

Le jeu vidéo comme objet de médiation thérapeutique - Niveau 1

Découverte et commencement

A partir de l'histoire du jeu vidéo, de ses formes et de ses modes d'utilisation, nous aborderons les résistances à l'encontre des objets numériques ; nous ferons simultanément les rapprochements avec les autres formes de médiation afin de déboucher sur les pré-requis indispensables à la construction d'un cadre-dispositif à médiation numérique dans un cadre institutionnel ou en libéral.

Objectifs de la formation

- Proposer un premier niveau de sensibilisation et d'initiation à la culture numérique et au jeu vidéo.
- Resituer les pratiques par rapport au contexte actuel et aux enjeux des formes contemporaines de la psychopathologie.
- Engager une réflexion sur l'origine des défenses à l'encontre du numérique.
- Expérimenter le jeu vidéo en vue de dégager les effets d'immersion dans la matière numérique.
- Entreprendre une réflexion sur les conditions de mise en place d'un dispositif thérapeutique à médiation numérique jeu vidéo en fonction du cadre institutionnel ainsi que de la population concernée.

Publics concernés

Cette formation s'adresse à tout professionnel de l'action médico-sociale impliqué dans une démarche d'accompagnement. Elle est destinée notamment aux infirmiers, moniteurs-éducateurs, éducateurs spécialisés, psychomotriciens, orthophonistes, psychologues et médecins n'ayant pas ou peu d'expérience et de connaissances dans le domaine de la technologie ainsi que du numérique et qui souhaitent s'initier à cette médiation de groupe.

Contenu

- L'histoire du jeu vidéo : un objet culturel représentant d'opérations psychiques.
- Les genres de jeu vidéo : types et variantes et leur évolution historique.
- Les formes de jeu vidéo : aspects subjectifs et intrication avec la dynamique psychique du sujet-joueur.
- Les mythes du jeu vidéo : dépendance, violence, isolement, et contre-culture.
- Filiations de la médiation numérique avec les autres formes de médiations.
- Les préalables et pré-requis à l'utilisation du jeu vidéo au sein d'un cadre-dispositif à médiation.
- Articulation théorico-clinique à partir de l'expérience personnelle et professionnelle en lien avec le référentiel psychanalytique-psycho-dynamique des intervenants.

- Mise en situation et expérimentation de plusieurs jeux vidéo.
- Réflexion à partir des dispositifs présentés par les membres du groupe.
- Principe de formation interactive et implicite.
- Evaluation de la formation.

Méthodes et moyens pédagogiques

Nos méthodes pédagogiques s'articulent selon deux axes :

- une activité cognitive pour l'acquisition des connaissances théoriques : associée à une démarche active et interactive, elle engage les participants à co-construire avec l'intervenant la problématique attachée à la thématique.
- une analyse des pratiques professionnelles : elle permet une prise de recul dans les situations professionnelles et favorise l'intégration des contenus à travers le partage des expériences.

Nos supports pédagogiques reposent sur des références actualisées (scientifiques, réglementaires, organisationnelles, ...).

Intervenant

Guillaume GILLET, psychologue clinicien, doctorant en psychopathologie et psychologie clinique, membre de l'Observatoire des Mondes numériques en sciences humaines.

Renseignements et inscriptions

catalogue@infipp.com

Session de 3 jours

Dates :
08, 09, 10 avril 2015

Coût pédagogique :
597 €

Lieu : Paris (75)

Session de 3 jours

Dates :
03, 04, 05 juin 2015

Coût pédagogique :
597 €

Lieu : Lyon ou sa proche banlieue

DL1700A

www.infipp.com

INFIPP est enregistré et évalué positivement par l'OGDPC en qualité d'organisme de développement professionnel continu (DPC).
Le programme correspondant à cette fiche est enregistré sur le site de l'OGDPC (www.ogdpc.fr) sous la référence **12051400294**