

Descriptif du programme:

Référence Programme OGDPC	12051400294
Titre du programme	Le jeu vidéo comme objet de médiation thérapeutique - Niveau 1
Référence organisme	DL1700A
Lien sur votre site: http://	

Catégories professionnelles :

1. Paramédicaux

- Aide-soignant
- Auxiliaire de puériculture
- Diététicien
- Ergothérapeute
- Masseur-kinésithérapeute
- Orthophoniste
- Psychomotricien
- Sage-Femme

2. Médecin

- Anatomie-cytologie-pathologique
- Anesthésiologie - Réanimation chirurgicale
- Biologie médicale / Médecin biologiste
- Cardiologie et maladies vasculaires / Pathologies cardio-vasculaire
- Chirurgie de la face et du cou
- Chirurgie générale
- Chirurgie infantile
- Chirurgie maxillo-faciale
- Chirurgie maxillo-faciale et stomatologie
- Chirurgie orthopédique et traumatologique
- Chirurgie plastique, reconstructrice et esthétique
- Chirurgie thoracique et cardio-vasculaire
- Chirurgie urologique
- Chirurgie vasculaire
- Chirurgie viscérale et digestive
- Dermatologie et venerologie
- Endocrinologie et métabolismes
- Gastro-entérologie et hépatologie
- Génétique médicale
- Gériatrie / Gérontologie
- Gynécologie médicale
- Gynécologie médicale et obstétrique
- Gynécologie obstétrique / Obstétrique
- Hématologie
- Médecine du travail

- *Médecine générale*
- *Médecine interne*
- *Médecine nucléaire*
- *Médecine physique et de réadaptation*
- *Néphrologie*
- *Neurochirurgie*
- *Neurologie*
- *Neuropsychiatrie*
- *Oncologie médicale*
- *Oncologie radiothérapique*
- *Ophthalmologie*
- *Oto-rhino-laryngologie et chirurgie cervico-faciale*
- *Pédiatrie*
- *Pneumologie*
- *Psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent*
- *Psychiatrie générale*
- *Radiodiagnostic et imagerie médicale*
- *Radiothérapie*
- *Réanimation médicale*
- *Rhumatologie*
- *Santé publique et médecine sociale*
- *Stomatologie*

3. Pharmacien

- *Pharmacien titulaire d'officine*
- *Pharmacien adjoint d'officine*
- *Pharmacien hospitalier*
- *Pharmacien biologiste*

4. Infirmiers

- *Infirmier Diplômé d'Etat (IDE)*
- *Infirmier Anesthésiste Diplômé d'Etat (IADE)*
- *Infirmier de Bloc Opératoire Diplômé d'Etat (IBODE)*

5. Paramédicaux

- *Puéricultrice Diplômée d'Etat*

6. Chirurgien-dentiste

- *Chirurgie dentaire*
- *Chirurgie dentaire (specialiste Orthopédie Dento-Faciale)*

7. Paramédicaux

- *Préparateur en pharmacie hospitalière*

8. Pharmacien

- *pharmacien industriel/répartiteur*

Orientation

1. Orientations n°6 : contribuer à la formation professionnelle continue définie à l'article L6311-1 du code du travail. S'inscrivent dans cette orientation les programmes de développement professionnel continu ayant notamment pour objectifs

- *l'adaptation et de développement des compétences des salariés définies à l'article L. 6313-3 du code du travail*

Type de programme	mixte		
Méthodes	<p>1. Pédagogique ou cognitive</p> <p>* <i>En groupe</i></p> <p>° formation présentielle (congrès scientifique, séminaire, colloque, journée, atelier, formation interactive, formation universitaire...)</p> <p>2. Analyse des pratiques</p> <p>* <i>Revue de dossiers et analyse de cas</i></p> <p>° groupe d'analyse de pratiques, staff des équipes médico-soignantes ou médico-techniques, pratiques réflexives sur situations réelles</p>		
Mode d'exercice du participant	Libéral Salarié CDS Salarié non CDS (y compris hospitalier)		
Année de début du programme	2014		
Durée	Annuelle		
Résumé (500 caractères max.)	<p>- 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.</p>		
Recommandation de l'organisme			
Pré-requis			
Nombre d'étapes	2		
Concepteur du programme	Monsieur BARDONNET MICKAEL		
Nombre total prévisionnel de participants au programme	15		
Prix de vente du programme pour un participant :	0 €		
Il n'existe pas de forfait pour cette profession.			
Nombre de participants maxi par session	15		

Les étapes:

Etape 1			
Format	Présentiel	Durée (en jours)	2.5
Titre	Apports pédagogiques et cognitifs		
Description	<p>- 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</p>		

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 ne situation et expérimentation de plusieurs Jeu vidéo. - Réflexion à partir des dispositifs présentés par les membres du groupe. - Principe de formation interactive et implicative. - Evaluation de la formation.

Etape 2			
Format	Présentiel	Durée (en jours)	0.5
Titre	Analyse des pratiques et axes d'amélioration		
Description	Activité intégrée à la démarche cognitive basée sur des pratiques réflexives sur situations réelles. Détermination d'actions d'amélioration.		