

S30



Les enjeux de la thérapie psychomotrice face à la culture numérique



LIEU ET DATES

CANNES-LA-BOCCA | du mercredi 16 au vendredi 18 mars 2016
[06]

Approche de l'environnement multimédia : écrans, ordinateurs, jeux vidéo, tablettes tactiles, palettes graphiques...

OBJECTIFS

- ▶ Explorer et expérimenter les spécificités qu'offre l'utilisation et l'environnement des écrans.
- ▶ Acquérir et expérimenter des outils pratiques et conceptuels pour soutenir le sujet dans sa construction au travers de mises en jeu actives et significatives de son corps à partir du média jeu vidéo.
- ▶ Étudier et analyser les processus cliniques dans le rapport au virtuel, au réel, à l'imaginaire, et au symbolique en jeu dans le média des écrans.
- ▶ Formuler des objectifs clairs, repérer leur validité pour le développement de la personne accueillie, au décours du suivi clinique articulé à ce médiateur.

PUBLIC

Soignants

COORDONNATEUR

Jacky GARRONE

INTERVENANTS

Jacky GARRONE

Psychomotricien clinicien

Julien PODEVIN

Educateur de jeunes enfants

Jean-Louis PURICELLI

Psychologue

COMPÉTENCES REQUISES

A priori, aucune.

COMPÉTENCES VISÉES

Explorer et acquérir des connaissances théoriques, cliniques et pratiques.

CONTENUS

- ▶ Situer le cadre théorique de cette technique en précisant les concepts convoqués dans ce type de prise en charge.
- ▶ Développer et formuler des hypothèses de travail adaptées et des stratégies thérapeutiques opérantes.
- ▶ Évaluer et mesurer les enjeux dans sa pratique et établir des projets à partir d'une recherche clinique et théorique.
- ▶ Articuler ce type d'accompagnement aux approches éducatives, rééducatives et/ou psychothérapeutiques.

MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Alternance d'apports théorico-cliniques et de séances pratiques.
- ▶ Supports audio-visuels.
- ▶ Travail de réflexion en groupe.
- ▶ Mises en situations interactives.
- ▶ Références bibliographiques et sitographiques.

DURÉE : 21 heures / 3 jours (en une session de 3 jours)

TARIF : 915 euros