

Les enjeux de la thérapie psychomotrice face à la culture numérique



✓ 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.

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

PUBLIC

Soignants.

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.

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.

✓ Dates

3, 4 et
5 mai 2017

✓ Durée

21 heures
3 jours
(en une session)

✓ €

960 euros

✓ Lieu

Cannes la Bocca
(06)