

# 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)