

Du lundi 19 au mercredi 21 mars 2018

Les nouvelles orientations dans le domaine de la santé visent le développement et l'utilisation à grande échelle des technologies de l'information et de la communication. Un pan de plus en plus considérable de notre système de santé se met donc en place pour que les thérapies autant que l'éducation ou la rééducation soient pratiquées et évaluées, sous l'angle du numérique : quantification et bases de données, applications hospitalières et serious games, objets connectés, robotique, réalité virtuelle et augmentée... La cybersanté n'est plus de la science-fiction mais elle est clairement recommandée par les collectivités territoriales et les décideurs.

Sans que l'on s'en rende forcément compte ces machines de plus en plus variées et puissantes impliquent la personne dans toute sa globalité psychocorporelle. Cette multiplication d'objets connectés fait que des laboratoires proposent de véritables médiations parfois ajustées mais encore trop souvent inadaptées pour les personnes malades, dépendantes ou en situation de handicap.

Notre présence et notre action pour accompagner ces personnes et leurs entourages, qui peuvent très vite être confrontés à des dérives ou des excès dans les utilisations numériques, sont donc indispensables.

Contenu de la formation

- Éléments théoriques issus des sciences humaines, des neurosciences sur les dynamiques déclenchées par les technologies mis en lien avec la psychomotricité et les vécus psycho-corporels.
- Illustrations cliniques de l'utilisation de serious games, de robots et de différents outils connectés (cas divers tels que Parkinson, TED, atteinte neuromusculaire, échec scolaire, problèmes familiaux...).
- Pratiques sur différentes interfaces et logiciels propres à modifier les ressentis sensoriels et perceptivo-moteurs du participant. Les intervenants proposent durant l'expérience un véritable travail de conscience corporelle.
- Travail sur les processus psychologiques induits par les images dans le contexte spécifique de l'immersif-interactif.

Objectifs

- Devenir des soignants avertis du numérique dans notre environnement social et professionnel.
- Connaître les outils facilitant l'autonomie et les apprentissages pour les enfants, adolescents et adultes présentant des handicaps sensoriels, moteurs et ou mentaux : invariants et diversités qui caractérisent les outils numériques.
- Analyser finement les modifications psychocorporelles effectives lors de l'utilisation de machines impliquant différents processus perception-action.
- Que chaque participant puisse ensuite s'approprier des applications en connaissant les limites, dans le(s) secteur(s) où il pratique.

Moyens pédagogiques - Temps dédiés de DPC

- Une étape cognitive avec acquisition et perfectionnement des connaissances théoriques actualisées soit lors d'exposés soit par une pédagogie active.
- Une étape d'analyse des pratiques professionnelles avec critique constructive des pratiques, analyse des objectifs et des actions d'amélioration des prises en charge éducative, rééducative et thérapeutique. Ce temps de travail est basé sur l'étude de cas cliniques apportés par les participants et évoqués par les intervenants.
- Simulations pratiques de séquences de prises en charge avec différentes machines immersives et interactives (casque de réalité virtuelle, serious games sur kinect®, et autres outils connectés).

Compétences développées au cours de la formation

Le participant aura les moyens d'appréhender plus finement les modifications somato-psychiques dans l'utilisation de la machine-algorithmes, soit dans un cadre thérapeutique ou rééducatif, soit dans le quotidien. Savoir engager la plasticité cérébrale et le calibrage sensorimoteur induits par l'interface et le programme. Accompagner jusqu'aux dimensions ludique, symbolique, et cognitive propres à chaque système virtuel interactif.



Public :

Etre professionnel médico-social



Coordinateur :

Laurent BONNOTTE,
Psychomotricien, Artiste transmédia

Intervenant* :

Michaël STORA,
Psychologue,
Psychanalyste,
Président de
l'Observatoire des
Mondes Numériques en
Sciences Humaines

Lieu :

19 - 25 Rue Gallieni
92100 Boulogne - Billancourt

Contact :

01 58 17 18 58
uefp@isrp.fr

Tarif :

740€