

PMT 34 - 3 jours

Les abords psychocorporels des médiations numériques

Dates : du Lundi 27 au Mercredi 29 novembre 2017

Le numérique fait partie de notre quotidien et s'étend dans bien des recoins de notre existence. Le secteur de la santé est lui-même en train de muter par l'introduction progressive d'outils-numériques immersifs et interactifs. 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.

En fonction des contextes cette multiplication d'objets connectés nous permettra de proposer de véritables médiations adaptées auprès de personnes présentant des atteintes neurologiques : paralysies cérébrales, Parkinson, ..., autant qu'elle nous obligera à accompagner les personnes et leurs entourages confrontés à des dérives ou des excès dans les utilisations. Le professionnel de santé pourra aussi connaître des outils facilitant l'autonomie et les apprentissages pour les enfants, adolescents et adultes présentant des handicaps dans les domaines sensoriels, moteurs et ou mentaux. Et enfin il aidera les personnes à devenir des utilisateurs avertis du numérique dans leur environnement social ou professionnel.



Public

Psychologues, psychomotriciens
Kinésithérapeutes et ergothérapeutes.

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. Travailler sur la plasticité cérébrale et le calibrage sensorimoteur induits par l'interface et le programme. Travailler sur la dimension symbolique, ludique et cognitive propre à chaque système virtuel interactif.

Intervenants

Michaël STORA, Psychologue, Psychanalyste, Présidente de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (F)

Coordinateur

Laurent BONNOTTE, psychomotricien et artiste transmédia

Moyens pédagogiques

Visuels et échange entre participants et intervenants. Travaux dirigés sur différentes machines immersives et interactives (casque de réalité virtuelle, serious games sur kinect®, et autres outils connectés)

OBJECTIFS

- Sensibiliser aux invariants et aux diversités qui caractérisent les outils numériques, en apportant des éléments de connaissance issus des sciences humaines, des neurosciences et de la technologie.
- Permettre une exploration fine des modifications psychocorporelles effectives lors de l'utilisation de machines impliquant différents processus perception-action.
- Que chaque participant puisse ensuite s'approprier des applications en en connaissant les limites, dans le(s) secteur(s) où il pratique.

CONTENU

- Eléments théoriques sur les convergences scientifiques et technologiques mis en lien avec le travail auprès d'utilisateurs présentant un trouble d'origine neurologique, une souffrance psychique, un handicap sensoriel, moteur ou mental et enfin dans la prise en compte des aspects liés à l'environnement familial, social ou professionnel (Temps équivalent à 2 demi journées)
- Ces éléments théoriques seront accompagnés d'illustrations cliniques, principalement l'utilisation de serious games, de robots et de différents outils connectés. (cas divers tels que Parkinson, TED, atteinte neuromusculaire, échec scolaire, problèmes familiaux...)
- Temps de pratique 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. (équivalent à 2 demi journées)
- Travail sur les processus psychologiques induits par les images dans le contexte spécifique de l'immersif-interactif. (équivalent à 1 journée)

Tarif : 740 €
Formation de 21 heures

Contact

Marjorie Brassard
Chargée Formation
01 58 17 18 58 / uefp@isrp.fr

Lieu : 19-25 rue Gallieni Boulogne Billancourt - 92100

