

## DATE

Du lundi 25 mai au  
vendredi 29 mai 2020

35H - 5 jours consécutifs

# LE SUIVI CLINIQUE

PMT 607

## THÉRAPIE ET RÉÉDUCATION PSYCHOMOTRICES EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE NOUVELLES MÉDIATIONS CRÉATIVES

### COORDINATEUR



**Françoise ANGER**  
Psychomotricienne DE

### INTERVENANTS

**Laurent BONNOTTE**  
Psychomotricien DE, artiste  
multimédia

**Aurélien D'IGNAZIO**  
Psychomotricien TE

**Françoise ANGER**  
Psychomotricienne DE

La liste des intervenants n'est pas officielle

### OBJECTIFS DE LA FORMATION

Découverte, exploration et maîtrise d'outils et de techniques numériques actuelles qui sont adaptés aux jeunes enfants et aux personnes en situation de handicap et applicables dans le cadre de l'éducation, de la rééducation et de la thérapie.

Insérer et utiliser des matériaux numériques dans les dispositifs et séances de psychomotricité.  
Articuler ces savoirs faire pour les utiliser à des fins éducatives, rééducatives, psychomotrices

Aucune compétence artistique ou informatique n'est requise pour participer à cette session.

### PROGRESSION & TEMPS DÉDIÉS DE DPC

Comment accompagner l'exploration de notre monde de plus en plus immatériel ?  
Remise en question de notre rapport à l'apprentissage en inventant de nouvelles formes de médiations : créer avec le numérique peut-il aider à se distancier de son emprise ? Un paradigme nouveau s'ouvre alors. En intégrant le numérique dans le secteur de l'éducation et de l'accompagnement, en l'associant à la psychomotricité, en restant conscient des méfaits de la technologie excessive, le numérique se présente alors avec des formes douces pour les enfants et les personnes fragiles ou en situation de handicap, même de grande dépendance.

Ces dispositifs artistiques-pédagogiques-psychomoteurs, sensoriels, immersifs et numériques placent le corps comme médium d'interaction avec la technologie en mobilisant les sens, les émotions, le mouvement et le geste.

#### Étape cognitive

- ° Approche par l'art numérique et la psychomotricité : quelle jonction ?
- ° Théorie, histoire des installations artistiques et mise en lien avec la psychomotricité
- ° Développement et formulation des hypothèses de travail adaptées et des stratégies thérapeutiques opérantes.
- ° Favoriser l'éveil sensoriel, sensorimoteur et perceptif par des dispositifs numériques immersifs et interactifs en combinant et associant les accès par l'ouïe (voyage par l'écoute, siestes sonores), pour aiguïser l'écoute au travers des créations sonores en stéréo, binaurale, en 5.1 (immersion sonore et spatialisation du son) aux flux visuels et à la proprioception à l'aide d'outil de captation de mouvements.
- ° Évaluation et mesure des enjeux pratiques, liens avec la recherche clinique et théorique.
- ° Articulation avec des approches éducatives, rééducatives et/ou psychothérapeutiques.
- ° travail de réflexion en groupe sur les enjeux du numérique en salle de psychomotricité et avec certains types de patients.

#### Simulation - Pratique

- ° Mise en situation et prise en main du matériel numérique (tutoriels d'utilisation) : enregistreur sonore, logiciel de son, carte électronique, scénographie numérique, vidéo projection, réalité augmentée, réalité virtuelle, etc. dans la création d'installations.
- ° Découvrir et expérimenter les possibilités offertes par les cartes électroniques, les tablettes numériques afin de se les approprier pour les faire entrer dans la salle de psychomotricité, en fonction du besoin des patients.
- ° Création de maquette d'installation numérique puis conception de l'installation pour une séance de psychomotricité où les participants peuvent se mouvoir dans un espace sensoriel agencé de manière personnalisée.
- ° Expérimentation de graphomotricité et de danse numériques

#### Analyse clinique

- o Retour d'expériences sur le vécu des pratiques de matériaux numériques des participants
- o Penser ces dispositifs numériques dans une salle de psychomotricité et en fonction des patients
- o Analyse concertée d'études de cas de patient(s) en psychomotricité
- o Étude psychomotrice des outils numériques expérimentés par les participants (vécu et application professionnelle)

### LIEU

Institut Supérieur de  
Rééducation Psychomotrice  
19/25 rue Gallieni  
CS 20178  
92641 Boulogne Billancourt  
CEDEX

### PRIX

Prise en Charge Employeur : 1300 €  
Prise en Charge Individuelle : 930 €  
Maître de stage / tuteur : 390 €

01 58 17 18 58  
uefp@isrp.fr  
www.isrp.fr



N° d'ordre de formation continue : 11 750 146 575  
N° de Siret : 784 710 352 000 88