

APPROCHES ÉDUCATIVES ET JEUX VIDÉO, EN LIGNE ET EN RÉSEAU

NOUVEAU

Responsable de la formation :

Michèle SLAOUI

Assistante de formation :

Sylvie VARDAR

T. +33 (0)3 88 21 20 06

Courriel : sylvie.vardar@estes.fr

CONTEXTE

L'enfant et le jeune se construisent au travers de la relation aux autres, au travers du groupe de pairs. Ce dernier intervient dans le jeu dont le rôle est reconnu fondamental sur le plan de psychologie cognitive et de la construction psycho-affective. Traditionnellement, l'enfant et le jeune avaient accès à des matériaux ludiques bien identifiés avec des fonctionnalités diverses : jeux de rôles, jeux de société, jeux symboliques (poupées, voitures, jeu de l'oie, dames...échecs...). Les espaces et temps de jeux étaient également clairement identifiés.

L'arrivée des jeux vidéo, en ligne et en réseau a bouleversé le tout, créant une rupture dans l'organisation du jeu, le circuit des échanges et la place des différents acteurs, notamment celle de l'adulte, tiers éducateur.

Face à ces pratiques ludiques, les adultes adoptent des postures caricaturales entre rejet, indifférence ou fascination et peuvent se sentir démunis dans l'accompagnement éducatif au quotidien.

La formation proposée vise à renforcer, au sein des structures de la protection de l'enfance et des autres établissements médicosociaux, la fonction éducative des équipes (assistants familiaux, éducateurs...) dans l'encadrement de ces pratiques ludiques numériques, en veillant à ce que l'accompagnement au quotidien conjugue des actions de protection, de coopération et d'autonomisation de l'enfant/ de l'adolescent.

OBJECTIFS

- Acquérir des connaissances sur les médias numériques ludiques (jeu vidéo, jeux en ligne et en réseau).
- Renforcer les pratiques éducatives individuelles et collectives autour de la place de ces nouveaux médias ludiques afin de savoir :
 - Adopter des conduites éducatives adéquates face à leur utilisation,
 - identifier, prévenir des pratiques inappropriées, les signes d'abus et les conduites à risques chez l'enfant/ l'adolescent,
 - proposer un cadre éducatif en fonction de la situation des enfants et des jeunes,
 - savoir transférer à l'enfant/à l'adolescent des éléments de compréhension de la délimitation de ces pratiques en vue de son autonomisation.

PUBLIC

- Assistants familiaux, éducateurs, équipe éducative, divers personnels en lien avec les enfants/les jeunes des établissements sociaux, médico sociaux et du secteur de l'animation socio-éducative.

PROGRAMME
DISPONIBLE SUR
www.estes.fr
OU SUR DEMANDE

APPROCHES ÉDUCATIVES ET JEUX VIDÉO, EN LIGNE ET EN RÉSEAU

NOUVEAU

Responsable de la formation :

Michèle SLAOUI

Assistante de formation :

Sylvie VARDAR

T. +33 (0)3 88 21 20 06

Courriel : sylvie.vardar@estes.fr

CONTENUS

Jour 1 Les fonctions du jeu dans l'éducation et le développement de l'enfant

→ Intérêts, enjeux et limites des jeux vidéo - Cadre juridique et réglementaire.

Jour 2 Pratiques abusives et conduites à risques : signes, analyse des facteurs et des conséquences

→ Construction d'un cadre éducatif spatiotemporel en collectivité familiale ou institutionnelle et modalités d'accompagnement : partage - coopération - règles - structures ressources.

MOYENS

- Apports théoriques.
- Découvertes et pratiques de jeux vidéo en salle informatique.
- Echange interactifs et analyse de situations rencontrées au quotidien.

INTERVENANTS

→ Psychologue, ludothécaire, éducateur et juriste animeront cette formation.

MODALITÉS PRATIQUES

Cette formation peut se décliner en inter à l'ESTES et en intra (sur site, sous condition d'un nombre minimal de 10 participants).

DURÉE

- **Période** : année 2017
- **Durée de la formation** : 2 journées

TARIF

→ **300 euros**

Un tarif spécifique sera étudié avec les établissements souhaitant le développement de cette formation en intra.

PROGRAMME
DISPONIBLE SUR
www.estes.fr
OU SUR DEMANDE