

par  
**Milan  
HUNG**



**3 & 4 avril 2023**

**Centre Social François Marchetti  
Paese Novu  
20600 BASTIA**



## **ABORDER L'OBJET NUMERIQUE DANS LA PRATIQUE CLINIQUE :** *Bienfaits, risques, prise en charge*



### PRE-REQUIS :

**Travaillant dans le  
médico-social**

### PUBLIC CONCERNÉ :

Professionnels de santé, de  
l'accompagnement et de la  
prise en charge des enfants et  
adolescents

**DURÉE :**  
**14 heures**  
**2 journées**

**TARIF :**  
**390 €**  
**la session/personne**

### OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Introduire les stagiaires aux bases théoriques de la médiation numérique en situation de psychothérapie et de soin auprès des enfants, adolescents et familles
- Préparer les stagiaires à mieux accueillir les enjeux autour du numérique et du jeu vidéo
- Comprendre et déconstruire les mythes diagnostiques autour du jeu vidéo
- Réfléchir ensemble aux particularités de l'accompagnement parental en lien avec la place des écrans dans les familles
- Développer et ouvrir l'esprit critique des stagiaires autour de la culture numérique & culture geek

### MOYENS TECHNIQUES ET MOYENS D'ÉVALUATION

- Support power point
- Questionnaires d'évaluation des connaissances en début et fin de formation
- Cas pratiques et mises en situation

### SUPPORT PEDAGOGIQUE

Remis en support  
papier ou électronique.

### SANCTION DE LA FORMATION

Attestation de présence

### DELAI D'ACCES

8 jours

**Aborder l'objet numérique  
dans la pratique clinique :**

*Bienfaits, risques, prise en charge*



**3 & 4 avril 2023**

**Centre social  
François Marchetti  
Paese Novu - BASTIA**



## Formateur : Milan HUNG

Psychologue clinicien et psychothérapeute depuis 2016 installé en cabinet libéral à Lyon, spécialisé aux pratiques numériques dans le contexte de soin clinique.

Formé à l'université Paris Descartes (aujourd'hui Université de Paris) auprès de Sylvain Missonnier et Xanthie Vlachopoulou, pionniers de l'utilisation du jeu vidéo comme outil de médiation thérapeutique. Il utilise aujourd'hui les médiations numériques en psychothérapie de l'enfant, l'adolescent et des familles.

Co-animateur du podcast produit par l'Observatoire de la Parentalité et de l'Education Numérique, « Les Petites Causeries du Numérique »<sup>1</sup>, formateur auprès de professionnels de la santé et de l'éducation et co-auteur d'articles de revue scientifique dans la recherche en psychanalyse<sup>2</sup>.

En parallèle, il supervise des étudiants en psychologie désireux de se former sur les usages du numérique, et reste toujours ouvert aux projets créatifs et innovants<sup>3</sup>.

## PROGRAMME

1. Bases théoriques de la médiation numérique (3h)
  - a. Introduction théorique sur l'usage du jeu vidéo en contexte de soin
  - b. Introduction au support numérique en médiation numérique
  - c. Mise en situation avec les stagiaires de médiation thérapeutique par le jeu vidéo
2. « Addiction » aux jeux vidéo et autres mythes diagnostiques (3h)
  - a. « L'addiction aux jeux vidéo », ce fléau dangereux ?
  - b. Comportements violents, conduites à risques, déscolarisation, etc. associés à l'usage des jeux vidéo. Que nous disent-ils ?
  - c. Au-delà du diagnostic. Se poser les questions pertinentes à un meilleur accompagnement dans les usages du jeu vidéo.
3. Accompagnement parental dans les usages des outils numériques de la famille (3h)
  - a. Revenir sur la règle du 3-6-9-12 et ses limites
  - b. La place des écrans dans les dynamiques interactionnelles familiales
  - c. Atelier de réflexion ouverte : « Comment accompagner les familles dans leurs préoccupations d'une place « trop » occupée par les écrans dans la vie de famille ? »
4. Culture numérique & culture geek (3h)
  - a. Jeux vidéo, mangas, séries télé : objets de culture à part entière
  - b. Inviter un.e intervenant.e du domaine pour échanger autour d'un thème précis via Zoom avec les stagiaires