

## Du virtuel au réel : le jeu vidéo comme support d'accompagnement des troubles psychiques

Les participants seront en mesure d'analyser la pratique du jeu vidéo chez les personnes qu'ils accompagnent, de comprendre l'intérêt et les limites de ce média, ainsi que d'utiliser le jeu vidéo comme outil complémentaire, afin de renforcer la personnalisation des accompagnements et d'améliorer la qualité de vie des personnes concernées.



### Objectifs

1. Identifier les caractéristiques d'un jeu vidéo donné (compétences sollicitées, intérêts sociaux, thématiques abordées...)
2. Sélectionner et utiliser un jeu vidéo adapté pour travailler avec la personne suivie
3. Observer, décrire et analyser la place du jeu vidéo dans le quotidien et le fonctionnement de la personne suivie
4. Concevoir un plan de séances sur la base de l'utilisation du jeu vidéo, cohérent avec les besoins du public accueilli.



### Contenu

#### Introduction à l'histoire du jeu vidéo

- Thèmes, lexique, mécanismes

#### Représentation/Déstigmatisation

- Travail et élaboration autour des idées reçues

#### Bénéfices et limites du jeu vidéo dans de nombreuses dimensions

- Santé mentale ;
- Emotions ;
- Santé physique ;
- Motivation ;
- Cognition ;
- Vie sociale.

#### L'accompagnement des parents

- Le cadre, la relation, PEGI

#### Découverte de l'utilisation dans un cadre thérapeutique

#### Prévention et accompagnement des joueurs et joueuses



### Modalités pédagogiques

Présentation (diaporama)

Brainstormings et études de cas en groupes (analyse de situations)

Quizzes interactifs (évaluation des connaissances)

Expérimentation et ateliers pratiques (jeux)

Apprentissage coopératifs (projets communs) et par la découverte (immersion, exploration des concepts, jeux)



### Délai d'accès

Toute demande de devis est traitée dans les 10 jours ouvrés. Après accord du devis, la programmation de la prestation se fera en collaboration avec le commanditaire.

En cas de personnalisation du programme, une proposition vous sera transmise pour répondre à vos besoins spécifiques.

### Modalités d'évaluation

Avant la formation : quiz de connaissances et sur les idées reçues.

Après la formation : quiz de connaissances et sur les idées reçues, analyse d'un jeu vidéo, étude d'un cas concret et constitution d'un plan de séances, questionnaire de satisfaction et retours au commanditaire.

 **2 JOURS**

Pour une organisation dans votre établissement : nous consulter.

 **PUBLIC**

Professionnels du soin et du médico-social.

 **PRÉ-REQUIS**

Aucun

 **ANIMATION**

Nos intervenants dans cette formation sont des psychologues spécialisés en neuropsychologie.

 **GROUPE**

Mini : **07 personnes**  
Maxi : **15 personnes**

 **TARIF**

400 €/pers.  
Étudiants, demandeurs d'emploi : 200 € (sur justificatif)



Si vous êtes en situation de handicap, indiquez vos besoins à notre chargé de formation par mail à [formation@crehpsy-hdf.fr](mailto:formation@crehpsy-hdf.fr)  
Nos locaux sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.