

## **Internet, réseaux sociaux et jeux vidéo :**

### **Une formation pour mieux comprendre les usages et intervenir en prévention et dans les situations problématiques**

#### **Contexte**

Internet et les jeux vidéo font maintenant partie du quotidien de beaucoup d'entre nous. Outils de travail et de communication, mais également source de loisirs et de socialisation, ces nouvelles technologies soulèvent autant d'enthousiasme que d'inquiétudes. Parmi celles-ci, nous retrouvons les risques de dépendance, les « conduites à risques » des adolescents sur les réseaux sociaux, les questions relatives à la vie sexuelle et affective, etc. Le module se propose d'aborder ces questions tout en ouvrant plus largement la réflexion à une meilleure connaissance de ces nouvelles technologies et des usages qui en sont faits.

#### **Public concerné**

Professionnels et futurs professionnels de la relation d'aide sociale, psychologique ou médicale. Aucune connaissance spécifique en matière de « nouvelle technologie » n'est requise.

#### **Objectifs de la formation**

- Faire découvrir différentes facettes de ces univers « virtuels » (les réseaux sociaux, les jeux vidéo, etc.) afin que les professionnels se sentent outillés pour aborder ces questions avec leur public cible.
- Faire le point sur l'état des connaissances au sujet des usages et des usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo.
- Construire des pistes de solutions par rapport aux difficultés qui se posent aux participants concernant ces questions.

#### **Méthodologie**

- Formation répartie sur deux journées durant lesquelles les animateurs privilégient l'interactivité, mais aussi les supports visuels (PowerPoint, séquences vidéos).
- La réflexion est alimentée par une actualisation constante de l'état des connaissances sur les questions traitées.
- La taille du groupe (14 personnes maximum) et son aspect pluridisciplinaire permettent l'échange d'expériences dans un climat de convivialité.

#### **Programme**

##### Journée 1 (9 h 00 – 16 h 00)

Matinée : Le Web participatif et les réseaux sociaux (présentation des réseaux sociaux, lien social et Internet, intimité et « extimité », enjeux de l'adolescence et usage du Net, etc.).

Après-midi : Les situations problématiques : éléments de compréhension et pistes de solutions.

##### Journée 2 (9 h 00 – 16 h 00)

Matinée : Les jeux vidéo (présentation des différents types de jeux, focus sur les plus utilisés, etc.).

Après-midi : Les usages excessifs d'Internet et des jeux vidéo.

## Informations pratiques pour la formation du 05/03/14 et 12/03/14

### Dates et horaires

Mercredi 5 mars et mercredi 12 mars 2013 de 9h00 à 16h00.

### Lieu

Le Centre de Référence en Santé Mentale, asbl  
Boulevard de Merckem, 7  
5000 Namur

Informations « contact », plan : [http://www.cresam.be/spip.php?page=contact\\_cresam](http://www.cresam.be/spip.php?page=contact_cresam)



### Fiche d'inscription individuelle

À renvoyer au CRéSaM : Boulevard de Merckem, 7 à 5000 Namur

Contact : Pascal Minotte tél : 081/25.31.40 fax : 081/25.31.46 E-mail : p.minotte@cresam.be

Nom : .....

Prénom : .....

Fonction : .....

Nom et adresse de l'institution : .....

.....

.....

.....

Tél : ..... Fax : .....

E-mail : .....

Je participerai à la formation sur les usages et les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo les 05/03 et 12/03/2014 et je verse avant le 28/02/14 la somme de 60,00 € au compte BE91 5230 8047 1376 du Centre de Référence en Santé Mentale avec la mention « Formation UPTIC + nom + prénom + dates de la formation ».

Date et signature :

Projet mis en place par l'Institut Wallon pour la Santé Mentale, le Centre de Référence en Santé Mentale et l'ASBL Nadja,

avec le soutien de la Région wallonne 