

## *Le jeu vidéo comme objet de médiation thérapeutique - Niveau 2*

CODE 019-114

Cette formation propose un approfondissement de la formation 019-113

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

#### **ELEMENTS FORTS**

**Histoires des médiations thérapeutiques.**

**Développement des modèles thérapeutiques et d'une théorie des pratiques.**

**Théorie de la symbolisation.**

**Proposition d'une conceptualisation de synthèse sur la médiation numérique.**

**Ouverture vers les pratiques de médiation en ligne « Hors-les-lieux » mais « dans les murs ».**

### PERSONNES CONCERNEES

Tout professionnel de l'action médico-sociale impliqué dans une démarche d'accompagnement

### CONTENU DETAILLE DE LA FORMATION

#### CONTENU

- Histoires des médiations thérapeutiques
- Développement des modèles thérapeutiques et d'une théorie des pratiques
- Illustration théorico-clinique par les participants et animateurs
- Théorie de la symbolisation
- Proposition d'une conceptualisation de synthèse sur la médiation numérique
- Ouverture vers les pratiques de médiation en ligne « Hors-les-lieux » mais « dans les murs ».



DUREE 3,00 jour(s)



INFIPP SCOP S.A. – 26 rue Francis de Pressensé, 69623 VILLEURBENNE Cedex  
Tél. 04 72 69 91 70 Email. infipp@infipp.com



Pour les dates et prix des prochaines séances : consulter « Rechercher une formation » sur notre site ou nous contacter.



**INFIPP SCOP S.A. – 26 rue Francis de Pressensé, 69623 VILLEURBENNE Cedex**  
**Tél. 04 72 69 91 70 Email. [infipp@infipp.com](mailto:infipp@infipp.com)**

