

# ADOLESCENCE - NOUVELLES TECHNOLOGIES ET VIRTUEL



19465EA



21 HEURES

DU 7 AU 9 OCTOBRE  
2019

MONTPELLIER (34)

COÛT PÉDAGOGIQUE  
700 €SESSIONS  
INTER / INTRA

INTERVENANTS  
**JACQUES CABASSUT**  
professeur d'université en  
psychopathologie clinique,  
psychanalyste, formateur  
et superviseur d'équipes

L'adolescent d'aujourd'hui vit avec les nouvelles technologies, les réseaux sociaux, entre dans une hyper-communication, joue en ligne, consulte des flux d'images, se met en scène en pouvant être créatif. Difficile d'y échapper. Si ce surcroît d'images, de messages peut engager des modalités identificatoires, cette intrusion du virtuel peut aussi jouer sur la dynamique psychique des sujets. Le passage par le virtuel et par la symbolisation peut aussi représenter une dimension thérapeutique et éducative en tant que moyen de sublimation. Loin des antiennes : danger du trop-plein ou jouissance sans limites, la réflexion sur la place du virtuel dans la pratique comme un outil du nouage relationnel et de soin mérite d'être posée.

## OBJECTIFS

- ▶ Interroger ses représentations de l'adolescence en souffrance, des nouvelles technologies et du virtuel,
- ▶ Elaborer, conduire un projet au regard des singularités des sujets et en l'articulant au dispositif institutionnel,
- ▶ Penser les finalités et les temporalités d'un tel projet afin qu'il soit structurant pour le sujet,
- ▶ Choisir des supports en prenant en compte les problématiques singulières des sujets et leur potentiel créatif,
- ▶ Concevoir une relation éducative ou de soin permettant au sujet de sublimer sa jouissance du virtuel entre autres,
- ▶ S'appuyer sur le travail en équipe pour développer une approche clinique des problématiques en jeu.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET ÉVALUATION

- Analyse des problématiques de l'adolescence et du virtuel à partir d'apports théoriques, d'études de cas, d'élaboration de projets,
- Analyse des acquis à partir de la prise en compte des aspects théoriques en vue de l'élaboration d'un projet,
- Attestation de présence et de fin de formation.

## CONTENUS

- ▶ Les problématiques adolescentes,
- ▶ Nouvelles technologies, réseaux sociaux, jeux et virtuel : approches théoriques,
- ▶ Analyse de différents supports pouvant favoriser une expression, une mise à distance, de la créativité,
- ▶ Approche clinique des problématiques adolescentes et du virtuel,
- ▶ Le virtuel, la mise à distance du corps pulsionnel, les limites à la jouissance, les identifications, la sublimation,
- ▶ Relation éducative et thérapeutique dans le travail à partir du virtuel,
- ▶ Le travail en équipe, l'accompagnement du sujet, l'écoute de sa souffrance, le passage par la symbolisation,
- ▶ Etudes de cas à partir de situations proposées par les professionnels.

## PUBLIC VISÉ

- Professionnels du champ éducatif ou thérapeutique exerçant en structure médico-sociale, de santé mentale ou de l'aide sociale à l'enfance auprès d'adolescents.