

## CONFERENCES PLENIERES

### Mercredi 24 Juin 2015 de 13h30 à 15h30

**Xavier POMMEREAU**, psychiatre des hôpitaux, chef du Pôle aquitain de l'adolescent, centre Abadie, ....

#### Quand le numérique peut soutenir la relation d'aide ou de soin

Enfants de la révolution numérique, les adolescents « se produisent » davantage en images qu'ils ne se disent en mots. Internautes de la première heure, ils sont continuellement connectés, forment leurs propres communautés à l'intérieur des réseaux sociaux, et aspirent à y être « populaires » — c'est-à-dire reconnus et admirés. L'auteur les appelle les [ados.com](http://ados.com), parce qu'ils font de la com en s'affichant ainsi à travers looks, postures, selfies et profils Facebook. Ils montrent qui ils sont ou veulent être, à quel mouvement ou tendance ils appartiennent, ce qu'ils aiment ou n'aiment pas, avec qui ils ont des affinités, etc....

### Jeudi 25 Juin 2015 de 9h à 11h

**Stéphane VIAL**, docteur en philosophie, maître de conférences à l'université de Nîmes.

#### Qu'est-ce qu'être natif du numérique ? L'exemple de la lecture et de l'écriture

Nous sommes tous natifs d'une technologie. Car les techniques ne sont pas seulement des outils, ce sont des structures de la perception. Elles conditionnent la manière dont le monde nous apparaît et dont les phénomènes nous sont donnés. Depuis près d'un demi-siècle, les technologies numériques nous apportent des perceptions d'un monde inconnu. Ces êtres qui émergent de nos écrans et de nos interfaces bouleversent l'idée que nous nous faisons de ce qui est réel et nous réapprennent à percevoir....

### Jeudi 25 Juin de 16h30 à 18h30

**Laurence LE DOUARIN**, maître de conférences en sociologie, Université de Lille 3, ...

#### Etre lycéens et articuler temps scolaire et extra-scolaire : que nous révèlent les usages des TIC ?

En France, des études – notamment celles réalisées en 2009 par l'AFEV et en 2008 par la Caisse primaire d'assurance maladie (CPAM) et le rectorat de Paris – montrent que les « jeunes » ont tendance à se coucher tard et à passer beaucoup de temps derrière un écran, en prenant ainsi le risque d'entamer le temps de sommeil nécessaire à cet âge et de retentir sur les capacités cognitives et attentionnelles le lendemain à l'école. La relation de corrélation entre le fait de posséder une télévision ou un ordinateur dans la chambre à coucher et le coucher tardif des collégiens ou des lycéens est souvent interprétée en termes de relation de cause à effet. Or,...

### Vendredi 26 Juin de 9h à 11h

**Serge TISSERON** Psychiatre, docteur en psychologie...

#### Le numérique, pour se perdre, ou se trouver

L'être humain n'aurait jamais inventé le virtuel numérique s'il n'était pas habité lui-même par un virtuel psychique. Celui-ci correspond à l'ensemble de nos attentes et préconceptions, qui constituent une forme de relation à un objet psychique virtuel (autrement dit une relation d'objet virtuel). Ce virtuel psychique constitue l'interface entre la réalité psychique et la réalité matérielle, et il est soumis à des réajustements permanents sous l'influence de l'une et de l'autre: nos préconceptions doivent sans cesse s'adapter au réel et tenir compte de nos désirs, dans un mouvement alternatif de virtualisation et d'incarnation permanent....

### Samedi 27 Juin de 11h à 13h

**Dany-Robert DUFOUR**, philosophe.

#### Images, symbolisation, subjectivation et socialisation.

J'aborderai dans mon exposé une question centrale : le problème des modifications produites par la multiplication des images dans l'accès à la symbolisation. Nous vivons en effet dans un monde de plus en plus saturé d'écrans et d'images : ceux du cinéma, de la télévision, du téléphone portable, de l'ordinateur, des jeux vidéo... Ces modifications sont de deux ordres. Bien utilisées, ces techniques peuvent multiplier les possibilités d'expression, d'information et de création. Utilisées sans discernement, elles sont susceptibles d'altérer gravement l'accès à la symbolisation....

## CONFERENCES SIMULTANÉES

### **Mercredi 24 Juin de 18h à 19h30 (choix entre 3 intervenants)**

**Jean-Luc COLIA**, psychologue praticien, titulaire du certificat européen de psychothérapie (CEP), directeur des Instituts d'enseignement de la Sophrologie Existentielle de Bordeaux (ISEBA) et Colmar...

#### **La Sophrologie et l'approche phénoménologique : du ressenti et de la perception à l'ouverture de l'imaginaire.**

Au cours de cette conférence seront abordés les principes de la Sophrologie dans sa dimension phénoménologique à partir d'une pratique. Cette expérience vécue, permettra de percevoir comment cette approche contribue à la restauration des assises narcissiques primaires à partir de stimulations psychocorporelles...

**Jocelyn LACHANCE**, Socio-anthropologue de l'adolescence – Chercheur postdoctoral à l'Université de Pau.

#### **Devenir adolescent à l'ère du numérique : à quoi les enfants seront-ils confrontés ?**

Dans une société marquée par le numérique, la prévention suppose l'accompagnement des enfants afin d'en faire des sujets autonomes, à la fois parés des compétences nécessaires pour affronter les contenus problématiques qui parsèment les écrans et sensibilisés aux usages responsables des technologies de l'image et de la communication. Or, quels sont les enjeux auquel ces jeunes sont confrontés lorsqu'ils entrent progressivement dans le temps de l'adolescence et qu'ils redéfinissent leurs usages des technologies dans un contexte d'autonomisation ? A quoi doivent être préparés les enfants grandissant dans un monde où s'impose la communication visuelle entre adolescents ?...

**Georges COGNET**, Psychologue clinicien, Enseignant Ecole de Psychologues Praticiens de Paris,...

#### **Jeux vidéo violents et développement psychique**

Les nouvelles technologies numériques ont radicalement changé l'environnement des enfants qui vivent tous au contact d'objets connectés et de mondes virtuels. Certains, et particulièrement des garçons, éprouvent une fascination pour les jeux vidéo violents où semblent dominer l'expression pulsionnelle brute, la régression et la répétition stérile de l'agressivité... Comment donc imaginer que la pratique intensive des jeux vidéo violents pendant l'enfance ne modifie pas l'être au monde, la capacité empathique, l'appareil à penser les pensées de ces jeunes gamers ?...

### **Vendredi 26 Juin de 14h30 à 16h (choix entre 3 intervenants)**

**Hélène SAUZEON**, Maître de conférence - Pôle des Neurosciences cliniques - UFR Sciences et modélisation Université Bordeaux 2 Segalen

#### **Quels outils numériques pour les élèves avec handicap cognitif ?**

Les outils numériques s'invitent de plus en plus dans les pratiques pédagogiques ou rééducatives des enfants avec handicap cognitif. Ces outils (logiciels sur téléphone, tablette ou ordinateur) adressent : les apprentissages scolaires ..., la communication, gestion du temps, scénarios d'interaction sociale, etc. Nous présenterons un aperçu de ces outils en en dressant les avantages et limites ... Puis, sera présenté le projet Collège+ de l'équipe Phoenix (INRIA Bordeaux) dont l'objectif est d'évaluer l'efficacité d'un assistant numérique sur tablette pour accompagner la primo-inclusion en classe ordinaire de collégiens avec troubles du spectre autistique ou présentant une déficience intellectuelle...

**Eve LELEU-GALLAND**, Inspectrice de l'Éducation nationale, conseillère du Recteur de Paris pour l'École maternelle.

#### **Les enfants et les écrans, fascination, danger ?**

Nous vivons, les enfants vivent et grandissent dans un monde qui s'est de plus en plus virtualisé. Les avancées technologiques nous entraînent dans des périodes de mutation et de transition très rapide, bien plus difficiles à déchiffrer que toutes celles qui nous ont précédés. Ce qu'on appelle réalité virtuelle pourrait bien altérer le fonctionnement habituel de la conscience... je dresserai les constats faits par les recherches et les différents rapports qui parlent des enfants et des écrans. Je préciserai les relations qui existent entre les enfants et la consommation d'images, leur fascination qui n'est pas récente, entre les enfants et le flux continu des écrans... Je traiterai ensuite de la numérisation croissante des espaces de vie et d'apprentissage...

#### **Florent FAUGERE**

Florent FAUGERE, Psychologue, Docteur en psychologie, CMPP de Bordeaux.

#### **« C'est pour de faux ! » Une lecture clinique du rapport aux images et aux jeux vidéo en particulier.**

Il s'agira de délimiter le champ du jeu et de ses rapports au réel dans l'activité de l'enfant et de l'adolescent. Ainsi, les jeux vidéos seraient devenus la première industrie de divertissement ou culturelle, selon les points de vue, au cours de la décennie écoulée. Dès lors, rares sont les enfants rencontrés qui ne possèdent pas un voire plusieurs supports de jeux numériques. Et ces jeux alimentent des conversations, étayent des identifications, créent des groupes d'affinités. Ils sont une pierre de l'édifice du monde de l'enfance et de l'adolescence. Pourtant ils ne vont pas de soi...