

# Catalogue 2016/2017

Vanessa LALO



## Formations & Conférences (Usages numériques - Education & posture 2.0)

### Public

Parents - Enseignants - Professionnels  
(Bibliothécaires, médiateurs culturels,  
professionnels de la prévention et du soin)

Entreprises

### Contact

Tel : 06 63 02 70 39

Mail : [vanessa.lalo@gmail.com](mailto:vanessa.lalo@gmail.com)

 [Vanessa Lalo](https://www.facebook.com/VanessaLalo)

 [@Vanessa\\_Lalo](https://twitter.com/Vanessa_Lalo)

 [Vanessa Lalo](https://www.linkedin.com/in/VanessaLalo)

### Présentation



Psychologue clinicienne, Vanessa Lalo est spécialisée dans les jeux vidéo, les usages numériques et leurs impacts (thérapeutiques, cognitifs et pédagogiques).

Elle exerce en libéral, et propose des consultations novatrices.

Elle sensibilise également aux nouvelles pratiques, élabore et anime des conférences et formations autour des pédagogies innovantes, serious games, gamification, transmedia, esport..

Elle organise, par ailleurs, des événements, ateliers et rencontres autour des médiations numériques.

Elle apporte, enfin, son expertise sur des projets à la pédagogie ou thérapeutique innovante, principalement dans le champ de la santé et de l'éducation.

<http://vanessalalo.com>

## Modalités

- ✓ Formations, conférences, tables-rondes  
(Parents, enseignants, professionnels)
  - Formats & modalités d'intervention à définir selon les besoins
- ✓ Analyses des Pratiques Professionnelles, groupes de paroles (professionnels)
- ✓ Consultations individuelles et collectives  
(Tous publics)
  - Consultations, thérapies
  - Groupes de paroles
- ✓ Accompagnement de projets

## Objectifs

- ✓ Travailler les représentations & angoisses liées au numérique / Dédramatiser
- ✓ Mieux appréhender les territoires numériques
- ✓ Les jeunes du 21<sup>ème</sup> siècle : comprendre leurs codes & usages
- ✓ Informer des bénéfices, des impacts, et des utilisations possibles
- ✓ Sensibiliser aux enjeux, prévenir des risques
- ✓ Penser les outils numériques au service de l'éducation (apprentissage, culture...)
- ✓ Accompagner les jeunes, les parents et les professionnels à l'heure du numérique
- ✓ S'ouvrir à l'expérimentation, au dialogue & aux médiations numériques
- ✓ Illustrer les bénéfices des écrans, avec un accompagnement approprié
- ✓ Proposer des usages responsables des outils numériques

## Thèmes proposés

- 1) Etre parent au 21<sup>ème</sup> siècle : quand les écrans s'invitent dans la famille
  - Jeux vidéo, Internet et réseaux sociaux, un jeu d'enfants ? Risques, enjeux & bénéfices
  - Territoires numériques : une révolution interconnectée
  - Education 2.0 : Comment accompagner les jeunes à l'heure du numérique ?
  - Compétences transférables du numérique : du numérique au réel, quelles continuités éducatives ?
- 2) Jeunes & connectés : usages, opportunités et accompagnement
  - Le numérique chez les jeunes : Quels usages ? Quels impacts ?
  - Internet, jeux vidéo, réseaux sociaux : risques bénéfices
  - Comment accompagner les outils numériques, dans une continuité éducative ?
  - Quels cadres et limites définir afin d'en tirer les meilleurs bénéfices ?

Parents, professionnels sociaux-éducatifs, tous publics

- 3) Les jeux vidéo, tout au long de la vie : jeux, risques & bienfaits
  - Place du jeu dans la construction de l'enfant
  - Types & modes de jeux : que viennent-ils dire de nous ?
  - Addictions ou pratiques excessives ? Prévention, limites et accompagnement
  - Les jeux vidéo, c'est du sérieux ! Exemples d'usages responsables
- 4) Les enfants & les écrans
  - Avant 3 ans, pas d'écrans ?
  - Risques et potentialités des écrans : des contextes d'utilisations à privilégier
  - Comment se positionner face aux outils numériques et encadrer les pratiques ?
  - Postures professionnelles : Quels changements & apports ? Exemples d'usages

Parents, professionnels sociaux-éducatifs, tous publics

Parents, professionnels de la petite-enfance, tous publics

## 5) Explorations numériques : apprendre en expérimentant

- Jeunes connectés : codes, usages & enjeux
- Les outils numériques au service des apprentissages : impacts & bienfaits
- Explorations numériques pour élèves 2.0: exemples d'exploitations en classe
- Nouvelles transmissions, nouvelles postures : de la prévention au transfert de compétences, comment accompagner les jeunes dans une continuité pédagogique ?

Professionnels de l'éducation et de l'enseignement

## 6) Du jeu vidéo en médiathèque, aux animations sur tablettes : vers de nouvelles médiations

- Les pratiques numériques : une révolution sociale & culturelle
- Enjeux, impacts et potentialités (éducation, culture, santé)
- Postures professionnelles : Quels changements & apports ? Intégrer la médiation numérique dans sa pratique
- Exemples d'animations : tablettes, jeux vidéo & serious games

Personnels de bibliothèques

## 7) La Présence Educative sur Internet, une continuité de la pratique professionnelle (usages, enjeux & postures)

- Jeunes interconnectés : codes & pratiques
- Impacts des usages / enjeux sociétaux
- Bénéfices des outils de médiations numériques
- Prévention & accompagnement : de nouvelles postures professionnelles numériques pour une continuité éducative (Présence éducative sur Internet, l'exemple des « Promeneurs du Net »)

Professionnels de l'accompagnement

## Autres conférences :

- Les jeux vidéo sont-ils bons pour le cerveau ?
- Jeux vidéo, jeux mobiles et jeux sociaux : usages & enjeux
- Addictions aux écrans : quelles réalités ? Comment accompagner les jeunes à l'heure du numérique ?
- Le monde à travers l'écran : les réseaux, mes datas, moi et les autres (à destination des jeunes)

Tous publics



# Numérique & sérieux