



**Couleur d'Enfants**  
 229 avenue du Prado -F-13008 Marseille  
 ☎ (33) 04 91 82 24 70  
 📧 [contact@couleurdenfants.fr](mailto:contact@couleurdenfants.fr)  
<https://couleurdenfants.fr/>  
 siret 490 363 066 00021 ape 9499Z

**LES ATELIERS** de la petite enfance  
 à l'adolescence <sup>TM</sup> ©

en petits groupes animés par des Professionnels de renom  
 Les Formations Continues pour les Professionnels de Santé et Socio-Educatif

## SESSION de FORMATION

01-Da

### FICHE PROGRAMME

# "jeux vidéo : un loisir controversé"

**Date : vendredi 13 mars 2026**

Référence : 26-03-13-GAO

Format : Présentiel

Type d'action : Actions de Formation (AF)

Thème : 124 - Psychologie

Formateur :	Spécialité :
M. Thomas GAON	Spécialiste en addictologie comportementale, adolescence et nouveaux médias . Psychologue clinicien . Ethnométhodologue . Addictologue

(Cv et Bibliographie joints annexe 2)

Niveau Formation : D Autre formation professionnelle

Coût : 450.00 € net par Apprenant(e) sous "Convention de Formation Professionnelle Continue"

Durée de la Formation : 01 jour de 07 heures

Lieu de la Formation : salon privatif NOVOTEL-PRADO 103 avenue du Prado 13008 Marseille

Modalités d'accès à la formation :	Public visé :
-"Évaluation pré-formation" sur la plateforme extranet de la Formation (lien d'accès personnel) -Entretien téléphonique de prise de contact avec l'Apprenant(e) de son profil professionnel, de ses besoins, de ses attentes.	Professionnel dans le domaine : médical, para-médical, psychologique, sociologique, éducatif et social de la petite enfance à l'adolescence.

Pré-requis :	Modalités d'évaluation :
<input checked="" type="checkbox"/> Connaissances et pratique en milieu de la petite enfance à l'adolescence	Le contrôle de connaissances permettant de vérifier le niveau des connaissances acquises par les Apprenant(e)s est effectué selon les modalités suivantes : - Mise en situation permettant de vérifier l'aptitude de l'Apprenant(e) à restituer les connaissances théoriques et pratiques acquises en cours de la Formation - Discussions, réflexions à partir des exposés oraux - Etude de cas. <u>En fin de Formation :</u> - "Evaluation de la Formation" en fin de journée. - test global "QCM" de 15 questions choix multiple, pour vérifier si la Formation a bien été intégrée, corrigé et débriefé par le Formateur avec les Apprenant(e)s. - à J+60 "Evaluation post-Formation" par rapport aux objectifs professionnels atteints, à remplir sur la plateforme extranet dédiée à la Formation.

## **OBJECTIFS DE LA FORMATION & COMPÉTENCES VISÉES**

Lors de cette Formation, les Apprenant(e)s seront amenés à réfléchir sur le thème suivant :

Après une longue histoire de plus de 50 ans, le jeu vidéo est désormais un loisir de masse, présent dans la plupart des foyers et pratiqué par une majorité de français, petits et grands.

Toutefois, sa légitimité et son innocuité restent loin d'être établies et les controverses rejouent sporadiquement lorsque l'actualité, les statistiques ou les projets de loi touchent aux pratiques infantiles et adolescentes.

Folie et addiction, violence et abêtissement généralisé sont les maux régulièrement associés aux nouveaux médiums de la jeunesse dans le cadre de paniques morales.

Les études scientifiques, les réalités sociales et cliniques, et les pistes d'utilisation thérapeutique du jeu vidéo montreront une vision plus nuancée et optimiste de ce qui se révèle dans notre rapport aux jeux vidéo.

A l'issue de cette Formation, l'Apprenant(e) sera capable de :

- => Déconstruire son rapport au jeu vidéo
- => Connaître les mécaniques impliquées dans le succès du jeu vidéo
- => Pouvoir reconnaître des fonctions variées aux jeux vidéo

## **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES, de SUIVI et D'EXÉCUTION DE LA FORMATION**

La journée de Formation, en présentiel, est proposée de façon synchrone avec la présence permanente du Formateur, afin de permettre à chaque Apprenant(e) d'acquérir les notions de la Formation.

- A) Phase d'appropriation au préalable de la journée de la Formation, consistant en des propositions de ressources à investiguer par les Apprenant(e)s : pour les sensibiliser à ces différents thèmes, les ouvrages ou articles sur lesquels ils/elles pourront s'appuyer seront communiqués, ce via l'accès pour les Apprenant(e)s d'une plateforme extranet dédiée à la Formation. Les Apprenant(e)s reçoivent à partir de quatre semaines avant la date de Formation leurs accès personnels (et au fil de l'eau pour les Conventions signées après).
- B) Positionnement de l'Apprenant(e) avant l'entrée en Formation :  
Ce positionnement est effectué suivant le descriptif § «Positionnement» voir ci-dessous.
- C) Lors de la journée de Formation :  
voir en page 4 «Programme détaillé de la Formation»  
la Formation se présente sous forme d'exposés théoriques et cliniques, suivis d'échanges interactifs Formateur-Apprenant(e)s, il s'agira :
- d'engager des discussions et des co-constructions de pratiques,
  - travail d'élaboration autour de situations cliniques apportées par les Apprenant(e)s,
  - de faire appel aux expériences et vécus des Apprenant(e)s  
de recherches en petits groupes avec mise en commun des éléments travaillés durant l'exposé,
  - Visionnage de parties de jeux vidéo
  - Evaluation de l'usage excessif du jeu vidéo
- Analyse de pratique à partir de situation concrète.
- En fin de journée :  
Evaluation par l'intermédiaire d'un test global d'évaluation "QCM" de 15 questions choix multiple, portant sur les 3 objectifs de votre formation pour vérifier si la Formation a bien été intégrée, corrigé et débriefé par le Formateur avec les Apprenant(e)s.  
(voir § «Modalités d'évaluations» de la formation ci-dessus)
- D) Après la journée de Formation : support(s) pédagogique(s) accessible(s) aux Apprenant(e)s, sur la plateforme extranet dédiée à la Formation ; cela pourra être soit sous forme de diaporama de thème du programme ou lien(s) internet, ou lecture(s) complémentaire(s).

## **POSITIONNEMENT**

### **Positionnement de l'Apprenant(e) avant l'entrée en Formation :**

ce positionnement est effectué par :

-un **entretien de prise de contact**, de son profil professionnel, de ses besoins, de ses attentes (soit de préférence par téléphone, soit par email)

-l'**intermédiaire d'une "Evaluation pré-formation"** accessible sur la plateforme extranet dédiée à la Formation : les Apprenant(e)s recevant à partir de quatre semaines avant la date de Formation leurs accès personnels (et au fil de l'eau pour les Conventions signées après), ils/elles la rempliront sur ce support extranet.

## **MOYENS TECHNIQUES & D'ENCADREMENT MOBILISÉS**

Avant, pendant et après la Formation : les Apprenant(e)s ont accès à une plateforme extranet dédiée (consultable sur une période de 4 mois).

Une aide à distance est à la disposition de l'Apprenant(e), avant et après la journée, durant ces plages horaires : du lundi au vendredi de 14h30 à 18h00 coordonnées de contact : [contact@couleurdenfants.fr](mailto:contact@couleurdenfants.fr)

Le Formateur/trice répondra dans un délai de 72 heures à toute sollicitation par mail de la part de l'Apprenant(e) en vue du bon déroulement de l'action de Formation lorsque cette aide n'est pas apportée de manière immédiate.

Le jour de la Formation : une salle de réunion avec chaises pupitres ou tables, éventuellement des supports visuels du Formateur/trice (ordinateur, projecteur, Velléda, tableau).

La journée de Formation, qui est en présentiel, est proposée de façon synchrone avec la présence permanente du Formateur/trice, afin de permettre à chaque Apprenant(e) d'acquérir les notions de la Formation.

Le Formateur/trice peut être contacté à tout moment durant toute la journée de Formation.

Application du protocole sanitaire COVID-19 ou autres si en vigueur le jour de la Formation.

## **Modalités de contrôle de l'assiduité à l'action de formation**

Pour chaque ½ journée l'Apprenant(e) signe la "Fiche de Présence-Emargement" individuelle afin d'attester de son assiduité à la Formation, elle sera contresignée par le Formateur à l'issue de chaque ½ journée.

## **ACCESSIBILITÉ HANDICAP**

La salle de Formation est accessible aux personnes en situation de handicap.

Lors de l'inscription à nos Formations, nous étudions avec le candidat(e) qui se déclare pouvant avoir des difficultés d'adaptation avec le déroulement de la Formation, au travers d'un entretien formalisé par un questionnaire, les actions que nous pouvons mettre en place pour favoriser son apprentissage et ce en accord avec lui/elle.

La référente handicap de Couleur d'Enfants, après analyse avec le candidat(e) de sa situation handicapante, adopte et veille à l'application des actions et dispositions à prendre, afin de permettre sa participation à la Formation.

Des référents extérieurs pourront apporter, le cas échéant, leur expertise dans certains cas.

## **Effectif nombre d'Apprenant(e)s**

**Seules les 24 premières inscriptions sont prises en compte pour privilégier une Formation de qualité**

**Annexe 01-Db : "INFOS PRATIQUES"**: modalités pratiques, restauration libre, possibilité d'hébergement et Plan d'accès métro et routier au Novotel (lieu de la Formation) Parking payant.

Application du protocole sanitaire COVID-19 ou autres si en vigueur le jour de la Formation

### **Lien internet informatif de la Formation :**

<https://couleurdenfants.fr/accueil/jeux-video-un-loisir-controverse/>

➤ **Inscriptions - établissement de la Convention de Formation Professionnelle et renseignements complémentaires :**

**Contact :** Mme Françoise-Flore Collard [contact@couleurdenfants.fr](mailto:contact@couleurdenfants.fr) ☎ 04 91 82 24 70

## PROGRAMME DÉTAILLÉ DE LA FORMATION

### "jeux vidéo : un loisir controversé"

Durée totale 7h  
(dont 2 pauses de 15mn)

Plan de la formation :

		(*)
à 09h :	Tour de table avec présentation des Apprenant(e)s et recueil des attentes du groupe	00h10
1ère partie : <u>Histoire du jeu vidéo</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les années 70-80</li> <li>• Le jeu vidéo en ligne</li> <li>• Le jeu vidéo contemporain</li> </ul>	01h30
2ème partie : <u>Pourquoi cela marche</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Point de vue économique</li> <li>• Une culture populaire</li> <li>• Les effets de</li> </ul>	01h30
3ème partie : <u>Controverses</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Violence</li> <li>• Addiction</li> <li>• Abêtissement</li> </ul>	01h30
4ème partie : <u>Que faire ?</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluation</li> <li>• Régulation</li> <li>• Utilisation thérapeutique</li> </ul>	01h00
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visionnage de parties de jeux vidéo</li> <li>• Travail en groupes</li> <li>• Questions/Réponses</li> </ul>	
à 16h25 en fin de journée :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "Evaluation fin de Formation" questionnaire de satisfaction (5 mn).</li> <li>• "Évaluation QCM" (15 questions choix multiple) pour vérifier si la Formation a bien été intégrée, + son Corrigé et questions/débriefing par le Formateur avec les Apprenant(e)s (30mn).</li> </ul>	00h35

(\*) Les durées indiquées des parties 1-2-3-4 sont des estimations, le Formateur adaptera lesdits temps selon son ressenti

Pause méridienne 1h

Fin de la journée de Formation à 17 heures.