

# Formation Numérique et adolescence : de l'objet au sujet

À destination des professionnels des champs de la santé, du social, du médico-social, l'éducatif et de l'enseignement intervenant auprès d'un public adolescent

## Contexte

Depuis l'avènement de l'internet 2.0, les adolescents ont investi ces nouveaux espaces comme terrain d'expérimentation, de découverte, de socialisation... avec tout le potentiel offert, et les risques associés.

Cette formation explore l'impact d'internet, des réseaux sociaux et des jeux vidéos sur le développement et le quotidien des adolescents, en interrogeant les postures professionnelles en lien avec les usages de ces outils numériques.

## Objectifs

- Avoir un cadre anthropologique et sociologique de compréhension du numérique ;
- Comprendre le rôle et la fonction des réseaux sociaux dans le processus adolescent ;
- Avoir un cadre théorique et sociologique de compréhension du jeu vidéo ;
- Utiliser des outils et des méthodes pour éduquer les publics à la pensée critique face aux médias.

## Éléments de contenus

- Histoire d'internet, des réseaux sociaux, des jeux vidéos ;
- Fakes news : définition et stratégie ;
- Intelligence artificielle
- Réseaux sociaux ;
- Construction identitaire ;
- Typologie des jeux vidéos ;
- Les avatars ;
- Stratégie de prévention.

## Méthodes Pédagogiques

Présentiel avec alternance d'exercices pratiques, de mises en situation et d'apports théoriques.

## Prérequis

Aucun prérequis nécessaire.

## Évaluation

Quiz et questionnaire de satisfaction.

## Indicateurs de satisfaction

En 2025, 100% des participants déclarent être satisfaits de cette formation suivie et 100% que les objectifs de cette formation ont été atteints.

## INFORMATIONS PRATIQUES

 **Date(s)**

 **Lieu(x)**

 **Tarifs**



**VOIR SUR  
NOTRE  
SITE WEB**

 **Durée** 3 jours (21h)

 **Délai d'accès**

Jusqu'à 10 jours avant le début de la formation, dans la limite des places disponibles (12 places max.).

 **Accessibilité**

Pour toute situation de handicap, merci de nous contacter pour prévoir un accueil adapté

 **Formateurs**

- **Thomas LALOUELLE**,  
chargé d'accueil et de prévention,  
ludothécaire
- **Benjamin DES RIEUX**,  
éducateur spécialisé

 **Contact(s)**

**Benjamin DES RIEUX**

b.desrieux@mda13nord.fr

06 33 19 81 66

# PROGRAMME DE LA FORMATION

## 1<sup>ÈRE</sup> JOURNÉE - Introduction au numérique et fake news

### 9h - 12h30 : Le numérique dans l'histoire : historique et anthropologique

- Les prémices d'internet ;
- La démocratisation d'internet ;
- Le web 2.0 (réseaux sociaux) ;
- Le web 3.0 (IA, réalité virtuelle).

### 13h30 - 17h : Les fake news et Intelligence artificielle

#### Compréhension des Fake News :

- Définir ce que sont les fakes news et comprendre leurs différentes formes ;
- Connaître l'historique et l'évolution des fake news à travers le temps ;
- Comprendre les motivations qui poussent à la création et à la diffusion de fake news.

#### Identification et Vérification :

- Apprendre à repérer les signes avant-coureurs des fake news ;
- Savoir utiliser des outils et des sites de fact-checking pour vérifier les informations ;
- Développer des compétences en analyse critique des sources d'informations.

#### Lutte Contre les Fake News :

- Apprendre à utiliser et à enseigner des méthodes et des outils pédagogiques pour lutter contre la désinformation ;
- Développer des stratégies pour intégrer l'éducation aux médias dans les programmes éducatifs.

#### Intelligence artificielle :

- Présentation et modalité d'usage par les adolescents
- Applications et mise en perspective dans le travail auprès des adolescents

## 2<sup>ÈME</sup> JOURNÉE - Adolescence et Réseaux Sociaux

### 9h - 12h30 : Introduction aux réseaux sociaux à l'adolescence :

#### Introduction aux réseaux sociaux :

- Travail de définition ;
- Évolution des plateformes de réseaux sociaux ;
- Réseaux sociaux et statistiques ;
- Présentation et classification des réseaux sociaux.

#### Les risques et bénéfices des réseaux sociaux :

- Identification des bénéfices ;
- Sensibilisation aux risques : cyberintimidation, exposition à des contenus inappropriés... ;
- Stratégies et recommandations.

### 13h30 - 17h : Réseaux sociaux : rôles et fonctions

#### Fonctions des réseaux sociaux à l'adolescence :

- Les réseaux sociaux et le développement de l'identité à l'adolescence ;
- Le téléphone portable, un « doudou » ?

#### Stratégies d'intervention et de soutien :

- Approches éducatives favorisant une utilisation responsable des réseaux sociaux ;
- Exploration des situations spécifiques : cyberintimidation, exposition à des contenus inappropriés... ;
- Présentation et expérimentation d'outils.

## 3<sup>ÈME</sup> JOURNÉE - Adolescence et jeux vidéos

### 9h - 12h30 : Le jeu vidéo, un jeu comme les autres ?

- Introduction : Les jeux vidéo qu'est-ce que c'est ? ;
- Expérimentation autour du jeu vidéo ;
- Histoire du jeu vidéo ;
- Typologie dans le jeu vidéo.

### 13h30 - 17h : Le jeu vidéo, quels risques pour quels joueurs ?

- Atelier d'expérimentation de jeux vidéo ;
- Jeux vidéo et santé mentale : risques et bénéfices ;
- Bilan de la formation.



Inscriptions sur le formulaire : [mda13nord.fr/formations](https://mda13nord.fr/formations)

Renseignements : 06 33 19 81 66 / [formation@mda13nord.fr](mailto:formation@mda13nord.fr)