

DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

Les usages médiatiques et numériques des adolescents

NIVEAU 1

Durée de la formation 

7h00

Public visé 

Tous publics

Pré-requis 

Pas de pré-requis

Contenus de la formation

- Evolution des pratiques numériques chez les jeunes
- Impacts du numérique sur la santé, la vie sociale et la vie scolaire autour des thématiques suivantes : réseaux sociaux et identité numérique, droit à l'image, cyber violence, E-sexualité, cyberdépendance
- Prévention par l'éducation aux médias numériques
- Définition et rôle des compétences psychosociales
- Ateliers pratiques de découverte des réseaux sociaux et des outils de protection

Objectifs

1. Etablir un état des lieux des nouveaux usages des médias et d'internet
2. Appréhender l'impact du numérique dans notre vie quotidienne
3. Identifier les enjeux du numérique chez les jeunes

Méthodes

- Alternance de théorie et de mise en situation pour favoriser l'acquisition des connaissances.
- Support de formation et document complémentaire éventuel remis sous format numérique aux participants via une plateforme collaborative PADLET

Évaluation de la formation 

- Enquête de satisfaction et exercices

Qualité du formateur 

Formateur qualifié dans la compétence –
Master 2 médico-social – Formatrice

Sanction de la formation 

- Attestations d'assiduité
- Certificat de réalisation



DÉROULÉ PÉDAGOGIQUE

Les usages médiatiques et numériques des adolescents

NIVEAU 2

Durée de la formation 

6h00

Public visé 

Tous publics

Pré-requis 

Participation au niveau 1

Contenus de la formation

- Paramétrage des différents réseaux sociaux (confidentialité, géolocalisation, accessibilité)
- Les bienfaits des réseaux sociaux
- Les nouvelles tendances sur les réseaux sociaux
- Ateliers pratiques autour de l'exploration des jeux vidéo par tranche d'âge

- Influence chez le jeune autour de ça :
 - Relation à l'autre
 - Prise de décision
 - Santé physique
 - Santé mentale

Objectifs

1. Maîtriser les outils de paramétrage des réseaux sociaux.
2. Appréhender l'impact du numérique dans notre vie quotidienne.
3. Prévenir l'impact des jeux vidéo chez les jeunes.

Méthodes

- Alternance de théorie et de mise en situation pour favoriser l'acquisition des connaissances.
- Support de formation et document complémentaire éventuel remis sous format numérique aux participants via une plateforme collaborative PADLET

Évaluation de la formation 

- Enquête de satisfaction et exercices

Qualité du formateur 

Formateur qualifié dans la compétence

Sanction de la formation 

- Attestations d'assiduité
- Certificat de réalisation

