

# Enfants et Ecrans : conseils pratiques pour le quotidien



## Programme prévisionnel

### DEMI-JOURNEE 1

#### Des enfants face aux écrans : pour une anthropologie des usages

- Etude de cas Alex, 2 ans 8 mois, troubles du spectre autistique ?
- Demain tous crétins ?
- La Petite Poucette – regard anthropologique sur la révolution numérique
- Entre technophilie et technophobie : la sociologie des usages
- Les recommandations pour enfants connectés : guide pour une relation pacifiée

### DEMI-JOURNEE 2

#### Des écrans addictifs aux écrans utiles : accompagner les familles face aux écrans

- Revue des connaissances scientifiques : entre surmédicalisation et apports scientifiques, quels sont les risques et les bénéfices de l'exposition aux écrans ?
- Les écrans rendent ils addict ? Que nous dit la science ?
- Consultation écran : comment accompagner les familles dans la gestion des écrans
- Le jeu vidéo et son univers comme média. Utiliser sagement les ressources numériques.

## Objectifs

- Situer les enjeux conceptuels et épistémologiques de la révolution technologique actuelle et ses conséquences sur le développement de l'enfant
- Tenir compte des principes d'usage des écrans et du numérique
- Appliquer les recommandations en matière de santé
- Utiliser des outils et méthodes d'usage des écrans pour les enfants avec ou sans troubles d'apprentissage

## Publics

Autre professionnel Educateur(trice)  
spécialisé(e) Ergothérapeute infirmier  
Médecin Neuropsychologue Orthophoniste  
personnel de l'éducation Psychologue  
Psychomotricien(ne)

## Pré-requis

Pré-requis:  
Aucun

## Dates & lieux

- du 28 au 29 août 2025  
en ligne : 13h30-17h00

## Durée

1 jours / 7 heures

## Tarifs

Établissement : 295 €  
Individuel : 255 €

## Intervenants (prévisionnel)

**SANSORGNE Thibaut**  
Psychologue spécialisé en  
neuropsychologie, pratique libérale.

**SERLET Sébastien**  
Sébastien SERLET, psychologue spécialisé  
en neuropsychologie, réalité virtuelle et  
neuropsychologie clinique intégrative.  
Fondateur de REHAL-IT, développement  
du logiciel R.O.G.E.R, logiciel de réalité  
virtuelle pour les thérapies cognitives