

Jeudi 6 juin 2019

Bâtiment Aula de l'IDHEAP

UNIL-Mouline

Inscriptions en ligne

[unil.ch/sympados](http://unil.ch/sympados)

Symposium Journée Adolescence 2019

# Génération numérique : défis et opportunités

## programme

8h30 Accueil, café (Aula, IDHEAP)

9h00 **L'éducation numérique dans le système scolaire**

Madame la Conseillère d'Etat Cesla Amarelle, Cheffe du  
Département de la formation, de la jeunesse et de la culture

Modérateurs : Prof. J.-C. Suris & Prof. Grégoire Zimmermann

10h00 Premier atelier à choix (GEO 2121 / 2129 / 2137 / 2144)

12h00 Repas (non inclus)

13h30 Deuxième atelier à choix (GEO 2121 / 2129 / 2137 / 2144)

15h30 Pause café (Aula, IDHEAP)

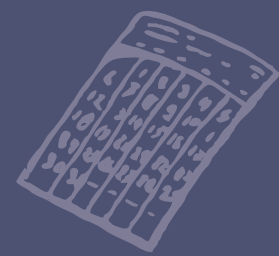
16h00 **« Addictions » aux nouvelles technologies : Réalité clinique  
ou pathologisation de la vie quotidienne ? (IDHEAP)**

Prof. Joël Billieux, The Addictive and Compulsive Behaviours Lab  
(ACB-Lab), Université du Luxembourg

Modérateur : Prof. Grégoire Zimmermann

17h00 Conclusion : André Berchtold & Grégoire Zimmermann

17h30 Fin de la journée



## unisanté

Centre universitaire de médecine générale  
et santé publique · Lausanne

*Unil*

UNIL | Université de Lausanne

Faculté des sciences sociales  
et politiques

# ateliers

## SUR LES TRACES NUMÉRIQUES DES ADOLESCENTS

Boris Beaudé, Professeur assistant en PTC, STSLab & Ladhul, Institut des sciences sociales, Université de Lausanne

Olivier Glassey, MER, OSPS & Ladhul, Institut des sciences sociales, Université de Lausanne

L'usage intensif du smartphone et des médias sociaux expose les adolescents à une traçabilité inédite de leurs pratiques. Leurs mobilités, leurs relations, leurs recherches d'information et leurs consultations font l'objet d'une surveillance potentiellement continue qui exige de bien saisir le caractère exceptionnel et sans précédent de cette situation. Entre mise en scène de soi et exposition indésirable de la vie privée, tout un spectre de problématique émerge de cet environnement renouvelé des pratiques adolescentes. Dans le cadre de cet atelier, nous proposons de présenter et de discuter cette traçabilité afin de mieux saisir les enjeux spécifiques. Nous aborderons les dispositifs qui rendent possible cette traçabilité, mais aussi les moyens mis en œuvre par les adolescents pour les détourner et en exploiter le potentiel à leur avantage. Cet atelier proposera de clarifier le plus possible les conditions de cette traçabilité, son ampleur et ses modalités pratiques, en veillant à en identifier le plus clairement possible les enjeux sociaux correspondants.

## JEUX VIDÉO, MODE D'EMPLOI : CE QUI SE PASSE DANS ET AUTOUR DE L'ÉCRAN

Niels Weber, Psychothérapeute FSP spécialisé en hyperconnectivité, président de Gaming Federation.

Yannick Rochat, Premier assistant en section des sciences du langage et de l'information (lettres, UNIL). Co-fondateur du UNIL Gamelab.

Tout comme la littérature et le cinéma, les jeux vidéo ont un langage propre à eux. Celui-ci n'est généralement pas perceptible au premier coup d'oeil, qu'il s'agisse de provoquer l'enthousiasme, d'inviter à poursuivre le jeu, ou d'inciter à ouvrir les cordons de sa bourse. Dans cet atelier, nous décryptons certaines des mécaniques aux-

quelles recourent les jeux vidéo. Nous souhaitons fournir aux participantes et participants des clés d'analyse pour comprendre ces objets contemporains si communs et si complexes en même temps.

## ADOLESCENTS, PARENTS ET ÉCRANS

Dr Joan-Carles Surís, Professeur associé responsable du Groupe de Recherche sur la Santé des Adolescents, Unisanté, Centre de médecine générale et santé publique, Lausanne. Mme Yara Barrense-Dias, chargée de recherche, Groupe de Recherche sur la Santé des Adolescents, Unisanté, Centre de médecine générale et santé publique, Lausanne.

« *Je ne me force plus à crier pour que les enfants viennent à table, c'est plus facile de leur envoyer un texto (- une mère) »*

Les nouvelles technologies sont devenues part de notre quotidien et ont envahi la sphère familiale. L'objectif de cet atelier interactif est de définir quelles sont les difficultés que l'usage des nouvelles technologies par les jeunes (et leurs parents !) pose aux familles pour, en partant de ces constats, essayer de trouver des solutions.

## DES JEUX VIDÉO POUR LES APPRENTISSAGES SOCIAUX ?

Florence Quinche, Professeure associée, UER Didactiques de l'art et de la technologie, Haute école pédagogique (HEP-Vaud), Laboratoires CREAT, LirEDD

Dans cet atelier vous pourrez découvrir divers usages pédagogiques des jeux vidéo.

Vous aurez la possibilité de tester une série de jeux en lien avec le développement de compétences dites « transversales » chez les jeunes : communication, empathie, compréhension des interactions dans les systèmes, approche de la complexité, prise de décision. Des usages et détournements de jeux favorisant la créativité seront également proposés. ex. de jeux : *J'aime les patates* (changement social, EDD, *Tsara* pour les proches de jeunes avec TSA (parents, enseignants, fratrie)), *stopviolence*.



# organisation

Joan-Carles Surís, Groupe de Recherche sur la Santé des Adolescents (Unisanté, Centre de médecine générale et santé publique)

André Berchtold, Institut des Sciences Sociales & LIVES (Faculté des SSP, UNIL)

Grégoire Zimmermann, Family and Development research center (FADO), Institut de Psychologie (Faculté des SSP, UNIL).

## Finance d'inscription

La participation est de **120 CHF pour la journée (60 CHF pour les étudiants)** (incluses 2 pauses café mais sans repas de midi, places limitées à 100 personnes).

Date limite d'inscription : **27 mai 2019**.

## Attestation

Une attestation de 8 heures de formation sera délivrée aux participants.

Inscriptions : [unil.ch/sympados](http://unil.ch/sympados)