

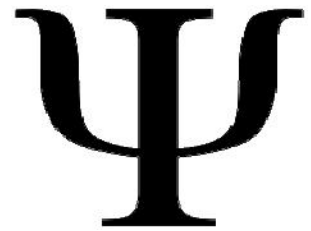
UFR de Psychologie

Options pour non spécialistes L3

Objectifs et contenus des enseignements



Année Universitaire 2020-2021



Contacts
(en fonction du type de demande)

ADMINISTRAT ION SCOLARITE

Gestionnaire de scolarité L3 :
licence3.psych@univ-tlse2.fr

Responsable administrative du pôle Licence :
respadm.licencepsycho@univ-tlse2.fr

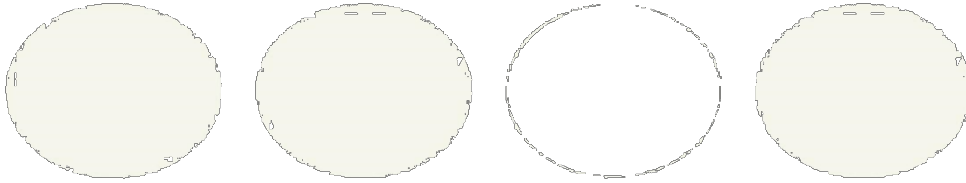
PEDAGOGIE

Responsables pédagogiques L3 :
Céline Launay et Nicole Cantisano
respl3psycho@univ-tlse2.fr

Responsable pédagogique du pôle Licence :
respllicence.psych@univ-tlse2.fr

Sommaire

Semestre 5	9
UE 506 PY01OP5V-Diversité des cultures et interculturation	9
UE 506 PY02OP5V-Psychologie de l'enquête judiciaire	10
Semestre 6	11
UE 606 PY01OP6V-L'enfant, la lecture et l'écriture	11
UE 606 PY02OP6V- Introduction à la psychanalyse	12
UE 606 PY03OP6V-Ergonomie, psychologie et jeux vidéo	13



Semestre 5

UE 506 PY01OP5V-Diversité des cultures et interculturalisation

Informations générales

Responsable : Zohra Guerraoui (zohra.guerraoui@free.fr)

Crédits ECTS : 3 Organisation : 25 h de CM



Objectifs

Cette UE est destinée aux futurs professionnels qui s'intéressent aux problématiques interculturelles.

A travers cet enseignement, Il s'agira alors de :

Comprendre les changements du monde contemporain à partir des contacts de cultures

Sensibiliser les étudiants aux problématiques interculturelles

Réfléchir sur les différents modèles théoriques questionnant ces problématiques

Traiter les effets psychologiques du contact de cultures

Compétences développées : S'approprier les différents concepts en lien avec cette problématique

Repérer les différents modèles théoriques

Adopter un point de vue critique

Etre en capacité de se décentrer

Description

La question de la diversité culturelle des groupes humains, la manière dont elle a été pensée par les psychologues, mais aussi par les philosophes et les anthropologues, constituera la ligne conductrice de cet enseignement. Elle sera interrogée à partir des thèses universalistes et relativistes, en s'appuyant sur différents courants (culturalistes, psycho-anthropologiques, interculturalistes). Cette réflexion nous amènera à nous pencher sur la problématique actuelle des contacts de cultures et leurs incidences tant au niveau social, familial, éducatif que personnel.

Bibliographie

Clanet C. (1990). Introduction à l'interculturel. Toulouse. PUM

Guerraoui Z., Sturm G. (2012). Familles migrantes, familles en changement. Le paradigme de la complexité. L'exemple des familles d'origine maghrébine. Devenir, 24 (4), 289-299

Guerraoui, Z. (2009). De l'acculturation à l'interculturalisation : réflexions épistémologiques. L'Autre, Clinique, cultures et sociétés. Vol 10, 2, 195-200.



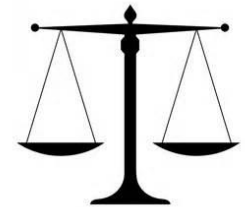
Semestre 5

UE 506 PY02OP5V-Psychologie de l'enquête judiciaire

Informations générales

Responsable : Jacques Py (Jacques.Py@univ-tlse2.fr)

Crédits ECTS : 3 Organisation : 25 h de CM



Objectifs :

Bien loin des intuitions des «profilers» de séries TV, la psychologie de l'enquête judiciaire est une discipline scientifique – rigoureuse sans être austère - susceptible d'aider considérablement la justice à résoudre les enquêtes tout en réduisant les risques d'erreurs judiciaires. En effet, après un siècle de recherches, on dispose aujourd'hui de techniques efficaces permettant de placer les témoins et victimes dans des conditions optimales de remémoration de la scène criminelle. On sait aussi améliorer l'activité très complexe de description d'une personne. On sait encore – dans une certaine mesure - détecter les mensonges. On sait enfin réaliser une expertise victimologique et du suspect, ainsi qu'une évaluation des témoignages sur lesquels repose l'enquête criminelle.



Semestre 6

UE 606 PY01OP6V-L'enfant, la lecture et l'écriture

Informations générales

Responsable : Aurélie Simoës-Perlant (simoes@univ-tlse2.fr)

Crédits ECTS : 3 Organisation : 25 h de

CM Objectifs

L'objectif de cet enseignement sera de présenter aux étudiants non spécialistes en psychologie la façon dont l'enfant apprend à lire et à écrire aussi bien de façon implicite (c'est-à-dire sans s'en rendre compte mais par contact répété avec l'écrit) que de façon explicite (grâce aux règles et aux principes qu'il acquiert à l'école). Après avoir développé la façon dont l'enfant typique entre dans le langage écrit, nous apporterons un éclairage sur les troubles des apprentissages que peuvent rencontrer certains élèves (dyslexie, dysorthographe).



Description

Les différentes séances porteront sur les thèmes suivants : Introduction - *Du langage oral à l'écrit* ; L'entrée de l'enfant dans l'écrit ; La lecture - *Qu'est-ce que lire ? Généralités sur la lecture d'un point de vue psychomoteur* ; Les modèles de la lecture ; Les méthodes de lecture ; Un apprentissage précoce - *Apprentissage implicite* ; L'écriture - *Qu'est-ce qu'écrire ?* ; Les modèles de la production écrite ; Les troubles du langage écrit - *Définition – différence retard de lecture vs. Trouble / Prévalence / Hypothèses causales de la dyslexie-dysorthographe* ; Les outils / Les supports pédagogiques ; Un point sur l'illettrisme.

Cours magistraux de 2h, interactifs et appliqués. Les séances seront associées à un diaporama powerpoint. Des interviews, présentations d'outils et de méthodes d'apprentissage de la lecture et reportages scientifiques sur les troubles seront utilisés pour illustrer les éléments théoriques présentés.

Bibliographie

- Bastien, C., Bastien-Toniazzo, M. (1997). *L'accès au langage écrit : l'apprentissage normal. Approches Neuropsychologiques des Apprentissages de l'Enfant*, 42, 57-58.
- Bentolila, A. & Germain, B. (2005). *Apprendre à lire: choix des langues et choix des méthodes. Education for All Global Monitoring Report 2006*.
- Bouchard, M-J. (1991). *Apprendre à lire comme on apprend à parler. Acte de lecture*, 36.
- Fayol, M., & Jaffré, J.-P. (1999). *L'acquisition/apprentissage de l'orthographe. Revue Française de Pédagogie*, 126, 143-170.
- Ferreiro, E. (2000). *L'écriture avant la lettre. Hachette éducation, coll. Enfance*.



Semestre 6

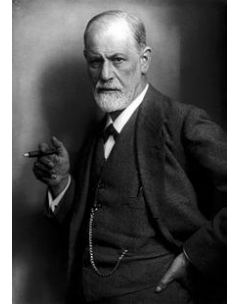
UE 606 PY02OP6V- Introduction à la psychanalyse

Informations générales

Responsable : Michelle CATTEEUW (michelle-claire.catteeuw@univ-tlse2.fr)

Bureau M133

Crédits ECTS : 3 Organisation : 25 h de CM



Objectifs

Cet enseignement a pour objectif, à partir d'une introduction aux concepts fondamentaux de la discipline, de présenter les principales découvertes de la psychanalyse et de montrer les perspectives qu'elle offre aujourd'hui dans le traitement, tant individuel que groupal et familial, du mal-être et des symptômes contemporains.

Seront examinés la dynamique de l'inconscient à partir de ses productions (rêves, lapsus, actes manqués, symptôme), les mécanismes qui président à sa mise en place (refoulement dans la névrose) et l'originalité de certains concepts (la sexualité infantile, le transfert) ainsi que certaines de ses extensions contemporaines aux groupes et à la famille.

Description

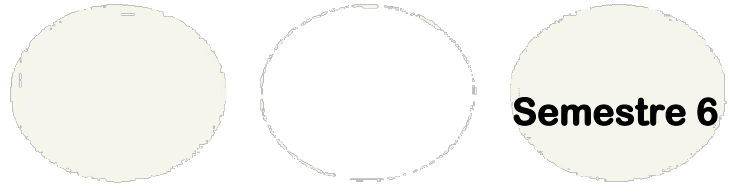
- Les découvertes de la psychanalyse : le champ clinique de l'inconscient (rêve et hystérie, psychopathologie de la vie quotidienne et le sens des symptômes) - Introduction à la psychanalyse groupale et familiale.

Présentation des activités prévues : exposés magistraux, lectures, résumés de texte, travail en petits groupes. Participation attendue des étudiants.

Bibliographie

Freud, S. (1915-1917). Introduction à la psychanalyse. Paris. Payot. 1961. 2ème édition.

Freud, S. (1923), Psychopathologie de la vie quotidienne. Paris. Payot. 1981.



UE 606 PY03OP6V-Ergonomie, psychologie et jeux vidéo

Informations générales

Responsable : Loïc Caroux (loic.caroux@univ-tlse2.fr)

Crédits ECTS : 3 Organisation : 25 h de

CM Objectifs

Cette UE a pour objectif de présenter pourquoi et comment (1) l'ergonomie et la psychologie contribuent à comprendre les êtres humains face aux jeux vidéo et (2) ces disciplines peuvent aider à concevoir des jeux vidéo.

Compétences propres à l'UE : Savoir situer les rôles de la psychologie et de l'ergonomie dans l'étude des jeux vidéo aujourd'hui. Savoir situer les rôles de la psychologie et de l'ergonomie pour la conception et l'évaluation des jeux vidéo. Savoir citer et décrire les caractéristiques des systèmes de jeux vidéo du point de vue de la psychologie et de l'ergonomie. Savoir citer et décrire les effets positifs et négatifs de la pratique du jeu vidéo sur le joueur. Savoir citer et décrire les concepts principaux des interactions joueur-jeu vidéo présents dans la littérature scientifique. Savoir citer et décrire les principales méthodes centrées-utilisateur pour la conception et l'évaluation des jeux vidéo. Compétences transversales : Savoir lire et analyser des articles scientifiques en anglais. Savoir présenter oralement un travail de synthèse bibliographique original



Description

Les jeux vidéo aujourd'hui : Les joueurs de jeux vidéo. Les différents types de jeux vidéo et leurs supports. Les différents contextes d'utilisation des jeux vidéo (divertissement, apprentissage, ...)

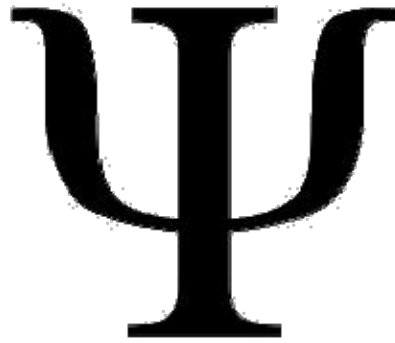
Effets positifs et négatifs de la pratique du jeu vidéo sur le joueur : Entraînement des activités mentales (perception, cognition). Apprentissage de connaissances et de savoir-faire (« serious games »).

Développement d'activités collectives (jeux coopératifs). Influence des jeux sur le comportement du joueur (jeux violents ou prosociaux). Comportements pathologiques de jeu (addiction, fatigue, ...)

Conception et évaluation des jeux vidéo centrées sur le joueur : Les interactions joueur-jeu vidéo : Utilisabilité, Expérience utilisateur pour les jeux vidéo. Jouabilité. Les aspects de ces interactions liés au joueur : Engagement, immersion, présence. Plaisir, flow, émotions. Les aspects de ces interactions liés aux jeux vidéo : Les interfaces (information visuelles et auditives, techniques de contrôle du jeu). Gameplay, narration, challenge. Les jeux multi-joueurs : Méthodes utilisées pour la conception et l'évaluation centrées-utilisateur des jeux vidéo.

Bibliographie

- Bernhaupt, R. (2010). *Evaluating user experience in games: Concepts and methods*. London: Springer-Verlag.
- Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 94, 178–192. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.003>
- Caroux, L., Isbister, K., Le Bigot, L., & Vibert, N. (2015). Player–video game interaction: A systematic review of current concepts. *Computers in Human Behavior*, 48, 366–381. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.066>



UFR de Psychologie

<http://ufr-psycho.univ-tlse2.fr/>

Université Toulouse Jean Jaurès

5 allées Antonio Machado

31058 Toulouse Cedex 9

Accueil UFR

accueil.psycho@univ-tlse2.fr

05 61 50 49 50