Intra

Présentiel

©Copyright EdiFormation

NOUVEAU PROGRAMME

Autisme, TSA : Le jeu comme outil de développement des compétences cognitives

Objectifs opérationnels

- Évaluer les compétences pour enseigner une activité de jeu
- Choisir les compétences cognitives à développer par le jeu

Compétences professionnelles

✓ Réaliser une évaluation des compétences cognitives émergentes de la personne présentant un TSA en lien avec le jeu
✓ Collecter les éléments significatifs de l'évaluation
✓ Déterminer les étapes du jeu pour faciliter l'enseignement et l'acquisition
✓ Créer une activité de jeu adaptée pour améliorer ses compétences cognitives

Dates & Infos

Dates 2025 : voir site

Durée : 14 heures - 2 jours

Accès : prérequis 35 heures de formation
(voir programmes avec la mention « base »)

Formatrice : G. BERNIER, Consultante clinique (Canada)

Délai : traitement des bulletins d'inscription dans un délai de 15 jours maximum, à compter de leur réception, par l'envoi d'un accusé de réception

Référentiel Qualité ESSMS - HAS

Cette formation prépare au critère suivant :

- Chapitre 2 : Les professionnels
  > critère 2.5.3

Tarifs

(non assujettis à la TVA, hors frais déplacement, repas et hébergement du stagiaire)

	PRÉSENTIEL	DISTANCIEL
Professionnel[1] :	480 €	-
Demandeur d'emploi, AESH et enseignant[2] (sur fond propre) **:**	200 €	-
Étudiant[2] (-26 ans) **:**	20 €	-
Parent/aidant :	nous contacter	
Intra (coût pédagogique) **:**	2 360 €	

[1] *Professionnel : salarié, libéral, fonction publique, France Travail (AIF)*

[2] *Justificatif obligatoire*

Dans le cadre d'une démarche d'amélioration continue de la qualité, les programmes de formation sont susceptibles d'être adaptés en tout ou partie.

Déroulé pédagogique et modalités

©Copyright EdiFormation

Déroulé pédagogique

Jour 1 - 7 heures

✓ **Compétence visée : Réaliser une évaluation des compétences cognitives émergentes de la personne présentant un TSA en lien avec le jeu**

- Préciser les éléments nécessaires à la constitution d'une évaluation des compétences
- Rappeler où, quand et dans quelles conditions faire passer l'évaluation
- Résumer l'objectif à évaluer

✓ **Compétence visée : Collecter les éléments significatifs de l'évaluation**

- Décrire les aspects généraux pertinents
- Regrouper les résultats de l'évaluation
- Convertir les résultats en compétences à enseigner

Jour 2 - 7 heures

✓ **Compétence visée : Déterminer les étapes du jeu pour faciliter l'enseignement et l'acquisition**

- Clarifier les règles et les compétences pour définir le choix du jeu
- Reconnaître les compétences qui nécessitent un enseignement explicite (phase 1) pour le jeu choisi
- Comprendre la place de la motivation dans le jeu

✓ **Compétence visée : Créer une activité de jeu adaptée pour améliorer ses compétences cognitives**

- Présenter le jeu selon les compétences acquises observées pendant les évaluations (prérequis)
- Justifier le choix du jeu selon les compétences inscrites au PPI et à enseigner (objectifs)
- Traduire en compétences à acquérir les règles d'un jeu pour le rendre plus accessible et progressif
- Reprendre le moyen de communication utilisé pour interagir lors de l'activité de jeu

Modalités d'évaluation

À l'entrée en formation :

- Questionnaire d'évaluation des connaissances « à froid »

Tout au long de la formation :

- Questionnaire de positionnement en formation

À la fin de la formation :

- Questionnaire d'évaluation des acquis « à chaud »
- Questionnaire de satisfaction

Validation de la formation :

- Attestation de présence individuelle
- Attestation d'évaluation des acquis de formation

À six mois :

- Questionnaire d'évaluation des effets de la formation

Méthodes mobilisées

Pédagogie inductive et déductive : apports théoriques, échanges, présentation d'outils et stratégies, vidéos, mises en situation, questions/réponses

Moyens :

Présentiel — Une salle équipée, un vidéo-projecteur, un livret d'accueil du stagiaire et un support pédagogique

Distanciel — Un livret d'accueil du stagiaire et un support pédagogique. Chaque stagiaire devra être équipé d'un ordinateur (ou tablette) avec webcam, micro et connexion internet haut débit

Dans le cadre d'une démarche d'amélioration continue de la qualité, les programmes de formation sont susceptibles d'être adaptés en tout ou partie.