



©Copyright Edifformation

EDUC5/EDUC5D

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

PRÉREQUIS 35 HEURES DE FORMATION

14 HEURES - 2 JOURS

PRÉSENTIEL OU DISTANCIEL

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 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

Tarifs (valables jusqu'au 31/05/2027, non assujettis à la TVA, hors frais déplacement, repas et hébergement du stagiaire)

Professionnel¹ : 300 € (D)

Demandeur d'emploi, AESH et enseignant² : 100 € (D)

Étudiant² : 20 €

Parent/aidant : nous contacter

Intra (coût pédagogique) : (D/P sur demande)

(P) = Présentiel | (D) = Distanciel

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

² Justificatif obligatoire, pour étudiant - 26 ans



Référentiel Qualité ESSMS - HAS

Cette formation prépare au critère :

- Chapitre 2 : critère 2.5.3

Déroulé pédagogique

Jour 1 - 7 heures

✓ **Compétence visée : Réaliser une évaluation des compétences cognitives émergentes 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 PP 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

Dates inter 2027

Distanciel :

- 6 et 7 décembre