04 93 45 53 18 info@ediformation.fr

©Copyright Ediformation

EDUC6/EDUC6D

Autisme, TSA : Être autonome dans les activités de jeux/loisirs sur le temps libres

PRÉREQUIS 35 HEURES DE FORMATION

14 HEURES - 2 JOURS

PRÉSENTIEL OU DISTANCIEL

Objectifs opérationnels

- Évaluer les compétences pour organiser une activité de jeu/loisir
- Organiser des activités autonomes de jeux/loisirs

Compétences professionnelles

✓ Réaliser une évaluation informelle/fonctionnelle dans les domaines impliqués dans l'activité du jeu/loisir
✓ Collecter les éléments significatifs de l'évaluation informelle/fonctionnelle
✓ Décomposer une activité de jeu/loisir pour en faciliter l'acquisition
✓ Mettre en place une activité autonome de jeu/loisir adaptée

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

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

(P) = Présentiel | **(D)** = Distanciel

Référentiel Qualité ESSMS - HAS

Cette formation prépare au critère :

• *Chapitre 2 :* critère 2.5.3

04 93 45 53 18 info@ediformation.fr

Déroulé pédagogique

Jour 1 - 7 heures

✓ **Compétence visée : Réaliser une évaluation informelle/fonctionnelle dans les domaines impliqués dans l'activité du jeu/loisir**
- Distinguer les aspects fonctionnels à évaluer en fonction des besoins
- Catégoriser les éléments nécessaires à la constitution d'une grille d'évaluation informelle/fonctionnelle
- Rappeler le contexte de l'évaluation informelle/fonctionnelle
- Présenter la procédure d'évaluation, les consignes de passation et la cotation

✓ **Compétence visée : Collecter les éléments significatifs de l'évaluation informelle/fonctionnelle**
- Décrire les aspects généraux pertinents
- Indiquer les points de vigilance à travailler en lien avec les aspects généraux pertinents
- Regrouper les résultats de l'évaluation

Jour 2 - 7 heures

✓ **Compétence visée : Décomposer une activité de jeu/loisir pour en faciliter l'acquisition**
- Classer les règles d'un jeu/loisir en compétences à maîtriser par la personne présentant un TSA
- Reconnaître les compétences qui nécessitent un apprentissage pour le jeu/loisir choisi
- Comprendre la place de la motivation dans le jeu/loisir

✓ **Compétence visée : Mettre en place une activité autonome de jeu/loisir adaptée**
- Présenter le loisir selon les compétences nécessaires à sa pratique
- Justifier le choix du loisir (objectif, temps dédié, matériel)
- Reformuler les règles d'un loisir sous la forme d'un moyen de communication commun, compréhensible et utilisable par tous
- Souligner l'importance de la supervision des temps de jeux /loisirs pour maintenir la motivation