



©Copyright Ediformation

©Copyright Ediformation

## EDUC5/EDUC5D

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

PRÉREQUIS 35 HEURES DE FORMATION

14 HEURES - 2 JOURS

## 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 31/05/2026, non assujettis à la TVA, hors frais déplacement, repas et hébergement du stagiaire)

**Professionnel**<sup>1</sup> : 480 € (P) | 300 € (D)

**Demandeur d'emploi, AESH et enseignant**<sup>2</sup> : 200 € (P) | 100 € (D)

**Étudiant**<sup>2</sup> : 20 €

**Parent/aidant** : nous contacter

**Intra** (coût pédagogique) : 2 360 €

(P) = Présentiel | (D) = Distanciel

<sup>1</sup> Professionnel : salarié, libéral, fonction publique, France Travail (AIF)

<sup>2</sup> Justificatif obligatoire



### 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 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

### Dates 2026

#### Présentiel :

- 12 et 13 novembre à Paris