



©Copyright Ediformation

©Copyright Ediformation



VSP5D

Autisme, TSA sans TDI : Groupe d'entraînement aux habiletés sociales – atelier de Jeux De Rôle (JDR)

SANS PRÉREQUIS

7 HEURES – 1 JOUR

DISTANCIEL

Objectifs opérationnels

- Préparer un atelier jeu de rôle dans le cadre du développement de compétences sociales d'une personne présentant un TSA sans TDI
- Élargir l'éventail des compétences sociales par la simulation dans le jeu

Compétences professionnelles

- Soutenir la pratique du jeu de rôle comme outil de développement des habiletés sociales en s'appuyant sur ses avantages en lien avec les spécificités de fonctionnement du TSA
- Mettre en place une session de jeu de rôle : travail de compétences sociales de niveau 1
- Interpréter son personnage : travail de compétences sociales de niveau 2
- Tester des hypothèses sociales : travail de compétences sociales de niveau 3

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

Professionnel ¹ : 160 € (D)

Demandeur d'emploi, AESH et enseignant ² : 80 € (D)

Étudiant ² : 20 €

Intra (coût pédagogique) : sur demande

(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 aux critères :

- Chapitre 2 : critère 2.5.3

Déroulé pédagogique

La notion de «niveau de compétences sociales» dans ce programme est une approche faisant le lien avec les systèmes de jeux de rôle et n'a aucun lien avec une quelconque échelle standardisée.

Jour 1 - 7 heures

✓ **Compétence visée : Soutenir la pratique du jeu de rôle comme outil de développement des habiletés sociales en s'appuyant sur ses avantages en lien avec les spécificités de fonctionnement du TSA**

- Percevoir le jeu de rôle comme un outil structuré
- Connaître les supports spécifiques existants pour rendre accessible le jeu de rôle
- Présenter le jeu de rôle comme un outil de travail sur l'autodétermination, les relations sociales et la gestion émotionnelle
- Argumenter sur un choix de jeu de rôle suivant ses critères facilitateurs et son ouverture sur les domaines du quotidien

✓ **Compétence visée : Mettre en place une session de jeu de rôle : travail de compétences sociales de niveau 1**

- Suivre les étapes de planification des séances de jeu
- Définir l'environnement de jeu
- Expliquer les premières interactions sociales liées au jeu pour amener à la pratique
- Spécifier les actions attendues de la part des joueurs selon la séquence de jeu

✓ **Compétence visée : Interpréter son personnage : travail de compétences sociales de niveau 2**

- Comprendre son personnage par la lecture de sa fiche de jeu
- Expliquer les différentes façons «d'acter» son personnage
- Trouver la motivation à incarner le personnage par sa personnalisation/création
- Observer les conséquences des choix individuels dans le jeu sans impacts sur la vie quotidienne

✓ **Compétence visée : Tester des hypothèses sociales : travail de compétences sociales de niveau 3**

- Comprendre comment réagir en fonction des actions des autres personnages joueurs et non-joueurs
- Argumenter en situation d'urgence pour mettre en place des solutions communes
- Observer les conséquences des relations dans le jeu sans impacts sur la vie quotidienne
- Visualiser les «arborescences scénaristiques» à disposition du Maître du Jeu pour travailler des situations sociales

Dates inter 2027

Distanciel :

- 28 janvier