10 Jeu dans les TSA : jouer pour apprendre, apprendre à jouer

INTERVENANTE
Lauriane VENIN-CONSOL, Orthophoniste

OBJECTIFS
Repérer les compétences nécessaires au jeu
Décrire le jeu des enfants typiques/avec autisme/avec déficience intellectuelle
Comprendre et expérimenter les notions de base en ABA VB
Savoir évaluer les compétences de jeu et dégager des objectifs d'apprentissage
Savoir être un partenaire de jeu et apprendre à jouer et imiter aux enfants
Développer sa créativité dans le jeu au service d'objectifs précis et fonctionnels.

VOLUME HORAIRE
21 h

DATES ET HEURES
Du lundi 17 au mercredi 19 juin 2019
De 9 h 00 à 12 h 30 et de 14 h 00 à 17 h 30

EFFECTIF
20 orthophonistes

LIEU
ANGERS, Maine et Loire (49)

FRAIS D'INSCRIPTION
630 € (Déjeuner compris)

Questionnaires
Évaluation des acquis initiaux,
Satisfaction (en ligne),
Évaluation des acquis finaux.

PROGRAMME
Jeu dans les TSA : jouer pour apprendre, apprendre à jouer

Lundi 17 juin 2019

Matin

Présentations, attentes, motivations
Présentation du programme des 2 journées

- Séquence 1 : Le jeu c'est quoi ?
  Définitions
  Classifications du jeu
  Jeu et développement de l'enfant, les âges du jeu
  Précurseurs du jeu
  Pourquoi l'enfant joue-t -il ? Les fonctions du jeu. Comment l'enfant joue ?
  Lego therapy
- Séquence 2 : jeu, autisme et déficience : particularités.
  Déficience intellectuelle / Jeu et déficience intellectuelle /Spectre Autistique
  Hypothèses explicatives des difficultés de jeu chez les enfants avec autisme
  Développement du jeu dans l'autisme

Après-midi

- Séquence 3 : notions et outils ABA VB
  l'ABA VB, kezako?
  Quelques Principes comportementaux
  Un renforçateur, c'est quoi ?
  Les aides visuelles / Guidances, enseignement sans erreur
  Comment apprendre des comportements nouveaux aux patients avec l'ABA ?
  Le vidéo modeling

Mardi 18 juin 2019

Matin

- Séquence 4 : Évaluer le jeu
  Pourquoi évaluer ? Comment évaluer ?
  Précautions d'usage
  Évaluations formelles et informelles
  Interroger l'entourage

Après-midi

- Séquence 5 : Comment Devenir un partenaire de jeu?
  Pairing et motivation
  Contrôle instructionnel
  Devenir un partenaire de jeu, inspiré de l'ESDM procédure "M.A.R.A."

- Séquence 6 : développer l'imitation
  Autisme et imitation / Les neurones miroirs
  Qu'est-ce qu'un apprentissage ? / Apprentissage de l'imitation selon l'ESDM

Mercredi 19 juin 2019

Matin

- Séquence 7 : Enseigner les compétences de jeu, apprendre à jouer aux enfants
  Préambule et recommandations
  Le jeu, un axe de prise en charge essentiel !
  Quels jeux ?

Après-midi

- Séquence 8 : Créativité : choisir, détourner un jeu selon ses objectifs
  Travail à partir de vidéos (formatrice et participants).
  Quel joueur êtes-vous ?
  Détourner un jeu selon ses objectifs
  Atelier pratique : vidéos
  Trucs et astuces

Echanges, questions, reprise des attentes initiales.
Synthèse des journées / Brainstorming/Quizz final par équipe/Approfondissements

Nota bene : Le programme est susceptible d'être modifié par le formateur en fonction des questions des stagiaires.