

# Le jeu dans les troubles du spectre de l'autisme et les troubles du développement intellectuel : *Jouer pour apprendre, apprendre à jouer*

## Présentation de la formation



Les compétences de jeu et de loisirs des enfants présentant un Trouble du Spectre de l'Autisme ou un Trouble du Développement Intellectuel (trisomie, syndrome génétique, etc.) sont déficitaires ou atypiques. Or elles sont essentielles pour leur autonomie (occuper le temps de façon fonctionnelle) et leur qualité de vie actuelle et à venir (comprendre le jeu des autres pour y participer) ainsi que celle de leur entourage (diminuer les comportements problématiques). Les orthophonistes sont en première ligne pour évaluer et participer au développement de ces aptitudes de jeu qui ne vont pas de soi.

Cette formation mêlant théories actuelles, nombreux ateliers pratiques et vidéos illustratives de séances, propose de comprendre pourquoi et comment intégrer le jeu, classiquement envisagé comme une médiation, à nos objectifs via une approche comportementale rigoureuse, joyeuse, et créative.



### INTERVENANTE

Lauriane VENIN, orthophoniste



### CONDITIONS D'ACCES

Orthophonistes, ou autres professionnels travaillant auprès d'enfants présentant un TSA, un TDI ou un TND (psychologues, ergothérapeutes, psychomotriciens)  
Formation possible au sein d'une structure (UEM, UEE, SESSAD, IME, etc.).



### MODALITÉS PEDAGOGIQUES

- Exposés avec présentation PowerPoint
- Vidéos et supports visuels (illustrations, films)
- Présentations théoriques, ateliers pratiques, études de cas, etc.



### MOYEN PERMETTANT D'APPRÉCIER L'EXÉCUTION DES OBJECTIFS DE LA FORMATION

Un questionnaire est donné aux participants avant et après la formation pour justifier l'acquisition des connaissances de la formation.



### VOLUME HORAIRE

28 heures (2x2 jours)



### EFFECTIF

18 orthophonistes et/ou autres professionnels



Programme mis à jour  
le 10 Novembre 2020

OséO Formation

SARL immatriculée sous le numéro 882.466.543 à la préfecture d'Arras  
contact.oseoformation@gmail.com





## JOURNÉE 1



### Matin

#### Le jeu, c'est quoi ?

- Définitions du jeu
- Classifications du jeu
- Jeu dans le développement de l'enfant typique
- Compétences nécessaires au jeu
- Pourquoi l'enfant joue ? Les fonctions du jeu
- Comment l'enfant joue ?



### Après-midi

#### Particularités du jeu dans les TSA et les TDI

- Introduction
- Particularités dans les troubles du développement intellectuel
- Particularités dans les troubles du spectre de l'autisme
- Les stéréotypies
- Hypothèses explicatives des difficultés et particularités cognitives

#### L'ABA au service de l'apprentissage et du jeu : Comprendre

- ABA ...kézako?
- Les principes comportementaux essentiels



## JOURNÉE 2



### Matin

**L'ABA au service de l'apprentissage et du jeu** : expérimenter, s'imprégner, développer des réflexes

- Les renforçateurs
- Guidances et apprentissage sans erreur
- Comment apprendre un comportement nouveau, dont le jeu?

**Devenir un partenaire de jeu**: de la théorie à la pratique

- Pairing et motivation
- Le contrôle instructionnel
- Programme ESDM (Modèle de Denver)



### Après-midi

**Evaluer le jeu**

- Pourquoi évaluer ? Comment évaluer ?
- Évaluation formelle : évaluer le jeu en autonomie et le jeu social avec le VB MAPP
- Évaluation informelle, Interroger l'entourage
- Zone proximale de développement

**Mise en projet pour la 2ème session**

- Envisager un plan d'enseignement comportemental via des vignettes cliniques:  
Le jeu comme OBJECTIF
- Objectifs/mises en projet formulés de chaque participant



## JOURNÉE 3



### Matin

#### Développer les compétences de jeu...

- Développer l'imitation: comprendre son rôle, savoir la développer
- Le jeu : un axe de prise en charge essentiel
- Plan d'enseignement du jeu
- Quels jeux ? Quelles adaptations ?
- Développer les compétences de jeu avec un programme comportemental

#### ... au service de notre créativité

- Choisir et détourner les jeux en fonction d'un objectif : Le jeu comme MEDIATION
- Ateliers pratiques: que faire avec du masking tape? Quel matériel choisir pour entraîner les jalons du jeu du VBMAPP?



### Après-midi

#### Découvrir le video modeling: procédures

- Principes de base
- Entraînement et mise en pratique: développer le jeu fonctionnel



## JOURNÉE 4



## Matin

## Découvrir le video modeling: applications en orthophonie

- Présentation et utilisation d'un matériel original offert aux participants: les cartes d'idées de jeu, un support visuel statique et dynamique pour développer le jeu fonctionnel
- Protocole d'entraînement impliquant la famille du patient: développer le jeu en autonomie via les Playmobils



## Après-midi

## Développer les Habiletés Sociales et conversationnelles par le jeu

- Lego therapy : principes, intérêt et ateliers pratiques
- Groupes d'habiletés sociales: propositions d'activités par compétence et présentation d'applications numériques pertinentes en groupe.

## Vignettes cliniques, études de cas

Une étude de cas comporte: un film illustratif ou vignette clinique orale d'un participant exposant une difficulté ou une notion précise. Reprise de la problématique par la formatrice, brainstorming collectif, apports théoriques et suggestions pratiques de la formatrice.

## Divers

- **Un pré-test** en ligne évalue les besoins des participants,
- **Un post-test** en ligne évalue les acquis suite à la formation et recueille les retours des participants,
- La pédagogie proposée est une **pédagogie active** (ateliers, mises en pratiques) et des temps d'auto évaluation ainsi qu'une **démarche personnelle de mise en projet** sont proposés régulièrement pendant la formation.
- Une **page Facebook** dédiée à la formation et réservée aux participants permet de prolonger les réflexions et les partages.