

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



## INTERVENANTE

Lauriane VENIN, Orthophoniste



## VOLUME HORAIRE

4 journées (28 heures) proposées en 2x2 jours



**Objectifs :** Suite à cette session de formation, les participants seront capables de repérer, décrire et évaluer les compétences de jeu afin d'en dégager des objectifs d'apprentissage. Ils pourront se positionner en tant que partenaire de jeu et mettre leur créativité au service d'objectifs fonctionnels et précis, afin de développer les compétences d'imitation et de jeu grâce à certaines notions essentielles d'approches comportementales. Ils seront aussi familiarisés avec le travail d'habiletés sociales et conversationnelles dans des situations de jeux de groupe et via des applications numériques.

## Programme:

### Jour 1

**Le jeu, c'est quoi ?** Définitions, classifications et place dans le développement de l'enfant typique.

**Les compétences nécessaires au jeu :** Pourquoi et comment l'enfant joue ? Présentation des fonctions du jeu.

**Particularités du jeu dans les TSA et les TDI :** Particularités spécifiques, stéréotypées et hypothèses explicatives des difficultés et particularités cognitives.

**L'ABA au service de l'apprentissage et du jeu :** Comprendre l'analyse appliquée du comportement et les principes comportementaux essentiels.

### Jour 2

**L'ABA au service de l'apprentissage et du jeu :** Expérimenter l'utilisation de renforçateurs, de guidances et d'apprentissage sans erreur.

**Devenir un partenaire de jeu :** de la théorie à la pratique avec les notions de pairing, de motivation, de contrôle instructionnel et le programme ESDM.

**Évaluer le jeu :** Comment et pourquoi évaluer ? Évaluation formelle avec le VB-MAPP, et informelle auprès de l'entourage.

### Jour 3

**Développer les compétences de jeu...** Développer l'imitation et le jeu avec un plan d'enseignement et un programme comportemental.

**...au service de notre créativité :** Choisir et détourner les jeux en fonction d'un objectif. Quel matériel choisir pour entraîner les jalons de jeu du VB-MAPP.

**Le video-modeling – procédures :** Découvrir les principes de base, entraînement et mise en pratique.

### Jour 4

**Le video-modeling – application en orthophonie :** Présentation des cartes d'idées de jeu, et protocole d'entraînement pour développer le jeu en autonomie via les Playmobils®

**Développer les habiletés sociales et conversationnelles par le jeu :** Lego therapy et groupes d'habiletés sociales.

Pour approfondir, retrouvez nos formations sur l'intervention précoce et le VB-MAPP

