

# Enseignement du jeu chez le jeune enfant

**DUREE**

1 jour - 7 heures

**PUBLIC**

Psychologue formée en ESDM et experte de l'intervention précoce en autisme.

**MODALITÉ PÉDAGOGIQUE**

Présentiel



Fiche descriptive actualisée le 22/03/2024

**PROFIL DU FORMATEUR**

Psychologue comportementale, BCBA, formée en ESDM et experte de l'intervention précoce en autisme.

**TARIF FORMATION**

A partir de 1200 € NET de taxe par jour pour le groupe de 20 personnes maximum.

Exonération de TVA conformément à l'article 261-4-4° du code général des impôts.

**DELAIS D'ACCÈS**

Maximalement 4 mois après la première prise de contact.

**CONDITION D'ACCES**

En amont de la contractualisation, un entretien téléphonique permettra d'analyser les besoins, d'ajuster le contenu aux profils et situations des stagiaires et d'identifier les situations de handicap nécessitant des adaptations. Les dates et horaires seront déterminés d'un commun accord entre le client et le prestataire.

**PREREQUIS PEDAGOGIQUES**

Avoir suivi une action de formation sur les particularités de fonctionnement des enfants autistes.

## OBJECTIF PROFESSIONNEL

Construire des compétences de jeu chez le jeune enfant.

## OBJECTIFS OPERATIONNELS

- Situer l'importance du jeu dans le développement social de l'enfant.
- Evaluer les compétences de jeu et déterminer des objectifs spécifiques.
- Décrire les stratégies permettant de développer différents types de jeu (parallèle, indépendant, dyadique, symbolique).
- Utiliser certains outils pour enseigner le jeu avec les pairs.

## CONTENU

- Etapes de développement du jeu chez l'enfant neuro-typique.
- Présentation de curriculums d'évaluation des compétences de jeu.
- Détermination et enseignement de comportements-cibles de jeu.
- Présentation d'un programme de développement de l'inclusion et du jeu grâce aux pairs.
- Identification des obstacles à l'apprentissage et leviers.

## METHODE D'ÉVALUATION

En amont de la formation : un QCM permettra d'évaluer les acquis des stagiaires. Durant la formation : plusieurs évaluations, réalisées sous forme d'ateliers ou de questionnaires, permettront ensuite de mesurer la progression pédagogique des stagiaires. A l'issue de la formation : les stagiaires seront enfin invités à évaluer l'atteinte des objectifs de la formation par un QCM et à renseigner un questionnaire de satisfaction (une synthèse des questionnaires sera transmise au donneur d'ordre).

## MOYENS PEDAGOGIQUES FAVORISANT L'IMPLICATION DES STAGIAIRES

La méthode pédagogique interactive s'appuie sur des contenus théoriques par PPT, des vidéos, des analyses de cas, des ateliers pratiques et des discussions.

Sur le plan matériel, est requise : une salle spacieuse adaptée à la formation, et si possible disposée en U, équipée d'un vidéo-projecteur et d'un paperboard.

## ACCESSIBILITE AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Conformément à la réglementation (loi du 11 Février 2005 et Articles D.5211-1 et suivants du code du travail), FORMAVISION s'engage à répondre aux besoins particuliers des stagiaires en situation de handicap en proposant des aménagements en termes de durée, rythme, méthodes et supports pédagogiques...).

Le cas échéant, l'organisme de formation pourra mobiliser des compétences externes (Centre de Ressources Formation Handicap, P.A.S AGEFIPH-FIPHFP) et les ressources AD HOC (ACCEA, EPATECH,..) pour la recherche de solutions permettant l'accès aux formations.

## PROGRAMME DE FORMATION

### JOUR 1 – 7 heures

#### Introduction

Intérêt du développement du jeu chez le jeune enfant autiste : le jeu comme contexte de choix pour développer les comportements pivots.

#### Etapas du développement du jeu

Rappels de base.

#### Evaluation des compétences de jeu

Principes et but de l'évaluation – Présentation de quelques exemples de curriculum (focus sur ESDM).  
Objectifs = évaluation de la progression.

#### Acquisition de compétences de jeu

Développement du jeu parallèle, du jeu dyadique, du jeu indépendant et du jeu symbolique.  
Compétences de l'intervenant et de l'enfant communes et spécifiques à chaque type de jeu et outils pour les développer.

#### Inclusion par les pairs

« Reste-Joue et Parle » : un exemple de programme clé en main pour développer l'inclusion et le jeu par l'intermédiaire des pairs.

#### Résolution des difficultés

Arbre de décision quand la compétence ne se développe pas.

Place du jeu dans les compétences fonctionnelles.

Renforcement externe et structuration des temps libres (développement des loisirs).

#### Etude de cas

## INDICATEUR DE RESULTATS

**Nombre de stagiaires sur l'année 2023 : 0**

*Suite à l'ensemble des questionnaires de satisfaction à chaud*

**Objectifs énoncés atteints : -%**

**Animation pédagogique : -%**

## CONTACTS



**Contact pédagogique**  
**Florence BOUY**

Directrice clinique Formavision

florence.bouy@forma-vision.com  
06 12 32 19 87



**Contact administratif**  
**Nathalie DREANO**

Assistante opérationnelle

nathalie.dreano@forma-vision.com  
09 53 94 35 52



**Contact handicap**  
**Janick COQUET**

Assistante opérationnelle

janick.coquet@forma-vision.com  
09 53 94 35 52