

JEU ET AUTISME

Module 1 et Module 2



OBJECTIFS

- Identifier et distinguer des comportements de jeu observables et spécifiques
- Expérimenter différentes formes de guidances et de renforcements pour soutenir le développement du jeu
- Reformuler l'intérêt de la motivation dans le développement du jeu
- Développer et appliquer des techniques probantes et des approches recommandées pour favoriser la coopération entre l'apprenant et le professionnel
- Enrichir et généraliser un répertoire de jeux pour initier l'apprenant à de nouvelles formes de jeu
- Identifier et nommer les ingrédients actifs favorisant une relation de partenaires de jeu fondée sur des échanges riches et des expériences de jeu partagées
- Évaluer les compétences de jeu et formuler des objectifs d'apprentissage sur mesure, adaptés à l'apprenant et à son écosystème
- Décrire et discuter la notion de validisme dans le contexte du jeu
- Découvrir et appliquer le video modeling pour développer les compétences de jeu fonctionnel et symbolique
- Sensibiliser aux notions d'empouvoirement des familles et de généralisation du jeu
- S'approprier des outils et une méthodologie pour développer et enrichir le jeu en autonomie et le jeu social
- Proposer des adaptations de jeu pertinentes en fonction des particularités cognitives des personnes autistes

PRÉREQUIS

Le module 2 n'est pas accessible sans avoir suivi le module 1

PUBLIC

Orthophonistes, psychomotricien.nes, éducateur.rices
Professionnels de santé
Professionnels de l'accompagnement

FINANCEMENT

FR-PL : Outil pour les 2 jours en direct. Inscription auprès d'OiséO Formation et introduction du dossier, via votre espace FR-PL.

Dossier FR-PL possible pour le e-learning

DPC pour les 2 jours en direct : Outil. Inscription directement via votre espace DPC

*Prix DPC : 0 euro sous réserve de l'accord du DPC et du reste de votre financement. Prix DPC hors financement : 532 euros

Module 1
en e-learning à
regarder à son
rythme

Animée par
Lauriane Venin

DURÉE

Module 1 : 1 jour en e-learning
Module 2 : 2 jours en direct

TARIF 2026

Module 1 : 160 euros
Module 2 en direct :
Libéral : 490 euros
Salarié : 550 euros
DPC : 0 euro*

INSCRIPTION

[Inscription sur le site d'OiséO](#)

www.oiseoformation.fr

contact.oiseoformation@gmail.com

★★★★ **AVIS**

Faouie : "Formation et formation dynamiques qui permettent de mettre en action rapidement la théorie dans des situations pratiques. Cela va me permettre de mettre en œuvre de nouvelles compétences dans le cadre de mes accompagnements."

Maïwa : "J'ai énormément apprécié les mises en pratique : anecdotes, les astuces partagées et les données théoriques claires. Merci beaucoup !"

Journée 1 - E-learning

Séquence 1 : Le jeu dans le développement ordinaire

- Définitions et classification
- Évolution du jeu dans le développement de l'enfant
- Comprendre les compétences nécessaires au jeu
- Déterminer les fonctions du jeu dans le développement
- Observer les procédures de jeu de l'enfant au développement typique

Séquence 2 : Particularités du jeu dans les TSA et les TDI

- Connaître la nature du jeu de l'enfant autiste ou présentant un TDI
- Comprendre les répercussions de la cognition autistique sur le jeu

Séquence 3 : L'ABA au service de l'apprentissage et du jeu

- Comprendre ce qu'est l'analyse appliquée du comportement (vulgarisation ou rappels)
- L'ABA au service de l'apprentissage et du jeu : définir et comprendre les principes comportementaux essentiels.

Journée 2 - En direct

Matin

- L'ABA au service de l'apprentissage et du jeu :
- Expérimenter l'utilisation de renforceurs, de guidances et d'apprentissage sans erreur
- Comment apprendre un nouveau comportement dont les comportements de jeu?
- Pairing et motivation: susciter la motivation, obtenir la coopération et principes pour être un bon partenaire de jeu

Après-midi

- Évaluer le jeu
- Pourquoi ? Comment ? Apport de l'évaluation ciblée et dynamique
- Évaluation formelle : évaluer le jeu en autonomie et le jeu social avec le VB MAPP
- Évaluation informelle, Co-construction avec l'entourage

Journée 3 - En direct

Matin

- Découvrir le video modeling: Théorie et pratique
- Développer le jeu fonctionnel et le jeu symbolique avec le video modeling

Après-midi

- Plan d'enseignement du jeu
- Le jeu comme objectif opérationnel
- L'enjeu de la généralisation des compétences de jeu

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Exposés avec présentation sur vidéoprojecteur
Vidéos et supports visuels (illustrations, films)
Présentations théoriques, ateliers pratiques, études de cas, quiz ...
Pédagogie active
Syllabus de la formation en PDF

EVALUATION ET ATTESTATION

Dans une démarche d'amélioration continue de la qualité, nous attachons une grande importance à l'évaluation de l'efficacité de nos formations.
C'est pourquoi nous avons mis en place plusieurs outils d'évaluation :

- Un questionnaire avant la formation pour mieux connaître vos attentes et votre niveau de départ ;
- Un questionnaire après la formation permettant de mesurer les acquis.

Vous recevrez également :

- Un questionnaire de satisfaction à compléter à l'issue de la formation ;
- Un second questionnaire de satisfaction, envoyé six mois après, pour recueillir votre retour à plus long terme.

RÈGLEMENT INTÉRIEUR ET CGV

Consultables en fin de catalogue

HANDICAP ET FORMATION

Vous êtes en situation de handicap visible ou invisible, et vous pensez que cela aura un impact sur le déroulement de votre formation ? Contactez-nous pour que nous prévoyions des aménagements sur mesure

SALARIÉ.ES

Une prise en charge est possible par votre employeur. Il est préférable de contacter OséO en amont par mail, afin de réserver votre place, en attendant la validation de votre employeur.

Une convention spécifique vous sera envoyée