



« Jeu dans les Troubles du Spectre Autistique et les Troubles du Développement Intellectuel : Jouer pour apprendre, apprendre à jouer »

Intervenante :

Lauriane Venin, orthophoniste, chargée d'enseignement aux CFUO de Nantes et de Tours.

Public visé :

Orthophonistes

Durée de la formation (en heures) : 21 h

Nombre de participants souhaités : 24

Résumé :

La formation **Jeu, TSA, TDI** est conforme aux recommandations de bonne pratique de la Haute Autorité de Santé en cela qu'elle vise notamment à limiter le handicap en favorisant l'inclusion et la qualité de vie des enfants et adultes avec TSA en formant les professionnels à développer les compétences de jeu et de loisirs des personnes avec TSA.

En effet, développer ces compétences de jeu et loisirs permet d'accroître **l'autonomie des personnes** en leur apprenant à s'occuper seul (jeux et loisirs autonomes) et à avoir une meilleure **inclusion/participation sociale** (jeu social), diminuant également les occurrences des comportements défis (**prévention des troubles du comportement**) liées à l'inactivité et mettant à mal l'intégrité physique des personnes et de leur entourage et la qualité de vie de la famille.

La formation est développée pour favoriser des **interventions précoces** ainsi que les **interventions tout au long de la vie** en se basant sur les données actualisées de la science (séquence sur le videomodeling comme outil d'intervention probant notamment) dans le respect des RBPP dans l'autisme et sur le cadrage de la Haute autorité de santé relative à la prise en charge.

L'enjeu de la formation « Jeu, TSA, TND » est **d'améliorer l'accompagnement du TSA**, et des autres TND chez **l'adulte et chez l'enfant** pour l'ensemble des professionnels de

l'accompagnement : orthophonistes, psychomotriciens, psychologues, éducateurs, professionnels de la petite enfance, des secteurs médico-sociaux...

Le programme de la formation « Jeu, TSA, TDI » couvre plusieurs éléments recommandés (éléments soulignés ci-après) par la HAS qui indique en effet que les interventions recommandées visent au minimum l'imitation, le langage, la communication, le jeu, les capacités d'interactions sociales, l'organisation motrice et la planification des actions et les capacités adaptatives des comportements dans la vie quotidienne et comportent des stratégies pour prévenir ou réduire la fréquence ou les conséquences des comportements problématiques; elles tiennent compte également des domaines émotionnel et sensoriel.

Objectifs généraux :

- Développer des **connaissances sur le développement du jeu chez l'enfant ordinaire** et sur les **caractéristiques cliniques des compétences de jeu des enfants avec TND** (dont notamment les enfants avec TSA et les enfants avec TDI) en référence aux recommandations de bonne pratique professionnelle édictées par la HAS et aux données les plus récentes de la littérature internationale au sujet des **principaux outils de référence** qui permettent de réaliser une évaluation diagnostique et fonctionnelle du jeu chez l'enfant et l'adolescent (outil d'évaluation du jeu avec le test VBmapp, grilles d'évaluation du jeu critériées..) afin de réduire l'écart entre les pratiques recommandées et les pratiques effectivement mises en œuvre.
- Maîtriser **l'accompagnement et de la rééducation des compétences de jeu**, indiquées dans les recommandations de la HAS comme une compétence à développer (voir plus bas).
- Sensibiliser les professionnels à une **bonne communication entre eux** au sujet des objectifs formulés au sujet des compétences de jeu et à développer des outils favorisant la généralisation et **les échanges entre les professionnels, les enfants et leur famille**.
- Mettre en œuvre une démarche **d'intervention pouvant débuter précocement**, personnalisée en fonction de l'évaluation, et formulant des objectifs fonctionnels pour la vie actuelle à venir du patient.
- **Favoriser la généralisation** et le transfert des acquis à des situations nouvelles et dans des environnements sociaux de plus en plus larges et ordinaires. (Apprendre à utiliser le video modeling, des cahiers de vie, outils transversaux pour généraliser les compétences, comprendre que la cognition autistique nécessite une attention particulière à la généralisation, en développant ce qu'est la généralisation, ce qui la freine dans les TSA, et comment la développer avec un programme d'intervention qui prévoit la généralisation dès lors qu'on le met en place)
- Organiser des outils d'intervention **avec une attention portée sur la structuration de l'environnement** (espace du jeu, temps du jeu, etc.) adaptés aux particularités de l'enfant.
- **Intégrer les parents**, les rendre acteur et les accompagner au mieux au sujet des occupations, jeux, et loisirs de leur enfant pour améliorer leur qualité de vie et les rendre acteur.

Méthodes utilisées :

Deux méthodes seront utilisées pour cette formation :

- Méthode affirmative :
 - Expositive pour la présentation des caractéristiques cliniques des personnes porteuses du trouble du spectre de l'autisme
 - Démonstrative par la mise en situation au moyen de vidéos et présentations de cas
- Méthode expérientielle : Confrontation des pratiques et des expériences des participants au moyen de cas cliniques. Analyse de situations et mise en œuvre de plans de traitement. Réalisations pratiques entre les participants avec en appui des présentations de cas sous forme de vidéos

Journée 1 matin

Particularités du jeu dans les TSA et les TDI

- ▶ Classifications du jeu
- ▶ Jeu et développement de l'enfant au développement ordinaire
- ▶ Manifestations des particularités de jeu dans l'autisme et les TDI
- ▶ Les stéréotypies
- ▶ Hypothèses explicatives des difficultés dans les TSA

Journée 1 Après-midi

Notions et outils ABA VB au service de l'apprentissage et du jeu

- ▶ ABA VB...kézako?
- ▶ Quelques principes comportementaux
- ▶ Les renforçateurs

Journée 2 matin

- ▶ Guidances et apprentissage sans erreur
- ▶ Comment apprendre un comportement nouveau ? (Dont le jeu)

Journée 2 Après-midi

- ▶ Pairing et motivation
- ▶ Le contrôle instructionnel

Journée 3 matin

Evaluer le jeu

- ▶ Pourquoi évaluer ?
- ▶ Évaluation formelle du jeu : VBMAPP, présentation et atelier pratique
- ▶ Évaluation informelle et interroger l'entourage
- ▶ Zone proximale de développement

Développer les compétences de jeu : comprendre

- ▶ Introduction/Recommandations
- ▶ Le jeu : axe de prise en charge essentiel

Journée 3 Après midi

Développer les compétences de jeu : pratiquer

- ▶ Plan d'enseignement du jeu : présentation et atelier pratique
- ▶ Le video modeling : présentation puis atelier pratique