FACILITER UN PROGRAMME DE GROUPES D'HABILETES SOCIALES BASE SUR DES JEUX DE CONSTRUCTION STRUCTURES

Référentiel de compétences et d'évaluation

Contact :

Antonin Fauret

PRESENTATION DE LA CERTIFICATION

OBJECTIF DE LA CERTIFICATION

Cette certification professionnelle atteste la capacité des professionnels à organiser, animer et évaluer des séances structurées de jeux de construction avec répartition explicite de rôles (ingénieur, fournisseur, constructeur), en vue de développer spécifiquement les habiletés sociales d'enfants et d'adolescents.

PUBLIC CIBLE

La certification s'adresse à tout professionnel intervenant auprès d'un public d'**enfants et adolescents présentant des difficultés avec les compétences sociales** (notamment TSA, TDAH, et autres troubles du neurodéveloppement) dans des contextes éducatifs, médicaux, sociaux. Elle concerne notamment les enseignants, les accompagnants d'élèves en situation de handicap (AESH), les orthophonistes, psychologues, psychomotriciens, ergothérapeutes, éducateurs spécialisés.

PREREQUIS

L'accès à la certification ne requiert aucun diplôme spécifique. Les candidats doivent toutefois justifier d'une expérience minimale **de 30 heures d'intervention directe auprès d'enfants ou d'adolescents au cours des 24 derniers mois**, attestée par un employeur, responsable associatif ou tout autre justificatif pertinent (auto-entrepreneur, bénévolat). Par ailleurs, ils doivent disposer d'un kit basique de jeu de construction (type briques compatibles) ainsi que d'un espace adapté permettant d'accueillir les séances.

REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION	
COMPETENCES ATTESTEES (voir lexique pour les *mots*)	MODALITES D'EVALUATION	CRITERES D'EVALUATION
C1 - Concevoir un programme de séances de jeu de construction afin d'installer une progression cohérente des objectifs du programme chez des enfants ou adolescents présentant des difficultés avec les compétences sociales : • En définissant des objectifs prioritairement centrés sur le développement des *compétences sociales*, tout en mobilisant des compétences langagières et *exécutives* en soutien ; • En s'appuyant sur un recueil préalable d'informations concernant les intérêts, particularités ou handicaps éventuels des participants, grâce à un échange simple : questionnaire ou discussion informelle avec les référents désignés (famille, établissement, service) ; • En répartissant sur plusieurs séances, avec complexité croissante (nombre de pièces, *rôles* simultanés, temps imparti), les activités inspirées des principes de la *LEGO Based Therapy* décrits par le *Dr. Daniel B. LeGoff*; • En adaptant prioritairement les objectifs et les activités à un format de petits groupes, avec possibilité complémentaire d'un format individuel en préparation de ces groupes.	**A- Production et soumission de preuves de pratique (préalable à l'entretien)** Le candidat dépose les éléments suivants : • Portfolio de 2 vidéos (5 à 7 min chacune), montrant l'animation de séances dans deux contextes différents, dont au moins une séance en groupe ; la seconde au choix (binôme/individuel/groupe) ; • Fiche contexte présentant anonymement le cadre professionnel, le profil des participants et les objectifs visés pour chaque vidéo ; • Grille d'observation remplie par le candidat pour au moins une séance filmée, documentant les indicateurs de progrès (autonomie, respect des rôles, prise d'initiative, etc.) ; • Note d'ajustement (1-2 pages) exposant les modifications apportées au programme à partir des observations précédentes. *(Cet ensemble est analysé par le jury en amont et sert de base à l'évaluation et à la soutenance orale. Il doit être soumis 15 jours ouvrés avant la soutenance).* **B- Soutenance orale (durée totale : 45 minutes)** La soutenance se déroule en deux temps : 1er temps : Présentation (15 minutes) • Synthèse concise des compétences mobilisées (structuration, préparation, facilitation, évaluation, ajustements) ;	Dans le dossier, le candidat : • Présente clairement les informations collectées préalablement (intérêts, particularités, handicaps éventuels). • Formule des objectifs spécifiques, mesurables, atteignables, réalistes et définis temporellement alignés sur le recueil préalable. • Propose une progression structurée et logique (complexité croissante, nombre de pièces, rôles, durée des activités). • Justifie explicitement le choix du format individuel ou en petit groupe selon les caractéristiques du public. En soutenance, le candidat : • Explique clairement comment il a recueilli les informations initiales (questionnaire, entretien…) et comment elles ont influencé ses choix. • Justifie verbalement les objectifs sélectionnés et la progression choisie.
C2 - Organiser chacune des séances du programme afin d'offrir aux participants un environnement ludique, motivant et sécurisé :		Dans les vidéos, le candidat : • Utilise du matériel adapté, immédiatement disponible pour chaque participant (briques, cartes, supports visuels, minuteur).

• En sélectionnant et préparant le matériel concret nécessaire (briques, *cartes de rôles*, supports visuels, minuteur) ; • En aménageant l'espace de jeu selon la taille du groupe et les besoins individuels des participants ; • En définissant clairement les règles du jeu et les *rôles* attribués aux participants ; • En anticipant des stratégies pour gérer les comportements émotionnels ou relationnels des enfants (ex : ajustements temporaires des *rôles*, outils visuels, stratégies de régulation émotionnelle, etc.) ; • En élaborant un scénario précis pour chaque séance, avec un objectif central et des étapes claires.	• Appui possible sur un support visuel (diaporama, schéma). 2e temps : Entretien avec le jury (30 minutes) • Échange sur les vidéos, le programme mis en place et les ajustements réalisés ; • Questionnement sur la posture professionnelle et la capacité d'adaptation aux besoins des participants.	• Montre un espace de jeu aménagé concrètement, adapté à la taille du groupe et aux besoins individuels. • Affiche explicitement les règles du jeu et les rôles attribués aux participants. • Applique visiblement des stratégies prévues pour gérer les comportements émotionnels ou relationnels (adaptation des rôles, outils visuels…). En soutenance, le candidat : • Explique ses choix d'aménagement matériel et spatial au regard du profil des participants. • Décrit sa démarche pour anticiper les difficultés émotionnelles ou relationnelles rencontrées.
C3 - Animer des séances structurées de jeu de construction afin de stimuler les *compétences sociales* : • En distribuant et en rappelant les *rôles* de manière claire et équitable ; • En facilitant les échanges et la résolution de problèmes entre les participants ; • En régulant le tour de parole et le temps de jeu pour chaque participant ; • En ajustant la difficulté des tâches en temps réel pour maintenir l'engagement de chacun ;		Dans les vidéos, le candidat : • Distribue explicitement les rôles aux participants et assure une rotation claire des rôles durant la séance. • Facilite activement les échanges et la résolution de problèmes entre les participants. • Régule visiblement les tours de parole et le temps consacré par chaque enfant à l'activité. • Réalise des ajustements immédiatement observables des activités pour maintenir l'engagement des enfants. En soutenance, le candidat : • Explique concrètement comment il anime les séances pour stimuler la coopération et la communication. • Justifie ses choix d'ajustements réalisés en temps réel lors des séances observées.

C4 - Évaluer les progrès des participants afin de disposer d'indicateurs fiables pour le suivi du programme et pour communiquer les résultats aux familles et partenaires : • En s'appuyant sur les objectifs définis lors de la structuration du programme (C1) pour choisir des indicateurs alignés et mesurables (ex. : respect du tour de rôle, demandes fonctionnelles adressées aux pairs, qualité des réponses, quantité et qualité des interactions pair-à-pair, résolution de désaccords, prise en compte des émotions d'autrui,…) ; • En observant les participants pendant la séance et en consignant les résultats dans une grille ou un journal de bord simple ; • En transmettant une restitution aux référents désignés (familles, établissement, service) ; • En orientant, le cas échéant, l'usager vers un médecin ou un autre professionnel spécialisé lorsque les besoins dépassent le cadre du programme.		Dans le dossier, le candidat : • Fournit une grille ou un journal de bord renseigné avec des indicateurs mesurables alignés aux objectifs initiaux (autonomie, respect des rôles, initiative). • Rédige un retour succinct, factuel et compréhensible à destination des référents désignés (familles, établissement). • Présente clairement les orientations ou recommandations vers d'autres professionnels en cas de besoin. En soutenance, le candidat : • Explique précisément les indicateurs choisis et justifie leur pertinence par rapport aux objectifs définis. • Commente ses observations recueillies et les retours transmis aux référents.
C5 - Ajuster le programme de jeu de construction afin de maintenir la progression des participants et de renforcer leur engagement dans les séances suivantes : • En analysant les résultats et les indicateurs recueillis dans l'évaluation (C4) pour identifier les progrès et les difficultés des participants ; • En ajustant les objectifs, les rôles ou les tâches en fonction des besoins observés lors des séances précédentes ; • En testant l'adaptation pour s'assurer de la pertinence des ajustements ;		Dans le dossier, le candidat : • Explique clairement les résultats obtenus en séance et les difficultés identifiées via l'évaluation précédente (C4). • Présente des ajustements explicites (objectifs, rôles, tâches) effectués sur la base des résultats observés. • Documente les résultats des tests d'adaptation réalisés à la séance suivante. En soutenance, le candidat : • Justifie ses choix d'ajustements réalisés en fonction des résultats obtenus.

		• Analyse verbalement l'impact concret des ajustements sur les participants lors des séances suivantes.

LEXIQUE

LEGO-Based Therapy : approche éducative structurée utilisant des jeux de construction collaboratifs avec rôles distribués pour développer principalement les compétences sociales (communication sociale, coopération, interactions entre pairs), inspirée des travaux du Dr. Daniel B. LeGoff.

Dr. Daniel B. LeGoff : Neuropsychologue américain ayant élaboré et validé scientifiquement la LEGO-Based Therapy, en démontrant son efficacité sur l'amélioration des compétences sociales des enfants présentant des troubles du neurodéveloppement.

Compétences sociales (= habiletés sociales) : Ensemble des habiletés permettant d'interagir efficacement avec les autres (écoute active, coopération, résolution de conflits, prise en compte de l'autre) et de s'intégrer positivement au sein d'un groupe. Ces compétences facilitent les échanges quotidiens, la création de liens sociaux, et l'adaptation aux différentes situations relationnelles rencontrées par les enfants et adolescents.

Compétences (fonctions) exécutives : Processus cognitifs supérieurs (attention, mémoire, flexibilité, régulation) mobilisés en soutien du développement des habiletés sociales lors des séances de jeu structuré.

Rôles (ingénieur, fournisseur, constructeur, inspecteur) : Répartition claire et tournante des responsabilités durant l'activité de construction (description du modèle, sélection des pièces, assemblage), favorisant le développement des compétences sociales, langagières et exécutives.

Cartes de rôles : Supports visuels explicites détaillant les responsabilités associées à chaque rôle (ingénieur, fournisseur, constructeur), utilisés pour faciliter la compréhension et la rotation des rôles lors des séances.

Rotation des rôles : Changement planifié des rôles ingénieur/fournisseur/constructeur entre participants.