

UNE PREMIÈRE PLÉBISCITÉE EN ISÈRE POUR JEUNES AVEC AUTISME :

un groupe d'entraînement aux habiletés
sociales utilisant les jeux vidéo

POURQUOI LES JEUX VIDÉOS POUR DES AUTISTES ?

Les jeux vidéo sont devenus une forme de divertissement social grâce à la possibilité de jouer en ligne en équipe et d'interagir par l'intermédiaire du chat ou en vocal. Des jeux tels que Minecraft ouvrent des mondes virtuels et des communautés qui s'étendent bien au-delà de l'écran de l'ordinateur.

De nombreuses interventions thérapeutiques s'appuient sur l'intérêt des jeunes pour ces jeux numériques. Selon des études récentes, ces jeux favorisent à la fois la motivation à participer activement à la thérapie et la modification des comportements problématiques. La recherche a aussi spécifiquement étudié l'apport des jeux vidéo pour développer les apprentissages des jeunes présentant un Trouble du Spectre de l'Autisme (TSA). Les bénéfices sont significatifs : réduction du besoin d'ajouter artificiellement des récompenses supplémentaires lorsque les jeunes adoptent les comportements ciblés et augmentation de leur volonté d'accomplir les tâches requises (Malinverni et al, 2014). Les interventions sont souvent centrées sur l'apprentissage des habiletés sociales, déficitaires chez les personnes avec TSA.

Par contre, beaucoup de jeux vidéo sont créés pour des interventions d'aide sans forcément tenir compte des intérêts, contributions et préférences des bénéficiaires.

Il est pourtant possible d'allier les bénéfices du support du jeu vidéo pour les interventions thérapeutiques et la participation à une activité appréciée par la population d'âge scolaire. Les avantages sont alors multipliés : les jeunes bénéficiaires de soin développent des habiletés sociales durant des activités qui font partie de leurs intérêts, ces activités sont populaires dans leur classe d'âge, ce qui favorise leur intégration sociale d'autant plus que les habiletés sont acquises dans un contexte très peu éloigné de celui de la vie quotidienne, ce qui favorise leur mise en pratique hors des séances de groupes d'habiletés sociales.

Minecraft fait partie des jeux vidéo qui peuvent être utilisés du fait : de sa popularité, de la possibilité de jouer en ligne et en équipe, d'un chat intégré et de l'existence d'un mode créatif ciblant la construction de structures, en mettant de côté l'aspect survie et combat.

UN CONCEPT DE GHS TESTÉ SUR LE TERRAIN



En 2018, Mélanie Crozet Licata psychologue spécialisée en autisme, constatant la faible adhésion de ses patients aux GHS Groupes d'Habilités Sociales traditionnels, a eu l'idée de partir d'un intérêt spécifique des jeunes, elle supposait que cela pourrait davantage les motiver à travailler les habiletés sociales, activités nécessaires mais à très faible intérêt pour la plupart des autistes. D'où l'idée de Mélanie Crozet Licata de se baser sur les jeux vidéos et notamment Minecraft qui peut amener de la coopération. Avec l'aide d'un stagiaire, elle a construit un programme de cinq séances de GHS pour six jeunes TSA entre 7 et 16 ans. Lors de ces groupes étaient travaillés avec des objectifs individualisés notamment les habiletés conversationnelles, la coopération, rendre accessible des explications à l'âge de son interlocuteur, travail de groupe, aide. La dernière séance étant consacrée à un « escape game » basé sur Minecraft.

En 2021, Eulalie Guermonprez bénévole d'Envol Isère Autisme a souhaité faire profiter plus de jeunes autistes de ce Groupe d'Habilités Sociales innovant ; grâce à un financement de la CPAM de l'Isère (*), elle a organisé ce projet de Groupes d'Habilités Sociales Minecraft pour 16 jeunes TSA, sous forme de stages durant les vacances scolaires. Le premier stage a eu lieu à Grenoble en octobre 2021, animé par Mélanie Crozet Licata, psychologue et créatrice du contenu initial. Le second stage GHS-Minecraft a eu lieu à Bourgoin Jallieu du 14 février au 18 février 2022. Huit jeunes de 6 à 12 ans ont pris part à ce groupe animé par une psychologue, Aurélie Collet, et une analyste du comportement, Liza Courbot Marquié.

Le contenu et les objectifs des deux stages ont été retravaillés par Mélanie Crozet Licata et Aurélie Collet. Le support proposé aux participants se présente sous la forme d'un livret individuel avec des fiches de travail à remplir chaque jour. En fin de stage, le participant conserve son livret, cela permet aux jeunes et leurs familles de garder une trace écrite du travail réalisé.

Chaque jeune arrive au stage muni d'un ordinateur et de son identifiant Minecraft. Des prêts d'ordinateurs portables et d'identifiants ont été organisés, afin que le stage soit accessible à tous les inscrits. Le même livret a été utilisé durant les deux stages.

(*) Une politique nationale d'Action Sanitaire et Sociale est proposée aux CPAM, Caisses Primaires d'Assurance Maladie, avec allocation de dotations. Chaque CPAM décide des axes retenus et des aides attribuables, sur sa circonscription. Depuis 2021, la Caisse Primaire de l'Isère a accentué les démarches vers les associations en lien avec le handicap dont l'autisme, notamment par des subventions attribuées via des appels à projets. Pensez à vous renseigner sur l'Action Sanitaire et Sociale de votre CPAM.

Du lundi au vendredi, chaque séance de deux heures a été structurée de la même manière :



● Accueil des jeunes

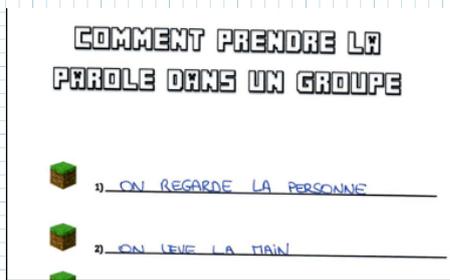


● Travail d'une habileté sociale : se présenter, instaurer des règles de groupe, collaborer à l'élaboration d'une affiche en groupe pour présenter le jeu vidéo, travailler avec un ou plusieurs pairs, échanger ses informations personnelles pour garder le contact avec un ami... Toute participation appropriée est encouragée, guidée et félicitée.



● Un projet sur Minecraft en collaboration en groupes de deux ou quatre selon les séances, les adultes encouragent et guident les échanges.

- Trace écrite de ce qui a été travaillé noté par chaque participant sur son livret :



La typographie du livret est bien sûr en lien avec l'identité visuelle du jeu



- Présentation du projet réalisé en petit groupe à l'ensemble des participants sous forme ludique comme faire deviner grâce à des indices quel est son projet, décrire sa création pour que d'autres puissent reproduire la construction.



- Jeu libre en réseau avec guidance pour interagir avec le reste du groupe, faire preuve de coopération et d'esprit d'équipe et communiquer par le tchat du jeu. Tous les efforts de communication et de collaboration et le respect des codes sociaux sont encouragés et félicités.



- Restitution en fin de séance aux parents, durant 15 mn, avec la participation active des jeunes.

- À la fin de chaque séance, une carte de comportement individualisée est aussi remise aux participants, permettant de visualiser les progrès et d'aider les jeunes à partager avec leurs familles ce qu'ils ont vécu et travaillé durant la séance. Ce support a été créé par Liza Courbot Marquié pour le stage de Bourgoin. À Grenoble à chaque séance il était demandé à chacun des jeunes s'ils avaient apprécié la séance, souvent les avis étaient donnés en baissant ou levant son pouce.

CARTE DE COMPORTEMENT- MINECRAFT SÉANCE 1

Au début de la séance, je me sens:

TRISTE	SURPRISE	CALME/CONTENT	JOYEUX	CONTRARIÉ	EN COLÈRE

J'ai travaillé sur:	Voilà comment j'ai travaillé aujourd'hui				
Prendre de la parole dans le groupe	___4___ / 5 étapes réalisées tout seul ___1___ / 5 étapes réalisées avec un peu d'aide (guidance gestuelle ou verbale) ___0___ / 5 étapes réalisées avec une guidance physique				
L'habileté: Participer aux activités	Avec aide physique	Avec plusieurs rapports techniques	Avec un rapport verbal (écrit)		
L'habileté: Me présenter	Avec aide physique	Avec plusieurs rapports techniques	Avec un rapport verbal (écrit)		

A la fin de la séance, je me sens:

TRISTE	SURPRISE	CALME/CONTENT	JOYEUX	CONTRARIÉ	EN COLÈRE

Cartes de comportement développées par Liza Courbot Marquié

Un diplôme est délivré à l'issue du stage de cinq jours. Un questionnaire de satisfaction est aussi remis aux parents pour évaluer l'impact du stage.



Pour comparaison, durant un groupe d'habiletés sociales typique, les jeunes prennent connaissance d'une habileté sociale à travailler sur un support écrit, réalisent des exercices sous la forme de jeux de rôle puis quittent la séance avec un bilan et des devoirs de mise en pratique en situation écologique. En plus des félicitations pour avoir réalisé les exercices, les jeunes sont renforcés par exemple par l'accès à des activités préférées, souvent sans lien avec le thème de séance et peu disponibles dans l'environnement de la vie quotidienne (école, domicile, communauté). De nombreux jeunes avec TSA fréquentent sans enthousiasme ce type de groupes d'habiletés sociales.

Sur les seize jeunes des deux groupes de Grenoble et Bourgoin, 94 % souhaitaient refaire un stage d'habiletés sociales par Minecraft, et plusieurs étaient tristes que le stage soit fini. Deux des seize jeunes avaient déjà participé au groupe de 2018 et sont très motivés pour faire encore un autre stage. Au lieu de récompenses artificielles, l'accès au jeu vidéo encourage naturellement les interactions sociales des jeunes durant ce stage alliant le travail sur les habiletés sociales et Minecraft. La mise en pratique des habiletés se fait de façon naturelle et se généralise facilement aux situations de la vie courante, le jeu vidéo faisant un lien entre séances et quotidien. En plus de l'efficacité de cet apprentissage écologique, les stages en habiletés sociales par le jeu vidéo Minecraft ont également des effets à moyen terme. Ainsi 4 mois après le stage de Grenoble, certains des participants ont réussi à tisser des liens en dehors et jouent ensemble. Cela n'est pas le cas pour tous, mais avec un petit coup de pouce des parents cela est plus aisé pour eux. Ces jeunes autistes sont remotivés pour jouer en réseau avec les jeunes du groupe ou d'autres jeunes sans handicap social.

QUELQUES PROBLÉMATIQUES RENCONTRÉES

Il est important de bien décrire le stage comme un stage dont l'objectif est le travail sur les habiletés sociales et non un stage de jeu vidéo, Minecraft étant le support utilisé et non pas le but du stage. Sinon, des jeunes peuvent être inscrits au stage avec des attentes auxquelles les activités du stage ne pourront pas répondre. Dans chacun des deux groupes, un participant a exprimé sa déception que le jeu vidéo ne soit pas au premier plan du stage, l'un a ensuite été convaincu après une séance d'essai et un renforteur, l'autre a continué le stage par décision imposée de la famille. Malgré une participation active durant le stage et des auto-évaluations positives de son humeur à la fin de chaque séance, ce dernier participant n'a probablement pas bénéficié autant de la motivation du jeu vidéo que les autres membres du groupe. Il est donc indispensable de bien appuyer le fait que c'est un stage GHS avec Minecraft comme fil directeur des séances et du temps de jeu libre, en fin de séance faisant office de renforteur (certains jeunes continuaient à jouer ensemble).

En ce qui concerne les intervenants animant le groupe, il est important qu'au moins l'un d'eux ait des connaissances générales sur les jeux vidéos en ligne et le matériel informatique nécessaire pour les faire fonctionner. Les principes de base du jeu Minecraft en mode créatif (but du jeu, touches de clavier pour réaliser des actions...) doivent être connus et le jeu testé (cf. Fiche technique en fin d'article).

Les encadrants doivent aussi être formés aux particularités liées aux TSA, notamment les hypo et hyper réactivités sensorielles, le besoin de prévisibilité et les troubles de la régulation émotionnelle. Un questionnaire doit être proposé en amont aux familles pour qu'elles précisent les troubles comportementaux potentiels, les éléments déclencheurs, les comportements précurseurs des troubles et les stratégies qui aident le jeune et les outils déjà utilisés en famille. En effet les participants ne sont pas toujours connus par les psychologues animant le groupe. Durant les séances, grâce aux réponses au questionnaire reçues et les derniers bilans des enfants envoyés avant le début du stage, les professionnels peuvent anticiper les besoins de chacun et structurer l'environnement, préparer des supports visuels et guider le participant par une communication fonctionnelle appropriée. Les animateurs doivent aussi être attentifs aux signes précurseurs des comportements problèmes pour présenter au jeune la stratégie adaptée à ses besoins.

Par exemple, durant la deuxième édition du stage, certains participants avec une hyper réactivité auditive ont été guidés pour demander leur casque antibruit dès les premiers signes visibles d'inconfort.



Une formation à la gestion de crise des intervenants semble aussi indispensable en cas d'escalade des comportements problèmes. Toutes les situations difficiles ne peuvent être anticipées ou évitées, une formation de type Professional Crisis Management (PCM) permet d'assurer la sécurité de tous et de diminuer la sévérité, l'intensité ou la durée d'une crise. Par exemple, la dernière séance du stage peut être lourde émotionnellement, les jeunes avec TSA sont souvent fragilisés par des situations scolaires compliquées, une faible estime d'eux-mêmes, et des difficultés de régulation émotionnelle et de maintien de relations amicales hors d'un cadre structuré. Deux enfants participants étaient déjà en situation de phobie scolaire, pour chacun il y a eu un événement stressant qui a dépassé leurs capacités de régulation et un incident a dû être géré. Les deux déclencheurs ont été des décisions prises sans qu'ils ne les comprennent : un tirage au sort pour former les sous-groupes et une adaptation de la séance accordée à un autre participant mais refusé au jeune déjà fragilisé émotionnellement. Ce dernier a ainsi traversé de grosses difficultés lors de la dernière des cinq séances qui ont nécessité l'utilisation des stratégies de type PCM pour garantir la sécurité du jeune et une désescalade rapide. La gestion bienveillante et appropriée de la crise a eu un impact positif pour cet enfant, il a apprécié le stage et souhaite participer de nouveau !

Les profils des jeunes avec autisme sont très variés, avec des difficultés plus ou moins prononcées dans les domaines du langage, de la communication verbale et non verbale et des habiletés sociales. Il est nécessaire d'adapter, d'individualiser le contenu de chaque séance en fonction des compétences de chaque jeune

pour que tous les participants soient en réussite. La constitution des petits groupes de travail doit aussi être réfléchie pour que chacun puisse participer en s'appuyant sur ses points forts et qu'une guidance appropriée soit donnée à chaque sous-groupe en fonction des besoins de chacun. Par exemple, durant le stage de Bourgoin Jallieu, un jeune avec de bonnes capacités langagières mais des rigidités cognitives a travaillé en binôme avec un participant qui avait plus de difficultés de communication. Ce dernier a reçu de l'aide pour exprimer son point de vue sur la tâche pendant que le premier a été guidé, et renforcé, pour sa flexibilité pendant le travail de groupe. Des écarts d'âge importants sont moins significatifs entre jeunes avec TSA que dans la population standard, ainsi dans le groupe de Grenoble une place restante a été accordée à un jeune de plus de 20 ans. Même si les âges allaient de 7 à 25 ans, le groupe a très bien fonctionné. Cependant, le participant le plus âgé a eu besoin de guidance pour que son désir d'aider les plus jeunes se transforme en aide réelle, du fait des difficultés d'interactions typiques du TSA, communication verbale et non verbale, déficit social, théorie de l'esprit. La constitution des sous-groupes et l'adaptation des objectifs au profil et à l'âge de chacun des participants sont indispensables. L'individualisation permet à chacun de s'y retrouver en termes d'objectifs mais aussi de plaisir.

Enfin, ces stages ont eu lieu à un tarif très bas grâce à des parents bénévoles de l'association Envol Isère Autisme et à une subvention de la CPAM 38. Malgré le grand succès des deux sessions, seulement un tiers des familles bénéficiaires a envoyé un retour par mail, alors que la sollicitation a été envoyée immédiatement dans l'enthousiasme du dernier jour du stage. Il serait intéressant de prévoir un rappel en début de stage sur le fonctionnement des associations bénévoles et d'explicitier les attendus aux bénéficiaires, ici c'était au minimum une évaluation des parents sur l'impact du stage pour les jeunes et leurs familles.



UN BILAN TRÈS POSITIF

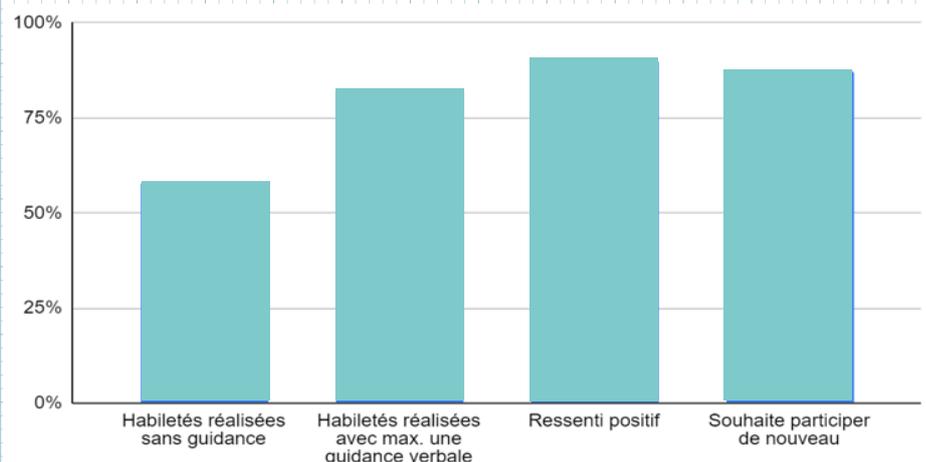
Les jeunes ont participé activement aux tâches demandées en lien avec les habiletés sociales. Grâce au cadre très structuré et motivant, ils ont pu prendre des initiatives en terme d'habiletés sociales (notamment la création d'un réseau, création d'un groupe sur « discord », réflexion commune autour d'une dernière séance de collaboration ...). La volonté de jouer à Minecraft et la récompense d'un temps de jeu sans instructions en fin de séance ont permis de minimiser l'utilisation de guidances.

En plus d'objectifs fixés au départ du groupe, les jeunes ont pu développer des compétences autour des habiletés sociales. Nous avons observé une grande entraide en cas de mauvaise connexion ou de mauvaise compréhension de la consigne (certains parents ont été surpris par l'initiative de leurs enfants pour aider les autres).

Des astuces se sont également échangées avec les moins initiés, mais aussi des demandes spontanées sur des aspects de jeu. Les jeunes ont très rapidement pris l'initiative de créer un réseau pour pouvoir jouer tous ensemble sur le même support (dès la première séance à Grenoble). Ils ont très rapidement fait la demande pour la dernière séance de faire un jeu de collaboration et se sont mis d'accord en faisant des propositions et des compromis.

En moyenne, pour plus de la moitié des habiletés sociales travaillées, les participants n'ont pas eu besoin de guidance. Ils ont démontré des habiletés avec succès pour 83 % d'entre elles avec pas plus d'une guidance verbale. 90 % des participants ont fait part de leur ressenti positif à l'issue de chaque séance et 88 % d'entre eux désirent participer à nouveau à un stage de ce type (données chiffrées de la session de Bourgoin et de Grenoble).

BILAN POUR LES JEUNES PARTICIPANTS



QUELQUES TÉMOIGNAGES



DES PROFESSIONNELS SUR LE TERRAIN

« Des patients adolescents ont participé à ce groupe et ont pu me faire un retour lors d'une séance dans mon cabinet. Ce projet a fait l'unanimité et ils étaient ravis de la semaine passée. Ce qui est très intéressant est qu'ils ont pu me retranscrire les différentes activités et surtout les objectifs qui en découlent, ce qui n'est clairement pas évident !

Ils ont compris l'enjeu de ce projet au-delà de l'aspect jeu vidéo. Selon eux, Mélanie a su être à l'écoute. Ce projet est formidable et il me semble essentiel qu'il puisse être poursuivi» (Coralie Vigne Fiquet, *psychologue*) »

« Un travail des habiletés sociales fonctionnel qui se déroule très naturellement grâce à la motivation des jeunes qui participent activement et avec enthousiasme ! (Liza Courbot Marquié, *formatrice en ABA*) »

DES JEUNES DU STAGE DE BOURGOIN JALLIEU

« Ça m'a fait découvrir les autres, c'était trop bien... En plus comme on jouait plus longtemps qu'à la maison, du coup c'était trop bien ! »

« J'ai aimé le stage à Minecraft. J'ai aimé jouer avec les copains. J'aimerais encore faire...! »

« J'aimerais y retourner puisqu'il y aura peut-être mon ami et que j'adore Minecraft. J'ai vu d'autres enfants comme moi et ça m'a fait du bien. Je recommanderai ce stage oui, car on a appris des trucs, et que j'avais envie d'y aller tous les matins. »

DES JEUNES DU STAGE DE GRENOBLE

« C'était très motivant pour se lever le matin ! Si un autre groupe était organisé je le referai et je le conseille aux autres ! »

« J'ai apprécié l'ambiance du groupe, les conseils échangés, l'aide spontanée pour les soucis de connexion, le plaisir à être ensemble chaque matin. La coordination pour les constructions communes est à travailler davantage, ce n'est pas aisé de définir un plan commun et le mener à terme dans un aussi court laps de temps »

DES PARENTS DU STAGE DE BOURGOIN JALLIEU

« Il a réellement adoré le stage, cela lui a permis de rencontrer d'autres enfants avec autisme, et cela l'a boosté. Merci !

PS : il est partant pour un nouveau stage ! »

« C'était un super stage, les enfants étaient ravis d'y aller, et ils n'attendaient qu'une chose, c'était de pouvoir rejouer encore.

Apprendre des scénarios sociaux avec un super jeu auquel ils adhèrent forcément, quelle merveilleuse idée.

Merci pour cette parfaite organisation et cet encadrement irréprochable...

Nous recommandons vivement ! »

« Ce stage lui a permis de rencontrer, discuter et voir d'autres enfants comme lui, l'un avec un casque, avec de petites crises. Il était vraiment enchanté. Rien que pour cette envie d'y aller tous les matins et son sourire je recommande. Il a communiqué avec plaisir, et s'est maîtrisé au maximum, et même lorsqu'il y a eu une crise en fin de séance, j'ai personnellement apprécié que Liza gère comme si c'était 'normal'. Cela m'a fait du bien de voir des personnes formées et réellement dans la bienveillance avec mon fils. Merci. »

DES PARENTS DU STAGE DE GRENOBLE

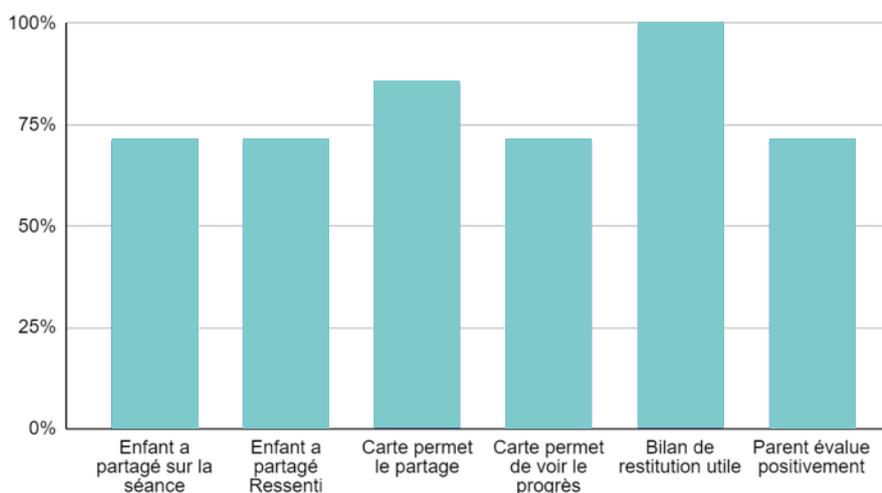
« Oui les personnes autistes aiment socialiser si on leur propose un environnement favorable, y compris avec des défis à relever. »

« Au-delà des compétences évidentes que nous connaissons de nos enfants, de leurs sensibilités propres, de leur envie de vivre, démonstration est faite par ce stage de leur habileté à être, ensemble, à partager leurs connaissances, leurs idées, de manière constructive et positive dans un climat de confiance réciproque, et de l'échec de l'école à les valoriser. Minecraft est le support-outil par excellence pour socialiser.

Ce qui est une corvée à l'école pour mes enfants, est une réussite à ce stage. »

BILAN POUR LES PARENTS

En ce qui concerne les parents, 100 % d'entre eux ont jugé que les restitutions orales de fin de séance étaient utiles. Les cartes de comportement ont permis aux enfants de partager ce qui s'est passé durant les séances ainsi que leurs ressentis et aux parents de voir leurs progrès selon 71 % des parents (données chiffrées de la session de Bourgoin).



CONCLUSION ET PERSPECTIVES

Cette expérience a été très positive, le support du jeu vidéo pour développer les habiletés sociales de jeunes personnes avec autisme est significatif et validé par les bénéficiaires et leurs familles. Ce travail pourrait être poursuivi en créant un curriculum adapté aux groupes d'habiletés sociales se déroulant sous un format annuel. Il serait également intéressant d'utiliser ce support pour créer des groupes de socialisation inclusifs avec une moitié des participants avec autisme et l'autre moitié sans autisme.

Liza COURBOT MARQUIE, analyste de comportement BCBA,
formatrice ABA, étudiante en Master 1 de Neuropsychologie à l'UGA, lizamarquie@gmail.com
en collaboration avec

Mélanie CROZET LICATA, psychologue cognitivo-comportementaliste spécialisée dans les TSA
Eulalie GUERMONPREZ, co-organisatrice bénévole pour ENVOL ISERE AUTISME

RÉFÉRENCES :

- Malinverni, L., et al., An inclusive design approach for developing video games for children with Autism Spectrum Disorder, *Computers in Human Behavior* (2016)
- <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.018>



STAGE GHS avec MINECRAFT pour TSA

d'après Mélanie CROZET LICATA *psychologue*

FICHE TECHNIQUE

PARTICIPANTS de 7 à 16 ans

ENCADREMENT 2 encadrants pour 8 jeunes idéalement, à défaut 1 pour 6

DURÉE 5 séances de 2 h, les parents arrivent 15' avant la fin pour la restitution et l'annonce du programme du lendemain

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- La version java des ordinateurs pour le jeu en réseau n'est pas compatible avec la version androïde des tablettes
- Chaque participant doit avoir son identifiant Minecraft java (23 €) et un ordinateur
- La connexion internet doit pouvoir supporter huit sessions de jeu en cours simultanément
- Assez de prises pour brancher les ordinateurs
- Créer ou avoir à disposition un serveur pour les interactions en ligne, ce serveur devra supporter huit participants en simultané
- L'environnement doit être épuré et structuré pour éviter la sur-stimulation sensorielle
- Prévoir un descriptif clair et imagé du contenu du stage et des visuels des locaux et des intervenants à diffuser aux familles avant le stage pour aider les participants à anticiper au maximum cette nouvelle activité
- Demander aux familles de tester Minecraft sur l'ordinateur avant de venir (certains ordinateurs n'ont pas la capacité requise)
- Prévoir où aura lieu la restitution avec les parents (la restitution étant brève et très appréciée, elle peut avoir lieu debout - à signaler en amont)



STAGE GHS avec MINECRAFT pour TSA

d'après Mélanie CROZET LICATA *psychologue*

Livret du participant

JE ME PRESENTE AUX AUTRES...

 MON PRENOM: _____  MON AGE: _____

 Ma classe: _____

 J'habite à: _____

 Mes passions: _____

 A quels modes je joue sur Minecraft. _____

 Trois choses que j'ai faites sur Minecraft.
Je viens avec mes codes de connexion

--	--	--

BONJOUR A TOUS

BIENVENUE AU GROUPE MINECRAFT QUI AURA LIEU LA SEMAINE PROCHAINE!

 **Qui ?**
8 ANNEES ENTRE 8ETP ET QUINZEANS
ET MELANIE PSYCHOLOGUE GHS ET SES MASQUE SUR LES PHOTOS



 **Où ?**
AU SESSOR GHS/ICM A SEVIGNYMET PROJET (C) COLLEGE DE L'EUROPE



 **Quand ?**
5 MARCHES DE 15H00 A 16H15 PUIS EXPULSIONS AUX PARENTS DE 15 MIN

 **Qu'est ce qu'on va faire ?**
NOUS ALLONS VOUS RALLIER LES RESEAUX SOCIAUX SUR LE THEME DE MINECRAFT MAIS NOUS ALLONS AUSSI JOUER EN GROUPE SUR LES ORDINATEURS

 **Comment ?**
VOUS POUVEZ DEVALER VOTRE MATERIEL DE JEU, MAIS ATTENTION IL FAUTRA RECEVOIR DE LA PARTOIX AUX BOUTES MEMBERS DU GROUPE.
PREPAREZ VOS 6 LIENS/3 VOS CODES DE CONNEXION.

2 pages envoyées par M. Crozet Licata avant le stage, dont une présentation à préparer par chacun



STAGE GHS avec MINECRAFT pour TSA

d'après Mélanie CROZET LICATA *psychologue*

TRAME POUR LE STAGE

SÉANCES	OBJECTIFS	CONTENU
1	<p>Se présenter et donner les informations adaptées au contexte</p> <p>Garder un secret</p> <p>Prendre des indices pertinents</p> <p>Faire un choix et expliquer son choix</p> <p>Mettre en avant ses besoins liés à ses particularités</p>	<p>Se présenter (par écrit avec aide si nécessaire)</p> <p>Deviner qui est la personne d'après le questionnaire rempli</p> <p>Choisir un avatar et expliquer pourquoi</p> <p>Les besoins de chacun dans le groupe</p> <p>Définir tous ensemble les règles de prise en parole en groupe</p> <p>Jeu libre</p>
2	<p>Sélectionner les informations pertinentes à donner pour parler d'un centre d'intérêt spécifique</p> <p>Répartir les tâches dans un travail de groupe</p> <p>Donner son avis</p> <p>Expliquer à l'oral son travail</p>	<p>Préparer une présentation de Minecraft sur une affiche en groupe de 4,</p> <p>Retour sur l'organisation, le partage d'idées et la répartition du travail avec tous les participants,</p> <p>Jeu libre</p>
3	<p>Choisir une construction à deux</p> <p>Se répartir les tâches</p> <p>Rendre accessible l'information pour que les autres puissent construire (<i>rythme, détails, précision, vérifier qu'ils aient compris, prise en compte et reconnaissance des indices verbaux et non verbaux...</i>)</p> <p>Suivre une consigne orale</p> <p>Demander de l'aide</p>	<p>Construire sur Minecraft à 2</p> <p>Présenter sa construction</p> <p>Refaire celle d'un autre groupe en fonction de leur description</p> <p>Retour tous ensemble sur comment présenter un tutoriel</p> <p>Jeu libre</p>
4	<p>Faire une construction moins intéressante</p> <p>Répartition des tâches et partage des idées</p> <p>Grader un secret</p> <p>Recherche d'indices en lien avec la connaissance qu'ils ont des autres jeunes</p>	<p>Construire un bateau à 2 ou 3,</p> <p>Faire deviner son bateau aux autres,</p> <p>Retour tous ensemble sur les informations à donner pour faire deviner</p> <p>Jeu libre</p>
5	<p>Travail de groupe à 4</p> <p>Choisir ensemble le contenu du dernier groupe</p> <p>Collaboration pour battre l'un des ennemis</p> <p>Collaboration de construction</p> <p>Respecter le choix de chacun</p> <p>Donner son avis</p> <p>Garder le contact, supports possibles</p>	<p>Bourgoin : construire à 4, présenter aux autres</p> <p>Grenoble : Combattre l'un des monstres, et construction d'un poulet (<i>lors du stage souhait des participants de choisir le contenu de la dernière séance</i>)</p> <p>Partager ce qu'on a aimé et appris pendant le stage</p> <p>Partage des informations pour garder le contact</p> <p>Remise des diplômes</p> <p>Jeu libre</p>