

LE JEU COMME VECTEUR DE DYNAMIQUE DE GROUPE

PRE-REQUIS :

Aucun

CONTENU PÉDAGOGIQUE :

- La construction de soi, la création d'une identité collective
- La relation, la rencontre, le transfert, le contre transfert : apport de la psychanalyse sur la question de la projection et des mécanismes interindividuels
- Les outils permettant d'améliorer la communication, l'entraide et la collaboration entre professionnel, entre professionnel et usager : les des 4 types de jeu définis par R. CAILLOIS : l'AGON, L'ALEA, l'ILINX et le MIMICRY
- Le groupe et le collectif : versant sociologique (effet de groupe, effet pygmalion, leadership, sociogramme, analyse des dispositifs de réflexions d'équipe, dichotomie entre organigramme fonctionnel et organigramme hiérarchique)
- La communication : champs sémantiques et sémiologie, communication positive (Jacques Salomé...)
- La transmission de l'information ; s'adapter à son interlocuteur et à la commande institutionnelle
- Distinction entre les espaces de travail formels et informels (effets et bénéfices/limites)
- Méthodologie autour de la question de l'évaluation : apport théorique, démarche et outils d'évaluation du travail en équipe

MÉTHODE, TECHNIQUES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES :

- Approche théoriques (sociologique, psychanalytique, psychosociologique)
- Mise en situations ludiques
- Atelier en petits groupes
- Débriefings
- Power point

COMPÉTENCES VISÉES

- Permettre aux professionnels du secteur médico-social d'éprouver au travers de situations de jeux leurs places et leurs postures professionnelles dans le cadre d'un travail d'élaboration collectif
- Interroger ces espaces de rencontre de l'autre en partant de soi afin de se dégager de ses propres représentations subjectives (personnelles ou professionnelles, jeux de constructions de l'autre)
- Construire ensemble par différentes situations de jeu la notion d'une identité collective et s'identifier autour de valeurs éthiques
- Jouer pour aller à la rencontre de soi au travers du jeu
- Adresser un message corporel singulier et signifiant afin de faire passer un message à l'attention de l'autre (activité d'expression, de création et de production, expression non verbale)
- Éprouver la notion d'opposition et de conflit dans le cadre de jeu symbolique. (joute verbale, défi physique, jeux d'oppositions, battle de danse)
- Construire les notions de pôle de ressources et de compétences pour faciliter le travail de réseau ou de partenariat (la place des jeux de coopération)

ÉVALUATION ET SUIVI DES ACQUIS EN SITUATION DE TRAVAIL

- Questionnaire d'évaluation des attentes et des besoins en amont de la formation
- **Quizz/QCM : vérification des acquis - à chaque étape de la formation**
- Questionnaire d'évaluation « à chaud » à la fin de la formation
- Questionnaire à 3 mois, de suivi de l'impact de la formation : soit en situation de travail soit sur l'évolution professionnelle



Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap moteur.

Pour toutes autres situations de handicap : **Contactez le référent handicap (Coordonnées au dos du catalogue)**



A noter : La possibilité de nous demander des formations collectives sur mesure en inter ou en intra.
Le contenu, la durée, la planification s'adapteront à vos attentes et à vos besoins.



3 jours
6 à 12 participants

15, 16, 17 janvier 2024
10, 11, 12 avril 2024
21, 23, 24 octobre 2024

Nous contacter pour d'autres dates



680 €
en inter par personne

Nous contacter pour le tarif en intra par groupe