

Savoir identifier et mettre en place des jeux vidéo pour des personnes en situation de handicap moteur

Comment accompagner une personne en situation de handicap moteur souhaitant (re)jouer aux jeux vidéo. Savoir choisir le bon jeu, le bon matériel, apprendre à le mettre en place et le configurer.

Une attestation de formation vous sera donnée à la fin de la formation.

Durée: 14.00 heures (2.00 jours)

Profils des apprenants

- Personnel Médical en centre (ergothérapeute, ...)
- Personnel accompagnant (aidant)
- Revendeur de matériel médical

Prérequis

- Aucun

Accessibilité et délais d'accès

Chaque demande fait l'objet d'une phase d'étude personnalisée par notre équipe pédagogique.

Nous formalisons ensuite un projet adapté à vos besoins, intégrant :

- Le programme de formation adapté à votre situation (formation ponctuelle ou projet global d'établissement),
- Un planning prévisionnel,
- Et le devis correspondant.

☐ Le délai d'accès varie généralement entre 3 et 6 semaines, afin de permettre :

- la préparation des conventions,
- l'envoi des convocations,
- la mise à disposition des accès à l'espace apprenant individuel,
- ainsi que la réalisation de l'évaluation d'auto-positionnement,

⌘ Nos formations peuvent également être adaptées aux besoins spécifiques des personnes en situation de handicap, afin de garantir un accès et un apprentissage pour tous.

8 semaines

Qualité et indicateurs de résultats

Taux de satisfaction des apprenants, nombre d'apprenants, taux et causes des abandons

Objectifs pédagogiques

- Etre en mesure de citer des solutions matérielles pour accéder aux jeux vidéo
- Etre en mesure de citer des solutions logicielles pour accéder aux jeux vidéo
- Savoir déterminer le profil du joueur et la position de jeu adéquate
- Savoir déterminer et positionner la bonne commande au bon endroit

- Savoir identifier les difficultés des joueurs en situation de handicap

Contenu de la formation

- Module 1 - Découverte - Connaissance sur l'univers du Jeu vidéo (1h30)
 - Le jeu vidéo, c'est quoi ?
 - Le jeu vidéo, pour qui ?
- Module 2 - Usage - Quel usage pour les JV (1h)
 - Découverte des usages autre que ludique
- Module 3 - Le Hardware - Connaissance du matériel (30min)
 - Les solutions d'accès aux JV (partie Hardware)
- Module 4 - Les adaptations spécifiques au handicap (4h)
 - Les solutions d'accès aux JV (suite)
 - Travaux pratiques
- Module 5 - Le positionnement du matériel (3h)
 - Le positionnement du joueur et du matériel
 - Travaux pratiques
- Module 6 - Le Software (4h)
 - Les solutions d'accès aux JV (partie Software)
 - Travaux pratiques (2 groupes minimum)

Organisation de la formation

Équipe pédagogique

Karine TOCK

Responsable Administrative et commerciale

Référente handicap

karine.tock@inclutec.fr

Réclamation ou signalement

hello@inclutec.fr

Moyens pédagogiques et techniques

- Support de présentation type PowerPoint
- Téléchargement du logiciel Voice Attack
- Téléchargement du logiciel Alt Controller
- Téléchargement Launcher Epic Games

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Travaux pratiques
- Questionnaires d'évaluation après chaque fin de module
- Questionnaire pré/post formation