

Favoriser l'accès aux apprentissages des élèves non-verbaux porteurs de Troubles Envahissants du Développement

Mireille Cagnioncle IMF ASH
Centre 77

Sources

- Troubles envahissants du développement : guide de stratégies psychoéducatives ed CHU Sainte Justine
- Le langage est un jeu d'enfant fragile de Laurent Danon-Boileau (Dunod)
- La scolarisation des enfants présentant de l'autisme ED INSHEA n° 34 Juin 2006
- Scolariser les élèves autistes MEN ed Scéren 2009

Quelles compétences développer pour favoriser l'accès aux apprentissages ?

- Des compétences dans le domaine :
 - De la communication
 - Des interactions sociales réciproques
 - Des intérêts et des jeux
 - Des comportements

Des principes de base

- Prendre en compte **la globalité de l'élève** pour déterminer les objectifs d'apprentissage : partir **des émergences** (évaluations PEP-R, Vineland, CARS-T..), évaluer sa ZPD.
- **Adapter** l'environnement, **s'adapter** à l'élève
- Développer **des compétences transversales**, capacités à :
 - partager**, attention conjointe
 - échanger**, interagir, coopérer
 - se représenter** : de la sensation à la représentation
 - décontextualiser** : de la fixité à la flexibilité
 - jouer** : de la stéréotypie au jeu symbolique

Développer la communication

- Améliorer **la qualité du contact visuel**, base des habiletés de communication et des interactions sociales pour
 - améliorer le contact avec autrui
 - être interpellé
 - comprendre son environnement
 - partager des intérêts avec autrui

Comment ?

- Solliciter l'élève verbalement et physiquement, à sa hauteur
- Partir d'activités qui sont **sources de plaisir ou d'intérêt** pour l'enfant
- Approcher les objets des yeux pour capter le regard
- Choisir des **activités interactives** (jeux...)

Développer la communication

- Apprendre à **faire une demande** à une personne

Comment ?

- disponibilité, attention
- utiliser les objets favoris, créer le besoin
- utiliser des modes de communication alternatif (PECS)

Développer la communication

- **Utiliser les gestes**
 - Représentations concrètes d'une action ou d'un objet
 - Passage par le corps

Comment ?

Accompagner le geste de mots pour viser le langage

Apprendre des gestes utiles : pointer, encore, donne, fini, aide, veux pas, attend

Développer la communication

- Utiliser **les images** pour
 - Associer un répertoire de mots à des représentations mentales
 - Développer le lien signifié/signifiant
 - Acquérir du vocabulaire
 - Communiquer (PECS, Makaton ou autre moyen de communication alternatif en lien avec la famille et les services spécialisés)

Comment ?

Toujours accompagner les images du verbal, nommer

Choisir un mode de communication visuel compris de l'élève

Laisser les images à disposition de l'élève au quotidien

Augmenter graduellement la quantité

Développer la communication

- Encourager l'**utilisation de mots en situations fonctionnelles pour que le mot prenne graduellement du sens**

Comment ?

traduire l'intention de l'élève

utiliser un débit verbal lent

utiliser une quantité faible de mots

commencer par les sons, puis des mots, puis des phrases

répondre aux tentatives

Développer les interactions sociales

- Apprivoiser **les interactions**

Comment ?

- partir de situations correspondant **aux besoins et intérêts** de l'élève
- s'introduire dans ses occupations en les enrichissant, en les développant de manière ludique
- montrer à l'élève comment amorcer une interaction
- utiliser des jeux de tour de rôle, de face à face,
- instaurer des répétitions puis susciter la surprise

Développer les interactions sociales

- Améliorer la **capacité à répondre à l'appel de son nom** pour :
 - reconnaître le mot qui le désigne
 - comprendre l'intention de communiquer de l'autre
 - développer des attitudes adaptées socialement

Comment ?

par le toucher

par la guidance physique

Développer les interactions sociales

- Développer la capacité **à faire des salutations** (arrivées, départs)

pour

- comprendre et utiliser les conventions sociales
- entrer en interaction

Comment ?

- inciter au contact visuel
- stimuler l'imitation associée au mot (« bonjour, au revoir.. »)
- nommer les personnes concernées (« Bonjour Annie »)
- donner immédiatement du sens à l'apprentissage en répondant, en quittant la pièce

Développer les interactions sociales

- Développer la **capacité d'attention conjointe** (stratégie de communication utilisée dans un but de partage et pour attirer l'attention de l'autre sur une situation ou un objet à distance)

pour

- partager un plaisir
- réclamer un objet
- combler un besoin
- montrer, désigner

Comment ?

apprendre à pointer dans la vie quotidienne en nommant

Enrichir les intérêts, apprendre à jouer

- **Le jeu est source d'apprentissages**

sensoriels

moteurs

cognitifs

affectifs

sociaux

- **Définition de L. Danon-Boileau**

Le jeu est jeu symbolique

quand l'enfant est capable **de changer les points de vue** s'appuyant sur la **fonction fictive** puis **sur la forme** (ex sèche cheveux utilisé comme tel puis comme revolver)

quand **la mise en acte d'une fiction** dépasse la simple manipulation

Enrichir les intérêts, apprendre à jouer

- Développer **les explorations sensori-motrices** à partir des intérêts de l'élève
- **Enrichir les jeux** par démonstration concrète, visuelle
- Développer **la conscience corporelle** : nommer les parties du corps, les actions, anticiper ses actions en nommant, utiliser le miroir, favoriser les jeux d'échanges face à face
- Développer **la motricité fine** de la main : « couple main – cerveau »

Enrichir les intérêts, apprendre à jouer

- Améliorer **les capacités d'imitation**, base de tout apprentissage de l'élève avec autisme pour :
 - rentrer en contact avec l'autre
 - acquérir du langage
 - acquérir une meilleure connaissance de son corps

Comment ?

- l'adulte imite sons, gestes de l'élève puis échange dans le plaisir
- l'adulte imite l'élève puis graduellement apporte des éléments nouveaux
- l'adulte produit une action, l'élève la reproduit : jeux, actions quotidiennes...dans divers champs (langage, math..)
- l'élève imite un ou des pairs (EPS, Psychomotricité..)

Enrichir les intérêts, apprendre à jouer

- Apprendre à **associer** : des couleurs, des formes, des objets/des mots, chiffres/mots, sons/objets...
- Apprendre à **catégoriser** : réaliser des tris en 2 catégories puis 3 à partir des thèmes qui intéressent l'élève,

Comment ?

- fournir des modèles,
- effectuer des démonstrations, puis des amorces
- laisser faire l'élève seul
- multiplier les contextes pour généraliser cette aptitude

Améliorer les comportements

- **Rendre prévisible l'environnement** : organisation spatiale et temporelle
 - délimiter l'espace par des lieux spécifiques
 - délimiter le temps par des cadres spécifiques
 - **Adopter des attitudes structurantes** devant certains comportements
 - rigidité** : représentation de la tâche, compromis, assouplir les exigences
 - agression** : signifier l'interdit, consigne claire, alternative compensatoire
 - résistance à la tâche** : renforcement positif, expérience de succès, alternance des activités maîtrisées et non maîtrisées
 - délai** : accompagner avec des mots, ralentir les mouvements
- Utiliser les renforcements positifs sociaux** pour le motiver et lui faire prendre conscience de ce qui est attendu