

*Parents et professionnels:  
soutenir le développement du jeune enfant avec Autisme*

---

Intervenants:

❖ Sophie Patin, éducatrice de jeunes enfants/éducatrice spécialisée

❖ Jessica Désiré, éducatrice de jeunes enfants

SESSAD Moulins, Lille

# Création d'une grille d'observation



« Qualité du jeu et des loisirs  
chez le jeune enfant (0-6 ans) »

## □ Pourquoi ?

- Outils du service peu adapté au pôle petite enfance
- S'appuyer sur la spécificité de l'Eje ( jeu)
- Mesurer l'évolution de l'activité ludique
- Importance du jeu dans le développement de l'enfant
- Ligne de conduite (structuration)

## □ Comment ?

- Grille à remplir par les parents et l'Eje référent
- Prise de rendez-vous autour de l'outil
- Synthèse d'équipe
- Elaboration des objectifs de travail et planification des séances
- Evaluation des compétences de jeu (bilan bi-annuel)

## □ Dans quel but ?

- Avoir une vue d'ensemble concrète et détaillée des compétences de jeu de l'enfant
- Définir des besoins
- Elaborer des objectifs de travail et les moyens de mise en œuvre
- Réévaluer l'enfant à partir d'un outil commun

□ Mais... concrètement ?!





# Etude de cas



- Maxime âgé de 5 ans et 2 mois
- Evaluations faites lors de son arrivée au SESSAD en décembre 2015.

# Réflexion commune

<p>Les centres d'intérêts de .....</p>	<p>Centres d'intérêts diversifiés car il est capable de s'intéresser à plusieurs types de jeux : encastrements ou puzzles, caisse enregistreuse, flipper, courir pour se faire attraper, tablette, création petit scénario avec puzzles véhicules...</p>
<p>Ses forces</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sait faire des choix</li> <li>- Présente une motivation sociale</li> <li>- Sait s'occuper seul</li> </ul>
<p>Ses faiblesses</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Temps de concentration sur les jeux sont courts : entre 2/3 min et 10 min</li> <li>- Peu de persévérance dans ses explorations</li> <li>- Pauvreté dans ses manipulations (peu de découverte par essais/erreurs).</li> <li>- Difficulté à résoudre des problèmes pratiques.</li> </ul>
<p>Aménagements de l'environnement / Adaptations</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de pictogrammes pour lui donner de la prévisibilité : exemple </li> <li>- Utilisation d'un timer </li> </ul>
<p>Pistes de travail</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer les manipulations et les expérimentations</li> <li>- Développer l'apprentissage par essai erreur</li> <li>- Développer les jeux collectifs</li> </ul>



# « Réflexion Commune »

- A partir de ces pistes de travail un objectif a été défini dans le Programme Educatif Individualisé (PEI) de Maxime pour développer ses compétences de jeux.

# Objectif PEI.

- Développer ses manipulations pour permettre à Maxime :
  - ▣ De découvrir les liens de causes à effets
  - ▣ De découvrir la propriété des objets
  - ▣ D'assurer sa coordination bi-manuelle
  - ▣ De résoudre des problèmes pratiques

# Développer ses manipulations

- La progression des étapes ainsi que les moyens utilisés se basent sur la découverte des fonctions du jeu dans le développement de l'enfant (Piaget)

# Développer ses manipulations

- Première étape : développer ses schèmes d'actions nécessaires à la découverte :
  - ▣ Des liens de causes à effets
  - ▣ Des propriétés des objets

# Développer ses manipulations

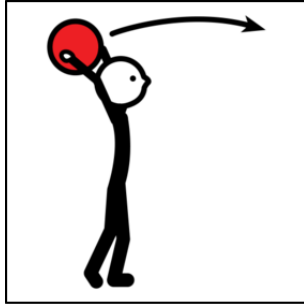
## Matériels utilisés :

Balles de tailles et de consistances différentes et  
produisant des effets variés

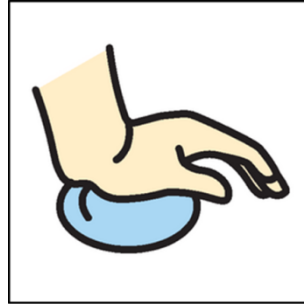
+

Pictogrammes représentant les actions à réaliser

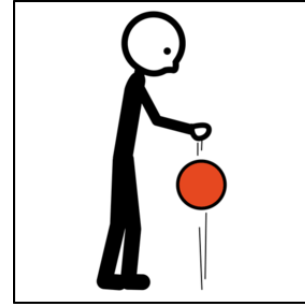
# Développer ses manipulations



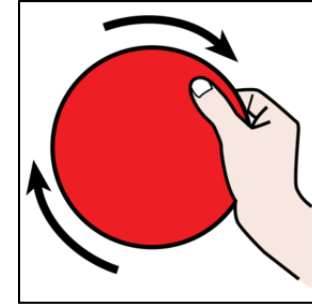
LANCER



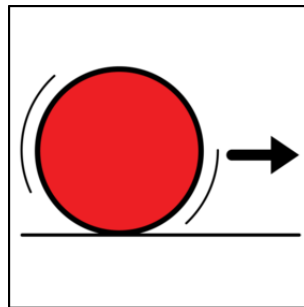
ECRASER



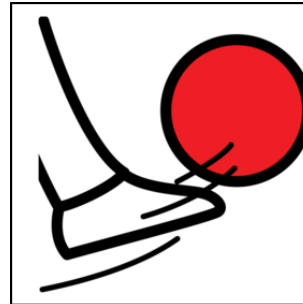
REBONDIR



TOURNER



FAIRE ROULER



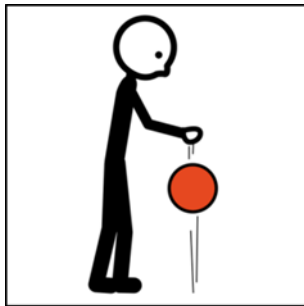
SHOOTER



SERRER

# Développer ses manipulations

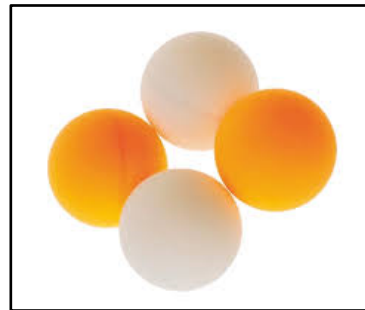
- Les différentes actions entraînent alors des effets différents :



REBONDIR



ECRASER



# Développer ses manipulations

- L'expérimentation des actions sur les balles devient alors constructive car elle permet à Maxime de comprendre :
  - ▣ Le lien de cause à effet
  - ▣ La propriété des balles utilisées (molle, dur, légère...)



# Développer ses manipulations

- Deuxième étape : complexifier les expérimentations en :
  - ▣ Introduisant des objets ayant des propriétés différentes des balles
  - ▣ Donnant une consigne à laquelle Maxime doit répondre

# Développer ses manipulations

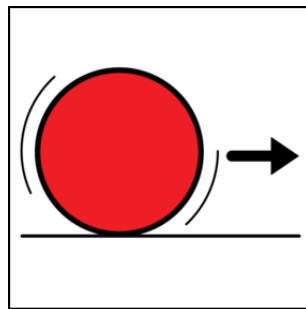
- En plus des balles, introduction de nouveaux objets :
  - ▣ Cubes
  - ▣ Kaplas
  - ▣ Pièces de jeux divers

# Développer ses manipulations

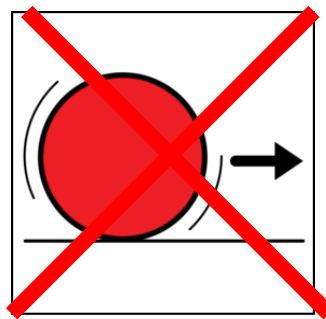
- Donner une consigne à laquelle Maxime doit répondre :

Situation 1 : trier selon la propriété correspondante.

Matériels utilisés : différents objets + un plan incliné



ROULE



NE ROULE PAS

# Développer ses manipulations

- ▣ Situation n°2 : faire tomber la tour de cube.

Matériels proposés : balle de ping-pong, ballon de baudruche, ballon

Ses expérimentations pourront alors lui permettre d'évaluer avec quelle balle il réussit à faire tomber la tour.

Découvrir les propriétés des objets

et

Découvrir les liens de causes à effets



Développer l'apprentissage par essais-erreurs

# Freins observés dans ses manipulations / expérimentations

- Son manque d'imagination
- Sa pensée autistique
- Son manque de coordination manuelle et de dissociation de ses gestes.


# Développer sa coordination manuelle

- Exemple de matériels utilisés :
  - ▣ Pâte à modeler
  - ▣ Pâte à tirer
  - ▣ Visser/ dévisser
  - ▣ Remplir/vider une seringue

# Travailler la dissociation des gestes

- Exemple de matériels utilisés :
  - ▣ Transvasements
  - ▣ Coloriage
  - ▣ Découpage
  - ▣ Meccano
  - ▣ Attraper du petit matériel glissé dans des bocaux avec différentes pinces



- 
- Le travail engagé sur :
    - ▣ L'enrichissement des manipulations et des expérimentations
    - ▣ La coordination et la dissociation des gestes

A permis de travailler sur la résolution de problème pratique.

# Résolution de problème pratique

- Moyens utilisés :
  - ▣ Poupée russe
  - ▣ Tangram
  - ▣ Partage de matériel (autant)
  - ▣ Suite logique ou tableau à double entrée ne présentant pas les critères
  - ▣ Exercice d'orientation spatiale

# Réévaluation des compétences de jeu de Maxime

- Cette réévaluation s'est basée sur :
  - ▣ Les objectifs du PEI travaillés dans l'année
  - ▣ La grille d'évaluation sur le jeu

# Évaluation faite avec la grille sur le jeu

- En comparant la grille complétée lors de son arrivée au Sessad et celle remplie suite aux objectifs travaillés, on observe :
  - ▣ Une meilleure qualité de ses manipulations
  - ▣ Diversification accrue des activités ludiques
  - ▣ Une participation plus active dans les situations de jeu social
  - ▣ Une évolution dans le jeu symbolique

## Jeu symbolique

*Evaluation de la capacité de l'enfant à utiliser les objets pour leur fonction et à reproduire des situations vécues*

■ évaluation déc 2015/2016

■ évaluation mars 2017

	Oui	Non	Commentaires
1) Utilise un objet pour sa fonction propre (peigne dans les cheveux, téléphone sur l'oreille, brosse à dents dans la bouche...)			
2) Représente une action de faire semblant par lui-même sans la présence d'un objet concret. (fait semblant de dormir, de manger, de boire...)			
3) Accompli des actions de faire semblant sur une poupée (brosser les cheveux de la poupée, lui donner à manger, la mettre dans le lit...)  Accompli des actions de faire semblant sur une personne (donner à manger, soigner...)	■		
4) Elabore un schéma court de 2 actions (donner à manger à la poupée et la mettre dans le lit; met un aliment dans l'assiette et donne à manger...)	■		

	Oui	Non	Commentaires
5) Elabore des schémas simples qui représentent des expériences quotidiennes avec des détails (met des aliments dans la casserole , met le couvercle, met sur la gazinière, tourne le bouton...)			
6) Réalise des jeux de faire semblant avec des jouets figuratifs (playmobil, maison de poupée, animaux...)			
7) Utilise un objet pour en représenter un autre (la chaise devient une voiture, le bâton devient une épée...)			
8) Fait un jeu de construction dans un but précis (Faire une maison, un garage, un château...)			
9) S'engage dans un jeu de rôle (fait le médecin, l'instituteur, la princesse...)			
10) Utilise le langage pour des mises en scène issus de son imagination (succession, planification, organisation...)			

# Conclusion

- Création de la grille en 2015
- Expérimentation auprès des nouvelles familles sur 2 ans
- Modifications/ajouts d'items (domaine du sensoriel, jeux symboliques...)
- Création d'une grille d'évaluation sur l'autonomie du jeune enfant (0-6 ans)