

Quelques stratégies pédagogiques pour enseigner à un enfant atteint d'autisme

Ces stratégies ont pour but de permettre à un enfant atteint d'un trouble envahissant du développement (= un syndrome autistique) de suivre les activités proposées par l'enseignant qui l'accueille dans sa classe et de l'aider à participer à la vie sociale de l'établissement scolaire.

Vérifier le prérequis des enfants

Les bilans fournis par les centres de diagnostics et par les professionnels spécialisés en autisme qui suivent l'enfant atteint d'autisme constituent une base de travail essentielle.

Ensuite, l'utilisation des outils ci-dessous peut permettre à l'enseignant de vérifier si l'enfant détient bien les prérequis pour les compétences, à apprendre, relatives au programme de l'Education Nationale (voir fichiers joints)

- Outils **ABBL**S : The Assessment of Basics Language and Learning Skills : Evaluation des bases du langage et des comportements d'apprentissages.
- **Grille d'évaluation des compétences sociales**

Un critère d'acquisition à retenir : L'enfant a acquis une nouvelle compétence lorsqu'il est capable de la répéter seul trois jours de suite, sans aide, avec au moins deux personnes différentes.

Ensuite cette compétence doit être généralisée dans tous les environnements et entretenue.

Un critère de révision à retenir : si un enfant se trompe trois jours de suite sur une compétence, il est indispensable de reprendre l'apprentissage de celle-ci.

Fonctionnement cognitif particulier :

Mémoire à court terme pauvre, mémoire émotionnelle plus intense

Trouble du traitement catégoriel et séquentiel de l'information

Peu d'imitation spontanée

Leçon en trois temps

- 1) Présenter 3 nouveaux objets ou 3 nouvelles images à l'enfant et les nommer en vérifiant qu'il porte bien son attention sur l'objet désigné. En cas de doute, il est possible de faire prendre ou toucher l'objet ou l'image par l'enfant : « C'est... »
- 2) Lui demander de les montrer : « Montre-moi »
 - a) en conservant la position des objets et en posant les questions respectivement dans l'ordre des objets
 - b) en conservant la position des objets et en posant les questions dans un ordre variable
 - c) en modifiant la position des objets

- 3) Lui demander de nommer : « **Qu'est-ce que c'est ?** » en lui montrant ou en lui donnant l'objet ou l'image. (Puis lorsqu'il s'agira des devinettes, on enlèvera le support visuel pour cette troisième étape, en mettant l'image ou l'objet rapidement derrière le dos, par exemple)

Ne pas passer à l'étape suivante si l'enfant est en difficulté sur la précédente.

Transfert d'aide

Un enfant atteint d'autisme doit apprendre sans erreur. Il est donc utile d'utiliser le transfert d'aide.

- Donner l'instruction ou poser une question à l'enfant.
- Attendre 3 secondes.
- Si l'enfant ne répond pas ou émet une réponse incorrecte, lui donner la (bonne) réponse.
- Puis reposer la question.
- Répéter le processus trois fois.
- En cas d'échec, recommencer de même à un autre moment.

Par contre, une fois que l'enfant a rempli les critères d'acquisition pour une compétence, il est possible d'exiger de lui sa réalisation.

Type d'aide

A identifier clairement pour pouvoir ensuite la retirer (ce qu'on appelle **l'estompage**)

- **Guidance physique** : cette stratégie est utile du fait de leur défaut d'imitation (de préférence se placer, derrière l'enfant). Au départ, faire attention à ne pas faire de gestes complexes dans lesquels les bras se croisent, utiliser pour commencer un bras ou une main après l'autre.
- **Guidance verbale**
- **Guidance visuelle** (Attention à ne pas regarder intensément la réponse attendue, sinon l'enfant finira par se baser sur votre regard avant de répondre)

Décomposition des tâches et chaînage arrière

- Pour un apprentissage, décomposer toutes les étapes.
- La première fois, aider l'enfant pour toutes les étapes (apprentissage sans erreur)
- La deuxième fois, aider l'enfant pour toutes les étapes, sauf la dernière.
- Une fois cette dernière étape réalisée avec succès par l'enfant trois jours de suite, l'aider pour toutes les étapes, sauf les deux dernières.
- Continuer ainsi jusqu'à ce que l'enfant enchaîne seul toutes les étapes.

Le chaînage arrière est préféré au chaînage avant afin que l'enfant termine par une réussite.

Ceci sert pour tous les apprentissages (un mot décomposé en syllabe, une poésie, se laver les mains, aller aux toilettes, découper etc...)

Penser aussi, au départ, à ne présenter qu'un exercice par feuille, puis deux, pour arriver enfin à une feuille complète.

Répétition

La mémoire à court terme d'un enfant atteint d'autisme étant pauvre, il est nécessaire de répéter souvent le même exercice. Les études scientifiques montrent qu'il faut multiplier en moyenne par 17 le nombre de répétitions par rapport à une enfant neurotypique.

Trouble de l'attention

Placer l'enfant dans un environnement calme

- bruit de fond réduit au minimum
- éviter les stimulations visuelles inutiles (ex : bijou reflétant la lumière)
- attention à l'utilisation des parfums, aux odeurs de transpiration ou des produits de nettoyage à forte odeur.
- Vérifier que l'enfant est à l'aise dans ses vêtements et confortablement installé.

Recentrer autant que nécessaire son attention sur l'activité en cours en la rendant la plus amusante possible pour lui.

Utiliser les centres d'intérêt de l'enfant.

Communication et aide au développement du langage :

Altération qualitative de la communication

- Afin d'obtenir l'attention conjointe de l'enfant, vous pouvez vous servir de votre main comme visière autour de son visage : Une fois le contact oculaire établi, répondre à sa demande.
- Apprendre à l'enfant à se servir de son regard dans les activités scolaires : Utiliser un logiciel comme Neuroviz de Pignard-Charmetant
- Utilisation du PECS : Système de communication par Echange d'Images (cf Manuel d'Apprentissage de Lori a.Frost, MS ; CCC/SLP, Andrew s.Bondy, Ph.D)
- Certains enfants avec autisme apprennent à communiquer avec la langue des signes.
- Visualiser les consignes à l'aide de pictogramme (logiciel Pictures This, Professional Edition ou sur les sites internet « les pictogrammes de la cigale » ou « fashcardsactions » ou logiciel Imagier Gerip)
- Utiliser des phrases simples
- Donner une seule consigne à la fois
- Visualiser les émotions à l'aide de pictogramme en les nommant.

Aider au développement du langage dans l'environnement ordinaire

- Provoquer autant que possible des envies chez l'enfant afin qu'il formule des **demandes** (à l'aide de pictogramme, d'un signe ou verbalement)
- Ne pas répondre à la demande de l'enfant en cas de **scrolling** (réponse incohérente, écholalie à répétition) et utiliser dans ce cas la procédure de transfert d'aide après avoir obtenu un silence et un arrêt des gestes incohérents pendant au moins 3 secondes.
- Demander à l'enfant de nommer en utilisant la leçon en trois temps et le transfert d'aide. Associer tout de suite **au nom le déterminant** associé.
- Lui apprendre à accepter une demande en disant **oui ou non** (utiliser pour commencer une chose qu'il adore et une autre qu'il déteste)
- Quand l'enfant connaît une centaine de mot, **enrichir son vocabulaire** en travaillant sur les **catégories** avec la leçon en trois temps et le transfert d'aide.

- **Pour les verbes** : lui apprendre à nommer et à exécuter des actions avec le transfert d'aide.
- Puis lui apprendre à nommer et à exécuter des actions de façon différente afin d'introduire **les adverbess**.
- Jouer à des jeux de cache-cache avec ses objets favoris afin de lui apprendre les **prépositions**.
- Pour l'amener à poser des questions (**quoi, qui, où, comment, pourquoi, lequel**) provoquer son envie de savoir (ex : « J'ai un truc super dans mon sac....un truc que tu adores », « J'ai caché dans la classe ton livre préféré.... », « Dans une de mes mains, j'ai une surprise... »)
- Puis faire des jeux de **devinettes** à répétition pour introduire les **adjectifs** et **enrichir le vocabulaire sur les parties de l'objet**.
- Le féliciter à l'aide d'**interjections** et lui apprendre à exprimer ses émotions à l'aide de ces mots.
- Utiliser des images avec une ou des personnes qui effectuent une action, ou des photos de l'enfant ou de vous même qui effectuez la même action et demander « Qui fait l'action ? » afin d'utiliser tous **les pronoms**.
- Prendre des objets ou des photos d'objets de même type qui appartiennent à différentes personnes et lui demander « A qui est ce pull? » « A qui est cette maison ? » et introduire c'est le mien, le tien le sien, la nôtre etc...
- Donner des instructions à l'enfant en utilisant **et, ou** afin d'introduire des **conjonctions**
- Apprendre à l'enfant à distinguer **les articles définis et indéfinis** en lui donnant des instructions (exemple : donne moi un porcelet, encore un porcelet tant qu'il peut choisir, puis quand il en reste qu'un seul, demander à l'enfant le porcelet). Puis inverser le rôle et donner à l'enfant les objets correctement demandés ?
- Utiliser les **conjugaisons** :
Exemple : frapper dans les mains
« Qu'est-ce que tu fais ? »Je frappe dans les mains
Arrêter.
« Qu'avons-nous fait ? » J'ai frappé dans les mains
« On recommence ? Que vas-tu faire ? » Je vais frapper dans les mains
A répéter avec beaucoup de **verbes**, en se basant en priorité sur ceux qui servent à apprendre les conjugaisons.
- Lui faire ranger des images dans l'ordre de l'**histoire** (utiliser des situations réelles, des photos prises lors d'une activité journalière plaisante pour l'enfant) et lui poser des questions sur cette histoire (Qui ? Quoi ?, Où ?, Comment ? Pourquoi ? Lequel ?) Puis dans un deuxième temps l'aider à faire une phrase sur chaque image et les enchaîner avec un chaînage arrière. Puis faire de même avec ce que vit l'enfant (Qu'est-ce que tu fais ?) et une fois l'action terminée (Qu'est-ce que tu as fait ?).
- **Définitions** : demander à l'enfant de donner des définitions en utilisant des débuts de phrase type
 - o C'est une personne qui
 - o C'est un objet (aliment, animaux, moyens de transport, plante etc...) qui
 - o C'est une partie (un morceau) de
 - o C'est un endroit où
 - o C'est un moment (un jour, une année, etc...) où
- Puis utiliser le logiciel LEC Langage Expression Compréhension de Gerip
Toutes ses propositions sont à mettre en place en individuel pour ensuite être généralisée dans l'environnement ordinaire.

Motivation :

Trouble de la motivation et de l'initiative

Motivation

- Terminer un exercice par une activité plaisante pour l'enfant. Lui donner accès à cette activité en le félicitant socialement en même temps. Ne pas donner la félicitation sociale avant et ensuite l'accès à l'activité, sinon, l'enfant va finir par détester les félicitations sociales qui de son point de vue seront une étape qui retarde l'accès à ce qu'il aime.
- Une fois les félicitations sociales comprises, elles peuvent suffire.
- Il est possible aussi d'utiliser le système **d'économie de jetons**. L'enfant gagne des jetons. Au bout d'un nombre déterminé à l'avance de jetons, l'enfant a accès à son activité favorite.
- Attention à bien mettre à jour, régulièrement, la liste des activités préférées de l'enfant.
- Utiliser les centres d'intérêt de l'enfant pour choisir les thèmes des activités à effectuer.

Manque d'initiative

- Pour les temps libres, proposer à l'enfant de choisir entre deux ou trois activités et l'aider à initier cette activité.
- Ne pas laisser partir un enfant sans idée d'activité dans la cour de récréation.
- Pour l'aider à gagner en autonomie, faire en sorte qu'il ait des chaussures et des vêtements faciles à manipuler.
- Ne pas oublier de visualiser les moments comme je range mes affaires, je mets mon manteau dans l'emploi du temps afin que l'élève finisse par le faire seul.

Réticences aux changements :

Caractères restreints, répétitifs et stéréotypés des comportements, des intérêts et des activités.

- Donner le travail à la maison plus en préparation qu'en révision ou approfondissement.
- Utiliser une présentation des fiches de travail fixe pour chaque type d'activité afin que l'enfant atteint d'autisme ne soit pas arrêté par la forme de l'exercice et puisse s'intéresser au fond.
- Visualiser le planning de la journée de l'enfant (chez lui et à l'école)
- Visualiser la durée d'une activité avec le « timer ». Ceci est d'autant utile pour que l'enfant comprenne combien de temps son effort doit durer ou bien pour que l'enfant sache combien de temps il peut profiter de son activité favorite).
- Visualiser / matérialiser le début et la fin de chaque exercice.
- Visualiser la quantité de travail à effectuer (ex : au lieu de donner à l'enfant un sac de perle, lui en donner 5 ou 10)
- Annoncer, prévenir chaque changement en modifiant l'emploi du temps visualisé avec l'enfant, même si cela doit se faire au dernier moment.

Socialisation :

Altération qualitative des relations sociales

- Voir les idées présentes dans la grille d'évaluation des compétences sociales.
- Décrire les jeux à la mode dans la cours de récréation à la famille afin que l'enfant puisse apprendre à y jouer d'abord individuellement.
- Accompagner l'enfant durant les récréations : lui apprendre à faire la queue, à attendre et prendre son tour, lui apprendre à reproduire ce qu'il arrive à faire seul au niveau des jeux à la mode.

Les principales étapes pour la socialisation sont

1) CREER LE LIEN

Faire en sorte que l'enfant ait accès à ce qu'il aime, sans effort (sans demande), grâce l'aide d'un autre enfant, plutôt qu'avec l'aide d'un adulte.

2) LES DEMANDES

Faire en sorte que l'enfant ait accès à ce qu'il aime par l'intermédiaire d'un autre enfant mais en formulant une demande

3) LES INSTRUCTIONS RECEPTIVES

Faire en sorte que l'enfant ait accès à ce qu'il aime par l'intermédiaire d'un autre enfant mais après avoir répondu à une instruction de cet enfant.

4) LES DEMANDES D'ATTENTION

Faire en sorte que l'enfant ait accès à ce qu'il aime par l'intermédiaire d'un autre enfant mais après avoir donné de l'attention à l'autre enfant (ex : J'aime ton jeux, tu me le prêtes)
Apprendre à l'enfant à s'exprimer sur les activités en cours à l'aide du transfert d'aide (C'est beau, j'aime, je n'aime pas etc...)

5) LE JEU INTERACTIF

Une fois que l'enfant connaît certain de jeux de société, lui apprendre à jouer avec les autres.

Vérifier d'abord en individuel que l'enfant accepte de perdre. Pour cela, lui permettre d'accéder à quelque chose qu'il aime, même s'il perd du moment que son comportement est calme ; (ex « Viens ce n'est pas grave, on va faire de la balançoire).

6) LE JEU DE TYPE FAIRE SEMBLANT

Commencer par des jeux utilisant des déguisements ou des objets réels en taille réduite.
Puis apprendre à l'enfant qu'un objet peut jouer le rôle d'un autre objet (ex : un caillou peut devenir une voiture, une cuillère une poupée etc...) Ne passer à cette étape que lorsque le vocabulaire de base de l'enfant est suffisamment riche afin d'éviter des confusions.

Utilisation des scénarios sociaux.

Lorsque l'enfant est en difficulté par rapport à une compétence sociale, il est utile de

- La décomposer
- La visualiser par des images ou des phrases en expliquant clairement à l'enfant ce qu'il peut faire et ce qu'il ne peut pas faire.

Trouble du comportement :

Antécédent – Comportement - Conséquence

Pour résoudre un problème de comportement, la stratégie consiste à recueillir des éléments descriptifs du problème (décrire les antécédents, le comportement, les conséquences), puis à en faire l'analyse.

Antécédent :

- Que s'est-il passé avant que le comportement ne survienne?
 - Quelque chose dans l'environnement, changement de routine, maladie etc.
 - Immédiatement ou il y a un certain temps;
 - Evident ou subtile

Comportement :

- Les comportements ont besoin d'être définis de manière objective et spécifique afin de garder tout le monde sur la même voie.
- Un comportement n'est jamais basé sur une opinion ou subjectif.
- Un comportement doit être observable, mesurable, défini clairement

Conséquences :

- Que s'est-il passé après que le comportement soit survenu?
 - Le comportement a-t-il augmenté ou diminué à cause de ce qui s'est passé après ?
 - Immédiatement ou après un certain temps;
 - Evident ou subtile

Analyse fonctionnelle :

- Analyser : chercher à savoir POURQUOI un comportement survient.
- Quelles sont les variables qui contrôlent le comportement. ?

Les comportements surviennent pour 4 raisons:

- Demande d'attention
- Conséquences Sensorielles
- Accès à des objets et/ ou des activités
- Echapper/éviter des demandes détestables

Agir

Ensuite, il est possible d'établir un ou des plans d'actions et d'en vérifier leur efficacité. Il n'est pas toujours facile d'identifier le bon paramètre à modifier avant ou après le comportement à problème afin de l'éliminer. Mais en isolant chaque paramètre et les modifiant un par un, on finit par trouver l'origine du problème.

Difficultés sensorielles

- Utiliser des lotos sonores pour apprendre à l'enfant à distinguer le bruit de fond de la voix humaine. Bien nommer chaque son entendu.
- Ecouter l'environnement et nommer les sons perçus.
- Utiliser les micros échos en plastique pour mettre en avant la voix humaine.
- Pratiquer aussi des lotos olfactifs en nommant bien les odeurs.
- Puis pratiquer des lotos sensoriels en nommant bien les différentes textures.

Complément pour le toucher

Penser à apprendre à l'enfant à toucher en utilisant les gestes nécessaires pour l'écriture et la lecture :

- toucher de gauche à droite
- toucher de haut en bas
- toucher dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Jeux des sacs à « mystères »

- Placer des objets préférés par l'enfant dans un sac à mystères.
- L'enfant doit identifier l'objet par le toucher.
- Lorsqu'il trouve l'objet, il y a accès.
- Ensuite, on peut inclure plusieurs objets dans le sac.

Graphisme – Ecriture

Développer la pince :

- Utiliser des encastremements avec « embout » pour développer la pince de l'enfant.
- Imaginer des jeux multiples et variés avec des pinces à linge.

Développer la mobilité du poignet et la pince

- Proposer différentes boîtes avec des systèmes d'ouverture variés à ouvrir par l'enfant. N'oublier pas d'y cacher des petites surprises agréables pour rendre l'activité motivante.

Utiliser un crayon

- Utiliser un guide doigt.
- Ne travailler qu'un geste graphique à la fois et en vérifier la maîtrise avant de les associer (/ , |, _ , boucle dans un sens, dans un autre, montagne, créneaux, papillon etc...)
- Agrandir, au départ, les quadrillages des cahiers d'écriture.

Utiliser des moyens alternatifs

- Utiliser des lettres rugueuses en y associant le son (et non le nom)
- Utiliser des lettres mobiles à 3D puis à 2D avec une couleur différente pour les voyelles et les consonnes.
- Utiliser le logiciel « Tape Touch » pour apprendre à l'enfant à taper à l'ordinateur.

Lecture

- Utiliser des lettres rugueuses en associant à chaque lettre son son (et non son nom)
 - Utiliser les dictées muettes
 - Utiliser l'approche syllabique en se basant sur les livres suivants
Bien lire et aimer lire de C Silvestre de Sacy (méthode Borel Maissony)
Bien parler, bien lire, bien écrire du Dr Ghislaine Wett Stein Badour.
 - Utiliser Syllamots
 - Faire des fiches d'homophonie
 - Une fois l'orthographe des syllabes acquises, un enfant atteint d'autisme peut commencer à travailler sur la phonologie (mais avant c'est souvent très difficile)
 - Pour la compréhension, écrire des petits mots « surprise » à l'enfant qui comporte
 - o un nom et un déterminant (l'objectif étant de trouver l'objet qu'il adore dans l'environnement)
 - o un nom, un déterminant, un adjectif
 - o un verbe correspondant à une action (à exécuter)
 - o etc... enrichir petit à petit la structure des phrases.
 - o Passer à des actions à mimer
 - o Puis à des scènes à jouer.
- Utiliser le logiciel « Compréhension de lecture » de Gerip. Utilisation de situation concrète et réelle nécessaire au départ.
- Donner les textes à l'avance à la maison
 - Incrire le vocabulaire non connu dans un répertoire afin de le reprendre régulièrement avec l'enfant.
 - Penser à expliciter clairement les métaphores et les expressions. Les noter dans un cahier avec l'explication visuelle associée.
 - Donner les réponses aux questions sociales ou faisant appel à la théorie de l'esprit en expliquant clairement la réponse. Si nécessaire, construire un scénario social associé à l'explication et conserver le dans un classeur ou cahier.

Grammaire

L'utilisation des solides et symboles Montessori associés à chaque nature de mot s'est révélée efficace auprès des enfants atteints d'autisme

Ainsi que les flèches-questions utilisées pour les fonctions grammaticales

Orthographe

A l'aide de tri, apprendre à distinguer

- des noms féminins et masculins

- apprendre explicitement les règles et faire de multiples exercices d'application

A l'aide de tri, apprendre à distinguer

- des noms singuliers et pluriels

- apprendre explicitement les règles et faire de multiples exercices d'application

A l'aide de tri, apprendre à distinguer

- des adjectifs féminins et masculins

- apprendre explicitement les règles et faire de multiples exercices d'application

A l'aide de tri, apprendre à distinguer

- des adjectifs singuliers et pluriels

- apprendre explicitement les règles et faire de multiples exercices d'application

Mathématique

Utiliser le matériel développé par Maria Montessori afin de rendre concret chaque apprentissage. L'enfant délaissera le matériel spontanément lorsqu'il passera au stade de l'abstraction.

- les barres rouges
- les barres bleues et rouges
- les chiffres rugueux
- les jetons
- les fuseaux
- le système des perles dorées
- les perles colorées
- les formes et les solides géométriques
- Les timbres
- Le matériel pour la grande division.
- les bouliers Montessori

Bibliographie

Comprendre l'handicap

Epsilon, un enfant extra-ordinaire. Qu'est-ce que l'autisme ? de Lydie LAURENT chez Jérôme Do Bentzinger

Des idées d'activités, d'exercices, d'évaluation à transposer dans les programmes officiels de l'éducation nationale :

- Activités d'enseignement pour enfants autistes - E. Schopler & M. Lansing & L. Waters - Masson Ed.
- Autisme et A.B.A : une pédagogie du progrès - R. Leaf & J. McEahin - 2006 - Pearson Ed.
- Intervention comportementale auprès des jeunes enfants autistes - Catherine Maurice - De Boeck Ed.
- Extrait du N°34 La nouvelle revue de l'adaptation et de la scolarisation - C. Philip - INS HEA
- La pédagogie scientifique (Tome 1, 2 et 3) de Maria Montessori.
- Bien lire et aimer lire de C Silvestre de Sacy (méthode Borel Maissony)
- Bien parler, bien lire, bien écrire du Dr Ghislaine Wett Stein Badour.

Matériel pédagogique

www.mot-a-mot.com

www.hoptoys.fr

www.oppa-montessori.net

www.montessori-express.com

www.AbsorbentMinds.co.uk
