

Scolarisation des élèves avec des troubles envahissants du développement

Aménagement de la classe :

L'élève autiste présente des troubles de l'attention : sa concentration peut être altérée par toutes les informations visuelles ou sonores qui l'entourent. Il ne considère pas son environnement de manière globale, mais il va s'attacher à des détails (l'affichage de la classe peut parfois le gêner pour fixer son attention)

Si c'est possible :

- Le placer face au tableau, à côté d'élèves calmes
- Ou lui aménager un espace éventuellement dos à la classe.
- Pour certains enfants : il sera nécessaire de matérialiser leur place par un repère visuel (nom sur la table, un repère de couleur, une indication au mur....)
- Si c'est possible, mettre des étiquettes sur les objets usuels dans la classe
- Matérialiser les divers espaces de la classe
- Matérialiser quand les collègues de l'école sont d'accord, les différents lieux par des photos, des mots

Pourquoi des appuis visuels : les élèves autistes ont de bonnes capacités de discrimination visuelle et traitent plus efficacement les messages visuels que verbaux. Les consignes ou messages verbaux sont vite oubliés. Les appuis visuels favorisent le développement de l'autonomie de l'élève en lui permettant de consulter les images ou les instructions écrites au lieu de dépendre constamment de l'appui d'un adulte. Cela permet de diminuer l'anxiété et la frustration de l'élève en augmentant la compréhension des messages et la prévisibilité des activités en classe.

Il est important de tenir compte du niveau de compréhension du message visuel.

Concret	Objet réel
	Objet miniature
	Photographie en couleurs
	Photographie en noir et blanc
	Symbole en couleurs
	Dessin en noir et blanc
	Mot imprimé
Abstrait	

Généralement, l'enfant autiste ne supporte pas le moindre changement, il veut garder ses habitudes et peut entrer dans une grande colère et détresse si celles-ci sont changées.

En cas de regroupement (lecture d'une histoire par ex...) : prévoir une chaise avec une photo et son prénom à côté de l'enseignant (éviter les bancs)

Aménager des temps de repos : un espace où il pourra faire son activité favorite, écouter de la musique etc...

Les situations d'apprentissage, les activités scolaires :

L'acquisition des compétences ne correspond pas toujours à une construction logique des savoirs.

Les concepts de temps et d'espace sont difficiles d'accès, il faut, donc, dans la mesure du possible lui fournir des repères visuels lui permettant de planifier ses activités.

- Pour rendre l'environnement prévisible, préparer un emploi du temps compréhensible par l'enfant. Selon sa capacité à intégrer les informations, l'emploi du temps peut être sur la demi-journée, la journée, la semaine. Il peut être visuel (pictogramme, photo...), écrit ou combiner les deux.
- Préparer les activités : dans des bacs,
- Alternier des activités maîtrisées ou demandant peu d'effort et des tâches plus complexes
- Toujours terminer par une activité appréciée par l'enfant

Ritualiser ce dispositif de travail pour que l'élève acquiert des repères, des méthodes de travail et qu'il comprenne ce que l'on attend de lui.

- Utiliser un timer, d'une montre, d'un minuteur : pour que l'élève puisse visualiser le temps qui lui reste pour l'activité, ou le temps de classe..

L'apprentissage de l'écriture et de la lecture peut aider les enfants autistes à structurer leur langage oral mais à l'inverse est possible aussi, d'où l'intérêt de toujours associer le mot, la phrase à l'image.

Les supports, les outils

L'abstraction, la conceptualisation sont difficiles d'accès pour les personnes avec autisme : la manipulation prend beaucoup d'importance surtout en mathématiques

Pour accéder aux apprentissages, l'utilisation permanente d'outils peut leur être nécessaire (tables de multiplication, répertoire orthographique,...) : il est indispensable de généraliser leur utilisation.

La mémoire visuelle est souvent performante mais les consignes verbales plus difficiles à comprendre d'où l'intérêt de s'appuyer sur des supports visuels

Les fiches d'exercice :

- pas de dessin, des lignes espacées,
- une police d'écriture simple (ARIAL par ex),
- un exercice par feuille pour les premiers apprentissages., puis, deux pour arriver à une feuille complète.
- Une seule consigne à la fois (il faut éviter « entoure le verbe et souligne la terminaison »)
- Utiliser les centres d'intérêt de l'élève comme point de départ de tout apprentissage puis, utiliser d'autres thèmes pour la généralisation
- Parfois, ces élèves comprennent mieux certaines consignes que d'autres : favoriser ce type d'exercice pour plus de motivation, d'adhésion de sa part
- Utiliser une présentation des fiches de travail fixe pour chaque type d'activité. En changer petit à petit...
- Visualiser la durée de l'activité avec un timer
- Visualiser le début et la fin de chaque exercice quand on en met plusieurs par feuille

Autonomie dans le travail scolaire :

Quand on souhaite que l'élève travaille seul :

- ✗ Matérialiser les moments où il va effectuer des tâches seul (une table différente dans la classe ou un pictogramme indiquant « je fais seul »)
- ✗ Toujours commencer par des exercices très simples qui mettent l'élève en situation de réussite et sur un temps très court
- ✗ Faire évoluer très progressivement les activités en temps et en difficulté

La communication, le langage,

- Toujours inclure l'élève dans la consigne collective en utilisant éventuellement un appui visuel ou gestuel. Après avoir donné une consigne, il faut rajouter à la fin « et toi aussi... + le prénom » puis, répéter la consigne en individuel rien que pour lui
- Utiliser des phrases simples
- Utiliser des phrases affirmatives
- Simplifier le vocabulaire
- Donner une seule consigne à la fois
- Pas de second degré et de sens figuré : la compréhension reste littérale. Les métaphores, les jeux de mots sont souvent mal compris
- Utiliser les pictogrammes, le langage écrit ou les gestes pour appuyer les consignes
- Constituer des répertoires de vocabulaire

Si l'enfant est suivi par une orthophoniste, il est possible de travailler avec elle sur la chronologie des objectifs à travailler à l'oral.

Le langage peut comporter des anomalies telles que l'écholalie ou l'utilisation du « tu » ou de son prénom à la place du « je ». L'intonation utilisée ou le volume de la voix peuvent aussi être perturbés.

Les interactions sociales

Les récréations :

- Elles peuvent être source d'une grande anxiété : absence de cadre, agitation, bruit.
- L'élève autiste ne peut pas jouer spontanément avec les autres : la présence de l'AVS Co peut être nécessaire.
- Si possible, constituer un album photo des élèves de la classe pour que l'enfant autiste puisse les reconnaître, en parler à la maison, faire des liens avec son vécu à l'école.

On peut envisager le temps de récréation par étapes :

- Permettre à l'élève de rester dans la classe.
- Aller en récréation dans un espace bien matérialisé pour lui dans la cour.
- Aller dans la cour en lui apprenant à jouer tout seul : apprendre à jouer avec un cerceau,...

- Apprendre à aller en récréation en lui apprenant à jouer avec les autres ; organiser des jeux avec d'autres camarades.

Règles de vie de la classe

Pour rendre compréhensibles les règles de vie de la classe, les travailler une par une et les transcrire à l'aide de pictogrammes, de photos, de dessins et de phrases simples.

Les intérêts restreints

L'élève autiste a des champs d'intérêts restreints et des préoccupations persistantes à l'égard d'objets ou de thèmes particuliers. Il peut parfois ne s'intéresser qu'à une partie d'un objet ou le détourner de son usage habituel. Même s'ils sont une bonne base de travail pour commencer à travailler avec l'élève, il faut savoir en sortir.

Le développement de son imagination est limité, le jeu symbolique peu présent.
Un critère d'acquisition à retenir :

L'enfant autiste a acquis une nouvelle compétence lorsqu'il est capable de répondre seul à une question ou à une consigne trois jours de suite, sans aide. Cette compétence doit ensuite être généralisée dans tous les environnements et entretenue.

Les scénarios sociaux :

Il peut être utile de décomposer, visualiser par des images ou des phrases expliquant clairement à l'enfant ce qu'il peut faire ou ne pas faire

La motivation

- Terminer un exercice par une activité que l'enfant aime en le félicitant pour le travail qu'il a accompli.
- Une fois que les félicitations sont comprises, cela suffit.
- Autre possibilité : utiliser un système de jetons. L'enfant gagne des jetons. Au bout d'un nombre déterminé de jetons, l'enfant a accès à son activité favorite.
- Être vigilant car l'enfant évolue et ses activités préférées peuvent changer.

Le mode d'apprentissage à privilégier

L'apprentissage ne peut pas se faire juste par observation ou par tâtonnement (essais/erreurs), il faut utiliser l'apprentissage sans erreur : l'enseignant montre la bonne procédure.

Pour cela, il peut être utile d'utiliser **le transfert d'aide** :

1. Donner l'instruction ou poser une question à l'enfant
2. Attendre
3. Si l'enfant ne répond pas ou émet une réponse incorrecte, lui donner la bonne réponse
4. Puis reposer la question
5. Répéter le processus 3 fois
6. En cas d'échec, recommencer à un autre moment
7. Une fois que l'enfant a rempli les critères d'acquisition pour une compétence, il est possible d'exiger sa réalisation par l'enfant.

La 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
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.

La décomposition des tâches et le chaînage arrière:

- Pour un apprentissage, décomposer toutes les étapes.
- La première fois, aider l'élève 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.

Ceci sert pour tous les apprentissages (ex : compter jusqu'à 5, un mot décomposé en syllabe, une poésie....)

Favoriser la mentalisation

- + Placer un objet aimé par l'élève dans un sac mystère
- + Il doit l'identifier par le toucher
- + Lorsqu'il trouve l'objet, il peut l'utiliser, il y a accès.
- + Ensuite, inclure plusieurs objets dans le sac et en demander un en particulier.

Répétition :

La mémoire à court terme étant pauvre, il est nécessaire de répéter souvent un même exercice.

L'incitation

Le choix du type d'incitation doit être fait en tenant compte des besoins et des préférences de chaque enfant

Incitation physique : ex : aider l'élève à se rendre à sa table en le tenant par la main, par les épaules

Incitation par modelage : Agir comme modèle pour l'élève en montrant la manière de faire l'activité ou la tâche

Incitation verbale : Donner un indice verbal pour aider l'élève à accomplir la tâche demandée (ex : « c'est la récréation »)

Incitation gestuelle : faire un geste qui renseigne sur la nature de la réponse requise : ex : hochement de tête en lui indiquant son désaccord

Incitation visuelle : montrer une illustration, un objet ou un script écrit en vue d'appuyer les consignes verbales (ex : emploi du temps visuel, pictogramme de la consigne « entourer »)

Incitation par positionnement : Placer un objet ou se placer près d'un endroit précis pour que l'élève exécute la consigne demandée ex : se placer près de la porte pour signaler à l'élève qu'il doit sortir de la classe pour aller à la cantine

Incitation naturelle : c'est un indice ou un stimuli qui provient de l'environnement de l'élève : ex : la sonnerie de l'école pour la récréation

Trouble de la motricité fine et globale

La manipulation de matériel peut mobiliser une énergie importante au niveau de la motricité fine.

Utiliser un crayon

- Utiliser un guide doigt
- Ne travailler qu'un geste graphique à la fois et vérifier leur maîtrise avant de les associer
- Au départ, agrandir les quadrillages des cahiers d'écriture
- Utiliser des modèles, des pochoirs, des dessins en pointillés
- Quand il accepte le contact physique, la guidance physique peut l'aider

Utiliser des moyens alternatifs

- ▶ Utiliser des lettres rugueuses en y associant le son de la lettre
- ▶ Utiliser des lettres mobiles
- ▶ Utiliser des tablettes tactiles, des tablettes graphiques
- ▶ Utilisation du traitement de texte

Les problèmes de comportement :

Pour résoudre les problèmes de comportement, la stratégie consiste à recueillir des éléments descriptifs du problème puis à en faire l'analyse :

Antécédent

Que s'est-il passé avant que le comportement ne survienne ?

Un changement dans l'environnement, changement de routine, maladie...

Un changement immédiat ou il y a un certain temps

Comportement

Les comportements ont besoin d'être définis de manière objective

Ils doivent être observable, mesurable.

Conséquence

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 ?

Analyse fonctionnelle

Chercher à savoir pourquoi un comportement survient

Souvent les comportements surviennent pour quatre raisons :

- Demande d'attention
- Conséquences sensorielles (trop de bruits, contact physique...)
- Désir d'accéder à des objets et/ou des activités
- Echapper/éviter des demandes détestables

Agir

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

Il est intéressant pour les comportements de travailler avec les familles pour qu'un même comportement amène la même réponse.

Le renforcement positif

Les techniques de renforcement positif sont souvent utiles pour motiver l'élève, le récompenser pour son travail et/ou son comportement. La récompense peut être matérialisée sous forme de gommettes, de jetons... par des applaudissements ou en lui proposant son activité favorite.