

CHAPITRE 2. LA BECS, BASE DE L'ÉLABORATION DU PROJET D'INTERVENTION : LE PROGRAMME DE DÉVELOPPEMENT PERSONNEL (PIDP) POUR UN ENFANT AVEC TROUBLE ENVAHISSANT DU DÉVELOPPEMENT NON SPÉCIFIÉ

Maria Pilar Gattegnio *et al.*

in Jean-Louis Adrien , *BECS* & nbsp: *Batterie d'évaluation cognitive et socio-émotionnelle*

De Boeck Supérieur | *Questions de personne*

2008

pages 93 à 116

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/batterie-d-evaluation-cognitive---page-93.htm>

Pour citer cet article :

Gattegnio Maria Pilar *et al.*, « Chapitre 2. La BECS, base de l'élaboration du projet d'intervention : le programme de développement personnel (pidp) pour un enfant avec trouble envahissant du développement non spécifié », *in* Jean-Louis Adrien , *BECS* & nbsp: *Batterie d'évaluation cognitive et socio-émotionnelle* De Boeck Supérieur « Questions de personne », 2008 p. 93-116.

Distribution électronique Cairn.info pour De Boeck Supérieur.

© De Boeck Supérieur. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Chapitre 2

La BECS, base de l'élaboration du projet d'intervention : le programme de développement personnel (pidp) pour un enfant avec trouble envahissant du développement non spécifié

Maria Pilar GATTEGNO¹, Elizabeth CHANOINE²,
Aurélie GARNIER³

1. Cabinet de Psychologie ESPAS-IDDEES, 97, avenue Charles de Gaulle, Neuilly sur Seine.
Université Paris Descartes, Laboratoire de Psychopathologie et de Neuropsychologie Cliniques, Institut de Psychologie, 71, avenue Édouard Vaillant, 92774, Boulogne-Billancourt.
2. Cabinet de Psychologie ESPASS-IDEES, 40, rue de Plaisance, 75014 Paris.
3. *Idem.*

Dan est âgé de 2 ans 7 mois quand est réalisé le premier bilan psychologique. Actuellement, Dan est accueilli en halte-garderie trois fois par semaine. Les parents de Dan souhaitent mettre en place un accompagnement avec l'intervention d'un psychologue superviseur et d'un accompagnant spécialement formé.

L'examen psychologique a pour objectif d'une part, de faire le point sur les niveaux de développement de Dan dans les domaines Cognitif et Socio-Émotionnel, et d'autre part, de réaliser un bilan sur la communication, le comportement et les capacités d'adaptation de Dan.

Comportement et relation au cours de l'examen

Dan arrive au Cabinet accompagné de ses parents. Sa maman le porte. Il regarde les adultes l'accueillir et semble surpris. Dan ne parvient pas à saluer les examinateurs, en revanche, il vocalise.

Au cours de l'entretien avec les parents, dans un premier temps Dan suce son pouce et porte son attention sur l'agitation de la rue. Dans un second temps, Dan rejoint les adultes. Il veut absolument écrire et se dirige vers eux pour leur prendre le crayon des mains. Il accepte de prendre un autre crayon et se met à gribouiller sur plusieurs feuilles en alternant les deux mains. Il interrompt essentiellement son papa en le prenant par la main dans le but qu'il lui vienne en aide pour écrire. Dan déambule dans la pièce en marchant, puis se met à ramper sous la table.

Dan est un enfant qui tente beaucoup d'entrer en communication avec autrui. Au cours de l'entretien, il se dirige principalement vers ses parents. Il leur apporte un livre d'images. Dan communique par les gestes qu'il accompagne de vocalisations. Progressivement, Dan s'intéresse aux examinateurs et à leurs actions. Il les sollicite en leur prenant la main, les crayons ou les feuilles qu'ils utilisent.

Avant l'examen, sa maman veille à ce qu'il mange. Elle lui donne une banane qu'il ne tient pas seul ; sa maman l'aide.

Globalement, au cours de l'examen, Dan supporte mal les transitions, notamment les changements de personnes qui le sollicitent pour jouer. Il a besoin d'un temps d'adaptation au cours duquel il n'optimise pas ses capacités. Dan présente un trouble de l'attention marqué par une dysrégulation dans l'activité. On note une lenteur et une variabilité dans ses compétences. Dan est vite parasité par les bruits extérieurs qui le déconcentrent. L'adaptation de Dan est relativement difficile. Dan est agité ; il reste peu souvent assis et préfère se déplacer en rampant. Cependant, quand une activité lui plaît tout particulièrement, il peut rester concentré un certain laps de temps et entre en interaction avec l'adulte.

Dan est rapidement fatigable et a besoin de pauses pour se détendre et se reposer. En effet, l'intolérance à la frustration est absente au début de l'examen et devient saillante à la fin de l'examen. Il supporte mal les interdits. À l'inverse, dans les moments où il est facilement mobilisable, Dan accepte aisément les interdictions et les contraintes. Il est donc important de respecter ces temps de répit afin qu'il puisse se ressourcer. Dans l'ensemble, le contact avec Dan est agréable mais il est variable. Lorsqu'il s'habitue à une personne, les interactions sont riches. Dan vocalise beaucoup et sourit très souvent. Il tente de communiquer avec l'adulte par les gestes. Bien plus, les imitations gestuelles et verbales sont présentes et prennent une place importante dans l'échange. Ces imitations indiquent son envie de communiquer. Le contact visuel est généralement rare.

Dan apprécie les activités centrées sur son corps et sollicite l'adulte pour qu'il poursuive en lui tendant les bras ou en lui prenant les mains. Il part puis revient chercher l'adulte. Les regards sont plus fréquents et soulignent son désir d'établir l'échange.

Lorsqu'une autre personne veut interagir avec Dan, il éprouve des difficultés à répondre ou à maintenir le lien.

La communication de Dan est peu élaborée malgré son envie d'interagir. Les difficultés sont notables dans la compréhension des consignes et dans la réponse aux sollicitations. Dan ne répond pas à son prénom et semble ne pas entendre l'adulte. Toutefois, après plusieurs relances, il parvient à prêter attention à l'adulte. L'expression est essentiellement non verbale dans la mesure où Dan ne parle pas. Il réussit toutefois à émettre quelques mots bien articulés sur imitation. Spontanément, l'expression verbale de Dan se caractérise par des vocalises. Dan sait faire comprendre à l'adulte qu'il veut partir et indique qu'il veut ses parents en les amenant vers la porte.

D'une manière générale, les interactions avec Dan sont présentes mais il lui faut un certain temps d'adaptation pour parvenir à un échange. La communication verbale est très pauvre, Dan tente de pallier ces difficultés par des gestes et des mimiques. Dan recherche activement le contact mais peut se retirer quand il ne comprend pas ce qui lui est dit. Les troubles du comportement et les signes autistiques sont essentiellement liés à un manque d'expression et de compréhension verbales qui inscrit Dan dans des situations d'échec.

Épreuve utilisée

La Batterie d'Évaluation du développement Cognitif et Social – BECS – (Adrien, 1996, 2007)

La BECS permet l'évaluation de plusieurs fonctions cognitives et sociales des enfants. Elle comprend 16 domaines que l'on regroupe dans deux grands secteurs: secteur Cognitif (7 domaines) et Secteur Socio-émotionnel (9 domaines). Chacun des domaines se compose d'un minimum de 8 items hiérarchisés en niveaux (1: 4-8 mois, 2: 8-12 mois, 3: 12-18 mois, 4: 18-24 mois).

Le secteur Cognitif comprend des activités cognitives dont le contenu est de nature perceptive et qui s'appuient sur des schèmes sensori-moteurs ou représentatifs et leur coordination.

Le secteur Socio-émotionnel concerne les conduites et les activités cognitives dont le contenu est plus particulièrement social et émotionnel.

Les résultats de la BECS nous permettent de calculer:

- un niveau moyen du développement cognitif et socio-émotionnel;
- un Indice d'Hétérogénéité Global (IHG);
- un indice d'Hétérogénéité Socio-émotionnel (IHS);
- un Indice d'Hétérogénéité Cognitif (IHC).

Ces indices objectivent l'importance de l'hétérogénéité du développement de l'enfant dans les deux secteurs. Les indices obtenus se situent entre 0 et 16. Plus l'indice est proche de 16, plus le profil est hétérogène.

Résultats

Résultats obtenus à la BECS

Au niveau du développement cognitif et social global, Dan obtient un score global de développement cognitif et social de 51, ce qui correspond à un âge de développement global de 23 mois 9 jours au Brunet-Lézine Révisé. Le score moyen est de 3.19, ce qui le situe dans la période de développement de fin du niveau 3 et début du niveau 4 (18 à 23 mois et 30 jours). Aussi, le Quotient de Développement (QD) est 75. Dan ne présente donc pas de retard mental (QD < 70) mais un décalage dans son développement.

On observe une variation notable des scores dans les différents domaines évalués: score minima = 1; score maxima = 4. Ceci souligne l'étendue de ses potentialités mais aussi la dysharmonie de son développement global.

Type de profil

L'indice d'hétérogénéité globale (IHG) objective l'hétérogénéité relevée à partir des scores de niveau et la précise dans le but d'identifier les bases d'un programme de remédiation cognitive et sociale. Ainsi, l'indice obtenu par Dan est de 9.08, qui le situe au 7^e décile. L'hétérogénéité est ainsi très importante.

Les analyses différenciées des domaines cognitifs et socio-émotionnels vont permettre d'examiner indépendamment les niveaux, les profils et les styles de développement de Dan.

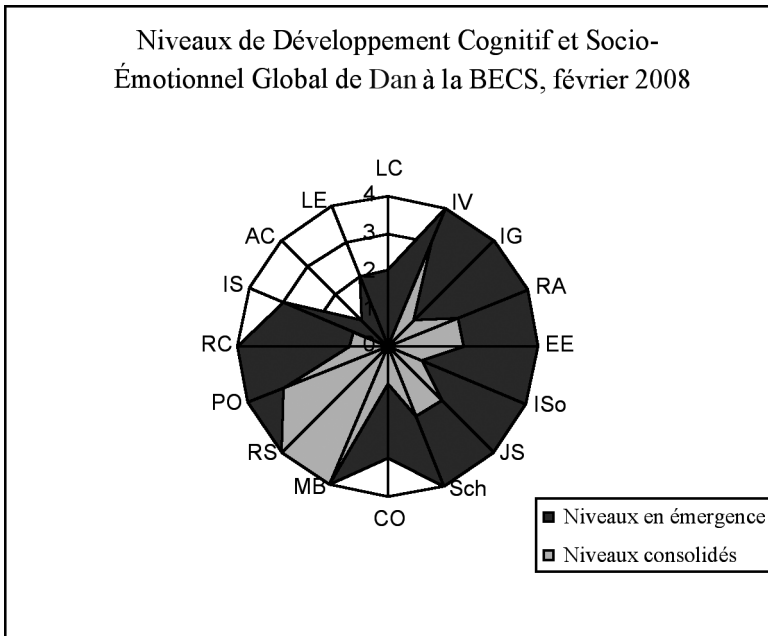


Figure 1 : Profil du Niveau de Développement Cognitif et Socio-Émotionnel Global de Dan à la BECS, février 2008

Iso (Image de Soi), JS (Jeu Symbolique), Sch (Schèmes de relation avec les objets), CO (Causalité opérationnelle), MB (Moyens/Buts), RS (Relations Spatiales), PO (Permanence de l'Objet), RC (Régulation du Comportement), IS (Interaction Sociale), AC (Attention Conjointe), LE (Langage Expressif), LC (Langage Compréhensif), IV (Imitation Vocale), IG (Imitation Gestuelle), RA (Relation Affective), EE (Expression Émotionnelle)

Développement Cognitif

Niveau Cognitif Global

Dan obtient un score moyen de niveau de 3.86, ce qui le situe dans la période de développement de fin du niveau 3 et début du niveau 4 (18 à 23 mois et 30 jours). La dispersion des notes est peu importante et s'échelonne de 3 à 4.

Type de profil

L'indice d'hétérogénéité du développement cognitif (IHC) de Dan est de 2.86 qui le situe au 1^{er} décile. Le profil cognitif de Dan est donc homogène.

Analyse des résultats obtenus par Dan dans chacun des sept domaines cognitifs

Le profil des capacités cognitives de Dan est globalement hétérogène mais les compétences de Dan sont émergentes. Ceci témoigne de son potentiel qu'il ne parvient pas mettre en œuvre tout seul ; Dan a besoin d'une intervention pour développer ses capacités.

Six domaines du développement cognitif de Dan présentent un caractère Hétérogène Émergent (6 HEE). Un domaine présente un caractère Homogène Stable (1 HOS).

Dan atteint les plus hauts niveaux de la BECS (niveau 4 : 18 mois à 23 mois 30 jours) pour six domaines du secteur cognitif : Iso (Image de Soi), JS (Jeu Symbolique), Sch (Schèmes de relation avec les objets), MB (Moyens/Buts), RS (Relations Spatiales), PO (Permanence de l'Objet). Dan atteint le niveau 3 (12 mois à 17 mois 30 jours) au domaine CO (Causalité opérationnelle).

Le niveau le plus faible est celui de la Causalité Opérationnelle (CO), ce qui témoigne d'une émergence de ses compétences dans la compréhension de ses actions sur les objets. Ce domaine doit être entraîné en priorité (cf. PIDP).

Image de Soi (Iso)

L'évaluation de l'image de soi s'appuie sur l'utilisation du miroir, des photographies d'enfants. On note comment l'enfant regarde et inspecte l'image de son visage dans le miroir, et s'il y remarque sur son nez la petite tache colorée qui a été préalablement appliquée par l'examineur. Il s'agit de savoir si l'enfant est capable de se prénommer, de reconnaître sa propre photographie parmi celles d'autres enfants.

Dan est sensible à son image dans le miroir. Il réagit à son image. Lorsque le miroir est à l'envers, il tente de le retourner pour retrouver son image.

Il commence à réagir aux parties de son visage sur dénomination de l'adulte. Il imite les mots émis par l'adulte (bouche, nez) mais il n'associe pas les mots aux parties de son visage sur lui-même ou sur le miroir. Après plusieurs relances, Dan parvient à alterner son regard entre le miroir et l'adulte.

Le niveau obtenu est de 4 (période d'âge de 18-24 mois).

Seul le niveau 1 est consolidé. Les autres niveaux atteints par Dan sont émergents. Ces résultats signifient que Dan a dans ce domaine un développement hétérogène et émergent (HEE).

Jeu Symbolique (JS)

Pour l'évaluation du jeu symbolique, il s'agit de noter si l'enfant utilise les objets de façon fonctionnelle, c'est-à-dire s'il les manipule en fonction de leurs propriétés physiques, s'il est capable de "faire semblant" avec différents jouets comme par exemple de donner à manger à la poupée, de faire rouler une petite voiture, de faire voler un crayon comme si c'était un avion.

Dan a une bonne exploration sensori-motrice des jouets. Bien plus, il est capable de symbolisme. Par exemple, il peut faire semblant de boire à la tasse ou de se coiffer. Ces activités sont centrées sur lui-même. Les jeux de faire-semblant dirigés vers les objets se mettent en place progressivement. Ainsi Dan réussit à faire marcher une poupée ou à faire rouler une petite voiture sur sollicitations de l'adulte. Aussi, il commence à utiliser un objet comme support de son imagination et prend une cuillère pour se coiffer. Cette capacité est discontinue. Elle apparaît grâce aux démonstrations de l'adulte.

Le niveau obtenu est de 4 (18-24 mois).

Les niveaux 1 et 2 sont consolidés; en revanche les autres niveaux sont émergents. Ces résultats signifient là encore que son développement présymbolique est hétérogène et émergent (HEE). En effet, Dan possède un certain nombre de compétences qu'il ne réussit pas à mettre en œuvre sans l'intervention répétée de l'adulte.

Schémes de relation avec les objets (Sch)

L'évaluation des schémas de relation avec les objets consiste à observer comment l'enfant produit et combine ses schémas d'action lors de l'utilisation des objets qui lui sont proposés lors de la séance: associer un schéma de tapotement avec un schéma de glissement d'objet; combiner un schéma d'encastrement avec celui d'extraction de la forme géométrique; produire et combiner plusieurs schémas dans une finalité sociale, comme prendre une balle, la faire rouler, la faire rebondir et la donner à l'examineur.

Dan explore correctement les objets et comprend leur utilisation et leur fonction sociale. Cependant, il manque encore de spontanéité dans leur usage. L'aide de l'adulte est indispensable pour l'aider à développer ce potentiel émergent. Par ailleurs, Dan éprouve quelques difficultés à donner ou à montrer un objet à l'adulte.

Le niveau obtenu est de 4 (18-24 mois).

À l'instar de son développement présymbolique, les niveaux 1 et 2 sont consolidés, tandis que les autres niveaux sont émergents. Ces résultats signifient que le développement des schèmes de relation avec les objets est hétérogène et émergent (HEE).

Causalité Opérationnelle (CO)

Pour la causalité opérationnelle, on observe comment l'enfant établit des liens de causalité entre ses actions et l'environnement et entre les différents objets qu'il utilise. Ainsi, on lui propose un jouet qui demande une manipulation causale pour fonctionner, comme des jouets mécaniques : tourner la clé de la boîte à musique pour entendre la musique, celle de l'oiseau mécanique pour qu'il batte des ailes, de la petite voiture pour qu'elle roule seule.

Dan perçoit bien la relation de cause à effet entre une action et sa conséquence sur l'objet. Il comprend que les actions de l'adulte et ses propres actions peuvent avoir une incidence sur les objets. Cependant, cette compréhension est émergente.

Le niveau atteint est de 3 (12-18 mois).

Le développement des compétences dans ce domaine est cohérent mais émergent. Les niveaux 1 et 2 sont consolidés et le niveau 3 est émergent. Ceci signifie que le développement de cette capacité de Causalité Opérationnelle est hétérogène et émergent (HEE).

Moyens-Buts (MB)

Il s'agit de tester comment l'enfant établit des liens entre les objets qu'il manipule pour résoudre des problèmes. Pour les Moyens-Buts, il s'agit d'observer les différents moyens qu'il utilise pour atteindre un but. Ces moyens peuvent être directs, concrets ou mentalisés. Des jeux sont proposés à l'enfant pour susciter les moyens qu'il peut mettre en œuvre. Ainsi, il doit utiliser un bâton pour retirer un objet contenu dans un tube cylindrique. On observe les actions qu'il produit pour retirer cet objet.

Dan perçoit correctement le but à atteindre qu'il soit visible ou invisible. Il comprend rapidement les stratégies à mettre en place pour parvenir à un but et comprend les situations impossibles comme d'essayer d'enfiler un anneau obturé puis de renoncer en s'apercevant qu'il est obturé. Dan réussit à obtenir l'anneau en tirant sur la ficelle. Aussi il essaye d'obtenir

le morceau de tissu dans le cylindre en y introduisant le manche du râteau.

Le niveau obtenu par Dan est de 4 (18-24 mois).

Tous les niveaux sont atteints et consolidés. On note une cohérence et une harmonie dans le développement de ce domaine. Le profil de développement de cette capacité Moyens/Buts est stable et homogène (HOS).

Relations Spatiales (RS)

Pour les relations spatiales, l'examineur note comment l'enfant établit des liens de proximité, de superposition, d'accolement, d'encastrement, d'emboîtement entre les objets qui lui sont présentés. Ainsi, il est invité à empiler des cubes, à encastrier des formes géométriques, à dessiner. Globalement, Dan est relativement à l'aise dans la préhension et la coordination oculo-manuelle. Ainsi, il suit des yeux un objet en déplacement; il peut remplir un récipient de cubes, faire une tour de huit cubes, enfiler des anneaux et encastrier des objets de formes différentes. De plus, il peut effectuer un détour complexe pour venir chercher un objet. Néanmoins, Dan ne réussit pas bien à retourner un flacon pour en extraire le contenu. Les gestes de la main et du poignet sont maladroits.

Le niveau que Dan atteint est de 4 (18-24 mois).

Seul le niveau 2 n'est pas consolidé. Le profil de développement est légèrement hétérogène et émergent (HEE).

Permanence de l'Objet (PO)

Pour évaluer la permanence de l'objet chez l'enfant, l'examineur dispose d'un matériel spécifique. Après lui avoir présenté un objet, il invite l'enfant à le regarder. Ensuite, il cache cet objet sous une boîte et invite l'enfant à le retrouver. Puis, sous les yeux de l'enfant, il le cache à nouveau sous cette première boîte puis sous une seconde boîte. Selon les réponses de l'enfant, il continue à le cacher sous trois boîtes. Il teste ainsi la capacité de l'enfant à se représenter un objet non visible.

Dan acquiert progressivement la capacité mentale de se représenter mentalement un objet en son absence. Ainsi, il peut retrouver une balle cachée sous une boîte et peut retrouver cette balle lorsqu'elle est déplacée de façon visible sous une autre boîte. Tant que les déplacements sont visibles, Dan retrouve toujours la balle après qu'elle ait été cachée sous plusieurs boîtes. La difficulté à retrouver un objet caché de manière invisible sous une boîte souligne les capacités émergentes de représentation mentale chez Dan. Au cours de ces activités, on note une dysrégulation dans l'activité et notamment une décoordination entre le regard et l'action perturbant les performances de Dan.

Le niveau obtenu par Dan est de 4 (18-24 mois).

Les trois premiers niveaux sont consolidés. Le quatrième est émergent. Le développement de cette capacité est émergent (HEE).

Développement Socio-Émotionnel

Niveau Global

Le niveau moyen du développement socio-émotionnel de Dan est de 2.67, ce qui correspond à la période de développement de fin du niveau 2. La dispersion des notes est importante (minima = 1 ; maxima = 4), ce qui souligne d'emblée l'hétérogénéité de ce domaine de développement.

Type de profil

L'indice moyen d'hétérogénéité est de 12.78, ce qui situe l'enfant au 9^e décile. Ce score très élevé témoigne donc de l'existence d'une grande disparité dans les vitesses de développement des capacités socio-émotionnelles et peut laisser supposer que l'enfant a des compétences associées de façon inhabituelle à des retards.

Analyse des résultats obtenus par Dan dans chacun des sept domaines cognitifs

Le profil des capacités socio-émotionnelles de Dan est très hétérogène. Un grand nombre de compétences sont émergentes et d'autres compétences sont fragiles. Cette constatation marque l'existence d'un développement peu harmonieux et discontinu entre les différents domaines de développement évalués. Les vitesses de développement dans le secteur socio-émotionnel sont disparates et les niveaux consolidés sont peu nombreux.

Huit domaines du développement socio-émotionnel de Dan présentent un caractère Hétérogène Émergent (8 HEE). Le domaine du Langage Compréhensif présente un caractère Hétérogène Fragile (1 HEF).

Dan atteint les plus hauts niveaux de la BECS (niveau 4 : 18 mois à 23 mois 30 jours) pour cinq domaines du secteur socio-émotionnel : RC (Régulation du Comportement), IV (Imitation Vocale), IG (Imitation Gestuelle), RA (Relation Affective), EE (Expression Émotionnelle). Il atteint le niveau 3 (12 mois à 17 mois 30 jours) dans le domaine de l'Interaction Sociale (IS). Dan obtient le niveau 2 dans deux domaines : LE (Langage Expressif) et LC (Langage Compréhensif). Le niveau le plus faible est celui de l'Attention Conjointe (AC : niveau 1).

Plusieurs domaines sont à entraîner en priorité, notamment ceux dont le niveau est faible et celui à caractère fragile.

Régulation du Comportement (RC)

La régulation du comportement concerne la capacité de l'enfant à modifier son comportement en réponse aux sollicitations d'autrui ou le comportement de l'examineur à partir de situations de communication par des demandes d'objets, en repoussant un objet non désiré ou en exprimant son refus par le « non ».

Dan régule son comportement face à des situations sociales simples à l'aide d'une communication gestuelle appropriée. Il résiste à la prise d'objet, repousse un objet indésirable et s'agite quand une activité intéressante s'interrompt. Dan parvient à communiquer à l'adulte son opposition ou son désir de poursuivre un jeu au travers des gestes et des vocalises.

Après plusieurs sollicitations de l'adulte, il répond à des ordres simples aux contenus différents.

Le niveau obtenu par Dan est de 4 (18-24 mois).

Seul le niveau 1 est consolidé. Les autres niveaux sont émergents. Ces résultats signifient que Dan a dans ce domaine un développement hétérogène et émergent (HEE).

Interaction Sociale (IS)

L'interaction sociale est la capacité de l'enfant à établir des échanges de regards, d'objets, de paroles avec l'examineur. Par exemple, l'enfant envoie la balle à l'examineur, lui donne un objet et attend que l'examineur le fasse fonctionner.

Dan réussit à établir l'interaction sociale par le regard, les gestes et les vocalises. Petit à petit, il combine le regard, les vocalises et les sourires et peut solliciter l'adulte par des demandes gestuelles. L'échange social se fait principalement sur un mode non verbal.

Le niveau obtenu est de 3 (période d'âge de 12-18 mois).

Seul le niveau 1 est consolidé. Les niveaux 2 et 3 sont émergents. Dan a des capacités d'initier, de maintenir et de répondre à une interaction qui sont encore hétérogènes et émergentes (HEE).

Attention Conjointe (AC)

L'attention conjointe est la capacité à prêter attention à quelque chose en même temps que quelqu'un d'autre. Il s'agit d'une attention partagée sur un objet, un événement entre l'enfant et l'examineur. Le développement de l'attention conjointe est évalué à partir de situations interactives impliquant au moins deux personnes qui se centrent ensemble sur une même activité ou un même objet.

Dan est capable de regarder un objet présenté par l'adulte mais il ne réussit pas à alterner le regard entre l'adulte et l'objet. Le pointage est absent.

On note une dysrégulation dans les schèmes d'actions permettant à Dan d'organiser une attention partagée et appropriée.

Le niveau obtenu par Dan est de 1 (période d'âge de 4-8 mois). Ce niveau n'est pas encore complètement consolidé et mérite une attention particulière; il nécessite d'être travaillé prioritairement. Ces résultats signifient que Dan a dans ce domaine un développement hétérogène et émergent (HEE).

Langage Expressif (LE)

Le langage expressif est la capacité à produire des sons, des mots ou des phrases. Il s'agit d'inviter l'enfant à vocaliser, à prononcer des mots ou des phrases à partir de situations de jeu ou avec les images et le livre d'images et de relever ses productions de sons simples ou complexes, de mots, de jargon, de "petites phrases" ou de phrases élaborées.

Le langage expressif de Dan est relativement réduit. Il utilise essentiellement les vocalisations pour s'exprimer ou attirer l'attention de l'adulte. Toutefois, ces compétences pré-linguistiques sont variées et adaptées au contexte. Bien plus, on note une émergence de la capacité à prononcer des mots usuels et courants sur imitation. Ainsi, Dan dit « gâteau », « nez » et « bouche ». Il commence à dire « mama ». Les capacités linguistiques de Dan sont émergentes et nécessitent d'être travaillées activement pour permettre à Dan de communiquer plus aisément et de diminuer la frustration.

Le niveau obtenu par Dan est de 2 (période d'âge de 8-12 mois).

Le niveau 1 est consolidé et le niveau 2 est émergent. Ces résultats indiquent un développement des capacités d'expressions verbales hétérogène et émergent (HEE).

Langage Compréhensif (LC)

Le langage compréhensif concerne la capacité de comprendre les mots et les phrases produites par l'examineur. L'examineur teste cette capacité en proposant à l'enfant des images ou des objets qu'il nomme: l'enfant doit regarder ou montrer du doigt l'image ou l'objet dénommé.

Au cours de l'examen, Dan présente de faibles compétences à réagir aux différentes intonations de l'adulte par des mimiques et des gestes différenciés. Cependant, après des tentatives répétées de l'adulte, Dan comprend que l'adulte s'adresse à lui et il parvient alors à produire des comportements adaptés comme se retourner vers l'adulte, le regarder et parfois sourire. Dan saisit le sens de quelques mots familiers et peut regarder l'objet dénommé comme le gâteau. Il a besoin que l'adulte se mette à sa hauteur, en face à face et lui présente dans son champ de vision l'objet afin qu'il fasse le lien entre le mot émis et l'objet.

Le niveau obtenu est de 2 (période d'âge de 4-12 mois).

Aucun niveau n'est consolidé. Le développement du langage compréhensif est hétérogène et fragile (HEF). Il est primordial d'insister sur le développement des compétences dans ce domaine, en parallèle au langage expressif.

Imitation Vocale (IV)

L'imitation vocale est la capacité de reproduire des sons, des mots, des phrases après avoir entendu ces mêmes sons, mots et phrases. L'examineur invite l'enfant à vocaliser, à parler et il cherche à noter s'il est capable d'imiter des bruits familiers (moteur de voiture, klaxon, bruits du vent, de la pluie, d'appareils électroménagers), des cris d'animaux, des sons nouveaux, des mots usuels et des mots non familiers.

Dan possède de bonnes capacités d'imitation vocale et d'imitation verbale. Dan reproduit des sons semblables à ceux de l'adulte, soit spontanément, soit sur sollicitations de l'adulte. Il sait imiter correctement quelques mots familiers et peut reproduire des bruits familiers comme « micmic » pour le klaxon de la voiture. Dan sait imiter correctement des nouveaux mots comme « gâteau », « a bouche » pour « la bouche » et « nez ».

Le niveau obtenu est de 4 (période d'âge de 18-24mois). Les trois premiers niveaux sont consolidés et le dernier se développe progressivement.

Dan porte un intérêt particulier aux productions vocales et verbales de l'adulte. Compte tenu de ses capacités dans ce domaine, il faut impérativement s'appuyer sur ces compétences pour développer les domaines du langage expressif et compréhensif. Les résultats obtenus indiquent un développement hétérogène mais émergent (HEE).

Imitation Gestuelle (IG)

Il s'agit de la capacité à reproduire des gestes simples, complexes et des actions avec des objets. L'examineur exécute devant l'enfant des gestes simples, une action avec un objet et il invite l'enfant à les reproduire. Il cherche à savoir si l'enfant est capable de reproduire ces gestes simples sans objets (le jeu des « marionnettes », cligner des yeux, tapoter sa tête de la main, tirer le lobe de l'oreille) et/ou des actions avec des objets (poser un objet sur sa tête, tapoter deux objets l'un contre l'autre).

Dan imite approximativement les gestes de l'adulte et est capable d'imiter immédiatement un geste qu'il connaît comme applaudir. Progressivement et après plusieurs démonstrations de l'adulte, il arrive à imiter des actions inhabituelles. Par exemple, l'adulte met les mains sur sa tête puis prend les mains de Dan et les met sur sa tête. Au bout d'un certain temps, Dan réussit à mettre ses mains sur la tête. Par ailleurs, Dan commence à pouvoir imiter immédiatement une action non familière dont il ne voit pas le résultat comme mettre un cube sur sa tête après avoir vu l'adulte le faire. Petit à petit, il essaye d'imiter un ou deux gestes avec ou sans objet.

Le niveau obtenu par Dan est de 4 (18-24 mois).

Seul le niveau 1 est consolidé. Les trois autres niveaux sont émergents. Dan est attentif aux gestes de l'adulte ; cette attention doit faire l'objet d'un approfondissement pour développer l'attention conjointe. Ces résultats soulignent le développement hétérogène et émergent des capacités d'imitation gestuelle chez Dan (HEE).

Relation Affective (RA)

Il s'agit de déterminer le type de relation affective que l'enfant a développé avec son entourage en étudiant la différenciation de ses relations avec les personnes familières et non familières, l'existence d'un objet transitionnel et les modalités d'expression de ses intentions.

Dan affirme clairement ses émotions à l'égard des personnes familières comme ses parents qu'il différencie. Il manifeste de la joie quand il est en leur présence ou quand ils viennent le rechercher. Il peut aussi exprimer une forme d'inquiétude quand il les voit partir. Dan fait bien la différence entre les personnes familières et celles qu'il ne connaît pas. On note même un certain temps d'adaptation avec les nouvelles personnes. Il peut s'autoréguler en suçant son pouce à des moments de fatigue, de stress, de consolation ou d'apaisement. Dan se montre exigeant et exprime clairement ses désirs aux personnes concernées (désir et refus). Il s'affirme essentiellement avec les gestes en repoussant, en attirant la personne ou en lui prenant la main. Il tente parfois de s'imposer et de diriger quand il a décidé d'une activité en particulier et peut manifester des réactions ambivalentes à l'égard d'une même personne. En effet, il peut s'intéresser à l'adulte et tenter un rapprochement puis décider de s'en éloigner.

Le niveau obtenu par l'enfant est de 4 (18-24 mois).

Les niveaux 1 et 2 sont consolidés. Les niveaux 3 et 4 sont en plein développement. Ces résultats soulignent des capacités dans les relations affectives qui sont hétérogènes et émergentes (HEE).

Expression Émotionnelle (EE)

Il s'agit de relever les expressions faciales de l'enfant telles que le regard, l'ouverture de la bouche, le froncement des sourcils associées ou non aux gestes et aux mouvements du corps notamment du buste et de la tête. Les émotions peuvent aussi être attestées par la voix et ses modulations, sous la forme de vocalises, de cris, de rires et de façon plus élaborée sous la forme de paroles.

Dan manifeste progressivement de l'anxiété et de la tristesse au départ de ses parents mais il est vite distrait par les sollicitations de l'adulte. Il manifeste parfaitement des réactions émotionnelles de reconnaissance quand une personne lui donne un objet convoité et paraît surpris à la vue

d'un objet inhabituel ou qu'il ne désire pas. Il sourit de façon appropriée à l'apparition d'un objet convoité et commence à réagir aux mimiques de l'adulte. Quand il échoue ou s'il se fait gronder, Dan y est un peu sensible. Dan reconnaît son image dans le miroir et réagit avec joie mais demeure craintif.

Le niveau obtenu est 4 (18-24 mois).

Le niveau 2 est consolidé tandis que les compétences du niveau 1 sont atteintes mais pas suffisamment développées pour être consolidées. Les niveaux 3 et 4 sont émergents. Le développement émotionnel de Dan est hétérogène et émergent (HEE).

Conclusions

Le profil général de développement cognitif et socio-émotionnel de Dan est actuellement hétérogène. Cependant, l'analyse détaillée et approfondie de chacun des grands secteurs, cognitif et socio-émotionnel laisse apparaître des styles et des profils de développement différents.

Dans le secteur cognitif, le développement est plutôt harmonieux dans tous les domaines mais on note des compétences qui sont encore émergentes. Le domaine le plus en décalage est celui de la Causalité Opérationnelle.

Dans le secteur socio-émotionnel, le développement est très hétérogène et instable. Les difficultés résident dans les domaines de l'Interaction Sociale, de l'Attention Conjointe, du Langage Expressif et du Langage Compréhensif.

Cette constellation de fragilités doit être bien connue par les personnes qui interviennent auprès de Dan afin que son programme de remédiation et d'éducation cohérent puisse être appliqué, à partir notamment des nombreux acquis stables dans les autres domaines. L'objectif est de développer toutes les compétences émergentes de Dan afin qu'il puisse consolider ses différents niveaux de développement et harmoniser son profil de développement cognitif et socio-émotionnel.

Compte tenu des résultats obtenus à cet examen et du score CARS obtenu en janvier 2008, on ne peut pas parler de tableau d'autisme typique. Aussi, la discussion diagnostique différentielle doit porter sur le trouble envahissant du développement non spécifié et sur le trouble de la communication de type expressif et réceptif.

Dans tous les cas, afin d'éviter que ces troubles s'accroissent, Dan doit bénéficier d'un accompagnement spécialisé lui permettant d'optimiser son développement et de diminuer les troubles actuels.

Programme individualisé de Développement personnel (PIDP)

Ce programme a pour objectif de favoriser le développement des capacités émergentes, tout en s'appuyant sur les compétences et les capacités consolidées de Dan et l'harmonisation du développement des capacités dans les secteurs cognitif et socio-émotionnel.

Organisation de l'espace et du temps

L'espace

Il est conseillé de réserver un endroit spécifique aux exercices que vous mettez en place avec Dan.

En classe, veillez à ce qu'il soit toujours à la même place. Dan doit pouvoir se repérer facilement et cela facilitera ses capacités d'adaptation.

À domicile, veillez à lui créer un espace de travail. Le travail réalisé à domicile par Dan doit toujours se faire au même endroit afin de structurer son environnement et pour qu'il comprenne bien que cet espace est réservé uniquement au travail. Il doit intégrer l'idée de régularité et de continuité. Afin d'améliorer l'attention, la concentration et les capacités d'adaptation de Dan tout au long de la séance de travail, l'espace doit être pauvre en stimulations visuelles et auditives.

Le temps

Construisez un emploi du temps très simple des séances de travail en classe et à domicile.

À l'école, proposez-lui 2 ou 3 activités par demi-journée que vous organiserez sur un petit emploi du temps. Prenez en photo chaque exercice et à l'aide de scratches, placez-les sur une planche. À côté de chaque activité doit figurer la photo de la personne qui s'occupe de lui. Dan doit pouvoir à la fois anticiper les séances et les différentes activités qui la composent et accéder à une routine. Respectez des pauses entre chaque activité que vous préciserez sur l'emploi du temps afin de minimiser son seuil de fatigabilité, ses troubles de la régulation, sa sensibilité à la frustration et à l'échec et d'augmenter ses capacités d'attention et de concentration.

À domicile, vous pouvez organiser la structuration temporelle de la même manière.

Le langage et la communication verbale

Le langage expressif et compréhensif est l'un des domaines sur lequel il faut impérativement insister. Il importe d'entraîner spécifiquement ce domaine

pour permettre à Dan de communiquer. Compte tenu de ses capacités d'imitation et pré-symbolique, le PECS lui sera très bénéfique.

Le système PECS est aussi efficace pour favoriser la communication et l'attention conjointe.

Le PECS est un système de communication par échange d'images.

Les objectifs sont :

- Établir une communication fonctionnelle ;
- Améliorer la compréhension et favoriser l'oralisation ;
- Structurer le langage oral ;
- Permettre de meilleurs échanges au quotidien ;
- Optimiser l'intégration sociale.

Vous devrez apprendre à vous servir de ce nouveau moyen de communication afin que Dan comprenne qu'il s'agit de son nouveau mode d'expression. Aussi, Dan apprendra beaucoup plus aisément à le généraliser à tous ses milieux de vie.

Il est important de suivre précisément les étapes dans la mise en place de cet outil de communication. Il ne faut pas vouloir aller trop vite en mettant trop d'images. Il est important de les sélectionner en fonction de la motivation de Dan et de sa capacité à bien reconnaître les images.

Voici les grandes phases :

- Phase I : apprendre la base de la communication, c'est-à-dire échanger 1 image pour 1 objet désiré.
- Phase II : apprendre à être en permanence en communication pour rechercher des images et se déplacer vers n'importe qui pour faire des requêtes.
- Phase III : apprendre à discriminer les images et à sélectionner celle qui correspond à l'objet désiré.
- Phase IV : apprendre à faire une phrase structurée pour formuler sa demande, sous la forme « JE VEUX » + O.
- Phase V : apprendre à répondre à la question « Que veux-tu ? » => « JE VEUX » + O.
- Phase VI : apprendre à faire des commentaires sur des éléments de l'environnement, de façon spontanée et en répondant à une question.
- Élargir le vocabulaire : apprendre à utiliser des attributs en utilisant les couleurs, les formes et les tailles pour préciser la demande

Ainsi, Dan doit avant tout apprendre à échanger = il échange une image contre un objet convoité et qui est celui représenté sur l'image. Ensuite, il apprendra peu à peu à élargir ses demandes et à discriminer les images.

Proposition d'exercices sur la base des émergences obtenues à la BECS

Secteur Cognitif

Image de Soi (Iso)

Identification des parties de son visage et du vêtreface au miroir :

- Dites « bouche » et touchez sa bouche, dites « bouche » et aidez-le à toucher sa bouche.
- Faites la même chose avec votre bouche.
- Puis, vous réaliserez cet exercice avec le nez, les yeux, les cheveux et les oreilles.

Identification de son prénom :

- À l'aide d'une photo de Dan et du miroir, pointez son image et dites « Dan » puis dites à nouveau son prénom et aidez-le à pointer son image soit sur la photo, soit sur le miroir.
- Faites la même chose avec votre image et une photo de vous-même.

Conseils : À chaque réussite, même partielle, accompagnez-la d'un renforçateur positif, soit concret (un morceau de gâteau), soit social (des félicitations).

Jeu Symbolique (JS)

Jouer avec une poupée :

- Disposez une poupée devant lui et deux accessoires comme une cuillère et un peigne.
- Proposez-lui qu'il fasse semblant de manger puis de vous donner à manger et ensuite de faire manger la poupée.

Jouer avec une petite voiture :

- Créez un petit tapis de route basique, sans stimulations visuelles excessives et proposez à Dan de faire rouler la voiture jusqu'à la fin du tapis.

Conseils : Dan doit apprendre à prolonger son activité de jeu et y trouver un sens. Pour cela, créez des objectifs attrayants pour lui permettre de suivre un but et de l'achever. Vous pouvez disposer au bout de la route du tapis de jeu un objet qu'il aime bien et qu'il aura le droit de prendre seulement s'il parvient à faire rouler la voiture jusqu'au bout. Pour toute autre activité, vous pouvez mettre en évidence un objet qu'il convoite particulièrement et auquel il aura accès après réussite complète ou partielle.

Schémes de relation avec les objets (Sch)

Apprendre à donner :

- Posez un seul objet usuel sur la table et tendez la main et dites « donne ». Dans un premier temps, aidez-le à attraper l'objet puis à vous le mettre dans la main.
- Une fois qu'il comprend la consigne « donne », faites la même chose avec deux objets usuels.
- Réalisez cet exercice à table, au cours des repas. Posez la carte du « gâteau » à côté de lui et mettez le gâteau en évidence. Dan doit vous donner la carte pour obtenir le gâteau.

Apprendre à montrer :

- Réaliser le même exercice que précédemment avec la consigne « montre ».
- Aidez Dan à ne pas prendre mais à pointer du doigt l'objet que vous lui demandez de montrer.
- Utilisez les mêmes objets pour les deux consignes afin qu'il ne fasse pas de confusion entre la consigne et le nom des objets.

Réaliser des actions ludiques avec des objets inappropriés :

- Servez-vous d'objet dont il connaît bien la fonction comme la brosse à dents, la cuillère ou le peigne et proposez-lui des petits jeux où l'objet servira simplement de support à son imagination.
- Faites semblant de vous coiffer avec la cuillère et incitez-le à vous imiter. Faites semblant de manger avec le peigne.

Conseils : Utilisez aussi souvent que possible les images du PECS afin que Dan se familiarise avec cet outil de communication et qu'il en comprenne le fonctionnement.

- À chaque réussite, avec ou sans aide, caressez-lui la joue et félicitez-le.
- Au cours des repas, ne manquez jamais de lui donner ce qu'il a voulu afin qu'il y ait une cohérence et un renforcement de ces nouveaux comportements.

Causalité Opérationnelle (CO)

Comprendre et actionner un jouet mécanique :

- À l'aide d'une petite boîte à musique, tirez légèrement sur la ficelle et jouez la surprise quand la musique commence.
- Jouez la surprise quand la musique s'arrête.
- Puis montrez à Dan qu'il peut actionner la boîte à musique en tirant sur la ficelle. Au départ, aidez-le à prendre la ficelle.

- Vous pouvez aussi réaliser cette activité avec un tableau magique ; en appuyant sur un bouton, un son, un mot ou une musique apparaît. Dan comprendra progressivement que son action a une conséquence sur l'objet.

Conseils : À chaque réussite, avec ou sans aide, souriez, caressez-lui la joue et félicitez-le.

Relations Spatiales (RS)

Retourner un flacon pour en extraire quelque chose :

- Dans un tube en plastique transparent, placez une bille que Dan doit pouvoir agiter d'un côté et de l'autre.
- Lors des repas, dans un tube ouvert, mettez un morceau de gâteau. Faites une démonstration afin qu'il comprenne comment obtenir le gâteau. Puis donnez-lui le tube et laissez-le faire. Dan ne doit pas mettre sa main dans le tube mais faire pivoter son poignet.

Conseils : En ce qui concerne les activités ludiques, les félicitations doivent être gestuelles et sociales comme applaudir et dire « bravo ! ». En ce qui concerne les activités à table, la récompense correspond au gâteau.

Permanence de l'Objet (PO)

Retrouver un objet caché sous une boîte :

- Servez-vous de deux grandes boîtes (A et B) et d'une plus petite (a) et d'un cube. Placez la petite boîte (a) sous la grande boîte (A) et disposez la grande boîte (B) à côté. Montrez le cube à Dan et placez-le sous la petite boîte (a) qui est en réalité sous la grande boîte (A). Dan sait où se trouve le cube : sous la grande boîte (A). Déplacez la petite boîte (a) de façon visible sous la grande boîte (B) et demandez à Dan de chercher le cube.

Jouer à cache-cache avec des objets :

- Un adulte cache un objet dans une pièce ; Dan est hors de la pièce avec un autre adulte. Puis Dan cherche avec l'aide de l'adulte l'objet caché dans la pièce par le premier adulte. On commence par cacher partiellement l'objet (on peut le voir un peu caché sous une serviette), puis on le cache complètement. On peut alors s'aider d'une photo que l'on montre à Dan pour lui signifier que l'on cherche cet objet en particulier.

Retrouver une personne cachée :

- Jouer à cache-cache avec une personne que Dan doit trouver avec l'aide d'un autre adulte. Ainsi, le premier adulte se cache mais il in-

dique par la voix où il se trouve: «Je suis là». Puis, dans un second temps, l'adulte se cache et ne donne aucune indication à Dan.

Conseils: Les félicitations doivent être gestuelles et sociales comme applaudir et dire «bravo!».

Secteur Socio-Émotionnel

Régulation du Comportement (RC)

Répondre à un ordre simple:

- Répondre à l'appel de son prénom par un contact visuel: en face à face, appelez Dan par son prénom et regardez-le jusqu'à ce qu'il dirige son regard vers vous.
- S'asseoir seul sur une chaise: dites «assis» et asseyez-vous, puis dites «assis» et pointez-lui la chaise. Aidez-le à s'asseoir.
- Suivre la consigne «Regarde-moi» par un contact visuel: dites «Regarde-moi» et avec l'index et le majeur pointer ses yeux puis les vôtres. Regardez-le droit dans les yeux au cours de cet exercice.
- Répondre à la consigne «donne» et «montre».

Conseils: Ne manquez pas de le féliciter en lui caressant la joue, en applaudissant et en disant «bravo! C'est bien.».

Interaction Sociale (IS)

Regarder une personne, lui sourire et vocaliser et Regarder l'autre quand il lui tend un objet: toujours à l'aide du PECS, quand Dan vous tend l'image (il aura besoin d'aide gestuelle au départ), regardez-le, parlez-lui et souriez. Au moment où vous répondez à son désir, attendez qu'il vous regarde en lui disant «regarde-moi», souriez-lui et donnez-lui ce qu'il veut. Progressivement, Dan comprendra que les mimiques et l'objet concret sont les récompenses de son action. Par imitation, il entrera en interaction avec vous.

Conseils: Insistez bien sur les mimiques, les verbalisations et les regards afin que Dan comprenne l'intérêt de l'échange d'image. Cette technique le stimulera davantage et prendra sens.

Attention Conjointe (AC)

Lors d'un pointage de l'adulte vers un objet, regarder dans la direction pointée:

- Si Dan possède un « doudou », posez-le sur une étagère bien en évidence et pointez-lui le « doudou » en vous exclamant « Regarde, doudou ! ». Exagérez toujours vos mimiques faciales et tendez le bras bien loin.
- Dan s'intéresse aux livres d'images alors sur vos genoux, ouvrez un livre avec de grosses images et pointez-en une en nommant l'image. Par exemple, « Regarde le lapin ! ». Aidez-le à pointer l'image.

Conseils : Ne manquez jamais de le féliciter et de lui donner son « doudou » s'il a regardé ou ébauché un contact visuel dans la direction désignée.

Langage Expressif (LE)

Prononcer deux ou trois mots d'objets usuels ou noms de personnes familières :

- À l'aide du PECS, posez l'image du gâteau et dites « gâteau ». Répétez plusieurs fois jusqu'à ce que Dan esquisse une ébauche ou articule le mot en entier. Puis récompensez-le avec un morceau de gâteau. Faites la même chose avec des aliments courants et faciles à prononcer comme « banane », « bonbon », « tomate », « salade », etc.
- Répondre à la question « Qu'est-ce que tu veux ? » : Dan doit apprendre à donner l'image du PECS et à articuler partiellement ou intégralement le mot.
- Montrer spontanément du doigt l'objet désiré : avec une image du PECS, Dan doit vous donner la carte puis pointer l'objet placé juste devant lui.
- Répondre aux salutations gestuellement et verbalement : dites « coucou » accompagné d'un geste de la main puis aidez-le à faire « coucou » avec la parole et les gestes.
- Utilisez des photos de vous, de votre entourage proche et de Dan et articulez bien le prénom ou le surnom de la personne comme « Maman », « Papa », « Dan », etc.

Conseils : Ne répondez à sa requête que s'il répond à vos attentes. Les récompenses doivent être concrètes et sociales afin de l'encourager, de le stimuler et de le motiver.

Langage Compréhensif (LC)

Reconnaître les différentes intonations de l'adulte par les mimiques et les gestes :

- Dites un « non » accompagné du geste de la main et d'un regard quand Dan veut faire quelque chose d'interdit. Ne cédez pas. Le « non » est un renforçateur négatif que Dan doit interpréter progressivement comme une interdiction et un refus associés à une émotion négative.

- Dites « coucou » de la même manière avec les sourires et les regards appropriés.
- Quand vous le félicitez, exagérez vos mimiques.
- Quand vous le grondez, jouez aussi avec les expressions faciales.

Reconnaître l'objet et la personne dénommés :

- Reconnaître des parties du corps
- Reconnaître des images
- Reconnaître des objets
- Reconnaître des proches

Conseils: Utilisez toujours la méthode PECS pour ce type d'exercices.

Imitation Vocale (IV)

Imiter des sons et des bruits :

- À l'aide de marionnettes animales, imitez le cri du chat puis du chien et incitez-le à vous imiter.
- Avec des petits objets comme la petite voiture, imitez le bruit du moteur et du klaxon et Dan doit vous imiter.

Imiter des mots nouveaux :

- Avec la méthode PECS, travailler en imitation la verbalisation et l'articulation de mots nouveaux dont l'utilisation est courante. Ces images doivent représenter des objets de la vie de Dan. Il doit pouvoir s'en servir régulièrement, voire quotidiennement afin de renforcer le développement de ces nouvelles compétences.

Imitation Gestuelle (IG)

Imiter une action :

- À chaque fois que vous applaudissez, veillez à ce que Dan vous imite.
- À chaque salutation, faites en sorte que Dan fasse « coucou » avec sa main.
- Utilisez les marionnettes, mettez-en une sur votre main et l'autre sur sa main. Faites-la tourner et chantez. Dan doit essayer de la faire tourner.
- Jouez au ballon avec Dan et lancez-lui la balle. Il doit essayer de vous la relancer.

Conseil: Renforcez chaque action imitée par des félicitations et des encouragements.

Relation Affective (RA)

Désir d'affirmation de soi, besoin d'autonomie affective :

- Les activités d'entraînement et de stimulation socio-émotionnels doivent s'appuyer sur la vie sociale de Dan dans sa vie quotidienne. Il est fondamental de tenir compte de cet aspect du développement de sa personnalité qui est présent même si les modalités d'extériorisation restent encore idiosyncrasiques (cris, gestualité, pré-langage). Les personnes familières comprennent rapidement les désirs et souhaits de Dan mais des difficultés peuvent apparaître lorsque Dan se retrouve avec une personne qui le connaît moins bien. Aussi, pour que Dan puisse avoir des relations affectives riches et variées avec différentes personnes, il est important de bien travailler cet aspect en utilisant par exemple les images de son classeur de communication (PECS) pour faire des demandes et de les généraliser à l'ensemble des contextes de vie et des personnes qui l'accompagnent.

Expression Émotionnelle (EE)

Comprendre et ajuster ses expressions émotionnelles en fonction d'autrui et réagir aux mimiques de l'adulte

Les expressions émotionnelles vont se développer petit à petit, au fur et à mesure que Dan aura acquis davantage de compétences dans le langage expressif et réceptif, et notamment à l'aide du PECS. Par ailleurs, tous les renforçateurs positifs et négatifs que vous ne manquerez pas d'utiliser à chaque situation favoriseront la compréhension des situations, des événements et des mimiques. Cela permettra à Dan de se construire une représentation interne du bien, du mal et des émotions principales comme la colère, la tristesse et la joie.

Conclusion générale

Ce programme est basé sur les émergences obtenues par Dan à l'examen psychologique à l'aide de la BECS. Il comporte toute une série de conseils, d'exemples d'exercices qui vous permettront d'avoir une base de travail. La liste des exercices n'est pas exhaustive et vous pouvez aussi en créer d'autres ; mais ils doivent être nécessairement adaptés. Pour cela, il faut bien réfléchir au préalable au niveau de complexité de l'exercice. Chaque exercice doit être adapté aux besoins spécifiques de Dan et avoir un objectif précis, une utilité et un sens.