

# DÉPISTAGE PRÉCOCE



## AUTISME

---

# COMPÉTENCES SOCIALES

PROFESSIONNELS DE LA PETITE ENFANCE,  
NOUS AVONS BESOIN DE VOUS !

ALIX LE GRIEL & CAMILLE PFISTER

MÉMOIRE D'ORTHOPHONIE SOUS LA DIRECTION DE LORÈNE THIL-DUQUENOY



AUTISME

# = TROUBLE DU SPECTRE DE L'AUTISME



## Difficultés dans la communication et les interactions sociales

- Non compréhension des gestes
- Peu d'intérêt pour les pairs
- Absence de développement du jeu symbolique
- Peu de mimiques et peu de manifestations d'émotion
- Absence de regard
- Absence de partage de ses intérêts
- Prise de la main de l'autre pour avoir un objet désiré
- Peu d'imitation



## Comportements, intérêts et activités restreints et stéréotypés

- Langage répétitif ou formulations plaquées
- Activités répétitives
- Mouvements répétés du corps
- Rigidité transitoire du corps
- Intolérance au changement (vêtements, aliments)
- Intérêts restreints et fixes
- Hyper ou hyposensibilité (sons, odeurs, goût, toucher)



## Pourquoi un diagnostic précoce ?

- Pour permettre une prise en soin précoce (orthophonie, psychomotricité...) car les compétences cognitives, langagières, sociales et scolaires sont encore très malléables.
  - Pour assurer un meilleur épanouissement de l'enfant dans la société, grâce à un environnement plus adapté à son bien-être.
- 

Trois garçons touchés pour une fille

# COMPÉTENCES SOCLES OU COMPÉTENCES DE COMMUNICATION SOCIALE PRÉCOCES

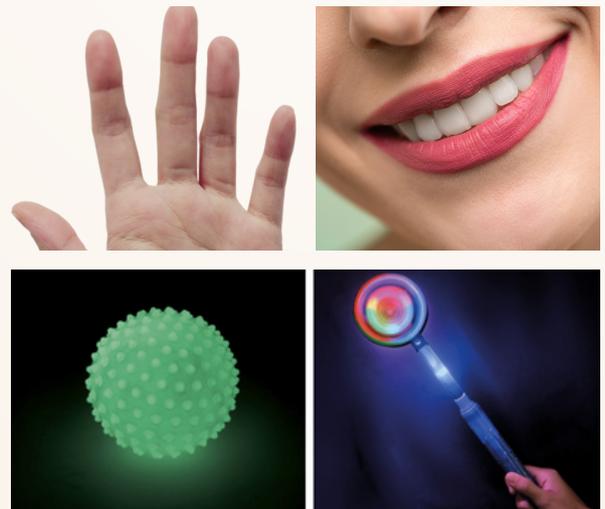
" Compétences qui semblent préparer la venue de la communication intentionnelle "  
(Garié, 2021)

## MODALITÉ AUDITIVE

Dans la modalité auditive, nous retrouvons la réaction aux bruits, la recherche de la source sonore, l'orientation vers le bruit, la réaction à son prénom, la réaction à la voix familière ou à une voix étrangère ainsi que l'attention et l'écoute de la parole de l'autre.

### Comment la repérer et la stimuler ?

- Bruits :
  - Instruments de musique
  - Jeux de caché-trouvé avec objet sonore
  - Lotos sonores
- Appel du prénom : varier la voix dans son intensité, son timbre, sa hauteur ou sa durée
- Sons du langage :
  - Jeux de voix
  - Jeux d'imitation vocale réciproque
  - Chansons et comptines



## MODALITÉ VISUELLE

Le regard permet les premiers échanges. L'attention conjointe est la relation entre deux interlocuteurs et un objet. Elle permet le développement du pointage, de l'intentionnalité et du langage.

### Comment la repérer et la stimuler ?

- Regarder une personne :
  - Renforcer lorsque l'enfant nous regarde en lui donnant un objet apprécié
  - Regarder et attendre le regard lors des routines de salutations
  - Sourire quand l'enfant nous regarde
- Regarder un objet : Suivi d'un objet lumineux, sonore, olfactif ou vibratoire

## GESTES À VISÉE COMMUNICATIVE ET CONVENTIONNELLE

Ce sont les gestes ressemblant aux mots qu'ils représentent (ex : faire coucou de la main, envoyer un bisou).

### Comment les repérer et les stimuler ?

- Accompagner les comptines de gestes
- Instauration des gestes dans les moments d'accueil et de fin de journée (faire coucou de la main, envoyer un bisou, bravo pouce levé)



## IMITATION

L'imitation a une fonction sociale, elle permet d'établir une communication. C'est un mécanisme impliqué dans l'acquisition des connaissances, notamment sociales et langagières. Elle demande de l'attention, de l'intérêt pour l'autre.

### Comment la repérer et la stimuler ?

- Actions : imiter un rythme d'instruments de musique, de cloches
- Mimiques : imiter grimaces, sentiments (avec un livre par exemple)
- Vocale : cris des animaux, onomatopées durant un jeu
- Imiter l'enfant pour augmenter son intérêt pour l'adulte
- Avec objets fonctionnels : brosse, couverts, téléphone, chapeau, ballon, tambour
- Avec objets non fonctionnels : playmobil, voitures, lego, pâte à modeler, dinette, construction



## TOUR DE RÔLE

Le tour de rôle consiste en une alternance de vocalisations, d'actions ou d'attention.

Il est essentiel notamment dans la gestion des échanges conversationnels.

L'enfant l'acquiert d'abord par le jeu.

Cela demande de l'intérêt pour l'autre et de la patience.

### Comment le repérer et le stimuler ?

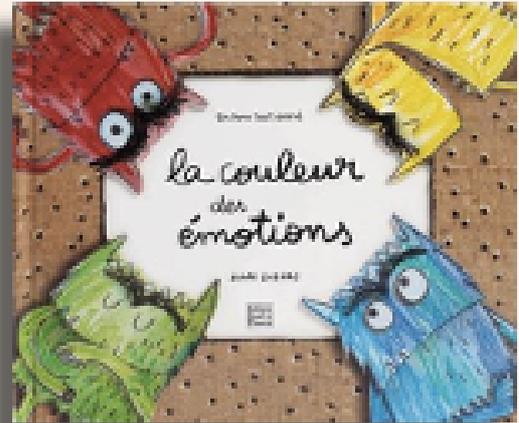
Chacun son tour :

- Empiler des cubes
- Se passer des objets (voiture, ballon)
- Mettre un jeton dans une boîte
- Mettre une pièce de puzzle / d'encastrement
- Taper sur un tambourin
- A chaque tour, nommer la personne qui joue

### Astuces :

Donner le modèle et faire dire à l'enfant « à moi » quand c'est son tour en faisant le geste vers soi, puis diminuer cette guidance pour favoriser la spontanéité.

Jouer à deux pour que le tour de l'enfant vienne souvent, puis en groupe pour travailler l'attente et l'attention (poser la question « c'est à qui ? »).



## MIMIQUES ET ÉMOTIONS

L'enfant exprime d'abord des émotions et des mimiques par imitation émotionnelle. Puis il comprend les émotions de son interlocuteur.

### Comment les repérer et les stimuler ?

- Comptines et jeux de nourrices avec mimiques
- Livres avec personnages vivant une émotion et la mimer
- Lotos des émotions
- Jeux symboliques
- Nommer l'émotion de l'enfant (ex: « Je vois que tu es en colère. »)

## POINTAGE

Le pointage permet d'évoquer, d'attirer l'attention de l'autre sur un objet, une personne, une action sans langage.

Il prédit l'apparition des premiers mots.

Il y a le pointage impératif pour demander quelque chose ("je veux") et le pointage déclaratif pour partager son intérêt ("je te montre").

Attention ! Le pointage est exécuté avec l'index de l'enfant et non avec la main entière qui revient à un geste de préhension ou de manifestation d'un désir sans demande.



## JEUX ET RAPPORTS AUX OBJETS

### Comment le repérer et le stimuler ?

- A enseigner en prenant la main de l'enfant pour montrer comment pointer ou en faisant imiter le pointage
- Avec images en double, faire pointer la même que celle que l'on présente
- Avec encastrement, faire pointer l'emplacement avant de donner
- Entre plusieurs objets, faire pointer celui qu'il veut
- Désigner une image, une photo par le pointage (montre...)



Le jeu symbolique met en jeu de nombreuses compétences sociales : attention conjointe, gestes, tour de rôle, mimiques.

Il permet de construire les représentations mentales des objets, d'anticiper, de faire des liens de causalité, une stimulation sensorielle, la capacité à jouer seul.

Tout ceci permet un développement socio-communicatif et langagier de l'enfant.

### Comment les repérer et les stimuler ?

- Jeux de construction
- Jeu d'imitation sociale
- Jeu de "faire-semblant"
- Jeu symbolique
- Participation à des jeux à règles
- Utiliser un mode de communication interactif plutôt qu'instructif

En tant que professionnels de la petite enfance, vous êtes en contact direct avec les enfants à l'âge auquel ils développent ces compétences sociales. Vos inquiétudes face au développement social d'un enfant doivent être prises en compte. Elles peuvent être le point de départ d'un parcours de repérage des troubles du spectre de l'autisme. Des difficultés sur une seule compétence sociale doivent déjà être évoquées au médecin traitant.

Pour vous aider à exprimer ces inquiétudes aux parents sans pour autant poser de diagnostic, voici un tableau récapitulatif à leur proposer.



# COMPÉTENCES SOCLES

Il y a **réponse au prénom** lorsque l'enfant tourne la tête vers la personne qui l'appelle.

La compétence du **regard** est acquise quand l'enfant regarde dans les yeux.

L'**attention conjointe** est la relation entre deux interlocuteurs et un objet qui suscite leur intérêt.

Il y a **imitation** lorsque l'enfant va reproduire les productions gestuelles et vocales de l'adulte.

Il y a **tour de rôle** lorsque l'enfant participe à une alternance de vocalisations, d'actions ou d'attention.

L'enfant exprime d'abord **des émotions et des mimiques** par imitation émotionnelle ("expr." dans le tableau). Puis il comprend les émotions de son interlocuteur ("compr." dans le tableau).

Le **pointage** est le fait que l'enfant évoque, attire l'attention de l'autre sur un objet, une personne, une action sans langage mais avec son index tendu. Il y a le **pointage proto-impératif** pour demander quelque chose (= "je veux") et le **pointage proto-déclaratif** pour partager son intérêt, commenter l'environnement (= "je te montre"). Attention ! Le pointage est exécuté avec l'index de l'enfant et non avec la main entière qui revient à un geste de préhension ou de manifestation d'un désir sans demande.

Le **jeu de faire-semblant** se fait avec des objets de substitution réalistes.

Les **gestes à visée communicative et conventionnels** sont les gestes qui ressemblent aux mots qu'ils représentent (geste de "coucou", geste du bisou...).

Nous vous proposons ci-après un tableau récapitulatif de l'apparition de ces compétences socles et du langage à compléter. Les zones colorées correspondent aux tranches d'âge dans lesquelles chaque compétence apparaît pour la première fois, elle perdue ensuite.

Si une compétence n'est pas acquise passée la tranche d'âge correspondante, nous vous suggérons d'en parler lors de votre prochaine consultation médicale avec votre médecin-pédiatre.



# APPARITION DES COMPÉTENCES SOCIALES ET DU LANGAGE

Mois	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	24	36	
C O M P É T E N C E S S O C I A L E S	RÉPONSE AU PRÉNOM																					
	REGARD																					
	ATTENTION CONJOINTE																					
	IMITATION																					
	TOUR DE RÔLE																					
	MIMIQUES/ÉMOTIONS expr.																					
	MIMIQUES/ÉMOTIONS compr.																					
	POINTAGE PROTO-IMPÉRATIF																					
	POINTAGE PROTO-DÉCLARATIF																					
	JEU																					
L A N G A G E	GESTES																					
	BABILLAGE																					
	MOTS																					
ASSOCIATIONS DE MOTS																						

