



NAKED HEART FRANCE

Daria Ermakova-Bernot, Directrice administrative de NHF

Professeur Slava Dovbnya, docteur en médecine, neurologue
pédiatrique, MScSW



FORMATION JASPER

INTRODUCTION

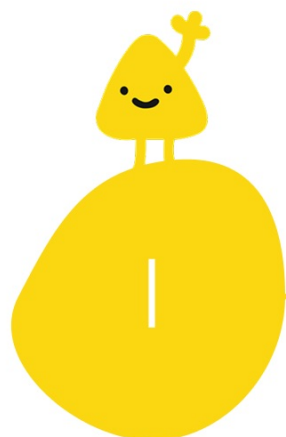
Professeure Connie Kasari

Caitlin McCracken

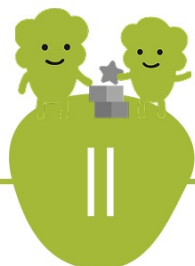
Jonathan Panganiban



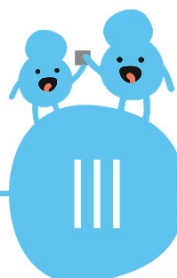
INTRODUCTION *À LA FEUILLE DE ROUTE JASPER*



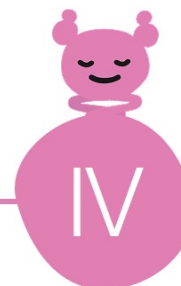
Les grands
enjeux pour
les enfants TSA



La démarche
JASPER



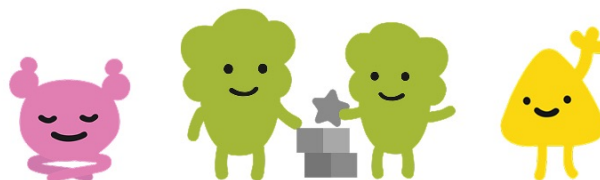
Les grands
domaines
JASPER



Aperçu de
l'évaluation
JASPER

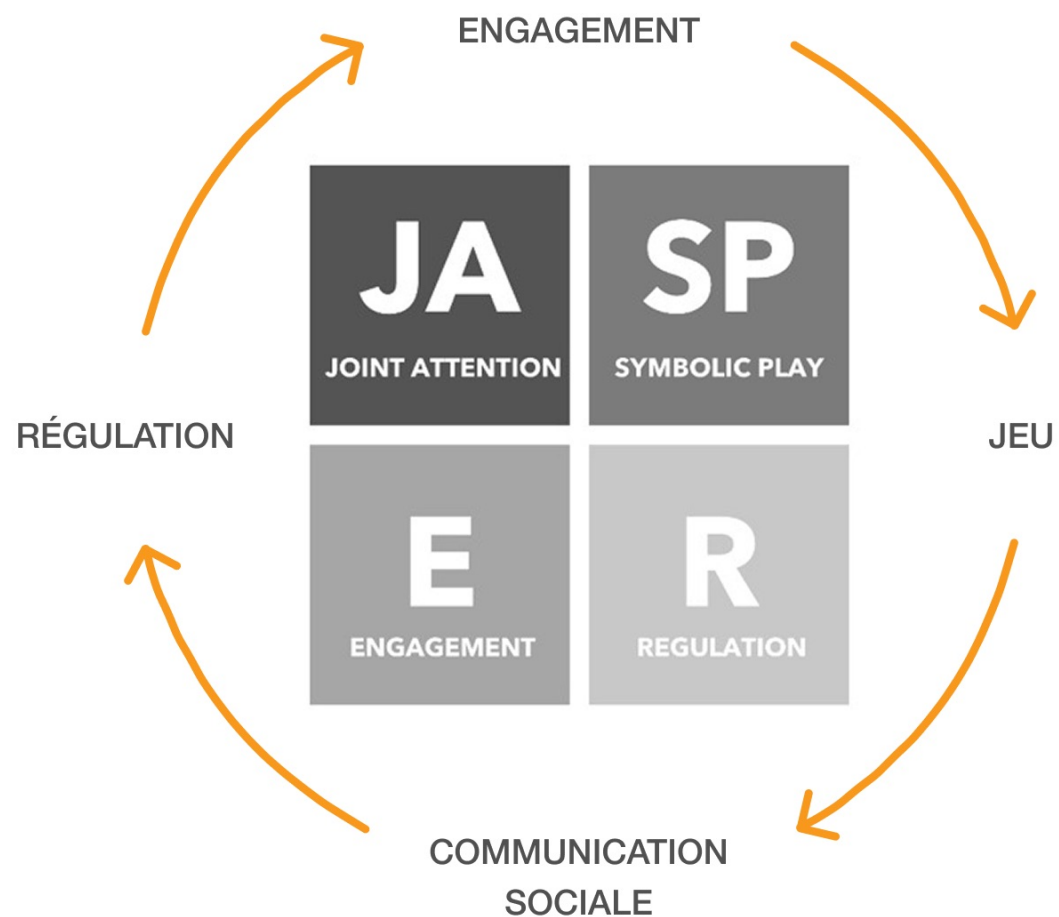


Clôture et
questions



LES GRANDS ENJEUX POUR LES ENFANTS TSA

LES PRIORITÉS



POURQUOI *L'ATTENTION CONJOINTE?*

- ✦ Les enfants TSA font preuve **d'une attention conjointe inférieure** à celle des autres enfants
- ✦ **L'ATTENTION CONJOINTE JOUE UN RÔLE IMPORTANT DANS LE DÉVELOPPEMENT DU LANGAGE**





POURQUOI *LE JEU SYMBOLIQUE?*

LES ENFANTS TSA ÉPROUVENT DES DIFFICULTÉS VIS-À-VIS DU JEU

- ✦ • Le jeu symbolique leur est plus difficile que le jeu fonctionnel
- ✦ • Le jeu avec les autres leur est plus difficile que le jeu en autonomie

LEURS INTÉRÊTS RESTREINTS ET COMPORTEMENTS RÉPÉTITIFS DE JEU PEUVENT
SIGNIFIER QU'ILS VONT AVOIR PLUS DE DIFFICULTÉS À ESSAYER DE NOUVELLES CHOSES



JASPER:

- ✦ NOUVEAUX TYPES DE JEU
- ✦ PLUS DE JEU SOCIAL



POURQUOI *L'ENGAGEMENT?*

- ★ **L'ENGAGEMENT EST LA BASE POUR APPRENDRE**
État de connexion aux autres et à l'environnement
- ★ **L'ENGAGEMENT N'EST PAS L'ATTENTION CONJOINTE**
Des instants d'attention conjointe surviennent pendant l'état d'engagement





POURQUOI *LA RÉGULATION?*

- ✦ LORSQU'ILS SONT CALMES ET RÉGULÉS,
LES ENFANTS SONT PLUS DISPOSÉS
À APPRENDRE
- ✦ LES STRATÉGIES COMPORTEMENTALES
SONT ESSENTIELLES ICI



POURQUOI SE CONCENTRER
SUR LES ENJEUX MAJEURS
POUR LES ENFANTS AUTISTES ?



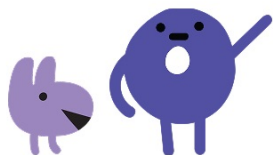
LA MAÎTRISE DU LANGAGE*
À L'ÂGE DE 5-6 ANS
*OFFRE DE MEILLEURS RÉSULTATS EN
TERMES DE COMPÉTENCES SOCIALES
POUR LES ENFANTS TSA*

(Lord, 2000; Rutter, 1978)

*ÊTRE CAPABLE DE PRODUIRE PLUSIEURS MOTS POUR COMMUNIQUER

ACCOMPAGNER LE PARCOURS DE DÉVELOPPEMENT

COMMENT Y PARVENIR ?

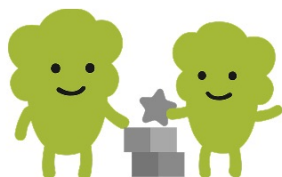
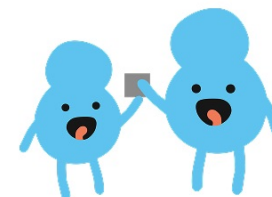


L'ATTENTION CONJOINTE PRÉDICTIVE DU LANGAGE

(Kasari et al, 2008; Kasari et al, 2012; Mundy et al., 1986; Mundy, Sigman, & Kasari, 1990)

L'ATTENTION CONJOINTE EST LIÉE À L'APPRENTISSAGE DU LANGAGE

(Adamson, Bakeman & Deckner, 2004)



LES COMPÉTENCES DE JEU SONT ASSOCIÉES AUX COMPÉTENCES COGNITIVES

(Kasari et al, 2012)



LES INTERACTIONS PEUVENT ÊTRE UN TERRAIN DIFFICILE



Difficulté à engager l'enfant dans une activité



Le jeu peut sembler frustrant ou peu agréable

À QUOI PEUT RESSEMBLER *LA DIFFÉRENCE*



Enfant neurotypique de 18 mois



Enfant TSA de 18 mois

POUVONS-NOUS
DÉVELOPPER CES
COMPÉTENCES ?



PREMIÈRE ÉTUDE (1998-2003)

Bilan initial d'apprentissage des compétences **d'attention conjointe**

- ✦ Débuté en 1998
- ✦ 58 enfants d'âge préscolaire
- ✦ Tous, participant au même programme d'intervention précoce, de jour (basé sur l'ABA, 30 heures par semaine)
- ✦ Exclusions uniquement en fonction de l'âge, diagnostic non-TSA
- ✦ Randomisés pour 30 minutes quotidiennes de JA, SP ou programme régulier
- ✦ Moyenne de 6 semaines, 30 séances
- ✦ Médiation par un thérapeute
- ✦ Parents ne participent pas aux interventions



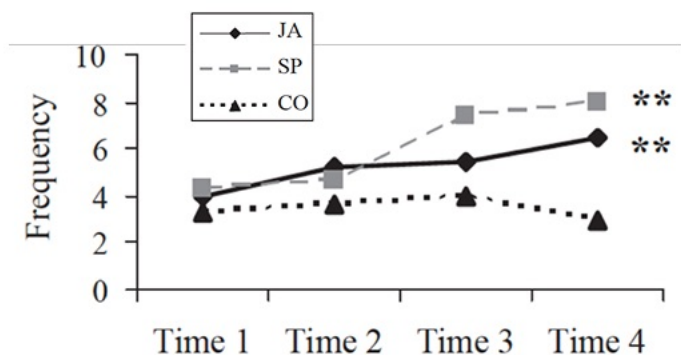
GROUPES ATTENTION CONJOINTE

CONTINUE PROGRAMME NORMAL

ИГРЫ GROUPE JEU SYMBOLIQUE

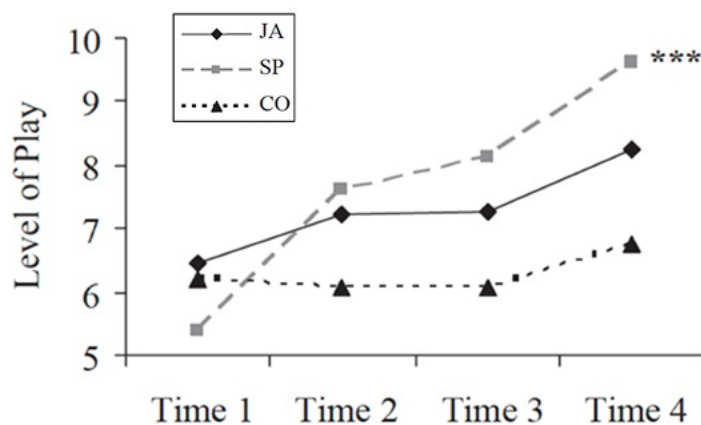
ATTENTION CONJOINTE & JEU

APPRENTISSAGE DE
L'ATTENTION CONJOINTE ET
AUGMENTATION DES
INITIATIONS DE L'AC



Growth in JA initiation skills in mother-child interaction and Early Social-Communication Scales. JA = joint attention; SP = symbolic play; CO = control group. **JA & SP > CO, $F(2, 164) = 5.35$, $p < .01$.

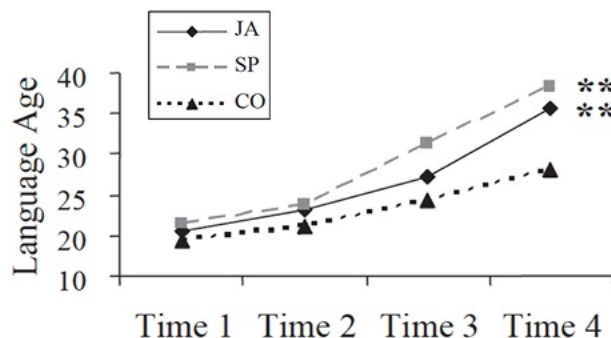
APPRENTISSAGE DES
COMPÉTENCES DE JEU ET
AUGMENTATION DES
NIVEAUX DE JEU



Growth in play level in mother-child interaction and structured play. JA = joint attention; SP = symbolic play; CO = control group. ***SP > JA & CO, $F(2, 164) = 10.48$, $p < .001$.

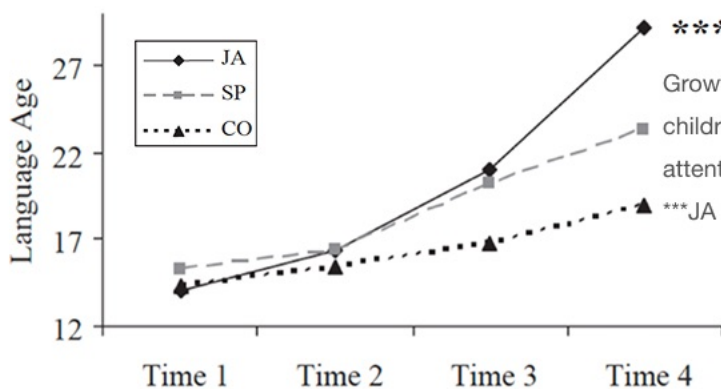
PROGRESSION *DANS LE LANGAGE*

PRÉDICTIF DU LANGAGE



Growth in expressive language, measured in months. JA = joint attention; SP = symbolic play; CO = control group. **JA & SP > CO, $F(2, 164) = 6.84$, $p < .01$.

PLUS FAIBLE NIVEAU DE LANGAGE AU DÉBUT, MEILLEUR RÉSULTAT APRÈS L'INTERVENTION AC



Growth in expressive language in months for children low in expressive language. JA = joint attention; SP = symbolic play; CO = control group. ***JA > SP & CO, $F(2, 74) = 11.17$, $p < .001$.



POURQUOI *CES RÉSULTATS SIMILAIRES ?*



PLUS D'ENGAGEMENT CONJOINT INITIÉ PAR L'ENFANT

dans ces deux interventions expérimentales
(jeu ou AC)

Évident dans les jeux avec les mamans qui
n'avaient pas participé au traitement

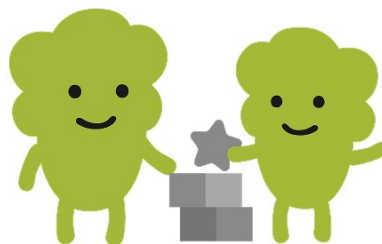
L'IMPORTANCE DE L'ENGAGEMENT

L'ENGAGEMENT EST ASSURÉMENT
L'OBJECTIF LE PLUS IMPORTANT DE
L'INTERVENTION POUR PERMETTRE
DE TRAITER LES PRINCIPALES
DIFFICULTÉS

COMMENT ARRIVER À ENGAGER L'ATTENTION D'UN ENFANT ?



FAVORISER L'ENGAGEMENT TOUT EN AUGMENTANT LA FRÉQUENCE,
LA DIVERSITÉ & LA COMPLEXITÉ DU **JEU SPONTANÉ**





POURQUOI ENSEIGNER LE JEU?

- ◆ Adapté au développement
- ◆ Tous les enfants apprennent à socialiser par le jeu
- ◆ Développe le langage
- ◆ Apprend les compétences liées à la résolution de problèmes
- ◆ Aide à développer la souplesse, l'imagination et la capacité symbolique





RÉPONDRE AUX GRANDS ENJEUX

EXEMPLES DE CAS



Jour 1



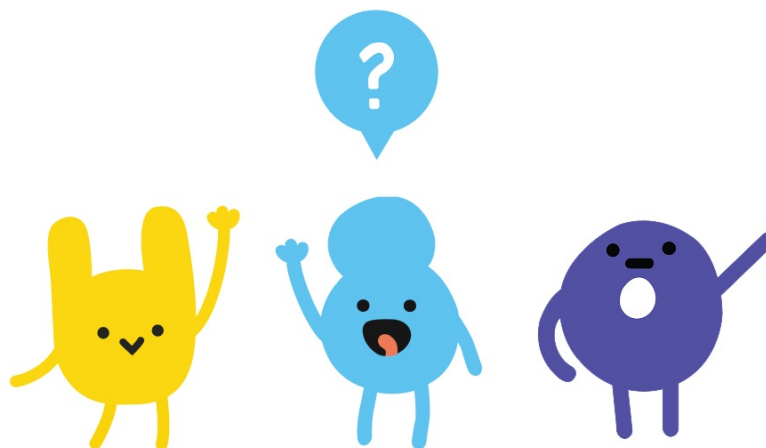
Jour 2



2 semaines plus tard



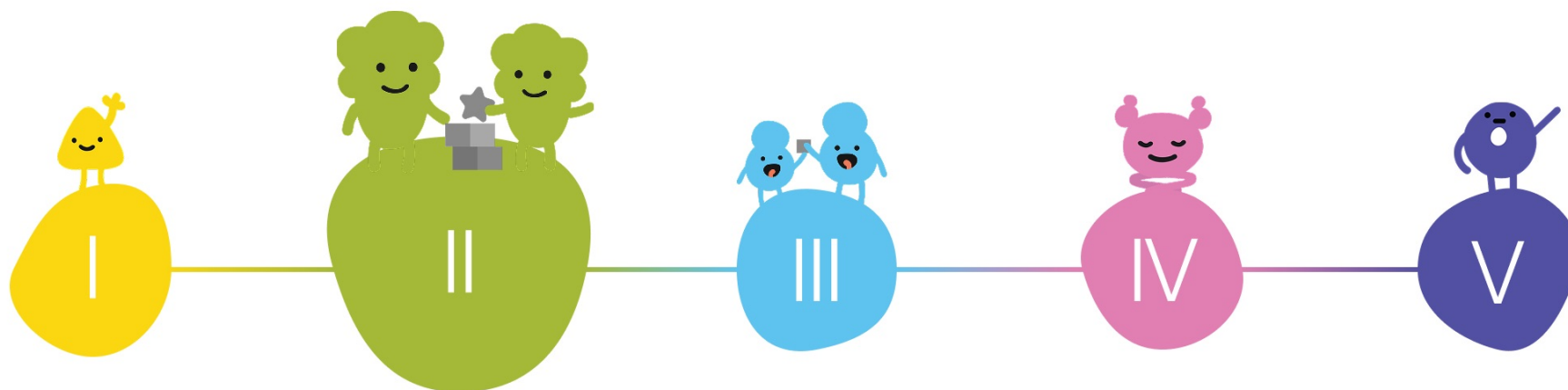
Aujourd'hui âgé de 7 ans



QUESTIONS ET OBSERVATIONS



INTRODUCTION *À LA FEUILLE DE ROUTE JASPER*



Les grands
enjeux
pour les
enfants TSA

**La démarche
JASPER**

Les grands
domaines
JASPER

Aperçu de
l'évaluation
JASPER

Clôture et
questions

OBJECTIFS *JASPER*



★ Engagement



★ Jeu



★ Attention
conjointe



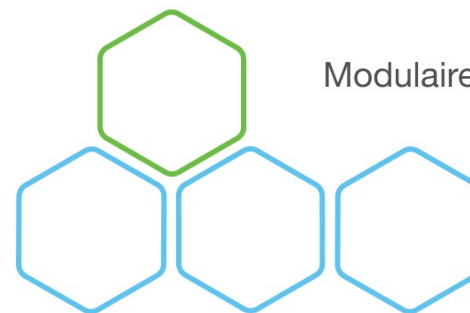
★ Langage

JASPER applique différentes **couches de stratégies**
pour créer des opportunités d'apprentissage ciblant
ces compétences

LA DÉMARCHE JASPER



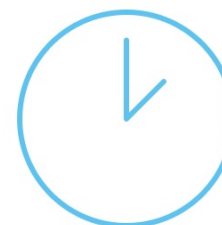
Intervention développementale
comportementale naturaliste
(Workgroup, 2014)



Modulaire



Ciblée



Recherche sur
un temps court

LA DÉMARCHE JASPER

NATURALISTE

- ✦ Le jeu est le contexte
- ✦ Le jeu est un objectif
- ✦ Rôle égal et actif

DÉVELOPPEMENTAL

- ✦ Évaluer les compétences de l'enfant et s'appuyer sur ses atouts
- ✦ Fixer des objectifs graduels
- ✦ Accompagner pour réussir

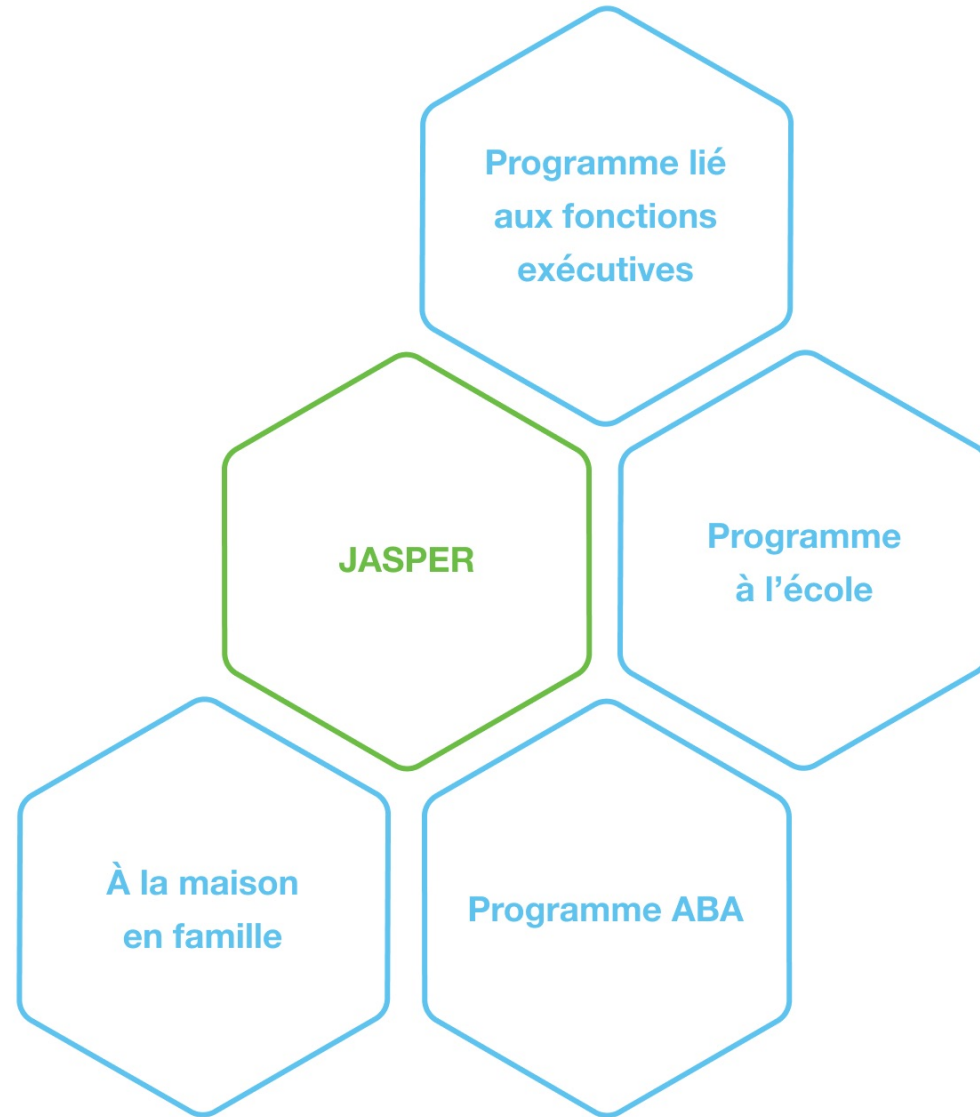
COMPORTEMENTAL

- ✦ Comprendre et réagir aux fonctions que le comportement sert
- ✦ Suivre selon les contingences
- ✦ Stratégies pour soutenir la régulation



LA DÉMARCHE *MODULAIRE*

JASPER est un module — **une intervention globale en communication sociale** qui peut s'intégrer à d'autres interventions, être utilisée seule ou séquentiellement



CIBLAGE PRÉCIS —

INITIATIONS SPONTANÉES
DES COMPÉTENCES PAR
LES ENFANTS

EXEMPLES



COMBINAISON DE JEU

pré-verbal d'un enfant d'âge préscolaire



JEU SYMBOLIQUE

avec langage plus développé à l'âge scolaire



L'ÉVENTAIL DES INTERVENTIONS



ABA le plus structuré
Entraînement par essais
discrets



PRT et ESDM



JASPER



DRI/Temps pratique

Interventions développementales comportementales
naturalistes (toujours ABA)



DES DÉFIS DANS DES CONDITIONS EXTRÊMES



DIRIGÉ PAR L'ADULTE

- ✦ Enseigner des actions discrètes hors contexte
- ✦ Les compétences peuvent être difficiles à généraliser

JASPER

DIRIGÉ PAR L'ENFANT

- ✦ Pas assez de structure pour apprendre de nouvelles compétences
- ✦ Il arrive souvent que l'attention de l'enfant soit centrée sur l'objet

QUELLE EST LA DIFFICULTÉ SI UNE SEULE APPROCHE EST UTILISÉE ?

CORRESPONDANCE AVEC *LES COMPÉTENCES*

Les données disponibles suggèrent que l'approche adoptée a son importance pour relever les principaux défis (jeu, attention conjointe, imitation).

JASPER CIBLE LES INITIATIONS
SPONTANÉES DE CES COMPÉTENCES
PAR L'ENFANT

DE QUELLE PREUVES DISPOSONS-NOUS?

Plusieurs essais contrôlés randomisés (ECR)

Médiés par thérapeutes /enseignant

JASPER (1 1)

664 ENFANTS

4

Early Start Denver Model (4)
297 enfants

1

Pivotal Response
Treatment (1)
38 enfants

1

Reciprocal Imitation
Training (1)
21 enfants

11

DE QUELLE PREUVES DISPOSONS-NOUS?

Plusieurs essais contrôlés randomisés (ECR)

Médiés par les parents

JASPER (4)

297 ENFANTS



Early Start Denver Model (3)
170 enfants



Pivotal Response
Treatment (2)
101 enfants



Project ImPACT (1)
97 enfants



ESI (SCERTS) (1)
82 enfants

Randomized Controlled Caregiver Mediated Joint Engagement Intervention for Toddlers with Autism

Connie Kasari · Amanda C. Gulsrud ·
Connie Wong · Susan Kwon · Jill Locke

Published online: 18 February 2010
© The Author(s) 2010. This article is published with open access at Springerlink.com

Abstract This study aimed to determine if a joint attention intervention would result in greater joint engagement between caregivers and toddlers with autism. The intervention consisted of 24 caregiver-mediated sessions with follow-up 1 year later. Compared to caregivers and toddlers randomized to the waitlist control group the immediate treatment (IT) group made significant improvements in targeted areas of joint engagement. The IT group demonstrated significant improvements with medium to large effect sizes in their responsiveness to joint attention and their diversity of functional play acts after the intervention with maintenance of these skills 1 year post-intervention.

Introduction

Joint attention has been the focus of a number of recent early intervention studies in autism. Joint attention refers to the development of specific skills that involve sharing attention with others through pointing, showing, and coordinating looks between objects and people, as well as the development of attention states that involve mutually sustained joint engagement with others. For children with autism, both joint attention skills and sustained joint engagement are significantly impaired.

Qualitative differences or a complete absence of joint

Joint attention and symbolic play in young children with autism: a randomized controlled intervention study

Connie Kasari, Stephanny Freeman, and Tanya Paparella
UCLA, USA

Background: Delays and deficits in joint attention and symbolic play constitute two important developmental problems in young children with autism. These areas of deficit have been well studied in autism but have rarely been the focus of treatment efforts (see Kasari, Freeman, & Paparella, 2001). In this study, we examine the efficacy of targeted interventions of joint attention and symbolic play. **Method:** Participants were 58 children with autism aged 3 and 4 years (46 boys). Children were randomized to a joint attention intervention, a symbolic play intervention, or control group. Interventions were conducted 30 minutes daily for 5–6 weeks. Both structured assessments of joint attention and play skills and mother-child interactions were collected pre and post intervention by independent assessors. **Results:** Results indicate that both intervention groups improved significantly over the control group on certain behaviors. Children in the joint attention intervention initiated significantly more showing and responsiveness to joint attention on the structured joint attention assessment and more child-initiated joint attention in the mother-child interaction. The children in the play group showed more diverse types of symbolic play in interaction with their mothers and higher play levels on both the play assessment and in interaction with their mothers. **Conclusions:** This randomized controlled trial provides promising data on the specificity and generalizability of joint attention and play interventions for young children with autism. Future studies need to examine the long-term effects of these early interventions on children's development. **Keywords:** Intervention, joint attention, symbolic play, autism.

Preschool Based JASPER Intervention in Minimally Verbal Children with Autism: Pilot RCT

Kelly Stickles Goods · Eric Ishijima ·
Ya-Chih Chang · Connie Kasari

© Springer Science+Business Media, LLC 2012

Abstract In this pilot study, we tested the effects of a novel intervention (JASPER, Joint Attention Symbolic Play Engagement and Regulation) on 3 to 5 year old, minimally verbal children with autism who were attending a non-public preschool. Participants were randomized to a control group (treatment as usual, 30 h of ABA-based therapy per week) or a treatment group (substitution of 30 min of JASPER treatment, twice weekly during their regular program). A baseline of 12 weeks in which no changes were noted in core deficits was followed by 12 weeks of intervention for children randomized to the JASPER treatment. Participants in the treatment group demonstrated greater play diversity on a standardized assessment. Effects also generalized to the classroom, where participants in the treatment group initiated more gestures and spent less time unengaged. These results provide further support that even brief, targeted interventions on joint attention and play can improve core deficits in minimally verbal children with ASD.

Children with an autism spectrum disorder (ASD) are a phenotypically heterogeneous group. Many of the children have limited spoken language at the time of diagnosis. The majority will go on to use spoken language by the time they enter school at age five. Some children, approximately 25–30 % gain very little spoken language during the preschool years, and for these children targeted and novel interventions are likely needed. For example, in one study of 84 children with autism who were followed from 2 years of age nearly 30 % of the children had no or few consistent words at age 9 years (Anderson et al. 2007). These findings were noted despite the fact that children were in intensive behavioral interventions from a young age.

Using spoken language by age 5 years remains the most important goal of early intervention as these children are found to have the best social outcomes (Billstedt et al. 2007; Rutter 1978). There is evidence that children who show more initiating joint attention skills have better spoken language skills later (Dawson et al. 2004; Mundy et al. 1990), and that interventions that teach these skills can improve spoken

Caregiver-Mediated Intervention for Low-Resourced Preschoolers With Autism: An RCT

WHAT'S KNOWN ON THIS SUBJECT: Mixed results exist regarding the efficacy of caregiver-mediated interventions for children who have ASD. To date, randomized controlled studies have rarely compared 2 active interventions; none have focused on targeting families who are low-resourced in the community.

WHAT THIS STUDY ADDS: Significant improvements were found in social communication of children who have autism when caregivers received a hands-on caregiver training intervention in the home. These are the first data from a low-intensity, short-term intervention with low-resourced families.

AUTHORS: Connie Kasari, PhD,^{a,b} Kathy Lay Wendy Shih, MPH,^a Tyson V. Barker, PhD,^c Rebecca Catherine Lord, PhD,^d Felice Orlich, PhD,^e B Amy Wetherby, PhD,^f and Damla Senturk, J^g ^aHuman Development & Psychology, Center for & Treatment, and ^bBiostatistics, University of California, Los Angeles, California; ^cThe Ohio State University, Columbus, Ohio; ^dDepartment of Development and Quantitative Methodology, University of Maryland, College Park, Maryland; ^eKennedy Krieger Institute, Pittsburgh, Pennsylvania; ^fUniversity of Maryland, Baltimore, Maryland; ^gWellington Medical Center, Wellington, New Zealand

KEY WORDS: autism, early intervention, parent-child interaction, attention

ABSTRACT: Autism Diagnostic Observation Schedule (ADOS)—autism spectrum disorder (ASD)—caregiver education module (CEM)—caregiver-mediated module (CMM)—caregiver quality of involvement scale (CQI)—generalized linear mixed models (GLMM)—intraclass correlation (ICC)—initiating joint attention (IJA)—structured play assessment (SPA)—structured play assessment

Dr Kasari led the conceptualization and design, took major responsibility for writing the manuscript, coordinated all aspects of data collection and analysis, and contributed to the drafting of the manuscript. Dr Barker helped develop and coordinate the intervention across sites and contributed to the drafting of the manuscript. Dr Orlich coordinated the University of Washington site and contributed to the drafting of the manuscript. Ms Shih conducted the analyses, wrote up results with supervision and direction by Dr Senturk, and contributed to the drafting of the manuscript. Dr Lord was a site Principal Investigator who collaborated on conceptualization and design of study, oversaw data collection and quality control at her site, and contributed to

Communication Interventions for Minimally Verbal Children With Autism: A Sequential Multiple Assignment Randomized Trial

Connie Kasari, no, Ann Kaiser, no, Kelly Goods, no, Jennifer Nijfeldt, no, Pamela Mahly, no, Rebecca Lando, no, Susan Murphy, no, Daniel Arnold, no

Objective: This study tested the effect of beginning treatment with a speech-generating device (SGD) in the context of a blended, adaptive treatment design for improving spontaneous, communicative utterances in school-aged, minimally verbal children with autism. **Method:** A total of 61 minimally verbal children with autism, aged 5 to 7 years, were randomized to a blended developmental behavioral intervention (JASPER) with or without the augmentation of an SGD for 8 months with a 3-month follow-up. The intervention consisted of 2 stages. Stage 1: all children received 2 sessions per week for 3 months. Stage 2: intervention was adjusted (by increased sessions or adding the SGD) based on the child's early response. The primary outcome was the total number of spontaneous communicative utterances; secondary outcomes were the total number of vocal words and total communication in a natural language sample. **Results:** Primary aim results showed improvements in spontaneous communicative utterances, vocal words, and comments that all favored the blended behavioral intervention that began by including an SGD (JASPER+SGD) as opposed to spoken words alone (JASPER). Secondary aim results suggested that the adaptive intervention beginning with JASPER+SGD and transitioning JASPER+SGD for children who were slow responders led to better participant outcomes. **Conclusions:** Minimally verbal school-aged children can make significant and rapid gains in spoken spontaneous language with a novel, blended intervention that focuses on joint engagement and play skills and incorporates an SGD. Future studies should further explore the blending design used in this study to better understand children's response to treatment. **Clinical trial registration information—Developmental and Augmented Interventions for Minimally Verbal Children (DAMVC).** <http://clinicaltrials.gov/>; NCT00184515. **Ann Acad Child Adolesc Psychiatry.** 2014;53(4):405–416. **Key Words:** autism spectrum disorder, minimally verbal, school-aged, communication intervention, DAMVC design

communication impairment is a core deficit in children diagnosed with autism spectrum disorder (ASD). Although the majority of children learn to communicate with spoken language, approximately 25% to 30% of children with ASD remain minimally verbal, even after years of intervention.^{1,2} Exact numbers are unknown, largely because research studies often exclude children because of limited verbal abilities.^{3,4} Failure to develop spoken language by age 5 years increases the likelihood of a poor

long-term prognosis for social and adaptive functioning.^{5,6}

Some children can learn spoken language after the age of 5 years, but the window of opportunity may be small.^{7,8} A recent review of studies of language acquisition in individuals with ASD reported on 367 individuals who started speaking after age 5 years.⁹ The majority of individuals who acquired spoken language did so between 5 and 7 years of age and had nonverbal IQs of >30. These individuals often received behavioral interventions targeting production of sounds and words and had to produce single words to request needs and wants. Only one child who began to use spoken language after age 10 phrases speech, because participant and outcome descriptions were often limited, the extent to

Randomized Comparative Efficacy Study of Parent-Mediated Interventions for Toddlers With Autism

Connie Kasari, Amanda Gulsrud, Tanya Paparella, Gerhard Heilemann, and Kathleen Berry
University of California Los Angeles

Objective: This study compared effects of two parent-mediated interventions on joint engagement outcomes as augmentations of an early intervention program for toddlers with autism spectrum disorder (ASD). **Method:** Participants included 86 toddlers (range 22–36 months) with ASD and their primary caregiver. Caregiver-child dyads were randomized to receive 10 weeks of hands-on parent training in a naturalistic, developmental behavioral intervention (joint attention, symbolic play, engagement and regulation—JASPER) or a parent-only psychoeducational intervention (PEI). Dose was controlled in terms of researcher-parent contact and early intervention services received by the child. **Results:** Results yielded significant effects of the JASPER intervention on the primary outcome of joint engagement. The treatment effect was large (Cohen's $f^2 = .69$) and maintained over the 6-month follow-up. JASPER effects were also found on secondary outcomes of play diversity, highest play level achieved, and generalization to the child's classroom for child-initiated joint engagement. The PEI intervention was found to be effective in reducing parenting stress associated with child characteristics. All secondary effects were generally small to moderate. **Conclusions:** These data highlight the benefits of a brief, targeted, parent-mediated intervention on child outcomes. Future studies may consider the combination of JASPER and PEI treatments for optimal parent and child outcomes. Trial registry no. NCT00999778.

What is the public health significance of this article?

To improve outcomes associated with core impairments of toddlers with ASD, this study highlights the impact of direct, hands-on parent coaching of techniques to facilitate child social development. Parents also benefit from expert-delivered educational consultation, as shown by reduced parenting stress, but this treatment is less likely to improve child outcomes.

Keywords: autism toddlers, early intervention, parent training, JASPER, parenting stress

RÉSULTATS DE JASPER



ENGAGEMENT CONJOINT



DIVERSITÉ ET COMPLEXITÉ DU JEU



INITIATION DE L'ATTENTION CONJOINTE



LANGAGE



METTRE EN OEUVRE JASPER

- ✦ MÉDIÉ PAR LE THÉRAPEUTE
- ✦ MÉDIÉ PAR L'AIDANT
- ✦ MÉDIÉ PAR L'ENSEIGNANT
- ✦ PAR LES PAIRS



JASPER *DANS LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE*

SÉANCES DE 30-60 MIN

En fonction de l'âge et des
besoins de l'enfant

2-5 FOIS PAR SEMAINE

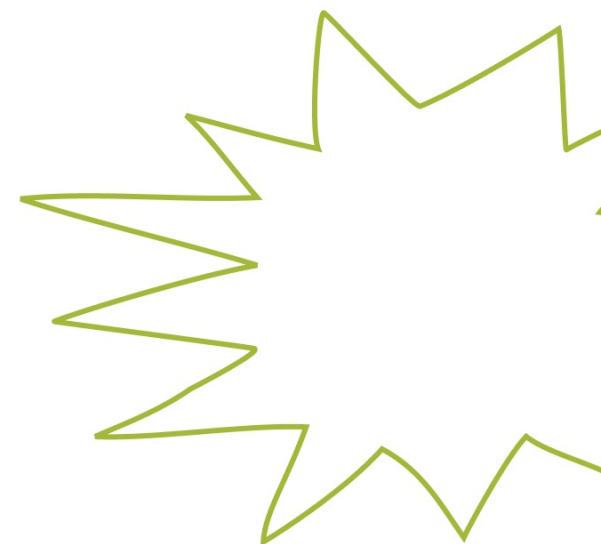
8-12 semaines

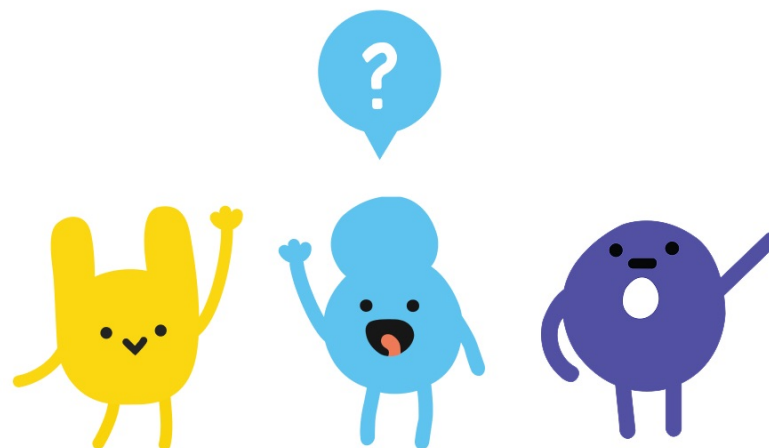
1:1 D'HABITUDE

Basé sur le jeu

SE DÉROULE DANS DES ESPACES RÉDUITS

À la maison/en centre/en cabinet/en classe

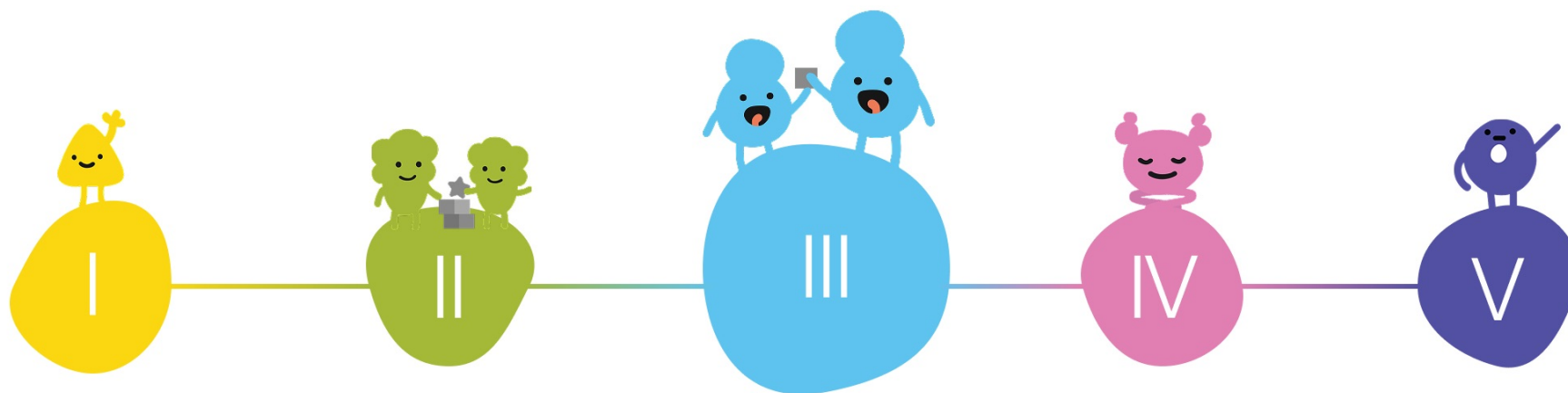




QUESTIONS ET OBSERVATIONS



INTRODUCTION *À LA FEUILLE DE ROUTE JASPER*



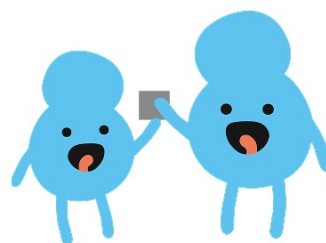
Les grands
enjeux
pour les
enfants TSA

La démarche
JASPER

**Les grands
domaines
JASPER**

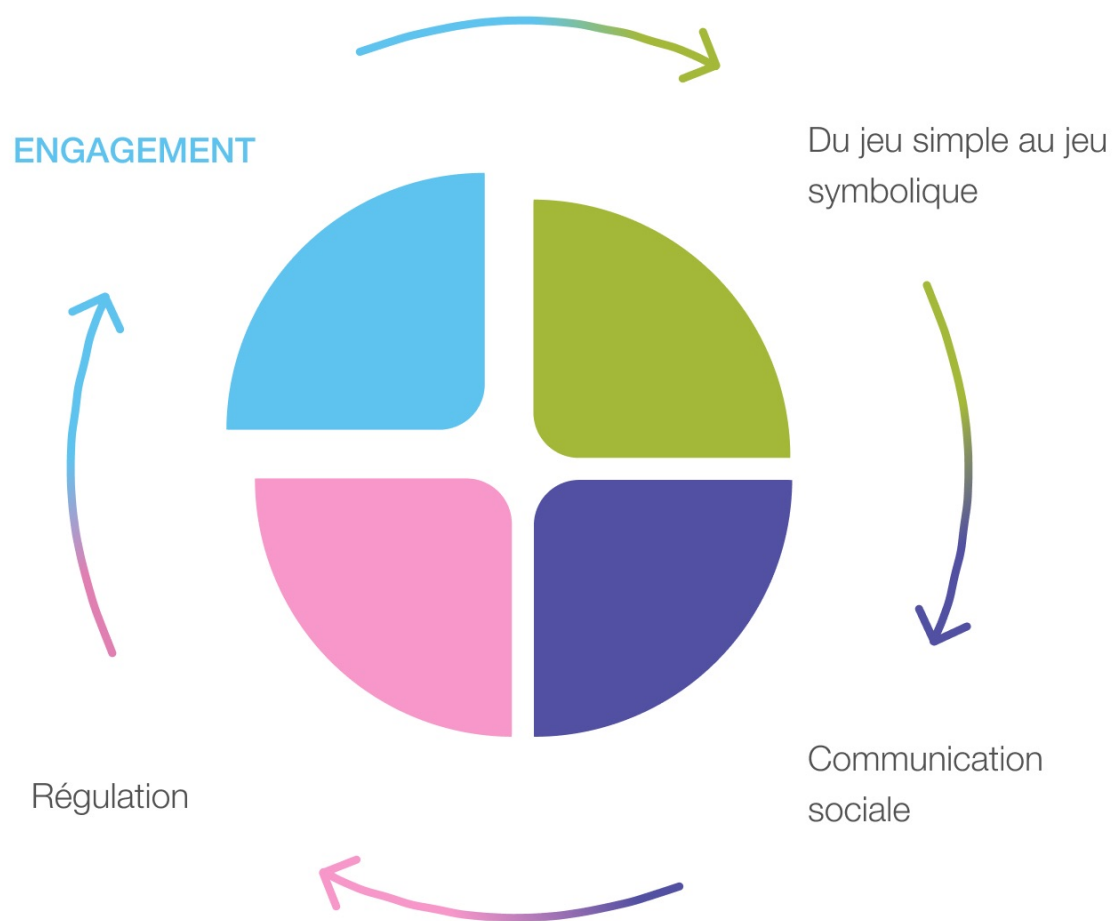
Aperçu de
l'évaluation
JASPER

Clôture et
questions



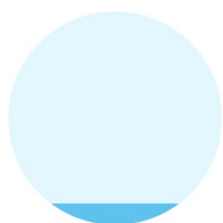
L'ENGAGEMENT

LES GRANDS *DOMAINES*

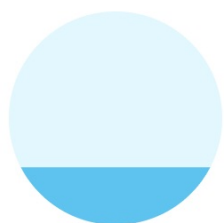


OBJECTIF : SUSCITER PLUS D'INITIATIONS
PAR L'ENFANT ET MAINTENIR UN ÉTAT
D'ENGAGEMENT CONJOINT

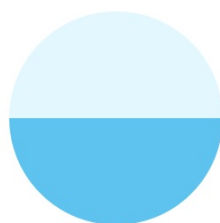
ÉTAT D'ENGAGEMENT



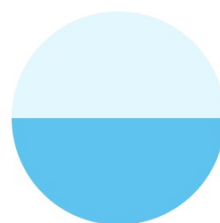
Pas engagé



Observe

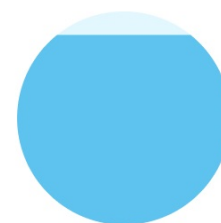


Engagé avec une
personne

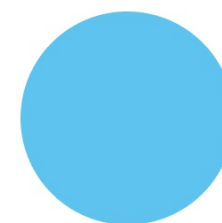


Engagé avec un
objet

Objectif des états d'engagement



Engagé
conjointement
avec soutien



Engagé
conjointement
coordonné



- Les états d'engagement peuvent changer tout au long des séances et entre celles-ci.



- L'engagement conjoint coordonné est l'état le plus difficile à maintenir.

EXEMPLES D'ÉTATS D'ENGAGEMENT



Pas engagé



Observe



Engagé envers une personne



Engagé envers un objet



Engagé avec soutien



Engagé coordonné



DE QUEL ÉTAT *D'ENGAGEMENT* S'AGIT-IL?



Engagement coordonné?

Engagement avec soutien ?

Engagé envers une personne ?

Engagé envers un objet ?

Observe ?

Pas engagé ?



RÉPONSE



Engagement coordonné?

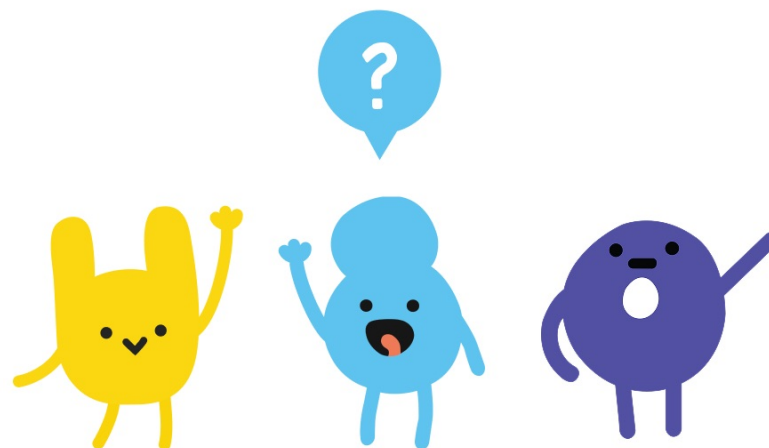
✦ **Engagement avec soutien ?**

Engagé envers une personne ?

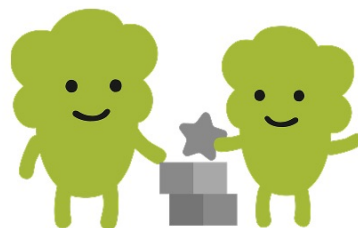
✦ **Engagé envers un objet ?**

Observe ?

✦ **Pas engagé ?**

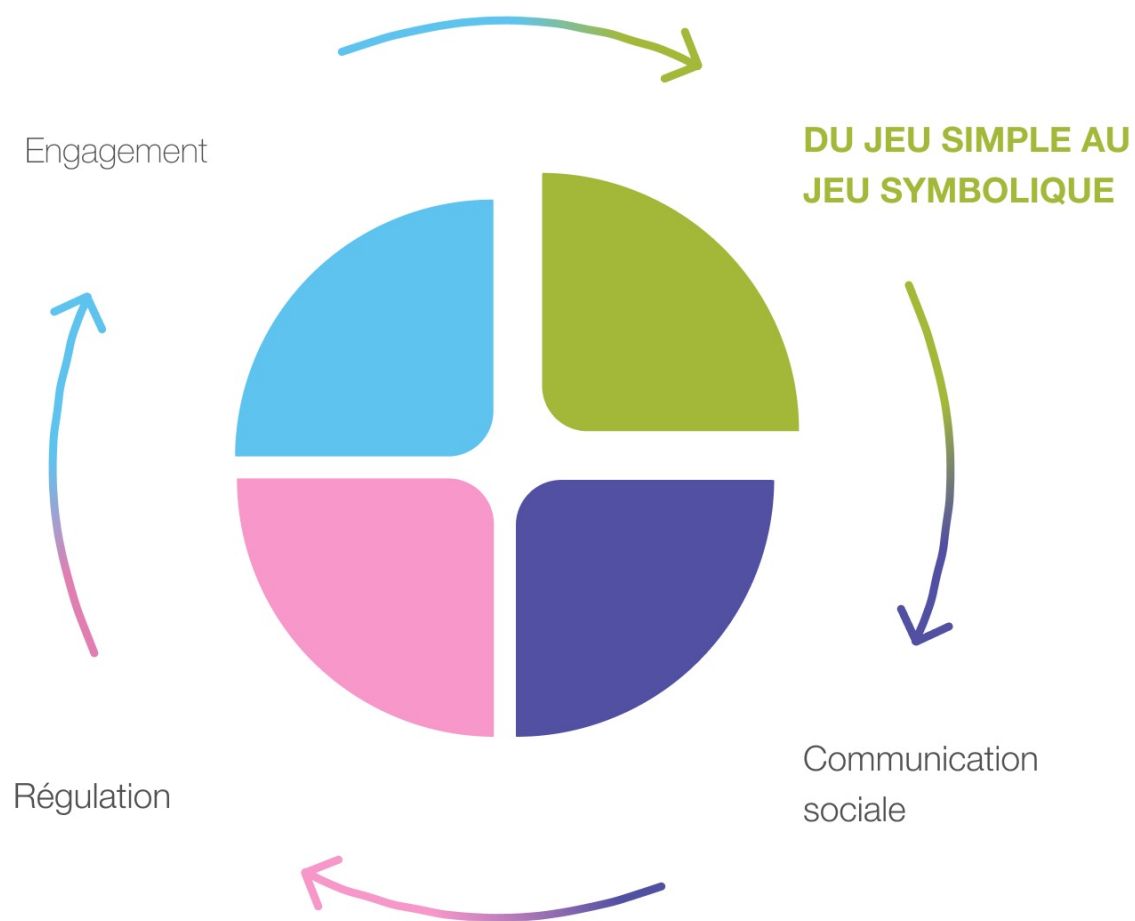


QUESTIONS ET OBSERVATIONS



DU JEU SIMPLE AU JEU SYMBOLIQUE

LES GRANDS *DOMAINES*



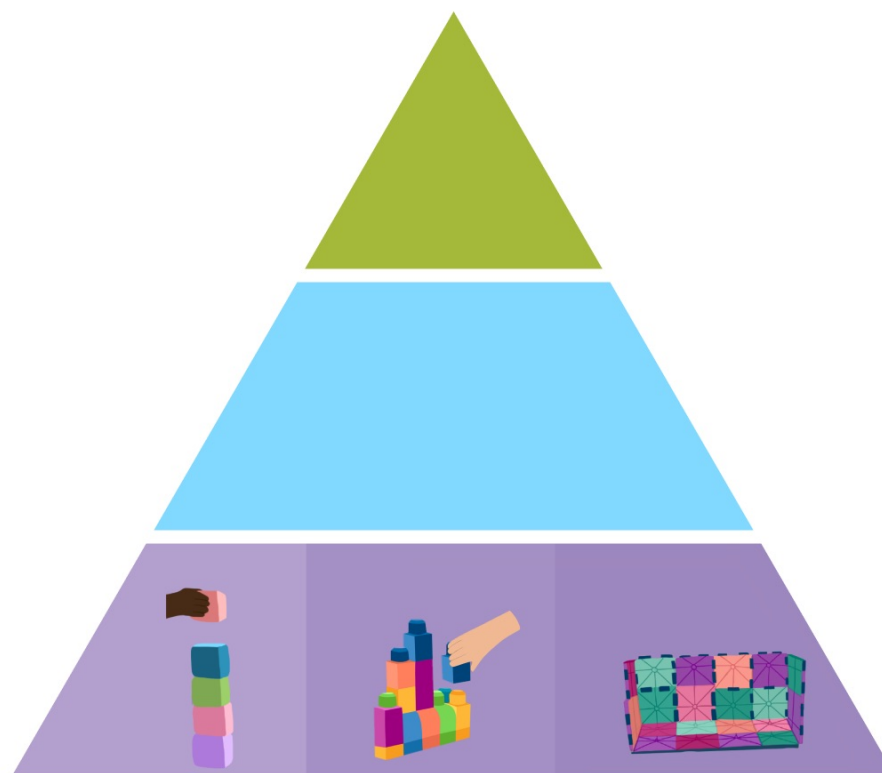
OBJECTIF : AUGMENTER LA
FRÉQUENCE, LA DIVERSITÉ ET
LA COMPLEXITÉ DU JEU
SPONTANÉ

LA FRÉQUENCE

LA FRÉQUENCE : NOMBRE TOTAL
D'ACTIONS DE JEU SPONTANÉES DE
L'ENFANT AU COURS D'UNE SÉANCE

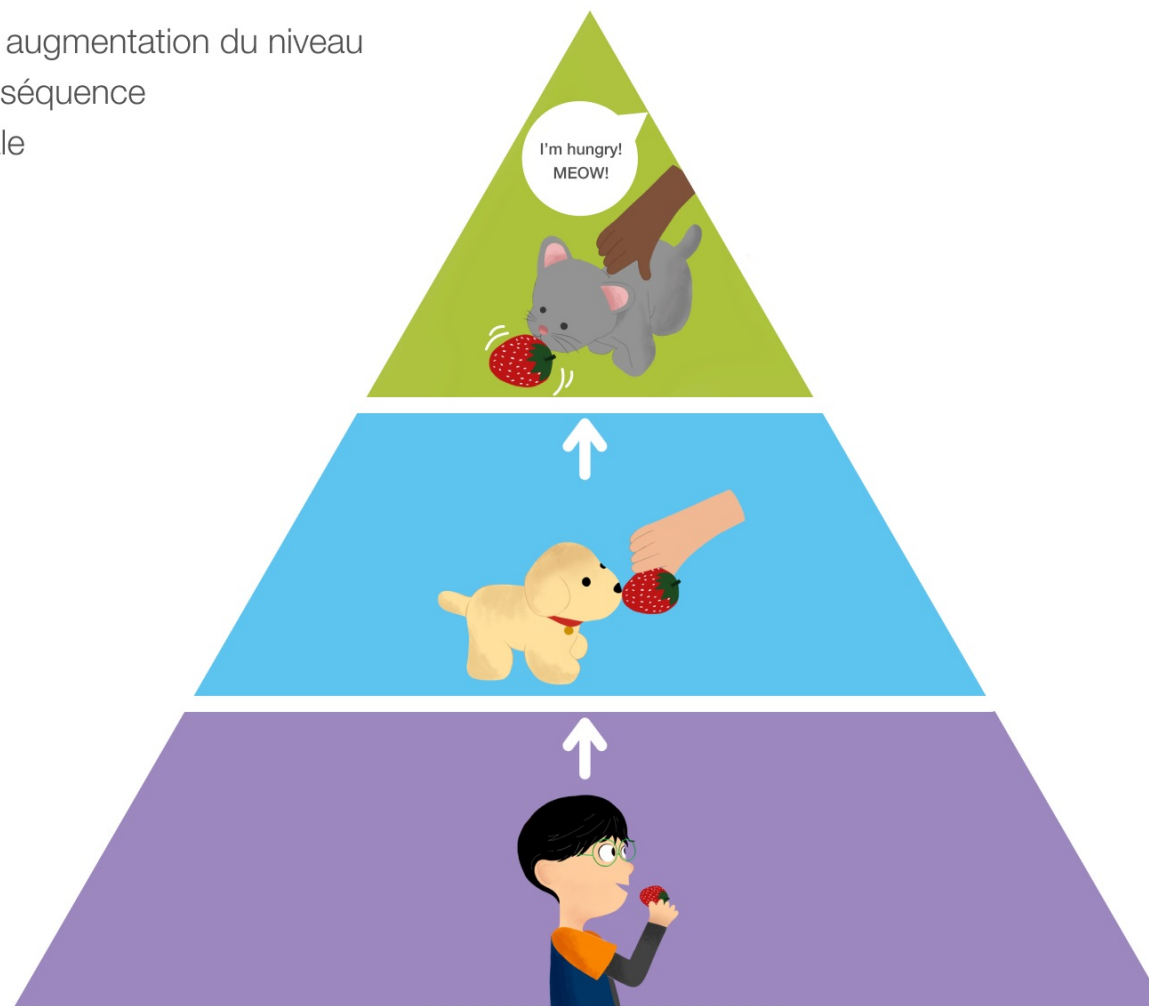
LA DIVERSITÉ

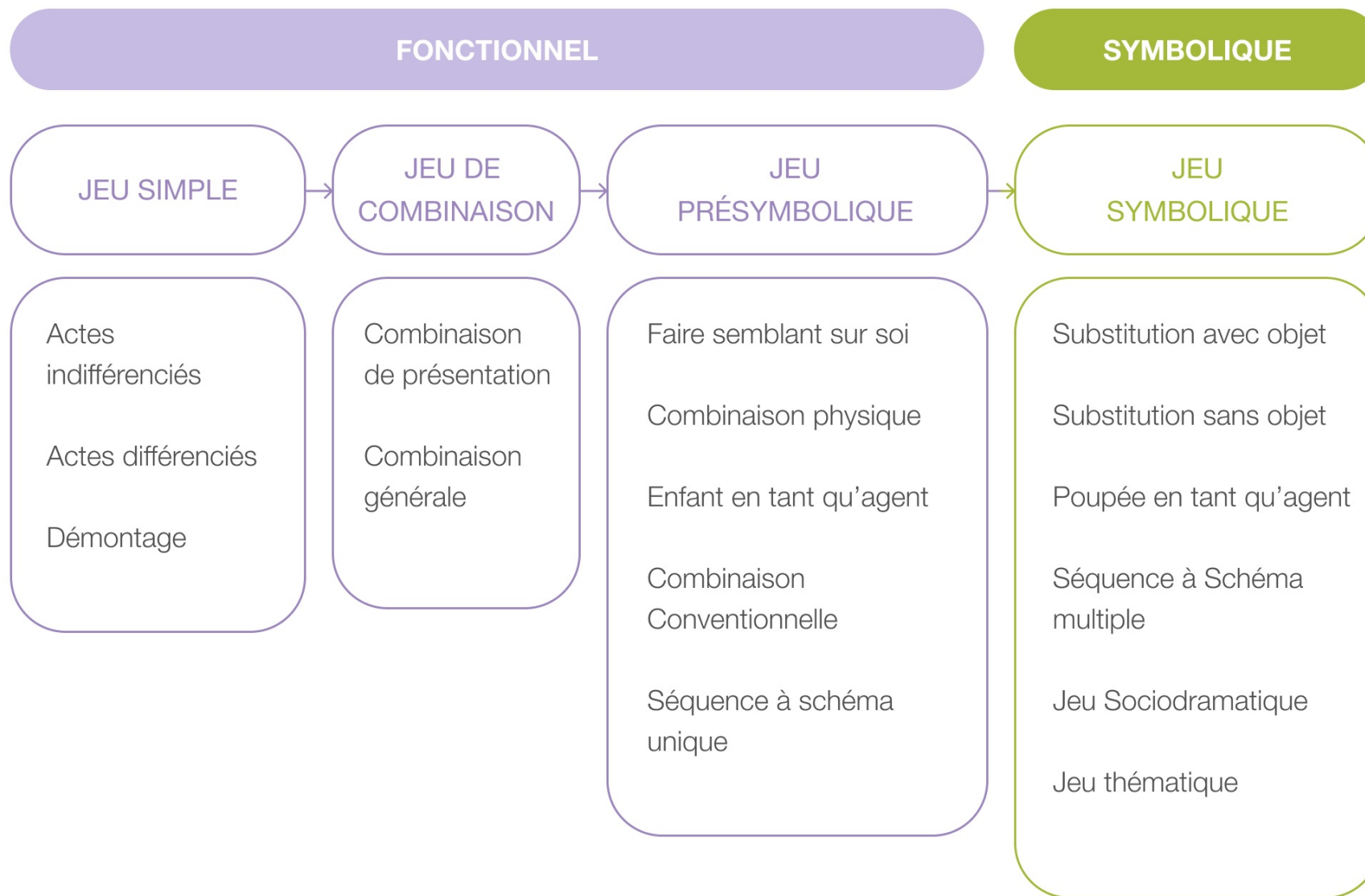
La diversité : variation dans les actions
au même niveau de jeu



LA COMPLEXITÉ

La complexité : augmentation du niveau de jeu suivant la séquence développementale





LE JEU *SIMPLE*

IMPLIQUE L'EXPLORATION D'OBJETS ET DE LEUR FONCTION

ACTIONS INDISCRIMINÉES

Actions courantes sur de nombreux objets (**mettre dans la bouche, frapper, tapoter, faire tourner**)



ACTIONS DISCRIMINÉES

Action simple et intentionnelle (**appuyer sur un bouton**)



DÉMONTER

Séparer des éléments qui étaient assemblés





LE JEU *AVEC COMBINAISON*

CONSISTE À ASSEMBLER LOGIQUEMENT DES OBJETS.

PRÉSENTATION

Assembler les objets à l'endroit prévu pour.



GÉNÉRAL

Assembler les objets de n'importe quelle manière.





ACTIONS *PRÉ-SYMBOLIQUES* ET COMBINAISONS

LE JEU COMPREND LA DIMENSION « DU FAIRE SEMBLANT », MAIS IL N'EST PAS ENCORE SYMBOLIQUE

FAIRE SEMBLANT PAR RAPPORT À SOI-MÊME

Faire des actions familières
par rapport **à soi-même**



COMBINAISON PHYSIQUE

Assembler des objets pour
créer quelque chose de
spécifique



L'ENFANT EN TANT QU'AGENT

Étendre une action familière **à une figurine/un personnage**



ACTIONS *PRÉ-SYMBOLIQUES* ET COMBINAISONS

LE JEU COMPREND LA DIMENSION « DU FAIRE SEMBLANT », MAIS IL N'EST PAS ENCORE SYMBOLIQUE

COMBINAISON CONVENTIONNELLE

Assembler des objets en fonction **des habitudes**
ou des expériences



SÉQUENCE À SCHÉMA UNIQUE

Étendre une action à **plusieurs figurines/**
personnages





LE JEU SYMBOLIQUE

IMPLIQUE L'UTILISATION REPRÉSENTATIVE D'OBJETS

SUBSTITUTION AVEC OBJET

Prétendre qu'un objet **est autre chose**



SUBSTITUTION SANS OBJET

Prétendre que quelque chose **est là alors qu'il n'y a rien**





LE JEU SYMBOLIQUE

IMPLIQUE L'UTILISATION REPRÉSENTATIVE D'OBJETS

POUPÉE COMME AGENT

Prétendre que la poupée **est vivante** ; la poupée **effectue une action**



SÉQUENCE MULTI-SCHÉMAS

La poupée fait **plusieurs actions**





LE JEU SYMBOLIQUE

IMPLIQUE L'UTILISATION REPRÉSENTATIVE D'OBJETS

LE JEU SOCIODRAMATIQUE

Jouer **un rôle** familial



LE JEU THÉMATIQUE

Jouer **un rôle** imaginaire





IDENTIFICATION *DU NIVEAU DE JEU*



SIMPLE

Indiscriminer
Discriminer
Démonter

COMBINAISON

Présentation
Général

PRÉ-SYMBOLIQUE

Faire semblant par rapport
à soi-même
Combinaison physique
L'enfant comme agent
Combinaison
conventionnelle
Séquence à schéma unique

SYMBOLIQUE

Substitution avec un objet
Substitution sans objet
La poupée comme agent
Séquence à plusieurs schémas
Sociodramatique
Thématique



IDENTIFICATION *DU NIVEAU DE JEU*



SIMPLE

Indiscriminer
Discriminer
Démonter

COMBINAISON

Présentation
Général

PRÉ-SYMBOLIQUE

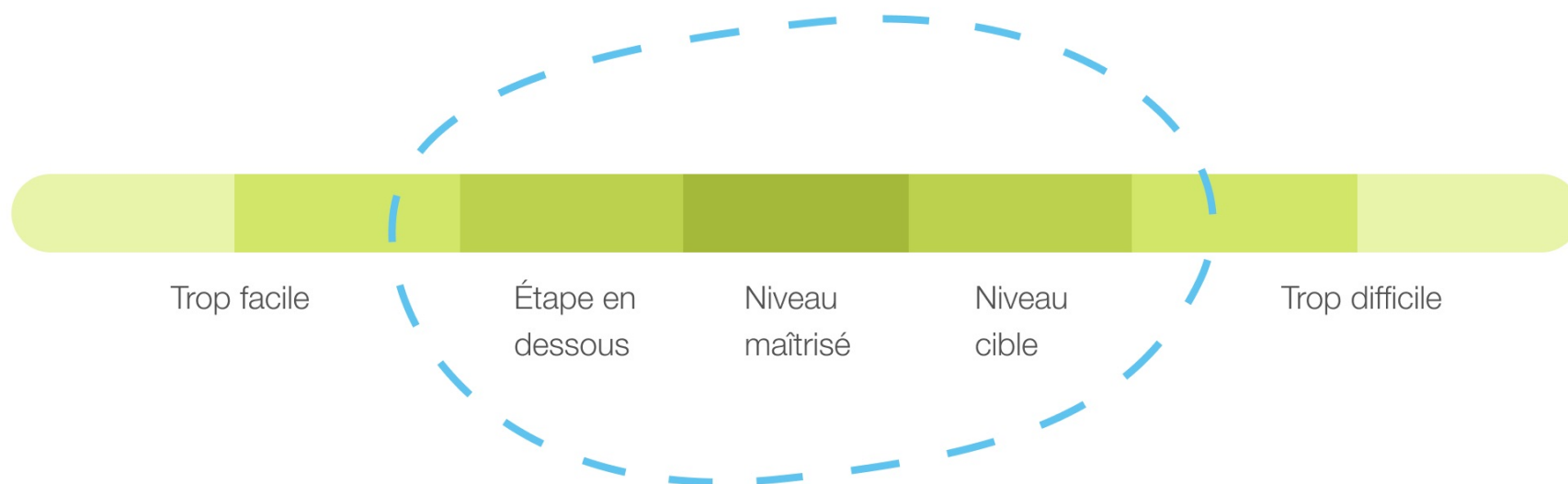
Faire semblant par rapport
à soi-même
Combinaison physique
L'enfant comme agent
Combinaison
conventionnelle
Séquence à schéma unique

SYMBOLIQUE

Substitution avec un objet
Substitution sans objet
La poupée comme agent
Séquence à plusieurs schémas
Sociodramatique
Thématique

CHOISIR DES JOUETS

NOUS JOUERONS EN FONCTION DU NIVEAU DE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT



UTILISER L'ESPACE POUR *FIXER* *DES OBJECTIFS*

NIVEAU DE JEU MAÎTRISÉ : niveau de jeu où l'enfant démontre le plus d'actions de jeu

NIVEAU DE JEU CIBLE : niveau de jeu un cran supérieur à celui maîtrisé

EXEMPLE

NIVEAU DE JEU MAÎTRISÉ PAR L'ENFANT : combinaison générale

NIVEAU CIBLE POUR L'ENFANT : l'enfant comme agent



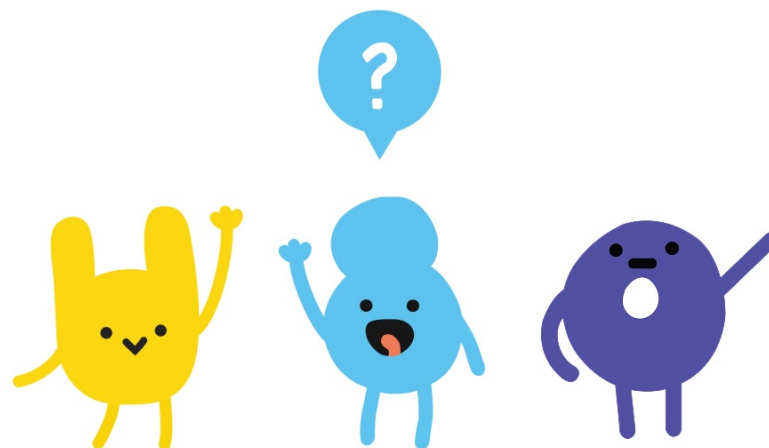
Étape en dessous



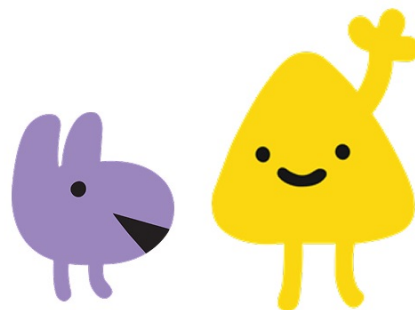
Niveau maîtrisé



Niveau cible

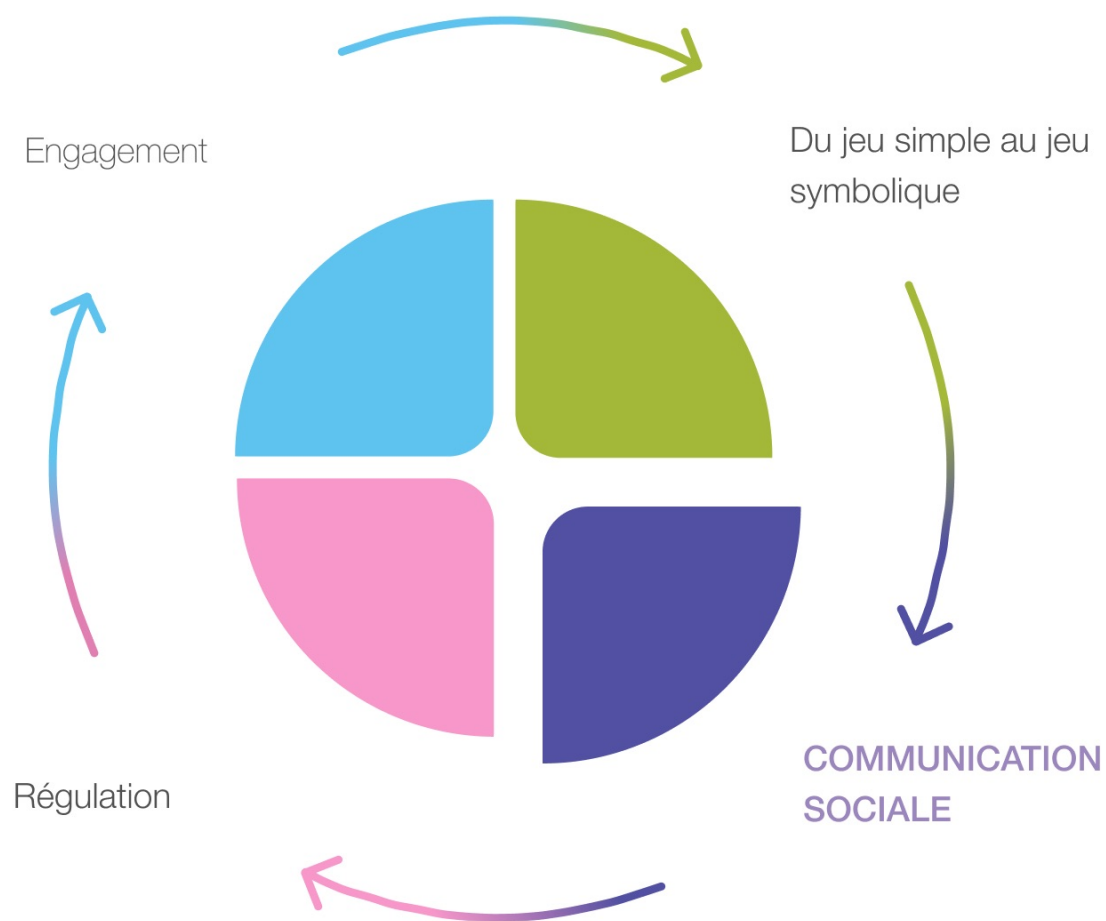


QUESTIONS ET OBSERVATIONS



LA COMMUNICATION SOCIALE

LES GRANDS *DOMAINES*

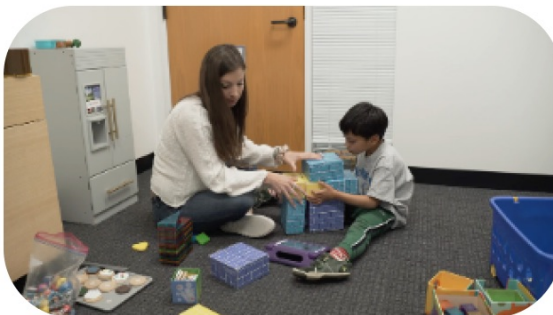


DEMANDER : COMMUNIQUER UN DÉSIR
OU UN BESOIN ; DIRIGER LE
COMPORTEMENT DES AUTRES ;
CONTACT VISUEL, TENDRE LA MAIN,
MONTRER DU DOIGT, DONNER.

DEMANDER *AVEC DES GESTES*



Tendre la main pour demander



Montrer du doigt pour demander



Donner pour demander

L'ATTENTION CONJOINTE (AC)

L'ATTENTION CONJOINTE : partager et/ou maintenir une interaction sociale ; montrer du doigt, donner, montrer, par des regards coordonnés.



L'ATTENTION CONJOINTE *PAR DES GESTES*



Par des regards coordonnés



Montrer pour partager



Montrer du doigt pour partager

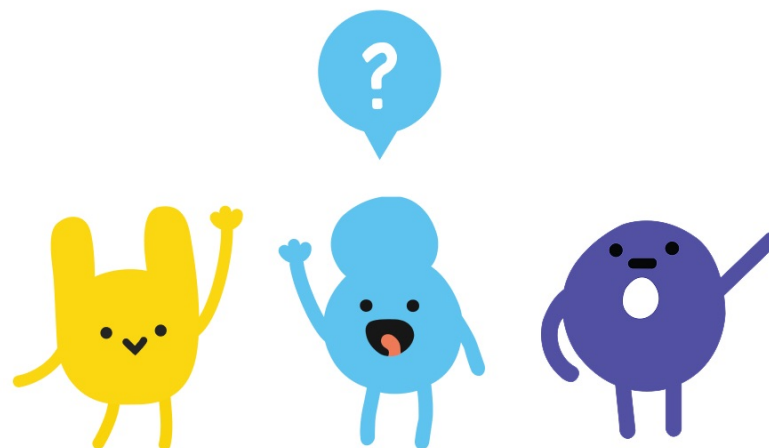


Donner pour partager

DEMANDER *VS. ATTENTION CONJOINTE*

ATTENTION CONJOINTE $\neq$ DEMANDER

L'**ATTENTION CONJOINTE**, c'est quelque chose de plus difficile
pour nos enfants et c'est aussi plus difficile à enseigner.

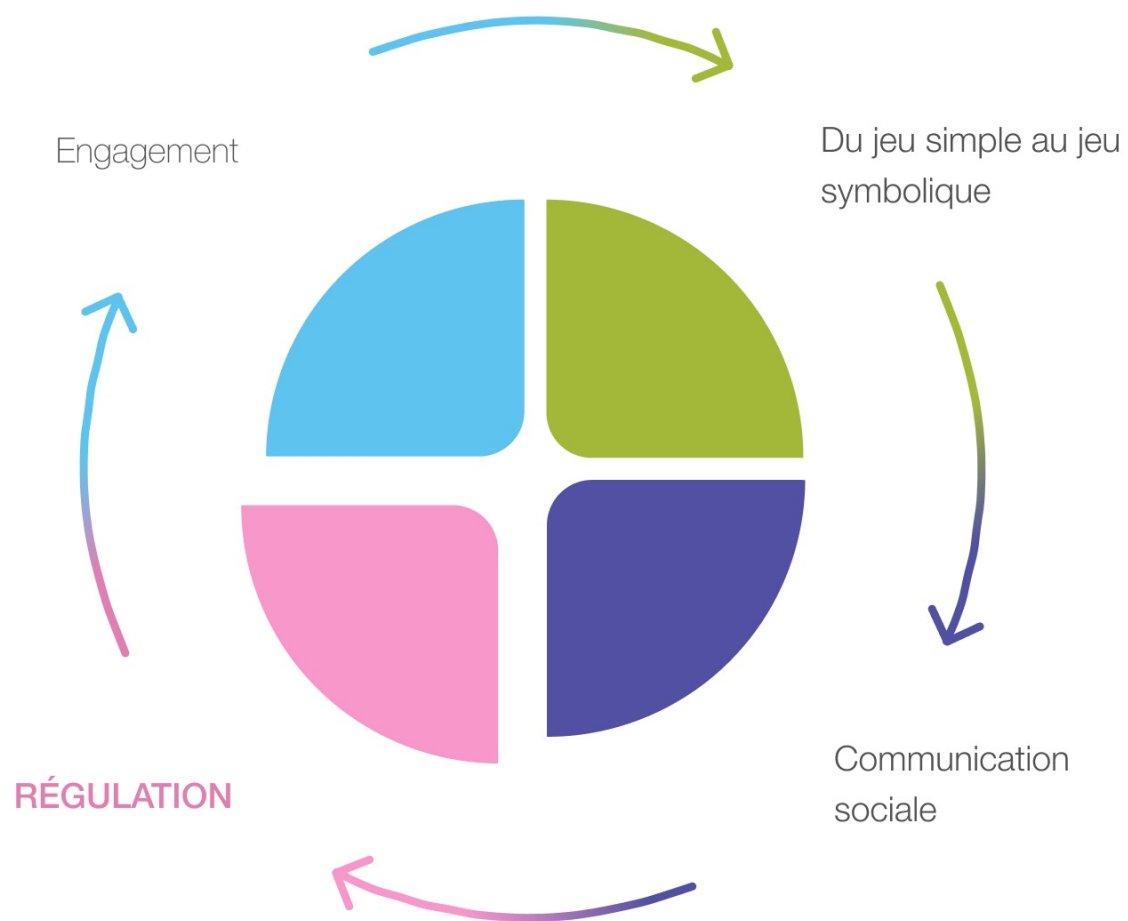


QUESTIONS ET OBSERVATIONS



LA RÉGULATION

LES GRANDS *DOMAINES*



LA RÉGULATION

LEQUEL DE CES ENFANTS SEMBLE LE MIEUX DISPOSÉ À APPRENDRE?



LA RÉGULATION

LA RÉGULATION : processus consistant à suivre, évaluer et modifier de manière appropriée un éventail **d'émotions, de réactions et de comportements** dans un contexte donné



LES SIGNES DE LA RÉGULATION

- ✦ CALME, ATTENTIF, DISPOSE À APPRENDRE
- ✦ SES ÉMOTIONS SONT ADAPTÉES AU CONTEXTE
- ✦ DÉMONTRE SOUPLESSE ET ADAPTATIVITÉ

LA DYSRÉGULATION

LA DYSRÉGULATION : difficulté à contrôler et à moduler ses réactions émotionnelles, ce qui affecte l'état d'esprit de l'enfant et ses interactions vis-à-vis des autres



LES SIGNES LA DYSRÉGULATION

Moins engagé

Pas de correspondance
avec l'affect

Comportement difficile

Anxieux

Hyperactif

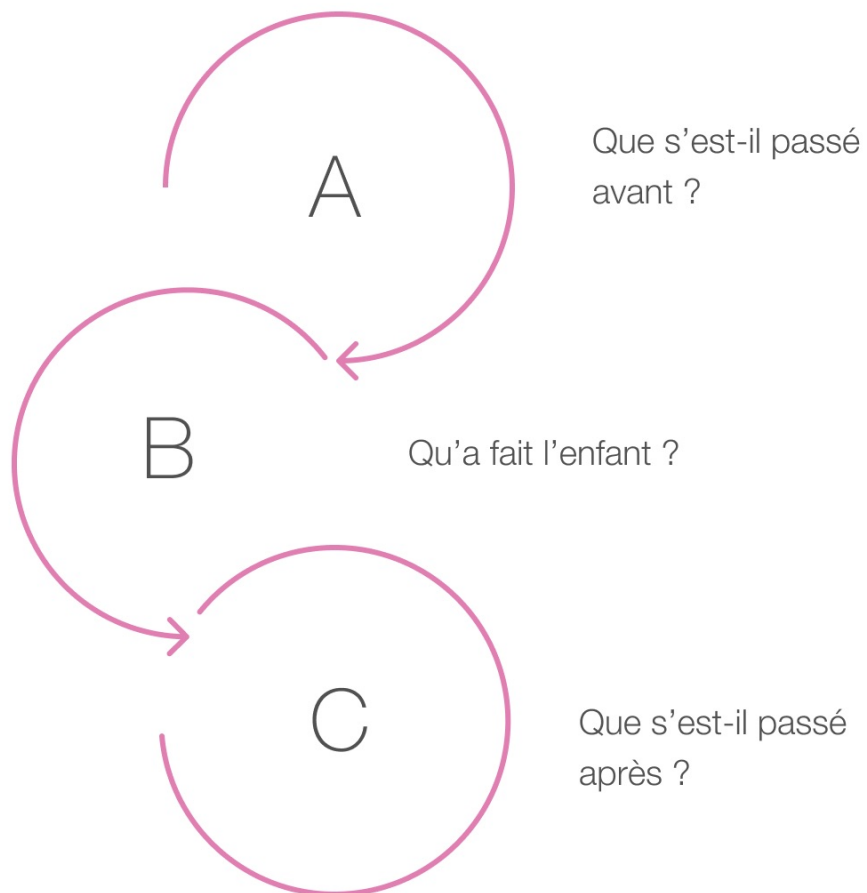
Hyper-excité

Comportement moteur répétitif

Frustration

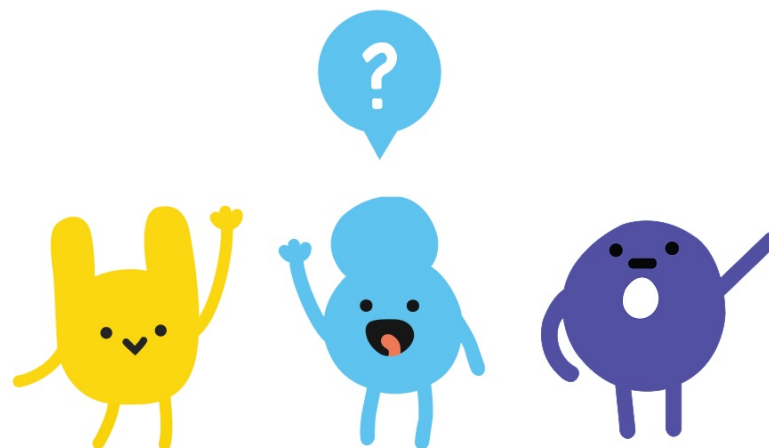
Comportement vocal
stimulateur

COMPRENDRE LE COMPORTEMENT



Cette technique aidera
à choisir la réponse qui
marchera le mieux !

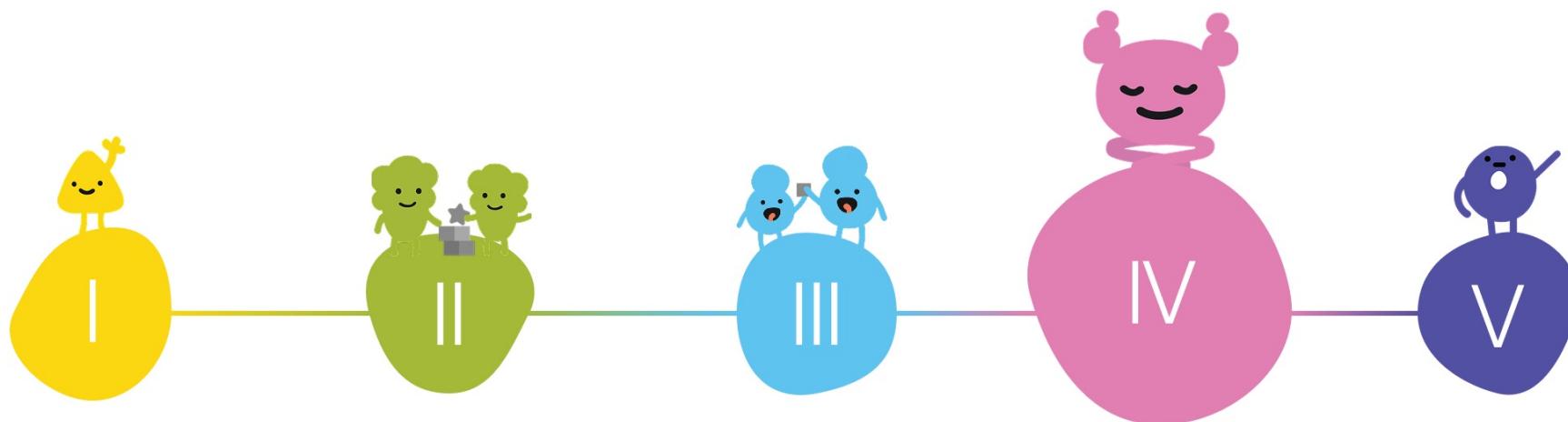




QUESTIONS ET OBSERVATIONS



INTRODUCTION *À LA FEUILLE DE ROUTE JASPER*



Les grands
enjeux
pour les
enfants TSA

La démarche
JASPER

Les grands
domaines
JASPER

**Aperçu de
l'évaluation
JASPER**

Clôture et
questions



L'ÉVALUATION

SHORT **P**LAY **A**ND **C**OMMUNICATION
EVALUATION (**SPACE**) —

JEU COURT ET ÉVALUATION DE
LA COMMUNICATION

LES OBJECTIFS *DE SPACE*

- ★ **COMPRENDRE QUELLES SONT LES COMPÉTENCES MAÎTRISÉES & ÉMERGENTES** DE L'ATTENTION CONJOINTE, DE LA DEMANDE & DU JEU
- ★ **FIXER DES OBJECTIFS** PAR UNE BRÈVE OBSERVATION STRUCTURÉE DU JEU

LES COMPOSANTES *DE SPACE*

✦ BILAN SUR 10-15 MIN

Demander, attention conjointe & compétences de jeu

✦ BASÉ SUR LE JEU

Mélange de tâches provenant d'autres protocoles de recherche

✦ COMPÉTENCES POUR SAISIR LES INFORMATIONS

Axé sur les compétences spontanées

✦ IDENTIFICATION DES COMPÉTENCES CIBLE

Cartographier les compétences cibles dans chaque domaine



AMÉNAGER *L'ENVIRONNEMENT*

- ✦ Table et chaise
- ✦ Asseyez-vous face à l'enfant
- ✦ Placez les jouets à portée de vue mais hors de portée, à côté de vous.
- ✦ Invitez l'enfant à jouer (par ex, "allez, on va jouer !" ou "tu veux jouer avec quoi ?")



SPACE



Set de jouets 1



Set de jouets 2



Jouet à remontage mécanique



Balle



Ballons gonflables OU bulles



illustrations

COMMENT *DÉMARRER SPACE*

1. TRANSITION DANS LA PIÈCE

- ✦ Il faut rendre les choses dynamiques et fun

2. S'ASSEOIR

- ✦ Dirigez l'enfant vers sa chaise

3. DIRE "ALLEZ, ON VA JOUER"

- ✦ Indiquez les jouets d'un geste main ouverte



LA GESTION : *SETS DE JOUETS 1 & 2*

OBJECTIF : ACTIONS DE JEU SPONTANÉES ; AC POUR PARTAGER DE NOUVEAUX JOUETS ET DE NOUVELLES ACTIONS DE JEU

1. PRÉSENTEZ LES JOUETS SUR LA TABLE

- ✦ Suivre le choix de départ de l'enfant si on lui en donne un
- ✦ Accorder du temps à l'enfant pour lui permettre de découvrir tous les jouets

2. PLACEZ LE SAC FERMÉ OU LA BOÎTE FERMÉE SUR LA TABLE

- ✦ Attendre que l'enfant initie l'AC
- ✦ Ajouter si nécessaire un soutien pour que l'enfant le remarque

3. COMMENTEZ ET SOYEZ ENGAGEANT & AIDEZ POUR PERMETTRE À L'ENFANT D'AVOIR ACCÈS AUX JOUETS

- ✗ Ne guider ni le langage ni les actions



Set de jeu 1



Set de jeu 2

LA GESTION : *CONSEIL #1*

VOS OUTILS LES PLUS IMPORTANTS : *L'AMÉNAGEMENT DE L'ENVIRONNEMENT*

- ✦ Présentez les jouets entièrement démontés
- ✦ Rangez le désordre
- ✦ Rendez les jouets accessibles
- ✦ Si l'enfant ne joue pas, donnez-lui un jouet
- ✦ Ayez toujours les personnages et les animaux disponibles avec le second set de jouets

LA GESTION : *CONSEIL* #2

COMMENT SAVOIR QUAND PASSER À AUTRE CHOSE ?

- ✦ Lorsque vous voyez l'enfant commencer à répéter les mêmes actions
- ✦ Lorsque vous ne voyez plus aucune action nouvelle ou originale se produire



LA GESTION : *CONSEIL* #3

ET SI L'ENFANT AIME VRAIMENT L'UN DES JOUETS DU KIT ?

- ✦ Laissez l'enfant jouer un peu plus longtemps avec ce jouet
- ✦ Laissez l'enfant jouer une deuxième fois avec le jouet s'il en fait la demande

SI VOUS TROUVEZ QUE LE JOUET EST TROP RIGIDE (DANS LE JEU QUE CELUI-CI PERMET DE FAIRE) OU RÉPÉTITIF

- ✦ Utilisez des stratégies de transition pour retirer le jouet
- ✦ Essayez d'utiliser le jouet comme récompense pour inciter l'enfant à s'intéresser à d'autres objets (« D'abord, ensuite »)

LA GESTION : *BALLONS OU BULLES*

OBJECTIF : DEMANDE SPONTANÉE (DONNER OU MONTRER DU DOIGT) ET COMPÉTENCES D'AC (REGARDER, MONTRER DU DOIGT, MONTRER)

1. GONFLEZ LE BALLON ET TENEZ-LE HORS DE PORTÉE

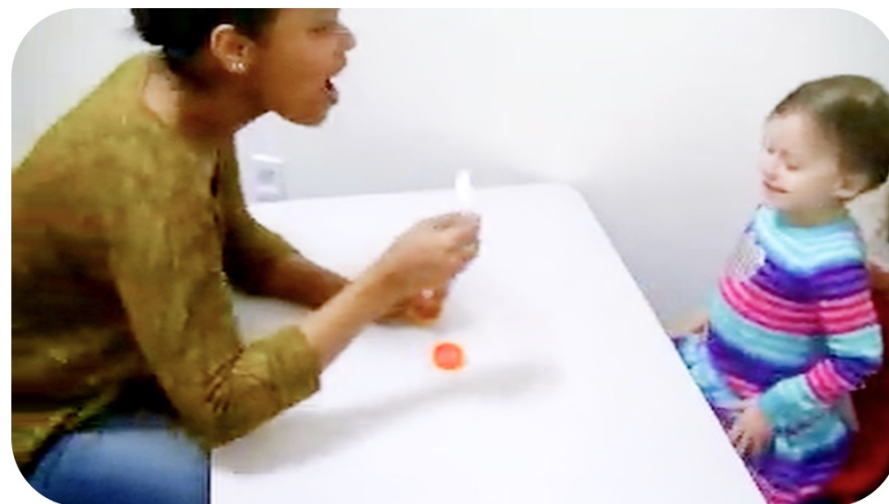
- ★ Attendre la communication sociale

2. PLACEZ UN BALLON NON GONFLÉ DEVANT L'ENFANT

- ★ Attendre la communication sociale

3. RÉPÉTEZ

- ★ Si l'enfant n'aime pas les ballons, vous pouvez également utiliser des bulles pour cette partie.



LA GESTION : *POINTS DISTAUX*

OBJECTIF : AC POUR RÉPONDRE; INITIER L'AC (MONTRER DU DOIGT, REGARDER)

1. FAITES EN SORTE QUE L'ENFANT SOIT
FACE À VOUS

2. MONTREZ AVEC LE DOIGT 1
(EN CROISANT VERS LA GAUCHE)

- ✦ Indiquez avec votre main droite en diagonal de votre corps et appelez deux fois l'enfant par son prénom
- ✦ Attendez que l'enfant réponde et prenne éventuellement l'initiative
- ✦ Nommez quelque chose dans la direction où vous indiquez avec votre main



3. MONTREZ AVEC LE DOIGT 2 (EN CROISANT VERS LA DROITE), ET MONTREZ
DU DOIGT 3 (VERS CE QUI SE TROUVE DERRIÈRE L'ENFANT)

LA GESTION : *LA BALLE*

OBJECTIF : AC POUR DONNER

1. PLACEZ LA BALLE AU MILIEU DE LA TABLE

2. MAINS EN COUPE (POUR ATTRAPER)

✦ Attendre que l'enfant fasse rouler la balle ou vous la donne

3. SI PAS D'INITIATION – FAITES ROULER LA BALLE VERS L'ENFANT



LA GESTION : *REMONTER UN JOUET MÉCANIQUE*

OBJECTIF : AC POUR DEMANDER, POINTER DU DOIGT OU DONNER

1. REMONTEZ LE JOUET MÉCANIQUE EN BOUT DE TABLE (HORS DE PORTÉE)
2. ATTENDEZ QUE L'ENFANT COMMUNIQUE POUR DEMANDER
3. TENDEZ LE JOUET À L'ENFANT AVANT QU'IL NE L'ATTRAPE



NOTES GÉNÉRALES POUR LA GESTION

VOUS POUVEZ PRÉSENTER LE MATÉRIEL DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE

- ✦ Il n'y a aucun problème à suivre les demandes de l'enfant!

ESSAYEZ DE CRÉER UN ENVIRONNEMENT FUN ET CONVIVIAL

- ✦ Répondre lorsque l'enfant initie

ESSAYEZ DE NE PAS GUIDER

- ✦ Pas de questions test ni d'instructions ou consignes

UTILISEZ LES STRATÉGIES COMPORTEMENTALES

- ✦ Avertir quand une transition arrive ;
- ✦ retirer les jouets que l'enfant n'arrive pas à lâcher ;
- ✦ utiliser le modèle ABC



SHORT PLAY AND COMMUNICATION EVALUATION

DE ROUTE



Les grands
enjeux
pour les
enfants TSA

L'évaluation des
grands domaines
de compétences

Piloter SPACE

Définir les cibles

SÉLECTION DES CIBLES

FORMULAIRE 3.1 SPACE : Formulaire de collecte de données et cibles

Enfant : _____ Adulte : _____ Date : _____

Instructions :

- Notez la qualité globale de l'engagement conjoint et de la régulation, puis fixez des cibles pour chaque état.
- Notez et encerclez les compétences de communication, puis fixez des cibles pour ces compétences.
- Utilisez la page 2 pour noter les compétences de jeu et les cibles de l'enfant.
- Ne notez que les **initiatives spontanées** de compétences (**et non pas** les réponses imitées ou guidées).



COLLECTE DE DONNÉES				
Engagement conjoint	Régulation	Compétences d'attention conjointe (AC)	Compétences de demande	Langage (LME)
Aucun	Aucune	RÉPOND aux pointages d'AC <i>Pas encore 1 2 3</i>	Demande en REGARDANT <i>Pas encore 1 2+</i>	Aucun mot
Intervalles courts	Intervalles courts	Partage en REGARDANT <i>Pas encore 1 2+</i>	Demande en TENDANT LE BRAS <i>Pas encore 1 2+</i>	Partiel/ Approx.
Intervalles soutenus	Intervalles soutenus	Partage en MONTRANT <i>Pas encore 1 2+</i>	Demande en DONNANT <i>Pas encore 1 2+</i>	1 mot
1-2 minutes	1-2 minutes	Partage en POINTANT <i>Pas encore 1 2+</i>	Demande en POINTANT <i>Pas encore 1 2+</i>	Combinaisons de 2 mots
Quelques minutes	Quelques minutes	Partage en DONNANT <i>Pas encore 1 2+</i>	Demande par le LANGAGE <i>Pas encore Oui</i>	Locutions
Majorité de l'interaction	Majorité de l'interaction	Partage par le LANGAGE <i>Pas encore Oui</i>	COMBINE le contact visuel, les gestes et le langage <i>Pas encore Demande AC</i>	Phrases

CIBLES D'ENGAGEMENT COMMUN ET DE RÉGULATION

Engagement commun :	Intervalles courts	Intervalles soutenus	1-2 minutes	Quelques minutes	Majorité de l'interaction
Régulation :	Intervalles courts	Intervalles soutenus	1-2 minutes	Quelques minutes	Majorité de l'interaction

CIBLES DE COMMUNICATION

Attention conjointe :	Répond*	Regarde*	Montre	Pointe	Donne	Compétences coordonnées
Demande :		Regarde*	Attrape	Donne	Pointe	Compétences coordonnées
Langage :	Diversité :		Complexité :			

* S'il est sélectionné, choisir aussi une cible de **geste** (montrer, pointer ou donner).

FORMULAIRE 3.1 SPACE : Formulaire de collecte de données et cibles



COLLECTE DE DONNÉES DES COMPÉTENCES DE JEU									
Simple	Indifférencié			Différencié			Démontage		
	Aucun	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
Combinaison	Combinaison de présentation			Combinaison générale					
	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
Présymbolique	Faire semblant sur soi			Combinaison physique			Enfant en tant qu'agent		
	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
	Combinaisons conventionnelles			Séquence à schéma unique					
	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
Symbolique	Substitution avec objet			Substitution sans objet			Poupée en tant qu'agent		
	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
	Séquence à schéma multiple			Socio-dramatique			Thématique		
	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types

CIBLES DE JEU

Niveau de jeu acquis : _____ Niveau de jeu cible : _____

N'oubliez pas non plus d'améliorer la qualité des compétences !

Diversité

Flexibilité

Créativité

Notes :

SÉLECTION DES CIBLES

FORMULAIRE 3.1 SPACE : Formulaire de collecte de données et cibles

Enfant : _____ Adulte : _____ Date : _____

Instructions :

- Notez la qualité globale de l'engagement conjoint et de la régulation, puis fixez des cibles pour chaque état.
- Notez et encerclez les compétences de communication, puis fixez des cibles pour ces compétences.
- Utilisez la page 2 pour noter les compétences de jeu et les cibles de l'enfant.
- Ne notez que les **initiatives spontanées** de compétences (**et non pas** les réponses imitées ou guidées).



COLLECTE DE DONNÉES				
Engagement conjoint	Régulation	Compétences d'attention conjointe (AC)	Compétences de demande	Langage (LME)
Aucun	Aucune	RÉPOND aux pointages d'AC Pas encore 1 2 3	Demande en REGARDANT Pas encore 1 2+	Aucun mot
Intervalles courts	Intervalles courts	Partage en REGARDANT Pas encore 1 2+	Demande en TENDANT LE BRAS Pas encore 1 2+	Partiel/ Approx.
Intervalles soutenus	Intervalles soutenus	Partage en MONTRANT Pas encore 1 2+	Demande en DONNANT Pas encore 1 2+	1 mot
1-2 minutes	1-2 minutes	Partage en POINTANT Pas encore 1 2+	Demande en POINTANT Pas encore 1 2+	Combinaisons de 2 mots
Quelques minutes	Quelques minutes	Partage en DONNANT Pas encore 1 2+	Demande par le LANGAGE Pas encore Oui	Locutions
Majorité de l'interaction	Majorité de l'interaction	Partage par le LANGAGE Pas encore Oui	COMBINE le contact visuel, les gestes et le langage Pas encore Demande AC	Phrases

CIBLES D'ENGAGEMENT COMMUN ET DE RÉGULATION					
Engagement commun :	Intervalles courts	Intervalles soutenus	1-2 minutes	Quelques minutes	Majorité de l'interaction
Régulation :	Intervalles courts	Intervalles soutenus	1-2 minutes	Quelques minutes	Majorité de l'interaction

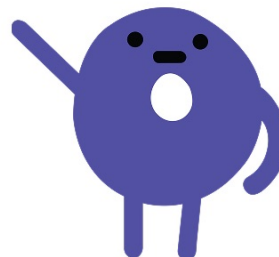
CIBLES DE COMMUNICATION					
Attention conjointe :	Répond*	Regarde*	Montre	Pointe	Donne
Demande :	Regarde*	Attrape	Donne	Pointe	Compétences coordonnées
Langage :	Diversité :	Complexité :			

* S'il est sélectionné, choisir aussi une cible de **geste** (montrer, pointer ou donner).

CONSIGNEZ LES DONNÉES : PAGE 1

- ★ Notez la fréquence de chaque compétence
- ★ Entourez la fréquence totale

Pour l'AC et la demande, 2 occurrences ou + signifie que la compétence est maîtrisée.





SÉLECTION DES CIBLES

CONSIGNEZ LES DONNÉES : PAGE 2

- ★ Notez chaque compétence spécifique que vous observez dans la catégorie de jeu correspondante.
- ★ Entourez la fréquence totale de chaque niveau de jeu.

Pour le jeu, 3 occurrences ou + signifie que les types de compétences sont maîtrisés.



FORMULAIRE 3.1 SPACE : Formulaire de collecte de données et cibles



COLLECTE DE DONNÉES DES COMPÉTENCES DE JEU									
Simple	Indifférencié			Différencié			Démontage		
	Aucun	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
Combinaison	Combinaison de présentation			Combinaison générale					
	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
Présymbolique	Faire semblant sur soi			Combinaison physique			Enfant en tant qu'agent		
	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
Symbolique	Substitution avec objet			Substitution sans objet			Poupée en tant qu'agent		
	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
Symbolique	Séquence à schéma multiple			Socio-dramatique			Thématique		
	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types

Empiler les blocs
Mettre les formes dans la camion
Empiler les pièces du puzzle

CIBLES DE JEU

Niveau de jeu acquis : _____ Niveau de jeu cible : _____

N'oubliez pas non plus d'améliorer la qualité des compétences !

Diversité

Flexibilité

Créativité

Notes :

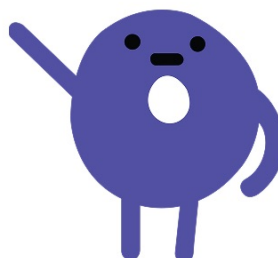
SÉLECTION DES CIBLES

Compétences d'attention conjointe (AC)			
RÉPOND aux pointages d'AC	Pas encore	1	2 3
Partage en REGARDANT	Pas encore	1	2+
Partage en MONTRANT	Pas encore	1	2+
Partage en POINTANT	Pas encore	1	2+
Partage en DONNANT	Pas encore	1	2+
Partage par le LANGAGE	Pas encore	Oui	

COMPÉTENCE CIBLE :

la première compétence dans chaque colonne que vous n'avez pas constatée ou que vous n'avez constatée qu'une seule fois

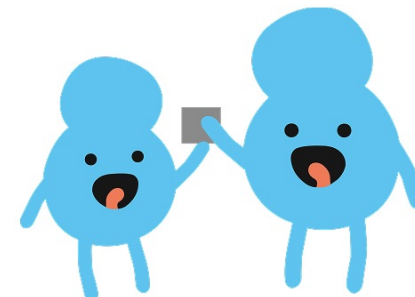
Les compétences sont classées par ordre de développement typique.



SÉLECTION *DES CIBLES*

CHOISIR LES CIBLES POUR L'ENGAGEMENT ET LA RÉGULATION :

- ✦ Consignez la durée moyenne de l'engagement effectif ou régulé de l'enfant (par ex, intervalles soutenus)
- ✦ Ciblez la durée suivante la plus longue dans chaque état (par ex, 1-2 minutes)



SÉLECTION *DES CIBLES*

CHOISIR LES CIBLES POUR L'ATTENTION CONJOINTE ET LA DEMANDE :

- ✦ Consignez les compétences démontrées plus de 2 fois
- ✦ Ciblez une compétence émergente, la compétence développementale suivante, ou une compétence manquante

Si l'enfant a encore du mal à répondre ou communiquer avec les yeux, nous ciblerons également les gestes (par exemple, montrer, montrer du doigt, donner).

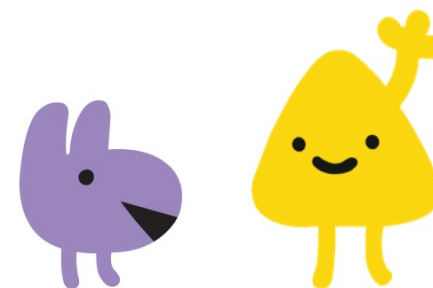




SÉLECTION *DES CIBLES*

CHOISIR LES CIBLES POUR LE LANGAGE :

- ✦ Commencez par cibler la **DIVERSITÉ** par rapport à la LME actuelle
- ✦ Puis, ciblez la **COMPLEXITÉ**, en allongeant la LME



COLLECTE DE DONNÉES				
Engagement conjoint	Régulation	Compétences d'attention conjointe (AC)	Compétences de demande	Langage (LME)
aucun	aucune	répond aux pointages d'ac Pas encore 1 2 3/	Demande en regardant Pas encore 1 2+	aucun mot
intervalles courts	intervalles courts	Partage en regardant Pas encore 1 2+	Demande en tendant le bras Pas encore 1 2+	Partiel/ approx.
intervalles soutenus	intervalles soutenus	Partage en montrant Pas encore 1 2+	Demande en donnant Pas encore 1 2+	1 mot
1-2 minutes	1-2 minutes	Partage en pointant Pas encore 1 2+	Demande en pointant Pas encore 1 2+	combinaisons de 2 mots
Quelques minutes	Quelques minutes	Partage en donnant Pas encore 1 2+	Demande par le langage Pas encore Oui	Locutions
majorité de l'interaction	majorité de l'interaction	Partage par le langage Pas encore Oui	combine le contact visuel, les gestes et le langage Pas encore Demande AC	Phrases

CIBLES D'ENGAGEMENT COMMUN ET DE RÉGULATION					
Engagement commun :	intervalles courts	intervalles soutenus	1-2 minutes	Quelques minutes	majorité de l'interaction
Régulation :	intervalles courts	intervalles soutenus	1-2 minutes	Quelques minutes	majorité de l'interaction

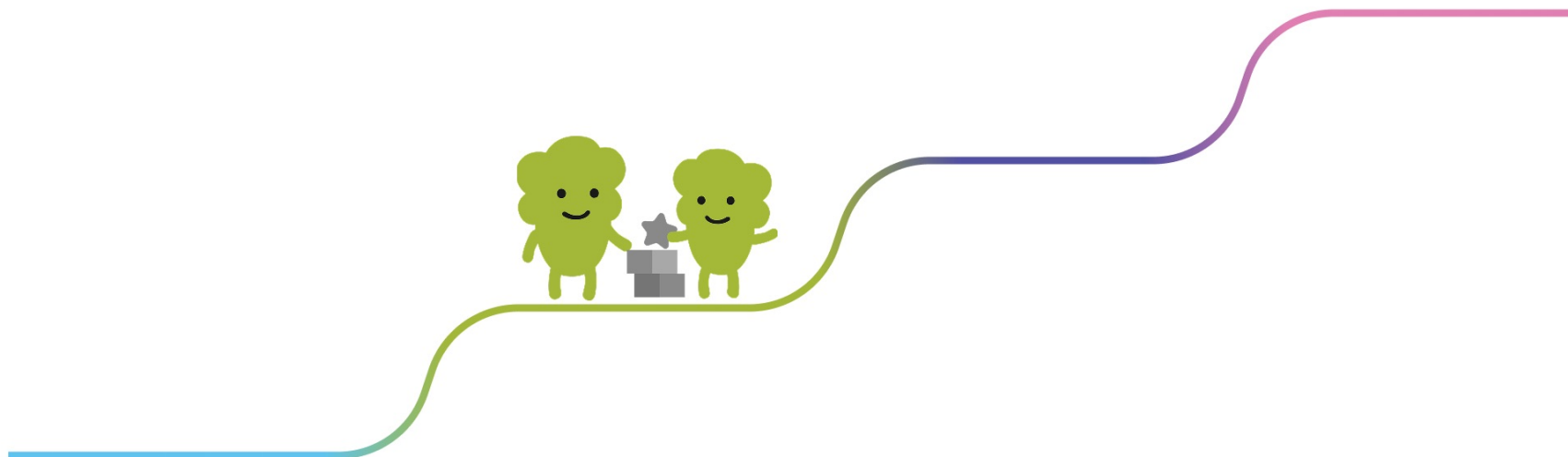
CIBLES DE COMMUNICATION					
Attention conjointe :	répond*	regarde*	montre	Pointe	Donne
Demande :		regarde*	attrape	Donne	Pointe
Langage :	Diversité :	1 mot	complexité :	2-3 mots	

* S'il est sélectionné, choisir aussi une cible de geste (montrer, pointer ou donner).

SÉLECTION *DES CIBLES*

CHOISIR LES OBJECTIFS DE JEU :

- ✦ Identifiez le niveau de jeu maîtrisé (niveau le plus élevé avec 3 types de jeu ou +)
- ✦ Ensuite, visez le niveau supérieur suivant ou comblez les lacunes importantes





COLLECTE DE DONNÉES DES COMPÉTENCES DE JEU									
	indifférencié			Différencié			Démontage		
	Aucun	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types	Pas encore	1-2 types	3+ types
Simple									
Combinaison	combinaison de présentation Pas encore 1-2 types 3+ types			combinaison générale Pas encore 1-2 types 3+ types					
Présymbolique	faire semblant sur soi Pas encore 1-2 types 3+ types			combinaison physique Pas encore 1-2 types 3+ types			enfant en tant qu'agent Pas encore 1-2 types 3+ types		
	combinaisons conventionnelles Pas encore 1-2 types 3+ types			Séquence à schéma unique Pas encore 1-2 types 3+ types					
Symbolique	Substitution avec objet Pas encore 1-2 types 3+ types			Substitution sans objet Pas encore 1-2 types 3+ types			Poupée en tant qu'agent Pas encore 1-2 types 3+ types		
	Séquence à schéma multiple Pas encore 1-2 types 3+ types			Socio-dramatique Pas encore 1-2 types 3+ types			thématique Pas encore 1-2 types 3+ types		

CIBLES DE JEU		
niveau de jeu acquis : _____ niveau de jeu cible : _____		
N'oubliez pas non plus d'améliorer la qualité des compétences!		
Diversité	flexibilité	créativité

NOTES

COMMUNICATION :

- ✦ Langage réceptif : “encore”, “vas-y / c’est parti”
- ✦ Don partiel pour les bulles (en émergence)
- ✦ Besoins : dispositif de communication, soutien table/chaise

PREMIÈRE OBSERVATION :

- ✦ Majoritairement peu engagé, quelques manipulations d’objets
- ✦ Sauts/bondissements sur la chaise, stimulations vocales (dérégulation facile)

ASTUCES POUR DÉFINIR DES CIBLES

CIBLEZ TOUJOURS UN GESTE

- ✦ Si l'enfant ne démontre aucune compétence d'AC, choisissez un geste qu'il maîtrise

CHOISISSEZ UNE SEULE CIBLE

- ✦ - Si vous ciblez un “montrer du doigt” pour demander, choisissez une cible d'AC différente
- ✦ - Restez clair et intentionnel pour l'enfant

CIBLEZ LES COMPÉTENCES ÉMERGENTES

- ✦ - Sélectionnez des cibles réalistes pour l'enfant
- ✦ - Si l'enfant commence à démontrer une compétence, ciblez cette compétence

CIBLEZ LA COMPLEXITÉ

- ✦ Pour ceux qui ont un niveau avancé de communication, ciblez les compétences coordonnées
- ✦ - Combinez un geste avec un contact visuel et/ou le langage

RESSOURCES

SPACE THE SHORT PLAY & COMMUNICATION EVALUATION

L'évaluation SPACE (Short Play and Communication Evaluation) nous aidera à mieux comprendre les compétences de jeu de l'enfant et compétences de communication sociale. Elle nous permettra de déterminer les objectifs d'intervention adaptés à son développement. Au cours de l'évaluation SPACE, nous recherchons les initiatives spontanées de l'enfant. Votre rôle pendant l'évaluation est de créer un environnement convivial et de vous assurer que l'enfant a accès à tous les jouets. Tout au long de l'évaluation, vous pouvez féliciter de façon générale et déplacer les jouets sur la table, mais vous ne devez pas dire ou montrer à l'enfant comment utiliser des jouets en particulier.

COMMENT DÉMARRER :

Vous aurez besoin d'un aménagement vous permettant de vous asseoir à une table ou sur une surface plane et stable en face de votre enfant et d'exposer tous les différents jouets de l'évaluation sous ses yeux, mais hors de sa portée. Commencez l'évaluation en montrant les jouets main ouverte et en disant «Maintenant, on va jouer». Vous pouvez commencer par n'importe quelle activité choisie par l'enfant parmi celles proposées dans l'évaluation. L'évaluation ne doit pas durer plus de 15 à 20 minutes.



SET DE JOUETS 1 :

Vous aurez besoin des éléments suivants :

1. Trie-formes avec des
2. formesPuzzle de 6 à 8 pièces
3. Camion benne
4. Blocs en bois
5. Boîte/sac opaque refermable



Consignes : Avant de commencer, mettez quelques pièces du puzzle dans le sac/la boîte.

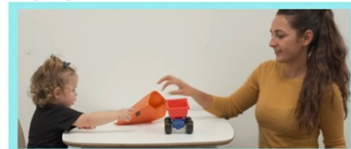
ÉTAPE 1 :

Placez le jouet choisi par l'enfant sur la table. Ensuite, placez le reste des jouets du set et le sac ou la boîte sur la table. Laissez l'enfant explorer et manipuler les jouets.



ÉTAPE 2 :

Placez la pochette à fermeture éclair devant l'enfant et donnez-lui l'occasion de l'explorer, de la partager avec vous ou de demander de l'aide.



Source : Kasari Lab, Université de Californie, Los Angeles (UCLA)

FORMULAIRE 3.1 SPACE : Formulaire de collecte de données et cibles

Enfant : _____ Adulte : _____ Date : _____

Instructions :

- Notez la qualité globale de l'engagement conjoint et de la régulation, puis fixez des cibles pour chaque état.
- Notez et encerclez les compétences de communication, puis fixez des cibles pour ces compétences.
- Utilisez la page 2 pour noter les compétences de jeu et les cibles de l'enfant.
- Ne notez que les **initiatives spontanées** de compétences (**et non pas** les réponses imitées ou guidées).



COLLECTE DE DONNÉES

Engagement conjoint	Régulation	Compétences d'attention conjointe (AC)	Compétences de demande	Langage (LME)
Aucun	Aucune	RÉPOND aux pointages d'AC Pas encore 1 2 3	Demande en REGARDANT Pas encore 1 2+	Aucun mot
Intervalles courts	Intervalles courts	Partage en REGARDANT Pas encore 1 2+	Demande en TENDANT LE BRAS Pas encore 1 2+	Partiel/ Approx.
Intervalles soutenus	Intervalles soutenus	Partage en MONTRANT Pas encore 1 2+	Demande en DONNANT Pas encore 1 2+	1 mot
1-2 minutes	1-2 minutes	Partage en POINTANT Pas encore 1 2+	Demande en POINTANT Pas encore 1 2+	Combinaisons de 2 mots
Quelques minutes	Quelques minutes	Partage en DONNANT Pas encore 1 2+	Demande par le LANGAGE Pas encore Oui	Locutions
Majorité de l'interaction	Majorité de l'interaction	Partage par le LANGAGE Pas encore Oui	COMBINE le contact visuel, les gestes et le langage Pas encore Demande AC	Phrases

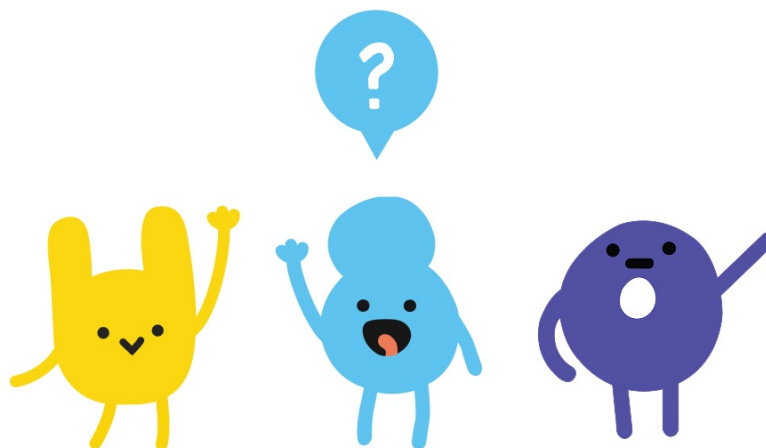
CIBLES D'ENGAGEMENT COMMUN ET DE RÉGULATION

Engagement commun :	Intervalles courts	Intervalles soutenus	1-2 minutes	Quelques minutes	Majorité de l'interaction
Régulation :	Intervalles courts	Intervalles soutenus	1-2 minutes	Quelques minutes	Majorité de l'interaction

CIBLES DE COMMUNICATION

Attention conjointe :	Répond*	Regarde*	Montre	Pointe	Donne	Compétences coordonnées
Demande :		Regarde*	Attrape	Donne	Pointe	Compétences coordonnées
Langage :	Diversité :			Complexité :		

* S'il est sélectionné, choisir aussi une cible de **geste** (montrer, pointer ou donner).



QUESTIONS ET OBSERVATIONS