

Un peu d'histoire

Mon intervention auprès de John et de sa famille débute en août 2012 dans le cadre du Service Educatif Itinérant. Il a un peu plus de deux ans et demie à l'époque. John est né prématurément et porte la trisomie 21. John présente également d'autres difficultés au moment où je commence le travail avec lui, notamment des comportements autistiques (retraite et recherche de sensations). Il me regarde peu, n'explore pas beaucoup avec ses mains et jette souvent des jeux par terre ou les introduit dans la bouche. Mon intervention s'achève en juillet 2014.

Au cours de la première année de travail (2012-2013), ses comportements autistiques diminuent et il entre un peu plus dans les jeux proposés en présence de l'adulte. Son regard est plus présent, mais reste encore fugitif. Ses mains toujours hypotoniques commencent à toucher davantage les objets de différentes matières. Il accepte aussi un peu de guidance. Cependant, John ne poursuit pas ses explorations. Par exemple, il lui est proposé d'introduire un grand jeton dans une grande tire-lire sous forme de cochon. Il peut initier l'action et la réussir, mais il arrête aussitôt le jeu en détournant son regard et en jetant par terre d'autres pièces. Je dois rester proche de lui pour l'encourager afin qu'il poursuive le jeu et maintienne son attention. Ses comportements d'opposition restent présents (rejet des jeux ou des personnes). Ceci freine tout apprentissage pour John.

Le travail avec l'I-Pad en tant que moyen de jeu d'éveil

L'I-Pad est introduit d'abord pour des petites chansons ou des comptines, car John adore la musique. Il ne prête pas beaucoup d'intérêt au départ et son attention ne persiste pas longtemps.

A la rentrée 2013, je le lui propose de manière un peu plus régulière. Il a l'air plus intéressé. Son regard fugitif semble plus présent. Parfois, son petit doigt vient timidement toucher l'écran comme s'il le faisait par hasard, si je lui laisse suffisamment de temps pour agir. Les programmes utilisés sont «Sound Touch», ou «Ginger Cat», «Look Baby», «Colorful Balloon», «MusicColor» etc.

Au mois d'avril 2014, un I-Pad pour chaque pédagogue du SEI est mis à disposition, tandis qu'avant, nous devons les partager à plusieurs. Il m'a resté peu de temps pour explorer cet outil avec John jusqu'à la fin de mon mandat.

Observations

John est intéressé par des images dans l'I-Pad. Cependant, son attention ne dure pas longtemps. Comme avec les autres jeux, il lui faut bénéficier d'une relation proche avec l'adulte pour l'aider à maintenir son intérêt et son attention. La même difficulté se trouve aussi dans l'exploration des jeux de l'I-Pad: John a besoin de temps pour agir, mais si cela dure trop longtemps, il se désintéresse du jeu. Il faut donc trouver un bon timing avec lui. Toutefois, il semble qu'avec l'I-Pad, il initie plus volontiers ses actions et qu'il y a plus de motivation de sa part. Il peut faire à plusieurs reprises pour le même jeu.

Ses gestes ne sont pas toujours efficaces, faute de précision. Il utilise 2 ou 3 doigts pour toucher et a tendance à toucher toujours les mêmes images en bas de l'écran. Peu à peu, il accepte la guidance. Je peux soutenir son index pour chercher à toucher différentes images qui se trouvent plus haut. Son visage devient plus rayonnant et il regarde davantage. De temps à autre, il touche lui-même l'écran pour changer, comme s'il comprenait le lien entre sa main et l'I-Pad.

Il adore le programme «Ginger Cat» et a un rapport très particulier avec ce chat qui répète ses sons. Il se montre timide et sa main devient plus active pour chercher l'interaction avec le chat. Non seulement, nous avons un moment de plaisir ensemble, mais John change aussi de comportement. Il semble plus actif, plus attentif et plus interactif avec son environnement. Je pense qu'il y a un terrain à explorer avec lui pour le stimuler.

Le travail avec John au moyen d'un I-Pad n'est qu'à ses débuts. Cependant, cet outil est un matériau attrayant pour lui. Il y a toute une mise en condition préalable avant de lui faire découvrir l'I-Pad: solliciter son regard, tonifier ses doigts, redresser sa posture, coordonner ses mains et le regard etc.

Une relation en proximité avec John dans l'exploration des jeux de l'I-Pad est indispensable. Nous pouvons aussi envisager que le prochain objectif est de l'utiliser de manière plus autonome afin que John devienne acteur dans les choses qu'il entreprend. La première étape reste l'initiation à cet outil en éveillant ses intérêts pour le monde qui l'entoure, à travers différents jeux électroniques.

Initiation d'I-Pad pour John Walker, Prise de notes: Ya-Chiun Lo Sangra, SEI, Date: 2013/2014.