

Grille d'observation de la communication, des habiletés sociales et du jeu 3 ans

Le but de la présente grille est d'observer si l'enfant utilise ces habiletés de façon fonctionnelle dans un contexte naturel.

Deux éléments importants à prendre en compte pour compléter cette observation :

- Favoriser l'observation en milieu de garde, afin de pouvoir observer les interactions de l'enfant en groupe et avec son éducatrice. En l'absence d'un milieu de garde, observer l'enfant à la maison en interaction avec la fratrie, le cas échéant.
- Favoriser les observations sans interagir avec l'enfant, bien qu'à certains moments, il faudra provoquer certaines situations, afin de compléter les items de la grille.

Instructions générales

- Prévoir une première période d'observation d'environ 30 minutes et noter les choses qu'il semble apprécier, cela pourra être utilisé pour compléter certains items de la grille
 - Si l'observation a lieu au milieu de garde, choisir la période de jeu libre ;
 - Si l'observation a lieu à la maison, prévoir différents jeux et aliments, afin d'encourager l'enfant à interagir avec vous et son ou ses parents.
- Prévoir ensuite une période de jeu/sabotage, afin de provoquer certaines situations qui vont vous permettre d'explorer les items nécessitant plus de structure pour pouvoir les observer.
 - Utiliser des éléments préférés de l'enfant, préalablement identifiés avec le parent, afin que ce dernier les apporte pour l'observation.

Il est possible que l'enfant ne réalise pas les items tels quels lors d'une séance d'observation. Or, si l'habileté est observée dans un autre contexte et qu'elle est **fonctionnelle** dans les divers milieux de vie de l'enfant, l'item sera considéré comme étant « atteint ». Pour qu'un item soit considéré comme étant atteint, **il doit apparaître 80 % du temps**.

Matériel requis

- Objets ou nourriture appréciés de l'enfant préalablement identifiés avec le parent (et apportés par ce dernier), afin de les utiliser dans certaines situations pour favoriser l'observation des habiletés
- **Item #22** : Images avec des visages émotifs (content/heureux, triste/pleurs et fâché/en colère)
- **Item #23** : Images représentant une scène où une personne démontre une émotion
- **Item #24** : Images présentant un contexte (parc, fête de Noël, pique-nique etc)

Item #1 : Répond à une interaction verbale ou non verbale en dirigeant son regard vers le visage de son partenaire de communication.

Diriger différentes actions vers l'enfant, selon ses intérêts (ex. : manipuler un jouet avec stimuli sensoriels, chanter une chanson, faire des bulles, etc.)		
Coter s'il :	Oui	Non
Interrompt ce qu'il fait.	☐	☐
Dirige son regard vers le partenaire de communication.	☐	☐
Maintient son attention vers le partenaire de communication OU l'objet pendant 4 à 5 secondes.	☐	☐

Item #2 : Initie une interaction verbale ou non verbale en dirigeant son regard vers le visage de son partenaire de communication.

NE PAS DIRIGER différentes actions vers l'enfant. L'éducateur PEUT manipuler différents objets ou utiliser différents « stimuli » selon les intérêts de l'enfant afin de susciter une interaction. Manipuler un objet d'intérêt SANS porter attention à l'enfant, manger/boire un aliment préféré SANS porter attention à l'enfant, etc.		
Coter s'il :	Oui	Non
Dirige son regard vers le visage du partenaire de communication.	☐	☐
Poursuit l'interaction soit en créant un contact physique avec le partenaire de communication ou avec l'objet ou en utilisant un geste pour obtenir quelque chose, etc.	☐	☐
Maintient son attention vers le partenaire de communication ou l'objet pendant 4 à 5 secondes.	☐	☐

Item #3 : Effectue un choix entre 2 objets.

Lui présenter 2 objets (aimés et non aimés) et lui demander lequel il désire.		
Coter s'il :	Oui	Non
Pointe OU Nomme l'objet désiré.	☐	☐
Fait un bon choix (choisit l'objet aimé).	☐	☐

Item #4 : Suite à la question « qu'est-ce que tu veux? », il peut pointer OU nommer l'objet.

Se positionner dans un environnement où il y a des objets appréciés par l'enfant, mais hors de sa portée (ne pas mettre d'objet devant lui). Lui poser la question « qu'est-ce que tu veux? »		
Coter s'il :	Oui	Non
Tend la main, pointe ou nomme l'objet désiré.	☐	☐

Item #5 : Demande de récurrence (encore).

Faire une activité ou lui donner un aliment apprécié et attendre pour voir s'il fera une demande de récurrence. Il peut alors dire « encore », pointer ou simplement nommer ce qu'il désire avoir encore (bulles, chatouilles, friandises, liquide apprécié, sauter sur le ballon, etc.).		
Coter s'il :	Oui	Non
Dirige son regard vers le visage du partenaire de communication.	☐	☐
Fait le geste « encore » OU Demande verbalement « encore » OU Nomme l'objet qu'il désire obtenir une nouvelle fois OU Pointe ou montre l'objet qu'il désire obtenir une nouvelle fois OU Manifeste autrement, de façon claire, une demande de récurrence. SOULIGNER ce qu'il fait.	☐	☐

Item #6 : Communique un refus.

Lui présenter un objet inintéressant et lui demander s'il le veut.		
Coter s'il :	Oui	Non
Place sa main devant, pousse l'objet OU Dit « non » OU Fait « non » de la tête.	☐	☐

Item #7 : Répond à son nom.

Se placer à un maximum de 10 pieds de distance et nommer son prénom. Permettre un délai de 3 à 5 secondes pour la réponse.		
Coter s'il :	Oui	Non
Tourne ses épaules et sa tête vers le partenaire de communication OU Dit « quoi ».	☐	☐

Item #8 : Dirige son regard vers l'objet, l'image ou la personne pointée par le partenaire de communication.

Pointer un objet apprécié à distance et vérifier s'il suit votre doigt avec son regard.		
Coter s'il :	Oui	Non
Dirige son regard vers le doigt du partenaire de communication.	☐	☐
Regarde l'objet ou l'image qui est pointé.	☐	☐

Item #9 : Répond à la consigne « viens ».

Se placer à un maximum de 10 pieds de l'enfant. Lui nommer la consigne SANS faire de geste.		
Coter s'il :	Oui	Non
Arrête ce qu'il fait.	☐	☐
Se dirige vers son partenaire de communication.	☐	☐

Item #10 : S'assoit sur demande.

Se placer près de l'enfant et lui nommer la consigne SANS geste.		
Coter s'il :	Oui	Non
S'assoit sur une chaise suite à la demande.	☐	☐
S'assoit par terre suite à la demande.	☐	☐

Item #11 : Alterne son regard, minimum à une reprise, entre un objet et le visage de son partenaire de communication lors d'une interaction initiée par ce dernier.

Utiliser des objets appréciés pour initier ou soutenir les interactions et vérifier s'il peut alterner le regard pour maintenir l'interaction.		
Coter s'il :	Oui	Non
Interrompt ce qu'il fait.	☐	☐
Suit le geste ou le regard du partenaire de communication (utilisation d'un objet apprécié).	☐	☐
(L'enfant et l'adulte) regardent le même objet d'intérêt.	☐	☐
Porte à nouveau son attention vers le partenaire de communication.	☐	☐

Item #12 : Donne un objet sur demande.

Se placer près de l'enfant et lui dire « donne » SANS geste et SANS tendre la main.		
Coter s'il :	Oui	Non
Donne l'objet devant lui.	☐	☐

Item #13 : Imiter des mouvements de motricité globale en position assise.

A) Intégrer d'abord le jeu de l'enfant et vérifier s'il vous imite de façon naturelle, sans consigne. Sinon, B) Assoyez-vous devant l'enfant et enlevez toutes les distractions près de lui (ex. : objets, jeux, aliments) : • Lui dire « fais comme moi » ou « fais ça ». • S'il en réussit 3 dans la liste (ou d'autres de votre choix), cotez comme un OUI.		
Cotez s'il vous imite ou TENTE de vous imiter à faire :	Oui	Non
Lève les bras.	☐	☐
Touche la tête.	☐	☐
Fais « bye bye ».	☐	☐
Fais « bravo ».	☐	☐
Couvre son visage.	☐	☐
Fais « non » de la tête.	☐	☐
Fais « oui » de la tête.	☐	☐
Tape des pieds.	☐	☐
Touche les épaules.	☐	☐
Touche les genoux.	☐	☐
Autre :	☐	☐
Autre :	☐	☐
Autre :	☐	☐

Item #14 : Imiter des actions avec des jouets.

A) Intégrer d'abord le jeu de l'enfant et vérifier s'il vous imite de façon naturelle, sans consigne. Sinon, B) Assoyez-vous devant l'enfant et enlevez toutes les distractions près de lui (ex. : objets, jeux, aliments) : • Lui dire « fais comme moi » ou « fais ça ». • Assurez-vous que vous avez 2 objets identiques (un pour vous et un pour lui). Laissez différents objets devant lui, en prendre un et lui demander : « fais comme moi » ou « fais ça ». • S'il en réussit 3 dans la liste (ou d'autres de votre choix), cotez comme un OUI.		
Coter s'il vous imite ou TENTE de vous imiter lorsque vous :	Oui	Non
Mettez un bloc dans un contenant.	☐	☐
Agitez une maraca.	☐	☐
Cognez la table avec un marteau.	☐	☐
Frappez des cymbales.	☐	☐
Sonnez une cloche.	☐	☐
Sciez avec une scie.	☐	☐
Frappez sur un tambour.	☐	☐
Donnez un bec à la poupée.	☐	☐
Faites boire la poupée.	☐	☐
Remuez une cuillère dans un bol.	☐	☐
Faites marcher un bonhomme.	☐	☐
Faites rouler une petite voiture.	☐	☐
Faites voler un avion.	☐	☐
Faites sauter une grenouille.	☐	☐
Autre :	☐	☐
Autre :	☐	☐

Vous pouvez également utiliser du matériel présent dans le local ou à la maison (pour que cela se fasse de façon plus naturelle). Dans ce cas, S.V.P. notez les actions effectuées, dans « autre ».

Item #15 : Répond « oui » ou « non » suite à la question « veux-tu? »

Lui présenter un objet qu'il apprécie et lui demander « veux-tu? » Même chose avec un objet qu'il n'apprécie pas.		
Coter s'il :	Oui	Non
Cesse ce qu'il fait.	☐	☐
Regarde l'objet.	☐	☐
Fait oui ou non de la tête OU Dit « oui » ou « non ».	☐	☐

Item #16 : Demande de l'aide

Vous devrez provoquer quelques situations pour vérifier si l'enfant est en mesure de demander de l'aide, lorsque nécessaire. <u>Observer 2 situations différentes.</u> • Mettre un aliment ou un objet apprécié dans un bol difficile à ouvrir. • Pour l'habillage (ex. : lui demander mettre ses souliers ou d'enlever ses bas pour faire une activité et lui demander de les remettre). • Lui demander d'ouvrir la porte pour aller à un endroit (assurez-vous que la porte est barrée ou difficile à ouvrir). • Mettre un aliment ou un objet apprécié à sa vue, mais impossible d'accès. Insister pour qu'il le fasse afin de voir émerger la compétence de demande d'aide. <u>Les 2 situations doivent être cotées « oui » pour le considérer acquis.</u>		
Situation 1 : (l'inscrire)		
Coter s'il :	Oui	Non
Approche le partenaire de communication.	☐	☐
Attire son attention.	☐	☐
Demande de l'aide ou explique le problème (donne l'objet à l'adulte, fait le geste, pointe le problème ou le dit verbalement).	☐	☐
Attend la réponse.	☐	☐
Situation 2 : (l'inscrire)		
Coter s'il :	Oui	Non
Approche le partenaire de communication.	☐	☐
Attire son attention.	☐	☐
Demande de l'aide ou explique le problème.	☐	☐
Attend la réponse.	☐	☐

Item #17 : Fait des actions symboliques, SANS consigne.

Mettre à sa disposition, différents jouets pouvant être utilisés pour faire des actions symboliques simples et observer ce que l'enfant fait. ATTENTION : • NE PAS compter les imitations de vos propres actions. • NE PAS donner de consigne sur ce qu'il pourrait faire. <u>Exemple de matériel :</u> Téléphone, déguisement de toutes sortes, cuisinière ou vaisselle avec ustensile, poupée, caisse enregistreuse, balais, torchon, etc.		
Coter s'il :	Oui	Non
Fait au moins 3 actions différentes.	☐	☐

Item #18 : S'occupe seul, de façon fonctionnelle, pendant 5 minutes consécutives.

Utiliser les jouets et le matériel de jeu tel qu'il est prévu de le faire, seul ou avec un ou des pairs. Observer l'enfant en jeu libre dans le milieu de garde ou l'observer jouer avec ses propres jeux à la maison. À noter : le jeu n'est pas considéré fonctionnel si : • Il fait de l'autostimulation avec celui-ci. • Il fait la même action de façon répétitive (ex. : ouvre la porte et la referme, actionne le même bouton, etc.). • Il le lance, le lèche, le sent, etc. • Passe beaucoup de temps à observer une partie de l'objet.		
Coter s'il :	Oui	Non
Se choisit seul un jeu.	☐	☐
Y joue de façon fonctionnelle (comme le ferait un enfant du même âge).	☐	☐

Item #19 : Répond à son nom lorsqu'un pair l'appelle.

Si cela ne se fait pas spontanément, demander discrètement à un pair de nommer son prénom.		
Cote s'il :	Oui	Non
Tourne ses épaules et sa tête vers le pair. OU Dit « quoi ».	☐	☐

Pour les items en lien avec les habiletés de conversation (20-21)

Observez l'enfant lors de ses interactions avec ses pairs afin de coter ces items. Au besoin, discutez avec l'enfant de choses que vous aimez ou d'événements qui vous sont arrivés (ex. : vos vacances, les jeux vidéo, votre famille, vos amis). Il est **important** de choisir des thèmes faisant appel aux intérêts de l'enfant pour qu'il ait envie d'ajouter de l'information. Également, il est important **de ne pas lui poser** de question pour l'amener à retourner de l'information, le but n'est PAS qu'il réponde à des questions, mais bien qu'il produise de lui-même de l'information ou des commentaires.

Nous ne cherchons pas de réponse spécifique, nous voulons simplement voir s'il est en mesure de faire un commentaire ou poser une question, **tout en demeurant dans le sujet.**

Item #20 : Retourne de l'information sur sa famille, sur un événement ou un centre d'intérêt.

Coter s'il :	Oui	Non
Retourne une information (fait un commentaire, en demeurant dans le sujet).	☐	☐

Item #21 : Pose des questions à un pair par rapport à sa famille, un événement ou un centre d'intérêt.

Coter s'il :	Oui	Non
Pose une question (s'intéresse au message de l'autre en demeurant dans le sujet).	☐	☐

Item #22 : Interprète les émotions de base : content, triste, fâché sur une image.

Lui présenter les 3 images présentant des visages d'émotion (voir la section « matériel requis »). Lui demander de pointer l'émotion nommée :		
Coter s'il :	Oui	Non
Pointe content ou heureux.	☐	☐
Pointe fâché ou en colère.	☐	☐
Pointe triste ou a de la peine.	☐	☐

Item #23 : Associe l'information environnementale démontrant un contexte et les composantes non verbales démontrant une émotion, afin d'en arriver à une interprétation de la situation.

Présenter une image (voir section « matériel requis ») et questionner l'enfant sur ce qu'il a vu : « qu'est-ce qui se passe sur l'image? ». Au besoin, questionner davantage en utilisant une des questions suivantes : « pourquoi » ou « comment il/elle/l'enfant se sentait ». L'enfant doit mettre en relation au moins un élément du contexte et l'état de la personne (ex. : « Il est triste, car... », « Il est content, car... ». Aucune réponse en particulier n'est recherchée. Si la réponse de l'enfant a du sens, lui octroyer le point. L'enfant doit en réussir 3 sur 5 pour pouvoir cocher « oui »		
Coter s'il :	Oui	Non
Nomme l'émotion (ou décrit l'état de la personne (ex. « pas content »)), en lien avec le contexte.	☐	☐

Item #24 : Associe différentes informations environnementales afin d'identifier un contexte sur une image.

Présenter des images à l'enfant représentant les situations décrites plus bas (personnes et indices environnementaux liés au contexte recherché). Pour arriver à la bonne réponse, l'enfant doit avoir observé plusieurs des indices environnementaux liés au contexte de la photo. Laisser l'enfant regarder la photo, puis lui demander : « qu'est-ce qui se passe sur la photo ». Au besoin, questionner davantage l'enfant pour l'amener à spécifier sa réponse, en utilisant des questions comme : « pourquoi? » ou « qu'est-ce qu'ils font? ».		
Coter s'il :	Oui	Non
Nomme Noël.	☐	☐
Nomme jouer au parc.	☐	☐
Nomme faire un pique-nique.	☐	☐
Autre :	☐	☐

Item #25 : Tour de rôle avec un partenaire, jeu structuré.

Choisir un jeu simple qui comporte une seule règle, et vérifier s'il peut prendre et attendre son tour avec un pair si possible (sinon, un adulte).		
Exemples : « Colorino », « colorama » (on place un jeton chacun notre tour), « pop-up pirate », « choco sans bibitte ».		
Coter s'il :	Oui	Non
Prend son tour sans indice 3 fois	☐	☐
Attend son tour sans indice 3 fois	☐	☐

Item #26 : Demande un objet convoité à un pair.

Si la situation ne se présente pas, donner à un pair un jeu ou un objet qu'il apprécie et vérifier s'il demande pour l'avoir.		
Coter s'il :	Oui	Non
Demande un objet à un pair.	☐	☐

Item #27 : Demande d'être inclus dans un jeu amorcé.

Si la situation ne se présente pas, commencer un jeu apprécié par l'enfant avec un ou deux pairs et voyez s'il demande ou tente de s'inclure dans le jeu.		
Coter s'il :	Oui	Non
Demande pour s'inclure ou s'inclut de façon adéquate.	☐	☐

Item #28 : Participe à une activité structurée proposée par l'adulte

Lors d'une activité structurée proposée par l'adulte (bricolage, comptine, causerie, histoire, parcours...), l'enfant :		
Coter s'il :	Oui	Non
Répond à la consigne de groupe annonçant le début de l'activité.	☐	☐
Participe activement à l'activité proposée (comme le font les autres) pendant 10 minutes.	☐	☐