

Modus 2005

Module d'évaluation de l'autonomie dans les actes de la vie quotidienne



PAR

Joëlle LOSTE-BERDOT

Conseiller technique

&

Christian ROSSIGNOL

Chargé de Recherche au CNRS

Version août 2004 (handicap moteur et polyhandicap)

Sommaire

SOMMAIRE	2
PRÉSENTATION	4
<i>Objectifs</i>	4
<i>Utilisateurs</i>	4
<i>Composition de l'outil</i>	4
1. NOTIONS UTILISÉES	6
1.1. ACTIVITES MOTRICES	6
1.1.1. <i>Définition des activités motrices</i>	6
1.1.2. <i>Le degré d'autonomie dans la réalisation d'actes moteurs</i>	6
1.2. ACTIVITES DE LA VIE QUOTIDIENNE	7
1.2.1. <i>Définition des activités quotidiennes</i>	7
1.3. ACTIVITÉS SEMIOTIQUES	8
1.3.1. <i>Systèmes de signes et codes culturels</i>	8
1.3.2. <i>Activités sémiotiques et autonomie</i>	11
1.3.3. <i>Utilisation de systèmes de signes</i>	12
1.3.4. <i>Connaissance et application des règles et codes culturels</i>	14
1.4. AGE ET AUTONOMIE :	16
2. MODE D'EMPLOI	17
2.1. MODE D'EMPLOI DU FORMULAIRE DE RECUEIL DE DONNÉES	17
2.1.1. <i>Évaluation des degrés d'autonomie</i>	17
2.1.2. <i>Actes réalisés couramment ou de façon exceptionnelle</i>	17
2.1.3. <i>Informations complémentaires</i>	18
2.1.4. <i>Conseils d'utilisation</i>	19
2.2. MODE D'EMPLOI DU LOGICIEL	19
2.2.1. <i>Saisie et enregistrement des données</i>	19
2.2.2. <i>Analyse et interprétation des résultats</i>	19
3. EXEMPLES D'ACTES MOTEURS	20
3.1. MAINTIEN D'UNE POSITION	20
3.1.1. <i>MAINTENIR LA POSITION DE LA TÊTE</i> :	20
3.1.2. <i>MAINTENIR LA POSITION ASSISE</i> :	21
3.1.3. <i>MAINTENIR LA POSITION DEBOUT</i> :	22
3.2. CHANGEMENTS DE POSITION	23
3.2.1. <i>PASSER D'UNE POSITION ALLONGÉE A UNE AUTRE</i>	23
3.2.2. <i>PASSER D'UNE POSITION ALLONGÉE A LA POSITION ASSISE OU</i> <i>AGENOUILLEE (SANS PASSER PAR LA POSITION DEBOUT)</i>	24
3.2.3. <i>PASSER D'UNE POSITION ASSISE A UNE AUTRE POSITION ASSISE</i>	25
3.2.4. <i>PASSER DE DEBOUT A UNE POSITION ASSISE</i>	26
3.2.5. <i>PASSER D'UNE POSITION ASSISE A LA POSITION DEBOUT</i>	27
3.2.6. <i>SE PENCHER ET SE RELEVER À PARTIR DE LA POSITION DEBOUT</i>	28
3.2.7. <i>S'ACCROUPIR OU S'AGENOUILLER ET SE RELEVER À PARTIR DE LA POSITION</i> <i>DEBOUT</i>	29
3.3. DÉPLACEMENTS	30
3.3.1. <i>MARCHER DANS SON LIEU DE VIE</i> :	30
3.3.2. <i>SE DÉPLACER AU SOL DANS SON LIEU DE VIE</i>	31
3.3.3. <i>SE DÉPLACER A L'INTERIEUR D'UN LIEU DE VIE SANS OBSTACLE</i> <i>ARCHITECTURAL, EN UTILISANT UN VEHICULE</i>	32
3.3.4. <i>MONTER UN ESCALIER</i>	33

3.3.5. <i>DESCENDRE UN ESCALIER</i>	34
3.3.6. <i>SE DEPLACER A L'EXTERIEUR</i>	35
3.4. MOUVEMENTS FINS	36
3.4.1. <i>SAISIR UN OBJET</i>	36
3.4.2. <i>MANIPULER</i>	37
3.4.3. <i>EXERCER UNE FORCE SUR UN OBJET</i>	38
4. EXEMPLES D'ACTES DE LA VIE QUOTIDIENNE	39
4.1. <i>S'ALIMENTER</i>	39
4.2. <i>S'HABILLER ET SE DESHABILLER</i>	40
4.3. <i>SE LAVER</i>	41
4.4. <i>UTILISER DES TOILETTES</i>	42
5. EXEMPLES D'ACTIVITÉS SÉMIOTIQUES	43
5.1 PRODUCTION ET INTERPRÉTATION DE SIGNES	43
5.1.1. <i>PRODUIRE DES SIGNES LINGUISTIQUES y compris en Langue des signes</i>	43
5.1.2. <i>INTERPRETER DES SIGNES LINGUISTIQUES y compris en Langue des signes</i>	44
5.1.3. <i>INTERPRETER DES SIGNES ECRITS y compris en écriture Braille</i>	45
5.1.4. <i>UTILISER DES IMAGES OU DES PICTOGRAMES POUR COMMUNIQUER</i>	46
5.1.5. <i>UTILISER D'AUTRES SYSTEMES DE SIGNES POUR COMMUNIQUER</i>	47
5.1.6. <i>EXTENSION DES SYSTEMES DE SIGNES UTILISES</i>	48
5.2. CODES ET CONVENTIONS CULTURELS.....	49
5.2.1. <i>RÈGLES D'ECHANGES ET DE COLLABORATION</i>	50
5.2.2. <i>RÈGLES CONCERNANT LES RELATIONS INTERPERSONNELLES</i>	52
5.2.3. <i>RÈGLES CONCERNANT LA SEXUALITE ET L'AGRESSIVITE</i>	54
5.2.4. <i>RÈGLES CONCERNANT L'ALIMENTATION</i>	56
5.2.5. <i>RÈGLES CONCERNANT LES JEUX</i>	58
5.2.6. <i>RÈGLES RELATIVES A LA CONVERSATION</i>	60

Présentation

Objectifs

Le module d'évaluation de l'autonomie dans les actes de la vie quotidienne est destiné à faciliter le recueil et l'analyse d'informations provenant de différentes sources. Les données recueillies permettent une appréciation globale des possibilités d'action d'une personne dite handicapée dans les situations ordinaires de la vie ainsi que le niveau d'aide humaine et technique requis pour permettre à cette personne de réaliser les actes considérés.

Cet outil n'est pas destiné à se substituer aux outils spécifiques d'évaluation utilisés par divers spécialistes dans le cadre de leur discipline.

Utilisateurs

Les données sont recueillies par observation de l'activité de la personne concernée dans des situations ordinaires de la vie quotidienne. Elles ne sont pas tributaires d'une situation standardisée artificielle comme dans le cas d'un test.

Cet outil peut être utilisé par toute personne en mesure d'observer régulièrement l'activité d'un enfant ou adolescent dans différentes situations de la vie quotidienne. Son utilisation ne fait pas appel à des connaissances particulières mais requiert une formation.

Composition de l'outil

Le module d'évaluation comporte trois éléments :

- Un manuel d'utilisation.
- Un formulaire de recueil de données.
- Une application informatique destinée à l'enregistrement et à l'analyse des données recueillies.

Le manuel d'utilisation

Il présente les principales notions utilisées, le mode d'emploi du formulaire de recueil de données et de l'application informatique ainsi que des exemples.

Les notions

Cette première partie présente brièvement le cadre conceptuel utilisé pour décrire les activités humaines. Elle répond à des questions que ne manqueront pas de se poser les utilisateurs, telles que :

Qu'entendons nous par « autonomie » et « degrés d'autonomie » ?

Qu'est-ce qu'une activité motrice ?

Qu'entendons nous par activité sémiotique ?

Qu'est-ce qu'un signe ?

Le mode d'emploi

Présente les procédures recommandées pour l'information du formulaire et l'utilisation de l'application informatique ainsi que quelques conseils utiles. Il est vivement recommandé de lire attentivement ce mode d'emploi avant toute utilisation.

Les exemples

Sont destinés à expliciter et à illustrer par des cas concrets les niveaux d'autonomie répertoriés dans le formulaire pour chaque acte considéré. L'utilisateur pourra s'y référer régulièrement en cas d'hésitation.

Le formulaire de recueil des données

Les actes considérés ont été regroupés en trois sous-ensembles selon qu'ils concernent plus particulièrement : les activités motrices (changement de position, déplacements, manipulations), les activités de la vie quotidienne ou les activités sémiotiques (échanges de signes et utilisation de codes culturels).

Pour chaque acte considéré, des propositions décrivant plusieurs niveaux d'autonomie sont présentées sous forme de tableau. Les utilisateurs sont invités à choisir la proposition correspondant le mieux à leurs observations.

L'application informatique

Elle permet d'enregistrer les informations recueillies de les analyser, et de les présenter sous forme de graphiques.

La répétition périodique des observations permet d'évaluer l'évolution dans le temps du niveau d'autonomie de la personne considérée.

1. Notions utilisées

1.1. ACTIVITES MOTRICES

1.1.1. Définition des activités motrices

Par activités motrices, nous entendons l'ensemble des actes élémentaires qui assurent les mouvements ou la stabilité du corps ou de l'une de ses parties.

Exemple : en rapport avec l'objectif visé d'évaluation de l'autonomie dans les actes de la vie quotidienne, le changement de la position debout à la position assise peut être considéré comme un acte élémentaire.

Nous envisagerons, dans ce cadre, les actes qui consistent à :

- MAINTENIR UNE POSITION : maintenir la position de la tête, la position assise, la position debout.
- CHANGER DE POSITION : passer d'une position allongée à une autre, de la position allongée à la position assise (ou agenouillé), de la position debout à la position assise, de la position assise à debout, l'acte de se pencher et se relever, s'accroupir ou s'agenouiller et se relever
- SE DEPLACER : marcher, se déplacer au sol, se déplacer en utilisant un véhicule à l'intérieur de son habitation, monter un escalier, descendre un escalier, se déplacer à l'extérieur d'une habitation.
- SAISIR ET MANIPULER : réaliser des mouvements fins, exercer une force sur un objet.

1.1.2. Le degré d'autonomie dans la réalisation d'actes moteurs

Le degré d'autonomie dans la réalisation d'un acte est ici évalué en raison inverse de l'importance de l'aide humaine requise pour réaliser cet acte.

Pour chaque type d'acte, le degré d'autonomie de la personne sera situé sur l'échelle suivante, comportant 6 niveaux allant de (DDD) : dépendance complète à (AAA) : autonomie complète :

- DDD : la personne ne peut réaliser cet acte.
- DD : la présence continue d'une tierce personne est nécessaire pour réaliser cet acte (aide ou accompagnement.)
- D : un tiers est requis mais la personne peut sous certaines conditions (sous surveillance par exemple) ou pour de courts moments, réaliser seule cet acte.
- A : la personne est autonome pour réaliser cet acte mais avec une capacité limitée dans l'espace ou le temps.

- AA : la personne n'a pas besoin de l'intervention d'un tiers pour l'exécution de cet acte, une aide technique est suffisante.
- AAA : la personne réalise cet acte sans l'intervention d'un tiers et sans aide technique particulière.

L'importance de l'aide humaine nécessaire est évaluée sans que soit prise en compte la nature de l'intervention du tiers : intervention physique, guidage verbal ou simple surveillance.

Pour les quatre premiers niveaux, les degrés d'autonomie ne dépendent pas directement des aides techniques utilisées pour réaliser l'acte considéré : la réalisation effective de la plupart des actes est appréciée "avec ou sans aide technique". En revanche l'utilisation d'une aide technique sera prise en compte pour différencier les deux niveaux supérieurs d'autonomie, (AA : si l'acte est réalisé sans intervention d'un tiers mais avec une aide technique et AAA : s'il est réalisé sans aide).

Pour chaque type d'acte, il convient de déterminer quel est le niveau d'autonomie maximal atteint par la personne dans la réalisation de l'acte considéré.

Réaliser un acte avec une aide technique sera considéré comme relevant d'un niveau d'autonomie supérieur au fait de réaliser cet acte avec une aide humaine.

Une personne qui réalise un acte seule en s'aidant d'un dispositif technique sera considérée comme plus autonome que celle qui ne réalise le même acte qu'avec l'aide ou en présence d'un tiers.

Par "**appareillage**" nous désignons des dispositifs matériels importants tels que : coquille, corset-siège, verticalisateur, suspension de tête qui permettent à une personne de maintenir passivement une position.

Par "**dispositif technique**" ou "**aide technique**" nous désignons tous les dispositifs matériels tels que : fauteuil roulant, canne, amplificateur sonore, prothèse, couvert adapté etc. pouvant contribuer à la réalisation de l'acte considéré.

1.2. ACTIVITES DE LA VIE QUOTIDIENNE

1.2.1. Définition des activités quotidiennes

Par activités quotidiennes, nous entendons l'ensemble des actes nécessaires à la vie quotidienne qui requièrent à la fois des compétences motrices et sémiotiques, ainsi que la connaissance et le respect de règles et conventions culturelles.

Nous envisagerons, dans ce cadre, les actes qui consistent à :

- S'ALIMENTER,
- SE DESHABILLER ET S'HABILLER,
- SE LAVER,
- UTILISER DES TOILETTES.

Une personne peut être limitée dans la réalisation de ces actes en raison de difficultés motrices ou d'une méconnaissance des usages et conventions sociales par lesquels ils sont réglés.

Dans cette partie, sera évalué de façon pragmatique le degré d'autonomie avec lequel la personne concernée parvient à réaliser certains actes ordinaires de la vie quotidienne.

Les compétences proprement sémiotiques ainsi que la connaissance et l'application des codes, usages et conventions culturels seront envisagées pour elles-mêmes dans une troisième partie.

1.3. ACTIVITÉS SEMIOTIQUES

1.3.1. Systèmes de signes et codes culturels

1.3.1.1 Systèmes de signe

Par “ signe ”, nous entendons toute chose qui peut être considérée comme un substitut signifiant de quelque chose d'autre. Ce peut être par exemple quelque chose qui est mis à la place de quelque chose d'autre pour quelqu'un.¹

Lorsqu'une personne émet un signe, elle produit une **expression**, c'est-à-dire une forme sonore, graphique, gestuelle ou autre qui peut désigner, référer, signifier quelque chose d'autre. Lorsqu'une personne reçoit un signe, elle interprète cette expression, c'est-à-dire qu'elle lui attribue un **contenu**, une signification. Ce peut être la représentation un objet, d'une personne absente, un concept, une idée.

Ainsi le signe « arbre » dans notre langue associe le son [arbrə] ou la trace graphique « arbre » à un contenu qui peut être à son tour exprimé par la définition suivante « grand végétal ligneux ».

Dans une langue donnée, le lien entre expression et contenu est arbitraire. Même dans les cas où il existe une certaine ressemblance, un lien motivé, entre l'expression et le contenu, le fait de les associer dans un rapport de signification résulte le plus souvent d'un usage ou d'une convention sociale. C'est en ce sens que les systèmes de signes, les codes, sont dits conventionnels c'est à dire résultant d'un accord, d'une convention, d'un usage.

Exemple : un coq chante de la même façon en France, en Angleterre ou en Italie. Pourtant alors qu'en français il est d'usage de désigner son cri par l'onomatopée « cocorico », outre-Manche il chante un « cock-a-doodle-do » et au delà des alpes « chicchirichi ». Si les sons sont semblables, les conventions diffèrent d'une langue à l'autre. Nous transcrivons certaines conditions de l'expérience selon des

¹ Il est à noter que cette définition n'implique pas qu'un signe soit nécessairement émis intentionnellement et produit artificiellement.

systèmes de règles qui constituent notre langue, notre culture et le fondement de notre vie sociale.

Nous produisons et interprétons des signes en appliquant, sans en avoir forcément conscience, des règles lexicales et syntaxiques qui déterminent les rapports entre expressions et contenus.

1.3.1.2. Codes culturels

La langue est un système de signes particulier, dans l'ensemble complexe des faits de langage. Elle est probablement le plus important mais pas le seul. La vie sociale est également fondée sur l'échange de signes conventionnels qui relèvent de différents systèmes de signes non linguistiques, non indépendants les uns des autres, dont l'ensemble constitue une culture. On peut citer, par exemple, les rites symboliques, les formes de courtoisie, les signaux militaires, les manières de table, certaines règles d'échange de biens et de services etc.

Le fonctionnement de la vie sociale est réglé pour l'essentiel par l'échange de signes conventionnels qui s'effectue selon des règles dont nous n'avons pas forcément conscience. Ces règles définissent notamment les conditions d'usage de certains signes, ceux qui peuvent ou doivent être employés ou évités dans certaines circonstances, elles déterminent les effets qu'ils produisent sur ceux qui les reçoivent.

Les usages, normes, règles culturelles se transmettent par apprentissage, par l'usage ou par identifications. Ce que nous appelons éducation consiste pour l'essentiel à assurer cette transmission.

L'activité humaine est également régie par des normes prescriptives – juridiques, morales notamment –, qui énoncent quels sont les actes qui « doivent être » ou « ne doivent pas être » accomplis dans des contextes et circonstances déterminés.

Exemple : des normes juridiques et des normes morales visent à limiter et à régler les manifestations d'agressivité. « Tu ne tueras point » énonce l'un des dix commandements sur lesquels se fonde la religion chrétienne. « Si quelqu'un a commis un crime ou un délit, il doit être puni » prescrit notre code pénal qui précise également qu'un être humain peut tuer sans que cela soit qualifié de crime ou de délit dans des circonstances particulières, telles que tuer un ennemi à la guerre ou exécuter un condamné lorsque l'on exerce la fonction de bourreau.

1.3.1.3. Actes *versus* comportements

Dans la conduite humaine, nous distinguerons ce qui est déterminé causalement – autrement dit par des lois naturelles –, que nous appellerons comportements, et ce qui constitue une activité spécifiquement humaine réglée par des normes, que nous appellerons actes ou activités.

Les comportements peuvent être définis comme des réactions à des stimuli ; leurs production et modifications relèvent du principe de causalité qui s'exprime par la relation : si A est, alors B est ou sera : « si quelqu'un boit beaucoup d'alcool, son

temps de réaction sera augmenté ». Ce principe n'est pas spécifique des comportements humains : « si je lâche un objet, il tombe », « si un son de cloche et de la viande sont présentés en même temps à un chien de façon répétitive, quand la cloche sonne, le chien salive ».

Les actes spécifiquement humains relèvent d'un principe différent, que nous appellerons le principe d'imputation, qui s'exprime par la relation si A est, B doit être : « si quelqu'un a commis un délit il doit être puni », « si une personne âgée est debout dans le bus, une personne plus jeune doit lui céder sa place assise », « le repas ne doit commencer que lorsque tous les convives sont assis ». Dans ces cas, la relation entre les termes de la proposition n'est pas une relation causale mais une relation d'imputation. Le délit n'est pas la cause de la punition, celle-ci peut très bien n'être pas appliquée si le délinquant est en fuite ou a contrario être appliquée à quelqu'un qui s'est vu imputé à tort un délit qu'il n'a pas commis. L'acte de céder sa place n'est pas déterminé par une relation causale mais par la représentation de la norme qui prescrit de céder sa place à une personne âgée.

Les comportements sont déterminés par des variations du milieu naturel qui entraînent des relations plus ou moins complexes de cause à effet.

Les actes spécifiquement humains sont déterminés par la représentation que l'individu a d'une norme, c'est à dire par ce qu'il connaît de la signification de l'acte.

Exemple : les études de proxémique menées par Hall ont pour objet les rapports spatiaux entre des individus qui se trouvent en relation. Elles différencient plusieurs types de manifestations dans lesquelles nous retrouvons la distinction que nous venons d'établir entre les comportements – enracinés dans des montages héréditaires ou résultant d'un conditionnement – et les actes – déterminés par la représentation d'une norme et spécifiques de l'être humain –

Hall étudie comment les distances sont codifiées dans les activités humaines. Il montre que la distance qui sépare deux individus acquiert des significations diverses dans différentes situations sociales. Cet élément physique (la distance) a un effet sur l'activité humaine, dans la mesure où il est médiatisé par un système de conventions qui constitue un code communicatif.

Des phénomènes ressemblants peuvent être observés dans le domaine des comportements animaux. Certains animaux réagissent à des stimuli sensoriels pour adopter, dans leur comportement, la distance adaptée : par exemple la perception de la proximité d'un autre animal déclenche des réactions de fuite ou d'attaque et ces distances sont variables selon les espèces.

Ces comportements sont déterminés par des mécanismes biologiques et physiologiques complexes. Mais ces mécanismes ne peuvent rendre compte de l'ensemble de l'activité humaine et de sa dimension culturelle spécifique. Dans ce cas, l'information sensorielle n'est pas cause directe d'un comportement appris mais, pour avoir un effet sur l'activité humaine, elle doit être reconnue comme

signe et interprétée en fonction du contexte et des circonstances : c'est ce qui permet d'expliquer qu'un même acte puisse, dans des cultures différentes, se voir attribuer des significations différentes et avoir des effets différents.

Dans cette partie, alors même qu'il n'est pas toujours aisé de les différencier, nous nous intéresserons principalement à l'activité spécifiquement humaine et non aux comportements complexes qui fonctionnent sur le mode de la réaction à des stimulations.

Nous envisagerons, dans ce cadre, les actes réalisés en application de règles et conventions qui concernent :

- L'ÉCHANGE DE BIENS ET DE SERVICES : mettre des ressources en commun, participer à une tâche commune, distribuer, échanger des objets ou des services.
- LES RELATIONS INTERPERSONNELLES : comment se conduire envers une autre personne en fonction de son statut social (âge, condition physique, position sociale, grade, fonction dans une institution...)
- LA SEXUALITÉ ET L'AGRESSIVITÉ : concernant le corps propre et celui de l'autre, les parties du corps que l'on ne doit pas montrer ou toucher en public (ne pas se montrer nu, ne pas excréter en public, ne pas se masturber en public.)
- L'ALIMENTATION : le choix des aliments, leur préparation et la façon de les manger : par exemple ne pas manger bouche ouverte, ne pas mettre la main dans l'assiette du voisin, ne pas prendre la nourriture directement dans le plat.
- LE JEU : organisé selon des règles s'appliquant dans un univers particulier de fiction et qui définissent comment participer au jeu, quel est le but à atteindre, qui est le gagnant et le perdant.
- LA CONVERSATION : régie par des règles qui définissent comment une conversation doit s'engager et se terminer, comment les interlocuteurs doivent soutenir l'échange, répondre à une question, demander une information, manifester un avis.

1.3.2. Activités sémiotiques et autonomie

Le degré d'autonomie d'une personne dans les activités sémiotiques se définit comme la mesure de ses capacités à communiquer en produisant et interprétant des signes dans des contextes inédits et des circonstances variées.

Par contexte d'une unité linguistique ou culturelle, nous entendons les unités qui précèdent ou suivent une unité déterminée. Il peut s'agir de la phrase dans laquelle se situe le mot, du texte dans lequel se situe la phrase ou de la séquence dans laquelle se situe le geste qu'il s'agit d'interpréter.

Par exemple : le mot |salut| peut renvoyer des significations différentes selon qu'il est employé dans un contexte de danger « *trouver son salut dans la fuite* », dans le contexte d'une rencontre « *rendre son salut à quelqu'un* » ou bien encore

dans l'expression « *à bon entendeur, salut* » pour signifier une menace voilée, un avertissement.

Autre exemple : le terme |arbre| renvoie à des significations différentes selon qu'il est utilisé dans des contextes traitant de l'environnement naturel, de la généalogie, ou de mécanique automobile.

Par circonstances² nous entendons des éléments de la situation, connus de l'émetteur et du récepteur, concernant la situation sociale ou culturelle, les expériences et les connaissances de chacun des deux. La prise en compte de ces éléments est souvent indispensable pour interpréter le signe ou la séquence considérée (ou pour choisir le signe ou l'expression qu'il convient d'employer)³.

Par exemple : la détermination de la période de la journée (grosso modo le matin, l'après midi ou la soirée) permet de choisir la forme adaptée pour saluer quelqu'un (« bonjour » ou « bonsoir »). La connaissance de la position sociale de l'interlocuteur permet de déterminer le code gestuel adéquat pour se présenter (s'incliner, embrasser, serrer la main, effectuer le salut militaire, baiser la main etc.)

Une partie des échanges de signes est codée en fonction de circonstances : certains actes ne sont socialement acceptés que s'ils sont réalisés en privé ou dans des lieux spécifiquement prévus pour cet usage et non dans l'espace public. Par exemple : se déshabiller, excréter ou uriner, avoir des relations sexuelles. Réalisés dans des circonstances différentes, ils peuvent produire des significations très différentes.

Nous évaluerons successivement :

- la connaissance et l'utilisation de systèmes de signes,
- la connaissance et l'application de codes et conventions culturels.

1.3.3. Utilisation de systèmes de signes

Il s'agit de déterminer dans quelle mesure la personne concernée produit et interprète des signes et quels sont les systèmes de signes qu'elle utilise.

Un signe n'existe que comme élément d'un système composé d'autres signes qui s'en différencient, fonctionnent en opposition avec lui et délimitent son contenu.

Par exemple : un système minimal peut être constitué par l'opposition entre présence et absence, dans la mesure où il ne peut y avoir absence que d'une

² Certains auteurs utilisent, pour désigner ce concept, l'expression « contexte social d'utilisations de la langue » ou « contexte situationnel. »

³ Ces éléments peuvent être des éléments « naturels » ou artificiels ou des unités appartenant à des systèmes de signes non linguistiques (par exemple : les galons indiquant un grade, un vêtement indiquant une position sociale ou une fonction, la forme et l'aménagement d'une salle). Il convient cependant de noter que ces éléments naturels ou artificiels n'interviennent dans le processus d'interprétation ou de production de signes qu'en étant interprétés eux-mêmes comme signes par un individu ; autrement dit dès lors ils « font signe » pour quelqu'un.

présence. Le « non » n'acquiert de signification et valeur de signe que parce qu'existe la possibilité d'un « oui ».

Pour déterminer quels sont les systèmes de signes utilisés par une personne, nous identifions le support matériel de l'expression utilisé pour communiquer : sons, gestes, images, traces graphiques. Nous repérons ensuite les formes possibles que peut prendre ce support matériel (diversité des images sonores, des traces graphiques, des gestes etc.) et quelles sont celles qui constituent des unités d'expression différenciables, pouvant être associées à des significations.

Nous repérons par exemple, parmi la gamme variée de sons que produit une personne qui ne parle pas, elle produit un son particulier [ttt] quand elle semble en désaccord avec ce qui lui est proposé. Nous pouvons alors faire l'hypothèse que cette forme sonore [ttt] peut constituer une expression associée à un contenu pour signifier « non ». Cette hypothèse interprétative peut être proposée comme élément d'un code de communication avec cette personne : sa mise à l'épreuve par son utilisation dans des circonstances variées de communication permettra éventuellement de la valider. La confirmation de l'utilisation possible d'un son comme signe dans l'échange avec cette personne nous incitera alors à rechercher quels autres sons pourraient être interprétés comme signes et organisés en système pour communiquer avec elle. Ainsi peut se construire progressivement un mode de communication.

Nous déterminerons quels sont les systèmes de signes éventuellement utilisés par une personne (langage parlé, écrit, symboles iconiques, gestuels ou autres) et quelle est leur extension c'est à dire leur caractère plus ou moins largement partagé par une communauté.

En ce qui concerne le langage parlé (y compris en Langue des signes), nous différencions la production de signes et leur interprétation. Par production nous désignons le fait de prononcer intentionnellement un mot, émettre un son ou effectuer un geste significatif interprétable comme tel par un tiers. Il est souvent plus difficile de déterminer si un signe est interprété comme tel. Nous supposons qu'un signe est interprété comme tel quand le récepteur utilise en retour un signe qui indique de façon non équivoque qu'il a interprété l'énoncé qui lui a été adressé. En revanche, lorsque le récepteur n'utilise pas de signe en retour mais agit de façon conforme à l'intention de l'émetteur, il n'est pas toujours facile de déterminer si sa « réponse » résulte de l'interprétation correcte de l'énoncé qui lui a été adressé ou d'un conditionnement.

Pour chaque type de système de signes considéré, nous différencions des niveaux d'autonomie selon l'échelle suivante

- DDD : la personne ne produit ou n'interprète aucun mot, aucune forme d'expression liée à un contenu.

Exemple : elle ne produit ou n'interprète aucun mot, son ou geste désignant un objet, une personne, une situation spécifique, ne montre pas qu'elle lie une image à l'objet auquel elle se réfère.

- DD : la personne utilise quelques signes identifiables en tant que tels, quelques expressions significatives dans des contextes déterminés.
Exemple : elle utilise son prénom pour se désigner, utilise moins de 10 mots, reconnaît un logo, un chiffre, reconnaît quelqu'un sur une photographie, exprime par des signes spécifiques son refus (oui, non), sa volonté (je veux, je ne veux pas).
- D : La personne utilise un nombre limité de signes ; elle produit éventuellement quelques combinaisons simples, pas toujours adaptées à la situation.
Exemple : elle utilise des mots phrases.
- A : la personne utilise des expressions adaptées à des contextes nouveaux.
Exemple : elle produit ou interprète correctement de nouvelles phrases jamais encore prononcées. A défaut de parler, elle lit une notice, une carte postale, une recette simple, utilise des images stylisées ou des symboles pour communiquer.
- AA : la personne emploie un langage simple mais avec des confusions importantes.
Exemple : elle ne maîtrise pas l'emploi des temps et/ou celui des pronoms personnels « je, tu, il ». Elle confond le passé et le futur, se nomme par son prénom, parle d'elle même à la troisième personne.
- AAA : la personne emploie un langage ordinaire en rapport avec son âge.
Exemple : elle parle couramment une langue (y compris la langue des signes) : emploie normalement passé et le futur, les pronoms personnels « je, tu, il ». A défaut de parler, elle lit un article de journal, écrit une lettre.

1.3.4. Connaissance et application des règles et codes culturels

Lorsque dans une situation donnée, un enfant n'applique pas les règles en usage dans la communauté dans laquelle il vit, il convient de déterminer s'il refuse de se conformer à des règles qu'il connaît et les transgresse délibérément, ou s'il n'applique pas ces règles, ou ne respecte pas des conventions parce qu'il ne les connaît pas.

En effet, si nous observons qu'un enfant traverse la rue en dehors des passages protégés, l'intervention éducative sera de nature différente s'il s'avère que l'enfant ne connaît pas la règle et ce qui la fonde ou s'il transgresse une règle qu'il connaît par provocation, par défi ou pour s'opposer à une autorité.

Il conviendra donc d'évaluer distinctement la connaissance et le respect des codes et conventions culturelles.

Lorsqu'un enfant applique les règles en usage, il conviendra également de déterminer s'il les applique mécaniquement, par habitude, par obéissance ou par crainte d'une sanction. Ou bien s'il en connaît le fondement et les applique avec souplesse en adaptant son attitude à la diversité des situations.

Par exemple, on observe cette fois ci que tel enfant traverse le plus souvent sur les passages protégés et applique en cela la règle énoncée. Ce fait seul ne nous permet pas de distinguer entre 1. le cas où il traverse sur les passages protégés uniquement

parce que l'adulte l'exige et qu'il se conforme d'une façon rigide aux demandes de l'adulte, et 2. le cas où il connaît la règle et la respecte (il fera, par exemple, remarquer à l'adulte que lui-même ne traverse pas sur les passages protégés). Or cette distinction est importante pour l'intervention éducative qui sera certainement différente dans chacun de ces cas : dans le premier, on s'efforcera de permettre à l'enfant de comprendre la signification de la règle énoncée et son fondement, sinon on s'expose à ce que l'enfant traverse en pleine rue quand il est en colère après l'éducateur ; et dans le second cas, on amènera par exemple l'enfant à réfléchir à une conduite adaptée quand il se trouve dans un environnement qui n'a pas de passages protégés ou lorsqu'il n'y a pas de circulation – c'est à dire à interpréter la règle dans des circonstances variées -.

Cependant, alors même que l'observation permet de déterminer si un enfant applique ou non une règle, en revanche, il n'est pas toujours facile de déterminer si un enfant connaît ou non une règle.

Dans certaines situations cas, il sera possible d'affirmer que l'enfant connaît la règle dans la mesure où il l'énonce, – indépendamment du fait qu'il l'applique ou la transgresse. Dans d'autres, en revanche, notamment lorsqu'un enfant ne parle pas ou parle peu, il sera nécessaire de recueillir des indices qui permettront d'inférer qu'il connaît ou pas la règle.

Par exemple : le fait qu'un enfant n'applique pas une règle et rit de sa transgression ou qu'il exige de l'autre qu'il applique cette règle permet raisonnablement d'affirmer qu'il connaît la règle en question.

1.3.4.1 Connaissance des règles et codes culturels

Nous caractérisons quatre niveaux dans la connaissance des règles et codes culturels :

- DDD : la personne ne montre pas qu'elle connaît les règles de vie qui lui sont imposées.
Exemple : elle n'accorde aucune signification à ce sur quoi porte la règle et reste indifférente à sa transgression.
- DD : la personne montre qu'elle connaît quelques règles simples qui s'imposent à elle, dans des circonstances habituelles.
- D
- A
- AA : la personne connaît les règles simples qui s'imposent à elle, dans des circonstances habituelles.
Exemple : elle énonce ou manifeste sa connaissance de la règle en l'appliquant ou en signifiant sa transgression (de sa part ou de celle d'autrui). Mais elle interprète la règle de façon rigide sans tenir compte des contextes et circonstances.
- AAA : la personne interprète les règles en usage pour un enfant de son âge, de façon différenciée en fonction des contextes et circonstances.

Exemple : elle reconnaît des limites dans l'application des règles et les interprète de façon adaptée en fonction des circonstances. Elle trouve éventuellement des solutions pour résoudre un conflit de règles.

Les niveaux intermédiaires D et A ne sont pas caractérisés : nous les conservons néanmoins afin que les utilisateurs puissent éventuellement noter des distinctions dans la connaissance des règles se situant entre les niveaux DD et AA.

1.3.4.2 Application des règles et codes culturels

Nous caractérisons quatre niveaux dans l'application des règles et codes culturels :

- DDD : la personne n'applique aucune des règles qui lui sont imposées.
Exemple : il ne modifie pas sa conduite lorsqu'une règle lui est signifiée.
- DD : la personne applique un nombre très limité de règles parmi celles qui lui ont été signifiées.
- D
- A
- AA : la personne applique certaines des règles qui lui ont été signifiées et pas d'autres.
- AAA : la personne applique les règles couramment en usage pour une personne de son âge

Les niveaux intermédiaires D et A ne sont pas caractérisés : nous les conservons néanmoins afin que les utilisateurs puissent éventuellement noter des distinctions dans l'application des règles se situant entre les niveaux DD et AA.

1.4. AGE ET AUTONOMIE :

L'âge n'est pas utilisé pour coder le niveau d'autonomie des activités motrices et quotidiennes. Il sera néanmoins pris en compte pour en interpréter les résultats.

Par exemple, un enfant donné de 8 mois ne tient pas la position debout sans l'aide d'un tiers. Cela sera codé DDD pour l'activité de maintien de la position debout. Lors de l'interprétation des activités de cet enfant, on retiendra que son niveau d'autonomie est normal chez un enfant de cet âge.

L'âge sera en revanche utilisé pour coder le niveau maximal d'autonomie dans les activités d'échange de signes et d'utilisation des codes culturels. Le niveau AAA correspond à ce qui est normalement attendu d'un enfant du même âge.

2. Mode d'emploi

2.1. Mode d'emploi du formulaire de recueil de données

2.1.1. Évaluation des degrés d'autonomie

Chaque type d'acte est présenté dans un tableau où se trouvent énoncées différentes propositions correspondant à différents degrés d'autonomie. Pour chaque type d'acte considéré, l'utilisateur est invité à choisir la proposition qui correspond le mieux à ce qu'il a pu observer de ce que fait la personne considérée.

2.1.2. Actes réalisés couramment ou de façon exceptionnelle

Il importe d'enregistrer distinctement non seulement ce que réalise une personne de façon courante mais également ce qu'elle a pu parvenir à réaliser de façon exceptionnelle ou dans des circonstances particulières.

Les observations des actes réalisés par la personne doivent être notées dans les deux colonnes présentes sur la droite de chaque tableau correspondant à un type d'activité :

- La colonne 1 est destinée à enregistrer le degré d'autonomie observé dans les conditions courantes de la prise en charge.
- La colonne 2 est destinée à enregistrer le degré d'autonomie le plus élevé qui a pu être observé. Si ce niveau a été atteint dans des circonstances exceptionnelles ou dans un contexte particulier ceux-ci devront être précisés.

Pour chaque tableau, l'utilisateur est invité à cocher une case et une seule dans chacune des deux colonnes.

Lorsque pour un acte donné aucune différence n'est observée entre le niveau atteint de façon courante et de façon exceptionnelle, le même niveau devra être coché dans chacune des deux colonnes. Ce sera notamment le cas lorsqu'un même niveau est atteint quelles que soient les circonstances ou lorsqu'un acte n'est jamais réalisé quelles que soient les circonstances.

Dans le cas contraire, le contexte et les circonstances dans lesquels le niveau le plus élevé a été atteint seront précisés dans le cadre prévu à cet effet.

Remarques importantes :

- Le formulaire est destiné à enregistrer des données objectivées c'est-à-dire des éléments d'informations relativement univoques fondés sur l'observation. Il s'agit donc d'enregistrer **ce que fait** la personne et non ce **qu'elle peut ou pourrait** faire. C'est la raison pour laquelle nous employons les termes « actes » et « activités » plutôt que « capacité ».

Une évaluation des « capacités » d'une personne peut par ailleurs s'avérer utile ou nécessaire en certaines circonstances mais il convient de garder à l'esprit qu'il s'agit d'une démarche différente et qu'une telle évaluation repose sur des conjectures ou des interprétations sujettes à discussion.

– Les deux colonnes figurant à droite de chaque tableau ne doivent pas être utilisées pour enregistrer une hésitation de l'utilisateur, mais pour marquer un écart éventuel entre des actes réalisés de façon courante et ceux qui sont réalisés de façon exceptionnelle ou dans des circonstances particulières.

En cas de difficulté, il importe que l'utilisateur coche néanmoins une case dans chaque colonne et explique dans le cadre réservé à cet effet les difficultés rencontrées ou les raisons de son hésitation.

2.1.3. Informations complémentaires

Les deux cadres situés en bas de chaque tableau sont destinés à l'enregistrement d'informations complémentaires.

Le cadre de gauche intitulé « **dispositif technique** » est destiné à enregistrer des précisions concernant le dispositif technique éventuellement utilisé par la personne pour réaliser cet acte ou atteindre ce degré d'autonomie.

Le cadre de droite intitulé « **contextes et circonstances** » doit être utilisé dans les cas où le niveau coché dans la colonne 2 est différent de celui coché dans la colonne 1. Il y sera précisé les contextes et circonstances dans lesquels l'activité est ou a été réalisée de façon exceptionnelle (sur sollicitation verbale, dans des circonstances particulières, en présence d'une personne particulière etc.)

Par exemple : S'ALIMENTER :

		1	2
DDD	Il doit être nourri par un dispositif requérant une intervention spécialisée.		
DD	Ne mange ni ne boit qu'avec une aide ou une surveillance continue		
D	Porte les aliments à sa bouche, utilise des couverts ordinaires ou adaptés ; mais a besoin d'interventions ponctuelles au cours du repas.	X	
A	S'alimente seul avec ou sans aide technique mais avec intervention d'un tiers pour préparer et couper au préalable la nourriture.		X
AA	Mange et boit seul y compris avec les aides techniques nécessaires pour couper ou préparer les aliments.		
AAA	Mange et boit seul sans aide technique.		

Contexte et circonstances : a pris seul son goûter (liquide et solide) préparé lors d'une fête, pendant que les adultes s'occupaient d'autres enfants.

Dispositif technique : utilise des couverts ordinaires mais un verre adapté.

2.1.4. Conseils d'utilisation

Il est recommandé de ne pas chercher à exprimer une opinion globale sur le niveau d'autonomie de la personne considérée mais de considérer d'abord chaque activité et chaque tableau correspondant à un type d'acte pour lui-même, indépendamment des autres.

Il est également recommandé de consacrer tout le temps nécessaire pour remplir ce formulaire. Cette opération peut être réalisée en plusieurs fois. Il est important de trouver les moyens de recueillir les informations nécessaires, en observant l'enfant dans des situations variées, ou en interrogeant des personnes qui connaissent bien l'enfant.

L'utilisation de cet outil requiert une lecture attentive de chaque énoncé, de chaque proposition, afin d'apprécier laquelle correspond le mieux aux observations recueillies.

Il se peut qu'une partie du questionnaire ne semble pas pertinente par rapport au degré d'autonomie d'une personne dans un domaine déterminé. Ce sera le cas notamment lorsqu'une personne ne rencontre aucune difficulté dans un domaine, moteur par exemple, ou bien, a contrario, lorsqu'il semble qu'une personne ne communique pas et n'utilise aucun signe. En pareil cas, il sera néanmoins nécessaire de cocher dans chaque tableau les cases correspondant au niveau d'autonomie de la personne (DDD ou AAA selon le cas).

Chaque tableau doit être rempli afin d'éviter les oublis ou les erreurs de saisie des informations.

Dans tous les cas il importe de cocher une case et une seule dans chacune des deux colonnes situées à droite du tableau.

Les pages suivantes présentent, pour chaque activité évaluée, les différents niveaux d'autonomie illustrés par des exemples. Les exemples proposés dans ce manuel sont des cas particuliers de réalisation de l'acte considéré. Ils sont à utiliser comme éléments de comparaison pour aider l'utilisateur à repérer le niveau d'autonomie considéré.

2.2. Mode d'emploi du logiciel

2.2.1. Saisie et enregistrement des données

2.1.2. Analyse et interprétation des résultats

3. Exemples d'actes moteurs

3.1. Maintien d'une position

Le maintien d'une position est évalué en l'absence d'utilisation d'un appareillage c'est à dire sans les dispositifs matériels importants permettant à une personne de maintenir passivement une position, tels que coquille, corset-siège, verticalisateur, suspension de tête etc.

Le niveau DDD correspond à une absence totale de maintien de la position, quels que soient les dispositifs techniques et l'importance de l'aide humaine.

Le niveau AAA correspond à un niveau moyen d'autonomie pour une personne du même âge.

3.1.1. MAINTENIR LA POSITION DE LA TÊTE :

Cette activité est évaluée, hors l'utilisation d'un appareillage, tel que, par exemple, une suspension de tête.

DDD : Ne tient ni ne bouge sa tête seul, même avec un dispositif technique.

Quelle que soit la position dans laquelle il se trouve, il ne déplace pas sa tête sur le côté ou verticalement.

DD : Ne tient sa tête qu'avec un dispositif technique, mais effectue quelques mouvements involontaires ou peu maîtrisés.

D : Ne tient sa tête qu'avec un dispositif technique mais la bouge.

Il oriente son visage de quelques centimètres vers la cuillère qui lui est présentée, vers la télévision qui vient d'être allumée. Il tourne la tête sur le côté quand il est allongé sur le dos, bouge avec une minerve ou un corset. Il parvient à orienter son visage pour suivre des yeux le déplacement d'une personne. Il relève la tête pour regarder la personne qui vient d'entrer.

A : Soutient et bouge sa tête un court moment (avec ou sans dispositif technique)

Il tient et bouge sa tête mais pas très longtemps car il se fatigue, cela lui permet par exemple d'utiliser une licorne pendant un temps limité.

AA : Soutient et bouge sa tête avec un dispositif technique.

Ou il tient et déplace sa tête sans dispositif technique mais avec de grandes difficultés.

AAA : Soutient et bouge sa tête sans dispositif technique.

Il tient et déplace sa tête sans aide et sans difficulté majeure.

3.1.2. MAINTENIR LA POSITION ASSISE :

Cette activité est évaluée hors l'utilisation d'un appareillage tel que coquille, ou corset-siège.

DDD : Ne maintient pas la position assise, même avec un dispositif technique.

DD : Reste assis seul avec ou sans aide technique, mais pas plus de 10 minutes.

Il reste assis par terre ou sur un fauteuil avec accoudoirs le temps de la toilette quotidienne, par exemple grâce à un coussin avec butoir.

D : Reste assis seul avec ou sans aide technique, jusqu'à 30 minutes.

Assis par terre ou sur un siège. Il reste assis le temps d'un repas.

A : Maintient seul la position assise avec ou sans dispositif technique, jusqu'à 1 heure 30 minutes.

Assis par terre ou sur un siège. Il regarde un film en position assise, suit une partie de la matinée d'enseignement scolaire en position assise ou participe à une activité qui requiert que cette position soit maintenue entre 30 minutes et 1 heure 30.

AA : Maintient seul la position assise sur un siège adapté sans limitation de temps et sans difficulté majeure.

Il reste assis sur un siège avec aide technique le temps des enseignements scolaires.

AAA : Maintient seul la position assise sur un siège ordinaire sans dispositif technique, sans limitation de temps et sans difficulté majeure.

Il reste assis sur une chaise sans accoudoir.

3.1.3. MAINTENIR LA POSITION DEBOUT :

Cette activité est évaluée hors l'utilisation d'un appareillage de maintenir de la position debout tel qu'un verticalisateur.

DDD : Ne tient pas debout sans l'aide d'un tiers, même avec un dispositif technique.

DD : Reste debout avec l'aide d'un tiers qui le soutient.

Il maintient la position debout mais avec la présence continue d'un tiers pour garder l'équilibre ou pallier à une faiblesse possible.

D : Reste debout seul moins de 10 minutes avec ou sans aide technique ou en prenant appui.

Il s'agrippe un court instant à la table, reste debout quelques minutes le temps de changer sa couche par exemple, ou de saisir les objets dont il a besoin.

A : Reste debout seul jusqu'à 30 minutes avec ou sans dispositif technique ou en prenant appui.

Il attend son tour debout mais si l'attente est trop longue il doit s'asseoir.

AA : Reste debout seul plus de 30 minutes avec un dispositif technique ou en prenant appui.

AAA : Maintient seul la position debout sans appui ni dispositif technique plus de 30 minutes.

3.2 Changements de position

Un changement de position ne constitue un acte évaluable que dans la mesure où la personne peut maintenir au moins brièvement la position initiale et la position finale. Ainsi, une personne qui ne tient ni assise ni debout, ne pourra *a fortiori* passer de l'une de ces positions à l'autre. Cette situation là correspond au degré minimal d'autonomie dans le changement de position : il faut alors cocher dans les colonnes 1 et 2 le niveau d'autonomie le plus réduit soit DDD.

3.2.1. PASSER D'UNE POSITION ALLONGEE A UNE AUTRE

Il s'agit du fait de se retourner, de passer de plat ventre à plat dos ou le contraire, de se mettre sur le côté.

DDD : Ne change pas de position quand il est allongé, même avec un dispositif technique.

Il ne peut adopter qu'une seule position allongée (sur le dos par exemple).

DD : Il passe d'une position allongée à une autre avec l'aide continue d'un tiers.

D : Il passe d'une position allongée à une autre avec l'aide occasionnelle d'un tiers.

A : Change de position seul mais avec une limite dans le temps ou l'espace.

Cela dépend de la surface sur laquelle il est placé. Ou, par exemple, il se retourne de dos à ventre mais pas le contraire.

AA : Se retourne seul avec un dispositif technique.

Il passe de plat ventre à plat dos et le contraire, se met sur le côté en s'agrippant par exemple à une poignée ou une sangle.

AAA : Change de position seul, sans dispositif technique et sans difficulté majeure.

3.2.2. PASSER D'UNE POSITION ALLONGEE A LA POSITION ASSISE OU AGENOUILLEE (SANS PASSER PAR LA POSITION DEBOUT)

Si la personne ne tient pas assise (DDD est coché pour le maintien de la position assise), a fortiori elle ne peut passer de la position allongée à la position assise.

DDD : Ne tient pas assis seul, même avec un dispositif technique.

DD : Il passe d'une position à l'autre avec l'aide continue d'un tiers.

D : Passe d'une position à l'autre avec l'aide d'un tiers dans certains cas.

Il se soulève en s'aidant de poignées pendant qu'un tiers installe des oreillers ou relève la partie haute du lit.

A : Change de position seul mais avec une limite dans le temps ou l'espace.

AA : Change de position seul avec un dispositif technique.

Il s'assoit sur le bord de son lit le matin en s'aidant de poignées.

AAA : Change de position seul, sans dispositif technique et sans difficulté majeure.

3.2.3. PASSER D'UNE POSITION ASSISE A UNE AUTRE POSITION ASSISE

Si la personne ne tient pas assise (DDD est coché pour le maintien de la position assise), il faut considérer ici qu'elle ne change pas de position et cocher DDD.

DDD : Ne tient pas assis seul, même avec un dispositif technique.

DD : Il passe d'une position à l'autre avec l'aide continue d'un tiers.

D : Il passe d'une position à l'autre avec l'aide d'un tiers, mais dans certaines situations il le fait seul.

Généralement il passe d'une position à l'autre avec l'aide d'un tiers, mais dans certaines situations, il le fait seul. Exemple : il passe d'une chaise fixe à une autre qui sont à la même hauteur.

A : Change de position seul mais avec une limite dans des situations difficiles.

Généralement, il change de position seul, sauf dans certaines situations. Par exemple lorsque la différence de hauteur entre les deux sièges est particulièrement importante, ou lorsque le siège est mobile ou trop profond.

AA : Change de position seul avec un dispositif technique.

Utilise des barres d'appui pour passer du fauteuil roulant aux toilettes adaptées ou du siège de voiture au fauteuil roulant.

AAA : Change de position seul et sans dispositif technique.

3.2.4. PASSER DE DEBOUT A UNE POSITION ASSISE

Si la personne ne tient pas assise (DDD est coché pour le maintien de la position assise) ou si elle ne tient pas debout (DDD est coché pour le maintien de la position debout), il faut considérer dans les deux cas qu'elle ne change pas de position et cocher DDD.

DDD : Ne tient pas assis ni debout seul, même avec un dispositif technique.

DD : Il passe d'une position à l'autre avec l'aide continue d'un tiers.

D : Passe d'une position à l'autre avec l'aide d'un tiers, mais le fait seul dans certaines situations.

Généralement, l'aide d'un tiers est requise. Toutefois, il parvient à s'asseoir seul seulement si le siège est fixe et situé à la bonne hauteur.

A : Change de position seul mais avec une limite dans des situations difficiles.

Il s'assoit sur les toilettes ou sur le siège adapté sous la douche en se tenant à une barre de force. Mais il ne peut passer de la position debout à assis par terre ou dans une baignoire à fond plat.

AA : Change de position seul avec un dispositif technique.

Avec un dispositif adapté, il s'assoit seul y compris au sol.

AAA : Change de position seul et sans dispositif technique.

3.2.5. PASSER D'UNE POSITION ASSISE A LA POSITION DEBOUT

Si la personne ne tient pas assise (DDD est coché pour le maintien de la position assise) ou si elle ne tient pas debout (DDD est coché pour le maintien de la position debout), il convient de considérer qu'elle ne peut passer de la position assise à debout et cocher DDD.

DDD : Ne tient pas assis ni debout seul, même avec un dispositif technique.

DD : Il passe d'une position à l'autre avec l'aide continue d'un tiers.

D : Passe d'une position à l'autre avec l'aide d'un tiers, mais le fait seul dans certaines situations.

Il parvient à se lever seul lorsque le siège est suffisamment haut avec un dossier vertical et des accoudoirs.

A : Change de position seul mais avec une limite dans des situations difficiles.

Il se lève quand il est assis sur un siège mais pas quand il est assis par terre ou dans un fauteuil profond.

AA : Change de position seul avec un dispositif technique.

Il se lève avec le support d'une table, une canne, des béquilles...

AAA : Change de position seul et sans dispositif technique.

3.2.6. SE PENCHER ET SE RELEVER À PARTIR DE LA POSITION DEBOUT

Si la personne ne tient pas debout (DDD est coché pour le maintien de la position debout), il convient de considérer ici qu'elle ne change pas de position et cocher DDD.

DDD : Ne se penche ni ne se relève, même avec un dispositif technique.

DD : S'il se penche, il a besoin d'un tiers pour se relever.

D : Incline légèrement le buste et se redresse seul.

Il parvient seul, en s'appuyant sur son déambulateur, à se pencher pour approcher une chaise. Mais il ne peut toucher ses genoux.

A : Il touche ses genoux et se redresse seul, mais ne peut ramasser un objet à terre.

Il se penche et se relève seul mais avec une limite dans des situations difficiles.

AA : Il se penche, touche le sol et se redresse seul en utilisant un appui.

A partir de la position debout, il ramasse un objet tombé à terre en s'appuyant sur un meuble ou un déambulateur.

AAA : Se penche, touche le sol et se redresse sans appui.

Il ramasse un objet tombé par terre en se penchant et sans appui.

3.2.7. S'ACCROUPIR OU S'AGENOUILLER ET SE RELEVER À PARTIR DE LA POSITION DEBOUT

Si la personne ne tient pas debout (DDD est coché pour le maintien de la position debout), il faut considérer ici qu'elle ne change pas de position et cocher DDD.

DDD : Ne tient pas debout seul et ne tient pas à genoux ou accroupi, même avec un dispositif technique.

DD : Il ne s'accroupit ou s'agenouille qu'avec l'aide d'un tiers.

Le tiers prévient sa chute ou son déséquilibre.

D : Fléchit légèrement les jambes et se redresse avec appui mais sans parvenir à s'agenouiller ou s'accroupir.

A : Il s'accroupit ou s'agenouille seul mais a besoin d'un tiers pour se relever

AA : S'accroupit ou s'agenouille et se redresse seul en utilisant un appui.

A partir de la position debout, il peut fléchir les genoux pour ramasser un objet et se relever avec le support d'une chaise, d'un déambulateur ou d'une canne.

AAA : Change de position seul et sans appui.

3.3. Déplacements

Les déplacements de la personne sont évalués à l'intérieur de son lieu de vie et à l'extérieur. Le franchissement d'obstacles particuliers que constituent les escaliers est évalué distinctement en deux tableaux : monter puis descendre un escalier.

3.3.1 MARCHER DANS SON LIEU DE VIE :

DDD : Il ne fait pas un seul pas, quelle que soit l'aide humaine ou le dispositif technique utilisé.

DD : Il fait quelques pas avec l'aide continue d'un tiers et éventuellement un dispositif technique.

Le tiers doit le soutenir tout le temps de la marche.

D : Il marche dans son lieu de vie avec l'aide d'un tiers à certains moments.

Il fait quelques pas seul mais un tiers doit le soutenir légèrement à certains moments pour pallier à des pertes d'équilibre ou à une faiblesse par exemple.

A : Il marche seul pour réaliser de courts trajets à l'intérieur de son lieu de vie habituel mais sans pouvoir supporter une marche plus prolongée (avec ou sans dispositif technique).

Avec éventuellement les supports requis tels que cannes, déambulateur ou autre, il marche seul du téléphone à la fenêtre, du fauteuil au lit, de la télévision au fauteuil...

AA : Il marche seul dans son lieu de vie habituel, avec un dispositif technique ou de grandes difficultés.

Il effectue en marchant les déplacements nécessaires dans son lieu de vie en s'aidant d'un dispositif de soutien. Ou il parvient à marcher seul dans son lieu de vie sans dispositif technique mais avec d'importantes difficultés : fatigue ou douleurs importantes, dans un lieu de vie sans seuil à franchir.

AAA : Il marche seul sans difficulté majeure dans son lieu de vie, sans dispositif technique.

3.3.2. SE DEPLACER AU SOL DANS SON LIEU DE VIE

Si la personne marche seule dans son lieu de vie, sans dispositif technique et sans difficulté particulière, il convient de cocher AAA (quand bien même habituellement elle ne se déplace pas au sol).

DDD : Posé au sol, il ne se déplace pas seul sur un plan horizontal.

DD : Il se déplace au sol avec l'aide continue d'un tiers.

L'intervention continue du tiers est indispensable même en cas d'utilisation d'un dispositif technique.

D : Il se déplace au sol avec l'aide d'un tiers à certains moments ou dans certaines situations.

Il se déplace au sol mais l'intervention d'un tiers est nécessaire s'il roule dans une certaine position, ou si un objet encombrant lui barre l'accès.

A : Il se déplace seul au sol, avec ou sans dispositif technique, mais avec une limite dans le temps ou l'espace

Il se déplace au sol mais seulement sur un plan horizontal sans franchir une différence de niveaux tel qu'un plan incliné ou une marche, même en disposant d'un dispositif technique.

AA : Il se déplace seul au sol avec un dispositif technique.

Il effectue en marchant tous les déplacements nécessaires dans son lieu de vie en s'aidant du dispositif de soutien nécessaire.

AAA : Il évolue au sol seul et sans dispositif technique.

Il se déplace en roulant, rampant, en marchant à quatre pattes, en sautillant ou glissant sur ses fesses.

3.3.3. SE DEPLACER A L'INTERIEUR D'UN LIEU DE VIE SANS OBSTACLE ARCHITECTURAL, EN UTILISANT UN VEHICULE

Si la personne marche seule dans son lieu de vie, sans dispositif technique et sans difficulté particulière, il convient ici de cocher AAA : on considère qu'elle évolue seule et sans aide technique supplémentaire (quand bien même elle ne se déplace habituellement pas en utilisant un véhicule tel fauteuil roulant).

DDD : Il n'utilise pas de véhicule même avec l'aide d'un tiers.

DD : Il se déplace en utilisant un véhicule avec l'aide continue d'un tiers.

Il fait avancer son véhicule mais un tiers est requis pour se déplacer véritablement c'est à dire pour arriver à l'endroit voulu. Par exemple, il ne prend en compte aucun obstacle sur son trajet (ne le contourne pas).

D : Il se déplace dans son lieu de vie habituel en utilisant un véhicule, avec l'aide d'un tiers à certains moments.

A : Il se déplace seul en utilisant un véhicule, avec une limite dans le temps ou l'espace.

Il se déplace pour aller vers la fenêtre dans un espace bien dégagé, il contourne la table mais ne franchit pas une porte par exemple.

AA : Il se déplace seul dans son lieu de vie en utilisant véhicule mais avec de grandes difficultés

AAA : Il se déplace seul dans son lieu de vie habituel en utilisant un véhicule, sans difficulté majeure.

Il se déplace seul grâce à un fauteuil roulant manuel ou électrique qu'il manie sans difficulté dans son lieu de vie, ou à l'aide d'un autre dispositif comme une flèche par exemple.

3.3.4. MONTER UN ESCALIER

DDD : Ne monte pas une marche même avec l'aide d'un tiers ou un dispositif technique.

Il ne franchit pas une marche, un trottoir ou un pas de porte.

DD : Monte au plus deux marches avec l'aide d'un tiers.

Il monte le marchepied d'un autobus ou d'un train par exemple.

D : Monte au plus deux marches seul.

Il monte deux marches en utilisant éventuellement une canne, des béquilles, en s'agrippant aux poignées murales ou en s'appuyant sur la rampe.

A : Monte seul une volée d'escalier.

Il monte plusieurs marches en s'appuyant sur la rampe et en faisant des pauses, en utilisant éventuellement une canne ou des béquilles.

AA : Monte seul plus de deux volées d'escalier, en utilisant un dispositif technique ou avec de grandes difficultés.

Il monte les escaliers y compris en s'appuyant sur la rampe ou en gravissant une marche à la fois, en utilisant éventuellement une canne ou des béquilles.

AAA : Monte seul un escalier sans difficulté particulière.

3.3.5. DESCENDRE UN ESCALIER

DDD : Ne descend pas une marche même avec l'aide d'un tiers ou avec un dispositif technique.

Il ne descend pas une marche, un trottoir ou un pas de porte.

DD : Descend au plus deux marches avec l'aide d'un tiers.

Il descend le marchepied d'un autobus ou d'un train par exemple.

D : Descend au plus deux marches seul.

Il descend deux marches en utilisant éventuellement une canne, des béquilles, en s'agrippant aux poignées murales ou en s'appuyant à la rampe.

A : Descend seul une volée d'escalier.

Il descend plusieurs marches en s'appuyant à la rampe et en faisant des pauses, en utilisant éventuellement une canne ou des béquilles.

AA : Descend seul plus de deux volées d'escalier, en utilisant un dispositif technique ou avec de grandes difficultés.

Il descend les escaliers y compris en s'appuyant à la rampe ou en descendant une marche à la fois, en utilisant éventuellement une canne ou des béquilles.

AAA : Descend seul un escalier sans difficulté particulière.

3.3.6. SE DEPLACER A L'EXTERIEUR

On évalue ici le fait de se déplacer à l'extérieur ce qui nécessite de contrôler sa trajectoire et de prendre en compte les dangers de la circulation.

DDD : Ne se déplace à l'extérieur qu'avec l'aide permanente d'un tiers.

Une personne doit pousser et diriger son fauteuil lors des déplacements dans le quartier, même en l'absence d'obstacle architectural.

DD : Se déplace à l'extérieur de son domicile avec l'aide d'un tiers à certains moments, même en l'absence d'obstacle architectural.

Il se déplace mais quelqu'un doit intervenir à certains moments pour l'aider à contrôler sa trajectoire par exemple.

D : Se déplace à l'extérieur de son domicile de façon autonome sur une distance inférieure à 200 mètres, dans un environnement connu, en l'absence d'obstacle architectural, avec ou sans dispositif technique.

Il se déplace seul sur le trottoir, dans le quartier, ou à l'intérieur de l'établissement...

A : Marche ou évolue seul, avec dispositif technique, sur une distance supérieure à 200 mètres, en l'absence de barrières architecturales, en s'arrêtant de temps en temps.

AA : Marche seul sans dispositif technique, sur une distance supérieure à 200 mètres en l'absence de barrière architecturale.

AAA : Marche seul sans dispositif technique, sur une distance supérieure à 200 mètres dans un environnement sans aménagement particulier.

3.4. Mouvements fins

Les mouvements évalués dans cette partie concernent la motricité des mains et des membres supérieurs. Il s'agit de : saisir un objet, le manipuler, d'exercer une force sur lui tel que tirer, pousser ou soulever.

3.4.1. SAISIR UN OBJET

DDD : Ne saisit pas d'objet.

Ses bras sont toujours rétractés ou totalement hypotoniques.

DD : Bouge volontairement un bras sans pouvoir saisir un objet ou le garder plus de quelques secondes, même avec un dispositif technique et l'aide d'un tiers.

D : Saisit et tient un objet avec un dispositif technique et l'aide d'un tiers.

Le tiers intervient pour positionner l'objet dans sa main, pour l'aider à utiliser le dispositif technique.

A : Saisit et tient un objet seul avec un dispositif technique, mais avec d'importantes limitations.

Il saisit et tient un objet seul mais avec des difficultés importantes qui limitent cette activité. Par exemple, il saisit un gobelet mais ne ramasse pas une pièce sur la table.

AA : Saisit et tient un objet seul avec un dispositif technique.

AAA : Saisit et tient un objet seul et sans dispositif technique.

3.4.2. MANIPULER

DDD : Ne manipule pas d'objet.

DD : Manipule des objets avec l'aide d'un tiers et éventuellement un dispositif technique.

Si on guide sa main, il parvient, à vider un gobelet ou utiliser une télécommande.

D : Manipule des objets avec l'aide d'un tiers à certains moments.

Il utilise un clavier ou tourne un bouton si celui-ci est de grande dimension.

A : Manipule des objets seul avec certaines limites pour les mouvements les plus fins, éventuellement avec un dispositif technique.

Si on l'aide à saisir un crayon, il parvient à tracer des lignes dans l'espace de la feuille.

AA : Effectue seul, avec dispositif technique, des manipulations fines.

Avec un dispositif technique aidant à tenir un outil scripteur (crayon, pinceau), il écrit ou dessine.

AAA : Effectue seul et sans dispositif technique, des manipulations fines.

3.4.3. EXERCER UNE FORCE SUR UN OBJET

Il convient ici de ne prendre en compte que les mouvements volontaires et de ne pas prendre en compte les mouvements involontaires ou incontrôlables tels que les mouvements convulsifs par exemple.

DDD : N'exerce pas d'action sur les objets.

Ne tire ni ne pousse, soulève ou appuie.

DD : Exerce des actions avec une force de faible intensité.

Pousse une manette, soulève un crayon, appuie sur un contacteur ou un interrupteur.

D : Porte un objet de faible poids ou exerce une force moyenne sur un objet.

Porte un cahier, une grande enveloppe ou un petit livre ; appuie sur une poignée de porte, actionne un robinet à levier...

A : Porte ou déplace un objet de moins de 2 kilos.

Porte un plat sur la table, déplace une chaise...

AA : Porte ou déplace un objet de moins de 5 kilos.

Tel qu'un petit sac à provisions, un cartable rempli.

AAA : Soulève et déplace un objet de plus de 5 kilos.

Une petite valise.

4. Exemples d'actes de la vie quotidienne

Nous évaluons ici des activités complexes qui mettent en jeu des compétences motrices mais également la connaissance de codes culturels en vigueur et leur application.

4.1. S'ALIMENTER

DDD : Il est nourri par un dispositif requérant une intervention spécialisée.

Par exemple, il est alimenté par une sonde.

DD : Ne mange et boit qu'avec une aide ou surveillance continue.

Il renverse tout aliment ou encourt des risques importants de « fausse route ».

D : Porte les aliments à sa bouche, utilise des couverts adaptés ou ordinaires ; mais a besoin de l'aide d'un tiers à un moment donné du repas.

Un tiers doit intervenir à certains moments pour qu'il puisse saisir les couverts, qu'il ne renverse pas de liquide.

A : S'alimente seul avec ou sans aide technique mais avec intervention préalable d'un tiers pour préparer et couper la nourriture.

AA : Mange et boit seul y compris avec des dispositifs techniques nécessaires pour couper ou préparer ses aliments.

Il mange seul en utilisant des couverts adaptés ou un verre adapté....

AAA : Mange et boit seul sans dispositif technique.

4.2. S'HABILLER ET SE DESHABILLER

DDD : N'enfile ou n'enlève seul aucun vêtement.

DD : Enlève seul au moins un vêtement par le haut ou le bas du corps, tout en ayant besoin d'un tiers pour se dévêtir entièrement.

Il enlève un gilet ou ses chaussures mais ne parvient pas à se dévêtir entièrement.

D : Enfile seul au moins un vêtement par le haut ou le bas du corps, tout en ayant besoin d'un tiers pour se vêtir entièrement.

Il passe un vêtement par la tête, passe les épaules et enfile les bras (tee-shirt, gilet...) ou il se penche et enfile ses deux jambes (pantalon, culotte ou slip, short...) mais ne parvient pas à les fermer.

A : Enfile et enlève ses vêtements seul mais a besoin d'aide pour certains vêtements.

Il ne parvient pas à fermer des vêtements à boutonnage. Il ne fait pas glisser entièrement une fermeture éclair.

AA : S'habille et se déshabille seul y compris si cela prend du temps et nécessite des dispositifs techniques.

Il utilise par exemple des crochets ou des tiges pour s'habiller et se déshabiller seul.

AAA : S'habille et se déshabille seul sans dispositif technique.

4.3. SE LAVER

DDD : Ne participe en aucune façon à sa toilette.

Il doit être lavé sans participer en aucune façon à sa toilette. Il ne lève pas les bras par exemple...

DD : Il a besoin d'un tiers pour se laver mais participe activement à sa toilette.

Il participe au lavage de certaines parties de son corps sans pour autant les laver seul (lève le bras, tourne son buste etc.)

D : Se lave seul certaines parties du corps.

Il ne se lave seul que les mains ou le visage mais pas les pieds.

A : Se lave seul entièrement et se sèche mais a besoin de l'aide d'un tiers à certaines phases de la toilette.

Le tiers doit intervenir pour l'aider à se laver ou se brosser les cheveux, ou pour se brosser les dents.

AA : Fait sa toilette seul, y compris pour les dents et les cheveux, en utilisant un dispositif technique.

AAA : Fait sa toilette seul sans dispositif technique.

4.4. UTILISER DES TOILETTES

DDD : Il ne peut expulser ses selles et ses urines que grâce à un dispositif manipulé par un tiers.

DD : A besoin d'une aide pour mettre et enlever des couches, une poche d'urine ou un sac anal.

D : Utilise des toilettes adaptées avec l'aide d'un tiers pour tous les actes requis.

Un tiers est requis pour l'installer sur les toilettes et le sangler, pour manipuler les vêtements etc.

A : Utilise des toilettes adaptées ou ordinaires avec l'aide d'un tiers à certaines phases.

Un tiers est requis pour y accéder, manipuler ses vêtements, s'asseoir, se soulever, s'essuyer ou tirer la chasse. Ou : il utilise les toilettes quotidiennement mais pas de façon autonome dans la mesure où un tiers doit lui proposer de s'y rendre.

AA : Utilise quotidiennement des couches, des poches d'urine, un sac anal ou des toilettes adaptées de façon autonome.

AAA : Utilise sans dispositif technique les toilettes ordinaires de façon autonome.

5. Exemples d'activités sémiotiques

5.1 Production et interprétation de signes

L'utilisation de signes réfère soit à la production de signes : émission d'un signe (prononcer intentionnellement un mot, émettre un son ou effectuer un geste significatif) interprétable comme tel par un tiers ; soit à l'interprétation de signes. Nous supposons qu'un signe est interprété comme tel quand la personne utilise un signe en retour qui indique de façon non équivoque qu'elle a interprété l'énoncé qui lui a été adressé.

5.1.1. PRODUIRE DES SIGNES LINGUISTIQUES y compris en Langue des signes

DDD : Il ne produit aucun mot ou signe désignant un objet, une personne ou une situation spécifique.

DD : Il utilise moins de 10 mots ou signes différenciés prenant sens dans des contextes déterminés.

Il prononce plusieurs mots avec des déformations mais interprétables de façon fiable dans des contextes déterminés. Il dit par exemple « do » pour désigner son lit.

D : Il dispose d'un répertoire de mots et produit éventuellement quelques phrases simples mais seulement dans quelques contextes connus. Ou bien il produit des énoncés mais pas toujours adaptés à la situation.

Il prononce « manger » pour demander à manger, mais dit aussi « manger » pour demander à boire.

A : Il produit quelques expressions adaptées à des contextes inédits.

Il produit de nouvelles phrases, combinaisons de mots, encore jamais prononcées.

AA : Il utilise un langage simple mais avec des confusions importantes.

Il fait des confusions dans l'expression des marques de temps (avant, après, emploi du passé ou du futur). Il n'utilise pas correctement les pronoms personnels « je, tu, il ». Il parle de lui à la troisième personne, il se nomme par son prénom.

AAA : Il emploie un langage ordinaire pour un enfant de son âge.

Son langage lui permet d'exprimer les temps (passé, présent, futur), les pronoms personnels même s'il fait quelques erreurs grammaticales ou présente quelques défauts de prononciation, des gestes malhabiles.

5.1.2. INTERPRETER DES SIGNES LINGUISTIQUES y compris en Langue des signes

DDD : Il n'interprète aucun mot désignant un objet, une personne ou une situation spécifique.

DD : Il interprète correctement moins de 10 mots ou signes différenciables prenant sens dans des contextes déterminés.

Il interprète : non, dehors, papa, manger etc.

D : Il interprète correctement un répertoire de mots, éventuellement quelques phrases simples, mais seulement dans quelques contextes connus.

A : Il interprète correctement quelques expressions dans des contextes inédits.
Il comprend de nouvelles phrases jamais encore prononcées dans ce contexte là.

AA : Il interprète un langage simple mais avec des confusions importantes.
Il n'interprète pas toujours correctement l'emploi des temps, des pronoms personnels : par exemple, il interprète « demain le médecin viendra te faire une piqûre » comme un événement imminent et se cache.

AAA : Il interprète correctement un langage ordinaire pour un enfant de son âge.

5.1.3. INTERPRETER DES SIGNES ECRITS y compris en écriture Braille.

DDD : Ne reconnaît, identifie ou interprète aucun signe graphique.

DD : Il reconnaît globalement quelques signes écrits.

Il reconnaît son prénom, des chiffres, quelques mots, un logo ou une marque.

D : Il utilise un répertoire de mots connus et déchiffre quelques mots nouveaux.

A : Il lit ou écrit avec difficulté des phrases nouvelles.

Par exemple une notice, un courrier, une recette simple...

AA : Avec les dispositifs techniques nécessaires, il lit et écrit couramment (y compris en Braille).

Il lit un article de journal, écrit une lettre.

AAA : Lit et écrit couramment sans dispositif technique.

5.1.4. UTILISER DES IMAGES OU DES PICTOGRAMMES POUR COMMUNIQUER

Nous évaluons ici l'utilisation de signes iconiques graphiques (images, dessins plus ou moins figuratifs ou stylisés) pour communiquer. Par exemple le pictogramme d'un piéton vert ou rouge pour autoriser ou interdire de traverser la rue ; des soleils et des nuages pour figurer le temps sur une carte météo etc.

Nous évaluons également, l'utilisation de systèmes plus complexes tels que série de pictogrammes ou d'images, table d'images, système Bliess.

Nb. une personne qui lit couramment sera considérée ici comme en mesure d'utiliser des images pour communiquer et le degré d'autonomie sera coté AAA.

DDD : Il ne semble pas en mesure de lier une image à la situation ou à l'objet auquel elle réfère.

Il ne comprend pas à quoi ou à qui renvoie une photographie.

DD : Il lie une image ou une photographie à un objet ou une personne mais n'utilise pas cette possibilité pour communiquer.

D : Il utilise des images réalistes ou des photographies pour communiquer des messages simples, dans des contextes connus.

A : Il utilise des images stylisées ou des symboles pour communiquer, dans des contextes connus.

AA : Il utilise des images stylisées ou des symboles pour communiquer y compris dans des contextes inédits, avec quelques confusions.

AAA : Il utilise les symboles iconiques couramment en usage pour communiquer.

Exemple : le pictogramme d'un piéton vert ou rouge pour autoriser ou interdire de traverser la rue ; des soleils et des nuages pour figurer le temps sur une carte météo etc.

5.1.5. UTILISER D'AUTRES SYSTEMES DE SIGNES POUR COMMUNIQUER

Nous évaluons ici l'utilisation de tout type de gestes ou de sons produits volontairement, utilisés pour communiquer. Par exemple le doigt levé pour demander la parole, le doigt sur sa bouche pour demander le silence, les mouvements utilisés pour désigner, les mouvements de tête pour signifier approbation, acceptation, réprobation ou refus.

Nb. une personne qui utilise couramment le langage parlé ou écrit sera considérée comme en mesure d'utiliser les gestes conventionnels en usage pour communiquer. Son degré d'autonomie sera coté AAA.

DDD : Il n'utilise pas de signes interprétables, aucune forme d'expression pour signifier.

Il n'utilise pas de geste, mimique ou mouvement volontaire pour signifier la présence ou l'absence d'une personne ou d'un objet, exprimer un sentiment.

DD : Il utilise quelques signes spécifiques pour désigner des objets, actions, exprimer un sentiment.

Il exprime par des signes spécifiques un refus, une acceptation, une demande, concernant un objet présent ou une situation actuelle.

D : Il utilise une dizaine de signes isolés prenant sens dans des contextes déterminés.

Il signifie ses préférences pour un type d'aliment, pour un vêtement, son refus d'entrer ou de sortir d'un lieu, il désigne quelques éléments de son environnement.

A : Il utilise un répertoire de signes qui peuvent être combinés en phrases, dans des contextes connus.

Il appelle l'attention de l'adulte, puis lui signifie son souhait de sortir pour aller aux toilettes. Il attire l'attention d'un adulte sur un danger encouru par un autre enfant.

AA : Il utilise un répertoire de signes qui peuvent être combinés différemment, dans des contextes inédits.

Il manifeste une interrogation si la journée du lundi se déroule d'une façon inhabituelle. Il utilise le signe gestuel par lequel il désigne habituellement une tarte pour signifier, dans un autre contexte, une gifle.

AAA : Il utilise les systèmes sémiotiques habituellement utilisés dans sa communauté par les personnes de son âge.

5.1.6. EXTENSION DES SYSTEMES DE SIGNES UTILISES

DDD : Il n'utilise pas de signes interprétables.

DD : Les signes utilisés ne peuvent être compris que par une seule personne.

D : Les signes utilisés ne peuvent être compris que par des personnes ayant appris le code utilisé.

Le code utilisé est compréhensible seulement par les personnes très proches, qui sont en contact permanent avec lui et qui ont appris ce code.

A : Les signes utilisés peuvent être compris par une personne ne le connaissant pas mais avec un effort soutenu de décryptage.

Après plusieurs heures d'échanges, un interlocuteur non initié mais attentif peut parvenir à comprendre les signes utilisés.

AA : Une personne attentive dans des conditions habituelles de communication le comprend.

Le système de signes utilisé, bien que comportant des expressions spécifiques à la personne, est suffisamment proche des langages ordinairement employés dans cette communauté culturelle pour être compris.

AAA : Le système de signes qu'il utilise est d'un usage courant dans sa communauté.

5.2. Codes et conventions culturels

Il convient de distinguer ce qui relève de la connaissance des codes et conventions culturels et le fait de s'y conformer ou pas. Nous évaluerons :

le niveau de connaissance des règles,

le fait que les règles en usage soient ou non appliquées.

Nb. Ces deux questions doivent être envisagées de façon indépendante. En effet, l'observation d'une conduite conforme à ce que prescrit une règle ou un usage n'implique pas forcément que la personne concernée ait une connaissance de cette règle. D'autre part, le fait qu'une personne adopte une conduite contraire à ce que prescrit une règle n'implique pas pour autant qu'elle ignore la règle. Il est possible qu'en toute connaissance de cause, par commodité ou par provocation, elle refuse de l'appliquer.

La connaissance des règles s'évalue en fonction de ce que la personne énonce ou de ce qu'il est possible d'inférer à partir d'observations.

Exemple : un enfant refuse de prêter des objets lui appartenant et s'approprie habituellement ce qui l'intéresse sans en demander l'autorisation. Ceci sera codé DDD dans l'application des règles d'échange de biens et de services. Cependant, on observe que lorsqu'il prend un objet à quelqu'un, il le dissimule et semble s'attendre à être réprimandé. On peut en inférer qu'il connaît donc quelque chose de la règle en usage concernant le respect de la propriété d'autrui. Ceci sera codé A dans la connaissance des règles d'échange de biens et de services.

5.2.1. REGLES D'ECHANGES ET DE COLLABORATION

Exemples : règles relatives

- au respect de la propriété d'autrui et de la propriété collective,
- aux échanges et prêts d'objets,
- à la rétribution d'un service,
- à la participation à une tâche commune.

Connaissance des règles d'échange

DDD : Il ne témoigne d'aucune connaissance des règles d'échange ou de collaboration.

Il semble n'accorder aucune signification au fait de posséder un objet ; il est indifférent au fait que d'autres personnes prennent, donnent ou échangent des objets.

DD : Il montre qu'il connaît une ou deux règles simples qui s'imposent à lui dans un contexte déterminé.

Par exemple : il accepte d'échanger un objet avec un autre enfant mais seulement à la demande d'un adulte ;

ou il échange un jouet contre un autre avec un autre enfant ;

ou il se plaint d'un troc qu'il juge injuste ;

ou il propose un service, un objet ou de l'argent en échange d'un objet qui l'intéresse.

D :

A :

AA : Il connaît plusieurs règles de collaboration mais sans connaissance précise des contextes dans lesquelles elles s'appliquent ou pas.

Par exemple :

- il exige de l'autre qu'il applique la règle de l'échange ou du prêt sans prendre en compte les circonstances qui font que l'échange est possible ou pas.
- il vérifie la validité des règles d'échange auprès des adultes qui sont censés les faire respecter ;
- il cherche à qui appartient un objet qu'il trouve ;
- il sait échanger de l'argent contre ce qu'il prend dans divers magasins.
- quand il prend quelque chose à quelqu'un sans son accord, il s'attend à être réprimandé ;

AAA : Il témoigne d'une bonne connaissance des règles de collaboration en usage pour un enfant de son âge, et des conditions de leur application dans différents contextes et circonstances.

Application des règles d'échange et de collaboration

DDD : Il n'applique aucune règle d'échange ou de collaboration.

Il prend ou donne des objets sans demander ou attendre de contrepartie ;

Ou : il signifie son refus de prêter ou d'échanger quoique ce soit.

DD : Il applique seulement une ou deux règles de collaboration, dans des circonstances déterminées.

Il distribue les serviettes à tous les enfants présents.

D :

A :

AA : Il applique de façon rigide un certain nombre de règles de collaboration qui lui ont été signifiées et pas d'autres.

Il accepte de collaborer avec d'autres pour réaliser une activité mais s'approprie ce qui est à l'autre quand il en a envie.

Ou : il n'accepte d'échanger des objets ou services ou de collaborer qu'avec certaines personnes qu'il connaît bien (et pas dans d'autres situations ordinaires d'échange comme avec un commerçant inconnu par exemple).

AAA : Il applique les règles de collaboration en usage pour un enfant de son âge, de façon adaptée aux circonstances.

Il distingue les situations dans lesquelles l'application d'une règle est impérative de celles où le non respect est sans conséquence.

Il prête ou échange des objets ou des services sous certaines conditions (réciprocité, respect des règles d'échange).

Il participe à des tâches communes.

5.2.2. RÈGLES CONCERNANT LES RELATIONS INTERPERSONNELLES

Il s'agit des règles qui prescrivent comment se conduire envers une autre personne en fonction de son âge, de sa condition physique, de sa position sociale, de son statut ou de sa fonction.

- Exemples : règles d'usage et de politesse

Connaissance des règles concernant les relations interpersonnelles

DDD : Il ne montre aucune connaissance des règles de conduite.

Il s'adresse de la même façon aux enfants et adultes, y compris à des adultes étrangers.

DD : Il connaît une ou deux règles de conduite simples qui s'imposent à lui dans un contexte déterminé.

Il salue toute nouvelle personne qui entre dans la salle même s'il l'a déjà saluée quelques minutes avant ;

Il salue de la même manière un copain, ses parents, ou le directeur de l'établissement.

D :

A :

AA : Il connaît plusieurs règles de conduite simples mais sans connaissance précise des contextes et des circonstances dans lesquelles elles s'appliquent.

il use de quelques marques de politesse différenciées selon son interlocuteur.

il utilise des signes différents pour s'adresser à sa mère, au médecin, ou à un copain.

AAA : Il témoigne d'une bonne connaissance des règles de conduite en usage pour un enfant de son âge et il les interprète de façon différenciée en fonction des circonstances.

Il utilise des signes différents pour s'adresser aux adultes ou aux enfants, et s'adresse différemment aux personnes familières ou aux personnes étrangères.

Il salue une nouvelle personne qui entre dans la salle mais pas celle qu'il a déjà saluée quelques minutes avant ;

il ne manifeste pas une familiarité excessive à un adulte qu'il ne connaît pas (ne saute pas au cou d'un inconnu qui lui parle gentiment) ;

il rit d'une situation où les rôles sociaux sont inversés (un enfant qui s'installe à la place de l'adulte et qui l'imité).

Application des règles concernant les relations interpersonnelles

DDD : Il n'applique aucune des règles de conduite qui s'imposent à lui

Il s'adresse verbalement et physiquement de la même façon aux enfants et aux adultes, aux personnes familières et aux étrangers

DD : Il applique seulement une des règles de conduite qui lui ont été signifiées.

Il salue une nouvelle personne qui entre dans la salle mais à un autre moment il se pend au cou d'une personne étrangère

D : .

A : .

AA : Il applique un certain nombre de règles qui lui ont été signifiées et pas d'autres.

Il se conduit différemment envers un enfant ou un adulte, une personne familière ou étrangère ; il utilise des marques de politesse à bon escient.

AAA : Il applique correctement les règles de conduite en usage pour un enfant de son âge

5.2.3. RÈGLES CONCERNANT LA SEXUALITE ET L'AGRESSIVITE

Il s'agit de règles relatives au propre corps et a celui de l'autre. Elles prescrivent notamment les parties qu'on ne doit pas montrer ou toucher en public (Ex : ne pas se montrer nu, ne pas excréter en public, ne pas se masturber en public, ne pas manipuler ostensiblement les produits de son corps (mucosités, fèces), ne pas blesser autrui etc.

Connaissance des règles concernant la sexualité et l'agressivité

DDD : Il ne montre pas qu'il connaît une des règles de conduite qui lui sont imposées

Il se met nu ou se masturbe en public sans chercher à se dissimuler et ne comprends pas la réprimande. Quand il fait mal à autrui, il ne comprend pas la réprimande. Il ne manifeste aucune désapprobation quand une personne fait mal à une autre.

DD : Il montre qu'il connaît une ou deux règles de conduite simples qui s'imposent à lui dans des circonstances connues.

Il accepte d'être touché par le médecin dont il a l'habitude dans le cabinet qu'il connaît mais pas par un nouveau médecin ou dans un nouveau cabinet. Il se dissimule pour toucher son sexe, ses excréments mais seulement quand l'éducateur qui lui a signifié cette règle est présent. Il se déshabille dès que le médecin entre dans la pièce (même s'il ne vient pas pour une consultation) ;

D : .

A : .

AA : Il connaît plusieurs règles de conduite qui s'imposent à lui, mais sans connaissance précise des contextes et des circonstances dans lesquelles elles s'appliquent.

AAA : Il interprète correctement les règles de conduite en usage pour un enfant de son âge, de façon différenciée en fonction des circonstances.

Il s'oppose ou signifie son malaise lorsqu'il est changé ou examiné devant les autres mais pas à l'intérieur du cabinet médical.

Lorsqu'il est dévêtu et qu'une personne étrangère entre, il signifie sa gêne à être nu ou se couvre. Il s'exhibe nu devant ses camarades mais se dissimule quand l'adulte entre ou rit de sa réaction scandalisée.

Application des règles concernant la sexualité et l'agressivité

DDD : Il n'applique aucune des règles de conduite qui s'imposent à lui

Il ne prend pas garde à ne pas blesser physiquement autrui. Il se dévêt ou se masturbe de la même façon qu'il soit en public ou en privé. Il manipule ses fèces en public.

DD : Il applique seulement une ou deux des règles de conduite simples qui lui ont été signifiées.

Il ne s'exhibe pas nu en public mais frappe sans raison apparente.

D : .

A : .

AA : Il applique un certain nombre de règles de conduite qui lui ont été signifiées et pas d'autres.

AAA : Il applique les règles de conduite en usage pour un enfant de son âge

Il ne se montre pas nu devant des personnes inconnues, ne se masturbe pas en public, évite de blesser volontairement autrui sauf à se défendre

5.2.4. RÈGLES ET USAGES CONCERNANT L'ALIMENTATION

Il s'agit ici des règles qui prescrivent les façons de préparer et d'ingérer les aliments. Autrement dit, ce que l'on peut et ce que l'on ne doit pas manger, la façon de manger, comment se conduire à table (Ex : ne pas manger la bouche ouverte, ne pas mettre sa main dans l'assiette du voisin, ne pas manger directement dans le plat etc.)

Connaissance des règles concernant l'alimentation

DDD : Il ne témoigne d'aucune connaissance des règles de conduite qui lui sont imposées

Il ingère indifféremment tout ce qu'il peut saisir (tente de manger des denrées non comestibles. Il n'essaie pas d'utiliser des couverts tout en ayant l'habileté motrice nécessaire pour le faire.

DD : Il montre qu'il connaît une ou deux règles de conduite simples qui s'imposent à lui dans des circonstances connues.

Il attend que l'éducateur soit là pour commencer à manger mais quitte la table dès qu'il a terminé, sans attendre les autres.

D : .

A : .

AA : Il connaît plusieurs règles simples de conduite qui s'imposent à lui, dans des circonstances connues.

Il s'essuie la bouche avec une serviette plutôt qu'avec son tee-shirt ou avec la nappe. En revanche Il souhaite « bon appétit » en commençant chaque plat. Il proteste si les autres ont commencé à manger alors qu'il n'était pas encore assis à table.

AAA : Il interprète les règles de conduite en usage pour un enfant de son âge, de façon différenciée en fonction des circonstances.

Il adapte sa façon de manger aux circonstances (par exemple : il mange les frites, les sandwiches et les fruits avec les doigts mais pas un hachis Parmentier ou une daube.) Il signifie la règle à un autre enfant qui mange la bouche ouverte.

Application des règles concernant l'alimentation

DDD : Il n'applique aucune des règles de conduite qui s'imposent à lui

Il mange ce qui lui plaît, à n'importe quel moment de la journée et sans se préoccuper de la façon de le faire (que cela soit préparé ou pas.) Il n'utilise pas les couverts alors qu'il dispose de l'habileté motrice nécessaire.

DD : Il applique seulement une des règles de conduite qui lui ont été signifiées.

Il utilise ses couverts d'une façon adaptée mais se sert dans l'assiette du voisin. Il attend que tout le monde soit assis avant de commencer à manger mais quitte la table quand il en a envie sans attendre la fin du repas. Il dénonce un autre enfant qui mange la bouche ouverte mais le fait lui-même (il crache ou souffle la bouche pleine.) Hors la présence d'un adulte, il mélange le contenu de différents plats avant de manger

D : .

A : .

AA : Il applique un certain nombre de règles qui lui ont été signifiées et pas d'autres.

Par exemple : Il ne mange pas l'aliment qui vient de tomber à terre. Il souhaite bon appétit au début du repas, s'essuie avec sa serviette, utilise des couverts, mange dans son assiette (s'il en a la possibilité motrice), Il attend que les autres soient assis à table avant de commencer à manger et attend que les autres aient fini pour quitter la table.

AAA : Il applique correctement les règles de conduite en usage pour un enfant de son âge et les interprète de façon différenciée en fonction des circonstances.

5.2.5. RÈGLES CONCERNANT LES JEUX

Il s'agit ici de règles s'appliquant à des activités physiques ou mentales gratuites fondées sur la convention ou la fiction, qui définissent comment participer au jeu, quel est le but à atteindre, qui est le gagnant et qui est le perdant, éventuellement qui prescrivent des rôles différenciés (Ex : ceux qui se cachent et celui qui doit les chercher.) Elles peuvent également concerner les actions possibles ou interdites et selon quelle alternance elles doivent être réalisées (chacun à son tour), ou les alliances et les oppositions (qui est avec qui ou contre qui).

Connaissance des règles de jeux

DDD : Il ne témoigne d'aucune connaissance des règles d'un jeu.

Il ne participe à aucun jeu. Il ne semble accorder aucune signification à la règle énoncée et reste indifférent lorsque quelqu'un la transgresse.

DD : Il montre qu'il connaît une ou deux règles simples d'un jeu simple.

Il participe à un jeu impliquant des rôles différenciés mais seulement dans la mesure où les rôles sont toujours attribués aux mêmes personnes (par exemple il joue à cache-cache seulement quand c'est lui qui doit se cacher) ;

D : .

A : .

AA : Il connaît les règles d'un ou plusieurs jeux, mais sans pouvoir les adapter à des circonstances imprévues.

Par exemple : Il joue en respectant les règles d'un jeu mais toujours et uniquement avec les mêmes partenaires (sinon il ne joue plus) ;

AAA : Il connaît les règles des jeux en usage pour un enfant de son âge, et se montre capable de les adapter en fonction des circonstances.

Il adapte les règles d'un jeu aux circonstances de façon à pouvoir jouer à plusieurs (par exemple, pour faire participer un enfant supplémentaire, il accepte de changer le nombre de joueurs par équipe). Il accepte qu'un partenaire ou une équipe joue avec un handicap pour compenser une inégalité flagrante (entre adulte et enfant par exemple). Il repère qui est avec qui même si la composition des équipes varie d'une partie à une autre.

Application des règles de jeux

DDD : Il n'applique aucune des règles de jeux qui s'imposent à lui

DD : Il applique seulement une des règles de jeux lui ont été signifiées.

Il ne participe jamais longtemps à un jeu car il n'en respecte pas les règles. Ou bien il ne joue que dans la mesure où les autres lui accordent toujours le même rôle (Ex : c'est toujours lui le loup.)

D : .

A : .

AA : Il applique un certain nombre de règles du jeu auquel il participe et pas d'autres.

Il respecte le tour de chacun, mais ne termine jamais la partie. Ou: il joue en respectant les règles seulement dans la mesure où il pense gagner mais dès qu'il risque de perdre il abandonne ou triche ostensiblement.

AAA : Il applique les règles de jeux en usage pour un enfant de son âge

Il réalise les actions définies pour son rôle et respecte les différentes séquences du jeu (Ex : dans un jeu de cache-cache, il ne regarde pas où les autres vont se cacher dans un premier temps puis les cherche ensuite). Lorsqu'il perd, il réalise les gages prévus.

5.2.6. RÈGLES RELATIVES A LA CONVERSATION

Il s'agit des règles et conventions sociales qui régissent les échanges verbaux ou non verbaux et définissent comment ils doivent commencer et se terminer, comment les interlocuteurs doivent soutenir l'échange, répondre à une question, demander une information, manifester leur avis.

Connaissance des règles de conversation

DDD : Il ne témoigne d'aucune connaissance des règles de conversation.

Il interpelle ses interlocuteurs de façon indifférenciée. Il ne converse avec personne. Il ne prend en compte aucun des signes produit par l'autre dans l'échange.

DD : Il montre qu'il connaît une ou deux règles simples.

Il se tait pour entendre la réponse à sa question mais sans attendre que l'autre ait fini de parler, il l'interrompt pour lui poser une nouvelle question.)

D : .

A : .

AA : Il connaît plusieurs règles simples de conversation mais sans connaître précisément les circonstances dans lesquelles elles s'appliquent.

Il utilise « s'il vous plaît » lorsqu'il demande quelque chose à son interlocuteur mais l'utilise également dans d'autres contextes non adaptés (Ex : « merci s'il vous plaît ») Il lève le doigt en classe pour demander de prendre la parole. Mais interrompt fréquemment son interlocuteur.

AAA : Il connaît les règles de conversation en usage pour un enfant de son âge, et les circonstances dans lesquelles elles s'appliquent.

Il utilise de façon différenciée les formes de salutation différentes pour engager une conversation en fonction des circonstances (« bonjour monsieur, pourriez vous me dire si... » ou « salut, tu sais si... ») Il donne son avis à la personne qui le lui demande ou qui manifeste un intérêt à son égard mais pas à quelqu'un qu'il ne connaît pas.

Application des règles de conversation

DDD : Il n'applique aucune des règles de conversation qui s'imposent à lui

Il n'écoute pas la réponse à sa question. Il interpelle ou interrompt son interlocuteur à n'importe quel moment.

DD : Il applique seulement une ou deux règles de conversation.

Il se tait pour écouter la réponse à la question qu'il vient de poser mais parle sans tenir compte du fait que son interlocuteur est en train de parler. Ou bien il ne répond pas aux questions qui lui sont posées.

D : .

A : .

AA : Il applique certaines des règles qui lui ont été signifiées et pas d'autres.

AAA : Il applique correctement les règles de conversation en usage pour un enfant de son âge

Il respecte le tour de parole de chacun. Il répond à une question.