

Irène Monsanto Serra
Margaux Jacobs
Marine Pierre
Maïté Rodriguez Duarte
Charlotte Scheid

Travail de dysphasie : Étude de cas de Quentin

ORTHOPEDAGOGIE
Année scolaire : 2016 - 2017

Dans le cadre du cours sur la dysphasie, nous devons répondre aux besoins pédagogiques d'un enfant dysphasique suite à la lecture d'une étude de cas.

Après la lecture de l'étude de cas de Quentin, nous avons décidé que nous allions travailler sur certaines de ses difficultés qu'il présentait lorsqu'il avait 9 ans et 5 mois. Nous avons mis en avant les difficultés suivantes :

- Quentin présente des difficultés à identifier les deux sons présentés [de] et [te].
- Le niveau lexical réceptif de Quentin est faible et son niveau de vocabulaire est inférieur à la moyenne des enfants de son âge.
- L'examen neurologique, sans Rilatine, montre la persistance de difficultés d'attention sélective visuelle et auditive et des fonctions exécutives (inhibition verbale, agitation motrice et flexibilité).

Nous avons donc décidé de travailler ces différents aspects sous forme d'un jeu qui va être présenté ci-dessous.

Le but étant de faire oraliser Quentin qui est un enfant dysphasique, il nous semble d'abord important de reprendre ce qu'est la dysphasie :

La dysphasie est une pathologie du développement qui touche le langage oral. C'est un handicap qui est lié au dysfonctionnement des structures cérébrales spécifiquement mises en jeu lors du traitement de l'information langagière.

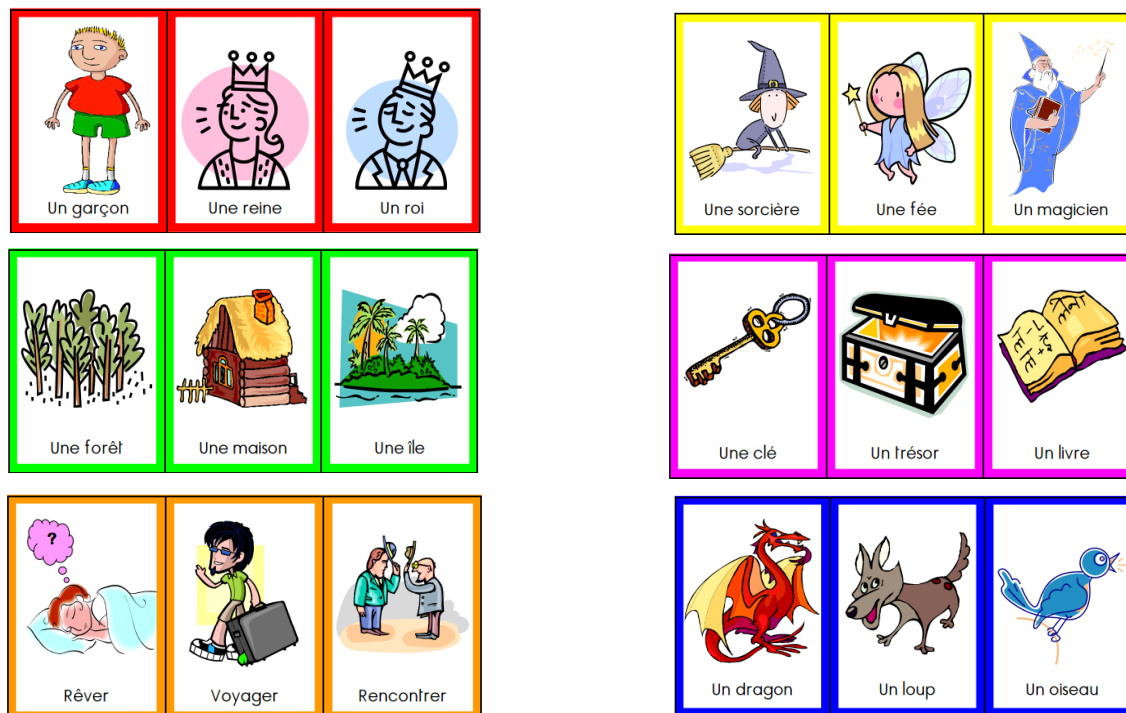
Il faut donc apporter des aides efficaces :

- Privilégier les supports visuels qui faciliteront l'expression orale de l'enfant
- Accentuer la communication non-verbale (mimiques, gestes, dessins)
- Simplifier les consignes
- Donner une information à la fois
- Allier l'utilisation des 3 sens : voir, entendre, toucher

L'objectif principal est de faire oraliser l'enfant dysphasique. Pour cela, il devra raconter une histoire à ses camarades de classe.

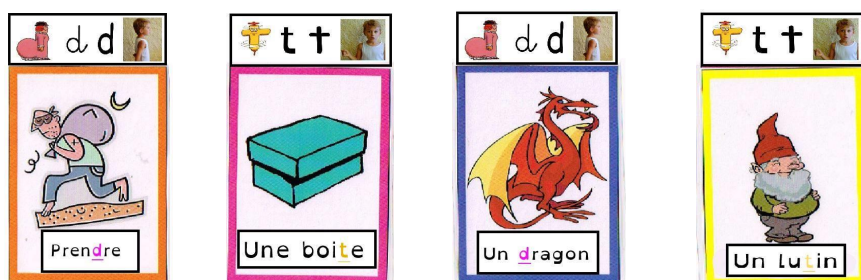
Pour atteindre cet objectif, nous avons choisi comme support des cartes ayant chacune un thème : lieu, personnage, objet, verbe, animal, personnage féérique.

Exemple des cartes :



Nous avons choisi ce support car en effet, il laisse le choix à l'enfant de prendre les personnages qu'il aime. Cela permet également de laisser de la place à son imagination et de se créer tout un monde. Même si pour lui, ce n'est pas facile de communiquer, nous pensons que grâce aux différentes cartes, il pourra apprendre le début du schéma narratif et il pourra communiquer librement.

Comme Quentin a des difficultés à identifier les sons [te] et [de], nous avons modifié certaines cartes. En effet, sur chaque carte où ces sons sont présents, nous avons mis le T ou le D en évidence ainsi que le signe de Borel Maissonny.



Pour travailler la différence entre le son [te] et [de] ainsi que le vocabulaire de Quentin, nous avons proposé un jeu où l'enfant pourra faire plusieurs activités afin de travailler ces différents aspects.

À la fin du jeu, l'enfant aura récupéré toutes ses cartes et devra alors inventer une histoire qu'il devra ensuite raconter à ses camarades de classe.

Ce jeu peut se jouer soit par 2, un enfant et un rééducateur soit plusieurs enfants ensembles avec toujours un adulte qui est là pour voir si tout se passe convenablement et voir les progrès des différents enfants.

Les règles du jeu :

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Matériel :

- Un plateau de jeu
- Un dé
- Un référentiel pour les cases de couleurs

Déroulement :

On dispose le plateau sur la table et chaque joueur choisit un pion.

Le joueur le plus jeune lance le dé et avance du nombre de cases correspondantes, il avance de gauche à droite et ensuite il monte d'une ligne et fait la ligne en sens inverse, jusqu'au moment où il arrive à la case « arrivée ».

Le joueur s'arrête sur la case correspondante et soit, il s'agit d'une couleur et il se rend dans le référentiel pour voir quel petit jeu il doit faire, soit, il réalise ce qu'il est écrit sur la case.

Chaque case de couleur est une activité qui permet de travailler soit les sons [te] et [de], soit le vocabulaire.

But du jeu :

Arriver le premier à la fin du jeu, et inventer une histoire avec les différentes cartes qu'il aura récoltées

Plateau de jeu :

ARRIVÉE RACONTE TON HISTOIRE		CHOISIR UN VERBE			← RECULE D'UNE CASE
→	CHOISIS UN OBJET		RELANCE-LE DE		↑
↑ DÉTENDS- TOI UNE MINUTE	RELANCE LE DE	CHOISIS TON LIEU		JOUE AVEC LES BULLES	← RECULE DE 2 CASES
→	CHOISIS TON PERSONNAGE FÉERIQUE		CHOISIS UNE CARTE DE TON CHOIX POUR TON HISTOIRE	PASSE TON TOUR	↑
↑			CHOISIS TON PERSONNAGE	CHOISIS UNE COULEUR POUR REFAIRE L'ACTIVITÉ	←
→ DÉPART		AVANCE D'UNE CASE			↑ CHOISIS TON ANIMAL

RÉFÉRENTIEL

Case jaune :



Le joueur reçoit une carte avec un mot écrit dessus et il doit le dessiner pour le faire deviner à l'autre enfant. Celui-ci aura une série d'images devant lui pour deviner plus facilement.

Liste des différents mots :

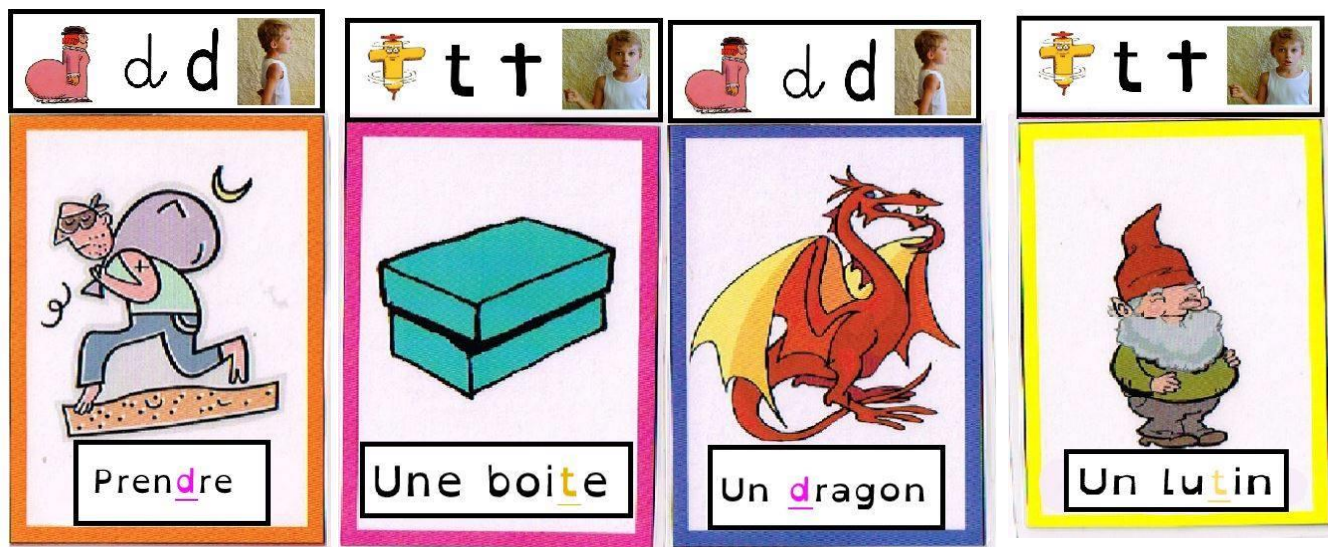
- Oiseau,
- Licorne,
- Souris,
- Clé,
- Livre,
- Baguette magique,
- Château,
- Maison,
- Grotte

Case turquoise :



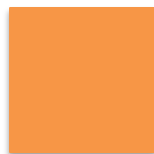
L'adulte montre une carte sur laquelle le son [te] ou [de] est indiqué, l'enfant doit alors dire le son qui est présent dans ce mot et trouver 2 mots qui ont contiennent le même son.

Exemple de mots :

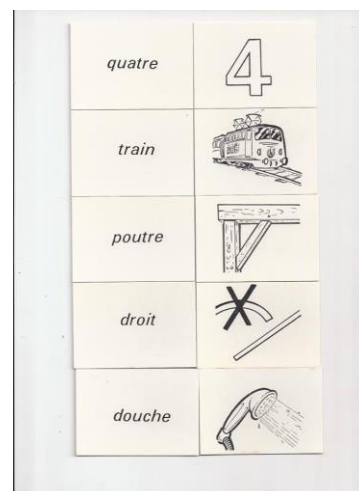
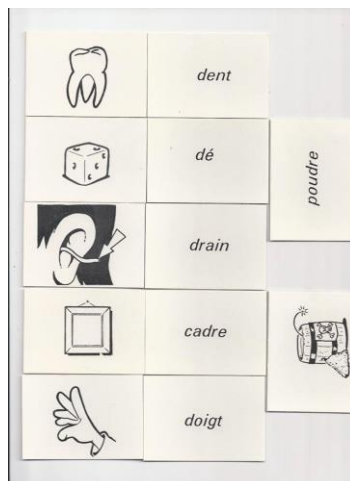
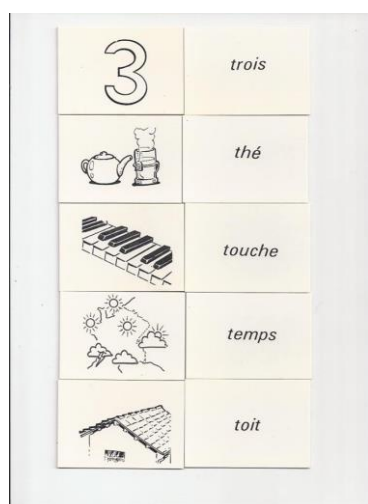


L'enfant lit le mot « Prendre » c'est le son [de] et il trouve, par exemple, les mots : dent et dauphin.

Case orange



L'enfant prend dans la boîte le « Memory » avec la case orange et réalise celui-ci avec les autres enfants. Ce sont des mots avec à chaque fois le son [de] ou [te]



Case rose



L'adulte lit le mot oralement et l'enfant dit si c'est le son [te] ou [de]

Exemple de mots :

D	T
Dent	Tomate
Dromadaire	Tortue
Danse	Mouton
Demain	Triste
Dimanche	Toupie
Dauphin	Carte

Case brune :



On donne différentes cartes (personnage principal, verbe, objet, lieu, personnage féérique) à l'enfant. Celui-ci doit remettre les couleurs des cartes dans le bon ordre pour créer une phrase. L'enfant doit alors créer une petite histoire et replacer les cartes dans l'ordre dans lequel il raconte l'histoire.

Case bleue :



Chacun à son tour, réalise une définition d'un mot qu'il choisit dans les cartes. Il essaye de faire deviner le mot à l'autre joueur.

Exemple de mots :

Monstre

Boite

Dragon

Princesse

Lutin

Forêt

Garçon

Loup

...

Case mauve :



L'enfant doit choisir entre les 2 mots qui se trouvent en dessous de la phrase pour que celle-ci ait du sens.

1) J'ai peur, j'ai vu un..... sous mon lit

monstre - crayon

2) Au magasin, j'ai tatie qui faisait les courses.

volé - rencontré

3) Je n'ai plus de bonbons dans ma.....

boîte – salad

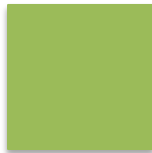
4) Le surveille l'entrée de la caverne.

Dragon - caverne

5) À la boulangerie, j'ai..... une couque au chocolat.

pris - transformé

Case verte



L'enfant lit la définition. Une fois qu'il l'a comprise, il dit lequel des trois mots est correct.

1) C'est un petit animal qui mange du fromage.

UNE SOURIS – UN CHÂTEAU – UNE GRENOUILLE

2) C'est un objet qui permet d'ouvrir une porte fermée.

UN OISEAU - UN MONSTRE - UNE CLE

3) C'est un animal imaginaire qui vole et crache du feu.

UN LUTIN - UN DRAGON - UN LIVRE

4) C'est un coffre qui contient plein de pièces d'or

UN LIVRE - UN TRÉSOR - UNE LICORNE

5) C'est la femme du roi, elle vit dans un château.

UNE REINE - UN CHAUDRON - UN LOUP.

Case rouge



:

L'enfant doit remettre les différents mots dans la maison du son qui correspond.

Exemple de mots :

Dent

Dinosaure

Bouton

Cadeau

Tapis

Panda

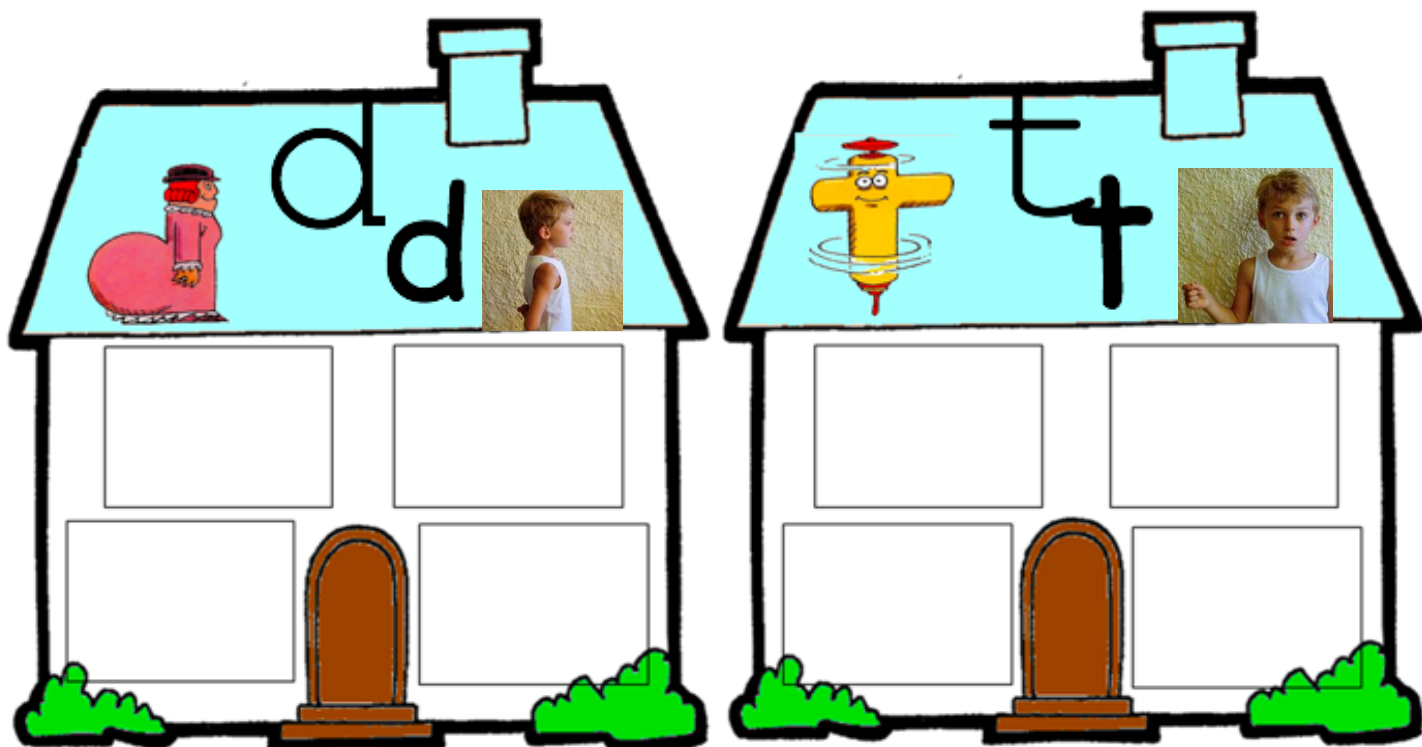
Indien

Guitare

Toboggan

Tasse

...



Après ce jeu, nous pensons que Quentin, pourra lire convenablement toutes les cartes, même celles avec les sons compliqués, et pourra alors convenablement raconter son histoire devant les autres enfants de sa classe.