

MUSIQUE BÊTA

Lecteur audio pour mes loisirs



MUSIQUE^{BÊTA}

Lecteur audio pour mes loisirs

Guide pédagogique à l'usage des personnes atteintes
d'autisme ou d'une déficience intellectuelle



Fondation
Orange



■ Table des matières

TABLE DES MATIERES	3
À QUI S'ADRESSE L'OUTIL MUSIQUE ?	5
EN QUOI CONSISTE L'APPLICATION MUSIQUE ?	6
TROUBLES DU SPECTRE AUTISTIQUE :.....	6
DEFICIENCE INTELLECTUELLE	7
D'APPRENTISSAGE.....	8
L'IMPORTANCE DE LA MUSIQUE	10
UTILISATION DE LA MUSIQUE	11
L'OUTIL MUSIQUE	12
<i>FONCTIONS DE L'OUTIL MUSIQUE</i>	<i>13</i>
<i>QUELS ELEMENTS EST-IL POSSIBLE DE PERSONNALISER ?.....</i>	<i>15</i>
RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES.....	18
<i>PROCEDURE D'INCORPORATION DE L'APPLICATION MUSIQUE</i>	<i>18</i>
1° Élaboration du plan d'incorporation de l'application MUSIQUE.....	19
2° Création de la liste de chanteurs	20
3° Évaluation initiale (préalable à l'utilisation de l'application MUSIQUE)	23
4° Incorporation de l'application MUSIQUE.....	24
5 ° Premiers pas dans l'utilisation de l'application MUSIQUE.....	27
AUTONOMIE DANS L'UTILISATION DE L'APPLICATION MUSIQUE	29
D'UNE DEFICIENCE INTELLECTUELLE.....	30
QUESTIONS TECHNOLOGIQUES	33
<i>SUR L'ORDINATEUR OU LE TELEPHONE PORTABLE ?.....</i>	<i>33</i>
<i>TELECHARGEMENT ET INSTALLATION</i>	<i>35</i>
BIBLIOGRAPHIE	36
MUSIQUE	39
MODELES :.....	42
CREDITS.....	51

Tous droits réservés. Le contenu de cet ouvrage est protégé par la loi qui prévoit des sanctions, outre les indemnisations pertinentes en dommages et intérêts, pour quiconque plagierait en totalité ou en partie une œuvre littéraire, artistique ou scientifique, ou procéderait à sa transformation, son interprétation ou son exécution artistique. Pour lui donner la plus grande diffusion possible, toute copie, distribution, communication et transmission numérique sont autorisées, à condition de ne pas modifier le contenu de l'ouvrage et d'en mentionner les auteurs. Toute traduction sera soumise à l'autorisation expresse de la Fondation Orange et de l'université de Valence.

■ À qui s'adresse l'outil **MUSIQUE** ?

L'outil **MUSIQUE** est destiné aux personnes atteintes de troubles du spectre autistique ou d'une déficience intellectuelle. Il convient également aux personnes qui ne sont pas en mesure d'utiliser les dispositifs audio traditionnels, ainsi qu'aux personnes atteintes de paralysie cérébrale et aux personnes âgées.

Dans ce guide, nous parlons principalement de personnes atteintes d'autisme ou d'une déficience intellectuelle, mais l'application **MUSIQUE** peut être utile à de nombreuses autres personnes.

En outre, nous désignons par « utilisateur » la personne dépendante à qui nous destinons l'application et par « tuteur », les professionnels, parents ou amis chargés de préparer l'application **MUSIQUE** à son intention. Pour configurer l'outil **MUSIQUE** ou toute autre application du projet **AZAHAR**, vous devez vous reporter au document intitulé « Guide de l'application informatique Tuteur », fourni avec Azahar.

■ En quoi consiste l'application **MUSIQUE** ?



L'application **MUSIQUE** a été conçue pour faciliter l'accès à la musique aux personnes avec autisme ou d'une déficience intellectuelle, qui ont souvent des difficultés à utiliser et à comprendre les dispositifs audio traditionnels.

Ce document vise à guider les parents, membres de la famille ou professionnels qui vivent avec des personnes atteintes d'autisme ou d'une déficience intellectuelle incapables d'accéder aux dispositifs audio classiques et d'en comprendre le fonctionnement.

● **Troubles du spectre autistique :**

Ce terme s'emploie pour décrire les personnes atteintes de troubles ayant des caractéristiques communes, connus sous le nom de « triade de symptômes » [1]. Les personnes qui en sont atteintes ont du mal à [2] :

1. comprendre et utiliser la communication verbale et non verbale ;
2. interpréter les comportements sociaux, d'où leurs difficultés à nouer des contacts avec les enfants et les adultes ;
3. penser et agir avec assurance, notamment pour adapter leur comportement à des situations spécifiques. Par exemple, une personne atteinte d'autisme peut refuser d'écouter une

chanson qu'elle n'avait jamais entendue auparavant ou ne souhaiter écouter que le même chanteur plusieurs fois d'affilée.

On considère que le syndrome d'Asperger, l'autisme dit « de haut niveau », l'autisme classique et le syndrome de Kanner font partie des troubles du spectre autistique [2]. Néanmoins, les personnes atteintes de troubles du spectre autistique peuvent avoir des aptitudes très différentes et ne pas partager les mêmes points forts ni les mêmes points faibles.

Des enfants aux aptitudes très différentes sont parfois atteints d'un trouble du spectre autistique associé à d'autres troubles (par exemple, handicap sensoriel, déficience intellectuelle, syndrome de Down, déficit de l'attention avec hyperactivité, troubles du langage).

● **Déficience intellectuelle**

La « déficience intellectuelle » fait référence à des difficultés du développement qui entraînent des altérations cognitives et affectent de manière globale le fonctionnement intellectuel et adaptatif [3]. Le fonctionnement adaptatif est un ensemble d'aptitudes conceptuelles, sociales et pratiques dont l'apprentissage nous permet de nous comporter et d'agir correctement dans notre vie quotidienne. Un fonctionnement adaptatif limité a des conséquences non seulement sur la vie quotidienne, mais aussi sur la capacité d'adaptation aux changements et aux exigences de notre entourage [3]. Ce type de handicap se déclare généralement avant l'âge de 18 ans [3].

- **Prendre plaisir à écouter de la musique lorsque l'on présente des difficultés d'apprentissage**

Environ trois personnes avec autisme sur quatre présentent un handicap intellectuel plus ou moins lourd. Cette condition peut être à l'origine d'importantes difficultés d'apprentissage, car les déficiences propres au handicap viennent s'ajouter aux difficultés inhérentes à l'autisme. Ainsi, certains facteurs sociaux et environnementaux pourraient avoir une incidence sur la difficulté qu'éprouvent certaines personnes à se réaliser (notamment si elles n'ont pas reçu un soutien adéquat dès l'âge précoce).

Si l'on tient compte du fait que de nombreuses personnes atteintes d'autisme n'ont jamais eu la possibilité d'écouter de la musique et d'en explorer tous les aspects, ou que certaines d'entre elles se bornent à écouter un chanteur ou une chanson, il est encore plus difficile d'éveiller chez elles l'intérêt pour la musique. C'est justement pour cela qu'il est nécessaire de leur offrir l'opportunité d'élargir leur horizon musical. Nous pensons que ces intérêts restreints sont, pour ces personnes, difficiles à contrôler. C'est pourquoi l'outil MUSIQUE incorpore des stratégies afin que l'utilisateur ne limite pas son intérêt à un seul chanteur ou à une unique chanson. Nous évoquerons ces stratégies plus tard.

L'accès à la musique à travers les dispositifs traditionnels peut constituer une barrière pour de nombreuses personnes avec autisme ou d'une déficience intellectuelle. Or, écouter de la musique leur procure généralement énormément de plaisir, de joie, les calme et les rassure. De plus, être capable de contrôler les fonctions de lecture d'un dispositif audio est pour eux une

grande satisfaction. Par ailleurs, de nombreux documents insistent sur l'intérêt de la musique chez les personnes atteintes d'autisme et ses bénéfices¹ au niveau thérapeutique. Rappelons toutefois que l'application MUSIQUE ne recherche pas ni ne constitue une intervention thérapeutique pour les personnes avec autisme, mais vise simplement à faciliter l'accès à la musique.

La musique est agréable, stimule les sens et, en définitive, constitue un art auquel toute personne devrait pouvoir accéder, indépendamment de sa condition. Pour ce faire, nous devons rechercher les moyens pour que ces personnes puissent accéder, sans aucune barrière, à cet art tant apprécié.

Les dispositifs communs présentent des barrières d'accessibilité technologiques qui rendent difficiles leur utilisation et leur compréhension, non seulement aux personnes atteintes d'autisme, mais à tous types de populations. Il est donc nécessaire de modifier les méthodes d'accès à la musique en créant des procédures plus accessibles, riches en supports visuels et dont les formats sont adaptés. Bref, fournir des dispositifs à la portée de tous.

¹ Dans la littérature scientifique, les bénéfices font référence à l'intervention musicale professionnelle pour les personnes atteintes d'autisme ou d'une déficience intellectuelle (thérapie musicale). Vous trouverez de nombreuses références sur ces bénéfices dans le rapport [12] indiqué à la rubrique Bibliographie.

■ L'importance de la musique



« Après une dure journée de travail, j'arrive chez moi et j'écoute un peu de musique ». « Quand je suis un peu nerveux, j'écoute ma musique préférée et cela me calme immédiatement ». En règle générale, nous écoutons de la musique sur une minichaîne, un téléphone portable, un lecteur MP3, etc. Tous ces dispositifs partagent le même type de fonctionnement,

communément accepté par la plupart d'entre nous.

Néanmoins, de nombreuses personnes avec autisme ou d'une déficience intellectuelle éprouvent de réelles difficultés à manier ces dispositifs, notamment lorsqu'il s'agit d'introduire un CD ou de contrôler le volume ; autant de barrières et de difficultés qui les empêchent de profiter pleinement de la musique. Gérer notre propre musique, choisir un chanteur qui nous plaît et écouter de la musique à nos moments perdus sont des actions qui nous aident à maîtriser un aspect essentiel de notre vie et qui ont des répercussions importantes sur notre qualité de vie et notre autodétermination.

« L'autodétermination fait référence aux activités et aux aptitudes nécessaires pour qu'une personne puisse agir comme premier agent causal de sa vie, faire des choix et prendre des décisions en regardant sa qualité de vie, libre de toute influence externe excessive ou d'interférence. » Wehmeyer [3]

■ Utilisation de la musique

De nombreuses personnes atteintes d'autisme ou d'une déficience intellectuelle éprouvent de réelles difficultés à accéder à la musique qu'elles aiment. Ceci est dû au fait qu'elles ont du mal à comprendre les procédures à suivre pour écouter de la musique, c'est-à-dire introduire un CD, appuyer sur le bouton de lecture, etc. C'est pour cette raison que ces personnes *dépendent* de leur entourage pour profiter de la musique.

Les personnes avec autisme qui ont réussi à développer leurs capacités pourront sans doute accéder à un dispositif classique, notamment à un lecteur MP3. Mais celles qui en sont encore incapables n'ont pas d'autres choix que de faire appel à une personne de leur entourage. Si nous tenons compte des difficultés de communication inhérentes aux personnes avec autisme, nous nous rendons compte que le simple fait de demander à quelqu'un de mettre de la musique peut souvent s'avérer extrêmement complexe. De nombreuses personnes avec autisme ou d'une déficience intellectuelle parviennent néanmoins à communiquer leurs intérêts musicaux grâce à des systèmes alternatifs de communication, voire même à travers la parole.

Il est certes important que l'entourage facilite aux personnes atteintes d'autisme l'accès à la musique, mais notre principal objectif est que ces personnes soient capables de gérer elles-mêmes leur propre dispositif audio, d'écouter leurs chanteurs et chansons favoris, etc. Donner à ces personnes ce qu'elles aiment est important, mais, selon nous, leur donner la possibilité de choisir est essentiel [4].

Le maniement de l'outil MUSIQUE implique donc un processus d'apprentissage. Logiquement, cet apprentissage est dynamique dans le temps, c'est-à-dire que la personne peut commencer à utiliser le dispositif avec une structure très simple et poursuivre son apprentissage

en suivant des procédures plus complexes. Par exemple, la personne peut commencer à un niveau élémentaire, où il lui suffira d'appuyer sur une image pour écouter une chanson. Plus tard, si le tuteur estime que la personne maîtrise le niveau de base et juge nécessaire de passer à un niveau supérieur, la personne devra, par exemple, appuyer sur l'icône de l'application Musique, choisir un chanteur, puis choisir une chanson. Il s'agit évidemment d'un apprentissage progressif au cours duquel le tuteur est chargé de choisir la modalité la mieux adaptée aux besoins de l'utilisateur.

■ **L'outil MUSIQUE**

Cet outil permet de gérer la musique d'une manière simple et accessible. Il est par ailleurs doté d'une série de supports visuels que vous pouvez ou non incorporer selon les recommandations de la personne chargée de gérer le dispositif. Les supports visuels, qu'il est bien entendu possible d'adapter, facilitent l'utilisation des différentes icônes ou images. En outre, chaque personne peut personnaliser sa propre musique, ainsi que les images et autres supports d'intérêt. Il est important de bien planifier ces supports et de savoir exactement quelle va être la fonctionnalité de l'outil MUSIQUE.

● Fonctions de l'outil MUSIQUE

Pour les personnes avec autisme ou d'une déficience intellectuelle, la musique peut s'utiliser à différentes fins. Le tableau suivant présente quelques exemples des fonctions que peut remplir l'outil MUSIQUE :

Pour écouter sa musique préférée et élargir son horizon musical

- Pendant une pause (comme passe-temps).
- Lorsque la personne arrive chez elle après une activité quotidienne.
- Les week-ends.
- Au cours d'un voyage (comme passe-temps avant d'arriver à destination).
- Au lever et au coucher.
- Pendant une promenade.
- Chaque fois que la personne a du temps libre.

Pour se détendre ou fuir une situation désagréable

- Pour calmer la personne avec la musique qu'elle aime, par exemple si elle est de mauvaise humeur.
- Pour fuir une situation désagréable (agitation dans un transport en commun, musique d'un centre commercial, bruit d'un aspirateur, etc.).
- Pour rendre plus supportables les situations d'attente (par exemple, j'écoute ma chanson préférée en attendant mon tour chez le médecin).
- Écouter de la musique peut aider certaines personnes à s'alimenter. C'est le cas notamment des personnes atteintes d'autisme soumises à des régimes restrictifs, qui sont hypersensibles au goût, aux odeurs et aux textures des aliments [5] ; la musique peut les aider à oublier cette hypersensibilité en détournant leur attention de la nourriture.

Pour changer d'activité, effectuer une tâche...

- Comme indication pour changer d'activité. Par exemple, après avoir écouté « Dodo, l'enfant do », je vais me coucher. Il est ainsi possible d'associer une chanson à chaque activité quotidienne.
- Pour indiquer que le travail est terminé (par exemple, en écoutant une chanson qui indique que l'on doit ranger le matériel et que l'on a terminé telle ou telle activité). L'éducatrice ou un membre de la famille peut se charger d'enregistrer la chanson en vue de l'incorporer à l'application.
- L'application MUSIQUE peut éviter que certaines personnes se distraient dans un lieu de travail bruyant, ou simplement comme divertissement lors d'une tâche. Attention, cette modalité ne convient qu'à certaines personnes.

Comme récompense

- Comme récompense après une activité peu stimulante ou qui suppose des difficultés pour la personne. Par exemple, lorsque la personne a terminé de ranger sa chambre, elle peut écouter son chanteur favori.
- Pour récompenser une bonne conduite. Par exemple, comme la personne a fini ce qu'on lui a demandé de faire, elle peut écouter son chanteur favori.
- Après une journée de travail. Par exemple, comme la personne a effectué toutes les tâches qui lui ont été assignées, elle peut écouter la musique qui lui plaît.

Le cas échéant, il est aussi possible d'utiliser l'application MUSIQUE à d'autres fins, notamment pour partager la musique que l'on aime avec d'autres personnes, pour rechercher sur Internet sa musique préférée et l'enregistrer dans l'application, etc.

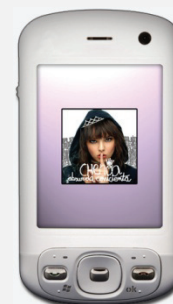
La personne chargée de gérer l'application peut incorporer autant d'accès vers la musique qu'elle le souhaite, selon les situations. Par exemple, ma chanson préférée pour me calmer, musique du week-end, musique après une activité, etc.



- **Quels éléments est-il possible de personnaliser ?**

La configuration et la personnalisation de l'application MUSIQUE et des autres applications du projet Azahar doivent se faire via l'application Tuteur. Pour configurer l'application Tuteur et apprendre à vous en servir, consultez le guide correspondant.

Il est important de savoir que vous pouvez configurer les paramètres suivants :

	Description et options
Options d'apprentissage	<p>L'application MUSIQUE dispose de trois options d'apprentissage. Il s'agit de trois niveaux de complexité que le tuteur configure selon les caractéristiques de l'utilisateur. Il est important de souligner que vous pouvez combiner ces niveaux d'apprentissage. Ainsi, vous pouvez créer sur l'écran principal un ou deux raccourcis vers des chansons, ainsi qu'un raccourci vers un chanteur contenant lui-même plusieurs chansons. Cela vous permet de réaliser un apprentissage progressif et adapté aux besoins de chaque personne.</p> <p>Option avec raccourci (une étape) : une icône apparaît sur l'écran principal (il peut s'agir de la photo d'un chanteur, d'une image associée à une chanson ou à un style musical, etc.). Vous pouvez placer sur l'écran principal autant d'icônes que vous le souhaitez (par exemple, trois chanteurs). Lorsque l'utilisateur appuie sur l'icône, celle-ci s'agrandit pour occuper la totalité de l'écran, et la ou les chansons associées à cette image (selon le nombre de chansons enregistrées) sont reproduites.</p> <p>Option avec accès via l'icône de l'application Musique (deux étapes) : une icône sur l'écran principal permet d'accéder à l'application Musique (symbolisée par une note de musique ou une image personnalisée). Lorsque l'utilisateur appuie sur cette icône, les images correspondant aux artistes, aux chansons ou au style musical s'affichent. Il suffit d'en sélectionner une pour écouter la ou les chansons associées.</p>



	<p>Option avancée (trois étapes) : une icône de l'application Musique s'affiche sur l'écran principal. Lorsque l'utilisateur appuie sur cette icône, il accède aux chanteurs ou aux styles musicaux. Il doit choisir une image, puis sélectionner la chanson à écouter.</p> 
<p> Icône et son de lancement</p>	<p>Il est possible de personnaliser le mode d'exécution de l'application MUSIQUE, en spécifiant l'icône ou l'image sur laquelle il faut appuyer, ainsi que le son qui lui est associé. Par exemple, à un niveau élémentaire, il peut s'agir de la photo du chanteur et du nom de ce dernier lorsque l'utilisateur appuie dessus.</p> <p>À des niveaux plus complexes, il est possible de personnaliser l'icône de l'application Musique (par exemple, une note musicale ou toute autre image que la personne associe à la musique). Vous pouvez choisir et personnaliser autant d'accès que vous le souhaitez.</p>
<p>Étapes structurées</p>	<p>À l'instar de certaines stratégies d'intervention habituelles dans le programme TEACCH [6], il est possible d'afficher les étapes à suivre de l'écran principal jusqu'à l'écoute de la chanson. Ces indications sont accompagnées d'images visuelles et sont plus nombreuses selon le niveau de complexité de l'application.</p> <p>Exemple d'indications structurées de niveau avancé :</p> 

■ **Recommandations pédagogiques**

Il est recommandé de réaliser un plan d'intervention avant d'incorporer l'application MUSIQUE. Ce plan peut être consacré uniquement à cet outil ou intégrer d'autres applications similaires du projet AZAHAR (par exemple, TIC-TAC et BONJOUR). Les personnes qui connaissent le mieux l'utilisateur du dispositif doivent déterminer les applications devant être incorporées, savoir quand, comment et pourquoi les intégrer, et évaluer l'impact de ces applications dans la vie de la personne qui va les utiliser. Il est recommandé de réaliser un plan d'intervention entre tous pour éviter les problèmes dus à un usage incorrect de l'application MUSIQUE et maximiser ses avantages, par exemple pour faciliter la transition entre deux activités lorsque l'utilisateur écoute de la musique, éviter les utilisations musicales obsessives (toujours écouter la même chanson, le même chanteur ou le même style musical), éviter l'usage de l'application dans des situations inappropriées, etc.

Comme nous l'avons vu, l'application MUSIQUE nécessite un apprentissage de la part de la personne qui l'utilise. Or, il est nécessaire d'évaluer les progrès dans le maniement de l'outil afin que ce dernier soit utilisé de façon adéquate, que l'apprentissage soit progressif et que les effets souhaités soient notables. Nous expliquerons plus loin comment procéder à ces évaluations.

● **Procédure d'incorporation de l'application MUSIQUE**

À titre d'exemple, nous proposons la méthode suivante pour incorporer l'application MUSIQUE. Le plan élaboré doit avoir reçu l'accord de toutes les personnes de l'entourage de

l'utilisateur du dispositif, c'est-à-dire de la famille, des éducateurs et des autres personnes importantes. Ce groupe doit mettre en place des réunions pour élaborer une planification. Bien entendu, ce plan doit être effectué conformément aux besoins et intérêts de la personne ; celle-ci doit, dans la mesure du possible, participer aux décisions et collaborer à l'élaboration du plan. Cette façon de travailler est appelée « planification centrée sur la personne[6] [7]. Si vous le souhaitez, vous pouvez consulter la page www.miradasdeapoyo.org pour élaborer votre planification.

Au sein du groupe de personnes qui se réunit, il est nécessaire de nommer un coordinateur (de préférence un professionnel de l'éducation). Cette personne, ainsi que les autres participants, ont une série de fonctions spécifiques décrites dans l'Annexe à la fin de ce guide.

1° Élaboration du plan d'incorporation de l'application MUSIQUE

Un modèle est proposé pour élaborer ce plan (voir Modèle 1 à la fin de ce guide).

Le plan, élaboré par les personnes proches de l'utilisateur lors de la réunion, doit comporter les éléments suivants :

- Objectifs visés suite à l'incorporation de l'application MUSIQUE. Le modèle fourni propose plusieurs objectifs, mais il est possible d'en incorporer d'autres lors des réunions.
- Date d'incorporation de l'application MUSIQUE en fonction de la finalité visée. Il convient d'introduire l'application progressivement selon les fonctions. Par exemple : incorporation de l'application au mois de février pour découvrir et écouter de la musique, comme récompense au mois d'avril, etc. Il est possible

d'introduire l'application MUSIQUE simultanément pour diverses fonctions, à condition que le groupe se mette d'accord sur la méthode d'incorporation et mette en place les supports nécessaires.

- Personnes qui vont accompagner l'utilisateur lorsqu'il va utiliser l'application MUSIQUE. Il conviendra aussi de définir le rôle de chacun.
- Supports fournis. Par exemple, supports visuels en parallèle (image du chanteur, pictogrammes, etc.).

D'autres aspects devront être communiqués, tels que le nom de l'utilisateur, le niveau de complexité de l'application, à savoir élémentaire, intermédiaire et avancé (en tenant compte du fait qu'il est possible d'incorporer petit à petit les degrés de complexité), la date de la réunion, le nom du coordinateur et les personnes qui assistent à la réunion. Tous ces aspects sont décrits dans le Modèle 1.

2° Création de la liste de chanteurs

Pour créer cette liste, utilisez les Modèles 2 et 3.

Il est nécessaire d'élaborer une liste de chanteurs ou styles musicaux préférés en vue de l'incorporer à l'application MUSIQUE. Cette liste doit répondre aux préférences, goûts et besoins de la personne qui va utiliser le dispositif. Elle peut contenir diverses informations, telles que le nom du chanteur, le titre de la chanson ou le style musical, l'image associée et les supports utilisés. Il est nécessaire d'actualiser l'application MUSIQUE durant l'apprentissage en vue de l'adapter et d'élargir les préférences de l'utilisateur.

Si vous n'avez aucune difficulté à créer la liste des chanteurs favoris en vue de l'incorporer à l'application MUSIQUE, utilisez le Modèle 2. Nous vous recommandons toutefois d'utiliser le Modèle 3 pour rester fidèle aux préférences réelles de la personne qui va utiliser le dispositif.

Si vous avez du mal à élaborer la liste des chanteurs ou styles musicaux, utilisez tout d'abord le Modèle 3 (puis le Modèle 2) et respectez les orientations suivantes :

Certaines personnes avec autisme ou d'une déficience intellectuelle peuvent avoir beaucoup de difficultés à communiquer leurs chanteurs ou styles musicaux favoris. Les personnes qui les entourent peuvent, quant à elles, avoir du mal à identifier ces préférences. L'élaboration d'une liste de chanteurs peut donc s'avérer compliquée. Il est par conséquent nécessaire de réaliser une « évaluation systématique des préférences » [7] musicales afin de pouvoir élaborer la liste en fonction des préférences réelles de l'utilisateur.

Le processus d'« évaluation systématique des préférences » consiste à élaborer une liste des chanteurs et styles musicaux que l'utilisateur est susceptible d'aimer (la liste de « mes chansons favorites », créée complétée par les personnes qui connaissent le mieux la personne). Il convient ensuite de présenter les différents types de chanteurs et styles musicaux à la personne et d'observer sa réaction. N'oubliez pas que vous devez attendre un temps raisonnable (selon le temps de réponse de la personne) [8] entre chaque chanson. Si, par exemple, la personne sourit lorsque vous lui faites écouter un chanteur, cela signifie que ce chanteur lui plaît. Les personnes les plus proches de l'utilisateur sont le plus à même d'interpréter ces conduites.

Il est important de consigner toutes ces informations dans les registres fournis à la fin de ce guide. Dans l'idéal, ces registres doivent être tenus par diverses personnes dans des contextes

différents. Néanmoins, si la collaboration de plusieurs personnes est impossible, l'évaluation sera menée de préférence par un professionnel.

Un membre du groupe, de préférence le coordinateur, doit interpréter les résultats et tirer les conclusions pertinentes afin de définir la liste des chanteurs ou styles musicaux.

Le tableau suivant illustre une liste de chanteurs. Vous trouverez à la fin de ce guide le même tableau vide, afin que vous puissiez vous en servir au cours de l'évaluation. Dans le tableau de cet exemple, une couleur est attribuée à chaque personne ayant participé à l'évaluation. Par exemple, le vert correspond à l'évaluation effectuée par l'éducatrice du centre, et ainsi de suite. Vous devez adapter le tableau au nombre de personnes qui participent à l'évaluation. Le coordinateur du groupe, de préférence un professionnel, est chargé de fournir les indications pour réaliser cette évaluation le mieux possible.

Nom de la personne qui évalue	Date
Éducatrice du centre	12 avril
Père	20 avril
Moniteur	25 avril

Le responsable de cette évaluation doit additionner les notes attribuées par les personnes ayant participé à l'évaluation.

Nom du chanteur	Évaluation						Réactions de l'utilisateur
	Rien	Neutre	Peu	Assez	Beaucoup	Total	
Francis Cabrel	1	②	3	4	5	8	Il se calme, il sourit
	1	2	③	4	5		
	1	2	③	4	5		
Shakira	1	2	3	4	⑤	15	Il agite les mains, il est content et il sourit
	1	2	3	4	⑤		
	1	2	3	4	⑤		

Il est important d'ajouter un commentaire décrivant le comportement de la personne par rapport à un chanteur ou un style musical déterminé. Vous éviterez ainsi les malentendus et le groupe sera en mesure de savoir comment l'utilisateur manifeste son approbation, son désaccord ou son indifférence.

Une fois l'évaluation terminée, il convient de remplir la liste des chanteurs (voir Modèle 2).

3° Évaluation initiale (préalable à l'utilisation de l'application MUSIQUE)

Utilisez le Modèle 4.

Si vous disposez des ressources nécessaires, il est fortement recommandé d'établir une « ligne de base » avant l'incorporation de l'application MUSIQUE. La ligne de base s'utilise dans ce cas pour évaluer l'impact de l'outil sur un aspect concret ou une attitude spécifique de la personne (anxiété, niveau d'attention, conduites peu adaptées, entre autres) avant d'introduire l'outil. Plus tard, lorsque la personne a utilisé l'application MUSIQUE pendant un certain temps, vous devez évaluer ce même aspect (par exemple, l'anxiété) afin de vérifier s'il s'est ou non amélioré grâce à l'outil. Ainsi, dans le cas qui nous intéresse, déterminer une ligne de base permet d'estimer, par exemple, si les problèmes de comportement de l'utilisateur diminuent après l'utilisation de l'application MUSIQUE. Pour cela, utilisez le Modèle 4 fourni à la fin de ce guide.

4° Incorporation de l'application MUSIQUE



Avant d'utiliser l'application MUSIQUE, vous devez l'installer sur un dispositif², puis la personnaliser. Pour cela, cliquez sur Programmes, accédez au dossier Azahar et

et l'installation de cette application.

ir de plus amples informations sur le téléchargement

ouvrez l'application Tuteur en cliquant sur l'icône correspondante.

Une fois l'application ouverte, vous devez personnaliser les couleurs, les tailles, le nombre de raccourcis et autres paramètres. Lors de cette première adaptation, vous devez en outre introduire la musique personnalisée (chansons, chanteurs et images préférés de la personne). Une fois toutes ces modifications enregistrées, vous devez installer uniquement la version personnalisée sur les divers dispositifs que va utiliser la personne. Voici quelques conseils pour personnaliser l'application MUSIQUE :

Si vous souhaitez configurer l'application MUSIQUE au moyen de raccourcis (ou à un niveau élémentaire, ce qui revient au même), le mieux est d'introduire la pochette du disque d'où la chanson est extraite, la photo du chanteur ou toute autre image que la personne associe à la musique qu'il va écouter. Par exemple, la photo du chanteur apparaît sur l'écran principal. Lorsque l'utilisateur appuie dessus, la chanson est lue.

Si vous souhaitez présenter à l'utilisateur une icône de l'application MUSIQUE contenant plusieurs chanteurs, l'application propose une image prédéfinie. Cette modalité correspond au niveau intermédiaire de l'application. Cette image est la suivante :



Si vous associez plusieurs chansons à une même image, l'application MUSIQUE copie l'image générale et lui attribue un numéro. Par exemple :



La personne chargée de gérer le dispositif peut introduire l'image de son choix en fonction des besoins de l'utilisateur. Certaines personnes atteintes d'autisme ou d'une déficience intellectuelle peuvent nécessiter des images personnalisées aussi bien pour l'icône générale permettant d'accéder à l'application que pour la musique qu'elle contient. Pour d'autres, il peut être utile de présenter les chansons par style musical et non par chanteur. Dans ce cas, il est nécessaire de personnaliser les images en tenant compte du fait que l'utilisateur doit pouvoir associer cette image à ce style musical.

D. Park y P. Youderian ont décrit la façon dont Jessy Park, alors petite fille autiste de douze ans, utilisait les symboles visuels et les numéros : « *Elle représentait les choses qu'elle aimait, comme la musique rock, en dessinant quatre portes.... Elle aimait pratiquement toute la musique classique et la classifiait en dessinant deux portes et deux nuages* ». Grandin: 44 [11]

Comme nous le voyons dans cet exemple, cette petite fille atteinte d'autisme a inventé une image pour identifier chaque type de musique. Il est probable que de nombreuses personnes

avec autisme nécessitent l'incorporation de ce type d'images personnalisées dans l'application MUSIQUE.

Rappelons que l'intégration de l'application MUSIQUE doit suivre le plan établi : élaboration et incorporation d'une liste des chanteurs favoris, puis personnalisation de l'application.

5 ° Premiers pas dans l'utilisation de l'application MUSIQUE

La première chose à faire avant que la personne ne commence à utiliser l'application MUSIQUE est de s'assurer qu'elle associe l'image au chanteur ou à l'image qu'elle visualise [14]. Si elle n'y parvient pas, un temps d'apprentissage est nécessaire. Nous vous donnons pour cela quelques conseils, mais n'oubliez pas que tout le processus éducatif doit être centré sur les intérêts et les besoins de chaque personne.

En premier lieu, vous pouvez présenter à la personne une image qui lui plaît. Vous pouvez afficher cette image sur le dispositif, bien que nous vous conseillions de travailler tout d'abord sur un ordinateur ou avec une image que vous pouvez manipuler. Vous devez personnaliser la taille de l'image en fonction des besoins de la personne. En effet, certaines personnes nécessitent de grandes images, d'autres se contentent d'images plus petites. Si cela vous semble opportun, vous pouvez diminuer progressivement la taille de l'image, que vous ayez choisi un support physique ou travailliez directement sur le dispositif. L'application MUSIQUE permet d'utiliser des icônes de grande taille ou de petite taille.

En second lieu, la personne doit appuyer sur l'image ou la prendre dans ses mains (le cas échéant avec l'aide de l'accompagnateur) pour que la musique joue. Cette action doit être répétée autant de fois que nécessaire afin de s'assurer que la personne comprend le mécanisme et associe l'image au chanteur qu'elle écoute.

■ Autonomie dans l'utilisation de l'application MUSIQUE

L'utilisateur parviendra à acquérir une plus grande autonomie de l'application MUSIQUE s'il apprend correctement à s'en servir, si toutes les personnes de son entourage respectent le plan établi et si des facteurs favorisant l'autodétermination sont mis en place.

Il est souhaitable que la personne atteinte d'autisme utilise MUSIQUE de façon autonome. Toutefois, dans certains cas, il est recommandé que ce soit l'accompagnateur qui gère l'application (du moins au début) en suivant la méthode d'« apprentissage sans erreur »³. Pour cela, et selon les personnes, le tuteur doit montrer à l'utilisateur comment utiliser le dispositif ou « modeler » la procédure d'apprentissage (c'est-à-dire façonner la personne). De nombreuses erreurs et confusions sont ainsi évitées, et la personne atteinte d'autisme ou d'une déficience intellectuelle peut utiliser correctement l'application MUSIQUE depuis le début.

³ L'apprentissage sans erreur est une technique qui aide à réaliser une activité (en l'occurrence, écouter de la musique) de manière satisfaisante et en évitant toute frustration. Grâce à cette méthode, la personne dépendante ne s'oppose pas à l'activité qui lui est proposée, et va même jusqu'au bout. Dans ce processus guidé, aucune erreur n'est tolérée. L'apprentissage sans erreur est particulièrement utile aux personnes qui ont du mal à comprendre le sens de ce qui est fait, notamment aux personnes atteintes de TSA.

■ Quelques difficultés associées à la musique chez les personnes atteintes d'autisme ou d'une déficience intellectuelle

Les personnes avec autisme ou d'une déficience intellectuelle ont parfois un rapport avec la musique compliqué. Tous les cas d'autisme sont bien sûr différents, mais les difficultés les plus communément rencontrées sont les suivantes :

- Intérêts limités (décrits précédemment dans ce guide)

• Fascination pour un son particulier : les personnes atteintes d'autisme peuvent être fascinées par des stimuli sensoriels [5], notamment à travers leur musique préférée. Dans certains cas, il est possible que cette fascination soit telle que la personne atteinte d'autisme ait du mal à porter son attention sur d'autres stimuli. Prenons un exemple. Une personne atteinte d'autisme écoute sa musique favorite et sa mère s'approche d'elle et lui dit qu'ils vont aller rendre visite à sa grand-mère. La personne est tellement absorbée par la musique qu'il lui est impossible d'écouter ce que sa mère lui dit, même si celle-ci utilise des images pour s'expliquer. Dans ce cas, l'accompagnateur peut procéder de manière suivante :

Nous pensons que la fascination pour la musique provoque chez ces personnes une sensation agréable et un sentiment de tranquillité et de paix. Pour cette raison, et pour d'autres caractéristiques propres à l'autisme, il est conseillé d'attendre que la chanson se termine. Il est déconseillé de fermer l'application pendant que la musique joue, car cela risque de rompre la tranquillité et la fascination que nous évoquions. Dans le même cas, une personne non atteinte d'autisme se sentirait probablement frustrée. Or, cette sensation est décuplée chez les personnes avec autisme. Par conséquent, attendez que la chanson se termine et demandez à la personne de

fermer l'application (ou dites-lui que vous allez la fermer, selon les cas). L'utilisateur doit assister à la fermeture de l'application et comprendre que l'activité de musique vient de s'achever. Une fois l'activité terminée, vous devez indiquer à la personne ce qu'elle va faire ensuite (si nécessaire avec l'aide de supports visuels).

Dans d'autres cas, la fascination pour la musique peut être source de problèmes. Par exemple, l'utilisateur marche dans la rue en écoutant de la musique et ne se rend pas compte qu'il doit s'arrêter à un feu rouge, descendre les escaliers, etc. L'accompagnateur doit aider la personne atteinte d'autisme à réaliser des tâches complémentaires (par exemple, mettre la musique en pause), attendre que la chanson se termine et lui indiquer ce qu'elle doit faire.

- **Casques d'écoute.** Bien que les dispositifs utilisés pour l'application MUSIQUE soient dotés d'un haut-parleur, l'utilisation d'un casque d'écoute peut s'avérer utile, notamment pour ne pas déranger les autres, comme une expérience supplémentaire pour écouter de la musique, etc.

Certaines personnes atteintes d'autisme peuvent avoir des difficultés à se servir d'un casque d'écoute. Dans ce cas, vous devez utiliser uniquement le haut-parleur intégré au dispositif ou les sensibiliser à l'utilisation d'un casque, c'est-à-dire leur apprendre, de façon progressive, à utiliser un casque afin qu'ils se familiarisent avec cet objet.

- **Hyposensibilité/hypersensibilité auditive.** De nombreuses personnes avec autisme ou d'une déficience intellectuelle présentent une hyper ou une hyposensibilité auditive [5]. Ces altérations de la perception sensorielle peuvent avoir une incidence sur l'utilisation de l'application MUSIQUE.

L'hypersensibilité auditive fait référence à la personne qui perçoit le canal sensoriel auditif de façon trop aiguë. Il est possible que ces personnes se bouchent les oreilles, évitent les sons, s'en plaignent, aient des maux de tête, etc., notamment si le volume de la musique est trop élevé. La personne chargée d'adapter le dispositif doit donc tenir compte de ces facteurs et régler le volume en conséquence.

L'hyposensibilité auditive fait référence à la personne qui perçoit les sons en dessous du niveau habituel. Ces personnes peuvent sembler indifférentes aux sons qui les entourent, donner l'impression qu'elles n'écoutent pas ce qu'on leur dit, etc. Il est aussi probable que vous deviez augmenter le volume de la musique. Le tuteur ou la tutrice doit donc tenir compte de ces facteurs dans l'application MUSIQUE et régler le volume en conséquence. Il convient néanmoins de toujours vérifier la réaction de la personne.

■ Questions technologiques

Sur l'ordinateur ou le téléphone portable ?



La taille de l'écran du téléphone portable peut être trop réduite pour une première utilisation. Il est donc recommandé, dans un premier temps, d'utiliser l'application **MUSIQUE** sur l'écran d'un ordinateur. Par la suite, une fois la personne familiarisée avec le fonctionnement de l'application, vous

pourrez utiliser **MUSIQUE** sur un dispositif portable, notamment sur une tablette électronique (avec écran tactile de 12 pouces), un ordinateur ultramobile (de 7 ou 8 pouces) ou un téléphone portable (de 4 ou 5 pouces seulement).

L'idéal serait que la personne ait recours au même dispositif, par exemple un téléphone portable qu'elle puisse transporter et prendre avec elle, bien qu'il soit recommandé dans un premier temps d'utiliser l'application sur un ordinateur, car un grand écran facilite grandement l'apprentissage. Il convient également de souligner qu'il existe des dispositifs plus grands qu'un téléphone portable et plus petits qu'un ordinateur.

Si plusieurs dispositifs sont utilisés, il est nécessaire que l'application soit identique sur tous afin de ne pas confondre la personne. Plus tard, lorsque vous ajouterez des difficultés supplémentaires à l'application, vous devrez actualiser l'application sur tous les dispositifs.

Dans le contexte éducatif auquel l'utilisateur (enfant ou adulte) aura accès, il est possible de programmer de petites situations pour utiliser l'application avec différents styles musicaux (musique de relaxation, musique de réveil, chansons favorites, etc.). Lors de ces premières utilisations, il est recommandé que l'application dispose d'une seule icône et que la chanson écoutée ne soit pas trop longue. Vous pourrez par la suite augmenter progressivement le nombre de chanteurs ou styles musicaux, le nombre de chansons et leur durée.

Téléchargement et installation

Voici les étapes d'installation de l'application MUSIQUE, que vous pouvez consulter en détail sur le site <http://www.proyectoazahar.org>.

1. Indiquez si vous souhaitez installer l'application sur un ordinateur ou un dispositif portable et vérifiez si l'appareil correspondant prend en charge le système d'exploitation :
 - Windows Mobile 5 ou 6 pour les dispositifs portables
 - Windows XP ou une version ultérieure pour les ordinateurs
2. Téléchargez MUSIQUE.
3. Installez MUSIQUE.
4. Créez et configurez les morceaux de musique que vous souhaitez utiliser.

Bien que nous ayons pris soin de simplifier au maximum l'installation et la préparation de cet outil, nous sommes conscients des difficultés qui pourraient persister pour les professionnels ou les parents peu familiarisés avec les nouvelles technologies. C'est pourquoi nous leur recommandons de se faire aider par des personnes plus expérimentées.

■ Bibliographie

- [1] Wing, L. & Gould, J. (1979). *Severe Impairments of Social Interaction and Associated Abnormalities in Children: Epidemiology and Classification*, *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 9, pp. 11-29.
- [2] Jones, G, R. Jordan, y H (2001) Morgan. *All about Autistic Spectrum Disorders*. Ed: *The Mental Health Foundation*.
- [3] Luckasson, R., Borthwick-Duffy, S., Buntinx, W., Coulter, D., Craig, E.M., Reeve, A., Schalock, R.L., Snell, M.E. 2002. *Mental Retardation: Definition, classification, and systems of supports (10th ed.)*. Washington, DC: American Association on Mental Retardation.
- [4] Wehmeyer, M.L. (1996). *Self-determination as an educational outcome*. EN D.J Sands y M.L. Wehmeyer: *self-determination accross the life span*. 17-36. Baltimore: Paul H. .
- [5] Palomo, R., Tamarit, J. (2000). *Elegir, de camino a la autodeterminación*. Congreso AETAPI.
- [6] Bogdashina, O. (2007). *Percepción Sensorial en Autismo y Síndrome de Asperger*. Disponible sur www.autismoavila.org .
- [7] Mesibov, Gary, y Marie (2003) Howley. *Accessing the Curriculum for Pupils with Autistic Spectrum Disorders: Using the TEACCH Programme to Help Inclusion* by Gary Mesibov.

- [8] Mercer, M (2003). *Person-centered Planning. Helping people with disabilities. Achieve personal outcomes*. High Tide Press Homewood, Illinois.
- [9] Sevilla, J; Abellán, R; Herrera, G; Pardo, C; Casas, X; Fernández, R (2009). *www.miradasdeapoyo.org: Un concepto de Planificación Centrada en la Persona para el Siglo XXI*. Publié par la fondation Adapta, Université de Valence (Espagne), Autismo Ávila, Autismo Burgos et Tissat. Disponible sur : <http://fundacionadapta.org>
- [10] Reid, D. H., Everson, J. M., & Green, C. W. (1999). *A systematic evaluation of preferences identified through person-centered planning for people with profound multiple disabilities*. . Journal of Applied Behavior Analysis, 32, 467–477.
- [11] Logan, K.R and Gast, D. L (2001). *Conducting preference assessments and reinforcer testing for individuals with profound multiple disabilities: issues and procedures*. *Exceptionality*, 9:3, 123-134.
- [12] Temple, G. (1995). *Ma vie d'autiste*. Éditions Odile Jacob (traduit en 1999).
- [13] Frost, L and Bondy, A (2002). *The Picture Exchange Communication System. Training Manual*. Aux éditions Pyramid Educational.
- [14] American Music Therapy Association. *Autism Spectrum Disorders: Music Therapy Research and Evidence-Based Practice Support*.

- [15] Rivière, A y Martos, J (1997) . *El Tratamiento del Autismo. Nuevas Perspectivas.* Madrid: IMSERSO-APNA.
- [16] Wing, L (1998). *El autismo en niños y adultos. Una guía para la familia.* Paidós. Barcelona.
- [17] Shalock, R.L y Verdugo, A (2003). *Calidad de vida: manual para profesionales de la educación, salud y servicios sociales.* Madrid: Alianza, 2003.

■ ANNEXE : FONCTIONS DU COORDINATEUR ET DES PARTICIPANTS POUR LA RÉALISATION DU PLAN MUSIQUE

Le groupe de personnes doit se réunir pour adopter un accord sur le plan MUSIQUE. Il est nécessaire de nommer un coordinateur, qui sera chargé, entre autres, de diriger le plan et de vérifier qu'il existe un dialogue respectueux lors des réunions. Le coordinateur a les responsabilités suivantes par rapport au plan élaboré pour l'application MUSIQUE :

- Au cours de la réunion, au moins le coordinateur (idéalement tous les participants), doit connaître l'application MUSIQUE et ses fonctions. Le cas échéant, il doit expliquer en quoi consiste l'application.
- Télécharger l'application MUSIQUE et la personnaliser avant et pendant que la personne l'utilise (d'autres participants du groupe peuvent prendre part à cette tâche).
- Coordonner les registres élaborés (les mettre à jour en fonction des décisions du groupe, les enregistrer, analyser les résultats et tirer les conclusions pertinentes).
- Convoquer de nouvelles réunions pour analyser l'impact de l'application MUSIQUE afin d'améliorer son utilisation (tous les participants peuvent convoquer une réunion s'ils pensent que cela est nécessaire).

Bien qu'il existe une personne chargée de coordonner le plan, tous les participants sont responsables de l'incorporation de l'application MUSIQUE ou d'autres applications. L'engagement de tous ceux qui accompagnent la personne lorsqu'elle utilise le dispositif est

important pour que cette dernière puisse généraliser son apprentissage à tous les contextes de sa vie et pour mettre en œuvre les supports adéquats et validés par tous (n'oublions pas que ces supports sont définis et validés lors des réunions du groupe). Notre but est que ces personnes utilisent l'application MUSIQUE de manière efficace dans diverses situations de leur vie. Pour cela, les participants doivent :

- Mettre en œuvre les supports validés pour l'application MUSIQUE
- Collaborer dans l'élaboration des registres
- Assister aux réunions pour mettre en œuvre le plan de l'application MUSIQUE
- Autres activités dérivées selon les cas et les contextes

■ Modèles :

Chaque modèle proposé contient des questions clés, accompagnées de réponses, qui vous guideront dans l'incorporation de l'outil Musique. Vous devez toutefois les adapter à chaque situation.

Modèle 1 : Planification

Objectif : réaliser une planification adéquate pour l'incorporation de l'application MUSIQUE. Cette planification doit spécifier les objectifs visés, la date de l'incorporation, le lieu, les personnes qui accompagnent l'utilisateur, les tâches assignées à chaque participant et les supports qui vont être mis en place.

Quand mettre en place la phase de planification ? Comme phase préalable (ou planification) à l'incorporation de l'application MUSIQUE. Il est nécessaire d'actualiser la planification au bout d'un certain temps (à moyen ou long terme), lorsque cela vous semble opportun.

Qui doit la mettre en place ? Les personnes qui se réunissent pour élaborer le plan. Ces personnes sont la famille, les professionnels, les amis ou toute personne qui souhaite collaborer et a une bonne relation avec l'utilisateur du dispositif.

Que faire des résultats ? Le coordinateur du programme MUSIQUE ou la personne responsable doit distribuer une copie de la planification à chaque participant à la réunion. Il est fortement conseillé d'enregistrer ces informations sur un support numérique pour que tout le monde puisse y accéder.

Utilisateur :			Date de la réunion :	_ / _ / _	
Coordinateur :			Niveau de MUSIQUE :	Élém./Interm./Avancé	
Personnes qui assistent :	
	
Objectifs	Date	Lieu	Personnes/activités		Supports
Écouter de la musique et élargir ses goûts musicaux					
Se détendre, s'évader					
Changer d'activité, effectuer une tâche					
Comme récompense					
Autres					

Modèle 2. Registre « ligne de base »/au cours de l'incorporation de MUSIQUE

Objectif : évaluer le plus objectivement possible l'impact de l'application MUSIQUE sur la vie de la personne qui l'utilise.
Quand utiliser ce registre ? Avant, pendant/après l'incorporation de l'application MUSIQUE.
Qui est chargé de tenir ce registre ? Les personnes qui accompagnent l'utilisateur dans le lieu et la situation où l'application MUSIQUE va être incorporée. Exemple : éducatrice, mère.
Que faire des résultats ? Les observations sont inscrites dans la colonne finale prévue à cet effet dans chaque feuille de registre utilisée. Plus tard, lorsque vous répétez ce registre après l'incorporation de l'application MUSIQUE, vous devez comparer les résultats de chaque fonction.
Autres observations : Le registre devra être tenu dans les divers lieux où va être incorporée l'application MUSIQUE. Par exemple, écouter de la musique <u>à l'école</u> , <u>à la maison</u> , etc.

Utilisateur :		Date :	/ /
Personne qui recueille l'information :		Feuille n° :	
Moment de l'évaluation :	<input type="checkbox"/> Avant l'utilisation de MUSIQUE <input type="checkbox"/> Pendant ou après l'utilisation de MUSIQUE		
Lieu :			

Fonction	Questions clés	Comment le montre-t-il ?	Avec quelle fréquence ?	Observations / conclusions
Écouter de la musique et élargir ses goûts	Prend-il plaisir ? Non Peu Assez Bcq Énor		Pfois Souvent Tjs	
	Présente-t-il des problèmes de conduite ? Non Peu Asse Bcq Énor		Pfois Souvent Tjs	
	Ses goûts musicaux sont-ils variés ? Non Peu Asse Bcq Énor		Pfois Souvent Tjs	
Se détendre, s'évader	Est-il anxieux ? Non Peu Asse Bcq Énor		Pfois Souvent Tjs	
Changer d'activité, effectuer une tâche...	Est-il content/satisfait... ...avant de commencer à travailler ? Non Peu Asse Bcq Énor		Pfois Souvent Tjs	
pendant le travail ? Non Peu Asse Bcq Énor		Pfois Souvent Tjs	
après le travail ? Non Peu Asse Bcq Énor		Pfois Souvent Tjs	
	Fait-il son travail/réalise-t-il ses activités correctement ? Jamais Presqu e jamais Parfoi s Souvent Toujours		Pfois Souvent Tjs	

RÉCOMPENSE	Quand il reçoit une récompense (spécifier) _____ se comporte-t-il de la façon souhaitée ?								
	Jamais	Presqu e jamais	Parfoi s	Souvent	Toujours	Parfois	Souvent	Toujours	
AUTRES									
						Parfois	Souvent	Toujours	

Modèle 3 : Liste des chanteurs, chansons et styles musicaux

Objectif : préciser la liste des éléments musicaux qui vont être incorporés à l’application MUSIQUE (chansons, chanteurs ou styles musicaux).
Quand mettre en place cette liste ? Avant l’incorporation de l’application MUSIQUE, bien qu’elle doive être actualisée régulièrement.
Qui doit la mettre en place ? La personne chargée de réaliser les registres rassemble les résultats du Modèle 3 et remplit cette liste.
Que faire des résultats ? Les résultats obtenus permettent de personnaliser l’application MUSIQUE. Une copie de cette liste est distribuée à chaque personne intéressée dans la planification de l’application MUSIQUE et surtout aux personnes qui accompagnent l’utilisateur lorsqu’il utilise l’application. Il est conseillé d’enregistrer ces informations sur un support numérique pour que tous les participants à la planification puissent y accéder.

Utilisateur :			
Personne qui élabore la liste :			
Niveau de MUSIQUE :	Élém./Interm./Avancé	Date :	__ / __ / __

Nom du chanteur, titre de la chanson ou style musical	Nombre de chansons	Image à utiliser	Supports en parallèle

Modèle 4 : Tableau pour élaborer la liste des chanteurs

Objectif : déterminer les préférences musicales de la personne qui va utiliser l'application MUSIQUE.
Quand utiliser ce tableau ? Avant d'élaborer la liste de chanteurs. Il est conseillé de renouveler l'évaluation plusieurs fois afin que les résultats soient le plus fiables possible. Il convient d'actualiser régulièrement ce modèle, car les goûts des personnes changent.
Qui est chargé de remplir ce tableau ? Ce tableau doit être rempli par les personnes qui travaillent avec l'utilisateur du dispositif ou qui le connaissent le mieux. Chaque personne est représentée par une couleur qui correspond aux données inscrites.
Que faire des résultats ? Le coordinateur ou le responsable des registres doit additionner les résultats des réponses. Les chanteurs qui obtiennent les scores les plus élevés devront être inscrits dans la liste des chanteurs. Les styles musicaux ou les chanteurs qui se répètent le plus lors des différentes évaluations entreront dans la catégorie des styles ou chanteurs favoris. La rubrique Évaluation contient également une colonne « Neutre ». Les chanteurs ou styles musicaux notés dans cette colonne sont considérés comme indifférents ou neutres. Ils peuvent vous aider à élargir les goûts de l'utilisateur. En d'autres termes, vous devez incorporer aussi bien les chanteurs favoris de l'utilisateur que ceux qui l'ont laissé indifférent (à ne pas confondre avec les chanteurs qu'il n'a pas aimés), afin d'éviter toute accoutumance (et désintérêt) à un chanteur [8]. N'oublions pas que, malgré leur horizon musical très restreint, les personnes atteintes d'autisme ou d'une déficience intellectuelle peuvent se désintéresser d'un chanteur (comme toute autre personne d'ailleurs) si elles l'écoutent de façon répétée. Il convient donc d'introduire ces chanteurs (neutres) lorsque la personne a déjà un certain contrôle du dispositif. Les chanteurs ayant obtenu des scores peu élevés peuvent vous servir pour apprendre à l'utilisateur à effectuer des choix. Pour plus d'informations, consultez la rubrique relative aux recommandations pédagogiques de ce guide.
Remarques : s'il s'avère impossible d'impliquer plusieurs personnes dans cette évaluation, il est conseillé que la même personne réalise plusieurs fois l'évaluation. Il est ainsi possible d'utiliser les couleurs du tableau (une couleur pour chaque évaluation effectuée).

Nom de la personne qui va utiliser MUSIQUE :

Nom de la personne chargée de l'évaluation	Date
	__/__/__
	__/__/__
	__/__/__

Style musical, nom du chanteur ou titre de la chanson	Évaluation						Réactions de l'utilisateur
	Non	Neutre	Peu	Assez	Beaucoup	Total	
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5		

■ Crédits



Groupe Autisme et difficultés d'apprentissage.

Institut de robotique - Université de Valence, Espagne.

Développement logiciel	Arturo Campos Ignacio Navarro Javier Sevilla Alejandro Morell
Coordination	Javier Sevilla
Conception pédagogique	Raquel Abellán Gerardo Herrera Fabián Amati
Conception graphique de l'outil et du guide	Carlos Pardo
Rédaction du guide	Raquel Abellán
Orientation et soutien	Luis Rosa
Traduction française	Sylvain Vernay
Mécène	Fondation Orange

**Avec la collaboration des associations : Autismo Ávila
Autismo Burgos**

www.proyectoazahar.org

Conception et développement :



**Groupe Autisme et difficultés d'apprentissage.
Institut de robotique – Université de Valence
Espagne**

Avec le soutien de :



Avec la collaboration des associations :

**Autismo Ávila
Autismo Burgos**

plan **avanza** >>>