

*IMP : Institut Médico Pédagogique

Orthophonistes à l'I.M.P. La Cardabelle qui reçoit des enfants I.M.C. de 3 ans 1/2 à 16 ans, nous sommes confrontées à leur difficulté de communication et à l'évaluation de leurs capacités intellectuelles. Quelques uns n'ont pas de langage oral. Nous tentons de faire émerger leur capacité langagière et de poser les limites d'utilisation d'une médiation technique.*

**GEPALM : Groupe d'Etude sur la Psycho-Pathologie des Activités Logico-Mathématiques, 60, Bd St Marcel, 75005 PARIS

*Notre conception de la rééducation s'inspire surtout des travaux du G.E.P.A.L.M.**. Cette démarche proposée à tous les enfants s'avère particulièrement adaptée à ceux n'ayant pas de langage oral et les prépare à la mise en place d'une aide à la communication lorsque cela est possible.*

A. Salavert, J. Trémosa,

Orthophonistes
IMP La Cardabelle
21, Avenue de Castelnaud
34000 MONTPELLIER

LA STRUCTURATION DES ORGANISATEURS DE PENSÉE CHEZ LES INFIRMES MOTEURS CÉRÉBRAUX SANS LANGAGE ORAL

par Annette SALAVERT et Jeanine TRÉMOSA

Mots-clés : I.M.C. - Communication - Mutisme - Rééducation - Enfant - Raisonnement - Catégorisation

A - Voici quelques points théoriques sur lesquels se basent les exercices :

La logique nous sert d'outil pour la compréhension de la "filiation des structures" de la connaissance et plus particulièrement de tout ce qui touche à la construction du réel.

La "filiation des structures" : c'est la recherche de quelque chose qui ne peut pas être transgressé, c'est un modèle théorique qui est supposé nous donner la progression dans la complexité du raisonnement : c'est un modèle théorique logique.

Les structures de pensée : c'est la manière dont la pensée est organisée ; elle s'exprime par le langage, fonctionne sur des "si...". Ces structures peuvent ne pas s'exprimer dans le réel mais exister : on n'y a pas accès.

Par contre, **les structures de réalité**, elles, dépendent des objets utilisés, des propriétés physiques de la matière. En travaillant sur les structures de réalité, on structure la pensée. A partir de l'évaluation du stade de raisonnement où se situe l'individu, on va tenter de lui faire franchir les autres niveaux. La démarche consiste à construire avec l'enfant un "univers" qui est la réalité avec laquelle il va se confronter. Cette activité mentale va permettre d'aboutir à la compréhension d'un système qui sera généralisable et non pas à la compréhension d'une situation, en donnant la possibilité de coordonner des informations, de déduire et d'utiliser des "donc...". On évite de figer la pensée en imposant des codes comme des lois venant de l'extérieur, les enfants créant des codes pour chaque situation.

Exemple de création d'un Univers : on fabrique un matériel : des cartons de tailles différentes représentant des personnages dont le nom est la couleur du carton. Pour chaque personnage, on fabrique une maison de même taille. Une règle du jeu peut être par exemple : le Rouge invite tous ceux qui peuvent se cacher dans sa maison, chaque invité reçoit un cadeau. Le Vert invite etc... On a donc un matériel avec des personnages qui ont reçu deux cadeaux, d'autres un cadeau, d'autres aucun cadeau. La vérification se fait

dans la réalité des cartons. Petit à petit la structure d'ordre se met en place jusqu'au raisonnement par transitivité. Par l'intermédiaire des cadeaux (qui sont un code), le raisonnement se décentre du matériel pour se généraliser et devenir complètement déductif. Dans cet "Univers" créé, on travaille tous les possibles, dans tous les sens, ce qui nécessite mobilité de la pensée et coordination des points de vue et conduit à la réversibilité de la pensée.

La pensée qui cherche à s'exprimer, ne peut se construire qu'en sortant de la pensée imaginaire, du rêve tout puissant, et en rencontrant quelque chose qui lui résiste : c'est à dire la pensée des autres, la parole. Mais cette pensée reste évanescence.

Dans nos exercices, on fabrique la réalité à partir de la pensée des enfants. Cette réalité étant les "cartons-objets". La confrontation avec ces objets va structurer la pensée.

En créant un matériel en carton, non pas pour manipuler mais pour construire les structures de réalité, on fait porter l'attention non pas sur les objets mais sur les actions mises en œuvre et les résultats de ces actions, ce qui mène au raisonnement déductif. Le carton n'est pas la représentation d'un objet, mais sa forme symbolique qui doit être considérée comme une réalité. Avec les "cartons-objets" on peut travailler et faire apparaître du temps, de l'espace, des classifications, des relations...

Voici, par exemple, ce pour quoi on aborde :

1) Les structures logiques de classes :

Une classe n'existe que dans la mesure où l'on s'est donné un concept qui permet de regrouper les objets qui possèdent la caractéristique définie par le concept.

Une propriété, un critère définit toujours deux classes : ceux qui l'ont et ceux qui ne l'ont pas : "les pies et les non-pies constituent la classe des oiseaux ; les oiseaux et les non-oiseaux constituent la classe des animaux, les animaux et les non-animaux constituent la classe des êtres vivants*":

**Piaget.*

Amener l'idée de la notion de classe, c'est le concept, mais le concept ne se représente pas. Le passage de l'objet à sa représentation symbolique va être essentiel. Le changement de critère dans l'exploitation du jeu construit, va favoriser la coordination de la pensée, car la prise en compte d'un autre critère détruit le premier regroupement. Ce basculement est complexe : on construit dans la pensée ce mouvement de passer de la catégorie à l'individu et vice versa.

Ceci existe simultanément dans la pensée alors qu'on ne le voit pas. La difficulté est toujours de coordonner les points de vue. Sans cesse nous pensons et parlons en **inclusion** de classe : le langage est basé sur l'inclusion qui fait référence au "tout", constitué des "tous". Ceci à des niveaux différents de complexité. Dans les situations proposées, on va faire des explorations systématiques. C'est une gymnastique de pensée qui permet de passer d'un point de vue à l'autre.

2) La combinatoire

Quand on travaille sur la combinatoire, on fonctionne essentiellement dans la structure de pensée. La combinatoire permet les choix de toutes les situations possibles :

- soit successivement dans le temps, avec des notions d'ordre ou pas,
- soit simultanément dans la pensée.

Par exemple, on a un matériel comprenant : un bonhomme, 2 chapeaux de formes différentes, 3 pulls différents et 4 pantalons différents aussi. On demande à l'enfant d'habiller le bonhomme de toutes les façons possibles, et chaque fois, on prend la photo, qui est la trace des "habillages" successifs. On a ainsi la trace de tous les choix qui ne peuvent se réaliser que successivement, l'un détruisant le précédent.

Pour nous, la combinatoire, c'est une tournure d'esprit : dans une situation donnée, on se pose les questions de toutes les manières possibles. Les objets sont alors des prétextes, ils vont faire émerger, en pensée, tout un fonctionnement systématique afin d'explorer l'éventail de tous les choix possibles. C'est un contenu que l'on va faire varier. Il y a sans cesse des choix qui vont entraîner des raisonnements différents. Ce sont des potentialités parmi lesquelles une seule deviendra réalité lorsqu'on aura déterminé le choix.

On fait la combinatoire sur la réalité, les choses elles-mêmes (toutes les possibilités de placer 3 ou 5 objets dans deux boîtes), sur le langage, ce n'est pas parce que je dis les choses autrement que je dis autre chose ; mais je peux exprimer la même chose de

différentes manières (suivre et précéder) ; on différencie raconter plusieurs histoires et raconter la même histoire de plusieurs façons, on utilise le même pictogramme ou le même code dans différentes situations.

B - Le travail de l'organisation de la pensée et le langage

Le travail d'organisation de la pensée permet de mettre en place un travail sur le langage et, en l'occurrence, un travail sur le codage d'un outil intermédiaire permettant l'expression de ce langage.

Pour les très jeunes enfants I.M.C. ou pour ceux qui ne parlent pas, il est difficile d'évaluer leur capacité langagière mais nous ne pouvons, a priori, établir que celle-ci n'existe pas et, à travers les techniques expliquées précédemment, nous tentons de les faire émerger. L'analyse que font A. Deneuille et J.C. Quentel dans l'article "Quand parler ne peut être que montrer"* correspond tout à fait à l'expérience que nous avons de ces jeunes I.M.C. sans langage oral. Nous nous inspirons de cette analyse.

Pour utiliser un code polysémique qui nous semble le moyen le plus riche et le plus intéressant pour un jeune enfant, celui-ci est amené à "conceptualiser" (structures de classes), à "privilégier" dans une image ce qui va servir dans cette situation-là (choix d'un critère), à "négliger" les autres éléments (éliminer en pensée les autres critères), à "mettre en relation" (structures de relations), à "jouer sur les associations" (combinatoire), toutes démarches proposées dans les exercices logiques. L'enfant ne doit pas identifier l'image à une réalité représentative mais en saisir l'aspect éminemment abstrait. Il doit ramener du "même" "au différent", ne pas confondre "identité réelle" (perceptive) et "identité structurale".

Pour lexicaliser il doit classer, faire correspondre des sens différents à une seule image. L'icône n'est pas asservie à un seul emploi. De même pour exprimer une seule idée, il doit pouvoir combiner plusieurs icônes.

Le dessin ou l'écriture ont pour fonction de représenter et supposent une technique c'est-à-dire la mise en œuvre d'une modalité rationnelle autre que celle du langage. Elle nécessite une fabrication, ce que Piaget appelle une "artificialisation" par laquelle l'enfant se donne toujours la réalité à travers l'outil. On retrouve "cette fabrication" ou "création" dans le matériel utilisé et précédemment décrit dans la première partie de cet exposé.

Conclusion

Ce travail qui ne consiste pas en exercices pré-établis se construit au fur et à mesure de l'évolution de la pensée de l'enfant. Il comporte une part essentielle de création : création des univers, création des relations dans ces univers, création de la pensée qui se structure dans la confrontation avec les objets qui résistent. Ce travail concourt ainsi à la mise en place des organisateurs de pensée et favorise l'émergence du langage. Il prépare à l'utilisation d'une aide à la communication quand elle est possible.

Bibliographie

- QUENTEL J.C. L'enfant. Bruxelles de Bœck, 1993 Bibliothèque de Pathoanalyse.
- PIAGET J. : La pensée symbolique et la pensée de l'enfant, Arch. Psych., XVIII, 1921-1923. Le Langage et la pensée chez l'enfant, Neuchâtel, Paris. Delachaux et Niestlé, 1923, 5ième, ed. 1962.
- PIAGET J. : La genèse des structures logiques élémentaires. Neuchâtel et Paris Delachaux Niestlé, 1959.
- JAULIN MANONI F. : Pédagogie des Structures Logiques Elementaires. Les Editions ESF 1973.
- JAULIN MANONI F. : L'apprentissage des Sériations. Les Editions ESF 1974.
- JAULIN MANONI F. : Réflexion pour une analyse du Langage qui tienne compte des structures de la connaissance - APECT 1982.
- JAULIN MANONI F. : Essai sur le temps APECT - 1984.
- "Eléments de topo-linguistique" - APECT 1991 - 60, Bd St-Marcel - PARIS 75005.