

Nom et Prénom : ELHADDADI MOUNIA

Date de soutenance : 26/11/2022

Directeur de Thèse : AHAMI AHMED OMAR TOUHAMI

Sujet de Thèse :

La prise en charge et l'éducation des enfants autistes : apport des neurosciences cognitives et comportementales

Résumé :

Les troubles du spectre autistique (TSA) se caractérisent par des altérations des interactions sociales. Ces altérations se traduisent, entre autres, par une difficulté de reconnaissance, de compréhension et d'expression des émotions. Aussi par un développement retardé ou anormal des comportements de jeu. De ce fait, notre recherche se divise en deux parties complémentaires.

Dans la première partie, on a utilisé un jeu sérieux, JeStiMule, pour enseigner la reconnaissance des émotions aux enfants et adolescents autistes. Trente-deux enfants et adolescents marocains autistes ont été recrutés pour cette étude. Les participants ont reçu deux sessions JeStiMule d'une heure par semaine pendant quatre semaines. Ils étaient plus précis pour reconnaître les émotions après JeStiMule.

Dans la seconde expérience, on a utilisé deux programmes Video modeling et reciprocal imitation pour enseigner aux enfants autistes les compétences de jeu. L'échantillon a été composé de 18 enfants autistes, leurs âges ont été compris entre 5 à 8 ans, divisé en deux groupes expérimentaux : un groupe qui a bénéficié de la modélisation vidéo et un groupe qui a bénéficié de l'imitation réciproque, avec (9) enfants dans chaque groupe expérimental. Les deux méthodes ont amélioré leurs performances en jeu, et les deux groupes ont obtenu un progrès différent par rapport aux compétences de jeu, chacun selon son âge, son niveau de l'autisme. La modélisation vidéo a été plus efficace par rapport à l'imitation réciproque dans le post test et le suivi.

Mots clés : Autisme, Serious game, JeStiMule, reconnaissance des émotions, compétences de jeu, Video modeling, reciprocal imitation

Abstract:

Autism spectrum disorders (ASD) are characterized by alterations in social interactions. These alterations result, among other things, in difficulty in recognizing, understanding and expressing emotions. Also by a delayed or abnormal development of the behaviors of play. As a result, our research is divided into two complementary parts.

In the first part, we used a serious game, JeStiMule, to teach the recognition of emotions to children and adolescents with autism. Thirty-two Moroccan children and adolescents with autism were recruited for this study. Participants received two one-hour JeStiMule sessions per week for four weeks. They were more precise at recognizing emotions after JeStiMule.

In the second experiment, two Video modeling and reciprocal imitation programs were used to teach children with autism play skills. The sample consisted of 18 autistic children, their ages ranging from 5 to 8 years old, divided into two groups. experimental: one group that benefited from video modeling and one group that benefited from reciprocal imitation, with (9) children in each experimental group. Both methods improved their game performance, and the two groups achieved different progress in game skills, each depending on their age, level of autism. Video modeling was more efficient compared to reciprocal mimicry in post testing and tracking.

Keywords : Autism, Serious game, JeStiMule, recognition of emotions, game skills, Video modeling, reciprocal imitation.