

ADOS-2 Module 1

Préverbal/Mots Isolés

Age Recommandé: 31 mois et plus

Observations/Cotations

1. Jeu Libre
2. Réponse à l'Appel de son Prénom
3. Réponse à l'Attention Conjointe
4. Jeu de Bulles
5. Anticipation d'une Routine avec des Objets
6. Sourire Social en Réponse
7. Anticipation d'une Routine Sociale
8. Imitation Fonctionnelle et Symbolique
9. Fête d'Anniversaire
10. Goûter

Identité de l'Enfant: Sexe: Féminin Masculin

Date de Naissance: Date de l'Evaluation: Age Chronologique:

Examineur:

Autres Informations:

.....
.....
.....
.....
.....

Copyright de la version d'origine © 2012 by Western Psychological Services. Developed and published in translation by permission of the publisher, WPS. Not to be reproduced in any form without written permission of WPS, 625 Alaska Avenue, Torrance, California 90503, USA. All rights reserved.

Observations

Note : L'initiation de l'attention conjointe nécessite une alternance spontanée *du regard en trois étapes*, entre un objet et une personne, sans autre but apparent que de partager l'intérêt ou le plaisir (cela peut inclure ou non un geste de pointage).

Une *alternance du regard en trois étapes* se définit par le fait que l'enfant regarde un objet, regarde une personne (avec l'intention de capter son regard pour le diriger vers l'objet) et ensuite regarde à nouveau l'objet, ou bien l'enfant regarde la personne en premier, l'objet ensuite et puis à nouveau la personne.

Notes

1 Jeu Libre

Cible des observations :

- L'enfant cherche-t-il *spontanément* à engager une interaction avec le parent¹?
 - Si oui, comment s'y prend-il?
 - L'interaction implique-t-elle la référence conjointe à des objets, comme donner et montrer, ou est-elle limitée à une recherche d'affection ou d'aide?
 - Si l'enfant communique, comment le fait-il?
- L'enfant dirige-t-il ses affects vers les autres?
 - Comment les transmet-il?
- L'enfant explore-t-il le matériel, de manière fonctionnelle ou symbolique?
- L'enfant reste-t-il sur les activités, passe-t-il d'un objet à l'autre ou s'engage-t-il dans des actions répétitives?

Exemples caractéristiques de communication :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

¹ Afin de faciliter la lecture, par convention, le terme «parent» sera utilisé pour nommer toute personne qui s'occupe de l'enfant.

2. Réponse à l'Appel de son Prénom

Cible des observations :

- Observez et évaluez la régularité de la réponse de l'enfant face à une hiérarchie de sollicitations.
- Quels sons et actions, vous ou le parent, devez réaliser pour obtenir l'attention de l'enfant ?
- Comment l'enfant réagit-il ? Est-ce que l'enfant :
 - Etablit un contact visuel ?
 - Regarde votre visage ou dans votre direction et/ou regarde le visage du parent ou dans sa direction ?
 - Vocalise ?

Hiérarchie des sollicitations

1. Appelez l'enfant par son prénom JUSQU'À quatre fois.
 - Si l'enfant fournit une réponse vocale appropriée sans établir de contact visuel avec vous au cours de l'une des deux premières sollicitations, recommencez la tâche avec quatre nouveaux essais en appelant l'enfant par son prénom.
2. Demandez au parent d'appeler l'enfant par son prénom JUSQU'À deux fois.
3. Demandez au parent d'utiliser d'autres mots ou de produire un son ou un bruit familier (cela peut être d'une manière qui sous-entend un contact physique mais qui n'implique pas réellement de toucher, par exemple, «Je vais t'attraper!») JUSQU'À deux fois.
4. Demandez au parent de faire tout ce qui est nécessaire, y compris de toucher l'enfant, pour l'amener à ce qu'il le regarde.

3 Réponse à l'Attention Conjointe

Cible des observations :

- L'enfant suit-il la seule orientation du regard ou suit-il le changement d'orientation du regard lorsqu'il est accompagné par un pointage ?
- Prêtez attention aux comportements de l'enfant durant le jeu avec le jouet télécommandé : contact visuel, vocalisations, demandes, plaisir partagé, initiations de l'attention conjointe et jeu de faire semblant (par exemple, étreindre ou embrasser l'animal en peluche).

Hierarchie des sollicitations

1. Orientez le corps de l'enfant vers votre visage, si cela est possible.
 - Faites jusqu'à cinq tentatives pour attirer l'attention de l'enfant en direction de votre visage avant de commencer l'activité.
 - Si l'attention de l'enfant N'EST PAS obtenue, appliquez quand même la hiérarchie des sollicitations, activation du jouet comprise.
2. Dites : « **(Prénom de l'enfant), regarde !** » (Exagérez le changement d'orientation de votre regard).
3. Dites : « **(Prénom de l'enfant), regarde ça !** » (Exagérez le changement d'orientation de votre regard), JUSQU'A deux fois.
4. Dites : « **(Prénom de l'enfant), regarde ça !** » (Avec un changement d'orientation du regard et un pointage), JUSQU'A deux fois.
5. Actionnez le jouet.

4. Jeu de Bulles

Cible des observations:

- Observez les affects de l'enfant, l'initiation de l'attention conjointe, le plaisir partagé, les demandes et le comportement moteur en présence des bulles.
- L'enfant présente-t-il des mouvements ou des comportements sensoriels inhabituels?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Anticipation d'une Routine avec des Objets

Cible des observations:

- Observez les affects de l'enfant, l'initiation de l'attention conjointe, le plaisir partagé, les demandes et les réponses motrices, en particulier les manières répétitifs (stéréotypies).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Sourire Social en Réponse

Cible des observations :

- Évaluez la présence du sourire de l'enfant en réponse :
 - (a) A votre sourire
 - (b) Au sourire du parent
 - (c) Au sourire du parent, produisant un son familier ou appelant l'enfant d'une manière qui sous-entend un contact physique sans réellement le toucher (par exemple, « Je vais t'attraper! »).
 - (d) Un contact physique induit par l'adulte.
- Il s'agit d'une tâche à part entière ; décidez quand vous souhaitez proposer cette activité et la mettre en place (c'est-à-dire que les sourires sociaux qui apparaissent à d'autres moments sont cotés dans d'autres items et non dans l'item « Sourire Social en Réponse »).

Notes

7. Anticipation d'une Routine Sociale

Suivez l'ordre et entourez la routine utilisée :

Jeu du Coucou – Chatouilles – Balancement

Cible des observations :

- Évaluez les affects de l'enfant et ses tentatives pour initier la répétition de la routine.
- Accordez une attention particulière à l'orientation sociale des comportements de l'enfant et à la manière dont il intègre le regard, l'expression faciale, les vocalisations et les gestes, aux actions orientées vers vous ou vers le parent, spécialement pour les comportements qui indiquent un plaisir partagé.

8. Imitation Fonctionnelle et Symbolique

Cible des observations :

- Comment l'enfant utilise-t-il des objets miniatures et l'objet de substitution pour imiter des actions familières ?
- Ces actions sont-elles réalisées avec une conscience sociale et un plaisir partagé ?

Hierarchie des sollicitations

1. Essais d'apprentissage : JUSQU'À trois essais au total avec l'objet réel (la voiture ou la grenouille).
2. Essais d'imitation, Phase 1 : JUSQU'À trois essais par objet réel ; utilisez uniquement les objets qui n'ont pas été utilisés dans les essais d'apprentissage.
3. Essais d'imitation, Phase 2 : objet de substitution représentant l'objet qui vient juste d'être montré en Phase 1, JUSQU'À trois essais par objet.
4. Essais d'imitation, Phase 3 : objet de substitution représentant un objet qui n'a pas encore été montré ; JUSQU'À trois essais par objet.
 - L'enfant franchit avec succès les étapes de la hiérarchie des sollicitations lorsqu'il est capable d'imiter votre utilisation de l'objet de substitution comme un objet qui n'a pas été utilisé précédemment dans la tâche.
 - Une fois que tous les objets ont été utilisés, il n'y a plus de possibilités pour l'enfant et l'activité est terminée, qu'il reste des essais à réaliser ou pas.

9. Fête d'Anniversaire

Cible des observations:

- Évaluez l'intérêt de l'enfant et sa capacité à participer à un « scénario » de fête d'anniversaire pour une poupée.
- L'enfant traite-t-il la poupée comme la représentation d'un être vivant?
- L'enfant participe-t-il spontanément à la mise en scène de la fête?
 - Si non, l'enfant imite-t-il spontanément vos actions ou participe-t-il quand on le lui demande ou qu'on le dirige pour le faire?
- Prêtez attention au plaisir partagé, aux ouvertures sociales et à la réciprocité.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10. Goûter

Cible des observations:

- L'enfant indique-t-il une préférence et demande-t-il de la nourriture?
 - Si oui, comment le fait-il?
- Comment l'enfant utilise-t-il le regard, les gestes, la main tendue, les expressions faciales et les vocalisations pour vous communiquer ses demandes et faire des ouvertures sociales?
- L'enfant montre-t-il son goût au parent ou essaie-t-il de donner à manger aux adultes présents dans la pièce et/ou de partager avec eux?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cotations

- L'ensemble des cotations doit être réalisé sur la base du comportement de l'enfant tout au long de la passation de l'ADOS-2.
- Les cotations doivent prendre en compte uniquement le comportement qui est observé directement lors de l'administration de l'ADOS-2 et ne doivent pas se fonder sur le comportement rapporté ou observé dans d'autres contextes (par exemple, les comportements signalés par le parent).
- Si le comportement de l'enfant change en qualité après une brève période d'adaptation initiale, les cotations doivent être fondées sur la période suivant la stabilisation du comportement.
- Les cotations doivent être établies immédiatement après l'évaluation avec l'ADOS-2.
- Les cotations sont organisées en cinq domaines principaux : «A. Langage et Communication», «B. Interaction Sociale Réciproque», «C. Jeu», «D. Comportements Stéréotypés et Intérêts Restreints» et «E. Autres Comportements Anormaux».

A Langage et Communication

Sauf indication contraire, cotez en fonction des attentes relatives à l'âge chronologique et non par rapport au niveau de développement ou par rapport à l'estimation des capacités d'expression verbale.

A1. Niveau Général de Langage non-Echolalique

Cet item est coté par rapport à la complexité du langage expressif spontané produit durant l'évaluation avec l'ADOS-2. Ces cotations s'appliquent uniquement aux mots ayant un sens ou aux mots approximatifs, qui ne sont pas écholaliques. Une expression commune telle que «allez au revoir» est traitée comme un seul mot.

- | | |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | 0 = Utilisation régulière d'énoncés comprenant deux mots ou plus. |
| <input type="checkbox"/> | 1 = Phrases occasionnelles seulement ; essentiellement des mots isolés. |
| <input type="checkbox"/> | 2 = Uniquement des mots isolés reconnaissables ou des mots approximatifs ; doit utiliser au moins cinq mots différents au cours de l'évaluation avec l'ADOS-2. |
| <input type="checkbox"/> | 3 = Au moins un mot ou un mot approximatif, mais moins de cinq mots utilisés au cours de l'évaluation avec l'ADOS-2. |
| <input type="checkbox"/> | 4 = Absence d'utilisation spontanée de mots ou de mots approximatifs. |

A2. Fréquence des Vocalisations Spontanées Dirigées vers les Autres

Cet item est coté par rapport à la quantité de vocalisations socialement orientées ; les vocalisations doivent être spontanées pour être cotées ici.

Un contexte pragmatique, comme mentionné dans les cotations ci-dessous, est défini dans l'ADOS-2 par la présence d'un but ou d'une intention dans un énoncé donné. Par exemple, les contextes pragmatiques peuvent inclure (mais ne sont pas limités à) demander, diriger l'attention, partager le plaisir ou rechercher un réconfort.

- | | |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | 0 = Vocalisations dirigées vers le parent ou vers l'examineur dans des contextes pragmatiques variés. Doit inclure le bavardage ou les vocalisations amicales aussi bien que les vocalisations exprimant un intérêt ou un besoin. |
| <input type="checkbox"/> | 1 = Vocalisations dirigées de manière constante vers le parent ou vers l'examineur dans un contexte pragmatique OU nombre limité de vocalisations dirigées vers le parent ou vers l'examineur dans différents contextes pragmatiques. |
| <input type="checkbox"/> | 2 = Vocalisations occasionnelles dirigées de manière irrégulière vers le parent ou vers l'examineur dans un nombre limité de contextes pragmatiques. Y compris les geignements ou les pleurs dus à la frustration. |
| <input type="checkbox"/> | 3 = Vocalisations qui ne semblent jamais ou presque jamais orientées vers le parent ou vers l'examineur OU vocalisations peu fréquentes ou absentes. |

A3. Intonation des Vocalisations ou des Verbalisations

Il s'agit d'un item général qui s'applique à toutes les vocalisations ou verbalisations, y compris les pleurs et les geignements. Les vocalisations de non-mots répétitives ou étranges doivent être cotées ici si l'intonation est inhabituelle. Ne pas inclure le volume général, mais les chuchotements répétés doivent être cotés.

- 0 = Intonation normale, variant de manière appropriée, sans intonation particulière ou étrange.
- 1 = Petite variation dans le ton et le timbre ; plutôt plat ou exagéré ou intonation occasionnellement particulière.
- 2 = Intonation étrange ou ton et accent inappropriés ET/OU vocalisations «mécaniques» particulièrement plates et atones OU pleurs étranges et peu de vocalisations d'un autre type.
- 8 = N/A (vocalisations insuffisantes pour évaluer l'intonation ; comprend la présence de pleurs normaux et peu de vocalisations d'un autre type).

A4. Echolalie Immédiate

Cet item concerne la répétition immédiate par l'enfant du dernier énoncé ou de séries d'énoncés produits par le parent ou par l'examinateur. Lors de la cotation, n'incluez pas les répétitions qui sont une amorce de réponse à l'examinateur ou qui sont utilisées comme moyen mnésique dans des tâches spécifiques. Ne pas coter l'écholalie si l'enfant ne possède que quelques mots et les répète de façon pertinente après les avoir entendus prononcer par d'autres. La cotation se fait par rapport au niveau d'expression verbale de l'enfant.

Si l'enfant utilise moins de cinq mots et QU'IL N'A PAS de discours écholalique, alors cotez 8. Si l'enfant utilise moins de cinq mots mais QU'IL A un langage écholalique tel qu'il est décrit ci-dessus, alors utilisez les cotations 1 à 3. La cotation 0 est la seule qui nécessite l'utilisation spontanée d'au moins cinq mots.

- 0 = Ne répète pas le discours des autres (Note: Nécessite au moins cinq mots pour coter 0 plutôt que 8).
- 1 = Énoncés occasionnellement écholaliques.
- 2 = Répète des mots et des phrases régulièrement, mais utilise aussi un certain langage spontané, qui peut être stéréotypé.
- 3 = Le langage consiste largement en écholalie immédiate.
- 8 = Pas d'écholalie notée, mais langage trop limité pour juger.

A5. Utilisation Stéréotypée/Idiosyncrasique de Mots ou de Phrases

La cotation pour cet item comprend l'écholalie différée ou d'autres phrases fortement répétitives et présentant des schémas d'intonation constants. Ces mots ou ces phrases peuvent avoir une signification intentionnelle et peuvent être appropriés à la conversation à un certain niveau. L'item évalue la qualité stéréotypée ou idiosyncrasique de la formulation, l'utilisation inhabituelle de mots et/ou leur association arbitraire avec une signification particulière. Les néologismes et le fait de se référer à soi-même en s'appelant par son prénom, aussi bien que des confusions pronominales claires *entre personnes* (par exemple, *tu, il* ou *elle* pour signifier *je*) doivent être cotés ici. Ne pas coter le langage comme étant répétitif si le répertoire langagier de l'enfant est limité, comme dans le cas d'un enfant ne possédant que deux mots et les utilisant de manière répétitive et appropriée. Cotez en fonction du niveau d'expression verbale de l'enfant.

Les vocalisations de non-mots répétitifs ou étranges ne doivent pas être cotées ici, mais peuvent être cotées dans «A3. Intonation des Vocalisations ou des Verbalisations» si l'intonation est inhabituelle.

Si l'enfant utilise moins de cinq mots et QU'IL N'A PAS de discours stéréotypé ou idiosyncrasique, alors cotez 8. Si l'enfant utilise moins de cinq mots et QU'IL A un langage stéréotypé ou idiosyncrasique, utilisez les cotations de 1 à 3. La cotation 0 est la seule qui nécessite l'utilisation d'au moins cinq mots.

- 0 = Utilise rarement ou jamais de mots ou de phrases stéréotypés ou idiosyncrasiques. (Note: Nécessite au moins cinq mots pour coter 0 plutôt que 8).
- 1 = L'utilisation des mots ou des phrases tend à être plus répétitive que celle de la plupart des personnes ayant un même niveau d'expression verbale, mais elle n'est pas bizarre de manière évidente, OU productions stéréotypées occasionnelles ou utilisation de mots bizarres, OU utilisation de phrases d'une manière inhabituelle, coexistant avec un langage spontané flexible.
- 2 = Utilise souvent des productions stéréotypées ou des mots ou phrases bizarres, avec un peu d'autre langage.
- 3 = Utilise fréquemment un langage bizarre ou stéréotypé et utilise rarement un langage spontané non stéréotypé.
- 8 = Langage trop limité pour juger.

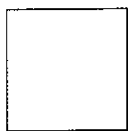
A6. Utilisation du Corps de l'Autre

Cet item se focalise sur l'utilisation du corps d'une autre personne comme d'un outil. Ceci implique le mouvement d'un membre ou d'une partie du corps d'une autre personne en l'absence de tentative préalable ou simultanée pour attirer son attention par le regard.

- 0 = Pas d'utilisation du corps d'une personne dans un but spécifique (par exemple, pour manipuler un objet), excepté dans des situations où les autres stratégies n'ont pas fonctionné (par exemple, quand les autres discutent et que l'enfant ne peut pas obtenir leur attention) et en conjonction avec un regard coordonné.
- 1 = Prend la main d'une autre personne et la conduit à sa place, sans regard coordonné, mais sans placer la main sur les objets et sans utiliser le corps de la personne comme un outil ou dans un but spécifique.
- 2 = Placement de la main ou d'une partie du corps d'une autre personne sur un objet OU mouvement avec la main de cette personne quand elle tient un objet OU utilisation de la main ou d'une partie du corps de l'autre comme outil ou pour effectuer le geste «pour» l'enfant (tel que le pointage).
- 8 = Peu ou pas de communication spontanée.

A7. Pointage

Cet item concerne le pointage coordonné au regard et avec un objectif social, qui inclut le pointage dans le but de demander et/ou de partager l'attention. Le terme *distant*, désigne ici un pointage qui n'implique pas de toucher ou de tenter de toucher un objet (par exemple, l'objet cible doit être à plus de 5 cm environ).



- 0 = Pointe avec son index pour faire une référence visuelle (regard coordonné vers l'objet et la personne) à des objets distants dans au moins deux activités (par exemple, pointe les bulles et le ballon de baudruche).
- 1 = Utilise le pointage pour faire référence aux objets, mais sans flexibilité ou fréquence suffisante pour correspondre aux critères de la cotation 0 (par exemple, seulement un cas de pointage qui correspond à la description pour une cotation 0, ou absence de regard coordonné accompagnant le pointage distant, bien que l'enfant puisse vocaliser); ET/OU produit une approximation de pointage (coordonné avec le regard ou les vocalisations) plutôt qu'un pointage avec l'index; ET/OU coordonne uniquement le pointage qui implique de toucher une image ou un autre objet qui sont à proximité avec le regard ou avec des vocalisations; ET/OU pointe du doigt avec coordination (regard ou vocalisation) uniquement à une personne ou à lui-même.
- 2 = Pointe du doigt seulement de près ou en touchant effectivement un objet, sans regard ou vocalisation coordonné. Ne réalise pas nécessairement un pointage correct avec l'index.
- 3 = Ne pointe pas du doigt tel que décrit ci-dessus.

A8. Gestes

Cet item renvoie à l'utilisation de tout type de geste autre que le pointage. Les gestes peuvent être conventionnels ou idiosyncrasiques, mais ils doivent être communicatifs et ne peuvent pas inclure la mobilisation du corps d'une autre personne ou le fait de toucher/tenir un objet. N'incluez pas les maniérismes. Les gestes au sein de routines (par exemple, des chansons) peuvent être cotés ici s'ils sont réalisés d'une manière qui est communicative, spontanée et appropriée. Le fait de saisir n'est pas considéré comme un geste. Un geste clairement inhabituel qui est utilisé de manière appropriée (par exemple, un enfant qui bouge systématiquement sa tête avec sa main pour indiquer «oui» ou «encore»), reçoit une cotation 1.



- 0 = Utilisation spontanée d'au moins deux gestes différents de n'importe quel type (descriptif, conventionnel, émotionnel ou instrumental excluant le pointage), au moins l'un de ces gestes est utilisé plus d'une fois.
- 1 = Utilisation spontanée de gestes descriptifs, conventionnels, instrumentaux ou émotionnels, mais exagérés ou limités en diversité et/ou en contexte (par seulement un geste ou bien chacun n'est utilisé qu'une fois). Le fait de tendre la main pour communiquer peut être coté ici, mais ne peut pas participer à une cotation 0.
- 2 = Pas d'utilisation spontanée de gestes descriptifs, conventionnels, instrumentaux ou émotionnels OU seulement une utilisation inappropriée (par exemple, un enfant qui indique «encore» lorsqu'il veut que quelque chose cesse).
- 8 = N/A (par exemple, limité par des difficultés motrices sévères).

B Interaction Sociale Réciproque

Cotez en fonction des attentes relatives à l'âge chronologique et non par rapport au niveau de développement ou par rapport à l'estimation des capacités d'expression verbale.

B1. Contact Visuel Inhabituel

La cotation pour cet item requiert la distinction entre d'une part un regard net, flexible, socialement modulé et approprié, ayant différents objectifs et d'autre part un regard limité en flexibilité, en pertinence ou en contextes. Si l'enfant est timide au départ et que son regard change de façon marquée et durable au fur et à mesure qu'il se sent plus à l'aise, ne pas coter à partir des premières impressions. Cependant, si le contact visuel ne s'améliore jamais, la cotation doit s'appuyer sur ce qui est observé, même si l'enfant paraît timide. Ne cotez pas le contact visuel qui apparaît entre l'enfant et les personnes autres que l'examineur, qui pourraient se trouver dans la salle durant la passation de l'ADOS-2.

- 0 = Regard approprié présentant des changements subtils combinés à d'autres modes de communication.
- 2 = Utilise un contact visuel pauvrement modulé pour initier, terminer ou réguler l'interaction sociale.

B2. Sourire Social en Réponse

Cet item correspond à la réponse faciale de l'enfant à un sourire ou à une interaction verbale enjouée de la part de l'examineur ou du parent durant l'activité « Sourire Social en Réponse ».

- 0 = Sourit immédiatement en réponse à l'un des deux premiers sourires de l'examineur et/ou du parent. Il doit y avoir un changement net entre l'absence de sourire et un réel sourire en réponse qui ne doit pas être suscité par une demande spécifique (par exemple, « Fais-moi un sourire »).
- 1 = Sourire différé ou partiel en réponse à l'un des deux premiers sourires de l'examineur et/ou du parent OU sourit pleinement ou partiellement seulement après plus de deux sourires de la part du parent ou de l'examineur OU sourit seulement en réponse à une demande spécifique.
- 2 = Sourit pleinement ou partiellement au parent seulement après avoir été chatouillé ou touché d'une certaine manière OU en réponse à une action répétée qui comporte une composante physique (même si l'enfant n'est pas véritablement touché).
- 3 = Ne sourit pas en réponse à une autre personne.

B3. Expressions Faciales Dirigées vers les Autres

La cotation pour cet item doit indiquer si les expressions faciales de l'enfant sont dirigées vers une autre personne dans le but de communiquer des états affectifs (par exemple, le plaisir, la frustration) ou cognitifs (par exemple, la perplexité, le scepticisme). Les expressions faciales qui sont dirigées vers des objets ou qui ne sont pas dirigées ne sont pas cotées ici. Les expressions faciales appropriées ou légèrement exagérées doivent être cotées, même s'il y a aussi des expressions bizarres.

- 0 = Dirige une variété d'expressions faciales appropriées vers l'examineur et/ou le parent afin de communiquer des états affectifs ou cognitifs.
- 1 = Une certaine orientation des expressions faciales vers l'examineur et/ou le parent (par exemple, dirige seulement des expressions indiquant des émotions extrêmes vers les autres, ou dirige occasionnellement une plus large variété d'expressions). Un enfant qui présente un éventail limité d'expressions faciales, mais qui dirige la plupart de ses expressions faciales vers une autre personne est coté ici.
- 2 = Ne dirige pas d'expressions faciales appropriées vers les autres.

B4. Intégration du Regard et des Autres Comportements durant les Ouvertures Sociales

Cet item se focalise sur la *qualité* des tentatives de l'enfant pour initier l'interaction, en particulier l'intégration du regard avec d'autres comportements, et non sur la fréquence des initiatives. Lors de la cotation, prenez en compte les tentatives pour obtenir de l'aide ou les autres approches fortement motivées. Cotez la qualité de la majorité de ces tentatives, et pas seulement celle des meilleures tentatives. Les ouvertures dirigées vers l'examineur et le parent peuvent être toutes les deux prises en compte ici.

- 0 = Utilise efficacement le contact visuel avec des mots, des vocalisations ou des gestes pour communiquer une intention sociale.
- 1 = Utilise le contact visuel et d'autres stratégies indépendamment l'un de l'autre pour communiquer une intention sociale (par exemple, utilise à la fois le contact visuel et les vocalisations à différents moments, mais ne les coordonne pas entre eux).
- 2 = Utilise soit le contact visuel soit d'autres stratégies (par exemple, les vocalisations, les gestes) pour communiquer une intention sociale.
- 3 = N'utilise ni le contact visuel ni d'autres stratégies pour communiquer une intention sociale OU absence d'ouvertures sociales.

B5. Plaisir Partagé dans l'Interaction

Cotez le plaisir dirigé de l'enfant au cours de toute activité ou sollicitation. Cet item ne doit pas être utilisé pour évaluer son état émotionnel général au cours de la passation avec l'ADOS-2. La cotation s'applique à la capacité de l'enfant à *indiquer* son plaisir à l'examineur et non simplement à interagir ou à répondre.

- 0 = Manifeste à l'examineur un plaisir évident et approprié au contexte, dans plus d'une activité. Doit inclure le plaisir dans au moins une activité qui n'est pas de nature purement physique (par exemple, les chatouilles).
- 1 = Manifeste un certain plaisir approprié au contexte durant les interactions avec l'examineur OU présente un plaisir évident dirigé vers l'examineur durant une interaction (qui peut être de nature physique).
- 2 = Exprime peu ou pas de plaisir dans l'interaction avec l'examineur, mais manifeste du plaisir dans ses propres actions, dans l'interaction avec un parent, ou dans les éléments non interactifs du matériel ou des activités de l'ADOS-2.
- 3 = Peu ou pas de plaisir exprimé au cours de l'évaluation avec l'ADOS-2 et peu d'intérêt pour les jouets.

B6. Réponse à l'Appel de son Prénom

Cet item cote la réponse de l'enfant à l'appel de son prénom au cours d'une sollicitation spécifique. Une réponse complète se définit par une orientation *et l'établissement d'un contact visuel* avec la personne qui l'appelle par son prénom. Le nombre de sollicitations est précisé puisque la probabilité que l'enfant a de regarder augmente lorsque plusieurs occasions lui sont offertes.

Si l'enfant verbalise de manière appropriée sans établir de contact visuel, en réponse à l'une des deux premières sollicitations de l'examineur, la hiérarchie des sollicitations est recommencée et la cotation ne tient pas compte de la(des) sollicitation(s) initiale(s) (c'est-à-dire que la première sollicitation de l'examineur, lors du redémarrage de l'activité après une réponse vocale, est considérée dans les cotations comme la première sollicitation de l'examineur).

- 0 = Regarde vers l'examineur et établit immédiatement un contact visuel pour au moins l'une des deux premières sollicitations produites par l'examineur.
- 1 = Regarde vers le parent et établit un contact visuel seulement après le premier ou le second appel de son prénom OU établit un contact visuel avec l'examineur seulement après le troisième ou le quatrième appel de son prénom.
- 2 = N'établit pas immédiatement de contact visuel avec l'examineur ou le parent au bout de six appels de son prénom, mais modifie brièvement l'orientation de son regard (absence de contact visuel), modifie l'orientation de son regard après un délai, OU regarde au moins une fois quand une vocalisation ou verbalisation intéressante ou familière est produite (par exemple, faire claquer la langue, «Je vais t'attraper»).
- 3 = Ne regarde pas vers l'examineur ou le parent après toute tentative uniquement verbale ou vocale pour obtenir son attention.

B7. Demande

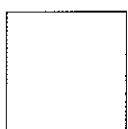
La *demande* se définit comme une indication conventionnelle – par geste, contact visuel, vocalisation, expression faciale ou par d'autres moyens – du désir de l'enfant pour une action ou un objet particulier. Cela peut inclure des demandes pour une routine sociale, le ballon de baudruche, l'animal télécommandé, les bulles et ainsi de suite, tant qu'elles sont rattachées à un événement ou à un objet spécifique. Cela n'inclut pas un désir général d'être porté. Lors de la cotation de cet item, exclure les demandes de goûter ou pour quitter la salle. Si l'enfant utilise plus d'une stratégie pour demander différents objets ou activités, coter la demande qui correspond au niveau le plus élevé (le plus proche de 0).



- 0 = Présente une intégration appropriée du contact visuel avec au moins un comportement (par exemple, vocalisation, geste ou tendre un objet à l'examineur ou au parent) pour demander des bulles, l'animal télécommandé, une routine avec objet ou une routine sociale. Doit inclure le contact visuel et une indication évidente de la volonté que l'autre personne fasse ou donne quelque chose (par exemple, en persistant dans la demande si l'adulte marque un temps d'arrêt avant de répondre). Ceci n'inclut pas le fait de tirer physiquement la main de l'examineur ou de la placer sur un objet ou de la diriger vers lui-même.
- 1 = Utilise un comportement ou plus parmi ceux qui sont répertoriés ci-dessus pour demander l'animal, des bulles et/ou une routine sans intégrer le contact visuel avec un (d')autre(s) comportement(s) tel(s) que vocalisation ou geste. Cela inclut le geste de tendre un objet à l'examineur ou au parent sans regarder l'examineur ou le parent, regarder l'autre personne sans autre comportement, et des demandes brèves sans persister. Cela n'inclut pas le fait de tirer physiquement la main de l'examineur vers un objet ou vers lui-même.
- 2 = Ne demande pas directement comme cela est spécifié pour une cotation 0 ou 1, mais utilise des moyens physiques pour demander au moins une action faisant partie d'une routine (par exemple, tirer la main de l'examineur vers un objet ou vers lui-même).
- 3 = Peut participer à une (des) routine(s) ou essayer d'actionner un objet en vocalisant, tapant ou en produisant une autre action (par exemple, faire rebondir) sans regarder une autre personne ou vocaliser pour demander de l'aide, mais ne demande pas comme cela est spécifié ci-dessus.

B8. Donner

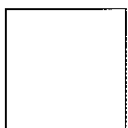
Cet item correspond au fait de donner des objets à une autre personne dans une variété de contextes pragmatiques, y compris le partage et la demande d'aide. Il ne nécessite pas un contact visuel, mais implique le fait de lâcher l'objet de manière indépendante et spontanée.



- 0 = Donne spontanément des jouets ou des objets à d'autres personnes dans une variété de contextes au cours de l'évaluation avec l'ADOS-2, y compris donner des jouets, de la nourriture ou de la nourriture factice dans le but de partager.
- 1 = Donne des objets à d'autres personnes dans le but d'obtenir de l'aide à plus d'une occasion (par exemple, pour la manipulation de jouets ou pour ouvrir une boîte de nourriture) ou comme partie d'une routine. Cela peut se produire dans un seul contexte, mais cela doit être répété sans incitation spécifique.
- 2 = Donne rarement ou jamais quelque chose à une autre personne.

B9. Montrer

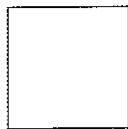
Montrer se définit comme l'orientation ou le placement délibérés d'un objet là où il peut être vu par une autre personne, sans objectif identifiable d'obtenir de l'aide ou de participer à une routine. Pour une cotation 0, ce comportement doit être accompagné d'un contact visuel mais les vocalisations ne sont pas requises.



- 0 = Montre spontanément des jouets ou des objets au cours de l'évaluation avec l'ADOS-2 en les tenant levés ou en les plaçant devant les autres, tout en utilisant le contact visuel avec ou sans vocalisation.
- 1 = Montre des jouets ou des objets de manière partielle ou irrégulière (par exemple, les tient levés et/ou les place devant les autres sans coordonner son geste avec un contact visuel, regarde un objet tenu dans ses mains puis une autre personne sans l'orienter clairement vers cette personne ou montre des objets comme décrit ci-dessus pour une cotation 0 en une seule occasion).
- 2 = Ne montre pas d'objets à une autre personne.

B10. Initiation Spontanée de l'Attention Conjointe

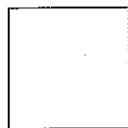
Cet item évalue les tentatives de l'enfant pour diriger l'attention d'une autre personne vers des objets que ni l'un ni l'autre ne touche et qui sont clairement hors de portée. Les tentatives qui ont pour but de demander ne sont pas prises en compte.



- 0 = Utilise un contact visuel clairement intégré pour diriger l'attention d'une autre personne sur un objet qui est hors de portée en regardant l'objet puis l'examineur ou le parent pour revenir à l'objet, OU en utilisant une modification de l'orientation du regard en trois étapes en commençant par l'examineur ou le parent. Le contact visuel peut être coordonné avec un pointage et/ou des vocalisations. Un exemple clair est suffisant pour cette cotation.
- 1 = Fait partiellement référence à un objet qui est nettement hors de portée dans le but de diriger l'attention d'une autre personne. Peut regarder spontanément et pointer du doigt l'objet et/ou vocaliser, mais ne coordonne aucun de ces éléments avec le regard vers une autre personne, OU peut regarder un objet puis regarder ou pointer du doigt l'examineur ou le parent, mais sans retourner visuellement à l'objet.
- 2 = Absence d'initiation spontanée de l'attention conjointe dans le but de diriger l'attention d'une autre personne vers un objet qui est hors de portée.

B11. Réponse à l'Attention Conjointe

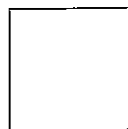
Cet item évalue la réponse de l'enfant à l'utilisation par l'examineur du regard et/ou du pointage pour diriger son attention vers un objet éloigné. La cotation ne doit pas être influencée par la compréhension du langage que possède l'enfant (c'est-à-dire que l'enfant doit suivre l'orientation du regard ou le pointage de l'examineur mais n'a pas à comprendre ce qui a été dit).



- 0 = Utilise la seule orientation des yeux et du visage de l'examineur comme indice pour regarder vers la cible sans qu'il y ait besoin de pointer la cible du doigt. L'enfant doit suivre le regard de l'examineur et tourner son visage ou ses yeux en direction de la cible après avoir regardé l'examineur le faire ; il ne doit pas nécessairement voir réellement la cible.
- 1 = Suit le pointage de l'examineur en regardant la cible ou en direction de la cible.
- 2 = Ne suit pas le regard ou le pointage de l'examineur pour s'orienter vers l'objet, mais regarde la cible lorsqu'elle est actionnée.
- 3 = Ne s'oriente pas vers l'objet, même lorsque l'objet est actionné.

B12. Qualité des Ouvertures Sociales

Cet item résume la *qualité* des tentatives de l'enfant pour initier l'interaction sociale, et non la fréquence de ces tentatives. Une attention particulière doit être portée à la forme des ouvertures et à leur adéquation au contexte social. La cotation doit refléter la majorité des ouvertures sociales, et pas seulement les meilleures.



- 0 = Utilise efficacement des moyens non verbaux et verbaux pour faire des ouvertures sociales claires à l'examineur ou au parent. Les ouvertures doivent être appropriées aux contextes immédiats.
- 1 = Qualité des ouvertures sociales légèrement inhabituelle. Attribuez cette cotation si les ouvertures sont limitées à des demandes personnelles ou liées à de forts intérêts, mais avec une certaine tentative d'impliquer l'examineur dans ces intérêts.
- 2 = Ouvertures qui manquent souvent d'intégration au contexte ET/OU de qualité sociale. Attribuez cette cotation s'il y a quelques ouvertures clairement inappropriées, même s'il y a d'autres ouvertures.
- 3 = Absence d'ouverture sociale d'aucune sorte.

B13a. Quantité d'Ouvertures Sociales/Maintien de l'Attention: EXAMINATEUR

Cet item évalue le *nombre* de tentatives de l'enfant pour obtenir, maintenir ou diriger l'attention de l'examinateur ET/OU pour diriger l'attention de l'examinateur vers des objets ou des actions qui intéressent l'enfant. La cotation pour cet item peut inclure des mots/vocalisations ou des comportements non verbaux s'ils ne sont pas liés à des préoccupations ou destinés à obtenir des objets, mais semblent opérer principalement comme un moyen d'établir un contact social. *Ne pas inclure les demandes d'aide ou d'objets pour coter cet item, sauf pour la cotation 3.*

- 0 = Tentatives fréquentes pour obtenir ou maintenir l'attention de l'examinateur ET/OU pour diriger l'attention de l'examinateur vers des objets ou des actions qui intéressent l'enfant.
- 1 = Quelques tentatives pour obtenir, maintenir ou diriger l'attention de l'examinateur comme décrit ci-dessus pour une cotation 0, mais réduites en fréquence ou en nombre d'activités différentes dans lesquelles les tentatives sont effectuées.
- 2 = Fait des tentatives occasionnelles pour obtenir, maintenir ou diriger l'attention de l'examinateur, y compris des ouvertures dont le seul but est la recherche de réconfort.
- 3 = Manifeste relativement peu d'intérêt au fait que l'examinateur lui prête ou non de l'attention, à moins qu'il n'ait besoin d'aide (par exemple, initie un contact social uniquement lors de demandes).
- 7 = Les demandes d'attention sont inhabituellement fréquentes, intenses ou excessives.

B13b. Quantité d'Ouvertures Sociales/Maintien de l'Attention: PARENT

Cet item évalue le *nombre* de tentatives de l'enfant pour obtenir, maintenir ou diriger l'attention du parent ET/OU pour diriger l'attention du parent vers des objets ou des actions qui intéressent l'enfant. La cotation pour cet item peut inclure des mots/vocalisations ou des comportements non verbaux s'ils ne sont pas liés à des préoccupations ou destinés à obtenir des objets, mais semblent opérer principalement comme un moyen d'établir un contact social. *Ne pas inclure les demandes d'aide ou d'objets pour coter cet item, sauf pour la cotation 3.*

- 0 = Tentatives fréquentes pour obtenir ou maintenir l'attention du parent ET/OU pour diriger l'attention du parent vers des objets ou des actions qui intéressent l'enfant.
- 1 = Quelques tentatives pour obtenir, maintenir ou diriger l'attention du parent comme décrit ci-dessus pour une cotation 0, mais réduites en fréquence ou en nombre d'activités différentes dans lesquelles les tentatives sont effectuées.
- 2 = Fait des tentatives occasionnelles pour obtenir, maintenir ou diriger l'attention du parent, y compris des ouvertures dont le seul but est la recherche de réconfort.
- 3 = Manifeste relativement peu d'intérêt au fait que le parent lui prête ou non de l'attention, à moins qu'il n'ait besoin d'aide (par exemple, initie un contact social uniquement lors de demandes).
- 7 = Les demandes d'attention sont inhabituellement fréquentes, intenses ou excessives.
- 8 = Parent absent lors de la passation de l'ADOS-2.

B14. Qualité de la Réponse Sociale

Cet item résume les réponses sociales de l'enfant tout au long de l'évaluation avec l'ADOS-2.

- 0 = Manifeste un éventail de réponses appropriées, qui varient en fonction des situations sociales et sollicitations immédiates.
- 1 = Manifeste une réponse à la plupart des contextes sociaux, mais quelque peu limitée, socialement maladroite, inappropriée, non constante ou constamment négative.
- 2 = Réponses étranges, stéréotypées, restreintes en diversité ou inappropriées au contexte.
- 3 = Réponse minimale ou absente face aux tentatives de l'examineur d'entrer en contact avec l'enfant.

B15. Niveau d'Implication

Cet item cote le degré d'intérêt et d'implication dans les activités présentées dans le cadre de l'évaluation avec l'ADOS-2. Le degré d'enthousiasme de l'enfant dans les activités n'est pas coté ici.

- 0 = S'implique spontanément et est constamment intéressé par les activités présentées par l'examineur.
- 1 = S'implique spontanément mais de manière irrégulière.
- 2 = S'implique uniquement lorsque l'examineur insiste pour obtenir et garder l'intérêt de l'enfant.
- 3 = Ne s'implique pas, même si l'examineur fait des efforts pour susciter l'intérêt de l'enfant, OU l'enfant s'implique uniquement lors du Goûter ou lors des jeux comportant un contact physique.

B16. Qualité Générale de la Relation

La cotation pour cet item résume le jugement général de l'examineur sur la relation ou sur le niveau «de confort» établi avec l'enfant durant l'évaluation avec l'ADOS-2. La cotation doit prendre en compte le degré avec lequel l'examineur a dû modifier son propre comportement pour maintenir l'interaction avec succès.

- 0 = Interaction «confortable» entre l'enfant et l'examineur, appropriée au contexte de l'évaluation avec l'ADOS-2.
- 1 = Interaction parfois «confortable» mais non soutenue (par exemple, se sent parfois maladroit ou guindé, ou les comportements de l'enfant semblent mécaniques ou quelque peu inappropriés).
- 2 = Interaction unilatérale ou inhabituelle donnant un caractère légèrement inconfortable à la passation.
- 3 = L'enfant manifeste une attention très réduite à l'égard de l'examineur ET/OU la passation est notablement difficile ou inconfortable pendant une durée significative.



Cotez en fonction des attentes relatives à l'âge chronologique et non par rapport au niveau de développement ou par rapport à l'estimation des capacités d'expression verbale.

C1. Jeu Fonctionnel avec des Objets

Cet item décrit l'utilisation appropriée et intentionnelle de jouets ou d'objets miniatures/figuratifs. Exclure les jeux en réponse à des directives de la part du parent ou de l'examinateur. Utilisez l'item « C2. Imagination/Créativité » pour coter tout jeu avec une poupée. Les objets miniatures sont des jouets figuratifs (c'est-à-dire, des versions plus petites d'objets réels). Mettre les bougies sur le gâteau d'anniversaire ne doit pas être coté ici.



- 0 = Joue spontanément avec une variété de jouets d'une manière conventionnelle, incluant le jeu approprié avec différents objets miniatures/jouets figuratifs (par exemple, téléphone, camion, ustensiles de dinette, matériel de l'activité « Fête d'Anniversaire »). Ne pas prendre en compte les imitations, les réponses aux sollicitations ou le fait de faire rouler une voiture.
- 1 = Un certain jeu fonctionnel spontané avec au moins un objet miniature/jouet figuratif. Ne pas prendre en compte ici les imitations, les réponses à des demandes directes de l'examinateur ou du parent (par exemple, « Répond au téléphone »), le fait de faire rouler une voiture ou d'utiliser les jeux de construction.
- 2 = Joue de manière appropriée seulement avec les jouets de « cause à effet » et/ou avec les jeux de construction ET/OU fait rouler la voiture. Cela peut inclure l'imitation après une démonstration ou l'imitation d'un jeu faisant davantage appel à la représentation avec d'autres jouets.
- 3 = Pas de jeu avec des jouets ou seulement un jeu stéréotypé.

C2. Imagination/Créativité

Cet item décrit l'utilisation flexible et créative des objets, d'une manière représentative qui va au-delà des propriétés physiques du matériel (par exemple, faire plus que placer une cuillère miniature sur une assiette miniature). Comme cela a été indiqué précédemment, tout jeu avec la poupée doit être coté ici.



- 0 = Utilise spontanément une poupée ou un autre objet comme un agent indépendant OU utilise des objets pour en représenter d'autres (par exemple, fait semblant de manger des spaghettis en utilisant la ficelle).
- 1 = Joue spontanément à faire semblant avec la poupée (par exemple, la nourrir, lui faire un câlin ou lui donner à boire) ou d'autres objets, mais n'utilise pas la poupée ou un autre jouet comme un agent indépendant ou un objet de substitution.
- 2 = Imiter le jeu de faire semblant comme décrit ci-dessus pour une cotation 1 OU imiter avec un objet de substitution ; pas de jeu de faire semblant spontané.
- 3 = Pas de jeu de faire semblant ou d'imitation spontanée.

D. Comportements Stéréotypés et Intérêts Restreints

Cotez ces items sans vous référer au niveau de développement ou à l'estimation des capacités d'expression verbale.

D1. Intérêt Sensoriel Inhabituel pour le Matériel de Jeu/la Personne

Cotez l'intérêt de l'enfant ou ses comportements inhabituels associés aux aspects sensoriels des jouets ou de l'environnement (par exemple, renifler, toucher les textures de manière répétitive, lécher, mordre, intérêt inhabituellement fort pour la répétition de certains sons, examen visuel inhabituel ou prolongé). Si l'enfant présente une préoccupation qui est fondée sur un intérêt sensoriel, celle-ci peut être cotée ici comme *un* intérêt sensoriel inhabituel. Par exemple, s'il manifeste un intérêt pour plusieurs pieds de table, cela est coté dans la section du protocole «D4. Intérêts Inhabituellement Répétitifs ou Comportements Stéréotypés».

Si l'enfant manifeste un intérêt pour les pieds de table et qu'il aime les regarder de manière répétée, en les scrutant du regard et en penchant la tête, cela devrait être coté dans la rubrique «D4. Intérêts Inhabituellement Répétitifs ou Comportements Stéréotypés» s'il s'agit d'un comportement persistant. Néanmoins, il pourra également être coté ici à cause de la composante sensorielle impliquée. Si l'enfant aime regarder les pieds de table, les coins de la pièce, les jouets avec des portes qui s'ouvrent et se ferment et les lamelles des stores, mais n'est pas préoccupé outre mesure par l'un d'entre eux et ne présente pas de mouvements inhabituels en le faisant, cela devra être coté ici comme intérêts sensoriels inhabituels mais pas dans «D4. Intérêts Inhabituellement Répétitifs ou Comportements Stéréotypés».

Si l'évaluation avec l'ADOS-2 se déroule dans une pièce avec un miroir sans tain, le fait de regarder dans le miroir n'est pas coté comme un intérêt sensoriel inhabituel. Le fait de porter à la bouche n'est pas coté dans ce module. Les aversions sensorielles ne sont pas cotées ici non plus.

0 = Pas d'intérêts sensoriels inhabituels ou de comportements de recherche sensorielle.

1 = Plusieurs intérêts sensoriels possibles mais pas aussi clairs que spécifiés ci-dessous pour une cotation 2, ET/OU une seule occurrence claire d'un intérêt sensoriel inhabituel ou d'un comportement de recherche sensorielle. Un «possible» intérêt sensoriel doit être coté 0.

2 = Intérêt certain pour les éléments sensoriels des objets ou du matériel de jeu, OU examen sensoriel de soi ou d'autrui; au moins deux occurrences claires doivent être observées. Elles peuvent être observées lors d'une même activité.

3 = Des comportements de recherche sensorielle nettement inhabituels apparaissent dans au moins deux tâches ou activités différentes et peuvent interférer dans l'évaluation avec l'ADOS-2.

Précisez :

D2. Maniérismes des Mains et des Doigts et autres Maniérismes Complexes

Cotez les mouvements ou postures inhabituels et/ou répétitifs des mains et des doigts, des bras, ou du corps. Taper dans les mains de manière répétitive *n'est pas* coté dans ce module. N'incluez pas les balancements du corps, sauf s'ils impliquent plus que le torse. Tapoter avec les doigts, se ronger les ongles, tripoter ses cheveux ou sucer son pouce ne sont pas cotés ici non plus. Il n'est pas nécessaire que l'enfant regarde les mouvements de ses doigts ou de ses mains pour que les mouvements soient cotés ici.

0 = Aucun.

1 = Maniérismes des mains et des doigts inhabituels et/ou répétitifs ou maniérismes complexes pas aussi nets que ceux décrits ci-dessous pour une cotation 2.

2 = Agitation ou torsion nette des doigts, ET/OU maniérismes des mains ou des doigts ou maniérismes complexes, stéréotypés, ou postures. Peuvent être brefs et/ou rares s'ils sont évidents.

3 = Des maniérismes, comme ceux décrits ci-dessus, apparaissent fréquemment, pendant au moins deux tâches ou activités différentes et/ou peuvent interférer lors de l'évaluation avec l'ADOS-2.

Précisez :

D3. Comportement d'Automutilation

Cotez tout comportement ayant un aspect agressif envers soi-même, même si cela n'entraîne pas clairement de blessure.

- 0 = Absence de tentative pour se faire mal.
- 1 = Automutilation discutable ou possible, et/ou automutilation rare mais nette (au moins un exemple clair tel que se mordre la main ou le bras, se tirer les cheveux, se gifler le visage ou se taper la tête).
- 2 = Plus d'un exemple clair d'automutilation tel que se taper la tête, se gifler le visage, se tirer les cheveux ou se mordre.

D4. Intérêts Inhabituellement Répétitifs ou Comportements Stéréotypés

Cotez ici tous les intérêts inhabituellement répétitifs ou les comportements stéréotypés incluant les préoccupations pour des activités ou des objets inhabituels tels que les pieds de table ou les montres; l'utilisation répétitive et non fonctionnelle de jouets comme faire tourner les roues, aligner des choses, ou faire cligner les yeux de la poupée pendant plus de 2 ou 3 secondes; les actions répétitives telles que taper des objets ou mettre ses doigts dans les oreilles; et l'insistance pour des routines inhabituelles ou des comportements ritualisés comme par exemple une façon particulière de toucher ou de bouger les objets, ou l'insistance pour que le parent ou l'examineur agisse d'une manière spécifique. Les réactions d'aversion persistantes à des stimuli sensoriels, qui sont inhabituelles dans leur forme et/ou leur intensité (par exemple, le bruit du pistolet à bulles, le fait d'être touché) peuvent être cotées ici 1, 2 ou 3, selon le cas. *S'il s'avère nécessaire d'enlever de la pièce les objets qui préoccupent l'enfant ou de les mettre dans une armoire (en d'autres termes, faire davantage que de les mettre sur le sol ou sous une couverture partiellement hors de la vue), la cotation doit être 2 ou 3.*

- 0 = Pas de comportements répétitifs ou stéréotypés au cours de l'évaluation avec l'ADOS-2.
- 1 = Un intérêt ou un comportement qui est répétitif ou stéréotypé à un degré inhabituel, incluant un intérêt intense pour un jouet ou un objet particulier, un intérêt net pour un objet ou une activité inhabituels (bizarre pour le niveau de compétence motrice de l'enfant), une activité inhabituellement ritualisée, ou un intérêt net pour une partie d'un objet. Cet intérêt ou ce comportement apparaît conjointement avec plusieurs autres activités et n'empêche pas l'enfant d'effectuer les activités de l'ADOS-2.
- 2 = Intérêts et/ou comportements clairement répétitifs ou stéréotypés tels que décrits ci-dessus. Ces comportements peuvent représenter une part importante des intérêts de l'enfant et de ses comportements spontanés et peuvent interférer avec sa capacité à effectuer les activités de l'ADOS-2, mais il est possible de rediriger l'attention de l'enfant vers d'autres objets ou activités, au moins momentanément.
- 3 = Les intérêts et/ou comportements répétitifs ou stéréotypés, tels qu'ils sont décrits ci-dessus, constituent la majorité des intérêts de l'enfant ET/OU les tentatives pour rediriger l'enfant vers d'autres objets ou activités rencontrent une résistance notable et/ou de la détresse.

Précisez les préoccupations inhabituelles, les rituels, les comportements répétitifs:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E Autres Comportements Anormaux

Sauf indications contraires, cotez ces items sans vous référer au niveau de développement ou à l'estimation des capacités d'expression verbale.

E1. Hyperactivité

Pour cet item, cotez si l'enfant peut rester calme et/ou assis selon les attentes de l'examineur en vous référant à son niveau général de développement.

- 0 = Reste assis ou debout tranquillement de manière appropriée quand cela est attendu lors de la passation de l'ADOS-2. Peut éventuellement explorer la pièce, si cela correspond à son niveau de développement mais n'est pas clairement hyperactif.
- 1 = Reste assis ou reste tranquille, quand cela est attendu (par exemple, lors de la tâche d'imitation symbolique, la fête d'anniversaire), lors des activités en dehors du Goûter, mais remue souvent, se déplace, se lève de sa chaise.
- 2 = Remue, est plus actif que les autres enfants ayant un niveau de développement similaire.
- 3 = Se déplace dans la pièce avec énergie et de manière incessante de telle façon qu'il est difficile de l'interrompre ; le niveau d'activité perturbe l'évaluation avec l'ADOS-2.
- 7 = Hypoactif.

E2. Colères, Agression, Comportement Négatif ou Perturbateur

Cet item inclut toute forme de colère ou de comportement perturbateur, au-delà de la communication d'une légère frustration ou de gémissements.

- 0 = N'est pas irrité, ni perturbateur, ni négatif, ni destructeur ou agressif au cours de l'évaluation avec l'ADOS-2.
- 1 = Présente un exemple de légère contrariété, de colère, d'agression, de négativisme ou de comportement intentionnellement perturbateur envers le parent ou l'examineur.
- 2 = Plus d'un comportement intentionnellement perturbateur (par exemple, faire tomber les jouets de la table) ou légèrement agressif. Les cris forts peuvent être cotés ici.
- 3 = Présente de manière marquée ou répétée du négativisme, des crises de colère ou de l'agression plus significative (par exemple, frapper ou mordre les autres).

E3. Anxiété

L'anxiété recouvre aussi bien une prudence en début de passation que des signes plus évidents d'inquiétude ou de préoccupation.

- 0 = Pas de manifestation évidente d'anxiété (par exemple, tremblements ou agitation).
- 1 = De légers signes d'anxiété, en particulier au début de l'évaluation avec l'ADOS-2, OU anxiété marquée uniquement en réponse à une demande spécifique, à un jouet particulier ou à une tâche particulière.
- 2 = Une anxiété marquée face à plus d'un jouet ou d'une tâche, ou à plusieurs reprises durant l'évaluation avec l'ADOS-2.

Identité de l'Enfant: _____ Examineur: _____

Sexe: Féminin Masculin Date de Naissance: _____ Date de l'Evaluation: _____ Age Chronologique: _____

| CONVERSION DES COTATIONS DES ITEMS EN SCORES D'ALGORITHME | CHOISIR LA COLONNE CORRECTE D'ALGORITHME | |
|---|--|--|
| | PEU OU PAS DE MOTS Cotation 3 ou 4 à l'Item A1 «Niveau Général de Langage non-Echolaique» | QUELQUES MOTS Cotation 0, 1 ou 2 à l'Item A1 «Niveau Général de Langage non-Echolaique» |
| <ul style="list-style-type: none"> Convertissez les cotations 3 en score d'algorithme 2. Convertissez les cotations autres que 0, 1, 2 ou 3 (c'est-à-dire 7, 8 et 9) en score d'algorithme 0. Transférez les cotations 0, 1 et 2 directement dans le tableau d'algorithme en scores de même valeur 0, 1 ou 2 (sans les convertir). | | |
| Affect Social (AS) | | |
| <i>Communication</i> | | |
| Fréquence des Vocalisations Spontanées Dirigées vers les Autres (A2) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Pointage (A7) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Gestes (A8) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <i>Interaction Sociale Réciproque</i> | | |
| Contact Visuel Inhabituel (B1) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Expressions Faciales Dirigées vers les Autres (B3) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Intégration du Regard et des Autres Comportements durant les Ouvertures Sociales (B4) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Plaisir Partagé dans l'Interaction (B5) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Montrer (B9) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Initiation Spontanée de l'Attention Conjointe (B10) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Réponse à l'Attention Conjointe (B11) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Qualité des Ouvertures Sociales (B12) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| AS TOTAL | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Comportements Restreints et Répétitifs (CRR) | | |
| <i>Comportements Restreints et Répétitifs</i> | | |
| Intonation des Vocalisations ou des Verbalisations (A3) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Utilisation Stéréotypée/Idiosyncrasique de Mots ou de Phrases (A5) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Intérêt Sensoriel Inhabituel pour le Matériel de Jeu/la Personne (D1) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Maniérismes des Mains et des Doigts et autres Maniérismes Complexes (D2) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Intérêts Inhabituellement Répétitifs ou Comportements Stéréotypés (D4) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| CRR TOTAL | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| SCORE TOTAL (AS + CRR) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

Voir au verso de ce formulaire les indications pour convertir le Score Total en Classification de l'ADOS-2 et en Score de Comparaison de l'ADOS-2.

CLASSIFICATION/DIAGNOSTIC

Classification ADOS-2: _____

Diagnostic général: _____

SCORE DE COMPARAISON ADOS-2

(Voir au dos la table de conversion)

Situation dans le spectre autistique – symptômes associés

| | |
|----|---------------------------------|
| 10 | ÉLEVÉ |
| 9 | ÉLEVÉ |
| 8 | ÉLEVÉ |
| 7 | ÉLEVÉ |
| 6 | MODÉRÉ |
| 5 | MODÉRÉ |
| 4 | MODÉRÉ |
| 3 | FAIBLE |
| 2 | FAIBLE |
| 1 | de MINIMAL à AUCUN SIGNE PATENT |

Conversion du Score Total en Classification de l'ADOS-2 et en Score de Comparaison de l'ADOS-2

Classification ADOS-2

Comparez le Score Total aux scores « cut-off » ci-dessous, en fonction du type d'algorithme pour le Module 1 :

| | PEU OU PAS DE MOTS | QUELQUES MOTS |
|--------------------|--------------------|---------------|
| Autisme | 16 | 12 |
| Spectre autistique | 11 | 8 |

| | |
|---------------------------|--|
| Autisme | Le Score Total est supérieur ou égal au « cut-off » pour l'Autisme: <ul style="list-style-type: none"> ■ Peu ou pas de mots – Le Score Total est supérieur ou égal à 16 ■ Quelques mots – Le Score Total est supérieur ou égal à 12 |
| Spectre autistique | Le Score Total est supérieur ou égal au « cut-off » pour le Spectre autistique, mais il est inférieur au « cut-off » pour l'Autisme: <ul style="list-style-type: none"> ■ Peu ou pas de mots – Le Score Total est compris entre 11 et 15 ■ Quelques mots – Le Score Total est compris entre 8 et 11 |
| Hors du spectre | Le Score Total est inférieur au « cut-off » pour le Spectre autistique: <ul style="list-style-type: none"> ■ Peu ou pas de mots – Le Score Total est inférieur ou égal à 10 ■ Quelques mots – Le Score Total est inférieur ou égal à 7 |

Reportez la Classification de l'ADOS-2 au recto du formulaire, dans l'emplacement intitulé *Classification ADOS-2*.

Score de Comparaison ADOS-2

Dans le tableau ci-dessous, sélectionnez la colonne correspondant au niveau de langage de l'enfant (c'est-à-dire, le type d'algorithme) et à son âge chronologique. Ensuite, localisez le Score Total obtenu dans cette colonne. Suivez la ligne contenant le Score Total obtenu pour trouver dans la colonne extérieure de gauche ou de droite le Score de Comparaison ADOS-2 qui est associé au Score Total.

| SCORES DE COMPARAISON | PEU OU PAS DE MOTS | | | | QUELQUES MOTS | | | | SCORES DE COMPARAISON |
|-----------------------|--------------------|-------|---------|----------|---------------|-------|-------|---------|-----------------------|
| | 2 ans | 3 ans | 4-5 ans | 6-14 ans | 2 ans | 3 ans | 4 ans | 5-6 ans | |
| 10 | 25-28 | 23-28 | 26-28 | 26-28 | 21-23 | 22-28 | 23-28 | 24-28 | 24-28 |
| 9 | 23-24 | 24 | 24-25 | 25 | 20-21 | 20-21 | 21-22 | 22-23 | 22-23 |
| 8 | 22 | 23 | 22-23 | 23-24 | 17-19 | 18-19 | 19-20 | 20-21 | 21 |
| 7 | 20-21 | 21-22 | 20-21 | 20-22 | 14-16 | 15-17 | 16-18 | 17-19 | 19-20 |
| 6 | 16-19 | 16-20 | 16-19 | 16-19 | 12-13 | 12-14 | 12-15 | 12-16 | 12-18 |
| 5 | 14-15 | 15 | 13-15 | 14-15 | 11 | 10-11 | 10-11 | 11 | 10-11 |
| 4 | 11-13 | 11-14 | 11-12 | 11-13 | 8-10 | 8-9 | 8-9 | 8-10 | 8-9 |
| 3 | 9-10 | 9-10 | 7-10 | 7-10 | 6-7 | 7 | 5-7 | 5-7 | 6-7 |
| 2 | 7-8 | 7-8 | 4-6 | 4-6 | 4-5 | 5-6 | 3-4 | 3-4 | 3-5 |
| 1 | 0-6 | 0-6 | 0-3 | 0-3 | 0-3 | 0-4 | 0-2 | 0-2 | 0-2 |

Reportez le Score de Comparaison obtenu au recto du formulaire, dans le cadre intitulé *Score de Comparaison ADOS-2*. Entourez la zone d'interprétation (c'est-à-dire, situation dans le spectre autistique – symptômes associés) correspondant à ce score.