

## Enseigner les compétences de vie, Hanley (2007)

Situation évocatrice	Compétence	Comment enseigner
<b>Suivre des instructions</b>		
L'adulte appelle l'enfant par son prénom	Dans les 2s, arrêter ce qu'on fait, s'orienter vers la personne, éventuellement, dire « oui ? »	Faire le jeu du « bon prénom » : sélectionner 10 choses / activités que l'enfant aime, l'appeler et les délivrer Ne pas systématiquement associer le prénom de l'enfant à des consignes de travail
L'adulte pose une consigne	Dans les 2-3s, l'enfant initie et réalise ce qui est attendu en un temps acceptable	Cf « suivi de consignes ». Graduer la difficulté : poser d'abord des consignes agréables, puis routinière simple (un mot, 1 action), puis complexifier les consignes (plusieurs étapes) et le détachement du contexte
<b>Communication fonctionnelle</b>		
Tâches difficiles : Pendant des activités de jeu ou routinières (repas, départ) demander à l'enfant de fermer un bouton, de nouer ses chaussures, ouvrir une boîte, prendre un item placé en hauteur sur une étagère, mettre un trombone sur 2 pages, ...	Dans les 45s qui suivent la consigne, l'enfant va dire (sans énervement) ou signer ou donner un pictogramme « aide-moi »	Guider
Peu d'attention de l'adulte : il parle avec un autre adulte / enfant, au téléphone, écrit,	L'enfant apprend à demander de l'attention en disant « s'il te plaît » et / ou en tapotant sur le bras de la personne et à attendre que l'adulte se tourne vers lui pour faire sa demande	Guidé par un second enseignant
Les items préférés sont indisponibles ou inaccessibles : un coin jeu ou des items préférés sont retenus/bloqués par un adulte. Ex : prendre les pinceaux pdt une activité peinture	L'enfant demande ce qui lui manque / ce qu'il veut par mots, signes ou support visuel	Cf atelier enseigner la communication.
Un item préféré ou un espace de jeu est utilisé par un pair	L'enfant demande ce qui lui manque / ce qu'il veut par mots, signes ou support visuel à un autre enfant	Cf atelier enseigner la communication.

<b>Tolérer l'attente</b>		
L'adulte diffère l'accès à des items demandés	L'enfant dit « OK » et s'occupe autrement ou attend patiemment 30s avant de redemander à l'adulte	Enseignement graduel : au début, avec l'adulte, attendre 2s et donner l'accès => augmenter graduellement jusqu'à 30s.
Un pair diffère l'accès au matériel demandé	L'enfant dit « OK » et s'occupe autrement ou attend patiemment 30s avant de redemander à l'enfant	Transférer la compétence apprise avec des enfants. Enseigner les étapes nécessaires
<b>Compétences d'amitié</b>		
Recevoir qqch d'une autre personne. Pdt les repas, les jeux (partager / donner accès à qqch de convoité), apporter la serviette pour essuyer les mains, ...	Dire « merci » dans les 5s	Donner l'item sans le lâcher, guider le mot, signe, picto. Une fois le mot dit ou signé ou le picto donné, lâcher l'objet.
Un autre enfant entre dans la classe / aire de jeu	Lui porter de l'attention dans les 10s qui suivent son arrivée en lui disant « bjr » ou en le complimentant « j'aime ton ... »	L'autre enfant renforce et estompe le renforçateur
Un autre enfant n'a pas de jeu	Offrir / partager des jeux	Donner à l'enfant beaucoup de jeux. Lui faire donner un jeu qui n'a pas d'importance pour lui au départ
Une personne montre des signes de douleur / détresse	Réconforter la personne : lui demander « tout va bien ? » dans les 10s	Guidé par un autre adulte