

Les comportements- défis : applications spéciales en classe



Mélanie AMMELOOT
Psychologue, BCBA

Plan du module



Applications spéciales en classe

- Contrats de contingences
- Economies de jetons
- Contingences de groupe
- Autogestion
- Scenarii sociaux
- Régulation émotionnelle



Petit rappel ...

En amont : définir et analyser le comportement

- De manière objective et mesurable...

Au lieu de dire...	Dites plutôt...
Clément est violent et les autres enfant ne l'aiment pas	Clément tape en moyenne 3x un enfant pendant la récréation (15mn)
Lucie ne s'assoit pas calmement pendant le temps de regroupement	Lucie interrompt le temps de regroupement en criant en moyenne 8x et le quite en moyenne 10x en 10 mn
Léa refuse de rester travailler à sa table	Pendant les temps de rédaction (15mn), Léa quitte son bureau 8x en moyenne et ne complète pas la tâche



Petit rappel ...

En amont : définir et analyser le comportement

- Le CD a lieu quand et où ?
- A quelle fréquence ? Combien de temps dure-t-il ?
- Qui est impliqué ?
- Que se passe-t-il dans la classe à ce moment

Bref, remplir un ABC sur 5 jours consécutifs ou ligne de base stable (cf Module 1)

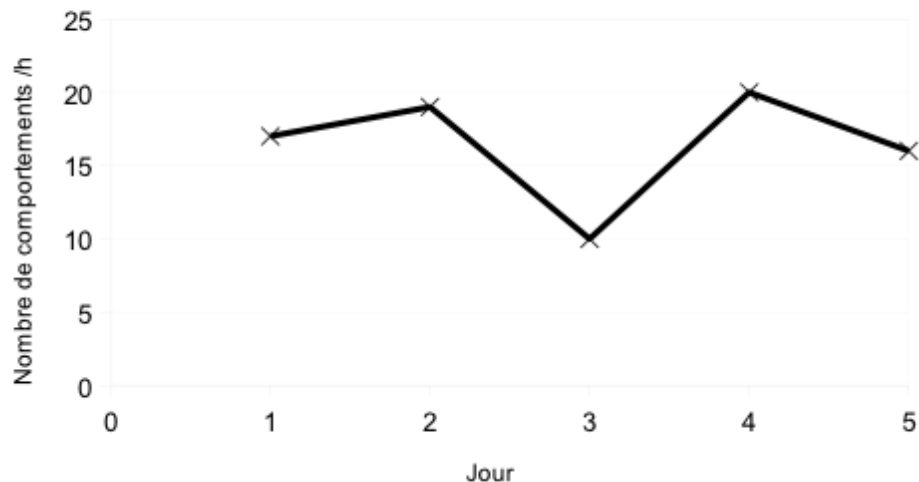


Petit rappel ...

En amont : définir et analyser le comportement

	Nb de « hors tâche » / h de travail à table	
lundi	HHH HHH HHH II	17
mardi	HHH HHH HHH IIII	19
mercredi	HHH HHH	10
jeudi	HHH HHH HHH HHH	20
vendredi	HHH HHH HHH I	16

Nombre de comportements hors tâche par heure de travail



Contrats de contingences

Mélanie Ammeloot
Psychologue, BCBA



Principe

Un **contrat de contingences** ou **contrat comportemental** est un document qui spécifie la relation contingente entre la réalisation d'un comportement spécifique et l'accès à une récompense spécifique comme du temps libre, une note, une activité préférée



Applications

- Vastes : performances scolaires, contrôle du poids, adhésion à un traitement médical, performances sportives, ...
- Pas spécifique à la gestion du comportement en classe
- Peut s'utiliser seul ou en combinaison avec d'autres interventions



Applications

- Nécessite une compréhension des tenants et aboutissants
- Ne nécessite pas de savoir lire : dans ce cas, les comportements doivent être sous le contrôle de consignes visuelles et / ou orales



Composantes du contrat

- La tâche
- La récompense
- La cotation de la tâche



La tâche

- Qui ? = la personne qui va faire la tâche et recevoir la récompense
- Quoi ? = la tâche / le comportement qui doit être fait
- Quand ?
- Comment ? = description de la tâche avec éventuelles étapes et exceptions (partie la plus importante)



La récompense

- Qui ? = la personne qui juger de la réalisation de la tâche et qui contrôle l'accès à la récompense
- Quoi ? = la récompense
- Quand ? = à quel moment la récompense peut être reçue
- Combien ? = « quantité » de récompense, y inclure les contingences de bonus si elles existent



Cotation de la tâche

- Permet de réviser le contrat régulièrement
- Si la tâche doit être réalisée un certain nombre de fois avant la récompense, permet de visualiser la progression



Exemples de contrats

Contrat entre Julien et Mme Simon

Date 02/12/14

Julien Je ne bavarderai pas en classe de 9h à 10h chaque jour


Mme Simon Julien pourra porter l'écusson « citoyen de la semaine » le vendredi après-midi s'il ne bavarde pas pendant les activités de classe de 9h à 10h chaque jour

Signatures Julien :
Mme Simon :

Mon contrat

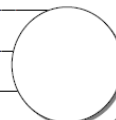
Objectifs :	Lundi		Mardi		Jeudi		Vendredi	
_____	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
_____	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
_____	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Signature de l'élève : Signature de la maitresse :

 lutinbazar eklablog.com

Si je pense avoir réussi, je colorie « oui ». Si je ne pense pas avoir réussi, je colorie « non ». Ma maitresse donne aussi son avis. A la fin de la semaine, je fais le bilan avec ma maitresse pour savoir si j'ai respecté mon contrat.

Bilan en fin de semaine :

_____ 



Développer le contrat (procédure simplifiée en 5 étapes)
proposée par Dardig et Heward – 1981 Prévoir 1 à 2h

- Etape 1 : faire une réunion
 - But : impliquer tout le monde
 - On discute de comment fonctionne le contrat et ce qu'il peut apporter



Développer le contrat (procédure simplifiée en 5 étapes)
proposée par Dardig et Heward – 1981 Prévoir 1 à 2h

- Etape 2 : Remplir la liste A
 - Identifier les tâches que l'élève peut faire
 - Identifier les tâches qu'il sait déjà faire(focalisation positive)



Développer le contrat (procédure simplifiée en 5 étapes)
proposée par Dardig et Heward – 1981 Prévoir 1 à 2h

- Etape 3 : Remplir la liste B
 - Définir le/ les comportements attendus
 - Identifier les points de désaccord et les résoudre



Développer le contrat (procédure simplifiée en 5 étapes)
proposée par Dardig et Heward – 1981 Prévoir 1 à 2h

- Etape 4 : Remplir la liste C
 - Fiche avec lignes numérotées pour lister les récompenses potentielles
 - Choses de tous les jours (ex : temps de tablette)
 - Récompenses spéciales (ex : sortie cinéma)



Développer le contrat (procédure simplifiée en 5 étapes)
proposée par Dardig et Heward – 1981 Prévoir 1 à 2h

- Etape 5 : Ecrire le contrat
 - Tâches, récompenses et cotation de la tâche
 - Etre juste (effort demandé correspond à la récompense)
 - Prévoir quand se revoir



Considérations

- Laisser le contrat dans un endroit visible
- Etre honnête : délivrer la récompense systématiquement et au moment prévu
- Si l'élève refuse de coopérer, considérer une autre stratégie de changement de comportement



Considérations

- Possibilité d'utiliser plusieurs niveaux de récompenses pour plus de motivation
- Le comportement doit se passer en présence de la personne qui cote (ou combiner avec l'autogestion)
- Renégocier quand nécessaire, prévoir une fin



Canal Autisme

Le savoir de chacun profite à tous

Économie de jetons

Mélanie Ammeloot
Psychologue BCBA



Principe

C'est un système de changement de comportement à 3 composantes :

- Une liste spécifique de comportements cible
- Des jetons / points que l'élève reçoit en émettant les comportements cible
- Un choix de renforçateurs (items, activités, privilèges, ...) que l'élève obtient en échangeant les points gagnés



Principe

- Les jetons sont des renforçateurs conditionnés généralisés
- Comparable aux bons d'achat, à l'argent, aux notes, ...
- L'efficacité dépend largement des renforçateurs échangés. Ils sont d'autant plus pertinents que la variété des renforçateurs est grande
- Efficacité largement prouvée dans de nombreux environnements et publics



Exemples en classe concernant le comportement

- 1 jetons pour 10 mn de calme en temps en classe
- 1 jeton pour 5 mn de travail actif en classe
- Jetons pour des temps d'assise, des postures d'assise
- Critères possibles de temps ou autre dimension



Systemes de niveaux

- Type d'économie de jetons où l'élève change de niveau après atteinte d'un critère
- En augmentant de niveau, l'élève a accès à plus de privilèges et on attend plus d'indépendance de sa part
- Façonner le comportement d'un niveau à l'autre
- *Ex : si les performances sont supérieures à la session précédente, palier suivant : renforçateurs plus désirables*



Elaborer une économie de jetons

- Sélectionner les jetons :
 - Symboles tangibles donnés immédiatement après la période ou le comportement cible et échangeables
 - Ils doivent être sécurisés, durables, pas chers, pas renforçants en soi, facile à transporter, stocker, accumuler, faciles d'accès pour le prof.



Elaborer une économie de jetons



- Sélectionner les jetons :
 - Ex : jetons de dames, boutons, √, jetons de poker, coupons, bons points, initiales du prof, compteur de babyfoot, perforer une carte, bandelettes de plastique, ...





Elaborer une économie de jetons

- Identifier les comportements cibles et les règles
 - Comportements observables, mesurables, critères clairs
 - Commencer avec peu de comportements
 - Inclure des comportements facile à réaliser



Elaborer une économie de jetons

- Sélectionner un choix de renforçateurs
 - La plupart du temps, on peut utiliser des activités et événements qui se produisent naturellement (ex en classe : accès à la bibliothèque, distribution des goûters, essayer le tableau, ...)
 - On peut aussi les programmer (*ex : magazines, musique, ...*)
 - Evaluer les préférences d'abord (le menu peut changer tj)



Elaborer une économie de jetons

- Etablir un ratio d'échange
 - Ratio initial bas : l'élève doit être en succès
 - Quand les comportements cibles augmentent, le coût des renforçateurs augmente => dévaluer les jetons
 - Avec les gains qui augmentent, augmenter le nombre de renforçateurs de luxe



Elaborer une économie de jetons

- Comment distribuer et échanger les renforçateurs ?
 - Boîte, tirelire, bracelet, ... pour stocker
 - Fournir une liste de renforçateurs avec le prix de chaque item.
 - Table boutique : ouverte 2x/j au début, puis 1 à 2x/semaine, puis de manière intermittente



Elaborer une économie de jetons

- Tester le système sur le terrain
 - Pendant 3 à 5 jours, on tient les comptes comme si on distribuait, mais on ne le fait pas
 - On voit si l'élève gagne ou pas des jetons, si son comportement s'améliore spontanément
 - Ajuster : plus difficile ou plus facile, régler les prix



Mettre en œuvre l'économie de jetons

- Début de l'entraînement
 - Si bon niveau : une session de 30mn peut suffire : expliquer et modeler en 3 étapes :
 - Exemple verbal
 - Jeu de rôle pour distribuer les jetons
 - Jeu de rôle pour échanger les jetons
 - Si niveau plus faible : plusieurs sessions + guidances



Mettre en œuvre l'économie de jetons

- En continu...
 - Délivrance immédiate des jetons
 - Focaliser sur l'augmentation de comportements souhaitables en donnant des jetons plutôt que sur les CD à travers le retrait de jetons
 - Après 2-3 semaines : réviser le système (*recibler les cpmts, prendre en compte les nouveaux souhaits, revoir les taux d'échange*)



Mettre en œuvre l'économie de jetons

- Problèmes éventuels ...
 - Si les jetons sont utilisés par toute la classe : risques de vols => dans ce cas, changer la « monnaie »
 - Gestion du stock de jetons : décourager l'épargne et la dépense excessives (à travers des intervalles d'échange imposés)



Mettre en œuvre l'économie de jetons

- Estomper et retirer l'économie de jetons
 - Prévoir la généralisation et le maintien dès la mise en place :
 - Toujours associer les jetons aux félicitations
 - Nb de cpmts requis progressivement augmenté
 - Réduire les plages d'utilisation de l'économie de jetons



Mettre en œuvre l'économie de jetons

- Estomper et retirer l'économie de jetons
 - Prévoir la généralisation et le maintien dès la mise en place :
 - Les SR non naturels doivent diminuer
 - Le prix des SR les plus désirables doit augmenter
 - Estomper la trace physique des jetons



Canal Autisme

Le savoir de chacun profite à tous

Contingences de groupes

Mélanie Ammeloot

Psychologue BCBA



Principe

- Une conséquence commune (ex : une récompense) est contingente au comportement
 - D'un membre du groupe (contingence dépendante)
 - D'une partie du groupe (contingence indépendante)
 - De chaque membre du groupe (contingence interdépendante)



Avantages

- Quand des contingences individuelles ne peuvent pas être mises en place (*ex : bcp d'élèves perturbateurs dans la classe*)
- Miser sur l'influence positive d'un élève
- Valoriser un élève (*ex : rendre le gain de temps libre de la classe dépendant de la performance de cet élève*)

Autogestion

Mélanie Ammeloot
Psychologue BCBA



Principe

- Une personne émet un comportement (le comportement d'autogestion) pour influencer un autre comportement (le comportement cible – Comportement pivot)
- *Cpmt d'autogestion : tenir ses comptes / Cpmt cible : épargner de l'argent*
- *Cpmt d'autogestion : cocher ce qui est fait / Cpmt cible : faire ses devoirs*



Applications

- Multiples, très étendues
- *Ex : diminuer l'auto-stimulation, contrôler les colères / gérer l'anxiété, initier des interactions, s'occuper seul, travailler seul, parler plus fort, répondre à des questions, ...*
- Nécessite des compétences de discrimination entre ce qui est attendu et ne l'est pas



Avantages

- Multiples !
- Permet d'accomplir des tâches difficiles, de travailler sur des comportements plus facilement observables pour la personne, favorise la généralisation et le maintien, peut contrôler bcp de comportements, permet l'estompage de la surveillance, ...
- C'est un but ultime pour n'importe quel élève et citoyen



Comment enseigner ?

- L'élève doit apprendre à déterminer si un comportement spécifique s'est produit, à coter cette occurrence et obtient ensuite du renforcement
- L'élève ne doit pas être obligatoirement verbal, même si le langage facilité l'entraîne
- Peut se combiner avec une économie de jetons



Se préparer

- Définir le(s) comportement(s) à diminuer et ceux de remplacement à augmenter (si possible avec l'élève)
- Le(s) mesurer : fréquence avec compteur, intervalle avec montre programmée
- Choisir la récompense (des petites pour le début et des plus grosses)
- Sélectionner un 1er but / critère facilement atteignable



Enseigner l'autogestion

1. Rassembler le matériel (compteur, checkcard, récompenses, ...)
2. Enseigner l'identification du cpmt :
 - Modeler des cpmt appropriés et des cpmt inappropriés (*« est-ce que ce sont des stéréotypies ? »*)
 - On attend environ 10 réponses consécutives correctes
 - Ex : <https://www.youtube.com/watch?v=1Y2MUz0bwSs>, 16'30



Enseigner l'autogestion

3. Enseigner à coter le comportement cible

- Placer la récompense à vue mais hors de portée
- Si occurrence, utiliser le compteur (guider pour appuyer à chaque occurrence), expliquer quand la récompense arrive, délivrer, remettre le compteur à 0 et recommencer
- Si intervalle, donner la carte à cocher, expliquer quand cocher (*ex : pas d'autostim pdt 30s*), prêt ? Partez ! Quand l'alarme sonne/vibre, « c'est l'heure ! » : as-tu... ? Guider si nécessaire. Inciter à cocher ou pas



Enseigner l'autogestion

4. Récompenser l'autogestion

- But : autogestion sur des périodes étendues
- Féliciter le comportement cible ET le cpmt d'autogestion
- Ex : <https://www.youtube.com/watch?v=1Y2MUz0bwSs>, 17'20



Créer l'indépendance

1. Augmenter le temps d'autogestion

- Commencer par des petites sessions de 10mn
- Avec la diminution des aides, augmenter les temps d'autogestion
- Augmenter également les intervalles / exigences
- Intervalles : on peut démarrer avec 10s – But : 15mn / 1h



Créer l'indépendance

2. Estomper les aides

- Au début : « Ah, ça sonne, es-tu resté assis ? Donc, qu'est-ce que tu fais ? » + guider de cocher la carte
- Puis, « Ah, ça sonne, es-tu resté assis ? » + maintien du contact oculaire
- Puis, seulement contact oculaire
- Puis, rien + éloignement (sur périodes brèves puis plus longues)

ATTENDRE LE SUCCES A CHAQUE ETAPE



Créer l'indépendance

3. Augmenter le critère

- Au début, 5 cases cochées, puis 10, ... jusqu'à 20 ou 30

Enseigner l'auto administration des récompenses

Scénarii sociaux

Mélanie Ammeloot
Psychologue BCBA



Principe

- Rédiger un scénario qui
 - Aide l'élève à identifier les indices pertinents d'un type de situation
 - En vue de mieux anticiper des situations semblables en apprenant des réponses adaptées



Pour qui ? Pour quoi ?

- Niveau supérieur ou égal à la déficience moyenne
Ils peuvent aborder des situations qui présentent des défis dans des domaines divers:
 - ⊗ interactions sociales; amitié
 - ⊗ autonomie personnelle et sociale ;
 - ⊗ routines scolaires et stratégies pédagogiques ;
 - ⊗ intérêts, activités restrictives
 - ⊗ difficultés d'adaptation
 - ⊗ ...



Pour qui ? Pour quoi ?

- Cf document de Ulla Hoff, psychologue, Ressource régionale d'aide en autisme, Québec
- P13 : objectifs des scénarios sociaux



Rédiger un scénario (p15-16)

- Travail préparatoire
- Types de phrases utilisées
- Conseils pour la rédaction
- Forme et présentation



Exemples de scénario

- Une problématique, plusieurs scénarii possibles
- Individualiser



Pour aller plus loin

- Les scénarii sociaux sont un outils parmi de nombreux autres concernant les habiletés sociales.
- Un enfant avec autisme de fonctionnement intellectuel normal ou supérieur rencontrera l'essentiel de ses difficultés (sources de CD) dans les interactions sociales.
- Il existe différents curriculum pour les enseigner

Régulation émotionnelle : exemples de combinaison d'outils

Mélanie Ammeloot
Psychologue BCBA



Utiliser l'autogestion et les scénarii sociaux

- Apprendre à identifier ses propres émotions
- En contexte
- Tout au long de la journée





Utiliser l'autogestion et les scénarii sociaux

- Enseigner des scénarios sociaux pour apprendre comment répondre à cet état
- Fixer des intervalles (ex : 1h pour décrire l'état émotionnel)
- Ex vidéo : 21'20 : scénarii sociaux + plaquette émotions sur la table. L'enfant s'est focalisé sur 3 comportements et décrit comment il les a « vécus » émotionnellement



Régulation externe

- ⌘ Comportements impulsifs = prise de parole sans en être autorisé
 - Fonction ? Recherche d'attention :
 - Intervention : si l'élève est capable de lever la main et prendre la parole 4 fois, à la fin de l'heure, il a le droit de raconter une blague à la classe (ou autre)

Possibilité de mettre par ex 4 morceaux de papier sur le côté droit du bureau de l'élève. Quand on fait un signe (ex : pouce en l'air), il bouge un morceau de droite à gauche.

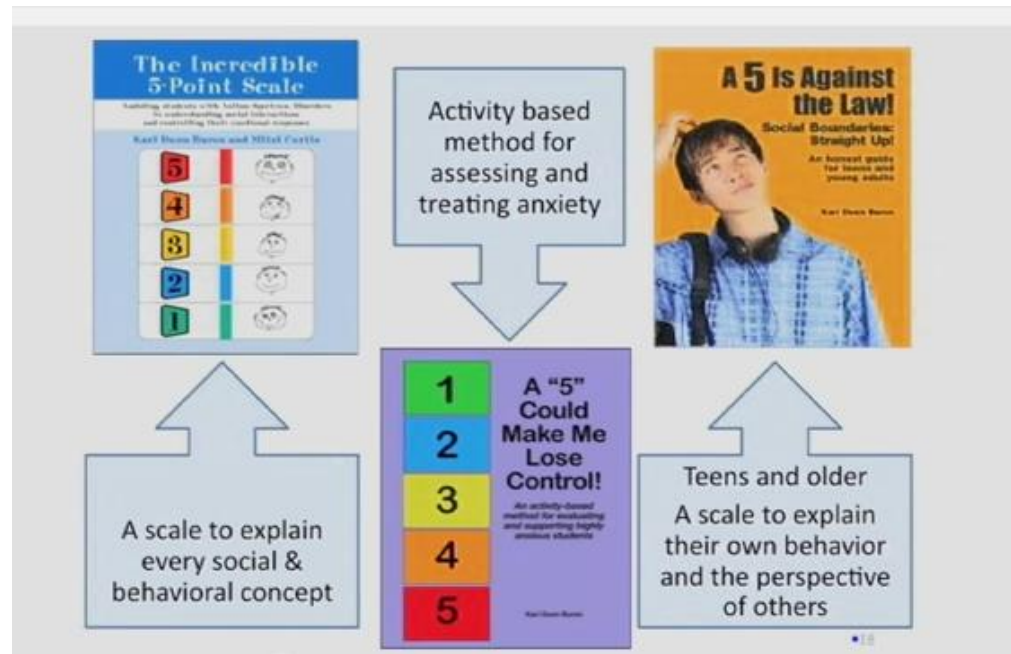


Escalade émotionnelle et autogestion

Utilisation de l'outil suivant pour que l'élève détecte son niveau émotionnel (anxiété, frustration ...), mais également une escalade et donc s'engage dans des cpmts de réorientation



Escalade émotionnelle et autogestion





Escalade émotionnelle et autogestion

5 Point Scale

Mistakes on the Job

Rating	Looks/Sounds Like	Feels Like	How I Can Respond
5	Screaming, making unkind comments, taking materials from others	I'm going to hit someone if I don't fix the situation and do it "just right"	Ask to take a break and remove myself from the situation
4	Pacing, wringing hands	Angry	Ask to talk to the shift manager
3	Grinding of teeth, clenching of jaw	Anxious	Talk to a customer; ask to go to the front of the shop and clean or restock items
2	Whispering to self	Nervous	Repeat the following: Take a deep breath; count to 5; it's okay to make mistakes!
1	Normal	Good!	Stay in a good mood!



Escalade émotionnelle et autogestion

- Pour ceux qui montent rapidement, leur enseigner à se réorienter à 2 ou 3. Certains peuvent encore se raisonner à 4, mais c'est à 5 que les choses « explosent » (5 = problème avec la justice dans le monde adulte).



Escalade émotionnelle et autogestion

Exemple d'intervention :

Pièces de puzzle : puzzle blanc et l'enfant dessine ce qu'il veut dessus. Chaque fois qu'il « monte » vers 2 ou 3 en tension et qu'il choisit d'aller se calmer (dans un endroit prévu), il gagne une pièce du puzzle



Autogestion et système de niveau

- Gestion de classe
 - ⌘ Chaque enfant doit cocher entre 0 et 3 (chaque chiffre est défini précisément) pour ses comportements à l'arrivée dans la classe,
 - ⌘ Social, obéissance, concentration
 - ⌘ Système de niveaux => échange contre récompense au magasin, puis estompage du magasin.

Permet à l'institut d'éviter les négociations (autogestion + critère pré définis)

Merci pour votre
attention !

www.ted-aba.fr

Mélanie Ammeloot
Psychologue BCBA