

L'entraînement des habiletés sociales chez l'élève TSA de maternelle

Marie-Vincente THOREL
Psychologue du développement

Sophie LEMARIE
Orthophoniste



1

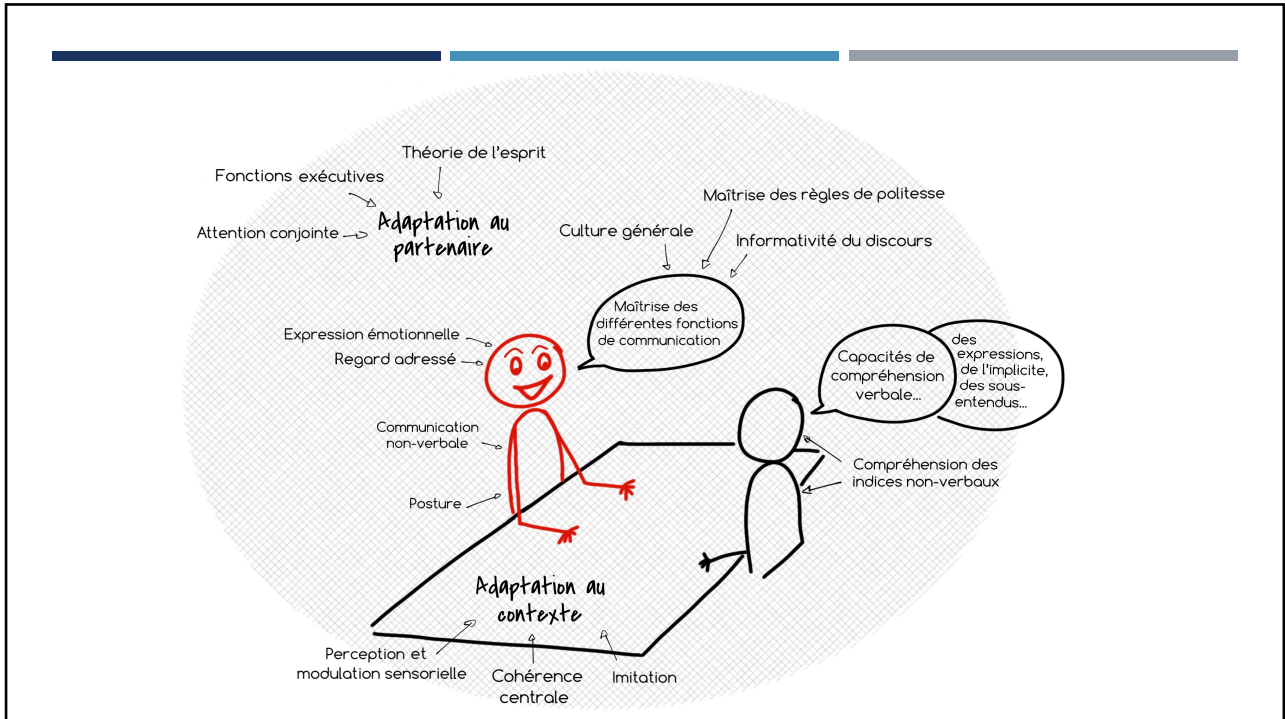
ASPECTS THÉORIQUES

Habiletés sociales :

Ensemble des paroles, gestes, comportements qui amènent à développer des relations harmonieuses avec les autres.

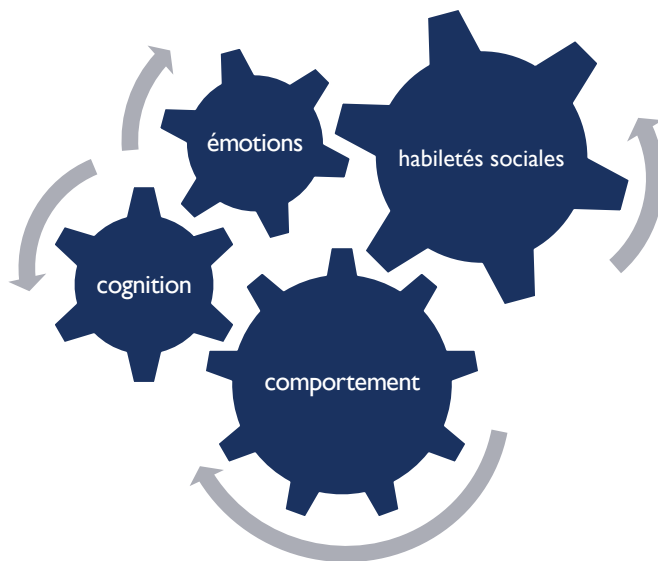


2



3

ASPECTS THÉORIQUES



La cognition, les émotions et le comportement sont des domaines de compétences ayant un rôle prédominant en amont des habiletés sociales. Une atteinte d'un de ces domaines de compétence peut avoir un impact sur les habiletés sociales.

4

ASPECTS THÉORIQUES

Entraînement des habiletés sociales :

Intervention qui vise à enseigner des habiletés interpersonnelles à des individus et à promouvoir la généralisation et le maintien de ces habiletés

→ Entraîner la communication interpersonnelle

Travail réalisé en individuel, en duo ou en groupe



5

ASPECTS THÉORIQUES



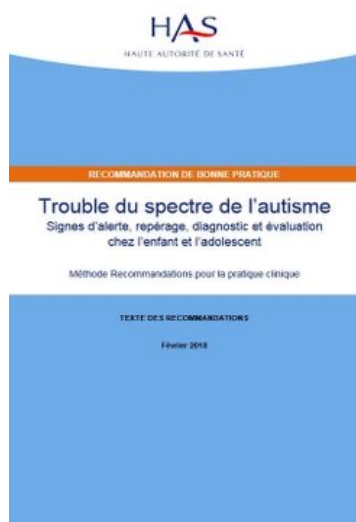
Ces interventions peuvent être développées dans le cadre de prises en charge globales coordonnées en complémentarité avec des interventions de nature différente ciblant d'autres domaines fonctionnels.

quel que soit l'âge, les interventions en séance individuelle et/ou en petit groupe, qui lui permettent d'expérimenter des situations de partage, tour de rôle, attention à l'autre, reconnaissance et prise en compte des émotions, pensées et intentions de l'autre (théorie de l'esprit), afin d'aider l'enfant/adolescent à anticiper, prévoir, comprendre l'autre, généraliser et apprendre (accord d'experts).

Pour les enfants/adolescents avec TED présentant des compétences très hétérogènes selon les domaines de fonctionnement, en particulier pour les enfants/adolescents présentant un bon fonctionnement intellectuel ou un syndrome d'Asperger, il est recommandé de mettre en oeuvre des interventions spécifiques structurées, centrées sur le développement des habiletés sociales (habileté de jeu, compréhension des situations sociales, compréhension des émotions, etc.) (grade B).

6

ASPECTS THÉORIQUES



Le domaine des interactions sociales est un domaine essentiel dans lequel une évaluation par l'équipe d'intervention est recommandée, pour tout enfant/adolescent avec TED, tout au long de son parcours.

Cette évaluation fonctionnelle comprend au minimum le suivi du développement :

- des habiletés au jeu (ex. : imitation, tour de jeu, initier, maintenir, mettre fin à la relation de jeu) ;
- des habiletés ou interactions sociales dans différentes situations (créer et entretenir des relations familiales, avec ses pairs, avec des professionnels, des personnes étrangères et ultérieurement des relations intimes) ;
- des habiletés ou interactions sociales dans différents lieux (initier, maintenir et mettre fin aux échanges à la maison, à la crèche, à l'école ou dans les établissements sanitaires, médico-sociaux, cabinets libéraux, etc.).

7

L'EVALUATION

- EQVA : Echelle québécoise des comportements adaptatifs – Créée pour des personnes avec déficience – à partir de 3 ans – 317 items.
- VINELAND II : Echelle de comportements adaptatifs – 5 grands domaines évalués : communication, vie quotidienne, motricité, socialisation et comportements problèmes
- C.H.S : Curriculum des habiletés sociales – Lemarié & Thorel - A paraître – 5 domaines – 232 items
- Possibilité de piocher certaines épreuves qui touchent aux habiletés sociales dans la Nepsy, PEP-3, ECSP, K-ABC II, Test des smarties, Sally & Ann



8

ASPECTS THÉORIQUES

	Avantages	Inconvénients
Travail en individuel	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Travail ciblé et individualisé ✓ Adaptation importante du professionnel ✓ Ralentissement de tempo si besoin ✓ Feedback et renforcement immédiats 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Contexte artificiel (lieux, supports...)
Travail en duo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Généralisation auprès d'un pair ✓ Relation enfant/enfant; adolescent/adolescent; adulte/adulte + médiation d'un professionnel ✓ Aucune adaptation du nouveau partenaire VS Sur-adaptation du professionnel 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Contexte artificiel ✓ Moins d'individualisation qu'en individuel
Travail en groupe	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Généralisation auprès de plusieurs pairs ✓ Relation enfant/enfant ; adolescent/adolescent ; adulte/adulte + médiation de plusieurs professionnels 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individualisation moindre ✓ Contexte artificiel

9

ASPECTS THÉORIQUES

	Indications	Constitution en fonction de
Travail en individuel	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peu de pré requis ✓ Evaluations informelles + définition d'objectifs et de cibles 	
Travail en duo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Communication expressive et réceptive suffisante ✓ Attention suffisante ✓ Pas ou peu de troubles du comportement ✓ Evaluation préalable + objectifs + cibles OK 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ l'âge ✓ niveau de langage ✓ compétences cognitives ✓ centres d'intérêt... <p><u>Modulation en fonction des objectifs de l'accompagnement</u></p>
Travail en groupe	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Idem mais +++ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Idem

10

PRINCIPES D'APPRENTISSAGE

Principes d'apprentissage :

- ✓ Instruction = présenter l'habileté concrètement, la détailler et susciter la motivation
- ✓ Modelage (modeling) = montrer, illustrer...
- ✓ Faire = exercer, répéter pour consolider
- ✓ Rétroaction et renforcement = feedback correctif et positif
- ✓ Généralisation = multiplication des situations d'entraînement

11

OUTILS UEM

- Scénarii sociaux
- Jeux de société (dont jeux coopératifs, d'observation, d'échange)
- Livres, récits
- Vidéos
- Activités collectives et communautaires : regroupement, récréation, collation, repas, goûter d'anniversaire, activités de motricité

12

Focus sur le scenario social

- Concept développé dans les années 90 par Carol Gray
- Description d'une situation sociale visant à représenter et à comprendre les signes sociaux dans diverses situations de la vie courante
- Peut-être écrit, entendu (enregistrement audio) ou vu (scènes imagées)
- Objectifs :
 - Soutien à la compréhension, l'interprétation et la préparation à des situations
 - Enseigner la réponse attendue : aider à prendre conscience de ses propres réactions à la situation, découvrir des réponses plus efficaces, mémoriser des séquences d'action
 - Soutien à la compréhension de l'entourage

13

Focus sur le scenario social

4 types de phrases :

- ✓ Descriptive : présente la situation de façon objective (lieu, personnes, ce qu'elles font et pourquoi elles le font)
- ✓ Perspective : décrit les réactions, sentiments et pensées des autres dans une situation donnée
- ✓ Directive : indique les réponses attendues dans la situation/le contexte présenté(e)
- ✓ De contrôle ou Affirmative : écrite par la personne et sert au rappel de l'information


Mode d'emploi :

- ✓ 3 à 5 phrases descriptives, perspectives ou de contrôle pour chaque phrase directive
- ✓ Utiliser un vocabulaire et une présentation simple
- ✓ Employer la première personne et le présent
- ✓ Eviter un vocabulaire limitatif comme « toujours » et « jamais »
- ✓ Formuler les phrases directives positivement plutôt que décrire les comportements problématiques


14

Focus sur le scenario social


Quand je suis à l'école




et que c'est l'heure d'aller en récréation,




je dois mettre mon manteau.




Parfois, je n'arrive pas à fermer mon manteau



Je demande à un adulte de m'aider



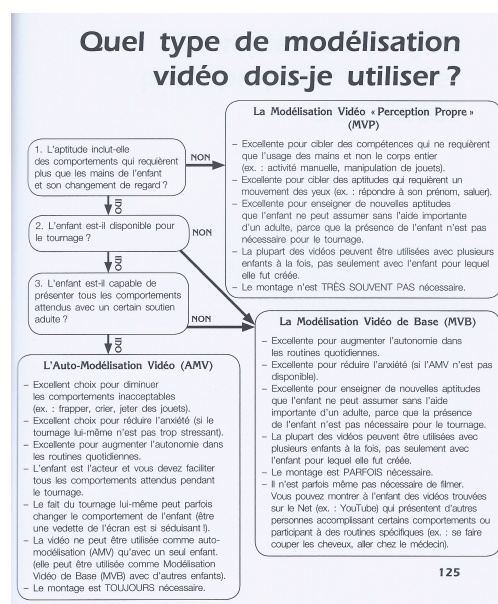
L'adulte m'aide à mettre mon manteau et je peux aller jouer. Super !



15

Focus sur la modélisation vidéo

- La Modélisation Vidéo de Base (MVB) : stratégie d'enseignement dans laquelle l'apprenant regarde la vidéo d'un acteur autre que lui-même en train de réaliser correctement une compétence spécifique ou une routine
- L'Auto-Modélisation Vidéo (AMV) : l'apprenant regarde une vidéo de lui-même faisant une démonstration réussie d'une aptitude ou d'une routine cible
- La Modélisation Vidéo « Perception Propre » (MVP) ≈ MVB mais l'enregistrement capte la perception visuelle exacte de l'apprenant (ce que l'apprenant verra)



La vidéo, outil d'apprentissage pour enfants avec autisme, S. MURRAY et B. NOLAND

16

Focus sur la modélisation vidéo

■ Intérêts :

- Enseignement d'aptitudes dans les domaines de l'autonomie, la communication, la cognition, la motricité, la socialisation, les comportements adaptatifs
- Diminution de l'anxiété associée à des activités peu familière (coiffeur, médecin, dentiste...)
- Augmentation de la motivation
- Augmentation de la fréquence d'un comportement

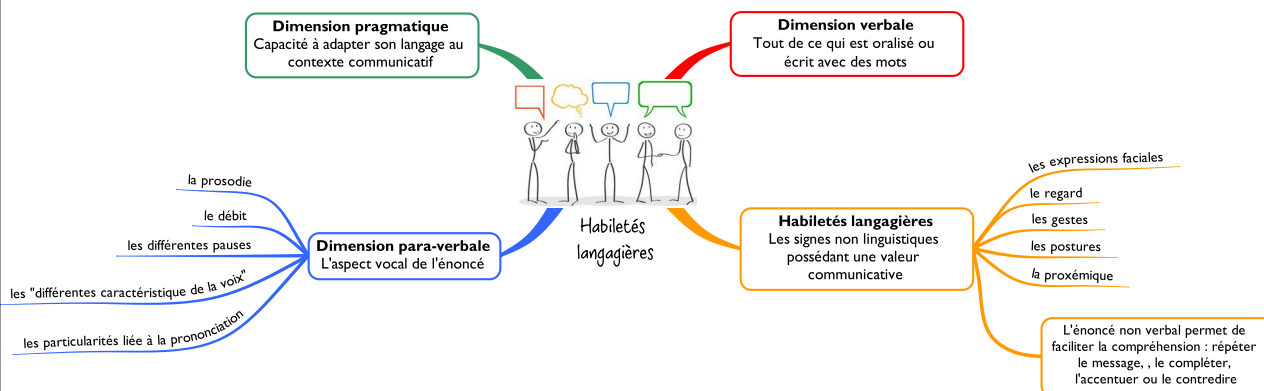
17

4 DOMAINES D'INTERVENTION THÉRAPEUTIQUE



18

Les habiletés langagières

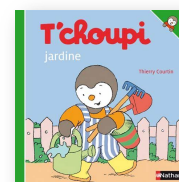
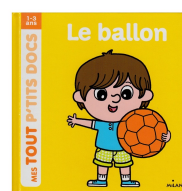
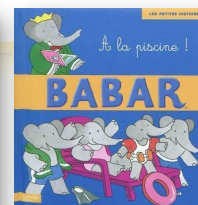
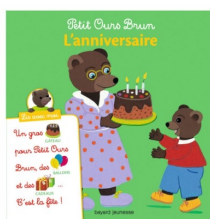
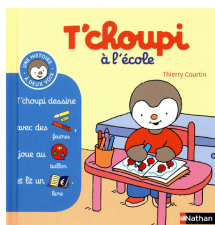


19

Les habiletés langagières, les thèmes

I. La compréhension verbale

- Enrichissement du vocabulaire (appui sur différents supports)
Lisez !!!!!



- La mise en réseaux
 - La compréhension de consignes simples
- Exemple de jeux : consignes court, marche, arrête avec tambourin, Jacques a dit (consignes simples),

20

Les habiletés langagières, les thèmes

2. Les opérants verbaux

- Mand
- Tact
- Les aptitudes de communication de base : demande d'aide, interpellation, "à moi/à toi"; "j'ai fini", "je sais pas", "arrête"...
- Je/Tu

⚠ Développer les opérants verbaux entre les enfants !

21

Les habiletés langagières, les thèmes

3. La communication non verbale et para verbale

- Les expressions faciales (cf habiletés émotionnelles)
- Le regard
- Les gestes
- Les postures
- La proxémie

Mais également,

- La prosodie
- Le débit...

22

Les habiletés langagières, les thèmes

- Le regard

Habileté à travailler isolément, sans la surajouter à une autre tâche

Exemples de jeux : travail à associer aux demandes, renforcement du comportement de regarder en réponse à son prénom, ballon que l'on envoie à l'enfant lorsqu'il regarde notre visage

23

Les habiletés langagières, les thèmes

- Développement de l'attention conjointe

1. Regarder ensemble une même chose

Utilisation des intérêts de l'enfant

2. Regarder un objet après pointage

Exemple : On cache les pièces manquantes d'un puzzle et l'enfant doit les trouver grâce au pointage avec façonnement de la distance (👉🎯 puis 👉---🎯 puis 👉-----🎯 puis 👉-----🎯...)

3. Le pointage comme geste de communication

Travail sur la consigne « montre moi » + guidance du geste de pointer puis façonnement de la distance

24

Les habiletés émotionnelles



capacité à :

- reconnaître
- exprimer
- réguler des émotions

Elles permettent la compréhension cognitive et métacognitive de ses propres émotions et de celles des autres

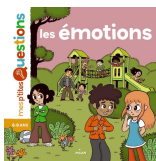
Rôle prépondérant de la reconnaissance et de l'interprétation faciales dans la régulation de nos comportements sociaux

25

Les habiletés émotionnelles, les thèmes

1. Reconnaissance des émotions

- ✓ Sur des supports statiques : vous, photos, dessins, livres...

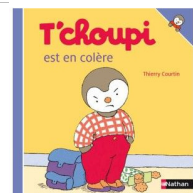


- ✓ Sur des supports dynamiques : dessins animés



2. Reconnaissance, expression et verbalisation de leurs propres émotions

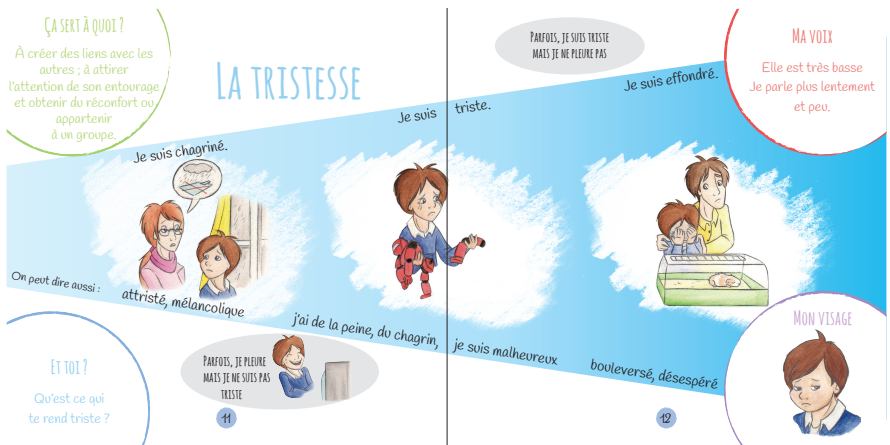
Verbalisez leurs émotions lorsqu'ils les ressentent !
Utilisez des images pour soutenir l'apprentissage si nécessaire



26

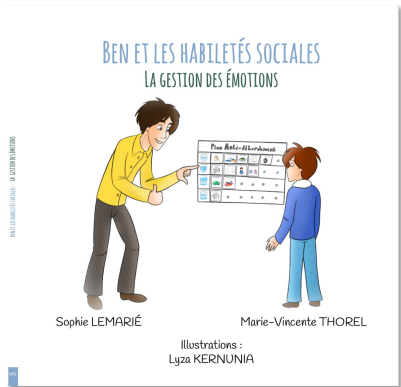
Les habiletés émotionnelles, les thèmes

Quelques supports intéressants



Les habiletés émotionnelles, les thèmes

Quelques supports intéressants



Plan d'action « Anti-débordement »				
 En prévention	 encouragements	 me coucher tôt	 porter mon casque	
 Quand je vais déborder	 manipuler ma balle	 sentir mon odeur		
 Lorsque je déborde	 laper dans mon coussin			
 Après avoir débordé	 Pardon			

Les habiletés cognitives



Habiletés cognitives et
résolution de problème

Plusieurs mécanismes exécutifs
entrent en jeu dans l'adaptation à
des situations nouvelles

l'initiation de comportement

l'inhibition de réponses prédominantes

la génération d'hypothèse

la flexibilité mentale

le jugement et la prise de décision

la planification de l'action

Cette compétence permet de traiter des
informations dans un contexte social précis et
d'ajuster son comportement afin d'agir en
prenant en compte les conséquences de
notre comportement sur les relations
interpersonnelles.

29

Les habiletés cognitives, les thèmes

I. Le jeu

- Les jeux d'imitation :
 - Imitation verbale : sons des animaux, sons du quotidien

Supports : livres à structure répétitive



Chut : Ebla édition (à partir de septembre 2021)
Où est spot mon petit chien : Editions Nathan



35 Albums à structure répétitive
POUR PROGRESSER EN FLUENCE



30

Les habiletés cognitives, les thèmes

I. Le jeu

■ Les jeux d'imitation :

- Imitation de gestes : gestes simples, comptines, chorégraphie...
- Imitation avec objets : jouets « cause à effet », instruments de musique...

■ Les jeux de mime :

- Mime simple (par exemple : objets usuels, animaux...) et élaboré (métier, scène...)



31

Les habiletés cognitives, les thèmes

I. Le jeu

■ Le jeu symbolique

- Le jeu de faire semblant en tant qu'acteur : jouer à la marchande, à la maitresse, au docteur...



- Le jeu de faire semblant avec personnages ou animaux



32

Les habiletés cognitives, les thèmes

■ Le jeu de société



33

Les habiletés cognitives, les thèmes

■ Le jeu de société



34

Comment le jeu façonne le cerveau

Les résultats des recherches les plus récentes montrent, contrairement à ce que les psychologues pensaient par le passé, que jouer librement est d'une importance capitale pour le développement cognitif et social.

Texte : Anne van Hefligen / Illustration : Yoonan Kiki

1 CAPACITÉS DE COOPÉRATION

Le jeu stimule les capacités d'entraide. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.

2 LANGAGE

Jouer aux cubes accélère l'acquisition du langage chez les tout-petits.

3 RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les lego stimulent tout particulièrement cette capacité.

4 PENSÉE CONTREFACTUELLE

Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément. (« Que se passerait-il si... »)

5 MAÎTRISE DE SOI

À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, et à mieux les réguler.

6 NEUROGÈNESE

Jouer fait pousser de nouvelles cellules nerveuses – en tout cas chez des souris de laboratoire. Ce phénomène bénéficie surtout à certaines régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social. Le cortex cérébral, l'hippocampe et l'amygdale produisent des protéines qui stimulent la croissance des neurones.

7 COMPÉTENCES SOCIALES

Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits. Ce qui se révèle plus tard une aide précieuse pour résoudre les problèmes en société.

8 PALETTE D'EXPRESSIONS

Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.

9 RÉDUCTION DE L'ANGOISSE

Les jeux « risqués » aident à surmonter l'angoisse et à repérer ses propres sensations corporelles.

10 GESTION DES CONFLITS

Plus les enfants se chamaillent (sans excès) lorsqu'ils sont petits, mieux ils résolvent plus tard les conflits humains sans recourir à la violence.

11 PENSÉE MATHÉMATIQUE

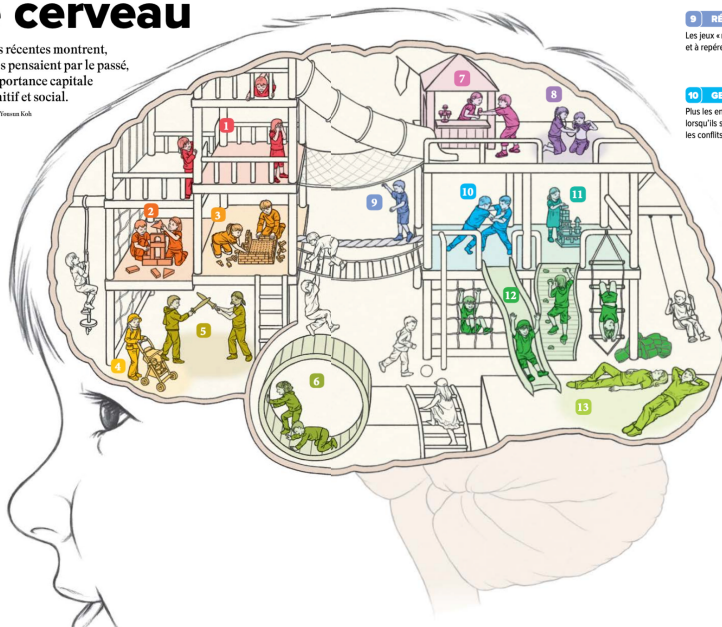
Des enfants de quatre ans qui réalisent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage, ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

12 ATTENTION

Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont pu jouer entre-temps, sans instructions de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour produire cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette récréation.

13 CALME

Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.



En partenariat avec Télématin, de Laurent Bignolles, sur France 2, retrouvez ce sujet dans le chronique de Christelle Ballesteros le lundi 9 avril à partir de 6h30.



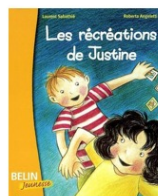
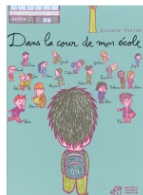
35

Les habiletés cognitives, les thèmes Focus sur la cour de récréation

■ Le jeu de récréation



- Observations et évaluations préalables indispensables
- Accompagnement en milieu naturel
- Travail avec les pairs des autres classes



36

Les habiletés cognitives, les thèmes

Focus sur la cour de récréation

Quels jeux ?

1. La course
2. Le chat
3. La ronde
4. La marelle
5. La course en relais
6. 1,2,3 soleil
7. Jeux « du moment » : billes, toupies...



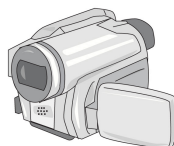
37

Les habiletés cognitives, les thèmes

Focus sur la cour de récréation

Quels supports ?

1. Le tableau de choix
2. Le modeling
Démonstration par l'adulte ou, dans l'idéal, par un autre enfant est idéal si l'attention de l'enfant est suffisante
3. La vidéo modeling



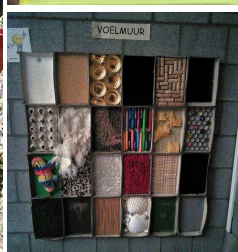
38

Les habiletés cognitives, les thèmes

Focus sur la cour de récréation

4. Aides visuelles et aménagements physiques

- Utilisation de foulards, marquage au sol...



39

Les habiletés cognitives, les thèmes

Focus sur la cour de récréation

4. Aides visuelles et aménagements physiques

- **Une idée belge** 💡

Favoriser la régulation des cours de récréation et donner aux enseignants des outils d'intervention et de médiation adaptés aux caractéristiques particulières et à la complexité des situations de violences visibles et invisibles.

2 axes d'intervention :

Axe 1 : La régulation de la cour de récréation

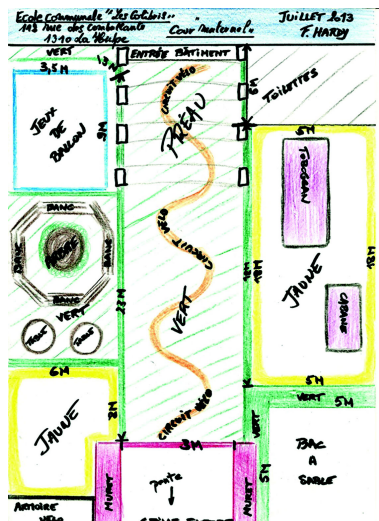
- Adaptation de la cour en réservant à chaque type d'activité, un lieu à la fois spécifiquement aménagé et clairement circonscrit = diviser l'espace en 3 territoires
- À chaque espace correspond des règles spécifiques et faciles à comprendre.
- Sanctions préétablies si non respect des règles cf Axe 2

Axe 2 : Maitriser le groupe en agissant sur le climat de classe

40

Les habiletés cognitives, les thèmes

Focus sur la cour de récréation



Espace 1, en bleu : il permet de jouer au ballon en courant. Ici, tu peux courir avec un ballon. "

Aménagement prévu : mini-buts de football, mini-paniers de basket....

Rôle de l'enseignant : stimuler la pratique d'un jeu et/ou faire appliquer les règles d'un sport.

Règle associée : " Tu peux courir avec un ballon. "



Espace 2, en jaune : il permet de " jouer en courant " mais il est interdit de jouer au ballon.

" Ici, tu peux courir sans ballon. "

Rôle de l'enseignant : stimuler un jeu ou réguler les jeux de mouvements.

Règle associée : " Tu peux courir sans ballon. "



Espace 3, en vert : il permet de "jouer sans courir"
(marcher, s'asseoir sur des bancs, jouer aux cartes ou à de mini-jeux de société)

" Ici, tu ne peux pas courir. "

Aménagement prévu : tables, bancs,...

Rôle de l'enseignant : stimuler des jeux sans mouvement ou participer aux conversations des enfants.

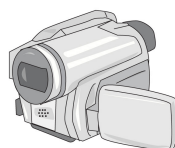
Règle associée : " Tu ne peux pas courir. "

41

Les habiletés cognitives, les thèmes

Focus sur la cour de récréation

5. La guidance physique

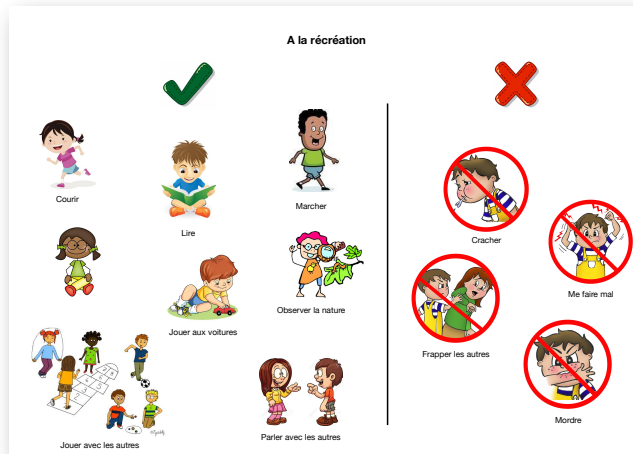


42

Les habiletés cognitives, les thèmes

2. Habiletés personnelles

- ✓ Cahier « trucs et astuces de ma classe » : expliciter une règle sociale à généraliser ensuite



43

La théorie de l'esprit

Une compréhension correcte des états mentaux d'autrui induit une meilleure adaptation aux situations sociales rencontrées



Théorie de l'esprit

Compétence permettant la prédiction des comportements d'autrui en se basant sur ses états mentaux

44

La théorie de l'esprit

Etapas du développement de la théorie de l'esprit :

- ✓ 18 mois: jeu de faire semblant
- ✓ 24 mois: attribution des états mentaux simples à autrui
- ✓ 48 mois: attribution des fausses croyances de 1^{er} ordre
- ✓ 6-7 ans: fausses croyances de 2nd ordre

45

La théorie de l'esprit

1. Prérequis

Travail autour des 5 sens, du vocabulaire et des parties du corps qui s'y rapportent (Ex: vue/voir/yeux)

Exemples d'activité : loto auditif, tactile, olfactif...

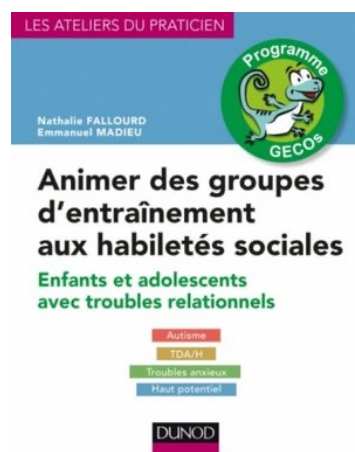
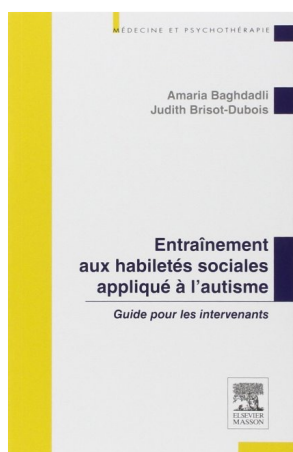
2. Les différentes perspectives

- ✓ D'un objet
- ✓ Selon la position d'une personne: « voir conduit à savoir »
 - Exemples d'activité :
 - 1 feuille + 2 images différentes : Qu'est ce que tu vois ?
Qu'est ce que je vois ?
 - Dessin d'un personnage ou d'un objet et question sur l'orientation
 - Travail avec une boîte + objet...
- ✓ Situations extérieures



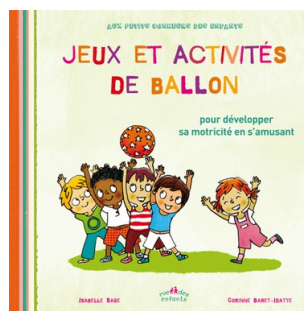
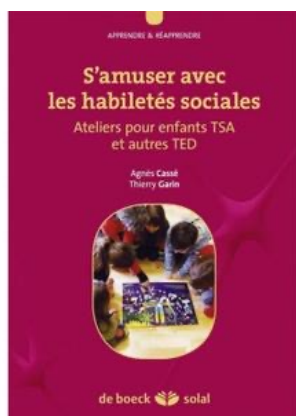
46

EXEMPLE DE PROGRAMMES



47

UN PEU DE LECTURE ;)



Merci !

48