

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

Marie-Vincente THOREL

Psychologue du développement

Sophie LEMARIE

Orthophoniste



1

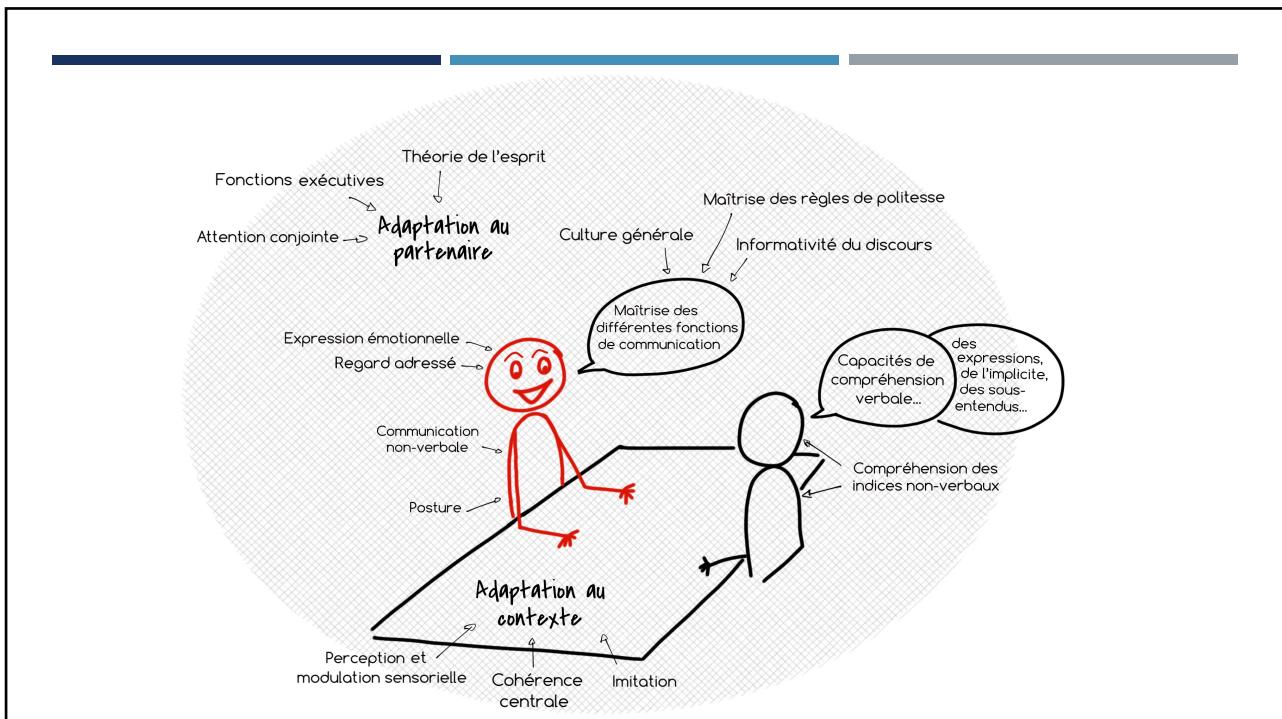
ASPECTS THÉORIQUES

Habiletés sociales :

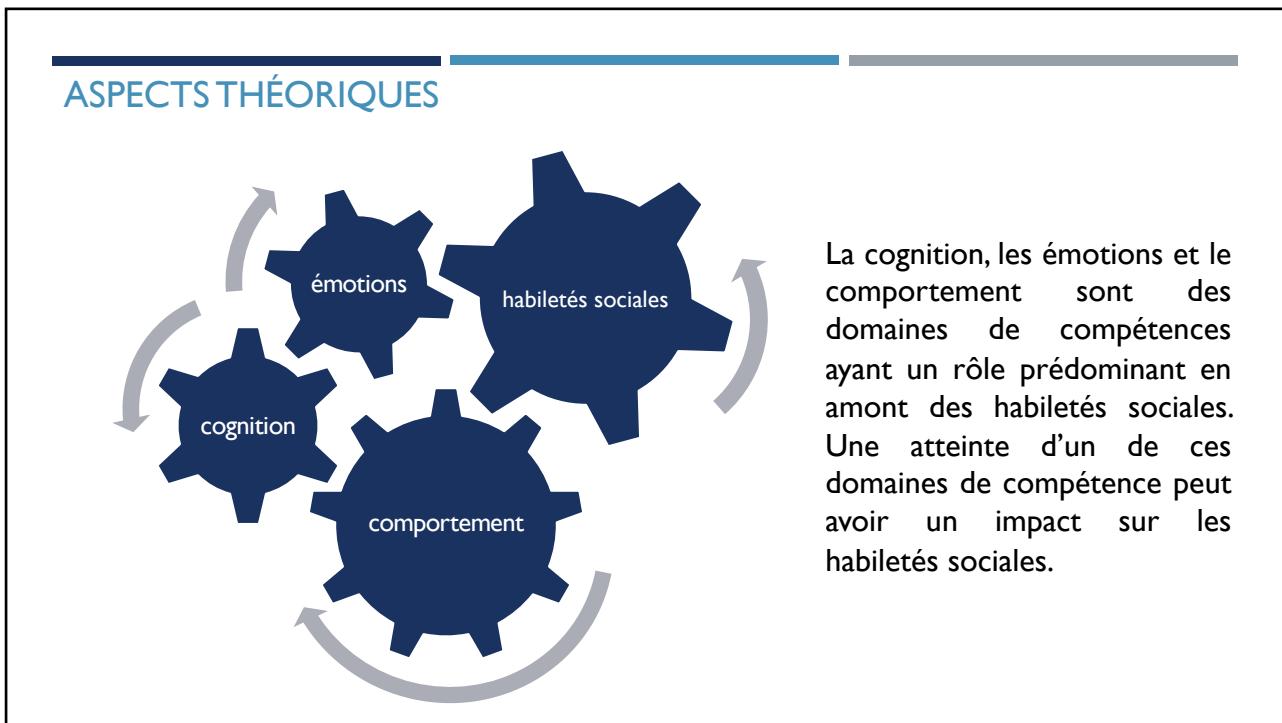
Ensemble des paroles, gestes, comportements qui amènent à développer des relations harmonieuses avec les autres.



2



3



4

ASPECTS THÉORIQUES

Entrainement 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



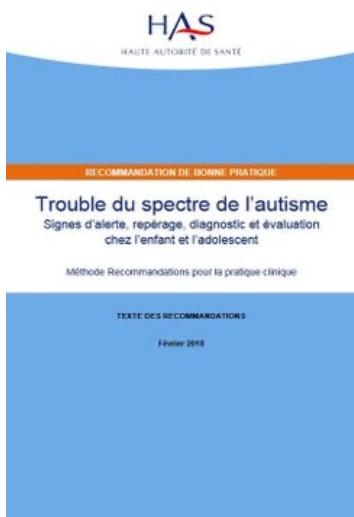
Ces interventions peuvent être développées dans le cadre de prises en charge globales coordonnées en complémentarité avec des interventions de nature différente ciblant d'autres domaines fonctionnels.

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 – Crée 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

- Scenarii sociaux
- Jeux de société (dont jeux coopératifs, d'observation, d'échange)
- Livres, récits
- Vidéos
- Activités collectives et communautaires : regroupement, récréation, collation, repas, gouter 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 :

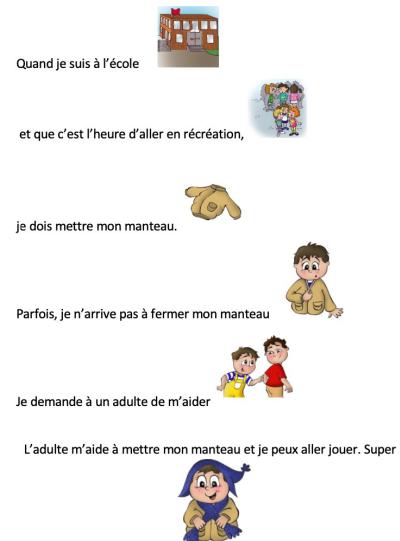
- ✓ Descriptive : présente la situation de façon objective (lieu, personnes, ce qu'elles font et pourquoi elles le font)
- ✓ Perspective : décrit les réactions, sentiments et pensées des autres dans une situation donné
- ✓ Directive : indique les réponses attendues dans la situation/le contexte présenté(e)
- ✓ 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

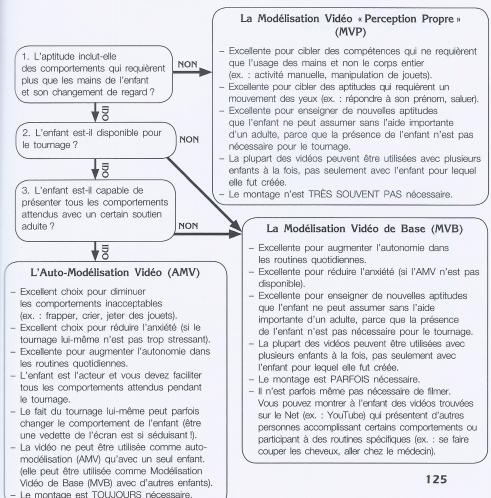


15

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)

Quel type de modélisation vidéo dois-je utiliser ?



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

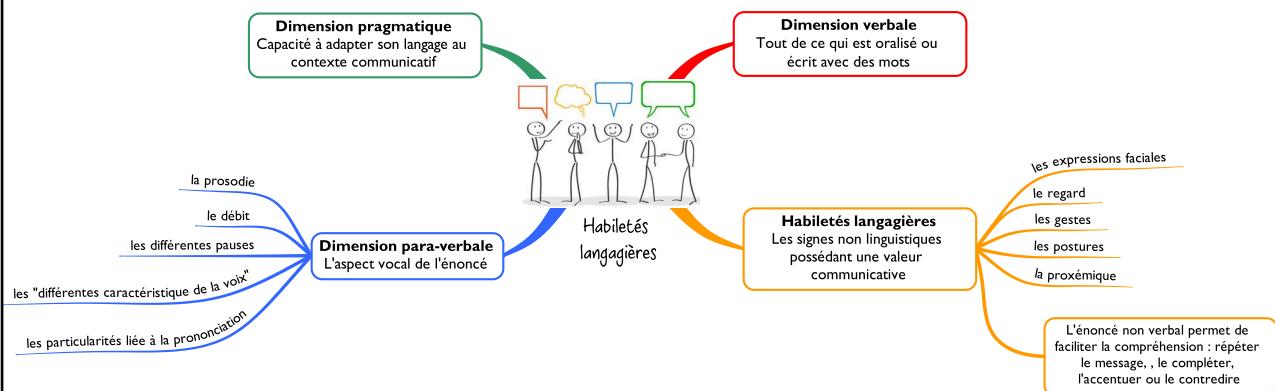
17

4 DOMAINES D'INTERVENTION THÉRAPEUTIQUE



18

Les habiletés langagières

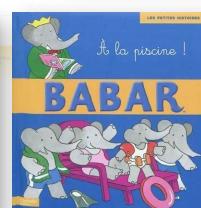
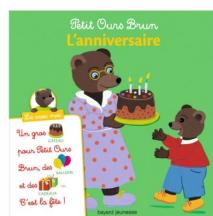
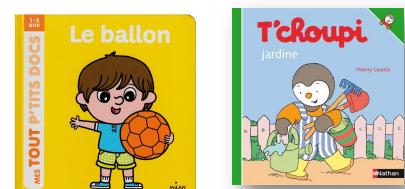


19

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 proxémique

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



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

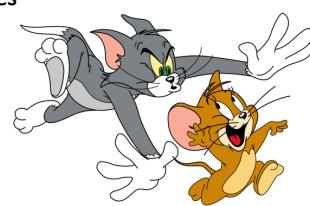
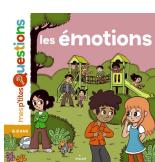
Rôle prépondérant de la reconnaissance et de l'interprétation faciales dans la régulation de nos comportements sociaux

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

ÇA SERT À QUOI ?
À créer des liens avec les autres ; à attirer l'attention de son entourage et obtenir du réconfort ou appartenir à un groupe.

LA TRISTESSE

On peut dire aussi : attristé, mélancolique

Et TOI ? Qu'est ce qui te rend triste ?

11. PARFOIS, JE PLEURE MAIS JE NE SUIS PAS TRISTE

12. Je suis chagriné. Je suis triste. Je suis effondré. MA VOIX Elle est très basse. Je parle plus lentement et peu.

13. j'ai de la peine, du chagrin, je suis malheureux. bouleversé, désespéré. MON VISAGE

BEN ET LES HABILETÉS SOCIALES
LES ÉMOTIONS

Sophie LEMARIÉ
Illustrations : Lyza KERNUNIA

Marie-Vincente THOREL

27

Les habiletés émotionnelles, les thèmes

Quelques supports intéressants

BEN ET LES HABILETÉS SOCIALES
LA GESTION DES ÉMOTIONS

Sophie LEMARIÉ
Illustrations : Lyza KERNUNIA

Marie-Vincente THOREL

Plan d'action « Anti-débordement »

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	taper dans mon coussin		
Après avoir débordé	Pardon		

28

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.

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

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



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...



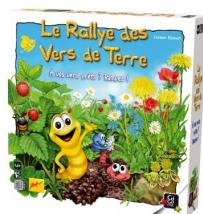
- Le jeu de faire semblant avec personnages ou animaux



32

Les habiletés cognitives, les thèmes

- Le jeu de société



Entrainement des habiletés sociales + remédiation cognitive

33

Les habiletés cognitives, les thèmes

- Le jeu de société



Entrainement des habiletés sociales + remédiation cognitive

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 : Anna von Hippelgen - Illustration : Yvesen Kub

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'anxiété 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 interférer avec la partie de jeu adulte. Une pause de 15 à 20 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 Baffie, sur France 2, retrouvez ce sujet dans la chronique de Christelle Balbastro le lundi 9 juillet 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

Dans la cour de l'école

JEUX de RÉCRÉATION

Dans la cour de mon école

Jeux de cour

Les récréations de Justine

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

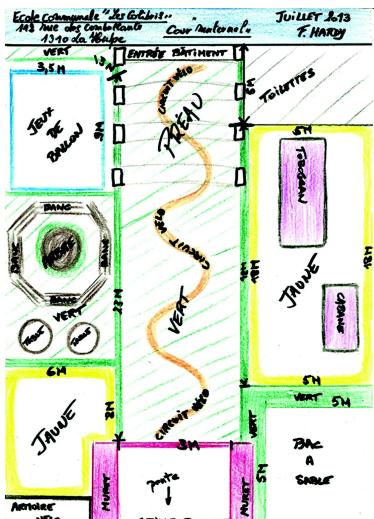
- Adaptation de la cour en réservant à chaque type d'activité, un lieu à la fois spécifiquement aménagé et clairement circonscrit = diviser l'espace en 3 territoires
- À chaque espace correspond des règles spécifiques et faciles à comprendre.
- Sanctions préétablies si non respect des règles cf Axe 2

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 des mini-jeux de société)
"Ici, tu ne DOUX PAS COURIR."

Aménagement naturel des terres humides

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



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

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



Théorie de l'esprit

44

La théorie de l'esprit

Etapes 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...

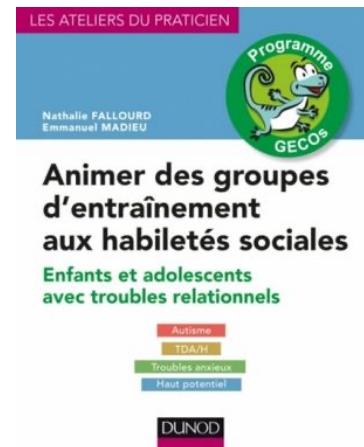
2. Les différentes perspectives

- ✓ 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



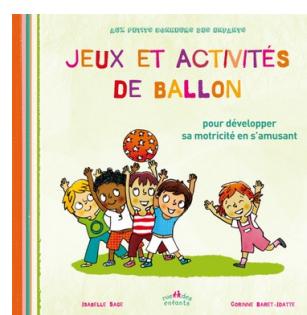
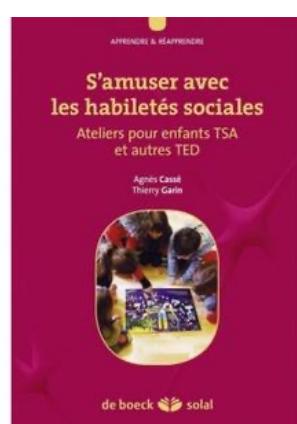
46

EXEMPLE DE PROGRAMMES



47

UN PEU DE LECTURE ;)



Merci !

48