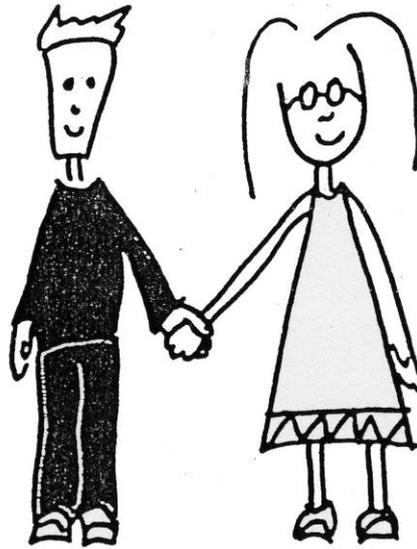


Comment être un Super Copain



**Un manuel pour enseigner à des enfants au
développement typique
comment augmenter les compétences sociales et
de jeu de leurs camarades
atteints d'autisme et autres TED**

Par Karen Pierce, Ph.D. @ Laura Schreibman, Ph.D.
Illustrations par Chris Robertson

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

Ce document est une adaptation du manuel
"Kids helping kids – Teaching Typical Children to Enhance the Play and Social Skills of their Friends with Autism and Other PDDs : A Manual »
Par Karen Pierce, Ph.D. & Laura Schreibman, Ph.D.
Copyright ©2007, Karen Pierce at the University of California San Diego

Document original disponible ici :
<http://www.autism-center.ucsd.edu/autism-information/Documents/Peer%20training%20manual2007.pdf>

Distribution Libre
Utilisation commerciale uniquement avec la permission des auteurs.

Ce document est à utiliser avec le manuel illustré à transmettre aux pairs (9 pages)

Adaptation par Olivier Bourgueil, Psychologue BCBA
Mis à disposition sur le site <http://www.aba-sd.info> avec l'accord de Karen Pierce



Préambule : Ce document est une adaptation d'un document originalement créé par Karen Pierce et Laura Schreibman. Il m'avait été fourni par les auteures en 2003, pour mettre en oeuvre une recherche dans le cadre de mon mémoire de DESS à l'université Lille 3. Depuis, ce document a évolué, et je l'ai donc modifié aussi. Il est publié sur le site [aba-sd.info](http://www.aba-sd.info) avec l'accord de Karen Pierce.

Le mémoire de DESS est également disponible au téléchargement sur ce lien :
http://aba-sd.info/documents/memoire_application_prt.pdf



Introduction

Enseigner des compétences d'interaction sociale à des enfants avec autisme est peut-être le point le plus critique et parfois le plus difficile d'une intervention.

Une des difficultés majeures rencontrées par celui qui désire enseigner des compétences sociales à des enfants atteints d'autisme est que ces compétences sont reliées à l'attention à des signaux sociaux subtils, à la rapidité de l'émission des comportements, et au maintien de l'attention vers les activités réalisées par autrui.

Le PRT (Pivotal Response Treatment, paradigme d'enseignement utilisé dans ce manuel) vise à améliorer les particularités attentionnelles afin d'impacter les possibilités de réponses aux signaux sociaux. D'autres stratégies comme l'augmentation de la motivation, les démonstrations et le renforcement des comportements de jeu appropriés sont des composantes additionnelles de cette technique.

Il existe également des façons d'apprendre spécifiques chez les personnes avec autisme qui nous guident dans le développement d'interventions orientées vers les compétences sociales. Citons

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

par exemple les besoins de prédictibilité, l'utilité des instructions visuelles et la sensibilité aux techniques motivationnelles. Les stratégies telles que le PRT implémenté par les pairs, qui vise à améliorer les compétences déficitaires, tout en insistant sur les particularités d'apprentissage des personnes avec autisme apporte aux enseignants, professionnels et parents des mécanismes permettant d'enseigner ces compétences importantes.

Les auteurs de ce manuel ont passé les dix dernières années à conduire des recherches pour trouver comment enseigner au mieux les compétences sociales et de langage aux enfants avec autisme (voir Laski et al. 1988 ; Pierce et Schreibmann, 1995 ; Pierce et Schreibmann, 1997b ; Sherer et al., 2001 ; Stahmer, 1995) Des preuves convergentes suggèrent que la mise à contribution d'enfants au développement typique, qui agissent en tant qu' « enseignants » est une stratégie de prise en charge hautement efficace. Ces enfants sont nombreux au domicile et à l'école, et prodiguent des exemples développementalement appropriés pour les comportements sociaux et de jeux.

Les stratégies sociales décrites dans ce manuel sont dérivées des techniques d'enseignement naturalistes appelées PRT (Pivotal Response Training – Entraînement aux réponses pivots ; voir Koegel et al., 1989). Le PRT est un ensemble de stratégies comportementales destinées à augmenter la motivation de l'enfant autiste à s'engager dans des tâches particulières (comme le langage) tout en orientant son attention sur les éléments saillants de son environnement.

L'objectif principal de ce manuel est de transmettre aux parents et aux enseignants des stratégies qu'ils pourront à leur tour transmettre à des enfants au développement typique afin que ceux-ci les utilisent avec leurs camarades, amis ou frères et sœurs atteints d'autisme. Tout au long de ce manuel le terme « enfant cible » fait référence à l'enfant atteint d'autisme, le terme « pair » fait référence à l'enfant au développement typique qui servira d' « enseignant ». Bien que cela ne soit pas obligatoire, il est recommandé que l'adulte responsable de l'entraînement du pair soit formé au PRT (ou soit au moins familier avec cette approche).

Le manuel imagé « Comment être un super copain » est un guide visuel qui devrait être fourni aux pairs durant leur formation. Le pair devrait aussi parcourir ce manuel imagé avant chaque séance de jeu, cela permettra qu'il se remémore les stratégies de jeu.

Avant de commencer, certaines décisions doivent être prises pour s'assurer de la bonne marche de votre programme de PRT implémenté par des pairs et notamment : ***Déterminer si les prérequis sont présents ; sélectionner les pairs ; choisir un lieu ; sélectionner des jouets ; décider de la fréquence et de la durée des séances.***

La préparation – les prérequis

Avant d'initier tout programme d'entraînement aux habiletés sociales, plusieurs facteurs doivent être considérés :

Etape 1 – Déterminer si l'enfant est prêt, et les activités adaptées

Les interventions de PRT médiatisées par les pairs sont efficaces avec tous les types d'enfants (Pierce et Schreibman, 1995, Pierce et Schreibman, 1997a ; Pierce et Schreibman, 1997b), mais les recherches suggèrent que ces procédures sont plus efficaces avec des enfants ayant des compétences verbales (mots simples ou approximations). Le plus grand succès des interventions de ce type avec des enfants verbaux réside peut-être dans le taux de renforcement reçu par les pairs pendant les interactions.

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

Les enfants avec autisme non-verbaux ou pré-verbaux peuvent tirer profit d'interventions PRT implémentées par leurs pairs, mais cependant la procédure sera implémentée différemment. L'adulte responsable de l'entraînement des pairs doit prendre en compte cet aspect lorsqu'il enseigne les stratégies aux pairs. Présenté simplement, l'âge et le niveau de compétences devront être pris en considération lorsque l'on sélectionnera les compétences à mettre en avant lors de l'entraînement. Il existe différents types d'interactions sociales qui varient selon l'implication possible des partenaires, et selon les contraintes cognitives et de langage impliquées dans les interactions. Nous présentons ci-dessous les principales catégories de jeu, ordonnées des plus simples aux plus complexes.

- *Les jeux physiques*. Les jeux d'extérieur tels que « chat », « trap-trap », le jeu du facteur sont habituellement des activités sociales pour les enfants quelles que soient leur compétences. Ces activités ont peu de règles, requièrent peu de compétences verbales et sont amusantes pour tous les participants. Dans des grands groupes, certains enfants avec autisme risquent cependant de vouloir éviter les contacts physiques. Il est recommandé de diminuer la taille du groupe, de n'inclure que 2 ou 3 enfants au développement typique afin de faciliter des interactions de jeu.
- *Le jeu parallèle* : ce type de jeu est défini comme étant une modalité dans laquelle le pair et l'enfant cible sont engagés dans la même activité mais ne sont pas en interaction pendant l'activité (ex : chacun fait sa tour de cubes). Le jeu parallèle est le type de jeu dominant chez les enfants jusqu'à 4 ans. Bien que le jeu interactif soit l'objectif principal, cette activité est souvent le point de départ pour aboutir à un jeu interactif et pour des enfants jeunes ou préverbaux. Encouragez le jeu parallèle en ayant deux exemplaires de chaque activité et en les plaçant l'un à côté de l'autre.
- *Le jeu interactif simple* : Le jeu interactif simple peut être défini comme tout jeu qui ne nécessite pas d'interactions verbales complexes mais plutôt de la prise de tour avec des jouets. Par exemple, s'envoyer des petites voitures, un ballon etc. Ce niveau d'interaction est un bon point de départ pour des enfants préverbaux, tout comme les jeux physiques et parallèles.
- *Le jeu interactif complexe* : C'est un type de jeu similaire au jeu interactif simple, à l'exception que des verbalisations entre les enfants peuvent apparaître. On peut aussi trouver d'autres types de jeux comme des jeux de plateau, ou d'autres formes d'interactions avancées et interactives. Même si un enfant est verbalement compétent, il est habituel de commencer avec des jeux interactifs simples et d'avancer progressivement vers des jeux plus complexes.
- *Le jeu symbolique* : Le jeu symbolique implique l'utilisation d'objets dans un but différent de leur utilisation habituelle. Par exemple, un crayon utilisé pour faire une voiture, un biberon comme un avion. Les études montrent que ce type de jeux est corrélé avec le langage : les enfants ayant plus de langage s'engageront plus facilement dans ce type de jeu. En conséquence, le jeu symbolique est un très bon moyen d'augmenter la créativité chez les enfants avec autisme ayant des compétences verbales.
- *Le jeu verbal* : C'est la forme la plus complexe de jeu car elle est rendue possible grâce aux possibilités et à la volonté d'interagir verbalement. C'est ce type de jeu qui est à l'œuvre dans les jeux sociodramatiques. Par exemple, des enfants peuvent discuter des types de chaussures qu'ont leurs mères lorsqu'ils sont en train de se déguiser, ou de leur déguisement pour Halloween prochain. C'est le but ultime d'une intervention dans le domaine des interactions sociales avec des enfants verbaux, cependant, il est nécessaire de progresser tout au long des autres types de jeu avant que ces types d'interactions sophistiquées puissent émerger.

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

Etape 2 – Déterminer qui sera le meilleur camarade

Sélectionner un camarade approprié est essentiel. Bien que de nombreux enfants aient de très bonnes intentions, ce n'est pas n'importe quel enfant au développement typique qui sera adapté pour travailler avec un enfant avec autisme. Plusieurs paramètres sont à prendre en compte : l'âge, la personnalité, la disponibilité, la constance.

- *Age* : Les habiletés augmentent avec l'âge, un enfant de huit ans aura des compétences plus avancées et sera un meilleur guide qu'un enfant de cinq ans. Il est important cependant que le pair et l'enfant avec autisme soient d'âges proches pour avoir des exemples de comportements appropriés au même âge et pour favoriser le développement de l'amitié.

(Note du traducteur : la recherche menée dans le cadre de l'implémentation de ce type de programme avec un enfant de 6 ans et des pairs de la même classe -5 ans- ou des pairs plus âgés -8 ans- a montré que des enfants plus âgés avaient plus de facilité à apprendre les stratégies et à les appliquer et ont permis à l'enfant cible d'émettre plus de comportements sociaux adaptés)

- *Personnalité* : Les dispositions émotionnelles et sociales du pair sont une variable importante pour l'efficacité de la procédure. Patience, maturité, persistance sont importantes, mais le meilleur juge de la compatibilité entre les deux sera l'enfant avec autisme. Tout comme chez les adultes, les préférences en amitié sont difficiles à prévoir. Le meilleur test de personnalité sera de les observer en train de jouer et de regarder :
 - Est-ce que le pair semble intéressé par l'enfant avec autisme, ou il attend qu'on lui donne des instructions ?
 - Est-ce que l'enfant avec autisme tente d'échapper en permanence à la situation ?
 - Est-ce que l'enfant avec autisme accepte que son camarade soit proche de lui ?
 - Est-ce que l'enfant avec autisme semble plus anxieux lorsque son camarade est proche ?
- *Disponibilité / Constance* : Les enfants avec autisme ont souvent besoin d'une certaine régularité. Il est important que le pair soit disponible de façon régulière.
- *Nombre de pairs* : Il n'existe que peu de résultats empiriques évaluant systématiquement l'impact de l'utilisation de peu ou beaucoup de camarades. En théorie, une multiplicité de pairs devrait augmenter les possibilités de généralisation. De plus les exemples de jeux différents seront plus nombreux.
Par « multiplicité » de pairs nous voulons dire différents pairs à différents moments, et pas en même temps (ex : Pair 1 lundi et mercredi, Pair 2 mardi et jeudi, etc.)

Etape 3 – Déterminer le cadre de l'entraînement PRT avec les pairs

Initialement au sein de nos programmes, l'entraînement a lieu dans une pièce neutre sans éléments distrayants. Puis la complexité de l'environnement augmentera avec l'avancée du traitement pour aboutir à un environnement le plus naturel possible. Par exemple, les premières semaines, l'enfant cible et le pair pourraient être ensemble dans une salle de classe pendant la récréation et pendant que les autres enfants sont sortis. Après plusieurs interactions positives de ce type, d'autres enfants pourraient être introduits pour que la situation ressemble à une situation plus

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

naturelle. Il faut noter que les concepts discutés dans ce manuel (ex : féliciter les tentatives de comportements sociaux, modeler les comportements de jeu, orienter l'attention de l'enfant) pourraient et devraient être implémentées dans TOUS les lieux : intérieur et extérieur, cantine, repas du soir etc. Une fois que les camarades sont à l'aise avec les différentes stratégies de cette approche, ils devraient tenter de les mettre en œuvre dans tous les endroits où ils sont à l'aise.

Etape 4 – Sélection des jouets

Il est important de sélectionner des jeux qui augmenteront la motivation de l'enfant cible. Ils seront contrebalancés et alternés régulièrement pour éviter tout effet de satiété, et pour fournir de nouvelles possibilités d'exemples de jeux. Ils doivent être choisis afin de faciliter les interactions (ex : ballon, jeu de société) et les jouets difficiles à partager (ex : livres) doivent être évités.

Note : Certains enfants ont des préoccupations inhabituelles avec certains objets (ex : lettres). Dans la plupart des cas, il faut éliminer ce type de jouets de l'environnement de jeu. Parfois, cependant, ces jouets particuliers peuvent se révéler être le meilleur moyen d'encourager des interactions initiales entre le pair et l'enfant avec autisme. Par exemple, un enfant ayant un intérêt particulier pour les dinosaures pourrait s'approcher d'un camarade ou initier une interaction simple, afin d'obtenir des dinosaures.

Etape 5 – Durée et Fréquence des séances

Le développement social est une succession d'événements commençant dans la prime enfance et qui s'étend jusqu'à l'âge adulte. Ainsi le traitement devrait débuter le plus tôt possible et être mis en place le plus souvent possible. Comme spécifié précédemment, un lieu et un moment précis pour mettre en route des procédures de PRT implémentées par les pairs ne sont pas constamment nécessaires : une fois que le pair aura atteint une certaine facilité dans l'utilisation des stratégies et qu'une certaine relation se sera développée avec l'enfant cible, les séances pourront avoir lieu n'importe où, n'importe quand.

(Note du traducteur : notre expérience nous tend à conseiller de commencer par des séances courtes, parfois de 5 minutes uniquement, mais quotidiennes, pour des enfants au tout début de la mise en place de ces programmes, surtout pour des enfants jeunes, et/ou avec peu de compétences verbales. Penser à mettre fin aux séances lorsque les deux enfants sont engagés dans des interactions positives, et pas lorsque des problèmes de comportements, d'un côté ou de l'autre, apparaissent)

Directives générales pour la formation des pairs

Les recherches sur ce sujet (Pierce, 1995) montrent que la plupart des enfants avec un développement typique peuvent apprendre les bases de cette méthode en 3 ou 4 demi heures de séances didactiques. Si plusieurs pairs vont être mis à contribution, il est préférable de faire la formation de tous les pairs simultanément. Avec cette façon de faire, les pairs auront non seulement l'impression de faire des choses identiques à leurs camarades, mais aussi leur permettra de s'entraîner les uns avec les autres ! Les séances de formation peuvent être organisées ainsi :

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

Session 1 : Présentation

Introduisez le concept de « camarade entraîneur ». Expliquez qu'ils vont aider un enfant qui a des besoins différents et qu'ils vont lui apprendre comment jouer et se faire des copains. Ensuite, donnez leur le manuel et dites leur qu'ils vont apprendre différentes stratégies afin d'aider l'enfant cible. Commencez à expliquer chaque stratégie présentée sur chaque page. Après avoir expliqué chaque stratégie, posez leur des questions afin de voir s'ils ont compris les concepts principaux.

Session 2 : Jeu de rôle

Continuez la présentation jusqu'à ce que vous ayez atteint la 8^e stratégie. Ensuite, commencez des jeux de rôle.

Jeu de rôle : avec un autre adulte mettez en scène chaque stratégie, en utilisant les jouets et les stimuli disponibles. Fournissez à chaque fois des bons et mauvais exemples du comportement à avoir et demandez aux pairs de commenter. Leur donner de bons et mauvais exemples leur permettra de voir à de nombreuses reprises ce qu'ils devraient faire, ou pas. Poser de nombreuses questions après avoir mis en scène chaque stratégie leur permettra de bien intégrer les éléments essentiels de toutes les stratégies.

Voici un exemple de la stratégie 1 « Attirer l'attention » dans lequel un adulte est l'enfant cible et l'autre adulte est le pair :

- Mauvais exemple de la stratégie « attirer l'attention »

Adulte 1 (enfant cible) : Regarde le plafond, les lumières et secoue un objet.

Adulte 2 (pair) : S'assoit à côté de l'adulte 1 et dit « tu veux la balle ? »

Questions à poser au pair : C'était un bon ou un mauvais exemple pour attirer l'attention de ton copain ? Pourquoi ? Pourquoi pas ? Qu'est-ce que toi tu aurais pu faire pour attirer son attention ?

Dans l'exemple précédent, l'adulte 2 n'a pas tenté d'attirer l'attention de l'enfant cible vers quelque chose d'intéressant, et il n'a pas tenté de se positionner de façon à inciter l'enfant cible à répondre.

- Bon exemple de la stratégie « attirer l'attention »

Adulte 1 (enfant cible) : Regarde le plafond, les lumières et secoue un objet.

Adulte 2 (pair) : S'assoit devant l'adulte 1, place le ballon devant l'objet. Une fois qu'un contact oculaire est établi, ou que l'enfant regarde le nouvel objet, il demande « tu veux la balle ou le jouet ? »

Dans cet exemple, l'adulte 2 a attiré l'attention de l'enfant cible en se plaçant directement en face de lui et en mettant un objet devant lui. Une fois assuré que l'attention de l'enfant cible soit dirigée vers lui ou le nouvel objet, il lui a donné un choix en lui posant la question « tu veux la balle ou le jouet ? ».

Session 3 : Encore des jeux de rôle

Continuez les jeux de rôle en fournissant des bons et des mauvais exemples, jusqu'à ce que vous ayez couvert toutes les stratégies. Ensuite, indiquez au pair que c'est lui qui va vous montrer

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

comment implémenter les stratégies. C'est vous qui allez faire le rôle de l'enfant cible, et vous allez lui demander de faire avec vous comme il fera avec son camarade. Demandez lui par exemple « Montre-moi comment tu feras pour donner des choix ! », et demandez lui de vous montrer des bons et des mauvais exemples. Habituellement les pairs vont commencer par répéter les exemples que vous avez donné à la session 2. Cela est acceptable au début, mais demandez leur rapidement de vous présenter de nouveaux exemples.

Session 4 : Jeux de rôle et questions

Finissez les jeux de rôle sur les différentes stratégies et répondez aux dernières questions. Dans le cas où vous bénéficiez de plusieurs pairs, c'est une bonne idée qu'ils fassent des jeux de rôle ensemble, et qu'ils se fassent des commentaires entre eux. Les pairs doivent être capable d'implémenter toutes les stratégies avant de continuer le programme, c'est impératif ! Si un pair n'atteint pas 75% de réussite sur la mise en place de chacune des stratégies et lors des questions, il devra refaire l'entraînement en entier. Permettre à un pair de commencer à travailler avec l'enfant avec autisme, avant qu'il ne soit prêt n'aura pour effet que de frustrer les deux participants, ce qui doit être évité.

Session 5 : Rencontre

Présentez le pair et l'enfant avec autisme et indiquez au pair d'utiliser les stratégies qu'il a apprises. En tant qu'adulte, vous allez fournir des commentaires et des suggestions au pair dès que nécessaire. Vous n'intervenez pas directement avec l'enfant avec autisme, uniquement avec le pair. Quel que soit le niveau de réussite des interactions, félicitez verbalement les pairs pour leurs tentatives et fournissez des récompenses concrètes (ex : stickers) si nécessaire.

(Note du traducteur : la procédure d'entraînement avait été mise en place différemment. Elle est décrite ici : http://aba-sd.info/documents/memoire_application_prt.pdf)

Les stratégies de PRT implémenté par les pairs

Les origines des stratégies pour le développement des compétences sociales présentées dans ce manuel proviennent d'une approche d'enseignement naturaliste appelée l'Entraînement des Réponses Pivot (Pivotal Response Training - PRT) développée par Koegel, Schreibman, Good, Cerniglia, Murphy et Koegel (1989). Si possible, il est recommandé que l'adulte qui implémente le programme soit aussi familier avec les PRT que possible. Cette section vous donnera des indices quant aux stratégies d'enseignement de chaque stratégie de PRT. Toute la philosophie du PRT implémenté par les pairs repose sur l'altération de deux mécanismes centraux : Attention et Motivation. Dans le contexte de l'interaction sociale, la motivation peut être définie comme le désir de l'enfant à vouloir entrer en interaction ou à jouer avec un autre enfant. Plusieurs stratégies présentées ci-dessous ont été conçues afin d'augmenter la motivation de l'enfant cible à s'engager dans des activités sociales comme : la prise en compte des choix de l'enfant, la prise de tour, et le renforcement des activités sociales appropriées. L'autre composant central de ce traitement, l'augmentation de l'attention est ciblé par les stratégies suivantes : orienter son attention, l'utilisation d'un langage développementalement approprié et la description des actions.

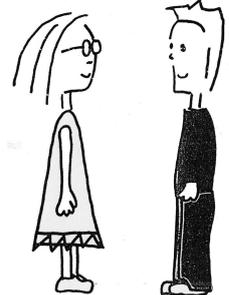
Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

Chaque stratégie est représentée par un dessin dans le manuel d'entraînement.

Stratégie 1 : Orienter son attention

Etre attentif

Les enfants avec autisme font face à une multitude de difficultés attentionnelles dont le déplacement de l'attention lors de l'attention conjointe (Dawson et al., 2004), traiter des informations multiples (Pierce et al., 1997) et l'orientation de l'attention (Townsend et al., 1996). Par conséquent, enseigner au pair à orienter correctement l'attention de son camarade est souvent la première, et peut-être la plus importante, stratégie enseignée.



Pensez à un enfant au développement typique assis en train de regarder son dessin animé favori. Si vous lui posez une question alors que vous vous trouvez dans une pièce différente, le risque est élevé qu'il ne vous réponde pas. Cependant, si vous le rejoignez et que vous vous placez devant la télévision il y a plus de chance qu'il vous réponde. Ce que vous avez fait, c'est de réorienter l'attention de l'enfant en bloquant son intérêt attentionnel immédiat. C'est toute l'idée de cette stratégie.

Les pairs devraient :

- Orienter la position de leur corps et se mettre directement en face de l'enfant cible et à la même hauteur des yeux.
- Mettre un jouet préféré à côté de leurs yeux pour que l'enfant cible oriente son attention vers le visage du pair.
- Toucher légèrement l'épaule de leur camarade pour interpeller l'enfant cible.
- Dire le nom de l'enfant pour attirer son attention.
- Si cela est raisonnable, placer la main sur le jouet actuellement en possession de l'enfant cible ce qui va attirer son attention.

Les pairs ne devraient pas :

- Essayer d'attirer l'attention en étant derrière l'enfant cible. Toujours lui parler en étant en face.
- Poser une question ou délivrer une guidance en étant loin de lui.
- Parler trop fort pour attirer l'attention (bien qu'une légère hausse puisse être nécessaire parfois).

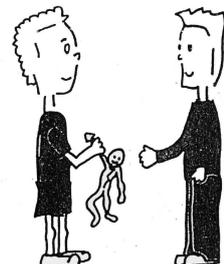
Stratégie 2 : Utiliser un langage développementalement approprié

Faire des phrases simples

L'attention sera orientée plus facilement et maintenue pendant des périodes de temps plus longues si l'enfant avec autisme peut traiter les informations verbales produites par le pair, que s'il ne le peut pas.

Les pairs devraient :

- Parler à l'enfant cible avec un langage facilement compréhensible.



Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

Les pairs ne devraient pas :

- Parler en utilisant des phrases trop longues.
- Parler trop vite
- Parler de choses abstraites ou qui ne sont pas présentes.

Stratégie 3 : Offrir des choix pour augmenter la motivation

Donner des choix

L'objectif principal de cette stratégie est d'augmenter la motivation et que l'enfant avec autisme veuille interagir. La motivation est augmentée en lui permettant d'avoir une part centrale dans le choix du jeu ou le thème de la conversation. Tout comme nous sommes plus motivés et intéressés par des activités que nous apprécions que par celles que nous apprécions moins. Dès que possible, le pair devrait s'engager dans des activités qui semblent intéresser l'enfant avec autisme.



Les composantes principales pour augmenter la motivation sont de lui présenter des choix et de suivre ses envies. Par exemple, si l'enfant avec autisme est en train de jouer avec une voiture, le pair pourrait venir et lui demander « tu veux jouer avec la voiture ou avec les cubes ? ». Dans cet exemple, il y a fort à parier que l'enfant cible dira « voiture » car il est déjà engagé dans cette activité. Si le pair lui avait demandé « tu veux jouer avec les cubes ou avec la poupée ? » le risque est élevé que l'enfant avec autisme ignore totalement cette demande car ni les cubes ni la poupée ne sont une activité apparemment motivante sur le moment.

Quand le pair offre un choix à l'enfant cible il est important que l'objet soit tenu en évidence devant l'enfant avec autisme, afin qu'il le voie. Avoir une représentation visuelle du choix est préférable à simplement citer verbalement le choix. Dans l'exemple ci-dessus, le pair pourrait tenir les cubes dans une main et la poupée dans l'autre.

Les pairs devraient :

- Donner 2 choix quand l'enfant cible semble ne pas avoir d'intérêt observable.
Par exemple : « tu veux les cubes ou la poupée ? ».
- Si l'enfant cible semble intéressé par un objet alors cet objet pourrait être un des deux objets offerts dans le choix, ou alors un autre objet qu'il regarde.

Par exemple, si l'enfant cible regarde un livre à l'autre bout de la pièce, le pair devrait aller récupérer ce livre et inciter l'enfant cible à jouer avec. Dans cet exemple, il n'est pas nécessaire d'offrir deux choix car sa motivation est évidente.

Les pairs ne devraient pas :

- Choisir les objets qui les intéressent. Expliquez leur qu'ils pourront mieux aider leur camarade s'il choisissent ce qui intéresse celui-ci. C'est à dire que le pair ne devrait pas proposer de choix impliquant des choses qui n'intéressent pas l'enfant cible.

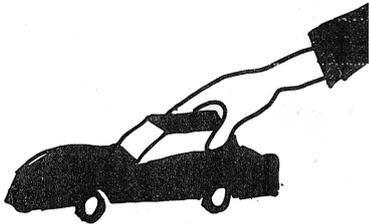
Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

Stratégie 4 : Modeler les habiletés sociales appropriées et complexes

Montrer comment bien jouer

Cette stratégie a été conçue pour présenter de multiples exemples de « comment » jouer avec les différents jouets et de « quand » s'engager dans des actions de jeu.

Expliquez au pair que bien que les jouets et jeux aient l'air simple, il devrait brièvement expliquer à l'enfant cible comment les utiliser.



Il n'y a pas réellement de bons ou mauvais exemples pour cette stratégie, mais il est important que le pair démontre à son camarade même les activités les plus simples. Par exemple, pendant qu'il joue avec des voitures, le pair pourrait montrer comment mettre de l'essence, aller à l'école, faire un dérapage ou s'arrêter au feu rouge. Pendant qu'il le fait, le pair devrait montrer l'action et en même temps la décrire verbalement.

Stratégie 5 : Encourager la conversation

Faire parler ton copain

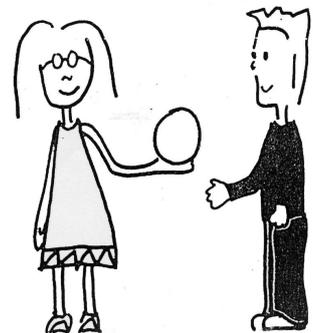
Encourager la conversation est un élément important de toute interaction sociale. Cette stratégie devrait cependant être utilisée seulement avec des enfants avec autisme qui émettent a minima des approximations verbales (sons, mots isolés).

Avant d'enseigner cette stratégie, expliquez au pair qu'il est très important qu'il essaie de faciliter la parole de son copain. Il devrait essayer de faire parler son copain dès que celui-ci désire jouer avec quelque chose, et quand il est en train de jouer, qu'il le fasse parler à propos du jeu en cours.

Par exemple, si l'enfant cible regarde un camion, le pair devrait proposer un choix entre le camion et autre chose, et il devrait essayer de faire dire « camion » à son camarade avant de le lui donner.

Les pairs devraient :

- Encourager les conversations le plus souvent possible. Le plus souvent, un moment propice pour demander à l'enfant cible de parler est lors d'une prise de tour. Une fois que le pair a terminé son tour, il peut demander à l'enfant cible s'il désire à nouveau le jouet et à ce moment là il peut lui le faire parler. Cet encouragement au langage peut se faire à chaque tour de rôle.
- Essayer de faire émettre des verbalisations lorsqu'on donne des choix. Par exemple si le pair demande « tu veux jouer aux Kaplas ou au Colorino », il devrait inciter son camarade à parler avant de lui donner le jeu choisi.



Les pairs ne devraient pas :

- Si l'enfant cible semble tendu à cause des fréquentes requêtes de verbalisation, le pair devrait diminuer ses tentatives. Une fois que l'enfant cible sera apaisé et en réussite, le nombre de requêtes pourra augmenter à nouveau.
- Renforcer par inadvertance l'absence de langage ou un langage peu précis, notamment en donnant une activité préférée lorsque l'enfant cible a émis des comportements incorrects ou

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

a ignoré les requêtes de son pair. Par exemple, si un pair vient de demander « Est-ce que tu veux la pâte à modeler ou le camion ? » et que l'enfant cible ignore la demande et essaie seulement de prendre le camion, le pair ne devrait pas donner le camion avant que l'enfant cible ait au moins émis une tentative de communication adaptée.

Stratégie 6 : Enseigner le tour de rôle

Chacun son tour

La prise de tour est un jalon important du développement de tout enfant. Tant les enfants avec autisme que les enfants au développement typique auront à un moment ou un autre de leur développement des difficultés avec cette compétence. Considérant l'importance de cette compétence, les pairs sont prévenus de mettre l'accent sur la prise de tour pendant le jeu. La prise de tour est également importante car elle permet au pair de démontrer à l'enfant cible des bons exemples de jeu.

Enfin, la prise de tour est une composante centrale pour augmenter la motivation de l'enfant cible à continuer d'interagir : si l'enfant est motivé par un certain jeu, lorsque ce sera le tour du pair de jouer, l'enfant cible voudra récupérer ce jeu. Et il sera attentif à ce que fait son pair avec le jeu. De cette façon, l'enfant cible sera exposé à une multiplicité d'exemples d'utilisation du matériel et de compétences sociales adaptés proposés par le pair.



Lorsque vous enseignez cette stratégie aux pairs, mettez bien l'accent sur les points suivants :

- 1- Le chacun son tour est important car cela leur donne l'opportunité de montrer à leur camarade avec autisme comment jouer, parler etc.
- 2- Il est important d'enseigner à partager
- 3- Cette stratégie est aussi importante car elle donne à l'enfant cible d'autres opportunités de parler lorsque c'est leur tour à nouveau.

Les pairs ne devraient pas :

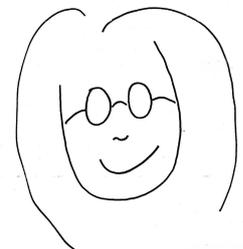
- Laisser leur camarade jouer tout seul et que l'enfant cible ne les laissent pas prendre leur tour.

Stratégie n° 7 : Renforcer les comportements sociaux appropriés

Bien essayé !

Cette stratégie a été conçue non seulement pour encourager le pair à renforcer verbalement les comportements de l'enfant cible, mais aussi pour maintenir un niveau d'affect positif élevé tout au long des séances. Il arrive souvent que les pairs aient tellement envie de bien faire, qu'il oublient de s'amuser ! Cette stratégie permet que les deux enfants s'amuse.

Lorsque vous enseignez cette stratégie, rappelez-leur simplement de s'amuser, d'utiliser du langage positif et de rire ! De plus, lorsqu'ils voient leur



Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

camarade s'amuser ou s'engager dans des comportements sociaux adaptés, les pairs devraient bien penser à dire à leur copain qu'il se débrouille très bien.

Stratégie n° 8 : Augmenter l'apprentissage par observation

Explique ce que tu fais

Dans la plupart des cas les enfants avec autisme échouent à apprendre de leur environnement parce qu'ils orientent leur attention au mauvais endroit (ex : le plafond) au mauvais moment (pendant une interaction) et par conséquent ils ratent d'importantes opportunités d'apprentissage social. Cette stratégie a été conçue pour augmenter l'apprentissage par observation chez les enfants avec autisme en orientant leur attention vers les compétences de jeu. Avec cette stratégie, le pair doit décrire verbalement ce qu'il fait.



Par exemple :

« Je vais prendre de l'essence »

« Le gâteau va cuire dans le four »

Les pairs devraient :

- Décrire la plupart de leurs actions avec de courtes phrases. Cependant il n'est pas nécessaire de décrire absolument toutes les actions. Une surabondance de descriptions ne servirait qu'à frustrer ou à embrouiller l'enfant cible. Tout comme pour les autres stratégies, la rapidité et la complexité des descriptions dépendent du niveau développemental de l'enfant cible.

Les pairs ne devraient pas :

- Oublier de décrire leurs actions. Il arrive souvent que les pairs jouent plusieurs minutes sans décrire leurs actions. Si tel est le cas, cela prive l'enfant cible de nombreuses opportunités d'apprentissage.

**Stratégie additionnelle
La démonstration par vidéo – Video Modeling**

L'autisme est un trouble hétérogène, chaque enfant ayant son propre profil de besoins, compétences, habiletés et difficultés. Considérant cela, les PRT implémentés par les pairs ne sont pas forcément la seule et plus efficace façon d'augmenter les compétences sociales de tous les enfants. Il faudra parfois introduire d'autres stratégies d'enseignement des compétences sociales. Une stratégie que nous avons trouvée efficace est le Video Modeling (démonstration vidéo).

Video Modeling

Dans une recherche par Sherer, Pierce, Schreibman, Paredes, & Kisackey (2001), nous avons étudié l'efficacité du video modeling pour augmenter les compétences sociales des enfants avec autisme en comparant une stratégie où l'enfant cible se voyait lui-même en vidéo avec une stratégie où il voyait une autre personne en vidéo. Nous avons eu les résultats suivants : pas de différence si l'enfant est filmé lui-même ou si c'est une autre personne qui est filmée, certains participants ont appris une grande quantité de langage en peu de temps.

D'autres chercheurs ont montré l'acquisition rapide de certaines compétences grâce au video modeling. Une grande variété de comportements peut être enseignée par vidéo comme : le jeu avec des jouets, les conversations, les jeux interactifs et les initiations pour ne citer qu'eux. La plupart des enfants aiment regarder des vidéos et peuvent acquérir une grande quantité de compétences en utilisant ce medium.

Le video modeling est une stratégie additionnelle de choix pour la plupart des programmes d'entraînement aux compétences sociales car elle permet l'acquisition rapide de compétences rudimentaires de jeu, à réutiliser plus tard avec leurs camarades. Imaginez par exemple un enfant avec autisme, pré verbal, qui dans des situations de groupe aligne ses voitures et ignore leur utilisation fonctionnelle. La démonstration en vidéo de l'utilisation fonctionnelle de différents jouets (ex : cubes), lui permettra d'avoir dans son répertoire différentes possibilités d'utilisation de ces jouets lorsqu'il sera en situation de jeu libre. Une fois qu'il saura utiliser de façon appropriée ces jouets, d'autres enfants se joindront certainement à lui.

Directives pour concevoir une vidéo :

Faire une vidéo est relativement simple une fois que vous avez le matériel (caméra, ordinateur) nécessaire.

- 1- Filmer uniquement ce que vous désirez que l'enfant cible apprenne, de la façon la plus simple possible. Par exemple, si vous faites une vidéo sur la façon de jouer à un jeu de société, les participants doivent jouer, interagir, jeter le dé etc. lentement. Il ne doit pas y avoir de bruit de fond.
- 2- Filmer avec le plus de proximité possible, tout en faisant en sorte que le plan soit le plus naturel possible. Dans notre exemple précédent, la vidéo pourrait commencer avec les deux participants dans le champ de la caméra, en train de jouer, suivie par un gros plan sur les pièces du jeu en train d'être déplacées. Ensuite un nouveau plan large pourrait apparaître

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

pour montrer à nouveau les deux joueurs. La vidéo ne doit pas être filmée de trop loin sinon l'enfant cible aura des difficultés à bien focaliser son attention sur les caractéristiques de ce jeu.

- 3- Les vidéos doivent être initialement courtes, avant de devenir plus longues au fur et à mesure des réussites de l'enfant à apprendre grâce à ce support. La plupart des vidéos durent entre 15 secondes et 2 minutes, et seront visionnées plusieurs fois par séance.

Enseigner à des enfants au développement typique des techniques permettant d'améliorer les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints de Trouble Envahissant du Développement

Références

Dawson G, Toth K, Abbott R, Osterling J, Munson J, Estes A, Liaw J (2004): Early social attention impairments in autism: social orienting, joint attention, and attention to distress. *Dev Psychol* 40:271-283.

Koegel RL, Schreibman L, Good A, Cerniglia L, Murphy C, Koegel LK (1989): How to teach pivotal behaviors to children with autism: A training manual. Santa Barbara: University of California, Santa Barbara.

Laski KE, Charlop MH, Schreibman L (1988): Training parents to use the natural language paradigm to increase their autistic children's speech. *J Appl Behav Anal* 21:391-400.

Pierce K, Glad KS, Schreibman L (1997): Social perception in children with autism: an attentional deficit? *J Autism Dev Disord* 27:265-282.

Pierce K, Schreibman L (1995): Increasing complex social behaviors in children with autism: effects of peer-implemented pivotal response training. *J Appl Behav Anal* 28:285-295.

Pierce K, Schreibman L (1997a): Multiple peer use of pivotal response training to increase social behaviors of classmates with autism: results from trained and untrained peers. *J Appl Behav Anal* 30:157-160.

Pierce K, Schreibman L (1997b): Using peer trainers to promote social behavior in autism: Are they effective at enhancing multiple social modalities? *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities* 12:207-218.

Sherer M, Pierce KL, Paredes S, Kisacky KL, Ingersoll B, Schreibman L (2001): Enhancing conversation skills in children with autism via video technology. Which is better, "self" or "other" as a model? *Behav Modif* 25:140-158.

Stahmer AC (1995): Teaching symbolic play skills to children with autism using pivotal response training. *J Autism Dev Disord* 25:123-141.

Townsend J, Harris NS, Courchesne E (1996): Visual attention abnormalities in autism: delayed orienting to location. *Journal of the International Neuropsychological Society* 2:541-550