



GUIDE BONUS

Guide d'expansion des renforçateurs

ÉLARGIR CE QUI MOTIVE L'APPRENANT



L'INTÉRÊT DE LA VARIÉTÉ

Pourquoi élargir les renforçateurs ?

Un apprenant qui n'a qu'un ou deux renforçateurs est difficile à enseigner. Élargir l'éventail maintient la motivation et fait avancer l'enseignement.



Des intérêts restreints limitent l'enseignement

Peu de renforçateurs, peu d'occasions de faire des essais et de bâtir des compétences.



La satiété affaiblit un seul renforçateur

Un renforçateur unique perd vite sa valeur à force d'être utilisé.



La variété maintient une forte motivation

Alterner des renforçateurs puissants soutient les réponses sur de longues séances.



De nouveaux renforçateurs ouvrent des portes

Chaque nouvel intérêt ouvre de nouvelles activités, contextes et compétences à enseigner.

PLUS DE RENFORÇATEURS, PLUS DE FAÇONS D'ENSEIGNER.

ÉVALUATIONS DES PRÉFÉRENCES

Trouver ce qui motive maintenant

Les préférences changent souvent : mesurez-les directement. Ces trois formats vont de l'observation rapide au classement précis.

**Libre-Opérant**

Observez l'apprenant jouer librement ; notez ce qu'il choisit et garde.

**MSWO**

Présentez un ensemble ; retirez chaque objet choisi pour classer les préférences.

**Appariés**

Proposez deux objets à la fois en choix forcé pour comparer leur force.

**COMMENCEZ ICI**

Débutez par une observation en opérant libre pour repérer des candidats, puis un MSWO pour les classer.



ÉTAPE PAR ÉTAPE

Comment mener un MSWO

Une évaluation par présentation de stimuli multiples sans remise transforme quelques objets en un classement clair des préférences en quelques minutes.

1

Disposez l'ensemble

Placez 5 à 8 objets en ligne, espacés régulièrement, à hauteur des yeux.



DISPOSITION

Espacement égal.

2

Laissez l'enfant choisir

Dites « choisiss-en un » et accordez un accès bref à l'objet choisi.

3

Retirez l'objet choisi

Sortez cet objet de l'ensemble pour qu'il ne puisse plus être choisi.

4

Représentez le reste

Réorganisez les objets restants et sollicitez un nouveau choix.

5

Répétez jusqu'à épuisement

Poursuivez le choix et le retrait jusqu'à ce que tout soit choisi.

6

Notez l'ordre

L'ordre de sélection donne le classement des préférences, du plus au moins fort.



RÉSULTAT

Liste classée.



CRÉER DE LA VALEUR

Appariement stimulus-stimulus

On peut créer de tout nouveaux renforçateurs. Associez un objet neutre à un objet déjà puissant jusqu'à ce que l'objet neutre devienne renforçant de lui-même.

1

Choisissez la paire

Choisissez un objet cible neutre et un renforçateur puissant et éprouvé.

2

Présentez ensemble

Présentez l'objet neutre associé au renforçateur puissant, de façon répétée.

3

Restez non contingent

Associez librement au début ; n'exigez aucune réponse pour l'obtenir.

4

Testez le transfert

Proposez l'objet neutre seul et observez l'approche ou l'engagement.

BON À SAVOIR

De nombreux appariements peuvent être nécessaires. Estompez lentement le renforçateur puissant une fois que le nouvel objet a de la valeur.

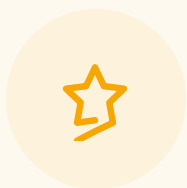
COUVRIR CHAQUE DOMAINE

Élargir dans chaque catégorie

Ne laissez pas le menu pencher vers un seul type. Développez des renforçateurs dans chaque catégorie pour avoir des options en tout contexte ou activité.

**Alimentaire**

Introduisez de petites nouveautés associées aux favoris.

**Jouets**

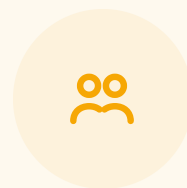
Enseignez le jeu avec un nouvel objet chaque semaine.

**Sensoriel**

Testez lumières, textures et mouvements.

**Activités**

Créez des routines autour de sorties et de jeux.

**Social**

Associez éloges et jeu à de forts renforçateurs.

**OBJECTIF**

Gardez toujours au moins deux renforçateurs classés actifs dans chaque catégorie.



LA CATÉGORIE LA PLUS PRÉCIEUSE

Créer des renforçateurs sociaux

L'attention sociale est le renforçateur le plus transportable. Donnez-lui de la valeur en l'associant aux objets que l'apprenant aime déjà.

1

Associez éloges et renforçateurs forts

Donnez des éloges enthousiastes en remettant un renforçateur de choix.

**TYPE**

Verbal.

2

Ajoutez un contact physique ludique

Ajoutez tapes dans la main, chatouilles et chahut doux appréciés.

3

Utilisez chansons et jeux

Coucou, poursuites et chansons favorites font de vous la source du plaisir.

4

Estompez le tangible

Réduisez peu à peu l'objet pour que l'attention sociale porte seule la valeur.

**POURQUOI C'EST IMPORTANT**

Les renforçateurs sociaux forts s'emportent partout et n'exigent aucun accessoire.

LE JEU, MOTEUR DE RENFORÇATEURS

Élargir le jeu & les loisirs

Enseigner de nouvelles compétences de jeu est l'un des meilleurs moyens d'ajouter des renforçateurs. Chaque nouveau jeu apprécié devient une récompense.

1

Modelez le nouveau jeu

Présentez le jouet ou jeu avec une vraie énergie pour le rendre attrayant.

2

Guidez la participation

Guidez l'apprenant vers une étape, puis estompez votre aide.

3

Renforcez l'essai

Récompensez toute tentative de jeu nouveau, pas seulement l'usage correct.



COMMENCEZ PETIT

Un nouveau jouet à la fois, brièvement.



VARIEZ

Alternez cause-effet, jeu symbolique et construction.



JOUEZ AVEC

Participez pour que le jeu reste social.

GARDEZ LES RÉCOMPENSES PUISSANTES

Alterner & lister vos renforçateurs

Une fois l'éventail large, gérez-le avec méthode. L'alternance et le bon dosage maintiennent chaque renforçateur efficace, séance après séance.



CRÉEZ UN MENU

Tenez une liste classée et à jour des meilleurs renforçateurs.



ALTERNEZ SOUVENT

Changez d'objets d'une séance à l'autre pour éviter la satiété.



AJUSTEZ À L'EFFORT

Les tâches plus dures méritent des renforçateurs plus forts.



RÉSERVEZ LES MEILLEURS

Gardez les renforçateurs les plus puissants pour les cibles dures, nouvelles ou exigeantes.



Laissez l'apprenant choisir dans le menu quand c'est possible ; le choix lui-même renforce la motivation.



UN SYSTÈME VIVANT

Suivre un inventaire de renforçateurs

Une liste de renforçateurs n'est utile que si elle reste à jour. Consignez chaque objet et vérifiez-le, car les préférences changent sans cesse.

**Notez l'objet**

Nommez chaque renforçateur de façon claire et précise.

**Indiquez la catégorie**

Notez : alimentaire, jouet, sensoriel, activité ou social.

**Cotez la force**

Indiquez forte, moyenne ou faible selon la dernière évaluation.

**Datez la dernière vérification**

Inscrivez la date de la dernière confirmation de la préférence.

**Réévaluez régulièrement**

Refaites des évaluations des préférences toutes les quelques semaines.

**RELIEZ VOS DONNÉES**

Conservez l'inventaire avec votre système de collecte de données AbaTools pour un dossier unique.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

« Il ne veut qu'une seule chose »

Un intérêt unique et figé est fréquent et exploitable. Servez-vous de ce renforçateur fort comme passerelle pour élargir l'éventail.

À FAIRE

- ✓ Associez le favori à de nouveaux objets pendant l'accès.
- ✓ Présentez le nouvel objet juste avant le favori.
- ✓ Réservez le favori aux seuls moments d'enseignement.
- ✓ Élargissez au sein du même thème ou intérêt.

À ÉVITER

- ✗ Retirer le favori brusquement ou comme punition.
- ✗ Un accès libre toute la journée qui efface sa valeur.
- ✗ Imposer des objets sans lien ni passerelle.
- ✗ Abandonner après un seul appariement raté.



L'élargissement par thème est rapide : s'il aime un train, ajoutez livres, chansons et jeux de trains.

PASSEZ À LA PRATIQUE

Liste de mise en œuvre

Suivez ces actions pour passer d'un menu restreint à un ensemble large et durable de renforçateurs.

- ☐ **Faites une évaluation de départ**
Réalisez un MSWO pour classer les préférences actuelles.
- ☐ **Vérifiez chaque catégorie**
Confirmez deux renforçateurs actifs par domaine.
- ☐ **Appariez pour créer de la valeur**
Faites un appariement stimulus-stimulus sur des cibles neutres.
- ☐ **Renforcez les renforçateurs sociaux**
Associez chaque jour éloges et jeu à des récompenses fortes.
- ☐ **Tenez l'inventaire à jour**
Consignez les objets et réévaluez toutes les quelques semaines.
- ☐ **Alternez pour éviter la satiété**
Variez les renforçateurs à chaque séance.

●

UN MENU PLUS LARGE, UN APPRENTISSAGE PLUS FORT ET PLUS RAPIDE.

