

# Programme de Développement des Compétences Sociales et d'Interaction entre Pairs

Un programme complet conçu pour développer les compétences sociales et les interactions entre pairs par le biais d'activités structurées et de procédures d'enseignement. Ce programme se concentre sur le développement des compétences de communication fondamentales, des interactions physiques, des échanges verbaux et du jeu coopératif chez les enfants.



# Aperçu du Programme

Ce programme de développement se compose de 15 modules conçus pour construire progressivement les compétences sociales, du contact visuel de base aux conversations soutenues. Chaque module comprend des critères de maîtrise spécifiques, des objectifs du programme et des procédures d'enseignement pour guider la mise en œuvre.

## Compétences Fondamentales

Les modules 1 à 3 se concentrent sur l'établissement d'une communication de base par le contact visuel et l'interaction physique.

## Interaction Physique

Les modules 6 à 8 encouragent les approches physiques et le jeu soutenu.

## Interaction Avancée

Les modules 14 à 15 développent le jeu de simulation et les conversations soutenues.

1

2

3

4

5

## Proximité et Imitation

Les modules 4 à 5 développent la tolérance à la proximité des pairs et les compétences d'imitation.

## Communication Verbale

Les modules 9 à 13 développent les échanges verbaux et les compétences de questions-réponses.

# Social 1M : Le Contact Visuel comme Porte d'Accès à la Communication

<b>Critère de Maîtrise</b>	L'apprenant établit un contact visuel dans au moins six situations différentes comme une forme initiale de communication pour accéder à des éléments ou activités désirés.
<b>Objectif du Programme</b>	Promouvoir l'utilisation du contact visuel comme outil communicatif, renforçant sa fonction comme une forme de manding dans des contextes naturels.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	Un objet ou une activité visible mais inaccessible qui crée le besoin de communiquer.
<b>Comportement Cible</b>	L'apprenant regarde directement l'adulte/l'éducateur avec intentionnalité, signalant le désir d'accéder à l'objet ou à l'activité.

## Procédure d'Enseignement

- Placez des matériaux très motivants à portée de vue, mais hors de portée.
- Avant d'offrir de l'aide, faites une courte pause pour permettre à l'apprenant d'initier le contact visuel de manière indépendante.
- Donnez l'objet immédiatement après que l'apprenant ait établi le contact visuel, en l'accompagnant d'une étiquette verbale de l'objet.

## Stratégies pour Évoquer des Réponses

- Activez un jouet lumineux et éteignez-le soudainement, en attendant le contact visuel.
- Allumez brièvement une lampe de poche et couvrez-la partiellement.
- Buvez d'une bouteille colorée sans l'offrir, en la gardant visible.

# Social 1M : Le Contact Visuel comme Porte d'Entrée à la Communication (Suite)

## Stratégies d'Indication



- Tenir l'objet près du visage de l'adulte.
- Déplacer l'objet progressivement vers la ligne de mire de l'apprenant.
- Renforcer toute tentative de contact visuel, en estompant les indications avec le temps.

## Plan de Renforcement

- Accès immédiat à l'objet désiré.
- Renforcement social comme les sourires et les éloges verbaux brefs.

## Notes Générales

Si l'apprenant montre des signes de frustration, fournir une version moins préférée de l'objet pour maintenir l'engagement sans perdre la motivation.

# Social 2M : Recherche de Contact Physique pour Initier l'Interaction

Critère de Maîtrise	L'apprenant recherche ou initie spontanément le jeu physique à au moins trois occasions distinctes.
Objectif du Programme	Augmenter les tentatives actives de participation au contact physique et social, favorisant les liens à travers des expériences sensorimotrices partagées.
Stimulus Discriminatif (SD)	Opportunités de jeu structurées qui invitent l'apprenant à demander ou à initier d'être soulevé, tenu ou déplacé.
Comportement Cible	L'apprenant lève les bras, tire l'adulte, s'assied sur ses genoux ou utilise des gestes/vocalisations pour indiquer le désir de contact physique.

## Procédure d'Enseignement

- Commencer par des activités physiques très motivantes (ex. se balancer, tourner, "vol en avion").
- Fournir un soutien physique initialement, en diminuant progressivement jusqu'à ce que l'apprenant l'initie.
- Enregistrer les réponses, en observant celles qui étaient spontanées par rapport à celles qui étaient sollicitées.

# Social 2M : Recherche de Contact Physique pour Initier l'Interaction (Suite)



## Voyage en Fusée

Soulever l'enfant après un compte à rebours, l'encourageant à initier en levant les bras ou en faisant une demande.



## Tirer la Couverture

Tirer doucement l'enfant sur une couverture résistante, lui apprenant à demander la continuation par des gestes ou des vocalisations.



## Monstre des Chatouilles

S'approcher de manière ludique et faire de brèves chatouilles, encourageant l'enfant à initier le contact physique.

## Stratégies d'Indication

- D'abord, modélisation physique ; ensuite, seulement des gestes.
- Utiliser des expressions faciales exagérées pour signaler les opportunités d'interaction.

## Plan de Renforcement

- Éloge verbal et rires partagés.
- Contact physique agréable (câlins, rebonds, pirouettes).

## Notes Générales

Si des signes d'inconfort apparaissent, arrêter immédiatement et passer à une forme d'interaction physique plus acceptable pour l'apprenant.

# Social 3M : Échange de regards spontané avec les pairs

Critère de Maîtrise	L'apprenant participe à des échanges spontanés de regards avec ses pairs dans au moins cinq contextes sociaux différents.
Objectif du Programme	Encourager la reconnaissance des pairs comme partenaires sociaux en utilisant le contact visuel comme moyen de connexion.
Stimulus Discriminatif (SD)	Situations de groupe (par exemple, heure du cercle, arrivée à l'école, activités partagées).
Comportement Cible	L'apprenant regarde directement un pair, initiant ou répondant au contact visuel sans médiation adulte.

## Procédure d'Enseignement

- Organiser des environnements où les pairs tiennent des objets attrayants.
- Placer les pairs face à face avec un minimum de distractions.
- Demander aux pairs d'attirer l'attention subtilement (geste, rire, lever un objet).

## Étapes d'Enseignement – Variations Fonctionnelles

- Jouer à des jeux de type 'coucou' (couvrir et révéler le visage avec un sourire).
- Encourager les salutations avec des gestes qui commencent par un contact visuel.

# Social 3M : Échange Spontané de Contact Visuel avec des Pairs (Suite)

## Procédures de Correction d'Erreurs

Si l'apprenant regarde l'objet au lieu du pair, repositionnez l'objet près du visage du pair et renforcez lorsque le contact visuel se détourne vers le pair.

## Plan de Renforcement

- Éloge immédiat du pair.
- Accès à l'objet désiré.

## Notes Générales

Les pairs doivent être préparés avec des instructions simples pour renforcer naturellement, évitant les réponses mécaniques ou artificielles.

### Contact Visuel Initial

L'enfant regarde brièvement le pair lorsqu'il est indiqué par un adulte.

### Contact Visuel Soutenu

L'enfant maintient le contact visuel pendant plusieurs secondes sans indication.

### Échange Spontané

L'enfant initie et répond au contact visuel dans divers contextes sociaux.



# Social 4M : Rester Engagé dans des Activités Près d'Autres Enfants

Critère de Maîtrise	L'apprenant reste près de ses pairs, participant à un jeu parallèle, pendant au moins quatre minutes consécutives.
Objectif du Programme	Favoriser la tolérance et la participation de groupe, même sans interaction directe.
Stimulus Discriminatif (SD)	Environnements structurés ou naturels avec des pairs participant à des activités de jeu.
Comportement Cible	L'apprenant joue individuellement mais à proximité physique de ses pairs, sans éviter ni quitter l'endroit.

## Procédure d'Enseignement

- Commencer par des environnements impliquant un petit nombre de pairs, en augmentant progressivement la complexité.
- Fournir des jouets similaires pour réduire la compétition.
- Utiliser un renforcement différentiel pour chaque minute supplémentaire passée près des pairs.

# Social 4M : Rester Engagé dans des Activités Près d'Autres Enfants (Suite)

## Stratégies d'Incitation

- Commencer avec des signaux gestuels ou verbaux pour s'approcher des pairs.
- Placer des jouets motivants près des pairs.
- Diminuer progressivement le soutien jusqu'à ce que l'élève s'approche spontanément.

## Variante d'Enseignement Alternative

Utiliser l'enseignement incidentel dans des environnements naturels tels que les terrains de jeux ou les environnements communautaires.

## Plan de Renforcement

- Éloge social pour une proximité réussie.
- Renforceurs tangibles au début, remplacés progressivement par la motivation sociale.

## Notes Générales

Si l'élève part avant d'atteindre l'objectif de temps, recommencer avec un intervalle plus court et augmenter progressivement jusqu'à atteindre le critère.

### 30 Secondes

Objectif initial pour la tolérance de proximité

### 2 Minutes

Stimulus réduit, renforcement naturel



# Social 5M : Imitation des mouvements et actions des pairs

Critère de Maîtrise	L'apprenant imite les actions motrices de ses pairs dans au moins trois situations différentes, sans instruction d'un adulte.
Objectif du Programme	Développer les compétences d'imitation sociale, renforçant l'observation et l'engagement de groupe.
Stimulus Discriminatif (SD)	Un pair effectue un mouvement visible ou utilise un objet à portée de vue de l'apprenant.
Comportement Cible	L'apprenant copie l'action du pair ou le suit spontanément.

## Procédure d'Enseignement

- Préparez les pairs à effectuer des actions simples (applaudir, faire tourner un jouet).
- Organisez les positions spatiales pour permettre un contact visuel direct.
- Minimisez les instructions de l'adulte, favorisant l'apprentissage par l'observation.

# Social 5M : Imitation de Mouvements et d'Actions de Pairs (Suite)

## Imitation de Saut

Un camarade saute sur un pied, et l'apprenant répète l'action sans avoir besoin d'indications.

## Souffler un Sifflet

Un camarade souffle un sifflet, et l'apprenant essaie d'imiter l'action et le son.

## Danse Pivotante

Un camarade lève les bras et tourne, et l'apprenant suit spontanément le mouvement.

## Stratégies de Soutien

- Démonstration parallèle par l'adulte, progressivement estompée.
- Indications gestuelles subtiles si nécessaire.

## Plan de Renforcement

- Renforcement différentiel (éloge verbal, jetons, accès à un jouet).
- Opportunités de tour inversé : l'apprenant mène et le camarade imite.

## Notes Générales

L'imitation spontanée doit toujours être valorisée plus que l'imitation avec soutien, car cela augmente la probabilité de généralisation dans des contextes naturels.

# Social 6M: Initiation d'Approches Physiques pendant le Jeu

Critère de Maîtrise	L'élève initie une interaction physique avec ses pairs au moins trois fois différentes, faisant preuve d'une initiative spontanée.
Objectif du Programme	Encourager les approches sociales actives, renforçant les liens entre pairs par des interactions physiques lors du jeu en groupe.
Stimulus Discriminatif (SD)	Activités de groupe impliquant du mouvement ou un contact physique (ex. parcours d'obstacles, jeux en cercle, jouets partagés).
Comportement Cible	L'élève initie une action physique dirigée vers un pair sans dépendre d'une instruction ou d'une médiation adulte.

## Procédure d'Enseignement

- Introduire l'activité d'abord avec un adulte, puis transférer aux pairs.
- Enseigner aux pairs à répondre positivement aux tentatives d'approche.
- Estomper progressivement la présence et le renforcement de l'adulte jusqu'à ce que l'interaction avec le pair devienne le motivateur.

# Social 6M : Initiation d'Approches Physiques pendant le Jeu (Suite)

## Course de Tapes sur l'Épaule

L'apprenant tape sur l'épaule d'un camarade pour initier une courte course.

## Circuit de Saluts Poing contre Poing

L'apprenant offre un salut poing contre poing et guide le camarade vers un circuit au sol.

## Glissade sur Tapis

L'apprenant initie la glissade ensemble sur un tapis, en alternant les tours.

## Tirer à la Corde

L'apprenant tire une corde avec un camarade pour déplacer une boîte légère vers un point marqué.

## Sauts Synchronisés

L'apprenant synchronise les sauts avec un camarade sur une ligne.

## Stratégies de Soutien

- Participation active de l'adulte au début, puis seulement observation à distance.
- Gestes simples (pointer un camarade) ou signaux verbaux courts.
- Retrait progressif des aides à mesure que l'apprenant montre de l'initiative.

## Plan de Renforcement

- Renforcement immédiat pour les tentatives initiales réussies.
- Transition progressive vers le renforcement naturel : le plaisir du jeu et la réciprocité sociale.

## Notes Générales

Si l'initiative est faible, créer des conditions motivantes (par exemple, un camarade tient un objet de jeu et ne le lâche que lorsque l'apprenant initie une approche physique).

# Social 7M : Demandes Spontanées entre Pairs

Critère de Maîtrise	L'apprenant fait des demandes à ses pairs lors d'au moins huit occasions distinctes, démontrant une initiative verbale sans le soutien d'un adulte.
Objectif du Programme	Promouvoir l'indépendance dans la communication sociale, en encourageant l'apprenant à solliciter l'aide ou les objets de ses pairs plutôt que des adultes.
Stimulus Discriminatif (SD)	Contextes où les pairs contrôlent l'accès aux objets, aux tours ou aux activités.
Comportement Cible	L'apprenant adresse des demandes à ses pairs, telles que : « Puis-je y aller maintenant ? », « Peux-tu me le passer ? », « Peux-tu m'aider à continuer ? »

## Procédure d'Enseignement

- Planifier des activités nécessitant le partage de ressources (jeux de société, matériel artistique, jeu en groupe).
- Enseigner aux pairs à répondre de manière claire et positive, en utilisant un système de renforcement parallèle pour maintenir leur participation.
- Réduire progressivement la présence et le soutien de l'adulte jusqu'à ce que les demandes se produisent spontanément.

# Social 7M : Demandes Spontanées entre Pairs (Suite)



## Demande dans un Jeu de Cartes

Dans un jeu de cartes, seul un camarade a le paquet ; l'apprenant doit demander à se joindre.



## Matériel de Dessin

Pendant qu'il dessine, le matériel de coloriage est avec un autre camarade ; l'apprenant doit les demander.



## Activité de Construction

Dans une activité de construction, un camarade a les plus grandes pièces ; l'apprenant doit demander à continuer la construction.

## Stratégies d'Indication

- Initialement, fournissez des indications textuelles courtes (ex. : "dis : Puis-je l'utiliser aussi ?").
- Réduisez aux signaux verbaux partiels, puis aux gestes simples.
- Éliminez tous les supports jusqu'à ce que les demandes se produisent naturellement et indépendamment.

## Plan de Renforcement

- Assurez-vous que la demande soit satisfaite immédiatement, renforçant l'efficacité de la communication.
- Ajoutez des éloges sociaux lorsque l'apprenant demande sans indications.

## Notes Générales

Les demandes spontanées sont des indicateurs forts d'indépendance sociale et doivent toujours recevoir un renforcement plus intense que les demandes indiquées.



# Social 8M: Maintien du Jeu Social avec Continuité

Critère de Maîtrise	L'apprenant maintient un jeu coopératif avec un pair pendant au moins cinq minutes ininterrompues sans le soutien d'un adulte.
Objectif du Programme	Renforcer la capacité à maintenir des interactions sociales, en faisant de l'activité elle-même le renforçateur principal.
Stimulus Discriminatif (SD)	Un environnement avec des pairs engagés et des matériaux nécessitant une participation conjointe.
Comportement Cible	L'apprenant reste impliqué dans le jeu partagé, interagissant réciproquement et activement tout au long de l'activité.

## Procédure d'Enseignement

- Introduire l'activité de jeu avec un adulte, puis réduire progressivement la participation de l'adulte.
- Préparer le pair à maintenir l'interaction de manière attrayante.
- Retirer progressivement le soutien du thérapeute jusqu'à ce que la motivation provienne uniquement du jeu partagé.

# Social 8M : Maintien du Jeu Social avec Continuité (Suite)



## Construction de Pistes de Voitures

Construire une piste de voitures ensemble avec des pièces imbriquées, en alternant pour ajouter des sections.



## Séquence Musicale

Alterner avec un jouet sonore pour créer une "séquence musicale", en construisant des motifs ensemble.



## Fort en Couvertures

Construire un fort en couvertures à l'aide de chaises et de coussins, nécessitant une coopération pour le construire et le maintenir.



## Pousser et Tirer

Jouer à un jeu de "pousser et tirer" avec une bouteille attachée à des cordes, nécessitant une coordination entre les joueurs.



## Soin de Poupées

Prendre soin de poupées ensemble, simulant des routines comme les nourrir et les coucher à travers un jeu de simulation partagé.

## Stratégies d'Incitations

- Participation de l'adulte au début pour modéliser l'interaction.
- Courts commentaires comme rappels pour maintenir le jeu ("Regarde comme ça devient amusant !").
- Détachement progressif jusqu'à ce que les partenaires soient complètement indépendants.

## Plan de Renforcement

- Fournir un renforcement tangible ou social au début pour maintenir l'engagement.
- Réduire progressivement les renforçateurs externes, en mettant l'accent sur le plaisir naturel du jeu social.

## Notes Générales

Choisir des activités qui nécessitent réellement une coopération (par exemple, des tâches qui ne peuvent pas être réalisées seul) augmente la probabilité d'une interaction soutenue et réduit la déconnexion.

# Social 9M : Répondre spontanément aux requêtes de ses pairs

<b>Critère de maîtrise</b>	L'apprenant répond aux requêtes de ses pairs au moins sept fois en livrant un objet ou en réalisant une action dans un délai de trois secondes.
<b>Objectif du programme</b>	Enseigner la réciprocité sociale, en élargissant la disposition de l'apprenant à collaborer naturellement dans les interactions quotidiennes.
<b>Stimulus Discriminatif (SD)</b>	Un pair fait une requête verbale ou gestuelle pour accéder à un objet ou pour recevoir de l'aide.
<b>Comportement Cible</b>	L'apprenant livre l'objet demandé ou réalise l'action demandée sans l'intervention d'un adulte.

## Procédure d'enseignement

- Entraîner les pairs à faire des requêtes claires et directes.
- Organiser des activités où l'apprenant contrôle des objets d'intérêt pour les autres.
- Appliquer un renforcement différentiel initialement jusqu'à ce que le comportement devienne spontané.

# Social 9M: Répondre spontanément aux demandes des pairs (Suite)

## **Demande de ciseaux**

Un camarade demande: "Peux-tu me passer les ciseaux?" et l'apprenant répond en les lui donnant rapidement.

## **Récipient de pâte à modeler**

Un camarade demande: "Peux-tu m'ouvrir le récipient de pâte à modeler?" et l'apprenant aide sans hésitation.

## **Partager la lampe de poche**

Un camarade dit: "Prête-moi ta lampe de poche un instant," et l'apprenant partage l'objet volontairement.

## **Tenir la corde**

Un camarade demande: "Peux-tu tenir cette corde pendant que je la noue?" et l'apprenant coopère à la tâche.

## **Partager les écouteurs**

Un camarade demande: "Puis-je avoir un de tes écouteurs pour écouter aussi?" et l'apprenant partage sans avoir besoin d'indications.

## **Stratégies de soutien**

- Modélisation verbale courte ("Donne-le à")