

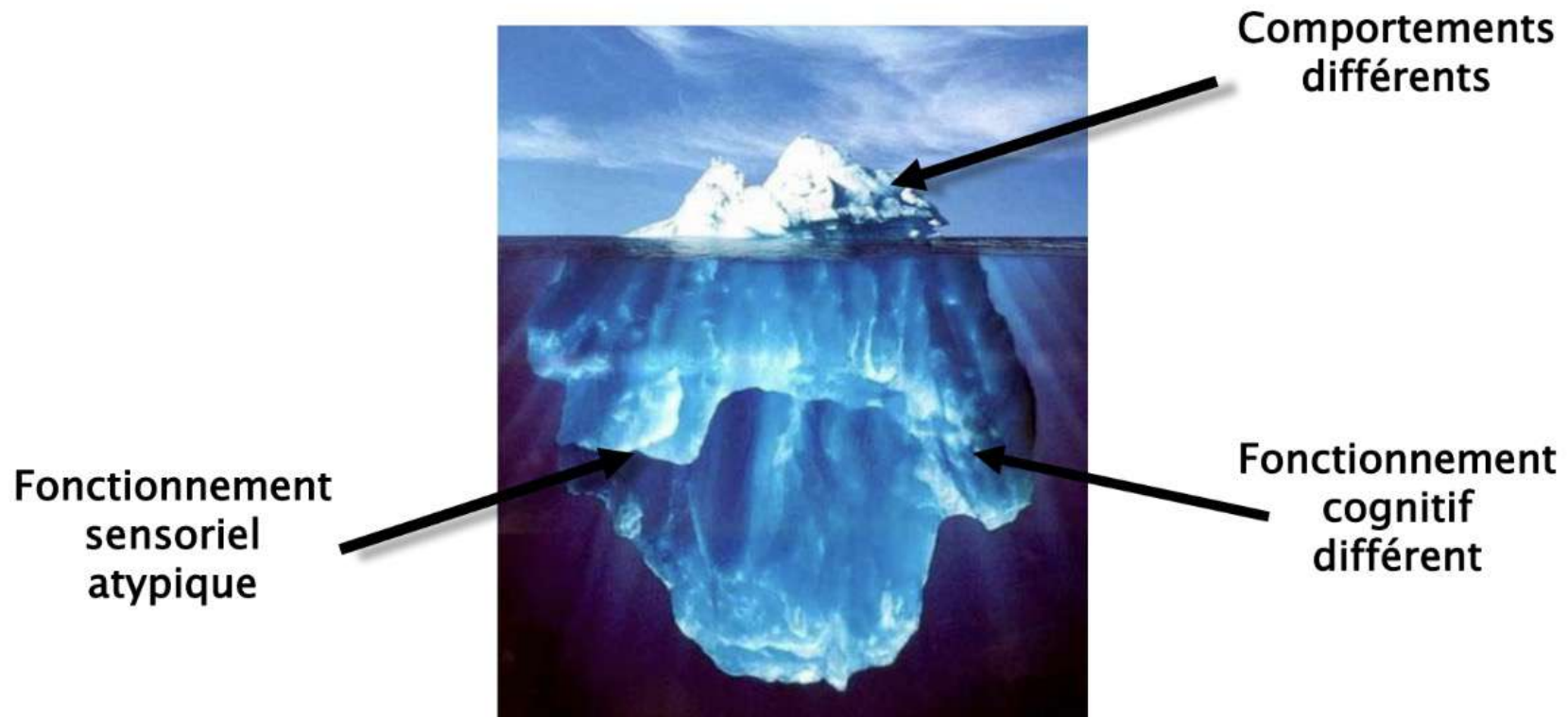


# Le comportement

---

Janvier 2024

## La Métaphore de l'ICE BERG



## IV. Le comportement

### ❖ Les troubles du comportement:

= des attitudes ou réactions qui s'écartent des normes attendues, elles sont jugées inadaptées, dans un contexte donné. (par exemple agressivité, opposition, retrait, agitation).

Ils apparaissent souvent dans des situations où la personne est en difficulté pour communiquer, gérer ses émotions ou s'adapter à son environnement.

#### **Comportement Défis =**

Parler de « comportements défis » permet de reconnaître que ces comportements sont des signaux, des moyens d'expression ou des réponses à une situation difficile. Ce vocabulaire change la posture : au lieu de voir la personne comme « en crise » ou « troublée », on comprend qu'elle nous met au défi d'adapter notre accompagnement, notre communication et notre environnement.

On cherchera à modifier le comportements seulement si:

- ✓ Le comportement présente un danger pour la personne ou pour les autres
- ✓ Le comportement exclue ou exclura socialement la personne
- ✓ Le comportement rend les apprentissages impossibles

### ❖ Les comportements défis:

#### **Les 3 grands principes du comportement :**

1. Un comportement est observable et mesurable
2. Tout comportement est motivé
3. Le comportement apparait dans un contexte

## IV. Le comportement

### ❖ Les comportements défis:

#### 1. Un comportement est observable et mesurable :

Observable: Objectivable on voit tous la même chose, on peut le décrire

Mesurable: fréquence, durée, intensité

« Justine est agressive »

Comportement observable et mesurable?

### ❖ Les comportements défis:

2. Un comportement est toujours motivé :

On ne fait rien, sans rien.

4 Grandes fonctions au comportement :

1. **Obtenir** un objet / une activité
2. **Obtenir de l'attention**
3. **Obtenir des stimulations**
4. **Eviter** une activité / une consigne / un lieu / une situation

## IV. Le comportement

### ❖ Les comportements défis:

#### 2. Un comportement est toujours motivé :

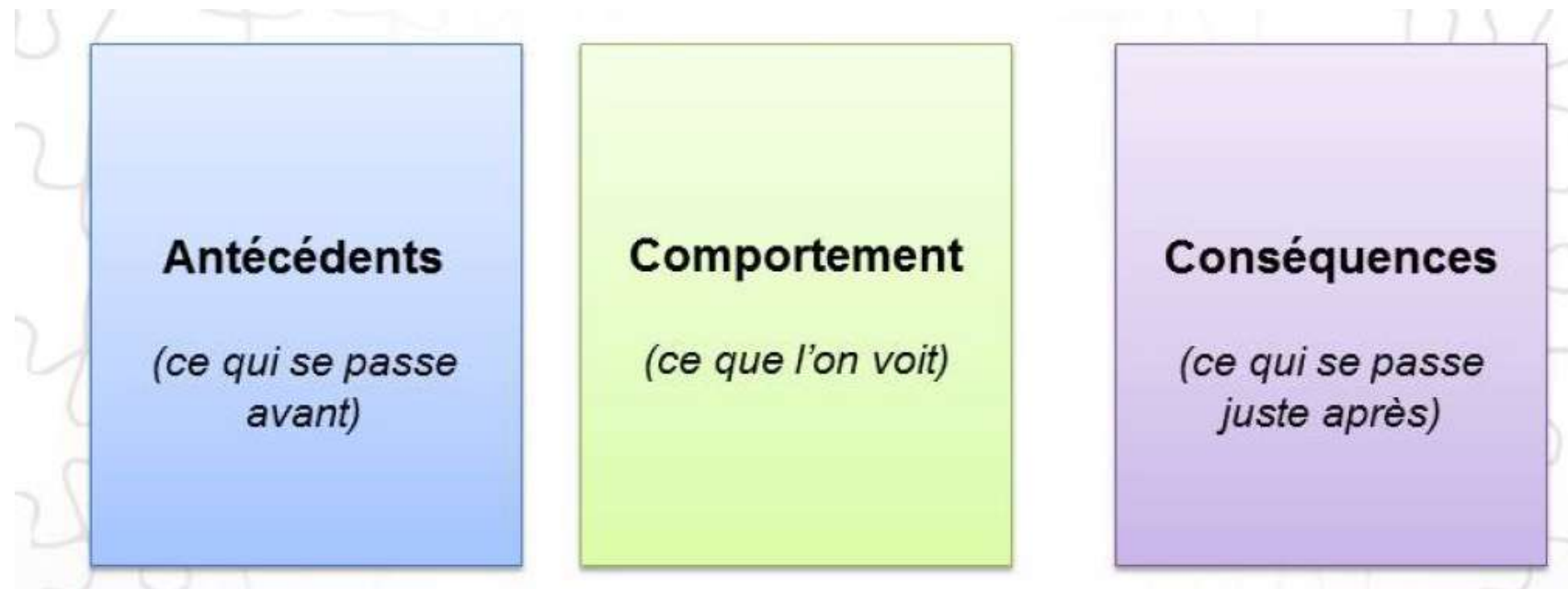
Le comportement que l'enfant va choisir est le moyen le plus **rapide et/ou le moins coûteux** pour arriver à son but.

Valeur de communication

## IV. Le comportement

### ❖ Les comportements défis:

#### 3. Le comportement apparait dans un contexte :

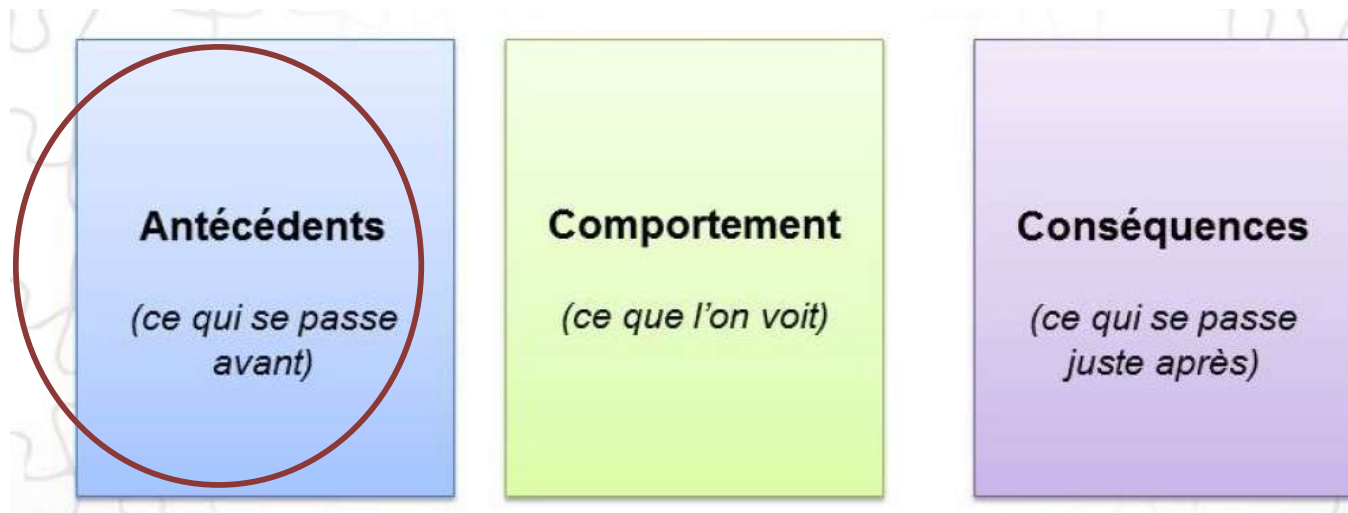


## IV. Le comportement

### ❖ Les comportements défis:

#### 3. Le comportement apparaît dans un contexte :

De quoi peut provenir le comportement ?

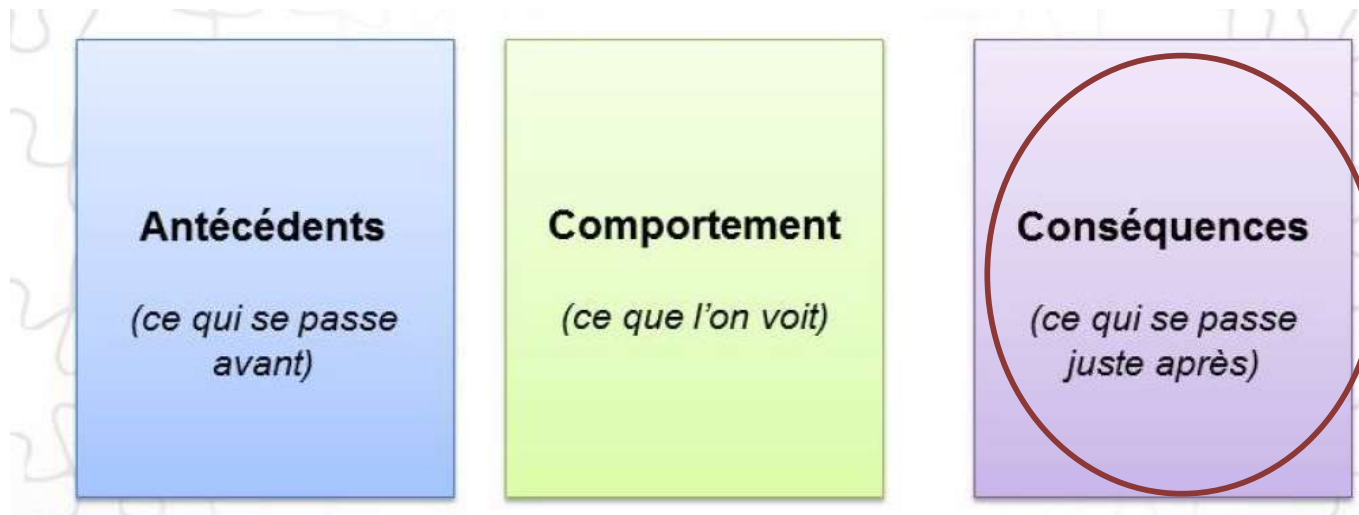


## IV. Le comportement

### ❖ Les comportements défis:

#### 3. Le comportement apparaît dans un contexte :

De quoi peut provenir le comportement ?



## IV. Le comportement

### ❖ Les comportements défis:

#### 3. Le comportement apparait dans un contexte :

Exemple:

| Antécédents                                                       | Comportement         | Conséquences                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| C'est le moment du regroupement, les enfants se mettent à chanter | Simon se met à crier | Simon est emmené dans une autre pièce pour ne pas perturber les autres enfants |

## III. Le comportement

### ❖ Les comportements défis:

#### 3 : Le comportement apparaît dans un contexte :

Exemple:

| Antécédents                                                       | Comportement         | Conséquences                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| C'est le moment du regroupement, les enfants se mettent à chanter | Simon se met à crier | Simon est emmené dans une autre pièce pour ne pas perturber les autres enfants |

#### Effet sur le comportement

Simon apprend qu'en criant, il n'est pas obligé de participer au regroupement

### ❖ Modifier un comportement:

Pour modifier un comportement il faut :

1. L'observer
2. Comprendre sa fonction
3. Le comportement apparait dans un contexte

Agir sur :

- \* Les antécédents
- \* Les conséquences
- \* l'Apprentissage d'un nouveau comportement

## ❖ Modifier un comportement:

Agir sur :

\* Les antécédents:

Un environnement prévisible stable

Utiliser les indices visuelles: Anticipation, séquençage

Prévisibilité, routine

Contrôle de l'environnement (éviter les situations dangereuses)

Clarification, guider

Petite dose (habituatation progressive)

Petit pas par petit pas (zone proximale de développement)

Vigilance Surcharges sensorielles

Changer l'ordre des évènements

Changer la façon de demander

Répondre dès les premiers signes

Avoir connaissance des évènements externes : sommeil, maladie, changement rescent...

## ❖ Modifier un comportement:

Agir sur :

\* Les antécédents:

Indices visuels

L'emploi du temps  
Les Séquençages  
Structuration de l'espace de travail  
Le Time-Timer

### III. Le comportement

#### ❖ Modifier un comportement:

Agir sur :

\* Les conséquences :

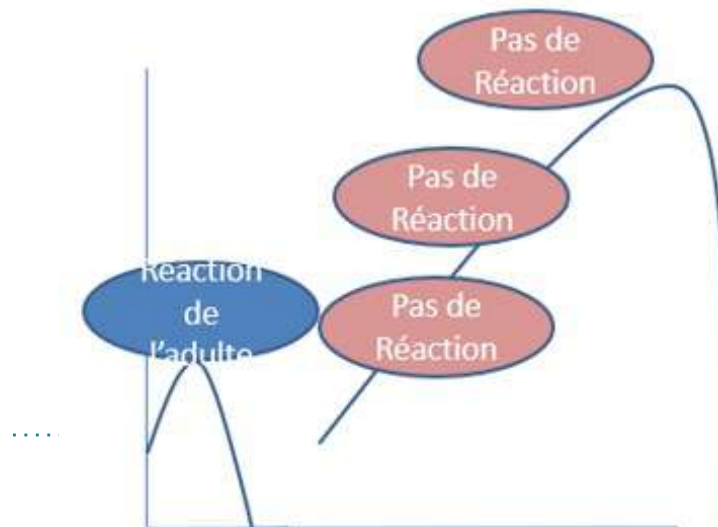
Une réponse stable :

Extinction du comportement défi : L'enfant n'obtient plus ou n'évite plus de cette façon

Renforcement du comportement adapté : L'enfant obtient ou évite immédiatement après la demande adaptée.

Attention :

On n'utilise pas d'extinction du comportement sur des comportement dont on ne peut gérer la monté en puissance.



.....  
*Ensemble, plus loin, plus fort*

## III. Le comportement

### ❖ Modifier un comportement:

Agir sur :

\* Les conséquences :

Le renforcement:

Un renforçateur augmente la survenue d'un comportement

Comment utiliser le renforçateur :

On choisi le comportement cible à renforcer

L'enfant choisi son renforçateur

On donne immédiatement après le comportement

Des renforçateurs puissants pour de nouveaux apprentissages

Veillez à être raisonnable dans les exigences

Préserver la valeur des renforçateurs



### III. Le comportement

#### ❖ Modifier un comportement:

Agir sur:

\* Les conséquences :

Le renforcement:

L'économie de jetons

video



### III. Le comportement

#### ❖ Modifier un comportement:

Agir sur :

\* L'apprentissage d'une communication fonctionnelle:

Guider l'enfant vers une communication adaptée (Geste, image, mots) de son besoin,  
Demander un jouet, un aliment, une attention, demander à éviter une situation, un casque anti-bruit, un moment de retrait dans une autre pièce etc.



### III. Le comportement

#### ❖ Modifier un comportement:

Agir sur :

\* L'apprentissage de la communication Alternative et Augmentée



### III. Le comportement

#### ❖ Modifier un comportement:

| Antécédents                                                                                                                                       | Comportement                                                       | Conséquences                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C'est le moment du regroupement, les enfants se mettent à chanter                                                                                 | Simon se met à crier                                               | Simon est emmené dans une autre pièce pour ne pas perturber les autres enfants                                                                   |
| Adaptation de l'environnement                                                                                                                     | Apprentissages                                                     | Conséquences                                                                                                                                     |
| EDT<br>Temps limité avec timer<br>(progressivement augmenté)<br>Place choisie pour éviter les stimulations<br>Participation quand moins d'enfants | Utilisation du PECS pour demander un casque,<br>Demander une pause | Simon n'est pas sortie du groupe s'il crie.<br>Il sort du groupe s'il demande une pause.<br>Lorsque le Timer Sonne Simon reçoit une renforçateur |