

Les habiletés sociales des enfants et ados avec Syndrome d'Asperger ou Autisme de Haut Niveau

Exemples d'accompagnement spécifique (en individuel et de groupe)

Emilie FLORENCE/ Bénédicte VERON
CRA Alsace pôle enfants/ados et SPEA Elsau

Une des techniques les plus répandues : les scénarii sociaux (C. GRAY)

- Quel type de problème social?
- Observation de l'enfant/ rencontre des parents et autres
- Différentes qualités (courts, écrits à la 1ère personne, conjugués au présent, montrer à l'enfant comment réagir dans une situation sociale
- 4 types de phrases (descriptive/ de perception interne/ directive/ de clôture)
- Adaptables en supports diverses

Se saluer

Il existe différentes manières de saluer ou de se saluer en fonction de la situation ou des familiarités de l'interlocuteur.

habituellement les gens saluent que les autres.

Quand je salue quelqu'un, c'est comme si je lui disais que je suis content de le voir. Je lui montre que je lui ai pensé à lui ou à elle.

Il existe plusieurs façons de saluer une personne. D'habitude, je regarde le visage des gens quand je les salue.

habituellement, je dis "Bonjour", "Salut" quand c'est le jour, et je dis "Bonsoir" ou "Bonne nuit" quand c'est la nuit.

Je peux aussi saluer en faisant un signe de la main.

Parfois, je peut saluer les gens en leur regardant et en faisant un sourire.

habituellement, les gens en font un signe de la tête. Je le fais en posant la tête sur le côté en souriant.

Il arrive aussi que je salue en serrant la main de la personne.

Parfois, quand c'est quelqu'un que je connais bien, par exemple, un membre de ma famille, et que je ne l'ai pas vu depuis longtemps, je peut lui dire "Bonjour" en faisant une accolade.

Parfois, c'est l'autre qui peut me saluer en premier. Quand ça arrive, je regarde le visage de cette personne et je lui réponds en la saluant moi aussi.

Quand je salue quelqu'un, je peux aussi lui demander "Comment ça va?". J'attends que la personne réponde à ma question. Attendre la réponse des gens montre que je fais attention à eux. Les gens se sentent appréciés et heureux quand je fais attention à eux.

Parfois, quand je salue les gens, il peut arriver qu'ils ne me regardent pas et ne me répondent pas. Ce n'est pas parce qu'ils sont fâchés contre moi ou qu'ils ne m'aiment pas. Parfois, c'est parce qu'ils ne m'ont pas entendu. Il arrive aussi que certaines personnes soient très timides et préfèrent ne pas répondre ou répondent en parlant très bas.

Parfois, les gens ne m'entendent pas parce qu'ils pensent à quelque chose et sont très concentrés. Dans ce temps là, ils ne s'aperçoivent pas que je leur parle. Je peux alors répéter mes salutations une autre fois.

Quand je vais rencontrer des gens, je vais pouvoir penser que les salutations sont agréables.



Quand je rencontre quelqu'un que je connais bien et que je suis content de le voir, je peut que je peut lui dire "Bonjour" en serrant sa main ou que je lui fais un câlin.





Les groupes d'entraînements aux habiletés sociales (GEHS)

Différents objectifs

- Savoir communiquer
- Savoir converser
- Savoir résoudre un problème



Principes de base

- Rendre les concepts abstraits le plus concret possible
- Planifier, structurer: le groupe doit être prévisible
- Constituer des groupes les plus homogènes possibles
- Multiplier les supports d'apprentissage
- Favoriser les activités en binômes ou en groupe

Entretiens et évaluations pré- et post-groupe

- Avec les parents
 - Avec l'enfant ou l'adolescent concerné
- Objectifs individuels et de groupe

Exemple de la mise en place de Groupes d'entraînement aux Hâbiletés Sociales

Organisation

- Rythme
- Nombre de personnes / groupe
- Âge des participants
- Homogénéité des compétences
- Niveau de développement de l'enfant
- animateur et co-animateur
- Implication des parents
- Application pratique en cours d'année avec objectif de groupe (organisation d'une sortie par ex) ou au sein de l'institution

Exemple de séance type

Différentes étapes

- Humeur du jour / base conversationnelle
- Retour des « missions »
- Thème
- Jeux de rôle/ feedback/ autocorrection
- « Mission »
(tâche à faire pour la généralisation)
- Jeu

Humeur du jour

Outils : la jauge d'humeur

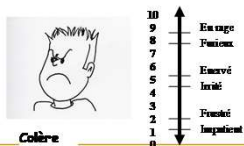
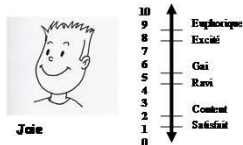
Différents objectifs

- Savoir définir son état interne/ s'auto évaluer
- Donner les éléments pertinents + et - de la semaine
- Ecouter les autres
- S'intéresser aux autres en leur posant des questions
- bon moyen pour enseigner les bases de la conversation

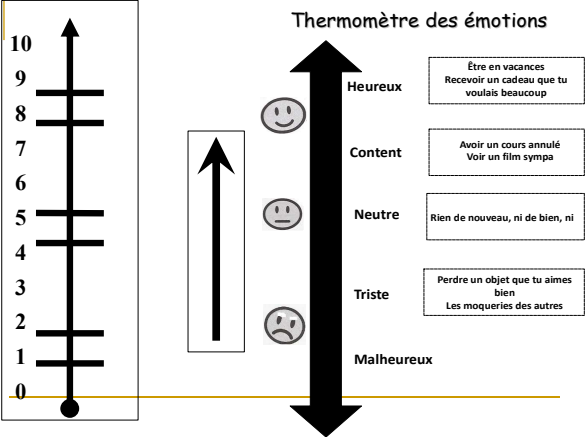
Au fur et à mesure des séances, partie de - en - structurée pour les entraîner à prendre des nouvelles des autres et à converser de manière efficace.

Les nuances de la joie et de la colère

Vocabulaire et communication non verbale



Thermomètre des émotions



Retour des « missions »

D'une séance à l'autre, des « exercices » sont toujours donnés aux enfants afin qu'ils puissent généraliser les compétences travaillées dans le groupe.

Systématiquement, nous faisons le point sur l'expérience de chacun par rapport à la tâche enseignée



Missions

1. Avec l'aide de tes parents et à partir d'événements de la semaine, remplis le tableau ci-dessous :

Je qui me rend heureux	
Je qui me fait peur	
Je qui me rend triste	
Je qui me met en colère	

2. Petit bonsoir ! Entraînes toi devant le miroir (après t'être lavé les dents par exemple) pour l'expression de l'émotion :



Mission

Réponds aux questions des 2 situations suivantes.

Situation 1

Dans la cour de récréation, Arnaud est en train de raconter une histoire à Antoine et Julien. Julien coupe la parole à Arnaud pour raconter qu'il a reçu un super cadeau.

Questions : Selon toi quelle émotion peut ressentir Arnaud ?
Comment réagit Arnaud ?

Trouve une manière plus appropriée pour Julien d'interrompre son copain Arnaud.

Exerce toi à faire deux compliments à une personne de ta famille et une personne de ton école (ex : « ce cours m'a bien intéressé »).

Note les réactions de ces personnes et comment tu te sens à ce moment là (ex : cela a été difficile à faire ou facile, je me sens fier, je me sens triste...)

> Compliment fait à :
Comment je me sens :

Situation 2

Il est 16 h, Sophie a très faim. Elle demande à sa maman où sont les tablettes de chocolat alors que sa maman est au téléphone.

Questions : Selon toi quelle émotion peut ressentir sa maman ?
Comment réagit la maman ?

> Compliment fait à :
Comment je me sens :

Trouve une manière plus appropriée pour Sophie de faire cette demande à sa maman.

Thème

Dans chaque groupe un thème de travail est enseigné

Ce thème peut rester le même pendant plusieurs séances selon la complexité de la notion à enseigner

On commence toujours par une explication théorique de la compétence à entraîner

Il faut être le plus concis et le plus précis possible sur ce qu'on attend d'eux

Progression des thèmes

Les émotions (perception, expression, gestion)

La communication non verbale

Les habiletés conversationnelles (tour de parole, interrompre, maintenir un sujet, partager des émotions, reconforter, faire un compliment, faire une critique..)

Résolution de problèmes sociaux (identification, solutions alternatives..)

Thèmes spécifiques / réagir aux moqueries, aller vers un groupe, téléphoner à un copain, quoi accepter/refuser d'un copain, partager un copain etc

Comment et quand interrompre

1. Décide si tu as besoin d'interrompre quelqu'un
2. Dis-lui toi jusqu'à ce que la personne CUIève le main si tu es en classe et que tu veux parler avec ton maître ou ta maîtresse.



3. Si les personnes à qui tu veux parler sont déjà en pleine conversation, ATTENDS qu'ils fassent une pause dans leur discussion ou ATTENDS qu'ils te regardent. Tu peux également te rapprocher d'eux et attirer leur attention en levant ton doigt.

NOTE : TU NE DOIS PAS ATTENDRE SI TU VEUX ALERTE QUELQU'UN A PROPOS D'UN DANGER IMMÉDIAT.

4. Tu peux dire « Excusez-moi » ou « Excusez-moi » ou « Pardon d'interrompre... » puis poser la question ou transmettre un message.



Participer à un jeu

Commencer un jeu

1. Établir les règles du jeu
Quel est le but du jeu ? Comment y jouer ?
2. Décider qui commence.

Tu peux utiliser un jeu de hasard comme une comptine, le lancer de dé (le plus grand ou le plus petit commence etc), etc.

3. Être attentif à ce que l'autre fait et attendre son tour

Gérer le fait de perdre

1. Dis-toi : « c'est juste un jeu, il y aura d'autres jeux ».
2. rappelle-toi, bien que tu perdes le jeu, tu peux gagner une amitié (ce qui est plus important) si tu te montres « bon joueur ».
3. Pour se montrer « bon joueur », tu pourrais dire à ton partenaire de jeu « félicitations », « bien joué ».
4. Tu peux serrer la main de ton partenaire de jeu et l'aider à ranger le jeu.

Gérer le fait de gagner

1. Si tu gagnes tu peux aussi gagner un ami si tu te montres « bon joueur ».
2. « Bon joueur » signifie :
 - ne pas trop te vanter d'avoir gagné, ne pas dire à l'autre qu'il est nul, ne pas insister sur le fait qu'il ait perdu. Cela peut le rendre triste ou en colère. Il n'a que de ne plus vouloir partager de jeu avec toi la prochaine fois.
 - Dire « bien joué »
 - Si les autres sont en colère parce qu'ils ont perdu, rappelle leur que ce n'est qu'un jeu et qu'ils pourraient gagner la prochaine fois.

Terminer un jeu

1. Quelle que soit la raison pour laquelle tu veux arrêter de jouer, dis à ton ou tes partenaires de jeu sur un ton agréable les raisons pour lesquelles tu ne veux plus jouer.
2. Si l'autre personne veut finir le jeu, essaie de ne pas partir et de terminer le jeu.

Commencer une conversation

1. Salue la personne : dis « Salut, comment tu vas ? Ça va ? », la première fois que tu croise cette personne.
2. Pose des questions au sujet de ce que cette personne est en train de faire actuellement ; par exemple : sur ce qu'elle est en train de manger, sur ses nouveaux habits, sur ce qu'elle est en train de lire...
3. Pose des questions à propos de ce qui est passé : par exemple : Comment était ton week-end, ta journée, ta semaine, tes vacances, ... ?
4. Pose des questions sur ce qui va se passer dans un futur proche ; par exemple : qu'est-ce que tu fais après l'école, ce week-end, ce trimestre ?
5. Pose des questions sur ce qui peut intéresser cette personne.

Terminer une conversation

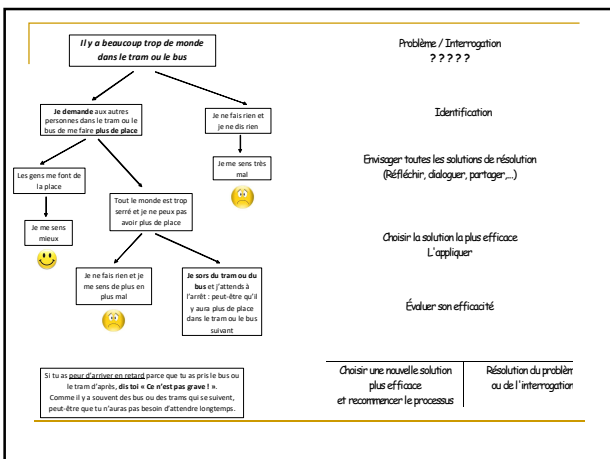
Différentes raisons amènent la fin d'une conversation :

- tu as quelque chose d'autre à faire ou tu es en retard pour aller quelque part
- tu t'ennuies
- tu vois que l'autre personne s'ennuie

En fonction de la raison, il existe différentes manières de signifier la fin de la conversation :

- si tu es en retard, dis « excuse moi mais je dois y aller car je suis déjà en retard ».
- si tu as quelque chose d'autre à faire, dis « excuse moi je dois y aller car j'ai autre chose à faire ».
- si tu t'ennuies, ne dis pas à l'autre personne que tu t'ennuies, car cela peut le blesser mais utilise une excuse ; par exemple : dis « excuse moi je dois y aller car j'ai autre chose à faire ».
- si tu vois que l'autre s'ennuie (il ne te regarde pas, soupire, semble intéressé par autre chose...), choisis ce qui est le plus adapté ; par exemple :
 - pense à l'arrêter de parler et à écouter ce que l'autre a à dire
 - change de sujet
 - pose des questions sur ce qui pourrait intéresser l'autre
 - résume ce que tu veux lui dire (sans trop de détails).

Et avant de partir tu peux lui dire : « à bientôt, à plus tard ».



Jeu de rôle

Une fois la compétence expliquée de manière théorique (5 à 10 min), la mise en pratique est nécessaire

Toujours montrer le modèle une première fois pour les compétences complexes

Les jeux de rôle se font par deux, soit deux personnes avec SA mais qui peuvent se compenser, soit une personne avec SA avec le co-animateur

Le feedback

Le jeu de rôle doit être constructif

Après le jeu de rôle, 3 choses

- demander à la personne comment elle s'est sentie par rapport la compétence travaillée
- demander aux participants leurs commentaires et conseils
- l'animateur reprend l'ensemble et pense à dégager le positif et cibler un objectif particulier

Utilisation de la vidéo très utile et attractif pour les jeunes

Fin de séance

Les séances doivent être ludiques de manière à donner envie aux membres du groupe de revenir

Terminer un groupe par un jeu sur les émotions, des mimes etc. est un très bon moyen

Attention aux mauvais perdants, bien sélectionner les jeux (jeu de coopération...)

Conclusion

- Meilleure compréhension des autres/
Acquisition de compétences
- Appropriation des supports et outils par les enfants (vidéo, thermomètre des émotions, fiches...)
- De la théorie à la pratique avec apport de leurs propres questionnements
- Travail en parallèle de l'estime de soi
- Implication des parents, mise en pratique/
généralisation

Merci de votre attention!!



Bibliographie (non exhaustive)

- Baghdadli A., Brisot-Dubois J., *Entraînement aux habiletés sociales appliqué à l'autisme*, Elsevier Masson (2011)
- Baker J.E., *Social Skills Training*, APC (2003)
- Baker J.E., *The Social Skills Picture Book*, Future Horizons (2001)
- Gray C., *Apprivoiser la jungle de la cour de récréation*, JPS (1996)
- Gray C., *Nouveau livre de scénarios sociaux*, JPS (1996)
- Monfort M., Monfort Juarez I., *L'esprit des autres I et II*, Entha (2001)
- Cassé A., Garin T., *S'amuser avec les habiletés sociales*, De Boeck Solal (2014)
- Jeu Orion, orthoédition / Sociabquizz
- Sites internet spécialisés
