

Méthodologie et évaluation - Cours 2

Olivier Bourgueil - Psychologue

Ce document est le support du cours que je donnais dans le Diplôme Universitaire ABA de Lille 3.

Pour toute question/remarque, me contacter :
 www.aba-sd.info

Economies de jetons et contrats

Economies de jetons

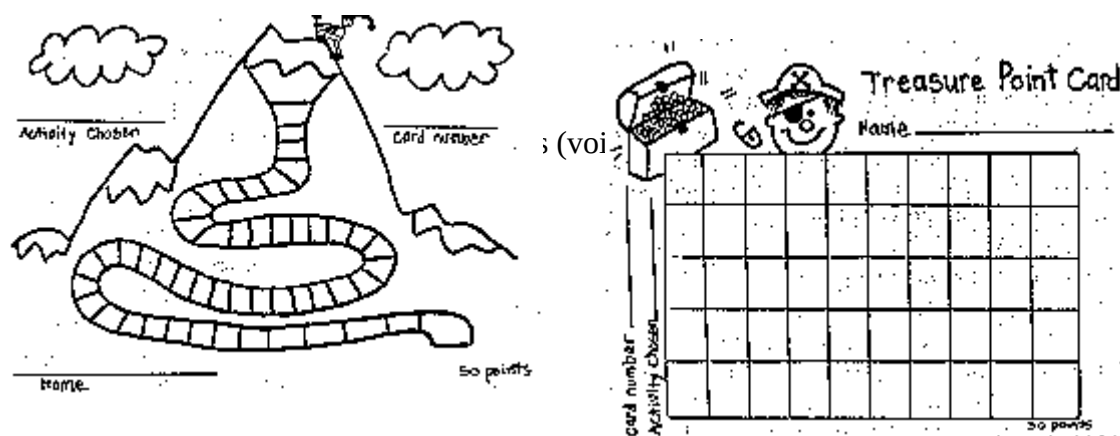
Les systèmes d'économie de jetons sont des systèmes hautement recommandés pour modifier des comportements. On peut les mettre en place dans tous types d'interventions et avec tous types de personnes.

Dans un système d'économie de jetons, il y a trois composantes majeures :

- une liste des comportements visés
- les jetons/points que les personnes peuvent obtenir en s'engageant dans les comportements visés
- les renforçateurs qui seront échangés contre les points obtenus (renforçateurs échanges)

Dans une économie de jetons, l'idée principale est que l'obtention des jetons va agir comme un renforçateur conditionné généralisé car par association avec les renforçateurs échanges, les jetons vont devenir eux-mêmes des renforçateurs (donc renforçateurs conditionnés). Comme l'argent ! Les économies de jetons peuvent commencer à enseigner à un enfant les bases du fonctionnement de l'économie dans nos sociétés.

De plus, comme ils pourront être échangés contre une variété de différents renforçateurs, ils deviendront des renforçateurs généralisés. Dans ce sens, leur efficacité est moins dépendante de l'état de motivation de la personne (Cooper, Heron & Heward, 2007) car ils peuvent servir à obtenir différents renforçateurs (donc même si l'EO pour un renforçateur en particulier est faible, les EO pour d'autres renforçateurs seront certainement plus fortes).



Pour mettre en place une économie de jetons, vous devez :

- 1 - identifier les comportements qui doivent être renforcés
- 2 - choisir les jetons qui vont être utilisés
- 3 - identifier les renforçateurs échanges
- 4 - établir les règles de l'échange (prix des renforçateurs - fréquence de l'échange - avec qui etc.)
- 5 - établir les règles selon lesquelles les jetons pourront être obtenus

1 - identifier les comportements qui doivent être renforcés

Il faut définir les comportements suivant les règles qui ont déjà été présentées.

Il faut bien sûr aussi avoir leur niveau de ligne de base, comme pour toute intervention.

Dans l'exemple avec la jeune fille diabétique, tous les comportements étaient définis avec elle, afin qu'il n'y ait pas d'ambiguïté.

Avec le jeune garçon autiste, après la mise en place du système, l'objectif était que pour les nouveaux apprentissages, il puisse obtenir un jeton après chaque comportement ; pour les apprentissages en maintenance, il devait pouvoir obtenir un jeton pour deux, trois ou quatre comportements émis.

2 - choisir les jetons

Ils doivent être visibles et rester visibles (exemple : des croix sur un tableau noir, effacées un jour sur deux par les personnes du nettoyage ne seraient pas un bon choix !), on peut utiliser toutes sortes de matériel. Des croix sur des feuilles, des jetons en plastique (ex. jetons de poker), des billes dans un pot, des trous dans des feuilles...

Les jetons doivent être sûrs pour les personnes.

On peut contrôler quand on les donne et ils ne peuvent pas être falsifiés.

On peut les emmener avec soi et les donner immédiatement après l'apparition du comportement.

Le jeton en lui-même ne doit pas être attrayant.

3 - identifier les renforçateurs échanges

Ici, on applique les mêmes règles pour identifier ce qui sera utilisé comme renforçateurs que dans les autres types d'interventions (observation - entretien - questionnaires - tests directs).

Notons que ces systèmes peuvent être utilisés en classe et que par exemple les renforçateurs pourraient être d'être chef de classe pour la journée, nourrir le lapin, avoir 10 minutes en salle d'ordinateur etc.

4 - établir les règles de l'échange

Pour commencer, on doit donner à la personne de nombreuses occasions d'échanger ses jetons contre des renforçateurs. Ceci donne une réussite à la personne et l'apprentissage de l'utilisation du système sera plus rapide et efficace. Ensuite, on pourra jouer sur plusieurs facteurs pour aller vers des contingences le plus naturelles possibles :

- augmenter le nombre de jetons à avoir pour obtenir un renforçateur

- diminuer le nombre de jetons obtenus pour tel ou tel comportement
- augmenter le délai entre deux échanges

Dans certains cas, il faut bien spécifier à quel moment l'échange pourra se faire (exemple, toutes les semaines à l'hôpital). Tous les mois avec papa etc.

Le prix des renforçateurs échanges doit aussi être facilement consultable.

5 - établir les règles selon lesquelles les jetons pourront être obtenus

Le nombre de jetons obtenus pour chaque comportement doit être visible facilement pour la personne participant au système. Comme expliqué précédemment, il faut s'arranger au début pour que la personne puisse obtenir facilement des renforçateurs échange (à calculer en fonction des niveaux de ligne de base des comportements cibles - Ex : avec Laure-Marie, on avait obtenu son niveau d'adhérence sur chaque comportement, par semaine, et on avait calculé pour que cela lui permette d'obtenir au moins un des renforçateurs, un des moins chers).

Présentation d'une procédure pour la mise en place de ce genre de systèmes avec des personnes atteintes d'autisme :

- 1 - utiliser un système avec un certain nombre de jetons (ex 5 ou 10) et on place tous les jetons sauf le dernier
- 2 - on demande à l'enfant de faire un comportement
- 3 - lorsque le comportement est réalisé, on lui donne un jeton, on l'aide à le placer, on l'aide à faire l'échange et on renforce immédiatement avec un renforçateur tangible (actuellement désiré).
- 4 - Avec du chainage arrière, on estompe les guidances jusqu'à ce qu'il fasse les différents sous-comportements (prendre le jeton, le poser etc..)
- 5 - Quand il fait toutes les étapes seul, on passe à 2 jetons, et comme l'enfant ne va peut-être pas comprendre, on lui donne deux instructions faciles (ou une « normale » et la deuxième « facile »). Donc on lui demande un comportement, on donne le jeton, on empêche de faire l'échange et on donne une deuxième instruction, très rapide à réaliser. Lorsqu'elle est réalisée, on donne le deuxième jeton et l'enfant peut faire l'échange, comme d'habitude.
- 6 - Lorsqu'il réussit bien (il attend les deux jetons avant de faire l'échange) avec deux jetons obtenus pour deux activités habituelles, on continue à augmenter le nombre de jetons à obtenir, pour arriver jusqu'à notre objectif.

Remarques :

Peut-on enlever des jetons ? Jamais au début de la mise en place de l'économie de jetons. Ensuite, éventuellement mais la punition négative reste une procédure de punition... (réponses émotionnelles négatives, échappement, association du système avec des événements aversifs...)

Ne pas signaler le jeton lorsqu'on le donne (ex : « super tu as gagné un point ! » à ne pas faire !). L'objectif est de se débarrasser des jetons on ne veut pas que l'enfant en reste dépendant. Alors on félicite verbalement (toujours !) la réussite du comportement demandé, mais pas le fait de gagner un jeton.

On peut donner plus de jetons si le comportement est « exceptionnel ».

On peut utiliser un système d'images/pictogrammes pour que l'enfant voie bien ce pour quoi il travaille.

Contrats

Un contrat est un document qui spécifie une relation entre l'émission de certains comportements (ou la non-émission de comportements indésirables !) et l'obtention de certaines conséquences.

Un contrat habituellement, spécifie comment deux ou plus personnes vont se comporter ensemble. Il spécifie leurs comportements.

Il peut être mis en place dans une grande variété d'environnements : maison - prison - hôpital etc. et avec une grande variété de personnes (enfants / ados / adultes, avec un trouble ou pas). Cependant, il est évident que la personne doit être capable de comprendre les tenants et aboutissants du contrat ; avec de jeunes enfants ou avec des personnes ayant des troubles importants, cela n'est pas recommandé.

Il n'est pas nécessaire que la personne sache lire mais les comportements doivent pouvoir être sous contrôle des instructions visuelles et/ou orales (enfants préscolaires avec de bonnes compétences verbales - enfants scolaires avec des compétences de lecture limitées - adultes n'ayant pas les compétences de lecture/écriture, mais ayant des compétences typiques conceptuelles et de langage, Cooper, Heron & Heward, 2007).

Les étapes pour mettre en place un contrat :

- choisir le/les comportement(s) (spécifier, éventuellement faire une analyse fonctionnelle)
- le/les décrire afin qu'ils puissent être observés et comptabilisés
- Identifier les renforçateurs et/ou les comportements alternatifs
- Choisir le médiateur, la personne qui sera garante des données
- Collecter les données initiales (ligne de base)
- Négocier le contrat avec les différentes personnes, prendre en compte tous les avis pour que le contrat satisfasse tout le monde
- Etablir le contrat
 - o Dates (accord / fin /renégociation)
 - o Comportements cibles
 - o Renforçateurs
 - o Ratio
 - o Signatures
 - o Quand se revoir
 - o [éventuellement, pénalités]
- Choisir le/les comportement(s) (spécifier, éventuellement faire une analyse fonctionnelle)

Ce n'est pas forcément le comportement le plus « marquant » qui doit être choisi en premier. On doit toujours essayer de choisir un comportement qui est fonctionnel, un comportement qui permettra à la personne d'obtenir des renforçateurs naturels.

Doivent faire partie du répertoire comportemental et être sous le bon contrôle du stimulus

- le/les décrire afin qu'ils puissent être observés et comptabilisés

Ils doivent être suffisamment précis pour que la personne qui va collecter les données n'hésite pas à se prononcer sur la question de si le comportement est apparu ou non. Si le comportement est trop peu précisément décrit, quand vous aurez les données, vous ne saurez pas si elles sont exactes.

Cette étape peut et doit parfois être faite en accord avec les personnes impliquées dans la procédure, afin que tout le monde soit d'accord sur ce qui est attendu, et pour éviter tout désaccord ultérieur.

- Identifier les renforçateurs et/ou les comportements alternatifs

On veut savoir ce qui va renforcer les comportements qui vont apparaître, ou le fait que certains comportements n'apparaissent pas.

- Choisir le médiateur, la personne qui sera garante des données

Cette personne va être très importante. C'est elle qui va collecter les données et vous aider à mettre en place / modifier le programme. Un bon médiateur doit être quelqu'un qui voit la personne souvent et qui est là aux moments où le comportement va ou doit apparaître.

Cela peut être un parent, un enseignant, un ami etc. On doit s'assurer que la personne pourra être objective (voir partie sur description des comportements) et pourra nous donner des données avérées.

Cette personne devrait être quelqu'un qui est apprécié.

Si les données que l'on veut collecter sont sous forme de produit fini (ex : 10 exercices de maths dans la semaine), on peut parfois se passer de médiateur.

- Collecter les données initiales (ligne de base)

A ce moment on peut commencer à récolter des données de ligne de base.

On va commencer par se rendre compte si le comportement est vraiment problématique ou pas. Les personnes consultant vont peut être se rendre compte qu'elles avaient une mauvaise impression.

En fonction de ce qui aura été vu dans les entretiens, on pourra choisir le mode d'enregistrement des données, par ex :

- o nombre de comportements par jour (pour un enfant qui insulte sa sœur)
- o nombre de comportements par semaine (pour un enfant qui se bagarre à l'école)
- o nombre de comportements par week-end etc.

- Négocier le contrat avec les différentes personnes, prendre en compte tous les avis pour que le contrat satisfasse tout le monde

On ne peut pas imposer un contrat, il faut le négocier afin que chaque partie se trouve en face d'un document avec lequel il est d'accord.

- Etablir le contrat

Il doit être écrit simplement et de façon à être compris par tous.

- o Dates (accord / fin /renégociation)
- o Comportements cibles

N'oublions pas qu'ils doivent être écrits de la façon la plus positive possible (ex : ne pas être en retard vs. être à l'heure)

- o Renforceurs et Ratio
- o Signatures
- o Quand se revoir
- o [éventuellement, pénalités et/ou bonus]

- Vérifier les données / le fonctionnement du contrat

On doit s'assurer du fonctionnement du contrat. Et du respect des règles de fonctionnement par toutes les personnes ; si le renforceur a été gagné, a-t-il vraiment été obtenu, les personnes n'ont-elles pas modifié des choses entre temps ?

Exemples de facteurs pouvant amener à l'échec du contrat :

- o comportement pas suffisamment spécifié
- o objectif trop élevé
- o « renforceur » non renforçant
- o Renforceur non obtenu ou obtenu par d'autres moyens que le respect du contrat
- o Pas assez honnête pour les différentes personnes
- o Contrat pas suffisamment clair pour la personne
- o Contrat pas suffisamment négocié
- o Des autres problèmes sont apparus entre temps
- o Le médiateur a-t-il bien compris le contrat
- o A-t-il respecté les clauses du contrat (ex : ne pas réprimander)
- o Les données ont-elles été prises correctement

- Etablir un nouveau contrat (quelle que soit l'efficacité du premier)

Si le contrat a été réussi, on en fait un nouveau, au début, en gardant les mêmes objectifs, mais en essayant d'estomper le plus efficacement possible le contrat.

Si le contrat n'a pas été réussi, on doit tout de suite analyser pourquoi, afin d'en refaire un qui ait une plus grande probabilité de réussite.

Modifications environnementales - Aménagement écologique

« Des modifications dans l'environnement qui à leur tour amèneront des changements dans les comportements visés » (Montreuil et Magerotte, p.139).

Ce sont des modifications surtout réalisées pour modifier les conditions habituellement associées à l'apparition de problèmes de comportements. Mais ce genre de procédures sont également utilisées dans la vie de tous les jours, par exemple le positionnement des produits dans les supermarchés pour évoquer des comportements d'achat.

On peut modifier :

- les lieux de vie de la personne (ex : pour un enfant qui se tape la tête sur la table lors des repas, la fonction du comportement étant de « faire du bruit », mettre un « bulgom » - nouvelle chaise et nouveau bureau pour ne pas balancer les jambes)
- le type et la quantité d'interactions (ex : augmenter les interactions positives)
- les méthodes d'enseignement (ex : renforcement plutôt que punition)
- les événements autour de la personne (bruit - température etc.)
- la prévisibilité (= réduction de l'incertitude / préparer et présenter les transitions / emplois du temps / timers)
- les horaires des activités (ex : faire le travail « bureau » plutôt en début d'après midi)

Remarque :

Certaines de ces modifications ne permettraient pas à la personne d'évoluer dans un environnement typique. On doit toujours penser dès le début à la façon dont va estomper l'utilisation de ces modifications (ex : supprimer les emplois du temps visuels...).

Désensibilisation systématique

C'est la procédure utilisée pour permettre aux personnes de vaincre leurs phobies, leurs anxiétés, leurs peurs. Cette procédure est en fait une procédure d'extinction répondante, c'est-à-dire les présentations d'un stimulus conditionné sans l'apparition du stimulus inconditionné ; ces présentations sont répétées jusqu'à ce que le stimulus conditionné ne provoque plus la réponse conditionnée.

Dans certains cas, on est dans une procédure de contre-conditionnement, c'est-à-dire qu'on identifie avec le patient des réponses opposées à la peur et qu'on lui enseigne à s'y engager lorsqu'il se trouve dans des situations induisant habituellement la peur.

Ceci peut être réalisé en présentant réellement le stimulus conditionné à la personne, ce qu'on appelle exposition 'in vivo', ou alors, comme ce n'est pas toujours possible (difficile d'emmener quelqu'un ayant une phobie des avions en voyage à toutes les séances) ou alors on peut faire de l'exposition en imagination.

Signalons que les avancées de l'informatique permettent de placer les gens dans des situations virtuelles paraissant de plus en plus réelles.

Wolpe (1958) propose ainsi des traitements en plusieurs étapes :

1 - construire une hiérarchie des peurs avec une liste de 15 à 20 items qui causent de la peur (ou 15 à 20 situations impliquant l'objet phobique).

2 - enseigner des méthodes de relaxation

3 - exposition : on dit au patient d'imaginer la scène la plus basse dans la hiérarchie, puis de se relaxer, puis de réimaginer la même scène, puis de se relaxer et alors d'imaginer la scène suivante etc. (typiquement, 3 à 5 scènes sont travaillées à la suite)

Ces traitements peuvent aussi être réalisés ‘in vivo’.

Il existe des variantes de ces procédures :

- Flooding : le thérapeute tente de placer la personne en présence du stimulus très tôt dans la thérapie et il faut que la personne ne puisse pas éviter la situation. Ce genre de procédure n'est évidemment pas à mettre en place pour toutes les phobies car on place directement la personne en contact avec l'objet phobique !
Le but est de provoquer des niveaux d'anxiété suffisamment élevés pour que l'extinction répondante se déroule.
Si la peur est très élevée, on peut proposer du flooding gradué, c'est-à-dire en exposant progressivement la personne au stimulus conditionné.
- « Auto-Désensibilisation » systématique

Self-management (auto gestion) et utilisation de programmes d'activités

Les procédures de self-management permettent aux personnes de surveiller leur propre comportement et de maintenir des comportements appropriés, même en l'absence du thérapeute, des éducateurs ou des personnes qui implémentent les programmes et ces procédures peuvent être appliquées avec succès chez les enfants atteints d'autisme. Ce type de procédures peut de plus être adapté et utilisé dans une grande variété d'environnements.

Exemple de la mise en place d'auto gestion pour l'enseignement de compétences de jeu adapté :

1 - entraînement à la discrimination entre les comportements appropriés et inappropriés avec les jouets choisis, par démonstration puis imitation

2 - implémentation de l'autogestion. Avec une montre, l'enfant apprend à noter toutes les 'x' secondes si il a émis un comportement de jeu correct ou non (cette durée est initialement choisie en fonction des compétences préalables de l'enfant, puis augmentée).

S'il joue correctement et note correctement son comportement, il obtient un renforçateur externe et peut continuer à jouer avec le jouet.

S'il ne joue pas correctement et note correctement, il est uniquement félicité verbalement, mais on enlève le jouet.

Lorsque le jeu approprié est maintenu lors des intervalles initiaux, ceux-ci sont augmentés progressivement.

Ensuite, l'enfant doit jouer correctement pendant 2 intervalles pour obtenir le renforçateur.

3 - estompage de la présence de l'expérimentateur

4 - retrait de l'utilisation du matériel d'autogestion

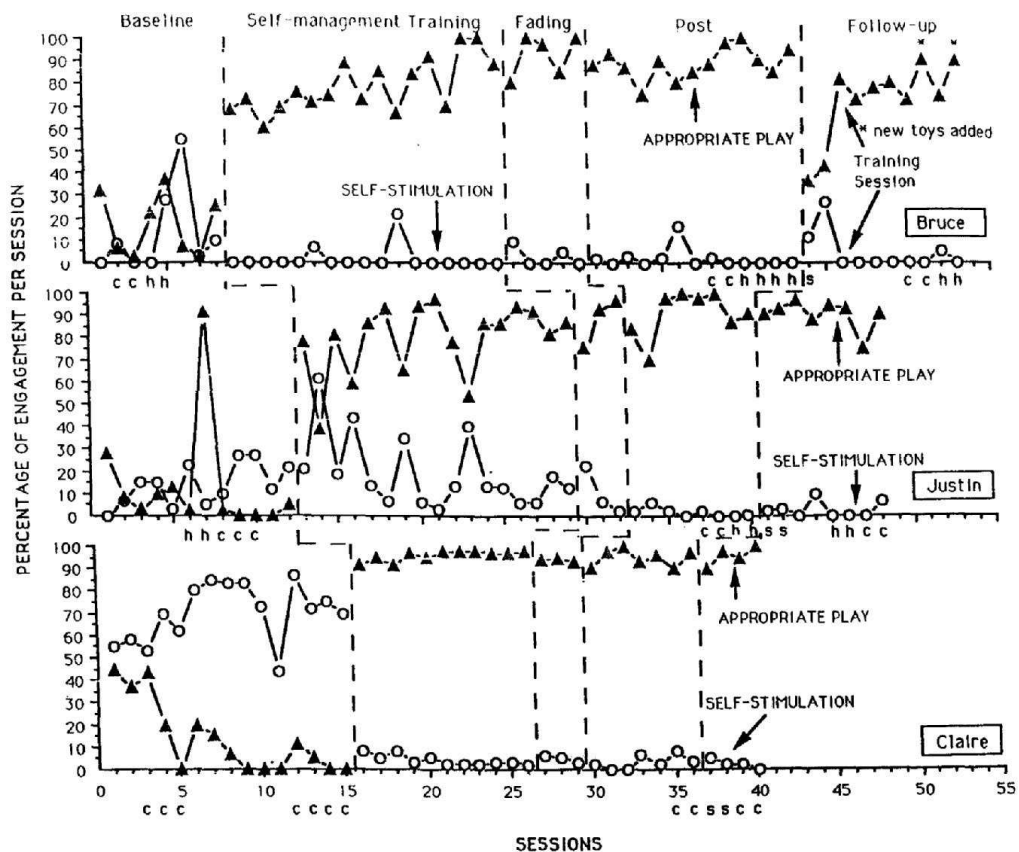


Figure 1. The percentage of 10-s intervals containing appropriate play and self-stimulatory behavior during baseline, self-management training, fading, posttreatment, and 1-month follow-up conditions. The baseline, posttreatment, and follow-up probes show the child's behavior in the absence of a treatment provider. Generalization probes are noted on the abscissa, clinic generalization probes are noted by "c," home probes are noted by "h," and probes that were introduced by a stranger are noted by "s." All other probes were taken during training.

Résultats tirés de Stahmer, A. C., & Schreibman, L. (1992). Teaching with autism appropriate play in unsupervised environment using a self-management treatment package. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 25(2), 447-459

Les applications des procédures d'autogestion sont nombreuses, par exemple, pour enseigner à des enfants à s'engager dans des comportements appropriés de jeu en l'absence de supervision (Stahmer, A. C., & Schreibman, L. (1992). Teaching with autism appropriate play in unsupervised environment using a self-management treatment package. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 25(2), 447-459), pour réduire les comportements stéréotypiques et pour augmenter les réponses à des initiations verbales émises par d'autres personnes de l'environnement.

Certains auteurs (ex : Koegel) décrivent l'auto gestion comme un comportement pivot, c'est-à-dire un comportement qui une fois enseigné aura des répercussions sur d'autres comportements qui n'étaient pas spécifiquement visés.

Ce qui amène à penser que l'apprentissage de compétences d'autogestion peut jouer un rôle pivot dans les comportements de l'enfant, ce sont certains résultats ayant montré que l'implémentation de ces procédures est liée à l'apparition de changements positifs sur d'autres comportements et à une généralisation accrue dans d'autres environnements (L. K. Koegel, Koegel, Harrower & Carter, 1999). Par exemple, dans la recherche mise en place par Stahmer et Schreibman (1992) l'apprentissage de comportements d'autogestion pour surveiller, grâce à un compteur attaché au poignet, les comportements de jeu approprié, ont amené une réduction significative des comportements d'autostimulation. Dans la recherche de Koegel *et al.* (1992), l'augmentation des réponses aux initiations verbales d'autrui s'est également accompagnée d'une réduction des comportements perturbateurs. Il est possible d'analyser ces résultats en

terme de renforcement différentiel, mais le résultat le plus intéressant est le fait que ces interventions permettent une amélioration généralisée des comportements de la personne.

Pour mettre en place de l'auto gestion :

A - Faire en sorte que le matériel nécessaire à l'autogestion soit simple.

Si cela est trop difficile, la personne, soit ne saura pas comment noter ses comportements, soit n'appréciera pas le système.

On peut utiliser tous les systèmes déjà présentés concernant l'enregistrement des comportements.

Exemple de système d'enregistrement des comportements :

Est-ce que je suis resté calme ?



Oui !	Non
	
	
	
	
	
	
	
	
	

B - Utiliser des indices supplémentaires indiquant à la personne qu'il doit noter ou émettre le comportement

Par exemple une vibration, un son, des images etc.

Ces prompts doivent pouvoir être diminués progressivement et ne doivent pas interférer avec les comportements ou les autres personnes de l'environnement.

Il peut être nécessaire de pratiquer un entraînement préalable pour que la personne sache reconnaître les instances de comportements corrects, comme dans la recherche présentée plus haut.

Ou alors, on entraîne spécifiquement les comportements (voir Pierce & Schreibman, 1994, JABA 27(3), p471-481).

C - Estomper la présence de la personne

D - Estomper l'utilisation du matériel

Dans l'étude de Pierce & Schreibman (1994), les auteurs utilisent des livres d'activités pour présenter à l'enfant les différentes sous composantes des comportements d'autonomie à effectuer (s'habiller - mettre la table etc.). Ce genre de procédure peut aussi être réalisé pour enseigner à l'enfant à s'engager dans des activités complexes et/ou longues comme du jeu seul.

Certaines des informations ci-dessous sont tirées de Activity Schedules for Children with Autism - McClannahan & Krantz (1999).

Les livres d'activités (aussi appelés programmes d'activités) consistent en des livres ou classeurs dans lesquels sont représentés sous forme d'image ou de mots écrits ce que doivent réaliser les personnes.

Note : nous utilisons tous ce genre de système pour savoir ce que nous avons comme obligations tel ou tel jour, certaines personnes écrivent même leurs listes de courses dans l'ordre des rayons, ceci constitue une liste d'activités.

Les prérequis :

- sur des images, le stimulus control est sur l'objet et non pas l'arrière plan
- appariement objet/objet
- appariement image/objet (l'enfant peut sélectionner l'objet correspondant à ce qui est représenté sur une image)
- accepter les guidances physiques
- savoir exécuter quelques activités

Si tous les prérequis ne sont pas présents, il est préférable de les enseigner séparément avant de pouvoir mettre en place un livre d'activités.

Le premier livre d'activités :

- vous devez commencer de préférence avec des activités déjà maîtrisées et variées (ne pas faire 5 puzzles à la suite par ex.)
- il ne doit y avoir que peu d'activités dans le premier livre (entre 3 et 5)
- choisissez des activités qui ont une fin clairement identifiable et identifiée par l'enfant
- préparez des photos où l'objet est clairement visible et mettez les dans un cahier / livre

Choisir les renforçateurs :

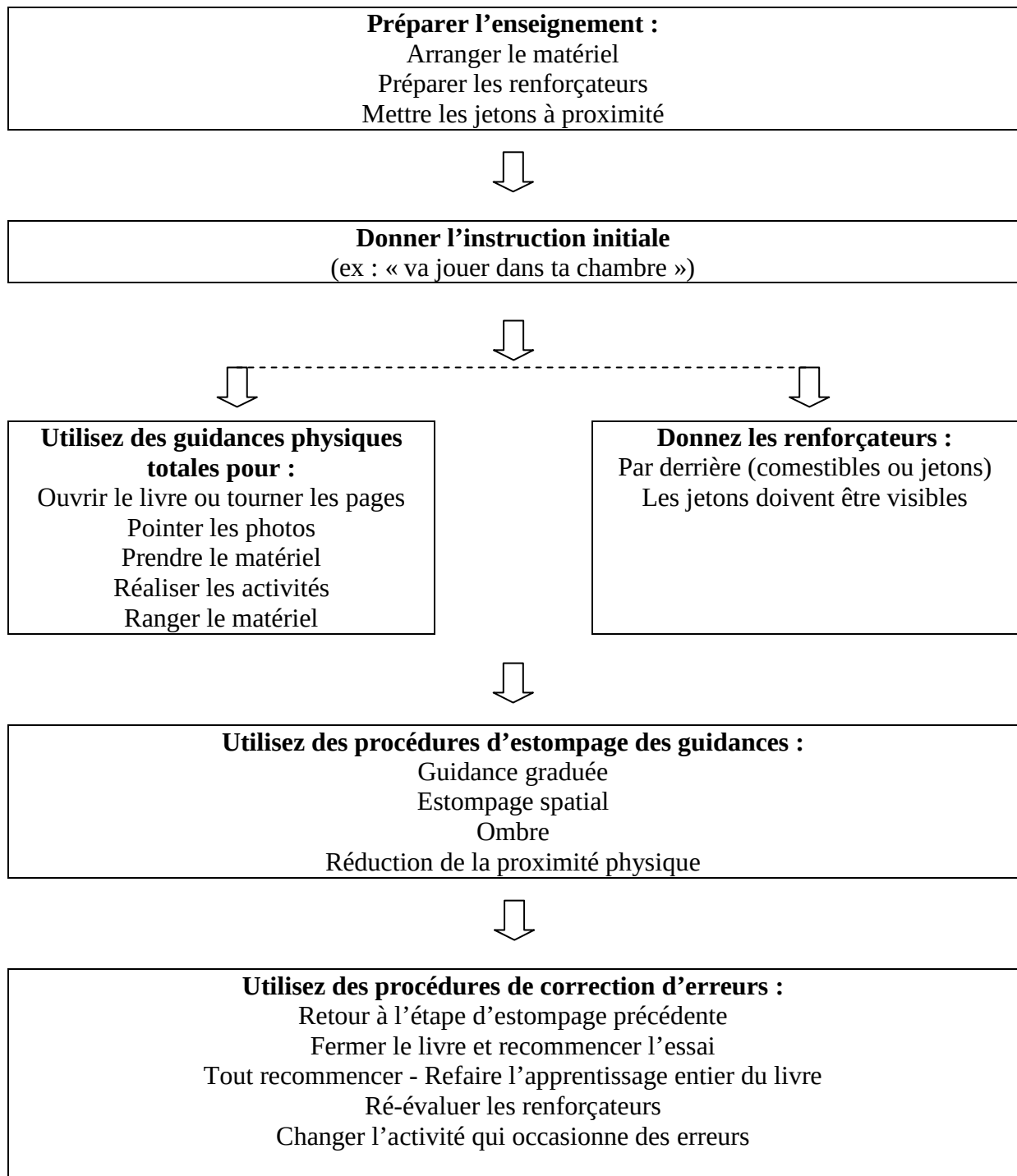
- jetons / activités / comestibles etc.

Lieu d'enseignement :

- choisir un endroit où le livre sera rangé
- choisir l'endroit où les activités seront accessibles

Enseignement de l'utilisation du livre d'activités (voir page suivante).

Enseignement de l'utilisation du livre d'activités (Figure tirée et adaptée de Activity Schedules for Children with Autism - McClannahan & Frantz, 1999). :



Notes :

- les guidances physiques permettent de réduire la probabilité d'erreurs et de développer l'indépendance
- c'est aussi pour l'indépendance que vous ne devez pas être visibles pendant l'activité
- Guidance graduée = diminuer l'intensité de la guidance physique
- Estompage spatial = changer l'emplacement de vos mains pour diminuer la guidance physique (ex : mains / poignets / avant-bras / épaules)
- Ombre = shadowing = les mains sont derrière la personne, mais sans contact
- Réduction de la proximité physique = s'éloigner progressivement
- Pour mesurer la réussite : noter chaque sous-comportement (tourner la page / pointer prendre etc..) pour chaque activité (activité 1 - activité 2 etc.).
- On peut aussi utiliser des mots à la place de photos / des listes à la place de classeurs

Préparer le texte :

Pierce & Schreibman, 1994. Teaching daily living skills to children with autism in unsupervised settings through pictorial self-management. JABA 27(3), p471-481.

Décrivez les participants.

Décrivez la procédure mise en place, y compris l'estompage de la présence de l'expérimentateur.

Que pouvez-vous dire à propos de la généralisation des comportements ?

Comment feriez-vous pour enseigner à un enfant à utiliser un livre d'activités pour qu'il enchaîne de façon indépendante trois jeux ?