

Good Behavior Game

Objectif

Créer un climat d'apprentissage positif en classe par le renforcement des conduites appropriées chez les jeunes.

DÉTERMINANTS VISÉS / BESOINS IDENTIFIÉS

- Autocontrôle et conduites sociales et comportementales
- Pratiques pédagogiques et éducatives
- Climat scolaire

CLIENTÈLE VISÉE

- Grand public
- Parents
- 0-5 ans / Préscolaire
- 6-12 ans / Primaire
- 13-20 ans / Secondaire
- Employeurs

NATURE DE L'ACTION

- Sensibilisation
- Prévention
- Maintien
- Intervention
- Raccrochage
- Compétences parentales

TYPE D'INTERVENTION

- Universelle**
Intervention préventive pour la population cible
- Ciblée**
Intervention intensive en sous-groupe
- Personnalisée**
Intervention spécialisée individuelle

Description de l'action

Good Behavior Game est une stratégie de gestion de la classe destinée à l'enseignant. Elle vise la réduction des comportements dérangeants et le renforcement des comportements appropriés chez les jeunes lorsqu'ils doivent effectuer leurs tâches. Il s'agit d'un jeu au cours duquel des règles simples et claires définissent des attentes comportementales. Les jeunes deviennent membres d'une équipe et doivent respecter les règles pendant la tâche proposée afin de faire gagner leur équipe. Le jeu permet l'alternance de périodes de concentration intense avec le plaisir de jouer et la compétition. Quatre éléments essentiels sont intégrés au jeu dans la classe :

- 1) Les règles de la classe (travailler silencieusement, lever la main, être poli, etc.);
- 2) Deux équipes sont formées. Chaque enfant est membre d'une équipe;
- 3) Les jeunes surveillent leur comportement et celui de leurs camarades (régulation) pour obtenir des récompenses parfois inusitées choisies par eux (faire le cheval sur sa chaise, prolonger une récréation, rire très fort, etc.). Les deux équipes peuvent gagner;
- 4) On utilise le renforcement positif avec les jeunes qui respectent les règles établies (individuellement ou pour l'ensemble de l'équipe). Les jeunes sont également invités à « rapporter » des comportements positifs de leurs camarades.

Constituantes

ACTEURS / PARTENAIRES ESSENTIELS

- École

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Enseignants
- Matériel (\$)
- Formation (\$)

Références

PERSONNE OU ORGANISME À CONTACTER

PAX Institute
PO Box 31205
Tucson, Arizona 85751
ÉTATS-UNIS

520 299-6770
info@paxis.org

GUIDE D'IMPLANTATION ET OUTILS

Information générale

- <http://goodbehaviorgame.org/>

Implantation

- www.docstoc.com/docs/24733837/THE-GOOD-BEHAVIOR-GAME-MANUAL

Matériel

- www.eirc.org/website/wp-content/uploads/2011/09/3.PAX_Game.pdf

Information en français

- www.gov.mb.ca/healthychild/pax/index.fr.html

Évaluation

PRINCIPAUX EFFETS DÉMONTRÉS

Les études permettent d'observer que les comportements dérangeants diminuent considérablement dans les classes où le programme est implanté. L'une d'entre elles fait également ressortir que les enseignants ont davantage de ressources positives pour intervenir auprès des jeunes plutôt que de faire appel à des mesures correctives. De plus, certaines études ont permis d'observer chez les jeunes, à plus long terme, une baisse de la délinquance juvénile et de la consommation de substances psychoactives.

Rapport d'évaluation

RODRIGUEZ, Billie Jo (2010). *An Evaluation of the Good Behavior Game in Early Reading Intervention Groups* [Dissertation], Oregon, University of Oregon Graduate School, Department of Special Education and Clinical Sciences, 159 p., [En ligne].

https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/10921/Rodriguez_Billie_Jo_phd2010sp.pdf?sequence=1