

# MÉDIAGRAPHIE COMMENTÉE

## Le système d'émulation : Quand et comment l'utiliser au primaire ?

Hébert, L.<sup>1</sup>, Gagnon-Tremblay, A.<sup>2</sup> et Gaudreau, N.<sup>3</sup>

### Articles scientifiques et professionnels

Billingsley, G.M., McKenzie, J.M. et Scheuermann, B.K. (2020). The effects of a structured classroom management system in secondary resource classrooms. *Exceptionality*, 25(8), 317-332. <https://doi.org/10.1080/09362835.2018.1522257>

Cette étude présente cinq éléments importants de la gestion de classe, notamment établir et enseigner des attentes positives, donner des rétroactions spécifiques, utiliser des systèmes de renforcement individuel et de groupe ainsi qu'intervenir lors de comportements inappropriés en classe. Ces éléments ont été mis en relation afin de structurer les classes spéciales au secondaire. Les résultats ont montré que ce type de gestion de classe est efficace et les comportements des élèves se sont améliorés.

Bowman-Perrott, L., Burke, M. D., Zaini, S., Zhang, N. et Vannest, K. (2016). Promoting Positive Behavior Using the Good Behavior Game. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 18(3), 180-190. <https://doi.org/10.1177/1098300715592355>

Cet article présente la stratégie de gestion de classe « The Good Behavior Game » utilisée dans les classes préscolaires, primaires et secondaires. Cette stratégie a comme objectif d'augmenter l'apparition des comportements prosociaux et de diminuer ceux qui sont perturbateurs. Cette stratégie serait l'une des plus efficaces pour diminuer les comportements perturbateurs et inappropriés des élèves. De plus, les élèves à risque ou présentant des troubles affectifs et comportementaux sont ceux qui bénéficient le plus de cette stratégie.

Caldarella, P., Larsen, R. A. A., Williams, L., Wills, H. P. et Wehby, J. H. (2020). "Stop Doing That!": Effects of Teacher Reprimands on Student Disruptive Behavior and Engagement. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 23(3), 163-173. <https://doi.org/10.1177/1098300720935101>

Cet article présente une étude effectuée auprès d'élèves du primaire visant à évaluer l'effet des réprimandes des enseignants sur les comportements perturbateurs et l'engagement des élèves à risque de troubles émotionnels et comportementaux. Bien que la réprimande puisse diminuer les comportements perturbateurs dans l'immédiat, les résultats montrent que cette stratégie n'est pas efficace à long terme et ne permet pas leur engagement.

Flower, A., McKenna, J. W., Bunuan, R. L., Muething, C. S. et Vega, R., Jr. (2014). Effects of the Good Behavior Game on challenging behaviors in school settings. *Review of Educational Research*, 84(4), 546-571. <https://doi.org/10.3102/0034654314536781>

Les auteurs de cet article ont examiné 22 articles revus par des pairs afin de déterminer l'efficacité de la stratégie de gestion de classe « The Good Behavior Game » visant à prévenir les comportements difficiles. Les résultats démontrent des effets modérés à importants sur les comportements difficiles et que l'application adéquate des procédures de récompense est nécessaire à l'efficacité de l'intervention.

1. B. Éd., étudiante à la maîtrise en psychopédagogie, Faculté des sciences de l'éducation, Université Laval.

2. M.A., étudiante au doctorat, Faculté des sciences de l'éducation, Université Laval.

3. Ph. D., professeure titulaire, Faculté des sciences de l'éducation, Université Laval.

Fortin, A., Prud'homme, L. et Gaudreau, N. (2016). Le recours au système d'émulation par les enseignants du primaire. *La Foucade*, 16(2), 7-9.

Cet article présente les principaux résultats d'une recherche menée auprès d'enseignants du primaire sur leur utilisation des systèmes d'émulation. Les résultats suggèrent que 95,2% des répondants utilisent le système d'émulation pour l'ensemble du groupe alors que la recherche montre qu'il est plus efficace auprès d'un ou de quelques élèves sur une courte période pour diminuer les comportements graves et persistants.

Gaudreau, N., Nadeau, M.F. et Massé, L. (2022). L'utilisation des systèmes d'émulation au primaire. *Vivre le primaire*, 35(2), 65-67.

Cet article explique comment faire pour bien utiliser les systèmes d'émulation et propose des pistes de réflexion quant au choix d'utilisation de ces systèmes. Il faut notamment que le système ait comme objectif de motiver l'enfant et de faire apprendre un comportement en renforçant son apparition par des conséquences. Les conditions d'efficacité de l'utilisation du système d'émulation ainsi que des questions à se poser et des considérations sont présentées.

Groves, E. A., May, R. J., Rees, R. E. et Austin, J. L. (2022). Adapting the good behavior game for special education classrooms. *Psychology in the Schools*, 59(5), 1015-1031. <https://doi.org/10.1002/pits.22496>

Cette étude présente l'utilisation de la stratégie de gestion de classe « The Good Behavior Game » utilisée dans des classes spécialisées auprès d'élèves avec des déficiences intellectuelles et physiques. Les adaptations de cette stratégie sont présentées. Les résultats montrent que ce jeu est efficace pour réduire les comportements perturbateurs des élèves et ceux qui sont non centrés sur la tâche demandée.

Massé, L., Verret, C., Gaudreau, N. et Nadeau, M.-F. (2018). *Portrait des pratiques éducatives utilisées pour les élèves présentant des troubles du comportement et conditions de mise en place*. Rapport scientifique intégral. Québec, Qc: Fonds de recherche du Québec Société et Culture.

Ce rapport présente une étude visant à brosser le portrait des pratiques enseignantes pour gérer les comportements difficiles (préscolaire, primaire, secondaire), à vérifier le lien entre les pratiques utilisées et certaines variables individuelles comme l'attitude envers l'inclusion scolaire et le sentiment d'efficacité personnelle et à cerner les conditions qui favorisent ou non la mise en œuvre des pratiques probantes pour la gestion des comportements.

Pokorski, E.A., Barton, E.E. et Ledford, J.R. (2017). A review of the use of group contingencies in preschool settings. *Topics in early childhood special education*, 36(4), 230-241. <https://doi.org/10.1177/0271121416649935>

Cet article présente une étude synthétisant les recherches sur l'utilisation des contingences de groupe dans les classes d'éducation préscolaire. Les auteurs ont analysé 28 éléments dans cinq domaines afin de déterminer les caractéristiques des études, les résultats, la rigueur et la crédibilité des résultats. Ils ont notamment observé des tendances quant aux types de contingence de groupe utilisés, la qualité des récompenses offertes et les contextes utilisés.

Reinke, W. M., Stormont, M., Herman, K. C., Wachsmuth, S. et Newcomer, L. (2015). The brief classroom interaction observation-revised: An observation system to inform and increase teacher use of universal classroom management practices. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 17(3), 159-169. <https://doi.org/10.1177/1098300715570640>

Cet article vise à déterminer la fiabilité et la validité d'une mesure d'observation (Brief classroom interaction observation-revised) des pratiques enseignantes et de gestion de classe universelles dans les écoles primaires. Les résultats montrent que la mesure peut être utilisée de manière fiable dans le contexte de classe et qu'elle est associée à des concepts comme la gestion de classe et l'épuisement professionnel.

Simpson, J. N., Hopkins, S., Eakle, C. D. et Rose, C. A. (2020). Implement Today! Behavior Management Strategies to Increase Engagement and Reduce Challenging Behaviors in the Classroom. *Beyond Behavior*, 29(2), 119-128. <https://doi.org/10.1177/1074295620909448>

Cet article présente trois stratégies de gestion de classe s'adressant aux enseignants de classes ordinaires et spécialisées. Les stratégies présentées consistent à féliciter les élèves en fonction de leur comportement, à les faire jouer à « The Good Behavior Game » ainsi qu'à leur donner l'occasion de répondre aux demandes de l'enseignant. Les stratégies bien mises en œuvre permettent de réduire les comportements difficiles de tous les élèves de la classe.

Weis, R., Osborne, K. J. et Dean, E. L. (2015). Effectiveness of a Universal, Interdependent Group Contingency Program on Children's Academic Achievement: A Countywide Evaluation. *Journal of Applied School Psychology*, 31(3), 199-218. <https://doi.org/10.1080/15377903.2015.1025322>

Cette étude vise à tester la stratégie « The Good Behavior Game » afin de déterminer ses effets sur la réussite scolaire des élèves d'âge primaire. Cette stratégie nécessite l'interdépendance de groupe afin d'améliorer le comportement des élèves en classe. Les résultats montrent que la stratégie a des effets significatifs en lecture et en mathématiques. Les résultats sont plus marqués chez les garçons et chez les élèves issus de milieux défavorisés.

Wilcox, H. C., Petras, H., Brown, H. C. et Kellam, S. G. (2022). Testing the Impact of the Whole-Day Good Behavior Game on Aggressive Behavior: Results of a Classroom-Based Randomized Effectiveness Trial. *Prevention science: the official journal of the Society for Prevention Research*, 23(6), 907-921. <https://doi.org/10.1007/s11211-022-01334-y>

Cette étude vise à tester « The Good Behavior Game » lors d'une journée entière auprès d'élèves d'âge primaire pendant trois années scolaires. Les principaux objectifs sont de diminuer les comportements agressifs et d'augmenter l'engagement en classe. Les résultats montrent notamment que la trajectoire agressive empruntée par les garçons était significativement plus faible après l'implantation du programme. Les auteurs affirment que l'implantation de ce programme aiderait les enseignants à mieux accompagner les élèves au niveau de leur apprentissage et de leur comportement.

## Livres et chapitres de livre

Archambault, J. et Chouinard, R. (2022). *Vers une gestion éducative de la classe (5<sup>e</sup> éd.)*. Chenelière Éducation.

Ce livre aborde les pratiques pédagogiques favorables à l'épanouissement des compétences des élèves du primaire et du secondaire en s'appuyant sur les fondements théoriques d'une gestion de classe efficace. Il aborde les conditions propices à l'apprentissage et à l'enseignement ainsi que leur maintien et le rétablissement de celles-ci le cas échéant.

Gaudreau, N. (2024). *Gérer efficacement sa classe: les ingrédients essentiels (2<sup>e</sup> éd.)*. Presses de l'Université du Québec.

Ce livre s'adresse au personnel enseignant et suggère des moyens et des stratégies d'intervention pour une gestion de classe efficace, en se basant sur les six composantes de la gestion de classe. Il propose des exercices, des pistes de réflexion, des outils et des références qui permettent de faciliter l'autoévaluation et le transfert vers la pratique.

Nadeau, M.F., Couture, C. et Gaudreau, N. (2020). Les interventions comportementales. Dans L. Massé, N. Desbiens et C. Lanaris (dir.), *Les troubles du comportement à l'école (3<sup>e</sup> éd., p. 261-288)*. Chenelière Éducation.

Ce chapitre de livre aborde les fondements et les concepts théoriques de l'approche comportementale, les stratégies et les principes de base selon le contexte d'intervention en classe, les interventions comportementales selon le modèle multiniveau et les conditions d'efficacité et les facilitateurs à la fidélité des interventions.

## Ressources multimédias

Duchaine, M.-P. et Gaudreau, N. (2024). *Le système d'émulation : Quand, comment et auprès de qui devons-nous en faire usage? Devrions-nous les abolir dans les classes au primaire?* (no 15) [épisode d'un balado audio]. Dans *L'éducation sous la loupe* de l'UMR Synergia. Balado Québec. <https://baladoquebec.ca/leducation-sous-la-loupe-de-lumr-synergia/episode-003-comment-soutenir-leducation-inclusive-en-milieu-scolaire>.

Dans cet épisode de balado, Nancy Gaudreau, professeure et chercheure à l'Université Laval, discute des systèmes d'émulation instaurés en classe. Elle explique les différents types de contingence de groupe en précisant quand, comment et auprès de qui les systèmes d'émulation devraient être utilisés. Elle termine en présentant quelques erreurs fréquentes des enseignants lors de l'implantation de systèmes d'émulation.

SciShows Psych presents The Good Behavior Game (2019): <https://www.youtube.com/watch?v=Nc0Tw6ISYKk>

Cette vidéo présente le fonctionnement de la stratégie de gestion de classe « The Good Behavior Game ». Celle-ci consiste à séparer le groupe en deux afin de former deux équipes. Chacune d'elles doit adopter les bons comportements qui ont préalablement été enseignés afin d'avoir la possibilité d'obtenir une récompense. Le vidéo présente aussi les effets positifs à long terme de cette stratégie, comme l'augmentation de la productivité et de la créativité.

U-TTEC Lab presents Good Behavior Game Animated Modeling Video for Teachers (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=PDkbPhC59cY>

Cette vidéo présente un exemple d'application de la stratégie de gestion de classe « The Good Behavior Game ». Une enseignante montre comment elle détermine les règles à suivre dans le cadre d'un jeu. Elle accompagne les élèves dans l'atteinte des objectifs qui ont été fixés à partir des règles de classe.