

À noter que la cotation de l'état ou du comportement de l'enfant s'effectue immédiatement après l'administration de chaque tâche cognitive et directement sur les feuilles de cotation dans l'espace réservée à cet effet

Coopération-opposition (Coop)

Cette échelle traite de l'habileté de l'enfant à coopérer avec l'intervieweur/e lors d'une activité. Un score élevé est donné aux enfants qui manifestent objectivement un intérêt à participer aux activités proposées par l'intervieweur/e sans poser de problème. Un score faible est donné aux enfants qui manifestent objectivement leur opposition.

Coopération élevée (3) : L'enfant coopère constamment avec l'intervieweur/e. Il lui pose des questions pertinentes à la tâche et cherche à obtenir des éclaircissements afin de mieux comprendre celle-ci. Il répond aux questions avec entrain et semble heureux d'être en relation avec l'intervieweur/e. De plus, il manifeste verbalement son intérêt pour les jeux proposés et il émet des commentaires positifs sur ce qui lui est montré ou sur ce qu'il a à faire. Pour effectuer les tâches, l'enfant ne nécessite pas d'encouragement. Il initie habituellement les actions appropriées ou demandées et le fait de lui-même. Aussi, l'enfant applique de son mieux les règles du jeu. Il se peut que l'enfant ait besoin d'un peu d'orientation pour le ramener à la tâche (par exemple, un bref rappel d'une instruction), mais il revient à la tâche sans difficulté.

Coopération modérée (2) : L'enfant fait la tâche plus passivement, il la fait car nous lui demandons de le faire. Il lui arrive de fixer le vide comme s'il était dans la lune. Il a parfois besoin d'encouragement ou de support pour terminer l'activité. L'intervieweur/e se doit de motiver l'enfant en lui rappelant que le jeu achève, qu'il y aura d'autres jeux qui suivront, ou lui donnera d'autres encouragements appropriés. Il peut être nécessaire de négocier des jouets, des pauses ou toute autre chose visant à aider l'enfant à terminer la tâche. De plus, il se peut que l'enfant coopère bien mais pendant une partie de la tâche seulement. L'enfant a aussi un besoin d'orientation plus fréquent. Finalement, il se peut que l'enfant fasse de brèves pauses pour raconter quelque chose qui est hors contexte mais il reprend la tâche facilement après ces petites pauses. Donc, en général, l'enfant coopère modérément pour cette activité.

Opposition (1) : L'enfant est oppositionnel quand il dit qu'il ne veut plus jouer, ou quand il tourne le dos à l'intervieweur/e pour lui signifier non-verbalement qu'il ne désire plus poursuivre l'activité proposée. Il peut arriver que, malgré les encouragements de l'intervieweur/e ou de tierces personnes, l'enfant persiste à ne plus vouloir participer. De plus, l'enfant peut exprimer ses frustrations ou sa colère de façon verbale en insultant les gens de l'entourage, y compris l'intervieweur/e, en faisant une crise (se jeter par terre en criant, en pleurant et/ou en frappant le sol avec ses pieds et/ou ses mains) ou il l'exprimera de façon non-verbale en dirigeant son agressivité vers des objets de la pièce et non contre des personnes (frapper la table, lancer des objets contre le mur ou par terre, piétiner des objets, tenter de les briser). Notez que l'agressivité physique est cotée séparément. L'enfant pourra aussi exprimer son ennui face à la tâche en soupirant, en baillant, en se couchant la tête sur la table, ou en verbalisant son sentiment d'ennui. L'enfant peut également montrer son opposition en rejetant l'intervieweur/e ou en lui désobéissant. Il peut arriver, qu'en surface, l'enfant semble bien coopérer. Toutefois, cette collaboration se fait uniquement selon ses propres conditions, il voudra alors jouer aux différents jeux mais en imposant ses règles au lieu d'appliquer les règles prescrites. Finalement, l'enfant peut tenter de manipuler l'intervieweur/e afin d'obtenir ce qu'il veut. Il pourrait alors simuler certains maux, l'incompréhension d'une consigne simple, ou manifester un besoin intense et soudain d'une chose ou d'une personne (souvent perçu comme un caprice de l'enfant)

Hyperactivité-calme (Hyp)

Cette échelle traite du degré d'activité physique de l'enfant lors de l'exécution des tâches. Un score élevé est donné aux enfants qui semblent incapables de rester en place. Un score faible est donné aux enfants qui, au contraire, démontrent un comportement très calme.

Hyperactivité élevée (3) : L'enfant bouge sans arrêt, il grimpe, court, saute, danse et se déplace sans cesse. Il peut aussi bouger énergiquement sur son banc (grand balancement du haut du corps). L'intervieweur/e doit constamment demander à l'enfant de se rasseoir. Il arrive que l'intervieweur/e doive aller chercher l'enfant.

Hyperactivité modérée (2) : L'enfant bouge sur son banc, il peut, par exemple se tortiller quand il est assis depuis longtemps, se balancer tranquillement sur son banc, balancer ses jambes en dessous de la table, ou jouer avec ses mains ou ses doigts. Il se peut que l'enfant se lève ou marche un peu pour se dégourdir les jambes mais l'intervieweur/e n'éprouve pas de difficulté à le ramener à la tâche, et il demeure en place.

Hyperactivité faible (1) : L'enfant est très calme, il bougera très peu et seulement lorsque nécessaire. Habituellement, il ne se lèvera pas de son banc sauf si l'intervieweur/e le lui demande. Donc, il bougera quand il est nécessaire de le faire et attendra même l'accord de l'intervieweur/e pour faire certains mouvements demandés.

Agression physique (Agg)

Cette échelle traite de l'agression physique faite par l'enfant et dirigée envers l'intervieweur/e ou une tierce personne au cours des tâches. Un score élevé est donné aux enfants qui agressent 2 fois ou plus soit l'intervieweur/e et/ou d'autres personnes présentes dans la pièce. Un score faible est donné aux enfants dont le comportement d'agression est totalement absent durant la tâche.

Agression élevée (3) : L'enfant frappe, mord, donne des coups de pied ou des coups de poings, lance des objets envers une personne, pousse violemment ou enlève brusquement des objets à une autre personne et ce, **2 fois ou plus** durant la tâche.

Agression modérée (2) : L'enfant frappe, mord, donne des coups de pied ou des coups de poings, lance des objets envers une personne, pousse violemment ou enlève brusquement des objets à une autre personne, **1 seule fois** durant la tâche.

Absence d'agression (1) : L'enfant ne fait aucun des comportements agressifs décrits en (3) ou en (2).

Besoin d'approbation (App)

Cette échelle traite du besoin de l'enfant à être approuvé soit sur le plan relationnel ou dans sa performance aux différentes tâches proposées par l'intervieweur/e. Un score élevé est donné aux enfants qui manifestent très fréquemment ce besoin durant le jeu. Un score faible est donné aux enfants pour lesquels ce besoin est absent durant l'activité.

Besoin d'approbation élevé (3) : L'enfant cherche **trois fois et plus** à valider ses réponses auprès de l'intervieweur/e durant la tâche, il a tendance à changer ses réponses en fonction de la réaction de l'intervieweur/e (si l'intervieweur/e réagit positivement à la réponse de l'enfant il la gardera, si l'intervieweur/e ne répond pas clairement, il changera sa réponse dans le but d'évoquer une réaction d'évaluation de l'intervieweur/e). À ce moment là, l'enfant semble souvent hésiter entre deux réponses. Il est aussi porté à demander à l'intervieweur/e de faire la tâche à sa place ou du moins avec lui pour s'assurer d'une réussite. L'enfant a aussi tendance à fortement réagir quand on lui souligne qu'il a fait une erreur (montrera son désaccord, se frustrera ou démontrera des signes de colère, de tristesse ou de gêne en lien avec l'erreur commise, il pourrait aussi décider d'abandonner le jeu). Ces réactions sont clairement reliées au fait que nous lui avons indiqué qu'il a fait une erreur. L'enfant cherche **trois fois et plus** pendant la tâche à se faire complimenter sur des aspects de sa performance, en demandant par exemple « je suis bon, hein ? », ou sur des aspects de sa personne, en demandant par exemple « je suis fort, hein ? » (accorde beaucoup d'importance à être le meilleur et veut se le faire dire).

Besoin d'approbation modéré (2) : L'enfant cherche **une ou deux fois** durant la tâche à valider ses réponses auprès de l'intervieweur/e, il lui arrivera alors de changer ses réponses en fonction du non-verbal de l'intervieweur/e afin de lui plaire. Il demandera à l'intervieweur/e de faire la tâche à sa place ou du moins avec lui et il cherchera à se faire complimenter mais la manifestation de ce besoin arrivera **une à deux fois** au plus pendant la tâche.

Besoin d'approbation inexistant (1) : Il y aura absence de ce comportement durant le temps de l'observation. Et même au contraire, l'enfant sera certain de ses réponses et répondra sans hésiter.

Timidité (Tim)

Cette échelle traite de la timidité de l'enfant envers l'intervieweur/e. Dans certains cas, il pourrait s'avérer être impossible de faire une tâche à cause d'une trop grande timidité chez ce dernier. Un score élevé est donné aux enfants extrêmement timides. Un score faible est donné aux enfants ne présentant pas de signe de timidité évident.

Timidité élevée (3) : L'enfant rougit lorsque l'intervieweur/e lui présente la tâche et/ou il refuse catégoriquement de communiquer avec l'intervieweur/e (absence de contact visuel et verbal). Il se peut que le professeur vous avertisse du comportement de l'enfant, qu'il vous informe de fait que l'enfant réagit toujours comme cela quand il rencontre une nouvelle personne. Il peut aussi aller se cacher, ne pas vouloir quitter la salle de classe et/ou se mettre à pleurer.

Timidité modérée (2) : L'enfant entre en relation avec l'intervieweur/e mais il ne le regarde pratiquement jamais, son regard est dirigé soit par terre ou dans une toute autre direction. L'enfant répond à voix très basse aux questions de l'intervieweur/e et il arrive que les réponses soient difficiles à comprendre.

Timidité faible (1) : L'enfant ne manifeste pas les comportements ci-haut mentionnés. Il communique aisément avec l'intervieweur/e, il peut s'amuser en sa présence, rire avec la personne, et il n'a pas besoin de la présence des parents pour accomplir les tâches.

Humeur (Hum)

Cette échelle évalue l'humeur de l'enfant durant les tâches. Un score élevé est donné aux enfants qui présentent des signes évidents d'une humeur bonne. Un score faible est donné aux enfants qui présentent des signes évidents d'une humeur mauvaise.

Bonne humeur (3) : L'enfant démontre une humeur positive, c'est-à-dire qu'il rit, qu'il est excité, content, et enthousiasmé durant les tâches. Il verbalise son humeur en disant qu'il est content, que les jeux sont plaisants ou qu'il a hâte de commencer le jeu.

Neutre (2) : L'enfant a une attitude de nonchalance envers les activités proposées et envers l'intervieweur/e. Il est passif et ne semble ni s'amuser, ni s'ennuyer. Il manifeste peu d'émotion face à ce qu'il vit au cours de la passation. Ce score peut aussi être attribué aux enfants qui présentent autant d'affects positifs que d'affect négatifs au cours de la tâche.

Mauvaise humeur (1) : L'enfant démontre un affect négatif, c'est-à-dire qu'il semble fâché ou bougon mais pas seulement en réaction à un échec ou à une erreur. Il est facilement irritable durant les jeux et semble fatigué, impatient, ennuyé et confus. Il peut aussi avoir l'air triste ou déçu par les jeux proposés. Il verbalise son mécontentement, indique que les jeux ne sont pas intéressants, ou qu'il a hâte que les jeux soient terminés.

Validité de la tâche

Voici une mesure indépendante de celles décrites ci-haut, elle vise à établir si les données recueillies durant la passation sont valides ou non-valides en fonction des distractions survenues durant la tâche dans l'environnement de l'enfant.

Validité élevée (3) : Il n'est survenu aucune distraction notable pouvant affecter les résultats de l'enfant lors de la tâche (passation faite dans le silence dans une salle assez bien aménagée et hors de la portée des bruits courants d'une école ainsi que hors de la portée des gens qui circulent dans l'école).

Bonne validité (2) : Des distractions plus ou moins longues sont survenues, mais ne remettent pas en cause de façon évidente la validité du test en question. Ces distractions sont externes à l'enfant et peuvent être de durées variables. Il peut s'agir d'une sonnerie de téléphone, d'un besoin d'aller à la toilette, ou d'une interruption de la passation par un membre de l'école pour une raison autre que d'influencer la performance de l'enfant au jeu. L'enfant est distrait un certain temps mais il n'éprouve pas de problème à terminer le jeu après qu'on lui ait redonné la consigne générale de la tâche.

Interférence majeure (1) : Ce type de distraction peut invalider entièrement le test administré. Il survient souvent quand l'enfant est aidé par une tierce personne malgré nos interventions, ou lorsque d'autres facteurs externes distraient l'enfant et rendent difficile, voir impossible, la réintégration à la tâche.

Validité de l'intervieweur/e

Cette mesure sert d'auto-évaluation pour l'intervieweur/e. Il est très important que les erreurs d'administration soient rapportées car elles peuvent influencer grandement les données recueillies. Il faut noter qu'il est toujours important d'administrer les tâches conformément au protocole, toutefois, il est possible que certaines erreurs surviennent.

Validité élevée (3) : L'intervieweur/e ne fait aucune erreur.

Bonne validité (2) : L'intervieweur/e fait de petites erreurs. Il modifie une partie des instructions au lieu de les dire textuellement, il est plus ou moins clair/e dans son feedback, etc. Toutefois, il n'y a pas de perte de données.

Tâche invalide (1) : Doit survenir que très occasionnellement. L'intervieweur/e oublie une partie de la tâche ou ne pose pas certaines questions. Il en résulte une perte de données ce qui a comme conséquence d'invalider la tâche.

POUR consultation seulement