

Grille Comportement de l'enfant et validité de la tâche

La grille Comportement de l'enfant et validité de la tâche permet d'évaluer le comportement de l'enfant et le contexte dans lequel les activités du WPPSI ont été réalisées. Cette grille doit **absolument** être remplie immédiatement à la fin de chaque test, pour chaque enfant.

Vous devez évaluer les comportements de l'enfant, les sources de distraction et la qualité de l'administration avec une échelle d'un à trois. **Les descriptions complètes des échelles se trouvent dans les pages suivantes.**

WPPSI

1 2 3
Absent/Faible Modéré Élevé

BLC							
Coopération 1 2 3	Hyperactivité 1 2 3	Agressivité 1 2 3	Approbation 1 2 3	Timidité 1 2 3	Humeur + 1 2 3	Distraction 1 2 3	Administration 1 2 3
RIM							
Coopération 1 2 3	Hyperactivité 1 2 3	Agressivité 1 2 3	Approbation 1 2 3	Timidité 1 2 3	Humeur + 1 2 3	Distraction 1 2 3	Administration 1 2 3
CON							
Coopération 1 2 3	Hyperactivité 1 2 3	Agressivité 1 2 3	Approbation 1 2 3	Timidité 1 2 3	Humeur + 1 2 3	Distraction 1 2 3	Administration 1 2 3
Lollipop							
Coopération 1 2 3	Hyperactivité 1 2 3	Agressivité 1 2 3	Approbation 1 2 3	Timidité 1 2 3	Humeur + 1 2 3	Distraction 1 2 3	Administration 1 2 3
PPVT							
Coopération 1 2 3	Hyperactivité 1 2 3	Agressivité 1 2 3	Approbation 1 2 3	Timidité 1 2 3	Humeur + 1 2 3	Distraction 1 2 3	Administration 1 2 3

Description des échelles

Voici une description détaillée des échelles de la grille et la bonne façon de les évaluer.

COOPÉRATION

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

Coopération faible/Opposition (1) : L'enfant est oppositionnel quand il dit qu'il ne veut plus jouer, ou quand il tourne le dos à l'intervieweur pour signifier non-verbalement à ce dernier qu'il ne désire plus poursuivre l'activité proposée. Il peut arriver que, malgré les encouragements de l'intervieweur 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, 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 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 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).

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 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.

Coopération élevée (3) : L'enfant coopère constamment avec l'intervieweur. Il lui pose des questions pertinentes à la tâche et cherche à obtenir des éclaircissements afin de mieux comprendre celui-ci. Il répond aux questions avec entrain et semble heureux d'être en relation avec l'intervieweur. 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.

HYPERACTIVITÉ

Cette échelle traite du degré d'activité physique de l'enfant lors de l'exécution des tâches. Un score faible est donné aux enfants qui démontrent un comportement très calme. Un score élevé est donné aux enfants qui, au contraire, semblent incapables de rester 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 ou ses parents le lui demandent. Donc, il bougera quand il est nécessaire de le faire et attendra même l'accord de l'intervieweur pour faire certains mouvements demandés.

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 n'éprouve pas de difficulté à le ramener à la tâche, et il demeure en place.

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 doit constamment demander à l'enfant de se rasseoir. Il arrive que les parents ou l'intervieweur doivent aller chercher l'enfant.

AGRESSION PHYSIQUE

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

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

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

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

BESOIN D'APPROBATION

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. Un score faible est donné aux enfants pour lesquels ce besoin est absent durant l'activité. Un score élevé est donné aux enfants qui manifestent très fréquemment ce besoin durant le jeu.

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

Besoin d'approbation modéré (2) : L'enfant cherche l'approbation une ou deux fois (1-2) durant la tâche : il cherche à valider ses réponses auprès de l'intervieweur - il lui arrivera alors de changer ses réponses en fonction du non-verbal de l'intervieweur afin de lui plaire - ou il demandera à l'intervieweur de faire la tâche à sa place ou du moins avec lui, ou encore, il cherchera à se faire complimenter sur sa performance.

Besoin d'approbation élevé (3) : Le besoin d'approbation peut se manifester de plusieurs façons. (1) L'enfant cherche à valider ses réponses auprès de l'intervieweur durant la tâche : il a tendance à changer ses réponses en fonction de la réaction de l'intervieweur (si l'intervieweur réagit positivement à la réponse de l'enfant, il la gardera, si l'intervieweur ne répond pas clairement, il changera sa réponse dans le but d'évoquer une réaction d'évaluation de l'intervieweur). À ce moment-là, l'enfant semble souvent hésiter entre deux réponses. (2) Il est aussi porté à demander à l'intervieweur de faire la tâche à sa place ou du moins avec lui pour s'assurer d'une réussite. (3) 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. (4) L'enfant cherche 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). On attribuera une cote de 3 (besoin d'approbation élevé) si l'enfant manifeste l'un ou l'autre de ces comportements 3 fois et plus (3+) pendant la tâche.

TIMIDITÉ

Cette échelle traite de la timidité de l'enfant envers l'intervieweur. Un score faible est donné aux enfants ne présentant pas de signe de timidité évident. 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.

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

Timidité modérée (2) : L'enfant entre en relation avec l'intervieweur, mais il ne la regarde pratiquement jamais, son regard est dirigé soit par terre ou dans une tout autre direction. L'enfant répond à voix très basse aux questions de l'intervieweur et il arrive que les réponses soient difficiles à comprendre. L'enfant participera aux tâches uniquement en présence des parents, il pourrait avoir besoin de leur simple présence ou d'un contact physique avec au moins un d'entre eux.

Timidité élevée (3) : L'enfant rougit lorsque l'intervieweur lui présente la tâche et/ou il refuse catégoriquement de communiquer avec l'intervieweur (absence de contact visuel et verbal). Souvent les parents vous auront avertis de ne pas vous en faire, qu'il réagit toujours comme cela quand il rencontre une nouvelle personne. Il peut aussi aller se cacher. Il se colle spontanément sur ses parents et/ou il se met à pleurer. Dans ces cas extrêmes, il peut vous arriver de devoir parler aux parents afin de trouver une façon de diminuer la gêne de l'enfant et de favoriser un meilleur contexte de passation.

HUMEUR

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

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.

Neutre (2) : L'enfant a une attitude de nonchalance envers les activités proposées et envers l'intervieweur. 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'affects négatifs au cours de la tâche.

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.

DISTRACTION – ÉVALUATION DES DISTRACTIONS PENDANT L'ADMINISTRATION

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.

Aucune distraction (1) : 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 pièce assez bien aménagée et hors de la portée des bruits courants d'une maison ainsi que hors de la portée des autres membres de la famille).

Distractions mineures (2) : Des distractions plus ou moins longues sont survenues, mais ne remettent pas en cause de façon évidente la validité du questionnaire 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 la famille 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.

Distractions majeures (3) : Ce type de distractions peut invalider entièrement le test administré. Il survient souvent quand l'enfant est aidé soit par ses parents ou par un ou des membres de la fratrie malgré nos interventions, ou lorsque d'autres facteurs externes distraient l'enfant et rendent difficile, voire impossible, la réintégration à la tâche.

ADMINISTRATION – ÉVALUATION DE LA QUALITÉ DE L'ADMINISTRATION

Cette mesure sert d'auto-évaluation pour l'intervieweur. 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.

Tâche invalide (1) : Doit survenir que très occasionnellement. L'intervieweur 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.

Bonne validité (2) : L'intervieweur fait de petites erreurs ou apporte des modifications au protocole de l'administration des tâches. Par exemple, il modifie une partie des instructions au lieu de les dire textuellement, il reformule une question dans ses mots, il réagit négativement ou trop positivement (verbal ou non verbal) face à une réponse de l'enfant, il donne une définition d'un mot d'une question. Toutefois, il n'y a pas de perte de données.

Validité élevée (3) : L'intervieweur ne fait aucune erreur. Aucune modification n'est apportée au protocole de l'administration des questionnaires.