

Consignes pour la passation et la correction des épreuves évaluant le manque du mot

Anne Bragard

1) Tâche de dénomination

→ **tâche** : dénommer le plus rapidement possible des photographies d'objets et d'animaux présentées une par une sur ordinateur au centre de l'écran.

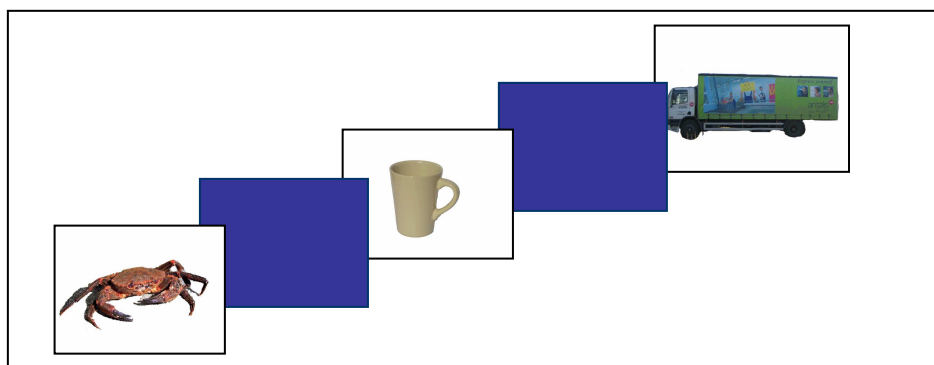


Figure 1 : Illustration de la passation de la dénomination de substantifs

→ **consignes pour l'expérimentateur** :

- Sélectionner l'épreuve « dénomination de substantifs »
- Prévoir un enregistrement audio de toute la passation
- noter en parallèle les réponses de l'enfant sur le protocole (voir dans la rubrique « protocole »)
- lorsque l'enfant a dénommé le mot, il faut appuyer directement sur la barre d'espacement afin d'enregistrer le temps de réponse (temps écoulé entre l'apparition de la photographie et la réponse orale de l'enfant). Il est conseillé de s'entraîner à cette manipulation.
- Si l'enfant ne parvient pas à dénommer l'image après environ 7 secondes, un indiçage phonémique lui est proposé. En cas d'échec, la première syllabe est ensuite donnée à l'enfant pour l'aider à récupérer l'étiquette phonologique. La capacité à récupérer le mot grâce à un indiçage est en effet un indice de manque du mot.
- L'ordinateur enregistre automatiquement les temps de dénomination du sujet lorsque l'épreuve est réalisée jusqu'au bout (il faut cependant noter et/ou enregistrer les productions de l'enfant !). Avant de débiter l'épreuve en tant que telle, il vous est demandé dans quel répertoire et sous quel nom vous souhaitez enregistrer les données de l'enfant.

REM: dans cette épreuve, ainsi que dans toutes les autres, il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espacement pour passer à l'item suivant. Une page de couleur sépare les items afin de permettre à l'enfant ou à l'expérimentateur de faire un commentaire sans entraver la prise de données.

Sachez également que si vous souhaitez interrompre la tâche en cours de passation, il vous suffit d'appuyer sur « ESC ».

→ **cotation**

- 0 ou 1
 - o 1 point si l'item est bien dénommé du 1^{er} coup
 - o 0 si erreur ou non réponse ou besoin d'indigage
- cette cotation doit se faire à la main suite à la prise de note ou en s'aidant de l'enregistrement sonore
- les erreurs sont classées en différentes catégories (voir tableau I)
- le temps de latence moyen est calculé pour les items bien dénommés uniquement ! L'ordinateur enregistre les temps de réponses pour chaque item dans un tableau xls. A vous de calculer le temps moyen de dénomination pour les items correctement dénommés UNIQUEMENT ! (pour cela, il vous est conseillé de remplacer, dans le tableau xls, les temps de dénomination des items mal dénommés par un point afin que ces temps ne soient pas pris en compte lors du calcul de la moyenne. Un exemple de fichier avec les résultats vous est présenté sur le site)

Tableau I : exemples de la classification des erreurs dans la tâche de dénomination

Type d'erreurs en dénomination	Exemples
sémantique	"pull" pour "chemise"
phonologique	"crevette" pour "cravate"
visuelle	"sac" pour "cadenas"
circonlocution	"un truc pour faire des ronds" pour "compas"
ne sait pas	"ça j'ai jamais vu"
ne sait plus	"oh je sais plus"
sans lien	"aspirateur" pour "loupe"

2) Tâche de désignation

→ **tâche** : choisir l'image qui correspond au mot proposé oralement (ex., couteau) parmi 4 images distractrices à savoir un distracteur sémantique (ex., fourchette), un distracteur phonologique portant sur la première syllabe (ex., couronne), un distracteur phonologique portant sur la rime (ex., bateau) et un distracteur neutre (ex., lunettes).

→ **consignes pour l'expérimentateur** :

- Avant d'administrer cette épreuve, coller des gommettes de couleur sur le clavier (voir figure 2)
 - o Q : jaune
 - o D : rouge
 - o G : vert
 - o J : blanc
 - o L : bleu



Figure 2: Illustration de la passation de la désignation de substantifs

- sélectionner ensuite l'épreuve « désignation de substantifs »
- Attention, il faut soit un bon son produit par l'ordinateur, soit ajouter des baffles externes pour que l'enfant entende bien les mots.
- noter les éventuelles erreurs de manipulation de l'enfant, les autocorrections (ex : un enfant qui dit « oups je voulais pas choisir cette image-là mais celle-là »).
- Attention : ne pas laisser l'enfant répondre trop rapidement sans regarder l'ensemble des images. Il faut donc lui demander de remettre les mains près de lui avant de choisir l'image, lui dire qu'il ne faut pas aller trop vite et qu'il faut bien regarder la couleur en dessous de l'image qu'il a choisie.

→ **cotation**

- 0 ou 1 : l'ordinateur détermine directement dans le fichier des résultats si l'enfant a réussi ou échoué chaque item. Il encode également la réponse choisie par l'enfant dans la colonne.
- Il faut cependant ensuite classer ses erreurs selon le lien avec la cible; l'erreur étant déterminée par le distracteur choisi par l'enfant en cas d'échec (voir tableau II). Par exemple, une erreur sémantique est attribuée si l'enfant choisit le distracteur sémantique.

Tableau II : exemples de la classification des erreurs dans la tâche de désignation

Type d'erreurs en désignation	Exemples
sémantique	"âne" pour "cheval"
phonologique-rime	"sauterelle" pour "truelle"
phonologique-début	"chèvre" pour "chaise"
sans lien	"artichaut" pour "compas"

3) Tâche de jugement sémantique

→ **tâche** : dire si le mot proposé oralement par l'ordinateur correspond à l'image qui apparaît sur l'écran (ex., on présente l'image de raisins et on dit /mûre/). Chaque image est présentée une fois avec le mot correct (ex., raisin), une fois avec un distracteur proche sémantiquement (ex., mûre) et une fois avec un distracteur sans lien (ex., échelle).

→ **consignes pour l'expérimentateur** :

- Coller préalablement un petit bonhomme sur la lettre Q (content) et la lettre L (pas content)



- sélectionner ensuite l'épreuve « jugement sémantique ». Trois versions de cette épreuve sont nécessaires mais devront être administrées à des moments différents au cours des séances (ne pas les administrer les unes après les autres)

→ **cotation**

- 0 ou 1 : l'ordinateur détermine directement dans le fichier des résultats si l'enfant a réussi ou échoué chaque item. Cependant, pour réussir cette épreuve, l'enfant doit répondre correctement dans les 3 situations (image présentée avec mot correct ou distracteur), dans les trois versions !

4) décision lexicale auditive

→ **tâche** : juger si un stimulus auditif correspond à un mot ou non. La forme phonologique correcte et la forme incorrecte des items mal dénommés sont proposées à l'enfant.

→ **consignes pour l'expérimentateur** :

- sélectionner ensuite l'épreuve « jugement sémantique ».
- touche de réponse : Q et L

→ **cotation**

- 0 ou 1 : l'ordinateur détermine directement dans le fichier des résultats si l'enfant a réussi ou échoué chaque item.

5) Jugement phonologique

→ **tâche** : juger si un mot présenté oralement est correct ou non face à une image.

→ **consignes pour l'expérimentateur :**

- coller un petit bonhomme sur la lettre Q (content) et la lettre L (pas content)



- sélectionner ensuite l'épreuve « jugement sémantique »

→ **cotation**

- 0 ou 1 : l'ordinateur enregistre directement les réponses de l'enfant dans un fichier qui comprend les scores 0 ou 1 obtenus.