

Performances visuelles

Code	Nom de la tâche	Objectif de la tâche	Consigne	Exemples	Critères	Réussites	Observations
Visu 1	Associer des objets identiques entre eux	Quand on donne un objet à l'enfant, il l'associe avec un objet identique dans un ensemble de 3 objets	« Mets ensemble »		1 : association d'un objet avec un identique parmi 2 items 2 : 2 objets - objets parmi 2 items 3 : 5 objets - objets parmi 3 items 4 : au moins 10 objets - objets parmi 3 items	0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4	
Visu 2	Associer des images identiques	Quand on donne une image, l'enfant l'associe à son identique parmi 3	« Mets ensemble »		1 : association une image à son identique dans un ensemble de 2 images 2 : 2 images - images parmi 2 images présentées 3 : 5 images - images parmi 3 images proposées 4 : au moins 10 images - images parmi 3 images proposées	0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4	
Visu 3	Associer une image à un objet	Quand on donne l'image d'un item, l'enfant sait associer cette image à l'objet correspondant et ceci parmi 3 objets proposés	« Mets ensemble »		1 : peut associer un seul item par présentation 2 : peut associer 3 items successivement	0 1 2 0 1 2 0 1 2 0 1 2	
Visu 4	Associer un objet à une image	Quand on donne un item, l'enfant peut associer l'objet à l'une des trois images présentées	« Mets ensemble »		1 : peut associer un seul item par présentation 2 : peut associer 3 items successivement	0 1 2 0 1 2 0 1 2 0 1 2	
Visu 5	Classer, trier des items non identiques dans des catégories	Quand on propose une variété d'images ou d'objets, et un ensemble d'item échantillon appartenant chacun à trois catégories d'item, l'enfant peut trier les items non identiques en catégorie Ex : chien, arbre, personne...	« Trie »	On donne un ensemble d'images (chiens et arbres), on dispose sur la table arbre et chien en exemple et l'enfant doit trier les images « arbre » ensemble et les images « chien » ensemble	1 : 2 catégories d'item dans un ensemble de 2 exemples 2 : au moins 3 parmi 3 exemples 3 : au moins 4 catégories d'item parmi 3 exemples 4 : peut trier 6 catégories ou plus d'item parmi 4 exemples	0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4	

Visu 6	Modèle sur une image	Quand on donne à l'enfant un modèle, celui-ci placera ce modèle au bon endroit, sans s'occuper des autres modèles.	« Mets ensemble »		1 : 2 modèles 2 : jusque 4 3 : idem avec 4 pièces ou + 4 : il peut compléter rapidement avec 6 ou plusieurs pièces	0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4	
Visu 7	Modèle à partir d'une image	Quand on présente une forme à l'enfant, il devra la placer en fonction de l'image existante.	« Mets ensemble »		1 : 2 modèles 2 : jusque 4 3 : idem avec 4 pièces ou + 4 : il peut compléter rapidement avec 6 ou plusieurs pièces	0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4	
Visu 8	Modèle de suite / modèle visuel	Si l'on donne à l'enfant une suite visuelle constituée d'éléments (blocs de couleur), celui-ci les placera correctement sur la trame.	« Continue »		1 : 6 pièces de 2 items sans supplément 2 : 6 pièces de 3 items sans supplément 3 : 8 pièces de 4 items sans supplément 4 : peut associer des séquences de 8 pièces comprises dans 4 items différents, avec des pièces supplémentaires.	0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4	
Visu 9	Boîte à formes	Quand on donne une « boîte à trous » ainsi que les pièces correspondantes à l'enfant, il est capable de les mettre dans la boîte	« Mets »		1 : 2 pièces avec essai - erreur 2 : 4 pièces avec essai - erreur 3 : idem avec 4 pièces 4 : 6 pièces en ayant localisé les trous correctement	0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4	
Visu 10	Puzzle 1 pièce	Quand on présente un puzzle à pièces uniques, l'enfant parvient à trouver l'emplacement de la pièce	« Mets »		1 : 3 pièces par essai - erreur 2 : 5 pièces mais par essai - erreur 3 : idem avec 3 pièces 4 : place un ensemble de 5 pièces en regardant	0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4	
Visu 11	Puzzle plusieurs pièces à contour simple	Quand on donne une pièce du puzzle, l'enfant sait la mettre correctement	« Mets »		1 : 1 puzzle avec au moins 5 pièces 2 : 2 puzzles de 5 pièces 3 : 4 puzzles de 5 pièces 4 : 4 puzzles de 8 pièces	0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4	

Visu 12	Puzzles avec toutes les pièces possédant une bordure (lisière du puzzle, pas de morceaux intérieurs)	L'enfant doit pouvoir finir le puzzle.	« Mets »		<p>1 : 3 puzzles avec au moins 2 pièces</p> <p>2 : 3 puzzles de 3 pièces</p> <p>3 : 3 puzzles de 4 pièces</p> <p>4 : 3 puzzles de 5 pièces</p>	<p>0 1 2 3 4</p>	
Visu 13	Puzzles avec multiples pièces qui peuvent être juxtaposées.	Quand on donne un puzzle de forme irrégulière et des pièces non enclenchantes l'enfant juxtaposera correctement les morceaux pour former une image	« Mets »		<p>1 : 1 puzzles avec au moins 3 pièces</p> <p>2 : 2 puzzles de 3 pièces</p> <p>3 : 4 puzzles de 4 pièces</p> <p>4 : 4 puzzles de 5 pièces</p>	<p>0 1 2 3 4</p>	
Visu 14	Puzzle (classique, sans fond, avec des pièces intérieures)	L'enfant doit pouvoir terminer le puzzle	« Mets »		<p>1 : 1 puzzle avec au moins 8 pièces</p> <p>2 : 2 de 8 pièces</p> <p>3 : 2 de 12 pièces</p> <p>4 : au moins 4 puzzles de 12 pièces</p>	<p>0 1 2 3 4</p>	
Visu 15	Réplique retardée d'une séquence.	Après avoir vu un modèle d'item dans une séquence spécifique et retrait du modèle l'enfant est capable de reproduire la séquence.	« Refait »	Après avoir vu un pattern de 3 items, on enlève le modèle et l'enfant répète le pattern.	<p>1 : 2 items avec 2 secondes de délai avec seulement guidances verbales ou gestuelles</p> <p>2 : 2 items dans les 2 secondes, sans prompts</p> <p>3 : 3 items avec 2 secondes de délai ou 2 items avec 5 secondes de délai</p> <p>4 : immédiatement, 3 items après 5 secondes de délai</p>	<p>0 1 2 3 4</p>	
Visu 16	Trouver un échantillon après un délai.	Quand on montre un item spécifique puis qu'on le cache, et qu'ensuite on montre 3 items dont le précédent, l'enfant est capable de reconnaître celui déjà vu.	« lequel »	Après avoir montré à l'enfant une image de chat, on cache l'image, on attend un peu puis on présente l'image d'un chien, d'un chat et d'un oiseau. « Trouve le même »	<p>1 : 2 items avec 2 secondes de délai avec seulement guidances verbales ou gestuelles</p> <p>2 : 2 items dans les 2 secondes, sans prompts</p> <p>3 : 3 items avec 2 secondes de délai ou 2 items avec 5 secondes de délai</p> <p>4 : immédiatement, 3 items après 5 secondes de délai</p>	<p>0 1 2 3 4</p>	

Visu 17	Prolonger une séquence de pattern.	Quand on donne un modèle d'items dans une séquence spécifique, l'enfant doit être capable de continuer, ajoutant des items corrects dans la séquence.	« Continue »	Quand on dispose un ensemble de blocs (rouge, bleu, rouge, bleu...), l'enfant ainsi de suite.	<p>1 : 2 items dans une séquence</p> <p>2 : 3 items dans une séquence irrégulière</p> <p>3 : 3 items avec dans une séquence régulière avec des pièces non pertinentes présentes</p> <p>4 : enfant continue des patterns irréguliers avec au moins 3 stimuli différents (choix parmi des stimuli non pertinents)</p>	<p>0 1 2 3 4</p>	
Visu 18	Répliquer de simples objets en 2 dimensions	On donne une série de blocs ou autres items et un modèle d'objet en 3D simple (voiture, maison) l'enfant doit être capable de reproduire l'exemple en associant les items.	« Refait »	Quand on montre un modèle, l'enfant doit pouvoir le reproduire en assemblant les items.	<p>1 : peut reproduire 2 objets utilisant au moins 3 blocs ou autres items.</p> <p>2 : peut reproduire 2 objets utilisant au moins 6 blocs ou autre item</p>	<p>0 1 2</p> <p>0 1 2</p> <p>0 1 2</p> <p>0 1 2</p>	
Visu 19	Sériation	Quand on donne un modèle de début et de fin d'un continuum ; l'enfant est capable de les arranger correctement dans l'ordre (taille, nombre...)	« Range »		<p>1 : 2 séries d'items pour un attribut.</p> <p>2 : 2 séries d'items pour 2 attributs</p> <p>3 : 2 séries d'items de 3 attributs</p> <p>4 : peut arranger au moins 4 séries d'items pour chacun des 4 attributs spécifiés.</p>	<p>0 1 2 3 4</p>	
Visu 20	Séquences d'images	L'enfant est d'arranger une série d'images dans l'ordre.	« Range »	4 images représentant les étapes pour se laver les mains...	<p>1 : 2 séries d'items avec une séquence de 3 cartes</p> <p>2 : 3 séries d'items avec 3 cartes</p> <p>3 : 5 séries d'item avec une série de 3 cartes</p> <p>4 : peut arranger au moins 4 séries de 4 items dans une séquence</p>	<p>0 1 2 3 4</p>	
Visu 21	Labyrinthes	L'enfant est capable de tracer une ligne entre un point de départ et un point d'arriver si on lui propose un labyrinthe simple.	« Trace »		<p>1 : peut tracer la ligne pour un labyrinthe où il n'existe qu'un choix de parcours</p> <p>2 : ok pour un labyrinthe présentant au moins 3 choix de parcours</p>	<p>0 1 2</p> <p>0 1 2</p> <p>0 1 2</p> <p>0 1 2</p>	

