

Du testing des limites aux apprentissages

Subtest par subtest : comment étayer pendant l'enquête, et ce qu'on en tire comme proposition concrète pour la classe et pour la maison.

Similitudes et Vocabulaire

ÉTAYER PENDANT L'ENQUÊTE

Similitudes — « Ce sont tous les deux des... ? » · proposer trois réponses de niveaux descriptif, fonctionnel et abstrait dans un ordre différent pour chaque item · proposer une identification de concepts améliorée · élargir les éléments de la catégorisation.

Vocabulaire — lui permettre de dessiner ou de faire des gestes · l'inviter à recontextualiser l'utilisation du mot · proposer plusieurs synonymes et voir s'il trouve le plus proche · utiliser des images réponses.

CE QU'ON EN TIRE POUR LES APPRENTISSAGES

Apprendre à **discriminer les éléments importants** en soulignant les mots-clés d'une consigne, les titres et les sous-titres · apprendre à **synthétiser et résumer**, en écrivant l'idée principale à côté du paragraphe · classer des mots de la même famille · reformuler avec ses propres mots · réécrire avec la méthode « 1 mot pour 1 paragraphe ».

Développer la **contextualisation** en référant un mot nouveau au vécu de l'enfant · établir un **lexique personnalisé** · l'inciter à exprimer ses idées et ses **émotions**, même si les mots ne viennent pas aisément.

Cubes et Puzzles visuels

ÉTAYER PENDANT L'ENQUÊTE

Cubes — laisser continuer après la limite de temps · « Est-ce que c'est bien comme sur le modèle ? » · inviter à verbaliser · proposer un mode de résolution plus analytique · si la forme carrée est restituée mais les items non réussis, proposer un **quadrillage supplémentaire** · placer une feuille cadre sous sa production · placer correctement 1, 2 ou 3 cubes · faire la construction devant lui en verbalisant, puis lui demander de refaire.

Puzzles visuels — laisser continuer après la limite de temps · inviter à verbaliser et expliciter sa réponse · donner la bonne réponse et demander pourquoi · imprimer les images et voir s'il peut reconstruire le modèle par manipulation.

CE QU'ON EN TIRE POUR LES APPRENTISSAGES

Proposer à l'enseignant de **laisser davantage de temps** sur les tâches spatiales (géométrie) · proposer un matériel adapté sur le plan de la manipulation · utiliser des objets déplaçables pour le dénombrement · privilégier l'apprentissage par cœur des faits numériques · accompagner tableaux et consignes visuelles de consignes verbales · faciliter la prise de points de repères dans l'organisation de la page.

Positionner l'enfant **devant dans la classe** · documents et textes avec une couleur par ligne · supports visuels clairs, épurés, sans parasites · privilégier le papier sur la table plutôt que le tableau · l'inviter à **mettre des mots** sur ce qu'il a du mal à percevoir.

Matrices

ÉTAYER PENDANT L'ENQUÊTE

Demander à l'enfant de justifier sa réponse — « pourquoi ? » · masquer certains éléments de la matrice · **induction inversée** : donner la règle implicite et observer la réponse · **déduction inversée** : donner la bonne réponse et lui demander la règle implicite · contextualiser, mettre du sens.

POURQUOI CETTE ÉPREUVE COMPTE

Les Matrices mobilisent l'induction et la déduction, la capacité à percevoir les implicites et la **capacité à penser seul**. Un score correct constitue un argument d'exclusion d'un trouble du développement intellectuel. Un gain important sous étayage dit l'inverse d'un déficit : il dit que l'entrée dans la tâche est le point de blocage.

LA RÈGLE DE PROPORTION

Tout ce qui précède est un répertoire, pas une liste à transmettre. Dans un compte rendu, **trois propositions bien choisies** valent mieux que trois pages : au-delà, l'enseignant ne met rien en place. Choisir celles que l'enquête aux limites a effectivement validées chez cet enfant-là — ce sont les seules dont on sait qu'elles fonctionnent.