

GLOSSAIRE

Affirmation du Conséquent

Il s'agit d'un sophisme. L'affirmation du conséquent dans une implication ne permet pas d'affirmer son antécédent. Par exemple, si l'implication « s'il fait beau alors je ne vais pas au cinéma » est vraie, que je n'aille pas au cinéma ne permet pas d'affirmer qu'il fait beau.

Agraphie

Causée par une lésion cérébrale du lobe pariétal gauche, il s'agit d'une perte quasi totale pour utiliser le langage écrit.

Alternance

Voir Flexibilité.

Amorçage

Facilitation du traitement de l'information par l'exposition préalable à un stimulus ayant des caractéristiques semblables. Il s'agit donc d'une forme de mémoire implicite.

Analyse hiérarchique

Méthode d'analyse des données lorsque plusieurs tâches sont présentées aux mêmes sujets. Elle consiste à ordonner les tâches en fonction de leur réussite par les enfants et de ranger les sujets du meilleur au moins bon. L'ordre de difficulté des tâches doit être le même pour la majorité des sujets.

Aphasie

Trouble organique important de l'acquisition du langage pouvant aller jusqu'à une perte des capacités de parole.

Appartenance culturelle

Ensemble de caractéristiques que des sujets d'un même groupe partagent et mettent en avant

pour se définir et se différencier des membres d'autres groupes.

Attention conjointe

Dans le contexte des interactions précoces, il s'agit d'une relation entre deux individus qui portent simultanément leur attention sur un objet extérieur.

Artefact culturel

Invention matérielle humaine dont la fonction est de conserver, susciter, traiter diverses informations. Ce peut être, par exemple, une technologie (un ordinateur), un objet (un livre, une image), un texte (la Constitution), un signe (@), etc. (synonyme de outil ou d'instrument culturel).

Attribution

Raisonnement qui consiste à prêter à autrui des intentions, des désirs pour expliquer son comportement.

Autorépétition

Répétition mentale d'informations mémorisées. Elle porte le plus souvent sur des représentations verbales (articulation implicite), mais certains auteurs envisagent également des processus de répétition implicite d'informations visuo-spatiales, liées par exemple à des mouvements implicites des yeux.

Babillage

Vocalisations composées de séries de paires de voyelles et de consonnes (syllabes) répétées

Base (Niveau de)

Selon Rosch, le traitement d'une catégorie de ce niveau est facilité car les éléments qui la compo-

sent, partagent plus de propriétés communes que ceux d'une catégorie de niveau supérieur ou surordonné et plus de propriétés les distinguant d'autres catégories de même niveau qu'au niveau inférieur ou sous-ordonné.

Biais de croyance

Tendance à être influencé par le caractère plus ou moins plausible d'une conclusion, qui favorise le rejet d'une conclusion non plausible même si elle découle logiquement des prémisses, et l'acceptation d'une conclusion plausible même lorsqu'elle n'est pas logiquement compatible avec les prémisses.

Capacités cognitives

Terme générique qui renvoie à l'idée que les traitements cognitifs sont limités en quantité d'informations pouvant être analysées durant une période de temps réduite (exemple capacité mnésique, d'inhibition...).

Capacité de dénomination rapide

Capacité relative à la précision et la rapidité de l'accès au lexique oral à partir de stimuli visuels. Les stimuli peuvent être des lettres, des chiffres, des couleurs ou des objets.

Capacités visuo-attentionnelles

Ensemble des aptitudes impliquant l'attention visuelle de façon volontaire ou automatique. En relation avec la lecture, on étudie classiquement la capture attentionnelle automatique, la capacité à orienter volontairement l'attention vers une cible visuelle, engager l'attention pour son identification et la désengager afin de traiter un nouveau stimulus visuel. Des processus visuo-attentionnels sont mis en jeu durant l'activité de lecture. Ceux-ci pourraient différer selon la procédure de lecture utilisée, lexicale ou sub-lexicale. La notion d'empan visuo-attentionnel renvoie au nombre d'éléments visuels distincts pouvant être traités simultanément lors d'une fixation. En lecture, cette notion renvoie au nombre d'unités orthographiques distinctes traitées en parallèle dans une séquence littérale.

Catégorie

Ensemble d'objets ou d'éléments divers considérés comme équivalents d'un certain point de vue (Neisser, 1987). Par exemple, ils sont de la même sorte, portent le même nom, ont la même forme, apparaissent dans un même contexte, etc.

Catégorie perceptive

Ensemble d'objets perceptivement similaires. Dans les expériences, la similarité est généralement visuelle

(même forme globale, parties communes, etc.) et les objets sont choisis pour n'entretenir aucune autre relation et, en particulier, ne sont pas liés par leur signification.

Catégorie slot-filler

Catégorie taxonomique contextualisée se situant entre le niveau de base et le niveau surordonné ; les objets partagent la même fonction dans un schéma.

Catégorie taxonomique

Ensemble d'objets de même sorte de divers niveaux d'abstraction, généralement désignés par un même nom.

Catégorie thématique

Ensemble d'objets divers apparaissant dans une même scène ou un même événement (proximité contextuelle, temporelle, spatiale ou causale), liés par une relation de complémentarité.

Catégorisation

Regroupement de stimuli distincts dans une même catégorie sur la base de propriétés communes.

Chaîne numérique

La chaîne numérique est la suite ordonnée des noms de nombre

Composante exécutive

Voir Fonction exécutive.

Concept

Représentation mentale d'une catégorie.

Connecteur logique

Un connecteur logique relie des propositions. La vérité ou la fausseté de la proposition résultante est établie en fonction de la vérité ou de la fausseté des propositions atomiques. Les principaux connecteurs logiques sont la conjonction (et), la disjonction inclusive (l'un ou l'autre ou les deux), la disjonction exclusive (l'un ou l'autre mais pas les deux), l'implication (si... alors) et l'équivalence (si et seulement si ... alors). Par exemple, la proposition *Pierre est à la plage (P) ou Christian fait du ski (Q)* relie par une disjonction les propositions atomiques P et Q.

Conscience phonologique

Capacité à identifier les unités orales (phonologiques) qui composent les mots parlés et à les manipuler intentionnellement. Ces unités peuvent être phonémiques (conscience phonémique) ou syllabiques (conscience syllabique), par exemple.

Constructivisme

Epistémologie selon laquelle la connaissance du monde réel résulte d'une modélisation, *via* un système de symboles, de l'expérience perceptive, motrice, vécue, conceptualisée, qu'on en a. La réalité du Monde « en soi » n'est alors jamais atteinte. Seule l'est la réalité d'un Monde construit « par soi » ou, lorsqu'il est partagé par un groupe d'individus, « par nous.

Contrôle exécutif

Coordination de composantes ou processus plus spécifiques (flexibilité, inhibition, gestion en mémoire de travail, planification) qui permettent d'avoir un comportement adapté au but poursuivi selon les changements de l'environnement.

Culture

Caractéristique universelle complexe qui inclut les savoirs, les croyances, l'art, les mœurs, le droit, les coutumes, et toute disposition ou usage acquis et transmis par l'homme vivant dans une société donnée.

Décentration-égocentrisme

L'idée de décentration met l'accent sur le processus qui permet à l'enfant de tenir compte progressivement du point de vue d'autrui (d'abord son point de vue spatial puis son point de vue mental). Il n'est pas adéquat de parler de période égocentrique puisque l'enfant n'est jamais complètement égocentrique ou décentré. Il y a des réponses égocentriques.

Degré de plausibilité

Le fait qu'une conclusion ne soit pas logiquement valide n'assure ni sa véracité ni sa fausseté. Une conclusion non valide, comme il en découle d'un raisonnement inductif, peut être plus ou moins plausible, et évaluée par son degré de plausibilité.

Dénombrement

Le dénombrement permet de déterminer de façon précise le cardinal d'une collection en mettant en correspondance chacun des nombres prononcés (à voix haute ou mentalement) avec les éléments de la collection.

Deuxième ordre (pensées et intentions de)

Les pensées et les intentions peuvent porter sur le réel ou au contraire sur les pensées ou les intentions d'autrui. Ainsi, une croyance de deuxième ordre est une croyance qui porte sur la croyance de quelqu'un d'autre. (e.g., je pensais que tu croyais que le sucre était dans l'armoire.)

Domaine de connaissances

Ensemble de représentations d'objets et d'événements entretenant des relations causales et des principes communs de fonctionnement.

Dyscalculie développementale

La dyscalculie développementale correspond à une difficulté d'apprentissage du domaine numérique qui n'est pas due à une lésion cérébrale, à un trouble sensoriel, à un retard mental ou à un milieu socio-économique, familial et scolaire inadéquat.

Dysgraphie

Trouble de l'apprentissage de l'écriture lié à une pathologie.

Dyslexie

Trouble spécifique de l'apprentissage de la lecture qui se manifeste de façon inattendue compte tenu des autres aspects du développement de l'enfant (absence de retard intellectuel, de trouble sensoriel ou de carence éducative, absence de lésion avérée du système nerveux central ou de troubles mentaux).

Dyslexie de surface

La dyslexie de surface dans sa forme pure se caractérise par un trouble sélectif de la lecture des mots irréguliers.

Dyslexie mixte

Forme de dyslexie caractérisée par un retard significatif en lecture tant de mots irréguliers que de pseudo-mots.

Dyslexie phonologique

La dyslexie phonologique dans sa forme pure se caractérise par un trouble sélectif de la lecture des pseudo-mots.

Dysorthographe développementale

Arrêt ou un ralentissement de la séquence normale d'acquisition des procédures — alphabétique ou orthographique — permettant d'orthographier les mots.

Dysphasie

Trouble fonctionnel sévère du développement du langage oral résultant d'un dysfonctionnement des aires cérébrales de traitement de l'information langagière.

Écoculturel

Notion qui définit le macro-environnement humain (écologique, sociopolitique, historique et culturel) dans lequel le développement psychologique individuel survient.

Écriture

Système de représentations des sons du langage (les phonèmes) par des graphies précises (les graphèmes).

Enculturation

Processus d'acquisition d'une culture. Les auteurs anglophones distinguent une enculturation formelle (*socialization*), telle que celle du milieu scolaire, et une enculturation informelle (*enculturation*), telle que celle qui résulte de ce que l'on apprend au hasard dans la rue.

Effet de lexicalité

Cet effet renvoie au fait que les mots réguliers (tel que tomate) sont lus plus rapidement et/ou avec plus de précision que les pseudomots appariés (tel que ribome). Cet effet est caractéristique de l'utilisation d'une procédure lexicale.

Effet de régularité

Cet effet renvoie au fait que les mots réguliers (tel que tomate) sont lus plus rapidement et/ou avec plus de précision que les mots irréguliers appariés (tel que album). Cet effet est caractéristique de l'utilisation d'une procédure sublexicale.

Empan mnésique

Nombre maximum d'items qu'un individu peut reproduire sans erreur à l'issue d'une seule présentation.

Encodage

Activité cognitive qui, sur la base des stimulations de l'environnement, conduit à la constitution des traces en mémoire.

Épistémologie

1/ Science philosophique qui étudie la structure logique et les méthodes des autres sciences. 2/ Théorie de la connaissance.

Erreurs lexicales

Les erreurs lexicales touchent une primitive lexicale du nombre (un chiffre ou un mot), sans modifier de manière radicale la grandeur du nombre.

Erreurs syntaxiques

Les erreurs syntaxiques portent sur les relations entre les primitives lexicales et entraînent une modification du gabarit du nombre.

Espace problème

Un espace problème est défini par l'ensemble des états atteignables à partir de l'état initial ainsi que l'ensemble des transitions entre ces états. Il peut se représenter par un graphe dont les nœuds sont les états et les arcs les transitions entre états.

Essentialisme psychologique

Croyance selon laquelle les objets d'une catégorie possèdent une nature sous-jacente non observable qui détermine de façon causale les propriétés observables partagées de la catégorie.

Estimation

Capacité du sujet à donner une approximation du cardinal d'une collection, lorsque celle-ci dépasse les limites du subitizing et que son temps de présentation ne permet pas le dénombrement.

Ethnocentrisme

Processus universel de jugement d'autrui à partir de ses propres valeurs et schèmes de pensée. L'ethnocentrisme peut être « négatif », mais aussi « positif ». Négatif, il est à l'origine des racismes (par destruction des autres cultures ou impérialisme des cultures). Positif, il est le produit de la construction des identités culturelles.

Ethnothéorie

Ensemble de connaissances et de croyances produites par un groupe culturel donné. Ce terme est synonyme de représentations sociales, de théories naïves ou implicites. Il s'oppose traditionnellement aux théories dites scientifiques.

Étude de cas

L'étude de cas requiert une analyse exhaustive des performances d'un individu unique, cette analyse étant menée par référence à un modèle théorique de la fonction étudiée (en l'occurrence ici, la lecture). C'est-à-dire qu'un grand nombre de tâches choisies pour leur capacité à évaluer les différentes composantes de la fonction cognitive d'intérêt sont proposées au même individu. Le terme « analyse exhaustive » renvoie à l'idée selon laquelle les épreuves proposées doivent être choisies de façon à évaluer l'ensemble des aptitudes cognitives requises par la fonction, selon le modèle de référence. C'est ensuite le profil cognitif dans son ensemble qui est pris en compte dans l'interprétation.

Étude de groupe

La population expérimentale est constituée d'un ensemble d'individus regroupés selon des critères pré-définis, par exemple les critères définitoires de la dyslexie. Cette population est soumise à un nombre limité d'épreuves dans le but de montrer les tendances générales qui la caractérisent.

Factif et non-factif (pour les verbes mentaux)

Un verbe factif suppose la vérité du complément (savoir) alors que le verbe non-factif ne dit rien de la vérité du complément (croire).

Fait arithmétique

Un fait arithmétique correspond à une association établie en mémoire à long terme entre un calcul et la réponse correspondante.

Fausse croyance

Expression qui renvoie à l'état mental d'un tiers. Par définition, les croyances ne sont ni vraies ni fausses. Il s'agit donc de l'attribution d'une croyance à autrui, croyance que l'on sait être fausse.

Flexibilité

Composante exécutive qui permet de se désengager d'un ensemble de réponses ou d'un type de représentations pertinentes à une tâche donnée afin de s'engager dans une nouvelle catégorie de réponses ou de représentations pertinentes pour une autre tâche.

Flexibilité catégorielle

Forme de flexibilité permettant de se représenter l'appartenance d'un même objet à de multiples catégories et de sélectionner de manière adaptative la représentation pertinente dans une situation donnée.

Fluence verbale

Tâche mesurant la capacité de l'enfant à maintenir et gérer en mémoire de travail des informations pertinentes pour la tâche en cours (rechercher les exemplaires d'une catégorie sémantique).

Fonctions exécutives

Ensemble de fonctions cognitives impliquées dans la gestion et le contrôle des activités cognitives. Par exemple coordination d'informations en provenance de différentes sources ; inhibition des réponses dominantes ou devenues non pertinentes ; activation d'informations de la mémoire permanente ; flexibilité et planification des activités.

Format (d'interaction)

Structure de base d'activités conjointes déterminées par des règles, au sein de situations d'interaction fortement ritualisées (par ex. jeux comme celui de caché/trouvé, le moment du repas, du bain, du coucher, *etc.*). Le format permet à l'enfant d'interpréter et d'anticiper les événements de son quotidien. En ce sens, les formats deviennent progressivement des supports à l'institution de présupposés.

Formulation

Mise en mots des informations récupérées pour former un texte ou un discours oral.

Graphème

Ensemble de lettres permettant soit de transcrire un son du langage oral, soit de préciser une fonction morphologique (e.g., le *s* du pluriel des noms).

Habituation

Forme d'apprentissage simple. Elle s'observe dans la diminution progressive d'une réponse qui survient après un certain nombre de répétitions de la stimulation.

Habituation (méthode d')

Technique d'étude de la cognition chez le bébé, qui consiste à présenter un même stimulus à plusieurs reprises, ce qui provoque une baisse de la réaction à ce stimulus, puis à présenter un stimulus différent du premier sur au moins une dimension. L'éventuelle réaction à la nouveauté face à ce nouveau stimulus est considérée comme l'indice que l'enfant a effectivement perçu la différence entre les deux stimulus.

Imitation

Reproduction, après un délai, d'un comportement suite à la perception d'un modèle présenté par un adulte ou un pair. Si le délai est très court, l'imitation est dite immédiate ; s'il est plus long, elle est dite différée.

Individuation de l'objet

Processus cognitif qui permet de détecter la présence de plusieurs objets distincts dans un événement.

Inférence

Processus par lequel l'individu peut accéder à un savoir par raisonnement, sans le percevoir directement. Faire une inférence, c'est produire une information absente ou non explicitement présente dans la représentation de la situation.

Inhibition

Composante exécutive qui permet de supprimer temporairement une réponse habituelle, dominante, sur-apprise ou automatisée, ou d'interdire l'entrée d'informations inappropriées en MdT.

Interaction sociale

Rencontre interpersonnelle entre au moins deux individus qui sont soumis à une influence réciproque, chacun modifiant sa conduite en fonction des réactions de l'autre. Il s'agit d'un phénomène complexe où interagissent plusieurs dimensions — cognitives, sociales et cultu-

relles — dans un cadre spatio-temporel historiquement et culturellement situé, marqué par des règles et des valeurs.

Interculturel

Qualificatif qui définit, d'un point de vue général, l'ensemble des études du rapport entre le psychisme et la culture (la psychologie interculturelle), et d'un point de vue spécifique, le produit du processus d'acculturation ou d'interculturalisation, du aux contacts entre cultures différentes (l'interculturelle).

Langage écrit

Outil de communication développé par les humains consistant en un système de signes conventionnels écrits.

Langage oral

Outil de communication humain au moyen d'un système de signes conventionnels vocaux.

Médiation sémiotique

Conception selon laquelle l'activité d'un sujet (dont sa conscience) n'est pas produite par lui-même, mais n'émerge que parce qu'elle revêt une signification donnée dans un environnement écoculturel particulier qui la médiatise.

Mémoire à court terme

On parle de mémoire à court terme lorsqu'une tâche de mémoire porte sur une quantité restreinte d'informations qui doivent être restituées aussitôt après leur présentation.

Mémoire déclarative

Forme de mémoire explicite qui contient de l'information dont on peut prendre conscience.

Mémoire de source

Capacité à évoquer où et quand une information mémorisée a été encodée.

Mémoire de travail

Système de mémoire transitoire, qui stocke et traite, durant la réalisation des activités cognitives complexes, un nombre restreint d'informations, utiles à la réalisation de cette activité.

Mémoire épisodique

Système de mémoire portant sur les informations associées à notre vie personnelle. Elle encode, stocke et récupère les événements autobiographiques en conservant les contextes de leur survenue et leurs valences émotionnelles.

Mémoire implicite

Forme de mémoire qui contient de l'information qui intervient dans le comportement mais dont on ne prend pas conscience.

Mémoire sémantique

Système de mémoire portant sur les informations générales relatives à notre environnement physique et social. Il s'agit notamment de l'ensemble des connaissances acquises à travers la socialisation et la scolarisation.

Métamémoire

Prise de conscience par un individu des caractéristiques du fonctionnement de sa mémoire. Elle peut conduire à l'analyse de la situation de mémorisation, à la sélection des procédures pertinentes (les stratégies), au guidage de leur mise en œuvre et à l'évaluation de leur efficacité.

Méthode microgénétique

Méthode d'observation pour étudier le développement. Elle consiste en une série d'observations longitudinales très denses et analysées en détail afin de déterminer les modalités, l'ampleur et la vitesse des changements cognitifs survenant au cours du développement.

Mise à jour en mémoire de travail

Composante exécutive qui permet d'actualiser l'information maintenue en assurant le suivi des informations successives, le filtrage de certaines d'entre elles, la substitution de l'information devenue inappropriée par une nouvelle

Modèle mental

Représentation analogique construite à partir d'un énoncé dans laquelle les éléments ou individus particuliers appartenant aux groupes mentionnés dans l'énoncé sont représentés ainsi que les relations qu'ils entretiennent. La théorie des modèles mentaux, proposée par Johnson-Laird et ses collaborateurs, est une théorie du raisonnement et de son développement.

Modus Ponens

L'affirmation de l'antécédent dans une implication permet l'affirmation du conséquent dans la conclusion. Par exemple, si l'implication « s'il fait beau alors je vais au cinéma » est vraie, qu'il fasse beau permet d'affirmer que je vais au cinéma.

Modus Tollens

La négation du conséquent dans une implication permet la négation de l'antécédent dans la conclusion. Par exemple, si l'implication « s'il fait beau alors je ne vais pas au

cinéma » est vraie, que j'aille au cinéma permet d'affirmer qu'il ne fait pas beau.

Négation de l'Antécédent

Il s'agit d'un sophisme. La négation de l'antécédent dans une implication ne permet pas la négation du conséquent dans la conclusion. Par exemple, si l'implication « s'il fait beau alors je ne vais pas au cinéma » est vraie, qu'il ne fasse pas beau ne permet pas d'affirmer que je vais au cinéma.

Niches de développement

Notion qui définit le micro-environnement humain (agencement du contexte physique et social, pratiques éducatives, ethnothéories parentales) dans lequel survient le développement des compétences individuelles.

Orthographe

Ensemble de règles fixées par l'usage qui déterminent l'arrangement d'une suite de graphèmes pour former les mots de la langue ; ce terme désigne également l'application et la connaissance de ces mêmes règles.

Orthographe grammaticale

Concerne les règles grammaticales mises en œuvre pour écrire les mots.

Orthographe lexicale

Concerne plus spécifiquement ce qui est couramment appelé « l'orthographe d'usage », portant sur la manière d'écrire les mots.

Permanence de l'objet

La connaissance que les objets continuent d'exister lorsqu'ils sont hors du champ visuel ou perceptif.

Phonème

Élément sonore du langage oral, c'est la plus petite unité phonologique et elle est donc généralement dépourvue de sens.

Phonotactique

L'étude des combinaisons de phonèmes pour former des syllabes, morphèmes ou mots et aux restrictions qui s'y appliquent.

Planification

Dans la littérature sur la production écrite, recherche en mémoire ou dans l'environnement et organisation des informations nécessaires à la production d'un discours, oral ou écrit. Dans la littérature sur le contrôle exécutif, composante exécutive qui permet de prévoir une séquence d'actions différentes avant de la mettre en œuvre. Elle nécessite de se souvenir dans l'ordre de chaque action déjà réalisée pour produire la suivante.

Pointage

L'index qui pointe vers un objet introduit une attention partagée entre celui qui pointe et celui à qui il adresse ses regards. On distingue le pointage directif qui pointe pour obtenir l'objet, du pointage assertif qui pointe pour montrer le nom de l'objet ou simplement pour montrer l'objet à autrui.

Position sérielle

Ordre de présentation des items dans une série dont la mémorisation est ensuite testée. L'effet de position sérielle se traduit par une meilleure rétention des premiers (effet de primauté) et des derniers (effet de récence) items présentés.

Positivisme

Epistémologie qui s'oppose à la théologie et à la métaphysique et selon laquelle la découverte de la réalité du Monde, existant de façon indépendante de l'activité des Hommes, ne peut se faire que par l'expérience des faits (ou empirisme) et non à partir de la spéculation théorique (ou idéalisme).

Pragmatique

En tant qu'adjectif, il signifie « relatif à l'action ». Par ailleurs, la pragmatique désigne à la fois un domaine de la linguistique et un certain mode d'appréhension du langage. Le domaine linguistique de la pragmatique s'intéresse aux relations des signes avec leurs utilisateurs, à leur emploi et à leurs effets. Elle caractérise aussi une certaine conception du langage, et plus généralement de la communication, qui s'oppose au structuralisme, et qui étudie l'usage du langage dans ses dimensions extralinguistiques et sociales.

Préférence à la nouveauté

Technique d'étude de la cognition chez le bébé. Un stimulus est d'abord présenté à plusieurs reprises. On montre ensuite à l'enfant ce même stimulus ainsi qu'un autre stimulus plus ou moins différent du premier. La discrimination entre les deux stimulus est attestée par un taux de fixation plus important du stimulus nouveau. L'insertion d'un délai plus ou moins long entre les deux phases de l'expérience permet également d'évaluer la reconnaissance différée du premier stimulus.

Prémisse

Proposition non démontrée, et tenue pour vraie, à partir de laquelle on produit une conclusion. Dans un syllogisme propositionnel, les deux premières prémisses s'appellent la majeure et la mineure.

Primauté (effet de)

Voir *position sérielle*.

Primitives lexicales

Les systèmes numériques symboliques sont constitués de primitives lexicales, les mots ou les chiffres, qui, isolément, font référence à une quantité. Ces primitives lexicales peuvent être combinées pour représenter l'infini des nombres existants.

Problème

Dans la perspective du traitement de l'information (Newell et Simon, 1972), un problème se caractérise par une situation actuelle (ou état initial), un but (ou état final) et des moyens (ou opérateurs). Le résoudre consiste à passer de l'état initial à l'état final en utilisant les opérateurs. La notion de problème implique aussi que la solution n'est pas immédiatement atteignable.

Procédure lexicale

Procédure d'identification des mots écrits à partir de leur structure orthographique.

Procédure sublexicale

Procédure d'identification des mots écrits à partir de l'utilisation de correspondances grapho-phonologiques. Les unités de cette procédure sont de taille variable et renvoient soit à des graphèmes et phonèmes soit à des unités orthographiques plus larges qui correspondent à des syllabes (en français).

Production et compréhension (dans le langage)

Dans l'analyse du langage et de son acquisition, la psycholinguistique différencie la face productive du langage de la face compréhensive. Par exemple, on comprend davantage de mots que l'on est capable d'en produire. Les psycholinguistes étudient les compétences des enfants avec des tâches des deux types.

Proposition atomique

Une proposition est dite atomique lorsque l'on ne cherche pas à la décomposer en propositions élémentaires. En logique des propositions, on ne la considère alors que pour sa véracité ou pour sa fausseté.

Propriété fonctionnelle

Qualité d'un objet renvoyant à l'action de cet objet ou à son utilisation ; par exemple, voler ou se nourrir pour les oiseaux, rouler ou permettant de se déplacer pour les véhicules.

Prosodique

Le domaine particulier de la phonétique qui s'occupe de décrire les sons du langage au niveau de l'énoncé. La prosodie s'attarde plus précisément à l'impression musicale que fournit l'énoncé (l'intonation, l'accentuation, le rythme, le débit), les pauses.

Prototypiques (représentations)

Représentations mentales relatives aux instances les plus représentatives d'un concept. Par exemple, le moineau est le prototype de l'oiseau.

Psychologie naïve

On parle de psychologie naïve pour rendre compte des savoirs et connaissances intuitives des individus sur le fonctionnement des autres êtres humains. La psychologie naïve s'oppose à la psychologie savante.

Quantificateur

La vérité de certains énoncés peut dépendre non seulement de ce qui est dit mais aussi de son caractère plus ou moins universel. Un quantificateur indique l'extension d'une assertion en la préfixant : « tous sont » — universel affirmatif, « aucun n'est » — universel négatif, « certains sont » — particulière affirmative, « certains ne sont pas » — particulière négative, constituent les principaux quantificateurs.

Rappel

Technique d'étude de la mémoire. La tâche du sujet est de reproduire des items précédemment présentés.

Réalisation graphique

Il s'agit de l'écriture d'un document, une fois que les informations ont été récupérées, organisées et mises en mots.

Récence (effet de)

Voir *position sérielle*.

Reconnaissance

Technique d'étude de la mémoire. La tâche du sujet est de déterminer, dans un ensemble de stimulus, lesquels ont fait l'objet d'une présentation antérieure.

Récupération

Processus par lequel une information en mémoire est retrouvée.

Régression de langage

Trouble du langage correspondant à des conduites antérieures qui réapparaissent. Il s'agit donc d'un retour en arrière, après une période de progrès.

Relation sociale

Relation sociale n'est pas synonyme d'interaction. Alors que l'interaction se définit par des rencontres significatives entre individus mais qui restent ponctuelles et donc peu engagées affectivement, les relations sont « une accumulation d'interactions entre individus qui durent et qui impliquent des attentes, des affects et des représentations spécifiques » (Hartup, 1988, p. 115). Ce n'est pas le cadre formel des rencontres humaines (durée, répétition, *etc.*) qui permet de distinguer interaction et relation mais les significations cognitives et affectives que les interactants projettent dans cette rencontre.

Relativisme culturel

Idéologie selon laquelle toute croyance n'a de validité que dans son contexte culturel d'usage. Elle s'oppose à l'universalisme ou aussi rationalisme.

Renforcement conjugué

Technique d'étude de la mémoire chez le bébé, inspirée des techniques de conditionnement instrumental. Une activité spontanée de l'enfant est d'abord renforcée (elle provoque par exemple le mouvement d'un mobile). L'effet de ce renforcement est testé après un délai plus ou moins long, à travers une évaluation de l'activité induite par une nouvelle présentation du stimulus initial (le mobile).

Révision

Retour sur le texte déjà produit afin d'en vérifier la forme et le fond.

Schéma

Représentation généralisée d'un événement routinier (script) ou d'une scène familière incluant des personnes, des actions, des objets, *etc.* (e.g., le repas, le cirque).

Schème

Action organisée, structurée et généralisable d'une situation à une autre. Le terme s'applique aussi bien aux actions sensori-motrices (les schèmes sensori-moteurs) qu'aux actions intériorisées, les opérations.

Script

Type de schéma représentant une configuration ou séquence d'entités régulièrement associées en fonction d'un but ou d'une situation. Par exemple « *aller à la piscine* ».

Sophisme

Raisonnement qui semble logique, mais dont la conclusion n'est pas logiquement valide.

Sous-types de dyslexies

Différents sous-types de dyslexies ont été décrits dans le but de rendre plus homogènes les populations d'enfants dyslexiques ainsi regroupés. Les taxonomies proposées sont essentiellement fondées sur le profil de lecture des enfants, soit leurs performances en lecture de mots irréguliers et de pseudo-mots.

Spécificité d'un symptôme

Un symptôme est spécifique à un trouble lorsque toutes les personnes qui sont atteintes du trouble le présentent et seulement celles-ci. Par exemple, la cécité mentale n'est pas spécifique à l'autisme.

Stockage

Conservation des informations en mémoire après leur encodage et avant leur récupération.

Stratégie

Procédure ou ensemble de procédures utilisées pour atteindre un but.

Stratégie de mémorisation

Procédure ou ensemble de procédures visant à optimiser le fonctionnement de la mémoire, en fonction des caractéristiques du matériel à mémoriser, ou des caractéristiques de la situation de mémorisation. Elles peuvent porter sur la phase d'encodage (stratégies d'encodage) ou sur la phase de récupération (stratégies de récupération).

Structure profonde

La structure profonde est constituée des entités et relations dont l'achèvement du but dépend. Deux problèmes qui diffèrent par leur structure profonde ont des buts différents ou des modes différents de réalisation du but ; ces problèmes ne partagent alors pas le même espace problème. ils ne sont pas isomorphes.

Subitizing

Le subitizing réfère à la capacité de percevoir de manière quasi directe, instantanée, la numérosité de petites collections (contenant jusqu'à 4 ou 5 éléments environ).

Symboles perceptifs (théorie des)

Conception selon laquelle le traitement sémantique d'un objet implique la ré-activation de certaines des expériences visuelles, tactiles, motrices ou émotionnelles que la personne a pu avoir avec l'objet.

Table de vérité

Une table de vérité contient des entrées (en colonne) comprenant la valeur de vérité (Vrai/Faux) de propositions et une sortie (en colonne également), indiquant la valeur

de vérité de la conclusion en fonction des valeurs de vérité des propositions composant l'entrée.

Tâche apparence/réalité

Tâche permettant de tester la capacité des enfants à faire la différence entre les apparences et la réalité. Par exemple, on montre aux enfants une image représentant un oiseau blanc qui est ensuite masquée par un filtre bleu. Puis, on leur demande de quelle couleur est réellement l'oiseau (blanc), mais aussi de quelle couleur il est apparu quand l'enfant l'a vu à travers le filtre (bleu).

Tâche de classement de cartes de Wisconsin (WCST)

Tâche mesurant la capacité de l'enfant à modifier sa réponse de façon flexible en réorientant son attention d'une dimension du stimulus à une autre.

Tâche de conflit

Tâche mesurant la capacité de l'enfant à initier une réponse non dominante en conflit avec une réponse spontanée.

Tâche de délai

Tâche mesurant la capacité de l'enfant à différer un comportement visant à obtenir un objet attrayant (un cadeau, une récompense).

Tâche de suppression d'un comportement dominant

Tâche mesurant la capacité de l'enfant à inhiber un comportement spontané, impulsif, dominant.

Tâche de tri de cartes avec changement de dimensions (DCCS)

Tâche proposée par Zelazo et ses collaborateurs pour évaluer le fonctionnement exécutif chez des enfants préscolaires. L'enfant doit trier tour à tour, sur consigne, un même ensemble de cartes bidimensionnelles selon un critère de forme et de couleur. Cette tâche mesure en particulier le développement de la flexibilité.

Tâche go/no-go

Tâche mesurant la capacité de l'enfant à produire une réponse sur une catégorie parmi deux catégories présentées.

Tâche stop-signal

Tâche mesurant la capacité de l'enfant à produire une réponse sur une catégorie sauf si un indice 'Stop' demande l'interruption de la production de la réponse.

Technique du toucher séquentiel

Paradigme utilisé pour mesurer les habiletés de catégorisation du très jeune enfant et qui consiste à mesurer l'ordre dans lequel des objets appartenant à une même catégorie sont manipulés.

Théories de l'esprit

Le terme « théorie de l'esprit » vient de l'expression anglaise « theory of mind » qui veut dire théorie sur le mental ou les phénomènes mentaux selon notre terminologie. Nous le mettons au pluriel (les théories de l'esprit) car les enfants développent des théories successives sur le mental.

Théorie naïve (ou intuitive)

Ensemble de connaissances et de croyances intuitives cohérentes et articulées entre elles (théories) sur la façon dont le monde fonctionne et les relations causales entre les objets.

Tour de Hanoï

Tâche de planification mesurant la mise en œuvre d'une opération complexe et dynamique dans laquelle une séquence d'actions programmée doit constamment être contrôlée, réévaluée et mise à jour (transférer des disques sur des tiges pour reproduire un modèle).

Trait de surface

Les traits de surface (ou habillage) d'un problème sont les éléments qui ne jouent aucun rôle causal dans la détermination des solutions. Les traits de surface peuvent être modifiés sans que cela transforme l'espace problème ou la structure profonde.

Transcodage

Traduction d'un nombre présenté dans un code symbolique donné, dans un autre code. Les transcodages les plus fréquents sont les passages du code verbal oral au code arabe (écriture sous dictée) ou du code arabe au code verbal oral (lecture à voix haute).

Transfert négatif

Utilisation non appropriée d'une source d'analogie. Un transfert négatif aboutit à une impasse, à une solution erronée, ou à un comportement de détournement.

Transparence de l'orthographe

La majorité des langues européennes a recours au principe alphabétique pour coder la langue orale. Très succinctement, ce principe représente les sons des mots parlés à l'aide de symboles visuels que sont les lettres. Suivant, les langues, la relation qui unit les sons et les let-

tres est plus ou moins systématique. Lorsque cette relation est systématique (à un son correspond systématiquement la même lettre et inversement), on parle d'orthographe transparente (par exemple, celle de l'italien). Lorsque cette relation admet de nombreuses exceptions, on parle alors d'orthographe opaque (cas extrême de l'anglais).

Universalisme

Idéologie selon laquelle l'espèce humaine est définie par des caractéristiques communes d'origine biologique ou / et d'origine morale et éthique, accessibles ou / et définies par la raison (synonyme de rationalisme).

Vagues qui se chevauchent

Approche du développement cognitif, défendue par Siegler, selon laquelle le développement cognitif consiste en un changement dans la distribution des modes de pensée, plutôt qu'en la succession de modes de pensée différents.

Violation des attentes

Procédure expérimentale d'étude des compétences du bébé qui consiste à lui présenter un événement qui suscite la surprise ou l'intérêt si cet événement contredit ses connaissances.