



Batterie d'Evaluation Cognitive
et Socio-Emotionnelle
Jean-Louis Adrien

Protocole d'évaluation

Nom de l'enfant :
Prénom de l'enfant :
Date de l'administration :/...../.....
Date de naissance :/...../.....
Age chronologique :
Nom du psychologue :

GRILLE D'OBSERVATION DES COMPORTEMENTS

Domaine Cognitif		
IMAGE DE SOI (ISO)		
Le psychologue présente un miroir à l'enfant ⁽¹⁾	OUI	NON
L'enfant regarde le miroir, même si celui-ci est retourné		
L'enfant sourit en se regardant		
L'enfant alterne son regard entre lui et le psychologue		
L'enfant se regarde en se prénommant		
L'enfant dénomme spontanément les parties de son corps		
Le psychologue tache le nez de l'enfant et lui présente le miroir	OUI	NON
L'enfant ne réagit pas à son image		
L'enfant regarde son nez taché dans le miroir		
L'enfant regarde alternativement l'adulte et son nez taché		
L'enfant semble gêné		
L'enfant touche son propre nez taché		
L'enfant touche le miroir à l'endroit de l'image du nez taché		
L'enfant essaie de s'essuyer le nez		
Le psychologue évoque des parties du visage	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant réagit aux dénominations		
L'enfant touche les parties du visage désignées		
L'enfant nomme les parties de son visage		
Le psychologue demande à l'enfant son prénom	OUI	NON
L'enfant se prénomme (bébé, prénom)		
L'enfant dit : « moi »		

⁽¹⁾ Noter l'attitude de l'enfant au retournement du miroir

JEU SYMBOLIQUE (JS)		
Le psychologue présente un jouet (dinette, voiture, poupée)	OUI	NON
L'enfant porte l'objet à la bouche		
L'enfant secoue, tapote l'objet		
L'enfant fait semblant de boire		
L'enfant fait rouler la voiture		
L'enfant maternelle la poupée		
L'enfant imite le bruit de la voiture		
L'enfant réalise une action avec des objets inappropriés (le crayon est un téléphone ou un avion, etc.)		
SCHEMES DE RELATION AVEC LES OBJETS (SCH)		
Le psychologue présente un jouet	OUI	NON
L'enfant explore les objets (tapoter, gratter, etc.)		
L'enfant utilise les objets de façon appropriée		
L'enfant jette l'objet de façon intentionnelle		
L'enfant a un usage social des objets		
L'enfant invite le psychologue à s'inscrire dans son jeu		
L'enfant réalise des actions de substitution d'objets		
CAUSALITÉ OPÉRATIONNELLE (CO) ⁽¹⁾		
Le psychologue présente un jouet mécanique et l'actionne (sans que l'enfant le voie)	OUI	NON
L'enfant regarde le jouet		
L'enfant saisit le jouet et le manipule		
L'enfant saisit l'objet et tente de l'actionner		
L'enfant saisit l'objet et actionne le mécanisme		
Le jouet mécanique s'arrête	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant regarde l'objet		
L'enfant tente d'actionner le mécanisme		
L'enfant ré-actionne le mécanisme		
MOYENS/BUTS (MB)		
Le psychologue donne un objet à l'enfant (exemple, animal mécanique)	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant manipule l'objet de façon adaptée		
Le psychologue extrait le morceau de tissu ou de mousse du cylindre à l'aide du râteau	OUI	NON
L'enfant regarde		
L'enfant porte un des objets à la bouche		
L'enfant manipule un des objets de façon sensori-motrice		
L'enfant ne saisit qu'un seul objet		
L'enfant tente d'introduire le manche du râteau dans le cylindre puis renonce		
Le psychologue propose des anneaux à empiler, dont un est obturé	OUI	NON
L'enfant regarde		
L'enfant porte les anneaux à la bouche		
L'enfant manipule les anneaux de façon sensori-motrice		
L'enfant renonce et tend l'anneau obturé au psychologue		
L'enfant écarte d'emblée l'anneau obturé		

⁽¹⁾ Noter la réaction de l'enfant par rapport à l'adulte

Le psychologue tire sur la ficelle pour obtenir l'anneau	OUI	NON
L'enfant regarde		
L'enfant sourit		
L'enfant porte l'anneau à la bouche		
L'enfant manipule l'anneau de façon sensori-motrice		
RELATIONS SPATIALES (RS)		
Le psychologue tend des cubes à l'enfant (avec un récipient)	OUI	NON
L'enfant porte un cube à la bouche		
L'enfant manipule les cubes de façon sensori-motrice		
L'enfant remplit le récipient de cubes		
L'enfant empile un ou deux cubes		
L'enfant empile plus de deux cubes		
Le psychologue tend un flacon contenant un petit objet	OUI	NON
L'enfant porte le flacon à la bouche		
L'enfant dévisse le flacon, le retourne, et en extrait l'objet		
Le psychologue tend une planchette à encastrement	OUI	NON
L'enfant porte une pièce à la bouche		
L'enfant manipule les pièces de façon sensori-motrice		
L'enfant introduit les pièces dans leur encastrement		
Le psychologue propose des anneaux à empiler	OUI	NON
L'enfant porte les anneaux à la bouche		
L'enfant manipule les anneaux de façon sensori-motrice		
L'enfant empile les anneaux		
L'enfant empile les anneaux en tenant compte de leur taille		
PERMANENCE DE L'OBJET (PO)		
Le psychologue cache une balle sous une boîte	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant regarde le psychologue		
L'enfant regarde la boîte		
L'enfant touche la boîte		
L'enfant soulève la boîte		
L'enfant prend la balle		
Le psychologue cache une balle sous la deuxième boîte	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant regarde le psychologue		
L'enfant regarde une des deux boîtes		
L'enfant touche une des deux boîtes		
L'enfant trouve la balle		
Le psychologue cache une balle sous une boîte parmi trois boîtes	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant regarde le psychologue		
L'enfant regarde une des trois boîtes		
L'enfant touche une des trois boîtes		
L'enfant soulève une boîte vide		
L'enfant trouve la balle		

Le psychologue cache une balle sous une boîte (avec un déplacement invisible)	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant regarde le psychologue		
L'enfant regarde la boîte		
L'enfant touche la boîte		
L'enfant soulève la boîte		
L'enfant prend la balle		
Le psychologue cache une balle sous une boîte (avec deux et trois déplacements invisibles)	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant regarde le psychologue		
L'enfant regarde la boîte		
L'enfant touche la boîte		
L'enfant soulève la boîte		
L'enfant prend la balle		

Domaine Socio-Emotionnel

RÉGULATION DU COMPORTEMENT (RC)

Le psychologue reprend un objet présenté	OUI	NON
L'enfant ne manifeste pas de résistance, est passif		
L'enfant résiste à la prise d'objets		
L'enfant s'oppose gestuellement (repousser, tirer, etc.)		
Le psychologue présente un objet à l'enfant	OUI	NON
L'enfant est intéressé		
L'enfant regarde l'objet		
L'enfant saisit l'objet		
L'enfant rend l'objet au psychologue		
Le psychologue donne une consigne à l'enfant	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant répond à des ordres complexes		
Le psychologue suscite l'intérêt de l'enfant pour un objet sans le lui donner	OUI	NON
L'enfant regarde l'objet		
L'enfant regarde le psychologue		
L'enfant demande la permission au psychologue (verbalement ou gestuellement)		
Autres situations : «Viens, on s'en va»	OUI	NON
L'enfant réagit		
«Donne-moi»	OUI	NON
L'enfant réagit mais n'exécute pas l'action		
«Regarde l'image»	OUI	NON
L'enfant exécute l'action proposée		
INTERACTION SOCIALE (IS)		
Le psychologue regarde l'enfant	OUI	NON
L'enfant le regarde		
L'enfant le regarde en vocalisant		
L'enfant le regarde et sourit		

Le psychologue parle à l'enfant	OUI	NON
L'enfant le regarde		
L'enfant le regarde et vocalise ou répond		
Le psychologue présente un objet à l'enfant	OUI	NON
L'enfant regarde l'examineur		
L'enfant saisit l'objet sans regarder le psychologue		
L'enfant saisit l'objet en regardant le psychologue		
L'enfant saisit l'objet et invite l'adulte à jouer avec lui		
Autres situations	OUI	NON
L'enfant établit un contact (demandes, appel, réponses) en utilisant des phrases de deux mots		
« Regarde l'image »	OUI	NON
L'enfant exécute l'action proposée		
ATTENTION CONJOINTE (AC)		
Le psychologue présente un objet à l'enfant	OUI	NON
L'enfant nomme l'objet présenté		
Le psychologue pointe un objet		
L'enfant ébauche un regard vers l'objet désigné		
L'enfant regarde l'objet désigné		
Le psychologue nomme un objet	OUI	NON
L'enfant regarde l'objet nommé		
L'enfant montre l'objet		
L'enfant prend l'objet dénommé		
L'enfant donne l'objet au psychologue		
Le psychologue invite l'enfant à participer à une activité	OUI	NON
L'enfant y répond de quelconque manière		
Autres situations	OUI	NON
L'enfant sait faire des phrases de deux mots pour décrire une action		
LANGAGE EXPRESSIF (LE)		
Le psychologue suscite verbalement l'enfant au cours d'un jeu (exemple, jeu de dénomination)	OUI	NON
L'enfant reste silencieux		
L'enfant prononce un mot		
L'enfant prononce deux à trois mots		
L'enfant prononce plusieurs mots (au moins cinq)		
L'enfant prononce dix à vingt mots		
L'enfant utilise le «non»		
L'enfant prononce des mots, phrases (holophrases)		
L'enfant prononce des phrases simples		
L'enfant commente ses actions		
L'enfant emploie le mot «moi»		
L'enfant se prénomme		
LANGAGE COMPRÉHENSIF (LC)		
Le psychologue demande à l'enfant (appelle l'enfant, nomme des images, etc.)	OUI	NON
L'enfant réagit gestuellement (regarde ou pointe l'image nommée)		
L'enfant répond verbalement au psychologue		

L'enfant comprend dix mots familiers		
L'enfant réagit aux mots en l'absence des objets		
L'enfant comprend trente à quarante mots		
L'enfant comprend des phrases de deux à trois mots dans le contexte (exemple, chercher la balle dans l'armoire)		
L'enfant comprend des phrases de deux à trois mots (action non conventionnelle : exemple, faire tourner l'anneau)		
L'enfant comprend environ cent mots		
IMITATION VOCALE (IV)		
Le psychologue produit un son et un bruit familier (exemple, klaxon, moteur, etc.)	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant regarde le psychologue		
L'enfant sourit au psychologue		
L'enfant reproduit un son semblable		
L'enfant reproduit un bruit familier		
Le psychologue produit un mot familier (exemple, papa, maman)	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant imite par approximation graduelle		
L'enfant imite correctement le mot		
L'enfant reproduit l'association de deux mots familiers		
Le psychologue produit un ou plusieurs mots nouveaux (exemple, pétale, batifoler, etc.)	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant reproduit approximativement le mot		
L'enfant le reproduit immédiatement et correctement		
Le psychologue produit une petite phrase de deux mots nouveaux	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant la reproduit approximativement		
L'enfant la reproduit immédiatement et correctement		
IMITATION GESTUELLE (IG)		
Le psychologue produit un geste familier (exemple, coucou, au revoir, tapoter, etc.)	OUI	NON
L'enfant imite immédiatement		
Le psychologue produit un geste non familier (exemple, passer un crayon d'une main à l'autre)	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant paraît intéressé		
L'enfant imite progressivement l'action		
L'enfant imite immédiatement l'action		
Le psychologue produit plusieurs gestes	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant regarde le psychologue		
L'enfant imite un seul geste		
L'enfant imite immédiatement les gestes		

Le psychologue produit une action, des gestes non familiers dont il ne voit pas le résultat (mettre un cube sur la tête)	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant imite par approximation graduelle		
L'enfant imite immédiatement		
RELATION AFFECTIVE (RA)		
Le psychologue établit des échanges avec l'enfant (exemple, donner un objet, le reprendre, sourire, chantonner, imposer, s'opposer, interdire, etc.)	OUI	NON
L'enfant s'oppose par le «non»		
L'enfant se montre exigeant		
L'enfant se montre affirmé, déterminé		
L'enfant provoque le psychologue		
L'enfant manifeste des réactions ambivalentes		
L'enfant tente de diriger le cours de l'examen		
Autre situation : séparation d'avec les parents	OUI	NON
L'enfant manifeste une émotion particulière		
L'enfant pleure, est inquiet		
L'enfant se console avec son « nin-nin »		
EXPRESSION ÉMOTIONNELLE (EE)		
Le psychologue produit des mimiques expressives (sourire, faire semblant de pleurer, d'avoir mal, etc.)	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant réagit de façon adaptée aux mimiques		
L'enfant partage l'émotion du psychologue		
Le psychologue présente un objet inhabituel	OUI	NON
L'enfant manifeste une réaction de crainte		
Le psychologue présente le miroir à l'enfant	OUI	NON
L'enfant manifeste de la joie		
Le psychologue interdit à l'enfant un comportement particulier	OUI	NON
L'enfant réagit		
L'enfant regarde le psychologue		
L'enfant manifeste désintérêt et déception suite à un échec ou à une interdiction		

GRILLE DE COTATION DES NIVEAUX DE DÉVELOPPEMENT

La cotation de chaque item des domaines de la BECS comprend trois degrés :

Degré 0 : l'enfant ne manifeste pas le comportement de l'item ; l'enfant échoue malgré l'aide apportée par le psychologue.

Degré 1 : l'enfant manifeste le comportement de l'item mais ce comportement est incomplet, peu assuré, peu stable ; l'enfant peut le réaliser avec l'aide du psychologue.

Degré 2 : l'enfant manifeste le comportement de l'item ; le comportement est complet, assuré et stable ; l'enfant le réalise sans l'aide du psychologue.

Domaine Cognitif

IMAGE DE SOI (ISO)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant continue à se regarder dans le miroir et ce, même si celui-ci est retourné *				1
Il se regarde avec sourire et intérêt face au miroir				2
Il réagit au retournement du miroir en voulant, par exemple, retrouver l'image de son visage				
Il réagit à la dénomination des parties du visage				3
Lors d'un retournement du miroir, l'enfant retourne instantanément le miroir, d'un air amusé				
Il alterne son regard, devant le miroir, entre son propre visage et celui de l'adulte				
Il touche sur le miroir les parties de son visage que l'adulte lui nomme				4
Face à un miroir, l'enfant se regarde en se prénommant				
Il est sensible aux détails de son visage				
Il touche instantanément son nez taché et le reflet de son nez dans le miroir				
Lors d'un retournement du miroir, l'enfant évoque verbalement la disparition de son image				4
Il sait dénommer et désigner les parties de son visage				

JEU SYMBOLIQUE (JS)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant secoue, tapote ou porte à la bouche les jouets qui lui sont présentés *				1
Il sait faire semblant de boire à la tasse ou de se coiffer				2
Il fait rouler une petite voiture				
Il s'amuse à mater une poupée (bercer, embrasser, déshabiller, etc.)				3
Il fait rouler une petite voiture en imitant le bruit de moteur				
Il sait réaliser des comportements de jeu avec des objets inappropriés (téléphoner avec le crayon, faire un avion avec le crayon, etc.)				4

SCHEMES DE RELATION AVEC LES OBJETS (SCH)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant manipule les objets de façon exploratoire (retourner, secouer, gratter, taper, etc.)*				1
Il peut jouer de façon adaptée (faire rouler la balle, boire à la tasse, peigner la poupée, etc.)				2
Il jette un objet de façon intentionnelle et répétée				
Il a intégré l'usage social des objets (s'occuper de la poupée, faire rouler la voiture, etc.)				3
Il peut donner ou montrer un objet à l'adulte				
Il peut réaliser des actions ludiques avec des objets inappropriés (téléphoner avec la banane ou jouer à l'avion avec le crayon, etc.)				4

* Les items signalés par un astérisque doivent être cotés de façon inverse (voir le Chapitre Données psychométriques).

CAUSALITÉ OPÉRATIONNELLE (CO)	Degré			Niv.
	0	1	2	
Devant l'arrêt d'un jouet mécanique, l'enfant s'agite en le regardant				1
Devant l'arrêt d'un jouet mécanique, il touche le jouet et/ou la main de l'adulte en attendant				2
Devant l'arrêt d'un jouet mécanique, il touche et tire la main de l'adulte vers l'objet				3
Il donne l'objet à l'adulte en attendant que ce dernier actionne le mécanisme				
Il tente lui même d'actionner l'objet en manipulant le mécanisme				4
Il manipule immédiatement le mécanisme du jouet en vue de l'actionner, et ce, avant la démonstration de l'adulte				

MOYENS/BUTS (MB)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant manipule les objets de manière répétée *				1
Il saisit les objets uniquement quand ces derniers sont situés dans son champ visuel *				2
Il se déplace pour prendre un objet convoité				
Si l'enfant désire attraper un troisième objet alors qu'il en a déjà un dans chaque main, il va lâcher un des deux objets de ses mains pour atteindre l'autre				3
Il parvient à obtenir le morceau de tissu ou de mousse dans le cylindre en se servant du manche du râteau				
Il tente d'enfiler l'anneau obturé puis renonce				4
Il obtient l'anneau en tirant sur la ficelle				
Il écarte d'emblée l'anneau obturé				4
Il utilise le manche du râteau pour extraire le morceau de tissu ou de mousse du cylindre				

RELATIONS SPATIALES (RS)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant parvient à suivre du regard un objet en déplacement				1
Il peut remplir le récipient de cubes				2
Il est capable de retourner un flacon pour en extraire un objet				
Il peut empiler trois à quatre cubes				3
Il sait enfiler deux à trois anneaux				
Il peut encastrer des objets de formes différentes				4
Il sait enfiler plusieurs anneaux				
Il peut effectuer un détour complexe pour venir chercher un objet				

PERMANENCE DE L'OBJET (PO)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'adulte cache partiellement la balle sous une boîte, l'enfant peut la retrouver				1
L'adulte cache complètement la balle sous une boîte, l'enfant peut la retrouver				2
Si un objet est caché une première fois sous une boîte, puis déplacé visiblement sous une deuxième boîte, l'enfant trouve immédiatement l'objet caché sous la deuxième boîte				3
Si un objet est caché une première fois sous une boîte, puis déplacé visiblement sous deux autres boîtes, l'enfant trouve immédiatement l'objet caché sous la dernière boîte				
Si un objet est caché une première fois sous une boîte, puis déplacé discrètement, à l'aide de la petite boîte sous une deuxième boîte, l'enfant arrive à retrouver l'objet caché sous la deuxième boîte				4

Domaine Socio - Emotionnel

RÉGULATION DU COMPORTEMENT (RC)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant résiste à la prise d'objet				1
Il repousse un objet indésirable				
Il s'agite quand un spectacle intéressant s'interrompt				
Il utilise le «non» pour interrompre son activité				2
Il se montre opposant quand l'adulte lui reprend un jouet attrayant				
Il prend (ou repousse) la main de l'adulte pour poursuivre (ou éviter) une action				
Il répond à un ordre simple				3
Il rend un objet à l'adulte				
Il demande la permission (verbalement et gestuellement) avant de réaliser une action				
Il répond à trois ordres simples aux contenus différents				4
Il peut demander deux objets distincts qui se trouvent en dehors de son champ visuel				

INTERACTION SOCIALE (IS)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant établit un contact visuel avec les personnes				1
Il suit des yeux le déplacement d'une personne				
Il lui arrive d'essayer d'atteindre une personne à proximité				
Il peut à la fois regarder une personne, lui sourire et vocaliser				2
Il regarde l'autre quand il lui tend un objet				
Il sait solliciter l'adulte (gestuellement ou verbalement) pour engager ou suivre avec lui un jeu social avec ou sans objet				3
Il appelle les personnes par leur prénom				4
Il utilise des phrases de deux mots				
Il établit un contact (demandes, appels, réponses) en utilisant des phrases de deux mots				

ATTENTION CONJOINTE (AC)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant regarde un objet présenté par l'adulte				1
Quand l'adulte pointe son index vers un objet (geste de pointage), il fixe l'index de la personne et non l'objet pointé *				
Lors d'un pointage de l'adulte vers un objet, il regarde dans la direction pointée				2
Il ébauche un regard vers l'objet désigné				
Lors d'un pointage de l'adulte vers un objet, il oriente précisément son regard vers l'objet désigné				3
Il est capable de montrer deux ou trois images dénommées				
Il répond verbalement et gestuellement aux invitations d'autrui				
Il peut donner à l'adulte des objets qui lui sont dénommés				4
Il peut montrer les objets après leur dénomination par l'adulte				
Il sait faire des phrases de deux mots pour décrire une action vue ou vécue				

LANGAGE EXPRESSIF (LE)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant émet des vocalisations variées et adaptées au contexte				1
Il prononce deux à trois mots d'objets usuels ou de personnes familières				2
Il produit plusieurs mots (environ vingt à trente)				3
Il peut s'opposer par l'utilisation du «non»				4
Il prononce des phrases de deux à trois mots				
Il sait commenter ses actions				
Il peut employer le mot «moi»				

LANGAGE COMPRÉHENSIF (LC)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant réagit aux différentes intonations de l'adulte par des mimiques ou des gestes différenciés				1
Il connaît environ dix mots familiers, sans gestes mais inscrits dans le contexte				2
Il regarde l'objet ou la personne dénommés				3
Il connaît environ trente à quarante mots				
Il réagit aux mots en l'absence des objets, des personnes correspondants				
Il comprend des phrases de deux mots familiers dans le contexte				
Il peut réaliser une action non conventionnelle vers un objet				4
Il comprend des phrases de deux à trois mots				
Il connaît environ cent mots				

IMITATION VOCALE (IV)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant peut reproduire des sons semblables à ceux de l'adulte				1
Il sait imiter correctement les mots familiers et approximativement les mots nouveaux				2
Il peut reproduire des bruits familiers (moteur de voiture, klaxon, machines, etc.)				3
Il sait imiter immédiatement et correctement un mot nouveau				
Il sait imiter immédiatement et correctement les mots nouveaux				4
Il peut reproduire l'association de deux mots familiers				

IMITATION GESTUELLE (IG)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant imite les gestes par approximation graduelle				1
Il est capable d'imiter immédiatement un geste qu'il connaît				2
Il imite une action progressivement				
Il peut imiter immédiatement une action inhabituelle				
Il peut imiter immédiatement ou par approximation graduelle une action non familière dont il ne verrait pas le résultat (mettre un cube sur le tête, fermer les yeux, etc.)				3
Il peut imiter immédiatement trois gestes avec ou sans objet				4

RELATION AFFECTIVE (RA)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant sourit et manifeste de la joie en rencontrant une personne familière				1
Il est plus facilement consolé par une personne familière				
Lors d'une séparation ou en l'absence de personnes connues, il pleure et il est inquiet				2
Il marque une préférence pour les personnes familières				
Il possède un objet « consolateur » («nin-nin», nounours)				
Il parvient à reconnaître et à différencier ses parents				3
Il s'oppose par le «non»				
Il se montre exigeant et exprime clairement ses désirs aux personnes concernées				4
Il s'affirme clairement				
Il éprouve du plaisir à provoquer la personne préférée				
Il tente parfois de s'imposer et de diriger				
Il manifeste parfois des réactions ambivalentes (câlin/agression, rapprochement/rejet, etc.)				

EXPRESSION EMOTIONNELLE (EE)	Degré			Niv.
	0	1	2	
L'enfant manifeste de l'anxiété et de la tristesse au départ de ses parents				1
Il sourit à l'apparition d'un objet convoité				
Il manifeste une réaction de rejet et de crainte à l'apparition d'un objet inhabituel				
Il réagit émotionnellement aux mimiques de l'adulte				2
Il manifeste des réactions émotionnelles de reconnaissance à une personne qui lui donne un objet convoité				
Il est surpris, voire un peu effrayé, quand une personne lui donne un objet inhabituel				
Face à son image dans le miroir, il sourit tout en demeurant craintif				3
Il manifeste de la joie face à un miroir				
Il éprouve de l'anxiété, de la culpabilité ou de la honte quand il échoue				4
Il reconnaît parfaitement son visage face à un miroir				
Il se montre embarrassé après une réprimande				
Il manifeste mépris ou dégoût suite à un échec ou à une interdiction				

NIVEAUX DE DEVELOPPEMENT	Âges	Caractéristiques
1	4 mois à 7 mois 30 jours	Réactions circulaires secondaires : procédures pour faire durer événements intéressants ; utilise schémas simples et connus.
2	8 mois à 11 mois 30 jours	Coordination des réactions circulaires secondaires : réalise successivement deux comportements distincts (séquence orientée vers un but).
3	12 mois à 17 mois 30 jours	Réactions circulaires tertiaires : découvre des moyens nouveaux par expérimentation active pour atteindre un but.
4	18 mois à 23 mois 30 jours	Représentation et prévision : invente des moyens nouveaux par combinaison mentale : atteindre un objectif.

INDICE D'HÉTÉROGÉNÉITÉ COGNITIF (IHC)

		ISO	JS	SCH	CO	MB	RS	PO	Somme des différences
	Niv.								
ISO									
JS									
SCH									
CO									
MB									
RS									
PO									
Total									
MOY = Total ÷ 21									÷ 21 =
IHC = MOY x 10									X10 =

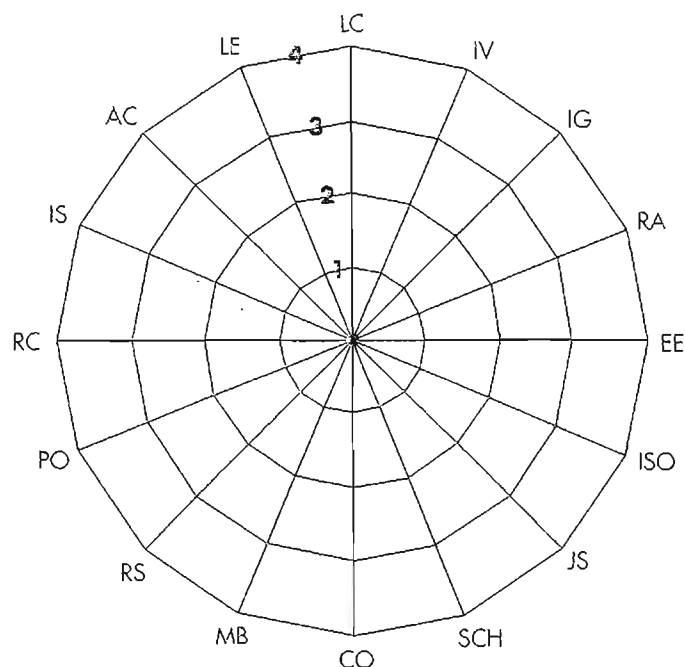
INDICE D'HÉTÉROGÉNÉITÉ SOCIO-ÉMOTIONNEL (IHS)

		RC	IS	AC	LE	LC	IV	IG	RA	EE	Somme des différences
	Niv.										
RC											
IS											
AC											
LE											
LC											
IV											
IG											
RA											
EE											
Total											
MOY = Total ÷ 36											÷ 36 =
IHC = MOY x 10											X10 =

INDICE D'HÉTÉROGÉNÉITÉ GLOBAL (IHG)

		ISO	JS	SCH	CO	MB	RS	PO	RC	IS	AC	LE	LC	IV	IG	RA	EE	Somme des différences	
	Niv.																		
ISO																			
JS																			
SCH																			
CO																			
MB																			
RS																			
PO																			
RC																			
IS																			
AC																			
LE																			
LC																			
IV																			
IG																			
RA																			
EE																			
Σ =	Note globale de développement																		
																		Total	
																		MOY = Total ÷ 120	÷ 120 =
																		IHC = MOY x 10	X10 =

REPRÉSENTATION GRAPHIQUE DE LA BECS



Domaine Cognitif (7 échelles)	Domaine Socio-Emotionnel (9 échelles)
ISO : Image de Soi JS : Jeu Symbolique SCH : Schèmes de relation avec les objets CO : Causalité Opérationnelle MB : Moyens/Buts RS : Relations Spatiales PO : Permanence de l'Objet	RC : Régulation du Comportement IS : Interaction Sociale AC : Attention Conjointe LE : Langage Expressif LC : Langage Compréhensif IV : Imitation Vocale IG : Imitation Gestuelle RA : Relation Affective EE : Expression Emotionnelle

NIVEAUX MOYENS DE DEVELOPPEMENT

- Note moyenne de développement Cognitif

Somme moyennée des sept notes Cognitives = ... / 7 = ...

- Note moyenne de développement Socio - Emotionnel

Somme moyennée des neuf notes Socio - Emotionnelles = ... / 9 = ...

- Note moyenne de développement Global

Note globale de développement / 16 = ... / 16 = ...