

La représentation des émotions

(PSYC-2610)
Prof: Cormier, P.

Objectif. L'objectif de cette épreuve est d'enregistrer de façon multidimensionnelle la réaction d'enfants à des scénarios susceptibles d'éliciter différentes émotions.

Matériel. Un crayon rouge et une feuille avec des visages et des thermomètres (autant de feuilles que de scénarios)

Procédure.

Présenter à l'enfant la feuille avec les visages et lui demander d'identifier les émotions exprimées dans les visages. Si l'enfant ne trouve pas l'émotion appropriée au visage, la lui suggérer et s'assurer qu'il reconnaît bien cette émotion.

_____ | Regarde les petits bonhommes au haut de la page. Dis-moi comment ils se sentent. (Pointer chaque dessin tour à tour)

_____ | Si l'enfant échoue. Ça, moi je dirais que c'est... (ex.: un visage heureux). Qu'en penses-tu? Penses-tu que ça ressemble à un... (ex.: un visage heureux)?

Puis présenter la tâche comme suit:

Je vais te raconter des petites histoires. Tu vas écouter bien attentivement parce que, lorsque j'aurai fini l'histoire, je vais te demander de me montrer comment tu te serais senti si tu avais été le personnage de l'histoire.

Lire l'histoire de pratique (PRA) puis demander.

Te serais-tu senti heureux, triste, choqué, apeuré?

- **Montre-moi combien tu te serais senti _____ (choix de l'enfant) avec ces thermomètres.**
- **Ce thermomètre est pour quand tu es ____ (choix de l'enfant).**
- **Prends ce crayon et mets du rouge jusqu'ici (pointer le bas du thermomètre) pour montrer que tu te sentais**
 - . **pas du tout ____ (choix de l'enfant),**
 - . **jusqu'ici (pointer le premier échelon) pour montrer que tu te sentais un tout petit peu ____ (choix de l'enfant),**
 - . **jusqu'ici (pointer le deuxième échelon) pour montrer que tu te sentais un peu ____ (choix de l'enfant),**
 - . **jusque là. (pointer le troisième échelon) pour montrer que tu te sentais pas mal/bien/vraiment ____ (choix de l'enfant)**
 - . **et jusque là (pointer le quatrième échelon) pour montrer que tu te sentais très très/vraiment beaucoup ____ (choix de l'enfant).**

À chaque échelon, monter le crayon avec l'enfant pour dessiner. S'assurer qu'il ou elle a bien compris. Faire de même pour les autres émotions sur la feuille. Après que l'enfant a montré qu'il comprend la tâche, il est possible de résumer les instructions plutôt que de les répéter mot à mot. Si nécessaire, réexpliquer le fonctionnement de l'échelle.

Répéter cette procédure pour chacune des histoires. À l'endos de chaque feuille de papier, écrire le code de l'histoire (ex.: AMO 3) et l'ordre de passation (ex.: 7)

Choisir au préalable 4 des 5 ensembles d'histoire. Mélanger au hasard toutes les histoires. Administrer ces histoires dans cet ordre.

Cotation. Pour chaque histoire, coter selon les 4 niveaux suivants:

- A) 1 seule émotion pour une même situation d'intensité variable**
- B) plusieurs émotions pour une même situation, d'intensité maximale et de même polarité (être triste et apeuré)**
- C) plusieurs émotions pour une même situation, d'intensité variable et de même polarité**
- D) plusieurs émotions pour une même situation d'intensité variable et de polarité différente**

Pour déterminer le niveau d'un enfant, vous devrez prendre son niveau optimal.

Au préalable s'assurer que la réponse est adéquate en vérifiant si l'enfant a reconnu l'émotion appropriée à la situation comme celle la plus intense ou parmi les plus intenses. Une réponse serait inappropriée si l'enfant répondait à la situation "Tu t'es cogné le doigt avec un marteau" avec "très très heureux".

Comparer vos données à l'aide du Tableau 1 de Gallander Wintre et Vallance (1994).

Référence.

Gallander Wintre, M. & Vallance, D.D., 1994. A developmental sequence in the comprehension of emotions: Intensity, multiple emotions, and valence. Developmental Psychology, 30, 509-514.

Les histoires

- Col 1** Quelqu'un essaie de te faire faire quelque chose que tu ne veux pas faire, comme ranger ta chambre.
- Col 2** Quelqu'un te crie des noms.
- Col 3** Tu perds ton tour pour gagner un prix.
- Joi 1** Tu es à une fête et tu as bien du "fun".
- Joi 2** Ta mère est triste. Tu lui donnes une bonne accolade (un bon hug) pis là elle devient toute contente.
- Joi 3** À ta fête, tu ouvres un gros cadeau pis c'est une belle bicyclette toute neuve.
- Tri 1** Ton meilleur ami déménage à l'autre bout du pays.
- Tri 2** Ton (chien) (chat) meurt.
- Tri 3** Tous tes amis sont dehors en train de jouer pis toi tu restes à la maison parce que t'es malade.
- Eff 1** Tu perds le contrôle de ta bicyclette et tu passes proche de te faire écraser.
- Eff 2** Tu te réveilles après avoir fait un cauchemar (un rêve terrifiant, épeurant).
- Eff 3** Tu es tout seul à la maison.
- Amo 1** Tu vois les petits chats de ton ami jouer dans la cour.
- Amo 2** Ta matante préférée t'amène son bébé pour que tu le vois.
- Amo 3** Tu vois une mère embrasser son enfant.
- PRA** Tu gagnes ce prix que tu voulais vraiment.

