

## Annexe 2 – Tableaux

### Tableaux - SRLIS

Tableau 1 – Utilisation de stratégies (0-1)

Stratégies	Sujet 1	Sujet 2
Auto-évaluation (1)	1	1
Organisation et transformation (2)	1	1
Fixation d'objectifs et planification (3)	1	0
Recherche d'informations (4)	1	1
Tenue de registres et suivi (5)	1	1
Structuration de l'environnement (6)	1	1
Conséquences personnelles (7)	0	0
Répétition et mémorisation (8)	1	1
Recherche d'aide sociale : de ses pairs (9)	1	1
Recherche d'aide sociale : des enseignants (10)	0	0
Recherche d'aide sociale : des adultes (11)	0	0
Révision des informations : relire les tests (12)	0	0
Révision des informations : relire les notes (13)	1	1
Révision des informations : relire les manuels/textes (14)	0	0

Tableau 2 – Fréquence des stratégies (occurrence)

Stratégies	Sujet 1	Sujet 2
Auto-évaluation (1)	1 (scénario 6)	1 (scénario 4)
Organisation et transformation (2)	3 (scénarios 2-4)	2 (scénarios 1-2)
Fixation d'objectifs et planification (3)	1 (scénario 4)	-
Recherche d'informations (4)	1 (scénario 2)	1 (scénario 2)
Tenue de registres et suivi (5)	1 (scénario 1)	1 (scénario 1)
Structuration de l'environnement (6)	1 (scénario 6)	3 (scénarios 5-6)
Conséquences personnelles (7)	-	-
Répétition et mémorisation (8)	1 (scénario 4)	2 (scénario 4)
Recherche d'aide sociale : de ses pairs (9)	1 (scénario 6)	3 (scénarios 4-5)
Recherche d'aide sociale : des enseignants (10)	-	-
Recherche d'aide sociale : des adultes (11)	-	-
Révision des informations : relire les tests (12)	-	-
Révision des informations : relire les notes (13)	3 (scénarios 4-6)	2 (scénarios 1-4)
Révision des informations : relire les manuels/textes (14)	-	-

Tableau 3 – Régularité des stratégies (1-4)

Stratégies	Sujet 1	Sujet 2
Auto-évaluation (1)	3	3
Organisation et transformation (2)	1	4
Fixation d'objectifs et planification (3)	4	-
Recherche d'informations (4)	3	4
Tenue de registres et suivi (5)	4	4
Structuration de l'environnement (6)	3	4
Conséquences personnelles (7)	-	-
Répétition et mémorisation (8)	4	4
Recherche d'aide sociale : de ses pairs (9)	3	3
Recherche d'aide sociale : des enseignants (10)	-	-
Recherche d'aide sociale : des adultes (11)	-	-
Révision des informations : relire les tests (12)	-	-
Révision des informations : relire les notes (13)	4	4
Révision des informations : relire les manuels/textes (14)	-	-

### Tableaux – Thinking Aloud

Tableau 4 – Thinking Aloud : Sujet 1

Phases	Sous-phases	Occurrence
Phase d'anticipation	Analyse de la tâche	8
	Croyances motivationnelles	0
Phase d'action	Usage de stratégies	4
	Auto-observation	7
Phase d'autoréflexion	Autojugement	5
	Autoréaction	4

Tableau 5 – Thinking Aloud : Sujet 2

Phases	Sous-phases	Occurrence
Phase d'anticipation	Analyse de la tâche	5
	Croyances motivationnelles	1
Phase d'action	Usage de stratégies	6
	Auto-observation	7
Phase d'autoréflexion	Autojugement	3
	Autoréaction	2

Tableau 6 – Thinking Aloud : Interprétation des données (sujet 1)

Phases	Sous-catégories	Unité de sens	Interprétation
Phase d'anticipation	Analyse de la tâche	<p>a. « Ok... Alors, tout d'abord, je pense que je vais dessiner les rayons des pièces pour connaître les cases sur lesquelles je n'ai pas le droit d'aller. »</p> <p>b. « Donc la tour elle peut bouger comme ça. Le fou il va comme ça. Comme ça en diagonale. Lui aussi. »</p> <p>« Alors la tour elle peut se balader horizontalement ou verticalement. Enfin ça c'est selon les règles des échecs. Et puis les fous ils peuvent aller dans les cases en diagonale. Donc là j'ai tracé toutes les trajectoires après pour les pions, je ne trace pas la trajectoire vu que le pion peut se déplacer dans toutes les directions. Du coup ça va dépendre de comment moi j'avance. »</p> <p>c. « Ouais. Ok ben là j'ai regardé les cases pour essayer de tracer un chemin, pour déterminer la meilleure case sur laquelle partir. »</p> <p>d. « Je décide de changer exactement. Et je pense juste que je vais dessiner les rayons des pions. Parce qu'en fait vu que je pense qu'il bouge qu'une fois. Comme ça cela détermine les autres cases sur lesquelles je n'ai pas le droit d'aller. C'est compliqué. Attends. »</p>	<p>a. Dessin des trajectoires à éviter (cases noirs).</p> <p>b. Remise à jour des différents déplacements possibles des pièces des échecs.</p> <p>c. Déterminer la case de départ grâce aux règles du jeu.</p> <p>d. Déterminer les déplacements des pièces possibles.</p> <p>e. Projection des chemins possibles.</p> <p>f. Remise à jour des règles (3x).</p>

		<p>e. « Je suis en train de projeter les situations qui peuvent se passer pour pouvoir, en fait, voir où mettre mon pion. Mais... je peux essayer. Mais tu as une autre feuille ou pas ? »</p> <p>f. « De toute façon... ce n'est pas hyper important où je commence. Parce que dans tous les cas... Je ne m'en sors pas. Ok, alors là je relis les règles pour essayer de voir s'il y a quelque chose que je n'ai pas compris. »</p> <p>« Le roi dans les règles des échecs il peut se déplacer comme le pion dans toutes les directions mais seulement une case. Du coup il serait bouffé par le rayon. Parce que là si depuis ma case F6 je mange le fou en E6. En fait je me retrouve dans la case du pion juste à côté. Parce qu'il a la même chose finalement en bas... en G6 je ne peux pas aller parce qu'il y a la trajectoire du fou. Et là je ne peux pas aller parce qu'il y a la tour. »</p>	
	Croyances motivationnelles		
Phase d'action	Usage de stratégies	<p>a. « Bon je vais essayer une autre possibilité. Je vais essayer de me débarrasser de la tour. Alors je mets mon pion en F1. »</p> <p>b. « Attends. Ah ouais ? J'ai le droit de m'éloigner des règles des échecs. »</p> <p>c. « Alors, je vais rajouter un cheval. En vrai je pourrais juste rajouter une autre pièce des échecs qui me permettraient de me débarrasser de la tour. Alors maintenant je vais regarder si je rajoute un cheval pour éliminer la tour qui est en H7. Ça voudrait dire que je vais marquer les cases sur lesquels mon cheval doit passer. »</p> <p>d. « Alors comme j'ai joué avec les règles des échecs par rapport aux trajectoires des pièces. Je me suis dit que je pouvais rajouter une pièce. »</p>	<p>a. Résolution par essai-erreur.</p> <p>b. S'éloigner des croyances limitantes.</p> <p>c. Ajouter une règle pour résoudre le jeu.</p> <p>d. Évaluation des règles soumises dans le passé.</p>
	Auto-observation	<p>a. « Alors je pense que je mettrai mon pion ici. Dans la case 1A. Donc la case en bas à gauche. Comme ça premier mouvement. »</p>	<p>a. Mouvements du pion (4x).</p>

		<p>« Je pense que je vais mettre mon pion sur la case E1. Voilà. Donc après j'avance d'une case en haut parce qu'il n'y a pas de rayons. J'avance encore d'une case parce qu'elle est libre, vers le haut. »</p> <p>« Oui 3E. Ensuite, je ne peux ni aller en F4, ni aller en E4, ni en D3, du coup je pars en D4. Je traverse le rayon. Et je suis bloquée. »</p> <p>b. « Mais là je regarde comment me débarrasser de la tour. Parce que si après je me débarrasse de la tour, je peux aller dans plein d'autres endroits et passer par la ligne 8. Si je fais la ligne 8 après B7, et après, je suis proche du truc. Du coup il faut que j'arrive sur la case B7 en fait. »</p> <p>c. « Bon je vais essayer une autre possibilité. Je vais essayer de me débarrasser de la tour. Alors je mets mon pion en F1. Ensuite je vais en F2. En F3. Ensuite... Je vais en G4 parce que c'est la case qui me rapproche le plus de la tour et sur laquelle il n'y a pas de rayons. Ensuite je vais en G5 pour me rapprocher de la tour et après je vais en G6. Parce que du coup là je suis dans aucune trajectoire. »</p> <p>d. « Là je regarde d'autres chemins possibles. Euh... Ouais mais je ne sais pas. J'essaye d'évaluer les options. Parce que si je vais... Je commence en G1. Ah mais attends. G1. G2. Là je ne peux pas aller. Là je ne peux pas aller. G3. Je me retrouve au même point qu'avant en fait. Du coup il faut que j'élimine mes pièces. C'est-à-dire qu'il faut que je trouve la case qui est proche. La case sur laquelle je peux éliminer la pièce noire... mais sans que ça soit une case traversée par sa trajectoire. Mais ce n'est pas possible. Parce que toutes les cases autour elles ont des... Et si... je peux essayer le chemin inverse. Ça veut dire partir depuis là où j'aimerais arriver. »</p>	<p>b. Déterminer comment sortir une pièce du jeu.</p> <p>c. Anticiper la stratégie permettant de résoudre le problème.</p> <p>d. Projeter le chemin inverse</p>
Phase d'autoréflexion	Autojugement	<p>a. « Ah non attends. »</p> <p>b. « Parce que je me retrouve à une case où toutes les cases autour, c'est des cases sur lesquelles mon pion il ne peut</p>	<p>a. Remise en doute du trajet, de la trajectoire.</p>

		<p>pas aller où il va se faire manger. Alors je peux recommencer mais en allant... En allant ailleurs. »</p> <p>c. « Mais après je me retrouve dans la case du pion... alors ce n'est peut-être pas la meilleure des idées. Et pourtant... »</p> <p>« Bah là je suis un peu face à un mur je ne sais pas trop. J'ai réussi à déplacer le roi et à éliminer une pièce. »</p>	<p>b. Évaluation d'erreur commise.</p> <p>c. Évaluation de la situation après plusieurs déplacements (3x).</p>
	Autoréaction	<p>a. C'est compliqué. Attends. »</p> <p>b. « Ah mais c'est très embêtant ça. Je n'arrive pas. Je ne sais pas comment faire. Mais on est d'accord non ? Que là après je ne peux pas aller... »</p> <p>« Je pensais que ça serait plus rapide que ça. »</p> <p>c. « J'ai gagné ! »</p>	<p>a. Jugement de la tâche (complexité et temps) (2x).</p> <p>b. Jugement de ses capacités.</p> <p>c. Satisfaction personnelle.</p>

Tableau 7 – Thinking Aloud : Interprétation des données (sujet 2)

Phases	Sous-catégories	Unité de sens	Interprétation
Phase d'anticipation	Analyse de la tâche	<p>a. « Je peux juste relire ou pas ? »</p> <p>b. « Mais ça ne donne pas l'information de comment on peut éliminer les pièces. Il y a des informations qu'il manque ? »</p> <p>« Comment j'élimine un pion noir, eux... Ils n'ont pas dit. Je suppose qu'il faut lui sauter dessus comme dans le jeu de la dame. »</p> <p>c. « La première étape que je ferais serait de placer un pion. J'ai un temps d'analyse, c'est possible ? »</p> <p>d. « Là je fais des petites flèches pour voir les rayons que le roi il a... »</p> <p>e. « Est-ce que tu peux éliminer les pions ? »</p>	<p>a. Lecture des consignes plusieurs fois.</p> <p>b. Analyse et compréhension des consignes.</p> <p>c. Analyse de la situation, tâche demandée.</p> <p>d. Marquer les solutions impossibles.</p> <p>e. Relecture des règles</p>
	Croyances motivationnelles	<p>a. « Ouais, ça c'est bon mais du coup je peux... pour moi, je ne peux déjà pas me poser en bas... parce que je suis</p>	<p>a. Jugements de la tâche initialement.</p>

		sur le rayon de la pièce du fond. Ton jeu est impossible...Tu ne peux pas commencer déjà... »	
Phase d'action	Usage de stratégies	<p>a. « Du coup, attends juste pour commencer le jeu...posez votre pion blanc sur une case de votre choix. Dernière rangée. »</p> <p>b. « Ça doit être ma dernière étape. Je vais mettre un L sur la case B7. Parce que c'est obligé que ce soit là vu que lui fait des rayons comme ceci et comme ceci... vers la gauche et vers la droite en diagonale. »</p> <p>c. « Je vais placer le pion en E3. C'est ma première étape. J'ai écrit 1, enfin 2, 3, 4, 5... pour le nombre d'étape... enfin voilà vous avez compris... en plus, mon pion il peut aller en diagonale. Je ne suis pas sûre de ce que je fais. »</p> <p>d. « Mais je pourrais le tuer en fait... du coup cette pièce n'existe plus »</p> <p>e. « Du coup... Comment je peux attendre le roi ? Comme ça... Comme ça... D4. C5. Ah bah non... Ce n'est pas juste. Là je ne peux pas...je vais mourir. »</p> <p>f. « Là... éviter les rayons parce que je n'ai pas l'information de comment tuer le fou à côté du roi... »</p>	<p>a. Lecture des règles du jeu à haute voix.</p> <p>b. Imaginer le chemin dans le sens inverse.</p> <p>c. Numéroté les étapes d'avancée.</p> <p>d. Se débarrasser d'une pièce.</p> <p>e. Apprentissage par essai-erreur.</p> <p>f. Éviter les rayons</p>
	Auto-observation	<p>a. « Parce que j'avais placé en D3 mais je ne vais pas passer en D3 parce que, par exemple, si je me retrouve coincé et que... ah non en fait je peux passer là... Non ça va bien »</p> <p>b. « Alors là je me place en D2... je me dis... quand je lis... je me dis que les figures noires correspondent au jeu de l'adversaire... mais du coup, toutes les figures ne font pas de rayons. »</p> <p>c. « Là j'essaie de me rappeler de ce que je voulais faire de base. Je refais des chemins. Je suis en train de... de... de prévoir... sans noter. »</p> <p>d. « Mais, du coup, ce n'est pas intelligent de passer par là. Je ne vais pas passer par là. »</p>	<p>a. Avancer dans le jeu.</p> <p>b. Remise à jour des règles au fur et à mesure.</p> <p>c. Se rappeler d'idées de base.</p> <p>d. Jugement du trajet choisi</p> <p>e. Mise à jour de la situation (3x)</p>

		<p>e. « Par contre moi je pense qu'on ne peut pas se mettre à côté du roi... parce que je suis d'accord qu'on peut éliminer les pions mais je n'ai pas l'information de comment éliminer les pions noirs. »</p> <p>« Parce que si je dois sauter par-dessus, je vais automatiquement tomber dans son rayon... parce qu'elle est au bord... elle est en H7. Comme je ne sais pas comment on élimine des pions... pour moi je ne suis pas sûr, mais c'est comme la dame... même aux échecs en fait c'est comme ça. Tu sautes par-dessus et tu peux éliminer une pièce. »</p> <p>« Tout un rayon. D5. E5...ça je ne peux pas trop ça... parce que je m'approche de lui... mais après qu'est-ce que j'en fais ? Mais ici je ne peux pas aller... en A7. Je ne peux pas faire... je suis bloquée... parce qu'en fait il me faudrait tout d'abord, si je réfléchis bien, il me faudrait tuer le fou du milieu...en E6... parce que lui il me libère du chemin pour que je puisse m'approcher de là-bas. Honnêtement j'ai l'impression que je suis bloquée. »</p>	
Phase d'autoréflexion	Autojugement	<p>a. « Je peux revenir en arrière sur mes choix ? »</p> <p>b. « Ah attend. Ah oui je vais repartir de mon principe en fait... J'annule tous mes mouvements... je repars depuis la ligne de départ. »</p> <p>c. « En fait ce n'est pas possible... il manque des choses pour que je puisse réussir. »</p>	<p>a. Évaluer le chemin non adéquat.</p> <p>b. Jugement de la stratégie utilisée.</p> <p>c. Jugement de la tâche.</p>
	Autoréaction	<p>a. « Je m'approche du roi »</p> <p>b. « Des règles...en fait je trouve ça trop frustrant... parce que en fait j'ai l'impression de pas avoir toutes les règles... »</p>	<p>a. Évaluer la situation avec intérêt.</p> <p>b. Manque de motivation envers la tâche car jugée impossible.</p>