

ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ

ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΛΟΓΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΜΕ ΘΕΜΑ:

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΤΟΥ ΤΕΣΤ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ WPPSI – III^{UK}

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: κος ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΙΔΗΣ ΠΑΥΛΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΑΝΟΥΣΗ ΔΕΣΠΟΙΝΑ-ΓΑΡΥΦΑΛΙΑ

ΤΖΙΒΕΛΟΠΟΥΛΟΥ ΕΥΓΕΝΙΑ

ΙΩΑΝΝΙΝΑ 2011

ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ

ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΛΟΓΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΜΕ ΘΕΜΑ:

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΤΟΥ ΤΕΣΤ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ WPPSI – III^{UK}

ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ: 1.ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΙΔΗΣ ΠΑΥΛΟΣ

2.ΖΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΒΙΚΤΩΡΙΑ

3.

ΙΩΑΝΝΙΝΑ 2011

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	σελ. 1
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	σελ. 2
ΤΟ ΥΛΙΚΟ ΤΟΥ ΤΕΣΤ.....	σελ. 4
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΙ ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΤΕΣΤ.....	σελ. 5
➤ ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΩΝ ΣΕ ΠΑΙΔΙ ΗΛΙΚΙΑΣ ΑΠΟ 4:0-7:3.....	σελ. 9
1. ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ.....	σελ. 10
2. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ.....	σελ. 26
3. ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΥΛΛΟΓΙΣΜΟΥ.....	σελ. 41
4. ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ.....	σελ. 46
5. ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΕΙΚΟΝΑΣ.....	σελ. 75
6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΣΥΜΒΟΛΟΥ.....	σελ. 79
7. ΕΥΡΕΣΗ ΛΕΞΗΣ.....	σελ. 85
8. ΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΗ.....	σελ. 95
9. ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ.....	σελ. 101
10. ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΕΙΚΟΝΑ.....	σελ. 125
11. ΟΜΟΙΟΤΗΤΕΣ.....	σελ. 135
➤ ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΩΝ ΣΕ ΠΑΙΔΙ ΗΛΙΚΙΑΣ ΑΠΟ 2:6-3:11.....	σελ. 162
1. ΔΕΙΚΤΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ.....	σελ. 163
2. ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ.....	σελ. 167
3. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ.....	σελ. 183
4. ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ.....	σελ. 199
5. ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	σελ. 206
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	σελ. 213

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα εργασία εντάσσεται στα πλαίσια της πτυχιακής μελέτης του προγράμματος σπουδών του τμήματος Λογοθεραπείας του ΑΤΕΙ Ηπείρου.

Το αντικείμενο της εργασίας είναι η μετάφραση του πρακτικού μέρους του εγχειριδίου χορήγησης και βαθμολόγησης του τεστ νοημοσύνης WPPSI – III^{UK}. Η Προσχολική και Πρώτη Σχολική Κλίμακα Νοημοσύνης του Wechsler (WPPSI – III^{UK}) είναι ένα τεστ αξιολόγησης της νοημοσύνης παιδιών ηλικία από 2.6 έως 7.3 ετών. Το WPPSI-II έχει μεταφραστεί και σταθμιστεί σε διάφορες χώρες όπως Γαλλία, Γερμανία, Ιταλία, Σουηδία, Κορέα, Ιαπωνία, Καναδάς, Αυστραλία και Ολλανδία.

Ο λόγος που αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με την μετάφραση αυτού του τεστ είναι κυρίως το γεγονός ότι αποτελεί ένα αξιόπιστο κλινικό εργαλείο που δεν υπάρχει στα ελληνικά. Ελπίζουμε η μετάφραση αυτή να αποτελέσει την αρχή και στο άμεσο μέλλον να ολοκληρωθεί η μετάφραση ολόκληρου του τεστ έτσι ώστε να γίνει η στάθμισή του και κατόπιν η χρησιμοποίησή του στην Ελλάδα.

Στο σημείο αυτό θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε θερμά τον επιβλέπων καθηγητή κ. Χριστοδουλίδη Παύλο που μας έδωσε την ευκαιρία να πραγματοποιήσουμε την εργασία αυτή και ήταν δίπλα μας σε ό,τι και αν χρειαστήκαμε, καθώς επίσης και τις οικογένειες μας που μας στήριξαν στην υλοποίηση του οράματός μας.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η Προσχολική και Πρώτη Σχολική Κλίμακα Νοημοσύνης του Wechsler-3^η έκδοση (WPPSI – III^{UK}) είναι ένα ατομικά εφαρμόσιμο κλινικό εργαλείο για να εκτιμήσουμε τη νοημοσύνη των παιδιών από 2 χρονών και 6 μηνών έως 7 χρονών και 3 μηνών (2:6-7:3). Είναι μία αναθεωρημένη έκδοση της Προσχολική και Πρώτη Σχολική Κλίμακα Νοημοσύνης του Wechsler – Αναθεωρημένο (WPPSI – R^{UK}; Wechsler, 1990). Το WPPSI – III^{UK} διατηρεί την παράδοση του Wechsler σύμφωνα με την οποία παρέχονται δοκιμασίες και σύνθετες βαθμολογίες που αντιπροσωπεύουν τους γνωστικούς τομείς της λεκτικής και πρακτικής νοητικής λειτουργίας καθώς επίσης και μια σύνθετη βαθμολογία που αναπαριστά τη γενική νοητική ικανότητα του παιδιού (δηλαδή την Πλήρη Κλίμακα IQ). Στην παρούσα έκδοση της κλίμακας ενσωματώνονται σημαντικές αναθεωρήσεις και συμπεριλαμβάνονται: ένα μεγάλο φάσμα ηλικιών, αναβαθμισμένοι κανόνες, καινούριες δοκιμασίες, σύνθετες βαθμολογίες, καθώς και μια εξελικτικά-κατάλληλη δομή βασισμένη στη σύγχρονη νοητική και γνωστική εξελικτική θεωρία. Όλο το εικονογραφικό υλικό και τα εύχρηστα υλικά του τεστ έχουν αναβαθμιστεί ώστε να είναι πιο κατάλληλα και προσιτά στα παιδιά, επίσης έχουν γίνει τροποποιήσεις στην χορήγηση και τους τρόπους βαθμολογίας ώστε η κλίμακα να γίνει πιο φιλική στο χρήστη. Στο δεύτερο κεφάλαιο του *Τεχνικού και Ερμηνευτικού Εγχειρίδιου* του WPPSI – III παρέχεται μια διεξοδική ανάλυση των αναθεωρημένων στόχων και του θεωρητικού σκεπτικού που ήταν οδηγός για την ανάπτυξη της κλίμακας.

Οι πληροφορίες που περιέχονταν παλιότερα μέσα στο μονό εγχειρίδιο του WPPSI – R^{UK} τώρα περιλαμβάνονται σε δύο χωριστά εγχειρίδια. Το *Εγχειρίδιο Χορήγησης και Βαθμολογίας WPPSI – III^{UK}* το οποίο περιέχει όλες τις πληροφορίες που χρειάζονται για τη χορήγηση και τη βαθμολογία, καθώς και πληροφορίες πάνω στη Μελέτη των Ηνωμένων Πολιτειών. Το *Τεχνικό και Ερμηνευτικό Εγχειρίδιο* περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με τη θεμελιώδη θεωρητική λογική της κλίμακας, τις ψυχομετρικές ιδιότητες και οδηγίες για την ερμηνεία.

Το πρώτο κεφάλαιο του παρόντος Εγχειρίδιου παρέχει μια γενική οπτική του WPPSI – III^{UK}, με ιδιαίτερη έμφαση στο περιεχόμενο και την οργάνωση της κλίμακας, στις

ικανότητες του χρήστη, στο σκοπό και τις εφαρμογές της κλίμακας. Οι γενικές οδηγίες για τα τεστ, που παρουσιάζονται στο δεύτερο κεφάλαιο, και περιλαμβάνουν μια συζήτηση πάνω στις διαδικασίες χορήγησης και βαθμολογίας. Το κεφάλαιο κλείνει με τις κατευθύνσεις που δίνονται για τη συμπλήρωση της Φόρμας Καταγραφής και οδηγίες σχετικά με το πώς μπορεί να αποκομίσετε τις δοκιμασίες και τις σύνθετες βαθμολογίες. Λεπτομερείς διαδικασίες χορήγησης και βαθμολογίας για ατομικές δοκιμασίες παρουσιάζονται στο τρίτο κεφάλαιο. Κανόνες και συμπληρωματικοί πίνακες που χρειάζονται για τη βαθμολογία και την ερμηνεία δίνονται στο Παράρτημα.

Περιεχόμενο και δομή του WPPSI – III^{UK}

Ενσωματώνοντας τη νέα έρευνα πάνω στη γνωστική ανάπτυξη στην αναθεωρημένη έκδοση, το WPPSI – III^{UK} είναι ένα μοναδικό εργαλείο, διαφορετικό από το προηγούμενο (βλέπε δεύτερο κεφάλαιο του *Τεχνικού και Ερμηνευτικού Εγχειριδίου* για λεπτομέρειες που αφορούν τις αλλαγές από το WPPSI – R). Το περιεχόμενο και η δομή του WPPSI – III^{UK} περιγράφονται σ' αυτό το τμήμα, με ιδιαίτερη έμφαση στα υλικά που περιλαμβάνονται στο πακέτο του τεστ, στις περιγραφές των δοκιμασιών και τη σύσταση των επιμέρους μερών των δοκιμασιών.

ΤΟ ΥΛΙΚΟ ΤΟΥ ΤΕΣΤ

Το υλικό που υπάρχει στο πακέτο του τεστ WPPSI – III^{UK} αναγράφεται στον Πίνακα 1.1. Για να αποφύγετε τα προβλήματα θα πρέπει, προτού ξεκινήσετε το τεστ, να εξοικειωθείτε με το υλικό και τις διαδικασίες χορήγησης. Θα χρειαστείτε ένα χρονόμετρο για χρονομέτρηση και ένα μολύβι για να καταγράψετε τις απαντήσεις, τις παρατηρήσεις συμπεριφοράς και τα σχόλια. Πολλοί εξεταστές χρησιμοποιούν ακόμη ένα πρόχειρο για να μη βλέπει το παιδί τη Φόρμα Καταγραφής.

Πίνακας 1.1. Υλικό που περιλαμβάνεται στο πακέτο του τεστ WPPSI-III^{UK}

Εγχειρίδιο Χορήγησης και Βαθμολόγησης

Τεχνικό και Ερμηνευτικό Εγχειρίδιο

Βιβλίο Ερεθισμάτων 1

Βιβλίο Ερεθισμάτων 2

Φόρμα Καταγραφής Ηλικίες 2:6-3:11

Φόρμα Καταγραφής Ηλικίες 4:0-7:3

Απαντητικά Φυλλάδια

Πάζλ συναρμολόγησης αντικειμένων (14)

Τετράγωνα Σχεδιασμού σε κουτί

(6 κόκκινα τετράγωνα, 4 άσπρα τετράγωνα και 4 ερυθρόλευκα τετράγωνα)

2 Μολύβια Χωρίς Γόμες

Βασική βαθμολόγηση για τους τομείς: Αναζήτηση Συμβόλου και Κωδικοποίηση σε φάκελο

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΙ ΔΟΜΗ ΤΟΥ WPPSI – III^{UK}

Το WPPSI – III^{UK} αποτελείται από 14 δοκιμασίες. Ο πίνακας 1.2 αναγράφει τις δοκιμασίες με τις συντομογραφίες τους και δίνει μια σύντομη περιγραφή της κάθε δοκιμασίας.

Πίνακας 1.2. Συντομογραφίες και Περιγραφές των Δοκιμασιών

Τεστ	Συντομογραφία	Περιγραφή
Τετράγωνα σχεδιασμού	BD	Ενώ παρατηρεί ένα κατασκευασμένο μοντέλο ή μια εικόνα στο Βιβλίο Ερεθισμάτων, το παιδί χρησιμοποιεί μονόχρωμα ή δίχρωμα τετράγωνα για να ξαναφτιάξει το σχέδιο μέσα σ' ένα συγκεκριμένο χρονικό όριο.
Πληροφορίες	IN	Για τα Αντικείμενα με Εικόνες, το παιδί απαντά στην ερώτηση επιλέγοντας μια εικόνα μεταξύ τεσσάρων επιλογών. Για τα Λεκτικά Αντικείμενα, το παιδί απαντά σε ερωτήσεις που αφορούν ένα ευρύ φάσμα γενικών γνώσεων.
Πίνακας συλλογισμού	MR	Το παιδί κοιτάζει ένα μη ολοκληρωμένο πίνακα και επιλέγει το κομμάτι που λείπει ανάμεσα σε 4 ή 5 επιλογές.
Λεξιλόγιο	VC	Για τα Αντικείμενα με Εικόνες, το παιδί ονομάζει τις εικόνες που παρουσιάζονται στο Βιβλίο Ερεθισμάτων. Για τα Λεκτικά Αντικείμενα, το παιδί δίνει ορισμούς για τις λέξεις που διαβάζει φωναχτά ο εξεταστής.

Αντίληψη εικόνων	PCn	Δίνονται στο παιδί δύο ή τρεις σειρές από εικόνες και διαλέγει μία εικόνα από κάθε σειρά για να σχηματίσει μια ομάδα με ένα κοινό χαρακτηριστικό.
Αναζήτηση συμβόλου	SS	Το παιδί κοιτάζει μια ομάδα αναζήτησης και δείχνει αν το σύμβολο-στόχος ταιριάζει με κάποιο από τα σύμβολα της ομάδας αναζήτησης.
Εύρεση Λέξης	WR	Το παιδί καλείται να αναγνωρίσει την κοινή λέξη που περιγράφεται σε μια σειρά από όλο και πιο συγκεκριμένες ενδείξεις.
Κωδικοποίηση	CD	Το παιδί αντιγράφει σύμβολα τα οποία αντιστοιχούν σε απλά γεωμετρικά σχήματα. Χρησιμοποιώντας τις λύσεις, το παιδί σχεδιάζει το κάθε σύμβολο στο αντίστοιχο σχήμα.
Κατανόηση	CO	Το παιδί απαντά σε ερωτήσεις που βασίζονται στην κατανόηση γενικών αρχών και κοινωνικών καταστάσεων.
Ολοκλήρωση Εικόνας	PCm	Το παιδί παρατηρεί μια εικόνα κι έπειτα δείχνει ή ονομάζει το σημαντικό κομμάτι που λείπει.
Ομοιότητες	SI	Ο εξεταστής διαβάζει στο παιδί μια μη ολοκληρωμένη πρόταση που περιέχει δύο λέξεις με ένα κοινό χαρακτηριστικό. Έπειτα, του ζητά να ολοκληρώσει την πρόταση δίνοντας μια απάντηση που περιλαμβάνει το κοινό αυτό χαρακτηριστικό.
Δεικτικό Λεξιλόγιο	RV	Το παιδί κοιτά μια ομάδα από τέσσερις

		εικόνες και δείχνει εκείνη που του διαβάζει φωναχτά ο εξεταστής.
Συναρμολόγηση αντικειμένων	ΟΑ	Δίνονται στο παιδί κομμάτια ενός πάζλ σε συγκεκριμένη θέση και του ζητάμε να τα ενώσει έτσι ώστε να σχηματίσει ένα σύνολο με νόημα μέσα σε 90 δευτερόλεπτα.
Ονομασία εικόνων	PN	Το παιδί ονομάζει εικόνες που παρουσιάζονται στο Βιβλίο Ερεθισμάτων.

Όπως και σε προηγούμενες εκδόσεις της κλίμακας, το WPPSI – III^{UK} παρέχει βαθμολογίες για την Λεκτική και Πρακτική νοημοσύνη αλλά και Πλήρη Κλίμακα νοημοσύνης. Επιπρόσθετα, ο Δείκτης Ταχύτητας Νοημοσύνης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για παιδιά ηλικίας από 4:0 ως 7:3 και μια Γενική Γλωσσική Σύθεση μπορεί να καθοριστεί για παιδιά και των δύο ηλικιακών ομάδων. Συντομογραφίες για αυτές τις βαθμολογίες, που χρησιμοποιούνται σ' αυτό το εγχειρίδιο, αναγράφονται στον Πίνακα 1.3.

Πίνακας 1.3. Συντομογραφίες των σύνθετων βαθμολογιών

Σύνθετη Βαθμολογία	Συντόμευση
Λεκτική Νοημοσύνη	VIQ
Πρακτική Νοημοσύνη	PIQ
Δείκτης Ταχύτητας Επεξεργασίας	PSQ
Πλήρης Κλίμακα Νοημοσύνης	FSIQ
Γενική Γλωσσική Σύνθεση	GLC

Δομή της Κλίμακας

Η δομή του WPPSI – III^{UK} έχει αναβαθμιστεί για να απεικονίζει τη σύγχρονη θεωρία και πρακτική της νοητικής αξιολόγησης στα παιδιά, και κυρίως τη μεταβλητότητα της ανάπτυξης στα νεαρά παιδιά. Λόγω του ότι υπάρχουν ουσιώδης αλλαγές στη νοητική ανάπτυξη των παιδιών ηλικίας από 2 χρονών και 6 μηνών έως 7 χρονών και 3 μηνών, η ηλικιακή τάξη έχει χωριστεί σε δύο ηλικιακές ομάδες, ηλικίες 2:6 ως 3:11 και ηλικίες 4:0 ως 7:3, με διαφορετικές στήλες δοκιμασιών.

ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΩΝ

Ξεκινώντας

Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζονται αναλυτικά οι διαδικασίες χορήγησης και βαθμολόγησης για τις δοκιμασίες του WPPSI – III^{UK}. Το κεφάλαιο είναι οργανωμένο έτσι ώστε να απεικονίζει τα ηλικιακά τμήματα του WPPSI – III^{UK} και την κατάλληλη ηλικία με σκοπό τη χορήγηση. Οι δοκιμασίες που προορίζονται για τη μεγαλύτερη ηλικιακή ομάδα, 4:0-7:3, παρουσιάζονται πρώτα. Οι δοκιμασίες για την ηλικιακή ομάδα 2:6-3:11 χωρίζονται με μια διαχωριστική καρτέλα. Οι οδηγίες για τη χορήγηση των: Ανοιχτό Λεξιλόγιο, Συναρμολόγηση Αντικειμένου και την Ονομασία Εικόνων βρίσκονται στο τμήμα για την ηλικιακή ομάδα 2:6-3:11 και περιλαμβάνονται οδηγίες και για τα παιδιά ηλικίας 4:0-7:3.

Πριν ξεκινήσετε βεβαιωθείτε ότι το απαιτούμενο υλικό για το τεστ είναι συγκεντρωμένο και ότι το παιδί συμμετέχει στην διαδικασία του τεστ. Διαβεβαιώστε το παιδί ότι μπορεί να κάνει διαλείμματα και ότι μπορεί να σας λείπει τότε ένα διάλειμμα είναι απαραίτητο. (Ανατρέξτε στο κεφάλαιο 2 του παρόντος εγχειριδίου για οδηγίες που αφορούν το πώς να αποκτήσετε και να διατηρήσετε επικοινωνία με το παιδί). Όταν νοιώσετε ότι έχετε επιτύχει ένα ικανοποιητικό επίπεδο σχέσης κα επικοινωνίας, αρχίστε την χορήγηση της δοκιμασίας.

1. Τετράγωνα Σχεδιασμού

Ενώ παρατηρεί ένα κατασκευασμένο μοντέλο ή μια εικόνα στο Βιβλίο Ερεθισμάτων, το παιδί χρησιμοποιεί μονόχρωμα ή δίχρωμα τετράγωνα για να ξαναφτιάξει το σχέδιο μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό όριο.

Υλικό

Εγχειρίδιο Χορήγησης και Βαθμολογίας

Φόρμα Καταγραφής

Βιβλίο Ερεθισμάτων

Τετράγωνα Σχεδιασμού

Χρονόμετρο

Έναρξη

Ηλικίες 4-7: Αντικείμενο 6

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Εάν ένα παιδί δεν συγκεντρώσει την τέλεια βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που δίνονται, εφαρμόστε τα προηγούμενα αντικείμενα σε αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να αποκτήσει άριστες βαθμολογίες σε δύο διαδοχικά αντικείμενα.

Διακοπή

Διακόψτε μετά από 3 διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα.

Χρόνος

Η ακρίβεια στο χρόνο είναι απαραίτητη. Το χρονικό όριο για κάθε αντικείμενο παρουσιάζεται σε αυτό το Εγχειρίδιο και στην Φόρμα Καταγραφής. Ξεκινήστε τον χρόνο για κάθε αντικείμενο αφού πείτε και την τελευταία λέξη από τις οδηγίες. Σταματήστε το χρόνο όταν το παιδί ολοκληρώσει το αντικείμενο η είναι σαφές από τις λέξεις του παιδιού ή από τις χειρονομίες του ότι έχει τελειώσει. Εάν αν δεν είστε σίγουρος, ρωτήστε το παιδί αν έχει τελειώσει. Προς όφελος της έκθεσης, δώστε λίγα επιπρόσθετα δευτερόλεπτα ακόμη στο παιδί εάν αυτό κοντεύει να τελειώσει όταν ο χρόνος λήξει. Ωστόσο, δεν ανταμείβετε με μονάδες για την σωστή ολοκλήρωση του σχεδίου μετά την λήξη του χρόνου.

Γενικές οδηγίες

- Βεβαιωθείτε ότι το παιδί κάθεται κοιτώντας ευθεία από την άκρη του τραπέζιού.
- Τα τετράγωνα σχεδιασμού απεικονίζονται στην Φόρμα Καταγραφής και στο Εγχειρίδιο τα οποία είναι από την δική σας(του εξεταστή) οπτική γωνία (ανάποδα).
- Ο αριθμός και τα χρώματα των τετραγώνων που χρειάζονται για κάθε αντικείμενο είναι σημειωμένα στην στήλη Απαιτούμενα Τετράγωνα στην Φόρμα Καταγραφής.
- Τα αντικείμενα 1-3 είναι αντικείμενα σε στοίβα. Τα αντικείμενα 4-20 είναι επίπεδα αντικείμενα.
- Τα αντικείμενα 1-10 χρειάζονται τετράγωνα του ενός χρώματος (κόκκινο ή άσπρο) τα αντικείμενα 11-20 τετράγωνα δυο χρωμάτων (κόκκινο και άσπρο).
- Αφαιρέστε όλα τα περιττά τετράγωνα από το οπτικό πεδίο του παιδιού μετά από την χορήγηση κάθε αντικειμένου.

Άπλες διαδικασίες παρουσίασης

- Τα αντικείμενα παρουσιάζονται σαν κατασκευασμένα μοντέλα μπροστά στο παιδί ή σαν απεικονισμένα σχέδια στο Βιβλίο Ερεθισμάτων 1. Η μέθοδος παρουσίασης (μοντέλο ή εικόνα) περιλαμβάνεται στην στήλη Μέθοδος Παρουσίασης στην Φόρμα Καταγραφής.
 - Τα αντικείμενα 1-12 παρουσιάζονται σαν μοντέλα που κατασκευάζετε για το παιδί. Αφήστε το μοντέλο άθικτο αφού το κατασκευάσετε.
 - Το αντικείμενο 13 αρχικά παρουσιάζεται σαν μοντέλο το οποίο κατασκευάζετε εσείς από το εικονιζόμενο σχέδιο του Βιβλίου Ερεθισμάτων. Έπειτα το μοντέλο αποσυναρμολογείται και το παιδί κατασκευάζει το σχέδιο ακολουθώντας την εικόνα που παρουσιάζεται στο Βιβλίο Ερεθισμάτων.
 - Τα αντικείμενα 14-20 παρουσιάζονται στο παιδί σαν εικόνα από το Βιβλίο Ερεθισμάτων 1.
- Για τα αντικείμενα με τα τετράγωνα των δυο χρωμάτων (Αντικείμενα 11-20), παρουσιάστε τα τετράγωνα με την πληθώρα των επιφανιών προς τα πάνω. Μόνο ένα τετράγωνο πρέπει να έχει και την κόκκινη και την άσπρη πλευρά προς τα πάνω.
- Διευκρινίστε τις οδηγίες σας δείχνοντας είτε το μοντέλο είτε την εικόνα από το Βιβλίο Ερεθισμάτων όσο μιλάτε στο παιδί.
- Αφού δείξετε την κατασκευή του σχεδίου, να εξηγήτε πάντα την κατασκευή δυνατά.. Χρησιμοποιήστε φράσεις όπως
 - Βάζω ένα κόκκινο τετράγωνο εδώ και ένα άλλο κόκκινο εδώ.**
 - και
 - Εδώ θα χρησιμοποιήσω ένα κόκκινο-και-άσπρο τετράγωνο.**
- Αφού έχετε τελειώσει την επίδειξη και την κατασκευή των αντικειμένων τα οποία χρειάζεται το παιδί για να δουλέψει από το μοντέλο ή την εικόνα, μετακινήστε το έτοιμο αντικείμενο ή το Βιβλίο Ερεθισμάτων σε απόσταση περίπου 7 ίντσες από την άκρη του τραπεζιού που βρίσκεται το παιδί.
- Αν το παιδί είναι δεξιόχειρας βάλτε το μοντέλο ή το Βιβλίο Ερεθισμάτων ελαφρώς αριστερά και κάθετα με το σώμα του παιδιού. Αν το παιδί είναι αριστερόχειρας

βάλτε τα υλικά ελαφρώς δεξιά του παιδιού. Εάν η προτίμηση χεριού δεν είναι εμφανής κατά την διάρκεια του τεστ βάλτε τα υλικά κατευθείαν μπροστά στο παιδί περίπου 18 εκατοστά από την άκρη του τραπέζιου που βρίσκεται το παιδί.

Το σχήμα 3.1 απεικονίζει την κατάλληλη τοποθέτηση του μοντέλου ή του Βιβλίου Ερεθισμάτων.

Διόρθωση λαθών

- Οποιαδήποτε ευδιάκριτη περιστροφή των 30 μοιρών ή παραπάνω, θεωρείται λάθος.
- Παραδείγματα μοιρών περιστροφής και λάθη περιστροφής παρουσιάζονται στο σχήμα 3.2.
- Δυο διορθώσεις περιστροφής μπορούν να γίνουν κατά την διάρκεια της χορήγησης του τεστ μια στο Μέρος Α και μια στο Μέρος Β. Σημειώστε ότι η περιστροφή και τα λάθη αντιστροφής δεν τιμωρούνται στα αντικείμενα 1-10.
- Διορθώστε την λάθος περιστροφή, περιστρέφοντας τα τετράγωνα στην σωστή πλευρά και πείτε,

Δες γίνεται με αυτό τον τρόπο.

Συνεχίστε την χορήγηση του τεστ ανάλογα.

- Για όλες τις κατασκευές που περιστρέφονται, θα πρέπει να αναφέρονται στην Φόρμα Καταγραφής οι μοίρες της περιστροφής με βέλος και ο αριθμός των μοιρών, όπως φαίνεται παρακάτω.
- Στα αντικείμενα 11-20 μπορεί το παιδί ενίοτε να προσπαθήσει να αντιγράψει το μοντέλο του εξεταστή επ ακριβώς. Εάν το παιδί προσπαθήσει να αντιγράψει τις πλευρές του μοντέλου δείξτε την πάνω επιφάνεια και πείτε,

Μόνο η κορυφές των τετραγώνων πρέπει να είναι ίδιες.

Αφήστε το παιδί να συνεχίσει να δουλεύει μέχρι ο χρόνος να λήξει.

Βαθμολογία

- Καταγράψτε την ολοκλήρωση του χρόνου σε δευτερόλεπτα για κάθε αντικείμενο. Αντικείμενα τα οποία ολοκληρώνονται μετά την λήξη του χρόνου βαθμολογούνται με 0.
- Κυκλώστε το Υ στην στήλη Σωστός Σχεδιασμός για να δείξετε ότι η κατασκευή του σχεδίου από το παιδί είναι σωστή. Κυκλώστε το Ν στην στήλη Σωστός Σχεδιασμός για να δείξετε ότι η κατασκευή του σχεδίου από το παιδί είναι λανθασμένη.
- Έχετε την δυνατότητα να καταγράψετε την λανθασμένη κατασκευή του παιδιού στο κενό πλέγμα της στήλης Λανθασμένος Σχεδιασμός στην Φόρμα Καταγραφής. Σκιάστε το πλέγμα ώστε να ταιριάζει με το σχέδιο του παιδιού μέσα στο χρόνο από την δικιά σας οπτική γωνία. Για την σωστή κατασκευή μπορείτε να βάλετε ένα τικ μέσα στο πλέγμα όπως δείχνει η εικόνα παρακάτω.

Περιστροφή και αντιστροφή των σχεδίων

Μέρος Α

- Επειδή τα μικρά παιδιά αντιμετωπίζουν δυσκολίες αναγνώρισης περιστροφής και αντιστροφής των σχεδίων, κανένας βαθμός περιστροφής (ακόμα και αν πρόκειται για ολοκληρωτική αντιστροφή) δεν κρίνεται σαν λάθος. Παρ όλα αυτά οι περιστροφές που σημειώνονται για τα αντικείμενα 1-10 δεν φέρουν κυρώσεις.

Μέρος Β

- Για τα αντικείμενα 11-20 κάθε ευδιάκριτη περιστροφή των 30 μοιρών και πάνω είναι λανθασμένη και βαθμολογείται με 0.

Κενά και αποκλίσεις μεταξύ τετραγώνων

- Επειδή η ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας υστερεί της ανάπτυξης των γνωστικών ικανοτήτων οι αποκλίσεις μεταξύ τετραγώνων που είναι μικρότερες ή ίσες με $\frac{1}{4}$ ίντσας (περίπου $\frac{1}{4}$ του μήκους/πλάτους του τετραγώνου) δεν τιμωρούνται. Μόνο εκείνα τα σχέδια με κενά ή αποκλίσεις μεγαλύτερες από $\frac{1}{4}$ της ίντσας βαθμολογούνται σαν λανθασμένα.
- Το σχήμα 3.3 απεικονίζει το κενό $\frac{1}{4}$ της ίντσας και τις αποκλίσεις μεταξύ των τετραγώνων. Σημειώστε ότι ένα μόνο σχέδιο μπορεί να έχει και αποκλίσεις και κενά μεταξύ των τετραγώνων του.

Αντικείμενα 1-6

- Βαθμολογήστε με 2 αν το παιδί κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρόνο στην Δοκιμή 1.
- Βαθμολογήστε με 1 αν το παιδί κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρόνο στην Δοκιμή 2.
- Βαθμολογήστε με 0 αν το παιδί δεν είναι σε θέση να κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρονικό περιθώριο και στην Δοκιμή 1 και στην Δοκιμή 2.

Αντικείμενα 7-20

- Βαθμολογήστε με 2 αν το παιδί κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρόνο.
- Βαθμολογήστε με 0 αν το παιδί δεν είναι σε θέση να κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρονικό περιθώριο.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας: 40 βαθμοί

Μέρος Α Χορήγηση Αντικειμένων

Αντικείμενο 1. Πύργος 2 Τετραγώνων(Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Δόκιμη 1

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Έλα να παίξουμε με τα τετράγωνα. Κοίταξέ με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δόκιμη 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε,

Κοίταξέ με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογήστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 2. Πύργος 3 Τετραγώνων(Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Δοκιμή 1

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε:

Κοίταξέ με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δοκιμή 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε:

Κοίταξέ με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογήστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο και διακόψτε αν το κριτήριο δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 3. Πυραμίδα (Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Δοκιμή 1

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε:

Κοίταξέ με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δοκιμή 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε,

Κοίταξέ με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογήστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο.

Λάθος κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενα 4-5 (Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτο)

Δοκιμή 1

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Κοίταξέ με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δοκιμή 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε:

Κοίταξέ με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογήστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο.

Λάθος κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 6 (Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Για τα παιδιά που ξεκινούν με αυτό το αντικείμενο πείτε,

Θα παίζουμε με τετράγωνα.

Δοκιμή 1

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Κοίταξέ με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δοκιμή 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε,

Κοίταξέ με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογείστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή:

- Αν το παιδί ξεκινάει με το Αντικείμενο 6, χορηγήστε προηγούμενα αντικείμενα με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να πετύχει τέλεια αποτελέσματα σε δυο διαδοχικά αντικείμενα.

Αν το παιδί έχει ξεκινήσει με το Αντικείμενο 1, προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή:

- Αν το παιδί ξεκινάει με το Αντικείμενο 6, χορηγήστε προηγούμενα αντικείμενα με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να πετύχει τέλεια αποτελέσματα σε δυο διαδοχικά αντικείμενα.

Αν το παιδί έχει ξεκινήσει με το Αντικείμενο 1, προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 7 (Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Κοίταξέ με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο.

Λάθος κατασκευή:

- Αν το παιδί ξεκινάει με το Αντικείμενο 6, χορηγήστε προηγούμενα αντικείμενα με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να πετύχει τέλεια αποτελέσματα σε δυο διαδοχικά αντικείμενα.

Αν το παιδί έχει ξεκινήσει με το Αντικείμενο 1, προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 8-9 (Χρονικό Όριο 60 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Κοίταξέ με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 60 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 10 (Χρονικό Όριο 60 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε:

Κοίταξέ με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 60 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στην ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΔΥΟ ΧΡΩΜΑΤΩΝ στο ΜΕΡΟΣ Β και αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Μέρος Β Χορήγηση Αντικειμένων

Εισαγωγή στα τετράγωνα δυο χρωμάτων

Βάλτε δυο ερυθρόλευκα τετράγωνα μπροστά στο παιδί.

Κρατήστε ψηλά ένα τετράγωνο ώστε το παιδί να μπορεί να το δει και πείτε,

Βλέπεις αυτά τα τετράγωνα; Κάποιες πλευρές τους έχουν κόκκινο χρώμα (δείξτε την κόκκινη πλευρά), κάποιες έχουν άσπρο χρώμα (δείξε την άσπρη πλευρά) και κάποιες (δείξτε την πλευρά που έχει κόκκινο και άσπρο χρώμα) έχουν κόκκινο(δείξε το κόκκινο μισό) και άσπρο (δείξε το άσπρο μισό) χρώμα.

Δείγμα Α

Βάλτε ένα τετράγωνο στο τραπέζι όπως φαίνεται στην εικόνα:

Δώστε ένα τετράγωνο στο παιδί και πείτε,

Βάλε το τετράγωνο όπως το δικό μου.

Σωστή θέση: Προχωρήστε στο Αντικείμενο 11.

Λάθος θέση: Δείξτε το τετράγωνό σας και πείτε,

Η λευκή πλευρά πρέπει να βρίσκεται πάνω σαν το δικό μου (δείξε το άσπρο μισό), και η κόκκινη πλευρά πρέπει να δείχνει κάτω (δείξτε το κόκκινο μισό). Γύρνα το τετράγωνο σου όπως το δικό μου.

Σωστή θέση: Προχωρήστε στο Αντικείμενο 11.

Λάθος θέση: Γυρίστε το τετράγωνο του παιδιού στην σωστή θέση και πείτε,

Δες γίνεται έτσι.

Χορηγήστε το ΔΕΙΓΜΑ Β

Δείγμα Β

Βάλτε ένα τετράγωνο στο τραπέζι όπως φαίνεται στην εικόνα:

Δώστε ένα τετράγωνο στο παιδί και πείτε:

Βάλε το τετράγωνο όπως το δικό μου.

Σωστή θέση: Προχωρήστε στο Αντικείμενο 11.

Λάθος θέση: Δείξτε το τετράγωνό σας και πείτε,

Η κόκκινη πλευρά πρέπει να βρίσκεται πάνω, σαν το δικό μου (δείξτε το κόκκινο μισό), και η άσπρη πλευρά πρέπει να δείχνει κάτω (δείξτε το άσπρο μισό). Γύρνα το τετράγωνο σου όπως το δικό μου.

Σωστή θέση: Προχωρήστε στο Αντικείμενο 11.

Λάθος θέση: Γυρίστε το τετράγωνο του παιδιού στην σωστή θέση και πείτε,

Δες γίνεται έτσι.

Προχωρήστε στο ANTIKEIMENO 11

Αντικείμενα 11-12 (Χρονικό Όριο 60 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε:

Κοιτά με.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογείστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 60 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 13 (Χρονικό Όριο 60 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα στο τραπέζι μπροστά σας.

Βάλτε την άκρη του σπιδάλ περιτυλίγματος από το Βιβλίο Ερεθισμάτων 1 μπροστά στο παιδί. Γυρίστε στο Αντικείμενο 13 της δοκιμασίας τετράγωνα σχεδιασμού και πείτε:

Κοίτα με θα φτιάξω ένα όπως στην εικόνα.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Πείτε:

Κοίτα τα τετράγωνα μου (δείξτε το μοντέλο) φαίνονται ίδια με την εικόνα (δείξτε την εικόνα).

Αποσυναρμολογήστε το μοντέλο σας και βάλτε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Πείτε:

Τώρα θα φτιάξεις και εσύ ένα όπως στην εικόνα (δείξτε την εικόνα) κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκίνα.

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 60 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο και διακόψτε αν το κριτήριο δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενα 14-20 (Χρονικό Όριο 90 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί.

Γυρίστε στα κατάλληλα αντικείμενα του Βιβλίου Ερεθισμάτων 1 και πείτε:

Τώρα θα φτιάξεις ένα όπως αυτό. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκίνα.

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 90 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

2. Πληροφορίες

Για τα Αντικείμενα με Εικόνες, το παιδί απαντά στην ερώτηση επιλέγοντας μια εικόνα μεταξύ τεσσάρων επιλογών. Για τα Λεκτικά Αντικείμενα, το παιδί απαντά σε ερωτήσεις που αφορούν ένα ευρύ φάσμα γενικών γνώσεων.

Υλικό

Εγχειρίδιο βαθμολογίας και χορήγησης

Φόρμα Καταγραφής

Βιβλίο Ερεθισμάτων 1

Έναρξη

Ηλικίες 4-7: Αντικείμενο 11

Ηλικίες 6-7: Αντικείμενο 17

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Εάν ένα παιδί ηλικίας 4-7 ετών δεν συγκεντρώσει την τέλεια βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που δίνονται, εφαρμόστε τα προηγούμενα αντικείμενα σε αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να αποκτήσει άριστες βαθμολογίες σε δύο διαδοχικά αντικείμενα.

Διακοπή

Διακόψτε μετά από 5 διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα.

Γενικές οδηγίες

- Για να χορηγήσετε τα Αντικείμενα με Εικόνες τοποθετήστε το Βιβλίο Ερεθισμάτων μπροστά στο παιδί. Το παιδί δηλώνει την απάντησή του είτε δείχνοντας την απάντησή του, είτε λέγοντας τον αριθμό απάντησης που επέλεξε.
- Μετά την χορήγηση των Αντικειμένων με Εικόνες αφαιρέστε το Βιβλίο Ερεθισμάτων από το οπτικό πεδίο του παιδιού.
- Μπορείτε να επαναλάβετε το αντικείμενο όσο συχνά χρειάζεται κατά την διάρκεια της χορήγησης της δοκιμασίας.
- Κοινές απαντήσεις που απαιτούν μια ερώτηση ακολουθούνται από τη σημείωση (Q) στο δείγμα απαντήσεων. Όλες οι απαντήσεις που ακολουθούνται από (Q) πρέπει να διερευνηθούν.
- Απαντήσεις που απαιτούν συγκεκριμένα ερωτήματα προσδιορίζονται με αστερίσκο (*)

Βαθμολογία

Αντικείμενα με Εικόνες (Αντικείμενα 1-6)

- Κύκλωσε τον αριθμό που αντιστοιχεί στην απάντηση του παιδιού για κάθε αντικείμενο στην Φόρμα Καταγραφής. Οι σωστές απαντήσεις τυπώνονται με κόκκινο.
- Εάν το παιδί δεν απαντήσει ή αναφέρει ότι δεν γνωρίζει την ερώτηση, κυκλώστε το DN στην Φόρμα Καταγραφής.
- Βαθμολογήστε με 1 για τις σωστές απαντήσεις και με 0 για τις λανθασμένες ή αυτές που δεν απαντήθηκαν μέσα σε περίπου 30 δευτερόλεπτα.

Λεκτικά Αντικείμενα (Αντικείμενα 7-34)

- Χρησιμοποιήστε το δείγμα απαντήσεων που παρέχεται για κάθε αντικείμενο για την διευκόλυνση της βαθμολογίας.
- Βαθμολογήστε με 1 για τις σωστές απαντήσεις και με 0 για τις λανθασμένες ή αυτές που δεν απαντήθηκαν μέσα σε περίπου 30 δευτερόλεπτα.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας: 34 βαθμοί

Χορήγηση Αντικειμένων

Αντικείμενα με Εικόνες

Αντικείμενο 1. Χάμπουργκερ

Ανοίξτε το Βιβλίο Ερεθισμάτων στο Αντικείμενο 1 στην δοκιμασία Πληροφορίες και πείτε:

Δείξε μου τι μπορείς να φας.

Σωστή απάντηση (Απάντηση 3): Πείτε,

Σωστά, Ας δοκιμάσουμε κάτι άλλο.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος απάντηση: Δείξτε το χάμπουργκερ και πείτε,

Αυτό είναι αυτό που μπορείς να φας.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Δεν παρέχεται περαιτέρω βοήθεια σε αυτή την δοκιμασία.

Αντικείμενα 2-6

Παρουσιάστε κάθε αντικείμενο στο Βιβλίο Ερεθισμάτων και δώστε την αντίστοιχη οδηγία. Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο	Οδηγίες	Σωστή Απάντηση
2.	Δείξε μου τι υπάρχει μέσα σε ένα μπάνιο.	4
3.	Δείξε μου από πού πίνουν τα μωρά.	2
4.	Δείξε μου τι κάνει νιάου.	1
5.	Δείξε μου τι ζει στο νερό.	2
6.	Δείξε μου με τι κόβεις.	3

Αφαιρέστε το Βιβλίο Ερεθισμάτων από το οπτικό πεδίο του παιδιού πριν προχωρήσετε στα Λεκτικά Αντικείμενα.

Λεκτικά Αντικείμενα

Αντικείμενα 7-34

Διαβάστε κάθε ερώτηση στο παιδί επί λέξη. Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

7. Δείξε μου την μύτη σου. Άγγιξέ την.

1 βαθμός

[Αγγίζει, ή διαφορετικά δείχνει την μύτη του ή του εξεταστή.]

0 βαθμούς

[Αγγίζει, ή διαφορετικά δείχνει διαφορετικό μέρος του σώματός του]

8. Δείξε μου τα γόνατά σου. Άγγιξέ τα.

1 βαθμός

[Αγγίζει, ή διαφορετικά δείχνει τα γόνατα του ή του εξεταστή.]

0 βαθμούς

[Αγγίζει, ή διαφορετικά δείχνει διαφορετικό μέρος του σώματός του]

9. Πόσα αυτιά έχεις;

1 βαθμός

[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει δύο]

[Δείχνει τα αυτιά του ή τα αυτιά του εξεταστή]

0 βαθμούς

[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει οποιαδήποτε άλλο αριθμό εκτός του δυο.]

***10. Τι χρώμα είναι το γρασίδι;**

1 βαθμός

Πράσινο

[Δείχνει κάτι πράσινο]

0 βαθμούς

Καφέ; Κίτρινο (Q)*

[Λέει άλλα χρώματα εκτός από πράσινο, καφέ ή κίτρινο]

*Αν το παιδί απαντήσει καφέ ή κίτρινο ρωτήστε: **Τι άλλο χρώμα θα μπορούσε να είναι το γρασίδι;**

4-5

11. Πόσων χρονών είσαι;

1 βαθμός

[Λεκτικά ή φυσικά (π.χ. με τα δάχτυλα) δείχνει την σωστή ηλικία]

Θα είμαι (τριών, τεσσάρων, πέντε κτλ) στα γενέθλια μου [Υποδεικνύει την σωστή ηλικία στα επόμενα γενέθλια]

0 βαθμούς

[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει την λάθος ηλικία]

12. Τι μπαίνει σε μπουκάλι;

1 βαθμός

Αναψυκτικό; Νερό; Χυμός; Γάλα; Μπύρα [Όνομα ποτών σε μπουκάλι]

Βερνίκι Νυχιών, Άρωμα; Φάρμακο; Λοσιόν [Ονόματα οποιασδήποτε ουσίας σε μπουκάλι]

0 βαθμούς

Μαρμελάδα; Βούτυρο [οτιδήποτε βρίσκετε σε βαζάκι ή δοχείο]

Καπάκι, πώμα, φελλός, καράβι; γράμματα (Q)

13. (Ο εξεταστής δείχνει τον αντίχειρα.). Πως ονομάζεται αυτό το δάχτυλο;

1 βαθμός

Αντίχειρας

0 βαθμούς

Μεγάλο δάχτυλο (Q) Χέρι, Νύχι

14. Με τι γράφουν οι άνθρωποι;

1 βαθμός

Με (μολύβι, στυλό, κραγιόν, κιμωλία, μπογιές, πινέλο)

Κομπιούτερ; Γραφομηχανή;
Πληκτρολόγιο [Δείχνει το στυλό ή το μολύβι του εξεταστή]

Με τα (χέρια τους, δάχτυλα)
[Αναπαριστά τον τρόπο γραφής]

0 βαθμούς

Χαρτί (Q)
Γράμματα (Q)

Στο σχολείο

15. Με τι κόβουν χαρτί οι άνθρωποι;

1 βαθμός

Ψαλίδι, Κοπίδι,

Μαχαίρι; Λεπίδι

0 βαθμοί

Κόβω; Κοπή;
[Δείχνει μηχανήμα κοπής] (Q)

Καρφί; Βίδα

16. Πόσα πόδια έχει ένα πουλί;**1 βαθμός**

[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει δύο]

0 βαθμοί[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει
οποιοδήποτε αριθμό εκτός του δυο]

(Μακριά, Αδύνατα, Πουλιά) πόδια.

***17.Ονόμασε όλα τα χρώματα του ουράνιου τόξου.**

(Το παιδί πρέπει να ονομάσει τρία χρώματα, δεν συμπεριλαμβάνονται το καφέ το μαύρο ή το άσπρο στο σκορ με 1 βαθμό)

1 βαθμός[Δεκτά χρώματα είναι: Κόκκινο,
Πράσινο. Μπλε, Πορτοκαλί, Μωβ (ή
Βιολετί), Θαλασσί (ή Βαθύ μπλε), και
Ρόζε]**0 βαθμοί**[Λιγότερα από τα τρία δεκτά χρώματα]
(Q)*Το ουράνιο τόξο εκεί ψηλά; Όμορφο
ουράνιο τόξο.***Εάν το παιδί πει λιγότερα από τρία χρώματα, πείτε: Πες μου περισσότερα χρώματα από το ουράνιο τόξο πριν προσπαθήσει να πει τρία.**

***18. Πες μου ονόματα από κάποια ζώα**

(Το παιδί πρέπει να πει τουλάχιστον τρία από τα δεκτά ζώα για να βαθμολογηθεί με 1.)

1 βαθμός

[Δεκτά τύποι ζώων είναι τα θηλαστικά, ερπετά, αμφίβια, έντομα, ψάρια, άνθρωποι, ασπόνδυλα, και ζώα υπό εξαφάνιση]

0 βαθμοί

[Να πει λιγότερα από τα τρία δεκτά ζώα]
Σποτ, Τζακ [Να δώσει ένα οικείο όνομα κατοικίδιου ή άλλου ζώου]

Μονόκερως; Δράκος; Αρκουδάκι
[Ονόματα από μυθικά ή πλασματικά ζώα]
[Αναπαριστά ήχους από ζώα]

*Αν το παιδί πει λιγότερα από τρία ζώα πείτε: Πες μου και άλλα είδη ζώων πριν προσπαθήσει να πει τρία

19. Τι χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για να είναι στεγνοί όταν βρέχει;

1 βαθμός

Ομπρέλα
Βάζουν ένα στρογγυλό πράγμα γύρω από το κεφάλι τους [Περιγράφει την ομπρέλα με δικά του λόγια]
Καπέλο; Κάλυμμα; Κουκούλα
Μπότες;
Πετσέτα; Εφημερίδα; Βιβλίο [ονομάζει άλλα αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μείνουμε στεγνοί.]

Αδιάβροχο; Μπουφάν, Παλτό, Πρέπει να μπούμε μέσα, Σπίτι; Σκεπή;
Αυτοκίνητο; Κτήριο

0 βαθμοί

[Αναπαριστά ότι κρατά ομπρέλα] (Q)

Ρούχα για κολύμπι; Μάσκα

Υαλοκαθαριστήρες; [Αναπαριστά τους υαλοκαθαριστήρες]

20. Τι φωτίζει στον ουρανό το βράδυ;

1 βαθμός

Αστέρια; Μεγάλη άρκτος [Ονομάζει κάποιον αστέρι ή αστερισμό]
Κομήτης; Μετεωρίτης; Αστεροειδής
Σύννεφα; Αστραπή
Αεροπλάνα; Πύραυλοι; Δορυφόροι
Φώτα; Φώτα του δρόμου

Φεγγάρι; Πλανήτες [Περιλαμβάνονται ονόματα από συγκεκριμένους πλανήτες]
Αερόστατα

0 βαθμοί

Χιόνι; Βροχή; Χαλάζι; Βροντή

Ήλιος

21. Ποιο ζώο μας δίνει το γάλα;

1 βαθμός

Αγελάδα; Κατσίκια; Πρόβατο
[Όνομα οποιουδήποτε άλλου θηλαστικού]

Θηλαστικά; Οι μητέρες των ζώων
Μητέρες; Άνθρωποι;

0 βαθμοί

Μωρά, Ζώα

Ψάρι; Βάτραχος; Σαύρες

***22.Πες μου δυο πράγματα που έχουν τροχούς.**

(Το παιδί πρέπει να πει τουλάχιστον δυο τροχήλατα πράγματα για να βαθμολογηθεί με 1)

1 βαθμός

[Οι δεκτές απαντήσεις περιλαμβάνουν τροχήλατα οχήματα και άλλα αντικείμενα όπως αυτοκίνητα, τρένα, αεροπλάνα, καρέκλες, βαλίτσες, ηλεκτρικές σκούπες, αναπηρικά καροτσάκια, ρυμούλκες σκαφών]

0 βαθμοί

[Ονομάζει λιγότερα από δυο δεκτά τροχήλατα αντικείμενα] (Q)* Πλοία

*Αν το παιδί πει μόνο ένα αντικείμενο, πείτε: **Πες μου ένα άλλο πράγμα που έχει ρόδες.**

23. Πες μου το όνομα από ένα λαχανικό.

1 βαθμός

Καρότα; Αρακάς; Μπρόκολο; Τομάτα;
Φασόλια; Πατάτες
[Ονομάζει οποιοδήποτε λαχανικό]

0 βαθμοί

Πατατάκια; Κέτσαπ; Πίκλες, Τουρσί
[Ονομάζει φαγητά το οποία κατά κύριο λόγο φτιάχνονται από λαχανικά]
(Q)
Τοστ, σάντουιτς, χάμπουργκερ
[Ονομάζει οποιοδήποτε άλλο φαγητό]

Πορτοκάλι; Φράουλα; Μήλο;
Μπανάνα; Αχλάδι; Κεράσι [Ονομάζει οποιοδήποτε άλλο φρούτο
Τα τρώμε; Φαγητό; Καλό για την υγεία μας

***24. Τι βάζουμε πάνω στο γράμμα πριν το στείλουμε;**

1 βαθμός

Γραμματόσημο; Διεύθυνση; Αριθμό σπιτιού; Ταχυδρομικό κώδικα; Φάκελο Ευχαριστώ; Αγαπητός-η; [Ονομάζει κοινές φράσεις που μπαίνουν σε ένα γράμμα]

Όνομα; Υπογραφή
Λέξεις, Γραφή; Το γράφουμε;
Γράφουμε κάτι πρώτα

0 βαθμοί

Μια ετικέτα(Q)*
Α;Γ;1;2
Χαρτί
Το ανοίγεις, το στέλνεις

Γράμματα; Αριθμούς;
Γραμματοκιβώτιο; Ταχυδρόμος,
Χρήματα

*Αν το παιδί απαντήσει: *ετικέτα*; ρωτήστε, **Τι άλλο βάζουμε πάνω στο γράμμα πριν το στείλουμε;**

25. Τι μέρα είναι μετά το Σάββατο;

1 βαθμός

Κυριακή

0 βαθμοί

Ημέρα ανάπαυσης; Σάββατο;
Εκκλησία(Q) Αύριο; Χθες

[Ονομάζει οποιαδήποτε άλλη μέρα]
Πρωί; Ημέρα για σχολείο; Σχολείο

26. Τι χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για να μασήσουν το φαγητό τους;

1 βαθμός

Δόντια; Στόμα; Σαγόνια
Γλώσσα; Ούλα [Πρέπει να έχουμε]

[Δείχνει το στόμα ή τα δόντια]

0 βαθμούς

Τσίχλα(Q)
Τσιγλόφουσκα

Πιρούνι; Κουτάλι; Μαχαίρι; Πιάτο

27. Από τι φτιάχνονται τα παπούτσια;

1 βαθμός

Δέρμα; Δέρμα ζώου; Πλαστικό;
Καουτσούκ; Ξύλο
Μπρούτζο; Χρυσό; Ασήμι

Πανί, Ύφασμα; Υλικά;
Βαμβάκι; Καμβά
Γυαλί; Ρουμπίνια

0 βαθμοί

Κουμπί; Αγκράφες; Κορδόνια;
Δαντέλες; Χαρτί; Τσιμέντο; Χαλί;
Δέντρα

Νήμα; Κορδόνι; (Q)
Γέμιση; Χνούδι

*28. Πόσες μέρες έχει η εβδομάδα;

1 βαθμός

Επτά

[Ονομάζει και τις επτά μέρες της εβδομάδας]

0 βαθμοί

Πέντε; [Ονομάζει πέντε μέρες της εβδομάδας] (Q)*
[Λέει οποιοδήποτε άλλο αριθμό από 7 ή 5]

[Ονομάζει λιγότερες από τις επτά μέρες της εβδομάδας]

Αν το παιδί πει: πέντε ή ονομάσει πέντε μέρες της εβδομάδας, ρωτήστε,

Πόσες μέρες έχει η εβδομάδα;

***29. Από τι φτιάχνετε το ψωμί;**

1 βαθμός

Αλεύρι; Σιτάρι; Καλαμπόκι
Δημητριακά

Προζύμη

0 βαθμούς

Μείγμα ψωμιού, Ζύμη(Q)
Ψίχουλα; Κόρα; Φρυγανιά;

Φούρνος; Εργοστάσιο; Κουζίνα;
Φούρνο μικροκυμάτων; Μέλι; Ζάχαρη;
Νερό; Αυγό
Καρότα [Ονομάζει οποιοδήποτε
φρούτο ή λαχανικό]

*Αν το παιδί απαντήσει, *μείγμα ψωμιού ή ζύμη*, πείτε, **Από τι φτιάχνετε η ζύμη;**

***30. Ποιες είναι οι τέσσερις εποχές του έτους;**

1 βαθμός

Καλοκαίρι, φθινόπωρο, χειμώνας,
άνοιξη [σε οποιαδήποτε σειρά]

0 βαθμοί

[Ονομάζει λιγότερες από τέσσερις
εποχές] (Q)*

(Κρύο, Βροχή, Ζέστη)

[Ονομάζει τον καιρό κάθε εποχής]

[Ονομάζει της εποχές των αθλημάτων]

Εποχή (Ποδοσφαίρου, Μπάσκετ)

Εποχές (Χριστούγεννα, Πάσχα)

Εποχή του (ζαρκαδιού) [Ονομάζει της
περιόδους κυνηγιού]

*Αν το παιδί πει λιγότερες από τέσσερις εποχές πείτε,

**Πες μου και άλλες εποχές του έτους πριν προσπαθήσει να πει και τις τέσσερις
εποχές.**

31. Ποιο είναι το αντίθετο του Νότια;

1 βαθμός

Βόρεια; Νότιος Πόλος
Πάνω

[Δείχνει προς τα επάνω ή βόρεια]

0 βαθμοί

Δύση; Ανατολή
Στο σπίτι του Άγιου Βασίλη

[Δείχνει μια άλλη κατεύθυνση εκτός
του Νότια ή προς τα επάνω]

32. Τι φτιάχνουμε με το γάλα;

(Το παιδί πρέπει να πει τουλάχιστον δυο δεκτά γαλακτοκομικά προϊόντα για να βαθμολογηθεί με 1.)

1 βαθμός

[Τα δεκτά γαλακτοκομικά προϊόντα περιλαμβάνουν (μεταξύ άλλων):
βούτυρο, τυρί, κρέμα γάλακτος,
γιαούρτι, παγωτό, βούτυρο γάλακτος

0 βαθμοί

[Ονομάζει λιγότερα από δυο δεκτά
γαλακτοκομικά προϊόντα] (Q)
Ψωμί; Μπισκότα; Κέικ; Δημητριακά
[Ονομάζει τροφές που έχουν το γάλα
ως δευτερεύον συστατικό]

Μιλκσεικ; Σοκολάτα; (Q)
Σοκολατούχο γάλα, γάλα με φράουλα

*Αν το παιδί πει μόνο ένα από τα δεκτά γαλακτοκομικά προϊόντα, πείτε,
Πες μου και άλλες τροφές που φτιάχνονται από το γάλα.

33. Ποιος ο μεγαλύτερος ωκεανός του κόσμου;

1 βαθμός

Ειρηνικός

0 βαθμοί

Ατλαντικός; Ινδικός; [Ονομάζει
οποιοδήποτε άλλο ωκεανό]

Παραλία; Θάλασσα; Λίμνη; Νερό

*34. Πού δύει ο ήλιος;

1 βαθμός

Δύση

[Δείχνει στην δύση]

0 βαθμούς

[Δείχνει σε άλλη κατεύθυνση εκτός
της δύσης] (Q)*
Στον ουρανό (Q)
Το βράδυ, το απόγευμα

Πίσω από τα βουνά; Πέρα από τον
ωκεανό; Πέρα από τον ορίζοντα(Q)*
Βόρεια, Νότια, Ανατολικά
Πίσω από τα σύννεφα, το φεγγάρι, τα
αστέρια

*Αν το παιδί δείξει ή αναφέρει μια γενική κατεύθυνση, πείτε, **Ναι αλλά ποια κατεύθυνση είναι αυτή;**

3. Πίνακας Συλλογισμού

Το παιδί κοιτάζει ένα μη ολοκληρωμένο πίνακα και επιλέγει το κομμάτι που λείπει ανάμεσα σε 4 ή 5 επιλογές.

Υλικό

Εγχειρίδιο Βαθμολόγησης και Χορήγησης

Φόρμα καταγραφής

Βιβλίο ερεθισμάτων 1

Έναρξη

Ηλικία 4: Δοκιμή Α, Β και Γ, έπειτα Αντικείμενο 1

Ηλικία 5: Δοκιμή Α, Β και Γ, έπειτα Αντικείμενο 4

Ηλικία 6-7: Δοκιμή Α, Β και Γ, έπειτα Αντικείμενο 6

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Εάν ένα παιδί 5-7 ετών δεν συγκεντρώσει την τέλεια βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που δίνονται, εφαρμόστε τα προηγούμενα αντικείμενα σε αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να αποκτήσει άριστες βαθμολογίες σε δύο διαδοχικά αντικείμενα.

Διακοπή

Διακόψτε μετά από 4 διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα ή 4 μηδενικές βαθμολογίες σε 5 διαδοχικά αντικείμενα

Γενικές οδηγίες

- Είναι απαραίτητο να διευκρινίσουμε τις οδηγίες δείχνοντας τις απαντήσεις και το κουτί με το ερωτηματικό καθώς μιλάμε στο παιδί.
- Το παιδί πρέπει να αναφέρει την επιλογή του είτε δείχνοντας την απάντηση είτε λέγοντας τον αριθμό της επιλεγμένης απάντησης. Αν το παιδί απαντήσει με οποιοδήποτε άλλο τρόπο (π.χ. να ονομάσει την εικόνα), πείτε,

Δείξε μου ποιο.

Βαθμολογία

- Κυκλώστε τον αριθμό που αντιστοιχεί στην απάντηση του παιδιού για κάθε αντικείμενο στην Φόρμα Καταγραφής. Οι σωστές απαντήσεις τυπώνονται με κόκκινο. Αν το παιδί δεν απαντήσει ή αναφέρει ότι δεν γνωρίζει την απάντηση, κυκλώστε το DK στην Φόρμα Καταγραφής.
- Βαθμολογήστε με 1 τις σωστές απαντήσεις και με 0 τις λανθασμένες.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας: 29 βαθμοί

Χορήγηση Αντικειμένων

Δοκιμή Α. Πράσινη Ομπρέλα

Τοποθετήστε το Βιβλίο Ερεθισμάτων προς το παιδί. Γυρίστε στην Δοκιμή Α της δοκιμασίας Πίνακας Συλλογισμού και πείτε,

Κοίταξε αυτές τις εικόνες. Ποιο από εδώ (δείξτε τις πιθανές απαντήσεις) ταιριάζει εδώ (δείξτε το κουτί με το ερωτηματικό)? Δείξε μου.

Σωστή απάντηση (Απάντηση 2: Πείτε,

Σωστά. Ας δοκιμάσουμε κάτι ακόμα.

Χορηγήστε την Δοκιμή Β.

Λάθος απάντηση: Πείτε,

Ας κοιτάξουμε ξανά. Όλες αυτές οι ομπρέλες είναι πράσινες (δείξτε τις ομπρέλες στον πίνακα). Αυτή εδώ (δείξτε την Απάντηση 2) είναι επίσης πράσινη, άρα ταιριάζει εδώ (δείξτε το κουτί με το ερωτηματικό). Ας δοκιμάσουμε κάτι ακόμα.

Δοκιμή Β. Μωβ Λουλούδι

Πείτε,

Ποιο από εδώ (δείξτε τις πιθανές απαντήσεις) ταιριάζει εδώ (δείξτε το κουτί με το ερωτηματικό)? Δείξε μου.

Σωστή απάντηση (Απάντηση 3): Πείτε,

Σωστά. Ας δοκιμάσουμε κάτι ακόμα.

Χορηγήστε την Δοκιμή Γ.

Λάθος απάντηση: Πείτε,

Ας κοιτάξουμε ξανά. Αυτά τα δυο λουλούδια είναι ροζ (δείξτε τα ροζ λουλούδια). Εδώ είναι ένα μωβ λουλούδι (δείξτε το μωβ λουλούδι στον πίνακα). Χρειαζόμαστε ένα άλλο μωβ λουλούδι σαν αυτό, άρα αυτό (δείξτε την Απάντηση 3) ταιριάζει εδώ (δείξτε το κουτί με το ερωτηματικό). Ας δοκιμάσουμε ένα ακόμα.

Χορηγήστε την Δοκιμή Γ.

Δοκιμή Γ. Μπάλα

Πείτε,

Κοίταξε αυτές τις εικόνες. Ποιο από εδώ (δείξτε τις πιθανές απαντήσεις) ταιριάζει εδώ (δείξτε το κουτί με το ερωτηματικό)? Δείξε μου.

Σωστή απάντηση (Απάντηση 1): Πείτε,

Σωστά. Ας δοκιμάσουμε κάτι ακόμα.

Προχωρήστε στο πρώτο βαθμολογούμενο αντικείμενο.

Λάθος απάντηση: Πείτε,

Ας κοιτάξουμε ξανά. Εδώ υπάρχουν δυο αρκουδάκια (δείξτε τα αρκουδάκια στον πίνακα). Εδώ υπάρχει μια μπάλα (δείξτε την μπάλα στον πίνακα). Χρειαζόμαστε μια ακόμα μπάλα σαν αυτή, άρα αυτή (δείξτε την Απάντηση 1) ταιριάζει εδώ (δείξτε το κουτί με το ερωτηματικό). Ας δοκιμάσουμε ξανά.

Προχωρήστε στο πρώτο βαθμολογούμενο αντικείμενο.

Αντικείμενα 1-29

Πείτε,

Ποιο από εδώ (δείξτε τις πιθανές απαντήσεις) ταιριάζει εδώ (δείξτε το κουτί με το ερωτηματικό)? Δείξε μου

Οι οδηγίες μπορούν να μειωθούν ή να καταργηθούν όταν το παιδί καταλάβει την δραστηριότητα.

Αν το παιδί δεν έχει απαντήσει μετά από περίπου 30 δευτερόλεπτα βαθμολογείτε με 0 και προχωράμε στο επόμενο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Σωστές Απαντήσεις

	Αντικείμενο	Σωστή Απάντηση
4 ετών	1.	1
	2.	2
	3.	4
	4.	3
5 ετών	5.	1
6-7 ετών	6.	3
	7.	1
	8.	4
	9.	2
	10.	4
	11.	3
	12.	2
	13.	2
	14.	3
	15.	1

Αντικείμενο	Σωστή Απάντηση
16.	2
17.	4
18.	3
19.	4
20.	5
21.	1
22.	2
23.	4
24.	4
*25.	3 ή 4
26.	3
27.	5
28.	1
29.	2

*Παρακαλώ σημειώστε: για το αντικείμενο 25, η σωστή απάντηση είναι η επιλογή με τον αριθμό 3, στην οποία τα παιδιά νοερά αλλάζουν τα πάνω και τα κάτω στοιχεία του ερεθίσματος. Παρ όλα αυτά ένα μικρό ποσοστό της ηλικίας 4-7 μπορεί να επιλέξει την απάντηση 4. Αυτά τα παιδιά νοερά αντιστρέφουν το ερέθισμα (από δεξιά-αριστερά) για να ταιριάζουν στην αναλογία του πίνακα. Τα παιδιά που διαλέγουν είτε την απάντηση 3 ή 4 πρέπει να λαμβάνουν βαθμούς για το αντικείμενο 25 του Πίνακα Συλλογισμού.

4. Λεξιλόγιο

Για τα Αντικείμενα με Εικόνες, το παιδί ονομάζει τις εικόνες που παρουσιάζονται στο Βιβλίο Ερεθισμάτων. Για τα Λεκτικά Αντικείμενα, το παιδί δίνει ορισμούς για τις λέξεις που διαβάζει φωναχτά ο εξεταστής.

Υλικό

Εγχειρίδιο Βαθμολόγησης και Χορήγησης

Φόρμα Καταγραφής

Βιβλίο Ερεθισμάτων 1

Έναρξη

Ηλικίες 4-7: Αντικείμενο 6

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Εάν ένα παιδί ηλικίας 4-7 ετών δεν συγκεντρώσει την τέλεια βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που δίνονται, εφαρμόστε τα προηγούμενα αντικείμενα σε αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να αποκτήσει άριστες βαθμολογίες σε δύο διαδοχικά αντικείμενα.

Διακοπή

Διακόψτε μετά από 5 διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα.

Γενικές οδηγίες

- Κοινές απαντήσεις που απαιτούν μια ερώτηση ακολουθούνται από τη σημείωση (Q) στο δείγμα απαντήσεων. Όλες οι απαντήσεις που ακολουθούνται από (Q) πρέπει να διερευνηθούν.
- Απαντήσεις που απαιτούν συγκεκριμένες ερωτήσεις σημειώνονται με αστερίσκο (*).

Αντικείμενα με Εικόνες (Αντικείμενα 1-5)

- Υπάρχουν τέσσερις γενικές περιπτώσεις απαντήσεων που απαιτούν περαιτέρω ερώτηση από τον εξεταστή: οριακές απαντήσεις, γενικές απαντήσεις, λειτουργικές-χρηστικές απαντήσεις και χειρονομίες. Κάντε αυτές τις ερωτήσεις όσο συχνά είναι απαραίτητο.

➤ Οριακές απαντήσεις

Αν το παιδί δώσει μια οριακή αλλά κατάλληλη απάντηση για το αντικείμενο, όπως να απαντήσει *χρονόμετρο* αντί ρολόι, πείτε του να διευκρινίσει την απάντηση του λέγοντας,

Ναι, αλλά πως αλλιώς ονομάζεται;

➤ Γενικές απαντήσεις

Αν το παιδί δώσει μια γενική κατάλληλη απάντηση σε ένα αντικείμενο, όπως το να ονομάσει τη χελώνα σαν *ζώο*, πείτε του να διευκρινίσει την απάντηση του λέγοντας,

Ναι, αλλά τι είδος (εισάγετε την απάντηση του παιδιού) είναι;

➤ Λειτουργικές απαντήσεις

Αν το παιδί δώσει μια κατάλληλη λειτουργική περιγραφή σε ένα αντικείμενο όπως να απαντήσει *Τρώμε με αυτό* αντί για πιρούνι, πείτε του να διευκρινίσει την απάντηση του δείχνοντας την εικόνα και λέγοντας,

Ναι αλλά πως ονομάζεται αυτό;

➤ **Χειρονομίες**

Αν το παιδί χρησιμοποιήσει κατάλληλες χειρονομίες για ένα αντικείμενο όπως το να παραστήσει ότι οδηγεί αυτοκίνητο στην απάντηση του Αντικείμενου 1, πείτε του να διευκρινίσει την απάντηση του λέγοντας.

Ναι αλλά πως ονομάζεται αυτό;

Λεκτικά Αντικείμενα (Αντικείμενα 6-25)

- Διαβάστε κάθε ερώτηση επί λέξη στο παιδί. Οι ερωτήσεις μπορούν να επαναλαμβάνονται **όσο συχνά είναι απαραίτητο**, αλλά δεν πρέπει να τροποποιούνται σε καμία των περιπτώσεων.
- Χρησιμοποιήστε τη τοπική προφορά για κάθε λέξη ή την προφορά που πιστεύετε ότι είναι πιο οικεία στο παιδί.
- Για κάθε αντικείμενο παρέχεται δείγμα απαντήσεων ώστε να διευκολύνεται η βαθμολογία.
- Αν η απάντηση του παιδιού είναι ασαφής για να είναι άμεσα βαθμολογούμενη ή να ακολουθεί (**Q**) στο δείγμα απαντήσεων, πείτε,

Τι εννοείς; ή Πες μου περισσότερα γι αυτό.

Αν το παιδί ακούσει λανθασμένα μια λέξη και απαντήσει λάθος, πείτε,

Άκου προσεκτικά, τι σημαίνει (εισάγετε την λέξη ερέθισμα);

ή φτιάξτε μια παρόμοια ουδέτερη ερώτηση. Παρ όλα αυτά καμία άλλη μορφή ερωτήσεων δεν χρησιμοποιείτε.

- Αν το παιδί δεν πάρει 1 βαθμό ούτε στο Αντικείμενο 6 ούτε στο Αντικείμενο 7 παρουσιάστε την σωστή απάντηση σαν υπόδειξη.

Βαθμολογία

- Τα παιδιά δεν τιμωρούνται βαθμολογικά για προβλήματα άρθρωσης σε αυτήν την δοκιμασία. Λαμβάνουν βαθμούς αν είναι εμφανές σε εσάς ότι γνωρίζουν την σωστή ονομασία ή τον ορισμό του αντικειμένου, παρά την αδυναμία τους να προφέρουν τις λέξεις καθαρά.

Αντικείμενα με Εικόνες (Αντικείμενα 1-5)

- Ακατάλληλες οριακές, γενικές, λειτουργικές, απαντήσεις και χειρονομίες βαθμολογούνται με 0.
- Εξατομικευμένες απαντήσεις όπως *Έχω ένα ή Η μαμά χρησιμοποιεί ένα* βαθμολογούνται με 0. Ορθά ή φανταστικά ονόματα όπως Σποτ για τον σκύλο (Αντικείμενο 11) θεωρούνται επίσης εξατομικευμένες απαντήσεις και βαθμολογούνται με 0.
- Βαθμολογήστε με 1 για τις σωστές απαντήσεις και με 0 για τις λάθος ή αυτές που δεν απαντήθηκαν καθόλου μέσα σε περίπου 30 δευτερόλεπτα.

Λεκτικά Αντικείμενα (Αντικείμενα 6-25)

- Για να βαθμολογήσετε κάθε αντικείμενο αξιολογήστε τις απαντήσεις του παιδιού ακολουθώντας τις Γενικές Αρχές Βαθμολόγησης και το δείγμα απαντήσεων.
- Το δείγμα απαντήσεων δεν είναι ένας πλήρης κατάλογος και το εύρος του κυμαίνεται από κατώτερες απαντήσεις έως πιο αξιόπιστες. Είναι σημαντικό για εσάς να αξιολογήσετε ασυνήθεις απαντήσεις προσεκτικά και να ανατρέξετε στις Γενικές Αρχές Βαθμολόγησης.
- Αν το παιδί παρουσιάσει πολλαπλές απαντήσεις για ένα αντικείμενο, κάθε μια από τις οποίες διαφέρει σε ποιότητα και αξίζει διαφορετική βαθμολόγηση, ανατρέξτε στα ακόλουθα:
 - Απάντηση η οποία βαθμολογείται με 1 ή 2 βαθμούς και συνοδεύεται από μια κακή απάντηση (που δείχνει μια βασική μη κατανόηση της γενικής ιδέας και ακυρώνει όλη την απάντηση) βαθμολογείται με μηδέν.

- Αν το παιδί αναφέρει διάφορες απαντήσεις που ποικίλουν σε μεγάλο βαθμό αλλά καμία δεν χαλάει το σύνολο της απάντησης, βαθμολογείστε την καλύτερη απάντηση.
- Τα Αντικείμενα 6 και 7 βαθμολογούνται είτε με 1 είτε με 0 βαθμούς.
- Τα Αντικείμενα 8-25 βαθμολογούνται με 2,1 ή 0 βαθμούς.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας: 43 βαθμοί

Γενικές αρχές βαθμολόγησης

Γενικά, οποιαδήποτε αναγνωρίσιμη σημασία της λέξης είναι δεκτή, αλλά αν στερείται περιεχομένου τιμωρείται. Αν το παιδί αναφέρει μόνο μια αόριστη γνώση του ορισμού της λέξης μην δίνετε όλους τους βαθμούς.

2 βαθμοί

- Ένα καλό συνώνυμο (“*Το θάρρος είναι γενναιότητα*”)
- Σημαντική χρήση (“*Το τηλέφωνο χρησιμοποιείται για να μιλάμε με κάποιον που είναι μακριά*”)
- Γενική κατηγορία στην οποία ανήκει η λέξη (“*Ο σκύλος είναι ζώο*”)
- Ένας ή περισσότεροι ορισμοί ή κύρια χαρακτηριστικά (“*Το φύλλο είναι ένα πράσινο πράγμα που κρέμεται από τα δέντρα*”)
- Πολλοί λιγότεροι ορισμοί αλλά σωστές περιγραφές χαρακτηριστικών τα οποία αθροιστικά οδηγούν στην κατανόηση της λέξης (*Το ποδήλατο έχει ρόδες και τιμόνι.*)
- Για τα ρήματα, παράδειγμα ορισμού δράσης ή αιτιωδών σχέσεων. (“*Μπορείς να χτυπήσεις την μπάλα αν κουνήσεις το ρόπαλο*”)

1 βαθμός

- Μια απάντηση που είναι σωστή, αλλά δείχνει την έλλειψη περιεχομένου.
- Ένα ασαφές αλλά λιγότερο σχετικό συνώνυμο (“*Το κάστρο είναι πύργος*”)
- Χρήση δευτερεύουσας σημασίας, μη αναλυτική (*Το τηλέφωνο χρησιμοποιείται για να καλούμε αριθμούς*”)
- Μια ιδιότητα η οποία είναι σωστή αλλά δεν είναι ούτε ορισμός ούτε χαρακτηριστικό γνώρισμα και δεν βελτιώνεται μετά την ερώτηση (“*Το μήλο είναι μικρό*”)
- Χρησιμοποιεί την ίδια λέξη, μη αναλυτικά (“*Πήρα το τρένο για Θεσσαλονίκη*”)
- Σωστός ορισμός μιας παρεμφερούς λέξης (“*Ορίζει τον ποδηλάτη αντί το ποδήλατο*”)
- Δείχνει ότι δεν είναι αναλυτικός με τις λέξεις (“*Για το ποδήλατο αναπαριστά ότι οδηγεί και κάνει πετάλι*”)

0 βαθμοί

- Προφανείς λανθασμένες απαντήσεις
- Λεκτικές απαντήσεις χωρίς κατανοητό περιεχόμενο μετά την ερώτηση (γλυκά μήλα)
- Απαντήσεις οι οποίες δεν είναι συνολικά λανθασμένες αλλά ακόμα και μετά από ερώτηση είναι ασαφείς, αναξιόλογες ή εμφανίζουν έλλειψη περιεχομένου (“Το κάστρο είναι σπίτι”)
- Ιδιοματισμοί και αργκό τα οποία δεν υπάρχουν σε λεξικά.

Χορήγηση Αντικειμένων

Αντικείμενα με Εικόνες

Αντικείμενο 1. Αυτοκίνητο

Για τα παιδιά που ξεκινούν από το Αντικείμενο 1 τοποθετήστε το σπирάλ του Βιβλίου Ερεθισμάτων προς το παιδί.

Ανοίξτε το Βιβλίο Ερεθισμάτων στο Αντικείμενο 1 της δοκιμασίας Λεξιλόγιο. Δείξτε την εικόνα στην σελίδα και πείτε,

Τι είναι αυτό;

1 βαθμός

Αυτοκίνητο

Αμάξι

0 βαθμοί

Φορτηγό

Όχημα; Λεωφορείο

Σωστή απάντηση (Αυτοκίνητο): Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο
Λάθος απάντηση ή καθόλου απάντηση: Πείτε,

Αυτό είναι ένα αυτοκίνητο.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 2. Ρολόι

Γυρίστε στο Αντικείμενο 2 του Βιβλίου Ερεθισμάτων. Δείξτε την εικόνα στην σελίδα και πείτε,

Τι είναι αυτό;

1 βαθμός

Ρολόι; Ξυπνητήρι

0 βαθμούς

Τικ τακ; Ντριν ντριν [Αναπαριστά τους ήχους από το ρολόι ή το ξυπνητήρι] (Q)

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο.

Αντικείμενο 3. Πιρούνι

Γυρίστε στο Αντικείμενο 3 του Βιβλίου Ερεθισμάτων. Δείξτε την εικόνα στην σελίδα και πείτε,

Τι είναι αυτό;

1 βαθμός

Πιρούνι

0 βαθμοί

[Αναπαριστά την χρήση του πιρουνιού ή Σκεύος (Q)
κάνει πως τρώει] (Q)

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο.

Αντικείμενο 4. Καρότο

Γυρίστε στο Αντικείμενο 4 του Βιβλίου Ερεθισμάτων. Δείξτε την εικόνα στην σελίδα και πείτε,

Τι είναι αυτό;

1 βαθμός

Καρότο

0 βαθμοί

Λαχανικό(Q)

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο.

Αντικείμενο 5. Χελώνα

Γυρίστε στο Αντικείμενο 4 του Βιβλίου Ερεθισμάτων. Δείξτε την εικόνα στην σελίδα και πείτε,

Τι είναι αυτό;

1 βαθμός

Χελώνα;

0 βαθμοί

Ζώο(Q)

Βάτραχος

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λεκτικά αντικείμενα

Αντικείμενα 6-25

Εισάγετε τα Λεκτικά Αντικείμενα λέγοντας,

Τώρα θα σε ρωτάω τι σημαίνουν κάποιες λέξεις.

† 6. Τι είναι το ΠΑΠΟΥΤΣΙ;

1 βαθμός

4-7

Προστατεύουν (τα πόδια, τις κάλτσες);

Κρατούν τα πόδια σου ζεστά.

Τα (φοράμε, βάζουμε) στα πόδια μας;
Είναι ρούχα για τα πόδια.

Προστατεύουν τα πόδια από (δαγκώματα, χτυπήματα, κοψίματα, εγκαύματα.)

Μπότες; Σανδάλια; Παντόφλες;
Αθλητικά; [Ονομάζει τύπους παπουτσιών]

Προστατεύουν τα πόδια από (βρωμιά, λάσπη, υγρασία)

Έχουν (κορδόνια, σόλες, αγκράφες);

Τα φοράμε για (να περπατήσουμε, να τρέξουμε, να κάνουμε ποδήλατο)

Τα φοράμε για (να βγούμε έξω, να πάμε σχολείο, να παίζουμε)

Τα φοράμε, τα βγάζουμε.
Φτιάχνονται από(δέρμα, πλαστικό, λάστιχο) Είναι ζευγάρια.

Για τα πόδια; Άρα δεν χρειάζεται να είσαι ξυπόλητος.

0 βαθμούς

[Δείχνει τα παπούτσια του](Q)

Μαύρα; Καφέ; Άσπρα

Ρουχισμός(Q)

Τα φοράμε στα άκρα(Q)

† Αν η απάντηση του παιδιού δεν βαθμολογηθεί με 1 πείτε,

Το παπούτσι είναι κάτι που το φοράμε στα πόδια μας.

Σωστή απάντηση: Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο

Λάθος απάντηση:

- Αν το παιδί ξεκινήσει από το Αντικείμενο 6, χορηγήστε τα προηγούμενα Αντικείμενα με Εικόνες με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να συγκεντρώσει τέλεια σκορ στα δυο αυτά διαδοχικά αντικείμενα.
- Αν το παιδί ξεκινήσει από το Αντικείμενο 1, χορηγήστε το επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

7. Τι είναι η ΟΜΠΡΕΛΑ;

2 βαθμοί

(Μας προστατεύει, μας καλύπτει) από:
(την βροχή, τον ήλιο)

Την βάζουμε πάνω από το κεφάλι μας
άρα (δεν βρεχόμαστε, δεν
ζεσταινόμαστε)

Την βάζουμε πάνω από το κεφάλι μας
όταν βρέχει; Καθόμαστε από κάτω
(όταν βρέχει, όταν έχει ήλιο)

1 βαθμός

Δεν βρεχόμαστε, δεν ζεσταινόμαστε;
Μας κρατάει στεγνούς και δροσερούς
[Καμία αναφορά για βροχή ή ήλιο] (Q)

Η βροχή πέφτει πάνω στην ομπρέλα

[Αναπαριστά πως χρησιμοποιείται η
ομπρέλα]

(Την χρησιμοποιούμε, την
μεταφέρουμε, την ανοίγουμε) όταν
(βρέχει ή όταν έχει ζέστη) [Καμία
αναφορά για την προστασία] (Q)

Την βάζουμε πάνω από το κεφάλι μας;
Καλύπτει το κεφάλι μας. (Q)

0 βαθμοί

Ένα μεγάλο, στρογγυλό πράγμα που το
κρατάμε πάνω (Q)

Την (κρατάμε, μεταφέρουμε,
ανοίγουμε, καθόμαστε από κάτω)
[Καμία αναφορά στην βροχή, στον
ήλιο ή στην προστασία] (Q)

Μας κρατάει ζεστούς

Σταματάει την βροχή; Βρέχει;
Έχει καταιγίδα (Q)

Είναι στρογγυλή, με διαφορετικά
χρώματα;
Έχει λαβή.

Την χρησιμοποιούμε.

8. Τι είναι το ΠΟΔΗΛΑΤΟ;

2 βαθμοί

Ένα όχημα που μετακινείτε από τον άνθρωπο; Ένα όχημα με πετάλια.

Έχει (ρόδες, τιμόνι, πετάλια, αλυσίδα, σέλα) και μπορούμε να (το οδηγήσουμε, να πάμε σε διάφορα μέρη με αυτό)

[Περιγράφει ένα φυσικό χαρακτηριστικό του ποδηλάτου και ότι χρησιμοποιείται για μεταφορά]

Έχει (πετάλια, ρόδες, τιμόνι, φρένα, σέλα, αλυσίδα) και

[Αναπαριστά τη λειτουργία του ποδηλάτου]

1 βαθμός

Ένα όχημα (Q)

Έχει (ρόδες, τιμόνι, πετάλια, αλυσίδα, σέλα)

[Περιγράφει ένα φυσικό χαρακτηριστικό του ποδηλάτου] (Q)

Το οδηγούμε (για διασκέδαση, για άσκηση); Το οδηγούμε με κράνος.

Είναι παιχνίδι; Κάτι με το οποίο παίζουμε (Q)

0 βαθμοί

Το (οδηγούμε, μετακινούμε); Είναι ποδηλατάκι (Q)

Έχει (ρόδες και τιμόνι, φρένα και σέλα)

[Περιγράφει δυο φυσικά χαρακτηριστικά]

Έχει πετάλια και (ρόδες, φρένα, σέλα, αλυσίδα)

[Περιγράφει τα πετάλια και άλλα φυσικά χαρακτηριστικά]

Κάνουμε πετάλι; Για ποδηλασία (Q)

(Το οδηγούμε, πάμε σε διάφορα μέρη με αυτό;

Κάτι που το οδηγούμε

[Περιγράφει την μεταφορά] (Q)

[Περιγράφει την λειτουργία του ποδηλάτου] (Q)

Κάτι πάνω στο οποίο (κάθεσαι πέφτεις)

9. Τι είναι ο ΣΚΥΛΟΣ

2 βαθμοί

(Γαβγίζουν και ανοίγουν τρύπες, δαγκώνουν και βγαίνουν βόλτα, σαλιώνουν και παίζουν) [Ονομάζουν δυο συνήθειες των σκύλων]

(Δαγκώνουν, γαβγίζουν, γρυλίζουν, τρώνε κόκαλα, μας γλύφουν, ανοίγουν τρύπες, μας προστατεύουν,) και έχουν(κοφτερά δόντια, τέσσερα πόδια, μουστάκια, ουρά, πέλματα, τρίχωμα) [Ονομάζει μια συνήθεια του σκύλου και ένα φυσικό χαρακτηριστικό του]

1 βαθμός

(Δαγκώνουν, γαβγίζουν, γρυλίζουν, τρώνε κόκαλα, μας γλύφουν, ανοίγουν τρύπες, μας προστατεύουν, βγαίνουν βόλτα) [Ονομάζει μια συνήθεια του σκύλου] (Q)

[Αναπαριστά σκυλίσιες συνήθειες ή ήχους]

0 βαθμούς

(Τρέχουν, περπατούν, κοιμούνται, μένουν έξω, τρώνε) [Ονομάζει γενικές συνήθειες] (Q)

[Ονομάζει φανταστικά σκυλιά ή σκυλιά που γνωρίζει ή σκυλιά από καρτούν]

Έχουν (τέσσερα πόδια και ουρά, κοφτερά δόντια και μουστάκια) [Ονομάζει δυο φυσικά χαρακτηριστικά]

Κατοικίδιο; Ζώο; Θηλαστικό;

Έχουν (κοφτερά δόντια, τέσσερα πόδια, μουστάκια, ουρά, πέλματα, τρίχωμα) [Ονομάζει ένα φυσικό χαρακτηριστικό του σκύλου] (Q)

[Ονομάζει ράτσες σκύλων] (Q)

(Περπατάς, τρέχεις, τα ταΐζεις, παίζεις) μαζί τους [Περιγράφουν δραστηριότητες μεταξύ ανθρώπου και σκύλου.]

Κουτάβι (Q)

10. Τι είναι το ΤΗΛΕΦΩΝΟ;

1 βαθμός

Επικοινωνούμε με αυτό;
Εξοπλισμός επικοινωνίας

Το χρησιμοποιούμε για να (μιλήσουμε, καλέσουμε, τηλεφωνήσουμε) σε κάποιον.

Στέλνει μηνύματα; Το χρησιμοποιούμε (αντί ταχυδρομείου, σαν ασύρματο)

(Τηλεφωνούμε/ Καλούμε, απαντάμε, καλούμε αριθμούς, μιλάμε) με αυτό.

Έχει (αριθμούς, καλώδιο, κουμπιά, κεραία, οθόνη, κουδούνισμα)

Το σηκώνουμε.

Το βάζουμε στο αυτί μας, στο στόμα μας.

Το χρησιμοποιούμε για να μιλάμε με (φίλους, με το παππού, την γιαγιά, την μαμά, τον μπαμπά)

[Αναπαριστά την χρήση του τηλεφώνου]

Καλούμε 166 με αυτό.

[Περιγράφει την χρησιμότητα του τηλεφώνου σε περίπτωση ανάγκης]

0 βαθμοί

Χτυπάει (Q)

[Αναπαριστά το κουδούνισμα, τον ήχο του κατειλημμένου ή άλλους ήχους του τηλεφώνου] (Q)

Ακουστικό (Q)

Κρεμίζεται στον τοίχο.

Ακούμε με αυτό (Q)

Βάζουμε λεφτά μέσα σε αυτό (Q)

¥ Αν η απάντηση του παιδιού δεν βαθμολογηθεί με 1 πείτε, **Το τηλέφωνο είναι κάτι με το ποιο καλούμε/μιλάμε με κάποιον.**

Σωστή απάντηση: Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο

Λάθος απάντηση:

- Αν το παιδί ξεκινήσει από το Αντικείμενο 6, χορηγήστε τα προηγούμενα Αντικείμενα με Εικόνες με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να συγκεντρώσει τέλεια σκορ στα δυο αυτά διαδοχικά αντικείμενα.
- Αν το παιδί ξεκινήσει από το Αντικείμενο 1, χορηγήστε το επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

11. Τι είναι το ΦΥΛΛΟ;

2 βαθμοί

Είναι πράσινα πράγματα που (πέφτουν, φυτρώνουν, κρέμονται, είναι στη κορυφή, καλύπτουν) τα δέντρα. [Περιγράφει τα φύλλα σαν πράσινα και σαν φύλλωμα]

(Πέφτουν, φυτρώνουν, κρέμονται, είναι στη κορυφή, καλύπτουν) τα δέντρα και (αλλάζουν χρώματα, έχουν ιστούς, τα μαζεύουμε) [Περιγράφει τα φύλλα σαν φύλλωμα και ονομάζει ένα χαρακτηριστικό τους]

Είναι μέρος των (δέντρων, φυτών, λουλουδιών, θάμνων) και κάνουν καλό; Παράγουν οξυγόνο, βοηθούν στην αναπνοή [Περιγράφει την φωτοσύνθεση]

Πέφτουν από (τα δέντρα, τα φυτά, τους θάμνους) το φθινόπωρο, το χειμώνα; (Φυτρώνουν, μεγαλώνουν, κάνουν βλαστούς) στα δέντρα την άνοιξη, το καλοκαίρι. [Περιγράφουν τις αλλαγές στα φυλλώματα ανάλογα με τις εποχές]

1 βαθμός

(Πέφτουν, φυτρώνουν, κρέμονται, είναι στη κορυφή, καλύπτουν τα δέντρα (Q) [Περιγράφει τα φύλλα σαν φύλλωμα]

Είναι μέρος των (δέντρων, φυτών, λουλουδιών, θάμνων) (Q)

Είναι τροφή για (ζώα, έντομα, ανθρώπους). (Τα ζώα, τα έντομα, οι άνθρωποι) τα τρώνε.

Αλλάζουν χρώματα, έχουν ιστούς, τα μαζεύουμε. (Q) [Ονομάζει ένα χαρακτηριστικό τους] (Q)

Πως τα (δέντρα, φυτά, λουλούδια, θάμνοι) μεγαλώνουν(Q)

Ένα κομμάτι, φύλλο χαρτί.

0 βαθμοί

Δέντρο; Γρασίδι; Λουλούδι (Q)

Ο άνεμος τα σκορπίζει τριγύρω.

Τα έντομα (περπατάνε, ζούνε) πάνω σε αυτά.

Πράσινα πράγματα (Q)

Πέφτουν; Πέφτουν στο έδαφος (Q)

12. Τι είναι το ΓΡΑΜΜΑ?

2 βαθμοί

Κάτι που το (ταχυδρομείς, στέλνεις, γράφεις) σε κάποιον; Κάτι που το (λαμβάνεις, παίρνεις, διαβάζεις) από κάποιον.

[Ονομάζει μια ιδιότητα του γράμματος και γενικά τον αποστολέα ή τον παραλήπτη]

Μέρος των λέξεων; Τα χρησιμοποιούμε για να (συλλαβίσουμε, γράψουμε, φτιάξουμε λέξεις)

Μέρος της αλφαβήτα;

1 βαθμός

Το (ταχυδρομείς, στέλνεις, γράφεις) στην (γιαγιά, σε ένα φίλο)
[Αναφέρει το όνομα του αποστολέα ή του παραλήπτη]

A; B; Γ; [Ονομάζει το λιγότερο ένα γράμμα του αλφάβητου] (Q)

Τα σχεδιάζεις (Q)

Μια (σημείωση, κάρτα)

0 βαθμοί

Είναι για (κάποιον, εμένα, την μαμά, το μπαμπά, ένα φίλο) (Q)

Κάτι που (γράφεις και στέλνεις, παίρνεις από το ταχυδρομείο και διαβάζεις, βάζεις γραμματόσημο και το στέλνεις) [Ονομάζει δυο ιδιότητες του γράμματος]

(Μιλάς, Επικοινωνείς) με κάποιον σε χαρτί;
Αλληλογραφία

Οι άνθρωποι το χρησιμοποιούσαν πριν ανακαλυφθούν τα τηλέφωνα για να μιλήσουν.

Το (ταχυδρομείς, στέλνεις, γράφεις, λαμβάνεις, παίρνεις, διαβάζεις, βάζεις γραμματόσημο) (Q)
[Ονομάζει μια ιδιότητα του γράμματος]

Φτάνουν στο ταχυδρομείο; Ο ταχυδρόμος τα φέρνει

Είναι μέρος του ονόματος μου

Είναι μέρη των βιβλίων

Βάζεις το όνομα σου πάνω; Το υπογράφεις

Κομμάτι από χαρτί

13. Τι είναι το ΤΡΕΝΟ;

2 βαθμοί

(Ανεβαίνεις, ταξιδεύεις, πηγαίνεις σε μέρη) και έχει (βαγόνια, μηχανή, εισπράκτορα, φουγάρο, ράγες)
[Περιγράφει την μεταφορά των ανθρώπων και ένα βασικό χαρακτηριστικό]

(Ανεβαίνεις, ταξιδεύεις, πηγαίνεις σε μέρη) με αυτό και [Αναπαριστά το θόρυβο του τρένου]

Έχει (βαγόνια και μηχανή και κινείται πάνω σε ράγες)
[Ονομάζει δυο βασικά χαρακτηριστικά]

(Ανεβαίνεις, ταξιδεύεις, πηγαίνεις σε μέρη) με αυτό και μεταφέρει (πράγματα, τρόφιμα, λάδι, κάρβουνα)
[Περιγράφει την μεταφορά των ανθρώπων και αγαθών]

1 βαθμός

(Ανεβαίνεις, ταξιδεύεις, πηγαίνεις σε μέρη) με αυτό
[Περιγράφει την μεταφορά των ανθρώπων] (Q)

Έχει (βαγόνια και μηχανή και κινείται πάνω σε ράγες)
[Ονομάζει ένα βασικό χαρακτηριστικό] (Q)
Ένα όχημα; Μεταφορά (Q)

0 βαθμοί

(Είναι μακρύ, έχει ρόδες, πηγαίνει γρήγορα, πηγαίνει σε μέρη)[Ονομάζει δευτερεύοντα χαρακτηριστικά] (Q)

Μεταφέρει (πράγματα, τρόφιμα, λάδι, κάρβουνα) και έχει (βαγόνια, μηχανή, εισπράκτορα, φουγάρο, ράγες)
[Περιγράφει την μεταφορά των ανθρώπων και ένα βασικό χαρακτηριστικό]

Μεταφέρει (πράγματα, τρόφιμα, λάδι, κάρβουνα) και [Αναπαριστά το θόρυβο του τρένου]

Έχει (βαγόνια, μηχανή, εισπράκτορα, φουγάρο, ράγες) και [Αναπαριστά το θόρυβο του τρένου]

Μεταφέρει (πράγματα, τρόφιμα, λάδι, κάρβουνα)
[Περιγράφει την μεταφορά αγαθών] (Q)

Κάνει τουτ τουτ
Σφυρίζει, έχει κόρνα

[Αναπαριστά το θόρυβο του τρένου]

(Το παίρνεις, κάθεται) σε αυτό
Ανεβαίνεις; (Q)Μεγάλο; Ψηλό

14. Τι είναι τα ΓΛΥΚΑ;

2 βαθμοί

Κάτι που (τρως, μασάς, γλείφεις)
και είναι (γλυκό, φτιαγμένο από
ζάχαρη)

Μια γλυκιά τροφή (κέρασμα, σνακ)

1 βαθμός

Το (τρως, μασάς, γλείφεις) (Q)
Ένα (κέρασμα, σνακ); Επιδόρπιο;
Πρόχειρο φαγητό
Κακό για τα δόντια; Προκαλεί
τερηδόνα, Είναι κακό για την υγεία; Σε
αρρωσταίνει

Γλυκό, Γλύκισμα (Q)

Γλειφιτζούρια; Τσίχλες; Σοκολάτα
[Ονομάζει γλυκά]

Φαγητό; Ένα είδος φαγητού(Q)

0 βαθμοί

Ζάχαρη (Q)
Κολλώδες

Το βάζουμε στο στόμα (Q)
Το τρώμε μετά (το γεύμα το δείπνο)
(Q)
Είναι νόστιμο

16. Τι είναι ΗΡΩΑΣ;

2 βαθμοί

Κάποιος που σε (σώζει, προστατεύει);
Κάποιος που (σώζει, προστατεύει)
ανθρώπους

Κάποιος που είναι (πραγματικά
γενναίος, παλεύει καλά) σε (πόλεμο,
μάχη)

Κάποιος που κάνει (γενναία, καλά,
υπέροχα) πράγματα

Κάποιος που (σώζει, προστατεύει)
(την μέρα, τον κόσμο, την Γή, τον
πλανήτη)

Κάποιος που (θαυμάζεις, θέλεις να
γίνεις σαν αυτόν)

1 βαθμός

Κάποιος που βοηθά (εμάς, την πόλη
μας, τους ανθρώπους) (Q)

Αστυνομικός; Πυροσβέστης;
Πρωταθλητής; Στρατιώτης (Q)

Ονομάζει ένα διάσημο πρόσωπο

Κρατούν (τους κακούς, τα τέρατα, το
έγκλημα) μακριά

Κάποιος που είναι (γενναίος, δυνατός,
υπέροχος, ατρόμητος) (Q)

Ονομάζει έναν ιστορικό χαρακτήρα

Κάποιος που κάνει πράγματα που οι
άλλοι δεν μπορούν (Q)

Φορά κάπα, πετά, και σώζει
ανθρώπους; [Περιγράφει ένα
φανταστικό ή μυθικό υπέρ ήρωα να
κάνει μια ηρωική πράξη]

0 βαθμοί

[Ονομάζει μια κοινωνική προσφορά,
μια καταστροφή ή μια ομάδα
υποστήριξης] (Q)

Βοηθά; Σώζει (Q)

Παίρνει ρίσκο (Q)

Ένα καλό άτομο

Ένα (τεράστιο, μεγάλο, δυνατό) άτομο

Ένας φίλος, η μαμά, ο μπαμπάς, ο
δάσκαλος [Ονομάζει ένα οικογενειακό
ή γνωστό πρόσωπο] (Q)

Φοράει κάπα; Πετά [Περιγράφει ένα
φανταστικό ή μυθικό υπέρ ήρωα]

Ο νικητής; Κερδίζει μάχες

16. Τι είναι το ΚΑΣΤΡΟ;

2 βαθμοί

(Σπίτι, Κατοικία, Κτήριο) για (τον βασιλιά, την βασίλισσα, τους ιππότες); Το μέρος που (οι βασιλιάδες, οι βασίλισσες) μένουν

Έχει κρεμαστή γέφυρα και χαντάκι; Έχει πύργους και μπουντρούμια [Ονομάζει δυο βασικά χαρακτηριστικά]

Φρούριο; Οχυρό

Ένα παλάτι

Πίονι από το σκάκι; Πύργος(από το σκάκι)

1 βαθμός

Για τους βασιλιάδες (τις βασίλισσες, τους ιππότες, τους δράκους)

Έχει (κρεμαστή γέφυρα, μυτερή κορυφή, πύργους, χαντάκι, μπουντρούμι) [Ονομάζει ένα βασικό χαρακτηριστικό] (Q)

Γίγαντες, Μάγισσες, Τέρατα, Δράκοι) ζουν σε αυτό; Κτήρια για νεράιδες (Q)

(Μεγάλο, Ψηλό, Τεράστιο) σπίτι; Ένα (πολύ παλιό, αρχαίο) σπίτι (Q)

0 βαθμοί

Κτισμένο με άμμο; Κάστρο από άμμο

Σπίτι, Κατοικία, Κτήριο (Q)

Φτιαγμένο από (ξύλο, πέτρα, τούβλα)

Για να πηδάς μέσα [Περιγράφει ένα φουσκωτό κάστρο]

17. Τι σημαίνει ΛΑΜΨΗ;

2 βαθμοί

(Προκαλεί, Δίνει, Δημιουργεί) φως

Ακτινοβολεί; Φωτίζει; Φέγγει

Εμφανίζεται (στο σκοτάδι, με τα φώτα κλειστά); Μπορείς να την δεις (στο σκοτάδι, με τα φώτα κλειστά)

Λάμπει στο σκοτάδι σαν (νυχτερινό φως, αστέρι, φεγγάρι, κερί) [Ονομάζει ένα φωτεινό αντικείμενο]

1 βαθμός

Φως; Κάτι φωτεινό; Αναμμένο (Q)

Λάμπει στο σκοτάδι (Q)

Σαν (το φεγγάρι, τα αστέρια, τον ήλιο, την φωτιά, το κερί) (Q)

Όπως λάμπει το πρόσωπό μας όταν (στεναχωριόμαστε, ζεσταινόμαστε, θυμώνουμε)

Σε βοηθά να δεις στο σκοτάδι (Q)

Αστραφτερό; Σπινθηροβόλο

0 βαθμοί

Σαν (πυρολαμπίδα, μέδουσα) (Q)

Φακός; Λάμπα; Νυχτερινό φως (Q)

Συμβαίνει (στο σκοτάδι, την νύχτα) (Q)

Παιχνίδια; [Ονομάζει παιχνίδια που λάμπουν στο σκοτάδι]

18. Τι σημαίνει EΥΓΕΝΙΑ;

2 βαθμοί

Περίμενε την σειρά σου και μην ακουμπάς τους αγκώνες σου στο τραπέζι; Μην διακόπτεις και μοιράσου [Ονομάζει 2 ευγενικές συμπεριφορές]

Πες (παρακαλώ, ευχαριστώ, με συγχωρείτε) και (περίμενε την σειρά σου, μην ακουμπάς τους αγκώνες σου στο τραπέζι, μοιράσου, άνοιξε την πόρτα) [Ονομάζει μια ευγενική φράση και μια ευγενική συμπεριφορά]

Να είσαι καλός και (περίμενε την σειρά σου, μην ακουμπάς τους αγκώνες σου στο τραπέζι, μοιράσου, άνοιξε την πόρτα) [Αναφέρει το να είσαι καλός και μια ευγενική συμπεριφορά]

1 βαθμός

(Περίμενε την σειρά σου, Μοιράσου, μην διακόπτεις, Μην ακουμπάς τους αγκώνες σου στο τραπέζι, Πες καλά πράγματα) [Ονομάζει μια ευγενική συμπεριφορά] (Q)

Να είσαι (κάλος, γλυκός, ευγενικός, γενναιόδωρος)

0 βαθμοί

Ωραίος; Καλός (Q)

Να (έχεις, κάνεις, κρατάς) φίλους (Q)

Να λες (παρακαλώ και ευχαριστώ, και με συγχωρείτε)
[Ονομάζει δυο ευγενικές φράσεις]

Να έχεις καλή συμπεριφορά; Να μην είσαι αγενής

Να είσαι καλός και να λες (ευχαριστώ, με συγχωρείτε, καλώς ήλθατε)
[Αναφέρει το να είσαι καλός και μια ευγενική φράση]

Να λες (παρακαλώ, ευχαριστώ, καλώς ήλθατε); Να μην λες (πάψε, εξαφανίσου) [Ονομάζει μια ευγενική φράση] (Q)

Να συμπεριφέρεσαι καλά (Q)

Να είσαι ευγενικός; Ευγενικές λέξεις (Q)

Να μην μαλώνεις

19. Τι σημαίνει ΚΟΥΝΙΑ;

2 βαθμοί

Κούνημα, Αιώρηση

(Πίσω και εμπρός, Πάνω και κάτω) και [Αναπαριστά την κίνηση της κούνιας]

Να χτυπήσεις (σε κάτι, σε κάποιον, στην μπάλα) και [Αναπαριστά την κίνηση της κούνιας]

Κάθεσαι πάνω της και πάς (πίσω και εμπρός, πάνω και κάτω)

Κάθεσαι πάνω και [Αναπαριστά την κίνηση της κούνιας]

1 βαθμό

Πίσω και εμπρός; Πάνω και κάτω; (Q)

Να χτυπήσεις (σε κάτι, σε κάποιον, στην μπάλα) (Q)

(Πετάς, Πας ψηλά, Πας πάνω) στον αέρα (Q)

Σαν να κουνάς (ένα ρόπαλο, μια ρακέτα) (Q)

Κάθεσαι πάνω της (Q)

[Αναπαριστά την κίνηση της κούνιας]

Μία σανίδα δεμένη σε σκοινί, κάθισμα με αλυσίδες

0 βαθμοί

Κινείται γύρω γύρω (Q)

Παίζεις; Χτυπάς παιδιά με αυτή

Κουνιέσαι πάνω της; Κουνιέσαι με την κούνια (Q)

Στην παιδική χαρά, στο πάρκο;

20. Τι σημαίνει ΔΙΠΛΟ;

2 βαθμοί

(Διπλάσια, δυο φορές) σαν μέγεθος;
Δυο φορές σαν (βάρος, περισσότερα)

Διπλάσια; Δυο φορές

Να (πάρεις, δώσεις, έχεις) ακόμα ένα
από κάτι

Ένας (δίδυμος, κλώνος, αντίγραφο)

Δυο ίδια πράγματα; Δυο τα οποία είναι
(ίδια, όμοια)

Δυο από (κάτι, οτιδήποτε)

Ένα ζευγάρι, Ένα ταιριαστό ζευγάρι

1 βαθμός

Δυο πράγματα μαζί; Δυο (Q)

Είναι (ίδια, όμοια) (Q)

Δυο και δυο; Τρία και τρία
[Ονομάζει δυο ίδιους αριθμούς]

(Παίρνω, Φτιάχνω) περισσότερα;
(Παίρνω, Φτιάχνω) μεγαλύτερα

0 βαθμοί

Διπλός (έλεγχος ραντεβού,
προβλήματα, προκλήσεις)

[Δείχνει δυο δάχτυλα]

Σαν να παίρνεις δυο κουταλιές (Q)

Δυο φορτηγά; Δυο μπάλες
[Περιγράφει δυο αντικείμενα] (Q)

21. Τι είναι οι ΔΙΑΚΟΠΕΣ;

2 βαθμοί

Ταξίδι

Διάλλειμα, άδεια, ρεπό

1 βαθμός

Πηγαίνεις με αεροπλάνο, καράβι, τρένο, αυτοκίνητο (Q)

Μια γιορτή; Γιορτάζουμε

Μια μέρα που γιορτάζουμε κάτι; Όταν γιορτάζουμε τα Χριστούγεννα; το Πάσχα; [Ονομάζει αναγνωρισμένες αργίες]

Κυριακή [Αναφέρει μια θρησκευτική μέρα της εβδομάδας]

Οι μέρες που (μένεις σπίτι, δεν πιάς σχολείο)

Καλοκαίρι; Σχολικές αργίες (Q)

Σάββατο και Κυριακή; Σαββατοκύριακο (Q)

0 βαθμοί

Οι (άνθρωποι, φίλοι, συγγενείς, οικογένεια) έρχονται; Βρισκόμαστε με συγγενείς (Q)

Γενέθλια; Ονομαστική εορτή; Χιονισμένη μέρα [Ονομάζει ξεχωριστές μέρες οι οποίες όμως δεν είναι αναγνωρισμένες αργίες] (Q)

(Παίρνεις, Δίνεις, Ανοίγεις) δώρα; Κάνεις πάρτι

Φεύγεις; Βγαίνεις έξω, Πας κάπου

Μια μέρα, μια βδομάδα, ένας μήνας

22. Τι είναι η ΕΝΟΧΛΗΣΗ;

2 βαθμοί

(Κάτι, Κάποιος) που σε (σκοτίζει, εκνευρίζει)

Κάτι που προκαλεί πρόβλημα

Αναστάτωση; Φασαρία

(Κάτι, Κάποιος) που σου σπάει τα νεύρα

Τσιμπούρι; Εκνευριστικός

1 βαθμός

Γκρίνια

Όπως όταν (η μαμά σου λέει να φύγεις και δεν το κάνεις, η αδερφή σου αντιγράφει ότι κι αν κάνεις)

Σαν τις μύγες που σε εκνευρίζουν

Όταν (συμπεριφέρεσαι άσχημα, είσαι άτακτος) (Q)

0 βαθμοί

Είσαι κακός (Q)

Δεν μεγαλώνεις; Παιδιαρίζεις

Δεν βοηθάς

23. Τι σημαίνει ΑΡΧΑΙΟΣ;

2 βαθμοί

(Πολύ, Πράγματι) παλιός

(Κάτι από, Συνέβη) πριν από πολύ καιρό

Ένα άτομο που έζησε πριν από πολύ καιρό

1 βαθμός

Κάτι παλιό; Παλιό (Q)

Αντίκα (Q)

Σαν (τους ανθρώπους που ζούσαν στην Αίγυπτο; τις μούμιες; τους θαμμένους θησαυρούς; τους δεινόσαυρους; τα απολιθώματα) [Περιγράφει έναν αρχαίο πολιτισμό ή τεχνούργημα] (Q)

Ένα (μεγάλο, ηλικιωμένο) άτομο; Ένα άτομο με γκρι μαλλιά

0 βαθμοί

Γιαγιά; Παππούς; Άγιος Βασίλης [Ονομάζει ένα συγκεκριμένο ηλικιωμένο άτομο] (Q)

Βρώμικο; Άσχημο; Σάπιο; Κακό; Χαλασμένο

Σπάνιο; Ακριβό

24. Τι σημαίνει ΘΑΡΡΟΣ;

2 βαθμοί

Να μην (τρομάζεις, φοβάσαι); Να (τρομάζεις, φοβάσαι) αλλά να μην το βάζεις στα πόδια

Γενναίος; Γενναιότητα; Τόλμη;
Τολμηρός; Με κότσια

Να υπερασπίζεσαι τον εαυτό σου; Να αντέχεις (τον κίνδυνο, τις απειλές, τους κακούς ανθρώπους)

1 βαθμός

Δύναμη θέλησης; Επιμονή; Να μην (το βάζεις κάτω, σταματάς) (Q)

Να έχεις το θάρρος να υψώσεις την φωνή σου

Να έχεις (πίστη, εμπιστοσύνη) στον εαυτό σου)

Σαν (ήρωας, στρατιώτης, πυροσβέστης, αστυνομικός) (Q)

Όταν κάποιος (σώζει, βοηθά) ανθρώπους

[Ονομάζει ή περιγράφει κάποιον φανταστικό ή μυθικό ήρωα]

0 βαθμοί

Να μην ντρέπεσαι (Q)

Το νοιώθεις; Ένα συναίσθημα

Να (παλεύεις σκληρά, βάζεις τα δυνατά σου)

Να (παλεύεις, να είσαι θυμωμένος)

25. Τι είναι το ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ;

2 βαθμοί

Κάνει τα πράγματα να φαίνονται (εκατοντάδες, χιλιάδες) φορές πιο μεγάλα [Τονίζει την μεγέθυνση για να το ξεχωρίσει από τον μεγεθυντικό φακό]

Κάνει τα πράγματα να φαίνονται (πολύ μεγάλα, πάρα πολύ μεγάλα) [Τονίζει το μεγάλο μέγεθος για να το ξεχωρίσει από τον μεγεθυντικό φακό]

Το χρησιμοποιούμε για να δούμε (μικρόβια, κύτταρα, μόρια)

Το χρησιμοποιούμε για να δούμε (πολύ μικρά, μικροσκοπικά) πράγματα [Τονίζει το μικρό μέγεθος για να το ξεχωρίσει από τον μεγεθυντικό φακό]

Ένα (εργαλείο, μηχάνημα, όργανο, πράγμα) που χρησιμοποιεί ο γιατρός για (να δει το αίμα, να δει γιατί αρρωσταίνουμε)

Βλέπουμε σε διαφάνειες με αυτό; Το χρησιμοποιούμε για να δούμε μικρά πράγματα σε διαφάνεια

1 βαθμός

Κάνει τα πράγματα να φαίνονται (μεγάλα, πολύ μεγάλα) (Q)

Κάτι που (βλέπεις με αυτό, κοιτάς μέσα) (Q)

Εργαλείο; Μηχάνημα; Όργανο (Q)

Το χρησιμοποιούμε για να δούμε μικρά πράγματα; Βλέπεις πιο κοντά με αυτό (Q)

Χρησιμοποιείται για να δουν αν είσαι άρρωστος (Q)

Χρησιμοποιείται στην μελέτη (αντικειμένων, πραγμάτων) (Q)

0 βαθμοί

Βλέπεις καλύτερα με αυτό (Q)

Φέρνει τα πράγματα πιο κοντά

Βλέπεις (αστέρια, έντομα, το φεγγάρι, αστεροειδείς) με αυτό

Σαν (κιάλια, τηλεσκόπιο) (Q)

Βλέπεις μακριά με αυτό

Μικρόφωνο

5. Αντίληψη Εικόνας

Δίνονται στο παιδί δύο ή τρεις σειρές από εικόνες και διαλέγει μία εικόνα από κάθε σειρά για να σχηματίσει μια ομάδα με ένα κοινό χαρακτηριστικό.

Υλικό

Εγχειρίδιο βαθμολογίας και χορήγησης

Φόρμα Καταγραφής

Βιβλίο Ερεθισμάτων 1

Έναρξη

Ηλικίες 4-5: Δοκιμή Α και Β, έπειτα Αντικείμενο 1

Ηλικίες 6-7: Δοκιμή Α και Β, έπειτα Αντικείμενο 8

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Εάν ένα παιδί ηλικίας 6-7 ετών δεν συγκεντρώσει την τέλεια βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που δίνονται, εφαρμόστε τα προηγούμενα αντικείμενα σε αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να αποκτήσει άριστες βαθμολογίες σε δύο διαδοχικά αντικείμενα.

Διακοπή

Διακόψτε μετά από 4 διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα.

Γενικές οδηγίες

- Δώστε βοήθεια μόνο στην Δοκιμή Α και Β.
- Το παιδί μπορεί να δείξει το όνομα ή να δηλώσει των αντίστοιχο αριθμό της επιλεγμένης εικόνας.
- Εάν το παιδί ρωτήσει το όνομα της εικόνας, δώστε μόνο το όνομα.
- Εάν το όνομα που λέει το παιδί για την εικόνα δεν είναι ξεκάθαρο πείτε,

Δείξε την εικόνα που εννοείς.

- Εάν το παιδί δεν επιλέγει μια εικόνα για από κάθε σειρά ή επιλέγει περισσότερες από μία από μια μόνο σειρά, η ακόλουθη υπόδειξη θα πρέπει να παρέχεται όσο συχνά είναι απαραίτητο.
 - Για δυο γραμμές αντικειμένων:
Διάλεξε μια από εδώ (δείξτε όλη την πρώτη σειρά) **και μια από εδώ** (δείξε όλη την δεύτερη σειρά).
 - Για τρεις γραμμές αντικειμένων
Διάλεξε μια από εδώ (δείξτε όλη την πρώτη σειρά) **μια από εδώ** (δείξτε όλη την δεύτερη σειρά) **και μια από εδώ** μια από (δείξτε όλη την τρίτη σειρά).

Βαθμολογία

- Κυκλώστε τον αντίστοιχο αριθμό της απάντησης του παιδιού για κάθε αντικείμενο στην Φόρμα Καταγραφής. Οι σωστές απαντήσεις τυπώνονται με κόκκινο.
- Βαθμολογείστε με 1 μόνο αν το παιδί διαλέξει τις σωστές εικόνες από όλες τις σειρές για κάθε αντικείμενο.
- Βαθμολογείστε με 0 για τις λάθος απαντήσεις ή αυτές που δεν απαντήθηκαν μέσα σε περίπου 30 δευτερόλεπτα.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας: 28 βαθμοί

Χορήγηση Αντικειμένων

Δοκιμή Α. Κροκόδειλος και Χελώνα

Ανοίξτε το Βιβλίο Ερεθισμάτων 1 στην Δοκιμή Α στις δοκιμασίας Αντίληψη Εικόνας και πείτε,

Κοίτα εδώ πάνω (δείξτε όλη την πρώτη σειρά). **Κοίτα εδώ κάτω** (δείξτε όλη την δεύτερη σειρά). **Διάλεξε μία από εδώ** (δείξτε όλη την πρώτη σειρά) **που να ταιριάζει με μία από εδώ** (δείξτε όλη την δεύτερη σειρά).

Σωστή απάντηση (2 και 4): Πείτε,

Ας δοκιμάσουμε ένα ακόμα

Χορηγήστε την Δοκιμή Β.

Λάθος απάντηση: Πείτε

Αυτός ο κροκόδειλος (δείξτε την Απάντηση 2) **ταιριάζει με αυτή τη χελώνα** (δείξτε την Απάντηση 4). **Είναι και τα δυο ζώα. Ας δοκιμάσουμε ένα ακόμα.**

Χορηγήστε την Δοκιμή Β.

Δοκιμή Β. Σκύλος και Γάτα

Γυρίστε στην Δοκιμή Β και πείτε,

Διάλεξε μία από εδώ (δείξε όλη την πρώτη σειρά) **που να ταιριάζει με μία από εδώ** (δείξτε όλη τη δεύτερη σειρά).

Σωστή απάντηση (2 και 3): Πείτε,

Ας δοκιμάσουμε μερικά ακόμα

Προχωρήστε στο ηλικιακά κατάλληλο αντικείμενο.

Λάθος απάντηση: Πείτε,

Αυτός ο σκύλος (δείξτε την Απάντηση 2) **ταιριάζει με αυτή την γάτα** (δείξτε την Απάντηση 3) **Είναι και τα δυο κατοικίδια. Ας δοκιμάσουμε μερικά ακόμα.**

Προχωρήστε στο ηλικιακά κατάλληλο αντικείμενο.

Αντικείμενα 1-26 (Δυο-Σειρές Αντικειμένων)

Χρησιμοποιήστε τις ίδιες οδηγίες για κάθε αντικείμενο. Πείτε,

Διάλεξε μία από εδώ (δείξε όλη την πρώτη σειρά) **που να ταιριάζει με μία από εδώ** (δείξτε όλη τη δεύτερη σειρά).

Αυτές οι οδηγίες μπορούν να μειωθούν ή να εξαλειφτούν όταν το παιδί καταλάβει την δοκιμασία.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενα 27-28 (Τρεις-Σειρές Αντικειμένων)

Χρησιμοποιήστε τις ίδιες οδηγίες για κάθε αντικείμενο. Πείτε,

Διάλεξε μία από εδώ (δείξε όλη την πρώτη σειρά) **που να ταιριάζει με μία από εδώ** (δείξτε όλη τη δεύτερη σειρά) **και μια από εδώ** (δείξτε όλη την τρίτη σειρά)

Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Σωστές Απαντήσεις

Αντικείμενο	Σωστή Απάντηση
1.	1,3
2.	2,4
3.	1,3
4.	1,4
5.	1,4
6.	2,4
7.	2,4
8.	1,3
9.	2,3
10.	2,3
11.	1,4
12.	3,4
13.	2,5
14.	1,5

Αντικείμενο	Σωστή Απάντηση
15.	3,5
16.	3,4
17.	2,4
18.	1,6
19.	2,5
20.	1,6
21.	3,5
22.	1,6
23.	3,6
24.	1,5
25.	1,4
26.	3,5
27.	1,5,8
28.	3,6,7

6. Αναζήτηση Συμβόλου

Το παιδί κοιτάζει μια ομάδα αναζήτησης και δείχνει αν το σύμβολο-στόχος ταιριάζει με κάποιο από τα σύμβολα της ομάδας αναζήτησης.

Υλικό

Εγχειρίδιο Βαθμολόγησης και Χορήγησης

Φόρμα Καταγραφής

Απαντητικό φυλλάδιο

Δυο μολύβια χωρίς γόμα

Χρονόμετρο

Βασική Βαθμολόγηση για την Αναζήτηση Συμβόλου

Έναρξη

Ηλικίες 4-7: Δείγμα Αντικειμένων, Αντικείμενα Εξάσκησης, έπειτα Αντικείμενα του Τεστ

Διακοπή

Διακόψτε μετά από 120 δευτερόλεπτα.

Χρόνος

Η ακρίβεια στο χρόνο είναι απαραίτητη. Ξεκινήστε το χρόνο αφού πείτε την τελευταία λέξη από τις οδηγίες. Σταματήστε το χρόνο όταν το παιδί τελειώσει όλα τα αντικείμενα ή όταν περάσουν τα 120 δευτερόλεπτα.

Γενικές οδηγίες

- Δουλέψτε σε μια ομαλή επιφάνεια εργασίας. Εάν το τραπέζι έχει τραχιά επιφάνεια, τοποθετήστε το Απαντητικό Φυλλάδιο πάνω σε ένα κομμάτι χαρτόνι.
- Κάθε αντικείμενο περιλαμβάνει ένα σύμβολο-στόχο και μια ομάδα αναζήτησης. Δείξτε το σύμβολο-στόχο και την ομάδα αναζήτησης, σαν καθοδήγηση για το Δείγμα Αντικειμένων και τα Αντικείμενα Εξάσκησης όταν εξηγήσετε την εργασία στο παιδί.
- Τα Δείγματα Αντικειμένων και τα Αντικείμενα Εξάσκησης παρουσιάζονται στο Απαντητικό Φυλλάδιο. Τα Αντικείμενα του Τεστ ξεκινούν στην σελίδα 2.
- Χρησιμοποιήστε τα Δείγμα Αντικειμένων για να εξηγήσετε και να περιγράψετε την εργασία στο παιδί. Εάν το παιδί δεν καταλάβει τις οδηγίες ή μοιάζει μπερδεμένο, επαναλάβετε την εξήγηση και την περιγραφή της εργασίας ξανά, χρησιμοποιώντας τα Δείγματα Αντικειμένων. Έπειτα επιτρέψτε στο παιδί να ολοκληρώσει τα Αντικείμενα Εξάσκησης. Προχωρήστε στα Αντικείμενα του Τεστ , στην σελίδα 2 μόνο όταν το παιδί καταλάβει την εργασία.
- Εάν το παιδί φτάσει στο τέλος της σελίδας πριν ο χρόνος λήξει, γυρίστε την σελίδα και πείτε,

Συνέχισε να δουλεύεις όσο πιο γρήγορα μπορείς.

- Μην δώσετε γόμα στο παιδί. Εάν το παιδί ρωτήσει τι να κάνει αν κάνει λάθος πείτε,

Δεν πειράζει. Συνέχισε να δουλεύεις όσο πιο γρήγορα μπορείς.

- Μην αποθαρρύνετε το παιδί από το να κάνει αυθόρμητες διορθώσεις εκτός και αν είναι τόσο επαναλαμβανόμενες που εμποδίζουν την διαδικασία.
- Εάν το παιδί παραλείψει μια σειρά, δείξτε την σειρά που παρέλειψε και πείτε,

Κάνει τα σε σειρά. Μην παραλείψεις τίποτα.

- Μην δώσετε περαιτέρω βοήθεια εκτός από το να θυμίσετε στο παιδί να συνεχίσει πριν του πείτε να σταματήσει (αν χρειαστεί).
- Εάν το παιδί τελειώσει με όλες τις σειρές πριν τα 120 δευτερόλεπτα σταματήστε το χρόνο και καταγράψτε το χρόνο ολοκλήρωσης στην Φόρμα Καταγραφής.

Βαθμολογία

- Καταγράψτε το χρόνο ολοκλήρωσης στην Φόρμα Καταγραφής.
- Τα Αντικείμενα του Τεστ απαρτίζονται από το σύμβολο-στόχο, που συμβολίζεται με X στο παρακάτω σχέδιο, και τέσσερα κουτιά απαντήσεων, που συμβολίζονται με 1,2,3 και 4.

X	1	2	3	4
---	---	---	---	---

- Χρησιμοποιήστε βασική βαθμολόγηση της Αναζήτησης Συμβόλου για να ελέγξετε την απάντηση του παιδιού. Οι σωστές απαντήσεις της Αναζήτησης Συμβόλου τυπώνονται σε στήλες κατά μήκος των κάθετων άκρων της βασικής βαθμολόγησης. Ευθυγραμμίστε την βασική βαθμολόγηση της Αναζήτησης Συμβόλου με τα αντικείμενα στο Απαντητικό Φυλλάδιο. Εάν το παιδί σημειώσει το κουτί που δείχνει η βασική βαθμολόγηση, καταγράψτε συν (+) δίπλα από το αντικείμενο του φυλλαδίου. Εάν η απάντηση του παιδιού δεν εμφανίζεται στην βασική βαθμολόγηση, καταγράψτε πλην (-) δίπλα από το αντικείμενο. Καταγράψτε τον αριθμό των σωστών απαντήσεων (+) και τον αριθμό των λάθος απαντήσεων (-) στο κάτω μέρος κάθε σελίδας του Απαντητικού Φυλλαδίου στα κενά που συμβολίζονται με C (Σωστό) και I (Λάθος). Προσθέστε τον αριθμό των σωστών απαντήσεων κάθε σελίδας και μεταφέρετε το σύνολο αυτό στην Φόρμα Καταγραφής. Επαναλάβετε αυτή την διαδικασία και για τις λάθος απαντήσεις.
- Εάν η συνολική πρώτη βαθμολογία είναι μικρότερη ή ίση με 0 , βάλτε 0 στην συνολική πρώτη βαθμολογία της δοκιμασίας.
- Στο Σχήμα 3.4 παρουσιάζονται παραδείγματα των διάφορων τρόπων απάντησης στην Αναζήτηση Συμβόλων και πώς να τα βαθμολογήσετε.
- Θεωρήστε ένα αντικείμενο λάθος όταν περισσότερα από ένα σύμβολα είναι σημειωμένα και δεν υπάρχει σαφής ένδειξη διόρθωσης. Για παράδειγμα, αν το παιδί σχεδιάσει μια γραμμή και στα τέσσερα από τα σύμβολα αναζήτησης ή περισσότερα από ένα σύμβολα αναζήτησης είναι σημειωμένα.
- Για τα αντικείμενα που υπάρχει σαφής ένδειξη διόρθωσης, η τελική απάντηση θα πρέπει να βαθμολογείται. Για παράδειγμα, αν το παιδί βάλει ένα κάθετο σημάδι στο ερωτηματικό , εμφανώς διαγράφει αυτό το σημάδι και έπειτα

σημειώνει το σωστό σύμβολο για κάθε αντικείμενο, το αντικείμενο αυτό πρέπει να υπολογιστεί σαν σωστό.

- Αντικείμενα τα οποία παραλείπονται (δεν σημειώνονται από το παιδί) δεν πρέπει να υπολογίζονται στο σύνολο των σωστών ή λάθος απαντήσεων.
- Σε ορισμένες περιπτώσεις τα αντικείμενα μπορούν να θεωρούνται άκυρα. Αυτά τα αντικείμενα δεν πρέπει να υπολογίζονται στο σύνολο των σωστών ή λάθος απαντήσεων. Για παράδειγμα, το παιδί μπορεί να σημειώσει το σύμβολο-στόχο ή να σχεδιάσετε μια κάθετη ή διαγώνια γραμμή μέσα από τις σειρές των συμβόλων αναζήτησης.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας: 50

Χορήγηση Αντικειμένων

Δείγμα Αντικειμένων

Τοποθετήστε το απαντητικό Φυλλάδιο μπροστά από το παιδί. Βεβαιωθείτε ότι το παιδί βλέπει μόνο την σελίδα 1. Πείτε,

Κοίταξε αυτά τα σχήματα (δείξτε όλη την πρώτη σειρά με τα σύμβολα).
Αυτό εδώ το σχήμα (δείξτε το σύμβολο στόχο) **είναι ίδιο με αυτό εδώ το σχήμα** (δείξτε το σύμβολο που ταιριάζει από την ομάδα αναζήτησης), **άρα τραβάω μια γραμμή σαν αυτή** (σχεδιάστε μια διαγώνια γραμμή στο σύμβολο που ταιριάζει).

Δείξτε όλη την επόμενη σειρά και πείτε,

Τώρα κοίταξε αυτά τα σχήματα. Αυτό το σχήμα εδώ (δείξτε το σύμβολο στόχο) **δεν είναι κανένα σχήμα από εδώ** (δείξτε όλη την ομάδα αναζήτησης), **άρα τραβάω μια γραμμή μέσα στο ερωτηματικό σαν αυτή** (σχεδιάστε μια διαγώνια γραμμή μέσα από το ερωτηματικό).

Προχωρήστε στα Αντικείμενα Εξάσκησης.

Αντικείμενα Εξάσκησης.

Δείξτε το πρώτο Αντικείμενο Εξάσκησης και πείτε,

Αν βλέπεις αυτό εδώ το σχήμα (δείξτε το σύμβολο στόχο) **σε αυτά τα σχήματα εδώ** (δείξτε όλη την ομάδα αναζήτησης), **τράβηξε μια γραμμή μέσα. Αν δεν βλέπεις τι ίδιο σχήμα εδώ** (δείξτε όλη την ομάδα αναζήτησης) **τράβα μια γραμμή μέσα στο ερωτηματικό** (δείξτε το ερωτηματικό).

Δώστε το μολύβι στο παιδί, δείξτε τα Αντικείμενα Εξάσκησης και πείτε,

Τώρα θα δοκιμάσεις εσύ μερικά. Πάμε.

Επιτρέψτε στο παιδί να δουλέψει τα Αντικείμενα Εξάσκησης.

Το πρώτο και το τέταρτο από τα Αντικείμενα Εξάσκησης περιλαμβάνουν σύμβολα που ταιριάζουν στην ομάδα αναζήτησης. Το δεύτερο και το τρίτο δεν περιλαμβάνουν σύμβολα που ταιριάζουν στην ομάδα αναζήτησης.

Σωστή απάντηση: Πείτε,

Σωστά. Τώρα ξέρεις πώς να το κάνεις.

Προχωρήστε στην σελίδα 2.

Λάθος απάντηση: Διορθώστε το λάθος αμέσως όπως παρακάτω:

Αν το παιδί δεν σημειώσει το σύμβολο που ταιριάζει στο πρώτο και/ή στο τέταρτο Αντικείμενο Εξάσκησης, πείτε,

Δεν είναι απόλυτα σωστό. Κοίταξε εδώ (δείξτε το σύμβολο στόχο). Εδώ είναι το σχήμα. Τώρα κοίταξε εδώ (δείξτε το σύμβολο που ταιριάζει). Εδώ είναι το ίδιο σχήμα, άρα θα πρέπει να τραβήξεις μια γραμμή.

Αν το παιδί δεν σημειώσει το ερωτηματικό στο δεύτερο και/ή στο τρίτο Αντικείμενο Εξάσκησης, πείτε,

Δεν είναι απόλυτα σωστό. Κοίταξε εδώ (δείξτε το σύμβολο στόχο). Εδώ είναι το σχήμα. Τώρα κοίταξε εδώ (δείξτε την ομάδα αναζήτησης). Κανένα από αυτά τα σχήματα δεν είναι το ίδιο άρα πρέπει να τραβήξεις μια γραμμή μέσα στο ερωτηματικό.

Μην προχωρήσετε στα Αντικείμενα του Τεστ μέχρι το παιδί να καταλάβει την εργασία. Αν είναι σαφές ότι το παιδί δεν είναι ικανό να καταλάβει την εργασία παρά τις περαιτέρω οδηγίες, διακόψτε την δοκιμασία.

Τα Αντικείμενα του Τεστ (Σελίδα 2)

Γυρίστε στη σελίδα 2 στο Απαντητικό Φυλλάδιο και πείτε,

Όταν πω ξεκίνα, κάνε ακριβώς το ίδιο. Ξεκίνα από εδώ (δείξτε την πρώτη σειρά της σελίδας αριστερά του παιδιού), συνέχισε και μην παραλείψεις τίποτα. Δούλεψε όσο πιο γρήγορα μπορείς χωρίς να κάνεις λάθη μέχρι να σου πω να σταματήσεις. Είσαι έτοιμος;

Εξηγήστε περαιτέρω αν είναι απαραίτητο. Τότε πείτε,

Ξεκίνα.

Ξεκινήστε το χρόνο. Αν είναι απαραίτητο, θυμίστε στο παιδί να συνεχίσει να δουλεύει. Αν το παιδί φτάσει στο τέλος της σελίδας πριν ο χρόνος τελειώσει γυρίστε την σελίδα και πείτε,

Συνέχισε να δουλεύεις όσο πιο γρήγορα μπορείς.

Μην δίνετε περαιτέρω βοήθεια.

Αν το παιδί το παιδί συνεχίζει αφού περάσουν τα 129 δευτερόλεπτα πείτε,

Σταμάτα.

Καταγράψτε το χρόνο ολοκλήρωσης σε δευτερόλεπτα στην Φόρμα Καταγραφής. Κλείστε το Απαντητικό Φυλλάδιο και αφαιρέστε το από το οπτικό πεδίο του παιδιού.

7. Εύρεση λέξης

Το παιδί καλείται να αναγνωρίσει την κοινή λέξη που περιγράφεται σε μια σειρά από όλο και πιο συγκεκριμένες ενδείξεις.

Υλικό

Εγχειρίδιο Διαχείρισης και Βαθμολογίας

Φόρμα Καταγραφής

Έναρξη

Ηλικίες 4-5: Παραδείγματα Α και Β, μετά Αντικείμενο 1

Ηλικίες 6-7: Παραδείγματα Α και Β, μετά Αντικείμενο 6

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Εάν ένα παιδί ηλικίας 6-7 χρονών δεν πάρει την τέλεια βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που δίνονται, εφαρμόστε τα προηγούμενα αντικείμενα σε αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να αποκτήσει άριστες βαθμολογίες σε δύο διαδοχικά αντικείμενα.

Διακοπή

Σταματήστε έπειτα από 5 διαδοχικές μηδενικές βαθμολογίες.

Γενικές οδηγίες

- Στοιχεία για όλα τα αντικείμενα βρίσκονται στη Φόρμα Καταγραφής.
- Στην αρχή κάθε αντικειμένου, αναφέρατε στο παιδί ότι ένα νέο αντικείμενο δίνεται λέγοντας,

Ας δοκιμάσουμε ένα άλλο.

- Αφήστε το παιδί περίπου 5 δευτερόλεπτα να απαντήσει έπειτα από την παρουσίαση του κάθε στοιχείου.
- Γι' αυτή τη δοκιμασία μπορείτε να επαναλάβετε το κάθε στοιχείο μόνο μια φορά. Αυτή η επανάληψη μπορεί να γίνει είτε ύστερα από επιθυμία του παιδιού είτε ύστερα από μια πεντάλεπτη καθυστέρηση στην απάντηση. Δώστε στο παιδί άλλα 5 δευτερόλεπτα μετά την επανάληψη να απαντήσει. Αν το παιδί δεν απαντήσει ή απαντήσει λανθασμένα, παρουσιάστε το επόμενο στοιχείο ή αντικείμενο, όπως αρμόζει. Οι σωστές απαντήσεις που δίνονται μετά τα 5 δευτερόλεπτα βαθμολογούνται με ένα βαθμό.
- Όταν παρουσιάζονται αντικείμενα με δύο ή τρία στοιχεία, θα πρέπει πάντα να αναφέρετε ξανά τα στοιχεία που προηγούνται καθώς προστίθενται περισσότερα στοιχεία. Διαδοχικά στοιχεία σε ένα αντικείμενο δημιουργούνται με την προσθήκη περισσότερων λεπτομερειακών πληροφοριών στα προηγούμενα στοιχεία. Το αντικείμενο 25 φαίνεται στην εικόνα 3.5. Ο εξεταστής, όταν παρουσιάζει το τρίτο στοιχείο του αντικειμένου 25, επαναλαμβάνει τα προηγούμενα στοιχεία και το νέο στοιχείο:

Είναι φτιαγμένο από μέταλλο ή χαρτί και οι άνθρωποι δουλεύουν γι' αυτό και το χρησιμοποιείς για να πάρεις πράγματα.

23.	I. Έχει δύο τροχούς...	Ένα ποδήλατο	Y	N	0	1
	II. και χρειάζεται βενζίνη για να κινηθεί.	Ένα μηχανάκι	Y	N		
24.	I. Έχει μια αρχή και ένα τέλος...	Μια γραμμή	Y	N	0	1
	II. και είναι σύντομη ή μεγάλη...	Μια ιστορία	Y	N		
	III. και μπορεί να ειπωθεί ή να διαβαστεί.		Y	N		
25.	I. Είναι φτιαγμένο από μέταλλο ή χαρτί...	Ένα αεροπλάνο	Y	N	0	1
	II. και οι άνθρωποι προσπαθούν γι' αυτό...	Ένα βραβείο	Y	N		
	III. και το χρησιμοποιείς για να πάρεις πράγματα.		Y	N		
26.	I. Μπορεί να είναι ζεστό ή κρύο...		Y	N	0	1

Πρώτο στοιχείο

Πείτε,

Είναι φτιαγμένο από μέταλλο ή χαρτί... Τι είναι; (δώστε περίπου πέντε δευτερόλεπτα για μια απάντηση)

Δεύτερο στοιχείο

Πείτε,

Είναι φτιαγμένο από μέταλλο ή χαρτί και οι άνθρωποι προσπαθούν γι' αυτό... Τι είναι; (δώστε περίπου πέντε δευτερόλεπτα για μια απάντηση)

Τρίτο στοιχείο

Πείτε,

Είναι φτιαγμένο από μέταλλο ή χαρτί και οι άνθρωποι δουλεύουν γι' αυτό και το χρησιμοποιείς για να πάρεις πράγματα. Τι είναι; (δώστε περίπου πέντε δευτερόλεπτα για μια απάντηση).

- Το να αναφέρετε ξανά τα αρχικά στοιχεία δεν επηρεάζει τα επαναλαμβανόμενα στοιχεία που περιγράφηκαν προηγουμένως. Οπότε, τα αρχικά στοιχεία ενός αντικειμένου μπορούν ουσιαστικά να επαναληφθούν περισσότερο από μία φορά, εάν η επανάληψη δίνεται για πολλαπλά στοιχεία.

- Εάν το παιδί δώσει τις σωστές απαντήσεις προτού παρουσιαστούν όλα τα στοιχεία, βαθμολογείστε με έναν βαθμό και περάστε στο επόμενο αντικείμενο. Εάν το παιδί δε δώσει μια σωστή απάντηση ή ένα συνώνυμο, παρουσιάστε το επόμενο στοιχείο ή αντικείμενο, όπως αρμόζει.

Βαθμολογία

- Για κάθε στοιχείο, που παρουσιάζεται, κυκλώστε Υ εάν το παιδί απαντήσει σωστά και Ν αν το παιδί δεν απαντήσει καθόλου ή απαντήσει λανθασμένα.
- Σημειώστε R στη Φόρμα Καταγραφής αν ένα στοιχείο επαναλαμβάνεται.
- Χρησιμοποιήστε το δείγμα απαντήσεων που δίνεται σ' αυτό το εγχειρίδιο για να βαθμολογήσετε τα αντικείμενα. Συνώνυμα και συγκεκριμένες μάρκες ή αντικείμενα επίσης παίρνουν βαθμούς.
- Βαθμολογείστε με 1 βαθμό μια σωστή απάντηση και με 0 βαθμούς μια λανθασμένη απάντηση.

Μέγιστη Συνολική Πρώτη Βαθμολογία: 28 βαθμοί

Χορήγηση Αντικειμένου

4-7

Δείγμα Α. Γάτα

Πείτε,

Πες μου τι σκέφτομαι. Είναι ένα ζώο που κάνει «νιάου». Τι είναι;
(δώστε περίπου πέντε δευτερόλεπτα για μια απάντηση).

Σωστή απάντηση (Γάτα): Πείτε,

Σωστά. Η γάτα είναι ένα ζώο που κάνει «νιάου». Ας προσπαθήσουμε για άλλο ένα.

Χορηγήστε το Παράδειγμα Β.

Λανθασμένη απάντηση: Πείτε,

Αυτή είναι μία γάτα. Η γάτα είναι ένα ζώο που κάνει «νιάου». Ας δοκιμάσουμε ένα άλλο.

Χορηγήστε το Παράδειγμα Β.

Καμία απάντηση: Επαναλάβετε το στοιχείο και δώστε περίπου πέντε δευτερόλεπτα ακόμη για μια απάντηση.

Αν το παιδί και πάλι δεν απαντά ή απαντά λανθασμένα, πείτε,

Αυτή είναι μια γάτα. Η γάτα είναι ένα ζώο που κάνει «νιάου». Ας βρούμε ένα άλλο.

Εφαρμόστε το παράδειγμα Β.

Δείγμα Β. Γεια / Αντίο

Πείτε,

Είναι μια λέξη που λες όταν φεύγεις. Ποια είναι; (δώστε περίπου πέντε δευτερόλεπτα για μια απάντηση)

Σωστή απάντηση (Γεια/ Αντίο): Πείτε,

Σωστά. (Εισάγετε την απάντηση του παιδιού) είναι μια λέξη που λες όταν φεύγεις. Ας βρούμε κάτι άλλο.

Προχωρήστε στο κατάλληλο σημείο έναρξης με βάση την ηλικία.

Λανθασμένη απάντηση: Πείτε,

Είναι το «Γεια». «Γεια» είναι η λέξη που λες όταν φεύγεις. Ας βρούμε κάτι άλλο.

Προχωρήστε στο κατάλληλο σημείο έναρξης με βάση την ηλικία.

Καμία απάντηση: Επαναλάβετε το στοιχείο και δώστε περίπου πέντε δευτερόλεπτα ακόμη για μια απάντηση.

Αν το παιδί ακόμη δεν απαντά ή απαντά λανθασμένα, πείτε,

Είναι το «Γεια». «Γεια» είναι η λέξη που λες όταν φεύγεις. Ας δοκιμάσουμε κάτι άλλο.

Προχωρήστε στο κατάλληλο σημείο έναρξης με βάση την ηλικία.

Αντικείμενα 1-9

Θυμηθείτε να αναφέρετε στο παιδί ότι ένα καινούριο αντικείμενο εφαρμόζεται λέγοντας,

Ας δοκιμάσουμε κάτι άλλο.

Διαβάστε το κάθε στοιχείο επί λέξει στο παιδί και δώστε του περίπου πέντε δευτερόλεπτα για μια απάντηση. Αν το παιδί δεν ανταποκρίνεται στο στοιχείο μέσα σε 5 δευτερόλεπτα, θα πρέπει να επαναλάβετε το στοιχείο μόνο μια φορά και να δώστε άλλα 5 δευτερόλεπτα στο παιδί να απαντήσει. Μη δώσετε επιπρόσθετη βοήθεια στο παιδί.

Αν το παιδί δεν απαντά ή απαντά λανθασμένα, παρουσιάστε το επόμενο αντικείμενο εάν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Αν το παιδί δεν αντιληφθεί το κριτήριο διακοπής ύστερα από εφαρμογή του αντικειμένου 9, εφαρμόστε το παράδειγμα Γ προτού συνεχίσετε στο Αντικείμενο 10.

Δείγμα Γ. Ήλιος

Πρώτο στοιχείο

Πείτε,

Είναι ψηλά στον ουρανό. Τι είναι; (Δώστε περίπου 5 δευτερόλεπτα για μια απάντηση)

Σωστή απάντηση: Πείτε,

Σωστά. Ο ήλιος είναι ψηλά στον ουρανό. Ας δοκιμάσουμε ένα άλλο.

Προχωρήστε στο αντικείμενο 10.

Λανθασμένη απάντηση: Παρουσιάστε το δεύτερο στοιχείο.

Καμία απάντηση: Επαναλάβετε το στοιχείο και δώστε περίπου 5 λεπτά ακόμη για μια απάντηση. Αν το παιδί ακόμη δεν απαντά ή απαντά λανθασμένα, παρουσιάστε το δεύτερο στοιχείο.

Δεύτερο στοιχείο

Πείτε,

Είναι ψηλά στον ουρανό και σε κάνει να ζεσταίνεσαι. Τι είναι;
(δώστε περίπου πέντε δευτερόλεπτα για μια απάντηση)

Σωστή απάντηση: Πείτε,

Σωστά. Ο ήλιος είναι ψηλά στον ουρανό και σε κάνει να ζεσταίνεσαι. Ας δοκιμάσουμε λίγα ακόμη.

Προχωρήστε στο αντικείμενο 10.

Λανθασμένη απάντηση: Πείτε,

Είναι ο ήλιος. Ο ήλιος είναι ψηλά στον ουρανό και σε κάνει να ζεσταίνεσαι. Ας δοκιμάσουμε λίγα ακόμη.

Προχωρήστε στο αντικείμενο 10.

Καμία απάντηση: Επαναλάβετε το δεύτερο στοιχείο και δώστε περίπου 5 ακόμη δευτερόλεπτα για μια απάντηση.

Αν το παιδί ακόμη δεν απαντά ή απαντά λανθασμένα, πείτε,

Είναι ο ήλιος. Ο ήλιος είναι ψηλά στον ουρανό και σε κάνει να ζεσταίνεσαι. Ας δοκιμάσουμε λίγα ακόμη.

Προχωρήστε στο αντικείμενο 10.

Αντικείμενα 10-28

Θυμηθείτε να αναφέρετε στο παιδί ότι ένα καινούριο αντικείμενο εφαρμόζεται λέγοντας,

Ας δοκιμάσουμε κάτι άλλο.

Διαβάστε κάθε στοιχείο επί λέξει στο παιδί και δώστε περίπου 5 δευτερόλεπτα για μια απάντηση. Αν το παιδί δεν απαντά σε ένα στοιχείο μέσα σε 5 δευτερόλεπτα, θα πρέπει να επαναλάβετε το στοιχείο **μόνο μια φορά** και δώστε περίπου 5 δευτερόλεπτα ακόμη στο παιδί να απαντήσει.

Όταν εφαρμόζετε το δεύτερο (και τρίτο) στοιχείο, θυμηθείτε να αναφέρετε ξανά τα προηγούμενα στοιχεία, καθώς προστίθενται περισσότερα στοιχεία.

Αν το παιδί δεν απαντά ή απαντά λανθασμένα, παρουσιάστε το επόμενο στοιχείο ή αντικείμενο, όπως αρμόζει, αν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος. Μη δίνετε επιπρόσθετη βοήθεια στο παιδί.

Δείγμα Απαντήσεων

	Αντικείμενο	1 βαθμός	0 βαθμοί
4-5	1.	Βροχή; Σταγόνες βροχής; Χιόνι; Νερό; Ομίχλη; Ψιλόβροχο	Σύννεφα
	2.	Γάλα	
	3.	Μωρό; Νήπιο; Νεογέννητο	
	4.	Γάντι; Γάντι χωρίς δάχτυλα	
	5.	Ο ταχυδρόμος, Κουριερ	
6-7	6.	Πουλί; Πάπια; Κοτόπουλο [Οποιοδήποτε είδος πουλιού]	
	7.	Επίδεσμος; Γύψος	
	8.	Κουζίνα	Εστιατόριο
	9.	Μπάλα; Ποδόσφαιρο [Οποιοδήποτε είδος μπάλας]	
	10.	Κλόουν	
	11.	Πόδια (κάτω από τον αστράγαλο); Πόδια (μέχρι τον αστράγαλο); Δάχτυλα ποδιών; Σόλες	Μύες
	12.	Στόμα; Χείλη; Σαγόني; Γλώσσα; Δόντια	Μάγουλο; Πηγούνι
	13.	Γιατρός; Νοσοκόμος; Οδοντίατρος	Άνθρωπος του νοσοκομείου; Κτηνίατρος
	14.	Γέλιο; Νευρικό γέλιο	Κραυγή; Ουρλιαχτό
	15.	Σφύριγμα; Τραγούδι; Βουητό; Το τραγούδι με ψεύτικη φωνή; Το να παίζεις μουσικό όργανο	
	16.	Ηλεκτρική σκούπα; Πλυντήριο	Στεγνωτής/ Στεγνωτήριο
	17.	Σύννεφο	Ομίχλη
	18.	Τσιγλόφουσκα; Τσίγλα	
	19.	Σκελετός; Δόντια; Οστά; Μηριαίο οστό [Οποιοδήποτε συγκεκριμένο οστό]	Γόνατο; Αγκώνας; Μυς
	20.	Μπαλόνη; Κάιτ σερφ	

	21.	Αυγό	
	22.	Μηχανάκι; Μοτοσυκλέτα; Μοτοποδήλατο; Αυτόματο μηχανάκι (σκούτερ)	
	23.	Πυροσβέστης; Πυροσβεστήρας; Διάσωσης	
	24.	Χρήματα; Ευρώ; Ρέστα; Απόδειξη [Οποιοδήποτε νόμισμα]	Κουπόνι; Ανταμοιβή
	25.	Ιστορία; Ποίημα; Πρόταση; Γράμμα; Λέξη; Βιβλίο; Τραγούδι	Ταινία
	26.	Άνεμος; Αέρας; Αύρα; Νερό; Κινητήρας; Μηχανή	
	27.	Εφημερίδα; Χαρτί	Ρούχα
	28.	Όνειρο; Ονειροπόληση; Εφιάλτης; Φαντασιώνομαι; Φαντάζομαι; Έχω παραισθήσεις	Ύπνος

8. Κωδικοποίηση

Το παιδί αντιγράφει σύμβολα τα οποία αντιστοιχούν σε απλά γεωμετρικά σχήματα. Χρησιμοποιώντας τις λύσεις το παιδί σχεδιάζει το κάθε σύμβολο στο αντίστοιχο σχήμα.

Υλικό

Εγχειρίδιο Διαχείρισης και Βαθμολογίας
Φόρμα Καταγραφής
Απαντητικό φυλλάδιο
Δύο μολύβια χωρίς γόμα
Χρονόμετρο
Βασική βαθμολόγηση της Κωδικοποίησης

Έναρξη

Ηλικίες 4-7: Δείγματα κι έπειτα Αντικείμενα του Τεστ.

Διακοπή

Σταματήστε έπειτα από 120 δευτερόλεπτα.

Χρονομέτρηση

Η ακριβής χρονομέτρηση είναι απαραίτητη. Ξεκινήστε τη χρονομέτρηση αφού πείτε την τελευταία λέξη των οδηγιών. Σταματήστε τη χρονομέτρηση όταν το παιδί ολοκληρώσει όλες τις σειρές ή όταν έχουν περάσει 120 δευτερόλεπτα.

Γενικές οδηγίες

- Φροντίστε να εξασφαλίσετε μια ομαλή επιφάνεια εργασίας. Αν το τραπέζι έχει σκληρή επιφάνεια, τοποθετήστε το Απαντητικό Φυλλάδιο πάνω από ένα κομμάτι χαρτόνι.
- Κατά τη διάρκεια της χορήγησης του Δείγματος, μπορεί να παρατηρήσετε ότι ένας αριστερόχειρας διαγράφει μερικώς τις λύσεις με το χέρι του/της ενώ επιτελεί την εργασία. Εάν συμβαίνει αυτό, βάλτε ένα ακόμη Απαντητικό Φυλλάδιο στα δεξιά του Απαντητικού Φυλλαδίου του παιδιού έτσι ώστε οι επιπλέον απαντήσεις να ευθυγραμμίζονται με εκείνες που το χέρι του παιδιού έχει διαγράψει. Δώστε στο παιδί να συμπληρώσει το Δείγμα Αντικειμένου χρησιμοποιώντας χωριστές απαντήσεις έτσι ώστε να εξοικειωθεί με το διακανονισμό, όταν ξεκινήσει το τεστ.
- Μη δίνετε στο παιδί γόμα. Αν ένα παιδί ρωτήσει τι μπορεί να κάνει αν κάνει λάθος, πείτε,

Είναι εντάξει. Απλώς συνέχισε να δουλεύεις όσο πιο γρήγορα μπορείς.
- Μην αποθαρρύνετε ένα παιδί από το να κάνει αυθόρμητες διορθώσεις εκτός εάν τις κάνει επανειλημμένα και καθυστερήσει την ολοκλήρωση της άσκησης.
- Αν το παιδί παραλείψει ένα αντικείμενο, δείξτε το αντικείμενο που έχει παραληφθεί και πείτε,

Κάνε τα με τη σειρά. Μην προσπερνάς κανένα.
- Μη δώσετε επιπλέον βοήθεια εκτός από το να θυμίσετε στο παιδί να συνεχίσει μέχρι να του πείτε να σταματήσει (αν χρειαστεί).
- Αν το παιδί τελειώσει όλες τις σειρές πριν το χρονικό όριο των 120 δευτερολέπτων, σταματήστε τη χρονομέτρηση και σημειώστε την ολοκλήρωση του χρόνου στη Φόρμα Καταγραφής.

Βαθμολογία

- Σημειώστε την ολοκλήρωση του χρόνου σε δευτερόλεπτα στη Φόρμα Καταγραφής.
- Χρησιμοποιήστε την βασική βαθμολόγηση της Κωδικοποίησης για να ελέγξετε τις απαντήσεις του παιδιού. Ευθυγραμμίστε βασική βαθμολόγηση έτσι ώστε οι σωστές απαντήσεις να είναι πάνω από τις απαντήσεις του παιδιού. Ο αριθμός των αντικειμένων για κάθε σειρά δηλώνεται βασική βαθμολόγηση. Μία απάντηση βαθμολογείται ως σωστή αν είναι σωστά σχεδιασμένη, ή αν δεν είναι τέλεια σχεδιασμένη, είναι, όμως, καθαρά αναγνωρίσιμη ως το σύμβολο που υπάρχει ως σύμβολο κλειδί. Για παράδειγμα, αν το παιδί έχει σχεδιάσει δύο σχεδόν παράλληλες γραμμές στον κύκλο, μην απορρίπτετε την απάντηση ακόμη κι αν αυτές οι γραμμές τέμνονται, δεν είναι ακριβώς οριζόντιες, ή δεν έχουν το ίδιο μήκος.
- Βαθμολογήστε με ένα βαθμό αν το παιδί, αφού αντιληφθεί ένα λάθος, αυθόρμητα σχεδιάσει το σωστό σύμβολο δίπλα ή πάνω από το λανθασμένο σχήμα.
- Μη συμπεριλάβετε τις απαντήσεις του Δείγματος Αντικειμένου στη βαθμολογία του παιδιού.
- Αθροίστε το σύνολο όλων των σωστών απαντήσεων. Η συνολική βαθμολογία για τα περισσότερα παιδιά είναι ο αριθμός των σωστά σχεδιασμένων συμβόλων. Αν ένα παιδί έχει τέλεια βαθμολογία 59 βαθμών, να αναφερθείτε στον ακόλουθο πίνακα ή στη Φόρμα Καταγραφής για πιθανό χρόνο επιπλέον βαθμολογίας. Η συνολική βαθμολογία περιλαμβάνει τους επιπλέον βαθμούς.

Έξτρα Βαθμολογίες ανάλογα με το χρόνο για Άριστη Επίδοση

Ολοκλήρωση της χρονικής σειράς (σε δευτερόλεπτα)	Επιπλέον Βαθμοί	Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας
116-120	0	59
111-115	1	60
106-110	2	61
101-105	3	62
96-100	4	63
86-95	5	64
≤85	6	65

Μέγιστη Συνολική Πρώτη Βαθμολογία: 65 βαθμοί με τον επιπλέον χρόνο

Χορήγηση Αντικειμένων

Τοποθετείστε την πίσω σελίδα του Απαντητικού Φυλλαδίου μπροστά από το παιδί. Δείξτε του τις απαντήσεις στο πάνω μέρος της σελίδας και πείτε,

Εδώ υπάρχουν ορισμένα σχήματα με σημάδια πάνω τους. Κάθε σχήμα έχει το δικό του σημάδι (δείξτε το κάθε σχήμα).

Δείξτε το δείγμα και πείτε,

Εδώ κάτω υπάρχουν μερικά άδεια σχήματα. Θα τα συμπληρώσεις έτσι.

Δείξτε το πρώτο σχήμα (Κύκλο) στο ίδιο παράδειγμα και πείτε,

Πρόσεξέ με. Εδώ είναι ένας κύκλος. Αυτός ο κύκλος εδώ πάνω (δείξτε τον κύκλο στις λύσεις) έχει δύο γραμμές που πηγαίνουν έτσι. Οπότε, βάζω τις δύο γραμμές στον κύκλο έτσι (σχεδιάστε δύο γραμμές στον κύκλο).

Δείξτε το δεύτερο σχήμα (Αστέρι) και πείτε,

Πρόσεξέ με ξανά. Εδώ είναι ένα αστέρι. Αυτό το αστέρι εδώ πάνω (δείξτε το αστέρι στις λύσεις) έχει μια γραμμή που πηγαίνει πάνω-κάτω. Οπότε, βάζω μια γραμμή που πηγαίνει πάνω-κάτω στο αστέρι μ' αυτό τον τρόπο (σχεδιάστε γραμμή σε αστέρι).

Δώστε στο παιδί ένα μολύβι και πείτε,

Τώρα θα κάνεις αυτά (δείξτε τα παραδείγματα σχημάτων που έχουν απομείνει). Σταμάτα όταν φτάσεις σ' αυτή τη γραμμή (δείξτε τη γραμμή που χωρίζει το παράδειγμα από τα αντικείμενα του τεστ).

Αφήστε το παιδί να δουλέψει μόνο του με τα υπόλοιπα παραδείγματα σχημάτων. Αν το παιδί συμπληρώσει το αντικείμενο του δείγματος σωστά, να το επαινέσετε με ένα **Ναι ή Καλά** και τέλος, **Τώρα ξέρεις πώς να τα κάνεις.**

Αν το παιδί κάνει ένα λάθος, διορθώστε το λάθος αμέσως. Χρησιμοποιήστε το σχήμα για να επανεξετάσετε τη χρήση των απαντήσεων. Χρησιμοποιήστε εξηγήσεις όπως οι ακόλουθες:

Δες, αυτό είναι ένα τρίγωνο (δείξτε τις λύσεις) και έχει μια γραμμή διαγώνια εσωτερικά (δείξτε τις λύσεις), οπότε βάζεις μια γραμμή διαγώνια εδώ μέσα (δείξτε το αντικείμενο του παραδείγματος) ή Αυτό είναι ένας σταυρός (δείξτε τις λύσεις), και αφού έχει έναν μικρό κύκλο μέσα του, βάζεις τον μικρό κύκλο μέσα στο σταυρό εδώ (δείξτε το αντικείμενο του παραδείγματος).

Μη συνεχίζετε με τα αντικείμενα του τεστ μέχρι το παιδί να καταλάβει την εργασία. Αν αντιληφθείτε ότι το παιδί δε θα μπορέσει να καταλάβει την εργασία με επιπλέον οδηγίες, σταματήστε τη δοκιμασία.

Όταν το παιδί ολοκληρώσει το παράδειγμα, πείτε,

Όταν θα πω πάμε, κάνε αυτά με τον ίδιο τρόπο. Ξεκίνα από εδώ (δείξτε το πρώτο αντικείμενο του τεστ), προχώρα με τη σειρά, και μην παραλείψεις τίποτα. Δούλεψε όσο πιο γρήγορα μπορείς, χωρίς να κάνεις λάθη, μέχρι να σου πω να σταματήσεις. Είσαι έτοιμος;

Δώστε επιπλέον εξηγήσεις αν είναι απαραίτητο. Έπειτα πείτε,

Ξεκίνα.

Ξεκινήστε τη χρονομέτρηση. Αν είναι απαραίτητο, υπενθυμίστε στο παιδί να πηγαίνει με τη σειρά και να συνεχίσει να εργάζεται.

Μη δίνετε επιπλέον βοήθεια.

Αν το παιδί εργάζεται ακόμη στα 120 δευτερόλεπτα, πείτε,

Σταμάτα.

Καταγράψτε την ολοκλήρωση του χρόνου σε δευτερόλεπτα στη Φόρμα Καταγραφής.

Πάρτε το Απαντητικό Φυλλάδιο μακριά από το παιδί.

9. Κατανόηση

Το παιδί απαντά σε ερωτήσεις που βασίζονται στην κατανόηση γενικών αρχών και κοινωνικών καταστάσεων.

Υλικό

Εγχειρίδιο Χορήγησης και Βαθμολογίας

Φόρμα Καταγραφής

Έναρξη

Ηλικίες 4-5: Αντικείμενο 1

Ηλικίες 6-7: Αντικείμενο 4

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Αν ένα παιδί ηλικίας 6-7 χρονών δεν πάρει άριστη βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που του δίνονται, εφαρμόστε τα προηγούμενα αντικείμενα με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να πάρει τέλεια βαθμολογία σε δύο συνεχόμενα αντικείμενα.

Διακοπή

Σταματήστε έπειτα από 5 συνεχόμενες μηδενικές βαθμολογίες.

Γενικές οδηγίες

- Διαβάστε κάθε ερώτηση αργά στο παιδί. Αν το παιδί αποσπάται ή φαίνεται να έχει καταλάβει λανθασμένα την ερώτηση, επαναλάβετε την ερώτηση αλλά μην την αλλάξετε ή μη συντομεύσετε τη διατύπωση.
- Επαναλάβετε την ερώτηση **όσο συχνά χρειάζεται** αλλά μη δίνετε καμία άλλη βοήθεια εκτός από την ενδεδειγμένη για συγκεκριμένα αντικείμενα.
- Ενθαρρύνετε τα διστακτικά παιδιά με παρατηρήσεις όπως:

Ναι ή Προχώρα.

- Δείγμα απαντήσεων παρέχεται για κάθε αντικείμενο για να διευκολυνθεί η βαθμολογία.
- Αν το παιδί δεν πάρει βαθμό σε κανένα από τα Αντικείμενα 1 ή 2, δώστε την απάντηση του ενός βαθμού γι' αυτά τα αντικείμενα σύμφωνα με τις οδηγίες.
- Αν η απάντηση του παιδιού δεν είναι ξεκάθαρη ή είναι αρκετά ασαφής ώστε να είναι έτοιμη να βαθμολογηθεί ή ακολουθείται από ένα **(Q)** στο δείγμα απαντήσεων πείτε,

Τι εννοείς; ή Εξήγησέ μου.

- Κοινές απαντήσεις που απαιτούν εξέταση ακολουθούνται από τη σημείωση **(Q)** στο δείγμα απαντήσεων. Όλες οι απαντήσεις που ακολουθούνται από **(Q)** πρέπει να διερευνηθούν.
- Απαντήσεις που απαιτούν συγκεκριμένη έρευνα έχουν έναν αστερίσκο (*).

Βαθμολογία

- Μετά την ερώτηση αν το παιδί δώσει μια βελτιωμένη απάντηση, βαθμολογήστε τη βελτιωμένη απάντηση ανάλογα.
- Το δείγμα απαντήσεων δεν είναι ένας πλήρης κατάλογος και το εύρος του κυμαίνεται από κατώτερες απαντήσεις έως πιο αξιόπιστες. Είναι σημαντικό για εσάς να αξιολογήσετε ασυνήθεις απαντήσεις προσεκτικά και να ανατρέξετε στις Γενικές Αρχές Βαθμολόγησης
- Αν το παιδί παρουσιάσει πολλαπλές απαντήσεις για ένα αντικείμενο, κάθε μια από τις οποίες διαφέρει σε ποιότητα και αξίζει διαφορετική βαθμολόγηση, ανατρέξτε στα ακόλουθα:
 - Απάντηση η οποία βαθμολογείται με 1 ή 2 βαθμούς και συνοδεύεται από μια κακή απάντηση (που δείχνει μια βασική μη κατανόηση της γενικής ιδέας και ακυρώνει όλη την απάντηση) βαθμολογείται με μηδέν.
 - Αν το παιδί αναφέρει διάφορες απαντήσεις που ποικίλουν σε μεγάλο βαθμό αλλά καμία δεν χαλάει το σύνολο της απάντησης, βαθμολογήστε την καλύτερη απάντηση.
- Τα αντικείμενα 1 και 2 βαθμολογούνται με έναν ή μηδέν βαθμούς.
- Τα αντικείμενα 3-20 βαθμολογούνται με δύο, έναν ή μηδέν βαθμούς.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογία: 38 βαθμοί.

Γενική αρχή βαθμολόγησης

- Τα αντικείμενα βαθμολογούνται, καταρχάς, με βάση το βαθμό γενίκευσης που σχετίζεται με τα κριτήρια γενικής βαθμολογίας που δίνονται για το κάθε αντικείμενο. Ο γενικός κανόνας που δίνεται για κάθε αντικείμενο θα πρέπει να διαφαίνεται ξεκάθαρα στην απάντηση του παιδιού.

Χορήγηση Αντικειμένων

Για να εισάγετε στη δοκιμασία, πείτε,

Τώρα, θα σου κάνω ορισμένες ερωτήσεις, και θα ήθελα να μου δώσεις τις απαντήσεις.

Προχωρήστε στο κατάλληλο με βάση την ηλικία σημείο έναρξης. Διαβάστε την κάθε ερώτηση δυνατά στο παιδί.

4-5

† 1. Τι θα συνέβαινε αν άγγιζες μία ζεστή συσκευή μαγειρέματος;

Γενικά: Αναγνωρίζει τον κίνδυνο να τραυματιστεί, να καεί ή να ανάψει φωτιά.

1 βαθμός

Μπορεί (να καείς, να καείς ο ίδιος, να κάψεις το δέρμα σου)

Έγκλημα; Καίω; Να καείς

Μπορεί (να πιάσεις, να ξεκινήσεις, εξαπλώσεις) (τη) Φωτιά; (Το δάχτυλο, Το δέρμα, Τα μαλλιά, Τα ρούχα) σου μπορεί να πιάσουν φωτιά
(να ξεκινήσεις, να πιάσεις) φωτιά;
Φωτιά

Να κάψεις (το δάχτυλό σου, το χέρι σου)

Βγάζεις (φουσκάλα, κόκκινο σημάδι, κόκκινο εξόγκωμα, μελανιά)

Σπίτι μπορεί (να πιάσει, να ξεκινήσει) φωτιά; μπορεί να κάψεις ολοκληρωτικά το σπίτι

Μπορεί (να τραυματιστείς, να πας στο γιατρό, να πας στο νοσοκομείο)

0 βαθμοί

Μπορεί να πεθάνεις; μπορεί να ματώσεις

Είναι (επικίνδυνο, όχι ασφαλές, κακό) (Q)

Θα (κλάψεις, μπλέξεις, τιμωρηθείς)

† Αν το παιδί δε δώσει απάντηση ενός βαθμού, πείτε, **Αν αγγίξεις μία ζεστή συσκευή μαγειρέματος, μπορεί να καείς.**

†2. Γιατί κοιτάμε και από τις δύο πλευρές όταν περνάμε το δρόμο;

Γενικά: Αναγνωρίζει τον κίνδυνο να χτυπήσει από ένα όχημα.

1 βαθμός

Ωστε (να μη χτυπήσεις, να μην τραυματιστείς, να μη σε πατήσει, να μη συγκρουστείς, να μην τρακάρεις) με (αυτοκίνητο, φορτηγό); Μπορεί (να χτυπήσεις, να σε πατήσει, να συγκρουστείς, να σε χτυπήσει, να σε πιτσιλίσει)

Μπορεί να προκαλέσει (μια σύγκρουση αυτοκινήτων, ένα ατύχημα)

Μπορεί (να τραυματιστείς, να πας στο γιατρό, να πας στο νοσοκομείο)

Να (δεις αν, βεβαιωθείς) ότι δεν έρχονται άλλα αυτοκίνητα; Να ψάξεις για αυτοκίνητα; εξαιτίας αυτοκινήτων

Να είσαι (ασφαλής, προσεκτικός); Είναι επικίνδυνο αν δεν κοιτάξεις; Μπορεί να πεθάνεις; Μπορεί να ματώσεις

0 βαθμοί

Πρέπει να περιμένεις (τη σειρά σου, το φανάρι); Πρέπει να σταματήσεις πρώτος (Q)

Να ανέβεις στο λεωφορείο (Q)

Είναι ο νόμος; Είναι ο κανόνας; Ωστε (να μη μπλέξεις, να μη σε συλλάβουν)

Κρατάμε χέρια

Δε μπορώ να το κάνω μόνος μου; Πρέπει να έχω κοντά (έναν ενήλικα, μια σχολική τροχονόμο, έναν αστυνομικό)

Να πας (κάπου, σπίτι, στο σπίτι ενός φίλου, στο μαγαζί)

† Αν το παιδί δε δώσει μια απάντηση ενός βαθμού, πείτε, **Αν δεν κοιτάξεις και προς τις δύο πλευρές πριν περάσεις το δρόμο, μπορεί να σε χτυπήσει αυτοκίνητο.**

3. Γιατί πλένουμε τα χέρια μας προτού φάμε;

Γενικά: Αναγνωρίζει τη σπουδαιότητα της σωστής υγιεινής για μια υγιεινή ζωή.

2 βαθμοί

Για να κρατάς τα μικρόβια (μακριά από το φαγητό, από το στόμα, από το σώμα σου)

Για να διώξουμε τα μικρόβια; Ωστε να μην πιάσουμε μικρόβια

Ωστε να μην αρρωσταίνεις; Να παραμένεις υγιής

1 βαθμός

Ωστε να είναι καθαρά; επειδή είναι βρώμικα (Q)

Για να διώξουμε τα έντομα (Q)

Για να κρατήσεις τη βρωμιά μακριά από το φαγητό; Να απομακρύνεις τη βρωμιά

Επειδή είναι (παχιά, κολλώδη, αηδιαστικά)

Να είσαι ασφαλής; Θα μπορούσε να είναι επικίνδυνο (Q)

Είναι (ευγενικό, καλοί τρόποι, όχι αγενές) (Q)

0 βαθμοί

Επειδή (έχουμε χαϊδέψει το σκύλο, αγγίξαμε κάτι, παίξαμε έξω, πήγαμε στην τουαλέτα)
[Περιγράφει μια συγκεκριμένη βρώμικη δραστηριότητα] (Q)

Ωστε να μην (πεθάνουμε, πάμε στο νοσοκομείο) (Q)

Ωστε το φαγητό (να έχει καλύτερη γεύση, να μην έχει άσχημη γεύση)

Θα γίνεις πιο στεγνός; Θα πάρεις φαγητό στα χέρια σου

Για να πάρουμε φαγητό; Για να φάμε (Q)

Είναι (ωραίο, καλό) (Q)

Χριστούγεννα, Γενέθλια (Q)

Για να πάρουμε κάτι; Ωστε να πάρουμε κάτι

Για να μη μπλέξουμε; Ωστε (η μαμά, ο μπαμπάς) να μη θυμώσουν
Για (αντικείμενο, φαγητό, διάφορα πράγματα) (Q)

Είναι κανόνας; (Η μαμά, ο μπαμπάς, οι μεγάλοι) το λένε

Είναι μια (μαγική, ιδιαίτερη) λέξη

4. Γιατί φοράμε παπούτσια;

Γενικά: Αναγνωρίζει το σκοπό της προστασίας των ποδιών μας.

2 βαθμοί

Ωστε τα πόδια να μην (τραυματιστούν, κοπούν, καούν, βγάλουν φουσκάλες, μελανιάσουν, παγώσουν, φαγωθούν);

Για να προστατεύσουν τα πόδια

Για να κρατήσουν τα πόδια (ζεστά, στεγνά, αναπνευστικά)

Ωστε να μη σε πατάνε

Ωστε να μην πατήσεις (κάτι αιχμηρό, γυαλί, θραύσματα, πέτρες)

Για να διατηρήσεις καθαρά τα πόδια σου; Ωστε να μη λερώσουν τα πόδια σου

1 βαθμός

Λόγω βρωμιάς [καμία αναφορά στα πόδια]

Ωστε να μη (τραυματιστείς, ματώσεις, κοπείς)

[καμία αναφορά στα πόδια]

Για να (καλύψεις τα πόδια σου, να Μη φαίνονται/να μην τα δείχνεις) επειδή τα πόδια σου είναι άσχημα, έχουν φουσκάλες)

Κάνει (ζέστη, κρύο, είναι βροχερά) έξω; Το (πεζοδρόμιο) είναι (ζεστό, κρύο, βρεγμένο) (Q)

Ωστε να μη γίνουν (βρωμερά, δύσοσμα) τα πόδια (Q)

Για να διατηρείς τις κάλτσες καθαρές; Ωστε να μη λερώσουν οι κάλτσες σου

Για να μην αφήσεις (τα έντομα, τα μυρμήγκια, τις αράχνες) να σε (δαγκώσουν, τσιμπήσουν)

Σε περίπτωση φωτιάς; Σε περίπτωση που χαλάσει το αυτοκίνητο

[Περιγράφει οποιαδήποτε έκτακτη ανάγκη] (Q)

0 βαθμοί

Για να μην (αρρωστήσεις, κρυολογήσεις); Για να παραμείνεις υγιής (Q)

Για να πας (στο σχολείο, σ' ένα εστιατόριο, στην εκκλησία); Για να μπεις στο αμάξι; Για να πας κάπου

Για (μια βόλτα, για παιχνίδι, για πεζοπορία, για τρέξιμο, για χοροπήδημα)

Γιατί τα πόδια βρωμάνε (Q)

Για να πας έξω; Για (τη βροχή, το χιόνι) (Q)

Για να μην (είσαι ξυπόλυτος, να μην έχεις γυμνά πόδια) (Q)

Τα παπούτσια φοριούνται στα πόδια; Για τα πόδια (Q)

Είναι κανόνας; (η μαμά, ο μπαμπάς, οι μεγάλοι) το λένε

5. Γιατί είναι κακό να μιλάμε στους ξένους;

Γενικά: Αναγνωρίζει τον προσωπικό κίνδυνο της αλληλεπίδρασης με ένα άγνωστο πρόσωπο.

2 βαθμοί

(Μπορεί, Θα μπορούσαν) να είναι επικίνδυνοι

(Μπορεί, ίσως) να θελήσουν να σε (τραυματίσουν, χτυπήσουν, σκοτώσουν)

(Μπορεί, θα μπορούσα, ίσως) να σε απαγάγουν; Θα μπορούσαν να σε (κλέψουν, αρπάξουν)

(Ίσως, Μπορεί, Θα μπορούσαν) να γίνουν (κακοί, άθλιοι, τρομακτικοί)

Μπορεί να σε ξεγελάσουν; Μπορεί να σου πούνε ψέματα

(Μπορεί, Ίσως, Θα μπορούσαν) να σου δώσουν (δηλητήριο, ναρκωτικά)

Μπορεί να σου δώσουν (γλυκά, τσίχλα, κεράσματα, φαγητό) που να σε κάνουν να αρρωστήσεις

1 βαθμός

Είναι επικίνδυνοι; Δεν είναι ασφαλές, είναι επικίνδυνο; Για να είσαι ασφαλής

Θα σε (τραυματίσουν, χτυπήσουν, σκοτώσουν)

Θα σε (απαγάγουν, κλέψουν, πάρουν, αρπάξουν)

Είναι (άθλιοι, κακοί, τρομακτικοί)
Θα σου δώσουν (δηλητήριο, ναρκωτικά)

Θα (σε ξεγελάσουν, σου πουν ψέματα)

Δεν τους ξέρεις

Ίσως σου δώσουν (γλυκά, κεράσματα, φαγητό)
[Καμία αναφορά σε γλυκά που είναι βλαβερά]

0 βαθμοί

Μπορεί/ Θα σε πάνε σπίτι
[Ασαφές αν η αναφορά είναι για απαγωγή ή απλώς για το ότι σε πηγαίνουν κάπου] (Q)

Μπαίνω σε μπελάδες, Τιμωρούμαι

Είναι κανόνας; (η μαμά, ο μπαμπάς) το λένε/ το επιβάλλουν

6. Γιατί λέμε «Ευχαριστώ»;

Γενικά: Αναγνωρίζει τη φράση ως έκφραση ευγνωμοσύνης για καλοσύνη, υπηρεσίες ή πράγματα που έχεις πάρει.

2 βαθμοί

Είναι (ευγενικό, καλοί τρόποι, όχι αγενές)

Επειδή κάποιος (κάνει κάτι για, βοηθάει, κάνει μια χάρη για) σένα

Όταν κάποιος σου (δίνει, παίρνει) (κάτι, ένα δώρο, ένα χάρισμα, ένα κέρασμα) [Ονομάζει ένα μη συγκεκριμένο άτομο και δώρο]

Όταν κάποιος (είναι καλός με 'σένα, σου κάνει κομπλιμέντα, λέει κάτι καλό σε 'σένα)

1 βαθμός

Όταν παίρνω δώρο για τα γενέθλιά μου; Όταν κάποιος κρατά την πόρτα; Προτού φάμε το βραδινό [Περιγράφει μια συγκεκριμένη κατάσταση]

Όταν (η μαμά, ο μπαμπάς) με πάει κάπου; Όταν (η μαμά, ο μπαμπάς) μου δίνει κάτι [Ονομάζει ένα συγκεκριμένο πρόσωπο]

Όταν (κάποιος, η μαμά, ο μπαμπάς) σου δίνει (ένα παιχνίδι, φαγητό, γλυκά) [Ονομάζει ένα συγκεκριμένο δώρο]

Όταν (επισκεπτόμαστε, φεύγουμε, μας προσκαλούν) στο σπίτι κάποιου

Όταν κάποιος (μοιράζεται μαζί σου, σου δανείζει κάτι) Για να (κάνεις, κρατήσεις) φίλους; Επειδή είναι φίλοι

Όταν (διασκεδάζεις, σου άρεσε, περνάς καλά, το ήθελες) Είναι καλό (Q)

0 βαθμοί

Η μαμά/ ο μπαμπάς το λένε

7. Γιατί τα παιδιά πρέπει να πηγαίνουν στο σχολείο;

Γενικά: Αναγνωρίζει τη σπουδαιότητα της μάθησης ή της εκπαίδευσης.

2 βαθμοί

Για να μάθουν (να διαβάζουν και να γράφουν, να λύνουν μαθηματικές ασκήσεις και να γράφουν ορθογραφία)
[Ονομάζει δύο σχολικά μαθήματα]

Για να (γίνουν έξυπνα, να είναι έξυπνα); Για να μάθουν περισσότερα πράγματα

Για να μάθουν; Για να μορφωθούν; Για να διδαχτούν

Για να βρουν μια καλύτερη δουλειά;
Για να βγάλουν περισσότερα χρήματα

1 βαθμός

Για να μάθουν (να διαβάζουν, να γράφουν, να κάνουν μαθηματικά)
[Ονομάζει ένα σχολικό μάθημα] (Q)

Για να πάρουν καλύτερους βαθμούς (Q)

Για να κάνουν (ασκήσεις για το σπίτι, τεστ, διαγωνίσματα, εργασίες, ερευνητικές εργασίες) (Q)

Είναι νόμος; (η μαμά, ο μπαμπάς, ο γονιός) μπαίνει σε μπελάδες αν δεν πάμε (Q)

Για να βρουν μια δουλειά; Για να βγάλουν χρήματα [Καμία αναφορά σε καλύτερα ή περισσότερα] (Q)

Για να πάρουν (καλούς βαθμούς, άριστα) [Καμία αναφορά σε καλύτερα]

(Η μαμά, ο μπαμπάς) δουλεύουν; Τα παιδιά δεν μπορούν να μείνουν μόνα τους (Q)

0 βαθμοί

Για να κάνουνε (διάφορα πράγματα) (Q)

(Πρέπει, είναι ανάγκη, θα πρέπει) να πάνε (Q)

Είναι (πέντε, αρκετά μεγάλα)

Για να φάνε γεύμα, να αθληθούν, να συμμετέχουν σε μια μπάντα) (Q)
Είναι κανόνας; (η μαμά, ο μπαμπάς) το λένε

Ωστε (να μην αργήσουν, να μην απουσιάζουν) (Q)

Ωστε (να μην μπλέξουν, να μην τιμωρηθούν)

Για (να παίξουν/ να κάνουν διάλειμμα, να δούνε φίλους) (Q)

Ωστε να μην απουσιάζουμε; Είναι μια σχολική μέρα; Έχουν σχολείο (Q)

8. Γιατί τα σκυλιά χρειάζονται ετικέτες στα κολάρα τους;

Γενικά: Αναγνωρίζει τις ετικέτες ως μέσο ταυτοποίησης ή καταγραφής εμβολιασμού.

2 βαθμοί

Ωστε οι άνθρωποι να γνωρίζουν ότι είναι ο σκύλος σου; Για να γνωρίζουν ποιος σκύλος είναι (δικός σου, δικός τους)

Για να ξέρουν σε ποιον ανήκει; Ωστε να ξέρεις τον ιδιοκτήτη

Ωστε να γνωρίζεις τη διεύθυνση; Να ξέρεις (που μένει, σε ποιο σπίτι πηγαίνει)

Ωστε να ξέρεις ότι (είναι υγιή, έχουν κάνει τα εμβόλιά τους)

Ωστε να ξέρεις ότι (έχει τον ιδιοκτήτη του, δεν είναι αδέσποτο)

Ωστε, αν έχει χαθεί, να ξέρεις σε ποιον να τηλεφωνήσεις; Να τα επιστρέψεις αν έχουν χαθεί

1 βαθμός

Ωστε να μην χάνονται; Σε περίπτωση που χαθούν; Σε περίπτωση που το σκάσουν (Q)
Είναι ο νόμος (Q)

Για να ξέρεις τα ονόματά τους; Για να ξέρεις ποια είναι (Q)

Για να ξέρεις το όνομα του σκύλου

Ωστε (να μην κλαπούν, να μην απαχθούν) (Q)

Για να ξέρεις ποιο σκυλί είναι ποιο; Για να ξεχωρίζεις τα σκυλιά

0 βαθμοί

Είναι κανόνας; Πρέπει, τις χρειάζονται (Q)

Για να ξέρεις που είναι [Ασαφής αναφορά στην κατοικία] (Q)

Για να είναι ασφαλή (Q)

Για (την καθοδήγησή τους, το κολάρο τους); Για να πάνε βόλτα

9. Γιατί τα παιδιά χρειάζονται νταντάδες;

Γενικά: Αναγνωρίζει την ανάγκη για επίβλεψη από ενήλικα.

2 βαθμοί

Για να (τα προστατέψουν, τα κρατήσουν ασφαλή); Ωστε να μην κάνουμε κάτι επικίνδυνο

Ωστε να μην (τραυματιστούν, αρρωστήσουν, πεθάνουν); Για να μην τους συμβεί τίποτα κακό

Επειδή κάποιος χρειάζεται να τα φροντίσει; Δεν μπορούν να φροντίσουν τους εαυτούς τους

Επειδή χρειάζεσαι κάποιον να σε βοηθάει να κάνεις πράγματα

1 βαθμός

Τα παιδιά δεν μπορούν (να προσέξουν, να μείνουν μόνα τους, να φυλάξουν) τους εαυτούς τους

Τα παιδιά δεν μπορούν να είναι μόνα τους

Για να τα προσέξουν; Κάποιος να τα προσέξει

Ωστε (η μαμά, ο μπαμπάς) να μην ανησυχούν; Ωστε οι γονείς (να χαλαρώσουν, να συγκεντρωθούν)

Για να σε ταΐσει; Για να σε ταΐσει και να σε βάλει στο κρεβάτι [Ονομάζει μία συγκεκριμένη συμπεριφορά επιστασίας;]

Επειδή (ο γονιός, η μαμά, ο μπαμπάς) (λείπουν, στη δουλειά, σε διακοπές)

Κάποιος θα μπορούσε (να σε απαγάγει, να σε κλέψει)

Επειδή είναι (πολύ μικρά, όχι αρκετά μεγάλα)

Ωστε (ένας κλέφτης, κακός άνθρωπος) να μη μπει μέσα; Ωστε τα παιδιά (να μην τρομάξουν, να μη νιώσουν μοναξιά)

Τα παιδιά μπορεί (να χαθούν, να περιφέρονται, να φύγουν)

Είναι ο νόμος; (Η μαμά, ο μπαμπάς, ο γονιός) θα μπλέξει αν όχι εμείς

Τα παιδιά μπορεί (να μπλέξουν, να είναι κακά, άτακτα, να κάνουν άνω-κάτω το σπίτι, να αγριέψουν)

0 βαθμοί

(Θα πρέπει, χρειάζεται, πρέπει) να τα έχουν

Επειδή (ήταν κακά/ άτακτα, είναι κακά)

Για να (βλέπουν συγγενείς, να παίζουν, να βλέπουν τηλεόραση, να βλέπουν φίλους)

Είναι κανόνας; (Η μαμά, ο μπαμπάς) το λένε

10. Γιατί μένεις στο σπίτι όταν είσαι άρρωστος;

Γενικά: Αναγνωρίζει τον κίνδυνο της εξάπλωσης της ασθένειας ή την ανάγκη ανάρρωσης.

2 βαθμοί

Για να μη μεταδώσεις (μικρόβια, αρρώστια, ασθένεια)

(Μπορεί να είναι, είναι) μεταδοτικό

Για να μη (βήχεις, φτερνίζεσαι) πάνω σε άλλους ανθρώπους

Ωστε (άλλοι, άνθρωποι, φίλοι) να μην (αρρωστήσουν, κρυολογήσουν)

Θα μπορούσες να γίνεις (πιο άρρωστος, χειρότερα, πολύ άρρωστος); Για να (μην κρυολογήσεις κι άλλο, μην πάθεις κάτι άλλο)

1 βαθμός

Για να (γίνεις, νιώσεις) καλύτερα

Για να μείνεις στο κρεβάτι; Να ξεκουραστείς

Ωστε (κάποιος, η μαμά, ο μπαμπάς) να μπορούν (να σε φροντίσουν, να σε κάνουν καλύτερα)

Ωστε (κάποιος, η μαμά, ο μπαμπάς) να μπορούν να μείνουν σπίτι μαζί σου

Να πας (στο γιατρό, στο νοσοκομείο)

Είσαι αρκετά (άρρωστος, αδύναμος) να κάνεις πράγματα

0 βαθμοί

Έχεις (πυρετό, κρυολόγημα, ερεθισμένο το λαιμό σου, βήχα, στομαχόπονο, άσθμα) (Q)

Για να πάρεις φάρμακα (Q)

Ωστε να μην πεθάνεις (Q)

Μπορεί να (είσαι άρρωστος) στο σχολείο; Ωστε (να μην αρρωστήσεις)

Επειδή (το θέλεις, δε μπορείς να πας έξω)

Είναι κανόνας; (Η μαμά, ο μπαμπάς, ο δάσκαλος, ο καθηγητής) το λένε

11. Γιατί έχουμε ονόματα;

Γενικά: Αναγνωρίζει ότι τα ονόματα χρησιμοποιούνται για ταυτοποίηση.

2 βαθμοί

Ωστε οι άνθρωποι να γνωρίζουν πώς να σε αποκαλούν; Ωστε να γνωρίζεις πώς να αποκαλείς (κάποιον, τους ανθρώπους)

Για να αναγνωρίζεις τους ανθρώπους; Για να ξέρεις ποιος είναι ποιος; Για να διαχωρίζεις τους ανθρώπους

Για να ξέρεις πώς να αποκαλείς (κάτι, ένα κατοικίδιο, ένα βιβλίο)

Ωστε (αυτοί, οι άνθρωποι) να ξέρουν ποιοι είναι; Ωστε να ξέρεις ποιοι (αυτοί, οι άνθρωποι) είναι

Ωστε να μη λέμε (ει εσύ, αγόρι, κορίτσι, άτομο, άνθρωπε)

1 βαθμός

Ωστε (αυτοί, οι άνθρωποι) να σε ξέρουν; Για να (τους) ξέρεις (τους ανθρώπους, κάποιον)

Ωστε (αυτοί, οι άνθρωποι) να ξέρουν το όνομά μας; Ωστε να ξέρεις τα ονόματά τους/ τα ονόματα των ανθρώπων

Για να μη (μπερδεύομαστε, βρισκόμαστε σε σύγχυση) (Q)

Για (να κάνουμε φίλους, να συναντούμε ανθρώπους, να μην είμαστε άγνωστοι) (Q)

Για να ξέρουμε (ποια είναι η οικογένειά μας, ποιοι είναι οι συγγενείς μας); Να ξέρουμε από που καταγόμαστε

Ωστε οι άνθρωποι (να σε θυμούνται, να μη σε ξεχνούν)

Κανείς δε θα σε γνώριζαν; δε θα γνώριζες κανέναν (Q)

Ωστε (η μαμά, ο μπαμπάς, ένας φίλος) να ξέρει πώς να μας φωνάζει [Ονομάζει ένα συγκεκριμένο πρόσωπο]

Για να ξέρεις ότι (κάτι, τα ρούχα, τα βιβλία, τα παιχνίδια) ανήκει/ ανήκουν σε σένα

Το χρειάζεσαι για (πιστοποιητικό γεννήσεως, άδεια οδήγησης)

0 βαθμοί

Χρειαζόμαστε διαφορετικά ονόματα; Δεν μπορούμε να έχουμε τα ίδια ονόματα (Q)

Επειδή είμαστε (άνθρωποι, ανθρώπινα όντα); Όλοι οι άνθρωποι έχουν ονόματα

Για να μιλήσουμε (σε κάποιον, ο ένας στον άλλο) (Q)

Τομ; Σάρα [Οποιοδήποτε συγκεκριμένο όνομα]

Για (να γράφουμε, να συλλαβίζουμε/ ορθογραφούμε)

(Πρέπει, Είναι ανάγκη) να τα έχουμε; Πρέπει να έχουμε ονόματα

Ωστε να ξέρεις το όνομά σου; Ωστε να ξέρουμε ποιοι είμαστε; Σε περίπτωση που κάποιος σε ρωτήσει το όνομά σου (Q)

Σε περίπτωση που χαθείς; Για να βρεις κάποιον (Q)

12. Γιατί μιλάμε εναλλάξ;

Γενικά: Αναγνωρίζει ότι αυτό διατηρεί καθαρή την επικοινωνία.

2 βαθμοί

Ωστε να μπορούμε να επικοινωνούμε

Δε μπορείς να μιλάς και ν' ακούς ταυτόχρονα

Για να μη (μπερδευόμαστε, βρισκόμαστε σε σύγχυση);

Ωστε να μπορούμε να καταλαβαίνουμε (ο ένας τον άλλο, αυτούς, κάποιον)

Προκαλείται σύγχυση όταν μιλάνε όλοι

Ωστε να ξέρουμε τι λένε; Για να ξέρουμε ποιος μιλάει

Γίνεται πολύ (φασαρία, θόρυβος) για (ν' ακούσεις, να καταλάβεις); δεν μπορείς (ν' ακούσεις, να καταλάβεις)

Ωστε (ν' ακούμε, να προσέχουμε) τους ανθρώπους; (Αυτοί, οι άνθρωποι) δε μπορούν να σ' ακούσουν

1 βαθμός

Ωστε (οι άλλοι, άνθρωποι) να πάρουν/ να έχουν (την ευκαιρία, τη σειρά) να μιλήσουν (Q)

Γίνεται (φασαρία, θόρυβος) (Q)

Είναι (ευγενικό, καλοί τρόποι, όχι αγενές) (Q)

Είναι (ωραίο, δίκαιο, καλό, όχι άσχημο/ τρομερό) (Q)

Ωστε να μη μιλάμε συγχρόνως; Να μη διακόπτουμε (Q)

(Κάποιος, η μαμά, ο μπαμπάς, ο δάσκαλος) ήδη μιλάει

0 βαθμοί

Για να μη (καυγαδίζουμε, φωνάζουμε, κραυγάζουμε) (Q)

Για να μοιραζόμαστε (Q)

Ωστε να μη (νευριάζουν, στενοχωριούνται, πληγώνονται)

Υπάρχουν πολύ άνθρωποι; Έχει πολύ κόσμο (Q)

Είναι φίλοι

Χρειάζεται να περιμένεις

Είναι κανόνας; (Η μαμά, ο μπαμπάς, ο δάσκαλος) το λένε

Σήκωσε το χέρι σου; πες συγγνώμη

13. Γιατί πρέπει να είμαστε στην ώρα μας;

Γενικά: Αναγνωρίζει την πιθανότητα να χάσεις μια δραστηριότητα/ ένα γεγονός ή την ενόχληση προς άλλους.

2 βαθμοί

Ωστε να μη χάσουμε κάτι; Ωστε να μην ξεμείνεις; Ωστε να μην ξεκινήσουν χωρίς εσένα

Για να είσαι υπεύθυνος; Για να τελειώνεις (τα πράγματα, τη δουλειά); Να (διατηρείς, κρατάς) το πρόγραμμα

(Αυτό, το σχολείο, η ταινία, το τεστ, το παιχνίδι, ο αγώνας, η συνάντηση) μπορεί να τελειώσουν; Η ταινία (αυτή, το μαγαζί, το μέρος) μπορεί να κλείσουν; Μπορεί να φύγουν όλοι

Ωστε να μη χάνεις (το σχολείο ή ένα τεστ)
[Ονομάζει δύο συγκεκριμένα γεγονότα]

Ωστε (οι άνθρωποι, οι γονείς, οι φίλοι) να γνωρίζουν (που είσαι, να μην ανησυχούν)

Ωστε (αυτοί, οι άνθρωποι, οι γονείς, οι φίλοι, άλλοι) να μη χρειαστεί να περιμένουν

1 βαθμός

Ωστε να μη χάσεις (το σχολείο, το λεωφορείο, το παιχνίδι, την ταινία, το αεροπλάνο, τη συνάντηση) [Ονομάζει ένα συγκεκριμένο γεγονός] (Q)

Ωστε να μην αργήσουμε; Να μην πάρουμε απουσία
Ωστε να φτάνουμε νωρίς (Q)

Ωστε (αυτοί, οι γονείς, οι φίλοι, οι άνθρωποι) να μη (νευριάσουν, αναστατωθούν) (Q)

Μπορεί (να μη σου φτάσει ο χρόνος, να μη σου δοθεί άλλη ευκαιρία) (Q)

Είναι (ωραίο, καλό); Δεν είναι καλό ν' αργείς (Q)

Είναι (ευγενικό, καλοί τρόποι, όχι αγενές) (Q)

0 βαθμοί

Ωστε να μη (μπεις σε μπελάδες, τιμωρηθείς) (Q)

Για να πας (κάπου, στο σχολείο, στο σπίτι ενός φίλου)

Είναι κανόνας; (Η μαμά, Ο μπαμπάς, Ο δάσκαλος) το λένε

Πρέπει (να βιαστείς, να φτάσεις γρήγορα εκεί)

Είναι ώρα να φύγουμε; Ώρα για (σχολείο, κρεβάτι)

14. Γιατί πρέπει οι άνθρωποι να μοιράζονται;

Γενικά: Αναγνωρίζει τη σπουδαιότητα του να κατανέμεις περιορισμένους πόρους ανάμεσα στους ανθρώπους.

2 βαθμοί

Επειδή κάποιιοι άνθρωποι δεν έχουν (διάφορα πράγματα, φαγητό, ρούχα, παιχνίδια)

Όστε να μην τα παίρνει όλα ένας άνθρωπος; Όστε να παίρνουν όλοι (κάποια, σειρά, να δοκιμάζουν)

Δεν υπάρχουν αρκετά για όλους

Είναι (δίκαιο, με ίσους όρους)

1 βαθμός

Όστε, όταν φέρνεις κέικ, να παίρνει ο καθένας από ένα κομμάτι [Περιγράφει μια συγκεκριμένη κατάσταση]

Σε κάνει να νιώθεις (καλά, ευτυχισμένος) (Q)

Για να (δημιουργήσεις, διατηρήσεις) φίλους; Όστε να αρέσεις στους ανθρώπους

Όστε οι άνθρωποι να μη (στενοχωριούνται, πληγώνονται, πληγώνονται συναισθηματικά); Για να μην καυγαδίζεις

Είναι (ευγενικό, καλοί τρόποι, όχι αγενές) (Q)

Είναι (ωραίο, καλό, στοργικό, όχι άσχημο) (Q)

Όστε να στο ανταποδίδουν; Για να (δανείζεις, δανείζεσαι) κάτι

0 βαθμοί

Είναι κανόνας; (Η μαμά, Ο μπαμπάς, Ο δάσκαλος) το λένε

Μπλέκεις σε μελάδες; Θα σε καρφώσουν

Σου αρέσει, θέλεις

15. Γιατί σχηματίζουμε ουρά ή στεκόμαστε στη σειρά;

Γενικά: Αναγνωρίζει το ότι διατηρεί τη σειρά ή διαβεβαιώνει το ότι παίρνουν σειρά.

2 βαθμοί

Για (να πας, να μείνεις) σε σειρά;
Για να περνά ένας κάθε φορά; Ωστε
ένα πλήθος κόσμου να μη περνά
(μονομιάς, ταυτόχρονα)

Ωστε οι άνθρωποι να μην
(τραυματίζονται, σπρώχνονται,
σκουντιούνται, χτυπήσουν)

Για να (πάρεις, βρεις) σειρά; Για να
περιμένεις τη σειρά σου; Ωστε
κάποιος να πάρει σειρά

Ωστε να μη (μπερδεύομαστε,
βρισκόμαστε σε σύγχυση)

1 βαθμός

Για να μείνουν σε ομάδα; Για να
παρακολουθείς τους ανθρώπους

Είναι (ευγενικό, καλοί τρόποι, όχι
αγενές, δίκαιο) (Q)

Ωστε να μην τσακώνονται (Q)

Ωστε να μη χανόμαστε; Για να
ξέρεις που πας

Για να (μείνεις, βγεις) στο/ απ' το
δρόμο; Να κάνεις χώρο για άλλους

Για να είσαι ασφαλής (Q)

0 βαθμοί

Είναι καλό (Q)

Για να πάρουν (κάτι, εισιτήρια,
φαγητό, ποτό) (Q)

Για να πάνε (κάπου, στην
τουαλέτα, στο γεύμα, στο
λεωφορείο) (Q)

Άνθρωποι είναι μπροστά σου;
Κάποιοι άνθρωποι φτάσανε εκεί
πρώτοι

Είναι κανόνας; (Η μαμά, Ο
μπαμπάς, Ο δάσκαλος) το λένε

Για να μη σπρώχνεις;

Για να κάνεις κάτι; Για να
(οδηγήσεις, παίζεις, πληρώσεις για)
κάτι (Q)

Για (να περιμένεις, να μη βιάζεσαι)
(Q)

Ωστε (οι άνθρωποι, οι άλλοι, οι
φίλοι) να μη (νευριάσουν,
λυπηθούν, πληγωθούν
συναισθηματικά)

Μπαίνω σε μπελάδες, με στέλνουν
στο δάσκαλο

16. Γιατί μερικές πόλεις έχουν λεωφορεία και τρένα;

Γενικά: Αναγνωρίζει το σκοπό της μείωσης της μόλυνσης ή της διαφύλαξη της ενέργειας, παρέχοντας μια εναλλακτική λύση για τη μεταφορά ή ανακουφίζοντας από την κυκλοφοριακή συμφόρηση.

2 βαθμοί

Μειώνει (τη μόλυνση, το καυσαέριο); Διατηρεί καθαρό τον αέρα

Εξοικονομεί (βενζίνη, λάδι, ενέργεια)

Βοηθά στη διάσωση (της γης, του αέρα, του κόσμου, του πλανήτη)

1 βαθμός

Μερικοί άνθρωποι δεν έχουν (αυτοκίνητα, άλλον τρόπο να μετακινηθούν)

(Πολλοί άνθρωποι, πολλά αυτοκίνητα) στο δρόμο; Πολλοί άνθρωποι, Πολλά αυτοκίνητα οδηγούν

Για όταν το αυτοκίνητό σου είναι (χαλασμένο, στο συνεργείο)

Θα υπήρχαν (κυκλοφοριακές συμφορήσεις, πολλή κίνηση)

Πολύ κίνηση όταν οδηγούν όλοι

Λιγότερα ατυχήματα

0 βαθμοί

Πολλοί άνθρωποι; Πολύς κόσμος [Καμία αναφορά στην κίνηση] (Q)

Είναι μακριά για να περπατήσεις; Το περπάτημα παίρνει πολλή ώρα; Ωστε να μη χρειάζεται να περπατήσεις (Q)

Για να πάμε (μακριά, πιο μακριά, σε άλλη πόλη); Για να ταξιδέψουμε (Q)

Χρειάζεσαι να σε πάνε κάπου (Q)
Η πόλη είναι μεγάλη (Q)

Για να είμαστε πιο ασφαλείς (Q)

Για να πας (στο σχολείο, στη δουλειά)

Είναι πιο γρήγορο; Για να μην αργήσεις

Τα χρειάζονται, τα θέλουν

Για να μετακινηθείς, να ταξιδέψει μ' αυτό

17. Γιατί τα παιδιά χρειάζονται την άδεια των γονέων τους για να κάνουν διάφορα πράγματα;

Γενικά: Αναγνωρίζει ότι η γονική άδεια διαβεβαιώνει την ασφάλειά τους και την καλή τους κατάσταση.

2 βαθμοί

Για να είναι βέβαιοι ότι (είναι ασφαλές, όχι επικίνδυνο); Ωστε να είσαι ασφαλής

Ωστε να μη συμβεί τίποτα κακό

Ωστε να μη (πληγωθείς, σκοτωθείς)

1 βαθμός

Ωστε (οι γονείς) να μην ανησυχούν; Ωστε να ξέρουν (που είσαι, τι κάνεις) (Q)

Επειδή τα παιδιά δεν μπορούν να κάνουν κάποια πράγματα μόνο τους; Δεν μπορείς να το κάνεις μόνος σου

Ωστε να μη (σε απαγάγουν, σε κλέψουν, χαθείς, σε πάρουν)

Μια φορά που δε ρώτησα και (χάθηκα, τραυματίστηκα)
[Περιγράφει μια συγκεκριμένη κατάσταση]

Ωστε να μην κάνεις κάτι (κακό, λάθος); Ωστε να κάνεις αυτό που είναι σωστό

Ωστε (οι γονείς) να πουν είναι (εντάξει, όλα καλά) (Q)

0 βαθμοί

Για να πας (κάπου, στο σπίτι ενός φίλου, σε μια ταινία); Για να κάνεις κάτι (Q)

Είμαστε (πολύ μικρά, παιδιά); Επειδή είναι (γονείς, ενήλικες) (Q)

Οι γονείς ξέρουν καλύτερα; Τα παιδιά δεν ξέρουν τι να κάνουν (Q)

Ωστε να μην μπλέξεις (Q)

Είναι (ευγενικό, καλό)

Ωστε να μη σπάσουν κάτι (Q)

Ωστε να μην τιμωρηθείς,

Είναι (ο νόμος, ο κανόνας); Επειδή (η μαμά, ο μπαμπάς, ο δάσκαλος) το λένε

Ωστε (η μαμά, ο μπαμπάς) να μη θυμώσουν

18. Γιατί πρέπει να διατηρούμε το νερό;

Γενικά: Αναγνωρίζει το νερό ως περιορισμένη φυσική πηγή.

2 βαθμοί

Επειδή (εμείς, ο καθένας) θα μπορούσε να ξεμείνει; (Εμείς, ο καθένας) μπορεί να μην έχουμε άλλο αν δεν το κάνουμε

Ωστε να μην το χρησιμοποιούμε (εμείς, ο καθένας) όλο; Για να μην το καταναλώσουμε; Δε θα διαρκέσει για πάντα

Για να σώσουμε (τους ωκεανούς, τη γη, τα τροπικά δάση, τον πλανήτη, τον κόσμο)

1 βαθμός

Ωστε να μην το χρησιμοποιήσεις όλο; Ωστε να μην ξεμείνεις [Καμία αναφορά σε όλους τους ανθρώπους]

Ωστε (εσύ, εμείς) να μην το σπαταλήσουμε (Q)

Για να διαρκέσει περισσότερο; Για να υπάρξει (κι άλλο, πολύ); Για να έχουμε λίγο (αργότερα, όταν το χρειαζόμαστε) (Q)

(Για να έχουμε, ώστε να υπάρχει) αρκετό για (άλλους, τον καθένα); Ωστε ο καθένας να πάρει λίγο (Q)

Ίσως υπάρξει ξηρασία; Μπορεί να μη βρέξει για μεγάλο χρονικό διάστημα (Q)

Ωστε να έχουμε (φαγητό, σοδειά) (Q)

Για να εξοικονομήσουμε (χρήματα, σε λογαριασμούς)

(Εμείς, οι άνθρωποι, τα φυτά, τα ψάρια, τα ζώα, τα ζωντανά όντα) το χρειάζονται για να ζήσουν

Ωστε να μην (πεθάνεις, αρρωστήσεις, πάθεις αφυδάτωση)

0 βαθμούς

(Είσαι διψασμένος, χρειάζεσαι ένα ποτό); Για να πιείς; Για να πιούμε; Για να μην το πιούμε καθόλου

Για (να κάνεις μπάνιο, να πλύνεις τα χέρια, να βουρτσίσεις τα δόντια)

Κλείνω το νερό για να βουρτσίσω τα δόντια; Ποτίζω τον κήπο το βράδυ (Q)

Για τις φωτιές; Για να σβήνει φωτιές; Για (πισίνες, λίμνες)

Σε περίπτωση (που σπάσει ο νεροχύτης, στεγνώσει το πηγάδι)

Είναι (καλό, υγιεινό) για σένα

Είναι (ο νόμος, ο κανόνας); Επειδή
(η μαμά, ο μπαμπάς, ο δάσκαλος)
το λένε (Q)

19. Γιατί πρέπει τα παιδιά να εμβολιάζονται πριν πάνε στο σχολείο;

Γενικά: Αναγνωρίζει ότι οι ανοσοποιήσεις εμποδίζουν τους ανθρώπους από το να κολλάνε ή να μεταδίδουν την ασθένεια.

2 βαθμοί

Ωστε να μην κολλήσεις
(ανεμοβλογιά, ιλαρά, παρωτίτιδα,
πολιομυελίτιδα, γρίπη)
[Ονομάζει μια ασθένεια που
αντιμετωπίζεται]

Ωστε να μην κολλήσουμε
(μικρόβια, αρρώστιες, ασθένειες);
Ωστε να μην μεταδώσουμε
(μικρόβια, μόλυνση)

Για να μας (κρατά, προστατεύει)
από το να αρρωσταίνουμε

1 βαθμοί

Για να μην αρρωσταίνεις; ώστε να
μην αρρωσταίνουμε
Για να είσαι ασφαλής (Q)

Ωστε να μην (κρυολογήσεις, σε
πιάσει πονόλαιμος, στομαχική
διαταραχή)

Για να (παραμείνεις, είσαι) υγιής
(Q)

0 βαθμοί

Για (αλλεργίες, άσθμα, ψείρα,
σκουλήκια)

Επειδή είναι άρρωστοι; Για να
γίνεις (καλά, καλύτερα) (Q)

Για να κάνεις (έναν προληπτικό
έλεγχο, να εξεταστείς, να πάρει
φάρμακα);

Πρέπει/ το χρειάζεσαι; Τα
χρειάζεσαι

Να δεις αν είσαι εντάξει (Q)

Για να πάρεις (ένα παιχνίδι, ένα
βραβείο, γλυκά)

(Η μαμά, Ο μπαμπάς, Το σχολείο,
Ο δάσκαλος) με αναγκάζει; Για το
σχολείο

20. Γιατί πρέπει να είμαστε 18 για να ψηφίσουμε;

Γενικά: Αναγνωρίζει ότι οι ενήλικες καταλαβαίνουν καλύτερα τα πολιτικά ζητήματα από τα παιδιά.

2 βαθμοί

(Οι ενήλικες, οι μεγάλοι)
καταλαβαίνουν για (ποιον, τι) είναι
καλό να ψηφίσουν

Τα παιδιά δε γνωρίζουν αρκετά οι
ενήλικες (ξέρουν περισσότερα)

1 βαθμός

Ωστε να ξέρεις ποιος (είναι καλός,
να ψηφίζουμε υπέρ του) (Q)

Ωστε να ξέρουμε (τι χρειαζόμαστε,
τα θέματα) (Q)

Ωστε να ξέρουμε πώς να
ψηφίσουμε (Q)

Τα παιδιά μπορεί (να ψηφίσουν, να
διαλέξουν) λάθος (Q)

Ωστε (να μην κάνεις λάθος) (Q)

Ωστε να ξέρεις τι να κάνεις; Τα
παιδιά δε ξέρουν τι κάνουν (Q)

Για να ξέρεις (τι να ψηφίσεις, τι να
πεις)

Είναι ο (νόμος, κανόνας)

0 βαθμοί

Πρέπει να είμαστε μεγαλύτεροι;
Είμαστε αρκετά νεαροί (Q)

Επειδή είσαι (αρκετά μεγάλος,
ενήλικας, μεγάλος) (Q)

Είμαστε αρκετά μεγάλοι; Είμαστε
αρκετά μικροί (Q)

Δε μπορούμε να φτάσουμε;
Είμαστε (πολύ κοντοί, όχι αρκετά
ψηλοί)

Χρειαζόμαστε πείρα για να
ψηφίσουμε

Ωστε να μπορείς (να οδηγήσεις, να
διαβάσεις, να γράψεις)

10. Ολοκλήρωση εικόνας

Το παιδί βλέπει μια εικόνα και έπειτα δείχνει ή ονομάζει το σημαντικό κομμάτι που λείπει.

Υλικό

Εγχειρίδιο Διαχείρισης και Βαθμολογίας

Φόρμα Καταγραφής

Βιβλίο Ερεθισμάτων 2

Χρονόμετρο

Έναρξη

Ηλικία 4: Παραδείγματα Α και Β, τότε Αντικείμενο 1

Ηλικία 5: Παραδείγματα Α και Β, τότε Αντικείμενο 4

Ηλικίες 6-7: Παραδείγματα Α και Β, τότε Αντικείμενο 7

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Αν ένα παιδί ηλικίας 5-7 χρονών δεν πάρει την τέλεια βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που δίνονται, εφαρμόστε τα προηγούμενα αντικείμενα με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να πάρει την τέλεια βαθμολογία σε δύο συνεχόμενα αντικείμενα.

Διακοπή

Σταματήστε έπειτα από 5 συνεχόμενες μηδενικές βαθμολογίες.

Χρονομέτρηση

Η ακριβής χρονομέτρηση είναι απαραίτητη. Το χρονικό όριο για κάθε αντικείμενο είναι 20 δευτερόλεπτα.

Ξεκινήστε τη χρονομέτρηση για κάθε αντικείμενο αφού παρουσιάσετε το αντικείμενο και πείτε την τελευταία λέξη από τις οδηγίες. Σταματήστε τη χρονομέτρηση όταν το παιδί απαντήσει ή όταν τελειώσει το χρονικό όριο.

Γενικές οδηγίες

- Κάντε τις ακόλουθες ερωτήσεις *όσο συχνά χρειάζεται* κατά τη διάρκεια της δοκιμασίας. Αν το παιδί απαντήσει σωστά σε κάποια από αυτές τις ερωτήσεις, βαθμολογήστε με 1 βαθμό την κάθε σωστή απάντηση.
 - Αν το παιδί δώσει μια λεκτική απάντηση που είναι διφορούμενη ή ανολοκλήρωτη, ζητήστε του να ξεκαθαρίσει την απάντηση λέγοντας, **Δείξε μου που εννοείς.**
 - Αν το παιδί ονομάζει απλώς το αντικείμενο που απεικονίζεται παρά το μέρος που λείπει, πείτε, **Ναι, αλλά τι λείπει;**
 - Αν το παιδί αναφέρει ένα μέρος που είναι εκτός σελίδας, σημειώστε την απάντηση στη Φόρμα Καταγραφής και πείτε, **Ένα μέρος λείπει από την εικόνα. Τι είναι αυτό που λείπει;**
 - Αν το παιδί αναφέρει ένα μη απαραίτητο μέρος που λείπει, σημειώστε την απάντηση στη Φόρμα Καταγραφής και πείτε, **Ναι, αλλά ποιο άλλο μέρος λείπει;**
- Προσέξτε ότι η δεξιά στήλη από τον πίνακα του Δείγματος Απαντήσεων, που παρέχει παραδείγματα από λεκτικές απαντήσεις που απαιτούν ακόμη από το παιδί να δείξει σωστά πριν την απάντηση, βαθμολογείται με 1 βαθμό. Αν το παιδί δε δείξει αυθόρμητα όταν δίνει μια από αυτές τις απαντήσεις, θα πρέπει να ζητήσετε από το παιδί να ξεκαθαρίσει τη λεκτική του απάντηση λέγοντας, **Δείξε μου που εννοείς.**
- Αν το παιδί δεν απαντήσει σε ένα Αντικείμενο μέσα σε 20 δευτερόλεπτα ή αν το παιδί απαντήσει λανθασμένα σε λιγότερο από 20 δευτερόλεπτα, προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Βαθμολογία

- Καταγράψτε την ολοκλήρωση του χρόνου για κάθε αντικείμενο σε δευτερόλεπτα.
- Αν το παιδί απαντήσει δείχνοντας μόνο, σημειώστε ένα PC για να δηλώσετε ότι το παιδί έδειξε σωστά ή ένα PX αν το παιδί έδειξε λάθος.
- Τα παιδιά που δεν ξέρουν ή δε μπορούν να ανακαλέσουν το ακριβές όνομα του μέρους που λείπει μπορεί να χρησιμοποιήσουν ένα συνώνυμο για το μέρος που λείπει ή να το περιγράψουν με δικά τους λόγια.
Τέτοιες σωστές απαντήσεις βαθμολογούνται με ένα βαθμό.
- Αν το παιδί δείξει στο σωστό μέρος της εικόνας αλλά πει μια μπερδεμένη έκφραση που ακυρώνει την απάντηση (π.χ. η λεκτική απάντηση του παιδιού δηλώνει ξεκάθαρα ότι έδειχνε λανθασμένα), βαθμολογείται με 0 βαθμούς. Για παράδειγμα, αν το παιδί δείξει στην περιοχή του μπράτσου που λείπει στην κούκλα (Αντικείμενο 20) αλλά πει *μαλλιά*, η απάντηση δε λαμβάνεται ως σωστή και βαθμολογείται με 0 βαθμούς.
- Χρησιμοποιήστε το δείγμα απαντήσεων για να βαθμολογήσετε τα αντικείμενα.
 - Είτε το παιδί δείξει είτε όχι, οι απαντήσεις στη στήλη του ενός βαθμού βαθμολογούνται με 1 βαθμό.
 - Οι απαντήσεις της δεξιάς στήλης βαθμολογούνται με 1 βαθμό μόνο αν το παιδί δείξει σωστά σε συνάρτηση με τη δηλωμένη λεκτική απάντηση.
- Βαθμολογήστε με 1 βαθμό αν το παιδί αναγνωρίσει σωστά το μέρος που λείπει μέσα σε 20 δευτερόλεπτα.
- Βαθμολογήστε με 0 βαθμούς αν το παιδί απαντήσει λανθασμένα ή δεν απαντήσει μέσα σε 20 δευτερόλεπτα.

Μέγιστη Συνολική Καθαρή Βαθμολογία: 32 βαθμοί

Διαχείριση Αντικειμένου

4-7

Παράδειγμα Α. Αρκούδα

Ανοίξτε το Βιβλίο Ερεθισμάτων 2 στη σελίδα Α1 της δοκιμασίας Ολοκλήρωση Εικόνας και πείτε,

Τι είναι αυτό;

Σωστή απάντηση (Αρκούδα, Αρκουδάκι): Πείτε,

Σωστά.

Λανθασμένη απάντηση (ή καμία απάντηση): Πείτε,

Αυτή είναι μία αρκούδα.

Γύρνα στη σελίδα Α2 και πείτε,

Εδώ είναι η αρκούδα, αλλά ένα μέρος της χάθηκε. Ποιο κομμάτι λείπει;

Σωστή απάντηση (Πόδι): Πείτε,

Σωστά. Το πόδι λείπει.

Εφαρμόστε το Παράδειγμα Β.

Λανθασμένη απάντηση (ή καμία απάντηση): Δείξτε στο μέρος που λείπει το πόδι και πείτε,

Το πόδι της αρκούδας λείπει.

Εφαρμόστε το Παράδειγμα Β.

Παράδειγμα Β. Βαγόني

Γυρίστε στη σελίδα Β1 και πείτε,

Τι είναι αυτό;

Σωστή απάντηση (Βαγόني): Πείτε,

Σωστά.

Λανθασμένη απάντηση (ή καμία απάντηση): Πείτε,

Αυτό είναι ένα βαγόني.

Γυρίστε στη σελίδα Β2 και πείτε,

Εδώ είναι το βαγόني, αλλά ένα μέρος του χάθηκε. Ποιο κομμάτι λείπει;

Σωστή απάντηση (Τροχός): Πείτε,

Σωστά. Ο τροχός λείπει.

Προχωρήστε στο ηλικιακά κατάλληλο σημείο έναρξης.

Λανθασμένη απάντηση (ή καμία απάντηση): Δείξτε στο μέρος που λείπει ο τροχός και πείτε,

Ο τροχός λείπει.

Προχωρήστε στο ηλικιακά κατάλληλο σημείο έναρξης.

Αντικείμενο 1. Αγόρι με μπότα

4

Γυρίστε στο Αντικείμενο 1 και πείτε,

Κοίτα αυτή την εικόνα. Ποιο κομμάτι λείπει;

Σωστή απάντηση [Μπότα, Γαλότσα (λαστιχένια μπότα), Παπούτσι]: Πείτε,

Σωστά.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Λανθασμένη απάντηση (ή καμία απάντηση): δείξτε στο μέρος που λείπει η μπότα και πείτε,

Η μπότα του παιδιού λείπει.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Αντικείμενο 2. Κούκλα

Γυρίστε στο Αντικείμενο 2 και πείτε,

Κοίτα αυτή την εικόνα. Ποιο μέρος λείπει;

Σωστή απάντηση (Μπράτσο ή Χέρι): Πείτε,

Σωστά.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Λανθασμένη απάντηση (ή καμία απάντηση): δείξτε το μπράτσο που λείπει και πείτε,

Το μπράτσο της κούκλας λείπει.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Αντικείμενα 3-32

Γυρίστε σε κάθε αντικείμενο του Βιβλίου Ερεθισμάτων και πείτε,

Κοίτα αυτή την εικόνα. Ποιο μέρος λείπει;

Μπορείτε να συντομεύσετε ή να βγάλετε αυτή την ερώτηση όταν το παιδί καταλάβει ξεκάθαρα την εργασία.

Ρωτήστε το παιδί *όσο συχνά χρειάζεται* αλλά μη δίνετε τη σωστή απάντηση αν το παιδί απαντήσει λανθασμένα.

Αν το παιδί δεν απαντήσει σε ένα αντικείμενο μέσα σε 20 δευτερόλεπτα ή αν το παιδί απαντήσει λανθασμένα σε λιγότερο από 20 δευτερόλεπτα, προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Απομακρύνετε το Βιβλίο Ερεθισμάτων από το οπτικό πεδίο του παιδιού προτού προχωρήσετε στην επόμενη δοκιμασία.

Δείγμα Απαντήσεων

	Αντικείμενο	1 βαθμός	1 βαθμός αν το παιδί δείξει σωστά (PC)*
4	1. Αγόρι	Μπότα; Παπούτσι; Γαλότσα (λαστιχένια μπότα)	
	2. Κούκλα	Μπράτσο; Χέρι	Μωρό; Πόδι; Φόρεμα
	3. Σακάκι	Μανίκι; Μπράτσο	Χέρι; Μακρύ αντικείμενο
5	4. Ογκόλιθοι	Δοκάρι; Τούβλο	
	5. Καρέκλα	Σκέλος; Πόδι; Κάτι που το (κρατά, στερεώνει)	Στύλος; Μπαστούνι; Ξύλο; Κύκλος; Χειρολαβή;
	6. Τρίκυκλο	Μοχλός; Τιμόνι; Χερούλι; Λαβή; Κομμάτι να (κρατάς, να κρεμιέσαι); Αλυσίδα; Μπράτσο; Κάτι που έχει να κάνει με το κράτημα	Κοντάρι; Ράβδος; Ποδήλατο
6-7	7. Τριαντάφυλλο	Κοτσάνι; Κλαδί; Ξύλο; Αμπέλι; Κάτι που δίνει χυμό; Πράσινο κομμάτι; Αγκάθια	Ακρη λουλουδιού; Κοτσάνι; Λουλούδι; Τριαντάφυλλο; Μέρος που το κρατάς; Ψηλαφώ
	8. Βίδες	Εγκοπή; Χαραμάδα; Χαράκωμα; Σχισμή; Λωρίδα; Τομή; Μέρος για κατσαβίδι	Βέργα; Ράβδος; Εγκοπή; Βίδα; Τρύπα; Σταυρωτά
	9. Γάντια	Αντίχειρας; Δάχτυλο; Το μικρό δάχτυλο; Έχει μόνο τέσσερα δάχτυλα	Λαβή; Χέρι;
	10. Απλώστρα	Πάσσαλος; Λαβή; Κάτι στο οποίο κρεμάμε την πετσέτα; Κρεμάστρα; Άγκιστρο	Ράβδος; Σχοινί; Κάτι στο οποίο κρεμάμε; Ξύλινο αντικείμενο

* Αν το παιδί δε δείξει αυθόρμητα όταν δίνει μια απάντηση σ' αυτή τη στήλη, θα πρέπει να ζητήσετε από το παιδί να ξεκαθαρίσει τη λεκτική του απάντηση λέγοντας, **Δείξε μου που εννοείς**. Αν το παιδί απαντήσει στην ερώτηση δείχνοντας σωστά στο μέρος που λείπει, βαθμολογήστε το αντικείμενο με 1 βαθμό.

Αντικείμενο	1 βαθμός	1 βαθμός αν το παιδί δείξει σωστά (PC)*
11 Ρολόι	Τρία	Αριθμός; Γράμμα
12 Χάρακας	Πέντε	Αριθμός; Γράμμα
13 Μήλο	Κόκκος/ σπόρος; Κουκούτσι; Φλούδα; (Μαύρα, Καφέ) πράγματα; Κόκκοι; ξηροί καρποί; Σταγόνες	Πυρήνας; Τρύπες
14. Χαρταετοί	Σπάγκος; Σχοινί; Νήμα; Ο χαρταετός δεν είναι δεμένος; Ο χαρταετός θα πετάξει μακριά	Σκελετός; Μέρος του χαρταετού
15. Πλεξούδα	Μαλλιά (κλιπ, κόμπος/ φιόγκος, κορδέλα, αγκράφα, κοκαλάκι, πιάσιμο, σπαστά, κυματιστά); Λουλούδι; Κορδέλα; Λαστιχάκι; Λάστιχο; Κοκαλάκι για κοτσίδα	Κοτσίδα; Πλεξούδα; Κοκαλάκι
16. Πάπια	Πτερύγιο; Ιστός (μεμβράνη); (Μέσα, μέρος) του ποδιού; (Κουπιά, Γεμίσματα) πάνω στο πόδι; Πτερύγιο; Φτερούγα; Πουλάκι (νεοσσός); (Γεμίσματα) γύρω στα δάχτυλα των ποδιών; Πορτοκαλί πράγμα πάνω στο πόδι	Πόδι; Κνήμη; Δέρμα; Μέρος για κολύμπι; Πόδια δεν είναι ίδια
17 Βάρκα/ πλοίο	Κουπί; (Πάτος, Μέρος, Άκρη) από το κουπί; Ίσιο/ λείο (κομμάτι, μέρος) του (ξύλου, κουπιού); Μέρος κωπηλάτη; Κάτι με το οποίο (σπρώχνεις, μετακινείσαι); Μέρος από ραβδί; Κομμάτι που μπαίνει στο νερό	Πάτος; Άκρη; Επίπεδο πράγμα; Λαβή; Χερούλι; Κάτι που επιπλέει

Αν το παιδί δε δείξει αυθόρμητα όταν δίνει μια απάντηση σ' αυτή τη στήλη, θα πρέπει να ζητήσετε από το παιδί να ξεκαθαρίσει τη λεκτική του απάντηση λέγοντας, **Δείξε μου που εννοείς**. Αν το παιδί απαντήσει στην ερώτηση δείχνοντας σωστά στο κομμάτι που λείπει, βαθμολογήστε το αντικείμενο με 1 βαθμό

Αντικείμενο	1 βαθμός	1 βαθμός αν το παιδί δείξει σωστά (PC)*
18.Τραμπάλα/ κούνια	Κόμπος; Δέσιμο; Το κάτω μέρος/ η άκρη (του σκοινιού, του σπάγκου)	Πιάσιμο/ Λαβή; Σπάγκος; Σκοινί; αυτό που κάνει την τραμπάλα/ κούνια να μένει πάνω
19.Χαμόγελο	Δόντι; Δόντια	Μέρος του στόματος
20.Κουτί γεύματος	Μάνταλο; Κούμπωμα; Κλειδαριά; Λουρί; Πόρπη; Πράγμα να το κλειδώσεις; (Μπάρα, μοχλός) που περνά μέσα από τρύπες; Πράγμα που (κλείνεις, ανοίγεις); Γάντζος/ Άγκιστρο	Χερούλι; Κλειδί; Πράγμα που ανεβαίνει; Βίδες; Πράγμα που (ανοιγοκλείνεις)
21.Ηλεκτρικό δίκτυο	Σύρμα; Πρίζα; Καλώδιο; Κορδόνι; Σχοινί; Σπάγκος	Γραμμή; Ράβδος; Κάτι σε στύλο; Κάτι που έχει σχέση με τον ηλεκτρισμό
22.Πατινάζ	Κοριτσίστικη λεπίδα (Μέρος, Το κάτω μέρος) του παγοπέδilu; Δεν πατινάρω με παπούτσια; Κοφτερό πράγμα στο κάτω μέρος του παγοπέδilu	Πράγμα που έχει να κάνει με πάγο; Κάγκελα; Γραμμές; (Ασημένιο, Μεταλλικό) πράγμα; Μέρος παπουτσιού; Κάνω σκι; Παπούτσι; Το παγοπέδιλο είναι σπασμένο; Πράγμα με το οποίο γλιστράς; Πράγμα που προχωράει στον πάγο
23. Πόρτα	Πόμολο της πόρτας; Πόμολο; Χερούλι; Αυτό που ανοίγει την πόρτα; Μέρος ν' ανοίξεις την πόρτα; Κλειδώνω; Κλειδαριά	Λαβή; Μέρος που πιάνεις με το χέρι

* Αν το παιδί δε δείξει αυθόρμητα όταν δίνει μια απάντηση σ' αυτή τη στήλη, θα πρέπει να ζητήσετε από το παιδί να ξεκαθαρίσει τη λεκτική του απάντηση λέγοντας, **Δείξε μου που εννοείς**. Αν το παιδί απαντήσει στην ερώτηση δείχνοντας σωστά στο μέρος που λείπει, βαθμολογήστε το αντικείμενο με 1 βαθμό.

Αντικείμενο	1 βαθμός	1 βαθμός αν το παιδί δείξει σωστά (PC)*
24.Ψάρεμα	Αντανάκλαση; (Σκιά, Εικόνα) στο νερό; Κορίτσι στο νερό	Θαμπό/ Αμυδρό φως; Σκιά; Κάτι στο νερό; Ένα κορίτσι
25.Γραφείο	Πόμολο; Πόμολο της πόρτας; Χερούλι; Σύρτης; Πράσινος (-η, -ο) (κουκίδα, πράγμα, κύκλος); Πράγμα που (ανοίγει, τραβάς)	Συρτάρι; Κουμπί; Κύκλος; Πράγμα που έχει να κάνει με την πόρτα;
26.Παλτό	Τρύπες για κουμπιά; Θηλιές; (τρύπες, σειρές) για κουμπιά; Αυτό στο οποίο μπαίνουν τα κουμπιά; Εγκοπή; Σχισμή;	Κουμπώματα; Σειρές; Τρύπες
27.Αυτοκίνητο	Φώτα αυτοκινήτου, Μπροστινά φώτα; Φώτα; Λαμπάκι (λυχνία)	Παράθυρο; Μέρος από γυαλί; Καθρέφτης
28.Χέρι	Άρθρωση του δακτύλου; Άρθρωση; (Ρυτίδες, Γραμμές) στο δάχτυλο	Μέρος που λυγίζει; Γραμμές; Ρυτίδες
29. Κλόουν	Μύτη	Μέρος του (σώματος, προσώπου)
30. Κόκορας	Νύχι; Δάχτυλο; Μέρος του ποδιού; Δάχτυλο χεριού; Αντίχειρας	Νύχι δακτύλου χεριού; Νύχι δακτύλου ποδιού; Πόδι
31. Αλογοουρά (κοτσίδα)	Αυτί	Μέρος του (σώματος, προσώπου)
32.Σπίτι	Πόρτα; Μπροστινή πόρτα	Άνοιγμα

* Αν το παιδί δε δείξει αυθόρμητα όταν δίνει μια απάντηση σ' αυτή τη στήλη, θα πρέπει να ζητήσετε από το παιδί να ξεκαθαρίσει τη λεκτική του απάντηση λέγοντας, **Δείξε μου που εννοείς**. Αν το παιδί απαντήσει στην ερώτηση δείχνοντας σωστά στο μέρος που λείπει, βαθμολογήστε το αντικείμενο με 1 βαθμό.

11.Ομοιότητες

Διαβάζουμε στο παιδί μια μη ολοκληρωμένη πρόταση που περιέχει δύο λέξεις με ένα κοινό χαρακτηριστικό. Ζητάμε από το παιδί να ολοκληρώσει την πρόταση δίνοντας μια απάντηση που να εμπεριέχει το κοινό αυτό χαρακτηριστικό.

Υλικό

Εγχειρίδιο Διαχείρισης και Βαθμολογίας

Φόρμα Καταγραφής

Έναρξη

Ηλικίες 4-7: Αντικείμενο 1

Διακοπή

Σταματήστε έπειτα από 4 συνεχόμενες μηδενικές βαθμολογίες.

Γενικές οδηγίες

- Διαβάστε κάθε αντικείμενο στο παιδί επί λέξει.
- Κάθε αντικείμενο μπορεί να επαναληφθεί *όσο συχνά χρειάζεται* αλλά μην αλλάζετε τις λέξεις με κανέναν τρόπο.
- Μπορείτε να βοηθήσετε το παιδί αν επισημάνετε το μέρος της πρότασης που λείπει δίνοντας έμφαση στη φράση **και τα δύο**.
- Δείγμα απαντήσεων δίνεται για κάθε αντικείμενο για να διευκολυνθεί η βαθμολογία.
- Κοινές απαντήσεις που απαιτούν μια ερώτηση ακολουθούνται από τη σημείωση **(Q)** στο δείγμα απαντήσεων. Όλες οι απαντήσεις που ακολουθούνται από **(Q)** πρέπει να διερευνηθούν.
- Αν η απάντηση του παιδιού δεν είναι ξεκάθαρη ή είναι ασαφής για να βαθμολογηθεί άμεσα ή ακολουθείται από **(Q)** στο δείγμα απαντήσεων πείτε,

Τι εννοείς; ή Πες μου περισσότερα γι' αυτό

Βαθμολογία

- Χρησιμοποιήστε την ολοκληρωμένη απάντηση του παιδιού, συμπεριλαμβάνοντας και εκείνα που απάντησε στην ερώτηση, για να βαθμολογήσετε την απάντηση.
- Το δείγμα απαντήσεων δεν είναι ένας πλήρης κατάλογος και το εύρος του κυμαίνεται από κατώτερες απαντήσεις έως πιο αξιόπιστες. Είναι σημαντικό για εσάς να αξιολογήσετε ασυνήθεις απαντήσεις προσεκτικά και να ανατρέξετε στις Γενικές Αρχές Βαθμολόγησης.
- Αν ένα παιδί δώσει πολλαπλές απαντήσεις για ένα αντικείμενο, συμπεριλαμβανομένων των απαντήσεων στην ερώτηση, η κάθε μία από τις οποίες διαφέρει σε ποιότητα και αξίζει μιας διαφορετικής βαθμολόγησης, ανατρέξτε στα ακόλουθα:
 - Επιπρόσθετες παρατηρήσεις, που προφανώς αποτελούν μέρος της απάντησης του παιδιού, δεν επηρεάζουν τη βαθμολογία (π.χ. Ο σκύλος και η γάτα έχουν και οι δύο μάτια, ουρές, πόδια, και η γάτα μου έπιασε ένα ποντίκι.)
 - Απάντηση η οποία βαθμολογείται με 1 ή 2 βαθμούς και συνοδεύεται από μια κακή απάντηση (που δείχνει μια βασική μη κατανόηση της γενικής ιδέας ή της υπογραμμισμένης ιδέας και ακυρώνει όλη την απάντηση) βαθμολογείται με μηδέν.
 - Αν το παιδί δώσει διάφορες απαντήσεις που ποικίλουν αρκετά στην ποιότητα, και καμία από αυτές δεν ακυρώνει ολόκληρη την απάντηση, βαθμολογήστε την καλύτερη απάντηση.

Αντικείμενα 1-2

- Τα αντικείμενα 1 και 2 έχουν σχεδιαστεί ως αντικείμενα διδασκαλίας, και το καθένα έχει δύο δοκιμές. Επιδιορθωτική ανατροφοδότηση παρέχεται αν το παιδί δίνει μια λανθασμένη απάντηση ή μια απάντηση χωρίς τη λέξη-στόχο ούτε στη δοκιμή 1 ούτε στη 2. Αν το παιδί δε δώσει απάντηση με τις λέξεις-στόχους *χρώματα* (Αντικείμενο 1) ή *πουτίγκες* (Αντικείμενο 2) σε καμία δοκιμή, δώστε την επιδιορθωτική ανατροφοδότηση όπως υποδεικνύεται. Ωστόσο, επιβραβεύστε το παιδί αν δώσει μια απάντηση ενός βαθμού είτε στη δοκιμή 1 είτε στη 2.

Αντικείμενα 3-24

- Εκτιμήστε την απάντηση του παιδιού σύμφωνα με τις Γενικές Αρχές Βαθμολογίας και το δείγμα απαντήσεων και βαθμολόγησε με 2, 1 ή 0 βαθμούς.

Μέγιστη Συνολική Καθαρή Βαθμολογία: 46 βαθμοί

Γενικές Αρχές Βαθμολογίας

2 βαθμοί

- Οποιαδήποτε κύρια ταξινόμηση που είναι ορθή και για τα δύο μέλη του ζεύγους αντικειμένων, όπως για παράδειγμα *Τα μήλα και τα πορτοκάλια είναι και τα δύο φρούτα* ή *Ένα μήλο είναι ένα φρούτο και ένα πορτοκάλι είναι ένα φρούτο*.

1 βαθμός

- Οποιοδήποτε συγκεκριμένο κοινό χαρακτηριστικό και στα δύο μέλη που αποτελεί μία λιγότερο κατάλληλη ομοιότητα, όπως *Τα μήλα και τα πορτοκάλια είναι και τα δύο γλυκά*.
- Οποιαδήποτε κύρια ταξινόμηση που είναι λιγότερο κατάλληλη και για τα δύο μέλη του ζεύγους αντικειμένων, όπως *Τα μήλα και τα πορτοκάλια είναι και τα δύο φαγητά*.

0 βαθμοί

- Οποιοδήποτε χαρακτηριστικό που δεν είναι σωστό και για τα δύο μέλη, είναι πολύ γενικό στη φύση ή περιγράφει διαφορές ανάμεσα στα μέλη του ζεύγους αντικειμένων, όπως *Τα μήλα και τα πορτοκάλια είναι κόκκινα και πορτοκάλι*.

Χορήγηση Αντικειμένων

4-7 Αντικείμενο 1

Δοκιμή 1

Πείτε,

Τελείωσε αυτό που λέω. Το κόκκινο και το κίτρινο είναι και τα δύο.....

Σωστή απάντηση με τη λέξη *χρώματα*: Πείτε,

Ας δοκιμάσουμε κάτι άλλο.

Προχωρήστε στο Αντικείμενο 2.

Λανθασμένη απάντηση ή σωστή απάντηση χωρίς τη λέξη *χρώματα*: Πείτε,

Το κόκκινο και το κίτρινο είναι και τα δύο *χρώματα*. Ας δοκιμάσουμε πάλι.

Εφαρμόστε τη δοκιμή 2.

Δοκιμή 2

Πείτε,

Τελείωσε αυτό που λέω. Το κόκκινο και το κίτρινο είναι και τα δύο.....

Σωστή απάντηση με τη λέξη *χρώματα*: Πείτε,

Ας δοκιμάσουμε κάτι άλλο.

Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο.

Λανθασμένη απάντηση ή σωστή απάντηση χωρίς τη λέξη *χρώματα*: Πείτε,

Το κόκκινο και το κίτρινο είναι και τα δύο *χρώματα*. Ας δοκιμάσουμε κάτι άλλο.

Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο.

1 βαθμός

Χρώματα; (Απαλά, Σκοτεινά, Φωτεινά) χρώματα
Κόκκινο χρώμα, Κίτρινο χρώμα
[Αναγνωρίζει και τα δύο ως χρώματα]
Ανάμειξε το (το πορτοκαλί και το ροζ) [Ονομάζει οποιοδήποτε άλλο χρώμα εκτός από το κόκκινο ή το κίτρινο]

(Πράσινα, μπλε, ροζ) χρώματα
Σ' ένα (ουράνιο τόξο, φανάρι, σε μία σημαία) [Ονομάζει ένα κιτρινοκόκκινο αντικείμενο]
Χρωματιστά μολύβια;
Μαρκαδόροι; Μπογιά; Στυλό;
Μολύβια

0 βαθμοί

Πορτοκαλί (Q)
Πράσινο; Καφέ; Ροζ [οποιοδήποτε άλλο χρώμα εκτός από το πορτοκαλί]

Λαμπερό; Σκοτεινό; Φωτεινό (Q)
Το κόκκινο σημαίνει *σταμάτα* και το κίτρινο σημαίνει *πρόσεχε*; Το κόκκινο είναι μήλο και το κίτρινο είναι μπανάνα.

Αντικείμενο 2

Δοκιμή 1

Πείτε,

Τελείωσε αυτό που λέω. Το ζελέ και το παγωτό είναι και τα δύο.....

Σωστή απάντηση με τη λέξη *πουτίγκες/επιδόρπια*: Πείτε,

Ας δοκιμάσουμε μερικά ακόμη.

Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο.

Λανθασμένη απάντηση ή σωστή απάντηση χωρίς τις λέξεις *πουτίγκες/επιδόρπια*:
Πείτε,

Το ζελέ και το παγωτό είναι και τα δύο πουτίγκες/επιδόρπια. Ας δοκιμάσουμε πάλι.

Εφαρμόστε τη Δοκιμή 2.

Δοκιμή 2

Πείτε,

Τελείωσε αυτό που λέω. Το ζελέ και το παγωτό είναι και τα δύο

Σωστή απάντηση με τις λέξεις *πουτίγκες/ επιδόρπια*: Πείτε,

Ας βρούμε λίγα ακόμη.

Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο.

Λανθασμένη απάντηση ή σωστή απάντηση χωρίς τις λέξεις *πουτίγκες/ επιδόρπια*:

Πείτε,

Το ζελέ και το παγωτό είναι και τα δύο *πουτίγκες/ επιδόρπια*. Ας δοκιμάσουμε λίγα ακόμη.

Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο.

1 βαθμός

Γλυκό; Ζαχαρώδες; Φτιαγμένο από ζάχαρη; Ζάχαρη;

Επιδόρπια; Πουτίγκες; Γλυκά; Κεράσματα;

Μμμμμ (νοστιμότατο); Είναι νόστιμο (έχει ωραία γεύση); Νοστιμότατο; Φαγητό; Πράγματα που τρώς; Φαγώσιμο; Τα τρώς

Καραμέλες; Επιδόρπια; Σνακ; Έτοιμο φαγητό

Κακό για τα δόντια σου; Κακό για σένα

0 βαθμοί

Καλό για 'σένα; Υγιεινό (Q)

Είναι και τα δύο (κρύα, μαλακά)

Μετά το δείπνο

Στα (πάρτι, γενέθλια)

Αντικείμενα 3-24

Τα αντικείμενα 3-24 έχουν μόνο μια δοκιμή το καθένα.

Διαβάστε το κάθε αντικείμενο επί λέξει στο παιδί. Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο αν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

3. Το Δύο και το Τρία είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Αριθμοί

1 βαθμός

Για μέτρημα; Τα μετράς (Q)
Μεταξύ του ένα και του τέσσερα;
Λιγότερα από πέντε;
Είναι μετά το ένα

0 βαθμοί

Πόσο χρονών είσαι; Ηλικίες (Q)

Μαζί; Το ένα δίπλα στο άλλο (Q)

Πέντε; Τέσσερα (Ονομάζει
οποιοδήποτε αριθμό);
[Παριστάνει το μέτρημα] (Q)

Στα δάχτυλα; [Φυσικά δηλώνει δύο
και/ή τρία δάχτυλα]

Γράμματα

Ημερομηνίες (Q)

4. Οι κάλτσες και τα πουκάμισα είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Ρουχισμός; Ρούχα

Για να ντύνομαι με αυτά; Για το ντύσιμο;

Ρούχα (που φοράς, βάζεις); Τα φοράς;
Τα βάζεις

Για να ντυθείς (στα, με)

1 βαθμός

(Καλύπτουν, πηγαίνουν/ταιριάζουν, προστατεύουν) το/ στο σώμα σου

[Παριστάνει ότι βάζει κάλτσες και πουκάμισο] (Q)

Φτιαγμένα από (πανί, ύφασμα, βαμβάκι, νήμα)
Ραμμένα; Ραμμένα μαζί

Ζεστό; Μαλακό; Άνετο

Πηγαίνουν (στο ντουλάπι, στο συρτάρι)

Πράγματα που (πλένεις, καθαρίζεις)

0 βαθμοί

Καλό για το σώμα σου
Το ίδιο χρώμα; Άσπρο; Μαύρο
[Ονομάζει οποιοδήποτε χρώμα]

[Παριστάνει ότι βάζει κάλτσες ή πουκάμισο] (Q)

Για να ετοιμάζεσαι; Για να πας (έξω, στο σχολείο, έξω να φας)

5. Τα μήλα και τα πορτοκάλια είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Φρούτα

1 βαθμός

Φαγητό; Πράγματα που τρώς;
Φαγώσιμα; (Q)

Έχουν (χυμό, σπόρια, φλούδες);
Στρογγυλά; Ίδιο σχήμα [Ονομάζει
ένα κοινό φυσικό χαρακτηριστικό]

Πράγματα που (ξεφλουδίζεις,
κόβεις)

Έχουν (καλή, γλυκιά, ξινή,
νόστιμη) γεύση

Σνακ; Επιδόρπια; Γεύμα; Πρωινό;
Καραμέλες/ Καλούδια; Κεράσματα

0 βαθμοί

Λαχανικά

Καλά (Q)

Φυτρώνουν σε δέντρα;
Προέρχονται από (σπορές, δέντρα)
(Q)

Θρεπτικά; Υγιεινά; Έχουν
(βιταμίνες, μέταλλα);
Καλά για 'σένα

Αναψυκτικά; Χυμοί

Έχουν την ίδια γεύση (Q)

Ίδιο χρώμα; Κόκκινο; πορτοκαλί

6. Ο χυμός και το γάλα είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Ροφήματα; Πράγματα που πίνεις;
Τα πίνουμε; Ποτά

Για όταν διψάς;

Σε ξεδιψούν/ Σβήνουν τη δίψα

Υγρά; Ρευστά

1 βαθμός

Υγρά; Με νερό; Περιέχουν νερό
(Q)

Για (πρωινό, βραδινό, σνακ) (Q)

Έχουν ωραία γεύση; Νοστιμότατα;
Γλυκά

Φαγητό; Τα τρώμε; Φαγώσιμα (Q)

Θρεπτικά; Υγιεινά; Καλά για
‘σένα;

Έχουν (βιταμίνες, μέταλλα,
ασβέστιο)

Σε κάνουν (μεγάλο, δυνατό)

0 βαθμοί

Καλά (Q)

Τα (χύνω, αδειάζω) (Q)

Μπαίνουν σε (κούπες, ποτήρια,
μπουκάλια, χαρτόκουτα/ κουτιά)
Για μωρά

Στο μαγαζί/ Σουπερ μάρκετ
πράγματα που αγοράζεις
Κρύα; Μπαίνουν στην κατάψυξη

7. Οι σκύλοι και οι γάτες είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Κατοικίδια

Ζωντανά όντα; Ζωντανά

Ζώα; Θηλαστικά; Πλάσματα

1 βαθμός

Πράγματα που έχουν (τέσσερα πόδια, ουρές, μουστάκια, γούνα)
[Ονομάζει ένα κοινό φυσικό χαρακτηριστικό]

Πράγματα που (μουγκρίζουν, γρατσουνάνε; τρώνε, κοιμούνται, τρέχουν, κυνηγούν) [Ονομάζει μια κοινή συμπεριφορά]

Τα (ταΐζεις, πλένεις, καθαρίζεις, παίζεις μαζί τους) [Ονομάζει μια κοινή δραστηριότητα]

Απαλά; Χνουδωτά; Τριχωτά;
Ζεστά; Της αγκαλιάς/
χουχουλιάρικα

0 βαθμοί

Κακά; Ευγενικά; Τρελά; Καλά;
Γλυκά; Δραστήρια;

Ίδιο χρώμα; Καφέ; Κίτρινο;
Μαύρο; Άσπρο

Ωραία; Μικρά; Όμορφα;
Χαριτωμένα

Στο σπίτι; Μέσα στο σπίτι

Γαυγίζουν και νιαουρίζουν

Δεν συμπαθεί ο ένας τον άλλο;
Τσακώνονται το ένα με το άλλο;
Τσακώνονται

8. Οι κούκλες και οι μπάλες είναι τα δύο.....

2 βαθμοί

Παιχνίδια

Πράγματα με τα οποία παίζεις;
Παιχνίδια; Παίζεις μαζί τους

1 βαθμός

Διασκέδαση (Q)

Παιχνίδι; Παιχνιδιάρικα (Q)
Πλαστικά; Από καουτσούκ;
Γυάλινα

0 βαθμοί

Δώρα; Χαρίσματα (Q)
Ίδιο σχήμα; Στρογγυλά

Πράγματα που (πετάς, αναπηδάς/
κάνεις γκελ)
Σκληρά; Μαλακά; Εύθραυστα

9. Οι κιθάρες και τα ντραμς είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Μουσικά όργανα; Όργανα

Μουσικά; Μουσικά αντικείμενα

Πράγματα με τα οποία γράφεις
(μουσική, τραγούδια)

Αντικείμενα με τα οποία παίζεις
(μουσική, τραγούδια); Αντικείμενα
με τα οποία παίζεις σε μία μπάντα

1 βαθμός

Πράγματα με τα οποία παίζεις; Τα
παίζεις (Q)

Αντικείμενα τα οποία κάνουν
(θόρυβο, ήχους); Αντικείμενα τα
οποία ακούς (Q)

(Σε, Μέρος) μιας μπάντας; Μέρος
ενός ροκ συγκροτήματος (Q)

(Στα, Φτιάχνεις) τραγούδια; Για να
τραγουδήσεις (συνοδευτικά)(Q)
Αντικείμενα που χρησιμοποιείς με
τα χέρια σου

Πράγματα με χορδές; Φτιαγμένα
από ξύλο

0 βαθμοί

Παιχνίδια; Πράγματα με τα οποία
παίζεις (Q)

Στο (σχολείο, σπίτι)

Ίδιο σχήμα; Στρογγυλά; Μεγάλα

10. Οι κύκλοι και τα τετράγωνα είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Σχήματα

Μοντέλα; Σχέδια

1 βαθμός

Πράγματα που (σχεδιάζεις,
χρωματίζεις)

Φτιαγμένα από γραμμές

Πράγματα που σχεδιάζεις στο χαρτί

0 βαθμοί

Πράγματα με τα οποία παίζεις;

Τρίγωνα; Ορθογώνια (Q)

Παιχνίδια;

Σε (εικόνες, βιβλία)

Κομμάτια (Q)

Πράγματα στο σχολείο

Πάζλ; Κομμάτια από πάζλ

11. Τα μολύβια και τα χρωματιστά μολύβια είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Πράγματα με τα οποία (γράφεις, σχεδιάζεις, χρωματίζεις, μαρκάρεις/σημειώνεις); Εργαλεία (γραψίματος, σχεδιασμού, χρωματισμού, μαρκαρίσματος/σημειώματος)

Γράφουν, σχεδιάζουν, χρωματίζουν, αποτυπώνουν, αφήνουν σημάδια

1 βαθμός

Εργαλεία; Εφόδια (Q)

Χρησιμοποιούνται μαζί με χαρτί;
Για χαρτί (Q)

Πράγματα για (το σχολείο, την τέχνη, την χειροτεχνία); Εφόδια (του σχολείου, της τέχνης, της χειροτεχνίας); Στο σχολικό μου κουτί (Q)

Πράγματα που κρατάς; Πράγματα που χρησιμοποιείς με τα χέρια σου (Q)

Αντικείμενα που ξύνεις; Και τα δύο έχουν (κλίση, μύτη)

Ίδιο σχήμα; Λεπτά; Ίσια

0 βαθμοί

Εύθραυστα; Αιχμηρά (Q)

Πράγματα που χρησιμοποιείς (Q)

Φτιαγμένα από (κερί, ξύλο)

Πράγματα με τα οποία παίζεις; παιχνίδια (Q)

Πωλούνται σε (κουτιά, πακέτα)

Χρωματιστά; Χρώματα (Q)

12. Τα βιβλία και οι εφημερίδες είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Πράγματα που διαβάζεις; Για διάβασμα; Διάβασέ τα

Πράγματα από τα οποία μαθαίνεις; Πράγματα που σε διδάσκουν

Σου λένε (διάφορα πράγματα, ιστορίες, πληροφορίες, ιστορία)

Πράγματα που έχουν (ιστορίες, πληροφορίες, ιστορία)

1 βαθμός

Πράγματα που έχουν (λέξεις, γραπτά, σελίδες, γράμματα, εικόνες) (Q)

Φτιάχνονται από (τα δέντρα, ξύλο); Φτιάχνονται από χαρτί

Και τα δύο τα κοιτάς (Q)

Σου λένε τα νέα; Έχουν νέα (Q)

Στη βιβλιοθήκη

Τα (ανοίγεις, κλείνεις)

0 βαθμοί

Πράγματα για τους (μεγάλους, ενήλικες, ηλικιωμένους) (Q)

Για να (γράψεις, χρωματίσεις) πάνω σε κάτι (Q)

Βγαίνουν στο ταχυδρομείο

Πράγματα για (τη δουλειά, το σχολείο)

Πράγματα που (αγοράζεις, δανείζεσαι)

Πράγματα που σκίζονται; Πράγματα που κόβεις

13. Τα χέρια και τα πόδια είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

(Πάνω σε, Συνδεδεμένα με,
Κρέμονται από) το σώμα σου

Μέρη του σώματος; (Μέρη, Μέλη/
κομμάτια) του σώματος

1 βαθμός

(Στους ανθρώπους, σε 'μένα, σε
'σένα) (Q)

Μέρη με (δέρμα, μύες, κόκκαλα,
αίμα, ενώσεις) (Q)

Μέρη που μετακινείς; Μέρη που
πηγαίνουν (μπρος- πίσω, πάνω-
κάτω); Μέρη που (λυγίζουν,
διπλώνουν)

Μέρη που χρησιμοποιείς για να
(περπατήσεις, τρέξεις,
μετακινηθείς, προσεγγίσεις); Μέρη
που χρησιμοποιείς για να κινήσεις
το σώμα σου

Υπάρχουν (σε ζευγάρια, δυάδες)

0 βαθμοί

Μέρη που χρησιμοποιείς για να
(ξύσεις, μετακινήσεις, πάρεις)
πράγματα (Q)

Μακριά; Αδύνατα (Q)

Μεγάλα; Δυνατά

Μέρη που (σπάνε, μπορούν να
σπάσουν)

14. Οι μητέρες και οι αδερφές είναι και οι δύο.....

2 βαθμοί

Κορίτσια; Γυναίκες; Θηλυκά;
Κυρίες

Συγγενείς; Συγγενεύουν; Συγγένεια

(Σε μια οικογένεια, μέλη μιας
οικογένειας); Οικογενειακά μέλη

1 βαθμός

Άνθρωποι; Άτομα (Q)

Κόρες (Q)

Άνθρωποι που φοράνε φορέματα
(Q)

Μένουν μαζί; Μένουν στο ίδιο
σπίτι (Q)

Άνθρωποι που με (βοηθούν,
νοιιάζονται, περιποιούνται)

Άνθρωποι που (ετοιμάζουν
βραδινό, βοηθούν με τις δουλειές
στο σπίτι, με ντύνουν)

Φίλοι; Άνθρωποι με τους οποίους
παίζω

0 βαθμοί

Ζωντανά πράγματα; Ζωντανές (Q)

Στο σπίτι (Q)

(Καυγαδίζουν, αγαπούν, μισούν,
συμπαθούν) η μία την άλλη (Q)

Ευγενικές; Κακές; Όμορφες;
Διασκεδαστικές; Γλυκές; Έξυπνες

Ενήλικες; Μεγαλύτεροι; Μεγάλοι;
Γονείς

15. Τα πιάτα και τα μπολ είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Πράγματα (μέσα, πάνω) στα οποία (κρατάς, διατηρείς) φαγητό; Βάζεις φαγητό (πάνω, μέσα) σ' αυτά

Πιάτα; Πορσελάνη; Σερβίτσιο

1 βαθμός

Τα χρησιμοποιείς για να φας; Για να φας με αυτά; Πράγματα (με τα οποία, πάνω στα οποία, έξω από τα οποία, μακριά από τα οποία) τρως; για φαγητό (Q)

Επιτραπέζια σκεύη; Ασημικά; Μαγειρικά σκεύη; Πράγματα που πηγαίνουν στο τραπέζι (Q)

Για να βάζεις πράγματα (πάνω, μέσα); Βάλε (υλικά, πράγματα) πάνω τους (Q)

Χρησιμοποιούνται σε (γεύματα, πρωινό, μεσημεριανό, βραδινό) (Q)
Ίδιο σχήμα; Στρογγυλά; Κυκλικά

Φτιαγμένα από (γυαλί, πορσελάνη, πλαστικό, μέταλλο, ξύλο);
Εύθραυστα

0 βαθμοί

Πράγματα στην κουζίνα (Q)

Πράγματα που (πλένεις, καθαρίζεις) (Q)

Φαγητό; Τρώω (Q)

Παιχνίδια; Πράγματα με τα οποία παίζεις (Q)

16. Τα αυτοκίνητα (αμάξια) και τα φορτηγά είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Οχήματα; Αυτοκίνητα

Μεταφορά

Πράγματα τα οποία (οδηγείς, κατευθύνεις) για να πας σε (μέρη, σχολείο, δουλειά, μαγαζιά)

Πράγματα τα οποία σε (πάνε, μεταφέρουν) σε (μέρη, σχολείο, δουλειά, μαγαζιά)

Μηχανές που χρησιμοποιούν βενζίνη

Μηχανές που (οδηγείς)

1 βαθμός

Πράγματα τα οποία (οδηγείς, κατευθύνεις); Τα (κατευθύνεις);
(Q)

Πράγματα με (μηχανές, λάστιχα, φρένα, τιμόνια, κόρνες, βενζίνη, λάδι)

Πράγματα με τα οποία πηγαίνεις κάπου (Q)

Μεταφέρουν (ανθρώπους, πράγματα) (Q)

Μηχανήματα; Μηχανικά (Q)

Πράγματα τα οποία (προχωράνε, μετακινούνται, κυλάνε/ τσουλάνε, είναι κινητά/ ταχυκίνητα)

Φτιαγμένα από (μέταλλο, πλαστικό)

Στο(ν) (δρόμο, αυτοκινητόδρομο)

0 βαθμοί

Πράγματα που χαλάνε; Πράγματα που τα (φτιάχνουμε, επισκευάζουμε) (Q)

Πράγματα στα οποία κάθεται μέσα (Q)

Παιχνίδια; Πράγματα με τα οποία παίζεις (Q)

Μεγάλα; Μικρά; Ίδιο (μέγεθος, σχήμα)

17. Τα αυτιά και οι μύτες είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Μέρη του (προσώπου, κεφαλιού);
Πάνω στο/ Συνδεδεμένα με το
(κεφάλι, πρόσωπό) σου

Μέρη που μας λένε σχετικά (με το
τι συμβαίνει γύρω μας, τις
συναναστροφές μας)

Χρησιμοποιούνται για τις
αισθήσεις; Αισθητήρια όργανα

Μέρη που μας λένε (διάφορα,
ανοησίες, πληροφορίες)

1 βαθμός

Μέρη του σώματός σου; Πάνω/
Συνδεδεμένα με το σώμα σου (Q)

(Πάνω σε, συνδεδεμένα με, μέρη
των) ανθρώπους, -ων (Q)

Έχουν (δέρμα, μαλλιά, αίμα,
κόκαλα)

Μέρη που χρησιμοποιείς

Μέρη που έχουν (τρύπες, διάφορα
πράγματα, δαχτυλίδια, υγρές
ουσίες) μέσα τους

0 βαθμοί

Ακοή και όσφρησης; Να ακούς και
να μυρίζεις (Q)

Για ν' ακούς με αυτά; Για να
μυρίζεις με αυτά

Μέρη που (καθαρίζεις, πλένεις)

Κολλώδη; Βρωμερά

18. Η βροχή και το χιόνι είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Φτιαγμένα από νερό; Πράγματα που έχουν νερό

Φυσικά φαινόμενα που δίνουν νερό σε (φυτά, δέντρα, ωκεανούς)

Καιρός

1 βαθμός

Βροχερά; Υγρά (Q)

Εποχές (Q)

Πράγματα που τα βρίσκουμε έξω; Φύση; Φυσικά φαινόμενα (Q)

Πράγματα που (πέφτουν, προέρχονται) από (τον ουρανό, τα σύννεφα) (Q)

Περίοδοι που φοράς (παλτά, μπότες, ζακέτες); Περίοδοι που χρησιμοποιείς ομπρέλα

Περίοδοι που δεν μπορείς να πας (έξω, στο σχολείο)

0 βαθμοί

Φτιαγμένα από βροχή (Q)

Λιώνουν; Εξαφανίζονται; Εξατμίζονται; Παγώνουν; Γίνονται πάγος (Q)

Καλά για (τα λουλούδια, φυτά) (Q)

Ίδιο χρώμα; Άσπρο; Καθαρό

Το χειμώνα; Κρύο

Διασκεδαστικό να παίζεις μ' αυτά

19. Τα κουμπιά και τα φερμουάρ είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Πράγματα τα οποία (κρατάς, δένεις, διατηρείς, κλείνεις, κλείνουν πράγματα μαζί)

Πράγματα που (κρατάνε, δένουν, διατηρούν, κλείνουν τα ρούχα (μαζί, κλειστά)

Πράγματα που ανοίγουν και κλείνουν

Πράγματα που συγκρατούν πάνω σου τα (ρούχα, παντελόνια, παλτό, φόρεμα)

Πράγματα που κλείνουν/ σφίγγουν/ δένουν

1 βαθμός

Πάνω στα (ρούχα, πουκάμισα, ζακέτες, τζιν, κλπ.); (Πάνω σε, Για, Μέρος των) ρούχα, -ων (Q)

Πράγματα που σε βοηθάνε (να ντυθείς, να φορέσεις ρούχα) (Q)

Ραμμένα σε (ρούχα, πουκάμισα, παντελόνια, παλτά, φορέματα)

Φτιαγμένα από (μέταλλο, πλαστικό)

0 βαθμοί

Πράγματα που (σε κρατάνε ζεστό, σε κουμπώνουν) (Q)

Πράγματα που (βάζεις, φοράς) (Q)

Πράγματα που (καλύπτουν, κρύβουν) (το σώμα, τα εσώρουχά) σου

Πράγματα που χρησιμοποιείς με τα χέρια σου (Q)

20. Ο χαρούμενος και ο λυπημένος είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Συναισθήματα; Αισθήματα

(Όπως, Το, Πως) νιώθεις

Νιώθεις χαρούμενος και λυπημένος

1 βαθμός

Πρόσωπα; πρόσωπα που κάνει
[Παριστάνει ένα χαρούμενο και ένα
λυπημένο πρόσωπο]

Εκφράσεις; Στάσεις; Συνθήκες (Q)

Όψεις; Σημάδια (Q)

(Μέρος από, φαίνεται στο)
πρόσωπό σου

Τρόποι που (μπορεί να είναι/
ισχύουν, είναι)

Κομμάτια της (ζωής, του τρόπου
ζωής)

Τρόποι με τους οποίους μπορείς να
δρας; Πράξεις/ δράσεις (Q)

Φορές που (κλαίς, αγκαλιάζεσαι)

0 βαθμοί

Πράγματα που κάνεις με το στόμα
σου; Πράγματα που κάνεις (Q)

Μέρη που (μπορεί να είναι, είναι);
Μέρη στο σώμα σου (Q)

[Παριστάνει ένα χαρούμενο ή
λυπημένο πρόσωπο] (Q)

Χαρούμενος; Νευριασμένος;
[Ονομάζει οποιοδήποτε
συναίσθημα]

21.Ο γλυκός και ο ξινός είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

(Αυτό, Κάτι) που δοκιμάζεις/
γεύεσαι; Δοκίμασέ τα; Έχουν
ωραία γεύση

Πως νιώθεις (στο στόμα στο, στη
γλώσσα σου)

Γεύσεις; Αρώματα γεύσεων/
Νοστιμιές

1 βαθμός

Πράγματα (μέσα, πάνω) στο
φαγητό;(Q)

Είδη φαγητού; Φαγητό; Πράγματα
που τρως (Q)

Σάλτσες (Q)

Μπαχαρικά; Πικάντικα (Q)

Πράγματα που κάνουν το στόμα
σου υγρό

Καλό; Νοστιμότατο

Κακό για τα δόντια σου

0 βαθμοί

Χυμώδη (Q)

Γλυκά; Ζαχαρώδη

Όχι καλά; Κακά για 'σε
να

Γλυκίσματα; Κεράσματα; Σνακ

22. Τα τραπέζια και οι καρέκλες είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Έπιπλα

1 βαθμός

Πράγματα που χρησιμοποιείς (για να φας, για το φαγητό); Πράγματα που χρησιμοποιείς για (πρωινό, μεσημεριανό, βραδινό)

(Στην κουζίνα, στην τραπεζαρία, στο σπουδαστήριο/ γραφείο); Στο σχολείο, στο σπίτι, στη δουλειά, στο γραφείο

Πράγματα με (πόδια, τέσσερα πόδια)

Φτιαγμένα από (ξύλο, πλαστικό, μέταλλο, δέντρα)

Βάζεις (πράγματα, αντικείμενα) πάνω τους; Πράγματα που βαστάνε πράγματα

Πράγματα που χρησιμοποιείς για (να διαβάσεις, να γράψεις, να κάνεις εργασίες στο σπίτι)

0 βαθμοί

Πράγματα που (χρησιμοποιείς, χρησιμοποιούν οι άλλοι) (Q)

Βάζεις (πιάτα, ρούχα, βιβλία) πάνω σ' αυτά (Q)

Χειροποίητα/ φτιαγμένα από άνθρωπο (Q)

Μέρη από ένα σετ τραπεζιού (Q)

Για να (κάθεσαι, στέκεσαι, σκαρφαλώνεις) πάνω σ' αυτά; Για να κάθεσαι

Νεκρό; Όχι ζωντανό

23. Ο βαρύς και ο ελαφρύς είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

Βάρη	Ποσότητες; Χωρητικότητες; Ζυγαριές
Πόσο (μεγάλος, βαρύς) είσαι σε (λίτρα, κιλά, ουγγιές)	Πόσο ζυγίζει (κάτι, εσύ)

1 βαθμός

Πόσο (πολύ, βαρύ) είναι κάτι (Q)	Πόσο δυνατό είναι κάτι; Δυνάμεις (Q)
Μεγέθη; Επίπεδα (Q)	Πράγματα που (κουβαλάς, σηκώνεις)

0 βαθμοί

Πράγματα που νιώθεις (Q)	Είδη (ρουχισμού, άσκησης, από ζακέτες)
Τα κουτιά είναι βαριά και ελαφριά	Μεγάλοι και μικροί; Χοντροί και λεπτοί

24. Το να είσαι κοιμισμένος και ξύπνιος είναι και τα δύο.....

2 βαθμοί

(Τρόποι που, πως) (ο εγκέφαλος, το μυαλό) μπορεί να είναι; Τι κάνει (ο εγκέφαλος, το μυαλό) σου

Πόσο άγρυπνος είσαι; Δραστηριότητα (επίπεδα, κύκλοι)

Καταστάσεις (του μυαλού, της συνείδησης)

1 βαθμός

Αισθήματα; Το πως νιώθεις (Q)

Πόσο (ξύπνιος, κοιμισμένος, κουρασμένος) είσαι (Q)

(Πως, τρόπος με τον οποίο) μπορούν να είναι/ φαίνονται τα μάτια; Πράγματα που μπορούν να κάνουν τα μάτια σου; Κοίτα στα μάτια τους (Q)

Ό, τι κάνεις κάθε μέρα; Μέρος της ζωής
Καταστάσεις που χρειάζεσαι για να ζήσεις

0 βαθμοί

Τρόποι που μπορεί να νιώθεις (Q)

Καλά για 'σένα

Πράγματα που μπορείς να κάνεις στο κρεβάτι; Ότι κάνεις (τη νύχτα, το πρωί)

ΗΛΙΚΙΕΣ 2:6-3:11

1. Δεικτικό Λεξιλόγιο

Το παιδί κοιτά μια ομάδα από τέσσερις εικόνες και δείχνει εκείνη που του διαβάζει φωναχτά ο εξεταστής.

Υλικό

Εγχειρίδιο χορήγησης και βαθμολογίας

Φόρμα καταγραφής

Βιβλίο Ερεθισμάτων

Έναρξη

Ηλικίες 2-3: Αντικείμενο 1

Ηλικίες 4-5: Αντικείμενο 6

Ηλικίες 6-7: Αντικείμενο 16

Αντίστροφα

Εάν ένα παιδί δεν συγκεντρώσει την τέλεια βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που δίνονται, εφαρμόστε τα προηγούμενα αντικείμενα σε αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να αποκτήσει άριστες βαθμολογίες σε δύο διαδοχικά αντικείμενα.

Διακοπή

Διακόψτε μετά από 5 διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα.

Βαθμολογία

- Κυκλώστε τις απαντήσεις του παιδιού στην Φόρμα Καταγραφής. Οι σωστές απαντήσεις τυπώνονται με κόκκινο.
- Εάν το παιδί δεν απαντήσει ή δείχνει ότι δεν ξέρει την απάντηση, κυκλώστε το DN στην Φόρμα Καταγραφής.
- Βαθμολογήστε με 1 τις σωστές απαντήσεις και με 0 τις λανθασμένες ή αυτές που δεν απαντήθηκαν μέσα σε περίπου 30 δευτερόλεπτα.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας

Χορήγηση Αντικειμένων

Τοποθετήστε το Βιβλίο Ερεθισμάτων 1 με το σπирάλ προς το παιδί. Προχωρήστε στο ηλικιακά κατάλληλο αντικείμενο.

2-3

Αντικείμενο 1. Πόδι

Γυρίστε στο Αντικείμενο 1 της δοκιμασίας Ανοιχτό Λεξιλόγιο. Πείτε,

Δείξε μου το πόδι

Σωστή απάντηση (Απάντηση 2): Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος απάντηση (ή καμία ανταπόκριση): Δείξτε το πόδι και πείτε,

Αυτό είναι το πόδι

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 2-38

Γυρίστε στο κατάλληλο αντικείμενο.

Διαβάστε στο παιδί κάθε αντικείμενο κατά λέξη.

Μπορείτε να επαναλάβετε το αντικείμενο όσο συχνά είναι απαραίτητο κατά την διάρκεια χορήγησης της δοκιμασίας.

Εάν το παιδί δεν απαντήσει στο αντικείμενο μέσα σε περίπου 30 δευτερόλεπτα βαθμολογείται με 0. Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Σωστές Απαντήσεις

2 Δείξε μου την Κούπα .	3
3 Δείξε μου την Κούκλα .	4
4 Δείξε μου την Καμηλοπάρδαλη .	1
5 Δείξε μου το Σαλιγκάρι .	3
6 Δείξε μου την Βροχή .	2
7 Δείξε μου την Πεταλούδα .	2
8 Δείξε μου την Τοστιέρα .	2
9 Δείξε μου τον Πίνακα .	4
10 Δείξε μου το Τρίγωνο .	1
11 Δείξε μου το Ποδόσφαιρο .	4
12 Δείξε μου τον Ξαπλωμένο .	1
13 Δείξε μου αυτόν που Κλωτσάει .	3
14 Δείξε μου αυτόν που Κουβαλάει .	1
15 Δείξε μου αυτόν που Ανακατεύει .	4
16 Δείξε μου την Λάμπα .	4
17 Δείξε μου την Ηλεκτρική σκούπα .	1
18 Δείξε μου την Κατσαρή ουρά .	3
19 Δείξε μου αυτόν που Πληρώνει .	1
20 Δείξε μου το Συρτάρι .	2
21 Δείξε μου το Τηλεσκόπιο .	4

22. Δείξε μου τα Πατίνια .	1
23. Δείξε μου το πουλί που είναι κάτω από το δέντρο	Μπλε
24. Δείξε μου την Έρημο .	2
25. Δείξε μου το Γύρω-γύρω .	4
26. Δείξε μου αυτόν που Ισορροπεί .	4
27. Δείξε μου αυτόν που Σκύβει .	3
28. Δείξε μου τον Καλοντυμένο .	3
29. Δείξε μου τον Μαλλιαρό .	2
30. Δείξε μου την Μπουλντόζα .	2
31. Δείξε μου το Φαγωμένο .	4
32. Δείξε μου τον Κύλινδρο .	3
33. Δείξε μου το Καβαλέτο (ζωγράφου).	1
34. Δείξε μου τον Καμαρωτό .	4
35. Δείξε μου το Σφιχτό .	2
36. Δείξε μου το Παράλληλο .	2
37. Δείξε μου το Οριζόντιο .	3
38. Δείξε μου το Ισοδύναμο .	2

2. Τετράγωνα Σχεδιασμού

Ενώ παρατηρεί ένα κατασκευασμένο μοντέλο ή μια εικόνα στο Βιβλίο Ερεθισμάτων, το παιδί χρησιμοποιεί μονόχρωμα ή δίχρωμα τετράγωνα για να ξαναφτιάξει το σχέδιο μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό όριο.

Υλικό

Εγχειρίδιο χορήγησης και βαθμολογίας

Φόρμα καταγραφής

Βιβλίο Ερεθισμάτων

Τετράγωνα Σχεδιασμού

Χρονόμετρο

Έναρξη

Ηλικίες 2-3: Αντικείμενο 1

Διακοπή

Διακόψτε μετά από 3 διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα.

Χρόνος

Η ακρίβεια στο χρόνο είναι απαραίτητη. Το χρονικό όριο για κάθε αντικείμενο παρουσιάζεται σε αυτό το Εγχειρίδιο και στην Φόρμα Καταγραφής. Ξεκινήστε τον χρόνο για κάθε αντικείμενο αφού πείτε και την τελευταία λέξη από τις οδηγίες. Σταματήστε το χρόνο όταν το παιδί ολοκληρώσει το αντικείμενο η είναι σαφές από τις λέξεις του παιδιού ή από τις χειρονομίες του ότι έχει τελειώσει. Εάν αν δεν είστε σίγουρος, ρωτήστε το παιδί αν έχει τελειώσει. Προς όφελος της έκθεσης, δώστε λίγα επιπρόσθετα δευτερόλεπτα ακόμη στο παιδί εάν αυτό κοντεύει να τελειώσει όταν ο χρόνος λήξει. Ωστόσο, δεν ανταμείβετε με μονάδες για την σωστή ολοκλήρωση του σχεδίου μετά την λήξη του χρόνου.

Γενικές οδηγίες

- Βεβαιωθείτε ότι το παιδί κάθεται κοιτώντας ευθεία από την άκρη του τραπεζιού.
- Τα τετράγωνα σχεδιασμού απεικονίζονται στην Φόρμα Καταγραφής και στο Εγχειρίδιο τα οποία είναι από την δική σας(του εξεταστή) οπτική γωνία (ανάποδα).
- Ο αριθμός και τα χρώματα των τετραγώνων που χρειάζονται για κάθε αντικείμενο είναι σημειωμένα στην στήλη Απαιτούμενα Τετράγωνα στην Φόρμα Καταγραφής.
- Τα αντικείμενα 1-3 είναι αντικείμενα σε στοίβα. Τα αντικείμενα 4-20 είναι επίπεδα αντικείμενα.
- Τα αντικείμενα 1-10 χρειάζονται τετράγωνα του ενός χρώματος (κόκκινο ή άσπρο) τα αντικείμενα 11-20 τετράγωνα δυο χρωμάτων (κόκκινο και άσπρο).
- Αφαιρέστε όλα τα περιττά τετράγωνα από το οπτικό πεδίο του παιδιού μετά από την χορήγηση κάθε αντικειμένου.

Απλές διαδικασίες παρουσίασης

- Τα αντικείμενα παρουσιάζονται σαν κατασκευασμένα μοντέλα μπροστά στο παιδί ή σαν απεικονισμένα σχέδια στο Βιβλίο Ερεθισμάτων 1. Η μέθοδος παρουσίασης (μοντέλο ή εικόνα) περιλαμβάνεται στην στήλη Μέθοδος Παρουσίασης στην Φόρμα Καταγραφής.
 - Τα αντικείμενα 1-12 παρουσιάζονται σαν μοντέλα που κατασκευάζετε για το παιδί. Αφήστε το μοντέλο άθικτο αφού το κατασκευάσετε.
 - Το αντικείμενο 13 αρχικά παρουσιάζεται σαν μοντέλο το οποίο κατασκευάζετε εσείς από το εικονιζόμενο σχέδιο του Βιβλίου Ερεθισμάτων. Έπειτα το μοντέλο αποσυναρμολογείται και το παιδί κατασκευάζει το σχέδιο ακολουθώντας την εικόνα που παρουσιάζεται στο Βιβλίο Ερεθισμάτων.
 - Τα αντικείμενα 14-20 παρουσιάζονται στο παιδί σαν εικόνα από το Βιβλίο Ερεθισμάτων 1.

- Για τα αντικείμενα με τα τετράγωνα των δυο χρωμάτων (Αντικείμενα 11-20), παρουσιάστε τα τετράγωνα με την πληθώρα των επιφανιών προς τα πάνω. Μόνο ένα τετράγωνο πρέπει να έχει και την κόκκινη και την άσπρη πλευρά προς τα πάνω.
- Διευκρινίστε τις οδηγίες σας δείχνοντας είτε το μοντέλο είτε την εικόνα από το Βιβλίο Ερεθισμάτων όσο μιλάτε στο παιδί.
- Αφού δείξετε την κατασκευή του σχεδίου, να εξηγήτε πάντα την κατασκευή δυνατά.. Χρησιμοποιήστε φράσεις όπως

Βάζω ένα κόκκινο τετράγωνο εδώ και ένα άλλο κόκκινο εδώ.

και

Εδώ θα χρησιμοποιήσω ένα κόκκινο-και-άσπρο τετράγωνο.

- Αφού έχετε τελειώσει την επίδειξη και την κατασκευή των αντικειμένων τα οποία χρειάζεται το παιδί για να δουλέψει από το μοντέλο ή την εικόνα, μετακινήστε το έτοιμο αντικείμενο ή το Βιβλίο Ερεθισμάτων σε απόσταση περίπου 7 ίντσες από την άκρη του τραπεζιού που βρίσκεται το παιδί.
- Αν το παιδί είναι δεξιόχειρας βάλτε το μοντέλο ή το Βιβλίο Ερεθισμάτων ελαφρώς αριστερά και κάθετα με το σώμα του παιδιού. Αν το παιδί είναι αριστερόχειρας βάλτε τα υλικά ελαφρώς δεξιά του παιδιού. Εάν η προτίμηση χεριού δεν είναι εμφανής κατά την διάρκεια του τεστ βάλτε τα υλικά κατευθείαν μπροστά στο παιδί περίπου 18 εκατοστά από την άκρη του τραπεζιού που βρίσκεται το παιδί.

Το σχήμα 3.1 απεικονίζει την κατάλληλη τοποθέτηση του μοντέλου ή του Βιβλίου Ερεθισμάτων.

Διόρθωση λαθών

- Οποιαδήποτε ευδιάκριτη περιστροφή των 30 μοιρών ή παραπάνω, θεωρείται λάθος.
- Παραδείγματα μοιρών περιστροφής και λάθη περιστροφής παρουσιάζονται στο σχήμα 3.2.
- Δυο διορθώσεις περιστροφής μπορούν να γίνουν κατά την διάρκεια της χορήγησης του τεστ μια στο Μέρος Α και μια στο Μέρος Β. Σημειώστε ότι η περιστροφή και τα λάθη αντιστροφής δεν τιμωρούνται στα αντικείμενα 1-10.
- Διορθώστε την λάθος περιστροφή , περιστρέφοντας τα τετράγωνα στην σωστή πλευρά και πείτε,

Δες γίνεται με αυτό τον τρόπο.

Συνεχίστε την χορήγηση του τεστ ανάλογα.

- Για όλες τις κατασκευές που περιστρέφονται, θα πρέπει να αναφέρονται στην Φόρμα Καταγραφής οι μοίρες της περιστροφής με βέλος και ο αριθμός των μοιρών, όπως φαίνεται παρακάτω.
- Στα αντικείμενα 11-20 μπορεί το παιδί ενίοτε να προσπαθήσει να αντιγράψει το μοντέλο του εξεταστή ακριβώς. Εάν το παιδί προσπαθήσει να αντιγράψει τις πλευρές του μοντέλου δείξτε την πάνω επιφάνεια και πείτε,

Μόνο η κορυφή των τετραγώνων πρέπει να είναι ίδια

Αφήστε το παιδί να συνεχίσει να δουλεύει μέχρι ο χρόνος να λήξει.

Βαθμολογία

- Καταγράψτε την ολοκλήρωση του χρόνου σε δευτερόλεπτα για κάθε αντικείμενο. Αντικείμενα τα οποία ολοκληρώνονται μετά την λήξη του χρόνου βαθμολογούνται με 0.
- Κυκλώστε το Υ στην στήλη Σωστός Σχεδιασμός για να δείξετε ότι η κατασκευή του σχεδίου από το παιδί είναι σωστή. Κυκλώστε το Ν στην στήλη Σωστός Σχεδιασμός για να δείξετε ότι η κατασκευή του σχεδίου από το παιδί είναι λανθασμένη.
- Έχετε την δυνατότητα να καταγράψετε την λανθασμένη κατασκευή του παιδιού στο κενό πλέγμα της στήλης Λανθασμένος Σχεδιασμός στην Φόρμα Καταγραφής. Σκιάστε το πλέγμα ώστε να ταιριάζει με το σχέδιο του παιδιού μέσα στο χρόνο από την δικιά σας οπτική γωνία. Για την σωστή κατασκευή μπορείτε να βάλετε ένα τικ μέσα στο πλέγμα όπως δείχνει η εικόνα παρακάτω.

Περιστροφή και αναστροφή του σχεδίου

Μέρος Α

- Επειδή τα μικρά παιδιά αντιμετωπίζουν δυσκολίες αναγνώρισης περιστροφής και αναστροφής των σχεδίων, δεν δίνονται βαθμοί για την περιστροφή (ακόμα και αν πρόκειται για ολοκληρωτική αναστροφή) κρίνετε σαν λάθος. Παρ όλα αυτά οι περιστροφές που σημειώνονται για τα αντικείμενα 1-10 δεν φέρουν κυρώσεις.

Μέρος Β

- Για τα αντικείμενα 11-20 κάθε ευδιάκριτη περιστροφή των 30 μοιρών η και πάρα πάνω είναι λανθασμένη και βαθμολογείται με 0.

Κενά και αποκλίσεις μεταξύ των τετραγώνων

- Επειδή η ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας υστερεί της ανάπτυξης των γνωστικών ικανοτήτων οι αποκλίσεις μεταξύ τετραγώνων είναι λιγότερες ή ίσες με $\frac{1}{4}$ ίντσας (περίπου $\frac{1}{4}$ μήκος-πλάτος του τετραγώνου) και δεν τιμωρούνται. Μόνο εκείνα τα σχέδια με κενά ή αποκλίσεις μεγαλύτερες από $\frac{1}{4}$ της ίντσας βαθμολογούνται σαν λανθασμένα.
- Το σχήμα 3.3 απεικονίζει το κενό $\frac{1}{4}$ της ίντσας και τις αποκλίσεις μεταξύ των τετραγώνων. Σημειώστε ότι ένα μόνο σχέδιο μπορεί να έχει και αποκλίσεις και κενά μεταξύ των τετραγώνων του.

Αντικείμενα 1-6

- Βαθμολογήστε με 2 αν το παιδί κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρόνο στην Δοκιμή 1.
- Βαθμολογήστε με 1 αν το παιδί κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρόνο στην Δοκιμή 2.
- Βαθμολογήστε με 0 αν το παιδί δεν είναι σε θέση να κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρονικό περιθώριο και στην Δοκιμή 1 και στην Δοκιμή 2.

Αντικείμενα 7-20

- Βαθμολογήστε με 2 αν το παιδί κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρόνο.
- Βαθμολογήστε με 0 αν το παιδί δεν είναι σε θέση να κατασκευάσει το σχέδιο σωστά μέσα στο χρονικό περιθώριο.

Μέγιστο σύνολο πρώτης βαθμολογίας:40

ΜΕΡΟΣ Α ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

2-3

Αντικείμενο 1. Πύργος 2 Τετραγώνων (Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Δοκιμή 1

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Έλα να παίξουμε με τα τετράγωνα. Κοίταξε με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δοκιμή 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε,

Κοίτα με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογείστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο και διακόψτε αν το κριτήριο δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 2. Πύργος 3 τετραγώνων(χρονικό όριο 30 δευτερόλεπτα)

Δοκιμή 1

Βάλε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πες:

Κοιτά με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δοκιμή 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε:

Κοιτά με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογήστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο και διακόψτε αν το κριτήριο δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 3.Πυραμιδα (Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Δοκιμή 1

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε:

Κοιτά με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δοκιμή 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε,

Κοιτά με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογήστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο.

Λάθος κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 4-5 (Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Δοκιμή 1

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Κοιτά με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δοκιμή 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε:

Κοίτα με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογήστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο.

Λάθος κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 6 (Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Για τα παιδιά που ξεκινούν με αυτό το αντικείμενο πείτε,

Θα παίζουμε με τετράγωνα.

Δοκιμή 1

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Κοιτά με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο

Λάθος κατασκευή: Χορηγήστε την ΔΟΚΙΜΗ 2.

Δοκιμή 2

Αφήστε το μοντέλο άθικτο και πείτε,

Κοιτά με ξανά.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογήστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε,

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή:

- Αν το παιδί ξεκινάει με το Αντικείμενο 6, χορηγήστε προηγούμενα αντικείμενα με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να πετύχει τέλεια αποτελέσματα σε δυο διαδοχικά αντικείμενα.

Αν το παιδί έχει ξεκινήσει με το Αντικείμενο 1, προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος κατασκευή:

- Αν το παιδί ξεκινάει με το Αντικείμενο 6, χορηγήστε προηγούμενα αντικείμενα με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να πετύχει τέλεια αποτελέσματα σε δυο διαδοχικά αντικείμενα.

Αν το παιδί έχει ξεκινήσει με το Αντικείμενο 1, προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 7 (Χρονικό Όριο 30 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Κοιτά με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 30 δευτερόλεπτα.

Σωστή κατασκευή: Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο.

Λάθος κατασκευή:

- Αν το παιδί ξεκινάει με το Αντικείμενο 6, χορηγήστε προηγούμενα αντικείμενα με αντίστροφη σειρά μέχρι το παιδί να πετύχει τέλεια αποτελέσματα σε δυο διαδοχικά αντικείμενα.

Αν το παιδί έχει ξεκινήσει με το Αντικείμενο 1, προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 8-9 (Χρονικό Όριο 60 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε,

Κοιτά με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 60 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 10 (Χρονικό Όριο 60 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε:

Κοιτά με.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα τετράγωνα μπροστά στο παιδί, δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 60 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στην ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΔΥΟ ΧΡΩΜΑΤΩΝ στο ΜΕΡΟΣ Β και αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Μέρος Β: χορήγηση αντικειμένων

Εισαγωγή στα τετράγωνα δυο χρωμάτων

Βάλτε δυο κόκκινο-και-άσπρα τετράγωνα μπροστά στο παιδί.

Κρατήστε ψηλά ένα τετράγωνο ώστε το παιδί να μπορεί να το δει και πείτε,

Βλέπεις αυτά τα τετράγωνα; Κάποιες πλευρές τους έχουν κόκκινο χρώμα (δείξτε την κόκκινη πλευρά), κάποιες έχουν άσπρο χρώμα (δείξε την άσπρη πλευρά) και κάποιες (δείξτε την πλευρά που έχει κόκκινο και άσπρο χρώμα) έχουν κόκκινο(δείξε το κόκκινο μισό) και άσπρο (δείξε το άσπρο μισό) χρώμα.

Δείγμα Α

Βάλτε ένα τετράγωνο στο τραπέζι όπως φαίνεται στην εικόνα:

Δώστε ένα τετράγωνο στο παιδί και πείτε,

Βάλε το τετράγωνο όπως το δικό μου.

Σωστή θέση: Προχωρήστε στο Αντικείμενο 11.

Λάθος θέση: Δείξτε το τετράγωνό σας και πείτε,

Η λευκή πλευρά πρέπει να βρίσκεται πάνω σαν το δικό μου (δείξε το άσπρο μισό), και η κόκκινη πλευρά πρέπει να δείχνει κάτω (δείξτε το κόκκινο μισό). Γύρνα το τετράγωνο σου όπως το δικό μου.

Σωστή θέση: Προχωρήστε στο Αντικείμενο 11.

Λάθος θέση: Γυρίστε το τετράγωνο του παιδιού στην σωστή θέση και πείτε,

Δες γίνεται έτσι.

Χορηγήστε το ΔΕΙΓΜΑ Β

Δείγμα Β

Βάλτε ένα τετράγωνο στο τραπέζι όπως φαίνεται στην εικόνα:

Δώστε ένα τετράγωνο στο παιδί και πείτε:

Βάλε το τετράγωνο όπως το δικό μου.

Σωστή θέση: Προχωρήστε στο Αντικείμενο 11.

Λάθος θέση: Δείξτε το τετράγωνό σας και πείτε,

Η κόκκινη πλευρά πρέπει να βρίσκεται πάνω, σαν το δικό μου (δείξτε το κόκκινο μισό), και η άσπρη πλευρά πρέπει να δείχνει κάτω (δείξτε το άσπρο μισό). Γύρνα το τετράγωνο σου όπως το δικό μου.

Σωστή θέση: Προχωρήστε στο Αντικείμενο 11.

Λάθος θέση: Γυρίστε το τετράγωνο του παιδιού στην σωστή θέση και πείτε,

Δες γίνεται έτσι.

Προχωρήστε στο ANTIKEIMENO 11

Αντικείμενο 11-12 (Χρονικό Όριο 60 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί και πείτε:

Κοιτά με.

Χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα του παιδιού, συναρμολογείστε αργά το σχέδιο όπως περιγράφεται στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά.

Αποσυναρμολογήστε την κατασκευή και τοποθετήστε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Δείξτε το μοντέλο και πείτε:

Τώρα θα το φτιάξεις εσύ. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκινά!

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 60 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο 13 (Χρονικό Όριο 60 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα στο τραπέζι μπροστά σας.

Βάλτε την άκρη του σπιδάλ περιτυλίγματος από το Βιβλίο Ερεθισμάτων 1 μπροστά στο παιδί. Γυρίστε στο Αντικείμενο 13 της δοκιμασίας τετράγωνα σχεδιασμού και πείτε:

Κοίτα με θα φτιάξω ένα όπως στην εικόνα.

Συναρμολογήστε αργά το μοντέλο όπως περιγράφετε στην κατασκευή, μιλώντας δυνατά. Πείτε:

Κοίτα τα τετράγωνα μου (δείξτε το μοντέλο) φαίνονται ίδια με την εικόνα (δείξτε την εικόνα).

Αποσυναρμολογήστε το μοντέλο σας και βάλτε τα τετράγωνα μπροστά στο παιδί. Πείτε:

Τώρα θα φτιάξεις και εσύ ένα όπως στην εικόνα (δείξτε την εικόνα) κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκίνα.

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 60 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στο επόμενο αντικείμενο και διακόψτε αν το κριτήριο δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενα 14-20 (Χρονικό Όριο 90 δευτερόλεπτα)

Βάλτε τα κατάλληλα τετράγωνα μπροστά στο παιδί.

Γυρίστε στα κατάλληλα αντικείμενα του Βιβλίου Ερεθισμάτων 1 και πείτε:

Τώρα θα φτιάξεις ένα όπως αυτό. Κάνε το όσο πιο γρήγορα μπορείς και όταν τελειώσεις πες μου το. Ξεκίνα.

Ξεκινήστε το χρόνο και αφήστε 90 δευτερόλεπτα.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο αν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

3. Πληροφορίες

Για τα Αντικείμενα με Εικόνες, το παιδί απαντά στην ερώτηση επιλέγοντας μια εικόνα μεταξύ τεσσάρων επιλογών. Για τα Λεκτικά Αντικείμενα, το παιδί απαντά σε ερωτήσεις που αφορούν ένα ευρύ φάσμα γενικών γνώσεων.

Υλικό

Εγχειρίδιο βαθμολογίας και χορήγησης

Φόρμα Καταγραφής

Βιβλίο Ερεθισμάτων 1

Έναρξη

Ηλικίες 2-3: Αντικείμενο 1

Διακοπή

Διακόψτε μετά από 5 διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα.

Γενικές οδηγίες

- Για να χορηγήσετε τα αντικείμενα εικόνων τοποθετήστε το Βιβλίο Ερεθισμάτων μπροστά στο παιδί. Το παιδί δηλώνει την απάντησή του είτε δείχνοντας την απάντησή του, είτε λέγοντας τον αριθμό απάντησης που επέλεξε.
- Μετά την χορήγηση των αντικειμένων με εικόνες αφαιρέστε το Βιβλίο Ερεθισμάτων την οπτικό πεδίο του παιδιού.
- Μπορείτε να επαναλάβετε το αντικείμενο όσο συχνά χρειάζεται κατά την διάρκεια της χορήγησης της δοκιμασίας.
- Εάν η απάντηση του παιδιού δεν είναι σαφής ώστε να είναι άμεσα βαθμολογούμενη ή να ακολουθείται από (Q) στο δείγμα απαντήσεων πείτε,
Τι εννοείς; ή Πες μου περισσότερα γι αυτό.
- Κοινές απαντήσεις που απαιτούν ερώτημα σημειώνονται με (Q) στο δείγμα απαντήσεων. Όλες οι απαντήσεις που ακολουθούνται από (Q) πρέπει να ερωτούνται.
- Απαντήσεις που απαιτούν συγκεκριμένα ερωτήματα προσδιορίζονται με αστερίσκο (*)

Βαθμολογία

Αντικείμενα με Εικόνες

- Κυκλώστε τον αριθμό που αντιστοιχεί στην απάντηση του παιδιού για κάθε αντικείμενο στην Φόρμα Καταγραφής. Οι σωστές απαντήσεις τυπώνονται με κόκκινο.
- Αν το παιδί δεν απαντήσει ή αναφέρει ότι δεν γνωρίζει την απάντηση, κυκλώστε το DK στην Φόρμα Καταγραφής.
- Βαθμολογήστε με 1 τις σωστές απαντήσεις και με 0 τις λανθασμένες ή αυτές που δεν απαντήθηκαν μέσα σε περίπου 30 δευτερόλεπτα.

Λεκτικά Αντικείμενα

- Χρησιμοποιήστε το δείγμα απαντήσεων που υπάρχει για κάθε αντικείμενο για την διευκόλυνση της βαθμολογίας.
- Βαθμολογήστε με 1 τις σωστές απαντήσεις και με 0 τις λανθασμένες ή αυτές που δεν απαντήθηκαν μέσα σε περίπου 30 δευτερόλεπτα.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας:34 βαθμοί

Χορήγηση Αντικειμένων

2-3

Αντικείμενα Εικόνων

Αντικείμενο 1. Χάμπουργκερ

Ανοίξτε το Βιβλίο Ερεθισμάτων στο Αντικείμενο 1 στην δοκιμασία Πληροφορίες και πείτε:

Δείξε μου τι μπορείς να φας

Σωστή απάντηση (Απάντηση 3): Πείτε,

Σωστά, Ας δοκιμάσουμε ένα άλλο.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Λάθος απάντηση: Δείξτε το χάμπουργκερ και πείτε,

Αυτό είναι αυτό που μπορείς να φας.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Δεν παρέχεται περαιτέρω βοήθεια σε αυτή την δοκιμασία.

Αντικείμενα 2-6

Παρουσιάστε κάθε αντικείμενο στο Βιβλίο Ερεθισμάτων και δώστε την αντίστοιχη οδηγία. Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

Αντικείμενο	Οδηγίες	Σωστή Απάντηση
2.	Δείξε μου τι υπάρχει μέσα σε ένα μπάνιο.	4
3.	Δείξε μου από πού πίνουν τα μωρά.	2
4.	Δείξε μου τι κάνει νιάου.	1
5.	Δείξε μου τι ζει στο νερό.	2
6.	Δείξε μου με τι κόβεις.	3

Αφαιρέστε το Βιβλίο Ερεθισμάτων από το οπτικό πεδίο του παιδιού πριν προχωρήσετε στα Λεκτικά Αντικείμενα.

Λεκτικά Αντικείμενα

Αντικείμενα 7-34

Διαβάστε κάθε ερώτηση στο παιδί επί λέξη. Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν το κριτήριο λήξης δεν έχει τηρηθεί.

7. Δείξε μου την μύτη σου. Άγγιξέ την.

1 βαθμός

[Αγγίζει, ή διαφορετικά δείχνει την μύτη του ή του εξεταστή.]

0 βαθμούς

[Αγγίζει, ή διαφορετικά δείχνει διαφορετικό μέρος του σώματός του]

8. Δείξε μου τα γόνατά σου. Άγγιξέ τα.

1 βαθμός

[Αγγίζει, ή διαφορετικά δείχνει τα γόνατα του ή του εξεταστή.]

0 βαθμούς

[Αγγίζει, ή διαφορετικά δείχνει διαφορετικό μέρος του σώματός του]

***9. Πόσα αυτιά έχεις;**

1 βαθμός

[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει δύο]
[Δείχνει τα αυτιά του ή τα αυτιά του
εξεταστή]

0 βαθμούς

[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει
οποιαδήποτε άλλο αριθμό εκτός του
δυο.]

10. Τι χρώμα είναι το γρασίδι;

1 βαθμός

Πράσινο

[Δείχνει κάτι πράσινο]

0 βαθμούς

Καφέ; Κίτρινο (Q)*

[Λέει άλλα χρώματα εκτός από
πράσινο, καφέ ή κίτρινο]

*Αν το παιδί απαντήσει καφέ ή κίτρινο ρωτήστε: **Τι άλλο χρώμα θα μπορούσε να είναι το γρασίδι;**

11. Πόσων χρονών είσαι;

1 βαθμός

[Λεκτικά ή φυσικά (π.χ. με τα
δάχτυλα) δείχνει την σωστή ηλικία]

Θα είμαι (τριών, τεσσάρων, πέντε κτλ)
στα γενέθλια μου [Υποδεικνύει την
σωστή ηλικία στα επόμενα γενέθλια]

0 βαθμούς

[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει την λάθος
ηλικία]

12. Τι υπάρχει στο μπουκάλι;

1 βαθμός

Αναψυκτικό; Νερό; Χυμός; Γάλα;
Μπύρα [Όνομα ποτών σε μπουκάλι]

Βερνίκι Νυχιών, Άρωμα; Φάρμακο;
Λοσιόν [Ονόματα οποιασδήποτε
ουσίας σε μπουκάλι]

0 βαθμούς

Μαρμελάδα; Βούτυρο [οτιδήποτε
βρίσκετε σε βαζάκι ή δοχείο]

Καπάκι, πώμα, φελλός, καράβι;
γράμματα (Q)

13. (Ο εξεταστής δείχνει τον αντίχειρα.). Πως ονομάζεται αυτό το δάχτυλο

1 βαθμός

Αντίχειρας

0 βαθμούς

Μεγάλο δάχτυλο (Q) Χέρι, Νύχι

14. Με τι γράφουν οι άνθρωποι;

1 βαθμός

Με (μολύβι, στυλό, κραγιόν, κιμωλία,
μπογιές, πινέλο)

Με τα (χέρια τους, δάχτυλα)
[Δείχνει μηχανήμα γραφής]

Κομπιούτερ; Γραφομηχανή;
Πληκτρολόγιο [Δείχνει το στυλό ή το
μολύβι του εξεταστή]

0 βαθμούς

Χαρτί (Q)
Γράμματα (Q)

Στο σχολείο

15. Με τι κόβουν χαρτί οι άνθρωποι;

1 βαθμός

Ψαλίδι, Κοπίδι,

Μαχαίρι; Λεπίδι

0 βαθμοί

Κόβω; Κοπή;

[Δείχνει μηχανήμα κοπής] (Q)

Καρφί; Βίδα

16. Πόσα πόδια έχει ένα πουλί;

1 βαθμός

[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει δύο]

0 βαθμοί

[Λεκτικά ή φυσικά δείχνει
οποιοδήποτε αριθμό εκτός του δυο]

(Μακριά, Αδύνατα, Πουλιά) πόδια.

*17. Ονόμασε όλα τα χρώματα του ουράνιου τόξου.

(Το παιδί πρέπει να ονομάσει τρία χρώματα, δεν συμπεριλαμβάνονται το καφέ το μαύρο ή το άσπρο στο σκορ με 1 βαθμό)

1 βαθμός

[Δεκτά χρώματα είναι: Κόκκινο,
Πράσινο. Μπλε, Πορτοκαλί, Μωβ (ή
Βιολετί), Θαλασσί (ή Βαθύ μπλε), και
Ρόζε]

0 βαθμοί

[Λιγότερα από τα τρία δεκτά χρώματα]
(Q)*

Το ουράνιο τόξο εκεί ψηλά; Όμορφο
ουράνιο τόξο.

*Εάν το παιδί πει λιγότερα από τρία χρώματα, πείτε: **Πες μου περισσότερα χρώματα από το ουράνιο τόξο** πριν προσπαθήσει να πει τρία.

***18. Πες μου ονόματα από κάποια ζώα**

(Το παιδί πρέπει να πει τουλάχιστον τρία από τα δεκά ζώα για να βαθμολογηθεί με 1.)

1 βαθμός

[Δεκτή τύποι ζώων είναι τα θηλαστικά, ερπετά, αμφίβια, έντομα, ψάρια, άνθρωποι, ασπόνδυλα, και ζώα υπό εξαφάνιση]

0 βαθμοί

[Να πει λιγότερα από τα τρία δεκά ζώα]
Σποτ, Τζακ [Να δώσει ένα οικείο όνομα κατοικίδιου ή άλλου ζώου]

Μονόκερως; Δράκος; Αρκουδάκι
[Ονόματα από μυθικά ή πλασματικά ζώα]
[Αναπαραγωγή ήχων από ζώα]

*Αν το παιδί πει λιγότερα από τρία ζώα πείτε: Πες μου και άλλα είδη ζώων πριν προσπαθήσει να πει τρία

19. Τι χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για να είναι στεγνοί όταν βρέχει;

1 βαθμός

Ομπρέλα
Βάζουν ένα στρογγυλό πράγμα γύρω από το κεφάλι τους [Περιγράφει την ομπρέλα με δικά του λόγια]
Καπέλο; Κάλυμμα; Κουκούλα
Μπότες;
Πετσέτα; Εφημερίδα; Βιβλίο [ονομάζει άλλα αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μείνουμε στεγνοί.]

Αδιάβροχο; Μπουφάν, Παλτό, Πρέπει να μπούμε μέσα, Σπίτι; Σκεπή;
Αυτοκίνητο; Κτήριο

0 βαθμοί

[Αναπαριστά ότι κρατά ομπρέλα] (Q)

Ρούχα για κολύμπι; Μάσκα

Υαλοκαθαριστήρες; [Αναπαριστά τους υαλοκαθαριστήρες]

20. Τι φωτίζει στον ουρανό το βράδυ;

1 βαθμός

Αστέρια; Μεγάλη άρκτος [Ονομάζει κάποιον αστέρι ή αστερισμό]
Κομήτης; Μετεωρίτης; Αστεροειδής
Σύννεφα; Αστραπή
Αεροπλάνα; Πύραυλοι; Δορυφόροι
Φώτα; Φώτα του δρόμου

Φεγγάρι; Πλανήτες [Περιλαμβάνονται ονόματα από συγκεκριμένους πλανήτες]
Αερόστατα

0 βαθμοί

Χιόνι; Βροχή; Χαλάζι; Βροντή

Ήλιος

21. Ποιο ζώο μας δίνει το γάλα;

1 βαθμός

Αγελάδα; Κατσικά; Πρόβατο
[Όνομα οποιουδήποτε άλλου θηλαστικού]

Θηλαστικά; Οι μητέρες των ζώων
Μητέρες; Άνθρωποι;

0 βαθμοί

Μωρά, Ζώα

Ψάρι; Βάτραχος; Σαύρες

***22.Πες μου δυο πράγματα που έχουν τροχούς.**

(Το παιδί πρέπει να πει τουλάχιστον δυο τροχήλατα πράγματα για να βαθμολογηθεί με 1)

1 βαθμός

[Οι δεκτές απαντήσεις περιλαμβάνουν τροχήλατα αντικείμενα και άλλα όπως αυτοκίνητα, τρένα, αεροπλάνα, καρέκλες, βαλίτσες, ηλεκτρικές σκούπες, αναπηρικά καροτσάκια, ρυμούλκες σκαφών]

0 βαθμοί

[Ονομάζει λιγότερα από δυο δεκτά τροχήλατα αντικείμενα] (Q)* Πλοία

*Αν το παιδί πει μόνο ένα αντικείμενο, πείτε: **Πες μου ένα άλλο πράγμα που έχει ρόδες.**

23. Πες μου το όνομα από ένα λαχανικό.

1 βαθμός

Καρότα; Αρακάς; Μπρόκολο; Τομάτα;
Φασόλια; Πατάτες
[Ονομάζει οποιοδήποτε λαχανικό]

0 βαθμοί

Πατατάκια; Κέτσαπ; Πίκλες, Τουρσί
[Ονομάζει φαγητά το οποία κατά κύριο λόγο φτιάχνονται από λαχανικά]
(Q)
Τοστ, σάντουιτς, χάμπουργκερ
[Ονομάζει οποιοδήποτε άλλο φαγητό]

Πορτοκάλι; Φράουλα; Μήλο;
Μπανάνα; Αχλάδι; Κεράσι [Ονομάζει οποιοδήποτε άλλο φρούτο
Τα τρώμε; Φαγητό; Καλό για την υγεία μας

***24. Τι βάζουμε πάνω στο γράμμα πριν το στείλουμε;**

1 βαθμός

Γραμματόσημο; Διεύθυνση; Αριθμό σπιτιού; Ταχυδρομικό κώδικα; Φάκελο Ευχαριστώ; Αγαπητός-η; [Ονομάζει κοινές φράσεις που μπαίνουν σε ένα γράμμα]

Όνομα; Υπογραφή
Λέξεις, Γραφή; Το γράφουμε;
Γράφουμε κάτι πρώτα

0 βαθμοί

Μια ετικέτα(Q)*
Α;Γ;1;2
Χαρτί
Το ανοίγεις, το στέλνεις

Γράμματα; Αριθμούς;
Γραμματοκιβώτιο; Ταχυδρόμος,
Χρήματα

*Αν το παιδί απαντήσει: *ετικέτα*; ρωτήστε, **Τι άλλο βάζουμε πάνω στο γράμμα πριν το στείλουμε;**

25. Τι μέρα είναι μετά το Σάββατο;

1 βαθμός

Κυριακή

0 βαθμοί

Ημέρα ανάπαυσης; Σάββατο;
Εκκλησία(Q) Αύριο; Χθες

[Ονομάζει οποιαδήποτε άλλη μέρα]
Πρωί; Ημέρα για σχολείο; Σχολείο

26. Τι χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για να μασήσουν το φαγητό τους;

1 βαθμός

Δόντια; Στόμα; Σαγόνια
Γλώσσα; Ούλα [Πρέπει να έχουμε]

[Δείχνει το στόμα ή τα δόντια]

0 βαθμούς

Τσίχλα(Q)
Τσιχλόφουσκα

Πιρούνι; Κουτάλι; Μαχαίρι; Πιάτο

27. Από τι φτιάχνονται τα παπούτσια;

1 βαθμός

Δέρμα; Δέρμα ζώου; Πλαστικό;
Καουτσούκ; Ξύλο
Μπρούτζο; Χρυσό; Ασήμι

Πανί, Ύφασμα; Υλικά;
Βαμβάκι; Καμβά
Γυαλί; Ρουμπίνια

0 βαθμοί

Κουμπί; Αγκράφες; Κορδόνια;
Δαντέλες; Χαρτί; Τσιμέντο; Χαλί;
Δέντρα

Νήμα; Κορδόνι; (Q)
Γέμιση; Χνούδι

*28. Πόσες μέρες έχει η εβδομάδα;

1 βαθμός

Επτά

[Ονομάζει και τις επτά μέρες της
εβδομάδας]

0 βαθμοί

Πέντε; [Ονομάζει πέντε μέρες της
εβδομάδας] (Q)*
[Λέει οποιοδήποτε άλλο αριθμό από 7
ή 5]

[Ονομάζει λιγότερες από τις επτά
μέρες της εβδομάδας]

Αν το παιδί πει: πέντε ή ονομάσει πέντε μέρες της εβδομάδας, ρωτήστε,
Πόσες μέρες έχει η εβδομάδα;

***29. Από τι φτιάχνετε το ψωμί;**

1 βαθμός

Αλεύρι; Σιτάρι; Καλαμπόκι
Δημητριακά

Προζύμη

0 βαθμούς

Μείγμα ψωμιού, Ζύμη(Q)
Ψίχουλα; Κόρα; Φρυγανιά;

Φούρνος; Εργοστάσιο; Κουζίνα;
Φούρνο μικροκυμάτων; Μέλι; Ζάχαρη;
Νερό; Αυγό
Καρότα [Ονομάζει οποιοδήποτε
φρούτο ή λαχανικό]

*Αν το παιδί απαντήσει, *μείγμα ψωμιού ή ζύμη*, πείτε, **Από τι φτιάχνετε η ζύμη;**

***30. Ποιες είναι οι τέσσερις εποχές του έτους;**

1 βαθμός

Καλοκαίρι, φθινόπωρο, χειμώνας,
άνοιξη [σε οποιαδήποτε σειρά]

0 βαθμοί

[Ονομάζει λιγότερες από τέσσερις
εποχές] (Q)*
(Κρύο, Βροχή, Ζέστη)
[Ονομάζει τον καιρό κάθε εποχής]
[Ονομάζει της εποχές των αθλημάτων]

Εποχή (Ποδοσφαίρου, Μπάσκετ)

Εποχές (Χριστούγεννα, Πάσχα)

Εποχή του (ζαρκαδιού) [Ονομάζει της
περιόδους κυνηγιού]

*Αν το παιδί πει λιγότερες από τέσσερις εποχές πείτε,

**Πες μου και άλλες εποχές του έτους πριν προσπαθήσει να πει και τις τέσσερις
εποχές.**

31. Ποιο είναι το αντίθετο του Νότια;

1 βαθμός

Βόρεια; Νότιος Πόλος
Πάνω

[Δείχνει προς τα επάνω ή βόρεια]

0 βαθμοί

Δύση; Ανατολή
Στο σπίτι του Άγιου Βασίλη

[Δείχνει μια άλλη κατεύθυνση εκτός
του Νότια ή προς τα επάνω]

32. Τι φτιάχνουμε με το γάλα;

(Το παιδί πρέπει να πει τουλάχιστον δυο δεκτά γαλακτοκομικά προϊόντα για να βαθμολογηθεί με 1.)

1 βαθμός

[Τα δεκτά γαλακτοκομικά προϊόντα περιλαμβάνουν (μεταξύ άλλων):
βούτυρο, τυρί, κρέμα γάλακτος,
γιαούρτι, παγωτό, βούτυρο γάλακτος

0 βαθμοί

[Ονομάζει λιγότερα από δυο δεκτά
γαλακτοκομικά προϊόντα] (Q)
Ψωμί; Μπισκότα; Κέικ; Δημητριακά
[Ονομάζει τροφές που έχουν το γάλα
ως δευτερεύον συστατικό]

Μιλκσεικ; Σοκολάτα; (Q)
Σοκολατούχο γάλα, γάλα με φράουλα

*Αν το παιδί πει μόνο ένα από τα δεκτά γαλακτοκομικά προϊόντα, πείτε,
Πες μου και άλλες τροφές που φτιάχνονται από το γάλα.

33. Ποιος ο μεγαλύτερος ωκεανός του κόσμου;

1 βαθμός

Ειρηνικός

0 βαθμοί

Ατλαντικός; Ινδικός; [Ονομάζει
οποιοδήποτε άλλο ωκεανό]

Παραλία; Θάλασσα; Λίμνη; Νερό

34. Πού δύει ο ήλιος;

1 βαθμός

Δύση

[Δείχνει στην δύση]

0 βαθμούς

[Δείχνει σε άλλη κατεύθυνση εκτός
της δύσης] (Q)*
Στον ουρανό (Q)
Το βράδυ, το απόγευμα

Πίσω από τα βουνά; Πέρα από τον
ωκεανό; Πέρα από τον ορίζοντα(Q)*
Βόρεια, Νότια, Ανατολικά
Πίσω από τα σύννεφα, το φεγγάρι, τα
αστέρια

*Αν το παιδί δείξει ή αναφέρει μια γενική κατεύθυνση, πείτε, **Ναι αλλά ποια κατεύθυνση είναι αυτή;**

4. Συναρμολόγηση Αντικειμένων

Δίνονται στο παιδί κομμάτια ενός πάζλ σε συγκεκριμένη θέση και του ζητάμε να τα ενώσει έτσι ώστε να σχηματίσει ένα σύνολο με νόημα μέσα σε 90 δευτερόλεπτα.

Υλικό

Εγχειρίδιο Χορήγησης και Βαθμολογίας

Φόρμα Καταγραφής

14 πάζλ στο φάκελο Συναρμολόγησης Αντικειμένων

Χρονόμετρο

Έναρξη

Ηλικίες 2-3: Αντικείμενο 1

Ηλικίες 4-5: Αντικείμενο 3

Ηλικίες 6-7: Αντικείμενο 8

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Αν ένα παιδί ηλικίας από 4 έως 7 ετών δεν συναρμολογήσει τέλεια κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που δίνονται, χορηγήστε τα προηγούμενα αντικείμενα με **αντίστροφη** σειρά μέχρι το παιδί να αποκτήσει την τέλεια βαθμολογία σε δύο διαδοχικά αντικείμενα.

Διακοπή

Σταματήστε έπειτα από 3 διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα.

Χρόνος

Η ακρίβεια στο χρόνο είναι απαραίτητη. Το χρονικό όριο για το κάθε αντικείμενο είναι 90 δευτερόλεπτα.

Ξεκινήστε τη χρονομέτρηση για το κάθε αντικείμενο από τη στιγμή που θα πείτε την τελευταία λέξη των οδηγιών. Σταματήστε τη χρονομέτρηση όταν το παιδί ολοκληρώσει το αντικείμενο ή είναι ξεκάθαρο από τα λεγόμενα ή τις χειρονομίες του παιδιού ότι έχει τελειώσει. Αν δεν είναι ξεκάθαρο ρωτήστε το παιδί αν έχει τελειώσει να εργάζεται.

Προς όφελος της έκθεσης, δώστε λίγα επιπρόσθετα δευτερόλεπτα ακόμη στο παιδί εάν αυτό κοντεύει να τελειώσει όταν ο χρόνος λήξει. Σε τέτοιες περιπτώσεις, βαθμολογείται θετικά μόνο για τις συνδέσεις που είναι πετυχημένες στο τέλος του χρονικού ορίου.

Γενικές οδηγίες

- Αν το παιδί γυρίσει ανάποδα ένα κομμάτι του πάζλ κατά τη διάρκεια της εργασίας, γυρίστε διακριτικά το κομμάτι ξανά στη σωστή μεριά.
- Αν το παιδί διστάζει ή φαίνεται απλώς να παίζει με τα κομμάτια, πείτε, **Δούλεψε όσο πιο γρήγορα μπορείς.**
- Αφού ολοκληρώσει το κάθε αντικείμενο, απομακρύνετε τα κομμάτια από το οπτικό πεδίο του παιδιού προτού προχωρήσετε στο επόμενο αντικείμενο.

Βαθμολογία

- Καταγράψτε την ολοκλήρωση του χρόνου σε δευτερόλεπτα για κάθε αντικείμενο.
- Σύνδεση είναι το μέρος που δύο διπλανά κομμάτια ενώνονται. Δύο κομμάτια θεωρούνται ότι ενώθηκαν σωστά ακόμη κι αν το παιδί σχηματίσει συγκεκριμένα τμήματα του πάζλ μεμονωμένα αλλά αποτύχει να τα ενώσει με τα υπόλοιπα κομμάτια του πάζλ. Για παράδειγμα, στο αντικείμενο 13 (Μοσχάρι), το παιδί μπορεί να ενώσει σωστά αρκετά διπλανά κομμάτια και, χωρίς να τα ενώσει, να σχηματίσει ολόκληρο το πάζλ.
- Για να βοηθηθείτε στη βαθμολογία, οι εικόνες των Αντικειμένων 4-14 δίνονται στο Σχήμα 3.12.
Οι σωστά συνδεδεμένες ενώσεις σημειώνονται με ένα X σε κάθε εικόνα.
- Σημειώστε τον αριθμό των σωστά συνδεδεμένων ενώσεων μέσα στο χρονικό όριο.
- Λόγω της σχετικής καθυστέρησης στις καθαρά κινητικές δεξιότητες των νεαρών παιδιών που σχετίζονται με τη γνωστική τους ικανότητα, τα παιδιά δε βαθμολογούνται αρνητικά για κενά και/ ή λανθασμένες ευθυγραμμίσεις ανάμεσα στα διπλανά κομμάτια λιγότερο από ή ίσο με το $\frac{1}{4}$ της ίντσας. Μια σύνδεση με κενά ή λανθασμένες ευθυγραμμίσεις ανάμεσα στα διπλανά κομμάτια για $\frac{1}{4}$ της ίντσας ή λιγότερο θα πρέπει να θεωρηθούν ως σωστά ενωμένα.
- Για τα Αντικείμενα 1 και 2, αντικείμενα με δύο δοκιμές, καταχωρήστε 0 βαθμούς αν καμία σύνδεση δεν είναι σωστή σε ούτε στη μία ούτε στην άλλη δοκιμή.
- Για τα Αντικείμενα 3-12, η βαθμολογία είναι ο αριθμός των σωστών συνδέσεων.
- Για τα Αντικείμενα 13 και 14, η βαθμολογία είναι ο αριθμός των σωστών συνδέσεων επί $\frac{1}{2}$. Για παράδειγμα, αν ένα παιδί μπόρεσε να κάνει σωστά 5 συνδέσεις στο Αντικείμενο 13 (Μοσχάρι), η βαθμολογία υπολογίζεται πολλαπλασιάζοντας το 5 με το $\frac{1}{2}$ για μια βαθμολογία του 3. Οι βαθμολογίες στρογγυλοποιούνται προς τα πάνω.
- Βαθμολογήστε με μηδέν για αντικείμενα που δεν υπάρχουν καθόλου σωστές συνδέσεις στο τέλος του χρονικού ορίου.

Μέγιστη Συνολική Καθαρή Βαθμολογία: 37 βαθμοί

Άπλες διαδικασίες παρουσίασης

- Να είστε βέβαιοι ότι εσείς και το παιδί κάθεστε ακριβώς απέναντι ο ένας από τον άλλο.
- Προτού ξεκινήσετε το κάθε αντικείμενο, τακτοποιήστε διαδοχικά τα κομμάτια του πάζλ στο χέρι σας χωρίς να τα βλέπει το παιδί. Τοποθετήστε τα κομμάτια ανάποδα σε διαδοχική σειρά, ξεκινώντας με τα κομμάτια που έχουν τους μεγαλύτερους αριθμούς και τελειώνοντας με το κομμάτι με τον αριθμό 1.
- Δουλεύοντας από αριστερά προς τα δεξιά, τοποθετήστε τα κομμάτια σε διαδοχική σειρά, από την πλευρά στην οποία αναγράφεται ο αριθμός, και τους αριθμούς όρθια από τη δική σας οπτική γωνία. Οι υπογραμμίσεις κάτω από τους αριθμούς θα πρέπει να είναι παράλληλες με την άκρη του τραπεζιού. Τοποθετήστε τα κομμάτια με τη μονή υπογράμμιση στην πρώτη σειρά, πιο κοντά στο παιδί. Τοποθετήστε εκείνα με τη διπλή υπογράμμιση στην επόμενη σειρά, πιο κοντά σε σας. Τοποθετήστε τα κομμάτια έτσι ώστε να μπορεί το παιδί να τα φτάνει άνετα.
- Όταν ευθυγραμμιστούν κατάλληλα, μια νοητή γραμμή μπορεί να σχεδιαστεί ανάμεσα στις υπογραμμίσεις στο πίσω μέρος του κάθε κομματιού στη σειρά. Δείτε το Σχήμα 3.9 για να καταλάβετε πως γίνεται μια σωστή ευθυγράμμιση.
- Αφού ευθυγραμμιστούν κατάλληλα τα κομμάτια, αποκαλύψτε τη σχεδιασμένη πλευρά των κομματικών διαδοχικά, ξεκινώντας με το κομμάτι με τον αριθμό 1. Περιστρέψτε τα κομμάτια σε ένα νοητό άξονα παράλληλο με την άκρη του τραπεζιού. Τα κομμάτια αναστρέφονται από πάνω προς τα κάτω, όχι από τα αριστερά προς τα δεξιά. Το Σχήμα 3.10 εξηγεί την κατεύθυνση προς την οποία θα πρέπει να γυρίσουν τα κομμάτια του πάζλ. Δείτε το Σχήμα 3.11 για να καταλάβετε πως γίνεται μια σωστή ευθυγράμμιση.

Χορήγηση Αντικειμένου

2-3 Αντικείμενο 1. Μπάλα (Χρονικό Όριο: 90 δευτερόλεπτα)

Δοκιμή 1

Παρουσιάστε τα κομμάτια στο παιδί και πείτε,

Αυτά τα κομμάτια φτιάχνουν μία μπάλα. Βλέπεις, ταιριάζουν έτσι.

Ενώστε αργά τα κομμάτια και επιτρέψτε στο παιδί να κοιτάξει το συναρμολογημένο πάζλ περίπου για 3 δευτερόλεπτα.

Αποσυναρμολογήστε το πάζλ και παρουσιάστε ξανά τα κομμάτια στο παιδί. Πείτε,

Τώρα προσπάθησέ το εσύ. Ένωσέ τα όσο πιο γρήγορα μπορείς και πες μου όταν τελειώσεις. Ξεκίνα.

Ξεκινήστε τη χρονομέτρηση.

Σωστή συναρμολόγηση μέσα στο χρονικό όριο: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Λανθασμένη συναρμολόγηση: Χορήγησε τη Δοκιμή 2.

Δοκιμή 2

Αποσυναρμολογήστε το πάζλ και παρουσιάστε ξανά τα κομμάτια στο παιδί. Πείτε,

Βλέπεις, έτσι ταιριάζουν.

Ενώστε αργά τα κομμάτια και επιτρέψτε στο παιδί να κοιτάξει το συναρμολογημένο πάζλ περίπου για 3 δευτερόλεπτα.

Αποσυναρμολογήστε το πάζλ και παρουσιάστε τα κομμάτια ξανά στο παιδί. Πείτε,

Τώρα προσπάθησε ξανά. Ένωσέ τα όσο πιο γρήγορα μπορείς και πες μου όταν τελειώσεις. Ξεκίνα.

Ξεκινήστε τη χρονομέτρηση.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Αντικείμενο 2. Χορ ντογκ (Χρονικό Όριο: 90 δευτερόλεπτα)

Δοκιμή 1

Παρουσιάστε τα κομμάτια στο παιδί και πείτε,

Αυτά τα κομμάτια φτιάχνουν ένα χορ ντογκ. Βλέπεις, ταιριάζουν κατ' αυτό τον τρόπο.

Ενώστε αργά τα κομμάτια και επιτρέψτε στο παιδί να κοιτάξει το συναρμολογημένο πάζλ περίπου για 3 δευτερόλεπτα.

Αποσυναρμολογήστε το Παζ και παρουσιάστε τα κομμάτια ξανά στο παιδί, πείτε,

Τώρα προσπάθησε εσύ. Ένωσέ τα όσο πιο γρήγορα μπορείς και πες μου όταν τελειώσεις. Ξεκίνα.

Ξεκινήστε τη χρονομέτρηση.

Σωστή συναρμολόγηση μέσα στο χρονικό όριο: Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Λανθασμένη συναρμολόγηση: Χορηγήστε τη Δοκιμή 2.

Δοκιμή 2

Αποσυναρμολογήστε το πάζλ και παρουσιάστε τα κομμάτια ξανά στο παιδί. Πείτε,

Βλέπεις, ταιριάζουν κατ' αυτό τον τρόπο.

Ενώστε αργά τα κομμάτια και επιτρέψτε στο παιδί να κοιτάξει το συναρμολογημένο πάζλ περίπου για 3 λεπτά.

Αποσυναρμολογήστε το πάζλ και παρουσιάστε τα κομμάτια ξανά στο παιδί. Πείτε,

Τώρα προσπάθησε ξανά. Ένωσέ τα όσο πιο γρήγορα μπορείς και πες μου όταν τελειώσεις. Ξεκίνα.

Ξεκινήστε τη χρονομέτρηση.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Αντικείμενα 3-14 (Χρονικό Όριο: 90 δευτερόλεπτα)

Για καθένα από τα αντικείμενα που υπολείπονται, χορηγήστε μόνο μία δοκιμή.

Παρουσιάστε τα κομμάτια στο παιδί και πείτε,

Αυτά τα κομμάτια φτιάχνουν ένα/ μία (εισάγετε το όνομα του αντικειμένου). Ένωσέ τα όσο πιο γρήγορα μπορείς και πες μου όταν τελειώσεις. Ξεκίνα.

Ξεκινήστε τη χρονομέτρηση.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

	Αντικείμενο	Χρονικό Όριο (δευτερόλεπτα)	Μέγιστος αριθμός συνδέσεων
4-5	3. Πουλί	90"	1
	4. Ρολόι	90"	3
	5. Αυτοκίνητο	90"	2
	6. Ψάρι	90"	2
	7. Αρκούδα	90"	3
6-7	8. Χέρι	90"	2
	9. Σπίτι	90"	3
	10. Μήλο	90"	5
	11. Σκύλος	90"	3
	12. Αστέρι	90"	3
	13. Μοσχάρι*	90"	6
	14. Δέντρο*	90"	10

*Οι βαθμολογίες για τα αντικείμενα 13 και 14 υπολογίζονται με τον πολλαπλασιασμό του αριθμού των σωστών ενώσεων επί ½.

5. Ονομασία εικόνων

Το παιδί ονομάζει εικόνες που παρουσιάζονται στο Βιβλίο Ερεθισμάτων.

Υλικό

Εγχειρίδιο Χορήγησης και Βαθμολογίας

Φόρμα Καταγραφής

Βιβλίο Ερεθισμάτων 2

Έναρξη

Ηλικίες 2-3: Αντικείμενο 1

Ηλικίες 4-5: Αντικείμενο 7

Ηλικίες 6-7: Αντικείμενο 11

Παιδιά στα οποία υπάρχει υποψία μαθησιακών δυσκολιών πρέπει να ξεκινούν από το Αντικείμενο 1.

Αντίστροφα

Αν ένα παιδί ηλικίας από 4 έως 7 δεν πάρει την τέλεια βαθμολογία σε κανένα από τα δύο πρώτα αντικείμενα που του δίνονται, χορηγήστε τα προηγούμενα αντικείμενα σε **αντίστροφη** σειρά μέχρι το παιδί να πάρει την τέλεια βαθμολογία σε δύο συνεχόμενα αντικείμενα.

Διακοπή

Σταματήστε έπειτα από **5** διαδοχικά μηδενικά αποτελέσματα.

Γενικές Κατευθύνσεις

- Τα παιδιά δεν βαθμολογούνται αρνητικά για προβλήματα στην άρθρωση σ' αυτή τη δοκιμασία. Τα παιδιά βαθμολογούνται θετικά αν είναι ξεκάθαρο στον εξεταστή ότι γνωρίζουν τη σωστή ονομασία ενός αντικειμένου, παρά την ανικανότητά τους να προφέρουν το όνομα σωστά. Για παράδειγμα, ένα παιδί που απαντά *νάνα* αντί για *μπανάνα* ή *αυτο* αντί για αυτοκίνητο θα λάμβανε θετική βαθμολογία.
- Κοινές απαντήσεις που απαιτούν έρευνα ακολουθούνται από τη σημείωση (Q) στο δείγμα απαντήσεων. Όλες οι απαντήσεις που ακολουθούνται από (Q) θα πρέπει να ερευνηθούν.
- Το Αντικείμενο 9 περιλαμβάνει μια συγκεκριμένη απάντηση (οδοντόκρεμα) που απαιτεί επιπρόσθετη έρευνα. Αυτή η απάντηση σημειώνεται με έναν αστερίσκο (*) στο δείγμα απαντήσεων και στη Φόρμα Καταγραφής.
- Υπάρχουν τέσσερις γενικές απαντητικές καταστάσεις που απαιτούν περαιτέρω έρευνα από τον εξεταστή: οριακές απαντήσεις, γενικευμένες απαντήσεις, λειτουργικές απαντήσεις και χειρονομίες. Κάντε αυτές τις ερωτήσεις **όσο συχνά χρειάζεται** μέσα από τη χορήγηση της δοκιμασίας.

➤ Οριακές απαντήσεις

Αν το παιδί δώσει μια οριακή αλλά κατάλληλη απάντηση για ένα αντικείμενο, όπως για παράδειγμα να απαντήσει *αυτοκίνητο του νοσοκομείου* αντί για ασθενοφόρο ή κλαδευτήρι αντί για ψαλίδι, ζητήστε του να ξεκαθαρίσει την απάντηση λέγοντας,

Ναι, αλλά πως αλλιώς ονομάζεται;

➤ Γενικευμένες απαντήσεις

Αν το παιδί δώσει μια σωστή γενικευμένη απάντηση για ένα αντικείμενο, όπως να ονομάσει την πασχαλίτσα ως έντομο ή τη μπανάνα ως φρούτο, ζητήστε του να ξεκαθαρίσει την απάντηση λέγοντας,

Ναι, αλλά τι είδους (Εισήγαγε την απάντηση του παιδιού) είναι;

➤ Λειτουργικές απαντήσεις

Αν το παιδί δώσει μια σωστή λειτουργική περιγραφή ενός αντικειμένου, όπως να απαντήσει *Παίζεις μ' αυτό* αντί για αρκουδάκι ή

Φτιάχνει μουσική αντί κιθάρα, ζητήστε του να ξεκαθαρίσει την απάντηση δείχνοντας στην εικόνα και λέγοντας,

Ναι, αλλά πως λέγεται;

➤ **Χειρονομίες**

Αν το παιδί χρησιμοποιεί τις κατάλληλες χειρονομίες για ένα αντικείμενο, όπως να παριστάνει ότι βουρτσίζει τα δόντια του σε απάντηση της οδοντόβουρτσας, ζητήστε του να ξεκαθαρίσει την απάντηση λέγοντας,

Ναι, αλλά πως λέγεται;

Βαθμολογία

- Για να βαθμολογήσετε κάθε αντικείμενο, εκτιμήστε την απάντηση του παιδιού σύμφωνα με το δείγμα απαντήσεων.
- Ακατάλληλες οριακές απαντήσεις, γενικευμένες απαντήσεις, λειτουργικές απαντήσεις και χειρονομίες (π.χ. το να ονομάζει την πασχαλίτσα ως *μύγα*, το να απαντά *Παίζεις παιχνίδια σ' αυτό* αντί για κομπιούτερ ή παριστάνοντας ότι παίζει ντραμς αντί για κόρνα) βαθμολογούνται με μηδενική βαθμολογία.
- Εξατομικευμένες απαντήσεις όπως *Έχω ένα ή Η μαμά χρησιμοποιεί ένα τέτοιο* δεν παίρνουν βαθμούς. Κύρια ή πλαστά ονόματα επίσης θεωρούνται λανθασμένες απαντήσεις και βαθμολογούνται με μηδενική βαθμολογία.
- Βαθμολογήστε με έναν βαθμό για κάθε σωστή απάντηση και μηδέν βαθμούς για μια λανθασμένη απάντηση.

Μέγιστο Σύνολο Πρώτης Βαθμολογίας: 30 βαθμοί

Χορήγηση Αντικειμένου

2-3

Αντικείμενο 1. Αυτοκίνητο

Τοποθετήστε το σπυράκι του Βιβλίου Ερεθισμάτων 2 προς το παιδί. Ανοίξτε το Βιβλίο Ερεθισμάτων στο Αντικείμενο 1 της δοκιμασίας της Ονομασία Εικόνων.

Δείξτε την εικόνα στη σελίδα και πείτε,

Τι είναι αυτό;

Σωστή απάντηση (Αυτοκίνητο; Αμάξι): Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Λανθασμένη απάντηση ή καμία απάντηση: Πείτε,

Αυτό είναι ένα αυτοκίνητο.

Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Αντικείμενα 2-30

Δείξτε την εικόνα στη σελίδα και πείτε,

Τι είναι αυτό;

Αυτή η οδηγία μπορεί να μην εφαρμοστεί όταν το παιδί αντιλαμβάνεται την εργασία. Κάντε ερωτήσεις *όσο συχνά χρειάζεται* για οριακές απαντήσεις, γενικευμένες απαντήσεις, λειτουργικές περιγραφές και χειρονομίες αλλά μην ερευνήσετε απαντήσεις που είναι ξεκάθαρα λανθασμένες.

Δώστε περίπου 30 δευτερόλεπτα στο παιδί μέχρι να απαντήσει. Προχωρήστε στο επόμενο κατάλληλο αντικείμενο εάν δεν έχει περάσει ο καθορισμένος χρόνος.

Δείγμα Απαντήσεων

	Αντικείμενο	1 Βαθμός	0 Βαθμοί
	1.	Αμάξι; Αυτοκίνητο	Φορτηγό, Όχημα
	2.	Αρκούδα; Αρκουδάκι [Ονομάζει οποιουδήποτε είδους αρκούδα]	
	3.	Μπανάνα; Νάνα	Φρούτο (Q)
	4.	Αστέρι; Αστερίας	Ήλιος; Λάμπω; σπινθηροβολώ
	5.	Ρολόι; Ξυπνητήρι	Συναγερμός (Q); Τικ Τακ [Παριστάνει τον ήχο του ρολογιού ή του συναγερμού]
	6.	Πιρούνι	[Παριστάνει τη χρήση του πιρουνιού ή του φαγητού] (Q); Σκεύος (Q)
4-5	7.	Ψαλίδι; Ψαλίδες; Κουρευτικές μηχανές (για φράχτες, θάμνους)	Μαχαίρι; Κόπτες; Ψαλιδίσματα; κουρευτικές μηχανές; Κλαδευτήρι(Q)
	8.	Καρότο	
	9.*	Οδοντόπαστα	Βούρτσα (Q) Δόντια (Q) Οδοντόκρεμα (Q)*
* Αν το παιδί απαντήσει οδοντόπαστα, πείτε, Ναι, αλλά πού βάζουμε την οδοντόπαστα;			
	10.	Χελώνα	Ζώο (Q); Βάτραχος
6-7	11.	Ζέβρα	Άλογο
	12.	Καγκουρό; Μικρό καγκουρό	
	13.	Πασχαλίτσα	Έντομο (Q)

14.	Σκούπα; Σκουπόξυλο; Βούρτσα	Καθαριστής/ μηχανήμα σκουπίσματος (Q)
15.	Σφυρίχτρα	Φυσητήρας (Q)
16.	Κιθάρα	Όργανο (Q)
17.	Κοχύλι	Μύδι, Αχιβάδα
18.	Ασθενοφόρο	Αυτοκίνητο (του νοσοκομείου, διάσωσης); Φορηγάκι/ Βαν πρώτων βοηθειών (Q); Λεωφορείο; Αυτοκίνητο; Φορηγό; Βαν (Q); Όχημα έκτακτης ανάγκης
19.	Τσαγιέρα; Βραστήρας; Βραστήρας (καφέ, τσαγιού, ατμού) [Ονομάζει οποιουδήποτε τύπου κατσαρόλα/ βραστήρα]	Καφετιέρα, Κάτι που φτιάχνει καφέ (Q); Ατμός; Χύτρα
20.	Σίδηρο;	Στεγνωτής; Πρέσα
21.	Ρινόκερος	Το κέρατο του ρινόκερου; Ρινόσαυρος
22.	Καρφί; Πινέζα	Βελόνα; Βίδα (Q); Εργαλείο (Q)
23.	Κλειδαριά; [Ονομάζει οποιοδήποτε τύπο κλειδαριάς]	Ντουλάπι (θυρίδα); Κλειδί (Q); Κλειδώμα (Q)
24.	Ανανάς	Φρούτο (Q)
25.	Υδρόγειος	Πλανήτης; Κόσμος; Χάρτης; Γη (Q); Εκεί που ζούμε (Q)
26.	Τσουγκράνα; Ο εργάτης που μαζεύει χόρτα με την τσουγκράνα	Ξύστρα; Εργαλείο (για το γρασίδι, για τα φύλλα) (Q); Βούρτσα; Σκούπα
27.	Άρπα	(Ηχητικά όμοιες λέξεις)
28.	Ξυλόφωνο; Μουσικά κουδούνια	Κτύποι; καμπάνες (Q)

	29.	Πυροσβεστήρας	Φωτιά (στόμιο υδροληψίας, ντεπόζιτο)
	30.	Θερμόμετρο	Κάτι που μετράει (τη θερμοκρασία, το αίμα, τον άνεμο)

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- American Educational Research Association, American Psychological Association, National Council on Measurement in Education. (1999). *Standards for educational and psychological testing*. Washington, DC: Author.
- American Association on Mental Retardation. (2002). *Mental retardation: Definition, classification, and systems of supports* (10th ed.). Washington, DC: Author.
- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed. , text vision). Washington, DC: Author.
- Braden, J. P. , & Hannah, J. M. (1998). Assessment of hearing- impaired and deaf children with the WISC-III. In A. Prifitera & D. H. Saklofske (Eds.), *WICH-III clinical use and interpretation: Scientist-practitioner perspectives* (pp. 175-201). San Diego, CA: Academic Press.
- Bayley, N. (1993) *Bayley Scale of Infant Development-Second Edition*. San Antonio, TX: The Psychological Corporation.
- Canivez, G. L., & Watkins, M.W. (1998). Long-term stability of the Wechsler Intelligence Scale for Children-Third Edition. *Psychological Assessment*, 10(3), 285-291.
- Canivez, G. L., & Watkins, M.W. (2001). Long-term stability of the Wechsler Intelligence Scale for Children-Third Edition among students with disabilities. *School Psychology Review*, 30(2), 438-453.
- Davis, F. B. (1959). Interpretation of differences among averages and individual test scores. *Journal of Educational Psychology*, 50, 162-170.
- Gerken, K.C. (2000). Assessment of preschool children with severe disabilities. In B. A. Bracken (Ed.), *The psychoeducational assessment of preschool children* (3ed ed., pp. 298-348). Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.

- Gordon, R. P., Stump, K., & Glaser, B.A. (1996). Assessment of individuals with hearing impairments: Equity in testing procedures and accommodations. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 29(2), 111-118.
- Harrison, P. L., & Oakland, T. (in press) *Adaptive Behaviour Assessment System Second Edition*. San Antonio, TX: The Psychological Corporation.
- Hishinuma, E. S. (1998). Issues related to WAIS-R testing modifications for individuals with learning disabilities or attention- deficit/hyperactivity disorder. *Learning Disability Quarterly*, 21(3), 228-240.
- Kaufman, A. S. (1979). Role of speed on WISC-R performance across the age range. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 47(3), 595-597.
- McCaffrey, R. J., Duff, K., & Westervelt, H. J. (2000). *Practitioner's guide to evaluation change with intellectual assessment instruments*. New York: Kluwer Academic/Plenum.
- Rapport, L. J., Brines, D. B., Axelrod, B. N., & Theisen, M.E. (1997). Full Scale IQ as mediator of practice effects: The rich get richer. *Clinical Neuropsychologist*, 11(4), 375-380.
- Sattler, J. M. (2001). *Assessment of children: Cognitive applications* (4th ed.). San Diego, CA: Author.
- Simeonsson, R. J., & Rosenthal, S. L. (Eds.). (2001). *Psychological and developmental assessment: Children with disabilities and chronic conditions*. New York: Guilford Press.
- The Psychological Corporation. (2001). *Weshler Individual Achievement Test-Second edition*. San Antonio, TX: Author.
- Weshler, D. (1991). *Weshler Intelligence Scale for Children- Third Edition*. San Antonio, TX: Psychological Corporation.

- Weshler, D. (1989). Weshler Preschool and Primary Scale of Intelligence- Revised.
San Antonio, TX: Psychological Corporation.