Adaptation of the Wechsler Adult Intelligence Scale in Bangladesh Context

A Dissertation

In Partial fulfillment of the prerequisites for the degree of Doctor of philosophy in Psychology, submitted to the Department of Psychology at the University of Dhaka.

Submitted By

Fahema Sultana

Registration no-18

Session : 2020-21

Department of Psychology

University of Dhaka

August-2023

APPROVAL SHEET

This is acclaimed with modesty that the thesis paper entitled "Adaptation of the Wechsler Adult Intelligence scale in Bangladesh Context" is an original work. This work has carried out for the partial fulfillment of Doctor of Philosophy on Psychology from Department of Psychology, University of Dhaka, under the efficient supervision of Dr. Md. Kamal Uddin, Professor & Chairman, Department of Psychology, University of Dhaka. This research work has carried out and prepared by Fahema Sultana, Reg: no-18, Session: 2020-21 Department of Psychology, University of Dhaka.

Dated: Dhaka
August, 2023

Supervisor

Dr. Md. Kamal Uddin
Professor & Chairman
Department of Psychology
University of Dhaka.

Dhaka University Institutional Repository

ACKNOWLEDGEMENT

First of all, I would want to thank Almighty Allah for giving me the courage and chance to finish the report successfully.

I express my whole hearted indebtedness and gratitude to my respected supervisor Dr. Md. Kamal Uddin, Professor & Chairman, Department of Psychology, University of Dhaka, for who was always like an ever vigilant overseer, over my works. His theoretical as well as practical support helped me a lot to complete this work with success. It would have been very difficult to complete the present study without her enthusiasm, inspiration, advice, constant help and guidance.

I am also grateful to Dr. Farah Deeba, Associate Professor, Department of Clinical Psychology, University of Dhaka, for her sincere help and useful guidance. I sincerely convey my gratefulness for her constructive suggestions and ideas for translating the scale and making necessary correction of translation.

Very special thanks to Sathi and Giffary (student of Dhaka University) for their support in data collection and statistical analysis of the data.

Thanks the all the respondents who have spontaneously participated in this research.

Finally, I am deeply indebted to all my friends for their company and encouragement to perform this research work.

With Thanks

Fahema Sultana

Contents

	Page No.
Approval Sheet	ii
Acknowledgement	iii
Contents	iv-v
List of Tables	vi
List of Abbreviation	vii
Abstract	viii-ix
CHAPTER-1: INTRODUCTION	
1.1 Definition of Intelligence	2
1.2 Binet-Simon Intelligence Scale	3
1.3 Stanford-Binet Intelligence scale	3
1.4 Wechsler Adult Intelligence	4-10
1.5 Practical utility	10-11
1.6 Literature Review	11-12
1.7 Rationale	13
1.8 Objective of the study	14
CHAPTER-2: METHODS	
2.1 Phase-1 Translation of the scale	15
2.2 Phase-2 Item Analysis	15
2.2.1 Participants for item analysis of the scale	16
2.2.2 Procedure	16
2.3 Phase-3 Measurement of Reliability	16
2.3.1 Participants	16-17
2.3.2 Procedure	17
2.3.3 Test Retest Reliability	17
2.3.3.1 Participant	18
2.3.3.2 Procedure	18
2.4 Phase-4 Measurement of validity	18
CHAPTER-3: Results	
3.1 Item Analysis	19
3.2.1 Split half Reliability	20
3.2.2 Cronbach Alpha	21

3.2.3 Test retest reliability	22
3.3 The validity of the wechsler Adult Intelligence Scale Third Edition	22
3.3.1 Content Validity	22
3.3.2 Face Validity	23
CHAPTER-4: **Discussion and Conclusion**	24-25
REFERENCES	26-28
APPENDICES	
Wais-III, Wchsler Adult Intelligence scale Third Edition- Administration and Scoring Manual (Bangla)	
Wchsler Adult Intelligence scale Third Edition- Record Form (Bangla & English)	

LIST OF TABLE

Table No	Descriptions	Page No.
Table-1	Distributions of Participants according to their age and sex	16
Table-2	Distribution of participants on the basis of age and sex for determining split-half reliability-	17
Table-3	Distribution of participants on the basis of age and sex for determining test-retest reliability-	18
Table-4	List of original and adopted items of WAIS-III	19
Table-5	Split-half reliability coefficients for WAIS-III	20
Table-6	Cronbech's alpha coefficient for the WAIS-III	21
Table-7	Reliability coefficient of WAIS-III obtained by test retest method.	22

Abbreviations Used in the WAIS-III Manual and on the Record Form

Picture Completion	PC
Vocabulary	V
Digit symbol-Coding	CD
Similarities	S
Block Design	BD
Arithmetic	A
Matrix Reasoning	MR
Digit Span	DS
Information	I
Picture Arrangement	PA
Comprehension	C
Symbol Search	SS
Letter-Number Sequencing	LN, L-N Sequence
Object Assembly	OA
Verbal IQ	VIQ
Performance IQ	PIQ
Full Scale IQ	FSIQ
Verbal Comprehension Index	VCI
Perceptual Organization Index	POI
Working Memory Index	WMI
Processing Speed Index	PSI
Intelligence Quotient	IQ
Wechsler Adult Intelligence Scale- Revised	WAIS-R

Abstract

The objective of the present study was to adapt Wechsler Adult Intelligence Scale-WAIS-III for use in Bangladesh. The WAIS-III is a standard assessment tool developed by Wechsler (1997), which measures intelligence and cognitive ability in adults and older adolescences. It consists of fourteen subtest seven verbal and seven performance tests. The researchers followed standard adaptation procedures to adapt the scale into Bangla. The study comprised of four phases; translation of the scale, item analysis, measurement of reliability and determining validity. In the first phase, the scale was translated into Bangla and reviewed by five Judges. Based on their suggestions as well as the judgment of the supervisor of the research, some modifications were made and the final version of the questionnaire was prepared. For item analysis, the translated version was administered to total of 15 respondents (seven male eight female) aged between 20 and 21 years, using incidental sampling techniques. Based on the responses of the participants, assessments of the Judges and the suggestions from the supervisor further modifications were made of the verbal items and the final form of the scale was prepared.

In the process of determining reliability, split-half reliability coefficients were calculated for each sub-test. The coefficients were as follows: .957 for vocabulary, .776 for similarity, .831 for arithmetic, .862 for digit span, .898 for information, .759 for comprehension, .894 for letter number sequence, .862 for picture completion, .886 for block design, .897 for matrix reasoning, .871 for picture arrangement and .686 for object assembly. Coefficient alpha was also calculated and found to be, .906 for vocabulary, .774 for similarity, .805 for arithmetic, .787 for digit span, .825 for information, .755 for comprehension, .737 for letter number sequence, .612 for picture completion, .886 for matrix reasoning, .619 for picture arrangement and .657 for object assembly. All of these reliability coefficients were found to be significant.

The scale was given twice, one week apart, to a sample of 20 responders in order to evaluate test retest reliability. Using Pearson's product-moment correlation, the results from the two tests were associated. The reliability coefficients for digit symbol coding, digit symbol copy, and symbol search were determined to be.980, .916 and.964 respectively. The test retest correlation coefficients were all.01 level significant. Through face validity and content

Dhaka University Institutional Repository

validity, the scale's validity was guaranteed. The Bangla version of the WAIS-III has been shown to have a satisfactory level of validity.

In conclusion, the Bangla version of WAIS-III was found to be reliable and valid within the context of Bangladesh. This scale can be utilized in clinical setting and various other sectors to assess an individual’s intelligence.

CHAPTER-1

INTRODUCTION

Introduction

A foreign standardized inventory or scale can be made appropriate for the target culture or language through the process of adaptation. When translating the questionnaire from one language to another, Flaherty and colleagues (1988) specified five equivalences, including content, semantic, technical, criteria, and conceptual equivalences.

The validity, reliability, and norm are the three most crucial psychometric aspects of any scale, and they determine a scale's reliability and usability. Information on the scale's reliability and validity is needed before it can be used with any confidence that it is an accurate and reliable measure of the psychological construct it is intended to evaluate.The ability of a scale to interpret a person's score is a crucial feature. A scale must contain norms relevant to language and culture for this purpose. Once more, measuring IQ or personality requires a deeper contextualization because cultural standards vary greatly from one location to the next. The following qualities must be included in an inventory or scale, whether it is newly created or modified:

Validity

According to Aiken (1994), an evaluation tool's validity is how well it accomplishes its intended purpose. It is the precision with which a phenomenon's genuine condition is measured. There are three main categories of validity: construct, criteria, and content validity. The type of validity that is most critical for a particular scale depends on the scale's intended use. The capacity to distinguish between a specific group on a scale designed for diagnostic use is more crucial than other types of validity.

Reliability

The consistency of readings obtained from an instrument is referred to as reliability (Aiken, 1994). In other words, consistency, stability, and repeatability of assessment results are all examples of dependability (Nunnally, 1970; Hass, 1991). There are various levels of reliability, and each is necessary depending on the particular usage or purpose of the instrument. Test-retest reliability, parallel forms reliability, internal

consistency reliability, and inter-scorer reliability are the four main categories of dependability.

Norms:

Norms are required to understand an individual's score in reference to a population of other individuals. The creation of norms is the last step in creating a standard scale. The screening norm and severity norm are the most frequently requested norms for evaluation scales. It is used to weed out people who have the issue that the scale is measuring. For this purpose, a cutoff score is typically utilized.A person is diagnosed using the screening norm based on his or her score. The scale must be able to accurately distinguish between people who have the problem and those who don't in order to serve the diagnostic goal. The severity norm reveals the extent of the issue each person is dealing with. The individual's score on the scale is also taken into consideration when doing this. The approaches of standard deviation and percentile are two that are frequently used to create severity norms.

1.1 Definition of Intelligence

"The global capacity of a person to act purposefully, to think rationally, and to deal effectively with his environment," is how Wechsler defined intelligence. He held that intelligence was composed of distinct components that could be identified, defined, and then assessed. However, the various components were not wholly independent of one another; rather, they were all interconnected. In other words, different particular and related functions or elements that make up general intelligence can each be measured individually.

Psychologist Robert Sternberg defined intelligence as “mental activity directed toward purposive adaptation, to selection and shaping of real- world environments relevant to one’s life.”

There are many intelligence scales for measuring adult intelligence. These are-

1.2 Binet-Simon Intelligence Scale

The Binet- Simon intelligence test, developed by Alfred Binet and Theodore Simon in the early 20th century, was one of the first standardized tests designed to measure the intelligence. Its purpose was to identify children who may require additional educational support.

The test consisted of a series of tasks and questions that assessed various cognitive abilities, such as memory, reasoning, vocabulary and problem-solving skills. The tasks were arranged in increasing difficulty levels, with the aim of determining a child's mental age (MA) compare to their chronological age (CA).

Binet a Simon assigned a score called the intelligence quotient (IQ), which was calculated by dividing a child's MA by their CA and multiplying the result by 100. The IQ score provided a measure of a child's relative intellectual abilities compared to their peers.

Although the original Binet Simon test has undergone significant revisions and improvements over the years, it laid the foundation for modern intelligence tests and had a significant Impact on the field of psychology, particularly in the assessment and understanding of human intelligence (Binet, Simon, (1916).

1.3 Stanford- Binet Intelligence scale

A popular intelligence test that gauges people's cognitive ability is the Stanford-Binet Intelligence Scale. It was initially created by Lewis Terman at Stanford University, and throughout time, improvements have been made. The verbal reasoning, abstract/visual reasoning, mathematical reasoning, and short-term memory are only a few of the cognitive abilities that are evaluated on the test.

Stanford-Binet evaluation gives a person's intelligence quotient (IQ) score, which is a gauge of their cognitive prowess in comparison to people their own age.
The test is composed of a series of exercises and questions that evaluate several facets of intelligence.

It is intended to be given individually by a professional examiner. The Stanford-Binet Intelligence Scale is frequently used in educational and clinical contexts for a variety of objectives, including diagnosing intellectual impairments, identifying intellectual giftedness, and assessing cognitive abilities and deficiencies. Numerous studies have established its reliability and validity, and it has been well explored and validated (Roid & pomplun, 2012; weiss, saklobske, Prifitera, & holdnack, 2003; Neglieri & Bornstein, 2003; Roid, 2003; Terman & merrill, 1960).

In order to identify whether children or adults have cognitive deficiencies, learning difficulties, developmental delays, or are deemed gifted, intelligence tests are frequently employed nowadays as a component of an assessment battery.

1.4 Wechsler Adult Intelligence Scale WAIS-III:

The goal of the current study was to adapt an intelligence scale that has undergone extensive psychometric testing in other cultures and has statistically significant reliability and validity. The Wechsler Adult Intelligence Scale (WAIS) is an IQ test created to assess cognitive aptitude and intelligence in older adolescents and adults. David Wechsler published the first version of the Wechsler-Belle vue Intelligence Scale (Form-1) in February 1955 as an update to the 1939 version. The WAIS-III, or third edition of the WAIS, was released in 1997 and is still in widespread usage today. The WAIS-III is a test of multiple facets of intelligence, including verbal comprehension, perceptual reasoning, working memory, and processing speed. The test consists of 14 subtests that are divided into the Verbal IQ and Performance IQ categories.

The verbal IQ subtests include measures of vocabulary, general knowledge and verbal comprehension. The performance IQ subtests assess visual- spatial skills, such as object assembly and block design and Processing speed such as symbol search and digit symbol coding.

The WAIS-III also provides an overall IQ score, which is calculated by combining are standardized with mean of 100 and Standard deviation of 15, wich allous for easy comparison of individual scores to the general Population. In details the WAIS-III contains the following scales:

Verbal Scale

1. Vocabulary: 33 words with varying degrees of difficulty are spoken and shown visually. the words must be defined by the examinee. Score (0–2) based on how complex the definition is. evaluates the development of concepts and verbal knowledge.

Example: Breakfast, Repair.

2. Similarities: 19 questions asking the examinee to explain how two objects are similar. The degree to which a response defines a general property that is primarily relevant to both items in the pair will determine the score for each item. evaluates the production of concrete, practical, and abstract concepts.

Example: Orange-Benana, Air-Water

3. Arithmetic: 20 problems that are comparable to those seen in primary math classes. Oral exams with no paper or pencil are required to answer questions. Tests also assess focus and methodical problem-solving skills in addition to numerical proficiency.

Example: If you have Three books and give one away. How many do you have left?

4. Digit Span: Two parts. Digits forward and digits backwards. Examinee required to repeat 3-9 forward and 2-9 digits backwards. Measures short-term memory, attention, and concentration.

Example: 6-3-9, 3-2-7-9.

5. Information: 28 items covering a range of knowledge that individuals in our culture have probably had opportunities to learn. There is no academic or specialised information offered, yet some of the articles cover rather complex material.

Example: How Many Weeks Are There In A Year?

6. Comprehension: 18 questions in which the examinee is required to explain what should be done in certain situations, the significance of proverbs, the rationale behind various cultural customs, etc. The examination gauges a person's practical

discernment, common sense, and capacity for comprehension of and adjustment to social mores. The amount to which the solution adequately addresses the most important components of the question determines the score for each item, which ranges from 0 to 2 points.

Example: Why are child labor laws needed?

7. Letter-number sequences: a series of alphabetical and ascending number and letter sequences that are provided orally and that the test taker concurrently tracks and verbally repeats.

Example:

	Trial	Item/Response	Trial Score (0 or 1)	Item Score (0, 1, 2, or 3)
1.	1	L-2 (2-L)		
	2	6-P (6-P)		
	3	B-5 (5-B)		
2.	1	F-7-L (7-F-L)		
	2	R-4-D (4-D-R)		
	3	H-1-8 (1-8-H)		
3.	1	T-9-A-3 (3-9-A-T)		
	2	V-1-J-5 (1-5-J-V)		
	3	7-N-4-L (4-7-L-N)		
4.	1	8-D-6-G-1 (1-6-8-D-G)		
	2	K-2-C-7-S (2-7-C-K-S)		
	3	5-P-3-Y-9 (3-5-9-P-Y)		
5.	1	M-4-E-7-Q-2 (2-4-7-E-M-Q)		
	2	W-8-H-5-F-3 (3-5-8-F-H-W)		
	3	6-G-9-A-2-5 (2-6-9-A-G-5)		
6.	1	R-3-B-4-Z-1-C (1-3-4-B-C-R-Z)		
	2	5-T-9-J-2-X-7 (2-5-7-9-J-T-X)		
	3	E-1-H-8-R-4-D (1-4-8-D-E-H-R)		
7.	1	5-H-9-5-2-N-6-A (2-5-6-9-A-H-N-5)		
	2	D-1-R-9-8-4-K-3 (1-3-4-9-8-D-K-R)		
	3	7-M-2-T-6-F-1-Z (1-2-6-7-F-M-T-Z)		
			Total Raw Score (Maximum = 21)	

Performance Scales

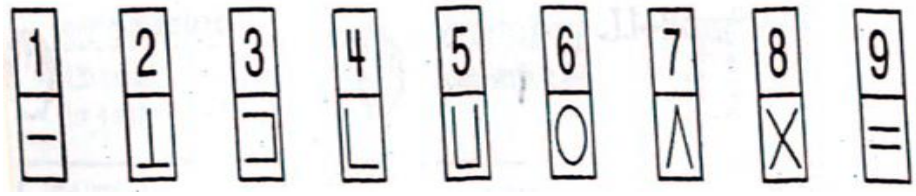
1. Picture Completion: 25 playing cards, each with a picture that is incomplete.

The missing piece must be found by the examinee. measures the capacity for close observation and the ability to identify particular environmental aspects (also known as whole-to-part discrimination). Additionally evaluates capability for purposeful attention focus.

Example:

2. Digit Symbol-Coding: The examinee is shown a key that pairs the numbers 1 through 7 with various symbols. The test taker gets 120 seconds to place the appropriate symbol over each of a grid of 90 digits. evaluates motor coordination, visual-motor complexity, and speed. After completing the original work, the coding examination has two further, optional extensions that assess the examinee's aptitude for learning the coding procedure.

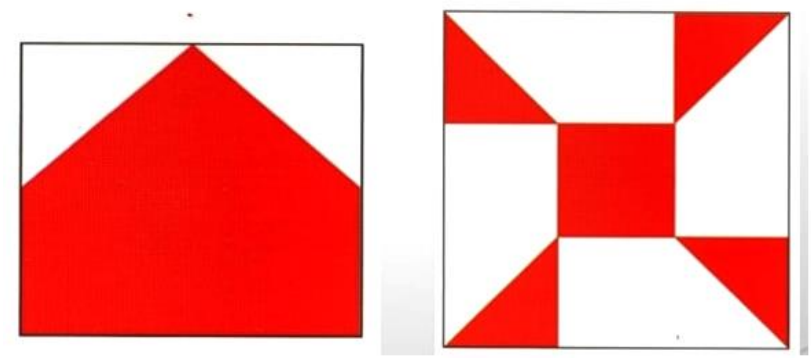
Example:



3. Block Design: Nine red and white square blocks and a spiral booklet of cards with various colour designs that can be created with the blocks are used for the test. The test taker is required to assemble the blocks in the manner of the examiner's or a card's depicted design. Each item receives a score for accuracy as well as a speed score.

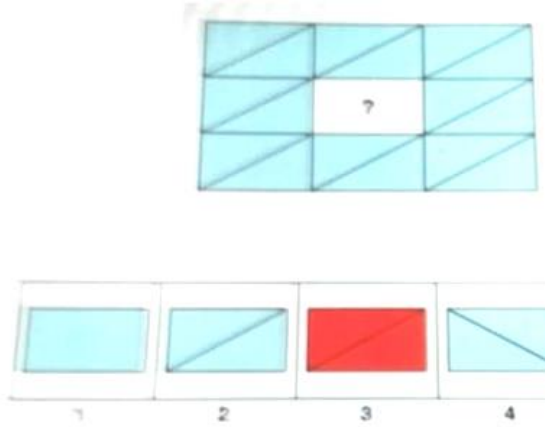
evaluates manipulative and spatial problem-solving skills, as well as part-to-whole organization.

Example:



4. Matrix Reasoning: A series of unfinished gridded patterns that the test taker fills out by indicating or stating the number of the right answer from five potential options.

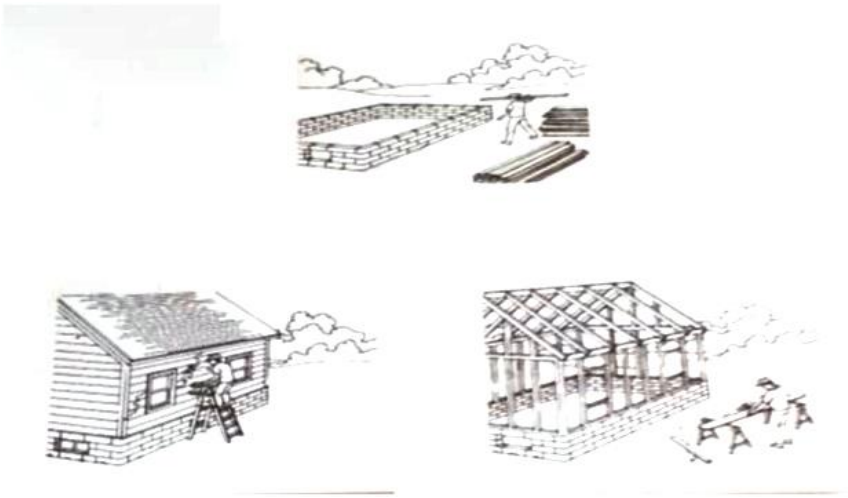
Example:



5. Pictures arrangement :

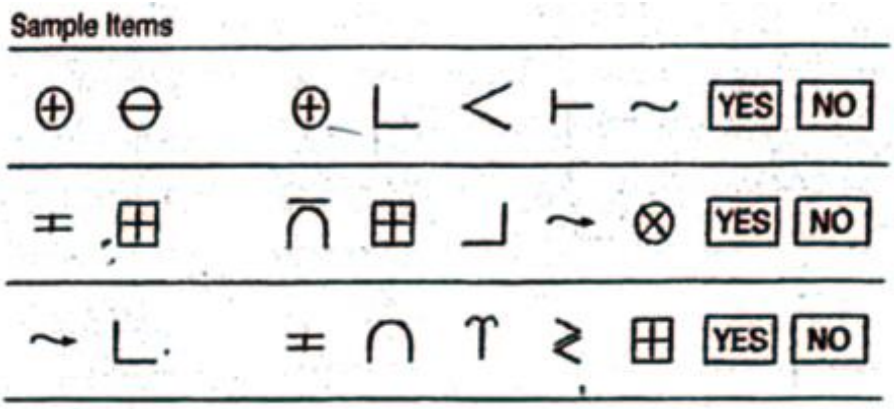
Pictures are arranged in this manner, each item consists of three to six picture-filled cards. To tell the desired tale, the examinee must arrange the images from left to right. Once more, both speed and accuracy are graded. Alternative, less typical arrangements to some goods are given partial credit. evaluates a person's capacity for nonverbal reasoning, sequencing, and understanding of social cause and effect (also known as social intelligence).

Example:



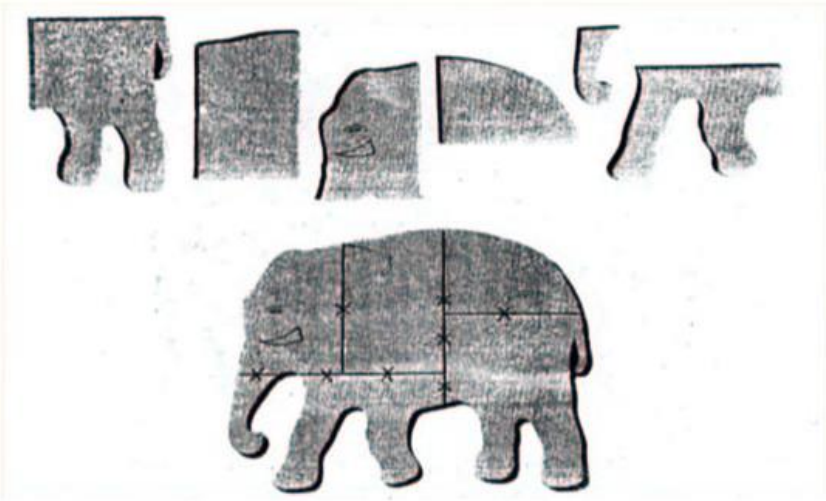
6. Symbol Search : A Series of paired groups, each pair consisting of a target group and a search group. The examinee indicates, by marking the appropriate box, whether either target symbol appears in the search Group.

Example:



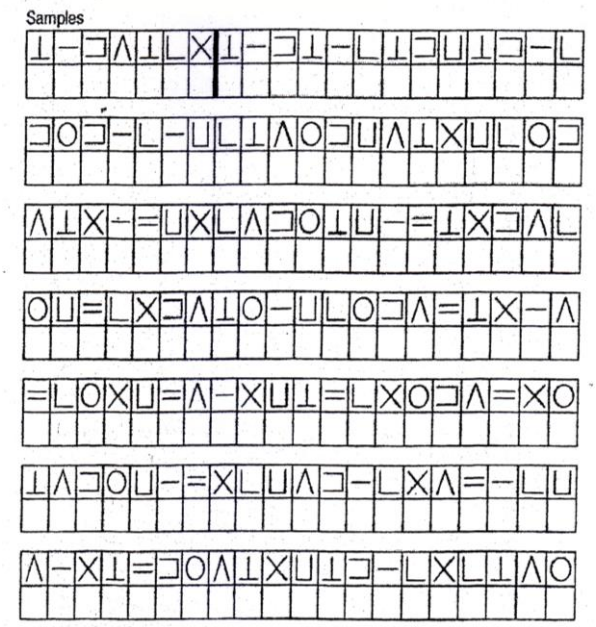
7. Object Assembly (Optional Test): Four pieces, each of which has been "cut up" into smaller pieces, much like a puzzle. The test-taker must put the puzzle pieces together correctly. evaluates one's capacity for visual-motor organisation, problem-solving, and visual anticipation.

Example:



There is an optional subtest digit-symbol copy, which reduce writing fatigue during standard testing. This task requires the examinee to copy (draw in) a symbol in the box directly below the stimulus. This task is a measure of perceptual and graphomotor speed.

Example:



1.5 Practical Utility :

The WAIS-III is a Psychological test designed to measure a person's intellectual abilities and cognitive functioning. The practical utility of WAIS-Ⅲ lies in its ability to provide valuable information for various purposes, such as;

Assessment and diagnosis: WAIS-Ⅱ is commonly used by Psychologist and other mental health professionals to assess cognitive functioning and diagnose various developmental, neurological and Psychiatric disorders.

Educational at placement: WAIS-Ⅲ score can be used to determine a student's intellectual abilities, which can help in determining appropriate educational placement and developing effective educational programs.

Career guidance: WAIS-III score can provide information about a person's intellectual strengths and weaknesses, which can be useful in career guidance and vocational counseling.

Research: WAIS-III scores are often used in research studies to investigate various aspects of human intelligence and cognitive functioning.

Overall, the WAIS-III is useful tool for assessing cognitive functioning and intelligence and can provide valuable information for a wide range of application. However, it is important to note that the interpretation and use of WAIS-Ⅱ score should always be done in conjunction with other source of information, such as clinical observation, behavioral assessments and other diagnostic tests.

1.6 Literature Review:

The idea of translating an instrument from one language to another is not a novel one. Numerous psychological and pedagogical tools have been translated over the years to broaden their applicability to other audiences (Fegert, 1989; Geisinger, 2003). The ability to make a modified instrument fit not just linguistically but also culturally with a particular audience is what adaptation adds to the process (Hambleton & Bollwark, 1991). Not just academic testing is subject to instrument adaptation and/or translation. Users of surveys and questionnaires must also contend with significant problems with cross-lingual and/or cross-cultural validity, according to Fegert (1989). Quality of life instruments that have been modified have been used particularly by researchers in the psychosocial field (Chang & Myers, 2003).It has been established that surveys and/or questionnaires created in a source language and tailored for a particular culture cannot be presumed to measure the same attitudes or data when rendered in a different language or modified for use in a different cultural context (Griffee, 2001). This is true because the source audience has a local bearing on goodness of fit. The most difficult aspect of adaptation is maintaining relevance and fit in the target environment (Geisinger, 1994a). Newly created, translated, and adapted items are frequently combined in exams that have been modified (Church, 2001). According to the sort of test being modified and its intended use, an adaptation may include a combination of new, translated, and adapted items to varying degrees in each project

(Hambleton & Bollwark, 1991; Hambleton&Patsula, 2000). A test of verbal ability, for instance, would necessitate more item adaption and new item development, whereas a test of mathematical reasoning might be predominantly composed of item translation and the necessary changes to instructions.Fit is a key consideration when selecting whether to develop, translate, or adapt a work. Asking whether the suggested target item captures the essence of the original item as understood in the context of the source language is a good general rule of thumb. However, fit is not the only issue. Additionally, it's critical to confirm that the target item measures the same construct as the source item in an appropriate, significant, and comprehensible way (Allalouf, 1999; Budgell, 1992). As a result, test adaptation is heavily influenced by both fit and relevance of the construct (Woodcock & Munoz-Sandoval, 1999).

The Wechsler Adult Intelligence Scale (WAIS) is a widely used intelligence test that assesses cognitive abilities in adults. The WAIS-III was the third edition of this test, published in 1997.

Adaptation of the WAIS-Ⅲ refers to the process of the translating and culturally adapting the test to be used in specific language or culture. Several studies have been conducted on the adaptation of the WAIS-Ⅲ in different countries and language.

For example a study by Ardila et al. (1999) adapted the WAIS-Ⅲ for use in Spanish-speaking countries. The researchers found that the test has good reliability and validity in this population. Similarly, a study by Chen et al. (2004) adapted the WAIS-Ⅲ for use in Taiwan. The researchers found that the test has good reliability and validity in this population as well. Another study by Korkman et al. (2001) adapted the WAIS-Ⅲ for use in Finland. The researchers found that the test has good psychometric properties and was suitable for use in this population.

Overall, the adaptation of the WAIS-Ⅲ has been found to be successful in many different culture and language. However, it is important to note that culture and linguistic differences can effect performance on cognitive tests and so caution should be used when interpreting result across different populations.

Rationale:

The scale currently used to assess adult intelligence has not been modified to take Bangladeshi culture into account.

It is commendable that the present study aims to adapt a measurement tool of intelligence for use in Bangladesh. The adaptation of intelligence tests for specific cultural contexts is an important and necessary step to ensure the validity and reliability of the assessment. Cultural factors can significantly influence cognitive processes, communication style and problem-solving approaches, which may impact performance on intelligence tests.

The WAIS has a wide range of clinical applications. The WAIS and other neuropsychological tests are used by rehabilitation psychologists and neuropsychologists to evaluate how the brain is functioning after injury. A distinct cognitive function is revealed by specific subtests. Digit span, for instance, can be used to detect focus issues (attention difficulties). Information for a particular cognitive function is provided through separate subtests. It is a factor in how epileptic patients are evaluated neuropsychologically. Additional it can be used to detect creative intelligence, depression, ADHD, autistic disorder, moderate cognitive impairment and intelligence disability.

The WAIS has a variety of advantages for practical psychological evaluation. It first helps to increase scale validity and reliability. Fourteen subtests, which assesses the majority of the construct generally seen as relevant in clinical assessment, is relatively inexpensive. Third, almost every WAIS item can be read.

The administrative burden on respondents is decreased by item phrasing that is brief and simple. Accessible to persons with lower levels of intelligence and reading proficiency due to the lower reading level. The modified version will give researchers a scientific starting point from which to compare individual rating to those of bigger samples.

1.8 Objective of the Study

The main objective of the study is to adapt and validate of the Wechsler Adult Intelligence Scale (WAIS-III) for use in Bangladesh.

More specifically-

1. To translate and adapt Wechsler Adult Intelligence Scale (WAIS- III) for use in Bangladesh.
2. Item analysis of the scale.
3. Measurement of reliability of the scale.
4. Establishing validity of the scale.

CHAPTER-2

METHODS

Method

The study consists of the following phase:

I. Translation of the scale
II. Item analysis
III. Determining reliability
IV. Determining validity.

2.1 Phase-1 Translation of the scale

With a view to use WAIS-III for people in Bangladesh at first all the items of the scale were translated into Bangla by the present researcher. The both English and Bangla versions were checked by five judges (senior teachers of the Department of psychology and Department of clinical psychology). The judges were given the scale containing both the English and Bangla version of each item. They were requested to go through each item/statement carefully to see if the intended meaning is conveyed and modify the Bangla item/statement if necessary. According to their suggestions with the judgment of the supervisor of the present research, some modifications were made and the final form of the scale was prepared.

2.2 Phase- 2 Item Analysis

Performance items were prepared and changes have also been made to some verbal items, the scale was finally ready and was administered on a sample of adults to determine the consistency of all the items.

2.2.1 Participants for item analysis of the scale

The WAIS-III was administered on 15 adults for item analysis. Their age range was from twenty to twenty eight years. Participant were selected by incidental sampling from Dhaka University. Distribution of the participant according their age and sex given in Table 1.

Table-1: Distribution of participants according to their age and sex:

Age	Male	Female	Total
20	2	2	4
22	3	2	5
25	2	3	5
28	0	1	1
Total	**7**	**8**	**15**

2.2.2. Procedure

After getting permission for data collection, the scale was administered on twenty to twenty eight years adults. To evoke interest, the purpose of the study was explained briefly to the participants. They were further assured that the information gathered by them would be used for research purpose only and would be kept confidential. For item analysis participants were selected by incidental sampling method.

2.3 Phase- 3 Measurement of Reliability

After item analysis, the final forms of the Wechsler adult intelligence scale- third edition (WAIS-III) in Bangla was prepared for measurement of reliability. The adopted form of the scale was administered on a sample to determine the reliability of the scale. The reliability of the scale was measured by applying the split-halt reliability, Cronbech's alpha and test-retest method.

2.3.1 Participants

A total of 200 adults between the ages of sixteen and fifty were recruited using the incidental sampling method. They came from numerous colleges and the University of Dhaka, including 86 men and 114 women, all of different ages.

Their minimal educational level is an HSC. Table 2 displays a distribution of the participants.

Table 2 shows the distribution of participants by age and gender to calculate split-halt reliability.

Age	Male	Female	Total
16-25	31	50	81
26-35	30	37	67
36-45	15	17	32
46-50	10	10	20
Total	**86**	**114**	**200**

2.3.2 Procedure

Standard data collection procedures were followed in the study. After getting permission for data collection, the scale was administered on the participant by researchers. To evoke interest, the purpose of the study was explained briefly to respondents. They were further assured that the information gathered by item would be used for research purpose only and would be kept confidential. Before beginning the first subtest, Introduce the WAIS-III before the first subtest starts by stating: I'll be asking you to complete a lot of tasks today, such as define a few words and work out a few maths problems. You'll discover that some of this is simple, while other parts could be more challenging Please try your best on all of the items even though most people don't finish every task or answer every question correctly. Have you got any queries? Being assured that the respondent understood the instructions, the scale was administered.

2.3.3 Test-Retest Reliability

Another method of finding reliability applied in this study was test-retest method. In this case the test required to be administered twice on the same group with an interval (one week) of time.

2.3.3.1 Participant

For the purpose of testing test-retest reliability 20 adults were selected. Twenty persons were chosen to examine the dependability of test-retest reliability. They ranged in age from 18 to 28. Table 3 displays how the participants were distributed by their age and sex.

Table 3 shows the distribution of participants by age and sex to assess test-retest reliability.

Age	Male	Female	Total
18	1	2	3
22	2	3	5
24	1	1	2
26	2	3	5
28	1	4	5
Total	**7**	**13**	**20**

2.3.2.2 Procedure

The procedure of administering the scale was more or less the same as in the case of collecting data for determining split-halt reliability. The only difference was that the same questionnaire was administered twice upon the same respondents at an interval of one week. The test-retest reliability was determined by converting the raw scores into standard scores and correlating the values of two sets of scores obtained from the test and retest. The Product moment correlation coefficient formula was applied to measure this reliability.

2.4 Phase 4 Measurement of Validity

In order to test the validity of Wechsler adult intelligence scale- third edition face and content validity were determined.

CHAPTER-3

RESULTS

Results

The objectives of the present study are to translate and adopt of 14 verbal and performance subtest as well as to determine the reliability and validity of the 14 verbal and performance subtest of the Wechsler adult intelligence scale- third edition (WAIS-III) for use in Bangladesh for adult from sixteen to eighty nine years age. The study was conducted in four phases and the analysis of the data are presented accordingly.

3.1 Item Analysis

For Item Analysis first the scale was administered an 15 male and female aged Twenty to twenty eight years. According to the participates response and judgment supervisor of the present research, some modifications were made the verbal items. Table-4 show the rearranged Items of 14 subtest.

Table 4: List of original and adopted items of WAIS-III

SL No	Subtest	Item No	Original Items	Revised Item
1	Vocabulary	11	Sentence	plum
2	Information	11	Who was president of the United States during the civil war?	Who was the acting president of Bangladesh during liberation war?
3	Information	18	Who painted the Sistine Chapel?	Who painted the Monalisa?
4	Information	23	Who was Catherine the Great?	Who was queen Victoria?

3.2 Reliability of fourteen subtests was measured by applying split-half technique, cronbach's alpha and test-retest method.

3.2.1 Split-half reliability

Split-half reliability of the scale was measured on the basis of score of 200 participants on the WAIS-III. Every subscale was split into two parts on the basis of odd-even serial number. The resulting coefficients are present in table five.

Table-5: Split-half reliability coefficients for WAIS-III

Test	r_1
Picture Completion	.862
Vocabulary	.957
Similarities	.776
Block Design	.886
Arithmatic	.831
Matrix Reasoning	.897
Digit span	.862
Information	.898
Picture Arrangement	.871
Comprehension	.759
Letter Number Sequence	.894
Object assembly	.686

Table-5 shows that the correlation coefficients are highly significant, which indicates the Wechsler Adult Intelligence scale-WAIS-III holds a high level of reliability.

3.2.2: Cronbach's Alpha

An internal consistency reliability indicator called cronbach's alpha is use to evaluate the reliability of a psychometric test or scale. Cronbach's alpha was used to assess the internal consistency of the Wechsler Adult Intelligence Scale (WAIS-III) exam. The WAIS-III, a test of adult intelligence, is frequently used to evaluate a range of cognitive skills, including verbal comprehension, perceptual organization, working memory and processing speed. Cronbach's alpha reliability of the scale was measured on the basis of score of 200 Participants on the WAIS-III. Table 6 contains the coefficient alpha.

Table-6: Coefficient alpha for the WAIS-III

Test	Alpha
Picture Completion	.612
Vocabulary	.906
Similarities	.774
Block design	.817
Arithmatic	.805
Matrix Reasoning	.886
Digit span	.787
Information	.825
Picture Arrangement	.619
Comprehension	.755
Letter Number Sequence	.737
Object Assembly	.657

As seen in table-6, the correlation alpha for all the subtests were very high which indicates that the test items are consistent in measuring intelligence.

3.2.3: Test-retest Reliability

The reliability coefficients obtained by test-retest method on a sample of 20 respondents of three subscale are given in table-7

Table-7: Reliability coefficients of WAIS-III obtained by test-retest method

Scale	r	Level of significance
Digit symbol coding	.980	0.01
Digit symbol copy	.916	0.01
Symbol search	.964	0.01

From table-7, it is found that all test-retest correlation coefficients are significant at the 0.01 level.

3.3: The validity of the Wechsler Adult Intelligence scale-Third edition

The strength of the scale used to assess the behaviour or the particular feature of the behaviour it was designed to measure is referred to as validity. Validity in the content of the WAIS-III refers to the robustness of the scale used to assess adult intellect. Various techniques are used to evaluate a scale's validity, and among them, examining the test's content and the specific psychological traits or constructs it measures are crucial. The following techniques were used to assess the reliability of the WAIS-III in Bangla.

3.3.1: Content validity

Examining the test's content systematically to see if it includes a representative sample of the behaviour domains being measured is known as content validity.

A test's content validity should be built throughout the design phase. A scale's elements need to be carefully chosen and analysed throughout creation in order to guarantee the scale's content validity. High content validity is present in the original

WAIS-III. The translated items are relevant to the insight of adult intelligence, it was discovered after the Bangla version of the scale was provided to the judges.
The judge provided their pertinent comments when the items were being translated from English to Bangla. Their key points also guarantee the content validity of the scale's modified form.

3.3.2: Face validity

To examine if a test or measurement looks to, on the surface, measure what it Promises to measure, the idea of face validity is frequently employed in research and evaluation. It is a subjective and preliminary method of determining the validity of a test, quiz, or assessment instrument that relies on the opinions of experts or others people. Face validity in an immediate impression or intuitive Judgment, it does not entail statistical analysis or formal testing Processes.

As a first step when creating a new test or assessment instrument, researchers or Practitioners frequently want to demonstrate face validity. Assessing whether the items or questions on the instrument appear to be closely related to the construct or concept is the main goal of the face validity.

The WAIS-III's face validity is evaluated by the judges. They concluded that the WAIS-III's modified version has a high level of face validity.

CHAPTER-4

DISCUSSION AND CONCLUSION

Discussions

Wechsler Adult Intelligence Scale-(WAIS-III) adaptation for usage in Bangladesh was the study's main goal. The study went through a number of stages, including scale translation, item analysis, reliability determination, and scale validation.

Translation:

For the purpose of using the scale in Bangladesh, it was necessary to translate the scale in Bangla. With this view, all the items of the scale were translated into Bangla by the present researcher and were checked by five judges. Based on their suggestions, along with the supervisor's judgment, some modifications were made and the final version of the questionnaire was prepared.

Item analysis:

In the phase of item analysis a total of 15 adults constitute the sample of this study. Their age range was twenty to twenty eight year. They were selected from Dhaka University. On the basis of the respondents responses and the assessment of the judge and the suggestion of the present supervisor some modifications were made the verbal items and the final form of the questionnaire was prepared.

Reliability:

The reliability of the scale was measured using the split-half technique, cronbach's alpha and test retest method. The adapted version of the WAIS-III, showed high levels of reliability as indicated by the following split-half reliability coefficients: .957 for vocabulary, .776 for similarity, .831 for arithmetic, .862 for digit span, .898 for information, .759 for comprehension, .894 for letter number sequence, .862 for picture completion, .886 for block design, .897 for matrix reasoning, .871 for picture arrangement and .886 for block design, .686 for object assembly. The Coefficients alpha was found to be .906 for vocabulary, .774 for similarity, .805 for arithmetic, .787 for digit span, .825 for information, .755 for comprehension, .737 for letter number sequence, .612 for picture completion, .886 for matrix reasoning, .619 for picture arrangement and .817 for block design, .657 for object assembly.

Test retest reliability was used only the three performance subtest and the reliability coefficient was found to be .980 for digit symbol coding, .916 for digit symbol copy and .964 for symbol search.

Validity:

Content validity and face validity methods were used to determine the validity of the adapted version of the WAIS-III. Content validity and face validity were ensured through the assessment of Judges.

According to their assessment, the adapted version of the WAIS-III exhibited a high level of content and face validity.

Conclusion

In conclusion, the present study successfully adapted the Wechsler Adult Intelligence Scale-WAIS-III for use in Bangladesh. The scale demonstrated high levels of reliability and validity. However, there were limitations in terms of economics, time and manpower, which affected the research process. Further studies are needed to establish norms on a larger representative sample covering all parts of Bangladesh. Despite the limitations, this study serves as an initial effort towards adapting an intelligence measurement tool for use in Bangladesh. Further research and follow-up studies are recommended to expand its usage.

REFERENCES

References

Aiken, L.R. (1994). Psychological Testing & Assessment (8th ed.) Boston: Atlyn and Bacon, Inc.

Allalouf, A. (1999). Reducing DIF of translated verbal items by revising DIF items. A paper Presented at the annual meeting of the International Test commission, Gratz.

Ardila A., Smith, B., I Johmon, C. (1909). Neuro psychological Approach to Intelligence, Neuropsychoilogy Reviw 9, 117-136.

Binet, A & Simon, T. (1916). The development of iontelligence in children. The Binet-Simon Scle. Publications of the Training School at vineland New Jersey Department of Research, No. 11.

Budgell, G.R. (1992). Analysis of differential item functioning in translated assessment instruments. A paper Presented at the Annual conference of the society for Industrial and organizational Psychology, Montrcal, Canada.

Change, C.Y., & mayers, J.E. (2003). Cultural adaptation of the wellness Evaluation of lifestyle: An assessment challenge. *Measurement & Evaluation in counseling & Development,* 35 (4), 239-250.

Chen H., Hua M., Zhu J., (2004), Development of the taiwan WAIS-III two sultest short forms. Psychological Testing, 54, 305-330.

Church, T.A. (2001)Personality measurement in cross-cultural perspective. *Journal of Personality*, 69 (6), 979-1006.

Fegert, J.M. (1989). Bias factors in the translation of questionnaires and classification systems in international comparative child and adolescent Psychiatric research. *European Journalof child & Adolescent Psychiatry*: Acta Paedopsychiatrica, 52 (4), 279-286.

Flaherty, J.A., Cornelio, M.A., Pathak, D., Mitchell, T., Wintrob, R., Richman J.A. & Briz, S.(1988). Developing instruments for cross-cultural psychiatric research. Journal of Nerv Ment Dis, 176, 257-263.

Geisinger, K.F. (1994a). Cross-cultural normative assessment: Translation and adaptation issues influencing the normative interpretation of assessment instruments. Psychological Assessment (4), 53-38.

Geisinger, K.F. (2003). Testing and assessment in cross-cultural Psychology. In J. Graham & J. Naglieri (Eds.), *Handbook of Psychology: Vol. 10, Assessment Psychology*: New York, NY: Waley.

Griffee, T. (2001) An introduction to Second Language Research methods. 2nd Edition.

Hamblenton, R. K., & Bollwark, J. (1991). Adapting tests for use in different cultures: retrieved January 21, 2003, from ERIC database.

Hambleton, R.K. Patsula, L. (2000). Adapting tests for use in multiple languages and cultures. (Report N. LR-304). Laboratory of Psychometric and Evaluative Research Report, University of Massachusetts, Amherst.

Hass, M. (1991) The reliability of reliability. Journal of Manipulative and Physiological Therapeutic, 14, 199-208

Korkman, M., Kirk, U., & kemp, S.L (2001). NEPSY II: Clinical and Interpretative manual. San Antonio, TX: Psychological Corporation.

Naglieri, J.A., & Bornstein, B.T. (Eds.) (2003). Intelligence and Achievement Tsting: Ansessing the validity of the St an ford Binet Intelligence Scales (5th ed.) and the wechaler Intelligence scales for children (4th ed.) Springer Science & Business media.

Nunnally, J.C. (1970). Intoduction to Psychological Measurement. New Yourk; McGraw Hill.

Pulsifer, M.B. (1996). The neuropsychology of mental retardation. Journal of the international Neuropsychological Society. 2, 159-176.

Roid, G.H. & Pomplun, M. (2012), The Stanford-Binet Intelligence Scales (5th ed). Technical manual. Riverside Publishing.

Roid, G.H. (2003), Stanford-Binet Intelligence Scales (5th ed). In R. Fornandes-Ballesteros (Ed.) Encyclopedia of Psychological Assessment (vol.2, PP. 730-734). Sage Publications.

Sternbeg, R.J. (1985c). Implicit theories of Intelligence, creativity, and wisdom. Journal of Personality and Social Psychology, 49(3), 607-627.

Terman, L.M., & Merrill, M.A. (1960). Stanford Binet Intelligence Scale: Manual fo the third revision. Houghton Miffdin.

Wechsler, D. (1940). Psychometric tests. In I. S. Wechsler (Ed.), A *textbook of clinical neurology* (4th ed., rev., pp. 108-122). Philadelphia: W. B. Saunders.

Wechsler, D. (1944). *The measurement of adult intelligence* (3rd ed.). Baltimore: Williams & Wilkins.

Wechsler, D. *(1955). Manual for theWechsler Adult* /nteHigenceScafe. New York The Psychological Corporation.

Wechsler, D. (1975). Intelligence defined and undefined: A relativistic appraisal. *American Psychologist. 30,* 135-139.

Wechsler, D. (1981). *Manual for the Wechsler Adult Intelligence Scaled-Revised.* San Antonio, TX: The Psychological Corporation.

Wechsler D. *(1991). Manual for the Wechsler Intelligence Scale for Children* Antonio, TX: The Psychological Corporation.

Wechsler, D. (1997). *Manual for me Wechsler Memory Scale—Third Edition.* San Antonio, TX: The Psychological Corporation.

Wess, L.G., Saklofske, D.H., Prifitera, A., & Holdnack, J.A. (Eds), (2003), WISE-IV Advanced Clinical Inferpretation, Academic Press.

Woodcock, R.W., & Munoz-Sandoval, A.(1999). Test translation guidelines: A "concensus translation" approach. A paper presented at the International conference on test Adaptation, Georgetown University, Washington, D

APPENDICES

ওয়েস্-৩

ওয়েস্‌লার প্রাপ্ত বয়স্কদের বুদ্ধি অভীক্ষা-৩য় সংস্করণ

পরিচালনা এবং সাফল্যাংক প্রদান ম্যানুয়াল

ডেভিড ওয়েস্‌লার

THE PSYCHOLOGICAL CORPORATION®
A Harcourt Assessment Company

সূচীপত্র

	পৃষ্ঠা নং
সূচীপত্র	i-ii
টেবিলের তালিকা	iii
চিত্রের তালিকা	iii
অধ্যায়-১ ভূমিকা	
অভীক্ষার গঠন	১-৬
ওয়েস-৩ এর ব্যবহার	৬
মানসিক প্রতিবন্ধিতা নির্ণয়	৬-৭
স্নায়ূমনোবৈজ্ঞানিক বৈকল্য নির্ণয়	৭
প্রতিভাবান নির্ণয়	৭-৮
ব্যবহারকারীর দক্ষতা	৮
অধ্যায়-২ অভীক্ষার সংস্করন	
উপ-অভীক্ষার পরিবর্তন	৯
ভাষাগত উপ-অভীক্ষার পরিবর্তন	৯-১২
কর্মসম্পাদন উপ-অভীক্ষার পরিবর্তন	১২-১৫
সারসংক্ষেপ	১৫-১৬
স্কোর বা সাফল্যাংক গণনা	১৭
প্রাথমিক/ প্রাপ্ত সাফল্যাংক	১৭
স্কেল স্কোর	১৮
বুদ্ধ্যাংক এবং ইনডেক্স স্কোর টেবিল গঠন	১৯-২০
বুদ্ধ্যাংক স্কোরের পরিমানগত এবং গুণগত বর্ণনা	১৯-২১
অধ্যায়-৩ অভীক্ষার সাধারণ বিবেচ্য বিষয়সমূহ	
ওয়েস-৩ অভীক্ষার সাধারণ বিবেচ্য বিষয়সমূহ	২২
ওয়েস-৩ ব্যবহারের মৌলিক নীতি সমূহ	২২
আদর্শায়িত প্রক্রিয়া	২২
পরিচালনার সময়	২৩
শারীরিক অবস্থা	২৩-২৪
র‍্যাপো তৈরী করা এবং বজায় রাখা	২৫
শারীরিক ও ভাষা প্রতিবন্ধীদের ক্ষেত্রে অভীক্ষা পরিচালনা	২৫

অধ্যায়-৪ অভীক্ষা পরিচালনা এবং সাফল্যাংক প্রদানের নির্দেশাবলী	
ওয়েসলার বয়স্কদের বুদ্ধি অভীক্ষা-৩ পরিচিতি	২৬
১. ছবি সম্পূর্ণকরন	২৭-৩০
২. শব্দ তালিকা/ অভিধান	৩০-৫১
৩. সংখ্যা- প্রতীক কোডিং সংখ্যা প্রতীক- প্রাসঙ্গিক শিক্ষন	৫১-৫৪
৪. সাদৃশ্য	৫৫-৬৭
৫. ব্লক ডিজাইন	৬৭-৭৫
৬. গণিত	৭৬-৭৯-
৭. ম্যাট্রিক্স যুক্তি প্রয়োগ	৭৯-৮২
৮. সংখ্যা প্রসার/ পরিসর	৮৩-৮৫
৯. তথ্য	৮৬-৮৯
১০. ছবি সাজানো	৮৯-৯২
১১. বোধ শক্তি	৯২-১০৯
১২. প্রতীক অনুসন্ধান	১০৯-১১২
১৩. বর্ণ সংখ্যার ধারাবাহিকতা	১১৩-১১৫
১৪. বস্তু গঠন	১১৫-১১৯
সংখ্যা প্রতীক অনুকরণ	১১৯-১২০
সহায়ক গ্রন্থাবলী	১২১-১২২

টেবিল

ক্রমিক নং	বর্ণনা	পৃষ্ঠা নং
টেবিল-১.১	ওয়েস-৩ উপঅভীক্ষার বর্ণনা	২
টেবিল-১.২	ওয়েস-৩ উপঅভীক্ষাগুলোর ভাষাগত ও কর্ম সম্পাদনমূলক উপঅভীক্ষা অনুযায়ী ভাগ	৩
টেবিল-১.৩	ওয়েস-৩ ইনডেক্স অনুযায়ী উপঅভীক্ষার ভাগ	৩
টেবিল-২.১	WAIS-R - থেকে WAIS-III তে উপঅভীক্ষা পরিবর্তনের সারসংক্ষেপ	১৬
টেবিল-২.২	আদর্শ বিচ্যুতির সাথে বুদ্ধাংক এবং ইনডেক্স স্কোরের সম্পর্ক গড় এবং পার্সেন্টাইল	১৯-২০
টেবিল-২.৩	WAIS-III পুরো স্কেল স্কোরের গুনগত বর্ণনা	২১
টেবিল-৩.১	ওয়েস-৩ ব্যাগের মধ্যে যে সমস্ত উপকরণসমূহ থাকে	২৪

চিত্র

চিত্র নং	বর্ণনা	পৃষ্ঠা নং
চিত্র ১.১	ওয়েস-৩ সংগঠন ও পরিচালনা ধারা	২
চিত্র ৩.১	নির্দেশিত বসা সহ জিনিসপত্র রাখার ব্যবস্থা	২৪

অধ্যায়-১

ভূমিকা

অধ্যায়-১

ভূমিকাঃ

ওয়েস্‌লার বয়স্ক বুদ্ধি অভীক্ষা ৩য় সংস্করণ, বুদ্ধি পরিমাপের/মূল্যায়ণের একটি ঐতিহ্যবাহী অভীক্ষা যা ওয়েসলার বেলেভিউ বুদ্ধি অভীক্ষা নামে প্রথম প্রকাশের পর শুরু করে এখনও পর্যন্ত বুদ্ধি মূল্যায়ণ করে আসছে (Wechsler, 1939)।

১৯৫৫ সালে প্রাথমিক অভীক্ষাটি সংশোধন করা হয় এবং পুনরায় নামকরণ করা হয় ওয়েস্‌লার বয়স্ক বুদ্ধি অভীক্ষা (WAIS), যা ১৯৯১ সালে WAIS-R নামে পুনরায় সংশোধন/সংস্করণ করা হয়। ওয়েস্-৩ ব্যক্তিগতভাবে পরিচালিত একটি চিকিৎসামূলক অভীক্ষা যা ১৬-৮৯ বছর বয়স্ক ব্যক্তিদের বুদ্ধি পরিমাপ করে। যদিও ইহাতে পূর্ববর্তী অভীক্ষার অপরিহার্য/অত্যাবশ্যকীয় বৈশিষ্ট্য সমূহ ঠিক রাখা হয়েছে, তবু ওয়েস-৩ বর্তমানে আদর্শায়িত তথ্য সরবরাহ করে এবং অভীক্ষার উপকরণ, বিষয়বস্তু এবং পরিচালনা পদ্ধতি আধুনিকীকরণ করা হয়েছে। এই সহশোধিত সংস্করণটি, বুদ্ধির প্রকৃতি সম্পর্কে ওয়েস্‌লার এর দৃষ্টিভঙ্গিকে প্রতিফলিত করে (1944, 1975) এবং ওয়েস্‌লার এর অন্যান্য বুদ্ধি অভীক্ষার মত ওয়েস-৩ কতগুলো উপঅভীক্ষা নিয়ে গঠিত, প্রত্যেকটি উপঅভীক্ষা বুদ্ধির বিভিন্ন দিক পরিমাপ করে। ওয়েস্‌লার শিশুদের বুদ্ধি অভীক্ষা ৩য় সংস্করণ (Wechsler, 1991) এর মত ওয়েস-৩ এর বেলায় পরিবর্তন করা হয়েছে। ওয়েস-৩ ঐতিহ্যগতভাবে তিন ধরনের বুদ্ধির সাফল্যাংক প্রদান করে ভাষাগত, কর্মসম্পাদনমূলক এবং পুরো অভীক্ষার সাফল্যাংক/পূর্ণ সাফল্যাংক এবং চার ধরণের ইনডেক্স সাফল্যাংক প্রদান করে ভাষাগত বোধশক্তি, প্রত্যক্ষণীয় সংগঠন, কার্যকর স্মৃতি এবং কারিগরি দ্রুততা। এই সকল সাফল্যাংক অভীক্ষার্থীর কর্মসম্পাদনকে সংক্ষেপে প্রকাশ করে এবং নিম্নলিখিত অধ্যায়সমূহ বর্ণনা করে। এই ম্যানুয়ালটি অভীক্ষাটি পরিচালনা করতে যেসব তথ্য প্রয়োজন তা সব সরবরাহ করে এবং অভীক্ষার্থীর কর্মসম্পাদনকে কিভাবে রেকর্ড করতে হবে এবং সাফল্যাংক দিতে হবে তা সরবরাহ করে। এই অভীক্ষাটি পুনরায় সংস্করণের যৌক্তিকতা হচ্ছে এর নির্ভরযোগ্যতা এবং যথার্থতা নির্ণয় করা।

অভীক্ষার গঠনঃ

ওয়েস-৩, ১৪টি উপঅভীক্ষা নিয়ে গঠিতঃ এর মধ্যে ১১টি আগের অভীক্ষা থেকে রাখা হয়েছে, প্রতীক অনুসন্ধান উপঅভীক্ষাটি উয়িস্‌ক-৩ থেকে নেয়া হয়েছে এবং দুটি নতুন উপঅভীক্ষা- ম্যাট্রিক্স ধাঁধাঁ প্রয়োগ এবং বর্ণ সংখ্যার ধারা। টেবিল ১.১ এ উপঅভীক্ষাসমূহ সংক্ষেপে বর্ণনা করা হয়েছে।

টেবিল: ১.১ ওয়েস-৩ উপঅভীক্ষার বর্ণনা

উপঅভীক্ষা	বর্ণনা
ছবি পূরণ	কতগুলো সাধারণ বস্তুর রঙ্গিন ছবি যেগুলোর একটি গুরুত্বপূর্ণ অংশ বাদ দিয়ে স্থাপন করা হয়েছে। অভীক্ষার্থীকে ঐ বাদ দেয়া অংশটি চিহ্নিত করতে হয়।
শব্দভান্ডার	মৌখিক এবং দৃশ্যগতভাবে উপস্থাপিত এক সারি শব্দ যা অভীক্ষার্থীকে মৌখিকভাবে এর সংজ্ঞা দিতে হয়।
সংখ্যা প্রতীক কোডিং	এক সারি সংখ্যা, যার প্রত্যেকটির সাথে একটি চিত্রলিপির প্রতীক থাকে। একটি সংকেত ব্যবহার করে অভীক্ষার্থীকে ঐ সংখ্যার সাথে প্রতীকটি লিখতে হয়।
সাদৃশ্য	মৌখিকভাবে উপস্থাপিত জোড়া শব্দের সারি, জোড়ার শব্দগুলোর মধ্যে সাদৃশ্য কী তা অভীক্ষার্থী ব্যাখ্যা করে।
ব্লক ডিজাইন	এক সেট মুদ্রিত দ্বিমাত্রিক জ্যামিতিক প্যাটার্ন। অভীক্ষার্থী দুই রংয়ের গুটি ব্যবহার করে একই রকম প্যাটার্ন তৈরী করে।
গণিত	এক সারি গাণিতিক সমস্যা যা অভিক্ষার্থী মানসিকভাবে সমাধান করে এবং মৌখিকভাবে উত্তর দেয়।
ম্যাট্রিক্স ধাঁধাপ্রয়োগ	এক সারি অসম্পূর্ণ গ্রিড প্যাটার্ন থাকে যা অভীক্ষার্থী পাঁচটি সম্ভাব্য উত্তর থেকে একটি সংখ্যা বাছাই করে মুখে বলে অথবা আঙ্গুল দিয়ে নির্দেশ করে।
সংখ্যা পরিসর	মৌখিকভাবে উপস্থাপিত এক সারি সংখ্যা যা অভীক্ষার্থী একবার শোনার পর সংখ্যাগুলোকে সামনের দিক থেকে অথবা পিছন দিক থেকে বলে।
তথ্য	এক সারি মৌখিকভাবে উপস্থাপিত প্রশ্ন যা সাধারণ ঘটনা, বস্তু, স্থান এবং লোকজন সম্পর্কে তার সাধারণ জ্ঞান পরিমাপ করে।
ছবি সাজানো	এলোমেলোভাবে উপস্থাপিত এক সেট ছবি যা অভীক্ষার্থী একটি গল্পের আকারে পুনরায় সাজায়।
বোধশক্তি	মৌখিকভাবে উপস্থাপিত এক সারি প্রশ্ন যার দ্বারা সামাজিক নিয়মকানুন এবং ধারণা অথবা দৈনন্দিন সমস্যা সমাধান সম্পর্কে অভীক্ষার্থী বুঝবে এবং স্পষ্ট উচ্চারণে বলবে।
প্রতীক অনুসন্ধান	এক সারি জোড়ার দল, প্রত্যেক জোড়ায় একটি উদ্দেশ্য দল এবং একটি অনুসন্ধান দল থাকে। অভিক্ষার্থী সঠিক বক্সটি চিহ্নিত করে উদ্দেশ্য দলের প্রতীকটি অনুসন্ধান দলে আছে কিনা তা নির্দেশ করবে।
বর্ণ ও সংখ্যার ধারা	মৌখিকভাবে উপস্থাপিত এক সারি বর্ণ এবং সংখ্যার ধারা যা অভিক্ষার্থী একসঙ্গে দেখবে এবং সংখ্যাগুলোকে উর্ধ্বগামী এবং বর্ণগুলোকে বর্ণমালা অনুযায়ী পুনরায় বলবে।
বস্তু গঠন	পরিচিত/সাধারণ বস্তুর একসেট পাজল, প্রত্যেকটি আদর্শায়িত আকৃতিতে/গঠনে উপস্থাপন করা হয়, যাতে অভীক্ষার্থী এগুলোকে একটি অর্থবোধক পুরো বস্তু রূপে সাজায়।

ওয়েস-৩ এ দুই সেট সংক্ষিপ্ত সাফল্যাংক পাওয়া যায়। প্রথমত, সম্পূর্ণ অভীক্ষার সাফল্যাংক, ওয়েস-৩ উপঅভীক্ষাগুলো ঐতিহ্যগতভাবে ভাষাগত এবং কর্মসম্পাদনমূলক অভীক্ষায় বিভক্ত (Wechsler, 1944). টেবিল ১.২ এ ভাষাগত এবং কর্মসম্পাদনমূলক উপঅভীক্ষাগুলো পর্যায়ক্রমে দেয়া আছে।

ওয়েস-৩ জ্ঞানীয় কাজের উপর ভিত্তি করে অন্য একদল উপঅভীক্ষায় ভাগ করে। এই ইনডেক্স অভীক্ষাগুলো হচ্ছে ভাষাগত বোধশক্তি, প্রত্যক্ষনীয় সংগঠন, ক্রিয়াশীল স্মৃতি এবং প্রতিক্রিয়ার গতি। টেবিল ১.৩এ এই উপঅভীক্ষাগুলো দেয়া আছে। উভয় টেবিলেই উপঅভীক্ষার আগে যে নাম্বার দেয়া আছে সেটা ঐ উপঅভীক্ষার অবস্থানকে নির্দেশ করে, উপঅভীক্ষা পরিচালনার আদর্শায়িত্ব ধারাকে নির্দেশ করে। ভাষাগত এবং কর্মসম্পাদনমূলক উপঅভীক্ষাগুলো বিকল্প পদ্ধতিতে পরিচালনা করা হয় যাতে অভীক্ষা চলাকালীন সময়ে অভীক্ষার্থীর আগ্রহ বজায় থাকে।

টেবিল ১.২ ওয়েস-৩ উপঅভীক্ষাগুলোকে ভাষাগত এবং কর্মসম্পাদনমূলক উপঅভীক্ষা অনুযায়ী ভাগ করা হয়েছে

ভাষাগত	কর্মসম্পাদনমূলক
২. শব্দতালিকা	১. ছবিপূরণ
৪. সাদৃশ্য	৩. সংখ্যা প্রতীক-কোডিং
৬. গণিত	৫. ব্লক ডিজাইন
৮. সংখ্যা প্রসার	৭. মেট্রিক্স ধাঁধাঁ প্রয়োগ
৯. তথ্য	১০. ছবি সাজানো
১১. বোধশক্তি	১২. প্রতীক অনুসন্ধান
১৩. বর্ণ ও সংখ্যার ধারাবাহিকতা	১৪. বস্তু সাজানো

- বুদ্ধি সাফল্যাংকের জন্য সম্পূরক উপঅভীক্ষা, শুধুমাত্র সংখ্যা প্রতীক কোডিং এর বিকল্প হিসেবে ব্যবহৃত হতে পারে যদি এই উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা ব্যর্থ হয়।
- বুদ্ধি সাফল্যাংকের জন্য সম্পূরক উপঅভীক্ষা, শুধুমাত্র সংখ্যা প্রসার এর বিকল্প হিসেবে ব্যবহৃত হতে পারে যদি এই উপঅভীক্ষাটি ব্যর্থ হয়।
- ১৬-৭৪ বছর বয়সী ব্যক্তিদের যে কোন কর্মসম্পাদন মূলক অভীক্ষা ব্যর্থ হলে যে কোন বিকল্প অভীক্ষা ব্যবহৃত হতে পারে।

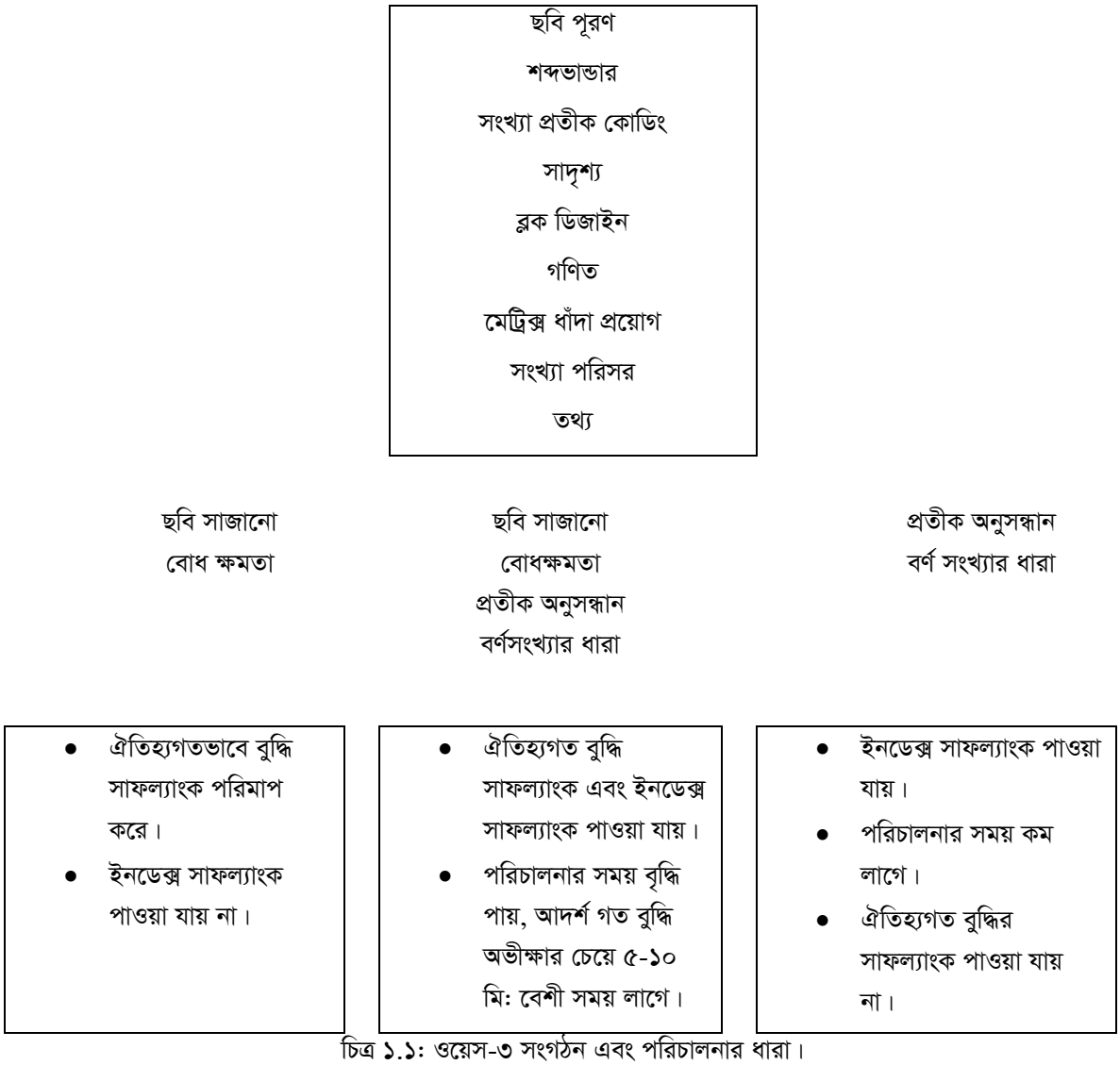
টেবিল ১.৩ঃ ওয়েস-৩ ইনডেক্স অনুযায়ী উপঅভীক্ষার ভাগ

ভাষাগত বোধশক্তি	প্রত্যক্ষনীয় সংগঠন	ক্রিয়াশীল স্মৃতি	প্রতিক্রিয়ার গতি
২. শব্দভান্ডার	১. ছবিপূরণ	৬. গণিত	৩. সংখ্যা প্রতীক কোডিং
৪. সাদৃশ্য	৫. ব্লক ডিজাইন	৮. সংখ্যা পরিসর	১২. প্রতীক অনুসন্ধান
৯. তথ্য	৭. মেট্রিক্স ধাঁধা প্রয়োগ	১৩. বর্ণ সংখ্যার ধারা	

বি:দ্রঃ ছবি সাজানো, বোধক্ষমতা এবং বস্তু গঠন উপঅভীক্ষাগুলোর ইনডেক্স স্কোরের ক্ষেত্রে কোন অবদান নেই।

নিম্নলিখিত উপঅভীক্ষাগুলো বুদ্ধি সাফল্যাংক পরিমাপের জন্য পরিচালনা করা হয়: ছবি পূরণ, শব্দভান্ডার, সংখ্যা প্রতীক কোডিং, সাদৃশ্য, ব্লক ডিজাইন, গণিত, মেট্রিক্স ধাঁধা প্রয়োগ, সংখ্যা পরিসর, তথ্য, ছবি সাজানো এবং বোধক্ষমতা। নিম্নলিখিত উপঅভীক্ষাগুলো ইনডেক্স সাফল্যাংক পরিমাপের জন্য পরিচালনা করা হয়: ছবি পূরণ, শব্দভান্ডার, সংখ্যা প্রতীক কোডিং, সাদৃশ্য, ব্লক ডিজাইন, গণিত, মেট্রিক্স ধাঁধা প্রয়োগ, সংখ্যা পরিসর, তথ্য, প্রতীক অনুসন্ধানে এবং বর্ণ সংখ্যার ধারা। উল্লেখ্য যে, বুদ্ধি সাফল্যাংক অথবা ইনডেক্স সাফল্যাংক কোনটির জন্যই সবগুলো উপঅভীক্ষার প্রয়োজন নেই। যদিও বুদ্ধি এবং ইনডেক্স উভয় সাফল্যাংক পেতে হলে ১৩টি উপঅভীক্ষা অবশ্যই পরিচালনা করতে হবে।

সবক্ষেত্রেই, সুনির্দিষ্ট ধারা অনুযায়ী উপঅভীক্ষাগুলো পরিচালনা করা হয়। চিত্র ১.১ এ কোন ধরণের সাফল্যাংক (বুদ্ধি অথবা ইনডেক্স) প্রয়োজন তার ভিত্তিতে উপঅভীক্ষার নির্বাচন দেখানো হয়েছে। সাধারণত, অভীক্ষা শুরু করার আগেই অভীক্ষকের সিদ্ধান্ত নেয়া গুরুত্বপূর্ণ যে কোন ধরনের সাফল্যাংক প্রয়োজন এবং এই সিদ্ধান্তের উপর অভীক্ষার প্রশ্ন এবং অভীক্ষার উদ্দেশ্য নির্ভর করে। মাঝে মাঝে এই ধরণের সিদ্ধান্ত উপঅভীক্ষার সাফল্যাংকের ধরণ অথবা উপঅভীক্ষা চলাকালীন সুনির্দিষ্ট পদের প্রতিক্রিয়া/উত্তরের উপর নির্ভর করে। যদি অভীক্ষকের কোন রকম সন্দেহ থাকে তাহলে তিনি ১৩টি উপঅভীক্ষাই পরিচালনা করবেন।



চিত্র ১.১: ওয়েস-৩ সংগঠন এবং পরিচালনার ধারা।

ভাষাগত,কর্মসম্পাদনমূলক এবং সম্পূর্ণ বুদ্ধি অভীক্ষার সাফল্যাংকের ক্ষেত্রে যেসব উপঅভীক্ষার অবদান রয়েছে তা চিত্র ১.১ এবং টেবিল ১.২ এ তালিকাবদ্ধ করা হয়েছে। ওয়েস- আর (WAIS-R) এর মত শব্দভান্ডার, সাদৃশ্য, গণিত, সংখ্যা পরিসর, তথ্য এবং বোধক্ষমতার মোট সাফল্যাংককে ভাষাগত বুদ্ধির সাফল্যাংকে (VIQ) রূপান্তর করা হয়। ওয়েস-৩ এ ছবিপূরণ, সংখ্যা প্রতীক কোডিং, ব্লক ডিজাইন, মেট্রিক্স ধাঁধা প্রয়োগ এবং ছবি সাজানোর মোট সাফল্যাংককে কর্ম সম্পাদনমূলক বুদ্ধির সাফল্যাংকে রূপান্তর করা হয়। ভাষাগত এবং কর্মসম্পাদনমূলক উপঅভীক্ষার সাফল্যাংক মিলে সম্পূর্ণ বুদ্ধি অভীক্ষার সাফল্যাংক পাওয়া যায়। এই প্রত্যেকটি বুদ্ধির সাফল্যাংকের গড ১০০ এবং আদর্শ বিচ্যুতি ১৫।

টেবিল ১.৩ এ তালিকাবদ্ধ উপঅভীক্ষাগুলো ৪টি ইনডেক্স সাফল্যাংক পেতে সাহায্য করে: ভাষাগত বোধক্ষমতা (VCI), প্রত্যক্ষণীয় সংগঠন (POL), ক্রিয়াশীল স্মৃতি (WMI) এবং প্রতিক্রিয়ার গতি (PSI)। ইনডেক্স সাফল্যাংক নির্ণয়ের জন্য ছবি সাজানো, বোধক্ষমতা এবং বস্তুগঠন উপঅভীক্ষা পরিচালনার প্রয়োজন নেই। ইনডেক্স সাফল্যাংকের গড় ১০০ এবং আদর্শ বিচ্যুতি ১৫।

কখনও কখনও একটি উপঅভীক্ষা নষ্ট/পন্ড হয়ে যায় অথবা পরিচালনা করা যায় না। ওয়েস-৩ এ বুদ্ধি সাফল্যাংক পাওয়ার জন্য উপঅভীক্ষা প্রতিস্থাপন করা যায়। সংখ্যা প্রসার এর বিকল্প হিসেবে বর্ণ সংখ্যার ধারা ব্যবহৃত হতে পারে। সংখ্যা প্রতীক কোডিং এর বিকল্প হিসেবে প্রতীক অনুসন্ধান ব্যবহৃত হতে পারে। ৭৪ বছর এবং তার কম বয়সীদের ক্ষেত্রে যে কোন কর্মসম্পাদনমূলক অভীক্ষার বিকল্প হিসেবে ছবি সাজানো ব্যবহৃত হতে পারে। ভাষাগত এবং কর্মসম্পাদনমূলক প্রত্যেকটি অভীক্ষায় শুধুমাত্র একটি বিকল্প উপঅভীক্ষা ব্যবহৃত হতে পারে। অর্থাৎ কর্মসম্পাদন বুদ্ধি সাফল্যাংক পেতে হলে প্রতীক অনুসন্ধান এবং বস্তু গঠন উভয় উপঅভীক্ষা পরিচালনার প্রয়োজন নেই। ইনডেক্স সাফল্যাংক পাওয়ার জন্য কোন বিকল্প ব্যবহার করা যাবে না।

ওয়েস-৩ এ বস্তুগঠন একটি বিকল্প উপঅভীক্ষা যা অভীক্ষকের বিবেচনার ভিত্তিতে ব্যবহৃত হতে পারে। বুদ্ধির সাফল্যাংক অথবা ইনডেক্স সাফল্যাংক কোনটির গণনার ক্ষেত্রেই বস্তুগঠন অন্তর্ভূক্ত করা হয় না। বস্তু গঠনের পরিবর্তে মেট্রিক্স ধাঁধাপ্রয়োগ প্রতিস্থাপিত হতে পারে এবং কর্মসম্পাদনমূলক বুদ্ধির সাফল্যাংক নির্ণয়ে ব্যবহৃত হতে পারে। এই পরিবর্তন শুধুমাত্র কিছুসংখ্যক কারণে করা যায়। প্রথম কারণ হচ্ছে পরিসংখ্যানগত। মেট্রিক্স ধাঁধাঁ প্রয়োগ উপঅভীক্ষার নির্ভরশীলতা (r=.90) বস্তুগঠন উপঅভীক্ষা হতে (r=.70) তাৎপর্যপূর্ণভাবে বেশী। তাই এক্ষেত্রে আদর্শগত ভুল কম হয় এবং কর্মসম্পাদন বুদ্ধি সাফল্যাংক নির্ণয়ে আত্মবিশ্বাসের মাত্রা বেশী থাকে।

দ্বিতীয় কারণ হচ্ছে তাত্ত্বিক। মেট্রিক্স ধাঁধা প্রয়োগ তৈরি করা হয়েছে মূলত অবাচনিক বুদ্ধি ভালভাবে মূল্যায়ণ করা, তরল যুক্তিপ্রয়োগ ইত্যাদি মূল্যায়নের জন্য তৃতীয় কারণ হচ্ছে চিকিৎসামূলক ব্যবহার। ওয়েস-৩ এর নর্ম ৮৯ বৎসর বয়স পর্যন্ত বিস্তৃত, যেহেতু এই বয়সী লোকেরা ধীরগতিতে কর্মসম্পাদন করে তাই তাদের ক্ষেত্রে দ্রুতগতির অভীক্ষা কম উপযোগী। বস্তু গঠনের ক্ষেত্রে দ্রুত কর্মসম্পাদনের জন্য অতিরিক্ত পয়েন্ট দেয়া হয়, তাই এই বয়সীদের জন্য এই উপঅভীক্ষা অনুপযোগী। যেহেতু মেট্রিক্স ধাঁধা প্রয়োগের ক্ষেত্রে সময় নির্ধারিত থাকে না তাই এই উপঅভীক্ষাটি বয়স্ক ব্যক্তিদের বুদ্ধিগত ক্ষমতা মূল্যায়ণে অধিক কার্যকরী। এই যুক্তিটি ঐসব লোকের ক্ষেত্রেও প্রয়োজ্য যাদের সংস্কৃতিতে সময় এবং দ্রুততাকে কর্ম গুরুত্ব দেয়া হয়। সর্বশেষ যুক্তি হচ্ছে ব্যবহারিক। ঐতিহ্যগতভাবে বস্তু গঠন উপঅভীক্ষাটি খুব বেশী কঠিন এবং অনেক বেশি সময়সাপেক্ষ

কর্মসম্পাদনমূলক উপঅভীক্ষা। মেট্রিক্স ধাঁধাপ্রয়োগ উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করা সহজ এবং এটি সম্পূর্ণ করতে অভীক্ষার্থীর কম সময় লাগে।

যদিও বস্তু গঠন উপঅভীক্ষাটি একটি বিকল্প উপঅভীক্ষা কিন্তু অভীক্ষার্থীর ক্ষমতা সম্পর্কে মূল্যবান তথ্য পেতে হলে এটি পরিচালনা করা যেতে পারে। যদি বস্তু গঠন উপঅভীক্ষাটি অন্যান্য উপঅভীক্ষার সাথে ব্যবহার করা হয় তাহলে বুদ্ধির সাফল্যাংক অথবা ইনডেক্স সাফল্যাংক কোনটি গণনার ক্ষেত্রে এটি ব্যবহৃত হয়না। যেমন পূর্বে বলা হয়েছে বস্তুগঠন উপঅভীক্ষাটি অন্যান্য কর্মসম্পাদনমূলক উপঅভীক্ষার বিকল্প হিসেবে ব্যবহৃত হতে পারে। যদি একটি ভাল কর্মসম্পাদনমূলক অভীক্ষা নষ্ট হয়ে যায় অথবা পরিচালনা করতে অসুবিধা হয় তাহলে বস্তু গঠন উপঅভীক্ষাটি ঐ কর্মসম্পাদনমূলক অভীক্ষার পরিবর্তে ব্যবহৃত হতে পারে। আদর্শগত তথ্য বিশ্লেষণে যেখানে বস্তুগঠন সাফল্যাংক বিকল্প হিসেবে ব্যবহৃত হয়েছে অন্যান্য কর্মসম্পাদনমূলক অভীক্ষার যে কোনটির একটির পরিবর্তে, এটি নির্দেশ করে যে বিকল্প ব্যবহৃত কর্মসম্পাদন বুদ্ধি সাফল্যাংক, বিকল্প ব্যবহার না করে কর্মসম্পাদন বুদ্ধি সাফল্যাংকের সমান।

৭৫ এর কম বয়সী ৯৯% আদর্শ নমুনার ক্ষেত্রে এই সাফল্যাংকটি ৯০% আত্মবিশ্বাসের মাত্রায় পড়ে। যখন অন্যান্য কর্মসম্পাদন উপঅভীক্ষা নষ্ট হয় সেটা ব্যতীত বস্তুগঠন উপঅভীক্ষাটি বিকল্প উপঅভীক্ষা হিসেবে ব্যবহার করা যাবেনা। এছাড়াও যেসব অভীক্ষার্থীর বয়স ৭৪ বছরের বেশী, তাদের ক্ষেত্রে বস্তুগঠন উপঅভীক্ষাটি বিকল্প উপঅভীক্ষা হিসেবে ব্যবহার করা উচিত নয়।

ওয়েস-৩ এর ব্যবহারঃ

বুদ্ধিগত ক্ষমতা পরিমাপের একটি যন্ত্র হিসেবে ওয়েস-৩ কতগুলো উদ্দেশ্য সাধন করে। প্রথমত, মাধ্যমিক এবং মাধ্যমিক পরবর্তী পর্যায়ে স্কুলের পরিকল্পনা এবং ব্যবস্থাপনায় এটি মনোশিক্ষাগত অভীক্ষা হিসেবে ব্যবহৃত হয়, এটি শিক্ষনের সমস্যা মূল্যায়নে এবং ব্যতিক্রমী ও মেধাবী শিশুদের চিহ্নিত করণে প্রধান অভীক্ষা হিসেবে ব্যবহৃত হয়। অধিকন্ত বুদ্ধি অভীক্ষাসমূহ স্কুলে ব্যাপকভাবে ব্যবহৃত হয় ভবিষ্যতে প্রাতিষ্ঠানিক কৃতিত্ব সম্পর্কে পূর্বানুমান করার জন্য। যখন অভীক্ষাসমূহ বিশেষ শিক্ষা সম্পর্কে সিদ্ধান্ত গ্রহণের জন্য ব্যবহৃত হয় তখন মাঝে মাঝে কিশোরদেরকে পুনরায় পরীক্ষা করা প্রয়োজন। রাষ্ট্রীয় আইন হচ্ছে যে, শিশু অথবা কিশোররা যদি বিশেষ শিক্ষা নেয় তাহলে তা পর্যায়ক্রমে পুনর্বিচার করা আবশ্যক।

দ্বিতীয়ত, স্নায়ুরোগ এবং মনোরোগ সংক্রান্ত অসুখ যা মানসিক কার্যাবলীকে প্রভাবিত করে সেসব রোগের চিকিৎসায় ওয়েস-৩ ব্যবহৃত হয়। এই উদ্দেশ্যে বুদ্ধি অভীক্ষাসমূহকে ব্যাপক মূল্যায়ণের জন্য ব্যবহার করা হয় যার অন্তর্ভূক্ত হচ্ছে চিকিৎসামূলক সাক্ষাৎকার, অন্যান্য জ্ঞানীয় এবং স্নায়ুমনোবৈজ্ঞিানিক অভীক্ষা, ব্যক্তিত্ব এবং মনোরোগ সম্পর্কে নিজস্ব রিপোর্টের ভিত্তিতে পরিমাপ করা হয়। ব্যবস্থাপক নির্বাচন, প্রশিক্ষণ এবং বিকাশ সংক্রান্ত প্রোগ্রামের অংশ হিসেবে বুদ্ধাংক মূল্যায়ণের জন্য অনেক সময় ওয়েস-৩ ব্যবহৃত হয়।

সর্বশেষে, চিকিৎসামূলক গবেষণার উদ্দেশ্যে ওয়েস-৩ এর ব্যবহার করা হয়।

মানসিক প্রতিবন্ধিতা নির্ণয়ঃ

ডিএস এম-৪, আমেরিকান সাইকিয়াট্রিক এসোসিয়েশন (১৯৯৪) এবং আমেরিকান এসোসিয়েশন অন মেন্টাল রির্টার্ডেশন (১৯৯২) অনুযায়ী, একজন ব্যক্তিকে মানসিক প্রতিবন্ধী বলা যাবে যদি তার "সাধারণ বুদ্ধিগত কার্যাবলী তাৎপর্যপূর্ণভাবে গড় বুদ্ধাংকের নিচে থাকে (অর্থাৎ পুরো বুদ্ধাংক<৭০ এবং নিম্ন লিখিত কমপক্ষে দুটি ক্ষেত্রে তাৎপর্যপূর্ণভাবে উপযোজনে সমস্যা

রয়েছেঃ যোগাযোগ, আত্ম-পরিচর্যা, গৃহে বসবাস, সামাজিক/আন্তঃব্যক্তিক দক্ষতা, সাম্প্রদায়িক উৎসের ব্যবহার, আত্মনির্দেশনা, একাডেমিক দক্ষতা, কাজ, অবকাশ যাপন এবং স্বাস্থ্য ও নিরাপত্তা। সাধারণ বুদ্ধিগত ক্ষমতা পরিমাপ করে এমন অভীক্ষায় খুব নিম্নমানের কর্মসম্পাদন যেমন-ওয়েস-৩, মানসিক প্রতিবন্ধিতা নির্ণয়ে এটি (ওয়েস-৩) প্রয়োজন কিন্তু এটা পর্যাপ্ত মানদন্ড নয়। সঠিকভাবে মানসিক প্রতিবন্ধিতা নির্ণয় করতে হলে বিভিন্ন উৎস থেকে তথ্য সংগ্রহ করতে হবে যার অন্তর্ভূক্ত হচ্ছে বাড়িতে, স্কুলে এবং সম্প্রদায়ে ব্যক্তির কার্যাবলী মূল্যায়ণ করতে হবে। শুধুমাত্র কম বুদ্ধিমত্তাই মানসিক প্রতিবন্ধিতা নির্দেশ করেনা, ওয়েস-৩ এ কম সাফল্যাংক পাওয়া ব্যক্তির কম মাত্রার বুদ্ধিগত ক্ষমতাকে প্রতিফলিত করেনা। কম বুদ্ধির সাফল্যাংক অবশ্যই নিম্ন মাত্রার বুদ্ধিগত ক্ষমতাকে প্রতিফলিত করে, কিন্তু অন্যান্য উপাদানগুলোকে এর অন্তর্ভূক্ত হতে হবে যেমন অভীক্ষাটি যে নমুনার উপর আদর্শায়ন করা হয়েছে তার সাথে সাংস্কৃতিক অথবা ভাষার পার্থক্য, নিষ্ক্রিয় বিভ্রান্ত অথবা উদ্বেগ, চরম মাত্রার মনোরোগ, বধির, দূর্বল প্রেষণা অথবা অপর্যাপ্ত অধ্যাবসায় এবং প্রচন্ডভাবে বিপরীতমুখী আচরণ অথবা অভীক্ষকের সাথে খুব কম র‍্যাপো তৈরী হওয়া। কম বুদ্ধিগত ক্ষমতা অথবা মানসিক প্রতিবন্ধী হিসেবে চিহ্নিত করার আগে অভীক্ষককে অবশ্যই উল্লিখিত উপাদানসমূহ বের করতে হবে।

স্নায়ুমনোবৈজ্ঞানিক বৈকল্য নির্ণয়ঃ

স্নায়ুমনোরোগ বলতে মস্তিস্কের ত্রুটিপূর্ণ ক্রিয়া এবং আচরণের মধ্যে সম্পর্ককে বুঝায়। পেশাগত স্বাস্থ্যকর্মীরা যেমন- মনোবিজ্ঞান, মনোচিকিৎসা, সমাজকর্ম, আচরণগত ঔষধবিদ্যা এবং সেবিকা অনুরোধ করেন যে, স্নায়ুমনোরোগ মূল্যায়নে যাদের স্নায়ুবিক সমস্যা আছে তাদের চিহ্নিত করা হোক। যদিও ওয়েসলার তার অভীক্ষাকে বাহ্যত স্নায়ুমনোরোগ নির্ণয়ের জন্য তৈরী করেননি, কিন্তু তিনি তাদের অবদানকে প্রশংসা করেন যারা মস্তিস্ক আচরণের সম্পর্ক বুঝতে সক্ষমঃ "মানসিক পরিমাপ এবং বুদ্ধিমত্তার মাত্রা নিরূপণ করা প্রায়ই বিভিন্ন পরিস্থিতিতে ব্যাপক সাহায্য করে যেমন- স্মৃতি, ভাষা এবং অন্যান্য ঘাটতি নিণয়ে (Wechsler, 1939, P.108)। স্নায়ুবিক এবং মানসিক বৈকল্যের মধ্যে সম্পর্কিত বিভিন্ন রোগ নির্ণয়ে স্নায়ুমনোবৈজ্ঞানিক মূল্যায়ণে সাহায্য করে। স্নায়ুবিক চিকিৎসা শুধুমাত্র চিত্তবিভ্রম/সাময়িক উন্মত্ততা, স্মৃতিভ্রংশ, বুদ্ধি বৈকল্য/স্মৃতিভ্রংশ অন্যান্য জ্ঞানীয় বৈকল্যের ক্ষেত্রে সীমাবদ্ধ নয়। অধিকন্তু ইহা রোগ নির্ণায়ক অভীক্ষা হিসেবে ব্যবহৃত হয়। স্নায়ুবিক মূল্যায়ণ চিকিৎসার ফলাফল সম্পর্কে ভবিষ্যৎবাণী করতে ব্যবহৃত হয় (Benton, 1985), একটি বৈকল্য ভবিষ্যতে বিকশিত হতে পারে (দেখা দিতে পারে) (Boll, 1985), রোগীর পরিচর্যা এবং পরিকল্পনা এবং পূণর্বাসন সম্পর্কে ভবিষ্যৎবাণী করতে ব্যবহৃত হয় (Cohen & Mapou, 1988); (Diller & Weinberg, 1977)।

প্রতিভাবান নির্ণয়েঃ

"প্রতিভাবান" এর একটি উপাদান হচ্ছে উচ্চতর বুদ্ধিমত্তা, কিন্তু প্রতিভাবানের বেশীর ভাগ সংজ্ঞাতে, অন্যান্য ক্ষেত্রে ব্যতিক্রমী কর্মসম্পাদনকে অন্তর্ভূক্ত করে যেমন- শিল্প/কলা, মনোগতীয়, এবং সৃজনশীল প্রবণতা; সংগীত বিষয়ক দক্ষতা এবং নেতৃত্বের দক্ষতা। তাই প্রতিভাবান মূল্যায়ণে মূলত বুদ্ধিবৃত্তীয়ক্ষমতা এবং অন্যান্য দক্ষতা ও প্রতিভাকে মূল্যায়ণ করা হয়। এছাড়াও যেহেতু প্রতিভাবানের সংজ্ঞা এক পরিবেশ থেকে অন্য পরিবেশে আলাদা হয় তাই অভীক্ষককে মূল্যায়ণ প্রক্রিয়া যেন ঐ সুনির্দিষ্ট প্রোগ্রামের সাথে যথোপযুক্ত হয় সেদিকে লক্ষ্য রাখতে হবে।

ওয়েস-৩ উচ্চতর বুদ্ধিমত্তা সম্পন্ন ব্যক্তিকে চিহ্নিত করতে পারে। ওয়েস-৩ এর বুদ্ধ্যাংক ১৫৫ (৩.৬৭ প্রায়, আদর্শ বিচ্যুতি গড় এর উপরে)। প্রতিভাবান ব্যক্তিদের জন্য কোন একক অভীক্ষা তাদের ভবিষ্যৎ কর্মসম্পাদন সম্পর্কে পূর্বানুমান করতে পারে না এবং বুদ্ধি অভীক্ষাও এটি করতে পারে না (Brody & Brody,1976)।

ব্যবহারকারীর দক্ষতাঃ

ওয়েস-৩ পরিচালনা, রোগ নির্ণয় এবং মূল্যায়ণ যেহেতু জটিল তাই যে অভীক্ষক এটি ব্যবহার করবেন তার এই ধরনের অভীক্ষা পরিচালনা এবং ব্যাখ্যা প্রদানের প্রশিক্ষণ এবং অভিজ্ঞতা প্রয়োজন যেমন- ওয়েস-R অথবা ওয়েসলার বুদ্ধি অভীক্ষা। তারা যে ধরনের ব্যক্তিকে পরীক্ষা করবেন এই একই ধরণের বয়স, ভাষাগত পটভূমি এবং চিকিৎসা, সাংস্কৃতিক অথবা শিক্ষাগত যোগ্যতা সম্পন্ন ব্যক্তিদের মূল্যায়ণের অভিজ্ঞতা থাকতে হবে।

বেশীরভাগ ক্ষেত্রে, যিনি ওয়েস-৩ ব্যবহার করেন তিনি মনোবৈজ্ঞানিক মূল্যায়ণের উপর প্রাতিষ্ঠানিক ডিগ্রী অথবা পেশাগত প্রশিক্ষণ গ্রহণ করেন। যদিও একজন প্রশিক্ষণ প্রাপ্ত ব্যক্তি উপঅভীক্ষাগুলো পরিচালনা করতে পারেন এবং প্রতিক্রিয়ার স্কোর তৈরী করতে পারেন, কিন্তু অভীক্ষার ফলাফল অবশ্যই মূল্যায়ণ বিষয়ে উপযুক্ত ডিগ্রীপ্রাপ্ত অথবা পেশাগত প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত একজন ব্যক্তি ব্যাখ্যা করবেন। অধিকন্তু পরীক্ষককে শিক্ষার আদর্শ এবং মনোবৈজ্ঞানিক অভীক্ষার সাথে পরিচিত হতে হবে বা জানতে হবে] (American Psychological Association, 1985)।

ব্যবহারকারীর দায়িত্ব হচ্ছে এটা নিশ্চিত করা যে অভীক্ষার উপকরণ প্রোটোকল সহ, নিরাপদ থাকবে এবং এটা শুধুমাত্র পেশাগত ব্যক্তিদের নিকট প্রকাশ করা যাবে যিনি এটার সঠিক ব্যবহার নিশ্চিত করবেন। যদিও ক্লায়েন্টের সাথে অভীক্ষার ফলাফল পর্যালোচনা করা সঠিক এবং এটা সঠিক চিকিৎসাগত অনুশীলনকে উৎসাহিত করে, তবু এই পর্যালোচনায় অভীক্ষার পদসমূহ প্রোটোকল বা অন্যান্য উপকরণ প্রকাশ বা নকল করাকে অন্তর্ভূক্ত করা উচিত নয়, যা অভীক্ষার নিরাপত্তা, যথার্থতা এবং পরিমাপন যন্ত্র হিসেবে অভীক্ষার মূল্য ইত্যাদির সাথে আপস করে (প্রশ্নবিদ্ধ করে)। কারণ অভীক্ষার সকল পদ, নর্ম এবং অভীক্ষার অন্যান্য উপকরণ এর স্বত্ত্বাধিকার রয়েছে তাই অভীক্ষার কোন উপকরণ লেখা, কপি করা বা প্রতিরূপ তৈরী করার এই অধিকার ও অনুমতি তৈরী করার মনৌবজ্ঞানিক কর্পোরেশন বিভাগ দ্বারা অনুমোদিত হতে হবে। একজন ক্লায়েন্ট এর রেকর্ডসমূহ অন্য পেশাগত কর্মীর নিকট হস্তান্তরের উদ্দেশ্যে সম্পূর্ণ রেকর্ড ফরম কপি করার ক্ষেত্রে এই শর্ত প্রযোজ্য হবেনা। অভীক্ষা ব্যবহারকারী গুণাবলী, স্বত্ত্বাধিকার নিষেধাজ্ঞা এবং অভীক্ষার নিরাপত্তা ইস্যু ইত্যাদি ষ্টান্ডার্ড এডুকেশনাল এবং সাইকোলজিকাল টেষ্টিং এর গাইডলাইনের সাথে সামঞ্জস্য পূর্ণ হতে হবে, (American psychological Association, 1985)।

অধ্যায়-২

অভীক্ষার সংস্করণ

অধ্যায়-২

অভীক্ষার সংস্করণ

যদিও WAIS-III এর মূল কাঠামো WAIS-R এর মতই, তবু যোগ্যতা মূল্যায়ণ এবং আদর্শায়ন পর্যায়ে ব্যাপক গবেষণা এবং তথ্য সংগ্রহের উপর ভিত্তি করে কিছু পরিবর্তন করা হয়। WAIS-III-WMS-III প্রায়োগিক ম্যানুয়াল WAIS-III এর বিকাশ এবং আদর্শায়ন প্রক্রিয়া নিয়ে ব্যাপক বর্ণনা প্রদান করে, যার অন্তর্ভূক্ত হচ্ছে পদ গঠন এবং পর্যালোচনা, জাতীয় আদর্শায়িত নমুনার পরিকল্পনা এবং পরিসংখ্যান এবং তথ্য স্কোরিং এবং লেখার প্রক্রিয়া। এই পরিবর্তনের অন্তর্ভূক্ত হচ্ছে নতুন উপঅভীক্ষা যোগ করা, পদের পরিবর্তন, পরিচালনা এবং উপঅভীক্ষার স্কোরিং এর পরিবর্তন, এবং প্রাথমিক তথ্য এবং যৌগিক স্কোরের পরিবর্তন। এই অধ্যায় এই পরিবর্তনগুলো আলোচনা করে।

উপ-অভীক্ষার পরিবর্তনঃ

ভাষাগত উপ-অভীক্ষার পরিবর্তনঃ

শব্দ তালিকা

বিষয়বস্তুঃ

WAIS-R এর শব্দ তালিকার ৩৫টি পদের মধ্যে WAIS-III তে ২৫টি পদ রয়েছে।WAIS-R এর ১০টি পদ বাদ দেয়া হয়েছে কারণ এগুলো পক্ষপাতদুষ্ট, অনুপযুক্ত অথবা পুরানো/অপ্রচলিত। আটটি নতুন পদ যোগ করা হয়েছে যার ফলে WAIS-III এর মোট পদ সংখ্যা ৩৩টি। এর মধ্যে ৩০টি মূলপদ এবং ৩টি বিপরীতমুখী পদ।

পরিচালনা এবং স্কোরিংঃ

অভীক্ষার্থীর সাথে অভিক্ষকের র‍্যাপো বজায় রাখার জন্য শব্দ তালিকা উপঅভীক্ষাটির পরিচালনা পদ্ধতি কিছুটা পরিবর্তন করা হয়েছে। পদগুলো মৌখিকভাবে উপস্থাপন করা হয় (আমাকে বলুন এটা----- কী বোঝায়) এবং উদ্দীপক বইয়ে দলবদ্ধভাবে দেখানো হয়। অধ্যায় ৪এ বিস্তারিত বর্ণনা দেয়া আছে। WAIS-III তে যেসব অভীক্ষার্থী প্রথম ২টি প্রচেষ্টায় ২ পয়েন্ট না পায় তাদের জন্য বিপরীতমুখী পদ রয়েছে এবং যারা পর পর ৬টি প্রচেষ্টায় ০ স্কোর পায় তাদের জন্য অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করার মানদন্ড অন্তর্ভূক্ত করা হয়েছে। উপঅভীক্ষা পরিচালনার ক্ষেত্রে নমুনা প্রতিক্রিয়ার সংখ্যা তাৎপর্যপূর্ণভাবে বাড়ানো হয়েছে।

সাদৃশ্যঃ

বিষয়বস্তুঃ

WAIS-III এর সাদৃশ্য উপঅভীক্ষায় ১৯টি পদ রয়েছে (১৪টি মূল পদ এবং ৫টি বিপরীতমুখী পদ), যেখানে WAIS-R এর মোট ১৪টি পদ ছিল, কিন্তু কোন বিপরীতমুখী পদ ছিল না। WAIS-R এর ১৪টি পদের মধ্যে WAIS-III তে ১১টি পদ রয়েছে। এই পদগুলোর মধ্যে ৯টি পদ মূল সেট। WAIS-R এর দুটি মূল পদ (কুকুর-সিংহ এবং কোট-স্যুট) বিপরীতমুখী পদ হিসেবে ব্যবহার করা হয় কারণ এগুলো একটি আদর্শায়িত নমুনার প্রায় সবাই সঠিকভাবে উত্তর দিতে পারে কিন্তু বুদ্ধি প্রতিবন্ধী হিসেবে চিকিৎসা করা হয়েছে এমন নমুনার একটি বড় অংশ সঠিকভাবে উত্তর দিতে পারে না। WAIS-R এর বাকী ৩টি পদ বাদ দেয়া হয়েছে কারণ এগুলোর দূর্বল মনোপেশীগত বৈশিষ্ট্য রয়েছে অথবা পক্ষপাতদুষ্ট। মোট ৮টি নতুন পদ যোগ করা হয়েছে (৫টি মূল পদ এবং ৩টি বিপরীতমুখী পদ)।

পরিচালনা এবং স্কোরিং:

WAIS-III এর পরিচালনা নির্দেশিকা WAIS-R এর মত রয়েছে। মূল পার্থক্য হচ্ছে WAIS-III এর প্রথম ৫টি পদ (বিপরীতমুখী পদ) বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমে উপস্থাপন করা হয় যদি অভীক্ষার্থীর কর্মসম্পাদন মূল শর্ত পূরণ করতে ব্যর্থ হয়। যদি পর পর ৪টি প্রচেষ্টায় (০) শূণ্য প্রায় তবে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করতে হবে। নমুনা উত্তরের সংখ্যা যা বর্তমানে উপঅভীক্ষা পরিচালনা নির্দেশিকায় অন্তর্ভূক্ত করা হয়েছে সেগুলো তাৎপর্যপূর্ণভাবে বৃদ্ধি করা হয়েছে।

গণিত:

বিষয়বস্তু:

WAIS-III উপঅভীক্ষার ১৪টি পদ WAIS-R থেকে রাখা হয়েছে (১২টি মূলপদ এবং ২টি বিপরীতমুখী পদ), এবং ৬টি নতুন পদ যুক্ত হয়েছে মোট ২০টি পদ রয়েছে (১৬টি মূল পদ ৪টি বিপরীতমুখী পদ)। WAIS-III এর নতুন ৬টি পদ স্কোরের পরিসর বৃদ্ধির (নিম্ন এবং উচ্চ স্কোর উভয়ের জন্য) জন্য যোগ করা হয়েছে এবং সময়ের জন্য অতিরিক্ত বোনাস পয়েন্ট এর গুরুত্ব কমানোর জন্য যোগ করা হয়েছে। বর্তমানে WAIS-III তে মাত্র ২টি পদে তাড়াতাড়ি প্রতিক্রিয়া করলে অতিরিক্ত পয়েন্ট দেয়া হয় (WAIS-R এ ছিল ৫টি পদ)। ৬টি নতুন পদের মধ্যে ২টি পদ বিপরীতমুখী পদের সাথে যোগ করা হয়েছে। WAIS-III তে যেসব পদ রাখা হয়েছে সেগুলো বেশীরভাগই সামান্য শব্দ বদলে দেয়া হয়েছে যাতে সেটা সমসাময়িক বিষয় এবং মূল্যকে প্রতিফলিত করে। উদাহরণস্বরূপ: দুটি আপেলের মূল্য ৩১ সেন্ট এর স্থলে দুটি শার্ট এর মূল্য ৩১ ডলার করা হয়েছে। অন্যান্য পদগুলো পরিবর্তন করা হয়েছে এগুলোর কঠিনতার মাত্রা বৃদ্ধি করার জন্য এবং অভীক্ষার্থী যাতে অনুমান করে সঠিক উত্তর দিতে না পারে তার সম্ভাবনা কমানোর জন্য। উদাহরণস্বরূপ, একটি পরিবার ৫ ঘন্টায় ২৭৫ মাইল গাড়ি চালায় (সঠিক উত্তর ৫৫ মাইল প্রতি ঘন্টায়), এটি পরিবর্তন করে একটি পরিবার ৫ ঘন্টায় ২১৫ মাইল গাড়ি চালায় (প্রতি ঘন্টায় ৪৩ মাইল সঠিক উত্তর) এটি করা হয়েছে।

পরিচালনা এবং স্কোরিং:

WAIS-R এর মত WAIS-III তেও বিপরীতমুখী পদ অন্তর্ভূক্ত করা হয়েছে। যদিও WAIS-III এর বিপরীতমুখী পদ, বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম অনুসারে উপস্থাপন করা হয় যদি অভীক্ষার্থীর কার্যক্রম মূল শর্ত পূরণ না করে। এখন পর পর ৪টি পদে শূন্য (০) পেলে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করা হয়। WAIS-R এর প্রতিক্রিয়ার গতির উপর গুরুত্ব কমানো হয়েছে, মাত্র ২টি খুব বেশী কঠিন পদে দ্রুত এবং সঠিক প্রতিক্রিয়া করলে অতিরিক্ত পয়েন্ট দেয়া হয়।

সংখ্যা পরিসর:

বিষয়বস্তু:

WAIS-III তে WAIS-R সম্মুখবর্তী সংখ্যার ৭টি পদ এবং পশ্চাৎবর্তী সংখ্যার ৭টি পদ রয়েছে। এই পদগুলোর সাথে দুই ডিজিটের সংখ্যা সম্মুখবর্তী সংখ্যার শুরুর পদ হিসেবে যোগ করা হয়েছে যাতে উপঅভীক্ষার নিম্নাভিমুখী প্রসার প্রমাণ করা যায়।

পরিচালনা এবং স্কোরিং:

WAIS-III এর সম্মুখবর্তী সংখ্যা এবং পশ্চাৎবর্তী সংখ্যার পরিচালনা এবং স্কোরিং প্রক্রিয়া WAIS-R এর মতই রয়েছে।

তথ্য:

বিষয়বস্তু:

WAIS-III তে WAIS-R এর ২৯ পদের মধ্যে ১৯টি পদ রাখা হয়েছে এবং নতুন ৯টি পদ অন্তর্ভূক্ত করা হয়েছে, ফলে মোট ২৮টি পদ রয়েছে (২৪টি মূল পদ এবং ৪টি বিপরীতমুখী পদ)। WAIS-R এর ১০টি পদ রাখা হয়নি। কিছু পদ বাদ দেয়া হয়েছে কারণ এগুলো সময় উপযোগী নয় (যেমন: কে নীল আমষ্ট্রং), অন্যগুলো বাদ দেয়া হয়েছে কারণ এগুলোর বিষয়বস্তু আমেরিকার সংস্কৃতি এবং ইতিহাসের সাথে সম্পর্কিত (যেমন: ৪ জন আমেরিকান প্রেসিডেন্টের নাম বল), আরো কিছু বাদ দেয়া হয়েছে কারণ এগুলোর মনোপেশীগত বৈশিষ্ট্য খুব দূর্বল। কিছু পদ স্পষ্টতার জন্য কিছুটা পরিবর্তন করা হয়েছে (যেমন- মার্টিন লুথার কিং কে? এটা পরিবর্তন করা হয়েছে মার্টিন লুথার কিং জে আর কে?)। নতুন আদর্শয়িত নমুনার তথ্যের ভিত্তিতে পদের বিন্যাস কিছুটা পরিবর্তন করা হয়েছে যাতে বর্তমান কঠিনতার মাত্রা প্রতিফলিত হয়।

পরিচালনা এবং স্কোরিং:

WAIS-III এর পরিচালনা নির্দেশিকা WAIS-R এর মতই রয়েছে। যদিও বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমের পদসমূহের জন্য নতুন পরিচালনা প্রক্রিয়া যোগ করা হয়েছে যদি অভিক্ষার্থী-৫ অথবা ৬ নং পদ বাদ দিয়ে যায়। এছাড়া বর্তমানে পর পর ৬টি প্রচেষ্টায় শূণ্য (০) পেলে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করা হয়। নমুনা প্রতিক্রিয়ার সংখ্যা তাৎপর্যপূর্ণভাবে বাড়ানো হয়েছে।

বোধক্ষমতা:

বিষয়বস্তু:

WAIS-R এর ১৬টি পদের মধ্যে WAIS-III তে ১২টি পদ রাখা হয়েছে এবং নতুন ৬টি পদ অন্তর্ভূক্ত করা হয়েছে ফলে মোট পদ সংখ্যা হচ্ছে ১৮টি (১৫টি মূল এবং ৩টি বিপরীতমুখী পদ)। WAIS-R এর ৪টি পদ বাদ দেয়া হয়েছে কারণ এগুলো পক্ষপাতদুষ্ট, প্রযুক্তিগতভাবে অনুপযুক্ত, অথবা সময়োত্তীর্ণ। পদটি হচ্ছে কেন আমরা কাপড় ধোই? এটার উত্তর আদর্শায়িত নমুনার প্রায় সবাই সঠিক উত্তর দিতে পারে কিন্তু মানসিক প্রতিবন্ধীদের একটি বড় অংশ এর উত্তর দিতে পারে না। তাই এই পদটি বিপরীতমুখী পদে স্থানান্তরিত করা হয়েছে।

পরিচালনা এবং স্কোরিং:

WAIS-III তে তিনটি বিপরতিমুখী পদ আছে যা, যদি অভীক্ষার্থীর কর্ম সম্পাদন মুল শর্ত পুরন করতে না পারে তবে তা বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমে পরিচালনা করা হয়। যদি অভীক্ষার্থী পরপর ৪টি প্রচেষ্টায় শূন্য (০) পায় তবে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করা হয়। নমুনা প্রতিক্রিয়ার সংখ্যা যা বর্তমানে উপঅভীক্ষা পরিচালনা নির্দেশিকার অংশ তা তাৎপর্যপূর্ণভাবে বাড়ানো হয়েছে। (ইনডেক্স স্কোরের জন্য বোধক্ষমতা উপঅভীক্ষার দরকার নেই)।

বর্ণ-সংখ্যার পর্যায়ক্রম

বিষয়বস্তু:

বর্ণসংখ্যার পর্যায়ক্রম একটি নতুন উপঅভীক্ষা যা ক্রিয়াগত স্মৃতি এবং মনোযোগ, জ্ঞানগত কার্যাবলীর অতিরিক্ত ক্ষেত্র ইত্যাদি মূল্যায়নে অভীক্ষককে সাহায্য করার জন্য তৈরী করা হয়েছে। জ্ঞানগত কার্যাবলীর ক্ষেত্রকে WAIS এবং WAIS-R এ পূর্বে

'অতিরিক্ত উপাদান' মনে করা হত। Gold, carpenter, Randolph, Goldberg and weinberger (1997) এর কাজের ভিত্তিতে এই উপঅভীক্ষাটি তৈরী করা হয়। সিজোফ্রেনিয়া আক্রান্ত রোগীদের ক্রিয়াগত স্মৃতি দুর্বল বা ক্ষতিগ্রস্ত হয় কিনা সেটা নির্ধারনের জন্য তার এই ধরণের কাজ করেছিল। এই কাজটিতে অভীক্ষার্থীকে মৌখিকভাবে উপস্থাপিত (সুনির্দিষ্ট দৈবচয়িত পর্যায়ক্রমে উপস্থাপিত) কিছু সংখ্যা এবং বর্ণ বলতে হয়। অভীক্ষার্থীকে অবশ্যই বর্ণ এবং সংখ্যাটি একসাথে চিহ্নিত করতে হয়, অভীক্ষার্থীকে একটি সিরিজের কোন অংশ না ভুলে প্রত্যেকটি উদ্দীপক নির্দিষ্ট ধারা অনুযায়ী বলতে হয়।

পরিচালনা এবং স্কোরিংঃ

প্রত্যেকটি পদের ক্ষেত্রে তিনটি প্রচেষ্টা নেয়া হয়। যদি অভীক্ষার্থী একটি পদের তিনটি প্রচেষ্টাই ব্যর্থ হয় তবে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করতে হয় (বর্ণ-সংখ্যার পর্যায়ক্রম উপঅভীক্ষাটি বুদ্ধ্যাংক স্কোরের জন্য প্রয়োজন নেই)।

কর্মসম্পাদন উপ অভীক্ষার পরিবর্তনঃ

ছবি সম্পূর্ণকরণঃ

বিষয়বস্তুঃ

যদিও প্রত্যেকটি ছবির গুরুত্বপূর্ণ বাদ যাওয়া অংশটি চিহ্নিত করার কাজটি পরিবর্তন করা হয়নি, কিন্তু সবগুলো উদ্দীপক ছবি বর্তমানে বড় এবং রঙীন করা হয়েছে। WAIS-III তে WAIS-R এর ১০টি পদ রয়েছে এবং নতুন ১৫টি পদ যুক্ত করা হয়েছে ফলে মোট পদসংখ্যা হচ্ছে ২৫টি (২০টি মূল এবং ৫টি বিপরীতমুখী পদ)।

WAIS-R এর ১০টি পদ বাদ দেয়া হয়েছে কারন এগুলো প্রযুক্তিগতভাবে অনুপযুক্ত।

WAIS-R এর যে ১০টি পদ রাখা হয়েছে সেগুলো পুনরায় অংকন করা হয়েছে, বড় করা হয়েছে এবং রঙীন করা হয়েছে।

পরিচালনা এবং স্কোরিংঃ

বিপরীতমুখী পদগুলোর অন্তর্ভূক্তি এই উপঅভীক্ষার নির্ভরযোগ্যতাকে নিচে নামিয়ে দেয় যখন অভীক্ষার্থীদের একটি বড় অংশ সহজ পদগুলো বাদ দিয়ে যায়। পর পর ৫টি প্রচেষ্টায় শূণ্য (০) পেলে অভীক্ষা পরচালনা বন্ধ করতে হয়। অনুসন্ধান নির্দেশিকা পরিস্কারভাবে বর্ণিত আছে। WAIS-R এর ক্ষেত্রে যদি অভীক্ষার্থী একটি অপ্রয়োজনীয় বাদ যাওয়া অংশ উল্লেখ করে তাহলে অভীক্ষক জিজ্ঞেস করতে পারেন, হ্যাঁ কিন্তু কোন গুরুত্বপূর্ণ অংশটি বাদ পড়েছে? WAIS-III নতুন দুটি অনুসন্ধানমূলক প্রশ্ন যুক্ত করেছে; একটি হল অভীক্ষার্থী ঐ পৃষ্টায় বাদ যাওয়া অংশটি উল্লেখ করে, এবং অন্যটি যদি অভীক্ষার্থী বাদ অংশটি না বলে ঐ বস্তুটির নাম বলে।

সংখ্যা প্রতীকঃ

বিষয়বস্তুঃ

যদি অভীক্ষার্থী এই উপঅভীক্ষায় ভাল কর্মসম্পাদন না করে তবে তার দূর্বল ক্ষেত্রগুলো চিহ্নিত করা অথবা অভীক্ষককে প্রচ্ছন্ন সমস্যাসমূহ বের করতে সাহায্য করার জন্য WAIS-III সংখ্যা প্রতীক উপঅভীক্ষায় সম্পূরক প্রক্রিয়া যুক্ত করা হয়েছে। WAIS-III এর সংখ্যা প্রতীক উপ অভীক্ষার প্রথম অংশ WAIS-R উপঅভীক্ষার মতই কিন্তু এটা পুনরায় নামকরণ করা হয়েছে সংখ্যা প্রতীক কোডিং। এই অধ্যায়ে প্রতীকসমূহ আরো বড় করা হয়েছে এবং পদের সারি বাড়ানো হয়েছে। সংখ্যা প্রতীক কোডিং প্রতিক্রিয়া শীট এখন একক পৃষ্টায় মুদ্রিত এবং সাথে রেকর্ড ফরম যুক্ত আছে, এবং মূল এবং উদ্দীপক উপাদানের

মাঝখানে জায়গা বাড়ানো হয়েছে যাতে বাম হাতী অভীক্ষার্থীরা যে অজ্ঞতাবশত মূল পদটি দেখতে বাধা পায় সেটা কমানো যায়/দূর করা যায়। অধিকন্তু সময়সীমা ৯০ সে: থেকে ১২০ সে: করা হয়েছে। সংখ্যা প্রতীক উপঅভীক্ষায় দুটি বিকল্প প্রক্রিয়া রয়েছে। এগুলো বুদ্ধির সাফল্যাংক বা ইনডেক্স সাফল্যাংক গণনায় ব্যবহৃত হয়না, কিন্তু এগুলো অভীক্ষককে যেসব অভীক্ষার্থী সংখ্যা প্রতীক- কোডিং উপঅভীক্ষায় নিম্ন সাফল্যাংক পায় তাদের কোন ধরনের দক্ষতার ঘাটতি রয়েছে সেটা চিহ্নিত করতে সাহায্য করে। প্রথম বিকল্প প্রক্রিয়াটি হচ্ছে- সংখ্যা প্রতীক- প্রাসঙ্গিক শিক্ষণ, এটা অভীক্ষার্থী তার স্মৃতি থেকে যেসব আকৃতি পুনরুৎপাদন/মনে করতে পারে তা পরিমাপ করে। Hart, kwentus, wade & Hamer, 1987; kaplan et al., 1991)। এই কাজে নিম্ন সাফল্যাংক নির্দেশ করে যে, যেসব অভীক্ষার্থী সংখ্যা প্রতীক কোডিং এ কম সাফল্যাংক পায় কারণ সে উদ্দীপকটি মনে করতে পারেনা এবং সে মূল পদটি উল্লেখ করে। এই প্রক্রিয়ায় দুই ধরনের কাজ রয়েছে। জোড়াকরণ এবং মুক্ত পুনরুৎপাদন। প্রাসঙ্গিক শিক্ষনে জোড়াকরণ প্রক্রিয়ায় অভীক্ষার্থী প্রতিটি সংখ্যাকে এর প্রতীক এর সাথে মিল করে, এটা অভীক্ষার্থীর মনোযোগ দেওয়া, প্রক্রিয়াকরণ এবং প্রতীকটি মনে রাখা এবং এটাকে সঠিক সংখ্যার সাথে মিল করা/জোড়াকরণ ইত্যাদি পরিমাপ করে। মুক্ত প্রতিক্রিয়া অভীক্ষার্থী যতগুলো সম্ভব সংখার সাথে প্রতীক মনে করা পরিমাপ করে। এই কাজটি অভীক্ষার্থীর প্রতীক ভুলে যাওয়া, পুনরাবৃত্তি করা অথবা প্রতীকের অন্যন্য কোন বিকৃতি পরিমাপ করে। প্রাসঙ্গিক শিক্ষণ প্রক্রিয়াটি সংখ্যা প্রতীক কোডিং এর ঠিক পর পরই পরিচালনা করা হয়।

দ্বিতীয় বিকল্প প্রক্রিয়াটি হচ্ছে সংখ্যা প্রতীক নকলকরণ এবং এটা WAIS-III এর শেষে অন্তর্ভূক্ত করা হয়েছে, যাতে আদর্শায়িত অভীক্ষা পরিচালনার সময় লেখার ক্লান্তি কমানো যায়। এই কাজে অভীক্ষার্থীকে সরাসরি উদ্দীপকের নিচের বক্সে প্রতীক আঁকতে হয়। এই কাজটি প্রত্যক্ষণীয় এবং চিত্র আঁকার দ্রুততা পরিমাপ করে।

পরিচালনা এবং স্কোরিং:

সংখ্যা প্রতীক কোডিং উপঅভীক্ষাটির পরিচালনা পদ্ধতি WAIS-R এর মতই তবে বর্তমানে পদগুলো সম্পূর্ণ করতে ৯০ সে: পরিবর্তে ১২০ সে: করা হয়েছে। যদিWAIS-III এর প্রাসঙ্গিক শিক্ষণ বিকল্প প্রক্রিয়াটি পরিচালনা করা হয় তাহলে অভীক্ষার্থীকে অতিরিক্ত সময় দিতে হবে, যদি প্রয়োজন হয় তাহলে চার নং সারির শেষে প্রতীকগুলো কোড করতে হবে যাতে নিশ্চিত হওয়া যায় অভীক্ষার্থী সবগুলো উদ্দীপক আঁকতে চেষ্টা করেছে। সংখ্যা প্রতীক কোডিং পরিচালনার পরপরই সংখ্যা প্রতীক প্রাসঙ্গিক শিক্ষণ পরিচালনা করতে হয়। WAIS-III এর সবগুলো উপঅভীক্ষা পরিচালনার পর সংখ্যা-প্রতীক- কপি বা নকলকরণ বা অংকন উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করা হয়। সংখ্যা-প্রতীক উপঅভীক্ষার পরিচালনা এবং স্কোরিং প্রক্রিয়া উপঅভীক্ষা পরিচালনা নির্দেশিকায় অন্তভূক্ত করা হয়েছে।

ব্লক ডিজাইন:

বিষয়বস্তু:

WAIS-III এর ডিজাইন এবং উদ্দীপক উপাদানসমূহ WAIS-R এর মতই রয়েছে। WAIS-III তে WAIS-R এর৯টি পদই রয়েছে এবং একটি কঠিন পদ ও ৪টি নিম্নমুখী পদ যোগ করা হয়েছে, ফলে মোট ১৪টি পদ রয়েছে (১০টি মূল এবং ৪টি বিপরতীমুখী পদ)। পদগুলো উদ্দীপক বইয়ে উপস্থাপন করা হয় এবং বর্তমানে দর্শনগত সমস্যা দূরীকরণে এগুলো বড় করে উপস্থাপন করা হয়।

পরিচালনা এবং স্কোরিংঃ

রেকর্ড ফরমে গ্রিড রয়েছে যেখানে অভীক্ষার্থী ব্লকগুলো স্থাপন করে। পর পর ৩টি প্রচেষ্টায় শূণ্য (০) পেলে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করা হয় এটাও আগের মত রয়েছে।

মেট্রিক্স যুক্তিপ্রয়োগঃ

বিষয়বস্তুঃ

WAIS-III তে মেট্রিক্স যুক্তিপ্রয়োগ হচ্ছে দৃশ্যগত তথ্য প্রক্রিয়াকরণ এবং বিমূর্ত যুক্তির দক্ষতা পরিমাপ করে। এই উপ অভীক্ষাটি তুলনামূলক সংস্কৃতি এবং ভাষার প্রভাবমুক্ত অভীক্ষা এবং এতে খুব দক্ষতাসহকারে ম্যানুয়াল ব্যবহারের প্রয়োজন নেই। অীধকন্তু এতে সময়সীমা থাকে না তাই কম বয়স্কদের তুলনায় বেশী বয়স্ক অভীক্ষার্থীদের ক্ষেত্রে ব্যবহার করা যায় যাদের প্রতিক্রিয়ার গতি ধীর হয়ে গেছে। এই উপঅভীক্ষায় চার ধরণের পদ গঠন করতে হয়: অবিচ্ছিন্ন এবং বিচ্ছিন্ন প্যাটার্ন পূরণ, শ্রেণীবিভাগ, সাদৃশ্য যুক্তি এবং ধারাবাহিক যুক্তি। এই উপঅভীক্ষাটি ২৬টি পদ নিয়ে গঠিত (২৩টি মূল এবং ৩টি বিপরীতমুখী পদ) এবং ৩টি নমুনা পদ (যেগুলোতে স্কোর দেয়া হয় না)। কর্মসম্পাদন বুদ্ধি সাফল্যাংক গণনায় বস্তু গঠন এর পরিবর্তে (যা বিকল্প উপঅভীক্ষা নয়) মেট্রিক্স যুক্তি প্রয়োগ ব্যবহার করা হয়।

পরিচালনা এবং স্কোরিংঃ

প্রত্যেকটি পদে একটি উদ্দীপক ম্যাট্রিক্স থাকে যার একটি অংশ বাদ পড়েছে এবং ৫টি বিকল্প উত্তর থাকে। অভীক্ষার্থী সঠিক উত্তরটি নির্দেশ করে অথবা সঠিক উত্তরটির সংখ্যা বলে। ৫টি পদের মধ্যে পর পর ৪টি পদে শূন্য (০) পেলে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করতে হবে।

ছবি সাজানোঃ

বিষয়বস্তুঃ

WAIS-III তে ছবি সাজানো একটি নতুন কাজ এবং WAIS-R এর ১০টি ছবি সাজানো সেটের ৫টি পদ সুক্ষ্ম পরিবর্তন করা হয়েছে। ৫টি পদ সম্পূর্ণরূপে বাদ দেয়া হয়েছে এবং নতুন ৬টি পদ যোগ করা হয়েছে ফলে পদসংখ্যা হয়েছে ১১টি। এই ছবিগুলো বড় করা হয়েছে এবং পরিচালনার সুবিধার্থে এখন এগুলো কার্ডে ছাপানো হয়েছে।

পরিচালনা এবং স্কোরিংঃ

WAIS-III তে ছবি সাজানো উপঅভীক্ষাটির পরিচালনা পদ্ধতি WAIS-R থেকে কিছুটা ভিন্ন। WAIS- III তে অভীক্ষার্থীকে সবচেয়ে ভাল উত্তরের জন্য ২ এবং ভুল উত্তরের জন্য শূন্য (০) পয়েন্ট দেয়া হয়। অধিকন্তুWAIS-III তে ১০টির পদের মধ্যে ৫টিতে বিশ্বাসযোগ্য বিকল্প উত্তরের জন্য ১ পয়েন্ট দেয়া হয় (WAIS-R এ ৪টি পদে ১ পয়েন্ট দেয়া হয়)। পরপর ৪টি প্রচেষ্টায় শূন্য (০) পেলে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করতে হয়। (ছবি সাজানো উপঅভীক্ষাটি ইনডেক্স স্কোরের জন্য প্রয়োজন নেই)।

প্রতীক অনুসন্ধান:

বিষয়বস্তু:

প্রতীক অনুসন্ধান ৬০টি পদ নিয়ে গঠিত। WAIS-III তে এটি নতুন এবং WISC-III এর প্রতীক অনুসন্ধানের অনুরূপ। WAIS-III তে মাত্র এক ধরনের প্রতীক অনুসন্ধান আছে যেখানে WISC-III তে দুই ধরণের আছে এবং প্রতিটি পদে একটি নয় বরং দুটি উদ্দেশ/লক্ষ্য প্রতীক আছে। প্রত্যেকটি পদের জন্য, অভীক্ষার্থী লক্ষ্য প্রতীক এবং অনুসন্ধান প্রতীকগুলো খুব ভালভাবে দেখবে এবং হ্যাঁ অথবা না বলে লক্ষ্য প্রতীকটি অনুসন্ধান প্রতীকে আছে কিনা তা নির্দেশ করবে। (প্রতীক অনুসন্ধান উপঅভীক্ষাটি বুদ্ধাংক স্কোরের জন্য প্রয়োজন নেই)।

পরিচালনা এবং স্কোরিং:

উপঅভীক্ষা পরিচালনা নির্দেশিকায় পরিচালনা এবং স্কোরিং এর বিস্তারিত বর্ণনা দেয়া আছে।

বস্তু গঠন:

বিষয়বস্তু:

বর্তমানে একটি বিকল্প উপঅভীক্ষা হিসেবে WAIS-III তে মূর্তি (বর্তমানে মানুষ নাম দেয়া হয়েছে), প্রোফাইল এবং হাতির পদ রয়েছে। বর্তমানে হাতিটি ধূসর বর্ণের রং করা হয়েছে। WAIS-R থেকে হাতি এর পদটি বাদ দেয়া হয়েছে কারণ পরিচালনার সময় কমানোর জন্য এবং কঠিনতার দিক থেকে হাতি পদটির সাথে এর কোন বাস্তব পার্থক্য নেই। দুটি নতুন পদ, ঘর এবং প্রজাপতি যোগ করা হয়েছে উপঅভীক্ষাটির সর্বোচ্চ যথার্থতা বৃদ্ধির জন্য। ফলে মোট ৫টি পদ রয়েছে।

পরিচালনা এবং স্কোরিং:

WAIS-III তে বস্তুগঠনের পরিচালনা এবং স্কোরিং নির্দেশিকা একটি আলাদা শীটে ছাপানো হয়েছে। WAIS-R এ প্রত্যেকটি পদে দ্রুত প্রতিক্রিয়ার জন্য বোনাস পয়েন্ট দেয়া হত। বস্তুগঠনে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করার কোন নিয়ম নেই।

সারসংক্ষেপ:

WAIS-III এর বিকাশে অনেক অভিজ্ঞতালব্ধ/প্রায়োগিক গবেষণা পরিচালনা করা হয় এবং গবেষণার ভিত্তিতে বিভিন্ন পদক্ষেপ নেয়া হয়। যদিও অনেক উন্নত হয়েছে এবং উল্লেখযোগ্য সংখ্যক নতুন পদ যোগ করা হয়েছে তবু WAIS-R এর বড় বৈশিষ্ট্যগুলো WAIS-III তে অখন্ড রয়ে গেছে। ৬৮% এর বেশী (১৬৫ টি পদের মধ্যে ১১৩টি পদ) WAIS-R এর পদ সংখ্যা প্রতীক উপঅভীক্ষা অন্তর্ভুক্ত না করে মূল/আসলটা অথবা সামান্য পরিবর্তিত অবস্থায় WAIS-III তে রয়ে গেছে। টেবিল ২.১ এ WAIS-R থেকে WAIS-III তে যেসব উপঅভীক্ষা পরিবর্তিত হয়েছে তার সারসংক্ষেপ দেয়া হল।

টেবিল- ২.১ : WAIS-R থেকে WAIS-III তে উপঅভীক্ষা পরিবর্তনের সারসংক্ষেপ ঃ

উপঅভীক্ষা	মোটপদ WAIS-R	অপরিবর্তিত অথবা সামান্য পরিবর্তিত	উল্লেখযোগ্যভাবে পরিবর্তিত	নতুনপদ	মোটপদ WAIS-III
ভাষাগত স্কেল					
শব্দভান্ডার	৩৫	২৫	০	৮	৩৩
সাদৃশ্য	১৪	১১	০	৮	১৯
গণিত	১৪	১৩	১	৬	২০
সংখ্যা পরিসর	১৪	১৪	০	১	১৫
তথ্য	২৯	১৮	১	৯	২৮
বোধক্ষমতা	১৬	১২	০	৬	১৮
বর্ণ-সংখ্যার ধারাবাহিকতা	-	-	-	৭	৭
কর্মসম্পাদন স্কেল					
ছবি পূরণ	২০	৮	২	১৫	২৫
সংখ্যা প্রতীক কোডিং	৯৩	৯৩	০	৪০	১৩৩[b]
ব্লক ডিজাইন	৯	৯	০	৫	১৪
ম্যাট্রিক্স যুক্তিপ্রয়োগ	-	-	-	২৬	২৬
ছবি সাজানো	১০	৫	০	৬	১১
প্রতীক অনুসন্ধান	-	-	-	৬০	৬০
বস্তু গঠন	৪	২	১	২	৫

a. মোট পদের সংখ্যা বৃদ্ধি পাওয়া সত্ত্বেও, আটটি উপঅভীক্ষা ৩-৫টি বিপরীতমুখী পদ অন্তর্ভূক্ত করেছে যা বেশীর ভাগ অভীক্ষার্থীর ক্ষেত্রে পরিচালনা করা হয় না। উপঅভীক্ষার ২টি মূল পদে ক্রেডিট পেলে অভীক্ষার্থীকে পুরস্কৃত করা হয়। তাই পরিচালনার সময় প্রভাবিত বা ক্ষতিগ্রস্ত হয় না।

b. নতুন বিকল্প পদ যুক্ত করা হয়নি: জোড়াকরণ (১৮) মুক্ত পুনরুৎপাদন (৯) এবং কপি করা (১৩৩)।

স্কোর বা সাফল্যাংক গণনাঃ

যেহেতু অভীক্ষক এই ম্যানুয়ালে যে নর্ম দেয়া আছে সেটা ব্যবহার করবেন, তাই কিভাবে এই স্কোর পাওয়া যাবে তার সংক্ষিপ্ত বর্ণনা এখানে দেয়া হল। WAIS-III থেকে যে স্কোর পাওয়া যাবে তার ব্যাখ্যামূলক নির্দেশিকা WAIS-III টেকনিক্যাল ম্যানুয়াল এবং অধ্যায়-৫ এ দেয়া আছে।

প্রাপ্ত / প্রাথমিক সাফল্যাংকঃ

অভীক্ষা শুরু এবং স্থগিত করণের নিয়মাবলীঃ

যেহেতু WAIS-III ব্যাপক মাত্রার বুদ্ধিবৃত্তিক ক্ষমতা পরিমাপের জন্য তৈরী করা হয়েছে তাই কিছু বয়স্ক ব্যক্তির নিকট কিছু পদ খুব সহজ যেখানে কিছু পদ অন্যদের জন্য খুব কঠিন। তাই অভীক্ষার্থীর সাথে র‍্যাপো বজায় রাখতে অভীক্ষকে সাহায্য করা এবং খুব সহজ ও খুব কঠিন পদে অভীক্ষার্থীর হতাশা দূর করার জন্য অভীক্ষা শুরু এবং স্থগিত করার নিয়মাবলী ব্যবহার করা হয়। WAIS-III এর আদর্শায়িত সংস্করণে যোগ্যতা পরীক্ষা করার জন্য উপঅভীক্ষার পদসমূহ ক্রমাগত কঠিন (সহজ থেকে কঠিন) ভাবে সাজানো হয়েছে। অভীক্ষা শুরু এবং স্থগিত করার নিয়মাবলী উদারভাবে এমনভাবে রাখা হয়েছে যাতে অভীক্ষার্থী প্রত্যেকটি পদে পাস করবে এমনভাবে চেষ্টা করতে পারে যদিও পদসমূহ সীমিত আকারে উপস্থাপন করা হয়। প্রতিটি উপঅভীক্ষা শুরু এবং স্থগিত করার নিয়মাবলী আদর্শায়িত তথ্যের জন্য যে অভিজ্ঞতালব্ধ গবেষণা করা হয় তার ভিত্তিতে এটা তৈরী করা হয়। তাৎপর্যপূর্ণভাবে যদি ৯৫% বা তার বেশী প্রাপ্তবয়স্ক ব্যক্তি প্রথম কয়েকটি প্রচেষ্টায় পাস করে ফেলে তাহলে আরো পরের পদ থেকে শুরু করতে হবে। 'সহজ' পদ যেগুলো উপঅভীক্ষা শুরু করার আগে দেওয়া আছে, যদি অভীক্ষার্থী মূল শর্ত পূরণ করতে না পারে তাহলে সেগুলো পরিচালনা করা হয়। বেশীরভাগ অভীক্ষার্থীর ক্ষেত্রেই অভীক্ষা শুরু পদের পূর্বেই বিপরীতমুখী পদের জন্য স্বয়ংক্রিয়ভাবে ক্রেডিট দেয়া হয়।

প্রত্যেকটি উপঅভীক্ষায় স্থগিতকরণ পদ চূড়ান্ত নির্ধারণের পূর্বে একবার বাস্তবিক গবেষণা পরিচালনা করা হয়। উদাহরণস্বরূপ সাদৃশ্যকরণ উপঅভীক্ষায় পর পর ৪টি পদ ভুল হলে যে কোন অভীক্ষার্থীর অতিরিক্ত পদগুলোতে/বাকী পদগুলোতে পাশ করার সম্ভাবনা খুব কম থাকে। তাই, চূড়ান্ত স্থগিতকরণ নিয়মাবলী শেষ সংস্করণ থেকে পরিবর্তন করে আদর্শায়িত সংস্করণে ৪টি ভুল প্রতিক্রিয়ার পরিবর্তে পাঁচটি ভুল প্রতিক্রিয়া করা হয়েছে।

বোনাস বা অতিরিক্ত পয়েন্ট নির্ধারণঃ

ওয়েসলার বুদ্ধি অভীক্ষার সবগুলো উপঅভীক্ষা কর্মসম্পাদনের গুনাগুন এবং দ্রুততাকে প্রতিফলিত করে। এই দ্বৈত কার্যাবলী (গুনাগুন ও দ্রুততা) সম্পাদন করা হয় অভীক্ষার্থীর একটি সঠিক এবং দ্রুত কার্যসম্পাদনকে বোনাস পয়েন্ট দিয়ে। সময়ের জন্য অতিরিক্ত বোনাস পয়েন্ট দেয়া হয় ঐসব অভীক্ষার্থীকে যারা কম সময়ে সঠিক উত্তর দিতে পারে।

যদিও বোনাস পয়েন্ট এর প্রভাব কমানো হয়েছে তবু WAIS-III অভীক্ষার তিনটি উপঅভীক্ষায় দ্রুত কার্যসম্পাদনের জন্য বোনাস পয়েন্ট দেয়া হয়। এই উপঅভীক্ষা হচ্ছে ব্লক ডিজাইন, গণিত এবং বস্তুগঠন। সময় সম্পর্কিত বোনাস পয়েন্ট পদের পৃথকীকরণ ক্ষমতা বাড়ায় এবং এসব উপঅভীক্ষার নির্ভরযোগ্যতা বাড়ায়। অধিকন্তু স্কোরের পরিসর বৃদ্ধি পেলে সর্বোচ্চ সীমার প্রভাব হ্রাস পায়।

স্কেল স্কোরঃ

WAIS-R এ উপঅভীক্ষার উল্লেখযোগ্য সংখ্যক অভীক্ষার্থী (বয়স ২০-৩৪) ব্যবহার করে উপঅভীক্ষার প্রাথমিক স্কোরকে উপঅভীক্ষার স্কেল/মাপনী স্কোরে রূপান্তরিত করা হয়। এই স্কেল স্কোরের যোগফলকে বয়স অনুযায়ী সমন্বয় করা হয় তাদের ভাষাগত, কর্মসম্পাদন এবং পুরো স্কেল এর বুদ্ধাংক স্কোর বের করার জন্য। যখন স্কোরগুলো এভাবে গণনা করা হয় তখন বয়স্ক দলের বয়স্করা নিম্ন মানের স্কোর পায়, উদ্দেশ্যমূলক দল থেকে।

যেহেতু WAIS-III এর বয়স পরিসর বাড়ানো হয়েছে, তাই উদ্দেশ্য/উল্লেখিত দল এবং বয়স্ক দলের স্কোরের মধ্যে অনেক পার্থক্য পরিলক্ষিত হয়। প্রাথমিক স্কোরকে স্কেল স্কোরে রূপান্তরিত করার জন্য WAIS-R যে পদ্ধতি ব্যবহার করে WAIS-III তার চেয়ে ভিন্ন পদ্ধতি ব্যবহার করে। WAIS-III তে উপঅভীক্ষার প্রাথমিক স্কোরকে স্কেল স্কোরে রূপান্তরিত করার প্রক্রিয়া তুলনামূলকভাবে প্রত্যেক অভীক্ষার্থীর তার নিজ বয়স দলেই হয়। এ কৌশলটি WISC-III তে যে পদ্ধতি ব্যবহার করা হয় তার মতই, যেখানে উপঅভীক্ষার প্রাথমিক স্কোরের রূপান্তর তার নিজ বয়স দলের নর্মের সাথে তুলনা করা হয় উদ্দেশ্য দলের স্কোরের সাথে নয়। যদি এই কৌশলটি বাস্তবায়ন করা না যায় তাহলে কম বয়স্ক উদ্দেশ্য দলের তুলনায় প্রাপ্ত বয়স্করা বেশী ক্ষতিগ্রস্ত হবে। যদিও উদ্দেশ্য দলের তুলনা শুধুমাত্রউপঅভীক্ষা পর্যায়ে করা হয়। এই উদ্দেশ্য দলের স্কেল স্কোর বুদ্ধাংক সাফল্যাংক গণনায় ব্যবহার করা হয়না।

১৪টি উপঅভীক্ষার সব কয়টি ক্ষেত্রে প্রাথমিক স্কোরকে স্কেল স্কোরে রূপান্তরিত করার জন্য গড় ১০ এবং আদর্শ বিচ্যুতি ৩ ধরা হয়। এই রূপান্তর করা হয় প্রত্যেক বয়স দলের প্রাথমিক স্কোরের ক্রমবর্ধিষ্ণু পৌণপুণ্য তৈরী করে। এই বন্টনকে সুষম বন্টনে ভাগ করে এবং প্রত্যেকটি প্রাথমিক স্কোরের জন্য গড় ১০ এবং আদর্শ বিচ্যুতি ৩ এর বিপরীতে প্রকৃত পরিমাপন স্কোর/ স্কেল স্কোর গণণা করা হয়। স্কেল স্কোরের এই অগ্রগতি একটি বয়স দলের ভিতরে এবং একটি বয়স দল থেকে আরেকটি বয়স দলের মধ্যে পরীক্ষা করা হয় পরিসংখ্যানিক সাইকোমেট্রিক সাইকেস্রেটিক্র প্রক্রিয়ার মাধ্যমে এবং ছোটখাট অনিয়ম দূর করা পরিসংখ্যানিক মসৃনতা দ্বারা।

টেবিল A-1: বয়স দল অনুযায়ী প্রতিটি উপঅভীক্ষার প্রাথমিক স্কোরের সমতুল্য স্কেল স্কোর উপস্থাপন করা হয়েছে। প্রতিটি বয়স দল ২-১০ বছর পর্যন্ত অন্তর্ভূক্ত করে (যেমন- ১৬-১৭ অথবা ৩৫-৪৪), এই বয়স দলটি বিকাশমূলক পরিবর্তনের ভিত্তিতে করা হয় যেগুলো একটি প্রত্যাশিত বয়স দলের মধ্যে দেখা যায় এবং ওয়েসলার স্কেল এর প্রাক্তন দলে পরিলক্ষিত হয়। প্রত্যেকটি উপঅভীক্ষার স্কেল স্কোর এর পরিসর ১ থেকে ১৯, যেখানে আদর্শ বিচ্যুতি ৩ গড় উভয়দিকেই সমান।

একটি বিকল্প প্রক্রিয়া হিসেবে অভীক্ষার্থীর উপঅভীক্ষার স্কোরকে উদ্দেশ্য দলের সাথে তুলনা করা হয় (বয়স ২০-৩৪), এই ধরণের উপঅভীক্ষার স্কেল স্কোর যদিও বুদ্ধ্যাংক অথবা ইনডেক্স স্কোর গণণায় ব্যবহার করা হয়না। উদ্দেশ্য দলের স্কোর ঐসব পরীক্ষকের জন্য সরবরাহ করা হয় যাদের একজন ব্যক্তির কর্মসম্পাদনকে সন্তোষজনক আদর্শ মানের সাথে তুলনা করতে হয় অথবা ঐসব গবেষকদের যারা একজন ব্যক্তির কর্মসম্পাদনকে WAIS-R থেকে WAIS-III এর সাথে তুলনা করেন। টেবিল A.2 এই উদ্দেশ্য দলের স্কেল স্কোর উপস্থাপন করে।

বুদ্ধ্যাংক এবং ইনডেক্স স্কোর টেবিল গঠনঃ

তিনটি বুদ্ধ্যাংক (IQ) স্কেলের স্কেল স্কোরের যোগফল গঠন করা হয় প্রত্যেক অভীক্ষার্থীর ঐ প্রাসঙ্গিক উপঅভীক্ষার স্কেল স্কোর যোগ করে: শব্দার্থ, সাদৃশ্য, গণিত, সংখ্যাপ্রসর, তথ্য এবং ভাষাগত স্কেলের বোধক্ষমতা, ছবিপূরণ, সংখ্যা প্রতীক কোডিং, ব্লক ডিজাইন মেট্রিক্স ধাঁধা প্রয়োগ এবং কর্মসম্পাদন স্কেলের ছবি সাজানো এবং ১১টি উপঅভীক্ষার পুরো স্কেল (full scale)। একইভাবে ইনডেক্স এর জন্য স্কেল স্কোরের যোগফল গঠন করা হয় প্রত্যেক অভীক্ষার্থীর ঐ প্রাসঙ্গিক উপঅভীক্ষার স্কেল স্কোর যোগ করে: শব্দার্থ, সাদৃশ্য, ভাষাগত বোধক্ষমতার তথ্য, ছবি পূরণ, ব্লক ডিজাইন এবং প্রত্যক্ষণীয় সংগঠনের ইনডেক্স এর জন্য মেট্রিক্স ধাঁধাঁপ্রয়োগ, গণিত, সংখ্যা প্রসর এবং ক্রিয়াগত স্মৃতির ইনডেক্স এর জন্য বর্ণ-সংখার ধারাবাহিকতা এবং সংখ্যা প্রতীক কোডিং এবং প্রক্রিয়ার দ্রুততার ইনডেক্স এর জন্য প্রতীক অন্বেষণ।

বুদ্ধ্যাংক স্কোরের পরিমাণগত এবং গুনগত বর্ণনাঃ

পরিমাণগত বর্ণনাঃ

ওয়েসলার স্কেলের প্রত্যেকটি ভাষাগত, কর্মসম্পাদন এবং পুরো বুদ্ধ্যাংক স্কেলের বন্টন এবং চারটি ইনডেক্স স্কোরের গড় ১০০ এবং আদর্শ বিচ্যুতি ১৫। এই তিনটি বুদ্ধ্যাংক স্কেল এবং ইনডেক্স এর ১০০ স্কোর ঐ স্কেল বা ইনডেক্স এ অভীক্ষার্থীর গড় কর্মসম্পাদনকে বুঝায়। স্কোর যথাক্রমে ৮৫ এবং ১১৫। ১ আদর্শ বিচ্যুতি নিচে এবং গড় এর উপরে, যেখানে ৭০ এবং ১৩০ গড় থেকে ২ আদর্শ বিচ্যুতি নিচে বোঝায়। সকল অভীক্ষার্থীর তিনভাগের দুই ভাগ ৮৫ এবং ১১৫ এর মধ্যে স্কোর পায়, প্রায় ৯৫% স্কোর ৭০-১৩০ পরিসরের মধ্যে, এবং প্রায় সবাই ৫৫ এবং ১৪৫ এর মধ্যে স্কোর পায়।

টেবিল ২.২ আদর্শ বিচ্যুতি এবং পার্সেন্টাইল র‍্যাঙ্ক এর ভিত্তিতে বুদ্ধ্যাংক এবং ইনডেক্স স্কোর এর ব্যাখ্যা দেয়া হয়েছে। সুষম বন্টনের তত্ত্বের ভিত্তিতে এই টেবিল তৈরী করা হয়েছে। টেবিল ২.৩ এর তথ্য নির্দেশ করে যে বুদ্ধ্যাংক এবং ইনডেক্স স্কোরের বন্টন পাওয়া গেছে WAIS-III তে অংশগ্রহণকারী আদর্শয়িত নমুনা থেকে।

টেবিল ২.২ আদর্শ বিচ্যুতির সাথে বুদ্ধ্যাংক এবং ইনডেক্স স্কোরের সম্পর্ক গড় এবং পার্সেন্টাইল র‍্যাঙ্ক এর সমতুল্যঃ

বুদ্ধ্যাংক/ ইনডেক্স স্কোর	গড় হতে আদর্শ বিচ্যুতির সংখ্যা	পার্সেন্টাইল র‍্যাঙ্ক এর সমতুল্য
১৫৫	+৩ ২/৩	>৯৯.৯
১৫০	+৩ ১/৩	>৯৯.৯
১৪৫	+৩	৯৯.৯
১৪০	+২ ২/৩	৯৯.৬
১৩৫	+২ ১/৩	৯৯
১৩০	+২	৯৮
১২৫	+১ ২/৩	৯৫
১২০	+১	৯১
১১৫	+ ২/৩	৮৪

১১০	+ ১/৩	৭৫
১০৫	০(গড়)	৬৩
১০০	- ১/৩	৫০
৯৫	- ২/৩	৩৭
৯০	-১	২৫
৮৫	-১ ১/৩	১৬
৮০	-১ ২/৩	৯
৭৫	-২	৫
৭০	-২ ১/৩	২
৬৫	-২ ২/৩	১
৬০	-৩	০.৪
৫৫	-৩ ১/৩	০.১
৫০	-৩ ২/৩	<০.১
৪৫		<০.১

সুষম বন্টনের জন্য পার্সেন্টাইল র‍্যাঙ্ক এর তাত্ত্বিক মূল্য

বুদ্ধ্যাংক স্কোরের গুনগত বর্ণনাঃ

অনেক পরীক্ষক ব্যক্তির কর্মসম্পাদনকে বর্ণনা করতে গুণগত ব্যবস্থা এবং পরিমাণগত ব্যবস্থাকে ব্যবহার করেন। টেবিল ২.৩ সুনির্দিষ্ট বুদ্ধ্যাংক স্কোরের পরিসর এবং তার সাথে তাদের গুণগত শ্রেণীবিভাগ উপস্থাপন করে। এই বুদ্ধাংক স্কোরের পরিসর এবং শ্রেণীবিভাগ প্রত্যেকটি ওয়েসলার স্কেল এর সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ এবং এগুলো পরিসংখ্যানিকভাবে সংজ্ঞায়িত করা যায়। এই পরিসরসীমা সকল সম্ভাব্য অবস্থায় প্রয়োগ করা যায়না, যদি রাষ্ট্রের আইন, রাষ্ট্রের বিধান অথবা অন্যান্য বৈধ প্রয়োজনীয় নিয়ম বিকল্প সীমা ব্যবহার করে, তবে পরিসংখ্যানিক ভিত্তি অবশ্যই উল্লেখ করতে হবে।

সুনির্দিষ্ট স্কোরের গুনগত এবং পরিমানগত ব্যাখ্যা উভয়ই অভীক্ষার স্কোর এর মধ্যে যে পরিমাণগত ভুল থাকে তা সব সময় বিবেচনায় রাখতে হয়।

টেবিল ২.৩: WAIS-III পুরো স্কেল স্কোরের গুণগত বর্ণনা

বুদ্ধ্যাংক স্কোর	শ্রেণীবিভাগ	শতকরা হার	
		তাত্ত্বিক স্বাভাবিক রেখা	প্রকৃত নমুনা
১৩০ এবং উপরে	খুব বেশী শ্রেষ্ঠ	২.২	৮.১
১২০-১২৯	শ্রেষ্ঠ	৬.৭	৮.৩
১১০-১১৯	উচ্চ গড়	১৬.১	১৬.১
৯০-১০৯	গড়	৫০.০	৫০.৩
৮০-৮৯	নিম্ন গড়	১৬.১	১৪.৮
৭০-৭৯	প্রান্তসীমা	৬.৭	৬.৫
৬৯ এবং নিচে	খুব নিম্ন	২.২	১.৯

এই শতকরা দেখানো হয়েছে পুরো স্কেল বুদ্ধ্যাংক স্কোর এর জন্য এবং এটা আদর্শায়িত নমুনার ভিত্তিতে করা হয়েছে (N-২, ৪৫০), এই শতকরায় ভাষাগত বুদ্ধ্যাংক এবং কর্মসম্পাদন বুদ্ধ্যাংক প্রায় একই রকম পাওয়া গেছে।

অধ্যায়-৩

অভীক্ষার সাধারণ বিবেচ্য বিষয়সমূহ

অধ্যায়-৩

অভীক্ষার সাধারণ বিবেচ্য বিষয়সমূহঃ

এই অধ্যায় সাধারণ মূল্যায়ণ পদ্ধতি উপস্থাপন করে এবং WAIS-III এর মৌলিক পরিচালনা ও স্কোরিং প্রক্রিয়া পরিচিত করে। উপঅভীক্ষাগুলো পরিচালনা করার পূর্বে এই অধ্যায় পর্যালোচনা করা খুবই গুরুত্বপূর্ণ কারণ ইহা পরিচালনা নীতি ব্যাখ্যা করে যা সবার ক্ষেত্রে প্রয়োগ করা হয় অথবা উপঅভীক্ষার সুনির্দিষ্ট দল এবং এই অভীক্ষাটি পরিচালনার সময় যেসব সাধারণ প্রশ্ন জিজ্ঞাসিত হয় তার উত্তর প্রদান করা হয়।

ওয়েস-৩ (WAIS-III) ব্যবহারের মৌলিক নীতিসমূহঃ

প্রয়োগের পরিসর/সীমা

১৬ থেকে ৮৯ বছর বয়সের ব্যক্তিদের ক্ষেত্রে ব্যবহারের জন্য WAIS-III তৈরী করা হয়েছে। অভীক্ষার পদ, উপকরণ এবং পরিচালনা নির্দেশিকা এই বয়সী ব্যক্তিদের জন্য উপযোগী। অধিকন্তু আদর্শায়িত তথ্য পাওয়া গেছে ইংরেজী ভাষী লোকদের থেকে। যেসব লোকের বয়স ৮৯ এর বেশী তাদের ক্ষেত্রে এ অভীক্ষা ব্যবহার করা যেতে পারে তবে সাবধান থাকতে হবে কারন এই বয়সের কোন আদর্শায়িত তথ্য নেই। আপনি আপনার প্রাপ্ত স্কোর ৮৫-৮৯ বছরের জন্য যে নর্ম রয়েছে তার সাথে তুলনা করতে পারেন। যদিও চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত নিতে ধৈর্য্য ধারণ করতে হবে কারণ এই ম্যানুয়ালে যে নর্ম দেয়া আছে তা যাদেরকে পরীক্ষা করা হয়েছে তাদের প্রতিনিধত্বশীল নয়।

WAIS-III এর স্তরিত আদর্শায়িত নমুনা আমেরিকান সকল বুদ্ধিগত ক্ষমতা সম্পন্ন ব্যক্তিদের অন্তর্ভূক্ত করে। বেশীর ভাগ লোক গড়ের কাছাকাছি স্কোর পায়। অনেক ক্ষেত্রে যাদের বুদ্ধ্যাংক গড়ের কম তাদের ক্ষেত্রে এটি ব্যবহৃত হয় যেমন- যেসব প্রাপ্তবয়স্ক লোক বুদ্ধিপ্রতিবন্ধী। তাই WAIS-III এর পুরো স্কেলের স্কোর ৪৫ পর্যন্ত বিস্তৃত হয়, অথবা প্রায় ৩.৬৭ আদর্শ বিচ্যুতির সমান, গড় কর্মক্ষমতার নিচে, ঐসব লোকদের জন্য এটি ব্যবহার উপযোগী করার জন্য। যদিও এটির পরিসর মাঝে মাঝে অনেক বেশী হয়, এটি খুব কম ক্ষেত্রে হয় যেমন-১৫৫.

আদর্শায়িত প্রক্রিয়াঃ

অভিন্ন অভীক্ষা পরিস্থিতিতে আদর্শায়িত অভীক্ষা পরিচালনা এবং স্কোরিং প্রক্রিয়ার ভিত্তিতে WAIS-III এর নর্ম প্রতিষ্ঠা করা হয়। তাই একজন ব্যক্তির অভীক্ষার ফলাফলকে জাতীয় নর্ম এর ভিত্তিতে ব্যাখ্যা করা যায়, সুপারিশকৃত অভীক্ষা পরিস্থিতি এবং আদর্শায়িত পরিচালনা এবং স্কোরিং প্রক্রিয়ার ভিত্তিতে WAIS-III পরিচালনা করা উচিত। এই অধ্যায় সাধারণ নীতিমালা/গাইড লাইন বর্ণনা করে এবং অধ্যায়-৪ পরিচালনা এবং স্কোরিং প্রক্রিয়া ব্যাপকভাবে বর্ণনা করে। আদর্শায়িত প্রক্রিয়া থেকে বিচ্যুতি যেমন- অভীক্ষার পদের উপস্থাপনে পরিবর্তন অথবা সময়সীমা পরিবর্তন অভীক্ষার ফলাফলের যথার্থতা এবং নির্ভরযোগ্যতা হ্রাস করতে পারে (American Psychological Association-1985)।

যদিও WAIS-R থেকে WAIS-III পুরোপুরি পরিবর্তন করা হয়নি তবু কিছু উপঅভীক্ষার পরিচালনা প্রক্রিয়া তাৎপর্যপূর্ণভাবে পরিবর্তন করা হয়েছে এবং তিনটি নতুন উপঅভীক্ষা যোগ করা হয়েছে যেমন- মেট্রিক্স ধাঁধা প্রয়োগ, প্রতীক অন্বেষণ এবং বর্ণসংখ্যার ধারা।

আদর্শায়িত প্রক্রিয়া বলতে নিরপেক্ষ বা অনমনীয় পদ্ধতিতে অভীক্ষা পরিচালনা বোঝায় না। স্বাভাবিক কথাবার্তার স্বর, কাজের প্রতি তার আগ্রহকে উৎসাহিত করা এবং অভীক্ষার্থীর সামর্থ্যকে পুরস্কৃত করা ইত্যাদির ব্যবহার সুগঠিত, আনন্দদায়ক এবং পেশাগত অভীক্ষা পরিস্থিতি গঠনে অবদান রাখে।

পরিচালনার সময়ঃ

কোন ধরনের স্কোর প্রয়োজন, ঐতিহ্যগত বুদ্ধ্যাংক স্কোর অথবা ইনডেক্স স্কোর অথবা উভয়ই, এর উপর ভিত্তি করে উপঅভীক্ষা পরিচালনায় পার্থক্য হয়। WAIS-III এর ১১টি উপঅভীক্ষা পরিচালনায় যেখানে তিনটি বুদ্ধ্যাংক স্কোর পাওয়া যাবে সেখানে মোট ৭৫ মি: সময় লাগে যার পরিসর ৬০-৯০ মি:। আবার ১১টি উপঅভীক্ষা পরিচালনায় যেখানে চারটি ইনডেক্স স্কোর পাওয়া যাবে সেখানে ৬০ মি: প্রয়োজন যার পরিসর ৪৫-৭৫ মি:। ১৩টি উপঅভীক্ষা পরিচালনায় যেখানে বুদ্ধাংক্য স্কোর এবং ইনডেক্স স্কোর উভয়ই পাওয়া যাবে সেখানে ৮০ মি: প্রয়োজন যার পরিসর ৬৫-৯৫ মি:। এই সময়ের মধ্যে বস্তুর গঠন উপঅভীক্ষাটি অন্তর্ভূক্ত নয়। বস্তুর গঠন উপঅভীক্ষার জন্য ১০-১৫ মি: সময় বেশী লাগে। অধিক গুরুত্বপূর্ণ হচ্ছে অভীক্ষার্থীর ক্ষমতা এবং অভীক্ষা চলাকালীন কথাবার্তার ধরণ এবং আপনার নিজের অভীক্ষা পরিচালনার কৌশল ইত্যাদি কারণে যে সময়ের কথা বলা হয়েছে তার থেকে কম বা বেশী সময় লাগতে পারে।

একটি সেশনে পুরো অভীক্ষাটি পরিচালনার চেষ্টা করুন। যদি অভীক্ষার্থী ক্লান্ত হয়ে যায় তাহলে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করুন এবং তাকে বিশ্রাম দিন। অল্প বিরতির পরেই অভীক্ষাটি সম্পূর্ণ করতে চেষ্টা করুন। যদি চিকিৎসাগত কারণ, অপর্যাপ্ত প্রেষণা, ক্লান্তি অথবা অভীক্ষার্থীর অন্য কোন কারণে যদি একটি সেশনে অভীক্ষা পরিচালনা সম্ভব না হয় তাহলে পরিচালনা বন্ধ করুন এবং পুনরায় পরীক্ষণের সময় নির্ধারণ করুন। দুটি অভীক্ষা সেশনের মধ্যে এক সপ্তাহের কম বিরতি দিতে হবে। অনেক মূল্যায়ণ পরিস্থিতিতে যদিও দুটি সেশনে অভীক্ষা পরিচালনা করা হয় তা দেয় উপঅভীক্ষার সংখ্যা হ্রাস করে মূল্যায়ণ কাটছাট করা হয়।

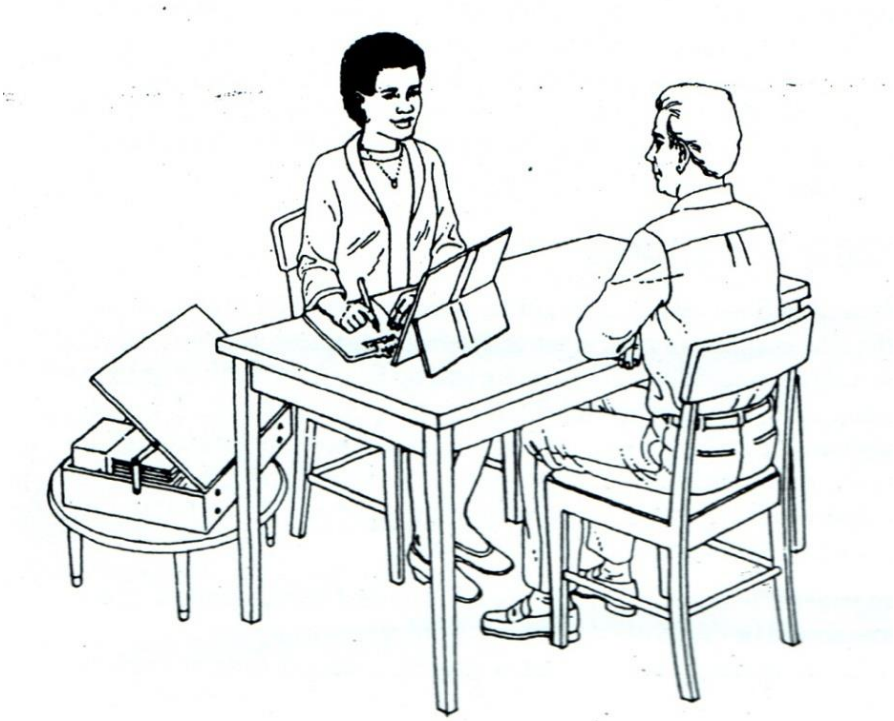
WAIS-III এর সংক্ষিপ্ত ভারশন পরিচালনা করা হলে অভীক্ষার্থীর ক্ষমতা সম্পর্কে অসম্পূর্ণ মূল্যায়ণ পাওয়া যায়।

শারীরিক অবস্থাঃ

অভীক্ষার পরিবেশ যেমন- ক্লিনিক, স্কুল, অফিস অথবা বাড়ী অভীক্ষার্থীর কর্মসম্পাদনকে প্রভাবিত করতে পারে। প্রচ্ছন্ন ক্ষোভ অথবা বাধা বিঘ্ন কম হওয়া উচিত। অভীক্ষাটি একটি রুমে পরিচালনা করুন যেখানে ভালো আলো বাতাসের ব্যবস্থা থাকে এবং এটা বাইরের গন্ডগোল থেকে মুক্ত হতে হবে। নিয়ম অনুযায়ী অভীক্ষা চলাকালীন সময়ে রুমে শুধু আপনি এবং অভীক্ষার্থী ছাড়া অন্য কেউ উপস্থিত থাকতে পারবে না। যে উকিল বাদীকে উপস্থাপন করে সে মাঝে মাঝে পর্যবেক্ষণের কথা বলতে পারে কিন্তু আপনি কৌশলে তার অনুরোধ উপেক্ষা করুণ যখন আপনি তৃতীয় ব্যক্তির উপস্থিতিতে অভীক্ষার্থীর প্রচ্ছন্ন ক্ষমতা সম্পর্কে অবগত হন।

সফল অভীক্ষা পরিচালনার ক্ষেত্রে বসার ব্যবস্থা একটি গুরুত্বপূর্ণ বিষয়। আসবাবপত্র আরামদায়ক হতে হবে এবং অভীক্ষার্থীর স্বাস্থ্য অনুযায়ী আকৃতি ঠিক হতে হবে। যদি টেবিলের উপরিভাগ অমসৃণ হয় তাহলে মসৃণ করে দিতে হবে যেমন- সংখ্যা প্রতীক কোডিং পরিচালনার জন্য রেকর্ড ফরম নিচে প্রতীক অন্বেষণ উপঅভীক্ষার সময় প্রতিক্রিয়া বই এর নিচে ক্লিপবোর্ড বা কাগজের প্যাড দিয়ে দিতে হবে। টেবিলের উচ্চতা এমন হতে হবে যাতে সহজে কাজ করতে পারে এবং জিনিসপত্র নাড়াচাড়া করতে পারে।

স্বাভাবিকভাবেই আপনি অভীক্ষার্থীর উল্টাদিকে বসবেন যাতে আপনি অভীক্ষার্থীর আচরণ পর্যবেক্ষণ করতে পারেন। ইহা গুরুত্বপূর্ণ যে অভীক্ষার্থী উদ্দীপক বইয়ে কোনটি নির্বাচন করে তা সহজে আপনি দেখতে পারেন। চিত্র ৩.১ ডানহাতী অভীক্ষার্থীর বসার এবং জিনিসপত্র রাখার ব্যবস্থা দেখানো হয়েছে। বামহাতী অভীক্ষার্থীরা জিনিসপত্র এর বিপরীতভাবে রাখবে। এই বসার ব্যবস্থা নিশ্চিত করে যে আপনি পরিচালনা এবং স্কোরিং এর জিনিসপত্র সহজে ব্যবস্থাপনা করতে পারেন।



চিত্র ৩.১: নির্দেশিত বসা এবং জিনিসপত্র রাখার ব্যবস্থা।

টেবিল ৩.১ ওয়েস-৩ ব্যাগের/ কিটের মধ্যে যে সমস্ত উপকরনসমূহ থাকে।

ওয়েস-৩ পরিচালনা এবং স্কোরিং ম্যানুয়াল
ওয়েস-৩ প্রায়োগিক ম্যানুয়াল
রেকর্ড ফরম (২৫)
প্রতিক্রিয়া বুকলেট (২৫)
ছবি সাজানো কার্ড এবং বক্স
ব্লক ডিজাইন বক্সে ব্লক ডিজাইন ব্লক
বস্তু গঠনের বক্স সাথে নকশা শীত
সংখ্যা প্রতীক স্কোরিং টেমপ্লেট
প্রতীক অনুসন্ধান স্কোরিং টেমপ্লেট।

র‍্যাপো তৈরী করা এবং বজায় রাখাঃ

মূল্যায়ণ পরিস্থিতিতে অভীক্ষক এবং অভীক্ষার্থীর মধ্যে সহযোগীতামূলক সম্পর্ক থাকা প্রয়োজন। সকল সামাজিক মিথষ্ক্রিয়ার ক্ষেত্রে গ্রহণযোগ্য এবং কোমল স্বর র‍্যাপো বৃদ্ধি করে। অন্যান্য উপায়েও র‍্যাপো তৈরী করা যায়।

শারীরিক ও ভাষা প্রতিবন্ধী অভীক্ষার্থীদের ক্ষেত্রে অভীক্ষা পরিচালনা ঃ

প্রায়ই শারীরিক প্রতিবন্ধী অভীক্ষার্থীদের মনোবৈজ্ঞানিক মূল্যায়নের জন্য পাঠানো হয়। এই ধরনের অভীক্ষার্থীদের ক্ষেত্রে মনে রাখা উচিত অবহিতিমূলক অভীক্ষার ক্ষেত্রে নিম্নমাত্রার কর্ম সম্পাদনের কারনে বুদ্ধ্যাংক সাফল্যাংক কম হয়।

এই ধরনের নিম্ন মাত্রার কর্মসম্পাদন তাদের পেশীগত এবং সংবেদীয় অক্ষমতার কারনে হতে পারে। প্রতিবন্ধকতার ধরন এবং অভীক্ষা পরিচালনার ধরনের কারনে অভীক্ষার্থীর অসুবিধা হতে পারে যদি অভীক্ষাটি আদর্শায়িত পদ্ধতিতে পরিচালনা করা না হয়। উদাহারনসরূপ যেসব অভীক্ষার্থীর পেশীগত প্রতিবন্ধকতা আছে তারা কর্ম সম্পাদন উপঅভীক্ষায় কম সাফল্যাংক পাবে কারন এসব উপঅভীক্ষায় নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে কাজটি সম্পন্ন কতে হয়। একইভাবে বোবা এবং বধির অভীক্ষার্থীরা ভাষাগত উপঅভীক্ষায় কম সাফল্যাংক পাবে। যদিও এই অধ্যায়টি সকল প্রকার প্রতিবন্ধী অভীক্ষার্থীদের জন্য ব্যবস্থাপত্র নয় তবু এই নির্দেশনাগুলো এই ধরনের প্রতিবন্ধী অভীক্ষার্থীদের ক্ষমতা মূল্যায়নে গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা পালন করে।

অধ্যায়-৪

অভীক্ষা পরিচালনা এবং সাফল্যাংক প্রদানের নির্দেশাবলী

অধ্যায়-৪

অভীক্ষা পরিচালনা এবং সাফল্যাংক প্রদানের নির্দেশাবলী

ওয়েসলার বয়স্কদের বুদ্ধি অভীক্ষা-৩ (WAIS-III) পরিচিতি

প্রথম উপঅভীক্ষা শুরু করার আগে ওয়েসলার বয়স্কদের বুদ্ধি অভীক্ষা পরিচিত (WAIS-III) করতে বলুনঃ

আজ আমি আপনাকে কিছু নিজিস করতে বলব যেমন কিছু শব্দের সংজ্ঞা দেয়া এবং কিছু সংখ্যক সমস্যা সমাধান করা। আপনি দেখতে পাবেন এসকল কাজের কিছু খুব সহজ পক্ষান্তরে অন্যগুলো খুব কঠিন হতে পারে। যদিও বেশীর ভাগ লোক প্রত্যেকটি প্রশ্নের সঠিক উত্তর দিতে পারে না অথবা প্রত্যেকটি পদ শেষ করতে পারে না কিন্তু সবগুলো পদের ক্ষেত্রে আপনি সর্বোচ্চ চেষ্টা করবেন। আপনার কোন প্রশ্ন আছে?

অভীক্ষা শুরু করার আগে যে ব্যাখ্যা দেয়া হবে তা অভীক্ষার্থীদের প্রয়োজন অনুসারে ভিন্ন হবে। যদি বিশদ ব্যাখ্যা দেয়ার প্রয়োজন হয় তবে তার সিদ্ধান্ত নেয়ার জন্য আপনার বিচার বিবেচনা ব্যবহার করুন। বুদ্ধি কথাটি পরিহার করতে চেষ্টা করুন কারণ আপনি যদি অভীক্ষার্থীকে এটি বলেন তাহলে অভীক্ষার্থী এটা "বুদ্ধি অভীক্ষা" হিসেবে ভাববে য়ার ফলে তার মধ্যে অপ্রয়োজনীয় উদ্বেগ সৃষ্টি হতে পারে। তার পরিবর্তে আপনি অভীক্ষার উদ্দেশ্যকে পর্যালোচনা করতে পারেন এবং জোর দিয়ে/গুরুত্ব দিয়ে বলতে পারেন যে এই অভীক্ষার মাধ্যমে আপনি নির্ধারণ করতে চেষ্টা করছেন যে কোন কাজগুলো অভীক্ষার্থী ভালভাবে করতে পারে এবং কোন কাজগুলো তার জন্য বেশী কঠিন। যাহোক অভীক্ষার উদ্দেশ্য সম্পর্কে অভীক্ষার্থীকে প্রতারিত করবেন না। সব সময় সত্যবাদী হউন এবং সৎ থাকুন।

১. ছবি সম্পূর্ণকরণ

উপকরণসমূহ ঃ

ম্যানুয়াল/ সারগ্রন্থ

ছবি সম্পূর্ণরকণ পদসমূহের (২৫) উদ্দীপক বই

স্টপওয়াচ

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষার প্রত্যেকটি আইটেমে/ পদে অভীক্ষাথী একটি ছবি দেখবে এবং সে ঐ ছবিতে যে গুরুত্বপূর্ণ অংশগুলো বাদ পড়েছে সেই অংশগুলো নির্দেশ করবে বা নাম বলবে। প্রত্যেক পদে অভীক্ষার্থীকে অবশ্যই ২০ সেকেন্ড এর মধ্যে প্রতিক্রিয়া করবে।

শুরু

পদ ৬

যদি অভীক্ষার্থী ৬নং এবং ৭নং পদে পূর্ণ সাফল্যাংক (১ পয়েন্ট) পায় তাহলে তাকে ১-৫ নং পদে পূর্ণ সাফল্যাংক দিতে হবে।

ক্রমিক পশ্চাদপসরণ (Reverse)

যদি অভিক্ষার্থী ৬ অথবা ৭ নং পদে শূন্য (০) পায় তাহলে তাকে ১ থেকে ৫ পর্যন্ত পদ পর্যায়ক্রমে বিপরীতমুখী (৫, ৪, ৩, ২, ১) দেখাতে হবে যতক্ষণ পর্যন্ত না সে পর পর দুটি পদে সঠিক সাফল্যাংক পায়। যদি অভীক্ষার্থী ৬ নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে সেটা বিপরীত পর্যায়ক্রম হিসেবে গণনা করতে হবে। যদি এই মানদণ্ড পূরণ হয় তাহলে পূর্ববর্তী যে কোন আইটেম/ পদ যা পরিচালনা করা হয়নি/ অভীক্ষার্থীকে দেখানো হয়নি সেগুলেতে পূর্ণ সাফল্যাংক দিতে হবে। এভাবে অভীক্ষার্থী যতক্ষণ পর্যন্ত না উত্তরদিতে ব্যর্থ হয় ততক্ষণ পর্যন্ত তাকে এই উপঅভীক্ষার পদ সমূহ দেখাতে হবে।

স্থগিত করণ/ থেমে যাওয়া

যদি পর পর ৫টি পদে শুন্য (০) পায় তাহলে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করতে হবে বা থেমে যেতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

- কোন পদ উপস্থাপনের পূর্বে, বলুন ঃ

  আমি আপনাকে কিছু ছবি দেখাব যার কিছু গুরুত্বপূর্ণ অংশ নেই বা বাদ পড়েছে। প্রত্যেকটি ছবির দিকে তাকান এবং বলুন কোন অংশটি ছবিতে নেই।

অভীক্ষার্থীর সামনে উদ্দীপক বইটি সমান্তরালে রাখুন, ৬ন পদটি খুলুন/ দেখান এবং বলুন:

এখন ছবিটির দিকে তাকান। বলুন ছবির কোন গুরুত্বপূর্ণ অংশটি বাদ পড়েছে/ নেই।

উত্তর দেয়ার/ প্রতিক্রিয়া করার সর্বোচ্চ সময় ২০ সেকেন্ড।

যদি সঠিক উত্তর দেয়, তাহলে ধারাবাহিক ভাবে পরের পদটি দেখান এবং বলুন:

এখন, এই ছবিতে কোন অংশটি নেই?

যখন অভীক্ষার্থী কাজটি বুঝে যায় তখন এই প্রশ্নটি সংক্ষিপ্ত করা যেতে পারে অথবা বাদ দেয়া যেতে পারে।

- যদি অভীক্ষার্থী ৬ নং পদটি সঠিকভাবে বলতে না পারে তাহলে হাত দিয়ে নির্দেশ করুন এবং বলুন:

  আপনি দেখতে পাচ্ছেন দরজার হাতলটি নেই,

যদি অভীক্ষার্থী ৭ নং পদটি বলতে না পারে তবে নির্দেশ করুন এবং বলুন।

আপনি দেখতে পাচ্ছেন নাকের অংশটি নেই।

এই ধরনের সাহায্য শুধুমাত্র ৬ নং এবং ৭ নং পদের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য। অন্যান্য পদের ক্ষেত্রে এ ধরনের সাহায্য করা যাবে না।

- ২০ সেঃ মধ্যে প্রতিক্রিয়া করতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী ২০ সেঃ এর মধ্যে গুরুত্বপূর্ণ বাদ পড়া অংশটি মুখে বলতে না পারে অথবা হাত দিয়ে নির্দেশ করতে না পারে তাহলে এটাকে ভুল প্রতিক্রিয়া হিসেবে গণ্য করতে হবে এবং পরবর্তী আইটেম/ পদটি দেখাতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী ভুল প্রতিক্রিয়া করে তাহলেও পরের আইটেম দেখাতে হবে যদিও ২০ সেঃ শেষ না হয়।
- যদি প্রয়োজন হয়, অভীক্ষার্থীকে নিম্নে বর্ণিত নিয়ম অনুযায়ী সতর্ক করতে হবে কিন্তু প্রতিটি সতর্কতা উপঅভীক্ষা চলাকালীন সময়ে মাত্র একবার করা যাবে।
- যদি অভীক্ষার্থী বাদ যাওয়া অংশের নাম না বলে শুধু ছবির নাম বলে তাহলে বলুন:

  হ্যাঁ, কিন্তু কি বাদ পড়েছে?

- যদি অভীক্ষার্থী এই পৃষ্ঠায় যা নেই সেই অংশের নাম বলে (যেমন– ৮নং পদের ক্ষেত্রে একটি হাত যা ছবিটি ধরে রেখেছে। তাহলে ঐ প্রতিক্রিয়াটি রেকর্ড ফর্মে লিখুন/ নোট করুন এবং বলুন:

  এই ছবিতে একটা অংশ নেই, সেই বাদ পড়া অংশটি কী?

- যদি অভীক্ষার্থী অপ্রয়োজনীয় বাদ পড়া অংশের নাম উল্লেখ করে (যেমন– ১৮নং পদের ক্ষেত্রে লাইফ জ্যাকেট/ জীবন রক্ষকারী জ্যাকেট) তাহলে ঐ প্রতিক্রিয়াটি রেকর্ড করুন এবং বলুন:

  হ্যাঁ কিন্তু বাদ পড়া সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ অংশটি কী?

যদি অভিক্ষার্থী এসব সতর্কতার ফলে সঠিক প্রতিক্রিয়া করে তাহলে তাকে পূর্ণ সাফল্যাংক/ ক্রেডিট দিতে হবে।

পদ এবং গ্রহণযোগ্য প্রতিক্রিয়া

আইটেম	বাদ পড়া অংশ
১। চিরুনী	দাঁত
২। টেবিল	এক পা, টেবিলের পা
৩। মুখ	নাক
৪। ব্রিফকেস	হুড়কা, পরিবেষ্টিত হাত, একপাশে স্ন্যাপ, দৃঢ়ভাবে আবদ্ধকারী ক্ল্যাম্প।
৫। ট্রেন	একটি রেললাইন, দ্বিতীয় রেললাইন, অন্য রেলগাড়ি
৬। দরজা	দরজার হাতল, হাত (যদি অভিক্ষার্থী এই পদটি বলতে ব্যর্থ হয় তাহলে নির্দেশ করুন এবং বলুন- আপনি দেখতে পাচ্ছেন যে দরজার হাতল নেই।)

শুরু

৭। চশমা	নাকের অংশ, দুটি লেন্সের সংযোগস্থল, দুটি গ্লাসের মাঝের জোড়া লাগানো অংশটি (যদি অভিক্ষার্থী এই পদটি বলতে ব্যর্থ হয় তাহলে নির্দেশ করুন এবং বলুন: আপনি দেখতে পাচ্ছেন যে নাকের অংশটি নেই) চশমার উপর ক্রস টুকরা
৮। কলস/ কলসী	পানির প্রবাহ (যদি অভীক্ষার্থী 'পানি' বলে তাহলে বলুন কোথায় আমাকে দেখান)
৯। সাঁড়াশি বিশেষ	গজান (স্ক্রু নাট), বল্টু/ খিল/ হুড়কা আটকেরাখা দুটি ধাতব পাত যেটি সেটিং সামঞ্জস্য করে, হাতল যেটা সংযোগ করে।
১০। পাতা	শিরা/ রেখা (যদি অভীক্ষার্থী বলে পাতার মধ্যে রেখা) তাহলে বলুন দেখান কোথায়)
১১। পাই	বিশৃংখল আবরণ
১২। ব্যায়াম	মহিলার পায়ের চিহ্ন (পায়ের লাইন), তার পদক্ষেপ
১৩। অগ্নিকুন্ড	চিমনির উপর ধোয়া
১৪। আয়না	চিরুনী, তার হাতে ধরা চিরুনী
১৫। চেয়ার	নিচে বাম দিকে সমর্থন বার/ নীচে বার
১৬। গোলাপ গুলো	মাঝখানের গোলাপে কাঁটা নেই
১৭। ছুরি	ছুরির প্রান্ত অংশ
১৮। নৌকা	বৈঠা, দাঁড়, আংটা
১৯। ঝুড়ি	জালের মত বোনা জিনিস, গঠন করা (যদি আপনি নিশ্চিত না হোন যে অভিক্ষার্থী কোন অংশটি উল্লেখ করেছে তাহলে বলুন: কোথায় আমাকে দেখান)
২০। বস্ত্র	দ্বিতীয় হ্যাঙ্গারের উপর ক্লিপ, হ্যাঙ্গারক্লিপ।
২১। লকার/ দেরাজ	নিচের ছিদ্র, দ্বিতীয় লকারে নীচে একটা সরু টুকরো।
২২। গরু	খুর এর মধ্যে বিভক্তি
২৩। টেনিস খেলার জুতা	গোবাক্ষ/ ছিদ্র
২৪। মহিলা	মহিলার ছায়া
২৫। শস্যাগার	কাঠের গাদার উপর তুষার

স্কোরিং

নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে (২০সেঃ অথবা তার কম) অভিক্ষার্থী সঠিক প্রতিক্রিয়া করলে একটি পদের জন্য ১ পয়েন্ট দিতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী ৬নং ও ৭নং পদের জন্য সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে ১-৫ নং পদের জন্য ১ পয়েন্ট দিতে হবে। কিছু ক্ষেত্রে, সবক্ষেত্রে নয়, যদি বিপরীত বা উল্টা পদ উপস্থাপন করা হয় কারণ অভীক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক প্রতিক্রিয়া না করে তাহলে যেসব বিপরীত পদ উপস্থাপন করা হয়নি সেগুলোর জন্য ১ পয়েন্ট ক্রেডিট দিতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী ভুল প্রতিক্রিয়া/ উত্তর দেয় অথবা ২০ সেঃ এর মধ্যে প্রতিক্রিয়া করতে না পারে তাহলে ঐ পদটি ব্যর্থ হবে/ ভুল হবে।

ক্রেডিট পাওয়ার জন্য অভীক্ষার্থীকে বাদ পড়া অংশের সঠিক/প্রকৃত নাম বলার প্রয়োজন নেই, অভীক্ষার্থী বাদ পড়া অংশটিই বুঝিয়েছেন কিনা সেটা পরিস্কার হতে হবে। কোন কোন ক্ষেত্রে অভিক্ষার্থী মৌখিকভাবে প্রতিক্রিয়া করবেনা কিন্তু ছবির বাদ পড়া অংশটি হাত দিয়ে নির্দেশ করবে তাহলে এই আইটেমকে সঠিক হিসাবে ধরতে হবে যদি আপনি নিশ্চিত হন যে অভীক্ষার্থী সঠিক

জায়গা নির্দেশ করেছেন। কোন একটি পদ/ উত্তর ভুল হবে যদি অভিক্ষার্থী সঠিক জায়গা নির্দেশ করেন কিন্তু মুখে ভুল উত্তর দেন।

কিছু অভীক্ষার্থী বাদ যাওয়া অংশটির সঠিক নাম নাও জানতে পারেন অথবা (পুনরুৎপাদন করতে না পারেন) মনে না করতে পারেন এবং বাদ যাওয়া অংশটি বর্ণনা করতে অন্য কোন সাদৃশ্য শব্দ ব্যবহার করতে পারেন অথবা তার নিজের ভাষায় বর্ণনা করতে পারেন, এ ধরনের প্রতিক্রিয়া ও সঠিক বলে গণ্য হবে। উদাহরণস্বরূপ, ১৮ নং পদে (নৌকা) বলল, 'এমন একটি বস্তু যার বৈঠা বা লগি থাকে।' তাহলে তাকে ক্রেডিট দিতে হবে। অভীক্ষার নির্দেশনায় কিছু পদের কিছু সঠিক প্রতিক্রিয়া যুক্ত করতে/ অন্তর্ভুক্ত করতে হবে। এই প্রতিক্রিয়া সমানভাবে গ্রহণযোগ্য হবে এবং পুরো ক্রেডিট দিতে হবে।

যদি অভীক্ষার্থী এমন মৌখিক প্রতিক্রিয়া করে যা দ্ব্যর্থবোধক এবং সাফল্যাংক দিতে সমস্যা হয় তাহলে এটা বলা যায়ঃ

আমাকে দেখান কোথায়।

এই ধরনের সংকেত গুরুত্বপূর্ণ যখন অভীক্ষার্থী বাদ পড়া অংশটির জন্য ভুল অথবা নিজের তৈরী শব্দ ব্যবহার করে অথবা যখন তার মৌখিক প্রতিক্রিয়াটি অসম্পূর্ণ থাকে। উদাহরণ স্বরূপ, যে বলে 'বরফটি (২৫ নং পদের জন্য গুদাম/ শয্যাগার) তাহলে অবশ্যই তাকে বাদ পড়া অংশটি নির্দেশ করতে বলুন যাতে আপনি বুঝতে পারেন অভীক্ষার্থী কাঠের গাদার উপর বরফ কে নির্দেশ করছে কি না।

সর্বোচ্চ স্কোর ঃ ২৫ পয়েন্ট

২। শব্দ তালিকা/ অভিধান

উপকরণ সমূহ

ম্যানুয়াল/ সারগ্রন্থ

৩৩টি শব্দ বিশিষ্ট উদ্দীপক বই

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষায়, অভীক্ষার্থী তার সামনে উদ্দীপক পুস্তিকার মাধ্যমে যে শব্দ উপস্থাপন করা হবে এবং জোরে বলা হবে তার মৌখিক সংজ্ঞা প্রদান করবে।

শুরু

পদ ৪

যদি অভীক্ষার্থী ৪নং এবং ৫নং পদে পূর্ণ সাফল্যাংক (২ পয়েন্ট) পায় তাহলে তাকে ১-৩ নং পদে পুরো কৃতিত্ব/ ক্রেডিট দিতে হবে।

Reverse/ ক্রমিক পশ্চাদপসরণ

যদি অভীক্ষার্থী ৪ নং এবং ৫ নং পদে শূন্য (০) অথবা এক (১) পায় তাহলে তাকে পুনরায় ১–৩নং পদ বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমে (৩,২,১) দেখাতে হবে যতক্ষণ পর্যন্ত না অভীক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক সাফল্যাংক (২ পয়েন্ট) পায়। যদি অভীক্ষার্থী ৪ নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে এটাকে বিপরীত পর্যায়ক্রম (revere sequence) হিসেবে গণনা করতে হবে। যখন এই শর্ত পূরণ হয় তখন পূর্ববর্তী যে কোন পদ যা উপস্থাপন করা হয়নি/ পরিচালনা করা হয়নি তার জন্য পুরো ক্রেডিট/ কৃতিত্ব দিতে হবে। তখন এই উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা আরম্ভ করতে হবে যতক্ষননা অভীক্ষার্থী উত্তর দিতে ব্যর্থ হয়।

স্থগিত করা/ থেমে যাওয়া

পর পর ৬টি পদে শূন্য (০) সাফল্যাংক পেলে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

উপঅভীক্ষা শুরু করার আগে বলুনঃ

এখন আমরা ভিন্ন ধরনের কিছু করব। এই পর্যায়ে আপনি আমাকে কিছু শব্দের অর্থ বলবেন। এখন সাবধানে শুনুন এবং বলুন আমি যে প্রত্যেকটি শব্দ বলছি তার অর্থ কী? আপনি কী তৈরি আছেন?

শব্দতালিকা উপঅভিক্ষার উদ্দীপক পুস্তিকার ৪ নং পদ খুলুন। ইহা অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন এবং সবগুলো শব্দ উপস্থাপনের জন্য একই পদ্ধতি ব্যবহার করুন। এক সাথে নির্দেশ করুন এবং বলুন:

আমাকে বলুন ইহা ———————— অর্থ কী/

- অধিক/ বেশী মেধাবী অভীক্ষার্থীদের ক্ষেত্রে তিনটি পদ উপস্থাপনের পর, আপনি শুধু শব্দটি উচ্চারণ করতে পারেন। আপনি অবশ্যই প্রত্যেকটি শব্দের স্থানীয়/ আঞ্চলিক উচ্চারণ করবেন অথবা অভীক্ষার্থীর নিকট যে উচ্চারণ পরিচিত সেভাবে উচ্চারণ করবেন।
- রেকর্ড ফরম এর উপযুক্ত/ নির্ধারিত জায়গায় অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়াকে আক্ষরিকভাবে লিপিবদ্ধ রেকর্ড করুন। এই ম্যানুয়ালে স্কোরিং নির্দেশিকায় যে নমুনা/ উদাহরণ উত্তর দেয়া আছে তা ব্যবহার করুন।
- মাঝে মাঝে/ কখনও কখনও অভীক্ষার্থীর উত্তর অপরিষ্কার অথবা খুব দ্ব্যর্থবোধক হতে পারে। যেখানে স্কোর/ সাফল্যাংক দেয়া অসুবিধা হয়। অথবা শূন্য বা প্রায় ১ পয়েন্ট সাফল্যাংক দেয়া যায় সেক্ষেত্রে আরো ভাল উত্তরের জন্য উৎসাহিত করা/ আহবান করা যেতে পারে। এরকম ক্ষেত্রে আপনি বলতে পারেন।

এটা সম্পর্কে আরো বেশী কিছু বলুন অথবা আপনি কী বুঝাতে চান ব্যাখ্যা করুন।

এ ধরনের আরো নিরপেক্ষ অনুসন্ধান করা যায়। তবে অন্য কোন ভাবে প্রশ্ন জিজ্ঞাসা করা যাবে না। যদি ০ অথবা ১ পয়েন্ট পাওয়ার মত স্পষ্ট উত্তর দেয় তাহলে এ ধরনের অসুন্ধান করা যাবে না। পুনরায় অনুসন্ধানের জন্য অনুসন্ধান নির্দেশিকায় প্রতিটি পদের জন্য যে নমুনা উত্তর দেয়া আছে তা দেখুন।

- মাঝে মাঝে আপনি শব্দটি পুনরায় বলতে পারেন অথবা অনুমান/ মনে করার জন্য উৎসাহিত করতে পারেন। কিন্তু কখনোই সঠিক উত্তর বলা যাবে না। অভিক্ষার্থীর উত্তর দেয়ার পর পরবর্তী পদটি বলুন।

- সকল শব্দের অর্থ যা অধিভানের স্বীকৃত সেগুলো গ্রহণযোগ্য হবে (এবং সংজ্ঞার/ অর্থের গুনাগুনের/ মানের/ উপর নির্ভর করে স্কোর/ সাফল্যাংক দিতে হবে)

যেসব উত্তর আঞ্চলিক অথবা কুরুচিপূর্ন ভাষায় দিবে যা অভিধানে নেই সেক্ষেত্রে শূন্য (০) সাফল্যাংক দিতে হবে। যদি এই ধরনের উত্তর দেয় অথবা যদি আপনি উত্তরটি গ্রহণযোগ্য কি না সে ব্যাপারে নিশ্চিত না হোন তাহলে অভিক্ষার্থীকে অন্যান্য অর্থ জিজ্ঞেস করতে হবে।

পদ এবং প্রতিক্রিয়ার নমুনা

১। বিছানা

২ পয়েন্ট

(আসবাবপত্র, মাদুর, কাঠামো, যন্ত্র, কোনকিছু, জিনিস) যার উপর ঘুমায় বা শোয়।

এমন কিছু যার উপর ঘুমায়।
এমন জায়গা যার উপর রাতে ঘুমায়
এক ধরনের আসবাব
গাছ দিয়ে তৈরী এক ধরনের আসবাব
পিকআপ বা ট্রাকের পিছনের অংশ/ পটভূমি
জাহাজ
নদীর তলদেশ/ তলা

১ পয়েন্ট

বিশ্রাম নেয়ার স্থান/ জায়গা
এর/ ইহার একটি মাদুর/ বিছানা সীট, বালিশ এবং ফ্রেম ইত্যাদি থাকে (প্রশ্ন)
লোহার তৈরী জিনিস (প্রশ্ন) এক ধরনের আসবাব

০ পয়েন্ট

বিশ্রাম নেয়ার, আরাম করার স্থান (প্রশ্ন)
ঘুমানো (প্রশ্ন)

২। জাহাজ

২ পয়েন্ট

(যানবাহন, জাহাজ, নৌকা, বাহন) যা ভ্রমন অথবা যোগাযোগ কাজে ব্যবহৃত হয় (পানির উপর, সাগরের, মহাসাগরের তরল পদার্থের উপর দিয়ে) অথবা (আকাশ, বাতাসের) উপর দিয়ে

নৌকা; ভাসমান জাহাজ
কোনকিছু, প্যাকেট পাঠানো, ইহা (সাগর, মহাসাগর, পানির) উপর পাল তুলে চলে, ইহার পাল আছে

১ পয়েন্ট

এটা ভেসে বেড়ায় (পানি, মহাসাগর, সমুদ্রের উপর)
যেমন যখন তুমি চিঠি পাঠাতে পার (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

যার উপর মানুষ চড়ে। তারা তাদের অন্যান্য জিনিসপত্র ইহার দ্বারা বহন করে (প্রশ্ন)
মানুষ যাতায়াত করে বা যায়, অথবা এর উপর যুদ্ধ করে যেমন যুদ্ধজাহাজ (প্রশ্ন)
সমুদ্র ভ্রমন (প্রশ্ন)
এটাতে চড়ে
পানির উপর উদ্দেশ্য নিয়ে ঘুরে বেড়ানো (প্রশ্ন)

৩। পয়সা

২ পয়েন্ট

এক আনা

এক ধরনের অর্থ / টাকা

কয়েন / মুদ্রা

আপনি এটা (খরচ করতে পারেন,

পণ্য দ্রব্য কিনতে পারেন)

একশত টাকার একশ ভাগের এক ভাগ

ক্ষুদ্র অর্থ / সবচেয়ে ছোট টাকা

যা খরচ করা যায়

তামা রংয়ের অর্থ / সিলভার রংয়ের অর্থ

১ পয়েন্ট

এটা এক নিকেল থেকে কম মূল্যবান (প্রশ্ন)

অর্থ (প্রশ্ন)

এটা পরিবর্তন করে ব্যবহার করা যায় (প্রশ্ন)

ইহা ভেঙ্গে ব্যবহার করা যায়।

এটা কপার/ ধাতু দিয়ে তৈরী এবং এতে তারিখ লেখা থাকে (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

এটা এক ধরনের (নিকেল, ডাইস, সিকি) (প্রশ্ন)

গোল

এটার উপর ছবি থাকে

একজন মহিলার নামের প্রথম অংশ (প্রশ্ন)

শুরু

৪। শীতকাল

শীতকাল শব্দটি নির্দেশ করুন এবং বলুন :

শীতকাল শব্দটি দিয়ে শুরু করা যাক, বলুন শীতকাল বলতে কী বুঝায়।

২ পয়েন্ট

সবচেয়ে ঠান্ডা ঋতু (বছরের)

ডিসেম্বর থেকে মার্চ মাস পর্যন্ত,

বছরের হেমন্ত এবং বসন্ত ঋতুর মধ্যবর্তী ঋতু,

বরফ এবং তুষারের ঋতু, বছরের সবচেয়ে ঠান্ডা সময়

বছরের সেই সময় যখন (সূর্য সবচেয়ে তীর্যকভাবে পড়ে, দিন ছোট হয়ে যায়)

সেই ঋতু যখন সূর্য বিষুব রেখার নিচে থাকে

বছরের শেষ ঋতু (প্রশ্ন)

হেমন্তের পরে এবং বসন্তের আগের ঋতু।

১ পয়েন্ট

একটি ঋতু, ঋতু (প্রশ্ন)

ঠান্ডা আবহাওয়া (প্রশ্ন)

বছরের (শেষ, প্রথম) ঋতু (প্রশ্ন)

তুষার, বরফ (প্রশ্ন)

গ্রীষ্মের বিপরীত ঋতু

যখন আপনাকে গরম পোশাক পড়তে হয়।

যখন জিনিসপত্র মরে যায় এবং বিশ্রাম নেয়

০ পয়েন্ট

বছরের একটা সময় (প্রশ্ন) আবহাওয়া পরিবর্তন হয়

হেমন্তের পরে (প্রশ্ন) জলবায়ু

৫। সকালের নাস্তা

২ পয়েন্ট

দিনের প্রথম খাবার (তাড়াতাড়ি, সকালের খাবার

প্রথম, সকালের) খাবার

দিনের প্রথম যে খাদ্য খাওয়া হয়

১ পয়েন্ট

ডিম, বেকন, কফি (প্রশ্ন)

দিনের সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ খাবার (প্রশ্ন) এক ধরনের খাবার, খাওয়া,

খাদ্য (প্রশ্ন) যা আমরা খাই

০ পয়েন্ট

উপবাস/ উপোস ভাঙ্গা (প্রশ্ন)

৬। মেরামত

২ পয়েন্ট

যা নষ্ট হয়ে গেছে সেটা ঠিক করা, ঠিক করা, সারানো, মেরামত করা (মূল অবস্থায় ফিরিয়ে নিয়ে আসা), কাটাকাটির/ অপারেশন এর মাধ্যমে পুন:স্থাপন করা। আসবাব ব্যবহার উপযোগী করা, যদি ভেঙ্গে যায় তাহলে ঠিক করা, পুনরায় গঠন করা বা পুনর্নির্মাণ করা

১ পয়েন্ট

একটি চেয়ার (গাড়ী)ঠিক করা (প্রশ্ন) কিছু যা ক্ষতিগ্রস্থ হয়েছে এবং ঠিক করা হয়েছে।

কিছু ভেঙ্গে গেছে, আপনি ইহা মেরামত করেন (প্রশ্ন) কোন কিছু পুনরায় সাজানো।

০ পয়েন্ট

যখন কোন কিছু ভেঙ্গে যায় (প্রশ্ন) জুতার বা বাড়ির কাজ

একটি চেয়ার মেরামত করা

৭। সংযুক্ত করা/ সংযোগ

২ পয়েন্ট

একসাথে করা (আনা, রাখা, আসা, পাওয়া) সাক্ষাত করা, সমবেত হওয়া, সমবেত করা

যোগ দেয়া, একত্রিত, দল, জমানো, সংগ্রহ করা

১ পয়েন্ট

কোন কিছু তৈরি করা
নির্মাণ করা (প্রশ্ন)
একটি (দল, একত্রিত হওয়া, জমায়েত হওয়া)

যেমন যখন আপনি কারখানার বিভিন্ন অংশ একত্রিত করেন,
গঠন করা (প্রশ্ন) একটি সভা ডাকা।

০ পয়েন্ট

সম্পূর্ণ (প্রশ্ন)
তৈরি রাখা, জিনিসপত্র সাজিয়ে রাখা

কারখানার মধ্যে কাজ করা
লোকজন (প্রশ্ন)

৮। গতকাল

২ পয়েন্ট

আজকের (আগের, পূর্বের, পূর্ববর্তী) দিন
২৪ ঘন্টা আগে

একদিন পূর্বে, একটি দিন যা চলে গেছে

১ পয়েন্ট

একটি দিন (পিছনে, গত হয়ে গেছে) (প্রশ্ন)
আজ নয়, কিন্তু আজকের আগের দিন।

গতকাল ছিল বৃহস্পতিবার

০ পয়েন্ট

(দূরের) আগের (প্রশ্ন)
অতীত সময় (প্রশ্ন)
আজকের পরের দিন

একটি গান (বিটলসের) (প্রশ্ন)
কেলেন্ডার এর একটি দিন

৯। অবসান

২ পয়েন্ট

শেষ, থামা, উপসংহারে আশা, ত্যাগ করা,
শেষ করা, ক্ষান্ত হওয়া।

থামানো বা কেটে ফেলা, সম্পূর্ণ শেষ করা
বা আগা গোড়া শেষ করা।

১ পয়েন্ট

চাকুরীচ্যুত করা, চাকুরী থেকে চলে যেতে দেওয়া,
বরখাস্ত করা, পরিত্রান পাওয়া, একটি চাকুরী শেষ করা।
যখন কাজের সময় শেষ হয়ে যায়।

মেয়াদ / সময় উত্তীর্ন করা (আলোচনা ইত্যাদি) শেষ বাতিল
করা (প্রশ্ন) চুক্তি বাতিল করা

০ পয়েন্ট

কোন কিছু বাদ দেয়া/ পরিহার করা (প্রশ্ন)

কোন কিছুর সময়সীমা, মারা যাওয়া (প্রশ্ন)

ধ্বংস করা (প্রশ্ন) মেরে ফেলা (প্রশ্ন)

দূরে চলে যাওয়া (প্রশ্ন)

চূড়ান্ত করা (প্রশ্ন)

মরা বা শেষ হওয়া (প্রশ্ন)

১০। ভোগ করা

২ পয়েন্ট

১ পয়েন্ট

ব্যবহার করা (প্রশ্ন)
(পণ্যদ্রব্য ব্যবহার করার কোন ধারণা থাকে না)
সবকিছু গ্রহণ করা, পুরো জিনিসটি গ্রহণ করা, কোন কিছু করা।

অনেক বেশী পরিমানে ভোগ করা, অনেক বেশী পরিমাণ পান করা (প্রশ্ন)
দুধ পান করা, পিজা খাওয়া, কোন কিছু ক্রয় করা, ক্রয় করা, কিনা (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

পণ্য দ্রব্য ব্যবহার (প্রশ্ন)

হজম করা

কোন খাদ্যদ্রব্য গ্রহণ করা, অনেক খাবার ভোগ করা (প্রশ্ন)

১১। কুল

২ পয়েন্ট

বরই, ফল, একটি ফল **যা** শীতকালে পাওয়া যায়,

বংশ মর্যাদা, জাতি

১ পয়েন্ট
একটি ফল যার **স্বাদ টক** বা মিষ্টি হতে পারে।

ভাল / খারাপ বংশ।

০ পয়েন্ট
গোল গোল বা ছোট কিছু (প্রশ্ন)

নিম্ন মানের জাত

১২। জামানত

২ পয়েন্ট

কাউকে আপনার গোপন কিছু বলা, কারো সাথে গোপন কথা ভাগ করা

গোপন কিছু বলা, কাউকে কিছু বলা যা অন্য কেউ না জানে

যাকে বিশ্বাস করেন তাকে কিছু বলা

গচ্ছিত রাখা, বিশ্বাস রাখা, কাউকে এমন কিছু বলা যা আপনি চান না অন্য কাউকে বলুক

১ পয়েন্ট

কাউকে ব্যক্তিগত কিছু বলা, কাউকে গুরুত্বপূর্ন কিছু বলা কারো সাথে ভাগ করা (প্রশ্ন)

একজন ব্যক্তির সাথে কথা/ কিছু বলা, কিছু বলা

০ পয়েন্ট

গোপনীয়তা (প্রশ্ন)
গোপন রাখা (প্রশ্ন)
কারো উপর বিশ্বাস রাখা (প্রশ্ন)
কাউকে না বলা (প্রশ্ন)
গোপন করা বা লুকানো (প্রশ্ন)
কারো উপদেশ বা মতামত চাওয়া (প্রশ্ন)

১৩। অনুতাপ/ অনুশোচনা

২ পয়েন্ট

অপরাধ বোধ থেকে হতাশা, দুঃখ, অসুখী,
খারাপ লাগা ইত্যাদি অনুভব করা
অপরাধ বোধ হওয়া, লজ্জিত হওয়া, অনুতপ্ত হওয়া
দুঃখ প্রকাশ, তার থেকে খারাপ কিছু
কোন ভুল কাজের জন্য গভীর দুঃখ প্রকাশ। গভীর (শোক) আপনার যা করা উচিত ছিল তা আপনি করতে পারেন নি এমন অনুভব করা
আপনি যা করতে চেয়েছেন তা করতে পারেন নি। দুঃখ এবং অপরাধ বোধের মিলিত অনুভূতি।

১ পয়েন্ট

অনুতাপ/ দুঃখ প্রকাশ (প্রশ্ন)
(দায়িত্ব অথবা অপরাধবোধ প্রকাশ ব্যতীত)
অসুখী অনুভব করা
বিষন্নতা (প্রশ্ন)
দুঃখিত হওয়া, দুঃখ (প্রশ্ন)
(হতাশ, অসুখী) কোন কিছু সম্পর্কে

০ পয়েন্ট

করুনা করা বা দয়া করা
যখন আপনি কারো জন্য দুঃখ প্রকাশ করেন,
রাগ
শোক, আপনি আপনার প্রিয় কিছু যা আপনার কাছে রাখতে চেয়েচিলেন সেটা হারিয়ে ফেলা
হতাশা/ বিরক্তি (প্রশ্ন)

১৪। চিন্তা করা / বিবেচনা করা

২ পয়েন্ট

চিন্তা করা বা বিবেচনা করা, কোন বিষয় সম্পর্কে চিন্তা, কোন বিষয়ে চিন্তা, গভীর ভাবে বা আন্তরিকভাবে চিন্তা করা গভীরভাবে ভাবা বা চিন্তা করা।
বিবেচনা করা/ ভেবে দেখা
চিন্তা প্রক্রিয়ার মাধ্যমে প্রতিফলিত করা,
চিন্তা করা, বিবেচনা করা/ ধ্যান করা।

১ পয়েন্ট

অনুধ্যান করা (প্রশ্ন)
জানতে ইচ্ছুক, কাজ করা (প্রশ্ন)
কোন বিষয় সম্পর্কে সবিস্তারে ভাবা
একটি সমস্যা বের করা, বুঝতে পারা মনোনিবেশ করা বা মনোযোগ দেয়া, চিন্তাশীল (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

ইতস্তত: করা (প্রশ্ন)

কোন কিছু করতে গিয়ে দ্বিধাগ্রস্ত হওয়া, দ্বিধান্বিত, অস্থিরতা, উদ্বিগ্ন হওয়া, চিন্তিত

সেই ব্যক্তি যে বেশী উদ্বিগ্ন হয়।

সিদ্ধান্তে আসা, চারপাশে হাটা, ঘুরে বেড়ানো।

১৫। আন্তরিকতা/ সমবেদনা/ সহানুভূতি

২ পয়েন্ট

সমবেদনা

সহানুভূতি/ সমানুভূতি

সহানুভূতি, একজনের অনুভূতি, একজনের অনুভূতি আরেকজনের সাথে ভাগ করা, অন্যের দুঃখে দুঃখ পাওয়া বা সমবেদনা দেখানো।

একজন ব্যক্তির প্রতি দুঃখ প্রকাশ করা একজন ব্যক্তির জন্য দুঃখ প্রকাশ করা, কৃপা করা বা ক্ষমা করা।

ভালবেসে উদ্বিগ্ন হওয়া (প্রশ্ন)

ব্যাপকভাবে উদার বা দানশীলতা।

১ পয়েন্ট

অন্য কোন ব্যক্তি বা কোন কিছুর জন্য দুঃখ অনুভব করা।

দুঃখিত, দুঃখ, শোক, যত্ন করা, মহান অনুভূতি

উদ্বেগ বা চিন্তা

আবেগ প্রবণতা বা কোমলতা (প্রশ্ন)

মায়ের মত অনুভূতি, বোঝা বা উপলব্ধি করা, ক্ষমা, সান্তনা দেয়া/ প্রবোধ দেয়া/ সহানুভূতি জানানো

০ পয়েন্ট

চিন্তাপূর্ণতা/ ভাবুকতা (প্রশ্ন)

কারো যত্ন নেয়া (প্রশ্ন)

এক ধরনের অনুভূতি (প্রশ্ন)

আবেগ, হৃদয়গ্রাহী, মহান আবেগ (প্রশ্ন)

দয়াশীলতা/ সহানুভূতি (প্রশ্ন)

ভালবাসার গভীর অনুভূতি,

সহনশীল, ভালবাসা, প্রেম

১৬। প্রশান্ত/ শান্ত

২ পয়েন্ট

শান্তিপূর্ণ;

প্রশান্ত/ শান্ত

স্থির, শান্ত করা

মনের শান্তি অথবা এই ধরনের কোনকিছু,

কোন চাপ, উদ্বেগ

অস্থিরতা নেই এমন অবস্থা

প্রশান্ত/ শান্তি

নির্বিকার/ অবিচলিত।

১ পয়েন্ট

স্বাচ্ছন্দে

অনায়াসে (প্রশ্ন)

শিথিল করা বা আরাম করা

শিথিলতা; আরামদায়ক

অবস্থা (প্রশ্ন)

চিন্তাভাবনাহীন বা স্বাচ্ছন্দ বা আয়েশী

অচঞ্চলচিত্ত (প্রশ্ন)

(কোমল বা মিষ্টি) (প্রশ্ন)

শান্ত বা স্থির (প্রশ্ন)

শান্তি বা নীরবতা (প্রশ্ন)

বিশ্রাম করা বা স্থির হওয়া (প্রশ্ন)

সুখী, সন্তুষ্ট, সন্তুষ্ট বা পরিতৃপ্ত

০ পয়েন্ট

শিথিল করা বা আরাম করা

মনের অবস্থা (প্রশ্ন)

নিদ্রালু/ ঘুস্পাড়ানী, ঘুম, ক্লান্ত (প্রশ্ন)

নেশাগ্রস্থ (প্রশ্ন)

ঘুমের ঔষধের মত; ঘুমপাড়ানো ; শোয়ার পর নিরবতা , পরিষ্কার কোন কিছু।

১৭। উপাসনাস্থল

২ পয়েন্ট

আল্লাহ বা ঈশ্বরের উপাসনা করার পবিত্র স্থান;
পূজা বা উপাসনার স্থান

একটি স্থান (অভিবাসন, নিরাপত্তামূলক, সুরক্ষামূলক)

একটি (নিরাপদ, নিশিন্ত) স্থান; আশ্রয়স্থল/ বেহেশত

খানা, চার্চের অংশ যেখানে পরিবর্তন বা রদবদল করা যায়, পরিবর্তনের ঠিকানা/ স্থান

একটি (পবিত্র, পূন্য) (স্থান; অঞ্চল)

মন্দিরের পবিত্র স্থান; চার্চের পবিত্র অংশ

চার্চের সবচেয়ে পবিত্র ঘর

একটি স্থান (পাখি, পশু) যার ক্ষতি করতে পারে না।

একটি স্থান যেখানে সাধারণত শ্রদ্ধা নিবেদন করা হয়

১ পয়েন্ট

চার্চের অংশ (প্রশ্ন)

কোন কিছু (পবিত্র, চার্চে যা করা হয়)

একটি স্থান (পাখি, বন্যপ্রাণী, প্রাণীর) জন্য (প্রশ্ন)

একটি গোপন স্থান (প্রশ্ন)

গমন/ পশ্চাদপসরনের একটি স্থান

প্রার্থনার স্থান

মুক্তির স্থান

চার্চ ; মন্দির

০ পয়েন্ট

নিঃসঙ্গতা বা একা থাকার স্থান (প্রশ্ন)

প্রার্থনার জন্য, ধর্মীয় কিছু করা (প্রশ্ন)

শান্ত এবং নিরিবিলি (প্রশ্ন)

পড়াশোনা/ অধ্যয়নের স্থান (প্রশ্ন)

যেখানে পুরোহিত গবেষণা/ অধ্যয়ন করেন (প্রশ্ন)

১৮। মনোনয়ন

২ পয়েন্ট

সুনির্দিষ্ট উদ্দেশ্যে মনোনীত করা

চিহ্নিত করা; ইঙ্গিত করা; নির্দিষ্ট করা, (নির্দিষ্ট, নিশ্চিতভাবে) কারো সম্পর্কে কিছু বলা, নাম দেয়া, চিহ্নিত করা, কাউকে কোন বিশেষ কাজে নিযুক্ত করা বা দায়িত্ব অর্পন করা ঠিক করা/ নির্বাচন বা নিয়োগ করা

নির্দিষ্ট করা বা ইঙ্গিত করা ; সতন্ত্র করা বা বাছিয়া লওয়া পরিচায়ক চিহ্নে চিহ্নিত করা, একজন যাকে নির্বাচিত করা হয়েছে। নির্দিষ্ট সময় বা স্থান নির্বাচন করা। কাউকে অফিসের জন্য পছন্দ করা হয়েছে, কিন্তু এখনো অভিষিক্ত/ বহাল করা হয়নি, বাছাই করা/ নির্বাচন করা ; পছন্দ করা; নির্বাচিত করা।

১ পয়েন্ট

কাউকে কোন কিছু করতে বলা

কাউকে কোন কিছু করার জন্য নির্ধারিত করা

মনোনয়ন করা মনোনীত করা (প্রশ্ন)

সুক্ষ্মভাবে নির্দিষ্ট করা

দুটির মধ্যে পার্থক্য করা

বর্ণনা করা

কোন কিছু কোথায় আছে তা বলা

আমি আমার ক্ষমতাবলে আপনাকে মনোনীত করলাম। দায়িত্ব দেয়া

০ পয়েন্ট

এক সেট (স্থান, বস্তু)

স্থাপন করা (প্রশ্ন)

একটি(সুনিশ্চিত; সুনির্দিষ্ট)(বস্তু, স্থান, স্থাননির্ণয়)(প্রশ্ন)

নির্বাচিত / মনোনীত (প্রশ্ন)

নির্ধারিত/ নিরূপন করা

ব্যাখ্যা করা

আপনি একজন ব্যক্তিকে কোনকিছু বললেন, বলা

প্রতিনিধি/ প্রতিনিধি নিয়োগ করা

দৈবচয়িত ভাবে কিছু তোলা

১৯। অপারগ

২ পয়েন্ট

ইতস্তত/ দ্বিধাগ্রস্ত, সংশয়াপন্ন

প্রতিরোধক/ প্রতিরোধী

অনিচ্ছুক/অনাগ্রহী

আগ্রহী নয়

আপনি কোনকিছু করতে চান না

অগ্রসর হতে/ সম্মুখে যেতে এবং কিছু করতে ঘৃণা করেন

কুণ্ঠিত;

কোন কিছু করতে আগ্রহী নয়

বিমুখ/ অনিচ্ছুক/ বিরূপ

আপনি এটি করেন কিন্তু ঘৃণা করেন

স্বল্পভাষী/মিতভাষী,

কোন কিছু করার জন্য প্রস্তুত নয়

সতর্ক/ সাবধান

কোন কিছু করতে বা বলতে দ্বিধা করেন বা ভয় করেন

১ পয়েন্ট

কোন কিছু খুব ধীরগতিতে করেন

কেবল দ্রুত হবে না (প্রশ্ন)

সতর্ক; সন্দিগ্ধ/শঙ্কিত (প্রশ্ন)

সাবধানী (প্রশ্ন)

খুব ধীর, তৈরী নয়

পিছনে ফিরে যাওয়া/ পুরাতনকে আকড়ে থাকা

কোন কিছু করতে চায় না;

উদাসীন/ বিমুখ

০ পয়েন্ট

কোন কিছু করতে অস্বীকার করা

অনিশ্চিত; দূরে সরে যাওয়া; নিশ্চিত নয়; (প্রশ্ন)

অমীমাংসিত

কোন কিছু করা কিন্তু স্বচ্ছন্দে বা স্বাধীনভাবে নয় (প্রশ্ন)

অমনোযোগী লাজুক; ভীতু

২০। উপনিবেশ

২ পয়েন্ট

একটি দেশ যা অন্যদেশের অধিকারে থাকে বা অন্তর্ভুক্ত থাকে, রাজ্য সংক্রান্ত বিষয়গুলো অন্য শাসকের/ সরকারের হাতে থাকে, মানুষজনকে একটি নতুন পৃথিবী বা স্থায়ী বসতি করে দেয়া, বন্দোবস্ত ।

একদল লোক কোন সাধারণ (উদ্দেশ্য/ লক্ষ্যে) একত্রিত হওয়া, একদল প্রাণী বা মানুষ যাদের একই ধরনের সামাজিক কাঠামো আছে তাদেরকে একত্রিত করা।

১ পয়েন্ট

একদল প্রায় সবকিছু পিপড়া, মৌমাছি (প্রশ্ন)

যারা একত্রে বাস করে,

একদল মানুষ যাদের একই স্বার্থ আছে (প্রশ্ন)

একটি (রাজ্য, উপনিবেশ, সমাজ) যেখানে মানুষ বাস করে, একটি পরিবর্তনহীন/ স্থায়ী রাজ্য

০ পয়েন্ট

একদল (মানুষ, প্রাণী, পিপড়া, মৌমাছি (প্রশ্ন)

অন্য দেশের সম্পত্তি (প্রশ্ন)

ত্রয়োদশ উপনিবেশ এর মত (প্রশ্ন)

একটি ছোট শহর; গ্রাম, প্রতিবেশী

যৌথভাবে বসবাসকারী জনগোষ্ঠী (প্রশ্ন)

২১। উৎপাদন

২ পয়েন্ট

কোন কিছু আনা (অস্তিত্ব, সত্ত্বা)

কারণে হওয়া

প্রসব করা

সৃষ্টি করা

জন্মদান করা

বংশ বৃদ্ধি করা

কোন কিছু ঘটার কারণ

১ পয়েন্ট

কোন কিছু শুরু করা

তৈরী করা; কিছু তৈরী করা; তৈরী করা (বিদ্যুৎ, শক্তি)

উৎপাদন করা

কিছু নিয়ে আসা

উদ্ভাবন করা

তৈরী করা/ গঠন করা

উৎপাদন প্রনালী/ তৈয়ার

০ পয়েন্ট

শুরু

কোন কিছু যেতে দেয়া (প্রশ্ন)

উৎপাদন করা (তাপ, বিদ্যুৎ তেজ শক্তি) (প্রশ্ন)

নির্মান করা

প্রেষিত বা অনুপ্রাণিত করা (প্রশ্ন)

ক্যাটালিষ্ট এর মত কাজ করা

কিছু চালানো

২২। লোক গাথা/ গীতিকা

২ পয়েন্ট

এক ধরনের গান যা কোন কাহিনী বলে

(আবেগ প্রবন, ভালবাসার) গান

ধীর লয়ের গান

গীতিকাব্য

লোকসংগীত

১ পয়েন্ট

শোকের/ দুঃখের গান (প্রশ্ন)

একটি গান (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

গান (প্রশ্ন)

এক ধরনের নাচ (প্রশ্ন)

একটি গল্প (প্রশ্ন)

একটি খেলা

যা কিছু নির্বাচন করা হয় (প্রশ্ন)

২৩। বিরক্তিভাব

২ পয়েন্ট

মুখ গোমরা/ কালো করা,

উদাসীন বা নিস্তেজ হওয়া

মুখের ভাব দ্বারা অসুখী আবেগ প্রকাশ করা/ দেখানো;

আপনার ঠোট উল্টানো এবং এর ফলে আপনাকে

অসুখী দেখায়।

হতাশা এবং রাগ প্রকাশের জন্য এক ধরনের মুখের ভাব। হতাশা

মুখ ভঙ্গি করা

১ পয়েন্ট

এক ধরনের মুখের ভাব (প্রশ্ন)

(রাগ, হতাশা, দুঃখ সুনির্দিষ্ট নয়) অসন্তুষ্টি প্রকাশ করা (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

কান্না করা (প্রশ্ন)

শিশুর মত কাজ করা (প্রশ্ন)

হতাশা প্রকাশ করা (প্রশ্ন)

ভ্রুকুটি করা বা বিরাগ দেখানো।

দুঃখিত হওয়া (প্রশ্ন)

২৪। নকল

২ পয়েন্ট

অন্যের ধারণা বা শিল্পকর্ম চুরি করা (প্রশ্ন) এবং সেটা নিজের বলে চালানো

অন্যের অনুমতি ছাড়া কিছু নেওয়া, সাধারণত লেখা বা সাহিত্য এবং নিজের বলে দাবী করা;

অন্যের লেখাকে নিজের বলে দাবী করা

অন্যের কাজ কে নিজের বলে নিয়ে নেওয়া

অন্যের কাজে নিজের নাম দিয়ে দেওয়া

অন্যের অর্জনের কৃতিত্ব চুরি করা,

অন্যের গান চুরি করা এবং এটা নিজের বলা

নকল করা (প্রশ্ন) এবং

দাবী করা এটা আপনার নিজের

১ পয়েন্ট

অন্যের অধিকারের কিছু চুরি করা যেমন– লেখা; অন্যের সাহিত্যকর্ম নিয়ে নেওয়া

০ পয়েন্ট

চুরি করা (প্রশ্ন)

অন্যের কাজ থেকে সুবিধা নেয়া (প্রশ্ন)

অন্যের সত্ত্বাধিকারের কিছু নকল করা, অনুলিপি তৈরী করা (প্রশ্ন)

অন্যের ধারণা ব্যবহার করা (প্রশ্ন)

মিথ্যা রচনা করা/ গঠন করা, বিরক্ত করা, ঠকানো/প্রতারিত করা

২৫। নানাবিধ

২ পয়েন্ট

পৃথক; এক রকম নয়, বিভিন্ন ধরনের জিনিস,

ভিন্নতা; ব্যাপক (হরেক রকম, শ্রেণী, সীমা)

বিভিন্ন উপাদান এবং গুণাগুণ দ্বারা গঠিত

বিভিন্ন কিনারা

১ পয়েন্ট

বিভিন্ন/ পৃথক ক্ষমতা; বিভিন্ন বিকল্প; বিভিন্ন পদ্ধতি (প্রশ্ন) সবকিছু স্বতন্ত্র (প্রশ্ন)

বহুমুখী; বিভিন্ন বিষয়ে দক্ষতা অর্জন;

বিভিন্ন কাজে দক্ষ

পার্থক্য

০ পয়েন্ট

অনেক

বিপরীতমুখী

ভাগ করা (প্রশ্ন)

জটিল (প্রশ্ন)

জাতিগত

পরিবর্তন

চারদিকে ঘোরা

বিভিন্ন দিকে চলে যাওয়া

২৬। বিবর্তন

২ পয়েন্ট

ভাল কিছু পাওয়ার জন্য সময়ের সাথে সাথে পরিবর্তন হওয়া (নির্দিষ্ট লক্ষ্যের) দিকে পরিবর্তন বা বিকাশ বা বৃদ্ধির ক্ষেত্রে প্রয়োগ করা হয়

পরিবর্তন হওয়া এবং (জন্মায়, উন্নত হয়) সময়ের সাথে সাথে।

উত্তরোত্তর অভিযোজিত হওয়া

পরিস্থিতির দ্বারা

পরিশোধিত হওয়া

বিকশিত হওয়া

১ পয়েন্ট

পরিপক্ক

সময়ের সাথে সাথে পরিবর্তিত হওয়া (নির্দিষ্ট লক্ষ্য ছাড়াই পরিবর্তন বা বিকাশের ক্ষেত্রে প্রযোজ্য) (প্রশ্ন)

জন্মায় (প্রশ্ন)

পরিবর্তন (প্রশ্ন)

উন্নত হওয়া (প্রশ্ন)

এমন একটি প্রক্রিয়া যার দ্বারা মানুষ এবং প্রাণী পরিপক্ক হয় (প্রশ্ন)

একটি স্তর থেকে অন্য স্তরে যাওয়া হওয়া (প্রশ্ন)

বৃদ্ধি

০ পয়েন্ট

কোন কিছু বাইরে আসা বা বেরিয়ে আসা (প্রশ্ন)

চারদিকে ঘোরা (প্রশ্ন) চতুর্দিকে যাওয়া; যেমন পৃথিবী সূর্যের চারদিকে ঘোরে (প্রশ্ন)

চারদিকে ঘোরা, যাওয়া, অথবা নড়াচড়া করা (প্রশ্ন)

পাপ করা

২৭। স্পর্শনীয়

২ পয়েন্ট

স্পর্শ করার বা বোঝার যোগ্য; কোনকিছু যা আপনি আপনার (হাত, আঙ্গুলের) উপর রাখতে পারেন, বাস্তব; ইহা বাস্তব এবং দেখা যায়; বাস্তব জিনিস পদার্থ/ দ্রব্য/ যার পদার্থ আছে

বাস্তবরূপে স্পষ্ট

কোন কিছু বাস্তব বা মূর্ত, বিমূর্তের বিপরীত উপাদান স্পর্শযোগ্য বা অনুভবযোগ্য।

১ পয়েন্ট

কঠিন বা ঘন

দেখা যায়

বাস্তবাকৃতি বিশিষ্ট (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

ধ্বংস করার যোগ্য (প্রশ্ন)

ব্যবহারযোগ্য (প্রশ্ন) সম্ভাব্য

মুষ্টিবদ্ধ করা যায় বা ধরা যায়; মুষ্টিবদ্ধ করার যোগ্য এমন কিছু যা আপনি দৃশ্যমান প্রমানের সাহায্যে পেতে পারেন

আপনার মূল্যবান

সম্পদ

কার্যকর

২৮। সহিষ্ণুতা

২ পয়েন্ট

স্থির প্রতিজ্ঞা,সহনশীলতা

সাহসীকতা

দুর্দশা বা প্রতিকূল অবস্থায় চারিত্রিক দৃঢ়তা ;

শক্ত বা দৃঢ় গুণ

মানসিক এবং শারীরিক দৃঢ়তা,

সহনশক্তি/ মনোবল

নৈতিক মনোবল (প্রতিকূল অবস্থায়); অন্তরের শক্তি (কোন কিছু মোকাবিলা করার জন্য)

মনের জোর বা সাহস,

সহ্যশক্তি, চরিত্রবল/ বুকের পাটা (মনের জোর)

নির্ভীকতা/সাহসিকতা

কোন জিনিস সহ্যকরা বা বরদাশত করা;

প্রচুর নেওয়া,

শক্তি

ইচ্ছা শক্তি

১ পয়েন্ট

প্রতিকূল অবস্থায় কোন কিছুর সাথে থাকার ক্ষমতা,

স্থির সংকল্প, অবিচল/ অটল থাকা।

ধৈর্য্য

অধ্যবসায় (উদ্যম করা বা চেষ্টা করা)

০ পয়েন্ট

শক্তিশালী তৈরী করা (প্রশ্ন)

শক্তিশালী (প্রশ্ন)

সাহস, গভীর অনুভূতি

ভবিষ্যৎ দেখা

প্রস্তুত হওয়া

সততা

আনন্দ বা কোন কিছু অস্বীকার করা বা বঞ্চিত করা

২৯। মহাকাব্য

২ পয়েন্ট

সাধারণ বা স্বাভাবিক অবস্থা থেকে বিশেষ করে আকার

অথবা পরিসরে বড় বা ব্যপ্ত

বৃহৎ অনুপাত; জীবন থেকে বড়

একটি কাহিনী

একটি দীর্ঘ (বর্ণনাসূচক) কবিতা

একটি খুব বড় কাহিনী (প্রত্যেক প্রজন্মে বিস্তার লাভ করে)

দুঃসাহসিক অথবা বীরসূচক/ বীরত্বপূর্ণ কাজের গল্প/ কাহিনী, বীরত্ব/ নায়ক সম্পর্কে কবিতা

১ পয়েন্ট

বৃহৎ (প্রশ্ন)

চিরায়ত কাহিনী/ গল্প

ঐতিহাসিক কাহিনী

০ পয়েন্ট

একটি গল্প (প্রশ্ন)

দুঃখের গল্প (প্রশ্ন)

চিরায়ত (প্রশ্ন)

বড় (প্রশ্ন)

বৃহৎ (প্রশ্ন)

বৃহৎ অংশ/ অনুপাত

বীরত্বপূর্ণ (প্রশ্ন)

(বৃহৎ, জমকালো) কাহিনী (প্রশ্ন)

দুঃসাহসিক চলচ্চিত্র (প্রশ্ন)

সুনির্দিষ্ট কিছু সময় (প্রশ্ন)

একটি বড় ঘটনা

একটি অনুষ্ঠান উৎযাপন

৩০। দুঃসাহসী

২ পয়েন্ট

সাহস দেখানো, সাহসী অথবা উদ্ধত আচরণ এমন আচরণ যা স্বাভাবিক সামাজিক আচরণ বা প্রথাকে ঘৃনা বা অবমাননা করে বিপদজনক পরিস্থিতিতে সাহসী উদ্যোগী/ উদ্ধৃত এবং সাহসী; নির্ভীক; নির্ভয়/ সাহসী; বেহায়া বা নিলর্জ্জ

বলিষ্ঠ (সাহসী); অনেক / বেশী সাহসী / পেশী শক্তি দুঃসাহসিক

দাম্ভিক/ উদ্ধত

যন্ত্রনা/ বিরক্তির কারণ/ বিদ্বেষ

বেপরোয়া/উদ্দাম/ অপরিনামদর্শী;

অতি দুঃসাহসী

১ পয়েন্ট

রূঢ়তার ক্ষেত্রে বুদ্ধিমান/ চটপটে

বেহায়া এবং হালকা জঘন্য/আপত্তিকর,

বেহায়া এবং বেকুব/ অবুঝ ব্যক্তি, স্নায়ুশক্তি (প্রশ্ন)

সাহসী (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

উচ্চস্বর/ তীক্ষ্মস্বর (প্রশ্ন)

স্পষ্টভাষী (প্রশ্ন)

কর্তৃত্বপ্রয়াসী (প্রশ্ন)

বিদায়ী বা বর্হিগামী

সাহসী (প্রশ্ন)

উচ্চস্বর এবং সাহসী

এমন ব্যক্তি যার অন্যের জন্য শ্রদ্ধা বা মনোযোগ নেই তাজা

সংযমের অভাব

অদ্ভুত/ বিদেশী/ অস্বাভাবিক; নিজেকে প্রদর্শন করার মত বা মনরোম দৃশ্য,

প্রায় অবিশ্বাস্য; বড় ধরনের মিথ্যার মত (প্রশ্ন)

লোকদেখানো বা জমকালো

৩১। অশুভ/ অমঙ্গলসূচক

২ পয়েন্ট

কুলঙ্খন/ অমঙ্গলচিহ্ন, খারাপ কোন কিছু ঘটতে যাচ্ছে এমন অনুভূতি

অশুভ শক্তি/ শয়তান

খারাপ কোন কিছু আসছে তার চিহ্ন; অশুভ ইঙ্গিত

আসন্ন সর্বনাস বা ভয় এর অনুভূতি

মাথার উপরের হুমকি; কোন কিছু অমীমাংসিত, ভয়াবহ/ভীতিপ্রদ

ভীতিজনক; ভয়ঙ্কর

দুর্ভাগা/অশুভ

পুর্বলক্ষণমূলক/ অস্বাভাবিক এবং গুরুত্বপূর্ণ

ভীতি প্রদর্শনমূলক

১ পয়েন্ট

অশুভ ইঙ্গিত, এক ধরনের সংকেত; ভবিষ্যৎ সম্পর্কে ভবিষ্যদ্বানী করা সতর্কবানী (প্রশ্ন)

রহস্যময়; ছায়ময়/কুখ্যাত দিক

ভয়ঙ্কর

ভাল নয়, ইহা খারাপ অথবা শয়তানি শক্তি

বিপদজনক

ভয়াবহ জিনিস

বিপদজনক/ বিপদপূর্ণ

ঘটতে যাচ্ছে (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

কোন কিছু অজানা (প্রশ্ন)

অদ্ভুত

গুরুত্বপূর্ণ/সংকটজনক

অন্ধকার

অস্বাভাবিক

ভয়ঙ্কর

সাবধান/সতর্ক

সবজান্তা

অপ্রতিরোধ্য

বড় (বৃহৎ/ বড়)

৩২। বিভ্রান্ত করা

২ পয়েন্ট

বোঝা বা ভার দেয়া/ দায়িত্ব দেয়া; অত্যাধিক বোঝাই করা

গতি রোধ করা/ ব্যহত করা

ওজন করা বা ভারী হওয়া; পাকে ভরা পুস্করিনী বা বাধা

অতিরিক্ত বোঝায় পরাজিত/ পরাভূত হওয়া

রোধ করা/ বাধা দেয়া; পশ্চাদ্বর্তী বা ব্যাঘাত করা/ থামান, দমন করা/ বাধা দেয়া/ নিষিদ্ধ করা

অসুবিধায় ফেলা

বেশী জবরজং তৈরি করা

কোন কিছু কঠিন করে ফেলা

যেমন আপনি কিছু বহন করছেন এবং আমি আরো বেশী করে দিলাম

বড় ঝুড়ি/ গতিরোধ করা

বাধা

আইনকানুন, সংযুক্ত করা

১ পয়েন্ট

জুলুম করা/ নিপীড়ন করা/

দাবিয়ে রাখা (প্রশ্ন)

ভারাক্রান্ত করা (প্রশ্ন)

বাধা দেয়া (প্রশ্ন)

আপনার পথে কিছু থাকা অথবা আপনাকে বিরক্ত করা

বাধার বিরুদ্ধে আপনি এগিয়ে আসতে চেষ্টা করেন

কষ্ট যোগ করা

লওয়া/ স্থান নেয়া

০ পয়েন্ট

বাধা (প্রশ্ন)

ধরা (প্রশ্ন)

ভিতরে লওয়া

পরিবেষ্টন করা

ঘেরাও/পরিবেষ্টন করা

কোন কিছু একত্রে জড়ো করা

অন্তর্ভুক্ত করা

কদাকার /জবরজঙ্গ

সরকারী অফিসে একজন ব্যক্তি

৩৩। শ্লেষাত্মক

২ পয়েন্ট

একটি দীর্ঘ আবেগীয় বক্তব্য যা রাগ বা নিন্দা দ্বারা চিহ্নিত

যে কোন ক্রোধপূর্ণ বক্তব্য

দ্রুত ভাষার পরিমাণ,

সাধারণত কিছু গুনাগুণ; যেমন শাস্তি, এই সম্বন্ধীয়

গলাবাজি এবং প্রলাপ বকা

কথার মধ্যে শত্রুতাপূর্ণ ভাষার প্রবাহ;

কাউকে অভিশাপ দেয়া,

আপনি সামান্য এর ভিতরে আছেন,

মৌখিক ক্রোধ

মৌখিকভাবে চিৎকার করা/ মেজাজ দেখানো

বাগাড়ম্বরপূর্ণ বক্তৃতা

১ পয়েন্ট

মৌখিক

হইচই

চিৎকার,

চেঁচান

ধমক

শব্দের বন্যা

বক্তব্য

দীর্ঘ বক্তব্য

তর্ক করা

০ পয়েন্ট

দুর্বারক্রোধ,
অপরাধী
রাগের উপযুক্ত
কারো মেজাজ হারানো/ মেজাজ খারাপ হওয়া
ক্ষোভে ফেটে পড়া (প্রশ্ন)
মনের/ অভ্যন্তরীন অনুভূতির উপযোগী/ মিল
ক্রোধপূর্ণ আচরণ/ তর্জন-গর্জন করা
তোলপাড়/মানসিক উত্তেজনা
রাগ এবং হিংস্রতার মিলন;
মানসিক বা প্রাকৃতিক নিয়ন্ত্রন চলে যাওয়া
উত্থান/ উৎক্ষেপন
গোলমাল বাড়ানো
রাগ এবং জবরদস্তী করা
প্রভুত্বপরায়ন/ কর্তৃত্বপরায়ন ব্যক্তি (প্রশ্ন)

সাফল্যাংক

১-৩৩ নং পদের প্রতিক্রিয়ায় ০, ১ অথবা ২ পয়েন্ট দেয়া হয়। যদি অভীক্ষার্থী ৪ এবং ৫ নং পদে পূর্ণ সাফল্যাংক পায় তাহলে তাকে ১-৩ নং পদের জন্য ২ পয়েন্ট দিতে হবে। যদিও কিছু বিপরীতমুখী পদ উপস্থাপন করা হয় কিন্তু সকল বিপরীতমুখী পদ উপস্থাপনের/ পরিচালনার প্রয়োজন নেই কারণ অভীক্ষার্থী পরপর দুটি পদের সঠিক উত্তর দিতে পেরেছে। তাই যে সকল বিপরীতমুখী পদ পরিচালনা করা হয়নি সেগুলোর জন্য ২ পয়েন্ট দিতে হবে।

প্রতিটি পদের নমুনা উত্তর এবং সাধারণ সাফল্যাংক প্রদান নীতিমালা দেয়া আছে যা সাফল্যাংক প্রদানে সহায়তা করবে। প্রতিটি পদের প্রতিক্রিয়ার সাফল্যাংক প্রদানের জন্য অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়াকে ঐ পদের সাধারণ সাফল্যাংক প্রদান নীতিমালা এবং নমুনা প্রতিক্রিয়ার সাথে মিলাতে হবে। প্রত্যেক পদের জন্য যে নমুনা উত্তর দেয়া আছে তা সম্ভাব্য প্রতিক্রিয়ার সম্পূর্ণ লিষ্ট নয় কিন্তু এগুলো আদর্শায়িত তথ্যের প্রতিনিধিত্ব করে এবং তুলনামূলকভাবে নিম্নতর উত্তর থেকে বেশী সাফল্যাংক প্রদানকারী উত্তর দেয়া আছে। তাই কিছু ২ পয়েন্ট প্রাপ্ত অস্পষ্ট এবং দ্ব্যর্থবোধক উত্তর নিরপেক্ষ ভাবে অনুসন্ধান করতে হবে।

প্রতিক্রিয়ার প্রকাশভঙ্গি বিবেচনা না করে সাধারণত, শব্দের যে কোন পরিচিত/ স্বীকৃত অর্থ গ্রহণযোগ্য। প্রতিক্রিয়ার বিষয়বস্তু খারাপ হলে তার জন্য কিছু মাত্রায় শাস্তির ব্যবস্থা রয়েছে; যদি অভীক্ষার্থীর শব্দের অর্থ সম্পর্কে অস্পষ্ট জ্ঞান নির্দেশ করে তাহলে পুরো সাফল্যাংক দেয়া হয় না।

নিশ্চিতভাবে কিছু অভীক্ষার্থী কিছু অস্বাভাবিক উত্তর দিবে যা নমুনার কোন শ্রেণীতে ফেলা যাবে না/ নমুনার সাথে মিলবে না। এসব অস্বাভাবিক প্রতিক্রিয়ার সাফল্যাংক প্রদানের ক্ষেত্রে সাধারণ সাফল্যাংক প্রদান নীতিমালা এবং যে কোন আদর্শায়িত/ স্বীকৃত অভিধান ব্যবহার করতে হবে।

অভীক্ষা পরিচালনার সময়ই সাফল্যাংক দিতে হবে যাতে নির্ধারণ করা যায় কখন অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করতে হবে। নমুনা উত্তর দেখায় যে কিভাবে অনুসন্ধানের মাধ্যমে উত্তর উন্নত করা যায়, পূর্ববর্তী সংস্করনে দেয়া আছে, প্রতিক্রিয়া কিভাবে অনুসন্ধান করতে হবে তা দেয়া আছে, একটি প্রতিক্রিয়াকে বড় বা বিস্তৃত করলে দেখা যাবে কিভাবে একটি প্রক্রিয়াকে উন্নত করা যায় যাতে অভীক্ষার্থী বেশী সাফল্যাংক পায়।

উদাহরণস্বরূপ, ১৪ নং পদে (ধ্যান করা/ বিবেচনা করা) ইতস্তত করা এই প্রতিক্রিয়াটি ০ পয়েন্ট পাবে। এই একই প্রতিক্রিয়া ১ পয়েন্ট পাবে যদি অনুসন্ধান করে দেখা যায় অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়া ছিল। "চিন্তা করা" অভীক্ষা পরিচালনা শুরু করার আগে এখানে দেয় সাফল্যাংক প্রদান নীতিমালা জানতে/ পরিচিত হতে হবে যাতে অভীক্ষা পরিচালনা সহজ হয়।

২ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়াঃ প্রতিক্রিয়াটি দেখায় যে শব্দটি খুব ভালভাবে বুঝতে পেরেছে।

- একটি ভাল সমার্থক শব্দ (যেমন– "ধ্যান করা বলতে বুঝায় গভীরভাবে চিন্তা করা", অশুভ বলতে বুঝায় ভয়ঙ্কর")
- কোন কিছুর গুরুত্বপূর্ণ ব্যবহার (যেমন–"একটি বিছানা হচ্ছে ঘুমানোর স্থান")
- একটি বস্তুর একটি অথবা একাধিক নিশ্চিত অথবা মৌলিক বৈশিষ্ট্য (যেমন– "একটি জাহাজের পাল আছে," "মন্দির বলতে বোঝায় একটি পবিত্র স্থান")
- একটি সাধারণ শ্রেণীবিভাগ যার মধ্যে শব্দটি পড়ে। যেমন– "পেনি হচ্ছে কয়েন" এই নীতিটি সাবধানে প্রয়োগ করতে হবে কারণ একটি শব্দকে একটি সাধারণ শ্রেণীকরনের মাধ্যমে সংজ্ঞায়িত করলে তা সব সময় গ্রহণযোগ্য না ও হতে পারে।

উদাহরণস্বরূপ– " কষ্টসহিষ্ণুতা বা ধৈর্য্য হচ্ছে নৈতিক উৎকর্ষ বা শক্তি" এই বক্তব্য সাফল্যাংক পাওয়ার জন্য পর্যাপ্ত নয় যতক্ষননা এটি সঠিকভাবে বিস্তারিত বর্ণনা করা হয়।

- একটি শব্দের সঠিক আলংকারিক/ আদর্শস্থানীয় ব্যবহার (যেমন–'সে তথ্য ভোগ করে /গ্রহণ করে')
- কতিপয় কম সংজ্ঞায়িত কিন্তু সঠিক বিস্তারিত বৈশিষ্টের বর্ণনা যা নির্দেশ করে যে শব্দটি বুঝতে পেরেছে (যেমন " আনুতাপ/অনুশোচনা হচ্ছে দুঃখ এবং অপরাধবোধের অনুভূতি। ")
- ক্রিয়ার/ কাজের ক্ষেত্রে কোন কাজের সংজ্ঞায়িত উদাহরণ অথবা কার্যকরণ প্রতিক্রিয়া (যেমন–"আপনি একটি গাড়ী ঠিক করাতে পারেন যাতে ইহা আবার সঠিকভাবে চলে। ")

১ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া ঃ সাধারণত এই প্রতিক্রিয়াগুলো ভুল নয় কিন্তু বিষয়বস্তু খুব দূর্বল মনে হয়।

- অস্পষ্ট বা কম প্রাসঙ্গিক সমার্থক শব্দ (যেমন–"নামকরন করা/ সংজ্ঞা দেওয়া/ আখ্যা দেওয়া বলতে বুঝায় মনোনয়ন করন," "প্রশান্ত বলতে বুঝায় চিন্তাভাবনাহীন বা আয়েশী," "সহ্য/ সহিষ্ণুতা হচ্ছে অধ্যবসায়")
- গৌন বা সামান্য ব্যবহার, বিস্তারিত/ ব্যাপক ব্যবহার নয় (যেমন– 'মন্দির/ পবিত্র স্থান হচ্ছে প্রার্থনার জায়গা'।)
- একটি গুণ যা সঠিক কিন্তু সুনির্দিষ্ট নয় অথবা পার্থক্যসূচক বৈশিষ্ট্য ও নয় (যেমন– "শীতকাল যখন জিনিসপত্র মরে যায় এবং বিশ্রাম করে." "যখন আপনি অনিচ্ছুক থাকেন তখন আপনি কোনকিছু খুব ধীরে করেন")
- কোন শব্দের উদাহরণ দিতে গিয়ে ঐ শব্দটিই ব্যবহার করা, বিস্তারিত না বলা (যেমন– "আপনি সমবেদনা দেখান যখন আপনি প্রয়োজনের সময় তাকে সাহায্য করেন")
- একটি শব্দের বাস্তব/মূর্ত উদাহরণ, বিস্তরিত নয় (যেমন– "কিছু ব্যক্তি বিমানের মডেল জড়ো করে")
- একটি শব্দের সাথে সম্পর্কিত কোন শব্দের সঠিক সংজ্ঞা দেয় (যেমন– "শেষ করা বা হওয়াকে পরিসমাপ্তি (termination) হিসাবে সংজ্ঞায়িত করতে পারে")।

০ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া ঃ স্পষ্টতই ভুল প্রতিক্রিয়া

- শব্দের ব্যবহার যা দেখে মনে হয় অনুসন্ধানের পরও প্রকৃত বিষয় বুঝতে পারেনি (যেমন– "শীতকাল আবহাওয়া' "টুকরাটি জড়ো করা", "একটি পাখির আশ্রয়স্থল")
- সম্পূর্ন ভুল প্রতিক্রিয়া নয় কিন্তু প্রশ্নকরার পর দ্বর্থ্যবোধক অথবা নগন্য অথবা বিষয়বস্তুর দৈন্যতা প্রকাশ পায় (যেমন–"সমবেদনা আপনার হওয়া/ পাওয়া একটি অনুভূতি")।

সর্বোচ্চ সাফল্যাংক ঃ ৬৬ পয়েন্ট

৩। সংখ্যা প্রতীক– কোডিং

উপকরণ সমূহ

ম্যানুয়াল/ সারগ্রন্থ

রেকর্ড ফরম

ইরেজার ছাড়া দুই নাম্বার ২ গ্রাফাইট পেন্সিল

সংখ্যা প্রতীক স্কোরিং টেমপ্লেট

বর্ণনা

সংখ্যা প্রতীক উপঅভীক্ষায় অভীক্ষার্থীকে সংখ্যার সাথে কিছু প্রতীক দেখানো হয়। অভীক্ষার্থী একটি কী ব্যবহার করে প্রত্যেকটি সংখ্যার সাথে যে প্রতীকটি আছে সেটি অংকন করবে। অভীক্ষার্থী ১২০ সেঃ এর মধ্যে যে কয়টি প্রতীক সঠিক ভাবে আঁকতে পারবে সেই ভিত্তিতেই সাফল্যাংক প্রদান করা হবে।

শুরু

নমুনা পদ

স্থগিত করণ

১২০ সেঃ পর অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

- আঁকার জন্য একটি মসৃন টেবিল দিতে হবে। যদি টেবিলের উপরিভাগ অমসৃন/ অসমতল হয় তাহলে রেকর্ড ফরমটি একটি ক্লিপবোর্ড, একখন্ড কার্ডবোর্ড অথবা অন্য কোন সমতল জায়গায় রাখুন।
- উপঅভীক্ষাটি পরিচিত করতে বলুন:

  এই পর্যায়ে আমি আপনাকে কিছু প্রতীক আঁকতে বলব।

- যদি অভীক্ষার্থী জিজ্ঞেস করেন ভুল হলে কি করবেন তাহলে তাকে যত দ্রুত সম্ভব কাজটি করতে উৎসাহিত করতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী স্বতঃস্ফূর্তভাবে ভুল প্রতিক্রিয়াকে সঠিক করে তাহলে অনুসাহিত করা যাবে না তবে যদি অভীক্ষার্থী বার বার এইক কাজ করে এবং সেজন্য তার কর্মসম্পাদনের ক্ষতি হয় তাহলে সেটা করতে দেয়া যাবে না।
- যদি অভীক্ষার্থী এক সারি শেষ করার পর পরবর্তী সারি বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমে শেষ করতে চায় তাহলে তাকে মনে করিয়ে দিন যে কাজটি সারির প্রথম থেকে শুরু করতে হবে এবং কোন পদ বাদ দেয়া যাবেনা।

পদ নির্দেশনা

রেকর্ড ফরমের সংখ্যা প্রতীক পাতাটি খুলুন। পাতাটি এমনভাবে ভাজ করুন যাতে শুধু সংখ্যা প্রতীক অংশটি দেখা যায় এবং এটি অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন। অভীক্ষার্থীকে ইরেজার/ রবার ছাড়া একটি পেন্সিল দিন, অভীক্ষার সঠিক পদটি নির্দেশ করুন এবং বলুনঃ

এই বক্সগুলোর দিকে তাকান। দেখুন এই প্রত্যেকটি বক্সের উপরের অংশে একটি সংখ্যা আছে এবং নিচের দিকে একটি বিশেষ চিহ্ন/প্রতীক আছে।

এক নং পদ এবং এর বিশেষ প্রতীকটি নির্দেশ করুন, তার পর ২নং পদ এবং বিশেষ চিহ্নটি/ প্রতীকটি। তারপর বাম দিকে গাঢ় কালো লাইনে সাতনম্বর সমকোণী অংশটি দেখান এবং বলুন:

এখন এখানে নিচের দিকে তাকান যেখানে চারকোনা বা চৌকো বক্সের উপরের অংশে একটি সংখ্যা আছে কিন্তু নিচের অংশটি খালি/ শূন্য। প্রত্যেকটি খালি চৌকো বক্সের বিশেষ প্রতীকটি আঁকুন। ঠিক এই রকমভাবে।

প্রথম নমুনা পদটি নির্দেশ করুন, এবং পিছনের দিকে এই পদের সাথের চিহ্নটি/ প্রতীকটি নির্দেশ করুন এবং বলুন:

এখানে ২ সংখ্যাটি আছে এবং ২ সংখ্যার সাথে এই চিহ্নটি/ প্রতীকটি আছে। সুতরাং এইভাবে আমি ১ সংখ্যার খালি অংশে এর বিশেষ প্রতীকটি লিখব / বসাবো।

প্রতীকটি আঁকুন, দ্বিতীয় নমুনা পদটি নির্দেশ করুন এবং বলুন:

এখানে ১ আছে এবং এই ১ এর এই প্রতীকটি আছে। (দ্বিতীয় নমুনা পদটি দেখান, তারপর ১ এর নিচে যে প্রতীকটি আছে), সুতরাং ১ এর প্রতীকটি এই চারকোন বক্সে আঁকাব। প্রতীকটি আঁকুন।

তৃতীয় নমুনা পদটি দেখান এবং বলুন ঃ

এই সংখ্যাটি ৩ এবং এই ৩ সংখ্যাটির একটি প্রতীক আছে (তৃতীয় চৌকোটি দেখান এবং ৩ এর নিচের প্রতীকটি দেখান) সুতরাং আমি এই প্রতীকটি এই বক্সে রাখব (প্রতীকটি আঁকুন)।

প্রথম তিনটি নমুনা পদ দেখানোর পর বলুন:

এখন আপনি এই গাঢ় লাইনের উপরের চৌকা বক্সগুলো পূরণ করুন।

যদি অভীক্ষার্থী নমুনা পদের কোন একটি ভুল করে তাহলে তাড়াতাড়ি এটি সঠিক/ ঠিক করে দিন এবং ব্যবহৃত কী পর্যালোচনা করুন। যতক্ষণ প্রয়োজন হয় সাহায্য করুন। যতক্ষণ না অভীক্ষার্থী কাজটি পরিস্কার ভাবে বা সঠিকভাবে বুঝতে পারে ততক্ষন পর্যন্ত উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করবেন না।

যখন অভীক্ষার্থী একটি নমুনা পদ ঠিকভাবে শেষ করতে পারে তখন তাকে হ্যাঁ অথবা ঠিক আছে বলে উৎসাহিত করুন। সবগুলো নমুনা পদ শেষ হলে বলুন:

এখন আপনি কাজটি কিভাবে করতে হবে তা বুঝতে পেরেছেন। যখন আমি বলব শুরু করুন, তখন আপনি বাকী সবগুলো করবেন।

গাঢ় লাইনের ডানদিকের প্রথম চারকোনা বক্স নির্দেশ করুন এবং বলুন:

এখান থেকে শুরু করুন এবং যতগুলো বর্গ সম্ভব পূরণ করুন, কোন পদ বাদ না দিয়ে একটির পর একটি পূরন করুন। আমি আপনাকে থামতে না বলা পর্যন্ত কাজ করুন। কোন ভুল না করে যত দ্রুত সম্ভব কাজটি করুন।

আপনার আঙ্গুল দিয়ে প্রথম সারি খুব দ্রুত পার করুন এবং বলুন:

যখন আপনি এই লাইনটি শেষ করবেন, তারপর আপনি এইটিতে যাবেন।

দ্বিতীয় সারির প্রথম বর্গটি দেখান বা নির্দেশ করুন। তারপর গাঢ় কালো লাইনটি নির্দেশ করুন এবং বলুন:

এগিয়ে যান

সময় শুরু হলো

যদি অভীক্ষার্থী একটি পদ বাদ দিয়ে যায় অথবা শুধু একটি মাত্র কাজ শুরু করে (যেমন শুধুমাত্র ১) বলুন:

এগুলো একটির পর একটি করুন। কোন পদ বাদ দিবেন না।

প্রথম বাদ দেয়া পদটি দেখান এবং বলুন:

এর পরবর্তী পদটি করুন

পরবর্তীতে আর কোন সাহায্য করা যাবে না, শুধু অভীক্ষাথীকে মনে করিয়ে দিতে হবে যে থামতে না বলা পর্যন্ত কাজটি করবেন।

১২০ সেঃ শেষ হলে, থামতে বলুন

বিশেষ দ্রষ্টব্যঃ যদি আপনি এরপর প্রাসঙ্গিক শিক্ষন অংশটি পরিচালনা করতে চান তাহলে অভীক্ষার্থীকে অবশ্যই অভীক্ষার পদের ৪টি সারি সম্পূর্ণ করতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী ১২০ সেঃ ৪টি সারি সম্পূর্ণ করতে ব্যর্থ হন তাহলে অভীক্ষার্থীর কাজের শেষ অংশটি নির্দেশ করুন (অর্থাৎ ১২০ সেঃ যে কয়টি পদ শেষ হয়েছে) এবং তাকে ৪নং সারি শেষ করতে অতিরিক্ত সময় দিন।

সাফল্যাংক প্রদান

১২০ সেঃ সময়সীমার মধ্যে যে কয়টি প্রতীক সঠিকভাবে অংকন করে তার জন্য ১ পয়েন্ট দিন। সাতটি নমুনা পদের প্রতিক্রিয়াটি অভীক্ষার্থীর সাফল্যাংকের সাথে অন্তর্ভূক্ত করবেন না। যেসব পদ সঠিক পর্যায়ক্রম ছাড়া শেষ করা হয়েছে সেগুলোর জন্য সাফল্যাংক দিবেন না।

অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়া পরীক্ষা করার জন্য সংখ্যা প্রতীক স্কোরিং টেমপ্লেট ব্যবহার করুন এবং রেকর্ড ফরমে সাফল্যাংক রেকর্ড করুন।

একটি প্রতিক্রিয়াকে সঠিক হিসাবে সাফল্যাংক দেয়া হবে যদি সেটা প্রতিক্রিয়ার শীটে যেসব প্রতীক দেয়া আছে তার সাথে মিলিয়ে পরিষ্কারভাবে চিহ্নিত করা যায়।

যদিও সেটা সঠিকভাবে অংকন করা না হয় অথবা যদি একটি ভুল প্রতীককে স্বতঃস্ফুর্তভাবে সংশোধন করে।

সর্বোচ্চ স্কোর ঃ ১৩৩ পয়েন্ট

সংখ্যা প্রতীক– প্রাসঙ্গিক শিক্ষন

বিকল্প প্রক্রিয়া

উপকরণসমূহ

ম্যানুয়াল/সংক্ষিপ্ত গ্রন্থ

প্রতিক্রিয়ার বুকলেট

রবার বা ইরেজার ছাড়া দুই নাম্বার গ্রাফাইট পেন্সিল (২টি), সংখ্যা প্রতীক স্কোরিং টেমপ্লেট

সাধারণ নির্দেশনা

সংখ্যা প্রতীক কোডিং শেষ হওয়ার পর পরই প্রাসঙ্গিক শিক্ষনের প্রতিক্রিয়া বুকলেটটি খুলুন। প্রাসঙ্গিক শিক্ষনের দুটি অংশ আছে:

জোড়াকরন এবং মুক্ত প্রতিক্রিয়া

জোড়াকরণ

জোড়াকরনে প্রতীক ছাড়া শুধু সংখ্যার দুটি সারি আছে। দুই নাম্বার সারি নির্দেশ করুন এবং বলুন:

এখন আমি চাই আপনি এই সংখ্যাগুলোর সাথে যে প্রতীক ছিল সেগুলো যতগুলো মনে করতে পারেন সবগুলো পূরণ করবেন। আপনি উভয় সারির একটির পর একটি পূরণ করবেন। যখন শেষ হবে আমাকে বলবেন।

মুক্তি প্রতিক্রিয়া

জোড়াকরণ পদগুলো ঢেকে একটি সাদা/ খালি কাগজ রাখুন। খালি পৃষ্ঠার নিচের দিকে নির্দেশ করে মুক্ত প্রতিক্রিয়ার কাজটি উপস্থাপন করুন এবং বলুনঃ

এই অংশে (নির্দেশ করুন) আমি চাই আপনি যতগুলো প্রতীক মনে করতে পারেন এগুলো যে কোন পর্যায়ক্রমে লিখুন। আপনার লেখা শেষ হলে আমাকে বলবেন।

সাফল্যাংক

জোড়াকরনে সঠিক প্রতিক্রিয়ার জন্য ১ পয়েন্ট এবং মুক্ত প্রতিক্রিয়ায় সঠিক প্রতিক্রিয়ার জন্য ১ পয়েন্ট দিন।

জোড়াকরনে সর্বোচ্চ সাফল্যাংক ঃ ১৮ পয়েন্ট

মুক্ত প্রতিক্রিয়ায় সর্বোচ্চ সাফল্যাংকঃ ৯ পয়েন্ট

৪। সাদৃশ্য

উপকরণসমূহ

সদৃশ (১৯) শব্দের ম্যানুয়াল এবং রেকর্ড ফরম

বর্ণনা

এই উপ অভীক্ষায় অভিক্ষার্থীর কাছে প্রত্যেকটি পদের জন্য একই বস্তু বা ধারণাকে বুঝায় এমন দুটি শব্দ উপস্থাপন করা হয়। অভিক্ষার্থীকে বলতে বলা হয় দুটি বস্তু বা ধারণা কিভাবে একরকম ।

শুরু

পদ ৬

যদি অভিক্ষার্থী ৬ এবং ৭ নং পদে সঠিক সাফল্যাংক (স্কোর) পায় তাহলে তাকে ১-৫ নং পদের জন্য পূর্ণ ক্রেডিট/ সাফল্যাংক দেয়া হয়।

বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম

যদি অভীক্ষার্থী ৬ অথবা ৭ নং পদে শূন্য বা ১ পায় তাহলে উল্টাদিকে অর্থাৎ ১-৫ নং পদ (৫,৪,৩,২,১) পরিচালনা করতে হবে যতক্ষননা অভিক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক সাফল্যাংক পায়। যদি অভিক্ষার্থী ৬নং পদে পূর্ণ সাফল্যাংক পায় তাহলে এটা (reverse sequence) বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম হিসেবে গণনা করতে হবে। যদি এই শর্ত পূরণ হয় তাহলে পূর্ববর্তী যে কোন পদ যা উপস্থাপন করা হয়নি তার জন্য পূর্ণ সাফল্যাংক দিতে হবে। তারপর উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা শুরু করতে হবে যতক্ষননা অভিক্ষার্থী কোন পদে ব্যর্থ হয়।

বিশেষ দ্রষ্টব্য ১-৫ পদের প্রতিটির জন্য সঠিক সাফল্যাংক ১ পয়েন্ট যেখানে ৬-১৯ পদের জন্য সঠিক সাফল্যাংক হচ্ছে– ২ পয়েন্ট।

বন্ধ করা

পর পর ৪টি সাফল্যাংক শূন্য পেলে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

উপ অভীক্ষাটি পরিচিত করুন এভাবে:

ঠিক আছে, চলুন। এই পর্যায়ে আপনাকে দুটি শব্দ পড়ে শোনাব, আমি চাই আপনি বলবেন, এগুলো কিভাবে এক রকম বা এদের মধ্যে সাদৃশ্য কী ?

প্রতিটি পদের ক্ষেত্রে ধীরে নিম্নবর্ণিত প্রশ্নটি করুন, সঠিক উদ্দীপক শব্দটি বলুন ।

কোন উপায়ে/ কিভাবে (a) ———— এবং (b) ———— এক রকম।

- যদি অভীক্ষার্থীর উত্তর অস্পষ্ট বা দ্ব্যর্থবোধক হয় অথবা নমুনা উত্তরে দেয়া অনুসন্ধান বা প্রশ্ন হয়, তাহলে বলুন" আপনি কী বুঝাতে চান? অথবা আমাকে এ সম্পর্কে আরো বিস্তারিত বলুন।
- যদি অভিক্ষার্থী একাধিক সঠিক উত্তর দেয় তাহলে সবচেয়ে ভাল উত্তরটির জন্য সাফল্যাংক প্রদান করুন। যদি অভীক্ষার্থী সঠিক উত্তরের সাথে ভুল উত্তরও দেয় তাহলে জিজ্ঞেস করুন।

এখন এটা কোনটি?

- অভিক্ষার্থীর সিদ্ধান্তের ভিত্তিতে সাফল্যাংক প্রদান করুন। স্বতঃস্ফূর্ত ভাল প্রতিক্রিয়া বা উত্তর সহজেই বুঝা যায় এবং এখানে অনুসন্ধান প্রয়োজন নেই। মন্তব্য সংযুক্ত করুন, তবে এটা অভীক্ষার্থীর উত্তরের অংশে নয়। সাফল্যাংকের ক্ষেত্রে হস্তক্ষেপ করবেন না।

পদ সমূহ এবং নমুনা প্রতিক্রিয়া

১। কাটা চামচ এবং চামচ কিভাবে একরকম বা কাটা চামচ এবং চামচ এর মধ্যে সাদৃশ্য কী?

১ পয়েন্ট

খাবারের সাথে সম্পর্কিত (বাসন/পাত্র. রূপার জিনিসপত্র)

যেসব জিনিস দিয়ে খাওয়া হয়।

০ পয়েন্ট

উভয়ই লম্বা

২। জুতা এবং মোজার মধ্যে সাদৃশ্য কী?

১ পয়েন্ট

কাপড়, পরিধানের জিনিস

যেসব বস্তু আপনি পরিধান করেন

উভয়েই পায়ে পড়া হয়, পাদুকা

০ পয়েন্ট

উভয়ই বাদামী

৩। হলুদ এবং সবুজের মধ্যে সাদৃশ্য কী?

১ পয়েন্ট

রং

উভয়ই আকার রং

০ পয়েন্ট

সবুজ করে

ঘাসের ছায়া (অথবা কোনকিছু)

৪। কুকুর এবং সিংহের মধ্যে সাদৃশ্য কী?

১ পয়েন্ট

পশু, চতুস্পদ জন্তু

তাড়া কামড়ায়, মাংস খায় (ঘুরে/ হেটে বেড়ায়) চারটি (পা, থাবা

কোমল পশুলোমে আবৃত্ত
(অথবা অন্য কোন বর্ণনা)
পশু, পশু শ্রেণীর সদস্য (রাজা, পরিবার)
স্তন্যপায়ী প্রাণী
এদের আছে (পা, লোম, লেজ, পায়ের পাতা/ থাবা/ তীক্ষ্ম দাঁত, দাড়ি/ গোফ)
কোমল পশুলোম

০ পয়েন্টে
একই জাতের প্রাণী (প্রশ্ন)
দেখতে একরকম।
বিপদজনক; আক্রমনাত্মক; অবাধ্য, হিংস্র

নখ, পায়ের পাতা)
উভয়ই গর্জন করে/ চিৎকার করে।

উভয় বিড়ালজাতীয় প্রাণী; উভয়ই কুকুর পরিবারের অন্তর্ভুক্ত (প্রশ্ন)
সিংহ বিপদজনক কিন্তু কুকুর বন্ধুপ্রবন। প্রভুভক্ত; একটি সিংহ গর্জন করে এবং একটি কুকুর ঘেউ ঘেউ করে।

৫। কোট এবং স্যুট এর মধ্যে সাদৃশ্য কী?

১ পয়েন্ট
(অনুচ্ছেদ, অংশ, টুকরা) কাপড়ের
পোশাক; জামাকাপড়
বস্ত্র/পোষাক; পরিধেয় (পোষাক, কাপড়)
বাহ্যিক পোষাক
আনুষ্ঠানিক পোশাক; পরিধানের কাপড়;
কাপড় চোপর

এমন কিছু যা পরিধান করা যায়
কোন কিছুর উপরে পড়া/ আবৃত্ত করা; যে জিনিস পরিধান করা হয়; ড্রেস/ পোশাক কাপড়ের তৈরী, আপনাকে উষ্ণ রাখে দেহ (আবৃত করা)

০ পয়েন্ট
একই বস্তুর তৈরী
আছে (বোতাম, হাতা, কলার)
কোন কিছু পরিদর্শন করা
আপনি (পরিধান করেন) স্যুটের উপর একটি কোর্ট;
সমশ্রেণীভুক্ত/ তুল্য এগুলোর মধ্যে মিল থাকে

উভয়ের জ্যাকেট আছে, স্যুটের চেয়ে কোট বেশী উষ্ণ, ও কোট বেশী ভারী কিন্তু স্যুট হালকা।
প্রতিরক্ষামূরক/ নিরাপত্তামূলক (প্রশ্ন)

শুরু

৬। প্রথম শব্দগুলো হচ্ছে পিয়ানো এবং ড্রাম। পিয়ানো এবং ড্রামের মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

বাদ্যযন্ত্র

করতাল বাদ্যযন্ত্র;

করতাল বাদ্যযন্ত্রের অংশ

উভয়ই শব্দের তালের উপর নির্ভর করে

১ পয়েন্ট

উভয়ই গান বাজায়;

উভয়ই সংগীত বিষয়ক (প্রশ্ন)

ব্যবহৃত হয় (অর্কেষ্ট্রা, জাজব্যান্ড, সুর); অর্কেষ্ট্রার অংশ

০ পয়েন্ট

আঘাতের শব্দ; ছন্দ/ তাল/ লয় আছে

উভয় ভারী ধাতুর ব্যান্ডের উপর খুব সুন্দর শব্দ করে,

আমার ভাইয়ের কিছু ড্রাম আছে এবং আমি পিয়ানো বাজাই

আঘাতের দ্বারা শব্দ তৈরি করে

উভয়ই সংগীতের সাথে সম্পর্কিত

বাদ্যযন্ত্র; গান (বাজানোর, তৈরী করা) বাদ্যযন্ত্র

এগুলো বাজানো হয়, আমাদেরকে শব্দ দেয়; শব্দ তৈরি করে, উভয়ই উচ্চ শব্দ বা হট্টগোল তৈরী করে।

একটি পিয়ানো বড় এবং একটি ড্রাম ছোট; আপনি একটি লাঠি দিয়ে ড্রাম বাজাতে পারেন এবং আপনি আপনার হাত দিয়ে পিয়ানো বাজাতে পারেন। উভয়ই সংগীতের/ গানের জন্য উভয়েরই করতাল আছে।

যদি অভীক্ষার্থী **১** পয়েন্ট উত্তর দেয় তাহলে, ২ পয়েন্ট উত্তরের উদাহরণ দিতে হবে। উদাহরণ স্বরূপ যদি অভীক্ষার্থী বলে, তারা অর্কেষ্টার অংশ, তাহলে বলুন, এটা ঠিক আছে, তারা অর্কেষ্ট্রার অংশ, তারা উভয়ই সংগীত বিষয়ক বাদ্যযন্ত্র ও। যদি অভীক্ষার্থী উত্তর দিতে ব্যর্থ হয় অথবা ০ পয়েন্ট উত্তর দেয় তাহলে বলুন; এগুলো সংগীত বিষয়ক বাদ্যযন্ত্র। কোন কোন ক্ষেত্রে **১**-৫ নং পদ বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমে পরিচালনা করুন; যতক্ষণ পর্যন্ত না অভীক্ষার্থী ব্যর্থ হয় ততক্ষণ উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করুন।

৭। কমলা এবং কলার মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

ফল

উভয়ই গ্রীষ্মকালের ফল

(অথবা অন্য কোন বর্ণনা)

১ পয়েন্ট

খাবার

ফলমূল পরিবারের সদস্য

জন্মায় (গাছে); গ্রীষ্মমন্ডলীয় অঞ্চলে জন্মায়

(ভিটামিন, ক্যালরি) থাকে

পটাসিয়ামের এবং জন্য খাওয়া হয়।

খাওয়া হয়; ভক্ষন যোগ্য;

আপনি এগুলো খেতে পারেন;

আপনি এগুলো কাঁচা খেতে পারেন

এদের আছে (খোসা, খোসা ছাড়াতে হয়, চামড়া, একটি আবরণ)

একই রংয়ের; উভয়ই হলুদ; রংয়ের মিল আছে

আপনি এগুলোর খোসা ছাড়াতে পারেন।

০ পয়েন্ট

একই আকৃতির

মিষ্টি

রস আছে; রসালো (প্রশ্ন)

গোল

একটি গোল এবং একটি লম্বা, একটি হলুদ রংয়ের এবং একটি কমলা রংয়ের

৮। চোখ এবং কানের মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

সংবেদন ইন্দ্রিয়; সংবেদনের জন্য ব্যবহৃত হয় (সংবেদন, প্রত্যক্ষন)

ইন্দ্রিয়

গ্রহণ করা হয় (উদ্দীপক তথ্য) পাঁচটি সংবেদীয় ইন্দ্রিয়ের দুটি

১ পয়েন্ট

অঙ্গ

সম্মুখ/ উপরিভাগে (অংশ, বৈশিষ্ট্য)

শরীরের অংশ; দৈহিক বা গঠনতন্ত্র; আপনার মুখের অথবা মাথার উপরে দেখা যায়।

আপনি এগুলোর মাধ্যমে জ্ঞান অর্জন করতে পারেন (প্রশ্ন)

তথ্য পাওয়ার উপায় (প্রশ্ন) যোগাযোগের জন্য ব্যবহৃত হয়।

০ পয়েন্ট

মানুষের জন্য প্রয়োজনীয়

আপনাকে বিপদ সম্পর্কে সতর্ক করে

আপনার উভয়ই প্রয়োজন (প্রশ্ন)

চোখ দিয়ে দেখি, কান দিয়ে শুনি

আপনার আছে দুটি চোখ এবং দুটি কান।

দৃষ্টি এবং শব্দ; দেখা এবং শোনা, আপনি যা পড়েন তা শোনেন।

৯। নৌকা এবং মোটরগাড়ির সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

(যাতায়াত, ভ্রমণের) উপকরণ

উভয়ই মানুষকে এক জায়গা থেকে অন্য জায়গায় আনা/ নেওয়া করে; আপনাকে

গাড়ী

এক জায়গা থেকে অন্য জায়গায় যাওয়ার মাধ্যম/ উপায়

১ পয়েন্ট

উভয় চড়া/ আরোহন করা যায় (প্রশ্ন)

(হালধরা, গাড়ি চালানো) অগ্রসর হওয়া যায়

মানুষ অথবা জিনিসপত্র বহন করে।

০ পয়েন্ট

(চলে/ দৌড়ায়) প্রয়োজন হয় (পেট্রল, জ্বালানি)

উভয়ের আছে (মোটর, ইঞ্জিন, চাকা, সীট, চালানোর চাকা)

(কোনস্থান, কোথাও) নিয়ে যায়

যানবাহন, উভয়ই ভ্রমনে নিয়ে যায়।

উভয় দ্বারা ভ্রমণ করা যায়।

উভয়ই স্থান পরিবর্তন করে বা নড়াচড়া করে; উভয়ই দূরত্ব অতিক্রম করে এগুলো খুব দামী

উভয়ই আনন্দ বা অবকাশের জন্য ব্যবহার করা হয় ।

নৌকা চলে সাগরে এবং মোটর গাড়ি চলে রাস্তায়

১০। টেবিল এবং চেয়ারের মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

আসবাবপত্র

(উপকরণ, অংশ) আসবাবপত্রের

১ পয়েন্ট

(রান্নাঘর, ডাইনিং) সেট

দেখা যায় (রান্নাঘরে, রেষ্টুরেন্টে, অফিসে, ডাইনিং রুমে)

আপনি যখন খাবার খান অথবা পড়াশোনা করেন তখন ব্যবহার করা হয় ; খাবারের সাথে সংযুক্ত

গৃহস্থালির জিনিস, সমর্থন, ভার বহন করে অথবা জিনিস বা মাল রাখা যায়,

০ পয়েন্ট

আছে (চারটি) পা

(কাঠ, প্লাষ্টিক, ধাতুর) জিনিস এগুলো একসাথে থাকে; আপনি চেয়ার ছাড়া টেবিলে বসতে পারবেন না।

বসার জন্য ব্যবহৃত হয়, আরামের জন্য ব্যবহৃত হয়, টেবিলের উপর খাওয়া হয়; চেয়ারের উপর বসা হয়,

১১। কাজ এবং খেলার মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

মানুষের মৌলিক কাজ, প্রয়োজনীয় কাজ কর্ম, ঐ জিনিস (সকল)

লোক করে, দৈনন্দিন কাজ কর্ম আমরা (সকলে) করি

ক্রিয়াকলাপ যা সমাজে মূল্যায়িত হয়

জীবনের ধারনের জন্য এগুলো মূল্যায়ন করতে হয়। উভয়ের জন্য চেষ্টা প্রয়োজন (সফলতার জন্য)

১ পয়েন্ট

জীবনের অংশ (প্রশ্ন);

প্রতিদিনের জীবনের অংশ (প্রশ্ন);

জীবনের ঘটনা

আপনি যেসব কাজ করেন (প্রশ্ন)

শারীরিক অথবা মানসিক কাজ, আপনি উভয় ক্ষেত্রেই

আপনার শরীর এবং মন ব্যবহার করেন, কার্যকলাপ (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

আপনি অন্য লোকের সাথে এগুলো করেন; উভয়ই সামাজিক

আন্তঃক্রিয়ার সাথে সম্পর্কিত (প্রশ্ন)

আপনাকে হতাশা থেকে দূরে রাখে (প্রশ্ন)

অবশ্যই উভয়টি করতে হয় প্রয়োজন (জীবনের জন্য);

উভয়ই প্রয়োজন (প্রশ্ন)

আপনি এসব জিনিস করেন (প্রশ্ন) আপনি

দিনের বেলায় এসব জিনিস করেন, আপনি

প্রতিদিন এগুলো করেন, আপনি উভয়টি

থেকে (আনন্দ, পুরস্কার) পেতে পারেন,

উভয়টি করতে শক্তি লাগে, শক্তি ব্যবহার

হয়, আপনার সময় অতিবাহিত করার

উপায়; আপনাকে (ব্যস্ত, কর্মঠ) রাখে

আপনাকে কষ্ট থেকে দূরে রাখে, বিনোদন

সামাজিক জীবন

এগুলো একটি অপরটির বিপরীত (প্রশ্ন)

খেলা হচ্ছে মজাদার, কাজ হচ্ছে গুরুত্বপূর্ণ

আপনি কাজের মধ্যেও খেলতে পারেন,

সকল কাজ এবং কোন খেলা নয়, জ্যাককে

একজন বোকা বালকে পরিণত করে

১২। বাষ্প/ ধোয়া এবং কুয়াশার মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

পানির বাষ্পী ভবন করা হয়, পানির একটি রূপ; পানির বিভিন্ন

(স্তর, অবস্থা) পানির বাষ্পের একটি রূপ, পানির (বাষ্প) ।

গ্যাসের/ ধোয়ার আদ্র অবস্থা; আদ্রতার রূপ

(কুয়াশা, কুয়াশাচ্ছন্নতার) মত ঘনীভবন;

ঘনীভূত পানি, উষ্ণ বাতাস এবং ঠান্ডা

বাতাসের মিলনের ফল

১ পয়েন্ট

বায়ুমন্ডলীয় অবস্থা, পরিবেশগত অবস্থার ফল,

আর্দ্রতা, স্যাঁতসেঁতে।

গ্যাস, গ্যাসের এক ধরনের অবস্থা (প্রশ্ন)

(তাপমাত্রা, তাপ) এর কারণে ঘটে।

মেঘাচ্ছন্ন/ মেঘলা; কুয়াশা; কুয়াশাচ্ছন্ন

০ পয়েন্ট

ঘন/ অস্বচ্ছ; বাতাস থেকে বেশী ভারী (প্রভাবিত করে,

প্রতিবন্ধকতা তৈরী করে) দেখতে, (প্রকৃতি, পরিবেশ,

আবহাওয়ার) তৈরী ফল

কুয়াশা, ধোয়া, দেখতে এক রকম,

ঘন , সাদা

১৩। ডিম এবং বীজের মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

জীবনের শুরু; জীবনের প্রথম স্তর, বিকাশের প্রথম স্তর,
তারা যা থেকে তৈরী হয়েছে সেগুলোর বংশবৃদ্ধি করে,
একটি প্রজাতির শুরু, ভ্রন অবস্থা (সারবস্তু, স্তর);
জীবনের ভ্রুনঅবস্থা; ভ্রুনঅবস্থার শুরু।

উভয়ই বৃদ্ধি বা বিকাশের শুরু (কোন কিছুর) জীবনের সৃষ্টি অথবা শুরু, জীবন্ত প্রাণী সৃষ্টি করে, জন্মপূর্ব অবস্থা, জন্মপূর্ব; জীবনের পূর্বভাস; জীবনের মূল উভয়টি হতেই কচি/ নতুন কিছু আসে (নবমুকুলিত)

১ পয়েন্ট

এগুলো (ভ্রুন অবস্থা, ভ্রুন) ;
জাইগোট (প্রশ্ন)
জীবনের সম্ভাবনা; জীবনের সুপ্ত অবস্থা প্রজননের উপকরণ; প্রজননের উপকরণ; উভয়ই জন্মদান করে; প্রজনন একক (অংশ)
জীবন (দেয়, আনে) (প্রশ্ন) জীবনের একটি রূপ উভয়টি হতেই জিনিস জন্মায়, উভয়টি হতেই জীবনের রূপ আসে।

সন্তান সন্ততি/ বংশধর কোন কিছুর (সূচনা, শুরু) কোন কিছু তৈরী/ সৃষ্টি করা উৎপন্ন করা, কোন কিছুর উৎপাদন করে, কোন জিনিস তৈরী করা (প্রশ্ন), খোসা আছে, নিষিক্ত হতে পারে, গর্ভধারন বৃদ্ধির জন্য সুপ্ত অবস্থা (প্রশ্ন), বড় কোন কিছু তৈরী হয়।

০ পয়েন্ট

জন্মায়; পরিপক্ক হয়, বিকাশ (প্রশ্ন) খাবার; খাদ্যের অংশ;
তারা আমাদের খাবার এবং পুষ্টি দেয়; আপনি দুটিই/ উভয়টিই খেতে পারেন (গোল, ডিম্ব আকৃতির, বৃত্তাকার);
এদের উভয়েরই একই আকৃতির, ফোটে।

একটি আরেকটি থেকে আসে, একটি বীজ থেকে একটি ডিম আসে, কুসুম আছে, ডিম আসে মুরগী থেকে, বীজ আসে গাছ থেকে।

১৪। গণতন্ত্র এবং রাজতন্ত্রের সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

(সরকার, শাসন, শাসকের) ধরন, অবস্থা, প্রকার,
সরকার; একটি রাষ্ট্র পরিচালনার পদ্ধতি, উভয়ই রাজনৈতিক (অবস্থা, সরকার)

উভয়ই একটা জাতি দ্বারা পরিচালিত একটি ব্যবস্থা, উভয়েরই নেতা/ নেতৃত্ব আছে যা একটি সুনির্দিষ্ট প্রক্রিয়ার দ্বারা নির্বাচন বা নির্ধারণ করা হয়?

১ পয়েন্ট

নিয়ন্ত্রণের ধরন
সরকার বা নেতৃত্ব সম্পর্ক আলোচনা করা (প্রশ্ন)

উভয়েরই শ্রেণীবিন্যাস আছে (প্রশ্ন)
উভয়ের (নেতা, শাসক) আছে

০ পয়েন্ট

জাতির ধরন; একটি দেশের রাষ্ট্র ব্যবস্থা; রাষ্ট্রের মাথা রাজনীতি; রাজনৈতিক; রাজনীতি নিয়ে আলোচনা কর ; রাজনীতির ধরন, কর্তৃত্বপরায়ন (প্রশ্ন) স্বাধীনতা।

জীবনধারনের (বিশ্বাস, ব্যবস্থা) উভয়ই কোন কিছুর জন্য যুদ্ধ করে, একজন প্রেসিডেন্ট পাওয়ার জন্য যুক্তরাষ্ট্র একজন রাজার বিরুদ্ধে বিদ্রোহ করে। রাজনৈতিক দল, সংগঠন; কতগুলো নীতি/ আইন।

১৫। কবিতা এবং ভাস্কর্যের সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

শিল্প কর্ম, (অভিব্যক্তি, টুকরা/ খন্ড) শিল্প সৃষ্টি।

শিল্প অনুভূতির অভিব্যক্তি

১ পয়েন্ট

অভিব্যক্তি প্রকাশের ধরন (প্রশ্ন), মানুষের সৃষ্টি (প্রশ্ন), মানুষের তৈরী প্রতীকি (প্রশ্ন)
একটি ধারণা বা আবেগ প্রকাশ করে; অনুভূতি প্রকাশ করে

উভয়ই স্মৃতি চিহ্ন/ স্বরনীয়, আপনাকে স্বরনীয় করে; উভয়ই স্মর করে (কোন কিছু, কোন ব্যক্তিকে) সক্রিয় অনুভূতি, গল্প বলে অর্থ আছে/ অর্থ বোধক উভয়ই কোন কিছুর প্রতিনিধিত্ব করে; উভয়ই (বর্ণনা, প্রকাশ) করে কোন কিছু)

০ পয়েন্ট

মানুষ এগুলো পছন্দ করে; উভয়ই সৌন্দর্য বৃদ্ধি সংক্রান্ত বা অলংকারিক, সুন্দর জিনিস, এমন জিনিস যা দেখা যায়, আপনি উভয়টিই পড়তে পারেন, জাদুঘরে দেখা যায়, এগুলি ইতিহাস, সংস্কৃতির প্রতিনিধিত্ব করে (প্রশ্ন)

একটি কবিতা একটি ভাস্কর্যকে বর্ণনা করে বিখ্যাত লোক দ্বারা সৃষ্টি, নিরন্তর, পুরনো জীবনহীন, প্রাণহীন বস্তু, আপনি একটি কবিতা পড়তে পারেন এবং ভাস্কর্য দেখতে পারেন।

১৬। প্রশংসা এবং শাস্তির মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

(নিয়ন্ত্রণ, সংশোধনের) পদ্ধতি, অন্যের আচরণ প্রভাবিত করার উপায়, অনুপ্রেরণা দেয়ার পদ্ধতি বা অনুপ্রাণিত করার পদ্ধতি
(শৃংখলা, কোন কিছু, শিখানোর) উপায়।

সমালোচনার উপায়; সমালোচনা; কাজের মূল্যায়ন
সমাজীকরণের উপায়, পুরস্কারের ধরন

১ পয়েন্ট

পুরস্কার (প্রশ্ন)
বলবর্ধনকারী (প্রশ্ন)
ফলজ্ঞান বা ফলজ্ঞান দেয়ার পদ্ধতি (প্রশ্ন) আচরনের জন্য বলবর্ধন/পুরস্কার দেয়া, শিখানো (ভুল থেকে সঠিকটা); একজনকে ভাল কিছু করতে সাহায্য

সুনির্দিষ্ট কিছু আবেগীয় পরিস্থিতিতে মানুষের উপর ব্যবহার করা হয়
আচরনের প্রতি প্রতিক্রিয়া, আচরনের মাধ্যমে উপার্জন বা অর্জন করতে হয়; আপনি যখন খারাপ বা ভাল কিছু করেন

করা, কোন কিছু সম্পন্ন করার উপায় (প্রশ্ন)

তখন আপনি যা পান/ গ্রহণ করেন অথবা অনুভূতি আপনার মনোভাব ব্যক্ত করে; অনুভূতির প্রকাশ।

০ পয়েন্ট

এমন বস্তু যা মানুষকে শাস্তি/যন্ত্রনা দেয়; আপনাকে প্রদত্ত কোন কিছু (প্রশ্ন) কর্তৃপক্ষ কর্তৃক পরিচালিত (পিতামাতা শিশুর উপর ব্যবহার করে (প্রশ্ন)

শিক্ষনের অভিজ্ঞতা (প্রশ্ন) একজন ব্যক্তিকে সুবিধা দেয়া বা উপকার করে, আচরন; কাজ, কোনকিছু করা; অন্য ব্যক্তি দ্বারা করা

১৭। মাছি এবং গাছের মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

জীবন্ত জিনিস; উভয়ই জীবনের একটি রূপ, উভয়ই জীবিত; জীবন আছে।

জৈবিক সৃষ্টি, প্রাণী/ জীব উভয়ই প্রজনন করতে পারে

১ পয়েন্ট

জন্মায়

তৈরী হয় (প্রকৃতি, আল্লাহ, পরিবেশ) দ্বারা, প্রকৃতির অংশ

শ্বাস প্রশ্বাস নেয় খাবার প্রয়োজন হয়।

সূর্যের আলোর প্রয়োজন বেঁচে থাকার জন্য (বাতাস, পানি, পুষ্টি) প্রয়োজন, উভয়ই মারা যায় (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

কোনটিই স্তন্যপায়ী প্রাণী নয়

উভয়ই (বাতাসে নড়ে; ঝাপটায়, উড়ে প্রবাহিত হয়) উভয়ই স্বাধীন বাতাসের উপর থাকে, বাইরের; উভয়ই বাহিরে দেখা যায়

মানুষের জন্য উপকারী, পরিবেশকে সমর্থন দেয়, জীবাণু বহন করে, মাছি গাছে বসে।

১৮। শীতযাপন এবং দেশান্তরে গমন এর মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

প্রাণীদের তার পরিবেশের সাথে উপযোজনের উপায়/ পদ্ধতি কিছু প্রাণীর জন্য মৌলিক মোসুমি কাজ

কোন কোন প্রজাতি আবহাওয়া/ জলবায়ূ পরিবর্তনের সাথে কিভাবে খাপ খাওয়াবে তার (পদ্ধতি, উপায়); মৌসুমী পরিবর্তনের হাত থেকে কিছু প্রাণীকে রক্ষা করে, প্রাণীদের সহজাত প্রবৃত্তি; প্রাণীদের স্বয়ংক্রিয় আচরণ

উভয়ই একটি স্তর (নিয়ম) যে প্রাণী (ভাল করে খাপ খাওয়াবে), ঋতু/ মৌসুমের সাথে।

প্রাণীকে সাহায্য করে (বাঁচতে, আচরণ করতে, পরিহার করতে) (শীতকাল, রুক্ষ ঠান্ডা আবহাওয়া) প্রাণীর জীবন ধারনের অংশ অথবা জীবচক্রের অংশ, প্রাণীর অস্তিত্ব টিকে থাকার অবস্থা

১ পয়েন্ট

শীতকাল অতিবাহিত করার উপায় অথবা একটি ঋতু, মৌসুমী কাজকর্ম

প্রাণীর (কর্ম, কর্মকান্ড, কাজ); প্রাণীর (আচরন, ধরন, অবস্থা নিয়মনীতি)

ঐসব জিনিস (প্রাণী) বেঁচে থাকার জন্য করে উভয় (সংরক্ষণ, সুরক্ষার)

উপায়।

(কাজ, জিনিস) প্রাণী করে (শীতকালে শরৎকালে) উভয়ই শীতকালে অনুষ্ঠিত হয়, ঋতুর সাথে সম্পর্কিত, জন্তু বা গাছপালার আবাস বা জন্মস্থানের সাথে সম্পর্কিত, বাসস্থান, অভ্যাস পরিবর্তনের সাথে সম্পর্কিত করা।

০ পয়েন্ট

প্রকৃতির সাথে সম্পর্কিত;

প্রকৃতির কাজ

প্রয়োজনীয়; সমস্যা সমাধানের জন্য করা হয় (প্রশ্ন)

জীবনের ধরন; জীবনের অংশ, তারা উভয়ই প্রাণীকে ঘুমাতে সাহায্য করে ঘুমের সাথে সম্পর্কিত

মানুষ অথবা ভাল্লুক এগুলো করে (প্রশ্ন) শীতকালে প্রাণী যে স্থানে যায় শীতযাপন মানে হচ্ছে ঘুমানো; দেশান্তর হচ্ছে চলে যাওয়া, ভাল্লুক শীতযাপন করে, পাখি দেশান্তর করে

১৯। শত্রু এবং বন্ধুর মধ্যে সাদৃশ্য কী?

২ পয়েন্ট

সম্পর্ক

যে সব লোকের জন্য আপনার অনুভূতি খুব শক্ত/ প্রবল/ শক্তিশালী

যে মানুষ আপনার জীবনকে প্রভাবিত করতে পারে

১ পয়েন্ট

কাউকে (বিচার বিবেচনা করা, প্রত্যক্ষন করা বৈশিষ্ট্যমন্ডিত করা, শ্রেণীভাগ) করার উপায়; লোকদেরকে শ্রেণীবিভাগ করা, সমিতি/সংগঠন

(কারো জন্য) আপনার অনুভূতি।

আপনি উভয়ের সাথে যোগাযাগ করতে পারেন, চুক্তি করতে পারেন, যেসব লোকের প্রতি আপনি প্রতিক্রিয়া করেন, লোকজন যারা আপনার আচরনের প্রতি প্রতিক্রিয়া করে। যেসব লোকের জন্য আপনার অনুভুতি আছে

০ পয়েন্ট

লোকজন, ব্যক্তি, মানুষ (প্রশ্ন)

জানাশোনা/পরিচয়, যে সব লোকদের আপনি চিনেন; এদের উভয়কে আপনার জানা বা চিনা (উচিত), এদেরকে আপনার ভাল করে জানা উচিত

মানুষের উভয়ই আছে, প্রত্যেকের এই অভিজ্ঞতা আছে, একই ব্যক্তি হতে পারে, যে কোন ব্যক্তি হতে পারে বিপরীত

সাফল্যাংক প্রদান

১-৫ নং পদের জন্য শূন্য অথবা ১ দিন, ৬-১৯ নং পদের জন্য ১ অথবা ২ পয়েন্ট দিন। যদি অভিক্ষার্থী ৬ এবং ৭ নং পদে সঠিক/ পূর্ণ সাফল্যাংক পায় তাহলে ১-৫ নং পদের জন্য ১ পয়েন্ট দিন। যদি কিছু পূর্ববতী পদ, সকল পদ নয় পরিচালনা করতে হয় (কারণ অভীক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক প্রতিক্রিয়া করেনি) তাহলে যেসব পদ পরিচালনা করা হয়নি তার জন্যও ১ পয়েন্ট কৃতিত্ব দিন।

অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়াকে নমুনা উত্তরের সাথে মিলিয়ে সাফল্যাংক প্রদান করুন। এখানে প্রতিটি পদ এবং তার উত্তর এবং সাধারণ সাফল্যাংক প্রদান নীতিমালা লিপিবদ্ধ করা আছে। নমুনা প্রতিক্রিয়াগুলো সম্ভাব্য প্রতিক্রিয়ার সম্পূর্ণ তালিকা নয় কিন্তু আদর্শায়িত তথ্যের জন্য কি ধরনের প্রতিক্রিয়া প্রয়োজন তার প্রতিনিধিত্ব করে। এভাবে কিছু ২ পয়েন্ট নমুনা অনেক খারাপ হলেও তখনও সেটা ২ পয়েন্ট পাওয়ার উপযুক্ত এবং ০ এবং ১ পয়েন্ট নমুনা উত্তর প্রান্তিক হতে পারে। অস্পষ্ট এবং দ্ব্যর্থবোধক প্রতিক্রিয়া নিরপেক্ষভাবে অনুসন্ধান করতে হবে। নিশ্চিতভাবে, কিছু অভীক্ষার্থী এমন উত্তর দিবে যা নমুনা উত্তরের কোন শ্রেণীতেই ফেলা যাবে না। এসব অস্বাভাবিক প্রতিক্রিয়াকে সাফল্যাংক প্রদানের জন্য এখানে উল্লেখিত সাধারণ সাফল্যাংক নীতিমালা দেখুন।

২ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া ঃ একটি ২ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া যে কোন সাধারণ শ্রেণীবিভাগ অথবা চিরন্তন বৈশিষ্ট্য বা ধারণা প্রকাশ করবে যা প্রাথমিকভাবে একটি জোড়ার উভয় সদস্যদের ক্ষেত্রে প্রাসঙ্গিক হবে (যেমন– "কমলা এবং কলা উভয়ই ফল, কবিতা এবং ভাস্কর্য উভয়ই শিল্পকর্ম")

১ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া ঃ একটি ১ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া, একটি সুনির্দিষ্ট বৈশিষ্ট্য বা কাজ প্রকাশ করবে যা উভয়ের ক্ষেত্রেই প্রযোজ্য এবং একটি তুলনামূলক সাদৃশ্য তৈরী করবে। (যেমন– "একটি কমলা এবং একটি কলা উভয়েরই খোসা আছে। ") ১ পয়েন্ট ক্রেডিট দেয়া হয় কম প্রাসঙ্গিক হলে কিন্তু সাধারণ শ্রেণীবিন্যাসটি সঠিক হয় (যেমন– "একটি কমলা এবং একটি কলা উভয়েই খাদ্য। ")

০ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া ঃ একটি ০ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া জোড়ার প্রত্যেকটি সদস্য সুনির্দিষ্ট বৈশিষ্ট্য প্রকাশ করে, সাধারণীকরণ করে যা সঠিক নয় অথবা প্রাসঙ্গিক নয়, জোড়ার সদস্যদের মধ্যে পার্থক্য করে অথবা স্পষ্টভাবে ভুল প্রতিক্রিয়া।

অভীক্ষার্থী প্রতিক্রিয়া বিমূর্তনের মাত্রা সাফল্যাংক প্রদানের একটি গুরুত্বপূর্ণ নির্ধারক। প্রাসঙ্গিক সাধারণ শ্রেণীবিন্যাস ২ পয়েন্ট, যেখানে এক জোড়ার সদস্যদের একটি মূর্ত, সমস্যা সমাধান প্রতিক্রিয়া জড়িত থাকে একটি অথবা একের বেশী সাধারণ বৈশিষ্ট্য বা কাজের নাম বলে যা শুধুমাত্র ১ পয়েন্ট পায়। এভাবে বলা যায় যে একটি পিয়ানো এবং একটি ড্রাম (পদ ৬) তারা উভয়ই সংগীত সৃষ্টি করে (একটি সুনির্দিষ্ট ভাগকৃত বৈশিষ্ট) এটা না বলে এগুলো সংগীত বিষয়ক যন্ত্রপাতি (তাদের সাধারণ শ্রেণীবিন্যাস) এটা বললে বেশী সাফল্যাংক পাবে ।

অন্যদিকে, একটি কমলা এবং কলা (পদ ৭) উভয়ই খাদ্য এ কথা না বলে তারা উভয়ই ফল একথা বললে বেশী সাফল্যাংক পাবে। যদিও ফল হচ্ছে খাদ্য অপেক্ষা কম সাধারণ শ্রেণীবিন্যাস, কিন্তু ইহা বেশী প্রাসঙ্গিক শ্রেণীবিন্যাস।

অবশ্যই, এমনকি একটি পদ সমাধানের তুলনামূলক বাস্তব ব্যাখ্যার (যেমন– একটি পিয়ানো এবং ড্রাম উভয়ই অর্কেষ্ট্রায় ব্যবহৃত হয়) জন্য প্রয়োজন। অভীক্ষার্থী জোড়ার সদস্যদের সম্পর্কে বিমূর্ত সাদৃশ্য কোনকিছু বলবে, কিছু অভীক্ষার্থী এই ধরনের সংযোগ তৈরী করতে ব্যর্থ হয় এবং প্রত্যেকটি বস্তু সম্পর্কে আলাদা আলাদা ভাবে প্রতিক্রিয়া করে, জোড়াকে একটি সমগ্র বস্তু চিন্তা না করে (যেমন– আপনি পিয়ানো বাজাতে পারেন এবং ড্রামে আঘাত করতে পারেন) যদিও এই ধরনের প্রতিক্রিয়া সঠিক বক্তব্য, ইহা ০ সাফল্যাংক পাবে কারণ ইহা একটি জোড়ার বস্তুগুলো কিভাবে সাদৃশ্যপূর্ণ তা প্রকাশ না করে বরং এগুলো কিভাবে পৃথক তা প্রকাশ করে।

সর্বোচ্চ সাফল্যাংক ঃ ৩৩ পয়েন্ট

৫। ব্লক ডিজাইন

উপকরণ সমূহ

ম্যানুয়াল

উদ্দীপক পুস্তিকা/বুকলেট

ব্লক ডিজাইনের ব্লক (৯)

বিরাম ঘড়ি।

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষায়, অভীক্ষার্থীকে ব্লক দিয়ে দুই রংয়ের নকশার মত মডেল বা ছবি বানাতে বলা হয়। এই ডিজাইনগুলো দুটি ব্লকের সরল নক্শা থেকে ধীরে ধীরে নয়টি ব্লকের জটিল নক্শায় উন্নীত হয়। প্রতিটি ব্লকের দু'টি সাদা অংশ, দুটি লাল অংশ এবং দুটি অর্ধেক লাল এবং অর্ধেক সাদা অংশ থাকে।

শুরু

নকশা ৫

যদি অভীক্ষার্থী ৫ এবং ৬ নং নকশায় সঠিক সাফল্যাংক (২ পয়েন্ট) পায় তাহলে ১-৪ নং নকশায় ২ পয়েন্ট করে পাবে।

বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম

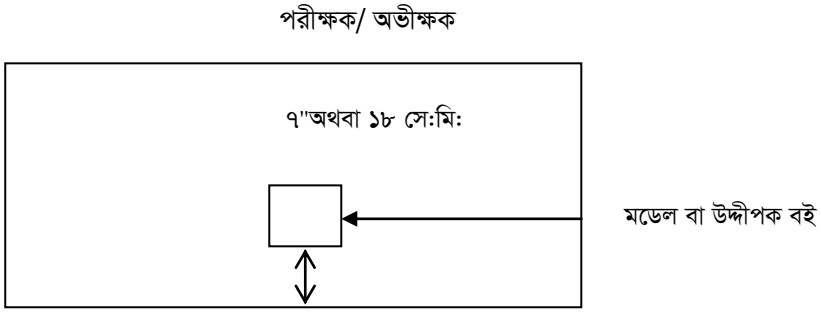
যদি অভীক্ষার্থী ৫ অথবা ৬ রং নকশায় ০ অথবা ১ পায়, তাহলে ১-৪ নং নকশা বিপরীত মুখী পর্যায়ক্রমে (৪, ৩, ২, ১) পরিচালনা করতে হবে যতক্ষননা অভীক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক সাফল্যাংক (২ পয়েন্ট) পায়। যদি অভীক্ষার্থী ৫ নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে তা বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম হিসেবে গণণা করতে হবে। যদি এই শর্ত মানদণ্ড পূরণ হয় তাহলে যে পদগুলো পরিচালনা করা হয়নি সেগুলোতে পূর্ণ সাফল্যাংক দিতে হবে। তারপর অভীক্ষা পরিচালনা এগিয়ে নিতে হবে যতক্ষননা বন্ধ করার মানদণ্ড উপস্থিত হয়।

বন্ধ করা/ থেমে যাওয়া

পরপর তিনটি পদে (০) শূন্য পেলে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করে দিতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী উভয় প্রচেষ্টায় ব্যর্থ হয় তবে ১-৬ নং নকশায় ব্যর্থ বলে বিবেচিত হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

- ১-৬ নং নকশার জন্য, আপনি যে মডেল গঠন করবেন অভীক্ষার্থী অনুরূপ মডেল তৈরী করবেন। এই ম্যানুয়ালের অংকিত চিত্র এবং রেকর্ড ফরম থেকে নক্শা দেখাতে হবে।
- অভীক্ষার্থী ব্লক ডিজাইনের উপর তাকানোর পরিবর্তে যাতে আশে পাশে না তাকায় সেজন্য মডেলটি অভীক্ষার্থীর সামনে এমনভাবে স্থাপন করতে হবে যাতে তাকে মডেলটির উপরেই তাকাতে হয়। নির্দেশনা দেয়ার পর ব্লক এর মডেলটি টেবিলের প্রান্ত থেকে অভীক্ষার্থীর নিকটে প্রায় ৭ ইঞ্চি সরাতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী ডান হাতী হয়, তাহলে মডেলটি অভীক্ষার্থীর শরীরের সামান্য বামদিকে লম্বভাবে রাখতে হবে, বিপরীতভাবে যদি বামহাতী হয় তাহলে ডানদিকে রাখতে হবে। এই উপঅভীক্ষায়, ইহা গুরুত্বপূর্ণ যে অভীক্ষার্থী টেবিলের প্রান্তের দিকে মুখ করে বসবে এবং উদ্দীপক বইটি মুক্ত প্রান্তে থাকবে অথবা মডেলটি অভীক্ষার্থীর শরীরের দিকে লম্বভাবে থাকবে (নিচের চিত্রটি দেখুন)।
- ৬-১৪ নম্বর নকশার জন্য, উদ্দীপক বইয়ে যে ধরনের মডেল আছে অভীক্ষার্থী অনুরূপ নক্শা তৈরী করবে, যেটি অবশ্যই অভীক্ষার্থীর সামনে মুক্ত/শিথিল প্রান্তে স্থাপন করতে হবে (চিত্রটি দেখুন)।



- যখন আপনি অভীক্ষার্থীর সামনে ব্লকগুলো রাখবেন, তখন নিশ্চিত হোন যে বিভিন্ন রং এর উপরিভাগের ব্লকগুলো যেন অভীক্ষার্থীর সামনে থাকে। উদাহরণ সরূপ, চারটি ব্লক ডিজাইন এর জন্য, শুধুমাত্র একটি ব্লকের লাল এবং সাদা অংশ সামনে/ উপরিভাগে থাকা উচিত। নয়টি ব্লক ডিজাহিন এর জন্য, শুধুমাত্র তিনটি ব্লকের লাল এবং সাদা অংশ সামনে থাকা উচিত।
- অভীক্ষার্থীকে নির্দেশনা দেয়ার শেষ শব্দ থেকে সময় গণনা শুরু হবে। যখন অভীক্ষার্থী নির্দেশ করে যে সে পদটি সম্পূর্ণ করেছে তখন সময় গণনা বন্ধ করতে হবে। অভীক্ষার্থীর সাথে র‍্যাপো বজায় রাখা অথবা আগ্রহ ধরে রাখতে, সময় শেষ হওয়ার পরও অভীক্ষার্থীকে কাজটি শেষ করতে আপনি কিছু অতিরিক্ত সমর সময় দিতে পারেন। তবে সময়সীমা শেষ হওয়ার পর যদি কাজটি শেষ করে তার জন্য কোন সাফল্যাংক দিবেন না। ৭-১৪ নং নকশায় অতিরিক্ত পয়েন্ট দেয়ার জন্য কাজটি শেষ করার সঠিক সময় রেকর্ড করা প্রয়োজন।
- ৫ এবং ৬ নং ডিজানের ক্ষেত্রে যদি অভীক্ষার্থীর ডিজাইনটি ভুল হয় অথবা অভীক্ষার্থী নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে শেষ করতে না পারে তাহলে দ্বিতীয় প্রচেষ্টা নিন। ৭-১৪ নং ডিজাইনে দ্বিতীয় প্রচেষ্টা নিবেন না।
- ডিজাইন ৩° ডিগ্রী বা তার বেশী ঘুরালে সেটি ভুল ধরতে হবে। সম্পূর্ণ উপ অভীক্ষাটি পরিচালনার সময় মাত্র একবার ঘুরালে সেটি সংশোধন করা যাবে। যদি এই ধরনের ঘুর্ণন ঘটে, বলুন :

  কিন্তু আপনি দেখতে পাচ্ছেন এটি-এভাবে থাকবে

  এবং সঠিক অবস্থানটি নির্দেশ করুন

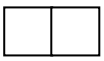
৫ অথবা ৬ নং ডিজাইনের প্রথম প্রচেষ্টায় যদি অভীক্ষার্থী প্রথম বারের মত ডিজাইনটি ঘুরায় তাহলে প্রয়োজনীয় সংশোধন করুন, ব্লকগুলো একত্র করুন এবং অভীক্ষার্থীকে আবার ডিজাইনটি তৈরী করতে বলুন। এই প্রচেষ্টাটি ভুল হিসেবে রেকর্ড করুন, তারপর ২ নং প্রচেষ্টা নিন, ৫ অথবা ৬ নং ডিজাইনের ২য় প্রচেষ্টা শেষ হবার পর অভীক্ষার্থীও কর্মসম্পাদন (সঠিক অথবা ভুল) বিবেচনা না করে ৪ নং ডিজাইন পরিচালনা করুন। এভাবে এই উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করুন যতক্ষননা অভীক্ষার্থী কোন প্রচেষ্টায় ব্যর্থ হয়।

যদি অভীক্ষার্থী ৫ অথবা ৬ নং ডিজাইনের ২য় প্রচেষ্টায় প্রথম বারের মত ডিজাইনটি ঘুরায়/ নড়াচড়া করে তাহলে প্রয়োজনীয় সংশোধন করুন, এবং এটি ভুল প্রতিক্রিয়া হিসেবে রেকর্ড করুন এবং ৪ নং নক্শা পরিচালনা করুন। তারপর অভীক্ষার্থী ব্যর্থ না হওয়া পর্যন্ত উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করুন।

- যদি সুনির্দিষ্ট চিকিৎসাগত বা ক্লিনিকাল কারনে ১ নং ডিজাইন দিয়ে শুরু করতে হয় তাহলে ৫ নং ডিজাইনের নির্দেশনা ব্যবহার করুন। এই পদের ধারা / পর্যায়ক্রম ঠিক রাখতে এই পদ নির্দেশনাটি ব্যবহার করুন।

পদ নির্দেশনা

নকশা ১



প্রচেষ্টা ১ (সময় সীমা ঃ ৩০ ")

৪টি ব্লক প্রস্তুত রাখুন ; বলুন

আমি এই ব্লকগুলো একত্র করব এবং একটি নক্শা তৈরী করব। আমার নক্শাটি দেখুন।

দুটি ব্লক ব্যবহার করে নক্শা ১ এর মডেল গঠন করুন, মডেলটি অক্ষত রাখুন এবং অভীক্ষার্থীকে বাকী দুটি ব্লক দিন, একটি লাল অংশ এবং একটির সাদা অংশ সামনে/ উপরে রাখুন, বলুন ঃ

এখন এটির মত একটি মডেল তৈরী করুন (মডেলটি নির্দেশ করুন) আপনার তৈরী শেষ হলে আমাকে বলুন, এগিয়ে যান।

সময় শুরু যদি অভীক্ষার্থী ৩০ সেঃ সময় সীমায় সফলভাবে নক্শাটি তৈরী করতে পারে তাহলে প্রচেষ্টা ২ পরিচালনা করবেন না, কিন্তু ৬ অথবা ৭ নং নকশা পরিচালনা করুন। যদি অভীক্ষার্থী নক্শাটি সঠিকভাবে গঠন করতে না পারে (ভুল ভাবে গঠন করে) অথবা যদি সময়সীমা শেষ হয়ে যায়, তাহলে প্রচেষ্টা ২ নিন।

প্রচেষ্টা – ২ (সময় সীমা ঃ ৩০")

আপনার মডেলটি অক্ষত রাখুন। অভীক্ষার্থীকে দুটি ব্লক ব্যবহার করে মডেলটি গঠন করতে নির্দেশনা দিন এবং ব্যাখ্যা করুন, বলুন ঃ

আবার আমাকে/ আমারটা দেখুন

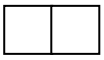
তারপর অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো একত্র করুন এবং বলুনঃ

এখন আপনি আবার ইহা তৈরী করতে চেষ্টা করুন এবং ঠিক আমারটার মত তৈরী করুন।

সময় শুরু, অভীক্ষার্থী দ্বিতীয় প্রচেষ্টায় সফল অথবা ব্যর্থ যাই হোক না কেন, বলুন :

নতুন একটি তৈরী করতে চেষ্টা করুন অভীক্ষার্থী ব্যর্থ না হওয়া পর্যন্ত ৬ অথবা ৭ নং নকশা পরিচালনা করুন।

নকশা ২



প্রচেষ্টা ১ (সময় সীমা ঃ ৩০ ")

বলুন :

আবার আমি সবগুলো ব্লক একসাথে করছি অন্য আরেকটি নক্শা তৈরী করার জন্য, দেখুন আমি কি করি।

দুটি ব্লক দিয়ে নক্শা ২ এর একটি মডেল তৈরী করুন এবং অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন। অভীক্ষার্থীকে দুটি ব্লক দিন, একটি ব্লকের লাল অংশ এবং অন্য আরেকটির লাল ও সাদা অংশ উপরের দিকে থাকবে, বলুন:

এখন আপনি ঠিক এইটির মত একটি মডেল তৈরী করুন। আপনার তৈরী শেষ হলে আমাকে বলবেন।

সময় শুরু। যদি অভীক্ষার্থী নির্দিষ্ট সময় সীমার মধ্যে নক্শাটি সঠিকভাবে তৈরী করতে পারে তাহলে, প্রচেষ্টা ২ পরিচালনা করবেন না, কিন্তু নকশা ১, ৬ অথবা ৭ পরিচালনা করুন। যদি অভীক্ষার্থী নক্শাটি সঠিকভাবে তৈরী করতে না পারে অথবা সময়সীমা শেষ হয়ে যায়, তাহলে প্রচেষ্টা ২ নিন।

প্রচেষ্টা ২ (সময়সীমা : ৩০")

আপনার মডেলটি অক্ষত রাখুন এবং অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো ব্যবহার করে সঠিকভাবে মডেলটি তৈরীর নির্দেশনা দিন। বলুনঃ

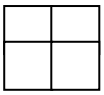
দেখুন ইহা ঠিক এই রকম হবে।

অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো একসাথে করুন এবং বলুন:

এখন আপনি ইহা আবার চেষ্টা করুন এবং নিশ্চিত হোন ইহা ঠিক আমার মডেলটির মত দেখতে হবে।

সময় শুরু। নক্শা ১ পরিচালনা করুন।

নকশা ৩



প্রচেষ্টা ১ (সময় সীমা ঃ ৩০")

বলুন :

নতুন একটি তৈরী করতে চেষ্টা করুন, আটটি ব্লক একত্র করুন। এগুলোর মধ্যে চারটি ব্যবহার করুন এবং বলুন:

এখন আমি একটি নতুন নক্শা তৈরী করছি। আমাকে দেখুন।

৩নং নক্শার একটি মডেল তৈরী করুন এবং ইহা অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন। বাকী চারটি ব্লক অভীক্ষার্থীর সামনে উপস্থাপন করুন, একটির লাল অংশ, দুটির সাদা অংশ এবং একটি লাল ও সাদা অংশ উপরে থাকবে। সাবধান হোন, ব্লকগুলো একেবারে সোজা লাইনে রাখবেন না ; বলুন ঃ

এখন আপনি নিজে নিজে ইহা চেষ্টা করুন। এগিয়ে যান।

সময় শুরু, যদি অভীক্ষার্থী নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে সঠিকভাবে নক্‌শাটি তৈরী করতে পারে তাহলে প্রচেষ্টা ২ পরিচালনা করবেন না, কিন্তু পরবর্তী পদ (নকশা ২, ৬ অথবা ৭) পরিচালনা করুন। যদি অভীক্ষার্থী নির্দিষ্ট সময়ে সঠিকভাবে নক্‌শাটি গঠন করতে না পারে তাহলে প্রচেষ্টা ২ নিন।

প্রচেষ্টা ২ (সময়সীমা ঃ ৩০")

নক্‌শাটি অক্ষত রেখে দিন, অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো ব্যবহার করে সঠিকভাবে নক্‌শাটি তৈরী করার নির্দেশনা দিন, তখন বলুন :

দেখুন, ইহা ঠিক এইরকম হওয়া উচিত

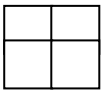
অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো একত্র করুন এবং বলূন:

এখন ইহা আবার চেষ্টা করুন

সময় শুরু, তারপর নক্‌শা ২ পরিচালনা করুন।

নকশা ৪

প্রচেষ্টা ১ (সময় সীমা ঃ ৩০ ")



চারটি ব্লক ব্যবহার করে অভীক্ষার্থীর সামনে একটি মডেল তৈরী করুন। মডেলটি অক্ষত রেখে অভীক্ষার্থীর নিকট দুটি ব্লক এর সাদা অংশ, একটির লাল অংশ এবং একটির লাল ও সাদা অংশ উপরে রেখে উপস্থাপন করুন এবং বলুন:

এখন আপনি এটির মত একটি তৈরী করুন (মডেলটি নির্দেশ করুন)। আপনার শেষ হলে বলবেন। এগিয়ে যান।

সময় শুরু। যদি অভীক্ষার্থী নির্দিষ্ট সময় সীমার মধ্যে সফলভাবে নক্‌শাটি তৈরী করতে পারে, তাহলে প্রচেষ্টা ২ নিবেন না, কিন্ত পরবর্তী পদ (নক্‌শা ৩, ৬ অথবা ৭) পরিচালনা করুন। যদি অভীক্ষার্থী নক্‌শাটি সঠিকভাবে তৈরী করতে না পারে অথবা যদি সময় শেষ হয়ে যায় তাহলে প্রচেষ্টা ২ নিন।

প্রচেষ্টা – ২ (সময়সীমা : ৩০ ")

আপনার মডেলটি অক্ষত রেখে, অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো ব্যবহার করে সঠিকভাবে নক্‌শাটি তৈরীর নির্দেশনা দিন।

তারপর বলুন :

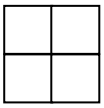
দেখুন, ইহা দেখতে ঠিক এই রকম হওয়া উচিত

অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো একত্র করে ফেলুন এবং বলুন :

এখন, ইহা আবার চেষ্টা করুন।

সময় শুরু, নক্‌শা ৩ পরিচালনা করুন।

শুরু **নকশা ৫**



প্রচেষ্টা ১ (সময় সীমা ঃ ৬০ ")

এই উপঅভীক্ষাটি পরিচিত করতে অভীক্ষার্থীর সামনে চারটি ব্লক রাখুন এবং বলুন:

এখন আমি আপনাকে কিছু নক্শা তৈরী করতে বলছি, আপনি এই ব্লকগুলো দেখতে পাচ্ছেন। এগুলো সব একই রকম। এগুলোর কতগুলোর অন্য অংশ লাল, কতগুলোর সাদা এবং অন্যগুলোর অর্ধেক লাল এবং অর্ধেক সাদা। ব্লক গুলো ঘুরিয়ে বিভিন্ন অংশ দেখান, উল্লেখ্য যে, সকল নক্শা আপনার দৃষ্টিকোণ থেকে দেখান।

আরো চারটি ব্লক নিন, বলুন:

আমি কিছু ব্লক একসাথে রেখে একটি নক্শা তৈরী করছি। আমাকে দেখুন।

চারটি ব্লক ব্যবহার করে ৫ নং নক্শার একটি মডেল গঠন করুন। নক্শাটি ব্যাখ্যা করবেন না। মডেলটি অক্ষত রেখে দিন। বাকী চারটি ব্লক অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন এবং বলুন:

এখন ঠিক এইটির মত একটি তৈরী করুন।

আপনার তৈরী হলে আমাকে বলুন।

সময় শুরু, যদি অভীক্ষার্থী নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে সফলভাবে নক্শাটি গঠন করতে পারে, তাহলে প্রচেষ্টা ২ পরিচালনা করবেন না, কিন্তু নক্শা ৬ এর **১**নং প্রচেষ্টা নিন। যদি অভীক্ষার্থী নক্শাটি সঠিকভাবে তৈরী না করে তাহলে প্রচেষ্টা ২নিন।

প্রচেষ্টা ২ (সময়সীমা ঃ ৬০")

বলুন,

আবার আমাকে দেখুন

আপনার মডেলটি অক্ষত রেখে দিন এবং অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো ব্যবহার করে দ্বিতীয় বার নক্শাটি সঠিকভাবে তৈরী করার নির্দেশনা দিন। তারপর, অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো একত্র করুন এবং বলূন :

এখন আপনি আবার ইহা চেষ্টা করুন এবং নিশ্চিত হোন সে ইহা দেখতে ঠিক আমারটার মত হয়েছে (মডেলটি নির্দেশ করুন) আপনার তৈরী শেষ হলে আমাকে বলুন।

সময় শুরু, নকশা ৫ এর ২নং প্রচেষ্টার কর্মসম্পাদন বিবেচনা না করে নক্শা ৪ দিন। ১-৪ নং নক্শা বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমে (৪, ৩, ২, ১) পরিচালনা করুন যতক্ষণ না অভীক্ষার্থী পরপর দুটি পদে সঠিক সাফল্যাংক (২ পয়েন্ট)– পায়। যখন এই মানদণ্ড পূরণ হয়, তাহলে যে পদগুলো পরিচালনা করা হয়নি তার জন্য পূর্ণ সাফল্যাংক দিতে হবে। তারপর নক্শা ৬ এর **১**নং প্রচেষ্টা নিয়ে অগ্রসর হন।

নকশা ৬

প্রচেষ্টা ১ (সময় সীমা ঃ ৬০")

অভীক্ষার্থীর সামনে চারটি ব্লক একত্র করুন।

উদ্দীপক বইয়ের ৬নং নকশাটি বের করুন এবং ইহা অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন। নিশ্চিত হোন যে, অনাবদ্ধ প্রান্তটি অভীক্ষার্থীর কাছাকাছি আছে, বলুন :

এই সময় আমরা এই ব্লকগুলো একত্র করে এই ছবিটির মত একটি ছবি তৈরী করতে যাচ্ছি (উদ্দীপক বইটির নক্শাটি দেখান) প্রথমে আমারটা দেখুন।

অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো ব্যবহার করে নক্শাটি তৈরী করার জন্য ধীরে ধীরে নির্দেশনা দিন। শেষ হলে, বলুন:

আপনি দেখতে পাচ্ছেন, ব্লকের উপরের অংশটি ঠিক এই ছবির মত।

ব্লকগুলো একত্র করুন এবং বলুন:

এখন এই ছবিটির দিকে তাকান এবং এই ব্লকগুলো দিয়ে ঠিক এটির মত একটি তৈরী করুন। আপনার শেষ হলে আমাকে বলুন। এগিয়ে যান।

সময় শুরু, যদি অভীক্ষার্থী নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে সফলভাবে নক্শাটি তৈরী করতে পারে তাহলে নক্শা ৭ দিন। যদি অভীক্ষার্থী ব্যর্থ হয় তাহলে প্রচেষ্টা ২ দিন।

প্রচেষ্টা ২ (সময়সীমা ৬০")

বলুন :

আবার আমারটা দেখুন

অভীক্ষার্থীর ব্লকগুলো দিয়ে নক্শা ৬ এর মডেল তৈরী করুন। তারপর ব্লকগুলো একত্র করুন এবং বলুন:

এখন আপনি ইহা আবার চেষ্টা করুন এবং নিশ্চিত হোন যে এই পৃষ্টায় যে রকম আছে ঠিক সেরকম একটা মডেল তৈরী করুন।

সময় শুরু, তারপর ৬ নং নক্শার ২নং প্রচেষ্টায় অভীক্ষার্থীর কর্মসম্পাদন (ভুল অথবা সঠিক) বিবেচনা না করে নক্শা ৪ তৈরী করতে দিন ১-৪ নং নক্শা বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমে (৪, ৩, ২, ১) পরিচালনা করুন যতক্ষননা অভীক্ষার্থী পরপর দুটি পদে সঠিক সাফল্যাংক পায়। যদি অভীক্ষার্থী ৫ নং নক্শায় সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে এটা বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম হিসেবে গণনা করুন। যদি এই শর্ত পূরণ হয় তবে যেসব পদ পরিচালনা করা হয়নি সেগুলোতেও পূর্ণ ক্রেডিট দিন। তারপর এই উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করুন যতক্ষননা অভীক্ষার্থী ব্যর্থ হয়।

নক্শা ৭-৯ (সময় সীমা : ৬০ " প্রতিটি নক্শার জন্য)

আভীক্ষার্থীর সামনে চারটি ব্লক একত্র করুন। উদ্দীপক বইয়ে পরবর্তী নক্শাটির পৃষ্টা খুলুন এবং বলুনঃ

এখন আপনি ঠিক এটির মত একটি তৈরী করুন। যত দ্রুত সম্ভব কাজটি করতে চেষ্টা করুন। আপনার কাজ শেষ হলে আমাকে বলুন।

সময় শুরু, যখন অভীক্ষার্থী কাজটি শেষ করে অথবা সময়সীমা শেষ হয়ে যায়, তখন ব্লক গুলো একত্র করুন এবং পরবর্তী নক্শা দেখান/ উপস্থাপন করুন।

নক্শা ১০ – ১৪ (সময় সীমা : প্রতি নক্শায় ১২০")

অভীক্ষার্থীর সামনে নক্শার পৃষ্টাটি খুলুন এবং বলুন ঃ

এখন নয়টি ব্লক ব্যবহার কওে ঠিক এই রকম একটি নকশা তৈরী করুন। নিশ্চিত হোন, শেষ হলে আমাকে বলুন।

সময় শুরু, যখন অভীক্ষার্থীও কাজ শেষ হয় অথবা সময়সীমা শেষ হয়ে যায় তখন ব্লকগুলো একত্র করুন এবং পরবর্তী নক্শাটি উপস্থাপন করুন,

১৩ এবং ১৪ নং নক্শায় অভীক্ষার্থীকে উদ্দীপক বইটি ঘুরাতে দিবেন না এবং নক্শাটি সমতলে রাখুন।

সাফল্যাংক

রেকর্ড ফরম এবং ম্যানুয়াল এ নক্শাগুলো আপনার পক্ষ থেকে দেখান।

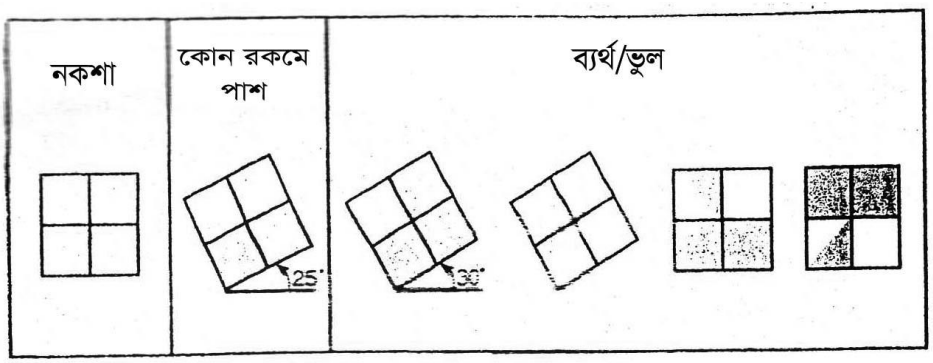
ভুল প্রতিক্রিয়ার জন্য আপনার প্রতিক্রিয়াটি বিকল্প আছে আপনি অভীক্ষার্থীও শেষ ভুল প্রতিক্রিয়াটি ভুল নক্শার খালি কলামে রেকর্ড করুন।

প্রত্যেকটি পদের জন্য অভীক্ষার্থী নক্শাটি তৈরী করতে যে সময় নেয় তা সময়সীমা কলামে সেঃ এ রেকর্ড করুন।

সঠিক নক্শা তৈরীর জন্য সঠিক নক্শার কলামে, বৃত্ত নির্দেশ করে যে অভীক্ষার্থী সম্পূর্ণ নক্শাটি সঠিকভাবে তৈরী করেছে।

বিকল্প সংখ্যাগুলো গোল চিহ্নিত করে সাফল্যাংক রেকর্ড করুন।

একটি নক্শা তৈরী ভুল হবে কারণ ভুল সংগঠনের জন্য (একটি নক্শা মডেল অথবা ছবির সাথে মিল নেই), ৩০ ডিগ্রী বা তার বেশী ঘুরালে অথবা সময়সীমা পার হয়ে গেলে। ঘুরানোর ফলে যে ভুল হয় তার উদাহরণ নিচে দেয়া হল।



চিত্রঃ ব্লক নক্শা ঘুরানোর ভুলের উদাহরণ

নক্শা ১-৬

১-৬ নক্শার জন্য ১নং প্রচেষ্টায় নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে সঠিক নক্শা তৈরীর জন্য ২ পয়েন্ট পায়। ২নং প্রচেষ্টায় নির্দিষ্ট সময়সীমার সঠিক নকশা তৈরীর/ গঠনের জন্য ১ পয়েন্ট পায়। এই সব পদে, যদি অভীক্ষার্থী ১নং প্রচেষ্টায় নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে সঠিক নক্শা তৈরী করতে পারে তাহলে ২নং প্রচেষ্টা নিবেন না। যদি অভীক্ষার্থী উভয় প্রচেষ্টায় সঠিক নক্শা তৈরী করতে ব্যর্থ হয় তাহলে ০ পয়েন্ট রেকর্ড করুন। যদি অভীক্ষার্থী ৫ এবং ৬ নং উভয় নক্শায় ১নং প্রচেষ্টায় নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে সঠিকভাবে নক্শাটি তৈরী করতে পারে তাহলে ১-৪ নং প্রতিটি নক্শার জন্য ২ পয়েন্ট দিন।

প্রত্যেকটি পদের দুটি প্রচৌষ্টায় সাফল্যাংক এবং সময়সীমা

নক্শা	সময়সীমা	সঠিক প্রতিক্রিয়ার জন্য সাফল্যাংক	
	প্রতি প্রচেষ্টায় (সেঃ)	প্রচেষ্টা ১	প্রচেষ্টা ২
১.(২ ব্লক)	৩০	২	১
২.(২ ব্লক)	৩০	২	১
৩. (৪ ব্লক)	৩০	২	১
৪. (৪ ব্লক)	৩০	২	১
৫. (৪ ব্লক)	৬০	২	১
৬. (৪ ব্লক)	৬০	২	১

নক্শা ৭ – ১৪

১–১৪ প্রত্যেকটি নক্শার জন্য, নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে সঠিকভাবে নক্শাটি তৈরী করলে ৪ পয়েন্ট রেকর্ড করুন। নকাশাটি তৈরীর সময়সীমার উপর ভিত্তি করে একজন অভীক্ষার্থীর প্রতিটি দ্রুত এবং সঠিক কর্মসম্পাদনের জন্য ১-৩ বোনাস সাফল্যাংক পাবেন। নিচের টেবিলটি চারটি সময়সীমার পরিসরে মোট পয়েন্ট দেখানো হয়েছে। এই সাফল্যাংকগুলো অতিরিক্ত (বোনাস) পয়েন্ট হিসেবে অন্তর্ভূক্ত হবে। নক্শাটি আংশিক তৈরী অথবা অসম্পূর্ণ কার্যসম্পাদনের জন্য কোন ক্রেডিট দিবেন না/ দেয়া যাবে না।

সম্পূর্ণ নকশা গুলোর সাফল্যাংক এর সাথে সময় সম্পর্কিত বোনাস পয়েন্ট অন্তর্ভূক্ত

নক্শা	সময়সীমা	মোট পয়েন্ট			
	প্রতি প্রচেষ্টা (সেঃ)	৪	৫	৬	৭
		উৎপাদনের সময় (সেঃ)			
৭. (৪ ব্লক)	৬০	১৬-৬০	১১-১৫	৬-১০	১-৫
৮. (৪ ব্লক)	৬০	১৬-৬০	১১-১৫	৬-১০	১-৫
৯. (৪ব্লক)	৬০	২১-৬০	১৬-২০	১১-১৫	১-১০
১০. (৯ ব্লক)	১২০	৩৬-১২০	২৬-৩৫	২১-১৫	১-২০
১১. (৯ ব্লক)	১২০	৬৬-১২০	৪৬-৬৫	৩১-৪৫	১-৩০
১২. (৯ব্লক)	১২০	৭৬-১২০	৫৬-৭৫	৪১-৫৫	১-৪০
১৩. (৯ ব্লক)	১২০	৭৬-১২০	৫৬-৭৫	৪১-৫৫	১-৪০
১৪. (৯ ব্লক)	১২০	৬৬-১২০	৪৬-৬৫	৩৬-৪৫	১-৩৫

সর্বোচ্চ সাফল্যাংক ঃ ৬৮ পয়েন্ট

৬। গণিত

উপকরণসমূহ

গাণিতিক সমস্যার (২০) ম্যানুয়াল

ব্লক ডিজাইন তৈরীর ব্লক (৯)

বিরামঘড়ি

বর্ণনা

এই উপ অভীক্ষায়, অভীক্ষার্থীর সামনে কতগুলো গাণিতিক শব্দ সমস্যা উপস্থাপন করতে হবে। অভিক্ষার্থী কাগজ কলম ছাড়া মানসিকভাবে/মৌখিকভাবে সমস্যার সমাধান করবে এবং নিদিষ্ট সময়ের মধ্যে মৌখিকভাবে উত্তর দিবে।

শুরু

পদ ৫

যদি অভিক্ষার্থী ৫ এবং ৬ উভয় পদেই সঠিক সাফল্যাংক (১ পয়েন্ট) পায় তাহলে তাকে ১-৪ নং পদে পুরো সাফল্যাংক দিতে হবে।

Reverse /ক্রমিক পশ্চাদপসরন

যদি অভীক্ষার্থী ৫ অথবা ৬ নং পদে শূন্য পায় (০) তাহলে তাকে ১-৪ নং পদ **বিপরীতমুখী** পর্যায়ক্রমে (৪, ৩, ২, ১) দেখাতে হবে যতক্ষণ পর্যন্ত না সে পরপর **দুটি** পদে সঠিক সাফল্যাংক পায়। যদি অভীক্ষার্থী ৫নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে সেটা বিপরীত পর্যায়ক্রম হিসেবে গণনা করতে হবে। যদি এই মানদণ্ড পূরণ হয় তাহলে পূর্ববর্তী যে কোন পদ যা পরিচালনা করা হয়নি বা অভিক্ষার্থীকে দেখানো হয়নি সেগুলোতে পূর্ণ সাফল্যাংক দিতে হবে। এভাবে অভীক্ষার্থী যতক্ষণ পর্যন্ত না উত্তর দিতে ব্যর্থ ততক্ষণ পর্যন্ত উপঅভীক্ষা পরিচালনা করতে হবে।

স্থগিত করন/ থেমে যাওয়া

যদি পর পর ৪টি পদে শূন্য (০) পায় তাহলে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

- অভীক্ষার্থীর সামনে সমস্যাটি পড়ে শুনানোর পরই/ সাথে সাথেই প্রতিক্রিয়ার সময় গণনা শুরু করতে হবে। একটি সমস্যা পুনরায় আর একবার পড়ে শুনানো যাবে যদি অভিক্ষার্থী সমস্যাটি আর একবার পড়ার/ বলার জন্য অনুরোধ করেন অথবা যদি আপনার মনে হয় যে অভিক্ষার্থী কাজটি বুঝতে ব্যর্থ হয়েছে। যাই হোক, সব সময়ই সমস্যাটি প্রথমবার পড়ার পর থেকেই প্রতিক্রিয়ার সময় শুরু করতে হবে।
- অভিক্ষার্থী কোন সমস্যার ক্ষেত্রেই কাগজ কলম ব্যবহার করতে পারবেনা। যা হোক, তবে আপনি কখনোই অভিক্ষার্থীকে টেবিলের উপর আঙ্গুল দিয়ে লিখাকে নিরুৎসাহিত করবেন না।

- রেকর্ড ফরমে (সমস্যা সমাধানের সময়/ সময় কলামে সমস্যা সামাধানের সঠিক প্রকৃত সময় লিপিবদ্ধ করুন) যদি সেটা প্রতিক্রিয়া প্রদানের জন্য নির্ধারিত সময়ের মধ্যে হয়। প্রতি পদের জন্য নির্ধারিত সময় পদের (পদনির্দেশনা) জন্য নির্দেশনা এবং রেকর্ড ফরমে দেয়া আছে। সমস্যাটি পড়ে শোনানোর সাথে সাথে উত্তর প্রদানের সময় শুরু হয়। সমস্যা সমাধানের/ উত্তর প্রদানের সঠিক/ নিখুত সময় লিপিবদ্ধ করা প্রয়োজন কারণ অভীক্ষার্থী ১৯ এবং ২০ নং পদের জন্য অতিরিক্ত/ bonus পয়েন্ট পেতে পারে।
- উপঅভীক্ষাটি পরিচয় করাতে বলুন:

  এখন আমরা কাজটি আবার পরিবর্তন করতে যাচ্ছি। এই পর্যায়ে, আমি আপনাকে কিছু গাণিতিক সমস্যা সমাধান করতে বলব।

পদ নির্দেশনা

পদ	সময় (সেঃ)	সঠিক উত্তর	সঠিক উত্তরের জন্য সাফল্যাংক
১. তিনটি ব্লক রাখুন, প্রতিটি ব্লকের লাল অংশ উপরের দিকে রাখুন, প্রতিটি ব্লকের মধ্যে দের ইঞ্চি জায়গা রাখুন, অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন, তারপর বলুন **ওখানে একসাথে কতগুলো ব্লক আছে?**	১৫	৩	১
২. সাতটি ব্লক রাখুন, প্রতিটি ব্লকের লাল অংশ উপরের দিকে রাখুন, ব্লকগুলোর মধ্যে দেড় ইঞ্চি ফাঁকা রাখুন। তারপর বলুন **ওখানে এক সাথে কতগুলো ব্লক/গুটি আছে?**	১৫	৭	১
৩.অভীক্ষার্থীর সামনে সাতটি ব্লক রাখুন এবং বলুন যদি আপনার কাছে ৭টি ব্লক থাকে এবং ২টি ব্লক সরিয়ে নেয়া হয় তাহলে আপনার কাছে কয়টি ব্লক থাকবে? অভিক্ষার্থীর উত্তর প্রদানের পর ব্লকগুলো পরীক্ষনীয় পরিস্থিতি থেকে সরিয়ে নিন এবং ৪ নং পদ পরিচালনা করুন	১৫	৫	১
৪. যদি আপনার কাছে ৩টি ব্লক থাকে এবং ১টি নিয়ে নেয়া হয় তাহলে আপনার কাছে কয়টি ব্লক থাকবে?	১৫	২	১
৫. চার টাকার সাথে পাঁচ টাকা যোগ করলে কত হয়?	১৫	৯.০০	১
৬. যদি আপনি ছয় টাকার পেট্রল কিনেন এবং এর জন্য দশ টাকা পরিশোধ করেন, তাহলে আপনি কতটাকা ফেরত পাবেন?	১৫	৪	১

৭. কোমল পানীয় এক প্যাকেজ এ ৬টি ক্যান বিক্রি করা হয়। যদি আপনি ৩০টি ক্যান পেতে চান তাহলে কয়টি প্যাকেজ কিনতে হবে?	৩০	৫	১
৮. চুইংগাম এর একটি প্যাকেট এর দাম ২৫ পয়সা হয়, তাহলে ৬টি প্যাকেট এর দাম কত?	৩০	১.২০	১
৯. যদি একজন ব্যক্তি এক ঘন্টায় ৩ মাইল হাটতে পারে তাহলে ২৪ মাইল হাঁটতে তার কত ঘন্টা লাগবে?	৩০	৮	১
১০ যদি ৭.২০ পয়সায় (৭.২০-**cent mints**) কিনেন এবং পিয়নকে ৫ টাকা দেন, তাহলে আপনি কত ফেরত পাবেন?	৩০	৩.৬০	১
১১. যদি আপনার কাছে ১৮ টাকা থাকে এবং ৭ টাকা ৫০ পয়সা খরছ করেন, তাহলে আপনার কাছে কত বাকী থাকবে?	৩০	১০.৫০	১
১২. জেসি ১.৬০ পয়সায় ৬টি চকলেট কিনলো। এই দামের সাথে ২০ পয়সা কর যোগ করা হল। এই কর /ট্যাক্স সহ প্রতিটি চকলেটের দাম কত হল?	৬০	৩০	১
১৩. ২টি শার্টের দাম যদি ৩১ টাকা হয় তাহলে ১ ডজন শার্টের দাম কত?	৬০	১৮৬	১
১৪. ১০, ৫ এবং ১৫ এর গড় কত?	৬০	১০	১
১৫. একটি পরিবার নতুন দামের তিন ভাগের দুই ভাগ দাম দিয়ে কিছু পুরাতন ফার্নিচার ক্রয় করল। তারা এর জন্য ৪০০ টাকা মূল্য পরিশোধ করল। তাহলে নতুন ফার্নিচার এর দাম কত?	৬০	৬০০	১
১৬. একটি পরিবার ৫ ঘন্টায় ২১৫ মাইল গাড়ি চালিয়েছিল। প্রতি ঘন্টায় তারা গড়ে কত মাইল গাড়ি চালায়?	৬০	৪৩	১
১৭. একটি কোটের দাম ৬০ টাকা এবং এটি ১৫% ছাড়ে বিক্রি করা হল। ছাড়ের সময় শার্টটি দাম কত?	৬০	৫১	১
১৮. রবার্টের কাছে যে টাকা আছে তার চেয়ে ২ গুণ বেশী টাকা আছে ক্রিসের কাছে। ক্রিসের কাছে ৯৯ টাকা আছে। তাহলে রবার্টের কাছে কত টাকা আছে?	৬০	৪৯.৫০	১
১৯. লিন্ডার কাছে ৮টি হলুদ, ৫টি সবুজ এবং ৭টি কমলা	৬০	৪টির মধ্যে ১টি	২ (১"-১০")

রংয়ের কাগজের ক্লিপ আছে। সে না দেখে একটি ক্লিপ তুলে নিল। তার সবুজ রংয়ের কাগজের ক্লিপ তোলার সম্ভাবনা কত?		২০টির মধ্যে ৫টি	১ (১১"-৬০")
২০. যদি একটি কাজ ৬ দিনে সম্পন্ন করতে ৪টি মেশিনের প্রয়োজন হয় তাহলে দেড় দিনে ঐ কাজটি সম্পন্ন করতে কয়টি মেশিনের প্রয়োজন ?	১২০	৯৬	২ (১"-১০") ১ (১১"-১২০")

সাফল্যাংক/ স্কোরিং

প্রত্যেক পদের ক্ষেত্রে অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়া এবং প্রতিক্রিয়ার সময় সঠিকভাবে/ আক্ষরিকভাবে রেকর্ড করুন। একটি প্রতিক্রিয়াকে সঠিক ধরুন যদি সংখ্যাটি সঠিক হয়, যদিও সঠিক ইউনিট (অর্থাৎ ডলার এবং সেন্ট) প্রতিক্রিয়ার সাথে যুক্ত করা হলো কি হলোনা সেটা বিবেচনা করবেননা। এছাড়াও যদি অভিক্ষার্থী নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে তার ভুল প্রতিক্রিয়াটি স্বতঃস্ফুর্তভাবে ঠিক করে ফেলে তাহলে তাকে সাফল্যাংক প্রদান করুন।

যদি অভীক্ষার্থী ৫ এবং ৬ নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে ১-৪ নং পদের জন্য তাকে ১ পয়েন্ট দিতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী পর পর দুটি সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে সবগুলো বিপরীতমুখী পদ পরিচালনা করার প্রয়োজন নেই, কিন্তু যে পদগুলো পরিচালনা/ উপস্থান করা হয়নি সেগুলোর জন্যও ১ পয়েন্ট করে দিতে হবে।

যদি অভীক্ষার্থী নির্দিষ্ট সময় শেষ হয়ে যাওয়ার **পর** সঠিক প্রতিক্রিয়া করে তাহলে ০ পয়েন্ট দিন।

১-১৮ নং পর্যন্ত প্রতিটি পদের ক্ষেত্রে নির্দিষ্ট সময়ে সঠিক প্রতিক্রিয়া করলে ১ পয়েন্ট দিন। ১৯নং ২০ নং পদের জন্য ১-১০ সেঃ মধ্যে সঠিক প্রতিক্রিয়া করলে ২ পয়েন্ট দিন অথবা (১০ সেঃ বা তার কম সময়ে নয়) কিন্তু নির্দিষ্ট সময়ে সঠিক প্রতিক্রিয়া করলে ১ পয়েন্ট দিন।

সর্বোচ্চ স্কোর ঃ ২২ পয়েন্ট

৭। Matrix Reasoning / **মট্রিক্য যুক্তিপ্রয়োগ**

উপকরণসমূহ

ম্যানুয়াল

উদ্দীপক বই

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষাটি চার ধরনের কর্মসম্পাদন মূলক বা অবাচনিক যৌক্তিক কাজের সমন্বয়ে গঠিত। নমুনা/প্যাটার্ন সম্পূর্ণকরণ; শ্রেণীবিভাগ; সাদৃশ্যকরণ এবং ধারাবাহিক যুক্তি। অভীক্ষার্থী ম্যাট্রিক্সের যে অংশ বাদ পড়েছে/ নাই সেখানে তাকাবে এবং অভীক্ষার্থী ২য় সংখ্যা দ্বারা চিহ্নিত করবে অথবা পাঁচটি বিকল্প উত্তর থেকে যে কোন একটি দ্বারা ম্যাট্রিক্স সম্পূর্ণ করবে।

শুরু

৩টি নমুনা পদ (A-C) এবং তারপর পদ ৪

নমুনা পদ A-C হচ্ছে শিখন পদ যা অভীক্ষার্থীকে এই উপঅভীক্ষার নির্দেশনা বুঝতে সাহায্য করবে। সকল অভীক্ষার্থীকে তিনটি নমুনা পদ সম্মুখবর্তী ধারা/ ক্রমঅনুযায়ী পরিচালনা করুন। এসকল নমুনা পদে অভীক্ষার্থী যদি একটি ভুল প্রতিক্রিয়া করে তাহলে সমস্যা সমাধানের সঠিক উত্তরটি উদাহরণ দিয়ে বলুন। অভীক্ষার্থী নমুনা পদে যাই করুক তা বিবেচনা না করে পদ ৪ উপস্থাপন করুন।

যদি অভীক্ষার্থী ৪ এবং ৫ নং উভয় পদেই সঠিক সাফল্যাংক (১ পয়েন্ট) পায় তাহলে তাকে ১- ৩ নং পদের জন্য পুরো ক্রেডিট প্রদান করুন।

বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম

যদি অভীক্ষার্থী ৪ অথবা ৫ নং পদে শূন্য (০) পায় তাহলে তাকে ১-৩ নং পদ বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমে (৩-২-১) পরিচালনা করুন যতক্ষননা অভীক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক সাফল্যাংক পায়। যদি অভীক্ষার্থী ৪ নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে ইহা বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম হিসেবে গননা করতে হবে। যদি এই শর্ত পূরণ হয় তাহলে পূর্বের যে সকল পদ উপস্থাপন/পরিচালনা করা হয়নি তার জন্য পূর্ণ সাফল্যাংক দিতে হবে। তারপর উপঅভীক্ষার্থী পরিচালনা করতে হবে না যতক্ষণ না সঠিক উত্তর দিতে ব্যর্থ হয় বা স্থগিত করার শর্তসমূহ দেখা যায়।

স্থগিত করন

পর পর ৪টি পদে শূন্য (০) সাফল্যাংক পেলে বা পর পর ৫টির মধ্যে ৪টির সাফল্যাংক শূন্য (০) পেলে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

- উপঅভীক্ষাটি পরিচিত করতে বলুন :

আমি আপনাকে কিছু ছবি দেখাতে যাচ্ছি প্রত্যেক ছবিতে একটি অংশ বাদ পড়েছে। প্রত্যেকটি ছবির সকল অংশ খুব সাবধানে দেখুন এবং পাঁচটি বিকল্প উত্তর থেকে ছবির বাদ যাওয়া অংশটি পছন্দ/নির্বাচন করুন।

- নমুনা পদের (A-C) জন্য পদ নির্দেশনার সাথে সাথে (শিখিয়ে দিন), যদি অভীক্ষার্থী ভুল উত্তর দেয়/ সঠিক উত্তর দিতে না পারে তাহলে সঠিকটা শিখিয়ে দিন।

শুরু

পদ নির্দেশনা

নমুনা পদ A

উদ্দীপক বইয়ে নমুনা পদ A খুলুন/ বের করুন। ইহা অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন এবং বলুন :

উহাহরণস্বরূপ, বলুন এই ছবিগুলোর কোনটি (বিকল্প উত্তর/ প্রতিক্রিয়া নির্দেশ করুন) এখানে যাওয়া উচিত (প্রশ্নবোধক চিহ্নটি নির্দেশ করুন)। সঠিক উত্তর দেয়ার পূর্বে আপনি সাবধানে উপরের ছবির দিকে এবং নিচে বিকল্প উত্তর গুলোর দিকে তাকান।

আপনি যদি মনে করেন একের অধিক সঠিক উত্তর আছে তাহলে সবচেয়ে ভাল বা বেশী সঠিক উত্তরটি পছন্দ করুন, মনে রাখবেন, আপনি একটি উত্তরই পছন্দ করতে পারবেন যেটি সবচেয়ে বেশী সঠিক বা বেশী ভালভাবে ছবিটি পুরন করবে।

যদি অভীক্ষার্থী সঠিক প্রতিক্রিয়া করে (প্রতিক্রিয়া ২), তাহলে নমুনা পদ B দেখান।

যদি অভীক্ষার্থী ভুল প্রতিক্রিয়া করে; বলুন :
এই পদের জন্য, বাদ যাওয়া অংশটি দিয়ে ছবিটি পূরন করার জন্য একই রং দরকার। দেখুন এই পছন্দটি (প্রতিক্রিয়া ২) এটি সবচেয়ে ভালভাবে ছবিটি পূরণ করে কারণ এই সকল বর্গগুলো হলুদ।

নমুনা পদ B

নমুনা পদ B খুলুন এবং বলুনঃ

এখন আমাকে বলুন এই ছবিগুলোর কোনটির (প্রতিক্রিয়া বিকল্পগুলো আঙ্গুল দিয়ে নির্দেশ করুন) এখানে যাওয়া উচিত (প্রশ্নবোধক চিহ্নটি নির্দেশ করুন) আবারও উপরের দিকে এবং নিচের দিকে সাবধানে দেখুন এবং আপনার উত্তরটি বাছাই করুন। যদি একের বেশী সঠিক প্রতিক্রিয়া থাকে তাহলে সবচেয়ে বেশী সঠিক উত্তরটি বাছাই করুন।

যদি অভীক্ষার্থী সঠিক উত্তর দেয় (প্রতিক্রিয়া ৫), তাহলে নমুনা পদ C দেখান।

যদি অভীক্ষার্থী ভুল উত্তর দেয়, বলুন :

এই সমস্যাটি সমাধানের কয়েকটি উপায় আছে। উদাহরণ স্বরূপ, আপনি ছবিগুলোকে দুটি কলামে ভাগ করে দেখতে পারেন। লক্ষ্য করুন বাম কলামের ছবিগুলো এক রকম (দুটি নীল অষ্টভুজ নির্দেশ করুন)। এগুলো উভয়ই একই আকৃতির, উভয়ই নীল। এখন ডান কলামের দিকে তাকান (হলুদ বৃত্ত এবং প্রশ্নবোধক চিহ্নের দিকে নির্দেশ করুন) নিচের একটি উত্তর (প্রতিক্রিয়ার বিকল্পগুলো চিহ্নিত করুন) ডান দিকের কলামের ছবিগুলোকে এক রকম তৈরী করবে। এখানের এই উত্তরগুলো দেখুন (প্রতিক্রিয়া ৫)

দেখুন, এখানে এই উত্তরটি (প্রতিক্রিয়া ৫) ডান কলামের ছবিগুলোর উভয়ই হলুদ বৃত্ত তৈরী করেছে।

যদি অভীক্ষার্থী বুঝতে পারেন অথবা কাজটির পিছনে যুক্তি নিয়ে বিভ্রান্ত হন তাহলে সমস্যাটির প্রত্যেকটি ধাপ একটা একটা করে এগিয়ে যান। যদি প্রয়োজন হয় তাহলে সমস্যাটির অন্য/ বিকল্প উত্তর দিন। (যেমন– সারির দিকে দেখে কিভাবে সমস্যাটি সমাধান করা যায় তা প্রদর্শন করুন)।

নমুনা পদ C

নমুনা পদ C দেখান এবং বলুনঃ

এখন আমাকে বলুন এই ছবিগুলোর কোনটি (প্রতিক্রিয়ার বিকল্পগুলো নির্দেশ করুন) এখানে যাবে (প্রশ্নবোধক চিহ্নটি নির্দেশ করুন)।

যদি অভীক্ষার্থী সঠিক উত্তর দেয় (উত্তর ৪) তাহলে ৪ নং পদ দেখান।

যদি অভীক্ষার্থী ভুল উত্তর দেয়, বলুন;

উপরে সব কয়টি ছবি হচ্ছে বৃত্ত, এবং প্রতিটি বড় বৃত্তকে একটি ছোট বৃত্ত (দ্রুত গতির সকল আকৃতির দিকে নির্দেশ করুন) অনুকরণ করে। সুতরাং ছোট বৃত্ত (উত্তর ৪) হচ্ছে সবচেয়ে ভাল/ সঠিক উত্তর।

তারপর উদ্দীপক বইয়ে পদ ৪ নিয়ে অগ্রসর হউন।

পদ ১-২৬

১-৩ পর্যন্ত প্রতিটি পদ (যদি পরিচালনা করা হয়ে থাকে) এবং ৪ -২৬ প্রতিটি পদের ক্ষেত্রে বলুন:

এখন আমাকে বলুন এই ছবিগুলোর কোনটির (প্রতিক্রিয়া বিকল্প নির্দেশ করুন) এখানে যাওয়া উচিত (প্রশ্নবোধক চিহ্নটি নির্দেশ করুন)।

পদ ১-৩ এবং পদ ৪-২৬ এর জন্য কোন মন্তব্য বা শিক্ষাদান করা যাবে না। অভীক্ষার্থী দক্ষভাবে অনুমান করতে পারে, কিন্তু অভীক্ষার্থীকে এলোমেলোভাবে অনুমান না করতে নির্দেশ দিন।

সাফল্যাংক

১-৩ এবং ৪-২৬ নং পদের জন্য ০ অথবা ১ পয়েন্ট দেয়া হয়। যদি অভীক্ষার্থী ৪ এবং ৫ নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে ১-৩নং পদের জন্য ১ পয়েন্ট দিন। যদি কিছু বিপরীতমুখী পদ পরিচালনা করা হয়, সবগুলো নয় কারণ, অভীক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক উত্তর দিয়েছে, তাহলেও যেসব পদ উপস্থাপন করা হয়নি সেগুলোতে ১ পয়েন্টে দিন। প্রতিটি পদের উত্তরের ছক নিচে এবং রেকর্ড ফরমে দেয়া আছে।

পদ	প্রতিক্রিয়া উত্তর	পদ	প্রতিক্রিয়া	পদ	প্রতিক্রিয়া
A	2	8	1	18	5
B	5	9	2	19	3
C	4	10	4	20	4
1	3	11	5	21	3
2	2	12	1	22	3
3	2	13	4	23	2
4	3	14	3	24	1
5	2	15	2	25	2
6	9	16	2	26	5
7		17	1		

সর্বোচ্চ সাফলাংকঃ ২৬ পয়েন্ট

৮। সংখ্যা প্রসার/ পরিসর

উপকরণসমূহ

সম্মুখবর্তী এবং পশ্চাৎবর্তী সংখ্যার পদসমূহ

ম্যানুয়াল এবং রেকর্ড ফরম

বর্ণনা

সংখ্যা পরিসর দুই ধরনের কাজ নিয়ে গঠিত এবং প্রতিটি কাজ সতন্ত্র/ স্বাধীনভাবে পরিচালনা করা হয়। একটি সম্মুখবর্তী সংখ্যা অন্যটি পশ্চাৎমুখী সংখ্যা। উভয় ক্ষেত্রেই অভীক্ষক অভীক্ষার্থী সামনে কতগুলো সংখ্যা পর্যায়ক্রমে পড়ে শোনান। সম্মুখবর্তী সংখ্যার ক্ষেত্রে অভিক্ষার্থীকে যে ক্রম অনুযায়ী সংখ্যাগুলো উপস্থাপন করা হয়েছে ঠিক সেভাবে পুনরাবৃত্তি করতে হয়। আর পশ্চাৎবর্তী সংখ্যার ক্ষেত্রে সংখ্যাগুলোকে উল্টাভাবে/ পশ্চাৎমুখী পুনরাবৃত্তি করতে হয়।

সাধারণ নির্দেশনা

সংখ্যা পরিসরের দুটি ভাগ–সম্মুখবর্তী সংখ্যা এবং পশ্চাৎমুখী সংখ্যাকে আলাদা আলাদাভাবে পরিচালনা করুন। **যদি অভীক্ষার্থী সম্মুখবর্তী সংখ্যার ক্ষেত্রে শূন্য (০) সাফল্যাংক ও পায় তাহলেও পশ্চাৎমুখী সংখ্যা সারি উপস্থাপন করুন।**

যদি অভীক্ষার্থী ১নং প্রচেষ্টায় সফল হয় তাহলে উভয় সংখ্যা সারির প্রত্যেকটি পদ উপস্থাপন করুন।

প্রতি এক সেঃ হারে সংখ্যাগুলো পড়ে শোনান, সারির শেষ সংখ্যাটি বলার সময় আপনার কণ্ঠস্বর সামান্য নীচু করুন। থামুন/ বিরতি করুন এবং অভীক্ষার্থীকে পুনরাবৃত্তি করতে বলুন।

সম্মুখবর্তী সংখ্যা

শুরু

অনুশীলন পদ **১**

স্থগিতকরণ

উভয় অনুশীলন যে কোন পদে শূন্য (০) সাফল্যাংক পেলে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করতে হবে।

পদ নির্দেশনা

১নং পদের এক নং প্রচেষ্টার/ অনুশীলনের পূর্বে বলুনঃ

আমি কিছু সংখ্যা বলতে যাচ্ছি। আপনি সাবধানে শুনুন এবং আমার বলা শেষ হওয়ার পর পরই আমি যা বলেছি সেটা আপনি বলবেন।

শুরু

পদ		প্রচেষ্টা
১.	প্রচেষ্টা ১	১ – ৭
	প্রচেষ্টা ২	৬ – ৩
২.	প্রচেষ্টা ১	৫ – ৮ – ২
	প্রচেষ্টা ২	৬ – ৯ – ৪
৩.	প্রচেষ্টা ১	৬ – ৪ – ৩ – ৯
	প্রচেষ্টা ২	৭ – ২ – ৮ – ৬
৪.	প্রচেষ্টা ১	৪ – ২ – ৭ – ৩ – ১
	প্রচেষ্টা ২	৭– ৫ – ৮ – ৩ – ৬
৫.	প্রচেষ্টা ১	৬ – ১ – ৯ – ৪ – ৭ – ৩
	প্রচেষ্টা ২	৩ – ৯ – ২ – ৪ – ৮ – ৭
৬.	প্রচেষ্টা ১	৫ – ৯ – ১ – ৭ – ৪ – ২, ৮
	প্রচেষ্টা ২	৪ – ১ – ৭ – ৯ – ৩ – ৮ – ৬
৭.	প্রচেষ্টা ১	৫ – ৮ – ১ – ৯ – ২ – ৬ – ৪ – ৭
	প্রচেষ্টা ২	৩ – ৮ – ২ – ৯ – ৫ – ১ – ৭ – ৪
৮.	প্রচেষ্টা ১	২ – ৭ – ৫ – ৮ – ৬ – ২– ৫ – ৮ – ৪
	প্রচেষ্টা ২	৭ – ১ – ৩ – ৯ – ৪ – ২– ৫ – ৬ – ৪

পশ্চাৎবর্তী সংখ্যা

শুরু

১নং প্রচেষ্টা ১ নং পদ

স্থগিতকরণ

যে কোন পদে উভয় প্রচেষ্টায় শূন্য পেলে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করতে হবে।

পদনির্দেশনা

বলুন ঃ

এখন আমি আপনাকে আরো কিছু সংখ্যা বলব কিন্তু এখানে আমি যখন বলা শেষ করব তখন আপনি উল্টাভাবে বা পিছন দিক থেকে সংখ্যাগুলো বলবেন। যেমন– যদি আমি বলি ৭ – ১ – ৯ তাহলে আপনি কি বলবেন?

যদি অভীক্ষার্থী সঠিক উত্তর দেয় (৯ – ১ – ৭) বলুন ঃ

ঠিক আছে।

এক নং প্রচেষ্টার ১নং পদ দেখান। যদি অভীক্ষার্থী ভুল উত্তর দেয় তাহলে সঠিক উত্তর দেখান এবং বলুন:

না, আপনি বলবেন ৯ – ১ – ৭ আমি বলেছি ৭ – ১ – ৯ সুতরাং উল্টাবাবে বলুন।

আপনি বলবেন ৯ – ১ – ৭ এখন এই সংখ্যাগুলোকে বলার চেষ্টা করা যাক। মনে রাখবেন আপনি এই সংখ্যাগুলো পিছন দিক বা উল্টাভাবে বলবেন ৩– ৪ – ৮

এই উদাহরণ এবং অন্য কোন পদে কোন সাহায্য করা যাবে না। অভীক্ষার্থী সঠিক বা ভুল প্রতিক্রিয়া যাই করুক না কেন (যেমন ৮ – ৪ – ৩) ১ নং পদের ১ নং প্রচেষ্টা বলুন।

শুরু

পদ		প্রচেষ্টা
১.	প্রচেষ্টা ১	২ – ৪
	প্রচেষ্টা ২	৫ – ৭
২.	প্রচেষ্টা ১	৬ – ২ – ৯
	প্রচেষ্টা ২	৪ – ১ – ৫
৩.	প্রচেষ্টা ১	৩ – ২ – ৭ – ৯
	প্রচেষ্টা ২	৪ – ৯ – ৬ – ৮
৪.	প্রচেষ্টা ১	১ – ৫ – ২ – ৮ – ৬
	প্রচেষ্টা ২	৬ – ১ – ৮ – ৪ – ৩
৫.	প্রচেষ্টা ১	৫ – ৩ – ৯ – ৪ – ১ – ৮
	প্রচেষ্টা ২	৭ – ২ – ৪ – ৮ – ৫ – ৬
৬.	প্রচেষ্টা ১	৮ – ১ – ২ – ৯ – ৩ – ৬ – ৫
	প্রচেষ্টা ২	৪ – ৭ – ৩– ৯ – ১ – ২ – ৮
৭.	প্রচেষ্টা ১	৯ – ৪ – ৩ – ৭ – ৬ – ২ – ৫ – ৮
	প্রচেষ্টা ২	৭ – ২ – ৮ – ১ – ৯ – ৬ – ৫ – ৩

সাফল্যাংক

প্রত্যেক পদের জন্য ০, ১ অথবা ২ সাফল্যাংক নিম্নরূপ ভাবে দিতে হবে :

- ২ পয়েন্ট যদি অভীক্ষার্থী উভয় প্রচেষ্টায় পাস করে
- ১ পয়েন্ট যদি অভীক্ষার্থী একটি মাত্র প্রচেষ্টায় পাস করে
- ০ পয়েন্ট যদি অভীক্ষার্থী উভয় প্রচেষ্টায় ব্যর্থ হয়

সম্মুখবর্তী সংখ্যার জন্য সর্বোচ্চ সাফল্যাংক – ১৬ পয়েন্ট

পশ্চাৎমুখী সংখ্যার জন্য সর্বোচ্চ সাফল্যাংক – ১৪ পয়েন্ট

সংখ্যা পরিসরের সর্বোচ্চ সাফল্যাংক ঃ ৩০ পয়েন্ট

৯. তথ্য

উপকরণসমূহ

তথ্যগত পদের (২৮) ম্যানুয়াল

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষায় অভীক্ষার্থীকে বিষয়বস্তুগত তথ্য সম্বন্ধে এক সাড়ি প্রশ্নের মৌখিক উত্তর দিতে হয়। এই প্রশ্নসমূহ কোন সাধারণ ঘটনা, বস্তু, স্থান এবং লোক সম্পর্কে সাধারণ জ্ঞান পরিমাপ করে।

শুরু

পদ ৫

যদি অভীক্ষার্থী ৫ এবং ৬ নং পদে পূর্ণ সাফল্যংক (১পয়েন্ট) পায় তাহলে তাকে ১-৪ নং পদের জন্য পুরো সাফল্যাংক দিতে হবে।

ক্রমিক পশ্চাৎপসরণ / Reverse

যদি অভীক্ষার্থী ৫ অথবা ৬নং পদে শূন্য (০) পায় তাহলে তাকে ১-৪ নং পদ **বিপরীতমূখী** পর্যাক্রমে (৪,৩,২ এবং ১) দেখাতে হবে যতক্ষণ পর্যন্ত না সে পর পর **দুটি** পদে সঠিক সাফল্যাংক পায়। যদি অভীক্ষার্থী ৫নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে সেটা বিপরীত মুখী পর্যায়ক্রম হিসেবে গননা করতে হবে।

যদি এই মানদন্ড পূরণ হয় তাহলে পূর্ববর্তী যে কোন পদ যা পরিচালনা করা হয়নি সেগুলোতে পূর্ণ সাফল্যাংক দিতে হবে। তারপর উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করতে হবে যতক্ষণ না অভীক্ষার্থী কোন পদের উত্তর দিতে ব্যর্থ হয়।

স্থগিত করা

যদি পর পর ৬টি পদে শূন্য (০) পায় তাহলে অভীক্ষা পরিচালনা বন্ধ করতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

- এই উপঅভীক্ষাটি পরিচিত করতে বলুন ঃ

  এখন আমি আপনাকে কিছু প্রশ্ন করতে যাচ্ছি এবং আমি আশা করি আপনি এই প্রশ্নগুলোর উত্তর দিবেন।

- প্রতিটি প্রশ্ন ঠিক যেভাবে লিখা আছে সেভাবে জোড়ে পড়ুন। যদি কোন প্রশ্নের উত্তর অসম্পূর্ণ থাকে অথবা ঠিকমত বোঝা না যায় অথবা প্রতিক্রিয়া তালিকায় উল্লিখিত কোন ধরনের প্রশ্ন (Q) হয় তাহলে বলতে পারেন।

  আপনি কি বোঝাতে চান তা ব্যাখ্যা করুন অথবা এ সম্পর্কে আরো বিস্তারিত বলুন।

যা হোক পথ প্রদর্শনকারী বা সংকেত প্রদানকারী কোন প্রশ্ন করবেন না অথবা শব্দের বানান বলবেন না। কোন প্রশ্নের কোন শব্দ পরিবর্তন করবেন না। আপনি একটি প্রশ্ন পুনরায় বলতে পারেন যখন অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়া নির্দেশ করে যে তিনি প্রশ্নটির প্রকৃত অর্থ ভুল শুনেছেন অথবা ভুল বুঝেছেন।

পদ এবং গ্রহণযোগ্য প্রতিক্রিয়াসমূহ

১.	**শনিবারের পরের দিন কি?**	রবিবার
২.	**আপনার বয়স কত?**	অভীক্ষার্থীর সঠিক বয়স বছরে বলতে হবে (রেকর্ড ফরম থেকে পরীক্ষা করুন।)
৩.	**একটি বল এর আকৃতি কী?**	গোল, গোলক, গোলাকার, বৃত্ত, বৃত্তকার [যদি অভীক্ষার্থী হাতের ইশারায় বৃত্তাকার দেখায় তাহলে তাকে সাফল্যংক দিতে হবে]
৪.	**এক বছরে কত মাস?**	১২

⇒ ৫.	**থার্মোমিটার কী ?**	(তাপমাত্রা, ডিগ্রী, সেলসিয়াস ফারেনহাইট) মাপার যন্ত্র, ইহা তাপমাত্রা (গ্রহণ, রেজিষ্ট্রি, রেকর্ড, প্রতিফলন, পরীক্ষা, পরিমাপ) করে। ইহা ঠান্ডা এবং গরম পরিমাপ করে। ইহা আবহাওয়ার তাপমাত্রা পরিমাপ করে। ইহা আমাদের দেহের তাপমাত্রা পরিমাপ করে।
৬.	**সূর্য কোন দিকে উঠে ?**	পূর্বদিকে (যদি অভাক্ষার্থী নির্দেশ করে তাহলে বলুন **হাঁ সেটা কোন দিক?)** পূর্ব থেকে পশ্চিম
৭.	**এক বছরে কত সপ্তাহ ?**	৫২
৮.	**হেমলেট কে লিখেছে ?**	উইলিয়াম শেক্সপিয়ার অথবা শেক্সপিয়ার
৯.	**ব্রাজিল কোন মহাদেশ অবস্থিত ?**	দক্ষিণ আমেরিকা
১০.	**জে আর মার্টিন লুথার কিং কে ?**	নাগরিক অধিকার কর্মী, আফ্রিকান আমেরিকানদের (কালো) তাদের অধিকার আদায়ে সাহায্য করেছেন, আফ্রিকান আমেরিকানদের অধিকার আদায়ের নেতা, কৃষ্ণাঙ্গ অধিকার কর্মী, আফ্রিকান আমেরিকান (কালো) অধিকার কর্মী।
১১.	**মুক্তিযুদ্ধের সময় বাংলাদেশের অস্থায়ী প্রেসিডেন্ট কে ছিলেন-**	সৈয়দ নজরুল ইসলাম
১২.	**ক্লিওপেট্রা কে?**	মিশরীয় রাণী, মিশরের রাণী, মিশর দেশীয় রাণী, মিশরীয় রাজকুমারী, নীল এর রাণী, মিশরীয় সম্রাজ্ঞী, জুলিয়াস সিজারের প্রেমিকা (স্ত্রী), মার্ক এন্টনীর স্ত্রী (প্রেমিকা), মিশরের গ্রীক শাসনকর্তা, গ্রীক সম্রাজ্ঞী।
১৩.	**ইটালীর রাজধানীর নাম কী?**	রোম
১৪.	**আপেক্ষিকতাবাদ তত্ত্বের সাথে কার নাম জড়িত?**	আলবার্ট আইষ্টাইন অথবা আইনষ্টাইন্ট

১৫.	**অলিম্পিক খেলার উৎপত্তিস্থল কোন দেশ ?**	গ্রীস, প্রাচীন গ্রীস
১৬.	**সাহারা মরুভূমি কোন মহাদেশে অবস্থিত ?**	আফ্রিকা, আফ্রিকা মহাদেশ
১৭.	**জনন সম্পর্কিত বই (Book of Genesis) এর মূল প্রতিপাদ্য বিষয় কী?**	সৃষ্টি, (পৃথিবী, মানবতা, জীবনের) শুরু, প্রাচীন হিব্রু সভ্যতা, আদম এবং হাওয়া
১৮.	**মোনালিসার চিত্রশিল্পী কে ?**	লিওনার্দো দা ভিঞ্চি
১৯.	**মহাত্মা গান্ধী কে ?**	একজন ভারতীয় নেতা যিনি অহিংস আন্দোলন এবং শান্তিপূর্ণ প্রতিরোধ গড়ে তোলেন। ভারতীয় সক্রিয়/ অধিকার কর্মী, ভারতীয় নাগরিক অধিকার আদায়ের নেতা, ভারতীয় বিপ্লবী, ভারতের স্বাধীনতার জন্য তিনি অনশন করেন ব্রিটিশ শাসন থেকে ভারতের মুক্তির/স্বাধীনতার জন্য তিনি শান্তিপূর্ণ উপায়ে যুদ্ধ করেন। ভারতীয় দার্শনিক ভারতীয় নেতা।
২০.	**কোরআন কী ?**	ইসলামিক (মুসলিম) ধর্মগ্রন্থ ,ইসলামিক (মুসলিমদের) পবিত্র লেখা বা শিক্ষণীয় বিষয়, ইসলামিক (মুসলিমদের) বাইবেল (অথবা বাইবেল এর মত কিছু), ইসলামিক পবিত্র বই, প্রাচীন শব্দ/ পদ যেমন মোহাম্মদ (সা.) এর উপর এটি নাযিল করা হয়।
২১.	**কত তাপমাত্রায় পানি ফুটে?**	২১২ ডিগ্রী ফারেনহাইট, [যদি স্কেল নির্দিষ্ট করে না বলে তাহলে জিজ্ঞেস করুন কোন স্কেল] ১০০ ডিগ্রী সেলসিয়াস অথবা সেনিটগ্রেড [যদি স্কেল নির্দিষ্ট করে না বলে তাহলে কোন স্কেল জিজ্ঞেস করুন] ৩৭৩ ডিগ্রী কেলভিন [যদি স্কেল নির্দিষ্ট করে না বলে তাহলে কোন স্কেল জিজ্ঞেস করুন।]
২২.	**মানব দেহের তিন ধরনের রক্তের শিরা/ ধমনীর নাম বলুন ?**	ধমনী , শিরা, ভেইন, কেপিলারিস, আরটিরিওলিস, ভেনুলিস, কেপিলারিস।
২৩.	**রাণী ভিক্টোরিয়া কে?**	ব্রিটিশ রাণী বা ব্রিটেনের সম্রাজ্ঞী রাশিয়ার রাণী, রাশিয়ান শাসক, রানী, বিরাট ক্ষমতা সম্পন্ন রাজা, রুশ সম্রাটের পত্নী, সম্রাজ্ঞী।
২৪.	**সবগুলো মহাদেশের নাম বলুন ?**	এশিয়া, অষ্ট্রেলিয়া, এন্টার্কটিকা, ইউরোপ, উত্তর আমেরিকা, দক্ষিণ আমেরিকা, আফ্রিকা, (অভীক্ষার্থীকে অবশ্যই সকল মহাদেশের নাম বলতে হবে, অন্য অমহাদেশ এর নাম বলা যাবে না]
২৫.	**মেরী কুঁড়ি কিসের জন্য বিখ্যাত ?**	রসায়ন বিজ্ঞানী, পদার্থ বিজ্ঞানী, বিজ্ঞানী, তেজস্ক্রিয়তা আবিষ্কার

		করেন।
২৬.	**পৃথিবীর জনসংখ্যা কত ?**	বর্তমান জনসংখ্যার আকারের ২০% এর মধ্যে উত্তর হলেই তা গ্রহণ যোগ্য হবে। (যেমন- ধরা যাক বর্তমান জনসংখ্যা ৫.৮ বিলিয়ন, তাহলে ৪.৫ থেকে ৭ বিলিয়ন এর মধ্যে যে কোন প্রতিক্রিয়া গ্রহণ যোগ্য হবে)
২৭.	**আলোর গতিবেগ কত ?**	প্রতিসেকেন্ডে ১,৪৮,০০০ এবং ১,৯৯,০০০ এর মধ্যে যে কোন উত্তর গ্রহণযোগ্য হবে।
		প্রতিসেকেন্ডে ২,৩৮,০০০ এবং ৩,২০,০০০ কি. মি. এর মধ্যে যে কোন উত্তর গ্রহণযোগ্য হবে।
২৮.	**ফস্ট কে লিখেছেন ?**	গোথ, গোনড

সাফল্যাংক

১-২৮ নং পদের প্রতিক্রিয়ার জন্য ০ অথবা ১ পয়েন্ট দিতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী ৫ এবং ৬ নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে ১-৪ নং পদের জন্য ১ পয়েন্ট করে দিন। যদি কিছু কিন্তু সব পশ্চাৎমুখী পদ পরিচালনা করা না হয় কারণ অভীক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক উত্তর দিয়েছে তাহলে যেসব পশ্চাৎমুখী পদ পরিচালনা করা হয়নি তার জন্য ১ পয়েন্ট করে দিন।
গ্রহণযোগ্য উত্তর প্রত্যেকটি পদের সাথে দেয়া আছে। যখন একাধিক গ্রহণযোগ্য উত্তর দেয়া থাকে (সমিকোলন দিয়ে আলাদা করা) তাহলে অভীক্ষার্থীকে সাফল্যাংক পাওয়ার জন্য মাত্র একটি উত্তর দিতে হবে। কিছু পদের ক্ষেত্রে সঠিক উত্তরের লিষ্ট থেকে উত্তর প্রদান না করলে, যদি ঐ নমুনার কাছাকাছি উত্তর দেয় তাহলেও সাফল্যাংক দিতে হবে।

সর্বোচ্চ সাফ্যাংক ঃ ২৮ পয়েন্ট

১০. ছবি সাজানো

বুদ্ধ্যাংক স্কোর এর জন্য প্রয়োজন

ইনডেক্স স্কোর এর জন্য সহায়ক/ পরিপূরক

উপাদানসমূহ

ম্যানুয়াল

ছবি সাজানোর কার্ড (১১ সেট)

বিরাম ঘড়ি

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষায় প্রত্যেকটি পদে কতগুলো ছবির কার্ড থাকে যা একটি গল্প তৈরী করে। এই কার্ডগুলো অভীক্ষার্থীর সামনে সুনির্দিষ্ট ক্রম অনুসারে মিশিয়ে উপস্থাপন করা হয় এবং অভীক্ষার্থী এই কার্ডগুলো পুনরায় সাজিয়ে একটি যুক্তিসংগত গল্প তৈরী করে। অভীক্ষার্থীকে অবশ্যই একটি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে কার্ডগুলো সাজাতে হয়।

শুরু

পদ ১

স্থগিত করা/ বন্ধ করা

২নং পদ থেকে শুরু করে পর পর চারটি পদে শূন্য (০) পেলে অভীক্ষা পরিচালনা স্থগিত করতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

- প্রত্যেক পদের জন্য অভীক্ষার্থীর সামনে উদ্দীপক কার্ডগুলো একটি নির্দিষ্ট উপায়ে মিশিয়ে উপস্থাপন করতে হবে। কার্ডের পিছনে একটি করে নাম্বার দেয়া আছে যা কার্ডগুলো কিভাবে সাজাতে হবে সেটি নির্দেশ করে। সব সময়ই কার্ডগুলো অভীক্ষার্থীর বাম দিক থেকে সাজাতে হবে। অভীক্ষার্থীকে কার্ডগুলো এমনভাবে সাজাতে বলুন যাতে একটি যৌক্তিক গল্প তৈরি হয়। কার্ডের পিছনে যে বর্ণগুলো লেখা আছে তা সাফল্যাংক কোড হিসেবে ব্যবহৃত হয়। উল্লেখ যে, পদের নাম (যেমন-পদ ১ টুপি) সঠিক ক্রমের কোড।
- প্রত্যেকটি পদ শেষ করতে অভীক্ষার্থীর যে সময় লাগে তা সঠিকভাবে রেকর্ড করুন। প্রত্যেক প্রচেষ্টার অর্থাৎ পদ ১ এবং পদ ২-১১ এর জন্য সময়সীমা পদের নির্দেশনা এবং রেকর্ড ফরমে দেয়া আছে। প্রত্যেক পদের ক্ষেত্রে নির্দেশনার শেষ শব্দটি বলার পর থেকে সময় গণনা শুরু করুন। সময় গণনা শেষ করুন যখন অভীক্ষার্থী কাজটি শেষ করে অথবা নির্দিষ্ট সময় সীমা শেষ হয়ে যায়। অবশ্যই অভীক্ষার্থীর সাথে র‍্যাপো বা ভাল সম্পর্ক তৈরী করা বা তাকে উৎসাহিত করার জন্য এমনকি সময় শেষ হয়ে যাওয়ার পর ও কাজটি করার জন্য তাকে কয়েক সেকেন্ড বেশী সময় দিতে পারেন। নির্দিষ্ট সময়সীমা শেষ হয়ে যাওয়ার পর যদি অভীক্ষার্থী তার উত্তরে কোন পরিবর্তন করতে চান তাহলে সে উত্তরের জন্য সাফল্যাংক দেয়া যাবে না।
- প্রত্যেকটি পদ এবং ১নং পদের সকল প্রচেষ্টায় অভীক্ষার্থী যেই ক্রম অনুসারে কার্ড গুলো সাজায়, সেভাবে রেকর্ড ফর্মে প্রতিক্রিয়ার ক্রম কলামে রেকর্ড করুন।
- কখনো কখনো অভীক্ষার্থী কার্ডগুলো ডানদিকে থেকে বাম দিকে সাজাতে পারে। সেক্ষেত্রে গল্পটি বামদিকে থেকে শুরু করার পরিবর্তে ডান দিক থেকে শুরু করতে হবে। যদি এমন হয় তাহলে অভীক্ষার্থীকে জিজ্ঞেস করুন **আপনার গল্প কোথা থেকে শুরু হবে?**

গল্প শুরু করার দিক নির্দেশ করলে যদি কার্ডের সাজানো/ ক্রম সঠিক হয় তাহলে তাকে ক্রেডিট প্রদান করুন।

- এই উপঅভীক্ষাটি পরিচিত করতে বলুন:

  এই পর্যায়ে, আমি আপনাকে কতগুলো কার্ড দিব যা ভুল ভাবে সাজানো আছে। এই কার্ডগুলো একসাথে সাজান যাতে একটি অর্থবোধক গল্প তৈরি হয়।

পদ নির্দেশনা

পদ ১

প্রচেষ্টা ১ (সময় : ৩০")

১নং পদের কার্ডগুলো অভীক্ষার্থীর সামনে সংখ্যা অনুযায়ী সাজিয়ে রাখুন যেন ১ নং চিহ্নিত কার্ডটি অভীক্ষার্থীর বাম দিকে, থাকে বলুন ঃ

এই ছবিগুলো একজন শ্রমিকের একটি বাড়ি তৈরীর গল্প বলে, কিন্তু এই ছবিগুলো ভুলক্রম অনুসারে সাজানো হয়েছে। আপনি এগুলো সঠিক ক্রম অনুসারে সাজান যাতে একটি অর্থবোধক/ সুন্দর গল্প তৈরি হয়।

সময় শুরু হয়েছে। যদি অভীক্ষার্থীর সাজানো সঠিক হয় তাহলে ২নং পদ দেখান। যদি অভীক্ষার্থীর সাজানোর সঠিক না হয় তাহলে ২ নং প্রচেষ্ঠা নিন/ দেখান।

প্রচেষ্টা ২ (সময়সীমা : ৩০")

কার্ডগুলো সঠিকক্রম অনুযায়ী সাজান এবং বলুন:

এই ছবিগুলো একজন শ্রমিকের বাড়ি তৈরীর। প্রথম কার্ডটি যখন বাড়ি তৈরি শুরু হয়েছে সেটি দেখায়, পরের কার্ডটি বাড়ি অর্ধেক তৈরি হয়েছে সেটি দেখায় এবং শেষের কার্ডটিতে বাড়ি তৈরি এবং রং করা শেষ হয়েছে।

তারপর কার্ডগুলো আগের মতো ভুল ক্রম অনুযায়ী সাজান এবং বলুন:

এখন আপনি এগুলো সঠিক ক্রম অনুযায়ী সাজান। সময় শুরু হয়েছে। অভীক্ষার্থী সঠিক বা ভুল যাই করুক না কেন আপনি ২ নং দেখান।

পদ ২-১১

২-১১ নং পদের জন্য বলুন:

আমার কাছে আরো অনেকগুলো ছবির সেট আছে যেগুলো আপনি সাজাবেন। প্রত্যেক ক্ষেত্রেই এগুলো ভুলভাবে মিশিয়ে দেয়া হবে এবং আপনি এগুলো সঠিকভাবে সাজাবেন যাতে একটি অর্থপূর্ণ গল্প তৈরী হয়। যত দ্রুত সম্ভব আপনি কাজটি করবেন এবং আপনার সাজানো শেষ হলে আমাকে বলবেন।

প্রত্যেক পদের জন্য কার্ডগুলো সাজিয়ে রাখুন। সময় গননা শুরু করুন এবং সাজানোর জন্য নির্দিষ্ট সময় দিন (নিচের টেবিল এর রেকর্ড ফরমে লিষ্ট দেয়া আছে। যখন অভীক্ষার্থী কাজটি সঠিকভাবে বুঝতে পারে তখন আপনি নির্দেশনা সংক্ষিপ্ত করতে পারেন। ২-১১ নং পদের জন্য শুধুমাত্র একটি প্রচেষ্টা নেয়ার অনুমতি আছে এবং সঠিক পর্যায়ক্রমের জন্য কোন নির্দেশনা দেয়া যাবে না/ দিবেন না।

ক্রমিক নং	পদ	সময় (সেকেন্ড)	সঠিক সাজানো (২পয়েন্ট)	গ্রহণযোগ্য, পরিবর্তন, ভিন্নতা (১পয়েন্ট)
১.	টুপিটি প্রচেষ্টা-১ প্রচেষ্টা-২	৩০ ৩০	টুপি	
২.	পোড়ানো/সেঁকা	৪৫	পোড়ানো/সেঁকা	
৩.	খোলা/অনাবৃত	৬০	খোলা	
৪.	অনুসরণ	৬০	অনুসরণ	
৫.	পরিষ্কার	৯০	পরিষ্কার	NCLEA

৬.	শিকার	৯০	শিকার	THUN
৭.	সামুয়েল/ সার্জেন্ট	১২০	সামুয়েল/ সার্জেন্ট	SALMUE
৮.	মধ্যাহ্ন ভোজ	১২০	মধ্যাহ্নভোজ	LUCNH
৯.	গায়কদল	১২০	গায়কদল	HCOIR
১০.	সপ্ন	১২০	স্বপ্ন	
১১.	হাঙ্গর	১২০	হাঙ্গর	

সাফল্যাংক

রেকর্ড ফরমে অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়ার ধারা, কর্মসম্পাদনের সময় এবং সাফল্যাংক রেকর্ড করুন/লিখুন। একটি পদ ব্যর্থ হবে যদি সাজানো ঠিক না হয় অথবা নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে শেষ না হয়।

পদ ১

১ নং প্রচেষ্টায় নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সঠিক ভাবে সাজানো হলে ২ পয়েন্ট দিন। ২ নং প্রচেষ্টায় নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সঠিকভাবে সাজানো হলে ১ পয়েন্ট দিন।

পদ ২-১১

নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সঠিকভাবে সাজালে ২ পয়েন্ট দিন (উল্লেখ্য যে ৭ নং পদের ২ ধরনের সঠিক সাজানো আছে)। ৫-৯ নং পদে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে গ্রহণযোগ্য ভিন্নভাবে সাজালে ১ পয়েন্ট দিন।

সর্বোচ্চ সাফ্যাংক ২২ পয়েন্ট।

১১। বোধশক্তি

বুদ্ধ্যাংকের জন্য প্রয়োজন

ইনডেক্স স্কোরের সম্পূরক

উপকরণসমূহ

বোধশক্তির পদসমূহের (১৮) ম্যানুয়াল

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষায়, অভীক্ষার্থী মৌখিকভাবে এক সারি প্রশ্নের উত্তর দেয় যা প্রতিদিনের সমস্যা সমাধানের জন্য প্রয়োজন অথবা ধারণা বোঝা এবং সামাজিক অনুশীলনে প্রয়োজন হয়।

শুরু

পদ ৪

বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম

যদি অভীক্ষার্থী ৪ এবং ৫ নং পদে সঠিক সাফল্যাংক (২পয়েন্ট) পায় তাহলে ১-৩নং পদের জন্য পুরো সাফল্যাংক দিতে হবে। যদি অভীক্ষার্থী ৪ অথবা ৫ নং পদে ০ অথবা ১ পায় তাহলে ১-৩ নং পদ বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রমে (৩, ২, ১) উপস্থাপন করতে হবে যতক্ষননা অভীক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক সাফল্যাংক পায়। যদি অভীক্ষার্থী ৪নং পদে সঠিক সাফল্যাংক পায় তাহলে তা বিপরীতমুখী পর্যায়ক্রম হিসেবে গণনা করতে হবে। যখন এই মানদণ্ড পূরণ হবে, তখন যেসব পদ উপস্থাপন করা হয়নি সেগুলোতেও পুরো সাফল্যাংক দিতে হবে। তারপর উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা অগ্রসর করতে হবে যতক্ষণনা অভীক্ষা বন্ধ করার মত মানদণ্ড দেখা দেয়। উল্লেখ্য যে, ১-৩নং পদের জন্য সঠিক সাফল্যাংক ১ পয়েন্ট সেখানে ৪-১৮ নং পদের জন্য সঠিক সাফল্যাংক ২ পয়েন্ট।

বন্ধ করা/ থামানো

পর পর ৪টি পদে শূন্য পেলে অভীক্ষা পরিচালনা থামাতে হবে/ বন্ধ করতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

- উপঅভীক্ষাটি পরিচিত করতে, বলুনঃ
  এখন আমি আপনাকে প্রতিদিনের সমস্যা এবং সামাজিক উদ্বেগের সমাধান সম্পর্কে জিজ্ঞাসা করতে যাচ্ছি আমাকে বলূন;

- প্রতিটি প্রশ্ন ধীরে ধীরে পড়ুন, কিছু অভীক্ষার্থীর পুরো প্রশ্নটি মনে রাখতে অসুবিধা হতে পারে। আপনি প্রশ্নটি পুনরায়/ আবার পড়তে পারেন, কিন্তু শব্দ পরিবর্তন করতে পারবেন না অথবা ইহা সংক্ষিপ্ত করতে পারবেন না। একটি প্রশ্ন পুনরায় বলা ভাল যদি অভীক্ষার্থী ১০-১৫ সেকেণ্ড পরও প্রতিক্রিয়া না করে, কিন্তু পুনরায় জোর করা যাবে না। নিচের কাজগুলো ব্যতীত।
- যদি অভীক্ষার্থী ইতস্তত করে, তবে তাকে হ্যাঁ অথবা এগিয়ে যান বলে উৎসাহ দিন।
- যদি অভীক্ষার্থী অস্পষ্ঠ/ দ্ব্যর্থবোধক উত্তর দেয়, প্রান্তীয় ০ অথবা ১ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া করে অথবা নমুনা উত্তরে দেয়া এমন প্রতিক্রিয়া যা প্রশ্ন করে, তাহলে বলুন।

আপনি কি বোঝাতে চান ব্যাখ্যা করুন অথবা ইহা সম্পর্কে আরো বেশী কিছু বলুন.

- বেশীর ভাগ পদের জন্য, একটি একক সাধারণ ধারণা অথবা নমুনা প্রতিক্রিয়া, যা তালিকায় দেয়া প্রতিটি পয়েন্ট এর জন্য যে ধারণা দেয়া আছে তা প্রতিফলিত করে। ২ পয়েন্ট পাওয়ার জন্য একটি প্রতিক্রিয়াকে অবশ্যই ২ পয়েন্ট সাধারণ ধারণা প্রতিফলিত করতে হবে; ১ পয়েন্ট পাওয়ার জন্য একটি প্রতিক্রিয়াকে ১ পয়েন্ট সাধারণ ধারণা প্রতিফলিত করতে হবে।

৫, ৬, ৭, ১০ এবং ১৩ নং পদের জন্য কতিপয় সাধারণ ধারণা তালিকাভুক্ত করা আছে। এই পদগুলিতে রেকর্ড ফরম এবং পদ নির্দেশনায় তারকাচিহ্ন দিয়ে চিহ্নিত করা আছে। এই পদগুলিতে পুরো সাফল্যাংক (২ পয়েন্ট) পেতে হলে একটি প্রতিক্রিয়ায় দুটি সাধারণ ধারণার প্রতিফলন থাকতে হবে। যদি অভীক্ষার্থীর স্বত: স্ফূর্ত প্রতিক্রিয়া স্পষ্টভাবে ভুল হয় তাহলে তাকে দ্বিতীয় প্রতিক্রিয়া করতে বলা যাবে না। যদি অভীক্ষার্থীর স্বত:স্ফূর্ত প্রতিক্রিয়া একটি সাধারণ ধারণা প্রতিফলিত করে তাহলে দ্বিতীয় প্রতিক্রিয়ার জন্য বলা যাবে। উদাহরণ স্বরূপ ৫ নং পদে বলুন, **কেন বেশীরভাগ খাবার রান্না করতে হয় তার অন্য আরেকটি কারণ বলুন** অথবা একই ধরনের উক্তি যা এই প্রশ্নটির জন্য প্রযোজ্য। এই প্রত্যেকটি পদ পরিচালনার সময় আপনি শুধুমাত্র একবার দ্বিতীয় প্রতিক্রিয়ার জন্য অনুরোধ করতে পারেন। সুনির্দিষ্টভাবে, আপনি একটি অতিরিক্ত প্রতিক্রিয়া টেনে বের করার চেষ্টা করবেন না, যদি অভীক্ষার্থীর দ্বিতীয় প্রতিক্রিয়াটি ভুল হয় অথবা প্রথম প্রতিক্রিয়ার বিশদ বিবরণ হয় (এবং এটা একই ধরনের সাধারণ ধারণা প্রতিফলিত করে), এই নির্দেশনা, যা হোক, আপনাকে প্রয়োজনীয় অস্পষ্ট প্রতিক্রিয়ার অনুসন্ধানকে প্রতিরোধ করবেনা বা বাধা দিবে না।

পদ সমূহ এবং নমুনা প্রতিক্রিয়া/ উত্তর

১। টাকা দিয়ে মানুষ কী করে?

১ পয়েন্ট

- সাধারণ ধারণাঃ শক্তি ক্রয় করা হয় অথবা উপকরণ/ পণ্যদ্রব্য/ মালামাল ক্রয় করা হয়; অথবা ভবিষ্যতের জন্য সঞ্চয় করা হয়; টাকা বিনিয়োগ করা হয়

পণ্য দ্রব্য ক্রয় বিনিয়োগ

অর্থ সঞ্চয়

০ পয়েন্ট

- **সাধারণ ধারণাঃ** অর্থ ব্যবহার/ ব্যয় করা হয় যা সম্পর্কিত নয় (পণ্য দ্রব্য ক্রয়, সঞ্চয়, বিনিয়োগ) এর সাথে

এটা দিয়ে খেলা করা হয়।

২। মানুষ কেন ঘড়ি পড়ে?

১ পয়েন্ট

- **সাধারণ ধারণাঃ** সময় বলার জন্য অথবা ফ্যাশন (সৌন্দর্যবোধ বিশিষ্ট)

সময় বলা (এমনভাবে প্রতিক্রিয়া করে যে সময় কত) সুতরাং আপনি বুঝতে

ফ্যাশন/ সৌন্দর্যবোধ পেরেছেন কতটা দেরী হল,

আপনি কোন এপয়েন্টমেন্টে দেরী করবেন না।

০ পয়েন্ট

- **সাধারণ ধারণাঃ** সৌন্দর্যবোধ বা সময় বলার সাথে সম্পর্কিত নয়।

কারণ এগুলো ভারী

৩। মানুষ কেন কাপড় ধোয়?

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** এগুলো পরিষ্কার করার জন্য অথবা চেহারা বাহ্যিক রূপ ঠিক রাখার জন্য

এগুলো পরিষ্কার রাখা

পরিষ্কার করা (টেকসই, দুর্গন্ধমুক্ত)

পরিষ্কার করা (স্যুট, কাপড় কাপড় জাতীয় যে কোন বস্তু)

পরিষ্কার করা (কাপড়)

ময়লা বের করে ফেলা,

ময়লা এবং লবন মুক্ত করা

জীবানুমুক্ত করা

যাতে এগুলোতে দুর্গন্ধ না থাকে

স্বাস্থ্যব্যবস্থা; স্বাস্থ্যসম্মত

পরিষ্কার পরিচ্ছন্নতা

কাপড় চোপড় পরিষ্কার রাখা সামাজিভাবে গ্রহণযোগ্য

এগুলো সুন্দর দেখায়

এগুলো যাতে সুন্দর এবং পরিষ্কার দেখায়

যাতে আমরা দুর্গন্ধযুক্ত ও বিশ্রী না হই

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** পরিষ্কার পরিচ্ছন্নতা এবং আকর্ষনীয় থাকার সাথে সম্পর্কিত কোন উত্তর না দেয়া।

আমাদের কোন কিছু

পরিধান করতে হবে (প্রশ্ন)

কারণ আজকে সোমবার

এটা করা ভাল

কারণ বাইবেলে এটা বলা হয়েছে

শুরু

৪। আপনি যদি রাস্তায় একটি খাম পান যা সীল করা, ঠিকানা লেখা এবং এর উপর একটি নতুন ষ্ট্যাম্প আছে তাহলে আপনি কী করবেন

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** চিঠিটি পরিচিত/ মুদ্রিত ঠিকানায় আবার পাঠিয়ে দেয়া উচিত

ইহা মেইল করে দিব/ ডাকে পাঠিয়ে দিব

ডাকবাক্সে ফেলব

পোষ্ট অফিসে ফেরত দিব

আমার পোষ্ট মাষ্টারকে দিব

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** চিঠিটি অন্য কারো গুরুত্বপুর্ন সম্পত্তি হিসাবে চিহ্নিত করা কিন্তু এটাকে পুনরায় বিলি ব্যবস্থা করার ধারণা কম

মালিককে খুঁজে বের করার চেষ্টা করা; বিলি করা (প্রশ্ন)

যে এটা পাঠিয়েছে তাকে পুনরায় পাঠিয়ে দেয়া

ইহা একজন পুলিশকে দিয়ে দেব

অচল চঠির অসিসে দিয়ে দেয়া

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** কোন ধারনা নেই চিঠিটা নিয়ে কি করবে অথবা চিঠিটা যে অন্য কারো সম্পত্তি বা মূল্যবানজিনিস সে ব্যাপারে ধারণা নেই।

ইহা এভাবেই ফেলে আসা

ইহা খুলে দেখা

৫। অনেক খাবার কেন রান্না করার প্রয়োজন হয় তার কিছু কারণ আমাকে বলুন

● **সাধারণ ধারণাঃ** স্বাদ অথবা রুচিকর সুগন্ধ

সুগন্ধ বাড়ানোর জন্য

রান্না করলে কিছু খাদ্যের সুগন্ধ বের হয়

সাদ বেশী হয়

অধিক মুখরোচক হয়

আরো বেশী সুস্বাদু করার জন্য

ইহা খাদ্যকে আরো বেশী রুচিকর বানায়

● **সাধারণ ধারণা ঃ** হজম

সহজে হজম হয়

খাদ্য ভাঙ্গতে সাহায্য করে

খাদ্য সহজে হজম করতে সাহায্য করে

● **সাধারণ ধারণাঃ** স্বাস্থ্য

রোগ প্রতিরোধ করে

আপনি খাদ্যে বিষক্রিয়ায় আক্রান্ত হতে পারেন

কিছু খাদ্য রান্না না করে খাওয়া স্বাস্থ্যসম্মত নয়, রান্না জীবাণু ধ্বংস করে

(রান্না না করলে বদহজম হতে পারে)
উদ্ভিদ জীবাণু ধ্বংস করে

রান্না না করা খাবার আপনাকে অসুস্থ করতে পারে

এগুলোতে ব্যাকটেরিয়া থাকে যা আপনাকে অসুস্থ্য করে অথবা মেরে ফেলে

● **সাধারণ ধারণাঃ** গঠন প্রণালী

খাদ্যের গঠন প্রণালী উন্নত করে
রান্না করলে মাংস (শাকসবজি) নরম হয়
খাওয়া/ চিবানো সহজ হয়

ভক্ষণযোগ্য/ ভোজ্য করে নরম করে
এগুলো নরম/ কোমল করে, কাঁচামাংস খাওয়া বা চিবানো যায় না।

২ পয়েন্ট

যদি একটি প্রতিক্রিয়া এই তালিকার কমপক্ষে দুটি সাধারণ ধারণা প্রতিফলিত করে তাহলে ২ পয়েন্ট দিতে হবে।

১ পয়েন্ট

যদি একটি প্রতিক্রিয়া এই তালিকায় বর্ণিত সাধারণ ধারণার কোন একটিকে প্রতিফলিত করে তাহলে **১** পয়েন্ট দিন।

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** খুব তুচ্ছ অথবা অপ্রাসঙ্গিক কারণে খাবার রান্না করা হয়।

পুষ্টির জন্য (প্রশ্ন)
কারণ এগুলো কাঁচা, কাঁচা খাওয়া যায় না।
রেসিপি আপনাকে খাবার রান্না করতে বলে দেয়।
যেন আপনি গরম খাবার খেতে পারেন।
বেশির ভাগ লোক তাদের খাবার রান্না করতে পছন্দ করে।
যাতে আপনি বিভিন্ন সবজি একসাথে করতে পারেন।

৬। আমাদের প্যারোল (বন্দীর শর্তাধীন মুক্তি) ব্যবস্থা থাকার কিছু কারণ বলুন ঃ

● **সাধারণ ধারণাঃ** ভাল আচরণ

বন্দীদের তাদের ভাল আচরণের জন্য পুরস্কার প্রদানের একটি উপায়

● **সাধারণ ধারণাঃ** বন্দীদের তাদের আচরণ শোধরানোর জন্য আরেকটি সুযোগ

ব্যক্তিকে সমাজে আরেকটি সুযোগ প্রদান করা
বন্দীদের তাদের নিজেদেরকে উন্নত করার জন্য/ শোধরানোর জন্য একটি সুযোগ দেয়া

● **সাধারণ ধারণাঃ** সীমিত জেলের ব্যবস্থা বা কারাগার ব্যবস্থা

জেলগুলো জনাকীর্ন
প্যারোল অন্য বন্দীদের
জন্য থাকার সুযোগ করে দেয়
রাষ্ট্রের অর্থ বাঁচে/সঞ্চয় হয়

● **সাধারণ ধারণাঃ** অপরাধী অনসুরণ ব্যবস্থা

অপরাধীদের পথ অনুসরণ করার সুযোগ করে দেয়
নিশ্চিত হোন বন্দীদের মুক্তি দিলে পুনরায় অপরাধ ঘটবে না

সমাজকে পুনরায় অপরাধ থেকে রক্ষা করে।

● **সাধারণ ধারণাঃ** পুণর্বাসন
অপরাধীদের সমাজে পুণর্বাসিত করার সুযোগ করে দেয়া।

তাদেরকে পুণর্বাসিত করা

তাদের পুণর্বাসন চালু রাখা

২ পয়েন্ট

এই তালিকায় দেয়া পাঁচটি ধারণার মধ্যে দুটি উত্তর দিলে ২ পয়েন্ট দিতে হবে।

১ পয়েন্ট

এই তালিকার একটি সাধারণ ধারণা উত্তর দিলে **১** পয়েন্ট দিতে হবে।

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** খুব তুচ্ছ অথবা অপ্রাসঙ্গিক কারণ

করাগার মুক্ত করা/ শূন্য করা

মানুষকে কারগারের বাইরে রাখা।

তাদেরকে আগে বের করে দেওয়া (প্রশ্ন)

অপরাধীদের শর্তাধীনে মুক্তি দেয়া উচিত নয়

৭। শিশু শ্রম/ শিশু শ্রমিক আইন কেন প্রয়োজন তার কিছু কারণ বলুন

● **সাধারণ ধারণা ঃ** শিশুদের স্বাস্থ্য

শিশুদের স্বাস্থ্য রক্ষা করা, কিছু কাজ শিশুদের জন্য (বিপদজনক, খুব শ্রমসাধ্য)

বাড়ন্ত শিশুদের প্রাপ্ত বয়স্কদের মত কাজ করানো উচিত নয়

কাজে থেকে আঘাত পাওয়া বা ক্ষতি হওয়া থেকে শিশুদের রক্ষা করা

● **সাধারণ ধারণা ঃ** শিক্ষা

অবশ্যই স্কুলে আগে যাওয়া উচিত

কাজ দিয়ে শিশুর পড়াশোনায় বিঘ্ন সৃষ্টি করা উচিত নয়

তাদের ও শিক্ষিত হওয়া এবং ভাল জীবন যাপন করার সুযোগ দেওয়া উচিত

● **সাধারণ ধারণা ঃ** শিশু শোষন

শিশু শোষন বাদ দেয়া যাতে শিশুদের অপব্যবহার করা না হয় কিছু চাকুরীজীবি মালিক শিশুদের থেকে সুবিধ নেয় শিশুরা অতিরিক্ত কাজের ঝুঁকিতে থাকে

শিশুদের কম পারিশ্রমিক দেয়া হয়

বিবেকহীন/ নীতিবর্জিত মালিকের হাত থেকে তাদেরকে রক্ষা করা

শিশুর নাগরিক অধিকার অমান্য করা থেকে মালিককে রক্ষা করা

● **সাধারণ ধারণাঃ** প্রাপ্ত বয়স্কদের কাজের ক্ষেত্র স্থিতিশীল রাখা/ স্থায়ী রাখা

প্রাপ্ত বয়স্কদের চাকুরী/ কাজ সহজলভ্য করা

শিশু শ্রম বেতন কাঠামোর ক্ষতি সাধন করে।

চাকুরী ক্ষেত্র/ কাজের ক্ষেত্র থেকে শিশুদের প্রাচুর্য কমানো

২ পয়েন্ট

এই তালিকার চারটির মধ্যে দুটি সাধারণ ধারণা উত্তর দিয়ে থাকলে ২ পয়েন্ট দিতে হবে।

১ পয়েন্ট

এই তালিকার চারটি সাধারণ ধারণার মধ্যে একটি থাকলে **১** পয়েন্ট দিতে হবে।

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** শুধুমাত্র সুরক্ষা সম্পর্কে অস্পষ্ট ধারণা থাকলে অথবা কেন শিশু শ্রম গ্রহণযোগ্য নয় সে সম্পর্কে কোন ব্যাখ্যা/ ধারণা না থাকলে শূন্য (০) দিতে হবে।

শিশুদেরকে রক্ষা করা (প্রশ্ন)

শিশুদের জন্য ক্ষতিকর (প্রশ্ন)

সহজলভ্য শ্রম (প্রশ্ন)

তাদের বৃদ্ধি ব্যাহত করে (প্রশ্ন)

শিশুরা তাদের নিজেদের তত্ত্বাবধান করতে পারে না

মুনাফা লাভ প্রতিরোধ করা (প্রশ্ন)

শিশুদের কাজ থেকে দূরে রাখা কারণ তারা খুব অল্প বয়স্ক

এটাই আইন (প্রশ্ন)

সুতরাং যাদের প্রয়োজন তারাই চাকুরী পায়

৮। কেন রাষ্ট্র কিছু পেশায় লোক নিয়োগের আগে নিবন্ধন চায় ?

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** জনগণকে নিরাপত্তা দেয়া/ রক্ষা করা এবং তাদের যোগ্যতা সম্পর্কে নিশ্চিত হওয়া।

জনগণ তাদের পেশাকে

(বিশ্বাস, আস্তা অর্জন) করতে পারে।

মিথ্যা বা প্রতারনার কবল থেকে রক্ষা করা

তারা কি করতে পারে/ তাদের যোগ্যতা কী এবং যাতে অন্যের জন্য ক্ষতিকর না হয়

একটি পেশাগত ক্ষেত্রে উচ্চ মানের নৈতিকতা বজায় রাখা/ রক্ষা করা

সুতরাং তোমার যদি যোগ্য লোক থাকে তাহলে মিথ্যা বা শঠতার অনুশীলন থাকবে না

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** পেশাজীবিদের যোগ্যতা নিশ্চিত করন ছাড়াও তাদের সুরক্ষা করা, পেশাজীবিদের যোগ্যতার পরিচয়/ পরিচিতি ছাড়াও তাদের বিপদ থেকে রক্ষা করা অথবা নিরাপত্তা দেয়া

যাতে পেশাজীবিরা ছেড়ে যেতে না পারে; তারা যেন অন্য লোকদের কাছে থেকে অন্যায় সুবিধা নিতে না পারে,

ভোক্তা অধিকার রক্ষা করা

এসব লোকেরা যে কাজ করে তা নিয়ন্ত্রণ করা

তারা এই কাজটি করার যোগ্য তা প্রমাণ করা

তারা এই কাজটি করতে (যোগ্য, প্রশিক্ষিত, সক্ষম) পেশার মান নিয়ন্ত্রন করা

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** পেশাগত কাজের নিবন্ধণ সম্পর্কে অস্পষ্ট অথবা অপ্রাসঙ্গিক ধারণা /যুক্তি

কাজ/ চাকুরিটি যেন প্রতারনাপূর্ণ না হয়

মানব জীবন ঝুঁকি প্রবন (প্রশ্ন)

সংরক্ষণ করা (প্রশ্ন)

টাকা উপার্জন

ইহা বৈধ করা

নিবন্ধন ছাড়া কোন কিছু করা বেআইনী

সেখানে অনেক সমস্যা বা বাঁক আছে (প্রশ্ন)

৯। জনগণের কেন কর দেয়া উচিত?

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** ইহা জানা কথা যে, কর সরকারকে আর্থিকভাবে সাহায্য করে

আর্থিক সহায়তা করে

(সরকার, শহর, সম্প্রদায়, রাষ্ট্র) কে;

(বজায় রাখে, সমর্থন করে) সরকার

সরকারকে কর্মক্ষম রাখে

সরকারী প্রতিষ্ঠান সমূহকে আর্থিক সাহায্য করে

অবকাঠামো/পরিকাঠামো উন্নয়নে খরচ হয়

কেন্দ্রিয় বাজেটে সহায়তা করে;

যাতে সরকার তার কর্মীদের বেতন পরিশোধ করতে পারে

যেসব কাজ আমরা ব্যক্তিগতভাবে করতে পারি না সেসব সেবা/ কাজের জন্য খরচ করে

শহরের তত্ত্বাবধান করা যায়, দেশ চালানো এর কার্যক্রমে আর্থিক সহায়তা করা

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** সরকারীভাবে পরিচালিত দুটি বা তার বেশী প্রতিষ্ঠানের নাম সুনির্দিষ্টভাবে উল্লেখ করা, অথবা সরকারী সহায়তায় পরিচালিত কিছু অস্পষ্ট নাম উল্লেখ করা

সরকারকে সাহায্য করা

দেশ/ সম্প্রদায়কে উন্নত করা

পুলিশ বিভাগকে মজুরি দেয়া, রাস্তার কাজ ইত্যাদি;

জনসাধারণকে ভাল/উন্নত মানের সেবা দেয়া,

যেমন ভাল রাস্তা, স্কুল ইত্যাদি

সব ধরনের প্রতিষ্ঠানের রক্ষনাবেক্ষণ করা,

স্কুল এবং কারাগার;

সরকার যেসব প্রতিষ্ঠানের তত্ত্বাবধান করে,

রাস্তা এবং পানি সরবরাহ

দেশ পরিচালনা করা বা দেশ চালানো (প্রশ্ন)

সব ধরনের প্রতিষ্ঠানের তত্ত্বাবধান করা (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** চাকুরীর নাম ব্যবহার করা হয় তা নির্দেশ না করে সুনির্দিষ্ট একটি প্রতিষ্ঠান, সংস্থা অথবা বলা, এসব প্রতিষ্ঠানের জন্য কর।

শহুরে চাকুরীজীবিদের বেতন দেয়া (প্রশ্ন)

ইহা না দেয়া অবৈধ (প্রশ্ন)

বেকারদের জন্য, আপনি শহর/দেশকে সাহায্য করেন এবং

দেশ আপনাকে সাহায্য করে যাতে অন্য লোকেরা বেশী টাকা

অর্থনীতিকে উন্নত করা (প্রশ্ন)

সরকার এগুলো ব্যবহার করে ফেলে/ শেষ করে ফেলে (প্রশ্ন)

বিভিন্ন প্রকল্প হাতে নেয় যেমন সামাজিক নিরাপত্তা আইন (প্রশ্ন)

পয়সা আয় করতে পারে

ইহাই তাদের সরকার, অপরাধীদের হাত থেকে তাদেরকে রক্ষা করে, তারা আমাদের কে তৈরী করে (প্রশ্ন)

১০। ইতিহাস পড়ার/ অধ্যয়ন করার প্রয়োজন কী এ সম্পর্কে কয়েকটি কারণ বলুন

● **সাধারণ ধারণাঃ** ইহা স্বীকৃত যে ইতিহাস আমাদের বর্তমান এবং ভবিষ্যতকে প্রভাবিত করে।

পূর্বের ভুল সম্পর্কে জানা/ শিখা যায়, আপনি আগের ভুল আর করবেন না, পূর্বের সফলতা সম্পর্কে জানা যায়

আপনি পূর্বের ইতিহাস থেকে শিখে ভবিষ্যতকে আরো ভালভাবে চালাতে পারেন

পূর্বের ভুল/ ঘটনা পুনরায় করা/ হওয়া থেকে দূরে থাকা

● **সাধারণ ধারণা ঃ** ইতিহাস পড়ার কারণে ঐতিহ্যকে ভালভাবে জানা/বোঝা যায়।

লোকের ঐতিহ্য সম্পর্কে ধারণা লাভ করা যায়

ভালভাবে বুঝতে পারা যায় (তারা কে, তারা কি চিন্তা করত এবং অনুভব করত)

আপনি কোথা থেকে এসেছেন তা জানতে পাড়েন।

জানা যায় কিভাবে (সময়, শতাব্দীর) সাথে সাথে আমাদের (উন্নতি, অগ্রগতি) হয়েছে, আপনার (মূল/ শিকড়, ঐতিহ্য) খুজে বের করা

● **সাধারণ ধারণা ঃ** জ্ঞান বাড়ানো/ উন্নত করা

জ্ঞান বুদ্ধিসম্পন্ন নাগরিক বৃদ্ধি করা (জ্ঞানের মূল্য)

যদি একজন ব্যক্তি তার সরকার/ রাষ্ট্র ব্যবস্থায় অংশ গ্রহণ করতে চায় তাহলে অতীতে বিভিন্ন সরকার ব্যবস্থায় কি ঘটেছিল তা জানা প্রয়োজন

২ পয়েন্ট

এই তালিকার তিনটি সাধারণ ধারণার দুটি বললে ২ পয়েন্ট দিতে হবে

১ পয়েন্ট

এই তালিকার তিনটি সাধারণ ধারণার ১টি বললে ১ পয়েন্ট দিতে হবে

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** একটি অস্পষ্ট অথবা তুচ্ছ/ গতানুগতিক কারণ

ইহা জানার জন্য (প্রশ্ন)

আপনার দেশের ইতিহাস জানার জন্য (প্রশ্ন)

ইতিহাসের সুনির্দিষ্ট কোন (বিষয়, নৈতিক শিক্ষা) পাঠ করা

আপনার অতীত

ইতিহাস জানা ভাল (প্রশ্ন)

কারণ ইতিহাসের পুনরাবৃত্তি হয় (প্রশ্ন)

ইহা (অন্য ব্যক্তি, শিশুদের) কাছে জানানো, নিজেকে সমৃদ্ধ করা (প্রশ্ন)

১১। যারা বধির হয়ে জন্মগ্রহণ করে তাদের কেন কথা বলতে অসুবিধা হয় ?

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** স্বীকৃত যে, অন্য ব্যক্তিকে কথা বলতে শুনলে কথার উচ্চারনে সুবিধা হয়।

শুনলে শব্দ অনুকরনে সুবিধা হয়; শিশু যা শুনে তা অনুকরণ করে কথা বলতে শিখে; কিভাবে কথা বলতে হয় তার মডেল থাকে না

তারা অন্য ব্যক্তি কথা শুনেনা তাই এবং কিভাবে কথা বলতে হয় তা শিখেনা

আপনি কথা বলতে শিখেন অন্যের কথা (শুনে, শ্রবন করে)

তারা শব্দ শুনতে পায় না বলে কিভাবে শব্দ (উচ্চারণ, গঠন) করতে হয় তা শিখেনা

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** কথা বালা এবং শোনা কিভাবে সম্পর্কিত? সে সম্পর্কে জানা না থাকলেও এটা স্বীকৃত যে, কথা শোনা এবং বলা একসাথে সম্পর্কিত।

কিভাবে শব্দ উচ্চারিত/ তৈরী হয় তা শুনতে পারে না (প্রশ্ন)

কি বলা হয়েছে তারা সেটা শুনতে পায় না (প্রশ্ন);

কখনই ভাষার উচ্চারণ শুনতে পায় না,

তারা শুনতে পায় না তাই তারা কথা বলতে পারে না;

কথা বলতে পারে না কারণ তারা শুনতে পায় না (প্রশ্ন)

তাদের নিজের কণ্ঠস্বরের শব্দ শুনতে পায় না (প্রশ্ন)

কিভাবে স্বরতন্ত্রী/ কাষ্ঠনালী নড়াচড়া করতে হয় তারা তা জানেনা

তারা বুঝতে পারে না কিভাবে আপনি শব্দ তৈরি করতে পারেন

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** অন্যকে কথা বলতে শোনা এবং কথা বলতে শিখার মধ্যে পারস্পরিক সম্পর্ক নেই

শব্দ শোনা এবং বলার মধ্যে সম্পর্ক নেই (প্রশ্ন)

শুনতে পায়না (প্রশ্ন)

বুঝতে পারে না; তাদের জন্য শিখাটা কঠিন

অবশ্যই স্নায়ুগুলো দূর্বল

আপনি এভাবেই জন্মেছেন, আমার ধারণা তাদের কণ্ঠনালী/গলা সম্পূর্ণ বিকাশ লাভ করেনি, তারা যোগাযোগ করতে পারে না (প্রশ্ন)

১২। আপনি যদি দিনের বেলা বনের মধ্যে হারিয়ে যান তাহলে কিভাবে আপনি আপনার রাস্তা খুঁজে বের করবেন

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** বনের মধ্যে রাস্তা খুঁজে পাওয়ার জন্য কোন প্রাকৃতিক ঘটনার ব্যবহার অথবা সমস্যার সমাধানে নিয়মতান্ত্রিকভাবে অগ্রসর হওয়া

(সূর্য্য, নদী/ প্রবাহ, শৈবাল) ইত্যাদি ব্যবহার করে একটি দিকে যাওয়ার চেষ্টা করা

(সূর্য, শৈবাল জলাভূমি) থেকে আপনার দিক খুঁজে পাওয়া

খুঁজে বের করা (নদী, রাস্তা) এবং এটা অনুসরণ করা

চক্রাকারে/ বৃত্তাকারে ঘুরে বেড়ানো পরিহার করা

ঘড়িতে কম্পাস ব্যবহার করা (বিস্তারিত বর্ণনা)

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** এলোমেলো ভাবে রাস্তা খুঁজে বের করার কথা উল্লেখ করা অথবা ব্যাখ্যা না করে প্রাকৃতিক ঘটনার ব্যবহার।

সূর্যকে অনুসরণ করা (প্রশ্ন)
পূর্ব দিকে উঠে এবং পশ্চিম দিকে অস্ত যায়
সূর্য দ্বারা; সূর্য ব্যবহার করে, সূর্য কোথায় দেখা এবং এটার দিকে যাওয়া, সূর্যকে অনুসরণ করা (প্রশ্ন)
একটি নদীকে অনুসরণ করা (প্রশ্ন)
একটি রাস্তা অনুসরণ করা (প্রশ্ন)
শেওলা (প্রশ্ন)
পায়ের চিহ্নের লক্ষণ খুঁজে বের করা (প্রশ্ন)
সবচেয়ে লম্বা গাছের একেবারে উচুতে উঠে একটি রাস্তার লক্ষণ চিহ্নিত করা
আমার পায়ের চিহ্ন রাখা যাতে যদি আমি ইহা অতিক্রম করে যাই তাহলে আমি বুঝতে পারব যে আমি সোজা পথে যাচ্ছি না

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** অনির্ভলশীল অথবা অনুভূতি শূন্য ঘটনার অচেতন ব্যবহার অথবা কোন ব্যক্তির উপর নির্ভর করা

একটি পাহাড়ের চূড়ায় উঠে যাওয়া (প্রশ্ন)
(যাওয়া, খুঁজে বের করা) একটি ফাঁকা/ পরিষ্কার জায়গা
আপনার রাস্তাটা খূজে পাওয়ার চেষ্টা করা; পরিত্যাগ করা
(পদক্ষেপ অনুসন্ধান) হাটতে থাকা
বন রক্ষকের জন্য অপেক্ষা করা
আমি চিৎকার করব
স্থির হয়ে থাকা

১৩। একজন আসামী /বিবাদীর জন্য জুরি নির্বাচন করা উচিত কেন তার কয়েকটি কারণ বলুন কী?

● **সাধারণ ধারণা ঃ** ন্যায় বিচার

ন্যায় বিচার পাওয়ার জন্য

● **সাধারণ ধারণা ঃ** একাধিক মতামত

কেস/ মামলাটি একাধিক ব্যক্তি
বিচার/ মূল্যায়ন করতে পারে
বহুমুখী/একাধিক মতামত পাওয়া যায়
যদি আপনি
একজন কুসংস্কারাচ্ছন্ন/ পক্ষপাতদুষ্ট ব্যক্তির মুকাবিলা করেন তার চেয়ে কম প্রভাব পড়ে

● **সাধারণ ধারণা ঃ** জুরির আবেদন প্রত্যক্ষণ করতে পারেন

জুরিরা আসামীর অবস্থা সম্পর্কে বেশী সমহানুভূতিশীল হয়
আসামী জুরিদের কাছে আবেগীয় আবেদন করতে পারে
জুরিরা বেশি উপযুক্ত তাদের মতামত দিতে

● **সাধারণ ধারণা ঃ** কম সুযোগ থাকে (দণ্ডপ্রাপ্ত, বেশী জেল) হওয়ার

(জিতার, মুক্তি পাওয়ার) বেশী সুযোগ থাকে
সম্ভাব্য ফাঁসি বিবেচনা করা যায়।
কম জেল হয়

২ পয়েন্ট

এই তালিকার ৪টি সাধারণ ধারণার মধ্যে ২টি উত্তর দিলে **২ পয়েন্ট**

১ পয়েন্ট

এই তালিকার চারটি সাধারণ ধারণার মধ্যে **১**টি উত্তর দিলে **১** পয়েন্ট

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** অস্পষ্ট অথবা তুচ্ছ কারণ

বিচারক নিরপেক্ষভাবে আসামীর বিচার করতে পারে না (প্রশ্ন)

নির্দোষ প্রমাণ করা

তাদের গল্পের একটি অংশ বলা

আইনের প্রয়োজন

তারা তাকে চিনে/ জানে

১৪। গ্রাম অপেক্ষা শহরে জমির মূল্য/ দাম বেশী কেন?

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** চাহিদা এবং যোগানের নীতি সম্পর্কে স্পষ্ট উল্লেখ থাকে, সীমিত সরবরাহের সাথে চাহিদা বেশী অথবা বেশী চাহিদার সাথে কম সরবরাহ আছে।

চাহিদা এবং যোগানের নীতি কারণ জমি কম এবং বেশী লোক এটা চায়।

বেশী ব্যবহৃত হয়, বেশী লোক শহরে জমি চায়

শহরে জমি পাওয়া কঠিন, যারা ইহা চায় তাদের জন্য যথেষ্ট জমি নাই

বেশী লোক ইহা ব্যবহার করতে চায়, তাই দাম বেশী

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** শুধু চাহিদা অথবা শুধু সরবরাহ থাকে; শহরে অনেক সুযোগ সুবিধা থাকে (যেমন থিয়েটার, দোকানপাট, পরিবহন, প্রয়োজনীয় জিনিস, স্বাস্থ্যব্যবস্থা, রাস্তাঘাট)।

শহরে জমি দুর্লভ/দুস্প্রাপ্য;

শহরে জমি কম (প্রশ্ন)

অধিক চাহিদা (প্রশ্ন);

শহরে জমির অনেক চাহিদা শহরে জমি পাওয়া কঠিন (প্রশ্ন)

শহের পানির ব্যবস্থা এবং পয় নিষ্কাশন ব্যবস্থা উন্নত

(অথবা অন্য কোন সুযোগ সুবিধা উল্লেখ করে)

শহরে লোকসংখ্যা বেশী;

অধিক জনসংখ্যা (প্রশ্ন)

মহাসড়ক আছে, সহজে সবকিছু পাওয়া যায়

অধিক সুবিধাজনক (প্রশ্ন)

অধিক আকর্ষণীয় / কাম্য (প্রশ্ন)

বেশী বাণিজ্যিক সুবিধা আছে পুলিশ বিভাগ এবং অগ্নিনির্বাপন ব্যবস্থা আছে এবং ভাল রাস্তা আছে।

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ঘটনা ঃ** আর্থিক ব্যবস্থা/ আইন সম্পর্কে খুব কম অথবা একেবারে কোন বোধক্ষমতা না থাকা

ইহা উন্নত হয়েছে (প্রশ্ন)

খুব বেশী মূল্যবান (প্রশ্ন)

শহরে অনেক জিনিস আছে

শহরে কলকারকানা প্রতিষ্ঠিত হয়েছে (প্রশ্ন)

শহরে বিল্ডিং/ বাড়িগুলো বেশী বড়; এগুলোর মূল্য বেশী (প্রশ্ন)

শহরে অনেক বেশী কাজ পাওয়া যায়।

(যেমন- কর অথবা অত্যধিক ভিড়);

শহরে সবকিছু আছে (প্রশ্ন)

খুব কম লোকই চায় গ্রামে বাস করতে (প্রশ্ন)

১৫। ব্যক্তি বিবাহ করার আগে তার নিবন্ধন পেতে হবে এটা কেন রাষ্ট্রের প্রয়োজন?

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** স্বীকৃত যে, এটা জনগণের রেকর্ড অথবা বিবাহ রেজিষ্ট্রি প্রতিষ্ঠান সমূহকে নিয়ন্ত্রণের জন্য প্রয়োজন; বিবাহের চুক্তিতে সরকারের ভূমিকা প্রয়োগ করা; স্বীকৃত যে, বিবাহ একটি চুক্তি

কে বিবাহ করছে তার রেকর্ড রাখা;

তারা যাতে বিবাহের রেকর্ড রাখতে পারে

রাষ্ট্রের বিবাহ ব্যবস্থাকে নিয়ন্ত্রণ এবং সংযত রাখা

নির্দিষ্ট ব্যক্তিদের বিবাহের প্রয়োজন (যেমন-বয়স)

বিবাহ এক প্রকার চুক্তি

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** জনগনের রেকর্ড ব্যবহার করা; সুন্দরভাবে/ সঠিকভাবে ব্যাখ্যা করা যায় এমন কিছু সুনির্দিষ্ট কারণ; সংক্ষিপ্ত আকারে একটি বা দুটি কারণ।

বিবাহের প্রমান (আইনী সমস্যায় প্রয়োজন) (প্রশ্ন)

ইহা বৈধ দলিল

বহুবিবাহ রোধ করা যায়;

তারা আগে বিবাহ করেনি এটার প্রমাণ

নাম পরিবর্তনের জন্য

রোগ বিস্তার প্রতিরোধ করা

ঘনিষ্ঠ আত্মীয়দের মধ্যে বিবাহ প্রতিরোধ করা

নিশ্চিত করা যে, উভয়ই প্রাপ্ত বয়স্ক; নিশ্চিত হওয়া যে তাদের বিবাহের বয়স হয়েছে

আদম শুমারির জন্য, প্রতিষ্ঠান সমূহকে নিরাপদ রাখা তাদের শিশুদের বৈধতা দেয়া

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** অস্পষ্ট অথবা তুচ্ছ কারণ

ইহা বৈধ করা (অফিসিয়াল) (প্রশ্ন)

স্থাস্থ্যগত কারণে (প্রশ্ন)

বাড়িঘর নিরাপদ রাখা বা রক্ষা করা

যাতে আপনি পারিবারিক বন্ধণ খুঁজে পেতে/ অনুসন্ধান করতে পারেন (প্রশ্ন)

সন্তানদের রক্ষার/নিরাপত্তার জন্য (প্রশ্ন)

আয় করের উদ্দেশ্যে

রাজস্বের আরেকটি উৎস

ইহা সম্পর্কে ভাবার সময় নিন ;

নিশ্চিত হোন উভয়েই জানেন তারা কি করছেন (করা, আনা) ;

এভাবে উভয়েই সম্মতি দেয়

১৬। গণতন্ত্রে কেন গণমাধ্যম/ সংবাদ মাধ্যমের স্বাধীনতা প্রয়োজন?

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** সংবাদ মাধ্যম সরকারের কার্যক্রম সম্পর্কে খবরাখবর জনগণকে সরবরাহ করার ভূমিকা পালন করে।

সরকারের কার্যক্রমের সমালোচনা করে

সরকারকে সত্যনিষ্ঠ রাখে

সরকারের কর্মকান্ড জনগণকে জানায়

আপনি জানেন আপনি শুধু 'দল পেতে চান না; সরকার আমাদেরকে যা শোনাতে চায় আমরা শুধু তাই জানতে/ শুনতে চাই না

সরকারী প্রতিষ্ঠানের তথ্য কোন চেনেলের মাধ্যমে জেনে ভোটারদেন জানানো

ক্ষমতার অপব্যবহার প্রকাশ করে;

সরকারী ক্ষমতার মত সরকারী নিয়ন্ত্রণ ছাড়া জনগণকে তার মতামত প্রকাশে স্বাধীনতা দেয়;

জনগণকে কর্তৃপক্ষের কাছে জবাব চাইতে সাহায্য করে

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** তথ্যের উৎস হিসেবে গণমাধ্যম খুবই মূল্যবান কিন্তু কেবলমাত্র সরকারের প্রভাব মুক্ত হলেই

আপনি কাকে ভোট দেবেন

সে সিদ্ধান্ত নেওয়ার জন্য তথ্য পেতে পারেন

অন্যথায় আপনি সংবাদপত্রে কি আছে তা বিশ্বাস করতে পারবেন না

আমরা জানি (সকল সত্য, উভয় দিকের, সবদিকের), জনগণকে পরিস্থিতির সকল দিকে প্রবেশে সহায়তা করে

আপনি একটি ঘটনার একের অধিক অংশ জানতে পারেন (প্রশ্ন)

আমরা সকল তথ্য/ ঘটনা জানতে/পেতে পারি

অন্যথায় বিষয় সমূহ সমালোচিত হবে; জনগণ জানতে পারবেনা কি ঘটতে যাচ্ছে,

সংবাদ লুকানো উচিত নয় (প্রশ্ন)

ক্ষমতার অপব্যবহার প্রকাশ পায় (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** সরকারের কার্যকলাপ মূল্যায়নের জন্য তথ্যের উৎস হিসেবে সংবাদ মাধ্যম পরিচিত না হওয়া

আপনি জানতে পারেন বিশ্বে কি ঘটছে

আপনি তথ্য জানতে পারেন (প্রশ্ন)

আপনি যা চিন্তা করেন তা শিখতে পারেন

আপনি জানতে পারেন কাকে ভোট দেবেন (প্রশ্ন)

আপনি যা চান তাই প্রিন্ট করতে পারেন

বাক স্বাধীনতা

বাক স্বাধীনতা ছাড়া

গণতন্ত্র থাকতে পারে না;

গণতন্ত্র রক্ষ করা (প্রশ্ন)

প্রত্যেকেরই অধিকার আছে (তার নিজের মতামত ব্যক্ত করার, নিজের মনের কথা বলার, সিদ্ধান্ত নেয়ার) জনগণের জানার অধিকার আছে

১৭। এই কথাটির অর্থ কী? " এক মাঘে শীত যায় না"

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** একটি উদাহরণ থেকে সাধারণীকরণ করা ঠিক না; একটি অভিজ্ঞতা থেকে পূর্বানুমান করা যায় না

হঠাৎ করে উপসংহারে পৌছানো উচিত নয়

শুধুমাত্র কোন কিছুর

আভাস/ ইঙ্গিত/ সংকেত

থেকে আপনি ইহা

ঘটে গেছে এমন

অনুমান করবেন না।

একটি ঘটনা কোন নিয়ম তৈরী করতে পারে না কোন কিছু কে একটি দৃষ্টিভঙ্গিতে বিচার করা ঠিক না, আপনি একটি অংশ থেকে সমগ্র বিষয়টিকে মূল্যায়ন বা বিচার করতে পারবেন না

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** একটি সুনির্দিষ্ট উদাহরণ, অথবা সম্পর্কিত কিন্তু সম্পূর্ণ সমতুল্য সিদ্ধান্ত নয়; অথবা একটি আক্ষরিক ব্যাখ্যা

একটি সফলতার ইঙ্গিত

সম্পূর্ণ সফলতার পূর্বাভাস দেয় না; যদি কেউ একবার জিতে যায়, ইহার অর্থ এই নয় যে, সে সব সময় জিতবে ; একটি ভুল আপনার জীবনকে ধ্বংস করতে পারে না

একটি অংশ একটি সম্পূর্ণ জিনিস তৈরী করতে পারে না (প্রশ্ন)

একটি পাখি অন্য সকল পাখির আগে অগ্রসর হতে পারে এবং গ্রীষ্মকাল অনেক দিন পর্যন্ত স্থায়ী হতে পারে ; একটি পাখি দেখার অর্থ এই নয় যে গ্রীষ্মকাল চলে এসেছে এটা শুধুই শুরু (প্রশ্ন)

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** এই উক্তিটি যে একটি প্রবাদবাক্য তা জানেনা; এই প্রবাদ বাক্যটির ব্যাখ্যাকে বিকৃত করে

আপনি যদি একবার ভালকিছু করেন, তাহলে আপনি নেতা/মনিব না

এটা ছাড়াও গ্রীষ্মে অনেক অনেক জিনিস আছে

গ্রীষ্মের সময় এক ঝাঁক পাখি চলে যায়

কারণ ইহা এক ঝাঁক পাখি, তাই সাধারণ ভাবে

একটি পাখি দেখা ঠিক না

একটি সমস্যা সমাধানের জন্য অনেক লোক

এক সাথে নিতে হবে

একটি সূর্যোদয়, একটি গ্রীষ্মকাল তৈরী করতে পারে না,

গ্রীষ্মকালটি খুব সংক্ষিপ্ত,

ইহা গ্রীষ্মকালের আগাম অবস্থা গ্রীষ্মকাল নয়;

গ্রীষ্মকাল আসেনি

(অন্য কোন প্রবাদ উত্তর দেয়) (প্রশ্ন)

একটি (কিছু প্রাসঙ্গিক নয়)

গ্রীষ্মকাল তৈরী করে না

সূর্য্য থাকতে থাকতে আপনি যত পারেন কাজ করেন

১৮। এই কথাটি দিয়ে কী বুঝায়? " খালি কলসী বাজে বেশী"

২ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** প্রবাদ বাক্যটির সঠিক ব্যাখ্যা

যদি জ্ঞানের গভীরতা না থাকে তাহলে বেশী কথা বলার ঝোঁক থাকে

যে ব্যক্তির কিছু আছে সে দম্ভোক্তি বা অহংকার করেনা

অগভীর/কম জ্ঞানী লোক বেশী কথা বলে

যে ব্যক্তি কিছু জানেনা সে উচ্চস্বরে কথা বলে

ছোট মনের /হীন মনের মানুষের বড় মুখ থাকে

১ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণাঃ** একটি সুনির্দিষ্ট উদাহরণ অথবা প্রবাদটিকে সংজ্ঞায়িত করে। শব্দ করে যে জলধার সেটা অগভীর থাকে

পাথরের উপর দিয়ে যে পানি যায় তা গভীর থাকে না কিন্তু শব্দ তৈরি করে;

যদি একটি জলাধার খুব কম গভীর হয় এবং আপনি ইহাতে একটি পাথর নিক্ষেপ করেন, ইহা শব্দ তৈরী করবে

[যে কোন আক্ষরিক ব্যাখ্যা]

উচ্চ স্বরে কথা বলা / দম্ভোক্তি করা লোকজন খুব অগভীর হয়

জটিল লোকজন প্রায়ই হৈ চৈ করে তাদের অল্প সময়ের উপস্থিতিকে ঢেকে রাখার জন্য

যে সব লোক বেশী কথা বলে তারা গভীর ভাবে চিন্তা করতে পারে না, যেসব লোক মনে করে তারা খুব কর্মট/আধুনিক তারা খুব হৈ চৈ করে

০ পয়েন্ট

● **সাধারণ ধারণা ঃ** প্রবাদটির ভুল ব্যাখ্যা; ব্যাখ্যাটি যে প্রবাদ তা জানেনা; ব্যক্তিগত/ ব্যক্তির প্রকৃতি সম্পর্কে সুনির্দিষ্ট বর্ণনা

যে সব লোক গভীর ভাবে চিন্তা করতে পারে না তারা সহজে বিরক্ত হয় এবং তাদের মধ্যে যৌক্তিকতা থাকে না

যদি আপনি না জানেন কী বলতে হবে তাহলে আপনার কিছু বলা উচিত নয় (প্রশ্ন)

তারা টগবগ করে এবং স্থানান্তরিত হয় এভাবে যেভাবে মাছ লাফ ঝাপ করে অগভীরতা সম্পর্কে কথা বলে (যেমন– খুব দূর্বল মন, অগভীর, অগভীর মন) অথবা গভীরতা

শুধুমাত্র শব্দ/ কোলাহল নিয়ে কথা বলে (যেমন– শিশুর কান্না খুব কোলাহল পূর্ণ, পানির আধ-আধ শব্দ)

প্রবাদটি সঠিকভাবে সংজ্ঞায়িত না করে অগভীরতা এবং কোলাহল এর কথা উল্লেখ করে উত্তরে অন্য কোন প্রবাদ বলে (যেমন– শুকনো চাকায় তেল দেও; স্থির পানি গভীর হয়)

সাফল্যাংক

- প্রতিক্রিয়া বা উত্তরগুলো আক্ষরিক ভাবে রেকর্ড করুন। ১-৩ নং পদের প্রতিক্রিয়ায় ০ অথবা ১ পয়েন্ট দিতে হবে, এবং ৪-১৮ নং পদের প্রতিক্রিয়ায় ০, ১ অথবা ২ পয়েন্ট দিন।

- যদি অভীক্ষার্থী ৪ নং ৫নং পদে সঠিক সাফল্যাংক (২ পয়েন্ট) পায় তাহলে ১-৩ নং পদের প্রত্যেকটির জন্য ১ পয়েন্ট করে দিন। যদি কিছু পদ, সকল বিপরীতমুখী পদ পরিচালনা করা না হয় (কারণ অভীক্ষার্থী পর পর দুটি পদে সঠিক প্রতিক্রিয়া করেছে) তাহলে যেসব বিপরীতমুখী পদ পরিচালনা করা হয়নি তার জন্য ১ পয়েন্ট করে দিন।
- প্রতিক্রিয়া সমূহ তাদের গুনান্তন অথবা অভীক্ষার্থীর বোধগম্যতার মাত্রা অনুযায়ী সাফল্যাংক প্রদান করুন। কিছু ক্ষেত্রে খুব স্পষ্টভাবে প্রতিক্রিয়ার সাফল্যাংক প্রদান করা যায়, অন্য ক্ষেত্রে প্রতিক্রিয়া মূল্যায়ন করা খুব কঠিন। অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়াকে সাধারণ ধারণার মানদণ্ড এবং প্রতিটি প্রশ্নের সাথে প্রদত্ত নমুনা উত্তরের সাথে তুলনা করুন। নির্দেশনায় প্রদত্ত বেশীর ভাগ ০ পয়েন্ট প্রতিক্রিয়া একেবারে প্রান্তীয় প্রতিক্রিয়া; এমন ধরনের প্রতিক্রিয়া যা কিছুটা বোধগম্যতার প্রমাণ ধারণ করে তাই তা নিরপেক্ষ দৃষ্টিভঙ্গিতে অনুসন্ধান করতে হবে, যেভাবে অধ্যায় ৩ এ বর্ণনা করা হয়েছে। অভীক্ষার্থী নিঃসন্দেহে কিছু অস্বাভাবিক প্রতিক্রিয়া করবে যা নমুনা প্রতিক্রিয়ায় অন্তর্ভূক্ত করা হয়নি; সকল সম্ভাব্য প্রতিক্রিয়া অন্তর্ভূক্ত করার চেষ্টা করবেন না। অধ্যায় ৩ এ নমুনা প্রতিক্রিয়ার ধরন/ গঠন সম্পর্কে যে ব্যাখ্যা দেয়া হয়েছে তা দেখুন।
- বিশেষভাবে সাবধান/ সতর্ক হবেন পদের প্রতিক্রিয়ার সাফল্যাংক প্রদানের ক্ষেত্রে যা দুটি ধারণা প্রকাশ করে ২ পয়েন্ট পাওয়ার জন্য (এ ধরনের পদ তারকাচিহ্ন দিন)। যদি অনুসন্ধানমূলক প্রতিক্রিয়া একই ধরনের সাধারণ প্রতিক্রিয়া প্রকাশ করে স্বতস্ফূর্ত প্রতিক্রিয়া হিসেবে তাহলে শুধুমাত্র ১ পয়েন্ট দিন (অধ্যায় ৩ দেখুন)

সর্বোচ্চ সাফল্যাংক ঃ ৩৩ পয়েন্ট

১২। প্রতীক অনুসন্ধান

ইনডেক্স স্কোরের জন্য প্রয়োজন

বুদ্ধি স্কোর এর পরিপূরক

উপকরণসমূহ

ম্যানুয়াল

প্রতিক্রিয়া বই

বিরাম ঘড়ি

ইরেজার ছাড়া ২ নাম্বার গ্রাফাইট পেন্সিল (২)

প্রতীক অনুসন্ধান স্কোরিং টেমপ্লেট

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষায়, অভীক্ষার্থী দুই দল প্রতীক মনোযোগ দিয়ে দেখে: একটি লক্ষ্য দল (দুটি প্রতীক নিয়ে গঠিত) এবং একটি অনুসন্ধান দল (পাঁচটি প্রতীক নিয়ে গঠিত) এবং লক্ষ্য দলের প্রতীকগুলোর কোনটি অনুসন্ধান দলের প্রতীকগুলোর সাথে মিলে তা নির্ণয় করে। অভীক্ষার্থী ১২০ সেঃ সময়সীমার মধ্যে যতগুলো পদ সম্ভব (যেমন– সারি) সেগুলোর উত্তর দেয়।

শুরু

নমুনা পদ ১

থামা/ বন্ধ করা

১২০ সেঃ পর বন্ধ করতে হবে বা থেমে যেতে হবে

সাধারণ নির্দেশনা

- উপঅভীক্ষাটি পরিচিত করতে বলুন:
  পরবর্তী কাজে আমি আপনাকে দুইটি উদ্দেশ্যমূলক প্রতীক দেখাতে চাই। তারপর আপনি এদের একটি পরবর্তী প্রতীকে আছে কিনা তা খুজে বের করুন।

- নমুনা পদ ব্যবহার করে এটি ব্যাখ্যা করুন এবং কাজটি করতে অভীক্ষার্থীকে নির্দেশনা দিন (কাজটি প্রদর্শন করুন)। যদি অভীক্ষার্থী নির্দেশনা বুঝতে না পারে অথবা তাকে বিভ্রান্ত মনে হয়, তাহলে নমুনা পদ ব্যবহার করে আবার এটি ব্যাখ্যা করুন এবং প্রদর্শন করুন। তারপর অভীক্ষার্থীকে অনুশীলন পদটি করতে অনুমতি দিন। যদি অভীক্ষার্থী অনুশীলন পদে ভুল করে, তাহলে কাজটি বুঝতে তাকে প্রয়োজনীয় নির্দেশনা দিন, যেমন পদ নির্দেশনায় ইঙ্গিত করা হয়েছে। অভীক্ষার্থী কাজটি পরিস্কারভাবে না বুঝা পর্যন্ত উপঅভীক্ষার্থীটি পরিচালনা করবেন না। যখন প্রয়োজন হয়, অভীক্ষার্থীকে মনে করিয়ে দিন যে অভীক্ষার পদগুলোতে ধারাবাহিকভাবে প্রতিক্রিয়া করতে হবে।

শুরু **পদ নির্দেশনা**

নমুনা পদ ১

প্রতিক্রিয়া বইটিতে প্রতীক অনুসন্ধান পৃষ্ঠাটি খুলুন এবং ইহা অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন। কাজটি দেখান, নমুনা ১ নির্দেশ করুন এবং বলুন ঃ

এখানে দেখুন/ তাকান (দ্রুত গতিতে প্রতীকগুলো নির্দেশ করুন), লক্ষ্য করুন এখানে বাম দিকে দুটি প্রতীক (লক্ষ্য দল নির্দেশ করুন) এবং ডান দিকে একদল প্রতীক আছে (অনুসন্ধান দল নির্দেশ করুন)।

যদি বামদিকের একটা প্রতীক ডান দিকের একদল প্রতীকের (অনুসন্ধান দল নির্দেশ করুন) একটির সাথে মিলে যায় তাহলে "হ্যাঁ" বক্সে চিহ্ন / দাগ দিন।

উদাহরণস্বরূপ, এখানের এই প্রতীকটি (লক্ষ্য দলের প্রথম প্রতীকটি নির্দেশ করুন) এই খানের এই প্রতীকটির সাথে মিলে যায় বা একই রকম (মিলে যাওয়া প্রতীকটি নির্দেশ করুন), তাই আমি "হ্যাঁ" বক্সে এইভাবে দাগ দিব/ চিহ্ন দিব ("হ্যাঁ" বক্সে লম্বা দাগ দিন)।

নমুনা পদ ২

বলুন :

দ্বিতীয় পদটিতে এখানে এই প্রতীকটি (লক্ষ্য দলের দ্বিতীয় প্রতীক নির্দেশ করুন) এখানের এই প্রতীকটির মত (মিলে যাওয়া প্রতীকটি নির্দেশ করুন), সুতরাং আমি "হ্যাঁ" বক্সে এই রকমভাবে দাগ দিব ("হ্যাঁ" বক্সে লম্বা দাগ দিন)।

নমুনা পদ ৩

বলুন:

যদি বাম দিকের কোন আকৃতি (লক্ষ্য দলের আকৃতি নির্দেশ করুন) ডান দিকের কোন আকৃতির সাথে (অনুসন্ধান দল নির্দেশ করুন) না মিলে তাহলে "না" বক্সে দাগ দিন। এক্ষেত্রে এখানের কোন আকৃতি/ প্রতীক (লক্ষ্য দল নির্দেশ করুন) এখানের কোন আকৃতির (অনুসন্ধান দল নির্দেশ করুন) সাথে মিলেনা, তাই আমি "না" বক্সে দাগ দিব ("না" বক্সে একটি লম্বা দাগ দিন)।

অনুশীলন পদ

তিনটি অনুশীলন পদ দেখান এবং বলুন:

এখন এখানে এগুলো করুন। এগিয়ে যান।

১-৩ নং অনুশীলন পদের উত্তর হবে যথাক্রমে হ্যাঁ, হ্যাঁ এবং না।

যদি অভীক্ষার্থী অনুশীলন পদে সঠিক প্রতিক্রিয়া করে তাহলে তাকে ভাল অথবা ঠিক আছে বলে উৎসাহিত করা যায়। তারপর বলুন এখন আপনি জানেন কিভাবে এগুলো করতে হয়। অভীক্ষার্থী তিনটি অনুশীলন পদ সম্পূর্ণ করলে, উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করুন।

যদি অভীক্ষার্থী অনুশীলন পদের কোন একটিতে ভুল প্রতিক্রিয়া করে, তাহলে প্রয়োজনীয় সাহায্য করুন– যেমন নমুনা পদে ব্যাখ্যা এবং নির্দেশনা দেয়া আছে সেরকমভাবে। উদাহরণস্বরূপ, যখন লক্ষ্য দলেল কোন আকৃতি অনুসন্ধান দলে আছে কিন্তু অভীক্ষার্থী "না" বক্সে যদি দাগ দেয় তাহলে বলুন :

এটা সম্পূর্ণ ঠিক নয়,

এখানে তাকান (বাম দিকের লক্ষ্য দলের প্রতীকটি নির্দেশ করুন) এখানে এই প্রতীকটি এখন এখানে তাকান (অনুসন্ধান দলের মিলে যাওয়া প্রতীকটি নির্দেশ করুন)। এই প্রতীকগুলো এক রকম, সুতরাং আপনাকে "হ্যাঁ" বক্সে দাগ দিতে হবে/ দেয়া উচিত।

যখন লক্ষ্য দলের আকৃতি অনুসন্ধান দলে দেখা যায় না কিন্তু যদি অভীক্ষার্থী ভুলভাবে "হ্যাঁ" বক্সে দাগ দেয়া তাহলে, বলুন:

এটা সম্পূর্ণ ঠিক নয়। এখানে তাকান (লক্ষ্য প্রতীকটি নির্দেশ করুন)। এখানে দুটি প্রতীক/ আকৃতি আছে, কিন্তু যখন আমরা এখানে দেখব (অনুসন্ধান দল নির্দেশ করুন), কোন প্রতীকই এক রকম নয়। এই প্রতীকগুলো এক রকম নয়, সুতরাং আপনাকে "না" বক্সে দাগ দিতে হবে।

অভীক্ষার্থী কাজটি স্পষ্টভাবে না বুঝলে অভীক্ষাটি পরিচালনা করবেন না। যখন অভীক্ষার্থী অনুশীলন পদগুলো সমানভাবে শেষ করতে পারবে তখন উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করুন।

পদ ১ - ৬০

প্রতিক্রিয়া বইটি খুলে উপঅভীক্ষার প্রথম দুই পৃষ্টা দেখান এবং বলুন:

যখন আমি আপনাকে শুরু করতে বলব, আপনি এগুলো একইভাবে করবেন। এখান থেকে শুরু করুন (অভীক্ষার্থীর বাম দিকের পৃষ্টার উপরের সারি নির্দেশ করুন) এবং আপনি যতগুলো পারেন ততগুলো করুন। যখন আপনি প্রথম পৃষ্ঠা শেষ করবেন, তারপর পরবর্তী পৃষ্ঠায় যাবেন এবং পরবর্তী পৃষ্টায় (সংক্ষেপে পরীক্ষনীয় পদের তৃতীয় ও চতুর্থ পৃষ্টা দেখান) এবং বই এমনভাবে ভাঁজ করুন যেন শুধু প্রথম পৃষ্টার পদগুলো দেখা যায়।

অনেক লোক সবগুলো করতে পারেনা। আপনার উত্তর পরিবর্তন না করে যত দ্রুত করতে পারেন তত দ্রুত আপনি কাজটি করুন। আপনি কোন পদ বাদ দিয়ে যাবেন না এবং যতক্ষন পর্যন্ত আমি আপনাকে থামতে না বলি ততক্ষন পর্যন্ত থামবেন না। কোন প্রশ্ন আছে? যদি প্রয়োজন হয় আবার ব্যাখ্যা করুন। তখন বলুন-

ঠিক আছে, প্রস্তুত, শুরু করুন

সময় শুরু হয়েছে,

যদি প্রয়োজন হয়, অভীক্ষার্থীকে মনে করিয়ে দিন যে পদগুলো ধারাবাহিকভাবে প্রতিক্রিয়া করতে হবে। পুনরায় কোন সহযোগীতা করবেন না। ১২০ সেঃ শেষ হলে, বলুন থামুন।

সাফল্যাংক

- প্রতীক অনুসন্ধান সাফল্যাংক টেমপ্লেটটি অনুসন্ধান প্রতীকের প্রতিক্রিয়া বইয়ের প্রত্যেক পৃষ্ঠায় প্রতিক্রিয়া কলামের উপর রাখুন, নিশ্চিত হোন যে টেমপ্লেটটি সঠিকভাবে স্থাপন করা হয়েছে। প্রত্যেক কলামের উপরে একটি ছোট সংখ্যা আছে যা প্রতীক অনুসন্ধান প্রতিক্রিয়া বইয়ের পৃষ্টার নাম্বারের সাথে মিলে যায়।
- একটি প্রতিক্রিয়া ভুল হবে যদি "হ্যাঁ" এবং "না" উভয় উত্তর দেয়, তবে যদি একটি প্রতিক্রিয়া অভিপ্রেত/ উদ্দেশ্যমূলক হয়, স্পষ্টভাবে অভিপ্রেত প্রতিক্রিয়ায় সাফল্যাংক দিন। উদাহরণসরূপ, একজন অভীক্ষার্থী "না" বক্সে দাগ/ চিহ্ন দিতে পারে "হ্যাঁ" বক্সের দাগ কে পরিস্কারভাবে ক্রস চিহ্ন দিয়ে কেটে দিয়ে। এই ধরনের ঘটনায় প্রতিক্রিয়াটি "হ্যাঁ" বলে বিবেচনা করুন।
- বুকলেটের পৃষ্ঠার নিচের দিকে যেখানে "C" (সঠিক) এবং "I" (ভুল) প্রতিক্রিয়া চিহ্নিত করা আছে সেখানে সঠিক প্রতিক্রিয়ার মোট সংখ্যা এবং ভুল প্রতিক্রিয়ার মোট সংখ্যা রেকর্ড করুন। সঠিক প্রতিক্রিয়ার উপ সমষ্টি (যোগফল) এবং ভুল প্রক্রিয়ার উপসমষ্টি (যোগফল) আলাদাভাবে নির্ণয় করুন এবং রেকর্ড ফরমে এগুলোর মোট সংখ্যাটি রেকর্ড করুন। মোট সঠিক প্রতিক্রিয়া থেকে মোট ভুল প্রতিক্রিয়া বিয়োগ করুন। মোট সঠিক প্রতিক্রিয়া থেকে মোট ভুল প্রতিক্রিয়া বিয়োগ করলে যে সাফল্যাংক পাওয়া যায় সেটিই এই অভীক্ষার সঠিক সাফল্যাংক। অভীক্ষার্থী যেসব পদ সমাধান করতে চেষ্টা করেনি (বাদ দিয়েছে অথবা সময় শেষ হওয়ার আগে করতে পারেনি) সেগুলো এই সাফল্যাংক গণনায় অন্তর্ভূক্ত করবেন না।

সর্বোচ্চ সাফল্যাংক ঃ ৬০ পয়েন্ট

১৩। বর্ণ– সংখ্যার ধারাবাহিকতা

ইনডেক্স স্কোরের জন্য প্রয়োজন

বুদ্ধি স্কোরের পরিপূরক

উপকরণসমূহ

রেকর্ড ফরম

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষায়, অভীক্ষার্থী সংখ্যা এবং বর্ণের সমন্বয় করবে এবং সংখ্যাগুলোকে প্রথমে উর্ধ্বগামী এবং পরে বর্ণগুলোকে বর্ণনাক্রমিক/ বর্ণমালা অনুযায়ী পুনরুপাদন করবে/বলবে। প্রত্যেকটি পদে তিনটি প্রচেষ্টা নিতে হবে এবং প্রতিটি প্রচেষ্টায় বিভিন্ন ধরনের সংখ্যা ও অক্ষরের সমন্বয় রয়েছে।

শুরু

অনুশীলন পদ এবং তারপর পদ ১

থামা/বন্ধ করা

একটি পদে তিনটি প্রচেষ্টায় শূন্য পেলে অভীক্ষাটি পরিচালনা বন্ধ করতে হবে।

সাধারণ নির্দেশনা

সবগুলো অনুশীলন প্রচেষ্টা পরিচালনা করুন। প্রতিটি অনুশীলন পদ এবং পদের প্রচেষ্টায়, প্রতি সেঃ একটি সংখ্যা অথবা একটি বর্ণ বলবে। অভীক্ষার্থীকে প্রতিক্রিয়া করার জন্য প্রচুর সময় দিন (সঠিক প্রতিক্রিয়াগুলো হলো প্রথম বন্ধনী)

পদ নির্দেশনা

অনুশীলন পদ

বলুন:

আমি একসারি সংখ্যা এবং অক্ষর বলতে যাচ্ছি। আমি এগুলো বলার পর, আমি চাই আপনি প্রথমে সংখ্যাগুলো ছোট সংখ্যা থেকে শুরু করে ধারাবাহিকভাবে আমাকে বলবেন। তারপর অক্ষরগুলো বর্ণমালা অনুযায়ী বলবেন। উদাহরণস্বরূপ, যদি আমি বলি B-৭, আপনার উত্তর হওয়া উচিত ৭-B সংখ্যাটি আগে যাবে তারপর অক্ষর/ বর্ণ। যদি আমি বলি ৯-C-৩, তখন আপনার উত্তর হবে ৩-৯-C , সংখ্যাগুলো প্রথম সারিতে তারপর বর্ণগুলো বর্ণমালা অনুযায়ী বলতে হবে। বলুন, চেষ্টা করা যাক।

F – ৬	(৬ – F)
G – ৮	(৮ – G)
৩ –W – ৫	(৩ –৫ – W)
T – ৭ – L	(৭ – L – T)
১ – J – A	(১ – A – J)

যদি অভীক্ষার্থী কোন অনুশীলনে ভুল করে, তাহলে তাকে সঠিকভাবে বলে দিন এবং প্রয়োজন অনুযায়ী নির্দেশনাটি আবার বলুন। এমন কি যদি অভীক্ষার্থী সকল অনুশীলন পদে ভুল করে/ ব্যর্থ হয়, তাহলে ও উপঅভীক্ষাটি চালিয়ে যান।

পদ ১ – ৭

এই পদগুলো এখানে এবং রেকর্ড ফরমে অন্তর্ভূক্ত করা হয়েছে। সঠিক প্রতিক্রিয়াগুলো প্রথম বন্ধনীযুক্ত।

পদ	প্রচেষ্টা	পদ (প্রতিক্রিয়া)
১.	১	L-২ (২-L)
	২	৬-P (৬-P)
	৩	B-৫ (৫-B)
২.	১	F-৭-L (৭-F-L)
	২	H-৪-D (৪-D-R)
	৩	H- ১-৮ (১-৮-H)
৩.	১	T-৯- A-৩ (৩-৯-A-T)
	২	V-১- J-৫ (১-৫-J-V)
	৩	৭-N- ৪-L (4-৭-L-N)
৪.	১	৮-D- ৬-G-1 (১ -৬ - ৮- D- G)
	২	K-২- C-৭ - S (২ - ৭ – C – K - S)
	৩	৫-P- ৩-Y-৯ (৩ -৫ - ৯- P- Y)
৫.	১	M- ৪ - E -৭ - Q - ২ (২ - ৪ - ৭ – E – M - Q)
	২	W- ৮ - H - ৫ - F - ৩ (৩ - ৫ - ৮ – F – H – W)
	৩	6 – G - 9 – A – 2- S (2 -6 - 9- A- G-S)
৬.	১	R- ৩ - B - ৪ - Z – ১ - C (১ - ৩ - ৪ – B – C – R – Z)
	২	৫ – T - ৯ – J – ২- X-৭ (২ - ৫ - ৭ - ৯ - J – T - X)
	৩	E- ১ - H - ৮ - R – ৪ - D (১ - ৪ - ৮ – D – E – H – R)
৭.	১	৫ – H - ৯ – S – ২- N- ৬ - A (২ - ৫ - ৬ - ৯ - A – H – N - S)
	২	D - ১ - R - ৯ - B – ৪ - K- ৩ (১ - ৩ - ৪ - ৯ – B – D – K – R)
	৩	৭ – M - ২ – T – ৬ - F- ১ - Z (১ - ২ - ৬ - ৭ - F – M – T - Z)

সাফল্যাংক

- প্রত্যেক প্রচেষ্টায় অভীক্ষার্থীর প্রতিক্রিয়াকে আক্ষরিকভাবে/সঠিকভাবে রেকর্ড করুন, প্রচেষ্টা সাফল্যাংক, পদ সাফল্যাংক এবং সম্পূর্ণ উপঅভীক্ষার মোট সাফল্যাংক।
- প্রত্যেকটি প্রচেষ্টা পদের ক্ষেত্রে সঠিক উত্তরের জন্য ১ পয়েন্ট এবং ভুল উত্তরের জন্য ০ পয়েন্ট। একটি উত্তর ভুল হবে যদি একটি সংখ্যা বা অক্ষর বাদ যায় অথবা সংখ্যা বা অক্ষরকে সুনির্দিষ্ট/ নির্দেশিত ধারা অনুযায়ী না বলা হয়। যতক্ষণ পর্যন্ত সংখ্যা এবং অক্ষরগুলো ধারাবাহিকভাবে বলে সাফল্যাংক দিন, যদি অভীক্ষার্থী সংখ্যার আগে

অক্ষরগুলো/ বর্ণগুলো ধারাবাহিকভাবে বলে তাহলে ও ক্রেডিট/ সাফল্যাংক দিন। প্রচেষ্টার সাফল্যাংকগুলো যোগ করে পদের সাফল্যাংক বের করুন, পদের সাফল্যাংক গুলো যোগ করে মোট সাফল্যাংক বের করুন।

- প্রত্যেকটি পদে ৩ , ২, ১ অথবা ০ পয়েন্ট নিম্নরূপে দিতে হবে

যদি অভীক্ষার্থী তিনটি প্রচেষ্টায় সফল হয় তাহলে ৩ পয়েন্ট

যদি অভীক্ষার্থী দুটি প্রচেষ্টায় সফল হয় তাহলে ২ পয়েন্ট

যদি অভীক্ষার্থী একটি প্রচেষ্টায় সফল হয় তাহলে ১ পয়েন্ট

যদি অভীক্ষার্থী তিনটির সবকয়টি প্রচেষ্টায় ব্যর্থ হয় তাহলে ০ দিন

সর্বোচ্চ সাফল্যাংক ঃ ২১ পয়েন্ট

১৪। বস্তুগঠন

বিকল্প উপঅভীক্ষা

উপকরণসমূহ

বস্তুগঠন পাজল (৫)

বস্তুগঠন নকশা শীট

ষ্টপওয়াচ

বর্ণনা

এই উপঅভীক্ষায়, অভীক্ষার্থীকে কিছু পাজল টুকরা দেয়া হয়, এগুলো সঠিকভাবে সাজালে একটি সাধারণ বস্তু তৈরী হয়। (এখানে কোন বস্তুর কতগুলো ক্ষুদ্র ক্ষুদ্র অংশ থাকে। অভীক্ষার্থীর কাজ হচ্ছে এই অংশগুলোর সাহায্যে একটি পরিপূর্ণ বস্তু তৈরী করা)। অভীক্ষার্থীকে একটি নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে প্রত্যেকটি পাজল সাজাতে হয়।

শুরু

পদ ১

থামা/ বন্ধ করা

থামা যাবেনা। সকল পদ পরিচালনা করুন।

সাধারণ নির্দেশনা

এই উপঅভীক্ষাটি পরিচালনা করার নির্দেশনা এখানে অন্তর্ভূক্ত করা হয়েছে এবং বস্তগঠন নকশা সীটের অভীক্ষকের অংশে অন্তর্ভুক্ত হয়েছে। এই নির্দেশনাসমূহ পাজল টুকরাগুলো সঠিকভাবে উপস্থাপন করা এবং পরিচিত করার জন্য গাইড হিসেবে ব্যবহার করুন। উল্লেখ্য যে, পাজল টুকরার পিছনের সংখ্যা আপনাকে অভীক্ষার্থীর সামনে টুকরাগুলো স্থাপনে সাহায্য করবে। আরো উল্লেখ্য যে, পদ নির্দেশনা এবং নকশা শীটে টুকরা স্থাপন করা আপনার পরিপ্রেক্ষিত থেকে দেখাবেন। উদাহরণস্বরূপ, পদ ১ এ মানুষের পায়ের টুকরাটি এমনভাবে স্থাপন করুন যাতে জুতাজোড়া অভীক্ষার্থীর সম্মুখে থাকে।

- নির্দেশনার শেষ শব্দটি বলার পর থেকে প্রত্যেকটি পদের সময় গণনা শুরু হবে। প্রত্যেকটি পদ সম্পূর্ণ করতে অভীক্ষার্থী কতটুকু সময় নেয় তা সঠিকভাবে রেকর্ড করতে হবে। সময় দেয়া বন্ধ হবে যখন নির্দিষ্ট সময়সীমা শেষ হয় অথবা

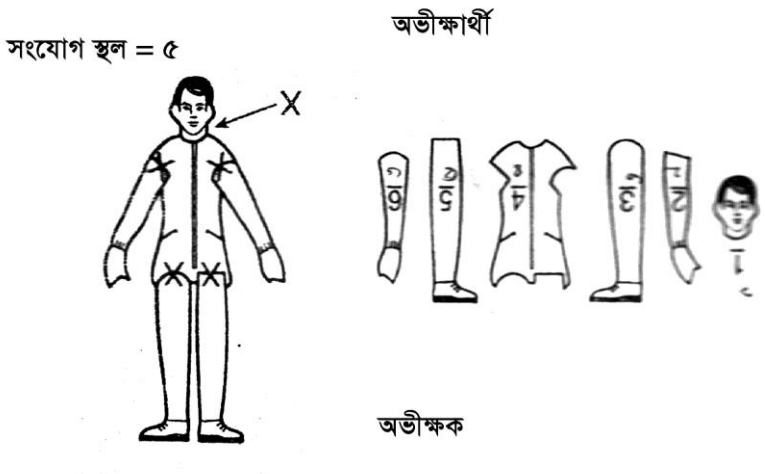
অভীক্ষার্থী স্পষ্টত কাজটি শেষ করেছে, যদিও অভীক্ষার্থী আপনাকে বলেনি যে তার শেষ হয়েছে। সঠিক সময় রেকর্ড করা প্রয়োজন, প্রত্যেক পদের জন্য সময়সীমা, রেকর্ড ফরম, নকশা সীট এবং পদ নির্দেশনায় দেয়া আছে, সাফল্যাংক প্রদান এবং অতিরিক্ত পয়েন্ট প্রদানের জন্য।

- পদ নির্দেশনার নকশায় প্রতিটি সংযোগ একটি × দ্বারা চিহ্নিত/ নির্দেশিত আছে। কারণ সময়সীমার মধ্যে আংশিক বস্তু গঠনে ও সাফল্যাংক দেয়া হয়, নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে কয়টি টুকরা সঠিকভাবে স্থাপন/ সংযোগ করতে পেরেছে তা লিখে রাখতে হবে।
- যদি অভীক্ষার্থী তখনও কাজ করতে থাকে এবং কাজটি প্রায় শেষ পর্যায়ে থাকে, তাহলে আপনি অভীক্ষার্থীকে থামাবেন না তাতে অভীক্ষার্থীর র‍্যাপো এবং আগ্রহ বজায় থাকে। সময় শেষ হয়ে যাওয়ার পরও কাজটি করতে কিছু অতিরিক্ত সকেণ্ড সময় দিতে পারেন। যদিও সময়সীমার পর যে কাজ করে তারজন্য কোন সাফল্যাংক দেয়া যাবে না।
- যদি অভীক্ষার্থী একটি টুকরা উপরে ঘুড়ায় তাহলে তৎক্ষনাৎ এবং বিচক্ষনতার সাথে সেটি সঠিকভাবে রাখতে হবে।
- প্রত্যেকটি পদের জন্য, পাজল টুকরা গুলো বহু গঠন বিন্যাস সীট এর পিছনে সাজিয়ে রাখুন যাতে প্রত্যেকটি টুকরা ধরলে আপনি পিছনের সংখ্যাটি পড়তে পারেন। প্রত্যেকটি টুকরা উপরের দিকে উলটান (বাম থেকে ডানে) এবং এগুলো সাজিয়ে রাখুন যাতে সংখ্যা লেখা অংশটি নিচে থাকে, পদ নির্দেশনা এবং বিন্যাস ঢাল অংশে এই ধরনের সাজানো/ বিন্যাস বা ব্যবস্থা দেখানো হয়েছে। তারপর বিন্যাস ঢালটি (Layout Shield) সরিয়ে ফেলুন এবং টুকরাগুলো অভীক্ষার্থীর সামনে উপস্থাপন করুন।
- উপঅভীক্ষাটি পরিচিত করতে, বলূন:

এখন আমি চাই আপনি কিছু পাজল টুকরা একত্রিত করে দেখাবেন।

পদ নির্দেশনা

১। মানুষ (সময়সীমা ১২০″)



এখানে বিন্যাস ঢাল এ যেভাবে সাজানো দেখানো হয়েছে সেভাবে টুকরাগুলো সাজান। তারপর অভীক্ষার্থীর সামনে টুকরাগুলো উপস্থাপন করুন এবং বলূন:

আপনি যদি টুকরাগুলো সঠিকভাবে একত্রিত করতে পারেন তাহলে এগুলো কিছু একটা তৈরী করবে। এগিয়ে যান এবং আপনি যত দ্রুত পারেন তত দ্রুত এগুলো একত্রে সাজান। আপনার কাজ শেষ হলে আমাকে বলূন।

সময় শুরু, যখন অভীক্ষার্থী স্পষ্টত শেষ করবে তখণ সময় গণনা বন্ধ হবে। নিশ্চিত হোন সময় এবং সঠিক সংযোগের সংখ্যা রেকর্ড করেছেন।

যদি অভীক্ষার্থী মানুষের পাজলগুলো সঠিকভাবে সাজাতে না পারে, তাহলে টুকরাগুলো সরিয়ে ফেলুন এবং আবার এগুলো বিন্যাস ঢাল এর পিছনে সাজান যেভাবে সাজাতে দেখানো হয়েছে। টুকরাগুলো উপস্থাপন করুন এবং পাজলগুলো ধীরে ধীরে একত্র করুন বলতে থাকুন:

দেখুন, ইহা ঠিক এভাবে হবে।

শুধুমাত্র পদ ১ এর জন্য এই ধরনের সাহায্য করা যাবে।

পদ ২ চালিয়ে যান

পদ ২-৫

পদ ২-৫ এর জন্য, বিন্যাস ঢাল এবং এখানে যেভাবে দেখানো হয়েছে সেভাবে টুকরাগুলো সাজিয়ে রাখুন। টুকরাগুলো অভীক্ষার্থীকে দেখান এবং বলুন:

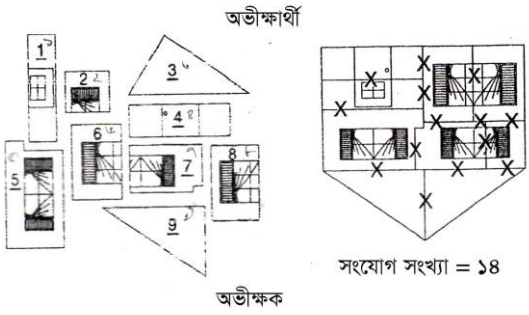
এখন আপনি এই টুকরাগুলো যত দ্রুত পারেন একত্র করুন। আপনার শেষ হলে আমাকে বলবেন।

সময় শুরু। যখন অভীক্ষার্থীর শেষ হবে, শেষ হবার সময় এবং সঠিক সংযোগ সংখ্যা রেকর্ড করুন।

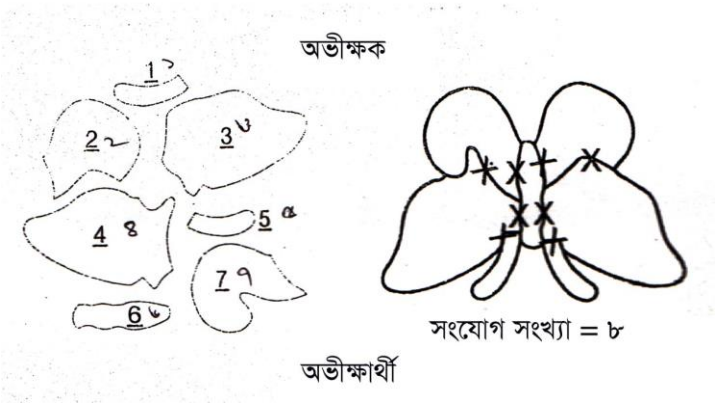
২। বৃত্তান্ত/ পার্শ্বচিত্র (সময়সীমাঃ ১২০″)

৩। হাতি (সময়সীমা ঃ ১৮০″)

৪। বাড়ি/ঘর (সময়সীমা ১৮০″)



৫। প্রজাপতি (সময়সীমা ১৮০")



সাফল্যাংক

প্রতেকটি পদে কয়টি টুকরা সঠিকভাবে সংযোগ করতে পেরেছে সেই সংখ্যাটি সাফল্যাংক দিতে হবে, সাথে প্রতিটি পদে দ্রুত এবং সঠিক কর্মসম্পাদনের জন্য ৩ অতিরিক্ত পয়েন্ট দিতে হবে। সাফল্যাংক প্রদান ব্যবস্থা সম্পর্কে পুর্নাঙ্গ/ পুংখানুপুংখুভাবে জানা গুরুত্বপূর্ণ যাতে আপনি প্রতিটি প্রতিক্রিয়ায় অভীক্ষার্থী পাজলটি সম্পূর্ণ করার সাথে সাথে সাফল্যাংক প্রদান করতে পারেন।

- প্রথমে, সময় কলামে, অভীক্ষার্থী পাজলটি সাজাতে যে সময় নেয় সেটির সেঃ সংখ্যায় লিখুন।
- তারপর উপযুক্ত/ যথাযথ কলামে সঠিক সংযোগ সংখ্যা রেকর্ড করুন। পদনির্দেশনার নকশায় × দিয়ে প্রতিটি পাজলের সংযোগ চিহ্নিত করা আছে। একটি সংযোগ স্থল হল সেই স্থান যেখানে দুটি নিকটবর্তী/ পার্শ্ববর্তী টুকরা সংযোগ করা হয়েছে।
- একটি সংযোগ সঠিক বিবেচনা করা হবে যদিও সংযোজিত অংশটি বাকী পাজল এর সাথে যোগ করা হয়নি। উদাহরণস্বরূপ, ২নং পদে (প্রোফাইল) অভীক্ষার্থী হয়তো পাজল এর বিভিন্ন জোড়া আলাদা আলাদাভাবে সঠিকঢভাবে সংযোজন করেছেন (নাক, মুখ, দুটি কান, ইত্যাদি) কিন্তু সম্পূর্ণ প্রোফাইল তৈরী করার জন্য একগুলো একসাথে সংযোজন করেননি। তাই প্রত্যেকটি অংশ সঠিকভাবে সংযোজন করার জন্য সাফল্যাংক দিন এমনকি সম্পূর্ণ পাজলটি সংযোজন না করলেও।
- নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে আংশিক সংযোজন সম্পন্ন হলে, সঠিক সংযোজন গুলোকে ১ অথবা $\frac{১}{২}$ দিয়ে গুণ করুন যা রেকর্ড ফরম এবং নিচের টেবিলে নির্দেশ করা হয়েছে। উপঅভীক্ষার মোট সাফল্যাংক পাওয়ার আগে ৪নং পদে সব সময় অর্ধেক পয়েন্ট যোগ করুন ।

- সঠিক সংযোজনের জন্য কাজটি সম্পন্ন করার সময়ের উপর ভিত্তি করে তাকে পুরস্কারস্বরূপ/ বোনাস/ অতিরিক্ত পয়েন্ট দিবেন। সঠিক সংযোজনের সম্ভাব্য সাফল্যাংক টেবিলে এবং রেকর্ড ফরমে দেয়া আছে। এই সাফল্যাংককে বোনাস/অতিরিক্ত সাফল্যাংক অন্তর্ভূক্ত করা হয়েছে।
- সবশেষে, রেকর্ড ফরমে প্রত্যেকটি পদের জন্য উপযুক্ত/ সঠিক সাফল্যাংকের সংখ্যাটি বৃত্তাকার দাগ দিন।
- প্রত্যেকটি পদের জন্য সাফল্যাংক নিম্নলিখিতভাবে নির্ধারন করতে হবে:

পদ ১-৩ এবং পদ ৫: যে কয়টি সংযোজন সঠিকভাবে করতে পেরেছে সেটি হবে তার সাফল্যাংক এবং এই সঠিক সাফল্যাংককে ১ দিয়ে গুণ করবেন এবং সাথে ৩ বোনাস পয়েন্ট যোগ করবেন।

পদ ৪ ঃ সঠিক সংযোজন সংখ্যা হবে তার সাফল্যাংক এবং একে $\frac{১}{২}$ দ্বারা গুণ করে সাথে ৩ বোনাস পয়েন্ট যোগ করবেন।

সম্পূর্ণ সংযোজনের সাফল্যাংক সাথে সময়ের জন্য বোনাস পয়েন্ট অন্তর্ভূক্ত

পদ		প্রত্যেকটি পদের মোট পয়েন্ট							
		৫	৬	৭	৮	৯	১০	১১	১২
সম্পূর্ণ করার সময় পরিসর (সেঃ)									
১. মানুষ	১২০″	২১-১২০	১৬-২০	১১-১৫	১-১০				
২. প্রোফাইল	১২০″					৩৬-১২০	৩১-৩৫	২১-৩০	১-২০
৩. হাতি	১৮০″			৫১-১৮০	৩১-৫০	২১-৩০	১-২০		
৪. ঘর	১৮০″		১১১-১৮০	৭১-১১০	৫১-৭০	১-৫০			
৫. প্রজাপতি	১৮০″			১১১-১৮০	৭৬-১১০	৫১-৭৫	১-৫০		

সর্বোচ্চ সাফল্যাংক ঃ ৫২ পয়েন্ট

সংখ্যা- প্রতীক-অনুকরণ

বিকল্প পদ্ধতি

উপকরণসমূহ

প্রতিক্রিয়া বুকলেট

স্টপওয়াচ

বর্ণনা

সংখ্যা প্রতীক অনুকরণ উপঅভীক্ষায় আভীক্ষার্থী সংখ্যা প্রতীক কোডিং এ ব্যবহৃত প্রতীকগুলো অনুকরণ করে। প্রত্যেকটি প্রতীক একটি বক্সে থাকে এবং তার নিচে ফাঁকা/ খালি জায়গা থাকে, যেখানে অভীক্ষার্থী প্রতীকটি লিখেন, এই কাজটি অভীক্ষার্থীর প্রত্যক্ষনীয় এবং পেশী সঞ্চালক গতি পরিমাপ করে। এই কাজে অভীক্ষার্থীর কর্মসম্পাদন তার দক্ষতার ঘাটতি নির্ধারণের উপায় যা তার সংখ্যা প্রতীক অনুকরণ সাফল্যাংককে প্রভাবিত করে।

শুরু

নমুনা পদ

থামা/ বন্ধকরা

৯০ সেঃ পর বন্ধ করুন

পদ নির্দেশনা

প্রতিক্রিয়া বইটিতে সংখ্যা প্রতীক অনুকরন অংশটি খুলুন, তা অভীক্ষার্থীর সামনে রাখুন এবং বলুন:

আপনি পূর্বে যে সংখ্যা প্রতীক মিল করেছেন এটি ঠিক তার মত। আমি চাই আপনি যত দ্রুত পারেন তত দ্রুতি খালি বক্সের নিচে প্রতীকটি লিখুন। আগে আমাকে দেখুন।

খালি বক্সের নিচে প্রথম তিনটি প্রতীক লিখুন। তারপর মোটা খাড়া/ উলম্ব রেখাটি নির্দেশ করুন এবং বলুন

এখন আপনি ইহা এই লাইনের উপরে করুন,

অভীক্ষার্থীকে প্রয়োজনীয় সংশোধন করে দিন। তারপর বলুন:

এখন আপনি বাকী প্রতীকগুলো যত দ্রুত পারেন তত দ্রুত অনুকরণ করুন যতক্ষননা আমি থামতে/ বন্ধ করতে বলব। প্রস্তুত? শুরু করুন।

সময় শুরু হল। ৯০ সেঃ শেষ হলে বলুন থামুন।

সাফল্যাংক

- প্রত্যেকটি সঠিক প্রতীক আঁকার জন্য ১ পয়েন্ট রেকর্ড করুন। সাতটি নমুনা পদের প্রতিক্রিয়া অভীক্ষার্থীর সাফল্যাংকের সাথে অন্তর্ভূক্ত করবেন না। যেসব পদ ধারাবাহিক/ পর্যায়ক্রমে সম্পন্ন করেনি সেগুলোতে সাফল্যাংক দেয়া যাবে না।
- একটি প্রতিক্রিয়া সঠিক হিসেবে সাফল্যাংক দেয়া যাবে যখন এটি পরিষ্কারভাবে উদ্দীপিত প্রতীক হিসেবে চিহ্নিত করা যাবে; যদিও এটি সঠিকভাবে আঁকা হয়নি বা একটি ভুলভাবে আঁকা প্রতীককে স্বেচ্ছায় সঠিক করে ফেলে।

সর্বোচ্চ সাফল্যাংকঃ ১৩৩ পয়েন্ট

সহায়ক গ্রন্থাবলী

References

American Association on Mental Retardation. (1992). *Mental retardation: Definitions, classification, and systems of support* (9th ed.), Washington, DC: Author.

American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.). Washington, DC: Author.

American Psychological Association. (1985). *Standards for educational and psychological testing.* Washington, DC: Author.

Benton, A. (1985). Some problems associated with neuropsychplogical assessment *Bulletin of Clinical Newosciences, 50,* 11-15.

Boll, T. J. (1985). Developing issues in clinical neuropsychology./ourna/ *of Clinical and Experimental Neuropsychology, 7.* 473-485.

Brody, E. B., & Brody, N. (1976). *Intelligence: Nature, determinants and consequences.* New York: Academic Press.

Cohen, R. E, & Mapou, R. L. (1988). Neuropsychological assessment for treatment planning: A hypothesis-testing approach. *Journal of Head Trauma Rehabilitation, 3,* 12-23.

Diller, L, & Weinberg, J. (1977). Hemi- inattention in rehabilitation: The evolution of a rational remediation program. In E. A. Weinstein & R. P. Friedland (Eds.), *Advances in Neurology* (Vol. 18, pp. 63-82). New York Raven Press.

Gold, J.M., Carpenter. C, Randolph, C, Goldberg, T. E, & Weinberger, D. R (1997). Auditory working memory and Wisconsin Card Sorting test performance in schizophrenia. *Archives of General Psychiatry, 54,* 159-165.

Hart, R. P., Kwentus, I. A., Wade, I. B., & Hamer, R. M. (1987). Digit symbol performance in mild dementia and depression. *Journal of Consulting and Clinical Psychology,* 55, 236-238.

Kaplan,- E., Fein, U, Morris, R., & Delis, D. (1991). *Manual for WAIS-R as a Neuropsyehototfcal Instrument.* San Antonio, TX: The Psychological Corporation.

Wechsler, D. (1939). *The measurement,of adult intelligence.* Baltimore: Williams & Wilkins.

Wechster, D. (1940). Psychometric tests. In I. S. Wechsler (Ed.), A *textbook of clinical neurology* (4th ed., rev., pp. 108-122). Philadelphia: W. B. Saunders.

Wechsler, D. (1944). *The measurement of adult intelligence* (3rd ed.). Baltimore: Williams & Wilkins.

Wechsler, D. *(1955). Manual for theWechsler Adult* /nteHigenceScafe. New York The Psychological Corporation.

Wechsler, D. (1975). Intelligence defined and undefined: A relativistic appraisal. *American Psychologist. 30,* 135-139.

Wechsler, D. (1981). *Manual for the Wechsler Adult Intelligence Scaled-Revised.* San Antonio, TX: The Psychological Corporation.

Wechsler D. *(1991). Manual for the Wechsler Intelligence Scale for Children* Antonio, TX: The Psychological Corporation.

Wechsler, D. (1997). *Manual for me Wechsler Memory Scale-Third Edition.* San Antonio, TX: The Psychological Corporation.

WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE – THIRD EDITION

Name _____

Examiner _____

Age _____ Date of Testing _____

1. Picture Completion

TIME LIMIT
20 seconds each item

REVERSE RULE
Score of 0 on Item 6 or 7, administer Items 1–5 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
5 consecutive scores of 0

Examinee Response to Item	Examiner Query (Say each query only once for the entire administration)
Names object pictured rather than missing part	***Yes, but what is missing?***
Mentions part of the picture that is off the page (e.g., the legs of the man in Item 14)	***Something is missing in the picture. What is it that is missing?***
Mentions an unessential missing part	***Yes, but what is the most important part that is missing?***

If the examinee responds correctly after any of the above queries, score 1 point for the response.

	Item	Response	Score (0 or 1)
1.	চিরুনী		
2.	টেবিল		
3.	মুখ		
4.	ব্রিফকেস		
5.	ট্রেন		
START 6.	দরজা		
7.	চশমা		
8.	কলস/কলসী		
9.	সাড়াসী বিশেষ		

Item	Response	Score (0 or 1)
10.	পাতা	
11.	পাই	
12.	ব্যায়াম	
13.	অগ্নিকুন্ড	
14.	আয়না	
15.	চেয়ার	
16.	গোলাপফুল	
17.	ছুরি	
18.	নৌকা	

Item	Response	Score (0 or 1)
19.	ঝুড়ি	
20.	বস্ত্র	
21.	লকার/দেরাজ	
22.	গরু	
23.	টেনিস খেলার সুতা	
24.	মহিলা	
25.	শস্যাগার	
	Total Raw Score (Maximum = 25)	

2. Vocabulary

REVERSE RULE
Score of 0 or 1 on Item 4 or 5, administer Items 1–3 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
6 consecutive scores of 0

SCORING RULE
All Items: 0,1, or 2 pts.

	Item	Response	Score (0, 1, or 2)
1.	বিছানা		
2.	জাহাজ		
3.	পয়সা		
START 4.	শীতকাল		
5.	সকালের নাস্তা		
6.	মেরামত		
7.	সংযোগ		

2. Vocabulary *(continued)*

পদ	প্রতিক্রিয়া	Score (0, 1, or 2)
8.	গতকাল	
9.	অবসান	
10.	গলাধঃকরণ/ ভোগ করা	
11.	কুল	
12.	জামানত	
13.	অনুতাপ	
14.	অনুসন্ধান	
15.	আন্তরিক	
16.	প্রশান্ত	
17.	উপাসনাস্থল	
18.	মনোনয়ন	
19.	অপারগ	
20.	উপনিবেশ	
21.	উৎপাদন	
22.	গীতিকা	
23.	বিরক্তিভাব	
24.	নকল	
25.	নানাবিধ	
26.	বিবর্তন	
27.	স্পর্শনীয়	
28.	সহিষ্ণুতা	
29.	মহাকাব্য	
30.	দুঃসাহসী	
31.	অশুভ/অমঙ্গলসূচক	
32.	বিভ্রান্ত করা	
33.	শ্লেষাত্মক বক্তৃতা	
	Total Raw Score (Maximum = 66) (Include credit for items on previous page.)	

Digit Symbol—Coding

Sample Items

2	1	3	7	2	4	8	2	1	3	2	1	4	2	3	5	2	3	1	4

5	6	3	1	4	1	5	4	2	7	6	3	5	7	2	8	5	4	6	3

7	2	8	1	9	5	8	4	7	3	6	2	5	1	9	2	8	3	7	4

6	5	9	4	8	3	7	2	6	1	5	4	6	3	7	9	2	8	1	7

9	4	6	8	5	9	7	1	8	5	2	9	4	8	6	3	7	9	8	6

2	7	3	6	5	1	9	8	4	5	7	3	1	4	8	7	9	1	4	5

7	1	8	2	9	3	6	7	2	8	5	2	3	1	4	8	4	2	7	6

Digit Symbol—I.L.

P.

5	1	8	2	9	4	6	3	7

8	5	6	3	1	9	4	7	2

F.R.

3. Digit Symbol—
Coding (previous page)

DISCONTINUE RULE
120 seconds (or 4 rows)

Time Limit	120"
Completion Time	
Total Raw Score	Maximum=133

Digit Symbol—
Incidental Learning (Optional) (Response Booklet)

DISCONTINUE RULE
Administer both rows.

	Total Score
Pairing	Maximum=18
Free Recall	Maximum=9

Digit Symbol—
Copy (Optional) (Response Booklet)

DISCONTINUE RULE
90 seconds

Time Limit	90"
Completion Time	
Total Raw Score	Maximum=133

4. Similarities

REVERSE RULE
Score of 0 or 1 on Item 6 or 7, administer Items 1–5 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0

SCORING RULE
Items 1–5: 0 or 1 pt. for each response. Items 6–19: 0, 1,or 2 pts. for each response.

Item	Response	Score (0 or 1)
1.	কাটা চামচ-চামচ	
2.	জুতা-মৌজা	
3.	হলুদ-সবুজ	
4.	কুকুর-সিংহ	
5.	কোট-স্যুট	
6.	পিয়ানো-ড্রাম	(0, 1, or 2)
7.	কমলা-কলা	
8.	চোখ-কান	
9.	নৌকা-মটরগাড়ি	
10.	টেবিল- চেয়ার	
11.	কাজ-খেলা	
12.	ধোয়া-কুয়াশা	
13.	ডিম-বীজ	
14.	গণতন্ত্র-রাজতন্ত্র	
15.	কবিতা-ভাস্কর্য	
16.	প্রশংসা-শাস্তি	
17.	মাছি-গাছ	
18.	শীতযাপন-দেশান্তর	
19.	শত্রু-বন্ধু	
	Total Raw Score (Maximum = 33)	

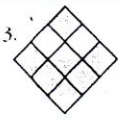
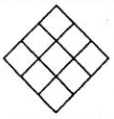
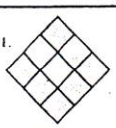
5. Block Design

REVERSE RULE
Score of 0 or 1 on Item 5 or 6, administer Items 1–4 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
3 consecutive scores of 0

SCORING RULE
Items 1–6: 2 pts. for ea. correct design in Trial 1
1 pt. for each correct design in Trial 2
0 pts. for each incorrect design in Trials 1 & 2
Items 7–14: Circle the appropriate score up to a maximum of 7 pts.

EXAMINEE

	Design	Time Limit	Incorrect Design	Completion Time in Seconds	Correct Design	Score (Circle the appropriate score for each design.)
1.		30"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2: 1 Trial 1: 2
2.		30"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2: 1 Trial 1: 2
3.		30"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2: 1 Trial 1: 2
4.		30"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2: 1 Trial 1: 2
5.		60"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2: 1 Trial 1: 2
6.		60"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2: 1 Trial 1: 2
7.		60"			Y N	0 16"-60": 4 11"-15": 5 6"-10": 6 1"-5": 7
8.		60"			Y N	0 16"-60": 4 11"-15": 5 6"-10": 6 1"-5": 7
9.		60"			Y N	0 21"-60": 4 16"-20": 5 11"-15": 6 1"-10": 7
10.		120"			Y N	0 36"-120": 4 26"-35": 5 21"-25": 6 1"-20": 7
11.		120"			Y N	0 66"-120": 4 46"-65": 5 31"-45": 6 1"-30": 7
12.		120"			Y N	0 76"-120": 4 56"-75": 5 41"-55": 6 1"-40": 7
13.		120"			Y N	0 76"-120": 4 56"-75": 5 41"-55": 6 1"-40": 7
14.		120"			Y N	0 66"-120": 4 46"-65": 5 36"-45": 6 1"-35": 7

EXAMINER

Total Raw Score (Maximum = 68)

6. Arithmetic

REVERSE RULE
Score of 0 on Item 5 or 6, administer Items 1–4 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0

SCORING RULE
Items 1–18: 0 or 1 pt. for each response
Items 19–20: 0, 1, or 2 pts.

Problem	Time Limit	Completion Time in Seconds	Correct Response	Response	Score (0 or 1)	Problem	Time Limit	Completion Time in Seconds	Correct Response	Response	Score (0 or 1)
1.	15"		3			11.	30"		$10.50		
2.	15"		7			12.	60"		30¢		
3.	15"		5			13.	60"		$186.00		
4.	15"		2			14.	60"		10		
START 5.	15"		$9.00			15.	60"		$600.00		
6.	15"		$4.00			16.	60"		43		
7.	30"		5			17.	60"		$51.00		
8.	30"		$1.50			18.	60"		$49.50		
9.	30"		8			19.	60"		1 of 4 or 5 of 20		(0, 1, or 2) 0 / 11"–60" 1 / 1'–10" 2
10.	30"		$3.60			20.	120"		96		0 / 11"–120" 1 / 1'–10" 2

Total Raw Score (Maximum = 22) ____

7. Matrix Reasoning

REVERSE RULE
Score of 0 on Item 4 or 5, administer Items 1–3 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0 or 4 scores of 0 on 5 consecutive items

SCORING RULE
All Items: 0 or 1 pt. for each response
Do not score Sample Items A–C.

Note: Correct response appears in ***bold italic.*** Administer Sample Items A–C to all examinees.

Item	Response Options (Circle one)						Score (0 or 1)
A.	1	***2***	3	4	5	DK	
B.	1	2	3	4	***5***	DK	
C.	1	2	3	***4***	5	DK	
1.	1	2	***3***	4	5	DK	
2.	1	2	***3***	4	5	DK	
3.	1	***2***	3	4	5	DK	
START 4.	1	***2***	3	4	5	DK	
5.	1	2	***3***	4	5	DK	
6.	***1***	2	3	4	5	DK	
7.	1	2	3	4	***5***	DK	
8.	***1***	2	3	4	5	DK	
9.	1	***2***	3	4	5	DK	
10.	1	2	3	***4***	5	DK	
11.	1	2	3	4	***5***	DK	
12.	***1***	2	3	4	5	DK	

Item	Response Options (Circle one)						Score (0 or 1)
13.	1	2	3	***4***	5	DK	
14.	1	2	***3***	4	5	DK	
15.	1	***2***	3	4	5	DK	
16.	1	***2***	3	4	5	DK	
17.	***1***	2	3	4	5	DK	
18.	1	2	3	4	***5***	DK	
19.	1	2	***3***	4	5	DK	
20.	1	2	3	***4***	5	DK	
21.	1	2	***3***	4	5	DK	
22.	1	2	***3***	4	5	DK	
23.	1	***2***	3	4	5	DK	
24.	***1***	2	3	4	5	DK	
25.	1	***2***	3	4	5	DK	
26.	1	2	3	4	***5***	DK	

Total Raw Score (Maximum = 26) ____

8. Digit Span

DISCONTINUE RULE
Digits Forward & Backward:
Score of 0 on both trials of any item
For both Digits Forward & Backward, administer both trials of each item even if Trial 1 is passed. Administer Digits Backward even if examinee scores 0 on Digits Forward.

SCORING RULE
Each Trial: 0 or 1 pt. for each response
Item score = Trial 1 + Trial 2

Digits Forward Trial Item/Response	Trial Score	Item Score (0, 1, or 2)	Digits Backward Trial Item/Response	Trial Score	Item Score (0, 1, or 2)
START 1. 1 1-7			1. 1 2-4		
2 6-3			2 5-7		
2. 1 5-8-2			2. 1 6-2-9		
2 6-9-4			2 4-1-5		
3. 1 6-4-3-9			3. 1 3-2-7-9		
2 7-2-8-6			2 4-9-6-8		
4. 1 4-2-7-3-1			4. 1 1-5-2-8-6		
2 7-5-8-3-6			2 6-1-8-4-3		
5. 1 6-1-9-4-7-3			5. 1 5-3-9-4-1-8		
2 3-9-2-4-8-7			2 7-2-4-8-5-6		
6. 1 5-9-1-7-4-2-8			6. 1 8-1-2-9-3-6-5		
2 4-1-7-9-3-8-6			2 4-7-3-9-1-2-8		
7. 1 5-8-1-9-2-6-4-7			7. 1 9-4-3-7-6-2-5-8		
2 3-8-2-9-5-1-7-4			2 7-2-8-1-9-6-5-3		
8. 1 2-7-5-8-6-2-5-8-4					
2 7-1-3-9-4-2-5-6-8					
Digits Forward Total Score (Maximum = 16)			Digits Backward Total Score (Maximum = 14)		

Forward	+	Backward	=	(Maximum = 30)

9. Information

REVERSE RULE
Score of 0 on Item 5 or 6, administer Items 1–4 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
6 consecutive scores of 0

SCORING RULE
All Items: 0 or 1 pt. for each response

পদ প্রতিক্রিয়া	Score (0 or 1)	পদ প্রতিক্রিয়া	Score (0 or 1)
1. শনিবার		8. হেলমেট	
2. বয়স		9. ব্রাজিল	
3. বল		10. জে আর মার্টিন লুথার কিং	
4. মাস		11. বাংলাদেশে মুক্তিযুদ্ধের সময়ে অস্থায়ী রাষ্ট্রপ্রতি কে ছিলেন	
START 5. থার্মোমিটার		12. ক্লিওপেট্রা	
6. সূর্যোদয়		13. ইটালী	
7. সপ্তাহ		14. আপেক্ষিকতাবাদ	

9. Information *(continued)*

Item	Response	Score (0 or 1)	Item	Response	Score (0 or 1)
15.	অলিম্পিক		22.	ধমনী	
16.	সাহারা মরুভূমি		23.	রাণী ভিক্টোরিয়া	
17.	প্রজনন		24.	মহাদেশ	
18.	মোনালিসা		25.	কুঁড়ি	
19.	গান্ধী		26.	পৃথিবীর জনসংখ্যা	
20.	কোরআন		27.	আলোর গতিবেগ	
21.	পানি		28.	ফস্ট	

Total Raw Score (Maximum = 28) (Include credit for items on previous page.)

বিছানা

10. Picture Arrangement

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0, starting with Item 2

SCORING RULE
Item 1: 2 pts. for correct response on Trial 1
1 pt. for correct response on Trial 2
0 pts. for incorrect response on Trial 1 or Trial 2
Items 2–11: Circle the appropriate score up to a maximum of 2 pts.

Note: Letters in item names correspond to correct order for 2-point response (e.g., for Item 5, examinee must arrange cards in C-L-E-A-N order to score 2 points).
Items 5–9 have possible 1-point responses.

Item (2 pts.)	Item (1 pt.)	Time Limit	Response Order	Completion Time in Seconds	Score (Circle One)
START 1. টুপিটি Trial 1		30"			0 1 2
	Trial 2	30"			
2. ঝলসানো		45"			0 2
3. মুক্ত করা		60"			0 2
4. অনুসরন		60"			0 2
5. পরিচ্ছন্নতা	NCLEA	90"			0 1 2
6. শিকার করা	THUN	90"			0 1 2
7. পুলিশ সার্জেন্ট	SALMUE	120"			0 1 2
8. মধ্যাহ্ন ভোজ	LUCNH	120"			0 1 2
9. গায়কদল	HCOIR	120"			0 1 2
10. স্বপন দেখা		120"			0 2
11. হাঙ্গর মাছ		120"			0 2

Total Raw Score (Maximum = 22)

11. Comprehension

REVERSE RULE
Score of 0 or 1 on Item 4 or 5, administer Items 1–3 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0

SCORING RULE
Items 1–3: 0 or 1 pt. for each response
Items 4–18: 0, 1, or 2 pts. for each response

	Item	Response	Score (0 or 1)
1.	টাকা		
2.	ঘড়ি		
3.	কাপড়		
START 4.	খাম		(0, 1, or 2)
5.	খাবার		
6.	প্যারোল		
7.	শিশু শ্রম	বিছানা	
8.	পেশাগত সেবা		
9.	কর		
10.	ইতিহাস		
11.	বধির		
12.	বন		
13.	জুরি		
14.	শহরের জমি		
15.	বিবাহ নিবন্ধন		
16.	স্বাধীন গণমাধ্যম		
17.	এক মাঘে শীত যায় না		
18.	খালি কলসি বাজে বেশী		
		Total Raw Score Maximum = 33	

* If the examinee replies with one idea, ask for a second response. Rephrase the test item saying, "Tell me another reason."

12. Symbol Search

DISCONTINUE RULE
Discontinue after 120 seconds.

Time Limit	120"
Completion Time in Seconds	
Number Correct	
Number Incorrect	
Total Raw Score	Maximum = 60

13. Letter–Number Sequencing

DISCONTINUE RULE
After failure on all 3 trials of an item

SCORING RULE
0 or 1 pt. for each response
Item score = Trial 1 + Trial 2 + Trial 3

START

	Trial	Item/Response	Trial Score (0 or 1)	Item Score (0, 1, 2, or 3)
1.	1	**L-2** (2-L)		
	2	**6-P** (6-P)		
	3	**B-5** (5-B)		
2.	1	**F-7-L** (7-F-L)		
	2	**R-4-D** (4-D-R)		
	3	**H-1-8** (1-8-H)		
3.	1	**T-9-A-3** (3-9-A-T)		
	2	**V-1-J-5** (1-5-J-V)		
	3	**7-N-4-L** (4-7-L-N)		
4.	1	**8-D-6-G-1** (1-6-8-D-G)		
	2	**K-2-C-7-S** (2-7-C-K-S)		
	3	**5-P-3-Y-9** (3-5-9-P-Y)		
5.	1	**M-4-E-7-Q-2** (2-4-7-E-M-Q)		
	2	**W-8-H-5-F-3** (3-5-8-F-H-W)		
	3	**6-G-9-A-2-S** (2-6-9-A-G-S)		
6.	1	**R-3-B-4-Z-1-C** (1-3-4-B-C-R-Z)		
	2	**5-T-9-J-2-X-7** (2-5-7-9-J-T-X)		
	3	**E-1-H-8-R-4-D** (1-4-8-D-E-H-R)		
7.	1	**5-H-9-S-2-N-6-A** (2-5-6-9-A-H-N-S)		
	2	**D-1-R-9-B-4-K-3** (1-3-4-9-B-D-K-R)		
	3	**7-M-2-T-6-F-1-Z** (1-2-6-7-F-M-T-Z)		

Total Raw Score (Maximum = 21)

14. Object Assembly

(Optional)

DISCONTINUE RULE
Do ***not*** discontinue.
Administer all items.

SCORING RULE
Enter time in seconds and enter number of correct junctures.
Apply time bonus and weighting, and circle the appropriate score.

Item	Time Limit	Completion Time in Seconds	Number of Correct Junctures	Multiply by	Score (Circle the appropriate score for each object. Completion time in seconds.)
1. মানুষ	120"		(0-5)	1	0 1 2 3 4 5 6 7 8 (21–120, 16–20, 11–15, 1–10)
2. পার্শ্বচিত্র	120"		(0-9)	1	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 (96–120, 81–95, 21–80, 1–20)
3. হাতি	180"		(0-8)	1	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 (151–180, 31–50, 21–30, 1–20)
4. ঘর	180"		(0-14)	½*	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (111–180, 71–110, 51–70, 1–50)
5. প্রজাপতি	180"		(0-8)	1	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 (111–180, 76–110, 51–75, 1–50)

* Round half scores up.

Total Raw Score (Maximum = 52)

Copyright © 1997 by The Psychological Corporation
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.
The Psychological Corporation and the *PSI* logo are registered trademarks of The Psychological Corporation.
Wechsler Adult Intelligence Scale and *WAIS* are registered trademarks of The Psychological Corporation.
Printed in the United States of America.

WAIS-III

WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE – THIRD EDITION

Name _____

Date _____

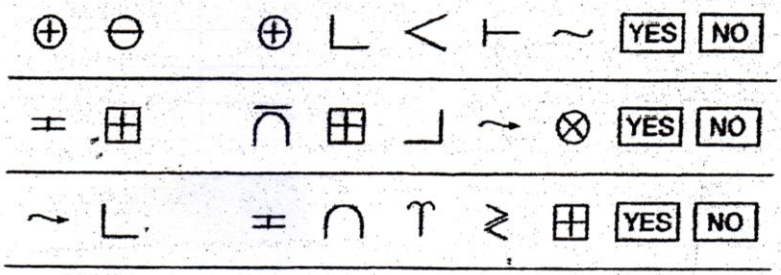
Examiner _____

Handedness (circle one): Left Right

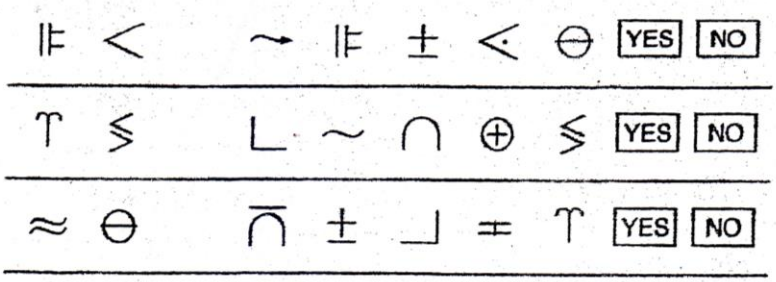
Response Booklet

Symbol Search

Sample Items



Practice Items



yright © 1997 by The Psychological Corporation.

ights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without ission in writing from the publisher.

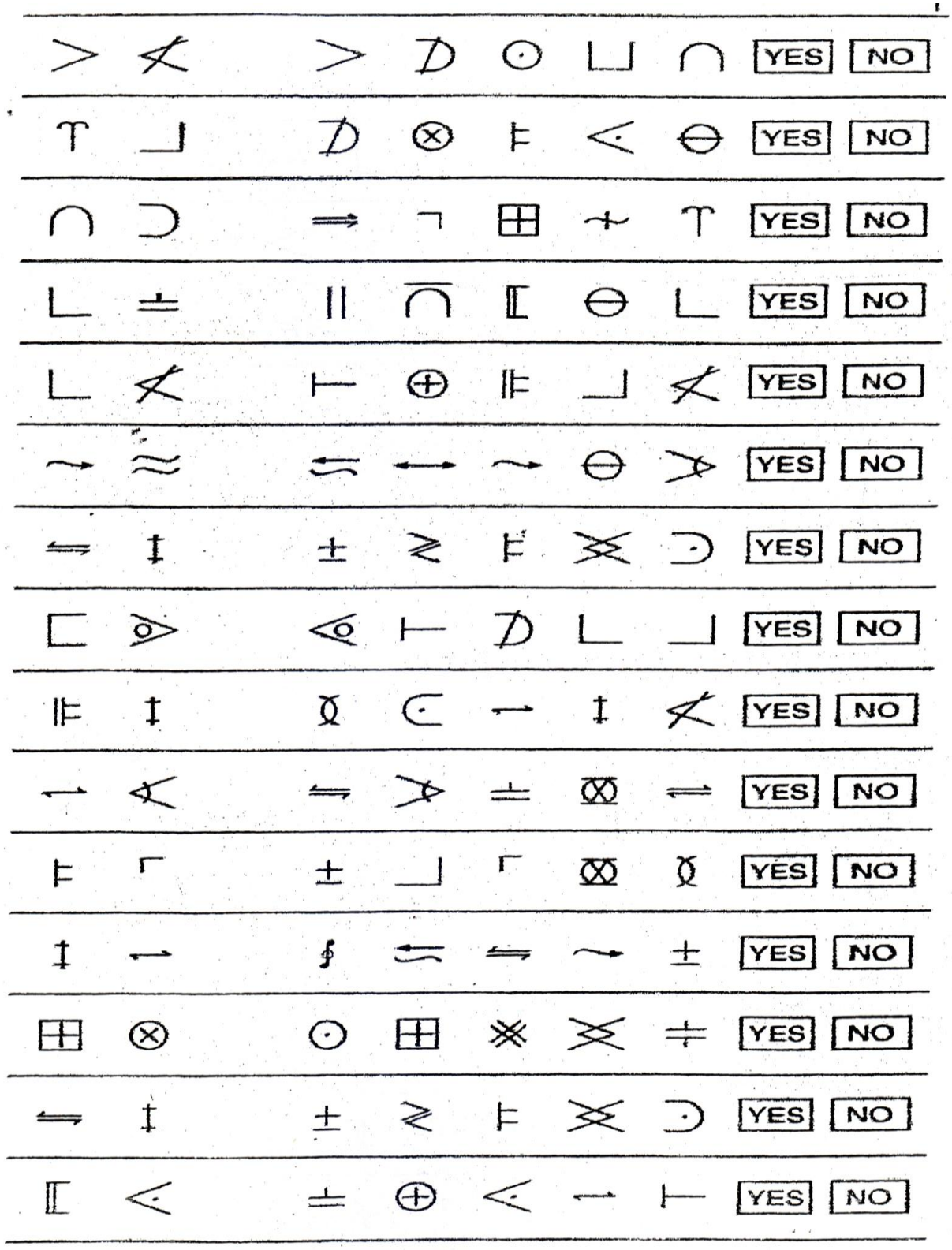
Psychological Corporation and the *PSI* logo are registered trademarks of The Psychological Corporation.

WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE and *WAIS* are registered trademarks of The Psychological Corporation.

ons of this work were previously published.

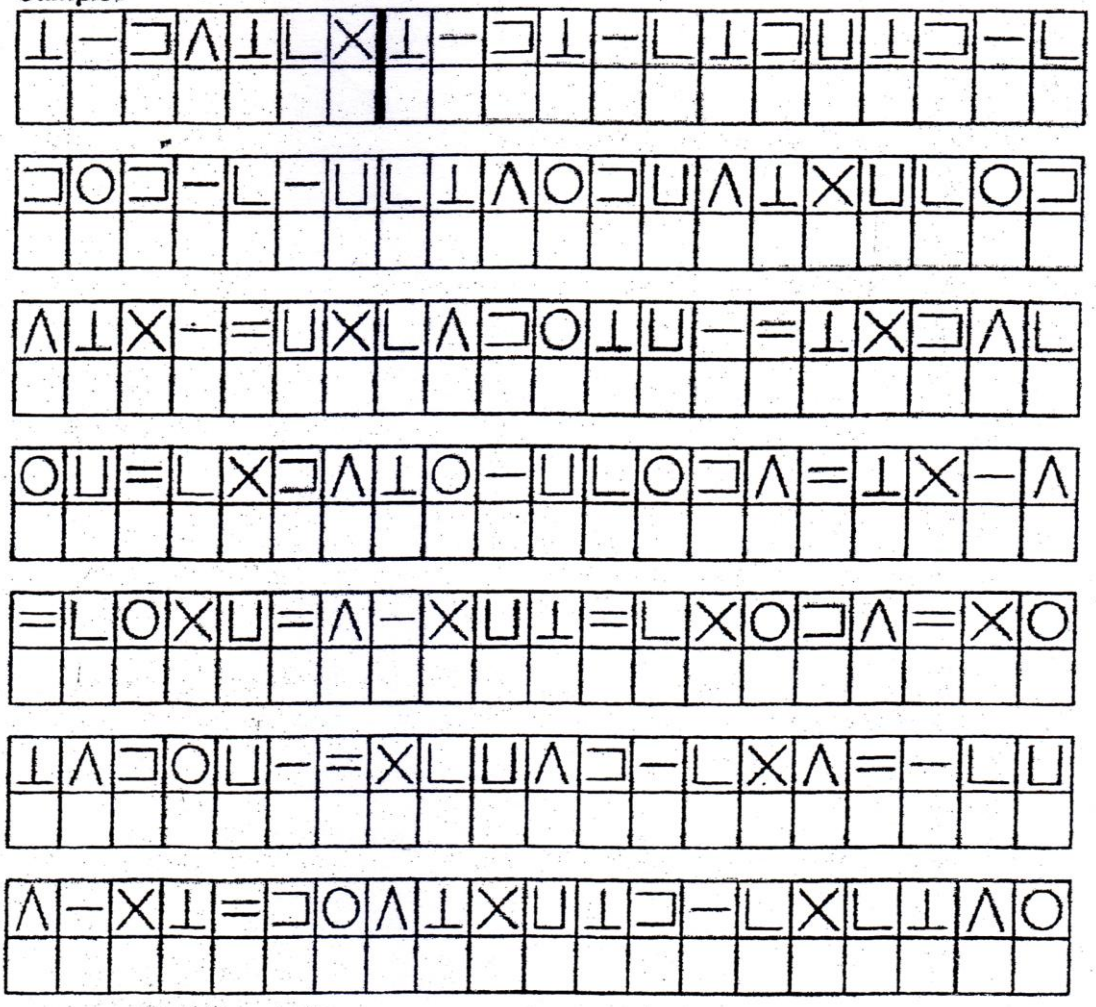
ed in the United States of America.

0154981095


YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO

Symbol Copy

Samples



WAIS-III

WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE – THIRD EDITION

Record Form

DEMOGRAPHICS PAGE

	Year	Month	Day
Date Tested			
Date of Birth			
Age			

Name _____ ID _____ Sex ○ Male ○ Female

Address _____
Street City State Zip

Highest level of education _____ Examiner _____

Behavioral Observations

Referral source/Reason for referral/Presenting complaint(s):

Language (Is English native language? If not, indicate examinee's level of fluency; indicate expressive/receptive problems, unusual verbalizations):

Attitude toward testing (e.g., interest, motivation, work habits, rapport, reaction to success/failure):

Physical appearance (e.g., formality and appearance of dress, grooming, hygiene, physical characteristics):

Attention and Concentration:

Visual/Auditory/Motor Problems (Were problems corrected, e.g., with glasses, corrective lenses, hearing aids?):

Other Notes:

6 7 8 9 10 11 12 A B C D E

ISBN 015-4981-06-0

9 780154 981066

THE PSYCHOLOGICAL CORPORATION℠
Harcourt Brace & Company

Copyright © 1997 by The Psychological Corporation. All rights reserved.

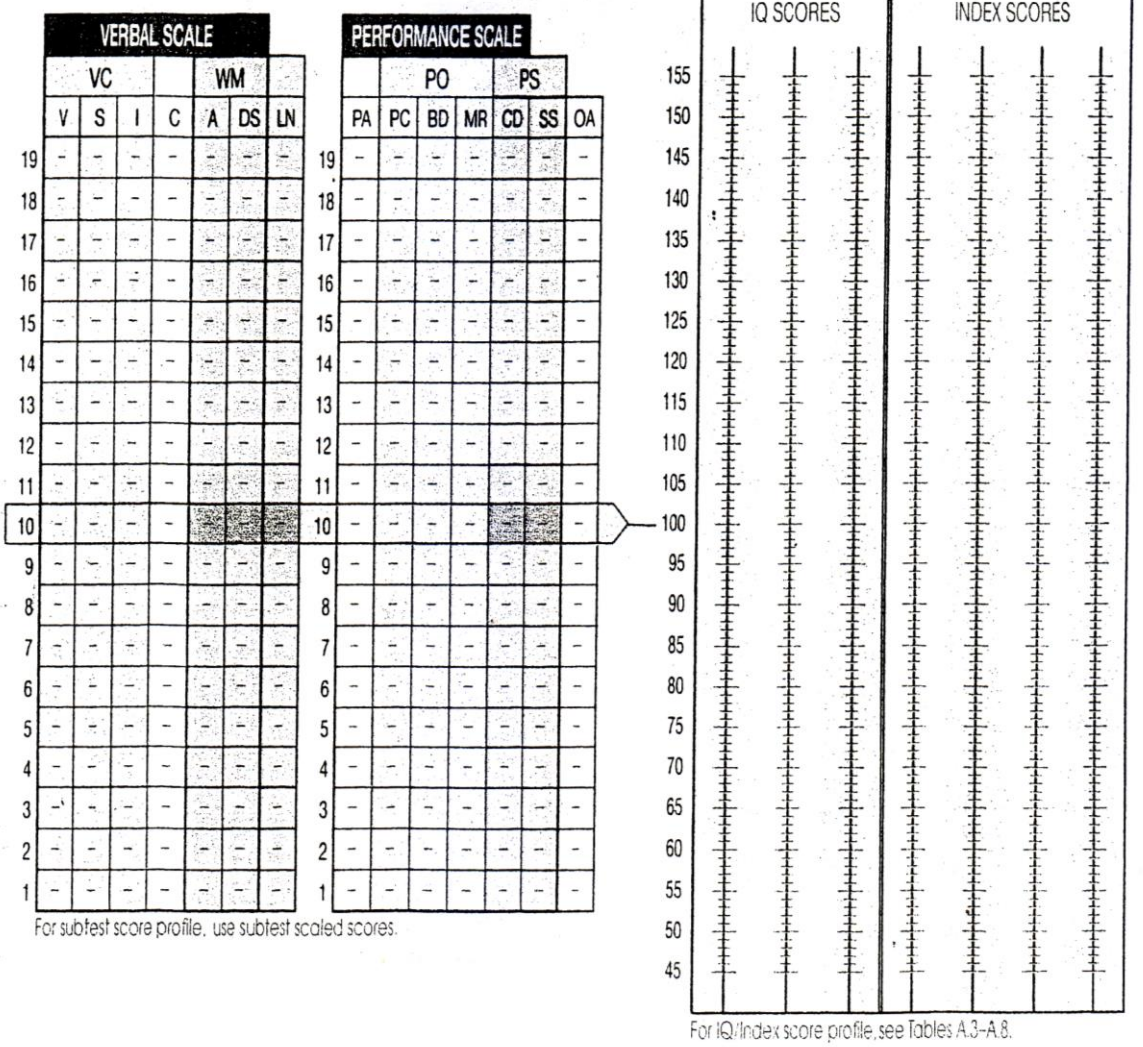
PROFILE PAGE

WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE – THIRD EDITION

IQ/INDEX SCORES	VIQ	PIQ	FSIQ	VCI	POI	WMI	PSI
Sums of Scaled Scores							
IQ/Index Scores							
Percentiles							
Confidence Intervals ____%							

	VERBAL SCALE							PERFORMANCE SCALE							
	VC				WM				PO				PS		
	V	S	I	C	A	DS	LN	PA	PC	BD	MR	CD	SS	OA	
19	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	19
18	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	18
17	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	17
16	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	16
15	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	14
13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	13
12	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	12
11	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11
10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	10
9	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	9
8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	8
7	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	7
6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	6
5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	5
4	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	4
3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3
2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2
1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1

For subtest score profile, use subtest scaled scores.



For IQ/Index score profile, see Tables A.3–A.8.

SCORE CONVERSION PAGE

SUBTESTS	Raw Score	Age-Adjusted Scaled Scores VERBAL	PERF.	VC	PO	WM	PS	Reference Group Scaled Scores
ছবি সম্পূর্নকরণ		■		■		■	■	
শব্দ তালিকা			■		■	■	■	
সংখ্যা প্রতিক কোডিং		■		■	■	■		
সাদৃশ্য			■		■	■	■	
ব্লক ডিজাইন		■		■		■	■	
গণিত			■	■	■		■	
ম্যাট্রিক্স ধাধা প্রয়োগ		■		■		■	■	
সংখ্যা পরিসর			■	■	■		■	
তথ্য			■		■	■	■	
ছবি সাজানো		■		■	■	■	■	
বোধশক্তি			■	■	■	■	■	
প্রতিক অনুসন্ধ্যান		■	( )	■	■	■		
বর্ণ সংখ্যার ধারাবাহিকতা		( )	■	■	■		■	
বস্তু গঠন		■	( )	■	■	■	■	
Sums of Scaled Scores								
		VERBAL	PERF.	VC	PO	WM	PS	
Full Scale Score (Verbal + Performance)								

For converting raw scores to scaled scores, see Tables A.1 and A.2. বিছানা

Optional Procedures			
Optional Procedure		Raw Score	Cumulative %
Digit Symbol—Incidental Learning	Pairing		
	Free Recall		
Digit Symbol — Copy			

For cumulative %, see Table A.11.

Total			=
÷ No. of Subtests			÷
Mean Score			Overall Mean

SUBTESTS	Scaled Score	Mean Score	Difference from Mean	Statistical Significance ____ Level	Strength (+)	Weakness (-)	Frequency of Difference in Standardization Sample
শব্দ তালিকা							
সাদৃশ্য							
গণিত							
সংখ্যা পরিসর							
তথ্য							
বোধশক্তি							
বর্ণ সংখ্যার ধারাবাহিকতা							
ছবি সাজানো							
সংখ্যা প্রতিক কোডিং							
ব্লক ডিজাইন							
ম্যাট্রিক্স ধাধা প্রয়োগ							
ছবি সাজানো							
প্রতিক অনুসন্ধ্যান							
বস্তু গঠন							

For determining strengths and weaknesses see Table B.3

Determining Strengths & Weaknesses

Check one:

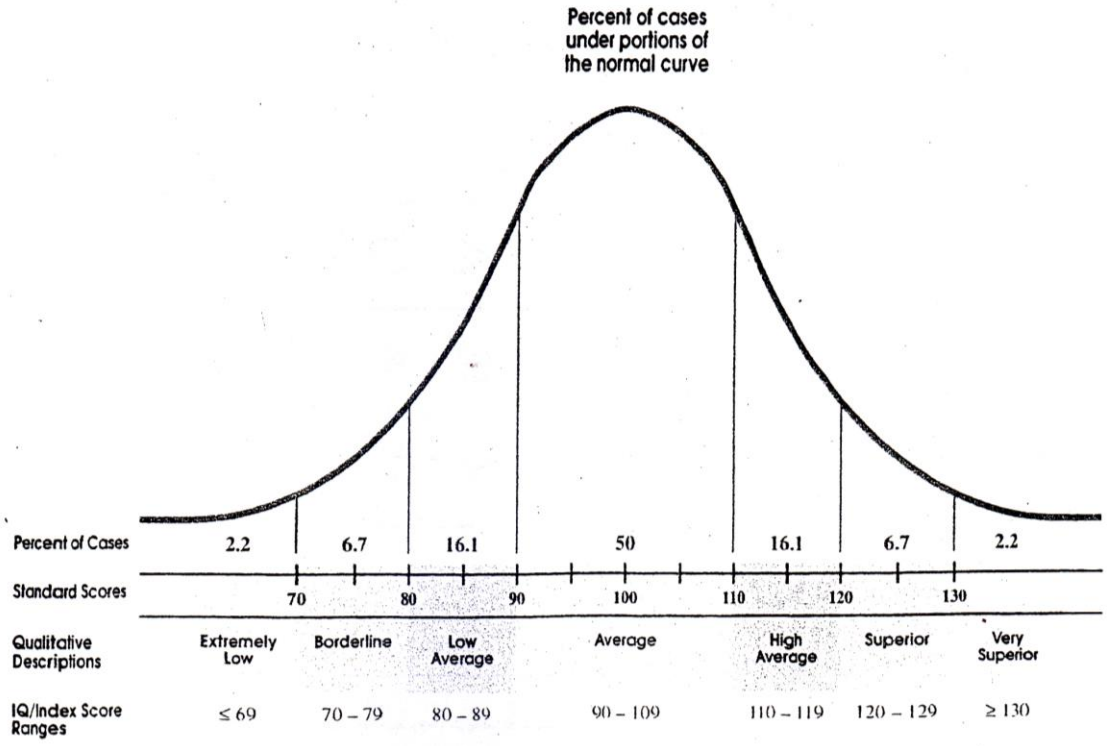
- ☐ Difference from Overall Mean
- ☐ Difference from Verbal Mean and Performance Mean

Statistical significance and frequency of difference are provided in Table B.3 of the Administration and Scoring Manual.

Discrepancy Analysis Page

	DISCREPANCY COMPARISONS	Score 1	Score 2	Difference	Statistical Significance ____ level	Frequency of Difference in Standardization Sample
COMPOSITE LEVEL	Verbal IQ – Performance IQ	VIQ	PIQ			
	Verbal Comprehension – Perceptual Organization	VCI	POI			
	Verbal Comprehension – Working Memory	VCI	WMI			
	Perceptual Organization – Processing Speed	POI	PSI			
	Verbal Comprehension – Processing Speed	VCI	PSI			
	Perceptual Organization – Working Memory	POI	WMI			
	Working Memory – Processing Speed	WMI	PSI			
SUBTEST LEVEL	Longest Digit Span Forward					
	Longest Digit Span Backward					
	Digits Forward – Backward	FWD	BKWD			

For discrepancy comparisons, see Tables B.1, B.2, B.6, and B.7.
For WAIS–III — WMS–III differences, see the WMS–III Record Form.



WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE – THIRD EDITION

Name _____

Examiner _____

Age _____ Date of Testing _____

1. Picture Completion

TIME LIMIT
20 seconds each item

REVERSE RULE
Score of 0 on Item 6 or 7, administer Items 1–5 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
5 consecutive scores of 0

Examinee Response to Item	Examiner Query (Say each query only once for the entire administration)
Names object pictured rather than missing part	*Yes, but what is missing?*
Mentions part of the picture that is off the page (e.g., the legs of the man in Item 14)	*Something is missing in the picture. What is it that is missing?*
Mentions an unessential missing part	*Yes, but what is the most important part that is missing?*

If the examinee responds correctly after any of the above queries, score 1 point for the response.

	Item	Response	Score (0 or 1)
	1.	Comb	
	2.	Table	
	3.	Face	
	4.	Briefcase	
	5.	Train	
START	6.	Door	
	7.	Glasses	
	8.	Pitcher	
	9.	Pliers	

Item	Response	Score (0 or 1)
10.	Leaf	
11.	Pie	
12.	Jogging	
13.	Fireplace	
14.	Mirror	
15.	Chair	
16.	Roses	
17.	Knife	
18.	Boat	

Item	Response	Score (0 or 1)
19.	Basket	
20.	Clothing	
21.	Lockers	
22.	Cow	
23.	Tennis Shoes	
24.	Woman	
25.	Barn	
	Total Raw Score (Maximum = 25)	

2. Vocabulary

REVERSE RULE
Score of 0 or 1 on Item 4 or 5, administer Items 1–3 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
6 consecutive scores of 0

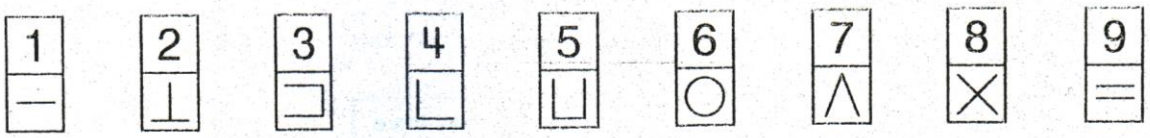
SCORING RULE
All Items: 0,1, or 2 pts.

	Item	Response	Score (0, 1,or 2)
	1.	Bed	
	2.	Ship	
	3.	Penny	
START	4.	Winter	
	5.	Breakfast	
	6.	Repair	
	7.	Assemble	

2. Vocabulary *(continued)*

Item	Response	Score (0, 1, or 2)
8. Yesterday		
9. Terminate		
10. Consume		
11. Sentence		
12. Confide		
13. Remorse		
14. Ponder		
15. Compassion		
16. Tranquil		
17. Sanctuary		
18. Designate		
19. Reluctant		
20. Colony		
21. Generate		
22. Ballad		
23. Peat		
24. Plagiarize		
25. Diverse		
26. Evolve		
27. Tangible		
28. Fortitude		
29. Epic		
30. Audacious		
31. Ominous		
32. Encumber		
33. Tirade		
	Total Raw Score (Maximum = 66) (Include credit for items on previous page.)	

Digit Symbol Coding



Sample Items

2	1	3	7	2	4	8	2	1	3	2	1	4	2	3	5	2	3	1	4

5	6	3	1	4	1	5	4	2	7	6	3	5	7	2	8	5	4	6	3

7	2	8	1	9	5	8	4	7	3	6	2	5	1	9	2	8	3	7	4

6	5	9	4	8	3	7	2	6	1	5	4	6	3	7	9	2	8	1	7

9	4	6	8	5	9	7	1	8	5	2	9	4	8	6	3	7	9	8	6

2	7	3	6	5	1	9	8	4	5	7	3	1	4	8	7	9	1	4	5

7	1	8	2	9	3	6	7	2	8	5	2	3	1	4	8	4	2	7	6

Digit Symbol—I.L.

P.

5	1	8	2	9	4	6	3	7

8	5	6	3	1	9	4	7	2

F.R.

Digit Symbol — Coding (previous page)

DISCONTINUE RULE
120 seconds
(or 4 rows)

Time Limit	120"
Completion Time	
Total Raw Score	Maximum=133

Digit Symbol — Incidental Learning (Optional) (Response Booklet)

DISCONTINUE RULE
Administer both rows.

	Total Score
Pairing	Maximum=18
Free Recall	Maximum=9

Digit Symbol — Copy (Optional) (Response Booklet)

DISCONTINUE RULE
90 seconds

Time Limit	90"
Completion Time	
Total Raw Score	Maximum=133

4. Similarities

REVERSE RULE
Score of 0 or 1 on Item 6 or 7, administer Items 1–5 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0

SCORING RULE
Items 1–5: 0 or 1 pt. for each response. Items 6–19: 0, 1,or 2 pts. for each response.

	Item	Response	Score (0 or 1)
1.	Fork–Spoon		
2.	Socks–Shoes		
3.	Yellow–Green		
4.	Dog–Lion		
5.	Coat–Suit		
START 6.	Piano–Drum		(0, 1, or 2)
7.	Orange–Banana		
8.	Eye–Ear		
9.	Boat–Automobile		
10.	Table–Chair		
11.	Work–Play		
12.	Steam–Fog		
13.	Egg–Seed		
14.	Democracy–Monarchy		
15.	Poem–Statue		
16.	Praise–Punishment		
17.	Fly–Tree		
18.	Hibernation–Migration		
19.	Enemy–Friend		
		Total Raw Score (Maximum = 33)	

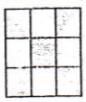
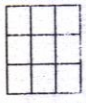
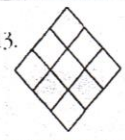
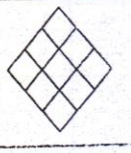
5. Block Design

REVERSE RULE
Score of 0 or 1 on Item 5 or 6, administer Items 1–4 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
3 consecutive scores of 0

SCORING RULE
Items 1–6: 2 pts. for ea. correct design in Trial 1
1 pt. for each correct design in Trial 2
0 pts. for each incorrect design in Trials 1 & 2
Items 7–14: Circle the appropriate score up to a maximum of 7 pts.

EXAMINEE

	Design	Time Limit	Incorrect Design	Completion Time in Seconds	Correct Design	Score (Circle the appropriate score for each design.)
1.		30"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2 1 Trial 1 2
2.		30"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2 1 Trial 1 2
3.		30"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2 1 Trial 1 2
4.		30"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2 1 Trial 1 2
START 5.		60"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2 1 Trial 1 2
6.		60"	Trial 1 Trial 2		Y N	0 Trial 2 1 Trial 1 2
7.		60"			Y N	0 16"-60" 4 11"-15" 5 6"-10" 6 1"-5" 7
8.		60"			Y N	0 16"-60" 4 11"-15" 5 6"-10" 6 1"-5" 7
9.		60"			Y N	0 21"-60" 4 16"-20" 5 11"-15" 6 1"-10" 7
10.		120"			Y N	0 36"-120" 4 26"-35" 5 21"-25" 6 1"-20" 7
11.		120"			Y N	0 66"-120" 4 46"-65" 5 31"-45" 6 1"-30" 7
12.		120"			Y N	0 76"-120" 4 56"-75" 5 41"-55" 6 1"-40" 7
13.		120"			Y N	0 76"-120" 4 56"-75" 5 41"-55" 6 1"-40" 7
14.		120"			Y N	0 66"-120" 4 46"-65" 5 36"-45" 6 1"-35" 7

EXAMINER

Total Raw Score (Maximum = 68) ____

6. Arithmetic

REVERSE RULE
Score of 0 on Item 5 or 6, administer Items 1–4 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0

SCORING RULE
Items 1–18: 0 or 1 pt. for each response
Items 19–20: 0, 1, or 2 pts.

Problem	Time Limit	Completion Time in Seconds	Correct Response	Response	Score (0 or 1)
1.	15"		3		
2.	15"		7		
3.	15"		5		
4.	15"		2		
START 5.	15"		$9.00		
6.	15"		$4.00		
7.	30"		5		
8.	30"		$1.50		
9.	30"		8		
10.	30"		$3.60		

Problem	Time Limit	Completion Time in Seconds	Correct Response	Response	Score (0 or 1)	
11.	30"		$10.50			
12.	60"		30¢			
13.	60"		$186.00			
14.	60"		10			
15.	60"		$600.00			
16.	60"		43			
17.	60"		$51.00			
18.	60"		$49.50			
19.	60"		1 of 4 or 5 of 20		(0, 1, or 2) 0 / 11"–60" 1 / 1'–10" 2	
20.	120"		96		0 / 11"–120" 1 / 1'–10" 2	

Total Raw Score (Maximum = 22)

7. Matrix Reasoning

REVERSE RULE
Score of 0 on Item 4 or 5, administer Items 1–3 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0 or 4 scores of 0 on 5 consecutive items

SCORING RULE
All Items: 0 or 1 pt. for each response
Do not score Sample Items A–C.

Note: Correct response appears in ***bold italic.*** Administer Sample Items A–C to all examinees.

Item	Response Options (Circle one)						Score (0 or 1)
A.	1	***2***	3	4	5	DK	
B.	1	2	3	4	***5***	DK	
C.	1	2	3	***4***	5	DK	
1.	1	2	***3***	4	5	DK	
2.	1	2	***3***	4	5	DK	
3.	1	***2***	3	4	5	DK	
START 4.	1	***2***	3	4	5	DK	
5.	1	2	***3***	4	5	DK	
6.	***1***	2	3	4	5	DK	
7.	1	2	3	4	***5***	DK	
8.	***1***	2	3	4	5	DK	
9.	1	***2***	3	4	5	DK	
10.	1	2	3	***4***	5	DK	
11.	1	2	3	4	***5***	DK	
12.	***1***	2	3	4	5	DK	

Item	Response Options (Circle one)						Score (0 or 1)
13.	1	2	3	***4***	5	DK	
14.	1	2	***3***	4	5	DK	
15.	1	***2***	3	4	5	DK	
16.	1	***2***	3	4	5	DK	
17.	***1***	2	3	4	5	DK	
18.	1	2	3	4	***5***	DK	
19.	1	2	***3***	4	5	DK	
20.	1	2	3	***4***	5	DK	
21.	1	2	***3***	4	5	DK	
22.	1	2	***3***	4	5	DK	
23.	1	***2***	3	4	5	DK	
24.	***1***	2	3	4	5	DK	
25.	1	***2***	3	4	5	DK	
26.	1	2	3	4	***5***	DK	

Total Raw Score (Maximum = 26)

8. Digit Span

DISCONTINUE RULE
Digits Forward & Backward:
Score of 0 on both trials of any item
For both Digits Forward & Backward, administer both trials of each item even if Trial 1 is passed. Administer Digits Backward even if examinee scores 0 on Digits Forward.

SCORING RULE
Each Trial: 0 or 1 pt. for each response
Item score = Trial 1 + Trial 2

Digits Forward Trial Item/Response	Trial Score	Item Score (0, 1, or 2)
START 1. 1 1-7		
2 6-3		
2. 1 5-8-2		
2 6-9-4		
3. 1 6-4-3-9		
2 7-2-8-6		
4. 1 4-2-7-3-1		
2 7-5-8-3-6		
5. 1 6-1-9-4-7-3		
2 3-9-2-4-8-7		
6. 1 5-9-1-7-4-2-8		
2 4-1-7-9-3-8-6		
7. 1 5-8-1-9-2-6-4-7		
2 3-8-2-9-5-1-7-4		
8. 1 2-7-5-8-6-2-5-8-4		
2 7-1-3-9-4-2-5-6-8		
Digits Forward Total Score (Maximum = 16)		

Digits Backward Trial Item/Response	Trial Score	Item Score (0, 1, or 2)
1. 1 2-4		
2 5-7		
2. 1 6-2-9		
2 4-1-5		
3. 1 3-2-7-9		
2 4-9-6-8		
4. 1 1-5-2-8-6		
2 6-1-8-4-3		
5. 1 5-3-9-4-1-8		
2 7-2-4-8-5-6		
6. 1 8-1-2-9-3-6-5		
2 4-7-3-9-1-2-8		
7. 1 9-4-3-7-6-2-5-8		
2 7-2-8-1-9-6-5-3		
Digits Backward Total Score (Maximum = 14)		

Forward	+	Backward	=	(Maximum = 30)

9. Information

REVERSE RULE
Score of 0 on Item 5 or 6, administer Items 1–4 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
6 consecutive scores of 0

SCORING RULE
All Items: 0 or 1 pt. for each response

Item	Response	Score (0 or 1)	Item	Response	Score (0 or 1)
1.	Saturday		8.	Hamlet	
2.	Age		9.	Brazil	
3.	Ball		10.	MLK, Jr.	
4.	Months		11.	Civil War President	
START 5.	Thermometer		12.	Cleopatra	
6.	Sunrise		13.	Italy	
7.	Weeks		14.	Relativity	

9. Information *(continued)*

Item Response	Score (0 or 1)	Item Response	Score (0 or 1)
15. Olympics		22. Vessels	
16. Sahara Desert		23. Catherine	
17. Genesis		24. Continents	
18. Sistine Chapel		25. Curie	
19. Gandhi		26. World Population	
20. Koran		27. Speed of Light	
21. Water		28. Faust	

Total Raw Score (Maximum = 28)
(Include credit for items on previous page.)

10. Picture Arrangement

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0, starting with Item 2

SCORING RULE
Item 1: 2 pts. for correct response on Trial 1
1 pt. for correct response on Trial 2
0 pts. for incorrect response on Trial 1 or Trial 2
Items 2–11: Circle the appropriate score up to a maximum of 2 pts.

Note: Letters in item names correspond to correct order for 2-point response (e.g., for Item 5, examinee must arrange cards in C-L-E-A-N order to score 2 points).
Items 5–9 have possible 1-point responses.

Item (2 pts.)	Item (1 pt.)	Time Limit	Response Order	Completion Time in Seconds	Score (Circle One)
START 1. CAP Trial 1		30"			0 1 2
	Trial 2	30"			
2. BAKE		45"			0 2
3. OPENS		60"			0 2
4. CHASE		60"			0 2
5. CLEAN	NCLEA	90"			0 1 2
6. HUNT	THUN	90"			0 1 2
7. SAMUEL/AMUELS	SALMUE	120"			0 1 2
8. LUNCH	LUCNH	120"			0 1 2
9. CHOIR	HCOIR	120"			0 1 2
10. DREAM		120"			0 2
11. SHARK		120"			0 2

Total Raw Score (Maximum = 22)

11. Comprehension

REVERSE RULE
Score of 0 or 1 on Item 4 or 5, administer Items 1–3 in reverse sequence until two consecutive perfect scores are obtained.

DISCONTINUE RULE
4 consecutive scores of 0

SCORING RULE
Items 1–3: 0 or 1 pt. for each response
Items 4–18: 0, 1, or 2 pts. for each response

Item	Response	Score (0 or 1)
1. Money		
2. Watches		
3. Clothes		
START 4. Envelope		(0, 1, or 2)
5. Food*		
6. Parole*		
7. Child labor*		
8. Professional service		
9. Taxes		
10. History*		
11. Deaf		
12. Forest		
13. Jury*		
14. City land		
15. Marriage license		
16. Free press		
17. Swallow		
18. Shallow brooks		
	Total Raw Score **Maximum = 33**	

* If the examinee replies with one idea, ask for a second response. Rephrase the test item saying, "Tell me another reason."

12. Symbol Search

DISCONTINUE RULE
Discontinue after 120 seconds.

Time Limit	120"
Completion Time in Seconds	
Number Correct	
Number Incorrect	
Total Raw Score	Maximum = 60

13. Letter–Number Sequencing

DISCONTINUE RULE
After failure on all 3 trials of an item

SCORING RULE
0 or 1 pt. for each response
Item score = Trial 1 + Trial 2 + Trial 3

START

	Trial	Item/Response	Trial Score (0 or 1)	Item Score (0, 1, 2, or 3)
1.	1	L-2 (2-L)		
	2	6-P (6-P)		
	3	B-5 (5-B)		
2.	1	F-7-L (7-F-L)		
	2	R-4-D (4-D-R)		
	3	H-1-8 (1-8-H)		
3.	1	T-9-A-3 (3-9-A-T)		
	2	V-1-J-5 (1-5-J-V)		
	3	7-N-4-L (4-7-L-N)		
4.	1	8-D-6-G-1 (1-6-8-D-G)		
	2	K-2-C-7-S (2-7-C-K-S)		
	3	5-P-3-Y-9 (3-5-9-P-Y)		
5.	1	M-4-E-7-Q-2 (2-4-7-E-M-Q)		
	2	W-8-H-5-F-3 (3-5-8-F-H-W)		
	3	6-G-9-A-2-S (2-6-9-A-G-S)		
6.	1	R-3-B-4-Z-1-C (1-3-4-B-C-R-Z)		
	2	5-T-9-J-2-X-7 (2-5-7-9-J-T-X)		
	3	E-1-H-8-R-4-D (1-4-8-D-E-H-R)		
7.	1	5-H-9-S-2-N-6-A (2-5-6-9-A-H-N-S)		
	2	D-1-R-9-B-4-K-3 (1-3-4-9-B-D-K-R)		
	3	7-M-2-T-6-F-1-Z (1-2-6-7-F-M-T-Z)		

Total Raw Score (Maximum = 21)

14. Object Assembly (Optional)

DISCONTINUE RULE
Do ***not*** discontinue.
Administer all items.

SCORING RULE
Enter time in seconds and enter number of correct junctures.
Apply time bonus and weighting, and circle the appropriate score.

START

Item	Time Limit	Completion Time in Seconds	Number of Correct Junctures	Multiply by	Score (Circle the appropriate score for each object. Completion time in seconds.)
1. Man	120"		(0-5)	1	0 1 2 3 4 5 (21–120) 6 (16–20) 7 (11–15) 8 (1–10)
2. Profile	120"		(0-9)	1	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (96–120) 10 (51–95) 11 (21–50) 12 (1–20)
3. Elephant	180"		(0-8)	1	0 1 2 3 4 5 6 7 8 (51–180) 9 (31–50) 10 (21–30) 11 (1–20)
4. House	180"		(0-14)	$\frac{1}{2}$*	0 1 2 3 4 5 6 7 (111–180) 8 (71–110) 9 (51–70) 10 (1–50)
5. Butterfly	180"		(0-8)	1	0 1 2 3 4 5 6 7 8 (111–180) 9 (76–110) 10 (51–75) 11 (1–50)

* Round half scores up.

Total Raw Score (Maximum = 52)

Copyright © 1997 by The Psychological Corporation
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.
The Psychological Corporation and the *PSI* logo are registered trademarks of The Psychological Corporation.
Wechsler Adult Intelligence Scale and *WAIS* are registered trademarks of The Psychological Corporation.
Printed in the United States of America.

WAIS-III

WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE – THIRD EDITION

Name _____

Date _____

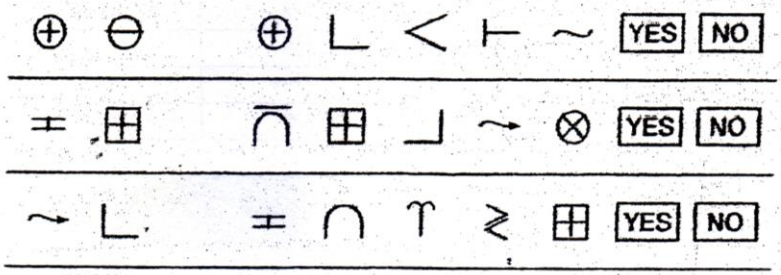
Examiner _____

Handedness (circle one): Left Right

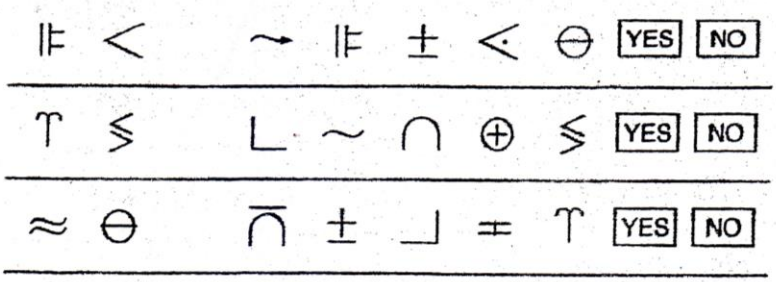
Response Booklet

Symbol Search

Sample Items



Practice Items



yright © 1997 by The Psychological Corporation.

ights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without ission in writing from the publisher.

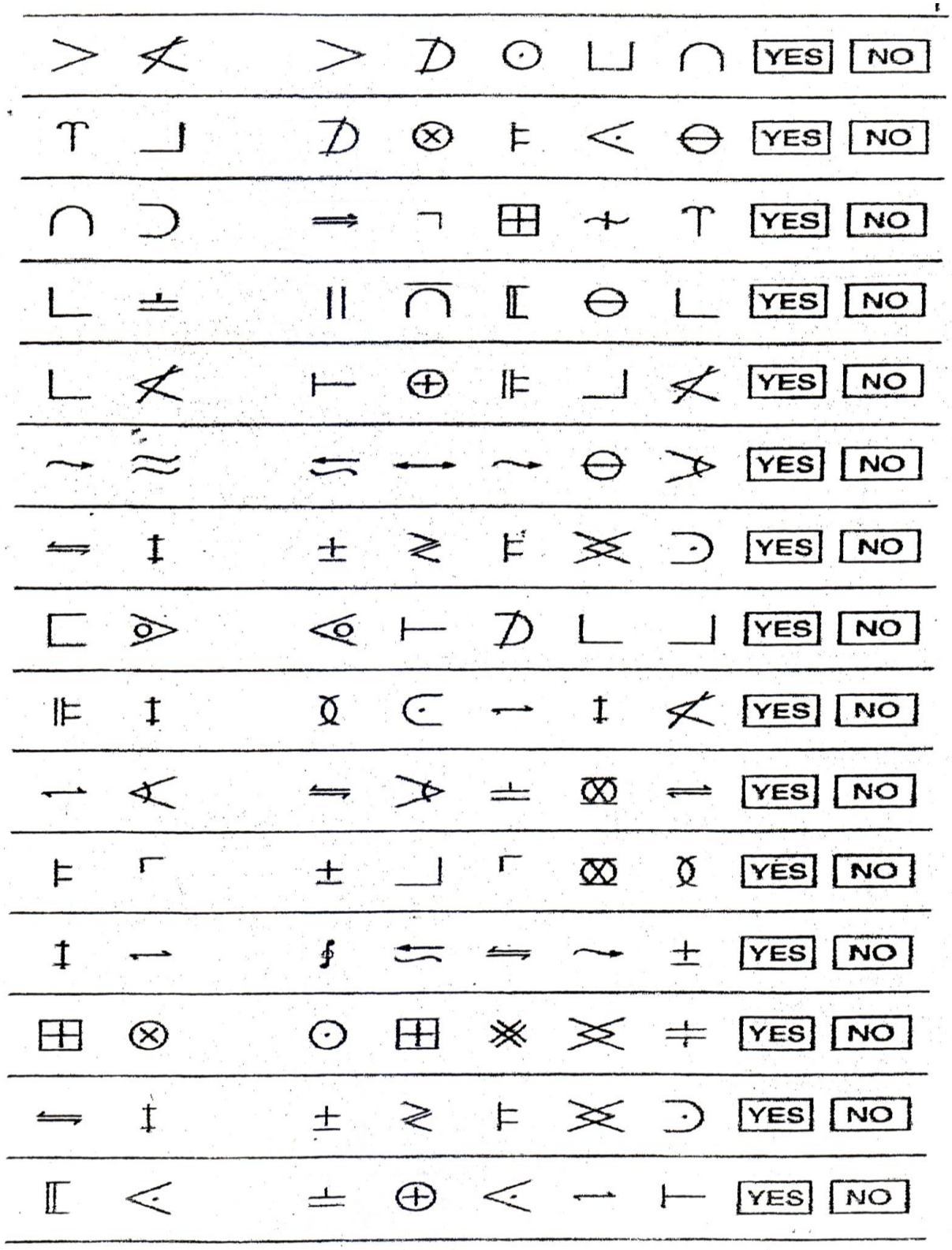
Psychological Corporation and the *PSI* logo are registered trademarks of The Psychological Corporation.

WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE and *WAIS* are registered trademarks of The Psychological Corporation.

ons of this work were previously published.

ed in the United States of America.

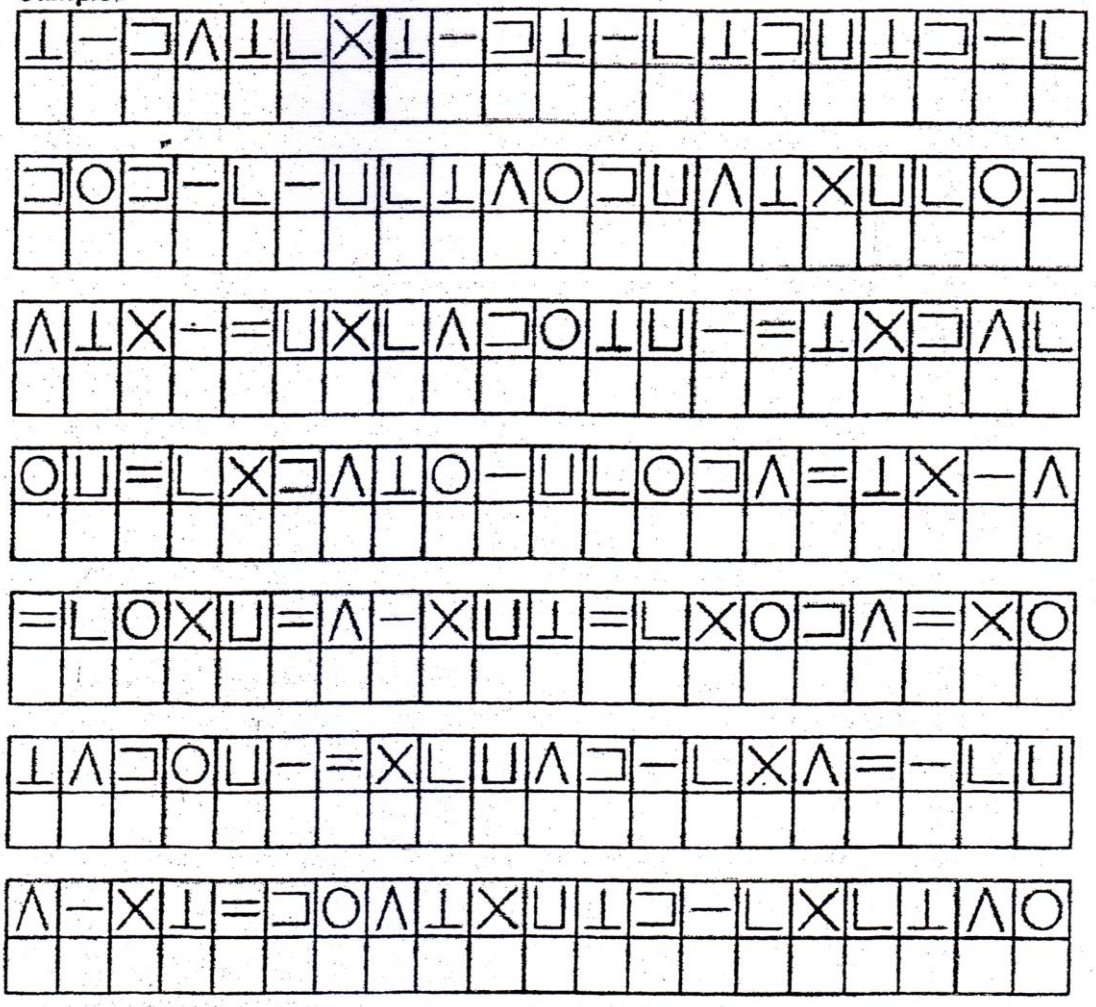
0154981095


YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO
YES NO

Dhaka University Institutional Repository

Symbol Copy

Samples



Dhaka University Institutional Repository

DEMOGRAPHICS PAGE

WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE - THIRD EDITION

Record Form

	Year	Month	Day
Date Tested			
Date of Birth			
Age			

Name _____ ID _____ Sex O Male O Female

Address _____
Street City State Zip

Highest level of education _____ Examiner _____

Behavioral Observations

Referral source/Reason for referral/Presenting complaint(s):

Language (Is English native language? If not, indicate examinee's level of fluency; indicate expressive/receptive problems, unusual verbalizations):

Attitude toward testing (e.g., interest, motivation, work habits, rapport, reaction to success/failure):

Physical appearance (e.g., formality and appearance of dress, grooming, hygiene, physical characteristics):

Attention and Concentration:

Visual/Auditory/Motor Problems (Were problems corrected, e.g., with glasses, corrective lenses, hearing aids?):

Other Notes:

6 7 8 9 10 11 12 A B C D E

ISBN 015-4981-06-0

THE PSYCHOLOGICAL CORPORATION®
Harcourt Brace & Company

Copyright © 1997 by The Psychological Corporation. All rights reserved.

Dhaka University Institutional Repository

PROFILE PAGE

WECHSLER ADULT INTELLIGENCE SCALE – THIRD EDITION

IQ/INDEX SCORES	VIQ	PIQ	FSIQ	VCI	POI	WMI	PSI
Sums of Scaled Scores							
IQ/Index Scores							
Percentiles							
Confidence Intervals _____ %							

VERBAL SCALE							PERFORMANCE SCALE						
VC				WM				PO			PS		
V	S	I	C	A	DS	LN	PA	PC	BD	MR	CD	SS	OA
19	–	–	–	–	–	–	–	19	–	–	–	–	–	–	–
18	–	–	–	–	–	–	–	18	–	–	–	–	–	–	–
17	–	–	–	–	–	–	–	17	–	–	–	–	–	–	–
16	–	–	–	–	–	–	–	16	–	–	–	–	–	–	–
15	–	–	–	–	–	–	–	15	–	–	–	–	–	–	–
14	–	–	–	–	–	–	–	14	–	–	–	–	–	–	–
13	–	–	–	–	–	–	–	13	–	–	–	–	–	–	–
12	–	–	–	–	–	–	–	12	–	–	–	–	–	–	–
11	–	–	–	–	–	–	–	11	–	–	–	–	–	–	–
10	–	–	–	–				10	–	–	–			–	–
9	–	–	–	–	–	–	–	9	–	–	–	–	–	–	–
8	–	–	–	–	–	–	–	8	–	–	–	–	–	–	–
7	–	–	–	–	–	–	–	7	–	–	–	–	–	–	–
6	–	–	–	–	–	–	–	6	–	–	–	–	–	–	–
5	–	–	–	–	–	–	–	5	–	–	–	–	–	–	–
4	–	–	–	–	–	–	–	4	–	–	–	–	–	–	–
3	–	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–
2	–	–	–	–	–	–	–	2	–	–	–	–	–	–	–
1	–	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–	–	–	–

For subtest score profile, use subtest scaled scores.

IQ SCORES | INDEX SCORES

155 150 145 140 135 130 125 120 115 110 105 100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50 45

For IQ/Index score profile, see Tables A.3–A.8.

Dhaka University Institutional Repository

SCORE CONVERSION PAGE

SUBTESTS	Raw Score	Age-Adjusted Scaled Scores VERBAL	PERF.	VC	PO	WM	PS	Reference Group Scaled Scores
Picture Completion		■		■		■	■	
Vocabulary			■		■	■	■	
Digit Symbol-Coding		■		■	■	■		
Similarities			■		■	■	■	
Block Design		■		■		■	■	
Arithmetic			■	■	■		■	
Matrix Reasoning		■		■		■	■	
Digit Span			■	■	■		■	
Information			■		■	■	■	
Picture Arrangement		■		■	■	■	■	
Comprehension			■	■	■	■	■	
Symbol Search		■	( )	■	■	■		
Letter-Number Sequencing		( )	■	■	■		■	
Object Assembly		■	( )	■	■	■	■	
Sums of Scaled Scores								
		VERBAL	PERF.	VC	PO	WM	PS	
Full Scale Score (Verbal + Performance)								

For converting raw scores to scaled scores, see Tables A.1 and A.2.

Optional Procedures			
Optional Procedure		Raw Score	Cumulative %
Digit Symbol—Incidental Learning	Pairing		
	Free Recall		
Digit Symbol — Copy			

For cumulative %, see Table A.11.

Total			=
÷ No. of Subtests			÷
Mean Score			Overall Mean

SUBTESTS	Scaled Score	Mean Score	Difference from Mean	Statistical Significance ____ Level	Strength (+)	Weakness (-)	Frequency of Difference in Standardization Sample
Vocabulary							
Similarities							
Arithmetic							
Digit Span							
Information							
Comprehension							
Letter-Number Sequencing							
Picture Completion							
Digit Symbol—Coding							
Block Design							
Matrix Reasoning							
Picture Arrangement							
Symbol Search							
Object Assembly							

For determining strengths and weaknesses, see Table B.3.

Determining Strengths & Weaknesses

Check one:

☐ Difference from Overall Mean

☐ Difference from Verbal Mean and Performance Mean

Statistical significance and frequency of difference are provided in Table B.3 of the Administration and Scoring Manual.

Dhaka University Institutional Repository

Discrepancy Analysis Page

	DISCREPANCY COMPARISONS	Score 1	Score 2	Difference	Statistical Significance ____ level	Frequency of Difference in Standardization Sample
COMPOSITE LEVEL	Verbal IQ – Performance IQ	VIQ	PIQ			
	Verbal Comprehension – Perceptual Organization	VCI	POI			
	Verbal Comprehension – Working Memory	VCI	WMI			
	Perceptual Organization – Processing Speed	POI	PSI			
	Verbal Comprehension – Processing Speed	VCI	PSI			
	Perceptual Organization – Working Memory	POI	WMI			
	Working Memory – Processing Speed	WMI	PSI			
SUBTEST LEVEL	Longest Digit Span Forward					
	Longest Digit Span Backward					
	Digits Forward – Backward	FWD	BKWD			

For discrepancy comparisons, see Tables B.1, B.2, B.6, and B.7.
For WAIS–III — WMS–III differences, see the WMS–III Record Form.