

NHỮNG TRẮC NGHIỆM TÂM LÝ – TẬP I

NHỮNG TRẮC NGHIỆM TÂM LÝ

TẬP I

TRẮC NGHIỆM VỀ TRÍ TUỆ

(In lần thứ 3)

NGÔ CÔNG HOÀN (Chủ biên)

LỜI GIỚI THIỆU

Trong tay bạn đọc là cuốn sách giới thiệu những trắc nghiệm tâm lý do tập thể tác giả (PGS. TS. Ngô Công Hoàn, TS. Nguyễn Thị Kim Quý, TS. Nguyễn Thị Thanh Bình – Trường Đại học Sư phạm Hà Nội) sưu tầm và biên soạn. Nếu nghiên cứu kỹ và nắm được nội dung cơ bản của tập tài liệu này, chắc chắn chúng ta sẽ có được những công cụ rất cần thiết cho công tác nghiên cứu về con người với nhiều biểu hiện tâm lý phức tạp của họ.

Trắc nghiệm tâm lý được hiểu là phép thử hoặc phép đo các hiện tượng tâm lý ở con người, cũng có thể hiểu đó là những bài tập ngắn hạn mà thông qua kết quả giải chúng, một số đặc điểm hay phẩm chất tâm lý của con người tham gia trắc nghiệm sẽ được bộc lộ và nhờ đó, người sử dụng công cụ này sẽ đo, đếm được những hiện tượng mà chúng ta không thể nhìn thấy, cũng không thể sờ mó trực tiếp như đối với một số đối tượng, sự vật khác.

Trắc nghiệm là thuật ngữ được dịch từ chữ TEST của Anh. Đối với nhiều nhà tâm lý học, giáo dục học, y học, sinh lý học... thuật ngữ đó không có gì là mới lạ. Song, việc dùng các bộ trắc nghiệm như thế nào lại là vấn đề khác. Trên thế giới, hiện có khoảng trên 2000 bộ trắc nghiệm được dùng trong các phòng thí nghiệm tâm lý học, trong các phòng tuyển dụng lao động cũng như trong các bệnh viện, các phòng khám bệnh... Nhưng được sử dụng nhiều vẫn là những trắc nghiệm tâm lý dùng để đo năng lực tư duy, trí tưởng

tượng, óc quan sát, độ tập trung và phân phối chú ý. Gần đây, nhiều bộ trắc nghiệm mới ra đời, phạm vi đo đạc tâm lý của chúng ngày càng được mở rộng dần.

Trắc nghiệm không phải là phương pháp dùng để đo mọi hiện tượng tâm lý. Có rất nhiều hiện tượng tâm lý phải thông qua các thực nghiệm tự nhiên hoặc thực nghiệm sư phạm mới thể hiện ra những dấu hiệu mà người nghiên cứu cần tìm hiểu. Trong nhiều trường hợp khác, người ta lại phải dùng các phương pháp khác nữa để nghiên cứu tâm lý như phương pháp điều tra, phương pháp đàm thoại, phương pháp quan sát... Song, thường thì nhà nghiên cứu vẫn rất chú ý sử dụng trắc nghiệm, bởi trắc nghiệm trong những điều kiện ấy lại là một công cụ giúp cho chúng ta có những đánh giá, nhận xét xác đáng hơn đôi với hiện tượng đang được tìm hiểu.

Để sử dụng được trắc nghiệm, nhất thiết phải có sự huấn luyện về kỹ thuật đo đạc và phải hiểu được những điểm cơ bản trong lý thuyết tâm lý học, giáo dục học. Do vậy, cuốn sách trở nên thân thiết với bất cứ ai muốn sử dụng trắc nghiệm trong công việc nghiên cứu của mình. Tuy nhiên, chúng ta thừa biết được rằng, đối tượng chủ yếu mà người biên soạn tài liệu này hướng vào là những sinh viên các trường đại học khoa học xã hội và nhân văn, trước hết là trường Sư phạm. Tập thể tác giả đã cố gắng chọn lựa một số trắc nghiệm để giới thiệu và huấn luyện. Đối với những cán bộ đang muốn dùng trắc nghiệm làm công cụ nghiên cứu thì chắc chắn việc tham khảo tài liệu này cũng rất bổ ích.

Công lao của tập thể tác giả là ở chỗ, cùng với việc chọn lọc một số trắc nghiệm còn phải “Việt Nam hoá” chúng, xác định được những chỉ số cụ thể nói lên trình độ phát triển ở con người Việt Nam. Chúng tôi muốn nhấn mạnh điều này để lưu ý bạn đọc rằng, nếu các bạn đọc sách báo nước ngoài, thấy có giới thiệu trắc nghiệm thì đừng vội mang ra đo ở người Việt Nam. Phải qua một thời gian đo đạc cụ thể ở người Việt, bộ trắc nghiệm sẽ được người sử dụng cho biết mức độ thích nghi của nó đối với người Việt chúng ta.

Giới thiệu cuốn sách này, chúng tôi mong mỗi bạn đọc sẽ tìm thấy ở đây những kiến thức mới về tâm lý học và có trong tay mình những phép đo đặc cụ thể. Tiếp thu được nội dung cuốn sách này, chắc các bạn sẽ có khả năng tiếp thu những trắc nghiệm tâm lý khác, sử dụng chúng, hoàn chỉnh chúng, từ đó làm phong phú thêm phương pháp trắc nghiệm ở nước ta.

GS. Phạm Tất Dong

LỜI NÓI ĐẦU

Trong xu thế phát triển của đất nước, giao lưu các nền văn hoá trở thành xu thế phát triển chung của xã hội. Trong sự nghiệp công nghiệp hóa, hiện đại hoá đất nước, nhu cầu tiếp thu tri thức của nhân loại, những thành tựu khoa học của các nước trên thế giới trở thành nhu cầu cấp thiết của nhân dân ta nhằm đẩy nhanh tốc độ phát triển kinh tế, văn hoá, xã hội, phấn đấu cho mục tiêu dân giàu, nước mạnh, xã hội công bằng văn minh.

Tập trắc nghiệm tâm lý mà chúng tôi sưu tầm, biên soạn có chọn lọc trong hàng trăm trắc nghiệm tâm lý đã và đang du nhập vào nước ta bằng nhiều con đường khác nhau. Những trắc nghiệm tâm lý trong tập sách nhỏ này đã được thử nghiệm trên học sinh Việt Nam, đã được nghiên cứu, xem xét nghiêm túc qua các cuộc hội thảo khoa học, các công trình nghiên cứu của sinh viên khoa Tâm lý – Giáo dục, Giáo dục học mầm non Trường Đại học Sư phạm Hà Nội; khoa Tâm lý học – Trường Đại học Khoa học xã hội và Nhân văn – Đại học Quốc gia Hà Nội... Trung tâm nghiên cứu tâm lý trẻ em (N – T) ... Một số trắc nghiệm tâm lý đã được sử dụng để phân loại học sinh ở các trường phổ thông trung học cơ sở, phổ thông trung học Hà Nội, Huế và một số tỉnh trong cả nước; xác định các mức độ phát triển các chức năng tâm lý ở học sinh các cấp, phát hiện các chức năng tâm lý của nghề Sư phạm; tuyển sinh vào trường đại học...

Tập trắc nghiệm tâm lý nhằm phục vụ cho sinh viên, học viên cao học, nghiên cứu sinh, cán bộ giảng dạy, những nhà nghiên cứu và những ai quan tâm đến vấn đề đánh giá khách quan đời sống tâm lý tinh thần của con người.

Để sử dụng các trắc nghiệm tâm lý thành công chúng tôi mong đọc giả lưu ý:

1– Đây là những “phép thử” đòi hỏi người sử dụng am hiểu các tri thức và kỹ thuật sử dụng trắc nghiệm.

2– Có những trắc nghiệm, nếu lặp đi lặp lại nhiều lần trên một nghiệm thể (đối tượng thử) sẽ xảy ra hiện tượng “thích ứng trắc nghiệm”, do đó kết quả sẽ không khách quan như ta mong muốn (không khoa học).

3– Khi tiến hành trắc nghiệm, đòi hỏi nghiệm thể một sự trung thực, thẳng thắn với chính mình (thực ra tự dối mình chẳng để làm gì?), chỉ với điều kiện này, thì kết quả trắc nghiệm mới có kết quả tin cậy, khách quan.

4– Khi thực hiện trắc nghiệm, bạn hãy phản ánh đúng tâm trạng, trí tuệ, tình cảm của nghiệm thể tại thời điểm đó.

5– Phần lớn những trắc nghiệm đều quy định rõ thời gian thực hiện, tuy nhiên để kết quả tin cậy, khách quan đòi hỏi nghiệm thể phản ứng, trả lời càng nhanh, càng tốt.

6– Không nên nhận thức rằng, các bài trắc nghiệm này sẽ chứng tỏ tuyệt đối là nghiệm thể sẽ “giỏi”, “khá”, “kém”... về một khía cạnh riêng biệt nào đó trong hoạt động, nhân cách của họ. Mặc dù mỗi trắc nghiệm đều phản ánh một phần sự thật về đời sống tâm lý của nghiệm thể qua hành động và sản phẩm của nó.

Những trắc nghiệm được chia làm hai tập:

Tập 1: Những trắc nghiệm tâm lý về trí tuệ.

Tập 2: Những trắc nghiệm tâm lý về các đặc điểm nhân cách.

Hai tập trắc nghiệm này đã được lưu hành nội bộ từ năm 1991, đã được sự góp ý của nhiều đồng nghiệp trong cả nước. Mặc dù vậy, vẫn không

sao tránh khỏi những thiếu sót về câu và nghĩa Việt Nam. Chúng tôi mong được sự góp ý của độc giả, để có thể có được những bộ sưu tập trắc nghiệm tâm lý tốt hơn.

T.M. CÁC TÁC GIẢ
PGS. TS Ngô Công Hoàn

TN 1. TEST DENVER

I. MỤC ĐÍCH VÀ CƠ SỞ LÝ LUẬN

Test Denver là “công trình nghiên cứu của các tác giả: William K. Pranken Burg, Josiahb Dodds và Anma W. Fandal thuộc Trường Đại học của Trung tâm Y học Colorado (Mỹ).

Test nhằm đánh giá sự phát triển của của trẻ em. Đây là một phương pháp nhằm sớm đánh giá trình độ phát triển và phát hiện sớm các trạng thái chậm phát triển ở trẻ nhỏ. Test chủ yếu vận dụng các tiêu chuẩn phát triển bình thường ở trẻ nhỏ, sắp xếp các tiêu chuẩn đó vào một hệ thống chung để tiến hành nhận định, đánh giá và tiện làm lại nhiều lần trên cùng một đối tượng.

II. DỤNG CỤ

Bộ dụng cụ bao gồm:

1. Một túm len màu đỏ.
2. Một số hạt lạc.
3. Lúc lắc có cán
4. 8 khối kosh (khối vuông có cạnh 2.5 cm với 4 màu khác nhau: đỏ, vàng, xanh, trắng). Mỗi màu sơn cho hai khối.
5. Một lọ thủy tinh nhỏ, có đường kính miệng 1,5 cm.
6. Một quả chuông nhỏ.
7. Một quả bóng bông.

8. Một bút chì.

9. Mẫu phiếu kiểm tra trên đó có ghi sẵn biểu đồ các items theo lứa tuổi.

III. NỘI DUNG

Test Denver gồm 105 items. Nội dung các items được sắp xếp trên phiếu kiểm tra theo 4 khu vực:

1. Cá nhân – xã hội.
2. Vận động tinh tế – thích ứng.
3. Ngôn ngữ.
4. Vận động thô sơ.

Test Denver dùng để đánh giá sự phát triển của trẻ tính theo tháng, từ 1 đến 24 tháng và tính theo năm từ 2,5 năm đến 6 năm.

IV. CÁCH TIẾN HÀNH

Trước khi tiến hành cần tạo được sự an tâm thoải mái cho các cháu, cũng như sự bình tĩnh tin cậy của cha mẹ các cháu thì việc tiến hành Test mới thu được kết quả tốt.

1. Bước 1

Tính tuổi của trẻ bằng cách lấy ngày, tháng, năm lúc kiểm tra trừ đi ngày, tháng, năm sinh của trẻ.

Trong trường hợp ngày, tháng kiểm tra nhỏ hơn ngày, tháng sinh ta đổi 1 năm ra tháng, 1 tháng ra ngày.

Thí dụ:

	Năm	Tháng	Ngày
Ngày kiểm tra	1995	7	20
Ngày sinh	1992	12	13
Ta quy đổi thành	1994	19	20
	1992	12	13

2 7 7

Như vậy tuổi của trẻ là 2 tuổi 7 tháng 7 ngày.

	Năm	Tháng	Ngày
Ngày kiểm tra	1995	7	20
Ngày sinh	1993	9	25
Ta quy đổi thành	1994	19	50
	1993	9	25
	1	10	25

Như vậy tuổi của trẻ là 1 tuổi 10 tháng 25 ngày.

2. Bước 2: Kẻ đường tuổi

Căn cứ vào tuổi tính được ta kẻ một đường thẳng qua tất cả 4 khu vực tương ứng 3 tháng tuổi đã in sẵn phía trên và phía dưới phiếu kiểm tra. Đường kẻ này cần phải chính xác vì việc giải thích kết quả của test phụ thuộc vào đường tuổi, do đó phải ghi rõ ngày sinh của trẻ vào phiếu kiểm tra.

3. Bước 3: Tiến hành các items theo thứ tự đã in sẵn trong phiếu kiểm tra. Bắt đầu từ khu vực cá nhân – xã hội, đến vận động tinh tế – thích ứng, tiếp đến ngôn ngữ và sau cùng là vận động thô sơ.

Cần chú ý:

– Số lượng items cần kiểm tra thay đổi theo lứa tuổi của trẻ được kiểm tra của trẻ. Việc xác định số lượng items cần kiểm tra dựa trên nguyên tắc mọi items có đường tuổi đi qua đều phải được thực hiện.

– Quy trình tiến hành kiểm tra: Tiến hành kiểm tra các items dưới độ tuổi của trẻ gồm các ô items nằm phía bên trái của đường tuổi, rồi đến các items khác trong cùng khu vực đúng với độ tuổi và cả các items khác cao hơn độ tuổi nằm phía bên phải đường tuổi. Việc kiểm tra được tiến hành cho tới khi trong khu vực đang kiểm tra đã có 3 items trẻ không làm được.

– Chú ý đối với mỗi items trẻ không làm được, ta có thể cho phép trẻ thử làm lại không qua 3 lần.

4. Bước 4: Đánh giá chậm phát triển

– Nếu items nào trẻ làm sai hoặc không làm được ở vị trí bên trái đường tuổi, thì đó là một biểu hiện chậm phát triển. Trên phiếu kiểm tra ta sẽ đánh dấu bằng cách kẻ chì màu vào phía đầu phải của ô ghi items đó.

– Trường hợp items làm sai hoặc không làm được có đường tuổi đi ngang qua hoặc ô items nằm ở phía bên phải của đường tuổi thì đều không được coi là chậm phát triển.

V. NHẬN ĐỊNH KẾT QUẢ

Kết quả của test được nhận định theo các tiêu chuẩn sau:

1. Không bình thường thể hiện trong hai trường hợp sau:

1.1. Ở hai khu vực trong đó mỗi khu vực có ít nhất 2 biểu hiện chậm phát triển.

1.2. Ở một khu vực có ít nhất 2 biểu hiện chậm phát triển và ở một khu vực khác có một biểu hiện chậm phát triển.

2. Khả nghi thể hiện trong hai trường hợp sau:

2.1. Ở một khu vực có ít nhất 2 biểu hiện chậm phát triển.

2.2. Tại một hoặc nhiều khu vực mỗi nơi có một biểu hiện chậm phát triển.

3. Bình thường trong trường hợp sau:

Việc thực hiện test không thấy có biểu hiện gì khả nghi hoặc không bình thường.

VI. NHỮNG ĐIỀU CẦN CHÚ Ý KHI TIẾN HÀNH TEST

1. Nghiệm viên cần ghi ngày kiểm tra và các nhận xét khác vào mặt sau phiếu kiểm tra về:

– Tóm tắt quá trình ra đời và phát triển của trẻ.

- Qua hệ mẹ con.
- Biểu hiện chung về tính tình cũng như phản ứng của trẻ trong lúc tiến hành các items.

2. Muốn kiểm tra tại trên cùng một phiếu kiểm tra thì dùng một bút màu khác để ghi kết quả lần kiểm tra thứ hai, kẻ lại đường tuổi và viết ngày, tháng kiểm tra lần sau vào đầu trên của đường tuổi.

3. Gặp trường hợp khả nghi hoặc không bình thường, thì nên kiểm tra lại sau 2– 3 tuần để khẳng định.

4. Có thể sử dụng test Denver để theo dõi diễn biến bệnh tật của trẻ cũng như đánh giá kết quả sau mỗi đợt điều trị bệnh.

VII. CHỈ DẪN CÁCH TIẾN HÀNH CÁC ITEMS

A. Khu vực cá nhân – xã hội

1. Nhìn mặt: Đặt trẻ nằm ngửa, nghiệm viên hướng mặt tại gần mặt trẻ với khoảng cách 30 cm. Nếu trẻ nhìn đáp lại là đạt.

2. Cười đáp: Quan sát trẻ trong lúc kiểm tra xem trẻ có mỉm cười với cha mẹ hoặc nghiệm viên không.

3. Mỉm cười hồn nhiên.

4. Tự ăn bánh: Hỏi cha mẹ.

5. Giữ đồ chơi: Đưa cho trẻ một đồ chơi. Trong lúc trẻ đang chơi ta lấy lại đồ chơi. Nếu trẻ biết giữ lại đồ chơi đó là đạt.

6. Chơi ú oà: Quan sát trẻ có tìm kiếm nghiệm viên khi chơi ú oà không.

7. Vươn tới đồ chơi ngoài tầm tay: Trẻ vươn tay hoặc vươn thân thể về phía đồ chơi là đạt.

8. Bẽn lẽn trước người lạ qua nhận xét của nghiệm viên khi tiếp xúc với trẻ.

9. Vẫy tay (hoặc chào tạm biệt).

10. Chơi bóng: Nghiệm viên lăn bóng về phía trẻ, ra hiệu cho trẻ ném bóng lại hoặc đá lại. Nếu trẻ cầm bóng đưa cho nghiệm viên là sai.

11. Biểu lộ ý muốn: Khi trẻ muốn xin đồ chơi bằng cách chìa tay xin hoặc lôi kéo áo cha mẹ.

12. Cầm cốc để uống nước.

13. Biết cởi áo, tháo dép.

14. Hỏi cha mẹ xem trẻ có bắt chước một số công việc trong gia đình không.

15. Dùng thìa xúc để rơi vãi ít: Bằng cách hỏi cha mẹ trẻ.

16. Giúp việc vặt đơn giản: Bằng cách hỏi cha mẹ xem trẻ có biết xếp dọn đồ chơi không.

17. Mặc quần áo: Hỏi cha mẹ xem trẻ có biết tự mặc quần áo của mình không hoặc tự đi giày dép không (không nhất thiết phải đúng chân).

18. Rửa và lau tay: Hỏi cha mẹ xem trẻ có rửa tay và lau tay không.

19. Chơi với bạn: Hỏi cha mẹ xem trẻ có chơi trò chơi với các trẻ khác không.

20. Tách trẻ xa mẹ: Tiến hành items này khi sắp kết thúc làm test, bằng cách để trẻ ở lại cùng nghiệm viên.

21. Cài khuy áo không cần đúng vị trí của khuy áo.

22. Biết mặc quần áo và cài khuy đúng vị trí, có sự giúp đỡ của cha mẹ.

23. Tự mặc đúng quần, áo không cần phải giúp đỡ.

B. Khu vực vận động tinh tế – thích ứng

1. Nhìn theo sự di chuyển của vật tới đường giữa: Đặt trẻ nằm ngửa, đầu trẻ có thể hơi nghiêng về một bên. Nghiệm viên giơ túm len đỏ cách phía trước mặt trẻ khoảng 30 cm, lay động túm len cho trẻ chú ý rồi di chuyển từ từ túm len vượt đường giữa sang một phía. Theo dõi sự di chuyển của mắt và đầu của trẻ.

2. Quan sát cử động đều của tay, chân.

3. Nhìn quá đường giữa: Cách làm như items 1, nhưng túm len vượt qua đường giữa nhiều hơn.

4. Nhìn theo 180°: cách làm như items 1 và 3 nhưng túm len di chuyển vượt qua đường giữa 180°. Quan sát trẻ có quay cả đầu và mắt từ phía bên này sang hẳn phía bên kia hay không.

5. Chắp hai tay: Chắp hai tay cùng một lúc ở vị trí đường giữa cơ thể.

6. Nắm quả lắc: Đặt quả lắc chạm vào đầu các ngón tay trẻ. Quan sát trẻ có giơ tay nắm quả lắc không.

7. Nhìn hạt lạc: Để rơi một số hạt lạc xuống bàn trong tầm với của trẻ ở trước mặt trẻ. Quan sát trẻ có nhìn hạt lạc không.

8. Với lấy đồ chơi: Đặt một đồ chơi trong tầm với của trẻ. Quan sát trẻ với lấy đồ chơi. Chỉ cần trẻ đưa tay với lấy đồ chơi là đạt

9. Ngồi nhìn túm len: Giơ túm len để cho trẻ chú ý tới. Trong lúc trẻ đang nhìn túm len, buông rơi túm len. Quan sát trẻ có đưa mắt nhìn túm len rơi không.

10. Ngồi nhìn hai khối: Đặt hai khối gỗ lên bàn trước mặt trẻ, bảo trẻ tự cầm lấy hai khối gỗ đó.

11. Cào lấy hạt lạc: Để rơi hạt lạc trước mặt trẻ ở cự ly trong tầm với của trẻ. Quan sát trẻ nhặt hạt lạc.

12. Chuyển một khối gỗ từ tay này sang tay kia: Đưa cho trẻ một khối gỗ cầm ở tay. Đưa tiếp một khối gỗ nữa vào bàn tay có cầm khối gỗ. Quan sát trẻ có chuyển khối gỗ đang cầm sang tay khác, rồi dùng tay đó nhận khối gỗ thứ hai.

13. Hai tay đập hai khối gỗ vào nhau: Làm mẫu cho trẻ, sau đó đưa hai khối gỗ vào hai tay trẻ. Quan sát trẻ có đập hai khối gỗ vào nhau không.

14. Kẹp ngón tay cái và ngón tay khác: Để rơi hạt lạc trước mặt trẻ. Quan sát trẻ khi nhặt hạt lạc có dùng ngón tay cái với một ngón tay khác không.

15. Kẹp bằng đầu ngón tay: Quan sát trẻ có dùng ngón tay cái và ngón tay trỏ nhặt hạt lạc không.

16. Vẽ nguyệt xích ngoạc: Đặt bút chì vào tay trẻ xem trẻ vạch 2– 3 nét nguyệt xích ngoạc lên tờ giấy.

17. Tháp hai tầng: Làm mẫu xếp khối nọ lên khối kia. Quan sát trẻ xếp chồng hai khối.

18. Tháp 4 tầng: Làm mẫu trước cho trẻ xem. Động viên trẻ xếp chồng 4 khối lên nhau bằng cách đưa từng khối gỗ vào tay kẻ.

19. Tháp 8 tầng: Cách làm tương tự như items 18.

20. Bắt chước kẻ dọc: Vẽ trước một đường kẻ thẳng dọc từ trên xuống làm mẫu. Bảo trẻ vẽ giống như đường kẻ đó. Đường kẻ dài 2 cm và không nghiêng quá 30° là đạt.

21. Dốc hạt ra khỏi lọ tự phát: Đưa cho trẻ một lọ nhỏ có đựng hạt lạc bảo trẻ dốc hạt lạc ra khỏi lọ.

22. Dốc hạt lạc ra khỏi lọ được làm mẫu: Nếu trẻ tự phát dốc hạt lạc ra khỏi lọ là đạt. Khi trẻ không làm được, làm mẫu 2– 3 lần cho trẻ xem. Sau đó bảo trẻ tự làm theo.

23. Bắt chước xếp cầu: Làm mẫu bằng cách lấy 2 khối gỗ đặt cách nhau một khoảng nhỏ rồi đặt một khối gỗ lên trên hai khối gỗ đó. Đưa cho trẻ 3 khối gỗ yêu cầu trẻ xếp theo hình mẫu.

24. Chỉ đường kẻ dài hơn: Cho trẻ xem hình 2 đường kẻ song song trong phiếu kiểm tra. Hỏi trẻ đường nào dài hơn.

25. Vẽ vòng tròn theo mẫu trong phiếu kiểm tra.

26. Vẽ hình vuông theo mẫu trong phiếu kiểm tra. Nếu trẻ không vẽ được thì cho trẻ nhìn mẫu cách vẽ hình vuông bằng cách kẻ hai đường song

song đối diện trước rồi vẽ tiếp hai cạnh song song nối với 2 cạnh kia. Sau đó yêu cầu trẻ tự vẽ.

27. Vẽ hình chữ nhật: Cho trẻ xem mẫu trong phiếu kiểm tra, yêu cầu trẻ vẽ. Trẻ chỉ cần vẽ 2 đường thẳng cắt nhau ở bất cứ vị trí nào cũng được.

28. Vẽ hình người: Yêu cầu trẻ vẽ một hình người. Trẻ vẽ được 3 bộ phận là đạt.

29. Vẽ hình vuông theo mẫu trong phiếu kiểm tra.

30. Vẽ hình người có 6 bộ phận.

C. Ngôn ngữ

1. Phản ứng nghe chuông: Đặt chuông ở vị trí phía sau tai để trẻ không nhìn thấy. Quan sát các động tác của trẻ khi nghe chuông, trẻ có bất cứ cử động nào phản ứng khi nghe chuông là đạt.

2. Phát âm: Quan sát trong quá trình làm test trẻ có phát ra âm nào khác tiếng la khóc không.

3. Cười thành tiếng.

4. Kêu la thành tiếng to không.

5. Hướng về tiếng nói: thì thào gọi tên trẻ phía sau tai trẻ với khoảng cách 20 cm. Quan sát trẻ có hướng về tiếng gọi không.

6. Ba ba hoặc ma ma không đặc hiệu: Quan sát trẻ có phát âm ba ba, ma ma trong quá trình làm test không.

7. Bắt chước âm nói: Trẻ có bắt chước các âm thanh do cha mẹ, nghiệm viên nói không. Có thể căn cứ vào nhận xét của cha mẹ.

8. Gọi được bố, hoặc mẹ hoặc bà.

9. Nói được 3 từ đơn ngoài bố, mẹ, bà.

10. Nói được câu có 2 từ.

11. Chỉ được một bộ phận của cơ thể bản thân.

12. Gọi được tên hình trong tranh của phiếu kiểm tra.

13. Đi đúng hướng: Đưa cho trẻ một khối gỗ rồi bảo trẻ lần lượt như sau:

– Đưa cho mẹ cháu!

– Đặt lên bàn!

– Để xuống đất!

Trẻ đi đúng hai hướng là đạt.

14. Dùng từ ở số nhiều: Đặt 3 khối gỗ, 3 cái chén, 3 bút chì.

Hỏi trẻ “Những cái gì đây”, ghi đúng khi trẻ dùng từ phản ánh số nhiều: các, những, ba...

15. Nói được tên và họ của mình.

16. Hiểu được rét, mệt, đói với những câu hỏi sau:

– Khi mệt thì cháu làm gì?

– Khi đói thì cháu làm gì?

– Khi rét thì cháu làm gì?

17. Hiểu giới từ: Đưa cho trẻ 1 khối gỗ yêu cầu trẻ để khối gỗ lên trên bàn, dưới gầm bàn, để phía trước ghế mẹ, để phía sau mẹ ngồi. Trẻ theo đúng 3 hướng là đạt.

18. Nhận biết màu sắc: Đặt 4 khối gỗ có 4 màu khác nhau: đỏ, vàng, xanh, trắng trên bàn. Yêu cầu trẻ chỉ khối màu đỏ, màu xanh... Trẻ chỉ đúng 3 màu là đạt.

19. Hiểu được đối lập, tương tự:

Lửa thì nóng, nước thì ... (lạnh, buốt).

Mẹ là phụ nữ, bố là ... (đàn ông).

Con ngựa thì to, con chuột thì ... (nhỏ, bé).

20. Định nghĩa từ: Hỏi trẻ có hiểu các từ sau: Quả bóng là gì?; Cái bàn là gì?; Cái nhà là gì?; Quả chuối là gì?; Cái trần nhà là gì?; Hàng rào là gì?; Vĩa hè (bờ ruộng) là gì?

Trẻ định nghĩa được 6 từ trong số 9 từ theo cách nói lên tác dụng, kích thước, nguyên liệu, phân loại.

21. Biết cấu tạo của đồ vật: Cái thìa làm bằng gì?; đôi dép làm bằng gì?

D. Vận động thô sơ

1. Ngẩng đầu: Đặt trẻ nằm sấp trên bàn, nếu trẻ ngẩng đầu lên trong chốc lát không tỳ cằm xuống bàn, không cần phải nghiêng người.

2. Nâng đầu lên 45°: Đặt trẻ nằm sấp trên bàn xem trẻ có nâng cao đầu đạt tới mức tạo được một góc chừng 45° giữa mặt trẻ và mặt bàn.

3. Nâng đầu lên 90°: cách làm như items 2. Quan sát trẻ nâng đầu và ngực một góc 90° giữa mặt trẻ và mặt bàn.

4. Chống tay ưỡn ngực.

5. Ngồi, giữ vững đầu, không bị lắc lư.

6. Lẫy.

7. Kéo ngồi lên: Đặt trẻ nằm ngửa, cầm 2 tay của trẻ nhẹ nhàng kéo trẻ sang tư thế ngồi. Nếu đầu trẻ không bị ngã ra phía sau lúc kéo trẻ.

8. Chững được.

9. Ngồi không cần đỡ trong thời gian 5 giây.

10. Đứng vịn trong thời gian 5 giây

1.1 Vịn đứng dậy.

12. Tự ngồi lên một mình.

13. Đi vịn vào đồ đạc. Có thể hỏi qua bố mẹ.

14. Đứng một giây lát trong thời gian 2 giây.

15. Đứng vững một mình trong 10 giây.

16. Cúi người xuống rồi đứng thẳng lại, trong lúc trẻ đứng ta đặt một đồ chơi nhỏ trên sàn trước mặt và ngay dưới chân trẻ. Yêu cầu trẻ nhặt đồ chơi đó lên.

17. Đi vững.

18. Đi giật lùi: Tối thiểu đi được 2 bước.

19. Bước lên bậc: Trẻ có thể vịn vào tường nhưng không níu vào một người khác.

20. Đá bóng về phía trước: Đặt bóng cách chân trẻ 15cm bảo trẻ đá quả bóng về phía trước mặt.

21. Ném bóng cao tay: Bảo trẻ đưa cao tay ném quả bóng về phía nghiệm viên. Có thể hướng dẫn cách ném bóng cho trẻ trước khi trẻ tiến hành.

22. Đứng một chân trong 1 giây: Bảo trẻ đứng co một chân và không vịn vào đâu cả trong 1 giây. Đạt 2 lần qua 3 lần thử là được

23. Nhảy tại chỗ: Bảo trẻ nhảy co cả 2 chân lên đồng thời.

24. Đạp xe ba bánh. Tối thiểu trẻ đạp được 3 cm. Khi không có xe có thể hỏi bố mẹ.

25. Nhảy xa bằng cách co cả hai chân: Đặt tờ phiếu kiểm tra xuống sàn, nghiệm viên làm mẫu cho trẻ cách nhảy qua tờ phiếu kiểm tra.

26. Đứng một chân trong 5 giây. Yêu cầu trẻ phải đạt 2 lần trong 3 lần thử.

27. Đứng một chân trong 10 giây.

28. Nhảy lò cò một chân: nhảy được 2 lần là đạt.

29. Đi nổi gót: Yêu cầu trẻ phải đạt 2 trong 3 lần thử.

30. Bắt bóng nảy: Đứng cách trẻ im ném bóng về phía trẻ bằng cách cho bóng nảy ở giữa nghiệm viên và trẻ sao cho bóng nảy ngay tầm giữa cổ và thân của trẻ. Yêu cầu trẻ phải bắt được bóng 2 lần qua 3 lần thử là đạt.

31. Đi nổi gót giật lùi: Yêu cầu trẻ đi đúng 2 lần qua 3 lần thử là đạt.

TN 2. TRẮC NGHIỆM VẼ HÌNH LẬP PHƯƠNG XẾP THEO HÌNH BẬC THANG

I. MỤC ĐÍCH VÀ CƠ SỞ LÝ LUẬN

Trắc nghiệm do giáo sư Andre Rey thuộc Trường Đại học Geneve (Thụy Sĩ) xây dựng năm 1947. Trong trắc nghiệm này sự phát triển trí tuệ được thể hiện ở các khả năng tổng hợp của tri giác và tư duy, khả năng tập trung của thị giác phối hợp với một số kỹ năng hành động nhất định; khả năng phát hiện được sự phụ thuộc của hình dáng vật thể vào vị trí quan sát và thể hiện nó bằng hình vẽ. Trắc nghiệm dùng cho trẻ từ 4 đến 12 tuổi Andre Rey xây dựng trắc nghiệm này dựa trên cơ sở: tranh vẽ của trẻ phản ánh kinh nghiệm phong phú của riêng trẻ trong quá trình trẻ tiếp xúc với thế giới xung quanh và nhận biết nó. Tranh vẽ của trẻ có tính hiện thực của trí tuệ. Chính vì đặc điểm độc đáo này mà nhìn vào tranh của trẻ ta có thể nhận biết được sự phát triển tâm lý, đặc biệt là sự phát triển trí tuệ của trẻ.

II. DỤNG CỤ

1. 6 khối lập phương, mỗi cạnh 10 cm.
2. Giấy trắng không có hàng kẻ.
3. Bút chì.

III. NỘI DUNG

Vẽ hình lập phương xếp theo hình bậc thang nhìn theo hai hướng:

- Hình bậc thang nhìn nghiêng.
- Hình bậc thang nhìn thẳng.

IV. CÁCH TIẾN HÀNH

1. Vẽ hình bậc thang nhìn nghiêng.

a. Đặt trước mặt trẻ 6 hình nghiêng xếp theo bậc thang nhìn nghiêng (xem hình mẫu dưới đây):

Nghiệm viên nói: “Các em hãy nhìn vào khối hình trước mặt và vẽ cho thật đúng. Thời gian vẽ là 3 phút.

b. Xoay cầu thang một góc 90° để nhìn thẳng phía mặt cầu thang: khi bắt đầu xoay cầu thang nghiệm viên nói: “Các em hãy trông cô xoay cầu thang”. Khi xoay xong, nghiệm viên nói tiếp: Các em đã trông thấy cô vừa xoay cầu thang. Bây giờ các em “Hãy vẽ hình cầu thang này”. Thời gian vẽ là 3 phút.

– Cách xoay cầu thang như hình bên.

V. CÁCH XỬ LÝ

Xử lý bằng cách chấm điểm từng bước vẽ của trẻ theo bảng điểm chuẩn của trắc nghiệm rồi nhận xét đánh giá.

BẢNG ĐIỂM CHUẨN CHO TRẮC NGHIỆM

Vẽ 6 hộp lập phương xếp theo hình bậc thang

A. Thang nhìn nghiêng		
1.	Vẽ bôi bác + nguệch ngoạc, 1 diện lờ mờ, vẽ những gạch, vòng tròn, hình vuông to.	0 điểm
2.	Diện tích đa giác, diện tích nọ tách khỏi diện tích kia, không tập trung vào để thể hiện bậc thang, số lượng diện tích trên dưới 6 cái.	1/2 điểm
2'.	Những diện tích gắn lại với nhau thành một khối không có hình thù rõ ràng.	1 điểm
3.	Giống như ở số 2 nhưng số lượng diện tích = 6.	2 điểm
3'.	Giống như ở số 2' nhưng số lượng diện tích = 6.	2 điểm
4.	Những diện tích hoàn toàn tách rời nhưng xếp khá gần nhau để hình thành một công trình xây dựng thể hiện bậc thang, số lượng diện tích trên dưới 6 cái.	3 điểm
5.	Như 4 nhưng số diện tích = 6.	3, 5

		điểm
5'.	Vẽ 3 chồng lần lượt 1, 2, 3 diện tích tách nhau.	3, 5 điểm
6.	Những diện tích vẽ đa số là dính liền với nhau nhưng cũng còn có những khoảng cách lớn hoặc bé giữa những diện tích ấy, số lượng diện tích trên dưới 6.	4 điểm
7.	Cũng như 6 nhưng số lượng diện tích = 6.	4,5 điểm
7'.	6 diện tích vẽ dính liền nhau làm thành một bậc thang nhưng vẽ trèo lên nhau hoặc tràn ra ngoài.	4,5 điểm
8.	6 diện tích dính liền nhau xếp hình cầu thang không có vẽ trèo lên nhau hoặc tràn ra ngoài nhưng còn xộc xệch hoặc quá to, quá nhỏ.	5 điểm
8'.	Chỉ vẽ chu vi cầu thang nhưng các bậc không đều nhau.	5 điểm
9.	Như 8 nhưng hình vẽ gần gần vuông và gần bằng nhau.	5,5 điểm
9'	Như 8 nhưng các bậc đều nhau.	5,5 điểm
9''.	Như 7 hoặc 8 nhưng đã có xuất hiện nhìn 3 chiều (xa gần).	5,5 điểm
10.	Như 9 có thể hiện nhìn theo luật xa gần (3 chiều).	6 điểm

A. Thang nhìn thẳng		
1.	Vẽ lằng nhằng, diện tích vẽ không rõ ràng gạch gạch, những diện tích vẽ xếp lung tung, kiểu vẽ của 2, 2', 3, 3' của thang nhìn nghiêng.	0 điểm
2.	Vẽ thang nhìn nghiêng.	1 điểm
3.	Vẽ hình tháp những diện tích.	1,5 điểm
3'.	Vẽ cột diện tích, mà số lượng diện tích lớn hơn hoặc bằng 4.	1,5 điểm
4.	Cột 3 diện tích tách rời nhau.	2 điểm
5.	Cột 3 diện tích dính liền nhau nhưng trèo lên nhau và tràn ra ngoài.	2,5 điểm
6.	Cột 3 diện tích được chia ra bởi những băng hẹp.	3 điểm
7.	Cột 3 diện tích gần bằng nhau, dính liền nhau, không trèo lên nhau và cũng không tràn ra ngoài.	3, 5 điểm

8.	Cột 3 diện tích có thể vụng về thể hiện luật xa gần.	4 điểm
9.	Bậc thang vẽ thể hiện luật xa gần 3/ 4 nhưng rất vụng về.	4,5 điểm
10.	Như 9 nhưng không sai.	5 điểm

TN 3. TRẮC NGHIỆM “TRÍ TUỆ ĐA DẠNG” (CỦA GILLE)

I. MỤC ĐÍCH

Trắc nghiệm “Trí tuệ đa dạng” do Gille (Pháp) đề xuất gồm 62 trang vẽ với các chủ đề khác nhau. Trắc nghiệm dành cho trẻ em từ 6 đến 12 tuổi có đi học hoặc chưa đến trường lần nào. Trắc nghiệm nhằm đánh giá trình độ trí lực và kiến thức, đồng thời tìm hiểu các thao tác so sánh, phân loại, nhận thức về số lượng, trọng lượng, kích thước, không gian, thời gian, khả năng tri giác các vật, khả năng suy luận logic, khả năng khái quát hoá trực quan.

Quy trình trắc nghiệm đơn giản, không đòi hỏi trình độ chuyên môn cao, có thể sử dụng cho từng nhóm từ 10 đến 15 em. Trắc nghiệm thường được dùng trong trường học.

II. CÁC CÁCH TIẾN HÀNH

1. Yêu cầu đối với nghiệm viên

1. Phát tờ rơi

2. Hướng dẫn trẻ ghi đầy đủ những mục yêu cầu trên trang đầu. Nếu trẻ biết chữ hoặc không nhớ các điều trên thì giáo viên cần bổ sung cho đầy đủ sau khi làm xong trắc nghiệm.

3. Các lời hướng dẫn cần được nói rõ ràng, tự nhiên; tránh kiểu đọc thuộc lòng; không được nhấn mạnh điểm nào. Không nói thêm ý nào ngoài bản dẫn.

4. Tuyệt đối không gợi ý, sửa chữa hộ trẻ.

5. Khi tất cả làm xong, sẽ chuyển sang hình tiếp theo cho đến hết. Trẻ không được phép bỏ dở.

2. Lời hướng dẫn

Hình 1. Trên tấm ván có mấy cái đinh. Em hãy đánh dấu (+) vào thân cái đinh nào mà theo em là có thể đóng xuống tấm ván nhanh nhất. Em hãy gạch rõ ràng. Tránh xoá, bôi bẩn.

Hình 2. Trên hình có 1 lọ mực, 1 cái ca, 1 cái thước và 1 chiếc lá. Em hãy đánh dấu (+) vào vật mà theo em là nhẹ nhất. (Hướng dẫn viên kiểm tra xem các cháu có hiểu cách làm không. Nếu trẻ chưa hiểu, cần nhắc lại lời hướng dẫn).

Hình 3. Trên hình vẽ có 1 chiếc ô tô. Em hãy đánh dấu (+) vào người đàn ông ở ngoài xe ô tô; đánh dấu (–) vào con chó ở sau xe.

Hình 4. Trên hình vẽ mấy cái chai. Em hãy gạch 1 gạch nhỏ (–) vào cái chai có thân to nhất và gạch 1 dấu (+) vào chai có thân cao nhất.

Hình 5. Hình này có 1 cái ghế tựa, 1 cái chổi, 1 cái ghế băng dài và 1 cái bàn. Em hãy đánh dấu (+) vào thân các thứ dùng để ngồi.

Hình 6. Hình này có 1 cái kim khâu, 1 cái bàn là, 1 cái bàn chải, 1 cái keo và 1 cuộn chỉ. Em hãy đánh dấu (+) vào các vật dùng khi may vá.

Hình 7. Hình này có 1 cái thìa, 1 chiếc giày, 1 bút chì, 1 đôi đũa, 1 đèn bàn. Hãy đánh dấu (+) vào các đồ dùng để ăn.

Hình ví dụ: Chúng ta xem hình này: có con mắt, 1 bàn chân, cái tai và cái mũi. Có một cái không cùng loại với những cái khác. Đó là cái gì? Đó là bàn chân vì những cái khác đều ở trên mặt. Hãy đánh dấu (+) vào bàn chân vì nó không cùng loại với những cái khác (Nhắc lại lần thứ hai nếu trẻ không hiểu).

Hình 8, hình 9, hình 10: Hãy xem trong 3 hình này, mỗi hình đều có một vật không cùng loại với 3 vật còn lại. Đánh dấu (+) vào mỗi vật đó.

Hình ví dụ: Hãy nhìn vào hình này: có 1 quả cam, có 1 cái mô 1 quả chuối, 1 cái cân. Có hai thứ cùng loại với nhau, đó là quả cam và quả chuối. Hãy đánh dấu (+) vào 2 thứ đi với nhau. Ta sẽ đánh dấu vào quả cam và quả chuối vì cùng là quả (Nhắc lại lần thứ hai nếu thấy trẻ chưa hiểu)

Hình 11. Hình này có 1 cái cửa, 1 ấm nước, 1 cái kim và 1 quả bóng. Hãy đánh dấu (+) vào 2 vật cùng loại với nhau.

Hình 12. Hình này có bông hoa, 1 chiếc bút tất, 1 cái xe đẩy, 1 cái mũ. Hãy đánh dấu (+) vào 2 vật cùng loại với nhau.

Hình 13, 14, 15, 16, 17: Hãy nhìn hàng dưới. Mỗi ô đều có 2 hình vẽ. Có khi 2 hình đó giống nhau, có khi khác nhau. Hãy đánh dấu (+) vào những ô có 2 hình khác nhau. Khi làm xong thì lật sang trang bên.

Hình 18. Trong hình có 1 cái bàn và những con gấu. Đánh dấu (+) vào thân con gấu ở trước bàn, đánh dấu (–) vào thân con gấu ở trên bàn.

Hình 19. Hình tiếp theo có mấy cái nhà và mấy bạn gái. Hãy đánh dấu (–) vào bạn gái ở tầng dưới. Đánh dấu (+) vào cửa sổ chính giữa tầng cao nhất.

Hình 20. Trong hình vẽ có một đứa bé đang chạy. Một chiếc ô tô cũng đang chạy nhanh, một người đang phóng xe đạp. Hãy đánh dấu (+) vào cách di chuyển nào nhanh nhất.

Hình 21. Trên hình có vẽ mấy quả bóng. Hãy đánh dấu (–) vào quả bóng ở xa cái bút chì nhất.

Hình ví dụ: Hình đầu tiên có 1 cái thùng tưới cây. Người ta quên vẽ quai thùng tưới. Em hãy vẽ nó đi.

Hình 22, 23, 24, 25: Hãy nhìn tất cả những hình ở hàng này. Hình 22 vẽ đầu người đàn bà, hình 23 vẽ cái đồng hồ, hình 24 vẽ cái kéo và hình sau cùng vẽ nét trang trí. Em hãy vẽ thêm cái gì thiếu trong mỗi hình đó, hãy vẽ đi.

Hình 26. Hãy nhìn cái tủ có ngăn và các lọ mứt sắp xếp trên các ngăn. Hãy đánh dấu (–) vào lọ mứt phía trái ngăn dưới cùng. Hãy đánh dấu (+) vào lọ mứt ở ngăn trên cùng bên phải.

Hình 27. Hình bên cạnh có vẽ các đường. Em hãy đánh dấu (+) vào những đường nào dài nhất.

Hình 28. Hình này vẽ những cuộn dây gai. Hãy đánh dấu (+) vào thân cuộn dây gai nào có dây dài nhất.

Hình 29. Hình này vẽ mấy con mèo và mấy con chuột. Hãy đánh dấu (+) vào tất cả những con vật nào vắt đuôi sang bên phải của nó.

Hình 30. Trong hình vẽ có một người đàn bà đang giặt, một người đang là quần áo. Người ta đã cắt mất một mẫu của hình, chỗ có hình vuông trắng. Em hãy tìm mẫu đó trong các hình nhỏ xung quanh. Hãy đánh dấu (+) vào trong ô vuông có thể dùng để điền chúng vào chỗ trắng trong hình vẽ.

Hình 31. Hình vẽ 2 em nhỏ đang ngồi học có một ô vuông bị cắt mất. Hãy tìm các ô vuông xung quanh hình lớn và đánh dấu (+) vào ô nào em thấy có thể điền đúng vào ô bị cắt.

Hình 32. Hình này có vẽ một cái sân ở làng quê. Người ta đã cắt mất một ô vuông trong hình. Hãy tìm ô vuông đó trong các hình nhỏ xung quanh. Đánh dấu (+) vào ô xung quanh.

Hình 33. Trong hình có vẽ 1 quả đậu, 1 con chim, 1 củ xu hào, 1 quả cam, 1 củ cà rốt. Hãy đánh dấu (+) vào thân tất cả những thứ thuộc loại rau.

Hình 34. Trong hình vẽ có 1 cái búa, 1 cái ô, quả đu đủ, cái cửa, cái bát, cái kéo. Hãy đánh dấu (+) vào thân những dụng cụ làm việc.

Hình 35. Trong hình có cái xoong, cái bàn chải, cái bình, cái ô và cái đồng hồ. Hãy đánh dấu (+) vào thân những vật để đựng nước. Khi làm xong hãy lật sang trang sau.

Hình ví dụ: Trong hình có cái ấm đang rót nước lên một cái chén đặt úp. Điều đó rất sai. Hãy đánh dấu (+) thẳng vào chỗ chi tiết vô lý đó, tức là vào đáy chén. Các em thấy đấy, chúng ta không đánh dấu lên hình vẽ mà chỉ đánh dấu vào chỗ sai là đáy chén.

Hình 36, 37, 38, 39: Các em hãy nhìn tất cả các hình vẽ. Có quả đu đủ chiếc găng tay, cái nhà, cái xe đẩy. Trong mỗi hình đều có một chi tiết vô lý. Hãy đánh dấu (+) vào tất cả các chi tiết vô lý đó

Hình 40. Em thấy có những quả mận với 2 cái đĩa. Em hãy chia số mận vào 2 đĩa làm sao cho một đĩa có nhiều hơn đĩa kia 2 quả (có thể vẽ những khoanh tròn thay cho quả mận).

Hình 41 (hình ví dụ): Trên hình có vẽ một con chuột và 2 hạt thóc. Một con chuột ăn hết 2 hạt thóc. Phải bao nhiêu con chuột mới ăn hết chỗ hạt thóc đó? Hãy vẽ số chuột (bằng các hình tròn cũng được).

Hình 42. Hình vẽ bên cạnh có mấy con chuột. Phải có bao nhiêu hạt thóc mới đủ cho chúng ăn? Hãy vẽ số hạt thóc đó (có thể vẽ một hình tròn hoặc một dấu (+) thay cho một hạt thóc).

Hình 43. Có 3 cái đĩa và những quả cam. Ngày tết, bé được tặng cam. Bao nhiêu tuổi thì được bấy nhiêu quả cam. Một tuổi thì được 1 quả cam trên đĩa. Hai tuổi thì được 2 quả cam. Ba tuổi thì được 3 quả... Các em hãy đánh dấu (+) vào chiếc đĩa của em bé ít tuổi nhất.

Hình ví dụ: Hình này có một đĩa cam. Một đứa trẻ được mừng tuổi. Nó 4 tuổi nên có 4 quả cam trên đĩa.

Hình 44. Hãy vẽ số cam trên đĩa mừng tuổi của em bé đó vào năm ngoái (vẽ bằng các vòng tròn).

Hình 45. Vẽ số cam mừng tuổi của em bé đó sang năm.

Hình ví dụ: Một em bé có thói quen ăn mỗi ngày một cái bánh. Trong hình có vẽ số bánh của bé sáng hôm nay (lúc chưa ăn).

Hình 46. Hãy vẽ vào ô tiếp theo số bánh của em, sáng ngày hôm qua.

Hình 47. Hãy vẽ trong ô tiếp theo số bánh của em sẽ còn vào sáng ngày mai.

Hình 48. Hãy nhìn hình bên, có vài cái cốc và vài cái đĩa. Hãy vẽ số đĩa cho bằng số cốc.

(Nghỉ 5 phút)

Ví dụ: Các em hãy nhìn 3 chậu cây. Chúng ta hãy sắp xếp lại bắt đầu từ khi cây mới trồng đến khi cây già nhất. Hãy đánh 1 dấu (+) vào cây mới trồng. Ghi 2 dấu (+) vào cây vừa mới lớn. Ghi 3 dấu (+) vào cây già nhất.

Hình 49. Các em hãy sắp xếp lại các hình, từ em nhỏ tuổi nhất tiếp đó đến người lớn tuổi hơn rồi lớn tuổi hơn nữa, cuối cùng là người già nhất. Các em đánh số 1, 2, 3, 4, 5 vào những hình đó (số 5 là người già nhất). Vẽ bằng số khoanh tròn cũng được.

Hình 50. Đây vẽ các giai đoạn phát triển của một cái cây. Hãy sắp xếp lại thứ tự như chúng ta vừa làm ở trên.

Hình 51. Người ta đang đào một cái hầm. Các em hãy sắp xếp lại cho đúng thứ tự từ lúc mới đào đến lúc đào xong. Các em cũng làm giống như vừa làm ở trên. Khi làm xong giở sang trang sau.

Hình ví dụ: Hãy nhìn hàng trên cùng các em thấy có một hàng gồm những ô. Trong mỗi ô có chữ thập và vòng tròn. Người họa sĩ đang vẽ dở những hình trang trí đó (theo thứ tự nhất định nhưng vẽ chưa xong. Tôi vẽ tiếp cho các em xem (giáo viên vẽ).

Hình 52, 53, 54: Các em hãy xem 3 hàng dưới, người ta vẽ chưa xong. Em hãy vẽ tiếp theo đúng thứ tự riêng của mỗi hàng.

Hình 55, 56: Có 2 cái cân. Hãy xem vật nào nặng hơn trên mỗi cân. Hãy đánh dấu (+) vào vật nặng hơn đó.

Hình ví dụ: Em hãy nhìn hình đầu tiên trong dãy hình sau: ta thấy có một hình giống hình chữ H và một hình giống chữ H nằm ngang. Vậy ở hàng dưới tôi phải vẽ hình chữ nhật nằm ngang ở đây (giáo viên vẽ lên bảng đen) vì hình này là chữ nhật đặt đứng. Hãy vẽ vào tờ giấy của mình như tôi vừa vẽ.

Hình 57, 58, 59, 60: Các em hãy nhìn các hình tiếp theo. Các em hãy vẽ các hình vào các chỗ còn bỏ trống theo quy tắc giống như vừa được giải thích ở trên.

Hình ví dụ: Hình dưới có 1 bao diêm và cạnh đó là mấy que diêm, que diêm xa chút nữa là một cái ví và cạnh đấy có mấy điều thuốc, mấy đồng tiền, cái đồng hồ và cái kéo. Tôi tự bảo: Bên cạnh bao diêm là các que diêm. Vậy hãy đánh dấu (+) vào mấy đồng tiền vì chúng bao giờ cũng đi với cái ví. Bây giờ hãy xem hàng dưới.

Hình 61. Hàng này có cây dừa và quả dừa. Cách đó một chút có 1 cái cây, 1 cái giỏ, 1 con chim, 1 tổ chim và 1 quả. Hãy ghi dấu (+) trên thứ nào luôn đi với cây.

Hình 62. Hàng này có bàn chân và chiếc giày. Bàn chân đi với giày. Cách đó một chút là cái đầu của bạn trai, 1 điều thuốc lá, 1 cái kính, 1 cái mũ và 1 cái áo. Hãy ghi dấu (+) vào thứ nào thường đi với đầu bạn trai.

III. CÁCH CHẤM ĐIỂM

Hình 1, 2, 3, 4:

- Mỗi trả lời đúng: 1 điểm.
- Tối đa của hình 1, hình 2 là 1 điểm.
- Tối đa của hình 3, hình 4 là 2 điểm. Nếu trả lời đúng mà điền ký hiệu không đúng thì vẫn là 2 điểm.
- Hình 3: Một người và một con chó cần phải được ghi ký hiệu (ký hiệu – hoặc +). Nếu 2 người và 1 con chó đúng được ghi ký hiệu: 1 điểm; nếu 2 con chó và một người đúng được ghi ký hiệu: 1 điểm (vì trong 2 giải đáp có giải đáp đúng).

Hình 5, 6, 7:

- Mỗi trả lời đúng: 2 điểm.
- Nếu tất cả đều có ghi ký hiệu: 0 điểm.
- Nếu có 1 sai lầm (dù đã sửa chữa) trừ 2 điểm.
- Tối đa của hình 5, hình 7: 4 điểm; tối đa của hình 6: 6 điểm.

Hình 8, 9, 10:

– Trả lời đúng: 2 điểm.

– Nếu gạch 2: 0 điểm.

Hình 11, 12:

– Trả lời đúng: 2 điểm (chỉ 2 món đồ).

– Nếu trả lời 1: 0 điểm.

Hình 14, 16:

– Mỗi trả lời đúng (2 hình giống nhau): 1 điểm.

Hình 13, 15, 17:

– Mỗi trả lời đúng (2 hình không giống nhau): 2 điểm.

– Nếu từ hình 13 đến hình 17 đều có ghi ký hiệu: 0 điểm. Nhưng nếu chỉ có một hình ghi ký hiệu, thì cũng phải tính điểm cho các hình đúng.

– Nếu tất cả đều không có ký hiệu: 0 điểm.

Hình 18, 19, 20:

– Mỗi trả lời đúng: 2 điểm.

Hình 21, 22, 23:

– Tối đa của hình 18, hình 19: 4 điểm.

– Tối đa của hình 20, 21, 22, 23: 2 điểm.

– Hình 18, hình 19: Nếu 3 thứ được ký hiệu mà trong đó 2 đúng thì tính 2 điểm vì có 1 giải đáp sai.

– Hình 22, hình 23: Nếu chi tiết được thêm đã đúng rồi mà đương sự còn thêm vào một chi tiết nữa như thêm thân mình, hay sợi dây chuyền, đồng hồ: 0 điểm.

Hình 24:

– Trả lời đúng: 1 điểm.

Hình 25:

- Trả lời đúng: 4 điểm.
- Hình đúng: chỉ thêm 1 gạch nhỏ; nếu thêm chi tiết thì 0 điểm.

Hình 26:

- Mỗi trả lời đúng: 2 điểm; tối đa: 4 điểm. Cách chấm điểm giống như hình 18, hình 19.

Hình 27, 28:

- Mỗi trả lời đúng 3 điểm.

Hình 29:

- Mỗi trả lời đúng 2 điểm. Tối đa 6 điểm.
- Nếu có 1 trả lời sai: trừ 2 điểm; nếu tất cả đều có ghi ký hiệu: 0 điểm, nhưng không cho điểm âm.

Hình 30, 31, 32:

- Mỗi trả lời đúng: 3 điểm, nếu đương sự vẽ đúng thay cho ghi ký hiệu thì coi là giải pháp đúng.

Hình 33, 34, 35:

- Mỗi trả lời đúng: 2 điểm.
- Tối đa hình 33, hình 34: 6 điểm. Tối đa hình 35: 4 điểm.
- Trừ 2 điểm mỗi giải đáp sai; 0 điểm, nếu tất cả đều có ghi ký hiệu, nhưng không cho điểm âm.

Hình 36, 37, 38, 39:

- Mỗi trả lời đúng: 4 điểm, đúng: chỉ 1 chi tiết được ghi ký hiệu.
- Hình 37, hoặc một ngón tay, hoặc tất cả ngón tay (trừ một ngón tay) được ghi ký hiệu.

– Nếu chỉ một ngón cái hoặc tất cả bàn tay đều có ký hiệu là sai: 0 điểm.

– Hình 38 chỉ có 2 giải pháp đúng: ký hiệu ở đường đi hoặc ở cửa; nếu học sinh vẽ lại cho đúng, coi là giải pháp đúng.

Hình 40:

– Mỗi trả lời đúng: 3 điểm. Tối đa: 6 điểm.

Hình 41, 42:

– Mỗi trả lời đúng: 4 điểm, nếu không viết số mà học sinh vẽ đúng số chuột và số hạt lúa thì coi là đúng.

Hình 43:

– Trả lời đúng: 1 điểm.

Hình 44, 45:

– Mỗi trả lời đúng: 4 điểm.

Hình 46, 47:

– Mỗi trả lời đúng; 4 điểm.

Hình 48:

– Trả lời đúng: 3 điểm.

Hình 49, 50, 51:

– Cả hàng được sắp xếp đúng: 4 điểm; nếu có 1 lỗi: 2 điểm; nếu hơn 1 lỗi: 0 điểm.

– Hình 49, nếu thí sinh cho tuổi và sắp xếp đúng thì kể là đúng (tuổi phải phù hợp với gương mặt).

Hình 52, 53, 54:

– Mỗi trả lời đúng: 4 điểm.

Hình 55, 56:

– Mỗi trả lời đúng: 3 điểm.

Hình 57, 58, 59, 60:

– Mỗi trả lời đúng: 4 điểm.

– Hình 57: Giải pháp đúng phải đạt 2 tiêu chuẩn:

a) Hình vẽ phải bằng gấp đôi hình mẫu.

b) Hình tam giác được vẽ phải cùng hướng với hình tam giác mẫu, nghĩa là 2 đường đáy tam giác song song.

– Hình 58, 59, 60: giải pháp đúng là khi hình thiếu được vẽ mà thôi; nếu có gì thêm: 0 điểm.

Hình 61, 62:

– Mỗi trả lời đúng: 4 điểm; nếu có 2 món đồ được ghi ký hiệu là: 0 điểm.

Tổng số chung: 204 điểm.

Tổng số điểm trang 1: 38 điểm.

Tổng số điểm trang 2: 62 điểm

Tổng số điểm trang 3: 62 điểm

Tổng số điểm trang 4: 42 điểm

Tổng cộng: 204 điểm

TN 4. CÁC TRẮC NGHIỆM TRÍ TUỆ CỦA WECHSLER

I. MỤC ĐÍCH VÀ CƠ SỞ LÝ LUẬN

D. Wechsler – Giáo sư lâm sàng Mỹ đã xây dựng các trắc nghiệm để đánh giá trí tuệ tổng quát. Do đó trong trắc nghiệm trí tuệ gồm cả phần lời và phần việc. Có 3 trắc nghiệm khác nhau:

– Wisc (Wechsler intelligence scale for children) dùng cho trẻ em từ 6 đến 12 tuổi.

– Wais (Wechsler Sdult intelligence scale) dùng cho lớp người từ 10 đến 60 tuổi.

– Wppis (Wechsler presschool primary inteuigence scale) dùng cho trẻ từ 4 đến 6 tuổi.

Các trắc nghiệm của Wechsler được xây dựng trên cơ sở quan điểm mới về trí khôn:

1. Trí khôn là một tổng thể của nhiều đơn vị chức năng trí tuệ, song không phải đơn thuần là tổng số các khả năng, mà là kết quả của sự phối hợp các khả năng đó.

2. Các chức năng này khác nhau và có thể đo được. Do đó có thể đo được trí khôn bằng cách đo các đơn vị chức năng này hoặc đo sự phối hợp của chúng.

3. Trí khôn của cá nhân phụ thuộc vào các điều kiện văn hoá xã hội, nơi cá nhân đó sinh ra và lớn lên. Do đó chỉ số khôn của cá nhân chỉ có ý nghĩa nếu được so sánh với các cá nhân khác. Do đó cách tính IQ của Wechsler dựa vào giá trị trung bình và độ lệch chuẩn của điểm trí khôn của nhóm xã hội (thường được phân loại theo tuổi đời) mà cá nhân nằm trong đó. Sau đó người ta quy điểm trung bình (x) thành 100 IQ và độ lệch có giá trị bằng 15 IQ. Những trường hợp nằm ngoài giá trị +25 IQ và -25 IQ cần đặc biệt chú ý. Như vậy, với mọi nhóm xã hội khác nhau (xét trên quan điểm hình thành trí khôn như tuổi, trình độ đào tạo, dân tộc, giới tính) sẽ có những bảng điểm chuẩn khác nhau để suy sang điểm IQ. Cách tính IQ mới đã khắc phục được các nhược điểm so với cách tính IQ cũ như:

a) Loại trừ được khái niệm tuổi khôn (mental age) hết sức mơ hồ.

b) Loại trừ được sự phụ thuộc của trí khôn, do công thức toán học đem lại, khỏi khái niệm tuổi đời mà vẫn phản ánh được sự phụ thuộc bản chất giữa hai yếu tố.

c) Tính được IQ của người lớn so với nhóm tuổi của họ.

d) Thực tế cho thấy người chậm không chiếm tỷ lệ gần 2% so với toàn bộ loài người. Điều này phù hợp với cách tính IQ mới.

e) Khả năng chuẩn đoán của trắc nghiệm được nâng cao (độ ứng nghiệm – Validity tốt hơn).

TN 5. TRẮC NGHIỆM WISC

I. DỤNG CỤ

1. 10 khối kohs
2. 20 tranh vẽ người hoặc vật chất có thiếu một bộ phận
3. 12 bộ tranh vẽ theo chủ đề thuộc phân sắp xếp tranh.
4. 10 mẫu ghép hình khối kohs.
5. Hình cậu bé, con ngựa, mặt trời, ô tô.
6. Bản ký hiệu
7. Mẫu phiếu ghi kết quả
8. Bút
9. Phần, bảng.

II. CÁCH TIẾN HÀNH VÀ CHẤM ĐIỂM

Phần làm quen

- 1) Tên cháu là gì?
- 2) Cháu sinh năm nào? Cháu bao nhiêu tuổi?
- 3) Nhà cháu ở đâu? (số nhà, tên phố)
- 4) Bố cháu tên là gì?
- 5) Bố cháu làm nghề gì?
- 6) Mẹ cháu tên là gì?
- 7) Mẹ cháu làm nghề gì?

8) Nhà cháu có bao nhiêu người? Là những ai?

A. PHẦN KIẾN THỨC CHUNG

1. Chú ý

- Mỗi câu trả lời đúng được 1 điểm.
- Ngừng hỏi sau 5 câu không trả lời được.
- Chấp nhận những câu hỏi hợp lý, phù hợp với kiến thức chung hiện nay.

2. Câu hỏi và đáp án

Câu hỏi

Câu hỏi	Đáp án
1) Cháu có mấy tai?	Hai
2) Ngón tay này là ngón gì? (giơ ngón cái)	Ngón cái
3) Hai tay của cháu có mấy ngón?	Mười
4) Con chó có mấy chân?	Bốn
5) Ta phải mua rau ở đâu?	Chợ, cửa hàng rau
6) Một tuần có mấy ngày?	Bảy
7) Ta thường uống sữa tươi của con gì?	Bò (bê, trâu)
8) Ta phải làm gì nếu muốn nước sôi lên?	Đun, nấu
9) Cháu hãy kể tên các mùa?	Xuân, hạ, thu, đông
10) Một tá là bao nhiêu?	12
11) Ngày 2 – 9 là ngày gì?	Quốc khánh
12) Thủ đô của Trung Quốc là gì?	Bắc Kinh
13) Nhiệm vụ của dạ dày là gì?	Tiêu hóa thức ăn
14) Mặt trời lặn ở phương nào?	Phương tây
15) Một tạ là bao nhiêu cân?	100 cân
16) Đá cẩm thạch màu gì?	Trắng, đen
17) Cu Ba ở đâu?	Châu Mỹ
18) Ai viết truyện Kiều?	Nguyễn Du
19) Hải Phòng cách Hà Nội bao nhiêu km?	100 – 109 km

20) Chiều cao trung bình của đàn ông Việt Nam là bao nhiêu?	157 – 159 cm
21) Thư bảo đảm là gì?	Thư cần trao tận tay người nhận
22) Ai tìm ra châu Mỹ?	Cristof Cô-Lông
23) Mã Viện là gì?	Tướng Tàu xâm lược nước ta, thời Hai Bà Trưng
24) Trận Đống Đa diễn ra năm nào?	1789 Kỷ Dậu
25) Có bao nhiêu dân tộc sống trên đất nước Việt Nam	54
26) Tại sao dầu nổi trên nước?	Nhẹ hơn nước
27) Ampe kế gì? (amperemetre)	Dụng cụ đo nhiệt
28) Polietilen làm từ nguyên liệu gì?	Dầu mỏ, than
29) Chữ Phạn là gì?	Chữ cổ Ấn Độ
30) Khối ASEAN là gì?	Hiệp hội các nước Đông Nam Á

B. KINH NGHIỆM SỐNG

1 Chú ý

– Về nguyên tắc, chấp nhận các giải đáp đúng về bản chất và hợp lý, không cần phải đúng y như đáp án mẫu.

– Nếu trẻ trả lời không rõ, có thể nói: “Cháu có thể trả lời rõ hơn được không?”

– Sẽ ngừng hỏi nếu trẻ liên tiếp không trả lời được 3 câu.

2. Phần câu hỏi và chấm điểm

1) Cháu sẽ làm gì nếu chẳng may bị đứt tay?

Chấm điểm

– 2 điểm: Rửa sạch, rửa xà phòng, bôi thuốc đỏ, quấn băng, dịt thuốc (lá, lò, thuốc sát trùng v.v...).

– 1 điểm: Nói với mẹ, với người lớn, với cô giáo.

– 0 điểm: Sợ, khóc, chạy về nhà.

2) Cháu sẽ làm gì, nếu cháu làm mất của bạn quả bóng?

Chấm điểm:

– 2 điểm: Cháu trả đền bạn ấy quả khác, mua đền, xin tiền bố mẹ.

– 1 điểm: Cháu đi tìm, cháu xin bố mẹ cháu.

– 0 điểm: Mặc kệ, xin lỗi...

3) Cháu sẽ làm gì, nếu thấy gói tiền ai đó đánh rơi giữa đường?

Chấm điểm:

– 2 điểm: Nộp công an, để trả lại người mất.

– 1 điểm: Mang về nhà đưa bố mẹ, gọi người lớn.

– 0 điểm: Không phải của cháu.

4) Cháu sẽ làm gì, nếu mẹ cháu nhờ mua chè ở hàng nước, nhưng ở đó lại hết chè?

Chấm điểm:

– 2 điểm: Đi mua ở hàng khác.

– 1 điểm: Về nhà hỏi mẹ.

– 0 điểm: Đi về nhà.

5) Tại sao cần phải có công an (nhiệm vụ của công an là gì?)

Chấm điểm:

– 2 điểm: Bảo vệ an toàn trật tự cho nhân dân.

– 1 điểm: Điều khiển giao thông, bắt giữ tội phạm, kẻ cướp (một trong hai ý).

– 0 điểm: Bắt kẻ trộm, đuổi người bán hàng rong ngồi ở vỉa hè.

6) Tại sao cần ưu tiên thương binh?

Chấm điểm:

– 2 điểm: Bộ đội bị thương vì Tổ quốc, nên cần ưu tiên.

– 1 điểm: Vì họ yếu đuối, tàn tật, vì họ đã chiến đấu chống kẻ thù (vì họ bị thương).

– 0 điểm: Vì họ không xếp hàng được, vì họ đã đánh trận chiến đấu.

7) Cháu sẽ làm gì, nếu có bạn khác bé hơn cháu nhiều xông đến và gây sự đánh nhau với cháu?

Chấm điểm:

– 2 điểm: Khuyến bạn không nên đánh nhau, hỏi tại sao và khuyên bảo.

– 1 điểm: Mách cô, mách bố mẹ bạn đó.

– 0 điểm: Chạy đi chỗ khác, đánh lại, mách bố mẹ cháu, sẽ nhường.

8) Tại sao lại nhốt kẻ cắp vào tù?

Chấm điểm:

– 2 điểm: Để trừng phạt và để giáo dục (đủ cả 2 ý).

– 1 điểm: Để chúng không tiếp tục ăn cắp.

– 0 điểm: Vì chúng ăn cắp của người ta.

9) Tại sao lại xây nhà bằng gạch?

Chấm điểm:

Bền, chắc, cách nhiệt, cách âm, kín hơi, an toàn hơn.

– 2 điểm: Ít nhất nêu được 2 ý.

– 1 điểm: Nêu một ý trong số đó.

– 0 điểm: Xây nhanh hơn, gạch không vỡ.

10) Tại sao cần giữ lời hứa?

Chấm điểm:

– 2 điểm: Ai không giữ lời hứa sẽ không thể tin được, không thể làm việc cùng, không thể sống cùng, sẽ mất sự tôn trọng.

– 1 điểm: Chỉ nói 1 ý (mất sự tôn trọng hoặc lòng tin) là đoàn viên, đội viên.

– 0 điểm: Đây là đạo đức, để bạn khỏi cười, vì đã hứa.

11) Tại sao nên gửi tiền vào quỹ tiết kiệm?

Chấm điểm:

– 2 điểm: Để tập trung vốn cho Nhà nước, được bảo đảm và được trả lãi.

– 1 điểm: Được lãi.

– 0 điểm: Để khỏi mất cắp.

12) Tại sao người ta thường dệt vải bằng sợi?

Chấm điểm: Bền, ấm, dễ dệt, nhuộm, giặt, thấm mồ hôi.

– 2 điểm: Ít nhất nêu 2 ý.

– 1 điểm: Chỉ nêu 1 ý.

– 0 điểm: Nó mịn màng (không nói tiếp), chóng khô, có quần áo mặc.

13) Tại sao cần dán tem vào thư?

Chấm điểm:

– 2 điểm: Vì chuyển thư phải mất tiền.

– 1 điểm: Để giúp đỡ bưu điện trả tiền người đưa thư.

– 0 điểm: Để biết nơi gửi, sẽ không chuyển thư nếu không có tem.

14) Tại sao người đi làm Nhà nước cần nộp hồ sơ lý lịch?

Chấm điểm: Để đảm bảo nhận được người tốt, làm được việc, đúng ngành nghề, tránh người xấu.

– 2 điểm: Nêu đủ 2 ý.

– 1 điểm: Chỉ nêu 1 ý.

– 0 điểm: Vì mọi người cần đi làm, để họ biết tên, nhà cửa, vì nếu không sẽ không cho làm việc.

15) Tại sao cần phải có đại biểu Quốc hội?

Chấm điểm: Vì cần cử ra các đại biểu để bầu Chính phủ, đóng góp ý kiến về lập pháp và hoạt động của Chính phủ.

– 2 điểm: Nêu được 2 ý.

– 1 điểm: Nêu được 1 ý.

– 0 điểm: Vì cần có.

C. TÍNH TOÁN

1. Chú ý

– Từ bài 1 đến bài 12 đọc cho học sinh làm tính nhẩm, từ bài 13 đến bài 16 cho học sinh đọc và làm nhẩm.

– Cần làm xong trong thời gian hạn định.

– Nếu cháu hỏi lại, ta đọc lại, hoặc để cháu tự đọc lại.

– Không cho tiếp tục nếu 3 bài liên tiếp không giải được.

– Với trẻ lên 8 tuổi, trí tuệ bình thường ta bắt đầu từ bài 4 và cộng thêm 3 điểm vào tổng số.

Chấm điểm:

– Giải 1 bài được 1 điểm.

– Riêng bài 2 và bài 3, nếu sửa được lỗi trong thời gian quy định, được 0,5 điểm.

– Điểm tối đa: 16 (nếu có điểm lẻ thập phân, ta tăng lên tròn số).

a. Dành cho trẻ dưới 8 tuổi – trí tuệ bình thường, hoặc trên 8 tuổi chậm khôn (thiểu năng)

Bài tập	Thời gian	Đáp án
---------	-----------	--------

1) Đưa ra 9 khối hộp và nói: “Cháu hãy đếm các khối hộp này bằng ngón tay cháu”?	45 giây	9
2) Đưa ra 9 khối vuông và nói: “Cháu hãy bớt đi, sao cho trước mặt cháu chỉ còn 4 khối” Nếu cháu nhầm mà vẫn còn thời gian thì nói: “Cháu hãy đếm xem còn bao nhiêu khối trước mặt cháu”. Nếu chưa được thì được 0,5 điểm.	45 giây	4
3) Lại đưa ra 9 khối và nói: “Bây giờ cháu hãy lấy bớt khối đi, sao cho chỉ còn 7 hộp” – 7 khối	45 giây	7
<i>b. Dành cho trẻ trên 8 tuổi trí tuệ bình thường</i>		
4) Nếu ta bỏ đôi táo ra, sẽ có mấy phần.	30 giây	2
5) Bạn Phong có 8 cái kẹo mẹ cho, bố lại cho thêm 6 cái nữa. Vậy Phong được mấy cái?	30 giây	14
6) Bạn Tuấn có 4 quả táo, bắt được trong vườn 2 quả nữa. Vậy bạn Tuấn có mấy quả?	30 giây	6
7) Một gói kẹo giá 7 đồng, vậy 3 gói giá mấy đồng	30 giây	21
8) Người bán báo có 12 tờ báo, đã bán được 5 tờ. Hỏi còn mấy tờ?	30 giây	7
9) Một ô tô chở 25 bu gà, đến chỗ đầu tiên chuyển xuống 11 bu gà. Vậy còn bao nhiêu bu gà trên ô tô?	30 giây	14
10) Bốn anh em có 72 đồng, chia đều nhau. Vậy mỗi người có mấy đồng?	30 giây	18
11) Một cô bé thuê khăn tay được 36 đồng, mỗi khăn thuê được trả 4 đồng. Vậy phải thuê bao nhiêu khăn để được 36 đồng?	30 giây	9
12) Cháu mua 3 tá đinh gim, giá mỗi tá là 3 đồng, cháu đưa 20 đồng. Vậy cháu nhận trả lại mấy đồng?	30 giây	11
(Từ bài tập 13 đến 15 sẽ được viết ra giấy)		
<i>Lời hướng dẫn:</i>		
Cháu hãy đọc to các bài tập này, giải trong đầu và khi giải xong hãy nói kết		

quả		
13) 3 quả táo giá 5 đồng. Vậy 24 quả táo giá mấy đồng	60 giây	40
14) Số nào mà $\frac{2}{3}$ của nó là 36	60 giây	54
15) Đi xe trong $\frac{1}{2}$ Km đầu tiên phải trả 2 đồng, các Km tiếp theo phải trả cho $\frac{1}{4}$ Km là 5 hào. Vậy phải trả bao nhiêu tiền cho 2km?	120 giây	5
16) Hai bạn A và B chơi bài. Mỗi người có 27 đồng xèng. Mỗi lần bị thua phải đưa cho người thắng $\frac{1}{3}$ tổng số xèng mà người thua có. Bạn A được 3 ván đầu tiên. Vậy bạn B còn bao nhiêu xèng trong ván thứ 4?	120 giây	8

D. KHÁI NIỆM CHUNG

2. Phần dành cho trẻ dưới 8 tuổi, hoặc chậm khôn

Nếu cô nói như thế này, thì cháu phải nói tiếp như thế nào?

- 1) Con trai lớn lên thành đàn ông, còn con gái...
- 2) Ném thì ta dùng tay, còn đập thì...
- 3) Cả sách tấn báo ta dùng để...
- 4) Cả dao và mảnh trai đều...

Đáp án

- 1) Phụ nữ, đàn bà, cô gái.
- 2) Chân.
- 3) Đọc.
- 4) Sắc có thể làm đứt tay.

Nếu trẻ giải được 2 trong 4 câu, thì làm tiếp bài dưới. Mỗi câu giải đúng được 1 điểm.

2. Phần dành cho trẻ từ 8 tuổi, trí khôn bình thường

a. Lời hướng dẫn:

Cô sẽ đọc cho cháu nghe 2 việc, hoặc đồ vật nào đó, cháu hãy nói xem cái gì là giống nhau, là chung giữa chúng. Ví dụ: cam và bưởi có cái gì chung giữa chúng nào?

Cái chung giữa chúng là cả hai đều là quả, ăn được, đều hình tròn, có cùi, hạt, đều có vị ngọt, vị chua. Song cái chung nhất là cả hai đều là quả (cho 1 điểm). Còn bây giờ mèo và chuột thì cái gì chung giữa chúng nào? Cái chung của chúng là cả hai đều là động vật, con vật có 4 chân (cho 1 điểm và từ đây không giải thích tiếp) chuyển sang câu 7.

b. Chú ý

Những câu trả lời mang tính chất khái quát được 2 điểm. Nếu mô tả hình dạng, công dụng, cấu tạo, nguồn gốc, được 1 điểm.

5) Cam – Bưởi

- 2 điểm: Là quả
- 1 điểm: ăn được, tròn, có hạt, cùi, chua.
- 0 điểm: Tươi, ngon, mát, làm xi-rô.

6) Mèo – Chuột.

- 2 điểm: Động vật con vật, con thú, sinh vật sống.
- 1 điểm: Có 4 chân, có lông, thịt, xương, đuôi.
- 0 điểm: Cùng biết chạy, cùng màu, mèo bắt chuột.

7) Sáo – Đàn bầu.

- 2 điểm: Nhạc cụ, đều có thể dùng chơi nhạc.
- 1 điểm: đều phát ra âm, ra nhạc.
- 0 điểm: Có âm kêu giống nhau, làm bằng tre.

8) Rượu – Bia

- 2 điểm: Chất lỏng có men (2 ý) đồ uống, có thể gây say.
- 1 điểm: Chất lỏng, đồ uống giải khát, có thể gây say (1 ý).

– 0 điểm: Điều đựng trong chai, có bột, trẻ con không được uống.

9) Kéo – Soong nhôm:

– 2 điểm: Các câu trả lời cả hai đều là kim loại.

– 1 điểm: Là những thứ chế từ quặng, dụng cụ gia đình.

– 0 điểm: Có ích, có thể mua được, đều sáng.

10) Than – Giấy.

– 2 điểm: Cháy được, đều chứa Cacbon, là vật chất cháy.

– 1 điểm: Điều từ gỗ mà ra, giấy đốt đi cũng ra than.

– 0 điểm: Điều là vật có trọng lượng, do người tạo ra.

11) Lít – Kilôgam

– 2 điểm: Những câu trả lời về đơn vị đo lường.

– 1 điểm: Số lượng, cả hai đều có thể chia nhỏ.

– 0 điểm: Để đông; để lỏng, đông bằng lít, chất rắn cân bằng kim, đều do người làm ra.

12) Muối – Nước.

– 2 điểm: Các câu trả lời được cả hai đều là hợp chất hoá học và cần thiết cho cuộc sống (2 ý).

– 1 điểm: Cần dùng để nấu, vật chất tự nhiên, người ta sử dụng trong công nghiệp và đời sống.

– 0 điểm: ở biển có muối và nước, muối chảy ra nước, trong nước có muối, đều có ích, muối làm từ nước mặn.

13) Núi – Sông.

– 2 điểm: Các câu trả lời thể hiện cả hai đều là hiện tượng hay sự vật địa lý, cấu tạo bề mặt trái đất, yếu tố vẽ bản đồ.

– 1 điểm: Cả hai đều là phong cảnh, là thiên nhiên.

- 0 điểm: Điều có nước, bùn, sông bắt nguồn từ núi.

14) Tự do – Công lý:

- 2 điểm: Các câu trả lời thể hiện các khái niệm tư tưởng, xã hội hoặc các khái niệm trừu tượng.

- 1 điểm: Thuộc Hiến pháp, quyền công dân, cả hai đều có trong XHXHCN.

- 0 điểm: Cả hai đều có nghĩa là hoà bình, đều gắn với pháp luật

15) Bắt đầu – Kết thúc:

- 2 điểm: Các câu trả lời thể hiện hai điểm cuối của một chuỗi, hoặc hai điểm đầu mút, trước đó và sau đó không có gì.

- 1 điểm: Thể hiện vị trí, sự hết của một cái gì về thời gian của sự việc.

- 0 điểm: Hai hiện tượng trái ngược nhau, hay có trong cuộc sống như trong phim, giờ học bắt đầu và kết thúc.

16) Số 49 – Số 121:

- 2 điểm: Là bình phương của các số nguyên tố, căn bậc hai của chúng đều là số lẻ.

- 1 điểm: Số lẻ.

- 0 điểm: Số.

Nếu ở bài số 6 trẻ đã được 2 điểm, thì ta coi như trẻ giải được 4 bài trước và khi chấm điểm sẽ được cộng thêm 4 điểm. Nếu chỉ đạt 2 điểm trở xuống thì cuối cùng sẽ cho trẻ làm bài 4 trước (bài 1, 2, 3, 4 dành cho trẻ dưới 8 tuổi).

- Sẽ ngừng làm, nếu trẻ không giải được 3 bài liên tiếp.

- Điểm tối đa: 28 điểm.

E. NHẮC LẠI CHUỖI SỐ

1. Nhắc lại chuỗi số xuôi

Hướng dẫn: “Bây giờ cô sẽ đọc cho cháu nghe các con số. Cháu chú ý khi nào cô dừng lại thì cháu phải nhắc lại đúng thứ tự các số như cô đã đọc nhé”.

Tốc độ đọc: 1 giây 1 số.

I	II
(3) 3 8 6	6 1 2
(4) 3 4 1 7	6 1 5 8
(5) 8 4 2 3 9	5 2 1 8 6
(6) 3 8 9 1 7 4	7 9 6 4 8 3
(7) 5 1 7 4 2 3 8	9 8 5 2 1 6 3
(8) 1 6 4 5 9 7 6 8	2 9 7 6 3 1 5 4
(9) 5 3 8 7 1 2 4 6 9	4 2 6 9 1 7 8 3 5

- Nếu nhắc đúng thì tiếp tục theo thứ tự ở chuỗi I.
- Nếu nhắc không đúng thì dùng số cùng vị trí ở chuỗi II.
- Sẽ ngừng nếu không nhắc lại được, hoặc bỏ sót ở chuỗi II.
- Xử lý: Dãy có bao nhiêu số sẽ được từng ấy điểm.

2. Nhắc lại chuỗi số ngược

“Bây giờ cô đọc cháu nghe các số khác. Cô ngừng đọc thì các cháu nhắc lại các số, nhưng theo thứ tự ngược lại với các số mà các cháu nghe được.

Ví dụ: Cô nói: 9 – 2 – 7 cháu phải nhắc lại như thế nào? Nếu học sinh trả lời đúng thì bắt đầu đọc số.

- Nếu không trả lời được hoặc sai thì ta nói: 7 – 2 – 9 và đọc tiếp 5 – 6
- 3. Nếu sai thì đọc chuỗi II.

– Nếu trẻ không trả lời được bằng 3 số thì quay lại hàng 2 số và nếu vẫn không trả lời được thì ngừng làm tiếp.

– Sẽ ngừng ở hàng nào trẻ không nhắc lại hoặc nhắc sai.

– Xử lý cho điểm bằng các số trong chuỗi.

– Điểm tối đa: 8 điểm

I	II
(2) 2 5	6 5
(3) 5 7 4	2 5 9
(4) 7 2 9 6	8 4 9 3
(5) 4 1 3 5 7	9 7 8 5 2
(6) 1 6 5 2 9 8	3 6 7 1 9 4
(7) 8 5 9 6 3 4 2	4 5 7 9 2 8 1
(8) 6 9 1 7 3 2 5 8	3 1 7 9 5 4 8

G. BÀI KIỂM TRA VỐN TỪ

1. Lời hướng dẫn

Chắc là cháu biết và hiểu được nhiều từ, cô muốn xem cháu hiểu như thế nào? Ví dụ: Cô nói “Con chó” cháu thử nói xem “con chó” là con gì nào? Trẻ trả lời đúng hay sai ta cũng nói: con chó là động vật, con vật nuôi trong nhà, dùng để giữ nhà, đi săn hoặc làm cảnh, chó có 4 chân, có 2 tai, có lông, có đuôi. Ví dụ: chó săn, chó béc dê, chó phốc, chó Nhật, chó vàng, chó vện (cho 2 điểm).

Hỏi danh từ 2 “Áo mưa là gì?” Nếu trả lời không đúng ta giải thích: “áo mưa là áo may bằng ấy – lông, vải nhựa hoặc vải trắng cao su, dùng để đi mưa cho khỏi ướt”(cho 1 điểm).

Kể từ danh từ thứ 3 trở đi không giải thích nữa.

2. Chú ý: Nếu sau 5 từ học sinh không trả lời được thì dừng lại.

– Những câu trả lời có tính khái quát được hai điểm.

– Nếu câu trả lời có tính chất mô tả công dụng, chất liệu, nguồn gốc, cấu tạo... được 1 điểm.

– Nếu nêu được một trong những ý sau đây, sẽ được 2 điểm:

1. Nói đúng từ khái quát.

2. Giải thích đúng mà không sử dụng bản thân từ đang cần giải thích.

3. Nêu được vài đặc điểm quan trọng, cơ bản.

4. Nêu được khái niệm tương tự gần nhất.

5. Nêu được ít nhất 2 ví dụ cụ thể rõ ràng.

– Nếu nêu được một trong những ý sau đây, sẽ được 1 điểm:

1. Từ đồng nghĩa, không chính xác lắm.

2. Giải thích đúng, song có dùng từ cần giải thích.

3. Nêu các đặc điểm đúng, song không cơ bản.

4. Dùng các khái niệm rộng hơn, song không hoàn toàn chính xác.

5. Nêu 1 ví dụ cụ thể.

– Nếu chỉ nêu 1 trong những ý sau đây, sẽ không được điểm:

1. Câu trả lời không phù hợp.

2. Không hoàn toàn sai, nhưng nội dung rất nghèo nàn.

3. Khái quát quá xa xôi.

4. Dùng những từ khó hiểu, ngoài lề.

3. Phần vốn từ và chấm điểm

2) Áo mưa: áo dài làm bằng vải nhựa, dùng để đi dưới trời mưa cho khỏi ướt.

– 2 điểm: áo làm bằng vải nhựa hoặc uy – lon hoặc vải tráng cao su dùng để đi mưa.

– 1 điểm: Làm bằng ấy – lon, đi trời mưa cho khỏi ướt (một trong hai ý trên).

– 0 điểm: áo để mặc; dùng khi mưa; bán ở cửa hàng.

3) Hàng xóm: Người láng giềng ở cùng một xóm

– 2 điểm: Người ở cạnh nhà, hoặc nói tên 2 người hàng xóm.

– 1 điểm: Nói tên 1 người hàng xóm.

– 0 điểm: người quen.

4) Cơm: Gạo nấu chín.

– 2 điểm: Là gạo cho nước vào nấu chín thành cơm để ăn.

– 1 điểm: Nói được 1 ý (cơm được nấu từ gạo).

– 0 điểm: Cơm để ăn.

5) Vòng hoa: Hoa tết hình vòng tròn hoặc bầu dục viếng người chết, hay mừng người chiến thắng.

– 2 điểm: Ta tết hoa thành vòng tròn, viếng người chết, đưa ma, hoặc tặng người chiến thắng, tặng cô dâu (2 ý).

– 1 điểm: Dùng để đưa đám, vòng hoa cô dâu (1 ý).

– 0 điểm: Vòng tròn, bán trong hiệu, cửa hàng hoa.

6) Cái hộp: Đồ dùng bằng gỗ, bằng kim loại, bằng giấy, bằng nhựa dùng để đựng, có nắp.

– 2 điểm: Cái để đựng, có nắp đậy, bằng gỗ, giấy bằng nhựa (2 ý)

– 1 điểm: 1 ý.

– 0 điểm: Hộp hình vuông; hộp gỗ; hộp giấy.

7) Thanh kiếm: Là vũ khí thô sơ dùng để đâm, chém, có cán ngắn và lưỡi dài sắc nhọn, làm bằng kim loại.

– 2 điểm: Là vũ khí và 1 trong các ý trên.

– 1 điểm: Nói 1 ý.

– 0 điểm: Để đánh nhau.

8) Cái ô: Đồ dùng có khung kim loại, lợp vải để che nắng, che mưa.

– 2 điểm: Nói 2 ý công dụng, cấu tạo.

– 1 điểm: Nói 1 ý.

– 0 điểm: có thể gấp nhỏ, xòe rộng.

9) Người ốm: Người bị rối loạn chức năng sống, bị bệnh, cảm thấy đau và các triệu chứng khác.

– 2 điểm: Người bị ốm, thấy đau, không khỏe, hoặc kể tên 2 bệnh.

– 1 điểm: Kể tên 1 bệnh không nguy hiểm như sốt nóng, trẻ ốm.

– 0 điểm: người khó chịu.

10) Con nòng nọc: Ếch nhái lúc còn non, có đuôi, sống dưới nước, hình hơi giống cá.

– 2 điểm: ếch nhái còn non, có đuôi, sống dưới nước.

– 1 điểm: 1 ý.

– 0 điểm: con cá; con bọ.

10) Thành phố: Địa hạt hành chính lớn, có phố xá đông dân cư.

– 2 điểm: Có phố xá đông người, đông xe cộ (dân cư, phố xá hành chính).

– 1 điểm: Nói tên (thành phố hoặc 1 ý trên) giao thông lớn, nhiều cửa hàng.

- 0 điểm: Có nhiều người, có nhiều cửa hàng.

12) Một đồng.

- 2 điểm: Là tiền mua bán, đơn vị tiền tệ.
- 1 điểm: Đồng tiền giấy.
- 0 điểm: Cháu có 5 đồng.

13) Phút: Đơn vị thời gian $1/60$ của giờ, hoặc là 60 giây, $1/60$ của độ, đơn vị góc.

- 2 điểm: Nói được 2 ý trên, đơn vị đo thời gian, đo góc.
- 1 điểm: Ra chơi 5 phút (hoặc 1 ý).
- 0 điểm: Phút đồng hồ.

14) Chạy: Bước những bước dài, nhanh, gót không bám đất (cả hai bàn chân có lúc rời mặt đất).

- 2 điểm: Nói được 2 ví dụ về chạy: chạy, ù té chạy.
- 1 điểm: Chúng tôi thường chạy trong trường, khi vội tôi chạy, nếu chỉ nêu được 1 ví dụ.
- 0 điểm: Tôi chạy nhanh.

15) Bức ảnh: Hình (người, vật, phong cảnh) thu được bằng dụng cụ quang học in trên giấy ảnh.

- 2 điểm: Cảnh (người, vật, phong cảnh) trên giấy ảnh để làm kỷ niệm.
- 1 điểm: Nói 1 trong 2 ý trên, để làm kỷ niệm.
- 0 điểm: Thợ ảnh chụp

16) Cái cửa: Chỗ mở ở một nơi nào đó để thông với bên ngoài, có thể có cái chắn để đóng, mở khi cần thiết.

- 2 điểm: Nói được là khoảng trống mở ở một chỗ nào đó và có cái chắn (cánh).

– 1 điểm: 1 ý.

– 0 điểm: Cái cửa ra vào.

17) Gió: Chuyển động của luồng không khí theo một hướng, do sự chênh lệch áp suất không khí.

– 2 điểm: Luồng không khí mạnh chuyển động hoặc 2 tên gió.

– 1 điểm: Gió mùa, gió bão.

– 0 điểm: Đứng gió cho mát.

18) Đầu gối: Khớp của chi dưới nối cẳng chân với đùi.

– 2 điểm: Khớp nối giữa cẳng chân với đùi.

– 1 điểm: Khớp hoặc chỉ vị trí.

– 0 điểm: Để gập chân; để đi.

19) Tia chớp: Vật sáng nhanh loé trên trời, do phóng tia lửa điện giữa hai đám mây tích điện trái dấu.

– 2 điểm: Vật sáng nhanh loé trên trời, sinh ra khi trời mưa, là tia lửa điện.

– 1 điểm: Nói 1 ý, khi mưa thì có chớp.

– 0 điểm: ở trên trời.

20) Con lừa: Động vật có vú, bộ ngựa, tai dài, nhỏ hơn ngựa, dùng để chở hàng hay để cưỡi.

– 2 điểm: Động vật có vú giống ngựa, tai dài và 1 công dụng.

– 1 điểm: Nói 1 ý trên.

– 0 điểm: Có 4 chân, con vật chậm chạp, giống con ngựa.

21) Tên lửa: Thứ vũ khí phóng đi bằng sức phản lực.

– 2 điểm: Là vũ khí phóng lên cao bằng sức phản lực hoặc tên của một loại tên lửa.

– 1 điểm: Nói tên một thứ hoặc một tên lửa.

– 0 điểm: Tên lửa là vũ trụ.

22) Cái bắt tay: Năm tay người khác để chào, tỏ tình thân mật, thống nhất hoặc đồng ý.

– 2 điểm: Nói được 2 ý trên.

– 1 điểm: Nói được 1 ý.

– 0 điểm: Là bắt tay, khách đến là bắt tay.

23) Thông tin cho nhiều người biết cùng 1 lúc.

– 2 điểm: Báo tin cho nhiều người biết.

– 1 điểm: Thông báo trên đài, trên bảng.

– 0 điểm: Viết thông báo.

24) Xiếc: Nghệ thuật leo, nhảy, nhào lộn lạ thường hoặc rùng rợn của người và vật

– 2 điểm: Môn nghệ thuật của người và vật, diễn trong các nhà tròn.

– 1 điểm: Xiếc ở nhà tròn, đoàn xiếc trung ương.

– 0 điểm: Em đã đi xem xiếc, rất thích.

25) Bộ não: Cơ quan thần kinh trung ương cao nhất nằm trong hộp sọ, điều khiển toàn bộ các hoạt động sống của cơ thể.

– 2 điểm: Cơ quan thần kinh trong hộp sọ và điều khiển các hoạt động sống của cơ thể.

– 1 điểm: Nói 1 ý trên.

– 0 điểm: Ở trên đầu.

26) Rạp xi-nê: Rạp chiếu phim, toà nhà nơi mọi người đến xem phim.

– 2 điểm: Rạp chiếu bóng hoặc nói tên 2 rạp phim.

– 1 điểm: Nơi chiếu phim hoặc nói tên 1 rạp.

– 0 điểm: Đến xem phim.

27) Kính hiển vi: Dụng cụ quang học gồm 1 hệ thống thấu kính để nhìn những vật rất nhỏ.

– 2 điểm: Dụng cụ quang học, xem những vật nhỏ (nói 2 ý).

– 1 điểm: Để soi vi trùng, các mẫu tế bào.

– 0 điểm: Để nhìn xa.

28) Cải cách: Đổi mới cho tiến bộ hơn hay hợp quy luật hơn.

– 2 điểm: Đổi mới, sửa đổi, cải tiến cho tiến bộ hơn.

– 1 điểm: Đổi mới, cải tiến (một trong hai ý).

– 0 điểm: Cải cách giáo dục.

29) Chuyện ngụ ngôn: Loại chuyện mượn sinh hoạt của súc vật, ngụ ý răn đời.

– 2 điểm: Chuyện về các con vật, dạy đạo đức, luân lý hoặc nói tên vài truyện ngụ ngôn.

– 1 điểm: 1 ý trên, 1 câu chuyện.

– 0 điểm: Chuyện hay.

30) Khối lượng: Một đặc trưng cơ bản của vật thể, thể hiện mức quán tính của nó hoặc mức hấp dẫn giữa các vật.

– 2 điểm: Khối lượng thể hiện quán tính của vật, là vật có trọng lượng.

– 1 điểm: Mọi vật đều có khối lượng.

– 0 điểm: Chỉ vật nặng nhẹ.

31) Vô trùng: Không có vi trùng.

– 2 điểm: Rất sạch sẽ, đã tẩy trùng không còn vi trùng.

– 1 điểm: Dụng cụ y tế vô trùng, sạch sẽ ở bệnh viện.

– 0 điểm: Sạch sẽ.

32) Uy tín: Tín nhiệm của mọi người do tài năng hoặc đạo đức.

- 2 điểm: Sự kính phục, trọng vọng do tài năng hoặc đạo đức.
- 1 điểm: Một người được nhiều người kính trọng nghe lời.
- 0 điểm: Ở vị trí cao trong xã hội.

33) Độ ẩm: lượng hơi nước, tính bằng gam chứa trong 1m^3 không khí.

- 2 điểm: 2 ý: Lượng hơi nước chứa trong 1 khối lượng không khí.
- 1 điểm: Đại lượng vật lý, do lượng hơi nước (1 ý).
- 0 điểm: Nhà ẩm, quần áo ướt.

34) Tuỳ bút: Bài viết dạng ký, ghi lại cảm nghĩ tuỳ hứng của người viết trước sự việc.

- 2 điểm: Ký viết theo cảm hứng, cảm xúc của tác giả.
- 1 điểm: Một loại ký, một thể loại văn.
- 0 điểm: Một bài viết của tác giả.

35) Trừu tượng: Không thể nhận biết trực tiếp bằng giác quan mà phải suy nghĩ, thường không cụ thể, khó hiểu.

- 2 điểm: Không cụ thể, khó hiểu.
- 1 điểm: Khó hiểu (1 ý).
- 0 điểm: không rõ ràng, mơ hồ.

36) Am– pe– kế. Dụng cụ đo cường độ dòng điện.

- 2 điểm: Đo cường độ dòng điện
- 1 điểm: Dụng cụ đo điện.
- 0 điểm: Máy đo.

37) Al– pha: Chữ cái Hy Lạp thường dùng để ký hiệu tia phóng xạ (tia al– pha) hay các góc, hay biểu thị tính chất cơ sở của vật hoặc việc.

- 2 điểm: Chữ cái Hy Lạp, dùng để ký hiệu.
- 1 điểm: Ký hiệu góc, tia.
- 0 điểm: Chỉ góc α .

38) Thần kinh thực vật: Hệ thần kinh điều khiển cơ quan nội tạng (thường là 1 cách tự động).

- 2 điểm: Nói được ý trên.
- 1 điểm: Là một hệ thần kinh.
- 0 điểm: một bộ phận của hệ thần kinh.

39) Kháng thể: Chất do cơ thể sống sinh ra, chống lại vật lạ xâm nhập vào cơ thể.

- 2 điểm: 2 ý trên, tìm chủng sinh ra kháng thể.
- 1 điểm: 1 ý.
- 0 điểm: Dùng để bảo vệ cơ thể.

40) Tháp ngà: Thể hiện thái độ xa lánh xã hội, tách rời thực tế.

- 2 điểm: Thể hiện sự xa lánh xã hội.
- 1 điểm: Hình tượng văn học, hay gặp trong các sách.
- 0 điểm: Tháp cao đẹp như ngà voi.

H. KÝ HIỆU

1. Dùng cho trẻ dưới 8 tuổi, hoặc trên 8 tuổi song chậm phát triển

Lời hướng dẫn: ở đây có các hình khác nhau. Trong mỗi hình có một loại dấu (chỉ vào các hình). Cháu hãy xem và vẽ các dấu này vào các hình như thế ở phía dưới đây. Cháu hãy cố gắng làm thật nhanh. Bắt đầu tính thời gian từ khi trẻ làm xong mấy hình thử đầu tiên. Mỗi dấu điền đúng được 1 điểm. Thời gian là 120 giây.

2. Dùng cho trẻ trên 8 tuổi, trí tuệ bình thường

Lời hướng dẫn: (Chỉ vào bài) “Ở đây có các con số từ 1 đến 10 nằm trong khung. Dưới các con số là các ký hiệu. Mỗi số có một ký hiệu riêng. Nhiệm vụ của cháu là hãy điền những ký hiệu này vào dưới các con số ở dưới đây. Cháu hãy cố gắng làm nhanh nhất mà cháu có thể làm được”. Bắt đầu tính thời gian sau khi trẻ thử, nếu trẻ không hiểu, có thể hướng dẫn tỉ mỉ, cụ thể hơn. Mỗi ký hiệu điền đúng được 1 điểm. Thời gian làm: 120 giây.

I. BỔ SUNG TRANH

1. Lời hướng dẫn

Cháu xem một số tranh người hoặc vật, song mỗi tranh đều thiếu một cái gì đó. Cháu phải nói được là thiếu cái gì. Đưa tranh cái lược cho trẻ xem. Nếu trẻ trả lời sai ta nói: ở đây đang thiếu răng lược (cho 1 điểm). Ở tranh thứ 2 ta cũng có thể nói giúp Nếu trẻ trả lời sai: cái bàn này thiếu một cái chân. Từ tranh thứ ba trở đi chỉ được hỏi: Trên tranh này thiếu cái gì?

2. Chú ý

– Mỗi tranh chỉ được xem 15 giây, không tính điểm những câu trả lời sau 15 giây.

– Nếu trẻ nói thiếu một cái gì đó, nhưng không quan trọng thì ta nói: Đúng rồi, nhưng cháu hãy xem còn thiếu một cái gì khác quan trọng, chủ yếu hơn.

– Mỗi câu trả lời đúng được 1 điểm.

– Điểm tối đa: 20 điểm

Tranh	Bộ phận thiếu	Thời gian
1) Cái lược	– Răng lược	– 15 giây
2) Cái bàn	– 1 chân	– 15 giây
3) Cái nón	– Quai nón	– 15 giây
4) Em bé	– Miệng	– 15 giây
5) Con chó	– Tai	– 15 giây
6) Con mèo	– Ria	– 15 giây
7) Quân bài 9 cơ	– 1 ký hiệu cơ	– 15 giây

8) Cái kéo	– Đinh ốc	– 15 giây
9) Cái áo khoác	– Khuyết áo	– 15 giây
10) Con cá	– Vây lưng	– 15 giây
11) Cái ô	– Khung ô	– 15 giây
12) Cái cửa	– 1 bản lề	– 15 giây
13) Bàn tay	– Móng tay	– 15 giây
14) Đinh vít	– Rãnh xẻ để vặn	– 15 giây
15) Nhiệt kế	– Cột thủy ngân	– 20 giây
16) Con ve sầu	– Râu	– 20 giây
17) Gà trống	– Cái cựa	– 20 giây
18) Khuôn mặt	– Lông mày	– 20 giây
19) Con bò sữa	– Yếm cổ	– 20 giây
20) Cây	– Bóng cây	– 20 giây

K. SẮP XẾP TRANH

Cho xem chuỗi tranh. Trẻ cần sắp xếp 3 – 4 – 5 tranh của một bộ, để tạo thành một câu chuyện hợp lý. Trên góc mỗi tranh có các con số, theo thứ tự sắp xếp từ trái sang phải trước mặt trẻ.

1. Trẻ dưới 8 tuổi hoặc thiếu năng

a) Con chó: (Bị cắt làm 3)

Sắp xếp tranh lên bàn theo thứ tự ghi đằng sau mỗi tranh và nói: Đây là một con chó, song bị cắt ra. Chúng ta hãy thử sắp xếp lại để có thể nhận ra con chó. Người hướng dẫn làm trước và nói: “Đầu nó ở phía trước, sau đó đến thân và cuối cùng là đuôi”. Dừng một chút để trẻ xem kỹ, sau đó sắp xếp lại theo thứ tự ban đầu. “Bây giờ cháu hãy sắp tranh để thành con chó đi!”.

– Thời gian: 75 giây

– Đáp án: 1 3 2

– Chấm điểm: Một lần sắp song: 2 điểm. Hai lần: 1 điểm

b) Mẹ và con:

“Bây giờ cô cho cháu xem tranh khác, cũng bị cắt rời, cháu hãy tự sắp xếp tranh một mình” (cô lần lượt xếp 1, 2, 3 từ trái sang phải theo cô).

Nếu trẻ không sắp được thì ta nói “không được” và sắp lại cho trẻ và chuyển sang chuỗi tranh C.

– Thời gian: 75 giây

– Chấm điểm: 1, 3, 2: 2 điểm – 3, 2, 1: 1 điểm

c) Tàu hoả: (4 tranh)

Đặt tranh ra bàn theo thứ tự ghi đằng sau. “Hãy xếp bộ tranh này”.

Đưa 1, 2, 3, 4

– Thời gian: 60 giây

– Chấm điểm: Nếu 2, 4, 1, 3: 2 điểm. Nếu giữa chúng (2 4 và 1 3) có khoảng trống: 1 điểm.

Nếu ba bài này chỉ được 1 – 2 điểm sẽ đưa bài “cân”.

d) Cân:

“Bài này khó hơn một chút, cháu cần sắp xếp các tranh sao cho thành một câu chuyện”. Đưa các tấm tranh theo thứ tự ghi góc mỗi hình.

– Thời gian: 45 giây.

– Chấm điểm: 2 điểm.

– Bài NÉM chỉ cho làm, nếu bài “CÂN” không giải được. Nếu trẻ giải được 3 bài thì ta chuyển sang “CHÁY” và từ đây, chúng ta luôn bắt đầu bằng câu: “Hãy sắp xếp các tấm tranh sao cho luôn thành một câu chuyện”.

– Nếu trẻ không giải được bài “CÂN” thì cho xem bài “NÉM” sau đó chuyển sang bài “CHÁY”. Sẽ ngừng làm nếu trẻ không giải được liên tiếp 2 bài.

2. Trẻ trên 8 tuổi, trí tuệ phát triển bình thường

Trước hết cho xem bộ tranh “NÉM” (song không tính điểm bài này)

“Những tranh này cho biết một câu chuyện về cậu bé ném đá song các tranh hiện đang lộn xộn. Hãy xem cô sắp xếp lại như thế nào để sau đó cháu làm lại” (cô sắp xếp tranh, đợi vài phút để cháu xem kỹ).

Sau đó bắt đầu bộ 1 – 7, đều được đưa theo thứ tự ghi sau mỗi tấm tranh. Nếu xếp các tranh đúng thứ tự, sẽ tạo thành một từ có nghĩa. Đo thời gian làm các bài tập bắt đầu tính từ sau khi đặt tấm tranh cuối cùng xuống.

Trước khi đưa bộ 1 – 7 ra, ta nói: “Ở đây có nhiều bộ tranh như vậy, cô muốn cháu sẽ sắp xếp lại, vì chúng luôn luôn lộn xộn, cháu sắp xếp chúng thành những câu chuyện. Khi nào sắp xếp xong thì cháu nói là “xong” nhé”.

Khi đưa mỗi bộ ra, ta hướng dẫn “hãy sắp xếp sao cho thành một câu chuyện”. Có thể xảy ra trường hợp trẻ sắp xếp ngược thứ tự các tranh từ trái sang phải, khi đó hỏi “câu chuyện bắt đầu từ đâu?” Nếu thứ tự câu chuyện hợp lý, ta chấm điểm đúng. Nếu bắt đầu từ bộ “NÉM” và trẻ không giải được “CHÁY” và “TRỘM” thì quay lại chuỗi A – D. Chấm điểm và ngừng làm. Sẽ ngừng làm nếu trẻ không giải được liên tiếp 2 bài (điểm 0).

Chấm điểm: Nếu bắt đầu từ bộ “NÉM” và nếu ở bộ “CHÁY”, “TRỘM” trẻ được 1 – 2 điểm thì coi như trẻ giải được bộ A – D và tính 8 điểm. Do đó với trẻ trên 8 tuổi luôn cộng thêm 8 điểm vào số điểm trẻ đạt được. Chấm điểm luôn căn cứ theo thời gian giải bài. Nếu giải đúng các bài với thời gian tối đa, thì mỗi bài được 4 điểm cộng với 8 điểm của bộ A – D sẽ được 36 điểm. Nếu giải đúng với thời gian ngắn nhất sẽ được 49 điểm và cộng 8 điểm bộ A – D sẽ được 57 điểm.

Bộ 1 – 7	Chấm điểm theo thời gian làm bài			
	7	6	5	4
1- CHÁY	1 – 5”	6 – 10”	11 – 15”	16 – 45”
2- TRỘM	1 – 5”	6 – 10”	11 – 15”	16 – 45”
3- NHÀ NÔNG	1 – 5”	6 – 10”	11 – 15”	16 – 45”
4- ĐI CHỢ VỀ	1 – 10”	11 – 15”	16 – 20”	21 – 60”

5- TRẺ GIỜ	1 – 10”	11 – 15”	16 – 20”	21 – 60”
6- TRỒNG CÂY	1 – 15”	16 – 20”	21 – 30”	31 – 75”
7- MƯA	1 – 15”	16 – 20”	21 – 30”	31 – 75”

L. GHÉP HÌNH KHỐI

1. Trẻ dưới 8 tuổi hoặc trên 8 tuổi song thiếu năng

Mẫu A: Cô lấy 4 khối vuông và nói: “Cháu xem, các mặt của hình khối gỗ vuông có các màu sắc khác nhau. Bây giờ cô sẽ ghép hình nào đó. Cháu xem này”. Trước mặt trẻ, cô ghép thông thả các khối vuông theo mẫu A. Sau đó đưa cho trẻ 4 khối vuông khác và nói: “Cháu hãy ghép như cô làm đây”. Nếu trẻ chưa biết làm cô nói: “Cô cho cháu xem lần nữa” và ghép lại hình A bằng các khối vuông của cháu, sau đó xoá hình và nói: “Cháu hãy thử làm lại và chú ý sao cho hình của cháu giống như của cô”. Hình mẫu A cô đã ghép luôn ở trước mặt trẻ suốt thời gian ghép hình.

Thời gian tối đa để ghép mẫu A, B, C là 45 giây cho mỗi hình (có ghi ở góc trái mỗi hình). Chỉ cho điểm nếu trẻ ghép được trong thời gian cho phép. Nếu trẻ vượt quá thời gian, ta chuyển sang hình tiếp theo. Bắt đầu tính thời gian, sau khi hướng dẫn xong.

Chấm điểm: Trong lần thử đầu tiên làm đúng được 2 điểm, 2 lần thử trong thời gian cho phép 1 điểm. Quá thời gian 0 điểm.

Mẫu B: Ghép hình B sau tấm che, không cho trẻ nhìn thấy, cho xem hình B và nói: “Cháu hãy thử ghép 1 hình xem sao”. Nếu trẻ không làm được, cô nói: “Cháu chú ý xem cô làm thế nào và ghép lại cho cháu xem. Trong khi đó, hình mẫu B cô ghép lúc trước vẫn nằm nguyên trước trẻ. Sau đó xoá hình mẫu B rồi nói: “Cháu hãy thử làm lại”. Nếu không làm được trong 45 giây thì ngừng làm.

Chấm điểm: Lần đầu làm đúng được 2 điểm. Làm lần thứ 2 được 1 điểm.

Mẫu C: Cho xem hình mẫu trên giấy và để trước mặt trẻ, sau đó nói: “Bây giờ chúng ta ghép các khối gỗ thành hình mà cháu thấy trên mẫu đây.

Trước tiên cô làm, cháu chú ý nhé”, cô thông thả ghép hình, sau đó nói: “Cháu thấy rồi nhé, cô đã ghép thành đúng hình như mẫu nhé”. Cô xoá hình vừa ghép và nói: “Cháu hãy xem kỹ mẫu và ghép một hình đúng như mẫu đi”. Nếu trẻ không làm được, cô ghép lại mẫu và nói: “Cháu chú ý xem kỹ và thử ghép 1 lần nữa”. Nếu trẻ không làm được thì dừng.

Chấm điểm: Ghép đúng trong lần đầu tiên 2 điểm. Lần thứ hai 1 điểm.

2. Trẻ trên 8 tuổi, trí tuệ phát triển bình thường

a – Bắt đầu mẫu C: Mặt của các khối gỗ vuông này được sơn các màu khác nhau. Ta có thể ghép thành các hình giống như hình mẫu trên giấy. Cháu hãy xem đây. Sau đó thông thả ghép hình C và nói: “Bây giờ cháu hãy thử ghép hình xem. Khi nào xong thì cháu nói cho cô biết”. Xoá hình C.

Nếu trẻ không làm được thì ta làm lại cho trẻ xem và nói lại và hướng dẫn như ở hình C. Nếu trẻ vẫn không làm được thì quay trở lại hình A và B rồi dừng làm Test.

Chấm điểm: Trong lần đầu tiên làm đúng: 2 điểm. Lần thứ hai: 1 điểm. Nếu trẻ làm được hình C thì chuyển sang mẫu 1, mẫu A và B coi như giải được và tính thêm 4 điểm.

b – Chuỗi mẫu 1 – 7: Cho trẻ xem mẫu 1 và nói: “Cháu hãy thử ghép hình này” và đưa ra 4 khối vuông. Nếu quá thời gian quy định thì xoá hình trẻ đang ghép (thời gian có ghi trên góc trái dưới của mẫu) và đưa mẫu tiếp theo và nói: “Bây giờ cháu ghép hình này”. Khi trẻ làm đến hình mẫu 5, ta đưa thêm 5 khối gỗ vuông nữa và nói: “Cần 9 khối gỗ để ghép hình này”.

Sẽ dừng Test, nếu trẻ liên tiếp không ghép được 2 hình.

Chấm điểm: Chú ý ghi thời gian ghép hình. Nếu trẻ sử dụng hết thời gian cho phép thì mỗi một hình được 4 điểm. Nếu đúng sẽ là $6 + 28 = 34$ điểm. Nếu trẻ làm xong trước thời gian quy định, sẽ chấm điểm theo bảng dưới (sẽ được chấm điểm). Điểm cao nhất có thể đạt được ở chuỗi 1 – 7 là 49 điểm và thêm chuỗi A – C là 55 điểm.

Mẫu	Chấm điểm theo thời gian			
	7	6	5	4
I	1 – 0”	11 – 15”	16 – 20”	21 – 75”
II	1 – 10”	11 – 15”	16 – 21”	21 – 75”
III	1 – 15”	16 – 20”	21 – 25”	26 – 75”
IV	1 – 10”	11 – 15”	16 – 20”	21 – 75”
V	1 – 35”	36 – 45”	46 – 65”	66 – 150”
VI	1 – 55”	56 – 65”	66 – 80”	81 – 150”
VII	1 – 55”	56 – 65”	66 – 90”	91 – 150”

M. GHÉP HÌNH

Nhiệm vụ của trẻ cần ghép các hình cắt rời thành một hình hoàn chỉnh. Phần này gồm 4 bài tập. Người hướng dẫn cần nắm vững cách làm, để có thể đánh giá kết quả sau khi trẻ ghép xong mỗi hình.

Đánh giá kết quả theo thời gian: Nếu trẻ ghép xong trước thời gian quy định, sẽ được thêm điểm. Chú ý chỉ cho điểm khi kết quả tốt, không có sai sót. Nếu trẻ vượt quá thời gian quy định, ta sẽ chờ trẻ ghép xong hình. Cần biết rõ khi hết thời gian trẻ làm được đến đâu để chấm điểm.

Thứ tự các bài tập: Cậu bé, con ngựa, mắt, ô tô.

Điểm tối đa: 34 điểm.

Bài tập 1: Cậu bé

Cô lần lượt xếp các mảnh ghép theo thứ tự từ trái sang phải so với trẻ (số thứ tự ở góc trái mỗi mảnh). Riêng mảnh 2 quay ngược so với các mảnh 1 và 3

1 2 3
 4 5

“Từ các mảnh này có thể ghép được một cậu bé. Cháu hãy làm xem”. Nếu trẻ lật xấp một mảnh nào đó, cô im lặng lật trở lại.

Thời gian tối đa cho phép: 120 giây.

Chấm điểm:

- Nếu giải đúng : 4 điểm
- Nếu đổi 2 chân, còn cái khác đúng : 3 điểm
- Nếu lộn ngược các chân, còn cái khác đúng : 3 điểm
- Nếu đặt nhầm chân lên chỗ khác (lên tay) : 2 điểm
- Không ghép được chân : 2 điểm
- Chỉ ghép được mình : 1 điểm

Bài tập 2: Con ngựa

Cô lần lượt xếp các mảnh trước mặt cháu theo thứ tự từ trái sang phải so với cháu (số ở mặt sau mỗi mảnh) mảnh 1 xoay ngang, mảnh 4 và 5 thẳng đứng.

“Đây là một con ngựa bị cắt rời. Cháu hãy ghép lại thật nhanh mà cháu có thể làm được”.

1 3 4 5
2 6

Thời gian tối đa cho phép: 180 giây.

Chấm điểm

- Nếu giải đúng : 6 điểm hoặc hơn
- Phần thân giữa (I) ghép ngược, còn các phần khác đúng : 5đ
- Phần thân giữa bỏ, còn các phần khác đúng : 4đ
- Lẫn lộn các chân hoặc 1 móng ngựa sai hướng : 4đ
- Phần thân giữa (1) đảo ngược, lẫn lộn các chân : 3đ
- Hai thân giữa (1) và (4) lẫn lộn : 2đ
- Phần thân giữa (1) bỏ, các chân lẫn lộn : 2đ
- Hai phần liền nhau được ghép đúng vị trí, ví dụ: 3 với 6, 1 với 4 : 1đ

Bài tập 3: Mặt

Lần lượt xếp các mảnh theo thứ từ trái sang phải so với trẻ (mảnh 5 đưa ngược).

1 2 4 5
5 6 7
8

“Cháu hãy ghép thật nhanh, ở mức độ cao nhất” (không nói đây là cái mặt).

Thời gian tối đa cho phép: 180 giây (ghi thời gian).

Chấm điểm:

- Nếu ghép đúng : 6 điểm hoặc hơn
- Ghép được 2 phần vào nhau (kể cả khi không ghép vào với toàn thể): ½ điểm
- Ghép ngược mặt vào chỗ của nó, các phần khác đúng : 5 điểm
- Bỏ phần tóc (3 và 5), các phần khác đúng : 5 điểm
- Bỏ mũi (6), các phần khác đúng : 4 điểm
- Bỏ mồm và cằm (4 và 2), các phần khác đúng : 4 điểm

Bảng điểm thô bài ghép hình

Hình	Chấm điểm theo thời gian bài tập					
	9	8	7	6	5	4
Cậu bé 120”	–	–	1 – 10	11 – 15	16 – 20	21 – 120
Con ngựa 180”	1 – 15	16 – 20	16 – 20	16 – 20	–	–
Mặt 180”	1 – 35	36 – 45	46 – 70	71 – 180	–	–
Xe ô tô	1 – 25	16 – 20	16 – 20	46 – 180		

- Bỏ mắt (8) và tóc (5) : 3 điểm

- Ghép phần tóc (3 và 5) vào mắt (8) : 1 điểm
- Ghép cằm (2) vào mặt (8), các phần khác bỏ : 1 điểm

Bài tập 4: Ôtô

Lần lượt xếp các mảnh theo thứ tự từ trái sang phải (so với cô) Mảnh 4 và 5 ngược.

1	2	3	
4	5	6	7

“Cháu hãy ghép lại thật nhanh, ở mức độ cao nhất” (không nói là sẽ thành cái ô tô).

Thời gian tối đa cho phép: 180 giây (có ghi thời gian).

Chấm điểm

- Nếu ghép đúng : 6 điểm hoặc hơn
- Nếu ghép ngược cánh cửa (4), các phần khác đúng : 5 điểm
- Bộ phận 4 và 5, các phần khác đúng : 4 điểm
- Bộ phận 7, phần 4 xếp ngược, các phần khác đúng : 3 điểm
- Bộ phận 4, 5, 7 ghép các phần còn lại thành đúng ô tô : 3 điểm
- Đảo phần 4, 5 với 6, các phần khác đúng : 3 điểm
- Ghép đúng 2– 2 phần vào nhau : 1 điểm

Ví dụ:

- 2, 6, 4 và 5 ghép đúng : 3 điểm
- 1 3 và 7 ghép đúng : 2 điểm
- 1 và 3 hoặc 2 và 6 ghép đúng : 1 điểm

Tổng cộng và tỷ số trí lực

Quá trình đánh giá có 3 giai đoạn:

1. Cộng điểm thô.