

WIPSI III (2j 6m – 3j 11m en 4j – 7j 11m)

!!! Het woord test vermijden, beter: “Ik heb wat spelletjes meegebracht waar we samen mee kunnen spelen.”

Je mag je interesse en enthousiasme laten blijken door bijvoorbeeld te zeggen “Wat doe jij goed je best!”.

Als het kind zich bewust is van een zwakke test, zeg je: “Dit was een moeilijke he, de volgende is misschien wat makelijker.”.

Als het kind om hulp vraagt of vraagt of jij het doet, moet je zeggen “Ik wil graag weten hoe goed je het zelf kunt, probeer het maar!”.

Kernsubtesten leeftijd 2 jaar en 6 maand tot 3 jaar en 11 maand:

- Receptieve woordenschat
- Informatie
- Blokpatronen
- Figuurleggen

Aanvullende test (ter vervanging van één van de bovenste als iets misloopt):

- Plaatjes benoemen

Kernsubtesten leeftijd 4 jaar tot 7 jaar en 11 maand:

- Woordenschat
- Informatie
- Woordredeneren
- Blokpatronen
- Matrixredeneren
- Plaatjesconcepten
- Substitutie

Aanvullende testen:

- Symboolzoeken
- Begrijpen
- Onvolledige tekeningen
- Overeenkomsten
- Figuurleggen

Optionele test voor het ATI te berekenen:

- Receptieve woordenschat
- Plaatjes benoemen

P 31: Startregel, afbreekregel en omkeerregel per subtest !(pagina er uit halen)

Afkortingen:

D	Doorvragen	WC	Kind wijst correcte antwoord aan
A	Aansporen	WX	Kind wijst foutief antwoord aan
H	Herhalen	R	Rotatie van figuur
W	Kind weet het niet	TJ	Opdracht beëindigt na tijd en juist uitgevoerd
GR	Geen Reactie	TF	Opdracht beëindigt na tijd en fout uitgevoerd

Subtest 1: Blokpatronen

- **P62-74 Instructies**
- Bij item 1 tot 11 leg je de blokjes zelf en moet het kind ze nabouwen. Bij item 12 maak je ook zelf maar neem je weg en geef je het stimulusboekje en bij item 13 tem 20 is volledig met het stimulusboekje.
- Item 1 tem 9 zijn het éénkleurige blokken en vanaf item 10 tem 20 2 kleurige blokken.
- Een rotatie van 30graden of meer is een fout. Je mag tijdens de subtest 2 correcties maken.
- De rotaties moeten worden aangegeven door een pijl en het aantal graden. Bij correcte patronen mag je een v-tje zetten
- Score: Van item 1 tot 6: 2 poging 1, 1 poging 2. Van item 7 tot 20: 2 of 0 punten.

Subtest 2: Informatie

Er wordt een vraag gesteld en het kind reageert door uit 4items 1 optie te kiezen (visuele items).
Kind beantwoordt vragen over uiteenlopende algemene feiten (verbale items).

- **P78-87 instructies en scoring**
- Als het kind meerdere antwoorden geeft en het is een 1punt gevolgd door een 0 punt antwoord: scoort 0 punten. En meerdere antwoorden die niet volledig fout zijn, scoor je beste antwoord.
- Score: Visuele items (1-6) juiste antwoord omcirkelen en 1 of 0 punten en bij verbale items (7-33) scoor je het item volgens eigen beoordeling aan de hand van algemene richtlijnen en voorbeeldantwoorden (geen volledige lijst) en ook 1 of 0 punten.

Subtest 3: Matrixredeneren

Kind kijkt naar onvolledige matrix en kiest uit 4 of 5 mogelijke antwoorden het ontbrekende element.

- **P90-93 Instructies**
- Score: 1 of 0 punten

Subtest 4: Woordenschat

Het kind benoemt afbeeldingen uit het stimulusboek (visuele items).

Het kind geeft een definitie van woorden die de testleider hardop leest (verbale items).

- **P99-115 Instructies en scoring**
- Wanneer je een gegeneraliseerd antwoord krijgt, bijvoorbeeld een dier bij een schildpad, vraag je: 'Ja en wat voor soort?'. Als je een functioneel antwoord krijgt, bijvoorbeeld bij een vork dat je er mee kunt eten, vraag je: 'Ja en hoe noemt het?'
- Bij handgebaar moet je ook verduidelijking vragen over hoe het noemt
- Score: Visuele items (1-5) 1 punt voor correct en twijfelachtig, fout of gepresenteerd antwoord 0 punten. Verbale items (6-25) 2, 1 of 0 punten volgens eigen beoordeling door de richtlijnen en de voorbeeldantwoorden.
- Als het kind meerdere antwoorden geeft en het is een 1punt gevolgd door een 0 punt antwoord: scoort 0 punten. En meerdere antwoorden die niet volledig fout zijn, scoor je beste antwoord.

Subtest 5: Plaatjesconcepten

Kind krijgt 2 of 3 afbeeldingen te zien en kiest uit elke rij één afbeelding. Deze afbeeldingen vormen tesamen een groep van gemeenschappelijke kenmerken.

- **P120-121 Instructies en antwoorden**
- Score: 1 punt als het kind alle afbeeldingen juist kiest per item

Subtest 6: Symboolzoeken

Het kind bekijkt een rij symbolen en geeft door aanwijzingen aan of een doelsymbool in deze rij terug is te vinden. Als het symbool niet voorkomt moet het kind een streepje door het vraagteken trekken.

- **P126-128 Instructies en oplossingen**
- Het kind heeft 120 seconden de tijd
- Score: Tijd noteren en de correctiesleutel voor de antwoorden van het kind controleren. Antwoord juist of fout aanduiden door een + of – teken. Onderaan het responsboekje staat een J en een O en dan moet je noteren hoeveel juiste en onjuiste antwoorden er zijn. Het aantal juiste antwoorden – het aantal onjuiste antwoorden is de ruwe score van het kind. 0 of minder is 0.

Subtest 7: Woordredeneren

Het kind bedenkt het woord dat omschreven wordt in een reeks verbale aanwijzingen die steeds specifiekere worden.

- **P138-139 antwoorden en daarvoor instructies**
- Elk item tem 9 1 aanwijzing en de rest heeft 2 of 3 aanwijzingen
- Het kind moet binnen de 5 seconden antwoorden
- Score: Ja omcirkelen bij een goed antwoord, H bij herhaling. 1 of 0punten

Subtest 8: Substitutie

Het kind tekent symbolen na die bij eenvoudige geometrische vormen horen. Met behulp van een sleutel tekent het kind elk symbool in de bijhorende vorm.

- **P142 Bonuspunten en scoring p143-144 instructies**
- Kind heeft 120 seconden de tijd

Subtest 9: Begrijpen

Het kind beantwoordt vragen die betrekking hebben op zijn begrip van algemene principes en sociale situaties.

- **P147-166 Instructies en items**
- Score: Volgens eigen beoordeling aan de hand van richtlijnen en voorbeeldantwoorden. Items 1 & 2 hebben scores van 1 of 0 en items 3 tem 20 scores van 0,1 of 2 punten. Als het kind meerdere antwoorden geeft en het is een 1punt gevolgd door een 0 punt antwoord: scoort 0 punten. En meerdere antwoorden die niet volledig fout zijn, scoor je beste antwoord.

Subtest 10: Onvolledige tekening

Tekeningen waarbij het kind moet aanduiden wat ontbreekt.

- **P168 Instructies P170 en 175-176 items en voorbeeldantwoorden**
- Kind heeft per item 20 seconden de tijd
- Score: 0 of 1 punten, indien onduidelijk antwoord (kolom 2) en geen spontane aanwijzing, kind vragen om aan te wijze wat hij bedoelt

Subtest 11: Overeenkomsten

Het kind krijgt een onvolledige zin voorgelezen met daarin 2 begrippen die één of meerdere kenmerken gemeen hebben. Het kind wordt gevraagd de zin af te maken voor het gemeenschappelijk kenmerk te noemen.

- **P180-192 antwoorden**
- Item 1 is een oefenitem en mag 2keer afgenomen worden
- Score: Item 1 tot 23 0,1 of 2 punten volgens eigen beoordeling aan de hand van de richtlijnen en voorbeeldantwoorde. Als het kind meerdere antwoorden geeft en het is een 1punt gevolgd door een 0 punt antwoord: scoort 0 punten. En meerdere antwoorden die niet volledig fout zijn, scoor je beste antwoord.

Subtest 12: Receptieve woordenschat

Kind bekijkt steeds 4 afbeeldingen en wijst de afbeelding aan die hoort bij het woord dat de testleider voorleest.

- **P194-195 Instructies**
- Score: 1 punt voor een correct antwoord binnen de 30seconden

Subtest 13: Figuurleggen

Er worden stukken van een legpuzzel voor het kind in een standaardopstelling neergelegd en hij moet deze binnen 90seconden tot een passend geheel bij elkaar leggen.

- **P198-204 Instructies en juiste antwoorden**
- Score: 1 punt bij item 1&2 als poging 1 of 2 binnen de tijdslimiet (90seconden per item). Van item 3 tot 12 is de scoring gelijk aan het aantal correcte aansluitingen binnen de tijd. Bij item 13 en 14 aantal correcte aansluitingen delen door 2 en naar boven afronden.

Subtest 14: Plaatjes benoemen

Het kind benoemt plaatjes die in het stimulusboekje staan afgebeeld.

- **P206 Instructies p209-210 scoring**
- Je mag doorvragen en de D omcirkelen
- Kind heeft 30seconden de tijd
Wanneer je een gegeneraliseerd antwoord krijgt, bijvoorbeeld een dier bij een schildpad, vraag je: 'Ja en wat voor soort?'. Als je een functioneel antwoord krijgt, bijvoorbeeld bij een vork dat je er mee kunt eten, vraag je: 'Ja en hoe noemt het?'
- Score: Volgens eigen beoordeling, 1 of 0 punten mogelijk.