

[K-WAIS-IV 실시/해석]

한국 웨슬러 성인용 지능검사

ZOOM LIVE 풀배터리 워크샵

K-WAIS-IV

실시/해석 커리큘럼

Chapter 1

지능검사와 지능이론

Chapter 2

K-WAIS-IV
표준화 과정

Chapter 3

검사자 윤리

Chapter 4

K-WAIS-IV
구성과 일반 지침

Chapter 5

K-WAIS-IV
소검사 실시 지침

Chapter 6

K-WAIS-IV
채점과 점수 산출

Chapter 7

K-WAIS-IV
결과 기술 방법

Chapter 1

지능검사와 지능이론

K-WAIS-IV Zoom 워크샵



지능검사가 측정하는 것은 무엇인가?

- 전반적인 인지능력을 반영하는 지능지수 산출
- 전반적인 유능성과 잠재능력 평가
- 인지적 능력을 요구하는 행동의 효과성 평가
- 적응에 영향 주는 인지적 강점-약점 파악
- 기질적 뇌손상과 인지기능 손상 유무 평가
- 합리적 치료 목표 설정 (현재 - 병전 비교)
- 학업과 직업 등의 성취에 대한 예측 가능
- 과제 수행에 영향을 주는 성격, 정서 등 요인을 확인할 수 있음.
- 측정하는 지수에 영향을 주는 기저 인지기능 문제를 함께 파악할 수 있음.

지능지수에 영향을 주는 요인은 무엇인가?

- 유전적 요인 (결정적 요인)
- 환경적 요인 (결정적 요인)
 - 생애 초기 양육 환경
 - 교육 환경과 직업 경험
- 환경적 요인 (가변적 요인)
 - 검사 상황
 - 신체 기능 상태와 심리 상태

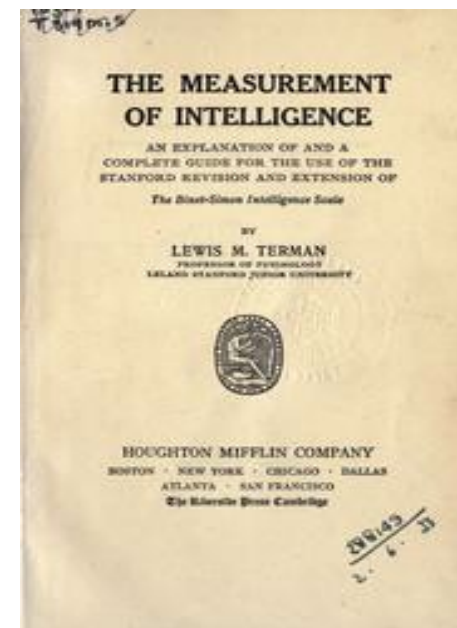
웍슬러 지능검사 개발과정 요약

- Binet – Simon Test (1905)
→ Binet – Simon Test (1908, 1911)
- Stanford – Binet Test (1916)
$$IQ = \text{비율지수} (MA/CA * 100)$$
- Army – Alpha & Army – Beta (1917)
→ Wechsler Bellevue Intelligence Scale I (1939)
- WAIS (1955) → WISC (1949) → WPPSI (1967)

$$IQ = \text{편차지수} [(M-X)/SD * 15 + 100]$$

지능검사의 변화 과정

- Binet – Simon / Stanford - Binet

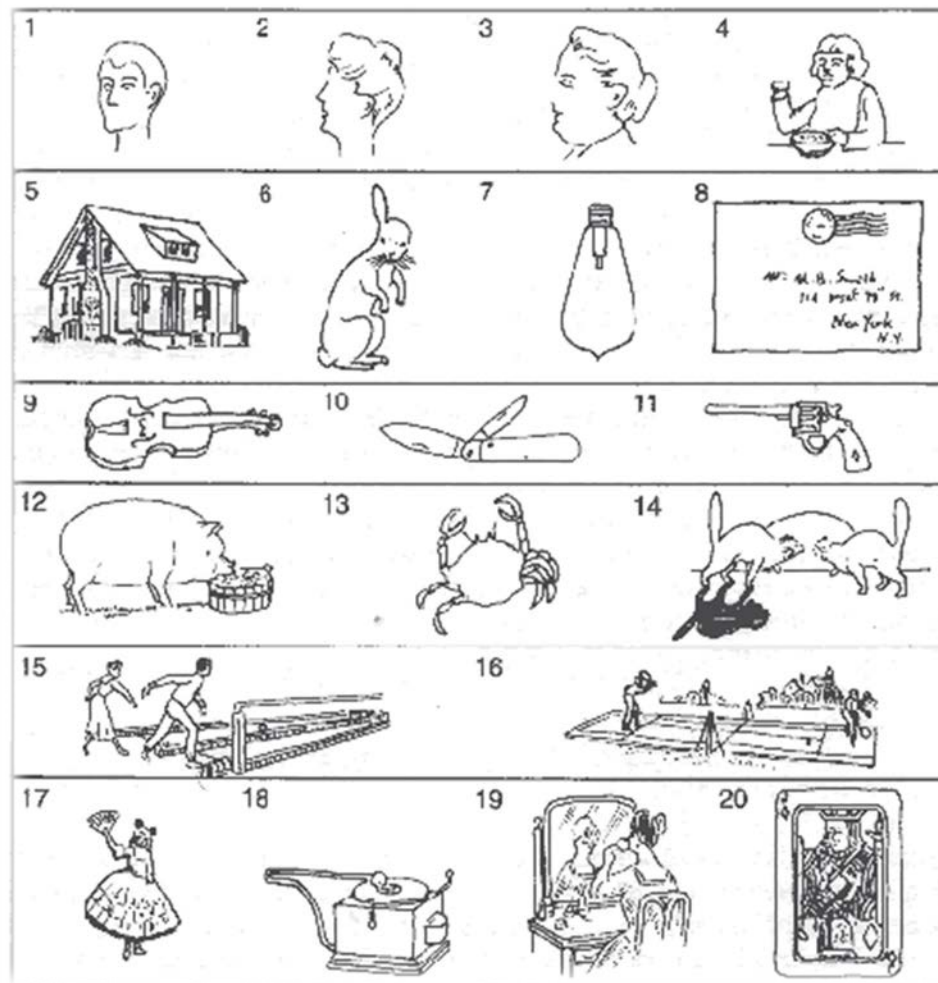


지능검사의 변화 과정

- **Army Alpha Sample Test (언어과제)**
 - ❖ 예) 어떤 중대가 6마일을 전진했다가 2마일을 후퇴했다.
그러면 첫 번째 위치에서 얼마나 멀어졌는가?
 - ❖ 예) 온도계는 어떤 점에서 유용한가?
 - ① 온도를 조절한다.
 - ② 얼마나 따뜻한 지 알려준다.
 - ③ 수은이 들어 있다.

지능검사의 변화 과정

- Army Beta Sample Test (비 언어과제)



David Wechsler (1896 ~ 1981)



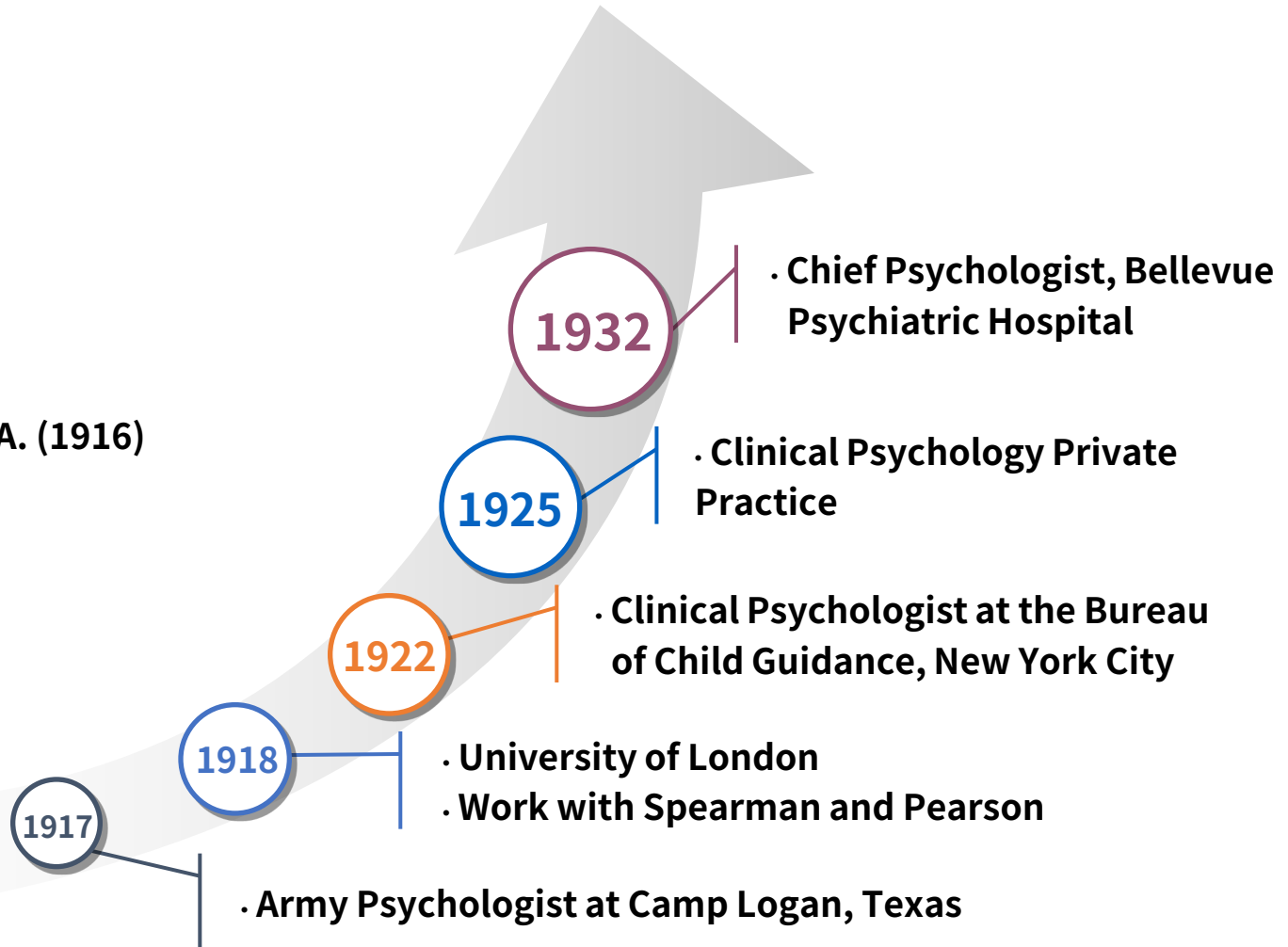
David Wechsler (1896 ~ 1981)

[Influences]

Student of Pearson, Spearman
Influenced by E. L. Thorndike

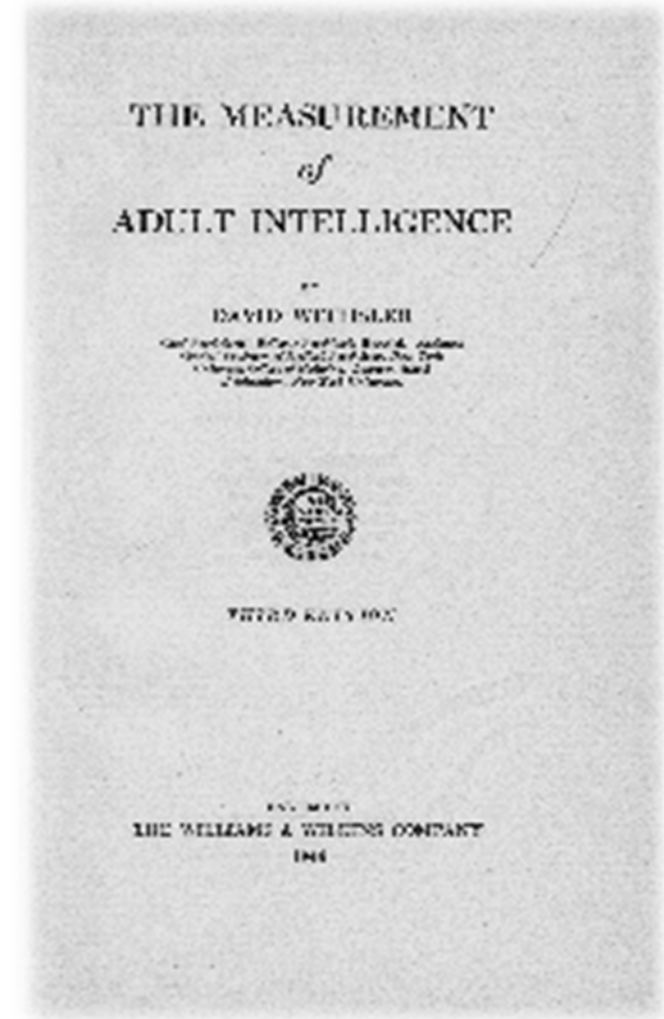
[Education]

City of University of New York, B. A. (1916)
Columbia University, M. A. (1917)
University of Paris, experimental
psychology
research (1919-1922)
Columbia University, Ph. D. in
experimental
psychology (1925)

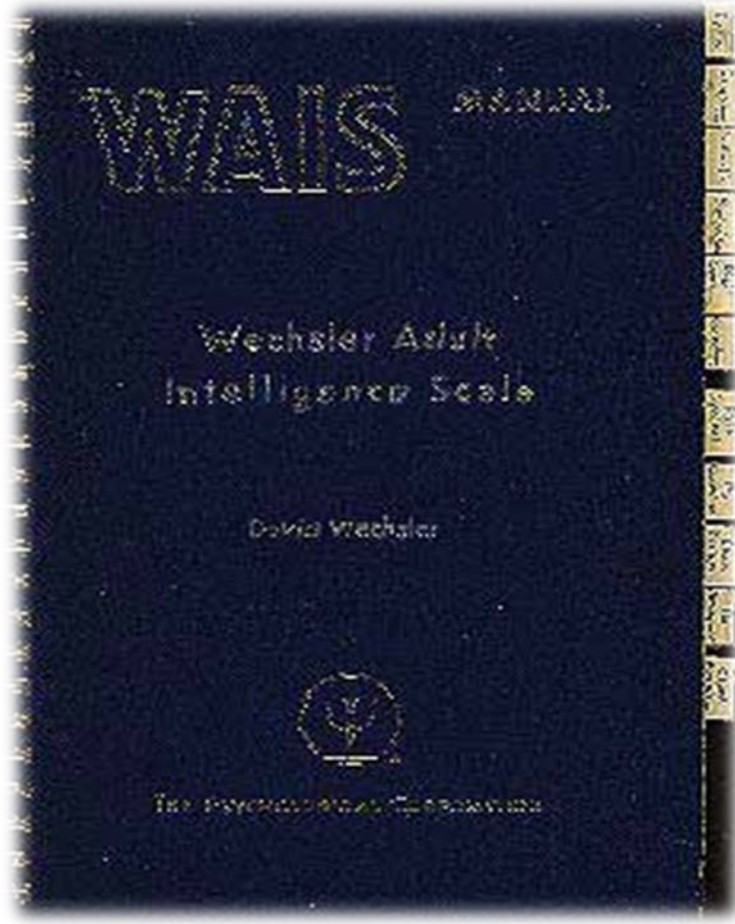


David Wechsler (1896 ~ 1981)

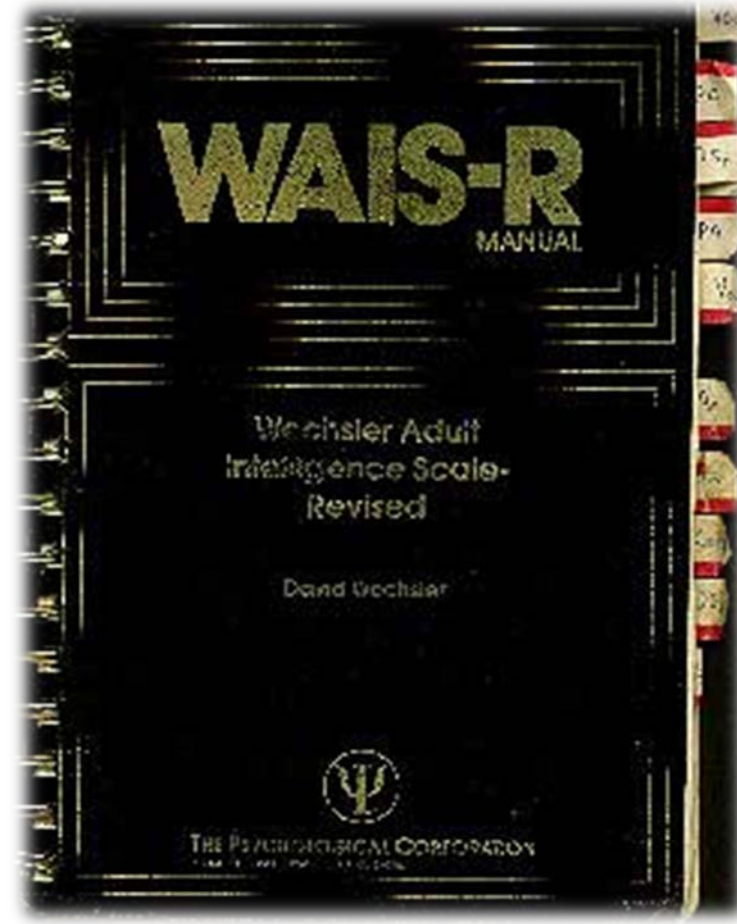
- The Bellevue Intelligence Scales
 - ❖ First presented his theory of intelligence (1939)
 - ❖ Intelligence is the aggregate or global capacity of the individual
 - * to act purposefully
 - * to think rationally
 - * to deal effectively with his environment



David Wechsler (1896 ~ 1981)

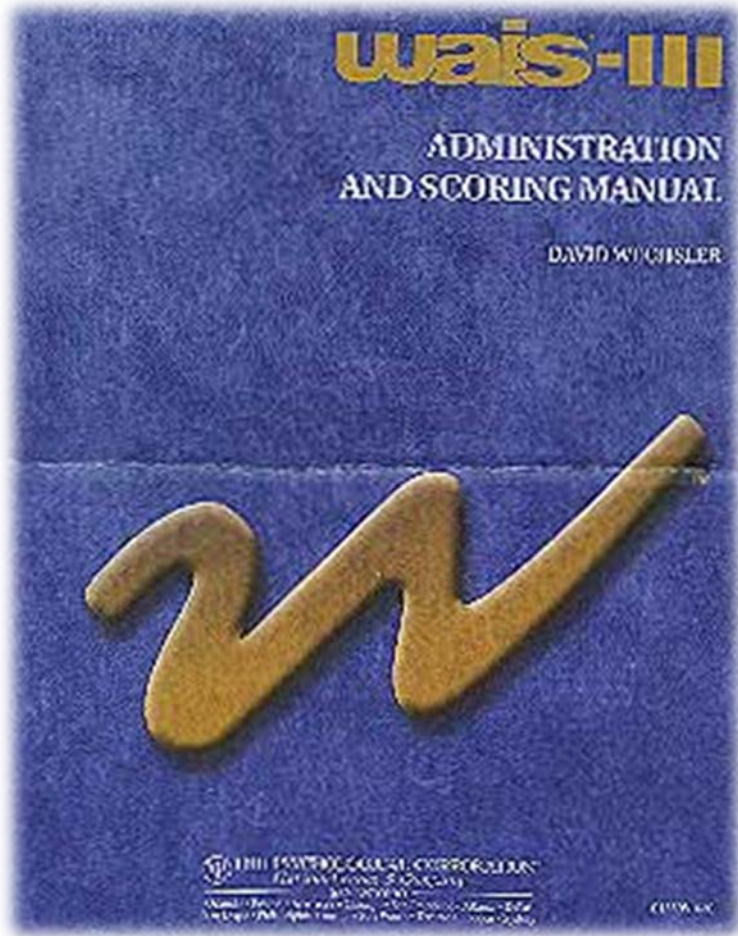


1955

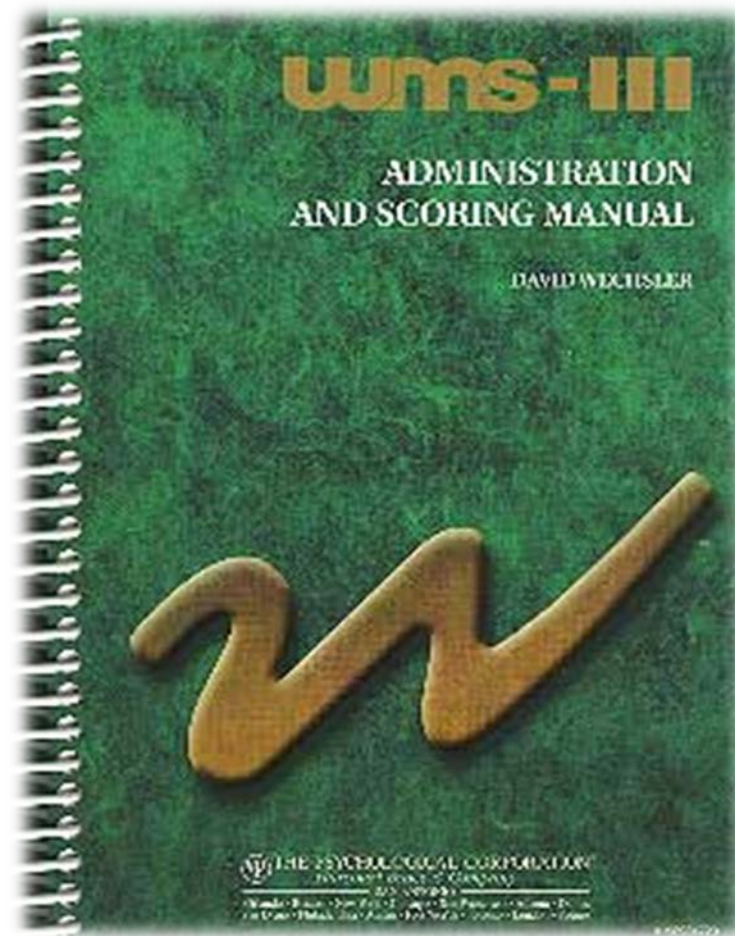


1981

David Wechsler (1896 ~ 1981)



1997



1997

David Wechsler (1896 ~ 1981)

- WAIS – IV Research Directors
 - Diane L. Coalson
 - Susan Engi Raiford



WAIS-IV의 소검사 출처

지수	소검사	출처
언어이해 VCI	공통성 (SI)	Stanford-Binet
	어휘 (VC)	Stanford-Binet
	상식 (IN)	Army-Alpha
	이해(CO)	Stanford-Binet / Army-Alpha
작업기억 (WMI)	숫자(DS)	Stanford-Binet
	산수(AR)	Stanford-Binet / Army-Alpha
	순서화(LN)	Gold, Carpenter, Randolph, Goldberg & Weinberger(1997)
지각추론 (PRI)	토막짜기(BD)	Kohs(1923)
	행렬추론(MR)	Raven's Progressive Matrices(1938)
	퍼즐(VP)	1920년대 골판지 과제(Roszkowski, 2001)
	무게비교(FW)	Paul E. Williams, PsyD(2005' Pers. Comm.) 개발한 새로운 과제
	빠진곳찾기(PCm)	Army Beta / Army Performance Scale Examination
처리속도 (PSI)	동형찾기(SS)	Shiffrin & Schneider(1977) and S. Sternberg(1966)
	기호쓰기(CD)	Army Beta / Army Performance Scale Examination
	지우기(CA)	Diller et al.(1974); Moran & Mefford(1959), Talland & Schwab(1964)

WAIS-IV 새로 추가된 이론적 근거

구성개념	정의	참고문헌
지각추론	추상적 개념, 규칙, 일반화 그리고 논리적 관계성을 조작하거나 처리하는 능력	Carroll (1997) Catell (1943, 1966) Catell & Horn (1978) Sternberg (1995)
작업기억	정보를 의식적인 각성(awareness)하에 능동적으로 유지하고, 어떤 조작이나 처리를 가하고, 결과를 산출하는 능력	Beuhne, Krumm, Ziegler & Pluecken (2006) Unswort & Engle (2007)
처리속도	정보를 신속하게 처리하는 능력 (고차의 인지과제의 수행능력과 관련)	Fry & Hale (1996) Kail (2000) Kail & Hale (1994) Kail & Salthouse (1994)

	미국			한국		
	성인	아동	유아	성인	아동	유아
0	WB- I (1939) 7세 - 69세	WB- II (1946) 10세 - 79세		WB- I (1954) 17세 - 54세		
1	WAIS (1955) 16세 - 64세	WISC (1949) 5세 - 15세	WPPSI (1967) 4세 - 4세 6월	KWIS (1963) 12세 - 64세	K-WISC (1974) 5세 - 16세	없음
2	WAIS-R (1981) 16세 - 74세	WISC-R (1974) 6세-16세	WPPSI-R (1989) 3세 - 7세 3월	K-WAIS (1992) 16세 - 64세	KEDI-WISC (1987) 6세 - 15세	K-WPPSI (1996) 3세 - 7세 3월
3	WAIS-III (1997) 16세 - 89세	WISC-III (1991) 6세 - 16세	WPPSI-III (2002) 2세 6월 - 7세 3월	없음	K-WISC-III (2001) 6세 - 16세	없음
4	WAIS-IV (2008) 16세 - 90세	WISC-IV (2003) 6세 - 16세	WPPSI-IV (1967) 2세 6월 - 7세 7월	K-WAIS-IV (2012) 16세 - 69세	K-WISC-IV (2011) 6세 - 16세	K-WPPSI-IV (2016) 2세 6월 - 7세 7월
5	WAIS- V (2020~) 16세 -	WISC- V (2014) 6세 - 16세			K-WISC-V (2018) 6세 - 16세	

주요 지능이론의 변화 과정

- **Spearman(1904)의 2요인**
 - ❖ 일반요인 (General Factor) : 모든 지적활동에 포함된 단일한 추론능력
 - ❖ 특수요인 (Specific Factor) : 특정 과제를 수행하는데 포함된 여러가지 구체적인 능력
 - ❖ 일반요인 (G-factor)은 근거 충분한 것으로 현대 심리학자들에게 지지 받음.
정보를 빠르고 효율적으로 처리하는 것을 일반요인으로 봄.
- **Thurstone(1941)의 7요인**
 - ❖ 기본정신능력 [Primary mental abilities] : 언어 이해, 지각 속도, 공간 능력(Spatial visualization), 수적 능력(numerical), 추리능력(reasoning), 단어 유창성(word fluency), 기억력.

주요 지능이론의 변화 과정

- Spearman(1904)의 2요인

- ❖ 일반요인 (General Factor) : 모든 지적활동에 포함된 단일한 추론능력
- ❖ 특수요인 (Specific Factor) : 특정 과제를 수행하는데 포함된 여러가지 구체적인 능력
- ❖ 일반요인 (G-factor)은 근거 충분한 것으로 현대 심리학자들에게 지지 받음.
정보를 빠르고 효율적으로 처리하는 것을 일반요인으로 봄.

- Thurstone(1941)의 7요인

- ❖ 기본정신능력 [Primary mental abilities] : 언어 이해, 지각 속도, 공간 능력(Spatial visualization), 수적 능력(numerical), 추리능력(reasoning), 단어 유창성(word fluency), 기억력.

주요 지능이론의 변화 과정

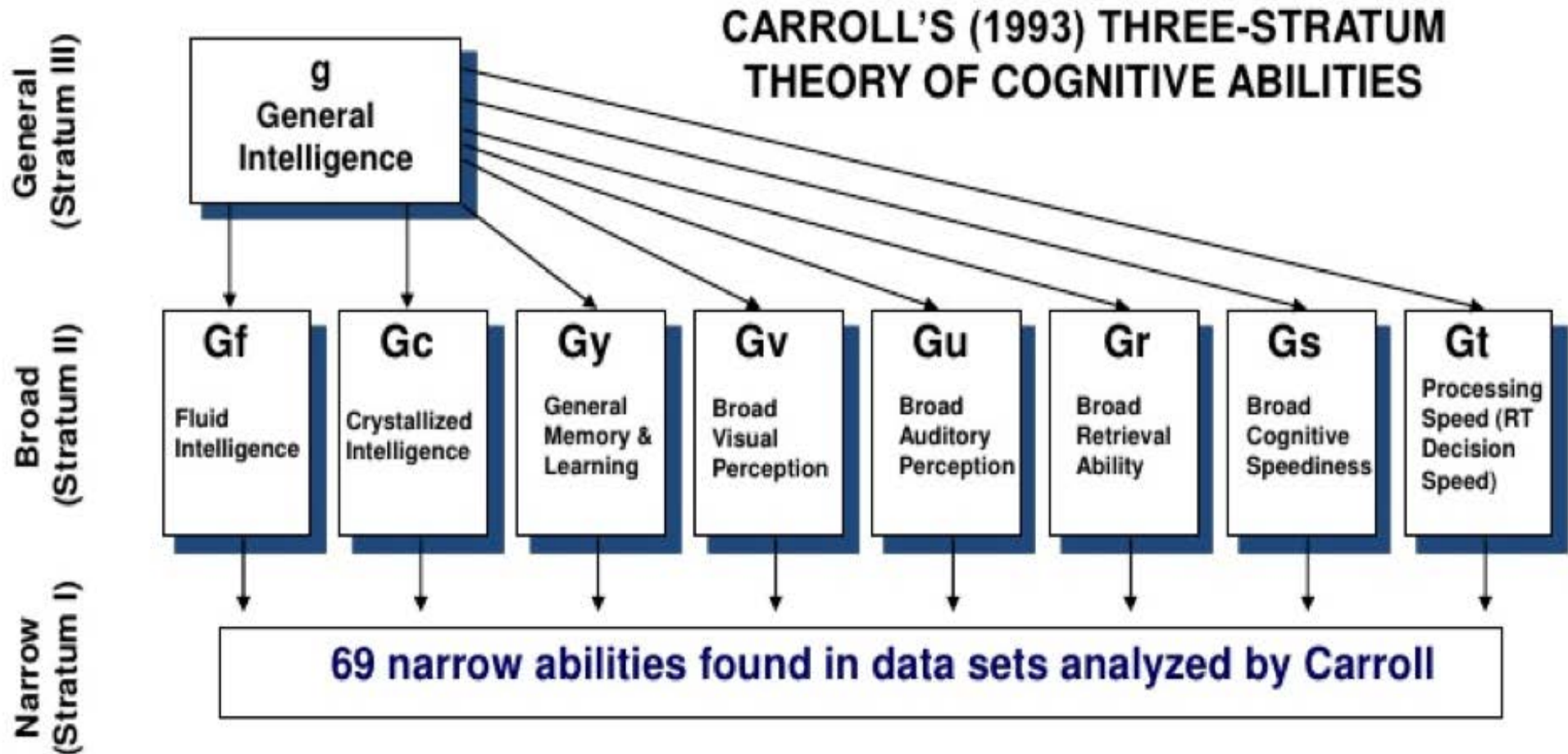
- Cattell(1971)의 유동적 지능 / 결정적 지능

- ❖ 유동성 지능(Fluid intelligence, Gf) : 양적 추론(Quantitative reasoning), 처리능력(Processing ability), 새로운 환경에 대한 적응과 새로운 문제 해결 의미.
 - 지식의 빠른 획득, 새로운 상황에 효율적 적용
 - 새롭고 친숙하지 않은 과제 해결에 중요
 - 신속한 의사결정, 비언어적 내용에 관련 있음
- ❖ 결정성 지능(Crystallized intelligence, Gc) : 경험, 교육 문화 등으로 부터 축적한 지식과 기술 (일반적, 절차적, 선언적 지식)
 - 친숙한 소재의 문제 해결, 문화적으로 온당한 일반적 지식과 어휘 과제로 구성

주요 지능이론의 변화 과정

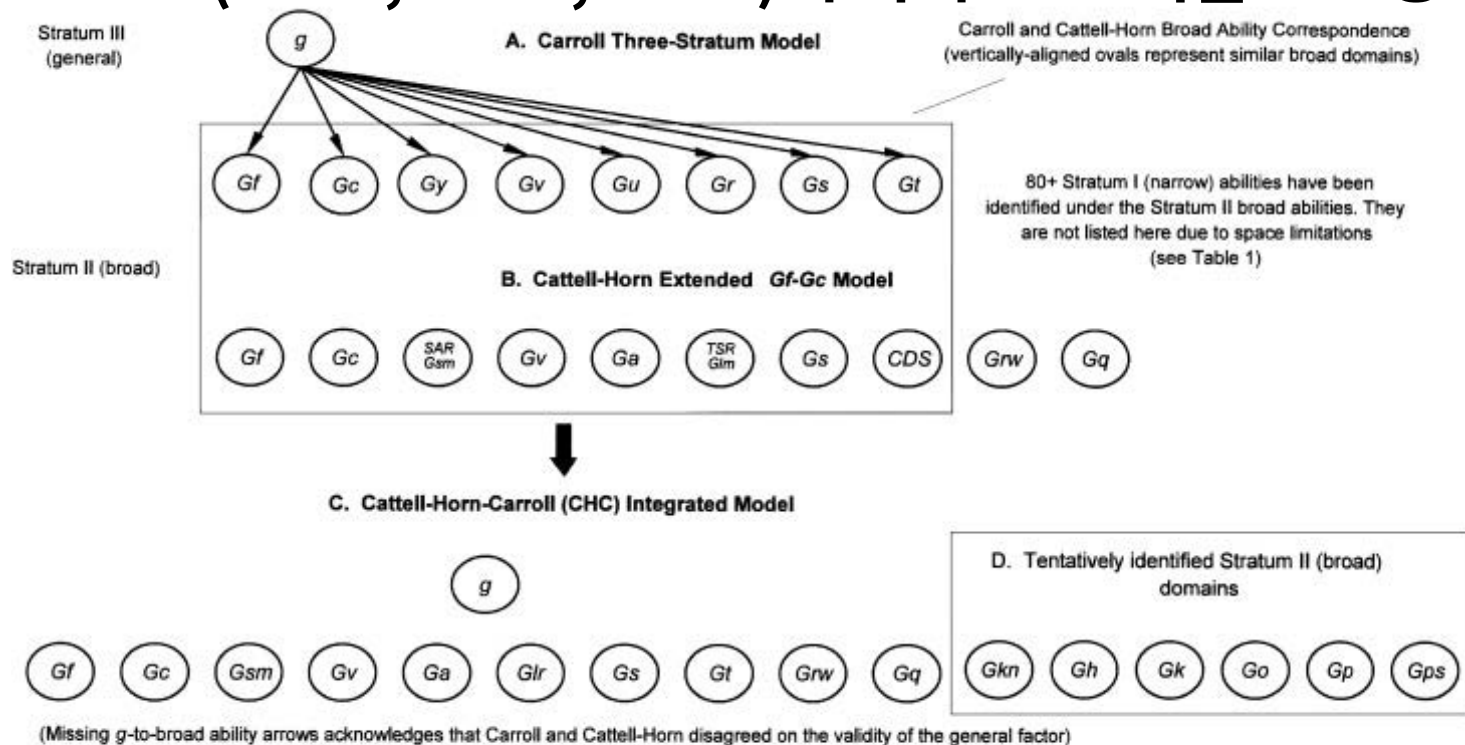
- Horn(1985)에 의한 Cattell이론의 확장
 - ❖ 2차 요인 : 유동성 지능(Gf), 결정성 지능(Gc) 포함 8개의 넓은 능력.
 - ❖ 1차 요인 : 80여개의 기초 정신 능력
- Horn(1985)에 의한 Cattell이론의 확장
 - ❖ 3차 층위 : g-요인
 - ❖ 2차 층위 : 10개의 넓은 인지능력
 - ❖ 1차 층위 : 70여개의 좁은 인지능력
- ※ Spearman의 일반요인(g-factor), Thurstone의 기본정신능력(PMA), Cattell-Horn의 Gf-Gc이론, Vernon의 위계이론 통합

주요 지능이론의 변화 과정



주요 지능이론의 변화 과정

- Kevin S. McGrow(1997, 2005, 2009)에 의해 CHC 이론으로 정리



CHC Broad (Stratum II) Ability Domains

Gf	Fluid reasoning	Gkn	General (domain-specific) knowledge
Gc	Comprehension-knowledge	Gh	Tactile abilities
Gsm	Short-term memory	Gk	Kinesthetic abilities
Gv	Visual processing	Go	Olfactory abilities
Ga	Auditory processing	Gp	Psychomotor abilities
Glr	Long-term storage and retrieval	Gps	Psychomotor speed
Gs	Cognitive processing speed		
Gt	Decision and reaction speed		
Grw	Reading and writing		
Gq	Quantitative knowledge		

(see Table 1 for definitions)

CHC 이론을 도입한 지능검사

- Woodcock-Johnson (1977)
- Woodcock-Johnson-R (1989)
- Woodcock-Johnson-III (2001)
CHC이론을 도입하여 개정, McGraw 참여
- Woodcock-Johnson-IV (2014)
CHC이론에 따른 구성과 해석 제공 / 대상연령 : 2세 ~ 90세, McGraw 참여

Woodcock – Johnson - IV (2014)

- Comprehension – Knowledge
- Long – Term Retrieval
- Visual – Spatial Thinking
- Auditory Processing
- Fluid Reasoning
- Processing Speed
- Short – Term Memory
- Quantitative Knowledge
- Reading – Writing Ability

Woodcock – Johnson - IV (2014)



CHC 이론을 도입한 지능검사

- K-ABC(1983) 동시처리 - 순차처리 한국판(1997)
Luria의 신경심리학적 이론에 근거하여 개발
- **KABC-II(2004) 한국판(2014)**
CHC이론에 근거하여 구성과 해석 변경, Luria의 신경심리학적 접근 포함
대상연령: 3세 - 18세
- KABC-II NU(2018)
Simultaneous (Gv), Sequential (Gsm), Planning (Gf),
Learning(Glr), Knowledge (Gc)

K - ABC - II



Chapter 2

K-WAIS-IV 표준화 과정

K-WAIS-IV Zoom 워크샵



K - WAIS - IV 와 WAIS - IV

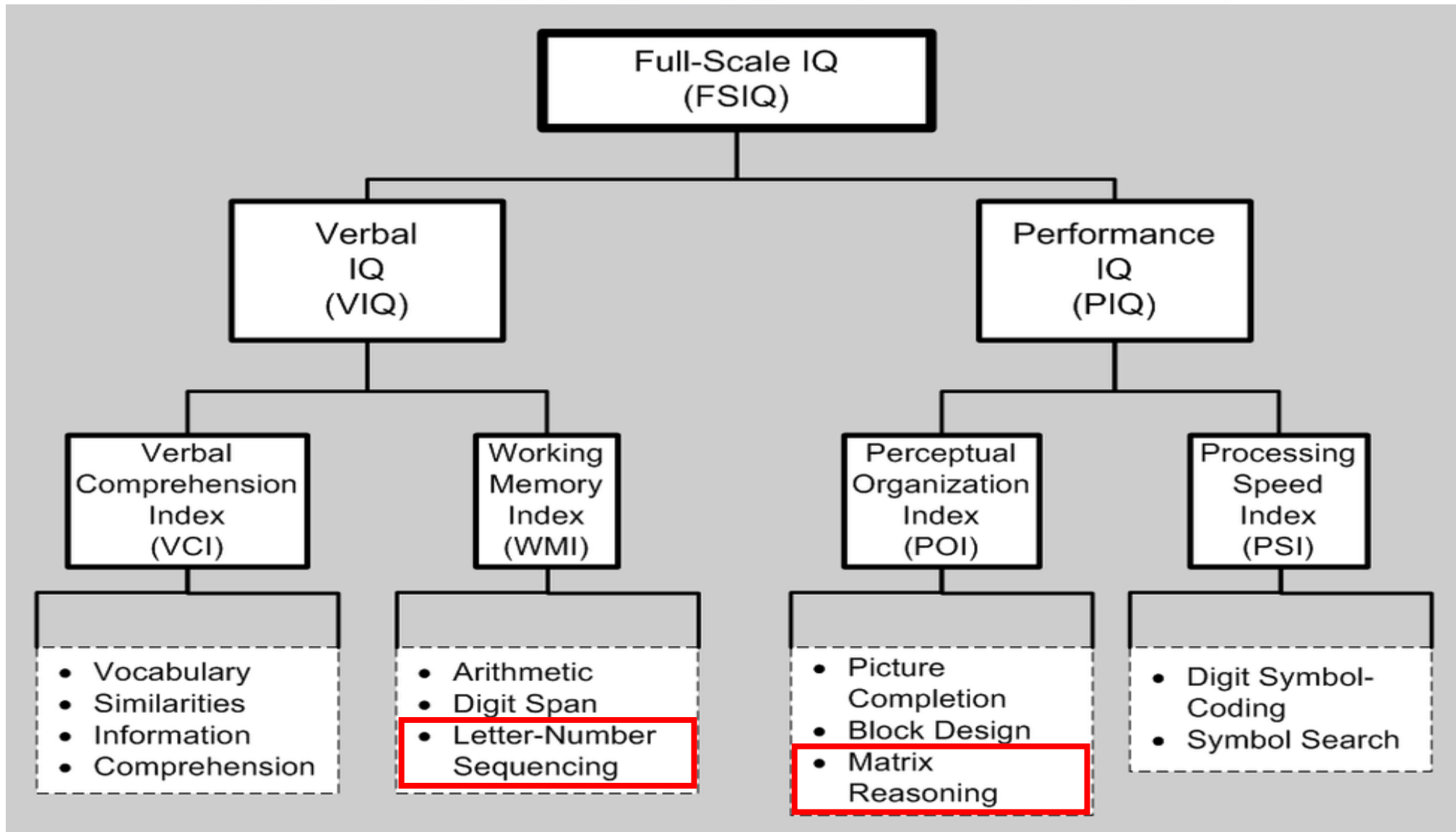
항목	K-WAIS-IV	WAIS-IV
개발자	황순택, 김지혜, 박광배, 최진영, 홍상환	David Wechsler
발행일	2012년	2008년
측정영역	언어이해, 지각추론, 작업기억, 처리속도, 일반지능	언어이해, 지각추론, 작업기억, 처리속도, 일반지능
연령범위	16세 0개월 - 69세 11개월	16세 0개월 - 90세 11개월
소요시간	10개 핵심 소검사 70-80분 15개 모든 소검사 80-100분	10개 핵심 소검사 65-90분 15개 모든 소검사 85-114분
검사자 자격	심리평가 분야의 대학원생 혹은 전문가 수준의 훈련을 받은 평가자	심리평가 분야의 대학원생 혹은 전문가 수준의 훈련을 받은 평가자

K - WAIS - IV 와 K-WAIS (WAIS - R)

항목	K-WAIS-IV	K-WAIS
개발자	황순택, 김지혜, 박광배, 최진영, 홍상환	염태호, 박영숙, 오경자, 김정규, 이영호
발행일	2012년	1992년
측정영역	언어이해, 지각추론, 작업기억, 처리속도, 일반지능	언어성, 동작성, 일반지능
연령범위	16세 0개월 - 69세 11개월	16세 - 64세
소요시간	10개 핵심 소검사 70-80분 15개 모든 소검사 80-100분	11개 소검사 60-90분
검사자 자격	심리평가 분야의 대학원생 혹은 전문가 수준의 훈련을 받은 평가자	심리평가 분야의 대학원생 혹은 전문가 수준의 훈련을 받은 평가자

K-WAIS 요인구조 (WAIS - R)



WAIS-III 요인구조 (국내 표준화 없음)

K-WAIS 요인구조 (WAIS - IV)

•언어이해

- 공통성
- 어휘
- 상식
- 이해(보충 소검사)

•지각추론

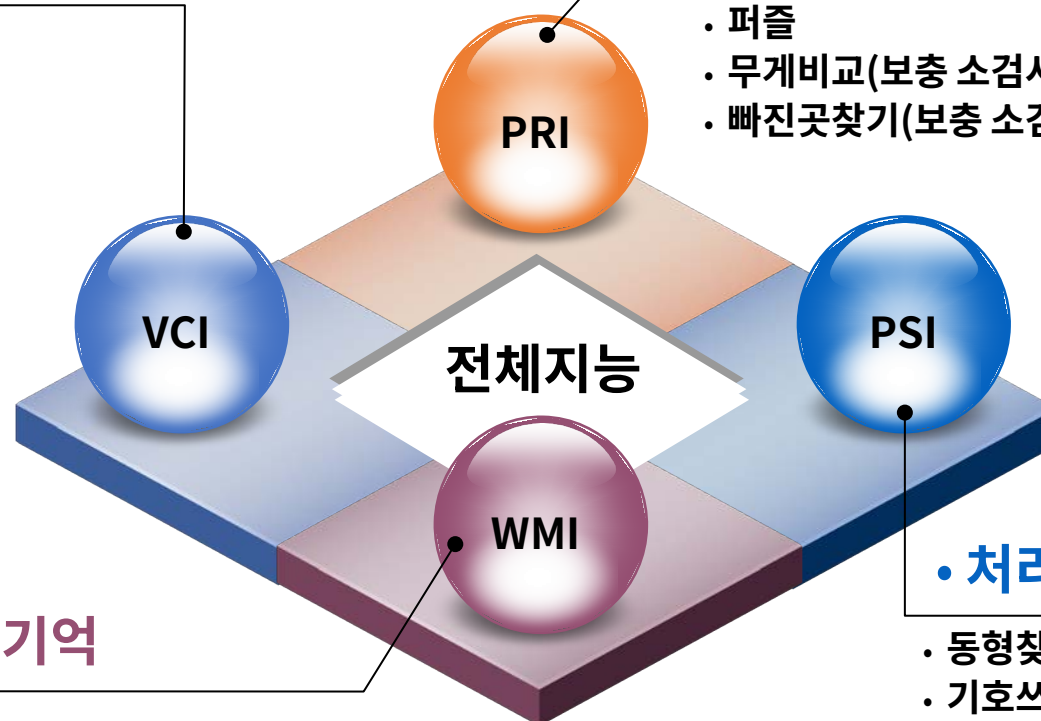
- 토막짜기
- 행렬추론
- 퍼즐
- 무게비교(보충 소검사)
- 빠진곳찾기(보충 소검사)

•작업기억

- 숫자
- 산수
- 순서화(보충 소검사)

•처리속도

- 동형찾기
- 기호쓰기
- 지우기(보충 소검사)



K-WAIS-IV의 개정목표

K-WAIS-IV의
개정목표

→ 이론적 기초의 최신화

→ 발달적 적합성 개선

→ 사용자 편의성 개선

→ 임상적 활용도 제고

→ 심리측정적 속성의 개선

K-WAIS-IV 의 개정목표

- 이론적 기초의 최신화

유동적 지능

유동적 추론능력을 필요로 하는 소검사들을 포함시키고, 무게비교 소검사를 추가 시킴

작업 기억

작업기억의 요구를 증가시키기 위해 산수 소검사 문항을 바꾸고 순서대로 따라 외우기를 추가시킴

처리 속도

처리속도는 간질, ADHD, 뇌 손상, 노화와 같은 신경학적 증상에 민감하며, 이를 위해 지우기 소검사를 추가함

K-WAIS-IV 의 개정목표

발달적 적합성 개선

지시의 명료화

시간보너스에 대한 강조

청각적 변별의 요구

시각적 능력 요구의 감소

운동 능력 요구의 감소

K-WAIS-IV 의 개정목표

- 검사자의 편의성이 증가됨

검사 시간

전체지능지수(FSIQ) 산출에 사용하는
소검사가 10개로 줄어 검사시간 감소

중지 규칙

중지규칙이 전반적으로 줄어 들어
검사시간을 단축할 수 있음

도구 디자인

자극책자와 검사기록지의 디자인을 사용
편리성에 초점을 두어 개선함.
자극책자를 검사자가 수검자 방향으로
넘길 수 있게 만들

K-WAIS-IV의 개정목표

- K-WMS-IV와 공동표준화 작업

공동규준화를 위해서 K-WAIS-IV와 K-WMS-IV
(한국-웍슬러 기억검사 4판)의 표준화 작업이 함께 이루어짐

- 지능과 기억력의 관련성

규준 자료를 통해 지능과 기억력의 직접 비교가 가능하며,
지능에 기초하여 기억력 점수 예측이 가능함

K-WAIS-IV와 K-WMS-IV 지수비교

K-WAIS-IV
(한국-웨슬러 성인용 지능검사 4판)

전체지능지수(FSIQ)

언어이해(VCI)

지각추론(PRI)

처리속도(PSI)

(청각)작업기억(WMI)

K-WMS-IV
(한국-웨슬러 기억검사 4판)

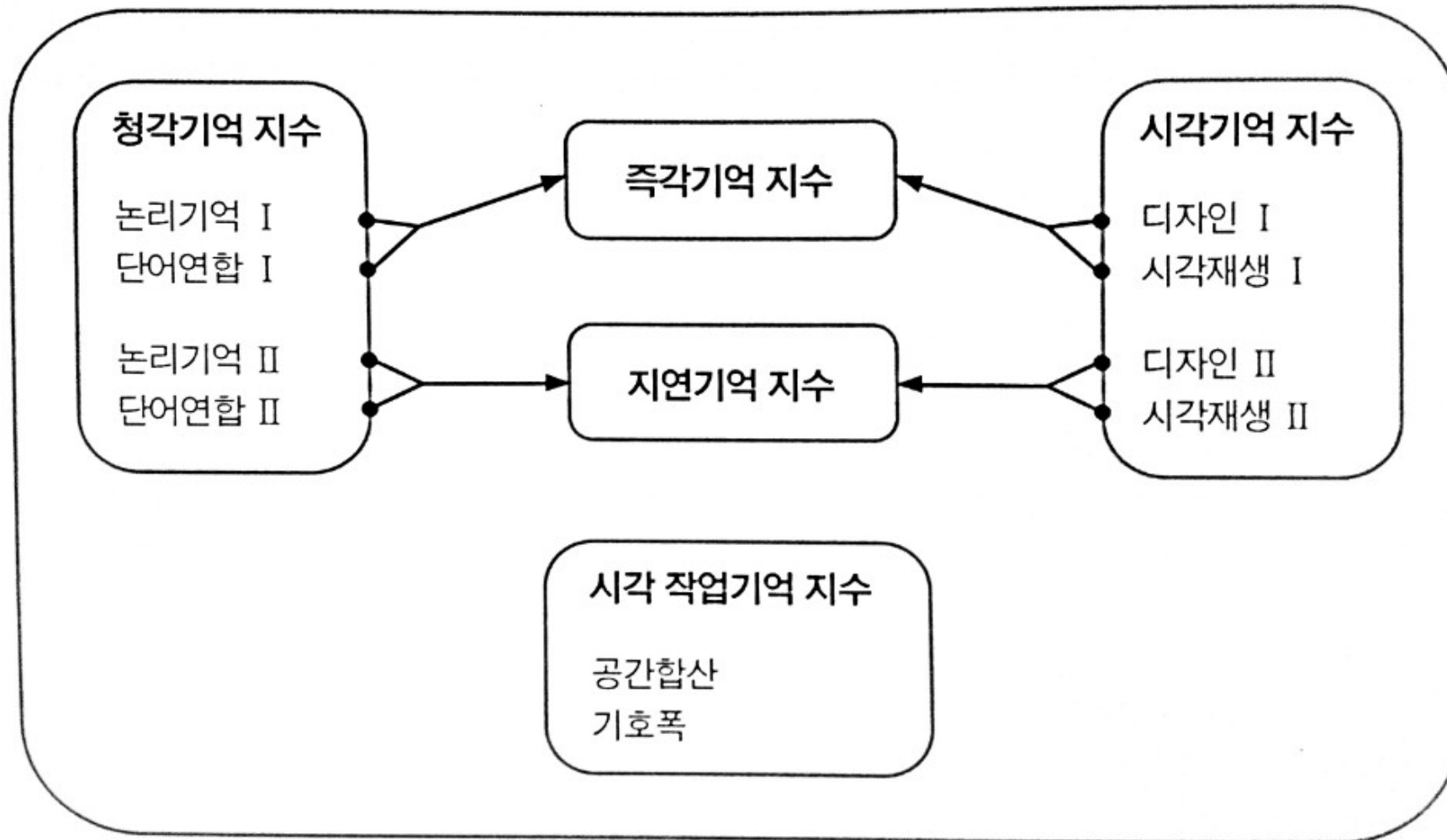
지연 기억 지수(DMI)
즉각 기억 지수(IMI)

청각기억(AMI)

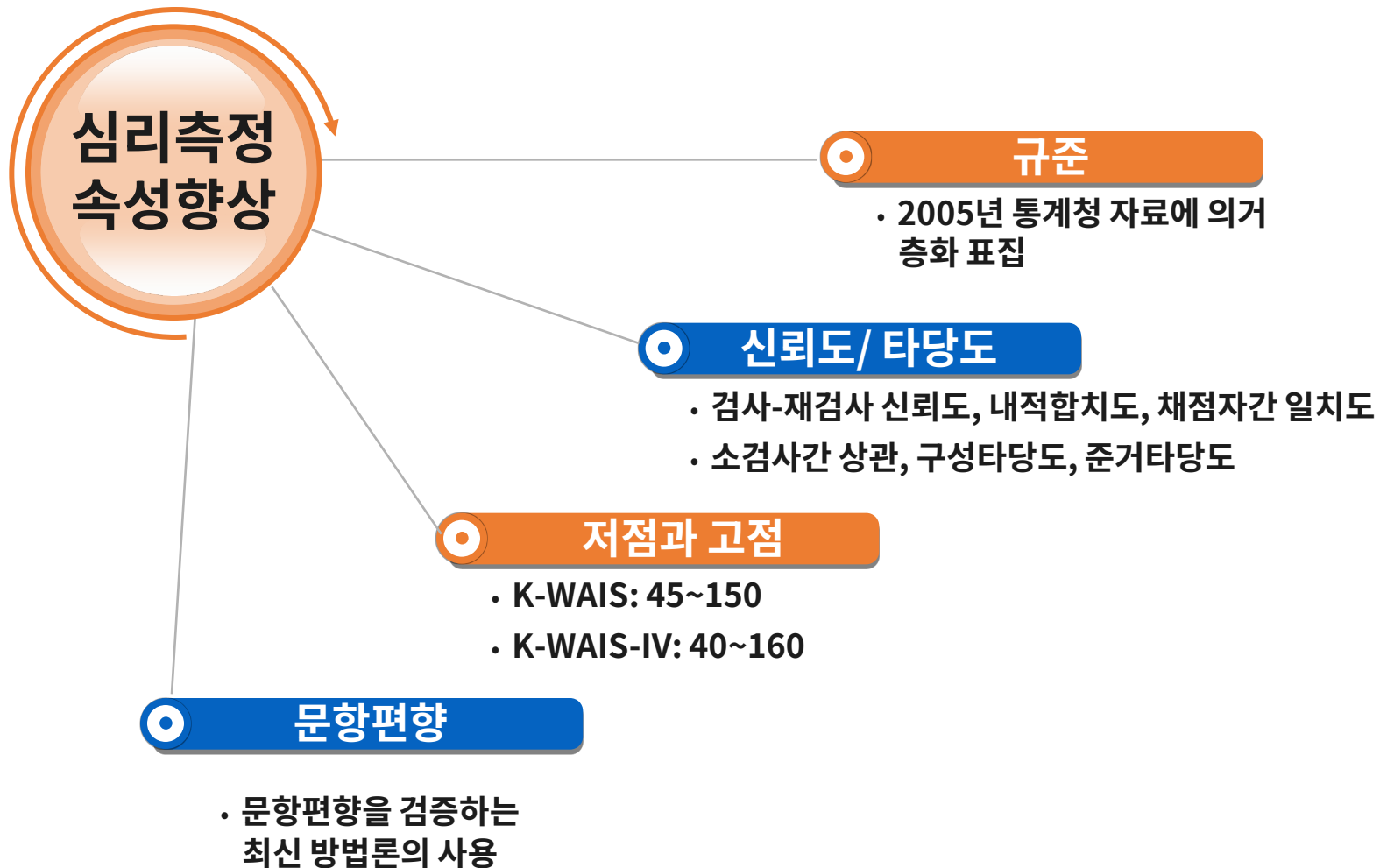
시각기억(VMI)

시각 작업기억(VWMI)

K-WMS-IV 의 구조



K-WMS-IV 의 개정목표



Chapter 3

검사자 윤리

K-WAIS-IV Zoom 워크샵



검사자의 자격 요건

- 표준화된 임상 도구(심리검사)를 실시하고 해석하는 훈련을 받았고, 충분한 경험이 있는 사람
- 수검자의 연령, 교육, 문화, 언어 배경이 유사한 사람을 검사하고 해석한 경험을 가진 사람
- 심리평가에 대해 석사 수준 이상의 교육과 훈련을 받은 사람(검사자 자격 기준)

검사 관련 준수 사항

- 저작권 보호: 저작권법과 전문가 윤리 규정에 따름, 검사 문항과 검사 도구 공개와 무단 복제 금지
 - ※ 연구 목적의 경우 출판사 문의(한국심리연구소)
- 개인정보 보호: 의료법, 개인정보 보호법, 전문가 윤리규정 따름
 - ※ 수검자, 보호자, 법적 대리인 등을 제외한 접근 제한
 - ※ 검사자료의 매매와 공개 금지
 - ※ 학술 목적의 경우에도 준수(수검자 허락과 개인정보 제거)
- 검사자료의 보관: 의료법과 전문가 윤리 규정 따름
 - ※ 의료법: 검사자의 경우 5년간 보관
- 오래된 검사를 통해 평가와 개입을 하지 않음. (Flynn effect)

Chapter 4

K-WAIS-IV 구성과 일반지침

K-WAIS-IV Zoom 워크샵



K - WAIS - IV 도구 구성



실시 및 채점 요강(지침서)
기술 및 해석 요강(해설서)
자극책자 1, 2
토막짜기 토막 9개, 초 시계
채점판(동형찾기, 기호쓰기, 지우기)

기록용지
반응용지1(동형찾기, 기호쓰기)
반응용지2(지우기)

K-WAIS-IV 의 지수 구조

- 조합점수(Composite scores)

- 언어이해 지수 (VCI)
- 지각추론 지수 (PRI)

- 작업기억 지수 (WMI)
- 처리속도 지수 (PSI)

하위지수(조합점수)

일반능력지수(GAI)

전체IQ(FSIQ)

인지효능지수(CPI)

상위지수(조합점수)

K-WAIS-IV의 구조

- 언어이해 지수(VCI)
 - 언어적 능력: 어휘력, 이해력, 추론능력, 개념화 능력
 - 핵심: 공통성, 어휘, 상식
 - 보충: 이해
- 지각추론 지수(PRI)
 - 시공간 능력: 지각조직화 능력, 시각적 추론능력
 - 핵심: 토막짜기, 행렬추론, 퍼즐
 - 보충: 무게비교, 빠진곳찾기

K-WAIS-IV의 구조

• 과정점수 (Processing scores)

과정점수		약어
시간 보너스 없는 토막짜기	Block Design No Time Bonus	BDN
숫자 바로 따라하기	Digit Span Forward	DSF
숫자 거꾸로 따라하기	Digit Span Backward	DSB
숫자 순서대로 따라하기	Digit Span Sequencing	DSS
최장 숫자 바로 따라하기	Longest Digit Span Forward	LDSF
최장 숫자 거꾸로 따라하기	Longest Digit Span Backward	LDSB
최장 숫자 순서대로 따라하기	Longest Digit Span Sequence	LDSS
최장 순서화	Longest Letter-Number Sequence	LLNS

일반 지침 : 대상자 연령

- **대상 연령: 만 16 – 만 69세**
 - 만 16세의 경우(16:0-16:11)
 - **인지능력이 평균보다 낮은 것으로 예상되면**, 더 낮은 저점(lower floor) 고려하여 아동용 지능 검사(K-WISC-IV, 또는 K-WISC-V) 실시
 - 인지능력이 평균이상으로 예상되는 경우: 더 높은 고점(higher ceiling) 고려하여 성인용 지능검사(K-WAIS-IV) 실시
 - 만 70세 이상의 경우
 - 규준이 없으므로 원칙 상 실시하지 않음. 다만, 필요한 경우 규준의 마지막 연령에 해당하는 [65:00~ 69: 11] 규준으로 추정 함.
 - *** 보고서 작성시 이러한 사실을 기록해야 함.**
- WAIS-IV는 만 90세까지 규준 마련되어 있음.

일반 지침 : 재검사 기간

- **검사- 재검사 간격: 1-2년**
 - 언어 과제: 1년
 - 비언어 과제: 수검자의 연령, 능력 수준, 검사 빈도에 따라 차이 있음
- **검사를 2회 이상 나눠서 실시할 경우**
 - 검사의 중지는 소검사 내에서는 불가, 소검사 사이에서는 가능.
 - 모든 소검사를 1주일 안에 끝낼 수 있게 할 것
 - 핵심 소검사와 보충 소검사를 포함해서 소검사 사이의 간격은 짧게 할 것

일반 지침 : 도움이 필요한 수검자

본 교안
[57~58pg 참고]

• 도움이 필요한 수검자에 대한 검사의 실시

- **신체적 문제가** 있는 수검자: 신학적 문제로 인한 마비 또는 운동 조절 문제가 있으면, 미세 운동 능력을 덜 요구하는 과제로 변경해서 실시
(토막짜기-빠진곳찾기, 기호쓰기-지우기 대체)
- **청력에 문제가** 있는 수검자: 보조 수단(음성증폭기, 보청기) 등을 사용해서 실시해 보고, 곤란한 경우 문자 지시를 대체하면 해석 방향이 청각적 과제는 시각적 과제로 변형해서 해석 할 것(숫자: 청각 주의- 시각 주의), 청각 장애의 경우 수화를 사용하는 경우 언어 과제의 결과에 오염이 발생하지만 시각 과제는 이러한 영향이 적음.

일반 지침 : 도움이 필요한 수검자

- **도움이 필요한 수검자에 대한 검사의 실시**
 - **시력에 문제가** 있는 수검자: 보조 수단(돋보기 안경) 등을 사용해서 실시해보고, 수행이 곤란한 경우 시각과제(비언어)보다 언어과제 중심으로 해석 접근
 - **언어적 문제가** 있는 수검자: 언어과제보다 비언어 과제에 중점을 두어서 해석적 접근. 언어이해보다 지각추론을 대표 값으로 사용.

일반 지침 : 도움이 필요한 수검자

• 도움이 필요한 수검자에 대한 검사의 실시

- **이중 언어를** 사용하는 수검자: 비언어성 과제 중심으로 해석. 언어적 과제를 통역하여 진행할 수 있으나, 언어 과제는 문화적 속성 가지므로 한국인 대상으로 표준화되어 통역하면 난이도가 달라짐.
- **외국인 수검자의** 경우 실시하지 않은 게 원칙. 수검자가 속한 언어권(국가)에서 표준화된 검사 사용 원칙. 통역하여 진행할 수도 있으나 이중언어와 마찬가지로 문제 있음.

표 1.4 청각장애인 혹은 난청인 수검사를 대상으로 소검사를 실시할 때의 주의사항

토막짜기 (Block Design)	이 소검사에서는 의사소통 방식에서의 차이가 수행에서 유의미한 차이를 가 져오지는 않음. 그러나 수검자는 검사자의 수화, 단서, 입술 등에 끊임없이 주의를 기울여야 하므로 도형을 배열하는데 불이익이 있을 수 있음.
공통성 (Similarity)	이 소검사에서는 단어를 사용하는데, 이 단어를 사인이나 손으로 써서 제시하 는 경우 검사 구성상 매우 부적절한 변화를 만들어 낼 수 있음. 어떤 수화는 수검자에게 의도하지 않았던 단서를 제공해 줄 수 있음.
숫자 (Digit Span)	문항을 시각적으로 제시한다면 청각적인 기억력을 요구하는 이 소검사의 특징을 시각적인 기억을 필요로 하는 소검사로 변화시키게 됨. 표 1.4에서 기록 하고 있는 적절한 평정은 숫자 바로 따라하기, 숫자 거꾸로 따라하기, 숫자 순서대로 따라하기에 적용할 수 있음.
행렬추론 (Matrix Reasoning)	의사소통 양식의 차이가 이 소검사에서 요구하는 과제나 실시방법을 유의미하게 변화시키지는 않는 것으로 나타남. 이 소검사를 가르치기 위한 추가적인 지 시문은 언어적 요구를 증가 시켰으므로 검사자는 지시를 전달하기 위하여 추가적인 시간이 필요하다는 점을 예상하고 계획해야 함.
어휘 (Vocabulary)	이 소검사에서는 어휘를 필요로 하고 수화나 손으로 철자를 쓰는 방식으로 전환시켜 전달하는 것은 양식에서 중요한 변화를 가져오고 이는 구성적으로 부적절한 변화를 야기할 수 있음. 어떤 수화는 수검자에게 의도하지 않는 단서를 제공할 수 있음.
산수 (Arithmetic)	의사소통 양식의 차이가 쉬운 문항에서는 심각한 수행상의 차이를 야기하지 않는 것 같음. 그러나 iconic fashion에서 문항을 수화로 제시하는 것은 난이 도를 변화시킬 수 있음.
동형찾기 (Symbol Search)	의사소통 양식의 차이가 수행에 유의미한 변화를 야기하지는 않는 것으로 나타남. 그러나 검사자의 수화, 단서 또는 입술에 순차적으로 주의를 기울이고 그 다음 문항을 수행해야 하는 수검자의 경우 청각적인 자극에 주의를 기울이면서 동시에 문항을 수행하는 수검자에 비하여 불이익이 있을 수 있음.
퍼즐 (Visual Puzzles)	의사소통 양식에서의 차이가 이 검사를 수행하는데 있어서 그리고 이 소검사가 요구하는 과제에 있어서 유의미한 변화를 야기하지는 않는 것으로 나타남.

표 1.4 청각장애인 혹은 난청인 수검사를 대상으로 소검사를 실시할 때의 주의사항 (계속)

상식 (Information)	이 소검사에서는 의사소통 방식에서의 차이가 수행에서 유의미한 차이를 가져오지는 않음. 그러나 수검자는 검사자의 수화, 단서, 입술 등에 끊임없이 주의를 기울여야 하므로 도형을 배열하는데 불이익이 있을 수 있음.
기호쓰기 (Coding)	이 소검사에서는 단어를 사용하는데, 이 단어를 사인이나 손으로 써서 제시하는 경우 검사 구성상 매우 부적절한 변화를 만들어 낼 수 있음. 어떤 수화는 수검자에게 의도하지 않았던 단서를 제공해 줄 수 있음.
순서화 (Letter-Number Sequencing)	문항을 시각적으로 제시한다면 청각적인 기억력을 요구하는 이 소검사의 특징을 시각적인 기억을 필요로 하는 소검사로 변화시키게 됨. 표 1.4에서 기록하고 있는 적절한 평정은 숫자 바로 따라하기, 숫자 거꾸로 따라하기, 숫자 순서대로 따라하기에 적용할 수 있음.
무게비교 (Figure Weights)	의사소통 양식의 차이가 이 소검사에서 요구하는 과제나 실시방법을 유의미하게 변화시키지는 않는 것으로 나타남. 이 소검사를 가르치기 위한 추가적인 지시문은 언어적 요구를 증가시켰으므로 검사자는 지시를 전달하기 위하여 추가적인 시간이 필요하다는 점을 예상하고 계획해야 함.
이해 (Comprehension)	이 소검사에서는 어휘를 필요로 하고 수화나 손으로 철자를 쓰는 방식으로 전환시켜 전달하는 것은 양식에서 중요한 변화를 가져오고 이는 구성적으로 부적절한 변화를 야기할 수 있음. 어떤 수화는 수검자에게 의도하지 않는 단서를 제공할 수 있음.
지우기 (Cancellation)	의사소통 양식의 차이가 쉬운 문항에서는 심각한 수행상의 차이를 야기하지 않는 것 같음. 그러나 iconic fashion에서 문항을 수화로 제시하는 것은 난이도를 변화시킬 수 있음.
빠진곳찾기 (Picture Completion)	의사소통 양식의 차이가 수행에 유의미한 변화를 야기하지는 않는 것으로 나타남. 그러나 검사자의 수화, 단서 또는 입술에 순차적으로 주의를 기울이고 그 다음 문항을 수행해야 하는 수검자의 경우 청각적인 자극에 주의를 기울이면서 동시에 문항을 수행하는 수검자에 비하여 불이익이 있을 수 있음.

일반 지침 : 소검사 대체 규칙

- 소검사 대체 규칙

- 하위지수(VCI, PRI, WMI, PSI)
 - 각 지수에서 1개 소검사만 대체 가능

- 상위지수(FSIQ, GAI)

- 전체 소검사 중 2개만 대체 가능

※ 소검사 대체와 비례 추정은 그 것을 통해 산출되는 환산점수의 합이 반영하는 지수와 연관해서 이해할 것.

일반 지침 : 소검사 대체 규칙

하위지수	핵심 소검사	인정 가능 대체 소검사
언어이해 (VCI)	공통성	이해
	어휘	이해
	상식	이해
지각추론 (PRI)	토막짜기	무게비교, 빠진곳찾기
	행렬추론	무게비교, 빠진곳찾기
	퍼즐	무게비교, 빠진곳찾기
작업기억 (WMI)	숫자	순서화
	산수	순서화
처리속도 (PSI)	동형찾기	지우기
	기호쓰기	지우기

일반 지침 : 비례 추정 규칙

- 비례 추정 규칙(PRO 표기: prorating)
 - 소검사 대체가 마땅치 않을 경우 사용
 - 검사가 중단된 경우, 최근에 검사 문항에 노출된 경우, 신체적 또는 감각적 결함이 있는 경우 해당
 - 하위지수는 적어도 2개가 타당해야 함. 그러므로 2개 소검사로 구성된 작업기억(WMI)과 처리속도(PSI)는 하나라도 누락되면 비례 추정 불가능. 그러나 상위지수(FSIQ, GAI)는 비례추정 가능함.

일반 지침 : 비례 추정 규칙

• 비례 추정 규칙(환산점수 합 추정)

- 언어이해와 지각추론 비례추정: 지침서 251쪽 [표A.8] 각각 3개 소검사 중 2개가 타당하면 사용할 것 * 비례점수= 비례 추정한 환산점수 합
- 상위지수(FSIQ)는 비례 추정한 두 값과 다른 지수(WMI, PSI)의 환산점수의 합을 더한 값으로 산출 함.

일반 지침 : 비례 추정 규칙

- 비례 추정 규칙(환산점수 합 추정)

- 전체 지능지수 비례 추정: 지침서 252-253쪽[표A.9] 사용
- 언어이해(VCI)와 지각추론(PRI)는 모두 타당할 것.
- 9개 소검사 사용 비례추정: 작업기억(WMI)과 처리속도(PSI)소검사 중 1개가 타당하지 않으면 사용함.

8개 소검사 사용 비례추정: 작업기억(WMI)과 처리속도(PSI)

소검사 중 각각 1개가 타당하지 않으면 사용함.

일반 지침 : 대체와 비례 추정 동시 사용

- 소검사 대체와 비례추정 동시 사용 제한
 - 소검사 대체와 비례추정을 함께 사용하는 경우 **각각 1번만 허용**함.
 - **같은 하위지수 안에서 대체와 비례추정(비례점수)를 동시에 사용할 수 없음.**
 - 예) VCI 비례추정, PRI 대체, WMI와 PSI 대체 불가
 - 예) VCI 1개 소검사 대체 후 비례 추정 불가
 - 예) VCI 1개 소검사 대체, PRI 2개 소검사로 비례 추정 가능.

참고) 비례 추정 공식: 타당한 환산점수 합+

(타당한 환산점수 합 * 타당한 소검사 수 / 지수 산출에 사용하는 소검사 수)

일반 지침 : 조합점수 무효화

• 조합점수(지수)의 무효화

- 소검사에서 원점수가 0점이라고 해서 해당 소검사에서 측정하려는 능력이 전반적으로 결여된 것을 의미하지 않음.
- 소검사를 구성하는 문항으로 수검자의 능력을 측정할 수 없다는 것을 의미.
다른 검사(VMI-6, BGT-II, Vinland-II)에서 수검자의 인지능력을 파악.

* 대체를 고려하더라도

- VCI 3개 소검사 중 2개 0점: VCI, GAI, FSIQ 산출 불가
- PRI 3개 소검사 중 2개 0점: PRI, GAI, FSIQ 산출 불가
- WMI 2개 소검사 중 2개 모두 0점: WMI, FSIQ 산출 불가
- PSI 2개 소검사 중 2개 모두 0점: PSI, FSIQ 산출 불가

일반 지침 : 검사 환경과 자리 배치

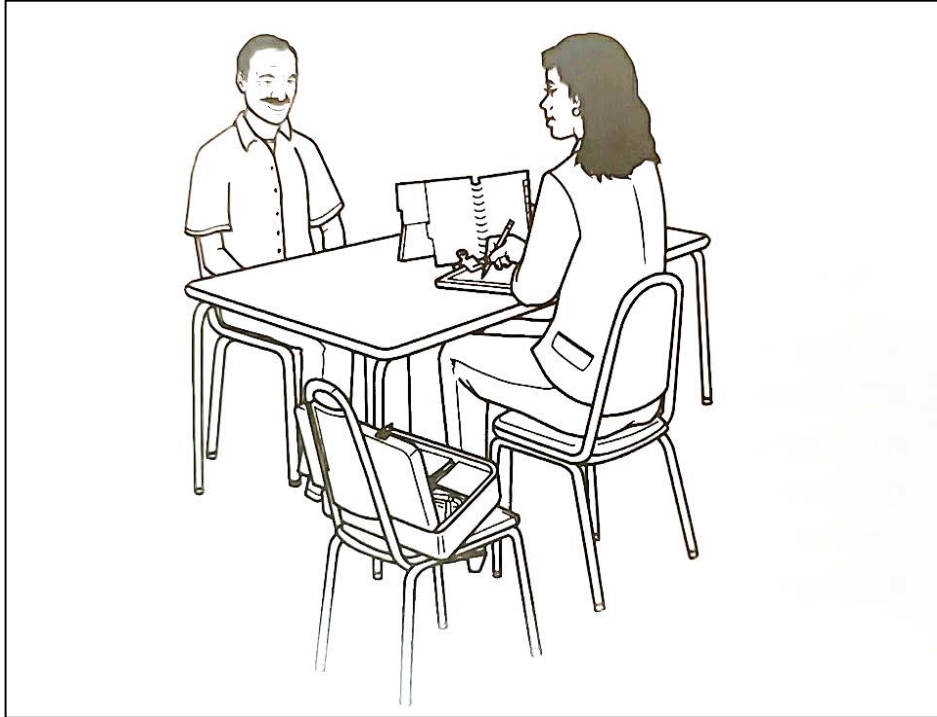
- **검사 환경 :**

차분하고 방해가 없고(시각적 방해 유발하지 않게 정돈된) 밝고 조용한 공간
(임상심리실: 검사실, 치료실, 상담실 등 독립된 공간 추천)

- **자리 배치 :**

마주 보거나 약간 대각선 방향으로 앉음. 검사 도구는 검사자가 통제할 수 있는 위치에 둘 것. 지침서
(독서대 활용)로 기록용지 가려서 수검자의 수행에 방해되지 않게 할 것. 수검자 뒤쪽에 벽시계를 두어
시간 확인으로 주의 산만해지지 않게 할 것.

일반 지침 : 검사 실시의 일반 지침



돈보기, 음성증폭기, 연필깎이, 연필, 볼펜 등
필요한 도구 함께 준비 하는 게 좋음.

검사 도구와 준비물

• 검사 도구

- ✓ 실시 및 채점 요강(지침서)
- ✓ 기술 및 해석 요강(해설서)
- ✓ 자극책자 1(토막짜기, 행렬추론, 어휘, 산수, 퍼즐)
- ✓ 자극책자 2(무게비교, 빠진곳찾기)
- ✓ 기록용지
- ✓ 반응용지1(동형찾기, 기호쓰기)
- ✓ 반응용지2(지우기)
- ✓ 채점판(동형찾기, 기호쓰기, 지우기)

• 준비물

- 초시계, 돋보기, 보청기
- 지우개 달리지 않은 연필 2자루, 목재 빨강 색연필, 지우개, 볼펜(검사자)

일반 지침 : 검사에 대한 소개

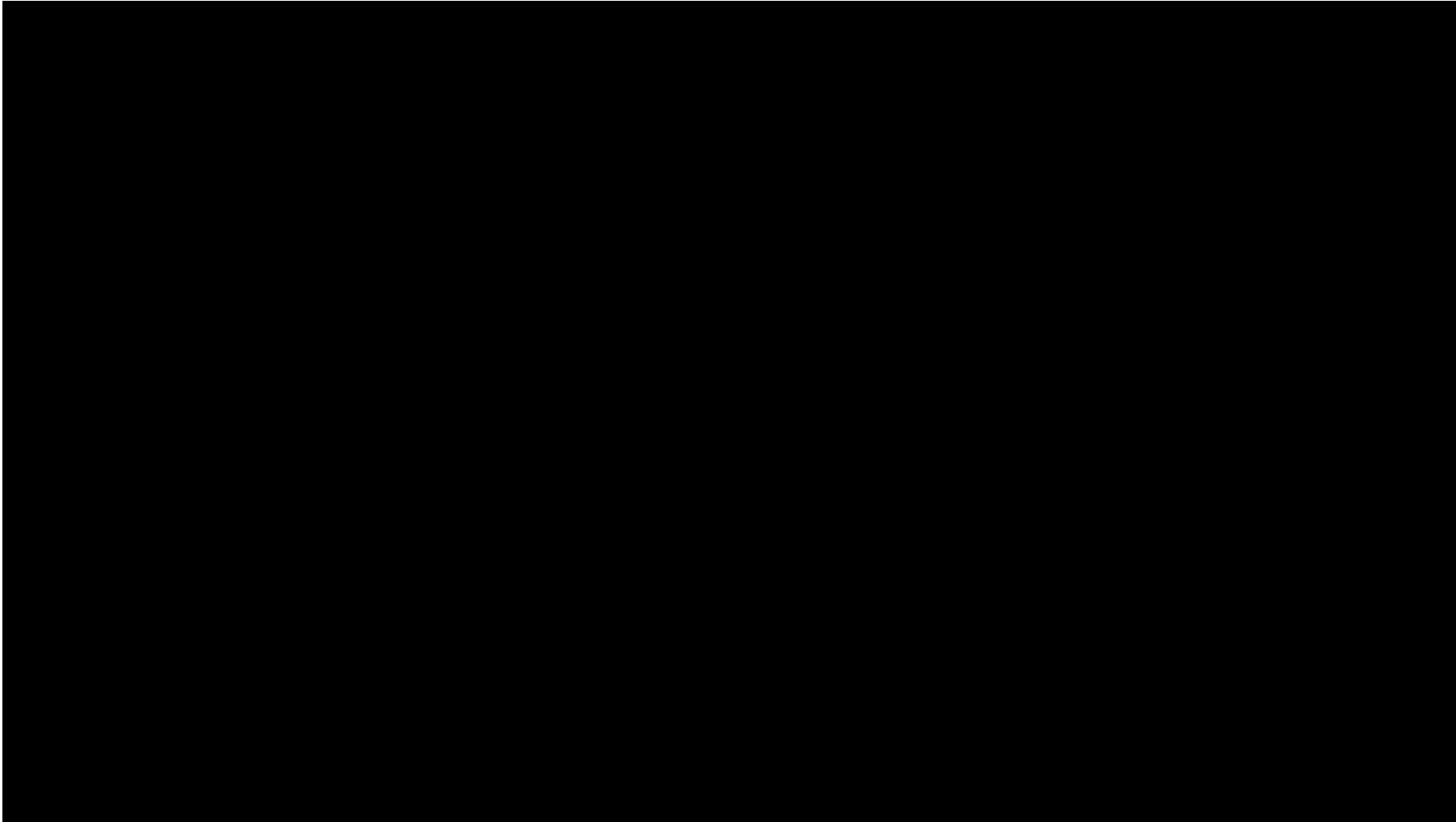
- **검사에 대한 소개**

[“이제 제가 여러 가지 질문을 할 것입니다. 어떤 것은 너무 쉽고 어떤 것은 어려울 것입니다. 대부분의 사람들은 모든 질문의 답을 다 알 수는 없고, 모든 문항을 다 완성할 수도 없지만 최선을 다해 주시기 바랍니다.” “궁금한 점이 있습니까?”]

- **검사 동안 휴식**

수검자가 원하면, 휴식하고 싶으면 미리 알려 달라고 말해 줌.

검사 소개 동영상



일반 지침 : 검사 경험의 확인

- **검사 받은 경험이 있는 지 확인 필요함**
 - 이전에 받았던 경험이 검사결과에 영향을 주므로 확인 필요.
 - 언제, 어떤 종류, 결과는 어떠 했는 지 확인: 학교집단 지능검사(지필형)와 혼동하는 경우 있음.
이전 검사 결과는 병전 능력 추정에 도움
 - 검사 경험이 있다면, 그 때 경험보다 현재에 초점을 두어 최선을 다하도록 격려 할 것.

일반 지침 : 협력관계(rapport) 형성과 유지

- 수검자-검사자의 협력관계 형성(rapport)
 - 수검자의 노력에 격려(열의와 관심 표현)
[“열심히 하셨네요. 그런 식으로 하시면 됩니다.”]
 - 수검자의 수행이 빈곤하고, 수검자가 그 사실을 인지하고 있으면(전체 소검사에서)
[“문제가 조금 어렵죠? 이 다음에 나올 문제는 쉬울 수도 있습니다.”]라고 격려 함.
 - **강화 제공 금지**: 정답에 대해 [“예 맞습니다.”]라고 하면 안됨. 지침에 있는 경우는 제외.

일반 지침 : 검사 상황 통제

- 협력 관계를 유지하며 검사 상황의 통제

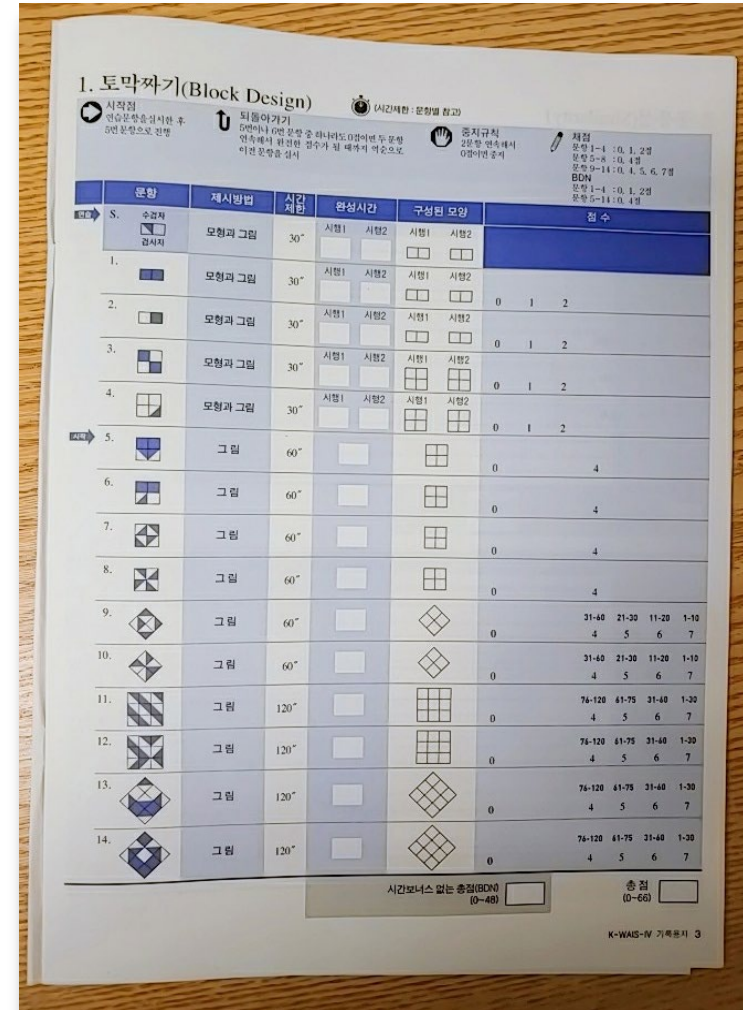
수검자가 검사를
통제하려는 경향 예시

- 수검자가 정답을 알려 달라고 하거나, 맞았는지 틀렸 지는 확인을 요구하면 ?
- 수검자가 자극 책자를 넘기려고 하거나 검사 도구 등을 만지거나 가져가려고 하면?
- 수검자가 시작하라는 지시를 하지 않았는데 과제를 시작하거나, 그만하라고 지시해도 계속 과제를 계속한다면?
- 협력 관계 유지 위해 어느 정도 융통성은 허용되지만 **[표준 실시 절차를 잘 유지하기]** 위해 검사자가 통제를 유지해야 함.

일반 지침 : 검사 시간 (15개 소검사)

- 검사 시간(15개): **평균 80분(1시간 20분)**
 - 지적능력이 부족한 경우 평균 60분
 - 지적능력에 부족하지 않은 경우 최장 100분(1시간 40분)
 - 실제 검사 시간은 수검자의 능력 수준, 특별한 욕구, 수검자의 검사 수행 방식, 검사자의 실시 방법과 경험, 수검자-검사자 협력 관계에 영향 받음.
- **10개 소검사만 실시할 경우: 평균 50 ~ 60분**

일반 지침 : 기록 용지의 구조



일반 지침 : 기록 용지의 구조

실시 규칙 요약

연습-시범 문항

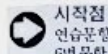
단도표시

시작점

단도표시 설명

6. 산수(Arithmetic)

(시간제한 : 30초)



시작점
연습문항을 실시한 후
6번 문항으로 진행



되돌아가기
6번이나 7번 문항 중 하나라도 0점이면 두 문항을 연속
해서 완전한 점수가 될 때까지 역순으로 이전 문항을 실시



중지규칙
3문항 연속해서
0점이면 중지



채점
0.1점

문항	완료시간	정답	반응	점수	문항	완료시간	정답	반응	점수
→ S. 야구공		3			12. 버스		200		0 1
↑ 1. 꽃		3까지 세기		0 1	13. 시탕		38		0 1
↑ 2. 사과		10까지 세기		0 1	14. 달리기		140		0 1
3. 야구방망이		6		0 1	15. 과일포장		30		0 1
4. 새		9		0 1	16. 피자굽기		186		0 1
5. 줄		2		0 1	17. 책		600		0 1
→ 6. 소나무		8		0 1	18. 시간		47		0 1
7. 볼펜		5		0 1	19. 수박		49½		0 1
8. 장난감		5		0 1	20. 승마		51		0 1
9. 음료수		5		0 1	21. 기계		96		0 1
10. 꿀		3		0 1	22. 소포		23,100		0 1
11. 나이		17		0 1					

↑ 수검자가 정답을 알지 못하면 실시 및 채점 요강에 제시되어 있는 정답을 하나 알려준다.

총점
(0~22)

일반 지침 : 기록용지의 기호

• 검사기록용지 상단



시작점



되돌아가기



중지규칙



채점



시간제한

- 시작점 : 시범 문항(연습문항) 이후 시작하는 첫 문항
- 되돌아가기 : 시작 문항과 그 다음 문항 중 하나라도 만점을 받지 못하면,
2개 문항 연속 만점을 받을 때까지 역순으로 진행
- 중지 규칙 : 연속해서 3개 문항 0점이면 다른 소검사로 진행
 - 토막짜기 : 연속해서 2개 문항 0점
 - 빠진곳찾기 : 연속해서 4개 문항 0점
 - 숫자, 순서화 : 한 문항의 모든 시행 0점(숫자: 2개 시행, 순서화: 3개 시행)
 - 동형찾기(120”), 기호쓰기(120”), 지우기(45”) : 제한시간 초과
 - 시간 제한 없는 과제: '30초' 동안 반응을 하지 않으면 중지(지침서 참고)

일반 지침 : 지침서의 소검사 규칙 요약

1. 토막짜기(Block Design)

정해진 제한시간 내에 완성해야 하고 수검자는 제시된 그림(picture)과 모형(model) 또는 그림만 보고 빨간색과 흰색으로 이루어진 토막을 사용하여 똑같은 모양(design)을 만들어야 한다.

 도구

실시 및 채점 요강
기록용지
자극책자 1
토막
초시계

 시작점

연습문항을 한 후 5번 문항으로 진행한다.
지적 제한이나 전반적인 지적 결함이 의심되는 수검자에게는 1번 문항부터 실시한다.

 되돌아가기

수검자가 5번, 6번 문항 중 하나라도 완전한 점수를 받지 못하면 두 문항 연속해서 완전한 점수를 받을 때까지 역순으로 이전 문항을 실시한다.

 중지규칙

두 문항 연속해서 0점을 받으면 중지한다.

 시간측정

각 문항의 제한시간은 실시 및 채점 요강과 기록용지에 제시되어 있다. 시간을 정확하게 측정하는 것이 중요하고 보너스 점수가 주어지는 문항에서는 더욱 중요하다.

검사자가 지시를 마치는 순간부터 시간을 측정한다.

수검자가 모형을 완성했을 때 제한시간이 다 되었을 때 또는 수검자의 말이나 동작에서 과제를 다 마쳤다는 것이 분명해 보일 때 시간측정을 종료한다. 확실

4. 행렬추론 (Matrix Reasoning)

수검자는 일부가 빠져있는 행렬 매트릭스를 보고 행렬 매트릭스를 완성할 수 있는 반응 선택지를 골라야 한다.

 도구

실시 및 채점 요강
기록용지
자극책자 1

 시작점

연습문항 A와 B를 한 후 4번 문항으로 진행한다.
지적 제한이나 전반적인 지적 결함이 의심되는 수검자에게는 1번 문항부터 실시한다.

 되돌아가기

수검자가 4번, 5번 문항 중 하나라도 완전한 점수를 받지 못하면 두 문항 연속해서 완전한 점수를 받을 때까지 역순으로 이전 문항을 실시한다.

 중지규칙

세 문항 연속해서 0점을 받으면 중지한다.

일반 지침 : 시작점, 되돌아가기, 중지 규칙

- 시작점 - 되돌아가기- 중지 규칙에 따라 수검자가 얻는 점수가 달라짐.
 - 시작점이 아닌 1번문항부터(지적장애 의심) 시작한 경우 시작점 이전에서 만점을 받지 못해도, 시작점부터 만점을 받은 경우 시작점 이전의 수행은 만점을 줌.

일반 지침 : 중지 규칙

1. 토막짜기(Block Design)

시작점 연습문항을 실시한 후 5번 문항으로 진행

되돌아가기 5번이나 6번 문항 중 하나라도 0점이면 두 문항 연속해서 완전한 점수가 될 때까지 역순으로 이전 문항을 실시

중지규칙 두 문항 연속해서 0점이면 중지

채점
문항 1-4 : 0, 1, 2점
문항 5-8 : 0, 4점
문항 9-14 : 0, 4, 5, 6, 7점
BDN
문항 1-4 : 0, 1, 2점
문항 5-14 : 0, 4점

문항	제시방법	시간 제한	완성시간	구성된 모양	점수
S. 수검자 검시자	모형과 그림	30"	시행1 8	시행2 ☒	
1.	모형과 그림	30"	시행1 8	시행2 ☒	
2.	모형과 그림	30"	시행1 8	시행2 ☒	
3.	모형과 그림	30"	시행1 8	시행2 ☒	
4.	모형과 그림	30"	시행1 8	시행2 ☒	
5.	그림	60"	22	☒	4
6.	그림	60"	28	☒	4
7.	그림	60"	31	☒	4
8.	그림	60"	39	☒	4
9.					

시작점 이후 되돌아가기 없이 만점 받은 경우, 시작점 이전 문항은 만점으로 총점에 합산

11. 순서화(Letter-Number Sequencing)

시작점
시험문항 A와 연습문항 A를 실시한 후 1번 문항으로 진행

중지규칙
각 문항에서 세 시행 모두 0점이면 중지

채점
각 시행에서 0, 1점
LLNS : 마지막으로 1점을 받은 글자와 숫자 개수

순서화 중지 예시

문항	시행	정반응	반응	시행 점수	문항 점수
시작 DA. 수 - 2	2 - 수				
연습 SA. 월 - 4	4 - 월		4 - 월		
	2 - 화	2 - 화	2 - 화	0 (1)	0 1
시작 1. 목 - 3	3 - 목		3 - 목	0 (1)	2 (3)
	7 - 수	7 - 수	7 - 수	0 (1)	0 1
	금 - 5	5 - 금	5 - 금	0 (1)	2 (3)
2. 3 - 월	3 - 월		3 - 월	0 (1)	0 1
	목 - 2	2 - 목	2 - 목	0 (1)	2 (3)

↑ 수검자가 숫자를 먼저 말하지 않으면 숫자를 먼저 말하고 글자를 말해야 합니다 라고 말한다.

DB. 2 - 화 - 5	2 - 5 - 화				
SB. 목 - 5 - 월	5 - 월 - 목		5 - 월 - 목		
3 - 목 - 8	3 - 8 - 목		3 - 8 - 목		
5 - 화 - 월	5 - 월 - 화	월 - 화 - 5	5 - 월 - 화	0 (1)	0 1
3. 금 - 수 - 6	6 - 수 - 금	수 - 금 - 6	6 - 수 - 금	0 (1)	2 (3)
3 - 2 - 월	2 - 3 - 월	월 - 2 - 3	2 - 3 - 월	0 (1)	0 1
2 - 금 - 7	2 - 7 - 금	금 - 2 - 7	2 - 7 - 금	0 (1)	0 1
4. 화 - 9 - 6	6 - 9 - 화	화 - 6 - 9	6 - 9 - 화	0 (1)	2 (3)
3 - 목 - 7	3 - 7 - 목	목 - 3 - 7	3 - 7 - 목	0 (1)	0 1
토 - 8 - 금	8 - 금 - 토	금 - 토 - 8	8 - 금 - 토	0 (1)	0 1
5. 수 - 6 - 목	6 - 수 - 목	수 - 목 - 6	6 - 수 - 목	0 (1)	2 3
금 - 2 - 화	2 - 화 - 금	화 - 금 - 2	2 - 화 - 금	0 (1)	0 1
토 - 3 - 수 - 5	3 - 5 - 수 - 토	수 - 토 - 3 - 5	3 - 5 - 수 - 금	0 (1)	0 1
6. 7 - 금 - 4 - 목	4 - 7 - 목 - 금	목 - 금 - 4 - 7	4 - 7 - 목 - 금	0 (1)	2 3
금 - 9 - 토 - 6	6 - 9 - 금 - 토	금 - 토 - 6 - 9	6 - 7 - 금 - 토	0 (1)	0 1
8 - 화 - 6 - 수 - 3	3 - 6 - 8 - 화 - 수	화 - 수 - 3 - 6 - 8	3 - 8 - 화 - 수	0 (1)	0 1
7. 수 - 4 - 월 - 2 - 토	2 - 4 - 월 - 수 - 토	월 - 수 - 토 - 2 - 4	2 - 4 - 월 - 토	0 (1)	2 3
5 - 금 - 3 - 화 - 6	3 - 5 - 6 - 화 - 금	화 - 금 - 3 - 5 - 6	3 - 5 - 금	0 (1)	0 1

중지규칙 완성한 이후 문항에서 득점
해도 0점 처리하여 총점에 넣지 않음

6. 산수(Arithmetic) (시간제한: 30초)

시작점
연습문항을 실시한 후
6번 문항으로 진행

되돌아가기
6번이나 7번 문항 중 하나라도 0점이면 두 문항을 연속
해서 완전한 점수가 될 때까지 역순으로 이전 문항을 실시

중지규칙
새 문항 연속해서
0점이면 중지

채점
0.1점

문항	원료시간	정답	반응	점수
→ S. 아구공		3	3	
↑ 1. 꽃	2	3까지 세기	1,2,3	0 ①
↑ 2. 사과	7	10까지 세기	1-10	0 ①
3. 아구방망이	4	6	5	0 ①
4. 새	6	9	1	0 ①
5. 줄	4	2	3	0 ①
→ 6. 소나무	11	8	8	0 ①
7. 볼펜	6	5	4	0 ①
8. 장난감		5		0 ①
9. 음료수		5		0 ①
10. 굴		3		0 ①
11. 나이		17		0 ①
12. 버스		200		0 ①
13. 사탕		38		0 ①
14. 달리기		140		0 ①
15. 과일포장		30		0 ①
16. 피자굽기		186		0 ①
17. 책		600		0 ①
18. 시간		47		0 ①
19. 수박		49½		0 ①
20. 승마		51		0 ①
21. 기계		96		0 ①
22. 소모		23,100		0 ①

↑ 수검자가 정답을 알지 못하면 실시 및 채점 요강에 제시되어 있는 정답을 하나 알려준다.

총 점
(0~22) 2

일반 지침 : 중지, 시작

1번 문항부터 시작한
경우, 시작점 이후 만점

8. 퍼즐(Visual Puzzles) (시간제한: 문항별 참고)

시작점
시범문항과 연습문항을 실시한 후
5번 문항으로 진행

되돌아가기
5번이나 6번 문항 중 하나라도 0점이면 두 문항을
연속해서 완전한 점수가 될 때까지 역순으로
이전 문항을 실시

중지규칙
새 문항 연속해서
0점이면 중지

채점
0.1점
정답은 컬러로 표시되어 있음

문항	제한 시간	원료 시간	반응 선택	점수
→ D.			1 2 3 4 5 6	
→ S.			① 2 ③ 4 5 ⑥	
1. 20"	3		1 ② ③ 4 ⑤ 6	0 ①
2. 20"	4		① ② 3 4 ⑤ 6	0 ①
3. 20"	4		① 2 3 ④ 5 ⑥	0 ①
4. 20"	5		1 ② 3 4 ⑤ ⑥	① 1/4
→ 5. 20"	6		1 2 ③ 4 ⑤ ⑥	0 ①
6. 20"	4		① 2 ③ 4 5 ⑥	0 ①
7. 20"	12		1 ② 3 4 ⑤ ⑥	0 ①
8. 30"	15		① 2 ③ ④ 5 6	0 ①
9. 30"	20		① ② 3 4 ⑤ 6	0 ①
10. 30"	17		① 2 ③ 4 5 ⑥	0 ①
11. 30"	21		① ② 3 4 ⑤ 6	0 ①
12. 30"	26		① 2 ③ 4 ⑤ 6	① 1
13. 30"	28		1 2 ③ ④ 5 ⑥	0 ①
14. 30"	29		① ② 3 4 ⑤ 6	0 ①
15. 30"	27		① 2 3 4 ⑤ ⑥	0 ①
16. 30"	27		1 ② 3 ④ ⑤ 6	0 ①
17. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①
18. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①
19. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①
20. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①
21. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①
22. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①
23. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①
24. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①
25. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①
26. 30"			1 2 3 4 5 6	0 ①

총 점
(0~26) 12

시작점 문항에서 틀린 경우

4. 행렬추론(Matrix Reasoning)

시작점
연습문항 A와 B를 실시한 후
4번 문항으로 진행

되돌아가기
4번이나 5번 문항 중 하나라도 0점이면 두 문항을 연속해서
완전한 점수가 될 때까지 역순으로 이전 문항을 실시

중지규칙
새 문항 연속해서
0점이면 중지

채점
0, 1점
정답은 클러로 표시되어 있음

문항	반응	점수	문항	반응	점수
연습 SA.	1 2 3 4 (5)		13.	1 2 3 4 (5) (0)	1
연습 SB.	1 2 3 (4) 5		14.	1 2 3 (4) 5 (0)	1
1.	1 2 3 4 5 0 1/1		15.	1 2 3 4 5 0 1	
2.	1 (2) 3 4 5 0 (1)		16.	1 2 3 4 5 0 1	
3.	(1) 2 3 4 5 0 (1)		17.	1 2 3 4 5 0 1	
4.	1 2 (3) 4 5 0 (1)		18.	1 2 3 4 5 0 1	
5.	1 2 (3) 4 5 0 (1)		19.	1 2 3 4 5 0 1	
6.	1 2 3 (4) 5 0 (1)		20.	1 2 3 4 5 0 1	
7.	1 2 3 (4) 5 0 (1)		21.	1 2 3 4 5 0 1	
8.	(1) 2 3 4 5 0 (1)		22.	1 2 3 4 5 0 1	
9.	1 2 3 (4) 5 0 (1)		23.	1 2 3 4 5 0 1	
10.	1 (2) 3 4 5 0 (1)		24.	1 2 3 4 5 0 1	
11.	(1) 2 3 4 5 0 (1)		25.	1 2 3 4 5 0 1	
12.	1 (2) 3 4 5 (0) 1		26.	1 2 3 4 5 0 1	

총 점
(0~26) 9

일반 지침 : 되돌아가기

시작점 다음 문항에서 틀린 경우

4. 행렬추론(Matrix Reasoning)

시작점
연습문항 A와 B를 실시한 후
4번 문항으로 진행

되돌아가기
4번이나 5번 문항 중 하나라도 0점이면 두 문항을 연속해서
완전한 점수가 될 때까지 역순으로 이전 문항을 실시

중지규칙
새 문항 연속해서
0점이면 중지

채점
0, 1점
정답은 클러로 표시되어 있음

문항	반응	점수	문항	반응	점수
연습 SA.	1 2 3 4 (5)		13.	(1) 2 3 4 5 0 (1)	
연습 SB.	1 2 3 (4) 5		14.	1 2 (3) 4 5 0 (1)	
1.	1 2 3 4 5 0 1		15.	1 2 (3) 4 5 (0) 1	
2.	1 2 3 4 5 0 1/2		16.	1 (2) 3 4 5 0 (1)	
3.	(1) 2 3 4 5 0 (1)		17.	(1) 2 3 4 5 (0) 1	
4.	1 2 3 4 (5) 0 (1)		18.	1 2 (3) 4 5 (0) 1	
5.	1 (2) 3 4 5 (0) 1		19.	1 (2) 3 4 5 (0) 1	
6.	1 2 3 (4) 5 0 (1)		20.	1 2 3 4 5 0 1	
7.	1 2 3 (4) 5 0 (1)		21.	1 2 3 4 5 0 1	
8.	(1) 2 3 4 5 0 (1)		22.	1 2 3 4 5 0 1	
9.	1 2 3 4 (5) 0 (1)		23.	1 2 3 4 5 0 1	
10.	1 (2) 3 4 5 0 (1)		24.	1 2 3 4 5 0 1	
11.	1 2 (3) 4 5 (0) 1		25.	1 2 3 4 5 0 1	
12.	1 2 3 4 (5) 0 (1)		26.	1 2 3 4 5 0 1	

총 점
(0~26) 13

일반 지침 : 시범 - 연습 문항

- **시범 문항, 연습 문항**
 - 과제 수행 방법을 숙지할 수 있도록 함.
 - 과제 수행 방법에 대해 충분히 숙지 한 뒤에 검사 문항으로 진행함.
 - 시범 문항과 연습 문항에서만 도움.
 - 특별한 지시가 없으면 다른 문항에서 도움 안 줌.
 - 시범 문항과 연습 문항이 없으면 교육 문항에서 정답과 과제 수행 방법 숙지하도록 함.

일반 지침 : 교육 문항 (시작 문항 + 1)

- **교육 문항:** 정답을 알려주거나 지시 주지
 - ✦ 단도표시: 문항 옆에 있는 경우 소검사 하단에 있는 지시에 따름. 정답 제시, 행동 교정
 - 정답제시: 공통성(4,5), 어휘(5,6), 산수(1,2), 상식(3,4), 이해(3,4), 빠진곳찾기(4,5)
 - 지시주지: 순서화(1,2)
 - 교육 문항 이외에서는 도움을 주지 않음

일반 지침 : 문항의 반복

- 문항의 반복(R: repeat)
 - 숫자(DS), 순서화(LN): 반복 금지
 - 산수(AR): 각 문항 1회만 반복 가능
 - 다른 문항은 수검자가 원하는 만큼 반복 가능
 - 수검자의 요청이 있을 때 반복
 - 수검자가 5-10초 내에 반응하지 않으면 문항 반복
 - 수검자가 반응을 위해 집중하고 있는 것으로 보이면 반복하지 않는 게 좋음.
 - 수검자가 ‘**모르겠다.**’고 반응한 뒤에 그 문항보다 어려운 문항에서 옳은 대답하고, 수검자가 ‘모르겠다.’고 한 문항의 정답을 알고 있는 생각되면 그 문항을 다시 실시해 보는 게 좋다.
‘모르겠다.’고 말한 문항에 정확하게 반응하면 그에 대해 점수를 부여함.
 - 숫자, 순서화, 시간제한 있는 소검사 제외

일반 지침 : 검사지시의 간략화

- 비언어성 과제 :
- 수검자가 지시를 잘 숙지했으면 시작점 이후 문항에서는 지시를 간략하거나 생략할 수 있음.
- 시간 제한이 있는 과제에서 지시를 생략할 때는 시간 측정은 과제를 제시한 즉시 시작함.

일반 지침 : 반응 촉구

- **반응 촉구(P: prompts) :**

- 과제를 교육하거나, 상기 시키기 위해 사용. (지침서: 각 소검사 일반 지침 참고)
 - 행렬 추론(MR): ‘30초’ 동안 반응하지 않으면, ”답이 무엇입니까?”
 - 퍼즐(VP): 조각을 3개보다 적거나 많이 선택하면, " 퍼즐을 완성하기 위해 조각 3개를 선택해야 합니다.”라고 말함. 제한 시간 10초 전에 반응하지 못하면 “답을 찾았습니까?”라고 말함.
 - 무게비교(FW): 제한 시간 10초 전에 반응하지 못하면 “대답해 보십시오.” 라고 말함.

일반 지침 : 질문 (채점에 관련)

- 질문(Q: question): 수검자가 의도한 반응(채점 대상)을 명확히 하기 위해 질문 함.
 - 수검자가 의도한 반응 확인: 반응 수정하거나, 한 문항에 여러 개 반응하거나, 적절하지 않은 방식으로 지시할 때 질문 통해 의도한 반응 확인
- 질문(Q: question): 수검자의 반응질이 향상될 수 있을 때 시행(지침서: 언어과제 반응 예시 (Q))
 - 언어과제: 수검자의 반응이 불완전하거나, 너무 모호하거나 불분명할 때 부가적인 정보를 끌어 내기 위해 사용. “어떤 의미지요?” 또는 “그에 대해 좀 더 말해주세요.”라고 질문하여 명료화해야 함.
 - 언어 과제: 지침서 반응 예시에서 질문표시(Q) 있으면, 질문을 통해 수검자 반응의 질 개선되면 해당하는 점수 부여, 개선 되지 않으면 반응 예시의 점수 부여.

일반 지침 : 시간 측정과 제한

• 시간 제한 있는 소검사

- 측정 시작: 과제 ‘시작(또는 마지막 지시)’과 동시에 측정 시작
- 측정 중지: 원칙은 수검자가 ‘다했다.’와 과제에 주어진 시간을 초과했을 때 중지하는 것임.

하지만 수검자가 의사 표현을 안 하는 경우가 많으므로 아래 허용.

※ 산수: 지시문을 다시 읽어준 시간 포함.

- 과제를 수검자가 다 완성 했을 때 측정 중지
- 수검자가 과제의 답을 말했을 때 측정 중지

• 시간의 기록: 초 단위로 기록(00’')

- 과제를 마친 시간 기록
- 제한 시간 안에 (모든) 과제를 마치지 못하거나, 제한 시간이 지나도 대답을 하지 않으면 문항에 있는 제한 시간을 기록
- 제한 시간 안에 모르겠다고 말하면 그 해당 시간을 기록
 - ※ 모르겠다고 하면 제한 시간 안에서는 기다려 줄 수 있음.

일반 지침 : 시간 측정과 제한

- **시간 제한이 없는 소검사: '30초' 안에 반응을 하지 못하면** 수행을 중지하고 다음 문항으로 넘어 감.
수검자의 수행을 저하시킬 수 있으므로 엄격히 적용하지는 않음.

시간제한 있는 소검사 (토막짜기, 산수, 동형찾기, 퍼즐, 기호쓰기, 무게비교, 지우기, 빠진곳 찾기)	- 문항 지시 마지막 단어를 말한 후 시간측정 시작 - 시간 제한 초과 후 완성한 것은 점수를 주지 않음 - 지시를 반복하는 시간은 문항의 완성시간에 포함
시간제한 없는 소검사 (공통성, 숫자, 행렬추론, 어휘, 상식, 순서화, 이해)	- 30초 지침 : 엄격하게 사용하지는 않음 30초 후에 “답이 무엇이지요?” 라고 격려 함, 반응 없으면 “다른 문제 해볼까요?” 하고 다음 문제로 넘어 감.

일반 지침 : 기록과 채점

• 기록용지에 사용하는 기호

기호	용도
Q	반응에 질문 한 경우
P	반응을 촉구 한 경우
R	문항을 반복해서 읽어준 경우(산수)
DK	수검자가 모르겠다고 한 경우
NR	수검자가 응답을 하지 않은 경우(무응답)
INC	제한시간 내 과제를 완성하지 못한 경우(미완성)
TO/OT	제한 시간을 초과하여 완성하거나 답한 경우

일반 지침 : 기록과 채점

토막짜기

- 채점(0, 1, 2)- 되돌아가기, 중지 규칙 연계
 - 시간 제한 과제: 시간 제한 내 완성, 정답 만 득점
 - 시간 보너스 과제: 기록용지에 기록된 시간내 완성만 득점
 - 지각추론(PRI), 작업기억(WMI): 기록용지의 정답만 득점.
 - 처리속도(PSI): 제한시간 내 완성한 정답반응 - 틀린 반응
 - 누락한 반응은 채점에 포함 안됨(정답도 오답도 아님)
 - 복수 반응 : 수검자가 반응을 수정하거나, 한 문항에 여러 반응을 하면 질문을 통해 어떤 반응을 의도한 것인지 확인
 - “○○와 △△ 중 어느 것이 맞습니까?”
 - 언어 과제: 전체 반응을 훼손하지 않으면 질적으로 가장 우수한 것에 채점.

일반 지침 : 기록과 채점

네이버 :
유의어사전 활용

- 언어 과제 채점 지침 (공통성, 어휘, 상식, 이해)
 - 채점 요소: 문법적 요소나 발음이 아니라 [**내용**]을 채점. 핵심의미(사전 의미)에 해당하는 동의어나 유의어는 높은 점수를 받고, 맥락에 따라 유사한 의미를 가지지만 동의어나 유의어에 해당하지 않으면 낮은 점수를 받거나 0점을 받음.
 - 반응 정교화: 질문을 통해 **내용을 다듬어 정답을 이끌어 낼 수 있는 반응**, 핵심의미에서 거리가 있는 주변 의미, 맥락에 따라 유사한 의미를 가지고 있거나, 문항에서 질문한 내용의 일부를 포함한 ‘**경계선 반응**’에 대해 질문함.(지침서 반응 예시 목록: Q) 질문을 통해 개선되면 점수를 얻고, 개선되지 않으면 질문 전의 대답에 해당하는 점수를 얻음(0, 1)

일반 지침 : 기록과 채점

- 언어과제 채점 지침: 한 문항에 여러 개의 반응을 하면,
 - 부가적 언급이 반응의 일부가 아니면 채점에 영향을 주지 않음:
예) ‘말과 호랑이는 모두 눈이 있고 꼬리가 있고 다리가 있다. 나는 가끔 말을 탄다.’
 - 한 문항에 나타난 여러 반응이 질적으로 다양하지만, 전체 반응을 훼손하지 않으면 가장 좋은 반응에 점수를 줌 :
예) ‘말과 호랑이는 다리가 4개인 동물’이라고 하면 동물(2)에 점수를 줌
- 한 문항에 2점 또는 1점 반응을 했으나 전체 반응을 훼손하는 반응을 함께 했다면 0점을 줌.

검사 실시의 일반 지침

- 언어과제 채점 지침 :

수검자의 반응에는 사고 과정이나 사고 장애가 반영되어 나타나기도 함.

그렇기에 어떤 반응에서는 조리가 없거나, 내용이 서로 모순되거나, 부연 설명으로 의미가 혼란되기도 함.

- 빈곤한 반응 : 해당 문항을 근본적으로 잘못 이해하지는 않았지만 충분히 설명하지 못하는 반응.
- 훼손 반응 : 해당 문항 근본적으로 잘못 이해하여, 전체 반응의 의미가 손상되는 반응.

검사 실시의 일반 지침

어휘
단도표시
물음표시

시작 → 5. †장갑

2점: '손' 과 그 밖의 특징(착용한다, 보호한다, 보온, 작업시, 추울 때 등)이 포함된 반응

손에 끼는 것; 손을 덮는(보호하는, 감싸는) 것; 손에 착용하는 의류
(찬 것, 더러운 것, 물기로부터) 손을 지켜주는 것; 손을 따뜻하게 해주는 것

1점: '손' 이 포함되지 않고 그 밖의 특징(착용한다, 보호한다, 보온, 작업시, 추울 때 등)이 포함된 반응

보호하기 위해(따뜻해지도록, 찰 때) 낀다
청소할 때(일할 때, 야구할 때, 운동할 때) 낀다
보호; 보온; 찬 것(겨울, 상해)로부터 보호
추울 때 낀다; 겨울에 쓴다; 따뜻하도록 낀다
일할 때 쓰는 것; 사람을 보호하기 위한 의류

0점

[장갑을 끼는 동작; 손을 가리키는 동작] (Q)
겨울에; 추위를 위한 도구; 설거지 한다
낀다; 병어리장갑 (Q); 끼는 것; 착용하는 것
두 개다; 짝이다
가죽으로 만든다; 털실로 만든다; 의복; 의류
사람 손에 필요한 것; 사람이 끼는 것; 몸에 착용한다

†수검자가 2 점짜리 반응을 하지 못하는 경우 장갑은 손에 끼는 물건입니다 라고 말한다.

1번 문항부터 시작하는 경우 중지규칙에 도달하지 않았다면 다음 문항으로 진행한다.

5번 문항부터 시작하는 경우 두 문항 연속해서 완전한 점수를 받을 때까지 역순으로 이전 문항으로 진행한다.

Chapter 5

K-WAIS-IV 소검사 실시 지침

K-WAIS-IV Zoom 워크샵



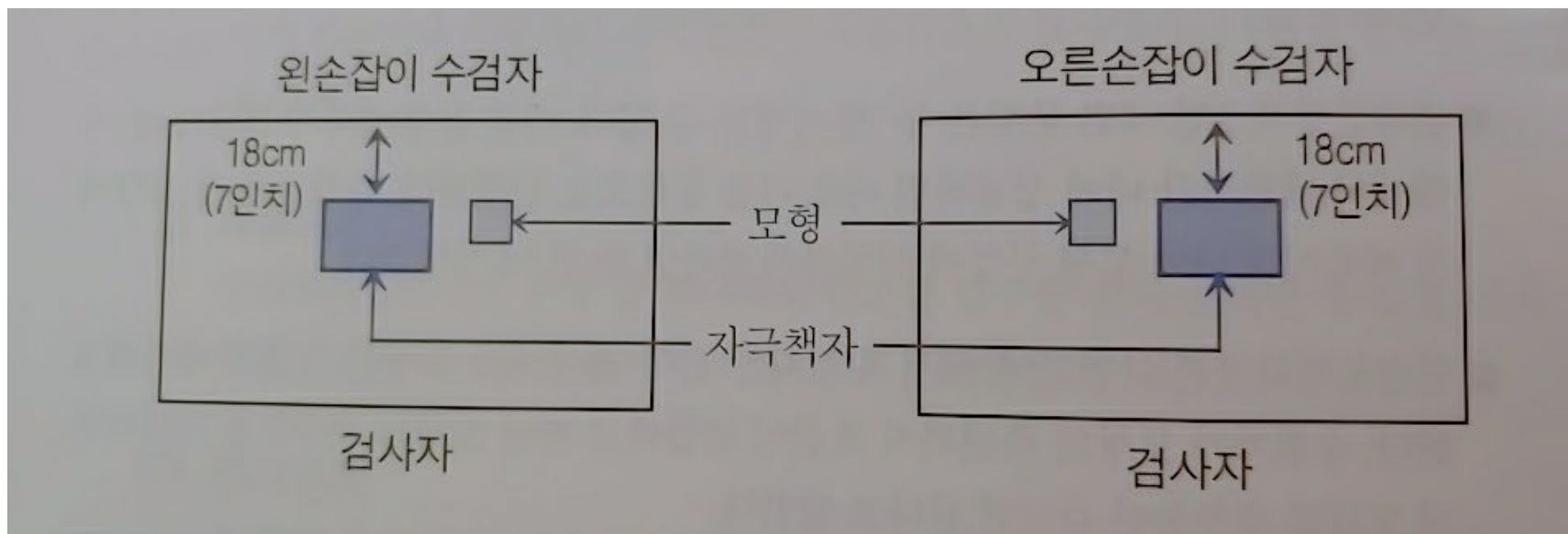
1. 토막 짜기 (Block Design, BD)

- 시작 문항 (5번 문항)



1. 토막 짜기 (Block Design, BD)

- 자극 책자와 모형의 위치



- 수검자는 자극책자를 회전시킬 수 없음.

1. 토막짜기 (Block Design, BD)

- 도구: 기록용지, 자극책자1, 토막짜기 토막 9개, 초시계
- 시작문항 : 5번 문항
- 되돌아가기 : 문항 5번과 6번 중에 하나라도 0점이면, 2개 문항 연속 해서 만점을 받을 때까지 역순으로 진행.
- 중지 규칙 : 연속해서 2개 문항 0점이면 중지하고 다음 소검사로
- 시간 제한 :
 - 연습 문항 ~ 문항 4번: 각 문항의 시행 당 30초
 - 문항 5번 ~ 10번: 각 문항 당 60초
 - 문항 11번 ~ 14번: 각 문항 당 120초

1. 토막짜기 (Block Design, BD)

- 연습 문항: 토막의 모양에 대한 설명

(2개의 토막을 수검자 앞에 두고 토막 하나를 집어서 보여주면서)

[“여기 토막들을 보십시오. 이것들은 모두 똑같습니다. 완전히 빨간 면도 있고, 완전히 하얀 면도 있고, 반은 빨강고 반은 하얀 면도 있습니다. “]

- 연습 문항 : 과제에 대한 시범

(토막에 대해 설명하던 2개의 토막을 사용하여 자극 책자 옆에서)

[“제가 이 토막들로 그림과 똑같이 만들겠습니다. 제가 하는 것을 잘 보십시오.”]

- 연습 문항 - 시행1 : 과제 수행 (시간제한: 30초)

(검사자가 만든 모형을 자극책자 옆에 두고) [“이번엔 직접 토막으로 그림과 똑같이 만들어 보십시오. 가능한 빨리 만들고 완성되었으면 저에게 알려주십시오. 시작하십시오.”]

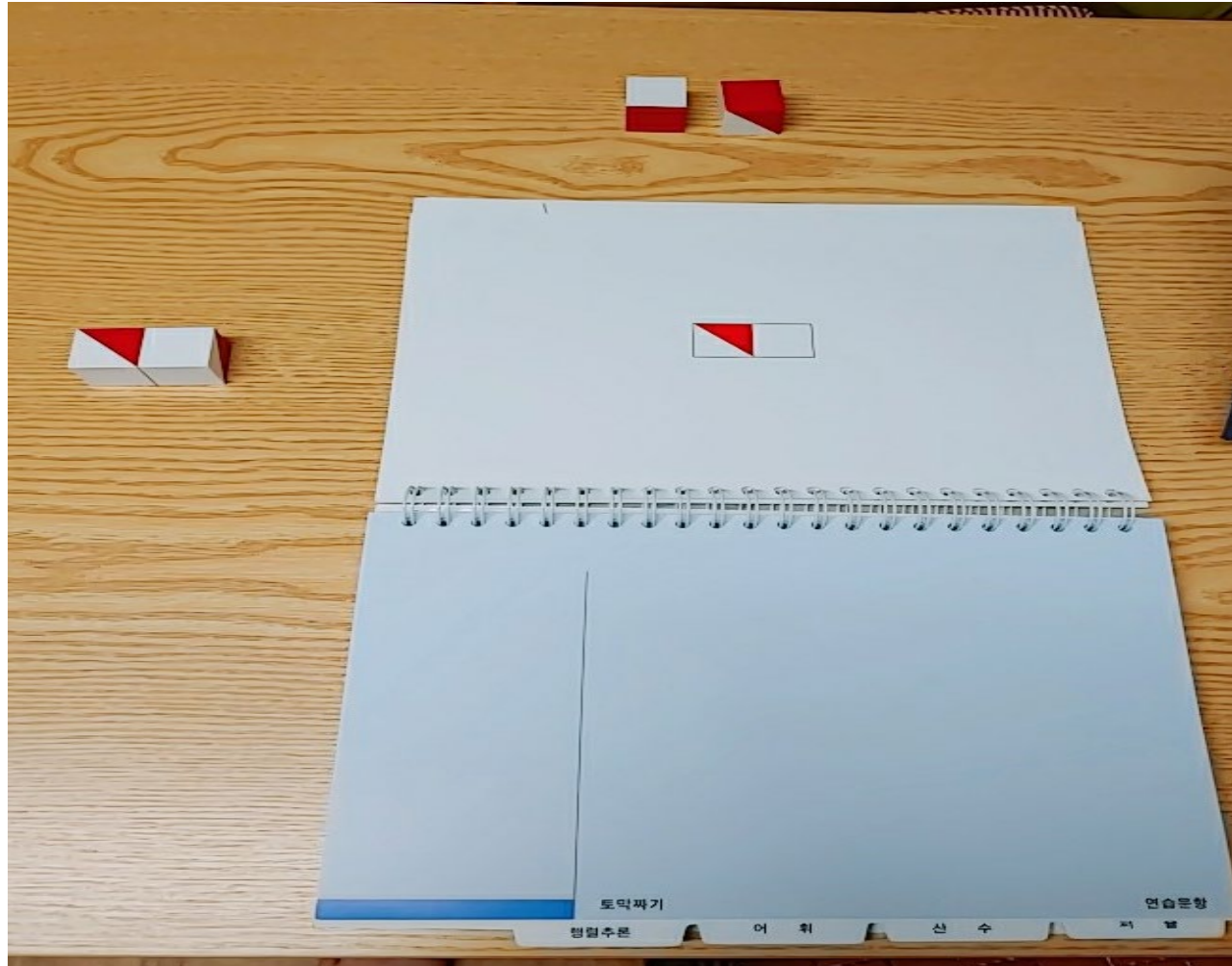
1. 토막짜기 (Block Design, BD)

- 연습 문항 - 시행1 :

- 정답 : [“ 다른 것을 좀 더 해보겠습니다.”] (시작점 5번 실시)
- 오답 : [“제가 하는 것을 다시 잘 보십시오. (수검자 토막 사용) 이제 다시 한번 해보십시오. 토막들을 사용하여 그림과 똑같이 만들어 보십시오. 시작하십시오.”] (제한 시간: 30초)

1. 토막짜기 (Block Design, BD)

- 연습 문항 : 모형과 자극책자 배치 예시



1. 토막짜기 (Block Design, BD)

- **검사 문항(5-10)** : 토막 4개, 토막 1개는 반반토막 , 60초

[“토막들을 사용하여 이 그림과 똑같이 만들어 보십시오.

가능하면 빨리 해주시고 완성되면 저에게 알려주십시오. 시작하십시오.”]

- **검사 문항(11-14)** : 토막 9개, 토막 2개는 반반토막, 120초

[“토막들을 사용하여 이 그림과 똑같이 만들어 보십시오. 아홉 개의 토막을 모두 사용하십시오.

가능하면 빨리 해주시고 완성되면 저에게 알려주십시오. 시작하십시오.”]

1. 토막짜기 (Block Design, BD)

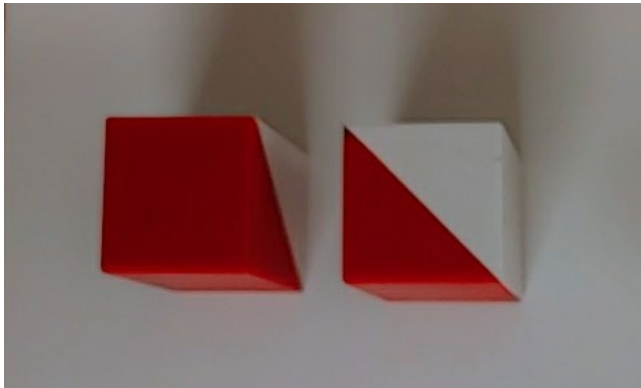
- **검사 문항(4-1) : 모형** 제시, 4번과 3번 문항은 토막 4개(반반토막 1개), 2번과 1번은 토막 2개, 각 시행 30초

[“제가 토막들로 이 그림과 똑같이 만들어 보겠습니다. 잘 보십시오.

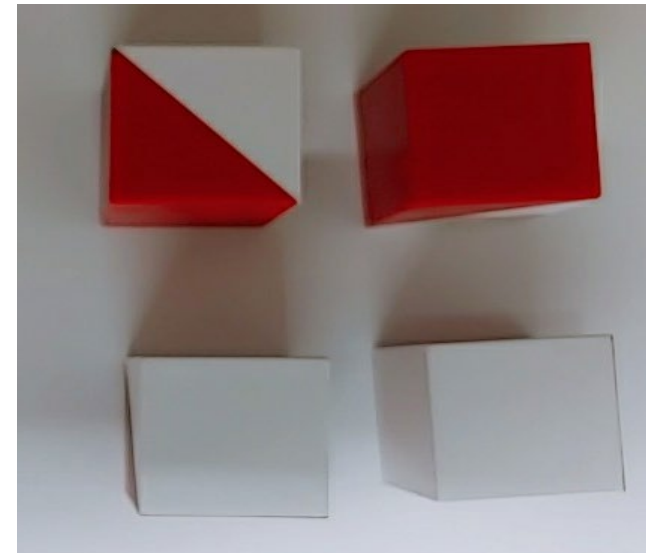
이제 직접 토막을 가지고 그림과 똑같이 만들어 보십시오. 가능하면 빨리 해주시고 완성되면 저에게 알려주십시오. 시작하십시오.”]

1. 토막짜기 (Block Design, BD)

- 토막 제시 예시



토막 2개 : 서로 다른 색
(정답과 다르게 제시)



토막 4개 : 반반 1개

1. 토막짜기 (Block Design, BD)

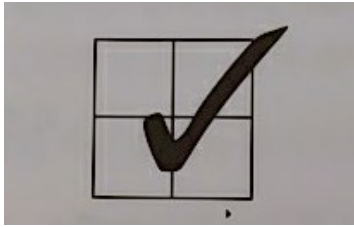
- 토막 제시 예시 (토막 9개 : 반반 2개)



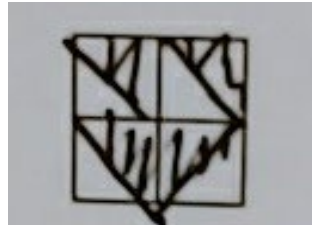
1. 토막짜기 (Block Design, BD)

- 기록과 채점

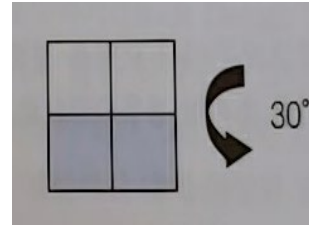
- 정답과 오답의 표시 방법



정답의 기록



형태 오류



회전 오류

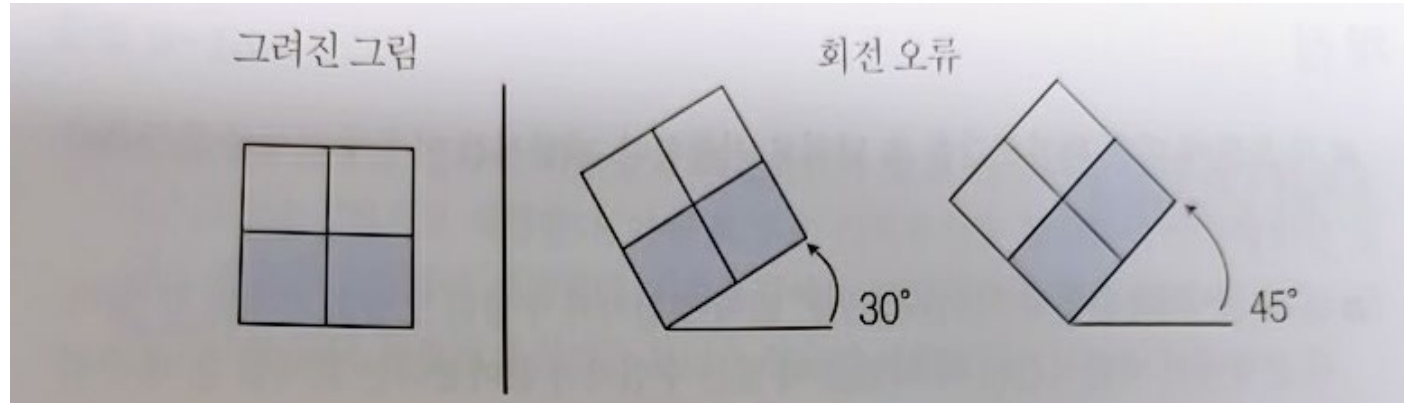
회전오류 :
처음 나타난 회전 오류에
대해서만 교정해 줌.

- 오답 반응

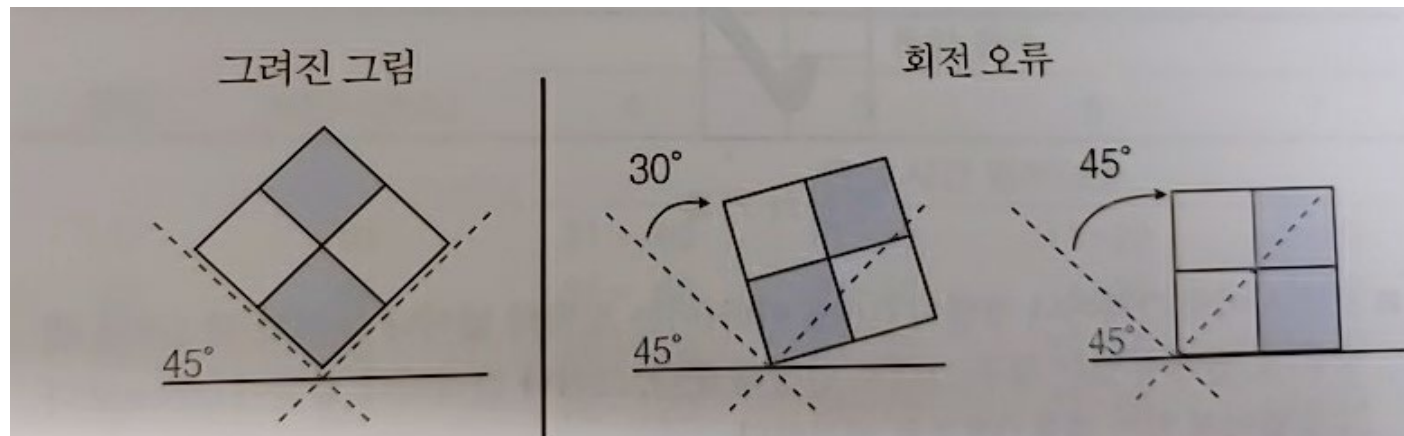
- 형태 오류 : 모형이나 그림과 형태가 다른 경우
 - 미완성(INC) : 제한시간 내에 완성 못한 경우
 - 시간 초과(OT) : 제한 시간이 지난 후에 완성한 경우 (시간 : 초 단위 기록 00'')
 - 회전 오류 : 방향이 30도 이상 회전된 경우
 - 틈새 오류 : 토막사이 간격이 6cm 초과(토막 한 면의 1/4크기)

1. 토막짜기 (Block Design, BD)

- 정사각 회전 오류 예시



- 마름모 회전 오류 예시



1. 토막짜기 (Block Design, BD)

- 원점수 계산 :

- 총점 : 실시하지 않은 시작점 이전 문항의 최고점 합 + (실시한 시작점 이전 문항의 득점 합) + 시작 문항부터 각 문항 득점 합
- 과정 점수 - **시간보너스 없는 총점(BDN)**: 시작 문항 이전의 실시하지 않은 문항의 최고점의 합 + 득점한 문항에 시간 보너스 없으면 득점한 최고점 합 + 득점한 문항에 시간보너스 있으면 4점으로 변환한 합

2. 공통성 (Similarity, SI)

- 시작문항 (4번문항)

**“피아노와 바이올린은
어떤 점에서 같습니까?”**

2. 공통성 (Similarity, SI)

- 도구 : 기록용지
- 시작 문항 : 문항 4번
- 교육 문항 : 문항 4번, 문항 5번 만점 받지 못하면 2점 정답 알려줌
- 되돌아가기 : 문항 4번, 문항 5번 중 하나라도 0점이면 연속해서 2개 문항이 만점일 때까지
역순으로 진행
- 중지 규칙 : 연속해서 3개 문항 0점
- 시간 제한 : 없음(30초 적용 가능)
- 문항 반복 : 수검자가 원할 경우 횟수 상관 없이 다시 불러 줄 수 있음.

2. 공통성 (Similarity, SI)

- 연습 문항

[“이제 두 개의 단어를 듣고 어떤 점이 비슷한 지를 말해 보십시오.

예컨대, 2와 7은 어떤 점이 비슷합니까? 어떤 점에서 같습니까?”]

- 정답 : [“맞습니다. 2와 7은 모두 숫자입니다. 또 다른 것을 해보겠습니다.”] (시작문항 진행)
- 오답 : [“2와 7은 모두 숫자입니다.”] (시작문항 진행)

2. 공통성 (Similarity, SI)

- 기록과 채점

- 기록 : 수검자가 말한 그대로 기록
- 채점 : 지침서의 각 문항에서 반응 예시를 참고하여 채점. 반응 예시 목록에 없으면 사전적 의미에 얼마나 가까운지에 따라 채점
- 질문 : 수검자가 의도한 반응 확인, 반응 내용 정교화와 추가 정보 확인, 반응 예시 목록의 질문 표시 (Q) 있으면 질문 통해 반응의 질적 변화 확인

2. 공통성 (Similarity, SI)

- 기록과 채점 : 한 문항에 여러 개의 반응을 하면,
 - 부가적 언급이 반응의 일부가 아니면 채점에 영향을 주지 않음 :
예) ‘말과 호랑이는 모두 눈이 있고 꼬리가 있고 다리가 있다.
나는 가끔 말을 탄다.’
 - 한 문항에 나타난 여러 반응이 질적으로 다양하지만, 전체 반응을 훼손하지 않으면 가장 좋은 반응에 점수를 줌 :
예) ‘말과 호랑이는 **다리가 4개인 동물**’이라고 하면 동물(2)에 점수를 줌
 - 한 문항에 2점 또는 1점 반응을 했으나 전체 반응을 훼손하는 반응을 함께 했다면 0점을 줌.
- 원점수 계산:
 - 총점: 실시하지 않은 시작점 이전 문항의 최고점 합 + (실시한 시작점 이전 문항의 득점 합) + 시작 문항부터 각 문항 득점 합

3. 숫자 (Digit Span, DS)

- 시작 문항

- 바로 따라하기 1번 문항 : 9 - 7 / 6 - 3
- 거꾸로 따라하기 1번 문항 : 3 - 1 / 2 - 4
- 순서대로 따라하기 1번 문항 : 1 - 2 / 4 - 2

3. 숫자 (Digit Span, DS)

- 도구 : 기록용지
- 시작 문항 : 각 과제(바로, 거꾸로, 순서대로) 1번 문항의 시행 1
- 되돌아가기와 시간 제한 : 없음
- 중지 규칙 : 한 문항의 2개 시행 모두 0점
- 문항 반복 : 없음.
- 동일 숫자 반복 : 순서대로 따라하기

3. 숫자 (Digit Span, DS)

• 일반 지침

- 숫자는 **1초에 한 개씩** 불러주고 **마지막 숫자는 목소리를 조금 낮춤**.
- 숫자를 일정한 묶음으로 불러주면 안됨. [34 – 782]
- 문항을 다 읽기 전에 반응하려 하면, 문항 모두 제시한 후 반응하도록
[“제가 (불러주는 것이) 다 끝나고 나서 대답해야 합니다.”] 라고 함.
- 문항 반복 : 어떤 문항도 반복해서 불러주지 않음. 반복을 요청하면
[“두 번 불러드리지 않습니다. 잘 기억해 보십시오.”]라고 함.
- 동일한 숫자 반복 : 순서대로 따라하기에서는 동일한 숫자가 한 번 이상 포함 될 수 있음.
같은 숫자를 반복해서 말해야 하는지 물으면
[“한 번 이상 똑같은 숫자를 말해야 할 때도 있습니다.”] 라고 함.

3. 숫자 (Digit Span, DS)

- 바로 따라 하기(연습 문항 없음)
- 문항1 - 시행1 : [“자 이번에는 몇 개의 숫자를 불러 줄 것입니다. 잘 들으십시오.
딱 한번만 불러 줄 것입니다. 제가 다 불러준 다음에 그대로 따라서 해보십시오.
제가 불러준 그대로 따라해야 합니다.” “9-7”]

3. 숫자 (Digit Span, DS)

- 거꾸로 따라 하기
- 연습문항 - 시행1 : [“자 이번에는 몇 개의 숫자를 불러주면, 제가 다 불러 준 이후, 그것을 거꾸로 말해 보십시오. 예를 들어 제가 7-1이라고 하면 뭐라고 말해야 하지요?”]
- 정답 : “맞습니다.” (시행2로)
- 오답 : [“그렇지 않습니다. 제가 7-1이라고 말했으니까, 거꾸로 하면, 당신은 1-7이라고 말해야 합니다.”] (시행2로)

3. 숫자 (Digit Span, DS)

- 거꾸로 따라 하기
- 연습문항 - 시행2 : [“하나 더 해봅시다. 제가 말한 것을 거꾸로 말해야 한다는 것을 기억하십시오. 3-4”]
 - 정답 : [“맞습니다. 좀 더 해봅시다”.] (1번 문항 시행1 진행)
 - 오답 : [“그렇지 않습니다. 제가 3-4라고 말했으니까, 거꾸로 하면 당신은 4-3이라고 말해야 합니다. 좀 더 해봅시다.”] (1번 문항 시행1 진행)

3. 숫자 (Digit Span, DS)

- 순서대로 따라 하기
- 연습문항 - **시행1**: [“과제를 소개하기 위해 이제 제가 몇 개의 숫자를 불러줄 것입니다.
제가 다 불러준 이후에, 작은 숫자부터 순서대로 다시 저에게 말해 보십시오.
제가 2-3-1하면 어떻게 하시겠습니까?”]
- 정답 : [“맞습니다.”] (시행2 진행)
- 오답 : [“그렇지 않습니다. 제가 2-3-1이라고 했으니까, 작은 숫자부터 순서대로 말하면 1-2-3이라고 해야 합니다.”] (시행2 진행)

3. 숫자 (Digit Span, DS)

- 순서대로 따라 하기
- 연습문항 - 시행2: [“또 다른 것을 해 봅시다. 5-2-2”]
 - 정답 : [“맞습니다. 좀 더 해봅시다”] (1번 문항 시행1 실시)
 - 오답 : [“그렇지 않습니다. 제가 5-2-2라고 했으니까, 작은 숫자부터 순서대로 말하면 2-5-5라고 해야 합니다. 좀 더 해봅시다.”] (1번 문항 시행1 실시)

3. 숫자 (Digit Span, DS)

• 기록과 채점

- 기록: 수검자가 말한 그대로 기록
- 채점: 각 문항의 각 시행에 정답 제시
- 수검자가 자발적으로 수정한 경우 수정한 답에 점수 줌. 복수 응답에서 어떤 것으로 채점할지 명확하지 않으면 [“○○과 △△ 중 어느 것입니까?”]라고 말함.

• 원점수 계산 :

- 총점: 바로 합 + 거꾸로 합 + 순서대로 합
- 과정 점수
 - 최장 숫자 바로 따라하기(LDSF): 정답 중 가장 마지막 시행의 숫자 개수
 - 최장 숫자 거꾸로 따라하기(LDSB): 정답 중 가장 마지막 시행의 숫자 개수
 - 최장 숫자 순서대로 따라하기(LDSS): 정답 중 가장 마지막 시행의 숫자 개수

3. 숫자 (Digit Span, DS)

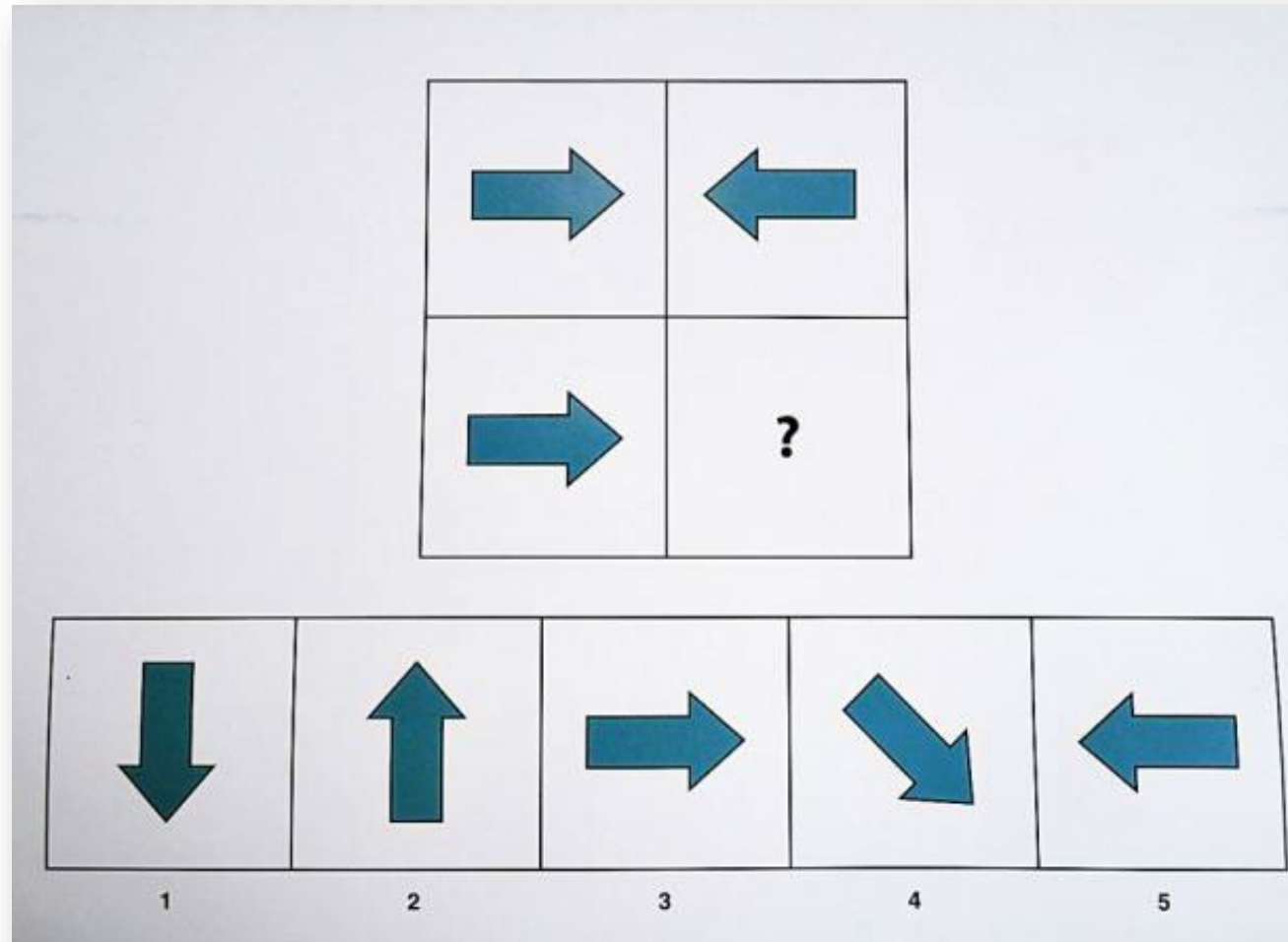
- 숫자 동영상



숫자

4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 시작 문항 (4번 문항)

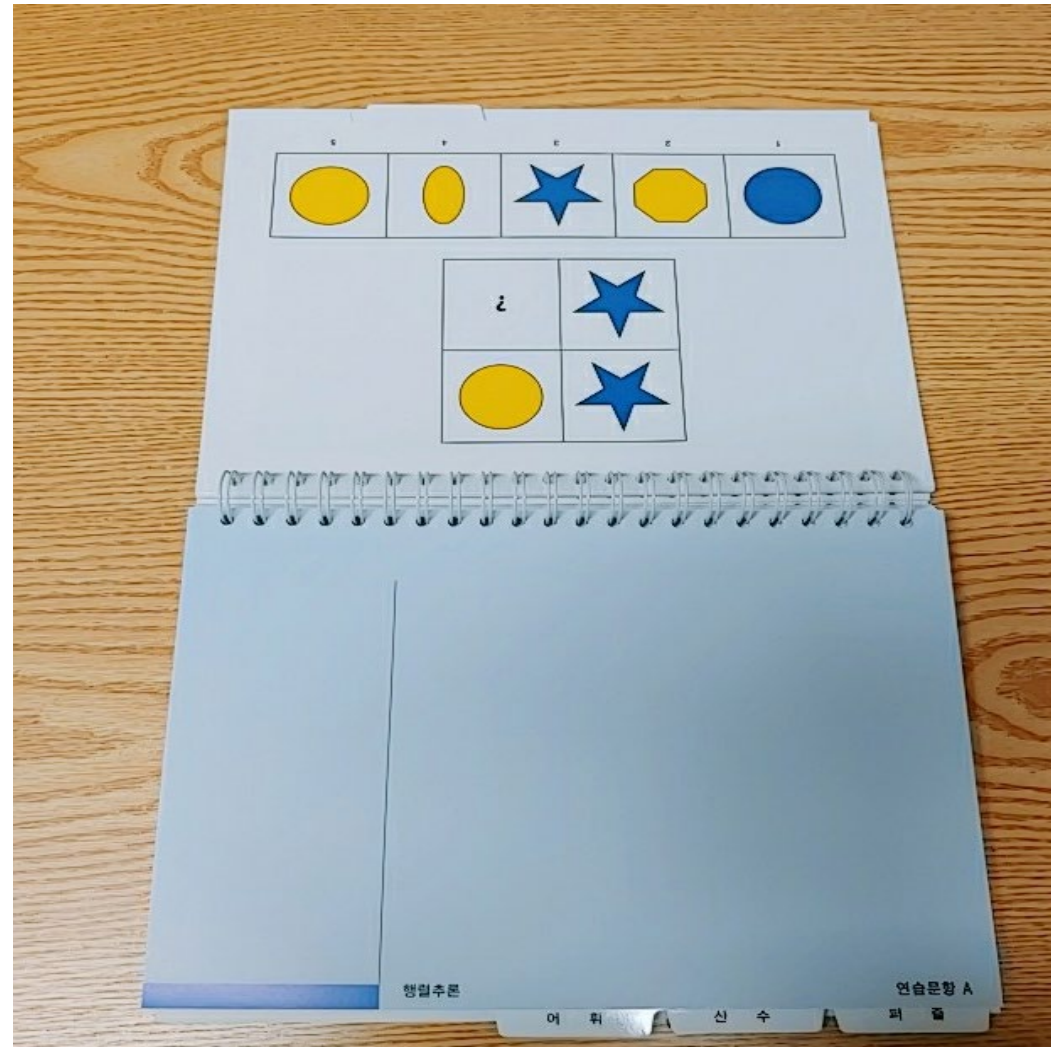


4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 도구 : 기록용지, 자극책자1
- 시작 문항 : 문항 4번
- 되돌아가기 : 문항 4번, 5번 중 하나라도 0점이면, 연속해서 2개 문항을 만점 받을 때까지 역순으로 진행
- 중지 규칙 : 연속해서 3개 문항 0점
- 시간 제한 : 없음. (30초 적용 가능)
- 반응촉구 : 30초 이내 반응하지 않으면 **답이 무엇입니까?** 라는 말로 반응을 촉구한다.

4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 연습 문항 A



4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 연습 문항 A

- **정답** : [“맞았습니다. (맨 위 상자 위쪽 가로로) 위의 가로줄을 보면 파란색 별이 노란색 원으로 바뀝니다. (아래쪽 상자들을 가로로) 이것은 아래의 줄에서도 파란색 별이 노란색으로 바뀌어야 한다는 것을 의미합니다. (왼쪽 세로를) 첫 번째 세로줄에서는 상자들이 같은 모양, 같은 색깔, 그러니까 파란색 별로 되어 있습니다. (오른쪽 세로를) 이것은 두 번째 줄에서도 상자 안에 똑같은 색깔과 똑같은 모양, 그러니까 노란색 원이 있어야 한다는 것입니다. (물음표 상자 포함 가로로) 가로로 볼 때 그리고 (물음표 상자 포함 세로로) 세로로 볼 때 (반응 5) 정확한 답을 선택하셨습니다.”]
(연습 B로)

4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 연습 문항 A

- **오답**: [“다시 한번 살펴봅시다 (맨 위 상자 위쪽 가로로) 옆으로 가면서 정답을 찾기 위해 먼저 위쪽 가로줄을 봅시다 (다시 위쪽 가로로) 위쪽 가로줄을 보면 파란색 별이 노란색 원으로 바뀝니다. 이것은 (아래쪽 상자 가로로) 아래쪽 가로줄에서도 파란색 별이 노란색 원으로 바뀌어야 한다는 것을 의미합니다. (별 있는 쪽 세로로) 아래로 가면서 정답을 찾기 위하여 먼저 이 세로줄을 살펴봅시다. (다시 한번 세로로) 첫 번째 세로줄에서는 색깔과 모양이 같습니다. 파란색 별이지요. (물음표 있는 상자 포함 세로로) 이것은 두 번째 세로줄에서도 상자안에 똑같은 색깔과 똑같은 모양이 있어야 한다는 것입니다. 노란색 원이지요. (물음표 상자 포함 가로로) 가로로 보았을 때 (물음표 상자 포함 세로로) 세로로 보았을 때 (반응 5) 모두 같은 답이 나옵니다.”] (연습 B로)

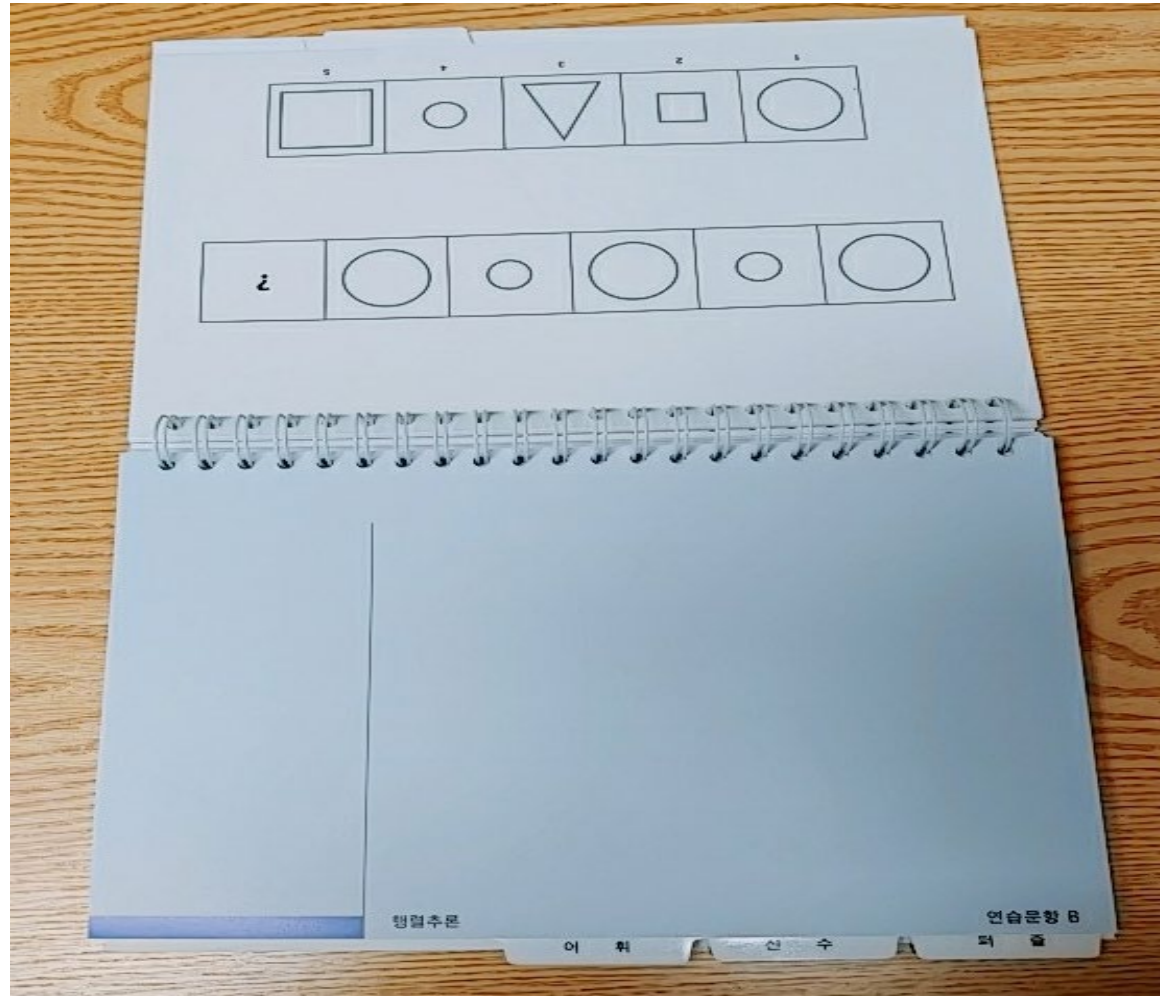
4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 연습 문항 B

[“ 또 다른 종류의 문제입니다. (수검자 기준 왼쪽에서 오른쪽으로) 상자들은 규칙에 따라 일렬로 진행됩니다. 다른 상자 들에서 나타난 규칙에 따르는 것이 올바른 답입니다. (반응선택지 쪽) 여기 있는 반응 들 중 어떤 것이 (물음표 상자) 여기에 들어가야 할까요?”]

4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 연습 문항 B



4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 연습 문항 B

- **정답** : [“맞았습니다. 상자들을 보면 일정한 규칙이 있다는 것을 알 수 있습니다.
(수검자 기준 왼쪽에서 오른쪽 상자 쪽) 큰 원, 작은 원, 큰 원, 작은 원, 큰 원
그러므로 다음에 올 것은 (4번 상자) 작은 원이 (물음표 상자) 여기에 오는 것이
맞습니다. 상자들에서 나타난 규칙에 따라 큰 원 다음에는 작은 원이 오는 것입니다.]
(4번 문항으로)

4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 연습 문항 B

- **오답**: [“다시 한 번 살펴보시다. 상자들을 보면 일정한 규칙이 있다는 것을 알 수 있습니다.
(수검자 기준 왼쪽에서 오른쪽 상자 쪽) 큰 원, 작은 원, 큰 원, 작은 원, 큰 원
그러므로 다음에 올 것은 (4번 상자) 작은 원이 (물음표 상자) 여기에 오는 것이
맞습니다. 상자 들에서 나타난 규칙에 따라 큰 원 다음에는 작은 원이 오는 것
입니다. ”] (4번 문항으로)

4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- **검사 문항** : [“아래 중 어떤 것이 (물음표 칸) 여기에 와야 합니까?”]
- 30초 이내 반응하지 않으면 [“어느 것 입니까?”]라고 **촉구**함.
- 중지 규칙 도달하지 않았으면 [“또 다른 것을 해 봅시다.”] 라는 말로 다음 문항으로 넘어간다는 단서 제공
- 수검자가 어느 것인지 번호로 말하거나 손가락으로 가리킬 수 있음. 명확하게 지시를 하지 못하는 경우 (하나씩 가리키는 게 아니라 손가락 3개를 동시에 펴서 가리키는 등) [“저에게 어느 것인지 보여 주십시오.”] 라고 지시하여 반응을 명확하게 함.

4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

• 기록과 채점

- 수검자의 반응을 반응 예시에 동그라미 침
- 여러 개를 반응하거나 스스로 정정하면 수검자가 의도한 것 채점
- 어떤 것이 의도한 것인지 명확하지 않으면 [“OOO과 OOO이라고 하셨는데 어느 것이 답입니까?”]
라고 질문하여 확인함.

• 원점수 계산 :

- **총점** : 실시하지 않은 시작점 이전 문항의 최고점 합 + (실시한 시작점 이전 문항의 득점 합) +
시작 문항부터 각 문항 득점 합

4. 행렬추론 (Matrix Reasoning, MR)

- 행렬 추론 동영상



행렬 추론

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

- 시작 문항 (5번 문항 - 장갑)

침대

장갑

마치다

주저하다

호기심

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

- 도구: 기록용지
- 시작 문항: 문항 4번
- 교육 문항: 문항 4번과 문항 5번, 만점을 받지 못하면 2점 정답 알려줌
- 되돌아가기: 문항 4번, 문항 5번 중 하나라도 만점을 받지 못하면, 연속해서 2개 문항 만점을 받을 때까지 역순으로 진행
- 중지 규칙: 연속해서 3개 문항 0점
- 시간 제한: 없음(30초 적용 가능)
- 지시 반복: 수검자가 원할 경우 횟수 상관 없이 다시 불러 줄 수 있음.

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

- 글자 문항(언어 문항) 지시

- 동사, 형용사, 추상명사: [“잘 들어 보십시오. OO가 무슨 뜻입니까?]
- 구상명사: [“OO이 무엇입니까?]

- 글자 문항 일반 지침

- 단어를 정확하게 읽어주어야 함(사투리 발음 허용).
- 반복해서 읽어 줄 수 있음. 다른 말 첨가 없이 그대로 읽어 주어야 함.
- 외국어로 반응하면 우리말로 표현하도록 요청해야 함.

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

• 글자 문항(언어적 문항)

- 수검자 대답 대신 검사실의 물건을 가리키면 [“그것이 무엇인지 말로 설명해 보시겠습니까?”] 라고 지시함.
- 수검자의 반응이 불분명하고 너무 모호해서 쉽게 채점하기 어려우면 [“그게 어떤 뜻입니까?”] 라고 질문.
- **질문 표시:** 지침서 각 문항에 Q 표시 [“좀 더 말해 보시겠습니까?”]
- 수검자가 질문한 단어를 뜻 대신 사용하여 반응하면 다른 표현으로 그 단어를 표현하도록 요청.
예) 소비하다: ‘물건을 소비하다.’
- 단도 표시: 5번, 6번. 정답 제시 외에 추가적인 도움 금지.

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

- **그림 문항** : [“이것이 무엇입니까?”]
 - 추가 질문 : [“예, 그런데 이것을 무엇이라고 부릅니까?”]
 - 주변적 반응 : ‘책-독자’
 - 기능적 반응 : ‘바구니- 물건을 담는 것’, ‘비행기-하늘을 날아다니는 것’
 - 손동작 반응 : ‘책-종이를 넘기는 손동작’

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

- **기록과 채점** : 수검자가 말한 그대로 기록
 - 그림 문항
 - 30초 초과해도 답이 없으면 0점 (NR)
 - 부적절한 주변 반응, 일반적 반응, 기능적 반응, 손동작 반응 0점
 - 개인적 반응 0점: ‘나도 가지고 있어요.’ 독특한 이름이나 신조어 등

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

- 글자 문항(언어적 문항): **“한국어- 표준어”** 기준으로 채점
 - 반응이 표준 사전에 수록된 단어의 의미이면 모두 점수 줌.
몇 점에 해당하는지는 수검자의 반응 질에 따라 달리함.
 - 표준 사전에 등록되지 않은 속어나 사투리는 0점.
 - 외국어로 반응한 것을 적합한 한국어로 바꾸어 설명하지 못하면 0점
 - 문항의 품사와 반응의 품사가 달라도 점수 받음.

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

• 기록과 채점

- 글자 문항(언어적 문항) : “한국어-표준어” 기준으로 채점
 - 단어의 뜻을 알고 있는지, 단어의 뜻을 얼마나 정확하게 설명하는지 기준으로 채점, 정확히 뜻을 알아도 설명이 부족하면 감점.
 - 문항의 제시 단어를 활용 예로 반응하면 원칙 상 0점이나, 반응의 일부에 점수를 받는 요소가 있으면 제시된 단어 사용해도 점수 줄 수 있음.
 - 발음의 문제로 불리한 점수를 주지 않음.

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

- 동음이의어 **주의** :

문항의 단어와 의미가 다른 같은 음가의 단어 있으므로 적절한 의미를 설명하면 점수를 받음.

예) 진화(불을 끄다)

- 원점수 계산:

- 총점 : 실시하지 않은 시작점 이전 문항의 최고점 합 + (실시한 시작점 이전 문항의 득점 합) + 시작 문항부터 각 문항 득점 합

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

- 어휘 동영상

어휘

5. 어휘 (Vocabulary, VC)

- 어휘 동영상 (오류)

어휘 오류

6. 산수 (Arithmetic, AR)

- 시작 문항(6번 문항)

“정원에 소나무가 4그루 있었는데,
소나무 4그루를 더 심었습니다.
정원에 소나무가 모두 몇 그루 있습니까?”

6. 산수 (Arithmetic, AR)

- 도구: 기록용지, 자극책자1, 초 시계
- 시작 문항: 문항 6번
- 교육 문항: 문항 1번, 문항 2번에서 틀리면 정답을 알려줌.
- 되돌아가기: 문항 6번, 문항 7번 중 하나라도 틀리면, 연속해서 2개 문항 만점을 받을 때까지 역순으로 진행
- 중지 규칙: 연속해서 3개 문항 0점
- 시간제한: 각 문항 당 **30초**
- 문항 반복: 각 문항에서 **1회만**, 반복하는 동안 **계속 시간 측정**
 - 1회 반복 후에 다시 읽어 달라고 하면 " 다시 읽어 드릴 수 없습니다. 기억 나시는 대로 해보세요."라고 말함.

6. 산수 (Arithmetic, AR)

- **지시** : [“이제 제가 어떤 문제를 읽어 드릴 것입니다. 잘 들어 보십시오.
다시 읽어 달라고 하면 각 문제마다 한 번만 다시 읽어드립니다.”]
- **연습문항** : [“명식이는 야구공 6개를 가지고 있습니다. 그 중에 3개를 잃어버렸다면
이제 몇 개 남아 있습니까?”]

6. 산수 (Arithmetic, AR)

- 정답 : [“예 그렇지요. 좀 더 해보시겠습니까? 잘 기억하십시오.

다시 읽어 달라고 하시면 각 문제마다 한번은 다시 읽어 드릴 수 있습니다.”] (문항 6으로)

- 오답(또는 무반응) : [“예, 정답이 아닙니다. 이 문제는, 야구공 6개에서 3개가 없어진 것입니다.

그러니까 3개가 남았습니다. 좀 더 해보시겠습니까? 잘 기억하십시오.

다시 읽어 달라고 하시면 각 문제마다 한 번은 다시 읽어드릴 수 있습니다.”] (문항 6으로)

6. 산수 (Arithmetic, AR)

• 수와 양을 세는 단위 의존명사와 숫자 읽기

- 아라비아 숫자 + 고유어 단위: 아라비아 숫자를 고유어로 읽음.

예) 18살: [열 여덟 살] / 18세: [십 팔 세]

- 아라비아 숫자 + 한자어 단위: 아라비아 숫자를 한자어로 읽음

예) 28상자: [이십 팔 상자] / [스물 여덟 상자]

- 10이하, 20이하 숫자는 고유어로 읽음

예) 8명의 아이와 20개의 장난감- [여덟 명의 아이와 스무 개의 장난감]

- 한자어로 대체되어 쓰이지 않는 고유어 숫자는 한자어로 읽음.
- ‘명, 개’ 등 자주 사용하는 한자어 단위에서는 고유어와 한자어 모두 읽기 가능
- 지침서에서는 수검자에게 유리한 쪽으로 읽어주도록 하고 있음.

6. 산수 (Arithmetic, AR)

• 그림 문항 예시

문항 1: [“이 꽃을 손으로 짚으며 세어 보십시오. **저도 들을 수 있게 소리 내어 세어 보십시오.**”]

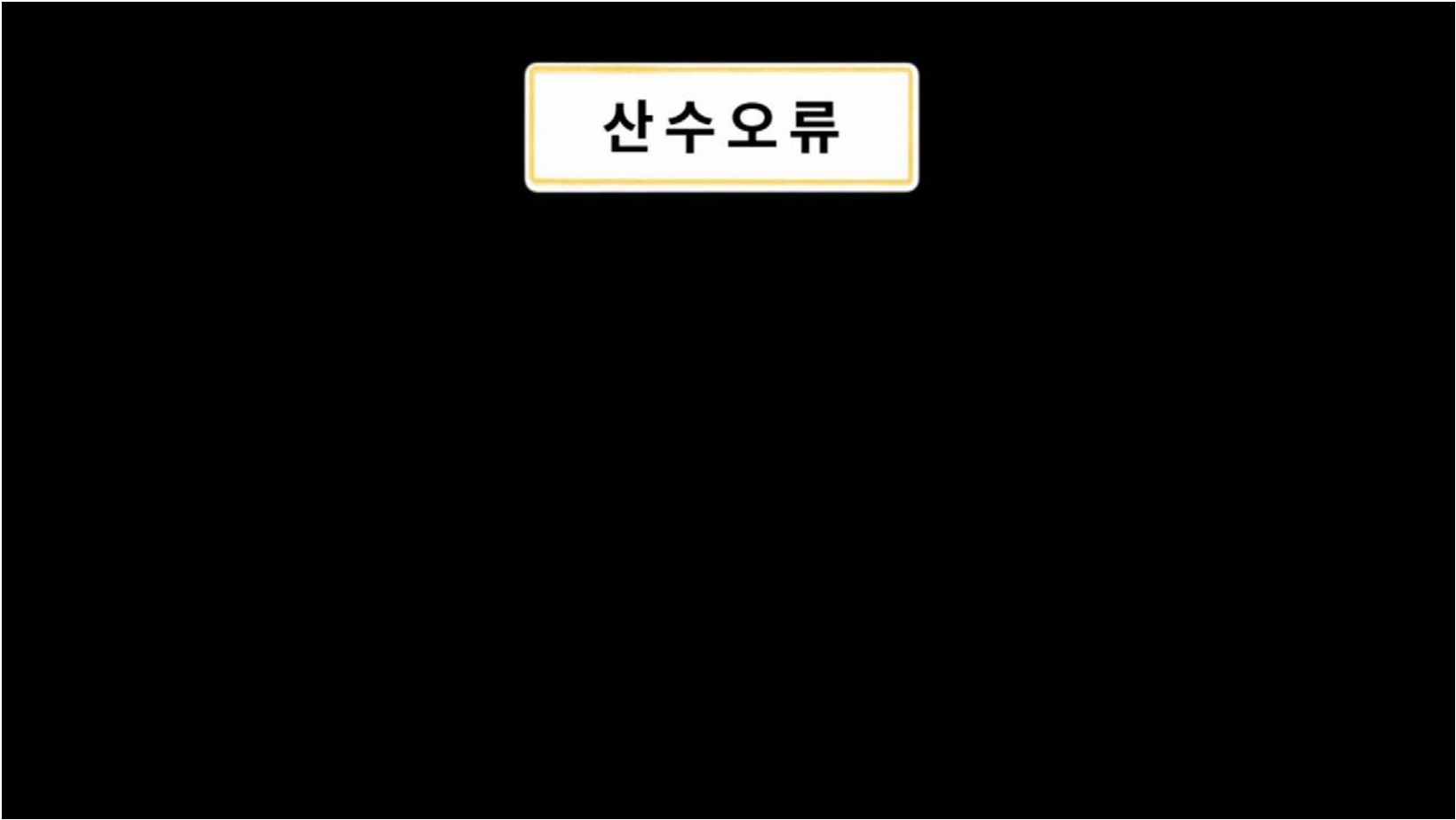


6. 산수 (Arithmetic, AR)

- 기록과 채점 : 수검자가 말한 그대로 기록
 - 채점 : 기록용지에 답 제시되어 있음.
 - 틀린 답을 말하거나, 시간 초과 후 정답을 말하거나, 시간 초과 후 무응답 0점
 - 여러 개를 반응하거나 스스로 정정하면 수검자가 의도한 것에 채점
 - 어떤 것이 의도한 것인지 명확하지 않으면 [“**000과 000이라고 하셨는데 어느 것이 답입니까?**”]라고 질문하여 확인함.
- 원점수 계산 :
 - 총점 : 실시하지 않은 시작점 이전 문항의 최고점 합 + (실시한 시작점 이전 문항의 득점 합) + 시작 문항부터 각 문항 득점 합

6. 산수 (Arithmetic, AR)

- 산수 동영상 (오류)



산수 오류

7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)

• 시범 문항과 연습 문항

시범문항									
⊕	⊖		⊕	✕	≡	□	↪	없음	
≠	⊕		⊂	⊕	✕	▷	≡	없음	
↪	└		⊙	▷	└	≡	♀	없음	
연습문항									
≡	<		≡	≡	⊗	∅	↪	없음	
↪	⊖		±	↪	▷	✕	└	없음	
↪	≡		↪	□	↪	⊗	≡	없음	

7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)

- 도구: 기록용지, 반응용지1, 초 시계, (색)연필
- 시간 제한: 120초
- **일반 지침:** 빨강 목재 색연필 사용하면 좋음
 - 지우개 제공 안함.
 - 실수 했을 때 어떻게 하냐 물어보면 [“그대로 뒤도 괜찮습니다. 가능한 빨리 하는 것이 중요합니다.”]

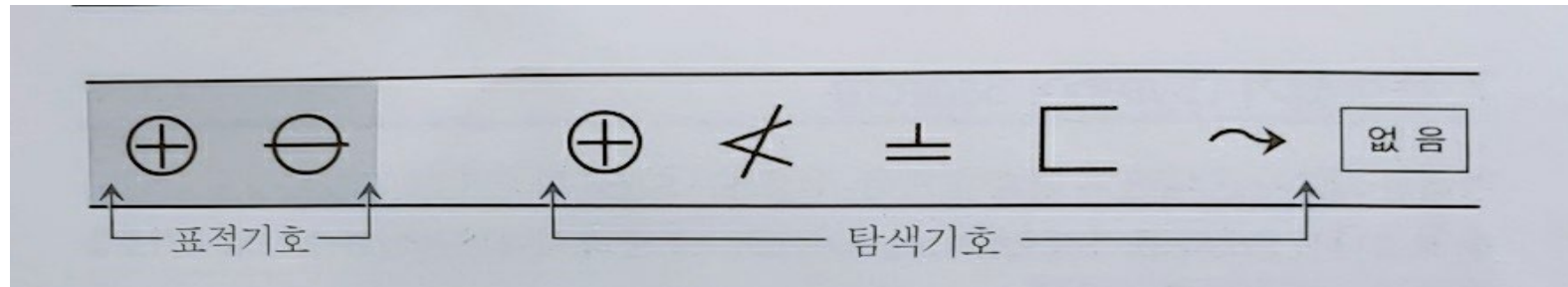
7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)

- 일반 지침 :

습관적으로
동그라미 치는 수검자가 많음.

- 사선(/) 이외의 방식으로 표시하면 [“이 기호나 없음 난 중의 하나에 사선으로 한 번만
그어야 합니다.”]
- 문항을 빠트리거나 끝 쪽 문항에서부터 하면 [“차례대로 다 해야 됩니다. 하나도 건너뛰면
안됩니다. 이번에 이것을 하십시오.”]

7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)



- 시범 문항** - 첫 문항 : [“이 모양을 보십시오. 이들 모양 중 하나는 여기에 있는 이 모양 중 하나와 같습니다. 이 모양은 이 모양과 같습니다. 그래서 여기에 이렇게 사선을 그었습니다.”]
- 시범 문항 - 둘째 문항 : [“이 모양들을 보십시오. 이 모양은 여기 이 모양과 같습니다. 그래서 여기에 이렇게 사선을 긋습니다.”]
- 시범 문항 - 셋째 문항 : [“이번에는 이 모양들을 보십시오. 여기서는 이 중 어떤 것도 이 중의 것과 같지 않습니다. 이 모양(없음)에 사선을 긋습니다.”]

7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)

- **시범 문항** - 둘째 문항 : [“여기 있는 모양 중 어느 하나와 같은 모양을 여기서 봤다면 이 모양에 사선을 긋습니다.”]
- **시범 문항** - 셋째 문항 : [“여기 있는 모양 중 어느 하나와 같은 모양을 여기서 보지 못했다면 없음 칸에 이렇게 사선을 긋습니다.”] (연습문제 진행)

7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)

- 연습문항 : (수검자에게 연필을 건네 주고 연습문항 가리키며)
[“이제 여기다가 해보십시오. 시작하십시오.”] *검사자가 사용하던 연필을 건네 줌
- 정답 : “예, 그렇지요. 이제 그렇게 하시면 됩니다.”
- 오답 : (1,3번 오답) [“여기를 보십시오. 모양이 있습니다. 이제 여기를 보십시오. 여기에 같은 모양이 있네요. 그러면 그 모양 위에 사선을 그어야 됩니다.”]
- 오답 : (2번 오답) [“여기를 보십시오. 모양이 있습니다. 이제 여기를 보십시오. 이중에는 같은 모양이 없습니다. 그러면 없음 칸 위에 사선을 그어야 됩니다.”]

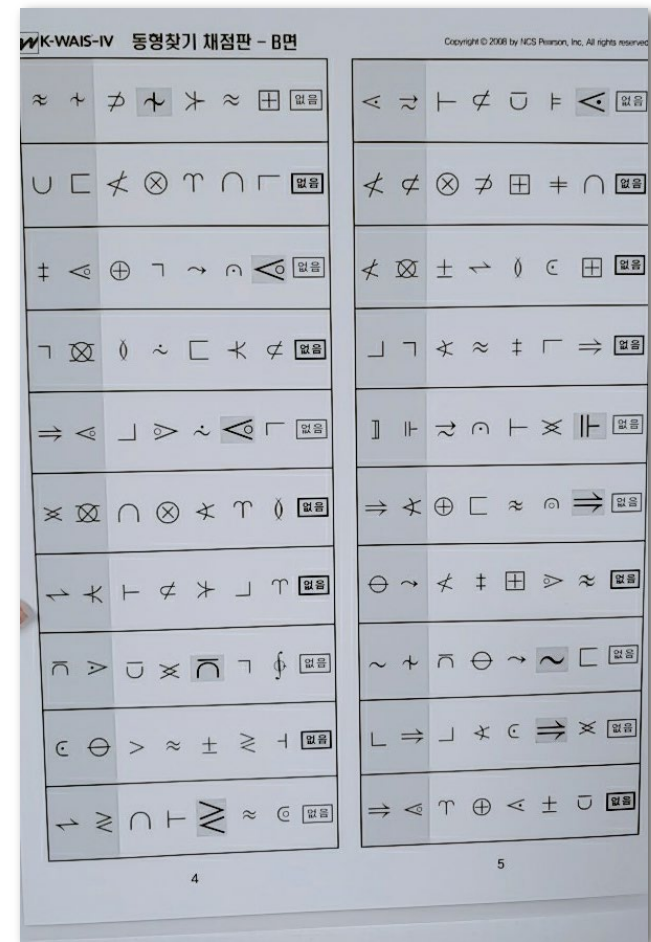
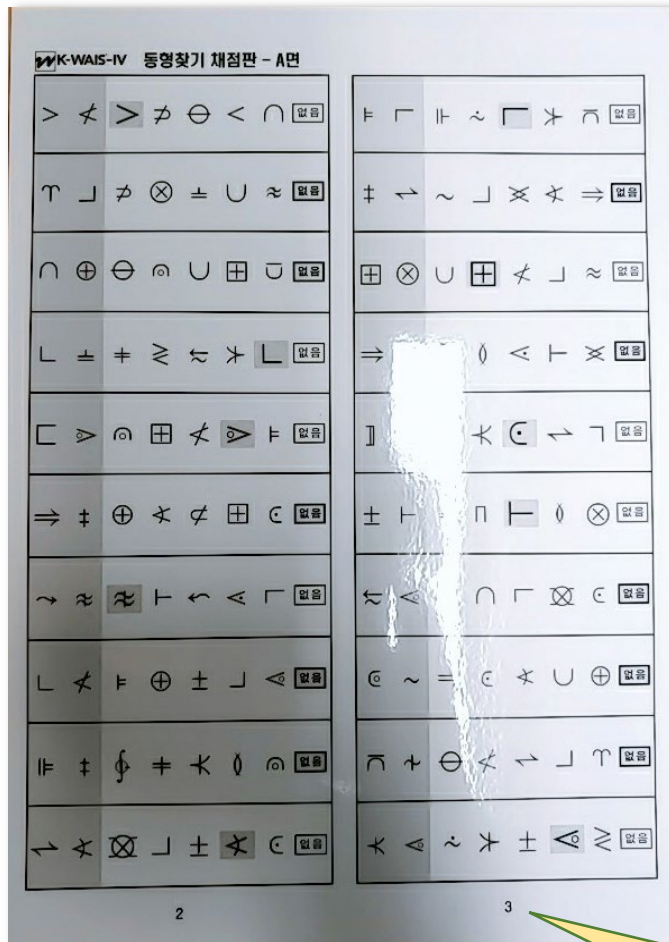
7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)

- **검사 문항** : [“제가 시작 하면 방금과 같은 방식으로 하십시오. (첫번째 검사문항) 여기서부터 시작해서 빠뜨리지 말고 차례대로 하십시오. 제가 그만 할 때까지 실수하지 말고 되도록 빨리 해보십시오. 첫 페이지를 다 마치면 (3페이지) 다음페이지 (4~7페이지)그 다음 페이지로 넘어가면서 하시면 됩니다. 준비됐어요? 시작!”]

7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)

- 기록과 채점(1면에 10개 문항, 채점판 사용)
 - 정답 수(C): 시간 내에 목표자극에 표시한 문항 수
 - 오답 수(I): 시간 내에 비목표자극에 표시한 문항 수
 - 수검자가 시도하지 않은 문항(건너 뛴 문항, 제한 시간 안에 도달하지 못한 문항)은 오답 총합에 넣지 않음
- 원점수 계산
 - 총점: 정답 수 - 오답 수
 - 마이너스(-) 면 총점은 0점 처리함

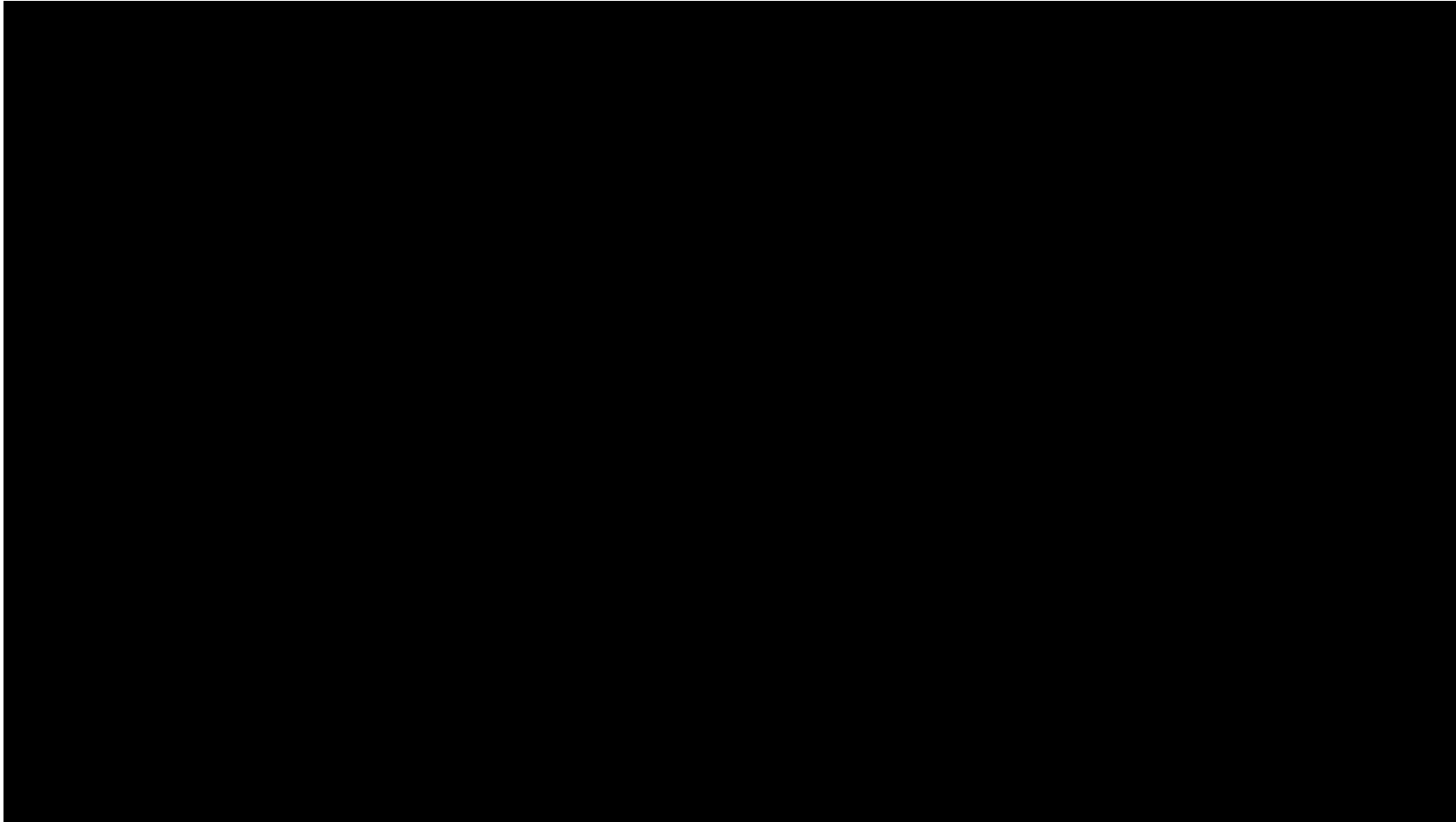
7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)



반응 용지 **꼭수 확인하여**
정답 대조하며 채점

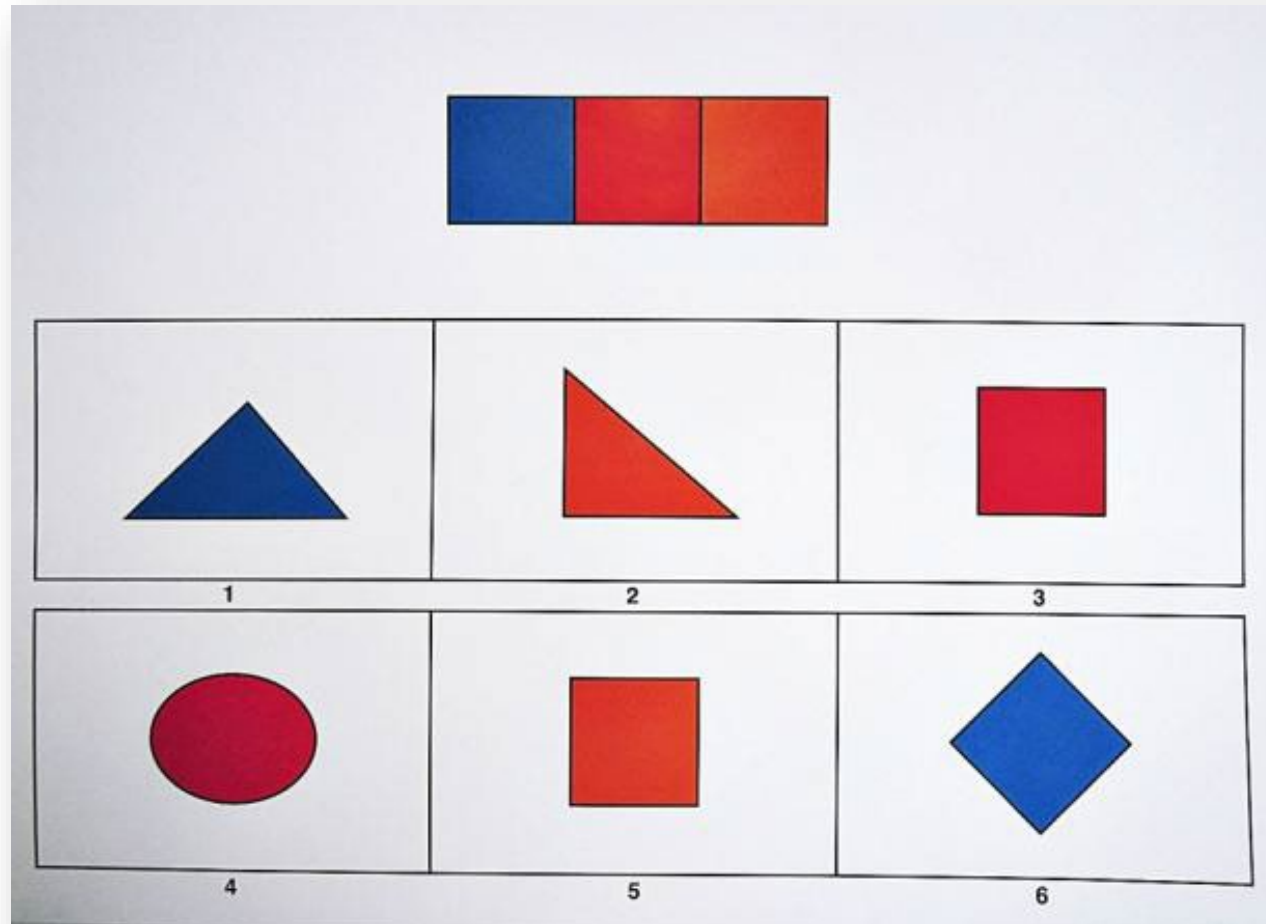
7. 동형찾기 (Symbol Search, SS)

- 동형찾기 영상



8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 시작 문항 (5번 문항)



8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 도구 : 기록용지, 자극책자1, 초 시계
- 시작 문항 : 문항 5번
- 되돌아가기 : 문항 5번, 문항 6번 중 하나라도 0점이면, 연속해서 2개 문항 만점을 받을 때까지
역순으로 진행
- 중지규칙 : 연속해서 3개 문항 0점
- 시간제한 : 20초(문항 1 ~ 7), 30초(문항 8 ~ 26)
- 반응촉구 : 시간제한 10초까지 무응답이면, 3개 보다 적거나 많은 선택을 하면...

8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 시범 문항 : [“이 그림이 퍼즐이라고 생각해 보십시오. 이 퍼즐을 만들기 위해 이 중에서 **세 개의 조각**을 선택합니다. 세 개의 조각을 **옆으로 붙여야** 됩니다. 겹쳐지게 올려놓는 것이 아닙니다. 모든 조각들을 살펴본 후 (반응선택지 1,2,6) 이 세 개를 선택했습니다. 이 세 개를 **마음속에서 서로 붙여보면 퍼즐이 만들어집니다.**”]

8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 시범 문항 오답 예시1 : (반응선택지 5,6)이 두 개만 가지고도 이 그림처럼 보일 수 있지만 **세 개로** 만들어야 되기 때문에 그렇게 하지 않습니다.
- 시범 문항 오답 예시2 : (반응선택지 2,3,4) 이 세 개로 이 퍼즐을 만들 수도 있습니다만 이것을 (반응선택지3) 이 위에 그리고 다시 (반응선택지4) 이 위에 **겹치게 올려놓아야 하기 때문에** 그렇게 하지 않습니다. 조각들을 겹치게 놓아서 이 퍼즐 모양처럼 보이게 하면 안 됩니다.
- 시범 문항 정답 확인 : (반응선택지 1,2,6) 꼭 이 세조각으로 해야 옆으로 붙여 놓아서 이 퍼즐 모양을 만들 수 있습니다. (연습문항 진행)

8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 시범 문항 자극책자 제시 방향

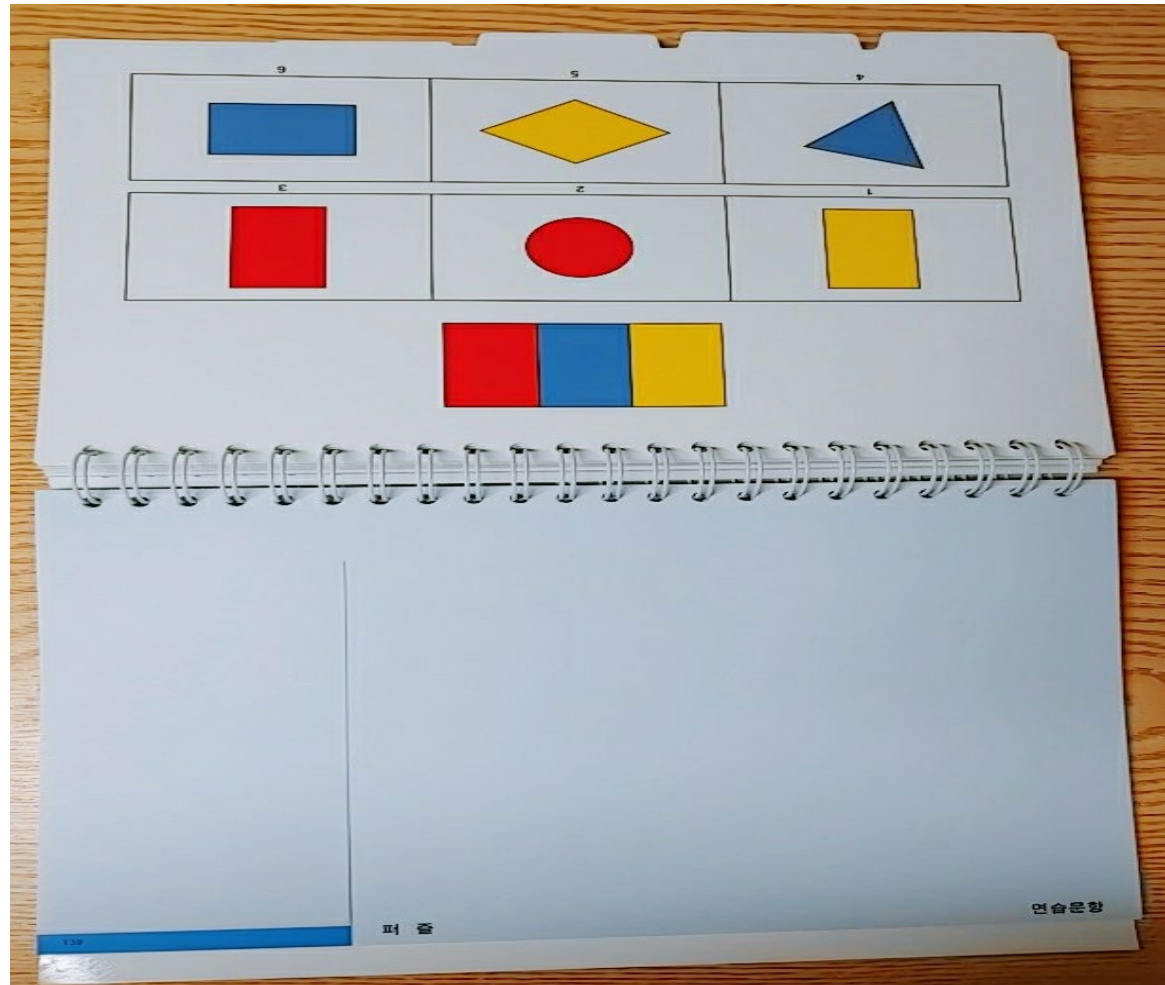


8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 연습 문항 : [“이제 한 번 해보십시오. 모양을 맞추기 위해 마음속으로 조각들을 돌려봐도 됩니다.
(반응선택지 하나씩) **이 중에 어떤 세 개를 붙여서 이 퍼즐을 만들 수 있습니까?** “]
- 정답 : [“ 예, 잘하셨습니다. (반응선택지 1,3,6) **이 세 조각을 붙여 놓으면** (완성된 퍼즐 그림)
이 퍼즐을 만들 수 있습니다. (반응선택지 6) **이것을 돌려놓으면 딱 맞습니다.**
좀 더 해보시겠습니까?”] (5번으로)
- 오답 : [“자, 다시 봅시다 (반응선택지 하나씩) **이 그림조각들을 모두 다 살펴본 뒤에** (반응선택지1)
이 조각이 (완성된 그림 중 노란 사각형)**여기로 가고** (반응선택지3)**이 조각이**(완성된 퍼즐 그림
빨간 사각형) **여기로 가고** (반응선택지 6) **이 조각이** (파란 사각형) **여기로 가야 됩니다.** (완성된 퍼즐)
이렇게 되려면 (반응선택지 6)**이 조각을 돌려놓아야 됩니다.”]** (5번으로)

8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 연습 문항 자극책자 제시 예시



8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- **검사 문항** : [“이 중 어떤 세 개를 붙여서 이 퍼즐을 만들 수 있습니까?”]
- **반응 촉구**
 - **제한 시간 20초** 문항(문항1 ~ 7번) : **10초 동안** 반응 없으면 [“답을 찾았습니까?”]
 - **제한 시간 30초** 문항(문항 8~26번) : **20초 동안** 반응 없으면 [“답을 찾았습니까?”]

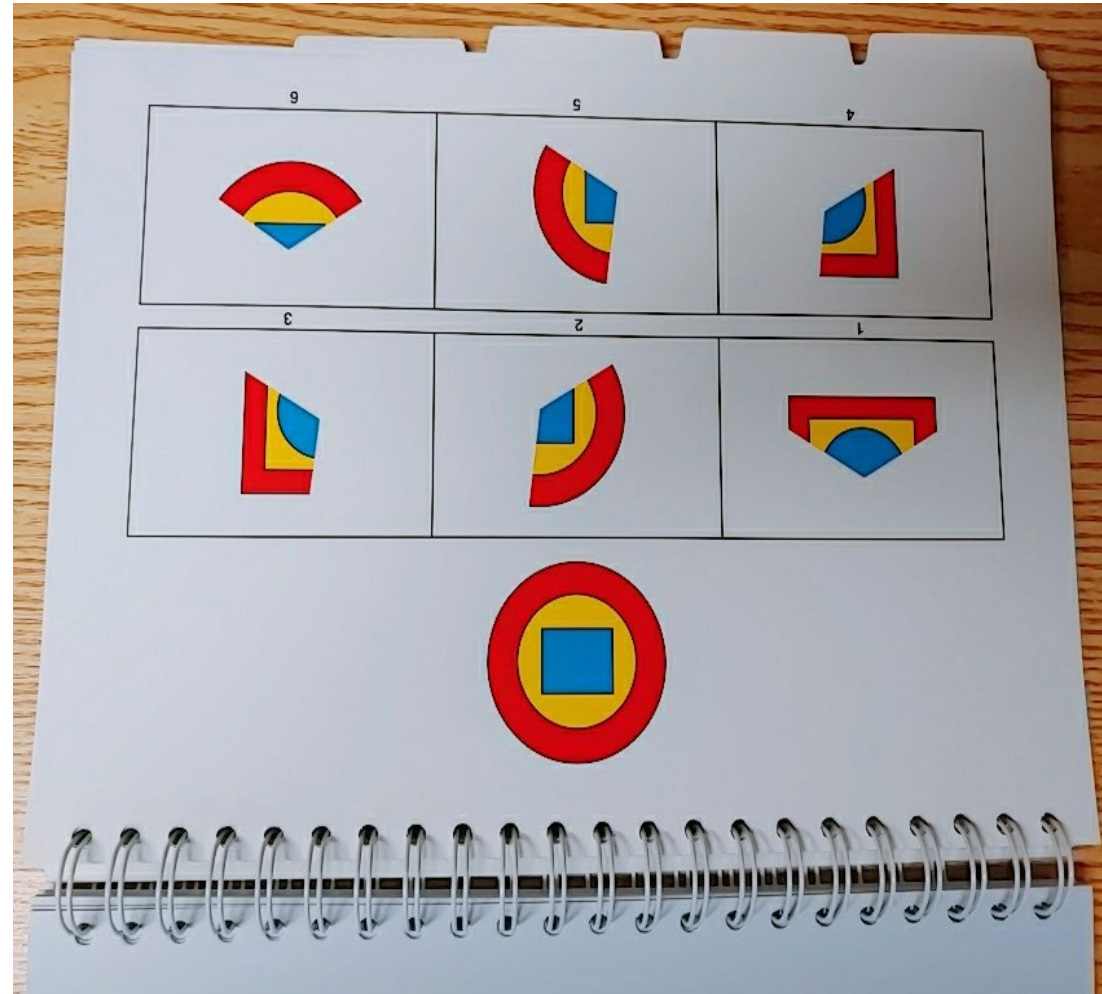
8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

• 일반 지침

- 연습 문항에서만 도움을 제공함.
- 수검자가 조각이 부족하다고 하거나, 3개보다 적거나 많이 선택하면, [**“퍼즐을 완성하기 위해서는 조각 3개를 선택해야 합니다.”**]라고 함.
- 수검자가 방향이 잘못되었다고 하면 [**“퍼즐에 맞도록 조각을 마음 속으로 돌려봐도 됩니다.”**]라고 함.
- 수검자가 순서대로 말해야 하느냐고 하면, [**“순서대로 선택할 필요는 없습니다.”**]라고 함.
- 수검자가 처음 반응을 정정하거나, 한 문항에 3개를 초과하는 반응선택지를 고르면, 수검자가 의도한 반응선택지에 점수를 줌. 수검자가 의도가 명확하지 않으면 [**“선택한 3개가 어떤 것입니까?”**]라고 질문 함.

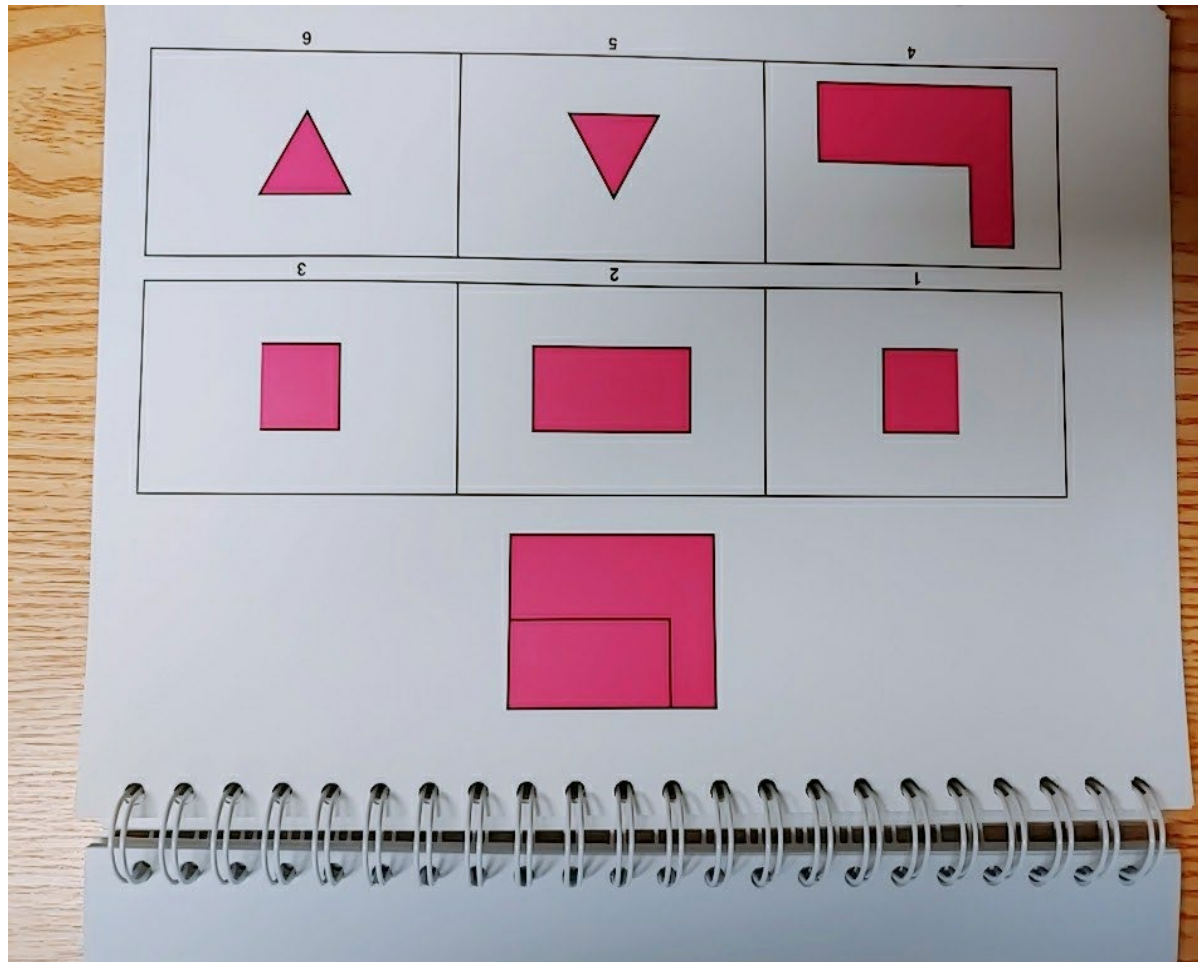
8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 7번 문항 어떤 특징?



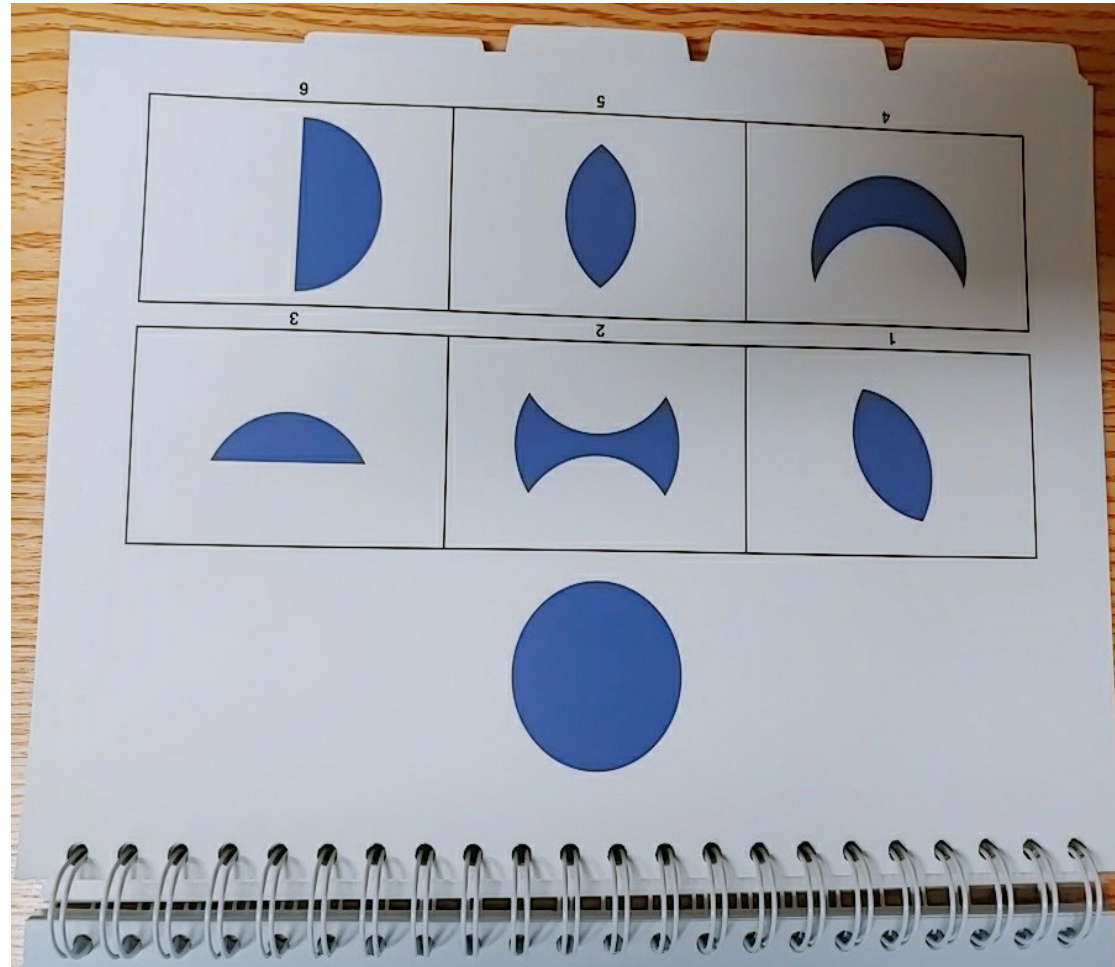
8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 8번 문항 어떤 특징?



8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 9번 문항 어떤 특징?



8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

• 기록과 채점

- 기록용지에 반응 예시(수검자가 말한 반응에 동그라미), 정답 제시
- 제한 시간을 초과하거나 초과한 뒤에 답하면 0점
- 3개의 정답을 선택하지 못하거나, 정답을 모르겠다고 하면 0점

• 원점수 계산

- 총점 : 실시하지 않은 시작점 이전 문항의 최고점 합 + (실시한 시작점 이전 문항의 득점 합) + 시작 문항부터 각 문항 득점 합

8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 퍼즐 동영상



퍼즐

8. (시각) 퍼즐 (Visual Puzzles, VP)

- 퍼즐 동영상 (오류)



퍼즐 오류

9. 상식 (Information, IN)

- 시작 문항 (3번 문항)

“온도계는 무엇을 하는 것입니까?”

9. 상식 (Information, IN)

- 도구 : 기록용지
- 시작문항 : 문항 3번
- 교육문항 : 문항 3번, 문항 4번 틀리면 정답 제시
- 되돌아가기 : 문항 3번, 4번 중에 하나라도 0점을 받으면, 연속해서 2개 문항 만점 받을 때까지
역순으로 진행
- 중지규칙 : 연속해서 3개 문항 0점
- 시간제한 : 없음(30초 적용 가능)

9. 상식 (Information, IN)

• 일반 지침

- 각 문항을 수검자에게 글자 그대로 정확하게 읽어 주어야 함.
- 문항 반복 : 수검자가 원하면 횟수에 관계 없이 읽어 줄 수 있음. 문항의 변형없이 쓰여진 그대로 읽어 주어야 함.
- 수검자의 반응이 불분명하거나 모호하여 채점이 **어렵우면** [**“어떤 의미입니까? 좀 더 얘기해 보시겠습니까?”**]라고 질문 함.
- 수검자의 언어적 반응과 비언어적 반응이 서로 모순되면, [**“어떤 것이 답입니까?”**]라고 질문 함.
- 지침서의 각 문항 반응 예시에 Q 있으면 추가 질문

9. 상식 (Information, IN)

• 기록과 채점

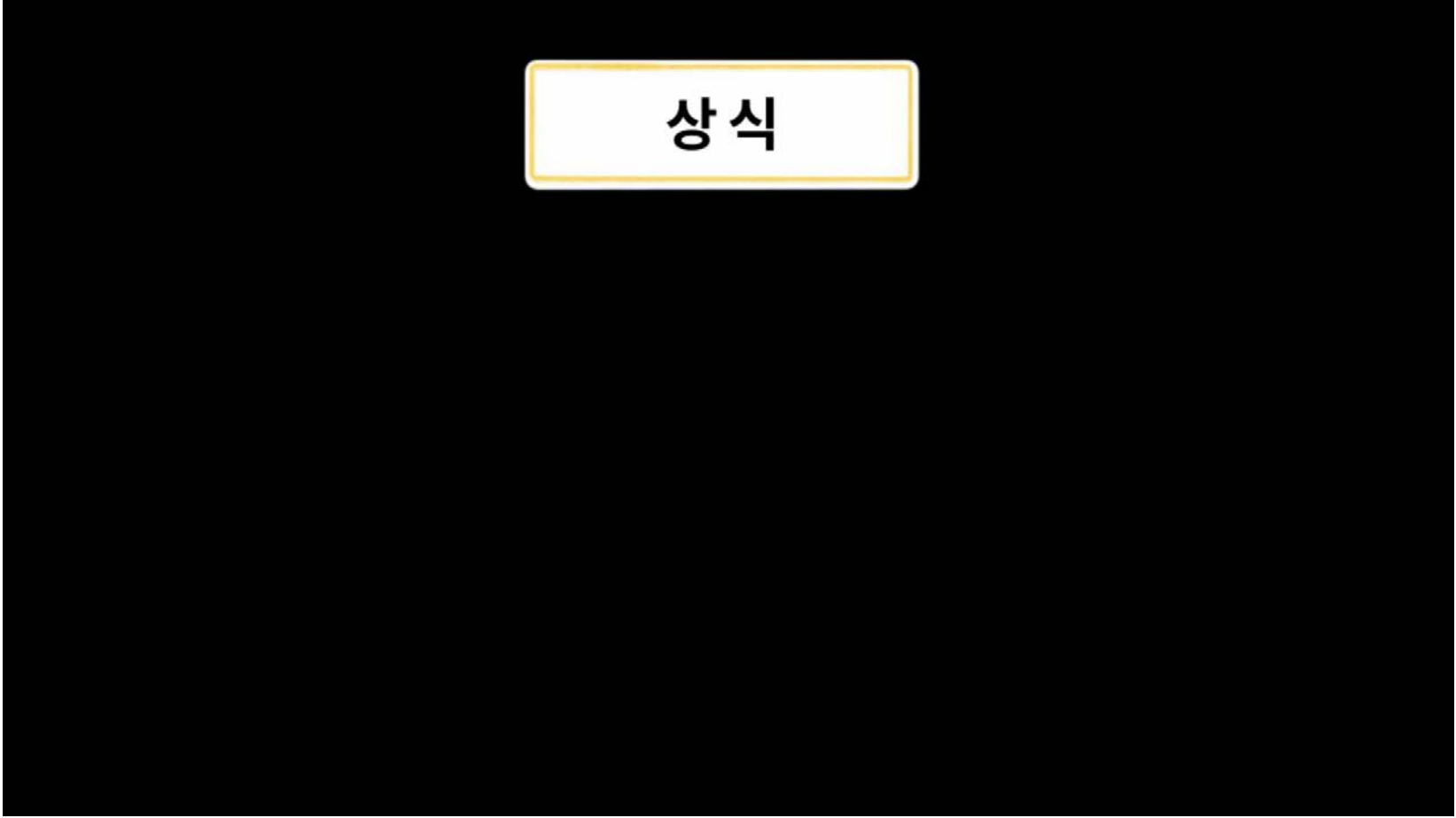
- 수검자의 반응을 말한 그대로 기록
- 수검자가 한 문항에 여러 개의 반응을 하면, 수검자의 응답에 속하는 않는 게 명확한 부가적 언급은 채점하지 않는다.
- 질적으로 차이 나는 여러 반응을 한문항에 하면, 전체 반응의 질적 저하를 유발하지 않으면 가장 좋은 반응에 점수를 준다.
- 한 문항에 1점 반응을 한 뒤에 전체 반응의 질을 저하시키는 반응을 하면 0점

• 원점수 계산

- 총점 : 실시하지 않은 시작점 이전 문항 최고점 합+(실시한 시작점 이전 문항 득점 합)+
시작점부터 각 문항 득점 합

9. 상식 (Information, IN)

- 상식 동영상



상식

9. 상식 (Information, IN)

- 상식 동영상 (오류)

상식 오류

10. 기호쓰기 (Coding, CD)

• 연습 문항 예시

기호쓰기

1	2	3	4	5	6	7	8	9
└	⌋	^	—		┌	⌋	└	└

시범문항										연습문항									
6	8	3	9	5	4	1	7	2		1	4	8	2	7	6	9	3	5	
8	3	1	9	2	5	6	4	3		7	2	9	8	1	4	7	6	5	

10. 기호쓰기 (Coding, CD)

- 도구 : 기록용지, 반응용지1, 초 시계
- 제한시간 : 120초
- 일반 지침
 - 연습 문항에서 과제 수행 방법을 충분히 숙지했는지 확인 후에 본 문항을 실시.
 - 왼손잡이 수검자의 경우 상단 제시자극(key)가 가려지면 다른 반응용지의 제시 자극을 따로 보여 주며 시행.
 - 오답 수정 행동은 지나치게 반복하거나, 수행에 방해되지 않으면 놔둬.

10. 기호쓰기 (Coding, CD)

• 일반 지침

- 지우개를 주지 않음 : 수검자가 ‘고치고 싶으면 어떻게 해요?’라고 물으면
[“그대로 (놓아둬도) 괜찮습니다. 되도록 빨리 계속하십시오.”]
- 수검자가 한문항을 빠트리거나, 줄의 뒤쪽에서 부터 하면(우-> 좌)
[“한 칸 씩 (쓰여진) 순서대로 하십시오. 하나라도 건너 뛰면 안됩니다.”]
- 처음 건너 뛴 문항을 가리키며 “이것부터 하십시오.”라고 말함.
- 그만이라고 할 때까지 계속해야 한다는 것을 상기시키는 것 외에는 더 이상 도움을 주지 않음.

10. 기호쓰기 (Coding, CD)

- **시범 문항 :** (상단의 제시자극(Key)을 가리키며) [“이 칸을 보십시오. 각 칸의 위쪽에는 숫자가 있고, 그 아래쪽에는 각각 다른 기호가 그려져 있습니다. 각 숫자마다 다른 기호로 되어 있습니다.”]
- (시범 문항을 가리키며) [“이 아래에는 칸의 위쪽에 숫자가 있고 아래쪽에는 비어 있습니다. 여기처럼 각 빈칸에 들어갈 기호를 그려 넣으면 됩니다.”]
- [“여기에는 6이 있습니다. 6밑에는 이 기호가 있으니까 빈칸 속에 이 기호를 이렇게 그려 넣습니다.”] (연필로 시범 보인 후에 그 연필을 수검자에게 건네 주어 수행하게 함)
- 나머지도 같은 방식으로 시범을 보인 뒤에 연습문항으로 넘어 감.

10. 기호쓰기 (Coding, CD)

- 연습 문항 : (수검자에게 연필을 건네 주고 연습문항 가리키며)

[“이제 직접 해 보십시오. 여기까지 해보십시오.”]

- 연습문항 다 해낼 경우 : [“예, 그렇죠. 이제 어떻게 하는지 아시겠습니까?”]

*** 검사자가 사용하던 연필을 건네 줌**

- 실수 하는 경우 : 즉시 오류 고쳐 줌 [“여기를 보십시오. 이것은 9입니다. 9에는 이 기호가 붙어 있으니깐 이 칸에 이 기호를 그려 넣어 보겠습니다.”]

- 연습문항 완성 후 검사 문항 진행

10. 기호쓰기 (Coding, CD)

- **검사 문항** : “[제가 시작 하면 같은 방법으로 해 보십시오.

(첫번째 검사문항) 여기서부터 차례대로 빠트리지 않고 해 보십시오.

제가 그만 할 때까지 정확하게 그리고 되도록 빨리 해보십시오. 시작할까요? 시작”]

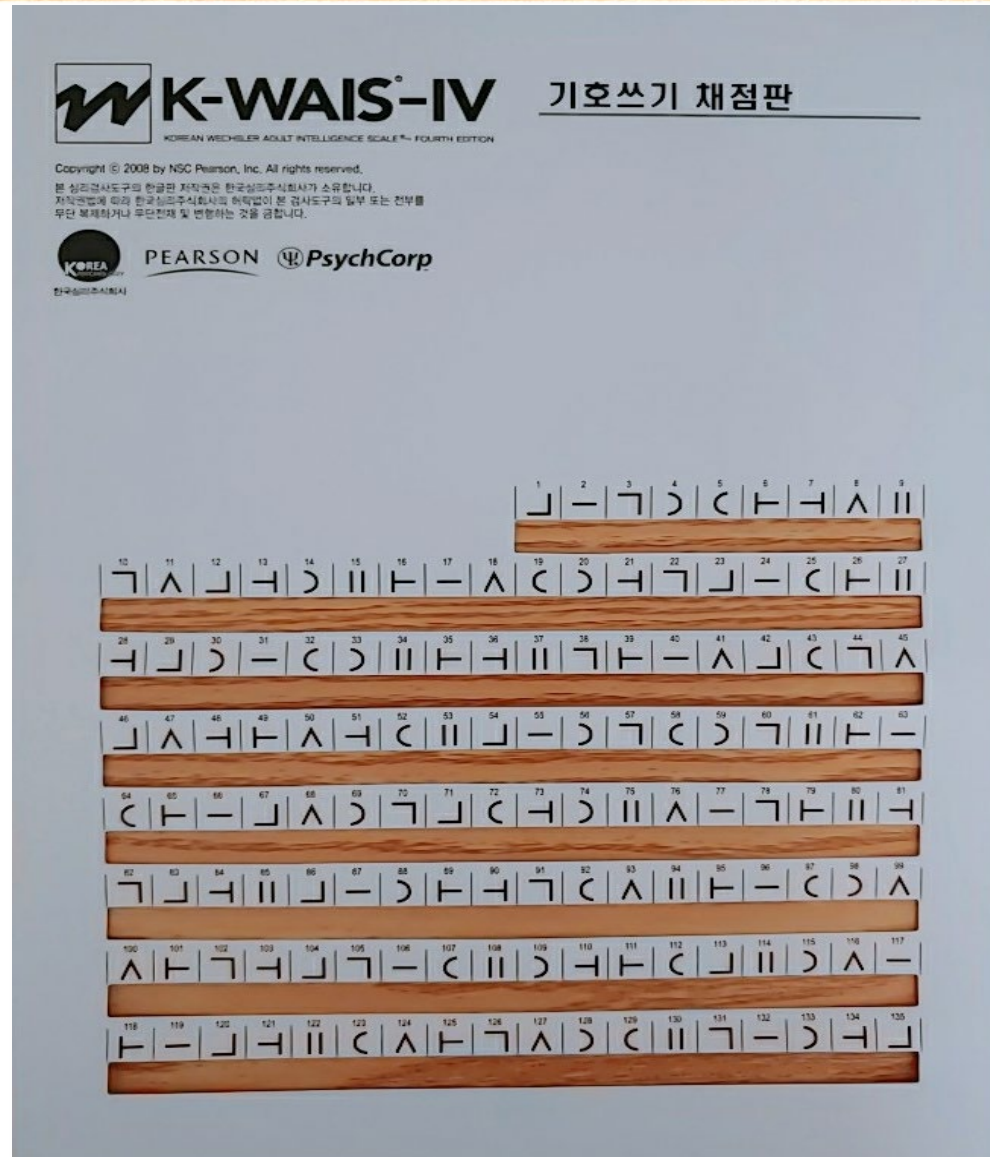
10. 기호쓰기 (Coding, CD)

• 기록과 채점

- 시간 제한내 완성하면 완성시간 초 단위 기록
- 시간 제한 내 완성하지 못하면 120초 기록
- **채점판 사용** : 각 칸에 해당 기호를 정확히 그리거나, 다소 부정확하더라도 분명히 적합한 기호로 확인되면 점수 줌.
- 수검자가 수정한 것에 대해서는 적합하면 점수 줌.
(오답에 겹쳐 그리거나 위나 아래에 다시 그린 것도 점수 줌)

10. 기호쓰기 (Coding, CD)

• 채점 판



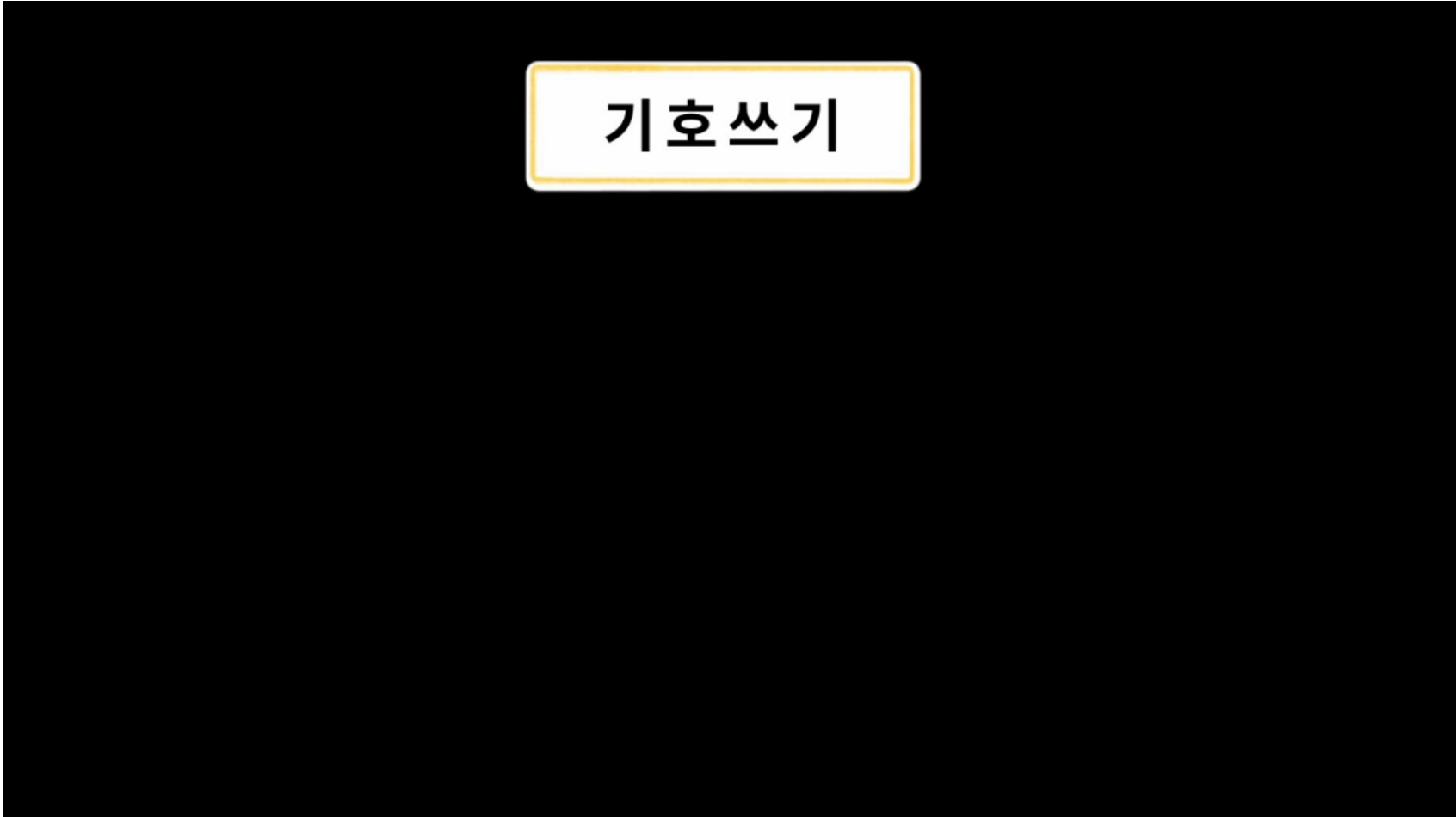
10. 기호쓰기 (Coding, CD)

• 원점수 계산

- 총점 : 시간 제한내 수행한 적합한 반응
 - 시간제한 내 수행한 적합하지 않은 반응
- 마이너스(-) 값이면 총점은 0점
- 제한 시간내 수행한 부분에서(처음~ 끝 문항) 건너 뛰고 수행한 것은 점수에 포함되지 않음.

10. 기호쓰기 (Coding, CD)

- 기호쓰기 동영상



기호쓰기

10. 기호쓰기 (Coding, CD)

- 기호쓰기 동영상 (오류)

기호쓰기오류

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

- 시작 문항 (1번 문항)

문항	시행	정반응
1	2 - 화	2 - 화
	목 - 3	3 - 목
	7 - 수	7 - 수

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

- 도구 : 기록용지
- 중지 규칙 : 한 문항의 3개의 시행 모두 0점
- 시작 문항 : 문항 1 시행1
- 교육 문항 : 문항 1, 문항 2
 - 숫자를 먼저 말하지 않으면 [““잘 기억하십시오. 숫자를 먼저 말하고 글자를 말해야 합니다.”]라고 함.
 - 30초 이내 반응을 하지 않으면 정답을 알려 줌.
- 문항 반복 금지

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

• 일반지침

- 숫자를 외우기 전에 글자를 정확한 순서에 따라 외웠다면 점수를 줌.(문항 3 ~ 10)
- 숫자와 글자를 **1초에 하나씩 불러준다**. 마지막 글자나 숫자를 약간 낮춰서 불러 줌.
- 각 시행의 숫자를 모두 읽어 주기 전에 반응하기 시작하면, 계속해서 시행의 나머지 자극을 다 읽어 준 후에 수검자의 반응에 대해 채점. 그렇게 한 뒤에 **["제가 다 말한 다음 해 보십시오."]** 라고 말함.

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

- 일반지침

- **문항 반복 금지** : 수검자가 다시 불러 달라고 하면

[“두 번 말해주지 않습니다. 최대한 기억해서 외워 보십시오.”]라고 말함.

- 한 문항의 시행에 여러 개의 반응을 하거나, 처음의 반응을 스스로 정정하면 ‘수검자가 의도했던 반응만 채점. 의도한 반응이 무엇인지 판단하기 어려우면 [“**000과 000 중 어느 게 답입니까?**”] 라고 말함.

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

- 시범 문항 : [“제가 몇 개의 숫자와 요일 이름을 불러 드릴 것입니다. 제가 다 말하고 나면 숫자를 순서대로 먼저 외운 후 요일을 월 화 수 목 금 토 순서대로 외워 보십시오. 예를 들어 제가 ‘수-2’라고 말하면 ‘2-수’라고 대답하시면 됩니다. 숫자를 먼저 말하고 그 다음에 요일을 말해 보십시오. “] (연습문항 A 진행)
- 연습문항A : [“연습해 볼까요. 월-4”]
 - 정답 : [“맞았습니다.”] (1번 문항 시행1 진행)
 - 오답 : [“틀렸습니다. 제가 ‘월-4’라고 했으니까 ‘4-월’ 이라고 대답해야 합니다. 숫자를 먼저 말하고 요일을 말하십시오.”] (1번 문항 시행1 진행)

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

- 시범문항B : [“이제부터 숫자와 요일이 더 많은 것을 해보겠습니다. 숫자를 먼저 말해주는데, 낮은 숫자부터 순서대로 외워 보십시오. 그리고 나서 요일도 월 화 수 목 금 토 순서대로 말해 보십시오.”]
[“예를 들어, 제가 ‘2-화-5’라고 불러주면 ‘2-5-화’ 라고 대답해 주면 됩니다. 낮은 숫자부터 먼저 말해주고 순서대로 말해 보십시오. 그리고 나서 요일을 월 화 수 목 금 토 순서대로 말해 보십시오.”] (시범문항B 시행1)

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

- 연습문항B-시행1 : “[연습해볼까요. 목-5-월”]
 - 정답 : [“맞았습니다”] (시행2 진행)
 - 오답 : [“틀렸습니다. ‘목-5-월’ 이라고 말했습니다. ‘5-월-목’ 이라고 대답해야 됩니다.
숫자부터, 낮은 숫자부터 먼저 말하고 그런 다음 요일을 월 화 수 목 금 토 순서대로
말해 보십시오.”] (시행2로 진행)
- 연습문항B-시행2 : [“다른 것을 하나 더 해봅시다. 3-목-8”]
 - 정답 : [“맞았습니다.”] (문항3의 시행1)
 - 오답 : [“틀렸습니다. ‘3-목-8’이라고 말했습니다. ‘3-8-목’이라고 대답해야 됩니다.
낮은 숫자부터 먼저 말하고 그런 다음 요일을 월 화 수 목 금 토 순서대로 말해 보십시오.”]
(문항3의 시행1)

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

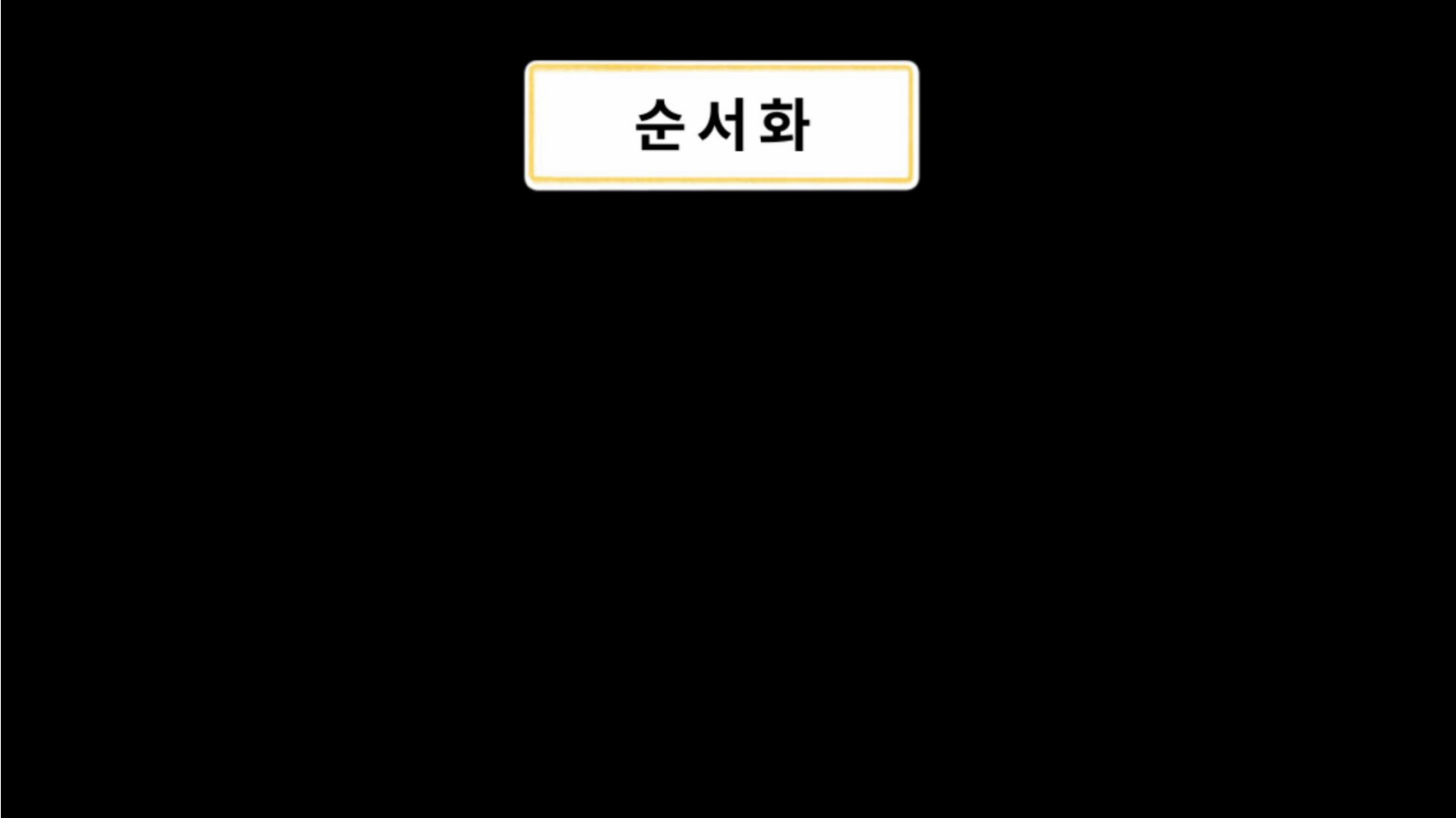
- **검사 문항** : [“좀 더 해 볼까요? 낮은 숫자부터 순서대로 먼저 말하고 요일을 월 화 수 목 금토 순서대로 응답해야 한다는 것을 기억하십시오.”]

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

- 기록과 채점 : 수검자가 말한 그대로 기록.
 - 문항 3~10번: 글자를 숫자보다 먼저 외워도 순서가 맞으면 점수를 줌.
 - 오답을 말하거나 30초 이내에 답하지 않으면 0점.
- 원점수 계산 :
 - 총점 해당 문항의 시행의 득점 합

11. 순서화 (Letter-Number Sequencing, LN)

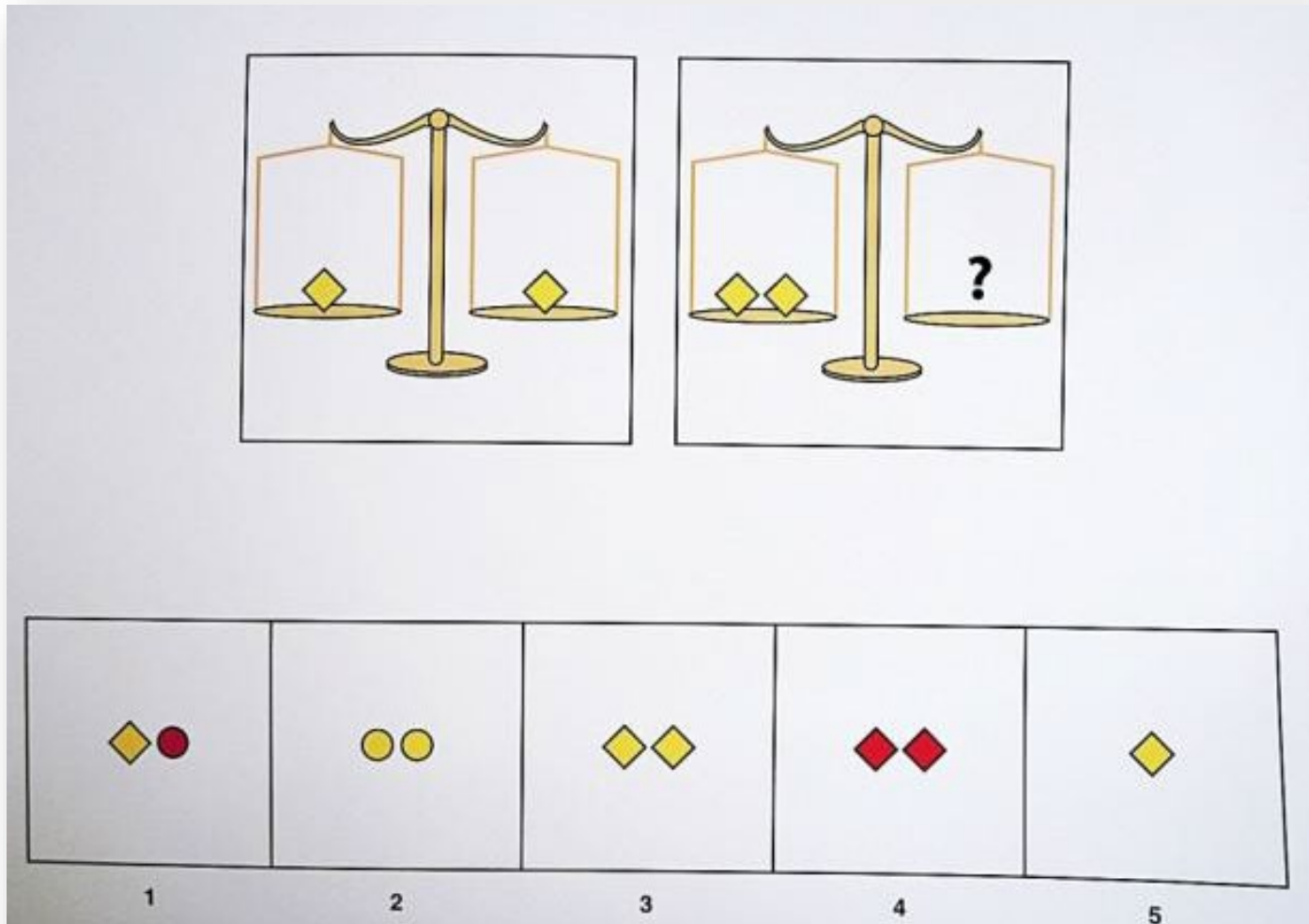
- 순서화 동영상



순서화

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 시작문항 (4번문항)



12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 도구: 기록용지, 자극책자2, 초 시계
- 시작 문항 : 문항 4번
- 되돌아가기 : 문항 4번, 5번 중 하나라도 0점이면, 연속해서 2개 문항 만점일때까지 역순으로 진행
- 중지 규칙 : 연속해서 3개 문항 0점
- **반응 촉구** : 제한시간이 10초 남았을 때까지 반응하지 않으면 **[“대답해 보십시오.”]** 라고 함.
- 제한 시간: 20초(문항 1번~12번), 40초(문항 13번~27번)

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

• 일반 지침

- 시범과 연습에서만 도움 제공함.
- 수검자가 다른 방식의 말(이것, 저것 등)로 반응하면
[“번호를 손가락으로 가리켜 보십시오”]라고 함.
- 한 문항에 여러 반응을 하거나 수검자가 반응을 수정하면 수검자가 의도한 답만 채점.
의도가 명확하지 않으면 [“OO과 OO중 어느 게 답입니까?”]

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

• 일반지침

- **반응 촉구** : 제한시간 10초 남았을 때까지 반응하지 않으면 [“대답해 보십시오.”]
 - 10초 경과 후 : 문항 1번~12번
 - 30초 경과 후 : 문항13번~27번
- ‘모르겠다.’고 하거나, 제한시간 초과시 시간 측정 종료
- 중지 규칙 해당되지 않으면 [“다른 것을 하나 더 해보십시오.”] 라고 말하며 다음 문항 진행
- 문항16번 : **[단도표시 2개]** 저울이 3개라고 알려 줌.

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 시범문항 A : (자극책자를 펴고 수검자 기준 왼쪽 저울) [“이것은 두 개의 접시가 비어 있는 저울입니다. (두 접시의 바닥을 가리키며) 두 개의 접시가 수평을 이루고 있기 때문에 저울이 균형을 이루고 있다는 것을 알 수 있습니다.”]
- (첫 번째 저울의 화살표) [“이 접시 위에 빨간색 구를 올려놓는다면 (두번째 저울) 양쪽의 무게가 달라 균형이 잡히지 않고 접시도 수평을 이루지 않습니다. 저울의 균형을 맞추기 위해서는 다른 접시에 어떤 것을 올려놓아야 합니다.”]

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 시범문항 A : (반응선택지 2) [“빨간색 구를 선택할 것입니다. 모양도 같고 색깔도 같아서 다른 빨간색 구처럼 무게가 같다는 것을 알 수 있습니다.
(세번째 저울의 화살표) 다른 접시 위에 빨간색 구를 올려놓으면
(마지막 저울) 양쪽의 무게가 훨씬 더 나가기 때문에 이것을 선택할 수 없습니다.”]
(시범문항B 진행)

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 시범문항B : (자극책자를 펼치고) [“이번에는 이 저울들을 보십시오. 저울의 균형을 이루도록 하는 방법을 보겠습니다. (반응 선택지들) 이것 들 중 하나를 선택하여 (물음표를 지적하며) 이곳에 둔다면 양쪽의 무게가 같아져서 저울이 균형을 이룰 수 있습니다. 저울이 두 개 있을 때는 두 개의 저울을 잘 보아야 답을 알아낼 수 있습니다.”]

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 시범문항B: (수검자 기준 왼쪽 저울) [“한쪽 접시 위에는 (구를 가리키며) 파란색 구가 놓여 있고 다른 한쪽 접시 위에는 (사각형을 가리키며) 빨간 사각형이 놓여 있으면서 균형을 이루고 있습니다. 파란색 구는 빨간 사각형과 무게가 같습니다. (수검자 오른쪽 저울) 이 저울에는 한쪽 접시 위에 (구를 가리키며) 두 개의 파란색 구가 놓여 있습니다. 하나의 빨간 사각형이 하나의 파란색 구와 무게가 같기 때문에 두 개의 파란색 구는 두 개의 빨간 사각형과 무게가 같습니다. (반응선택지 1) 이것을 선택하면 저울이 균형을 이룹니다. 몇 개 더 해보겠습니다.”]

(연습문항 진행)

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 연습문항 : (자극책자 펴고) [“이제 하나 더 연습해 보겠습니다 (반응선택지 가리키며) 이것 중의 어떤 하나를 선택해서 (물음표를 가리키며) 여기에 두면 양쪽의 무게가 같아져서 저울이 균형을 이루게 됩니까?”]
- 정답 : [“맞습니다. 하나의 노란색 사각형을 올려 두면 양쪽의 무게가 같아져서 저울이 균형을 이룰 것입니다. 몇 개 더 해보시겠습니까?”] (시작점 4번)

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 연습문항

- 오답 : [“다시 한 번 볼까요. (수검자 기준 왼쪽)이 저울은 (별들 가리키며) 이쪽 두 개의 녹색 별과 (사각형) 두 개의 노란 사각형이 균형을 이루고 있습니다. 두 개의 녹색 별과 두 개의 노랑 사각형의 무게는 같습니다. (수검자의 오른쪽 저울을 가리키며) 저울의 한쪽에는 (별을 가리키며)하나의 녹색 별이 있습니다. 두 개의 녹색 별과 두 개의 노랑 사각형의 무게가 같으므로 하나의 녹색 별과 하나의 노랑 사각형은 무게가 같다고 할 수 있습니다. (반응선택지 3)이것을 선택하면 양쪽의 무게가 같아져서 저울이 균형을 이룰 수 있습니다. 몇 개 더 해보시겠습니까?”] (시작점 4번)

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

• 검사 문항

- 문항 1번 ~ 3번 : (자극책자를 펴고) [“저울과 아래 선택지를 자세히 살펴 보십시오. (반응선택지들) 어떤 하나를 선택해서 (물음표를 가리키며) 여기에 두면 양쪽의 무게가 같아져서 저울이 균형을 이루게 됩니까?”]
- 문항 4번 : (자극책자 펴고) [“저울과 아래의 선택지를 자세히 보십시오. 두 개의 저울을 보고 정답을 찾아 보십시오. (반응선택지들) 여기에 있는 것 중에 어떤 것을 선택해서 (물음표) 여기에 두면 양쪽의 무게가 같아져서 저울이 균형을 이루게 됩니까?”]
- 나머지 문항: (반응선택지들) [“여기에 있는 것 중 어떤 것을 선택해서 (물음표) 여기에 두면 양쪽의 무게가 같아져서 저울이 균형을 이루게 됩니까?”]

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 기록과 채점

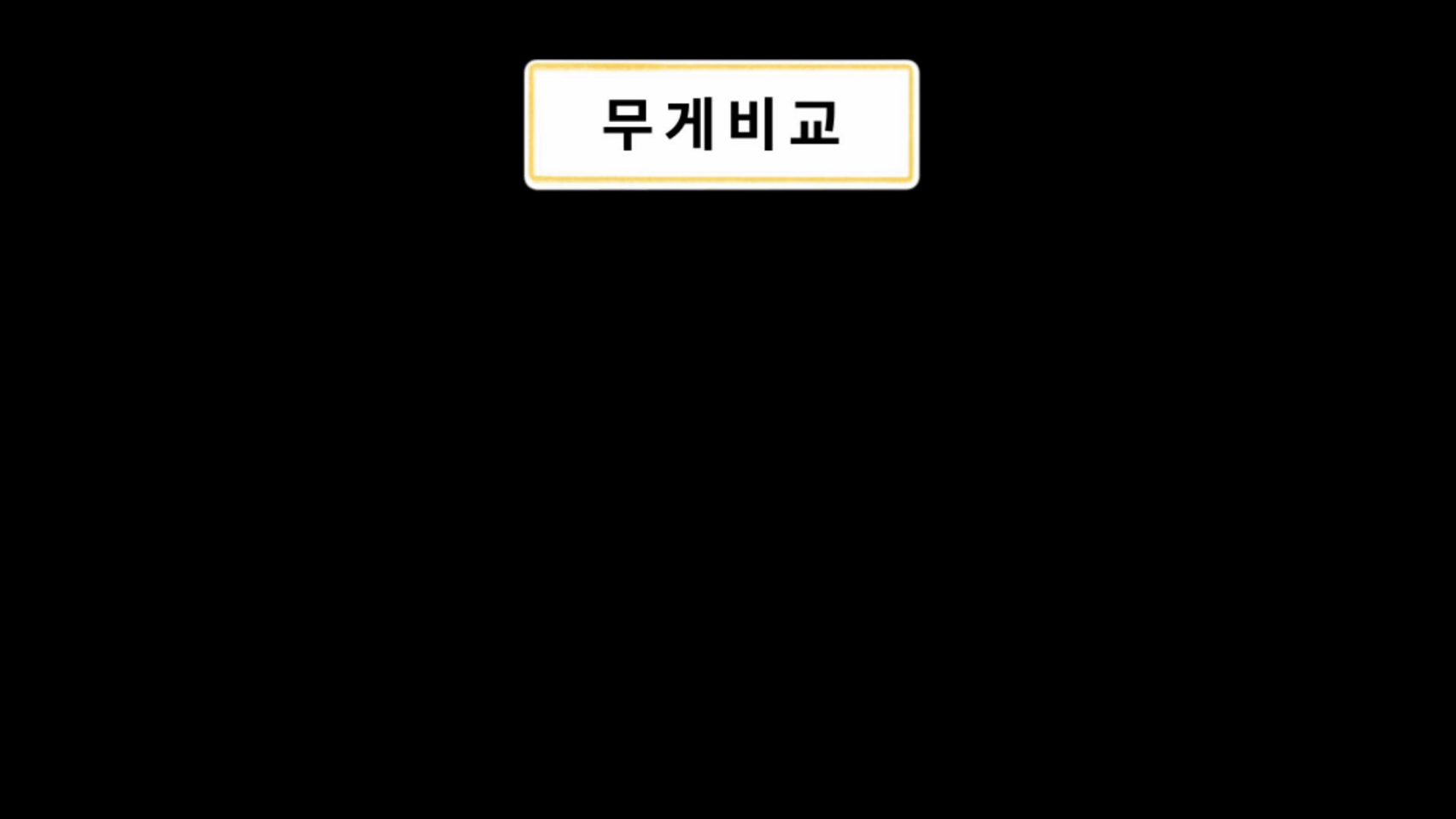
- 제한시간 초과 후 정답 말하면 0점
- 오답을 하거나, 제한시간 내에 ‘모르겠다’ 0점

- 원점수 계산

- 총점 : 실시하지 않은 시작문항 이전 최고점 합+ (실시한 지각 문항 이전문항 득점 합)
+ 시작 문항부터 득점 합

12. 무게비교 (Figure Weights, FW)

- 무게비교 동영상



무게 비교

13. 이해 (Comprehension, CO)

- 시작 문항 (3번 문항)

“돈은 왜 필요합니까?”

13. 이해 (Comprehension, CO)

- 도구 : 기록용지
- 시작 문항 : 문항 3번
- 교육 문항 : 문항 3번, 4번에서 만점을 받지 못하면 정답을 알려 줌.
- 되돌아가기 : 문항 3번, 4번 중에서 하나라도 만점을 받지 못하면, 연속해서 2개 문항 만점을 받을 때까지 역순으로 진행
- 중지 규칙 : 연속해서 3개 문항 0점
- 문항 반복 : 수검자가 원하면 몇 번이든지 불러 줄 수 있음. 문항 변형 없이 쓰여진 그대로 읽어주어야 함.
- 시간제한 : 없음(30초 적용 가능)

13. 이해 (Comprehension, CO)

• 일반지침

- 문항을 쓰여진 그대로 읽어 줌.
- 반응 명확화와 반응 질 개선: 반응이 불명확하거나 너무 모호해서 쉽게 채점 어렵거나, 지침서의 반응 예시 중 질문표시(Q)에 해당하면 [“무슨 뜻입니까?”], 라고 하거나 [“좀 더 자세히 말해 보십시오.”] 라고 함
- 각 문항은 핵심개념을 반영하는 일반개념으로 구성되며, 일반 개념이 1개이거나 여러 개일 수 있음.

13. 이해 (Comprehension, CO)

- 일반 지침 : 일반 개념이 여러 개인 경우

- 구분 기호(§ : section mark): 일반 개념이 여럿일 때 사용
- 최소 2개 이상 서로 다른 일반 개념 말해야 2점(만점) 받음
 - 수검자의 첫 반응이 분명히 오답이면 2번째 반응 요구 안함.
 - 첫 반응이 하나의 일반적 개념만 포함하면, 문항을 적절하게 바꿔서 다른 반응을 유도함.
(문항을 적절히 바꾸면서) [“왜 그런지 이유 좀 더 말해 보십시오.”]라고 질문함.
 - 추가 질문에서 두번째 반응이 첫 반응의 동일한 일반 개념 포함되어 있으면 추가 질문을 하지 않음.

13. 이해 (Comprehension, CO)

- 기록과 채점 : 수검자의 반응 그대로 기록
 - 수검자가 한 문항에 여러 개의 반응을 하면
 - 반응에 속하지 않는게 분명한 부가적 반응은 채점에 영향 안 줌. 예) “돈이 왜 필요한가?”-
[‘돈은 물건을 사는데 사용한다. 나는 돈이 많다.’]
 - 한 문항에 보인 수검자의 여러 반응이 질적으로 다양하고, 전체 반응을 훼손하는 반응이 없다면
가장 좋은 반응에 점수를 준다. 예) " 옷을 왜 빨아 입습니까?"- ‘옷은 세탁하는 게 좋다.
세탁하면 옷이 깨끗해 진다.’
 - 2점이나 1점 반응이 함께 있어도 전체 반응을 훼손하는 반응이 있으면 0점

13. 이해 (Comprehension, CO)

- **기록과 채점:** 일반 개념에 관한 문항

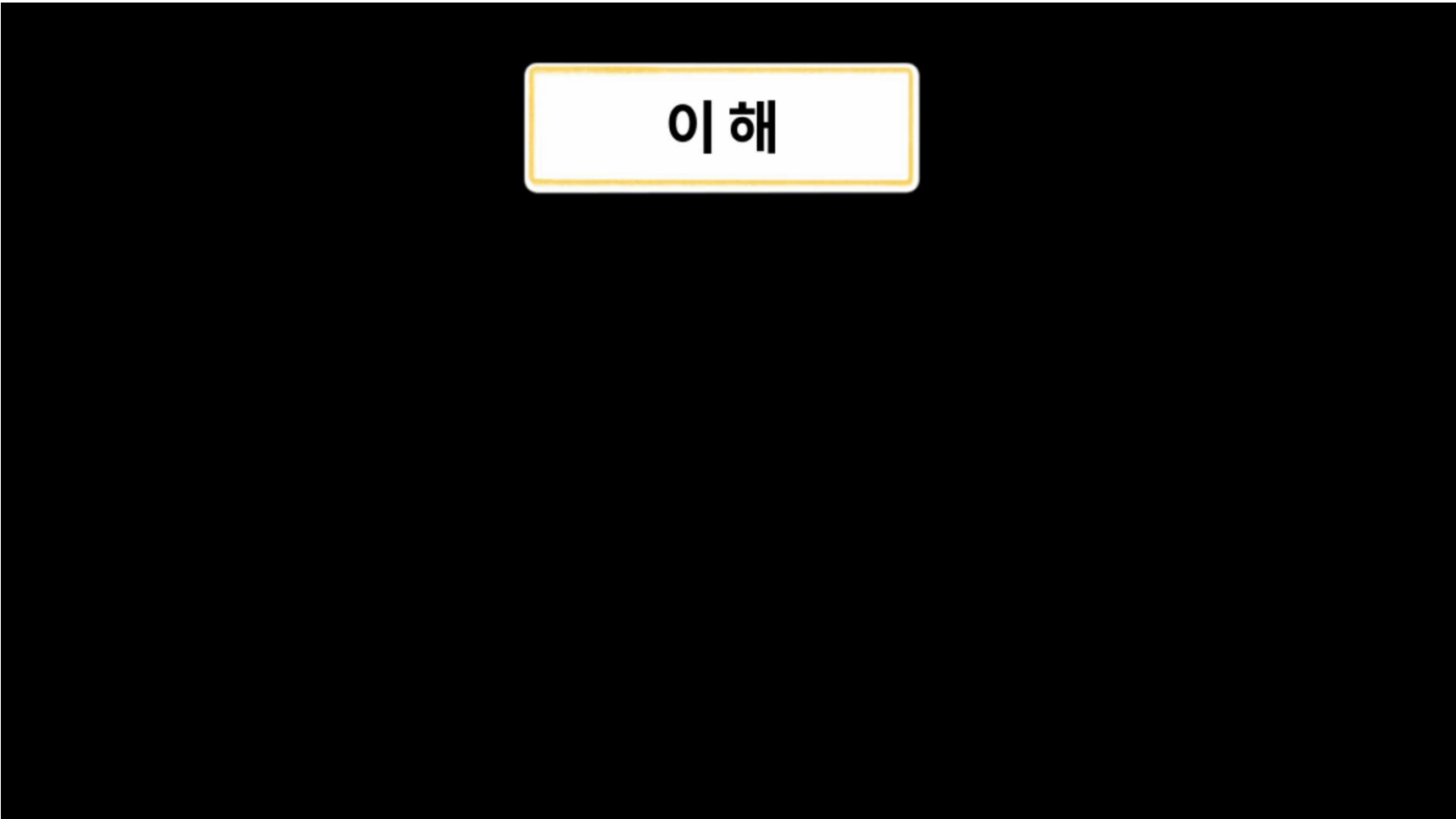
- 하나의 일반 개념을 말해야 하는 문항: [개념의 명확성]에 근거해 2점이나 1점을 줌.
- 여러 개 일반 개념 말해야 하는 문항: 2가지의 서로 다른 일반 개념 말하면 2점, 질문해도 첫 반응과 같은 반응 보이면 1점을 줌.

- **원점수 계산**

- 총점: 실시하지 않은 시작 문항 이전의 최고점 합+ (실시한 시작 문항 이전 득점)+ 시작 문항부터 득점 합

13. 이해 (Comprehension, CO)

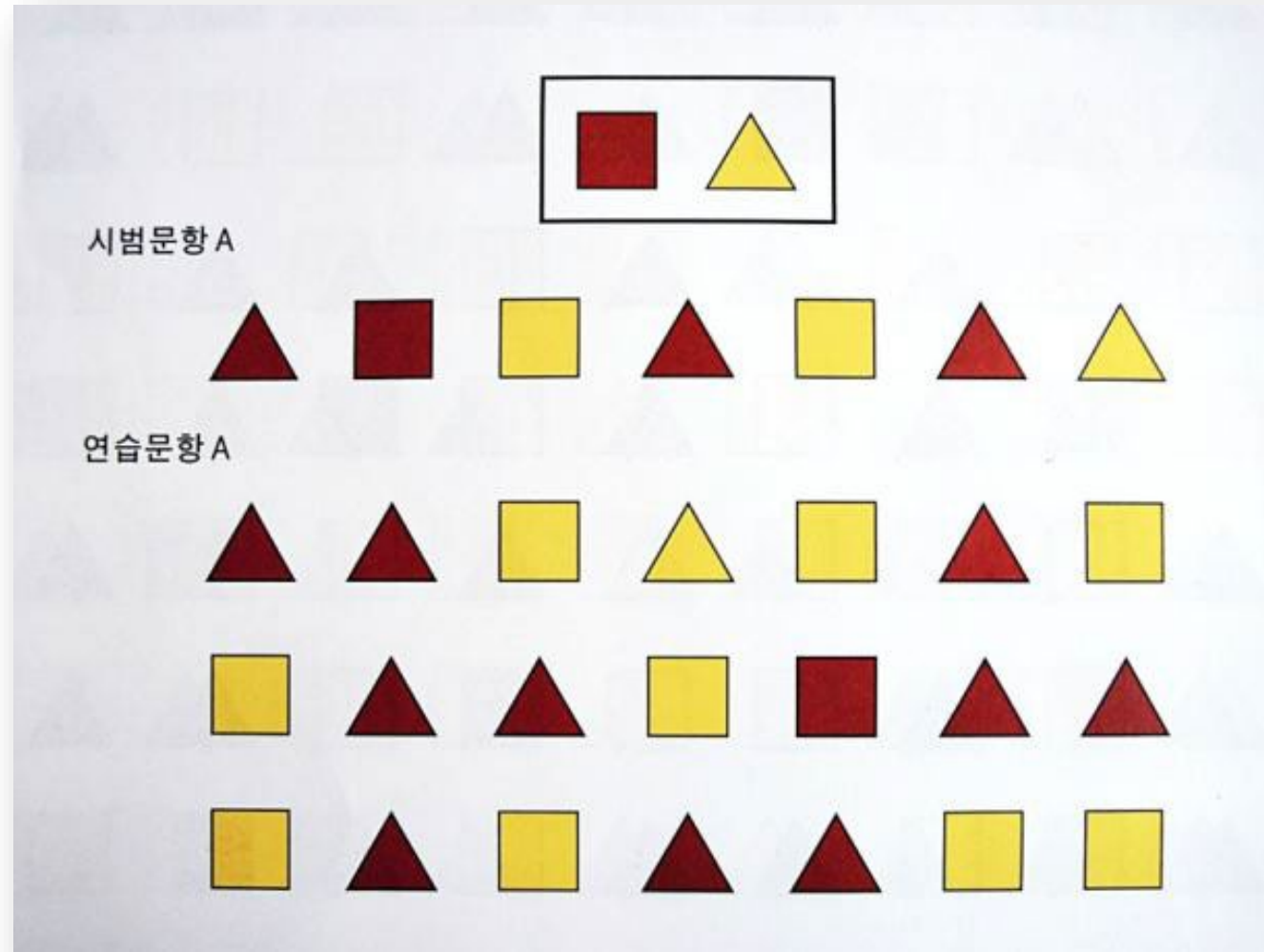
- 이해 동영상



이해

14. 지우기 (Cancellation, CA)

- 시범 - 연습 문항 A



14. 지우기 (Cancellation, CA)

- 도구 : 기록용지, 반응용지2, 초 시계
- 제한 시간 : 각 문항 당 45초(문항1, 문항2)
- 일반 지침
 - 과제를 왼쪽에서 오른쪽으로 한 줄씩 수행해야 함.
 - 검사자는 시범문항에서 연필을 사용. 이렇게 해서 수행하는 동안 연필을 사용해야 한다는 것을 알도록 함. ***검사자가 사용하던 연필을 건네 줌**
 - 지우개를 제공하지 않음. 실수하면 어떻게 해야 하는 지 물으면 [“괜찮습니다. 그냥 두고 가능한 빨리 해 보십시오.”]라고 함.
 - 사선(/) 이외의 방식으로 표시하면, [“그렇게 하면 안됩니다. 표시하고자 하는 모양에 사선(/)을 그어야 합니다.”]라고 함.

14. 지우기 (Cancellation, CA)

- **일반 지침** : 한 줄씩 수행하지 않으면
 - 한 줄을 빠트리고 역순으로 진행하면 [“한 줄도 빠트리지 말고 왼쪽에서 오른쪽으로 하십시오.”] 라고 함.
 - 표시하지 못한 표적이 있어 되돌아가려고 하면 [“표시해야 할 모양을 빠뜨렸더라도 되돌아가서 하지 말고 그냥 계속하십시오. 가능하면 빨리 표시해 보십시오.”] 라고 함.
 - 수검자 검사 문항의 절반만 하려고 하면 (반으로 접혀 있어서), (완성해야 하는 줄의 첫 모양을 가리키며) [“여기부터”] (마지막 모양을 가리키며) [“여기 마지막까지 꼭 다 해야 됩니다.”] 라고 함.
 - 수검자 수행하는 동안 제한시간이 다 되면 [마지막으로 본 모양에 동그라미 표시] 하도록 함.
 - 마지막으로 본 모양을 모르겠다고 하면, [“최대한 추측해서 표시해 보십시오.”] 라고 말함.

14. 지우기 (Cancellation, CA)

- **시범문항A :** (반응용지 펼쳐 놓고, 반응용지 위 네모상자 표적모양 지적)
[“이 모양들을 잘 보십시오.”](표적 모양의 빨간색 사각형) [“이 모양은 빨간색 사각형이
고”]
(표적의 노란색 삼각형) [“이 모양은 노란색 삼각형입니다.”]
- (시범문항 줄의 모양들 수검자 기준 왼쪽에서부터 쪽) [“이제 이 줄을 잘 보십시오. 사각형과 삼각형이
있는데, 서로 색깔이 다릅니다. 한 줄에 있는 모양들을 차례대로 하나씩 보면서 모든 빨간색 사각형과
노란색 삼각형에 사선으로 표시할 것입니다.”] (사선 긋고 연습문항A 진행)

14. 지우기 (Cancellation, CA)

- 연습문항A : (연필을 수검자에게 건네 주고 연습문항 A를 가리키며) [“여기를 해 보십시오. 모든 빨간색 사각형과 노란색 삼각형에 사선을 그어 보십시오. 다른 것에는 선을 긋지 마십시오. 첫 줄을 다하면 다음 줄을 시작하십시오. 실수 없이 가능한 빨리 해 보십시오. 놓친 것이 있더라도 되돌아가면 안 됩니다. 준비 되었습니까? 시작하십시오”]

*** 검사자가 사용하던 연필을 건네 줌**

- 정답: [“잘했습니다.”] 또는 [맞습니다.”]로 격려 (문항 1로 진행)
- 오답 : 표적 모양을 표시하지 않으면 [“틀렸습니다. 이것입니다. 모든 빨간색 사각형과 노란색 삼각형에 표시를 해야 됩니다.”]라고 말함. 표적 모양이 아닌 것에 표시하면 [“틀렸습니다. 이것을 보십시오. 이것은 빨간색 사각형도 노란색 삼각형도 아닙니다. 빨간색 사각형과 노란색 삼각형에만 표시해야 합니다. 다른 것에는 아무런 표시도 하면 안 됩니다.”]
(문항 1로 진행)

14. 지우기 (Cancellation, CA)

- **검사문항1** : (반응용지 펴고) [“제가 시작이라고 말하면 앞에서 했던 것처럼 빨간색 사각형과 노란색 삼각형에 모두 표시를 해야 합니다.”] (첫번째 모양 지적) [“여기서 시작하십시오.”]
(수검자 기준 왼쪽에서 오른쪽으로 짝 가리키며) [“그리고 순서대로 하십시오.”]
(두번째 줄의 첫 번째 모양을 가리키며) [“**한 줄을 다했으면 다음 줄에서 시작하십시오.**
실수 없이 가능한 빨리 해보십시오. **놓친 것이 있더라도 되돌아가면 안됩니다.**
제가 그만이라고 말하기 전에 다 했다면 다했다고 말해 주십시오. 제가 그만이라고 말할 때
까지 다 하지 못했다면 마지막으로 본 모양에 동그라미를 해 주십시오. 준비됐습니까?
시작하십시오.”]
- 제한 시간(45초) 경과 후 [“그만, 마지막으로 본 모양에 동그라미 해 주십시오.”]

14. 지우기 (Cancellation, CA)

- **시범문항B** : (반응용지 2 위쪽 네모박스 표적모양) [“이 모양들을 잘 보십시오.”]
(표적 모양의 주황색 별 모양을 지적) [“이 모양은 주황색 별 모양이고,”]
(표적의 파란색 원 모양을 지적하면서) [“이 모양은 파란색 원 모양입니다”].
- (시범문항 줄의 모양들을 수검자 기준으로 왼쪽부터 오른쪽으로 짚) [“이제 이 줄을 잘 보십시오.
별과 원이 있는데 서로 색깔이 다릅니다. 한 줄에 있는 모양들을 하나씩 보면서 모든 주황색 별모양과
파란색 원모양에 사선으로 표시 할 것입니다.”] (연습문항B로 진행)

14. 지우기 (Cancellation, CA)

- **연습문항B :** (연습문항B를 가리키며) [“연습문항을 해 보십시오. 모든 주황색 별모양과 파란색 원모양 안에 사선을 그어 보십시오. 다른 것에는 선을 긋지 마십시오. 첫 줄을 다하면 다음 줄을 시작하십시오. 실수 없이 가능한 빨리 해 보십시오. 놓친 것이 있더라도 되돌아가면 안 됩니다. 준비 되었지요? 시작하십시오.”]
- **정답 :** [“잘했습니다.”] 또는 [“맞습니다.”]로 격려 (문항 2로 진행)
- **오답 :** 표적 모양을 표시하지 않으면 [“틀렸습니다. 이것입니다. 모든 주황색 별모양과 파란색 원모양에 표시를 해야 됩니다.”]라고 말함. 표적 모양이 아닌 것에 표시하면 [“틀렸습니다. 이것을 보십시오. 이것은 주황색 별모양도 파란색 원모양도 아닙니다. 주황색 별모양과 파란색 원모양에만 표시해야 합니다. 다른 것에는 아무런 표시도 하면 안 됩니다.”]
(문항 2로 진행)

14. 지우기 (Cancellation, CA)

- **검사 문항2**: (페이지 상단 표적 모양 가리키며) [“제가 시작 하면 앞에서 했던 것처럼 주황색 별모양과 파란색 원모양에 모두 표시를 해야 합니다.”] (수검자 기준으로 첫 줄의 왼쪽에 있는 첫 번째 모양 지적) [“여기서 시작하십시오.”] (수검자 기준으로 왼쪽에서 오른쪽으로 쪽 가리키며) [“실수 없이 가능한 빨리 해 보십시오. 놓친 것이 있더라도 **되돌아가면 안** 됩니다. 제가 **그만이라고 말하기 전에 다 했다면** 다 했다고 말해 주십시오. 제가 그만이라고 말할 때까지 **다 하지 못했다면 마지막으로 본 모양에 동그라미를** 해 보십시오. 준비되었습니까? 시작하십시오.”]
- 제한 시간(45초) 경과 후 [“그만, 마지막으로 본 모양에 동그라미 해 보십시오.”]

14. 지우기 (Cancellation, CA)

• 기록과 채점

- 마지막 지시를 한 뒤에 바로 시간 측정 시작.
- 다 했다고 말하거나, 제한 시간 경과하면 측정 정지.
- 표시하지 않은 정답 도형은 채점에 넣지 않음.
- 채점판 사용. 문항에 관계 없이 정답은 같은 위치

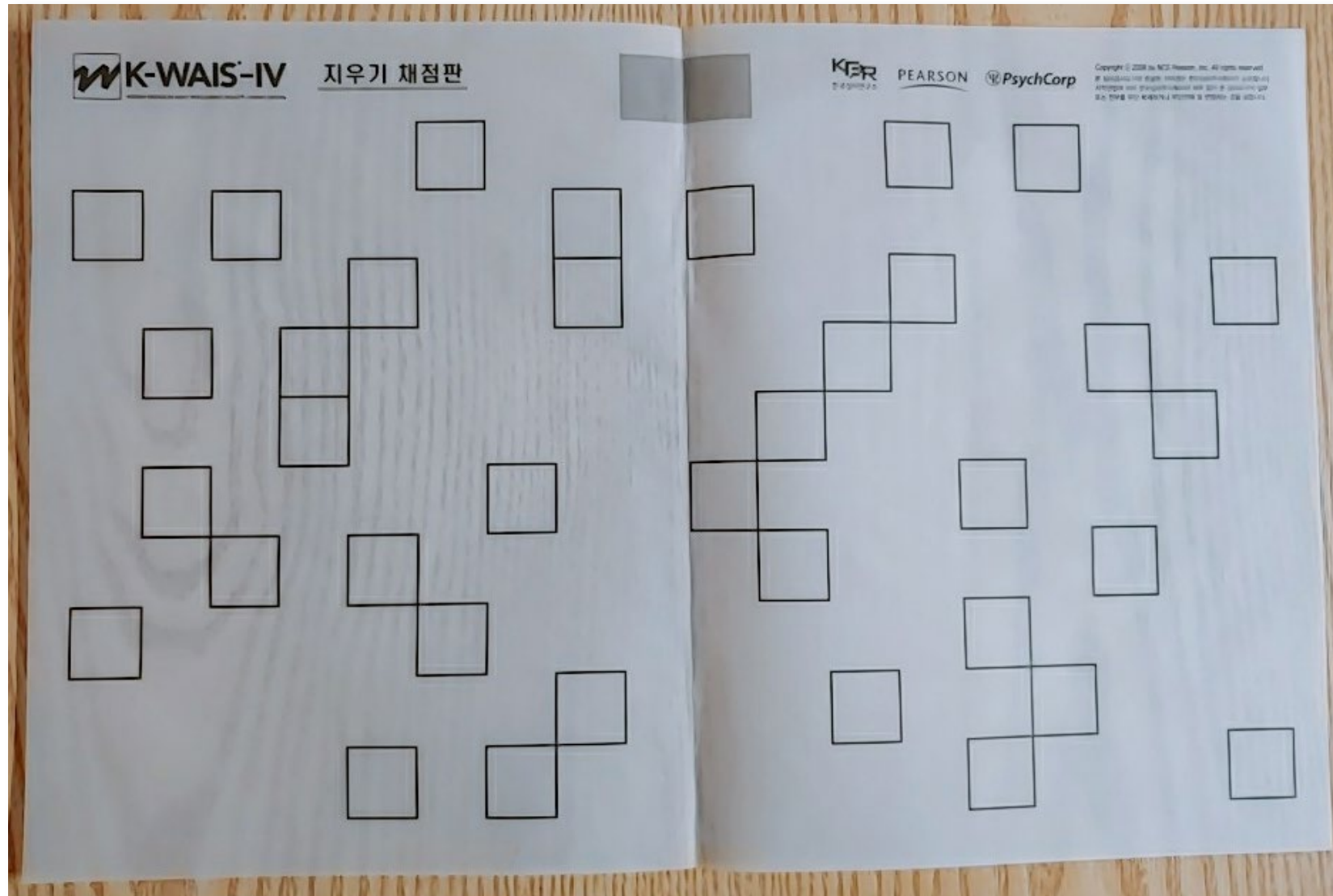
• 원점수 계산

- 문항점수 : 정답에 표시 - 정답 아닌 것에 표시

※ 마이너스면 0점

- 총점 : 문항1 + 문항2

14. 지우기 (Cancellation, CA)



14. 지우기 (Cancellation, CA)

• 기록과 채점

- 마지막 지시를 한 뒤에 바로 시간 측정 시작.
- 다 했다고 말하거나, 제한 시간 경과하면 측정 정지.
- 표시하지 않은 정답 도형은 채점에 넣지 않음.
- 채점판 사용. 문항에 관계 없이 정답은 같은 위치

• 원점수 계산

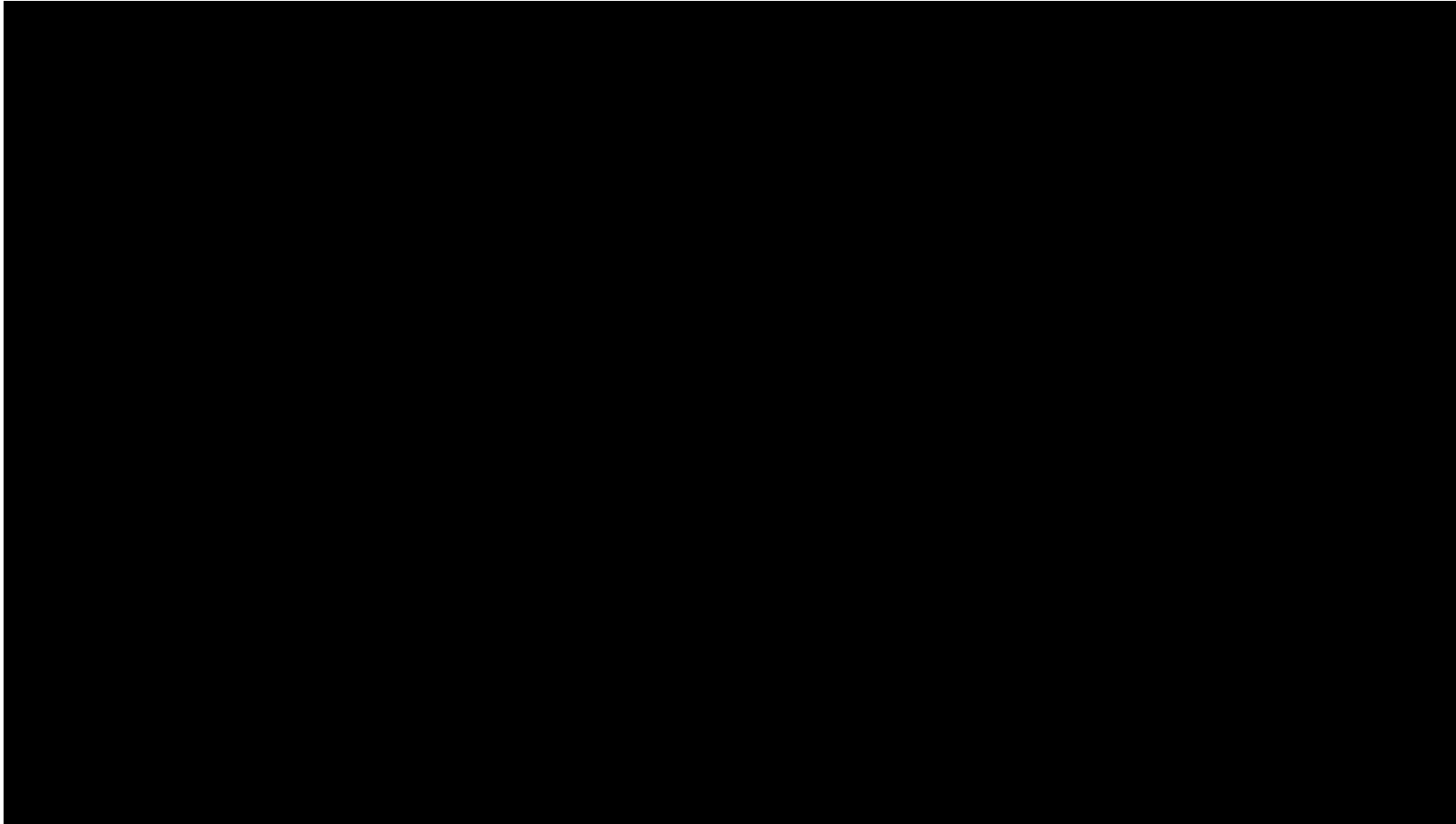
- 문항점수 : 정답에 표시 - 정답 아닌 것에 표시

※ 마이너스면 0점

- 총점 : 문항1 + 문항2

14. 지우기 (Cancellation, CA)

- 지우기 동영상



15. 빠진곳 찾기 (Picture Completion, PC)

- 시작 문항 (4번 문항)



15. 빠진곳 찾기 (Picture Completion, PC)

- 도구 : 기록용지, 자극책자2, 초 시계
- 시작 문항 : 문항 4번
- 교육 문항 : 문항 4번, 문항 5번, 제한시간 안에 답을 말하지 못하면 정답 알려줌.
- 되돌아가기 : 문항 4번, 5번 중 하나라도 0점을 받으면, 연속해서 2개 문항 만점을 받을 때까지
역순으로 진행
- 중지 규칙 : 연속해서 4개 문항 0점
- 시간 제한 : 각 문항 당 20초
- 반응 촉구 : 대상의 이름 말하거나, 그림에 없는 부분 언급하거나, 중요하지 않은 빠진 부분 말하는 경우
각 1번만 사용

15. 빠진곳 찾기 (Picture Completion, PC)

- 일반 지침 :
언어 반응과 정확한 위치를
지적 수반해야 정답으로 인정하는 반응

문항	1점	수검자가 정확하게 지적했을 때만 1 점 (PC) †
1. 탁자	다리	나무 조각
2. 얼굴	코, 콧구멍	얼굴의 일부
3. 거울	왼손의 머리숱(빗), 거울에는 빗이 있는데 남자의 손에는 없다	머리숱, 빗, 모양이 다르다.
†4. 안경	안경의 연결부분; 안경의 테; 코 위, 눈 사이의 부분; 렌즈를 연결하는 부분	테, 연결, 테의 부분, 꺾야 하는 부분; 연결부분
† 수검자가 정답을 말하지 못하면 빠져있는 안경의 연결부분을 지적하면서 “여기 보세요. 안경의 연결부분이 빠져 있습니다” 라고 말한다.		
†5. 조깅	여자의 발자국; 발자국이 남지 않았다	발자국, 흔적, 지나온 흔적, 자국
† 수검자가 정답을 말하지 못하면 여자의 발자국이 있어야 하는 장소를 지적하면서 “여기 보세요. 여자의 발자국이 빠져 있습니다” 라고 말한다.		
6. 물주전자	물줄기; 흘러내리는 물; 쏟아져 내리는 물	물, 액체, 줄기
7. 톱	톱날의 톱니 부분; 톱 이빨; 톱니같은 부분	톱날; 톱니; 자르는 부분; 뾰족한 부분
8. 나무	나무가둥(그루, 밑둥, 몸통); 나무 하단에 줄기가 없다	나무; 나무의 아래 부분
9. 라커	환기구 부분; 환기구의 홈, 공기 배출구	라커의 부분; 홈; 구멍; 금속부분
10. 파이	격자의 부분; 그물 모양의 부분; 파이 위에 십자로 교차된 부분	격자; 선; 파이의 부분
11. 가라데	제일 왼쪽 남자의 허리띠(벨트, 끈)	벨트, 끈, 띠, 묶는 것
12. 소	왼쪽 뒷발 발굽의 갈라진 부분(홈)	갈라진 부분; 발굽에 있는 부분
13. 장미	두번째(중간) 장미의 가시	가시

15. 빠진곳 찾기 (Picture Completion, PC)

• 일반 지침

- 언어 반응 – 위치 일치해야 하는 ‘언어적 반응’을 하면서 잘못된 위치를 지적하면 [“어디를 말하는 것인지 가리켜 보십시오.”]라고 말함.
- 모호하거나 불완전한 언어적 반응을 하면 [“어디를 말하는 것인지 가리켜 보십시오.”]라고 말함.
- 반응 측구는 아래 예시의 경우에만 1회만 허용
 - 빠진 것을 말하거나 지적하는 대신에 [대상의 이름]을 말하면 [“예, 그런데 무엇이 빠져 있습니까?”]라고 질문함.
 - 자극책자에 그려져 있지 않은 부분을 언급하거나 말하면 [“이 그림에는 어떠한 부분이 빠져 있습니다. 빠진 부분은 무엇입니까?”]라고 질문함.
 - 중요하지 않은 빠진 부분을 말하거나 지적하면 [“예, 그런데 빠져 있는 것 중, 가장 중요한 것은 무엇입니까?”]라고 질문함.

15. 빠진곳 찾기 (Picture Completion, PC)

- 연습문항 : [“이제 몇 가지 그림을 보여줄 것입니다. 각 그림에는 빠진 부분이 있습니다. 각 그림을 잘 보고 무엇이 빠져 있는지를 말해 보십시오.”]
- (자극책자2 펼친 후) [“이 그림을 보십시오. 무엇이 빠져 있습니까?”]
 - 정답 : [“빗살이 빠져 있는 부분을 지적하면서 잘하셨습니다.(수검자가 한 반응)이 빠져 있습니다.”]
 - 오답 : [“빗살이 빠진 부분을 지적하면서 잘 보십시오. 빗살이 빠져 있습니다.”] (문항4로 이동)
- 검사 문항 4번 :

[“이 그림을 보십시오. 무엇이 빠져 있습니까? “]

 - 오답 : [“빠져 있는 안경의 연결부분을 지적하면서 보십시오. 안경의 연결부분이 빠져 있습니다.”]
- 검사 문항 5번 :

[“이 그림을 보십시오. 무엇이 빠져 있습니까? “]

 - 오답 : [“빠져 있는 여자의 발자국 부분을 지적하면서 보십시오. 여자의 발자국이 빠져 있습니다.”]

15. 빠진곳 찾기 (Picture Completion, PC)

- **기록과 채점** : 수검자가 말한 그대로 기록
 - 시간 측정 : 완성 시간을 초 단위로 기록.
 - 측정 시작 : 마지막 지시 끝낸 동시에 측정 시작
 - 측정 중지 : 수검자가 반응하거나, ‘모르겠다.’고 말하거나, 제한시간 초과하면 중지
 - 지시를 생략하는 경우, 자극 제시하자마자 시간 측정 시작.
 - 정답을 말하거나 정확한 위치를 지적하면 1점
 - 위치 지적 표시 : **PC** 정확한 위치, **PX** 틀린 위치에 동그라미

15. 빠진곳 찾기 (Picture Completion, PC)

• 기록과 채점

- 빠진 부분의 명칭을 알지 못하여, 빠진 것을 가리키는 설명하거나 동의어(유의어)를 말하면 1점을 줌.
예) 문항 20번: 신발- 정답: 금속 **테두리**- 유사한 답: 구멍 주위의 **고리** *신발끈을 매는 구멍에 달린

테두리

- 정확한 위치를 지적했으나, 이 것을 훼손하는 언어 반응을 하면 0점. 예) 문항 14번: 문 - 울타리에 달린 문의 빠진 부분을 가리키면서 [현관의 벨]이라고 말하면 0점.

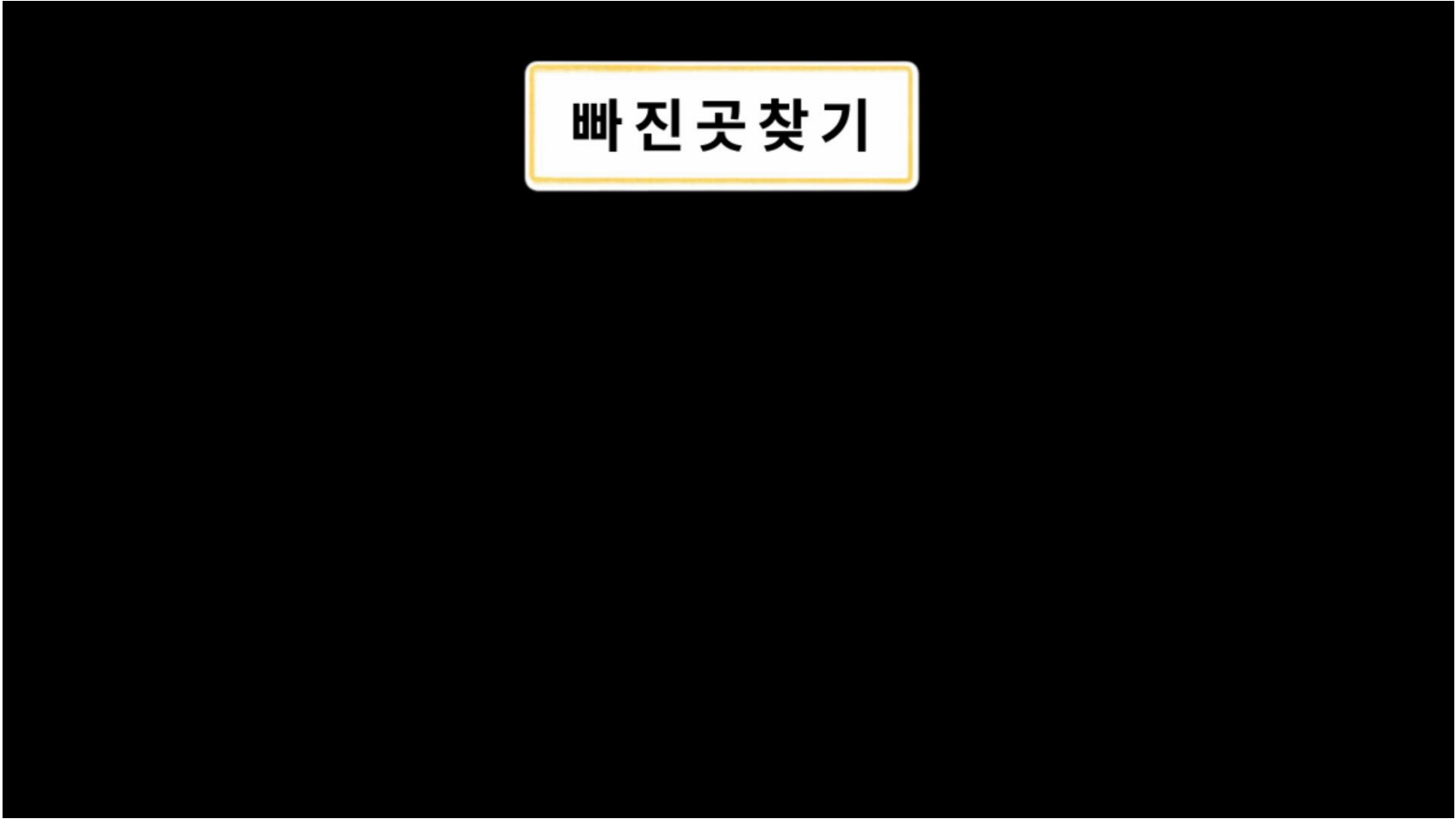
* 울타리 문의 경첩

• 원점수 계산 :

- 총점 : 실시하지 않은 시작 문항이전 문항의 점수 합 + (실시한 시작 문항이전 문항의 득점 합)
+ 시작문항부터 득점한 합

15. 빠진곳 찾기 (Picture Completion, PC)

- 빠진곳 찾기 동영상



빠진곳 찾기

Chapter 6

K-WAIS-IV 채점과 점수 산출

K-WAIS-IV Zoom 워크샵



K - WAIS - IV의 채점 절차

• 채점 절차 실습

❖ 질적 해석

과정분석 완성하기(선택적)

분석 페이지 완성하기

❖ 자료 정리

점수 프로파일 그리기

조합점수로 변환하기

❖ 지수 산출

각 환산점수를 합산하기

원점수의 합을 환산점수로 변환하기

각 소검사의 원점수 합 계산하기

❖ 기본 채점

각 소검사의 반응을 채점하기

K - WAIS - IV의 채점 절차

WAIS - IV
ESCALA DE INTELIGENCIA DE WECHSLER PARA ADULTOS

Cuadernillo de anotación

Nombre del sujeto: _____

Examinador: _____

Fecha de aplicación
Fecha de nacimiento
Edad cronológica

Calculo de la edad cronológica

Año	Mes	Día

빨간 테두리 부분은 검사를 시작하기 전에 가장 먼저 작성한다.

* 유아용이나 아동용은 시작점이나 검사 항목 연령에 따라 달라지므로 '만 연령 계산'이 중요하다.

Página de resumen Conversión puntuaciones directas a puntuaciones escalares

Prueba	PD	Puntuación escalar	Punt. escalar grupo ref.
Cubos			
Semejanzas			
Dígitos			
Matrices			
Vocabulario			
Aritmética			
Búsqueda de símbolos			
Puzles visuales			
Información			
Clave de números			
Letras y números*		()	()
Balanzas *		()	()
Comprensión	()		()
Cancelación *		()	()
Figuras incompletas		()	()

Suma puntuaciones escalares

*solo 16-69 años

Comp. verbal Razo. percep. Mem. trabajo Vel. proces. Escala total

Conversión suma de puntuaciones escalares a puntuaciones compuestas

Escala	Suma puntuaciones escalares	Puntuación compuesta	Percentil	Intervalo de confianza*
Comprensión verbal		ICV		
Razonamiento perceptivo		IRP		
Memoria de trabajo		IMT		
Velocidad de procesamiento		IVP		
Escala total		CIT		

* Véase la tabla 5.3 del Manual técnico y de interpretación para los ETM utilizados para el cálculo.

Perfil de puntuaciones escalares

	Comprensión verbal				Razonamiento perceptivo				Memoria de trabajo				Velocidad de procesamiento			
	S	V	I	CO	C	M	PV	B	FI	D	A	LN	BS	CN	CA	
19																
18																
17																
16																
15																
14																
13																
12																
11																
10																
9																
8																
7																
6																
5																
4																
3																
2																
1																

Perfil de puntuaciones compuestas

	ICV	IRP	IMT	IVP	CIT
160					
155					
150					
145					
140					
135					
130					
125					
120					
115					
110					
105					
100					
95					
90					
85					
80					
75					
70					
65					
60					
55					
50					
45					
40					

스페인어 버전
WAIS - IV 기록지

수검자 연령 계산하기 (기준 집단 선택하기)

수검자의 연령계산			
	2011년	20월	31일
검사일	2012	9	1
생년월일	1971	12	7
연령	40	8	24

소검사 환산점수 산출하기

환산점수표

소 검 사	원점수
토막짜기(BD)	39
공통성(SI)	20
숫자(DS)	28
행렬추론(MR)	13
어휘(VC)	42
산수(AR)	16
동형찾기(SS)	32
퍼즐(VP)	11
상식(IN)	20
기호쓰기(CD)	75
순서화(LN)	
무게비교(FW)	
이해(CO)	24
지우기(CA)	36
빠진곳찾기(PCm)	

환산점수 합

57	26	21	11	101
언어 지각	지각 숫자	작업 지각	처리 숫자	전체 점수

- ① 원점수를 기록용지에 옮겨 적기
- ② 매뉴얼 238쪽 참고하여 환산점수 기록
- ③ 매뉴얼 244쪽 참고하여 준거집단 환산점수 기록
- ④ 환산점수의 합을 계산하여 환산점수표 아래 기록

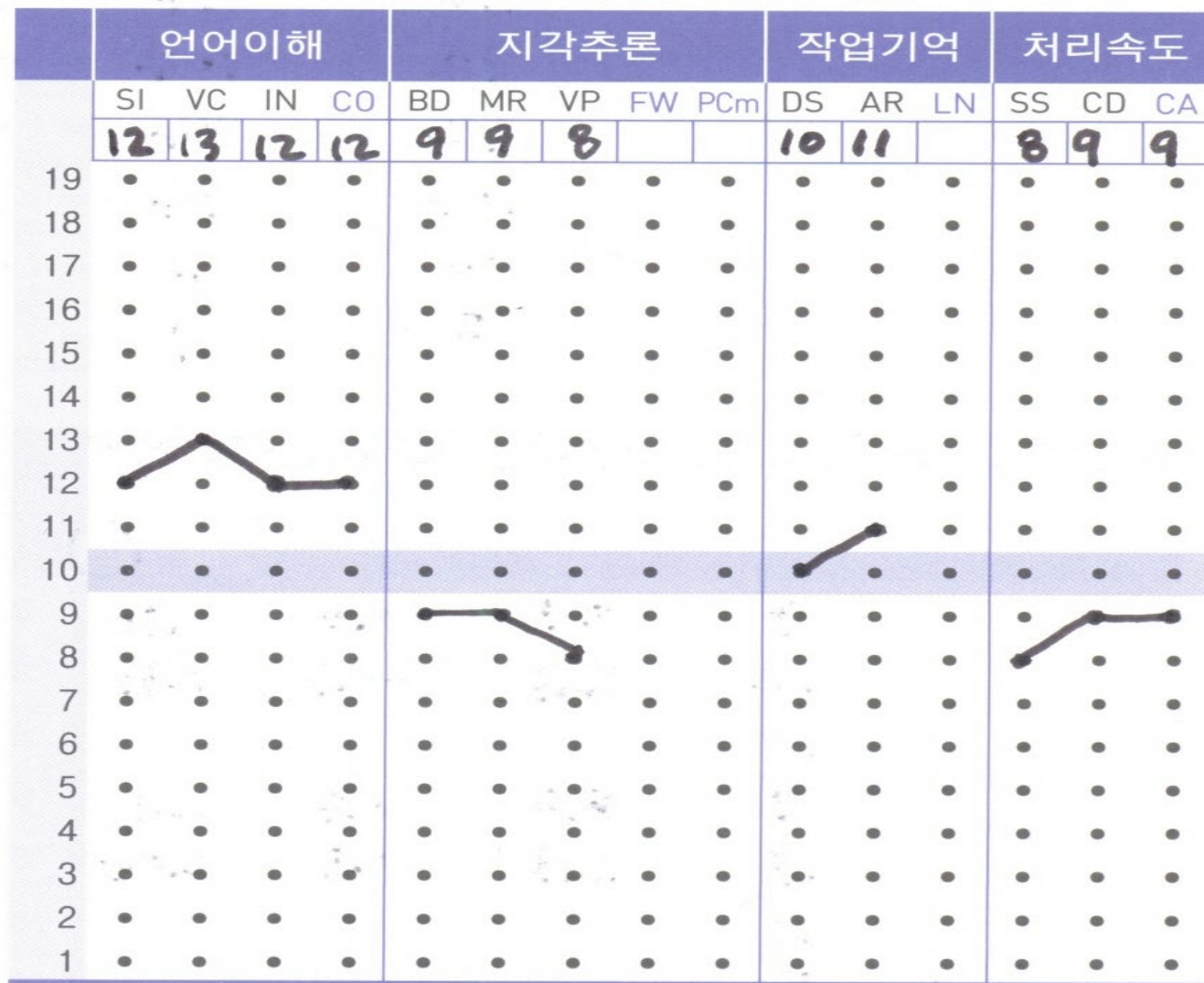
조합점수로 변환하기 (지수 산출하기)

조합점수표

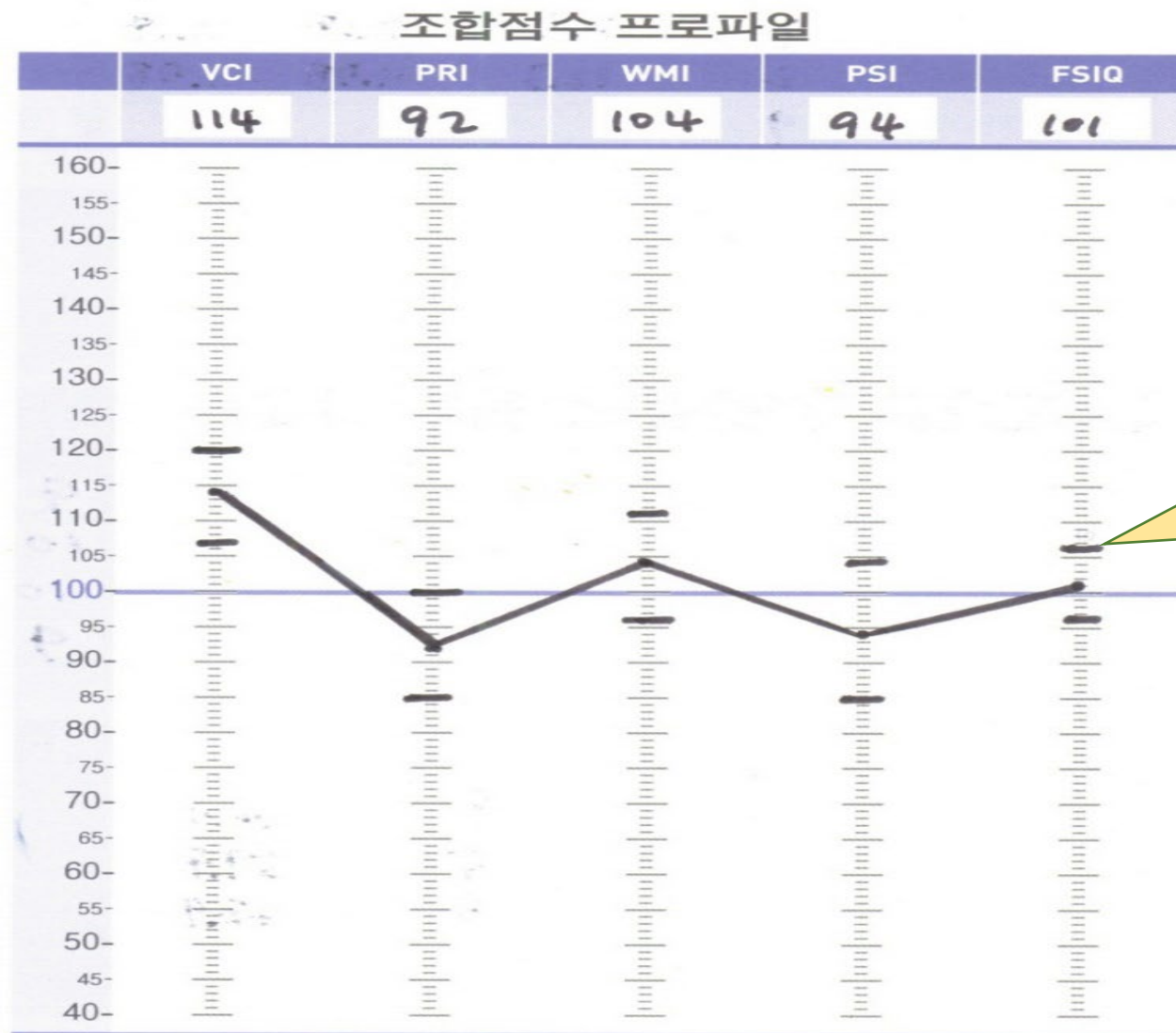
지 수	환산점수 합	조합점수	백분위	신뢰구간 90% 또는 95%	
언어이해	37	VCI			- 245쪽
지각추론	26	PRI			- 246쪽
작업기억	21	WMI			- 247쪽
처리속도	17	PSI			- 248쪽
전체검사	101	FSIQ			- 250쪽

점수 프로파일 그리기 (소검사 환산점수)

소검사 환산점수 프로파일



점수 프로파일 그리기 (조합점수 : 지수)



분석페이지 완성하기 (차이-비교)

- ① 매뉴얼 256쪽 참고하여 지수점수간 차이 임계치를 옮겨 적기
- ② 실제차이와 임계치를 비교하여 유의미한지 표시, 유의미하면 기저울 기록 (257쪽)

분석

차이비교					임계치	유의미한 차이	기저울	비교기준
비교		점수1	점수2	차이	.15 또는 .05			
지수 수준	언어이해-지각추론	VCI 114	- PRI 92	= 22				다음 중 하나에 체크할 것 : ☒ 전체표본 ☐ 능력수준
	언어이해-작업기억	VCI 114	- WMI 104	= 10				
	언어이해-처리속도	VCI 114	- PSI 94	= 20				
	지각추론-작업기억	PRI 92	- WMI 104	= -12				
	지각추론-처리속도	PRI 92	- PSI 94	= -2				
	작업기억-처리속도	WMI 104	- PSI 94	= 10				
소검사 수준	숫자 - 산수	DS 10	- AR 11	= -1				
	동형찾기 - 기호쓰기	SS 8	- CD 9	= -1				

- ③ 매뉴얼 263쪽 참고하여 소검사 수준간 차이 임계치를 옮겨적기
- ④ 실제차이와 임계치를 비교하여 유의미한지 표시, 유의미하면 기저울 기록 (264쪽)

과정 분석 완성하기 (선택적으로 수행)

과정 분석

원점수의 환산점수 변환

과정점수	원점수	환산점수	과정점수	원점수	환산점수
시간보너스 없는 토막짜기			숫자 거꾸로 따라하기		
숫자 바로 따라하기			숫자 순서대로 따라하기		

환산점수는 표 C.1 참조

환산점수 차이 비교

비교		점수1	점수2	차이	임계치 .15 또는 .05	유의미한 차이	기저율
과정 수준	토막짜기 - 시간보너스 없는 토막짜기	BD	- BDN	=		Y or N	
	숫자 바로 따라하기 - 숫자 거꾸로 따라하기	DSF	- DSB	=		Y or N	
	숫자 바로 따라하기 - 숫자 순서대로 따라하기	DSF	- DSS	=		Y or N	
	숫자 거꾸로 따라하기 - 숫자 순서대로 따라하기	DSB	- DSS	=		Y or N	

차이의 비교는 표 C.2와 C.3 참조

기저율 환산

과정점수	원점수	기저율	원점수 차이 비교				기저율
비교			점수1	점수2	차이		
최장 숫자 바로 따라하기(LDSF)			LDSF-LDSB	-		=	
최장 숫자 거꾸로 따라하기(LDSB)			LDSF-LDSS	-		=	
최장 숫자 순서대로 따라하기(LDSS)			LDSB-LDSS	-		=	
최장 순서화(LLNS)							

차이의 비교는 표 C.6, C.7 및 C.8 참조

기저율 정보는 표 C.4와 C.5 참조

37.2
59.9
44.5

- ① 매뉴얼 270쪽을 참고하여 과정 환산점수를 기록하기
- ② 매뉴얼 272쪽을 참고하여 임계치를 기입하고 매뉴얼 273쪽을 참고하여 기저율 기록하기
- ③ 매뉴얼 274 - 275쪽을 참고하여 기저율 기록하기
- ④ 매뉴얼 276 - 278쪽을 참고하여 기저율 기록하기

온라인 채점 방법

- 한국심리연구소 홈페이지 <http://www.koreapsy.kr/>
- 채점 코인 1개와 기록용지 1세트가 한 묶음.
- 회원 가입 후 등록된 코인으로 채점 가능함.
- 만 16 ~ 만 69세 까지만 정상적으로 채점 가능함.
- 채점 후 일정기간 동안만 다운로드 가능하므로 검사결과는 따로 PC에 저장하여 관리해야 함.

온라인 채점 결과



한국 웨슬러 성인용 지능검사

결과 프로파일

◦ 검사자	최현수	◦ 평가기관	근로복지공단 대전병원	◦ 검사일	2017-06-20
◦ 이름	민병국	◦ 성별	남	◦ 생년월일	1947-09-09 (69/9)

K-WAIS-IV 검사소개

한국 웨슬러 성인용 지능검사 4판(Korean Wechsler Adult Intelligence Scale-IV; K-WAIS-IV 황순택, 김지혜, 박광배, 최진영, 홍상형, 2012)은 미국 원판인 웨슬러 성인용 지능검사 4판(Wechsler Adult Intelligence Scale-IV; WAIS-IV)의 한국판이다. WAIS-IV는 웨슬러 성인용 지능검사 3판(WAIS-III)의 개정판이다. K-WAIS-IV는 개인 지능을 측정하는 통합적인 임상 도구로, 대상 연령은 16세 0개월부터 69세 11개월이다. (이 검사의 미국 원판인 WAIS-IV의 대상 연령은 16세 0개월부터 90세 11개월까지이다). K-WAIS-IV는 국지적 인지 영역에서 지각 기능을 측정하는 조합점수(즉, 언어이해 지수, 지각추론 지수, 작업기억 지수, 처리속도 지수)와 전반적 지각 능력을 측정하는 조합점수(전체 IQ)로 구성되어 있다.

K-WAIS-IV의 개정 목표

1) 동시대적인 규준을 만들고, 2) 심리측정적 속성을 개선하고, 3) 임상적 활용을 개선하고, 4) 사용하기에 보다 편리한 도구를 만드는 것이었다. 이전판인 K-WAIS(WAIS-R의 한국판)와 비교할 때 K-WAIS-IV는 많은 변화가 있다. 우선, 이전 판에서 제공되던 세 가지 지능지수 중 전체 지능지수만 제공되고 언어성 및 동작성 지능지수는 제공되지 않는다. WAIS-III에서 처음으로 채택되었던 언어이해, 지각추론, 작업기억, 처리속도의 4요인 구조가 K-WAIS-IV에서도 그대로 적용되었다. 또한, 이전 판에 있던 소검사들 중 차례 맞추기와 모양 맞추기 소검사가 없어지고 행렬추론, 도형찾기, 퍼즐, 순서화, 무게비교, 지우기와 같은 새로운 형식의 소검사가 추가되었다. 이러한 변화를 통해 유동적 지능, 작업기억, 그리고 처리속도를 안정적으로 측정할 수 있게 하였다. 또한, 지능지수를 연령범주별 환산점수로부터 유도하도록 하였다(전체연령 기준의 환산점수도 제공된다). 산출되는 지능지수의 범위를 IQ40~160으로 확장하여 능력이 매우 뛰어나거나 매우 제한된 사람들의 지능지수 산출을 가능하게 하였다. 그 밖에, 시범문항과 연습문항을 도입하고, 시각적 자극의 크기를 확대하고, 언어적 지시를 단순화하고, 시간보너스의 비중을 줄이고, 검사의 수행과정에서 운동 요구를 감소시켜 전반적으로 실시를 간편화하고 실시시간을 단축시켰으며, 특히 나이트 집단의 과제 수행을 용이하게 하였다.

K-WAIS-IV 활용

심리교육적인 도구로서 K-WAIS-IV는 일반적인 인지능력을 포괄적으로 평가하는데 활용될 수 있다. 즉, 지적 장애, 지적으로 우수한 사람, 다양한 신경학적 상태에 있는 수검자의 인지적 강점과 약점을 살펴보는 평가과정의 일부로 사용할 수 있다. 특히 교육 환경에서는 지적 능력의 평가를 통하여 낮은 학업적 성취의 원인이 되는 인지적 결함을 찾아내고 미래의 학업성취를 예측하는데 광범위하게 활용된다. 따라서 K-WAIS-IV는 매우 우수한 지적능력을 지녔거나 학습장애 혹은 인지적 결함을 보이는 개인의 치료적 개입에도 매우 중요한 정보를 제공해 준다.

임상장면에서 평가가 의뢰된 사람들은 복잡한 문제를 가지고 있어, 다양한 지적, 기능적, 신경 심리학적 평가를 필요할 수 있다. 다양한 영역에서 일하는 사람들이 기존의 신경심리학적 문제를 평가하기 위해서 혹은 이미 알려진 신경학적 문제를 가진 환자의 기능평가를 위해 신경 심리평가를 의뢰하게 된다. 이때 K-WAIS-IV가 신경학적 문제와 정신건강의학적 문제를 감별, 진단하는데 사용될 수도 있다.

기억기능에 대한 추가적인 정보를 얻으려면 K-WAIS-IV와 함께 K-WMS-IV를 사용할 수 있다. 이를 통해 임상적으로 기억기능에 대해 보다 완벽한 정보를 얻을 수 있다. 앞서 언급된 바와 같이, 이 두 검사들은 함께 표준화되었기 때문에, 이 자료에 근거한 능력-기억의 비로, 측정치 간의 상관 등의 연구 결과가 K-WMS-IV의 기술 및 해석 요강에 기술되어 있다.

K-WAIS-IV는 연구목적으로도 활용될 수 있다. 인지능력의 평가는 한 개인이 어떻게 중요한 지적 능력을 획득하고 활용하는지에 대한 정보를 제공한다. 따라서, 연구자는 본 검사를 활용하여 치료적 개입의 효과가 특정 인지능력에서 어떠한 방식으로 나타나는지 혹은 외상적 두뇌손상이 인지기능에 미치는 효과들을 검증해 볼 수 있다.

온라인 채점 결과

K-WAIS-IV 결과프로파일

◦ 차이비교

비교기준 : 전체 표준		점수1	점수2	차이	임계치	유의미한 차이	기저율
지수 수준	VCI-PRI	97	94	3	7.39	N	
	VCI-WMI	97	100	-3	8.03	N	
	VCI-PSI	97	86	11	8.62	Y	24.2
	PRI-WMI	94	100	-6	9.9	N	
	PRI-PSI	94	86	8	10.38	N	
	WMI-PSI	100	86	14	10.85	Y	18.4
소검사 수준	숫자-산수	10	10	0	2.09	N	
	동형찾기-기호쓰기	7		7	2.85	Y	1.5

◦ 강점과 약점 분석

비교 기준 : 10개의 핵심 소검사 평균						
소검사	소검사 환산점수	평균 환산점수	평균과의 차이	임계치	강점 또는 약점	기저율
토막짜기	9	8.20	0.8	3.37		
공통성	9	8.20	0.8	3.50		
숫자	10	8.20	1.8	2.63		
행렬추론	10	8.20	1.8	2.86		
어휘	8	8.20	-0.2	2.92		
산수	10	8.20	1.8	2.98		
동형찾기	7	8.20	-1.2	3.90		
퍼즐	8	8.20	-0.2	2.94		
상식	11	8.20	2.8	2.15	S	15~25%
기호쓰기		8.20	-8.2	3.38	W	

	10개의 핵심 소검사	3개의 언어이해소검사	3개의 지각추론소검사
환산점수의 합	82	28	27
소검사의 수	+10	+3	+3
평균점수	8.20	9.33	9.00

K-WAIS-IV 결과프로파일

◦ 과정분석(환산점수표)

과정점수	원점수	환산점수
시간보너스 없는 토막짜기	24	9
숫자 바로 따라하기	8	11
숫자 거꾸로 따라하기	5	9
숫자 순서대로 따라하기	4	8

◦ 환산점수 차이비교

과정 수준		점수1	점수2	차이	임계치	유의미한 차이	기저율
	토막짜기(BD)-시간보너스 없는 토막짜기(BDN)	9	9	0	3.95	N	
	숫자 바로 따라하기(DSF)- 숫자 거꾸로 따라하기(DSB)	11	9	2	3.61	N	
	숫자 바로 따라하기(DSF)- 숫자 순서대로 따라하기(DSS)	11	8	3	3.77	N	
	숫자 거꾸로 따라하기(DSB)- 숫자 순서대로 따라하기(DSS)	9	8	1	3.75	N	

◦ 기저율환산

과정점수	원점수	기저율
최장 숫자 바로 따라하기(LDSF)	5	63.1
최장 숫자 거꾸로 따라하기(LDSB)	3	90.5
최장 숫자 순서대로 따라하기(LDSS)	3	86.9
최장 순서회(LLNS)		

◦ 원점수 차이비교

비교	점수1	점수2	차이	기저율
LDSF-LDSB	5	3	2	53.6
LDSF-LDSS	5	3	2	45.2
LDSB-LDSS	3	3	0	

기술 용어에 대한 설명

- 소검사 환산점수 : 평균 10, 표준편차 3(연령별 기준)
- 조합점수(지수) : 평균 100, 표준편차 15(전체 기준)
- 백분위 : 조합점수가 가지는 위치(100명 중 몇 번째)
- 신뢰구간 : 90%, 95% (100번 검사했을 때 90번, 95번 속하게 되는 확률적 점수 범주),
진점수 범위라고도 함.
- 임계치 : 의미 있는 점수 차이의 기준, 절단점 이라고도 함.
- 유의도 수준 : 0.15, 0.05 점수차이가 확률적으로 의미 있는 수준
- 기저율 : 15%, 10% 기준, 점수차이가 관찰되는 확률적 비율

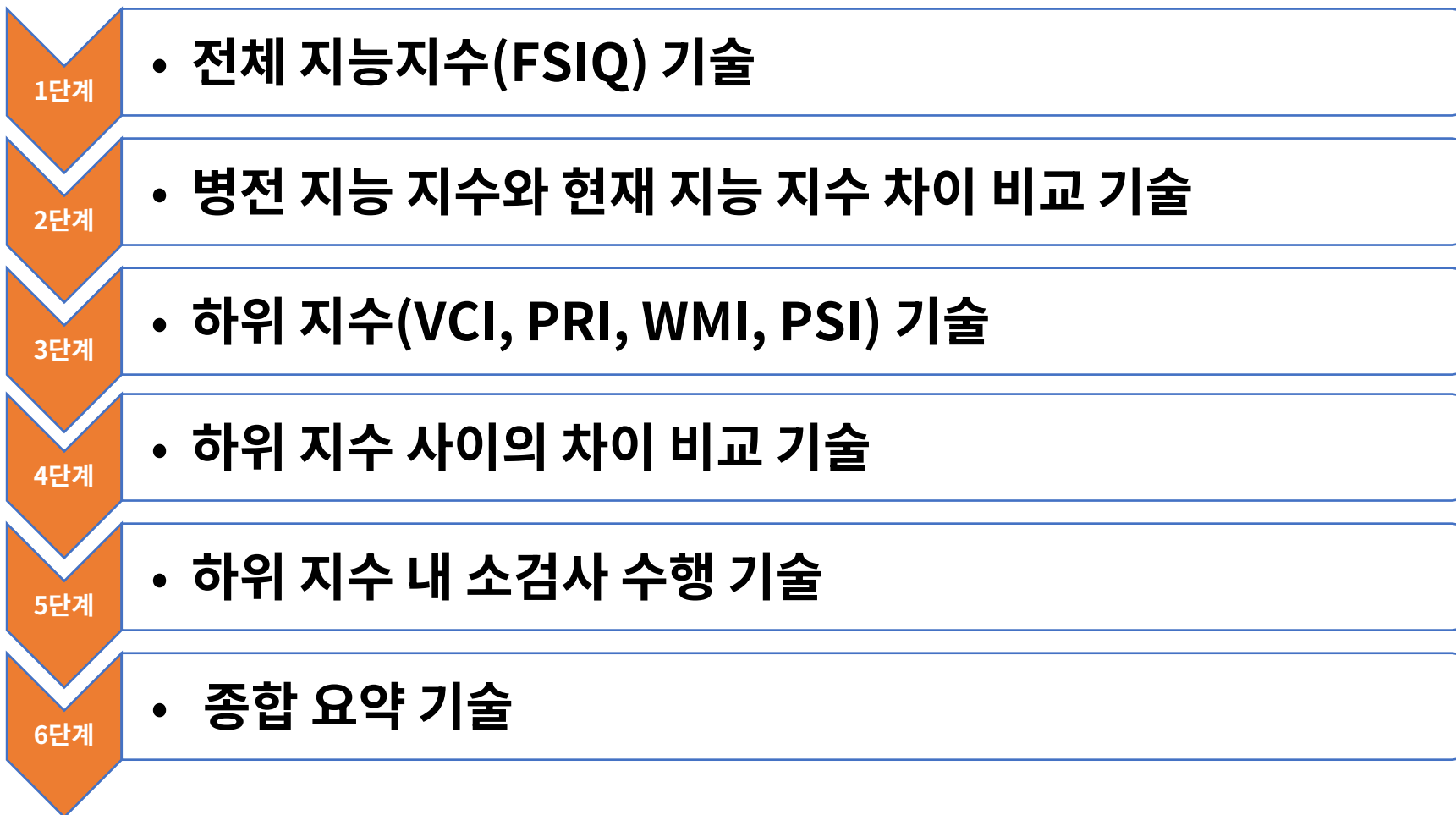
Chapter 7

K-WAIS-IV 결과 기술 방법

K-WAIS-IV Zoom 워크샵



검사 결과 기술 단계



검사 결과의 타당성 검증

- 전체지능지수(FSIQ)와 일반능력지수(GAI)

- 가장 높은 지표와 가장 낮은 지표의 차이는 **23점(1.5SD)**보다 낮을 경우에만 신뢰롭고 타당함

- 소검사 점수

- 지수에 해당하는 소검사의 편차가 **5점 (1.5SD)** 보다 작은 경우에만 단일한 지수로 해석 가능

검사 결과의 제시 방법

- 검사 점수를 ‘표와 그래프를 활용하여 제공’
 - 조합점수(지수)의 점수, 백분위, 신뢰구간, 기술분류를 요약하는 표 제공할 것.
 - 소검사 환산점수 프로파일을 그래프로 제공할 것.

조합점수를 요약하는 표 예시

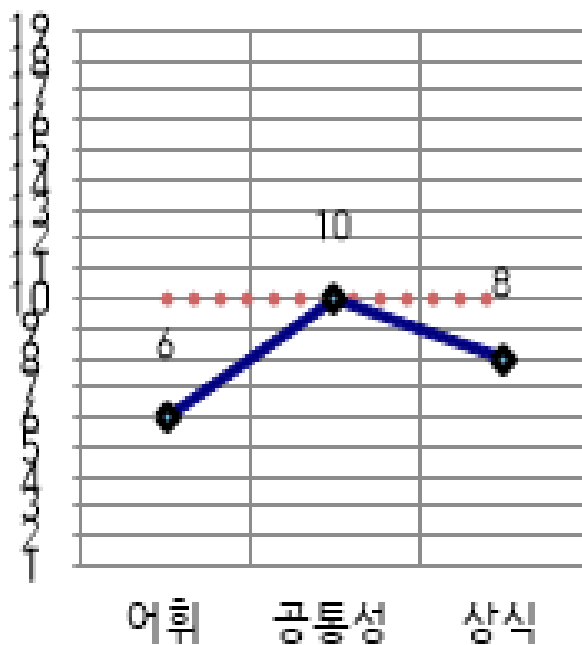
한국-웍슬러 성인용 지능검사 4판(K-WAIS-IV) 지수

	언어이해(VCI)	지각추론(PRI)	작업기억(WMI)	처리속도(PSI)	전체 IQ(FSIQ)
조합 점수	90	59	84	89	73
백분위(%tile)	24	0.3	14	26	4
신뢰구간(95%)	84-97	55-70	78-93	81-100	69-79
기술적 분류	평균(90-109)	매우 낮음(≤ 69)	평균 하(80-89)	평균 하(80-89)	경계선(70-79)

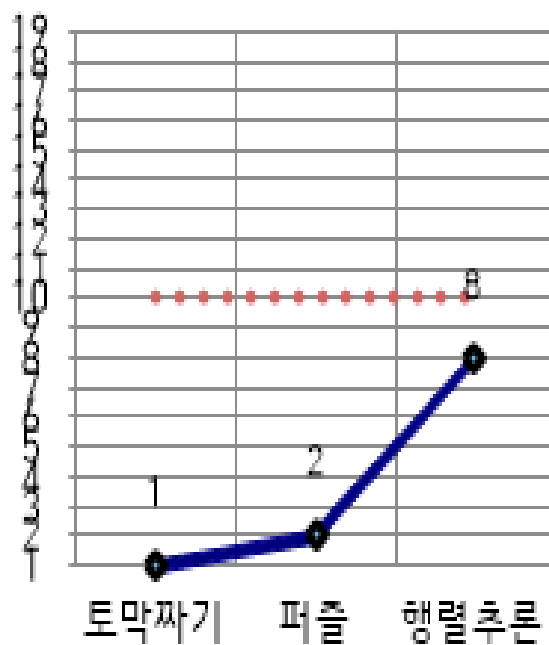
소검사 환산점수 프로파일 그래프 예시

한국-웨슬러 성인용 지능검사 4판(K-WAIS-IV) 소검사 프로 파일

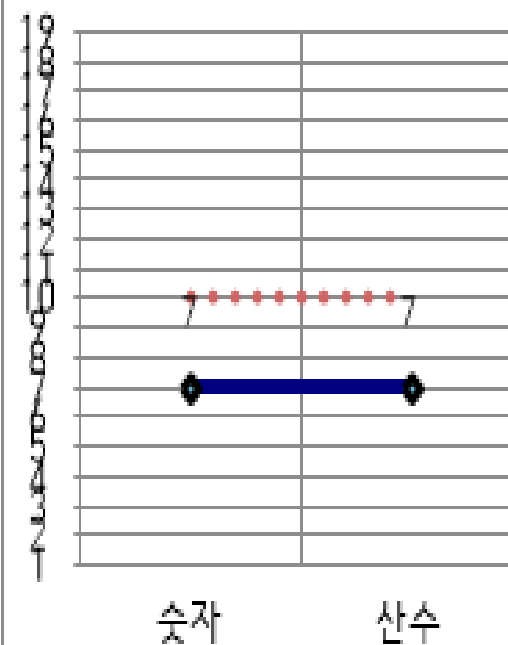
언어이해(VCI)



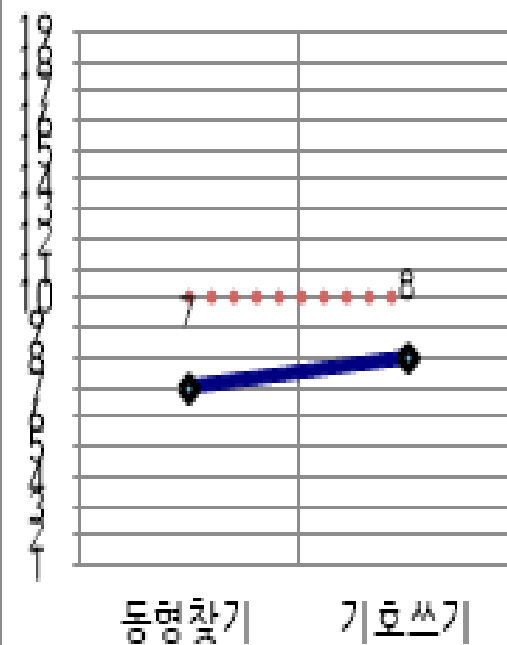
지각추론(PRI)



작업기억(WMI)



처리속도(PSI)

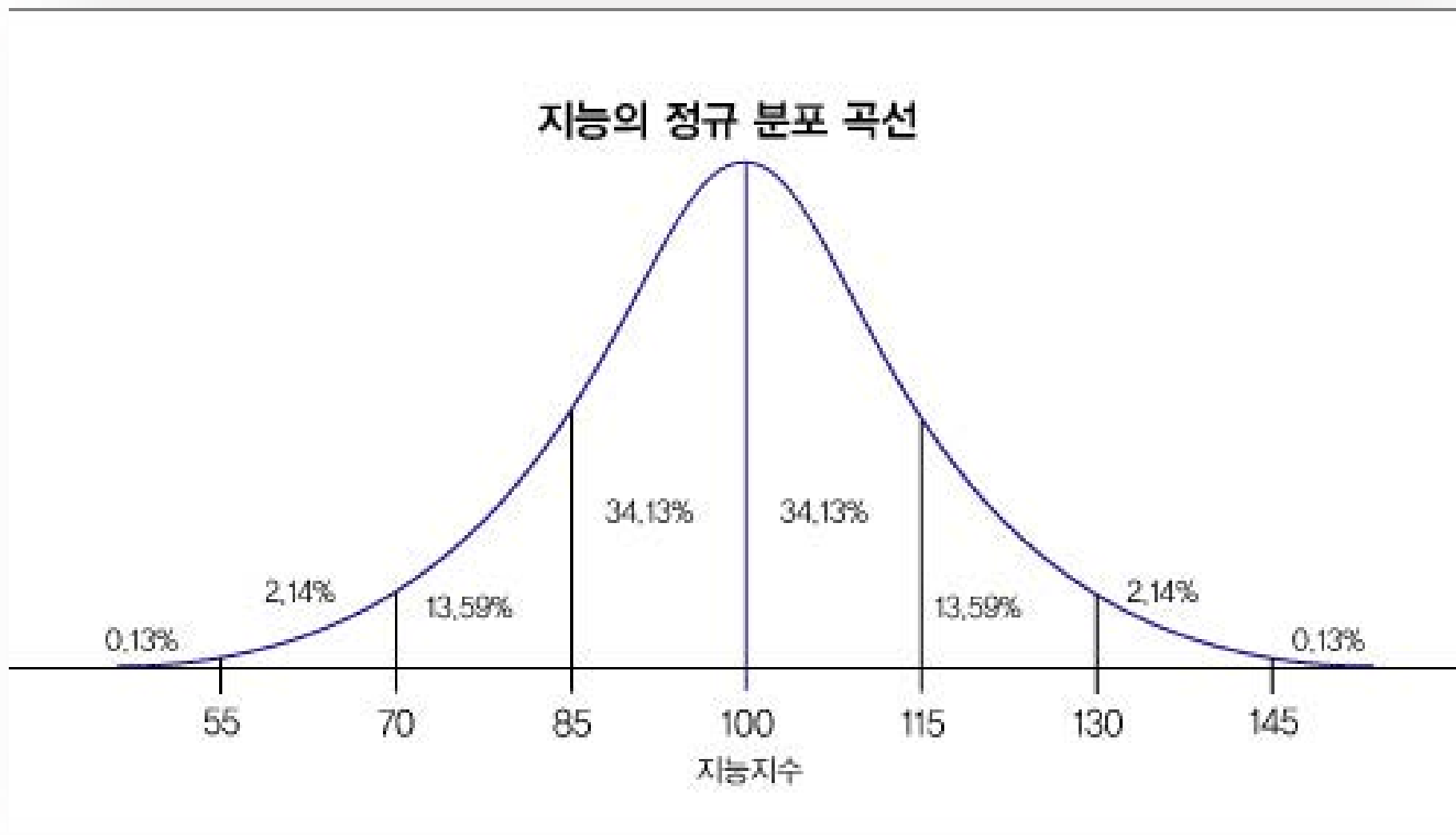


검사 결과 기술 예시

- 전체지능지수(FSIQ)

- 한국 웨슬러 성인용 지능검사 4판(K-WAIS-IV)에서 전체 지능지수(FSIQ)는 108이고, 전통적 분류에서 평균(90-109) 수준의 수행을 보이고 있으며, 대안적 분류에서 평균(85-115, 정상) 수준의 수행을 보이고 있다. 백분위는 70%tile이고, 95%신뢰수준에서 진점수가 포함된 신뢰구간은 102에서 113사이이다.

전체 지능 지수 (FSIQ) 의 분포 곡선



조합점수의 기술 분류

전통적 분류

조합점수 범위	기술적 분류
130이상	최우수
120-129	우수
110-119	평균 상
90-109	평균
80-89	평균 하
70-79	경계선
69이하	매우 낮음

대안적 분류

조합점수 범위	기술적 분류	
131이상	최상	기준 강점
116-130	평균상	
85-115	평균	
70-84	평균하	기준 약점
69이하	매우 낮음	

검사 결과 기술 예시

- **현재 지능지수(FSIQ)과 병전 지능지수 (FSIQ)**
 - 현재 수행을 기준으로 회귀방식으로 추정한 병전 전체지능지수는 000 이고, 현재 전체 지능지수와 차이는 000이다. 유의미한 수준의 차이(12점)가 아니므로 인지기능의 저하는 없는 것으로 보인다.
 - 병전 전체지능지수 산출 방식은 비례추정, 회귀방식 등이 사용되고 있음.

검사 결과 기술 예시

- 하위지수(VCI, PRI, WMI, PSI) 기술

- 언어이해지수(VCI)는 전체 지능지수와 같은 형식으로 기술한다.
- 지각추론지수(PRI)는
- 하위지수는 따로 기술하지 않고 [표]로 제공할 수 있다.

- 하위 지수의 차이 비교

- 임계치를 기준으로...(기저율은 추가적 고려)
- 하위지수의 분포가 평균에서 우수사이에 있는 가운데, 언어이해가 지각추론에 비해 상대적으로 유의미한 수준에서 높게 나타났다. 이러한 점을 고려할 때.....

검사 결과 기술 예시

- 하위지수 내 소검사 수행 기술
 - 언어이해에서 언어적 추론능력(공통성)은 평균 수준의 수행을 보이고 있으며, 어휘력(어휘)은….
- 하위지수 내 강점과 약점 기술
 - 언어이해에서 상식이 평균보다 높은 수행을 보이고 있으며….
- 소검사 프로파일을 그래프로 제시하는 게 좋음

소검사 환산점수의 기술 분류

K - WAIS (7단계)

조합점수 범위	기술적 분류
16-19	최우수
14-15	우수
12-13	평균 상
8-11	평균
6-7	평균 하
4-5	경계선
1-3	매우 낮음

K - WAIS - IV (5단계)

조합점수 범위	기술적 분류
16-19	매우 높음
13-15	높음
8-12	평균
5-7	낮음
1-4	매우 낮음

지능 관련 장애 (DSM-5)

- **신경발달장애**

- 지적장애
- 자폐 범주성 장애(자폐 스펙트럼 장애)
- 학습장애

- **신경인지장애(치매)**

- 경도 신경인지장애
- 주요 신경인지장애

정신지체에서 지적 장애로

- ICD-10, DSM-IV-TR : 정신 지체(Mental Retardation)
- DSM-5 : 지적 장애(Intellectual disability)
- ICD-11 : 지적 발달 장애 (Intellectual Developmental disability)
- 장애인 복지법: 지적 장애
 - 장애인 복지법이 진단체계보다 먼저 지적장애라는 용어 사용하여 편견 줄이는데 노력함.

정신지체 진단 기준 (DSM - IV - TR)

A. 지적기능이 뚜렷하게 평균보다 낮다.

- 개별적 지능검사에서 지능지수(IQ)가 70이하

B. 현재의 적응기능의 결함이나 손상이 적어도 2가지 영역에서 나타난다.

- 의사 소통, 자기 돌봄(자조 기능), 가정 생활, 자기관리, 기능적 학업 기술, 직업, 사회적 기술과 대인관계적 기술, 지역 사회 자원의 활용, 여가, 건강과 안전

C. 만 18세 이전에 발병한다.

정신지체의 심각도 수준 (DSM - IV - TR)

장해의 수준	심각도	지능지수의 범위
가벼운 정도의 정신지체	Mild	50-55에서 약 70까지
중간 정도의 정신지체	Moderate	35-40에서 50-55까지
심한 정도의 정신지체	Severe	20-25에서 35-40까지
아주 심한 정도의 정신지체	Profound	20 또는 25미만
정도를 세분할 수 없는 정신지체		정신지체라는 강한 심증은 있지만, 표준화 검사에 의해 지능을 측정할 수 없는 경우

법령과 지적장애

- 장애인 복지법 : 70이하 지적장애, 자폐성 장애
 - 2019년 7월 1일부터 장애등급이 심한 장애와 심하지 않은 장애로 나뉨. 두 장애는 심한 장애로 분류
 - 세부 기준은 변경된 장애판정 기준 참고
 - 장애인 복지법-시행령 별표1 장애의 종류 및 기준에 따른 장애인
 - 장애인복지법-시행규칙 별표1 장애인의 정도
- 특수교육법: 75이하 특수교육 대상자

장애인 복지법 시행규칙 별표 1

6. 지적장애인(장애의 정도가 심한 장애인에 해당함)

지능지수가 70 이하인 사람으로서 교육을 통한 사회적·직업적 재활이 가능한 사람

7. 자폐성장애인(장애의 정도가 심한 장애인에 해당함)

제10차 국제질병사인분류(International Classification of Diseases, 10th Version)의 진단기준에 따른 전반성발달장애(자폐증)로 정상발달의 단계가 나타나지 않고, 기능 및 능력 장애로 일상생활이나 사회생활에 간헐적인 도움이 필요한 사람

DSM-5에서 지적장애 정의

- 지적장애는 발달 시기에 시작되며, **개념적, 사회적, 실행적 영역**에서 **지적기능과 적응기능 모두에 결함**이 있는 상태를 말한다.
 - A. 임상적 평가와 개별적으로 실시된 지능검사로 확인된 **지적기능(추론, 문제해결, 계획, 추상적 사고, 판단, 학업, 경험 학습)의 결함**이 있다.
 - B. **적응 기능의 결함**으로 인해 독립성과 사회적 책임에 필요한 발달학적, 사회문화적 표준을 충족하지 못한다. 지속적인 지원 없이는 적응 결함으로 인해 다양한 환경(가정, 학교, 일터, 공동체)에서 한가지 이상의 일상활동(의사소통, 사회적 참여, 독립적 생활) 기능에 제한을 받는다.
 - C. 지적 결함과 적응 기능의 결함은 **발달 시기 동안 발생**한다.

개념적, 사회적, 실행적 영역이란?

- **개념적 영역 (conceptual domain)**
 - 읽기, 쓰기, 계산, 시간 개념, 금전 개념 등 학업 기술 부분
- **사회적 영역(Social domain)**
 - 언어능력(표현-수용 언어), 대화의 기술, 의사소통 관련 능력, 사회적 상호작용 능력, 대인관계를 형성하고 유지하는 능력, 상황에 적합하게 감정이나 행동을 조절하여 표현하는 능력, 사회적 상황에서 적절하게 판단하고, 사회적 상황에서 위험에 대처하는 능력 등

개념적, 사회적, 실행적 영역이란?

• 실행적 영역(Practical domain)

- 자조 기능(음식 먹기, 옷 입고 벗기, 용변 보기와 뒤처리 하기, 씻고 말리기 같은 개인 위생관리 등 기초적 생활기능)
- 자기 관리 (건강 관리, 금전 관리, 나은 삶을 위한 결정 등)
- 가사 활동(청소, 세탁, 음식 조리, 장보기, 아이 돌보기 등)
- 지역사회 활동(교통수단 이용, 공공기관 이용 등)
- 여가 활동(음악듣기, 영화보기, 산책하기, 물놀이 등)
- 직업 훈련과 직업 활동 하기
- 법률적 의사결정이나 판단(계약, 거래, 매매 등 판단)

경도 지적장애 (Mild Intellectual disability)**• 개념적 영역(conceptual domain)**

- 학령전기 아동 : 또래와 차이가 뚜렷하지 않을 수 있음.
- 학령기 아동과 성인: 읽기, 쓰기, 계산, 시간 개념, 금전 개념과 같은 학업 기술을 배우는 데 어려움 있음. 연령에 적합한 기능을 하기 위해 하나 이상의 부분에서 도움 필요.
- 성인 : 학습한 기술의 기능적 사용(읽기, 금전관리 등) 뿐만 아니라 추상적 사고, 집행기능(계획, 전략 수립, 우선 순위 정하기, 인지적 유연성 등), 단기 기억도 손상 있음. 문제 해결에 대한 접근이 또래에 비해 다소 융통성이 없음.

경도 지적장애 (Mild Intellectual disability)**• 사회적 영역(Social domain)**

- 의사소통(communication), 대화(conversation), 어법(language)에서 연령의 기대 수준보다 더 구체적 수준에 머물거나 미숙함.
- 전형적 발달을 보이는 또래에 비해 사회적 상호작용이 미숙함
(예 : 또래들이 사용하는 사회적 표현을 인지하기 어려움)
- 연령에 적합한 수준으로 감정이나 행동을 조절하기 어려울 수 있음.
- 사회적 판단이나 사회적 상황에서 위험에 대한 이해 부족

의사소통 (Communication) 이란?

- **정의** : 사람들 간에 생각이나 감정 등을 교환하는 총체적인 행위이다.
 - 의사소통은 구어(oral language)나 문어(written language)를 통한 언어적 요소는 물론 제스처나 자세, 얼굴표정, 눈맞춤, 목소리, 억양 등과 같은 비언어적 요소를 통해서도 이루어질 수 있다.

경도 지적장애 (Mild Intellectual disability)**• 실행적 영역(Practical domain)**

- 개인관리(personal care: 용변 처리, 청결 관리, 옷 입기 등 자기 돌봄)는 연령에 적합하게 수행할 수 있음. 복잡한 일상생활 영역에서 또래에 비해 약간의 도움이 필요.
- 성인에서 장보기, 교통수단 이용하기, 가사와 아이 돌보기, 영양을 갖춘 음식 준비하기, 은행 업무와 금전 관리에서 도움 필요.

경도 지적장애 (Mild Intellectual disability)

• 실행적 영역(Practical domain)

- 여가 기술은 또래와 유사하나, 웰빙(육체와 정신의 조화를 통한 행복하고 안락한 삶)과 여가 계획과 관련된 판단에 도움 필요.
- 성인기에 개념적 기술이 강조되지 않은 일자리에 종종 취업함. 직업활동을 능숙하게 수행하는데 도움 필요.
- 법률 행위, 건강 관리 등에 필요한 결정에 도움 필요.
- 가족 부양에 도움 필요.

중증도 지적장애 (Moderate Intellectual disability)

- **개념 영역(conceptual domain)**
 - 전 발달 영역에서 개념적 기술이 또래에 비해 현저하게 떨어짐.
 - 학력 전기 아동에서 언어와 학습 준비 기술이 느리게 발달.
 - 학령기 아동에서 읽기, 쓰기, 계산(mathematics), 시간과 금전 개념에 대한 이해가 전 학령기에 걸쳐 더딘 진행을 보이며, 또래에 비해 매우 제한적임.
 - 성인기에도 학업 기술은 초등학생 수준에 머무르며, 개인 생활이나 직업에서 학업기술을 사용하기 위해 도움이 필요.
 - 일상생활에서 개념적 업무를 완수하기 위해 지속적인 도움 필요. 다른 사람이 이런 책임을 전적으로 대신하기도 함.

중증도 지적장애 (Moderate Intellectual disability)**• 사회적 영역(Social domain)**

- 전 발달 과정에 걸쳐 사회적 행동과 의사소통 행동에서 또래들과 확연한 차이를 보임.
표현 언어가 사회적 의사소통의 주요 수단이지만, 단어나 문장이 또래에 비해 단조로움.
- 대인 관계를 맺는 능력이 있어 가족이나 친구와 유대관계를 가지며, 성공적으로 우정을 나눌 수도 있고, 성인기에 연애를 할 수도 있음. 그러나 사회적 신호를 정확하게 감지하거나 해석하지 못할 수 있음.
- 사회적 판단과 결정 능력에 제한이 있어 중요한 결정을 내릴 때 보호자가 반드시 도와주어야 함.
- 의사소통이나 사회성의 제약이 정상 발달을 하는 또래들과 우정에 영향을 줌.
- 직업적 영역에서 성공하기 위해서는 많은 사회적 - 의사소통적 도움이 요구됨.

중증도 지적장애 (Moderate Intellectual disability)

• 실행적 영역(Practical domain)

- 식사, 옷 입기, 배설, 위생 관리는 가능하나 이러한 영역을 독립적으로 수행하기 위해서는 장기간에 걸친 교육과 시간이 필요하며, 할 일을 상기시켜 주는 것도 필요.
- 성인기에는 모든 집안 일에 참여할 수 있으나 장기간의 교육이 필요하며, 대체로 성인 수준으로 수행하기 위해서는 지속적인 도움이 필요.
- 개념적 기술과 의사소통 기술이 제한적으로 요구되는 직업에서 독립적으로 일할 수 있지만, 사회적 기대와 업무 복잡성을 관리하고, 계획을 이행하는 데 동료나 감독자의 상당한 도움이 필요함.
- 교통 수단 이용, 금전 관리, 의료 보험 가입 등에서도 다른 사람의 상당한 도움 필요함.
- 다양한 여가 활동 기술을 발달 시킬 수 있음. 이를 위해서는 일반적으로 오랜 기간에 걸친 추가적인 지원과 학습 기회가 필요.
- 극히 일부에서는 부적응적 행동을 보이며 사회 문제를 야기할 수 있음.

고도 지적장애 (Severe Intellectual disability)

• 개념 영역(conceptual domain)

- 개념적 기술의 습득이 제한적임. 글, 수, 양, 시간, 금전에 대해 거의 이해하지 못함.
- 보호자들은 인생 전반에 걸쳐 문제 해결에 광범위한 도움을 제공함.

• 사회적 영역(Social domain)

- 구어(spoken language)의 어휘나 문법에 상당한 제한이 있음. 한 단어나 구로 말을 하거나 다른 보완적 방법으로 내용을 보충함. 대화나 의사소통은 현재의 일상생활에 관한 내용에 치중되어 있음.
- 언어는 설명이나 해석보다 사회적 의사소통을 위해 사용하며, 간단한 말이나 몸짓을 이해할 수 있음.
- 가족 구성원이나 친밀한 이들과 관계에서 즐거움을 얻고 도움을 받음.

고도 지적장애 (Severe Intellectual disability)

- **실행적 영역(Practical domain)**
 - 식사, 옷 입기, 목욕, 배설과 같은 일상생활 영역 전반에 대한 지원과 감독이 항상 필요함.
 - 자신이나 타인의 안녕에 대한 책임 있는 결정을 내릴 수 없음.
 - 성인기에 가사, 여가 활동이나 작업에 참여하기 위해서 지속적인 도움과 지원이 필요하며, 모든 영역의 기술 습득을 위해서 장기간의 교육과 지속적인 도움이 필요.
 - 소수의 경우 자해와 같은 부적응적 행동이 문제가 될 수 있음.

최고도 지적장애 (Profound Intellectual disability)

- **개념 영역(conceptual domain)**

- 개념적 기술은 주로 상징적 과정보다 물리적 세계와 관련 있음. 자기 관리, 작업, 여가를 위해 목표지향적 방식으로 사물을 이용할 수 있음. 결정을 내릴 수 없음.
- 짝 짓기, 분류하기 같은 단순한 시각-공간적 기능을 습득할 수 있으나 동반된 운동, 감각 손상이 사물의 기능적 사용을 방해할 수 있음.

- **사회적 영역(Social domain)**

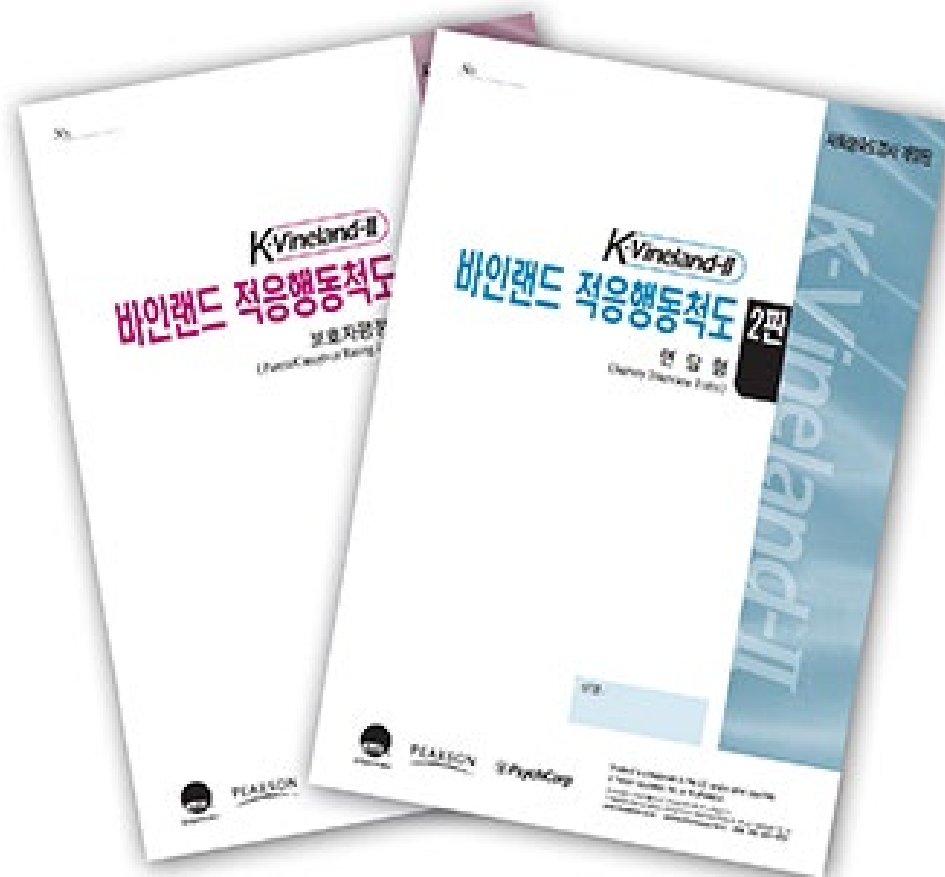
- 대화나 몸짓의 상징적 의사소통에 대한 이해가 매우 제한적임. 일부 간단한 지시나 몸짓을 이해할 수 있음.
- 자신의 욕구나 감정은 주로 비언어적, 비 상징적 의사소통 방식을 통해 표현함.
- 친숙한 가족구성원이나 보호자와 관계를 즐기며, 몸짓이나 감정적 신호를 통해 사회적 의사소통을 맺음.
- 동반된 감각적-신체적 손상으로 인해 다양한 사회적 활동에 제한이 생길 수 있음.

최고도 지적장애 (Profound Intellectual disability)

• **실행적 영역(Practical domain)**

- 일부 활동에는 참여할 수도 있으나, 일상적인 신체관리, 건강, 안전의 전 영역에서 걸쳐 타인에게 의존하여 생활함.
- 심각한 신체적 손상이 없으면 접시 나르기와 같은 간단한 가사를 보조할 수 있음.
- 고도의 지속적인 도움을 통해 물건을 이용한 간단한 활동을 함으로써 일부 직업적 활동의 기초를 마련할 수 있음.
- 다른 사람의 도움 하에 음악듣기, 영화 보기, 산책하기, 물놀이와 같은 여가활동에 참여할 수 있음.
- 동반한 신체적 감각적 손상이 집안일이나 여가, 직업적 활동에 참여하는데 자주 방해가 됨.
- 소수에서 부적응적 행동이 나타날 수 있음.

적응 기능과 지원 수준 결정 방법



지원정도척도

Supports Intensity Scale®

사용자 매뉴얼

James R. Thompson, Brian R. Bryant, Edward M. Campbell, Ello M. (Pati) Craig, Carolyn M. Hughes, David A. Rotholz, Robert L. Schalock, Wayne P. Silverman, Marc J. Tasse, Michael L. Wehmeyer 지음

한국지적장애인복지협회 _ 한현민 · 신진숙 · 윤경보 · 김미라 · 이영철 · 김형지
김남순 · 김현경 · 민현식 옮김



Σ 시그마프레스

Chapter 7

K-WAIS-IV 질문과 답변 (Q&A)

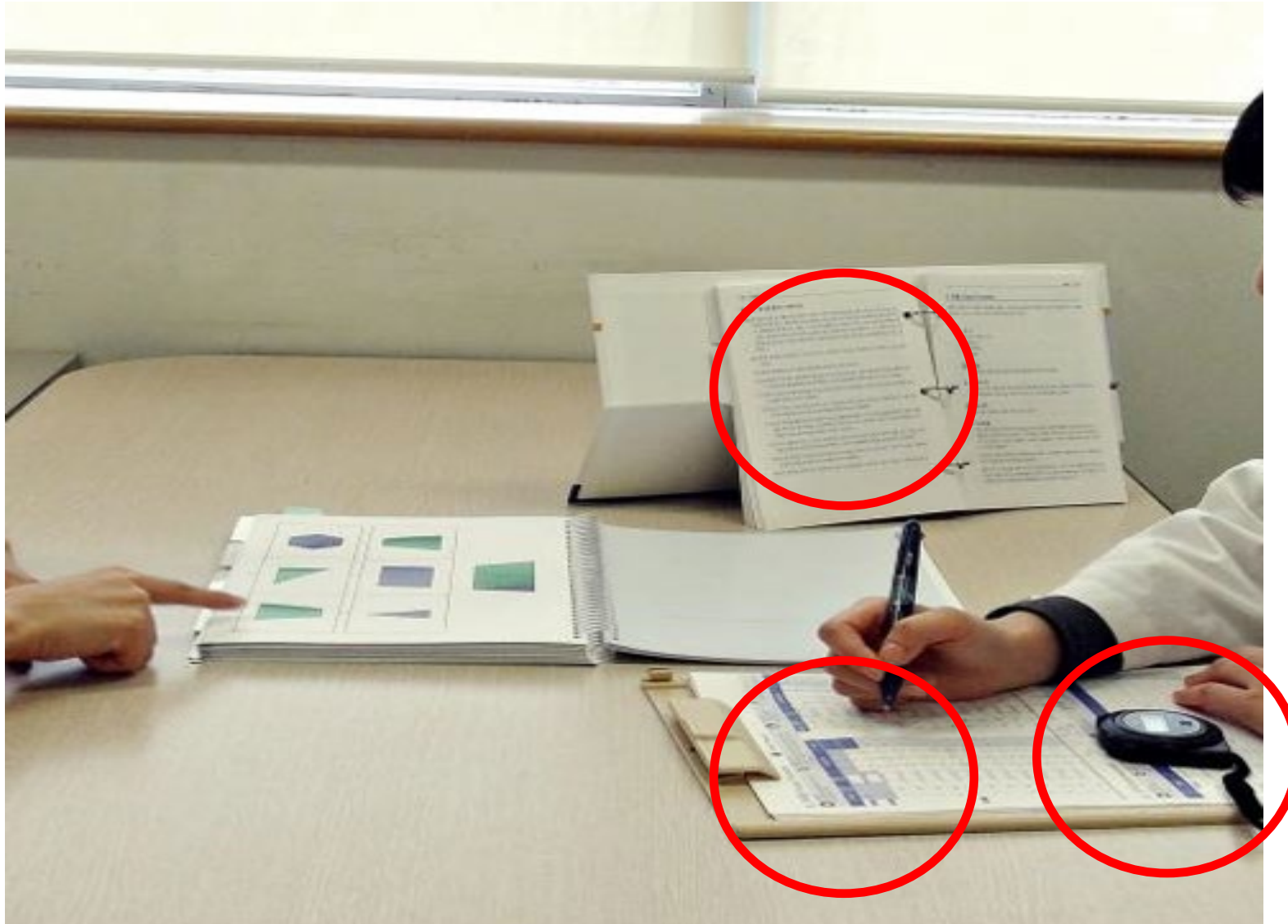
K-WAIS-IV Zoom 워크샵



잘못된 점 찾기



잘못된 점 찾기



Quiz [1]

- K-WAIS-IV의 소검사 구성

- 언어이해

- 공통성
- 어휘
- 상식
- 이해(보충 소검사)

- 지각추론

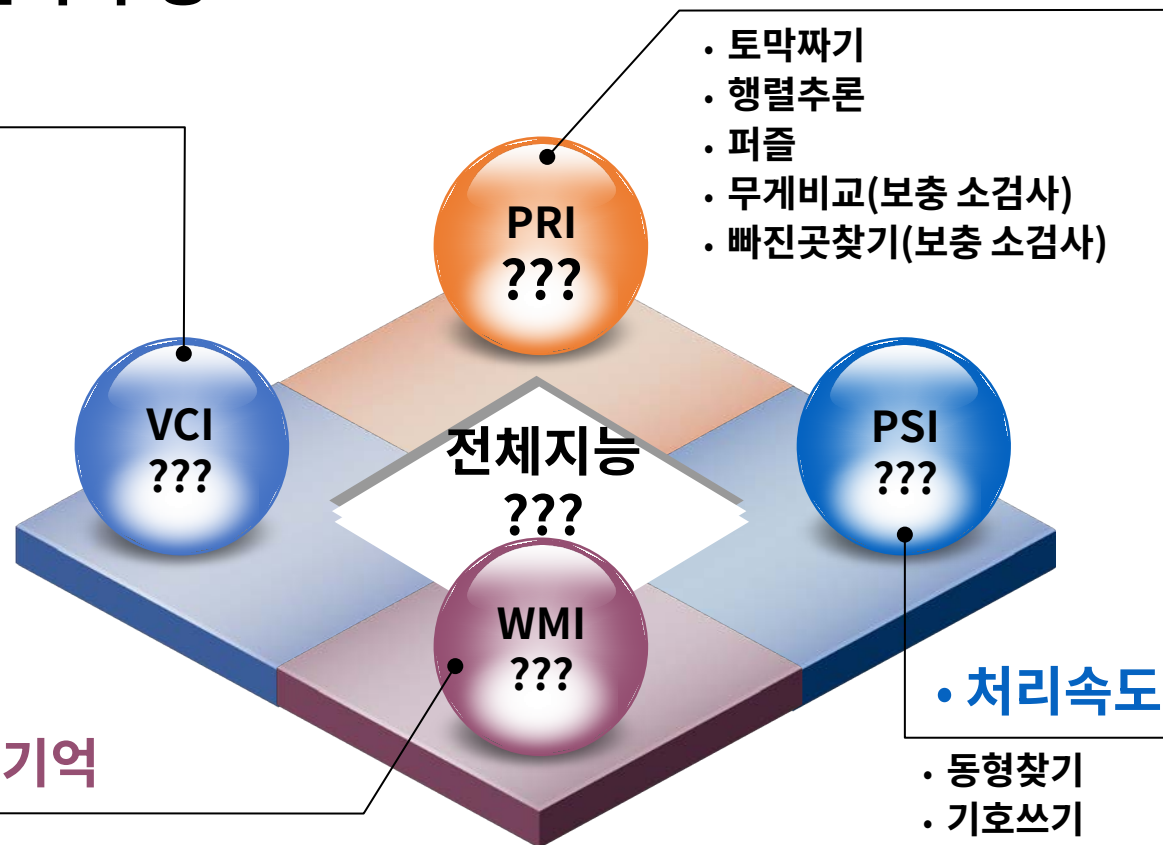
- 토막짜기
- 행렬추론
- 퍼즐
- 무게비교(보충 소검사)
- 빠진곳찾기(보충 소검사)

- 작업기억

- 숫자
- 산수
- 순서화(보충 소검사)

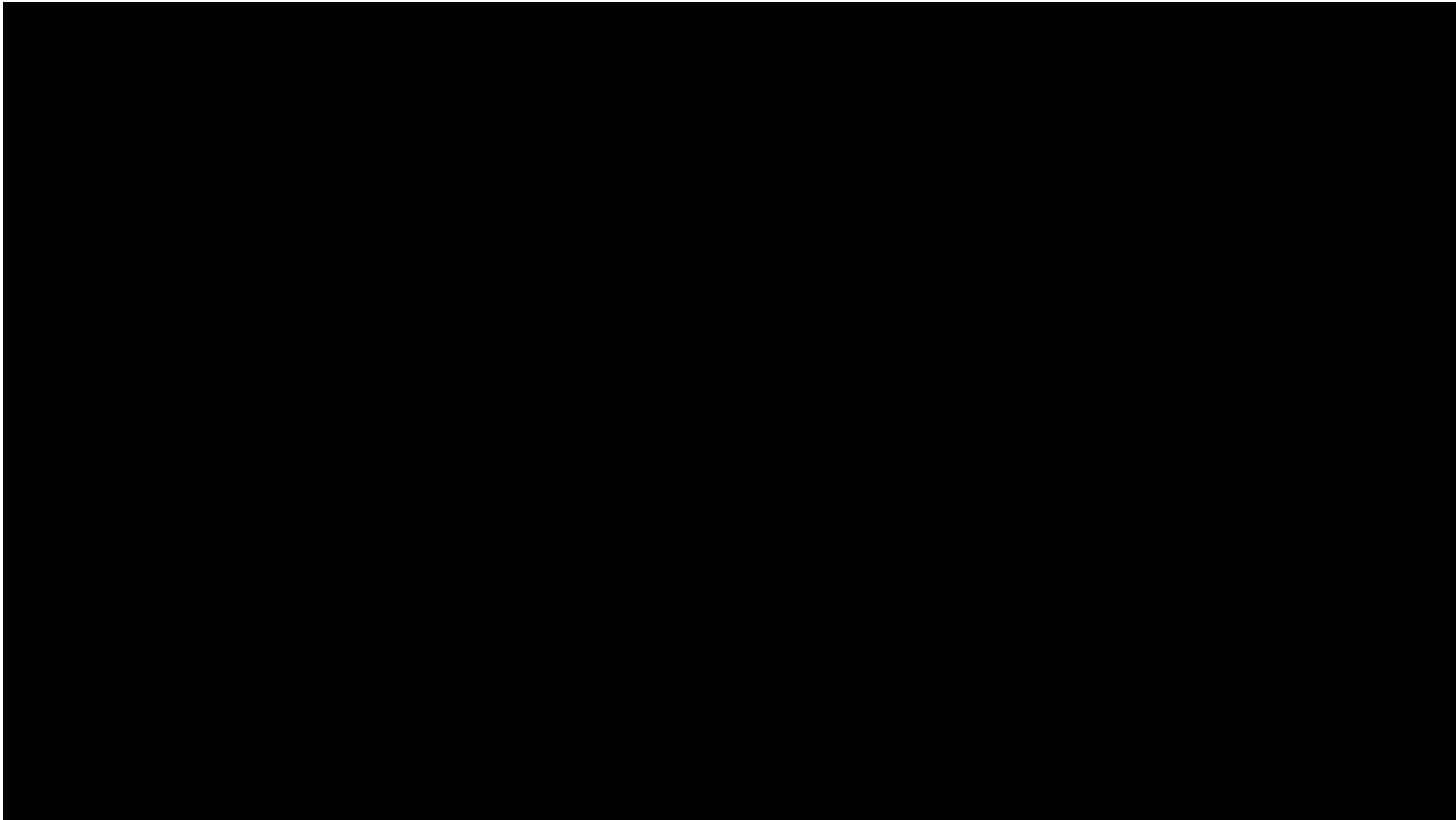
- 처리속도

- 동형찾기
- 기호쓰기
- 지우기(보충 소검사)



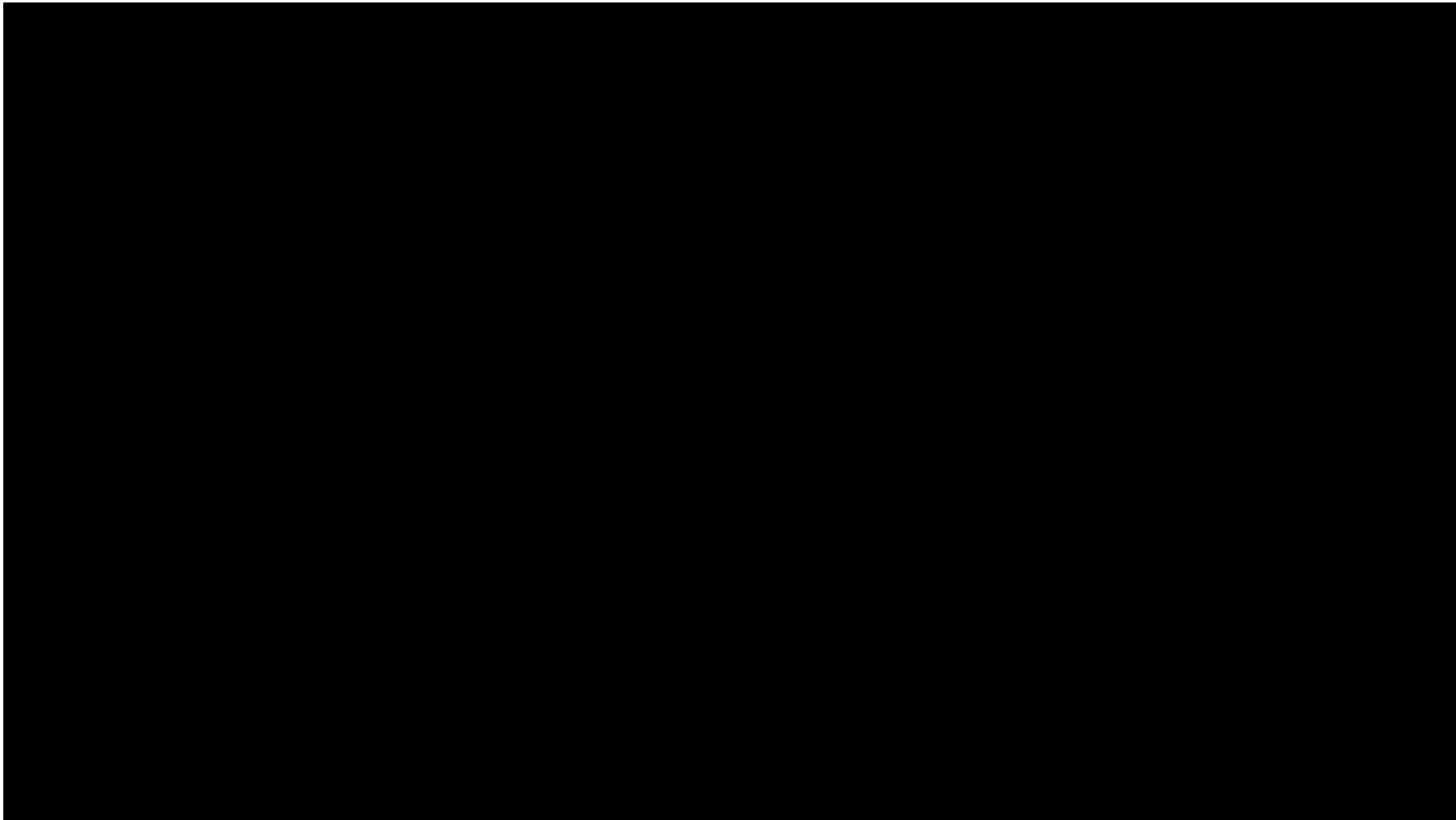
Quiz [2]

1. 과제 문항 순서대로 하지 않고 뛰어 넘음.
2. 책자와 수검자의 토막 위치가 잘못됨.
3. 수검자가 지침서를 볼 수 있게 놓임.



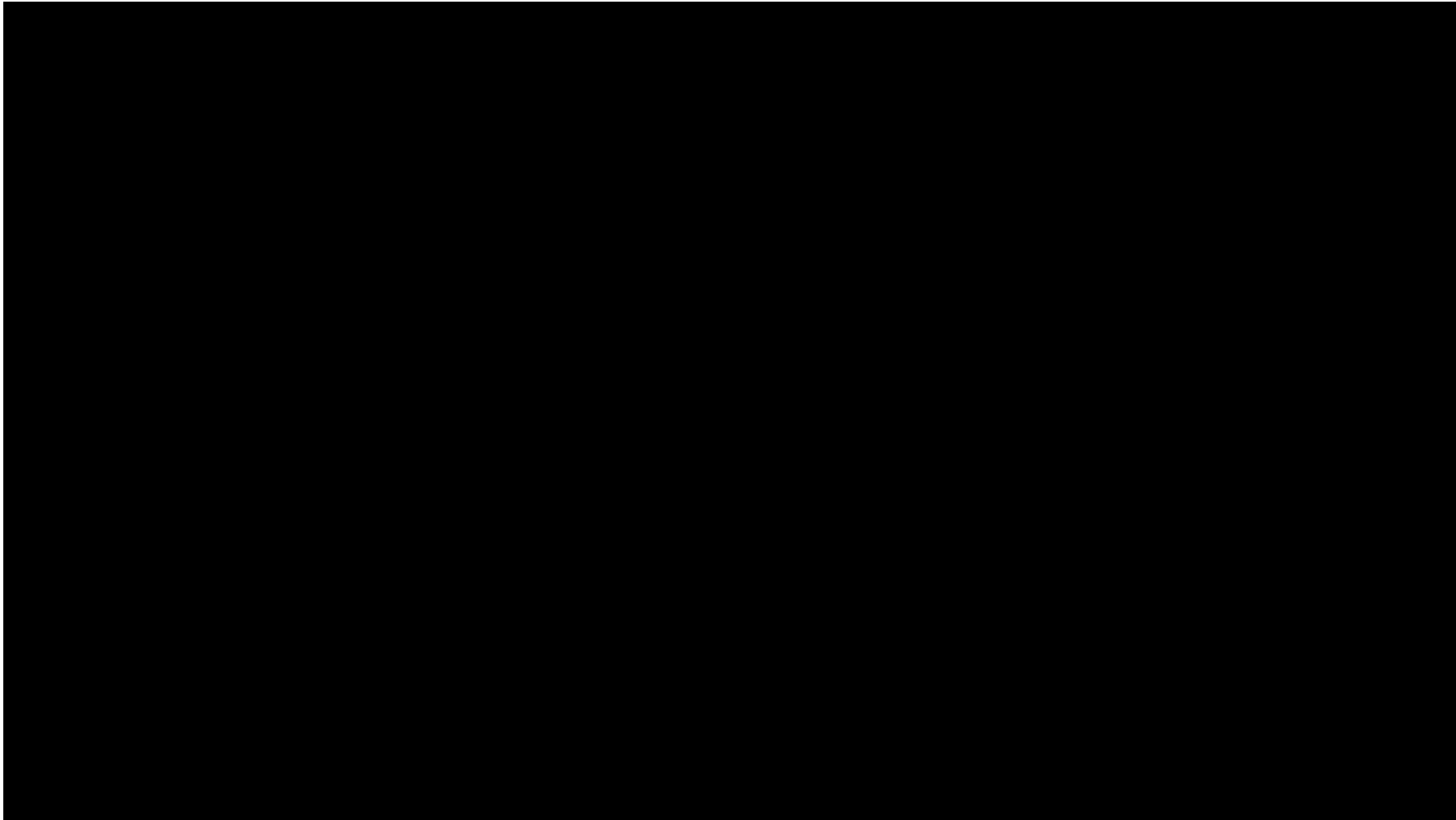
Quiz [3]

1. 단서를 제공함. (촉구 오류 참고)
2. 수검자가 지침서를 볼 수 있게 놓임.



Quiz [4]

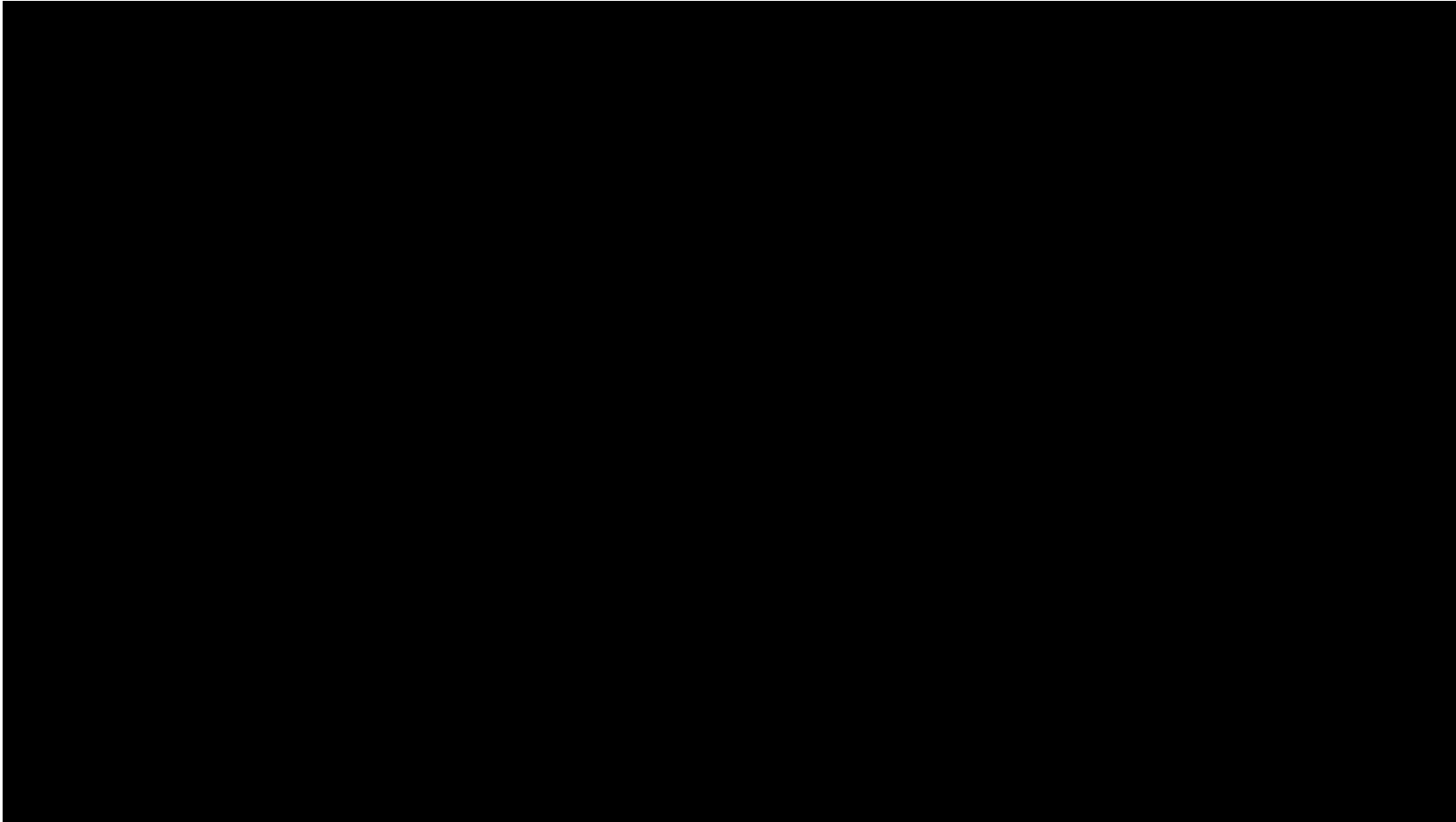
1. 숫자는 1번만 불러 줄 수 있는데 다시 불러줌.
2. 수검자가 지침서를 볼 수 있게 놓임.



1. 지우개 제공금지 / 지우개 제공함.
2. '없는데요'라고 했는데 그냥 체크하고 넘어가라고 지시함. [없으면 없는칸에 표시해야함]

Quiz [5]

3. 수검자가 기록지를 볼 수 있게 놓임.
4. 수검자가 지침서를 볼 수 있게 놓임.



K-WAIS-IV 실시/해석

수고하셨습니다

- 감사합니다 -