

SON-R este un instrument de evaluare a aptitudinilor cognitive adresat copiilor cu vârste cuprinse între 2 ani și jumătate și 7 ani. Avantajul său incontestabil este că face posibilă o evaluare largă a funcționării mentale, fără să fie dependent de abilitățile de limbaj ale copilului evaluat.

SON-R poate fi considerat varianta non-verbală a celebrului WISC (Wechsler Intelligence Scale for Children), însă a cărui administrare durează mai puțin spre deosebire de WISC.

Pentru că nu implică utilizarea limbajului – este permisă aplicarea lui în cazul copiilor cu probleme sau cu handicap de limbaj, de vorbire sau de comunicare, de exemplu copii care suferă de o tulburare de limbaj, vorbire sau auz, copii surzi, copii autiști, copii cu probleme de dezvoltare socială sau copii imigranți, care au o altă limbă maternă decât limba specialistului care realizează administrarea testului.

Scorurile obținute de copil la cele 6 subteste diferite sunt combinate pentru a forma un scor al inteligenței care reprezintă abilitatea copilului, în comparație cu grupul său de vârstă.

Tabelele cu norme separate permit ca scorurile totale să fie calculate și separat pentru sarcinile de performanță și pentru sarcinile care presupun în principal raționament abstract.

Itemii din cadrul subtestelor SON-R 2½-7 sunt aranjați în ordinea crescătoare a dificultății.

SON-R este compus din 6 subteste:

1. Mozaicuri,
2. Categorii,
3. Puzzle-uri,
4. Analogii,
5. Situații,
6. Pattern-uri.

Deschide cutia!

Cutia 1 era destinată activității Mozaic, și avea înăuntru ceea ce părea să fie broșura cu stimulii. Prin intermediul pătrățelelor viu-colorate în galben și roșu acești stimuli urmau să fie reprezentați în cele două chenare-cadru, prin intermediul pătrățelelor viu-colorate în galben și roșu.

Jumătate din cutia 2 avea înăuntru o serie de carduri mici pentru activitatea Categoriilor ce implica de asemenea utilizarea broșurii verzi. În cadrul acestora erau prezentate imagini successive aparținând unei anumite categorii, urmând probabil ca restul imaginilor să fie alese din cadrul cutiei.

Cealaltă jumătate a cutiei 2 conținea carduri similare, însă acestea aveau pe ele doar jumătăți de imagine, care bănuiesc că trebuiau așezate corect pe imaginile incomplete din broșura indigo. Pentru că imaginile înfățișează obiecte și activități cotidiene, sarcina poartă numele de Situații.

Cutia 3 includea 14 plicuri din plastic transparent care conțineau fiecare piesele destinate construirii celor 14 Puzzle-uri. Primele conțineau și modelul după care fiecare puzzle trebuie construit.

Cutia 4 era singura care se deschidea fără să aibă capacul detașabil și care era compartimentată. Înăuntru, am găsit în jur de 20 de forme geometrice roșii și albastre, triunghiuri, pătrate și cercuri, mari și mici. Acestei cutii îi corespundeau broșura albastră și un fel de cărticică-cutie în care trebuie așezate formele după principiul analogiei, tocmai de aceea activitatea este denumită: Analogii.

Răsfoiesc apoi un caiet intitulat Patternuri, care conține 16 pagini. Fiecare dintre aceste pagini este împărțită în patru părți egale, iar în primul cadran este desenată o formă care urmează să fie reprodusă, urmând punctele ajutătoare, în celelalte trei cadrane.

SON-R 2 1/2 ani - 7 ani

Snijders-Oomen Nonverbaler Intelligenztest