

## ગુજરાતી એસીઈ - III અને એમ - એસીઈ એડમિનિસ્ટ્રેશન અને સ્કોરિંગ (આંક) માટે ની માર્ગદર્શિકા

ઝડોનબ્રુક'સ કોગ્નિટિવ એક્ષામીનેશન III (એસીઈ - III) એ સંક્ષિપ્ત જ્ઞાનાત્મક કસોટી છે, જે કોગ્નીશન ના પાંચ ક્ષેત્ર આવરી લે છે: એકાગ્રતા(અટ્ટેન્શન), યાદશક્તિ (મેમરી), વાકપદ્ધતા (ફ્લુએન્સી), ભાષા (લેન્ગવેજ), અને દ્રશ્યઅવકાશ કૌશલ્ય (વિઝ્યુઅલસ્પેશ્યલ એબિલિટીઝ). ન્યુરોસાયન્સ રિસર્ચ ઓસ્ટ્રેલિયા (ન્યુરા, NeuRA; [www.neura.edu.au](http://www.neura.edu.au)) દ્વારા ઝડોનબ્રુક'સ કોગ્નિટિવ એક્ષામીનેશન - રિવાઇઝડ ને બદલી ને એસીઈ - III વિકસાવવા માં આવ્યું છે. એસીઈ - III ના કુલ આંક ૧૦૦ છે, વધુ આંક વધુ સારું કોગ્નીશન સૂચવે છે. એસીઈ - III થી ચકાસણી કરવા માં સરેરાશ ૧૫ મિનિટ જેટલો સમય લાગે છે, તથા આંક ની ગણતરી કરવામાં ૫ મિનિટ જેટલો સમય લાગે છે.

મીની એસીઈ (એમ - એસીઈ), એસીઈ - III ની ટૂંકી આવૃત્તિ છે. જ્યાં એસીઈ - III થી કસોટી કરવી શક્ય નથી ત્યાં એમ - એસીઈ નો ઉપયોગ કરી શકાય છે. એમ - એસીઈ ના કુલ આંક ૩૦ છે, અને વધુ આંક વધુ સારું કોગ્નીશન સૂચવે છે. એમ- એસીઈ થી ચકાસણી કરવા માં લગભગ ૫ મિનિટ નો સમય લાગે છે અને આંક મુકવા તથા ગણતરી કરવા માં ૧ થી ૨ મિનિટ જેટલો સમય લાગે છે.

કસોટી લેનાર, પ્રશ્નો તથા તેના આંક મુકવા માં સચોટ રહે તે હેતુ થી આ માર્ગદર્શિકા બનાવવા માં આવી છે. કસોટી લેતા પહેલા આ માર્ગદર્શિકા ધ્યાન થી વાંચવી જરૂરી છે. જો શક્ય હોય તો, ચકાસણી ના આંક સૌથી છેલ્લે મુકવા, આમ કરવા થી જવાબ સાચા છે કે ખોટા તે કસોટી આપનાર વ્યક્તિ જોઈ શકશે નહિ, જેથી કસોટી આપનાર વ્યક્તિ ની ચિંતા (કે જવાબ સાચા છે કે ખોટા) ને નિવારી શકાશે, અને કસોટી ના પરિણામ પર ચિંતા ની અસર પડશે નહિ.

એસીઈ - III અને એમ -એસીઈ ડાઉનલોડ કરવા તથા પબ્લીકેશન્સ અપડેટ અને વિવિધ ભાષાઓ ના અનુવાદ માટે ની વેબસાઇટ છે: <http://www.neura.edu.au/frontier/research>

### એકાગ્રતા - સભાનતા (અટ્ટેન્શન-ઓરિએન્ટેશન) આંક ૦ થી ૧૦

### એમ -એસીઈ

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને પૂછો કે આજે કયો દિવસ, તારીખ, મહિનો, વર્ષ, ઋતુ છે. તથા, હોસ્પિટલ નું નામ (અથવા બિલ્ડીંગ અથવા નંબર જો સરનામું હોય તો), માળ (અથવા રૂમ, અથવા શેરી જો સરનામું હોય તો), શહેર, રાજ્ય અને દેશ નું નામ આપવા કહો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** દરેક સાચા જવાબ માટે ૧ અંક આપો. એક અથવા બે દિવસ ની ભૂલ તારીખ માટે ચલાવી લેવી. (દા.ત. ૭ ના બદલે ૫ તારીખ કહે તો). જો વ્યક્તિ ત્રીજા મહિના ની ૨૩ તારીખ એમ કહે, તો તેને મહિના નું નામ આપવા માટે કહો. જો કસોટી ઘર માં લઈ રહ્યા હોય તો, એપાર્ટમેન્ટ અથવા સોસાયટી નું નામ પૂછો. કયા માળ પર છે તથા કયા રૂમ માં (રસોડું, બેઠક રૂમ, વગેરે) છે તે પૂછો. જો એક જ માળ નું મકાન હોય તો, નજીક ના કોઈ સીમાચિન્હ (લોકલ લેન્ડમાર્ક) માટે પૂછો. જયારે ઋતુ બદલાઈ રહી હોય, (જેમકે માર્ચ મહિના ની શરૂઆત માં) અને જો કસોટી આપનાર કહે "શિયાળો" તો પૂછો કે શું આ કોઈ બીજી ઋતુ હોઈ શકે? જો વ્યક્તિ "ઉનાળો" કહે તો ૧ અંક આપો કેમકે આ સમયે આ બંને ઋતુ ની અસર વર્તાય છે. પરંતુ જો તે ચોમાસું કહે તો ૧ અંક આપવો નહિ. જો વ્યક્તિ બીજા રાજ્ય માં થી હોય, તો ગામ અથવા શહેર ના નામ માટે થોડી છૂટછાટ આપી શકાય છે. જેમકે, જો વ્યક્તિ શહેર માટે અમદાવાદ કહે તો નજીક ના વિસ્તાર વિષે પૂછો. અને જો વિસ્તાર માં આજુ બાજુ ના વિસ્તાર નું નામ કહે તો તે માન્ય રાખવું. (દા. ત. સારંગપુર ના બદલે કાલુપુર)

**ઋતુ:** શિયાળો - ઓક્ટોબર થી ફેબ્રુઆરી, ઉનાળો - માર્ચ થી જૂન, ચોમાસુ - જુલાઈ થી સપ્ટેમ્બર

**નોંધ:** બદલાતી ઋતુ ઓ નો સમય: શિયાળા માં થી ઉનાળો: માર્ચ, ઉનાળા માં થી ચોમાસુ: જૂન, ચોમાસા માં થી શિયાળો - ઓક્ટોબર. તેથી આ મહિનાઓ દરમિયાન ઋતુ ના જવાબ માં બંને ઋતુઓ વિષે પૂછવું.

**એફેઝીઆ ના દર્દીઓ માટે:** જો દર્દી બોલી ના શકે તો તેને લખી ને જવાબ આપવા કહો.

**નોંધ:** એમ - એસીઈ ના આંક માટે માત્ર દિવસ તારીખ મહિનો અને વર્ષ ના આંક મુકો. ઋતુ ના આંક ઉમેરવા નહિ. ૦ થી ૪ માં આંક આપવા.

### એકાગ્રતા (અટ્ટેન્શન) - ૩ વસ્તુઓ ની નોંધ (રજીસ્ટ્રેશન ઓફ ૩ આઇટમ્સ) - આંક ૦ થી ૩

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને ત્રણ શબ્દો બોલવા અને યાદ રાખવા કહો. શબ્દો વારાફરીથી ધીમે થી બોલો. શબ્દો જો ફરીથી બોલવા પડે તો કુલ ૩ વખત ફરી બોલી શકાય. વ્યક્તિ ને કહો કે તે આ શબ્દો યાદ રાખે કારણ કે તમે તેને આ પછી થી પૂછશો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** આંક ફક્ત પ્રથમ ટ્રાયલ માટે જ આપો. ત્રણે શબ્દો યાદ રાખવા માટે કુલ કેટલા ટ્રાયલ થયા તે નોંધી લો.

### એકાગ્રતા (અટૅન્શન) - ૭ ની બાદ બાકી (સીરીયલ ૭ સબસ્ટ્રેક્શન) - આંક ૦ થી ૫

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને ૧૦૦ માંથી ૭ બાદ કરવા કહો, જવાબ માં જે સંખ્યા આપે તે નોંધી લો, જવાબ ની પ્રત્યેક નવી સંખ્યા માંથી વ્યક્તિ ને ૭ બાદ કરતા રહેવા માટે કહો. ૫ વખત બાદબાકી કરી લે ત્યારે અટકાવો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** વ્યક્તિ એ આપેલ બધા જવાબો નોંધી લો અને જો ભૂલ કરે તો પણ વ્યક્તિ ને અટકાવશો નહિ. આપેલા જવાબો ને તપાસો. (દા.ત. ૯૨, ૮૫, ૭૯, ૭૨, ૬૫ - આંક = ૩).

### યાદશક્તિ (મેમરી) - ૩ વસ્તુઓ ની યાદ રાખવાની ક્ષમતા (રિકોલ ઓફ ૩ આઇટમ્સ) - આંક ૦ થી ૩

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને જે શબ્દો બોલવા તથા યાદ રાખવા કહ્યા હતા તે ફરી થી બોલવા કહો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** જવાબો નોંધો અને દરેક સાચા જવાબ માટે ૧ અંક આપો. વ્યક્તિ ને યાદ કરવા માં મદદ ના કરો.

### વાકપટુતા (ફ્લુએન્સી) - અક્ષરો - આંક ૦ થી ૭

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** કહો: “હું તમને મૂળાક્ષર માંથી એક અક્ષર આપીશ અને એ અક્ષર થી શરુ થતા જેટલા પણ શબ્દો તમે કહી શકો એ કહો, પરંતુ તે વ્યક્તિ કે સ્થળ ના નામ હોવા જોઈએ નહીં. જેમ કે અક્ષર બ હોય તો બિલાડી, બરફી, બંગડી જેવા શબ્દો કહી શકો છો, પરંતુ તમે બીના કે બગોદરા જેવા શબ્દો કહી શકશો નહીં. તમે સમજ્યા? તમે તૈયાર છો? તમારી પાસે એક મિનિટનો સમય છે. હું ઈચ્છું છું કે તમે “પ” અક્ષર થી શરુ થતા શબ્દો કહો, ૫ થી શરુ થતી બધી માત્રાઓ નો ઉપયોગ કરી શકો છો. (પા, પી, પો, વગેરે)”

**આંક (સ્કોરિંગ):** સૌ પ્રથમ, કુલ બોલાયેલા શબ્દો ની નોંધ કરો. ત્યાર બાદ, કુલ સાચા બોલાયેલા શબ્દો નોંધો. સાચા બોલાયેલા શબ્દો માં નીચે ના નો સમાવેશ ન કરવો. ૧) એવા શબ્દો જે એક થી વધુ વખત બોલાયેલા હોય, ૨) એક જ શબ્દ ના અલગ અલગ રૂપ (પીધું, પીશે, પી) , ૩) ૫ સિવાય ના અક્ષર થી શરુ થતા શબ્દો, ૪) વ્યક્તિ કે સ્થળ ના નામ અને ૫) બહુવચન (પતંગિયું, પતંગિયા). એસીઈ –III માં સૂચવેલ પદ્ધતિ પ્રમાણે અંત માં આંક આપો.

### વાકપટુતા (ફ્લુએન્સી) - પ્રાણીઓ - આંક ૦ થી ૭

એમ –એસીઈ

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** કહો: “હવે તમે શક્ય એટલા પ્રાણીઓ ના નામ આપો. તે કોઈ પણ અક્ષર થી શરુ થઈ શકે છે.”

**આંક (સ્કોરિંગ):** ફરી થી, વ્યક્તિ એ બોલેલા કુલ પ્રાણીઓ ના નામ નોંધો. હવે, કુલ સાચા બોલાયેલા શબ્દો નોંધો, જો ચોક્કસ પેટાજાતિ ના નામ બોલ્યા હોય તો મુખ્ય પ્રજાતિ ના નામ નો સમાવેશ કરવો નહિ (દા. ત. “ફૂતરું” બોલ્યા બાદ જો “પોમેરિઅન” અને “અલ્સિયન” કહે તો - કુલ નામ = ૩, સાચા નામ = ૨, તેવી જ રીતે “માછલી” બોલ્યા બાદ “ડોલ્ફિન” અને “વહેલ” કહે તો કુલ નામ = ૩, સાચા નામ = ૨). એક જ પ્રાણી માટે જો સ્ત્રી અને પુરુષ એમ બંને નામ બોલ્યા હોય અથવા એક જ પ્રાણી ના અલગ અલગ નામ બોલ્યા હોય તો તે માટે માત્ર એક જ આંક આપવો. (દા. ત. હરણ, મૃગ વગેરે). જીવ જંતુઓ, ઐતિહાસિક, નાશ પામેલા વગેરે બધા જ પ્રકાર ના પ્રાણીઓ ના નામ માન્ય ગણી શકાય (દા. ત. યુનિકોર્ન, ડાયનાસોર). જો વ્યક્તિ ગેરસમજ થી બધા જ “પ” ઉપર થી શરુ થતા પ્રાણીઓ ના નામ (દા. ત. પાંડા, પાડો, પતંગિયું) બોલવા લાગે, તો તેમને ફરી થી કહો કે તે કોઈ પણ અક્ષર થી શરુ થતા પ્રાણીઓ ના નામ બોલે.

### યાદશક્તિ - એન્ટરોગ્રેડ મેમરી - નામ તથા સરનામું - આંક ૦ થી ૭

એમ –એસીઈ

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** કહો, "હું તમને એક નામ તથા સરનામું આપવા જઈ રહ્યો છું, અને મારા બોલી રહ્યા પછી તમારે એ નામ અને સરનામું બોલવાના છે. તેમ આપણે ત્રણ વખત કરીશું જેથી તમે તેને યાદ રાખી શકો. હું આ નામ અને સરનામું તમને પછી થી પૂછીશ." જો વ્યક્તિ તમારી સાથે સાથે બોલવાનું ચાલુ કરે તો તેમને કહો કે તમે બધું જ બોલી રહો ત્યાર પછી તે બોલે.

**આંક (સ્કોરિંગ):** દરેક વખતે બોલાયેલ જવાબો ની નોંધ કરો પરંતુ આંક માત્ર ત્રીજી વખત બોલાયેલ જવાબ માટે જ આપો. (૦-૭ આંક)

### યાદશક્તિ - રેટ્રોગ્રેડ મેમરી - પ્રખ્યાત વ્યક્તિઓ - આંક ૦ થી ૪

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને આપણાં રાજ્ય ના મુખ્યમંત્રી નું નામ, આપણાં દેશ ના પ્રધાન મંત્રી નું નામ, આપણાં દેશ ના પ્રથમ પ્રધાન મંત્રી નું નામ, તથા આપણાં દેશને આઝાદી અપાવનાર આગેવાન નું નામ જણાવવા કહો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** દરેક સાચા જવાબ માટે ૧ અંક આપો. માત્ર અટક (દા. ત. મોદી) બોલે તો પણ તે માન્ય છે, અને જો માત્ર નામ બોલે (દા.ત. વિજય ) , તો તેમને અટક પૂછો. જો આખું નામ બોલે પરંતુ તે સાચું ના હોય (દા. ત. નીતિનભાઈ રૂપાણી), તો શૂન્ય મૂકવું. જો તાજેતર માં જ નેતા બદલાવવાના હોય તો હાલ માં કાર્યરત નેતા નું નામ પૂછો. આઝાદી અપાવનાર નેતા ના નામ માટે, ગાંધીજી , સરદાર પટેલ, અથવા આઝાદી માટે કોઈ પણ અગ્રેસર સ્વાતંત્ર્ય સેનાની નું નામ માન્ય ગણવું.

### ભાષા - અન્તર્ભાવિ (કોમ્પ્રિહેન્શન) - આંક ૦ થી ૩

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ની સમક્ષ એક પેન્સિલ અને કાગળ મુકો. એક પ્રેક્ટીકલ ટ્રાયલ તરીકે વ્યક્તિ ને કહો “પેન્સિલ ઊંચકો અને પછી કાગળ ઊંચકો.” ભૂલ કરે તો શૂન્ય મુકો અને ચકાસણી પુરી કરો. નહિ તો, સૂચવ્યા પ્રમાણે બીજા ત્રણ ટ્રાયલ પૂર્ણ કરો. દરેક ટ્રાયલ પહેલા, પેન્સિલ તથા કાગળ ને વ્યક્તિ ની સમક્ષ મુકો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** દરેક સાચો ટ્રાયલ પૂર્ણ કરવા માટે ૧ અંક આપો.

### ભાષા - વાક્ય લેખન (સેન્ટેન્સ રાઇટિંગ) - આંક ૦ થી ૨

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને બે વાક્ય લખવા માટે કહો અને જો તે શેના વિષે લખવું તે નક્કી ના કરી શકતા હોય તો તેમને થોડા વિષયો નું સૂચન કરો (દા. ત. તાજેતર ની રજાઓ, તેમના શોખ, તેમના પરિવાર અથવા બાળપણ). ખાસ કરી ને, જો વ્યક્તિ એક જ વાક્ય લખે તો તેમને બીજું વાક્ય પણ લખવા માટે કહો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** જોડણી તથા વ્યાકરણ ની ભૂલો પર ધ્યાન આપો. વ્યક્તિ અલગ અલગ વિષય પર બંને વાક્ય લખી શકે છે; વાક્યો એક જ વિષય પર હોવા જરૂરી નથી. જો વ્યક્તિ કહેવા છતાં પણ એક જ વાક્ય લખે, તો તેના આંક કાપી લો.

આંક (સ્કોરિંગ)	વાક્યરચના
૨	જેમાં કોઈ પણ જોડણી કે વ્યાકરણ ની ભૂલો ના હોય તેવા બે વાક્યો. ધ્યાન રાખો કે બંને વાક્યો એક જ વિષય પર હોવા જરૂરી નથી. દા. ત. મને સમુદ્ધ કિનારે જવું પસંદ છે. મારે ત્રણ બાળકો છે.
૧	વ્યાકરણ અથવા જોડણી ની ભૂલ વાળા બે વાક્યો. કોઈ પણ ભૂલ વગર નું એક વાક્ય. દા.ત. "મને દરીઆ કિનારે જવું પસંદ છે. અમે ગઈ કાલે દરશન કરવા ગયા હતા.." "મને ભજન સાંભળવા ગમે છે." (કહ્યા પછી પણ વ્યક્તિ બીજું વાક્ય લખતા નથી)
૦	વ્યાકરણ અને/અથવા જોડણી ની ભૂલ સાથે નું એક વાક્ય. થોડા શબ્દજૂથો. (દા.ત. "ભજન ગમે"), સ્થળ નું નામ (દા.ત. "સિવિલ હોસ્પિટલ") અથવા કોઈ વ્યક્તિ નું નામ. વાક્ય લખી શકતા નથી.

### ભાષા - શબ્દ પુનરાવર્તન (સિંગલ વર્ડ રિપીટેશન) - આંક ૦ થી ૨

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** તમે એક શબ્દ બોલો અને તમારા બોલ્યા પછી વ્યક્તિ ને બોલવા માટે કહો તેમ બધા શબ્દો એક પછી એક બોલો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** જ્યારે વ્યક્તિ બોલવા માં વચ્ચે રોકાય, બોલવામાં વધારે શ્રમ કરે, અથવા ચોખ્ખું ના બોલે તો તે માન્ય નથી. માત્ર પહેલો જ પ્રયત્ન નોંધો. જો બધા જ શબ્દો સાચા બોલે તો ૨ , જો ત્રણ સાચા હોય તો ૧, અને જો બે કે તેથી ઓછા શબ્દો સાચા હોય તો ૦ આપો.

---

### ભાષા - કહેવત પુનરાવર્તન (પ્રોવર્બ રિપીટેશન) - આંક ૦ થી ૨

---

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને કહો કે દરેક કહેવત તમારા બોલ્યા પછી આબેહૂબ તેજ રીતે બોલે.

**આંક (સ્કોરિંગ):** આંશિક રીતે સાચા જવાબો માન્ય નથી (દા.ત. ચમકે એ બધું સોનું ના હોય.) દરેક સાચી રીતે બોલેલી કહેવત માટે ૧ અંક આપો.

**નોંધ:** દરેક કહેવત બોલ્યા પછી, તમે વ્યક્તિ ને પૂછી શકો કે " આ કહેવત નો શું અર્થ છે?" અથવા, " જેણે આ કહેવત પહેલા ના સાંભળી હોય તેને તમે કેવી રીતે સમજાવશો?" આમ કરવા થી તમે તેમની બોલવા તથા વિચારવા ની ક્ષમતા નું તારણ કાઢી શકશો.

---

### ભાષા - ચિત્ર નામાંકન (ઓબ્જેક્ટ નેમીંગ) - આંક ૦ થી ૧૨

---

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને દરેક ચિત્ર નું નામ આપવા કહો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** સાચા જવાબો આ મુજબ છે: ચમચી, ચોપડી અથવા પુસ્તક, ગાય, મોર, હથોડી, ઊંટ, તબલા, ગેંડો, ડોલ, સાઇકલ, મગર અને વાંસળી.

દરેક સાચા જવાબ માટે ૧ અંક આપો.

---

### ભાષા - અંતર્ભાવિ (કોમ્પ્રિહેન્શન) - આંક ૦ થી ૪

---

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** આપેલ સૂચના પ્રમાણે વ્યક્તિ ને ચિત્ર બતાવવા કહો. ચિત્ર ના નામ અથવા અર્થ વિષે વ્યક્તિ ને કશું કહેશો નહિ.

**આંક (સ્કોરિંગ):** દરેક સાચા જવાબ માટે ૧ અંક આપો. વ્યક્તિ જાતે ભૂલો સુધારી શકે છે.

---

### ભાષા - વાંચન (રીડિંગ) - આંક ૦ અથવા ૧

---

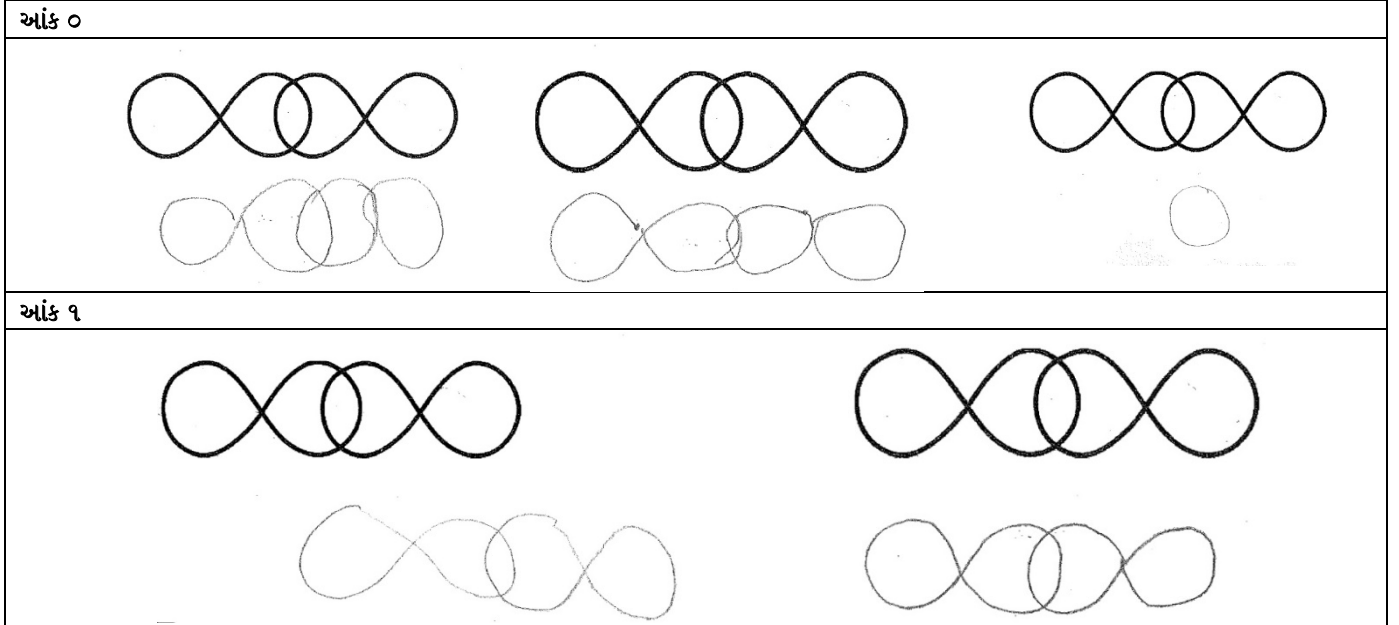
**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને દરેક શબ્દ મોટે થી (જોર થી સંભળાય તે રીતે) વાંચવા કહો.

**આંક (સ્કોરિંગ):** જો પાંચેય શબ્દો સાચી રીતે વાંચ્યા હોય તો ૧ અંક આપો. જો શક્ય હોય તો, કયા શબ્દ માં ભૂલ થાય છે નોંધો.

**દ્રશ્યઅવકાશ કૌશલ્ય (વિઝ્યુઓસ્પેશ્યલ એબિલિટીઝ) - એક બીજા ને છેદી ને જતી અનંત આકૃતિઓ (ઇન્ટરસેક્ટીંગ ઇન્ફીનીટી લૂપ્સ) - આંક ૦ અથવા ૧**

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને એક બીજા ને છેદી ને જતી અનંત આકૃતિઓ દોરવા માટે કહો.

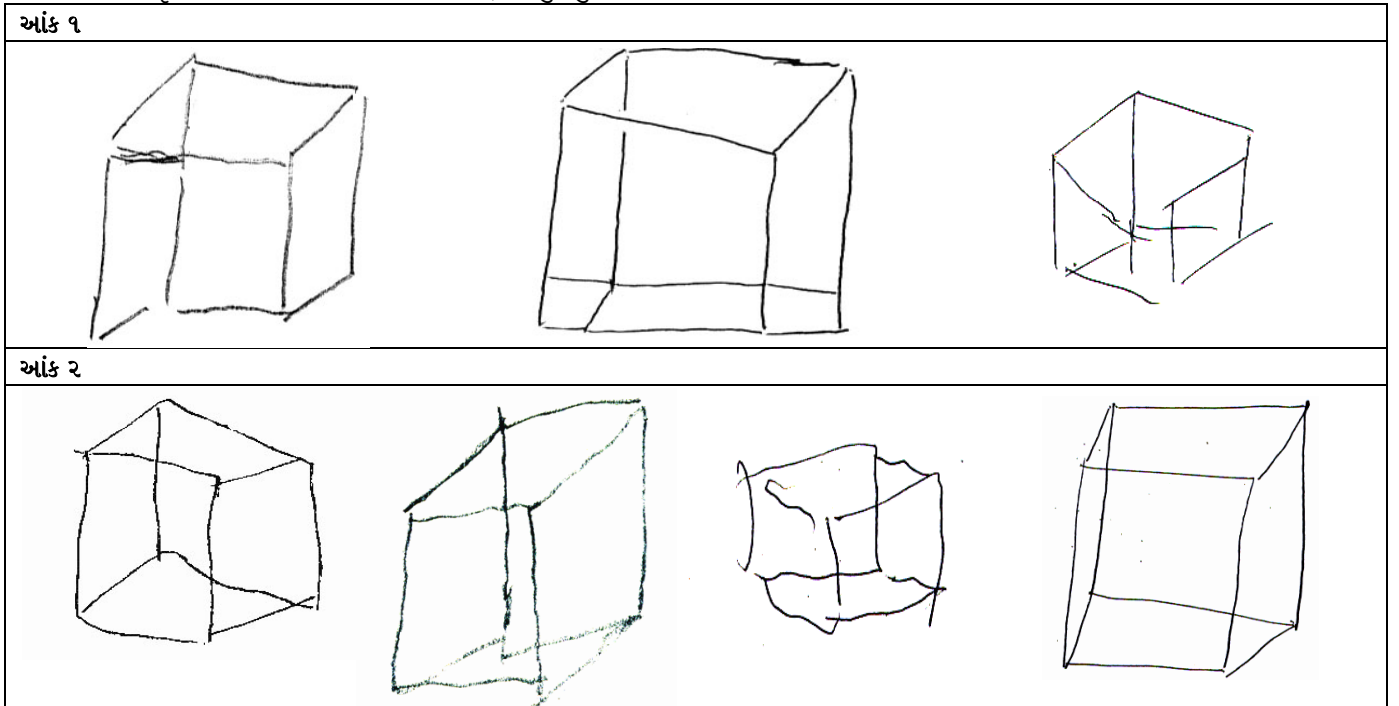
**આંક (સ્કોરિંગ):** જો એક બીજા ને છેદી ને જતી બે અનંત આકૃતિ દોરેલી હોય તો ૧ અંક આપો. ગોળા છેદાતા હોવા જરૂરી છે અને તે માત્ર બાજુ બાજુ માં દોરેલા વર્તુળ જેવા લાગવા જોઇએ નહિ.



**દ્રશ્યઅવકાશ કૌશલ્ય (વિઝ્યુઓસ્પેશ્યલ એબિલિટીઝ) - ૩ડી વાયર ક્યુબ - આંક ૦ થી ૨**

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને ૩ડી વાયર ક્યુબ ની આકૃતિ ની નકલ કરવા કહો.

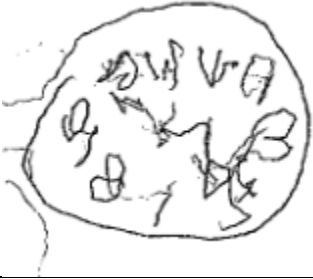




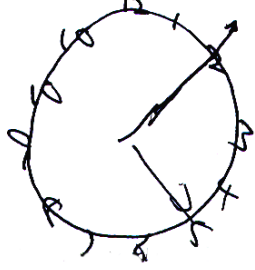



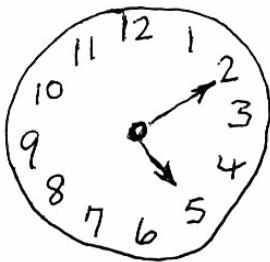
**આંક (સ્કોરિંગ):** ૨ અંક આપવા માટે ક્યુબ માં ૧૨ લાઇન હોવી જરૂરી છે, જો બધી જ લાઇન એક સરખા માપ ની ના પણ હોય તે છતાં ૨ આંક આપવા. જો આકૃતિ માં ૧૨ કરતા ઓછી લાઇન હોય, પરંતુ ક્યુબ નો આકાર જળવાઈ રહેતો હોય તો ૧ અંક આપવો.



**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને આંકડા લખેલી ઘડિયાળ દોરવા માટે કહો (આંકડા અંગ્રેજી અથવા ગુજરાતી બંને ભાષા માં માન્ય રહેશે). જ્યારે તે દોરી રહે ત્યારે, પાંચ વાગી ને દસ મિનિટ પર કાંટા દોરવા કહો. જો વ્યક્તિ ને પોતાની દોરેલી પ્રથમ ઘડિયાળ પસંદ ન આવે અને બીજી દોરવા ઇચ્છતા હોય, તો તેમને તેમ કરવા દો અને બીજી વખત દોરેલી ઘડિયાળ ને અંક આપો. જો વ્યક્તિ ને ભૂલો સુધારવી હોય તો તે ભૂંસી ને સુધારી શકે છે.

**આંક (સ્કોરિંગ):** નીચે દર્શાવેલ સૂચના મુજબ કુલ પાંચ સુધી અંક આપી શકાય છે.

<b>વર્તુળ</b>	જો વ્યવસ્થિત વર્તુળ દોરેલ હોય તો ૧ અંક આપો.
<b>આંકડા</b>	જો બધા આંકડા વર્તુળ માં વ્યવસ્થિત સમાન રૂપે લખેલા હોય તો ૨ અંક આપો. આંકડા અથવા વર્તુળ સાધારણ વાંકા હોય તો ચલાવી લેવાં. જો બધા જ આંકડા લખેલા હોય પરંતુ તે સમાન રૂપે ન લખેલા હોય અથવા વર્તુળ ની બહાર લખેલા હોય તો ૧ અંક આપો. જો બધા જ આંકડા ન લખેલા હોય તો શૂન્ય આપો.
<b>કાંટા</b>	જો બંને કાંટા દોરેલા હોય, તેમની લંબાઈ પ્રમાણ માં રાખેલી હોય (અથવા તમે પૂછી શકો કે કયો મોટો કાંટો છે અને કયો નાનો), અને સાચી જગ્યા એ દોરેલા હોય તો ૨ અંક આપો. બંને કાંટા સાચી જગ્યા એ દોરેલા હોય પરંતુ તેમની લંબાઈ ખોટી હોય તો ૧ અંક આપો. બંને કાંટા દોરેલા હોય પણ માત્ર એક જ કાંટો સાચી જગ્યા એ તથા સાચી લંબાઈ નો હોય તો ૧ અંક આપો. બંને કાંટા દોરેલા હોય પણ બંને ની લંબાઈ ખોટી હોય તથા માત્ર એક જ કાંટો સાચી જગ્યા એ હોય તો શૂન્ય આપો. બંને કાંટા જો ખોટી જગ્યા એ અને ખોટી લંબાઈ થી દોરેલા હોય તો શૂન્ય આપો. જો એક જ કાંટો દોરેલ હોય તો શૂન્ય આપો.

<p>આંક ૧</p> <p>વર્તુળ (૧); બધા જ આંકડા લખેલ છે તે સ્પષ્ટ નથી (૦); કાંટા ક્યાં દોરેલ છે તે સ્પષ્ટ નથી. (૦)</p> 	<p>આંક ૨</p> <p>વર્તુળ (૧); એક કાંટો સાચી જગ્યા એ તથા સાચી લંબાઈ થી દોરેલ છે (૧)</p> 	<p>આંક ૨</p> <p>વર્તુળ (૧); બધા જ આંકડા લખેલા છે પરંતુ વર્તુળ ની અંદર નથી. (૧)</p> 
<p>આંક ૨</p> <p>વર્તુળ (૧); બધા જ આંકડા સ્પષ્ટ લખેલ છે પરંતુ વર્તુળ ની અંદર નથી (૧); બંને કાંટા દોરેલ છે પરંતુ એક જ લંબાઈ ના દોરેલ છે તથા એક જ કાંટો સાચી જગ્યા એ દોરેલ છે. (૦)</p> 	<p>આંક ૩</p> <p>વર્તુળ (૧); બધા જ આંકડા લખેલ છે અને સપ્રમાણ લખેલ છે (આખી ઘડિયાળ થોડી વાંકી દોરી હોય તો તે માન્ય છે) (૨); એક જ કાંટો દોરેલ છે (૦).</p> 	<p>આંક ૩</p> <p>વર્તુળ (૧); આંકડા વર્તુળ ની અંદર નથી અને ૧૦ નો આંકડો બે વખત લખેલ છે (૦); બંને કાંટા બરાબર જગ્યા એ અને સાચી લંબાઈ થી દોરેલ છે (૨).</p> 
<p>આંક ૩</p> <p>વર્તુળ (૧); અસમાન રીતે લખેલ આંકડા (૧); એક કાંટો જ બરાબર લંબાઈ અને જગ્યા પર દોરેલ છે (૧)</p> 	<p>આંક ૪</p> <p>વર્તુળ (૧); બધા જ આંકડા લખેલ છે પરંતુ પ્રમાણસર ગોઠવાયેલા નથી (૧); બંને કાંટા બરાબર જગ્યા એ અને બરાબર લંબાઈ થી દોરેલ છે (૨)</p> 	<p>આંક ૪</p> <p>વર્તુળ (૧); આંકડા પ્રમાણસર ગોઠવાયેલ છે (૨); એક જ કાંટો સાચી રીતે અને સાચી લંબાઈ થી દોરેલ છે (૧)</p> 
<p>આંક ૫</p> <p>વર્તુળ (૧), ઘડિયાળ માં સપ્રમાણ વિભાજિત કરેલ આંકડા (૨), બંને કાંટા બરાબર લંબાઈ અને જગ્યા એ દોરેલ છે (૨)</p> 		

**પરસેપ્યુઅલ એબિલિટીઝ – ટપકાં ની ગણતરી - આંક ૦ થી ૪**

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને કહો કે દરેક ખાનાં માં આપેલા ટપકાં ની ગણતરી કરે. પણ આંગળી મૂકી ને ટપકાં ની ગણતરી કરતા રોકો.  
**આંક (સ્કોરિંગ):** દરેક સાચા જવાબ માટે ૧ આંક આપો. સાચા જવાબો: ૮, ૧૦, ૯ અને ૭.

**પરસેપ્યુઅલ એબિલિટીઝ - અક્ષર ઓળખ - આંક ૦ થી ૪**

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને દરેક ખાનાં માં રહેલ અક્ષર ને ઓળખવા કહો. વ્યક્તિ અક્ષર તરફ આંગળી ચીંધી શકે છે.  
**આંક (સ્કોરિંગ):** દરેક સાચા જવાબ માટે ૧ આંક આપો. સાચા જવાબો: ક, મ , અ અને ટ.

**એફેઝીઆ ના દર્દીઓ માટે:** જો વ્યક્તિ ટપકાંઓ અથવા અક્ષર ના કહી શકે, તો તેમને જવાબ લખવા નું કહો. અથવા, અક્ષર નો અવાજ કરવા માટે કહો (દા. ત. "મમમ").

**યાદશક્તિ (મેમરી ) - નામ અને સરનામું યાદ રાખવાની ક્ષમતા (રિકોલ ઓફ નેમ એન્ડ એડ્રેસ ) -**  
**આંક ૦ થી ૭**

**એમ –એસીઈ**

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** વ્યક્તિ ને કહો: "આપણે શરૂઆત માં જે બોલ્યા હતા તે નામ અને સરનામાં અંગે તમને શું યાદ છે તે હવે કહો."  
**આંક (સ્કોરિંગ):** કસોટી માં આપેલી માર્ગદર્શિકા ને અનુસરી ને દરેક સાચા જવાબ માટે ૧ અંક આપો.

ભરતભાઈ પટેલ  
૨૪, જનતાનગર સોસાયટી,  
મણિનગર,  
અમદાવાદ.

**ઉદાહરણ ૧અ**

ભીમાભાઈ પટેલ	૦+૧	આંક ૩/૭
૨૮ જનતાનગર સોસાયટી	૦+૧+૧	
મણિપુર	૦	
.....	૦	

**ઉદાહરણ ૨અ**

ભરતભાઈ પટેલ	૧+૧	આંક ૫/૭
૨૪ મણિનગર સોસાયટી	૧+૦+૧	
.....	૦	
અમદાવાદ	૧	

**ઉદાહરણ ૩અ**

ભરતભાઈ પાટીદાર	૧+૦	આંક ૨/૭
૭૫ શાયોના સિટી	૦+૦+૦	
ઘાટલોડિયા	૦	
અમદાવાદ	૧	

## યાદશક્તિ (મેમરી) - નામ અને સરનામું ઓળખવાની ક્ષમતા (રેકગનીશન ઓફ નેમ એન્ડ ઓડ્રેસ) - આંક ૦ થી ૫

**કસોટી (એડમિનિસ્ટ્રેશન):** જો વ્યક્તિ આગળ ની કસોટી માં થી એક અથવા વધારે વસ્તુઓ યાદ કરવા માં નિષ્ફળ જાય તો જ આ કસોટી કરવી. આ કસોટી થી આપણે વ્યક્તિ ને તે જે વસ્તુઓ ભૂલ્યા હોય તે યાદ કરવા ની તક આપીએ છીએ. જો વ્યક્તિ બધી જ વસ્તુઓ સાચી બોલ્યા હોય તો આ કસોટી કરવી નહિ અને વ્યક્તિ ને ૫ અંક આપવા. પરંતુ, ઘણા વ્યક્તિ આંશિક રીતે જ નામ તથા અટક યાદ કરશે. સૌપ્રથમ, વ્યક્તિ એ આપેલ સાચા જવાબો ની ઘાટા કરેલ ખાનાં માં નિશાની કરો અને પછી વ્યક્તિ ને કહો, "હું તમને થોડા વિકલ્પો આપીશ, તમે તે માં થી સાચા જવાબ કહેજો, શું એ ઠીક છે કે પછી ક હતું?"

**આંક (સ્કોરિંગ):** દરેક સાચા જવાબ માટે ૧ અંક આપો. આગળ ની કસોટી માં દરેક સાચી યાદ કરેલી તથા આ કસોટી માં દરેક સાચી ઓળખેલી વસ્તુઓ માટે વ્યક્તિ આ કસોટી માં કુલ ૫ અંક પ્રાપ્ત કરશે.

### ઉદાહરણ ૧ બ (ઉદાહરણ ૧ અ પ્રમાણે)

"જનતા નગર" ની જમણી બાજુ ના ઘાટા ખાના માં પહેલા સાચું નિશાન કરો કારણ કે વ્યક્તિ ને જ્યારે પહેલા પૂછ્યું ત્યારે તેણે તેનો સાચો જવાબ આપ્યો હતો. હવે વ્યક્તિ ને પૂછો :	વ્યક્તિ ના જવાબો:	
મેં તમને કયું નામ કહ્યું હતું? ભીમાભાઈ પટેલ, ભરતભાઈ પટેલ, કે ભરતભાઈ પાટીલ?	ભરતભાઈ પટેલ	૧
નંબર કયો હતો? ૪૨, ૨૪ કે ૨૬?	૨૬	૦
વિસ્તાર કયો હતો? વાડજ, મણિનગર કે જમાલપુર?	મણિનગર	૧
શહેર કયું હતું? અમદાવાદ, બરોડા કે સુરત?	બરોડા	૦
		+ ૧ (જનતાનગર) આંક: ૩/૫

### ઉદાહરણ ૨ બ (ઉદાહરણ ૨ અ પ્રમાણે)

"ભરતભાઈ પટેલ", "૨૪" અને "અમદાવાદ" ની જમણી બાજુ ના ઘાટા ખાના માં પહેલા સાચું નિશાન કરો કારણ કે વ્યક્તિને જ્યારે પહેલા પૂછ્યું ત્યારે તેણે તેનો સાચો જવાબ આપ્યો હતો. હવે વ્યક્તિ ને પૂછો:	વ્યક્તિ ના જવાબો:	
તમને કહ્યું હતું તે સોસાયટી નું નામ કયું હતું? જનતાનિવાસ, પુનિતનગર કે જનતાનગર?	જનતાનગર	૧
તમને કહેલ વિસ્તાર કયો હતો? વાડજ, મણિનગર કે જમાલપુર?	મણિનગર	૧
		+૩(ભરતભાઈ પટેલ, ૨૪, અમદાવાદ) આંક: ૫/૫

### ઉદાહરણ ૩ બ (ઉદાહરણ ૩ અ પ્રમાણે)

"અમદાવાદ" ની જમણી બાજુ ના ઘાટા ખાનાં માં પહેલા સાચું નિશાન કરો કારણ કે વ્યક્તિ ને જ્યારે પહેલા પૂછ્યું ત્યારે તેણે તેનો સાચો જવાબ આપ્યો હતો. હવે વ્યક્તિ ને પૂછો:	વ્યક્તિ ના જવાબો:	
મેં તમને કયું નામ કહ્યું હતું? ભીમાભાઈ પટેલ, ભરતભાઈ પટેલ, કે ભરતભાઈ પાટીલ?	ભીમાભાઈ પાટેલ	૦
નંબર કયો હતો? ૪૨, ૨૪ કે ૨૬?	૪૨	૦
તમને કહ્યું હતું તે નામ કયું હતું? જનતાનિવાસ, પુનિતનગર કે જનતાનગર?	પુનિતનગર	૦
તમને કહેલ વિસ્તાર કયો હતો? વાડજ, મણિનગર કે જમાલપુર?	જમાલપુર	૦
		+૧ (અમદાવાદ) આંક: ૧/૫

**આંક (સ્કોરિંગ) :** એસીઈ - III અને એમ- એસીઈ ના ક્ષેત્ર મુજબ (ડોમેન વાઇસ) અને કુલ આંક

**આંક (સ્કોરિંગ):** દરેક પાંચ ક્ષેત્ર (ડોમેઇન) [અકાગ્રતા (અટેન્શન), યાદશક્તિ (મેમરી), વાકપટુતા (ફ્લુએન્સી), ભાષા (લેન્ગવેજ), દ્રશ્યઅવકાશ કૌશલ્ય (વિઝ્યુઅલસ્પેશ્યલ એબિલિટીઝ)] માં આપેલ કસોટીઓ નો સરવાળો કરવાથી એસીઈ - III ના ક્ષેત્ર મુજબ આંક મળશે. અને દરેક ક્ષેત્ર ના કુલ આંક નો સરવાળો કરવા થી એસીઈ - III ના કુલ આંક ( /૧૦૦) મળશે. મીની એસીઈ ના આંક ( /૩૦) માટે ઘાટા કરેલા ખાનાઓ નો સરવાળો કરો.

**નોંધ:**મીની એસીઈ - ના કુલ આંક માટે ઓરિએન્ટેશન માં માત્ર ૪ ગ્રંથ ની કસોટી નો સમાવેશ થાય છે. જુનું ની કસોટી તેમાં ઉમેરવા માં આવતી નથી.

એસીઈ - III ના ૮૮ અને ૮૨ કટ-ઓફ આંક ડિમેન્શિયા ની શંકા સૂચવે છે. તેમ જ, એમ-એસીઈ ના કુલ ૩૦ માંથી ૨૫ અને ૨૧ આંક ડિમેન્શિયા ની શંકા સૂચવે છે. કયા કટ-ઓફ આંક નો ઉપયોગ કરવો તે ઉદ્દેશ (ક્લિનિક માં કે સંશોધન માટે) અનુસાર નક્કી કરવું. સંવેદનશીલતા (સેન્સિટિવિટી) અને સ્પેસફિકિટી (ચોક્કસતા) માટે નીચે ની માહિતી જુવો.

કટ-ઓફ	સંવેદનશીલતા (સેન્સિટિવિટી)	ચોક્કસતા (સ્પેસફિકિટી)
<b>એસીઈ - III</b>		
૮૮	૧.૦૦	૦.૯૬
૮૨	૦.૯૩	૧.૦૦
<b>એમ- એસીઈ</b>		
૨૫	૦.૮૫	૦.૮૭
૨૧	૦.૬૧	૧.૦૦