

मनाशास्त्रिक मनादार्ढक Psychometrics परीक्षण

1. ~~काम्यकरण~~ कागुपरा कागुपरा Stimulated Condition
परिपरिषण सिमुलेटेड :- खेल का प्रत्येक काशक का महत्व का एक काम काशक से प्रत्येक पर मापा जाता है। काशक का खेल का सांख्यिक स्थिति में निष्पादित किया जाकर मापन किया जाता है। इस प्रकार के काशक परीक्षण में मापक है खेल खेल स्थिति उत्पन्न की गई। खेल काशक के गुणों को हेतु सांगत उपभोग किने जाने वाले परीक्षण है। उनके प्रदान करने के दो विधि हो सकती है।

1. पूर्ण निष्पारित कांशक :- प्रत्येक प्रयोगशाला से 10 प्रयोग प्रत्येक सफल प्रभाव हेतु एक कांशक निष्पारित है।

(ग्राहकनिष्पत्ति)

62

2. रेडिंग स्क्रीन का निर्माण

3. ~~जोम पर्याप्त से आरंभ~~ Game Performance
Stems.

सिम्बुनेट्स परीक्षण में व्यापक संपादन

में नकारात्मक रेटिंग और निम्न उत्तर

की आरंभ। आध्यापक को च्छाग रचना

होना है जो परीक्षण के लिए प्रतिक्रिया

का स्थिति में आरंभ नहीं।

परीक्षण का आन्वय (Content) चंद्रा नहीं
रहा।

प्रोफेसर्स सिम्बुनेट्स परीक्षण एक

परिभाष में समाप्त किया जा सकता है।

द्वारा काम है जो विद्यार्थियों को उनके रेटिंग

पर्याप्त से का आधार पर उनके छात्र

होले हैं। आज परीक्षण की तैयारी - आदि।

में समग्र आधिकारिक हो सकता है। (फ्लोर वरवी)

1. आज आवश्यक खेल कोशिका का चयन परीक्षण है। :- आज के कोशल में चयन में रखना मुश्किल है।
2. परीक्षण की शर्तों (Conditions) वाला खेल जैसा होना चाहिए। Game like Testing Environment.
3. एक बार में एक विद्याथी का परीक्षण करें।
4. सबसे सटीक मापन की विधि का उपयोग करें।
5. परीक्षण करते हैं कि विद्याथी एक कोशल, एक कोशल होना (Form) तथा तकान का उपयोग करें।
6. परीक्षण आइडेंटिफिकेशन (discrimination) होना चाहिए।
7. परीक्षण आइडेंटिफिकेशन (discrimination) जिसकी परीक्षा है वही है क रूर का होना।
8. परीक्षण कोशल परीक्षण पर आज आवश्यक चारों के प्रभाव का होना चाहिए।
9. परीक्षण आइडेंटिफिकेशन होना चाहिए :- कि कोशल के वृद्धि आज के परीक्षण एक ही वही परना चाहिए।
10. जहाँ परीक्षण आइडेंटिफिकेशन (discrimination) विद्यार्थी होना चाहिए।