MAIN
Multilingual Assessment Instrument for Narratives

N. Gagarina, D. Klop, S. Kunnari,
K. Tantele, T. Välimaa,
U. Bohnacker & J. Walters

Bengali version

Translated and adapted by
Rhiddhi Saha, Aniruddha Poddar,
Somak Mondal, Tarik Anwar &
Madhavi Gayathri Raman

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:
Gagarina, N., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Bohnacker, U. & Walters, J. (2019). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives – Revised. Materials for use. *ZAS Papers in Linguistics*, *63*. Bengali version. Translated and adapted by Saha, R., Poddar, A., Mandak, S. Anwar, T. & Raman, M.G.

MAIN: Bengali

মাল্টিলিঙ্গুয়াল অ্যাসেসমেন্ট ইন্সট্রুমেন্ট ফর ন্যারেটিভস্ (মেইন) অথবা

বর্ণনামূলক আখ্যানের জন্য বহুভাষিক মূল্যায়ন পদ্ধতি

Rhiddhi Saha, Aniruddha Poddar, Somak Mondal, Tarik Anwar & Madhavi Gayathri Raman

যে শিশুরা জন্ম থেকে বা শৈশবকাল থেকে এক বা একাধিক ভাষা অর্জন করে, তাদের ক্ষেত্রে গল্প বলার দক্ষতা মূল্যায়ন করার উদ্দেশ্যে ২০১২ সালে বর্ণনামূলক আখ্যানের জন্য বহুভাষিক মূল্যায়ন পদ্ধতি (মেইন) রচনা করা হয়। প্রধানত ৩ থেকে ১০ বছর বয়সী শিশুদের জন্য মেইনের পরিকল্পনা করা হয়েছিল; তবে সাম্প্রতিককালে দেখা গেছে যে এই পদ্ধতিটি কিশোরদের এবং প্রাপ্তবয়স্কদের জন্যও ব্যবহার করা যেতে পারে। এই পদ্ধতির সাহায্যে একই শিশুর বিবিধ ভাষায় গল্প বলার এবং গল্প শুনে বোঝার দক্ষতার মূল্যায়ন করা যায়। এই মূল্যায়ন করা হয় বিভিন্ন ভিত্তিতে, যেমন গল্প বলা, শুনে গল্প বলা, এবং গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়া। পাঁচশোর বেশি সংখ্যক ৩ থেকে ১০ বছর বয়সী একভাষী এবং দোভাষী শিশুদের উপর পরীক্ষামূলক প্রক্রিয়ার মাধ্যমে ২০১২ সালে মেইন সংস্করণটি পনেরোটি ভাষা ও ভাষাবর্গের জন্য রূপায়ন করা হয়। সাল ২০১৩ থেকে ২০১৯ এর মধ্যে জার্মানি, রাশিয়া এবং সুইডেনের প্রায় সাতশো জন একভাষী ও দোভাষী শিশুদের থেকে সংগৃহীত আড়াই হাজারের উপর বর্ণনামূলক আখ্যানের প্রতিলিপি এবং বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের চব্বিশ হাজার উত্তরের উপর ভিত্তি করে ২০১৯ সালে মেইনের ইংরাজি সংস্করণের সংশোধন করা হয়। বর্তমান মেইন বাংলা সংস্করণটি ২০১৯ সালের মেইন ইংরাজি সংস্করণের উপর ভিত্তি করে লেখা।

মেইন পদ্ধতিতে ব্যবহৃত চারটি সদৃশ গল্পের প্রত্যেকটি ফুটিয়ে তোলা হয়েছে ছয়টি ধারাবাহিক চিত্রের ক্রমন্বয়ের মাধ্যমে, যার প্রধান ভিত্তি ভিন্ন দৃষ্টিভঙ্গির মাধ্যমে কাহিনীবর্ণনের প্রণালী। গল্পগুলি বোধগত ও ভাষাগত জটিলটা, মাইক্রোস্ট্রাকচার ও ম্যাক্রোস্ট্রাকচারের সাদৃশ্য, এবং সাংস্কৃতিক প্রাসঙ্গিকতা ও গ্রহণযোগ্যতার ভিত্তিতে নিয়ন্ত্রিত।

মেইন এখনও একটি প্রামাণ্য পদ্ধতিরূপে গ্রহণযোগ্যতা অর্জন না করলেও এটির প্রক্রিয়াগুলি মূল্যায়ন, পরীক্ষণ ও গবেষণার কাজে ব্যাবহার করা যেতে পারে। কিভাবে মেইন ব্যবহার করবেন, সে সম্পর্কে বিস্তারিত তথ্যের জন্য এই পরিচ্ছেদটি দেখুন – "ব্যাকগ্রাউন্ড অন মেইন – রিভাইজড, হাউ টু ইউজ ইট অ্যান্ড অ্যাডাপট ইট টু আদার ল্যাঙ্গুয়েজেস" (ইংরাজিতে লেখা), জ্যাস পেপারস ইন লিঙ্গুইস্টিক্স (২০১৯, পৃষ্ঠা iv-xii), যেটি https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53 এই লিঙ্কটির মাধ্যমে পাওয়া যাবে।

এই নথিটিতে রয়েছে:

- মূল্যায়নের জন্য নির্দেশিকা
- বিড়াল, *কুকুর*, *পাখির ছানা*, ছাগল ছানা গল্পের প্রোটোকল ও মূল্যায়ন পত্র
- নেপথ্যভিত্তিক প্রশ্ন (অভিভাবকদের জন্য প্রশ্নাবলী)
- গল্প আলেখ্য

মূল্যায়নের জন্য নির্দেশিকা

প্রধানত ৩ থেকে ১০ বছর বয়সী শিশুদের জন্য মেইনের পরিকল্পনা করা হয়েছিল; তবে সাম্প্রতিককালে দেখা গেছে যে এই পদ্ধতিটি কিশোরদের এবং প্রাপ্তবয়স্কদের জন্যও ব্যবহার করা যেতে পারে। এই পদ্ধতির সাহায্যে গল্প বলার এবং গল্প শুনে বোঝার দক্ষতার মূল্যায়ন করা যায়। এই মূল্যায়ন করা হয় বিভিন্ন ভিত্তিতে, যেমন গল্প বলা, শুনে গল্প বলা, এবং গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়া। মূল্যায়ন প্রক্রিয়াটি কি হবে (গল্প বলা, শুনে গল্প বলা, নাকি গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়া),তা নির্ভর করে মূল্যায়নের লক্ষ্য ও চাহিদার উপর। (পরীক্ষকেরা তাদের নিজস্ব বিবেচনা প্রয়োগ করতে পারেন)।

মেইন ব্যবহার করে একটি শিশুর বিভিন্ন ভাষার দক্ষতার মূল্যায়ন করা যায়। দোভাষী শিশুদের ক্ষেত্রে, যে কোনো একটি ভাষার দক্ষতার মূল্যায়ন প্রথমে করা যেতে পারে। দুটি ভাষার মূল্যায়নের মাঝে ৪ থেকে ৭ দিনের অন্তর থাকা বাঞ্ছনীয় যাতে পারস্পরিক ভাষার প্রভাবের পাশাপাশি অভ্যাস ও জের হ্রাস পায়। সাধারণত, একই ব্যাক্তি একটি শিশুর দুটি ভাষার দক্ষতার মূল্যায়ন করবেন না, যাতে একভাষী পরিবেশ সৃষ্টি হয় এবং কোড সুইচিং বন্ধ হয়।

<u>প্রয়োজনীয় সামগ্রী</u>

- ৪টি গল্পের ধারাবাহিক চিত্রের ক্রমন্বয়: *পাখির ছানা*, *ছাগল ছানা*, *বিড়াল* এবং *কুকুর* (প্রতিটি গল্পের তিনটি করে কপি (রঙিন প্রিন্টআউট) আলাদা আলাদা খামে রাখতে হবে, যাতে মোট বারোটি পৃথক খাম তৈরি হয়।)
- ৪টি গল্প আলেখ্য: *পাখির ছানা*, *ছাগল ছানা*, *বিড়াল* এবং *কুকুর*
- অডিও বা ভিডিও রেকর্ডিং এর সরঞ্জাম
- ম্যাক্রোস্ট্রাকচারের বিশ্লেষণ, অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক এবং বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের জন্য মূল্যায়নের প্রোটোকল
- নেপথ্যভিত্তিক প্রশ্ন (অভিভাবকদের জন্য প্রশ্নাবলী)

<u>নির্দেশাবলী</u>

কীভাবে প্রয়োজনীয় সামগ্রীগুলি সাজাবেন

১. ছবিগুলি ডাউনলোড করতে www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main এই লিঙ্কে যান।

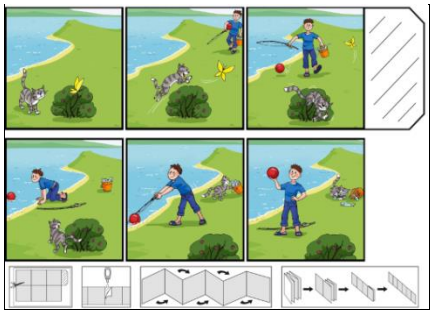
২. একটি প্রিন্টার ব্যবহার করে প্রতিটি পিডিএফ ফাইল (অর্থাৎ প্রতিটি ধারাবাহিক চিত্রের সমন্বয়/ গল্প) সাদা A4 সাইজের কাগজে ৩ কপি করে রঙিন প্রিন্ট করুন। প্রতিটি ছবি হবে ৯×৯ সেমি সাইজের।

৩.ছবিগুলির পিছনে যথাক্রমে ১ থেকে ৬ নম্বর দিন।

৪. ছবিগুলিকে দুটি সারিতে কেটে ফেলুন।

৫. যেমন নীচে দেখানো হয়েছে, সেইভাবে ৬টি ছবিকে একসঙ্গে আটকে একটা স্ট্রিপ বানান এবং সেটিকে দুইবার ভাঁজ করুন। (প্রথম ছবি, দ্বিতীয় ছবি, ভাঁজ, তৃতীয় ছবি, চতুর্থ ছবি, ভাঁজ, পঞ্চম ছবি, ষষ্ঠ ছবি, ভাঁজ।)

দ্রষ্টব্য : "কীভাবে ভাঁজ করবেন" সেই বিষয়ক নির্দেশাবলী থেকে ছোট ছবিগুলি কাটবেন না।



৬. গল্পগুলিকে পৃথক করার জন্য প্রতিটি ধারাবাহিক চিত্রের ক্রমন্বয় আলাদা আলাদা খামের ভিতরে রাখুন এবং কোনো রং বা বিশেষ চিহ্ন (যেমন বিন্দু) দিয়ে চিহ্নিত করুন।

কিভাবে মূল্যায়ন সম্পন্ন করবেন

- প্রথমে গল্পের প্রোটোকল ও নির্দেশাবলীগুলি ভালো ভাবে বুঝে নিন।
- মূল্যায়ন প্রক্রিয়াটি রেকর্ড করার জন্য অডিও/ভিডিও সরঞ্জাম প্রস্তুত করুন। ওয়ার্ম আপের আগেই রেকর্ডিং করা শুরু করুন। খেয়াল রাখতে হবে যেন শিশুটির বোধপরীক্ষণভিত্তিক উত্তর সহ সম্পূর্ণ পর্বটি রেকর্ড করা হয়।
- ওয়ার্ম আপ পর্বটি আপনার পূর্ববর্তী অভিজ্ঞতা ও সামাজিক পরিবেশের ভিত্তিতে হওয়া উচিৎ। শিশুটির সাথে কথা বলার সময় সহজ সম্পর্ক স্থাপন করুন এবং মূল্যায়নের আগে নিশ্চিত করুন যেন শিশুটি মৌলিক প্রশ্নবোধক বাক্য বুঝতে পারে। উদাহরণস্বরূপ জিজ্ঞাসা করুনঃ তোমার প্রিয় বন্ধু কে? তুমি টিভিতে কি দেখতে পছন্দ করো? তোমার গল্প বলতে ভালো লাগে? তুমি গল্প শুনতে পছন্দ কর?
- মূল্যায়নের আগে নিশ্চিত হয়ে নিন যে টেবিলে যে তিনটি খাম রয়েছে, সেগুলির ধারাবাহিক চিত্রের ক্রমন্বয় হুবহু এক। (এভাবে সাজানো হলে শিশুটি ভাববে যে সে কোন গল্পটি বেছেছে, তা পরীক্ষক জানেন না। তাই সে গল্পটি যেভাবে উপস্থাপন করবে, পরীক্ষক সেইভাবেই সেটিকে গ্রহণ করবেন।)
- গল্পের প্রোটোকলের নির্দেশাবলী অনুযায়ী মূল্যায়ন প্রক্রিয়াটি পরিচালনা করুন এবং পরবর্তী অধ্যায়ে উল্লিখিত প্রম্পট দেওয়ার নিয়মগুলি মেনে চলুন।
- ছবিগুলির উপস্থাপনা সংক্রান্ত আরো কিছু তথ্য: মূল্যায়ন প্রক্রিয়া চলাকালীন শিশুটির মুখোমুখি বসুন যাতে সে ছবিগুলি নিজের দিকে তুলে ধরলেও সেগুলি আপনার দৃষ্টির বাইরে থাকে। শিশুটিকে ছবিগুলির ভাঁজ খুলে প্রথম থেকে শেষ অব্দি সবকটি ছবি দেখতে বলুন। তাকে বলুন, "ছবিগুলি ভালোকরে দেখো কিন্তু আমায় দেখিও না,কেবলমাত্র তুমিই ছবিগুলি দেখবে।" (শিশুটি একা ছবিগুলি সামলাতে না পারলে, আপনি তাকে সেগুলি ধরতে সাহায্য করতে পারেন, কিন্তু খেয়াল রাখবেন যেন ছবিগুলি শিশুটির দিকেই ঘোরানো থাকে।)
- শিশুটি গল্প বলতে প্রস্তুত হলে তাকে ছবিগুলি ৩ অংশে ভাঁজ করতে সাহায্য করুন। আপনি ছবিগুলির দিকে না তাকিয়ে শিশুটিকেই সেগুলি ভাঁজ করার পদ্ধতিটি বুঝিয়ে দিন। শিশুটি যখন প্রথম ছবি দুটি দেখছে তখন তাকে গল্প বলতে শুরু করার নির্দেশ দিন। শিশুটি প্রথমে প্রথম ও দ্বিতীয় ছবিগুলি খুলে সেগুলি দেখে সেই অংশের গল্পটুকু বলবে, তারপর তৃতীয় ও চতুর্থ ছবিগুলির অংশের গল্পটুকু বলবে, ও শেষে পঞ্চম ও ষষ্ঠ ছবিগুলি খুলে বাকি গল্পটি শেষ করবে।
- শিশুটির গল্প বলা বা শুনে গল্প বলা শেষ হলে তাকে বলুন, "এখন আমি তোমাকে গল্পটির ভিত্তিতে কিছু প্রশ্ন করব।" বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্ন করার সময় ছবিগুলি এমনভাবে টেবিলের উপর রাখুন যাতে শিশু এবং পরীক্ষক উভয়ই ছবিগুলি দেখতে পান।
- সম্পূর্ণ পক্রিয়াটি শেষ হলে, বর্ণনামূলক আখ্যানটির/গুলির প্রতিলিপি প্রস্তুত করুন এবং কথন ও বোধপরীক্ষণের ভিত্তিতে শিশুটির মূল্যায়ন করুন।
- **মনে রাখবেনঃ** মূল্যায়ানপত্রে দেওয়া সম্ভাবনার তালিকাটির বাইরেও সঠিক উত্তর দেওয়া সম্ভব। শিশুটি কোন ম্যাক্রস্ত্রাকচার উপাদান (যেমন লক্ষ্য, প্রয়াস, পরিণাম, বা অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক) সঠিক ভাষায় প্রকাশ করতে পারলেই তাকে নম্বর দেওয়া হবে। মূল্যায়নের জন্য মেইন ম্যানুয়ালের সাহায্য নিন।

প্রম্পটস

১. প্রথমেই শিশুটির হয়ে আপনি গল্প বলা শুরু করবেন না; শিশুটিকে গল্প বলার জন্য উৎসাহিত করুন। ছবিগুলির দিকে নির্দেশ করে তাকে বলুন: "আমায় গল্পটি বলো।"

২. কমপক্ষে ১০ সেকেন্ড অপেক্ষা করুন। শিশুটি যদি নিজে কিছুই না বলে, তাহলে প্রম্পটস ব্যবহার করুন। প্রথমে বলুন "হুমম...", "বেশ...", "চলো..."। এই উল্লেখিত প্রম্পটগুলিই ব্যবহার করুন যাতে পরীক্ষক ভিন্ন হলেও মূল্যায়নে প্রভাব না পরে। শিশুটি দশ সেকেন্ড পরও নীরব থাকলে তাকে প্রম্পট দিয়ে বলুন: "এবার আমায় গল্পটা বলো"। গল্পের মাঝপথে শিশুটি চুপ করে গেলে, তাকে উৎসাহিত করতে এই প্রম্পটগুলি ব্যবহার করুন: “আর কিছু বলবে?”, "তারপর বলো", “আরও কিছু বলো”, “গল্পে আর কি কি হচ্ছে?”

৩. শিশুটি গল্পের চরিত্রগুলিকে যেভাবেই সম্বোধন করুক, তাকে সংশোধন করবেন না। শিশুটি কোনো ঘটনা বা চরিত্র বর্ণনা করার শব্দ না খুঁজে পেলে, আটকে গেলে বা আপনার কাছে সাহায্য চাইলে তাকে উৎসাহ দিয়ে বলুন, "তুমি যেভাবে ইচ্ছা বলতে পারো", “তুমি এটাকে কি বলে ডাকবে?”

৪. শিশুটিকে নিম্নলিখিত প্রশ্নগুলি করবেন না:
   a. “সে এখানে কি করছে?”, “কে ছুটছে?"
   b. “এটা কি?”, “ছবিতে কি/কাকে দেখতে পাচ্ছো?”
   (যাতে বর্ণনায় ব্যাঘাত না ঘটে এবং অসম্পূর্ণ বাক্য বা ডায়াকটিক শব্দ ব্যবহৃত না হয়।)

৫. শিশুটি তার নিজের অভিজ্ঞতা থেকে গল্প বলা শুরু করলে, যেমন "সকালে আমি এমন একটি পাখি দেখেছিলাম", "আমি স্কুলের পর মায়ের সাথে বাজার করতে যাবো", ইত্যাদি বললে, তাকে সেগুলি বলার জন্য

প্রথমে খানিক সময় দিয়ে তারপর চিত্রগুলি অনুযায়ী গল্পটি বলতে বলুন। (তার বর্ণনার অপ্রাসঙ্গিক অংশটি বিশ্লেষণ থেকে বাদ রাখবেন।)

৬. প্রত্যেক ছবিজোড়ার বর্ণনার শেষে ও পরবর্তী ছবিজোড়ার ভাঁজ খোলার আগে, আপনার পূর্ববর্তী অভিজ্ঞতা ও সামাজিক পরিবেশের ভিত্তিতে, আপনি শিশুটিকে উৎসাহ দিয়ে বলতে পারেন "বাঃ", "খুব ভাল"। (এটি ট্রান্সক্রাইবার/ কোডারকে এক ছবিজোড়ার থেকে অন্য ছবিজোড়ার বর্ণনাগুলি আলাদা করতেও সাহায্য করবে)। তবে এর ফলে শিশুটির বর্ণনা বা চিন্তাধারায় ব্যাঘাত ঘটলে এটি করবেন না।

কিভাবে কাহিনীগুলির তুলনা করলে মূল্যায়নে ভ্রান্তি এড়ানো সম্ভব (নয়)

- দোভাষিক শিশুর মূল্যায়নের সময় এক ভাষায় বিড়াল অথবা/এবং কুকুর নামক গল্পটি/গুলি এবং অন্য ভাষায় পাখির ছানা অথবা/এবং ছাগল ছানা নামক গল্পটি/গুলি পৃথকভাবে ব্যবহার করবেন না।
- মূল্যায়ন প্রক্রিয়ায় একবার বিড়াল অথবা/এবং কুকুর নামক গল্পটি/গুলি ও অন্যবার পাখির ছানা অথবা/এবং ছাগল ছানা নামক গল্পটি/গুলি পৃথকভাবে ব্যবহার করবেন না।
- কেন? মেইনের কাহিনীগুলিকে নিখুঁতভাবে একে অপরের সাথে তুলনা করা সম্ভব নয়। সাম্প্রতিক কিছু মূল্যায়নের ফলাফল অনুযায়ী, চারটি কাহিনীর মধ্যে কিছু পার্থক্য দেখা গেছে, বিশেষত: বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের ক্ষেত্রে। পাখির ছানা এবং ছাগল ছানা নামক কাহিনীগুলি প্রায় সদৃশ প্রকৃতির। বিড়াল এবং কুকুর নামক কাহিনীগুলিও সদৃশ, কিন্তু পাখির ছানা এবং ছাগল ছানা নামক কাহিনীগুলির থেকে কিছু কিছু বিষয়ে ভিন্ন, যেমন, প্লটলাইনে, চরিত্রের সংখ্যায় ও বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নে।
  সুতরাং নিশ্চিত হয়ে নিন যে আপনি অসম তুলনা করছেন না।
- মেইন ব্যবহার করে শিশুদের মূল্যায়ন করার ক্ষেত্রে কাহিনীগুলি ও মূল্যায়ন প্রক্রিয়াগুলির (যেমন, গল্প বলা, শুনে গল্প বলা, এবং গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়া) পার্থক্যজনিত ভ্রান্তি হ্রাসের উদ্দেশ্যে 'সামঞ্জস্য বজায় রাখার উপায়' অবলম্বন করুন।

মূল্যায়নের জন্য সামঞ্জস্য বজায় রাখার উপায়

কাহিনী ও মূল্যায়ন পদ্ধতির মধ্যে সামঞ্জস্য থাকা প্রয়োজন: বিড়াল ও কুকুর নামক গল্পগুলি প্রধানত শুনে গল্প বলা ও গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার জন্য ব্যবহৃত হবে এবং পাখির ছানা ও ছাগল ছানা নামক গল্পগুলি প্রধানত গল্প বলার জন্য ব্যবহৃত হবে। নিম্নলিখিত সামঞ্জস্য বজায় রাখার উপায়টি অবলম্বন করুন। কেবলমাত্র একটি ভাষার মূল্যায়নের ক্ষেত্রে র‍্যান্ডামাইজেশন পদ্ধতিতে একটি শিশুকে হয় 1, 2, 5, 6 এই সংখ্যাগুলির একটি দ্বারা, অথবা 3, 4, 7, 8 এই সংখ্যাগুলির একটি দ্বারা চিহ্নিত করুন।

শিশু সংখ্যা	ভাষা	গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়া/ শুনে গল্প বলা	গল্প বলা	ভাষা	গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়া/ শুনে গল্প বলা	গল্প বলা
1	L1	বিড়াল	পাখির ছানা	L2	কুকুর	ছাগল ছানা
2	L1	বিড়াল	ছাগল ছানা	L2	কুকুর	পাখির ছানা
3	L2	বিড়াল	ছাগল ছানা	L1	কুকুর	পাখির ছানা
4	L2	বিড়াল	পাখির ছানা	L1	কুকুর	ছাগল ছানা
5	L1	কুকুর	পাখির ছানা	L2	বিড়াল	ছাগল ছানা
6	L1	কুকুর	ছাগল ছানা	L2	বিড়াল	পাখির ছানা
7	L2	কুকুর	ছাগল ছানা	L1	বিড়াল	পাখির ছানা
8	L2	কুকুর	পাখির ছানা	L1	বিড়াল	ছাগল ছানা

মনে রাখবেন ভিন্ন গল্প ও মূল্যায়ন প্রক্রিয়ার ফলাফলগুলি নিখুঁতভাবে তুলনা করা সম্ভব না (উপরে দেখুন)।

বিড়াল গল্পটির প্রোটোকল

গল্প বলার / শুনে গল্প বলার / গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার

শিশুটির নাম: _____

জন্ম তারিখ: _____

পরীক্ষার তারিখ: _____

বয়স (মাসের হিসাবে): _____

লিঙ্গ: _____

পরীক্ষকের নাম: _____

L2র এক্সপোজার (মাসের হিসাবে): _____

কিন্ডারগার্টেন প্রবেশের তারিখ: _____

কিন্ডারগার্টেনের নাম: _____

মূল্যায়নের আগে নিশ্চিত হয়ে নিন যে সমস্ত খাম টেবিলেই আছে। মূল্যায়ন প্রক্রিয়াটি রেকর্ড করার জন্য অডিও/ভিডিও সরঞ্জাম প্রস্তুত করুন। ওয়ার্ম আপের আগেই রেকর্ডিং করা শুরু করুন।

ওয়ার্ম আপ

উদাহরণস্বরূপ জিজ্ঞাসা করুনঃ তোমার প্রিয় বন্ধু কে? তুমি টিভিতে কি দেখতে পছন্দ করো? তোমার গল্প বলতে ভালো লাগে? তুমি গল্প শুনতে পছন্দ কর?

নির্দেশাবলী

গল্প বলার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: *দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ করে আমায় সেই গল্পটা বল।* এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। *প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত?*

প্রথম ২টি চিত্র উন্মোচন করুন। শিশুটিকে বলুন: তুমি আমায় *গল্পটা বল। ছবিগুলো দেখে আমায় একটা ভাল গল্প বলার চেষ্টা কর।* যদি শিশুটি শুরু করতে ইতস্তত করে, তবে প্রম্পট করুন: *"আমাকে গল্পটা বল।"* (চিত্রের দিকে নির্দেশ করুন)। শিশুটির প্রথম ২টি চিত্রের গল্প বলা শেষ হলে তার পরের দুটি উন্মুক্ত করুন (যাতে ১ থেকে ৪ পর্যন্ত সমস্ত চিত্র দৃশ্যমান হয়)। গল্প শেষ হওয়া পর্যন্ত প্রক্রিয়াটির পুনরাবৃত্তি করুন। গল্পের মাঝখানে শিশুটি চুপ করে গেলে, প্রম্পট করুন: *"তারপর?", "আরো বল।", " আমায় বল।", "গল্পে আর কি কি আছে ভাল করে দেখ।"* যদি শিশুটি গল্প বলা শেষ হয়েছে এমন ইঙ্গিত না দিয়েই চুপ করে যায়, তাহলে তাকে বলুন: "তোমার বলা শেষ হলে তুমি আমায় বোলো।"

শিশুটির গল্প বলা শেষ হলে তার প্রশংসা করুন এবং তারপর প্রশ্ন করা শুরু করুন।

শুনে গল্প বলার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: *দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ কর। আমি তোমায় সেই গল্পটা বলব।* এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। *প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত? প্রথমে আমি তোমায় গল্পটা বলব, তুমি শুনবে, আর তারপর তুমি আমায় আবার গল্পটা বলবে।*

চিত্র ১ ও ২ উন্মোচন করুন। *গল্পটা এখান থেকে শুরু:* (চিত্র ১ এর দিকে নির্দেশ করুন)। একদিন এক *দুষ্টু* বিড়াল ঝোপের উপর একটা হলুদ প্রজাপতি *দেখতে পেল।* সে লাফিয়ে গিয়ে প্রজাপতিটাকে ধরতে গেল। এমন সময়, একটা ছেলে হাতে বালতি আর বল নিয়ে মাছ ধরে *খোশ মেজাজে* বাড়ি ফিরছিল। সে *দেখল* বিড়াল প্রজাপতিটাকে তাড়া করছে।

চিত্র ৩ ও ৪ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৪ সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। প্রজাপতিটা তো ঝটপট উড়ে গেল আর বিড়াল গিয়ে পরল ঝোপের মধ্যে। ঝোপের কাঁটায় *ব্যথা পেয়ে* বিড়াল তো *রেগে আগুন*। এই কাণ্ড *দেখে হতভম্ভ হয়ে* ছেলেটার হাত থেকে বলটা গেল পড়ে। বলটা জলে পরে যেতেই ছেলেটা *চেঁচিয়ে উঠল*: "*হায় কপাল, আমার বলটা যে গেল!*" তার *মনে ভারি দুঃখ হল*: তার বল তার ফেরত চাই। এদিকে, ছেলেটার বালতির দিকে বিড়ালের *চোখ যেতেই* সে *ভাবল*: "আমায় একটা মাছ হাতাতে হবে"।

চিত্র ৫ ও ৬ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৬ পর্যন্ত সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। অন্যদিকে ছেলেটা ছিপ দিয়ে বলটা জল থেকে তোলার চেষ্টা করছিল। সে *খেয়ালই* করে নি যে বিড়াল ইতিমধ্যে একটা মাছ হাতিয়েছে। শেষে, সুস্বাদু মাছ খেয়ে বিড়াল *ভারি আনন্দ পেল,* আর ছেলেটাও তার বল ফেরৎ পেয়ে *খুশি হল।*

আর এভাবেই গল্পটা শেষ হলো।

এমনভাবে ছবিগুলোর ভাঁজ খুলুন যাতে কেবলমাত্র প্রথম দুটি চিত্র শিশুটির কাছে দৃশ্যমান হয়। শিশুটিকে বলুন: এবারে তুমি আমায় *গল্পটা বল। ছবিগুলো দেখে আমায় একটা ভাল গল্প বলার চেষ্টা কর।* যদি শিশুটি শুরু করতে ইতস্তত করে, তবে প্রম্পট করুন: *"আমাকে গল্পটা বল।"* (চিত্রের দিকে নির্দেশ করুন)। শিশুটির প্রথম ২টি চিত্রের গল্প বলা শেষ হলে তার পরের দুটি উন্মুক্ত করুন (যাতে ১ থেকে ৪ পর্যন্ত সমস্ত চিত্র দৃশ্যমান হয়)। গল্প শেষ হওয়া পর্যন্ত প্রক্রিয়াটির পুনরাবৃত্তি করুন। গল্পের মাঝখানে শিশুটি চুপ করে গেলে, প্রম্পট করুন: *"তারপর?", "আরো বল।", " আমায় বল।", "গল্পে আর কি কি আছে ভাল করে দেখ।"* যদি শিশুটি গল্প বলা শেষ হয়েছে এমন ইঙ্গিত না দিয়েই চুপ করে যায়, তাহলে তাকে বলুন: "তোমার বলা শেষ হলে তুমি আমায় বোলো।"

শিশুটির গল্প বলা শেষ হলে তার প্রশংসা করুন এবং তারপর প্রশ্ন করা শুরু করুন।

গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: *দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ কর। আমি তোমায় সেই গল্পটা বলব।* এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। *প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত? প্রথমে আমি তোমায় গল্পটা বলব, তুমি শুনবে, আর তারপর আমি তোমায় কিছু প্রশ্ন করব।*

চিত্র ১ ও ২ উন্মোচন করুন। *গল্পটা এখান থেকে শুরু:* (চিত্র ১ এর দিকে নির্দেশ করুন)। একদিন এক *দুষ্টু* বিড়াল ঝোপের উপর একটা হলুদ প্রজাপতি *দেখতে পেল।* সে লাফিয়ে গিয়ে প্রজাপতিটাকে ধরতে গেল। এমন সময়, একটা ছেলে হাতে বালতি আর বল নিয়ে মাছ ধরে *খোশ মেজাজে* বাড়ি ফিরছিল। সে *দেখল* বিড়াল প্রজাপতিটাকে তাড়া করছে।

চিত্র ৩ ও ৪ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৪ সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। প্রজাপতিটা তো ঝটপট উড়ে গেল আর বিড়াল গিয়ে পরল ঝোপের মধ্যে। ঝোপের কাঁটায় *ব্যথা পেয়ে* বিড়াল তো *রেগে আগুন*। এই কাণ্ড *দেখে হতভম্ভ হয়ে* ছেলেটার হাত থেকে বলটা গেল পড়ে। বলটা জলে পরে যেতেই ছেলেটা *চেঁচিয়ে উঠল*: "হায় কপাল, আমার বলটা যে গেল!" তার *মনে ভারি দুঃখ হল*: তার বল তার ফেরত চাই। এদিকে, ছেলেটার বালতির দিকে বিড়ালের *চোখ যেতেই* সে *ভাবল*: "আমায় একটা মাছ হাতাতে হবে"।

চিত্র ৫ ও ৬ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৬ পর্যন্ত সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। অন্যদিকে ছেলেটা ছিপ দিয়ে বলটা জল থেকে তোলার চেষ্টা করছিল। সে *খেয়ালই* করে নি যে বিড়াল ইতিমধ্যে একটা মাছ হাতিয়েছে। শেষে, সুস্বাদু মাছ খেয়ে বিড়াল *ভারি আনন্দ পেল,* আর ছেলেটাও তার বল ফেরৎ পেয়ে *খুশি হল।*

আর এভাবেই গল্পটা শেষ হলো।

আপনি "*আর এভাবেই গল্পটা শেষ হলো*" বলার *পরে প্রশ্নগুলি* জিজ্ঞাসা করুন।

বিড়াল-এর মূল্যায়ন পত্র

প্রথম বিভাগ: উৎপাদন

ক) গল্পের কাঠামো; খ) গঠনগত জটিলতা; গ) অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক (আইএসটি)

ক) গল্পের কাঠামো

		সঠিক প্রতিক্রিয়াগুলির উদাহরণ[১]	**নম্বর**
ক।১)	পটভূমি	সময় এবং / অথবা স্থানের উল্লেখ, উদাহরণস্বরূপ একদিন/ একবার/ বহু আগে ... একটি ঝোপের উপর/ নদীর তীরে / পুকুরপাড়ে	০ ১ ২[২]
পর্ব ১: বিড়াল (পর্বের চরিত্র: বিড়াল এবং প্রজাপতি)			
ক।২)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	**বিড়াল** দুষ্টু। **বিড়াল** একটা প্রজাপতি দেখতে পেল/ দেখল।	০ ১
ক।৩)	লক্ষ্য	**বিড়াল** প্রজাপতিটাকে ধরতে / তাড়া করতে / প্রজাপতিটার সাথে খেলতে/ প্রজাপতিটার সাথে খেলা করতে চাইল। বিড়াল প্রজাপতিটাকে + ক্রিয়া (ধরা, তাড়া করা, খেলা, খেলা করা) + তে	০ ১
ক।৪)	প্রচেষ্টা	**বিড়াল** লাফিয়ে/ এক লাফ দিয়ে গেল। **বিড়াল** ধাওয়া/ তাড়া করল। **বিড়াল +** ক্রিয়া (ধরা) + তে চেষ্টা করল।	০ ১
ক।৫)	পরিণাম	**বিড়াল** পরল / পরে গেল/ প্রজাপতিটাকে খুঁজে পেল না/ তত তাড়াতড়ি পৌঁছতে পারল না। **প্রজাপতিটা** উড়ে গেল/ পালিয়ে গেল / ফুড়ুৎ।	০ ১
ক।৬)	আইএসটি (ঘটনার প্রতিক্রিয়া স্বরূপ)	**বিড়াল** তো রেগে আগুন/ ক্ষেপে বোম/ ক্ষেপে আগুন/ ব্যথা পেল/ কষ্ট পেল/ খুব কষ্ট পেল। **প্রজাপতিটা** খুশি হল/ হাঁফ ছেড়ে বাঁচল/ - র তো ভারী মজা/ - র তো খুব মজা।	০ ১
পর্ব ২: ছেলে (পর্বের চরিত্র: ছেলে)			
ক।৭)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	ছেলেটার মন খারাপ হল / মনে ভারী দুঃখ হল/ বল নিয়ে চিন্তা হল। ছেলেটা বলটা জলে পরে যেতে দেখল।	০ ১
ক।৮)	লক্ষ্য	ছেলেটা বলটা ফেরত পেতে চাইল/ ঠিক করল যে বলটা তার ফেরত চাই/ - র বলটা ফেরত চাই। ছেলেটা বলটা ফেরত পেতে	০ ১
ক।৯)	প্রচেষ্টা	ছেলেটা বলটা জল থেকে তোলার/তুলতে চেষ্টা করছিল।	০ ১
ক।১০)	পরিণাম	ছেলেটা তার বল ফেরত পেল/ ফিরে পেল / আবার ফিরে পেল। বলটা পাওয়া গেল।	০ ১
ক।১১)	আইএসটি (ঘটনার প্রতিক্রিয়া স্বরূপ)	ছেলেটা (তার বল ফিরে/ফেরত পেয়ে) খুশি হল/ স্বস্তি পেল/ আনন্দ পেল।	০ ১
পর্ব ৩: বিড়াল (পর্বের চরিত্র: বিড়াল)			

[১] সংশয় হলে বা শিশুটির প্রতিক্রিয়া এই মূল্যায়ান পত্রে না থাকলে ম্যানুয়ালের সাহায্য নিন।

[২] ভুল প্রতিক্রিয়া বা প্রতিক্রিয়াহীনতার জন্য শূন্য নম্বর, একটি সঠিক প্রতিক্রিয়ার জন্য ১ নম্বর, সময় এবং স্থান উভয়েরই উল্লেখ থাকলে ২ নম্বর।

ক।১২)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	বিড়ালের ক্ষিদে পেয়েছিল/ মাছ খেতে ইচ্ছে হল/ মাছ দেখে লোভ লাগল। **বিড়াল** মাছ দেখতে পেল/ – এর চোখ গেল বালতির/ মাছের দিকে।	০ ১
ক।১৩)	লক্ষ্য	**বিড়াল** ঠিক করল একটা মাছ হাতাতে হবে / খাবে / চুরি করবে। মাছ + ক্রিয়া (হাতানো/ খাওয়া/ চুরি করা) + তে	০ ১
ক।১৪)	প্রচেষ্টা	**বিড়াল** মাছ চুরি করল/ মাছ ধরে দিল টান। **বিড়াল** বালতি থেকে মাছ বার করে নিল। **বিড়াল +** ক্রিয়া (খাওয়া/ বার করা/ টান দেওয়া/ চুরি করা) + তে চেষ্টা করল।	০ ১
ক।১৫)	পরিণাম	**বিড়াল** মাছ খেল/ হাতিয়ে নিল/ – এর পেট পুজো হল।	০ ১
ক।১৬)	আইএসটি (ঘটনার প্রতিক্রিয়া স্বরূপ)	**বিড়াল** আনন্দ পেল/ খুশি হল/ – এর ক্ষিদে মিটল/ – এর পেট ভরল।	০ ১
ক।১৭)		**১৭র মধ্যে মোট প্রাপ্ত নম্বর:**	

খ। গঠনগত জটিলতা

প্র – প ক্রমের সংখ্যা	একক ল (প্র বা প ছাড়া)	ল – প্র / ল – প ক্রমের সংখ্যা	ল – প্র – প ক্রমের সংখ্যা
খ।১)	খ ।২)	খ।৩)	খ।৪)

গ। অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক (আইএসটি)

গ।১)	আইএসটির মোট নিদর্শন সংখ্যা। আইএসটির অন্তর্ভুক্ত: **উপলব্ধিমূলক নির্দেশক:** উদাহরণস্বরূপ *দেখা, শোনা, অনুভব করা, ঘ্রাণ নেওয়া;* **শারীরবৃত্তীয় নির্দেশক**: উদাহরণস্বরূপ *তৃষ্ণার্ত, ক্ষুধার্ত, ক্লান্ত, আহত;* **সচেতনতামূলক নির্দেশক:** উদাহরণস্বরূপ *জীবিত, জাগ্রত, ঘুমন্ত;* **আবেগমূলক নির্দেশক**: উদাহরণস্বরূপ *দু:খিত, সুখী, আনন্দিত, রাগান্বিত, চিন্তিত, হতাশ, ভীত, গর্বিত, সাহসী, নিরাপদ (বোধ করা), সঙ্কুষ্ট (বোধ করা), অবাক (বোধ করা);* **মানসিক ক্রিয়া নির্দেশক:** উদাহরণস্বরূপ চাওয়া, *ভাবা, জানা, ভুলে যাওয়া, সিদ্ধান্ত নেওয়া, বিশ্বাস করা, আশ্চর্য হওয়া, পরিকল্পনা করা;* **ভাষাগত ক্রিয়া নির্দেশক:** উদাহরণস্বরূপ *বলা, চিৎকার করা, সতর্ক করা, জিজ্ঞাসা করা।*

দ্বিতীয় বিভাগ: বোধপরীক্ষণ

		সঠিক উত্তরের উদাহরণ	ভুল উত্তরের উদাহরণ	নম্বর
0	গল্পটা ভালো লাগল?	**ওয়ার্ম-আপ প্রশ্ন, এতে কোনো নম্বর নেই**		
ঘ।১)	বিড়াল কেন লাফ দিচ্ছে? *(চিত্র ১-২ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (পর্ব ১: লক্ষ্য)	প্রজাপতিটাকে ধরতে / তাড়া করতে/ প্রজাপতিটার সাথে খেলতে	চলে যাবে বলে/ তার লাফাতে ইচ্ছে করছে/ বিড়াল সবসময় লাফালাফি/দৌড়দৌড়ি করতে ভালোবাসে।	০ ১
ঘ।২)	বিড়াল কেমন অনুভব করছে? *(চিত্র ৩ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)	তার রাগ হচ্ছে / দুঃখ হচ্ছে/ খারাপ/ হতাশ লাগছে	আনন্দ হচ্ছে/ ভালো লাগছে	০ ১
ঘ।৩)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।২ এর সঠিক উত্তর দেয়, সে ক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৩ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।২ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তাহলে ঘ।৩ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।৪ এ চলে যান।)* তোমার কেন মনে হয় যে বিড়ালের রাগ/দুঃখ/ কষ্ট হচ্ছে?[৩]	প্রজাপতিটা ধরতে পারেনি বলে / ঝোপের মধ্যে পরে গেছে বলে/ ঝোপের কাঁটায় ব্যথা পেয়েছে বলে/ প্রজাপতিটা পালিয়ে গেছে বলে	অনুপযুক্ত / অপ্রাসঙ্গিক উত্তর	০ ১
ঘ।৪)	ছেলেটা কেন জলে ছিপটা ফেলেছে? *(চিত্র ৫- এর দিকে নির্দেশ করুন।)* (পর্ব ২: লক্ষ্য)	তার বল ফেরত পেতে/ কারণ সে তার বল ফেরত পেতে চায়	জলে খেলা করতে	০ ১
ঘ।৫)	ছেলেটা কেমন অনুভব করছে? *(চিত্র ৬ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)	খুশি/ সন্তুষ্ট/ আনন্দিত/ আনন্দ হচ্ছে/ ভালো লাগছে	খারাপ/ দুঃখিত/ রাগান্বিত	০ ১
ঘ।৬)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।৫ এর সঠিক উত্তর দেয়, সে ক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৬ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।৫ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তাহলে ঘ।৬ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।৭ এ চলে যান।)* তোমার কেন মনে হয় যে ছেলেটা খুশি/ সন্তুষ্ট/ আনন্দিত হয়েছে?[৪]	সে তার বলটা ফেরত পেয়েছে	সে হাসছে/ তাকে দেখে মনে হচ্ছে / ইত্যাদি অনুপযুক্ত উত্তর	০ ১
ঘ।৭)	বিড়াল কেন মাছটা নিচ্ছে? *(চিত্র ৬ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (পর্ব ৩: লক্ষ্য)	মাছটা খাবে বলে/ চুরি করবে বলে/ ছেলেটা অন্যদিকে মন দিচ্ছে বলে/ ছেলেটা বলটা তুলতে ব্যস্ত, সেই সুযোগ নিয়ে/ প্রজাপতিটাকে ধরতে পারেনি বলে বিড়াল মাছ খেতে ভালোবাসে (শ্রেণীগত অর্থে) মাছ ভালো খেতে/ সুস্বাদু	মাছটার সাথে খেলবে বলে	০ ১

[৩] ঘ।২ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

[৪] ঘ।৫ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

ঘ।৮)	যদি ছেলেটা বিড়ালটাকে দেখে ফেলে, তার কেমন লাগবে? *(চিত্র ৬ এর দিকে নির্দেশ করুন।)* (প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)	খারাপ লাগবে/ দু: খ হবে / রাগ হবে/ কষ্ট হবে/ ভালো লাগবে না	ভালো / খুশি / সন্তুষ্ট/ আনন্দিত বোধ হবে/ আনন্দ হবে/ ভালো লাগবে	০ ১
ঘ।৯)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।৮ এর সঠিক উত্তর দেয়, সে ক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৯ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।৮ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তালে ঘ।৯ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।১০ এ চলে যান।)* তোমার কেন মনে হয় যে ছেলেটার রাগ/ কষ্ট/ দুঃখ হবে?[৫]	বিড়াল মাছটা খেয়ে নিচ্ছে বলে/ নিল বলে / নিয়ে নিল বলে ছেলেটা নিজে মাছটা খাবে ভেবেছিল/ খেতে চেয়েছিল ওটা ছেলেটার মাছ ছিল	ছিপটা মাটিতে পরে রয়েছে ইত্যাদি অনুপযুক্ত উত্তর	০ ১
ঘ।১০)	ছেলেটা কি বিড়ালের সাথে বন্ধুত্ব করবে? কেন?	না – নিদেনপক্ষে একটি কারণ দাও (বিড়াল তার মাছটা খেয়ে নিয়েছে/ চুরি করেছে) ইত্যাদি উপযুক্ত উত্তর	হ্যাঁ / আমি জানি না / ইত্যাদি অপ্রাসঙ্গিক উত্তর	০ ১
ঘ।১১)			**১০ এর মধ্যে মোট প্রাপ্ত নম্বর:**	

[৫] ঘ।৮ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

কুকুর গল্পটির প্রোটোকল

গল্প বলার / শুনে গল্প বলার / গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার

শিশুটির নাম: _____

জন্ম তারিখ: _____

পরীক্ষার তারিখ: _____

বয়স (মাসের হিসাবে): _____

লিঙ্গ: _____

পরীক্ষকের নাম: _____

L2র এক্সপোজার (মাসের হিসাবে): _____

কিন্ডারগার্টেন প্রবেশের তারিখ: _____

কিন্ডারগার্টেনের নাম: _____

মূল্যায়নের আগে নিশ্চিত হয়ে নিন যে সমস্ত খাম টেবিলেই আছে।মূল্যায়ন প্রক্রিয়াটি রেকর্ড করার জন্য অডিও/ভিডিও সরঞ্জাম প্রস্তুত করুন। ওয়ার্ম আপের আগেই রেকর্ডিং করা শুরু করুন।

ওয়ার্ম আপ

উদাহরণস্বরূপ জিজ্ঞাসা করুনঃ তোমার প্রিয় বন্ধু কে? তুমি টিভিতে কি দেখতে পছন্দ করো? তোমার গল্প বলতে ভালো লাগে? তুমি গল্প শুনতে পছন্দ কর?

নির্দেশাবলী

গল্প বলার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ করে আমায় সেই গল্পটা বল। এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত?

প্রথম ২টি চিত্র উন্মোচন করুন। শিশুটিকে বলুন: তুমি আমায় গল্পটা বল। ছবিগুলো দেখে আমায় একটা ভাল গল্প বলার চেষ্টা কর। যদি শিশুটি শুরু করতে ইতস্তত করে, তবে প্রম্পট করুন: "আমাকে গল্পটা বল।" (চিত্রের দিকে নির্দেশ করুন)। শিশুটির প্রথম ২টি চিত্রের গল্প বলা শেষ হলে তার পরের দুটি উন্মুক্ত করুন (যাতে ১ থেকে ৪ পর্যন্ত সমস্ত চিত্র দৃশ্যমান হয়)। গল্প শেষ হওয়া পর্যন্ত প্রক্রিয়াটির পুনরাবৃত্তি করুন। গল্পের মাঝখানে শিশুটি চুপ করে গেলে, প্রম্পট করুন: "তারপর?", "আরো বল।", " আমায় বল।", "গল্পে আর কি কি আছে ভাল করে দেখ।" যদি শিশুটি গল্প বলা শেষ হয়েছে এমন ইঙ্গিত না দিয়েই চুপ করে যায়, তাহলে তাকে বলুন: "তোমার বলা শেষ হলে তুমি আমায় বোলো।"

শিশুটির গল্প বলা শেষ হলে তার প্রশংসা করুন এবং তারপর প্রশ্ন করা শুরু করুন।

শুনে গল্প বলার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ কর। আমি তোমায় সেই গল্পটা বলব। এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত? প্রথমে আমি তোমায় গল্পটা বলব, তুমি শুনবে, আর তারপর তুমি আমায় আবার গল্পটা বলবে।

চিত্র ১ ও ২ উন্মোচন করুন। *গল্পটা এখান থেকে শুরু:* (চিত্র ১ এর দিকে নির্দেশ করুন)। একদিন এক *দুষ্টু* কুকুর গাছের কাছে একটা ধূসর ইঁদুর *দেখতে পেল।* সে লাফিয়ে ইঁদুরটাকে ধরতে গেল। এমন সময়, একটা ছেলে হাতে থলি আর বেলুন নিয়ে বাজার করে *খোশ মেজাজে* বাড়ি ফিরছিল। সে *দেখল* কুকুর ইঁদুরটাকে তাড়া করছে।

চিত্র ৩ ও ৪ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৪ সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। ইঁদুরটা তো ঝটপট দৌড়ে পালাল আর কুকুর গিয়ে ধাক্কা খেল গাছের গায়ে। ধাক্কা খেয়ে *ব্যথা পেয়ে* কুকুর তো *রেগে আগুন।* এই কাণ্ড *দেখে হতভম্ভ হয়ে* ছেলেটার হাত থেকে বেলুনটা গেল উড়ে। বেলুনটা গাছের দিকে উড়ে যেতে দেখে ছেলেটা *চেঁচিয়ে* উঠল: "হায় কপাল, আমার বেলুনটা যে গেল!" তার *মনে ভারি দুঃখ হল:* তার বেলুন তার ফেরত চাই। এদিকে, ছেলেটার থলির দিকে কুকুরের *চোখ যেতেই* সে *ভাবল:* "আমায় এক টুকরো মাংস হাতাতে হবে"।

চিত্র ৫ ও ৬ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৬ পর্যন্ত সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। অন্যদিকে ছেলেটা তার বেলুনটা গাছ থেকে ছাড়াতে চেষ্টা করছিল। সে *খেয়ালই* করে নি যে কুকুর ইতিমধ্যে এক টুকরো মাংস হাতিয়েছে। শেষে, সুস্বাদু মাংস খেয়ে কুকুর *ভারি আনন্দ পেল,* আর ছেলেটাও তার বল ফেরৎ পেয়ে খুশি হল।

আর এভাবেই গল্পটা শেষ হল।

এমনভাবে ছবিগুলোর ভাঁজ খুলুন যাতে কেবলমাত্র প্রথম দুটি চিত্র শিশুটির কাছে দৃশ্যমান হয়। শিশুটিকে বলুন: এবারে তুমি আমায় গল্পটা বল। ছবিগুলো দেখে আমায় একটা ভাল গল্প বলার চেষ্টা কর। যদি শিশুটি শুরু করতে ইতস্তত করে, তবে প্রম্পট করুন: "আমাকে গল্পটা বল।" (চিত্রের দিকে নির্দেশ করুন)। শিশুটির প্রথম ২টি চিত্রের গল্প বলা শেষ হলে তার পরের দুটি উন্মুক্ত করুন (যাতে ১ থেকে ৪ পর্যন্ত সমস্ত চিত্র দৃশ্যমান হয়)। গল্প শেষ হওয়া পর্যন্ত প্রক্রিয়াটির পুনরাবৃত্তি করুন। গল্পের মাঝখানে শিশুটি চুপ করে গেলে, প্রম্পট করুন: "তারপর?", "আরো বল।", " আমায় বল।", "গল্পে আর কি কি আছে ভাল করে দেখ।" যদি শিশুটি গল্প বলা শেষ হয়েছে এমন ইঙ্গিত না দিয়েই চুপ করে যায়, তাহলে তাকে বলুন: "তোমার বলা শেষ হলে তুমি আমায় বোলো।"

শিশুটির গল্প বলা শেষ হলে তার প্রশংসা করুন এবং তারপর প্রশ্ন করা শুরু করুন।

গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ কর। আমি তোমায় সেই গল্পটা বলব। এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত? প্রথমে আমি তোমায় গল্পটা বলব, তুমি শুনবে, আর তারপর আমি তোমায় কিছু প্রশ্ন করব।

চিত্র ১ ও ২ উন্মোচন করুন। গল্পটা এখান থেকে শুরু: (চিত্র ১ এর দিকে নির্দেশ করুন)। একদিন এক দুষ্টু কুকুর গাছের কাছে একটা ধূসর ইঁদুর দেখতে পেল। সে লাফিয়ে ইঁদুরটাকে ধরতে গেল। এমন সময়ে, একটা ছেলে হাতে থলি আর বেলুন নিয়ে বাজার করে খোশ মেজাজে বাড়ি ফিরছিল। সে দেখল কুকুর ইঁদুরটাকে তাড়া করছে।

চিত্র ৩ ও ৪ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৪ সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। ইঁদুরটা তো ঝটপট দৌড়ে পালাল আর কুকুর গিয়ে ধাক্কা খেল গাছের গায়ে। ধাক্কা খেয়ে ব্যথা পেয়ে কুকুর তো রেগে আগুন। এই কাণ্ড দেখে হতভম্ভ হয়ে ছেলেটার হাত থেকে বেলুনটা গেল উড়ে। বেলুনটা গাছের দিকে উড়ে যেতে দেখে ছেলেটা চেঁচিয়ে উঠল: "হায় কপাল, আমার বেলুনটা যে গেল!" তার মনে ভারি দুঃখ হল: তার বেলুন তার ফেরত চাই। এদিকে, ছেলেটার থলির দিকে কুকুরের চোখ যেতেই সে ভাবল: "আমায় এক টুকরো মাংস হাতাতে হবে"।

চিত্র ৫ ও ৬ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৬ পর্যন্ত সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। অন্যদিকে ছেলেটা গাছ থেকে বেলুনটা ছাড়াতে চেষ্টা করছিল। সে খেয়ালই করে নি যে কুকুর ইতিমধ্যে এক টুকরো মাংস হাতিয়েছে। শেষে, সুস্বাদু মাংস খেয়ে কুকুর ভারি আনন্দ পেল, আর ছেলেটাও তার বল ফেরৎ পেয়ে খুশি হল।

আর এভাবেই গল্পটা শেষ হল।

আপনি "*আর এভাবেই গল্পটা শেষ হলো*" বলার পরে প্রশ্নগুলি জিজ্ঞাসা করুন।

কুকুর-এর মূল্যায়ন পত্র

প্রথম বিভাগ: উৎপাদন

ক) গল্পের কাঠামো; খ) গঠনগত জটিলতা; গ) অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক (আইএসটি)

ক) গল্পের কাঠামো

		সঠিক প্রতিক্রিয়াগুলির উদাহরণ[৬]	মান
ক।১)	পটভূমি	সময় এবং / অথবা স্থানের উল্লেখ, উদাহরণস্বরূপ একবার / একদিন / বহু আগে ... একটা বনে / পার্কে / ঘাটে / জমিতে /একটা গাছের কাছে	০ ১ ২[৭]
পর্ব ১: কুকুর (পর্বের চরিত্র: কুকুর এবং ইঁদুর)			
ক।২)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	**কুকুর** দুষ্টু। **কুকুর** একটা ধূসর ইঁদুর দেখতে পেল/ দেখল।	০ ১
ক।৩)	লক্ষ্য	**কুকুর** ইঁদুরটাকে ধরতে / তাড়া করতে / ইঁদুরটার সাথে খেলতে/ ইঁদুরটার সাথে খেলা করতে চাইল। **কুকুর** ইঁদুরটাকে + ক্রিয়া (ধরা, তাড়া করা) + তে **কুকুর** ইঁদুরটার সাথে + ক্রিয়া (খেলা, খেলা করা) + তে	০ ১
ক।৪)	প্রচেষ্টা	**কুকুর** লাফিয়ে/ এক লাফ দিয়ে গেল। **কুকুর** ধাওয়া/ তাড়া করল। **কুকুর** ক্রিয়া (ধরা)+ তে চেষ্টা করল।	০ ১
ক।৫)	পরিণাম	**কুকুর** মাথায় ধাক্কা খেল/ গাছের গায়ে ধাক্কা খেল/ ইঁদুরটাকে ধরতে পারল না/ তাড়াতাড়ি দৌড়াতে পারল না। **ইঁদুরটা** ঝটপট দৌড়ে পালাল/ পালিয়ে গেল / গাছের পিছনে ছুট দিল/ খুব তাড়াতাড়ি পালিয়ে গেল।	০ ১
ক।৬)	আইএসটি (ঘটনার প্রতি ক্রিয়া স্বরূপ)	**কুকুর** তো রেগে আগুন/ ক্ষেপে বোম/ ক্ষেপে আগুন/ ব্যথা পেল/ কষ্ট পেল/ খুব কষ্ট পেল। **ইঁদুরটা** খুশি হল/ হাঁফ ছেড়ে বাঁচল/ - র তো ভারী মজা/ - র তো খুব মজা।	০ ১
পর্ব ২: ছেলে (পর্বের চরিত্র: ছেলে)			
ক।৭)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	ছেলেটার মন খারাপ হল / মনে ভারী দুঃখ হল/ বেলুন নিয়ে চিন্তা হল। ছেলেটা বেলুনটা উড়ে যেতে দেখল।	০ ১
ক।৮)	লক্ষ্য	ছেলেটা বেলুনটা ফেরত পেতে চাইল/ ঠিক করল যে বেলুনটা তার ফেরত চাই/ - র বেলুনটা ফেরত চাই। ছেলেটা বেলুনটা ফেরত পেতে	০ ১
ক।৯)	প্রচেষ্টা	ছেলেটা গাছ থেকে বেলুনটা ছাড়াতে চেষ্টা করছিল। ছেলেটা লাফিয়ে বেলুনটা ধরতে গেল/ গাছে চড়ে বেলুনটা নামানোর চেষ্টা করল।	০ ১
ক।১০)	পরিণাম	ছেলেটা তার বেলুন ফেরত পেল/ ফিরে পেল / আবার ফিরে পেল। বেলুনটা পাওয়া গেল।	০ ১
ক।১১)	আইএসটি (ঘটনার প্রতি ক্রিয়া স্বরূপ)	ছেলেটা (তার বেলুন ফিরে/ফেরত পেয়ে) খুশি হল/ স্বস্তি পেল/ আনন্দ পেল।	০ ১

[৬] সংশয় হলে বা শিশুটির প্রতিক্রিয়া এই মূল্যায়ান পত্রে না থাকলে ম্যানুয়ালের সাহায্য নিন।

[৭] ভুল প্রতিক্রিয়া বা প্রতিক্রিয়াহীনতার জন্য শূন্য নম্বর, একটি সঠিক প্রতিক্রিয়ার জন্য ১ নম্বর, সময় এবং স্থান উভয়েরই উল্লেখ থাকলে ২ নম্বর।

পর্ব ৩: কুকুর (পর্বের চরিত্র: কুকুর)			
ক।১২)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	**কুকুরটির** চোখ গেলো (থলির ভিতরে থাকা) মাংসের দিকে/ মাংস দেখে লোভ লাগল। **কুকুরটির** ক্ষিদে পেয়েছিল/ মাংস খেতে ইচ্ছে হল।	০ ১
ক।১৩)	লক্ষ্য	**কুকুর** ঠিক করল এক টুকরো মাংস হাতাতে হবে / খাবে / চুরি করবে। মাংস + ক্রিয়া (হাতানো/ খাওয়া/ চুরি করা) + তে	০ ১
ক।১৪)	প্রচেষ্টা	**কুকুর** মাংসের টুকরো চুরি করল/ মাংসের টুকরো ধরে দিল টান। **কুকুর** থলি থেকে এক টুকরো মাংস বার করল/ বার করে নিল। **কুকুর** ক্রিয়া (খাওয়া/ বার করা/ টান দেওয়া/ চুরি করা) + তে চেষ্টা করল।	০ ১
ক।১৫)	পরিণাম	**কুকুর** মাংস খেল/ হাতাল/ হাতিয়ে নিল/ – এর পেট পুজো হল।	০ ১
ক।১৬)	আইএসটি (ঘটনার প্রতি ক্রিয়া স্বরূপ)	**কুকুর** আনন্দ পেল/ খুশি হল/ – এর ক্ষিদে মিটল/ – এর পেট ভরল।	০ ১
ক।১৭)		**১৭র মধ্যে মোট প্রাপ্ত নম্বর:**	

খ। গঠনগত জটিলতা

প্র – প ক্রমের সংখ্যা	একক ল (প্র বা প ছাড়া)	ল – প্র / ল – প ক্রমের সংখ্যা	ল – প্র – প ক্রমের সংখ্যা
খ।১)	খ ।২)	খ।৩)	খ।৪)

গ। অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক (আইএসটি)

গ।১)	আইএসটির মোট নিদর্শন সংখ্যা। আইএসটির অন্তর্ভুক্ত: **উপলব্ধিমূলক নির্দেশক:** উদাহরণস্বরূপ *দেখা, শোনা, অনুভব করা, ঘ্রাণ নেওয়া;* **শারীরবৃত্তীয় নির্দেশক**: উদাহরণস্বরূপ *তৃষ্ণার্ত, ক্ষুধার্ত, ক্লান্ত, আহত;* **সচেতনতামূলক নির্দেশক:** উদাহরণস্বরূপ *জীবিত, জাগ্রত, ঘুমন্ত,* **আবেগমূলক নির্দেশক***:* উদাহরণস্বরূপ *দু:খিত, সুখী, আনন্দিত, রাগান্বিত, চিন্তিত, হতাশ, ভীত, গর্বিত, সাহসী, নিরাপদ (বোধ করা), সন্তুষ্ট (বোধ করা), অবাক (বোধ করা);* **মানসিক ক্রিয়া নির্দেশক:** উদাহরণস্বরূপ চাওয়া, *ভাবা, জানা, ভুলে যাওয়া, সিদ্ধান্ত নেওয়া, বিশ্বাস করা, আশ্চর্য হওয়া, পরিকল্পনা করা,* **ভাষাগত ক্রিয়া নির্দেশক:** উদাহরণস্বরূপ *বলা, চিৎকার করা, সতর্ক করা, জিজ্ঞাসা করা।*

দ্বিতীয় বিভাগ: বোধপরীক্ষণ

		সঠিক উত্তরের উদাহরণ	ভুল উত্তরের উদাহরণ	নম্বর
0	গল্পটা ভালো লাগল?	**ওয়ার্ম-আপ প্রশ্ন, এতে কোনো নম্বর নেই**		
ঘ।১)	কুকুর কেন লাফ দিচ্ছে? *(চিত্র ১-২ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (পর্ব ১: লক্ষ্য)	ইঁদুরটাকে ধরতে / তাড়া করতে/ ইঁদুরটার সাথে খেলতে	চলে যাবে বলে/ তার লাফাতে ইচ্ছে করছে/ কুকুর সবসময় লাফালাফি/ দৌড়দৌড়ি করতে ভালোবাসে।	০ ১
ঘ।২)	কুকুর কেমন অনুভব করছে? *(চিত্র ৩ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)	তার রাগ হচ্ছে / দুঃখ হচ্ছে/ খারাপ/ হতাশ লাগল	আনন্দ হচ্ছে/ ভালো লাগছে	০ ১
ঘ।৩)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।২ এর সঠিক উত্তর দেয়, সে ক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৩ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।২ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তাহলে ঘ।৩ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।৪ এ চলে যান।)* তোমার কেন মনে হয় যে কুকুরের রাগ/দুঃখ/ কষ্ট হচ্ছে?[৮]	ইঁদুরটা কে ধরতে পারেনি বলে / গাছের গায়ে ধাক্কা খেয়েছে বলে/ গাছের গায়ে ধাক্কা খেয়ে ব্যথা পেয়েছে বলে/ ইঁদুরটা পালিয়ে গেছে বলে	অনুপযুক্ত / অপ্রাসঙ্গিক উত্তর	০ ১
ঘ।৪)	ছেলেটা কেন লাফ দিচ্ছে? *(চিত্র ৫- এর দিকে নির্দেশ করুন।* (পর্ব ২: লক্ষ্য)	তার বেলুন ফেরত পেতে/ কারণ সে তার বেলুন ফেরত পেতে চায়	গাছে উঠতে	০ ১
ঘ।৫)	ছেলেটা কেমন অনুভব করছে? *(চিত্র ৬ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)	খুশি/ সন্তুষ্ট/ আনন্দিত আনন্দ হচ্ছে/ ভালো লাগছে	খারাপ/ দুঃখিত/ রাগান্বিত	০ ১
ঘ।৬)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।৫ এর সঠিক উত্তর দেয়, সে ক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৬ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।৫ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তাহলে ঘ।৬ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।৭ এ চলে যান।)* তোমার কেন মনে হয় যে ছেলেটা খুশি/ সন্তুষ্ট/ আনন্দিত হয়েছে?[৯]	সে তার বেলুনটা ফেরত পেয়েছে	সে হাসছে/ তাকে দেখে মনে হচ্ছে / ইত্যাদি অনুপযুক্ত উত্তর	০ ১
ঘ।৭)	কুকুর কেন মাংসের টুকরোটা নিচ্ছে? *(চিত্র ৬ এ নির্দেশ করুন)* (পর্ব ৩: লক্ষ্য)	মাংসটা খাবে বলে/ চুরি করবে বলে/ ছেলেটা অন্যদিকে মন দিচ্ছে বলে/ ছেলেটা বেলুনটা ফেরত আনতে ব্যস্ত, সেই সুযোগ নিয়ে/ ইঁদুরটাকে ধরতে পারেনি বলে কুকুর মাংস খেতে ভালোবাসে (শ্রেণীগত অর্থে) মাংস ভালো খেতে/ সুস্বাদু	থলিটা নিয়ে খেলবে বলে	০ ১
ঘ।৮)	যদি ছেলেটা কুকুরটাকে দেখে ফেলে, তার কেমন লাগবে? *(চিত্র ৬ এর দিকে নির্দেশ করুন)*	খারাপ লাগবে/ দু: খ হবে/ রাগ হবে/ কষ্ট হবে/ ভালো লাগবে না	ভালো / খুশি / সন্তুষ্ট/ আনন্দিত বোধ হবে/ আনন্দ হবে/ ভালো লাগবে	০ ১

[৮] ঘ।২ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

[৯] ঘ।৫ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

	(প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)			
ঘ।৯)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।৮ এর সঠিক উত্তর দেয়, সে ক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৯ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।৮ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তাহলে ঘ।৯ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।১০ এ চলে যান।)* তোমার কেন মনে হয় যে ছেলেটার রাগ/ কষ্ট/ দুঃখ হবে?[১০]	কুকুর মাংসটা খেয়ে নিচ্ছে বলে/ নিল বলে / নিয়ে নিল বলে ছেলেটা নিজে মাংসটা খাবে ভেবেছিল/ খেতে চেয়েছিল ওটা ছেলেটার ভাগের মাংস ছিল	থলিটা মাটিতে পরে রয়েছে ইত্যাদি অনুপযুক্ত উত্তর	০ ১
ঘ।১০)	ছেলেটা কি কুকুরের সাথে বন্ধুত্ব করবে? কেন?	না – নিদেনপক্ষে একটি কারণ দাও (কুকুর তার মাংসটা খেয়ে নিয়েছে/ চুরি করেছে) ইত্যাদি উপযুক্ত উত্তর	হ্যাঁ / আমি জানি না / ইত্যাদি অপ্রাসঙ্গিক উত্তর	০ ১
ঘ।১১)			**১০ এর মধ্যে মোট প্রাপ্ত নম্বর:**	

[১০] ঘ।৮ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

পাখির ছানা গল্পটির প্রোটোকল

গল্প বলার / শুনে গল্প বলার / গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার

শিশুটির নাম: _____

জন্ম তারিখ: _____

পরীক্ষার তারিখ: _____

বয়স (মাসের হিসাবে): _____

লিঙ্গ: _____

পরীক্ষকের নাম: _____

L2র এক্সপোজার (মাসের হিসাবে): _____

কিন্ডারগার্টেন প্রবেশের তারিখ: _____

কিন্ডারগার্টেনের নাম: _____

মূল্যায়নের আগে নিশ্চিত হয়ে নিন যে সমস্ত খাম টেবিলেই আছে।মূল্যায়ন প্রক্রিয়াটি রেকর্ড করার জন্য অডিও/ভিডিও সরঞ্জাম প্রস্তুত করুন। ওয়ার্ম আপের আগেই রেকর্ডিং করা শুরু করুন।

ওয়ার্ম আপ

উদাহরণস্বরূপ জিজ্ঞাসা করুনঃ তোমার প্রিয় বন্ধু কে? তুমি টিভিতে কি দেখতে পছন্দ করো? তোমার গল্প বলতে ভালো লাগে? তুমি গল্প শুনতে পছন্দ কর?

নির্দেশাবলী

গল্প বলার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ করে আমায় সেই গল্পটা বল। এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত?

প্রথম ২টি চিত্র উন্মোচন করুন। শিশুটিকে বলুন: তুমি আমায় গল্পটা বল। ছবিগুলো দেখে আমায় একটা ভাল গল্প বলার চেষ্টা কর। যদি শিশুটি শুরু করতে ইতস্তত করে, তবে প্রম্পট করুন: "আমাকে গল্পটা বল।" (চিত্রের দিকে নির্দেশ করুন)। শিশুটির প্রথম ২টি চিত্রের গল্প বলা শেষ হলে তার পরের দুটি উন্মুক্ত করুন (যাতে ১ থেকে ৪ পর্যন্ত সমস্ত চিত্র দৃশ্যমান হয়)। গল্প শেষ হওয়া পর্যন্ত প্রক্রিয়াটির পুনরাবৃত্তি করুন। গল্পের মাঝখানে শিশুটি চুপ করে গেলে, প্রম্পট করুন: "তারপর?", "আরো বল।", " আমায় বল।", "গল্পে আর কি কি আছে ভাল করে দেখ।" যদি শিশুটি গল্প বলা শেষ হয়েছে এমন ইঙ্গিত না দিয়েই চুপ করে যায়, তাহলে তাকে বলুন: "তোমার বলা শেষ হলে তুমি আমায় বোলো।"

শিশুটির গল্প বলা শেষ হলে তার প্রশংসা করুন এবং তারপর প্রশ্ন করা শুরু করুন।

শুনে গল্প বলার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ কর। আমি তোমায় সেই গল্পটা বলব। এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত? প্রথমে আমি তোমায় গল্পটা বলব, তুমি শুনবে, আর তারপর তুমি আমায় আবার গল্পটা বলবে।

চিত্র ১ ও ২ উন্মোচন করুন। *গল্পটা এখান থেকে শুরু:* (চিত্র ১ এর দিকে নির্দেশ করুন)। একদিন এক মা পাখি দেখলো তার সন্তানরা ভীষণ ক্ষুধার্ত। সে উড়ে তাদের জন্য খাবার খুঁজতে গেল। এমন সময়, এক ক্ষুধার্ত বিড়াল পাখিটিকে উড়ে যেতে দেখে ভাবলো: "হুম্, ভালো, বাসায় কি আছে দেখা যাক!"

চিত্র ৩ ও ৪ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৪ সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। মা পাখি তার সন্তানদের জন্য একটি বড় পোকা ধরে আনলো, কিন্তু সে বিড়ালটাকে লক্ষ করল না। বাচ্চাদের জন্য সুস্বাদু পোকাটা পেয়ে মা পাখি তো বেজায় খুশি। এদিকে, ধূর্ত বিড়াল পাখির ছানা খাবে বলে গাছের ডালে উঠতে লাগল। খপাৎ করে ধরে ফেলল একটা পাখির ছানাকে। সেই সময়, গাছের তলা দিয়ে হেঁটে যাচ্ছিল এক সাহসী কুকুর। পাখিগুলোর ভীষণ বিপদ দেখে সে সাহায্য করতে এগিয়ে এল।

চিত্র ৫ ও ৬ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৬ পর্যন্ত সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। কুকুরটি বিড়ালকে বলল, "পাখির ছানাগুলো ছেড়ে দাও"। এই বলে, সে বিড়ালের লেজ ধরে টেনে তাকে গাছ থেকে নামিয়ে দিল। বিড়াল তখন পাখির ছানাটাকে ছেড়ে কুকুরের তাড়া খেয়ে দিল ছুট। পাখির ছানাদের বাঁচাতে পেরে কুকুর তো মহা খুশি, অন্যদিকে বিড়ালের খিদে আর মিটল না।

আর এভাবেই গল্পটা শেষ হল।

এমনভাবে ছবিগুলোর ভাঁজ খুলুন যাতে কেবলমাত্র প্রথম দুটি চিত্র শিশুটির কাছে দৃশ্যমান হয়। শিশুটিকে বলুন: এবারে তুমি আমায় গল্পটা বল। ছবিগুলো দেখে আমায় একটা ভাল গল্প বলার চেষ্টা কর। যদি শিশুটি শুরু করতে ইতস্তত করে, তবে প্রম্পট করুন: "আমাকে গল্পটা বল।" (চিত্রের দিকে নির্দেশ করুন)। শিশুটির প্রথম ২টি চিত্রের গল্প বলা শেষ হলে তার পরের দুটি উন্মুক্ত করুন (যাতে ১ থেকে ৪ পর্যন্ত সমস্ত চিত্র দৃশ্যমান হয়)। গল্প শেষ হওয়া পর্যন্ত প্রক্রিয়াটির পুনরাবৃত্তি করুন। গল্পের মাঝখানে শিশুটি চুপ করে গেলে, প্রম্পট করুন: "তারপর?", "আরো বল।", " আমায় বল।", "গল্পে আর কি কি আছে ভাল করে দেখ।" যদি শিশুটি গল্প বলা শেষ হয়েছে এমন ইঙ্গিত না দিয়েই চুপ করে যায়, তাহলে তাকে বলুন: "তোমার বলা শেষ হলে তুমি আমায় বোলো।"

শিশুটির গল্প বলা শেষ হলে তার প্রশংসা করুন এবং তারপর প্রশ্ন করা শুরু করুন।

গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ কর। আমি তোমায় সেই গল্পটা বলব। এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত? প্রথমে আমি তোমায় গল্পটা বলব, তুমি শুনবে, আর তারপর আমি তোমায় কিছু প্রশ্ন করব।

চিত্র ১ ও ২ উন্মোচন করুন। গল্পটা এখান থেকে শুরু: (চিত্র ১ এর দিকে নির্দেশ করুন)। একদিন এক মা পাখি দেখলো তার সন্তানরা ভীষণ ক্ষুধার্ত। সে উড়ে তাদের জন্য খাবার খুঁজতে গেল। এমন সময়, এক ক্ষুধার্ত বিড়াল পাখিটিকে উড়ে যেতে দেখে ভাবলো: "হুম্, ভালো, বাসায় কি আছে দেখা যাক!"

চিত্র ৩ ও ৪ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৪ সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। মা পাখি তার সন্তানদের জন্য একটি বড় পোকা ধরে আনলো, কিন্তু সে বিড়ালটাকে লক্ষ করল না। বাচ্চাদের জন্য সুস্বাদু পোকাটা পেয়ে মা পাখি তো বেজায় খুশি। এদিকে, ধূর্ত বিড়াল পাখির ছানা খাবে বলে গাছের ডালে উঠতে লাগল। খপাৎ করে ধরে ফেলল একটা পাখির ছানাকে। সেই সময়, গাছের তলা দিয়ে হেঁটে যাচ্ছিল এক সাহসী কুকুর। পাখিগুলোর ভীষণ বিপদ দেখে সে সাহায্য করতে এগিয়ে এল।

চিত্র ৫ ও ৬ উন্মোচন করুন (যাতে ১ থেকে ৬ পর্যন্ত সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। কুকুরটি বিড়ালকে বলল, "পাখির ছানাগুলো ছেড়ে দাও"। এই বলে, সে বিড়ালের লেজ ধরে টেনে তাকে গাছ থেকে নামিয়ে দিল। বিড়াল তখন পাখির ছানাটাকে ছেড়ে কুকুরের তাড়া খেয়ে দিল ছুট। পাখির ছানাদের বাঁচাতে পেরে কুকুর তো মহা খুশি, অন্যদিকে বিড়ালের খিদে আর মিটল না।

আর এভাবেই গল্পটা শেষ হল।

আপনি "আর এভাবেই গল্পটা শেষ হলো" বলার পরে প্রশ্নগুলি জিজ্ঞাসা করুন।

পাখির ছানা গল্পের মূল্যায়ন পত্র

প্রথম বিভাগ : উৎপাদন

ক. গল্পের কাঠামো; খ. গঠনগত জটিলতা; গ. অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক (আইএসটি)

অ. গল্পের কাঠামো

		সঠিক প্রতিক্রিয়াগুলির উদাহরণ[১১]	মান
ক।১)	পটভূমি	সময় এবং / অথবা স্থানের উল্লেখ, উদাহরণস্বরূপ; একবার / একদিন / বহু আগে ... একটি বনে / একটি বাগানে / একটি জমিতে / একটি মাঠে/ পাখির বাসায় / একটি গাছের ডালে	০ ১ ২[১২]
পর্ব ১: মা পাখি (পর্বের চরিত্র: মা পাখি এবং পাখির ছানারা)			
ক।২)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	**পাখির ছানারা** ক্ষুধার্ত ছিল / খাবার চাইছিল / খাবারের জন্য কাঁদছিল **পাখির ছানাদের** খিদে পেয়েছিল **<মা / মা পাখি>** দেখল তার ছানারা ক্ষুধার্ত / খাবার চাইছে।	০ ১
ক।৩)	লক্ষ্য	**মা পাখি** বাচ্চা পাখিদের খাওয়াতে / খাবার খুঁজে আনতে/ পোকা খুঁজে আনতে চেয়েছিল ক্রিয়া (বাচ্চা পাখিদের খাওয়ানো/ খাবার খুঁজে আনা/ পোকা খুঁজে আনা) + তে ক্রিয়া (বাচ্চা পাখিদের খাওয়ানো/খাবার খুঁজে আনাপোকা খুঁজে আনা) + -র জন্য	০ ১
ক।৪)	প্রচেষ্টা	**মা পাখি** উড়ে গেল / চলে গেল / খাবারের সন্ধান করছিল / খাবার খুঁজছিল **মা পাখি** + ক্রিয়া (খাবার খুঁজে আনা)+তে + চেষ্টা করছিল	০ ১
ক।৫)	পরিণাম	**মা পাখি** <খাবার/পোকা> পেল / ধরল /নিয়ে আসলো/ আনলো/নিয়ে ফেরত এল/ নিয়ে ফিরে এল **মা পাখি** ছানাদের খাওয়ালো **পাখির ছানারা** খাবার পেল/ পোকা খেতে পেল	০ ১
ক।৬)	আইএসটি (ঘটনার প্রতিক্রিয়া স্বরূপ)	**মা পাখি** খুশি হল/ সন্তুষ্ট হল/ আনন্দ পেল **পাখির ছানারা** খুশি হল/ সন্তুষ্ট হল/ আনন্দ পেল **পাখির ছানাদের** খিদে মিটল	০ ১
পর্ব ২: বিড়াল (পর্বের চরিত্র: বিড়াল এবং পাখির ছানারা)			
ক।৭)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	**বিড়াল** মা পাখিকে উড়ে যেতে দেখল/ দেখল পাখির ছানারা বাসায় একা / খাবার দেখতে পেল **বিড়াল** ক্ষুধার্ত ছিল /ভাবলো "কত্ত খাবার" **বিড়ালের** ক্ষিদে পেয়েছিল	০ ১
ক।৮)	লক্ষ্য	**বিড়াল** পাখির ছানাদের খেতে / ধরতে / মারতে/ হত্যা করতে চেয়েছিল ক্রিয়া(খাওয়া, ধরা, মারা, হত্যা করা)+তে ক্রিয়া(খাওয়া, ধরা, মারা, হত্যা করা)+ -র জন্য	০ ১
ক।৯)	প্রচেষ্টা	**বিড়াল** গাছে/ গাছের ডালে উঠছিল/ উঠছে/ উঠল **বিড়াল** পাখির ছানাটাকে ধরার চেষ্টা করছিল **বিড়াল** পাখির ছানা অব্দি পৌঁছানোর চেষ্টা করছিল	০ ১

[১১] সংশয় হলে বা শিশুটির প্রতিক্রিয়া এই মূল্যায়ান পত্রে না থাকলে ম্যানুয়ালের সাহায্য নিন।

[১২] ভুল প্রতিক্রিয়া বা প্রতিক্রিয়াহীনতার জন্য শূন্য নম্বর, একটি সঠিক প্রতিক্রিয়ার জন্য ১ নম্বর, সময় এবং স্থান উভয়েরই উল্লেখ থাকলে ২ নম্বর।

ক।১০)	পরিণাম	**বিড়াল** পাখির ছানাটাকে ধরে ফেলল **বিড়াল** প্রায় + ক্রিয়া (ধরা)+এই + ফেলেছিল	০ ১
ক।১১)	আইএসটি (ঘটনার প্রতিক্রিয়া স্বরূপ)	**বিড়াল** খুশি হল **পাখি(রা)** ভয় পেয়েছিল/ কাঁদছিল/ ব্যথায় চিৎকার করছিল	০ ১
পর্ব ৩ : কুকুর (পর্বের চরিত্র: কুকুর, বিড়াল এবং পাখির ছানা(রা))			
ক।১২)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	**কুকুর** দেখল যে পাখিটি বিপদে পড়েছে / বিড়াল পাখিটাকে ধরেছে **পাখি/ পাখিরা** বিপদে পড়েছিল	০ ১
ক।১৩)	লক্ষ্য	**কুকুর** বিড়ালটিকে থামাতে চাইল /থামাবার সিদ্ধান্ত নিল **কুকুর** সিদ্ধান্ত নিল পাখিটিকে/পাখিগুলিকে বাঁচাবে/ উদ্ধার করবে/ সাহায্য করবে **কুকুর** পাখিগুলোকে বাঁচাতে / উদ্ধার করতে / সাহায্য করতে চাইল **কুকুর** পাখিগুলোকে + ক্রিয়া (বাঁচানো / উদ্ধার করা / সাহায্য করা) + -তে **কুকুর** পাখিগুলোকে + ক্রিয়া (বাঁচানো / উদ্ধার করা / সাহায্য করা) + -র জন্য	০ ১
ক।১৪)	প্রচেষ্টা	**কুকুর** বিড়ালটিকে + ক্রিয়া (টেনে নামাতে/ লেজ ধরে টেনে নামাতে/ লেজ কামড়ে টেনে নামাতে) + চেষ্টা করল **কুকুর** বিড়ালটির লেজ ধরে টান দিল **কুকুর** বিড়ালটির লেজে এক কামড় দিল / বিড়ালটিকে আক্রমণ করল	০ ১
ক।১৫)	পরিণাম	**কুকুর** বিড়ালটিকে তাড়িয়ে দিল/ ভয় দেখিয়ে তাড়ালো **বিড়াল** পাখির ছানাগুলোকে ছেড়ে দিল/ ছেড়ে দিল ছুট **বিড়াল** দৌড়ে পালালো **পাখির ছানা(গুলো)** বিড়ালের হাত থেকে রক্ষা পেল/ নিস্তার পেল	০ ১
ক।১৬)	আইএসটি (ঘটনার প্রতিক্রিয়া স্বরূপ)	(পাখির ছানাটিকে বাঁচাতে পেরে/ উদ্ধার করতে পেরে) **কুকুরটি** স্বস্তি পেল/ শান্তি পেল / খুশি হলো (পাখির ছানাটিকে বাঁচাতে পেরে/ উদ্ধার করতে পেরে) **কুকুরের** গর্ব হলো **বিড়ালের** খুব রাগ হলো/ দু:খ হলো/ মন খারাপ করলো **বিড়াল** ভয় পেল **বিড়াল** লেজে ব্যাথা পেল **পাখির ছানা(রা)** হাফ ছেড়ে বাঁচলো /খুশি হলো/ শান্তি পেলো/ স্বস্তি পেলো **মা পাখি** খুশি হলো / শান্তি পেলো	০ ১
ক।১৭)		**১৭র মধ্যে মোট প্রাপ্ত নম্বর:**	

খ। গঠনগত জটিলতা

প্র - প ক্রমের সংখ্যা	একক ল (প্র বা প ছাড়া)	ল - প্র / ল - প ক্রমের সংখ্যা	ল - প্র - প ক্রমের সংখ্যা
খ।১)	খ ।২)	খ।৩)	খ।৪)

গ। অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক (আইএসটি)

গ।১)	আইএসটির মোট নিদর্শন সংখ্যা। আইএসটির অন্তর্ভুক্ত: **উপলব্ধিমূলক নির্দেশক:** যেমন দেখা, *শোনা, অনুভব করা;* **শারীরবৃত্তীয় নির্দেশক:** যেমন: *তৃষ্ণার্ত, ক্ষুধার্ত, ক্লান্ত, আহত* ; **সচেতনতামূলক নির্দেশক:** যেমন *জীবিত, জাগ্রত, ঘুমন্ত,* **আবেগমূলক নির্দেশক:** যেমন *: দু:খিত, সুখী, আনন্দিত, রাগান্বিত, চিন্তিত, হতাশ, ভীত, গর্বিত, সাহসী, নিরাপদ (বোধ করা), সঙ্কুষ্ট (বোধ করা), অবাক (বোধ করা);* **মানসিক ক্রিয়া নির্দেশক:** যেমন চাওয়া, ভাবা, *জানা, ভুলে যাওয়া, সিদ্ধান্ত নেওয়া, বিশ্বাস করা, আশ্চর্য হওয়া, পরিকল্পনা করা;* **ভাষাগত ক্রিয়া নির্দেশক:** যেমন *বলা, চিৎকার করা, সতর্ক করা, জিজ্ঞাসা করা।*

দ্বিতীয় বিভাগ: বোধপরীক্ষণ

		সঠিক উত্তরের উদাহরণ	ভুল উত্তরের উদাহরণ	নম্বর
0	গল্পটা ভালো লাগল?	**ওয়ার্ম-আপ প্রশ্ন, এতে কোনো নম্বর নেই**		
ঘ।১)	মা পাখি কেন উড়ে যাচ্ছে? *(চিত্র ১-২ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (পর্ব ১: লক্ষ্য / ঘটনার উৎস স্বরূপ আইএসটি)	পাখির ছানাদের জন্য খাবার / পোকা ধরে আনতে/ খুঁজে আনতে/ নিয়ে আসতে পাখির ছানারা ক্ষুধার্ত বলে	চলে যাচ্ছে / কাজ করতে যাচ্ছে/ বাবা পাখিকে নিয়ে আসতে যাচ্ছে/ ভয় পেয়েছে / ভীত	০ ১
ঘ।২)	পাখির ছানারা কেমন অনুভব করছে? *(চিত্র ১ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (ঘটনার উৎস স্বরূপ আইএসটি)	খারাপ/ক্ষুধার্ত / ক্ষিদে পেয়েছে	ভালো/ আনন্দিত / অবাক / একা / ভীত / ভয় পেয়েছে / আনন্দ পেয়েছে	০ ১
ঘ।৩)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।২ এর সঠিক উত্তর দেয়, সেক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৩ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।২ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তাহলে ঘ।৩ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।৪ এ চলে যান।)* তোমার কেন মনে হয় যে পাখির ছানারা খারাপ/ ক্ষুধার্ত বোধ করছে/ পাখির ছানাদের ক্ষিদে পেয়েছে?[১৩]	তাদের মুখগুলো খোলা বলে / খাবার চাইছে বলে/ "আমরা ক্ষুধার্ত/ আমাদের ক্ষিদে পেয়েছে" বলে চিৎকার করছে বলে মা পাখি খাবার খুঁজতে গেছে বলে/ তাদের খাওয়ার জন্য একটা পোকা নিয়ে এসছে বলে পাখির ছানারা সবসময়ই ক্ষুধার্ত থাকে/ পাখির ছানাদের সবসময়ই ক্ষিদে পায় (শ্রেণীগত অর্থে)	তারা খুশি বলে/ গান গাইছে বলে / মা এর সঙ্গে যেতে চেয়েছিল বলে / বিড়ালকে ভয় পায় বলে / বিড়ালকে দেখে ভয় পেয়েছে বলে / মা চলে যাচ্ছে বলে ভয়ে/দুঃখে	০ ১
ঘ।৪)	বিড়াল কেন গাছে চড়ছে? *(চিত্র ৩-এর দিকে নির্দেশ করুন)* (পর্ব ২: লক্ষ্য)	পাখির ছানা ধরতে / মারতে/ খেতে পাখির ছানা ধরতে/ মারতে/ খেতে চায় বলে পাখির ছানা + ক্রিয়া (ধরা, মারা, খাওয়া) + -র জন্যে পাখির ছানা দেখে লোভ সামলাতে পারেনি বলে/ মা পাখি না থাকার সুযোগ নেয়/ বিড়াল পাখি খেতে / ধরতে ভালোবাসে (শ্রেণীগত অর্থে)	পাখির ছানাদের সাথে খেলতে	০ ১
ঘ।৫)	বিড়াল কেমন অনুভব করছে? *(চিত্র ৫-৬ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)	খারাপ / (এখনও) ক্ষুধার্ত / দু: খিত / ভীত / আহত / হতাশ রাগ হচ্ছে/ দুঃখ হচ্ছে	ভালো/ খুশি / আনন্দিত/ চনমনে	০ ১
ঘ।৬)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।৫ এর সঠিক উত্তর দেয়, সেক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৬ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।৫ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তাহলে ঘ।৬ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।৭ এ চলে যান।)*	পাখির ছানা ধরতে পারেনি বলে / কুকুরটাকে দেখে ভয় পেয়েছে বলে / কুকুরটা তাকে আক্রমণ করেছে / তার লেজ ধরে	সে খুব খুশি / তাকে দেখে মনে হচ্ছে/ কুকুর বিড়ালকে খেতে চায় বলে/ আমি জানি না	০ ১

[১৩] ঘ।২ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

	তোমার কেন মনে হয় যে বিড়ালটি হতাশ/ ক্ষুধার্ত / ভীত ইত্যাদি বোধ করছে?[১৪]	টানছে/ তার লেজ কামড়ে দিয়েছে / তাড়া করেছে বলে *__ঘ।৫__ এর উত্তর "খারাপ অনুভব করছে "/ "রাগ হচ্ছে " হলে __ঘ।৬__ এর উত্তর* "সে এখনও ক্ষুধার্ত/তার ক্ষিদে মেটেনি বলে" - এটিও হতে পারে।		
ঘ।৭)	কুকুর কেন বিড়ালের লেজ কামড়ে ধরেছে? *(চিত্র ৫- এর দিকে নির্দেশ করুন)* (পর্ব ৩: লক্ষ্য)	পাখির ছানাদের বাঁচাতে/ রক্ষা করতে/ সাহায্য করতে/ উদ্ধার করতে পাখির ছানাদের বাঁচাবে / রক্ষা করবে/ সাহায্য করবে / উদ্ধার করবে বলে পাখির ছানাদের বাঁচাতে/ রক্ষা করতে/ সাহায্য করতে/ উদ্ধার করতে + চায় বলে পাখির ছানাদের বাঁচাবে / রক্ষা করবে/ সাহায্য করবে / উদ্ধার করবে + ঠিক করেছে বলে পাখির ছানাদের + ক্রিয়া (বাঁচানো/ রক্ষা করা/ উদ্ধার করা/ সাহায্য করা) + -র জন্য যাতে বিড়াল পাখির ছানাগুলোকে খেয়ে না ফেলে/ মেরে না ফেলে	পাখির ছানাগুলোকে নিজেই খেতে চায় বলে / বিড়ালটাকে খেতে চায় বলে / বিড়ালের সাথে খেলবে বলে/ কুকুর বিড়াল পছন্দ করে না বলে (শ্রেণীগত অর্থে)	০ ১
ঘ।৮)	পাখির ছানাগুলোকে দেখতে পেলে কুকুরটির কেমন লাগবে? *(চিত্র ৬ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)	ভাল লাগবে / আনন্দ হবে / স্বস্তি পাবে / শান্তি পাবে / গর্ব বোধ হবে একজন রক্ষকের / বীরের মতো অনুভব হবে তাদের রক্ষা করতে ইচ্ছে হবে	দুঃখ হবে/ রাগ হবে/ খারাপ লাগবে/ ক্ষিদে পাবে	০ ১
ঘ।৯)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।৮এর সঠিক উত্তর দেয়, সেক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৯ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।৮ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তাহলে ঘ।৯ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।১০ এ চলে যান।)* তোমার কেন মনে হয় যে কুকুরটার ভালো লাগবে/ আনন্দ হবে/ গর্ব বোধ হবে?[১৫]	বিড়ালকে তাড়াতে পেরেছে বলে পাখির ছানাদের উদ্ধার করতে পেরেছে বলে পাখির ছানাদের অক্ষত দেখে/ নিরাপদ দেখে/ আনন্দিত দেখে বিড়াল আর ফেরত আসবে না বলে	তাকে দেখে মনে হচ্ছে/ সে হাসছে বলে/ বিড়ালটিকে ধরতে পারেনি বলে/ পাখির ছানাগুলোকে নিজে খেতে চায় বলে/ বিড়ালের উপর রাগ হয়েছে বলে	০ ১

[১৪] ঘ।৫ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

[১৫] ঘ।৮ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

ঘ।১০)	মা পাখি কাকে বেশি পছন্দ করবে – বিড়ালটিকে না কুকুরটিকে? কেন?	কুকুরটিকে – নিদেনপক্ষে একটি কারণ দাও (সে পাখির ছানাটাকে বাঁচিয়েছে / সাহায্য করেছে / বিড়ালকে তাড়িয়ে দিয়েছে/ পাখির ছানাদের রক্ষা করেছে)	বিড়ালটিকে / আমি জানি না / ইত্যাদি অপ্রাসঙ্গিক উত্তর	০ ১
ঘ।১১)			**১০ এর মধ্যে মোট প্রাপ্ত নম্বর:**	

ছাগল ছানা গল্পটির প্রোটোকল

গল্প বলার / শুনে গল্প বলার / গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার

শিশুটির নাম: _____

জন্ম তারিখ: _____

পরীক্ষার তারিখ: _____

বয়স (মাসের হিসাবে): _____

লিঙ্গ: _____

পরীক্ষকের নাম: _____

L2র এক্সপোজার (মাসের হিসাবে): _____

কিন্ডারগার্টেন প্রবেশের তারিখ: _____

কিন্ডারগার্টেনের নাম: _____

মূল্যায়নের আগে নিশ্চিত হয়ে নিন যে সমস্ত খাম টেবিলেই আছে। মূল্যায়ন প্রক্রিয়াটি রেকর্ড করার জন্য অডিও/ভিডিও সরঞ্জাম প্রস্তুত করুন। ওয়ার্ম আপের আগেই রেকর্ডিং করা শুরু করুন।

ওয়ার্ম আপ

উদাহরণস্বরূপ জিজ্ঞাসা করুনঃ তোমার প্রিয় বন্ধু কে? তুমি টিভিতে কি দেখতে পছন্দ করো? তোমার গল্প বলতে ভালো লাগে? তুমি গল্প শুনতে পছন্দ কর?

নির্দেশাবলী

গল্প বলার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ করে আমায় সেই গল্পটা বল। এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত?

প্রথম ২টি চিত্র উন্মোচন করুন। শিশুটিকে বলুন: তুমি আমায় গল্পটা বল। ছবিগুলো দেখে আমায় একটা ভাল গল্প বলার চেষ্টা কর। যদি শিশুটি শুরু করতে ইতস্তত করে, তবে প্রম্পট করুন: "আমাকে গল্পটা বল।" (চিত্রের দিকে নির্দেশ করুন)। শিশুটির প্রথম ২টি চিত্রের গল্প বলা শেষ হলে তার পরের দুটি উন্মুক্ত করুন (যাতে ১ থেকে ৪ পর্যন্ত সমস্ত চিত্র দৃশ্যমান হয়)। গল্প শেষ হওয়া পর্যন্ত প্রক্রিয়াটির পুনরাবৃত্তি করুন। গল্পের মাঝখানে শিশুটি চুপ করে গেলে, প্রম্পট করুন: "তারপর?", "আরো বল।", " আমায় বল।", "গল্পে আর কি কি আছে ভাল করে দেখ।" যদি শিশুটি গল্প বলা শেষ হয়েছে এমন ইঙ্গিত না দিয়েই চুপ করে যায়, তাহলে তাকে বলুন: "তোমার বলা শেষ হলে তুমি আমায় বোলো।"

শিশুটির গল্প বলা শেষ হলে তার প্রশংসা করুন এবং তারপর প্রশ্ন করা শুরু করুন।

শুনে গল্প বলার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ কর। আমি তোমায় সেই গল্পটা বলব। এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত? প্রথমে আমি তোমায় গল্পটা বলব, তুমি শুনবে, আর তারপর তুমি আমায় আবার গল্পটা বলবে।

চিত্র ১ এবং ২ উন্মোচন করুন। গল্পটি *এখান থেকে শুরু :* (চিত্র ১ এর দিকে নির্দেশ করুন)। একদিন এক মা ছাগল দেখলো তার একটা ছানা জলে পড়ে গেছে। জলে পড়ে ছাগল ছানাটি ভারী ভয় পেয়েছিল। তাই দেখে মা ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে জলে দিল ঝাঁপ। মা ছাগলটা জলে নামতেই এক ক্ষুধার্ত শেয়াল অপর ছানাটাকে দেখে মনে মনে ভাবলো, "হুম্, ভালো, ঘাসের উপর এ আমি কি দেখছি!"

চিত্র ৩ এবং ৪ উন্মোচন করুন। (যাতে ১ থেকে ৪ সবকটি চিত্র দৃশ্যমান হয়)। মা ছাগল তার ছানাটিকে জল থেকে উদ্ধার করল, কিন্তু সে শেয়ালটাকে দেখতে পেলনা। তার ছানা জলে ডুবে যায়নি, এই ভেবে মা ছাগলটা খুশি হল। এমন সময়, ধূর্ত শেয়াল অপর ছানাটাকে ধরতে এক লাফ দিল। খপাৎ করে ধরেও ফেলল ছাগল ছানাটাকে। পাশ দিয়ে উড়ে যাচ্ছিল এক সাহসী পাখি। ছাগল ছানাটার ভীষণ বিপদ দেখে সে সাহায্য করতে এগিয়ে এল।

চিত্র ৫ এবং ৬ উন্মোচন করুন। (যাতে ১ থেকে ৬ সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। পাখিটি শেয়ালকে বলল, "ছাগল ছানাটাকে ছেড়ে দাও"। এই বলে, সে উড়ে গিয়ে শেয়ালের লেজে দিল এক কামড়। শেয়াল তখন ছাগল ছানাটাকে ছেড়ে পাখির তাড়া খেয়ে দিল ছুট। ছাগল ছানাটাকে বাঁচাতে পেরে পাখি তো মহা খুশি, অন্যদিকে শেয়ালের খিদে আর মিটল না।

আর এভাবেই গল্পটা শেষ হল।

এমনভাবে ছবিগুলোর ভাঁজ খুলুন যাতে কেবলমাত্র প্রথম দুটি চিত্র শিশুটির কাছে দৃশ্যমান হয়। শিশুটিকে বলুন: এবারে তুমি আমায় গল্পটা বল। ছবিগুলো দেখে আমায় একটা ভাল গল্প বলার চেষ্টা কর। যদি শিশুটি শুরু করতে ইতস্তত করে, তবে প্রম্পট করুন: "আমাকে গল্পটা বল।" (চিত্রের দিকে নির্দেশ করুন)। শিশুটির প্রথম ২টি চিত্রের গল্প বলা শেষ হলে তার পরের দুটি উন্মুক্ত করুন (যাতে ১ থেকে ৪ পর্যন্ত সমস্ত চিত্র দৃশ্যমান হয়)। গল্প শেষ হওয়া পর্যন্ত প্রক্রিয়াটির পুনরাবৃত্তি করুন। গল্পের মাঝখানে শিশুটি চুপ করে গেলে, প্রম্পট করুন: "তারপর?", "আরো বল।", " আমায় বল।", "গল্পে আর কি কি আছে ভাল করে দেখ।" যদি শিশুটি গল্প বলা শেষ হয়েছে এমন ইঙ্গিত না দিয়েই চুপ করে যায়, তাহলে তাকে বলুন: "তোমার বলা শেষ হলে তুমি আমায় বোলো।"

শিশুটির গল্প বলা শেষ হলে তার প্রশংসা করুন এবং তারপর প্রশ্ন করা শুরু করুন।

গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার নির্দেশাবলী

শিশুটির মুখোমুখি বসুন। শিশুটিকে বলুন: দেখ এখানে ৩টে খাম আছে। প্রতিটা খামে আলাদা একটা গল্প আছে। যে কোনো একটা খাম পছন্দ কর। আমি তোমায় সেই গল্পটা বলব। এমনভাবে ছবিগুলির ভাঁজ খুলুন যাতে সম্পূর্ণ ক্রমন্বয়টি কেবলমাত্র শিশুটির কাছেই দৃশ্যমান হয়। প্রথমে পুরো গল্পটা দেখ। তুমি কি প্রস্তুত? প্রথমে আমি তোমায় গল্পটা বলব, তুমি শুনবে, আর তারপর আমি তোমায় কিছু প্রশ্ন করব।

চিত্র ১ এবং ২ উন্মোচন করুন। গল্পটি এখান থেকে শুরু : (চিত্র ১ এর দিকে নির্দেশ করুন)। একদিন এক মা ছাগল দেখলো তার একটা ছানা জলে পড়ে গেছে। জলে পড়ে ছাগল ছানাটি ভারী ভয় পেয়েছিল। তাই দেখে মা ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে জলে দিল ঝাঁপ। মা ছাগলটা জলে নামতেই এক ক্ষুধার্ত শেয়াল অপর ছানাটাকে দেখে মনে মনে ভাবলো, "হুম্, ভালো, ঘাসের উপর এ আমি কি দেখছি!"

চিত্র ৩ এবং ৪ উন্মোচন করুন। (যাতে ১ থেকে ৪ সবকটি চিত্র দৃশ্যমান হয়)। মা ছাগল তার ছানাটিকে জল থেকে উদ্ধার করল, কিন্তু সে শেয়ালটাকে দেখতে পেলনা। তার ছানা জলে ডুবে যায়নি, এই ভেবে মা ছাগলটা খুশি হল। এমন সময়, ধূর্ত শেয়াল অপর ছানাটাকে ধরতে এক লাফ দিল। খপাৎ করে ধরেও ফেলল ছাগল ছানাটাকে। পাশ দিয়ে উড়ে যাচ্ছিল এক সাহসী পাখি। ছাগল ছানাটার ভীষণ বিপদ দেখে সে সাহায্য করতে এগিয়ে এল।

চিত্র ৫ এবং ৬ উন্মোচন করুন। (যাতে ১ থেকে ৬ সবকটি চিত্র এখন দৃশ্যমান হয়)। পাখিটি শেয়ালকে বলল, "ছাগল ছানাটাকে ছেড়ে দাও"। এই বলে, সে উড়ে গিয়ে শেয়ালের লেজে দিল এক কামড়। শেয়াল তখন ছাগল ছানাটাকে ছেড়ে পাখির তাড়া খেয়ে দিল ছুট। ছাগল ছানাটাকে বাঁচাতে পেরে পাখি তো মহা খুশি, অন্যদিকে শেয়ালের খিদে আর মিটল না।

আর এভাবেই গল্পটা শেষ হল।

আপনি "*আর এভাবেই গল্পটা শেষ হলো*" বলার পরে প্রশ্নগুলি জিজ্ঞাসা করুন।

ছাগল ছানা গল্পের জন্য মূল্যায়ন পত্র

প্রথম বিভাগ : উৎপাদন

ক. গল্পের কাঠামো; খ. গঠনগত জটিলতা; গ. অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক (আইএসটি)

অ. গল্পের কাঠামো

		সঠিক প্রতিক্রিয়াগুলির উদাহরণ[১৬]	**নম্বর**
ক।১)	পটভূমি	সময় এবং / অথবা স্থানের উল্লেখ, উদাহরণস্বরূপ, একবার / একদিন / বহু আগে ... একটি বনে / একটি জমিতে / একটি মাঠে/ একটি পুকুরের ধারে / একটি হ্রদের ধারে	০ ১ ২[১৭]
পর্ব ১: মা ছাগল (পর্বের চরিত্র: ছাগল ছানা এবং মা ছাগল)			
ক।২)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূ)	**ছাগল ছানাটি** ভয় পেয়েছিল / বিপদে পড়েছিল / জলে পরে কাঁদছিল/ জলে পরে গেছে বলে মাকে ডাকছিল **মা ছাগল** দেখল যে ছাগল ছানাটি ভয় পেয়েছে / ডুবে যাচ্ছে/ বিপদে পড়েছে/ সাঁতরাতে পারছে না **মা ছাগল** তার ছানাটিকে জলে দেখে উদ্বিগ্ন হয়ে পড়ল	০ ১
ক।৩)	লক্ষ্য	**মা ছাগল** তার ছানাটিকে বাঁচাতে / উদ্ধার করতে / সাহায্য করতে/ জল থেকে বার করতে চাইল ছাগল ছানাটিকে ক্রিয়া(বাঁচানো/ উদ্ধার করা/ সাহায্য করা/ জল থেকে বার করা)+ -র জন্য	০ ১
ক।৪)	প্রচেষ্টা	**মা ছাগল** জলে ঝাঁপ দিল **মা ছাগল** + ক্রিয়া (সাহায্য করা/ জল থেকে ছানাটিকে ডাঙায় ঠেলে তোলা) + -তে **মা ছাগল** + ক্রিয়া (সাহায্য করা/ জল থেকে ছানাটিকে ডাঙায় ঠেলে তোলা) + -র চেষ্টা করলো	০ ১
ক।৫)	পরিণাম	**মা ছাগল** তার ছানাটিকে সাহায্য করলো/ জল থেকে ডাঙায় ঠেলে তুলল/ উদ্ধার করলো **ছাগল ছানাটি** জল থেকে ডাঙায় উঠতে পারলো	০ ১
ক।৬)	আইএসটি (ঘটনার প্রতিক্রিয়া স্বরূপ)	**মা ছাগল** খুশি হলো/ স্বস্তি পেল/ শান্তি পেল **ছাগল ছানাটি** হাফ ছেড়ে বাঁচলো/ খুশি হলো/ স্বস্তি পেল/ শান্তি পেল **ছাগল ছানাটির** ভয় কেটে গেল	০ ১
পর্ব ২ : শেয়াল (পর্বের চরিত্র: শেয়াল এবং ছাগল ছানা)			
ক।৭)	আইএসটি (ঘটনার উৎস স্বরূপ)	**শেয়াল** দেখল মা ছাগল অন্যদিকে তাকিয়ে আছে/দেখল ছাগল ছানাটি একা/ খাবার দেখতে পেল **শেয়াল** ক্ষুধার্ত ছিল/ ভাবলো "এই তো খাবার" **শেয়ালের** ক্ষিদে পেয়েছিল	০ ১
ক।৮)	লক্ষ্য	**শেয়াল** ছাগল ছানাটিকে খেতে / ধরতে / মারতে/ হত্যা করতে চেয়েছিল ক্রিয়া(খাওয়া, ধরা, মারা, হত্যা করা)+তে ক্রিয়া(খাওয়া, ধরা, মারা, হত্যা করা)+ -র জন্য	০ ১
ক।৯)	প্রচেষ্টা	**শেয়াল** লাফ দিল/ ছাগল ছানাটির দিকে লাফ দিল **শেয়াল** ছাগল ছানাটিকে ধরার চেষ্টা করল	০ ১

[১৬] সংশয় হলে বা শিশুটির প্রতিক্রিয়া এই মূল্যায়ান পত্রে না থাকলে ম্যানুয়ালের সাহায্য নিন।

[১৭] ভুল প্রতিক্রিয়া বা প্রতিক্রিয়াহীনতার জন্য শূন্য নম্বর, একটি সঠিক প্রতিক্রিয়ার জন্য ১ নম্বর, সময় এবং স্থান উভয়েরই উল্লেখ থাকলে ২ নম্বর।

ক।১০)	পরিণাম	**শেয়াল** ছাগল ছানাটিকে ধরে ফেলল **শেয়াল** প্রায় + ক্রিয়া (ধরা)+এই + ফেলেছিল	০ ১
ক।১১)	আইএসটি (ঘটনার প্রতিক্রিয়া স্বরূপ)	**শেয়াল** খুশি হল **ছাগল ছানাটি** ভয় পেয়েছিল/ কাঁদছিল/ ব্যথায় চিৎকার করছিল	০ ১
পর্ব ৩:পাখি (পর্বের চরিত্র: পাখি, শেয়াল এবং ছাগল ছানা)			
ক।১২)	আইএসটি(ঘটনার উৎস স্বরূপ)	**পাখিটি/ কাকটি/ ইত্যাদি** দেখল যে ছাগল ছানাটি বিপদে পড়েছে / শেয়াল ছাগল ছানাটিকে ধরেছে **ছাগল ছানাটি** বিপদে পড়েছিল	০ ১
ক।১৩)	লক্ষ্য	**পাখি** শেয়ালটিকে থামাতে চাইল /থামাবার সিদ্ধান্ত নিল **পাখি** সিদ্ধান্ত নিল ছাগল ছানাটিকে বাঁচাবে/ উদ্ধার করবে/ সাহায্য করবে **পাখি** ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে / উদ্ধার করতে / সাহায্য করতে চাইল **পাখি** ছাগল ছানাটিকে + ক্রিয়া (বাঁচানো / উদ্ধার করা / সাহায্য করা) + -তে **পাখি** ছাগল ছানাটিকে + ক্রিয়া (বাঁচানো / উদ্ধার করা / সাহায্য করা) + -র জন্য	০ ১
ক।১৪)	প্রচেষ্টা	**পাখি** শেয়ালটিকে + ক্রিয়া (টেনে সরাতে/ লেজ ধরে টেনে সরাতে/ লেজ কামড়ে টেনে সরাতে) + চেষ্টা করল **পাখি** শেয়ালটির লেজ ধরে টান দিল **পাখি** শেয়ালটির লেজে এক কামড় দিল / শেয়ালটিকে আক্রমণ করল	০ ১
ক।১৫)	পরিণাম	**পাখি** শেয়ালটিকে তাড়িয়ে দিল/ ভয় দেখিয়ে তাড়ালো **শেয়াল** ছাগল ছানাটিকে ছেড়ে দিল/ ছেড়ে দিল ছুট **শেয়াল** দৌড়ে পালালো **ছাগল ছানাটি** বিড়ালের হাত থেকে রক্ষা পেল/ নিস্তার পেল	০ ১
ক।১৬)	আইএসটি (ঘটনার প্রতিক্রিয়া স্বরূপ)	(ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে পেরে/ উদ্ধার করতে পেরে) **পাখিটি** স্বস্তি পেল/ শান্তি পেল / খুশি হলো (ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে পেরে/ উদ্ধার করতে পেরে) **পাখির** গর্ব হলো **শেয়ালের** খুব রাগ হলো/ দু:খ হলো/ মন খারাপ করলো **শেয়াল** ভয় পেল **শেয়াল** লেজে ব্যাথা পেল **ছাগল ছানাটি** হাফ ছেড়ে বাঁচলো /খুশি হলো/ শান্তি পেলো/ স্বস্তি পেলো **মা ছাগল** খুশি হলো / শান্তি পেলো	০ ১
ক।১৭)		**১৭ র মধ্যে মোট প্রাপ্ত নম্বর:**	

খ। গঠনগত জটিলতা

প্র - প ক্রমের সংখ্যা	একক ল (প্র বা প ছাড়া)	ল - প্র / ল - প ক্রমের সংখ্যা	ল - প্র - প ক্রমের সংখ্যা
খ।১)	খ ।২)	খ।৩)	খ।৪)

গ। অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক (আইএসটি)

গ।১)	আইএসটির মোট নিদর্শন সংখ্যা। আইএসটির অন্তর্ভুক্ত: **উপলব্ধিমূলক নির্দেশক:** উদাহণস্বরূপ *দেখা, শোনা, অনুভব করা, ঘ্রাণ নেওয়া;* **শারীরবৃত্তীয় নির্দেশক:** উদাহণস্বরূপ *তৃষ্ণার্ত, ক্ষুধার্ত, ক্লান্ত, ঘা, আহত ;* **সচেতনতামূলক নির্দেশক:** উদাহণস্বরূপ *জীবিত, জাগ্রত, ঘুমন্ত,* **আবেগমূলক নির্দেশক:** উদাহণস্বরূপ *দু:খিত, সুখী, আনন্দিত, রাগান্বিত, চিন্তিত, হতাশ, ভীত, গর্বিত, সাহসী,* নিরাপদ(বোধ করা) , *সন্তুষ্ট (বোধ করা), অবাক (বোধ করা);* **মানসিক ক্রিয়া নির্দেশক:** উদাহণস্বরূপ চাওয়া, *ভাবা, জানা, ভুলে যাওয়া, সিদ্ধান্ত নেওয়া, বিশ্বাস করা, আশ্চর্য হওয়া, পরিকল্পনা করা,* **ভাষাগত ক্রিয়া নির্দেশক:** উদাহণস্বরূপ *বলা, আহ্বান, চিৎকার, সতর্ক করা, জিজ্ঞাসা করা।*

দ্বিতীয় বিভাগ: বোধপরীক্ষণ

		সঠিক উত্তরের উদাহরণ	ভুল উত্তরের উদাহরণ	নম্বর
0	গল্পটা ভালো লাগল?	**ওয়ার্ম-আপ প্রশ্ন, এতে কোনো নম্বর নেই**		
ঘ।১)	মা ছাগল কেন জলে নেমেছে? *(চিত্র ১-২ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (পর্ব 1: লক্ষ্য / ঘটনার উৎস স্বরূপ আইএসটি)	ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে / উদ্ধার করতে/ সাহায্য করতে ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে / উদ্ধার করতে/ সাহায্য করতে চায় বলেছাগল ছানাটি ভয়ে কাঁদছিল/ সাহায্য চাইছিল / বিপদে পরেছিলো বলে	সাঁতার কাটছে / খেলছে / স্নান করতে / ছাগল ছানাটিকে স্নান করাতে/ জল খেতে	০ ১
ঘ।২)	ছাগল ছানাটি কেমন অনুভব করছে? *(চিত্র ১ এ জলে পরে জব ছাগল ছানাটির দিকে নির্দেশ করুন)* (ঘটনার উৎস স্বরূপ আইএসটি)	ভয় পেয়েছে / বিপদে পড়েছে / খারাপ/ ভীত/ আতঙ্কিত চায় যে + কেউ তাকে জল থেকে উদ্ধার করুক/ কেউ তাকে ডাঙায় উঠতে সাহায্য করুক	ভালো/ আনন্দিত/ সতেজ/ ক্ষুধার্ত/ তৃষ্ণার্ত/ ঠান্ডায় কাঁপছে/ ক্ষিদে পেয়েছে/ জল তেষ্টা পেয়েছে	০ ১
ঘ।৩)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।২ এর সঠিক উত্তর দেয়, সেক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৩ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।২ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তালে ঘ।৩ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।৪ এ চলে যান।)* তোমার কেন মনে হয় যে ছাগল ছানাটি খারাপ/ ভীত/ আতঙ্কিত বোধ করছে?[১৮]	জলে পড়ে গেছে বলে / জল থেকে ডাঙায় উঠতে পারছে না বলে / ডুবে যাচ্ছে বলে / সাঁতার কাটতে পারে না বলে/ কাঁদছে বলে/ "বাঁচাও, আমি ডুবে যাচ্ছি!" বলে চিৎকার করছে বলে/ বাচ্চারা সাঁতার কাটতে পারে না বলে (শ্রেণীগত অর্থে)	ক্ষুধার্ত / তৃষ্ণার্ত বলে জলে সাঁতার কাটছে/ খেলছে বলে তাকে ওখানে দাঁড়িয়ে থাকতে দেব হয়নি বলে	০ ১
ঘ।৪)	শেয়াল কেন লাফ দিল? *(চিত্র ৩-এর দিকে নির্দেশ করুন)* (পর্ব ২: লক্ষ্য)	ছাগল ছানাটিকে ধরতে / মারতে/ খেতে ছাগল ছানাটিকে ধরতে/ মারতে/ খেতে চায় বলে ছাগল ছানাটিকে + ক্রিয়া(ধরা, মারা, খাওয়া) + -র জন্যে ছাগল ছানা দেখে লোভ সামলাতে পারেনি বলে/ মা ছাগল দূরে থাকার সুযোগ নেয়/ অন্যদিকে তাকিয়ে থাকার সুযোগ নেয় শেয়াল ছাগল (ছানা) খেতে ভালোবাসে (শ্রেণীগত অর্থে)	ছাগল ছানাটির সাথে খেলতে	০ ১
ঘ।৫)	শেয়াল কেমন অনুভব করছে? *(চিত্র ৫-৬ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)	খারাপ / (এখনও) ক্ষুধার্ত / দু: খিত / ভীত / আহত / হতাশ রাগ হচ্ছে/ দুঃখ হচ্ছে	ভালো/ খুশি / আনন্দিত/ চনমনে	০ ১
ঘ।৬)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।৫ এর সঠিক উত্তর দেয়, সেক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৬ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।৫ এই সঠিক ব্যাখ্যা*	ছাগল ছানাটিকে ধরতে পারেনি বলে / পাখিটাকে দেখে ভয় পেয়েছে বলে/	শেয়াল দৌড়ে পালাচ্ছে বলে / তাকে দেখে মনে হচ্ছে/ পাখি শেয়ালকে খেতে চায় বলে/ আমি জানি না	০ ১

[১৮] ঘ।২ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

	থাকে, তালে ঘ।৬ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।৭ এ চলে যান।) তোমার কেন মনে হয় যে শেয়ালটি হতাশ/ ক্ষুধার্ত / ভীত ইত্যাদি বোধ করছে?[১৯]	পাখিটা তাকে আক্রমণ করেছে / তার লেজ ধরে টানছে/ তার লেজ কামড়ে দিয়েছে / তাড়া করেছে বলে ***ঘ।৫*** *এর উত্তর "খারাপ অনুভব করছে "/ "রাগ হচ্ছে " হলে* ***ঘ।৬*** *এর উত্তর* "সে এখনও ক্ষুধার্ত/তার ক্ষিদে মেটেনি বলে" - এটিও হতে পারে।		
ঘ।৭)	পাখি কেন শেয়ালের লেজ কামড়ে ধরেছে? *(চিত্র ৫- এর দিকে নির্দেশ করুন)* (পর্ব ৩: লক্ষ্য)	ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে/ রক্ষা করতে/ সাহায্য করতে/ উদ্ধার করতে ছাগল ছানাটিকে বাঁচাবে / রক্ষা করবে/ সাহায্য করবে / উদ্ধার করবে বলে ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে/ রক্ষা করতে/ সাহায্য করতে/ উদ্ধার করতে + চায় বলে ছাগল ছানাটিকে বাঁচাবে / রক্ষা করবে/ সাহায্য করবে / উদ্ধার করবে + ঠিক করেছে বলে ছাগল ছানাটিকে + ক্রিয়া (বাঁচানো/ রক্ষা করা/ উদ্ধার করা/ সাহায্য করা) + -র জন্য যাতে শেয়াল ছাগল ছানাটিকে খেয়ে না ফেলে/ মেরে না ফেলে	ছাগল ছানাটিকে নিজেই খেতে চায় বলে / শেয়ালটাকে খেতে চায় বলে / শেয়ালের সাথে খেলবে বলে/ পাখি শেয়াল পছন্দ করে না বলে (শ্রেণীগত অর্থে)	০ ১
ঘ।৮)	ছাগল গুলিকে দেখতে পেলে শেয়ালটির কেমন লাগবে? *(চিত্র ৬ এর দিকে নির্দেশ করুন)* (প্রতিক্রিয়া স্বরূপ আইএসটি)	ভাল লাগবে / আনন্দ হবে / স্বস্তি পাবে / শান্তি পাবে / গর্ব বোধ হবে একজন রক্ষকের / বীরের মতো অনুভব হবে তাদের রক্ষা করতে ইচ্ছে হবে	দুঃখ হবে/ রাগ হবে/ খারাপ লাগবে/ ক্ষিদে পাবে	০ ১
ঘ।৯)	*(যদি শিশুটি ব্যাখ্যা ছাড়া ঘ।৮এর সঠিক উত্তর দেয়, সে ক্ষেত্রেই কেবলমাত্র ঘ।৯ প্রশ্নটি জিজ্ঞাসা করুন। যদি ঘ।৮ এই সঠিক ব্যাখ্যা থাকে, তালে ঘ।৯ এ পূর্ণ নম্বর দিয়ে ঘ।১০ এ চলে যান।)*	শেয়ালকে তাড়াতে পেরেছে বলে ছাগল ছানাটিকে উদ্ধার করতে পেরেছে বলে ছাগলগুলোকে অক্ষত দেখে/ নিরাপদ দেখে/ আনন্দিত দেখে	তাকে দেখে মনে হচ্ছে/ সে হাসছে বলে/ শেয়ালটিকে ধরতে পারেনি বলে/ ছাগল ছানাটিকে নিজে খেতে চায় বলে/ শেয়ালের উপর রাগ হয়েছে বলে	০ ১

[১৯] ঘ।৫ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

	তোমার কেন মনে হয় যে পাখিটার ভালো লাগবে/ আনন্দ হবে/ গর্ব বোধ হবে?[২০]	শেয়াল আর ফেরত আসবে না বলে		
ঘ।১০)	মা ছাগল কাকে বেশি পছন্দ করবে – শেয়ালটিকে না পাখিটিকে? কেন?	পাখিটিকে – নিদেনপক্ষে একটি কারণ দাও (সে ছাগল ছানাটিকে বাঁচিয়েছে / সাহায্য করেছে / শেয়ালকে তাড়িয়ে দিয়েছে/ ছাগলদের রক্ষা করেছে)	শেয়ালটিকে / আমি জানি না / ইত্যাদি অপ্রাসঙ্গিক উত্তর	০ ১
ঘ।১১)			**১০ এর মধ্যে মোট প্রাপ্ত নম্বর:**	

[২০] ঘ।৮ এর প্রতিক্রিয়া স্বরূপ শিশুটি যে আইএসটি ব্যবহার করেছে, সেটিই ব্যবহার করুন।

নেপথ্যভিত্তিক প্রশ্ন (অভিভাবকদের জন্য প্রশ্নাবলী)

১. সন্তানের নাম (নাম, পদবী) _____

২. জন্ম তারিখ _____

৩. আপনার শিশু কি বর্তমানে কিন্ডারগার্টেন / ডে কেয়ার / স্কুলে যায়?

○ হ্যাঁ, কিন্ডারগার্টেনে
_____ (বছর, মাস) থেকে

○ না

হ্যাঁ হলে, কি ধরণের কিন্ডারগার্টেনে?

○ দ্বিভাষিক
○ একভাষিক L1 = সন্তানের মাতৃভাষা
○ একভাষিক L2 = সন্তানের দ্বিতীয় ভাষা
○ অন্যান্য, কি ধরণের?
_____

○ হ্যাঁ, স্কুলে
_____(বছর, মাস) থেকে

○ না

হ্যাঁ হলে, কি ধরণের স্কুলে?

○ দ্বিভাষিক
○ একভাষিক L1 = সন্তানের মাতৃভাষা
○ একভাষিক L2 = সন্তানের দ্বিতীয় ভাষা
○ অন্যান্য, কি ধরণের?
_____

৪. আপনার সন্তানের জন্ম কোন দেশে হয়েছিল?

○ L1-এর দেশে, কোন দেশে?_____
○ L2-এর দেশে, কোন দেশে?_____
○ অন্য দেশে, কোন দেশে?_____

. কবে থেকে আপনার সন্তান L2 এর দেশে বাস করছে? _____ (বছর, মাস)

৬. জন্মক্রম

○ ১ ○ ২ ○ ৩ ○ সংখ্যাটি লিখুন ____

৭. আপনার সন্তান কোন বয়সে প্রথম কথা বলেছিল?

___ বছর ___ মাস

৮. আপনি কি কখনও আপনার সন্তানের ভাষা সম্পর্কে উদ্বিগ্ন হয়েছেন?

○ না ○ হ্যাঁ হলে কেন? _____

৯. আপনার পরিবারের কারুর কি কথা বলা বা ভাষা সংক্রান্ত কোনও অসুবিধা ছিল?

○ না ○ হ্যাঁ, কার? _____
(যেমন মা, বাবা, ভাই, বোন...)

১০. আপনার সন্তানের কি কখনো শুনতে সমস্যা হয়েছে?

শ্রবণ প্রতিবন্ধকতা
○ না
○ হ্যাঁ

ঘনঘন কানের সংক্রমণ
○ না
○ হ্যাঁ, কতবার?_____
○ গ্রোমেট (কানের টিউব)

১১. আপনার মতে, আপনার শিশুর শ্রবণশক্তি কি স্বাভাবিক?

○না ○হ্যাঁ

১২. পিতা-মাতার সম্পর্কে তথ্য

	আপনার মাতৃভাষা উল্লেখ করুন (L1)	আপনার দ্বিতীয় ভাষা উল্লেখ করুন (L2)	আপনি যে অন্যান্য ভাষায় কথা বলেন,সেগুলি উল্লেখ করুন	আপনি কতদিন ধরে এই দেশে বাস করছেন	আপনার শিক্ষাগত যোগ্যতা	আপনার পেশা
মাতা / অভিভাবক ১						
পিতা / অভিভাবক ২						

১৩. আপনি আপনার সন্তানের সাথে কোন ভাষায় কথা বলেন?

মা / অভিভাবক ১

- ○ আমার মাতৃভাষা (L1)
- ○ আমার দ্বিতীয় ভাষা (L2)
- ○ মাতৃভাষা ও দ্বিতীয় ভাষা উভয়ই
- ○ অন্যান্য ভাষা (গুলি), উল্লেখ করুন _____

পিতা / অভিভাবক ২

- ○ আমার মাতৃভাষা (L1)
- ○ আমার দ্বিতীয় ভাষা (L2)
- ○ মাতৃভাষা ও দ্বিতীয় ভাষা উভয়ই
- ○ অন্যান্য ভাষা (গুলি), উল্লেখ করুন
- ○ _____

১৪. আপনার সন্তান এখন কোন ভাষায় কথা বলে?

- ○ সন্তানের L1, যেটি হল: _____
- ○ সন্তানের L2,যেটি হল: _____
- ○ অন্যান্য ভাষা, যেটি/ যেগুলি হল:_____

১৫. আপনার সন্তান কোন ভাষা(গুলি)তে এক্সপোজার পেয়েছে?

- ○ সন্তানের L1
- ○ সন্তানের L2
- ○ অন্যান্য ভাষা, যেটি/ যেগুলি হল:_____

১৬. কোন বয়সে আপনার সন্তান প্রথম L2র সংস্পর্শে আসে?

- ○ জন্ম থেকে
- ○ ১ বছর বয়সের আগে
- ○ ২ বছর বয়সের আগে
- ○ ৩ বছর বয়সের আগে
- ○ ৫ বছর বয়সের আগে
- ○ _____ বছর বয়স থেকে

১৭. আপনার সন্তান L2র এক্সপোজার পায়

- ○ কিন্ডারগার্টেনে বা স্কুলে
- ○ বন্ধুদের সাথে
- ○ ভাইবোন / বাবা- মা / অন্যান্য আত্মীয়দের সাথে
- ○ টিভি / কম্পিউটার / বই থেকে
- ○ অন্যান্য _____

১৮. আনুমানিক ভাবে শতকরার হিসাবে উল্লেখ করুন যে আপনার সন্তান দিনে কতবার বিভিন্ন ভাষায় এক্সপোজার পায় (সমস্ত দৈনিক ক্রিয়াকলাপ মিলিয়ে)

তার মাতৃভাষা (L1)এ	তার দ্বিতীয় ভাষা (L2)তে	অন্যান্য ভাষা (গুলি)তে
○ ২৫%	○ ২৫%	○ ২৫%
○ ৫০%	○ ৫০%	○ ৫০%
○ ৭৫%	○ ৭৫%	○ ৭৫%
○ ১০০%	○ ১০০%	○ ১০০%

১৯. উপযুক্ত বাক্সে টিকচিহ্ন দিয়ে আপনার সন্তানের ভাষা দক্ষতা উল্লেখ করুন	খুব ভাল	বেশ ভাল	বেশ খারাপ	খুব খারাপ
আপনার সন্তান তার মাতৃভাষা (L1) কত ভাল বোঝে				
আপনার সন্তান তার দ্বিতীয় ভাষা (L2) কত ভাল বোঝে				
আপনার সন্তান তার মাতৃভাষা (L1) তে কত ভাল কথা বলতে পারে				
আপনার সন্তান তার দ্বিতীয় ভাষা (L2) তে কত ভাল কথা বলতে পারে				

২০. আপনার মতে, আপনার সন্তান কোন ভাষায় সবচেয়ে ভাল কথা বলতে পারে?

- ○ তার মাতৃভাষা/ L1 এ
- ○ তার দ্বিতীয় ভাষা/ L2তে
- ○ অন্যান্য ভাষা, যেটি হল _____

২১. আপনার মতে, আপনার সন্তান কি কোনও ভাষা অন্য ভাষাগুলির চেয়ে বেশি পছন্দ করে?

- ○ না
- ○ হ্যাঁ, কোনটি?_____

২২. আপনার সন্তান গত মাসে নিম্নলিখিত ক্রিয়াকলাপগুলি কত ঘনঘন করেছে তার উল্লেখ করুন	তার মাতৃভাষা (L1)				তার দ্বিতীয় ভাষা (L2)			
	কখনও না	দুবার মাসে	একবার বা দুবার সপ্তাহে	প্রায় প্রতিদিন	কখনও	দুবার মাসে	একবার বা দুবার সপ্তাহে	প্রায় প্রতিদিন
গল্প বলা								
বই পড়া								
গান শোনা বা গাওয়া								
টিভি / ডিভিডি / সিনেমা দেখা/ কম্পিউটার গেমস খেলা								

গল্প আলেখ্য

নিম্নলিখিত গল্প আলেখ্যগুলি গল্প শুনে বোধপরীক্ষণভিত্তিক প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার এবং/অথবা শুনে গল্প বলার জন্য উদাহরণস্বরূপ দেওয়া হল। এই কাহিনি-আলেখ্যগুলি ম্যাক্রো- এবং মাইক্রোস্ট্রাকচারের জন্য সমান্তরাল এবং এগুলি সঙ্কেতিকরণ এবং বিশ্লেষণ প্রক্রিয়াতে ব্যবহার করা যেতে পারে।
গল্পের কাঠামোর উপাদান এবং অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশকগুলি নিম্নলিখিত উপায়ে দেওয়া হয়েছে:

লক্ষ্য প্রচেষ্টা পরিণাম *অভ্যন্তরীণ পরিস্থিতির নির্দেশক (আইএসটি)*

বিড়াল (শব্দসংখ্যা : ১৭৮)

চিত্র ১/২: একদিন এক *দুষ্টু* বিড়াল ঝোপের উপর একটা হলুদ প্রজাপতি *দেখতে পেল।* সে লাফিয়ে গিয়ে প্রজাপতিটাকে ধরতে গেল। এমন সময়ে, একটা ছেলে হাতে বালতি আর বল নিয়ে মাছ ধরে *খোশ মেজাজে* বাড়ি ফিরছিল। সে *দেখল* বিড়াল প্রজাপতিটাকে তাড়া করছে।

চিত্র ৩/৪: প্রজাপতিটা তো ঝটপট উড়ে গেল আর বিড়াল গিয়ে পরলো ঝোপের মধ্যে। ঝোপের কাঁটায় *ব্যথা পেয়ে* বিড়াল তো *রেগে আগুন।* এই কাণ্ড *দেখে হতভম্ভ হয়ে* ছেলেটার হাত থেকে বলটা গেল পড়ে। বলটা জলে পরে যেতেই ছেলেটা *চেঁচিয়ে উঠল:* "হায় কপাল, আমার বলটা যে গেল!" তার *মনে ভারি দুঃখ হল:* তার বল তার ফেরত চাই। এদিকে, ছেলেটার বালতির দিকে বিড়ালের *চোখ যেতেই* সে *ভাবল:* "আমায় একটা মাছ হাতাতে হবে"।

চিত্র ৫/৬: অন্যদিকে ছেলেটা ছিপ দিয়ে বলটা জল থেকে তোলার চেষ্টা করছিল। সে *খেয়ালই* করে নি যে বিড়াল ইতিমধ্যে একটা মাছ হাতিয়েছে। শেষে, সুস্বাদু মাছ খেয়ে বিড়াল *ভারি আনন্দ পেল*, আর ছেলেটাও তার বল ফেরৎ পেয়ে *খুশি হল।*

কুকুর (শব্দসংখ্যা: ১৭৪)

চিত্র ১/২: একদিন এক *দুষ্টু* কুকুর গাছের কাছে একটা ধূসর ইঁদুর *দেখতে পেল।* সে লাফিয়ে গিয়ে ইঁদুরটাকে ধরতে গেল। এমন সময়ে, একটা ছেলে হাতে থলি আর বেলুন নিয়ে বাজার করে *খোশ মেজাজে* বাড়ি ফিরছিল। সে *দেখল* কুকুর ইঁদুরটাকে তাড়া করছে।

চিত্র ৩/৪: ইঁদুরটা তো ঝটপট দৌড়ে পালাল আর কুকুর গিয়ে ধাক্কা খেল গাছের গায়ে। ধাক্কা খেয়ে *ব্যথা পেয়ে* কুকুর তো *রেগে আগুন।* এই কাণ্ড *দেখে হতভম্ভ হয়ে* ছেলেটার হাত থেকে বেলুনটা গেল উড়ে। বেলুনটা গাছের দিকে উড়ে যেতে দেখে ছেলেটা *চেঁচিয়ে উঠল:* "হায় কপাল, আমার বেলুনটা যে গেল!" তার *মনে ভারি দুঃখ হল:* তার বেলুন তার ফেরত চাই। এদিকে, ছেলেটার থলির দিকে কুকুরের *চোখ যেতেই* সে *ভাবল:* "আমায় এক টুকরো মাংস হাতাতে হবে"।

চিত্র ৫/৬: অন্যদিকে ছেলেটা তার বেলুনটা গাছের থেকে টানতে চেষ্টা করছিল। সে *খেয়ালই* করে নি যে কুকুর ইতিমধ্যে এক টুকরো মাংস হাতিয়েছে। শেষে, সুস্বাদু মাংস খেয়ে কুকুর *ভারি আনন্দ পেল,* আর ছেলেটাও তার বল ফেরৎ পেয়ে *খুশি হল।*

পাখির ছানা (শব্দসংখ্যা: ১৪৩)

চিত্র ১/২: একদিন এক মা পাখি *দেখলো* তার সন্তানরা *ভীষণ ক্ষুধার্ত*। সে উড়ে তাদের জন্য খাবার খুঁজতে গেল। এমন সময়, এক *ক্ষুধার্ত* বিড়াল পাখিটিকে উড়ে যেতে *দেখে ভাবলো*: "হুম, ভালো, বাসায় কি আছে দেখা যাক!"

চিত্র ৩/৪: মা পাখি তার সন্তানদের জন্য একটি বড় পোকা ধরে আনলো, কিন্তু সে বিড়ালটাকে *লক্ষ করল* না। বাচ্চাদের জন্য সুস্বাদু পোকাটা পেয়ে মা পাখি তো *বেজায় খুশি*। এদিকে, *ধূর্ত* বিড়াল পাখির ছানা খাবে বলে গাছের ডালে উঠতে লাগল। খপাৎ করে ধরে ফেলল একটা পাখির ছানাকে। সেই সময়, গাছের তলা দিয়ে হেঁটে যাচ্ছিল এক *সাহসী* কুকুর। পাখিগুলোর ভীষণ বিপদ *দেখে* সে সাহায্য করতে এগিয়ে এল।

চিত্র ৫/৬: কুকুরটি বিড়ালকে *বলল*, "পাখির ছানাগুলো ছেড়ে দাও"। এই বলে, সে বিড়ালের লেজ ধরে টেনে তাকে গাছ থেকে নামিয়ে দিল। বিড়াল তখন পাখির ছানাটাকে ছেড়ে কুকুরের তাড়া খেয়ে দিল ছুট। পাখির ছানাদের বাঁচাতে পেরে কুকুর তো *মহা খুশি*, অন্যদিকে বিড়ালের *খিদে আর মিটল না*।

ছাগল ছানা (শব্দসংখ্যা: ১৪৭)

চিত্র ১/২: একদিন এক মা ছাগল *দেখলো* তার একটা ছানা জলে পড়ে গেছে। জলে পড়ে ছাগল ছানাটি *ভারী ভয় পেয়েছিল*। তাই *দেখে* মা ছাগল ছানাটিকে বাঁচাতে জলে দিল ঝাঁপ। মা ছাগলটা জলে নামতেই এক *ক্ষুধার্ত* শেয়াল অপর ছানাটাকে *দেখে মনে মনে ভাবলো*, "হুম, ভালো, ঘাসের উপর এ আমি কি দেখছি!"

চিত্র ৩/৪: মা ছাগল তার ছানাটিকে জল থেকে উদ্ধার করল, কিন্তু সে শেয়ালটাকে *দেখতে পেল* না। তার ছানা জলে ডুবে যায়নি, এই *ভেবে* মা ছাগলটা *খুশি হল*। এমন সময়, *ধূর্ত* শেয়াল অপর ছানাটাকে ধরতে এক লাফ দিল। খপাৎ করে ধরেও ফেলল ছাগল ছানাটাকে। পাশ দিয়ে উড়ে যাচ্ছিল এক *সাহসী* পাখি। ছাগল ছানাটার ভীষণ বিপদ *দেখে* সে সাহায্য করতে এগিয়ে এল।

চিত্র ৫/৬: পাখিটি শেয়ালকে *বলল*, "ছাগল ছানাটাকে ছেড়ে দাও"। এই বলে, সে উড়ে গিয়ে শেয়ালের লেজে দিল এক কামড়। শেয়াল তখন ছাগল ছানাটাকে ছেড়ে পাখির তাড়া খেয়ে দিল ছুট। ছাগল ছানাটাকে বাঁচাতে পেরে পাখি তো *মহা খুশি*, অন্যদিকে শেয়ালের *খিদে আর মিটল না*।