

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

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

Czech version

Translated and adapted by
Miroslava Nováková Schöffelová
& Lucie Saicová Římalová

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64a (2023)

How to cite this version:

Nováková Schöffelová, M., Saicová Římalová, L., Mikulajová, M. & Homolková, K. (2023). The Czech version of MAIN: adaptation, revision, pilot data from typically-developing and hearing-impaired children, and future steps. *ZAS Papers in Linguistics*, 65, 7–21. (see this chapter for more information on the Czech version).

Gagarina, N., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Bohnacker, U. & Walters, J. (2019). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives – Revised version. Materials for use. *ZAS Papers in Linguistics*, 63. Czech version. Translated and adapted by Nováková Schöffelová, M. & Saicová Římalová, L.

MAIN: Czech

Nástroj pro hodnocení narativních schopností multilingvních dětí

Miroslava Nováková Schöffelová & Lucie Saicová Římalová

Nástroj Hodnocení narativních schopností multilingvních dětí (The Multilingual Assessment Instrument for Narratives – MAIN) byl vytvořen v roce 2012 jako nástroj pro hodnocení narativních schopností dětí, které si od raného věku osvojují více než jeden jazyk. MAIN byl primárně vyvinut pro děti ve věku přibližně od 3 do 10 let; nedávné práce však ukazují, že může být použit i pro starší děti, adolescenty a dospělé. Jeho design umožňuje hodnotit porozumění narativům i jejich produkci v několika jazycích u téhož dítěte, a to pomocí vícero způsobů elicitace: modelový (vzorový) příběh, převyprávění (reprodukce) a vyprávění příběhu.

Verze z roku 2012 byla vytvořena na základě rozsáhlého pilotního výzkumu na více než 500 monolingvních a bilingvních dětech ve věku od 3 do 10 let v patnácti různých jazycích a jazykových kombinacích.

Současná verze pro angličtinu z roku 2019 byla revidována na základě více než 2 500 transkribovaných narativů a přibližně 24 000 odpovědí na otázky k porozumění získaných od přibližně 700 monolingvních a bilingvních dětí v Německu, Rusku a Švédsku v letech 2013–2019. Předkládaná česká verze je založena na této revidované anglické verzi.

MAIN obsahuje 4 paralelní příběhy, z nichž každý je zobrazen pomocí pečlivě promyšlené sekvence šesti obrázků a vychází z multidimenzionálního modelu organizace příběhu. Příběhy jsou kontrolovány z hlediska kognitivní a jazykové komplexnosti, paralelní makrostruktury i mikrostruktury a také kulturní přiměřenosti a robustnosti.

Přestože pro MAIN ještě nebyly stanoveny normy, jeho standardizovaný postup může být použit pro evaluaci, intervenci a k výzkumným účelům. Pro detailnější informace o použití MAIN viz kapitolu „*Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages*” v *ZAS Papers in Linguistics* 63 (2019, s. iv–xii), dostupné na: <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

Tento dokument obsahuje:

- pokyny pro hodnocení;
- protokoly, záznamové archy pro příběhy Kočka, Pes, Ptáčátka a Kůzlátka;
- dotazník k jazykové situaci v rodinném prostředí dítěte;
- texty příběhů.

Pokyny pro hodnocení

MAIN je určen primárně pro děti přibližně od 3 do 10 let, ale může být použit i pro starší děti, adolescenty a dospělé. MAIN měří jak porozumění narativům, tak jejich produkci. Umožňuje rovněž více metod elicitace: modelový příběh, převyprávění a vyprávění příběhu.¹ Výběr metody (tj. modelový příběh, převyprávění následované vyprávěním, pouze vyprávění) závisí na cíli a potřebách hodnocení (administrátor se rozhodne podle vlastního uvážení).

Design nástroje MAIN umožňuje hodnotit schopnosti téhož dítěte v několika jazycích. Jako první může být hodnocen kterýkoliv jazyk. U bilingvních dětí by interval mezi hodnocením každého z jazyků měl být ideálně 4 až 7 dní, aby byl minimalizován vliv prvního vyšetřovaného jazyka a aby se předešlo přenosu zkušeností z předchozího testování. V optimálním případě by dítě nemělo být vyšetřováno v obou jazycích stejnou osobou, aby se podpořil monolingvní kontext a zabránilo se střídání jazykových kódů.

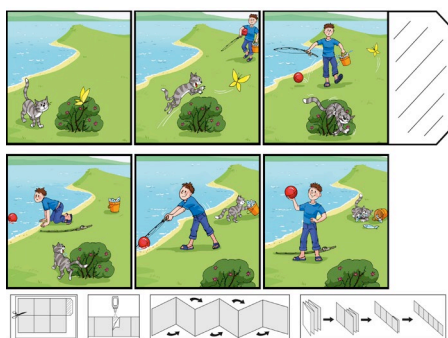
Materiály

- 4 obrázkové sekvence: Ptáčátka, Kůzlátka, Kočka a Pes (tři kopie každého příběhu /vytištěné barevně/, každá kopie v samostatné obálce: celkem 12 samostatných obálek);
- 4 příběhy / texty na stimulaci vyprávění: Ptáčátka, Kůzlátka, Kočka a Pes;
- nahrávací zařízení (audio nebo video);
- záznamové archy (protokoly) pro analýzu makrostruktury, pojmů vyjadřujících mentální stavy a otázek na porozumění;
- dotazník k jazykové situaci v rodinném prostředí dítěte (dotazník pro rodiče).

Instrukce

Příprava materiálu

1. Stáhněte si obrázky z: www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main
2. Vytiskněte si každý pdf soubor (tj. každou sekvenci obrázků) třikrát barevně na kvalitní tiskárně na bílý papír formátu A4, každý obrázek o velikosti 9 x 9 cm.
3. Očíslujte obrázky (1– 6) na zadní straně.
4. Rozstříhnete obrázky na dvě řady.
5. Slepte obrázky dohromady tak, aby vytvořily sekvenci šesti obrázků, jak je zobrazeno níže, a dvakrát je přeložte (obr. 1, obr. 2, přeložit, obr. 3, obr. 4, přeložit, obr. 5, obr. 6).
Pozor: Nevystřihujte a nepoužívejte pro práci zmenšené obrázky z tohoto návodu.



6. Vložte každou obrázkovou sekvenci (6 obrázků) do samostatné obálky označené barvou nebo jinou značkou (např. tečkami), abyste mohli příběh snadno identifikovat.

¹ Modelový příběh: Administrátor dítěti čte text příběhu, dítě v průběhu vyprávění sleduje obrázky. Následně administrátor dítěti položí otázky na porozumění. Reprodukce: Administrátor dítěti čte text příběhu, dítě v průběhu vyprávění sleduje obrázky. Poté administrátor vyzve dítě, aby stejný příběh převyprávělo samo podle obrázků (viz instrukce dále). Následně dítěti položí k tomuto příběhu otázky na porozumění. Vyprávění příběhu: Administrátor vyzve dítě, aby samo vyprávělo příběh podle obrázků (viz instrukce dále). Následně dítěti položí k tomuto příběhu otázky na porozumění.

Pokyny k průběhu hodnocení

- Důkladně se seznámte s protokoly a instrukcemi.
- Připravte si zařízení pro nahrávání sezení (pro audio nebo video záznam). Nahrávání zapněte ještě před úvodními „zahřívacími“ otázkami. Ujistěte se, že nahráváte celé sezení včetně odpovědí dítěte na otázky na porozumění.
- Úvodní „zahřívací“ otázky by měly být založeny na vašich předchozích zkušenostech a kulturním kontextu. Při tomto rozhovoru se s dítětem snažte navázat vztah a také mu položte několik otázek, abyste se ujistili, že dítě rozumí jednoduchým otázkám. Zeptejte se ho například: *„Kdo je tvůj nejlepší kamarád (kamarádka)? Jakou máš značku ve školce? S čím si nejraději hraješ? Na co se nejčastěji díváš v televizi? Máš rád(a) pohádky? Jaká pohádka se ti líbí nejvíc? Posloucháš rád(a) vyprávění příběhů?“* apod.
- Než zahájíte vyšetření, umístěte na stůl tři obálky a ujistěte se, že všechny tři obálky obsahují stejnou obrázkovou sekvenci. (Cílem této prezentace materiálu je, aby si dítě myslelo, že administrátor neví, jakou obrázkovou sekvenci vybralo, a tím se eliminoval efekt předpokládaných sdílených vědomostí v průběhu prezentace obrázkových sekvencí).
- Administrujte test podle instrukcí v protokolu (protokolech) ke každému příběhu. Dodržujte prosím doporučení pro povolené nápovědy (podívejte se také na nápovědy níže).
- Další informace k prezentaci obrázků: V průběhu experimentu byste měli sedět naproti dítěti tak, aby dítě mohlo držet obrázky směrem k sobě a zároveň směrem od vás. Když dítě vyndá obrázky z obálky, řekněte mu, aby je rozložilo a podívalo se na celý příběh od prvního obrázku: *„Podívej se na obrázky, ale neukazuj mi je. Ten příběh můžeš vidět jen TY.“* (Pokud dítě není schopné obrázky držet a rozkládat samo, můžete obrázky držet místo něj, a to směrem od sebe tak, aby na ně vidělo pouze dítě).
- Když je dítě připravené vyprávět příběh, pomozte mu složit obrázky zpět na tři části. Při skládání mu můžete radit, ale tak, abyste se na obrázky v průběhu nepodívali. Vyzvěte dítě, aby začalo vyprávět příběh a dívalo se při tom na první dva obrázky. Jakmile dítě ukončí část příběhu na obrázku 1 a 2, vybídněte ho k tomu, aby rozložilo další dva obrázky (tak, aby byly rozložené obrázky 1–4). Když dítě dokončí část příběhu podle prvních čtyř obrázků, vybídněte ho, aby rozložilo zbylé dva obrázky tak, aby byla rozložená celá sekvence (celý příběh).
- Když dítě ukončí vyprávění nebo převyprávění příběhu, uveďte otázky na porozumění takto: *„Ted’ ti položím několik otázek o tomto příběhu“*. Při pokládání otázek na porozumění nechte celou obrázkovou sekvenci rozloženou a celou viditelnou pro vás i dítě.
- Po ukončení sezení příběh, který dítě vyprávělo (dále narativum), přepište a vyhodnoťte produkci dítěte a jeho porozumění příběhu podle záznamových archů (protokolů).
- **Mějte na paměti:** Seznam možností v záznamovém archu není vyčerpávající. Body udělujte, jakmile je komponent makrostruktury (cíl, pokus, výsledek, mentální stav) vyjádřen jakýmkoliv vhodným zněním. Řiďte se pokyny v manuálu.

Povolené nápovědy (pomocné klíče)

1. Nezačínajte s vyprávěním příběhu místo dítěte, povzbuzujte ho, aby příběh vyprávělo samo. Řekněte: *„Vyprávěj mi tento / tenhle příběh.“* (A ukažte na obrázek).
2. Nápovědu poskytněte pouze, pokud čekáte alespoň 10 sekund a pouze pokud se zdá, že dítě nehodlá nic říct. Teprve potom byste ho měli pobídnout např. tím, že řeknete: *„Dobře, tak...?“* *„Zkus to“* *„Hm...?“* *„Ano?“* *„Dobře?“* *„A ted’ ty.“* apod. S nápovědami prosím postupujte VELMI uvážlivě, aby nevytvářely rozdíly mezi zkoumanými skupinami (tj. rozdíly dané vlivem administrátora). Čekejte dalších asi 10 sekund. Pokud dítě stále mlčí, řekněte: *„Řekni mi, co se tam děje.“* Pokud dítě mlčí uprostřed

- vyprávění, povzbudte ho, aby pokračovalo a řeklo vám víc: „Pokračuj.“ „A co ještě?“ „Co je tam ještě?“ „Řekni mi víc.“ „Podíváme se, co se tam ještě stalo.“ „Ještě něco?“
3. Není podstatné, jak dítě během vyprávění nazývá jednotlivé postavy, neopravujte ho. Pokud dítě obtížně hledá slova pro nějaký děj, postavu atd. a vypadá to, že neví, jak pokračovat („zaseklo se“), nebo vás žádá o pomoc, podpořte ho tím, že mu řeknete: „Můžeš to nazvat (tomu říkat), jak chceš“, „Jak bys to nazval(a)?“
 4. Vyvarujte se pokládání otázek typu:
 - a) „Co tady dělá?“ „Kdo tady běží?“
 - b) „Co je tohle?“ „Koho / co vidíš na tom obrázku?“
 (abyste nenarušili nebo neovlivnili vyprávění dítěte, abyste ho nenaváděli k vyjadřování v neúplných větách a aby se předešlo deiktickému odkazování např. pomocí ukazovacích zájmen).
 5. Pokud dítě začne vyprávět příběh o svých vlastních zážitcích, např. „Já jsem ráno viděl(a) takového ptáčka.“ nebo „Po škole půjdeme s maminkou do obchodu nakupovat...“, dejte dítěti chvíli čas, aby mohlo o své zkušenosti povyprávět, a potom ho taktně požádejte, aby teď vyprávělo příběh z obrázků. (Tuto nesouvisející část vyprávění vylučte z analýzy.)
 6. Na základě svých předchozích zkušeností a kulturního prostředí můžete po každé dvojici obrázků (a před rozložením další dvojice) dítě povzbudit, např.: „Dobře“, „Výborně“. (Toto může také pomoci tomu, kdo bude vyprávění přepisovat, přiřadit jednotlivé výpovědi k příslušné dvojici obrázků.). Nedělejte to ale, pokud máte pocit, že by to narušilo vyprávění dítěte nebo sled jeho myšlenek.

Jak (ne)porovnávat výsledky z různých příběhů

- Pokud testujete bilingvní dítě ve dvou jazycích, nepoužívejte příběhy Kočka a/nebo Pes pro jeden jazyk a příběhy Ptáčátka a/nebo Kůzlátka pro druhý jazyk.
- Vyhněte se také použití příběhu Kočka a/nebo Pes při jednom testování a jejich srovnání s příběhy Ptáčátka a/nebo Kůzlátka při jiném testování.
- Proč? Příběhy MAIN nelze jednoduše ve všech položkách porovnávat. Jak ukazují nejnovější výsledky, existují drobné nuance, kterými se dané čtyři příběhy liší, a to zejména v otázkách na porozumění. Příběhy Ptáčátka a Kůzlátka jsou víceméně paralelní. Podobně jsou paralelní příběhy Kočka a Pes, které se ale v některých aspektech od příběhů Ptáčátka a Kůzlátka liší, např. v dějové lince, počtu postav či v některých otázkách na porozumění.
Ujistěte se tedy, že neporovnáváte jablka a hrušky.
- Pokud metodikou MAIN testujete skupiny dětí, ujistěte se, že používáte náležité postupy randomizace pro minimalizaci vlivu zvoleného příběhu a/nebo vlivu způsobu elicitace (převyprávění, modelový příběh, vyprávění).

Procedura randomizace pro výzkumné účely

Pořadí prezentace má být vyvážené s ohledem na jazyk a příběh (Kočka / Pes – /primárně/ modelový příběh a převyprávění, Ptáčátka / Kůzlátka – /primárně/ vyprávění). Použijte následující proceduru randomizace uvedenou v tabulce. (Pokud testujete jen jeden jazyk, použijte proceduru randomizace pro děti buď s číslem 1, 2, 5 a 6, nebo s číslem 3, 4, 7 a 8):

Číslo dítěte	Jazyk	Modelový příběh / převyprávění	Vyprávění	Jazyk	Modelový příběh / převyprávění	Vyprávění
1	L1	Kočka	Ptáčátka	L2	Pes	Kůzlátka
2	L1	Kočka	Kůzlátka	L2	Pes	Ptáčátka
3	L2	Kočka	Kůzlátka	L1	Pes	Ptáčátka
4	L2	Kočka	Ptáčátka	L1	Pes	Kůzlátka
5	L1	Pes	Ptáčátka	L2	Kočka	Kůzlátka
6	L1	Pes	Kůzlátka	L2	Kočka	Ptáčátka
7	L2	Pes	Kůzlátka	L1	Kočka	Ptáčátka
8	L2	Pes	Ptáčátka	L1	Kočka	Kůzlátka

Pozor, výsledky z odlišných příběhů a odlišných způsobů elicitace nelze přímočaře porovnávat (viz výše).

Protokol pro příběh Kočka

Vyprávění / Převyprávění / Modelový příběh

Jméno dítěte: _____
Datum narození: _____
Datum testování: _____
Věk v den testování (v měsících): _____
Pohlaví: _____
Jméno administrátora: _____
Vystavení L2² (v měsících): _____
Datum vstupu do MŠ:³ _____
Název MŠ:⁴ _____

Před zahájením testování se ujistěte, že všechny obálky máte připravené na stole. Připravte si nahrávací audio (video) zařízení pro záznam sezení. Nahrávání spustěte před úvodními „zahřívacími“ otázkami.

Úvodní „zahřívací“ otázky

Zeptejte se dítěte například: „Kdo je tvůj nejlepší kamarád (kamarádka)? Jakou máš značku ve školce? S čím si nejraději hraješ? Na co se nejčastěji díváš v televizi? Máš rád(a) pohádky? Jaká pohádka se ti líbí nejvíc? Posloucháš rád(a) vyprávění příběhů?“

Instrukce

Instrukce pro vyprávění

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a pak mi můžeš vyprávět příběh.“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít?“

Rozložte první dva obrázky. Řekněte dítěti: „Teď bych chtěl(a), abys mi ty vyprávěl(a) příběh. Podívej se na obrázky a zkus podle nich vyprávět příběh nejlépe, jak umíš.“ Povolena nápověda, pokud se dítě zdráhá začít: „Vyprávěj mi ten příběh“ (ukážte na obrázek). Když dítě skončí s vyprávěním podle prvních dvou obrázků, rozložte další dva (tak, aby dítě vidělo obrázky 1–4). Postup opakujte, dokud nedojdete na konec příběhu.

Povolené nápovědy, pokud dítě mlčí uprostřed vyprávění: „Pokračuj.“ „A co ještě?“ „Co je tam ještě?“ „Ještě něco?“ Pokud dítě přestane mluvit, aniž by dalo najevo, že skončilo, požádejte ho: „Řekni mi, až skončíš.“

Až dítě skončí, pochvalte ho a položte mu otázky na porozumění.

Instrukce pro převyprávění

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a já ti potom budu vyprávět příběh.“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít? Budu ti vyprávět příběh a potom ten příběh budeš vyprávět ty mně.“

² Jako L2 označujeme druhý jazyk dítěte.

³ Nebo jiného předškolního zařízení, které dítě navštěvuje.

⁴ Nebo jiného předškolního zařízení, které dítě navštěvuje.

Rozložte obrázky 1 a 2. „Příběh začíná tady (ukážte na obrázek 1):

Byla jednou jedna kočka, která si ráda hrála, a ta uviděla žlutého motýla, jak sedí na keři. Skočila po něm, protože ho chtěla chytit. Mezitím se veselý chlapec vracel z lovení ryb s kyblíkem a míčem v rukou. Uviděl kočku, jak honí motýla.“

Rozložte obrázky 3 a 4 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–4).

„Motýl rychle uletěl a kočka spadla do křoví. Zranila se a byla velmi naštvaná. Chlapec se tak lekl, až mu míč vypadl z ruky. Když viděl, jak se jeho míč kutálí do vody, vykřikl: „Ale ne, můj míč je támhle!“ Byl smutný a chtěl svůj míč zpátky. Kočka si mezitím všimla chlapcova kyblíku a pomyslela si: „Jednu rybu chci.““

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–6).

„Chlapec zatím začal pomocí udice vytahovat svůj míč z vody. Nevšiml si, že si kočka bere rybu. Nakonec byla kočka moc spokojená, že může sníst tak dobrou rybu, a chlapec byl šťastný, že má zpátky svůj míč.

A to je konec příběhu.“

Rozložte obrázky tak, aby první dva obrázky vidělo pouze dítě. Řekněte dítěti: „*Ted' bych chtěl(a), abys ten příběh vyprávěl(a) ty mně. Podívej se na obrázky a zkus mi ten příběh vyprávět nejlépe, jak umíš.*“ Povolená nápověda, pokud se dítě zdráhá začít: „*Vyprávěj mi ten příběh*“ (ukážte na obrázek). Když dítě skončí s vyprávěním podle prvních dvou obrázků, rozložte další dva (tak, aby dítě vidělo obrázky 1–4). Postup opakujte, dokud nedojdete na konec příběhu.

Povolené nápovědy, pokud dítě mlčí uprostřed vyprávění: „*Pokračuj.*“ „*A co ještě?*“ „*Řekni mi víc.*“ „*Ještě něco?*“ „*Podívej se, co tam ještě je.*“ Pokud dítě přestane mluvit, aniž by dalo najevo, že skončilo, požádejte ho: „*Řekni mi, až skončíš.*“

Až dítě skončí, pochvalte ho a položte mu otázky na porozumění.

Instrukce pro modelový příběh

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „*Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a já ti potom budu vyprávět příběh.*“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „*Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít? Budu ti vyprávět příběh a potom ti položím nějaké otázky.*“

Rozložte obrázky 1 a 2. „Příběh začíná tady (ukážte na obrázek 1):

Byla jednou jedna kočka, která si ráda hrála, a ta uviděla žlutého motýla, jak sedí na keři. Skočila po něm, protože ho chtěla chytit. Mezitím se veselý chlapec vracel z lovení ryb s kyblíkem a míčem v rukou. Uviděl kočku, jak honí motýla.“

Rozložte obrázky 3 a 4 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–4).

„Motýl rychle uletěl a kočka spadla do křoví. Zranila se a byla velmi naštvaná. Chlapec se tak lekl, až mu míč vypadl z ruky. Když viděl, jak se jeho míč kutálí do vody, vykřikl: „Ale ne, můj míč je támhle!“ Byl smutný a chtěl svůj míč zpátky. Kočka si mezitím všimla chlapcova kyblíku a pomyslela si: „Jednu rybu chci.““

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–6).

„Chlapec zatím začal pomocí udice vytahovat svůj míč z vody. Nevšiml si, že si kočka bere rybu. Nakonec byla kočka moc spokojená, že může sníst tak dobrou rybu, a chlapec byl šťastný, že má zpátky svůj míč.

A to je konec příběhu.“

Poté, co jste řekli „*A to je konec příběhu*“, pokládejte otázky na porozumění.

Záznamový arch pro příběh Kočka

Sekce I: Produkce

A. Struktura příběhu, B. Komplexnost struktury, C. Mentální stavy

A. Struktura příběhu

		Příklady správných odpovědí⁵	Body
A1.	Scéna	Uvedení času a/nebo místa, např. (byla) jednou (jedna) / jednoho dne / bylo nebylo / kdysi dávno / za dávných časů... u (jednoho) jezera / u břehu / na břehu řeky / u vody / na louce...	0 1 2 ⁶
<i>Epizoda 1: Kočka (Postavy této epizody: kočka (lze i kocour) a motýl)</i>			
A2.	Mentální stav postavy jako počáteční impuls události ⁷	kočka je (byla) hravá / zvědavá / zlobivá / si ráda hrála kočka (u)viděla motýla	0 1
A3.	Cíl (vyjádření záměru postavy)	kočka chtěla chytit / sníst (sežrat) / ulovit / (do)honit motýla / hrát si s motylem SLOVESO označující vůli / záměr postavy (např. chtít / chystat se / rozhodnout se) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. chytit / ulovit / (do)honit / sníst) motýla SLOVESO záměru / vůle a vedlejší věta se SPOJKOU <u>že</u> (např. rozhodla se, <u>že</u> chytí motýla) konstrukce se SPOJKOU <u>aby</u> vyjadřující účel (např. (kočka vyskočila), <u>aby</u> chytila motýla	0 1
A4.	Pokus	kočka skočila po / k (motýlovi / něm / němu) / vyskočila kočka sledovala / pronásledovala / honila motýla / začala sledovat / pronásledovat / honit motýla kočka zkusila / se pokusila / se snažila + vhodné SLOVESO v infinitivu (chytit / dohonit / ulovit / chňapnout) motýla	0 1
A5.	Výsledek	kočka spadla do křoví / keře / trní / nechytla motýla / nebyla dost rychlá motýl uletěl / (jí) utekl / byl rychlejší / byl moc rychlý	0 1
A6.	Mentální stav postavy jako reakce	kočka byla zklamaná / našťavaná / rozzlobená / rozhněvaná (Uznávejte i zraněná / poraněná / poranila se / zranila se / bolelo jí (něco) atp.) motýl byl šťastný / byl rád	0 1
<i>Epizoda 2: Chlapec (Postava této epizody: chlapec)</i>			
A7.	Mentální stav postavy jako počáteční	chlapec byl smutný / nešťastný / měl strach / starost o (svůj) míč / bál se o (svůj) míč chlapec (u)viděl svůj míč ve vodě / že mu spadl míč	0 1

⁵ Pokud máte pochybnosti nebo odpověď dítěte není v záznamovém archu, řiďte se pokyny v manuálu. Uznávejte i nespisovné formy (*velkej*), zdvojnásoběliny (*kočička*) a další vhodné tvary (např. slovesa jiného vidu – *viděl* i *uviděl*), pokud je jejich užití v daném kontextu přiměřené. Uznávejte i označení v mužském rodě (*kocour*).

⁶ 0 bodů za špatnou nebo žádnou odpověď. 1 bod za uvedení jedné správné odpovědi (místo, nebo čas), 2 body za uvedení času i místa.

⁷ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů kočky.

	impuls události ⁸		
A8.	Cíl (vyjádření záměru postavy)	chlapec chtěl (se rozhodl) / získat / dostat / vytáhnout svůj míč zpátky SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. dostat) míč zpátky SLOVESO vůle / záměru + vedlejší věta se SPOJKOU <u>že</u> (např. rozhodl se, <u>že</u> dostane svůj míč zpátky) konstrukce se SPOJKOU <u>aby</u> vyjadřující účel (např. <u>aby</u> získal svůj míč, vylovil svůj míč)	0 1
A9.	Pokus	chlapec vytahuje (vytahoval, tahá) / vystrkuje (vystrkoval) / zkouší (zkoušel) vylovit / vystrčit míč z vody	0 1
A10.	Výsledek	chlapec vytáhl / dostal / získal / (svůj) míč zpátky / má zpátky svůj míč míč byl zachráněn(ý)	0 1
A11.	Mentální stav postavy jako reakce	chlapec byl šťastný / byl rád / měl radost / ulevilo se mu / radoval se / byl spokojený (že má / získal svůj míč zpátky); uznávejte i vyjádření typu: oba byli šťastní (o chlapci a kočce).	0 1
<i>Epizoda 3: Kočka (Postava této epizody: kočka)</i>			
A12.	Mentální stav postavy jako počáteční impuls události ⁹	kočka měla hlad / byla hladová / byla zvědavá / měla chuť (na rybu) kočka si všimla ryb / (u)viděla ryby	0 1
A13.	Cíl (vyjádření záměru)	kočka chtěla / se rozhodla dát si / sníst / ukrást / vzít si rybu SLOVESO označující vůli / záměr postavy (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. sníst / dostat) SLOVESO označující vůli / záměr, popř. mluvení či myšlení (např. řekla si) + vedlejší věta se SPOJKOU <u>že</u> (např. kočka se rozhodla, <u>že</u> sní rybu; kočka si řekla, <u>že</u> by si dala rybu, popř. i jako přímá řeč, např. kočka si řekla: „Dala bych si rybu.“)	0 1
A14.	Pokus	kočka brala (bere) / vytahovala (vytahuje) / vyndávala (vyndává) / kradla (krade) rybu kočka SLOVESO typu zkoušet (zkusila/ zkouší) / se pokusila / se pokouší / se snažila / se snaží) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. vzít / sebrat / ukrást) rybu	0 1
A15.	Výsledek	kočka snědla / sežrala rybu / si dala rybu / si pochutnala na rybě	0 1
A16.	Mentální stav postavy jako reakce	kočka byla spokojená / ráda / měla radost / byla šťastná / si libovala / už neměla hlad / už nebyla hladová; uznávejte i: oba byli šťastní atp. (o chlapci a kočce).	0 1
Celkový počet bodů /17			

⁸ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů.

⁹ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů.

B. Komplexnost struktury

Počet sekvencí POKUS – VÝSLEDEK	Počet odpovědí obsahujících jen CÍL (bez POKUSU nebo VÝSLEDKU)	Počet sekvencí CÍL – POKUS / CÍL – VÝSLEDEK	Počet sekvencí CÍL – POKUS – VÝSLEDEK
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Mentální stavy postav

C1.	<p>Celkový počet uvedených mentálních stavů v tokenech (tj. všech slovních tvarech). Mentální stavy zahrnují:</p> <p>Slova označující smyslové vnímání (vjemy), např. <i>vidět, slyšet, cítit</i> (pro čichové i tělesné vjemy).</p> <p>Slova označující fyziologický stav, např. <i>(mít) žízeň (žíznivý), (mít) hlad (hladový), unavený, bolest (bolet, bolavý), zraněný (zranit se)</i>.</p> <p>Slova označující vědomí (vnímání, bdělost), např. <i>živý, (být) vzhůru, spát (spící, ospalý)</i>.</p> <p>Slova označující emoce, např. <i>smutný, šťastný, rád, (mít) radost, naštvaný (rozzlobený, rozhněvaný), bát se, (mít) strach, zklamaný, (dělat si) starosti, leknout se (vylekat se, být vylekaný, vyděšený, vystrašený), hrdý, pyšný, odvážný, statečný, (cítit se) v bezpečí / bezpečně, spokojený, překvapený</i>.</p> <p>Slovesa označující mentální činnost, např. <i>chtít, myslet, vědět, zapomenout, rozhodnout se, věřit, divit se, (na)plánovat</i> (popř. i <i>mít plán</i>).</p> <p>Slovesa označující řeč, mluvení, vyprávění, komunikaci, např. <i>řici (říct), (za)volat, (za)křičet, vykřiknout, varovat, ptát se (zeptat se), zamňoukat, zavrčēt</i>.</p>
-----	---

Sekce II: Porozumění

		Příklady správných odpovědí	Příklady chybných odpovědí	Body
0	Líbil se ti ten příběh?	Úvodní „zahřívací“ otázka, nebuduje se.		
D1.	Proč kočka vyskočí? (ukážte na obrázky 1–2) (Epizoda 1: Cíl; vyjádření záměru)	chce chytit / ulovit / (do)honit motýla / chce si hrát s motýlem / chce motýla SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. chytit / ulovit) motýla SPOJKA <i>aby</i> + vhodné SLOVESO ve třetí osobě (chytila / ulovila) motýla	odchází / utíká / chce (chtěla) skákat / kočky rády / pořád skáčou / utíkají / běhají	0 1
D2.	Jak se kočka cítí? (ukážte na obrázek 3) (Mentální stav postavy jako reakce)	naštvaně(á) / rozzlobeně(á) / rozhněvaně(á) / zlobí se / špatně / blbě / hrozně / nedobře / není jí dobře / nepříjemně / zklamaně(á) / smutně(á) bolí ji to / bolavě / je zraněná	dobře / šťastně(á) / lépe / hezky	0 1
D3.	<i>(Otázku D3 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D2 odpovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D2 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D3 bod a pokračujte k D4.)</i> Proč myslíš, že je kočka naštvaná / zklamaná / zraněná atd.? ¹⁰	nemůže chytit / nechytila motýla spadla do křoví / keře / trní / spadla do (pichlavého) křoví a bolí ji to (a tak ji to bolí) / (protože) se zranila / poranila / popíchala spadnout do pichlavého keře bolí motýl (jí) uletěl / (jí) utekl	nevhodná / nesouvisející odpověď	0 1
D4.	Proč chlapec drží udici ve vodě? (ukážte na obrázek 5) (Epizoda 2: Cíl; vyjádření záměru)	chce dostat / získat / svůj míč (zpátky / ven) / chce vylovit / zachránit (svůj) míč / chce zpátky (svůj) míč SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu	chce si ve vodě hrát / aby si ve vodě hrál	0 1

¹⁰ Použijte týž mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D2.

		(např. dostat / získat) svůj míč (zpátky / ven). SPOJKA <i>aby</i> + vhodné SLOVESO ve třetí osobě (získal / dostal / vylovil / vytáhnul) (svůj) míč (zpátky / ven).		
D5.	Jak se chlapec cítí? (ukážte na obrázek 6) (Mentální stav postavy jako reakce)	dobře / šťastně(ý) / spokojeně(ý) / radostně / vesele / hezky má radost / je rád	špatně / našťavaně(ý) / smutně(ý)	0 1
D6.	<i>(Otázku D6 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D5 odpovědělo správně, ale bez správného zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D5 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D6 bod a pokračujte k D7.)</i> Proč myslíš, že se chlapec cítí dobře / je šťastný / má radost / je rád atd.? ¹¹	dostal / získal / vytáhl / vylovil svůj míč (zpátky) / má míč zpátky. povedlo se mu / dokázal + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. dostat / získat) (svůj) míč (zpátky). (protože) mu míč neuplaval	(protože) se směje / vypadá tak / jiná nesouvisející odpověď	0 1
D7.	Proč kočka bere rybu? (ukážte na obrázek 5) (Epizoda 3: Cíl, vyjádření záměru)	chce sníst / dostat / dát si / ukrást rybu / chce si pochutnat využívá toho / příležitost(i), že / kdy se chlapec nedívá (protože) nechytla motýla / nedokázala chytit motýla (protože) má ryby ráda kočky mají rády ryby (všeobecně platné tvrzení) ryby jsou dobré / chutné / mňam Uznávejte i odpovědi typu: (protože) má chuť na rybu.	chce si s rybou hrát	0 1
D8.	Představ si, že chlapec kočku vidí. Jak by se chlapec cítil? (ukážte na obrázek 6) (Mentální stav postavy jako reakce)	špatně / našťavaně(ý) / rozzlobeně(ý) / smutně(ý) / nepříjemně / ne dobře	dobře / hezky / šťastně(ý) / spokojeně(ý) / vesele(ý) byl by rád / měl by radost	0 1
D9.	<i>(Otázku D9 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D8 odpovědělo</i>	kočka snědla (jí) / sežrala (žere) jeho	udice je na zemi / jiná nesouvisející odpověď	0 1

¹¹ Použijte týž mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D5.

	<p><i>správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D8 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D9 bod a pokračujte k D10.)</i></p> <p>Proč myslíš, že by se chlapec cítil špatně / naštvane / rozzlobeně atd.?¹²</p>	<p>rybu / kočka mu sebrala / ukradla rybu. chlapec (si) chtěl sníst (svoje) ryby sám / byly to chlapcovy / jeho ryby</p>		
D10.	<p>Budou kočka a chlapec kamarádi? Proč? (V této části se dítěte na zdůvodnění vždy doptáváme otázkou <i>Proč?</i> Pokud dítě odpoví správně, ale odpověď vhodně nezdůvodní, bod neudělujeme.)</p>	<p>ne + dítě uvede alespoň jeden důvod (např. kočka mu ukradla / snědla rybu) nebo jinou vhodnou odpověď</p>	<p>ano / nevím / nebo jiná nesouvisející odpověď (např. budou si hrát / jsou šťastní / ano, protože lidi mají rádi zvířátka)</p>	0 1
Celkový počet bodů /10				

¹² Použijte týž mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D8.

Protokol pro příběh Pes

Vyprávění / Převyprávění / Modelový příběh

Jméno dítěte: _____
Datum narození: _____
Datum testování: _____
Věk v den testování (v měsících): _____
Pohlaví: _____
Jméno administrátora: _____
Vystavení L2¹³ (v měsících): _____
Datum vstupu do MŠ:¹⁴ _____
Název MŠ:¹⁵ _____

Před zahájením testování se ujistěte, že všechny obálky máte připravené na stole. Připravte si nahrávací audio (video) zařízení pro záznam sezení. Nahrávání spustěte před úvodními „zahřívacími“ otázkami.

Úvodní „zahřívací“ otázky

Zeptejte se dítěte například: „Kdo je tvůj nejlepší kamarád (kamarádka)? Jakou máš značku ve školce? S čím si nejraději hraješ? Na co se nejčastěji díváš v televizi? Máš rád(a) pohádky? Jaká pohádka se ti líbí nejvíc? Posloucháš rád(a) vyprávění příběhů?“

Instrukce

Instrukce pro vyprávění

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a pak mi můžeš vyprávět příběh.“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít?“

Rozložte první dva obrázky. Řekněte dítěti: „Ted' bych chtěl(a), abys mi vyprávěl(a) příběh. Podívej se na obrázky a zkus podle nich vyprávět příběh nejlépe, jak umíš.“ Povolena nápověda, pokud se dítě zdráhá začít: „Vyprávěj mi ten příběh“ (ukážte na obrázek). Když dítě skončí s vyprávěním podle prvních dvou obrázků, rozložte další dva (tak, aby dítě vidělo obrázky 1–4). Postup opakujte, dokud nedojdete na konec příběhu.

Povolené nápovědy, pokud dítě mlčí uprostřed vyprávění: „Pokračuj.“ „A co ještě?“ „Co je tam ještě?“ „Ještě něco?“ Pokud dítě přestane mluvit, aniž by dalo najevo, že skončilo, požádejte ho: „Řekni mi, až skončíš.“

Až dítě skončí, pochvalte ho a položte mu otázky na porozumění.

Instrukce pro převyprávění

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „Podívej, mám tady tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a já ti potom budu vyprávět příběh.“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít? Budu ti vyprávět příběh a potom ten příběh budeš vyprávět ty mně.“

¹³ Jako L2 označujeme druhý jazyk dítěte.

¹⁴ Nebo jiného předškolního zařízení, které dítě navštěvuje.

¹⁵ Nebo jiného předškolního zařízení, které dítě navštěvuje.

Rozložte obrázky 1 a 2. „Příběh začíná tady (ukážte na obrázek 1):

Byl jednou jeden pes, který si rád hrál, a ten uviděl šedou myšku, jak sedí blízko stromu. Skočil po ní, protože ji chtěl chytit. Mezitím se veselý chlapec vracel z nákupu s taškou a balónkem v rukou. Uviděl psa, jak chytá myšku.“

Rozložte obrázky 3 a 4 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–4).

„Myška rychle utekla a pes narazil do stromu. Zranil se a byl velmi naštvaný. Chlapec se tak lekl, až mu balónek vyklouzl z ruky. Když viděl, jak jeho balónek letí na strom, vykřikl: „Ale ne, můj balónek je pryč!“ Byl smutný a chtěl svůj balónek zpátky. Pes si mezitím všiml chlapcovy tašky a pomyslel si: „Jeden buřt chci“.“

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–6).

„Chlapec zatím začal sundávat svůj balónek ze stromu. Nevšiml si, že si pes bere buřt. Nakonec byl pes moc spokojený, že může sníst tak dobrý buřt, a chlapec byl šťastný, že má zpátky svůj balónek.

A to je konec příběhu.“

Rozložte obrázky tak, aby první dva obrázky vidělo pouze dítě. Řekněte dítěti: „*Ted' bych chtěl(a), abys ten příběh vyprávěl/a ty mně. Podívej se na obrázky a zkus mi ten příběh vyprávět nejlépe, jak umíš.*“ Povolená nápověda, pokud se dítě zdráhá začít: „*Vyprávěj mi ten příběh*“ (ukážte na obrázek). Když dítě skončí s vyprávěním podle prvních dvou obrázků, rozložte další dva (tak, aby dítě vidělo obrázky 1–4). Postup opakujte, dokud nedojdete na konec příběhu.

Povolené nápovědy, pokud dítě mlčí uprostřed vyprávění: „*Pokračuj.*“ „*A co ještě?*“ „*Řekni mi víc.*“ „*Ještě něco?*“ „*Podívej se, co tam ještě je.*“ Pokud dítě přestane mluvit, aniž by dalo najevo, že skončilo, požádejte ho: „*Řekni mi, až skončíš.*“

Až dítě skončí, pochvalte ho a položte mu otázky na porozumění.

Instrukce pro modelový příběh

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „*Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a já ti potom budu vyprávět příběh.*“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „*Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít? Budu ti vyprávět příběh, a potom ti položím nějaké otázky.*“

Rozložte obrázky 1 a 2. „Příběh začíná tady (ukážte na obrázek 1):

Byl jednou jeden pes, který si rád hrál, a ten uviděl šedou myšku, jak sedí blízko stromu. Skočil po ní, protože ji chtěl chytit. Mezitím se veselý chlapec vracel z nákupu s taškou a balónkem v rukou. Uviděl psa, jak chytá myšku.“

Rozložte obrázky 3 a 4 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–4).

„Myška rychle utekla a pes narazil do stromu. Zranil se a byl velmi naštvaný. Chlapec se tak lekl, až mu balónek vyklouzl z ruky. Když viděl, jak jeho balónek letí na strom, vykřikl: „Ale ne, můj balónek je pryč!“ Byl smutný a chtěl svůj balónek zpátky. Pes si mezitím všiml chlapcovy tašky a pomyslel si: „Jeden buřt chci“.“

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–6).

„Chlapec zatím začal sundávat svůj balónek ze stromu. Nevšiml si, že si pes bere buřt. Nakonec byl pes moc spokojený, že může sníst tak dobrý buřt, a chlapec byl šťastný, že má zpátky svůj balónek.

A to je konec příběhu.“

Poté, co jste řekli „*A to je konec příběhu*“, pokládejte otázky na porozumění.

Záznamový arch pro příběh Pes

Sekce I: Produkce

A. Struktura příběhu, B. Komplexnost struktury, C. Mentální stavy

A. Struktura příběhu

		Příklady správných odpovědí¹⁶	Body
A1.	Scéna	Uvedení času a / nebo místa, např. (byl) jednou (jeden) / jednoho dne / bylo nebylo / kdysi dávno / za dávných časů... v (jednom) parku / v lese / na louce / na poli / u silnice / u stromu...	0 1 2 ¹⁷
<i>Epizoda 1: Pes (Postavy této epizody: pes a myška)</i>			
A2.	Mentální stav postavy jako počáteční impuls události ¹⁸	pes byl (je) hravý / zvědavý / zlobivý / si rád hrál (hraje) pes (u)viděl myšku / si všiml myšky (popř. i: uviděl myšku a měl / dostal na ni chuť)	0 1
A3.	Cíl (vyjádření záměru postavy)	pes chtěl chytit / (u)lovit / honit / sníst / sežrat / pronásledovat myšku / hrát si s myškou SLOVESO označující vůli / záměr postavy (např. chtít, rozhodnout se) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. chytit / dostat / ulovit) myšku / (hrát si) s myškou SLOVESO vůle / záměru + vedlejší věta se SPOJKOU že (např. rozhodl se, že myšku chytí)	0 1
A4.	Pokus	pes (vy)skočil k myšce (ní) / na myšku (ni) / po myšce (ní) / se rozběhl (běžel) za myškou (ní) / honil myšku (ji) pes pronásledoval / honil myšku / začal pronásledovat / honit myšku pes zkusil / se pokusil / se snažil + SLOVESO v infinitivu (chytit / ulovit / dostat / chňapnout) myšku	0 1
A5.	Výsledek	pes narazil (hlavou) do stromu / vrazil do stromu / bouchl se (do hlavy) (o strom) / nechytil / neulovil myšku / nebyl dost rychlý / nepovedlo se mu myšku (ji) chytit myška utekla (za strom) / uprchla / se schovala / byla rychlejší / byla moc rychlá	0 1
A6.	Mentální stav postavy jako reakce	pes byl našťvaný / rozzlobený / zklamaný / se cítil špatně / byl zraněný (poraněný) / zranil se (poranil se) / bolelo ho to / bolela ho hlava myška byla šťastná / ráda / si oddechla / ulevilo se jí	0 1
<i>Epizoda 2: Chlapec (Postava této epizody: chlapec)</i>			
A7.	Mentální stav postavy jako počáteční	chlapec byl smutný / nešťastný / zklamaný / měl starost / strach o (svůj) balónek chlapec vykřikl (že jeho balónek je pryč)	0 1

¹⁶ Pokud máte pochybnosti nebo odpověď dítěte není v záznamovém archu, řiďte se pokyny v manuálu. Uznávejte i nespisovné formy (*velkej*), zdobněliny (*pejsek*) a další vhodné tvary (např. slovesa jiného vidu – *viděl* i *uviděl*), pokud je jejich užití v daném kontextu přiměřené.

¹⁷ 0 bodů za špatnou nebo žádnou odpověď. 1 bod za uvedení jedné správné odpovědi (místo, nebo čas), 2 body za uvedení času i místa.

¹⁸ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů psa.

	impuls událostí ¹⁹	chlapec (u) <u>viděl</u> (svůj) balónek na stromě / <u>díval se</u> / <u>koukal</u> na (svůj) balónek na stromě / <u>viděl</u> , že / jak mu balónek uletěl na strom / <u>si všiml</u> , že mu balónek uletěl na strom	
A8.	Cíl (vyjádření záměru postavy)	chlapec chtěl / se rozhodl dostat / sundat (svůj) balónek zpátky / chtěl balónek zpátky SLOVESO označující vůli / záměr postavy (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. dostat) (zpátky) balónek. SLOVESO označující vůli / záměr + vedlejší věta se SPOJKOU <u>aby</u> vyjadřující účel (např. chtěl, <u>aby</u> byl / měl balónek zpátky) SLOVESO typu chtít + balónek zpět / zpátky	0 1
A9.	Pokus	chlapec tahá / vyndává / sundává / stahuje balónek dolů / ze stromu / zkouší (zkoušel) / se snaží (snažil) sundat / stáhnout / dostat balónek dolů / ze stromu chlapec (vy)skočil pro balónek / se natáhl pro balónek / šplhal (šplhá) / (vy)lezl na strom (pro balónek) / šel pro balónek	0 1
A10.	Výsledek	chlapec dostal / získal (svůj) balónek (zpátky) / sundal (svůj) balónek ze stromu / má zpátky (svůj) balónek / zase má (svůj balónek) / chytil (svůj) balónek balónek byl (je) zachráněn(ý)	0 1
A11.	Mentální stav postavy jako reakce	chlapec byl šťastný / rád / měl radost / byl spokojený / se cítil vesele (že dostal / (zase) má (svůj) balónek (zpátky) / chytil svůj balónek) / chlapci se ulevilo, že / protože dostal) / (zase) má (svůj) balónek (zpátky) / chytil svůj balónek; uznávejte i: oba byli šťastní atp. (o chlapci i psovi)	0 1
<i>Epizoda 3: Pes (Postava této epizody: pes)</i>			
A12.	Mentální stav jako počáteční impuls událostí ²⁰	pes viděl buřty / klobásky / párky (v tašce) / si všiml buřtů / klobás / párků (v tašce) / viděl něco dobrého / (dobré) jídlo pes měl hlad / byl zvědavý / měl / dostal chuť na buřty	0 1
A13.	Cíl (vyjádření záměru)	pes chtěl / se rozhodl získat / dostat / ukrást / dát si / sníst buřty / si pochutnat na buřtech SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. sežrat / sníst / dostat) buřty SLOVESO označující vůli / záměr, popř. mluvení / myšlení + vedlejší věta se SPOJKOU <u>že</u> (např. pes si řekl / pomyslel, <u>že</u> by si dal buřt; popř. i jako přímá řeč, např. pes si řekl: „Dal bych si buřt“	0 1
A14.	Pokus	pes (si) bere (bral) / vytahuje (vytahoval) / vyndával (vyndává) / krade (kradl) buřty (z tašky) pes bere / vytahuje / krade buřty (z tašky) pes zkoušel (zkouší) / se pokusil (pokouší) / se snažil (snaží) + vhodné SLOVESO v infinitivu (vzít / sebrat / ukrást)	0 1

¹⁹ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů chlapce.

²⁰ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů psa.

A15.	Výsledek	pes sežral / snědl / vzal / sebral / ukradl / má / si dal buřty / klobásy / párky / si pochutnal na buřtech / klobásách / párcích	0 1
A16.	Mentální stav postavy jako reakce	pes byl spokojený / rád / šťastný / měl radost / si liboval / už neměl hlad / už nebyl hladový; uznávejte i: oba byli šťastní atp. (o chlapci i psovi)	0 1
Celkový počet bodů /17			

B. Komplexnost struktury

Počet sekvencí POKUS – VÝSLEDEK	Počet odpovědí obsahujících jen CÍL (bez POKUSU nebo VÝSLEDKU)	Počet sekvencí CÍL – POKUS / CÍL – VÝSLEDEK	Počet sekvencí CÍL – POKUS – VÝSLEDEK
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Mentální stavy postav

C1.	<p>Celkový počet uvedených mentálních stavů v tokenech (tj. všech slovních tvarech). Mentální stavy zahrnují:</p> <p>Slova označující smyslové vnímání (vjemy), např. <i>vidět, slyšet, cítit</i> (pro čichové i tělesné vjemy).</p> <p>Slova označující fyziologický stav, např. <i>(mít) žízeň (žíznivý), (mít) hlad (hladový), unavený, bolest (bolet, bolavý), zraněný (zranit se)</i>.</p> <p>Slova označující vědomí (vnímání, bdělost), např. <i>živý, (být) vzhůru, spát (spící, ospalý)</i>.</p> <p>Slova označující emoce, např. <i>smutný, šťastný, rád, (mít) radost, naštvaný (rozzlobený, rozhněvaný), bát se, (mít) strach, zklamaný, (dělat si) starosti, leknout se (vylekat se, být vylekaný, vyděšený, vystrašený), hrdý, pyšný, odvážný, statečný, (cítit se) v bezpečí / bezpečně, spokojený, překvapený</i>.</p> <p>Slovesa označující mentální činnost, např. <i>chtít, myslet, vědět, zapomenout, rozhodnout se, věřit, divit se, (na)plánovat</i> (popř. i <i>mít plán</i>).</p> <p>Slovesa označující řeč, mluvení, vyprávění, komunikaci, např. <i>říci (říct), (za)volat, (za)křičet, vykřiknout, varovat, ptát se (zeptat se), zamňoukat, zavrčat</i>.</p>
-----	---

Sekce II: Porozumění

		Příklady správných odpovědí	Příklady chybných odpovědí	Body
0	Líbil se ti ten příběh?	Úvodní, „zahřívací“ otázka, nebude se.		
D1.	Proč pes skáče / vyskočil? (ukážte na obrázek 1 - 2) (Epizoda 1: Cíl; vyjádření záměru)	chce chytit / ulovit / (do)honit / pronásledovat / dostat / sníst myšku chce si hrát s myškou chce myšku SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. chytit / dostat) myšku. SPOJKA <u>aby</u> + vhodné SLOVESO ve třetí osobě (dostal / chytil) myšku	odchází / utíká / chtěl skákat / má radost / hraje si psi vždycky / rádi skáčou	0 1
D2.	Jak se pes cítí? (ukážte na obrázek 3) (Mentální stav postavy jako reakce)	naštvaně(ý) / rozzlobeně(ý) / rozhněvaně(ý) / zlobí se / špatně / blbě / hrozně / nedobře / není mu dobře / nepříjemně / zklamaně(ý) / smutně(ý) bolí ho to / bolavě / je zraněný	dobře / lépe / hezky / šťastně(ý)	0 1
D3.	<i>(Otázku D3 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D2 odpovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D2 uvedlo správné zdůvodnění, dejte mu za otázku D3 bod a pokračujte k D4.)</i> Proč si myslíš, že je pes naštvaný / rozzlobený / zklamaný / zraněný atd.? ²¹	bouchl se / praštil se do hlavy (o strom) / narazil / naboural do stromu / je zraněný / udělal si bouli / když narazíš do stromu, tak to bolí myš mu utekla / unikla / se schovala nechytil / nemůže chytit myšku	nevhodná / nesouvisející odpověď (např. protože chce maminku)	0 1
D4.	Proč chlapec skáče nahoru? (ukážte na obrázek 5) (Epizoda 2: Cíl, vyjádření záměru)	chce získat / dostat / sundat / chytit / zachránit / vzít si (svůj) balónek (zpátky) / chce dosáhnout na (svůj) balónek chce (svůj) balónek (zpátky)	aby vylezl na strom / leze na strom	0 1

²¹ Použijte též mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D2.

		SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu, např. dostat / získat (svůj) balónek (zpátky). SPOJKA <u>aby</u> + SLOVESO ve třetí osobě (dostal / získal / vzal si) svůj balónek (zpátky)		
D5.	Jak se chlapec cítí? (ukážete na obrázek 6) (Mentální stav postavy jako reakce)	dobře / šťastně(ý) / hezky / lépe / vesele(ý) / spokojeně(ý) / má radost / je rád	špatně / naštvane(ý) / smutně(ý)	0 1
D6.	<i>(Otázku D6 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D5 odpovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D5 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D6 bod a pokračujte k D7.)</i> Proč myslíš, že se chlapec cítí dobře / je šťastný / má radost / je rád atd.? ²²	získal / dostal / chytil / sundal svůj balónek zpátky / má balónek zpátky podařilo se mu / mohl / uměl / byl schopen + SLOVESO v infinitivu (získat / dostat / zachránit) balónek (protože) mu balónek neuletěl	směje se / vypadá tak / stojí nebo jiná nesouvisající odpověď	0 1
D7.	Proč pes bere / vytahuje buřty? (ukážete na obrázek 5) (Epizoda 3: Cíl, vyjádření záměru)	rozhodl se / chce sníst / dát si / ukrást buřty / chce si pochutnat využívá toho / příležitost, že / kdy se chlapec nedívá nechytil / nemohl chytit / nepodařilo se mu chytit / dostat myšku. (protože) má rád buřty / psi mají rádi buřty / maso (všeobecné tvrzení) buřty jsou dobré / chutné / mňam Uznávejte i odpovědi typu: (protože) má chuť na buřty.	chce si hrát s taškou	0 1
D8.	Představ si, že chlapec psa vidí. Jak by se chlapec cítil? (ukážete na obrázek 6)	špatně / blbě / nedobře / ne dobře / naštvane(ý) / rozzlobeně(ý) / smutně(ý) / nepříjemně	dobře / spokojeně(ý) / šťastně(ý) / vesele(ý) / lépe / hezky / byl by rád / měl by radost	0 1

²² Použijte též mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D5.

	(Mentální stav postavy jako reakce)			
D9.	<p><i>(Otázku D9 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D8 odpovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D8 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D9 bod a pokračujte k D10.)</i></p> <p>Proč myslíš, že by se chlapec cítil špatně / byl by naštvaný / rozzlobený atd. ?²³</p>	pes mu snědl (jí) / vzal (bere) (jeho) buřty / sebral / ukradl (krade) buřty chlapec si chtěl svoje buřty sníst sám byly to jeho buřty teď nemá buřty / jídlo	(protože) má balónek / se psovi něco stalo nebo jiná nesouvisející odpověď	0 1
D10.	<p>Budou pes a chlapec kamarádi? Proč? (V této části se dítěte na zdůvodnění vždy doptáváme otázkou <i>Proč?</i> Pokud dítě odpoví správně, ale odpověď vhodně nezdůvodní, bod neudělujeme.)</p>	Ne + uvede alespoň jeden důvod (např. pes mu ukradl / snědl buřty nebo jiná odpovídající odpověď, např. možná ano / třeba se pes polepší / ano, pokud kluk nezjistí / že mu pes buřty sežral	ano / nevím nebo jiná nesouvisející odpověď (např. ano, jinak by byl sám / ano, pes a kluk / lidi a psi jsou kamarádi – obecné tvrzení	0 1
Celkový počet bodů /10				

²³ Použijte týž mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D8.

Protokol pro příběh Ptáčátka

Vyprávění / Převyprávění / Modelový příběh

Jméno dítěte: _____
Datum narození: _____
Datum testování: _____
Věk v den testování (v měsících): _____
Pohlaví: _____
Jméno administrátora: _____
Vystavení L2²⁴ (v měsících): _____
Datum vstupu do MŠ:²⁵ _____
Název MŠ:²⁶ _____

Před zahájením testování se ujistěte, že všechny obálky máte připravené na stole. Připravte si nahrávací audio (video) zařízení pro záznam sezení. Nahrávání spustěte před úvodními „zahřívacími“ otázkami.

Úvodní „zahřívací“ otázky

Zeptejte se dítěte například: „Kdo je tvůj nejlepší kamarád (kamarádka)? Jakou máš značku ve školce? S čím si nejraději hraješ? Na co se nejčastěji díváš v televizi? Máš rád(a) pohádky? Jaká pohádka se ti líbí nejvíc? Posloucháš rád(a) vyprávění příběhů?“

Instrukce

Instrukce pro vyprávění

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a pak mi můžeš vyprávět příběh.“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít?“

Rozložte první dva obrázky. Řekněte dítěti: „Teď bych chtěl/a, abys mi vyprávěl(a) příběh. Podívej se na obrázky a zkus podle nich vyprávět příběh nejlépe, jak umíš.“ Povolená nápověda, pokud se dítě zdráhá začít: „Vyprávěj mi ten příběh“ (ukážte na obrázek). Když dítě skončí s vyprávěním podle prvních dvou obrázků, rozložte další dva (tak, aby dítě vidělo obrázky 1–4). Postup opakujte, dokud nedojdete na konec příběhu.

Povolené nápovědy, pokud dítě mlčí uprostřed vyprávění: „Pokračuj.“ „A co ještě?“ „Co je tam ještě?“ „Ještě něco?“ Pokud dítě přestane mluvit, aniž by dalo najevo, že skončilo, požádejte ho: „Řekni mi, až skončíš.“

Až dítě skončí, pochvalte ho a položte mu otázky na porozumění.

Instrukce pro převyprávění

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „Podívej, mám tady tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a já ti potom budu vyprávět příběh.“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít? Budu ti vyprávět příběh, a potom ten příběh budeš vyprávět ty mně.“

²⁴ Jako L2 označujeme druhý jazyk dítěte.

²⁵ Nebo jiného předškolního zařízení, které dítě navštěvuje.

²⁶ Nebo jiného předškolního zařízení, které dítě navštěvuje.

Rozložte obrázky 1 a 2. „Příběh začíná tady (ukážte na obrázek 1):

Byla jednou ptačí maminka, která viděla, že její ptáčátka mají hlad. Odletěla pryč, protože pro ně chtěla sehnat jídlo. Hladový kocour viděl, že ptačí maminka letí pryč, a zamňoukal: „Hmm, paráda, co to tady v hnízdě vidím?““

Rozložte obrázky 3 a 4 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–4).

„Ptačí maminka se vrátila s velkou žížalou pro své děti, ale kocoura neviděla. Byla šťastná, že má pro své děti šťavnatou žížalu. Zlý kocour zatím začal šplhat na strom, protože chtěl ulovit ptáčátko. Jedno z ptáčátek popadl. Šel kolem statečný pes a viděl, že ptáčátka jsou ve velkém nebezpečí. Rozhodl se kocoura zastavit a zachránit je.“

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–6).

„Řekl kocourovi: „Nech ta ptáčátka na pokoji!“ A pak chytil kocoura za ocas a stáhl ho dolů. Kocour pustil ptáčátko a pes ho zahnal pryč. Pes byl velmi rád, že mohl ptáčky zachránit, a kocour byl dál hladový.

A to je konec příběhu.“

Rozložte obrázky tak, aby první dva obrázky vidělo pouze dítě. Řekněte dítěti: „*Ted' bych chtěl(a), abys ten příběh vyprávěl(a) ty mně. Podívej se na obrázky a zkus mi ten příběh vyprávět nejlépe, jak umíš.*“ Povolená nápověda, pokud se dítě zdráhá začít: „*Vyprávěj mi ten příběh*“ (ukážte na obrázek). Když dítě skončí s vyprávěním podle prvních dvou obrázků, rozložte další dva (tak, aby dítě vidělo obrázky 1–4). Postup opakujte, dokud nedojdete na konec příběhu.

Povolené nápovědy, pokud dítě mlčí uprostřed vyprávění: „*Pokračuj.*“ „*Řekni mi víc.*“ „*A co ještě?*“ „*Co je tam ještě?*“ „*Ještě něco?*“ Pokud dítě přestane mluvit, aniž by dalo najevo, že skončilo, požádejte ho: „*Řekni mi, až skončíš.*“

Až dítě skončí, pochvalte ho a položte mu otázky na porozumění.

Instrukce pro modelový příběh

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „*Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a já ti potom budu vyprávět příběh.*“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „*Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít? Budu ti vyprávět příběh, a potom ti položím nějaké otázky.*“

Rozložte obrázky 1 a 2. „Příběh začíná tady (ukážte na obrázek 1):

Byla jednou ptačí maminka, která viděla, že její ptáčátka mají hlad. Odletěla pryč, protože pro ně chtěla sehnat jídlo. Hladový kocour viděl, že ptačí maminka letí pryč, a zamňoukal: „Hmm, paráda, co to tady v hnízdě vidím?““

Rozložte obrázky 3 a 4 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–4).

„Ptačí maminka se vrátila s velkou žížalou pro své děti, ale kocoura neviděla. Byla šťastná, že má pro své děti šťavnatou žížalu. Zlý kocour zatím začal šplhat na strom, protože chtěl ulovit ptáčátko. Jedno z ptáčátek popadl. Šel kolem statečný pes a viděl, že ptáčátka jsou ve velkém nebezpečí. Rozhodl se kocoura zastavit a zachránit je.“

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–6).

„Řekl kocourovi: „Nech ta ptáčátka na pokoji!“ A pak chytil kocoura za ocas a stáhl ho dolů. Kocour pustil ptáčátko a pes ho zahnal pryč. Pes byl velmi rád, že mohl ptáčky zachránit, a kocour byl dál hladový.

A to je konec příběhu.“

Poté, co jste řekli „*A to je konec příběhu*“, pokládejte otázky na porozumění.

Záznamový arch pro příběh Ptáčátka

Sekce I: Produkce

A. Struktura příběhu, B. Komplexnost struktury, C. Mentální stavy

A. Struktura příběhu

		Příklady správných odpovědí²⁷	Body
A1.	Scéna	Uvedení času a / nebo místa, např. byla jednou (jedna) / bylo nebylo / jednoho dne / kdysi dávno / za dávných časů... v (jednom) lese / na louce / na zahradě / na poli / v ptačím hnízdě / na stromě...	0 1 2 ²⁸
<i>Epizoda 1: Ptačí maminka (Postavy této epizody: ptačí maminka a ptáčátka)</i>			
A2.	Mentální stav postavy jako počáteční impuls události ²⁹	ptáčátka (děti) měla hlad / chtěla jídlo / plakala hlady / prosila o jídlo ptačí maminka <u>viděla</u> , že ptáčátka mají hlad / jsou hladová / chtějí jídlo	0 1
A3.	Cíl (vyjádření záměru postavy)	ptačí maminka chtěla nakrmit ptáčátka (své děti) / sehnat / najít / přinést / ulovit červy / žížaly / jídlo. SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. sehnat) jídlo. SLOVESO označující vůli / záměr a vedlejší věta se SPOJKOU <u>že</u> (např. ptačí maminka se rozhodla, <u>že</u> sežene jídlo) konstrukce se SPOJKOU <u>aby</u> vyjadřující účel (např. /odletěla/, <u>aby</u> sehnala jídlo).	0 1
A4.	Pokus	ptačí maminka odletěla / letěla (pryč) sehnat jídlo / aby sehnala jídlo / pro jídlo / sháněla jídlo ptačí maminka zkusila / se pokusila / se snažila + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. sehnat jídlo)	0 1
A5.	Výsledek	ptačí maminka sehnala / chytila / ulovila / přinesla jídlo / červa / žížalu / přiletěla zpátky s jídlem / červem / žížalou / nakrmila (krmí) (své) děti / ptáčátka ptáčátka dostala jídlo / červa / žížalu	0 1
A6.	Mentální stav postavy jako reakce	ptačí maminka byla šťastná / spokojená / ráda / měla radost ptáčátka byla / jsou šťastná / spokojená / ráda / měla radost / už neměla hlad /	0 1
<i>Epizoda 2: Kocour (Postavy této epizody: kocour a ptáčátka(a))</i>			
A7.	Mentální stav	kocour <u>viděl</u> ptačí maminku letět pryč / jak ptačí maminka letí pryč / <u>viděl</u> / <u>si všiml</u> , že ptáčátka jsou sama / <u>viděl</u>	0 1

²⁷ Pokud máte pochybnosti nebo odpověď dítěte není v záznamovém archu, řiďte se pokyny v manuálu. Uznávejte i nespisovné formy (*velkej*), zdrobněliny i neutrální označení (*pták, ptáček*) a další vhodné tvary (např. slovesa jiného vidu – *viděl* i *uviděl*), pokud je jejich užití v daném kontextu přiměřené.

²⁸ 0 bodů za špatnou nebo žádnou odpověď. 1 bod za uvedení jedné správné odpovědi (místo, nebo čas), 2 body za uvedení času i místa.

²⁹ vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjem ptáčátek nebo ptačí maminky

	postavy jako počáteční impuls události ³⁰	něco k snědku / <u>si všiml</u> opuštěných ptáčátek / <u>vyhlídl si</u> ptáčátka kocour měl hlad / pomyslel si „mňam“ / byl hladový / dostal chuť (na ptáčátka)	
A8.	Cíl (vyjádření záměru postavy)	kocour chtěl jídlo / chtěl jíst (sníst) / chytit / zabít ptáčátka(a) SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít, chystat se) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. se najíst / sníst / chytit / ulovit / získat / zabít)	0 1
A9.	Pokus	kocour leze / šplhá na strom kocour se pokusil (pokouší) / zkusil (zkouší) dostat / chytit ptáčátka kocour vylezl / vyšplhal / vyskočil na strom	0 1
A10.	Výsledek	kocour popadl / chytil / chňapl ptáčátka kocour (už) skoro / málem + SLOVESO ve třetí osobě (ulovil / chytil / dostal) ptáčátka / už skoro byl v hnízdě	0 1
A11.	Mentální stav postavy jako reakce	kocour byl šťastný ptáci / ptáčci / ptáčátka(a) / ptačí maminka se bálo(a, i) / bylo(a, i) vyděšené(á, í) / vylekané(á, í) / plakalo(a, i) / křičelo(a, i) bolestí / se vylekalo(a, i)	0 1
<i>Epizoda 3: Pes (Postavy této epizody: pes, kocour a ptáčátka(a))</i>			
A12.	Mentální stav postavy jako počáteční impuls události ³¹	pes <u>viděl</u> , že ptáčátka je v nebezpečí / <u>viděl</u> , že kocour chytil / dostal ptáčátka / <u>uviděl (všiml si)</u> kocoura / <u>se koukal</u> na kocoura, jak leze na strom / se na to <u>díval</u> / pes kocoura načapal ptáci / ptáčci / ptáčátka(a) je (jsou) v nebezpečí	0 1
A13.	Cíl (vyjádření záměru)	pes se rozhodl / chtěl zastavit kocoura / lov / to kocourovi překazit pes se rozhodl / chtěl pomoci (ptáčátku(ům)) / (za)chránit / ochránit (ptáčátka(a)) SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu, např. zastavit (kocoura) / pomoci (ptáčkům) / zachránit (ptáčky) / zabránit (kocourovi, aby chytil ptáčky)	0 1
A14.	Pokus	pes tahá (stahuje) kocoura dolů / ze stromu / tahá kocoura (za ocas) / kouše kocoura (do ocasu) / útočí na kocoura pes zkusil / se pokusil / se snažil + SLOVESO v infinitivu, např. stáhnout / táhnout / sundat (kocoura ze stromu) pes stáhnul kocoura dolů / ze stromu) / (za)talhal kocoura (za ocas) / kousl (kousal) kocoura (do ocasu) / chytil kocoura za ocas / útočil (zaútočil) na kocoura	0 1
A15.	Výsledek	pes zahnal / odehnal kocoura (pryč) / prohnal / honil kocoura kocour spadl / slítl (ze stromu / dolů) / utekl (utíká) kocour pustil ptáčátka ptáci / ptáčci / ptáčátka(a) bylo(a, i) zachráněno(a, i) / je zpátky s maminkou / u maminky	0 1

³⁰ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů.

³¹ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů psa.

A16.	Mentální stav postavy jako reakce	<p>pes byl šťastný / spokojený / hrdý / rád (že zachránil ptáčátko) / psovi se ulevilo</p> <p>kocour byl naštvaný / rozzlobený / zklamaný / vyděšený</p> <p>kocoura to (hrozně) bolelo / kocour měl zraněný ocas / byl zraněný</p> <p>ptáci / ptáčci / ptáčátko(a) / ptačí maminka bylo(a, i) šťastné(á, í) / ulevilo se mu (jí, jim) / jsou ráda(i) / bylo(a, i) / jsou v bezpečí / zpívají / se smějí</p> <p>ptačí maminka je / byla šťastná / ptačí mamince se ulevilo</p> <p>Uznávejte i obecné tvrzení typu: (ptáčci) žili šťastně až do smrti.</p>	0 1
Celkový počet bodů /17			

B. Komplexnost struktury

Počet sekvencí POKUS – VÝSLEDEK	Počet odpovědí obsahujících jen CÍL (bez POKUSU nebo VÝSLEDKU)	Počet sekvencí CÍL – POKUS / CÍL – VÝSLEDEK	Počet sekvencí CÍL – POKUS – VÝSLEDEK
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Mentální stavy postav

C1.	<p>Celkový počet uvedených mentálních stavů v tokenech (tj. všech slovních tvarech). Mentální stavy zahrnují:</p> <p>Slova označující smyslové vnímání (vjemy), např. <i>vidět, slyšet, cítit</i> (pro čichové i tělesné vjemy).</p> <p>Slova označující fyziologický stav, např. <i>(mít) žízeň (žíznivý), (mít) hlad (hladový), unavený, bolest (bolet, bolavý), zraněný (zranit se)</i>.</p> <p>Slova označující vědomí (vnímání, bdělost), např. <i>živý, (být) vzhůru, spát (spící, ospalý)</i>.</p> <p>Slova označující emoce, např. <i>smutný, šťastný, rád, (mít) radost, naštvaný (rozzlobený, rozhněvaný), bát se, (mít) strach, zklamaný, (dělat si) starosti, leknout se (vylekat se, být vylekaný, vyděšený, vystrašený), hrdý, pyšný, odvážný, statečný, (cítit se) v bezpečí / bezpečně, spokojený, překvapený</i>.</p> <p>Slovesa označující mentální činnost, např. <i>chtít, myslet, vědět, zapomenout, rozhodnout se, věřit, divit se, (na)plánovat</i> (popř. i <i>mít plán</i>).</p> <p>Slovesa označující řeč, mluvení, vyprávění, komunikaci, např. <i>říci (říct), (za)volat, (za)křičet, vykřiknout, varovat, ptát se (zeptat se), zamňoukat, zavrčat</i>.</p>
-----	---

Sekce II: Porozumění

		Příklady správných odpovědí	Příklady chybných odpovědí	Body
0	Líbil se ti ten příběh?	Úvodní „zahřívací“ otázka, nebuduje se.		
D1.	Proč ptáčí maminka letí pryč? (ukážte na obrázek 1 - 2) (Epizoda 1: Cíl, vyjádření záměru postavy)	chce získat / najít / přinést jídlo / červy / žížaly pro ptáčátka / (své) děti letí / jde dětem pro jídlo SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. nakrmit) ptáčátka SPOJKA <u>aby</u> + vhodné SLOVESO ve třetí osobě (např. nakrmila) ptáčátka / (donesla) ptáčátkům jídlo ptáčátka mají hlad / jsou hladová / potřebují jídlo	odchází / jde do práce / jde pro tatínka / je vyděšená / bojí se / protože je tam kočka / utíká před kočkou	0 1
D2.	Jak se ptáčátka cítí? (ukážte na obrázek 1) (Mentální stav postavy jako počáteční impuls události)	špatně / hrozně / mají hlad / jsou hladová / hladově chtějí jídlo / těší se na jídlo / žízalu	dobře / šťastně(á) / spokojeně(á) / překvapeně(á) / osaměle(á) / vyděšeně(á) / bojí se / smutně	0 1
D3.	<i>(Otázku D3 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D2 opovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D2 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D3 bod a pokračujte k D4.)</i> Proč myslíš, že se ptáčátka cítí špatně / mají hlad atd.? ³²	mají otevřené zobáčky / pusinky / chtějí jídlo / pípají křičí: „My chceme jídlo.“ / „Máme hlad.“ / mají hlad maminka šla sehnat jídlo / přiletěla zpátky se žízalou / s jídlem, aby je nakrmila ptáčátka mají stále hlad (obecné tvrzení)	jsou šťastná / zpívají / chtějí jít s maminkou / bojí se kocoura / jsou vystrašená, protože viděla kocoura / jsou vyděšená, protože jejich maminka letí pryč	0 1
D4.	Proč kocour vylezl na strom? (ukážte na obrázek 3) (Epizoda 2: Cíl; vyjádření záměru)	chce chytit / zabít / sežrat / sníst ptáčátka chce ptáčátka / má chuť na ptáčátka SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. chytit / zabít / sežrat) ptáčátka SPOJKA <u>aby</u> + SLOVESO ve třetí osobě (např. chytil / zabil / ulovil / sežral) ptáčátka	aby si hrál s ptáčátky / protože má drápy / rád leze na stromy	0 1

³² Použijte též mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D2.

		využívá příležitost / to, že ptačí maminka je pryč / odletěla kočky (kocouři) rády(i) jedí / loví / chytají ptáčky (obecné tvrzení)		
D5.	Jak se kocour cítí? (ukážte na obrázky 5–6) (Mentální stav postavy jako reakce)	špatně / má (stále / pořád) hlad / našťvaně(ý) / rozčileně(ý) / rozzlobeně(ý) / smutně(ý) / vyděšeně(ý) / ohroženě / hloupě / hrozně / blbě / zklamaně(ý) je zraněný / bolí ho to	dobře / šťastně(ý) / hravý / chce si hrát / utíká	0 1
D6.	<i>(Otázku D6 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D5 odpovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D5 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D6 bod a pokračujte k D7.)</i> Proč myslíš, že se kocour cítí špatně / je vyděšený / má pořád hlad atd.? ³³	nedostal / neulovil / nezískal ptáčátka / neuspěl / nemohl sníst ptáčátka je vyděšený / bojí se psa pes na něj útočí / kouše kocoura / ho (do ocasu) / chytá ho / stahuje ho dolů / tahá ho za ocas pes ho přistihl / načapal / pes mu to překazil <i>Pokud dítě na otázku D5 odpoví „špatně / je našťvaný“, odpověď na otázku D6 může být také: má (pořád) hlad / je pořád hladový.</i>	šťastný / chce si hrát / vyletí / vypadá tak / pes vzal kocourovi potravu / pes chce sníst kocoura / nevím	0 1
D7.	Proč pes chytil kocoura za ocas? (ukážte na obrázek 5) (Epizoda 3: Cíl, vyjádření záměru)	rozhodl se / chce chránit (ochránit, zachránit) ptáčátka / pomoci ptáčátkům rozhodl se / chce zastavit / odehnat kocoura / přinutit kocoura, aby pustil ptáčátko SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít, rozhodnout se) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. chránit / ochránit / zachránit / pomoci) ptáčátka / ptáčátkům SLOVESO označující vůli / záměr + vedlejší věta se SPOJKOU <u>že</u> (např. rozhodl se, <u>že</u> zachrání ptáčátka) SPOJKOU <u>aby</u> + SLOVESO ve třetí osobě (např. <u>aby</u> zachránil / ochránil ptáčátka / pomohl ptáčátkům / odehnal kocoura / ho) <u>aby</u> kocour nesežral / nezabil ptáčátko(a) / neublížil ptáčátku(ům) / (protože) kocour chtěl sežrat ptáčátka	chce (si) ptáčátko sníst sám / chce kocoura sežrat / aby si hrál s kocourem / psi nesnáší / nemají rádi kočky (kocoury) (obecné tvrzení)	0 1

³³ Použijte též mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D5.

D8.	Představ si, že pes ptáčátka vidí. Jak by se pes cítil? (<i>ukážte na obrázek 6</i>) (Mentální stav postavy jako reakce)	dobře / šťastně(ý) / spokojeně(ý) / užitečně / radostně / vesele / hezky (byl by) rád / měl by radost hrdý / jako hrdina / ochránce / líbí se mu, že je zachránil / chce je chránit	špatně / našťvaně(ý) / smutně(ý) / hloupě / měl by hlad / bylo by mu to líto / „Musím chytit kocoura“ / chce honit kočku / chtěl by ptáčátka sníst	0 1
D9.	(<i>Otázku D9 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D8 odpovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D8 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D9 bod a pokračujte k D10.</i>) Proč myslíš, že by se pes cítil dobře / spokojeně / šťastně atd.? ³⁴	zastavil kocoura / vyhnal kocoura / překazil to kocourovi zachránil ptáčátka / pomohl ptáčátkům. vidí, že ptáčátka jsou v bezpečí / zase u maminky / šťastná / že se jim / ptáčátkům nic nestalo kocour se už (teď) nevrátí	směje se / vypadá tak / nechytil kocoura / chce si sníst ptáčátka sám / je našťvaný na kocoura	0 1
D10.	Koho má ptačí maminka radši? Kocoura, nebo psa? Proč? (V této části se dítěte na zdůvodnění vždy doptáváme otázkou <i>Proč?</i> Pokud dítě odpoví správně, ale odpověď vhodně nezdůvodní, bod neudělujeme.)	psa + dítě uvede alespoň jeden důvod (zachránil ptáčátka / pomohl ptáčátkům / vyhnal kocoura / byl hodný na ptáčátka)	kocoura / ptáčátka / nevím / jiná nesouvisející odpověď	0 1
Celkový počet bodů /10				

³⁴ Použijte týž mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D8.

Protokol pro příběh Kůzlátka

Vyprávění / Převyprávění / Modelový příběh

Jméno dítěte: _____
Datum narození: _____
Datum testování: _____
Věk v den testování (v měsících): _____
Pohlaví: _____
Jméno administrátora: _____
Vystavení L2³⁵ (v měsících): _____
Datum vstupu do MŠ:³⁶ _____
Název MŠ:³⁷ _____

Před zahájením testování se ujistěte, že všechny obálky máte připravené na stole. Připravte si nahrávací audio (video) zařízení pro záznam sezení. Nahrávání spustěte před úvodními „zahřívacími“ otázkami.

Úvodní „zahřívací“ otázky

Zeptejte se dítěte například: „Kdo je tvůj nejlepší kamarád (kamarádka)? Jakou máš značku ve školce? S čím si nejraději hraješ? Na co se nejčastěji díváš v televizi? Máš rád(a) pohádky? Jaká pohádka se ti líbí nejvíc? Posloucháš rád(a) vyprávění příběhů?“

Instrukce

Instrukce pro vyprávění

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a pak mi můžeš vyprávět příběh.“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít?“

Rozložte první dva obrázky. Řekněte dítěti: „Teď bych chtěl/a, abys mi vyprávěl(a) příběh. Podívej se na obrázky a zkus podle nich vyprávět příběh nejlépe, jak umíš.“ Povolená nápověda, pokud se dítě zdráhá začít: „Vyprávěj mi ten příběh“ (ukážte na obrázek). Když dítě skončí s vyprávěním podle prvních dvou obrázků, rozložte další dva (tak, aby dítě vidělo obrázky 1–4). Postup opakujte, dokud nedojdete na konec příběhu.

Povolené nápovědy, pokud dítě mlčí uprostřed vyprávění: „Pokračuj.“ „A co ještě?“ „Co je tam ještě?“ „Ještě něco?“ Pokud dítě přestane mluvit, aniž by dalo najevo, že skončilo, požádejte ho: „Řekni mi, až skončíš.“

Až dítě skončí, pochvalte ho a položte mu otázky na porozumění.

Instrukce pro reprodukci

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a já ti potom budu vyprávět příběh.“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít? Budu ti vyprávět příběh a potom ten příběh budeš vyprávět ty mně.“

³⁵ Jako L2 označujeme druhý jazyk dítěte.

³⁶ Nebo jiného předškolního zařízení, které dítě navštěvuje.

³⁷ Nebo jiného předškolního zařízení, které dítě navštěvuje.

Rozložte obrázky 1 a 2. „Příběh začíná tady (ukážte na obrázek 1):

Byla jednou maminka koza, která viděla, že její kůzlátko spadlo do vody a má strach. Skočila do vody, protože ho chtěla zachránit. Hladový lišák viděl, že maminka koza je ve vodě a zavrčel: „Hmm, paráda, co to tady v trávě vidím?“

Rozložte obrázky 3 a 4 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–4).

„Maminka koza vystrkala kůzlátko ven z vody, ale lišáka neviděla. Byla ráda, že se její kůzlátko neutopilo. Zlý lišák v tu chvíli vyskočil, protože chtěl chytit jiné kůzlátko. Jedno z kůzlátek popadl. Letěl kolem statečný pták a viděl, že kůzlátko je ve velkém nebezpečí. Rozhodl se lišáka zastavit a kůzlátko zachránit.“

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–6).

„Pták řekl lišákovi: „Nech to kůzlátko na pokoji!“ Pak slétl dolů a klovnul lišáka do ocasu. Lišák pustil kůzlátko a pták lišáka zahnal pryč. Pták byl velmi šťastný, že mohl kůzlátko zachránit, a lišák byl dál hladový.

A to je konec příběhu.“

Rozložte obrázky tak, aby první dva obrázky vidělo pouze dítě. Řekněte dítěti: „*Ted' bych chtěl(a), abys ten příběh vyprávěl(a) ty mně. Podívej se na obrázky a zkus mi ten příběh vyprávět nejlépe, jak umíš.*“ Povolená nápověda, pokud se dítě zdráhá začít: „*Vyprávěj mi ten příběh*“ (ukážte na obrázek). Když dítě skončí s vyprávěním podle prvních dvou obrázků, rozložte další dva (tak, aby dítě vidělo obrázky 1–4). Postup opakujte, dokud nedojdete na konec příběhu.

Povolené nápovědy, pokud dítě mlčí uprostřed vyprávění: „*Pokračuj.*“ „*Řekni mi víc.*“ „*A co ještě?*“ „*Podívej se, co tam ještě je.*“ „*Ještě něco?*“ Pokud dítě přestane mluvit, aniž by dalo najevo, že skončilo, požádejte ho: „*Řekni mi, až skončíš.*“

Až dítě skončí, pochvalte ho a položte mu otázky na porozumění.

Instrukce pro modelový příběh

Sedněte si naproti dítěti. Řekněte dítěti: „*Podívej, tady mám tři obálky. V každé obálce je jiný příběh. Vyber si jednu obálku a já ti potom budu vyprávět příběh.*“ Rozložte obrázky tak, aby celou sekvenci vidělo pouze dítě. „*Nejdříve se podívej na celý příběh. (pauza) Můžeme začít? Budu ti vyprávět příběh a potom ti položím nějaké otázky.*“

Rozložte obrázky 1 a 2. „Příběh začíná tady (ukážte na obrázek 1):

Byla jednou maminka koza, která viděla, že její kůzlátko spadlo do vody a má strach. Skočila do vody, protože ho chtěla zachránit. Hladový lišák viděl, že maminka koza je ve vodě a zavrčel: „Hmm, paráda, co to tady v trávě vidím?“

Rozložte obrázky 3 a 4 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–4).

„Maminka koza vystrkala kůzlátko ven z vody, ale lišáka neviděla. Byla ráda, že se její kůzlátko neutopilo. Zlý lišák v tu chvíli vyskočil, protože chtěl chytit jiné kůzlátko. Jedno z kůzlátek popadl. Letěl kolem statečný pták a viděl, že kůzlátko je ve velkém nebezpečí. Rozhodl se lišáka zastavit a kůzlátko zachránit.“

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby byly nyní vidět obrázky 1–6).

„Pták řekl lišákovi: „Nech to kůzlátko na pokoji!“ Pak slétl dolů a klovnul lišáka do ocasu. Lišák pustil kůzlátko a pták lišáka zahnal pryč. Pták byl velmi šťastný, že mohl kůzlátko zachránit, a lišák byl dál hladový.

A to je konec příběhu.“

Poté, co jste řekli „*A to je konec příběhu*“, pokládejte otázky na porozumění.

Záznamový arch pro příběh Kůzlátka

Sekce I: Produkce

A. Struktura příběhu, B. Komplexnost struktury, C. Mentální stavy

A. Struktura příběhu

		Příklady správných odpovědí³⁸	Body
A1.	Scéna	Uvedení času a/nebo místa, např. (byla) jednou (jedna) / bylo nebylo / jednoho dne / kdysi dávno / za dávných časů / žila(i, y) byla(i, y)... u (jednoho) jezera / rybníka / na břehu (jezera, řeky, rybníka) / v lese / na louce / na poli...	0 1 2 ³⁹
<i>Epizoda 1: Maminka koza (Postavy této epizody: kůzlátko a maminka koza)</i>			
A2.	Mentální stav postavy jako počáteční impuls události ⁴⁰	kůzlátko se bálo / bylo vyděšené / v nebezpečí / potřebovalo pomoc / volalo (o pomoc) / plakalo / volalo maminku maminka koza / koza / máma / maminka atp. <u>viděla</u> , že její kůzlátko je vyděšené / v nebezpečí / topí se / neumí plavat maminka koza / koza / máma / maminka atp. se bála o své kůzlátko ve vodě	0 1
A3.	Cíl (vyjádření záměru postavy)	maminka koza chtěla pomoci svému kůzlátku / zachránit / ochránit své kůzlátko / vytáhnout kůzlátko z vody / dostat kůzlátko / ho z vody SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. zachránit / pomoci) kůzlátko / kůzlátku konstrukce se SPOJKOU <u>aby</u> vyjadřující účel (např. koza běží / utíká, <u>aby</u> se kůzlátko neutopilo)	0 1
A4.	Pokus	maminka koza utíkala (utíká) / běžela (běží) / šla (jde) do vody / za kůzlátkem / pro kůzlátko / jde zachránit kůzlátko maminka koza vytahuje kůzlátko / pomáhá kůzlátku maminka koza zkusila (zkouší) / se pokusila (se pokouší) / se snažila (se snaží) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. (pomoci (kůzlátku)) / vytáhnout (kůzlátko))	0 1
A5.	Výsledek	maminka koza vytáhla kůzlátko z vody / zachránila / pomohla kůzlátku ven kůzlátko bylo (je) zachráněno(é) / je venku z vody	0 1
A6.	Mentální stav postavy jako reakce	maminka koza byla (je) šťastná / ulevilo se jí kůzlátku se ulevilo / bylo (je) spokojené / šťastné / rádo / už se nebálo (nebojí) / už nebylo (není) vyděšené	0 1
<i>Epizoda 2: Lišák (Postavy této epizody: lišák a kůzlátko)</i>			

³⁸ Pokud máte pochybnosti nebo odpověď dítěte není v záznamovém archu, řiďte se pokyny v manuálu. Uznávejte i nespisovné formy (*velkej*), zdvojnásobení i neutrální označení (*kůzle* i *kůzlátko*) a další vhodné tvary (např. slovesa jiného vidu – *viděl* i *uviděl*), pokud je jejich užití v daném kontextu přiměřené. Uznávejte různá označení postav (např. *lišák* i *liška*).

³⁹ 0 bodů za špatnou nebo žádnou odpověď. 1 bod za uvedení jedné správné odpovědi (místo, nebo čas), 2 body za uvedení času i místa.

⁴⁰ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů.

A7.	Mentální stav postavy jako počáteční impuls události ⁴¹	lišák <u>viděl</u> maminku kozu dívat se jinam / <u>viděl</u> , že maminka koza se dívá jinam / nedívá / že kůzlátko je samo / <u>viděl</u> jídlo lišák měl hlad / byl hladový / pomyslel si „mňam“	0 1
A8.	Cíl (vyjádření záměru postavy)	lišák chtěl jíst / sníst / sežrat / chytit / zabít kůzlátko SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. sníst / sežrat / chytit / získat / zabít) kůzlátko SLOVESO označující vůli / záměr + vedlejší věta se SPOJKOU <u>že</u> (např. lišák se rozhodl, <u>že</u> chytí kůzlátko) konstrukce se SPOJKOU <u>aby</u> vyjadřující účel (např. <u>aby</u> chytil kůzlátko)	0 1
A9.	Pokus	lišák skočil po kůzlátku / zaútočil na kůzlátko / lišák vyskočil / běžel ke kůzlátkům / vystartoval / vlítl na kůzlátka / tam lišák zkusil chytit / ulovit / popadnout kůzlátko	0 1
A10.	Výsledek	lišák dostal / popadl / chytil kůzlátko (za nohu) lišák skoro / málem + SLOVESO ve třetí osobě (chytil / dostal / ulovil) kůzlátko	0 1
A11.	Mentální stav postavy jako reakce	lišák byl šťastný kůzlátko bylo vyděšené / vylekané / bálo se / plakalo / křičelo bolestí / volalo o pomoc / leklo se	0 1
<i>Epizoda 3: Pták (Postavy této epizody: pták, lišák a kůzlátko)</i>			
A12.	Mentální stav postavy jako počáteční impuls události ⁴²	pták (vrána atp.) <u>viděl</u> / <u>díval</u> se, že kůzlátko je v nebezpečí / <u>viděl</u> , že / jak lišák chytil / ulovil / honil kůzlátko kůzlátko bylo v nebezpečí	0 1
A13.	Cíl (vyjádření záměru)	pták se rozhodl / chtěl zastavit lišáka pták se rozhodl / chtěl ochránit / zachránit kůzlátko / pomoc kůzlátku SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít, rozhodnout se) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. zastavit / zachránit (kůzlátko); pomoci (kůzlátku)) SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vedlejší věta se SPOJKOU <u>že</u> (např. lišák se rozhodl, <u>že</u> uloví kůzlátko)	0 1
A14.	Pokus	pták klove (kloval) lišáka / tahá (tahal) lišáka (za ocas) pták klovl / kousl lišáka (do ocasu) / zatahal lišáka za ocas / chytil lišáka za ocas / zaútočil na lišáka pták zkusil / se pokusil / se snažil + SLOVESO v infinitivu (např. odehnat / zahnat) lišáka	0 1
A15.	Výsledek	pták odehnal / zahnal / zastrašil / vyplašil lišáka / zahnal lišáka pryč lišák pustil kůzlátko / utekl kůzlátko bylo (je) zachráněno(é) / v bezpečí	0 1
A16.	Mentální stav postavy jako reakce	pták si oddechl / byl (je) šťastný / hrdý (že zachránil kůzlátko) lišák byl (je) naštvaný / rozhněvaný / rozzlobený / vyděšený / zklamaný / se vzteká (vztekal) / se cítil	0 1

⁴¹ Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů.

⁴² Vhodné vyjádření mentálního stavu, relevantní vlastnosti nebo smyslových vjemů.

	špatně / lišáka bolí (bolel) ocas / má (měl) zraněný ocas kůzlátko(a) si oddechlo(a) / bylo(a) (je, jsou) šťastné(á) / bylo(a) (je, jsou) spokojené(á) / bylo(a) rádo(a) / bylo(a) (je, jsou) zachráněno(a; é, á) maminka koza si oddechla / byla šťastná Uznávejte i obecné tvrzení typu: žili šťastně až do smrti.	
		Celkový počet bodů /17

B. Komplexnost struktury

Počet sekvencí POKUS – VÝSLEDEK	Počet odpovědí obsahujících jen CÍL (bez POKUSU nebo VÝSLEDKU)	Počet sekvencí CÍL – POKUS / CÍL – VÝSLEDEK	Počet sekvencí CÍL – POKUS – VÝSLEDEK
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Mentální stavy postav

C1.	<p>Celkový počet uvedených mentálních stavů v tokenech (tj. všech slovních tvarech). Mentální stavy zahrnují:</p> <p>Slova označující smyslové vnímání (vjemy), např. <i>vidět, slyšet, cítit</i> (pro čichové i tělesné vjemy).</p> <p>Slova označující fyziologický stav, např. <i>(mít) žízeň (žíznivý), (mít) hlad (hladový), unavený, bolest (bolet, bolavý), zraněný (zranit se)</i>.</p> <p>Slova označující vědomí (vnímání, bdělost), např. <i>živý, (být) vzhůru, spát (spící, ospalý)</i>.</p> <p>Slova označující emoce, např. <i>smutný, šťastný, rád, (mít) radost, naštvaný (rozzlobený, rozhněvaný), bát se, (mít) strach, zklamaný, (dělat si) starosti, leknout se (vylekat se, být vylekaný, vyděšený, vystrašený), hrdý, pyšný, odvážný, statečný, (cítit se) v bezpečí / bezpečně, spokojený, překvapený.</i></p> <p>Slovesa označující mentální činnost, např. <i>chtít, myslet, vědět, zapomenout, rozhodnout se, věřit, divit se, (na)plánovat</i> (popř. i <i>mít plán</i>).</p> <p>Slovesa označující řeč, mluvení, vyprávění, komunikaci, např. <i>říci (říct), (za)volat, (za)křičet, vykřiknout, varovat, ptát se (zeptat se), zamňoukat, zavrčet.</i></p>
-----	---

Sekce II: Porozumění

		Příklady správných odpovědí	Příklady chybných odpovědí	Body
0	Líbil se ti ten příběh?	Úvodní „zahřívací“ otázka, neboduje se.		
D1.	Proč je maminka koza ve vodě? (<i>ukážte na obrázek 1–2</i>) (Epizoda 1: Cíl, vyjádření záměru)	(protože) chce (chtěla)/ jde (šla) zachránit / vytáhnout / vylovit / vystrčit kůzlátko (mláďátko, děťátko) (z vody) / pomoci kůzlátku SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. pomoci / ochránit / zachránit) kůzlátku / kůzlátka SPOJKA <i>aby</i> + vhodné SLOVESO ve třetí osobě (pomohla (kůzlátku) / zachránila (kůzlátka)) strká kůzlátka / ho z vody / ven, <i>aby</i> se neutopilo Uznávejte i odpovědi typu: (protože) se kůzlátka topí / bojí se o své kůzlátka / kůzlátka pláče / volá o pomoc / je v nebezpečí / je vyděšené	plave / hraje si / pije chce se koupat / se umýt / jít do vody / šla se (vy)koupat / chce umýt kůzlátka chce se ochladit / napít / pít / měla žízeň	0 1
D2.	Jak se kůzlátka cítí? (<i>ukážte na kůzlátka ve vodě na obrázku 1</i>) (Mentální stav postavy jako počáteční impuls události)	špatně / blbě / smutně / nedobře / vyděšeně / je vylekané / vyděšené / je / cítí se v nebezpečí chce být zachráněno(é) / chce, aby ho zachránili	dobře / šťastně(é) / hraje si / je mu zima / je osvěžená / má hlad / žízeň / špinavé / čisté	0 1
D3.	(<i>Otázka D3 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D2 odpovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D2 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D3 bod a pokračujte k D4.</i>) Proč myslíš, že se kůzlátka cítí špatně / je vyděšené atd.? ⁴³	spadlo do vody / nedokáže / neumí / nemůže se dostat z vody / topí se / neumí plavat (protože) potřebuje pomoci / je ve vodě / nechtělo do vody / se bojí křičí / volá: „Pomoc, já se topím.“ maminka / děti / kůzlátka neumějí plavat (obecné tvrzení)	má hlad / žízeň / plave / hraje si ve vodě / neměl / nesmí tam stát / chce k mamince	0 1
D4.	Proč lišák vyskočil / skočil po kůzlátka? (<i>ukážte na obrázek 3</i>) (Epizoda 2: Cíl, vyjádření záměru)	chce (chtěl) dostat / chytit / zabít / sežrat / sníst kůzlátka chce kůzlátka /	aby si hrál / chce si hrát s kůzlátkem / (protože) utíká	0 1

⁴³ Použijte též mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D2.

		SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. dostat / zabít / sežrat / sníst / chytit) kůzlátko SPOJKA <u>aby</u> + vhodné SLOVESO ve třetí osobě (např. snědl / sežral / dostal / zabil) kůzlátko nemůže odolat kůzlátku / využil příležitosti / toho, kdy / že se maminka koza nedívá / je daleko lišky (lišáci) rády(i) jí kůzlátka (obecné tvrzení) má (měl) na kůzlátka chuť		
D5.	Jak se lišák cítí? (<i>ukážte na obrázek 5–6</i>) (Mentální stav postavy jako reakce)	špatně / blbě / nedobře / má (stále) hlad / našťvaně(ý) / rozzlobeně(ý) / smutně(ý) / vyděšeně(ý) / vylekaně(ý) / bojí se / hloupě / zklamaně(ý). je zraněný / bolí ho to / ocas	dobře / šťastně(ý) / utíká / chce si hrát / pták ho kousl / ho honí	0 1
D6.	(<i>Otázku D6 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D5 odpovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D5 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D6 bod a pokračujte k D7</i>) Proč myslíš, že se lišák cítí špatně / vyděšeně / je zklamaný atd.? ⁴⁴	nedostal kůzlátka / nebyl úspěšný / neuspěl je vyděšený / bojí se ptáka pták na něj útočí (útočil) / kouše (kousal, kousnul) / klovl (klove) / štípl ho (do ocasu) / ho chce kousnout / pták ho chytil / honí (honil) / kouše do ocasu <i>Pokud dítě na otázku D5 odpoví „špatně / našťvaně“ apod., odpověď může být také: stále / pořád má hlad</i>	lišák běží pryč / vypadá tak / pták sebral lišákovi jídlo / pták chce lišáka sníst / nevím	0 1
D7.	Proč pták klovl lišáka do ocasu? (<i>ukážte na obrázek 5</i>) (Epizoda 3: Cíl, vyjádření záměru)	rozhodl se / chce (chtěl) zachránit / ochránit kůzlátka / pomoci kůzlátku rozhodl se / chce zastavit lišáka / přinutit lišáka, aby pustil kůzlátka SLOVESO označující vůli / záměr (např. chtít) + vhodné SLOVESO v infinitivu (např. zachránit / ochránit (kůzlátka) / pomoci (kůzlátku))	chce (si) kůzlátka sežrat / sníst sám / chce sežrat lišáka / chce si hrát s lišákem / chce honit lišáka ptáci nesnáší / nemají rádi lišáky (obecné tvrzení)	0 1

⁴⁴ Použijte též mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D5.

		SPOJKA <u>aby</u> + vhodné SLOVESO ve třetí osobě (ochránil / zachránil (kúzlátko) / pomohl (kúzlátku) <u>aby</u> lišák kúzlátko nesežral / nesnědl / nezabil / nezranil / <u>aby</u> kúzlátku neublížil / <u>aby</u> nechal kúzlátko (na pokoji) (protože) kousl / chytil / chtěl sníst kúzlátko / ubližuje kúzlátku / tahá kúzlátko za nohu je zlý (na kúzlátko) / zlobil / byl zlobivý		
D8.	Představ si, že pták kúzlátka vidí. Jak by se pták cítil? (Ukažte na obrázek 6) (Mentální stav postavy jako reakce)	dobře / hezky / lépe / šťastně(ý) / spokojeně(ý) byl by rád / hrdý jako hrdina / zachránce užitečně ulevilo by se mu chtěl by ho (je) chránit	špatně / smutně(ý) / našťvaně(ý) / hloupě / zlobí se / má hlad / bylo by mu jich (kúzlátok) líto „Musím dostat lišáka.“	0 1
D9.	(Otázku D9 pokládejte pouze v případě, že dítě na otázku D8 odpovědělo správně, ale bez podrobnějšího zdůvodnění. Pokud dítě již v otázce D8 uvedlo správné vysvětlení, dejte mu za otázku D9 bod a pokračujte k D10.) Proč myslíš, že by se pták cítil dobře / spokojeně / šťastně atd.? ⁴⁵	zastavil / chytil lišáka / dostal / zahnal lišáka pryč zachránil kúzlátka / pomohl kúzlátkům vidí, že kúzlátka jsou zachráněna(á) / šťastná / nic se jim nestalo / už jsou zase u maminky teď už se lišák nevrátí / už nebude kúzlátko otravovat / kúzlátkům ubližovat	směje se / vypadá tak / nechtyl lišáka / chce (chtěl) sežrat / sníst kúzlátko sám / je našťvaný na lišáka	0 1
D10.	Koho bude mít maminka koza radši? Lišáka, nebo ptáka? Proč? (V této části se dítěte na zdůvodnění vždy doptáváme otázkou Proč? Pokud dítě odpoví správně, ale odpověď vhodně nezdůvodní, bod neudělujeme.)	ptáka + dítě uvede alespoň jeden důvod (zachránil kúzlátko / pomohl kúzlátku / vyhnal / zahnal lišáka / byl hodný na kúzlátka / lišák je zlý / pták je hodný.	lišáka / kúzlátka / lišáka a ptáka / nevím / jiná nesouvisející odpověď	0 1
Celkový počet bodů /10				

⁴⁵ Použijte týž mentální stav, který dítě užilo v odpovědi na otázku D8.

Dotazník k jazykové situaci v rodinném prostředí dítěte

1. Jméno dítěte (jméno, příjmení) _____

2. Datum narození _____

3. Chodí Vaše dítě v současné době do mateřské školy nebo jiného předškolního zařízení / dětské skupiny / základní školy?

- Ano, do MŠ / dětské skupiny od _____ (let, měsíců věku dítěte) Ano, ZŠ od _____ (let, měsíců věku dítěte)
- Ne Ne

Pokud ano, o jaký typ zařízení se jedná?

- Bilingvní
- Monolingvní L1 = v prvním (rodném) jazyce dítěte
- Monolingvní L2 = ve druhém jazyce dítěte
- Jiné, uveďte typ _____

Pokud ano, o jaký typ školy se jedná?

- Bilingvní
- Monolingvní L1 = v prvním (rodném) jazyce dítěte
- Monolingvní L2 = ve druhém jazyce dítěte
- Jiné, uveďte typ _____

4. Ve které zemi se Vaše dítě narodilo?

- V zemi jeho prvního (rodného) jazyka, uveďte _____
- V zemi jeho druhého jazyka, uveďte _____
- V jiné zemi, uveďte _____

5. Odkdy žilo / žije Vaše dítě v zemi svého druhého jazyka? _____ (rok, měsíc věku dítěte)

6. Pořadí narození dítěte

- 1 2 3 Jiné, napište číslo _____

7. V jakém věku začalo Vaše dítě říkat první slova?

___ let ___ měsíců

8. Měli jste někdy obavy o vývoj řeči Vašeho dítěte?

- Ne Ano, uveďte důvod _____

9. Měl někdo z Vaší rodiny řečové nebo jazykové potíže?

- Ne Ano, uveďte kdo _____
Např. matka, otec, sourozenci

10. Mělo Vaše dítě někdy potíže se sluchem?

Sluchové postižení

- Ne
- Ano

Časté záněty ucha

- Ne
- Ano, kolik? _____
- Zavedení gromet (ventilačních trubiček)

11. Slyší Vaše dítě podle Vašeho názoru normálně?

- Ne Ano

12. Informace o rodičích

	Uvedte svůj první (rodný) jazyk (L1)	Uvedte svůj druhý jazyk (L2)	Uvedte další jazyky, kterými mluvíte	Jak dlouho žijete v této zemi?	Vaše vzdělání	Vaše zaměstnání
Matka / Rodič 1						
Otec / Rodič 2						

13. Jakým jazykem mluvíte se svým dítětem?

Matka / Rodič 1

- Mým prvním (rodným) jazykem (L1)
- Mým druhým jazykem (L2)
- Mým prvním (rodným) i mým druhým jazykem
- Jiným jazykem / jinými jazyky (uvedte jakými)

Otec / Rodič 2

- Mým prvním (rodným) jazykem (L1)
- Mým druhým jazykem (L2)
- Mým prvním (rodným) i mým druhým jazykem
- Jiným jazykem / jinými jazyky (uvedte jakými)

14. Jakými jazyky Vaše dítě nyní mluví?

- Svým prvním (rodným) jazykem (L1), konkrétně: _____
- Svým druhým jazykem (L2), konkrétně: _____
- Jinými jazyky, konkrétně: _____

15. Se kterými jazyky přichází Vaše dítě do kontaktu?

- Se svým prvním (rodným) jazykem (L1)
- S druhým jazykem (L2)
- S jinými jazyky; uvedte jakými: _____

16. V jakém věku začalo být Vaše dítě v kontaktu s druhým jazykem (L2)?

- Ihned po narození
- Dříve než v jednom roce věku
- Dříve než ve dvou letech
- Dříve než ve třech letech
- Dříve než v pěti letech
- Od věku _____

17. Vaše dítě přichází do kontaktu s druhým jazykem (L2)

- V mateřské škole (dětské skupině) nebo ve škole
- S kamarády
- Se sourozenci / rodiči / jinými příbuznými
- Prostřednictvím televize / počítače / knih
- Jiné _____

18. Odhadněte v procentech, jak moc je Vaše dítě denně (v rámci všech denních aktivit dohromady) vystaveno různým jazykům

Prvnímu (rodnému) jazyku (L1)	Druhému jazyku (L2)	Jiným jazykům
<input type="radio"/> 25 %	<input type="radio"/> 25 %	<input type="radio"/> 25 %
<input type="radio"/> 50 %	<input type="radio"/> 50 %	<input type="radio"/> 50 %
<input type="radio"/> 75 %	<input type="radio"/> 75 %	<input type="radio"/> 75 %
<input type="radio"/> 100 %	<input type="radio"/> 100 %	<input type="radio"/> 100 %

19. Odhadněte prosím jazykové dovednosti Vašeho dítěte zaškrtnutím příslušného políčka	Velmi dobře	Celkem dobře	Dost špatně	Velmi špatně				
Jak dobře Vaše dítě <u>rozumí</u> svému prvnímu (rodnému) jazyku (L1)?								
Jak dobře Vaše dítě <u>rozumí</u> svému druhému jazyku (L2)?								
Jak dobře Vaše dítě <u>mluví</u> ve svém prvním (rodném) jazyce (L1)?								
Jak dobře Vaše dítě <u>mluví</u> ve svém druhém jazyce (L2)?								
20. Jakým jazykem dle Vašeho názoru dítě mluví nejlépe? <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Svým prvním (rodným) jazykem (L1) <input type="radio"/> Svým druhým jazykem (L2) <input type="radio"/> Jiným jazykem, uveďte jakým _____ 								
21. Dává Vaše dítě podle Vašeho názoru některému jazyku přednost / má některý jazyk raději? <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Ne <input type="radio"/> Ano, uveďte, o který jazyk jde _____ 								
22. Uveďte prosím, jak často se Vaše dítě během posledního měsíce věnovalo následujícím aktivitám.	Jeho / její první (rodný) jazyk (L1)			Jeho / její druhý jazyk (L2)				
	Nikdy	Dvakrát měsíčně	Jedenkrát nebo dvakrát týdně	Téměř každý den	Nikdy	Dvakrát měsíčně	Jedenkrát nebo dvakrát týdně	Téměř každý den
Vyprávění příběhů (pohádek)								
Čtení knih								
Poslech hudby / písniček								
Sledování televize / DVD / filmů / počítačových her								

Texty příběhů

Následující texty příběhů slouží jako podněty pro modelové příběhy a/nebo převyprávění (reprodukcí). Příběhy mají paralelní makrostrukturu i mikrostrukturu a mohou být použity jako vodítko pro kódování a analýzu.⁴⁶

V níže uvedených textech příběhů označujeme jednotlivé komponenty struktury a mentální stavy následujícím způsobem:

cíl pokus výsledek *slova označující mentální stavy*

Ptáčátka (Celkový počet slov: 131)

Obrázky 1 / 2: Byla jednou ptačí maminka, která viděla, že její ptáčátka mají hlad. Odletěla pryč, protože pro ně chtěla sehnat jídlo. Hladový kocour viděl, že ptačí maminka letí pryč, a zamňoukal: „Hmm, paráda, co to tady v hnízdě vidím?“

Obrázky 3 / 4: Ptačí maminka se vrátila s velkou žížalou pro své děti, ale kocoura neviděla. Byla šťastná, že má pro své děti šťavnatou žížalu. Zlý kocour zatím začal šplhat na strom, protože chtěl ulovit ptáčátka. Jedno z ptáčátek popadl. Šel kolem statečný pes a viděl, že ptáčátka jsou ve velkém nebezpečí. Rozhodl se kocoura zastavit a zachránit je.

Obrázky 5 / 6: Řekl kocourovi: „Nech ta ptáčátka na pokoji!“ A pak chytil kocoura za ocas a stáhl ho dolů. Kocour pustil ptáčátka a pes ho zahnal pryč. Pes byl velmi rád, že mohl ptáčky zachránit, a kocour byl dál hladový.

Kůzlátka (Celkový počet slov: 129)

Obrázky 1 / 2: Byla jednou maminka koza, která viděla, že její kůzlátko spadlo do vody a má strach. Skočila do vody, protože ho chtěla zachránit. Hladový lišák viděl, že maminka koza je ve vodě, a zavrčel: „Hmm, paráda, co to tady v trávě vidím?“

Obrázky 3 / 4: Maminka koza vystrkala kůzlátka ven z vody, ale lišáka neviděla. Byla ráda, že se její kůzlátka neutopilo. Zlý lišák v tu chvíli vyskočil, protože chtěl chytit jiné kůzlátka. Jedno z kůzlátek popadl. Letěl kolem statečný pták a viděl, že kůzlátka jsou ve velkém nebezpečí. Rozhodl se lišáka zastavit a kůzlátka zachránit.

Obrázky 5 / 6: Pták řekl lišákovi: „Nech to kůzlátka na pokoji!“ Pak slétl dolů a klovnul lišáka do ocasu. Lišák pustil kůzlátka a pták lišáka zahnal pryč. Pták byl velmi šťastný, že mohl kůzlátka zachránit, a lišák byl dál hladový.

⁴⁶ Texty příběhů z revidované verze v angličtině slouží i jako podklad pro adaptace do dalších jazyků (viz kapitolu „Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages“ v ZAS Papers in Linguistics 63 (2019, s. IV–XII), která je dostupná on-line na www.leibniz-zas.de/en/research/publications.

Kočka (Celkový počet slov: 139)

Obrázky 1 / 2: Byla jednou jedna kočka, která *si ráda hrála*, a ta *uviděla* žlutého motýla, jak sedí na křoví. Škočila po něm, protože ho chtěla chytit. Mezitím se *veselý* chlapec vracel z lovení ryb s kyblíkem a míčem v rukou. *Uviděl* kočku, jak honí motýla.

Obrázky 3 / 4: Motýl rychle uletěl a kočka spadla do křoví. *Zranila se* a byla velmi *naštvaná*. Chlapec se tak *lekl*, až mu míč vypadl z ruky. Když *viděl*, jak se jeho míč kutálí do vody, *vykřikl*: „Ale ne, můj míč je támhle!“ Byl *smutný* a chtěl svůj míč zpátky. Kočka *si* mezitím *všimla* chlapcova kyblíku a *pomyslela si*: „Jednu rybu chci.“

Obrázky 5 / 6: Chlapec zatím začal pomocí udice vytahovat svůj míč z vody. *Nevšiml si*, že si kočka bere rybu. Nakonec byla kočka moc *spokojená*, že může sníst tak dobrou rybu, a chlapec byl *šťastný*, že má zpátky svůj míč.

Pes (Celkový počet slov: 135)

Obrázky 1 / 2: Byl jednou jeden pes, který *si rád hrál*, a ten *uviděl* šedou myšku, jak sedí blízko stromu. Škočil po ní, protože ji chtěl chytit. Mezitím se *veselý* chlapec vracel z nákupu s taškou a balónkem v rukou. *Uviděl* psa, jak chytá myšku.

Obrázky 3 / 4: Myška rychle utekla a pes narazil do stromu. *Zranil se* a byl velmi *naštvaný*. Chlapec se tak *lekl*, až mu balónek vyklouzl z ruky. Když *viděl*, jak jeho balónek letí na strom, *vykřikl*: „Ale ne, můj balónek je pryč!“ Byl *smutný* a chtěl svůj balónek zpátky. Pes *si* mezitím *všiml* chlapcovy tašky a *pomyslel si*: „Jeden buřt chci.“

Obrázky 5 / 6: Chlapec zatím začal sundávat svůj balónek ze stromu. *Nevšiml si*, že si pes bere buřt. Nakonec byl pes moc *spokojený*, že může sníst tak dobrý buřt, a chlapec byl *šťastný*, že má zpátky svůj balónek.