

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument for
Narratives*

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

Greek version

Translated and adapted by Ianthi Maria
Tsimpli, Maria Andreou, & Eleni Peristeri
(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:

Tsimpli, I. M., Andreou, M. & Peristeri, E. (2020). The Multilingual Assessment Instrument for Narratives: Greek. *ZAS Papers in Linguistics*, 64, 101–106 (see this paper for more information on the Greek version).

Gagarina, N., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Bohnacker, U. & Walters, J. (2019). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives - Revised. Materials for use. *ZAS Papers in Linguistics*, 63. Greek version. Translated and adapted by Tsimpli, I. M., Andreou, M. & Peristeri, E.

MAIN: Ελληνικά

Διαγλωσσικό Εργαλείο Αξιολόγησης Αφηγήσεων

Ianthi Maria Tsimpli, Maria Andreou & Eleni Peristeri

Το Multilingual Assessment Instrument for Narratives (MAIN) σχεδιάστηκε το (2012) για να εξετάζει τις αφηγηματικές ικανότητες των παιδιών που κατακτούν μία ή και περισσότερες γλώσσες από τη γέννησή τους ή από μικρή ηλικία. Το MAIN σχεδιάστηκε αρχικά για παιδιά ηλικίας 3 έως 10 ετών. Πρόσφατη έρευνα έχει διαπιστώσει πως μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί σε μεγαλύτερα παιδιά, εφήβους και ενήλικες. Ο σχεδιασμός του επιτρέπει την αξιολόγηση της κατανόησης και παραγωγής αφηγήσεων σε πολλές γλώσσες στο ίδιο παιδί και με διαφορετικές μεθόδους εκμείευσης: πρότυπο ιστορίας, αναδιήγηση και διήγηση. Η εκδοχή του 2012 αναπτύχθηκε στη βάση εκτενούς πιλοτικής μελέτης στην οποία συμμετείχαν περισσότερα από 500 μονόγλωσσα και δίγλωσσα παιδιά, ηλικίας από 3-10 ετών, σε 15 διαφορετικές γλώσσες και γλωσσικού συνδυασμούς.

Το 2019, η αγγλική εκδοχή αναθεωρήθηκε με δεδομένα από 2500 απομαγνητοφωνημένες απαντήσεις σε ερωτήσεις κατανόησης του MAIN, οι οποίες συλλέχθηκαν από 700 περίπου μονόγλωσσα και δίγλωσσα παιδιά στη Γερμανία, στη Ρωσία και στη Σουηδία μεταξύ 2013-2019. Η παρούσα εκδοχή «ΕΛΛΗΝΙΚΑ» είναι βασισμένη στην τελευταία αγγλική εκδοχή του 2019.

Το MAIN περιλαμβάνει τέσσερις παράλληλες ιστορίες, η κάθε μία από τις οποίες περιλαμβάνει μια προσεκτικά σχεδιασμένη αλληλουχία έξι εικόνων, βασισμένων σε ένα πολυδιάστατο μοντέλο οργάνωσης αφηγήσεων. Οι ιστορίες είναι ελεγμένες σε σχέση με τη γνωστική και γλωσσική πολυπλοκότητα, τον παραλληλισμό ανάμεσα σε μακροδομές και μικροδομές, καθώς επίσης και με την πολιτισμική καταλληλότητα και ακρίβεια.

Παρόλο που το MAIN δεν έχει ακόμη σταθμιστεί, οι τυποποιημένες του διαδικασίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για σκοπούς αξιολόγησης, παρέμβασης και έρευνας. Για πιο λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης του MAIN, ανατρέξτε στο κεφάλαιο «Ιστορικό στο MAIN - Αναθεωρημένο, πώς να το χρησιμοποιήσετε και να το προσαρμόσετε σε άλλες γλώσσες» (γραμμένο στα Αγγλικά), στο «ZAS Papers in Linguistics» 63 (2019, pp. iv-xii), η πρόσβαση στο οποίο γίνεται μέσω: <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

Η παρουσίαση εδώ περιλαμβάνει:

- Κατευθυντήριες γραμμές αξιολόγησης
- Πρωτόκολλα, Φύλλα βαθμολόγησης για *Γάτα*, *Σκύλο*, *Μωρά πουλάκια*, *Μωρά κατσικάκια*
- Ερωτήσεις υπόβαθρου
- Κείμενα ιστορίας

Κατευθυντήριες γραμμές αξιολόγησης

Το MAIN απευθύνεται κυρίως σε παιδιά ηλικίας 3 έως 10 ετών, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και με μεγαλύτερα παιδιά, εφήβους και ενήλικες. Το MAIN αξιολογεί τόσο την κατανόηση, όσο και την παραγωγή αφηγήσεων. Επιτρέπει επίσης διαφορετικούς τρόπους εκμείευσης: Πρότυπο ιστορίας, αναδιήγηση και διήγηση. Η επιλογή της διαδικασίας εκμείευσης (π.χ. πρότυπο ιστορίας / αναδιήγηση ακολουθούμενη από διήγηση ή μόνο διήγηση) εξαρτάται από τους στόχους και τις ανάγκες της αξιολόγησης (σύμφωνα με τη διακριτική ευχέρεια των εξεταστών).

Ο σχεδιασμός του MAIN επιτρέπει την αξιολόγηση πολλών γλωσσών στο ίδιο παιδί. Οποιαδήποτε γλώσσα μπορεί να αξιολογηθεί πρώτη. Για τα δίγλωσσα παιδιά, το διάστημα εξέτασης μεταξύ των δύο γλωσσών θα πρέπει ιδανικά να είναι 4 έως 7 ημέρες, προκειμένου να ελαχιστοποιηθεί η διαγλωσσική επιρροή, καθώς και τα αποτελέσματα εξάσκησης ή επίδρασης από προηγούμενη ιστορία. Κατά προτίμηση το παιδί δεν πρέπει να αξιολογείται από το ίδιο άτομο και στις δύο γλώσσες, προκειμένου να ευνοηθεί το μονόγλωσσο πλαίσιο αξιολόγησης και να αποφευχθεί η εναλλαγή κώδικα.

Υλικά

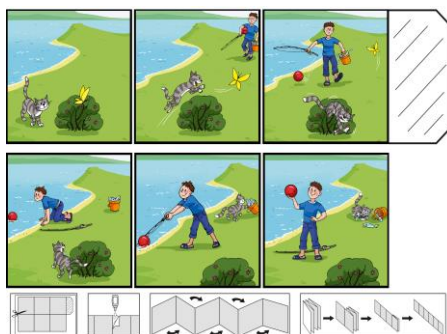
- 4 αλληλουχίες εικόνων: *Μωρά πουλάκια, Μωρά κατσικάκια, Γάτα and Σκύλος* (τρία αντίγραφα της κάθε ιστορίας (έγχρωμες εκτυπώσεις), κάθε αντίγραφο σε ένα ξεχωριστό φάκελο: 12 ξεχωριστοί φάκελοι στο σύνολο)
- 4 κείμενα ιστορίας/κείμενα-ερεθίσματα: *Μωρά πουλάκια, Μωρά κατσικάκια, Γάτα and Σκύλος*
- Εξοπλισμός για μαγνητοφώνηση ή μαγνητοσκόπηση
- Πρωτόκολλα βαθμολόγησης για ανάλυση μακροδομής, όρων εσωτερικής κατάστασης και ερωτήσεων κατανόησης
- Ερωτήσεις υπόβαθρου (ερωτηματολόγια γονέων)

Οδηγίες

Πως να προετοιμαστούν τα υλικά:

1. Για να κατεβάσετε τις εικόνες επισκεφθείτε το σύνδεσμο: www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main
2. Εκτυπώστε κάθε αρχείο PDF (π.χ. για κάθε αλληλουχία εικόνων/ ιστοριών) τρεις φορές, έγχρωμα σε καλής ποιότητας εκτυπωτή, σε λευκό χαρτί A4, κάθε εικόνα σε μέγεθος 9 x 9 εκατοστών.
3. Αριθμείστε τις εικόνες (1-6) στο πίσω μέρος.
4. Αποκόψτε τις δύο σειρές εικόνων.
5. Επικολλήστε τις εικόνες μαζί σε μια λωρίδα 6 εικόνων όπως απεικονίζεται παρακάτω και διπλώστε τις δύο φορές (εικόνα 1, εικόνα 2, αναδίπλωση, εικόνα 3, εικόνα 4, αναδίπλωση, εικόνα 5, εικόνα 6).

Σημείωση: Μην αποκόπτετε και χρησιμοποιείτε τις μικρές εικόνες από τις οδηγίες για τη συμπλήρωση.



6. Βάλτε κάθε λωρίδα / αλληλουχία εικόνων (6 εικόνες) σε ξεχωριστό φάκελο με χρώμα ή κάποιο άλλο διακριτικό σημάδι (π.χ. κουκκίδες) για να προσδιορίσετε την ιστορία.

Οδηγίες για τη διεξαγωγή της αξιολόγησης

- Βεβαιωθείτε ότι έχετε εξοικειωθεί πλήρως με τα πρωτόκολλα ιστορίας και τις οδηγίες
- Προετοιμάστε τον εξοπλισμό για την μαγνητοφώνηση/μαγνητοσκοπήση της συνεδρίας. Ξεκινήστε την εγγραφή πριν από τη φάση προθέρμανσης. Βεβαιωθείτε ότι καταγράφεται ολόκληρη τη συνεδρία, συμπεριλαμβανομένων των απαντήσεων του παιδιού στις ερωτήσεις κατανόησης.
- Η φάση προθέρμανσης πρέπει να βασίζεται στην εμπειρία σας και τη γνώση του πολιτισμικού περιβάλλοντος. Ενώ μιλάτε με το παιδί, φροντίστε να δημιουργήσετε φιλική ατμόσφαιρα και βεβαιωθείτε ότι το παιδί είναι σε θέση να καταλάβει απλές πλάγιες ερωτήσεις μερικής άγνοιας. Ρωτήστε για παράδειγμα: *Ποιος είναι ο καλύτερός σου φίλος; Τι σου αρέσει να βλέπεις στην τηλεόραση; Σου αρέσει να λες ιστορίες; Σου αρέσει να ακούς ιστορίες;*
- Βεβαιωθείτε ότι οι τρεις φάκελοι που περιέχουν την ίδια ακολουθία εικόνων βρίσκονται στο τραπέζι πριν ξεκινήσει η αξιολόγηση (ο σκοπός αυτής της μορφής παρουσίασης είναι ώστε το παιδί να πιστεύει ότι ο εξεταστής δεν γνωρίζει ποιά ιστορία βρίσκεται στο φάκελο που έχει επιλέξει, ελέγχοντας έτσι την επίδραση της κοινής γνώσης κατά την παρουσίαση των ακολουθιών των εικόνων).
- Διαχειριστείτε την αξιολόγηση σύμφωνα με τις οδηγίες στο πρωτόκολλο/α των ιστοριών. Ακολουθείστε τις υποδείξεις προσεκτικά.
- Επιπλέον πληροφορίες σχετικά με την παρουσίαση των εικόνων: Κατά τη διάρκεια του πειράματος θα πρέπει να κάθεται απέναντι από το παιδί, ώστε το παιδί να μπορεί να κρατήσει τις εικόνες μπροστά του αλλά μακριά από σας. Όταν το παιδί ανοίξει το φάκελο με τις εικόνες, πείτε του να ξεδιπλώσει τις εικόνες και να κοιτάξει ολόκληρη την ιστορία ξεκινώντας από την πρώτη εικόνα και πείτε: *«Κοίταξε τις εικόνες αλλά μην μου τις δείξεις. Μόνο ΕΣΥ πρέπει να δεις την ιστορία»*. (Εάν το παιδί δεν μπορεί να κρατήσει και να ξεδιπλώσει τις εικόνες μόνο του, μπορείτε να κρατήσετε τις εικόνες εσείς αντί για εκείνο, στραμμένες μακριά από εσάς και μόνο προς το παιδί).
- Όταν το παιδί είναι έτοιμο να πει την ιστορία, βοηθήστε το να διπλώσει ξανά τις εικόνες σε 3 μέρη. Μπορείτε να κατευθύνετε τη διαδικασία αυτή χωρίς να κοιτάξετε τις εικόνες, ενώ το παιδί τις κρατάει ακόμα. Ζητήστε από το παιδί να ξεκινήσει να λέει την ιστορία κοιτάζοντας τις δύο πρώτες εικόνες. Όταν τελειώσει με τις εικόνες 1 και 2, κατευθύνετε το ξεδίπλωμα των επόμενων δύο εικόνων (οι εικόνες 1-4 πρέπει να ανοιχτούν τώρα). Όταν το παιδί τελειώσει, κατευθύνετε το ξεδίπλωμα των επόμενων δύο εικόνων, έτσι ώστε ολόκληρη η ιστορία να έχει τώρα ξεδιπλωθεί.
- Όταν το παιδί έχει τελειώσει τη διήγηση/ αναδιήγηση της ιστορίας, ξεκινήστε με τις ερωτήσεις κατανόησης λέγοντας *«Τώρα θα σε ρωτήσω κάποιες ερωτήσεις σχετικά με την ιστορία»*. Όταν ρωτάτε τις ερωτήσεις κατανόησης, κρατήστε τις ακολουθίες εικόνων ξεδιπλωμένες στο τραπέζι και πλήρως ορατές τόσο στο παιδί, όσο και στον εξεταστή.
- Αφού ολοκληρωθεί η συνεδρία, μεταγράψτε την αφήγηση και βαθμολογήστε την παραγωγή και την κατανόηση του παιδιού στα φύλλα βαθμολόγησης.
- **Να θυμάστε:** Η λίστα επιλογών στο φύλλο βαθμολόγησης δεν είναι εξαντλητική. Ο βαθμός χορηγείται όταν ένα στοιχείο μακροδομής (Στόχος, Απόπειρα, Αποτέλεσμα, Όρος Εσωτερικής Κατάστασης) εκφράζεται με κάθε κατάλληλη διατύπωση. Συμβουλευτείτε το εγχειρίδιο για οδηγίες.

Υποδείξεις

1. Μην ξεκινήσετε εσείς την ιστορία για να βοηθήσετε το παιδί! Ενθαρρύνετε το παιδί να πει την ιστορία από μόνο του λέγοντας: *«Πες μου την ιστορία»* (δείχνοντας προς την εικόνα).
2. Βοηθήστε με κάποιες προτροπές μόνον αφού περιμένετε τουλάχιστον 10 δευτερόλεπτα και μόνο όταν φαίνεται ότι το παιδί δεν πρόκειται να πει τίποτα. Μόνο τότε θα πρέπει να παροτρύνετε το παιδί, πρώτα λέγοντας *«Εντάξει ...»*, *«Καλά ...»*, *«Η σειρά σου ...»*. Παρακαλούμε να είστε ΠΟΛΥ προσεκτικοί με τις προτροπές, προκειμένου να αποφύγετε τις διαφορές μεταξύ των ερευνητικών ομάδων, δηλαδή της επίδρασης του εξεταστή. Περιμένετε έως περίπου 10 δευτερόλεπτα. Αν το παιδί εξακολουθεί να είναι σιωπηλό, παροτρύνετέ το λέγοντας: *«Πες μου τι συμβαίνει»*. Εάν το παιδί σιωπά στη μέση της

ιστορίας, ενθαρρύνετέ το να συνεχίσει και να σας πει περισσότερα: «Κάτι άλλο;», «Συνέχισε», «Πες μου περισσότερα», «Ας δούμε τι άλλο συμβαίνει στην ιστορία».

3. Δεν έχει σημασία το πώς το παιδί αναφέρεται στους πρωταγωνιστές της ιστορίας κατά τη διάρκεια της αφήγησης. Μη διορθώσετε το παιδί. Εάν το παιδί δεν μπορεί να βρει τη λέξη για μια δράση, έναν πρωταγωνιστή κλπ. και φαίνεται να έχει κολλήσει ή ζητήσει βοήθεια, να το ενθαρρύνετε λέγοντας «Μπορείς να το ονομάσεις όπως θέλεις», «Πως θα το ονόμαζες;».
4. Αποφύγετε να κάνετε ερωτήσεις του τύπου:
 - (1) «Τί κάνει αυτός εδώ;» «Ποιος τρέχει;»
 - (2) «Τί είναι αυτό;», «Τι/Ποιόν βλέπεις στην εικόνα;»(προκειμένου να μην διαταραχθεί ή επηρεαστεί η αφήγηση του παιδιού, να αποφευχθεί η χρήση ατελών προτάσεων και να αποφευχθούν οι δεικτικές αναφορές).
5. Αν το παιδί αρχίσει να λέει μια ιστορία από τις δικές του εμπειρίες, π.χ. «Είδα ένα τέτοιο πουλί το πρωί» ή «Θα πάω με τη μαμά μου στο σούπερ-μάρκετ μετά το σχολείο ...», δώστε στο παιδί κάποιο χρόνο να μιλήσει για τη δική του εμπειρία και στη συνέχεια ζητήστε να πείτε την ιστορία στις εικόνες (μη συμπεριλάβετε αυτό το άσχετο μέρος της αφήγησης στην ανάλυση).
6. Με βάση την εμπειρία σας και το πολιτισμικό περιβάλλον, μπορεί να θέλετε να πείτε κάτι ενθαρρυντικό, π.χ. «Ωραία», «Καλά», μετά από κάθε ζεύγος εικόνων (και πριν ξεδιπλώσετε το επόμενο ζεύγος). (Αυτό θα βοηθήσει επίσης τον κωδικοποιητή να καταχωρήσει/ αποδώσει τις αποκρίσεις σε ένα συγκεκριμένο ζευγάρι εικόνων). Μην το κάνετε όμως αν αισθάνεστε ότι διαταράσσει την αφήγηση του παιδιού και τη ροή της σκέψης.

Πως να (μην) συγκρίνετε αποτελέσματα ανάμεσα στις ιστορίες

- Όταν εξετάζετε ένα δίγλωσσο παιδί σε δύο γλώσσες, αποφύγετε τη χρήση των ιστοριών της Γάτας ή του Σκύλου σε μία γλώσσα και των Μωρών πουλιών ή των Μωρών κατσικιών στην άλλη γλώσσα.
- Επίσης αποφύγετε να χρησιμοποιήσετε τις ιστορίες της Γάτας ή του Σκύλου σε μια συγκεκριμένη φάση εξέτασης και να τις συγκρίνετε με τις ιστορίες των Μωρών πουλιών ή των Μωρών κατσικιών σε κάποια άλλη φάση της εξέτασης.
- Οι ιστορίες MAIN δε μπορούν να συγκριθούν άμεσα με κάθε τρόπο. Όπως έδειξαν πρόσφατα αποτελέσματα, υπάρχουν ορισμένες λεπτομέρειες στις οποίες οι τέσσερις ιστορίες διαφέρουν, ειδικά όσον αφορά τις ερωτήσεις κατανόησης. Τα Μωρά πουλάκια και τα Μωρά κατσικάκια είναι σχεδόν παράλληλα. Η Γάτα και ο Σκύλος είναι επίσης παράλληλες ιστορίες, αλλά διαφέρουν από τα Μωρά πουλάκια και τα Μωρά κατσικάκια από ορισμένες απόψεις, π.χ. την πλοκή, τον αριθμό των χαρακτήρων και μερικές από τις ερωτήσεις κατανόησης. Συνεπώς να είστε σίγουροι πως δε συγκρίνετε μη συγκρίσιμα πράγματα.
- Όταν εξετάζετε ομάδες παιδιών με το MAIN, βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε τις κατάλληλες αντισταθμιστικές διαδικασίες, προκειμένου να ελαχιστοποιήσετε την επίδραση της συγκεκριμένης ιστορίας ή του τρόπου εκμείευσης (αναδιήγηση, πρότυπο ιστορίας, διήγηση).

Αντισταθμιστικές διαδικασίες για ερευνητικούς σκοπούς

Η σειρά παρουσίασης θα πρέπει να αντισταθμίζεται όσον αφορά τη γλώσσα και την ιστορία (Γάτα / Σκύλος - (κυρίως) Πρότυπο ιστορίας / Αναδιήγηση και Μωρά πουλάκια / Μωρά κατσικάκια - (κυρίως) διήγηση). Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη αντισταθμιστική διαδικασία (εάν εξετάζεται μόνο μία γλώσσα. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε τη διαδικασία τυχαίας σειράς παρουσίασης για παιδιά, είτε αριθ. 1, 2, 5 και 6, είτε αριθ. 3, 4, 7 και 8):

Αριθμός παιδιού	Γλώσσα	Πρότυπο ιστορίας/ αναδιήγηση	Διήγηση	Γλώσσα	Πρότυπο ιστορίας/ αναδιήγηση	Διήγηση
1	Γ1	Γάτα	Μωρά Πουλάκια	Γ2	Σκύλος	Μωρά κατσικάκια
2	Γ1	Γάτα	Μωρά κατσικάκια	Γ2	Σκύλος	Μωρά Πουλάκια
3	Γ2	Γάτα	Μωρά κατσικάκια	Γ1	Σκύλος	Μωρά Πουλάκια
4	Γ2	Γάτα	Μωρά Πουλάκια	Γ1	Σκύλος	Μωρά κατσικάκια
5	Γ1	Σκύλος	Μωρά Πουλάκια	Γ2	Γάτα	Μωρά κατσικάκια
6	Γ1	Σκύλος	Μωρά κατσικάκια	Γ2	Γάτα	Μωρά Πουλάκια
7	Γ2	Σκύλος	Μωρά κατσικάκια	Γ1	Γάτα	Μωρά Πουλάκια
8	Γ2	Σκύλος	Μωρά Πουλάκια	Γ1	Γάτα	Μωρά κατσικάκια

Σημειωτέον ότι τα αποτελέσματα για διαφορετικές ιστορίες και για τρόπους εκμείευσης δεν μπορούν άμεσα να συγκριθούν (βλ. παραπάνω).

Πρωτόκολλο για τη γάτα
Διήγηση / Αναδιήγηση / Πρότυπο Ιστορίας

Όνομα παιδιού: _____
Ημερομηνία γέννησης: _____
Ημερομηνία εξέτασης: _____
Ηλικία εξέτασης (σε μήνες): _____
Γένος: _____
Όνομα εξεταστή: _____
Χρόνος έκθεσης (σε μήνες)
στη δεύτερη γλώσσα: _____
Ημερομηνία εγγραφής σε Νηπιαγωγείο: _____
Όνομα Νηπιαγωγείου: _____

Σιγουρευτείτε ότι όλοι οι φάκελοι είναι πάνω στο τραπέζι προτού ξεκινήσει η εξέταση. Ετοιμάστε το μαγνητοφωνάκι προκειμένου να ηχογραφήσετε το παιδί. Ξεκινήστε την ηχογράφιση πριν την φάση προθέρμανσης.

Προθέρμανση

Ρωτήστε για παράδειγμα: Ποιος είναι ο καλύτερος σου φίλος? Τι σου αρέσει να βλέπεις στην τηλεόραση? Σου αρέσει να λες ιστορίες? Σου αρέσει να ακούς ιστορίες?

Οδηγίες

Οδηγίες για Διήγηση

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα μου πεις την ιστορία.* Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. *Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. Πείτε στο παιδί: *Θέλω εσύ να μου πεις την ιστορία. Κοίταξε τις εικόνες και προσπάθησε να μου πεις την καλύτερη ιστορία που μπορείς.* Παράδειγμα παρότρυνσης αν το παιδί διστάζει να ξεκινήσει: *“Πες μου την ιστορία”* (δείξτε τη εικόνα). Όταν το παιδί τελειώσει τη διήγηση των 2 πρώτων εικόνων, ξεδιπλώστε τις επόμενες (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από τη 1 έως και τη 4 είναι ορατές). Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι το τέλος της ιστορίας. Επιτρεπτές παροτρύνσεις αν το παιδί διακόψει την διήγηση στη μέση της ιστορίας: *“Κάτι άλλο?”, “Συνέχισε”, “Πες μου κι άλλο”, “Ας δούμε τι άλλο έχει στη ιστορία”.* Αν το παιδί σταματήσει να μιλάει χωρίς να έχει πει ότι τελείωσε, ρωτήστε: *“Πες μου όταν τελειώσεις”.*

Όταν το παιδί τελειώσει, συγχαρείτε το για την ιστορία πριν ξεκινήστε με τις ερωτήσεις κατανόησης.

Οδηγίες για Αναδιήγηση

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα σου πω την ιστορία.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. *Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;* Θα σου πω πρώτα εγώ την ιστορία και μετά εσύ θα μου την ξαναπείς.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. *Η ιστορία ξεκινάει εδώ:* (δείξτε την εικόνα 1). *Μια μέρα ήταν μια παιχνιδιάρικη γάτα που είδε μια κίτρινη πεταλούδα να κάθεται πάνω σε ένα θάμνο. Πήδηξε ψηλά γιατί ήθελε να τη πιάσει. Στο μεταξύ, ένα χαρωπό αγόρι γυρνούσε από το ψάρεμα με έναν κουβά και μια μπάλα στα χέρια του. Είδε τη γάτα που κυνηγούσε την πεταλούδα.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 3 και 4 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 4 να είναι ορατές). *Η πεταλούδα πέταξε μακριά και η γάτα έπεσε πάνω στο θάμνο. Χτύπησε και ήταν πολύ θυμωμένη. Το αγόρι τρόμαξε και του έπεσε η μπάλα από το χέρι. Όταν είδε την μπάλα να πέφτει στο νερό, φώναξε: "Ωχ, όχι, πάει η μπάλα μου!". Ήταν λυπημένος και ήθελε να πάρει πίσω την μπάλα του. Στο μεταξύ, η γάτα πρόσεξε το κουβά του αγοριού και σκέφτηκε: «Θέλω να πάρω ένα ψάρι»*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 5 και 6 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 6 να είναι ορατές). *Την ίδια ώρα το αγόρι άρχισε να τραβάει τη μπάλα του έξω από το νερό με το καλάμι του. Δεν πρόσεξε ότι η γάτα άρπαζε ένα ψάρι. Στο τέλος, η γάτα ήταν πολύ ευχαριστημένη που έφαγε ένα πεντανόστιμο ψάρι και το αγόρι ήταν χαρούμενο που πήρε την μπάλα του πίσω.*

Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες με τέτοιο τρόπο, ώστε οι δύο πρώτες εικόνες να είναι ορατές μόνο στο παιδί. Πείτε στο παιδί: *Τώρα θέλω εσύ να μου πεις την ιστορία. Κοίτα τις εικόνες και προσπάθησε να πεις την καλύτερη ιστορία που μπορείς.* Παράδειγμα παρότρυνσης αν το παιδί διστάζει να ξεκινήσει: *"Πες μου την ιστορία"* (δείξτε την εικόνα). Όταν το παιδί έχει ολοκληρώσει την αφήγηση των 2 πρώτων εικόνων, ξεδιπλώστε τις επόμενες 2 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1η έως την 4η να είναι ορατές). Επαναλάβετε τη διαδικασία έως ότου φτάσετε στο τέλος της ιστορίας. Επιτρεπτές παροτρύνσεις αν το παιδί διακόψει την διήγηση στη μέση της ιστορίας: *"Κάτι άλλο;", "Συνέχισε", "Πες μου περισσότερα", "Ας δούμε τι άλλο υπάρχει στην ιστορία"*. Αν το παιδί σταματήσει να μιλάει χωρίς να αναφέρει ότι έχει ολοκληρώσει, ζητήστε του το εξής: *"Πες μου όταν έχεις τελειώσει"*.

Όταν το παιδί έχει ολοκληρώσει, επαινέστε το παιδί και στη συνέχεια κάντε του τις ερωτήσεις κατανόησης.

Οδηγίες Μοντέλου Ιστορίας

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα σου πω την ιστορία.* Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. *Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;* Θα σου πω πρώτα εγώ την ιστορία και μετά θα σου κάνω κάποιες ερωτήσεις.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. *Η ιστορία ξεκινάει εδώ:* (δείξτε την εικόνα 1). *Μια μέρα ήταν μια παιχνιδιάρικη γάτα που είδε μια κίτρινη πεταλούδα να κάθεται πάνω σε ένα θάμνο. Πήδηξε ψηλά γιατί ήθελε να τη πιάσει. Στο μεταξύ, ένα χαρωπό αγόρι γυρνούσε από το ψάρεμα με έναν κουβά και μια μπάλα στα χέρια του. Είδε τη γάτα που κυνηγούσε την πεταλούδα*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 3 και 4 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 4 να είναι ορατές). *Η πεταλούδα πέταξε μακριά και η γάτα έπεσε πάνω στο θάμνο. Χτύπησε και ήταν πολύ θυμωμένη. Το αγόρι τρόμαξε και του έπεσε η μπάλα από το χέρι. Όταν είδε την μπάλα να πέφτει στο νερό, φώναξε: "Ωχ, όχι, πάει η μπάλα μου!". Ήταν λυπημένος και ήθελε να πάρει πίσω την μπάλα του. Στο μεταξύ, η γάτα πρόσεξε το κουβά του αγοριού και σκέφτηκε: «Θέλω να πάρω ένα ψάρι»*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 5 και 6 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 6 να είναι ορατές). *Την ίδια ώρα το αγόρι άρχισε να τραβάει τη μπάλα του έξω από το νερό με το καλάμι του.*

Δεν πρόσεξε ότι η γάτα άρπαζε ένα ψάρι. Στο τέλος, η γάτα ήταν πολύ ευχαριστημένη που έφαγε ένα πεντανόστιμο ψάρι και το αγόρι ήταν χαρούμενο που είχε την μπάλα του πίσω.

Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας.

Αφού πείτε Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας κάντε τις ερωτήσεις κατανόησης.

Φύλλο βαθμολόγησης για τη γάτα

Μέρος Ι: Παραγωγή

Α. Δομή Ιστορίας; Β. Δομική Πολυπλοκότητα; Γ. Όροι Εσωτερικής Κατάστασης (ΟΕΚ)

Α. Δομή Ιστορίας

		Παραδείγματα σωστών απαντήσεων ¹	Βαθμοί
A1.	Σκηνικό	Χρόνος και/ή τόπος αναφοράς, π.χ. μια φορά και έναν καιρό/μια μέρα/πριν πολύ καιρό... Σε μια λίμνη/ στη λίμνη/ στην όχθη του ποταμού/ στο νερό/ στην ακτή/ σε ένα λιβάδι...	0 1 2 ²
<i>Επεισόδιο 1: Γάτα (Χαρακτήρες επεισοδίου: γάτα και πεταλούδα)</i>			
A2.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Η γάτα ήταν παιχνιδιάρη/ περίεργη Η γάτα είδε μια πεταλούδα	0 1
A3.	Στόχος	Η γάτα ήθελε να πιάσει/ πάρει/ κυνηγήσει την πεταλούδα/ παίξει με την πεταλούδα προκειμένου να+ ΡΗΜΑ (πιάσει, πάρει, παίξει)	0 1
A4.	Απόπειρα	Η γάτα πήδηξε μπροστά/ ψηλά Η γάτα κυνήγησε/ ξεκίνησε να κυνηγάει Η γάτα προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (πιάσει, αποκτήσει, αρπάξει, πάρει)	0 1
A5.	Αποτέλεσμα	Η γάτα έπεσε μέσα στον θάμνο/ δεν έπιασε την πεταλούδα/ δεν ήταν αρκετά γρήγορη Η πεταλούδα ξέφυγε/ πέταξε μακριά/ ήταν πολύ γρήγορη	0 1
A6.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Η γάτα ήταν απογοητευμένη/ θυμωμένη/ πληγωμένη Η πεταλούδα χαρούμενη/ ευχαριστημένη	0 1
<i>Επεισόδιο 2: Το αγόρι (Χαρακτήρας επεισοδίου: αγόρι)</i>			
A7.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Το αγόρι ήταν λυπημένο/ στενοχωρημένο/ ανήσυχο για την μπάλα του Το αγόρι είδε την μπάλα στο νερό	0 1
A8.	Στόχος	Το αγόρι αποφάσισε/ ήθελε να πάρει πίσω την μπάλα του/ Προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (πάρει)	0 1
A9.	Απόπειρα	Το αγόρι ήταν/τραβάει/ προσπάθησε να τραβήξει την μπάλα έξω από το νερό	0 1
A10.	Αποτέλεσμα	Το αγόρι πήρε/είχε πίσω την μπάλα του/ ξανά Η μπάλα σώθηκε	0 1
A11.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Το αγόρι ήταν ευτυχισμένο/ χαρούμενο/ ευχαριστημένο/ ικανοποιημένο/ ανακουφισμένο (που πήρε/είχε την μπάλα του πίσω)	0 1
<i>Επεισόδιο 3: Η γάτα (Χαρακτήρας επεισοδίου: γάτα)</i>			

¹ Σε περίπτωση αμφιβολίας ή αν η απάντηση του παιδιού δεν εμπεριέχεται στο φύλλο βαθμολόγησης συμβουλευτείτε το εγχειρίδιο χρήσης.

² Μηδέν βαθμοί για λανθασμένη ή καμία απάντηση, 1 βαθμός για μια σωστή απάντηση, 2 βαθμοί για αναφορά σε χρόνο και τόπο.

A12.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Η γάτα ήταν πεινασμένη/ περίεργη/ είχε ιδιαίτερη προτίμηση στο ψάρι Η γάτα πρόσεξε/ είδε το ψάρι	0 1
A13.	Στόχος	Η γάτα ήθελε/ αποφάσισε να πάρει/ άρπαξει/ έφαγε/ είχε/ έκλεψε το ψάρι Προκειμένου να + ΡΗΜΑ (φάει, πάρει)	0 1
A14.	Απόπειρα	Η γάτα ήταν/αρπάζει/τραβάει/ παίρνει/ κλέβει το ψάρι Η γάτα πήρε το ψάρι (έξω από τον κουβά)/ πλησίασε προς το ψάρι Η γάτα προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (αποκτήσει, πάρει)	0 1
A15.	Αποτέλεσμα	Η γάτα έφαγε/ πήρε το ψάρι	0 1
A16.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Η γάτα ήταν ικανοποιημένη/ χαρούμενη/ ευχαριστημένη/ ευτυχισμένη/ όχι πεινασμένη (πια)	0 1
A17.	Σύνολο βαθμών από 17:		

B. Δομική πολυπλοκότητα

Αριθμός αλληλουχιών Απόπειρας-Αποτελέσματος	Αριθμός μεμονωμένων Στόχων (χωρίς Απόπειρα ή Αποτέλεσμα)	Αριθμός αλληλουχιών Στόχου-Απόπειρας / Στόχου-Αποτελέσματος	Αριθμός αλληλουχιών Στόχου-Απόπειρας-Αποτελέσματος
B1.	B2.	B3.	B4.

Γ. Όροι Εσωτερικής Κατάστασης (ΟΕΚ)

Γ1.	<p>Συνολικός αριθμός ΟΕΚ σε δείγματα. ΟΕΚ περιλαμβάνουν:</p> <p>Όροι δήλωσης αντίληψης π.χ. βλέπω, ακούω, αισθάνομαι, μυρίζω;</p> <p>Όροι δήλωσης φυσιολογικής κατάστασης π.χ. διψασμένος, πεινασμένος, κουρασμένος, επώδυνος;</p> <p>Όροι δήλωσης συνείδησης π.χ. ζωντανός, ξύπνιος, κοιμισμένος;</p> <p>Όροι δήλωσης συναισθημάτων π.χ. λυπημένος, ευτυχισμένος, χαρούμενος, θυμωμένος, ανήσυχος, απογοητευμένος, φοβισμένος, τρομαγμένος, περήφανος, γενναίος, (ένιωθε) ασφαλής, ευχαριστημένος, ξαφνιασμένος;</p> <p>Ρήματα Νοητικής Ενέργειας π.χ. θέλω, σκέφτομαι, ξέρω, ξεχνάω, αποφασίζω, πιστεύω, αναρωτιέμαι, έχω/ κάνω ένα σχέδιο;</p> <p>Ρήματα γλωσσικής έκφρασης π.χ. λέω, φωνάζω, προειδοποιώ, ρωτάω.</p>
-----	--

Μέρος II: Κατανόηση

		Παραδείγματα σωστών απαντήσεων	Παραδείγματα λανθασμένων απαντήσεων	Βαθμοί
0	Σου άρεσε η ιστορία?	Ερώτηση προθέρμανσης, δεν βαθμολογείται		
Δ1.	Γιατί η γάτα πηδάει/ κάνει βήμα προς τα μπρος? (δείξτε εικόνες 1-2) (Επεισόδιο 1: Στόχος)	Θέλει να πάρει/ πιάσει/ κυνηγήσει την πεταλούδα/ να παίξει με την πεταλούδα Θέλει την πεταλούδα (προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (πιάσει, πάρει) την πεταλούδα	φεύγει/ τρέχει/ θέλει να πηδήξει Οι γάτες τρέχουν συνέχεια/πηδάνε συνέχεια	0 1
Δ2.	Πώς νοιώθει η γάτα? (δείξτε την εικόνα 3) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	θυμωμένη/ άσχημα/ απογοητευμένη/ πληγωμένη/ σε πόνο/ όχι καλά/ όχι άνετα	καλά/ χαρούμενη	0 1
Δ3.	<i>(Ρωτήστε τη Δ3 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ2. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ2, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ3 και προχωρήστε στη Δ4.)</i> Γιατί πιστεύεις ότι γάτα νοιώθει θυμωμένη/ απογοητευμένη/ πληγωμένη κτλ. ³	Δεν μπορούσε να πιάσει την πεταλούδα/ έπεσε στον θάμνο Πονάει το να πέφτεις σε έναν ακανθώδη θάμνο Η πεταλούδα ξέφυγε/ Έφυγε μακριά	Μη κατάλληλη/ άσχετη απάντηση	0 1
Δ4.	Γιατί το αγόρι κρατάει το καλάμι στο νερό? (δείξτε την εικόνα 2) (Επεισόδιο 2: Στόχος)	Θέλει να πιάσει/ πάρει την μπάλα του (πίσω) Θέλει την μπάλα του (πίσω) (προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (πιάσει, πάρει) την μπάλα του (πίσω/ έξω)	Να παίξει στο νερό	0 1
Δ5.	Πώς νοιώθει το αγόρι? (δείξτε την εικόνα 6) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	καλά / μια χαρά/ ευτυχισμένος/ ικανοποιημένος/ χαρούμενος	άσχημα/ θυμωμένος/ / στενοχωρημένος	0 1
Δ6.	<i>(Ρωτήστε τη Δ6 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ5. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ5, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ6 και προχωρήστε στη Δ7)</i> Γιατί πιστεύεις ότι το αγόρι αισθάνεται καλά/	Έχει/ πήρε την μπάλα πίσω Μπορούσε/ ήταν ικανός να + ΡΗΜΑ (πιάσει, πάρει)	Χαμογελάει/ φαίνεται να είναι έτσι/ άλλη μη κατάλληλη απάντηση	0 1

³ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντησή του στη Δ2.

	χαρούμενος/ ικανοποιημένος κλπ.? ⁴			
Δ7.	Γιατί η γάτα αρπάζει το ψάρι? (δείξτε την εικόνα 5) (Επεισόδιο 3: Στόχος)	αποφάσισε/ θέλει να φάει/ έχει/ κλέψει το ψάρι Παίρνει την ευκαιρία όταν το αγόρι δεν κοιτάζει Δεν έπιασε την πεταλούδα/ Δεν μπορούσε να φτάσει/πάρει την πεταλούδα Στις γάτες αρέσουν τα ψάρια (γενική έννοια) Τα ψάρια είναι νόστιμα	Θέλει να παίξει με το ψάρι	0 1
Δ8.	Φαντάσου ότι το αγόρι βλέπει τη γάτα. Πώς νοιώθει το αγόρι? (δείξτε την εικόνα 6) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	άσχημα/ θυμωμένα/ λυπημένα/ τρελά/όχι καλά	Καλά/ χαρούμενα/ ικανοποιημένα/ ευχαριστημένα	0 1
Δ9.	(Ρωτήστε τη Δ9 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ8. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ8, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ9 και προχωρήστε στη Δ10). Γιατί πιστεύεις ότι το αγόρι νοιώθει άσχημα/ θυμωμένα/ τρελά κλπ.? ⁵	Η γάτα έφαγε/ τρώει/ πήρε το ψάρι Το αγόρι ήθελε να φάει/ έχει το ψάρι (για τον εαυτό του) Είναι το ψάρι του αγοριού	Το καλάμι είναι στο έδαφος ή άλλη μη κατάλληλη απάντηση	0 1
Δ10.	Το αγόρι θα γίνει φίλος με τη γάτα? Γιατί?	Όχι - έδωσε τουλάχιστον ένα λόγο (η γάτα έφαγε/ έκλεψε το ψάρι) ή άλλη μη κατάλληλη απάντηση	Ναι/ Δεν ξέρω/άλλη, άσχετη απάντηση	0 1
Δ11.	Σύνολο βαθμών από 10:			

⁴ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντησή του στη Δ5.

⁵ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντησή του στη Δ8.

Πρωτόκολλο για τον σκύλο

Διήγηση / Αναδιήγηση / Πρότυπο Ιστορίας

Όνομα παιδιού: _____

Ημερομηνία γέννησης: _____

Ημερομηνία εξέτασης: _____

Ηλικία εξέτασης (σε μήνες): _____

Γένος: _____

Όνομα εξεταστή: _____

Χρόνος έκθεσης (σε μήνες)
στη δεύτερη γλώσσα: _____

Ημερομηνία εγγραφής σε Νηπιαγωγείο: _____

Όνομα Νηπιαγωγείου: _____

Σιγουρευτείτε ότι όλοι οι φάκελοι είναι πάνω στο τραπέζι προτού ξεκινήσει η εξέταση. Ετοιμάστε το μαγνητοφωνάκι ηχογράφησης προκειμένου να ηχογραφήσετε το παιδί. Ξεκινήστε την ηχογράφηση πριν την φάση προθέρμανσης.

Προθέρμανση

Ρωτήστε για παράδειγμα: Ποιος είναι ο καλύτερος σου φίλος? Τι σου αρέσει να βλέπεις στην τηλεόραση? Σου αρέσει να λες ιστορίες? Σου αρέσει να ακούς ιστορίες?

Οδηγίες

Οδηγίες για Διήγηση

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα μου πεις την ιστορία.* Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. *Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. Πείτε στο παιδί: *Θέλω εσύ να μου πεις την ιστορία. Κοίταξε τις εικόνες και προσπάθησε να μου πεις την καλύτερη ιστορία που μπορείς.* Παράδειγμα παρότρυνσης αν το παιδί διστάζει να ξεκινήσει: *“Πες μου την ιστορία”* (δείξτε τη εικόνα). Όταν το παιδί τελειώσει τη διήγηση των 2 πρώτων εικόνων, ξεδιπλώστε τις επόμενες (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από τη 1 έως και τη 4 είναι ορατές). Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι το τέλος της ιστορίας. Επιτρεπτές παροτρύνσεις αν το παιδί διακόψει την διήγηση στη μέση της ιστορίας: *“Κάτι άλλο?”, “Συνέχισε”, “Πες μου κι άλλο”, “Ας δούμε τι άλλο έχει στη ιστορία”.* Αν το παιδί σταματήσει να μιλάει χωρίς να έχει πει ότι τελείωσε, ρωτήστε: *“Πες μου όταν τελειώσεις”.*

Όταν το παιδί τελειώσει, συγχαρείτε το για την ιστορία πριν ξεκινήστε με τις ερωτήσεις κατανόησης.

Οδηγίες για Αναδιήγηση

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα σου πω την ιστορία.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. *Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;* Θα σου πω πρώτα εγώ την ιστορία και μετά εσύ θα μου την ξαναπείς.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. *Η ιστορία ξεκινάει εδώ:* (δείξτε την εικόνα 1). *Μια μέρα ήταν ένας παιχνιδιάρης σκύλος που είδε ένα γκρι ποντίκι να στέκεται κοντά σε ένα δέντρο. Πήδηξε ψηλά επειδή ήθελε να το πιάσει. Στο μεταξύ ένα χαρωπό αγόρι γυρνούσε από τα ψώνια κρατώντας μια σακούλα και ένα μπαλόνι στα χέρια του. Είδε τον σκύλο να κυνηγάει το ποντίκι.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 3 και 4 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 4 να είναι ορατές). *Το ποντίκι έτρεξε γρήγορα και ο σκύλος σκόνταψε στο δένδρο. Χτύπησε και ήταν πολύ θυμωμένος. Το αγόρι ξαφνιάστηκε τόσο πολύ που το μπαλόνι του έφυγε από το χέρι. Όταν είδε το μπαλόνι να πηγαίνει προς το δέντρο, φώναξε: "Ωχ, όχι, πάει το μπαλόνι μου!". Ήταν λυπημένος και ήθελε να πάρει το μπαλόνι του πίσω. Στο μεταξύ, ο σκύλος πρόσεξε τη σακούλα του αγοριού και σκέφτηκε: «Θέλω να αρπάξω ένα λουκάνικο».*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 5 και 6 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 6 να είναι ορατές). *Την ίδια ώρα, το αγόρι ξεκίνησε να τραβάει το μπαλόνι από το δένδρο. Δεν πρόσεξε ότι ο σκύλος έπιανε το λουκάνικο. Στο τέλος, ο σκύλος ήταν πολύ χαρούμενος που έτρωγε ένα τόσο νόστιμο λουκάνικο και το αγόρι ήταν χαρούμενο που είχε το μπαλόνι πίσω.*

Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες με τέτοιο τρόπο, ώστε οι δύο πρώτες εικόνες να είναι ορατές μόνο στο παιδί. Πείτε στο παιδί: *Τώρα θέλω εσού να μου πεις την ιστορία. Κοίτα τις εικόνες και προσπάθησε να πεις την καλύτερη ιστορία που μπορείς.* Παράδειγμα παρότρυνσης αν το παιδί διστάζει να ξεκινήσει: *"Πες μου την ιστορία"* (δείξτε την εικόνα). Όταν το παιδί έχει ολοκληρώσει την αφήγηση των 2 πρώτων εικόνων, ξεδιπλώστε τις επόμενες 2 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1η έως την 4^η να είναι ορατές). Επαναλάβετε τη διαδικασία έως ότου φτάσετε στο τέλος της ιστορίας. Επιτρεπτές παροτρύνσεις αν το παιδί διακόψει την διήγηση στη μέση της ιστορίας: *"Κάτι άλλο;"*, *"Συνέχισε"*, *"Πες μου περισσότερα"*, *"Ας δούμε τι άλλο υπάρχει στην ιστορία"*. Αν το παιδί σταματήσει να μιλάει χωρίς να αναφέρει ότι έχει ολοκληρώσει, ζητήστε του το εξής: *"Πες μου όταν έχεις τελειώσει"*.

Όταν το παιδί έχει ολοκληρώσει, επαινέστε το παιδί και στη συνέχεια κάντε του τις ερωτήσεις κατανόησης.

Οδηγίες Μοντέλου Ιστορίας

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα σου πω την ιστορία.* Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. *Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;* Θα σου πω πρώτα εγώ την ιστορία και μετά θα σου κάνω κάποιες ερωτήσεις.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. *Η ιστορία ξεκινάει εδώ:* (δείξτε την εικόνα 1). *Μια μέρα ήταν ένας παιχνιδιάρης σκύλος που είδε ένα γκρι ποντίκι να στέκεται κοντά σε ένα δέντρο. Πήδηξε ψηλά επειδή ήθελε να το πιάσει. Στο μεταξύ ένα χαρωπό αγόρι γυρνούσε από τα ψώνια κρατώντας μια σακούλα και ένα μπαλόνι στα χέρια του. Είδε τον σκύλο να κυνηγάει το ποντίκι.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 3 και 4 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 4 να είναι ορατές). *Το ποντίκι έτρεξε γρήγορα και ο σκύλος σκόνταψε στο δένδρο. Χτύπησε και ήταν πολύ θυμωμένος. Το αγόρι ξαφνιάστηκε τόσο πολύ που το μπαλόνι του έφυγε από το χέρι. Όταν είδε το μπαλόνι να πηγαίνει προς το δέντρο, φώναξε: "Ωχ, όχι, πάει το μπαλόνι μου!". Ήταν λυπημένος και ήθελε να πάρει το μπαλόνι του πίσω. Στο μεταξύ, ο σκύλος πρόσεξε τη σακούλα του αγοριού και σκέφτηκε: «Θέλω να αρπάξω ένα λουκάνικο».*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 5 και 6 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 6 να είναι ορατές). Την ίδια ώρα, το αγόρι ξεκίνησε να τραβάει το μπαλόνι από το δένδρο. Δεν πρόσεξε ότι ο σκύλος έπιανε το λουκάνικο. Στο τέλος, ο σκύλος ήταν πολύ χαρούμενος που έτρωγε ένα τόσο νόστιμο λουκάνικο και το αγόρι ήταν χαρούμενο που είχε το μπαλόνι πίσω.

Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας.

Αφού πείτε Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας κάντε τις ερωτήσεις κατανόησης.

Φύλλο βαθμολόγησης για τον σκύλο

Μέρος Ι: Παραγωγή

A. Δομή Ιστορίας; B. Δομική Πολυπλοκότητα; Γ. Όροι Εσωτερικής Κατάστασης (ΟΕΚ)

A. Δομή Ιστορίας

		Παραδείγματα σωστών απαντήσεων⁶	Βαθμοί
A1.	Σκηνικό	Χρόνος και/ή τόπος αναφοράς, π.χ. μια φορά και έναν καιρό/μία μέρα/πριν πολύ καιρό... Σε ένα δάσος/ σε ένα πάρκο/ σε ένα λιβάδι/ σε ένα χωράφι/σε ένα δένδρο/ κοντά σε ένα δένδρο/στον δρόμο	0 1 2 ⁷
<i>Επεισόδιο 1: Σκύλος (Χαρακτήρες επεισοδίου: σκύλος και ποντικός)</i>			
A2.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Ο σκύλος είναι παιχνιδιάρης/ περίεργος Ο σκύλος είδε ένα ποντίκι	0 1
A3.	Στόχος	Ο σκύλος ήθελε να πιάσει/ πάρει/ κυνηγήσει το ποντίκι/ παίξει με το ποντίκι (προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (πιάσει, πάρει, παίξει με)	0 1
A4.	Απόπειρα	Ο σκύλος πήδηξε μπροστά/ ψηλά Ο σκύλος κυνήγησε/ άρχισε να κυνηγάει Ο σκύλος προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (πιάσει, πάρει, αρπάξει, πάρει)	0 1
A5.	Αποτέλεσμα	Ο σκύλος χτύπησε το κεφάλι του/ χτύπησε στο δένδρο/δεν έπιασε το ποντίκι/ δεν ήταν αρκετά γρήγορος Το ποντίκι ξέφυγε/ έτρεξε πίσω από το δέντρο/ το ποντίκι ήταν πολύ γρήγορο.	0 1
A6.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Ο σκύλος ήταν απογοητευμένος/ θυμωμένος/ πληγωμένος. Το ποντίκι ήταν ευτυχισμένο/ χαρούμενο/ ανακουφισμένο.	0 1
<i>Επεισόδιο 2: Αγόρι (Χαρακτήρας επεισοδίου: αγόρι)</i>			
A7.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Το αγόρι ήταν λυπημένο / στενοχωρημένο/ ανήσυχο για το μπαλόνι του Το αγόρι είδε το μπαλόνι στο δέντρο	0 1
A8.	Στόχος	Το αγόρι αποφάσισε/ θέλησε να πάρει πίσω το μπαλόνι του (Προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (πάρει) πίσω	0 1
A9.	Απόπειρα	Το αγόρι τραβούσε/τραβάει/ προσπάθησε να τραβήξει το μπαλόνι από το δέντρο ΒοΤο αγόρι πήδηξε προς το μπαλόνι / έφτασε (το μπαλόνι)/ σκαρφάλωνε/σκαρφαλώνει (στο δέντρο)	0 1
A10.	Αποτέλεσμα	Το αγόρι πήρε πίσω το μπαλόνι του/ ξανά Το μπαλόνι γύρισε πίσω	0 1

⁶ Σε περίπτωση αμφιβολίας ή αν η απάντηση του παιδιού δεν εμπεριέχεται στο φύλλο βαθμολόγησης συμβουλευτείτε το εγχειρίδιο χρήσης.

⁷ Μηδέν βαθμοί για λανθασμένη ή καμία απάντηση, 1 βαθμός για μια σωστή απάντηση, 2 βαθμοί για αναφορά σε χρόνο και τόπο.

A11.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Το αγόρι ήταν χαρούμενο / ικανοποιημένο/ ευχαριστημένο/ ανακουφισμένο (που πήρε πίσω το μπαλόνι του)	0	1
<i>Επεισόδιο 3: Σκύλος (Χαρακτήρας επεισοδίου: σκύλος)</i>				
A12.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός	Ο σκύλος είδε/ πρόσεξε τα λουκάνικα (στη σακούλα) Ο σκύλος ήταν πεινασμένος/ περίεργος/ λαχταρούσε τα λουκάνικα	0	1
A13.	εκκίνησης	Ο σκύλος ήθελε/ αποφάσισε να πάρει/ αρπάξει/ φάει/ κλέψει τα λουκάνικα (Προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (φάει, πάρει)	0	1
A14.	Στόχος	Ο σκύλος άρπαζε/αρπάζει/τραβάει/ παίρνει/ κλέβει τα λουκάνικα Ο σκύλος αρπάζει/τραβάει/παίρνει τα λουκάνικα (από τη σακούλα)/ έφτασε τα λουκάνικα Ο σκύλος προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (παίρνει)	0	1
A15.	Απόπειρα	Ο σκύλος έφαγε/ πήρε τα λουκάνικα	0	1
A16.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Ο σκύλος ήταν ικανοποιημένος/ ευχαριστημένος/ χαρούμενος/ (δεν ήταν πια πεινασμένος)	0	1
A17.	Σύνολο βαθμών από 17:			

B. Δομική πολυπλοκότητα

Αριθμός αλληλουχιών Απόπειρας-Αποτελέσματος	Αριθμός μεμονωμένων Στόχων (χωρίς Απόπειρα ή Αποτέλεσμα)	Αριθμός αλληλουχιών Στόχου-Απόπειρας / Στόχου-Αποτελέσματος	Αριθμός αλληλουχιών Στόχου-Απόπειρας-Αποτελέσματος
B1.	B2.	B3.	B4.

Γ. Όροι Εσωτερικής Κατάστασης (ΟΕΚ)

Γ1.	<p>Συνολικός αριθμός ΟΕΚ σε δείγματα. ΟΕΚ περιλαμβάνουν:</p> <p>Όροι δήλωσης αντίληψης π.χ. βλέπω, ακούω, αισθάνομαι, μυρίζω;</p> <p>Όροι δήλωσης φυσικής κατάστασης π.χ. διψασμένος, πεινασμένος, κουρασμένος, πονεμένος; πονούσε;</p> <p>Όροι δήλωσης συνείδησης π.χ. ζωντανός, ξύπνιος, ξάγρυπνος;</p> <p>Όροι δήλωσης συναισθημάτων π.χ. λυπημένος, ευτυχισμένος, χαρούμενος, θυμωμένος, ανήσυχος, απογοητευμένος, φοβισμένος, τρομαγμένος, περήφανος, γενναίος, (ένιωθε) ασφαλής, ευχαριστημένος, ξαφνιασμένος;</p> <p>Ρήματα Νοητικής Ενέργειας π.χ. θέλω, σκέφτομαι, ξέρω, ξεχνάω, αποφασίζω, πιστεύω, αναρωτιέμαι, έχω/ κάνω ένα σχέδιο;</p> <p>Ρήματα γλωσσικής έκφρασης π.χ. λέω, φωνάζω, προειδοποιώ, ρωτάω.</p>
-----	---

Μέρος II: Κατανόηση

		Παραδείγματα σωστών απαντήσεων	Παραδείγματα λάθος απαντήσεων	Βαθμοί
0	Σου άρεσε η ιστορία?	Ερώτηση προθέρμανσης, δε βαθμολογείται		
Δ1.	Γιατί ο σκύλος πηδάει ψηλά/ πηδάει προς τα εμπρός; (δείξτε εικόνες 1 - 2) (Επεισόδιο 1: Στόχος)	Θέλει/να πιάσει/ να κυνηγήσει το ποντίκι/να παίξει με το ποντίκι Θέλει το ποντίκι (προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (πιάσει, πάρει) το ποντίκι	Φεύγει/τρέχει/ ήθελε να πηδήξει Τα σκυλιά πάντοτε χοροπηδάνε	0 1
Δ2.	Πως νιώθει ο σκύλος? (δείξτε την εικόνα 3) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	Θυμωμένος/ κακός/ απογοητευμένος/ πληγωμένος/ πονάει/ δεν νιώθει καλά/ νιώθει άβολα	Καλά/ χαρούμενος	0 1
Δ3.	<i>(Ρωτήστε τη Δ3 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ2. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ2, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ3 και προχωρήστε στη Δ4). Γιατί πιστεύεις ότι ο σκύλος είναι θυμωμένος/ απογοητευμένος/ πληγωμένος κτλ.?</i> ⁸	Δεν μπορούσε να προλάβει το ποντίκι/ χτύπησε στο κεφάλι/ χτύπησε στο δέντρο Πονάει όταν κάποιος πέφτει σε ένα/το δέντρο Το ποντίκι ξέφυγε / το 'σκασε	Ακατάλληλη/ άσχετη απάντηση	0 1
Δ4.	Γιατί το αγόρι πηδάει ψηλά/ πηδάει προς τα εμπρός; (δείξτε την εικόνα 5) (Επεισόδιο 2: Στόχος)	Θέλει/να πάρει το μπαλόνι του πίσω Θέλει το μπαλόνι του (πίσω) (προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (πιάσει, πάρει) το μπαλόνι του (πίσω)	Για να ανέβει στο δέντρο/στα δέντρα	0 1
Δ5.	Πως νιώθει το αγόρι? (δείξτε την εικόνα 6) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	Καλά/ ευτυχισμένος/ ικανοποιημένος/ ευχαριστημένος	Άσχημα/ θυμωμένος/ τρελός/ λυπημένος	0 1
Δ6.	<i>(Ρωτήστε τη Δ6 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ5. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ5, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό</i>	Γιατί πήρε πίσω το μπαλόνι του Μπόρεσε/ ήταν ικανός να + ΡΗΜΑ (πιάσει, πάρει) το μπαλόνι	Χαμογελάει/έτσι φαίνεται/επειδή στέκεται ή άλλη ακατάλληλη απάντηση	0 1

⁸ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντηση του στη Δ2.

	στη Δ6 και προχωρήστε στη Δ7). Γιατί πιστεύεις ότι το αγόρι νιώθει καλά/ χαρούμενο/ ικανοποιημένο κτλ.? ⁹			
Δ7.	Γιατί ο σκύλος αρπάζει τα λουκάνικα? (Δείξτε εικόνα 5) (Επεισόδιο 3: Στόχος)	Αποφάσισε ότι/ θέλει να φάει/ να κλέψει τα λουκάνικα Βρίσκει την ευκαιρία όταν το αγόρι δεν κοιτάζει Δεν έπιασε το ποντίκι/ / δεν μπορούσε να πιάσει/ πάρει το ποντίκι Στους σκύλους αρέσουν τα λουκάνικα / το κρέας (αόριστη έννοια) Τα λουκάνικα είναι νόστιμα	Θέλει να παίξει με την τσάντα	0 1
Δ8.	Φαντάσου ότι το αγόρι βλέπει το σκύλο. Πως νιώθει το αγόρι? (Δείξτε εικόνα 6) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	Άσχημα/ θυμωμένος/ λυπημένος/ τρελός από θυμό /δεν νιώθει καλά	Καλά/ χαρούμενος/ ικανοποιημένος/ ευχαριστημένος	0 1
Δ9.	(Ρωτήστε τη Δ9 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ8. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ8, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ9 και προχωρήστε στη Δ10). Γιατί πιστεύεις ότι το αγόρι νιώθει άσχημα/ θυμωμένο/ τρελό κτλ.? ¹⁰	Ο σκύλος έφαγε/ τρώει/ πήρε τα λουκάνικα του Το αγόρι ήθελε να φάει (ο ίδιος) τα λουκάνικα Αυτά ήταν τα λουκάνικα του αγοριού	Ακατάλληλη απάντηση	0 1
Δ10.	Το αγόρι θα γίνει φίλος με το σκύλο? Γιατί?	Όχι – το παιδί θα πρέπει να δώσει τουλάχιστον έναν λόγο (ο σκύλος έφαγε/έκλεψε τα λουκάνικα) ή οποιαδήποτε άλλη κατάλληλη απάντηση	Ναι/Δεν ξέρω/ άλλη ακατάλληλη απάντηση	0 1
Δ11.	Σύνολο βαθμών από 10:			

⁹ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντηση του στη Δ5.

¹⁰ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντηση του στη Δ8.

Πρωτόκολλο για τα Μωρά-πουλάκια
Διήγηση / Αναδιήγηση / Πρότυπο Ιστορίας

Όνομα παιδιού: _____
Ημερομηνία γέννησης: _____
Ημερομηνία εξέτασης: _____
Ηλικία εξέτασης (σε μήνες): _____
Γένος: _____
Όνομα εξεταστή: _____
Χρόνος έκθεσης (σε μήνες)
στη δεύτερη γλώσσα : _____
Ημερομηνία εγγραφής σε Νηπιαγωγείο: _____
Όνομα Νηπιαγωγείου: _____

Σιγουρευτείτε ότι όλοι οι φάκελοι είναι πάνω στο τραπέζι προτού ξεκινήσει η εξέταση. Ετοιμάστε το μαγνητοφωνάκι ηχογράφησης προκειμένου να ηχογραφήσετε το παιδί. Ξεκινήστε την ηχογράφηση πριν την φάση προθέρμανσης.

Προθέρμανση

Ρωτήστε για παράδειγμα: Ποιος είναι ο καλύτερος σου φίλος? Τι σου αρέσει να βλέπεις στην τηλεόραση? Σου αρέσει να λες ιστορίες? Σου αρέσει να ακούς ιστορίες?

Οδηγίες

Οδηγίες για Διήγηση

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα μου πεις την ιστορία. Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. Πείτε στο παιδί: *Θέλω εσύ να μου πεις την ιστορία. Κοίταξε τις εικόνες και προσπάθησε να μου πεις την καλύτερη ιστορία που μπορείς. Παράδειγμα παρότρυνσης αν το παιδί διστάζει να ξεκινήσει: “Πες μου την ιστορία” (δείξτε τη εικόνα). Όταν το παιδί τελειώσει τη διήγηση των 2 πρώτων εικόνων, ξεδιπλώστε τις επόμενες (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από τη 1 έως και τη 4 είναι ορατές). Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι το τέλος της ιστορίας. Επιτρεπτές παροτρύνσεις αν το παιδί διακόψει την διήγηση στη μέση της ιστορίας: “Κάτι άλλο?”, “Συνέχισε”, “Πες μου κι άλλο”, “Ας δούμε τι άλλο έχει στη ιστορία”. Αν το παιδί σταματήσει να μιλάει χωρίς να έχει πει ότι τελείωσε, ρωτήστε: “Πες μου όταν τελειώσεις”.*

Όταν το παιδί τελειώσει, συγχαρείτε το για την ιστορία πριν ξεκινήσετε με τις ερωτήσεις κατανόησης.

Οδηγίες για Αναδιήγηση

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα σου πω την ιστορία. Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η; Θα σου πω πρώτα εγώ την ιστορία και μετά εσύ θα μου την ξαναπείς.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. *Η ιστορία ξεκινάει εδώ: (δείξτε την εικόνα 1). Μια μέρα ήταν μια μαμά που είδε ότι τα πουλάκια της πεινούσαν. Πέταξε μακριά επειδή ήθελε να τους βρει φαγητό. Μια πεινασμένη γάτα είδε ότι η μαμά πέταξε μακριά και νιαούρισε: “Μμμ, ωραία, τι βλέπω εδώ στην φωλιά?”.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 3 και 4 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 4 να είναι ορατές). *Η μαμά γύρισε πίσω με ένα μεγάλο σκουλήκι για τα πουλάκια της αλλά δεν είδε τη γάτα. Ήταν χαρούμενη που έφερε το ζουμερό σκουλήκι για τα πουλάκια της. Στο μεταξύ, η κακιά γάτα άρχισε να σκαρφαλώνει στο δέντρο επειδή ήθελε να πιάσει ένα πουλάκι. Έπιασε ένα από τα πουλάκια. Ένας γενναίος σκύλος που περνούσε από κει είδε ότι τα πουλάκια κινδύνευαν. Αποφάσισε να σταματήσει τη γάτα και να τα σώσει.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 5 και 6 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 6 να είναι ορατές). *Ο σκύλος είπε στη γάτα: «Άφησε ήσυχα τα πουλάκια». Και μετά της άρπαξε την ουρά και την τράβηξε κάτω. Η γάτα άφησε το πουλάκι και ο σκύλος την κυνήγησε μακριά. Ο σκύλος ήταν πολύ χαρούμενος που μπόρεσε να σώσει τα πουλάκια και η γάτα ήταν ακόμη πεινασμένη.*

Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες με τέτοιο τρόπο, ώστε οι δύο πρώτες εικόνες να είναι ορατές μόνο στο παιδί. Πείτε στο παιδί: *Τώρα θέλω εσύ να μου πεις την ιστορία. Κοίτα τις εικόνες και προσπάθησε να πεις την καλύτερη ιστορία που μπορείς.* Παράδειγμα παρότρυνσης αν το παιδί διστάζει να ξεκινήσει: *“Πες μου την ιστορία”* (δείξτε την εικόνα). Όταν το παιδί έχει ολοκληρώσει την αφήγηση των 2 πρώτων εικόνων, ξεδιπλώστε τις επόμενες 2 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1η έως την 4^η να είναι ορατές). Επαναλάβετε τη διαδικασία έως ότου φτάσετε στο τέλος της ιστορίας. Επιτρεπτές παροτρύνσεις αν το παιδί διακόψει την διήγηση στη μέση της ιστορίας: *“Κάτι άλλο;”, “Συνέχισε”, “Πες μου περισσότερα”, “Ας δούμε τι άλλο υπάρχει στην ιστορία”.* Αν το παιδί σταματήσει να μιλάει χωρίς να αναφέρει ότι έχει ολοκληρώσει, ζητήστε του το εξής: *“Πες μου όταν έχεις τελειώσει”.*

Όταν το παιδί έχει ολοκληρώσει, επαινέστε το παιδί και στη συνέχεια κάντε του τις ερωτήσεις κατανόησης.

Οδηγίες Μοντέλου Ιστορίας

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα σου πω την ιστορία. Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η; Θα σου πω πρώτα εγώ την ιστορία και μετά θα σου κάνω κάποιες ερωτήσεις.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. *Η ιστορία ξεκινάει εδώ: (δείξτε την εικόνα 1). Μια μέρα ήταν μια μαμά που είδε ότι τα πουλάκια της πεινούσαν. Πέταξε μακριά επειδή ήθελε να τους βρει φαγητό. Μια πεινασμένη γάτα είδε ότι η μαμά πέταξε μακριά και νιαούρισε: “Μμμ, ωραία, τι βλέπω εδώ στην φωλιά?”.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 3 και 4 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 4 να είναι ορατές). *Η μαμά γύρισε πίσω με ένα μεγάλο σκουλήκι για τα πουλάκια της αλλά δεν είδε τη γάτα. Ήταν χαρούμενη που έφερε το ζουμερό σκουλήκι για τα πουλάκια της. Στο μεταξύ, η κακιά γάτα άρχισε να σκαρφαλώνει στο δέντρο επειδή ήθελε να πιάσει ένα πουλάκι.*

Έπιασε ένα από τα πουλάκια. Ένας γενναίος σκύλος που περνούσε από κει είδε ότι τα πουλάκια κινδύνευαν. Αποφάσισε να σταματήσει τη γάτα και να τα σώσει.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 5 και 6 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 6 να είναι ορατές). Ο σκύλος είπε στη γάτα: «Άφησε ήσυχα τα πουλάκια». Και μετά της άρπαξε την ουρά και την τράβηξε κάτω. Η γάτα άφησε το πουλάκι και ο σκύλος την κυνήγησε μακριά. Ο σκύλος ήταν πολύ χαρούμενος που μπόρεσε να σώσει τα πουλάκια και η γάτα ήταν ακόμη πεινασμένη.

Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας.

Αφού πείτε Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας κάντε τις ερωτήσεις κατανόησης.

Φύλλο βαθμολόγησης για τα Μωρά-πουλάκια

Μέρος Ι: Παραγωγή

Α. Δομή Ιστορίας; Β. Δομική Πολυπλοκότητα; Γ. Όροι Εσωτερικής Κατάστασης (ΟΕΚ)

Α. Δομή Ιστορίας

		Παραδείγματα σωστών απαντήσεων ¹¹	Βαθμοί
A1.	Σκηνικό	Χρόνος και/ή τόπος αναφοράς, π.χ. μια φορά και έναν καιρό/μια μέρα/πριν πολύ καιρό... Σε ένα δάσος/σ' ένα λιβάδι/σ' ένα κήπο/ σ' ένα χωράφι/ σε μια φωλιά πουλιού/ψηλά σε ένα δέντρο	0 1 2 ¹²
<i>Επεισόδιο 1: Μαμά των πουλιών/Πουλάκι (Χαρακτήρες επεισοδίου: μαμά των πουλιών και μωρά-πουλάκια)</i>			
A2.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Τα μωρά-πουλάκια ήταν πεινασμένα/ήθελαν φαγητό/έκλαιγαν γιατί πεινούσαν/ζητούσαν φαγητό <Μητέρα/ Πουλάκι/Γονιός/ κτλ.> είδε ότι τα μωρά-πουλάκια πεινούσαν/ήθελαν φαγητό	0 1
A3.	Στόχος	Η μητέρα από τα πουλάκια ήθελε να ταΐσει τα μωρά πουλάκια/ να πιάσει/να φέρει/να βρει φαγητό/σκουλήκια προκειμένου να + ΡΗΜΑ (φέρει φαγητό)	0 1
A4.	Απόπειρα	Η μητέρα από τα πουλάκια πέταξε μακριά/πήγε μακριά/έφερε φαγητό/αναζήτησε φαγητό/έφερνε φαγητό Η μητέρα από τα πουλάκια προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (φέρει φαγητό)	0 1
A5.	Αποτέλεσμα	Η μητέρα από τα πουλάκια έπιασε/έφερε/γύρισε πίσω με φαγητό/ ένα σκουλήκι/ τάισε τα μωρά Τα μωρά-πουλάκια πήραν το φαγητό/ένα σκουλήκι	0 1
A6.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Η μητέρα ήταν χαρούμενη/ ικανοποιημένη/ευχαριστημένη Τα μωρά-πουλάκια ήταν χαρούμενα/ ικανοποιημένα/ ευχαριστημένα/ δεν πεινούσαν πλέον	0 1
<i>Επεισόδιο 2: Η γάτα (Χαρακτήρες επεισοδίου: γάτα και μωρό/ά πουλάκι(α))</i>			
A7.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Η γάτα είδε τη μητέρα που πέταξε μακριά/είδε ότι τα πουλάκια ήταν ολομόναχα/είδε ότι υπήρχε φαγητό/ Η γάτα πεινούσε/της έτρεχαν τα σάλια/σκέφτηκε ότι "αυτό θα ήταν πεντανόστιμο"	0 1
A8.	Στόχος	Η γάτα ήθελε να φάει/να πιάσει/να σκοτώσει/ ένα πουλάκι / -α προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (φάει, πιάσει, σκοτώσει, πάρει)	0 1
A9.	Απόπειρα	Η γάτα σκαρφάλωσε/σκαρφάλωνε στο δέντρο Η γάτα προσπάθησε να φτάσει/ να πιάσει το/α πουλάκι/-α Η γάτα σκαρφάλωσε/πήδηξε ψηλά (στο δέντρο)	0 1

¹¹ Σε περίπτωση αμφιβολίας ή αν η απάντηση του παιδιού δεν εμπεριέχεται στο φύλλο βαθμολόγησης συμβουλευτείτε το εγχειρίδιο χρήσης.

¹² Μηδέν βαθμοί για λανθασμένη ή καμία απάντηση, 1 βαθμός για μια σωστή απάντηση, 2 βαθμοί για αναφορά σε χρόνο και τόπο.

A10.	Αποτέλεσμα	Η γάτα άρπαξε/έπιασε το πουλάκι Η γάτα σχεδόν/παραλίγο + ΡΗΜΑ (αρπάξει, πιάσει)	0	1
A11.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Η γάτα ήταν χαρούμενη Το πουλάκι/ -α ήταν φοβισμένο/α/ έκλαιγαν/ φώναζαν με αγωνία	0	1
Επεισόδιο 3: Σκύλος (Χαρακτήρες επεισοδίου: σκύλος, γάτα και μωρό/ά πουλάκι(α))				
A12.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Ο σκύλος είδε ότι το πουλάκι ήταν σε κίνδυνο/είδε ότι η γάτα έπιασε το πουλάκι Το πουλί/ά ήταν σε κίνδυνο	0	1
A13.	Στόχος	Ο σκύλος αποφάσισε/ήθελε να σταματήσει τη γάτα Ο σκύλος αποφάσισε/ θέλησε να βοηθήσει/ προστατέψει/σώσει το πουλάκι/-α προκειμένου να + ΡΗΜΑ (σταματήσει, σώσει, βοηθήσει)	0	1
A14.	Απόπειρα	Ο σκύλος τραβούσε/ τραβάει τη γάτα κάτω/ δαγκώνει/ επιτίθεται στη γάτα/ αρπάζει την ουρά της γάτας Ο σκύλος προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (τραβήξει, σύρει, τραβήξει κάτω) Ο σκύλος τράβηξε τη γάτα κάτω, δάγκωσε/επιτέθηκε στη γάτα/άρπαξε την ουρά της γάτας	0	1
A15.	Αποτέλεσμα	Ο σκύλος κυνήγησε (μακριά) τη γάτα/ τρόμαξε τη γάτα/ μακριά Η γάτα άφησε το πουλάκι/έφυγε μακριά Το πουλάκι/ -α σώθηκε/-αν/ διασώθηκε/αν	0	1
A16.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Ο σκύλος ανακουφίστηκε/ήταν χαρούμενος/περήφανος (που είχε σώσει το πουλάκι) Η γάτα ήταν θυμωμένη/ απογοητευμένη/ ένιωθε άσχημα/ήταν τρελή/ ήταν φοβισμένη/ πονούσε/ η ουρά της γάτας πονούσε Το πουλάκι/ -α ήταν ανακουφισμένα/ χαρούμενα/ασφαλή Η μαμά από τα πουλάκια ήταν ανακουφισμένη/ χαρούμενη	0	1
A17.	Σύνολο βαθμών από 17:			

B. Δομική πολυπλοκότητα

Αριθμός αλληλουχιών Απόπειρας-Αποτελέσματος	Αριθμός μεμονωμένων Στόχων (χωρίς Απόπειρα ή Αποτέλεσμα)	Αριθμός αλληλουχιών Στόχου-Απόπειρας / Στόχου-Αποτελέσματος	Αριθμός αλληλουχιών Στόχου-Απόπειρας-Αποτελέσματος
B1.	B2.	B3.	B4.

Γ. Όροι Εσωτερικής Κατάστασης (ΟΕΚ)

Γ1.	<p>Συνολικός αριθμός ΟΕΚ σε δείγματα. ΟΕΚ περιλαμβάνουν:</p> <p>Όροι δήλωσης αντίληψης π.χ. βλέπω, ακούω, αισθάνομαι, μυρίζω;</p> <p>Όροι δήλωσης φυσικής κατάστασης π.χ. διψασμένος, πεινασμένος, κουρασμένος, πονεμένος;</p> <p>Όροι δήλωσης συνείδησης π.χ. ζωντανός, ξύπνιος, κοιμισμένος;</p> <p>Όροι δήλωσης συναισθημάτων π.χ. λυπημένος, ευτυχισμένος, χαρούμενος, θυμωμένος, ανήσυχος, απογοητευμένος, φοβισμένος, τρομαγμένος, περήφανος, γενναίος, (ένιωθε) ασφαλής, ευχαριστημένος, ξαφνιασμένος;</p> <p>Ρήματα Νοητικής Ενέργειας π.χ. θέλω, σκέφτομαι, ξέρω, ξεχνάω, αποφασίζω, πιστεύω, αναρωτιέμαι, έχω/ κάνω ένα σχέδιο;</p> <p>Ρήματα γλωσσικής έκφρασης π.χ. λέω, φωνάζω, προειδοποιώ, ρωτάω.</p>
-----	--

Μέρος II: Κατανόηση

		Παραδείγματα σωστών απαντήσεων	Παραδείγματα λανθασμένων απαντήσεων	Βαθμοί
0	Σου άρεσε η ιστορία?	Ερώτηση προθέρμανσης, δεν βαθμολογείται		
Δ1.	Γιατί η μαμά από τα πουλάκια πέταξε μακριά? (δείξτε εικόνες 1-2) (Επεισόδιο 1: Στόχος/ ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης)	Θέλει να βρει/ να φέρει φαγητό/ σκουλήκια στα πουλάκια της/ (Προκειμένου) να ΡΗΜΑ (ταΐσει) τα πουλάκια	Φεύγει/ πηγαίνει στη δουλειά Πρόκειται να καλέσει τον μπαμπά Είναι τρομαγμένη/ φοβισμένη	0 1
Δ2.	Πως νιώθουν τα πουλάκια? (δείξτε εικόνα 1) (ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης)	Άσχημα/ πεινασμένα/ θέλουν φαγητό	Καλά/ ευτυχημένα/ έκπληξη/ μοναξιά/ φόβο/ τρομαγμένα	0 1
Δ3.	(Ρωτήστε τη Δ3 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ2. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ2, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ3 και προχωρήστε στη Δ4). Γιατί πιστεύεις ότι τα πουλάκια αισθάνονται άσχημα/πεινασμένα κτλ. ¹³	Τα στόματά τους είναι ανοιχτά/ ζητάνε φαγητό Φωνάζουν: “Θέλουμε φαγητό/ πεινάμε” Η μαμά τους πήγε να τους βρει φαγητό/η μαμά τους γύρισε με ένα σκουλήκι για να τα ταΐσει Τα πουλάκια πεινάνε πάντα	Είναι χαρούμενα/ τραγουδάνε/ Ήθελαν να είναι μαζί με τη μαμά τους/ Φοβήθηκαν επειδή είδαν τη γάτα/ Νιώθουν άσχημα/ τρομαγμένα επειδή η μαμά τους πετάει μακριά	0 1
Δ4.	Γιατί η γάτα σκαρφαλώνει στο δέντρο? (δείξτε εικόνα 3) (Επεισόδιο 2: Στόχος)	Θέλει/να πιάσει/ να σκοτώσει/να φάει το πουλάκι/ Θέλει το πουλάκι (Προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (πιάσει, σκοτώσει, φάει) ένα/το πουλάκι Δεν μπορούσε να αντισταθεί στο πουλάκι/ Βρίσκει την ευκαιρία όταν η μαμά φεύγει/μακριά Στις γάτες αρέσει να τρώνε/πιάνουν πουλιά (αόριστη έννοια)	Για να παίξει με τα πουλάκια	0 1
Δ5.	Πως νιώθει η γάτα? (δείξτε εικόνες 5-6) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	Άσχημα/ (ακόμη) πεινάει/ θυμωμένη/ τρελή/ λυπημένη/ τρομαγμένη/ πληγωμένη/ χαζή/ απογοητευμένη	Καλά/ χαρούμενη/ παιχνιδιάρη/ τρέχει	0 1

¹³ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντησή του στη Δ2.

Δ6.	<i>(Ρωτήστε τη Δ6 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ5. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ5, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ6 και προχωρήστε στη Δ7). Γιατί πιστεύεις ότι η γάτα νιώθει άσχημα/ πεινασμένη/φοβισμένη κτλ.?¹⁴</i>	Δεν κατάφερε να πιάσει τα πουλάκια/ απέτυχε Φοβάται το σκύλο Ο σκύλος επιτίθεται/ δαγκώνει/ την κυνηγάει/ τραβάει/ δαγκώνει την ουρά της γάτας Αν η απάντηση στο Δ5 είναι “άσχημα/ θυμωμένη”, η απάντηση στο Δ6 μπορεί επίσης να είναι: πεινάει ακόμη	Χαρούμενη/ παιχνιδιάρη/ ξεκινάει αν φύγει/ έτσι φαίνεται Ο σκύλος πήρε το φαγητό της γάτας/ Ο σκύλος θέλει να φάει τη γάτα Δεν ξέρω	0 1
Δ7.	Γιατί ο σκύλος τραβάει την ουρά της γάτας? (δείξτε εικόνα 5) (Επεισόδιο 3: Στόχος)	Αποφασίζει/θέλει να σώσει/ βοηθήσει/ προστατεύσει τα πουλάκια Αποφασίζει/θέλει να σταματήσει τη γάτα/ να αναγκάσει τη γάτα να αφήσει το πουλάκι να φύγει (Προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (σώσει, διασώσει, βοηθήσει, προστατεύσει) Για να μη φαγωθούν / σκοτωθούν/ πληγωθούν το/τα πουλάκι/α να σώσει το πουλάκι /να βοηθήσει τα πουλάκια	Θέλει να φάει το πουλάκι ο ίδιος/ Θέλει να φάει τη γάτα/ Να παίξει με τη γάτα Οι σκύλοι μισούν/ δεν τους αρέσουν οι γάτες (αόριστη έννοια)	0 1
Δ8.	Φαντάσου ότι ο σκύλος βλέπει τα πουλάκια. Πως νιώθει ο σκύλος? (δείξτε εικόνα 6) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	Καλά/ χαρούμενος/ ανακουφισμένος/ ευχαριστημένος/ ικανοποιημένος/ περήφανος/ βοηθάει Σαν ένας προστάτης/ Ήρωας Θέλει να τα προστατεύσει	Άσχημα/ θυμωμένος/ τρελός/ λυπημένος/ χαζός/ πεινασμένος “Πρέπει να πιάσω τη γάτα”	0 1
Δ9.	<i>(Ρωτήστε τη Δ9 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ8. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ8, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ9 και προχωρήστε στη Δ10).</i>	Σταμάτησε τη γάτα/ πιάνει/έπιασε τη γάτα Έσωσε/διέσωσε/βοήθησε τα πουλάκια Βλέπει ότι τα πουλάκια είναι ασφαλή/ χαρούμενα/σώα και αβλαβή	Χαμογελάει/ο σκύλος φαίνεται να είναι έτσι/ Δεν έπιασε τη γάτα/Θέλει να φάει ο ίδιος τα πουλάκια Είναι θυμωμένος με τη γάτα	0 1

¹⁴ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντηση του στη Δ5.

	Γιατί πιστεύεις ότι ο σκύλος νιώθει καλά/ χαρούμενος/ ικανοποιημένος κτλ.? ¹⁵	Τώρα η γάτα δεν πρόκειται να ξαναγυρίσει		
Δ10.	Ποιον αγαπάει η μητέρα από τα πουλάκια περισσότερο, τη γάτα ή το σκύλο. Γιατί?	Το σκύλο – δώσε τουλάχιστον ένα λόγο (έσωσε/ βοήθησε το πουλάκι/έδιωξε μακριά τη γάτα/ήταν ευγενικός με τα πουλάκια)	Τη γάτα/Δεν ξέρω/άλλη, άσχετη απάντηση	0 1
Δ11.	Σύνολο βαθμών από 10:			

¹⁵ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντηση του στη Δ8.

Πρωτόκολλο για τα Μωρά-κατσικάκια

Διήγηση / Αναδιήγηση / Πρότυπο Ιστορίας

Όνομα παιδιού: _____

Ημερομηνία γέννησης: _____

Ημερομηνία εξέτασης: _____

Ηλικία εξέτασης (σε μήνες): _____

Γένος: _____

Όνομα εξεταστή: _____

Χρόνος έκθεσης (σε μήνες)
στη δεύτερη γλώσσα: _____

Ημερομηνία εγγραφής σε Νηπιαγωγείο: _____

Όνομα Νηπιαγωγείου: _____

Σιγουρευτείτε ότι όλοι οι φάκελοι είναι πάνω στο τραπέζι προτού ξεκινήσει η εξέταση. Ετοιμάστε το μαγνητοφωνάκι ηχογράφησης προκειμένου να ηχογραφήσετε το παιδί. Ξεκινήστε την ηχογράφηση πριν την φάση προθέρμανσης.

Προθέρμανση

Ρωτήστε για παράδειγμα: Ποιος είναι ο καλύτερος σου φίλος? Τι σου αρέσει να βλέπεις στην τηλεόραση? Σου αρέσει να λες ιστορίες? Σου αρέσει να ακούς ιστορίες?

Οδηγίες

Οδηγίες για Διήγηση

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα μου πεις την ιστορία.* Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. *Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. Πείτε στο παιδί: *Θέλω εσύ να μου πεις την ιστορία. Κοίταξε τις εικόνες και προσπάθησε να μου πεις την καλύτερη ιστορία που μπορείς.* Παράδειγμα παρότρυνσης αν το παιδί διστάζει να ξεκινήσει: *“Πες μου την ιστορία”* (δείξτε τη εικόνα). Όταν το παιδί τελειώσει τη διήγηση των 2 πρώτων εικόνων, ξεδιπλώστε τις επόμενες (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από τη 1 έως και τη 4 είναι ορατές). Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι το τέλος της ιστορίας. Επιτρεπτές παροτρύνσεις αν το παιδί διακόψει την διήγηση στη μέση της ιστορίας: *“Κάτι άλλο?”, “Συνέχισε”, “Πες μου κι άλλο”, “Ας δούμε τι άλλο έχει στη ιστορία”.* Αν το παιδί σταματήσει να μιλάει χωρίς να έχει πει ότι τελείωσε, ρωτήστε: *“Πες μου όταν τελειώσεις”.*

Όταν το παιδί τελειώσει, συγχαρείτε το για την ιστορία πριν ξεκινήσετε με τις ερωτήσεις κατανόησης.

Οδηγίες για Αναδιήγηση

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα σου πω την ιστορία. Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;* Θα σου πω πρώτα εγώ την ιστορία και μετά εσύ θα μου την ξαναπείς.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. *Μια μέρα ήταν μια μαμά κασίκα που είδε ότι το κασικάκι της έπεσε μέσα στο νερό και ήταν τρομαγμένο. Πήδηξε μέσα στο νερό επειδή ήθελε να το σώσει. Μια πεινασμένη αλεπού είδε ότι η μαμά πήδησε στο νερό και φώναξε: "Μμμ, ωραία, τι βλέπω εδώ στο γρασίδι?"*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 3 και 4 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 4 να είναι ορατές). *Η μαμά έσπρωξε το κασικάκι έξω από το νερό αλλά δεν είδε την αλεπού. Ήταν χαρούμενη που το κασικάκι δεν πνίγηκε. Στο μεταξύ, η κακιά αλεπού πήδηξε επειδή ήθελε να πιάσει το άλλο κασικάκι. Άρπαξε το κασικάκι. Ένα γενναίο πουλί που πετούσε εκεί κοντά είδε ότι το κασικάκι κινδύνευε. Αποφάσισε να σταματήσει την αλεπού και να σώσει το κασικάκι.*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 5 και 6 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 6 να είναι ορατές). *Το πουλί είπε στην αλεπού: «Άσε το κασικάκι ήσυχο». Και μετά πέταξε και δάγκωσε την ουρά της αλεπούς. Η αλεπού άφησε το κασικάκι και το πουλί την κυνήγησε μακριά. Το πουλί ήταν πολύ χαρούμενο που μπόρεσε να σώσει το κασικάκι και η αλεπού ήταν ακόμη πεινασμένη.*

Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες με τέτοιο τρόπο, ώστε οι δύο πρώτες εικόνες να είναι ορατές μόνο στο παιδί. Πείτε στο παιδί: *Τώρα θέλω εσύ να μου πεις την ιστορία. Κοίτα τις εικόνες και προσπάθησε να πεις την καλύτερη ιστορία που μπορείς.* Παράδειγμα παρότρυνσης αν το παιδί διστάζει να ξεκινήσει: *"Πες μου την ιστορία"* (δείξτε την εικόνα). Όταν το παιδί έχει ολοκληρώσει την αφήγηση των 2 πρώτων εικόνων, ξεδιπλώστε τις επόμενες 2 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1η έως την 4^η να είναι ορατές). Επαναλάβετε τη διαδικασία έως ότου φτάσετε στο τέλος της ιστορίας. Επιτρεπτές παροτρύνσεις αν το παιδί διακόψει την διήγηση στη μέση της ιστορίας: *"Κάτι άλλο;", "Συνέχισε", "Πες μου περισσότερα", "Άς δούμε τι άλλο υπάρχει στην ιστορία"*. Αν το παιδί σταματήσει να μιλάει χωρίς να αναφέρει ότι έχει ολοκληρώσει, ζητήστε του το εξής: *"Πες μου όταν έχεις τελειώσει"*.

Όταν το παιδί έχει ολοκληρώσει, επαινέστε το παιδί και στη συνέχεια κάντε του τις ερωτήσεις κατανόησης.

Οδηγίες Μοντέλου Ιστορίας

Καθίστε απέναντι από το παιδί. Πείτε στο παιδί: *Κοίταξε, εδώ υπάρχουν 3 φάκελοι. Υπάρχει μια διαφορετική ιστορία σε κάθε φάκελο. Διάλεξε έναν και μετά θα σου πω την ιστορία. Ξεδιπλώστε τις εικόνες έτσι ώστε να είναι ορατή ολόκληρη η σειρά στο παιδί μόνο. Πρώτα κοίταξε όλη την ιστορία. Είσαι έτοιμος/η;* Θα σου πω πρώτα εγώ την ιστορία και μετά θα σου κάνω κάποιες ερωτήσεις.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 1 και 2. *Μια μέρα ήταν μια μαμά κασίκα που είδε ότι το κασικάκι της έπεσε μέσα στο νερό και ήταν τρομαγμένο. Πήδηξε μέσα στο νερό επειδή ήθελε να το σώσει. Μια πεινασμένη αλεπού είδε ότι η μαμά πήδησε στο νερό και φώναξε: "Μμμ, ωραία, τι βλέπω εδώ στο γρασίδι?"*

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 3 και 4 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 4 να είναι ορατές). *Η μαμά έσπρωξε το κασικάκι έξω από το νερό αλλά δεν είδε την αλεπού. Ήταν χαρούμενη που το κασικάκι δεν πνίγηκε. Στο μεταξύ, η κακιά αλεπού πήδηξε επειδή ήθελε να πιάσει το άλλο κασικάκι. Άρπαξε το κασικάκι. Ένα γενναίο πουλί που πετούσε εκεί*

κοντά είδε ότι το κατσικάκι κινδύνευε. Αποφάσισε να σταματήσει την αλεπού και να σώσει το κατσικάκι.

Ξεδιπλώστε τις εικόνες 5 και 6 (έτσι ώστε όλες οι εικόνες από την 1 έως τη 6 να είναι ορατές). Το πουλί είπε στην αλεπού: «Άσε το κατσικάκι ήσυχο». Και μετά πέταξε και δάγκωσε την ουρά της αλεπούς. Η αλεπού άφησε το κατσικάκι και το πουλί την κυνήγησε μακριά. Το πουλί ήταν πολύ χαρούμενο που μπόρεσε να σώσει το κατσικάκι και η αλεπού ήταν ακόμη πεινασμένη.

Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας.

Αφού πείτε Και αυτό είναι το τέλος της ιστορίας κάντε τις ερωτήσεις κατανόησης.

Φύλλο βαθμολόγησης για τα Μωρά-κατσικάκια

Μέρος Ι: Παραγωγή

Α. Δομή Ιστορίας; Β. Δομική Πολυπλοκότητα; Γ. Όροι Εσωτερικής Κατάστασης (ΟΕΚ)

Α. Δομή Ιστορίας

		Παραδείγματα σωστών απαντήσεων ¹⁶	Βαθμοί
A1.	Σκηνικό	Χρόνος και/ή τόπος αναφοράς, π.χ. μια φορά και έναν καιρό/μια μέρα/πριν πολύ καιρό... σε ένα δάσος/σ' ένα λιβάδι/ δίπλα στη λίμνη/στη λιμνούλα	0 1 2 ¹⁷
<i>Επεισόδιο 1: Μαμά/Κατσικά (χαρακτήρες επεισοδίου: κατσικάκι και μαμά/κατσικά)</i>			
A2.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Το κατσικάκι φοβήθηκε/βρέθηκε σε κίνδυνο/πνιγόταν/ ήθελε βοήθεια/έκλαιγε/ (για βοήθεια)/ φώναζε τη μαμά κατσικά <Η μαμά/ κατσικά/γονιός κτλ.> είδε ότι το κατσικάκι φοβήθηκε/ήταν σε κίνδυνο/ πνιγόταν/δεν μπορούσε να κολυμπήσει <Η μαμά/ κατσικά/γονιός κτλ.> ανησυχούσε γιατί το κατσικάκι ήταν μες στο νερό	0 1
A3.	Στόχος	Η μαμά κατσικά ήθελε να βοηθήσει το κατσικάκι/να σώσει το κατσικάκι/να σπρώξει το κατσικάκι έξω από το νερό/ να το βγάλει έξω από το νερό (Προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (σώσει, βοηθήσει) το κατσικάκι	0 1
A4.	Απόπειρα	Η μαμά κατσικά έτρεξε/μπήκε στο νερό/ σπρώχνει το κατσικάκι Η μαμά κατσικά σπρώχνει/ βοηθάει Η μαμά κατσικά προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (βοηθήσει, σπρώξει)	0 1
A5.	Αποτέλεσμα	Η μαμά κατσικά έσπρωξε το κατσικάκι έξω από το νερό/έσωσε/ βοήθησε το κατσικάκι Το κατσικάκι σώθηκε/βρέθηκε έξω από το νερό	0 1
A6.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Η μαμά κατσικά ήταν χαρούμενη/ ανακουφισμένη Το κατσικάκι ανακουφίστηκε/ένιωθε ικανοποιημένο/χαρούμενο/ δεν φοβόταν πλέον	0 1
<i>Επεισόδιο 2: Αλεπού (χαρακτήρες επεισοδίου: αλεπού και κατσικάκι)</i>			
A7.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	Η αλεπού είδε ότι η μαμά κατσικά κοιτούσε αλλού/είδε ότι το κατσικάκι ήταν μόνο του/είδε ότι υπήρχε φαγητό Η αλεπού ήταν πεινασμένη/ σκέφτηκε “πεντανόστιμο”	0 1
A8.	Στόχος	Η αλεπού ήθελε να φάει/να πιάσει/να σκοτώσει το κατσικάκι (Προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (φάει, πιάσει, πάρει, σκοτώσει)	0 1
A9.	Απόπειρα	Η αλεπού πήδηξε/πήδηξε προς το κατσικάκι	0 1

¹⁶ Σε περίπτωση αμφιβολίας ή αν η απάντηση του παιδιού δεν εμπεριέχεται στο φύλλο βαθμολόγησης συμβουλευτείτε το εγχειρίδιο χρήσης.

¹⁷ Μηδέν βαθμοί για λανθασμένη ή καμία απάντηση, 1 βαθμός για μια σωστή απάντηση, 2 βαθμοί για αναφορά σε χρόνο και τόπο.

		Η αλεπού προσπάθησε να φτάσει/να αρπάξει/να πιάσει το κασικάκι	
A10.	Αποτέλεσμα	Η αλεπού έπιασε/άρπαξε το κασικάκι Η αλεπού σχεδόν/παραλίγο + ΡΗΜΑ (έπιασε, άρπαξε)	0 1
A11.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Η αλεπού ήταν χαρούμενη Το κασικάκι φοβήθηκε/ έκλαιγε/ ούρλιαζε από πόνο	0 1
Επεισόδιο 3: Πουλί (<i>χαρακτήρες επεισοδίου: πουλί, αλεπού και κασικάκι</i>)			
A12.	ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης	< Το πουλί, το κοράκι, κτλ. > είδε ότι το κασικάκι κινδύνευε/ είδε ότι η αλεπού άρπαξε/έπιασε το κασικάκι Το κασικάκι κινδύνευε	0 1
A13.	Στόχος	Το πουλί αποφάσισε/ήθελε να σταματήσει την αλεπού Το πουλί αποφάσισε/ήθελε να βοηθήσει/να προστατέψει/να σώσει το κασικάκι (Προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (σταματήσει, σώσει, βοηθήσει)	0 1
A14.	Απόπειρα	Το πουλί δάγκωνε/ δαγκώνει/ δάγκωσε/τραβούσε/ τραβάει την ουρά της αλεπούς/την αλεπού Το πουλί δάγκωσε/ τράβηξε/ έπιασε την ουρά της αλεπούς/ επιτέθηκε στην αλεπού Το πουλί προσπάθησε να + ΡΗΜΑ (να διώξει την αλεπού)	0 1
A15.	Αποτέλεσμα	Το πουλί κυνήγησε μακριά την αλεπού/ φόβισε την αλεπού/ μακριά Η αλεπού άφησε το κασικάκι/έτρεξε μακριά Το κασικάκι σώθηκε	0 1
A16.	ΟΕΚ ως αντίδραση	Το πουλί ανακουφίστηκε/ήταν χαρούμενο/περήφανο (που έσωσε το κασικάκι) Η αλεπού θύμωσε/απογοητεύτηκε/ένιωθε άσχημα/ τρελάθηκε/ φοβήθηκε/πόνεσε/ πόνεσε η ουρά της Το κασικάκι/Τα κασικάκια ήταν ανακουφισμένα/χαρούμενα/ασφαλή Η μαμά από τα κασικάκια ανακουφίστηκε/ ήταν χαρούμενη	0 1
A17.	Σύνολο βαθμών από 17:		

Β. Δομική πολυπλοκότητα

Αριθμός αλληλουχιών Απόπειρας-Αποτελέσματος	Αριθμός μεμονωμένων Στόχων (χωρίς Απόπειρα ή Αποτέλεσμα)	Αριθμός αλληλουχιών Στόχου-Απόπειρας / Στόχου-Αποτελέσματος	Αριθμός αλληλουχιών Στόχου-Απόπειρας-Αποτελέσματος
B1.	B2.	B3.	B4.

Γ. Όροι Εσωτερικής Κατάστασης (ΟΕΚ)

Γ1.	<p>Συνολικός αριθμός ΟΕΚ σε δείγματα. ΟΕΚ περιλαμβάνουν:</p> <p>Όροι δήλωσης αντίληψης π.χ. βλέπω, ακούω, αισθάνομαι, μυρίζω;</p> <p>Όροι δήλωσης φυσικής κατάστασης π.χ. διψασμένος, πεινασμένος, κουρασμένος, πληγωμένος; πονούσε;</p> <p>Όροι δήλωσης συνείδησης π.χ. ζωντανός, ξύπνιος, άγρυπνος;</p> <p>Όροι δήλωσης συναισθημάτων π.χ. λυπημένος, ευτυχισμένος, χαρούμενος, θυμωμένος, ανήσυχος, απογοητευμένος, φοβισμένος, τρομαγμένος, περήφανος, γενναίος, (ένιωθε) ασφαλής, ευχαριστημένος, ξαφνιασμένος;</p> <p>Ρήματα Νοητικής Ενέργειας π.χ. θέλω, σκέφτομαι, ξέρω, ξεχνάω, αποφασίζω, πιστεύω, αναρωτιέμαι, έχω/ κάνω ένα σχέδιο;</p> <p>Ρήματα γλωσσικής έκφρασης π.χ. λέω, φωνάζω, προειδοποιώ, ρωτάω.</p>
-----	---

Μέρος II: Κατανόηση

		Παραδείγματα σωστών απαντήσεων	Παραδείγματα λανθασμένων απαντήσεων	Βαθμο
0	Σου άρεσε η ιστορία?	Ερώτηση προθέρμανσης, δεν βαθμολογείται		
Δ1.	Γιατί βρέθηκε η μαμά κασίκα στο νερό? (δείξτε εικόνες 1-2) (Επεισόδιο 1: Στόχος/ ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης)	Ήθελε να σώσει/να βοηθήσει το κασικάκι (Προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (βοηθήσει, σώσει, διασώσει) το κασικάκι Ανησύχησε για το κασικάκι Το κασικάκι ζητούσε βοήθεια/ κινδύνευε/ πνιγόταν/ήταν φοβισμένο	κολυμπάει/ παίζει/θέλει να κάνει μπάνιο/να πλυθεί/να πλύνει το κασικάκι/ να δροσιστεί/ να πιει νερό	0 1
Δ2.	Πως νιώθει το κασικάκι? (δείξτε το κασικάκι στο νερό, εικόνα 1) (ΟΕΚ ως βασικό γεγονός εκκίνησης)	Άσχημα/ φοβισμένο/ είναι σε κίνδυνο/ τρομοκρατημένο Θέλει να σωθεί	Καλά/ χαρούμενο/ παίζει/κρυώνει/ ανανεωμένο/ κρύο/ πεινασμένο/ διψασμένο/ βρώμικο/ καθαρό/ηλίθιο	0 1
Δ3.	<i>(Ρωτήστε τη Δ3 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ2. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ2, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ3 και προχωρήστε στη Δ4).</i> Γιατί πιστεύεις ότι το κασικάκι αισθάνεται άσχημα/φοβισμένο/σε κίνδυνο κτλ. ¹⁸	Έπεσε μες στο νερό/δεν μπορεί να βγει μόνο του από το νερό/πνίγεται/ δεν μπορεί να κολυμπήσει Φωνάζει/ ουρλιάζει “Βοήθεια, πνίγομαι!” Τα μωρά δεν μπορούν να κολυμπήσουν (αόριστη έννοια)	Πεινάει/ Διψάει/ κολυμπάει/ παίζει στο νερό/ δεν του επιτρεπόταν να πάει εκεί	0 1
Δ4.	Γιατί πηδάει προς το μέρος του η αλεπού? (δείξτε εικόνα 3) (Επεισόδιο 2: Στόχος)	Θέλει/να πιάσει/ να σκοτώσει/να φάει το κασικάκι Θέλει το κασικάκι (προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (πιάσει, σκοτώσει) το κασικάκι Δεν μπορούσε να αντισταθεί από το να φάει το κασικάκι/ βρίσκει την ευκαιρία όταν η μαμά κασίκα κοιτάζει αλλού/είναι πιο μακριά	Για να παίξει με το κασικάκι	0 1

¹⁸ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντηση του στη Δ2.

		Στις αλεπούδες αρέσει να τρώνε (μικρές) κατσίκες (αόριστη έννοια)		
Δ5.	Πως νιώθει η αλεπού? (δείξτε εικόνες 5-6) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	Άσχημα/λυπημένη/θυμωμένη/ νευριασμένη/ φοβισμένη/ακόμη πεινασμένη/πληγωμένη/χαζή/απογοητευμένη	Καλά/χαρούμενη/παιχνιδιάρη/τρέχει	0 1
Δ6.	<i>(Ρωτήστε τη Δ6 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ5. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ5, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ6 και προχωρήστε στη Δ7).</i> Γιατί πιστεύεις ότι η αλεπού νιώθει άσχημα/πεινασμένη/φοβισμένη κτλ.? ¹⁹	Δεν έπιασε/ δεν κατάφερε να πιάσει το κατσικάκι/είναι ακόμη πεινασμένη/φοβισμένη από το πουλί Το πουλί της επιτέθηκε/την δάγκωνε/ την κυνηγούσε	Η αλεπού έφυγε μακριά/ φαίνεται έτσι Το πουλί πήρε το φαγητό της αλεπούς Το πουλί θέλει να φάει την αλεπού Δεν ξέρω	0 1
Δ7.	Γιατί το πουλί δαγκώνει την ουρά της αλεπούς? (δείξτε εικόνα 5) (Επεισόδιο 3: Στόχος)	Θέλει/αποφάσισε να σώσει/ να βοηθήσει/ να προστατεύσει το κατσικάκι Αποφασίζει/ Θέλει να σταματήσει την αλεπού/να αναγκάσει την αλεπού να αφήσει το κατσικάκι (προκειμένου) να + ΡΗΜΑ (σώσει, διασώσει, βοηθήσει) Έτσι ώστε να μη φαγωθεί/ σκοτωθεί/ πληγωθεί το κατσικάκι	Θέλει να φάει την αλεπού ο ίδιος Θέλει να φάει την αλεπού Να παίξει με την αλεπού Στους σκύλους δεν αρέσουν οι αλεπούδες (αόριστη έννοια)	0 1
Δ8.	Φαντάσου ότι το πουλί βλέπει τα κατσικάκια. Πως νιώθει το πουλί? (δείξτε εικόνα 6) (ΟΕΚ ως αντίδραση)	Καλά/χαρούμενο/ανακουφισμένο/ικανοποιημένο/περήφανο/ ήθελε να βοηθήσει Σαν ένας προστάτης/ήρωας Του αρέσει να τα προστατεύει	Άσχημα/λυπημένο/θυμωμένο/τρελό/με ενοχές/ηλίθιο/πεινασμένο “Πρέπει να πιάσω την αλεπού”	0 1
Δ9.	<i>(Ρωτήστε τη Δ9 μόνο εφόσον το παιδί δώσει σωστή απάντηση χωρίς επεξήγηση στη Δ8. Αν μια σωστή εξήγηση δοθεί στη Δ8, τότε εκχωρείστε ένα βαθμό στη Δ9 και προχωρήστε στη Δ10).</i>	Σταμάτησε την αλεπού/τη διώχνει/έδιωξε την αλεπού Έσωσε/διέσωσε/βοήθησε το κατσικάκι	Χαμογελάει/ έτσι φαίνεται Δεν έπιασε την αλεπού Θέλει να φάει το κατσικάκι το ίδιο	0 1

¹⁹ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντηση του στη Δ5.

	Γιατί πιστεύεις ότι το πουλί νιώθει καλά/ χαρούμενο/ ικανοποιημένο κτλ. ²⁰	Βλέπει ότι τα κατσικάκια είναι ασφαλή/σώα και αβλαβή Τώρα η αλεπού δεν πρόκειται να επιστρέψει	Είναι θυμωμένος με την αλεπού	
Δ10.	Ποιον αγαπάει περισσότερο η μαμά κασίκα, την αλεπού ή το πουλί? Γιατί?	Το πουλί – δώσε τουλάχιστον έναν λόγο (έσωσε/ βοήθησε το κατσικάκι/κυνήγησε μακριά την αλεπού/ ήταν ευγενικός με τα κατσικάκια)	Την αλεπού/ Δεν ξέρω/ άλλη άσχετη απάντηση	0 1
Δ11.	Σύνολο βαθμών από 10:			

²⁰ Χρησιμοποιείστε τον ίδιο ΟΕΚ που χρησιμοποίησε το παιδί κατά την απάντηση του στη Δ8.

- Όχι Ναι, ποιος-α; -

Π.χ. μητέρα, πατέρα, αδέρφια

10. Είχε ποτέ το παιδί σας προβλήματα ακοής;

Βαρηκοΐα

Συχνές λοιμώξεις/ πόνους στα αυτιά

- Όχι
 Ναι

- Όχι
 Ναι, πόσο συχνά; _____
 Κοχλιακό εμφύτευμα)

11. Κατά τη γνώμη σας, το παιδί σας έχει καλή ακοή;

- Όχι Ναι

	Ποια είναι η μητρική σας γλώσσα;	Ποια είναι η δεύτερη γλώσσα σας;	Ποιες άλλες γλώσσες μιλάτε;	Πόσο καιρό ζείτε στην Ελλάδα;	Μόρφωση/ Εκπαίδευση	Απασχόληση
Μητέρα/ Γονιός 1						
Πατέρας/ Γονιός 2						

13. Σε ποια γλώσσα μιλάτε στο παιδί σας;

Μητέρα/ Γονιός 1

Πατέρας/ Γονιός 1

- Στα Αλβανικά
 Στα Ελληνικά
 Και στα Αλβανικά και στα Ελληνικά
 Σε άλλη γλώσσα, πείτε σε ποια

- Στα Αλβανικά
 Στα Ελληνικά
 Και στα Αλβανικά και στα Ελληνικά
 Σε άλλη γλώσσα, πείτε σε ποια

14. Ποιες γλώσσες μιλάει το παιδί σας;

- Αλβανικά: Ελληνικά: Άλλες, πείτε ποιες: _____

15. Ποιες γλώσσες ακούει/ μιλάει το παιδί σας καθημερινά;

- Αλβανικά: Ελληνικά: Άλλες, πείτε ποιες: _____

16. Σε ποια ηλικία ήρθε το παιδί σας σε επαφή με τα Ελληνικά;

- Από τη γέννηση του Πριν την ηλικία των 3 ετών
 Πριν την ηλικία του 1 έτους Από την ηλικία των _____
 Πριν την ηλικία των 2 ετών

17. Το παιδί σας ακούει/ μιλάει /διαβάζει Ελληνικά

- στο σχολείο
- από τη τηλεόραση/ υπολογιστή/ βιβλία
- όταν βρίσκεται με φίλους του
- αλλού _____
- όταν βρίσκεται με τα αδέρφια/ γονείς/ συγγενείς του

18. Πόσο συχνά επικοινωνεί το παιδί σας στις διάφορες γλώσσες κάθε μέρα (σε όλες του τις δραστηριότητες).	Στα Ελληνικά	Στα Αλβανικά	Σε άλλες γλώσσες
	<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. Υπολογίστε τις γλωσσικές ικανότητες του παιδιού σας σημειώνοντάς Χ, στο κατάλληλο τετράγωνο.

Πολύ καλά	Αρκετά καλά	Όχι καλά	Καθόλου
-----------	-------------	----------	---------

Πόσο καλά καταλαβαίνει το παιδί σας τα Αλβανικά;

Πόσο καλά καταλαβαίνει το παιδί σας τα Ελληνικά;

Πόσο καλά μιλάει το παιδί σας τα Αλβανικά;

Πόσο καλά μιλάει το παιδί σας τα Ελληνικά;

20. Κατά τη γνώμη σας, ποια γλώσσα μιλάει καλύτερα το παιδί σας;

- Τα Αλβανικά
- Τα Ελληνικά
- Άλλη γλώσσα,,τα _____

21. Κατά τη γνώμη σας, το παιδί σας προτιμάει κάποια από τις γλώσσες που μιλάει;

- Όχι
- Ναι, πείτε ποια _____

22. Παρακαλώ, υποδείξτε τη συχνότητα με την οποία το παιδί σας κάνει τις ακόλουθες δραστηριότητες τον τελευταίο μήνα

Στην μητρική του/της γλώσσα (Γ1)

Στη δεύτερή του/της γλώσσα (Γ2)

	Ποτέ	Δύο φορές το μήνα	Μία ή δύο φορές τον μήνα	Σχεδόν κάθε μέρα	Ποτέ	Δύο φορές το μήνα	Μία ή δύο φορές τον μήνα	Σχεδόν κάθε μέρα
Λέει ιστορίες								
Διαβάζει βιβλία								
Ακούει τραγούδια ή τραγουδάει								
Παρακολουθεί τηλεόραση/ DVD/Ταινίες/παιχνίδια στον υπολογιστή								

Σενάρια ιστοριών

Τα ακόλουθα σενάρια ιστοριών αποτελούν το υλικό για τη Διήγηση με πρότυπο δείγμα και/ή την Αναδιήγηση. Τα σενάρια χαρακτηρίζονται από παράλληλη μακρο- και μικροδομή και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να καθοδηγήσουν την κωδικοποίηση και την ανάλυση.

Τα ακόλουθα σενάρια ιστοριών παρατίθενται για να επιδειχθεί ο σκελετός που χρησιμοποιήθηκε με στόχο τόσο τη δημιουργία των ιστοριών με παράλληλη μακρο- και μικροδομή, όσο και την ενίσχυση της καθοδήγησης στη διαδικασία κωδικοποίησης και ανάλυσης. Επιπλέον, τα συγκεκριμένα σενάρια θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν για τη μετάφραση και την προσαρμογή σε άλλες γλώσσες (δείτε τις Οδηγίες για την Προσαρμογή των σεναρίων των ιστοριών σε άλλες γλώσσες).

Το μαρκάρισμα των τμημάτων της δομής της κάθε ιστορίας και των όρων που χρησιμοποιούνται για να υποδηλώσουν εσωτερικές καταστάσεις στα εν λόγω σενάρια πραγματοποιείται ως εξής:

στόχος απόπειρα... αποτέλεσμα όροι εσωτερικής κατάστασης

Μωρά-πουλάκια (Σύνολο λέξεων: 154)

Εικόνες 1/ 2: Μια μέρα ήταν μια μαμά που είδε ότι τα πουλάκια της πεινούσαν. Πέταξε μακριά επειδή ήθελε να τους βρει φανητό. Μια πεινασμένη γάτα είδε ότι η μαμά πέταξε μακριά και νιαούρισε: "Μμμ, ωραία, τι βλέπω εδώ στην φωλιά?".

Εικόνες 3/ 4: Η μαμά γύρισε πίσω με ένα μεγάλο σκουλήκι για τα πουλάκια της αλλά δεν είδε τη γάτα. Ήταν χαρούμενη που έφερε το ζουμερό σκουλήκι για τα πουλάκια της. Στο μεταξύ, η κακιά γάτα άρχισε να σκαρφαλώνει στο δέντρο επειδή ήθελε να πιάσει ένα πουλάκι. Έπιασε ένα από τα πουλάκια. Ένας γενναίος σκύλος που περνούσε από κει είδε ότι τα πουλάκια κινδύνευαν. Αποφάσισε να σταματήσει τη γάτα και να τα σώσει.

Εικόνες 5/ 6: Ο σκύλος είπε στη γάτα: «Άφησε ήσυχα τα πουλάκια». Και μετά της άρπαξε την ουρά και την τράβηξε κάτω. Η γάτα άφησε το πουλάκι και ο σκύλος την κυνήγησε μακριά. Ο σκύλος ήταν πολύ χαρούμενος που μπόρεσε να σώσει τα πουλάκια και η γάτα ήταν ακόμη πεινασμένη.

Μωρά-κασικάκια (Σύνολο λέξεων: 152)

Εικόνες 1/ 2: Μια μέρα ήταν μια μαμά κασίκα που είδε ότι το κασικάκι της έπεσε μέσα στο νερό και ήταν τρομαγμένο. Πήδηξε μέσα στο νερό επειδή ήθελε να το σώσει. Μια πεινασμένη αλεπού είδε ότι η μαμά πήδησε στο νερό και φώναξε: “Μμμ, ωραία, τι βλέπω εδώ στο γρασίδι?”.

Εικόνες 3/ 4: Η μαμά έσπρωξε το κασικάκι έξω από το νερό αλλά δεν είδε την αλεπού. Ήταν χαρούμενη που το κασικάκι δεν πνίγηκε. Στο μεταξύ, η κακιά αλεπού πήδηξε επειδή ήθελε να πιάσει το άλλο κασικάκι. Άρπαξε το κασικάκι. Ένα γενναίο πουλί που πετούσε εκεί κοντά είδε ότι το κασικάκι κινδύνευε. Αποφάσισε να σταματήσει την αλεπού και να σώσει το κασικάκι.

Εικόνες 5/ 6: Το πουλί είπε στην αλεπού: «Άσε το κασικάκι ήσυχο». Και μετά πέταξε και δάγκωσε την ουρά της αλεπούς. Η αλεπού άφησε το κασικάκι και το πουλί την κυνήγησε μακριά. Το πουλί ήταν πολύ χαρούμενο που μπόρεσε να σώσει το κασικάκι και η αλεπού ήταν ακόμη πεινασμένη.

Γάτα (Σύνολο λέξεων: 169)

Εικόνες 1/ 2: Μια μέρα ήταν μια παιχνιδιέρα γάτα που είδε μια κίτρινη πεταλούδα να κάθεται πάνω σε ένα θάμνο. Πήδηξε ψηλά γιατί ήθελε να τη πιάσει. Στο μεταξύ, ένα χαρωπό αγόρι γυρνούσε από το ψάρεμα με έναν κουβά και μια μπάλα στα χέρια του. Είδε τη γάτα που κυνηγούσε την πεταλούδα.

Εικόνες 3/ 4: Η πεταλούδα πέταξε μακριά και η γάτα έπεσε πάνω στο θάμνο. Χτύπησε και ήταν πολύ θυμωμένη. Το αγόρι τρόμαξε και του έπεσε η μπάλα από το χέρι. Όταν είδε την μπάλα να πέφτει στο νερό, φώναξε: “Ωχ, όχι, πάει η μπάλα μου!”. Ήταν λυπημένος και ήθελε να πάρει πίσω την μπάλα του. Στο μεταξύ, η γάτα πρόσεξε το κουβά του αγοριού και σκέφτηκε: «Θέλω να πάρω ένα ψάρι».

Εικόνες 5/ 6: Την ίδια ώρα το αγόρι άρχισε να τραβάει την μπάλα του έξω από το νερό με το καλάμι του. Δεν πρόσεξε ότι η γάτα άρπαξε ένα ψάρι. Στο τέλος η γάτα ήταν πολύ ευχαριστημένη που έφαγε ένα πεντανόστιμο ψάρι και το αγόρι ήταν χαρούμενο που είχε τη μπάλα του πίσω.

Σκύλος (Σύνολο λέξεων: 164)

Εικόνες 1/ 2: Μια μέρα ήταν ένας παιχνιδιάρης σκύλος που είδε ένα γκρι ποντίκι να στέκεται κοντά σε ένα δέντρο. Πήδηξε ψηλά επειδή ήθελε να το πιάσει. Στο μεταξύ ένα χαρωπό αγόρι γυρνούσε από τα ψώνια κρατώντας μια σακούλα και ένα μπαλόκι στα χέρια του. Είδε τον σκύλο να κυνηγάει το ποντίκι.

Εικόνες 3/ 4: Το ποντίκι έτρεξε γρήγορα και ο σκύλος σκόνταψε στο δέντρο. Χτύπησε και ήταν πολύ θυμωμένος. Το αγόρι ξαφνιάστηκε τόσο πολύ που το μπαλόκι του έφυγε από το χέρι. Όταν είδε το μπαλόκι να πηγαίνει προς το δέντρο, φώναξε: “Ωχ, όχι, πάει το μπαλόκι μου!”. Ήταν λυπημένος και ήθελε να πάρει το μπαλόκι του πίσω. Στο μεταξύ, ο σκύλος πρόσεξε τη σακούλα του αγοριού και σκέφτηκε: Θέλω να αρπάξω ένα λουκάνικο.

Εικόνες 5/ 6: Την ίδια ώρα, το αγόρι ξεκίνησε να τραβάει το μπαλόκι από το δέντρο. Δεν πρόσεξε ότι ο σκύλος έπιανε το λουκάνικο. Στο τέλος, ο σκύλος ήταν πολύ χαρούμενος που έτρωγε ένα τόσο νόστιμο λουκάνικο και το αγόρι ήταν χαρούμενο που είχε το μπαλόκι του πίσω.