MAIN
Multilingual Assessment Instrument for Narratives

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

Hindi version

कहानियों के लिए वर्णनात्मक बहुभाषी मूल्यांकन उपकरण (मेन)

Translated and adapted by
Yozna Gurung &
Madhavi Gayathri Raman

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:
Madappa, M., Gurung, Y., & Raman, M.G. (2020). Spinning a yarn across languages: Adapting MAIN for India. *ZAS Papers in Linguistics*, *64*, 107–116 (see this chapter for more information on the Hindi 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*. Hindi version. Translated and adapted by Gurung, Y., & Raman, M. G.

MAIN: Hindi

मेन: हिंदी संस्करण

योजना गुरुंग तथा माधवी गायत्री रमन (Yozna Gurung & Madhavi Gayathri Raman)

2012 में, जन्म से या कम उम्र से एक या अधिक भाषाओं का अधिग्रहण करने वाले बच्चों में कथा कौशल का आकलन करने के लिए, कहानियों के लिए वर्णनात्मक बहुभाषी मूल्यांकन उपकरण (मेन) डिजाइन किया गया था। मुख्य रूप से मुख्य रूप से लगभग 3 से 10 साल के बच्चों के लिए MAIN विकसित किया गया है; हाल के काम में पाया गया है कि इसका उपयोग बड़े बच्चों, किशोरों और वयस्कों के साथ भी किया जा सकता है। इसकी डिजाइन एक ही बच्चे में और अलग-अलग एलिसिटेशन मोड्स: आदर्श कहानी, कहानी दोहराना और कहानी सुनाना में कई भाषाओं में कथनों की समझ और उत्पादन के आकलन की अनुमति देती है। 2012 संस्करण को 15 से अधिक विभिन्न भाषाओं और भाषा संयोजनों के लिए 500 से अधिक मोनोलिंगुअल और 3 से 10 वर्ष की आयु के द्विभाषी बच्चों के साथ व्यापक पायलटिंग के आधार पर विकसित किया गया था।

2019 में, 2013 से 2019 के बीच जर्मनी, रूस और स्वीडन में लगभग 700 मोनोलिंगुअल और द्विभाषी बच्चों से एकत्र किए गए एमएआईएन समझ सवालों के 2,500 से अधिक हस्तांतरित MAIN कथनों के आधार पर अंग्रेजी संस्करण को संशोधित किया गया था। वर्तमान हिंदी संस्करण इस नवीनतम 2019 अंग्रेजी संस्करण पर आधारित है।

MAIN में चार समानांतर कहानियां हैं, जिनमें से प्रत्येक कहानी संगठन के एक बहुआयामी मॉडल के आधार पर सावधानी से डिज़ाइन किए गए छह-चित्र अनुक्रम के साथ है। कहानियाँ संज्ञानात्मक और भाषाई जटिलता के लिए नियंत्रित होती हैं, मैक्रोस्ट्रक्चर और माइक्रोस्ट्रक्चर में समानता, साथ ही साथ सांस्कृतिक उपयुक्तता और मजबूती के लिए।

भले ही MAIN को अभी तक मानकीकृत नहीं किया गया है, लेकिन इसकी मानकीकृत प्रक्रियाओं का उपयोग मूल्यांकन, हस्तक्षेप और अनुसंधान उद्देश्यों के लिए किया जा सकता है। MAIN का उपयोग करने के तरीके के बारे में अधिक विस्तृत जानकारी के लिए, कृपया "MAIN पर पृष्ठभूमि" का अध्याय देखें, इसका उपयोग कैसे करें, इसे अन्य भाषाओं में कैसे अनुकूलित करें (अंग्रेजी में लिखा गया है) *ZAS Papers in Linguistics* 63 (2019, pp. iv-xii), https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53 जिसके माध्यम से पहुँचा जा सकता है।

इस दस्तावेज़ के अंतर्गत निम्नलिखित अंश है:

- मूल्यांकन हेतु दिशानिर्देश
- रिपोर्ट्स, स्कोर पत्रक - बिल्ली, शिशु पक्षी (बेबी बर्ड),मेमना (बेबी गोट्स)
- पृष्ठभूमि से संबधित प्रश्न
- कहानी लेखन

मूल्यांकन हेतु दिशानिर्देश

एकभाषी व द्विभाषीय बच्चे जिनकी उम्र 3 से 10 साल हो उनके लिए मेन बहुत ही उपयुक्त है। इसका उपयोग कथा लेखन के कौशल – सूझ भूझ और प्रस्तुतीकरण के मूल्यांकन के लिए किया जा सकता हैं। और यह विभिन्न विधियों से बाहर निकाला जाता है : आदर्श कहानियाँ, बार बार दुहराना, और सुनाना बाहर निकालने की प्रक्रिया (उदाहरण आदर्श कहानी / दुहराते हुए अनुकरण करना, या मात्र सुनाना) का चयन लक्ष्य प्राप्ति पर निर्भर करता हैं। (परीक्षक या प्रश्नकर्ता अपने विवेक का प्रयोग करें) मेन की संरचना एक ही बालक में, अनेक भाषाओं के मूल्यांकन की अनुमति देता है। किसी भी भाषा का प्रथम मूल्यांकन किया जा सकता है। द्विभाषीय बच्चों में दो भाषाओं के परीक्षण का अंतराल 4 से 7 दिन होना चाहिए ताकि क्रॉस – भाषा के प्रभाव को कम किया जा सके, और साथ ही साथ प्रशिक्षण के लिए समय मिलता है व उसकी ग्रहण शक्ति का भी पता चलता है। आदर्शत: दोनों भाषाओँ में बालक का अवलोकन एक ही व्यक्ति के द्वारा नहीं किया जाना चाहिए, ताकि एकभाषी विषय को प्रोत्साहित करें और सांकेतिकता (कोड स्विचिंग) को हतोत्साहित करें।

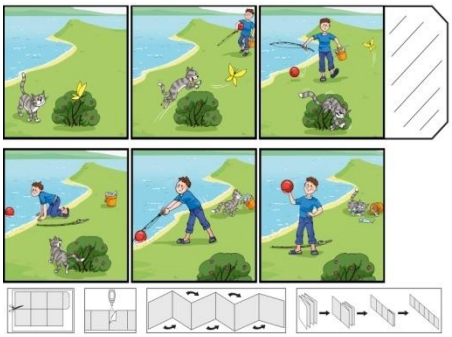
<u>सामग्री</u>

- क्रमानुसार चार चित्र : शिशु पक्षी (बेबी बर्ड्स),मेमना (बेबी गोट्स) बिल्ली और कुत्ता (प्रत्येक कहानी की तीन प्रतिलीपियाँ (कलर प्रिंटआउट) प्रत्येक प्रतिलीपी अलग-अलग लिफाफे में हो : कुल मिला कर 12 लिफाफे हो।
- चार लिपिबद्ध कहानी / प्रोत्साहक किताबें : कहानी को दुहाराने/ आदर्श कहानी में बिल्ली और कुत्ते का उपयोग करें।
- रिकॉर्डिंग उपकरण (ऑडियो या वीडियो)
- आकार में बड़ी रचनाओं के विश्लेष्ण हेतु गणना रिपोर्ट, आतंरिक रूप से कही गई शब्दावली और समझने की शक्ति को परख ने के लिए प्रश्न।
- पृष्ठभूमि सवाल (अभिभावक प्रश्नावली)

<u>निर्देश</u>

सामग्री को कैसे बनायें

1. <u>www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main</u> इस वेब एड्रेस से चित्रों को डाउनलोड करें।
2. प्रत्येक के लिए PDF फाइल(उदाहारण: क्रमानुसार चित्र /कहानी) की तीन प्रतिलिपियाँ निकालें। पेपर का आकार A4 होना चाहिए।
3. चित्र के पीछे (1-6) नंबर दें।
4. चित्र की दो पंक्तियाँ कट कर दें।
5. छ: चित्र एक ही पट्टी के रूप में चिपकाएँ, जैसा की नीचे चित्र में दिखाया गया है। और उसे दो बार मोड़ दें। (चित्र 1, चित्र 2, मोड़, चित्र 3, चित्र 4, मोड़, 5 चित्र ,6 चित्र,)
   सुचना मोड़ने के निर्देश में से : छोटे चित्र न काटें।



6. प्रत्येक चित्र की पट्टी/क्रमानुसार (छ: चित्र) अलग से लिफाफे में रखें। उन पर वे एक दूसरे से भिन्न दिखे इसलिए रंग का उपयोग करें अथवा कोई चिन्ह (उदाहरण बिंदी) बनाए, ताकि हम कहानी को समझ सकें।

कैसे मूल्यांकन करें

- आप कहानी, रिपोर्ट्स अथवा निर्देशों से भलीभांति परिचित रहें।
- रिकॉर्डिंग सत्र के लिए ऑडियो और विडियो उपकरण को तैयार रखें। सत्र के प्रारंभ होने के पूर्व से ही रिकॉर्डिंग करना शुरू कर दें।
- प्रारम्भिक सत्र आप के पूर्व अनुभव और सांस्कृतिक परिवेश पर आधारित होना चाहिए। बच्चे से बात करते समय तालमेल बनाए रखें, और प्रश्न पूछने से पहले यह सुनिश्चित कर लें कि बच्चा प्रश्नों को समझने में सक्षम है।
- मूल्यांकन शुरू करने से पहले यह सुनिश्चित कर लें की मेज़ पर जो तीन लिफ़ाफ़े रखें हैं उनमें चित्रों का अनुक्रम हुबहू एक हो। (इस प्रस्तुतीकरण प्रारूप का उद्धेश्य बच्चे को यह सोचने के लिए बनाया गया कि बच्चा यह समझे कि परीक्षक नहीं जानता है कि उसके द्वारा उठाये गए लिफ़ाफ में कौन सी कहानी है, इस तरह चित्र अनुक्रम के दौरान साझे ज्ञान के प्रभाव को नियंत्रण किया जाता है।)
- कहानी प्रोटोकॉल के निर्देश के अनुसार व्यवस्था करें। प्रोत्साहन के लिए योग्यता से जुड़े रहें। (प्रस्तुति को नीचे देखें।)
- चित्रों के प्रस्तुतीकरण के सम्बन्ध में और अधिक जानकारी : प्रयोग के दौरान हमें बच्चे के सामने बैठना चाहिए जिससे की बच्चा जब चित्र को पकडे तो वह उसकी तरफ हो न की हमारी तरफ, जब बच्चा चित्र को निकाले तो उसे खोल कर देखने दें और प्रथम चित्र से पूरी कहानी को देखें और कहें कि "उन चित्रों को देखें लेकिन हमें न दिखाए, केवल तुम्हे ही उन चित्रों को देखना है। (यदि बच्चा चित्र को खोल कर देखने में असमर्थ है तो तुम उसे पकड़ कर बता सकते हो पर चित्र तुम्हारी ओर नहीं होना चाहिए; चित्र बच्चे की तरफ होना चाहिए।)
- जब बच्चा कहानी कहने के लिए तैयार हो जाए तो फिर चित्र को तीन भागों में पकड़ कर उसकी मदद करनी चाहिए। चित्र को बच्चे के हाथ में पकडे रहने दें व चित्रों को बिना देखे मोड़ने की पद्धति का निर्देश दें। पहले दो चित्रों को देखते हुए कहानी कहने के लिए निर्देश दें। जब वह चित्र 1 और 2 देख लें तो उसे दो और चित्र देखने का निर्देश दें। (और अब चित्र 1-4 खुले हैं।) जब बच्चा इन चित्रों को देख ले तो उसे और दो चित्र देखने का निर्देश दें जिससे अब पूरी कहानी उसके सामने आ गई है। जब बच्चा पूरी कहानी दुहराते हुए कह दें। तब आप समझ बूझ के प्रश्नों को प्रस्तुत करते हुए कहे कि – "अब मै कहानी से सम्बंधित कुछ प्रश्न पूछुंगा"
- सत्र के खत्म होने के बाद ,बच्चे की सूझबूझ ,प्रस्तुति, और कहानी कहने की विधि आदि के अंक स्कोरिंग शीट में दाल दें।
- **याद रखें**: स्कोरिंग शीट में विकल्पों की सूची सम्पूर्ण नहीं होती। जब बड़े आकार वाली रचना के घटकों (लक्ष्य, प्रयास, परिणाम, आतंरिक स्थिति को व्यक्त करने वाली शब्दावली) को उपयुक्त शब्दावली से व्यक्त करते है तो उसे श्रेय दिया जाता हैं। मार्गदर्शन के लिए नियमावली में देखें।

संवाद

1. बच्चों को सीधे कहानी न सुनाएं, "अच्छा तुम मुझे एक कहानी सुनाओ" कह कर उन्हें कहानी कहने के लिए प्रोत्साहित करें। (चित्र की ओर इंगित करें।)
2. 10 सेकंड तक इन्तजार करने के बाद ही कुछ कहें, केवल तब जब ऐसा प्रतीत हो रहा हो की बच्चा कुछ भी नहीं बोल रहा हैं। और तब ही संवाद करना शुरू करें और कहे कोई बात नहीं ...ठीक है.... अब तुम्हारी बारी.....

   सावधानी से संवाद करें ताकि प्रयोगकर्ता के प्रभाव और अनुसन्धान समूह के बीच के अंतर से बचें। लगभग 10 सेकंड्स के लिए इंतज़ार करें, यदि बच्चा अभी भी खामोश है तो कहे कि " बताओ क्या हो रहा हैं"। यदि बच्चा कहते कहते कहानी के बीच में रुक जाए तो उसे कहने के लिए प्रोत्साहित करें। हम और भी सुनायेंगें "और कुछ" , "हाँ कहते रहो", "मुझे और सुनाओ"। अच्छा चलो देखते हैं कहानी में आगे और क्या होता है।
3. इस बात से कोई मतलब नहीं है की बच्चा कहा कि कहते समय कथा के नायक व मुख्यपात्र को कैसे प्रस्तुत करता हैं : इस बात पर कोई सुधार न करें। यदि बच्चे को किसी प्रतिक्रिया के लिए शब्द न मिल रहा हो या

नायक का नाम इत्यादि और लग रहा हो की वह वहीँ अटक गया है और मदद चाहता है तो उसे प्रोत्साहित करते हुए कहें - "तुम उसके लिए जो कुछ तुम्हे पसंद हो कह सकते हो"। तुम क्या कहना चाहोगे।

4. कुछ इस प्रकार के प्रश्न पूछने से बचें :
   a) "वह यहाँ पर क्या कर रहे हो? "क्या चल रहा है?" (इसी क्रम में बच्चे के कथन को बाधित व प्रभावित न करें, और अधूरे वाक्यों के लिए हतोत्साहित न करें)
   b) "यह क्या है?", "इस चित्र में क्या / कौन है?" (क्रमानुसार संकेतवाचक प्रश्नों से बचें।
5. यदि बच्चा अपने खुद के अनुभव से कहानी कहता है - उदाहरण: "मैंने सुबह ऐसा ही पक्षी देखा है",या "मैं स्कूल के बाद अपनी मां के साथ सुपरमार्केट जाऊंगा....।" बच्चे को अपने स्वयं के अनुभव कहने के लिए थोडा समय दें और फिर धीरे से चित्र कहानी कहने के लिए कहें। (इस असंबंधित अंश को कहानी कथन के विशलेषण से अलग रखें।)
6. अपने पूर्व अनुभव और सांस्कृतिक परिवेश के आधार पर, हर दो चित्र के बाद तुम प्रोत्साहन के कुछ शब्द कहना चाहोगे, उदा: "बहुत अच्छे", "ठीक है" (दुसरे दो चित्र खोलने के पहले) (किसी चित्र के ध्वन्यात्मक अभिलेख / सांकेतिक निश्चित अभिव्यक्ति में सहायक होगा) अगर यह बच्चे के कहानी कथन कल्पना के उड़ान में बाधा डालता है तो ऐसा न करें।

कहानियों के बीच परिणामों की तुलना कैसे (नहीं)करने के लिए

- दो भाषाओं में द्विभाषी बच्चे का परीक्षण करते समय, एक भाषा के लिए कैट और / या डॉग कहानी और दूसरी भाषा के लिए बेबी बर्ड और / या बेबी बकरियों की कहानी का उपयोग करने से बचें।
- इसके अलावा एक परीक्षण बिंदु पर बिल्ली और / या कुत्ते की कहानियों का उपयोग करने से बचें और उनकी तुलना बेबी बर्ड और / या बेबी बकरियों के साथ दूसरे परीक्षण बिंदु पर करें।
- क्यों? मुख्य कहानियों को सीधे तौर पर हर तरह से तुलना नहीं की जा सकती। जैसा कि हाल के परिणामों ने दिखाया है, कुछ बारीकियां हैं जिनके लिए चार कहानियां अलग-अलग हैं, विशेष रूप से समझने वाले प्रश्नों के संबंध में। बेबी बर्ड और बेबी बकर लगभग समानांतर हैं; कैट और डॉग भी समानांतर हैं लेकिन बेबी बर्ड्स और बेबी बकरों से कुछ मामलों में भिन्न हैं, उदा। कथानक, पात्रों की संख्या और कुछ बोधगम्य प्रश्न।
  इसलिए सुनिश्चित करें कि आप सेब की तुलना नाशपाती से नहीं कर रहे हैं।
- MAIN वाले बच्चों के समूहों का परीक्षण करते समय, सुनिश्चित करें कि आप कहानी के प्रभाव को कम करने के लिए और / या विचलन मोड के प्रभाव को कम करने के लिए उचित प्रतिकारी प्रक्रियाओं का उपयोग करते हैं (रेटेलिंग, मॉडल स्टोरी, बता)।

<u>अनुसंधान के प्रयोजन के लिए संभार प्रक्रिया</u>

कहानी और भाषा के सम्बन्ध में प्रस्तुति का क्रम संभार होना चाहिए। (बिल्ली / कुत्ता दुहराना / आदर्श कहानी और शिशु पक्षी (बेबी बर्ड्स), मेमना (बेबी गोट्स) – कहना) निम्न संभार प्रक्रिया का उपयोग करें। (यदि एक ही भाषा का परीक्षण किया जाय, तो बच्चों के लिए क्रमरहित प्रक्रिया का उपयोग करें जैसे कोई भी संख्या 1, 2, 5, और 6, या 3, 4, 7, और 8):

बच्चों की संख्या	भाषा	दुहराना / आदर्श कहानी	वाचन	भाषा	दुहराना / आदर्श कहानी	वाचन
1	L1	बिल्ली	बेबी बर्ड्स	L2	कुत्ता	बेबी गोट्स
2	L1	बिल्ली	बेबी गोट्स	L2	कुत्ता	बेबी बर्ड्स
3	L2	बिल्ली	बेबी गोट्स	L1	कुत्ता	बेबी बर्ड्स
4	L2	बिल्ली	बेबी बर्ड्स	L1	कुत्ता	बेबी गोट्स
5	L1	कुत्ता	बेबी बर्ड्स	L2	बिल्ली	बेबी गोट्स
6	L1	कुत्ता	बेबी गोट्स	L2	बिल्ली	बेबी बर्ड्स
7	L2	कुत्ता	बेबी गोट्स	L1	बिल्ली	बेबी बर्ड्स
8	L2	कुत्ता	बेबी बर्ड्स	L1	बिल्ली	बेबी गोट्स

प्रोटोकॉल – बिल्ली

कहानी सुनाना / कहानी दोहराना / आदर्श कहानी

बच्चे का नाम: _____

जन्म तिथि: _____

परीक्षण तिथि: _____

परीक्षण के समय उम्र (महीनों में): _____

लिंग: _____

परीक्षक का नाम: _____

L2 का विवरण: _____

बालवाडी में प्रवेश की तिथि: _____

बालवाडी का नाम: _____

यह सुनिश्चित कर लें कि परीक्षण से पहले सभी लिफ़ाफ़े मेज़ पर हो। सत्र में रकार्ड करने के लिए ऑडियो रिकॉर्डर बनाएं। तैयारी से पूर्व ही रिकॉर्डिंग शुरू कर दें।

तैयारी

उदाहरणतया पूछें: आप के सबसे अच्छे दोस्त कौन हैं? आप टीवी में क्या देखना पसंद करते हो? क्या तुम्हे कहानियां सुनना पसंद है?

निर्देश

कहानी सुनाने के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर आप मुझे एक कहानी बता सकते हैं। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं?

पहले 2 चित्रों को प्रकाशित करें। बच्चे से कहें: अब मैं चाहता हूं कि तुम कहानी सुनाओ। तस्वीरों को देखें और सबसे अच्छी कहानी बताने की कोशिश करें। यदि बच्चा शुरू करने के लिए अनिच्छुक है, तो स्वीकार्य संकेत: "मुझे कहानी बताएं" (तस्वीर को इंगित करें)। जब बच्चे ने पहले 2 चित्रों को बताना समाप्त कर दिया है, तो अगले को प्रकट करें (ताकि 1 से 4 तक की सभी तस्वीरें दिखाई दें)।कहानी के अंत तक प्रक्रिया को दोहराएं। यदि बच्चा कहानी के बीच में चुप है, तो स्वीकार्य होने का संकेत देता है: "और कुछ भी?", "जारी रखें", "मुझे और बताओ", "आइए देखें कि कहानी में और क्या है"। यदि बच्चा यह इंगित करने के बिना बात करना बंद कर देता है कि वह / वह समाप्त हो गया है, तो पूछें: "मुझे बताओ कि जब आप समाप्त हो जाते हैं"।

जब बच्चा समाप्त हो गया है, तो बच्चे की प्रशंसा करें और फिर बोधगम्य प्रश्न पूछें।

कहानी दोहराने के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर मैं आपको कहानी बताऊंगा। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं? मैं आपको कहानी सुनाने जा रहा हूं और फिर आप मुझे फिर से बता सकते हैं।

चित्र 1 और 2 को खोलें कहानी यहाँ से शुरू होती हैं। (चित्र 1 को इंगित करें)। एक दिन एक चंचल बिल्ली थी। उसने देखा की झाड़ियों पर एक पीली तितली बैठी हैं। वह उचक कर आगे गई क्योंकि वह तितली पकड़ना चाहती थी। तभी वहां पीछे से एक हसमुख लड़का मछली पकड़ कर बकेट के साथ, आ रहा था। उसने देखा की लड़का तितली के पीछे भाग रहा हैं।

चित्र 3 और 4 खोलें। (अब चारो चित्र 1 से 4 सदृश्य है।) उसे अपने आप चोट लगी और वह बहुत गुस्से में था। बच्चा ऐसा चौंका की गेंद उसके हाथ से नीचे गिर गई। जब उसने देखा उसकी गेंद पानी में फिसल कर चली जा रही है। वह रोने लगा। "देखो मेरी गेंद पानी में चली जा रही है।" वह बहुत दुखी था और अपनी गेंद वापस चाहता था। इतने में बिल्ली ने बच्चे की बकेट को देखा और सोचा कि "मुझे मछली को झपट लेना चाहिए।"

चित्र 5 और 6 खोलें। (इस प्रकार अब शीट के चित्र 1 से 6 दिख रहे हैं।) उसी समय बच्चा मछली पकड़ने के डंडे से गेंद को बाहर निकालने की कोशिश कर रहा था। उसने बिल्ली को झपट कर मछली को लेते हुए नहीं देखा। और अंत में बिल्ली इतनी स्वादिष्ट मछली को खा कर खुश हो गई, और बच्चा अपनी गेंद पा कर खुश हो गया। और इस तरह कहानी ख़त्म होती हैं।

चित्रों को खोले ताकि प्रथम दो चित्र मात्र बच्चे को दिख सके। अब बच्चे से कहो कि अब चाहता हूँ की तुम कहानी सुनाओ। इन चित्रों को देखो और एक अच्छी सी कहानी कहने की कोशिश करो। यदि बच्चा कहानी शुरू करने के लिए इच्छुक नहीं है तो उसे उचित शब्दों से प्रोत्साहित करें : "मुझे कहानी सुनाओ न" (चित्र कि ओर इशारा करें)। जब बच्चा प्रथम दो चित्रों को देख कर कहना खत्म कर दें तो अगले चित्र खोलें। इस प्रकार अब 1 से 4 तक के चित्र हमारे सामने हैं। इस प्रक्रिया को कहानी के अंत तक जारी रखें। यदि बच्चा कहानी के बीच में खामोश हो जाए तो उसे कुछ विनम्र स्वीकार्य शब्द कहें : "और कुछ?", "कहते रहो", "और भी कहो", "चलो देखें कहानी में और क्या है" यदि बच्चा बात करना बंद कर दें बिना किसी संकेत के कि उसने कहानी पूरी कर दी हैं तो उससे पूछें की : तुमने कहानी कब ख़त्म कर दी "जब बच्चा कहानी पूरी कर दें तो उसकी तारीफ़ करे और कुछ सूझ बूझ के प्रश्न पूछें।

आदर्श कहानी के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर मैं आपको कहानी बताऊंगा। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं? मैं आपको कहानी सुनाने जा रहा हूं और फिर मैं आपसे कुछ सवाल पूछूंगा।

पिक्चर 1 और 2 प्रकाशित करें। कहानी यहां से शुरू होती है: (पिक्चर 1 की ओर)। एक दिन एक चंचल बिल्ली थी जिसने एक झाड़ी पर एक पीले तितली को बैठे देखा था। उसने आगे छलांग लगाई क्योंकि वह उसे पकड़ना चाहता था। इस बीच, एक हंसमुख लड़का अपने हाथों में एक बाल्टी और एक गेंद के साथ मछली पकड़ने से वापस आ रहा था। उसने बिल्ली को तितली का पीछा करते हुए देखा।

पिक्चर 3 और 4 प्रकाशित करें (ताकि 1 से 4 तक की सभी तस्वीरें अब दिखाई दें)। तितली जल्दी से उड़ गई और बिल्ली झाड़ी में गिर गई। उसने खुद को चोट पहुंचाई और बहुत गुस्से में था। लड़का इतना चौंका कि गेंद उसके हाथ से छूट गई। जब उसने अपनी गेंद को पानी में लुढ़कते देखा, तो वह रोया: "अरे नहीं, मेरी गेंद जाती है!"। वह दुखी था और अपनी गेंद को वापस पाना चाहता था। इस बीच, बिल्ली ने लड़के की बाल्टी को देखा और सोचा: "मैं एक मछली पकड़ना चाहता हूं।"

पिक्चर 5 और 6 प्रकाशित करें (ताकि 1 से 6 तक की सभी तस्वीरें अब दिखाई दें)। उसी समय लड़का अपनी मछली पकड़ने वाली छड़ से अपनी गेंद को पानी से बाहर निकालने लगा। उसने ध्यान नहीं दिया कि बिल्ली मछली पकड़ रही थी। अंत में, बिल्ली इतनी स्वादिष्ट मछली खाने के लिए बहुत खुश थी और लड़का अपनी गेंद को वापस पाकर खुश था।

और वह कहानी का अंत है।

आपके द्वारा बताए जाने के बाद और यह कहानी के अंत में समझने वाले प्रश्न पूछे जाते हैं।

बिल्ली – स्कोरिंग शीट

अनुभाग 1: प्रस्तुति

A. कहानी की संरचना B. संरचना जटिलता C. आतंरिक स्थिति शब्दावली (आईएसटी)

A. कहानी की संरचना

		सही प्रत्युत्तर के उदाहरण[1]	स्कोर
A1.	व्यवस्थीकरण	समय / उल्लेखित स्थान / उदः एक समय की बात है / एक दिन / बहुत पहले की बात है..... एक जंगल में / तालाब के पास / नदी के किनारे	0 1 2[2]
		प्रकरण 1 : बिल्ली (प्रकरण पात्र : बिल्ली और तितली)	
A2.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**बिल्ली** हसमुख थी / जीज्ञासा / तितली को देखा	0 1
A3.	लक्ष्य	**बिल्ली** पकड़ना चाहती थी / पाना / तितली के साथ खेलना	0 1
A4.	प्रयास	**बिल्ली** आगे की ओर उछली	0 1
A5.	परिणाम	**बिल्ली** झाड़ियों में गिर गई / तितली नहीं मिली / बिल्ली पर्याप्त सक्रिय नहीं थी / **तितली** उड़ जाती है / उड़ जाना / वह बहुत तेज़ थी	0 1
A6.	(आईएसटी) क्रिया के रूप में	**बिल्ली** दुखी थी / गुस्सा / घायल **तितली** खुश थी	0 1
		प्रकरण 2 : बच्चा (प्रकरण पात्र : बच्चा)	
A7.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**बच्चा** दुखी / अप्रसन्न / अपनी गेंद के लिए परेशान है / गेंद को पानी में देखा	0 1
A8.	लक्ष्य	**बच्चा** ने निर्णय लिया / गेंद वापस लेना चाहा था	0 1
A9.	प्रयास	**बच्चे** ने निकाला/बच्चे ने गेंद को निकालने का प्रयास किया	0 1
A10.	परिणाम	**बच्चे** को गेंद मिल गई / फिर / गेंद को पानी से बचा	0 1
A11.	(आईएसटी) क्रिया के रूप में	**बच्चा** खुश / प्रसन्न और संतृप्त हो गया	0 1
		प्रकरण 3 : (प्रकरण पात्र : बिल्ली)	
A12.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**बिल्ली** ने देखा / मछली को देखा / वह भूखी थी / जिज्ञासा	0 1
A13.	लक्ष्य	**बिल्ली** चाहती थी /पाने का निर्णय लिया /उच्चलना /खाना/है /मछली को चुराना	0 1
A14.	प्रयास	**बिल्ली** ने लिया / झपटना / मछली को पाने के लिए पहुँची	0 1
A15.	परिणाम	**बिल्ली** ने खाया /मिचली को पाया	0 1
A16.	(आई एस टी) क्रिया के रूप में	**बिल्ली** संतृप्त थी /खुश /प्रसन्न /भूखी	0 1
A17.		**17 में से कुल अंक:**	

[1] यदि कोई शंका हो या फिर बच्चे के प्रत्युत्तर स्कोरिंग शीट में न हो तो नियम–पुस्तिका में देखें।

[2] कोई जवाब न देने पर या गलत उत्तर देने पर शून्य अंक दें, प्रत्येक सही उत्तर के लिए एक अंक दें जगह और समय दोनों के सही उल्लेख के लिए 2 अंक दें।

B. संरचना जटिलता

AO अनुक्रम की संख्या	केवल G की संख्या (A और O के बिना)	GA की संख्या / GO अनुक्रम	GAO अनुक्रम की संख्या
B1.	B2.	B3.	B4.

C. आतंरिक स्थिति शब्दावली (आईएसटी)

C1.	आईएसटी टोकन की कूल संख्या। आईएसटी में सम्मिलित : **कही गई बोधात्मक शब्दावली उदः** देखना, सुनना, महसूस करना, सुगंध **मानसिक स्थिति में शब्दावली उदः** प्यास, भूख, थकान, उदास **चेतना की स्थिति में शब्दावली उदः** जीवित, जागरूक, अचेत **भावुक शब्दावली उदः** दुःख, ख़ुशी, गुस्सा, परेशान, निराश **बौद्धिक क्रियाएं उदः** चाहना, सोचना, जानना, भूलना, निर्णय लेना, विश्वास, आश्चर्य, योजना होना / बनाना **भाषिक क्रियाएँ / कहने की क्रियाएँ उदः कहना, बुलाना, चिल्लाना, धमकी देना, पूछना**	

अनुभाग 2: अवधारणा

		सही उत्तर के उदाहरण	गलत उत्तर के उदाहरण	स्कोर
0	क्या तुम्हे कहानी पसंद आई ?	**तैयारी के प्रश्न, कोई अंक न दिए जाएं**		
D1.	बिल्ली क्यों कूदी / आगे छलांग क्यों लगाई? (चित्र 1-2 को इंगित करें) प्रकरण 1:लक्ष्य	चाहना /पाना / पकड़ना / तितली का पीछा करना / तितली से ख्रलने के लिए	छोड़ना / भागना / कूदना कहता हैं	0 1
D2.	बिल्ली क्या महसूस कर रही थी? चित्र 3 की ओर इशारा करें (आईएसटी की क्रिया में)	गुस्सा /बुरा / निराश /घायल	अच्छा / खुश	0 1
D3.	केवल D3 पूछें। यदि बच्चा बिना किसी व्याख्य के उत्तर दे तो D2 का मूलाधार पूछें। यदि D2 में सही व्याख्या दी गई तब D3 में एक अंक दें और D4 की ओर बढ़ें। तुम ऐसा क्यों सोचते हो कि बिल्ली गुस्से में है। निराश और घायल है इत्यादि?[3]	क्योंकि वह तितली को पकड़ नहीं सकी / वह झाड़ियों में गिर गई / और कांटेदार क्झादियों से उसे घाव हो गए	अनुचित/असंबंधित उत्तर	0 1
D4.	बच्चे ने मछली पकड़ने के डंडे को पानी में क्यों डाला? (चित्र 5 को दर्शाए) प्रकरण 2: लक्ष्य	चाहत / गेंद वापस चाहता था	पानी में खेलना चाहता हैं।	0 1
D5.	बच्चा क्या महसूस कर रहा है ? (चित्र 6 को दर्शाया।)	अच्छा / ठीक / खुश / संतृप्त / प्रसन्न	बुरा / गुस्सा / दुखी / पागल	0 1
D6.	(केवल D6 पूछे; यदि बच्चा सही उत्तर देता है बिना किसी व्याख्य के तो D5 का मूलाधार / फिर D6 में उसे एक अंक दें और D7 की ओर बढ़ें) आप ऐसा क्यों सोच रहे हो कि बच्चा खुश / प्रसन्न / संतृप्त इत्यादि है।?[4]	क्योंकि उसे गेंद वापस मिल गई।	क्योंकि वह मुस्कुरा रहा है / वह वैसा दिख रहा है /अन्य अनुपयुक्त उत्तर	0 1
D7.	बिल्ली ने मछली क्यों झपटी? (चित्र 5 को दर्शाए) प्रकरण 3 : लक्ष्य	निर्णय किया / खाना चाहती / है / मौका पा कर चोरी की / बच्चा जब नहीं देख रहा तब मौका पाकर	मछली से खेलना चाहती थी।	0 1
D8.	कल्पना करो की बच्चे ने बिल्ली को देखा। बच्चा क्या महसूस करता हैं? (चित्र 6 को दर्शाए)	बुरा / क्रोधित / पागल	ठीक / अच्छा / खुश / संतृप्त / प्रसन्न	0 1
D9.	केवल D9 पूछे यदि बच्चा सही उत्तर देता है बिना किसी व्याख्या के D8 का मूलाधार; यदि D8 में सहीं व्याख्या दी गई तो D9 में एक अंक प्रदान करें, और फिर 10 की ओर बढ़ें। आप ऐसा क्यों	बिल्ली खाती हैं / खा रही है / ले ली है / उसकी मछली ली है।	मछली पकड़ने का डंडा जमीन पर पढ़ा था। और अन्य अनुपयुक्त उत्तर	0 1

[3] D2 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें ।

[4] D5 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें ।

	सोचते है की बच्चे को बुरा / क्रोधित / और पागल इत्यादि है?[5]			
D10.	क्या बच्चा बिल्ली का दोस्त बन जाएगा? क्यों?	नहीं – कम से कम एक कारण बताएं (बिल्ली मछली खाती हैं। या फिर कोई अन्य उपयुक्त उत्तर	हाँ -/ मुझे नहीं मालूम / अन्य असम्बंधित उत्तर	0 1
D11.			**10 में से कुल स्कोर:**	

[5] D5 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें ।

प्रोटोकॉल – कुत्ता

कहानी सुनाना / कहानी दोहराना / आदर्श कहानी

बच्चे का नाम: _____

जन्म तिथि: _____

परीक्षण तिथि: _____

परीक्षण के समय उम्र (महीनों में): _____

लिंग: _____

परीक्षक का नाम: _____

L2 का विवरण: _____

बालवाडी में प्रवेश की तिथि: _____

बालवाडी का नाम: _____

यह सुनिश्चित कर लें कि परीक्षण से पहले सभी लिफ़ाफ़े मेज़ पर हो। सत्र में रकार्ड करने के लिए ऑडियो रिकॉर्डर बनाएं। तैयारी से पूर्व ही रिकॉर्डिंग शुरू कर दें।

तैयारी

उदाहरणतया पूछें: आप के सबसे अच्छे दोस्त कौन हैं? आप टीवी में क्या देखना पसंद करते हो? क्या तुम्हे कहानियां सुनना पसंद है?

निर्देश

कहानी सुनाने के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर आप मुझे एक कहानी बता सकते हैं। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं?

पहले 2 चित्रों को प्रकाशित करें। बच्चे से कहें: अब मैं चाहता हूं कि तुम कहानी सुनाओ। तस्वीरों को देखें और सबसे अच्छी कहानी बताने की कोशिश करें। यदि बच्चा शुरू करने के लिए अनिच्छुक है, तो स्वीकार्य संकेत: "मुझे कहानी बताएं" (तस्वीर को इंगित करें)। जब बच्चे ने पहले 2 चित्रों को बताना समाप्त कर दिया है, तो अगले को प्रकट करें (ताकि 1 से 4 तक की सभी तस्वीरें दिखाई दें)।कहानी के अंत तक प्रक्रिया को दोहराएं। यदि बच्चा कहानी के बीच में चुप है, तो स्वीकार्य होने का संकेत देता है: "और कुछ भी?", "जारी रखें", "मुझे और बताओ", "आइए देखें कि कहानी में और क्या है"। यदि बच्चा यह इंगित करने के बिना बात करना बंद कर देता है कि वह / वह समाप्त हो गया है, तो पूछें: "मुझे बताओ कि जब आप समाप्त हो जाते हैं"।

जब बच्चा समाप्त हो गया है, तो बच्चे की प्रशंसा करें और फिर बोधगम्य प्रश्न पूछें।

कहानी दोहराने के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर मैं आपको कहानी बताऊंगा। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं? मैं आपको कहानी सुनाने जा रहा हूं और फिर आप मुझे फिर से बता सकते हैं।

चित्र 1 और 2 को खोलें कहानी यहाँ से शुरू होती हैं। (चित्र 1 को इंगित करें)। एक दिन एक चंचल बिल्ली थी। उसने देखा की झाड़ियों पर एक पीली तितली बैठी हैं। वह उचक कर आगे गई क्योंकि वह तितली पकड़ना चाहती थी। तभी वहां पीछे से एक हसमुख लड़का मछली पकड़ कर बकेट के साथ, आ रहा था। उसने देखा की लड़का तितली के पीछे भाग रहा हैं।

चित्र 3 और 4 खोलें। (अब चारो चित्र 1 से 4 सदृश्य है।) उसे अपने आप चोट लगी और वह बहुत गुस्से में था। बच्चा ऐसा चौंका की गेंद उसके हाथ से नीचे गिर गई। जब उसने देखा उसकी गेंद पानी में फिसल कर चली जा रही है। वह रोने लगा। "देखो मेरी गेंद पानी में चली जा रही है।" वह बहुत दुखी था और अपनी गेंद वापस चाहता था। इतने में बिल्ली ने बच्चे की बकेट को देखा और सोचा कि "मुझे मछली को झपट लेना चाहिए।"

चित्र 5 और 6 खोलें। (इस प्रकार अब शीट के चित्र 1 से 6 दिख रहे हैं।) उसी समय बच्चा मछली पकड़ने के डंडे से गेंद को बाहर निकालने की कोशिश कर रहा था। उसने बिल्ली को झपट कर मछली को लेते हुए नहीं देखा। और अंत में बिल्ली इतनी स्वादिष्ट मछली को खा कर खुश हो गई, और बच्चा अपनी गेंद पा कर खुश हो गया। और इस तरह कहानी ख़त्म होती हैं।

चित्रों को खोले ताकि प्रथम दो चित्र मात्र बच्चे को दिख सके। अब बच्चे से कहो कि अब चाहता हूँ की तुम कहानी सुनाओ। इन चित्रों को देखो और एक अच्छी सी कहानी कहने की कोशिश करो। यदि बच्चा कहानी शुरू करने के लिए इच्छुक नहीं है तो उसे उचित शब्दों से प्रोत्साहित करें : "मुझे कहानी सुनाओ न" (चित्र कि ओर इशारा करें)। जब बच्चा प्रथम दो चित्रों को देख कर कहना खत्म कर दें तो अगले चित्र खोलें। इस प्रकार अब 1 से 4 तक के चित्र हमारे सामने हैं। इस प्रक्रिया को कहानी के अंत तक जारी रखें। यदि बच्चा कहानी के बीच में खामोश हो जाए तो उसे कुछ विनम्र स्वीकार्य शब्द कहें : "और कुछ?", "कहते रहो", "और भी कहो", "चलो देखें कहानी में और क्या है" यदि बच्चा बात करना बंद कर दें बिना किसी संकेत के कि उसने कहानी पूरी कर दी हैं तो उससे पूछें की : तुमने कहानी कब ख़त्म कर दी "जब बच्चा कहानी पूरी कर दें तो उसकी तारीफ़ करे और कुछ सूझ बूझ के प्रश्न पूछें।

आदर्श कहानी के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर मैं आपको कहानी बताऊंगा। चित्रों को प्रकाशितकरें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं? मैं आपको कहानी सुनाने जा रहा हूं और फिर मैं आपसे कुछ सवाल पूछूंगा।

पिक्चर 1 और 2 प्रकाशित करें ।कहानी यहां से शुरू होती है: (पिक्चर 1 की ओर)। एक दिन एक चंचल बिल्ली थी जिसने एक झाड़ी पर एक पीले तितली को बैठे देखा था। उसने आगे छलांग लगाई क्योंकि वह उसे पकड़ना चाहता था। इस बीच, एक हंसमुख लड़का अपने हाथों में एक बाल्टी और एक गेंद के साथ मछली पकड़ने से वापस आ रहा था। उसने बिल्ली को तितली का पीछा करते हुए देखा।

पिक्चर 3 और 4 प्रकाशित करें (ताकि 1 से 4 तक की सभी तस्वीरें अब दिखाई दें)। तितली जल्दी से उड़ गई और बिल्ली झाड़ी में गिर गई। उसने खुद को चोट पहुंचाई और बहुत गुस्से में था। लड़का इतना चौंका कि गेंद उसके हाथ से छूट गई। जब उसने अपनी गेंद को पानी में लुढ़कते देखा, तो वह रोया: "अरे नहीं, मेरी गेंद जाती है!"। वह दुखी था और अपनी गेंद को वापस पाना चाहता था। इस बीच, बिल्ली ने लड़के की बाल्टी को देखा और सोचा: "मैं एक मछली पकड़ना चाहता हूं।"

पिक्चर 5 और 6 प्रकाशित करें (ताकि 1 से 6 तक की सभी तस्वीरें अब दिखाई दें)। उसी समय लड़का अपनी मछली पकड़ने वाली छड़ से अपनी गेंद को पानी से बाहर निकालने लगा। उसने ध्यान नहीं दिया कि बिल्ली मछली पकड़ रही थी। अंत में, बिल्ली इतनी स्वादिष्ट मछली खाने के लिए बहुत खुश थी और लड़का अपनी गेंद को वापस पाकर खुश था।

और वह कहानी का अंत है।

आपके द्वारा बताए जाने के बाद और यह कहानी के अंत में समझने वाले प्रश्न पूछे जाते हैं।

कुत्ता – स्कोरिंग शीट

अनुभाग 1: प्रस्तुति

A. कहानी की संरचना B. संरचना जटिलता C. आतंरिक स्थिति शब्दावली (आईएसटी)

A. कहानी की संरचना

		सही प्रत्युत्तर के उदाहरण[6]	स्कोर
A1.	व्यवस्थीकरण	समय / उल्लेखित स्थान / उदः एक समय की बात है / एक दिन / बहुत पहले की बात है..... एक जंगल / पार्क / घास के मैदान में / सड़क के किनारे	0 1 2[7]
		प्रकरण 1 : कुत्ता (प्रकरण पात्र : कुत्ता और चूहा)	
A2.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**कुत्ता** हसमुख था / जीज्ञासा / चूहे को देखा	0 1
A3.	लक्ष्य	**कुत्ता** चूहे को पकड़ना / पाना / उसके साथ खेलना चाहता था	0 1
A4.	प्रयास	**कुत्ता** आगे की ओर उछला	0 1
A5.	परिणाम	**कुत्ते** का सर टकराया / कुत्ते को चूहा नही मिला / कुत्ता तेज़ नही था **चूहा** बच निकला / पेड़ के पीछे भाग गया / चूहा बहुत तेज़ था।	0 1
A6.	(आईएसटी) क्रिया के रूप में	**कुत्ता** उदास / गुस्सा / पीड़ित हो गया **चूहा** खुश / प्रसन्न / राहत मिली।	0 1
		प्रकरण 2 : लड़का (प्रकरण पात्र : लड़का)	
A7.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**लड़का** गुब्बारे की वजह से उदास / दुखी / चिंतित था / पेड़ पर गुब्बारा देखा।	0 1
A8.	लक्ष्य	**लडके** ने गुब्बारा वापस पाने का निश्चय किया / वापस पाना चाहता था।	0 1
A9.	प्रयास	**लड़का** गुब्बारा पेड़ से खिंच रहा था / खींचने की कोशिश कर रहा था / गुब्बारे के पीछे कूद रहा था।	0 1
A10.	परिणाम	**लडके** को उसका गुब्बारा वापस मिला / गुब्बारा बच गया।	0 1
A11.	(आईएसटी) क्रिया के रूप में	**लड़का** अपना गुब्बारा वापस पा के प्रसन्न / खुश / संतुष्ट हुआ।	0 1
		प्रकरण 3 : कुत्ता (प्रकरण पात्र : कुत्ता)	
A12.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**कुत्ते** को बैग मे सॉसेज दिखाई दिए / देखे / वह भूखा था / उत्सुक था।	0 1
A13.	लक्ष्य	**कुत्ते** ने सॉसेज लेने का निश्चय किया / खाना / हथियाना / चुराना / चाहता था।	0 1
A14.	प्रयास	**कुत्ते** ने बैग से सॉसेज लिए / हथियाए / चुराए।	0 1
A15.	परिणाम	**कुत्ते** ने सॉसेज खाए / कुत्ते को सॉसेज मिले।	0 1
A16.	(आई एस टी) क्रिया के रूप में	**कुत्ता** संतुष्ट / प्रसन्न / खुश हुआ / भूखा नही था।	0 1
A17.		**17 में से कुल अंक:**	

[6] यदि कोई शंका हो या फिर बच्चे के प्रत्युत्तर स्कोरिंग शीट में न हो तो नियम–पुस्तिका में देखें।

[7] कोई जवाब न देने पर या गलत उत्तर देने पर शून्य अंक दें, प्रत्येक सही उत्तर के लिए एक अंक दें जगह और समय दोनों के सही उल्लेख के लिए 2 अंक दें।

B. संरचना जटिलता

AO अनुक्रम की संख्या	केवल G की संख्या (A और O के बिना)	GA की संख्या / GO अनुक्रम	GAO अनुक्रम की संख्या
B1.	B2.	B3.	B4.

C. आतंरिक स्थिति शब्दावली (आईएसटी)

C1.	आईएसटी टोकन की कूल संख्या। आईएसटी में सम्मिलित : **कही गई बोधात्मक शब्दावली उदः** देखना, सुनना, महसूस करना, सुगंध **मानसिक स्थिति में शब्दावली उदः** प्यास, भूख, थकान, उदास **चेतना की स्थिति में शब्दावली उदः** जीवित, जागरूक, अचेत **भावुक शब्दावली उदः** दुःख, ख़ुशी, गुस्सा, परेशान, निराश **बौद्धिक क्रियाएं उदः** चाहना, सोचना, जानना, भूलना, निर्णय लेना, विश्वास, आश्चर्य, योजना होना / बनाना **भाषिक क्रियाएँ / कहने की क्रियाएँ उदः कहना, बुलाना, चिल्लाना, धमकी देना, पूछना**	

अनुभाग 2: अवधारणा

		सही उत्तर के उदाहरण	गलत उत्तर के उदाहरण	स्कोर
0	क्या तुम्हे कहानी पसंद आई ?	**तैयारी के प्रश्न, कोई अंक न दिए जाएं**		
D1.	कुत्ता आगे की तरफ क्यों कूदता है? (चित्र 1 व 2 की तरफ इशारा किजिये) (प्रकरण 1 : लक्ष्य)	चूहे को पकड़ना / पीछा करना / खेलना / हासिल करना चाहता है।	जा रहा है / दौड़ रहा है / कूदना चाहता है / कुत्ते हमेशा कूदते रहते है।	0 1
D2.	कुत्ता कैसा महसूस कर रहा है? (चित्र 3 की तरफ इशारा किजिये) (आयएसटी प्रतिक्रिया के रूप में)	गुस्सा / बुरा / उदास / पीड़ित।	अच्छा / खुश।	0 1
D3.	बच्चे को D3 तभी पूछे जब वह D2 के प्रश्न बिना समझाए सही जवाब दे सके यदि D2 में सही तरह से समझाया हो तो D3 मे एक पॉइंट दे और D4 पे जाए। आपको क्या लगता है कुत्ता क्या महसूस कर रहा है? गुस्सा / निराश / पीड़ित?[8]	क्योंकि वह चूहे को पकड़ नहीं सका / उसका सिर टकराया / वह पेड़ से टकराया।	गलत / कोई और बेमतलब जवाब।	0 1
D4.	लड़का ऊपर की तरफ क्यों छलांग लगाता है? (चित्र 5 की तरफ इशारा करें) (प्रकरण 2 : लक्ष्य)	अपना गुब्बारा वापस लेने के लिए / क्यों की उसका गुब्बारा खो गया।	पेड़ पर चढ़ने के लिए / पेड़ो पर चढ़ने के लिए।	0 1
D5.	लड़का कैसा महसूस कर रहा है? (चित्र 6 की तरफ इशारा किजिये)	अच्छा / खुश / संतुष्ट / प्रसन्न।	बुरा / गुस्सा / दुखी।	0 1
D6.	(यदि बच्चा बिना समझाए D5 के सही उत्तर दे तभी D6 पूछे। यदि D5 मे सही समझाया जाए तो D6 में एक पॉइंट देकर D7 की तरफ बढ़े।) आपको क्यों लगता है की लड़का खुश है?[9]	क्योंकि उसके पास गुब्बारा है / उसे गुब्बारा वापस मिला।	क्योंकि वह मुस्कुरा रहा है / वह वैसा दिखता है / क्योंकि वह खड़ा है अथवा कोई और गलत जवाब।	0 1
D7.	कुत्ता सॉसेज क्यों हथियाता है? (चित्र 5 की तरफ इशारा करें) (प्रकरण 3 : लक्ष्य)	निश्चय किया है / खाना चाहता है / चुराना चाहता है।	बैग से खेलना चाहता है।	0 1
D8.	कल्पना किजिये की लड़का कुत्ते को देखता है। लड़का कैसा महसूस करेगा? (चित्र 6 की तरफ इशारा कीजिए)	बुरा / गुस्सा।	अच्छा / खुश / संतुष्ट / प्रसन्न।	0 1
D9.	(D9 तभी पूछे जब बच्चा बिना समझाए D8 के सही जवाब दे। D9 मे एक पॉइंट दें व D10 की तरफ बढें) आपको क्या लगता है की लड़के को बुरा / गुस्सा क्यों महसूस हो रहा है?[10]	क्योंकि कुत्ते ने उसके सॉसेज लिए / खाए।	गलत जवाब।	0 1

[8] D2 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें।
[9] D5 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें।
[10] D8 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें।

D10.	क्या लड़का कुत्ते से दोस्ती करेगा? क्यों?	नही – कम से कम एक कारण दीजिए (कुत्ते ने सॉसेज खाए) अथवा कोई और सही कारण।	हाँ / मुझे नही पता / कोई और गलत उत्तर।	0 1
D11.			**10 में से कुल स्कोर:**	

प्रोटोकॉल – शिशु चिड़िया (बेबी बर्ड)

कहानी सुनाना / कहानी दोहराना / आदर्श कहानी

बच्चे का नाम: _____

जन्म तिथि: _____

परीक्षण तिथि: _____

परीक्षण के समय उम्र (महीनों में): _____

लिंग: _____

परीक्षक का नाम: _____

L2 का विवरण: _____

बालवाडी में प्रवेश की तिथि: _____

बालवाडी का नाम: _____

यह सुनिश्चित कर लें कि परीक्षण से पहले सभी लिफ़ाफ़े मेज़ पर हो। सत्र में रकार्ड करने के लिए ऑडियो रिकॉर्डर बनाएं। तैयारी से पूर्व ही रिकॉर्डिंग शुरू कर दें।

तैयारी

उदाहरणतया पूछें: आप के सबसे अच्छे दोस्त कौन हैं? आप टीवी में क्या देखना पसंद करते हो? क्या तुम्हे कहानियां सुनना पसंद है?

निर्देश

कहानी सुनाने के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर आप मुझे एक कहानी बता सकते हैं। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं?

पहले 2 चित्रों को प्रकाशित करें। बच्चे से कहें: अब मैं चाहता हूं कि तुम कहानी सुनाओ। तस्वीरों को देखें और सबसे अच्छी कहानी बताने की कोशिश करें। यदि बच्चा शुरू करने के लिए अनिच्छुक है, तो स्वीकार्य संकेत: "मुझे कहानी बताएं" (तस्वीर को इंगित करें)। जब बच्चे ने पहले 2 चित्रों को बताना समाप्त कर दिया है, तो अगले को प्रकट करें (ताकि 1 से 4 तक की सभी तस्वीरें दिखाई दें)।कहानी के अंत तक प्रक्रिया को दोहराएं। यदि बच्चा कहानी के बीच में चुप है, तो स्वीकार्य होने का संकेत देता है: "और कुछ भी?", "जारी रखें", "मुझे और बताओ", "आइए देखें कि कहानी में और क्या है"। यदि बच्चा यह इंगित करने के बिना बात करना बंद कर देता है कि वह / वह समाप्त हो गया है, तो पूछें: "मुझे बताओ कि जब आप समाप्त हो जाते हैं"।

जब बच्चा समाप्त हो गया है, तो बच्चे की प्रशंसा करें और फिर बोधगम्य प्रश्न पूछें।

कहानी दोहराने के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर मैं आपको कहानी बताऊंगा। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं? मैं आपको कहानी सुनाने जा रहा हूं और फिर आप मुझे फिर से बता सकते हैं।

चित्र 1 और 2 को खोलें कहानी यहाँ से शुरू होती हैं। (चित्र 1 को इंगित करें)। एक दिन एक चंचल बिल्ली थी। उसने देखा की झाड़ियों पर एक पीली तितली बैठी हैं। वह उचक कर आगे गई क्योंकि वह तितली पकड़ना चाहती थी। तभी वहां पीछे से एक हसमुख लड़का मछली पकड़ कर बकेट के साथ, आ रहा था। उसने देखा की लड़का तितली के पीछे भाग रहा हैं।

चित्र 3 और 4 खोलें। (अब चारो चित्र 1 से 4 सदृश्य है।) उसे अपने आप चोट लगी और वह बहुत गुस्से में था। बच्चा ऐसा चौंका की गेंद उसके हाथ से नीचे गिर गई। जब उसने देखा उसकी गेंद पानी में फिसल कर चली जा रही है। वह रोने लगा। "देखो मेरी गेंद पानी में चली जा रही है।" वह बहुत दुखी था और अपनी गेंद वापस चाहता था। इतने में बिल्ली ने बच्चे की बकेट को देखा और सोचा कि "मुझे मछली को झपट लेना चाहिए।"

चित्र 5 और 6 खोलें। (इस प्रकार अब शीट के चित्र 1 से 6 दिख रहे हैं।) उसी समय बच्चा मछली पकड़ने के डंडे से गेंद को बाहर निकालने की कोशिश कर रहा था। उसने बिल्ली को झपट कर मछली को लेते हुए नहीं देखा। और अंत में बिल्ली इतनी स्वादिष्ट मछली को खा कर खुश हो गई, और बच्चा अपनी गेंद पा कर खुश हो गया। और इस तरह कहानी ख़त्म होती हैं।

चित्रों को खोले ताकि प्रथम दो चित्र मात्र बच्चे को दिख सके। अब बच्चे से कहो कि अब चाहता हूँ की तुम कहानी सुनाओ। इन चित्रों को देखो और एक अच्छी सी कहानी कहने की कोशिश करो। यदि बच्चा कहानी शुरू करने के लिए इच्छुक नहीं है तो उसे उचित शब्दों से प्रोत्साहित करें : "मुझे कहानी सुनाओ न" (चित्र कि ओर इशारा करें)। जब बच्चा प्रथम दो चित्रों को देख कर कहना खत्म कर दें तो अगले चित्र खोलें। इस प्रकार अब 1 से 4 तक के चित्र हमारे सामने हैं। इस प्रक्रिया को कहानी के अंत तक जारी रखें। यदि बच्चा कहानी के बीच में खामोश हो जाए तो उसे कुछ विनम्र स्वीकार्य शब्द कहें : "और कुछ?", "कहते रहो", "और भी कहो", "चलो देखें कहानी में और क्या है" यदि बच्चा बात करना बंद कर दें बिना किसी संकेत के कि उसने कहानी पूरी कर दी हैं तो उससे पूछें की : तुमने कहानी कब ख़त्म कर दी "जब बच्चा कहानी पूरी कर दें तो उसकी तारीफ़ करे और कुछ सूझ बूझ के प्रश्न पूछें।

आदर्श कहानी के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर मैं आपको कहानी बताऊंगा। चित्रों को ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं? मैं आपको कहानी सुनाने जा रहा हूं और फिर मैं आपसे कुछ सवाल पूछूंगा।

पिक्चर 1 और 2 प्रकाशित करें। कहानी यहां से शुरू होती है: (पिक्चर 1 की ओर)। एक दिन एक चंचल बिल्ली थी जिसने एक झाड़ी पर एक पीले तितली को बैठे देखा था। उसने आगे छलांग लगाई क्योंकि वह उसे पकड़ना चाहता था। इस बीच, एक हंसमुख लड़का अपने हाथों में एक बाल्टी और एक गेंद के साथ मछली पकड़ने से वापस आ रहा था। उसने बिल्ली को तितली का पीछा करते हुए देखा।

पिक्चर 3 और 4 प्रकाशित करें (ताकि 1 से 4 तक की सभी तस्वीरें अब दिखाई दें)। तितली जल्दी से उड़ गई और बिल्ली झाड़ी में गिर गई। उसने खुद को चोट पहुंचाई और बहुत गुस्से में था। लड़का इतना चौंका कि गेंद उसके हाथ से छूट गई। जब उसने अपनी गेंद को पानी में लुढ़कते देखा, तो वह रोया: "अरे नहीं, मेरी गेंद जाती है!"। वह दुखी था और अपनी गेंद को वापस पाना चाहता था। इस बीच, बिल्ली ने लड़के की बाल्टी को देखा और सोचा: "मैं एक मछली पकड़ना चाहता हूं।"

पिक्चर 5 और 6 प्रकाशित करें (ताकि 1 से 6 तक की सभी तस्वीरें अब दिखाई दें)। उसी समय लड़का अपनी मछली पकड़ने वाली छड़ से अपनी गेंद को पानी से बाहर निकालने लगा। उसने ध्यान नहीं दिया कि बिल्ली मछली पकड़ रही थी। अंत में, बिल्ली इतनी स्वादिष्ट मछली खाने के लिए बहुत खुश थी और लड़का अपनी गेंद को वापस पाकर खुश था।

और वह कहानी का अंत है।

आपके द्वारा बताए जाने के बाद और यह कहानी के अंत में समझने वाले प्रश्न पूछे जाते हैं।

शिशु चिड़िया (बेबी बर्ड्स) – स्कोरिंग शीट

अनुभाग 1: प्रस्तुति

A. कहानी की संरचना B. संरचना जटिलता C. आतंरिक स्थिति शब्दावली (आईएसटी)

A. कहानी की संरचना

		सही प्रत्युत्तर के उदाहरण[11]	स्कोर
A1.	व्यवस्थीकरण	समय / उल्लेखित स्थान / उदः एक समय की बात है / एक दिन / बहुत पहले की बात है..... एक जंगल / बगीचे में / घास के मैदान में / पंछी के घोसले में	**0 1 2**[12]
प्रकरण 1 : माँ चिड़िया (प्रकरण पात्र : माँ चिड़िया और उसके बच्चे)			
A2.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**माँ** ने देखा के बच्चें भूखे है / उन्हें खाना चाहिए। **पंछी के बच्चें** भूखे थे / उन्हें खाना चाहिए था / रो रहे थे / खाना माँग रहे थे।	**0 1**
A3.	लक्ष्य	**माँ** बच्चों को खाना खिलाना चाहती थी / पकड़ना / लाना / खाना / कीड़े खोजना चाहती थी।	**0 1**
A4.	प्रयास	**माँ** उड़ गई / दूर चली गई / खाना लाई / खाना ढूंढा।	**0 1**
A5.	परिणाम	**माँ** ने खाना लाया / पकड़ा / लाई / कीड़े / बच्चों को खिलाए।	**0 1**
A6.	(आईएसटी) क्रिया के रूप में	**माँ** खुश / संतुष्ट हुई। **पंछी के बच्चे** खुश हुए / संतुष्ट हुए / उनकी भूख मिट गई।	**0 1**
प्रकरण 2 : बिल्ली (प्रकरण पात्र : बिल्ली और चिड़िया)			
A7.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**बिल्ली ने** माँ को उड़ते हुए दूर जाते देखा / पंछी के बच्चे अकेले है यह देखा / देखा की वहा खाना है। **बिल्ली** भूखी थी / बिल्ली के मुह मे पानी आया / बिल्ली ने सोचा "यम्मी" ।	**0 1**
A8.	लक्ष्य	**बिल्ली** पंछी के बच्चे को / बच्चों को / खाना / पकड़ना / मार डालना चाहती थी।	**0 1**
A9.	प्रयास	**बिल्ली** पेड़ पर चढ़ी / ऊपर कूदी / पंछी के बच्चे तक पहोंचने की कोशिश की / हासिल करने के लिए।	**0 1**
A10.	परिणाम	**बिल्ली** को पंछी का बच्चा मिला / हथियाया।	**0 1**
A11.	(आईएसटी) क्रिया के रूप में	**बिल्ली** खुश हुई। **पंछी का बच्चा / बच्चें** डर गए।	**0 1**
प्रकरण 3 : कुत्ता (प्रकरण पात्र : कुत्ता, बिल्ली, चिड़िया)			
A12.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**कुत्ते** ने देखा की पंछी खतरें मे है / बिल्ली ने पकड़ लिया है / बिल्ली ने हथिया लिया है।	**0 1**
	कार्यक्रम	**कुत्ते** ने निश्चय किया/ बिल्ली को रोकना चाहता था / पंछियों की मदद करना / रक्षा करना / बचाना / बचाव करना।	**0 1**
A13.	लक्ष्य	**कुत्ते** ने बिल्ली को नीचें खीचा / काँटा / आक्रमण किया / बिल्ली की पूंछ पकड़ ली।	**0 1**

[11] यदि कोई शंका हो या फिर बच्चे के प्रत्युत्तर स्कोरिंग शीट में न हो तो नियम–पुस्तिका में देखें।

[12] कोई जवाब न देने पर या गलत उत्तर देने पर शून्य अंक दें, प्रत्येक सही उत्तर के लिए एक अंक दें जगह और समय दोनों के सही उल्लेख के लिए 2 अंक दें।

A14.	प्रयास	**कुत्ते** ने बिल्ली को दूर भगा दिया **बिल्ली** ने पंछी के बच्चों को छोड़ दिया / भाग गयी **पंछी के बच्चे / बच्चा** बच गए।	**0 1**
A15.	परिणाम	**कुत्ता** पंछियों को बचा के निश्चिंत / खुश हुआ / गर्वित हुआ। **बिल्ली** गुस्सा / निराश हो गई। **पंछी के बच्चे / बच्चा** निश्चिंत / खुश / सुरक्षित हो गए।	**0 1**
A16.	(आई एस टी) क्रिया के रूप में	**कुत्ते** ने देखा की पंछी खतरें मे है / बिल्ली ने पकड़ लिया है / बिल्ली ने हथिया लिया है।	**0 1**
A17.		**17 में से कुल अंक:**	

B. संरचना जटिलता

AO अनुक्रम की संख्या	केवल G की संख्या (A और O के बिना)	GA की संख्या / GO अनुक्रम	GAO अनुक्रम की संख्या
B1.	B2.	B3.	B4.

C. आतंरिक स्थिति शब्दावली (आईएसटी)

C1.	आईएसटी टोकन की कूल संख्या। आईएसटी में सम्मिलित : **कही गई बोधात्मक शब्दावली उदः** देखना, सुनना, महसूस करना, सुगंध **मानसिक स्थिति में शब्दावली उदः** प्यास, भूख, थकान, उदास **चेतना की स्थिति में शब्दावली उदः** जीवित, जागरूक, अचेत **भावुक शब्दावली उदः** दुःख, ख़ुशी, गुस्सा, परेशान, निराश **बौद्धिक क्रियाएं उदः** चाहना, सोचना, जानना, भूलना, निर्णय लेना, विश्वास, आश्चर्य, योजना होना / बनाना **भाषिक क्रियाएँ / कहने की क्रियाएँ उदः कहना, बुलाना, चिल्लाना, धमकी देना, पूछना**	

अनुभाग 2: अवधारणा

		सही उत्तर के उदाहरण	गलत उत्तर के उदाहरण	स्कोर
0	क्या तुम्हे कहानी पसंद आई ?	**तैयारी के प्रश्न, कोई अंक न दिए जाएं**		
D1.	पंछियों की माँ क्यों उड़ गयी ? (चित्र 1 व 2 की तरफ इशारा किजिये) (प्रकरण 1 : लक्ष्य / आयएसटी शुरुआत की घटना के रूप मे।)	बच्चों कों खिलाने के लिए खाना / कीड़े लाने के लिए / बच्चें भूखे है।	जा रही है / काम के लिए जा रही है।	0 1
D2.	आपको क्या लगता है पंछी के बच्चों को कैसा महसूस हो रहा है? (चित्र 1 की तरफ इशारा किजिये) (आयएसटी शुरुआत की घटना के रूप मे।)	बुरा / भूखा।	अच्छा / खुश / आश्चर्य / अकेला / डर	0 1
D3.	बच्चे को D3 तभी पूछे जब वह D2 के प्रश्न बिना समझाए सही जवाब दे सके यदि D2 में सही तरह से समझाया हो तो D3 मे एक पॉइंट दे और D4 पे जाए। आपको क्या लगता है क्यों पंछी के बच्चों को बुरा / भूख महसूस हो रहा है?[13]	क्योंकि उनका मुह खुला है / वे खाना माँग रहे हैं/ माँ खाना लाने गई है / माँ उन्हें खिलाने के लिए कीड़ा लेके आइ है / पंछी के बच्चे हमेशा भूखे होते हैं।	क्योंकि वे खुश है / गा रहे है / क्योंकि वे माँ के साथ जाना चाहते थे / बिल्ली से डरते है / बिल्ली को देख के डर गए है।	0 1
D4.	बिल्ली पेड़ पर क्यों चढ़ रही है? (चित्र 3 की तरफ इशारा करें) (प्रकरण २ : लक्ष्य)	पंछी के बच्चों को पकड़ना/मारना/खाना चाहती है। क्योंकि बिल्ली को पंछी खाना पसन्द है।	पंछी के बच्चों के साथ खेलने के लिए।	0 1
D5.	बिल्ली को कैसा महसूस कर रहा है? (चित्र 5-6 की तरफ इशारा किजिये) (आयएसटी प्रतिक्रिया के रूप मे)।	अभी भी भूखी / बुरा / गुस्सा / डर / निराश।	अच्छा / खुश / चंचल।	0 1
D6.	(यदि बच्चा बिना समझाए D5 के सही उत्तर दे तभी D6 पूछे। यदि D5 मे सही समझाया जाए तो D6 में एक पॉइंट देकर D7 की तरफ बढ़े।) आपको क्यों लगता है की बिल्ली बुरा / भूख / डर महसूस कर रही है?[14]	क्योंकि उसके पंछी के बच्चे नही मिले / उसे कुत्ते से डर लगता है / अभी भी भूखी है / कुत्ता उसका पीछा कर रहा है / कुत्ता उसकी पुंछ खिंच रहा है / कांट रहा है।	खुश / चंचल / क्योंकि कुत्तेने बिल्ली का खाना ले लिया।	0 1
D7.	कुत्ता बिल्ली की पूँछ क्यों पकड़ता है? (चित्र 5 की तरफ इशारा करें) (प्रकरण 3 : लक्ष्य)	निश्चय किया है / बिल्ली को रोकना चाहता है / पंछी के बच्चे को बचाना चाहता है / पंछी की मदद करना चाहता है।	खुद पंछी को खाना चाहता है / बिल्ली के साथ खेलना चाहता है।	0 1
D8.	कल्पना किजिये की कुत्ता पंछी को देखता है। कुत्ता कैसा महसूस करता है ? (चित्र 6 की तरफ इशारा कीजिए)	ठीक / अच्छा / खुश / राहत / प्रसन्न।	बूरा / गुस्सा / पागलपन / उदास / "मुझे बिल्ली को पाना ही है " / भूखा	0 1
D9.	(D9 तभी पूछे जब बच्चा बिना समझाए D8 के सही जवाब दे। D9	क्योंकि उसने बिल्ली को रोका / बिल्ली को वहां से हटाया / पंछी	क्योंकि वह मुस्कुरा रहा है / कुत्ता वैसा ही सिख	0 1

[13] D2 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें।

[14] D5 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें।

	मे एक पॉइंट दें व D10 की तरफ बढें) आपको क्यों लगता है कि कुत्ते को अच्छा / ख़ुशी / संतुष्टि महसूस हो रहा है?[15]	को बचाया / देखता है कि पंछी सुरक्षित / खुश / नुक्सानरहित है।	रहा है / उसे बिल्ली नहीं मिली / खुद पंछी को खाना चाहता है।	
D10.	माँ चिड़िया किसे सबसे ज्यादा पसंद करती है ? क्यों ?	कुत्ते को – कम से कम एक कारण दीजिए (कुत्ते ने पंच्छी के बच्चे को बचाया / उसकी मदद की / बिल्ली को भगाया) अथवा कोई और सही कारण।	बिल्ली / मुझे नही पता / कोई और गलत उत्तर।	0 1
D11.			**10 में से कुल स्कोर:**	

[15] D8 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें।

प्रोटोकॉल – मेमना (बेबी गोट्स)

कहानी सुनाना / कहानी दोहराना / आदर्श कहानी

बच्चे का नाम: _____

जन्म तिथि: _____

परीक्षण तिथि: _____

परीक्षण के समय उम्र (महीनों में): _____

लिंग: _____

परीक्षक का नाम: _____

L2 का विवरण: _____

बालवाडी में प्रवेश की तिथि: _____

बालवाडी का नाम: _____

यह सुनिश्चित कर लें कि परीक्षण से पहले सभी लिफ़ाफ़े मेज़ पर हो। सत्र में रकार्ड करने के लिए ऑडियो रिकॉर्डर बनाएं। तैयारी से पूर्व ही रिकॉर्डिंग शुरू कर दें।

तैयारी

उदाहरणतया पूछें: आप के सबसे अच्छे दोस्त कौन हैं? आप टीवी में क्या देखना पसंद करते हो? क्या तुम्हे कहानियां सुनना पसंद है?

निर्देश

सुनाने के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर आप मुझे एक कहानी बता सकते हैं। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं?

पहले 2 चित्रों को प्रकाशित करें। बच्चे से कहें: अब मैं चाहता हूं कि तुम कहानी सुनाओ। तस्वीरों को देखें और सबसे अच्छी कहानी बताने की कोशिश करें। यदि बच्चा शुरू करने के लिए अनिच्छुक है, तो स्वीकार्य संकेत: "मुझे कहानी बताएं" (तस्वीर को इंगित करें)। जब बच्चे ने पहले 2 चित्रों को बताना समाप्त कर दिया है, तो अगले को प्रकट करें (ताकि 1 से 4 तक की सभी तस्वीरें दिखाई दें)।कहानी के अंत तक प्रक्रिया को दोहराएं। यदि बच्चा कहानी के बीच में चुप है, तो स्वीकार्य होने का संकेत देता है: "और कुछ भी?", "जारी रखें", "मुझे और बताओ", "आइए देखें कि कहानी में और क्या है"। यदि बच्चा यह इंगित करने के बिना बात करना बंद कर देता है कि वह / वह समाप्त हो गया है, तो पूछें: "मुझे बताओ कि जब आप समाप्त हो जाते हैं"।

जब बच्चा समाप्त हो गया है, तो बच्चे की प्रशंसा करें और फिर बोधगम्य प्रश्न पूछें।

कहानी दोहराने के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर मैं आपको कहानी बताऊंगा। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं? मैं आपको कहानी सुनाने जा रहा हूं और फिर आप मुझे फिर से बता सकते हैं।

चित्र 1 और 2 को खोलें कहानी यहाँ से शुरू होती हैं। (चित्र 1 को इंगित करें)। एक दिन एक चंचल बिल्ली थी। उसने देखा की झाड़ियों पर एक पीली तितली बैठी हैं। वह उचक कर आगे गई क्योंकि वह तितली पकड़ना चाहती थी। तभी वहां पीछे से एक हसमुख लड़का मछली पकड़ कर बकेट के साथ, आ रहा था। उसने देखा की लड़का तितली के पीछे भाग रहा हैं।

चित्र 3 और 4 खोलें। (अब चारो चित्र 1 से 4 सदृश्य है।) उसे अपने आप चोट लगी और वह बहुत गुस्से में था। बच्चा ऐसा चौंका की गेंद उसके हाथ से नीचे गिर गई। जब उसने देखा उसकी गेंद पानी में फिसल कर चली जा रही है। वह रोने लगा। "देखो मेरी गेंद पानी में चली जा रही है।" वह बहुत दुखी था और अपनी गेंद वापस चाहता था। इतने में बिल्ली ने बच्चे की बकेट को देखा और सोचा कि "मुझे मछली को झपट लेना चाहिए।"

चित्र 5 और 6 खोलें। (इस प्रकार अब शीट के चित्र 1 से 6 दिख रहे हैं।) उसी समय बच्चा मछली पकड़ने के डंडे से गेंद को बाहर निकालने की कोशिश कर रहा था। उसने बिल्ली को झपट कर मछली को लेते हुए नहीं देखा। और अंत में बिल्ली इतनी स्वादिष्ट मछली को खा कर खुश हो गई, और बच्चा अपनी गेंद पा कर खुश हो गया। और इस तरह कहानी ख़त्म होती हैं।

चित्रों को खोले ताकि प्रथम दो चित्र मात्र बच्चे को दिख सके। अब बच्चे से कहो कि अब चाहता हूँ की तुम कहानी सुनाओ। इन चित्रों को देखो और एक अच्छी सी कहानी कहने की कोशिश करो। यदि बच्चा कहानी शुरू करने के लिए इच्छुक नहीं है तो उसे उचित शब्दों से प्रोत्साहित करें : "मुझे कहानी सुनाओ न" (चित्र कि ओर इशारा करें)। जब बच्चा प्रथम दो चित्रों को देख कर कहना खत्म कर दें तो अगले चित्र खोलें। इस प्रकार अब 1 से 4 तक के चित्र हमारे सामने हैं। इस प्रक्रिया को कहानी के अंत तक जारी रखें। यदि बच्चा कहानी के बीच में खामोश हो जाए तो उसे कुछ विनम्र स्वीकार्य शब्द कहें : "और कुछ?", "कहते रहो", "और भी कहो", "चलो देखें कहानी में और क्या है" यदि बच्चा बात करना बंद कर दें बिना किसी संकेत के कि उसने कहानी पूरी कर दी हैं तो उससे पूछें की : तुमने कहानी कब ख़त्म कर दी "जब बच्चा कहानी पूरी कर दें तो उसकी तारीफ़ करे और कुछ सूझ बूझ के प्रश्न पूछें।

आदर्श कहानी के लिए निर्देश

बच्चे के सामने बैठो। बच्चे से कहें: देखो, यहाँ 3 लिफाफे हैं। प्रत्येक लिफाफे में एक अलग कहानी है। एक चुनें और फिर मैं आपको कहानी बताऊंगा। चित्रों को प्रकाशित करें ताकि पूरा अनुक्रम केवल बच्चे को दिखाई दे। पहले पूरी कहानी पर नजर डालते हैं। आप तैयार हैं? मैं आपको कहानी सुनाने जा रहा हूं और फिर मैं आपसे कुछ सवाल पूछूंगा।

पिक्चर 1 और 2 प्रकाशित करें । कहानी यहां से शुरू होती है: (पिक्चर 1 की ओर)। एक दिन एक चंचल बिल्ली थी जिसने एक झाड़ी पर एक पीले तितली को बैठे देखा था। उसने आगे छलांग लगाई क्योंकि वह उसे पकड़ना चाहता था। इस बीच, एक हंसमुख लड़का अपने हाथों में एक बाल्टी और एक गेंद के साथ मछली पकड़ने से वापस आ रहा था। उसने बिल्ली को तितली का पीछा करते हुए देखा।

पिक्चर 3 और 4 प्रकाशित करें (ताकि 1 से 4 तक की सभी तस्वीरें अब दिखाई दें)। तितली जल्दी से उड़ गई और बिल्ली झाड़ी में गिर गई। उसने खुद को चोट पहुंचाई और बहुत गुस्से में था। लड़का इतना चौंका कि गेंद उसके हाथ से छूट गई। जब उसने अपनी गेंद को पानी में लुढ़कते देखा, तो वह रोया: "अरे नहीं, मेरी गेंद जाती है!"। वह दुखी था और अपनी गेंद को वापस पाना चाहता था। इस बीच, बिल्ली ने लड़के की बाल्टी को देखा और सोचा: "मैं एक मछली पकड़ना चाहता हूं।"

पिक्चर 5 और 6 प्रकाशित करें (ताकि 1 से 6 तक की सभी तस्वीरें अब दिखाई दें)। उसी समय लड़का अपनी मछली पकड़ने वाली छड़ से अपनी गेंद को पानी से बाहर निकालने लगा। उसने ध्यान नहीं दिया कि बिल्ली मछली पकड़ रही थी। अंत में, बिल्ली इतनी स्वादिष्ट मछली खाने के लिए बहुत खुश थी और लड़का अपनी गेंद को वापस पाकर खुश था।

और वह कहानी का अंत है।

आपके द्वारा बताए जाने के बाद और यह कहानी के अंत में समझने वाले प्रश्न पूछे जाते हैं।

मेमना (बेबी गोट्स) – स्कोरिंग शीट

अनुभाग 1: प्रस्तुति

A. कहानी की संरचना B. संरचना जटिलता C. आतंरिक स्थिति शब्दावली (आईएसटी)

A. कहानी की संरचना

		सही प्रत्युत्तर के उदाहरण[16]	स्कोर
A1.	व्यवस्थीकरण	समय / उल्लेखित स्थान / उदः एक समय की बात है / एक दिन / बहुत पहले की बात है..... एक जंगल / बगीचे में / घास के मैदान में / पंछी के घोसले में	0 1 2[17]
प्रकरण 1 : माँ बकरी (प्रकरण पात्र : माँ बकरी और उसका मेमना)			
A2.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**बकरी का बच्चा** डरा हुआ था / खतरें में था / डूब रहा था / मदद चाहता था / रों रहा था / माँ को बुला रहा था। **बकरी की माँ** ने देखा की बच्चा डरा हुआ है / खतरें मे है / डूब रहा है / तैर नही पा रहा था / बच्चे के लिए चिंतित थी।	0 1
A3.	लक्ष्य	**बकरी की माँ** बच्चे की मदद करना चाहती थी / बचाना चाहती थी / उसे पानी से बहार धकेलना चाहती थी।	0 1
A4.	प्रयास	**बकरी की माँ** पानी की तरफ दौड़ी /पानी मे गई / धकेल रही थी।	0 1
A5.	परिणाम	**बकरी की माँ** ने बच्चे को पानी से बाहर धकेला/बच्चे को बचाया। **बकरी का बच्चा** बचाया गया / पानी से बाहर आया।	0 1
A6.	(आईएसटी) क्रिया के रूप में	**बकरी की माँ** खुश / निश्चिंत हुई। **बकरी का बच्चा** खुश हुआ / संतुष्ट हुआ / निश्चिंत हुआ / प्रसन्न हुआ / उसका डर चला गया।	0 1
प्रकरण 2 : लोमड़ी (प्रकरण पात्र : लोमड़ी और मेमना)			
A7.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**लोमड़ी** ने देखा की माँ दूसरी तरफ देख रही थी / उसने देखा की बच्चा अकेला था/उसने देखा खाना था/लोमड़ी को भूख लगी थी।	0 1
A8.	लक्ष्य	**लोमड़ी** बकरी के बच्चे को/खाना/पकड़ना/मार डालना चाहती थी।	0 1
A9.	प्रयास	**लोमड़ी** बकरी के बच्चे की तरफ कूदी / उपर की तरफ कूदी / बकरी के बच्चे को पकड़ने / हथियाने / पहोंचने के लिए कूदी।	0 1
A10.	परिणाम	**लोमड़ी** को बकरी का बच्चा मिला / हथियाया / पकड़ा।	0 1
A11.	(आईएसटी) क्रिया के रूप में	**लोमड़ी** खुश हुई। **बकरी का बच्चा** डर गया।	0 1
प्रकरण 3 : पंछी (प्रकरण पात्र : पंछी, लोमड़ी और मेमना)			
A12.	(आईएसटी) प्रारंभिक कार्यक्रम के रूप में	**पंछी** ने देखा की मेमना खतरें मे है मेमना खतरे में है	0 1
A13.	लक्ष्य	**पंछी** ने निश्चय किया/ लोमड़ी को रोकना चाहता था / मेमने की मदद करना / रक्षा करना / बचाना / बचाव करना।	0 1
A14.	प्रयास	**पंछी** ने लोमड़ी को नीचें खीचा / काटा / आक्रमण किया / लोमड़ी की पूंछ पकड़ ली।	0 1
A15.	परिणाम	**पंछी** ने लोमड़ी को दूर भगा दिया **लोमड़ी** ने मेमने को छोड़ दिया / भाग गयी	0 1

[16] यदि कोई शंका हो या फिर बच्चे के प्रत्युत्तर स्कोरिंग शीट में न हो तो नियम–पुस्तिका में देखें।

[17] कोई जवाब न देने पर या गलत उत्तर देने पर शून्य अंक दें, प्रत्येक सही उत्तर के लिए एक अंक दें जगह और समय दोनों के सही उल्लेख के लिए 2 अंक दें।

		मेमने बच गए।	
A16.	(आई एस टी) क्रिया के रूप में	**पंछी** मेमने को बचा के निश्चिंत / खुश हुआ / गर्वित हुआ। **लोमड़ी** गुस्सा / निराश हो गई। **बकरी का बच्चा / मेमना** निश्चिंत / खुश / सुरक्षित हो गए।	0 1
A17.		**17 में से कुल अंक:**	

B. संरचना जटिलता

AO अनुक्रम की संख्या	केवल G की संख्या (A और O के बिना)	GA की संख्या / GO अनुक्रम	GAO अनुक्रम की संख्या
B1.	**B2.**	**B3.**	**B4.**

C. आतंरिक स्थिति शब्दावली (आईएसटी)

C1.	आईएसटी टोकन की कूल संख्या। आईएसटी में सम्मिलित : **कही गई बोधात्मक शब्दावली उदः** देखना, सुनना, महसूस करना, सुगंध **मानसिक स्थिति में शब्दावली उदः** प्यास, भूख, थकान, उदास **चेतना की स्थिति में शब्दावली उदः** जीवित, जागरूक, अचेत **भावुक शब्दावली उदः** दुःख, ख़ुशी, गुस्सा, परेशान, निराश **बौद्धिक क्रियाएं उदः** चाहना, सोचना, जानना, भूलना, निर्णय लेना, विश्वास, आश्चर्य, योजना होना / बनाना **भाषिक क्रियाएँ / कहने की क्रियांएँ उदः कहना, बुलाना, चिल्लाना, धमकी देना, पूछना**	

अनुभाग 2: अवधारणा

		सही उत्तर के उदाहरण	गलत उत्तर के उदाहरण	स्कोर
0	क्या तुम्हे कहानी पसंद आई?	**तैयारी के प्रश्न, कोई अंक न दिए जाएं**		
D1.	मेमनों की माँ पानी में क्यों थी? (चित्र 1 व 2 की तरफ इशारा किजिये) (प्रकरण 1 : लक्ष्य / आयएसटी शुरुआत की घटना के रूप मे।)	मेमने को बचने / उसकी मदद करने / उसके लिए चिंतित थी की मेमना खतरे में था / डूब रहा था / मदद के लिए चिल्ला रहा था	तैर रही थी / खेल रही थी / नहाना चाहती थी / खुद को साफ करना चाहती थी / मेमने को साफ़ करना चाहती थी	0 1
D2.	आपको क्या लगता है बकरी के बच्चों को कैसा महसूस हो रहा है? (चित्र 1 की तरफ इशारा किजिये) (आयएसटी शुरुआत की घटना के रूप मे।)	बुरा / डरा हुआ / खतरे में / सहमा हुआ	अच्छा / कुशल / खुश / खेलता हुआ / बर्फ बनता हुआ / तरोताजा / ठंढा / भूखा / प्यासा / गन्दा / साफ़ / मूर्ख	0 1
D3.	बच्चे को D3 तभी पूछे जब वह D2 के प्रश्न बिना समझाए सही जवाब दे सके यदि D2 में सही तरह से समझाया हो तो D3 मे एक पॉइंट दे और D4 पे जाए। आपको क्या लगता है क्यों बकरी के बच्चों को बुरा / डरा हुआ / खतरे में महसूस हो रहा है?[18]	क्योंकि वह पानी में गिर गया था / पानी से बहार नहीं निकल पा रहा था / डूब रहा था / नहीं तैर सकता था	क्योंकि वह भूखा था / तैर रहा था / पानी में खेल रहा था / उसे वहां खड़े होने की अनुमति नहीं थी	0 1
D4.	लोमड़ी आगे की तरफ क्यों झुक गया? (चित्र 3 की तरफ इशारा करें) (प्रकरण २ : लक्ष्य)	मेमने को पकड़ना / मारना / खाना चाहता है। मेमने को खाने से खुद को रोक नहीं सकता था / जब माँ दूर है और नहीं देख प् रही है उस अवसर का फायदा उठाता है	मेमनों के साथ खेलने के लिए।	0 1
D5.	लोमड़ी कैसा महसूस कर रहा है? (चित्र 5-6 की तरफ इशारा किजिये) (आयएसटी प्रतिक्रिया के रूप मे)।	अभी भी भूखा / बुरा / गुस्सा / डर / निराश / दुखी / मूर्ख / निराश।	अच्छा / खुश / चंचल / आनंदित।	0 1
D6.	(यदि बच्चा बिना समझाए D5 के सही उत्तर दे तभी D6 पूछे। यदि D5 मे सही समझाया जाए तो D6 में एक पॉइंट देकर D7 की तरफ बढ़े।) आपको क्यों लगता है लोमड़ी बुरा / भूख / डर महसूस कर रही है?[19]	क्योंकि उसे मेमने नही मिले / उसे पंछी से डर लगता है / अभी भी भूखा है / पंछी उसका पीछा कर रही है / पंछी उसकी पुंछ खिंच रही है / पीछा कर रही है।	क्योंकि चिड़िया ने देखा कि बकरी खतरे में है / लोमड़ी दूर भाग रही है / मुझे नहीं पता	0 1
D7.	चिड़िया ने लोमड़ी की पूंछ को क्यों काटा ? (चित्र 5 की तरफ इशारा करें) (प्रकरण 3 : लक्ष्य)	उसने मेमने को बचने का निश्चय किया / बचाना चाहा / लोमड़ी को रोकना चाह / लोमड़ी द्वारा बकरी को जाने दिया / देखा की बकरी खतरे में है	लोमड़ी को खाना चाहती है / बकरी को खाना चाहती है / लोमड़ी के साथ खेलना चाहती है	0 1
D8.	कल्पना किजिये की पंछी बकरी को देखती है। चिड़िया कैसा महसूस करेगी ? (चित्र 6 की तरफ इशारा कीजिए)	अच्छा / ठीक / खुश / बेहतर / संतुष्ट / गर्वान्वित / एक हीरो की तरह	बूरा/दुखी/गुस्सा/ पागलपन/अफ़सोस/मूर्ख "मुझे लोमड़ी को पाना है"	0 1
D9.	(D9 तभी पूछे जब बच्चा बिना	क्योंकि उसने लोमड़ी को रोका /	क्योंकि वह लोमड़ी पर	0 1

[18] D2 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें।

[19] D5 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें।

	समझाए D8 के सही जवाब दे। D9 मे एक पॉइंट दें व D10 की तरफ बढें) आपको क्यों लगता है की चिड़िया अच्छा / ठीक / खुश महसूस कर रही है?[20]	लोमड़ी को भगाया / मेमने को बचाया / देखती है की मेमने खुश हैं / सुरक्षित हैं / अब लोमड़ी उनका कुछ नुकसान नहीं कर सकती	हंस रही है / गुस्सा है / खुद मेमने को खाना चाहती है	
D10.	माँ बकरी किसे सबसे ज्यादा पसंद करती है, लोमड़ी को या चिड़िया को ? क्यों?	चिड़िया – कम से कम एक कारण दीजिए (उसने मेमने को बचाया / उसकी मदद की/लोमड़ी को भगाया	लोमड़ी / मुझे नही पता / कोई और गलत उत्तर।	0 1
D11.			**10 में से कुल स्कोर:**	

[20] D8 के उत्तरों मे बच्चे के दिए गए आयएसटी का ही उपयोग करें।

पृष्ठभूमिगत प्रश्न

1. **बच्चे का नाम (नाम, उपनाम)** _____

2. **जन्मतिथि** _____

3. **क्या आपका बच्चा वर्तमान में किसी बाल विहार / डे केयर / स्कूल जाता है ?**

○ हाँ, बाल विहार
से _____ (वर्ष,महिना)
○ नहीं
अगर हाँ, तो किस प्रकार के बाल विहार में?
o द्विभाषीय
o एक भाषा वाला L1 = बच्चे की स्वदेशी भाषा
o एक भाषा वाला L2 = बच्चे की द्वितीय भाषा
o अन्य, किस प्रकार का अन्य?
_____

o हाँ, स्कूल
से _____ (वर्ष,महिना)
o नहीं
अगर हाँ, तो किस प्रकार के स्कूल में?
o द्विभाषीय
o एक भाषा वाला L1 = बच्चे की स्वदेशी भाषा
o एक भाषा वाला L1 = बच्चे की द्वितीय भाषा
o अन्य, किस प्रकार का अन्य?
_____

4. आपके बच्चे का जन्म किस देश में हुआ था?

o L1 वाले देश में, नाम? _____
o L1 वाले देश में, नाम? _____
o अन्य देश में, नाम? _____

5. आपका बच्चा कबसे L2 वाले देश में रह रहा है? _____ (साल, महीने)

6. जन्म अनुक्रम
o 1 o 2 o 3 o संख्या लिखें ____

7. जब आपके बच्चे ने पहला शब्द बोला तब उसकी उम्र क्या थी? ____ साल ____ महीने

8. क्या आप अपने बच्चे की भाषा के लिए कभी फिक्रमंद रहे हैं?
o नहीं o हाँ, क्यों? _____

9. आपके परिवार में किसीको बोलने में या भाषा में किसी तरह की कोई तकलीफ थी?
o नहीं o हाँ, किसे? _____
उदा: माता, पिता, भाई-बहन

10. क्या आपके बच्चे को कभी सुनने में तकलीफ थी?
सुनने में परेशानी
o नहीं
o हाँ
o ग्रोम्मेट्स (कान की नली)
अक्सर कान में संक्रमण
o नहीं
o हाँ, कितनी? _____

11. आपके अनुसार क्या आपका बच्चा सामान्य रूप से सुनता है :

o नहीं o हाँ

12. माता-पिता के बारे में जानकारी						
	अपनी स्वदेशी भाषा बताएं (L1)	अपनी द्वितीय भाषा बताएं (L2)	अन्य भाषाएँ जो आप बोलते हैं	आप XX देश में कब से रह रहे हैं	आपकी योग्यता	आपका व्यवसाय
माता						
पिता						

13. आप अपने बच्चे के साथ किस भाषा में बात करते हैं?

माता

o मेरी स्वदेशी भाषा (L1)
o मेरी द्वितीय भाषा (L2)
o स्वदेशी एवं द्वितीय दोनों भाषाओँ में
o अन्य भाषा, कौन सी _____

पिता

o मेरी स्वदेशी भाषा (L1)
o मेरी द्वितीय भाषा (L2)
o स्वदेशी एवं द्वितीय दोनों भाषाओँ में
o अन्य भाषा, कौन सी _____

14. आपका बच्चा अब कौन सी भाषा बोलता है?

o बच्चे का L1, जो है _____
o बच्चे का L2, जो है _____
o अन्य भाषाएँ, जो हैं _____

15. आपका बच्चा किन भाषाओँ से पूर्ण परिचित है?

o बच्चे का L1
o बच्चे का L2
o अन्य भाषाएँ, जो हैं _____

16. आपका बच्चा किस उम्र में L2 से परिचित हुआ?

o जन्म से
o 1 साल की उम्र से पहले
o 3 साल की उम्र से पहले
o 5 साल की उम्र से पहले
o ___ साल की उम्र से

17. आपका बच्चा L2 से परिचित हुआ

o बाल विहार या स्कूल में
o दोस्तों के साथ
o भाई-बहन / माता-पिता / अन्य रिश्तेदारों के साथ
o टीवी / कंप्यूटर / किताबों से
o अन्य _____

18. प्रतिशत में अनुमान लगाएं कि आपका बच्चा विभिन्न भाषाओँ में प्रतिदिन कितनी बात करता है?

उसकी स्वदेशी भाषा में	उसकी द्वितीय भाषा में	अन्य भाषाएँ
o 25 %	o 25 %	o 25 %
o 50 %	o 50 %	o 50 %
o 75 %	o 75 %	o 75 %
o 100 %	o 100 %	o 100 %

19. अपने बच्चे के भाषा कौशल का अनुमान सही तालिका में चिन्ह लगाकर लगाएं	बहुत अच्छा	अच्छा	ख़राब	बहुत ख़राब
आपका बच्चा अपनी स्वदेशी भाषा (L1) कितनी अच्छी तरह समझता है?				
आपका बच्चा अपनी द्वितीय भाषा (L2) कितनी अच्छी तरह समझता है?				
आपका बच्चा अपनी स्वदेशी भाषा (L1) कितनी अच्छी तरह बोलता है?				
आपका बच्चा अपनी द्वितीय भाषा (L2) कितनी अच्छी तरह समझता है?				

20. आपके अनुसार आपका बच्चा किस भाषा में सबसे अच्छी तरह बात करता है?

- उसका L1
- उसका L2
- अन्य भाषा,जो है _____

21. आपके अनुसार क्या आपका बच्चा अन्य की तुलना में किसी भाषा को अधिक प्राथमिकता देता है?

- नहीं
- हाँ, कौन सी? _____

22. पिछले महीने आपके बच्चे के साथ हुई निम्नलिखित गतिविधियों की बारंबारता बताएं	उसकी स्वदेशी भाषा (L1)				उसकी द्वितीय भाषा (L2)			
	कभी नहीं	एक महीने में दो बार	एक सप्ताह में एक या दो बार	अमूमन प्रतिदिन	कभी नहीं	एक महीने में दो बार	एक सप्ताह में एक या दो बार	अमूमन प्रतिदिन
कहानी सुनाना								
किताब पढना								
गाना सुनना या गाना								
टीवी/डीवीडी/कंप्यूटर गेम्स देखना								

कहानी की पटकथा

निम्नलिखित लिपियाँ मॉडल स्टोरी और / या रिटेलिंग के लिए उत्तेजनाओं का काम करती हैं। स्क्रिप्ट मैक्रो- और माइक्रोस्ट्रक्चर के लिए समानांतर हैं और कोडिंग और विश्लेषण को निर्देशित करने के लिए उपयोग किया जा सकता है।

कहानी के संरचना के घटकों व आंतरिक स्थिति परिभाषा का अंकन निम्नलिखित तरीकें से दिया है :
लक्ष्य प्रयास परिणाम *आंतरिक स्थिति की शर्तें* (आयएसटी)

पंछी के बच्चें – (कुल शब्द – 180)

चित्र 1/2 – एक दिन एक पंछी थी जिसने *देखा* की उसके बच्चे *भूखे* हैं। वह दूर उड़ गई क्योंकि वह उनके लिए खाना खोजना चाहती थी। एक *भूखी* बिल्ली ने *देखा* की पंछियों की माँ दूर उड़ के जा रही है और *सोचा*: "मममम.... इस घोंसले में मैं यह क्या देख रही हूँ?"

चित्र 3/4 – पंछियों की माँ अपने बच्चों के लिए एक बड़ा कीड़ा लेकर आयी मगर उसने बिल्ली को नहीं *देखा*। अपने बच्चों के लिए बड़ा कीड़ा लाने पर वह *खुश* थी। उसी वक़्त वह *नीच* बिल्ली पेड़ पर चढ़ रही थी क्यों की उसे पंछी का बच्चा पकडना था। उसने एक पंछी के बच्चे को हथियाया। वहाँ से गुजरने वाले एक *बहादुर* कुत्ते ने *देखा* की पंछी खतरे में है। उसने बिल्ली को रोक के उन्हें बचाने का निश्चय किया।

चित्र 5/6 – उसने बिल्ली से *कहा*: "पंछी के बच्चों को छोड़ दो।" और उसने बिल्ली की पुंछ पकड़ ली और उसे नीचे खींच लिया। बिल्ली ने पंछी के बच्चे को छोड़ दिया और कुत्ते ने उसे भगा दिया। पंछी के बच्चों को बचाने पर कुत्ता *खुश* हुआ और बिल्ली *भूखी* ही रह गई।

बकरी के बच्चें – (कुल शब्द – 179)

चित्र 1/2 – एक दिन एक बकरी ने *देखा* की उसका बच्चा पानी में गिर गया है और बहुत *डरा हुआ* है। बकरी पानी में कूदी क्योंकि वह उसे बचाना चाहती थी। एक *भूखी* लोमड़ी ने बकरी को पानी में कूदते *देखा* और *सोचा*: "मममम... यह मैं घास पर क्या देख रही हूँ?"

चित्र 3/4 – बकरी ने अपने बच्चे को पानी से बाहर धकेला पर उसने लोमड़ी को नहीं *देखा*। वह *खुश* थी कि उसका बच्चा डूबने से बच गया। उसी वक्त वह *नीच* लोमड़ी आगे कूदी क्योंकि वह दूसरे बकरी के बच्चे को पकड़ना चाहती थी। उसने बकरी के बच्चे को हथिया लिया। वहाँ से उड़ने वाले एक *बहादुर* पंछी ने *देखा* की बकरी का बच्चा खतरे में है। उसने लोमड़ी को रोक के बकरी के बच्चे को बचाने का निश्चय किया।

चित्र 5/6 – उसने लोमड़ी से *कहा*: "बकरी के बच्चे को छोड़ दो।" और उसने नीचे आ के लोमड़ी की पुंछ को काट लिया। लोमड़ी ने बकरी के बच्चे को छोड़ दिया और पंछी ने उसे भगा दिया। बकरी के बच्चे को बचाने पर पंछी *खुश* हुई और वह लोमड़ी *भूखी* ही रह गई।

बिल्ली - (कुल शब्द – 165)

चित्र 1/2 – एक दिन एक *चंचल* बिल्ली ने एक पीली तितली को पौधे पर बैठे हुए *देखा* । वह आगे कूदी क्योंकि वह उसे पकड़ना चाहती थी । उसी वक्त एक *हंसमुख* लड़का मछलियां पकड़कर हाथ में बाल्टी और बॉल लेके आ रहा था । उसने बिल्ली को तितली का पीछा करते हुए *देखा*।

चित्र 3/4 – तितली जल्दी से उड़ गई और बिल्ली पौधे में गिर गई । बिल्ली को *चोट* लगी और बहुत *गुस्सा* हो गई । लड़का इतना *चौंका* की उसके हाथ से बॉल गिर गया । जब उसने अपना बॉल पानी में गिरते हुए *देखा,* तो वह *चिल्लाया:* "मेरा बॉल तो गया ।" वह *दुखी* था और अपना बॉल वापस चाहता था । उसी वक्त बिल्ली ने लड़के की बाल्टी को *देखा* और *सोचा:* "मुझे एक मछली हथियानी है ।"

चित्र 5/6 – उसी वक्त लड़का मछली पकड़ने के रॉड से अपना बॉल पानी से बाहर खींच रहा था। उसने *देखा* ही नही की बिल्ली ने मछली हथिया ली है । अंत में बिल्ली स्वादिष्ट मछली खा के *खुश* हुई और लड़का अपनी बॉल वापस पा के *खुश* हुआ ।

कुत्ता - (कुल शब्द – 159)

चित्र 1/2 – एक दिन एक *चंचल* कुत्ते ने एक भूरे चूहे को पेड़ के पास बैठे हुए *देखा* । वह आगे कूदा क्योंकि वह उसे पकड़ना चाहता था । उसी वक्त एक *हंसमुख* लड़का हाथ मे बॅग और गुब्बारा लेकर शौपिंग से वापस आ रहा था । उसने कुत्ते को चूहे का पीछा करते हुए *देखा*।

चित्र 3/4 – चूहा जल्दी से भाग गया और कुत्ता पेड़ से टकराया । कुत्ता को *चोट* लगी और बहुत *गुस्सा* हो गया । लड़का इतना *चौंका* की उसके हाथ से गुब्बारा छुट गया । जब उसने अपना गुब्बारा पेड़ पर जाते हुए *देखा* तो वह *चिल्लाया*: "मेरा गुब्बारा तो गया ।" वह *दुखी* था और अपना गुब्बारा वापस चाहता था । उसी वक्त कुत्ते ने लडके की बैग *देखा* और *सोचा:* "मुझे एक सॉसेज हथियाना है ।"

चित्र 5/6 – उसी वक्त लड़का अपना गुब्बारा पेड़ से बाहर खिंचने लगा । उसने *देखा* ही नही की कुत्ते ने सॉसेज हथिया लिया है । अंत में कुत्ता स्वादिष्ट सॉसेज खा के *खुश* हुआ और लड़का अपना गुब्बारा वापस पा के *खुश* हुआ ।