

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

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

**MAIN: Strumento multilingue per la
valutazione della competenza narrativa
(Italian version)**

Translated and adapted by
Maria Chiara Levorato & Maja Roch
(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:

Levorato, M.C. & Roch, M. (2020). Italian adaptation of the Multilingual Assessment Instrument for Narratives. *ZAS Papers in Linguistics*, 64, 139–146 (see this paper for more information on the Italian 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. Italian version. Translated and adapted by Levorato, M.C. & Roch, M.

MAIN: Versione Italiana

MAIN: Strumento multilingue per la valutazione della competenza narrativa

Maria Chiara Levorato & Maja Roch

Lo strumento per la valutazione della competenza narrativa nel bilinguismo (MAIN) è stato messo a punto nel 2012 per valutare le capacità narrative di chi acquisisce una o più lingue dalla nascita o dalla prima infanzia. MAIN è stato sviluppato principalmente per bambini/e dai 3 ai 10 anni, ma lavori recenti indicano che esso può essere utilizzato anche con adolescenti e adulti. Grazie alla sua struttura è possibile valutare la comprensione e la produzione di narrazioni in più lingue nella stessa persona e in diverse modalità di elicitazione della produzione narrativa: *Model Story*, *Retelling*, e *Telling*. La versione del 2012 è stata sviluppata sulla base di una sperimentazione condotta con più di 500 monolingui e bilingui di età compresa tra i 3 e i 10 anni, in 15 lingue diverse e con combinazioni linguistiche diverse.

Nel 2019, la versione inglese è stata rivista sulla base di oltre 2.500 narrazioni trascritte e di circa 24.000 risposte fornite al compito di comprensione, raccolte con circa 700 monolingui e bilingui in Germania, Russia e Svezia tra il 2012 e il 2013. L'attuale Strumento si basa sulla versione inglese del 2019.

MAIN è composto da quattro storie, composte da sequenze di sei immagini, basate su un modello di organizzazione della narrazione di tipo multidimensionale. Le storie e il loro contenuto sono analoghe per complessità cognitiva e linguistica, per macrostruttura e microstruttura, nonché per validità e adeguatezza a diversi contesti culturali.

MAIN non è stato ancora standardizzato, ma grazie all'uso di procedure standard può essere utilizzato con diversi obiettivi: la valutazione, l'intervento e la ricerca. Per informazioni più dettagliate, si veda il capitolo "Background on MAIN Revised, how to use it and adapt it to other languages" in *ZAS Papers in Linguistics* 63 (2019, pp. iv-xii), consultabile all'indirizzo <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

Il presente documento contiene:

- Le istruzioni per la valutazione
- I protocolli e i fogli con i punteggi per le 4 storie: *Il cane*, *Il gatto*, *Gli uccellini*, *Le caprette*
- Le domande sul contesto
- Il *testo* delle storie

Istruzioni per la valutazione

MAIN è destinato principalmente a bambini/e dai 3 ai 10 anni, ma può essere utilizzato anche in età maggiori, con adolescenti e adulti. Consente di valutare sia la comprensione che la produzione di narrazioni in diverse modalità di elicitazione: *Model story*, *Telling* e *Retelling*. La scelta della modalità di elicitazione dipende dagli obiettivi e dalle esigenze di valutazione, a discrezione di chi somministra il test.

La struttura del MAIN consente la valutazione in più lingue, cominciando dalla L1 o dalla L2 indifferentemente, avendo cura che l'intervallo nella somministrazione sia di almeno di 4-7 giorni, al fine di ridurre al minimo gli effetti di transfer cross-linguistico e gli effetti di memoria. Idealmente, la somministrazione dovrebbe avvenire da parte della stessa persona in entrambe le lingue, per simulare un contesto comunicativo monolingue e per scoraggiare il *code switching*.

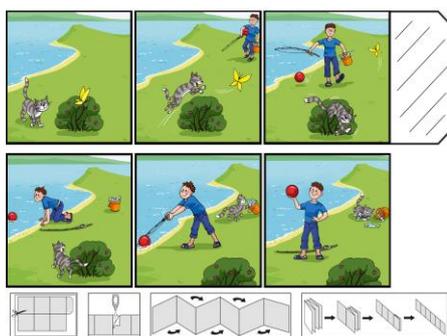
Materiale

- Per ciascuna delle 4 sequenze d'immagini, si ottengono tre copie a colori; ogni copia viene inserita in una busta separata, per un totale di 12 buste
- 4 testi: *Il cane*, *Il gatto*, *Gli uccellini* e *Le caprette* - Dispositivi di registrazione (audio o video)
- Protocolli di valutazione relativamente alla macrostruttura, al lessico psicologico che descrive gli stati interni dei personaggi e alle domande di comprensione
- Domande sul background familiare (questionario per i genitori)

Istruzioni

Costruzione del materiale

1. Scaricare le immagini dal sito www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main
2. Stampare tre copie di ciascun file PDF (cioè ogni sequenza di immagini), a colori su una stampante di buona qualità su carta bianca A4, ogni immagine in formato 9 x 9 cm.
3. Numerare le immagini (da 1 a 6) sul retro.
4. Ritagliare le due file di immagini.
5. Incollare le immagini in modo da formare una striscia di 6 immagini come illustrato di nella figura e piegarle a fisarmonica: foto 1 e foto 2, piega; foto 3 e foto 4, piega; foto 5 e foto 6).



6. Mettere ogni sequenza di immagini in una busta separata, contrassegnata da un colore o da altro segno distintivo per identificare la storia.

Procedura di valutazione

- Prima di iniziare, familiarizzare con le storie e le istruzioni.
- Preparare il dispositivo audio/video per la registrazione della sessione. Per prima cosa registrare la fase preliminare. Registrare l'intera sessione, comprese le risposte alle domande di comprensione.
- La fase preliminare dovrebbe tenere conto delle vostre esperienze precedenti e dell'ambiente culturale in cui vivete. E' opportuno stabilire un rapporto con il/la partecipante ponendo alcune domande, anche per accertare che sia in grado di comprendere semplici domande. Chiedere per esempio: Chi è il tuo migliore amico? Cosa ti piace guardare in TV? Ti piace raccontare le storie? Ti piace ascoltare le storie?
- Mettere sul tavolo le tre buste contenenti la stessa storia: lo scopo è di far credere al/la partecipante che non sapete quale storia ha scelto, per evitare gli effetti dovuti alla condivisione delle conoscenze
- Somministrare le storie secondo le istruzioni del protocollo o dei protocolli della storia, attenendosi alle indicazioni (vedere anche i suggerimenti riportati sotto).
- **Ulteriori informazioni sulla presentazione delle immagini:** durante la valutazione sedere di fronte al/la partecipante, in modo che abbia davanti a sé le immagini che voi non potete vedere. Il /la partecipante sceglie la busta ed estrae la sequenza di immagini. Gli/le viene detto "guarda l'intera storia partendo dalla prima figura, senza che io veda. Solo TU devi vedere la storia". (Se il/la partecipante non è in grado di tenere in mano e di aprire le immagini, chi somministra può tenerle in mano, rivolte verso il/la partecipante).
- Quando il/la partecipante è pronto/a a raccontare la storia, viene aiutato/a a ripiegare le immagini come un libretto in 3 parti, avendo sempre cura che sappia che voi non le potete vedere. Istruitelo/la a iniziare a raccontare la storia cominciando dalle prime due immagini. Quando ha finito con le immagini 1 e 2, vengono aperte le due immagini successive (sono ora aperte le immagini da 1 a 4) e quando ha finito, vengono aperte le ultime due immagini in modo che l'intera storia sia ora dispiegata.
- Dopo che la storia è stata raccontata, con la sequenza di immagini ben visibile a entrambi, porre le domande di comprensione dicendo: "Ora ti farò alcune domande sulla storia".
- Al termine della sessione, trascrivere la produzione narrativa, indicando sui protocolli di valutazione i punteggi ottenuti sia per la produzione sia per la comprensione.
- **Ricordare:** L'elenco delle alternative nel foglio di valutazione non è esaustivo. Il punteggio viene assegnato quando una componente della macrostruttura (Obiettivo, Tentativo, Risultato, Stato interno) è espressa da una qualsiasi formulazione appropriata. Consultare il manuale per ulteriori dettagli.

Suggerimenti per la somministrazione

1. Incoraggiare il/la partecipante a raccontare la storia semplicemente dicendo: "Raccontami la storia" (e indicando l'immagine).
2. Dare suggerimenti solo dopo aver aspettato almeno 10 secondi e solo quando sembra che il/la partecipante non dica più nulla. Solo a quel punto sollecitare, prima di tutto dicendo: "Va bene...", "Bene...", "Tocca a te...". Si prega di fare MOLTA attenzione a questi suggerimenti per evitare differenze tra modalità di somministrazione. Se il/la partecipante rimane in silenzio, fornire un aiuto dicendo: "Dimmi cosa sta succedendo". Se il/la partecipante resta in silenzio nel bel mezzo della storia, può essere incoraggiato a continuare: "C'è altro?", "Dai, Continua per favore", "Dimmi di più", "Vediamo cos'altro succede nella storia".
3. Non importa in che modo vengono denominati i personaggi; non correggere le scelte lessicali del/la partecipante (ad es. sono accettabili 'gatto' e gattino' 'mamma uccello' 'cane', 'cagnolino' 'mamma capra'. Se il/la partecipante non riesce a trovare la parola per un'azione, un protagonista, ecc. o sembra essere bloccato o chiede aiuto, si può incoraggiarlo dicendo: "Puoi chiamarlo come vuoi", "tu come lo chiameresti?"
4. Astenersi dal fare domande come:

- a) "Cosa sta facendo questo?", "Chi è che sta scappando?"
- b) "Che cos'è questo?", "Cosa/chi vedi nella figura?". Lo scopo è di non interrompere o influenzare la narrazione, scoraggiare l'uso di frasi incomplete ed evitare riferimenti deittici).
5. Se la narrazione prende spunto da una esperienza personale per esempio "Ho visto anche io un uccellino questa mattina" o "Andrò con la mamma al supermercato dopo la scuola...", dare al/la partecipante un po' di tempo e poi chiedere gentilmente di raccontare la storia mostrata dalle immagini. (La parte non pertinente della narrazione verrà esclusa dalle analisi).
6. E' consigliabile fornire una parola d'incoraggiamento, per esempio "Bene", "Bravo/a", dopo ogni paio di immagini (e prima di aprire la coppia successiva). Questo aiuterà anche la persona che trascrive e codifica le narrazioni a individuare gli enunciati corrispondenti a una specifica coppia di immagini). Questo non deve, però, alterare il flusso del racconto o il pensiero del/la partecipante.

Evitare confronti tra storie diverse

- Le storie del MAIN non sono confrontabili in tutto e per tutto. Come dimostrano risultati recenti, ci sono alcune differenze tra le quattro storie, soprattutto per quanto riguarda le domande di comprensione. Le storie Il gatto e Il cane sono analoghe, ma sono diverse da Gli uccellini e Le caprette, che sono analoghe tra loro. Le differenze riguardano la struttura, il numero di personaggi e alcune domande di comprensione. Seguono dei suggerimenti per evitare di "confrontare mele e pere".
- Quando si valuta un/a bilingue, evitare di usare la storia del gatto (o del cane) per una lingua e quella degli uccellini (o delle caprette) per l'altra lingua.
- Evitate anche di usare le storie del gatto e/o del cane in una sessione e di confrontarle con quelle degli Uccellini e/o Caprette in un'altra sessione di test.
- Nell'uso del MAIN, è necessario adottare procedure adatte a controbilanciare al fine di ridurre al minimo gli effetti della storia e/o gli effetti della modalità di elicitazione (*retelling, telling, model story*).

Come controbilanciare per scopi di ricerca

L'ordine di presentazione dovrebbe essere controbilanciato per quanto riguarda la lingua di somministrazione e la storia. Utilizzare la seguente procedura; se viene testata una sola lingua, utilizzare la procedura di randomizzazione per i partecipante numero 1, 2, 5 e 6 oppure 3, 4, 7 e 8.

Partecipante Numero	Lingua	Model Story/ Retelling	Telling	Lingua	Model Story/ Retelling	Telling
1	L1	Il gatto	Gli uccellini	L2	Il cane	Le caprette
2	L1	Il gatto	Le caprette	L2	Il cane	Gli uccellini
3	L2	Il gatto	Le caprette	L1	Il cane	Gli uccellini
4	L2	Il gatto	Gli uccellini	L1	Il cane	Le caprette
5	L1	Il cane	Gli uccellini	L2	Il gatto	Le caprette
6	L1	Il cane	Le caprette	L2	Il gatto	Gli uccellini
7	L2	Il cane	Le caprette	L1	Il gatto	Gli uccellini
8	L2	Il cane	Gli uccellini	L1	Il gatto	Le caprette

Si noti che i risultati relativi alle diverse storie e alle diverse modalità di elicitazione non sono confrontabili (vedi sopra).

Protocollo: Il Gatto

Telling / Retelling / Model story

Nome: _____
Data di nascita: _____
Data della valutazione: _____
Età (in mesi): _____
Genere: _____
Somministratore/trice: _____
Esposizione alla L2 (in mesi): _____
Data di inizio della scuola dell'infanzia: _____
Nome della scuola dell'infanzia _____

Assicuratevi che tutte le buste siano sul tavolo prima di iniziare il test. Preparate il registratore audio per registrare la sessione. Iniziate la registrazione prima della fase preliminare.

Fase preliminare

Serve a stabilire una relazione chiedendo qualcosa come: *Chi è il tuo migliore amico? Cosa ti piace guardare in TV? Ti piace raccontare storie? Ti piace ascoltare le storie?*

Istruzioni

Compito di Telling

Stando seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Sceglina una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini é visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/a mi racconterai la storia. Sei pronto/a?"

Viene richiusa la sequenza delle immagini. Vengono riaperte le prime 2 immagini e si dice "Guarda le immagini e cerca di raccontare la storia meglio che puoi". Se il/la partecipante esita si può ripetere "Raccontami la storia" indicando le immagini. Quando il/la partecipante ha raccontato le prime 2 immagini, si aprono le due successive (in modo che le prime 4 immagini siano visibili) e si ripete la richiesta, fino alla fine della storia. I suggerimenti sono consentiti se il/la partecipante si blocca: "C'è altro?", "Continua", "Dimmi qualcosa ancora", "Vediamo cos'altro c'è nelle figure". Si può chiedere " Dimmi quando hai finito".

Quando la narrazione è conclusa, ci si complimenta per il racconto e si prosegue con le domande di comprensione.

Istruzioni per il compito di Retelling

Seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Sceglina una e poi mi racconterai la storia". Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/a ti racconterò la storia e poi potrai raccontarmela anche tu.

Aprire le immagini 1 e 2. La storia inizia qui: (indicare la figura 1). *Un giorno c'era un gatto giocherellone che vide una farfalla gialla seduta su un cespuglio. Fece un salto perché voleva prenderla. Nel frattempo, un allegro ragazzo stava tornando dalla pesca con un secchio e una palla in mano. Guardò il gatto che inseguiva la farfalla.*

Aprire le immagini 3 e 4 (in modo che le immagini da 1 a 4 siano ora visibili). *La farfalla volò via velocemente e il gatto cadde nel cespuglio. Si era fatto male ed era molto arrabbiato. Il ragazzo era così spaventato che la palla gli cadde di mano. Quando vide la sua palla rotolare nell'acqua, si mise a piangere: "Oh no, ecco la mia palla!". Era triste e voleva riprendersi la sua palla. Nel frattempo, il gatto notò il secchio del ragazzo e pensò: "Voglio prendere un pesce".*

Aprire le immagini 5 e 6 (in modo che tutte le immagini da 1 a 6 siano ora visibili). *Allo stesso tempo il ragazzo aveva tirato fuori dall'acqua la sua palla con la canna da pesca. Non si era accorto che il gatto stava afferrando un pesce. Alla fine, il gatto era molto contento di mangiare un pesce così gustoso e il ragazzo era felice di riavere la sua palla.*

E questa è la fine della storia.

Le immagini vengono ora ripiegate. Si riaprono le immagini in modo che le prime 2 immagini siano visibili solo al/la partecipante e si dice: "Ora vorrei che tu mi raccontassi la storia. Guarda le immagini e cerca di raccontare la storia meglio che puoi". Si può sollecitare se il/la partecipante stenta a iniziare: "Vuoi raccontarmi questa storia" (indicare l'immagine). Finito il racconto delle prime 2 immagini, si aprono le due successive, in modo che tutte le immagini da 1 a 4 siano ora visibili. Si ripete il processo fino alla fine della storia. I suggerimenti sono consentiti se il/la partecipante rimane in silenzio nel bel mezzo della storia: "C'è altro?", "Continua", "Dimmi di più", "Vediamo cos'altro c'è nella storia". Se il/la partecipante smette di raccontare senza precisare che ha finito, si può dire: "Dimmi quando hai finito".

Quando il/la partecipante ha finito, fare un complimento e procedere con le domande di comprensione.

Istruzioni per il compito di Model Story

Seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Scegline una e poi mi racconterai la storia". Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/ lo ti racconterò la storia e poi ti farò alcune domande.

Aprire le immagini 1 e 2. La storia inizia qui: (indicare la figura 1). *Un giorno c'era un gatto giocherellone che vide una farfalla gialla seduta su un cespuglio. Fece un salto perché voleva prenderla. Nel frattempo, un allegro ragazzo stava tornando dalla pesca con un secchio e una palla in mano. Guardò il gatto che inseguiva la farfalla.*

Aprire le immagini 3 e 4 (in modo che le immagini da 1 a 4 siano ora visibili). *La farfalla volò via velocemente e il gatto cadde nel cespuglio. Si era fatto male ed era molto arrabbiato. Il ragazzo era così spaventato che la palla gli cadde di mano. Quando vide la sua palla rotolare nell'acqua, si mise a piangere: "Oh no, ecco la mia palla!". Era triste e voleva riprendersi la sua palla. Nel frattempo, il gatto notò il secchio del ragazzo e pensò: "Voglio prendere un pesce".*

Aprire le immagini 5 e 6 (in modo che tutte le immagini da 1 a 6 siano ora visibili). *Allo stesso tempo il ragazzo aveva tirato fuori dall'acqua la sua palla con la canna da pesca. Non si era accorto che il gatto stava afferrando un pesce. Alla fine, il gatto era molto contento di mangiare un pesce così gustoso e il ragazzo era felice di riavere la sua palla.*

E questa è la fine della storia.

Dopo aver detto *E questa è la fine della storia* si prosegue con le domande di comprensione.

Foglio di codifica per la storia Il gatto

Sezione I: Produzione

A. Struttura della storia; B. Complessità strutturale; C. Termini Psicologici (TP)

A. Struttura della storia

		Esempi di risposte corrette ¹	Punt
A1.	Setting	Tempo e luogo, ad esempio: C'era una volta / un giorno / Al lago/ in un lago / sulla riva di un fiume/vicino all'acqua/ vicino alla riva/ in un prato...	0 1 2 ²
<i>Episodio 1: Il gatto (Personaggi: il gatto e la farfalla)</i>			
A2.	Evento iniziale: TP	Il gatto era giocoso/ curioso Il gatto ha visto una farfalla	0 1
A3.	Scopo: (S)	Il gatto voleva cacciare/ prendere/ inseguire la farfalle/ giocare con la farfalla (voleva/per) + Verbo (cacciare, prendere, giocare)	0 1
A4.	Tentativo (T)	Il gatto ha fatto un salto in avanti/verso la farfalla Il gatto inseguì/iniziò a rincorrere Il gatto ha provato + VERBO (cacciare, acchiappare, prendere, catturare)	0 1
A5.	Risultato (R)	Il gatto è caduto nel cespuglio/ non ha preso la farfalla/ non è stato abbastanza veloce La farfalla è scappata/ è volata via/ è stata veloce	0 1
A6.	Reazione: TP	Il gatto era deluso / arrabbiato / ferito/ dispiaciuto La farfalla era felice / soddisfatta/contenta	0 1
<i>Episodio 2: Il ragazzo (Personaggio: il ragazzo)</i>			
A7.	Evento Iniziale:TP	Il ragazzo era triste/ infelice/ preoccupato per la sua palla Il ragazzo ha visto la palla nell'acqua	0 1
A8.	Scopo (S)	Il ragazzo ha deciso/ voleva riavere la sua palla/ (voleva/per) + Verbo (avere)	0 1
A9.	Tentativo (T)	Il ragazzo / sta tirando / ha cercato di tirare la palla fuori dall'acqua	0 1
A10.	Risultato (R)	Il ragazzo ha riavuto la sua palla La palla è stata recuperata	0 1
A11.	Reazione: TP	Il ragazzo era contento/ felice/ soddisfatto/ sollevato (per aver recuperato la sua palla)	0 1
<i>Episodio 3: il Gatto (Personaggio: il gatto)</i>			
A12.	Evento Iniziale:TP	Il gatto era affamato / curioso / amante del pesce Il gatto ha notato/ha visto il pesce	0 1
A13.	Scopo (S)	Il gatto voleva/ ha deciso di prendere/ afferrare/ mangiare/ avere/ rubare il pesce (voleva/per) + Verbo (prendere/avere)	0 1

¹ In caso di dubbio o di mancata risposta, consultare il manuale.

² Zero punti per una risposta errata o nessuna risposta, 1 punto per una risposta corretta, 2 punti per il riferimento sia al tempo che al luogo.

A14.	Tentativo (T)	Il gatto sta afferrando/sta tirando/ prendendo/ rubando il pesce Il gatto afferra / tira / prende il pesce (fuori dal secchio) / afferra per il pesce Il gatto ha provato a + VERBO (prendere/ ottenere)	0 1
A15.	Risultato (R)	Il gatto ha mangiato/ ha afferrato il pesce	0 1
A16.	Reazione: TP	Il gatto era soddisfatto/ contento/ felice/ / sazio/ non aveva più fame	0 1
A17.	Punteggio totale su 17:		

B. Complessità strutturale

N. sequenze Tentativo/Reazione	N. Scopo (no T, no R)	N. sequenze Scopo/Tentativo+ Scopo/Reazione	N sequenze Scopo/Tentativo/Reazione
B1	B2	B3.	B4.

C. Termini Psicologici (TP)

C1.	<p>Numero totale di Termini Psicologici (TP) include:</p> <p>Termini percettivi, ad esempio vedere, sentire, ascoltare, annusare;</p> <p>Termini di stato fisiologico, ad es. sete, fame, stanchezza, male, malessere;</p> <p>Termini di coscienza, ad es. vivo, sveglio, addormentato;</p> <p>Termini di emozione, ad es. triste, felice, contento, grato, arrabbiato, preoccupato, deluso, impaurito, spaventato, orgoglioso, coraggioso, (sentirsi) al sicuro, soddisfatto, sorpreso;</p> <p>Verbi mentali, ad esempio, volere, pensare, sapere, conoscere, dimenticare, decidere, capire, decidere, meravigliarsi, avere/fare un piano;</p> <p>Verbi linguistici/ verbi del dire/ del raccontare ad es. dire, chiamare, urlare, gridare, avvertire, chiedere.</p>
-----	--

Sezione II: Comprensione

		Esempi di risposte corrette	Esempi di risposte scorrette	Punti
0	Ti è piaciuta la storia? Domanda preliminare, senza punteggio			
D1.	Perché il gatto salta/ salta in avanti? (indicare le immagini 1-2) (Episodio 1: Scopo)	Vuole prendere / catturare / inseguire la farfalla / giocare con la farfalla Vuole la farfalla (con lo scopo di) per + VERBO (prendere, catturare) la farfalla	Sta andando via / correndo / voleva saltare I gatti sono sempre agitati / di corsa	0 1
D2.	Come si sente il gatto? (indicare l'immagine 3) (Reazione: TP)	Arrabbiato/ male / deluso / ferito / nel doloroso / non bene / non si sente a suo agio	Bene/Felice	0 1
D3.	<i>(Porre la D3 solo se viene data una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni nella D2. Se nella D2 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D3 e procedere con la D4).</i> Perché pensi che il gatto si senta arrabbiato/ deluso/ ferito ecc..? ³	Non è riuscito a prendere la farfalla/ è caduto nel cespuglio Fa male cadere in un cespuglio pungente La farfalla fugge/ è scappata	Inappropriata/ risposta non pertinente	0 1
D4.	Perché il ragazzo tiene la canna da pesca in acqua? (indicare l'immagine 5) (Episodio 2: Scopo)	Vuole riprendere / prendere la sua palla Vuole la sua palla (Con lo scopo di) per + VERBO (prendere, riprendere) la sua palla	Giocare nell'acqua	0 1
D5.	Come si sente il ragazzo? (indicare l'immagine 6) (Reazione: TP)	Bene/ok / Soddisfatto / posto/felice/ grato	Male/ arrabbiato/ furioso/ triste	0 1
D6.	<i>(Porre la D6 solo se viene data una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni alla D5. Se alla D5 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D6 e procedere con la D7).</i> Perché pensi che il bambino si senta bene / a posto/ felice / soddisfatto, ecc. ⁴	Ha preso/ ripreso la sua palla E' riuscito/E' stato capace + VERBO (riavere/prendere)	Sta ridendo/ sembra così/altre risposte inappropriate	0 1

³ Utilizzare lo stesso TP fornito dal/la partecipante in risposta alla D2.

⁴ Utilizzare lo stesso TP fornito dal/la partecipante in risposta alla D5.

D7.	Perché il gatto afferra il pesce? (indicare l'immagine 5) (Episodio 3: Scopo)	Ha deciso/ vuole mangiare / avere / rubare / prendere il pesce Coglie l'opportunità quando il ragazzo non guarda Non ho preso la farfalla/ Non è riuscito a prendere la farfalla I pesci sono gustosi/gustosi	Vuole giocare con il pesce	0 1
D8.	Immagina che il ragazzo veda il gatto. Come si sente il ragazzo? (indicare l'immagine 6) (Reazione: TP)	male/arrabbiato/triste/ furioso/non bene	OK/bene/felice/ soddisfatto/grato/	0 1
D9.	<i>(Porre la D9 solo se viene data una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni alla D8. Se alla D8 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D9 e procedere con la D10).</i> Perché pensi che il ragazzo si senta male/arrabbiato? ⁵	Il gatto ha mangiato/ ha preso/ha rubato il suo pesce Il ragazzo voleva mangiare/ avere il pesce Era il pesce del ragazzo	La canna da pesca è a terra o altra risposta inappropriata	0 1
D10.	Il ragazzo diventerà amico con il gatto? Perché?	No – fornisce almeno un motivo (il gatto ha mangiato/rubato il pesce) o qualunque altra risposta corretta	Sì/non lo so o altre risposte non pertinenti	0 1
D11.	Punteggio totale su 10:			

⁵ Utilizzare lo stesso TP fornito dal/la partecipante in risposta alla D8.

Protocollo: Il cane

Telling / Retelling / Model story

Nome: _____
Data di nascita: _____
Data della valutazione: _____
Età (in mesi): _____
Genere: _____
Esaminatore/trice: _____
Esposizione alla L2 (in mesi): _____
Data di inizio della scuola d'infanzia: _____
Nome della scuola dell'infanzia _____

Accertare che tutte le buste siano sul tavolo prima di iniziare il test. Preparare il registratore audio per registrare la sessione. Iniziare la registrazione prima della fase preliminare.

Fase Preliminare

Serve a stabilire una relazione chiedendo qualcosa come: Chi è il tuo migliore amico? Cosa ti piace guardare in TV? Ti piace raccontare storie? Ti piace ascoltare le storie?

Istruzioni

Compito di Telling

Stando seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Scegline una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/a mi racconterai la storia. Sei pronto/a?"

Viene richiusa la sequenza delle immagini. Vengono riaperte le prime 2 immagini e si dice "Guarda le immagini e cerca di raccontare la storia meglio che puoi". Se il/la partecipante esita si può ripetere "Raccontami la storia" indicando le immagini. Quando il/la partecipante ha raccontato le prime 2 immagini, si aprono le due successive (in modo che le prime 4 immagini siano visibili) e si ripete la richiesta, fino alla fine della storia. I suggerimenti sono consentiti se il/la partecipante si blocca: "C'è altro?", "Continua", "Dimmi qualcosa ancora", "Vediamo cos'altro c'è nelle figure". Si può chiedere " Dimmi quando hai finito".

Quando la narrazione è conclusa, ci si complimenta per il racconto e si prosegue con le domande di comprensione.

Istruzioni per il compito di Retelling

Seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Scegline una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/a ti racconterò la storia e poi potrai raccontarmela anche tu.

Aprire le immagini 1 e 2. La storia inizia qui: (indicare la figura 1). *Un giorno c'era un cane giocoso che vide un topo grigio seduto vicino a un albero. Fece un salto perché voleva prenderlo. Nel frattempo, un ragazzo allegro stava tornando dalla spesa con una borsa e un palloncino tra le mani. Guardò il cane che inseguiva il topo.*

Aprire le immagini 3 e 4 (in modo che le immagini da 1 a 4 siano ora visibili): *il topo scappò via velocemente e il cane andò contro l'albero. Si era fatto male ed era molto arrabbiato. Il ragazzo era così spaventato che il palloncino gli fuggì di mano. Quando vide il suo palloncino volare verso l'albero, si mise a piangere: "Oh no, il mio palloncino!" Era triste e voleva riavere il suo palloncino. Nel frattempo, il cane aveva notato la borsa del ragazzo e pensò: "Voglio prendere una salsiccia".*

Aprire le immagini 5 e 6 (in modo che tutte le immagini da 1 a 6 siano ora visibili). *Allo stesso tempo, il ragazzo aveva cominciato a riprendersi il palloncino dall'albero. Non si era accorto che il cane stava afferrando una salsiccia. Alla fine, il cane era molto contento di mangiare una salsiccia così gustosa e il ragazzo era felice di riavere il suo palloncino.*

E questa è la fine della storia.

Le immagini vengono ora ripiegate. Si riaprono le immagini in modo che le prime 2 immagini siano visibili solo al/la partecipante e si dice: "Ora vorrei che tu mi raccontassi la storia. Guarda le immagini e cerca di raccontare la storia meglio che puoi". Si può sollecitare se il/la partecipante stenta a iniziare: "Vuoi raccontarmi questa storia" (indicare l'immagine). Finito il racconto delle prime 2 immagini, si aprono le due successive, in modo che tutte le immagini da 1 a 4 siano ora visibili. Si ripete il processo fino alla fine della storia. I suggerimenti sono consentiti se il/la partecipante rimane in silenzio nel bel mezzo della storia: "C'è altro?", "Continua", "Dimmi di più", "Vediamo cos'altro c'è nella storia". Se il/la partecipante smette di raccontare senza precisare che ha finito, si può dire: "Dimmi quando hai finito".

Quando il/la partecipante ha finito, fare un complimento e procedere con le domande di comprensione.

Istruzioni per la Model Story

Seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Sceglina una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/ lo ti racconterò la storia e poi ti farò alcune domande."

Aprire le immagini 1 e 2. La storia inizia qui: (indicare la figura 1). *Un giorno c'era un cane giocoso che vide un topo grigio seduto vicino a un albero. Fece un salto perché voleva prenderlo. Nel frattempo, un ragazzo allegro stava tornando dalla spesa con una borsa e un palloncino tra le mani. Guardò il cane che inseguiva il topo.*

Aprire le immagini 3 e 4 (in modo che le immagini da 1 a 4 siano ora visibili): *il topo scappò via velocemente e il cane andò contro l'albero. Si era fatto male ed era molto arrabbiato. Il ragazzo era così spaventato che il palloncino gli fuggì di mano. Quando vide il suo palloncino volare verso l'albero, si mise a piangere: "Oh no, il mio palloncino!" Era triste e voleva riavere il suo palloncino. Nel frattempo, il cane aveva notato la borsa del ragazzo e pensò: "Voglio prendere una salsiccia".*

Aprire le immagini 5 e 6 (in modo che tutte le immagini da 1 a 6 siano ora visibili). *Allo stesso tempo, il ragazzo aveva cominciato a riprendersi il palloncino dall'albero. Non si era accorto che il cane stava afferrando una salsiccia. Alla fine, il cane era molto contento di mangiare una salsiccia così gustosa e il ragazzo era felice di riavere il suo palloncino.*

E questa è la fine della storia.

Dopo aver detto *E questa è la fine della storia* si prosegue con le domande di comprensione.

Foglio di codifica per la storia Il cane

Sezione I: Produzione

A. Struttura della storia; B. Complessità della struttura; C. Termini Psicologici (TP)

A. Struttura della storia

		Esempi di risposte corrette⁶	Punti
A1.	Setting	Tempo e Luogo, ad esempio: c'era una volta / un giorno / tempo fa.. Nella foresta/in un parco/ in un prato / in un campo / vicino a un albero / sulla strada	0 1 2 ⁷
<i>Episodio 1: Il cane (Personaggi: cane e topo)</i>			
A2.	Evento iniziale: TP	Il cane era giocoso / curioso Il cane ha visto un topo	0 1
A3.	Scopo (S)	Cane voleva prendere / catturare / cacciare/ inseguire il topo / giocare con il topo Con scopo/per) + Verbo (cacciare, prendere, giocare)	0 1
A4.	Tentativo (T)	Il cane ha saltato in Avanti/verso l'alto Il cane inseguì/iniziò a rincorrere Il cane ha provato + VERBO (cacciare, acchiappare, prendere, catturare)	0 1
A5.	Risultato (R)	Il cane ha sbattuto la testa/ ha sbattuto contro l'albero/ non ha preso il topo/ non è stato abbastanza veloce Il topo è scappato/è scappato dietro l'albero/il topo è stato troppo veloce	0 1
A6.	Reazione: TP	Il cane era deluso / arrabbiato / ferito Il topo era contento/ felice/ sollevato	0 1
<i>Episodio 2: Il cane (Personaggio: Il ragazzo)</i>			
A7.	Evento iniziale: TP	Il ragazzo era triste/ infelice/ preoccupato per il suo palloncino Il ragazzo ha visto il palloncino sull'albero	0 1
A8.	Scopo (S)	Il ragazzo ha deciso/vuole riavere/recuperare il suo palloncino Con scopo/per) + Verbo (riavere, recuperare)	0 1
A9.	Tentativo (T)	Il ragazzo cerca/sta tirando/ha cercato di tirare giù il palloncino dall'albero Il ragazzo è saltato seguendo il palloncino / ha afferrato il palloncino/ era/sta salendo (l'albero)	0 1
A10.	Risultato (R)	Il ragazzo ha riavuto/ha recuperato il suo palloncino Il palloncino è stato recuperato	0 1
A11.	Reazione: TP	Il ragazzo era contento/ felice/ soddisfatto/ sollevato (per aver recuperato) il suo palloncino	0 1
<i>Episodio 3: Il cane (Personaggio: Il cane)</i>			
A12.	Evento iniziale: TP	Il Cane ha visto / ha notato le salsicce (nel sacchetto)	0 1

⁶ In caso di dubbio o di mancata risposta, consultare il manuale.

⁷ Zero punti per una risposta errata o nessuna risposta, 1 punto per una risposta corretta, 2 punti per il riferimento sia al tempo che al luogo.

		Il cane era affamato / curioso / amante delle salsicce	
A13.	Scopo (S)	Il cane voleva/ ha deciso di prendere/ afferrare/ mangiare/ avere/ rubare le salsicce Il cane ha provato + VERBO (prendere, mangiare)	0 1
A14.	Tentativo (T)	Il cane sta afferrando/sta tirando/ prendendo/ rubando le salsicce Il cane afferra / tira / prende le salsicce (fuori dal sacchetto) / ha raggiunto le salsicce Il cane ha provato a + VERBO (ottenere, prendere)	0 1
A15.	Risultato (R)	Il cane ha mangiato / ha avuto/ le salsicce	0 1
A16.	Reazione: TP	Il cane era soddisfatto/ contento/ lieto/ felice/ grato/ non più affamato/ sazio	0 1
A17.	Punteggio totale su 17:		

B. Complessità della struttura

N. sequenze Tentativo/Reazione	N. Scopo (no T, no R)	N. sequenze Scopo/Tentativo+ Scopo/Reazione	N sequenze Scopo/Tentativo/Reazione
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Termini Psicologici (TP)

C1.	<p>Numero totale di Termini Psicologici (TP) include:</p> <p>Termini percettivi, ad esempio vedere, sentire, ascoltare, sentire, annusare;</p> <p>Termini di stato fisiologico, ad es. sete, fame, stanchezza, male, malessere;</p> <p>Termini di coscienza, ad es. vivo, sveglio, addormentato;</p> <p>Termini di emozione, ad es. triste, felice, contento, grato, arrabbiato, preoccupato, deluso, impaurito, spaventato, orgoglioso, coraggioso, (sentirsi) al sicuro, soddisfatto, sorpreso;</p> <p>Verbi mentali, ad esempio, volere, pensare, sapere, conoscere, dimenticare, decidere, capire, decidere, meravigliarsi, avere/fare un piano;</p> <p>Verbi linguistici/ verbi del dire/ raccontare ad es. dire, chiamare, urlare, gridare, avvertire, chiedere.</p>
-----	---

Sezione II: Comprensione

		Esempi di risposte corrette	Esempi di risposte scorrette	Punti
0	Ti è piaciuta la storia? Domanda preliminare, senza punteggio			
D1.	Perché il cane salta/ salta in avanti? (indicare le immagini 1-2) (<i>Episodio 1: Scopo</i>)	Vuole prendere / catturare / inseguire il topo/ giocare con il topo Vuole il topo (con lo scopo di) per + VERBO (prendere, catturare) il topo	Sta andando via / correndo / voleva saltare I cani saltano sempre	0 1
D2.	Come si sente il cane? indicare l'immagine 3) (<i>Reazione: TP</i>)	Arrabbiato/ male / deluso / ferito / doloroso / non bene / non si sente a suo agio	Bene/felice	0 1
D3.	<i>(Porre la D3 solo se viene data una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni nella D2. Se nella D2 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D3 e procedere con la D4). Perché pensi che il cane si senta arrabbiato/ deluso/ ferito ecc..?⁸</i>	Non è riuscito a catturare il topo/ ha sbattuto la testa/ si è scontrato con l'albero Fa male quando sbatti sull'albero/contro l'albero. Il topo è scappato/ fuggito/ andato via	Risposta errata/non pertinente	0 1
D4.	Perché il ragazzo salta/balza in alto? (indicare l'immagine 5) (<i>Episodio 2: Scopo</i>)	Vuole recuperare il suo palloncino. Vuole prendere il pallone Con lo scopo di + VERBO (prendere avere) il palloncino	Si arrampica sugli alberi	0 1
D5.	Come si sente il ragazzo? (indicare l'immagine 6) (<i>Reazione: TP</i>)	Bene/ok/ soddisfatto/ a posto/felice/ /grato	Male/ arrabbiato/ furioso/triste	0 1
D6.	<i>(Porre la D6 solo se il bambino dà una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni alla D5. Se alla D5 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D6 e procedere con la D7). Perché pensi che il ragazzo si senta bene/soddisfatto, ecc.?⁹</i>	Ha preso/ ripreso Il suo palloncino E' riuscito/E' stato capace + VERBO (riavere/prendere)il suo palloncino	Il ragazzo sta ridendo/ lui sembra così/ lui sta in piedi o altre risposte inappropriate	0 1
D7.	Perché il cane afferra le salsicce? (indicare l'immagine 5)	Decide che vuole mangiarle/ha rubato le salsicce	Vuole giocare con la borsa	0 1

⁸ Utilizzare lo stesso TP fornito dal/la partecipante in risposta alla D2.

⁹ Utilizzare lo stesso TP fornito dal/la partecipante in risposta alla D5.

	(Episodio 3: Scopo)	Sfrutta l'occasione quando il ragazzo non guarda Non ha preso il topo/ non è riuscito a prendere il topo. I cani amano le salsicce/ la carne (significato generico)/ Le salsicce sono gustose.		
D8.	Immagina che il ragazzo veda il cane. Come si sente il ragazzo? <i>(indicare l'immagine 6)</i> (Reazione: TP)	Male/Arrabbiato/triste/furioso/non bene	OK/ bene/felice/soddisfatto/grato/	0 1
D9.	<i>(Fare la D9 solo se il il/la partecipante dà una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni alla D8. Se alla D8 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D9 e procedere con la D10).</i> Perché pensi che il ragazzo si senta male/arrabbiato? ¹⁰	Il cane ha mangiato/ ha preso/ha rubato le sue salsicce Il cane voleva mangiare/ avere le salsicce Erano le salsicce del ragazzo	Risposta inappropriata	0 1
D10.	Il ragazzo diventerà amico con il cane? Perché?	No – fornisce almeno un motivo (il cane ha mangiato/rubato le salsicce) o qualunque altra risposta corretta	Sì/non lo so o altre risposte non pertinenti	0 1
D11.	Punteggio totale su 10:			

¹⁰ Utilizzare lo stesso TP fornito dal/la partecipante in risposta alla D8.

Protocollo: Gli uccellini
Telling / Retelling / Model Story

Nome: _____

Data di nascita: _____

Data della valutazione: _____

Età (in mesi): _____

Genere: _____

Esaminatore/trice: _____

Esposizione alla L2 (in mesi): _____

Data di inizio della scuola d'infanzia: _____

Nome della scuola dell'infanzia _____

Accertare che tutte le buste siano sul tavolo prima di iniziare il test. Preparate il registratore audio per registrare la sessione. Iniziare la registrazione prima della fase preliminare.

Fase preliminare

Serve a stabilire una relazione chiedendo qualcosa come: *Chi è il tuo migliore amico? Cosa ti piace guardare in TV? Ti piace raccontare storie? Ti piace ascoltare le storie?*

Istruzioni

Compito di Telling

Stando seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Sceglina una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini é visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/a mi racconterai la storia. Sei pronto/a?"

Viene richiusa la sequenza delle immagini. Vengono riaperte le prime 2 immagini e si dice "Guarda le immagini e cerca di raccontare la storia meglio che puoi". Se il/la partecipante esita si può ripetere "Raccontami la storia" indicando le immagini. Quando il/la partecipante ha raccontato le prime 2 immagini, si aprono le due successive (in modo che le prime 4 immagini siano visibili) e si ripete la richiesta, fino alla fine della storia. I suggerimenti sono consentiti se il/la partecipante si blocca: "C'è altro?", "Continua", "Dimmi qualcosa ancora", "Vediamo cos'altro c'è nelle figure". Si può chiedere " Dimmi quando hai finito".

Quando la narrazione è conclusa, ci si complimenta per il racconto e si prosegue con le domande di comprensione.

Istruzioni per il compito di Retelling

Seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Sceglina una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/a ti racconterò la storia e poi potrai raccontarmela anche tu.

Aprire le immagini 1 e 2. La storia inizia qui: (indicare la figura 1). *Un giorno c'era una mamma uccello che vide che i suoi uccellini erano affamati. Volò via perché voleva trovare del cibo per loro. Un gatto affamato vide che la mamma uccello stava volando via e miagolò: "Mmm, bello, cosa vedo qui nel nido?"*

Aprire le immagini 3 e 4 (in modo che le immagini da 1 a 4 siano ora visibili). *La mamma uccello è tornata con un grosso verme per i suoi uccellini, ma non ha visto il gatto. Era felice per il succoso verme per i suoi piccoli. Nel frattempo il gatto cattivo ha iniziato a salire sull'albero perché voleva prendere un uccellino. Afferrò uno degli uccellini. Un cane coraggioso che passava di lì vide che gli uccellini erano in grande pericolo. Decise di fermare il gatto e di salvarli.*

Aprire le immagini 5 e 6 (in modo che tutte le immagini da 1 a 6 siano ora visibili). *Disse al gatto: "Lasciate in pace gli uccellini". Poi afferrò la coda del gatto e lo tirò giù. Il gatto lasciò andare l'uccellino e il cane lo cacciò via. Il cane era molto contento perché ha salvato gli uccellini e il gatto era ancora affamato.*

E questa è la fine della storia.

Le immagini vengono ora ripiegate. Aprire le immagini in modo che le prime 2 immagini siano visibili solo al/la partecipante. Dire: Ora vorrei che tu mi raccontassi la storia. Guarda le immagini e cerca di raccontare la storia al meglio. È consentito fornire dei suggerimenti se il/la partecipante stenta a iniziare: "Raccontami la storia" (indicare l'immagine). Quando /la partecipante ha finito di raccontare le prime 2 immagini, aprire la successiva (in modo che tutte le immagini da 1 a 4 siano visibili). Ripetere il processo fino alla fine della storia. I suggerimenti sono consentiti se /la partecipante rimane in silenzio nel bel mezzo della storia: "C'è altro?", "Continua", "Dimmi di più", "Vediamo cos'altro c'è nella storia". Se /la partecipante smette di parlare senza precisare che ha finito, chiedete: "Dimmi quando hai finito". Quando ha finito, fare un complimento e poi procedere con le domande di comprensione.

Istruzioni per la Model Story

Seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Scegline una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/ lo ti racconterò la storia e poi ti farò alcune domande".

Aprire le immagini 1 e 2. La storia inizia qui: (indicare la figura 1). *Un giorno c'era una mamma uccello che vide che i suoi uccellini erano affamati. Volò via perché voleva trovare del cibo per loro. Un gatto affamato vide che la mamma uccello stava volando via e miagolò: "Mmm, bello, cosa vedo qui nel nido?"*

Aprire le immagini 3 e 4 (in modo che le immagini da 1 a 4 siano ora visibili). *La mamma uccello è tornata con un grosso verme per i suoi uccellini, ma non ha visto il gatto. Era felice per il succoso verme per i suoi piccoli. Nel frattempo il gatto cattivo ha iniziato a salire sull'albero perché voleva prendere un uccellino. Afferrò uno degli uccellini. Un cane coraggioso che passava di lì vide che gli uccellini erano in grande pericolo. Decise di fermare il gatto e di salvarli.*

Aprire le immagini 5 e 6 (in modo che tutte le immagini da 1 a 6 siano ora visibili). *Disse al gatto: "Lasciate in pace gli uccellini". Poi afferrò la coda del gatto e lo tirò giù. Il gatto lasciò andare l'uccellino e il cane lo cacciò via. Il cane era molto contento perché ha salvato gli uccellini e il gatto era ancora affamato.*

E questa è la fine della storia.

Dopo aver detto *E questa è la fine della storia* si prosegue con le domande di comprensione.

Foglio di codifica per la storia Gli uccellini

Sezione 1: Produzione

A. Struttura della storia; B. Complessità della struttura; C. Termini Psicologici (TP)

A. Struttura della storia

		Esempi di risposte corrette¹¹	Punti
A1.	Setting	Tempo e Luogo, ad esempio: c'era una volta / un giorno / tempo fa.. Nella foresta/in un parco/ in un prato / in un campo / vicino a un albero /vicino a un nido di uccelli/Sull'albero	0 1 2 ¹²
<i>Episodio 1: Gli uccellini (Personaggi: mamma Uccello e gli uccellini)</i>			
A2.	Evento Iniziale: TP	Gli uccellini erano affamati/ volevano cibo/ piangevano per il cibo/ chiedevano cibo < Mamma/ Uccello/ Genitore , ecc.> ha visto che gli uccellini erano affamati/ volevano cibo	0 1
A3.	Scopo (S)	La mamma uccello voleva dare da mangiare agli uccellini / catturare / prendere / procurare / trovare cibo / vermi Con scopo/per) + Verbo (procurare cibo)	0 1
A4.	Tentativo (T)	La mamma uccello è volata via/ è andata via/ cercava il cibo/ è andata a prendere/recuperare il cibo La mamma uccello ha provato+ VERBO (recuperare il cibo)	0 1
A5.	Risultato (R)	La mamma uccello ha catturato/ ha portato/ è tornata con il cibo/ un verme/ ha dato da mangiare agli uccellini Gli uccellini hanno avuto cibo / un verme	0 1
A6.	Reazione: TP	La mamma uccello era felice / soddisfatta / contenta Gli uccellini erano felici / soddisfatti / gratificati / contenti / non più affamati	0 1
<i>Episodio 2: Il gatto (I personaggi: gli uccellini e il gatto)</i>			
A7.	Evento Iniziale: TP	Il gatto ha visto la madre volare via / ha visto che gli uccellini erano soli / ha visto che c'era del cibo Il gatto era affamato/pensava che fosse "delizioso".	0 1
A8.	Scopo (S)	Il gatto voleva mangiare/ catturare/ uccidere l'uccellino/i (Con lo scopo) di + VERBO (Mangiare, cacciare, uccidere, afferrare)	0 1
A9.	Tentativo (T)	Il gatto sta salendo sull'albero Il gatto ha cercato di raggiungere / prendere l'uccellino Il gatto si è arrampicato / saltato su (l'albero)	0 1
A10.	Risultato (R)	Il Gatto ha afferrato / ha preso l'uccellino Il Gatto ha quasi + VERBO (cacciato, afferrato)	0 1
A11.	Reazione: TP	Il gatto era felice Gli uccellini erano spaventati/ piangevano/ urlavano di dolore	0 1
<i>Episodio 3: Il Cane (personaggi: il cane, il gatto, gli uccellini)</i>			

¹¹ In caso di dubbio o di mancata risposta del/la partecipante, consultare il manuale.

¹² Zero punti per una risposta errata o nessuna risposta, 1 punto per una risposta corretta, 2 punti per il riferimento sia al tempo che al luogo.

A12.	Evento Iniziale: TP	Il cane ha visto che gli uccellini erano in pericolo / ha visto che il gatto li stava catturando / ha catturato l'uccellino Gli uccellini erano/sono in pericolo	0 1
A13.	Scopo (S)	Il cane ha deciso/voleva fermare il gatto Il Cane ha deciso / voleva aiutare / proteggere / salvare / gli uccellini (Con lo scopo) di + VERBO (fermare, aiutare, salvare)	0 1
A14.	Tentativo (T)	Il cane sta tirando il gatto / mordendo / attaccando il gatto / afferrando la coda del gatto Il cane ha provato a + VERBO (tirare, mordere) Il cane ha tirato/trascinato giù il gatto/ ha morso/ ha attaccato il gatto/ ha afferrato la coda del gatto	0 1
A15.	Risultato (R)	Il cane ha scacciato/mandato via il gatto/ ha spaventato il gatto/ Il gatto ha lasciato andare l'uccellino / è scappato via Gli uccellini sono stati salvati	0 1
A16.	Reazione: TP	Il cane era sollevato / felice / orgoglioso (di aver salvato l'uccellino) Il gatto era arrabbiato/ deluso / si sentiva male / furioso / / spaventato / addolorato / aveva la coda ferita Gli uccellini sono stati salvati La mamma uccello era sollevata / felice	0 1
A17.	Punteggio totale su 17:		

B. Complessità della struttura

N. sequenze Tentativo/Reazione	N. Scopo (no T, no R)	N. sequenze Scopo/Tentativo+ Scopo/Reazione	N sequenze Scopo/Tentativo/Reazione
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Termini Psicologici (TP)

C1.	<p>Numero totale di Termini Psicologici (TP) include:</p> <p>Termini percettivi, ad esempio vedere, sentire, ascoltare, sentire, annusare;</p> <p>Termini di stato fisiologico, ad es. sete, fame, stanchezza, male, malessere;</p> <p>Termini di coscienza, ad es. vivo, sveglio, addormentato;</p> <p>Termini di emozione, ad es. triste, felice, contento, grato, arrabbiato, preoccupato, deluso, impaurito, spaventato, orgoglioso, coraggioso, (sentirsi) al sicuro, soddisfatto, sorpreso;</p> <p>Verbi mentali, ad esempio, volere, pensare, sapere, conoscere, dimenticare, decidere, capire, decidere, meravigliarsi, avere/fare un piano;</p> <p>Verbi linguistici/ verbi del dire/ raccontare ad es. dire, chiamare, urlare, gridare, avvertire, chiedere.</p>
-----	---

Sezione II: Comprensione

		Esempi di risposte corrette	Esempi di risposte scorrette	Punti
0	Ti è piaciuta la storia? Domanda preliminare, senza punteggio			
D1.	Perché la mamma uccello vola via? (indicare le immagini 1-2) (<i>Episodio 1: Scopo,</i> <i>Evento Iniziale: TP</i>)	Vuole prendere/ portare cibo/ vermi agli uccellini/ (Con lo scopo) di + VERBO (nutrire) gli uccellini gli uccellini sono affamati	Sta andando al lavoro Sta andando a prendere papà Ha paura/impaurito	0 1
D2.	Come si sentono gli uccellini? (indicare l'immagine 3) (<i>Evento Iniziale: TP</i>)	Male/affamati Vogliono cibo	Buono / bene / felice / sorpreso/ da solo/ Impaurito / spaventato	0 1
D3.	<i>Chiedere la D3 solo viene data una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni nella D2. Se nella D2 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D3 e procedere con la D4).</i> Perché pensi che gli uccellini si sentano male / affamati ecc. ¹³	Le loro bocche sono aperte/ chiedono cibo Stanno urlando: "Vogliamo cibo / abbiamo fame" La mamma uccello è andata a prendere del cibo / è tornata con un verme per nutrirli Gli uccellini sono sempre affamati (significato generico)	Sono felice / cantano / Volevano andare con la mamma/ Hanno paura del gatto/ hanno paura perché hanno visto il gatto/ Male / paura perché la madre sta andando via	0 1
D4.	Perché il gatto sale sull'albero? <i>indicare l'immagine 5)</i> (Episodio 2: Scopo)	Vuole prendere/ uccidere/mangiare l'uccellino / Vuole l'uccellino (Con lo scopo) di+ VERBO (prendere, uccidere, mangiare) l'uccellino Non ha saputo resistere all'uccellino / coglie l'occasione quando la mamma uccello non c'è più / se ne va Ai gatti piace mangiare/catturare gli uccelli (significato generico)	Per giocare con gli uccellini	0 1
D5.	Come si sente il gatto? <i>(indicare le immagini 5-6)</i> (Reazione: TP)	Male / (ancora) affamato / arrabbiato / furioso / rabbioso /triste / spaventato / ferito / stupido / deluso	Bene / ottimo / felice / allegro / giocoso / in movimento	0 1
D6.	<i>(Fare la D6 solo se il bambino dà una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni</i>	Non ha preso gli uccellini / non è riuscito Ha paura / è spaventato dal cane	Felice / giocoso / vola/ sembra così Il cane ha preso il cibo del gatto/	0 1

¹³ Utilizzare lo stesso TP fornito dal/la partecipante in risposta alla D2.

	<i>alla D5. Se alla D5 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D6 e procedere con la D7).</i> Perché pensi che il gatto si senta affamato/deluso, ecc.? ¹⁴	Il cane sta attaccando/ mordendo/ inseguendo/ tirando/ mordendo la coda del gatto Se la risposta al D5 è "cattivo / arrabbiato", la risposta alla D6 può anche essere: è ancora affamato	Il cane vuole mangiare il gatto/ Non lo so	
D7.	Perché il cane afferra la coda del gatto? (<i>indicare l'immagine 5</i>) (Episodio 3: Scopo)	Ha deciso di/ vuole salvare / liberare / aiutare / proteggere gli uccellini Ha deciso di fermare il gatto/vuole che il gatto lasci andare l'uccellino (con lo scopo) di + VERBO (salvare, liberare, aiutare, proteggere) In modo che l'uccellino/gli uccellini non vengano mangiati/ uccisi/ feriti	Vuole mangiare l'uccello / Vuole mangiare il gatto/ Per giocare con il gatto I cani odiano/non amano i gatti (significato generico)	0 1
D8.	Immagina che il cane veda gli uccelli. Come si sentirebbe il cane? (<i>indicare l'immagine 6</i>) (Reazione: TP)	Bene/ bene/ contento/ felice/ sollevato/ contento/ soddisfatto/ orgoglioso/ utile protettivo/eroe Gli piace proteggere	Male / arrabbiato / rabbioso / furioso / triste / dispiaciuto / stupido / affamato "Devo prendere il gatto"	0 1
D9.	(<i>Fare la D9 solo se viene data data una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni alla D8. Se alla D8 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D9 e procedere con la D10).</i> Perché pensi che il cane si senta bene / felice / contento / soddisfatto, ecc.? ¹⁵	Ha fermato il gatto/ ha portato via il gatto da lì Ha Salvato/ liberato/ aiutato gli uccellini Vede che gli uccellini sono al sicuro / felice / illeso Ora il gatto non tornerà	Sta sorridendo / sembra così Non ha preso il gatto Vuole mangiare gli uccellini E' Arrabbiato con il gatto	0 1
D10.	Chi preferisce la mamma uccello, il gatto o il cane? Perché?	Il cane - dare almeno una ragione (ha salvato/ha aiutato l'uccellino / ha cacciato via il gatto/ è stato gentile con gli uccelli)	Il gatto/Non lo so/Altre risposte Non pertinenti	0 1
D11.	Punteggio totale su 10:			

¹⁴ Utilizzare lo stesso TP fornito dal/la partecipante in risposta alla D5.

¹⁵ Utilizzare lo stesso TP fornito dal/la partecipante in risposta alla D8.

Protocollo: Le caprette
Telling / Retelling / Model Story

Nome: _____
Data di nascita: _____
Data della valutazione: _____
Età (in mesi): _____
Genere: _____
Esaminatore/trice: _____
Esposizione alla L2 (in mesi): _____
Data di inizio della scuola d'infanzia: _____
Nome della scuola dell'infanzia _____

Accertare che tutte le buste siano sul tavolo prima di iniziare il test. Preparare il registratore audio per registrare la sessione. Iniziare la registrazione prima della fase preliminare.

Fase preliminare

Serve a stabilire una relazione chiedendo qualcosa come: *Chi è il tuo migliore amico? Cosa ti piace guardare in TV? Ti piace raccontare storie? Ti piace ascoltare le storie?*

Istruzioni

Compito di Telling

Stando seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Scegline una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/a mi racconterai la storia. Sei pronto/a?"

Viene richiusa la sequenza delle immagini. Vengono riaperte le prime 2 immagini e si dice "Guarda le immagini e cerca di raccontare la storia meglio che puoi". Se il/la partecipante esita si può ripetere "Raccontami la storia" indicando le immagini. Quando il/la partecipante ha raccontato le prime 2 immagini, si aprono le due successive (in modo che le prime 4 immagini siano visibili) e si ripete la richiesta, fino alla fine della storia. I suggerimenti sono consentiti se il/la partecipante si blocca: "C'è altro?", "Continua", "Dimmi qualcosa ancora", "Vediamo cos'altro c'è nelle figure". Si può chiedere " Dimmi quando hai finito".

Quando la narrazione è conclusa, ci si complimenta per il racconto e si prosegue con le domande di comprensione.

Istruzioni per il compito di Retelling

Seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Scegline una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/a ti racconterò la storia e poi potrai raccontarmela anche tu.

Aprire le immagini 1 e 2. La storia inizia qui: (indicare la figura 1). *Un giorno c'era una madre capra che vide che la sua capretta era caduta in acqua e che aveva paura. Si è tuffata in acqua perché voleva salvarla. Una volpe affamata vide che la madre capra era in acqua e disse: "Mmm, bello, cosa vedo qui sul prato?"*

Aprire le immagini 3 e 4 (in modo che le immagini da 1 a 4 siano ora visibili): *La madre capra ha spinto la capretta fuori dall'acqua, ma non ha visto la volpe. Era contenta che il suo cucciolo non fosse annegato. Nel frattempo la volpe cattiva è saltata in avanti perché voleva catturare l'altra capretta. Afferrò la capretta. Un uccello coraggioso che stava volando ha visto che la capretta era in grande pericolo. Decise di fermare la volpe e di salvare la capretta.*

Aprire le immagini 5 e 6 (in modo che tutte le immagini da 1 a 6 siano ora visibili). *L'uccello disse alla volpe: "Lascia stare la capretta". Poi volò giù e morse la coda della volpe. La volpe lasciò andare il capretto e l'uccello lo cacciò via. L'uccello era molto felice per aver salvato la capretta e la volpe era ancora affamata.*

E questa è la fine della storia.

Le immagini vengono ora ripiegate. Si riaprono le immagini in modo che le prime 2 immagini siano visibili solo al/la partecipante e si dice: "Ora vorrei che tu mi raccontassi la storia. Guarda le immagini e cerca di raccontare la storia meglio che puoi". Si può sollecitare se il/la partecipante stenta a iniziare: "Vuoi raccontarmi questa storia" (indicare l'immagine). Finito il racconto delle prime 2 immagini, si aprono le due successive, in modo che tutte le immagini da 1 a 4 siano ora visibili. Si ripete il processo fino alla fine della storia. I suggerimenti sono consentiti se il/la partecipante rimane in silenzio nel bel mezzo della storia: "C'è altro?", "Continua", "Dimmi di più", "Vediamo cos'altro c'è nella storia". Se il/la partecipante smette di raccontare senza precisare che ha finito, si può dire: "Dimmi quando hai finito".

Quando il/la partecipante ha finito, fare un complimento e procedere con le domande di comprensione.

Istruzioni per la Model Story

Seduti/e di fronte al/la partecipante si dice: "Guarda, qui ci sono 3 buste. In ogni busta c'è una storia diversa. Scegline una e poi mi racconterai la storia" Dopo l'apertura della busta - la sequenza delle immagini è visibile solo al/la partecipante - si prosegue: "Guarda bene e quando sei pronto/ lo ti racconterò la storia e poi ti farò alcune domande".

Aprire le immagini 1 e 2. La storia inizia qui: (indicare la figura 1). *Un giorno c'era una madre capra che vide che la sua capretta era caduta in acqua e che aveva paura. Si è tuffata in acqua perché voleva salvarla. Una volpe affamata vide che la madre capra era in acqua e disse: "Mmm, bello, cosa vedo qui sul prato?"*

Aprire le immagini 3 e 4 (in modo che le immagini da 1 a 4 siano ora visibili): *La madre capra ha spinto la capretta fuori dall'acqua, ma non ha visto la volpe. Era contenta che il suo cucciolo non fosse annegato. Nel frattempo la volpe cattiva è saltata in avanti perché voleva catturare l'altra capretta. Afferrò la capretta. Un uccello coraggioso che stava volando ha visto che la capretta era in grande pericolo. Decise di fermare la volpe e di salvare la capretta.*

Aprire le immagini 5 e 6 (in modo che tutte le immagini da 1 a 6 siano ora visibili). *L'uccello disse alla volpe: "Lascia stare la capretta". Poi volò giù e morse la coda della volpe. La volpe lasciò andare il capretto e l'uccello lo cacciò via. L'uccello era molto felice per aver salvato la capretta e la volpe era ancora affamata.*

E questa è la fine della storia.

Dopo aver detto *E questa è la fine della storia* si prosegue con le domande di comprensione.

Foglio di codifica per la storia Le caprette

Sezione 1: Produzione

A. Struttura della storia; B. Complessità della struttura; C. Termini Psicologici (TP)

A. Struttura della storia

		Esempi di risposte corrette	Punti
A1.	Setting	Tempo e Luogo,, ad esempio: c'era una volta / un giorno / tempo fa.. in un bosco/ in un prato/ in un prato/ in un campo/ vicino a un laghetto/ allo stagno	0 1 2 ¹⁶
<i>Episodio 1: Mamma capra (personaggi: mamma capra e la capretta)</i>			
A2.	TP come Evento Iniziale	La capretta era spaventata/ in pericolo/ aveva bisogno di aiuto/ piangeva (in cerca di aiuto)/ chiamava la mamma capra. <Mamma/ Capra/ Genitore, ecc.> ha visto che la capretta era spaventata/ in pericolo/ stava annegando/ non sapeva nuotare <Mamma/ Capra/ Genitore, ecc.> era preoccupata per la capretta in acqua (nel lago)	0 1
A3.	Scopo (S)	La mamma capra voleva aiutare la capretta/salvare/ soccorrere la capretta/ spingere la capretta fuori dall'acqua/ farla uscire dall'acqua (con lo scopo) per + VERBO (salvare, aiutare) la capretta	0 1
A4.	Tentativo (T)	La mamma capra è corsa/è entrata in acqua/si tuffò La mamma capra sta spingendo/ aiutando Mamma capra ha provato a + VERBO (aiutare; spingere, salvare)	0 1
A5.	Risultato (R)	La mamma capra ha spinto la capretta fuori dall'acqua / ha salvato / ha liberato / ha soccorso la capretta La capretta è stata salvata / fuori dall'acqua	0 1
A6.	TP come Reazione	La mamma capra era felice / sollevata La capretta era sollevata/ soddisfatta/ felice/ contenta/ non più spaventata/al sicuro	0 1
<i>Episodio 2: La volpe (personaggi: la volpe e la capretta)</i>			
A7.	Evento Iniziale: TP	La volpe ha visto la mamma capra che non guardava/, ha visto che il capretto era solo, ha visto che c'era del cibo... La volpe era affamata/ pensava "delizioso".	0 1
A8.	Scopo (S)	La volpe voleva mangiare/ catturare/ uccidere il capretto... (Con lo scopo) per + VERBO (mangiare, catturare, prendere, uccidere)	0 1
A9.	Tentativo (T)	La volpe saltò su/ fuori/ saltò verso la capretta La volpe ha cercato di raggiungere / afferrare / catturare la capretta	0 1
A10.	Risultato (R)	La volpe ha preso / afferrato / catturato la capretta La volpe ha quasi + VERBO (preso, catturato)	0 1

¹⁶ Zero punti per una risposta errata o nessuna risposta, 1 punto per una risposta corretta, 2 punti per il riferimento sia al tempo che al luogo.

A11.	Reazione: TP	La Volpe era felice La capretta era spaventata / piangeva / strillava	0 1
<i>Episodio 3: L'uccello (personaggi: Uccello, capretto, volpe)</i>			
A12.	Evento Iniziale: TP	< L'uccello, il corvo, ecc. > ha visto che la capretta era in pericolo / ha visto che la volpe ha catturato / ha preso la capretta La capretta era in pericolo	0 1
A13.	Scopo (S)	L'uccello ha deciso/ha voluto fermare la volpe L'uccello ha deciso/ ha voluto aiutare/ proteggere/ salvare la capretta (con lo scopo) per + VERBO (fermare, aiutare, salvare)	0 1
A14.	Tentativo (T)	L'uccello sta mordendo / tirando la coda della volpe / la volpe L'uccello ha morso / tirato / ha preso la coda della volpe / ha attaccato la volpe L'uccello ha cercato di + VERBO (scacciare la volpe)	0 1
A15.	Risultato (R)	L'uccello ha scacciato via la volpe / ha spaventato la volpe/ La volpe ha lasciato andare la capretta/ è scappata via La capretta è stata salvata / liberata	0 1
A16.	Reazione: TP	L'uccello era sollevato / felice / orgoglioso (di aver salvato / liberato la capretta). La volpe era arrabbiata / delusa / si sentiva male / furiosa / spaventata / le faceva male la coda La capretta /è stata/è stata salvata/ è stata felice/è al sicuro La mamma capra si sente sollevata / felice	0 1
Punteggio totale su 17:			

B. Complessità della struttura

N. sequenze Tentativo/Reazione	N. Scopo (no T, no R)	N. sequenze Scopo/Tentativo+ Scopo/Reazione	N sequenze Scopo/Tentativo/Reazione
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Termini Psicologici (TP)

C1.	<p>Numero totale Termini Psicologici (TP) includono:</p> <p>Termini percettivi, ad esempio vedere, sentire, ascoltare, sentire, annusare;</p> <p>Termini di stato fisiologico, ad es. sete, fame, stanchezza, male, malessere;</p> <p>Termini di coscienza, ad es. vivo, sveglia, addormentato;</p> <p>Termini di emozione, ad es. triste, felice, contento, grato, arrabbiato, preoccupato, deluso, impaurito, spaventato, orgoglioso, coraggioso, (sentirsi) al sicuro, soddisfatto, sorpreso;</p> <p>Verbi mentali, ad esempio, volere, pensare, sapere, conoscere, dimenticare, decidere, capire, decidere, meravigliarsi, avere/fare un piano;</p> <p>Verbi linguistici/ verbi del dire/ raccontare ad es. dire, chiamare, urlare, gridare, avvertire, chiedere.</p>
-----	--

Sezione II: Comprensione

		Esempi di risposte corrette	Esempi di risposte scorrette	Punti
0	Ti è piaciuta la storia? Domanda preliminare, senza punteggi			
D1.	Perché la mamma capra entra in acqua? (indicare le immagini 1-2) (<i>Episodio 1: Obiettivo, Evento Iniziale: TP</i>)	Vuole salvare/ aiutare/ soccorrere la capretta (con lo scopo) per + VERBO (aiutare, salvare, soccorrere) la capretta capra È preoccupata per la capretta La capretta piangeva è in cerca di aiuto/ è in pericolo/ ha paura	nuota/ gioca/ vuole fare il bagno/ vuole lavarsi/ vuole lavare la capretta/ per rinfrescarsi/ per bere	0 1
D2.	Come si sente la capretta? (indicare l'immagine 3) (<i>Evento Iniziale: TP</i>)	Male / spaventata / in pericolo / terrorizzata Vuole essere salvata	Bene / felice / giocosa/ rinfrescata / infreddolita/ affamata / assetata / sporca / pulita / stupida	0 1
D3.	<i>Chiedere la D3 solo se il bambino dà una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni nella D2. Se nella D2 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D3 e procedere con la D4).</i> Perché pensi che la capretta si senta male/impaurita/in pericolo? ¹⁷	È caduta in acqua / non riesce a uscire dall'acqua / sta annegando / non sa nuotare Sta urlando/gridando "Aiuto, sto annegando!". I cuccioli non sanno nuotare (significato generico)	Ha fame / sete / sta nuotando / gioca in acqua / non le è stato permesso di stare lì	0 1
D4.	Perché la volpe salta in avanti? <i>indicare l'immagine 5)</i> (Episodio 2: Scopo)	Vuole prendere/ uccidere/mangiare la capretta/ Vuole la capretta (con lo scopo) per + VERBO (catturare, uccidere) la capretta... Non ha saputo resistere alla capretta / coglie l'occasione quando la mamma capra non guarda / è lontana Alle volpi piace mangiare le caprette (significato generico)	Per giocare con la capretta	0 1
D5.	Come si sente la volpe? (<i>indicare le immagini 5-6</i>)	Male / (ancora) affamata / arrabbiata / furiosa /	Bene / felice / allegra / giocosa / di corsa	0 1

¹⁷ Utilizzare lo stesso TP fornito al/la partecipante in risposta a D2.

	(Reazione: TP)	impazzita / triste / spaventata / ferita / delusa		
D6.	<i>(Fare la D6 solo se il bambino dà una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni alla D5. Se alla D5 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D6 e procedere con la D7). Perché pensi che la volpe si senta affamata/deluso, ecc?¹⁸</i>	Non ha preso la capretta/ non è riuscita a farcela Ha paura / timore dell'uccello L'uccello la stava/ sta attaccando/ mordendo/ la coda della volpe Se la risposta alla D5 è "cattiva / arrabbiata", la risposta alla D6 può anche essere: è ancora affamata	La volpe sta scappando/ sembra così L'uccello ha preso il cibo della volpe L'uccello vuole mangiare la volpe Non lo so	0 1
D7.	Perché l'uccello morde la coda della volpe? <i>(indicare l'immagine 5)</i> (Episodio 3: Scopo)	Decide / vuole salvare / soccorrere / aiutare / proteggere la capretta Decide / vuole fermare la volpe / per far sì che la volpe lasci andare la capra (con lo scopo) per + VERBO (salvare, soccorrere, aiutare, liberare) In modo che la capra non venga mangiata/ uccisa/ ferita	Vuole mangiare la capretta Vuole mangiare la volpe Per giocare con la volpe Gli uccelli odiano/non amano le volpi (significato generico)	0 1
D8.	Immagina che l'uccello veda le capre. Come si sentirebbe l'uccello? <i>(indicare l'immagine 6)</i> (Reazione: TP)	Bene / bene / felice / sollevato / contento / lieto / soddisfatto / orgoglioso / utile Come un protettore/eroe Gli piace proteggere	Male / triste / arrabbiato / furioso / dispiaciuto / stupido / affamato "Devo prendere la volpe"	0 1
D9.	<i>(Fare la D9 solo se viene data una risposta corretta ma senza spiegazioni o motivazioni alla D8. Se alla D8 viene fornita una spiegazione corretta, assegnare un punto alla D9 e procedere con la D10). Perché pensi che l'uccello si senta bene / felice / contento / soddisfatto, ecc.?¹⁹</i>	Ha fermato la volpe/ ha scacciato via la volpe da lì Salvato / liberato/ ha aiutato la capretta Vede che le capre sono al sicuro / felice / illeso Ora la volpe non tornerà	Sta sorridendo / è così Non ha preso la volpe Vuole mangiare la capra È arrabbiato con la volpe	0 1
D10.	Chi preferisce la mamma capra, la volpe o l'uccello? Perché?	L'uccello - dare almeno una spiegazione (ha salvato/ha aiutato la capretta/ha cacciato via	La volpe/ Non lo so/ altra risposta non pertinente	0 1

¹⁸ Utilizzare lo stesso TP fornito al/la partecipante in risposta a D5.

¹⁹ Utilizzare lo stesso TP fornito al/la partecipante in risposta a D8.

		la volpe/è stato gentile con le capre)		
	Punteggio totale su 10:			

Domande sul contesto

1. Nome e cognome _____

2. Data di nascita _____

3. Attualmente suo/a figlio/a frequenta una scuola materna/ asilo nido/scuola dell'infanzia?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Sì, la scuola dell'infanzia da _____ (anno,mese) | <input type="radio"/> Sì, la scuola da _____ (anno,mese) |
| <input type="radio"/> No | <input type="radio"/> No |
| <input type="radio"/> Se sì, che tipo di scuola dell'infanzia? | <input type="radio"/> Se sì, che tipo di scuola? |
| <input type="radio"/> Bilingue | <input type="radio"/> Bilingue |
| <input type="radio"/> Monolingue L1 = lingua madre | <input type="radio"/> Monolingue L1 = lingua madre |
| <input type="radio"/> Monolingue L2 = seconda lingua | <input type="radio"/> Monolingue L2 = seconda lingua |
| <input type="radio"/> Altro, specificare _____ | <input type="radio"/> Altro, specificare _____ |

4. In quale paese è nato/a suo/a figlio/a?

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="radio"/> Nel paese della L1 ovvero _____ | <input type="radio"/> Nel paese della L2 ovvero _____ | <input type="radio"/> In altro paese _____ |
|---|---|--|

5. Da quando suo/a figlio/a vive nel paese della L2? _____ (anno,mese)

6. Ordine di nascita

- Primo Secondo terzo altro _____

7. Che età aveva suo/a figlio/a quando ha pronunciato le prime parole?

___ anni ___ mesi

8. Si è mai preoccupata/o di come parla suo/a figlio/a?

- No Sì, perchè _____

9. Qualcuno nella sua famiglia ha avuto difficoltà linguistiche?

- No Sì, specificare chi _____
Es. Mamma, papa, fratelli

10. Suo/a figlio/a ha mai avuto problemi di udito?

Problemi di udito

- No
 Sì

Frequenti otiti

- No
 Sì, quante? _____

11. Secondo lei, suo/a figlio/a ci sente bene?

- No Sì

12. Informazioni sui genitori

	Specificar e la lingua madre (L1)	Specificare la seconda lingua (L2)	Specificare le altre lingue parlate	Da quanto tempo vive in Italia?	Livello di educazione	La sua professione
Mamma Genitore 1						
Papà Genitore 2						

13. Che lingua parla con suo/a figlio/a ?

Mamma/Genitore 1

- La mia lingua madre (L1)
- La mia seconda lingua (L2)
- Entrambe le lingue
- Altre lingue, specificare _____

Papà/Genitore 2

- La mia lingua madre (L1)
- La mia seconda lingua (L2)
- Entrambe le lingue
- Altre lingue, specificare _____

14. Quali lingue parla ora suo/a figlio/a ?

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="radio"/> La L1, ovvero: _____ | <input type="radio"/> La L2, ovvero: _____ | <input type="radio"/> Altre lingue, ovvero: _____ |
|--|--|---|

15. A quali lingue è esposto/a suo/a figlio/a ?

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|---|
| <input type="radio"/> La sua L1 | <input type="radio"/> La sua L2 | <input type="radio"/> Altre lingue, ovvero: _____ |
|---------------------------------|---------------------------------|---|

16. A che età è iniziata l'esposizione di suo/a figlio/a alla L2?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Dalla nascita | <input type="radio"/> Prima dei 3 anni |
| <input type="radio"/> Prima di 1 anno | <input type="radio"/> Prima dei 5 anni |
| <input type="radio"/> Prima dei 2 anni | <input type="radio"/> Dall'età _____ |

17. Dove è esposto/a suo/a figlio/a alla L2:

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> Scuola dell'infanzia o scuola | <input type="radio"/> TV/ computer/ libri |
| <input type="radio"/> Con amici | <input type="radio"/> Altro _____ |
| <input type="radio"/> Fratelli/genitori/parenti | |

18. Stimi, in percentuali, quanto il/la suo/a bambino/a è esposto/a a diverse lingue al giorno.

- | Lingua madre (L1) | Seconda lingua (L2) | Altre lingue |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <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. La invitiamo a stimare le competenze linguistiche di suo/a figlio/a	Molto bene	Abbastanza bene	Abbastanza male	Molto male				
Quanto bene capisce la sua lingua madre (L1)								
Quanto bene capisce la sua seconda lingua (L2)								
Quanto bene parla la sua lingua madre (L1)								
Quanto bene parla la sua seconda lingua (L2)								
20. Secondo lei, quale lingua parla meglio suo/a figlio/a ? <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> L1 <input type="radio"/> L2 <input type="radio"/> Altro, ovvero _____ 								
21. Secondo lei, a suo/a figlio/a piace/ preferisce una lingua? <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> No <input type="radio"/> Sì, quale? _____ 								
22. Indicare la frequenza delle seguenti attività svolte con suo/a figlio/a nell'ultimo mese	nella lingua madre (L1)			Nella seconda lingua (L2)				
	Mai	Due volte al mese	Una o due volte a settimana	Quasi ogni giorno	Mai	Due volte al mese	Una o due volte a settimana	Quasi ogni giorno
Raccontare storie								
Leggere libri								
Ascoltare canzoni o cantare								
Guardare TV/ DVD/Film/ Giochi digitali								

Le storie

I testi delle storie servono come stimoli per Model Story e/o Retelling. Sono simili tra loro sia per macro che per microstruttura. Possono essere utilizzati per facilitare la codifica e l'analisi.

La Struttura della Storia e i Termini Psicologici (TP) sono organizzati come segue:
Scopo (sottolineato) Tentativo (Linea tratteggiata). Risultato (Doppia sottolineature)
Termine Psicologico (Corsivo)

Il Gatto (Numero totale di parole: 167)

Immagini 1/2: Un giorno c'era un gatto *giocherellone* che vide una farfalla gialla seduta su un cespuglio. Fece un salto perché voleva prenderla. Nel frattempo, un *allegro* ragazzo stava tornando dalla pesca con un secchio e una palla in mano. *Guardò* il gatto che inseguiva la farfalla.

Immagini 3/4: La farfalla volò via velocemente e il gatto cadde nel cespuglio. Si era *fatto male* ed era molto *arrabbiato*. Il ragazzo era così *spaventato* che la palla gli cadde di mano. Quando *vide* la sua palla rotolare nell'acqua, si mise a *piangere*: "Oh no, ecco la mia palla!". Era *triste* e voleva riprendersi la sua palla. Nel frattempo, il gatto *notò* il secchio del ragazzo e *pensò*: "Voglio prendere un pesce".

Immagini 5/6: Allo stesso tempo il ragazzo ha tirato fuori dall'acqua la sua palla con la canna da pesca. Non si era accorto che il gatto stava afferrando un pesce. Alla fine, il gatto era molto *contento* di mangiare un pesce così gustoso e il ragazzo era *felice* di riavere la sua palla.

Il cane (Numero totale di parole: 165)

Immagini 1/ 2: Un giorno c'era un cane *giocoso* che vide un topo grigio seduto vicino a un albero. Fece un salto perché voleva prenderlo. Nel frattempo, un ragazzo *allegro* stava tornando dalla spesa con una borsa e un palloncino tra le mani. *Guardò* il cane che inseguiva il topo.

Immagini 3/4: il topo scappò via velocemente e il cane andò contro l'albero. Si era *fatto male* ed era molto *arrabbiato*. Il ragazzo era così *spaventato* che il palloncino gli fuggì di mano. Quando *vide* il suo palloncino volare verso l'albero, si mise a *piangere*: "Oh no, il mio palloncino!" Era *triste* e voleva riavere il suo palloncino. Nel frattempo, il cane aveva *notato* la borsa del ragazzo e *pensò*: "Voglio prendere una salsiccia".

Immagini 5/6: Allo stesso tempo, il ragazzo aveva cominciato a riprendersi il palloncino dall'albero. Non si era *accorto* che il cane stava afferrando una salsiccia. Alla fine, il cane era molto *contento* di mangiare una salsiccia così gustosa e il ragazzo era *felice* di riavere il suo palloncino.

Uccellini (Numero totale di parole: 159)

Immagine 1/2: Un giorno c'era una mamma uccello che vide che i suoi uccellini erano *affamati*. Volò via perché voleva trovare del cibo per loro. Un gatto *affamato* vide che la mamma uccello stava volando via e *miagolò*: "Mmm, bello, cosa vedo qui nel nido?"

Immagine 3/4: La mamma uccello è tornata con un grosso verme per i suoi uccellini, ma non ha *visto* il gatto. Era *felice* per il succoso verme per i suoi piccoli. Nel frattempo il gatto *cattivo* ha iniziato a salire sull'albero perché voleva prendere un uccellino. Afferrò uno degli uccellini. Un cane *coraggioso* che passava di lì vide che gli uccellini erano in grande pericolo. Decise di fermare il gatto e di salvarli.

Immagine 5/6: Disse al gatto: "Lasciate in pace gli uccellini". Poi afferrò la coda del gatto e lo tirò giù. Il gatto lasciò andare l'uccellino e il cane lo cacciò via. Il cane era molto *contento* perché ha salvato gli uccellini e il gatto era ancora *affamato*.

Le caprette (Numero totale di parole: 157)

Immagine 1/2: Un giorno c'era una madre capra che vide che la sua capretta era caduta in acqua e che aveva *paura*. Si è tuffata in acqua perché voleva salvarla. Una volpe *affamata* vide che la madre capra era in acqua e *disse*: "Mmm, bello, cosa vedo qui sul prato?"

Immagine 3/4: La madre capra ha spinto la capretta fuori dall'acqua, ma non ha *visto* la volpe. Era *contenta* che il suo cucciolo non fosse annegato. Nel frattempo la volpe *cattiva* è saltata in avanti perché voleva catturare l'altra capretta. Afferrò la capretta. Un uccello *coraggioso* che stava volando ha *visto* che la capretta era in grande pericolo. Decise di fermare la volpe e di salvare la capretta.

Immagine 5/6: L'uccello *disse* alla volpe: "Lascia stare la capretta". Poi volò giù e morse la coda della volpe. La volpe lasciò andare il capretto e l'uccello lo cacciò via. L'uccello era molto *felice* per aver salvato la capretta e la volpe era ancora *affamata*.