MAIN
***M**ultilingual **A**ssessment **I**nstrument for **N**arratives*

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

Kannada version
ಬಹುಭಾಷಾ ಕಥಾ ನಿರೂಪಣಾ ತಂತ್ರದ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಉಪಕರಣ (ಕನ್ನಡ)

Translated and adapted by
Manish Madappa &
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 about the Kannada 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*. Kannada version. Translated and adapted by Madappa, M., & Raman, M.G.

MAIN: Kannada

ಬಹುಭಾಷಾ ಕಥಾ ನಿರೂಪಣಾ ತಂತ್ರದ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಉಪಕರಣ (ಕನ್ನಡ)

Manish Madappa & Madhavi Gayathri Raman

ಬಹುಭಾಷಾ ಕಥಾ ನಿರೂಪಣಾ ತಂತ್ರದ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಉಪಕರಣ (ಕನ್ನಡ) (*Multilingual Assessment Instrument for Narratives – MAIN*) ಎನ್ನುವಂತಹ ಪರೀಕ್ಷೆಯು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿನ ಕಥಾ ನಿರೂಪಣಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ಪರಿಯನ್ನು ಮಗುವಿನ ಜನ್ಮದಿಂದ ಬಾಲ್ಯದ ವರೆಗೆ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಲುವಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಪರೀಕ್ಷೆಯು ಮೂರರಿಂದ 10 ನೇ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಸರಿ ಹೊಂದುವಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. MAIN ಪರೀಕ್ಷಾ ಸಾಧನ ಕಥೆಯ ಗ್ರಹಿಕೆ ಹಾಗೂ ಅದರ ಉತ್ಪತ್ತಿ ಎರಡನ್ನು ಗಮನಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ನ ಬಹು ಭಾಷಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಮೌಲ್ಯ ಮಾಪಿಸಲು ಈ ಪರೀಕ್ಷೆ ಮೂರು ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಅಂದರೆ: ಮಾದರಿ ಕಥೆ, ಕಥೆಯ ಮರು ಹೇಳಿಕೆ ಹಾಗೂ ಕಥೆಯ ಉತ್ಪತ್ತಿ, ಈ ಮೂರು ರೂಪದಲ್ಲಿ ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಎಡೆಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. MAIN ಪರೀಕ್ಷೆಯು ನಾಲ್ಕು ಸಮಾನಾಂತರ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು, ಪ್ರತಿ ಕಥೆಯೂ ಆರು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವಂತೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ವಹಿಸಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಕತೆಗಳನ್ನು ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ಹಾಗೂ ಮನುಷ್ಯನ ಅರಿವಿಗೆ, ಕಥೆಯ ಮ್ಯಾಕ್ರೋ ಹಾಗೂ ಮೈಕ್ರೋ ರಚನೆಗಳು, ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಮತೋಲನ ವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. MAIN ವ್ಯಾಪಕ ಸಂಶೋಧನೆ ನಡೆಸಿ ಸರಿಸುಮಾರು 500 ಏಕಭಾಷಾ ಹಾಗೂ ದ್ವಿಭಾಷಾ ಕಲಿತಿರುವ ಮೂರರಿಂದ ಹತ್ತುವರ್ಷದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ, 15ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಭಾಷೆಗಳು ಅಥವಾ ಭಾಷೆಗಳ ಸಂಯೋಜನೆ ಗಳಲ್ಲಿ ಪರೀಕ್ಷಿಸಿ ಅದರ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

2019 ರಲ್ಲಿ, MAIN ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಆವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲಾಯಿತು. ಈ ಬದಲಾವಣೆಗಳು 2500 ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ತರ್ಜುಮೆ ಮಾಡಿದ ಪಟ ನಿರೂಪಣೆ ಯನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ ಕಥೆಗಳಿಂದ ಹಾಗೂ 24000 ಮೇಲ್ಪಟ್ಟು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಆಧಾರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಈ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲಾಯಿತು. MAIN ನಲ್ಲಿ ಇರುವಂತಹ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ 700ಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಏಕಭಾಷಾ ಮತ್ತು ದ್ವಿಭಾಷಾ ಮಕ್ಕಳು ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರ ಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿದೆ. ಈ ಬದಲಾವಣೆಗಳು ಜರ್ಮನಿ, ರಷ್ಯಾ ಮತ್ತು ಸ್ವೀಡನ್ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ 2013-2019 ನಡುವೆ ನಡೆದ ಸಂಶೋಧನೆಯಿಂದ ಪಡೆದಿರುತ್ತೇವೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ಕನ್ನಡ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ನಿರೂಪಣಾ ತಂತ್ರದ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಉಪಕರಣ (ಕನ್ನಡ) ನೀವು ಉಪಕರಣವು ಇತ್ತೀಚಿನ, ಅಂದರೆ 2019 ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಆವೃತ್ತಿ ಇಂದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. MAIN ನನ್ನು, ನಾಲ್ಕು ಸಮಾನಾಂತರ ಕಥೆಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡನೆ ಮಾಡಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕಥೆ ಯನ್ನು ಆರು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವಂತೆ ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿ ಕಥೆಯಲ್ಲಿರುವ ಚಿತ್ರ ಗಳನ್ನು ಬಹು ಆಯಾಮಗಳುಳ್ಳ ಕಥೆಯನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುವ ಮಾದರಿಯಿಂದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳ ಅರಿವಿನ ಅನುಸಾರವಾಗಿ, ಭಾಷೆಯ ಸಂಕೀರ್ಣತೆಗೆ ಹಗುರವಾಗಿ ಹಾಗೂ ಕಥೆಯ ನಿರೂಪಣೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವಂತಹ ಮ್ಯಾಕ್ರೋ ಮತ್ತು ಮೈಕ್ರೋ ರಚನೆ, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸೂಕ್ತತೆ ಎನ್ನೋ ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

MAIN ಇನ್ನು Norm ಹಾಗಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಅದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಮಾಣೀಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ವಿಧಾನಗಳು ಯಾವುದೇ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ. ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡಲು ಮಧ್ಯಂತರದಲ್ಲಿ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪ ಉಂಟುಮಾಡಲು ಸಂಶೋಧನೆಗಳಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಸೂಕ್ತವಾಗಿದೆ. https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53.

ಈ ಕೈಪಿಡಿ ಈ ಕೆಳಕಂಡ ವಿವರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ:

- ಪರೀಕ್ಷಿಸುವ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳು
- ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರಗಳು, ಬೆಕ್ಕು, ನಾಯಿ, ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು ಹಾಗೂ ಕುರಿಮರಿಗಳ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನದ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರಗಳು
- ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಗಳು ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳು
- ಮಾದರಿ ಕಥೆಗಳು

ಪರೀಕ್ಷಿಸುವ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳು

MAIN ಪರೀಕ್ಷೆಯು ಈಗಾಗಲೇ ಹೇಳಿರುವಂತೆ 3- 10 ನೇ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಸರಿ ಹೊಂದುವಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ ಆದರೂ ಇದೇ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಹದಿಹರೆಯರಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ವಯಸ್ಕರಲ್ಲಿ ಯೂ ಬಳಸಬಹುದಾಗಿದೆ. MAIN ಪರೀಕ್ಷಾ ಸಾಧನ ಕಥೆಯ ಗ್ರಹಿಕೆ ಹಾಗೂ ಅದರ ಉತ್ಪತ್ತಿ ಎರಡನ್ನು ಗಮನಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ನ ಬಹು ಭಾಷಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಮೌಲ್ಯ ವಾಸಿಸಲು ಈ ಪರೀಕ್ಷೆ ಮೂರು ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಅಂದರೆ: ಮಾದರಿ ಕಥೆ, ಕಥೆಯ ಮರು ಹೇಳಿಕೆ ಹಾಗೂ ಕಥೆಯ ಉತ್ಪತ್ತಿ, ಈ ಮೂರು ರೂಪದಲ್ಲಿ ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಎಡೆಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಕಥೆಯ ಉತ್ಪತ್ತಿಯ ರೀತಿಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವುದು ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡುವವರ ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಹಾಗೂ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಅಗತ್ಯಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ತಿಳಿಸಲಾಗಿದೆ. MAIN ನ ವಿನ್ಯಾಸ ಒಂದೇ ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ನ ಬಹು ಭಾಷಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಮೌಲ್ಯಮಾಪ ಸಲು ಹಾಗೂ ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಸರಿಹೊಂದುವ ಒಂದು ವಿಧಾನ. ದ್ವಿಭಾಷಾ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಗೊತ್ತಿರುವ ಎರಡರಲ್ಲಿ ನ ಯಾವುದೇ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ಪರೀಕ್ಷಿಸಬಹುದು. ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡುವಾಗ ಒಂದು ಭಾಷೆಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಭಾಷೆಗೆ ಕೊಡಬೇಕಾದ ದಿನದ ಅಂತರ ನಾಲ್ಕರಿಂದ ಏಳು ದಿನ ಗಳು ಇದ್ದರೆ ಒಳಿತು. ಈ ಅಂತರದಿಂದ ಭಾಷೆಯಿಂದ ಭಾಷೆಗೆ ಆಗುವಂತಹ ಅಡ್ಡ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಪ್ರಭಾವಗಳನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರ್ಶಪ್ರಾಯವಾಗಿ ಮಾಡಿದರೆ ಬೇರೆಬೇರೆ ಸಂಶೋಧಕರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭಾಷೆಗಳ ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡುವುದು ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಉತ್ತಮ. ಇದರಿಂದ ಏಕಭಾಷಾ ಪದ್ಧತಿ ಮತ್ತು ಭಾಷಾಂತರಗಳು ಅಡ್ಡ ಪರಿಣಾಮಗಳು ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

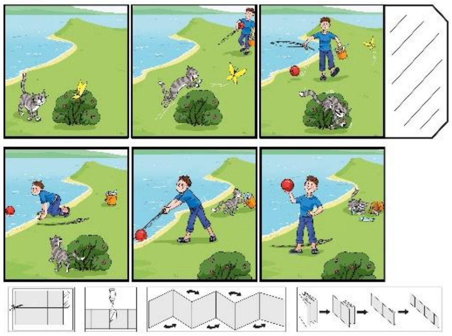
<u>ಸಾಮಾಗ್ರಿಗಳು:</u>

- 4 ಕತೆಗಳ ಚಿತ್ರ ಅನುಕ್ರಮಗಳು: ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು, ಕುರಿಮರಿಗಳು, ಬೆಕ್ಕು ಹಾಗೂ ನಾಯಿ (ಪ್ರತಿ ಕಥೆಗೂ ಮೂರುಬಣ್ಣದ ಪ್ರತಿಗಳು, ಮೂರನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಎನ್ವಲಪ್ ಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಕ್ ಇಡುವುದು ಸೂಕ್ತ)
- 4 ಕಥೆಯ ಸ್ಕ್ರಿಪ್ಟ್ ಗಳು/ ಪ್ರೇರಕ ಕಥೆಗಳು: ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು, ಕುರಿಮರಿಗಳು, ಬೆಕ್ಕು ಮತ್ತು ನಾಯಿ
- ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುವ ಸಾಧನ (ಆಡಿಯೋ ಮತ್ತು ವಿಡಿಯೋ)
- ಮೌಲ್ಯಮಾಪನದ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರಗಳು: ಮ್ಯಾಕ್ರೋ ಸ್ಟ್ರಕ್ಚರ್, ಇಂಟರ್ನಲ್ ಸ್ಟೇಟ್ ಹಾಗೂ ಕಂಪ್ರೆಹೆಂಶನ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗಾಗಿ
- ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಶೋಧಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು (ಪೋಷಕರ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿ ಕೈಪಿಡಿ)

<u>ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳು</u>

ಪರೀಕ್ಷಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ತಯಾರುಮಾಡುವ ವಿಧಾನ

1. ಚಿತ್ರ ಅನುಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಈ ಲಿಂಕ್ ಇಂದ ಡೌನ್ಲೋಡ್ ಮಾಡತಕ್ಕದ್ದು visit www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main
2. PDF ನಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರತಿ ಕಥೆಗೂ ನಾಲ್ಕು ಬಣ್ಣದ ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಒಳ್ಳೆಯ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಪ್ರಿಂಟರ್ ನಲ್ಲಿ A4 ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ಪ್ರಿಂಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳತಕ್ಕದ್ದು, ಪ್ರತಿ ಚಿತ್ರದ ಗಾತ್ರ 9*9 ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್ ಗಳು ಇರಬೇಕು
3. ಪ್ರತಿ ಕಥೆಯ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ 1-6 ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಚಿತ್ರಗಳ ಹಿಂದೆ ಕೊಡತಕ್ಕದ್ದು.
4. ಚಿತ್ರಗಳ ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ.
5. ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಚಿತ್ರದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಸಾವಿನಲ್ಲಿ ಬರುವಂತೆ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸ ತಕ್ಕದ್ದು.



6. ತಯಾರುಮಾಡಿದ ಪ್ರತಿ ಕಥೆಯ ಅನುಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಎನ್ವಲಪ್ ಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಗುಟ್ಟು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಿ. ಯಾವ ಕಥೆ ಯಾವ ಎನ್ವಲಪ್ ನಲ್ಲಿ ಇದು ಎನ್ನುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಗುಲ್ಟು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

ಪರೀಕ್ಷಿಸುವ ವಿಧಾನ ಹೇಗೆ?

- ಪರೀಕ್ಷಿಸುವ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳು ಹಾಗೂ ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವ ರಂದು ದೃಢಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.
- ಆಡಿಯೋ ಮತ್ತು ವಿಡಿಯೋ ರೆಕಾರ್ಡಿಂಗ್ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ತಯಾರು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವ ರಂದು ದೃಢಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಮುನ್ನವೇ ರೆಕಾರ್ಡಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಶುರು ಮಾಡಿರಿ.
- ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತಯಾರು ಮಾಡಲು ಅನುಭವ ಹಾಗೂ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಪರಿಸರದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಬರೆಯಿರಿ. ಮಗುವು ನೀವು ಕೇಳುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಪ್ರಾರಂಭಿಕವಾಗಿ ಈ ರೀತಿಯಾದಂತಹ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು ನಿಮ್ಮ ಬೆಸ್ಟ್ ಫ್ರೆಂಡ್ ಯಾರು? TV ಎಲ್ಲಿ ನೀವು ಏನನ್ನು ನೋಡಲು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತೀರಾ? ನಿಮಗೆ ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಇಷ್ಟ್ಟನಾ? ನಿಮಗೆ ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಇದೆಯಾ?
- ಪರೀಕ್ಷೆಯನ್ನು ಶುರು ಮಾಡುವ ಮೊದಲು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ತಿಳಿಸಿದಂತಹ ಎನ್ವಲಪ್ ಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಕಥೆಗಳು ಇರುವ ಚಿತ್ರ ಅನುಕ್ರಮಗಳು ಇರುವುದನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ (ಪರೀಕ್ಷಿಸುವ ಅವರಿಗೆ ಅಥವಾ ಸಂಶೋಧಕರಿಗೆ ಮೇಜಿನ ಮೇಲಿನ ಚಿತ್ರ ಅನು ಕ್ರಮಗಳ ಕಥೆಗಳು ಗೊತ್ತಿಲ್ಲದಿರುವ ಅಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅನ್ನಿಸುವು ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಈ ಕ್ರಮವನ್ನು ಮಾಡುವುದು ಸೂಕ್ತ)
- ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಯ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಪರೀಕ್ಷಾ ವಿಧಿಗಳನ್ನು ಕುಳಿತಿರುವ ಮಗುವಿಗೆ ಮಾಡಿಸಿ. ಎಲ್ಲಾ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸುವುದು ಸೂಕ್ತ.
- ಚಿತ್ರ ಅನುಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಕೊಡುವಾಗ ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಮಾಹಿತಿ: ಪರೀಕ್ಷಿಸುವಾಗ ಸಂಶೋಧಕರಾದ ನೀವು ಕುಳಿತಿರುವ ಮಗುವಿಗೆ ಎದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಿ ಏಕೆಂದರೆ ಮಗು ಎನ್ವಲಪ್ ತೆರೆದಾಗ ಅದು ನೋಡುವ ಚಿತ್ರಗಳು ತನ್ನ ಕಡೆಗೆ ಇರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಎದುರು ಕೂತಿರುವ ಸಂಶೋಧಕರಿಗೆ ಚಿತ್ರ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲದಿರುವ ಭಾಸ ವಾಗಬೇಕು. ಚಿತ್ರರು ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ನೋಡುವಾಗ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡುವಂತೆ ಸೂಚಿಸಿ ಹಾಗೂ ಮಗುವಿಗೆ " ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೀವೇ ನೋಡಬೇಕು ನನಗೆ ತೋರಿಸಬೇಡಿ". ಬೆಂಬಲದಿಂದ ಚಿತ್ರ ತೆಗೆಯಲು ಹಾಗೂ ಅದನ್ನು ಹಾರ್ಡಿ ನೋಡಲು ಮಗುವಿಗೆ ಕಷ್ಟವಾದರೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ.
- ಮಗು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ನಂತರ ಮತ್ತೆ ಆ ಚಿತ್ರ ಅನುಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಮೂರು ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಮಡಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ. ಈ ರೀತಿ ಮಾಡುವಾಗ ನಿಮಗೆ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣದಂತೆ ಎಚ್ಚರವಹಿಸಿ. ಮೊದಲೆರಡು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡುವಾಗ ಹೋಗು ಸೂಚಿಸಿ. ಹಾಗೆಯೇ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತಾ 3 -4 ಮತ್ತು 5- 6 ಚಿತ್ತ ಅನುಕ್ರಮಗಳನ್ನು ತೆರೆದು ನೋಡಿ ಕಥೆ ಮುಂದುವರಿಸಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿ. ಎಲ್ಲಾ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಎಲ್ಲಾ ಆರು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ತೋರ್ಸೋರ್ ತಕ್ಕದ್ದು ಹಾಗೂ ಕಂಪ್ರೆಹೆಂಶನ್

ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಲು ಸನ್ನದ್ದರಾಗಿ ಹೀಗೆ ಹೇಳಿ " ಈಗ ನಾನು ಕಥೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತೇನೆ".

- ಪರೀಕ್ಷಾ ವಿಧಿವಿಧಾನಗಳು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಇನ್ನು ಟ್ರಾನ್ಸ್ ಸ್ಕ್ರೈಬ್ ಮಾಡಿ ಕಥೆಯ ಉತ್ಪತ್ತಿ ಹಾಗೂ ಅದರ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ನಮೂದಿಸಿರಿ
- ಎಚ್ಚರವಹಿಸಿ: ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವುದು ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಹೊಂದಿರುವುದಿಲ್ಲ ಹಾಗಾಗಿ ಮ್ಯಾಕ್ರೋ ಸ್ಟ್ರಕ್ಚರ್ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡುವಾಗ ಮಗುವಿನ ಕಥೆಯಲ್ಲಿ(Goal, Attempt, Outcome, Internal State term) ನಮೂದಿಸಿರುವ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಅಂಕ ಕೊಡತಕ್ಕದ್ದು. ಕೈಪಿಡಿಯನ್ನು ಮಾರ್ಗದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.

ಗಮನಿಸಿ

1. ಮಗುವಿಗಾಗಿ ಕಥೆಯನ್ನು ನೀವು ಶುರು ಮಾಡಬೇಡಿ, ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವಂತೆ ಮಗುವಿಗೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿ. ಬದಿಯಿಂದ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಎರಡು ತೋರಿಸಿ " ಕತೆ ಹೇಳು" ಎಂದು ಸೂಚಿಸಿ.
2. ನೀವು ಮಗುವಿಗೆ ಸೂಚಿಸುವ ಮುನ್ನ ಹತ್ತರಿಂದ ಹದಿನೈದು ಸೆಕೆಂಡುಗಳು ಕಾಯಿರಿ ಹಾಗೂ ಮಗುವಿಗೆ ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದರೆ ಮಾತ್ರ ನೀವು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಕೊಡತಕ್ಕದ್ದು. ಅಂತರ ಮನೆಗಳನ್ನು ದೂರಮಾಡಲು ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಕೊಡತಕ್ಕದ್ದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ " ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಏನಾಗುತ್ತಿದೆ", " ಮುಂದುವರಿಸಿ", " ಮತ್ತೆ" , " ಹಾಗೂ", " ಇನ್ನೇನು ನಡೆಯುತ್ತದೆ ಹೇಳಿ", " ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಏನಾಗುತ್ತದೋ ನೋಡೋಣ" ಎಂಬಿತ್ಯಾದಿ ಸೂಚನೆಗಳ ಉಪಯೋಗ ಸೂಕ್ತ.
3. ಕಥೆಯ ನಾಯಕನನ್ನು ಮಗು ಹೇಗೆ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತದೆ ನೆನ್ನೆದು ಮಹತ್ವದ್ದಲ್ಲ ಹಾಗಾಗಿ ನೀವು ಮಗುವನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಪಡೆಯಬೇಡಿ. ಮಗುವು ಒಂದು ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಆಗಲಿ ಅಥವಾ ನಾಯಕನನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವುದು ಕಾಗಲಿ ಇನ್ ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಲಿ ಮುಂದುವರಿಸಲು ಕಷ್ಟಪಟ್ಟರೆ ಮಗುವಿಗೆ ಪ್ರೇರೇಪಣೆ ನೀಡಿ "ಇದನ್ನು ನೀನು ಹೇಗೆ ಬೇಕಾದರೂ ಹೇಳಬಹುದು", "ದನ್ನು ಹೇಗೆ ಹೇಳುತ್ತೀಯಾ" ಎಂದು ಕೇಳಿ.
4. ಈ ರೀತಿಯಾದಂತಹ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಂದ ದೂರ ಇರಿ:
   a. "ಅವರು ಏನು ಮಾಡುತ್ತಿರುವನು", "ನೋಡುತ್ತಿರುವರು ಯಾರು" (ಅರೆಬರೆ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಸರಿ ಹೊಂದಿಸುವಲ್ಲಿ ಕೇಳುವಂತಹ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು).
   b. "ಇದು ಏನು", "ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ನಿನಗೆ ಏನು ಕಾಣುತ್ತದೆ" ಎಂಬಿತ್ಯಾದಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಬೇಡ.
5. ಮಗುವು ತನ್ನ ಅನುಭವಕ್ಕೆ ಸರಿಹೊಂದುವಂತಹ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಲು ಶುರುಮಾಡಿದರೆ e.g. "ನಾನೊಂದು ದಿನ ಒಂದು ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ನೋಡಿದೆ" ಅಥವಾ " ಸ್ಕೂಲಿನ ನಂತರ ನಾನು ನನ್ನ ಅಮ್ಮನ ಜೊತೆ ಅಂಗಡಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತೇನೆ....", ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯ ಕೊಟ್ಟು ಅದನ್ನು ನಂತರ ಮೆಲ್ಲನೆ ಚಿತ್ರ ಅನುಕ್ರಮ ಗಳಲ್ಲಿರುವ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿ (ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡುವಾಗ ಬೇಡ ವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡಿ).
6. ಪರೀಕ್ಷೆ ನಡೆಯುವಾಗಲೂ ಅಥವಾ ಮುಗಿದ ನಂತರವೂ ನಮ್ಮ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ನಾವು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸಲು " ತುಂಬಾ ಚೆನ್ನಾಗಿತ್ತು", " ಶಭಾಷ್" ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಬಹಳ ಸಹಜ. ಅದನ್ನು ನೀವು ಮಾಡದಿರಿ. ಇದನ್ನು ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಮಗುವಿನ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಕಥೆಯ ಹರಿವು ನಿಲ್ಲಬಹುದು.

ನೀವು ಪಡೆದಿರುವ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಹೇಗೆ ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡಬೇಕು/ ಮಾಡಬಾರದು

- ಒಂದು ದ್ವಿಭಾಷಾ ಮಗುವನ್ನು ನೀವು ಪರಿಶಿಷ್ಟ ಅಂತಾದರೆ, ಕಥೆ ಹೇಳುವುದರಲ್ಲಿ ಬೆಕ್ಕು ಮತ್ತು/ ಅಥವಾ ನಾಯಿ ಕತೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ, ಮತ್ತೊಂದು ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಪರೀಕ್ಷಿಸುವಾಗ ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು ಮತ್ತು/ ಅಥವಾ ಕುರಿಮರಿಗಳು ಈ ಕಥೆಗಳನ್ನ ಉಪಯೋಗಿಸಿದಿರಿ.
- ಹಾಗೆಯೇ, ಬೆಕ್ಕು ಮತ್ತು/ ಅಥವಾ ನಾಯಿ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಒಂದು ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅದನ್ನು
- ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು ಮತ್ತು/ ಅಥವಾ ಕುರಿಮರಿಗಳು ಈ ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಡಿರುವ ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ

- ಯಾಕೆ? MAIN ಇರುವಂತಹ ಎಲ್ಲಾ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಕಥೆಗಳಿಗೆ ನೇರವಾಗಿ ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡುವುದು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಇತ್ತೀಚಿನ ಸಂಶೋಧನೆ ಎಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬಂದಿರುವಂತೆ, ಪ್ರತಿ ಕಥೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಅದರದ್ದೇ ಆದಂತಹ ಕೆಲವು ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆಗಳು ಇರುವುದು, ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಕಥೆಯ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಕೇಳುವಂತಹ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಲ್ಲಿ ಈರೀತಿಯ ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆಗಳು ಕಂಡು ಬಂದಿರುತ್ತದೆ, ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಈ ರೀತಿ ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡುವುದು ತಪ್ಪಾಗುತ್ತದೆ. ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು ಮತ್ತು ಕುರಿಮರಿಗಳು ಕಥೆಗಳ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಹೊಂದುತ್ತವೆ: ಹಾಗೆಯೇ ಬೆಕ್ಕು ಮತ್ತು ನಾಯಿ 2 ಕಥೆಗಳು ಹೊಂದುತ್ತವೆ. ಅದಾಗಿಯೂ ಬೆಕ್ಕು ಮತ್ತು ನಾಯಿ ಎರಡು ಕಥೆಗಳು ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು ಮತ್ತು ಕುರಿಮರಿಗಳು ಈ ಕಥೆಗಳಿಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಕಥೆಯ ಸಾರ, ಕಥೆಯಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳು, ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು.
- ದಯವಿಟ್ಟು ಸೇಬನ್ನು ಬಾಳೆಹಣ್ಣಿಗೆ ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ.
- MAIN ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನೀವು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸುವುದು ಆದರೆ, ಸಮತೋಲನವನ್ನು ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವ ಅಂತಹ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಮತ್ತು ಕತೆಯಿಂದ ಕತೆಗೆ ಆಗುವ ಕೆಲವು ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆಗಳಿಂದ ಆಗುವಂತಹ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಕರಿಸಿ (ಇವು, ಕಥೆ ಹೇಳುವ, ಮರು ಹೇಳುವ ಮತ್ತು ಮಾದರಿ ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ) ಆಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳು ಹೆಚ್ಚು.

<u>ಸಂಶೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಸಮತೋಲನ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನಗಳು</u>

ನೀವು ಸಾದರಪಡಿಸುತ್ತಿರುವ ಕಥೆಗಳ ಪ್ರಸ್ತುತಿ ಪ್ರತಿಸಮತೋಲನ ವನ್ನು ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಕಥೆ ಎರಡಕ್ಕೂ ಅನುಗುಣವಾಗಿ (ನಾಯಿ ಅಥವಾ ಬೆಕ್ಕು- ಮರು ಹೇಳುವ ಹಾಗೂ ಹಾಕಿ ಮರಿ ಮತ್ತು ಕುರಿಮರಿ - ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಮಾದರಿ) ಉಪಯೋಗಿಸಿ. ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವಂತಹ ಪ್ರತಿ ಸಮತೋಲನ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಸಂಖ್ಯೆ	ಭಾಷೆ	ಕಥೆಹೇಳುವ,/ಮರು ಹೇಳುವ ಮತ್ತು ಮಾದರಿ ಕಥೆ	ಕಥೆಹೇಳುವ,	ಭಾಷೆ	ಕಥೆಹೇಳುವ,/ಮರು ಹೇಳುವ ಮತ್ತು ಮಾದರಿ ಕಥೆ	ಕಥೆಹೇಳುವ,/
1	L1	ಬೆಕ್ಕು	ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು	L2	ನಾಯಿ	ಕುರಿಮರಿಗಳು
2	L1	ಬೆಕ್ಕು	ಕುರಿಮರಿಗಳು	L2	ನಾಯಿ	ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು
3	L2	ಬೆಕ್ಕು	ಕುರಿಮರಿಗಳು	L1	ನಾಯಿ	ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು
4	L2	ಬೆಕ್ಕು	ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು	L1	ನಾಯಿ	ಕುರಿಮರಿಗಳು
5	L1	ನಾಯಿ	ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು	L2	ಬೆಕ್ಕು	ಕುರಿಮರಿಗಳು
6	L1	ನಾಯಿ	ಕುರಿಮರಿಗಳು	L2	ಬೆಕ್ಕು	ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು
7	L2	ನಾಯಿ	ಕುರಿಮರಿಗಳು	L1	ಬೆಕ್ಕು	ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು
8	L2	ನಾಯಿ	ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು	L1	ಬೆಕ್ಕು	ಕುರಿಮರಿಗಳು

ಗಮನಿಸಿ: ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಥೆ ಗಳಲ್ಲಿ ಪಡೆದಿರುವ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ (ಮೇಲೆ ಗಮನಿಸಿ).

ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರ – ಬೆಕ್ಕು

ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು/ಕಥೆ ಮರು ಹೇಳುವುದು/ ಮಾದರಿ ಕಥೆ

1. ಮಗುವಿನ ಹಸರು: ______________________________
2. ಹುಟ್ಟಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________
3. ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________
4. ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟ ಮಗುವಿನ ವಯಸ್ಸು (ತಿಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ): ______________________________
5. ಲಿಂಗ: ______________________________
6. ಪರೀಕ್ಷಕರ ಹೆಸರು: ______________________________
7. L2ಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿದು (ತಾಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ): ______________________________
8. ಶಿಶುವಿಹಾರಕ್ಕೆ ಪರವೇಶಿಸಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________
9. ಶಿಶುವಿಹಾರದ ಹೆಸರು: ______________________________

ಪರೀಕ್ಷೆ ಪ್ರರರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಎನ್ವಲಪ್ಇದೆಯೇ ಎಾಂದು ಖಚಿತ ಪಡಿಸಿಕೀಳ್ಳಿ. ಕಾರ್ಯಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವ ಧ್ವನಿ ಮುದರಣ ಯಂತರವನ್ನು ಸಿದಧಮಾಡಕೀಳ್ಳಿ. ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವ ಮೊದಲು (Before warming up) ಧ್ವನಿ ಮುದರಣ ಯಂತರವನ್ನು ಪ್ರರರಂಭಿಸಿ.

ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವುದು

ಉದಾಹರಣೆ ಕೇಳುವುದು: ನಿಮಮ ಆತಮೀಯ ಗೆಳೆಯನರು? ನೀವು ದೂರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಎನುನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಬಯಸುವಿರ? ನೀವು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಬಯಸುವಿರ? ನೀವು ಕಥೆ ಕೇಳಲು ಇಚಿ್ಛಿಸುವಿರ?

ಸೂಚನೆಗಳು

ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತು ಹೀಗೆ ಹೇಳುವುದು. ಮೂರು ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದಿರಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳುವುದು. ಆ ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಥೆ ಇರುವುದು ಮತ್ತು ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನ ಹಿಡಿದು ಕಥೆ ಹೇಳಬೇಕು ಎಂದು ಹೇಳಿ.

ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ತೆಗೆದು ಮಗುವನ್ನು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿ. ನೀವು ಬಳಸಬಹುದಾದಂತಹ ಪ್ರೇರೇಪಣೆ ವಾಕ್ಯಗಳು ಏನೆಂದರೆ " ಈಗ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳು"(ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಬೆರಳುಮಾಡಿ). ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವಂತಹ ಕತೆಯನ್ನು ಮಗು ಹೇಳಿದ ನಂತರ ಮತ್ತೆ 2 ಅಂದರೆ ಚಿತ್ರ ಮೂರು-ನಾಲ್ಕು ತೆಗೆದು ಅದೇ ರೀತಿ ಹೇಳಿ. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಆರು ಚಿತ್ರಗಳು ಮುಗಿಯುವವರೆಗೂ ಮುಂದುವರಿಸಿ. ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಮಗು ಏನಾದರೂ ಸುಮ್ಮನಿದ್ದರೆ ಅವರನ್ನು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಕೇಳಬಹುದು, " ಬೇರೆ ಏನನ್ನಾದರೂ ಹೇಳುವಿರಾ", " ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಏನಿದೆ ಎಂದು ನೋಡೋಣ" ಹಾಗೂ " ಮತ್ತೆ" ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು. ಬೇರೆ ಏನನ್ನೂ ಹೇಳದೆ ಮಗು ಸುಮ್ಮನಿದ್ದರೆ " ಮುಗಿದ ನಂತರ ನನಗೆ ಹೇಳು" ಎಂದು ಹೇಳ ತಕ್ಕದ್ದು.

ಮಗು ಕತೆ ಹೇಳಿ ಮುಗಿಸಿದ ನಂತರ, ಮಗುವನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸಿ ನಂತರ ಆ ಕತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು

ಕಥೆ ಮರು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತು ಹೀಗೆ ಹೇಳುವುದು. ಮೂರು ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದಿರಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳುವುದು. ಆ ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಥೆ ಇರುವುದು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಸಂಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಯಣವಾಗುವ ಹಾಗೆ ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮೊದಲು ಕತ್ಯನ್ನು ಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಥಯಸಿಕಳ್ಳಿ, ನೀವು ಸಿದದರರುವಿರಾ? ಮೊದಲು ಎರಡು ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಹೇಳ್ಳ, ಈಗ ನನ್ನ ನಿಮಗೆ ಒಾಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಯಸುವೆ. ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ತೆಗೆದು ಮಗುವನ್ನು ಕಥೆ

1 ಮತ್ತು 2 ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ. ಕಥೆ ಈಗ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ (Pic.1 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ): Pictures 1/2: ಒಂದು ದಿನ ಒಂದು ಬೆಕ್ಕು ಪೋದೇಯ ಮೇಲೆಹಳದಿ ಬಣ್ಣದ ಚಿಟ್ಟೆ ಒಂದು ಕೂತಿರುವುದನ್ನು ಕಂಡಿತ್. ಅದನ್ನುಹಿಡಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಅದು ಆದರ ಕಡೆಗೆ ಜಿಗಿಯಿತು. ಇದೇ ವೇಳೆಗೆ, ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಗಿದ್ದ ಒಬ್ಬ ಹರ್ಷಚಿತ್ತರಾದ ಹುಡುಗ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬಕೆಟ್ಟು ಮತ್ತೊಂದರಲ್ಲಿ ಬಾಲ್ ಅನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬರುತ್ತಿದ್ದನು. ಬೆಕ್ಕು ಚಿಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಅವನು ನೋಡಿದನು.

ಚಿತ್ರ 3 ಮತ್ತು 4 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕನೇ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು). Pictures 3/4: ಚಿಟ್ಟೆ ಹಾರಿ ಹೋಗಿ ಆ ಬೆಕ್ಕು ಆ ಪೊದೆಯೊಳಗೆ ಬಿದ್ದಿತ್ತು. ಅದಕ್ಕೆ ಏಟಾಗಿ ತುಂಬಾ ಕೋಪ ಬಂತು. ಆಶ್ಚರ್ಯಚಕಿತನಾದ ಆ ಹುಡುಗ ತನ್ನ ಬಾಲ್ ಅನ್ನ್ ಅವನ ಕೈಯಿಂದ ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟನು. ನೋಡ ನೋಡುತ್ತಲೇ ಆ ಬಾಲು ನೀರಿನೊಳಗೆ ಉರುಳಿತು. ಇದನ್ನು ಕಂಡು ಆತ " ಅದು ಅಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಬಾಲು" ಎಂದು ಕಿರುಚಿದ್ದನ್. ನನ್ನ ಬಾಲ್ ವಾಪಸ್ ಬೇಕೆಂದು ಅಂದುಕೊಂಡು ಅವನು ದುಃಖದಲ್ಲಿ ಇದ್ದನು. ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಬೇಕು ಬಳಿಯಿದ್ದ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಆ ಬಕೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನೋಡಿತು ಹಾಗೂ " ನನಗೆ ಆ ಮೀನು ಬೇಕು" ಎಂದುಕೊಂಡಿತು.

ಚಿತ್ರ 5 ಮತ್ತು 6 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ಆರರ ತನಕ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು). Pictures 5/6: ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿದ್ದ ತನ್ನ ಬಾಳನ್ನು ಆ ಹುಡುಗ ತನ್ನ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಕೋಲಿನಿಂದ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದನು. ಆತ ಆ ಬೆಕ್ಕು ತನ್ನ ಮೀನನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಇದ್ದದ್ದನ್ನು ನೋಡಲಿಲ್ಲ. ಅಂತಿಮದಲ್ಲಿ, ರುಚಿಕರವಾದ ನಿಂದ್ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಕು ಬಹಳ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇತ್ತು, ಹಾಗೆಯೇ ಆ ಹುಡುಗ ಕೂಡ ಬಾಲು ಸಿಕ್ಕಿದ ಸಂತಸದಲ್ಲಿ ಇದ್ದನು.

ಕೇವಲ ಮಗುವಿಗೆ ಮೊದಲೆರಡು ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಂತೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ಮಗುವಿಗೆ ಹೇಳಿ " ಈಗ ನೀನು ನನಗೆ ಒಂದು ಕತೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಇಲ್ಲಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಒಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಕಥೆಯನ್ನು ನೀನು ನನಗೆ ಹೇಳು".

ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಕೊಡತಕ್ಕದ್ದು. ಬಳಸಬಹುದಾದಂತಹ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ವಾಕ್ಯಗಳು: ಉದಾಹರಣೆಗೆ "ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಏನಾಗುತ್ತಿದೆ", "ಮುಂದುವರಿಸಿ", " ಮತ್ತೆ", "ಹಾಗೂ", "ಇನ್ನೇನು ನಡೆಯುತ್ತದೆ ಹೇಳಿ", "ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಏನಾಗುತ್ತದೋ ನೋಡೋಣ" ಎಂಬಿತ್ಯಾದಿ ಸೂಚನೆಗಳ ಉಪಯೋಗ ಸೂಕ್ತ. ಅವರು ಹೇಳುವುದು ಮರು ಹೇಳುವುದು. ಮಗುವು ಏನನ್ನೂ ಹೇಳದೆ ಕಥೆಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿಬಿಟ್ಟರೆ ಅಥವಾ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಥೆಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದ್ದಾರೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯ ಕೊಟ್ಟು ನಂತರ ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಕೇಳಬಹುದು "ನಿಮ್ಮ ಕಥೆ ಮುಗಿದಿದ್ದರೆ ಹೇಳಿ"

ಮಾದರಿ ಕತೆಗೆ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತು ಹೀಗೆ ಹೇಳುವುದು. ಮೂರು ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದಿರಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳುವುದು. ಆ ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಥೆ ಇರುವುದು. ಒಂದನ್ನ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಮಗುವಿಗೆ ಹೀಗೆ ಹೇಳಿ " ನಾನು ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ" ಎಲ್ಲ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಮಗುವಿನಿಂದ ಇರಿಸಿ. ಮಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಹೇಳಿ. " ನೀವು ತಯಾರಿದ್ದೀರಾ " ಎಂದು ಮಗುವನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಕೇಳಿ. " ನಾನು ಈಗ ನಿಮಗೆ ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತೇನೆ" ಎಂದು ಹೇಳಿ.

1 ಮತ್ತು 2 ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ. ಕಥೆ ಈಗ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ (Pic.1 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ):). Pictures 1/2: ಒಂದು ದಿನ ಒಂದು ಬೆಕ್ಕು ಪೋದೇಯ ಮೇಲೆಹಳದಿ ಬಣ್ಣದ ಚಿಟ್ಟೆ ಒಂದು ಕೂತಿರುವುದನ್ನು ಕಂಡಿತ್. ಅದನ್ನುಹಿಡಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಅದು ಆದರ ಕಡೆಗೆ ಜಿಗಿಯಿತು. ಇದೇ ವೇಳೆಗೆ, ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಗಿದ್ದ ಒಬ್ಬ ಹರ್ಷಚಿತ್ತರಾದ ಹುಡುಗ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬಕೆಟ್ಟು ಮತ್ತೊಂದರಲ್ಲಿ ಬಾಲ್ ಅನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬರುತ್ತಿದ್ದನು. ಬೆಕ್ಕು ಚಿಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಅವನು ನೋಡಿದನು.

ಚಿತ್ರ 3 ಮತ್ತು 4 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕನೇ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು). Pictures 3/4: ಚಿಟ್ಟೆ ಹಾರಿ ಹೋಗಿ ಆ ಬೆಕ್ಕು ಆ ಪೊದೆಯೊಳಗೆ ಬಿದ್ದಿತ್ತು. ಅದಕ್ಕೆ ಏಟಾಗಿ ತುಂಬಾ ಕೋಪ ಬಂತು. ಆಶ್ಚರ್ಯಚಕಿತನಾದ ಆ ಹುಡುಗ ತನ್ನ ಬಾಲ್ ಅನ್ನ್ ಅವನ ಕೈಯಿಂದ ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟನು. ನೋಡ ನೋಡುತ್ತಲೇ ಆ ಬಾಲು ನೀರಿನೊಳಗೆ ಉರುಳಿತು. ಇದನ್ನು ಕಂಡು ಆತ " ಅದು ಅಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಬಾಲು" ಎಂದು ಕಿರುಚಿದ್ದನ್. ನನ್ನ ಬಾಲ್ ವಾಪಸ್ ಬೇಕೆಂದು ಅಂದುಕೊಂಡು ಅವನು ದುಃಖದಲ್ಲಿ ಇದ್ದನು. ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಬೇಕು ಬಳಿಯಿದ್ದ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಆ ಬಕೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನೋಡಿತು ಹಾಗೂ " ನನಗೆ ಆ ಮೀನು ಬೇಕು" ಎಂದುಕೊಂಡಿತು.

ಚಿತ್ರ 5 ಮತ್ತು 6 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ಆರರ ತನಕ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು). Pictures 5/6: ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿದ್ದ ತನ್ನ ಬಾಳನ್ನು ಆ ಹುಡುಗ ತನ್ನ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಕೋಲಿನಿಂದ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದನು. ಆತ ಆ ಬೆಕ್ಕು ತನ್ನ ಮೀನನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಇದ್ದದ್ದನ್ನು ನೋಡಲಿಲ್ಲ. ಅಂತಿಮದಲ್ಲಿ, ರುಚಿಕರವಾದ ನಿಂದ್ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಕು ಬಹಳ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇತ್ತು, ಹಾಗೆಯೇ ಆ ಹುಡುಗ ಕೂಡ ಬಾಲು ಸಿಕ್ಕಿದ ಸಂತಸದಲ್ಲಿ ಇದ್ದನು.

ನೀವು "ಇದು ಕಥೆಯ ಅಂತ್ಯ" ಎಂದು ಹೇಳಿ ಕಂಪ್ರೆಹೆಂಶನ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿರಿ.

ಸ್ಕೋರಿಂಗ್ ಹಾಳೆ- ಬೆಕ್ಕು

ವಿಭಾಗ I: ಕಥೆಯ ಉತ್ಪತ್ತಿ

A. ಕಥೆ ರಚನೆ B. ರಚನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ C. ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳು (IST)

A. ಕಥೆ ರಚನೆ

		ಸರಿ ಉತ್ತರಗಳ ಉದಾಹರಣೆ[1]	ಸ್ಕೋರ್
A1.	ರಚನೆಯ ಭಂಗಿ	ಸಮಯ/ ಸ್ಥಳ ಒಂದು ದಿನ/ ಒಂದಾನೊಂದು ಕಾಲದಲ್ಲಿ/ ಮರದಡಿಯಲ್ಲಿ	0 1 2[2]
ಕಂತು 1: ಬೆಕ್ಕು (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ಬೆಕ್ಕು ಮತ್ತು ಚಿಟ್ಟೆ)			
A2.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಬೆಕ್ಕು ಲವಲವಿಕೆಯಿಂದ ಇತ್ತು/ ಕುತೂಹಲಗೊಂಡು ಬೆಕ್ಕು ಹಳದಿ ಚಿಟ್ಟೆ ನೋಡಿದ್ದು	0 1
A3.	ಗುರಿ	ಚಿಟ್ಟೆ ಹಿಡಿಯುವುದು/ ಅದರೊಡನೆ ಹಾಡುವುದು ಹಿಡಿವ ಸಲುವಾಗಿ (ಹಿಡಿ, ಕಸಿದು, ತೆಗೆದುಕೋ)	0 1
A4.	ಪ್ರಯತ್ನ	ಚಿಟ್ಟೆ ಹಿಡಿಯಲು ಬೆಕ್ಕು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದು ಹೋಯಿತು	0 1
A5.	ಫಲಿತಾಂಶ	ಬೆಕ್ಕು ಗಿಡದೊಳಗೆ ಬಿದ್ದುಕೊಂಡಿತ್ತು/ ಚಿಟ್ಟೆ ಹಾರಿ ಹೋಯಿತು ಚಿಟ್ಟೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡಿತು	0 1
A6.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಪೆಟ್ಟಾಯಿತು/ ಕೋಪ ಬಂತು ಚಿಟ್ಟೆ ಗೆ ಸಂತೋಷವಾಯಿತು/ ಆನಂದವಾಯಿತು	0 1
ಕಂತು 2: ಹುಡುಗ (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ಹುಡುಗ)			
A7.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಚಂಡು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದದ್ದನ್ನು ಕಂಡು ಗಾಬರಿಗೊಂಡ ಬಾಲಕ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಬೇಸರವಾಯಿತು/ ಚಿಂತೆ ಗೊಂಡ	0 1
A8.	ಗುರಿ	ಚಂಡು ವಾಪಸ್ಸು ಪಡೆಯುವುದು. ಚಂಡನ್ನು ವಾಪಸ್ ಪಡೆಯಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದೆ	0 1
A9.	ಪ್ರಯತ್ನ	ನೀರಿನಿಂದ ಚಂಡನ್ನು ಹೊರತೆಗೆಯಲು ಯತ್ನಿ ಸಿದ/ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ/ ತೆಗೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಪಟ್ಟ	0 1
A10.	ಫಲಿತಾಂಶ	ಹುಡುಗನಿಗೆ ಚಂಡು ಮತ್ತೆ ಸಿಕ್ಕಿತು ಚಂಡನ್ನು ಉಳಿಸಿದ	0 1
A11.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಹುಡುಗನಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾಯಿತು/ ಆನಂದವಾಯಿತು	0 1
ಕಂತು 3: ಬೆಕ್ಕು(ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ಬೆಕ್ಕು)			
A12.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಬೆಕ್ಕು ಬಕೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಇದ್ದ ಮೀನು ನೋಡಿತು/ ಹಸಿದಿತ್ತು	0 1
A13.	ಗುರಿ	ಬೆಕ್ಕು ಒಂದು ಮೀನು ತಿನ್ನಲು ಯೋಚಿಸಿತು/ ಕದಿಯಲು	0 1
A14.	ಪ್ರಯತ್ನ	ಬೆಕ್ಕು ಒಂದು ಮೀನನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡಿತು/ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿತು/ ಕಸಿದುಕೊಂಡಿತು/ ಕದ್ದಿತು	0 1
A15.	ಫಲಿತಾಂಶ	ಬೆಕ್ಕು ರುಚಿಯಾದ ಮೀನು ತಿಂದಿತು ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಮೀನು ಸಿಕ್ಕಿತ್ತು	0 1

[1] ಮಗು ನೀಡಿದ ಉತ್ತರ ಸ್ಕೋರಿಂಗ್ ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ನಿಮಗೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಂಶಯವಿದ್ದರೆ ದಯವಿಟ್ಟು ಮ್ಯಾನುಯೆಲ್ ಅನ್ನು ನೋಡಿ.

[2] ಯಾವುದೇ ಉತ್ತರ ಕೊಡದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ತಪ್ಪು ಉತ್ತರ ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಅಂಕ ಕೊಡುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಸರಿ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ, ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ಸಮಯದ ಅಂಶವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ ಎರಡು ಅಂಕ

A16.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಖುಷಿಯಾಯಿತು/ ಸಂತೋಷವಾಯಿತು/ ಆನಂದವಾಯಿತು	0 1
A17.	**Total score out of 17:**		

B. ರಚನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ

ಪ್ರಯತ್ನ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ (AO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು	ಕೇವಲ ಗುರಿ(G) ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ (ಪ್ರಯತ್ನ ಅಥವಾ ಫಲಿತಾಂಶ ಇಲ್ಲದೆ)	ಗುರಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಯತ್ನ(GA) /ಗುರಿ ಮತ್ತು ಪಲಿತಾಂಶ(GO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು	ಗುರಿ -ಪ್ರಯತ್ನ- ಫಲಿತಾಂಶ (GAO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು
B1.	B2.	B3.	B4.

C. ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳು (IST)

C1.	ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳ (IST) ಒಟ್ಟು ಟೋಕನ್ ಗಳು ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳ (IST) ಇವುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ**:** ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *see, hear, feel, smell;(* ನೋಡು, ಕೇಳು, ಅನಿಸು/ ಆರಿಸು, ಮೂಸಿತು) ಶಾರೀರಿಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *thirsty, hungry, tired, sore* (ಹಸಿವು, ಬಾಯಾರಿಕೆ, ಸುಸ್ತು, ನೋ) ಪ್ರಜ್ಞಾಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *alive, awake, asleep* (ಜೀವಂತ, ಸತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ, ಎದ್ದು, ಮಲಗಿ) ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *sad, happy, angry, worried, disappointed* (ಬೇಜಾರು/ ಕಪ್ಪೆ, ಖುಷಿ,, ಕೋಪ ಚಿಂತೆ, ನಿರಾಶೆ) ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *want, think, know, forget, decide, believe, wonder, have/make a plan* (ಬೇಕು, ಯೋಚಿಸು, ಗೊತ್ತು ಮಾಡು, ಮರೆತು, ನಿಶ್ಚಯಿಸು, ನಂಬು, ಆಶ್ಚರ್ಯವಾಗುವ, ನಿರ್ಧರಿಸುವ) ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಕ್ರಿಯಾಪದಗಳು/ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಕ್ರಿಯಾಪದ/ ಮರು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಕ್ರಿಯಾಪದ: e.g. *say, call, shout, warn, ask* (ಹೇಳು, ಕೂಗು, ಕಿರುಚು, ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡುವ/ ಎಚ್ಚರಿಸು, ಕೇಳು)

ವಿಭಾಗ II: ಗ್ರಹಿಕೆ

	ಪ್ರಶ್ನೆ	ಸರಿ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆ	ತಪ್ಪು ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಉದಾರಹಣೆ	ಸ್ಕೋರ್
0	ಈ ಕಥೆ ನಿಮಗೆ ಇಷ್ಟ ಆಯ್ತಾ?	**ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮಾತ್ರ, ಅಂಕ ಗಳಿಲ್ಲ**		
D1.	ಬೆಕ್ಕು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಗರಿ ದ್ದು ಯಾಕೆ? (Pic. 1-2 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 1: ಗುರಿ)	ಚಿಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು/ ಆಟವಾಡಲು	ಓಡಿ ಹೋಗಲು/ ಎಗರಲು	0 1
D2.	ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಹೇಗೆ ಅನಿಸಿರಬೇಕು? (Pic. 3 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (IST ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಕೋಪ /ನೋವು /ಬೇಸರ	ಸಂತೋಷ/ ಸಂತಸ	0 1
D3.	D2 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D3) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕ ದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ (D3) ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D4 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಕೋಪ ಬರಲು ಕಾರಣವೇನು?[3]	ಚಿಟ್ಟೆ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದ ಕಾರಣ/ ಹಾರಿ ಹೋದ ಕಾರಣ/ ಮುಳ್ಳಿನ ಬೇಲಿಯೊಳಗೆ ಬಿದ್ದು ನೋವಾಗಿದ್ದರೆ	ಬೇಡದ ಉತ್ತರ	0 1
D4.	ಹುಡುಗ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಕೋಲನ್ನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಕಾರಣವೇನು? (Pic. 5 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 2: ಗುರಿ)	ತನ್ನ ಚೆಂಡನ್ನು ಪಡೆಯಲು/ ಚೆಂಡನ್ನು ತನ್ನಡೆಗೆ ಹೇಳಲು	ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಲು	0 1
D5.	ಹುಡುಗನಿಗೆ ಹೇಗೆನ್ನಿಸುತ್ತದೆ? (Pic. 6 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (IST ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಸಂತೋಷ/ ಆನಂದ	ಕೋಪ/ ಹುಚ್ಚು/ ಬೇಸರ	0 1
D6.	(D5 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D6) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕ ದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D7 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.)	ಚಂಡು ಮತ್ತೆ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದಕ್ಕೆ	ಬೇಡದ ಉತ್ತರ	0 1

[3] ಮಗು D2 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

	ಹುಡುಗ ಸಂತೋಷದಿಂದಿರಲು ಕಾರಣವೇನು?[4]			
D7.	ಬೆಕ್ಕು ಮೀನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಕಾರಣವೇನು? (Pic. 5 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 3: ಗುರಿ)	ಮೀನನ್ನುತಿನ್ನಲು ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಿತು/ ಕದಿಯಲು ಯತ್ನ/ ಹುಡುಗ ನೋಡದಿದ್ದಾಗ ಮೀನು ಹಿಡಿದು ತಿನ್ನಲು	ಮೀನಿನ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡಲು	0 1
D8.	ಬೆಕ್ಕನ್ನು ಹುಡುಗ ನೋಡಿದ ಎಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ, ಅವನಿಗೆ ಏನು ಅನ್ನಿಸಬೇಕು? (Pic. 6ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (IST ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಬೇಸರ/ ಕೋಪ	ಸಂತಸ/ ಸಂತೋಷ	0 1
D9.	(D8 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D9) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D10 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ಹುಡುಗನಿಗೆ ಕೋಪ ಬೇಸರವಾದದ್ದು ಯಾಕೆ?[5]	ಬೆಕ್ಕು ತನ್ನ ಮೀನು ತಿಂದಿದ್ದಕ್ಕೆ	ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಕೋಲು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇರುವುದಕ್ಕೆ	0 1
D10.	ಹುಡುಗ ಬೆಕ್ಕಿನ ಜೊತೆ ಸ್ನೇಹ ಮಾಡುವನೆ? ಯಾಕೆ?	ಇಲ್ಲ 1 reason	ಹೌದು/ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲ	0 1
D11.			**Total score out of 10:**	

4 ಮಗು D5 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

5 ಮಗು D8 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರ – ನಾಯಿ

ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು/ಕಥೆ ಮರು ಹೇಳುವುದು/ ಮಾದರಿ ಕಥೆ

1. ಮಗುವಿನ ಹಸರು: ______________________________

2. ಹುಟ್ಟಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________

3. ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________

4. ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟ ಮಗುವಿನ ವಯಸ್ಸು (ತಿಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ): ______________________________

5. ಲಿಂಗ: ______________________________

6. ಪರೀಕ್ಷಕರ ಹೆಸರು: ______________________________

7. L2ಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿದು (ತಾಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ): ______________________________

8. ಶಿಶುವಿಹಾರಕ್ಕೆ ಪರವೇಶಿಸಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________

9. ಶಿಶುವಿಹಾರದ ಹೆಸರು: ______________________________

ಪರೀಕ್ಷೆ ಪುರರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಎನ್ವಲಪ್‌ಇದೆಯೇ ಎಾಂದು ಖಚಿತ ಪಡಿಸಿಕೀಳ್ಳಿ. ಕಾರ್ಯಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವ ಧ್ವನಿ ಮುದರಣ ಯಂತರವನ್ನು ಸಿದಧಮಾಡಕೀಳ್ಳಿ. ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವ ಮೊದಲು (Before warming up) ಧ್ವನಿ ಮುದರಣ ಯಂತರವನ್ನು ಪುರರಂಭಿಸಿ.

ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವುದು

ಉದಾಹರಣೆ ಕೇಳುವುದು: ನಿಮಮ ಆತಮೀಯ ಗೆಳೆಯನರು? ನೀವು ದೂರದರ್ಯನದಲ್ಲಿ ಏನುನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಬಯಸುವಿರ? ನೀವು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಬಯಸುವಿರ? ನೀವು ಕಥೆ ಕೇಳಲು ಇಚಿ಼ಿಸುವಿರ?

ಸೂಚನೆಗಳು

ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತು ಹೀಗೆ ಹೇಳುವುದು. ಮೂರು ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದಿರಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳುವುದು. ಆ ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಥೆ ಇರುವುದು ಮತ್ತು ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನ ಹಿಡಿದು ಕಥೆ ಹೇಳಬೇಕು ಎಂದು ಹೇಳಿ.

ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ತೆಗೆದು ಮಗುವನ್ನು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿ. ನೀವು ಬಳಸಬಹುದಾದಂತಹ ಪ್ರೇರೇಪಣೆ ವಾಕ್ಯಗಳು ಏನೆಂದರೆ " ಈಗ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳು" (ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಬೆರಳುಮಾಡಿ). ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವಂತಹ ಕತೆಯನ್ನು ಮಗು ಹೇಳಿದ ನಂತರ ಮತ್ತೆ 2 ಅಂದರೆ ಚಿತ್ರ ಮೂರು-ನಾಲ್ಕು ತೆಗೆದು ಅದೇ ರೀತಿ ಹೇಳಿ. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಆರು ಚಿತ್ರಗಳು ಮುಗಿಯುವವರೆಗೂ ಮುಂದುವರಿಸಿ. ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಮಗು ಏನಾದರೂ ಸುಮ್ಮನಿದ್ದರೆ ಅವರನ್ನು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಕೇಳಬಹುದು, " ಬೇರೆ ಏನನ್ನಾದರೂ ಹೇಳುವಿರಾ", " ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಏನಿದೆ ಎಂದು ನೋಡೋಣ" ಹಾಗೂ " ಮತ್ತೆ" ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು. ಬೇರೆ ಏನನ್ನೂ ಹೇಳದೆ ಮಗು ಸುಮ್ಮನಿದ್ದರೆ " ಮುಗಿದ ನಂತರ ನನಗೆ ಹೇಳು" ಎಂದು ಹೇಳ ತಕ್ಕದ್ದು.

ಮಗು ಕತೆ ಹೇಳಿ ಮುಗಿಸಿದ ನಂತರ, ಮಗುವನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸಿ ನಂತರ ಆ ಕತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು

ಕಥೆ ಮರು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮೂಂದೆ ಕುಳ್ಳತು ಹೇಳುವುದು. ನೀಡಿ ಇಲ್ಲಿ ಮೂರು ಲ್ಕೀಟೆ ಗಳ್ಳವೆ. ಪರತಯಾಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಥೆಗಳ್ಳವೆ. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಸಂಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಯರ್ವಾಗುವ ಹಾಗೆ ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮೊದಲು ಕತ್ಯನ್ನು ಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಥಯಸಿಕಳ್ಳಿ ನೀವು ಸಿದದರರುವಿರಾ? ಮೊದಲು ಎರಡು ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಹೇಳ್ಳ, ಈಗ ನನ್ನ ನಿಮಗೆ ಒಂಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಯಸುವೆ. ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ತೆಗೆದು ಮಗುವನ್ನು ಕಥೆ. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಹೇಳ್ಳ, ಈಗ ನನ್ನ ನಿಮಗೆ ಒಂಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಯಸುವೆ

1 ಮತ್ತು 2 ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ. ಕಥೆ ಈಗ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ (Pic.1 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ):. Pictures 1/2: ಒಂದು ದಿನ ಮುಂದಾಗಿದ್ದ ಬೂದುಬಣ್ಣದ ಇಲ್ಲಿ ಮರಿ ಮರದ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಕೂತಿದ್ದನ್ನು ನೋಡಿದ್ದು. ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಅದು ಮುಂದೆ ಜಿಗಿಯಿತು. ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಹರ್ಷಚಿತ್ತರಾದ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಮಾರ್ಕೆಟಿನಲ್ಲಿ ಖರೀದಿ ಮಾಡಿ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಬ್ಯಾಗನ್ನು ಮತ್ತೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಲೂನ್ ಅನ್ನು ಹಿಡಿದು ತರುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಲಿ ಮರಿಯನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ ನಾಯಿಯನ್ನು ಆತ ನೋಡಿದ.

ಚಿತ್ರ 3 ಮತ್ತು 4 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕನೇ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು). Pictures 3/4: ಇಲಿ ಮರಿ ಬೇಗನೆ ಓಡಿಹೋಯಿತು ಹಾಗೂ ನಾಯಿ ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆದು ಕೊಂಡಿತು. ತನಗೆ ತಾನೇ ಏಟು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದು ಹಾಗೂ ಅದಕ್ಕೆ ಬಹಳ ಕೋಪ ಬಂತು. ಹುಡುಗ ಎಷ್ಟು ಆಶ್ಚರ್ಯಚಕಿತನಾದ ನೆಂದರೆ ತಂದಿದ್ದ ಬಲೂನನ್ನು ತನ್ನ ಕೈಯಿಂದ ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟಿದ್ದ. ತನ್ನ ಬಲೂನು ಮರದೆಡೆಗೆ ಹೋಗುವುದನ್ನು ಕಂಡ ಆತ ", ಅಯ್ಯೋ, ಅದು ಹೋಯಿತಲ್ಲ ನನ್ನ ಬಲೂನು" ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಂಡ. ಅವನು ದುಃಖದಲ್ಲಿದ್ದ ನು ಬಲೂನ್ ವಾಪಸ್ ಪಡೆಯಲು ಇಷ್ಟಪಟ್ಟ ನು. ಇದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆ ನಾಯಿ ಆ ಹುಡುಗನ ಬ್ಯಾಗನ್ನು ನೋಡಿ " ಆ ಬ್ಯಾಗಿನಲ್ಲಿ ಇರುವ ಬಜ್ಜಿ ನನಗೆ ಬೇಕು" ಎಂದುಕೊಂಡಿತ್.

ಚಿತ್ರ 5 ಮತ್ತು 6 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ಆರರ ತನಕ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು). Pictures 5/6: ಇದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆ ಹುಡುಗ ಬಲೂನನ್ನು ಮರದಿಂದ ಇಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಪಟ್ಟನು. ನಾಯಿ ತನ್ನ ಬಜ್ಜಿ ಅನ್ನು ಎಳೆದು ಕೊಂಡಿದ್ದು ಆತನಿ ಗಮನಕ್ಕೆ ಬರಲಿಲ್ಲ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ, ಬಜ್ಜಿ ಸಿಕ್ಕಿದ ಖುಷಿಯಲ್ಲಿ ನಾಯಿ ಇದ್ದರೆ ಬಲೂನ್ ಸಿಕ್ಕಿದ ಖುಷಿಯಲ್ಲಿ ಆ ಹುಡುಗ ಇದ್ದನು.

ಇದು ಕಥೆಯ ಅಂತ್ಯ.

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರ ಮಾತ್ರ ಕಾಣುವಂತೆ ಕಥೆಯನ್ನು ತೆರೆದಿಡಿ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ಹೇಳಿ " ಈಗ, ನನಗೆ ನೀನು ಈ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಈ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ನೀನು ಒಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಕಥೆಯನ್ನು ನನಗೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಮಗುವು ಏಟು ಹಾಕಿದಲ್ಲಿ ಹೇಳಬಹುದಾದಂತಹ ಉಚ್ಚಾರಣೆಗಳು ಹೀಗಿದೆ: " ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳು (ಚಿತ್ರದ ಕಡೆಗೆ ಬೆರಳು ತೋರಿ). ಮಗು ತೋರಿದಂತಹ ಮೊದಲ 2 ಚಿತ್ರಗಳ ಕೇಳಿದ ನಂತರವೇ ಮುಂದಿನ ಮತ್ತೆರಡು (ಅಂದರೆ 1-4 ಕಾಣುವಂತೆ) ತೋರಿಸಿ. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಆರು ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಿ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸುಮ್ಮನೆ ಕುಳಿತ ರೇ ನೀವು ಬಳಸಬಹುದಾದಂತಹ ವಾಕ್ಯಗಳಿಂದ ರೆ: " ಮತ್ತೆ ಏನಾದರೂ?, " ಮುಂದುವರೆಸಿ", " "ಆಮೇಲೆ", " ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೇನಾದರೂ ಇದಿಯಾ ನೋಡೋಣ" ಎಂಬಿತ್ಯಾದಿ. ಮಗುವು ಕಥೆ ಮುಗಿದಿದೆ ಎಂದು ಯಾವ ಸೂಚನೆಯೂ ಕೊಡದೆ ಸುಮ್ಮನೆ ಕೂತಲ್ಲಿ ನೀವು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಕೇಳಿ " ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಮುಗಿದ ನಂತರ ನನಗೆ ತಿಳಿಸು". ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಮುಗಿದನಂತರ ಯನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸಿ ಮತ್ತು ನಂತರದಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿರಿ.

ಮಾದರಿ ಕತೆಗೆ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತು ಹೀಗೆ ಹೇಳುವುದು. ಮೂರು ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದಿರಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳುವುದು. ಆ ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಥೆ ಇರುವುದು. ಒಂದನ್ನ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಮಗುವಿಗೆ ಹೀಗೆ ಹೇಳಿ " ನಾನು ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ" ಎಲ್ಲ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಮಗುವಿನಿಂದ ಇರಿಸಿ. ಮಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಹೇಳಿ. " ನೀವು ತಯಾರಿದ್ದೀರಾ " ಎಂದು ಮಗುವನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಕೇಳಿ. " ನಾನು ಈಗ ನಿಮಗೆ ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತೇನೆ" ಎಂದು ಹೇಳಿ .

1 ಮತ್ತು 2 ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ. ಕಥೆ ಈಗ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ (Pic.1 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ). Pictures 1/2: ಒಂದು ದಿನ ಮುಂದಾಗಿದ್ದ ಬೂದುಬಣ್ಣದ ಇಲ್ಲಿ ಮರಿ ಮರದ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಕೂತಿದ್ದನ್ನು ನೋಡಿದ್ದು. ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಅದು ಮುಂದೆ ಜಿಗಿಯಿತು. ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಹರ್ಷಚಿತ್ತರಾದ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಮಾರ್ಕೆಟಿನಲ್ಲಿ ಖರೀದಿ ಮಾಡಿ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಬ್ಯಾಗನ್ನು ಮತ್ತೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಲೂನ್ ಅನ್ನು ಹಿಡಿದು ತರುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಲಿ ಮರಿಯನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ ನಾಯಿಯನ್ನು ಆತ ನೋಡಿದ.

ಚಿತ್ರ 3 ಮತ್ತು 4 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕನೇ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು). Pictures 3/4: ಇಲಿ ಮರಿ ಬೇಗನೆ ಓಡಿಹೋಯಿತು ಹಾಗೂ ನಾಯಿ ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆದು ಕೊಂಡಿತು. ತನಗೆ ತಾನೇ ಏಟು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದು ಹಾಗೂ ಅದಕ್ಕೆ ಬಹಳ ಕೋಪ ಬಂತು. ಹುಡುಗ ಎಷ್ಟು ಆಶ್ಚರ್ಯಚಕಿತನಾದ ನೆಂದರೆ ತಂದಿದ್ದ ಬಲೂನನ್ನು ತನ್ನ ಕೈಯಿಂದ ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟಿದ್ದ. ತನ್ನ ಬಲೂನು ಮರದೆಡೆಗೆ ಹೋಗುವುದನ್ನು ಕಂಡ ಆತ ", ಅಯ್ಯೋ, ಅದು ಹೋಯಿತಲ್ಲ ನನ್ನ ಬಲೂನು" ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಂಡ. ಅವನು ದುಃಖದಲ್ಲಿದ್ದ ನು ಬಲೂನ್ ವಾಪಸ್ ಪಡೆಯಲು ಇಷ್ಟಪಟ್ಟ ನು. ಇದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆ ನಾಯಿ ಆ ಹುಡುಗನ ಬ್ಯಾಗನ್ನು ನೋಡಿ " ಆ ಬ್ಯಾಗಿನಲ್ಲಿ ಇರುವ ಬಜ್ಜಿ ನನಗೆ ಬೇಕು" ಎಂದುಕೊಂಡಿತ್.

ಚಿತ್ರ 5 ಮತ್ತು 6 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ಆರರ ತನಕ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು). Pictures 5/6: ಇದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆ ಹುಡುಗ ಬಲೂನನ್ನು ಮರದಿಂದ ಇಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಪಟ್ಟನು. ನಾಯಿ ತನ್ನ ಬಜ್ಜಿ ಅನ್ನು ಎಳೆದು ಕೊಂಡಿದ್ದು ಆತನಿ ಗಮನಕ್ಕೆ ಬರಲಿಲ್ಲ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ, ಬಜ್ಜಿ ಸಿಕ್ಕಿದ ಖುಷಿಯಲ್ಲಿ ನಾಯಿ ಇದ್ದರೆ ಬಲೂನ್ ಸಿಕ್ಕಿದ ಖುಷಿಯಲ್ಲಿ ಆ ಹುಡುಗ ಇದ್ದನು.

ನೀವು "ಇದು ಕಥೆಯ ಅಂತ್ಯ" ಎಂದು ಹೇಳಿ ಕಂಪ್ರೆಹೆಂಶನ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿರಿ.

ಸ್ಕೋರಿಂಗ್ ಹಾಳೆ: ನಾಯಿ

ವಿಭಾಗ I: ಕಥೆಯ ಉತ್ಪತ್ತಿ

A. ಕಥೆ ರಚನೆ B. ರಚನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ C. ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳು (IST)

A. ಕಥೆ ರಚನೆ

		ಸರಿ ಉತ್ತರಗಳ ಉದಾಹರಣೆ[6]	ಸ್ಕೋರ್
A1.	ರಚನೆಯ ಭಂಗಿ	ಸಮಯ/ ಸ್ಥಳ ಒಂದು ದಿನ/ ಒಂದಾನೊಂದು ಕಾಲದಲ್ಲಿ/ ಮರದಡಿಯಲ್ಲಿ/ ತೋಪಿನಲ್ಲಿ/ ತೋಟದಲ್ಲಿ/ ಮರದ ಹತ್ತಿರ/ ರೋಡಿನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ	0 1 2[7]
ಕಂತು 1: ನಾಯಿ (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ನಾಯಿ ಮತ್ತು ಇಲಿ)			
A2.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ನಾಯಿ ಆಟ ಆಡಿ ಕೊಂಡಿರುವುದು/ ನಾಯಿ ಇಲಿಯನ್ನು ಕಂಡಿತು	0 1
A3.	ಗುರಿ	ಇಲಿಯನ್ನು ನಾಯಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕೆಂದು ಕೊಂಡಿತ್ತು ಓಡಿಸವುದಕ್ಕಾಗಿ/ ಇಲ್ಲಿಯ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡಲು	0 1
A4.	ಪ್ರಯತ್ನ	ನಾಯಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ನೆಗೆಯಿತು ನಾಯಿ ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು/ ಬೆನ್ನಟ್ಟಿ ತು	0 1
A5.	ಫಲಿತಾಂಶ	ನಾಯಿ ಮರಕ್ಕೆ ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆಯಿತು/ ಇಲಿ ಮರದ ಹಿಂದೆ ಓಡಿತು	0 1
A6.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ನಾಯಿ ಬೇಸರಗೊಂಡಿದ್ದು/ ಇಲಿಯು ನಿರಾಳವಾಗಿತ್ತು	0 1
ಕಂತು 2: ಹುಡುಗ (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ಹುಡುಗ)			
A7.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಹುಡುಗ ತನ್ನ ಬಲು ನಿಗಾಗಿ ಬೇಸರಗೊಂಡಿದ್ದ/ ಮರದಲ್ಲಿರುವ ಬಲವನ್ನು ನೋಡಿದ	0 1
A8.	ಗುರಿ	ಹುಡುಗನಿಗೆ ತನ್ನ ಬಲೂನು ವಾಪಸ್ಸು ಬೇಕಿತ್ತು/ ಪಡೆಯಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ	0 1
A9.	ಪ್ರಯತ್ನ	ಹುಡುಗ ಬಲೂನನ್ನು ಎಳೆಯಲು ಯತ್ನಿಸಿದ/ ಎಗರಿದ ಹುಡುಗ ಬಲೂನನ್ನು ತಲುಪಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ	0 1
A10.	ಫಲಿತಾಂಶ	ಹುಡುಗನಿಗೆ ಬಲೂನು ಸಿಕ್ಕಿತು ಮತ್ತೆ ಸಿಕ್ಕಿತು/ ಬಲೂನನ್ನು ಪಾರುಮಾಡಿದ	0 1
A11.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಹುಡುಗನಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾಯಿತು/ ತೃಪ್ತಿ ಆಯ್ತು/ ಆನಂದವಾಯಿತು/ ನಿರಾತಂಕವಾದ (ಬಲೂನು ಸಿಕ್ಕಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ)	0 1
ಕಂತು 3: ನಾಯಿ (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ನಾಯಿ)			
A12.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ನಾಯಿ ಬ್ಯಾಗಿನಲ್ಲಿದ್ದ ಮಾಂಸ/ ಬಜ್ಜಿ/ ಸಮೋಸ/ ಊಟ ಕಂಡಿತು	0 1

6 ಮಗು ನೀಡಿದ ಉತ್ತರ ಸ್ಕೋರಿಂಗ್ ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ನಿಮಗೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಂಶಯವಿದ್ದರೆ ದಯವಿಟ್ಟು ಮ್ಯಾನುಯೆಲ್ ಅನ್ನು ನೋಡಿ.

7 ಯಾವುದೇ ಉತ್ತರ ಕೊಡದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ತಪ್ಪು ಉತ್ತರ ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಅಂಕ ಕೊಡುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಸರಿ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ, ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ಸಮಯದ ಅಂಶವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ ಎರಡು ಅಂಕ.

A13.	ಗುರಿ	ನಾಯಿ, ಮಾಂಸ ಕದಿಯಲು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿತು/ ತಿನ್ನಲು/ ಕಸಿದುಕೊಳ್ಳಲು/ ಕಿತ್ತುಕೊಳ್ಳಲು	0 1
A14.	ಪ್ರಯತ್ನ	ಬ್ಯಾಗಿನಿಂದ ನಾಯಿ ಮಾಂಸವನ್ನು ಕರೆಯಿತು/ ಕದ್ದು ಹೊಡಿತು	0 1
A15.	ಫಲಿತಾಂಶ	ನಾಯಿ ಮಾಂಸವನ್ನು ತಿಂದಿತು	0 1
A16.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ನಾಯಿ ಸಂತೋಷದಿಂದಿರು/ ಆನಂದವಾಯಿತು/ ನಿರಾತಂಕವಾದ ಅದಕ್ಕೆ ಹಸಿವು ಇರಲಿಲ್ಲ	0 1
A17.		**Total score out of 17:**	

B. ರಚನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ

ಪ್ರಯತ್ನ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ (AO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು	ಕೇವಲ ಗುರಿ(G) ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ (ಪ್ರಯತ್ನ ಅಥವಾ ಫಲಿತಾಂಶ ಇಲ್ಲದೆ)	ಗುರಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಯತ್ನ(GA) /ಗುರಿ ಮತ್ತು ಪಲಿತಾಂಶ(GO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು	ಗುರಿ -ಪ್ರಯತ್ನ- ಫಲಿತಾಂಶ (GAO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು
B1.	B2.	B3.	B4.

C. ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳು (IST)

C1.	**ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳ (IST) ಒಟ್ಟು ಟೋಕನ್ ಗಳು** **ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳ (IST) ಇವುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ**: ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು:, e.g. *see, hear, feel, smell;(* ನೋಡು, ಕೇಳು, ಅನಿಸು/ ಆರಿಸು, ಮೂಸಿತು) ಶಾರೀರಿಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು:, e.g. *thirsty, hungry, tired, sore* (ಹಸಿವು, ಬಾಯಾರಿಕೆ, ಸುಸ್ತು, ನೋ) ಪ್ರಜ್ಞಾಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *alive, awake, asleep* (ಜೀವಂತ, ಸತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ, ಎದ್ದು, ಮಲಗಿ) ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *sad, happy, angry, worried, disappointed* (ಬೇಜಾರು/ ಕಪ್ಪೆ, ಖುಷಿ,, ಕೋಪ ಚಿಂತೆ, ನಿರಾಶೆ) **ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು:** e.g. *want, think, know, forget, decide, believe, wonder, have/make a plan* (ಬೇಕು, ಯೋಚಿಸು, ಗೊತ್ತು ಮಾಡು, ಮರೆತು, ನಿಶ್ಚಯಿಸು, ನಂಬು, ಆಶ್ಚರ್ಯವಾಗುವ, ನಿರ್ಧರಿಸುವ) ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಕ್ರಿಯಾಪದಗಳು/ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಕ್ರಿಯಾಪದ/ ಮರು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಕ್ರಿಯಾಪದ: e.g. *say, call, shout, warn, ask (*ಹೇಳು, ಕೂಗು, ಕಿರುಚು, ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡುವ/ ಎಚ್ಚರಿಸು, ಕೇಳು)

ವಿಭಾಗ I: ಗ್ರಹಿಕೆ

	ಪ್ರಶ್ನೆ	ಸರಿ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆ	ತಪ್ಪು ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಉದಾರಹಣೆ	ಸ್ಕೋರ್
0	ಈ ಕಥೆ ನಿಮಗೆ ಇಷ್ಟ ಆಯ್ತಾ?	**ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮಾತ್ರ, ಅಂಕ ಗಳಿಲ್ಲ**		
D1.	ನಾಯಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಕೋರಿದ್ದು ಯಾಕೆ? (Pic. 1-2ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 1: ಗುರಿ)	ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕೆ/ ಓಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ	ಹೋಗುತ್ತಿದೆ/ ಓಡುತ್ತಿದೆ/ ತೆಗೆಯುವುದಕ್ಕೆ/ ನಾಯಿಗಳು ಹಾಗೆಯೇ	0 1
D2.	ನಾಯಿಗೆ ಹೇಗನ್ನಿಸುತ್ತಿದೆ? (Pic. 3 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (IST ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಕೋಪ/ ನೋವಾಗಿದೆ	ಸಂತೋಷ	0 1
D3.	(D2 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D3) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ (D3) ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D4 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ನಾಯಿಗೆ ಕೋಪ/ ನೋ ವಾಗಿರುವುದು ಯಾಕೆ ಎಂದು ನಿಮಗನಿಸುತ್ತದೆ?[8]	ಇಲಿ ಹಿಡಿಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದ ಕ್ಕಾಗಿ/ ತಲೆಗೆ ಪೆಟ್ಟು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವುದಕ್ಕೆ/ ಮರಕ್ಕೆ ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆದಿದ್ದ ಕ್ಕಾಗಿ	ಬೇಡದ ಉತ್ತರಗಳು ನೀಡಿದಲ್ಲಿ	0 1
D4.	ಹುಡುಗ ಮೇಲಕ್ಕೆ ನಗದು ಏತಕ್ಕಾಗಿ? (Pic. 5 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 2: ಗುರಿ)	ಬಲೂನು ತೆಗೆಯಲು/ ತನ್ನ ಬಲೂನು ಪಡೆಯಲು	ಮರಹತ್ತಲು	0 1
D5.	ಹುಡುಗನಿಗೆ ಹೇಗೆನಿಸುತ್ತಿದೆ? (Pic. 6 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (IST ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಚೆನ್ನಾಗಿ/ ಆರಾಮ/ ಖುಷಿ	ಕೋಪ/ ಬೇಸರ	0 1
D6.	(D5 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D6) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ(D6) ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D7 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.)	ಬಲೂನು ಮತ್ತೆ ಪಡೆದದ್ದಕ್ಕೆ	ಬೇಡದ ಉತ್ತರಗಳು ನೀಡಿದಲ್ಲಿ	0 1

[8] ಮಗು D2 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

	ಹುಡುಗ ಸಂತೋಷದಿಂದಿರುವುದು ಯಾಕೆ?[9]			
D7.	ನಾಯಿ ಮಾಂಸವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡದ್ದು ಯಾಕೆ? (Pic. 5 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 3: ಗುರಿ)	ತಿನ್ನಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ್ದ ಕ್ಕೆ/ ಮಾಂಸ ಕದ್ದು ತಿನ್ನಲು	ಬ್ಯಾಗಿನ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡಲು	0 1
D8.	ಹುಡುಗನು ನಾಯಿಯನ್ನು ನೋಡಿದ ಎಂದು ಅಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ, ಆಗ ಅವನಿಗೆ ಏನು ಅನ್ನಿಸಿರಬಹುದು? (Pic. 6 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (IST ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಕೋಪ/ ತಪ್ಪು/ ಬೇಸರ	ಖುಷಿ/ ಸಂತೋಷ/ ಆನಂದ	0 1
D9.	(D8 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D9) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ (D9) ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D10 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ಹುಡುಗನಿಗೆ ಕೋಪ/ ಬೇಸರವಾದದ್ದು ಯಾಕೆ?[10]	ನಾಯಿ ತನ್ನ ಮಾಂಸವನ್ನು ತಿಂದದ್ದಕ್ಕೆ/ ಕದ್ದು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿದ್ದಕ್ಕೆ	ಬೇಡದ ಉತ್ತರಗಳು ನೀಡಿದಲ್ಲಿ	0 1
D10.	ಹುಡುಗ ನಾಯಿ ಒಂದಿಗೆ ಸ್ನೇಹ ಬೆಳೆಸುವ ನೇ?	ಇಲ್ಲ 1 reason	ಹೌದು/ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲ	0 1
D11.			**Total score out of 10:**	

[9] ಮಗು D5 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.
[10] ಮಗು D8 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರ – ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು

ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು/ಕಥೆ ಮರು ಹೇಳುವುದು/ ಮಾದರಿ ಕಥೆ

1. ಮಗುವಿನ ಹಸರು: ______________________________
2. ಹುಟ್ಟಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________
3. ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________
4. ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟ ಮಗುವಿನ ವಯಸ್ಸು (ತಿಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ): ______________________________
5. ಲಿಂಗ: ______________________________
6. ಪರೀಕ್ಷಕರ ಹೆಸರು: ______________________________
7. L2ಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿದು (ತಾಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ): ______________________________
8. ಶಿಶುವಿಹಾರಕ್ಕೆ ಪರವೇಶಿಸಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________
9. ಶಿಶುವಿಹಾರದ ಹೆಸರು: ______________________________

ಪರೀಕ್ಷೆ ಪುರರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಎನ್ವಲಪ್ಇದೆಯೇ ಎಾಂದು ಖಚಿತ ಪಡಿಸಿಕೀಳ್ಳಿ. ಕಾರ್ಯಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವ ಧ್ವನಿ ಮುದರಣ ಯಂತರವನ್ನು ಸಿದಧಮಾಡಕೀಳ್ಳಿ. ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವ ಮೊದಲು (Before warming up) ಧ್ವನಿ ಮುದರಣ ಯಂತರವನ್ನು ಪುರರಂಭಿಸಿ.

ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವುದು

ಉದಾಹರಣೆ ಕೇಳುವುದು: ನಿಮಮ ಆತಮೀಯ ಗೆಳೆಯನರು? ನೀವು ದೂರದರ್ಯನದಲ್ಲಿ ಎನುನ್ನು ವೀಕ್ಷೆಸಲು ಬಯಸುವಿರ? ನೀವು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಬಯಸುವಿರ? ನೀವು ಕಥೆ ಕೇಳಲು ಇಚಿ್ಸುವಿರ?

ಸೂಚನೆಗಳು

ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಾಂದೆ ಕುಳ್ಳತು ಹೇಳುವುದು. ನೀಡಿ ಇಲ್ಲಿ ಮೂರು ಲ್ಕೀಟೆ ಗಳ್ಳವೆ. ಪರತಯಾಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಥೆಗಳ್ಳವೆ. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಾಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಸಂಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಯವಾಗುವ ಹಾಗೆ ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮೊದಲು ಕತ್ಯನ್ನು ಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಧ್ಯಯಸಿಕಳ್ಳಿ ನೀವು ಸಿದದರರುವಿರಾ? ಮೊದಲು ಎರಡು ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಹೇಳ್ಳ, ಈಗ ನನ್ನ ನಿಮಗೆ ಒಾಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಯಸುವೆ. ಚಿತರವನ್ನು ನೀಡಿ ಒಾಂದು ಉತತಮವಾದ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಲು ಪರಯತುಸಿ. ಹಾಂಜರಯುತತರುವ ಮಕೆಳನ್ನು ಭಾಗವಹಸಲು ಪ್ರೀರೇಪಿಸಿ. ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳ್ಳ ಚಿತರದ ಕಡೆ ಕೈ ಮಾಡಿ ತೀರಸಿ. ಮಗುವು ಮೊದಲ್ ಎರಡು ಚಿತರಗಳ್ಳಗೆ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳ್ಳದ ನಂತರ ಮುಾಂದಿನ ಚಿತರವನ್ನು ತೀರಸಿ. ಮೊದಲ್ಲನಿಾಂದ ನಲ್ಿರ ವರಗಿನ ಚಿತರಗಳು ತೀರಸಲ್ಪಟ್ಟವಿಯೇ ಎಾಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕಳ್ಳಿ. ಈ ಪರಕ್ಷರಯ್ಕಿಯು ಕಥೆ ಮುಗಿಯುವವರೆಗೂ ಮುಾಂದುವರೆಸಿ. ಕತ್ಯನ್ನು ಹೇಳುವ ಮಗುವು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವ ಸಂದಭಯದಲ್ಲಿ ಮೌನವಾದರೆ ಮುಾಂದುವರೆಸಲು ಪ್ರೀರೇಪಿಸಿ. ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಬೇರೆ ಏನದರೂ ಇದೆಯೇ ಎಾಂದು ಕೇಳ್ಳ. ಮುಾಂದುವರೆಸಿ, ಇನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಹೇಳ್ಳ, ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಏನದರೂ ಇದೆಯೇ ಎಾಂದು

ತಳ್ಳದುಕಳು಼ಿವ, ಮಗು ಕಥೆಯು ಮುಗಿದಿದೆ ಎಾಂದು ಹೇಳದೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದರೆ ಕಥೆಯು ಮುಗಿಯಿತೇ? ಎಾಂದು ಕೇಳ್ಳ ತಳ್ಳಯಿರ. ಮಗುವು ಕಥೆಯನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ನಂತರ ಮಗುವನ್ನು ಪರಶಂಶಿಸಿ ಕಥೆಗೆ ಸಂಬಂಧ್ಪಟ಼್ಿ ಪರಶ್ನುಗಳನ್ನು ಕೇಳ್ಳ.

ಕಥೆ ಮರು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮೂಾಂದೆ ಕುಳ್ಳತು ಹೇಳುವುದು. ನೀಡಿ ಇಲ್ಲಿ ಮೂರು ಲ್ಕೀಟೆ ಗಳ್ಳವೆ. ಪರತಯಾಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಥೆಗಳ್ಳವೆ. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಾಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಸಂಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಯವಾಗುವ ಹಾಗೆ ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮೊದಲು ಕತ್ಯನ್ನು ಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಥಯಸಿಕಳ್ಳಿ, ನೀವು ಸಿದದರರುವಿರಾ? ಮೊದಲು ಎರಡು ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಹೇಳ್ಳ, ಈಗ ನನ್ನ ನಿಮಗೆ ಒಾಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಯಸುವೆ. ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ತೆಗೆದು ಮಗುವನ್ನು ಕಥೆ. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಹೇಳ್ಳ, ಈಗ ನನ್ನ ನಿಮಗೆ ಒಾಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಯಸುವೆ

1 ಮತ್ತು 2 ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ. ಕಥೆ ಈಗ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ (Pic.1 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ): ಒಂದು ದಿನ ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯು ತನ್ನ ಮರಿಗಳು ಹಸಿವೆ ಇದ್ದದ್ದನ್ನು ಕಂಡಳು. ಹಸಿದ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಊಟವನ್ನು ತರುವ ಸಲುವಾಗಿ ಹಾರಿ ಹೋದಳು. ಪಕ್ಕದಲ್ಲೇ ಹಸಿದಿದ್ದ ಒಂದು ಬೆಕ್ಕು ತಾಯಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದನ್ನು ನೋಡಿ "ಏನಿದೆ ಈ ಗೂಡಿನ ಒಳಗೆ" ಎನ್ನುತ್ತಾ ಇತ್ತು.

ಚಿತ್ರ 3 ಮತ್ತು 4 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕನೇ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು): ತಾಯಿ ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯು ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಹುಳುವನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಂದಿತ್ತು, ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಬೆಕ್ಕು ಇರುವುದನ್ನು ಅದು ನೋಡಲಿಲ್ಲ. ತನ್ನಲ್ಲಿದ್ದ ರಸಭರಿತ ಹುಳುವನ್ನು ಕಂಡು ಅದು ಬಹಳ ಸಂತಸದಿಂದ ಇರಲು, ಹಸಿದಿದ್ದ ಈ ಬೆಕ್ಕು ಮರಿಗಳನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಮೆಲ್ಲನೆ ಮರ ಹತ್ತಲು ಶುರು ಮಾಡಿತು. ಅದು ಒಂದು ಮರಿ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡಿತು. ಅಲ್ಲೆ ಹಾದುಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ ನಾಯಿಗೆ ಮರಿಗಳು ಅಪಾಯದಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದು ಕಂಡಿತು. ಅದು ಬೆಕ್ಕನ್ನು ತಡೆದು, ಮರಿಗಳನ್ನು ಉಳಿಸುವ ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಿತು.

ಚಿತ್ರ 5 ಮತ್ತು 6 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ಆರರ ತನಕ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು): ಅದು ಬೇಕ್ಕಿಗೆ " ಮರಿಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡು" ಎಂದಿತು. ಹಾಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಬೆಕ್ಕಿನ ಬಾಲವನ್ನು ಬಲವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಎಳೆದು ಹಾಕಿತು. ಬೆಕ್ಕು ಅಕ್ಕಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಲು ಆರಂಭಿಸಿತು, ಹಕ್ಕಿಮರಿ ಹಾಗೂ ನಾಯಿ ಬೆಕ್ಕನ್ನು ಹಿಮ್ಮೆಟ್ಟಿ ಓಡಿದವು. ನಾಯಿಗೆ ಮರಿಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿದ ಸಂತಸ ಒಂದೆಡೆಯಾದರೆ ಬೆಕ್ಕು ಇನ್ನೂ ಕೋಪದಲ್ಲೇ ಇದ್ದಿತ್ತು.

ಇದು ಕಥೆಯ ಅಂತ್ಯ

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರ ಮಾತ್ರ ಕಾಣುವಂತೆ ಕಥೆಯನ್ನು ತೆರೆದಿಡಿ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ಹೇಳಿ " ಈಗ, ನನಗೆ ನೀನು ಈ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಈ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ನೀನು ಒಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಕಥೆಯನ್ನು ನನಗೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಮಗುವು ಏಟು ಹಾಕಿದಲ್ಲಿ ಹೇಳಬಹುದಾದಂತಹ ಉಚ್ಚಾರಣೆಗಳು ಹೀಗಿದೆ: " ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳು (ಚಿತ್ರದ ಕಡೆಗೆ ಬೆರಳು ತೋರಿ). ಮಗು ತೋರಿದಂತಹ ಮೊದಲ 2 ಚಿತ್ರಗಳ ಕೇಳಿದ ನಂತರವೇ ಮುಂದಿನ ಮತ್ತೆರಡು (ಅಂದರೆ 1- 4 ಕಾಣುವಂತೆ) ತೋರಿಸಿ. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಆರು ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಿ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸುಮ್ಮನೆ ಕುಳಿತ ರೇ ನೀವು ಬಳಸಬಹುದಾದಂತಹ ವಾಕ್ಯಗಳಿಂದ ರೆ: " ಮತ್ತೆ ಏನಾದರೂ?, " ಮುಂದುವರೆಸಿ", " "ಆಮೇಲೆ", " ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೇನಾದರೂ ಇದಿಯಾ ನೋಡೋಣ" ಎಂಬಿತ್ಯಾದಿ. ಮಗುವು ಕಥೆ ಮುಗಿದಿದೆ ಎಂದು ಯಾವ ಸೂಚನೆಯೂ ಕೊಡದೆ ಸುಮ್ಮನೆ ಕೂತಲ್ಲಿ ನೀವು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಕೇಳಿ " ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಮುಗಿದ ನಂತರ ನನಗೆ ತಿಳಿಸು". ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಮುಗಿದನಂತರ ಯನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸಿ ಮತ್ತು ನಂತರದಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿರಿ.

ಮಾದರಿ ಕತೆಗೆ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತು ಹೀಗೆ ಹೇಳುವುದು. ಮೂರು ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದಿರಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳುವುದು. ಆ ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಥೆ ಇರುವುದು. ಒಂದನ್ನ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಮಗುವಿಗೆ ಹೀಗೆ ಹೇಳಿ " ನಾನು ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ" ಎಲ್ಲ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಮಗುವಿನಿಂದ ಇರಿಸಿ. ಮಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಹೇಳಿ. " ನೀವು ತಯಾರಿದ್ದೀರಾ " ಎಂದು ಮಗುವನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಕೇಳಿ. " ನಾನು ಈಗ ನಿಮಗೆ ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತೇನೆ" ಎಂದು ಹೇಳಿ .

1 ಮತ್ತು 2 ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ. ಕಥೆ ಈಗ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ (Pic.1 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ): ಒಂದು ದಿನ ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯು ತನ್ನ ಮರಿಗಳು ಹಸಿವೆ ಇದ್ದದ್ದನ್ನು ಕಂಡಳು. ಹಸಿದ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಊಟವನ್ನು ತರುವ ಸಲುವಾಗಿ ಹಾರಿ ಹೋದಳು. ಪಕ್ಕದಲ್ಲೇ ಹಸಿದಿದ್ದ ಒಂದು ಬೆಕ್ಕು ತಾಯಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದನ್ನು ನೋಡಿ "ಏನಿದೆ ಈ ಗೂಡಿನ ಒಳಗೆ" ಎನ್ನುತ್ತಾ ಇತ್ತು.

ಚಿತ್ರ 3 ಮತ್ತು 4 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕನೇ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು): ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯು ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಹುಳುವನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಂದಿತ್ತು, ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಬೆಕ್ಕು ಇರುವುದನ್ನು ಅದು ನೋಡಲಿಲ್ಲ. ತನ್ನಲ್ಲಿದ್ದ ರಸಭರಿತ ಹುಳುವನ್ನು ಕಂಡು ಅದು ಬಹಳ ಸಂತಸದಿಂದ ಇರಲು, ಹಸಿದಿದ್ದ ಈ ಬೆಕ್ಕು ಮರಿಗಳನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಮೆಲ್ಲನೆ ಮರ ಹತ್ತಲು ಶುರು ಮಾಡಿತು. ಅದು ಒಂದು ಮರಿ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡಿತು. ಅಲ್ಲೆ ಹಾದುಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ ನಾಯಿಗೆ ಮರಿಗಳು ಅಪಾಯದಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದು ಕಂಡಿತು. ಅದು ಬೆಕ್ಕನ್ನು ತಡೆದು, ಮರಿಗಳನ್ನು ಉಳಿಸುವ ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಿತು.

ಚಿತ್ರ 5 ಮತ್ತು 6 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ಆರರ ತನಕ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು): ಅದು ಬೇಕ್ಕಿಗೆ " ಮರಿಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡು" ಎಂದಿತು. ಹಾಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಬೆಕ್ಕಿನ ಬಾಲವನ್ನು ಬಲವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಎಳೆದು ಹಾಕಿತು. ಬೆಕ್ಕು ಅಕ್ಕಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಲು ಆರಂಭಿಸಿತು, ಹಕ್ಕಿಮರಿ ಹಾಗೂ ನಾಯಿ ಬೆಕ್ಕನ್ನು ಹಿಮ್ಮೆಟ್ಟಿ ಓಡಿದವು. ನಾಯಿಗೆ ಮರಿಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿದ ಸಂತಸ ಒಂದೆಡೆಯಾದರೆ ಬೆಕ್ಕು ಇನ್ನೂ ಕೋಪದಲ್ಲೇ ಇದ್ದಿತ್ತು.

ನೀವು "ಇದು ಕಥೆಯ ಅಂತ್ಯ" ಎಂದು ಹೇಳಿ ಕಂಪ್ರೆಹೆಂಶನ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿರಿ.

ಸ್ಕೋರಿಂಗ್ ಹಾಳೆ - ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು

ವಿಭಾಗ I: ಕಥೆಯ ಉತ್ಪತ್ತಿ

A. ಕಥೆ ರಚನೆ B. ರಚನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ C. ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳು (IST)

A. ಕಥೆ ರಚನೆ

		ಸರಿ ಉತ್ತರಗಳ ಉದಾಹರಣೆ[11]	**Score**
A1.	ರಚನೆಯ ಭಂಗಿ	ಸಮಯ/ ಸ್ಥಳ ಒಂದು ದಿನ/ ಒಂದಾನೊಂದು ಕಾಲದಲ್ಲಿ/ ಮರದಡಿಯಲ್ಲಿ/ ತೋಪಿನಲ್ಲಿ/ ತೋಟದಲ್ಲಿ/ ಮರದ ಹತ್ತಿರ/ ರೋಡಿನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ	0 1 2[12]
ಕಂತು 1: ತಾಯಿ/ ಹಕ್ಕಿ (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯು ಮತ್ತು ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು)			
A2.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯು ತನ್ನ ಮರಿಗಳು ಹಸಿದಿದ್ದ ನ್ನು ನೋಡಿದಳು ಊಟಕ್ಕಾಗಿ ಅಳುವುದನ್ನು/ ಊಟ ಕೇಳಿತು	0 1
A3.	ಗುರಿ	ಊಟ ಹುಡುಕಿ ತರುವುದಕ್ಕೆ ನಿರ್ಧರಿಸಿದಳು ಹುಡುಕಿ ತರಲು/ ಹುಡುಕಲು/ ಹುಳುವನ್ನು	0 1
A4.	ಪ್ರಯತ್ನ	ಹಾರಿಹೋಯಿತು/ ಊಟಕ್ಕಾಗಿ ಹುಡುಕಿತು/ ಊಟವನ್ನು ತರಲು ಹೋಯಿತು	0 1
A5.	ಫಲಿತಾಂಶ	ಹುಳು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬಂದಿತು ಊಟ ತಂದುಕೊಟ್ಟಿ/ ಹುಳು ಹಿಡಿದು/ ಮರಿಗಳಿಗೆ ತಿನ್ನಿಸಿ ತು	0 1
A6.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇದ್ದಳು ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾಯಿತು/ ಆನಂದವಾಯಿತು/ ಸಂತಸವಾಯಿತು ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು ಖುಷಿಯಿಂದ ಇದ್ದವು/ ಹಸಿವು ಇರಲಿಲ್ಲ (ಅದರ ನಂತರ)	0 1
ಕಂತು 2: ಬೆಕ್ಕು (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ಬೆಕ್ಕು ಮತ್ತು ಹಕ್ಕಿಮರಿ (ಗಳು))			
A7.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಹಕ್ಕಿಯು ಹಾರಿ ಹೋದದ್ದನ್ನು ನೋಡಿದ ಹಸಿದ ಬೆಕ್ಕು ಊಟ ಸಿಕ್ಕಿತು ಎಂಬಂತಿತ್ತು	0 1
A8.	ಗುರಿ	ಬೆಕ್ಕು ಒಂದು ಹಕ್ಕಿಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಿನ್ನಬೇಕೆಂದು ಕೊಂಡಿತು	0 1
A9.	ಪ್ರಯತ್ನ	ಬೆಕ್ಕು ಮರವನ್ನು ಹತ್ತುವುದಕ್ಕೆ ಶುರುಮಾಡಿತು/ ಮರಿ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಪಟ್ಟಿತ್ತು ಬೆಕ್ಕು ಮರದೆಡೆಗೆ ನೆಗೆಯಿತು	0 1
A10.	ಫಲಿತಾಂಶ	ಬೆಕ್ಕು ಒಂದು ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿತು	0 1
A11.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಬೆಕ್ಕು ಖುಷಿಯಿಂದತು ಹಕ್ಕಿಯು ಹೆದರಿತ್ತು/ ಗಾಬರಿಯಾಗಿತ್ತು/ ನೋವಿನಲ್ಲಿ ಚೀರುತ್ತಿತ್ತು	0 1

[11] ಮಗು ನೀಡಿದ ಉತ್ತರ ಸ್ಕೋರಿಂಗ್ ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ನಿಮಗೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಂಶಯವಿದ್ದರೆ ದಯವಿಟ್ಟು ಮ್ಯಾನುಯಲ್ ಅನ್ನು ನೋಡಿ.

[12] ಯಾವುದೇ ಉತ್ತರ ಕೊಡದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ತಪ್ಪು ಉತ್ತರ ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಅಂಕ ಕೊಡುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಸರಿ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ, ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ಸಮಯದ ಅಂಶವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ ಎರಡು ಅಂಕ.

ಕಂತು 3: ನಾಯಿ(ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ನಾಯಿ, ಬೆಕ್ಕು, ಹಕ್ಕಿಮರಿ(ಗಳು))			
A12.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಹಕ್ಕಿಯು ಅಪಾಯದಲ್ಲಿ ಇರುವುದನ್ನು ನಾಯಿ ನೋಡಿ/ ಬೆಕ್ಕು ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ನೋಡಿತು	0 1
A13.	ಗುರಿ	ಬೆಕ್ಕನ್ನು ತಡೆಯಲು ನಾಯಿ ನಿರ್ಧರಿಸಿತು ನಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯ ಮರಿಯನ್ನುರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಲು/ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು/ ಉಳಿಸಲು ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಿತು	0 1
A14.	ಪ್ರಯತ್ನ	ಬೆಕ್ಕಿನ ಬಾಲವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಎಳೆಯುತ್ತೆ/ ದಾಳಿ ಮಾಡಿತು/ ಓಡಿಸಿತು ನಾಯಿಯು ಬೆಕ್ಕನ್ನು ಎಳೆಯಿತು/ ಅಟ್ಯಾಕ್ ಮಾಡಿತು/ ಬಾಲವನ್ನು ಹಿಡಿದೆಳೆತು	0 1
A15.	ಫಲಿತಾಂಶ	ಬೆಕ್ಕು ಹಕ್ಕಿಯ ಮರಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟಿತು/ ಹಕ್ಕಿ ಪಾರಾಯಿತು/ಉಳಿಯಿತು	0 1
A16.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ನಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಬದುಕುಳಿಯಿತು/ ಬೆಕ್ಕು ಬೇಸರಗೊಂಡಿ ನಾಯಿಗೆ ಖುಷಿಯಾಯಿತು/ ಹೆಮ್ಮೆಯಾಯಿತು/ (ಹಕ್ಕಿಯ ಮರಿಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ)	0 1
A17.		**Total score out of 17:**	

B. ರಚನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ

ಪ್ರಯತ್ನ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ (AO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು	ಕೇವಲ ಗುರಿ(G) ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ (ಪ್ರಯತ್ನ ಅಥವಾ ಫಲಿತಾಂಶ ಇಲ್ಲದೆ)	ಗುರಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಯತ್ನ(GA) /ಗುರಿ ಮತ್ತು ಪಲಿತಾಂಶ(GO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು	ಗುರಿ -ಪ್ರಯತ್ನ- ಫಲಿತಾಂಶ (GAO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು
B1.	B2.	B3.	B4.

C. ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳು (IST)

C1.	**ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳ (IST) ಒಟ್ಟು ಟೋಕನ್ ಗಳು** **ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳ (IST) ಇವುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ**: ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು:, e.g. *see, hear, feel, smell;*(ನೋಡು, ಕೇಳು, ಅನಿಸು/ ಆರಿಸು, ಮೂಸಿತು) ಶಾರೀರಿಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು:, e.g. *thirsty, hungry, tired, sore* (ಹಸಿವು, ಬಾಯಾರಿಕೆ, ಸುಸ್ತು, ನೋ) ಪ್ರಜ್ಞಾಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *alive, awake, asleep* (ಜೀವಂತ, ಸತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ, ಎದ್ದು, ಮಲಗಿ) ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *sad, happy, angry, worried, disappointed* (ಬೇಜಾರು/ ಕಪ್ಪೆ, ಖುಷಿ,, ಕೋಪ ಚಿಂತೆ, ನಿರಾಶೆ) **ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು:** e.g. *want, think, know, forget, decide, believe, wonder, have/make a plan* (ಬೇಕು, ಯೋಚಿಸು, ಗೊತ್ತು ಮಾಡು, ಮರೆತು, ನಿಶ್ಚಯಿಸು, ನಂಬು, ಆಶ್ಚರ್ಯವಾಗುವ, ನಿರ್ಧರಿಸುವ) ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಕ್ರಿಯಾಪದಗಳು/ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಕ್ರಿಯಾಪದ/ ಮರು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಕ್ರಿಯಾಪದ: e.g. *say, call, shout, warn, ask* (ಹೇಳು, ಕೂಗು, ಕಿರುಚು, ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡುವ/ ಎಚ್ಚರಿಸು, ಕೇಳು)

ವಿಭಾಗ I: ಗ್ರಹಿಕೆ

	ಪ್ರಶ್ನೆ	ಸರಿ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆ	ತಪ್ಪು ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಉದಾರಹಣೆ	ಸ್ಕೋರ್
0	ಈ ಕಥೆ ನಿಮಗೆ ಇಷ್ಟ ಆಯ್ತಾ?	**ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮಾತ್ರ, ಅಂಕ ಗಳಿಲ್ಲ**		
D1.	ತಾಯಿ ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯು ಹಾರಿ ಹೋಗಿದ್ದು ಯಾಕೆ? (Pic. 1-2 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 1: ಗುರಿ /IST ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಊಟ ತರುವುದಕ್ಕೆ/ ಹುಳುವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬರುವುದಕ್ಕೆ/ ಮರಿಹಕ್ಕಿಗಳು ಹಸಿವಿದ್ದ ದಕ್ಕೆ	ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದಕ್ಕೆ/ ಹೊರಗೆ ಹೋಯಿತು	0 1
D2.	ಹಕ್ಕಿಯ ಮರಿಗಳಿಗೆ ಏನು ಅನ್ನಿಸುತ್ತಿತ್ತು? (Pic. 1 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (IST ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಹಸಿವು/ ಕಷ್ಟ	ಒಳ್ಳೆಯದನ್ನೇ ಸುತ್ತಿತ್ತು/ ಹೆದರಿಕೆ/ ಅಂಜಿಕೆ	0 1
D3.	(D2 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D3) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿ ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ (D3) ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D4 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ಹಕ್ಕಿಯ ಮರಿಗಳು ಹಸಿದಿದೆ ಎಂದು ನಿಮಗೆ ಏಕೆ ಅನಿಸುತ್ತಿದೆ?[13]	ಅವುಗಳ ಬಾಯಿ ತೆರೆದಿದೆ/ ಊಟಕ್ಕಾಗಿ ಕೇಳುತ್ತೇವೆ/ ತಾಯಿ ಊಟ ಹುಡುಕಿ ತರಲು ಹೋಗಿ ಹುಳುವನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಂದಿದೆ	ಖುಷಿ ಇಂದ ಇದೆ/ ಹಾಡುತ್ತಿವೆ/ ಹೆದರಿದೆ	0 1
D4.	ಬೆಕ್ಕು ಮರ ಹತ್ತಿದ್ದು ಯಾಕೆ? (Pic. 3 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 2: ಗುರಿ)	ಹಕ್ಕಿಯ ಮರಿಯನ್ನು ತಿನ್ನುವುದಕ್ಕೆ/ ಕೊಲ್ಲುವುದಕ್ಕೆ/ ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕೆ	ಮರಿಗಳ ಜೊತೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದಕ್ಕೆ	0 1
D5.	ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಹೇಗೆ ಅನಿಸುತ್ತಿತ್ತು? (Pic. 5-6 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಹಸಿವಾಗಿತ್ತು/ ಕೋಪ/ ಹೆದರಿತ್ತು	ಆನಂದವಾಗಿತ್ತು /ಆಟವಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದ	0 1
D6.	(D5 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D6) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿ ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ(D6) ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D7 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಬೇಸರ/ಹಸಿವು/ ಭಯ ಆಗಿರುವುದಕ್ಕೆ	ಹಕ್ಕಿಯ ಮರಿಗಳಿಗೆ ನಾಯಿ ಕಂಡರೆ ಹೆದರಿಕೆ/ ಇನ್ನೂ ಹಸಿವು ಇತ್ತು/ ನಾಯಿ ಅವರ ಹಿಂದೆ ಓಡಿತು	ಹಾರಿಹೋಗಲಿ ಶುರುಮಾಡಿತು /ಲವಲವಿಕೆಯಿಂದ ಇತ್ತು	0 1

[13] ಮಗು D2 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

	ಕಾರಣವೇನೆಂದು ನಿಮಗೆ ಅನಿಸುತ್ತದೆ?[14]			
D7.	ಬೆಕ್ಕಿನ ಬಾಲವನ್ನು ನಾಯಿ ಏಕೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿತ್ತು (Pic. 5 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 3: ಗುರಿ)	ಬೆಕ್ಕನ್ನು ತಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ/ ಮರಿಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ/ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ	ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ತಿನ್ನುವುದಕ್ಕಾಗಿ/ ಆಟವಾಡುವುದಕ್ಕೆ	0 1
D8.	ನಾಯಿ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇದೆಯೆಂದು ನಿಮಗೇಕೆ ಅನಿಸುತ್ತಿದೆ? (Pic. 6 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಬೆಕ್ಕನ್ನು ತಡೆದಿದ್ದಕ್ಕೆ/ ಬೆಕ್ಕನ್ನು ಅಲ್ಲಿಂದ ಓಡಿಸಿದ್ದಕ್ಕೆ/ ಹಕ್ಕಿಯ ಮರಿಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿದ್ದ ಕ್ಕೆ	ಅದು ನಗುತ್ತಿದೆ ಅದಕ್ಕಾಗಿ/ ಹಾಗೆ ನಾಯಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆ/ ನಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ತಾನೇ ತಿನ್ನಬೇಕೆಂದು ಕೊಂಡಿದೆ.	0 1
D9.	(D8 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D9) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ (D9) ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D10 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ನಾಯಿಯು ಸಂತೋಷದಿಂದಿರಲು/ ಸಂತಸದಿಂದಿರಲು/ ಕಾರಣವೇನೆಂದು ನಿಮಗೆ ಅನಿಸುತ್ತದೆ?[15]	ಬೆಕ್ಕನ್ನು ತಡೆದಿದ್ದ ಕ್ಕಾಗಿ/ ಬೆಕ್ಕನ್ನು ಹೊರ ಹಾಕಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಉಳಿಸಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ/ ಬದುಕಿಸಿದ ಕ್ಕಾಗಿ ಹಕ್ಕಿಗಳು ಪ್ರಾಣಾಪಾಯದಿಂದ ಪಾರ್ ಆಗಿದ್ದನ್ನು ನೋಡಿ ಬೆಕ್ಕು ಮತ್ತೆ ಬರುವಂತಿರಲಿಲ್ಲ	ಅವನು ನಗುತ್ತಿದ್ದಾನೆ/ ಬೆಕ್ಕು ಸಿಗದಿದ್ದ ರೀತಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ತಾನೇ ತಿನ್ನಬೇಕೆಂದು ಕೊಂಡಿದೆ ಬೆಕ್ಕು ಕೋಪದಲ್ಲಿ ಇದೆ	0 1
D10.	ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಗೆ ತನ್ನ ಮರಿಗಳು, ಬೆಕ್ಕು ಹಾಗೂ ನಾಯಿಗಳ ನಡುವೆ ಯಾರನ್ನು ಕಂಡರೆ ಬಹಳ ಪ್ರೀತಿ?	ನಾಯಿ/ ಹಕ್ಕಿ 1 reason	ಬೇಡದ ಉತ್ತರ ನೀಡಿದಲ್ಲಿ	0 1
D11.			**Total score out of 10:**	

[14] ಮಗು D5 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.
[15] ಮಗು D8 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರ - ಕುರಿ ಮರಿಗಳು

<u>ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು/ಕಥೆ ಮರು ಹೇಳುವುದು/ ಮಾದರಿ ಕಥೆ</u>

1. ಮಗುವಿನ ಹಸರು: ______________________________
2. ಹುಟ್ಟಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________
3. ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________
4. ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟ ಮಗುವಿನ ವಯಸ್ಸು (ತಿಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ): ______________________________
5. ಲಿಂಗ: ______________________________
6. ಪರೀಕ್ಷಕರ ಹೆಸರು: ______________________________
7. L2ಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿದು (ತಾಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ): ______________________________
8. ಶಿಶುವಿಹಾರಕ್ಕೆ ಪರವೇಶಿಸಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________
9. ಶಿಶುವಿಹಾರದ ಹೆಸರು: ______________________________

ಪರೀಕ್ಷೆ ಪುರರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಎನ್ವಲಪ್ಇದೆಯೇ ಎಾಂದು ಖಚಿತ ಪಡಿಸಿಕೀಳ್ಳಿ. ಕಾರ್ಯಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವ ಧ್ವನಿ ಮುದರಣ ಯಂತರವನ್ನು ಸಿದಧಮಾಡಕೀಳ್ಳಿ. ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವ ಮೊದಲು (Before warming up) ಧ್ವನಿ ಮುದರಣ ಯಂತರವನ್ನು ಪುರರಂಭಿಸಿ.

ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವುದು

ಉದಾಹರಣೆ ಕೇಳುವುದು: ನಿಮಮ ಆತಮೀಯ ಗೆಳೆಯನರು? ನೀವು ದೂರದರ್ಯನದಲ್ಲಿ ಎನುನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಬಯಸುವಿರ? ನೀವು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಬಯಸುವಿರ? ನೀವು ಕಥೆ ಕೇಳಲು ಇಚಿ್ಿಸುವಿರ?

ಸೂಚನೆಗಳು

ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಾಂದೆ ಕುಳ್ಳತು ಹೇಳುವುದು. ನೀಡಿ ಇಲ್ಲಿ ಮೂರು ಲ್ಕೀಟೆ ಗಳ್ಳವೆ. ಪರತಯಾಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಥೆಗಳ್ಳವೆ. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಾಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಸಂಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಯವಾಗುವ ಹಾಗೆ ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮೊದಲು ಕತ್ಯನ್ನು ಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಥಯಸಿಕಳ್ಳಿ ನೀವು ಸಿದದರರುವಿರಾ? ಮೊದಲು ಎರಡು ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಹೇಳ್ಳ, ಈಗ ನನ್ನ ನಿಮಗೆ ಒಾಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಯಸುವೆ. ಚಿತರವನ್ನು ನೀಡಿ ಒಾಂದು ಉತತಮವಾದ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಲು ಪರಯತುಸಿ. ಹಾಂಜರಯುತತರುವ ಮಕೆಳನ್ನು ಭಾಗವಹಸಲು ಪ್ರೀರೇಪಿಸಿ. ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳ್ಳ ಚಿತರದ ಕಡೆ ಕೈ ಮಾಡಿ ತೀರಸಿ. ಮಗುವು ಮೊದಲ್ ಎರಡು ಚಿತರಗಳ್ಳಗೆ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳ್ಳದ ನಂತರ ಮುಾಂದಿನ ಚಿತರವನ್ನು ತೀರಸಿ. ಮೊದಲ್ಲನಿಾಂದ ನಲ್ಿರ ವರಗಿನ ಚಿತರಗಳು ತೀರಸಲ್ಪಟ್ಟವಿಯೇ ಎಾಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕಳ್ಳಿ. ಈ ಪರಕ್ಷರಯ್ಕಯು ಕಥೆ ಮುಗಿಯುವವರೆಗೂ ಮುಾಂದುವರೆಸಿ. ಕತ್ಯನ್ನು ಹೇಳುವ ಮಗುವು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವ ಸಂದಭಯದಲ್ಲಿ ಮೌನವಾದರೆ ಮುಾಂದುವರೆಸಲು ಪ್ರೀರೇಪಿಸಿ. ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಬೇರೆ ಏನದರೂ ಇದೆಯೇ ಎಾಂದು ಕೇಳ್ಳ. ಮುಾಂದುವರೆಸಿ, ಇನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಹೇಳ್ಳ, ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಏನದರೂ ಇದೆಯೇ ಎಾಂದು ತಳ್ಳದುಕಳುಿವ, ಮಗು ಕಥೆಯು ಮುಗಿದಿದೆ ಎಾಂದು ಹೇಳದೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದರೆ ಕಥೆಯು ಮುಗಿಯಿತೇ?

ಎಂದು ಕೇಳ್ಳ ತಳ್ಳಯಿರ. ಮಗುವು ಕಥೆಯನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ನಂತರ ಮಗುವನ್ನು ಪರಶಂಶಿಸಿ ಕಥೆಗೆ ಸಂಬಂಧ್ಪಟ್ರಿ ಪರಶ್ನುಗಳನ್ನು ಕೇಳ್ಳ.

ಕಥೆ ಮರು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳ್ಳತು ಹೇಳುವುದು. ನೀಡಿ ಇಲ್ಲಿ ಮೂರು ಲ್ಕೀಟೆ ಗಳ್ಳವೆ. ಪರತಯೊಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಥೆಗಳ್ಳವೆ. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಲ್ಕೀಟೆಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಸಂಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಥವಾಗುವ ಹಾಗೆ ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮೊದಲು ಕತ್ಯನ್ನು ಪೂಣಯವಾಗಿ ಅರ್ಥಯಸಿಕಳ್ಳಿ ನೀವು ಸಿದದರರುವಿರಾ? ಮೊದಲು ಎರಡು ಚಿತರಗಳನ್ನು ತೀರಸುವುದು. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಹೇಳ್ಳ, ಈಗ ನನ್ನ ನಿಮಗೆ ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಯಸುವೆ. ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ತೆಗೆದು ಮಗುವನ್ನು ಕಥೆ. ಮಕೆಳ್ಳಗೆ ಹೇಳ್ಳ, ಈಗ ನನ್ನ ನಿಮಗೆ ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಯಸುವೆ

1 ಮತ್ತು 2 ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ. ಕಥೆ ಈಗ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ (Pic.1 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ): ಒಂದು ದಿನ ತಾಯಿ ಕುರಿ ತನ್ನ ಮರಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದು ಹೆದರಿ ಇರುವುದನ್ನು ನೋಡಿತು. ಅದು ತಟ್ಟನೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಮರಿಯನ್ನು ಬಚಾವು ಮಾಡಲು ಧುಮುಕಿತು. ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದ್ದ ಒಂದು ಹಸಿದ ನರಿ ತಾಯಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದನ್ನು ಕಂಡು "hmmm... ಏನಿದೆ ಹುಲ್ಲು ಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ? ಎಂದು ಯೋಚಿಸಿತು.

ಚಿತ್ರ 3 ಮತ್ತು 4 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕನೇ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು): ತಾಯಿ ಕುರಿ ತನ್ನ ಮರಿಯನ್ನು ನೀರಿನಿಂದ ಆಚೆ ಎಳೆದು ಹಾಕಿತ್ತು, ಅದು ನರಿಯನ್ನು ನೋಡಲಿಲ್ಲ. ತನ್ನ ಮರಿ ಮುಳುಗದೆ ಇರುವುದನ್ನು ಕಂಡು ಅದು ಸಂತಸದಿಂದ ಇದ್ದಿತು. ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಕಂತ್ರಿ ನರಿಯು ಅಲ್ಲಿದ್ದ ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಮುಂದೆ ಗುರಿ ಇಟ್ಟು ಹಾಗೂ ಒಂದು ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿತ್. ಅಲ್ಲೇ ಹಾರುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ ಹಕ್ಕಿಗೆ ಕುರಿ ಮರಿ ಯು ಸಂಕಷ್ಟದಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದು ಕಂಡಿತು. ನರಿಯನ್ನು ತಡೆದು ಅದು ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ಉಳಿಸಲು ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಿತು.

ಚಿತ್ರ 5 ಮತ್ತು 6 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ಆರರ ತನಕ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು: ಆ ಹಕ್ಕಿ ನರಿಗೆ " ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ತಾನಾಗಿಯೇ ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡು" ಎಂದು ಗದರಿದ್ದು ಹಾಗೂ ಹಾರಿ ಬಂದು ನರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಕಚ್ಚಿತು. ನರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹಕ್ಕಿಯು ನರಿಯನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಯಿತು. ಮರಿಯನ್ನು ಕಾಪಾಡಿದ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಆ ಹಕ್ಕಿಯ ಬಹಳ ಸಂತಸದಿಂದ ಇತ್ತು, ಆದರೆನರಿ ಮಾತ್ರ ಇನ್ನೂ ಹಸಿದಿತ್ತು.

ಇದು ಕಥೆಯ ಅಂತ್ಯ

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ಮೊದಲ ಎರಡು ಚಿತ್ರ ಮಾತ್ರ ಕಾಣುವಂತೆ ಕಥೆಯನ್ನು ತೆರೆದಿಡಿ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ಹೇಳಿ " ಈಗ, ನನಗೆ ನೀನು ಈ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಈ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ನೀನು ಒಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಕಥೆಯನ್ನು ನನಗೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಮಗುವು ಏಟು ಹಾಕಿದಲ್ಲಿ ಹೇಳಬಹುದಾದಂತಹ ಉಚ್ಚಾರಣೆಗಳು ಹೀಗಿದೆ: " ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳು (ಚಿತ್ರದ ಕಡೆಗೆ ಬೆರಳು ತೋರಿ). ಮಗು ತೋರಿದಂತಹ ಮೊದಲ 2 ಚಿತ್ರಗಳ ಕೇಳಿದ ನಂತರವೇ ಮುಂದಿನ ಮತ್ತೆರಡು (ಅಂದರೆ 1-4 ಕಾಣುವಂತೆ) ತೋರಿಸಿ. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಆರು ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಿ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸುಮ್ಮನೆ ಕುಳಿತ ರೇ ನೀವು ಬಳಸಬಹುದಾದಂತಹ ವಾಕ್ಯಗಳಿಂದ ರೆ: " ಮತ್ತೆ ಏನಾದರೂ?, " ಮುಂದುವರೆಸಿ", " "ಆಮೇಲೆ", " ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೇನಾದರೂ ಇದಿಯಾ ನೋಡೋಣ" ಎಂಬಿತ್ಯಾದಿ. ಮಗುವು ಕಥೆ ಮುಗಿದಿದೆ ಎಂದು ಯಾವ ಸೂಚನೆಯೂ ಕೊಡದೆ ಸುಮ್ಮನೆ ಕೂತಲ್ಲಿ ನೀವು ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಕೇಳಿ " ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಮುಗಿದ ನಂತರ ನನಗೆ ತಿಳಿಸು". ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಮುಗಿದನಂತರ ಯನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸಿ ಮತ್ತು ನಂತರದಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿರಿ.

ಮಾದರಿ ಕತೆಗೆ ಸೂಚನೆಗಳು

ಮಗುವಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತು ಹೀಗೆ ಹೇಳುವುದು. ಮೂರು ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಮಗುವಿನ ಮುಂದಿರಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳುವುದು. ಆ ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಥೆ

ಇರುವುದು. ಒಂದನ್ನ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಮಗುವಿಗೆ ಹೀಗೆ ಹೇಳಿ " ನಾನು ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ" ಎಲ್ಲ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಮಗುವಿನಿಂದ ಇರಿಸಿ. ಮಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಹೇಳಿ. " ನೀವು ತಯಾರಿದ್ದೀರಾ " ಎಂದು ಮಗುವನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಕೇಳಿ. " ನಾನು ಈಗ ನಿಮಗೆ ಒಂದು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತೇನೆ" ಎಂದು ಹೇಳಿ .

1 ಮತ್ತು 2 ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ. ಕಥೆ ಈಗ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ (Pic.1 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ): ಒಂದು ದಿನ ತಾಯಿ ಕುರಿ ತನ್ನ ಮರಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದು ಹೆದರಿ ಇರುವುದನ್ನು ನೋಡಿತು. ಅದು ತಟ್ಟನೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಮರಿಯನ್ನು ಬಚಾವು ಮಾಡಲು ಧುಮುಕಿತು. ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದ್ದ ಒಂದು ಹಸಿದ ನರಿ ತಾಯಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದನ್ನು ಕಂಡು "hmmm... ಏನಿದೆ ಹುಲ್ಲು ಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ? ಎಂದು ಯೋಚಿಸಿತು.

ಚಿತ್ರ 3 ಮತ್ತು 4 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕನೇ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು): ತಾಯಿ ಕುರಿ ತನ್ನ ಮರಿಯನ್ನು ನೀರಿನಿಂದ ಆಚೆ ಎಳೆದು ಹಾಕಿತ್ತು, ಅದು ನರಿಯನ್ನು ನೋಡಲಿಲ್ಲ. ತನ್ನ ಮರಿ ಮುಳುಗದೆ ಇರುವುದನ್ನು ಕಂಡು ಅದು ಸಂತಸದಿಂದ ಇದ್ದಿತು. ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಕಂತ್ರಿ ನರಿಯು ಅಲ್ಲಿದ್ದ ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಮುಂದೆ ಗುರಿ ಇಟ್ಟು ಹಾಗೂ ಒಂದು ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿತ್. ಅಲ್ಲೇ ಹಾರುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ ಹಕ್ಕಿಗೆ ಕುರಿ ಮರಿ ಯು ಸಂಕಷ್ಟದಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದು ಕಂಡಿತು. ನರಿಯನ್ನು ತಡೆದು ಅದು ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ಉಳಿಸಲು ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಿತು.

ಚಿತ್ರ 5 ಮತ್ತು 6 ಬಿಚ್ಚಿ (ಒಂದರಿಂದ ಆರರ ತನಕ ಎಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣುವಂತಾಗಬೇಕು: ಆ ಹಕ್ಕಿ ನರಿಗೆ " ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ತಾನಾಗಿಯೇ ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡು" ಎಂದು ಗದರಿದ್ದು ಹಾಗೂ ಹಾರಿ ಬಂದು ನರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಕಚ್ಚಿತು. ನರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹಕ್ಕಿಯು ನರಿಯನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಯಿತು. ಮರಿಯನ್ನು ಕಾಪಾಡಿದ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಆ ಹಕ್ಕಿಯ ಬಹಳ ಸಂತಸದಿಂದ ಇತ್ತು, ಆದರೆನರಿ ಮಾತ್ರ ಇನ್ನೂ ಹಸಿದಿತ್ತು.

ನೀವು "ಇದು ಕಥೆಯ ಅಂತ್ಯ" ಎಂದು ಹೇಳಿ ಕಂಪ್ರೆಹೆಂಶನ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿರಿ.

ಸ್ಕೋರಿಂಗ್ ಹಾಳೆ -ಕುರಿಮರಿಗಳು

ವಿಭಾಗ I: ಕಥೆಯ ಉತ್ಪತ್ತಿ

A. ಕಥೆ ರಚನೆ B. ರಚನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ C. ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳು (IST)

A. ಕಥೆ ರಚನೆ

		ಸರಿ ಉತ್ತರಗಳ ಉದಾಹರಣೆ[16]	Score
A1.	ರಚನೆಯ ಭಂಗಿ	ಸಮಯ/ ಸ್ಥಳ ಒಂದು ದಿನ/ ಒಂದಾನೊಂದು ಕಾಲದಲ್ಲಿ/ ಮರದ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ	0 1 2[17]
ಕಂತು 1: ತಾಯಿ/ ಕುರಿ (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ಕುರಿಮರಿಗಳು ಮತ್ತು ತಾಯಿ/ ಕುರಿ)			
A2.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದು ಹೆದರಿದ್ದ ಕುರಿ ಮರಿಗಳನ್ನು ತಾಯಿ ಕುರಿ ನೋಡಿತು ಕುರಿಮರಿಗಳು ಹೆದರಿದವು/ ಅಪಾಯದಲ್ಲಿ ಇದ್ದವು/ ಅವರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಬೇಕಿತ್ತು/ ಸಹಾಯಕ್ಕಾಗಿ ಚೀರಿದರು/ ತಾಯಿಯನ್ನು ಕರೆದವು	0 1
A3.	ಗುರಿ	ಕುರಿಮರಿಯನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ನೋಡಿತು ತಾಯಿ ಕುರಿಗೆ ಮಗುವನ್ನು ಉಳಿಸಬೇಕಾಗಿ ತು/ ಬಚಾವು ಮಾಡಲು/ ಮರಿಯನ್ನು ನೀರಿನಿಂದ ಹೊರಗೆಳೆ ಯುವ ಸಲುವಾಗಿ	0 1
A4.	ಪ್ರಯತ್ನ	ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಎಗರಿತು ತಾಯಿ ಕುರಿಯು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತಿದೆ/ ತಳ್ಳುತ್ತಿದೆ/ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದೆ	0 1
A5.	ಫಲಿತಾಂಶ	ತಾಯಿ, ಕುರಿಮರಿಯನ್ನು ದಡಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಿ ರಕ್ಷಿಸಿತು/ ಕಾಪಾಡಿತು ಮರಿಗಳು ಬಚಾವಾದವು/ ನೀರಿನಿಂದ ಹೊರ ತೆಗೆಯಲಾಯಿತು	0 1
A6.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ತಾಯಿ ಕುರಿ ನಿರಾಳವಾಯಿತು/ ಸಂತಸದಿಂದ ಅದರ ಹೆದರಿಕೆ ಹೋಯಿತು ಕುರಿಮರಿ ಗಳಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾಯಿತು/ ಹೆದರಿಕೆ ಇರಲಿಲ್ಲ/ ನಿರಾತಂಕ ದಲ್ಲಿತ್ತು	0 1
ಕಂತು 2: ನರಿ (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ನರಿ ಮತ್ತು ಕುರಿಮರಿಗಳು)			
A7.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ನರಿ, ಕುರಿಮರಿ ಒಂದು ಒಂದೇ ಇರುವುದನ್ನು ನೋಡಿತು/ ತಾಯಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಇರುವುದನ್ನು ನೋಡಿತು ಆ ನರಿ ಹಸಿದಿತ್ತು/ ಊಟವನ್ನು ನೋಡಿತ್ತು	0 1
A8.	ಗುರಿ	ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಿನ್ನಬೇಕೆಂದು ಅಂದುಕೊಂಡಿತ್ತು	0 1
A9.	ಪ್ರಯತ್ನ	ಕುರಿಮರಿಯ ಕಡೆಗೆ ನರಿ ಜಿಗಿಯಿತು/ ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಯಿತು	0 1
A10.	ಫಲಿತಾಂಶ	ನರಿ, ಕುರಿಯ ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿತ್ತು	0 1
A11.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ನರಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾಗಿತ್ತು	0 1

[16] ಮಗು ನೀಡಿದ ಉತ್ತರ ಸ್ಕೋರಿಂಗ್ ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ನಿಮಗೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಂಶಯವಿದ್ದರೆ ದಯವಿಟ್ಟು ಮ್ಯಾನುಯೆಲ್ ಅನ್ನು ನೋಡಿ.

[17] ಯಾವುದೇ ಉತ್ತರ ಕೊಡದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ತಪ್ಪು ಉತ್ತರ ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಅಂಕ ಕೊಡುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಸರಿ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ, ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ಸಮಯದ ಅಂಶವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ ಎರಡು ಅಂಕ.

		ಕುರಿ ಆತಂಕದಲ್ಲಿ ಇತ್ತು/ ಅಳುತ್ತಿತ್ತು/ ನೋವಿನಲ್ಲಿ ಚೀರುತ್ತಿತ್ತು/ ಕಿರುಚುತ್ತಿದ್ದ	
ಕಂತು 3: ಅಕ್ಕಿ (ಕಂತಿ ನಲ್ಲಿರುವ ಪಾತ್ರಗಳು: ಹಕ್ಕಿ, ನರಿ ಮತ್ತು ಕುರಿಮರಿಗಳು)			
A12.	IST (ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಕುರಿಯು ಅಪಾಯದಲ್ಲಿ ರುವುದನ್ನು ಹಕ್ಕಿಯು ನೋಡಿತು ನರಿಯು ಹಿಡಿದದ್ದನ್ನು ಕಂಡಿತು/ ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದದ್ದನ್ನು ಕುರಿಮರಿಗಳು ಅಪಾಯದಲ್ಲಿದ್ದ ದನ್ನು	0 1
A13.	ಗುರಿ	ನರಿಯನ್ನು ತಡೆಯಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿತು/ ಕುರಿಮರಿಗಳನ್ನು ಕಾಪಾಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿತು	0 1
A14.	ಪ್ರಯತ್ನ	ನರಿಯ ಬಾಲ ಕಚ್ಚಿತು/ ನರಿಯನ್ನು ಹಾಕಿ ದೂರ ಓಡಿಸಿತು ಹಕ್ಕಿಯು ನರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಕಚ್ಚಿತು/ ಎಳೆಯಿತು/ ಅಟ್ಯಾಕ್ ಮಾಡಿತ್ತು	0 1
A15.	ಫಲಿತಾಂಶ	ನರಿಯು ಕುರಿಮರಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟಿತು ಹಕ್ಕಿಯು ನರಿಯನ್ನು ಓಡಿಸಿತು ನರಿಯು ಕುರಿಮರಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಓಡಿತು/ ಬೇರೆ ಕಿತ್ತಿತು ಕುರಿಮರಿಗಳು ಅಪಾಯದಿಂದ ಪಾರಾದರು	0 1
A16.	IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ನರಿಯು ಹಸಿದಿತ್ತು/ ಅಕ್ಕಿ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇತ್ತು ಹಕ್ಕಿಯು ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇತ್ತು/ ಸಂತಸದಿಂದ ಇತ್ತು (ಕುರಿಮರಿಗಳನ್ನು ಪಾರು ಮಾಡಿದ ಸಲುವಾಗಿ) ನರಿಗೆ ಕೋಪ ಬಂತು/ ದುಃಖವೂ ಆಯಿತು/ ನೋವಾಯಿತು/ ಬಾಲ ನೋವು ತ್ತಿತ್ತು ತಾಯಿ ಕುರಿ ನಿರಾತಂಕವಾಗಿ ಇತ್ತು	0 1
A17.	**Total score out of 17:**		

B. ರಚನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ

ಪ್ರಯತ್ನ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ (AO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು	ಕೇವಲ ಗುರಿ(G) ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ (ಪ್ರಯತ್ನ ಅಥವಾ ಫಲಿತಾಂಶ ಇಲ್ಲದೆ)	ಗುರಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಯತ್ನ(GA) /ಗುರಿ ಮತ್ತು ಪಲಿತಾಂಶ(GO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು	ಗುರಿ -ಪ್ರಯತ್ನ- ಫಲಿತಾಂಶ (GAO) ಅನುಕ್ರಮಗಳು
B1.	B2.	B3.	B4.

C. ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳು (IST)

C1.	ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳ (IST) ಒಟ್ಟು ಟೋಕನ್ ಗಳು ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳ (IST) ಇವುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ**:** ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು:, e.g. *see, hear, feel, smell;(* ನೋಡು, ಕೇಳು, ಅನಿಸು/ ಆರಿಸು, ಮೂಸಿತು) ಶಾರೀರಿಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು:, e.g. *thirsty, hungry, tired, sore* (ಹಸಿವು, ಬಾಯಾರಿಕೆ, ಸುಸ್ತು, ನೋ) ಪ್ರಜ್ಞಾಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *alive, awake, asleep* (ಜೀವಂತ, ಸತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ, ಎದ್ದು, ಮಲಗಿ) ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *sad, happy, angry, worried, disappointed* (ಬೇಜಾರು/ ಕಪ್ಪೆ, ಖುಷಿ,, ಕೋಪ ಚಿಂತೆ, ನಿರಾಶೆ) ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿ ಪದಗಳು: e.g. *want, think, know, forget, decide, believe, wonder, have/make a plan* (ಬೇಕು, ಯೋಚಿಸು, ಗೊತ್ತು ಮಾಡು, ಮರೆತು, ನಿಶ್ಚಯಿಸು, ನಂಬು, ಆಶ್ಚರ್ಯವಾಗುವ, ನಿರ್ಧರಿಸುವ) ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಕ್ರಿಯಾಪದಗಳು/ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಕ್ರಿಯಾಪದ/ ಮರು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಕ್ರಿಯಾಪದ: e.g. *say, call, shout, warn, ask (*ಹೇಳು, ಕೂಗು, ಕಿರುಚು, ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡುವ/ ಎಚ್ಚರಿಸು, ಕೇಳು)

ವಿಭಾಗ II: ಗ್ರಹಿಕೆ

	ಪ್ರಶ್ನೆ	ಸರಿ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆ	ತಪ್ಪು ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಉದಾರಹಣೆ	ಸ್ಕೋರ್
0	ಈ ಕಥೆ ನಿಮಗೆ ಇಷ್ಟ ಆಯ್ತಾ?	**ಉತ್ತೇಜನ ಹೊಂದುವ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮಾತ್ರ, ಅಂಕ ಗಳಿಲ್ಲ**		
D1.	ತಾಯಿ ಕುರಿಯೋ ನೀರಲ್ಲಿ ಏಕೆ ಇತ್ತು (Pic 1-2 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 1: ಗುರಿ /IST ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ತನ್ನ ಮರಿಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು/ ಬದುಕಿಸಲು ಅವಕ್ಕಾಗಿ ಹೆದರಿದಳು/ ಆ ಮರಿಗಳು ಅಪಾಯದಲ್ಲಿ ಇರುವುದು, ಮುಳುಗುತ್ತಿರುವುದು/ ಸಹಾಯಕ್ಕಾಗಿ ಕೂಗುತ್ತಿವೆ	ಈಜುತ್ತವೆ/ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದೆ/ ಸ್ನಾನ ಮಾಡುತ್ತಿದೆ/ ಮರಿಗಳನ್ನು ತೊಳೆಯಲು	0 1
D2.	ಕುರಿ ಮರಿಗೆ ಹೇಗೆ ಅನಿಸುತ್ತಿದೆ (ನೀರಿನಲ್ಲಿರುವ ಮರಿ Pic-1 ಕಡೆಗೆ ಬೆರಳು ತೋರಿ) (IST ಪ್ರಾರಂಭಿಕ)	ಹೆದರಿದೆ/ ಅಪಾಯದಲ್ಲಿದೆ/ ಭಯಬೀತರಾಗಿ ವೆ	ಖುಷಿಯಿಂದಿದ್ದೆ/ ಆರಾಮವಾಗಿದೆ/ ಕಸಿದಿವೆ/ ಬಾಯಾರಿದೆ	0 1
D3.	(D2 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D3) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ (D3) ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D4 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ಕುರಿಮರಿಗಳು ಯಾಕೆ ಹೆದರಿದೆ ಎಂದು ನಿಮಗೆ ಅನಿಸುತ್ತದೆ?[18]	ಅದು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದು ಹೋಗಿರುವುದರಿಂದ/ ನೀರಿನಿಂದ ತಾನಾಗೆ ಹೊರಬರಲು ಆಗದಿದ್ದ ರಿಂದ	ಅದಕ್ಕೆ ಹಸಿವಾಗಿದೆ/ ಈಜುತ್ತದೆ/ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದೆ	0 1
D4.	ನರಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ನಗದು ಏಕೆ? Pic. 3 (ಕಂತು 2: ಗುರಿ)	ಕುರಿಮರಿಯನ್ನು ತಿನ್ನಲಿಕ್ಕೆ/ ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ/ ತಾಯಿ ಕುರಿಯು ನೋಡದಿದ್ದಾಗ ಕುರಿಮರಿಗಳನ್ನು ಕಸಿದುಕೊಳ್ಳಲು	ಕುರಿ ಬರೆಯೋ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಆಗಿ	0 1
D5.	ನರಿಗೆ ಹೇಗೆ ಅನಿಸುತ್ತಿದೆ? Pic. 5-6 IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಬೇಸರ/ ಕೋಪ/ ಭಯ/ ನೋವಾಗಿದೆ	ಆನಂದ/ ಸಂತೋಷ	0 1
D6.	(D5 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D6) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ(D6)	ಕುರಿಮರಿ ಸಿಗಲಿಲ್ಲ ಅದಕ್ಕೆ/ ಅದು ಇನ್ನೂ ಹಸಿವೆ ಇದ್ದಿದ್ದಕ್ಕೆ/ ಅಪಾಯದಲ್ಲಿ ಇತ್ತು	ಕುರಿ ಅಪಾಯದಲ್ಲಿ ಇತ್ತು/ ನರಿ ಓಡಿಹೋಯಿತು/ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲ	0 1

[18] ಮಗು D2 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

	ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D7 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ನರಿ ಬೇಸರ ವಾಗಿರುವುದು ಯಾಕೆ? ನಿಮ್ಮ ಅನಿಸಿಕೆ ಹೇಳಿ?[19]			
D7.	ಹಕ್ಕಿಯು ನರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಕಚ್ಚಿದ್ದು ಯಾಕೆ? (Pic. 5 ಗೆ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ) (ಕಂತು 3: ಗುರಿ)	ಕುರಿಮರಿಯನ್ನು ಕಾಪಾಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ್ದ ಕ್ಕಾಗಿ /ಅವನ್ನು ಕಾಪಾಡಲು/ ಕುರಿಮರಿ ಅಪಾಯದಲ್ಲಿದ್ದ ದ್ದನ್ನು ಕಂಡು	ಹಕ್ಕಿಯು ನರಿ ತಿನ್ನಲು/ ಕುರಿಯನ್ನು ತಿನ್ನಲು/ ಅವರೊಟ್ಟಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು	0 1
D8.	ಹಕ್ಕಿಯು ಕುರಿಯನ್ನು ನೋಡಿತು ಎಂದು ಅಂದುಕೊಳ್ಳಿ. ಹಕ್ಕಿಗೆ ಇರಬಹುದು? Pic. 6 IST (ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ)	ಸಂತೋಷ/ ಸಂತೃಪ್ತಿ/ ಗರ್ವ/ ಒಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದಂತೆ ಅನ್ನಿಸಿತು	ದುಃಖ/ ಬೇಸರ/ ಕೋಪ/ ಹುಚ್ಚುತನ	0 1
D9.	(D8 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿವರಗಳಿಲ್ಲದ ಉತ್ತರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಈ (D9) ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳತಕ್ಕದ್ದು, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹಾಗೂ ವಿವರಣೆ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲಿಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ (D9) ಅಂಕ ಕೊಟ್ಟು D10 ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ತೆರಳಿ.) ಹಕ್ಕಿಯ ಸಂತೋಷಕ್ಕೆ ಕಾರಣವೇನು?[20]	ನರಿಯನ್ನು ತಡೆದಿದ್ದ ಕ್ಕಾಗಿ/ ಕುರಿಮರಿಗಳನ್ನು ಕಾಪಾಡಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ/ ಕುರಿಗಳು ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇರುವುದನ್ನು ಕಂಡು	ನಗುತ್ತಿದೆ/ ಕೋಪದಿಂದ ಕುರಿಮರಿಗಳನ್ನು ಬೇಕೆಂದು ಕೊಂಡಿದೆ	0 1
D10.	ತಾಯಿ ಕುರಿಗೆ ಯಾರೆಡೆಗೆ ಬಹು ಪ್ರೀತಿ? ನರಿಯೋ ಅಥವಾ ಹಕ್ಕಿಯು? ಯಾಕೆ?	ಒಂದು ಕಾರಣ 1 reason	ಅಪ್ರಸ್ತುತ ಉತ್ತರ	0 1
D11.			**Total score out of 10:**	

[19] ಮಗು D5 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.
[20] ಮಗು D8 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಉತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದಗಳನ್ನೇ (IST) ಉಪಯೋಗಿಸಿ.

ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಶೋಧಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು (ಪೋಷಕರ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿ ಕೈಪಿಡಿ)

1. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಹೆಸರು: ______________________________

2. ಹುಟ್ಟಿದ ದಿನಾಂಕ: ______________________________

3. ನಿಮ್ಮ ಮಗುವು ಈಗ ಶಿಶುವಿಹಾರ/ ಪ್ರಿಸ್ಕೂಲ್ಯಾ/ ಶಾಲೆಗೆ ಗೊತ್ತಿದೆಯೇ?

- ○ ಹೌದು, ಶಿಶುವಿಹಾರ ಕೆ ದಿನಾಂಕ_____(ತಿಂಗಳು, ವರ್ಷ)
- ○ ಇಲ್ಲ

ಯಾವ ರೀತಿಯಾದಂತಹ ಶಿಶುವಿಹಾರದಲ್ಲಿ ಒಡುತ್ತಿವೆ?

- ○ ದ್ವಿಭಾಷಾ
- ○ ಏಕಭಾಷಾ ಪದ್ಧತಿ L1 = ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಮಾತೃಭಾಷೆ
- ○ ಏಕಭಾಷಾ ಪದ್ಧತಿ L2= ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಎರಡನೆ ಭಾಷೆ
- ○ ಇತರೆ, ಯಾವ ಭಾಷೆ?

- ○ ಹೌದು, ಶಾಲೆಗೆ ದಿನಾಂಕ_____ (ತಿಂಗಳು, ವರ್ಷ)
- ○ ಇಲ್ಲ
- ○ ಯಾವ ರೀತಿಯಾದಂತಹ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಡುತ್ತಿವೆ?
- ○ ದ್ವಿಭಾಷಾ
- ○ ಏಕಭಾಷಾ ಪದ್ಧತಿ L1 = ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಮಾತೃಭಾಷೆ
- ○ ಏಕಭಾಷಾ ಪದ್ಧತಿ L2= ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಎರಡನೆ ಭಾಷೆ
- ○ ಇತರೆ, ಯಾವ ಭಾಷೆ?

4. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಹುಟ್ಟಿದ ದೇಶ/ ರಾಜ್ಯ

- ○ ಹುಟ್ಟಿದ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿನ ಮಾತೃಭಾಷೆ L1
- ○ ಹುಟ್ಟಿದ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿನ L2
- ○ ಹುಟ್ಟಿದ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿನ ಇತರೆ_____

5. ಹುಟ್ಟಿನ ಕ್ರಮ

- ○ 1.
- ○ 2.
- ○ 3.
- ○ 4.

6. ಈ ರಾಷ್ಟ್ರದಲ್ಲಿ/ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು ಎಷ್ಟು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ನೆಲೆಸಿದ್ದಾರೆ?

______________ (ತಿಂಗಳು, ವರ್ಷ)

7. ನಿಮ್ಮ ಮಗುವು ಮೊದಲ ಪದ ಬಳಸಿದಾಗ ಅಂದಾಜು ವಯಸ್ಸು?

____________ (ತಿಂಗಳು, ವರ್ಷ)

8. ನಿಮಗೆ ನಿಮ್ಮ ಮಗುವಿನ ಭಾಷೆಯ ಬಗೆಗೆ ಎಂದಾದರೂ ಆತಂಕ ಉಂಟಾಗಿದೆಯೇ?

- ○ ಹೌದು, ಯಾಕೆ?_______________
- ○ ಇಲ್ಲ

9. ನಿಮ್ಮ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಯಾರಿಗಾದರೂ ವಾಕ್ ಮತ್ತು ಶ್ರವಣ ದೋಷ ಇರುವುದೇ?

- ○ ಇಲ್ಲ
- ○ ಹೌದು, ಯಾರಿಗೆಂದು ನಮೂದಿಸಿ________ (ತಾಯಿ, ತಂದೆ, ಅಕ್ಕ ತಂಗಿಯರು)

10. ನಿಮ್ಮ ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ಶ್ರವಣದೋಷ ಇರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೀರಾ?

- ○ ಇಲ್ಲ
- ○ ಹೌದು, ಎಷ್ಟು ಜನರಿಗೆ_________
- ○ ಪದೇ ಪದೇ ಬರುವಂತಹ)
- ○ ಗ್ರಾಮನೆಟ್ (ಕಿವಿಯ ಹೊಳ್ಳೆ)

11. ನಿಮ್ಮ ಅನಿಸಿಕೆಯಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ಮಗುವಿಗೆ ಸಾಧಾರಣವಾದ ಕೇಳುವಿಕೆ ಇದೆಯೇ?	
○ ಇಲ್ಲ	○ ಹೌದು

12. ತಂದೆ ತಾಯಿಯ ಪರಿಚಯ

	ನಿಮ್ಮ ಮಾತೃಭಾಷೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ (L1)	ನಿಮ್ಮ ಎರಡನೆಯ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ (L2)	ಗೊತ್ತಿರುವ ಇತರೆ ಭಾಷೆಗಳು	ಈಗಿರುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ವರ್ಷದಿಂದ ಇದ್ದೀರಾ	ಓದು	ವೃತ್ತಿ
ತಂದೆ,						
ತಾಯಿ						

13. ನಿಮ್ಮ ಮಗುವಿನೊಂದಿಗೆ ಬಳಸುವ ಭಾಷೆ?

	ತಂದೆ 1	ತಾಯಿ 2
ಮಾತೃಭಾಷೆ		
ಮನೆಯ ಭಾಷೆ		
ಮಾತೃಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯ ಭಾಷೆ		
ಇತರೆ__________________________ _ (ಯಾವುದನ್ನು ನಮೂದಿಸಿ)		

14. ನಿಮ್ಮ ಮಗು ಮಾತನಾಡುವ ಭಾಷೆಗಳು?

○ ಮಗುವಿನ ಮಾತೃಭಾಷೆ: ○ ಮಗುವಿನ ಎರಡನೆಯ ಭಾಷೆ: ○ ಇತರೆ: ________

15. ನಿಮ್ಮ ಮಗುವಿನ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ಇರುವಂತಹ ಭಾಷೆಗಳು ಯಾವುವು

○ ಮಗುವಿನ L1
○ ಮಗುವಿನ L2
○ ಮಗುವಿನ ಇತರೆ ಭಾಷೆಗಳು:

16. ನಿಮ್ಮ ಮಗು ಎರಡನೇ ಭಾಷೆ ಕಲಿಯಲು ಶುರು ಮಾಡಿದ್ದು ಯಾವಾಗ?

○ ಹುಟ್ಟಿನಿಂದ
○ ಒಂದು ವರ್ಷ ಆಗುವ ಮೊದಲು
○ ಎರಡು ವರ್ಷ ಆಗುವ ಮೊದಲು
○ ಮೂರು ವರ್ಷಗಳು ಆಗುವ ಮೊದಲು
○ ಐದು ವರ್ಷಗಳ ಆಗುವ ಮೊದಲು
○ ವಯಸ್ಸು______ ಇಂದ

17. ಎರಡನೇ ಭಾಷೆ ಮಗುವಿಗೆ ಸಿಗುವ ಸ್ಥಳ

○ ಶಿಶುವಿಹಾರ
○ ಶಾಲೆ
○ ಸ್ನೇಹಿತರೊಡನೆ
○ ಬಂಧುಗಳು/ ಅಕ್ಕ ತಂಗಿ
○ TV/ ಪುಸ್ತಕ
○ ಇತರೆ

18. ನಿಮ್ಮ ಮಗು ದಿನನಿತ್ಯ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಭಾಷೆಗಳ ಅಂದಾಗ ಶೇಕಡವಾರು?

ಅವಳ/ ಅವನ ಮಾತೃಭಾಷೆ (L1)	ಅವಳ/ ಅವನ ಎರಡನೆ ಭಾಷೆ (L2)	ಅವಳ/ ಅವನ ಇತರೆ ಭಾಷೆ
○ 25%	○ 25%	○ 25%
○ 50%	○ 50%	○ 50%
○ 75%	○ 75%	○ 75%
○ 100%	○ 100%	○ 100%

19. ನಿಮ್ಮ ಮಗುವಿನ ಭಾಷಾಜ್ಞಾನದ ಬಗ್ಗೆ ಸರಿಯಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ	ಬಹಳ ಚೆನ್ನಾಗಿದೆ	ಚೆನ್ನಾಗಿದೆ	ವಿರಳ	ಅತಿ ವಿರಳ
ನಿಮ್ಮ ಮಗು ಎಷ್ಟು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮಾತೃಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ				
ನಿಮ್ಮ ಮಗು ಎಷ್ಟು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಎರಡನೆಯ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ				
ನಿಮ್ಮ ಮಗು ಎಷ್ಟು ಚೆನ್ನಾಗಿ L1 ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ				
ನಿಮ್ಮ ಮಗುವು ಎಷ್ಟು ಚೆನ್ನಾಗಿ L2 ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ				

20. ನಿಮ್ಮ ಅನಿಸಿಕೆಯಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ಮಗುವು ಯಾವ ಭಾಷೆಯನ್ನು ತುಂಬಾ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮಾತನಾಡುತ್ತದೆ?

- ○ ಅವರL1
- ○ ಅವರL2
- ○ ಇತರೆ ___________ ಯಾವುದೆಂದು ನಮೂದಿಸಿ

21. ನಿಮ್ಮ ಅನಿಸಿಕೆಯಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ಮಗುವು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಮಾತನಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಆದ್ಯತೆ ನೀಡುತ್ತದೆಯೇ?

- ○ ಇಲ್ಲ
- ○ ಹೌದು, ಯಾವುದೆಂದು ತಿಳಿಸಿ______________________

22. ಈ ಕೆಳಕಂಡ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ, ನಿಮ್ಮ ಮಗುವು ಯಾವ ಚಟುವಟಿ ಕೆ ಒಂದು ತಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿ?

	ಅವಳ/ ಅವನ ಮಾತೃಭಾಷೆ (**L1**)				ಅವಳ/ ಅವನ ಎರಡನೆಯ ಭಾಷೆ (**L2**)			
	ಎಂದು ಇಲ್ಲ	ತಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ	ವಾರದಲ್ಲಿ ಒಂದೆರಡು ಬಾರಿ	ಪ್ರತಿದಿನ	ಎಂದು ಇಲ್ಲ	ತಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ	ವಾರದಲ್ಲಿ ಒಂದೆರಡು ಬಾರಿ	ಪ್ರತಿದಿನ
ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು								
ಪುಸ್ತಕ ಓದುವುದು								
ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದು ಮತ್ತು ಹಾಡುವುದು								
TV ನೋಡುವುದು/ ಸಿನಿಮಾ/DVD/ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ನಲ್ಲಿ ಆಟ								

ಮಾದರಿ ಕಥೆಗಳು

ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವಂತಹ ಮಾದರಿ ಕತೆಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಕಥೆಗಳ ಉತ್ಪತ್ತಿಯ ಒಂದು ಫ್ರೇಂವರ್ಕ್ ಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಸಂಶೋಧಕರಿಗೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾದ ಕಥೆಗಳು ಸಿಗುವಂತ ಆಗಿ, ಉತ್ಪತ್ತಿಯ ಆಗಿರುವ ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಮ್ಯಾಕ್ರೋ ಹಾಗೂ ಮೈಕ್ರೋ ಆಶಾ ರಚನೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಲು, ಸಂಶೋಧಿಸಲು ಹಾಗೂ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡುವಾಗ ಕೋಡ್ ಮಾಡಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲು ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಕಥೆಗಳನ್ನು ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ (ಸ್ಕೋರಿಂಗ್) ಪ್ರತಿ ಕಥೆಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಹಾಳೆಯನ್ನು ನೋಡಿರಿ.

ಈ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಕಥೆಗಳು, ಕಥೆ ಮರು ಹೇಳುವ ಹಾಗೂ ಮಾದರಿ ಕಥೆಯ ಪ್ರಚೋದಕಗಳಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಈ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಮ್ಯಾಕ್ರೋ ಸ್ಟ್ರಕ್ಚರ್ ಮತ್ತು ಮೈಕ್ರೋ ಸ್ಟ್ರಕ್ಚರ್ ಗಳಿಗಾಗಿ ಸಮಾನಾಂತರಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಕೋಡಿಂಗ್ ಹಾಗೂ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಗಾಗಿ ಈ ಕೆಳಕಂಡ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು

<u>ಗುರಿ</u> -<u>ಪ್ರಯತ್ನ</u>-<u>*ಫಲಿತಾಂಶ*</u>- *ಆಂತರ್ಯ ಸ್ಥಿತಿಯ ಪದ ಗಳು* (IST)

ಹಕ್ಕಿಮರಿಗಳು (ಒಟ್ಟಾಗಿ ಬಳಸಿರುವ ಪದಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ - 120)

Pictures 1/2: ಒಂದು ದಿನ ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯು ತನ್ನ ಮರಿಗಳು *ಹಸಿವಾಗಿದ್ದನು* ಕಂಡಳು. ಹಸಿದ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ <u>ಊಟವನ್ನು ತರುವ ಸಲುವಾಗಿ ಹಾರಿ</u> ಹೋದಳು. ಪಕ್ಕದಲ್ಲೇ *ಹಸಿದಿದ್ದ* ಒಂದು ಬೆಕ್ಕು ತಾಯಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದನ್ನು ನೋಡಿ *ಮಿಯಾವ್* ಎನ್ನುತ್ತಾ "ಏನಿದೆ ಈ ಗೂಡಿನ ಒಳಗೆ" ಎನ್ನುತ್ತಾ ಇತ್ತು.

Pictures 3/4: ತಾಯಿ ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯು ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ <u>ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಹುಳುವನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಂದಿತ್ತು</u>, ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಬೆಕ್ಕು ಇರುವುದನ್ನು ಅದು ನೋಡಲಿಲ್ಲ. ತನ್ನಲ್ಲಿದ್ದ ರಸಭರಿತ ಹುಳುವನ್ನು ಕಂಡು ಅದು ಬಹಳ *ಸಂತಸದಿಂದ* ಇರಲು, ಹಸಿದಿದ್ದ ಈ *ಕಂತ್ರಿ* ಬೆಕ್ಕು <u>ಮರಿಗಳನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಮೆಲ್ಲನೆ ಮರ ಹತ್ತಲು</u> ಶುರು ಮಾಡಿತು. <u>ಅದು ಒಂದು ಮರಿ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡಿತು</u>. ಅಲ್ಲೇ ಹಾದುಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು *ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ* ನಾಯಿಗೆ ಮರಿಗಳು ಅಪಾಯದಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದು *ಕಂಡಿತು*. ಅದು <u>ಬೆಕ್ಕನ್ನು ತಡೆದು, ಮರಿಗಳನ್ನು ಉಳಿಸುವ ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಿತು</u>.

Pictures 5/6: ಅದು ಬೇಕ್ಕಿಗೆ " ಮರಿಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡು" *ಎಂದಿತು*. ಹಾಗೆ ಮಾಡುವಾಗ <u>ಬೆಕ್ಕಿನ ಬಾಲವನ್ನು ಬಲವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಎಳೆದು</u> ಹಾಕಿತು<u>. ಬೆಕ್ಕು ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಲು</u> ಆರಂಭಿಸಿತು, ಹಕ್ಕಿಮರಿ ಹಾಗೂ <u>ನಾಯಿ ಬೆಕ್ಕನ್ನು ಹಿಮ್ಮೆಟ್ಟಿ ಓಡಿತು</u>. ನಾಯಿಗೆ ಮರಿಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿದ *ಸಂತಸ* ಒಂದೆಡೆಯಾದರೆ ಬೆಕ್ಕು ಇನ್ನೂ *ಹಸಿವಲ್ಲೇ* ಇತ್ತು.

ಕುರಿಮರಿಗಳು (ಒಟ್ಟಾಗಿ ಬಳಸಿರುವ ಪದಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ -125)

Pictures 1/ 2: ಒಂದು ದಿನ ತಾಯಿ ಕುರಿ ತನ್ನ ಮರಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದು *ಹೆದರಿ* ಇರುವುದನ್ನು *ನೋಡಿತು*. ಅದು ತಟ್ಟನೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಮರಿಯನ್ನು ಬಚಾವು ಮಾಡಲು ಧುಮುಕಿತು. ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದ್ದ ಒಂದು *ಹಸಿದ* ನರಿ ತಾಯಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದನ್ನು ಕಂಡು *ಗುರು ಗುಟ್ಟುತ್ತಾ*"mmm... ಏನಿದೆ ಹುಲ್ಲು ಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ? ಎಂದು ಯೋಚಿಸಿತು.

Pictures 3/ 4: ತಾಯಿ ಕುರಿ ತನ್ನ ಮರಿಯನ್ನು ನೀರಿನಿಂದ ಆಚೆ ಎಳೆದು ಹಾಕಿತ್ತು, ಅದು ನರಿಯನ್ನು ನೋಡಲಿಲ್ಲ. ತನ್ನ ಮರಿ ಮುಳುಗದೆ ಇರುವುದನ್ನು ಕಂಡು ಅದು *ಸಂತಸದಿಂದ* ಇದ್ದಿತು. ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ, *ಕಂತ್ರಿ* ನರಿಯು ಅಲ್ಲಿದ್ದ ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಮುಂದೆ ಎಗರಿ ಹಾಗೂ ಒಂದು ಮರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿತ್. ಅಲ್ಲೇ ಹಾರುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು *ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ* ಹಕ್ಕಿಗೆ ಕುರಿ ಮರಿ ಯು ಸಂಕಷ್ಟದಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದು ಕಂಡಿತು. ನರಿಯನ್ನು ತಡೆದು ಅದು ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ಉಳಿಸಲು ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಿತು.

Pictures 5/ 6: ಆ ಹಕ್ಕಿ ನರಿಗೆ" ಕುರಿ ಮರಿಯನ್ನು ತಾನಾಗಿಯೇ ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡು" ಎಂದು ಗದರಿದ್ದು ಹಾಗೂ ಹಾರಿ ಬಂದು ನರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಕಚ್ಚಿತು. ನರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹಕ್ಕಿಯು ನರಿಯನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಯಿತು. ಮರಿಯನ್ನು ಕಾಪಾಡಿದ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಆ ಹಕ್ಕಿಯ ಬಹಳ *ಸಂತಸದಿಂದ* ಇತ್ತು, ಆದರೆನರಿ ಮಾತ್ರ ಇನ್ನೂ *ಹಸಿದಿತ್ತು*.

ಬೆಕ್ಕು (ಒಟ್ಟಾಗಿ ಬಳಸಿರುವ ಪದಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ -137)

Pictures 1/ 2: ಒಂದು ದಿನ *ಖುಷಿಯಿಂದ* ಒಂದು ಬೆಕ್ಕು ಪೋದೇಯ ಮೇಲೆಹಳದಿ ಬಣ್ಣದ ಚಿಟ್ಟೆ ಒಂದು ಕೂತಿರುವುದನ್ನು *ಕಂಡಿತ್.* ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಅದು ಆದರ ಕಡೆಗೆ ಜಿಗಿಯಿತು. ಇದೇ ವೇಳೆಗೆ, ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಗಿದ್ದ ಒಬ್ಬ *ಹರ್ಷಚಿತ್ತದ* ಹುಡುಗ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬಕೆಟ್ಟು ಮತ್ತೊಂದರಲ್ಲಿ ಬಾಲ್ ಅನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬರುತ್ತಿದ್ದನು. ಬೆಕ್ಕು ಚಿಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಅವನು *ನೋಡಿದನು*.

Pictures 3/4: ಚಿಟ್ಟೆ ಹಾರಿ ಹೋಗಿ ಆ ಬೆಕ್ಕು ಆ ಪೊದೆಯೊಳಗೆ ಬಿದ್ದಿತ್ತು. ಅದಕ್ಕೆ *ಏಟಾಗಿ* ತುಂಬಾ *ಕೋಪ* ಬಂತು. *ಆಶ್ಚರ್ಯಚಕಿತನಾದ* ಆ ಹುಡುಗ ತನ್ನ ಬಾಲ್ ಅನ್ನ್ ಅವನ ಕೈಯಿಂದ ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟನು. ನೋಡ ನೋಡುತ್ತಲೇ ಆ ಬಾಲು ನೀರಿನೊಳಗೆ ಉರುಳಿತು. ಇದನ್ನು ಕಂಡು *ಕಿರುಚುತ್ತಾ* "ಅದು ಅಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಬಾಲು" ಎಂದು ಕಿರುಚಿದ್ದನ್. ನನ್ನ ಬಾಲ್ ವಾಪಸ್ ಬೇಕೆಂದುಕೊಂಡು ಅವನು *ದುಃಖದಲ್ಲಿ* ಇದ್ದನು. ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಬೇಕು ಬಳಿಯಿದ್ದ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಆ ಬಕೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ *ನೋಡಿತು* ಹಾಗೂ " ನನಗೆ ಆ ಮೀನು ಬೇಕು" *ಎಂದುಕೊಂಡಿತು.*

Pictures 5/6: ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿದ್ದ ತನ್ನ ಬಾಲನ್ನು ಆ ಹುಡುಗ ತನ್ನ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಕೋಲಿನಿಂದ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದನು. ಆತ ಆ ಬೆಕ್ಕು ತನ್ನ ಮೀನನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಇದ್ದದ್ದನ್ನು *ನೋಡಲಿಲ್ಲ*. ಅಂತಿಮದಲ್ಲಿ, ರುಚಿಕರವಾದ ಮೀನು ತಿಂದ

ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಬೆಕ್ಕು ಬಹಳ *ಸಂತೋಷದಿಂದ* ಇತ್ತು, ಹಾಗೆಯೇ ಆ ಹುಡುಗ ಕೂಡ ಬಾಲು ಸಿಕ್ಕಿದ *ಸಂತಸದಲ್ಲಿ* ಇದ್ದನು.

ನಾಯಿ (ಒಟ್ಟಾಗಿ ಬಳಸಿರುವ ಪದಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ -140)

Pictures 1/2: ಒಂದು ದಿನ *ಖುಷಿಯಿಂದ* ಇದ್ದ ಬೂದುಬಣ್ಣದ ಇಲ್ಲಿ ಮರಿ ಮರದ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಕೂತಿದ್ದನ್ನು *ನೋಡಿದ್ದು*. ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಅದು ಮುಂದೆ ಜಿಗಿಯಿತು. ಇದೇ ಸಮಯಕ್ಕೆ *ಹರುಷದಿಂದ ಇದ್* ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಮಾರ್ಕೆಟಿನಲ್ಲಿ ಖರೀದಿ ಮಾಡಿ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಬ್ಯಾಗನ್ನು ಮತ್ತೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಲೂನ್ ಅನ್ನು ಹಿಡಿದು ತರುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಲಿ ಮರಿಯನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ ನಾಯಿಯನ್ನು ಆತ *ನೋಡಿದ*.

Pictures 3/4: ಇಲಿ ಮರಿ ಬೇಗನೆ ಓಡಿಹೋಯಿತು ಹಾಗೂ ನಾಯಿ ಮರಕ್ಕೆಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆದು ಕೊಂಡಿತ್ತು. ತನಗೆ ತಾನೇ *ಏಟು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದು* ಹಾಗೂ ಅದಕ್ಕೆ ಬಹಳ *ಕೋಪ* ಬಂತು. ಹುಡುಗ ಎಷ್ಟು *ಆಶ್ಚರ್ಯಚಕಿತನಾದ* ನೆಂದರೆ ತಂದಿದ್ದ ಬಲೂನನ್ನು ತನ್ನ ಕೈಯಿಂದ ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟಿದ್ದ. ತನ್ನ ಬಲೂನು ಮರದೆಡೆಗೆ ಹೋಗುವುದನ್ನು ಕಂಡ ಆತ *ಕಿರುಚುತ್ತಾ* ", ಅಯ್ಯೋ, ಅದು ಹೋಯಿತಲ್ಲ ನನ್ನ ಬಲೂನು" ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಂಡ. ಅವನು *ದುಃಖದಲ್ಲಿದ್ದ* ನು ಬಲೂನ್ ವಾಪಸ್ ಪಡೆಯಲು ಇಷ್ಟಪಟ್ಟ ನು. ಇದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆ ನಾಯಿ ಆ ಹುಡುಗನ ಬ್ಯಾಗನ್ನು *ನೋಡಿ* "ಆ ಬ್ಯಾಗಿನಲ್ಲಿ ಇರುವ ಬಜ್ಜಿ ನನಗೆ ಬೇಕು" *ಎಂದುಕೊಂಡಿತ್*.

Pictures 5/6: ಇದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆ ಹುಡುಗ ಬಲೂನನ್ನು ಮರದಿಂದ ಇಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಪಟ್ಟನು. ನಾಯಿ ತನ್ನ ಬಜ್ಜಿ ಅನ್ನು ಎಳೆದು ಕೊಂಡಿದ್ದು ಆತನಿ *ಗಮನಕ್ಕೆ* ಬರಲಿಲ್ಲ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ, ರುಚಿಯಾದ ಬಜ್ಜಿ ತಿನ್ನಲು ಸಿಕ್ಕಿದ *ಖುಷಿಯಲ್ಲಿ* ನಾಯಿ ಇದ್ದರೆ ಬಲೂನ್ ಸಿಕ್ಕಿದ ಖುಷಿಯಲ್ಲಿ ಆ ಹುಡುಗ ಇದ್ದನು.