

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

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

Korean version

Translated and adapted by
Mihye Harker & Tianyi Zheng
(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64a (2023)

How to cite this version:

Gagarina, N., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Bohnacker, U. & Walters, J. (2019). Multilingual Assessment Instrument for Narratives – Revised. Materials for use. *ZAS Papers in Linguistics*, 63. Korean version. Translated and adapted by Harker, M. & Zheng, T.

MAIN: Korean

내러티브 평가를 위한 다중언어 평가도구(MAIN): 한국어판

Mihye Harker & Tianyi Zheng

내러티브 평가를 위한 다중언어 평가도구(MAIN)는 2012년 개발되었는데 태어날 때부터 혹은 어릴 때부터 하나 이상의 언어를 습득하는 어린이의 내러티브 능력을 평가하기 위해 고안되었습니다. MAIN은 주로 약 3세에서 10세 사이의 어린이를 대상으로 개발되었지만 최근 연구결과에 따르면 그 적용범위를 청소년 및 성인에까지 확대시킬 수 있습니다. 어린이가 다중언어로 된 내러티브를 이해하고 서술하는 능력을 평가할 수 있을 뿐 아니라 *이야기 모형, 다시 말하기, 말하기* 같은 다양한 유도 모드도 구비되어 있습니다.

MAIN 2012년 판은 3세에서 10세 사이의 단일 언어 및 이중 언어 사용자 500명 이상을 대상으로 한 광범위한 파일럿 테스트를 기반으로 하는데 15개의 언어 및 언어 조합이 포함되어 있습니다.

현 2019년 영문판은 2013년부터 2019년까지 독일, 러시아 및 스웨덴의 700여명의 단일 언어 및 이중 언어 사용자 어린이로부터 수집한 2,500개 이상의 MAIN 내러티브와 24,000여개의 이해력 측정 질문에 대한 응답을 기반으로 개정되었습니다.

MAIN에는 4개의 평행 이야기가 포함되어 있으며 각 이야기에는 이야기 구성의 다차원 모델을 기반으로 세심하게 고안된 6개의 그림이 순서대로 배열되어 있습니다. 이야기는 인지적 언어학적 복잡성, 거시구조 및 미시구조의 유사성, 문화적 적합성과 견고성을 기반으로 고안되었습니다.

MAIN은 아직 규범화되지는 않았지만 MAIN의 표준화된 절차를 평가, 개입 및 연구 목적으로 사용할 수 있습니다. MAIN 사용 방법에 대한 자세한 내용은 ZAS Papers in Linguistics 63 (2019, pp. iv-xii)의 "MAIN 개정 배경, 사용 방법 및 다른 언어에 적용하는 방법" 장을 참조하십시오. <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>을 방문하여 이용할 수 있습니다.

이 문서에는 다음이 포함되어 있습니다.

- 평가 지침
- 고양이 이야기, 강아지 이야기, 아기 새 이야기, 새끼 염소 이야기 진행 절차 및 채점지
- 배경 질문지
- 이야기 사본

평가 지침

내러티브 평가를 위한 다중언어 평가도구(MAIN)는 대체로 약 3세에서 10세 사이의 어린이를 대상으로 하지만 청소년 및 성인에게도 사용할 수 있습니다. MAIN은 내러티브에 대한 이해와 서술능력을 모두 평가합니다. 또한 *이야기 모형*, *다시 말하기*, *말하기*와 같은 다양한 유도 모드를 허용합니다. 어떤 유도절차를 선택하는가(예: *이야기 모형/다시 말하기* 후에 *말하기* 또는 *말하기*만)는 평가의 목적과 필요에 따라 달라질 수 있습니다. 즉, 평가자의 재량을 발휘할 수 있습니다.

MAIN은 어린이의 다중 언어능력을 평가해 줍니다. 언어 중 어느 하나를 임의로 선택하여 먼저 평가할 수 있습니다. 이중 언어를 사용하는 어린이의 경우 두 언어 사이의 평가 간격은 4~7일 정도가 이상적인데 그 이유는 언어 간 영향과 훈련 및 이월 효과를 최소화할 수 있기 때문입니다. 단일 언어적 맥락을 촉진하고 언어 전환을 방지하기 위해서 각각의 언어는 가능한 한 서로 다른 평가자가 평가하는 것이 좋습니다.

재료

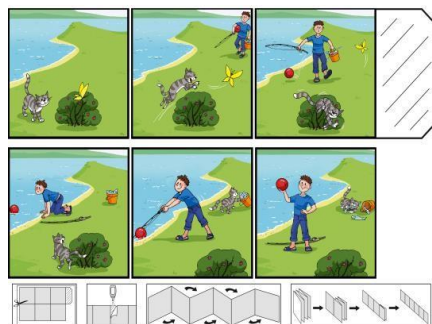
- 순서대로 배열된 그림 4종: 아기 새 이야기, 새끼 염소 이야기, 고양이 이야기, 강아지 이야기 (각 이야기의 사본 3부(컬러 인쇄물), 각 이야기의 사본은 별도의 봉투에 넣음, 봉투 총 12개)
- 4종의 이야기 사본(아기 새, 새끼 염소, 고양이, 강아지 이야기)
- 녹음 장비(오디오 또는 비디오)
- 거시구조 분석, 내적 상태 용어 및 이해력 측정 질문을 위한 채점 진행 절차
- 배경 질문(부모 설문지)

지침

재료 준비 방법

1. www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main을 방문하여 그림을 다운로드하십시오.
2. 각 PDF 파일(즉, 각 이야기가 순서대로 배열된 그림)을 고품질 프린터를 사용하여 흰색 A4 용지에 컬러로 세 부 인쇄합니다. 각 그림의 크기는 9 x 9cm입니다.
3. 그림 뒷면에 1부터 6까지 번호를 매기십시오.
4. 그림을 두 줄로 잘라냅니다.
5. 아래와 같이 그림을 6칸짜리 종이판에 붙이고 두 번 접습니다(그림 1과 그림 2, 접기, 그림 3과 그림 4, 접기, 그림 5와 그림 6).

참고: 접는 방법을 설명하기 위해 사용하는 작은 그림을 잘라 사용하지 마십시오.



6. 순서대로 배열된 각 이야기의 그림(각 이야기별 그림 6개)을 이야기 별로 봉투에 넣고 색상이나 다른 구별 표시(예: 점)를 이용하여 각 이야기가 구별되도록 하십시오.

평가 방법

- 이야기 진행 절차와 지침에 대해 철저히 숙지하십시오.
- 녹음/녹화를 위한 오디오/비디오 장비를 준비하십시오. 워밍업 단계 이전에 녹음/녹화를 시작하십시오. 이해도를 묻는 질문에 대한 아이의 답변을 포함하여 전체를 녹음/녹화하십시오.
- 워밍업 단계는 이전의 경험과 문화적 배경을 바탕으로 준비하십시오. 아이와 대화하며 관계를 형성하고, 아이가 간단한 의문문을 이해할 수 있는지 몇 가지 질문을 통해 확인해 보십시오. 예를 들어, "가장 친한 친구가 누구야?", "즐거 보는 TV 프로그램은 뭐야?", "이야기 하는 것을 좋아하니?", "이야기 듣는 것을 좋아하니?"라고 질문할 수 있습니다.
- 평가를 시작하기 전에 동일한 그림이 들어 있는 봉투 세 개가 탁자 위에 있는지 확인하십시오. (그림을 이런 식으로 제시하는 이유는 아이 본인이 선택한 봉투에 어떤 이야기가 있는지 평가자도 모른다고 믿게 해서 그림을 제시하는 동안에는 평가자와 아이 모두 아는 것이 없다고 믿는 효과를 위한 것입니다.)
- 이야기 진행 절차에 따라 평가를 시행합니다. 프롬프트에 대한 권장사항을 준수하십시오(아래 프롬프트 참조).
- 그림을 제시하는 절차에 대한 추가 지침은 다음과 같습니다. 평가를 시행하는 동안 평가자는 아이의 맞은 편에 앉아서 아이가 들고 있는 그림이 아이를 향하고 평가자에게는 향하지 않도록 해야 합니다. 아이가 그림을 꺼낼 때 그림을 펼쳐서 첫 번째 그림부터 전체 이야기를 보도록 다음과 같이 권유하십시오. "그림을 좀 보렴. 하지만 보여주지는 말고 너 혼자 봐야 돼." (아이가 스스로 그림을 잡고 펼칠 수 없다면, 평가자가 그림을 대신 들어도 됩니다. 이 때, 그림은 아이를 향하게 하고 평가자에게는 향하지 않게 해야 합니다.)
- 아이가 이야기를 할 준비가 되면 그림을 다시 세 부분으로 접도록 도와주십시오. 아이가 그림을 들고 있는 동안 평가자는 그림을 보지 않고 접는 과정을 지시할 수 있습니다. 아이가 첫 그림 두 개를 보면서 이야기를 시작하도록 하십시오. 아이가 그림 1과 2를 마치면 다음 두 그림을 펼치게 해서 그림 1부터 4까지가 모두 보이도록 합니다. 아이가 이야기를 마치면 다음의 그림 두 개를 더 펼쳐서 전체 이야기가 보이도록 합니다.
- 아이가 이야기 *말하기/다시 말하기*를 마치면 이해력 측정 질문을 시작합니다. 이 때, "이제 이야기에 대해 질문 몇 가지만 할게"라고 유도할 수 있습니다. 이해력을 측정하는 질문을 할 때 그림 전체를 펼쳐서 아이와 평가자 모두가 완전히 볼 수 있도록 유지해 주십시오.
- 평가가 끝나면 아이의 내러티브를 필사하고 채점지에 아이의 서술능력 및 이해능력을 채점합니다.
- 채점지에 포함된 선택 목록이 모든 정답을 다 보여주지는 않는다는 것을 기억하십시오. 거시구조 구성요소(목표, 시도, 결과, 내적 상태 용어)가 적절한 문구로 표현되면 점수를 주십시오. 지침은 설명서를 참고하십시오.

프롬프트

1. 평가자가 이야기를 시작하지 말고, 아이가 스스로 이야기를 할 수 있도록 격려해 주십시오. 그림을 가리키며 "이야기를 들려 줄래?"라고 말하는 것도 좋습니다.
2. 10초 이상 기다린 후에, 아이가 이야기를 하지 않을 것이 확실해질 때만 프롬프트를 줍니다.

- 먼저 "좋아...", "그래...", "네 차례야..."라고 말합니다. 연구 그룹 간의 차이, 즉 실험자 효과를 피하기 위해 프롬프트를 줄 때는 매우 주의해 주시기 바랍니다. 대략 10초 동안 기다립니다. 그래도 아이가 여전히 말이 없다면 "무슨 일이 일어나고 있는지 말해 줄래?"라고 하는 것도 좋습니다. 아이가 이야기 중간에 멈춘다면 계속해서 더 이야기하도록 격려해 주시기 바랍니다. 이 때는, "더 없어?", "계속해 봐", "얘기 좀 더 해 줘", "뭐 다른 건 없어?"라고 할 수 있습니다.
3. 이야기를 할 때 아이가 등장인물을 뭐라고 부르는지는 중요하지 않습니다. 아이를 교정하지 마십시오. 아이가 동사나 등장인물을 부르는 단어를 생각해내지 못하고 막힌 것 같거나 도움을 요청하면 "네가 원하는 대로 불러도 돼. 뭐라고 부르고 싶니?"라고 할 수 있습니다.
 4. 아이의 말하기를 방해하거나 혹은 영향을 끼치거나 불완전한 문장 사용을 막거나 아이에게 지시하는 것을 피하려면 다음과 같은 질문을 하지 마십시오.
 - a) "이 인물은 여기서 뭘 하고 있니?", "누가 달리고 있지?"
 - b) "이게 뭐야?", "그림에서 뭐가/누가 보이니?"
 5. 만약 아이가 자신의 경험에 관해서 이야기를 시작하는 경우, 예를 들어, "아침에 이런 새를 봤어요" 또는 "방과 후에 엄마랑 슈퍼에 갈 거예요..."라고 한다면 아이가 자신의 경험에 대해 이야기할 수 있도록 시간을 준 후, 그림 이야기를 들려달라고 부드럽게 요청하십시오. 내러티브와 관련 없는 부분은 분석에서 제외하십시오.
 6. 관련 그림 두 개에 관한 말하기가 끝난 후 다음 그림 두 개를 펼치기 전에 "좋아", "잘 했어" 같은 경험과 문화적 배경을 바탕으로 한 격려의 말을 아이에게 할 수 있습니다. 이것은 필사자나 분석자가 특정 그림 두 개와 아이의 말하기를 연결하는 데에도 도움이 됩니다. 그러나 이렇게 하는 것이 아이의 내러티브나 생각의 흐름을 방해한다고 생각된다면 피하십시오.

이야기 간 결과를 비교하는 (혹은 비교하지 않는) 방법

- 이중 언어를 사용하는 어린이의 두 가지 언어를 평가할 때 한 언어에는 고양이 및/또는 강아지 이야기를 사용하고 다른 언어에는 아기 새 및/또는 새끼 염소 이야기를 사용하지 마십시오.
- 또한 한 평가에서 고양이 및/또는 강아지 이야기를 사용하고 다른 평가에서는 그 평가를 아기 새 및/또는 새끼 염소 이야기와 비교하지 마십시오.
- 그 이유는 내러티브 평가를 위한 다중언어 평가도구(MAIN)에서 사용하는 이야기들을 모든 면에서 직접적으로 비교할 수는 없기 때문입니다. 최근의 연구 결과에서 볼 수 있듯이, 특히 이해력 질문과 관련하여 네 가지 이야기에 뉘앙스가 다른 부분이 몇 가지 있습니다. 아기 새 이야기와 새끼 염소 이야기는 대략적으로 비교 가능합니다. 고양이 이야기와 강아지 이야기도 비교 가능하지만 몇 가지 측면에서 아기 새 이야기나 새끼 염소 이야기와는 다릅니다. 예를 들면 줄거리, 등장인물 수 및 일부 이해력 측정 질문 등에서 그렇습니다. 그러므로 사과를 배와 비교하는 우를 범하지 않도록 하십시오.
- MAIN을 사용하여 어린이 그룹을 평가할 때 이야기의 효과 및/또는 유도 모드(*다시 말하기, 이야기 모형, 말하기*)의 효과를 최소화하기 위해 적절한 균형 조정 절차를 사용하십시오.

연구 목적을 위한 균형 조정 절차

이야기 제시 순서는 언어와 이야기를 기반으로 균형을 맞춰야 합니다. 즉, 고양이/강아지 이야기는 주로 *이야기 모형/다시 말하기*로 그리고 아기 새/새끼 염소 이야기는 주로 *말하기*로 균형을 맞춰야 합니다. 다음의 균형 조정 절차를 사용하십시오. 단일 언어만 평가하는 경우 1, 2, 5, 6 또는 3, 4, 7, 8 중 무작위 절차를 사용하십시오.

아이의 번호	언어	이야기 모형/다시 말하기	말하기	언어	이야기 모형/다시 말하기	말하기
1	L1	고양이	아기 새	L2	강아지	새끼 염소
2	L1	고양이	새끼 염소	L2	강아지	아기 새
3	L2	고양이	새끼 염소	L1	강아지	아기 새
4	L2	고양이	아기 새	L1	강아지	새끼 염소
5	L1	강아지	아기 새	L2	고양이	새끼 염소
6	L1	강아지	새끼 염소	L2	고양이	아기 새
7	L2	강아지	새끼 염소	L1	고양이	아기 새
8	L2	강아지	아기 새	L1	고양이	새끼 염소

서로 다른 이야기와 유도 모드에 대한 결과는 직접적으로 비교할 수 없습니다(위 참조).

고양이 이야기 진행 절차

말하기 / 다시 말하기 / 이야기 모형

이름: _____

생년월일: _____

평가 날짜: _____

나이 (개월): _____

성별: _____

평가자 이름: _____

L2 노출 기간 (개월): _____

유치원 입학일: _____

유치원 이름: _____

평가를 시작하기 전에 봉투가 모두 탁자 위에 있는지 확인하십시오. 녹음을 위해 오디오 녹음기를 준비합니다. 워밍업 전에 녹음을 시작하십시오.

워밍업

워밍업으로 "가장 친한 친구가 누구야?", "즐거 보는 TV 프로그램은 뭐야?", "이야기 하는 것을 좋아하니?", "이야기 듣는 것을 좋아하니?" 등의 질문을 아이에게 할 수 있습니다.

지침

말하기 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게, "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 하나를 골라서 그 안에 있는 이야기를 선생님한테 들려줄 수 있을까?"라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤) 준비됐어?"라고 묻습니다.

첫 그림 2개를 펼칩니다. 그리고 아이에게 "이제 이야기를 들려주겠니? 그림을 보고 최선을 다해서 이야기를 들려줄 수 있을까?"라고 말하십시오. 아이가 이야기 시작하기를 힘들어하는 경우 그림을 가리키며 "이야기를 들려줄래?"라고 말할 수 있습니다. 아이가 첫 그림 2개를 다 끝내면 다음 그림을 펼쳐서 그림 1부터 4까지가 보이도록 합니다. 이야기가 끝날 때까지 이 과정을 반복하십시오.

아이가 이야기 중간에 멈추는 경우 "더 없어?", "계속해 봐", "얘기 좀 더 해 줘", "뭐 다른 건 없어?" 등을 말할 수 있습니다. 아이가 말을 끝냈다는 표시 없이 말을 멈추면 "다 끝나면 말해줄래?"라고 하십시오.

아이의 말이 끝나면 아이를 칭찬하고 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

다시 말하기 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게 "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 네가 하나를 고르면 그 안에 있는 이야기를 선생님이 해 줄게"라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤) 준비됐어? 먼저 선생님이 네게 이야기를 해 줄거야. 잘 듣고 그 이야기를 선생님한테 다시 말해줄 수 있을까?"라고 하십시오.

그림 1과 2를 펼칩니다. 그림 1을 가리키면서 이야기를 시작합니다.

어느 날 장난꾸러기 고양이는 노란 나비가 덩불에 앉는 것을 보았어요. 고양이는 나비를 잡으려고 펼쩍 뛰었어요. 한편 개구쟁이 소년은 양손에 양동이와 공을 들고 있었는데, 낚시를 다녀 오는 중이었어요. 소년은 고양이가 나비를 쫓는 것을 보았어요.

그림 3과 4를 펼칩니다. 이제 그림1에서 4까지가 보입니다.

나비는 훌쩍 날아갔고 그 바람에 고양이는 덩불에 넘어져 다치고 말았어요. 고양이는 몹시 화가 났어요. 이것을 본 소년이 깜짝 놀라 공을 놓치고 말았어요. 공이 개울로 굴러 가는 것을 보고 소년이 "오, 안 돼, 내 공!"하고 소리쳤어요. 소년은 공을 되찾고 싶었어요. 한편 고양이는 소년의 양동이를 보고 "저 안에 있는 물고기를 한 마리 갖고 싶어"하고 생각했어요.

그림 5와 6을 펼칩니다. 이제 그림 1에서 6까지 모든 그림이 다 보입니다.

소년은 낚싯대로 공을 개울 밖으로 꺼냈어요. 하지만 그 동안 고양이가 물고기를 훔쳐가는 것을 알지 못했어요. 그래서 고양이는 맛있는 생선을 먹을 수 있게 되어서 기뻐했고 소년은 공을 되찾아서 기뻐했어요.

그리고 이것이 이야기의 끝입니다.

첫 그림 2개가 아이에게만 보이도록 펼칩니다. 그리고 아이에게 "이제 네가 이야기를 해볼래? 그림을 보고 최선을 다해서 이야기를 들려줄 수 있을까?"라고 말하십시오. 아이가 이야기 시작하기를 힘들어하는 경우 그림을 가리키며 "이야기를 들려줄래?"라고 말할 수 있습니다. 아이가 첫 그림 2개를 다 끝내면 다음 그림을 펼쳐서 그림 1부터 4까지가 보이도록 합니다. 이야기가 끝날 때까지 이 과정을 반복하십시오.

아이가 이야기 중간에 멈추는 경우 "더 없어?", "계속해 봐", "얘기 좀 더 해 줘", "뭐 다른 건 없어?" 등을 말할 수 있습니다. 아이가 말을 끝냈다는 표시 없이 말을 멈추면 "다 끝나면 말해줄래?"라고 하십시오.

아이의 말이 끝나면 아이를 칭찬하고 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

이야기 모형 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게, "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 네가 하나를 고르면 그 안에 있는 이야기를 선생님이 해 줄게"라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤)

준비됐어? 먼저 선생님이 네게 이야기를 해 줄거야. 잘 듣고 질문에 대답해줄 수 있을까?"라고 하십시오.

그림 1과 2를 펼칩니다. 그림 1을 가리키면서 이야기를 시작합니다.

어느 날 장난꾸러기 고양이는 노란 나비가 덩불에 앉는 것을 보았어요. 고양이는 나비를 잡으려고 펄쩍 뛰었어요. 한편 개구쟁이 소년은 양손에 양동이와 공을 들고 있었는데, 냇시를 다녀 오는 중이었어요. 소년은 고양이가 나비를 쫓는 것을 보았어요.

그림 3과 4를 펼칩니다. 이제 그림1에서 4까지가 보입니다.

나비는 훌쩍 날아갔고 그 바람에 고양이는 덩불에 넘어져 다치고 말았어요. 고양이는 몹시 화가 났어요. 이것을 본 소년이 깜짝 놀라 공을 놓치고 말았어요. 공이 개울로 굴러 가는 것을 보고 소년이 "오, 안 돼, 내 공!"하고 소리쳤어요. 소년은 공을 되찾고 싶었어요. 한편 고양이는 소년의 양동이를 보고 "저 안에 있는 물고기를 한 마리 갖고 싶어"하고 생각했어요.

그림 5와 6을 펼칩니다. 이제 그림 1에서 6까지 모든 그림이 다 보입니다.

소년은 냇시대로 공을 개울 밖으로 꺼냈어요. 하지만 그 동안 고양이가 물고기를 훔쳐가는 것을 알지 못했어요. 그래서 고양이는 맛있는 생선을 먹을 수 있게 되어서 기뻐고 소년은 공을 되찾아서 기뻐어요.

그리고 이것이 이야기의 끝입니다.

이야기가 끝났다고 말한 다음에 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

고양이 이야기 채점지

섹션 I: 서술 능력

A. 이야기 구조; B. 구조적 복합성; C. 내적 상태 용어(IST)

A. 이야기 구조

		정답의 예 ¹	점수
A1.	설정	시간 및/또는 장소 참조, 예: 옛날 옛적에/어느 날/오래 전에... 호숫가에/ 호수에/ 강둑에/ 물가에/ 해안가에/ 초원에	0 1 2 ²
<i>에피소드 1: 고양이 (에피소드 등장인물: 고양이와 나비)</i>			
A2.	시작 사건 IST	고양이 는 장난꾸러기였다/ 호기심이 많았다 고양이 가 나비를 보았다	0 1
A3.	목표	고양이 는 나비를 잡고/ 갖고/ 쫓고/ 나비와 놀고 싶었다 <u>동사</u> (잡다, 갖다, 놀다) + (으)려고	0 1
A4.	시도	고양이 가 펄쩍 뛰었다/ 뛰어 올랐다 고양이 가 쫓았다/ 쫓기 시작했다 고양이 가 <u>동사</u> (잡다, 갖다, 움켜 쥐다, 데려 가다) +기 위해서/ (으)려고 노력했다	0 1
A5.	결과	고양이 가 덩굴에 넘어졌다/ 나비를 잡지 못했다/ 재빠르지 못했다 나비 는 도망갔다/ 멀리 날아갔다/ 너무 빨랐다	0 1
A6.	반응 IST	고양이 는 실망했다/ 화가 났다/ 다쳤다 나비 는 행복했다/ 기뻐다	0 1
<i>에피소드 2: 소년 (에피소드 등장인물: 소년)</i>			
A7.	시작 사건 IST	소년 은 공 때문에 슬펐다/ 안타까웠다/ 걱정했다 소년 은 공이 물에 빠진 것을 보았다	0 1
A8.	목표	소년 은 공을 되찾기로 했다/ 되찾고 싶었다 <u>동사</u> (되찾다) + 기로 (하다)/ 고 (싶다)	0 1
A9.	시도	소년 은 공을 물 밖으로 꺼냈다/ 꺼내다/ 꺼내려고 노력했다	0 1
A10.	결과	소년 은 공을 다시 갖게 되었다/ 되찾았다 공을 구해냈다	0 1
A11.	반응 IST	소년 은 (공을 되찾아서) 기뻐다/ 행복했다/ 즐거웠다/ 만족했다/ 안도했다	0 1
<i>에피소드 3: 고양이 (에피소드 등장인물: 고양이)</i>			

¹ 아이의 답변이 채점지에 없다면 설명서를 참조하십시오.

² 답변을 하지 않거나 틀린 답을 하면 0 점, 하나만 맞는 답이라면 1 점, 시간과 장소 모두 맞는 답이라면 2 점을 주십시오.

A12.	시작 사건 IST	고양이 는 배가 고팠다/ 궁금했다/ 물고기가 먹고 싶었다 고양이 는 물고기를 눈치챘다/ 보았다	0 1
A13.	목표	고양이 가 물고기를 갖(기로/고)/ 움켜 쥐(기로/고)/ 먹(기로/고)/ 가지(기로/고)/ 훔치(기로/고) 마음 먹었다/ 싶었다 <u>동사</u> (먹다, 갖다) + 기로 (마음 먹다/ 결정하다)/ 고 (싶다)	0 1
A14.	시도	고양이 가 물고기를 움켜 쥐었다(찼다)/ 끌어 당겼다(당긴다)/ 가져 갔다 (간다)/ 훔쳤다(훔친다) 고양이 가 물고기를 움켜 찼다/ (양동이 밖으로) 잡아 끈다/ 꺼낸다/ 물고기를 잡으려고 손을 뻗었다 고양이 가 <u>동사</u> (먹다, 갖다) + 기 위해서/ (으)려고 노력했다	0 1
A15.	결과	고양이 가 물고기를 먹었다/ 가졌다	0 1
A16.	반응 IST	고양이 는 만족했다/ 기뻐다/ 즐거웠다/ 행복했다/ (더 이상) 배고프지 않았다	0 1
A17.	총점 17점 :		

B. 구조적 복합성

시도-결과 (AO)의 수	단일 목표(G)의 수 (시도(A)나 결과(O)는 배제함)	목표-시도(GA) 또는 목표-결과(GO)의 수	목표-시도-결과(GAO)의 수
B1.	B2.	B3.	B4.

C. 내적 상태 용어(IST)

C1.	<p>총 IST의 수. IST에는 다음이 포함됩니다.</p> <p>지각 상태 용어: 보다, 듣다, 느끼다, 냄새 맡다</p> <p>생리학적 상태 용어: 목이 마르다, 배고프다, 피곤하다, 쓰라리다, 아프다</p> <p>의식 용어: 살아있다, 깨어있다, 잠들어 있다</p> <p>감정 용어: 슬프다, 행복하다, 기쁘다, 화나다, 걱정되다, 실망하다, 두렵다, 무섭다, 자랑스럽다, 용감하다, 안전하다(고 느끼다), 즐겁다, 놀라다</p> <p>정신 동사: 원하다, 생각하다, 알다, 잊다, 결정하다/ 마음먹다, 믿다, 궁금하다, 계획이 있다/ 계획하다</p> <p>언어학적 동사/말하기 동사: 말하다, 부르다, 외치다, 경고하다, 묻다.</p>
------------	---

섹션 II: 이해력

		정답의 예	오답의 예	점수
0	이야기가 마음에 들었어?	워밍업 질문, 채점되지 않음		
D1.	고양이가 펄쩍 뛰어오른 이유는 뭘까? (그림 1-2를 가리키며) (에피소드 1: 목표)	나비를 갖고/ 잡고/ 쫓고/ 나비와 놀고 싶다 나비를 원하다 나비를 <u>동사</u> (갖다, 잡다) + (으)려고	떠나다/ 달리다/ 펄쩍 뛰고 싶었다 고양이들은 항상 펄쩍 펄쩍 뛴다/ 뛰어 다닌다	0 1
D2.	고양이는 어떤 기분일까? (그림 3을 가리키며) (반응 IST)	화나다/ 기분이 나쁘다/ 실망하다/ 다치다/ 고통스럽다/ 좋지 않다/ 편안하지 않다	좋다/ 행복하다	0 1
D3.	(질문 D2에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D3을 질문하십시오. 질문 D2에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D3에 점수를 주고 질문 D4로 진행하십시오.) 고양이가 왜 화가 났다고/ 실망했다고/ 다쳤다고 생각하니? ³	나비를 잡지 못했다/ 덩불에 넘어졌다 뽀족한 덩불 에 넘어지면 아프다 나비가 도망갔다/ 빠져 나갔다	부적절한/ 관련 없는 답변	0 1
D4.	소년은 왜 물에 낚시대를 넣었을까? (그림 5를 가리키며) (에피소드 2: 목표)	자신의 공을 갖고/ 되찾고 싶다 공을 (되찾기를) 원하다 공을 <u>동사</u> (갖다, 되찾다) + 고 싶어서	물에서 놀고 싶어서	0 1
D5.	소년은 기분이 어떨까? (그림 6을 가리키며) (반응 IST)	좋다/ 괜찮다/ 기쁘다/ 만족스럽다/ 즐겁다	나쁘다/ 화나다/ 짜증나다/ 슬프다	0 1
D6.	(질문 D5에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D6을 질문하십시오. 질문 D5에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D6에 점수를 주고 질문 D7로 진행하십시오.) 소년이 왜 기분이 좋다고/ 괜찮다고/ 즐거워 한다고/	공을 가지다/ 되찾다 <u>동사</u> (가지다, 가져 가다) + (으)ㄹ 수 있었다	소년이 웃고 있다/ 그렇게 보인다/ 기타 부적절한 답변	0 1

³ 아이가 질문 D2에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

	만족스러워 한다고 생각하니? ⁴			
D7.	고양이가 물고기를 훔친 이유는? (그림 5를 가리킴) (에피소드 3: 목표)	물고기를 먹기로/ 가지기로/ 훔치기로 마음 먹었다/ 그러고 싶어하다 소년이 보지 않을 때 그 기회/찬스를 이용하다 나비를 갖지 못했다 나비를 잡을 수/ 잡아갈 수 없었다 고양이들은 물고기를 좋아한다 (일반적인 의미) 물고기는 맛있다	물고기와 놀고 싶다	0 1
D8.	소년이 고양이를 본다고 상상해 봐. 소년은 기분이 어떨까? (그림 6을 가리킴) (반응 IST)	나쁘다/ 화나다/ 슬프다/ 짜증나다/ 별로 안 좋다	괜찮다/ 좋다/ 행복하다/ 만족스럽다/ 기쁘다	0 1
D9.	(질문 D8에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D9를 질문하십시오. 질문 D8에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D9에 점수를 주고 질문 D10으로 진행하십시오.) 소년이 왜 기분이 나쁘다/ 화났다/ 짜증났다고 생각하니? ⁵	고양이가 소년의 물고기를 먹었다/ 먹는다/ 가져갔다/ 가져가 버렸다 소년 (자신이) 물고기를 먹고/ 갖고 싶었다 물고기는 소년의 것이었다	냇숫대가 땅에 놓여 있다 또는 기타 부적절한 답변	0 1
D10.	소년은 고양이와 친구가 될까? 왜 그럴까?	아니오 - 아이는 최소한 한 가지 이유를 제시해야 합니다. (고양이가 물고기를 먹었다/ 훔쳤다) 또는 기타 적절한 답변	네/ 그렇다/ 모르겠다/ 기타 관련 없는 답변	0 1
D11.	총점 10점 :			

⁴ 아이가 질문 D5에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

⁵ 아이가 질문 D8에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

강아지 이야기 진행 절차

말하기 / 다시 말하기 / 이야기 모형

이름: _____

생년월일: _____

평가 날짜: _____

나이 (개월): _____

성별: _____

평가자 이름: _____

L2 노출 기간 (개월): _____

유치원 입학일: _____

유치원 이름: _____

평가를 시작하기 전에 봉투가 모두 탁자 위에 있는지 확인하십시오. 세션을 녹음하기 위해 오디오 녹음기를 준비합니다. 워밍업 전에 녹음을 시작하십시오.

워밍업

워밍업으로 "가장 친한 친구가 누구야?", "즐거 보는 TV 프로그램은 뭐야?", "이야기 하는 것을 좋아하니?", "이야기 듣는 것을 좋아하니?" 등의 질문을 아이에게 할 수 있습니다.

지침

말하기 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게, "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 하나를 골라서 그 안에 있는 이야기를 선생님한테 들려줄 수 있을까?"라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤) 준비됐어?"라고 묻습니다.

첫 그림 2개를 펼칩니다. 그리고 아이에게 "이제 이야기를 들려주겠니? 그림을 보고 최선을 다해서 이야기를 들려줄 수 있을까?"라고 말하십시오. 아이가 이야기 시작하기를 힘들어하는 경우 그림을 가리키며 "이야기를 들려줄래?"라고 말할 수 있습니다. 아이가 첫 그림 2개를 다 끝내면 다음 그림을 펼쳐서 그림 1부터 4까지가 보이도록 합니다. 이야기가 끝날 때까지 이 과정을 반복하십시오.

아이가 이야기 중간에 멈추는 경우 "더 없어?", "계속해 봐", "얘기 좀 더 해 줘", "뭐 다른 건 없어?" 등을 말할 수 있습니다. 아이가 말을 끝냈다는 표시 없이 말을 멈추면 "다 끝나면 말해줄래?"라고 하십시오.

아이의 말이 끝나면 아이를 칭찬하고 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

다시 말하기 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게 "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 네가 하나를 고르면 그 안에 있는 이야기를 선생님이 해 줄게"라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤) 준비됐어? 먼저 선생님이 네게 이야기를 해 줄거야. 잘 듣고 그 이야기를 선생님한테 다시 말해줄 수 있을까?"라고 하십시오.

그림 1과 2를 펼칩니다. 그림 1을 가리키면서 이야기를 시작합니다.

어느 날 장난꾸러기 강아지는 회색 쥐가 나무 근처에 앉는 것을 보았어요. 강아지는 쥐를 잡으려고 펄쩍 뛰었어요. 한편 개구쟁이 소년은 양손에 가방과 풍선을 들고 있었는데, 가게에 다녀 오는 중이었어요. 소년은 강아지가 쥐를 쫓는 것을 보았어요.

그림 3과 4를 펼칩니다. 이제 그림1에서 4까지가 보입니다.

쥐는 재빨리 달아났고 그 바람에 강아지는 나무에 부딪쳐 다치고 말았어요. 강아지는 몹시 화가 났어요. 이것을 본 소년이 깜짝 놀라 풍선을 놓치고 말았어요. 풍선이 나무 위로 날아가는 것을 보고 소년이 "오, 안 돼, 내 풍선!"하고 소리쳤어요. 소년은 풍선을 되찾고 싶었어요. 한편 강아지는 소년의 가방을 보고 "저 안에 있는 소세지를 하나 갖고 싶어"하고 생각했어요.

그림 5와 6을 펼칩니다. 이제 그림 1에서 6까지 모든 그림이 다 보입니다.

소년은 나무에서 풍선을 잡아 끌어 내렸어요. 하지만 그 동안 강아지가 소세지를 훔쳐가는 것을 알지 못했어요. 그래서 강아지는 맛있는 소세지를 먹을 수 있게 되어서 기뻐고 소년은 풍선을 되찾아서 기뻐어요.

그리고 이것이 이야기의 끝입니다.

첫 그림 2개가 아이에게만 보이도록 펼칩니다. 그리고 아이에게 "이제 네가 이야기를 해볼래? 그림을 보고 최선을 다해서 이야기를 들려줄 수 있을까?"라고 말하십시오. 아이가 이야기 시작하기를 힘들어하는 경우 그림을 가리키며 "이야기를 들려줄래?"라고 말할 수 있습니다. 아이가 첫 그림 2개를 다 끝내면 다음 그림을 펼쳐서 그림 1부터 4까지가 보이도록 합니다. 이야기가 끝날 때까지 이 과정을 반복하십시오.

아이가 이야기 중간에 멈추는 경우 "더 없어?", "계속해 봐", "얘기 좀 더 해 줘", "뭐 다른 건 없어?" 등을 말할 수 있습니다. 아이가 말을 끝냈다는 표시 없이 말을 멈추면 "다 끝나면 말해줄래?"라고 하십시오.

아이의 말이 끝나면 아이를 칭찬하고 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

이야기 모형 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게, "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 네가 하나를 고르면 그 안에 있는 이야기를 선생님이 해 줄게"라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤)

준비됐어? 먼저 선생님이 네게 이야기를 해 줄거야. 잘 듣고 질문에 대답해줄 수 있을까?"라고 하십시오.

그림 1과 2를 펼칩니다. 그림 1을 가리키면서 이야기를 시작합니다.

어느 날 장난꾸러기 강아지는 회색 쥐가 나무 근처에 앉는 것을 보았어요. 강아지는 쥐를 잡으려고 펄쩍 뛰었어요. 한편 개구쟁이 소년은 양손에 가방과 풍선을 들고 있었는데, 가게에 다녀 오는 중이었어요. 소년은 강아지가 쥐를 쫓는 것을 보았어요.

그림 3과 4를 펼칩니다. 이제 그림1에서 4까지가 보입니다.

쥐는 재빨리 달아났고 그 바람에 강아지는 나무에 부딪혀 다치고 말았어요. 강아지는 몹시 화가 났어요. 이것을 본 소년이 깜짝 놀라 풍선을 놓치고 말았어요. 풍선이 나무 위로 날아가는 것을 보고 소년이 "오, 안 돼, 내 풍선!"하고 소리쳤어요. 소년은 풍선을 되찾고 싶었어요. 한편 강아지는 소년의 가방을 보고 "저 안에 있는 소세지를 하나 갖고 싶어"하고 생각했어요.

그림 5와 6을 펼칩니다. 이제 그림 1에서 6까지 모든 그림이 다 보입니다.

소년은 나무에서 풍선을 잡아 끌어 내렸어요. 하지만 그 동안 강아지가 소세지를 훔쳐가는 것을 알지 못했어요. 그래서 강아지는 맛있는 소세지를 먹을 수 있게 되어서 기뻐고 소년은 풍선을 되찾아서 기뻐어요.

그리고 이것이 이야기의 끝입니다.

이야기가 끝났다고 말한 다음에 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

강아지 이야기 채점지

섹션 I: 서술 능력

A. 이야기 구조; B. 구조적 복합성; C. 내적 상태 용어(IST)

A. 이야기 구조

		정답의 예 ⁶	점수
A1.	설정	시간 및/또는 장소 참조, 예: 옛날 옛적에/어느 날/오래 전에... 숲속에/ 공원에/ 초원에/ 들판에/ 나무 옆에/ 나무 근처에/ 길가에	0 1 2 ⁷
<i>에피소드 1: 강아지 (에피소드 등장인물: 강아지와 쥐)</i>			
A2.	시작 사건 IST	강아지 는 장난꾸러기였다/ 호기심이 많았다 강아지 가 쥐를 보았다	0 1
A3.	목표	강아지 는 쥐를 잡고/ 갖고/ 쫓고/ 쥐와 놀고 싶었다 <u>동사</u> (잡다, 갖다, 놀다) + (으)려고	0 1
A4.	시도	강아지 가 펄쩍 뛰었다/ 뛰어 올랐다 강아지 가 쫓았다/ 쫓기 시작했다 강아지 가 <u>동사</u> (잡다, 갖다, 움켜 쥐다, 잡아 가다) +기 위해서/ (으)려고 노력했다	0 1
A5.	결과	강아지 가 머리를 부딪쳤다/ 나무에 부딪쳤다/ 쥐를 잡지 못했다/ 재빠르지 못했다 쥐는 도망갔다/ 나무 뒤로 달아났다/ 너무 빨랐다	0 1
A6.	반응 IST	강아지 는 실망했다/ 화가 났다/ 다쳤다 쥐는 행복했다/ 기뻐다/ 안심했다	0 1
<i>에피소드 2: 소년 (에피소드 등장인물: 소년)</i>			
A7.	시작 사건 IST	소년 은 풍선 때문에 슬펐다/ 안타까웠다/ 걱정했다 소년 은 풍선이 나무에 걸린 것을 보았다	0 1
A8.	목표	소년 은 풍선을 되찾기로 했다/ 되찾고 싶었다 <u>동사</u> (되찾다) +기로 (하다)/ 고 (싶다)	0 1
A9.	시도	소년 은 풍선을 나무에서 끌어 내렸다/ 내린다/ 끌어 내리려고 노력했다 소년 은 풍선을 향해 펄쩍 뛰었다/ (풍선을) 향해 팔을 뻗었다/ (나무에) 올랐다/ 오른다	0 1
A10.	결과	소년 은 풍선을 다시 갖게 되었다/ 되찾았다 풍선을 구해냈다	0 1

⁶ 아이의 답변이 채점지에 없다면 설명서를 참조하십시오.

⁷ 답변을 하지 않거나 틀린 답을 하면 0 점, 하나만 맞는 답이라면 1 점, 시간과 장소 모두 맞는 답이라면 2 점을 주십시오.

A11.	반응 IST	소년은 (풍선을 되찾아서) 기뻐다/ 행복했다/ 만족했다/ 즐거웠다/ 안도했다	0 1
<i>에피소드 3: 강아지 (에피소드 등장인물: 강아지)</i>			
A12.	시작 사건 IST	강아지는 (가방에 있는) 소세지를 보았다/ 눈치챘다 강아지는 배가 고팠다/ 궁금했다/ 소세지를 먹고 싶었다	0 1
A13.	목표	강아지가 소세지를 갖(기로/고)/ 움켜 쥐(기로/고)/ 먹(기로/고)/ 가지(기로/고)/ 훔치(기로/고) 마음 먹었다/ 싶었다 동사 (먹다, 갖다) +기로 (마음 먹다/ 결정하다)/ 고 (싶다)	0 1
A14.	시도	강아지가 소세지를 움켜 쥐었다 (쥐다)/ 잡아 당겼다 (당긴다)/ 가져 갔다 (간다)/ 훔쳤다 (훔친다) 강아지가 소세지를 움켜 쥐다/ (가방 밖으로) 끌어 낸다/ 꺼낸다/ 소세지를 잡으려고 손을 뻗었다 강아지가 동사 (먹다, 갖다) + 기 위해서/ (으)려고 노력했다	0 1
A15.	결과	강아지가 소세지를 먹었다/ 가졌다	0 1
A16.	반응 IST	강아지는 만족했다/ 기뻐다/ 즐거웠다/ 행복했다/ (더 이상) 배고프지 않았다	0 1
A17.		총점 17점 :	

B. 구조적 복잡성

시도-결과 (AO)의 수	단일 목표(G)의 수 (시도(A)나 결과(O)는 배제함)	목표-시도(GA) 또는 목표-결과(GO)의 수	목표-시도-결과(GAO)의 수
B1.	B2.	B3.	B4.

C. 내적 상태 용어(IST)

C1.	<p>총 IST의 수. IST에는 다음이 포함됩니다.</p> <p>지각 상태 용어: 보다, 듣다, 느끼다, 냄새 맡다</p> <p>생리학적 상태 용어: 목이 마르다, 배고프다, 피곤하다, 쓰라리다, 아프다</p> <p>의식 용어: 살아있다, 깨어있다, 잠들어 있다</p> <p>감정 용어: 슬프다, 행복하다, 기쁘다, 화나다, 걱정되다, 실망하다, 두렵다, 무섭다, 자랑스럽다, 용감하다, 안전하다(고 느끼다), 즐겁다, 놀라다</p> <p>정신 동사: 원하다, 생각하다, 알다, 잊다, 결정하다/ 마음먹다, 믿다, 궁금하다, 계획이 있다/ 계획하다</p> <p>언어학적 동사/말하기 동사: 말하다, 부르다, 외치다, 경고하다, 묻다.</p>
------------	---

섹션 II: 이해력

		정답의 예	오답의 예	점수
0	이야기가 마음에 들었어?	워밍업 질문, 채점되지 않음		
D1.	강아지가 펄쩍 뛰어오른 이유는 뭘까? (그림 1-2를 가리키며) (에피소드 1: 목표)	쥐를 갖고/ 잡고/ 쫓고/ 쥐와 놀고 싶어하다 쥐를 원하다 쥐를 <u>동사</u> (갖다, 잡다) + (으)려고	떠나다/ 달리다/ 펄쩍 뛰고 싶었다 강아지들은 항상 펄쩍 펄쩍 뛴다	0 1
D2.	강아지는 어떤 기분일까? (그림 3을 가리키며) (반응 IST)	화나다/ 기분이 나쁘다/ 실망하다/ 다치다/ 고통스럽다/ 좋지 않다/ 편안하지 않다	좋다/ 행복하다	0 1
D3.	<i>(질문 D2에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D3을 질문하십시오. 질문 D2에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D3에 점수를 주고 질문 D4로 진행하십시오.)</i> 강아지가 왜 화가 났다고/ 실망했다고/ 다쳤다고 생각하니? ⁸	쥐를 잡지 못했다/ 머리를 부딪쳤다/ 나무에 부딪쳤다 나무에 부딪치면 아프다 쥐가 도망갔다/ 빠져 나갔다	부적절한/ 관련 없는 답변	0 1
D4.	소년은 왜 펄쩍 뛰어 올랐을까? (그림 5를 가리키며) (에피소드 2: 목표)	자신의 풍선 을 갖고/ 되찾고 싶다 풍선 을 (되찾기를) 원하다 풍선 을 <u>동사</u> (갖다, 되찾다) + 고 싶어서	나무(들)에 올라가고 싶어서	0 1
D5.	소년은 기분이 어떨까? (그림 6을 가리키며) (반응 IST)	좋다/ 괜찮다/ 기쁘다/ 만족스럽다/ 즐겁다	나쁘다/ 화나다/ 짜증나다/ 슬프다	0 1
D6.	<i>(질문 D5에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D6을 질문하십시오. 질문 D5에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D6에 점수를 주고 질문 D7로 진행하십시오.)</i> 소년이 왜 기분이 좋다고/ 즐거워 한다고 생각하니? ⁹	풍선 을 가지다/ 되찾다 풍선 을 <u>동사</u> (가지다, 가져 가다) + (으)ㄹ 수 있었다	소년이 웃고 있다/ 그렇게 보인다/ 소년이 서있다 또는 기타 부적절한 답변	0 1

⁸ 아이가 질문 D2에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

⁹ 아이가 질문 D5에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

D7.	강아지가 소세지를 훔친 이유는? (그림 5를 가리킴) (에피소드 3: 목표)	소세지를 먹기로/ 가지기로/ 훔치기로 마음 먹었다/ 그리고 싶어하다 소년이 보지 않을 때 그 기회/찬스를 이용하다 취를 갖지 못했다 취를 잡을 수/ 잡아갈 수 없었다 강아지들은 소세지를/ 고기를 좋아한다 (일반적인 의미) 소세지는 맛있다	가방을 갖고 놓고 싶다	0 1
D8.	소년이 강아지를 본다고 상상해 봐. 소년은 기분이 어떨까? (그림 6을 가리킴) (반응 IST)	나쁘다/ 화나다/ 슬프다/ 짜증나다/ 안 좋다	좋다/ 괜찮다/ 행복하다/ 만족스럽다/ 기쁘다	0 1
D9.	(질문 D8에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D9를 질문하십시오. 질문 D8에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D9에 점수를 주고 질문 D10으로 진행하십시오.) 소년이 왜 기분이 나쁘다/ 화났다/ 짜증났다고 생각하니? ¹⁰	강아지가 소년의 소세지를 먹었다/ 먹는다/ 가져갔다/ 가져가 버렸다 소년 (자신이) 소세지를 먹고/ 갖고 싶었다 소세지는 소년의 것이었다	부적절한 답변	0 1
D10.	소년은 강아지와 친구가 될까? 왜 그럴까?	아니오 - 아이는 최소한 한 가지 이유를 제시해야 합니다. (강아지가 소세지를 먹었다/ 훔쳤다) 또는 기타 적절한 답변	네/ 그렇다/ 모르겠다/ 기타 관련 없는 답변	0 1
D11.	총점 10점 :			

¹⁰ 아이가 질문 D8에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

아기 새 이야기 진행 절차

말하기 / 다시 말하기 / 이야기 모형

이름: _____

생년월일: _____

평가 날짜: _____

나이 (개월): _____

성별: _____

평가자 이름: _____

L2 노출 기간 (개월): _____

유치원 입학일: _____

유치원 이름: _____

평가를 시작하기 전에 봉투가 모두 탁자 위에 있는지 확인하십시오. 세션을 녹음하기 위해 오디오 녹음기를 준비합니다. 워밍업 전에 녹음을 시작하십시오.

워밍업

워밍업으로 "가장 친한 친구가 누구야?", "즐거 보는 TV 프로그램은 뭐야?", "이야기 하는 것을 좋아하니?", "이야기 듣는 것을 좋아하니?" 등의 질문을 아이에게 할 수 있습니다.

지침

말하기 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게, "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 하나를 골라서 그 안에 있는 이야기를 선생님한테 들려줄 수 있을까?"라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤) 준비됐어?"라고 묻습니다.

첫 그림 2개를 펼칩니다. 그리고 아이에게 "이제 이야기를 들려주겠니? 그림을 보고 최선을 다해서 이야기를 들려줄 수 있을까?"라고 말하십시오. 아이가 이야기 시작하기를 힘들어하는 경우 그림을 가리키며 "이야기를 들려줄래?"라고 말할 수 있습니다. 아이가 첫 그림 2개를 다 끝내면 다음 그림을 펼쳐서 그림 1부터 4까지가 보이도록 합니다. 이야기가 끝날 때까지 이 과정을 반복하십시오.

아이가 이야기 중간에 멈추는 경우 "더 없어?", "계속해 봐", "얘기 좀 더 해 줘", "뭐 다른 건 없어?" 등을 말할 수 있습니다. 아이가 말을 끝냈다는 표시 없이 말을 멈추면 "다 끝나면 말해줄래?"라고 하십시오.

아이의 말이 끝나면 아이를 칭찬하고 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

다시 말하기 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게 "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 네가 하나를 고르면 그 안에 있는 이야기를 선생님이 해 줄게"라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤) 준비됐어? 먼저 선생님이 네게 이야기를 해 줄거야. 잘 듣고 그 이야기를 선생님한테 다시 말해줄 수 있을까?"라고 하십시오.

그림 1 과 2 를 펼칩니다. 그림 1 을 가리키면서 이야기를 시작합니다.

어느 날 아기 새들은 배가 고팠어요. 그래서 어미 새는 먹이를 찾으러 멀리 날아갔어요. 어미 새가 날아가는 것을 본 배고픈 고양이는 "저 등지에는 뭐가 있을까?" 궁금해졌어요.

그림 3 과 4 를 펼칩니다. 이제 그림 1 에서 4 까지가 보입니다.

어미 새는 배고픈 아기 새들을 위해 큰 벌레를 잡아 왔어요. 어미 새는 맛있는 벌레를 아기 새들에게 먹일 수 있어서 무척 기뻐요. 하지만 고양이가 가까이 있는 것을 보지 못했어요. 한편 못된 고양이는 아기 새를 잡으러 나무에 올라갔어요. 그러다 결국 한 마리가 잡히고 말았어요. 그 때 마침 지나가던 용감한 강아지가 새들이 큰 위험에 처한 것을 보았어요. 강아지는 새들을 구하기로 마음 먹었어요.

그림 5 와 6 을 펼칩니다. 이제 그림 1 에서 6 까지 모든 그림이 다 보입니다.

강아지가 고양이에게 "아기 새를 놓아 줘"하고 말했어요. 그리고는 고양이 꼬리를 잡고 끌어 내렸어요. 고양이는 그만 아기 새를 놓치고 쫓겨나고 말았어요. 강아지는 새들을 구할 수 있어서 매우 기뻐지만 고양이는 여전히 배가 고팠어요.

그리고 이것이 이야기의 끝입니다.

첫 그림 2개가 아이에게만 보이도록 펼칩니다. 그리고 아이에게 "이제 네가 이야기를 해볼래? 그림을 보고 최선을 다해서 이야기를 들려줄 수 있을까?"라고 말하십시오. 아이가 이야기 시작하기를 힘들어하는 경우 그림을 가리키며 "이야기를 들려줄래?"라고 말할 수 있습니다. 아이가 첫 그림 2개를 다 끝내면 다음 그림을 펼쳐서 그림 1부터 4까지가 보이도록 합니다. 이야기가 끝날 때까지 이 과정을 반복하십시오.

아이가 이야기 중간에 멈추는 경우 "더 없어?", "계속해 봐", "얘기 좀 더 해 줘", "뭐 다른 건 없어?" 등을 말할 수 있습니다. 아이가 말을 끝냈다는 표시 없이 말을 멈추면 "다 끝나면 말해줄래?"라고 하십시오.

아이의 말이 끝나면 아이를 칭찬하고 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

이야기 모형 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게, "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 네가 하나를 고르면 그 안에 있는 이야기를 선생님이 해 줄게"라고 하십시오.

전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤) 준비됐어? 먼저 선생님이 네게 이야기를 해 줄거야. 잘 듣고 질문에 대답해줄 수 있을까?"라고 하십시오.

그림 1 과 2 를 펼칩니다. 그림 1 을 가리키면서 이야기를 시작합니다.

어느 날 아기 새들은 배가 고파서요. 그래서 어미 새는 먹이를 찾으러 멀리 날아갔어요. 어미 새가 날아가는 것을 본 배고픈 고양이는 "저 등지에는 뭐가 있을까?" 궁금해졌어요.

그림 3 과 4 를 펼칩니다. 이제 그림 1 에서 4 까지 보입니다.

어미 새는 배고픈 아기 새들을 위해 큰 벌레를 잡아 왔어요. 어미 새는 맛있는 벌레를 아기 새들에게 먹일 수 있어서 무척 기뻐요. 하지만 고양이가 가까이 있는 것을 보지 못했어요. 한편 못된 고양이는 아기 새를 잡으러 나무에 올라갔어요. 그러다 결국 한 마리가 잡히고 말았어요. 그 때 마침 지나가던 용감한 강아지가 새들이 큰 위험에 처한 것을 보았어요. 강아지는 새들을 구하기로 마음 먹었어요.

그림 5 와 6 을 펼칩니다. 이제 그림 1 에서 6 까지 모든 그림이 다 보입니다.

강아지가 고양이에게 "아기 새를 놓아 줘"하고 말했어요. 그리고는 고양이 꼬리를 잡고 끌어 내렸어요. 고양이는 그만 아기 새를 놓치고 쫓겨나고 말았어요. 강아지는 새들을 구할 수 있어서 매우 기뻐지만 고양이는 여전히 배가 고파서요.

그리고 이것이 이야기의 끝입니다.

이야기가 끝났다고 말한 다음에 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

아기 새 이야기 채점지

섹션 I: 서술 능력

A. 이야기 구조; B. 구조적 복합성; C. 내적 상태 용어(IST)

A. 이야기 구조

		정답의 예 ¹¹	점수
A1.	설정	시간 및/또는 장소 참조, 예: 옛날 옛적에/어느 날/오래 전에... 숲 속에/ 초원에/ 정원에/ 들판에/ 새 등지에/ 나무 위에	0 1 2 ¹²
<i>에피소드 1: 어미/새 (에피소드 등장인물: 어미 새와 아기 새들)</i>			
A2.	시작 사건 IST	아기 새들 은 배가 고팠다/ 먹이를 원했다/ 먹이를 달라고 울었다/ 먹이를 달라고 했다 <어미/ 새/ 부모 등> 아기 새들이 배고픈 것을/ 먹이를 원하는 것을 알았다.	0 1
A3.	목표	어미 새 는 아기 새들에게 줄 먹이를/ 벌레를 잡고/ 가져오고/ 구하고/ 찾고 싶었다 <u>동사</u> (음식을 구하다) + (으)러	0 1
A4.	시도	어미 새 가 날아갔다/ 떠나갔다/ 먹이를 찾았다/ 먹이를 가져왔다 어미 새 가 <u>동사</u> (먹이를 구하다) + 기 위해서 노력했다	0 1
A5.	결과	어미 새 가 먹이를/ 벌레를 구했다/ 잡았다/ 가져왔다/ 가지고 돌아왔다/ 아기 새들에게 먹이를 먹였다 아기 새들 은 먹이를/ 벌레를 얻었다	0 1
A6.	반응 IST	어미 새 는 행복했다/ 만족했다/ 기뻐다 아기 새들 은 행복했다/ 만족했다/ 기뻐다/ 더 이상 배가 고프지 않았다	0 1
<i>에피소드 2: 고양이 (에피소드 등장인물: 고양이와 아기 새)</i>			
A7.	시작 사건 IST	고양이 는 어미가 날아가는 것을 보았다/ 아기 새들이 혼자 남겨진 것을 보았다/ 먹이가 있는 것을 보았다 고양이 는 배가 고팠다/ "맛있겠다"라고 생각했다	0 1
A8.	목표	고양이 는 아기 새(들)를 먹고/ 잡고/ 죽이고 싶었다 <u>동사</u> (먹다, 잡다, 죽이다, 얻다) + 기 위해서/ (으)러	0 1
A9.	시도	고양이 는 나무 위로 올라갔다/ 올라간다 고양이 가 아기 새에게/를 가까이 가려고/ 잡으려고 했다 고양이 가 (나무 위로) 기어올라갔다/ 펄쩍 뛰어올라갔다	0 1
A10.	결과	고양이 가 아기 새를 잡았다/ 갖게 되었다 고양이 가 거의/거진 + <u>동사</u> (잡았다, 갖게 되었다)	0 1

¹¹ 아이의 답변이 채점지에 없다면 설명서를 참조하십시오.

¹² 답변을 하지 않거나 틀린 답을 하면 0 점, 하나만 맞는 답이라면 1 점, 시간과 장소 모두 맞는 답이라면 2 점을 주십시오.

A11.	반응 IST	고양이 는 기뻐다 새 는/ 새들은 겁에 질렸다/ 울었다/ 고통스럽게 비명을 질렀다	0	1
<i>에피소드 3: 강아지 (에피소드 등장인물: 강아지, 고양이, 아기 새(들))</i>				
A12.	시작 사건 IST	강아지 는 새가 위험에 처한 것을 보았다/ 고양이가 새를 잡은 것을/ 갖게 된 것을 보았다 새 가 위험에 처했다	0	1
A13.	목표	강아지 는 고양이를 저지하기로 마음 먹었다/ 저지하고 싶었다 강아지 는 새를 구하(기로/고) / 돕(기로/고) / 보호하(기로/고)/ 구하(기로/고)/ 구조하(기로/고) 마음 먹었다/ 싶었다 <u>동사</u> (저지하다, 구조하다, 돕다) + 기로 (마음 먹다/ 결정하다)/ 고 (싶다)	0	1
A14.	시도	강아지 는 고양이를 잡아 당겼다(당긴다)/ 끌어 내렸다(내린다)/ 물었다(문다)/ 공격했다(공격한다)/ 고양이 꼬리를 잡았다(잡는다) 강아지 가 동사(당기다, 끌다, 끌어 내리다) + 기 위해서/ (으)려고 노력했다 강아지 가 고양이를 잡아 당겼다/ 끌어내렸다/ 물었다/ 공격했다/ 고양이 꼬리를 잡았다	0	1
A15.	결과	강아지 는 고양이를 (멀리) 쫓아냈다/ 겁을 주어 쫓아 냈다 고양이 가 아기 새를 놓쳤다/ 도망쳤다 새 는 구조되었다/ 구출되었다	0	1
A16.	반응 IST	강아지 는 아기 새를 구하고/ 구조하고 안도했다/ 행복했다/ 뿌듯했다 고양이 는 화가 났다/ 실망했다/ 기분이 나빴다/ 짜증이 났다/ 무서웠다/ 고통스러웠다/ 꼬리를 다쳤다 새 들은 안심했다/ 행복했다/ 안전했다 어미 새 는 안도했다/ 기뻐다	0	1
A17.	총점 17점:			

B. 구조적 복합성

시도-결과 (AO)의 수	단일 목표(G)의 수 (시도(A)나 결과(O)는 배제함)	목표-시도(GA) 또는 목표- 결과(GO)의 수	목표-시도-결과(GAO)의 수
B1.	B2.	B3.	B4.

C. 내적 상태 용어(IST)

C1.	<p>총 IST의 수. IST에는 다음이 포함됩니다.</p> <p>지각 상태 용어: 보다, 듣다, 느끼다, 냄새 맡다</p> <p>생리학적 상태 용어: 목이 마르다, 배고프다, 피곤하다, 쓰라리다, 아프다</p> <p>의식 용어: 살아있다, 깨어있다, 잠들어 있다</p> <p>감정 용어: 슬프다, 행복하다, 기쁘다, 화나다, 걱정되다, 실망하다, 두렵다, 무섭다, 자랑스럽다, 용감하다, 안전하다(고 느끼다), 즐겁다, 놀라다</p> <p>정신 동사: 원하다, 생각하다, 알다, 잊다, 결정하다/ 마음먹다, 믿다, 궁금하다, 계획이 있다/ 계획하다</p> <p>언어학적 동사/말하기 동사: 말하다, 부르다, 외치다, 경고하다, 묻다.</p>
------------	---

섹션 II: 이해력

		정답의 예	오답의 예	점수
0	이야기가 마음에 들었어?	워밍업 질문, 채점되지 않음		
D1.	어미 새가 멀리 날아가는 이유는 뭘까? (그림 1-2를 가리키며) (에피소드 1: 목표/시작 사건 IST)	아기 새들에게 먹이를/ 벌레를 주고/ 가져다 주고 싫어하다 아기 새들을 <u>동사</u> (먹이다) + 기 위해서 아기 새들이 배고프다	떠나다/ 출근하다 아빠를 데리러 가다 무서워하다/ 두려워하다	0 1
D2.	아기 새들은 어떤 기분일까? (그림 1을 가리킴) (시작 사건 IST)	기분이 나쁘다/ 배고프다 음식을 원하다	좋다/ 괜찮다/ 행복하다/ 놀랍다/ 외롭다/ 두렵다/ 무섭다	0 1
D3.	<i>(질문 D2에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D3을 질문하십시오. 질문 D2에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D3에 점수를 주고 질문 D4로 진행하십시오.)</i> 아기 새들이 왜 기분이 나쁘다고/ 배가 고프다고 생각하니? ¹³	아기 새들이 입을 벌리고 있다/ 음식을 달라고 하다 새들이 "먹이를 주세요/ 배가 고파요" 하고 소리치다 어미 새가 먹이를 구하러 갔다/ 아기 새들에게 먹일 벌레를 가지고 돌아왔다 아기 새는 항상 배가 고프다 (일반적인 의미)	행복하다/ 노래하다/ 엄마와 함께 가고 싶었다 고양이를 무서워한다/ 고양이를 보았기 때문에 무서워하다/ 기분이 나쁘다/ 어미가 멀리 날아가서 무서워하다	0 1
D4.	고양이가 나무에 오르는 이유는? (그림 3을 가리킴) (에피소드 2: 목표)	아기 새를 잡고/ 죽이고/ 먹고 싶다 아기 새를 원하다 아기 새를 <u>동사</u> (잡다, 죽이다, 먹다) + 고 싶어서 아기 새를 보고 참지 못하고/ 어미 새가 없는 기회를 이용하다 고양이는 새를 먹는/ 잡는 것을 좋아한다 (일반적인 의미)	아기 새들과 놀기 위해서	0 1
D5.	고양이는 기분이 어떨까? (그림 5-6을 가리키며) (반응 IST)	나쁘다/ (여전히) 배가 고프다/ 화나다/ 짜증나다/ 슬프다/ 무섭다/ 다치다/ 멍청한 짓을 했다고 느끼다/	좋다/ 괜찮다/ 행복하다/ 장난을 좋아하다/ 달리다	0 1

¹³ 아이가 질문 D2에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

		실망하다		
D6.	(질문 D5에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D6을 질문하십시오. 질문 D5에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D6에 점수를 주고 질문 D7로 진행하십시오.) 고양이가 왜 기분이 나쁘다고/ 배고프다고/ 무서워 한다고 생각하니? ¹⁴	아기 새를 얻지 못했다/ 성공하지 못했다/ 강아지를 두려워하다/ 무서워하다 강아지가 고양이를 공격한다/ 문다/ 쫓는다/ 고양이 꼬리를 당긴다/ 문다 질문 D5에 대한 응답이 "나빠요/ 화가 났어요"인 경우 질문 D6에 대한 답변도 "아직도 배가 고파요"가 될 수 있습니다	행복하다/ 장난스럽다/ 날기 시작하다/ 그렇게 보인다 강아지가 고양이의 먹이를 가져가 버렸다 강아지는 고양이를 먹고 싶다 모르겠다	0 1
D7.	강아지가 고양이 꼬리를 잡은 이유는? (그림 5를 가리킴) (에피소드 3: 목표)	아기 새들을 구해주기로/ 구출하기로/ 돕기로/ 보호하기로 마음 먹다/ 그리고 싶어하다 고양이를 저지하고 (새를 놓게 만들고) 싶어하다/ 저지하기로 (새를 놓게 만들기로) 마음 먹다 동사 (구하다, 구조하다, 돕다, 보호하다) + 기로 (마음 먹다)/ 고 (싶다) 그래서 새가 먹히거나/ 죽거나/ 다치지 않도록	강아지 스스로 새가 먹고 싶다/ 고양이를 먹고 싶다/ 고양이와 놀고 싶다 강아지는 고양이를 싫어한다/ 좋아하지 않는다 (일반적인 의미)	0 1
D8.	강아지가 새들을 본다고 상상해 봐. 강아지는 기분이 어떨까? (그림 6을 가리킴) (반응 IST)	좋다/ 괜찮다/ 행복하다/ 안도하다/ 기쁘다/ 만족하다/ 자랑스럽다/ 도움이 되다 보호자/ 영웅처럼 느껴지다 새들을 보호하기를 원하다	나쁘다/ 화나다/ 짜증나다/ 슬프다/ 미안하다/ 멍청한 짓을 했다고 느끼다/ 배고프다 "고양이를 잡아야 해"	0 1
D9.	(질문 D8에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D9를 질문하십시오. 질문 D8에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D9에 점수를 주고 질문 D10으로 진행하십시오.) 강아지가 왜 기분이 좋다/ 괜찮다/ 행복하다/	고양이를 저지했다/ 고양이를 쫓아내다/ 쫓아냈다 새들을 구했다/ 구조했다/ 도왔다 새들이 안전한/ 행복한/ 무사한 것을 보다 이제 고양이는 돌아오지 않을	강아지가 웃고 있다/ 그렇게 보인다 고양이를 잡지 못했다 새를 스스로 먹고 싶어하다 고양이에게 화가 나다	0 1

¹⁴ 아이가 질문 D5에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

	만족스럽다고 느낀다고 생각하니? ¹⁵	것이다		
D10.	어미 새는 고양이와 강아지 중 누구를 더 좋아할까? 왜 그럴까?	강아지 - 아이는 최소한 한 가지 이유를 제시해야 합니다. (강아지가 아기새를 구했다/ 도왔다/ 고양이를 쫓아냈다/ 새들에게 좋은 일을 했다)	고양이/ 모르겠다/ 기타 관련 없는 답변	0 1
D11.	총점 10점 :			

¹⁵ 아이가 질문 D8에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

새끼 염소 이야기 진행 절차

말하기 / 다시 말하기 / 이야기 모형

이름: _____

생년월일: _____

평가 날짜: _____

나이 (개월): _____

성별: _____

평가자 이름: _____

L2 노출 기간 (개월): _____

유치원 입학일: _____

유치원 이름: _____

평가를 시작하기 전에 봉투가 모두 탁자 위에 있는지 확인하십시오. 세션을 녹음하기 위해 오디오 녹음기를 준비합니다. 워밍업 전에 녹음을 시작하십시오.

워밍업

워밍업으로 "가장 친한 친구가 누구야?", "즐거 보는 TV 프로그램은 뭐야?", "이야기 하는 것을 좋아하니?", "이야기 듣는 것을 좋아하니?" 등의 질문을 아이에게 할 수 있습니다.

지침

말하기 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게, "여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 하나를 골라서 그 안에 있는 이야기를 선생님한테 들려줄 수 있을까?"라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. "먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤) 준비됐어?"라고 묻습니다.

첫 그림 2개를 펼칩니다. 그리고 아이에게 "이제 이야기를 들려주겠니? 그림을 보고 최선을 다해서 이야기를 들려줄 수 있을까?"라고 말하십시오. 아이가 이야기 시작하기를 힘들어하는 경우 그림을 가리키며 "이야기를 들려줄래?"라고 말할 수 있습니다. 아이가 첫 그림 2개를 다 끝내면 다음 그림을 펼쳐서 그림 1부터 4까지가 보이도록 합니다. 이야기가 끝날 때까지 이 과정을 반복하십시오.

아이가 이야기 중간에 멈추는 경우 "더 없어?", "계속해 봐", "얘기 좀 더 해 줘", "뭐 다른 건 없어?" 등을 말할 수 있습니다. 아이가 말을 끝냈다는 표시 없이 말을 멈추면 "다 끝나면 말해줄래?"라고 하십시오.

아이의 말이 끝나면 아이를 칭찬하고 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

다시 말하기 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게 “여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 네가 하나를 고르면 그 안에 있는 이야기를 선생님이 해 줄게”라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. “먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤) 준비됐어? 먼저 선생님이 네게 이야기를 해 줄거야. 잘 듣고 그 이야기를 선생님한테 다시 말해줄 수 있을까?”라고 하십시오.

그림 1 과 2 를 펼칩니다. 그림 1 을 가리키면서 이야기를 시작합니다.

어느 날 새끼 염소가 물에 빠져 허우적거리고 있었어요. 새끼가 무서워하는 것을 본 어미 염소는 새끼를 구하려고 물 속으로 뛰어들었어요. 배고픈 여우가 이것을 보고 “저 풀밭에는 뭐가 있을까?” 궁금해졌어요.

그림 3 과 4 를 펼칩니다. 이제 그림 1 에서 4 까지 가 보입니다.

새끼 염소를 구한 어미 염소는 새끼가 다치지 않아서 기뻐했어요. 하지만 여우가 가까이 있는 것을 보지 못했어요. 한편 못된 여우는 새끼 염소를 잡으려고 염소 무리에 뛰어들었어요. 그러다 결국 한 마리가 잡히고 말았어요. 그 때 마침 하늘을 날던 용감한 새가 새끼 염소가 위험에 처한 것을 보았어요. 새는 새끼 염소를 구하기로 마음 먹었어요.

그림 5 와 6 을 펼칩니다. 이제 그림 1 에서 6 까지 모든 그림이 다 보입니다.

새가 여우에게 “새끼 염소를 놓아 줘”하고 말했어요. 그리고는 여우에게 날아가 꼬리를 물었어요. 여우는 그만 새끼 염소를 놓치고 쫓겨나고 말았어요. 새는 새끼 염소를 구할 수 있어서 매우 기뻐했지만 여우는 여전히 배가 고팠어요.

그리고 이것이 이야기의 끝입니다.

첫 그림 2개가 아이에게만 보이도록 펼칩니다. 그리고 아이에게 “이제 네가 이야기를 해볼래? 그림을 보고 최선을 다해서 이야기를 들려줄 수 있을까?”라고 말하십시오. 아이가 이야기 시작하기를 힘들어하는 경우 그림을 가리키며 “이야기를 들려줄래?”라고 말할 수 있습니다. 아이가 첫 그림 2개를 다 끝내면 다음 그림을 펼쳐서 그림 1부터 4까지가 보이도록 합니다. 이야기가 끝날 때까지 이 과정을 반복하십시오.

아이가 이야기 중간에 멈추는 경우 “더 없어?”, “계속해 봐”, “얘기 좀 더 해 줘”, “뭐 다른 건 없어?” 등을 말할 수 있습니다. 아이가 말을 끝냈다는 표시 없이 말을 멈추면 “다 끝나면 말해줄래?”라고 하십시오.

아이의 말이 끝나면 아이를 칭찬하고 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

이야기 모형 진행 지침

아이의 맞은 편에 앉으십시오. 아이에게, “여기 봉투가 세 개 있단다. 봉투에는 각기 다른 이야기가 들어 있어. 네가 하나를 고르면 그 안에 있는 이야기를 선생님이 해 줄게”라고 하십시오. 전체 이야기가 아이에게만 보이도록 그림을 펼칩니다. “먼저 그림 전체를 살펴 보렴. (잠시 멈춤)

준비됐어? 먼저 선생님이 네게 이야기를 해 줄거야. 잘 듣고 질문에 대답해줄 수 있을까?"라고 하십시오.

그림 1 과 2 를 펼칩니다. 그림 1 을 가리키면서 이야기를 시작합니다.

어느 날 새끼 염소가 물에 빠져 허우적거리고 있었어요. 새끼가 무서워하는 것을 본 어미 염소는 새끼를 구하려고 물 속으로 뛰어들었어요. 배고픈 여우가 이것을 보고 "저 풀밭에는 뭐가 있을까?" 궁금해졌어요.

그림 3 과 4 를 펼칩니다. 이제 그림 1 에서 4 까지 보입니다.

새끼 염소를 구한 어미 염소는 새끼가 다치지 않아서 기뻐했어요. 하지만 여우가 가까이 있는 것을 보지 못했어요. 한편 못된 여우는 새끼 염소를 잡으려고 염소 무리에 뛰어들었어요. 그러다 결국 한 마리가 잡히고 말았어요. 그 때 마침 하늘을 날던 용감한 새가 새끼 염소가 위험에 처한 것을 보았어요. 새는 새끼 염소를 구하기로 마음 먹었어요.

그림 5 와 6 을 펼칩니다. 이제 그림 1 에서 6 까지 모든 그림이 다 보입니다.

새가 여우에게 "새끼 염소를 놓아 줘"하고 말했어요. 그리고는 여우에게 날아가 꼬리를 물었어요. 여우는 그만 새끼 염소를 놓치고 쫓겨나고 말았어요. 새는 새끼 염소를 구할 수 있어서 매우 기뻐했지만 여우는 여전히 배가 고파요.

그리고 이것이 이야기의 끝입니다.

이야기가 끝났다고 말한 다음에 이해력을 측정하는 질문을 합니다.

새끼 염소 이야기 채점지

섹션 I: 서술 능력

A. 이야기 구조; B. 구조적 복합성; C. 내적 상태 용어(IST)

A. 이야기 구조

		정답의 예 ¹⁶	점수
A1.	설정	시간 및/또는 장소 참조, 예: 옛날 옛적에/어느 날/오래 전에... 숲 속에/ 초원에/ 들판에/ 호숫가에/ 호수에/ 연못에	0 1 2 ¹⁷
<i>에피소드 1: 어미/ 염소 (에피소드 등장인물: 새끼 염소와 어미/ 염소)</i>			
A2.	시작 사건 IST	새끼 염소 는 무서웠다/ 위험에 처했다/ 도움이 필요했다/ (도와달라고) 소리쳤다/ 어미를 불렀다 <어미/ 염소/ 부모 등>은 새끼 염소가 무서워하는 것을/ 위험에 처한 것을/ 물에 빠진 것을/ 헤엄을 못 치는 것을 알았다 <어미/ 염소/ 부모 등>은 물에 빠진 새끼 염소를 걱정했다	0 1
A3.	목표	어미 염소 는 새끼 염소를 돕고/ 구하고/ 구조하고/ 물에서 꺼내고/ 건져내고 싶었다 새끼 염소를 <u>동사</u> (구조하다, 돕다) + 기 위해서/ (으)려고	0 1
A4.	시도	어미 염소 가 물로 달려/ 뛰어 들었다 어미 염소 가 (물 밖으로) 꺼낸다/ 돕는다 어미 염소 가 <u>동사</u> (돕다, 꺼내다) + 기 위해서/ (으)려고 노력했다	0 1
A5.	결과	어미 염소 가 새끼 염소를 물에서 꺼내 주었다/ 구했다/ 구조했다/ 건져 냈다 새끼 염소 를 구조했다/ 물 밖으로 건져 냈다	0 1
A6.	반응 IST	어미 염소 는 기뻐했다/ 안도했다 새끼 염소 는 안도했다/ 만족했다/ 기뻐했다/ 행복했다/ 더 이상 무섭지 않았다	0 1
<i>에피소드 2: 여우 (에피소드 등장인물: 여우와 새끼 염소)</i>			
A7.	시작 사건 IST	여우 는 어미가 다른 쪽을 보는 것을/ 새끼 염소가 혼자 남겨진 것을/ 먹이가 있는 것을 보았다 여우 는 배가 고팠다/ "맛있겠다"라고 생각했다	0 1
A8.	목표	여우 는 새끼 염소를 먹고/ 잡고/ 죽이고 싶었다 <u>동사</u> (먹다, 잡다, 얻다, 죽이다) + 기 위해서/ (으)려고	0 1
A9.	시도	여우 가 새끼 염소 쪽으로 펼쩍/ 향해서 펼쩍 뛰어 들었다 여우 가 새끼 염소에/ 를 가까이 가려고/ 움켜쥐려고/ 잡으려고	0 1

¹⁶ 아이의 답변이 채점지에 없다면 설명서를 참조하십시오.

¹⁷ 답변을 하지 않거나 틀린 답을 하면 0 점, 하나만 맞는 답이라면 1 점, 시간과 장소 모두 맞는 답이라면 2 점을 주십시오.

		시도했다	
A10.	결과	여우가 새끼 염소를 잡았다/ 움켜쥐었다/ 갖게 되었다 여우가 거의/ 거진 + <u>동사</u> (잡았다, 갖게 되었다)	0 1
A11.	반응 IST	여우는 기뻐다 새끼 염소는 겁에 질렸다/ 울었다/ 고통스러워서 비명을 질렀다	0 1
<i>에피소드 3: 새 (에피소드 등장인물: 새와 여우와 새끼 염소)</i>			
A12.	시작 사건 IST	<새, 까마귀 등>은 염소가 위험에 처한 것을 보았다/ 여우가 염소를 잡은 것을/ 갖게된 것을 보았다 새끼 염소가 위험에 처했다	0 1
A13.	목표	새는 여우를 저지하기로 마음 먹었다/ 저지하고 싶었다 새는 새끼 염소를 돕(기로/고) / 보호하(기로/고)/ 구하(기로/고) 마음 먹었다/ 싶었다 <u>동사</u> (저지하다, 구조하다, 돕다) + 기로 (마음 먹다/ 결정하다)/ 고 (싶다)	0 1
A14.	시도	새는 여우의 꼬리를/ 여우를 물었다/ 문다/ 잡아당겼다/ 잡아당긴다 새는 여우의 꼬리를 물었다/ 잡아당겼다/ 잡았다/ 여우를 공격했다 새는 <u>동사</u> (여우를 쫓아내다) + (으)려고 시도했다/ 노력했다	0 1
A15.	결과	새는여우를 (멀리) 쫓아냈다/ 여우에게 겁을 주어 쫓아 냈다 여우가 새끼 염소를 놓쳤다/ 도망쳤다 새끼 염소를 구조했다/ 구출했다	0 1
A16.	반응 IST	새는 (새끼 염소를 구해서/ 구조해서) 안도했다/ 기뻐다/ 뿌듯했다 여우는 화가 났다/ 실망했다/ 기분이 나빴다/ 짜증이 났다/ 무서웠다/ 고통스러웠다/ 꼬리가 아팠다 새끼 염소(들)은 안심했다/ 기뻐다/ 안전했다 어미 염소는 안도했다/ 기뻐다	0 1
A17.		총점 17점:	

B. 구조적 복합성

시도-결과 (AO)의 수	단일 목표(G)의 수 (시도(A)나 결과(O)는 배제함)	목표-시도(GA) 또는 목표-결과(GO)의 수	목표-시도-결과(GAO)의 수
B1.	B2.	B3.	B4.

C. 내적 상태 용어(IST)

C1.	<p>총 IST의 수. IST에는 다음이 포함됩니다.</p> <p>지각 상태 용어: 보다, 듣다, 느끼다, 냄새 맡다</p> <p>생리학적 상태 용어: 목이 마르다, 배고프다, 피곤하다, 쓰라리다, 아프다</p> <p>의식 용어: 살아있다, 깨어있다, 잠들어 있다</p> <p>감정 용어: 슬프다, 행복하다, 기쁘다, 화나다, 걱정되다, 실망하다, 두렵다, 무섭다, 자랑스럽다, 용감하다, 안전하다(고 느끼다), 즐겁다, 놀라다</p> <p>정신 동사: 원하다, 생각하다, 알다, 잊다, 결정하다/ 마음먹다, 믿다, 궁금하다, 계획이 있다/ 계획하다</p> <p>언어학적 동사/말하기 동사: 말하다, 부르다, 외치다, 경고하다, 묻다.</p>
------------	---

섹션 II: 이해력

		정답의 예	오답의 예	점수
0	이야기가 마음에 들었어?	워밍업 질문, 채점되지 않음		
D1.	어미 염소가 물에 뛰어들 이유는 뭘까? (그림 1-2를 가리키며) (에피소드 1: 목표/시작 사건 IST)	새끼 염소 를 구하고/ 돕고/ 구조하고 싶다 새끼 염소 를 <u>동사</u> (돕다, 구하다, 구조하다) + 기 위해서 새끼 염소 때문에 걱정하다 새끼 염소 는 도와 달라고 소리쳤다/ 위험에 처하다/ 무서워하다	헤엄치고 있다/ 놀고 있다 목욕을 하고/ 씻고/ 새끼 염소를 씻기고/ 열을 식히고/ 물을 마시고 싶다	0 1
D2.	새끼 염소는 어떤 기분일까? (그림 1의 물에 빠진 새끼 염소를 가리킴) (시작 사건 IST)	기분이 나쁘다/ 무섭다/ 위험에 처하다/ 겁에 질리다 구조받고 싶어하다	좋다/ 괜찮다/ 행복하다/ 논다/ 너무 춥다/ 상쾌해지다/ 춥다/ 배고프다/ 목마르다/ 더럽다/ 깨끗하다/ 멍청한 짓을 했다고 느끼다	0 1
D3.	<i>(질문 D2에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D3을 질문하십시오. 질문 D2에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D3에 점수를 주고 질문 D4로 진행하십시오.)</i> 새끼 염소가 왜 기분이 나쁘다고/ 무서워한다고/ 위험에 처했다고 생각하니? ¹⁸	물에 빠졌다/ 물 밖으로 나오지 못한다/ 물 속으로 가라앉고 있다/ 헤엄을 못 친다 "도와 주세요. 물에 빠졌어요!"라고 소리친다 새끼 들은 헤엄을 못 친다 (일반적인 의미)	새끼 염소는 배가 고프다/ 목이 마르다/ 헤엄치고 있다/ 물에서 놀고 있다/ 거기에 서 있으면 안 된다	0 1
D4.	여우가 펄쩍 뛰어들 이유는? (그림 3을 가리킴) (에피소드 2: 목표)	새끼 염소 를 잡고/ 죽이고/ 먹고 싶다 새끼 염소 를 원하다 새끼 염소 를 <u>동사</u> (잡다, 죽이다) + 고 싶어서 새끼 염소 를 보고 참지 못하고/ 어미 염소가 보고 있지 않은/ 멀리 있는 기회를	새끼 염소와 놀기 위해서	0 1

¹⁸ 아이가 질문 D2에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

		이용하다 여우는 (새끼) 염소를 먹는 것을 좋아한다 (일반적인 의미)		
D5.	여우는 기분이 어떨까? (그림 5-6을 가리키며) (반응 IST)	나쁘다/ (여전히) 배가 고프다/ 화나다/ 짜증나다/ 슬프다/ 무섭다/ 다치다/ 멍청한 짓을 했다고 느끼다/ 실망하다	좋다/ 괜찮다/ 행복하다/ 장난을 치다/ 달리다	0 1
D6.	(질문 D5에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D6을 질문하십시오. 질문 D5에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D6에 점수를 주고 질문 D7로 진행하십시오.) 여우가 왜 기분이 나쁘다고/ 무서워 한다고/ 배고프다고/ 실망했다고 생각하니? ¹⁹	새끼 염소 를 얻지 못했다/ 성공하지 못했다/ 새 를 두려워하다/ 무서워하다 새 가 여우를 공격했다/ 공격한다/ 물었다 (문다)/ 쫓았다 (쫓는다)/ 여우의 꼬리를 물었다 (문다) 질문 D5에 대한 응답이 "나빠요/ 화가 났어요"인 경우 질문 D6에 대한 답변도 "아직도 배가 고파요"가 될 수 있습니다	여우는 도망치고 있다/ 그렇게 보인다 새가 여우의 먹이를 가져가 버렸다 새는 여우를 먹고 싶다 모르겠다	0 1
D7.	새가 여우의 꼬리를 문 이유는? (그림 5를 가리킴) (에피소드 3: 목표)	새끼 염소 를 구해주기로/ 구조하기로/ 돕기로/ 보호하기로 마음 먹다/ 그리고 싫어하다 여우 를 저지하고 (염소를 놓게 만들고) 싫어하다/ 저지하기로 (염소를 놓게 만들기로) 마음 먹다 동사 (구하다, 구조하다, 도와주다) + 기로 (마음 먹다)/ 고 (싫다) 그래서 염소가 먹히거나/ 죽거나/ 다치지 않도록	새 스스로 염소가 먹고 싶다 여우를 먹고 싶다 여우와 놀고 싶다 새는 여우를 싫어한다/ 좋아하지 않는다 (일반적인 의미)	0 1
D8.	새가 염소들을 본다고 상상해 봐. 새는 기분이 어떨까? (그림 6을 가리킴) (반응 IST)	좋다/ 괜찮다/ 행복하다/ 안심하다/ 기쁘다/ 만족하다/ 자랑스럽다/ 도움이 되다 보호자/ 영웅처럼 느껴지다 염소들을 보호하기를 원하다	나쁘다/ 슬프다/ 화나다/ 짜증나다/ 미안하다/ 멍청한 짓을 했다고 느끼다/ 배고프다 "여우를 잡아야 해"	0 1

¹⁹ 아이가 질문 D5에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

<p>D9.</p>	<p>(질문 D8에서 아이가 설명/근거 없이 정답을 제공한 경우에만 D9를 질문하십시오. 질문 D8에서 올바른 설명이 제공된 경우 질문 D9에 점수를 주고 질문 D10으로 진행하십시오.) 새가 왜 기분이 좋다/괜찮다/ 기쁘다고 생각하니?²⁰</p>	<p>여우를 저지했다/ 여우를 쫓아내다/ 쫓아냈다 염소를 구했다/ 구조했다/ 도왔다 염소들이 안전한/ 행복한/ 무사한 것을 보다 이제 여우는 돌아오지 않을 것이다</p>	<p>새가 웃고 있다/ 그렇게 보인다 여우를 잡지 못했다 새끼 염소를 스스로 먹고 싶어하다 여우에게 화가 나다</p>	<p>0 1</p>
<p>D10.</p>	<p>어미 염소는 여우와 새 중 누구를 더 좋아할까? 왜 그럴까?</p>	<p>새 - 아이는 최소한 한 가지 이유를 제시해야 합니다. (새가 새끼 염소를 구했다/ 도왔다/ 여우를 쫓아냈다/ 염소들에게 좋은 일을 했다)</p>	<p>여우/ 모르겠다/ 기타 관련 없는 답변</p>	<p>0 1</p>
<p>D11.</p>	<p>총점10점:</p>			

²⁰ 아이가 질문 D8에 대답할 때 사용한 IST를 사용하십시오.

배경 질문지

1. 아이의 이름 _____

2. 생년월일 _____

3. 아이가 현재 유치원/ 어린이집/ 학교에 다니고 있습니까?

- | | |
|---|--|
| <p><input type="radio"/> 예, _____(년, 월)부터 유치원 재원 중</p> <p><input type="radio"/> 아니오</p> <p>어떤 유치원에 재원 중인가요?</p> <p><input type="radio"/> 이중 언어</p> <p><input type="radio"/> 단일 언어 L1 = 아이의 모국어/ 제1언어</p> <p><input type="radio"/> 단일 언어 L2 = 아이의 제2언어</p> <p><input type="radio"/> 기타, 어떤 유치원입니까? _____</p> | <p><input type="radio"/> 예, _____ (년, 월) 부터 학교 재학 중</p> <p><input type="radio"/> 아니오</p> <p>어떤 학교에 재학 중인가요?</p> <p><input type="radio"/> 이중 언어</p> <p><input type="radio"/> 단일 언어 L1 = 아이의 모국어/ 제1언어</p> <p><input type="radio"/> 단일 언어 L2 = 아이의 제2언어</p> <p><input type="radio"/> 기타, 어떤 학교입니까? _____</p> |
|---|--|

4. 아이는 어느 나라에서 태어났습니까?

- L1을 사용하는 나라에서, L2를 사용하는 나라에서, 그 외의 나라에서 출생했다면
 나라 이름 _____ 나라 이름 _____ 그 나라 이름을 쓰십시오 _____

5. 귀하의 아이는 언제부터 L2 국가에서 살았습니까? _____(년, 월)

6. 아이의 형제 자매 중 아이가 태어난 순서는 몇 번째입니까?

- 1 2 3 기타, 순서를 번호로 쓰십시오 _____

7. 아이가 첫 단어를 말할 때 몇 살이었습니까? ____년 ____개월

8. 아이의 언어 발달에 대해 걱정한 적이 있습니까?

- 아니오 예, 이유를 쓰십시오. _____

9. 가족 구성원 중 언어 장애가 있는 이가 있습니까?

- 아니오 예, 누구인지 쓰십시오. (예: 어머니, 아버지, 형제자매) _____

10. 아이의 청력에 문제가 있었던 적이 있습니까?

- | | |
|---------------------------|--|
| 청각 장애 | 빈번한 이염(귓병) |
| <input type="radio"/> 아니오 | <input type="radio"/> 아니오 |
| <input type="radio"/> 예 | <input type="radio"/> 예, 몇 번이나? _____ |
| | <input type="radio"/> 그로밋(중이염 때문에 귀에 관 삽입) |

11. 귀하의 의견으로는 아이의 청각이 정상입니까?

- 아니오 예

12. 부모에 대한 정보						
	모국어/ 제1언어 (L1)?	제2언어 (L2)?	사용하는 다른 언어가 있다면 쓰십시오	본국에 거주한 지 얼마나 되었습니까?	교육 수준	직업
어머니/부모 1						
아버지/부모 2						

13. 아이와 어떤 언어로 대화합니까?

어머니/부모 1

- 어머니의 모국어(L1)
- 어머니의 제 2언어(L2)
- 어머니의 모국어와 제 2언어 모두 사용
- 그 외 언어라면 어떤 언어인지 쓰십시오.

아버지/부모 2

- 아버지의 모국어(L1)
- 아버지의 제 2언어(L2)
- 아버지의 모국어와 제 2언어 모두 사용
- 그 외 언어라면 어떤 언어인지 쓰십시오.

14. 귀하의 아이는 현재 어떤 언어를 사용합니까?

- 아이의 L1, 언어 이름? _____
- 아이의 L2, 언어 이름? _____
- 기타, 언어 이름? _____

15. 귀하의 아이는 어떤 언어에 노출되어 있습니까?

- 아이의 L1, 언어 이름? _____
- 아이의 L2, 언어 이름? _____
- 기타, 언어 이름? _____

16. 아이의 L2 노출은 언제부터 시작되었습니까?

- 출생시부터
- 1세 이전
- 2세 이전
- 3세 이전
- 5세 이전
- _____세부터

17. 귀하의 아이는 어떤 식으로 L2에 노출됩니까?

- 유치원 또는 학교에서
- 친구들과 있을 때
- 형제자매/ 부모/ 기타 친척과 함께 있을 때
- TV/ 컴퓨터/ 책
- 기타 _____

18. 귀하의 아이가 하루에 얼마나 자주 다른 언어에 노출되는지(모든 일상 활동을 합산하여) 퍼센트로 추정해 보십시오.

- | 아이의 L1 | 아이의 L2 | 기타 언어 |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <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. 아이의 언어 능력을 추정하여 해당되는 칸에 표시해 주십시오.	아주 잘함	꽤 잘함	꽤 못함	아주 못함				
귀하의 아이는 자신의 모국어(L1)를 얼마나 잘 이해합니까?								
귀하의 아이는 자신의 제2언어(L2)를 얼마나 잘 이해합니까?								
귀하의 아이는 자신의 모국어(L1)를 얼마나 잘 구사합니까?								
귀하의 아이는 제2언어(L2)를 얼마나 잘 구사합니까?								
20. 귀하의 아이가 가장 잘 구사하는 언어는 무엇이라고 생각합니까? <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> 아이의 L1 <input type="radio"/> 아이의 L2 <input type="radio"/> 기타 언어, 언어 이름? 								
21. 귀하의 의견으로는 아이가 더 좋아하거나 선호하는 언어가 있습니까? <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> 아니오 <input type="radio"/> 예, 언어 이름? 								
22. 지난 한 달 동안 아이가 한 활동의 빈도를 해당되는 칸에 표시해 주십시오.	아이의 L1			아이의 L2				
	매일	꽤 자주	꽤 자주	매일	매일	꽤 자주	꽤 자주	매일
이야기 말하기								
책 읽기								
노래 듣거나 노래 부르기								
TV/ DVD/ 영화 시청/ 컴퓨터 게임								

이야기 사본

아래의 이야기 사본은 이야기 모형 및/또는 다시 말하기를 유도하기 위한 기재입니다. 이를 사용하여 이야기들의 거시구조 및 미시구조를 비교할 수 있으며 분석에도 이용할 수 있습니다.

또한 다른 언어로 번역 및 각색하는 데에도 이용할 수 있습니다. 내러티브 평가를 위한 다중언어 평가도구(MAIN) 사용 방법에 대한 자세한 내용은 ZAS Papers in Linguistics 63 (2019, pp. iv-xii)의 "MAIN 개정 배경, 사용 방법 및 다른 언어에 적용하는 방법" 장을 참조하십시오. <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>을 방문하여 이용할 수 있습니다.

이야기 구조 구성요소 및 내적 상태 용어는 다음과 같이 표시되어 있습니다:

목표(G) 시도(A) 결과(O) 내적 상태 용어(IST)

아기새 이야기 (총 단어 수: 115)

1 번/2 번 그림 : 어느 날 아기 새들은 배가 고팠어요. 그래서 어미 새는 먹이를 찾으러 멀리 날아갔어요. 어미 새가 날아가는 것을 본 배고픈 고양이는 "저 등지에는 뭐가 있을까?" 궁금해졌어요.

3 번/4 번 그림 : 어미 새는 배고픈 아기 새들을 위해 큰 벌레를 잡아 왔어요. 어미 새는 맛있는 벌레를 아기 새들에게 먹일 수 있어서 무척 기뻐요. 하지만 고양이가 가까이 있는 것을 보지 못했어요. 한편 못된 고양이는 아기 새를 잡으러 나무에 올라갔어요. 그러다 결국 한 마리가 잡히고 말았어요. 그 때 마침 지나가던 용감한 강아지가 새들이 큰 위험에 처한 것을 보았어요. 강아지는 새들을 구하기로 마음 먹었어요.

5 번/6 번 그림 : 강아지가 고양이에게 "아기 새를 놓아 줘" 하고 말했어요. 그리고는 고양이 꼬리를 잡고 끌어 내렸어요. 고양이는 그만 아기 새를 놓치고 쫓겨나고 말았어요. 강아지는 새들을 구할 수 있어서 매우 기뻐지만 고양이는 여전히 배가 고팠어요.

새끼 염소 이야기 (총 단어 수: 109)

1 번/2 번 그림 : 어느 날 새끼 염소가 물에 빠져 허우적거리고 있었어요. 새끼가 무서워하는 것을 본 어미 염소는 새끼를 구하려고 물 속으로 뛰어들었어요. 배고픈 여우가 이것을 보고 "저 풀밭에는 뭐가 있을까?" 궁금해졌어요.

3 번/4 번 그림 : 새끼 염소를 구한 어미 염소는 새끼가 다치지 않아서 기뻐어요. 하지만 여우가 가까이 있는 것을 보지 못했어요. 한편 못된 여우는 새끼 염소를 잡으려고 염소 무리에 뛰어들었어요. 그러다 결국 한 마리가 잡히고 말았어요. 그 때 마침 하늘을 날던 용감한 새가 새끼 염소가 위험에 처한 것을 보았어요. 새는 새끼 염소를 구하기로 마음 먹었어요.

5 번/6 번 그림 : 새가 여우에게 "새끼 염소를 놓아 줘" 하고 말했어요. 그리고는 여우에게 날아가 꼬리를 물었어요. 여우는 그만 새끼 염소를 놓치고 쫓겨나고 말았어요. 새는 새끼 염소를 구할 수 있어서 매우 기뻐지만 여우는 여전히 배가 고팠어요.

고양이 이야기 (총 단어 수: 114)

1 번/2 번 그림 : 어느 날 장난꾸러기 고양이는 노란 나비가 덤불에 앉는 것을 보았어요. 고양이는 나비를 잡으려고 펄쩍 뛰었어요. 한편 개구쟁이 소년은 양손에 양동이와 공을 들고 있었는데, 낚시를 다녀 오는 중이었어요. 소년은 고양이가 나비를 쫓는 것을 보았어요.

3 번/4 번 그림 : 나비는 훌쩍 날아갔고 그 바람에 고양이는 덤불에 넘어져 다치고 말았어요. 고양이는 몹시 화가 났어요. 이것을 본 소년이 깜짝 놀라 공을 놓치고 말았어요. 공이 개울로 굴러 가는 것을 보고 소년이 "오, 안 돼, 내 공!" 하고 소리쳤어요. 소년은 공을 되찾고 싶었어요. 한편 고양이는 소년의 양동이를 보고 "저 안에 있는 물고기를 한 마리 갖고 싶어" 하고 생각했어요.

5 번/6 번 그림 : 소년은 낚시대로 공을 개울 밖으로 꺼냈어요. 하지만 그 동안 고양이가 물고기를 훔쳐가는 것을 알지 못했어요. 그래서 고양이는 맛있는 생선을 먹을 수 있게 되어서 기뻐고 소년은 공을 되찾아서 기뻐어요.

강아지 이야기 (총 단어 수: 114)

1 번/2 번 그림 : 어느 날 장난꾸러기 강아지는 회색 쥐가 나무 근처에 앉는 것을 보았어요. 강아지는 쥐를 잡으려고 펄쩍 뛰었어요. 한편 개구쟁이 소년은 양손에 가방과 풍선을 들고 있었는데, 가게에 다녀 오는 중이었어요. 소년은 강아지가 쥐를 쫓는 것을 보았어요.

3 번/4 번 그림 : 쥐는 재빨리 달아났고 그 바람에 강아지는 나무에 부딪쳐 다치고 말았어요. 강아지는 몹시 화가 났어요. 이것을 본 소년이 깜짝 놀라 풍선을 놓치고 말았어요. 풍선이 나무 위로 날아가는 것을 보고 소년이 "오, 안 돼, 내 풍선!" 하고 소리쳤어요. 소년은 풍선을 되찾고 싶었어요. 한편 강아지는 소년의 가방을 보고 "저 안에 있는 소세지를 하나 갖고 싶어" 하고 생각했어요.

5 번/6 번 그림 : 소년은 나무에서 풍선을 잡아 끌어 내렸어요. 하지만 그 동안 강아지가 소세지를 훔쳐가는 것을 알지 못했어요. 그래서 강아지는 맛있는 소세지를 먹을 수 있게 되어서 기뻐고 소년은 풍선을 되찾아서 기뻐어요.