

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

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

Malayalam version

Translated and adapted by
Madhavi Gayathri Raman
with translation assistance from
T. Vignesh & P. Jyothimol

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:

Madappa, M., Gurung, Y., Raman, M.G. (2020). Spinning a yarn across languages: Adapting MAIN for India. *ZAS Papers in Linguistics*, 64, 107–116 (see this chapter for more information on the Malayalam 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. Malayalam version. Translated and adapted by Raman, M.G., with translation assistance from Vignesh, T., & Jyothimol P.

MAIN: Malayalam

മൾട്ടിലിംഗ്വൽ അസ്സസ്‌മെന്റ് ഇൻസ്ട്രുമെന്റ് ഫോർ നറേറ്റീവ്സ് (മെയിൻ)

Madhavi Gayathri Raman (with translation assistance from T. Vignesh & P. Jyothimol)

മൾട്ടിലിംഗ്വൽ അസ്സസ്‌മെന്റ് ഇൻസ്ട്രുമെന്റ് ഫോർ നറേറ്റീവ്സ് (മെയിൻ) (Multilingual Assessment Instrument for Narratives – MAIN) 2012-ൽ തയ്യാറാക്കപ്പെട്ടതാണ്. ജനനം മുതൽ, അല്ലെങ്കിൽ ചെറുപ്രായത്തിൽ തന്നെ രണ്ട് ഭാഷകൾ ആർജ്ജിച്ചു കുട്ടികളുടെ വിവരണാത്മകമായ കഴിവ് അളക്കാൻ MAIN തയ്യാറാക്കപ്പെട്ടത്. 3 മുതൽ 10 വയസ് പ്രായത്തിലുള്ള കുട്ടികൾക്ക് വേണ്ടിയാണ് പ്രധാനമായും MAIN വികസിപ്പിച്ചിട്ടുള്ളത്. ആധുനിക പഠനങ്ങളുടെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ കുട്ടികൾക്കും, കൗമാരക്കാർക്കും മുതിർന്നവർക്കും ഉപയോഗപെടുന്നതാണ് MAIN എന്ന് കണ്ടെത്തിയിരിക്കുന്നു. ഒരേ കുട്ടിയുടെ വിവിധ ഭാഷകളിലെ വിവരണങ്ങളുടെ ഗ്രഹണശക്തിയും, ഭാഷ നിർമ്മിതി കഴിവും വിലയിരുത്തുന്നതിനു മാതൃകകഥ (model story), പുനരാഖ്യാനം (retelling), കഥാകഥനം (story telling) എന്നിങ്ങനെ 3 വ്യത്യസ്ത സമ്പ്രദായങ്ങളിൽ രൂപകൽപ്പന ചെയ്യപ്പെട്ടിട്ടുള്ളതാണ് MAIN. 2012 പതിപ്പ് തയ്യാറാക്കപ്പെട്ടത് 500-ൽ അധികം ഏകഭാഷാ, ദ്വിഭാഷാ 3-10 വയസ് പ്രായം ഉള്ള കുട്ടികളുടെ വിവരണങ്ങളിലൂടെ ലഭിച്ച ഗവേഷണത്താൽ 15 വിവിധ ഭാഷകളുടെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ തയ്യാറാക്കപ്പെട്ടവയാണ്.

2013 മുതൽ 2019-വരെ ജർമ്മനി, റഷ്യ, സ്വീഡൻ എന്നിവിടങ്ങളിലെ 700 ഓളം ഏകഭാഷാ, ദ്വിഭാഷാ കുട്ടികളിൽനിന്ന് ശേഖരിച്ചു 2,500ലധികം വിവരണങ്ങളുടെയും 24,000 MAIN ഗ്രഹണ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഉത്തരങ്ങളുടെയും അടിസ്ഥാനത്തിൽ 2019- ഇംഗ്ലീഷ് പതിപ്പ് പരിഷ്കരിച്ചു. നിലവിലെ മലയാളം പതിപ്പ് ഈ ഏറ്റവും പുതിയ 2019 ഇംഗ്ലീഷ് പതിപ്പിനെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ളതാണ്.

MAIN- ൽ നാല് സമാന്തര കഥകൾ കഥാഘടനയുടെ വിവിധ വിശേഷണമാതൃകയെ (story grammar model) അടിസ്ഥാനമാക്കി ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നു. ശ്രദ്ധാപൂർവ്വം രൂപകൽപ്പന ചെയ്യപ്പെട്ട ആറ് ചിത്രങ്ങളുടെ ശ്രേണി ഓരോന്നിലുമായി സജ്ജീകരിച്ചിരിക്കുന്നു. വൈജ്ഞാനികവും ഭാഷാപരവുമായ സങ്കീർണ്ണത, ബ്രഹ്മഘടനയിലെയും (macrostructure) സൂക്ഷ്മഘടനയിലെയും (microstructure) സമാന്തരത, സാംസ്കാരിക അനുയോജ്യത, കരുത്ത്, എന്നിവയുടെ അടിസ്ഥാനത്തിലാണ് കഥകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കപ്പെട്ടിട്ടുള്ളത്.

MAIN ഇതുവരെ മാനദണ്ഡമാക്കിയിട്ടില്ലെങ്കിലും (standardized), അതിന്റെ മാനകമാക്കിയ നടപടിക്രമങ്ങൾ മൂല്യനിർണ്ണയത്തിനും പഠന നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കും ഗവേഷണ ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾക്കും ഉപയോഗിക്കാം. MAIN എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കണം എന്നതിനെക്കുറിച്ചുള്ള കൂടുതൽ വിശദമായ വിവരങ്ങൾക്ക്, ദയവായി "Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages" (written in English) in *ZAS Papers in Linguistics* 63 (2019, pp. iv-xii) എന്ന അധ്യായം <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53> എന്ന വെബ്സൈറ്റിലൂടെ പരിശോധിക്കുക.

ഈ രേഖയിൽ താഴെ പറയുന്നവ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്:

- നിർണ്ണയത്തിനുള്ള നിർദ്ദേശങ്ങൾ
- നിബന്ധനകൾ; പുച്ച, നായ, കുഞ്ഞികിളികൾ, കുഞ്ഞാടുകൾ എന്നിവയുടെ സ്കോറിങ് ഷീറ്റ്
- പശ്ചാത്തല ചോദ്യങ്ങൾ
- കഥയുടെ രേഖകൾ (story scripts)

നിർണ്ണയത്തിനുള്ള മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശങ്ങൾ

പ്രധാനമായും ഏകദേശം 3 മുതൽ 10 വയസ്സുവരെയുള്ള കുട്ടികൾക്ക് വേണ്ടിയാണ്, MAIN ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ളതെങ്കിലും മുതിർന്ന കുട്ടികൾക്കും കൗമാരപ്രായക്കാർക്കും മുതിർന്നവർക്കും ഇത് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിയും. വിവരങ്ങളുടെ ഗ്രഹണശക്തി, ഭാഷാനിർമ്മിതി എന്നിവ MAIN വിലയിരുത്തുന്നു. മാതൃകകഥ, പുനരാഖ്യാനം, കഥാകഥനം എന്നിങ്ങനെ വ്യത്യസ്ത വൈഭവ തിരിച്ചറിയൽ പ്രക്രിയകൾക്കും (elicitation modes) ഇത് അനുവദിക്കുന്നു. ഏതു തിരിച്ചറിയൽ പ്രക്രിയ തിരഞ്ഞെടുക്കണം എന്നുള്ളത് വിലയിരുത്തലിന്റെ ലക്ഷ്യങ്ങളെയും ആവശ്യങ്ങളെയും ആശ്രയിച്ചിരിക്കുന്നു. (പരീക്ഷകർക്ക് അവരുടെ സ്വന്തം വിവേചനാധികാരം ഉപയോഗിക്കാം.)

ഒരേ കുട്ടിയിലെ നിരവധി ഭാഷാ വൈദഗ്ദ്ധ്യം വിലയിരുത്താൻ MAIN രൂപകൽപ്പന അനുവദിക്കുന്നു. രണ്ട് ഭാഷകളിലേതെങ്കിലും ഒരു ഭാഷ ആദ്യം വിലയിരുത്താം. ദ്വിഭാഷാ കുട്ടികളെ സംബന്ധിച്ചിടത്തോളം, രണ്ട് ഭാഷകൾ തമ്മിലുള്ള പരീക്ഷണ ഇടവേള ഉത്തമമായി 4 മുതൽ 7 ദിവസം വരെ ആയിരിക്കണം; സങ്കര-ഭാഷാ സ്വാധീനം കുറയ്ക്കുന്നതിനും പരിശീലനവും ക്യാരി ഓവർ സ്വാധീനങ്ങൾ കുറയ്ക്കുന്നതിനും വേണ്ടിയാണ് ഇപ്രകാരം ചിട്ടപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്. ഏകഭാഷാ പ്രസക്തി പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നതിനും കോഡ് സ്വിച്ചിംഗ് നിരുത്സാഹപ്പെടുത്തുന്നതിനും കുട്ടിയെ രണ്ട് ഭാഷകളിലും ഒരേ വ്യക്തി വിലയിരുത്തരുത്.

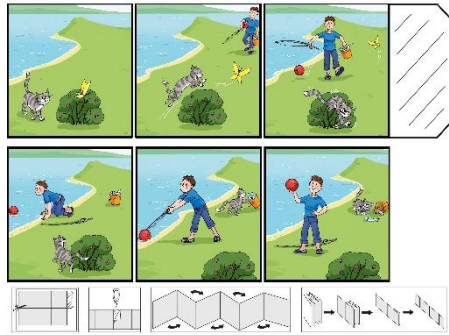
ആവശ്യമുള്ള സാധനങ്ങൾ

- 4 ചിത്ര ശ്രേണികൾ: കുഞ്ഞിക്കിളികൾ, കുഞ്ഞാടുകൾ, പുച്ചയും നായയും (ഓരോ കഥയുടെയും മൂന്ന് പകർപ്പുകൾ (കളർ പ്രിൻറുകൾ), ഓരോ പകർപ്പും പ്രത്യേക കവറിൽ: 12 വ്യത്യസ്ത കവറുകൾ)
- 4 കഥാ രേഖകൾ: കുഞ്ഞിക്കിളികൾ, കുഞ്ഞാടുകൾ, പുച്ചയും നായയും
- റെക്കോർഡിംഗ് ഉപകരണങ്ങൾ (ഓഡിയോ അല്ലെങ്കിൽ വീഡിയോ)
- ബ്രഹ്മത്ഘടന വിശകലനം, മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ, ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ എന്നിവയ്ക്കായി നിബന്ധനകൾ
- പശ്ചാത്തല ചോദ്യങ്ങൾ (രക്ഷാകർതൃ ചോദ്യാവലി)

നിർദ്ദേശങ്ങൾ

ചിത്ര ശ്രേണികൾ എങ്ങനെ തയ്യാറാക്കാം

1. www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/mainൽ നിന്ന് ചിത്രങ്ങൾ ഡൗൺലോഡുചെയ്യുക.
2. വെള്ളത്ത എ 4 പേപ്പറിൽ നല്ല നിലവാരമുള്ള പ്രിൻറിൽ ഓരോ PDF ഫയലും (അതായത് ഓരോ ചിത്ര ശ്രേണി) മൂന്ന് തവണ പ്രിൻറുചെയ്യുക. ഓരോ ചിത്രത്തിനും 9 x 9 സെന്റിമീറ്റർ വലുപ്പമുണ്ടായിരിക്കണം.
3. ചിത്രത്തിന്റെ പുറകിൽ (1-6) നമ്പർ എഴുതുക.
4. രണ്ട് വരി ചിത്രങ്ങൾ മുറിക്കുക.
5. ചുവടെ ചിത്രീകരിച്ചിരിക്കുന്നതുപോലെ 6 ചിത്രങ്ങളുള്ള സ്ക്രിപ്പിലേക്ക് ഒട്ടിച്ച് രണ്ടുതവണ മടക്കിവെക്കുക (ചിത്രം 1, ചിത്രം 2, മടക്കിവെക്കുക, ചിത്രം 3, ചിത്രം 4, മടക്കിവെക്കുക, ചിത്രം 5, ചിത്രം 6).
കുറിപ്പ്: എങ്ങനെ മടക്കണമെന്ന് നിർദ്ദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് ചെറിയ ചിത്രങ്ങൾ മുറിച്ച് ഉപയോഗിക്കരുത്.
ഓരോ കഥയും തിരിച്ചറിയുന്നതിനായി ഓരോ ചിത്ര ശ്രേണിയും (6 ചിത്രങ്ങൾ) ഒരു പ്രത്യേക കവറിൽ ഇടുക. മറ്റേതെങ്കിലും പ്രത്യേക



6. ചിഹ്നത്താലോ (ഉദാ. കുത്തുകൾ) അടയാളപ്പെടുത്തി ഒരു പ്രത്യേക കവറിൽ ഇടുക.

എങ്ങനെ വിശകലനം നടത്താം:

- കഥ നിബന്ധനകളും നിർദ്ദേശങ്ങളും നിങ്ങൾ നന്നായി മനസ്സിലാക്കിയിട്ടുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക.
- സെഷൻ റെക്കോർഡു ചെയ്യുന്നതിന് ഓഡിയോ / വീഡിയോ ഉപകരണങ്ങൾ തയ്യാറാക്കുക.
- തെയ്യാറെടുപ്പ് ഘട്ടത്തിന് മുമ്പ് റെക്കോർഡിംഗ് ആരംഭിക്കുക. ഗ്രഹണ ചോദ്യങ്ങൾക്കുള്ള കുട്ടിയുടെ ഉത്തരങ്ങൾ ഉൾപ്പെടെ, മുഴുവൻ സെഷനും നിങ്ങൾ റെക്കോർഡു ചെയ്യുന്നുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക.
- നിങ്ങളുടെ മുൻ അനുഭവങ്ങളെയും, സാംസ്കാരിക അന്തരീക്ഷത്തെയും അടിസ്ഥാനമാക്കിയിരിക്കണം തെയ്യാറെടുപ്പ്. കുട്ടിയുമായി സംവദിക്കുമ്പോൾ, സൗഹൃദബന്ധം സ്ഥാപിക്കുക, കുട്ടിക്ക് ലളിതമായ ചോദ്യങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കാൻ കഴിയുമെന്ന് ഉറപ്പാക്കുന്നതിന് ചില ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന് ചോദിക്കുക: *ആരാണു നിങ്ങളുടെ ഏറ്റവും അടുത്ത സുഹൃത്ത്? ടിവിയിൽ നിങ്ങൾ എന്താണ് കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നത്? നിങ്ങൾക്ക് കഥകൾ പറയാൻ ഇഷ്ടമാണോ? കഥകൾ കേൾക്കാൻ ഇഷ്ടമാണോ?*
- വിശകലനം ആരംഭിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് ഒരു ചിത്രശ്രേണിയുള്ള മൂന്ന് കവറുകൾ മേശപ്പുറത്തുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക. (ഈ അവതരണ രൂപകല്പനയുടെ ഉദ്ദേശ്യം എന്തെന്നാൽ ഏത് കവറിലാണ് കഥ എന്ന് പരിശോധകനു അറിയില്ല എന്ന് കുട്ടി കരുതാനാണ്. അത് ചിത്രപരമ്പരകളുടെ അവതരണ വേളയിൽ പങ്കിട്ട അറിവിന്റെ സ്വാധീനം നിയന്ത്രിക്കുന്നു.)
- കഥാനിബന്ധനകളിൽ നിർദ്ദേശങ്ങൾ അനുസരിച്ച് വിശകലനം നിർവ്വഹിക്കുക. തന്നിട്ടുള്ള നിർദ്ദേശങ്ങൾ പാലിക്കുക (താഴെനൽകിയിരിക്കുന്ന നിർദ്ദേശങ്ങളും കാണുക).
- ചിത്രങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നതിനെക്കുറിച്ചുള്ള കൂടുതൽ കാര്യവിവരങ്ങൾ: പരീക്ഷണ സമയത്ത് നിങ്ങൾ കുട്ടിയുടെ നേരെ അഭിമുഖമായി ഇരിക്കണം, ചിത്രങ്ങൾ കുട്ടിക്ക് കാണാൻ പാകത്തിന് എന്നാൽ നിങ്ങളിൽനിന്നു മറച്ചു പിടിക്കുക. കുട്ടി ചിത്രങ്ങൾ പുറത്തെടുക്കുമ്പോൾ, കുട്ടിയോട് പറയുക, "ആദ്യ ചിത്രത്തിൽനിന്ന് ആരംഭിക്കുന്ന മുഴുവൻ കഥയും നോക്കുക, "ചിത്രങ്ങൾ നോക്കുക, എന്നാൽ അവ എന്നേ കാണിക്കരുത്. നീ മാത്രം കാണണം." (കുട്ടിക്ക് ആ ചിത്രങ്ങൾ പിടിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ലെങ്കിൽ, നിങ്ങൾ പകരം ചിത്രങ്ങൾ കൈവശം വെച്ചു കുട്ടിക്ക് നേരെ പിടിക്കുക.)

- കുട്ടി കഥ പറയാൻ തയ്യാറാകുമ്പോൾ, ചിത്രങ്ങൾ വീണ്ടും 3 ഭാഗങ്ങളായി മടക്കാൻ അവനെ/അവളെ സഹായിക്കുക. കുട്ടി ചിത്രങ്ങൾ കൈവശം വച്ചിരിക്കുമ്പോൾ ചിത്രങ്ങൾ നോക്കാതെ നിങ്ങൾക്ക് മടക്കിക്കളയൽ പ്രക്രിയ നയിക്കാനാകും. ആദ്യത്തെ രണ്ട് ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി കഥ പറയാൻ കുട്ടിയോട് നിർദ്ദേശിക്കുക. അവൻ / അവൾ 1, 2 ചിത്രങ്ങൾ കാണുന്നത് പൂർത്തിയാക്കുമ്പോൾ, അടുത്ത രണ്ട് ചിത്രങ്ങളുടെ ചുരുളഴിക്കുക. (1-4 ചിത്രങ്ങൾ ഇപ്പോൾ തുറക്കും). ഇത് പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ, അടുത്ത രണ്ട് ചിത്രങ്ങളുടെ ചുരുളഴിക്കാൻ നിർദ്ദേശം നൽകുക. അങ്ങനെ മുഴുവൻ കഥയും ഇപ്പോൾ അനാവരണപ്പെടും.
- കുട്ടി കഥ പറയുകയോ, കഥ ആവർത്തിക്കുകയോ ചെയ്യുകഴിഞ്ഞാൽ, "ഇപ്പോൾ ഞാൻ നിങ്ങളോട് കഥയെക്കുറിച്ച് ചില ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കാൻ പോകുന്നു" എന്ന് പറഞ്ഞ് ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കുക. ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുമ്പോൾ, ചിത്ര ശ്രേണികൾ മടക്കുമാറ്റി കുട്ടിക്കും പരീക്ഷകനും മേശപ്പുറത്ത് പൂർണ്ണമായും കാണാവുന്ന രീതിയിൽ സജ്ജീകരിക്കുക.
- സെഷൻ പൂർത്തിയായശേഷം, ആഖ്യാനങ്ങൾ പകർത്തി സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റുകളിൽ കുട്ടിയുടെ ഭാഷ നിർമ്മിതിയും ധാരണയും സ്കോർ ചെയ്യുക.
- **ഓർമ്മിക്കുക:** സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റിലെ ഓപ്ഷനുകളുടെ പട്ടിക സമഗ്രമല്ല. ഉചിതമായ ഏതെങ്കിലും വാക്ക് ഉപയോഗിച്ച് ഒരു ബ്രഹ്മതഘടന ഘടകം (ലക്ഷ്യം, ശ്രമം, ഫലം, മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്ക്) പ്രകടിപ്പിക്കുമ്പോൾ അതിനു ക്രെഡിറ്റ് നൽകുന്നതിനെ പ്രശംസിക്കുക. മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശത്തിനായി മാനുവൽ പരിശോധിക്കുക.

ആവശ്യതകൾ

1. കുട്ടിക്കായി കഥ ആരംഭിക്കരുത്, "കഥ പറയൂ" (ചിത്രത്തിലേക്ക് ചൂണ്ടി കാണിക്കുക) എന്ന് പറഞ്ഞ് കുട്ടിയോട് കഥ സ്വയം പറയാൻ പ്രേരിപ്പിക്കുക.
2. കുട്ടിയെ സഹായിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് കുറഞ്ഞത് 10 സെക്കൻഡ് കാത്തിരിക്കുക. കുട്ടി ഒന്നും പറയാൻ പോകുന്നില്ലെന്ന് തോന്നുമ്പോൾ കുട്ടിയെ സഹായിക്കുക. "ശരി...", "ശരി...", "നിന്റെ ഉഴുമാണ്..." എന്ന് പറഞ്ഞുകൊണ്ട് ആരംഭിക്കുക. ഗവേഷണ ഗ്രൂപ്പുകൾ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസങ്ങൾ ഒഴിവാക്കാൻ, അതായത് പരീക്ഷണ ഫലങ്ങളിലെ വ്യത്യാസം ഒഴിവാക്കാൻ, നിർദ്ദേശങ്ങൾ ശ്രദ്ധിക്കുക. ഏകദേശം 10 സെക്കൻഡ് വരെ കാത്തിരിക്കുക. കുട്ടി ഇപ്പോഴും നിശ്ശബ്ദനാണെങ്കിൽ, "എന്താണ് സംഭവിക്കുന്നതെന്ന് എന്തോട് പറയൂ" എന്ന് പറഞ്ഞ് കൊണ്ട് സഹായിക്കുക. കുട്ടി കഥയുടെ നടുവിൽ നിശ്ശബ്ദനാണെങ്കിൽ, "മറ്റെന്തെങ്കിലും", "തുടരുക", "കൂടുതൽ പറയൂ", "കഥയിൽ മറ്റെന്തു സംഭവിക്കുമെന്ന് നോക്കാം" എന്ന് പറഞ്ഞുകൊണ്ട് അവളെ/അവനെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക.
3. ആഖ്യാന സമയത്ത് കുട്ടി നായക കഥാപാത്രങ്ങളെ എങ്ങനെ പരാമർശിക്കുന്നു എന്നത് പ്രശ്നമല്ല; കുട്ടിയെ തിരുത്തരുത്. കുട്ടിക്ക് ഒരു പ്രവൃത്തി, നായകൻ മുതലായവയുടെ വാക്ക് കണ്ടെത്താൻ കഴിയാതെ ബുദ്ധിമുട്ടുന്നുവെങ്കിലോ സഹായം ആവശ്യപ്പെട്ടാലോ, "നിങ്ങൾക്ക് ഇഷ്ടമുള്ളതെന്തും വിളിക്കാം", "നിങ്ങൾ ഇതിനെ എന്ത് വിളിക്കും?" എന്ന് പറഞ്ഞ് അവളെ / അവനെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക.

4. (എ) "അവൻ ഇവിടെ എന്താണ് ചെയ്യുന്നത്?" / "ആരാണ് ഓടുന്നത്?" (ബി) "എന്താണ് ഇത്?" "ചിത്രത്തിൽ നിങ്ങൾ എന്താണ്/ആരെയാണ് കാണുന്നത്?"
 (കുട്ടിയുടെ ആഖ്യാനത്തെ തടസ്സപ്പെടുത്താതിരിക്കാനോ സ്വാധീനിക്കാനോ, അപൂർണ്ണമായ വാചകങ്ങൾ, ഡെയ്റ്റിക് പരാമർശങ്ങൾ (സാഹചര്യമോ, സന്ദർഭമോ, ഇല്ലാതെ മനസിലാക്കാൻ പ്രയാസമുള്ള വാക്കിനേയോ പദപ്രയോഗത്തിനേയോ അനുബന്ധിച്ചുള്ളത്) ഉപയോഗിക്കുന്നത് നിരുത്സാഹപ്പെടുത്താനായി മേൽ പറഞ്ഞതരത്തിലുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കരുത്.
5. കുട്ടി സ്വന്തം അനുഭവങ്ങളിൽ നിന്ന് ഒരു കഥ പറയാൻ തുടങ്ങിയാൽ, ഉദാ. "ഞാൻ അത്തരമൊരു പക്ഷിയെ രാവിലെ കണ്ടു" അല്ലെങ്കിൽ "ഞാൻ എന്റെ അമ്മയോടൊപ്പം സ്കൂൾ കഴിഞ്ഞ് സൂപ്പർമാർക്കറ്റിലേക്ക് പോകും...", കുട്ടിക്ക് അവന്റെ / അവളുടെ സ്വന്തം അനുഭവത്തെക്കുറിച്ച് സംസാരിക്കാൻ കുറച്ച് സമയം നൽകുക, തുടർന്ന് ചിത്രങ്ങളിൽ കഥ പറയാൻ പതുക്കെ ആവശ്യപ്പെടുക. (വിശകലനത്തിൽ നിന്ന് ആഖ്യാനത്തിന്റെ ഈ പ്രസക്തഭാഗം ഒഴിവാക്കുക.)
6. നിങ്ങളുടെ മുൻ അനുഭവങ്ങളെയും സാംസ്കാരിക അന്തരീക്ഷത്തെയും അടിസ്ഥാനമാക്കി, നിങ്ങൾക്ക് പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കാം, ഉദാഹരണത്തിന്, "നല്ലത്", "നല്ലത്", "ഹൈന്റ്", ഓരോ ജോഡി ചിത്രങ്ങൾക്ക് ശേഷവും (അടുത്ത ജോഡിക്ക് മുമ്പും). (ഒരു നിർദ്ദിഷ്ട ചിത്ര ജോഡിക്ക് ഉച്ചാരണങ്ങൾ നൽകാൻ ഇത് സഹായിക്കും.) എന്നാൽ കുട്ടികളുടെ ആഖ്യാനത്തെയും ചിന്തയെയും തടസ്സപ്പെടുത്തുന്നു എന്ന് നിങ്ങൾക്ക് തോന്നിയാൽ ഇത് ചെയ്യരുത്.

കഥകൾ തമ്മിലുള്ള ഫലങ്ങൾ താരതമ്യം ചെയ്യുന്നത് എങ്ങനെ:

- രണ്ട് ഭാഷകളിൽ ഒരു ദ്വിഭാഷാ കുട്ടിയെ പരീക്ഷിക്കുമ്പോൾ, ഒരു ഭാഷയ്ക്കായി പൂച്ച ഒപ്പം/അല്ലെങ്കിൽ നായ കഥയും കുഞ്ഞികിളികൾ ഒപ്പം/അല്ലെങ്കിൽ കുഞ്ഞാടുകൾ കഥയും മറ്റൊരു ഭാഷയ്ക്കായി ഉപയോഗിക്കുന്നത് ഒഴിവാക്കുക.
- ഒരു പരീക്ഷണ സമയത്ത് പൂച്ച കുടാതെ/അല്ലെങ്കിൽ നായകഥകൾ ഉപയോഗിച്ച്, അവയെ മറ്റൊരു പരീക്ഷണ സമയത്ത് കുഞ്ഞികിളി കുടാതെ/അല്ലെങ്കിൽ കുഞ്ഞാടുകഥകളുടെ ഫലങ്ങളുമായി താരതമ്യം ചെയ്യരുത്.
- എന്തുകൊണ്ട്? എല്ലാ വിധത്തിലും MAIN കഥകളെ നേരിട്ട് താരതമ്യം ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല. സമീപകാല ഫലങ്ങൾ കാണിച്ചതുപോലെ, നാലു കഥകൾ, പ്രത്യേകിച്ച് ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ സംബന്ധിച്ച് ചില വൈവിധ്യങ്ങൾ ഉണ്ട്. കുഞ്ഞികിളികഥകളും കുഞ്ഞാടുകഥകളും ഏതാണ്ട് സമാന്തരമാണ്; പൂച്ചയുടെയും നായയുടെ കഥകൾ സമാന്തരമാണ്. എന്നാൽ ചില കാര്യങ്ങളിൽ കുഞ്ഞികിളി/കുഞ്ഞാടു പൂച്ച/നായ കഥകൾനിന്ന് വ്യത്യസ്തമാണ്, ഉദാഹരണത്തിന്, കഥാന്തം, കഥാപാത്രങ്ങളുടെ എണ്ണം, ചില ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ. അതുകൊണ്ട് ആപ്പിളിനെ സബ്ജിക്റ്റോടു താരതമ്യം ചെയ്യുന്നില്ലെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക.
- MAIN ഉപയോഗിച്ച് കുട്ടികളുടെ ഗ്രൂപ്പുകൾ പരീക്ഷിക്കുമ്പോൾ, കഥയുടെ ഒപ്പം/അല്ലെങ്കിൽ സ്വാധീനം കുറയ്ക്കുന്നതിന് ഉചിതമായ പ്രതികൂല സന്തുലിത നടപടിക്രമങ്ങൾ നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക. പുനരാഖ്യാനം, മാതൃകകഥ,

കഥാകഥനം എന്നിങ്ങനെയുള്ള വൈഭവ തിരിച്ചറിയൽ പ്രക്രിയകളുടെ സ്വാധീനം കുറയ്ക്കുന്നതിനുവേണ്ടി.

ഗവേഷണ ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾക്കായി പ്രതികൂല സന്തുലിത നടപടിക്രമങ്ങൾ അവതരണക്രമം ഭാഷയെയും കഥയെയും സംബന്ധിച്ച് (പൂച്ച/നായ - (പ്രാഥമികമായി) മാതൃകകഥ/പുനരാഖ്യാനം; കുഞ്ഞികിളി/കുഞ്ഞാടു - (പ്രാഥമികമായി) കഥാകഥനം) എന്ന ക്രമത്തിൽ സന്തുലിതമാകണം. ഇനിപ്പറയുന്ന പ്രതികൂല സന്തുലിത നടപടിക്രമം ഉപയോഗിക്കുക (ഒരു ഭാഷ മാത്രം പരീക്ഷിച്ചിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, 1, 2, 5, 6 എന്നീ നമ്പരുകളിൽ അല്ലെങ്കിൽ നമ്പർ 3, 4, 7, 8 എന്നീ നമ്പരുകളിൽ യാദൃച്ഛികമാക്കൽ നടപടിക്രമം ഉപയോഗിക്കുക):

കുട്ടികളുടെ നമ്പർ	ഭാഷ	മാതൃകകഥ/പുനരാഖ്യാനം	കഥാകഥനം	ഭാഷ	മാതൃകകഥ/പുനരാഖ്യാനം	കഥാകഥനം
1	L1	പൂച്ച	കുഞ്ഞികിളികൾ	L2	നായ	കുഞ്ഞാടുകൾ
2	L1	പൂച്ച	കുഞ്ഞാടുകൾ	L2	നായ	കുഞ്ഞികിളികൾ
3	L2	പൂച്ച	കുഞ്ഞാടുകൾ	L1	നായ	കുഞ്ഞികിളികൾ
4	L2	പൂച്ച	കുഞ്ഞികിളികൾ	L1	നായ	കുഞ്ഞാടുകൾ
5	L1	നായ	കുഞ്ഞികിളികൾ	L2	പൂച്ച	കുഞ്ഞാടുകൾ
6	L1	നായ	കുഞ്ഞാടുകൾ	L2	പൂച്ച	കുഞ്ഞികിളികൾ
7	L2	നായ	കുഞ്ഞാടുകൾ	L1	പൂച്ച	കുഞ്ഞികിളികൾ
8	L2	നായ	കുഞ്ഞികിളികൾ	L1	പൂച്ച	കുഞ്ഞാടുകൾ

വ്യത്യസ്ത കഥകൾക്കും വൈഭവതിരിച്ചറിയൽ പ്രക്രിയകൾക്കുമായുള്ള ഫലങ്ങൾ നേരിട്ട് താരതമ്യം ചെയ്യാൻ കഴിയില്ല (മുകളിൽ കാണുക).

നിബന്ധനകൾ : “പുച്ച” എന്ന കഥയ്ക്ക്

കഥാകഥനം / പുനരാഖ്യാനം / മാതൃകകഥ

കുട്ടിയുടെ പേര്: _____

ജനന തീയതി: _____

ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുന്ന തീയതി: _____

ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുന്ന വയസ്സ് (മാസ കണക്കിന്): _____

ലിംഗം: _____

എക്സമിനറുടെ പേര്: _____

L2 നോട്ട് ഉള്ള പരിചയം (മാസ കണക്ക്): _____

കിൻഡർഗാർഡൻ ചേർന്ന തീയതി: _____

കിൻഡർഗാർഡൻറെ പേര്: _____

കഥാകഥനം ആരംഭിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് എല്ലാ കവറുകളും മേശപ്പുറത്തുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക. സെഷൻ റെക്കോർഡ് ചെയ്യുന്നതിന് ഓഡിയോ റെക്കോർഡർ തയ്യാറാക്കുക. തെയ്യാറെടുപ്പിനു (warming up) മുമ്പ് റെക്കോർഡിംഗ് ആരംഭിക്കുക.

തെയ്യാറെടുപ്പ് (warming-up)

ഉദാഹരണത്തിന് ചോദിക്കുക: ആരാണു ഏറ്റവും അടുത്ത സുഹൃത്ത്? ടിവിയിൽ എന്താണ് കാണാൻ ഇഷ്ടം? കഥകൾ പറയാൻ ഇഷ്ടമാണോ? കഥകൾ കേൾക്കാൻ ഇഷ്ടമാണോ?

നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കഥാകഥന നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് അതിലെ കഥ എനിക്ക് പറഞ്ഞ് തരാമോ? മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ?

ആദ്യത്തെ 2 ചിത്രങ്ങൾ മടക്കുമാറ്റി തുറന്നിട്ട് കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇതിലെ കഥ നീ എനിക്ക് പറഞ്ഞ് തരൂ. ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി ഏറ്റവും മികച്ച കഥ പറയൂ. ഇവിടെ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടത്: കഥ തുടങ്ങാൻ കുട്ടിക്ക് പ്രയാസമാണെങ്കിൽ ചിത്രത്തിൽ ചൂണ്ടി കാണിച്ചു പറയുക (അനുവദനീയമായ നിർദ്ദേശം): "കഥ പറയൂ" ആദ്യത്തെ രണ്ടു ചിത്രം കഴിഞ്ഞാൽ 3ഉം-4ഉം തുറന്നു പിടിക്കുക (അപ്പോൾ 1-4 വരെയുള്ള ചിത്രം കാണാൻ കഴിയും). കഥയുടെ അവസാനം വരെ ഈ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കുക. കഥയുടെ മധ്യത്തിൽ കുട്ടി നിശബ്ദനാണെങ്കിൽ "തുടരുക", "എന്നോട് കൂടുതൽ പറയുക", "കഥയിൽ മറ്റെന്താണുള്ളതെന്ന് നോക്കാം," എന്ന പറഞ്ഞു സഹായിക്കുക.

പൂർത്തിയായി എന്ന് സൂചിപ്പിക്കാതെ കുട്ടി സംസാരിക്കുന്നത് നിർത്തുകയാണെങ്കിൽ പറയുക: "പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ എനോട് പറയൂ". പൂർത്തിയായിക്കഴിഞ്ഞാൽ, കുട്ടിയെ പ്രശംസിക്കുക. ഇനി ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

പുനരാഖ്യാന നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് തന്നാൽ അതിലെ കഥ ഞാൻ പറഞ്ഞ് തരാം. മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ? ആദ്യം ഞാൻ കഥ പറഞ്ഞ് തരാം. അത് കഴിഞ്ഞ് ഈ കഥ നീ എനിക്ക് തിരിച്ചു പറഞ്ഞ് തരണം."

ആദ്യത്തെ 1-2 ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (കഥ ഇവിടെ തുടങ്ങുന്നു): ഒരു ദിവസം ഒരു കുസൃതി പൂച്ച മുൾപടർപ്പിൽ ഒരു മഞ്ഞ പൂമ്പാറ്റ ഇരിക്കുന്നത് കണ്ടു. അവൻ അതിനെ പിടിക്കാൻ മുന്നോട്ട് കുതിച്ചു ചാടി. അപ്പോഴാണ് ഒരു പച്ചൻ മീൻ പിടിത്തം കഴിഞ്ഞ് നടന്നു പോകുന്നത്. അവന്റെ കയ്യിൽ ബക്കറ്റും പന്തുമുണ്ടായിരുന്നു. പൂച്ച പൂമ്പാറ്റയെ പിടിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നത് അവൻ കണ്ടു.

3ഉം - 4ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-4 വരെ കാണാം): പൂമ്പാറ്റ പറന്നു പോയി, പൂച്ചയോ മുൾപടർപ്പിലേക്ക് വീണു. പൂച്ചക്ക് ആകെ പരിക്ക് പറ്റി, അവൻ ദേഷ്യവും വന്നു. പച്ചൻ ഇത് കണ്ട് ന്യേട്ടി. കയ്യിൽ ഇരുന്ന പന്ത് താഴെവീണു. പന്തു ഉരുണ്ട് വെള്ളത്തിൽ പോകുന്നത് കണ്ട് അവൻ കരഞ്ഞു "അയ്യോ, എന്റെ പന്ത് പോയെ." പച്ചൻ വിഷമം ആയി. അവന്റെ പന്ത് തിരിച്ചു വേണമായിരുന്നു. അപ്പോഴാണ് പൂച്ച പച്ചന്റെ കയ്യിലെ ബക്കറ്റ് കാണുന്നത് "അതിലെ ഒരു മീൻ എനിക്ക് വേണം" എന്ന് ചിന്തിച്ചു.

5-ഉം 6-ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-6 വരെ കാണാം): കയ്യിലെ ചുണ്ട കൊണ്ട് പച്ചൻ പന്തു വലിച്ചെടുത്തു. പൂച്ച ഒരു മീൻ എടുക്കുവായിരുന്നു എന്ന് അവൻ അറിഞ്ഞില്ല. അങ്ങനെ, പൂച്ചയ്ക്ക് നല്ല രുചിയുള്ള മീൻ കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി. പച്ചൻ അവന്റെ പന്ത് കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു.

ഇനി ഒന്നുടെ 1ഉം 2ഉം മാത്രം ചിത്രം തുറന്നിട്ട് കുട്ടി മാത്രം കാണുന്ന രീതിയിൽ തുറന്നു വെക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇതിലെ കഥ നീ എനിക്ക് പറഞ്ഞ് താ. ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി ഏറ്റവും മികച്ച കഥ പറയൂ. ഇവിടെ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടത്: കഥ തുടങ്ങാൻ കുട്ടിക്ക് പ്രയാസമാണെങ്കിൽ ചിത്രത്തിൽ ചുണ്ടി കാണിച്ചു പറയുക (അനുവദനീയമായ നിർദ്ദേശം): "കഥ പറയൂ" ആദ്യത്തെ രണ്ടു ചിത്രം കഴിഞ്ഞാൽ 3ഉം 4ഉം തുറന്നു പിടിക്കുക (അപ്പോൾ 1-4 വരെയുള്ള ചിത്രം കാണാൻ കഴിയും). കഥയുടെ അവസാനം വരെ ഈ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കുക. കഥയുടെ മധ്യത്തിൽ കുട്ടി നിശബ്ദനാണെങ്കിൽ "തുടരുക", "എനോട് കൂടുതൽ പറയുക", "കഥയിൽ മറ്റെന്താണുള്ളതെന്ന് നോക്കാം," എന്ന പറഞ്ഞു സഹായിക്കുക. പൂർത്തിയായി എന്ന് സൂചിപ്പിക്കാതെ കുട്ടി സംസാരിക്കുന്നത് നിർത്തുകയാണെങ്കിൽ പറയുക: "പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ എനോട് പറയൂ".

പൂർത്തിയായിക്കഴിഞ്ഞാൽ, കുട്ടിയെ പ്രശംസിക്കുക ഇനി ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

മാതൃകകഥ നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് തന്നാൽ അതിലെ കഥ ഞാൻ പറഞ്ഞ് തരാം. മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ തുറന്ന് പിടിക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ? ആദ്യം ഞാൻ കഥ പറഞ്ഞ് തരാം, അത് കഴിഞ്ഞു ഇതിനെ പറ്റി ചോദ്യം ചോദിക്കും എന്ന് പറയുക.

ആദ്യത്തെ 1-2 ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (കഥ ഇവിടെ തുടങ്ങുന്നു): ഒരു ദിവസം ഒരു കുസൃതി പൂച്ച മുൾപടർപ്പിൽ ഒരു മഞ്ഞ പൂമ്പാറ്റ ഇരിക്കുന്നത് കണ്ടു. അവൻ അതിനെ പിടിക്കാൻ മുന്നോട്ട് കുതിച്ചു ചാടി. അപ്പോഴാണ് ഒരു പച്ചൻ മീൻ പിടിത്തം കഴിഞ്ഞ് നടന്നു പോകുന്നത്. അവന്റെ കയ്യിൽ ബക്കറ്റും പന്തുമുണ്ടായിരുന്നു. പൂച്ച പൂമ്പാറ്റയെ പിടിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നത് അവൻ കണ്ടു.

3ഉം - 4ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-4 വരെ കാണാം): പൂമ്പാറ്റ പറന്നു പോയി, പൂച്ചയോ മുൾപടർപ്പിലേക്ക് വീണു. പൂച്ചക്ക് ആകെ പരിക്ക് പറ്റി, അവൻ ദേഷ്യവും വന്നു. പച്ചൻ ഇത് കണ്ട് ന്യേട്ടി. കയ്യിൽ ഇരുന്ന പന്ത് താഴെവീണു. പന്തു ഉരുണ്ട് വെള്ളത്തിൽ പോകുന്നത് കണ്ട് അവൻ കരഞ്ഞു "അയ്യോ, എന്റെ പന്ത് പോയെ." പച്ചൻ വിഷമം ആയി. അവന്റെ പന്ത് തിരിച്ചു വേണമായിരുന്നു. അപ്പോഴാണ് പൂച്ച പച്ചന്റെ കയ്യിലെ ബക്കറ്റ് കാണുന്നത് "അതിലെ ഒരു മീൻ എനിക്ക് വേണം" എന്ന് ചിന്തിച്ചു.

5-ഉം 6-ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-6 വരെ കാണാം): കയ്യിലെ ചുണ്ട കൊണ്ട് പച്ചൻ പന്തു വലിച്ചെടുത്തു. പൂച്ച ഒരു മീൻ എടുക്കുവായിരുന്നു എന്ന് അവൻ അറിഞ്ഞില്ല. അങ്ങനെ, പൂച്ചയ്ക്ക് നല്ല രുചിയുള്ള മീൻ കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി. പച്ചൻ അവന്റെ പന്ത് കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു എന്ന് പറഞ്ഞ്, ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

“പുച്ച” എന്ന കഥയ്ക്ക് സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റ്

സെക്ഷൻ I. ഭാഷനിർമ്മിതി

A. കഥാഘടന; B. ഘടനപരമായ സങ്കീർണ്ണത
മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ (IST)

A. കഥാഘടന

		ശരിയായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ ¹	സ്കോർ
A1.	ക്രമീകരണം	സമയവും കൂടാതെ/അല്ലെങ്കിൽ സ്ഥലത്തെക്കുറിച്ചുള്ള സൂചന, ഉദാ., ഒരിക്കൽ/ഒരു ദിവസം/ വളരെ മുമ്പ്/ പണ്ട് പണ്ട്... ഒരു തടാകം/ തടാകത്തിൽ/ നദീതീരത്ത്/ വെള്ളത്തിലൂടെ/ കരയിലൂടെ/ ഒരു പുൽമേട്ടിൽ...	0 1 2 ²
<i>കഥാഖണ്ഡം 1: പുച്ച (കഥാഖണ്ഡം കഥാപാത്രങ്ങൾ പുച്ചയും പുമ്പാറ്റയും)</i>			
A2.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	പുച്ച / കുസൃതി പുച്ച പുച്ച പുമ്പാറ്റയെ കണ്ടു	0 1
A3.	ലക്ഷ്യം	പുച്ച മുന്നോട്ട് കുതിച്ചു/ മുന്നോട്ട് ചാടി / ചാടി/ പിടിക്കാൻ/ കളിക്കാൻ/ നേടാൻ (ക്രിയ (പിടിക്കാൻ, നേടാൻ, കളിക്കാൻ) + (വേണ്ടി))	0 1
A4.	ശ്രമം	പുച്ച മുന്നോട്ട്/ മുകളിലേക്ക് കുതിച്ചു/ ചാടി പുച്ച ഓടിച്ചു/ ഓടിക്കാൻ തുടങ്ങി പുച്ച ക്രിയ (പിടിക്കാൻ, നേടാൻ, പിടിച്ചെടുക്കാൻ) + ശ്രമിച്ചു	0 1
A5.	ഫലം	പുച്ച മുൾപടർപ്പിലേക്ക്/ ചെടിയിലേക്ക്/ താഴേക്ക് വീണു / പുച്ച പുമ്പാറ്റയെ പിടിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല പുമ്പാറ്റ രക്ഷപ്പെട്ടു/ പറന്നു പോയി	0 1
A6.	IST പ്രതികരണമായി	പുച്ച വിഷമം ആയി/ ദേഷ്യം വന്നു/ പരിക്ക് പറ്റി പുമ്പാറ്റ സന്തോഷമായി/ പുമ്പാറ്റ സന്തോഷിച്ചു	0 1
<i>കഥാഖണ്ഡം 2: പയ്യൻ (കഥാഖണ്ഡം കഥാപാത്രം: പയ്യൻ)</i>			
A7.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	പയ്യൻ / കുട്ടി പേടിച്ചു/ ദുഃഖിച്ചു/ വിഷമം ആയി പയ്യൻ പന്തു വെള്ളത്തിൽ പോകുന്നത് കണ്ടു	0 1
A8.	ലക്ഷ്യം	പയ്യൻ / കുട്ടി അവന്റെ പന്ത് തിരിച്ചു വേണം ആയിരുന്നു / (ക്രിയ (നേടാൻ, എടുക്കാൻ) + (വേണ്ടി))	0 1
A9.	ശ്രമം	പയ്യൻ / കുട്ടി വലിച്ചെടുക്കാൻ ശ്രമിച്ചു	0 1

¹ സംശയമുണ്ടെങ്കിലോ കുട്ടിയുടെ ഉത്തരം ഈ സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റിൽ ഇല്ലെങ്കിലോ മാനുവൽ പരിശോധിക്കുക.

² തെറ്റായ ഉത്തരമോ, ഉത്തരം ഇല്ലെങ്കിൽ, 0 പോയിന്റുകൾ; ഒരു ശരിയായ ഉത്തരത്തിന്, 1 പോയിന്റ്; സമയവും സ്ഥലവും സൂചിപ്പിക്കുന്നതിന്, 2 പോയിന്റുകൾ.

A10.	ഫലം	പയ്യൻ/കുട്ടി പന്ത് തിരിച്ചുകിട്ടി പന്ത് തിരിച്ചുകിട്ടി	0 1
A11.	IST (പ്രതികരണമായി)	പയ്യൻ / കുട്ടിക്ക് സന്തോഷമായി / തൃപ്തനായി/ ആശ്വാസമായി (കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി)	0 1
<i>കഥാവണ്യം 3: പുച്ച (കഥാവണ്യം കഥാപാത്രം: പുച്ച)</i>			
A12.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	പുച്ചക്ക് വിശന്നു/ മീൻ വേണമായിരുന്നു പുച്ച കണ്ടു / മീൻ കണ്ടു	0 1
A13.	ലക്ഷ്യം	പുച്ച മീൻ വേണം എന്ന് ആലോചിച്ചു/ എടുക്കാൻ/ കഴിക്കാൻ/ തീരുമാനിച്ചു/ പിടിച്ചെടുക്കാൻ/ മോഷ്ടിക്കാൻ ക്രിയ (കഴിക്കാൻ, എടുക്കാൻ) + (വേണ്ടി)	0 1
A14.	ശ്രമം	പുച്ച മീൻ പിടിച്ചെടുക്കുകയായിരുന്നു/ വലിച്ചെടുക്കുകയായിരുന്നു/ എടുക്കുകയായിരുന്നു/ മോഷ്ടിക്കുകയായിരുന്നു പുച്ച മീൻ പിടിച്ചെടുക്കുന്നു/ വലിച്ചെടുക്കുന്നു/ എടുക്കുന്നു (ബക്കറ്റിൽ നിന്ന്) പുച്ച ക്രിയ (ലഭിക്കാൻ, എടുക്കാൻ) + ശ്രമിച്ചു	0 1
A15.	ഫലം	പുച്ച കഴിച്ചു/ പുച്ചക്ക് മീൻ ലഭിച്ചു	0 1
6.	IST (പ്രതികരണമായി)	പുച്ചക്ക് സന്തോഷമായി/ തൃപ്തനായി/ ആശ്വാസമായി/ വിശപ്പില്ലായിരുന്നു	0 1
A17.	Total score out of 17:		

B. ഘടനപരമായ സങ്കീർണ്ണത

ശ്രമം-ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം	ലക്ഷ്യങ്ങളുടെ എണ്ണം (ശ്രമമോ ഫലമോ ഇല്ലാതെ)	ലക്ഷ്യം-ശ്രമം/ ലക്ഷ്യം-ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം	ലക്ഷ്യം-ശ്രമം- ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം
B1.	B2.	B3.	B4.

c. മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ (IST)

<p>C1.</p>	<p>IST യുടെ എണ്ണം (ടോക്കണുകളിൽ). IST- ൽ ഉൾപ്പെടുന്നു: അനുഭവവാക്കുകൾ ഉദാ. കാണുക, കേൾക്കുക, അനുഭവിക്കുക, മണക്കുക; വസാനിക്കുക ശാരീരിക അവസ്ഥ വാക്കുകൾ ഉദാ. ദാഹം, വിശപ്പ്, ക്ഷീണം, വേദന; ബോധാവസ്ഥ ഉദാ. സജീവം, ഉണരുക, ഉറങ്ങുക; വൈകാരിക നില... ഉദാ. ദുഃഖം, സന്തോഷം, സന്തോഷം, ദേഷ്യം, ഉത്കണ്ഠ, നിരാശ, ഭയം, ഭയം, അഭിമാനം, ധീരൻ, സുരക്ഷിതം, സന്തോഷം, അത്ഭുതം; മാനസിക പ്രക്രിയകൾ ഉദാ. ആഗ്രഹിക്കുന്നു, ചിന്തിക്കുക, അറിയുക, മറക്കുക, തീരുമാനിക്കുക, വിശ്വസിക്കുക, അത്ഭുതങ്ങൾ, ഒരു പദ്ധതി ഉണ്ടാക്കുക; ഭാഷാക്രിയകൾ/ പറയുന്ന വാക്കുകൾ ഉദാ. വിളിക്കുക, ഒച്ചയിടുക, മുന്നറിയിപ്പ്, ചോദിക്കുക.</p>
------------	---

സെക്ഷൻ II: ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ

		ശരിയായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ	തെറ്റായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ	സ്കോർ
0	കഥ ഇഷ്ടപ്പെട്ടോ?	വാം-അപ്പ് ചോദ്യം, സ്കോർ ചെയ്യരുത്		
D1.	എന്തുകൊണ്ടാണ് പൂച്ച മുന്നോട്ട് ചാടിയത് (ചിത്രങ്ങൾ 1-2 ലേക്ക് ചൂണ്ടി) (കഥാവണ്യം 1: ലക്ഷ്യം)	പൂമ്പാറ്റയെ കിട്ടാൻ / പിടിക്കാൻ/ പിന്തുടരാൻ/ കളിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു പൂമ്പാറ്റയെ വേണം ക്രിയ പൂമ്പാറ്റയെ (കിട്ടാൻ, പിടിക്കാൻ) + (വേണ്ടി)	പോകുന്നു/ ഓടുന്നു/ ചാടാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു പൂച്ചകൾ എപ്പോഴും ചാടുന്നു/ ഓടുന്നു	0 1
D2.	പൂച്ചയ്ക്ക് എന്ത് തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 3-ലേക്ക് ചൂണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)	ദേഷ്യം/ സങ്കടം / നിരാശ/ വേദന/ സുഖം /സുഖകരമല്ല	സുഖകരമല്ല/ സന്തോഷം	0 1
D3.	(D2-ൽ വിശദീകരണമോ/ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കുട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുവെങ്കിൽ മാത്രം D3 ചോദിക്കുക. D2-ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകുകയാണെങ്കിൽ, D3-ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകുക, D4-ലേക്ക് പോകുക.) പൂച്ചയ്ക്ക് ദേഷ്യം/ നിരാശ/ വേദന തുടങ്ങിയ തോന്നലുകൾ അനുഭവപ്പെടുന്നതെന്തുകൊണ്ട്? ³	പൂമ്പാറ്റയെ പിടിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല/ മുൾപടർപ്പിലേക്ക്/ ചെടിയിലേക്ക് വീണു/ പരിക്ക് പറ്റി പൂമ്പാറ്റ രക്ഷപ്പെട്ടു/ പറന്നുപോയി	അനുചിതമായ / അപ്രസക്തമായ ഉത്തരം	0 1
D4.	പയ്യൻ എന്തിനാണ് ചൂണ്ട വെള്ളത്തിൽ ഇട്ടത്? (ചിത്രം 5-ലേക്ക് ചൂണ്ടി) (കഥാവണ്യം 1: ലക്ഷ്യം)	പന്ത് തിരിച്ചു വേണം/ എടുക്കണം ആയിരുന്നു ക്രിയ (നേടാൻ എടുക്കാൻ) + (വേണ്ടി)	വെള്ളത്തിൽ കളിക്കാൻ	0 1

³ D2-ന് മറുപടിയായി കുട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

D5.	പയ്യൻ എന്തു തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 6 -ലേക്കുണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)	സന്തോഷം/ തൃപ്തി	ദേഷ്യം/ സങ്കടം/ നിരാശ	0 1
D6.	D5-ൽ വിശദീകരണമോ/ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കൂട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുവെങ്കിൽ മാത്രം D6 ചോദിക്കുക. D5-ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകുകയാണെങ്കിൽ, D6-ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകുക, D7-ലേക്ക് പോകുക.) പയ്യൻ സന്തോഷം/ തൃപ്തി തുടങ്ങിയവ അനുഭവപ്പെടുന്നു വെന്ന് നിങ്ങൾ കരുതുന്നത് എന്തുകൊണ്ട്? ⁴	പന്ത് തിരിച്ചുകിട്ടി ക്രിയ (നേടാൻ) + (വേണ്ടി)	അവൻ പുഞ്ചിരിക്കുന്നു/ പയ്യനെ കാണുമ്പോൾ അതു തോന്നുന്നു/ അനുചിതമായ ഉത്തരം	0 1
D7.	എന്തുകൊണ്ടാണ് പുച്ച മീനിനെ പിടിച്ചെടുക്കുന്നത്? (ചിത്രം 5-ലേക്ക് ചുണ്ടി) (ക്രമാവണ്ഡം 3: ലക്ഷ്യം)	മീൻ കഴിക്കാൻ/ മോഷ്ടിക്കാൻ/ എടുക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു/ തീരുമാനിച്ചു പയ്യൻ നോക്കാതെ ഇരിക്കുമ്പോൾ അവസരം എടുക്കുന്നു/ പുമ്പാറ്റയെ പിടിക്കുവാൻ/ നേടാൻ കഴിഞ്ഞില്ല പുച്ചകൾക്ക് മീൻ ഇഷ്ടമാണ് (പൊതുവായ അർത്ഥം) മീൻ രുചികരമാണ്	മീനുമായി കളിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു	0 1
D8.	കൂട്ടി പുച്ചയെ കാണുന്നുവെന്ന് സങ്കല്പിക്കുക. പയ്യൻ എങ്ങനെ തോന്നുന്നു?	ദേഷ്യം/ നിരാശ/ ദുഃഖം/സങ്കടം	സന്തോഷം/ തൃപ്തി	0 1

⁴ D5- ന് മറുപടിയായി കൂട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

	(ചിത്രം 6 -ലേക്ക് ചൂണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)			
D9.	<p>D8- ൽ വിശദീകരണമോ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കൂട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുണ്ടോ എന്ന് D9 മാത്രം ചോദിക്കുക. D8- ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, D9- ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകി D10- ലേക്ക് പോകുക.)</p> <p>പയ്യൻ ദേഷ്യം/ നിരാശ തുടങ്ങിയ തോന്നലുകൾ അനുഭവപ്പെടുന്നതെന്തുകൊണ്ട്?⁵</p>	<p>പൂച്ച മീൻ കഴിച്ചു/ കഴിക്കുന്നു/ എടുത്തിട്ടുണ്ട് പയ്യൻ മീൻ കഴിക്കാൻ ആഗ്രഹമുണ്ടായിരുന്നു അത് പയ്യന്റെ മീൻ ആയിരുന്നു</p>	<p>ചൂണ്ട നിലത്താണ് /മറ്റ് അനുചിതമായ ഉത്തരം</p>	0 1
D10.	<p>പയ്യനും പൂച്ചയും സുഹൃത്തുക്കളാകുമോ? എന്തുകൊണ്ട്?</p>	<p>ഇല്ല-കുറഞ്ഞത് ഒരു കാരണമെങ്കിലും നൽകുക (പൂച്ച മീൻ കഴിച്ചു/ മോഷ്ടിച്ചു) അല്ലെങ്കിൽ മറ്റേതെങ്കിലും ഉചിതമായ ഉത്തരം</p>	<p>അതെ/ എനിക്ക് അറിയില്ല/ മറ്റ് അപ്രസക്തമായ ഉത്തരം</p>	0 1
D11.	Total score out of 10:			

⁵ D8- ന് മറുപടിയായി കൂട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

നിബന്ധനകൾ: "നായ" എന്ന കഥയ്ക്ക്

കഥാകഥനം / പുനരാഖ്യാനം / മാതൃകകഥ

കുട്ടിയുടെ പേര്: _____

ജനന തീയതി: _____

ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുന്ന തീയതി: _____

ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുന്ന വയസ്സ് (മാസ കണക്കിന്): _____

ലിംഗം: _____

എക്സ്മിനറുടെ പേര്: _____

L2 നോട്ട് ഉള്ള പരിചയം (മാസ കണക്ക്): _____

കിൻഡർഗാർഡൻ ചേർന്ന തീയതി: _____

കിൻഡർഗാർഡൻറെ പേര്: _____

കഥാകഥനം ആരംഭിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് എല്ലാ കവറുകളും മേശപ്പുറത്തുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക. സെഷൻ റെക്കോർഡ് ചെയ്യുന്നതിന് ഓഡിയോ റെക്കോർഡർ തയ്യാറാക്കുക. തെയ്യാറെടുപ്പിനു (warming up) മുമ്പ് റെക്കോർഡിംഗ് ആരംഭിക്കുക.

തെയ്യാറെടുപ്പ് (warming-up)

ഉദാഹരണത്തിന് ചോദിക്കുക: ആരാണ് ഏറ്റവും അടുത്ത സുഹൃത്ത്? ടിവിയിൽ എന്താണ് കാണാൻ ഇഷ്ടം? കഥകൾ പറയാൻ ഇഷ്ടമാണോ? കഥകൾ കേൾക്കാൻ ഇഷ്ടമാണോ?

നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കഥാകഥന നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് അതിലെ കഥ എനിക്ക് പറഞ്ഞ് തരാമോ? മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ?

ആദ്യത്തെ 2 ചിത്രങ്ങൾ മടക്കുമാറ്റി തുറന്നിട്ട് കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇതിലെ കഥ നീ എനിക്ക് പറഞ്ഞ് തരൂ. ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി ഏറ്റവും മികച്ച കഥ പറയൂ. ഇവിടെ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടത്: കഥ തുടങ്ങാൻ കുട്ടിക്ക് പ്രയാസമാണെങ്കിൽ ചിത്രത്തിൽ ചൂണ്ടി കാണിച്ച പറയുക (അനുവദനീയമായ നിർദ്ദേശം): "കഥ പറയൂ" ആദ്യത്തെ രണ്ടു ചിത്രം കഴിഞ്ഞാൽ 3ഉം-4ഉം തുറന്നു പിടിക്കുക (അപ്പോൾ 1-4 വരെയുള്ള ചിത്രം കാണാൻ കഴിയും). കഥയുടെ അവസാനം വരെ ഈ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കുക. കഥയുടെ മധ്യത്തിൽ കുട്ടി നിശബ്ദനാണെങ്കിൽ "തുടരുക", "എന്നോട് കൂടുതൽ പറയുക", "കഥയിൽ മറ്റെന്താണുള്ളതെന്ന് നോക്കാം," എന്ന പറഞ്ഞു സഹായിക്കുക. പൂർത്തിയായി എന്ന്

സൂചിപ്പിക്കാതെ കുട്ടി സംസാരിക്കുന്നത് നിർത്തുകയാണെങ്കിൽ പറയുക: "പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ എന്നോട് പറയൂ".

പൂർത്തിയായിക്കഴിഞ്ഞാൽ, കുട്ടിയെ പ്രശംസിക്കുക. ഇനി ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

പുനരാഖ്യാന നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് തന്നാൽ അതിലെ കഥ ഞാൻ പറഞ്ഞ് തരാം. മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ? ആദ്യം ഞാൻ കഥ പറഞ്ഞ് തരാം. അത് കഴിഞ്ഞ് ഈ കഥ നീ എന്നിക്ക് തിരിച്ചു പറഞ്ഞ് തരണം."

ആദ്യത്തെ 1-2 ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (കഥ ഇവിടെ തുടങ്ങുന്നു): ഒരു ദിവസം ഒരു കുസൃതി നായ ഒരു മരത്തിനു സമീപം ചാരനിറത്തിലുള്ള ഒരു എലി ഇരിക്കുന്നത് കണ്ടു. അവൻ അതിനെ പിടിക്കാൻ മുന്നോട്ട് കുതിച്ചു ചാടി. അപ്പോഴാണ് ഒരു കുട്ടി കയ്യിൽ ഒരു സഞ്ചിയും ഒരു ബലൂണുമായി കടയിൽനിന്ന് മടങ്ങിവരുന്നത്. അവൻ നായ എലിയെ പിടിക്കാൻ പോകുന്നത് കണ്ടു.

3ഉം - 4ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-4 വരെ കാണാം): എലി വേഗം ഓടി പോയി. നായ മരത്തിൽ പോയി ഇടിച്ചു. നായക്ക് ആകെ പരിക്ക് പറ്റി. അവനു ദേഷ്യവും വന്നു. പയ്യൻ ഇത് കണ്ട് ന്യൂട്ടി, കൈയിൽ ഇരുന്ന ബലൂൺ വിട്ട് പോയി. ബലൂൺ മരത്തിലേക്ക് പറന്നു പോകുന്നത് കണ്ട് അവൻ കരഞ്ഞു. "അയ്യോ! എന്റെ ബലൂൺ പോയെ" പയ്യൻ വിഷമം ആയി. അവന്റെ ബലൂൺ തിരിച്ചു വേണം ആയിരുന്നു. അപ്പോഴാണ് ഈ നായ പയ്യന്റെ കയ്യിയിലെ സഞ്ചി കാണുന്നത്. "അതിലെ ഒരു ഇറച്ചി കഷ്ണം എന്നിക്ക് വേണം" എന്ന് ചിന്തിച്ചു.

5-ഉം 6-ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-6 വരെ കാണാം): പയ്യൻ മരത്തിൽ നിന്ന് ബലൂൺ എടുക്കുന്ന സമയം, അവൻ അറിയാതെ നായ ഇറച്ചി കഷ്ണം എടുത്തോണ്ട് പോയി. അങ്ങനെ, നായക്ക് നല്ല രുചിയുള്ള ഇറച്ചിക്കഷ്ണം കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി. പയ്യൻ അവന്റെ ബലൂൺ തിരികെ കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു.

ഇനി ഒന്നു കൂടെ 1ഉം 2ഉം മാത്രം ചിത്രം തുറന്നിട്ട് കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇതിലെ കഥ നീ എന്നിക്ക് പറഞ്ഞ് താ. ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി ഏറ്റവും മികച്ച കഥ പറയൂ. ഇവിടെ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടത്: കഥ തുടങ്ങാൻ കുട്ടിക്ക് പ്രയാസമാണെങ്കിൽ ചിത്രത്തിൽ ചൂണ്ടി കാണിച്ച പറയുക (അനുവദനീയമായ നിർദ്ദേശം): "കഥ പറയൂ" ആദ്യത്തെ രണ്ടു ചിത്രം കഴിഞ്ഞാൽ 3ഉം 4ഉം തുറന്നു പിടിക്കുക (അപ്പോൾ 1-4 വരെയുള്ള ചിത്രം കാണാൻ കഴിയും). കഥയുടെ അവസാനം വരെ ഈ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കുക. കഥയുടെ മധ്യത്തിൽ കുട്ടി നിശബ്ദനാണെങ്കിൽ "തുടരുക", "എന്നോട് കൂടുതൽ പറയുക", "കഥയിൽ മറ്റെന്താണുള്ളതെന്ന് നോക്കാം," എന്ന പറഞ്ഞു സഹായിക്കുക. പൂർത്തിയായി എന്ന് സൂചിപ്പിക്കാതെ കുട്ടി സംസാരിക്കുന്നത് നിർത്തുകയാണെങ്കിൽ പറയുക: "പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ എന്നോട് പറയൂ".

പൂർത്തിയായിക്കഴിഞ്ഞാൽ, കുട്ടിയെ പ്രശംസിക്കുക. ഇനി ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

മാതൃകകഥ നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് തന്നാൽ അതിലെ കഥ ഞാൻ പറഞ്ഞ് തരാം. മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ തുറന്ന് പിടിക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ? ആദ്യം ഞാൻ കഥ പറഞ്ഞ് തരാം, അത് കഴിഞ്ഞു ഇതിനെ പറ്റി ചോദ്യം ചോദിക്കും എന്ന് പറയുക.

ആദ്യത്തെ 1-2 ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (കഥ ഇവിടെ തുടങ്ങുന്നു): ഒരു ദിവസം ഒരു കുസൃതി നായ ഒരു മരത്തിനു സമീപം ചാരനിറത്തിലുള്ള ഒരു എലി ഇരിക്കുന്നത് കണ്ടു. അവൻ അതിനെ പിടിക്കാൻ മുന്നോട്ട് കുതിച്ചു ചാടി. അപ്പോഴാണ് ഒരു കുട്ടി കയ്യിൽ ഒരു സഞ്ചിയും ഒരു ബലൂണുമായി കടയിൽനിന്ന് മടങ്ങിവരുന്നത്. അവൻ നായ എലിയെ പിടിക്കാൻ പോകുന്നത് കണ്ടു.

3ഉം - 4ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-4 വരെ കാണാം): എലി വേഗം ഓടി പോയി. നായ മരത്തിൽ പോയി ഇടിച്ചു. നായക്ക് ആകെ പരിക്ക് പറ്റി. അവനു ദേഷ്യവും വന്നു. പയ്യൻ ഇത് കണ്ട് ന്യൂട്ടി, കൈയിൽ ഇരുന്ന ബലൂൺ വിട്ട് പോയി. ബലൂൺ മരത്തിലേക്ക് പറന്നു പോകുന്നത് കണ്ട് അവൻ കരഞ്ഞു. "അയ്യോ! എന്റെ ബലൂൺ പോയെ" പയ്യൻ വിഷമം ആയി. അവന്റെ ബലൂൺ തിരിച്ചു വേണം ആയിരുന്നു. അപ്പോഴാണ് ഈ നായ പയ്യന്റെ കയ്യിയിലെ സഞ്ചി കാണുന്നത്. "അതിലെ ഒരു ഇറച്ചി കഷ്ണം എനിക്ക് വേണം" എന്ന് ചിന്തിച്ചു.

5-ഉം 6-ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-6 വരെ കാണാം): പയ്യൻ മരത്തിൽ നിന്ന് ബലൂൺ എടുക്കുന്ന സമയം, അവൻ അറിയാതെ നായ ഇറച്ചി കഷ്ണം എടുത്തോണ്ട് പോയി. അങ്ങനെ, നായക്ക് നല്ല രുചിയുള്ള ഇറച്ചിക്കഷ്ണം കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി. പയ്യൻ അവന്റെ ബലൂൺ തിരികെ കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു എന്ന് പറഞ്ഞ്, ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

“നായ” എന്ന കഥയ്ക്ക് സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റ്

സെക്ഷൻ I: ഭാഷനിർമ്മിതി

A. കഥാഘടന; B. ഘടനപരമായ സങ്കീർണ്ണത; C. മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ (IST)

A. കഥാഘടന

		ശരിയായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ ⁶	സ്കോർ
A1.	ക്രമീകരണം	സമയവും കൂടാതെ/അല്ലെങ്കിൽ സ്ഥലത്തെക്കുറിച്ചുള്ള സൂചന, ഉദാ., ഒരിക്കൽ/ഒരു ദിവസം/ വളരെ മുമ്പ്/ പണ്ട് പണ്ട് ... ഒരു വനത്തിൽ/ ഒരു പാർക്കിൽ/ ഒരു പുൽമേട്ടിൽ/ ഒരു വയലിൽ/ ഒരു മരത്തിന് സമീപം/ റോഡിനരികിൽ ...	0 1 2 ⁷
<i>കഥാഖണ്ഡം 1: നായ (കഥാഖണ്ഡം കഥാപാത്രങ്ങൾ: നായയും എലിയും)</i>			
A2.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	നായ / കുസൃതി നായ നായ എലിയെ കണ്ടു	0 1
A3.	ലക്ഷ്യം	നായ മുന്നോട്ട് കുതിച്ചു/ മുന്നോട്ട് ചാടി / ചാടി/ പിടിക്കാൻ/ കളിക്കാൻ/ നേടാൻ ക്രിയ (പിടിക്കാൻ, നേടാൻ, കളിക്കാൻ) + (വേണ്ടി)	0 1
A4.	ശ്രമം	നായ മുന്നോട്ട്/ മുകളിലേക്ക് കുതിച്ചു/ ചാടി നായ ഓടിച്ചു/ ഓടിക്കാൻ തുടങ്ങി നായ ക്രിയ (പിടിക്കാൻ, നേടാൻ, പിടിച്ചെടുക്കാൻ) + ശ്രമിച്ചു	0 1
A5.	ഫലം	നായ മരത്തിൽ ഇടിച്ചു/ നായയുടെ തല മരത്തിൽ ഇടിച്ചു/ വേണ്ടത്ര വേഗത്തിലായിരുന്നില്ല/ എലിയെ കിട്ടിയില്ല എലി രക്ഷപ്പെട്ടു/ മരത്തിന്റെ പുറകിലേക്ക് ഓടി/ വളരെ വേഗത്തിലായിരുന്നു	0 1
A6.	IST പ്രതികരണമായി	നായ ക്ക് വിഷമം ആയി/ ദേഷ്യം വന്നു/ പരിക്ക് പറ്റി എലി ക്ക് സന്തോഷമായി/ ആശ്വാസമായി എലി സന്തോഷിച്ചു	0 1
<i>കഥാഖണ്ഡം 2: പയ്യൻ (കഥാഖണ്ഡം കഥാപാത്രം: പയ്യൻ)</i>			
A7.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	പയ്യൻ / കുട്ടി ദുഃഖിച്ചു/ വിഷമം ആയി പയ്യൻ ബലൂൺ മരത്തിലേക്ക് പറക്കുന്നത് കണ്ടു	0 1

⁶ സംശയമുണ്ടെങ്കിലോ കുട്ടിയുടെ ഉത്തരം ഈ സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റിൽ ഇല്ലെങ്കിലോ മാനുവൽ പരിശോധിക്കുക.

⁷ തെറ്റായ ഉത്തരമോ, ഉത്തരം ഇല്ലെങ്കിൽ, 0 പോയിന്റുകൾ; ഒരു ശരിയായ ഉത്തരത്തിന്, 1 പോയിന്റ്; സമയവും സ്ഥലവും സൂചിപ്പിക്കുന്നതിന്, 2 പോയിന്റുകൾ.

A8.	ലക്ഷ്യം	പയ്യൻ / കുട്ടിക്ക് അവന്റെ ബലുൺ തിരിച്ചു വേണം ആയിരുന്നു/ എടുക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു ക്രിയ (നേടാൻ, എടുക്കാൻ) + (വേണ്ടി)	0 1
A9.	ശ്രമം	പയ്യൻ/കുട്ടി ബലുൺ വലിച്ചെടുക്കാൻ ശ്രമിച്ചു	0 1
A10.	ഫലം	പയ്യൻ / കുട്ടിക്ക് ബലുൺ തിരിച്ചുകിട്ടി	0 1
A11.	IST പ്രതികരണമായി	പയ്യൻ / കുട്ടിക്ക് സന്തോഷമായി / തൃപ്തനായി/ ആശ്വാസമായി (ബലുൺ കിട്ടിയത്കൊണ്ട് സന്തോഷമായി)	0 1
<i>കഥാവണ്ഡം 3: പൂച്ച (കഥാവണ്ഡം കഥാപാത്രം: നായ)</i>			
A12.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	നായക്ക് വിശന്നു/ ഇറച്ചികഷ്ണം/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷ്ണം വേണമായിരുന്നു നായ കണ്ടു / ഇറച്ചികഷ്ണം/ ഭക്ഷണം/ സഞ്ചിയിൽ കണ്ടു	0 1
A13.	ലക്ഷ്യം	നായ ഇറച്ചികഷ്ണം/ ഭക്ഷണം വേണം എന്ന് ആലോചിച്ചു/ എടുക്കാൻ/ കഴിക്കാൻ/ പിടിച്ചെടുക്കാൻ/ മോഷ്ടിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു ക്രിയ (കഴിക്കാൻ, എടുക്കാൻ) + (വേണ്ടി)	0 1
A14.	ശ്രമം	നായ ഇറച്ചി കഷ്ണം/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷ്ണം പിടിച്ചെടുക്കുവായിരുന്നു/ വലിച്ചെടുക്കുവായിരുന്നു/ എടുക്കുവായിരുന്നു / മോഷ്ടിക്കുകയായിരുന്നു നായ ഇറച്ചി കഷ്ണം/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷ്ണം പിടിച്ചെടുക്കുന്നു/ വലിച്ചെടുക്കുന്നു/ എടുക്കുന്നു (ബക്കറ്റിൽ നിന്ന്) നായ ക്രിയ (ലഭിക്കാൻ, എടുക്കാൻ) + ശ്രമിച്ചു	0 1
A15.	ഫലം	നായ കഴിച്ചു/ നായക്ക് ഇറച്ചി കഷ്ണം/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷ്ണം ലഭിച്ചു	0 1
A16.	IST പ്രതികരണമായി	നായക്ക് സന്തോഷമായി/ തൃപ്തനായി/ ആശ്വാസമായി/ വിശപ്പില്ലായിരുന്നു	0 1
A17.	Total score out of 17:		

B. ഘടനപരമായ സങ്കീർണ്ണത

ശ്രമം-ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം	ലക്ഷ്യങ്ങളുടെ എണ്ണം (ശ്രമമോ ഫലമോ ഇല്ലാതെ)	ലക്ഷ്യം-ശ്രമം/ ലക്ഷ്യം-ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം	ലക്ഷ്യം-ശ്രമം-ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം
B1.	B2.	B3.	B4.

c. മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ (IST)

<p>C1.</p>	<p>IST യുടെ എണ്ണം (ടോക്കണുകളിൽ). IST- ൽ ഉൾപ്പെടുന്നു: അനുഭവവാക്കുകൾ ഉദാ. കാണുക, കേൾക്കുക, അനുഭവിക്കുക, മണക്കുക; വസാനിക്കുക ശാരീരിക അവസ്ഥ വാക്കുകൾ ഉദാ. ദാഹം, വിശപ്പ്, ക്ഷീണം, വേദന; ബോധാവസ്ഥ ഉദാ. സജീവം, ഉണരുക, ഉറങ്ങുക; വൈകാരിക നില... ഉദാ. ദുഃഖം, സന്തോഷം, സന്തോഷം, ദേഷ്യം, ഉത്കണ്ഠ, നിരാശ, ഭയം, ഭയം, അഭിമാനം, ധീരൻ, സുരക്ഷിതം, സന്തോഷം, അത്ഭുതം; മാനസിക പ്രക്രിയകൾ ഉദാ. ആഗ്രഹിക്കുന്നു, ചിന്തിക്കുക, അറിയുക, മറക്കുക, തീരുമാനിക്കുക, വിശ്വസിക്കുക, അത്ഭുതങ്ങൾ, ഒരു പദ്ധതി ഉണ്ടാക്കുക; ഭാഷാപ്രക്രിയകൾ/ പറയുന്ന വാക്കുകൾ ഉദാ. വിളിക്കുക, ഒച്ചയിടുക, മുന്നറിയിപ്പ്, ചോദിക്കുക.</p>
------------	--

സെക്ഷൻ II: ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ

		ശരിയായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ	തെറ്റായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ	സ്കോർ
0	കഥ ഇഷ്ടപ്പെട്ടോ?	വാം-അപ്പ് ചോദ്യം, സ്കോർ ചെയ്യരുത്		
D1.	എന്തുകൊണ്ടാണ് നായ മുന്നോട്ട് ചാടിയത്? (ചിത്രങ്ങൾ 1-2 ലേക്ക് ചൂണ്ടി) (ക്രമാവസ്ഥം 1: ലക്ഷ്യം)	എലിയെ നേടാൻ/ പിടിക്കാൻ/ പിന്തുടരാൻ/ കളിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു എലിയെ വേണം ക്രിയ (എലിയെ കിട്ടാൻ, പിടിക്കാൻ) + (വേണ്ടി)	പോകുന്നു/ ഓടുന്നു/ ചാടാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു നായ്ക്കൾ എപ്പോഴും ചാടുന്നു/ ഓടുന്നു	0 1
D2.	നായ്ക്ക് എന്ത് തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 3-ലേക്ക് ചൂണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)	ദേഷ്യം/ കോപം/ മോശം/ നിരാശ/ വേദന/ സുഖകരമല്ല	സുഖകരമല്ല/ സന്തോഷം	0 1
D3.	(D2-ൽ വിശദീകരണമോ/ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കുട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുവെങ്കിൽ മാത്രം D3 ചോദിക്കുക. D2-ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകുകയാണെങ്കിൽ, D3-ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകുക, D4-ലേക്ക് പോകുക.) പൂച്ചയ്ക്ക് ദേഷ്യം/ നിരാശ/ വേദന തുടങ്ങിയ തോന്നലുകൾ അനുഭവപ്പെടുന്നതെന്തുകൊണ്ട്? ⁸	എലിയെ പിടിക്കാൻ കഴിഞ്ഞില്ല/ മരത്തിൽ പോയി ഇടിച്ചു / പരിക്ക് പറ്റി എലി രക്ഷപ്പെട്ടു/ ഓടിപോയി യായി	അനുചിതമായ / അപ്രസക്തമായ ഉത്തരം	0 1
D4.	പച്ചൻ എന്തിനാണ് മുന്നോട്ട് ചാടിയത്? (ചിത്രം 5-ലേക്ക് ചൂണ്ടി) (ക്രമാവസ്ഥം 2: ലക്ഷ്യം)	ബലൂൺ തിരിച്ചു വേണം/ എടുക്കണം ആയിരുന്നു ക്രിയ (നേടാൻ എടുക്കാൻ) + (വേണ്ടി)	മരത്തിൽ കയറാൻ / മരങ്ങൾ കയറാൻ	0 1

⁸ D2-ന് മറുപടിയായി കുട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

D5.	<p>പയ്യൻ എന്തു തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 6 -ലേക്കുണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)</p>	<p>സന്തോഷം/ തൃപ്തി</p>	<p>ദേഷ്യം/ കോപം/ മോശം/ നിരാശ</p>	<p>0 1</p>
D6.	<p>(D5-ൽ വിശദീകരണമോ/ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കുട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുവെങ്കിൽ മാത്രം D6 ചോദിക്കുക. D5-ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകുകയാണെങ്കിൽ , D6-ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകുക, D7-ലേക്ക് പോകുക.) പയ്യൻ സന്തോഷം/ തൃപ്തി തുടങ്ങിയവ അനുഭവപ്പെടുന്നുവെന്ന് നിങ്ങൾ കരുതുന്നത് എന്തുകൊണ്ട്?⁹</p>	<p>ബലുൺ തിരിച്ചുകിട്ടി ക്രിയ (നേടാൻ) + (വേണ്ടി)</p>	<p>അവൻ പുഞ്ചിരിക്കുന്നപോലെ തോന്നുന്നു/ അവൻ നിൽക്കുന്നു അനുചിതമായ ഉത്തരം</p>	<p>0 1</p>
D7.	<p>എന്തുകൊണ്ടാണ് നായ ഇറച്ചികഷണം/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷണം പിടിച്ചെടുക്കുന്നത്? (ചിത്രം 5-ലേക്ക് ചുണ്ടി) (ക്രമാവണ്ഡം 3: ലക്ഷ്യം)</p>	<p>ഇറച്ചി കഷണം/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷണം കഴിക്കാൻ/ മോഷ്ടിക്കാൻ/ എടുക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു/ തീരുമാനിച്ചു പയ്യൻ നോക്കാത്ത സമയം അവസരം എടുക്കുന്നു/ എലിയെ പിടിക്കാൻ/ നേടാൻ കഴിഞ്ഞില്ല നായ്ക്കൾക്ക് ഇറച്ചി/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷണം ഇഷ്ടമാണ് (പൊതുവായ അർത്ഥം) ഇറച്ചി/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷണം രുചികരമാണ്</p>	<p>സഞ്ചിയുമായി കളിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു</p>	<p>0 1</p>

⁹ D5-ന് മറുപടിയായി കുട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

D8.	പയ്യൻ/ കുട്ടി നായയെ കാണുന്നുവെന്ന് സങ്കല്പിക്കുക. പയ്യൻ എങ്ങനെ തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 6 -ലേക്കുണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)	ദേഷ്യം/ നിരാശ/ ദുഃഖം/മോശം	സന്തോഷം/ തൃപ്തി	0 1
D9.	D8- ൽ വിശദീകരണമോ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കുട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുണ്ടോ എന്ന് D9 മാത്രം ചോദിക്കുക. D8- ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ , D9- ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകി D10- ലേക്ക് പോകുക.) പയ്യൻ ദേഷ്യം/ നിരാശ തുടങ്ങിയ തോന്നലുകൾ അനുഭവപ്പെടുന്നതെന്തുകൊണ്ട്? ¹⁰	നായ ഇറച്ചി/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷണം കഴിച്ചു/ കഴിക്കുന്നു/ എടുത്തിട്ടുണ്ട് പയ്യൻ ഇറച്ചി/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷണം കഴിക്കാൻ ആഗ്രഹമുണ്ടായിരുന്നു അത് പയ്യന്റെ ഇറച്ചി/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷണം ആയിരുന്നു	അനുചിതമായ ഉത്തരം	0 1
D10.	പയ്യനും നായയും സുഹൃത്തുക്കളാകുമോ? എന്തുകൊണ്ട്?	ഇല്ല-കുറഞ്ഞത് ഒരു കാരണമെങ്കിലും നൽകുക (നായ ഇറച്ചി/ ഭക്ഷണം/ ഇറച്ചികഷണം കഴിച്ചു/ മോഷ്ടിച്ചു) അല്ലെങ്കിൽ മറ്റേതെങ്കിലും ഉചിതമായ ഉത്തരം	അതെ/ എന്നിക്ക് അറിയില്ല/ മറ്റ് അപ്രസക്തമായ ഉത്തരം	0 1
D11.	Total score out of 10:			

¹⁰ D8- ന് മറുപടിയായി കുട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

നിബന്ധനകൾ: “കുഞ്ഞിക്കിളികൾ” എന്ന കഥയ്ക്ക്

കഥാകഥനം / പുനരാഖ്യാനം / മാതൃകകഥ

കുട്ടിയുടെ പേര്: _____

ജനന തീയതി: _____

ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുന്ന തീയതി: _____

ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുന്ന വയസ്സ് (മാസ കണക്കിന്): _____

ലിംഗം: _____

എക്സമിനറുടെ പേര്: _____

L2 നോട്ട് ഉള്ള പരിചയം (മാസ കണക്ക്): _____

കിൻഡർഗാർഡൻ ചേർന്ന തീയതി: _____

കിൻഡർഗാർഡൻറെ പേര്: _____

കഥാകഥനം ആരംഭിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് എല്ലാ കവറുകളും മേശപ്പുറത്തുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക. സെഷൻ റെക്കോർഡ് ചെയ്യുന്നതിന് ഓഡിയോ റെക്കോർഡർ തയ്യാറാക്കുക. തെയ്യാറെടുപ്പിനു (warming up) മുമ്പ് റെക്കോർഡിംഗ് ആരംഭിക്കുക.

തെയ്യാറെടുപ്പ് (warming-up)

ഉദാഹരണത്തിന് ചോദിക്കുക: ആരാണു ഏറ്റവും അടുത്ത സുഹൃത്ത്? ടിവിയിൽ എന്താണ് കാണാൻ ഇഷ്ടം? കഥകൾ പറയാൻ ഇഷ്ടമാണോ? കഥകൾ കേൾക്കാൻ ഇഷ്ടമാണോ?

നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കഥാകഥന നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് അതിലെ കഥ എനിക്ക് പറഞ്ഞ് തരാമോ? മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ?

ആദ്യത്തെ 2 ചിത്രങ്ങൾ മടക്കുമാറ്റി തുറന്നിട്ട് കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇതിലെ കഥ നീ എനിക്ക് പറഞ്ഞ് തരൂ. ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി ഏറ്റവും മികച്ച കഥ പറയൂ. ഇവിടെ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടത്: കഥ തുടങ്ങാൻ കുട്ടിക്ക് പ്രയാസമാണെങ്കിൽ ചിത്രത്തിൽ ചൂണ്ടി കാണിച്ച പറയുക (അനുവദനീയമായ നിർദ്ദേശം): “കഥ പറയൂ” ആദ്യത്തെ രണ്ടു ചിത്രം കഴിഞ്ഞാൽ 3ഉം-4ഉം തുറന്നു പിടിക്കുക (അപ്പോൾ 1-4 വരെയുള്ള ചിത്രം കാണാൻ കഴിയും). കഥയുടെ അവസാനം വരെ ഈ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കുക. കഥയുടെ മധ്യത്തിൽ കുട്ടി നിശബ്ദനാണെങ്കിൽ “തുടരുക”, “എന്നോട് കൂടുതൽ പറയുക”, “കഥയിൽ മറ്റെന്താണുള്ളതെന്ന്

നോക്കാം," എന്ന പറഞ്ഞു സഹായിക്കുക. പൂർത്തിയായി എന്ന് സൂചിപ്പിക്കാതെ കുട്ടി സംസാരിക്കുന്നത് നിർത്തുകയാണെങ്കിൽ പറയുക: "പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ എന്നോട് പറയൂ".

പൂർത്തിയായിക്കഴിഞ്ഞാൽ, കുട്ടിയെ പ്രശംസിക്കുക. ഇനി ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

പുനരാഖ്യാന നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് തന്നാൽ അതിലെ കഥ ഞാൻ പറഞ്ഞ് തരാം. മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ? ആദ്യം ഞാൻ കഥ പറഞ്ഞ് തരാം. അത് കഴിഞ്ഞ് ഈ കഥ നീ എന്നിക്ക് തിരിച്ചു പറഞ്ഞ് തരണം."

ആദ്യത്തെ 1-2 ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (കഥ ഇവിടെ തുടങ്ങുന്നു): "ഒരു ദിവസം ഒരു അമ്മക്കിളി അവളുടെ കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് വിശക്കുകയാണ് എന്ന് മനസ്സിലാക്കി. ഭക്ഷണം കണ്ടെത്താൻ അവൾ പറന്നു പോയി. പറന്നു പോണ അമ്മക്കിളിയെ കണ്ട് ഒരു വിശന്നു വലഞ്ഞ പൂച്ച പറഞ്ഞു, "കൊള്ളാം! ഞാൻ എന്താണ് ഈ കുട്ടിൽ കാണുന്നത്?"

3ഉം - 4ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-4 വരെ കാണാം): കയ്യിൽ ഒരു പുഴുവുമായി അമ്മക്കിളി വന്നു, പക്ഷെ പൂച്ചയെ അവൾ കണ്ടില്ല. കുട്ടികൾക്ക് തിന്നാൻ കിട്ടുമല്ലോ എന്ന് ഓർത്ത് അവൾ സന്തോഷിച്ചു. അപ്പോഴാണ് വികൃതി പൂച്ച കിളികുഞ്ഞുങ്ങളെ പിടിക്കാൻ മരത്തിൽ കയറാൻ തുടങ്ങിയത്. ഒരു കിളികുഞ്ഞിന്റെ മേലെ അവൻ പിടിമുറുക്കി. അപ്പോൾ ആ വഴി പോകുന്ന ഒരു ഉശിരൻ നായ കിളികൾ വലിയ അപകടത്തിലാണെന്ന് കണ്ടു. അവൻ പൂച്ചയെ ഓടിച്ചു അവരെ രക്ഷിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു.

5-ഉം 6-ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-6 വരെ കാണാം): അവൻ പൂച്ചയോട് പറഞ്ഞു "കിളികുഞ്ഞുങ്ങളെ വെറുതെ വിടൂ". എന്നിട്ട് പൂച്ചയുടെ വാലിൽ പിടിച്ചു വലിച്ചു താഴെ ഇട്ടു. പൂച്ച കിളികുഞ്ഞിനെ വെറുതെ വിട്ടു. നായ അവനെ ഓടിച്ചു. കിളികളെ രക്ഷിക്കാൻ പറ്റിയതിലും പൂച്ചയുടെ വിശപ്പ് അടങ്ങാത്തതിലും നായക്ക് സന്തോഷമായി.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു.

ഇനി ഒന്നു കൂടെ 1ഉം 2ഉം മാത്രം ചിത്രം തുറന്നിട്ട് കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇതിലെ കഥ നീ എന്നിക്ക് പറഞ്ഞ് താ. ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി ഏറ്റവും മികച്ച കഥ പറയൂ. ഇവിടെ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടത്: കഥ തുടങ്ങാൻ കുട്ടിക്ക് പ്രയാസമാണെങ്കിൽ ചിത്രത്തിൽ ചൂണ്ടി കാണിച്ച പറയുക (അനുവദനീയമായ നിർദ്ദേശം): "കഥ പറയൂ" ആദ്യത്തെ രണ്ടു ചിത്രം കഴിഞ്ഞാൽ 3ഉം 4ഉം തുറന്നു പിടിക്കുക (അപ്പോൾ 1-4 വരെയുള്ള ചിത്രം കാണാൻ കഴിയും). കഥയുടെ അവസാനം വരെ ഈ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കുക. കഥയുടെ മധ്യത്തിൽ കുട്ടി നിശബ്ദനാണെങ്കിൽ "തുടരുക", "എന്നോട് കൂടുതൽ പറയുക", "കഥയിൽ മറ്റെന്താണുള്ളതെന്ന് നോക്കാം," എന്ന പറഞ്ഞു സഹായിക്കുക. പൂർത്തിയായി എന്ന് സൂചിപ്പിക്കാതെ കുട്ടി സംസാരിക്കുന്നത് നിർത്തുകയാണെങ്കിൽ പറയുക: "പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ എന്നോട് പറയൂ".

പൂർത്തിയായിക്കഴിഞ്ഞാൽ, കുട്ടിയെ പ്രശംസിക്കുക. ഇനി ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

മാതൃകകഥ നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ഇതാ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് തന്നാൽ അതിലെ കഥ ഞാൻ പറഞ്ഞ് തരാം. മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ തുറന്ന് പിടിക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ? ആദ്യം ഞാൻ കഥ പറഞ്ഞ് തരാം, അത് കഴിഞ്ഞു ഇതിനെ പറ്റി ചോദ്യം ചോദിക്കും എന്ന് പറയുക.

ആദ്യത്തെ 1-2 ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (കഥ ഇവിടെ തുടങ്ങുന്നു): “ആദ്യത്തെ 1-2 ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (കഥ ഇവിടെ തുടങ്ങുന്നു): “ഒരു ദിവസം ഒരു അമ്മക്കിളി അവളുടെ കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് വിശക്കുകയാണ് എന്ന് മനസ്സിലാക്കി. ഭക്ഷണം കണ്ടെത്താൻ അവൾ പറന്നു പോയി. പറന്നു പോണ അമ്മക്കിളിയെ കണ്ട് ഒരു വിശന്നു വലഞ്ഞ പൂച്ച പറഞ്ഞു, “കൊള്ളാം! ഞാൻ എന്താണ് ഈ കുട്ടിൽ കാണുന്നത്?”

3ഉം - 4ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-4 വരെ കാണാം): കയ്യിൽ ഒരു പൂഴുവുമായി അമ്മക്കിളി വന്നു, പക്ഷെ പൂച്ചയെ അവൾ കണ്ടില്ല. കുട്ടികൾക്ക് തിന്നാൻ കിട്ടുമല്ലോ എന്ന് ഓർത്ത് അവൾ സന്തോഷിച്ചു. അപ്പോഴാണ് വികൃതി പൂച്ച കിളികുഞ്ഞുങ്ങളെ പിടിക്കാൻ മരത്തിൽ കയറാൻ തുടങ്ങിയത്. ഒരു കിളികുഞ്ഞിന്റെ മേലെ അവൻ പിടിമുറുക്കി. അപ്പോൾ ആ വഴി പോകുന്ന ഒരു ഉശിരൻ നായ കിളികൾ വലിയ അപകടത്തിലാണെന്ന് കണ്ടു. അവൻ പൂച്ചയെ ഓടിച്ചു അവരെ രക്ഷിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു.

5-ഉം 6-ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-6 വരെ കാണാം): അവൻ പൂച്ചയോട് പറഞ്ഞു “കിളികുഞ്ഞുങ്ങളെ വെറുതെ വിടൂ”. എന്നിട്ട് പൂച്ചയുടെ വാലിൽ പിടിച്ചു വലിച്ചു താഴെ ഇട്ടു. പൂച്ച കിളികുഞ്ഞിനെ വെറുതെ വിട്ടു. നായ അവനെ ഓടിച്ചു. കിളികളെ രക്ഷിക്കാൻ പറ്റിയതിലും പൂച്ചയുടെ വിശപ്പ് അടങ്ങാത്തതിലും നായക്ക് സന്തോഷമായി.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു എന്ന് പറഞ്ഞ്, ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

“കുഞ്ഞിക്കിളികൾ” എന്ന കഥയ്ക്ക് സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റ്

സെക്ഷൻ I: പ്രൊഡക്ഷൻ/ ഉത്പാദനപ്രക്രിയ

A. കഥാഘടന; B. ഘടനാപരമായ സങ്കീർണ്ണത; C. മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ (IST)

A. കഥാഘടന

		ശരിയായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ¹¹	സ്കോർ
A1.	ക്രമീകരണം	സമയവും കൂടാതെ/അല്ലെങ്കിൽ സ്ഥലത്തെക്കുറിച്ചുള്ള സൂചന, ഉദാ., ഒരിക്കൽ/ഒരു ദിവസം/ വളരെ മുമ്പ്/ പണ്ട് പണ്ട് ... ഒരു വനത്തിൽ/ ഒരു പുൽമേട്ടിൽ/ ഒരു തോട്ടത്തിൽ/ ഒരു പാടത്ത്/ ഒരു പക്ഷിയുടെ കൂട്ടിൽ/ ഒരു മരത്തിൽ ...	0 1 2 ¹²
<i>കഥാവണ്യം 1: അമ്മക്കിളി/ കിളി (കഥാവണ്യം കഥാപാത്രങ്ങൾ: അമ്മക്കിളിയും കുഞ്ഞിക്കിളികളും)</i>			
A2.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	കുഞ്ഞിക്കിളികൾക്ക് വിശന്നു/ ഭക്ഷണം ആവശ്യപ്പെട്ടു അമ്മക്കിളി/ കിളി കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് വിശക്കുവാൻ എന്ന് മനസ്സിലാക്കി	0 1
A3.	ലക്ഷ്യം	അമ്മക്കിളി / അവൾ കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് ഭക്ഷണം കണ്ടെത്താൻ പറന്നു പോയി/ ഭക്ഷണം കണ്ടെത്താൻ/ കൊണ്ടുവരാൻ പോയി ക്രിയ (ഭക്ഷണം കണ്ടെത്താൻ, കൊണ്ടുവരാൻ) + (വേണ്ടി)	0 1
A4.	ശ്രമം	അമ്മക്കിളി പറന്നു പോയി/ ഭക്ഷണം അന്വേഷിച്ചു / ഭക്ഷണം കൊണ്ടുവന്നു അമ്മക്കിളി ക്രിയ (ഭക്ഷണം കണ്ടെത്താൻ, കൊണ്ടുവരാൻ) + ശ്രമിച്ചു	0 1
A5.	ഫലം	അമ്മക്കിളി പുഴുവുമായി വന്നു/ പുഴു പിടിച്ചു/ കൊണ്ടുവന്നു / കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് ഭക്ഷണം കൊണ്ടുവന്നു കുഞ്ഞിക്കിളികൾക്ക് ഭക്ഷണം കിട്ടി / ഒരു പുഴുവിനെ കിട്ടി	0 1
A6.	IST പ്രതികരണമായി	അമ്മക്കിളിക്ക് സന്തോഷമായി/ ആശ്വാസമായി കുഞ്ഞിക്കിളികൾക്ക് സന്തോഷമായി/ ആശ്വാസമായി/ വിശന്നിരുന്നില്ല	0 1
<i>കഥാവണ്യം 2: പുച്ച (കഥാവണ്യം കഥാപാത്രങ്ങൾ: പുച്ച, കുഞ്ഞു കിളികൾ)</i>			

¹¹ സംശയമുണ്ടെങ്കിലോ കുട്ടിയുടെ ഉത്തരം ഈ സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റിൽ ഇല്ലെങ്കിലോ മാനുവൽ പരിശോധിക്കുക.

¹² തെറ്റായ ഉത്തരമോ, ഉത്തരം ഇല്ലെങ്കിൽ, 0 പോയിന്റുകൾ; ഒരു ശരിയായ ഉത്തരത്തിന്, 1 പോയിന്റ്; സമയവും സ്ഥലവും സൂചിപ്പിക്കുന്നതിന്, 2 പോയിന്റുകൾ.

A7.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	പുച്ച അമ്മ പറന്നുപോകുന്നത്/ കുഞ്ഞുങ്ങൾ തനിച്ചാണെന്ന് കണ്ട്/ ഭക്ഷണം ഉണ്ടായിരുന്നു എന്ന് കണ്ടു പുച്ചയ്ക്ക് വിശന്നു/ നല്ല രുചിയുണ്ട് എന്ന് തോന്നുന്നു	0 1
A8.	ലക്ഷ്യം	പുച്ച കിളിയെ തിന്നാൻ, പിടിക്കാൻ, കൊല്ലാൻ തീരുമാനിച്ചു/ ആഗ്രഹിച്ചു ക്രിയ (തിന്നാൻ, പിടിക്കാൻ, കൊല്ലാൻ, നേടാൻ) + (വേണ്ടി)	0 1
A9.	ശ്രമം	പുച്ച മരത്തിൽ കേറാൻ തുടങ്ങി പുച്ച ഒരു കിളികുഞ്ഞിന് മേലെ പിടിമുറുക്കി/ ഒരു കിളികുഞ്ഞിനെ ശ്രമിച്ചു	0 1
A10.	ഫലം	പുച്ച കിളികുഞ്ഞിനെ പിടിച്ചു/ പിടി കുടി പുച്ച ഏകദേശം/ ഏതാണ്ട് + ക്രിയ (പിടിക്കാൻ, നേടാൻ)	0 1
A11.	IST പ്രതികരണമായി	പുച്ചക്ക് സന്തോഷമായി/ തൃപ്തനായി/ കുഞ്ഞുങ്ങൾ പേടിച്ചു/ കരഞ്ഞു/ വേദനയോടെ നിലവിളിച്ചു	0 1
<i>കഥാവണ്ഡം 3: നായ (കഥാവണ്ഡം കഥാപാത്രം: നായ, പുച്ച, കുഞ്ഞു കിളികൾ)</i>			
A12.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	നായ കിളികൾ അപകടത്തിലാണെന്ന്/ പുച്ച കുഞ്ഞിനെ പിടിച്ചു എന്ന് കണ്ടു കിളികൾ അപകടത്തിലായിരുന്നു	0 1
A13.	ലക്ഷ്യം	നായ പുച്ചയെ ഓടിക്കാൻ/ തടയാൻ തീരുമാനിച്ചു നായ അവരെ രക്ഷിക്കാൻ/ സഹായിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു ക്രിയ (രക്ഷിക്കാൻ, സഹായിക്കാൻ) + (വേണ്ടി)	0 1
A14.	ശ്രമം	നായ പുച്ചയെ വലിക്കുകയാണ്/ കടിക്കുകയാണ്/ ആക്രമിക്കുകയാണ് നായ ക്രിയ (വലിക്കാൻ, ആക്രമിക്കാൻ) + ശ്രമിച്ചു നായ പുച്ചയുടെ വാലിൽ പിടിച്ചു വലിച്ചു/ പുച്ചയെ താഴെ ഇട്ടു / ആക്രമിച്ചു/ പിടിച്ചു വലിച്ചു	0 1
A15.	ഫലം	നായ പുച്ചയെ ഓടിച്ചു/ പുച്ച കിളികുഞ്ഞിനെ വിട്ടു / ഓടിപ്പോയി കിളികൾ രക്ഷിക്കപ്പെട്ടു	0 1
A16.	IST പ്രതികരണമായി	നായക്ക് സന്തോഷമായി/ തൃപ്തനായി/ ആശ്വാസമായി (കുഞ്ഞിനെ രക്ഷിച്ചതിന്) പുച്ചയ്ക്ക് ദേഷ്യം/ നിരാശ വന്നു/ പുച്ചയുടെ വാൽ വേദനിച്ചു കിളിക്ക് സന്തോഷമായി/ ആശ്വാസമായി/ കിളികൾ സുരക്ഷിതമായി അമ്മക്കിളിക്ക് സന്തോഷമായി/ ആശ്വാസമായി/ അമ്മക്കിളി സുരക്ഷിതമായി	0 1
A17.	Total score out of 17:		

B. ഘടനപരമായ സങ്കീർണ്ണത

ശ്രമം-ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം	ലക്ഷ്യങ്ങളുടെ എണ്ണം (ശ്രമമോ ഫലമോ ഇല്ലാതെ)	ലക്ഷ്യം-ശ്രമം/ ലക്ഷ്യം-ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം	ലക്ഷ്യം-ശ്രമം- ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം
B1.	B2.	B3.	B4.

c. മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ (IST)

C1.	<p>IST യുടെ എണ്ണം (ടോക്കണുകളിൽ). IST- ൽ ഉൾപ്പെടുന്നു:</p> <p>അനുഭവവാക്കുകൾ ഉദാ. കാണുക, കേൾക്കുക, അനുഭവിക്കുക, മണക്കുക; വസാനിക്കുക;</p> <p>ശാരീരിക അവസ്ഥ വാക്കുകൾ ഉദാ. ദാഹം, വിശപ്പ്, ക്ഷീണം, വേദന;</p> <p>ബോധാവസ്ഥ ഉദാ. സജീവം, ഉണരുക, ഉറങ്ങുക;</p> <p>വൈകാരിക നില... ഉദാ. ദുഃഖം, സന്തോഷം, സന്തോഷം, ദേഷ്യം, ഉത്കണ്ഠ, നിരാശ, ഭയം, ഭയം, അഭിമാനം, ധീരൻ, സുരക്ഷിതം, സന്തോഷം, അത്ഭുതം;</p> <p>മാനസിക പ്രക്രിയകൾ ഉദാ. ആഗ്രഹിക്കുന്നു, ചിന്തിക്കുക, അറിയുക, മറക്കുക, തീരുമാനിക്കുക, വിശ്വസിക്കുക, അത്ഭുതങ്ങൾ, ഒരു പദ്ധതി ഉണ്ടാക്കുക;</p> <p>ഭാഷാപ്രക്രിയകൾ/ പറയുന്ന വാക്കുകൾ ഉദാ. വിളിക്കുക, ഒച്ചയിടുക, മുന്നറിയിപ്പ്, ചോദിക്കുക.</p>
-----	--

സെക്ഷൻ II: ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ

		ശരിയായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ	തെറ്റായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ	സ്കോർ
0	കഥ ഇഷ്ടപ്പെട്ടോ?	വാം-അപ്പ് ചോദ്യം, സ്കോർ ചെയ്യരുത്		
D1.	എന്തുകൊണ്ടാണ് അമ്മ കുളി പറന്നുപോയത്? (ചിത്രങ്ങൾ 1-2 ലേക്ക് ചൂണ്ടി) (കഥാവണ്ഡം 1: ലക്ഷ്യം)	കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് വിശക്കുകയാണ് എന്ന് മനസ്സിലാക്കി/ ഭക്ഷണം/ പുഴുക്കൾ കൊണ്ടുവരാൻ ആഗ്രഹിച്ചു ക്രിയ (ഭക്ഷണം കണ്ടെത്താൻ) + (വേണ്ടി) കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് വിശക്കുന്നു	ജോലിയിൽ നിന്ന് പോകുകയാണോ / അച്ഛനെ കൊണ്ടുവരാൻ പോകുന്നു/ ഭയപ്പെടുന്നു	0 1
D2.	കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് എന്ത് തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 3-ലേക്ക് ചൂണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)	വിശക്കുന്നു / ഭക്ഷണം വേണം	സന്തോഷം/ ആശ്ചര്യം/ ഏകാന്തത/ ഭയപ്പെടുന്നു	0 1
D3.	(D2-ൽ വിശദീകരണമോ/ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കുട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുവെങ്കിൽ മാത്രം D3 ചോദിക്കുക. D2-ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകുകയാണെങ്കിൽ, D3-ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകുക. (D4-ലേക്ക് പോകുക.) പുച്ചയ്ക്ക് ദേഷ്യം/ നിരാശ/ വേദന തുടങ്ങിയ തോന്നലുകൾ അനുഭവപ്പെടുന്നതെന്തുകൊണ്ട്? ¹³	അവരുടെ വായ തുറന്നിരുന്നു/ ഭക്ഷണം ചോദിച്ചുകൊണ്ടിരുന്നു "ഞങ്ങൾക്ക് ഭക്ഷണം വേണം / വിശക്കുന്നു" എന്ന് അലറുന്നു അമ്മ ഭക്ഷണം എടുക്കാൻ പോയി / ഭക്ഷണം കൊടുക്കാൻ ഒരു പുഴുവുമായി മടങ്ങി കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് എപ്പോഴും വിശക്കുന്നു (പൊതുവായ അർത്ഥം)	സന്തോഷമുണ്ട് / പാടുന്നു/ അമ്മയ്ക്കൊപ്പം പോകാൻ ആഗ്രഹിച്ചു / പുച്ചയെ പേടിക്കുന്നു / പുച്ചയെ കണ്ടതിനാൽ ഭയപ്പെടുന്നു / അമ്മ പറന്നതിനാൽ പേടിച്ചു	0 1
D4.	പുച്ച എന്തിനാണ് മരത്തിൽ കയറിയത്? (ചിത്രം 3-ലേക്ക് ചൂണ്ടി)	ഒരു കിളികുഞ്ഞിനെ പിടിക്കാൻ /	കുഞ്ഞിക്കിളി-കളുമായി കളിക്കാൻ	0 1

¹³ D2-ന് മറുപടിയായി കുട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

	(ക്രമാവണ്ഡം 2: ലക്ഷ്യം)	കൊല്ലാൻ / കഴിക്കാൻ/ കഴിക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു ക്രിയ (പിടിക്കാൻ, കൊല്ലാൻ, കഴിക്കാൻ) + (വേണ്ടി) കുഞ്ഞിനെ കഴിക്കാൻ കൊതിയായി/ അമ്മ ഇല്ലാതിരിക്കുമ്പോൾ അവസരം എടുത്തു പൂച്ചകൾക്ക് കിളികളെ കഴിക്കാൻ ഇഷ്ടമാണ്		
D5.	പൂച്ചയ്ക്ക് എന്തു തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 5- 6 – ലേക്ക് ചുണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)	വിശപ്പ്/ കോപം/ ഭ്രാന്തൻ/ ദുഃഖം/ ഭയം / വേദന/ നിരാശ/മണ്ടൻ	സന്തോഷം/ കുസൃതി/ ഓട്ടം	0 1
D6.	(D5-ൽ വിശദീകരണമോ/ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കൂട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുവെങ്കിൽ മാത്രം D6 ചോദിക്കുക. D5-ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകുകയാണെങ്കിൽ, D6-ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകുക, D7-ലേക്ക് പോകുക.) പൂച്ചയ്ക്ക് സങ്കടം / വിശപ്പ് / ഭയം തുടങ്ങിയവ അനുഭവപ്പെടുന്നുവെന്ന് നിങ്ങൾ കരുതുന്നത് എന്തുകൊണ്ട്? ¹⁴	കുഞ്ഞിക്കിളികളെ ലഭിച്ചില്ല/ പരാജയപ്പെട്ടു നായയെ ഭയപ്പെടുന്നു നായ അതിനെ ആക്രമിക്കുന്നു/ കടിക്കുന്നു/ ഓടിക്കുന്നു/ പൂച്ചയുടെ വാൽ വലിക്കുന്നു / കടിക്കുന്നു D5- നുള്ള ഉത്തരം "ദേഷ്യം" ആണെങ്കിൽ, D6-നുള്ള ഉത്തരം "ഇപ്പോഴും വിശക്കുന്നു" ആകാം	സന്തോഷം / പറക്കാൻ തുടങ്ങുന്നു/ നായ പൂച്ചയുടെ ഭക്ഷണം എടുത്തു / നായ പൂച്ചയെ കഴിക്കാൻ/ തിന്നാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു. എന്നിങ്ങനെയില്ല	0 1

¹⁴ D5- ന് മറുപടിയായി കൂട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

<p>D7.</p>	<p>എന്തുകൊണ്ടാണ് പൂച്ചയുടെ വാൽ പിടിക്കുന്നത്? (ചിത്രം 5-ലേക്ക് ചൂണ്ടി) (ക്രമാവണ്ഡം 3: ലക്ഷ്യം)</p>	<p>രക്ഷിക്കാൻ/ സഹായിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു/ ആഗ്രഹിച്ചു പൂച്ചയെ തടയാൻ തീരുമാനിച്ചു/ കിളിയെ വെറുതെ വിട്ടു ക്രിയ (രക്ഷിക്കാൻ/ സഹായിക്കാൻ) + (വേണ്ടി) കിളികളെ തിന്നുകയോ/ കൊല്ലുകയോ/ ഉപദ്രവിക്കുകയോ ചെയ്തില്ല</p>	<p>കഴിക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു/ പൂച്ചയെ തിന്നാൻ ആഗ്രഹിച്ചു/ പൂച്ചയുമായി കളിക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു/ നായ്ക്കൾക്ക് പൂച്ചകളെ ഇഷ്ടമല്ല (പൊതുവായ അർത്ഥം)</p>	<p>0 1</p>
<p>D8.</p>	<p>നായ കിളികളെ കാണുന്നുവെന്ന് സങ്കല്പിക്കുക. നായയ്ക്ക് എങ്ങനെ തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 6 -ലേക്കുണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)</p>	<p>സന്തോഷം/ ആശ്വാസം/ തൃപ്തി/ അഭിമാനം ഒരു സംരക്ഷകൻ/ നായകനെപ്പോലെ പക്ഷികളെ രക്ഷിക്കാൻ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നു</p>	<p>ദേഷ്യം/ ദുഃഖം വിശക്കുന്നു "എനിക്ക് പൂച്ചയെ കിട്ടണം"</p>	<p>0 1</p>
<p>D9.</p>	<p>(D8- ൽ വിശദീകരണമോ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കുട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുണ്ടോ എന്ന് D9 മാത്രം ചോദിക്കുക. D8- ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, D9- ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകി D10- ലേക്ക് പോകുക.) നായയ്ക്ക് സന്തോഷം / സംതൃപ്തി തുടങ്ങിയ തോന്നലുകൾ അനുഭവപ്പെടുന്നതെന്തുകൊണ്ട്?¹⁵</p>	<p>പൂച്ചയെ തടഞ്ഞു / പൂച്ചയെ അവിടെ നിന്ന് പുറത്താക്കി പക്ഷികളെ രക്ഷിച്ചു / രക്ഷപ്പെടുത്തി / സഹായിച്ചു പക്ഷികൾ സുരക്ഷിതമാണ് / സന്തുഷ്ടരാണ് / ഇപ്പോൾ പൂച്ച തിരികെ വരില്ല</p>	<p>അവൻ പുഞ്ചിരിക്കുന്നു/ പൂച്ചയെ കിട്ടിയില്ല പക്ഷികളെ സ്വയം തിന്നാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു പൂച്ചയോട് ദേഷ്യപ്പെടുന്നു</p>	<p>0 1</p>
<p>D10.</p>	<p>അമ്മ പക്ഷിക്ക് ആരെയാണ് ഏറ്റവും ഇഷ്ടപ്പെട്ടത്:</p>	<p>നായ - ഒരു കാരണമെങ്കിലും നൽകുക (അവൻ</p>	<p>പൂച്ച/ എനിക്ക് അറിയില്ല/ മറ്റ്</p>	<p>0 1</p>

¹⁵ D8- ന് മറുപടിയായി കുട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

	പൂച്ചയെയോ നായയെയോ? എന്തുകൊണ്ട്?	കുഞ്ഞിനെ രക്ഷിച്ചു / പൂച്ചയെ ഓടിച്ചു/ പൂച്ചയെ രക്ഷിച്ചു/ പക്ഷിയോട് ദയകാണിച്ചിരുന്നു)	അപ്രസക്തമായ ഉത്തരം	
D11.			Total score out of 10:	

നിബന്ധനകൾ : “കുഞ്ഞാടുകൾ” എന്ന കഥയ്ക്ക്

കഥാകഥനം / പുനരാഖ്യാനം / മാതൃകകഥ

കുട്ടിയുടെ പേര്: _____

ജനന തീയതി: _____

ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുന്ന തീയതി: _____

ടെസ്റ്റ് ചെയ്യുന്ന വയസ്സ് (മാസ കണക്കിന്): _____

ലിംഗം: _____

എക്സമിനറുടെ പേര്: _____

L2 നോട്ട് ഉള്ള പരിചയം (മാസ കണക്ക്): _____

കിൻഡർഗാർഡൻ ചേർന്ന തീയതി: _____

കിൻഡർഗാർഡൻറെ പേര്: _____

കഥാകഥനം ആരംഭിക്കുന്നതിന് മുമ്പ് എല്ലാ കവറുകളും മേശപ്പുറത്തുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക. സെഷൻ റെക്കോർഡ് ചെയ്യുന്നതിന് ഓഡിയോ റെക്കോർഡർ തയ്യാറാക്കുക. തെയ്യാറെടുപ്പിനു (warming up) മുമ്പ് റെക്കോർഡിംഗ് ആരംഭിക്കുക.

തെയ്യാറെടുപ്പ് (warming-up)

ഉദാഹരണത്തിന് ചോദിക്കുക: ആരാണു ഏറ്റവും അടുത്ത സുഹൃത്ത്? ടിവിയിൽ എന്താണ് കാണാൻ ഇഷ്ടം? കഥകൾ പറയാൻ ഇഷ്ടമാണോ? കഥകൾ കേൾക്കാൻ ഇഷ്ടമാണോ?

നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കഥാകഥന നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് അതിലെ കഥ എനിക്ക് പറഞ്ഞ് തരാമോ? മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ?

ആദ്യത്തെ 2 ചിത്രങ്ങൾ മടക്കുമാറ്റി തുറന്നിട്ട് കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇതിലെ കഥ നീ എനിക്ക് പറഞ്ഞ് തരൂ. ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി ഏറ്റവും മികച്ച കഥ പറയൂ. ഇവിടെ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടത്: കഥ തുടങ്ങാൻ കുട്ടിക്ക് പ്രയാസമാണെങ്കിൽ ചിത്രത്തിൽ ചൂണ്ടി കാണിച്ചു പറയുക (അനുവദനീയമായ നിർദ്ദേശം): "കഥ പറയൂ" ആദ്യത്തെ രണ്ടു ചിത്രം കഴിഞ്ഞാൽ 3ഉം-4ഉം തുറന്നു പിടിക്കുക (അപ്പോൾ 1-4 വരെയുള്ള ചിത്രം കാണാൻ കഴിയും). കഥയുടെ അവസാനം വരെ ഈ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കുക. കഥയുടെ മധ്യത്തിൽ കുട്ടി നിശബ്ദനാണെങ്കിൽ "തുടരുക", "എന്നോട് കൂടുതൽ പറയുക", "കഥയിൽ മറ്റെന്താണുള്ളതെന്ന് നോക്കാം," എന്ന പറഞ്ഞു സഹായിക്കുക.

പൂർത്തിയായി എന്ന് സൂചിപ്പിക്കാതെ കുട്ടി സംസാരിക്കുന്നത് നിർത്തുകയാണെങ്കിൽ പറയുക: "പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ എന്നോട് പറയൂ". പൂർത്തിയായിക്കഴിഞ്ഞാൽ, കുട്ടിയെ പ്രശംസിക്കുക. ഇനി ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

പുനരാഖ്യാന നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് തന്നാൽ അതിലെ കഥ ഞാൻ പറഞ്ഞ് തരാം. മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ ചിത്രങ്ങൾ തുറക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ? ആദ്യം ഞാൻ കഥ പറഞ്ഞ് തരാം. അത് കഴിഞ്ഞ് ഈ കഥ നീ എന്നിക്ക് തിരിച്ചു പറഞ്ഞ് തരണം."

ആദ്യത്തെ 1-2 ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (കഥ ഇവിടെ തുടങ്ങുന്നു): "ഒരു ദിവസം ഒരു അമ്മയാട് തന്റെ കുഞ്ഞ് വെള്ളത്തിൽ വീഴുന്നതുകണ്ട് ഭയപ്പെട്ടു. കുട്ടിയെ രക്ഷിക്കാൻ അവൾ വെള്ളത്തിലേക്ക് ചാടി. ഒരു കള്ള കുറുക്കൻ ചാടിയ ആടിനെ കണ്ടിട്ട് മുരണ്ടു, "കൊള്ളാം! ഞാൻ പുല്ലിൽ എന്താണ് കാണുന്നത്?"

3ഉം - 4ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-4 വരെ കാണാം): ആട്ടിൻകുട്ടിയെ അമ്മ വെള്ളത്തിൽ നിന്ന് പുറത്തെടുത്തു. പക്ഷെ അവൾ കുറുക്കനെ കണ്ടില്ല. ആട്ടിൻ കുഞ്ഞിനെ മുങ്ങാതെ രക്ഷിക്കാൻ പറ്റിയതിൽ അവൾ സന്തോഷിച്ചു. അപ്പോൾ കള്ള കുറുക്കൻ മറ്റു ആടിനെ പിടിക്കാൻ മുന്നോട്ട് ചാടി കുതിച്ചു. ആ ആട്ടിൻകുട്ടിയുടെ മേൽ അവൻ പിടിമുറുക്കി. ആ വഴി പറന്നു പോകുന്ന ഒരു ധീരൻ പക്ഷി ഈ കാഴ്ച കണ്ടു. അവൻ കുറുക്കനെ തടഞ്ഞ് കുഞ്ഞാടിനെ രക്ഷിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു.

5-ഉം 6-ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-6 വരെ കാണാം): പക്ഷി കുറുക്കനോട് പറഞ്ഞു "ആട്ടിൻകുട്ടിയെ വെറുതെ വിടൂ". അവൻ പറന്നു വന്ന് കുറുക്കന്റെ വാലിൽ കടിച്ചു. കുറുക്കൻ വേദന കൊണ്ട് ആട്ടിൻകുട്ടിയെ വിട്ടു. പക്ഷി അവനെ അവിടുന്ന് ഓടിച്ചു. ആട്ടിൻകുട്ടിയെ രക്ഷിക്കാൻ പറ്റിയതിൽ പക്ഷിക്ക് സന്തോഷമായി. കുറുക്കൻ പിന്നെയും വിശന്നു നടന്നു.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു.

ഇനി ഒന്നു കൂടെ 1ഉം 2ഉം മാത്രം ചിത്രം തുറന്നിട്ട് കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇതിലെ കഥ നീ എന്നിക്ക് പറഞ്ഞ് തരൂ. ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി ഏറ്റവും മികച്ച കഥ പറയൂ. ഇവിടെ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടത്: കഥ തുടങ്ങാൻ കുട്ടിക്ക് പ്രയാസമാണെങ്കിൽ ചിത്രത്തിൽ ചൂണ്ടി കാണിച്ച പറയുക (അനുവദനീയമായ നിർദ്ദേശം): "കഥ പറയൂ" ആദ്യത്തെ രണ്ടു ചിത്രം കഴിഞ്ഞാൽ 3ഉം 4ഉം തുറന്നു പിടിക്കുക (അപ്പോൾ 1-4 വരെയുള്ള ചിത്രം കാണാൻ കഴിയും). കഥയുടെ അവസാനം വരെ ഈ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കുക. കഥയുടെ മധ്യത്തിൽ കുട്ടി നിശബ്ദനാണെങ്കിൽ "തുടരുക", "എന്നോട് കൂടുതൽ പറയുക", "കഥയിൽ മറ്റെന്താണുള്ളതെന്ന് നോക്കാം," എന്ന പറഞ്ഞു സഹായിക്കുക. പൂർത്തിയായി എന്ന് സൂചിപ്പിക്കാതെ കുട്ടി സംസാരിക്കുന്നത് നിർത്തുകയാണെങ്കിൽ പറയുക: "പൂർത്തിയാകുമ്പോൾ എന്നോട് പറയൂ".

പൂർത്തിയായിക്കഴിഞ്ഞാൽ, കുട്ടിയെ പ്രശംസിക്കുക. ഇനി ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

മാതൃകകഥ നിർദ്ദേശങ്ങൾ

കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഇരിക്കുക. കുട്ടിയോട് പറയുക: ഇവിടെ ദേ മൂന്ന് കവറുകൾ. ഓരോ കവറിലും ഓരോ കഥയുണ്ട്. ഇതിൽ ഒരെണ്ണം എടുത്ത് തന്നാൽ അതിലെ കഥ ഞാൻ പറഞ്ഞ് തരാം. മുഴുവൻ ശ്രേണിയും കുട്ടിക്കു മാത്രം കാണാവുന്ന രീതിയിൽ തുറന്ന് പിടിക്കുക. ആദ്യം കഥ മുഴുവൻ നോക്കുക. നീ തയ്യാറാണോ? ആദ്യം ഞാൻ കഥ പറഞ്ഞ് തരാം, അത് കഴിഞ്ഞു ഇതിനെ പറ്റി ചോദ്യം ചോദിക്കും എന്ന് പറയുക.

ആദ്യത്തെ 1-2 ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (കഥ ഇവിടെ തുടങ്ങുന്നു): "ഒരു ദിവസം ഒരു അമ്മയാട് തന്റെ കുഞ്ഞ് വെള്ളത്തിൽ വീഴുന്നതുകണ്ട് ഭയപ്പെട്ടു. കുട്ടിയെ രക്ഷിക്കാൻ അവൾ വെള്ളത്തിലേക്ക് ചാടി. ഒരു കള്ള കുറുക്കൻ ചാടിയ ആടിനെ കണ്ടിട്ട് മുരണ്ടു, "കൊള്ളാം! ഞാൻ പുല്ലിൽ എന്താണ് കാണുന്നത്?"

3ഉം - 4ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-4 വരെ കാണാം): ആട്ടിൻകുട്ടിയെ അമ്മ വെള്ളത്തിൽ നിന്ന് പുറത്തെടുത്തു. പക്ഷെ അവൾ കുറുക്കനെ കണ്ടില്ല. ആട്ടിൻ കുഞ്ഞിനെ മുങ്ങാതെ രക്ഷിക്കാൻ പറ്റിയതിൽ അവൾ സന്തോഷിച്ചു. അപ്പോൾ കള്ള കുറുക്കൻ മറ്റു ആടിനെ പിടിക്കാൻ മുന്നോട്ട് ചാടി കുതിച്ചു. ആ ആട്ടിൻകുട്ടിയുടെ മേൽ അവൻ പിടിമുറുക്കി. ആ വഴി പറന്നു പോകുന്ന ഒരു ധീരൻ പക്ഷി ഈ കാഴ്ച കണ്ടു. അവൻ കുറുക്കനെ തടഞ്ഞ് കുഞ്ഞാടിനെ രക്ഷിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു.

5-ഉം 6-ഉം ചിത്രം തുറന്നിട്ട്: (ഇപ്പോൾ 1-6 വരെ കാണാം): പക്ഷി കുറുക്കനോട് പറഞ്ഞു "ആട്ടിൻകുട്ടിയെ വെറുതെ വിടു". അവൻ പറന്നു വന്ന് കുറുക്കന്റെ വാലിൽ കടിച്ചു. കുറുക്കൻ വേദന കൊണ്ട് ആട്ടിൻകുട്ടിയെ വിട്ടു. പക്ഷി അവനെ അവിടുന്ന് ഓടിച്ചു. ആട്ടിൻകുട്ടിയെ രക്ഷിക്കാൻ പറ്റിയതിൽ പക്ഷിക്ക് സന്തോഷമായി. കുറുക്കൻ പിന്നെയും വിശന്നു നടന്നു.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു.

അങ്ങനെ കഥ കഴിഞ്ഞു എന്ന് പറഞ്ഞ്, ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുക.

“കുഞ്ഞാടുകൾ” എന്ന കഥയ്ക്ക് സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റ്

സെക്ഷൻ I: ഭാഷനിർമ്മിതി

A. കഥാഘടന; B. ഘടനാപരമായ സങ്കീർണ്ണത; C. മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ (IST)

A. കഥാഘടന

		ശരിയായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ¹⁶	സ്കോ
A1.	ക്രമീകരണം	സമയവും കൂടാതെ/അല്ലെങ്കിൽ സ്ഥലത്തെക്കുറിച്ചുള്ള സൂചന, ഉദാ., ഒരിക്കൽ/ഒരു ദിവസം/ വളരെ മുമ്പ്/ പണ്ട് പണ്ട് ... ഒരു വനത്തിൽ/ ഒരു പുൽമേട്ടിൽ/ ഒരു പാടത്ത്/ ഒരു തടാകത്തിൽ / ഒരു കുളത്തിൽ ...	0 1 2 ¹⁷
കഥാവണ്യം 1: അമ്മയാട് / ആട് (കഥാവണ്യം കഥാപാത്രങ്ങൾ: കുഞ്ഞ് ആടും അമ്മ / ആടും)			
A2.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	ആട്ടിൻകുട്ടി ഭയപ്പെട്ടു/ അപകടത്തിലായിരുന്നു/ സഹായത്തിനായി അമ്മയെ വിളിച്ചു/ ആട്ടിൻകുട്ടിക്ക് സഹായം ആവശ്യമായിരുന്നു അമ്മ/ആട് / കുഞ്ഞ് ഭയപ്പെട്ടു/ അപകടത്തിലായിരുന്നു എന്ന് കണ്ടു / വെള്ളത്തിൽ മുങ്ങി / നീന്താൻ കഴിയുന്നില്ല അമ്മ/ആട് വെള്ളത്തിൽ കുഞ്ഞാടിനെ കുറിച്ച് വേവലാതിപ്പെട്ടു	0 1
A3.	ലക്ഷ്യം	കുഞ്ഞിനെ സഹായിക്കാൻ/ രക്ഷിക്കാൻ/ വെള്ളത്തിൽ നിന്ന് പുറത്തേക്ക് തള്ളിവിടാൻ/ പുറത്തെടുക്കാൻ അമ്മയാട് ആഗ്രഹിച്ചു ക്രിയ (രക്ഷിക്കാൻ, സഹായിക്കാൻ) + + (വേണ്ടി)	0 1
A4.	ശ്രമം	അമ്മയാട് ഓടി / വെള്ളത്തിലേക്ക് ചാടി. അമ്മ കുഞ്ഞിനെ വെള്ളത്തിൽ നിന്ന് തള്ളി/ സഹായിച്ചു അമ്മയാട് ക്രിയ (സഹായിക്കാൻ, തള്ളാൻ) + ശ്രമിച്ചു	0 1
A5.	ഫലം	അമ്മ കുട്ടിയെ വെള്ളത്തിൽ നിന്ന് പുറത്തെടുത്തു/ രക്ഷിച്ചു/ സഹായിച്ചു കുഞ്ഞാട്/ ആട്ടിൻകുട്ടി രക്ഷപ്പെട്ടു	0 1
A6.	IST പ്രതികരണമായി	അമ്മയാടിന് സന്തോഷമായി/ ആശ്വാസമായി കുഞ്ഞാടിന് സന്തോഷമായി/ ആശ്വാസമായി/ ഭയം തോന്നിയില്ല	0 1

¹⁶ സംശയമുണ്ടെങ്കിലോ കുട്ടിയുടെ ഉത്തരം ഈ സ്കോറിംഗ് ഷീറ്റിൽ ഇല്ലെങ്കിലോ മാനുവൽ പരിശോധിക്കുക.

¹⁷ തെറ്റായ ഉത്തരമോ, ഉത്തരം ഇല്ലെങ്കിൽ, 0 പോയിന്റുകൾ; ഒരു ശരിയായ ഉത്തരത്തിന്, 1 പോയിന്റ്; സമയവും സ്ഥലവും സൂചിപ്പിക്കുന്നതിന്, 2 പോയിന്റുകൾ.

കഥാവണ്ഡം 2: കുറുക്കൻ (കഥാവണ്ഡം കഥാപാത്രങ്ങൾ: കുറുക്കനും, കുഞ്ഞു ആടും)			
A7.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	കുറുക്കൻ അമ്മ കാണുന്നില്ല / ശ്രദ്ധിക്കുന്നില്ല എന്ന് കണ്ട് / കുഞ്ഞു തനിച്ചാണെന്ന് കണ്ടു/ ഭക്ഷണമുണ്ടെന്ന് കണ്ടു കുറുക്കൻ വിശന്നു	0 1
A8.	ലക്ഷ്യം	കുറുക്കൻ കുഞ്ഞാടിനെ തിന്നാൻ, പിടിക്കാൻ, കൊല്ലാൻ ആഗ്രഹിച്ചു (ക്രിയ (തിന്നാൻ, പിടിക്കാൻ, കൊല്ലാൻ,) + വേണ്ടി)	0 1
A9.	ശ്രമം	കുറുക്കൻ കുഞ്ഞാടിനെ നേരെ / പുറത്തേക്ക് ചാടി കുറുക്കൻ കുഞ്ഞാടിനെ പിടിക്കാൻ/ ടിച്ചുവലിക്കാനും ശ്രമിച്ചു	0 1
A10.	ഫലം	കുറുക്കൻ കുഞ്ഞിനെ പിടിച്ചു/ പിടി കൂടി/ നേടി കുറുക്കൻ ഏകദേശം/ഏതാണ്ട് + ക്രിയ (പിടിക്കാൻ, നേടാൻ)	0 1
A11.	IST പ്രതികരണമായി	കുറുക്കൻ സന്തോഷമായി/ തൃപ്തനായി/ കുഞ്ഞാട് / ആട്ടിൻകുട്ടി പേടിച്ചു/ കരഞ്ഞു/ വേദനയോടെ നിലവിളിച്ചു	0 1
കഥാവണ്ഡം 3: കിളി (കഥാവണ്ഡം കഥാപാത്രം: നായ, കിളിയും കുറുക്കനും കുഞ്ഞു ആടും)			
A12.	ആരംഭിക്കുന്നതിനുള്ള IST	കുഞ്ഞു അപകടത്തിലാണെന്ന് പക്ഷി / കിളി/ കാക്ക കണ്ടു / കുറുക്കൻ കുഞ്ഞിനെ പിടിച്ചു എന്ന് കണ്ടു കുഞ്ഞു അപകടത്തിലായിരുന്നു	0 1
A13.	ലക്ഷ്യം	കിളി/ കാക്ക കുറുക്കനെ ഓടിക്കാൻ/ തടയാൻ തീരുമാനിച്ചു കിളി/ കാക്ക കുഞ്ഞിനെ രക്ഷിക്കാൻ/ സഹായിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു (ക്രിയ (തടയാൻ, രക്ഷിക്കാൻ, സഹായിക്കാൻ) + (വേണ്ടി))	0 1
A14.	ശ്രമം	പക്ഷി / കിളി/ കാക്ക/ കുറുക്കനെ വലിക്കുകയാണ്/ കടിക്കുകയാണ്/ആക്രമിക്കുകയാണ് പക്ഷി / കിളി/ കാക്ക കുറുക്കന്റെ വാലിൽ പിടിച്ചു വലിച്ചു/ പുച്ചയെ താഴെ ഇട്ടു / ആക്രമിച്ചു/ പിടിച്ചു വലിച്ചു പക്ഷി / കിളി/ കാക്ക ക്രിയ (വലിക്കാൻ, ആക്രമിക്കാൻ) + ശ്രമിച്ചു	0 1
A15.	ഫലം	പക്ഷി / കിളി/ കാക്ക കുറുക്കനെ ഓടിച്ചു/ കുറുക്കൻ കുഞ്ഞിനെ വിട്ടു / ഓടിപ്പോയി കുഞ്ഞു/ കുഞ്ഞാട് രക്ഷിക്കപ്പെട്ടു	0 1
A16.	IST പ്രതികരണമായി	പക്ഷി / കിളി/ കാക്ക സന്തോഷമായി/ തൃപ്തനായി/ ആശ്വാസമായി/ അഭിമനം (കുഞ്ഞിനെ രക്ഷിച്ചതിന്)	0 1

	കുറുക്കൻ ദേഷ്യം/ നിരാശ വന്നു/ കുറുക്കന്റെ വാൽ വേദനിച്ചു കുഞ്ഞാട് (കൾ) സുരക്ഷിതമായി/ സന്തോഷമായി/ ആശ്വാസമായി/ അമ്മയാടിന് സന്തോഷമായി/ ആശ്വാസമായി/	
A17.	Total score out of 17:	

B. ഘടനപരമായ സങ്കീർണ്ണത

ശ്രമം-ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം	ലക്ഷ്യങ്ങളുടെ എണ്ണം (ശ്രമമോ ഫലമോ ഇല്ലാതെ)	ലക്ഷ്യം-ശ്രമം/ ലക്ഷ്യം-ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം	ലക്ഷ്യം-ശ്രമം- ഫലം ശ്രേണികളുടെ എണ്ണം
B1.	B2.	B3.	B4.

C. മാനസിക സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ (IST)

C1.	<p>IST യുടെ എണ്ണം (ടോക്കണുകളിൽ). IST- ൽ ഉൾപ്പെടുന്നു: അനുഭവവാക്കുകൾ ഉദാ. കാണുക, കേൾക്കുക, അനുഭവിക്കുക, മണക്കുക; വസാനിക്കുക; ശാരീരിക അവസ്ഥ വാക്കുകൾ ഉദാ. ദാഹം, വിശപ്പ്, ക്ഷീണം, വേദന; ബോധാവസ്ഥ ഉദാ. സജീവം, ഉണരുക, ഉറങ്ങുക; വൈകാരിക നില... ഉദാ. ദുഃഖം, സന്തോഷം, സന്തോഷം, ദേഷ്യം, ഉത്കണ്ഠ, നിരാശ, ഭയം, ഭയം, അഭിമാനം, ധീരൻ, സുരക്ഷിതം, സന്തോഷം, അത്ഭുതം; മാനസിക പ്രക്രിയകൾ ഉദാ. ആഗ്രഹിക്കുന്നു, ചിന്തിക്കുക, അറിയുക, മറക്കുക, തീരുമാനിക്കുക, വിശ്വസിക്കുക, അത്ഭുതങ്ങൾ, ഒരു പദ്ധതി ഉണ്ടാക്കുക; ഭാഷാപ്രക്രിയകൾ/ പറയുന്ന വാക്കുകൾ ഉദാ. വിളിക്കുക, ഒച്ചയിടുക, മുന്നറിയിപ്പ്, ചോദിക്കുക.</p>
-----	--

സെക്ഷൻ II: ധാരണ ചോദ്യങ്ങൾ

		ശരിയായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ	തെറ്റായ ഉത്തരങ്ങളുടെ ഉദാഹരണങ്ങൾ	സ്കോർ
0	കഥ ഇഷ്ടപ്പെട്ടോ?	വാം-അപ്പ് ചോദ്യം, സ്കോർ ചെയ്യരുത്		
D1.	എന്തുകൊണ്ടാണ് അമ്മയാട് വെള്ളത്തിൽ ചാടിയത്? (ചിത്രങ്ങൾ 1-2 ലേക്ക് ചൂണ്ടി) (കഥാവണ്ഡം 1: ലക്ഷ്യം/ IST പ്രതികരണമായി)	കുഞ്ഞിനെ രക്ഷിക്കാൻ / സഹായിക്കാൻ / ആഗ്രഹിച്ചു ക്രിയ (രക്ഷിക്കാൻ, സഹായിക്കാൻ) + (വേണ്ടി) കുഞ്ഞാടിനെക്കുറിച്ച് വേവലാതിപ്പെടുന്നു കുഞ്ഞാട് സഹായത്തിനായി കരയുകയായിരുന്നു /അപകടത്തിലായിരുന്നു / ഭയപ്പെട്ടു	നീന്താൻ / കളിക്കാൻ / കുളിക്കാൻ / സ്വയം കഴുകാൻ / കുഞ്ഞാടിനെ കഴുകാൻ / വിശ്രമിക്കാൻ / കുടിക്കാൻ	0 1
D2.	കുഞ്ഞിന് എന്ത് തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 3-ലേക്ക് ചൂണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)	ഭയപ്പെടുന്നു / അപകടത്തിലാണ് രക്ഷപ്പെടാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു	സന്തോഷം/ കളിക്കാൻ / മരവിപ്പിക്കാൻ / ഉന്മേഷം / തണുപ്പ് / വിശപ്പ് / ദാഹം / വൃത്തികെട്ട്	0 1
D3.	(D2-ൽ വിശദീകരണമോ/ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കുട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുവെങ്കിൽ മാത്രം D3 ചോദിക്കുക. D2-ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകുകയാണെങ്കിൽ , D3-ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകുക, D4-ലേക്ക് പോകുക.) കുഞ്ഞ് ആടിന് ഭയം / അപകടത്തിലാണ് തുടങ്ങിയ തോന്നലുകൾ അനുഭവപ്പെടുന്നതെന്തുകൊണ്ട്? ¹⁸	വെള്ളത്തിൽ വീണു / വെള്ളത്തിൽ നിന്ന് കയറാൻ കഴിയുന്നില്ല / മുങ്ങിമരിക്കുന്നു / നീന്താൻ കഴിയില്ല അലരുന്നു / "സഹായിക്കൂ, ഞാൻ മുങ്ങിമരിക്കുന്നു!" കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് നീന്താൻ കഴിയില്ല (സാമാന്യ അർത്ഥം)	അതിനു വിശക്കുന്നു / ദാഹിക്കുന്നു / അവിടെ നിൽക്കാൻ അനുവാദമില്ല/ അത് വെള്ളത്തിൽ കളിക്കുന്നു / നീന്തുന്നു	0 1

¹⁸ D2- ന് മറുപടിയായി കുട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

<p>D4.</p>	<p>കുറുക്കൻ for foxഎന്തിനാണ് മുന്നോട്ട് ചാടിയത്? (ചിത്രം 3-ലേക്ക് ചൂണ്ടി) (ക്രമാവണ്ഡം 2: ലക്ഷ്യം)</p>	<p>കുഞ്ഞിനെ പിടിക്കാൻ / കൊല്ലാൻ / കഴിക്കാൻ/ ആഗ്രഹിച്ചു ക്രിയ (പിടിക്കാൻ, കൊല്ലാൻ, കഴിക്കാൻ) + (വേണ്ടി) കുഞ്ഞിനെ കഴിക്കാൻ കൊതിയായി/ അമ്മ കാണാത്തപ്പോൾ/ അകലെയാണ് കുറുക്കന്മാർ കുഞ്ഞു ആടുകളെ കഴിക്കാൻ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നു (പൊതുവായ അർത്ഥം)</p>	<p>കുഞ്ഞാടുമായി കളിക്കാൻ</p>	<p>0 1</p>
<p>D5.</p>	<p>കുറുക്കൻ എന്തു തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 5- 6 -ലേക്ക് ചൂണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)</p>	<p>വിശപ്പ്/ കോപം/ ദുഃഖം/ ഭയം / വേദന/ നിരാശ</p>	<p>സന്തോഷം/ കൂസ്രുതി/ ഓട്ടം</p>	<p>0 1</p>
<p>D6.</p>	<p>(D5-ൽ വിശദീകരണമോ/ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കുട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുവെങ്കിൽ മാത്രം D6 ചോദിക്കുക. D5-ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകുകയാണെങ്കിൽ , D6-ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകുക, D7-ലേക്ക് പോകുക.) കുറുക്കൻ സങ്കടം / വിശപ്പ് / ഭയം തുടങ്ങിയവ അനുഭവപ്പെടുന്നുവെന്ന് നിങ്ങൾ കരുതുന്നത് എന്തുകൊണ്ട്?¹⁹</p>	<p>കുഞ്ഞാടിനെ കിട്ടിയില്ല / പരാജയപ്പെട്ടു കാക്കയെ/ പക്ഷിയെ/ കിളിയെ/ ഭയപ്പെടുന്നു കാക്ക/പക്ഷി അതിനെ ആക്രമിക്കുന്നു/ കടിക്കുന്നു/ ഓടിക്കുന്നു/ കുറുക്കന്റെ വാൽ വലിക്കുന്നു / കടിക്കുന്നു D5- നുള്ള ഉത്തരം "ദേഷ്യം" ആണെങ്കിൽ, D6-നുള്ള ഉത്തരം "ഇപ്പോഴും</p>	<p>കുറുക്കൻ ഓടിപ്പോകുന്നു/ കിളി/ പക്ഷി കുറുക്കന്റെ ഭക്ഷണം എടുത്തു / കിളി കുറുക്കനെ കഴിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു. എനിക്കറിയില്ല</p>	<p>0 1</p>

¹⁹ D5- ന് മറുപടിയായി കുട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

		വിശക്കുന്നു” ആകാം		
D7.	എന്തുകൊണ്ടാണ് കിളി/ പക്ഷി കുറുക്കന്റെ വാൽ കടിക്കുന്നത്? (ചിത്രം 5-ലേക്ക് ചൂണ്ടി) (ക്രമാവണ്ഡം 3: ലക്ഷ്യം)	രക്ഷിക്കാൻ/ സഹായിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു/ ആഗ്രഹിച്ചു കുറുക്കനെ തടയാൻ രുമാനിച്ചു/ കുഞ്ഞിനെ വെറുതെ വിട്ടു ക്രിയ (രക്ഷിക്കാൻ/ സഹായിക്കാൻ) + (വേണ്ടി) ആടുകളെ തിന്നുകയോ/ കൊല്ലുകയോ/ ഉപദ്രവിക്കുകയോ ചെയ്തില്ല	അവൻ സ്വയം ആടിനെ കഴിക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു/ കുറുക്കനെ തിന്നാൻ ആഗ്രഹിച്ചു/ കുറുക്കനോടൊപ്പം കളിക്കാൻ ആഗ്രഹിച്ചു/ പക്ഷികൾക്ക് കിളികൾക്ക് കുറുക്കന്മാരെ ഇഷ്ടമല്ല (പൊതുവായ അർത്ഥം)	0 1
D8.	കിളി/പക്ഷി/കാക്ക ആടുകളെ കാണുന്നുവെന്ന് സങ്കല്പിക്കുക. കിളിയ്ക്ക്/ പക്ഷിയ്ക്ക് കാക്കയ്ക്ക് എങ്ങനെ തോന്നുന്നു? (ചിത്രം 6 -ലേക്കുണ്ടി (IST പ്രതികരണമായി)	സന്തോഷം/ ആശ്വാസം/ തൃപ്തി/ അഭിമാനം ഒരു സംരക്ഷകൻ/ നായകനെപ്പോലെ ആടുകളെ രക്ഷിക്കാൻ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നു	ദേഷ്യം/ ദുഃഖം വിശക്കുന്നു “എനിക്ക് കുറുക്കനെ വേണം”/ ഞാൻ കുറുക്കനെ പിടിക്കും	0 1
D9.	(D8- ൽ വിശദീകരണമോ യുക്തിയോ ഇല്ലാതെ കുട്ടി ശരിയായ ഉത്തരം നൽകുന്നുണ്ടോ എന്ന് D9 മാത്രം ചോദിക്കുക. D8- ൽ ശരിയായ വിശദീകരണം നൽകിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ , D9- ൽ ഒരു പോയിന്റ് നൽകി D10- ലേക്ക് പോകുക.) കിളിയ്ക്ക്/ കാക്കയ്ക്ക് സന്തോഷം / സംതൃപ്തി തുടങ്ങിയ തോന്നലുകൾ	കുറുക്കനെ തടയാൻ / കുറുക്കനെ അവിടെ നിന്ന് പുറത്താക്കി ആടുകളെ രക്ഷിച്ചു / രക്ഷപ്പെടുത്തി / സഹായിച്ചു ആടുകൾ സുരക്ഷിതമാണ് / സന്തുഷ്ടരാണ് / ഇപ്പോൾ കുറുക്കൻ തിരികെ വരില്ല	അവൻ പുഞ്ചിരിക്കുന്നു/ കുറുക്കനെ കിട്ടില്ല എന്ന് പോലെയുണ്ട് / ആടിനെ സ്വയം കഴിക്കാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്നു കുറുക്കനോട് ദേഷ്യപ്പെടുന്നു	0 1

	അനുഭവപ്പെടുന്നതെന്തുകൊണ്ട്? ²⁰			
D10.	അമ്മയാടിനെ ആരെയാണ് ഏറ്റവും ഇഷ്ടപ്പെട്ടത്: കുറുക്കനെനോ കിളിയെയോ? എന്തുകൊണ്ട്?	പക്ഷി/കിളി- ഒരു കാരണമെങ്കിലും നൽകുക (അവൻ കുഞ്ഞിനെ രക്ഷിച്ചു / സഹായിച്ചു കുറുക്കനെ ഓടിച്ചു/ പൂച്ചയെ രക്ഷിച്ചു/ ആടിനോട് ദയകാണിച്ചിരുന്നു)	കുറുക്കൻ / എനിക്ക് അറിയില്ല/ മറ്റ് അപ്രസക്തമായ ഉത്തരം	0 1
D11.	Total score out of 10:			

²⁰ D8- ന് മറുപടിയായി കൂട്ടി നൽകിയ അതേ IST ഉപയോഗിക്കുക.

പശ്ചാത്തല ചോദ്യങ്ങൾ

1. കുട്ടിയുടെ പേര് (പേര് / കുടുംബപ്പേര്/ചുരുക്കപ്പേര്) _____
 2. ജനന തീയതി: _____

3. നിങ്ങളുടെ കുട്ടി കിൻറഗാർട്ടൻ / ഡേ കെയർ / സ്കൂളിൽ പോകുന്നുണ്ടോ?

ഉവ്വ്, കിൻറഗാർട്ടൻ

- (വർഷം, മാസം)_____ മുതൽ
 ഇല്ല
 ഉണ്ടെങ്കിൽ, എങ്ങനത്തെ കിൻറഗാർട്ടൻ
 ദ്വിഭാഷ
 ഏകഭാഷ L1 = കുട്ടിയുടെ മാതൃഭാഷ
 ഏകഭാഷ L2 = കുട്ടിയുടെ രണ്ടാം ഭാഷ
 മറ്റുള്ളവ, വിശദീകരിക്കുക

o ഉവ്വ്, സ്കൂൾ

- (വർഷം, മാസം)_____ മുതൽ
 ഇല്ല
 ഉണ്ടെങ്കിൽ, എങ്ങനത്തെ സ്കൂൾ?
 ദ്വിഭാഷ
 ഏകഭാഷ L1 = കുട്ടിയുടെ മാതൃഭാഷ
 ഏകഭാഷ L2 = കുട്ടിയുടെ രണ്ടാം ഭാഷ
 മറ്റുള്ളവ, വിശദീകരിക്കുക

4. നിങ്ങളുടെ കുട്ടി ജനിച്ചത് ഏത് രാജ്യത്താണ് / സംസ്ഥാനത്താണ്?

- മാതൃഭാഷയുടെ രാജ്യം രണ്ടാം ഭാഷയുടെ രാജ്യം മറ്റൊരു രാജ്യം ഏത്?
 ഏത് _____ രാജ്യം _____
 ഏത്? _____

5. എന്ന് മുതലാണ് നിങ്ങൾ രണ്ടാം ഭാഷ രാജ്യത്തിൽ താമസിക്കാൻ തുടങ്ങിയത്? _____ (വർഷം, മാസം)

6. കുട്ടികൾക്കിടയിൽ കുട്ടിയുടെ എണ്ണം/ സ്ഥാനം

- 1 2 3 സ്ഥാനം എഴുതുക _____

7. ആദ്യത്തെ വാക്കുകൾ സംസാരിക്കുമ്പോൾ നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് എത്ര വയസ്സായിരുന്നു?

_____ വർഷം _____ മാസം

8. നിങ്ങളുടെ കുട്ടിയുടെ ഭാഷയെക്കുറിച്ച് നിങ്ങൾ എപ്പോഴെങ്കിലും ആശങ്കപ്പെട്ടിട്ടുണ്ടോ?

- ഇല്ല ഉണ്ടെങ്കിൽ, എന്തുകൊണ്ടെന്ന് വ്യക്തമാക്കുക

9. നിങ്ങളുടെ കുടുംബത്തിലെ ആർക്കെങ്കിലും സംസാരിക്കാനോ ഭാഷ ഉൾക്കൊള്ളാനോ ബുദ്ധിമുട്ടുകൾ ഉണ്ടോ?

- ഇല്ല ഉണ്ടെങ്കിൽ, ആരാണ് എന്ന് വ്യക്തമാക്കുക

 e.g., അമ്മ, അച്ഛൻ, സഹോദരങ്ങൾ

10. നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് കേൾവിശക്തി ബുദ്ധിമുട്ടുകൾ ഉണ്ടായിട്ടുണ്ടോ?

കേളിപ്പിക്യൂറഡ്

- ഇല്ല
- ഉവ്വ

പതിവായി ചെവി ഇൻഫെക്ഷൻ

- ഇല്ല
- ഉവ്വ, ഏത്ര _____
- grommets (ear tubes)

11. നിങ്ങളുടെ അഭിപ്രായത്തിൽ, നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് നന്നായി കേൾക്കാൻ കഴിയുമോ?

- ഇല്ല
- ഉവ്വ

12. മാതാപിതാക്കളെക്കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ

	നിങ്ങളുടെ മാതൃഭാഷ (L1)	നിങ്ങളുടെ രണ്ടാം ഭാഷ (L2)	നിങ്ങൾ സംസാരിക്കുന്ന മറ്റ് ഭാഷകൾ	നിങ്ങൾ എത്ര കാലമായി XXXXXXXX രാജ്യത്ത് താമസിക്കുന്നു	നിങ്ങളുടെ വിദ്യാഭ്യാസം	നിങ്ങളുടെ ജോലി
അമ്മ / രക്ഷകർത്താവ് 1						
അച്ഛൻ / രക്ഷകർത്താവ് 2						

13. നിങ്ങൾ കുട്ടിയുമായി ഏത് ഭാഷയാണ് ഉപയോഗിക്കുന്നത്?

അമ്മ / രക്ഷകർത്താവ് 1

- എന്റെ മാതൃഭാഷ (L1)
- എന്റെ രണ്ടാം ഭാഷ (L2)
- മാതൃഭാഷയും രണ്ടാം ഭാഷയും
- മറ്റുള്ള ഭാഷ (കൾ), ഏത് _____

അച്ഛൻ / രക്ഷകർത്താവ് 2

- എന്റെ മാതൃഭാഷ (L1)
- എന്റെ രണ്ടാം ഭാഷ (L2)
- മാതൃഭാഷയും രണ്ടാം ഭാഷയും
- മറ്റുള്ള ഭാഷ(കൾ), ഏത് _____

14. നിങ്ങളുടെ കുട്ടി ഇപ്പോൾ ഏത് ഭാഷയാണ് സംസാരിക്കുന്നത്?

കുട്ടിയുടെ L1, അതായത്: _____

കുട്ടിയുടെ L2, അതായത്: _____

Other languages, അതായത്: _____

15. നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് ഏതു ഭാഷകളുമായി പരിചയം ഉണ്ട്?

- o കുട്ടിയുടെ L1
- o കുട്ടിയുടെ L2
- o മറ്റുള്ള ഭാഷ(കൾ), അതായത്: _____

16. ഏതു പ്രായം മുതലാണ് കുട്ടിയുടെ രണ്ടാം ഭാഷ പരിചയം തുടങ്ങിയത്?

- o ജനനം മുതൽ
- o 1 വയസ്സിന് മുമ്പ്
- o 2 വയസ്സിന് മുമ്പ്
- o 3 വയസ്സിന് മുമ്പ്
- o 5 വയസ്സിന് മുമ്പ്
- o ____ വയസ് മുതൽ

17. നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് രണ്ടാം ഭാഷ പരിചയം എവിടെയാണ്?

- o കിന്റർഗാർട്ടൻ അല്ലെങ്കിൽ സ്കൂൾ
- o കുട്ടുകരോടൊപ്പം
- o സഹോദരങ്ങൾ / മാതാപിതാക്കൾ / മറ്റ് ബന്ധുക്കൾ എന്നിവരോടൊപ്പം
- o ടിവി / കമ്പ്യൂട്ടർ / പുസ്തകങ്ങൾ
- o മറ്റുള്ളവർ _____

18. ഓരോ ഭാഷയിലും നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് എത്രത്തോളം അനുഭവമുണ്ട്? ശതമാനകണക്കിൽ അവതരിപ്പിക്കുക.	അവരുടെ മാതൃഭാഷ (L1)	അവരുടെ രണ്ടാം ഭാഷ (L2)	മറ്റുള്ള ഭാഷ(കൾ)
	o 25%	o 25%	o 25%
	o 50%	o 50%	o 50%
	o 75%	o 75%	o 75%
	o 100%	o 100%	o 100%

19. നിങ്ങളുടെ കുട്ടിയുടെ ഭാഷാ കഴിവുകൾ കണക്കാക്കുക (ഉചിതമായ ബോക്സിൽ ടിക്ക് ചെയ്യുക)	വളരെ നന്നായി	നന്നായി	മോശമായി	വളരെ മോശമായി
നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് അവരുടെ മാതൃഭാഷ എത്ര നന്നായി മനസ്സിലാക്കും (L1)				
നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് അവരുടെ രണ്ടാം ഭാഷ എത്ര നന്നായി മനസ്സിലാക്കും (L2)				
നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് അവരുടെ മാതൃഭാഷ എത്ര നന്നായി സംസാരിക്കാൻ കഴിയും (L1)				
നിങ്ങളുടെ കുട്ടിക്ക് അവരുടെ രണ്ടാം ഭാഷ എത്ര നന്നായി സംസാരിക്കാൻ കഴിയും (L2)				

20. നിങ്ങളുടെ അഭിപ്രായത്തിൽ, നിങ്ങളുടെ കുട്ടി ഏത് ഭാഷയിലാണ് ഏറ്റവും നന്നായി സംസാരിക്കുന്നത്?

- o അവരുടെ മാതൃഭാഷ (L1)
- o അവരുടെ രണ്ടാം ഭാഷ (L2)
- o മറ്റുള്ള ഭാഷ, അതായത് _____

21. നിങ്ങളുടെ അഭിപ്രായത്തിൽ, നിങ്ങളുടെ കുട്ടി ഒരു ഭാഷ മറ്റേ ഭാഷകളെക്കാൾ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നുണ്ടോ?

- o ഇല്ല
- o ഉവ്വ, ഏത്? _____

22. കഴിഞ്ഞ മാസത്തിൽ താഴെ പറയുന്ന പ്രവർത്തികൾ എത്ര തവണ നിങ്ങൾ കുട്ടിയുമായി നടപ്പിലാക്കി?

അവരുടെ മാതൃഭാഷ (L1)	അവരുടെ രണ്ടാം ഭാഷ (L2)
---------------------	------------------------

	അവരുടെ മാതൃഭാഷ (L1)				അവരുടെ രണ്ടാം ഭാഷ (L2)			
	ഒരിക്കലും ഇല്ല	മാസത്തിൽ രണ്ടുതവണ	ആഴ്ചയിൽ ഒന്നോ രണ്ടോ തവണ	മിക്കവാറും എല്ലാ ദിവസവും	ഒരിക്കലും ഇല്ല	മാസത്തിൽ രണ്ടുതവണ	ആഴ്ചയിൽ ഒന്നോ രണ്ടോ തവണ	മിക്കവാറും എല്ലാ ദിവസവും
കഥകൾ പറയുക								
പുസ്തകങ്ങൾ വായിക്കുക								
പാട്ടുകൾ കേൾക്കുകയോ പാടുകയോ								
ടിവി / ഡിവിഡി / ഫിലിംസ് / കമ്പ്യൂട്ടർ ഗെയിമുകൾ കാണുന്നു								

കഥയുടെ രേഖകൾ

ഇനിപ്പറയുന്ന കഥയുടെ രേഖകൾ മാതൃകകഥ കൂടാതെ / അല്ലെങ്കിൽ പുനരാഖ്യാനത്തിന് രൂപരേഖയായി/ഉത്തേജകമായി വർത്തിക്കുന്നു. ബ്രഹ്മരത്നം സൂക്ഷ്മരത്നം എന്നിവയ്ക്ക് രേഖകൾ സമാന്തരമാണ്. കൂടാതെ കോഡിംഗിനും വിശകലനത്തിനും മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശം നൽകാൻ ഇത് ഉപയോഗിക്കാം.

ചുവടെയുള്ള രേഖകളിൽ കഥാഘടന, മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകളും ഇനിപ്പറയുന്ന രീതിയിൽ അടയാളപ്പെടുത്താം:
ലക്ഷ്യം ശ്രമം ഫലം മാനസിക നില സൂചിപ്പിക്കുന്ന വാക്കുകൾ

കുഞ്ഞിക്കിളികൾ (വാക്കുകളുടെ എണ്ണം: 103)

ചിത്രങ്ങൾ 1/2: ഒരു ദിവസം ഒരു അമ്മക്കിളി അവളുടെ കുഞ്ഞുങ്ങൾക്ക് വിശക്കുകയാണ് എന്ന് മനസ്സിലാക്കി. ഭക്ഷണം കണ്ടെത്താൻ അവൾ പറന്നു പോയി. പറന്നു പോയ അമ്മക്കിളിയെ കണ്ട് ഒരു വിശന്നു വലഞ്ഞ പൂച്ച പറഞ്ഞു, "കൊള്ളാം! ഞാൻ എന്താണ് ഈ കുട്ടിൽ കാണുന്നത്?"

ചിത്രങ്ങൾ 3/4: കയ്യിൽ ഒരു പുഴുവുമായി അമ്മക്കിളി വന്നു, പക്ഷെ പൂച്ചയെ അവൾ കണ്ടില്ല. കുട്ടികൾക്ക് തിന്നാൻ കിട്ടുമല്ലോ എന്ന് ഓർത്ത് അവൾ സന്തോഷിച്ചു. അപ്പോഴാണ് വികൃതി പൂച്ച കിളികുഞ്ഞുങ്ങളെ പിടിക്കാൻ മരത്തിൽ കയറാൻ തുടങ്ങിയത്. ഒരു കിളികുഞ്ഞിന്റെ മേലെ അവൻ പിടിമുറുക്കി. അപ്പോൾ ആ വഴി പോകുന്ന ഒരു ഉശിരൻനായ കിളികൾ വലിയ അപകടത്തിലാണെന്ന് കണ്ടു. അവൻ പൂച്ചയെ ഓടിച്ചു അവരെ രക്ഷിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു.

ചിത്രങ്ങൾ 5/6: അവൻ പൂച്ചയോട് പറഞ്ഞു "കിളികുഞ്ഞുങ്ങളെ വെറുതെ വിടൂ". എന്നിട്ട് പൂച്ചയുടെ വാലിൽ പിടിച്ചു വലിച്ചു താഴെ ഇട്ടു. പൂച്ച കിളികുഞ്ഞിനെ വെറുതെ വിട്ടു. നായ അവനെ ഓടിച്ചു. കിളികളെ രക്ഷിക്കാൻ പറ്റിയതിലും പൂച്ചയുടെ വിശപ്പ് അടങ്ങാത്തതിലും നായക്ക് സന്തോഷമായി.

കുഞ്ഞാടുകൾ (വാക്കുകളുടെ എണ്ണം: 102)

ചിത്രങ്ങൾ 1/2: ഒരു ദിവസം ഒരു അമ്മയാട് തന്റെ കുഞ്ഞ് വെള്ളത്തിൽ വീഴുന്നതുകണ്ട് ഭയപ്പെട്ടു. കൂട്ടിയെ രക്ഷിക്കാൻ അവൾ

വെള്ളത്തിലേക്ക് ചാടി. ഒരു കള്ള കുറുക്കൻ ചാടിയ ആടിനെ കണ്ടിട്ട് മുരണ്ടു, "കൊള്ളാം! ഞാൻ പുല്ലിൽ എന്താണ് കാണുന്നത്?"

ചിത്രങ്ങൾ 3/4: ആട്ടിൻകുട്ടിയെ അമ്മ വെള്ളത്തിൽ നിന്ന് പുറത്തെടുത്തു. പക്ഷെ അവൾ കുറുക്കനെ കണ്ടില്ല. ആട്ടിൻ കുഞ്ഞിനെ മുങ്ങാതെ രക്ഷിക്കാൻ പറ്റിയതിൽ അവൾ സന്തോഷിച്ചു. അപ്പോൾ കള്ള കുറുക്കൻ മറ്റു ആടിനെ പിടിക്കാൻ മുന്നോട്ട് ചാടി കുതിച്ചു. ആ ആട്ടിൻകുട്ടിയുടെ മേൽ അവൻ പിടിമുറുക്കി. ആ വഴി പറന്നു പോകുന്ന ഒരു ധീരൻ പക്ഷി ഈ കാഴ്ച കണ്ടു. അവൻ കുറുക്കനെ തടഞ്ഞ് കുഞ്ഞാടിനെ രക്ഷിക്കാൻ തീരുമാനിച്ചു.

ചിത്രങ്ങൾ 5/6: പക്ഷി കുറുക്കനോട് പറഞ്ഞു "ആട്ടിൻകുട്ടിയെ വെറുതെ വിടു". അവൻ പറന്നു വന്ന് കുറുക്കന്റെ വാലിൽ ക്കിട്ടി. കുറുക്കൻ വേദന കൊണ്ട് ആട്ടിൻകുട്ടിയെ വിട്ടു. പക്ഷി അവനെ അവിടുന്ന് ഓടി. ആട്ടിൻകുട്ടിയെ രക്ഷിക്കാൻ പറ്റിയതിൽ പക്ഷിക്ക് സന്തോഷമായി. കുറുക്കൻ പിന്നെയും വിശന്നു നടന്നു.

പുച്ച (വാക്കുകളുടെ എണ്ണം: 116)

ചിത്രങ്ങൾ 1/2: ഒരു ദിവസം ഒരു കുമ്പുതി പുച്ച മുൾപടർപ്പിൽ ഒരു മഞ്ഞ പൂമ്പാറ്റ ഇരിക്കുന്നത് കണ്ടു. അവൻ അതിനെ പിടിക്കാൻ മുന്നോട്ട് കുതിച്ചു ചാടി. അപ്പോഴാണ് ഒരു പച്ചൻ മീൻ പിടിത്തം കഴിഞ്ഞ് നടന്നു പോകുന്നത്. അവന്റെ കയ്യിൽ ബക്കറ്റും പന്തുമുണ്ടായിരുന്നു. പുച്ച പൂമ്പാറ്റയെ പിടിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്നത് അവൻ കണ്ടു.

ചിത്രങ്ങൾ 3/4: പൂമ്പാറ്റ പറന്നു പോയി. പുച്ചയോ മുൾപടർപ്പിലേക്ക് വീണു. പുച്ചക്ക് ആകെ പരിക്ക് പറ്റി, അവൻ ദേഷ്യവും വന്നു. പച്ചൻ ഇത് കണ്ട് ന്യൂട്ടി. കയ്യിൽ ഇരുന്ന പന്ത് താഴെവീണു. പന്തു ഉരുണ്ട് വെള്ളത്തിൽ പോകുന്നത് കണ്ട് അവൻ കരഞ്ഞു "അയ്യോ, എന്റെ പന്ത് പോയെ." പച്ചൻ വിഷമം ആയി. അവന്റെ പന്ത് തിരിച്ചു വേണമായിരുന്നു. അപ്പോഴാണ് പുച്ച പച്ചന്റെ കയ്യിലെ ബക്കറ്റ് കാണുന്നത് "അതിലെ ഒരു മീൻ എനിക്ക് വേണം" എന്ന് ചിന്തിച്ചു.

ചിത്രങ്ങൾ 5/6: കയ്യിലെ ചൂണ്ട കൊണ്ട് പച്ചൻ പന്തു വലിച്ചെടുത്തു. പുച്ച ഒരു മീൻ എടുക്കുവായിരുന്നു എന്ന് അവൻ അറിഞ്ഞില്ല. അങ്ങനെ, പുച്ചയ്ക്ക് നല്ല രുചിയുള്ള മീൻ കിട്ടിയത് കൊണ്ട്

സന്തോഷമായി. പയ്യൻ അവന്റെ പത്ത് കിട്ടിയത് കൊണ്ട്
സന്തോഷമായി.

നായ (വാക്കുകളുടെ എണ്ണം: (121)

ചിത്രങ്ങൾ 1/2: ഒരു ദിവസം ഒരു കുസൃതി നായ ഒരു മരത്തിനു സമീപം ചാരനിറത്തിലുള്ള ഒരു എലി ഇരിക്കുന്നത് കണ്ടു. അവൻ അതിനെ പിടിക്കാൻ മുന്നോട്ട് കുതിച്ചു ചാടി. അപ്പോഴാണ് ഒരു കുട്ടി കയ്യിൽ ഒരു സഞ്ചിയും ഒരു ബലൂണുമായി കടയിൽനിന്ന് മടങ്ങിവരുന്നത്. അവൻ നായ എലിയെ പിടിക്കാൻ പോകുന്നത് കണ്ടു.

ചിത്രങ്ങൾ 3/4: എലി വേഗം ഓടി പോയി. നായ മരത്തിൽ പോയി ഇടിച്ചു. നായക്ക് ആകെ പരിക്ക് പറ്റി. അവനു ദേഷ്യവും വന്നു. പയ്യൻ ഇത് കണ്ട് ബുട്ടി, കൈയിൽ ഇരുന്ന ബലൂൺ വിട്ട് പോയി. ബലൂൺ മരത്തിലേക്ക് പറന്നു പോകുന്നത് കണ്ട് അവൻ കരഞ്ഞു. "അയ്യോ! എന്റെ ബലൂൺ പോയെ" പയ്യൻ വിഷമം ആയി. അവന്റെ ബലൂൺ തിരിച്ചു വേണം ആയിരുന്നു. അപ്പോഴാണ് ഈ നായ പയ്യന്റെ കയ്യിയിലെ സഞ്ചി കാണുന്നത്. "അതിലെ ഒരു ഇറച്ചി കഷ്ണം എനിക്ക് വേണം" എന്ന് ചിന്തിച്ചു.

ചിത്രങ്ങൾ 5/6: പയ്യൻ മരത്തിൽ നിന്ന് ബലൂൺ എടുക്കുന്ന സമയം, അവൻ അറിയാതെ നായ ഇറച്ചി കഷ്ണം എടുത്തോണ്ട് പോയി. അങ്ങനെ, നായക്ക് നല്ല രുചിയുള്ള ഇറച്ചിക്കഷ്ണം കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി. പയ്യൻ അവന്റെ ബലൂൺ തിരികെ കിട്ടിയത് കൊണ്ട് സന്തോഷമായി.