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

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

Odia version

Translated and adapted by
Subhasis Nanda &
Madhavi Gayathri Raman

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this 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. Odia version. Translated and adapted by Nanda, S. & Raman, M.G.

MAIN: Odia version

କାହାଣୀ ପାଇଁ ବହୁଭାଷୀ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ଉପକରଣ

Subhasis Nanda and Madhavi Gayathri Raman

ଜନ୍ମରୁ କିମ୍ବା କମ୍ ବୟସରୁ ଏକ କିମ୍ବା ଅଧିକ ଭାଷା ହାସଲ କରୁଥିବା ପିଲାମାନଙ୍କ ରେ କାହାଣୀ ଦକ୍ଷତା ଆକଳନ କରିବା ପାଇଁ ୨୦୧୨ ରେ କାହାଣୀ ପାଇଁ ବହୁଭାଷା ମୂଲ୍ୟ ଉପକରଣ (ମେନ) Multilingual Assessment Instrument for Narratives (MAIN) ଡିଜାଇନ୍ କରାଯାଇଥିଲା । ମୁଖ୍ୟତଃ ପ୍ରାୟ ୩ ରୁ ୧0 ବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ମେନ (MAIN) ବିକଶିତ କରାଯାଇଛି ; ନିକଟରେ ହୋଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟରୁ ଜଣା ପଡିଛି ଯେ ଏହା ବଡ ପିଲା, କିଶୋର ଏବଂ ବୟସ୍କମାନଙ୍କ ସହିତ ମଧ୍ୟ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିବ । ଏହାର ଡିଜାଇନ୍ ସମାନ ଶିଶୁର ଅନେକ ଭାଷାରେ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାଶନ ମୋଡରେ କାହାଣୀର ବୁଝିବା ଏବଂ ଉତ୍ପାଦନର ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ପାଇଁ ଅନୁମତି ଦେଇଥାଏ: ମଡେଲ କାହାଣୀ, ପୁନଃ କଥନ ଏବଂ କାହାଣୀ କଥନ । ୧୫ଟି ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଭାଷା ଏବଂ ଭାଷା ମିଶ୍ରଣ ପାଇଁ ୩ ରୁ ୧0 ବର୍ଷ ବୟସର ୫00ରୁ ଅଧିକ ଏକଲିଙ୍ଗିକ ଏବଂ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ବର୍ଗର ପିଲାମାନଙ୍କ ସହିତ ବ୍ୟାପକ ପାଇଲଟିଂ ଆଧାରରେ ୨0୧୨ ସଂସ୍କରଣ ବିକଶିତ ହୋଇଥିଲା ।

୨0୧୯ ରେ, ୨0୧୩-୨0୧୯ ମଧ୍ୟରେ ଜର୍ମାନୀ, ରୁଷ ଏବଂ ସ୍ୱିଡେନର ପ୍ରାୟ ୭00 ଟି ଏକଲିଙ୍ଗିକ ଏବଂ ଦ୍ୱିଭାଷକ ପିଲାମାନଙ୍କ ଠାରୁ ସଂଗ୍ରହ କରାଯାଇଥିବା ମେନ୍ ଅନୁବାଦ ପ୍ରଶ୍ନର ୨,୫00ରୁ ଅଧିକ ଅନୁକ୍ରମିତ ମୁଖ୍ୟ କାହାଣୀ ଏବଂ ca ୨୪,000 ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଆଧାରରେ ଇଂରାଜୀ ସଂସ୍କରଣକୁ ସଂଶୋଧନ କରାଯାଇଥିଲା । ବର୍ତ୍ତମାନ ଆପଣଙ୍କର ଭାଷା ସଂସ୍କରଣ ଏହି ସର୍ବଶେଷ ୨0୧୯ ଇଂରାଜୀ ସଂସ୍କରଣ ଉପରେ ଆଧାରିତ ।

ମୁଖ୍ୟଭାବରେ ଏଥିରେ ଚାରିଟି ସମାନ୍ତରାଳ କାହାଣୀ ଅଛି, ପ୍ରତ୍ୟେକ କାହାଣୀ ସଂଗଠନର ଏକ ବହୁବିଧ ମଡେଲ ଉପରେ ଆଧାରକରି ଯତ୍ନର ସହ ଛଅଟି ଚିତ୍ରକ୍ରମ ସହିତ ଡିଜାଇନ୍ କରାଯାଇଅଛି । କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ଜ୍ଞାନାତ୍ମକ ଏବଂ ଭାଷାଗତ ଜଟିଳତା, ସ୍ଥୁଳ ସଂରଚନା ଏବଂ ସୂକ୍ଷ୍ମ ସଂରଚନାରେ ସମାନ୍ତରାଳତା ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ଉପଯୁକ୍ତତା ଏବଂ ସୁଦୃଢ଼ତା ପାଇଁ ନିୟନ୍ତ୍ରିତ ହୋଇଛି ।

ଯଦିଓ ମେନ କୁ ଏପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ମାନଦଣ୍ଡ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇନାହିଁ, ଏହାର ମାନକପ୍ରକ୍ରିୟାମୂଲ୍ୟ, ଭାଷାଶିକ୍ଷାର ଉତ୍ଥାନ ଏବଂ ଗବେଷଣା ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିବ । ମେନ୍ କିପରି ବ୍ୟବହାର କରିବେ ସେ ବିଷୟରେ ଅଧିକ ବିସ୍ତୃତ ସୂଚନା ପାଇଁ, ଦୟାକରି "*Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages*" (ଇଂରାଜୀରେ ଲେଖାଯାଇଥିବା) ଭାଷାବିଜ୍ଞାନ ୬୩ (*ZAS Papers in Linguistics*, *64*, 2019, pp. iv-xii) ରେ ଜେଏଏସ କାଗଜରେ ଦେଖନ୍ତୁ ଯାହା https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53 ମାଧ୍ୟମରେ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ କରାଯାଇପାରିବ |

ଏହି ଦଲିଲରେ ଅଛି:

- ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ
- ପ୍ରୋଟୋକଲ, ବିଲେଇ, କୁକୁର, ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ, ଶିଶୁଛେଳି ପାଇଁ ସ୍କୋରିଂ ସିଟ୍
- ପୃଷ୍ଠଭୂମି ପ୍ରଶ୍ନ
- କାହାଣୀ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟଗୁଡ଼ିକ

ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ

ମୁଖ୍ୟତଃ ପ୍ରାୟ ୩ ରୁ ୧0 ବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ମୁଖ୍ୟତଃ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ, କିନ୍ତୁ ବୟସ୍କ ପିଲା, କିଶୋର ଏବଂ ବୟସ୍କମାନଙ୍କ ସହିତ ମଧ୍ୟ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିବ । ମୁଖ୍ୟ କାହାଣୀର ବୁଝିବା ଏବଂ ଉତ୍ପାଦନ ଉଭୟମୂଲ୍ୟ କରେ । ଏହା ବିଭିନ୍ନ ଉତ୍ପ୍ରୀତ ମୋଡ୍ ପାଇଁ ମଧ୍ୟ ଅନୁମତି ପ୍ରଦାନ କରେ: ମଡେଲ କାହାଣୀ, ପୁନଃକଥନ , କଥନ। ଗ୍ରହଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ପସନ୍ଦ (ଯେପରିକି ମଡେଲ କାହାଣୀ/ପୁନଃ କଥନ/ କଥନ, ଯାହା କେବଳ କହିବା ସମୟରେ ଅନୁସରଣ କରାଯାଏ) ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଏବଂ ଆବଶ୍ୟକତା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ। (ପରୀକ୍ଷକମାନେ ନିଜର ବିଚାର ବ୍ୟବହାର କରିପାରନ୍ତି।

ମୁଖ୍ୟ ଡିଜାଇନ୍ ସମାନ ଶିଶୁ ସହିତ ଏକାଧିକ ଭାଷାର ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ପାଇଁ ଅନୁମତି ଦେଇଥାଏ । କୌଣସିବି ଭାଷା ପ୍ରଥମ ସୋପାନରେ ଆକଳନ କରାଯାଇପାରିବ । ଦ୍ୱିଭାଷି ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ, ଦୁଇ ଭାଷା ମଧ୍ୟରେ ପରୀକ୍ଷାର ଅନ୍ତରାଳ ଆଦର୍ଶ ଭାବରେ ୪ ରୁ ୭ ଦିନ ହେବା ଉଚିତ, ଯାହା ଦ୍ୱାରା ଭାଷାଗୁଡିକର ପାରସ୍ପରିକ ପ୍ରଭାବ, ତାଲିମ ଏବଂ ବହନ ପ୍ରଭାବକୁ ହ୍ରାସ କରାଯାଇପାରିବ । ଆଦର୍ଶ ଭାବରେ, ଏକ ଭାଷାପ୍ରସଙ୍ଗକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବା ଏବଂ କୋଡ୍ ସୁଇଚ୍କୁ(ଭାଷା ପରିବର୍ତ୍ତନ) ନିରୁତ୍ସାହିତ କରିବା ପାଇଁ ଶିଶୁର ଉଭୟ ଭାଷାରେ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ସମାନ ବ୍ୟକ୍ତି ଦ୍ୱାରା କରାଯିବା ଉଚିତ ନୁହେଁ ।

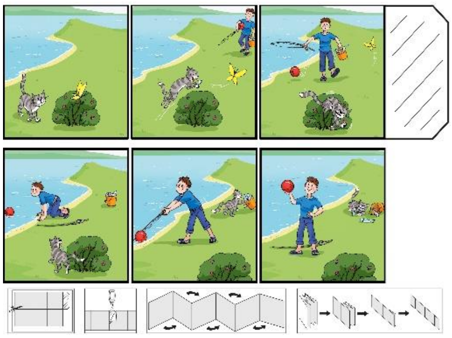
<u>ସାମଗ୍ରୀ</u>

- ୪ ଟି ଚିତ୍ର କ୍ରମ: ଶିଶୁପକ୍ଷୀ, ଶିଶୁଛେଳି, ବିଲେଇ ଏବଂ କୁକୁର (ପ୍ରତ୍ୟେକ କାହାଣୀର ତିନୋଟି କପି (ରଂଗୀନ ପ୍ରିଣ୍ଟଆଉଟ୍), ପ୍ରତ୍ୟେକ କପି ଏକ ଅଲଗା ଲଫାପା: ମୋଟ ୧୨ଟି ଅଲଗା ଲଫାପା
- ୪ କାହାଣୀ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ/ଉତ୍ସାହପାଠୀ ପାଠ୍ୟ: ଶିଶୁପକ୍ଷୀ, ଶିଶୁ ଛେଳି, ବିଲେଇ ଏବଂ କୁକୁର
- ରେକର୍ଡିଂ ଉପକରଣ (ଅଡିଓ କିମ୍ବା ଭିଡିଓ)
- ସ୍ଥୁଳ ସଂରଚନା ବିଶ୍ଳେଷଣ, ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ଅବସ୍ଥା ସର୍ତ୍ତାବଳୀ ଏବଂ ବୁଝିବା ପରଖିବା ପ୍ରଶ୍ନ ପାଇଁ ପ୍ରୋଟୋକଲ ସ୍କୋର କରିବା
- ପୃଷ୍ଠଭୂମି ପ୍ରଶ୍ନ (ମାତା-ପିତାଂକର ପ୍ରଶ୍ନାବଳୀ)

<u>ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ</u>

ସାମଗ୍ରୀଗୁଡିକ କିପରି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ

1. ଚିତ୍ରଗୁଡିକ ଡାଉନଲୋଡ୍ କରିବାକୁ www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main
2. ଧଳା A୪ କାଗଜରେ ଏକ ଭଲ ମାନର ପ୍ରିଣ୍ଟରରେ ତିନିଥର ପ୍ରତ୍ୟେକ ପିଡିଏଫ ଫାଇଲ (ଯେପରିକି ପ୍ରତ୍ୟେକ ଚିତ୍ର କ୍ରମ/କାହାଣୀ) ମୁଦ୍ରଣ କରନ୍ତୁ, ପ୍ରତ୍ୟେକ ଚିତ୍ରର ଆକାର ୯ x ୯ ସେମି।
3. ପଛରେ ଛବିଗୁଡ଼ିକ (୧-୬) ସଂଖ୍ୟା କରନ୍ତୁ ।
4. ଛବିର ଦୁଇଟି ଧାଡି କାଟନ୍ତୁ ।
5. ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ଏକ ତ୍ରୟରେ ୬-ଚିତ୍ର ଷ୍ଟ୍ରିପରେ ଲଗାନ୍ତୁ ଯାହା ତଳେ ଦର୍ଶାଏ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ଦୁଇଥର ଫୋଲ୍ଡ କରନ୍ତୁ (pic ୧, pic ୨, ଫୋଲ୍ଡ, pic ୩, pic ୪, ଫୋଲ୍ଡ, pic ୫, pic ୬)।
   ଟିପ୍ପଣୀ: କିପରି ଫୋଲ୍ଡ ନିର୍ଦ୍ଦେଶରୁ ଛୋଟ ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ କାଟିଦିଅନ୍ତୁ ନାହିଁ ଏବଂ ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତୁ ନାହିଁ।



6. କାହାଣୀଚିହ୍ନଟ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଚିତ୍ର ଷ୍ଟ୍ରିପ୍/କ୍ରମ (୬ ଛବି) କୁ ଏକ ଅଲଗା ଆଲେଭେରେ ରଖନ୍ତୁ, ରଙ୍ଗ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ କିଛି ଭିନ୍ନ ଚିହ୍ନ (ଯେପରିକି ଡଟ୍ସ) ଦ୍ୱାରା ଚିହ୍ନିତ।

ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ କିପରି କରିବେ

- ନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ ଯେ ଆପଣ କାହାଣୀ ପ୍ରୋଟୋକଲ ଏବଂ ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ ସହିତ ନିଜକୁ ଭଲ ଭାବରେ ପରିଚିତ କରିଛନ୍ତି ।
- ଅଧିବେଶନ ରେକର୍ଡ କରିବା ପାଇଁ ଅଡିଓ/ଭିଡିଓ ଉପକରଣ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତୁ | ୱାର୍ମିଂ ଅପ୍ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ପୂର୍ବରୁ ରେକର୍ଡିଂ ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ | ନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ ଯେ ଆପଣ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଧିବେଶନ ରେକର୍ଡ କରନ୍ତି, ଯେଉଁଥିରେ ପିଲାର ବୁଝିବା ପରଖିବା ପ୍ରଶ୍ନର ଉତ୍ତର ଅନ୍ତର୍ନିଷ୍ଟ ରହିବ ।
- ୱାର୍ମିଂ ଅପ୍ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଆପଣଙ୍କ ପୂର୍ବ ଅଭିଜ୍ଞତା ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିବେଶ ଉପରେ ଆଧାରିତ ହେବା ଉଚିତ । ପିଲାସହିତ କଥା ହେବା ସମୟରେ, ସମ୍ପର୍କ ସ୍ଥାପନ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ପିଲାଟି ସରଳ କ'ଣ ପ୍ରଶ୍ନ ବୁଝିବାରେ ସକ୍ଷମ ତାହା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା ପାଇଁ କିଛି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ। ଉଦାହରଣ ପାଇଁ ପଚାରନ୍ତୁ: ଆପଣଙ୍କର ସର୍ବୋତ୍ତମ ବନ୍ଧୁ କିଏ? ଆପଣ ଟିଭିରେ କ'ଣ ଦେଖିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି? ଆପଣ କାହାଣୀ କହିବା ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି? ଆପଣ କାହାଣୀ ଶୁଣିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି?
- ନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ ଯେ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ଆରମ୍ଭ ହେବା ପୂର୍ବରୁ ସମାନ ଚିତ୍ର କ୍ରମ ଥିବା ତିନୋଟି ଲଫାପା ଟେବୁଲ୍ ରେ ଅଛି। (ଏହି ଉପସ୍ଥାପନା ଫର୍ମାଟ୍ ର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ପିଲାପାଇଁ ଏହା ଚିନ୍ତା କରିବା ଯେ ପରୀକ୍ଷକ ଜାଣନ୍ତି ନାହିଁ ଯେ ସେ କେଉଁ କାହାଣୀକୁ ଚୟନ କରିଛନ୍ତି, ତେଣୁ ଚିତ୍ର କ୍ରମଉପସ୍ଥାପନ ସମୟରେ ଅଂଶୀଦାର ଜ୍ଞାନର ପ୍ରଭାବକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବା।
- କାହାଣୀ ପ୍ରୋଟୋକଲ(ଗୁଡ଼ିକ) ରେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶଅନୁଯାୟୀ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ପ୍ରୟୋଗ କରନ୍ତୁ। ଦୟାକରି ପ୍ରମ୍ପଟ୍ ପାଇଁ ସୁପାରିଶଗୁଡ଼ିକୁ ପାଳନ କରନ୍ତୁ (ନିମ୍ନରେ ଥିବା ପ୍ରମ୍ପଟ୍ ମଧ୍ୟ ଦେଖନ୍ତୁ)।
- ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକର ଉପସ୍ଥାପନା ବିଷୟରେ ଅତିରିକ୍ତ ସୂଚନା: ପରୀକ୍ଷା ସମୟରେ ଆପଣ ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବା ଉଚିତ ଯାହାଦ୍ୱାରା ପିଲାଟି ତାଙ୍କ ପ୍ରତି ସାମ୍ନାକରୁଥିବା ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଧରି ପାରିବେ, କିନ୍ତୁ ଆପଣଙ୍କ ଠାରୁ ଦୂରରେ। ଯେତେବେଳେ ପିଲାଟି ଫଟୋ ବାହାରକୁ ନେଇଯାଏ, ତାଙ୍କୁ ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଖୋଲିବା କୁହନ୍ତୁ ଏବଂ ପ୍ରଥମ ଛବିରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ପୁରା କାହାଣୀ ଦେଖିବା ପାଇଁ କୁହନ୍ତୁ ଏବଂ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଦିଅନ୍ତୁ: "ଛବିକୁ ଦେଖ କିନ୍ତୁ ସେଗୁଡିକୁ ମୋର ଆଡକୁ ଦେଖାଅ ନାହିଁ। କେବଳ ତୁମକୁ କାହାଣୀ (ଛବି) ଦେଖିବାକୁ ହେବ ।" (ଯଦି ପିଲାଟି ତାହାକୁ/ନିଜେ ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଧରି ପାରିବେ ନାହିଁ ଏବଂ ପ୍ରକାଶ କରିପାରିବେ ନାହିଁ, ତେବେ ଆପଣ ଆପଣଙ୍କ ଠାରୁ ଏବଂ ପିଲା ପ୍ରତି ସାମ୍ନା କରି ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଧରି ପାରନ୍ତି।)
- ଯେତେବେଳେ ପିଲାକାହାଣୀ କହିବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୁଏ, ତାଙ୍କୁ ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନର୍ବାର ୩ ଭାଗରେ ଫୋଲ୍ଡ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ। ପିଲାଟି ଏବେ ବି ଛବି ଧରିଥିବାବେଳେ ଆପଣ ଚିତ୍ରକୁ ନ ଦେଖି ଫୋଲ୍ଡକରିବା ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ କରିପାରିବେ । ପ୍ରଥମ ଦୁଇଟି ଛବି ଦେଖିବା ସମୟରେ ପିଲାକୁ କାହାଣୀ କହିବା ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ କରନ୍ତୁ । ଯେତେବେଳେ ସେ ୧ ଏବଂ ୨ ଛବି ଦେଖିବା ଶେଷ କରିଛନ୍ତି, ପରବର୍ତ୍ତୀ ଦୁଇଟି ଛବି ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରିବାକୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ କରନ୍ତୁ (ବର୍ତ୍ତମାନ ଛବି ୧- ୪ ଉନ୍ମୋଚିତ ହେବ)। ଯେତେବେଳେ ପିଲା ଶେଷ କରେ, ପରବର୍ତ୍ତୀ ଦୁଇଟି ଛବି ଖୋଲିବାକୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ କରନ୍ତୁ ଯାହାଦ୍ୱାରା ପୁରା କାହାଣୀ ବର୍ତ୍ତମାନ ଉନ୍ମୁକ୍ତ ହୁଏ ।
- ଯେତେବେଳେ ପିଲାଟିର କାହାଣୀ କଥନ/ପୁନଃକଥନ ଶେଷ କରିଲା, ସେତେବେଳେ ବୁଝିବା ପ୍ରଶ୍ନକୁ ପରିଚିତ କରାଇ କୁହନ୍ତୁ ଯେ "ବର୍ତ୍ତମାନ ମୁଁ ଆପଣଙ୍କୁ କାହାଣୀ ବିଷୟରେ କିଛି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବି"। ବୁଝିବା ପରଖିବା ପ୍ରଶ୍ନସବୁ ପଚାରିବା ସମୟରେ, ଚିତ୍ରକ୍ରମକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ଉଭୟ ଶିଶୁ ଓ ପରୀକ୍ଷାକାରୀଙ୍କୁ ଟେବୁଲରେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ଦୃଶ୍ୟମାନ ରଖନ୍ତୁ।
- ଅଧିବେଶନ ସମାପ୍ତ ହେବା ପରେ, କାହାଣୀ(ଗୁଡ଼ିକ) କୁ ଅନୁବାଦ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ସ୍କୋରିଂ ସିଟ୍ ଉପରେ ଶିଶୁର ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର ଗୁଡିକ ଏବଂ ବୁଝିବା ସ୍କୋରକୁ ଲେଖନ୍ତୁ ।
- ମନେ ରଖନ୍ତୁ: ସ୍କୋରିଂ ସିଟରେ ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକର ତାଲିକା ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ରୂପେ ପ୍ରଦତ୍ତ ନାହିଁ। ଯେତେବେଳେ ଏକ ସ୍ଥୁଳ ସଂରଚନା ଉପାଦାନ (ଲକ୍ଷ୍ୟ, ପ୍ରୟାସ, ପରିଣାମ, ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ରାଜ୍ୟ ସର୍ତ୍ତାବଳୀ) କୌଣସି ଉପଯୁକ୍ତ ଶବ୍ଦ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରକାଶ କରାଯାଏ ସେତେବେଳେ ଏହା ପ୍ରଶଂସାଭାଜନ ହୁଏ । ମାର୍ଗଦର୍ଶନ ପାଇଁ ମାନୁଆଲର ପରାମର୍ଶ କରନ୍ତୁ ।

ପରାମର୍ଶ

1. ପିଲାପାଇଁ କାହାଣୀ ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ ନାହିଁ, ପିଲାକୁ ତାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରନ୍ତୁ: "ମୋତେ କାହାଣୀ କୁହନ୍ତୁ" (ଚିତ୍ର କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ)।
2. ଅତି କମରେ ୧୦ ସେକେଣ୍ଡ ଅପେକ୍ଷା କରିବା ପରେ ଏବଂ ଯେତେବେଳେ ଏହା ଦେଖାଯାଏ ଯେ ପିଲାଟି କିଛି କହୁନାହିଁ ସେତେବେଳେ ଆପଣ ପରାମର୍ଶ (ପ୍ରମ୍ପଟ) ଦିଅନ୍ତୁ । କେବଳ ଏହିଭଳି ପରିସ୍ଥିତିରେ ହିଁ ଶିଶୁକୁ ପରାମର୍ଶ (ପ୍ରମ୍ପଟ) ଦେବା ଉଚିତ। ଯେପରିକି, ପ୍ରଥମେ କୁହନ୍ତୁ, "ଠିକ୍ ଅଛି।", "ଠିକ୍ ଅଛି," "ଏବେ ତୁମର ପାଳି"। ଗବେଷକଗୋଷ୍ଠୀ ମଧ୍ୟରେ ପାର୍ଥକ୍ୟକୁ ଏଡାଇବା ପାଇଁ ଦୟାକରି ପରାମର୍ଶ ଗୁଡ଼ିକ ସହିତ କିମ୍ବା ପରୀକ୍ଷାକାରୀର ପ୍ରଭାବ ସହ ବହୁତ ଯତ୍ନବାନ ରୁହନ୍ତୁ । ପ୍ରାୟ ୧୦ ସେକେଣ୍ଡ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଅପେକ୍ଷା କରନ୍ତୁ; ଯଦି ପିଲାଟି ଏବେ ବି ନୀରବ, ତେବେ ଆପଣ କୁହନ୍ତୁ : "କ'ଣ ଘଟୁଛି ମୋତେ କୁହ"।

ଯଦି ପିଲାଟି କାହାଣୀ ମଧ୍ୟରେ ନୀରବ ଅଛି, ତେବେ ତାଙ୍କୁ ଆଗକୁ ବଢିବାକୁ ଏବଂ ଅଧିକ କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରନ୍ତୁ: "ଆଉ କିଛି?", "ଜାରି ରଖନ୍ତୁ", "ମୋତେ କିଛି ଅଧିକ କୁହ", "କୁହ, କାହାଣୀରେ ଆଉ କ'ଣ ସବୁ ଘଟେ"।

3. ବର୍ଣ୍ଣନା ସମୟରେ ପିଲାଟି କାହାଣୀର ପାତ୍ରମାନଙ୍କୁ କିପରି ସୂଚିତ କରେ ତାହା କୌଣସି ଚିନ୍ତାର ବିଷୟ ନୁହେଁ; ପିଲାକୁ ଠିକ୍ କରନ୍ତୁ ନାହିଁ । ଯଦି ପିଲାଟି ଏକ କାର୍ଯ୍ୟ, ପାତ୍ରଇତ୍ୟାଦି ପାଇଁ ଶବ୍ଦ ପାଇପାରିବ ନାହିଁ ଏବଂ ଅଟକି ରହିବ କିମ୍ବା ସାହାଯ୍ୟ ମାଗେ, ତେବେ ତାଙ୍କୁ ଏହା କହି ଉତ୍ସାହିତ କରନ୍ତୁ ଯେ "ତୁମକୁ ଯାହା ପସନ୍ଦ ଲାଗୁଛି ତାହା କୁହ", "ଆପଣ ଏହାକୁ କ'ଣ କହିବେ?"।
4. ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବାରୁ ଦୂରେଇରୁହନ୍ତୁ; ଯେପରିକି:
   a. "ସେ ଏଠାରେ କ'ଣ କରୁଛନ୍ତି?", "କିଏ ଦୌଡିଛି?"
   b. "ଏହା କ'ଣ?", "ଆପଣ ଚିତ୍ରରେ କ'ଣ/କିଏ ଦେଖନ୍ତି?"
   (ଶିଶୁର ବର୍ଣ୍ଣନାକୁ ବାଧା ନ କରିବା କିମ୍ବା ପ୍ରଭାବିତ ନ କରିବା ପାଇଁ, ଅସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ବାକ୍ୟର ବ୍ୟବହାରକୁ ନିରୁତ୍ସାହିତ କରିବା ଏବଂ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସନ୍ଦର୍ଭକୁ ଏଡାଇବା ପାଇଁ)।
5. ଯଦି ପିଲାଟି ନିଜ ଅଭିଜ୍ଞତାରୁ ଏକ କାହାଣୀ କହିବା ଆରମ୍ଭ କରେ, ଯେପରିକି "ମୁଁ ସକାଳେ ଏପରି ପକ୍ଷୀ ଦେଖିଥିଲି" କିମ୍ବା "ମୁଁ ମୋ ମା'ଙ୍କ ସହିତ ସ୍କୁଲ ପରେ ସୁପରମାର୍କେଟକୁ ଯିବି।", ପିଲାକୁ ନିଜର ଅଭିଜ୍ଞତା ବିଷୟରେ କଥା ବାର୍ତ୍ତା କରିବାକୁ କିଛି ସମୟ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ଧୀରେ ଧୀରେ ଛବିରେ କାହାଣୀ କହିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ । (ବର୍ଣ୍ଣନାର ଏହି ଅବୈଧ ଅଂଶକୁ ବିଶ୍ଳେଷଣରୁ ବାହାର କରନ୍ତୁ।
6. ଆପଣଙ୍କର ପୂର୍ବ ଅଭିଜ୍ଞତା ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିବେଶ ଆଧାରରେ, ଆପଣ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଯୋଡି ଛବି (ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଯୋଡି ଖୋଲିବା ପୂର୍ବରୁ) "ଭଲ", "ଉତ୍ତମ", "ଖୁବ ସୁନ୍ଦର", ଏକ ଉତ୍ସାହର ଶବ୍ଦ ଦେଇପାରନ୍ତି । (ଏହା ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଚିତ୍ର ଯୋଡିକୁ ଲେଖକ/କୋଡରକୁ ବାକ୍ସ ଆବଣ୍ଟିତ କରିବାରେ ମଧ୍ୟ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ। ଯଦି ଆପଣ ଅନୁଭବ କରନ୍ତି ଯେ ଏହା ଶିଶୁର କାହାଣୀ ଏବଂ ଚିନ୍ତାଧାରାର ତାଲିମକୁ ବାଧା ସୃଷ୍ଟି କରୁଛି, ତେବେ ଏହା କରନ୍ତୁ ନାହିଁ ।

କାହାଣୀ ମଧ୍ୟରେ ଫଳାଫଳକୁ କିପରି ତୁଳନା କରିବେ

- **ଏକ ଶିଶୁକୁ ଦୁଇଟି ଭାଷାରେ ପରୀକ୍ଷା କରିବା ସମୟରେ, ଗୋଟିଏ ଭାଷା ପାଇଁ ବିଲେଇ ଏବଂ/କିମ୍ବା କୁକୁର କାହାଣୀ ଏବଂ ଶିଶୁପକ୍ଷୀ ଏବଂ/କିମ୍ବା ଶିଶୁଛେଳି କାହାଣୀକୁ ଅନ୍ୟ ଭାଷା ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର ନ କରନ୍ତୁ।**
- ଏହା ମଧ୍ୟ ଗୋଟିଏ ପରୀକ୍ଷା ପଏଣ୍ଟରେ ବିଲେଇ ଏବଂ/କିମ୍ବା କୁକୁର କାହାଣୀ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଏବଂ ଅନ୍ୟଏକ ପରୀକ୍ଷା ସମୟରେ ଶିଶୁପକ୍ଷୀ ଏବଂ/କିମ୍ବା ଶିଶୁଛେଳି ସହିତ ତୁଳନା କରିବାରୁ ଦୂରେଇ ରୁହନ୍ତୁ।
- କାହିଁକି? ମୁଖ୍ୟ କାହାଣୀଗୁଡିକୁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଉପାୟରେ ସରଳ ଭାବରେ ତୁଳନା କରାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ । ନିକଟରେ ହୋଇଥିବା ଫଳାଫଳ ଦେଖାଇବା ପରେ, କିଛି ସୂକ୍ଷ୍ମତା ଅଛି ଯାହା ପାଇଁ ଚାରିଟି କାହାଣୀ ଭିନ୍ନ, ବିଶେଷ କରି ବୁଝିବା ପ୍ରଶ୍ନ ବିଷୟରେ । ଶିଶୁପକ୍ଷୀ ଏବଂ ଶିଶୁଛେଳି କାହାଣୀ ପ୍ରାୟ ସମାନ୍ତରାଳ; ବିଲେଇ ଏବଂ କୁକୁର କାହାଣୀ ମଧ୍ୟ ସମାନ୍ତରାଳ । କିନ୍ତୁ କିଛି କ୍ଷେତ୍ରରେ ଶିଶୁପକ୍ଷୀ କାହାଣୀଟି ଶିଶୁ ଛେଳିକାହାଣୀଠାରୁ ଭିନ୍ନ, ବାକ୍ୟରୀ, ଅକ୍ଷରସଂଖ୍ୟା ଏବଂ କିଛି ବୁଝିବା ପ୍ରଶ୍ନ କ୍ଷେତ୍ରରେ ।
- **ତେଣୁ ନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ ଯେ ଆପଣ ସେଓକୁ ନାସପାତି ସହିତ ତୁଳନା କରୁନାହାଁ।**
- ମଂେନ୍ ସହ ସମ୍ପୃକ୍ତ ଥିବା ପିଲାମାନଙ୍କର ପରୀକ୍ଷା ଗୋଷ୍ଠୀଗୁଡ଼ିକ ସମୟରେ, କାହାଣୀ ଏବଂ/କିମ୍ବା ଉତ୍ପ୍ରେରଣ ମୋଡ୍ (ପୁନଃକହିବା, ମଡେଲ କାହାଣୀ, କହିବା) ପ୍ରଭାବକୁ ହ୍ରାସ କରିବା ପାଇଁ ଆପଣ ଉପଯୁକ୍ତ ପ୍ରତିସନ୍ତୁଳନ ପଦ୍ଧତି ବ୍ୟବହାର କରିବା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ।

<u>ଗବେଷଣା ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ପାଇଁ ପ୍ରତିସନ୍ତୁଳନ ପଦ୍ଧତି</u>

ଭାଷା ଏବଂ କାହାଣୀ (ବିଲେଇ/କୁକୁର - (ମୁଖ୍ୟତଃ) ମଡେଲ କାହାଣୀ/ପୁନଃକହିବା ଏବଂ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ/ଶିଶୁ ଛେଳି – (ମୁଖ୍ୟତଃ) କହିବା ସମ୍ପର୍କରେ ଉପସ୍ଥାପନା କ୍ରମକୁ ପ୍ରତିସନ୍ତୁଳିତ କରାଯିବା ଉଚିତ । ନିମ୍ନଲିଖିତ ପ୍ରତିସନ୍ତୁଳନ ପଦ୍ଧତି ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତୁ (ଯଦି କେବଳ ଗୋଟିଏ ଭାଷାର ପରୀକ୍ଷା କରାଯାଏ, ତେବେ ୧, ୨, ୫ ଏବଂ ୬ କିମ୍ବା ସଂଖ୍ୟା ୩, ୪, ୭ ଏବଂ ୮ ସଂଖ୍ୟା ରେ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଯାଦୃଚ୍ଛିକୀକରଣ ପଦ୍ଧତି ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତୁ):

ଛାତ୍ର/ଛାତ୍ରୀ କ୍ରମାଂକ	ଭାଷା.	ମଡେଲ କାହାଣୀ/ ପୂନଃକ୍ରମ	କାହାଣୀ କଥନ	ଭାଷା	ମଡେଲ କାହାଣୀ/ ପୂନଃକଥନ	କାହାଣୀ କଥନ
୧	ଓଡିଆ	ବିଲେଇ	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ	ଇଁରାଜୀ	କୁକୁର	ଶିଶୁ ଛେଳି
୨	ଓଡିଆ	ବିଲେଇ	ଶିଶୁ ଛେଳି	ଇଁରାଜୀ	କୁକୁର	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ
୩	ଇଁରାଜୀ	ବିଲେଇ	ଶିଶୁ ଛେଳି	ଓଡିଆ	କୁକୁର	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ
୪	ଇଁରାଜୀ	ବିଲେଇ	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ	ଓଡିଆ	କୁକୁର	ଶିଶୁ ଛେଳି
୫	ଓଡିଆ	କୁକୁର	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ	ଇଁରାଜୀ	ବିଲେଇ	ଶିଶୁ ଛେଳି
୬	ଓଡିଆ	କୁକୁର	ଶିଶୁ ଛେଳି	ଇଁରାଜୀ	ବିଲେଇ	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ
୭	ଇଁରାଜୀ	କୁକୁର	ଶିଶୁ ଛେଳି	ଓଡିଆ	ବିଲେଇ	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ
୮	ଇଁରାଜୀ	କୁକୁର	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ	ଓଡିଆ	ବିଲେଇ	ଶିଶୁ ଛେଳି

ଧ୍ୟାନ ଦିଅନ୍ତୁ ଯେ ବିଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଏବଂ ଉତ୍ପତ୍ତି ମୋଡ୍ ପାଇଁ ଫଳାଫଳକୁ ସରଳ ଭାବରେ ତୁଳନା କରାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ (ଉପରେ ଦେଖନ୍ତୁ)।

ବିଲେଇ କାହାଣୀ ପାଇଁ ପ୍ରୋଟୋକଲ

କାହାଣୀ କଥନ୍ / ପୂନଃକଥନ / ମଡେଲ କାହାଣୀ

ପିଲାର ନାମ:	______________
ଜନ୍ମ ତାରିଖ:	______________
ପରିକ୍ଷା ତାରିଖ:	______________
ପରିକ୍ଷାର୍ଥୀର ବୟସ (ମାସରେ):	______________
ଲିଙ୍ଗ:	______________
ପରିକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷକଙ୍କ ନାମ:	______________
ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷାର ଅଭିଜ୍ଞତା (ମାସରେ):	______________
ଶିଶୁ ଶ୍ରେଣୀ ପ୍ରବେଶର ବୟସ:	______________
ଶିଶୁ ଶ୍ରେଣୀର ନାମ:	______________

ପରୀକ୍ଷା ଆରମ୍ଭ ହେବା ପୂର୍ବରୁ ସମସ୍ତ ଲିଫାପା ଟେବୁଲରେ ଅଛି ବୋଲି ନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ । ଅଧିବେଶନ ରେକର୍ଡ କରିବା ପାଇଁ ଅଡିଓ ରେକର୍ଡର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତୁ | ୱାର୍ମ୍-ଅପ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ରେକର୍ଡିଂ ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ |

ପ୍ରାରମ୍ଭିକ କାର୍ଯ୍ୟ

ଉଦାହରଣ ପାଇଁ ପଚାରନ୍ତୁ: ଆପଣଙ୍କର ସର୍ବୋତ୍ତମ ବନ୍ଧୁ କିଏ? ଆପଣ ଟିଭିରେ କ'ଣ ଦେଖିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି? ଆପଣ କାହାଣୀ କହିବା ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି? ଆପଣ କାହାଣୀ ଶୁଣିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି?

ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ

କହିବା ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖ, ଏଠି ୩ଟି ବିଭାଗ ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ତୁମେ ମୋତେ ଏକ କାହାଣୀ କହିପାରିବ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯିବ । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖନ୍ତୁ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ?

ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଚିତ୍ର ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ | ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ମୁଁ ଚାହୁଁଛି ତୁମେ କାହାଣୀ କୁହ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖ ଏବଂ ତୁମର ସର୍ବୋତ୍ତମ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର । ଯଦି ପିଲାଟି ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନିଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରେ ତେବେ ଅନୁମତିଯୋଗ୍ୟ ସହାୟତା: "ମୋତେ କାହାଣୀ କୁହ" (ଚିତ୍ରକୁ ସୂଚାନ୍ତୁ)। ଯେତେବେଳେ ପିଲା ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କହିବା ଶେଷ କରିଲା, ପରବର୍ତ୍ତୀକୁ ଚିତ୍ରକୁ ଖୋଲିବେ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। କାହାଣୀ ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରନ୍ତୁ । ଯଦି ପିଲା ଟି କାହାଣୀ ମଧ୍ୟରେ ନୀରବ ଅଛି, "ଅନ୍ୟ କିଛି?", "ଜାରି ରଖନ୍ତୁ", "ମୋତେ ଅଧିକ କୁହନ୍ତୁ", "ଚାଲ୍, କାହାଣୀରେ ଆଉ କ'ଣ ଅଛି ତାହା ଦେଖିବା"। ଯଦି ପିଲାଟି ଏହା ସୂଚିତ ନ କରି କଥା ହେବା ବନ୍ଦ କରେ ଓ ଦର୍ଶାଏ ଯେ ସେ କାହାଣୀ ସମାପ୍ତ କରିଛି, ତେବେ ପଚାରନ୍ତୁ: "ତୁମର କାହାଣୀ ଶେଷ ହେବା ପରେ ମୋତେ ଜଣାଅ"।

ଯେତେବେଳେ ପିଲାର କାହାଣୀ ଶେଷ ହୁଏ, ପିଲାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ବୁଝିବା ପରଖିବାର ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ।

ପୁନଃକଥନ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ, “ଦେଖ ଏଠାରେ ୩ଟି ଭାଗ ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ତନ୍ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବି' । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯିବ । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ? ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଯାଉଛି ଏବଂ ତା'ପରେ ଆପଣ ଏହାକୁ ପୁନର୍ବାର ମୋତେ କହିପାରିବେ ।

ଚିତ୍ର ୧ ଏବଂ ୨ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ | କାହାଣୀ ଏଠାରେ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ: (ଚିତ୍ର ୧ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ)। ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ ଖେଳାଳୀ ବିଲେଇ ଥିଲା ଯିଏ ଏକ ହଳଦିଆ ପ୍ରଜାପତିକୁ ବୁଦା ଉପରେ ବସିଥିବାର ଦେଖିଲା । ସେ ଆଗକୁ ବଢ଼ିଲା କାରଣ ସେ ଏହାକୁ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ, ଜଣେ ଖୁସି ବାଳକ ଏକ ବାଲ୍ଟି ଏବଂ ହାତରେ ଏକ ବଲ୍ ସହିତ ମାଛ ଧରିବାରୁ ଫେରି ଆସିଥିଲା । ସେ ପ୍ରଜାପତିକୁ ଗୋଡ଼ାଉଥିବା ବିଲେଇକୁ ଦେଖିଲା ।

ଚିତ୍ର ୩ ଏବଂ ୪ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ପ୍ରଜାପତି ଶୀଘ୍ର ଉଡିଗଲା ଏବଂ ବିଲେଇ ବୁଦା ଭିତରେ ପଡିଗଲା । ସେ ବହୁତ ଆଘାତ ପାଇଲା ଏବଂ ବହୁତ କ୍ରୋଧିତ ହେଲା । ବାଳକଟି ଏତେ ଚଗଲାମି କଲା ଯେ ବଲ୍ ତା ହାତରୁ ଖସିଗଲା । ଯେତବେେଳେ ସେ ତାଙ୍କ ବଲ୍କୁ ପାଣିରେ ଭାସୁଥିବାର ଦେଖିଲା ସେ ଚିତ୍କାର କଲା, "ଓହ ନା, ମୋର ବଲ୍ ଭାସିଗଲା!"। ସେ ବହୁତ ଦୁଃଖି ହେଲା ଏବଂ ତାଙ୍କ ବଲ୍ ଫେରାଇ ଆଣିବାକୁ ଇଚ୍ଛା କଲା । ଏହି ସମୟରେ ବିଲେଇ ବାଳକର ବାଲ୍ଟି ଦେଖି ଚିନ୍ତା କଲା: "ମୁଁ ଏକ ମାଛ ଲୁଚାଇ ନେଇଯାଏ।"

ଚିତ୍ର ୫ ଏବଂ ୬ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୬ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ସେହି ସମୟରେ ବାଳକଟି ତାଙ୍କ ମାଛ ଧରିବା ରଡ ସହିତ ପାଣିରୁ ତାଙ୍କ ବଲ୍ ବାହାର କରିବା ଆରମ୍ଭ କଲା । ସେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିନଥିଲା ଯେ ବିଲେଇଟି ବାଲ୍ଟି ଭିତରୁ ବାହାର କରି ଏକ ମାଛ ଧରିଛି । ଶେଷରେ, ବିଲେଇ ଏପରି ସ୍ୱାଦପୂର୍ଣ୍ଣ ମାଛ ଖାଇବାରେ ବହୁତ ଖୁସି ଥିଲା ଏବଂ ବାଳକଟି ତାଙ୍କ ବଲ୍ ଫେରାଇ ନେଇ ଖୁସି ଥିଲା ।

ଏବଂ ଏହିଠାରେ କାହାଣୀ ଶେଷ ହେଉଛି ।

ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ବର୍ତ୍ତମାନ ମୁଁ ଚାହୁଁଛି ତୁମେ ଏକ କାହାଣୀ କୁହ। ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖ ଏବଂ ଆପଣ ସର୍ବୋତ୍ତମ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର । ଯଦି ପିଲାଟି ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନିଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରେ ତେବେ ଅନୁମତିଯୋଗ୍ୟ ସହାୟତା: "ମୋତେ କାହାଣୀ କୁହ" (ଚିତ୍ରକୁ ସୂଚାନ୍ତୁ)। ଯେତେବେଳେ ପିଲା ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କହିବା ଶେଷ କରିଲା, ପରବର୍ତ୍ତୀକୁ ଚିତ୍ରକୁ ଖୋଲିବେ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। କାହାଣୀ ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରନ୍ତୁ । ଯଦି ପିଲା ଟି କାହାଣୀ ମଧ୍ୟରେ ନୀରବ ଅଛି, "ଅନ୍ୟ କିଛି?", "ଜାରି ରଖନ୍ତୁ", "ମୋତେ ଅଧିକ କୁହନ୍ତୁ", "ଚାଲ୍, କାହାଣୀରେ ଆଉ କ'ଣ ଅଛି ତାହା ଦେଖିବା"। ଯଦି ପିଲାଟି ଏହା ସୂଚିତ ନ କରି କଥା ହେବା ବନ୍ଦ କରେ ଓ ଦର୍ଶାଏ ଯେ ସେ କାହାଣୀ ସମାପ୍ତ କରିଛି, ତେବେ ପଚାରନ୍ତୁ: "ତୁମର କାହାଣୀ ଶେଷ ହେବା ପରେ ମୋତେ ଜଣାଅ"।

ଯେତେବେଳେ ପିଲାର କାହାଣୀ ଶେଷ ହୁଏ, ପିଲାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ବୁଝିବା ପରଖିବାର ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ।

ମଡେଲ କାହାଣୀ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖ, ଏଠାରେ ୩ଟି ଭାଗଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବି । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କର ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯିବ । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ? ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଯାଉଛି ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ଆପଣଙ୍କୁ କିଛି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବି ।

ଚିତ୍ର ୧ ଏବଂ ୨ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ | କାହାଣୀ ଏଠାରେ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ: (ଚିତ୍ର ୧ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ)। ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ ଖେଳାଳୀ ବିଲେଇ ଥିଲା ଯିଏ ଏକ ହଳଦିଆ ପ୍ରଜାପତିକୁ ବୁଦା ଉପରେ ବସିଥିବାର ଦେଖିଲା । ସେ ପ୍ରଜପତିକୁ ଧରିବା ପାଇଁ ଆଗକୁ ବଢ଼ିଲା । ଏହି ସମୟରେ, ବହୁତ ଖୁସିମନରେ ଥିବା ବାଳକଟିଏ ହାତରେ ଏକ ବାଲ୍ଟି ଏବଂ ଏକ ବଲ୍ ସହିତ ମାଛ ଧରିବାରୁ ଆସିଲା । ସେ ପ୍ରଜାପତିକୁ ଗୋଡ଼ାଉଥିବା ଏହି ବିଲେଇକୁ ଦେଖିଲା ।

ଚିତ୍ର ୩ ଏବଂ ୪ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ବିଲେଇକୁ ଦେଖି ପ୍ରଜାପତି ଶୀଘ୍ରତାର ସହ ଉଡିଗଲା ଏବଂ ପ୍ରଜାପତିକୁ ଧରିବାକୁ କୁଦାମାରି ବିଲେଇ ବୁଦାଭିତରେ ପଡିଗଲା । ସେ ନିଜକୁ ନିଜେ ଆଘାତ ଅଘାତ ପ୍ରାପ୍ତହେଲା ଏବଂଏଥିପାଇଁ ବହୁତ କ୍ରୋଧିତ ହେଲା । ସେପଟେ ବାଳକଟି ଏତେ ଚଗଲାମୀ କଲା ଯେ ବଲ୍ ତାର ହାତରୁ ଖସିଗଲା । ଯେତବେଳେ ସେ ତା'ର ବଲଟି ପାଣିରେ ଭାସୁଥିବାର ଦେଖିଲା, ସେ ଚିତ୍କାର କଲା, "ଓହ ନା, ମୋର ବଲ୍ ଭାସିଗଲା!"। ସେ ଦୁଃଖିତ ଥିଲା ଏବଂ ତାଙ୍କ ବଲ୍ ଫେରାଇ ଆଣିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ ବିଲେଇ ବାଳକର ମାଛବାଲ୍ଟି ଦେଖି ଚିନ୍ତା କଲା: "ମୁଁ ଏକ ମାଛ ନେଇ ଚାଲିଯିବି।"

ଚିତ୍ର ୫ ଏବଂ ୬ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୬ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ସେହି ସମୟରେ ବାଳକଟି ତା'ର ମାଛ ଧରିବା ରଡକୁ ବ୍ଯବହାର କରି ପାଣିରୁ ତାଙ୍କ ବଲ୍ ବାହାର କରିବା ଆରମ୍ଭ କଲା । ସେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିନଥିଲା ଯେ ବିଲେଇ ବାଲ୍ଟି ଭିତରୁ ଏକ ମାଛ ଧରିଛି । ଶେଷରେ, ବିଲେଇ ଏପରି ସ୍ୱାଦପୂର୍ଣ୍ଣ ମାଛ ଖାଇ ବହୁତ ଖୁସି ଥିଲା ଏବଂ ବାଳକଟି ତାଙ୍କ ବଲ୍ ଫେରି ପାଇ ଖୁବ୍ ଖୁସି ଥିଲା ।

ଏବଂ ଏମିତି ଏହି କାହାଣୀର ଶେଷ ହୁଏ ।

ଆପଣ କହିବା ପରେ ଏବଂ ଏହା କାହାଣୀର ଶେଷରେ ପିଲାଂକ ବୁଝିବା ପରଖିବାର ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ ।

ବିଲେଇ ପାଇଁ ସ୍କୋରିଂ ସିଟ୍

ବିଭାଗ I: ଲିଖିତ କାର୍ଯ୍ୟ

A. କାହାଣୀର ଢାଂଚା; B. ଢାଂଚାଗତ ଜଟିଳତା; C. ଆନ୍ତରୀଣ ଅବସ୍ଥାର ସର୍ତ୍ତାବଳୀ (IST)

A. କାହାଣୀର ଢାଂଚା

		ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାଗୁଡ଼ିକର ଉଦାହରଣ[1]	ସ୍କୋର
A୧.	ପାରିପାର୍ଶ୍ୱିକ ଅବସ୍ଥା	ସମୟ ଏବଂ/ କିମ୍ବା ସ୍ଥାନର ସନ୍ଦର୍ଭ, ବା ଗୋଟିଏ ସମୟରେ/ ଗୋଟିଏ ଦିନ/ ବହୁତ ପୂର୍ବରୁ... ହ୍ରଦରେ/ ନଦୀ କୂଳରେ/ ଜଳ ଦ୍ୱାରା/ କୂଳରେ/ ଏକ ଭୂମିରେ...	0 ୧ ୨[2]
ଭାଗ ୧: ବିଲେଇ (ଏହି ଭାଗର ପାତ୍ର/ପାତ୍ରୀ: ବିଲେଇ ଓ ପ୍ରଜାପତି)			
A୨.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭର IST	ବିଲେଇଟି କୌତୁହଳପୂର୍ଣ୍ଣ ଥିଲା ବିଲେଇ ଏକ ପ୍ରଜାପତି ଦେଖିଲା	0 ୧
A୩.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	ବିଲେଇ ପ୍ରଜାପତି ସହିତ ପ୍ରଜାପତି/ ଖେଳକୁ ଧରିବା/ଧରିବା/ଗୋଡ଼ାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ଧରିବା, ପାଆନ୍ତୁ, ଖେଳନ୍ତୁ)	0 ୧
A୪.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	ବିଲେଇ ଆଗକୁ ଡେଇଁଲା/ ଉପରକୁ ବିଲେଇ ଗୋଡ଼ାଇଲେ/ ଗୋଡ଼ାଇବାକୁ ଲାଗିଲା ବିଲେଇ + କ୍ରିୟା (ଧରିବା, ଧରିବା, ଧରିବା, ନେବା)	0 ୧
A୫.	ଫଳାଫଳ	ବିଲେଇ ବୁଦାରେ ପଡିଗଲା / ପ୍ରଜାପତି ପାଇଲା ନାହିଁ / ଯଥେଷ୍ଟ ଗତି ନଥିଲା ପ୍ରଜାପତି ପଳାୟନ/ ଉଡିଗଲା / ବହୁତ ଗତି ଥିଲା	0 ୧
A୬.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	ବିଲେଇ ନିରାଶ / କ୍ରୋଧିତ / ଆଘାତ ପାଇଲା ପ୍ରଜାପତି ଖୁସି / ଖୁସି ଥିଲା	0 ୧
ଭାଗ ୨: ବାଳକ (ଭାଗର ପାତ୍ର: ଏକ ବାଳକ)			
A୭.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭର IST	ବାଳକ ତା'ର ବଲ୍ ବିଷୟରେ ଦୁଃଖିତ / ଅସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ଚିନ୍ତିତ ଥିଲା ବାଳକ ପାଣିରେ ବଲ୍ ଦେଖିଲା	0 ୧
A୮.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	ବାଳକ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଲା / ତାଙ୍କ ବଲ ଫେରାଇ ଆଣିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା / (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା(ପାଆନ୍ତୁ)	0 ୧
A୯.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	ବାଳକ ପାଣିରୁ ବଲ୍ ଟାଣିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥିଲା /ଚେଷ୍ଟା କରୁଛି	0 ୧
A୧0.	ଫଳାଫଳ	ବାଳକ ପୁନର୍ବାର ତାଙ୍କ ବଲ୍ ପାଇଲା/ ବଲ୍ ଉଦ୍ଧାର କରିଲା	0 ୧
A୧୧.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	ବାଳକ ଖୁସି / ଖୁସି / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ଆରାମ ପାଇଲା (ତାଙ୍କ ବଲ୍ ଫେରାଇ ଆଣିବା/ପାଇବା ପାଇଁ)	0 ୧
ଭାଗ ୩: ବିଲେଇ (ଭାଗର ପାତ୍ର: ଏକ ବିଲେଇ)			
A୧୨.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭର IST	ବିଲେଇ ମାଛ ପାଇଁ ଭୋକିଲା/ ଆଗ୍ରହୀ / ଆଗ୍ରହୀ ଥିଲା ବିଲେଇ ମାଛକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିଲା / ଦେଖିଲା	0 ୧
A୧୩.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	ବିଲେଇ ଚାହୁଁଥିଲା/ ଧରିବା/ଖାଇବା/ ମାଛ ଚୋରି କରିବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଲା	0 ୧

[1] ଯଦି କୌଣସି ପ୍ରଶ୍ନ କିମ୍ବା ଶଂକା ଆସେ କି ପିଲାଟି ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସ୍କୋରିଂଗ ଫର୍ଦ୍ଦରେ ନାହିଁ, ତେବେ ମ୍ୟାନୁଆଲ ଦେଖନ୍ତୁ ।

[2] ଭୁଲ ଉତ୍ତର କିମ୍ବା କୌଣସି ଉତ୍ତର ନ ଦେଲେ ଶୁନ୍ୟ ପଏଣ୍ଟ, ଗୋଟିଏ ସଠିକ ଉତ୍ତର ପାଇଁ ୧ ପଏଣ୍ଟ, ସ୍ଥାନ ଓ କାଳର ସନ୍ଦର୍ଭରେ ଉତ୍ତର ଦେଲେ ୨ ପଏଣ୍ଟ

		(କ୍ରମରେ) + କ୍ରିୟା (ଖାଇବା, ପାଇବା)	
A୧୪.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	ବିଲେଇ ମାଛ ଧରିବା/ଟାଣିବା/ନେବା/ଚୋରି କରୁଛି ବିଲେଇ ମାଛକୁ ଧରିଥାଏ/ ଟାଣିଥାଏ/ନେଇଥାଏ (ବାଲ୍ଟି ରୁ ବାହାରକୁ)/ ମାଛ ପାଇଁ ପହଞ୍ଚିଲା ବିଲେଇ + କ୍ରିୟା (ପାଇବା, ନେବା)	0 ୧
A୧୫.	ଫଳାଫଳ	ବିଲେଇ ମାଛଟିକୁ ଧରିଲା/ ପାଇଲା	0 ୧
A୧୬.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	ବିଲେଇ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ଖୁସି / ଖୁସି / ଭୋକିଲା ରହିଲା ନାହିଁ (ଆଉ)	0 ୧
A୧୭.		**ମୋଟ ସ୍କୋର ୧୭ ମାର୍କରୁ:**	

B. ଢାଂଚାଗତ ଜଟିଳତା

AO ସଂଖ୍ୟା କ୍ରମ	କେବଳ G ର ସଂଖ୍ୟା (A କିମ୍ବା O ବିନା)	GA / GO କ୍ରମଗୁଡ଼ିକର ସଂଖ୍ୟା	GAO କ୍ରମଗୁଡ଼ିକର ସଂଖ୍ୟା
B୧.	B୨.	B୩.	B୪.

C. ଆନ୍ତରୀଣ ଅବସ୍ଥାର ସର୍ତ୍ତାବଳୀ (IST)

C୧.	ଟୋକେନ୍ I.T.I.T ର ମୋଟ ସଂଖ୍ୟା । IST ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ: ସାମଗ୍ରିକ ଅବସ୍ଥା ସର୍ତ୍ତାବଳୀ, ବାହ୍ୟ, ଶୁଣନ୍ତୁ, ଅନୁଭବ କରନ୍ତୁ, ଗନ୍ଧ କରନ୍ତୁ; ଶାରୀରିକ ଅବସ୍ଥା ଶବ୍ଦ ଯେପରିକି ପିପାଷା, ଭୋକିଲା, କ୍ଲାନ୍ତ, ଦରଜ, ଆଘାତ (ଇଙ୍ଗ); ଚେତନାର ଶବ୍ଦ, କାନରେ ଆବାଜ ବାଜିବା, ଜାଗ୍ରତ, ଶୋଇବା; ଭାବର ଶବ୍ଦ ଯେପରିକି ଦୁଃଖିତ,ଆନନ୍ଦିତ, ଖୁସି, କ୍ରୋଧିତ, ଚିନ୍ତିତ, ନିରାଶ, ଭୟଭୀତ, ଗର୍ବ, ସାହସୀ, (ଅନୁଭବ) ସୁରକ୍ଷିତ, ସନ୍ତୁଷ୍ଟ, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ; ମାନସିକ କ୍ରିୟା, ବାହନ, ଚିନ୍ତା କରନ୍ତୁ, ଭୁଲିଯାଅ, ନିଷ୍ପତ୍ତି ନିଅନ୍ତୁ, ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତୁ, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ, ଏକ ଯୋଜନା କରନ୍ତୁ/ତିଆରି କରନ୍ତୁ; କହିବା/ କହିବାର ଭାଷାଗତ କାର୍ଯ୍ୟ/ କାର୍ଯ୍ୟବାହନ, ବାକ୍ଯ, ଚିତ୍କାର କରନ୍ତୁ, ଚେତାବନୀ ଦିଅନ୍ତୁ, ପଚାରନ୍ତୁ।

ଭାଗ II: ଅର୍ଥ ବୁଝିବା

		ସଠିକ ଉତ୍ତରର ଉଦାହରଣ	ଭୁଲ ଉତ୍ତରର ଉଦାହରଣ	ସ୍କୋର
0	ଆପଣ କାହାଣୀଟିକୁ ପସନ୍ଦ କଲେ କି?	**ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପ୍ରଶ୍ନ,ସ୍କୋର ହୋଇନଥିବା**		
D୧.	ବିଲେଇ କାହିଁକି ଡେଇଁଥାଏ/ ଆଗକୁ ବଢୁଛି? (ଚିତ୍ର ୧-୨ କୁ ସୂଚାନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍ ୧: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ପ୍ରଜାପତି ସହିତ ଖେଳିବା ପାଇଁ ପ୍ରଜାପତିକୁ ଧରିବା/ପାଇବା/ଗୋଡ଼ାଇବାକୁ ଚାହେଁ, ପ୍ରଜାପତି ଚାହେଁ (କ୍ରମରେ) + କ୍ରିୟା(ପାଅ, ପ୍ରଜାପତିକୁ ନିଅ)	ଛାଡିବା/ଦୌଡୁଅଛି / ଡେଇଁବାକୁ ଚାହୁଁଛି ବିଲେଇମାନେ ସବୁବେଳେ ଡେଇଁଥାଏ/ ଦୌଡୁଥାଏ	0 ୧
D୨.	ବିଲେଇ କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୩ କୁ ସୂଚୀକରନ୍ତୁ) (IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ହିସାବରେ)	କ୍ରୋଧିତ/ ଖରାପ/ ନିରାଶ/ ଆଘାତ/ ଯନ୍ତ୍ରଣାରେ/ ଭଲ ନୁହେଁ/ ଆରାମଦାୟକ ନୁହେଁ	ଭଲ/ ଆନନ୍ଦିତ	0 ୧
D୩.	*(କେବଳ D୩ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯେ ପିଲାଟି D୨ ରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା/ଯୁକ୍ତିତର୍କ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦେଇଥାଏ କି? ଯଦି D୨ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D୩ ରେ ଏକ ପଏଣ୍ଟ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D୪ କୁ ଯାଆନ୍ତୁ।* *ଆପଣ କାହିଁକି ଭାବନ୍ତି ଯେ ବିଲେଇ କ୍ରୋଧିତ/ ନିରାଶ/ ଆଘାତ ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରୁଛି ?*[3]	ପ୍ରଜାପତିକୁ ଧରି ପାରିଲା ନାହିଁ / ବୁଦାରେ ପଡିଗଲା ଏକ ଘନ ବୁଦାରେ ପଡ଼ିବା ଆଘାତ ଲାଗେ ପ୍ରଜାପତି ପଳାୟନ କରେ/ ଚାଲିଯାଏ	ଅସଙ୍ଗତ/ଅନିୟମିତ ଉତ୍ତର	0 ୧
D୪.	ବାଳକଟି କାହିଁକି ମାଛ ଧରିବା ରଡକୁ ପାଣିରେ ଧରିଥାଏ? (ଚିତ୍ର ୫ କୁ ସୂଚୀକରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍ ୨: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ତାଙ୍କ ବଲ୍ (ପଛ) ପାଇବା/ନେବାକୁ ଚାହେଁ ତାଙ୍କ ବଲ୍ (ପଛ) ଚାହେଁ (କ୍ରମରେ) + କ୍ରିୟା(ପାଅ, ତାର ବଲ୍ (ପଛ/ ବାହାରକୁ) ଗ୍ରହଣ କରେ	ପାଣିଭିତରେ ଖେଳିବା	0 ୧
D୫.	ଳକଟି କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୬ କୁ ସୂଚୀକରନ୍ତୁ) (IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ହିସାବରେ)	ଭଲ/ ଠିକ/ ଖୁସି/ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ	ଖରାପ/ ରାଗି/ ମୁଣ୍ଡ ଗରମ/ ଦୁଃଖୀ	0 ୧
D୬.	*(କେବଳ D୬ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯେ ପିଲାଟି D୫ ରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା/ଯୁକ୍ତିତର୍କ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦେଇଥାଏ କି? ଯଦି D୫ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D୬*	ବଲ୍କୁ ଫେରାଇ ଅଛି/ ପାଇଲା, କରି ପାରିଲା + କ୍ରିୟା (ପାଇବା, ନେବା)	ସେ ହସେ/ ସେ ଏପରି ଦେଖାଯାଉଛି / ଅନ୍ୟ ଅନୁପଯୁକ୍ତ ଉତ୍ତର	0 ୧

[3] D୨ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

	ରେ ଏକ ପଏଣ୍ଟ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D୭ କୁ ଯାଆନ୍ତୁ। *ଆପଣ କାହିଁକି ଭାବନ୍ତି ଯେ ବାଳକଟି ଭଲ/ ଭଲ / ଖୁସି/ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରୁଛି ?*[4]			
D୭.	ବିଲେଇ କାହିଁକି ମାଛ ଧରିଥାଏ? (ଚିତ୍ର ୫ କୁ ସୂଚୀକରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍ ୩: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା/ ଖାଇବା/ଚୋରି/ମାଛ ନେବାକୁ ଚାହୁଁଛି ଯେତେବେଳେ ବାଳକଟି ଦେଖୁନାହିଁ ସେତେବେଳେ ସୁଯୋଗ / ସୁଯୋଗ ନେଇଥାଏ ପ୍ରଜାପତି ପାଇଲା ନାହିଁ / ପ୍ରଜାପତି ପାଇପାରିଲା ନାହିଁ/ନେଇପାରିଲା ନାହିଁ ମାଛ ପରି ବିଲେଇ (ଜେନେରିକ ଅର୍ଥ) ମାଛ ସୁସ୍ୱାଦୁ/ ମଧୁର	ମାଛ ସହିତ ଖେଳିବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି	0 ୧
D୮.	କଳ୍ପନା କରନ୍ତୁ ଯେ ବାଳକଟି ବିଲେଇକୁ ଦେଖେ । ବାଳକଟି କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୬ କୁ ସୂଚୀକରନ୍ତୁ) (ISTପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ)	ଭଲ/ ଠିକ/ ଖୁସି/ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ/ ଭଲ ନାହିଁ	ଭଲ/ ଠିକ/ ଖୁସି/ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ/ ଆନନ୍ଦିତ	0 ୧
D୯.	(କେବଳ D୯ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯେ ପିଲାଟି D୮ ରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା/ଯୁକ୍ତିତର୍କ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦେଇଥାଏ କି? ଯଦି D୮ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D୯ ରେ ଏକ ପଏଣ୍ଟ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D୧0 କୁ ଯାଆନ୍ତୁ। ଆପଣ କାହିଁକି ଭାବନ୍ତି ଯେ ବାଳକଟି ଖରାପ / କ୍ରୋଧିତ/ ପାଗଳ ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରେ?[5]	ବିଲେଇ ଖାଇଛି / ଖାଇଛି / ନେଇଛି / ତାଙ୍କ ମାଛ ନେଇଛନ୍ତି ବାଳକ ମାଛ (ନିଜେ) ଖାଇବା/ରଖିବା ପାଇଁ ଚାହୁଁଥିଲେ ଏହା ବାଳକର ମାଛ ଥିଲା	ମାଛ ଧରିବା ରଡ୍ ଭୂମିରେ ଅଛି କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ କିଛି ଅନୁପଯୁକ୍ତ ଉତ୍ତର	0 ୧
D୧0.	ବାଳକଟି ବିଲେଇ ସହିତ ବନ୍ଧୁ ହେବ କି? ଯଦି ସେମିତି ହୁଏ ତେବେ କାହିଁକି?	ନା - ଅତି କମରେ ଗୋଟିଏ କାରଣ ଦିଅନ୍ତୁ (ବିଲେଇ ମାଛ କୁ ଗ୍ରହଣ/ ଚୋରି କରିଛି) କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ କୌଣସି ଉପଯୁକ୍ତ ଉତ୍ତର ଦିଅନ୍ତୁ ।	ହଁ/ ମୁଁ ଜାଣେ ନାହିଁ/ ଅନ୍ୟ ଅସଂଗତ ଉତ୍ତର	0 ୧
D୧୧.			**ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସ୍କୋର (୧0 ରୁ):**	

4 D୫ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

5 D୮ ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

କୁକୁର କାହାଣୀ ପାଇଁ ନିୟମାବଳୀ

କଥନ / ପୁନଃକଥନ / ମଡେଲ କାହାଣୀ

ପିଲାର ନାମ:	______________________
ଜନ୍ମ ତାରିଖ:	______________________
ପରିକ୍ଷା ତାରିଖ:	______________________
ପରିକ୍ଷାର୍ଥୀର ବୟସ (ମାସରେ):	______________________
ଲିଙ୍ଗ:	______________________
ପରିକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷକଙ୍କ ନାମ:	______________________
ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷାର ଅଭିଜ୍ଞତା (ମାସରେ):	______________________
ଶିଶୁ ଶ୍ରେଣୀ ପ୍ରବେଶର ବୟସ:	______________________
ଶିଶୁ ଶ୍ରେଣୀର ନାମ:	______________________

ପରୀକ୍ଷା ଆରମ୍ଭ ହେବା ପୂର୍ବରୁ ସମସ୍ତ ଲିଫା ଟେବୁଲ୍ ରେ ଅଛି ବୋଲି ନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ । ଅଧିବେଶନ ରେକର୍ଡ କରିବା ପାଇଁ ଅଡିଓ ରେକର୍ଡର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତୁ | ୱାର୍ମିଂ-ଅପ୍ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ରେକର୍ଡିଂ ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ |

ୱାର୍ମିଂ-ଅପ୍

ଉଦାହରଣ ପାଇଁ ପଚାରନ୍ତୁ: ଆପଣଙ୍କର ସର୍ବୋତ୍ତମ ବନ୍ଧୁ କିଏ? ଆପଣ ଟିଭିରେ କ'ଣ ଦେଖିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି? ଆପଣ କାହାଣୀ କହିବା ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି? ଆପଣ କାହାଣୀ ଶୁଣିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି?

ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ

କାହାଣୀ କହିବା ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖନ୍ତୁ, ଏଠାରେ ୩ଟି ଆବଣ୍ଡା ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ କଲୁକାରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ଆପଣ ମୋତେ ଏକ କାହାଣୀ କହିପାରିବେ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀ କୁ ଦେଖନ୍ତୁ । କଣ ଆପଣ ପ୍ରସ୍ତୁତ?

ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଚିତ୍ର ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ | ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ମୁଁ ଚାହୁଁଛି ତୁମେ ଏହି କାହାଣୀଟି କୁହ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖ ଏବଂ ତୁମ ମନକୁ ଆସୁଥିବା ସର୍ବୋତ୍ତମ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର । ଯଦି ପିଲାଟି ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନିଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରେ ତେବେ ଅନୁମତିଯୋଗ୍ୟ ଟିପ୍ପଣୀ: "ମୋତେ କାହାଣୀ କୁହ" (ଚିତ୍ରକୁ ସୂଚାନ୍ତୁ)। ଯେତେବେଳେ ପିଲାପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କହିବା ଶେଷ କରିଲା, ପରବର୍ତ୍ତୀକୁ ଖୋଲିଲେ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। କାହାଣୀ ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରନ୍ତୁ । ଯଦି ପିଲାଟି କାହାଣୀ ମଧ୍ୟରେ ନୀରବ ଅଛି, "ଅନ୍ୟ କିଛି?", "ଜାରି ରଖନ୍ତୁ", "ମୋତେ ଅଧିକ କୁହନ୍ତୁ", "ଆସନ୍ତୁ କାହାଣୀରେ ଆଉ କ'ଣ ଅଛି ତାହା ଦେଖିବା"। ଯଦି ପିଲାଟି ଏହା ସୂଚିତ ନ କରି କଥା ହେବା ବନ୍ଦ କରେ ଯେ ସେ ସମାପ୍ତ କରିଛନ୍ତି, ତେବେ ପଚାରନ୍ତୁ: "ଆପଣ ଶେଷ ହେବା ପରେ ମୋତେ କୁହନ୍ତୁ"।

ଯେତେବେଳେ ପିଲାଶେଷ ହୁଏ, ପିଲାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ବୁଝିବା ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ।

ପୁନଃକଥନ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖ, ଏଠାରେ ୩ଟି ଭାଗ ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବି । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯିବ । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ? ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଯାଉଛି ଏବଂ ତା'ପରେ ତୁମେ ଏହାକୁ ପୁନର୍ବାର ମୋତେ କହିପାରିବ ।

ଚିତ୍ର ୧ ଏବଂ ୨ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ । କାହାଣୀ ଏଠାରେ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ: (ଚିତ୍ର ୧ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ)। ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ ଖେଳାଳୀ କୁକୁର ଥିଲା ଯିଏ ଏକ ଗଛ ପାଖରେ ବସିଥିବା ଏକ ଧୂସର ମୂଷା ଦେଖିଲା । ସେ ଆଗକୁ ବଢ଼ିଲା କାରଣ ସେ ଏହାକୁ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ, ଜଣେ ବାଳକ ତାଙ୍କ ହାତରେ ଏକ ବ୍ୟାଗ ଏବଂ ବେଲୁନ୍ ସହିତ ବଜାରରୁ ଖୁସି ମନରେ ଫେରୁଥିଲା । ସେ କୁକୁରକୁ ମୁଷା ପଛରେ ଗୋଡ଼ାଇବାର ଦେଖିଲା ।

ଚିତ୍ର ୩ ଏବଂ ୪ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଚିତ୍ର ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ମୂଷାଟି ଶୀଘ୍ର ଦୌଡିଗଲା ଏବଂ କୁକୁରଟି ତୀବ୍ର ଗତିରେ ଦୌଡିବାରୁ ଏକ ଗଛରେ ଧକ୍କା ହୋଇଗଲା । କୁକୁରକୁ ଆଘାତ ଲାଗିଲା ଏବଂ ସେ ବହୁତ କ୍ରୋଧିତ ହେଲା। ବାଳକଟି ଏତେ ଚଗଲାମି କଲା ଯେ ବେଲୁନ୍ ତାଙ୍କ ହାତରୁ ବାହାରି ଗଲା । ତା'ର ବେଲୁନ୍ ଗଛ ଆଡକୁ ଉଡିଥିବାର ଦେଖିଲା। ସେ ଚିତ୍କାର କରି କହିଲା, "ହେ ନା, ମୋର ବେଲୁନ୍ ଉଡିଗଲା !" ସେ ବହୁତ ଦୁଃଖି ହେଲା ଏବଂ ତାର ବେଲୁନ୍ ଫେରି ପାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ କୁକୁରଟି ବାଳକର ବ୍ୟାଗକୁ ଦେଖିଲା ଏବଂ ଭାବିଲା: "ମୁଁ ଏକ ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଚୋରାଇ ନେଇଯିବି ।"

ଚିତ୍ର ୫ ଏବଂ ୬ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୬ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ସେହି ସମୟରେ ବାଳକଟି ଗଛରୁ ନିଜର ବେଲୁନ୍ ଟାଣିବା ଆରମ୍ଭ କଲା । ସେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କଲେ ନାହିଁ ଯେ କୁକୁର ଏକ ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଧରିବାକୁ ଯାଉଛି । ଶେଷରେ, କୁକୁରଟି ଏପରି ଏକ ସୁସ୍ୱାଦୁ ମାଂସ ଟୁକୁଡା ପାଇ ଖାଇବାରେ ବହୁତ ଖୁସି ଥିଲା ଏବଂ ବାଳକଟି ତାଙ୍କ ବେଲୁନ୍ ଫେରାଇ ଆଣି ଖୁବ ଖୁସି ଥିଲା ।

ଏବଂ ଏହିଠାରେ କାହାଣୀର ଶେଷହେଉଛି ।

ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ବର୍ତ୍ତମାନ ମୁଁ ଚାହୁଁଛି ତୁମେ କାହାଣୀ କୁହ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖ ଏବଂ ତୁମେ ନିଜ ମନକୁ ଆସୁଥିବା ସର୍ବୋତ୍ତମ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର । ଯଦି ପିଲାଟି ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନିଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରେ ତେବେ ଅନୁମତିଯୋଗ୍ୟ ସହାୟତା: "ମୋତେ କାହାଣୀ କୁହ" (ଚିତ୍ରକୁ ସୂଚାନ୍ତୁ)। ଯେତେବେଳେ ପିଲା ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କହିବା ଶେଷ କରିଲା, ପରବର୍ତ୍ତୀକୁ ଚିତ୍ରକୁ ଖୋଲିବେ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। କାହାଣୀ ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରନ୍ତୁ । ଯଦି ପିଲାଟି କାହାଣୀ ମଧ୍ୟରେ ନୀରବ ଅଛି, "ଅନ୍ୟ କିଛି?", "ଜାରି ରଖନ୍ତୁ", "ମୋତେ ଅଧିକ କୁହନ୍ତୁ", "ଚାଲ, କାହାଣୀରେ ଆଉ କ'ଣ ଅଛି ତାହା ଦେଖିବା"। ଯଦି ପିଲାଟି ଏହା ସୂଚିତ ନ କରି କଥା ହେବା ବନ୍ଦ କରେ ଓ ଦର୍ଶାଏ ଯେ ସେ କାହାଣୀ ସମାପ୍ତ କରିଛି, ତେବେ ପଚାରନ୍ତୁ: "ତୁମର କାହାଣୀ ଶେଷ ହେବା ପରେ ମୋତେ ଜଣାଅ"।

ଯେତେବେଳେ ପିଲା ତ'ର କାହାଣୀ ଶେଷ କରେ, ପିଲାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ବୁଝିବା ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ।

ମଡେଲ କାହାଣୀ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖ, ଏଠାରେ ୩ଟି ଭାଗ ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବି । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରାକ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ? ମୁଁ ତୁମେ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଯାଉଛି ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କିଛି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବି ।

ଚିତ୍ର ୧ ଏବଂ ୨ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ । କାହାଣୀ ଏଠାରେ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ: (ଚିତ୍ର ୧ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ)। ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ କୁକୁର ଏକ ଗଛ ପାଖରେ ବସିଥିବା ଏକ ଧୂସର ମୂଷା ଦେଖିଲା । ସେ ଆଗକୁ ବଢ଼ିଲା କାରଣ ସେ ଏହାକୁ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ, ଜଣେ ଖୁସି ବାଳକ ତାଙ୍କ ହାତରେ ଏକ ବ୍ୟାଗ ଏବଂ ବେଲୁନ୍ ସହିତ ସପିଂରୁ ଫେରି ଆସିଥିଲା । ସେ କୁକୁରଟି ମୂଷାକୁ ଗୋଡ଼ାଇବାର ଦେଖିଲା ।

ଚିତ୍ର ୩ ଏବଂ ୪ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଚିତ୍ର ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ମୂଷା ଶୀଘ୍ର ଦୌଡିଗଲା ଏବଂ କୁକୁରଟି ଗଛରେ ଧକ୍କା ଗଲା । ସେ ନିଜକୁ ଆଘାତ କଲେ ଏବଂ ବହୁତ କ୍ରୋଧିତ ଥିଲେ । ବାଳକଟି ଏତେ ଚଗଲାମି କଲା ଯେ ବେଲୁନ୍ ତାଙ୍କ ହାତରୁ ବାହାରି ଗଲା । ତା'ର ବେଲୁନ୍ ଗଛଆଡକୁ ଉଡୁଥିବାର ଦେଖିଲା। ସେ ଚିତ୍କାର କରି କହିଲା, "ହେ ନା, ମୋର ବେଲୁନ୍ ଉଡିଗଲା!" ସେ ବହୁତ ଦୁଃଖିତ ହେଲା ଏବଂ ତା'ର ବେଲୁନ୍ ଫେରାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ କୁକୁରଟି ବାଳକର ବ୍ୟାଗକୁ ଦେଖିଲା ଏବଂ ଭାବିଲା: "ମୁଁ ଏକ ମାଂସ ଟୁକୁଡା ନେଇଯିବି ।"

ଚିତ୍ର ୫ ଏବଂ ୬ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୬ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ସେହି ସମୟରେ ବାଳକଟି ଗଛରୁ ନିଜର ବେଲୁନ୍ ଟାଣିବା ଆରମ୍ଭ କଲା । ସେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କଲେ ନାହିଁ ଯେ କୁକୁର ଏକ ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଧରିବାକୁ ଯାଉଛି । ଶେଷରେ, କୁକୁରଏପରି ଏକ ସୁସ୍ୱାଦୁ ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଖାଇବାରେ ବହୁତ ଖୁସି ଥିଲା ଏବଂ ବାଳକଟି ତାଙ୍କ ବେଲୁନ୍ ଫେରାଇ ଆଣି ଖୁସି ଥିଲା ।

ଏହା ହେଉଛି କାହାଣୀର ଶେଷ ।

ଆପଣ କାହାଣୀ କହି ସାରିବା ପରେ, ପିଲାମାନେ କେତେଦୂର ବୁଝିଚନ୍ତି ଜାଣିବା ପାଇଁ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ ।

କୁକୁର ପାଇଁ ସ୍କୋରିଂ ସିଟ୍ |

ଭାଗ I: କାହାଣୀ ସରଂଚନା

A. କାହାଣୀ ଗଠନ; B. ଗଠନମୂଳକ ଜଟିଳତା; C. ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ରାଜ୍ୟ ସର୍ତ୍ତାବଳୀ (IST)

A. କାହାଣୀର ଢାଂଚା

		ସଠିକ ଉତ୍ତରର ଉଦାହରଣ[6]	ସ୍କୋର
A୧.	କାହାଣୀର ପରିବେଶ	ସମୟ ଏବଂ / କିମ୍ବା ସ୍ଥାନ ସନ୍ଦର୍ଭ, ଯଥା ଥରେ / ଗୋଟିଏ ଦିନ / ବହୁ ପୂର୍ବରୁ... ଏକ ଜଙ୍ଗଲରେ / ଏକ ପାର୍କରେ / ମାଳଭୂମିରେ / କ୍ଷେତରେ / ଗଛ ଦ୍ୱାରା / ଗଛ ନିକଟରେ / ରାସ୍ତାରେ |	0 ୧ ୨[7]
ଏପିସୋଡ ୧: କୁକୁର (ଏପିସୋଡ ପାତ୍ର : କୁକୁର ଓ ମୂଷା)			
A୨.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST	କୁକୁରଟି କୌତୁହଳୀ/ ଆଗ୍ରହୀ ଥିଲା | କୁକୁରଟି ଗୋଟିଏ ମୂଷା ଦେଖିଲା |	0 ୧
A୩.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	କୁକୁର ମୂଷାକୁଧରିବା / ପାଇବା / ଗୋଡ଼ାଇବା / ମୂଷା ସହିତ ଖେଳିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ଧରିବା, ପାଇବା, ସହିତ ଖେଳିବା)	0 ୧
A୪.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	କୁକୁର ଆଗକୁ / ଉପରକୁ ଡେଇଁଲା | କୁକୁର ଗୋଡ଼ାଇବା / ଗୋଡ଼ାଇବା ଆରମ୍ଭ କଲା କୁକୁର + କ୍ରିୟା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲା (ଧରିବା, ପାଇବା, ଧରିବା, ନେବା)	0 ୧
A୫.	ଫଳାଫଳ	କୁକୁର ତାର ମୁଣ୍ଡକୁ ବାଡେଇଲା / ଗଛରେ ବାଡେଇଲା / ମୂଷା ପାଇଲା ନାହିଁ / ଯଥେଷ୍ଟ ଗତି ନଥିଲା | ମୂଷା ଗଛ ପଛକୁ ପଳାଇଲା / ଦୌଡିଲା / ମୂଷାର ଗତି ବହୁତ ଅଧିକ ଥିଲା |	0 ୧
A୬.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	କୁକୁର ନିରାଶ / କ୍ରୋଧିତ / ଆଘାତ ହେଲା | ମୂଷା ଖୁସି / ସନ୍ତୋଷ / ଆରାମ ପାଇଲା |	0 ୧
ଏପିସୋଡ ୨: ବାଳକ (ଏପିସୋଡର ପାତ୍ର: ବାଳକ)			
A୭.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST	ବାଳକ ତାଙ୍କ ବେଲୁନ୍ ପାଇଁ ଦୁଃଖୀ / ଅସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ଚିନ୍ତିତ | ପିଲାଟି ଗଛରେ ବେଲୁନ୍ ଦେଖିଲା |	0 ୧
A୮.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	ବାଳକ ସ୍ଥିର କଲା / ତାର ବେଲୁନ୍ ଫେରାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ପ୍ରାପ୍ତ) କୁ ଫେରନ୍ତୁ |	0 ୧
A୯.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	ବାଳକଟି ଗଛରୁ ବେଲୁନ୍ ଟାଣିବାକୁ / ଟାଣୁଥିଲା / ଚେଷ୍ଟା କଲା | ବାଳକ ବେଲୁନ୍ / ଡେଇଁବା (ବେଲୁନ୍) / ଚଢିବା (ଗଛ) /ପରେ ଡେଇଁଲା |	0 ୧
A୧0.	ଫଳାଫଳ	ବାଳକଟି ପୁଣିଥରେ ତାଙ୍କ ବେଲୁନ୍ ପାଇଲା |	0 ୧

---

6 ଯଦି କୌଣସି ପ୍ରଶ୍ନ କିମ୍ବା ଶଂକା ଆସେ କି ପିଲାଟି ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସ୍କୋରିଂଗ ଫର୍ଦ୍ଦରେ ନାହିଁ, ତେବେ ମ୍ୟାନୁଆଲ ଦେଖନ୍ତୁ ।

7 ଭୁଲ ଉତ୍ତର କିମ୍ବା କୌଣସି ଉତ୍ତର ନ ଦେଲେ ଶୁନ୍ୟ ପଏଣ୍ଟ, ଗୋଟିଏ ସଠିକ ଉତ୍ତର ପାଇଁ ୧ ପଏଣ୍ଟ, ସ୍ଥାନ ଓ କାଳର ସନ୍ଦର୍ଭରେ ଉତ୍ତର ଦେଲେ ୨ ପଏଣ୍ଟ ।

		ବେଲୁନଟି ପାଇପାରିଲା	
A୧୧.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	ବାଳକ ଖୁସି / ଖୁସି / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ପ୍ରସନ୍ନ / ଆରାମ ପାଇଲା (ତାର ବେଲୁନ୍ ଫେରାଇବାକୁ / ପାଇବାକୁ)	0 ୧
ଏପିସୋଡ ୩: କୁକୁର (ଏପିସୋଡ ପାତ୍ର: କୁକୁର)			
A୧୨.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST	କୁକୁର ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଗୁଡିକ ଦେଖିଲା (ବ୍ୟାଗରେ) | କୁକୁର ଭୋକିଲା / କୌତୁହଳପ୍ରଦ / ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଉପରେ ଆଗ୍ରହୀ ଥିଲା |	0 ୧
A୧୩.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	କୁକୁର ଚାହୁଁଥିଲା / ମାଂସ ଟୁକୁଡା ପାଇବା / ଧରିବା / ଖାଇବା / ରହିବା / ଚୋରୀ କରିବା | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ଖାଅ, ପାଅ)	0 ୧
A୧୪.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	କୁକୁରଟି ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଧରିବା / ଟାଣିବା / ନେବା / ଚୋରି କରିବା | କୁକୁର ଧରିବା / ଟାଣିବା / ମାଂସ ଟୁକୁଡା (ବ୍ୟାଗରୁ ବାହାର) / ମାଂସ ଟୁକୁଡା ପାଇଁ ପହଞ୍ଚିବା | କୁକୁର + କ୍ରିୟା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲା (ପାଅ, ନିଅ)	0 ୧
A୧୫.	ଫଳାଫଳ	କୁକୁରଟି ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଖାଇଲା / ପାଇଲା |	0 ୧
A୧୬.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	କୁକୁର ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ଖୁସି / ପ୍ରସନ୍ନ / ଖୁସି / ଭୋକିଲା ନୁହେଁ (ଆଉ)	0 ୧
A୧୭.		**ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସ୍କୋର (୧୭ ରୁ):**	

B. ଢାଂଚାଗତ ଜଟିଳତା

AO ସଂଖ୍ୟା କ୍ରମ	କେବଳ G ର ସଂଖ୍ୟା (A କିମ୍ବା O ବିନା)	GA / GO କ୍ରମଗୁଡ଼ିକର ସଂଖ୍ୟା	GAO କ୍ରମଗୁଡ଼ିକର ସଂଖ୍ୟା
B୧.	B୨.	B୩.	B୪.

C. ଆନ୍ତରୀଣ ଅବସ୍ଥାର ସର୍ତ୍ତାବଳୀ (IST)

C୧.	ଟୋକେନ୍ I.T.I.T ର ମୋଟ ସଂଖ୍ୟା । IST ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ: ସାମଗ୍ରିକ ଅବସ୍ଥା ସର୍ତ୍ତାବଳୀ, ବାହ୍ୟ, ଶୁଣନ୍ତୁ, ଅନୁଭବ କରନ୍ତୁ, ଗନ୍ଧ କରନ୍ତୁ; ଶାରୀରିକ ଅବସ୍ଥା ଶବ୍ଦ ଯେପରିକି ପିପାଷା, ଭୋକିଲା, କ୍ଲାନ୍ତ, ଦରଜ, ଆଘାତ (ଇଙ୍ଗ); ଚେତନାର ଶବ୍ଦ, କାନରେ ଆବାଜ ବାଜିବା, ଜାଗ୍ରତ, ଶୋଇବା; ଭାବର ଶବ୍ଦ ଯେପରିକି ଦୁଃଖିତ, ଖୁସି, ଖୁସି, କ୍ରୋଧିତ, ଚିନ୍ତିତ, ନିରାଶ, ଭୟଭୀତ, ଗର୍ବ, ସାହସୀ, (ଅନୁଭବ) ସୁରକ୍ଷିତ, ସନ୍ତୁଷ୍ଟ, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ; ମାନସିକ କ୍ରିୟା, ବାହନ, ଚିନ୍ତା କରନ୍ତୁ, ଭୁଲିଯାଅ, ନିଷ୍ପତ୍ତି ନିଅନ୍ତୁ, ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତୁ, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ, ଏକ ଯୋଜନା କରନ୍ତୁ/ତିଆରି କରନ୍ତୁ; କହିବା/ କହିବାର ଭାଷାଗତ କାର୍ଯ୍ୟ/ କାର୍ଯ୍ୟବାହନ, ବାକ୍ସ, ଚିତ୍କାର କରନ୍ତୁ, ଚେତାବନୀ ଦିଅନ୍ତୁ, ପଚାରନ୍ତୁ।

ଭାଗ II: କାହାଣୀ ବୁଝିବାର ପ୍ରକ୍ରିୟା

		ସଠିକ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାଗୁଡ଼ିକର ଉଦାହରଣ |	ଭୂଲ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାଗୁଡ଼ିକର ଉଦାହରଣ |	ସ୍କୋର
0	ଆପଣ କାହାଣୀ ପସନ୍ଦ କରିଛନ୍ତି କି?	**ୱର୍ମ୍-ଅପ ପ୍ରଶ୍ନାବଳୀ, ସ୍କୋର ହୋଇନାହିଁ**		
D୧.	କୁକୁର କାହିଁକି ଆଗକୁ ଡେଇଁପଡେ / ଡେଇଁପଡେ? (ଚିତ୍ର ୧-୨ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ମୂଷା ସହିତ ଖେଳିବାକୁ / ଧରିବାକୁ / ଗୋଡ଼ାଇବାକୁ ଚାହୁଁଛି | ମୂଷା ଚାହୁଁଛି | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ପାଅ, ନିଅ) ମୂଷା ।	ଛାଡିବା / ଚାଲିବା / ଡେଇଁବାକୁ ଚାହେଁ, କୁକୁରମାନେ ସବୁବେଳେ ଡେଇଁପଡନ୍ତି ।	0 ୧
D୨.	କୁକୁରଟି କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୩ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ IST)	କ୍ରୋଧ / ଖରାପ / ନିରାଶ / ଆଘାତ / ଯନ୍ତ୍ରଣାରେ / ଭଲ ନୁହେଁ / ଆରାମଦାୟକ ନୁହେଁ |	ଭଲ/ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ	0 ୧
D୩.	(କେବଳ D୩ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯଦି ପିଲା D୨ ରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା / ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି | ଯଦି D୨ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D୩ ରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D୪ କୁ ଅଗ୍ରସର ହୁଅନ୍ତୁ |) ଆପଣ କାହିଁକି ଭାବୁଛନ୍ତି ଯେ କୁକୁର କ୍ରୋଧିତ / ନିରାଶ / ଆଘାତ ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରୁଛି?[8]	ମୂଷା ଧରି ପାରିଲା ନାହିଁ / ସେ ମୁଣ୍ଡକୁ ବାଡେଇଲା / ଗଛରେ ବାଡେଇଲା | ଯେତେବେଳେ ଆପଣ ଏକ / ଗଛରେ ବାଡେଇଲେ ଏହା କଷ୍ଟଦାୟକ ହୁଏ | ମୂଷା ଖସିଗଲା / ଚାଲିଗଲା |	ଅପୂର୍ଣ୍ଣ/ ଅସଂଗତ ଉତ୍ତର	0 ୧
D୪.	ବାଳକ କାହିଁକି ଉପରକୁ ଡେଇଁପଡେ / ଡେଇଁପାରେ? (ଚିତ୍ର ୫ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍ ୨: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ତାଙ୍କ ବେଲୁନ୍ (ପଛକୁ) ପାଇବାକୁ / ନେବାକୁ ଚାହୁଁଛି | ତାଙ୍କର ବେଲୁନ୍ (ପଛକୁ) ଚାହେଁ (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ପ୍ରାପ୍ତ, ନିଅ) ତାଙ୍କ ବେଲୁନ୍ (ପଛକୁ)	ଏକ ଗଛ/ ଅନେକ ଗଛ ଚଢିବା	0 ୧
D୫.	ପୁଅଟି କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୬ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ IST)	ଭଲ / ଉତ୍ତମ/ ଖୁସି / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ପ୍ରସନ୍ନ |	ଖରାପ / କ୍ରୋଧ / ପାଗଳ / ଦୁଃଖୀ |	0 ୧
D୬.	(କେବଳ D୬ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯଦି ପିଲା D୫ ରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା / ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି | ଯଦି D୫ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D୬ ରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D୭ କୁ ଅଗ୍ରସର ହୁଅନ୍ତୁ |)	ବେଲୁନ୍ ଫେରି ପାଇଛି | ବେଲୁନ୍ + କ୍ରିୟା (ପାଇବା, ନେବା) ସମ୍ଭବ / ସକ୍ଷମ ହେଲା	ସେ ହସୁଛନ୍ତି / ସେ ଦେଖାଯାଉଛନ୍ତି / ସେ ଠିଆ ହୋଇଛନ୍ତି କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ ଅନୁପଯୁକ୍ତ ଉତ୍ତର |	0 ୧

[8] D୨ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

	ତୁମେ କାହିଁକି ଭାବୁଛ ଯେ ପୁଅଟି ଭଲ / ଖୁସି ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରୁଛି?[9]			
D୭.	କୁକୁର କାହିଁକି ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଧରେ? (ଚିତ୍ର ୫ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ସ୍ଥିର ହୋଇଛି / ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଖାଇବାକୁ / ପାଇବାକୁ / ଚୋରି କରିବାକୁ / ଯେତେବେଳେ ପିଲାଟି ଦେଖୁନାହିଁ ସେତେବେଳେ ସୁଯୋଗ / ସୁଯୋଗ ନେଇଥାଏ। ମୂଷା ପାଇଲା ନାହିଁ / ମୂଷା ପାଇ ପାରିଲା ନାହିଁ | କୁକୁରମାନେ ମାଂସ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି (ସାଧାରଣ ଅର୍ଥ) ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଗୁଡିକ ସ୍ୱାଦିଷ୍ଟ / ସୁସ୍ୱାଦୁ ।	ବ୍ୟାଗ୍ ସହିତ ଖେଳିବାକୁ ଚାହୁଁଛି |	0 ୧
D୮.	କଳ୍ପନା କର ଯେ ବାଳକଟି କୁକୁରକୁ ଦେଖେ | ବାଳକଟି କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୬ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ IST)	ଖରାପ / କ୍ରୋଧ / ଦୁଃଖ / ପାଗଳ | ଭଲ ନୁହେଁ	ଭଲ / ଭଲ / ଖୁସି / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ପ୍ରସନ୍ନ |	0 ୧
D୯.	(କେବଳ D୯ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯଦି ପିଲା D୮ ରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା / ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି | ଯଦି D୮ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D୯ ରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D୧0 କୁ ଅଗ୍ରସର ହୁଅନ୍ତୁ |) ତୁମେ କାହିଁକି ଭାବୁଛ ଯେ ବାଳକଟି ଖରାପ / କ୍ରୋଧିତ / ପାଗଳ ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରେ?[10]	କୁକୁର ଖାଇଲା / ଖାଉଛି / ନେଉଛି / ତାଙ୍କର ମାଂସ ଟୁକୁଡା ନେଇଛନ୍ତି | ବାଳକ ଖାଇବାକୁ / ମାଂସ ଟୁକୁଡା ପାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା (ନିଜେ) ସେମାନେ ବାଳକର ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଥିଲେ |	ଅସ୍ଂଗତ ଉତ୍ତର	0 ୧
D୧0.	ପୁଅଟି କୁକୁର ସହିତ ବନ୍ଧୁ ହେବ କି? କାହିଁକି?	ନା - ଅତିକମରେ ଗୋଟିଏ କାରଣ ଦିଅ (କୁକୁର ମାଂସ ଟୁକୁଡା ଖାଇଲା / ଚୋରି କଲା) କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ ଏକ ସଠିକ ଉପଯୁକ୍ତ ଉତ୍ତର ଦିଅ |	ହଁ / ମୁଁ ଜାଣେ ନାହିଁ / ଅନ୍ୟ ଅପ୍ରାସଙ୍ଗିକ ଉତ୍ତର |	0 ୧
D୧୧.			**ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସ୍କୋର (୧0 ମଧ୍ୟରୁ) :**	

[9] D୫ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

[10] D୮ ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

ଛୁଆର କାହାଣୀ ପାଇଁ ନିୟମାବଳୀ

କଥନ / ପୁନଃକଥନ / ମଡେଲ କାହାଣୀ

ପିଲାର ନାମ: ______________________

ଜନ୍ମ ତାରିଖ: ______________________

ପରିକ୍ଷା ତାରିଖ: ______________________

ପରିକ୍ଷାର୍ଥୀର ବୟସ (ମାସରେ): ______________________

ଲିଙ୍ଗ: ______________________

ପରିକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷକଙ୍କ ନାମ: ______________________

ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷାର ଅଭିଜ୍ଞତା (ମାସରେ): ______________________

ଶିଶୁ ଶ୍ରେଣୀ ପ୍ରବେଶର ବୟସ: ______________________

ଶିଶୁ ଶ୍ରେଣୀର ନାମ: ______________________

ପରୀକ୍ଷା ଆରମ୍ଭ ହେବା ପୂର୍ବରୁ ସମସ୍ତ ଲିଫା ଟେବୁଲ୍ ରେ ଅଛି ବୋଲି ନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ । ଅଧିବେଶନ ରେକର୍ଡ କରିବା ପାଇଁ ଅଡିଓ ରେକର୍ଡର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତୁ | ୱର୍ମିଂ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ରେକର୍ଡିଂ ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ |

ୱାର୍ମିଂ-ଅପ୍

ଉଦାହରଣ ପାଇଁ ପଚାରନ୍ତୁ: ଆପଣଙ୍କର ସର୍ବୋତ୍ତମ ବନ୍ଧୁ କିଏ? ଆପଣ ଟିଭିରେ କ'ଣ ଦେଖିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି? ଆପଣ କାହାଣୀ କହିବା ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି? ଆପଣ କାହାଣୀ ଶୁଣିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି?

ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ

କହିବା ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖ, ଏଠାରେ ୩ଟି ଭାଗ ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ଆପଣ ମୋତେ ଏକ କାହାଣୀ କହିପାରିବେ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ?

ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଚିତ୍ର ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ | ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ; ବର୍ତ୍ତମାନ ମୁଁ ଚାହୁଁଛି ତୁମେ କାହାଣୀ କୁହ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖ ଏବଂ ତୁମେ ନିଜ ଅନୁସାରେ ସର୍ବୋତ୍ତମ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର । ଯଦି ପିଲାଟି ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନିଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରେ ତେବେ ଅନୁମତିଯୋଗ୍ୟ ସହାୟତା ଦେଇ ଓ ଚିତ୍ରକୁ ସୂଚାଇ କୁହନ୍ତୁ: "ଏବେ ମୋତେ କାହାଣୀ କୁହ"। ଯେତେବେଳେ ପିଲା ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବିକୁ ଅନୁସରଣ କରି କାହାଣୀ କହିବା ଶେଷ କରିଲା ପରେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଛବି ଖୋଲନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୀବ)। କାହାଣୀ ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ କାହିବାର ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରନ୍ତୁ । ଯଦି ପିଲାଟି କାହାଣୀ ମଝିରେ ନୀରବ ଅଛି ତେବେ କୁହନ୍ତୁ ଯେ; "ଆଉ କିଛି?", "ଜାରି ରଖ", "ମୋତେ ଅଧିକ କିଛି କୁହ", "ଆସ କାହାଣୀରେ ଆଉ କ'ଣ ସବୁ ଅଛି ତାହା ଦେଖିବା"। ଯଦି ପିଲାଟି ଏହା ସୂଚିତ ନ କରି କଥା ହେବା ବନ୍ଦ କରେ ଓ ଦର୍ଶାଏ ଯେ ସେ କାହଣୀ ସମାପ୍ତ କରିଛି, ତେବେ ପଚାରନ୍ତୁ: "କାହାଣୀ ଶେଷ ହେବା ପରେ ମୋତେ ଜଣାଅ"।

ଯେତେବେଳେ ପିଲାଶେଷ ହୁଏ, ପିଲାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ଅର୍ଥ ବୁଝିବା ଜନିତ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ।

ପୁନଃକଥନ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖ, ଏଠାରେ ୩ଟି ଭାଗ ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ଆପଣଙ୍କୁ କାହାଣୀ କହିବି । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯିବ। ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ? ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଯାଉଛି ଏବଂ ତା'ପରେ ତୁମେ ଏହାକୁ ପୁନର୍ବାର ମୋତେ କହିବ ।

ଚିତ୍ର ୧ ଏବଂ ୨ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ । କାହାଣୀ ଏଠାରେ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ: (ଚିତ୍ର ୧ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ)। ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ ମା ପକ୍ଷୀ ଥିଲା ଯିଏ ଦେଖିଲା ଯେ ତାଙ୍କ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ଭୋକିଲା ଅଛନ୍ତି । ସେ ତୁରନ୍ତ ଉଡିଗଲା କାରଣ ସେ ଛୁଆ ମାନ୍‌ଙ୍କ ପାଇଁ ଖାଦ୍ୟ ଖୋଜିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ସେହି ସମୟରେଏକ ଭୋକିଲା ବିଲେଇ ଦେଖିଲା ଯେ ଏହି ମା ପକ୍ଷୀଟି ଉଡି ଉଡି ଉଡ଼ିଛି ଓ ଡେଣା ବିସ୍ତାର କରୁଛି। "ମମ୍ମି, ଖୁବ ସୁନ୍ଦର, ମୁଁ ଏଠାରେ ଏ କ'ଣ ଦେଖୁଛି?"

ଚିତ୍ର ୩ ଏବଂ ୪ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଚିତ୍ର ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ମା ପକ୍ଷୀ ନିଜ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ବଡ ଜିଆ ସହିତ ଫେରି ଆସିଲା, କିନ୍ତୁ ସେ ବିଲେଇକୁ ଦେଖିନଥିଲା। ସେ ତାଙ୍କ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସୁସ୍ୱାଦୁ ଜିଆ ପାଇ ଖୁସି ଥିଲେ । ଏହି ସମୟରେ ବିଲେଇ ଗଛଉପରକୁ ଚଢିବା ଆରମ୍ଭ କଲା କାରଣ ସେ ଏକ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ । ସେ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏକୁ ଧରିଲା । ଏକ ସାହସୀ କୁକୁର ସେହି ଗଛକୁ ଅତିକ୍ରମ କରୁଥିବା ବେଳେ ଦେଖିଲା ଯେ ପକ୍ଷୀମାନେ ବହୁତ ବିପଦରେ ଅଛନ୍ତି । ସେ ବିଲେଇକୁ ଅଟକାଇ ସେମାନଙ୍କୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଲେ ।

ଚିତ୍ର ୫ ଏବଂ ୬ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୬ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ସେ ବିଲେଇକୁ କହିଲେ, "ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ଏକାକୀ ଛାଡି ଦିଅ"। ଏବଂ ତା'ପରେ ସେ ବିଲେଇର ଲାଂଗୁଡକୁ ଧରି ତାଙ୍କୁ ତଳକୁ ଟାଣି ଦେଲେ । ବିଲେଇ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ଛାଡି ଦେଲେ ଏବଂ କୁକୁର ତାଙ୍କୁ ଗୋଡ଼ାଇଲେ । କୁକୁରଟି ବହୁତ ଖୁସି ଥିଲା ଯେ ସେ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ବଞ୍ଚାଇ ପାରିବେ ଏବଂ ବିଲେଇଟି ଏବେ ବି ଭୋକିଲା ଥିଲା।

ଏବଂ ଏହା ହେଉଛି କାହାଣୀର ଶେଷ ।

ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ବର୍ତ୍ତମାନ ମୁଁ ଚାହୁଁଛି ତୁମେ ଏକ କାହାଣୀ କୁହ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖନ୍ତୁ ଏବଂ ତୁମେ ସର୍ବୋତ୍ତମ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର । ଯଦି ପିଲାଟି ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନିଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରେ ତେବେ ଅନୁମତିଯୋଗ୍ୟ ପରାମର୍ଶ ଦିଅନ୍ତୁ: "ମୋତେ କାହାଣୀ କୁହ" (ଚିତ୍ରକୁ ସୂଚାନ୍ତୁ)। ଯେତେବେଳେ ପିଲା ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କହିବା ଶେଷ କରିଲା, ପରବର୍ତ୍ତୀକୁ ଖୋଲିଲେ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ଆପଣ କାହାଣୀଶେଷରେ ପହଞ୍ଚିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରନ୍ତୁ । ଯଦି ପିଲାଟି କାହାଣୀ ମଧ୍ୟରେ ନୀରବ ଅଛି, "ଅନ୍ୟ କିଛି?", "ଜାରି ରଖ", "ମୋତେ ଅଧିକ କିଛି କୁହ", "ଆସ କାହାଣୀରେ ଆଉ କ'ଣ ଅଛି ତାହା ଦେଖିବା"। ଯଦି ପିଲାଟି କାହାଣୀ ସମାପ୍ତ କରିଛି ବୋଲି ସୂଚିତ ନ କରି ଯଦି କଥାହେବା ବନ୍ଦ କରେ , ତେବେ ପଚାରନ୍ତୁ: "ତୁମେ ଯେତେବେଳେ କାହାଣୀ ସମାପ୍ତ କରିବ ମୋତେ କହିବ"।

ଯେତେବେଳେ ପିଲାର କାହାଣୀ କହିବା ଶେଷ ହୁଏ, ପିଲାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ବୁଝିବା ପରଖିବାର ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ।

ମଡେଲ କାହାଣୀ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖ, ଏଠାରେ ୩ଟି ବିଭାଗ ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବି । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯିବ । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ? ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଯାଉଛି ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କିଛି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବି ।

ଚିତ୍ର ୧ ଏବଂ ୨ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ । କାହାଣୀ ଏଠାରେ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ: (ଚିତ୍ର ୧ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ)। ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ ମା ପକ୍ଷୀ ଥିଲା ଯିଏ ଦେଖିଲା ଯେ ତାର ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ଭୋକିଲା ଅଛନ୍ତି । ସେ ଉଡିଗଲା କାରଣ ସେ ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଖାଦ୍ୟ ଖୋଜିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏକ ଭୋକିଲା ବିଲେଇ ଦେଖିଲ ଯେ ମା ପକ୍ଷୀଟି ଉଡି ଯାଉଛି ଓ ଡେଣା ବିସ୍ତାର କରୁଛି। "ମମ୍ମି, ଖୁବ ସୁନ୍ଦର, ମୁଁ ଏ କ'ଣ ଦେଖୁଛି?"

ଚିତ୍ର ୩ ଏବଂ ୪ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଚିତ୍ର ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ମା ପକ୍ଷୀ ନିଜ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ବଡ ଜିଆ ସହିତ ଫେରି ଆସିଲା, କିନ୍ତୁ ସେ ବିଲେଇକୁ ଦେଖିନଥିଲା। ସେ ତାଙ୍କ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସୁସ୍ୱାଦୁ ଜିଆ ପାଇ ଖୁସି ଥିଲେ । ଏହି ସମୟରେ ବିଲେଇ ଗଛଉପରକୁ ଚଢିବା ଆରମ୍ଭ କଲା କାରଣ ସେ ଏକ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ । ସେ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏକୁ ଧରିଲା । ଏକ ସାହସୀ କୁକୁର ସେହି ଗଛକୁ ଅତିକ୍ରମ କରୁଥିବା ବେଳେ ଦେଖିଲା ଯେ ପକ୍ଷୀମାନେ ବହୁତ ବିପଦରେ ଅଛନ୍ତି । ସେ ବିଲେଇକୁ ଅଟକାଇ ସେମାନଙ୍କୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଲେ ।

ଚିତ୍ର ୫ ଏବଂ ୬ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୬ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ସେ ବିଲେଇକୁ କହିଲେ, "ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ଏକାକୀ ଛାଡି ଦିଅ"। ଏବଂ ତା'ପରେ ସେ ବିଲେଇର ଲାଂଗୁଡକୁ ଧରି ତାଙ୍କୁ ତଳକୁ ଟାଣି ଦେଲେ । ବିଲେଇ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ଛାଡି ଦେଲେ ଏବଂ କୁକୁର ତାଙ୍କୁ ଗୋଡ଼ାଇଲେ । କୁକୁରଟି ବହୁତ ଖୁସି ଥିଲା ଯେ ସେ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ବଞ୍ଚାଇ ପାରିବେ ଏବଂ ବିଲେଇଟି ଏବେ ବି ଭୋକିଲା ଥିଲା।

ଛୁଆ ପକ୍ଷୀ କାହାଣୀ ପାଇଁ ସ୍କୋରିଂଗ ଫର୍ଦ୍ଦ

ଭାଗ I : କାହାଣୀ ସରଂଚନା

A. କାହାଣୀ ଗଠନ; B. ଗଠନମୂଳକ ଜଟିଳତା; C. ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ରାଜ୍ୟ ସର୍ତ୍ତାବଳୀ (IST)

A. କାହାଣୀ ଗଠନ

		ସଠିକ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାଗୁଡ଼ିକର ଉଦାହରଣ ।[11]	ସ୍କୋର
A୧.	କାହାଣୀର ପରିବେଶ	ସମୟ ଏବଂ / କିମ୍ବା ସ୍ଥାନ ସନ୍ଦର୍ଭ, ଯଥା। ଥରେ / ଗୋଟିଏ ଦିନ / ବହୁ ପୂର୍ବରୁ ... ଏକ ଜଙ୍ଗଲରେ / ଘାସରେ / ବଗିଚାରେ / କ୍ଷେତରେ / ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କର ବସା / ବୃକ୍ଷରେ ।	0 ୧ ୨[12]
		ଏପିସୋଡ୍ ୧: ମାତା / ପକ୍ଷୀ (ଏପିସୋଡ୍ ବର୍ଣ୍ଣଗୁଡ଼ିକ: ମାତା ପକ୍ଷୀ ଏବଂ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ)	
A୨.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ଭୋକିଲା ଥିଲେ / ଖାଦ୍ୟ ଚାହୁଁଥିଲେ / ଖାଦ୍ୟ ପାଇଁ କାନ୍ଦୁଥିଲେ / ଖାଦ୍ୟ ମାଗିଥିଲେ । <ମାତା / ପକ୍ଷୀ / ପିତାମାତା, ଇତ୍ୟାଦି> ଦେଖିଲେ ଯେ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ଭୋକିଲା / ଖାଦ୍ୟ ଚାହୁଁଛନ୍ତି ।	0 ୧
A୩.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	ମାତା ପକ୍ଷୀ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ଖାଇବାକୁ / ଖାଦ୍ୟ / ପୋକ ଧରିବା / ଆଣିବା / ପାଇବା / ପାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ । (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ଖାଦ୍ୟ ପାଆନ୍ତୁ)	0 ୧
A୪.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	ମାତା ପକ୍ଷୀ ଉଡ଼ିଗଲା / ଚାଲିଗଲା / ଖାଦ୍ୟ ଖୋଜୁଥିଲା / ଖାଦ୍ୟ ଆଣୁଥିଲା । ମାତା ପକ୍ଷୀ + କ୍ରିୟା (ଖାଦ୍ୟ ପାଇବାକୁ) ଚେଷ୍ଟା କଲା ।	0 ୧
A୫.	ଫଳାଫଳ	ମାତା ପକ୍ଷୀ ଖାଦ୍ୟ / ଏକ ପୋକ / ଶିଶୁମାନଙ୍କୁ ଖାଇବାକୁ ଦେଇ / ଧରିଲେ / ଆଣିଲେ / ଫେରି ଆସିଲେ । ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ଖାଦ୍ୟ / ଏକ ପୋକ ପାଇଲେ ।	0 ୧
A୬.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	ମାତା ପକ୍ଷୀ ଖୁସି / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ପ୍ରସନ୍ନ ହେଲେ । ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ଖୁସି / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ପ୍ରସନ୍ନ / ଆଉ ଭୋକିଲା ନଥିଲେ ।	0 ୧
		ଏପିସୋଡ୍ ୨: ବିଲେଇ (ଏପିସୋଡ୍ର ପାତ୍ରଗୁଡ଼ିକ: ବିଲେଇ ଏବଂ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ (ଗୁଡ଼ିକ))	
A୭.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST	ବିଲେଇ ମାଆ ଉଡୁଥିବା ଦେଖିଲା / ଦେଖିଲେ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ସମସ୍ତେ ଏକାକୀ / ଦେଖିଲେ ଯେ ସେଠାରେ ଖାଦ୍ୟ ଅଛି । ବିଲେଇ ଭୋକିଲା ଥିଲା / ଭାବୁଥିଲା "ଭାରି ସୁଆଦିଆ"	0 ୧
A୮.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	ବିଲେଇ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ / ଖାଇବା / ଧରିବା / ମାରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । (କ୍ରମାଙ୍କରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ଖାଇବା, ଧରିବା, ହତ୍ୟା, ପାଇବା)	0 ୧
A୯.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	ବିଲେଇ ଗଛ ଉପରକୁ ଚଢୁଥିଲା । ବିଲେଇ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ ପାଖରେ ପହଞ୍ଚିବାକୁ / ପାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲା । ବିଲେଇ ଚଢିଗଲା/ ଡେଇଁଲା (ଗଛ)	0 ୧
A୧0.	ଫଳାଫଳ	ବିଲେଇ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ ଧରିଲା / ପାଇଲା । ବିଲେଇ ପ୍ରାୟ / ପ୍ରାୟ + କ୍ରିୟା (ଧରାଗଲା, ପାଇଲା)	0 ୧

[11] ଯଦି କୌଣସି ପ୍ରଶ୍ନ କିମ୍ବା ଶଂକା ଆସେ କି ପିଲାଟି ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସ୍କୋରିଂଗ ଫର୍ଦ୍ଦରେ ନାହିଁ, ତେବେ ମ୍ୟାନୁଆଲ ଦେଖନ୍ତୁ ।

[12] ଭୁଲ ଉତ୍ତର କିମ୍ବା କୌଣସି ଉତ୍ତର ନ ଦେଲେ ଶୁନ୍ୟ ପଏଣ୍ଟ, ଗୋଟିଏ ସଠିକ ଉତ୍ତର ପାଇଁ ୧ ପଏଣ୍ଟ, ସ୍ଥାନ ଓ କାଳର ସନ୍ଦର୍ଭରେ ଉତ୍ତର ଦେଲେ ୨ ପଏଣ୍ଟ ।

A୧୧.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	ବିଲେଇ ଖୁସି ଥିଲା ପକ୍ଷୀ / -ଗୁଡିକ ଭୟଭୀତ / କାନ୍ଦିବା / ଯନ୍ତ୍ରଣା ସହିତ ଚିତ୍କାର କରିବା |	0	୧
ଏପିସୋଡ ୩: କୁକୁର (ଏପିସୋଡ ପାତ୍ରମାନେ : କୁକୁର, ବିଲେଇ ଓ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ (ଗୁଡିକ))				
A୧୨.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST	କୁକୁର ଦେଖିଲେ ଯେ ପକ୍ଷୀଟି ବିପଦରେ ଅଛି / ଦେଖିଲା ଯେ ବିଲେଇ ପକ୍ଷୀକୁ ଧରିଲା / ପାଇଲା | ପକ୍ଷୀ / -ଗୁଡିକ ବିପଦରେ ଥିଲେ |	0	୧
A୧୩.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	କୁକୁର ସ୍ଥିର କଲା / ବିଲେଇକୁ ଅଟକାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା | କୁକୁର ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଛି / ପକ୍ଷୀକୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବାକୁ / ସୁରକ୍ଷା / ବଞ୍ଚାଇବାକୁ / ଉଦ୍ଧାର କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛି | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ବନ୍ଦ, ଉଦ୍ଧାର, ସାହାଯ୍ୟ)	0	୧
A୧୪.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	କୁକୁରଟି ବିଲେଇକୁ ଟାଣୁଛି / ଟାଣି ନେଉଛି / କାମୁଡୁଛି / ବିଲେଇ ଉପରେ ଆକ୍ରମଣ କରୁଛି / ବିଲେଇର ଲାଞ୍ଜକୁ ଧରିଛି କୁକୁର + କ୍ରିୟା - କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲା (ଟାଣ, ଭିଡିଲା, ତଳକୁ) କୁକୁର ବିଲେଇକୁ ଟାଣି / ଟାଣି / ବିଲେଇ / ବିଲେଇ ଉପରେ ଆକ୍ରମଣ କଲା / ବିଲେଇର ଲାଞ୍ଜକୁ ଧରିଲା |	0	୧
A୧୫.	ଫଳାଫଳ	କୁକୁର ବିଲେଇକୁ ଗୋଡ଼ାଇଲା (ଦୂରରେ) / ବିଲେଇକୁ ଭୟଭୀତ କଲା | ବିଲେଇ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ଛାଡି ଦୌଡ଼ି ପଳାଇଲା ପକ୍ଷୀ / -ଗୁଡିକ ସଞ୍ଚୟ / ଉଦ୍ଧାର କରାଯାଇଥିଲା |	0	୧
A୧୬.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	କୁକୁର ଆରାମ ପାଇଲା / ଖୁସି / ଗର୍ବିତ (ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ବଞ୍ଚାଇ / ଉଦ୍ଧାର କରିବାକୁ) ବିଲେଇ କ୍ରୋଧିତ / ନିରାଶ / ଖରାପ / ପାଗଳ / ଭୟଭୀତ / ଯନ୍ତ୍ରଣା / ବିଲେଇର ଲାଞ୍ଜରେ ଆଘାତ ଲାଗିଲା | ପକ୍ଷୀ / -ଗୁଡିକ ମୁକ୍ତ / ଖୁସି / ସୁରକ୍ଷିତ ଥିଲା | ମାତା ପକ୍ଷୀ ଆରାମ ପାଇଲେ / ଖୁସି ହେଲେ |	0	୧
A୧୭.		**ମୋଟ ସ୍କୋର (୧୭ରୁ) :**		

B. ଢାଂଚାଗତ ଜଟିଳତା

AO ସଂଖ୍ୟା କ୍ରମ	କେବଳ G ର ସଂଖ୍ୟା (A କିମ୍ବା O ବିନା)	GA / GO କ୍ରମଗୁଡ଼ିକର ସଂଖ୍ୟା	GAO କ୍ରମଗୁଡ଼ିକର ସଂଖ୍ୟା
B୧.	B୨.	B୩.	B୪.

C. ଆନ୍ତରୀଣ ଅବସ୍ଥାର ସର୍ତ୍ତାବଳୀ (IST)

C୧.	ଟୋକେନ୍ I.T.I.T ର ମୋଟ ସଂଖ୍ୟା । IST ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ: ସାମଗ୍ରିକ ଅବସ୍ଥା ସର୍ତ୍ତାବଳୀ, ବାହ୍ୟ, ଶୁଣନ୍ତୁ, ଅନୁଭବ କରନ୍ତୁ, ଗନ୍ଧ କରନ୍ତୁ; ଶାରୀରିକ ଅବସ୍ଥା ଶବ୍ଦ ଯେପରିକି ପିପାଷା, ଭୋକିଲା, କ୍ଲାନ୍ତ, ଦରଜ, ଆଘାତ (ଇଙ୍ଗ); ଚେତନାର ଶବ୍ଦ, କାନରେ ଆବାଜ ବାଜିବା, ଜାଗ୍ରତ, ଶୋଇବା; ଭାବର ଶବ୍ଦ ଯେପରିକି ଦୁଃଖିତ, ଆନନ୍ଦିତ, ଖୁସି, କ୍ରୋଧିତ, ଚିନ୍ତିତ, ନିରାଶ, ଭୟଭୀତ, ଗର୍ବ, ସାହସୀ, (ଅନୁଭବ) ସୁରକ୍ଷିତ, ସନ୍ତୁଷ୍ଟ, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ; ମାନସିକ କ୍ରିୟା, ବାହନ, ଚିନ୍ତା କରନ୍ତୁ, ଭୁଲିଯାଅ, ନିଷ୍ପତ୍ତି ନିଅନ୍ତୁ, ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତୁ, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ, ଏକ ଯୋଜନା କରନ୍ତୁ/ତିଆରି କରନ୍ତୁ; କହିବା/ କହିବାର ଭାଷାଗତ କାର୍ଯ୍ୟ/ କାର୍ଯ୍ୟବାହନ, ବାକ୍ଯ, ଚିତ୍କାର କରନ୍ତୁ, ଚେତାବନୀ ଦିଅନ୍ତୁ, ପଚାରନ୍ତୁ।

ଭାଗ II: କାହାଣୀ ବୁଝିବାର ପ୍ରକ୍ରିୟା

		ସଠିକ ଉତ୍ତର୍ଗୁଡିକର କିଛି ଉଦାହରଣ	ଭୁଲ ଉତ୍ତର୍ଗୁଡିକର କିଛି ଉଦାହରଣ	ସ୍କୋର
0	ଆପଣ କାହାଣୀ ପସନ୍ଦ କରିଛନ୍ତି କି?			
D୧.	ମା ପକ୍ଷୀ କାହିଁକି ଉଡିଯାଏ? (ଚିତ୍ର ୧-୨ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍ ୧: ଆରମ୍ଭ ଇଭେଣ୍ଟ ଭାବରେ ଲକ୍ଷ୍ୟ / IST)	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଖାଦ୍ୟ / ପୋକ ପାଇବାକୁ / ଆଣିବାକୁ ଚାହୁଁଛି / (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ଖୁଆଇବା) ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀଗୁଡ଼ିକ | ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ଭୋକିଲା ଅଛନ୍ତି	କାମ ଛାଡୁଛି / ଯାଉଛି ବାପା ଆଣିବାକୁ ଯାଉଛନ୍ତି | ଭୟଭୀତ / ଭୟଭୀତ |	0 ୧
D୨.	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ କିପରି ଅନୁଭବ କରନ୍ତି? (ଚିତ୍ର ୧ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଇଭେଣ୍ଟ ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST)	ଖରାପ / ଭୋକିଲା | ଖାଦ୍ୟ ଚାହୁଁଛନ୍ତି |	ଭଲ / ଭଲ / ଖୁସି / ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ / ଏକାକୀ / ଭୟଭୀତ / ଭୟଭୀତ	0 ୧
D୩.	(କେବଳ D୩ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯଦି ପିଲା D୨ ରେ କୌଣସି ବ୍ୟାଖ୍ୟା / ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି | ଯଦି D୨ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D୩ ରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D୪ କୁ ଅଗ୍ରସର ହୁଅନ୍ତୁ |) ଆପଣ କାହିଁକି ଭାବୁଛନ୍ତି ଯେ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ଖରାପ / ଭୋକିଲା ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରୁଛନ୍ତି?[13]	ସେମାନଙ୍କର ପାଟି ଖୋଲା / ଖାଦ୍ୟ ମାଗୁଛି | ଚିତ୍କାର କରୁଛନ୍ତି: "ଆମେ ଖାଦ୍ୟ ଚାହୁଁ / ଭୋକିଲା" ମା ଖାଦ୍ୟ ଆଣିବାକୁ ଯାଇଥିଲେ / ସେମାନଙ୍କୁ ଖାଇବାକୁ ଦେବା ପାଇଁ ଏକ ପୋକ ନେଇ ଫେରି ଆସିଥିଲେ | ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ସର୍ବଦା ଭୋକିଲା (ସାଧାରଣ ଅର୍ଥ)	ଖୁସି / ଗୀତ / ମା ସହିତ ଆସିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ / ବିଲେଇକୁ ଡରୁଛନ୍ତି / ଡରୁଛନ୍ତି କାରଣ ସେମାନେ ବିଲେଇକୁ ଦେଖିଛନ୍ତି / ଖରାପ / ଭୟଭୀତ କାରଣ ମା ଉଡିଯାଉଛି ।	0 ୧
D୪.	ବିଲେଇ ଗଛ ଉପରକୁ କାହିଁକି ଯାଏ? (ଚିତ୍ର ୩ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍ ୨: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ ପାଇବାକୁ / ହତ୍ୟା / ଖାଇବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି / ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ ଚାହାଁନ୍ତି | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ପ୍ରାପ୍ତ, ହତ୍ୟା, ଖାଇବା) a / ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ | ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ପ୍ରତିରୋଧ କରିପାରିବ ନାହିଁ / ଯେତେବେଳେ ମାତା ଚାଲିଯାଏ / ଚାଲିଯାଏ ସେତେବେଳେ ସୁଯୋଗ ନେଇଥାଏ | ବିଲେଇମାନେ ପକ୍ଷୀ ଖାଇବା / ଧରିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି (ଜେନେରିକ୍ ଅର୍ଥ)	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ସହିତ ଖେଳିବା |	0 ୧
D୫.	ବିଲେଇ କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୫-୬ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ IST)	ଖରାପ / (ତଥାପି) ଭୋକିଲା / କ୍ରୋଧିତ / ପାଗଳ / ଦୁଃଖ / ଭୟଭୀତ / ଆଘାତ / ମୂର୍ଖ / ନିରାଶ |	ଭଲ / ଉତ୍ତମ/ ଖୁସି / ଖେଳାଳୀ / ଚାଲିବା |	0 ୧
D୬.	*(କେବଳ D୬ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯଦି ପିଲା D୫ ରେ କ explan ଣସି ବ୍ୟାଖ୍ୟା / ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି*	ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ ପାଇଲେ ନାହିଁ / ସଫଳ ହେବାରେ ବିଫଳ ହେଲେ | କୁକୁରକୁ ଭୟ / ଭୟଭୀତ |	ଖୁସି / ଖେଳାଳୀ / ଉଡ଼ିବା ଆରମ୍ଭ କରେ / ସେହି ପରି ଦେଖାଯାଏ |	0 ୧

[13] D୨ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

	| ଯଦି D ୫ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D ୬ ରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D ୭ କୁ ଅଗ୍ରସର ହୁଅନ୍ତୁ |) *ଆପଣ କାହିଁକି ଭାବୁଛନ୍ତି ଯେ ବିଲେଇ ଖରାପ / ଭୋକିଲା / ଭୟଭୀତ ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରୁଛି?*[14]	କୁକୁରଟି ବିଲେଇର ଲାଞ୍ଜକୁ ଆକ୍ରମଣ / କାମୁଡ଼ିବା / ଗୋଡ଼ାଇବା / ଟାଣିବା / କାମୁଡ଼ିବା | ଯଦି D୫ ର ପ୍ରତିକ୍ରିୟା "ଖରାପ / କ୍ରୋଧିତ", D୬ ର ଉତ୍ତର ମଧ୍ୟ ହୋଇପାରେ: ତଥାପି ଭୋକିଲା ଅଛି |	କୁକୁର ବିଲେଇର ଖାଦ୍ୟ ଗ୍ରହଣ କଲା / କୁକୁର ବିଲେଇ ଖାଇବାକୁ ଚାହୁଁଛି ମୁଁ ଜାଣି ନାହିଁ	
D୭.	କୁକୁର କାହିଁକି ବିଲେଇର ଲାଞ୍ଜକୁ ଧରିଥାଏ? (ଚିତ୍ର ୫ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍ :: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ସଂରକ୍ଷଣ / ଉଦ୍ଧାର / ସାହାଯ୍ୟ / ରକ୍ଷା କରିବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି / ଚାହୁଁଛି ବିଲେଇକୁ ଅଟକାଇବାକୁ / ବିଲେଇକୁ ପକ୍ଷୀକୁ ଯିବାକୁ ସ୍ଥିର କରେ | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ସଞ୍ଚୟ, ଉଦ୍ଧାର, ସାହାଯ୍ୟ, ସୁରକ୍ଷା) ଯାହାଫଳରେ ପକ୍ଷୀ (ଗୁଡିକ) ଖାଇବେ ନାହିଁ / ମାରିବେ ନାହିଁ / ଆଘାତ ପାଇବେ ନାହିଁ |	ପକ୍ଷୀ ନିଜେ ଖାଇବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି / ବିଲେଇ ଖାଇବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି / ବିଲେଇ ସହିତ ଖେଳିବାକୁ | କୁକୁରମାନେ ବିଲେଇମାନଙ୍କୁ ଘୃଣା କରନ୍ତି ନାହିଁ / ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି ନାହିଁ	୦ ୧
D୮.	କଳ୍ପନା କର ଯେ କୁକୁର ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ଦେଖେ | କୁକୁରଟି କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୬ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ IST)	ଭଲ / ସୂକ୍ଷ୍ମ / ଖୁସି / ମୁକ୍ତି / ପ୍ରସନ୍ନ / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ଗର୍ବିତ / ସାହାଯ୍ୟକାରୀ | ଜଣେ ରକ୍ଷକ / ହିରୋ ପରି | ସେମାନଙ୍କୁ ସୁରକ୍ଷା ଦେବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି |	ଖରାପ / କ୍ରୋଧ / ପାଗଳ / ଦୁ sad ଖ / ଦୁ sorry ଖିତ / ମୂର୍ଖ / ଭୋକିଲା | ମୁଁ ନିଶ୍ଚୟ ବିଲେଇ ପାଇବି "	୦ ୧
D୯.	*(କେବଳ D ୯ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯଦି ପିଲା D ୮ ରେ କୌଣସି ବ୍ୟାଖ୍ୟା / ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି | ଯଦି D ୮ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D ୯ ରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D ୧୦ କୁ ଅଗ୍ରସର ହୁଅନ୍ତୁ |)* *ତୁମେ କାହିଁକି ଭାବୁଛ କୁକୁର ଭଲ / ଭଲ / ଖୁସି / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରେ ?*[15]	ବିଲେଇକୁ ଅଟକାଇଲା / ବିଲେଇକୁ ସେଠାରୁ ବାହାର କଲା | ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ଉଦ୍ଧାର / ଉଦ୍ଧାର / ସାହାଯ୍ୟ କଲା | ପକ୍ଷୀମାନେ ନିରାପଦ / ଖୁସି / କ୍ଷତିକାରକ ଦେଖନ୍ତି | ବର୍ତ୍ତମାନ ବିଲେଇ ଫେରି ଆସିବ ନାହିଁ |	ସେ ହସୁଛନ୍ତି / ସେପରି ଦେଖାଯାଉଛନ୍ତି | ବିଲେଇ ପାଇଲେ ନାହିଁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ନିଜେ ଖାଇବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି | ବିଲେଇ ଉପରେ କ୍ରୋଧିତ |	୦ ୧
D୧୦.	ମା ପକ୍ଷୀ କିଏ, ବିଲେଇ କିମ୍ବା କୁକୁରକୁ ଭଲ ପାଏ? କାହିଁକି?	କୁକୁର - ଅନ୍ତତଃ ପକ୍ଷେ ଗୋଟିଏ କାରଣ ଦିଅ (ସେ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ବଞ୍ଚାଇଲା / ସାହାଯ୍ୟ କଲା / ବିଲେଇକୁ ଗୋଡ଼ାଇଲା / ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ପ୍ରତି ଦୟାଳୁ)	ବିଲେଇ / ମୁଁ ଜାଣେ ନାହିଁ / ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ପ୍ରାସଙ୍ଗିକ ଉତ୍ତର |	୦ ୧
D୧୧.			**ମୋଟ ସ୍କୋର (୧୦ ରୁ):**	

[14] D୫ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

[15] D୮ ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

ଛେଳିଛୁଆ କାହାଣୀ ପାଇଁ ନିୟମାବଳୀ

<u>କଥନ / ପୁନଃକଥନ / ମଡେଲ କାହାଣୀ</u>

ପିଲାର ନାମ:	______________________
ଜନ୍ମ ତାରିଖ:	______________________
ପରିକ୍ଷା ତାରିଖ:	______________________
ପରିକ୍ଷାର୍ଥୀର ବୟସ (ମାସରେ):	______________________
ଲିଙ୍ଗ:	______________________
ପରିକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷକଙ୍କ ନାମ:	______________________
ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷାର ଅଭିଜ୍ଞ୍ୟତା (ମାସରେ):	______________________
ଶିଶୁ ଶ୍ରେଣୀ ପ୍ରବେଶର ବୟସ:	______________________
ଶିଶୁ ଶ୍ରେଣୀର ନାମ:	______________________

ପରୀକ୍ଷା ଆରମ୍ଭ ହେବା ପୂର୍ବରୁ ସମସ୍ତ ଲିଫା ଟେବୁଲ୍ ରେ ଅଛି ବୋଲି ନିଶ୍ଚିତ କରନ୍ତୁ । ଅଧିବେଶନ ରେକର୍ଡ କରିବା ପାଇଁ ଅଡିଓ ରେକର୍ଡର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତୁ | ୱାର୍ମିଂ-ଅପ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ରେକର୍ଡିଂ ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ |

ୱାର୍ମିଂ-ଅପ୍

ଉଦାହରଣ ପାଇଁ ପଚାରନ୍ତୁ: ଆପଣଙ୍କର ସର୍ବୋତ୍ତମ ବନ୍ଧୁ କିଏ? ଆପଣ ଟିଭିରେ କ'ଣ ଦେଖିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି? ଆପଣ କାହାଣୀ କହିବା ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି? ଆପଣ କାହାଣୀ ଶୁଣିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି?

ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ

କାହାଣୀ କହିବା ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖ, ଏଠାରେ ୩ଟି ଭାଗଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ତୁମେ ମୋତେ ଏକ କାହାଣୀ କହିପାରିବ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ?

ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଚିତ୍ର ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ | ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ବର୍ତ୍ତମାନ ମୁଁ ଚାହୁଁଛି <u>ତୁମେ</u> କାହାଣୀ କୁହ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖ ଏବଂ ତୁମ ମନକୁ ଆସୁଥିବା <u>ସର୍ବୋତ୍ତମ</u> କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର । ଯଦି ପିଲାଟି ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନିଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରେ ତେବେ ଅନୁମତିଯୋଗ୍ୟ ପରାମର୍ଶ ଦିଅନ୍ତୁ ଯଥା: "ମୋତେ କାହାଣୀଟି କୁହ" (ଚିତ୍ରକୁ ସୂଚାନ୍ତୁ)। ଯେତେବେଳେ ପିଲାପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କହିବା ଶେଷ କରିଲା, ପରବର୍ତ୍ତୀକୁ ଖୋଲିଲେ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। କାହାଣୀଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରନ୍ତୁ । ଯଦି ପିଲା ଟି କାହାଣୀ ମଧରେ ନୀରବ ଅଛି, "ଅନ୍ୟ କିଛି?", "ଜାରି ରଖନ୍ତୁ", "ମୋତେ ଅଧିକ କୁହନ୍ତୁ", "ଆସନ୍ତୁ କାହାଣୀରେ ଆଉ କ'ଣ ଅଛି ତାହା ଦେଖିବା"। ଯଦି ପିଲାଟି କାହାଣୀ ସମାପ୍ତ ହେବାର ସୂଚିତ ନ କରି କଥା ହେବା ବନ୍ଦ କରେ, ତେବେ ପଚାରନ୍ତୁ: "ତୁମେ କାହାଣୀ ଶେଷ ହେବା ପରେ ମୋତେ ଜଣାଅ"।

ଯେତେବେଳେ ପିଲାଟିର କାହାଣୀ ଶେଷ ହୁଏ, ପିଲାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ବୁଝିବା ପରଖିବାର ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ।

ପୁନଃକଥନ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖନ୍ତୁ, ଏଠାରେ ୩ଟି ଭାଗ ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବି । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖନ୍ତୁ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ? ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଯାଉଛି ଏବଂ ତା'ପରେ ତୁମେ ଏହାକୁ ପୁନର୍ବାର ମୋତେ କହିପାରିବ ।

ଚିତ୍ର ୧ ଏବଂ ୨ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ । କାହାଣୀ ଏଠାରେ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ: (ଚିତ୍ର ୧ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ)। ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ ମା ଛେଳିଥିଲା ଯିଏ ଦେଖିଲେ ଯେ ତାଙ୍କ ଶିଶୁ ଏକ ନାଳପାଣିରେ ପଡିଯାଇଛି ଏବଂ ସେ ଭୟଭୀତ ହୋଇଯାଇଛି। ମା ଛେଳି ପାଣିକୁ ଡେଇଁଲେ କାରଣ ସେ ନିଜ ଛୁଆକୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ । ଏକ ଭୋକିଲା ଗଧିଆ ଦେଖିଲା ଯେ ମା ଛେଳି ପାଣିରେ ଅଛି। ସେ ଖୁସିରେ ଭାବିଲା "ବାହ୍, ଖୁବ ସୁନ୍ଦର, ମୁଁ ଏଠାରେ ଘାସ ଉପରେ ଏ କ'ଣ ଦେଖୁଛି?"

ଚିତ୍ର ୩ ଏବଂ ୪ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଚିତ୍ର ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ମା ଛେଳି ଶିଶୁକୁ ପାଣିରୁ ବାହାରକୁ ଟାଣି ଆଣେ, କିନ୍ତୁ ସେ ଗଧିଆକୁ ଦେଖିନଥିଲା। ସେ ଖୁସି ଥିଲେ ଯେ ତାଙ୍କ ଶିଶୁ ବୁଡି ନ ଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ ସେହି ଗଧିଆ ଆଗକୁ ଡେଇଁଗଲା କାରଣ ସେ ଅନ୍ୟ ଶିଶୁଛେଳିକୁ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ । ସେ ଶିଶୁଛେଳିକୁ ଧରିପାରିଲା । ଏକ ସାହସୀ ପକ୍ଷୀ ଉଡିଥିଲା ଓ ଦେଖିଲା ଯେ ଶିଶୁ ଛେଳିଟି ବହୁତ ବିପଦରେ ଅଛି । ସେ ଗଧିଆକୁ ଅଟକାଇ ଶିଶୁଛେଳିକୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଲା ।

ଚିତ୍ର ୫ ଏବଂ ୬ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୬ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ପକ୍ଷୀଟି ଗଧିଆକୁ କହିଲେ, "ଶିଶୁକୁ ଏକାକୀ ଛାଡି ଦିଅ"। ଏବଂ ତା'ପରେ ସେ ତଳକୁ ଉଡିଲେ ଏବଂ ଗଧିଆର ଲାଂଗୁଡକୁ କାମୁଡିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲା । ଗଧିଆ ଶିଶୁଛେଳିକୁ ଛାଡି ଦେଲା ଏବଂ ପକ୍ଷୀଟି ତାକୁ ଗୋଡ଼ାଇବାକୁ ଲାଗିଲା । ପକ୍ଷୀଟି ବହୁତ ଖୁସି ଥିଲା ଯେ ସେ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ରକ୍ଷା କରିପାରିଲା। ଗଧିଆ ଏବେ ବି ଭୋକିଲା ଥିଲା।

ଏବଂ ଏହିଠାରେ କାହାଣୀର ଶେଷ ହେଉଛି ।

ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ବର୍ତ୍ତମାନ ମୁଁ ଚାହୁଁଛି <u>ତୁମେ</u> କାହାଣୀ କୁହ । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖ ଏବଂ ନିଜର <u>ସର୍ବୋତ୍ତମ</u> କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର । ଯଦି ପିଲାଟି ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନିଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରେ ତେବେ ଅନୁମତିଯୋଗ୍ୟ ପରାମର୍ଶ ଦିଅନ୍ତୁ: "ମୋତେ କାହାଣୀଟି କୁହ" (ଚିତ୍ରକୁ ସୂଚାନ୍ତୁ)। ଯେତେବେଳେ ପିଲାପ୍ରଥମ ୨ ଟି ଛବି କହିବା ଶେଷ କରିଲା, ପରବର୍ତ୍ତୀକୁ ଖୋଲିଲେ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଛବି ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ଆପଣ କାହାଣୀଶେଷରେ ପହଞ୍ଚିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରନ୍ତୁ । ଯଦି ପିଲାଟି କାହାଣୀ ମଧ୍ୟରେ ନୀରବ ଅଛି, "ଅନ୍ୟ କିଛି?", "ଜାରି ରଖ", "ମୋତେ କିଛି ଅଧିକ କୁହ", "ଆସ କାହାଣୀରେ ଆଉ କ'ଣ ଅଛି ତାହା ଦେଖିବା"। ଯଦି ପିଲାଟି କାହାଣୀ ସମାପ୍ତ କରିଛି ବୋଲି ସୂଚିତ ନ କରି କଥା ହେବା ବନ୍ଦ କରେ, ତେବେ ପଚାରନ୍ତୁ: "ତୁମେ ଯେବେ ସମାପ୍ତ କରିବ ମୋତେ କୁହ"।

ଯେତେବେଳେ ପିଲାଟିର କାହାଣୀ ଶେଷ ହୁଏ, ପିଲାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରନ୍ତୁ ଏବଂ ତା'ପରେ ବୁଝିବା ପରଖିବା ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ।

ମଡେଲ କାହାଣୀ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ

ପିଲାର ବିପରୀତରେ ବସିବେ । ପିଲାକୁ କୁହନ୍ତୁ: ଦେଖନ୍ତୁ, ଏଠାରେ ୩ଟି ଭାଗ ଅଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭାଗରେ ଏକ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ଅଛି । ତନ୍ମଧ୍ଯରୁ ଗୋଟିଏ ବାଛ ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବି । ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପୁରା କ୍ରମ କେବଳ ପିଲାକୁ ଦେଖାଯାଉଛି । ପ୍ରଥମେ ପୁରା କାହାଣୀକୁ ଦେଖ । କଣ ତୁମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ? ମୁଁ ତୁମକୁ କାହାଣୀ କହିବାକୁ ଯାଉଛି ଏବଂ ତା'ପରେ ମୁଁ ତୁମକୁ କିଛି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବି ।

ଚିତ୍ର ୧ ଏବଂ ୨ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ । କାହାଣୀ ଏଠାରେ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ: (ଚିତ୍ର ୧ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ)। ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ ମା ଛେଳି ଥିଲା ଯିଏ ଦେଖିଲେ ଯେ ତାଙ୍କ ଶିଶୁ ଛେଳି ପାଣିରେ ପଡିଯାଇଛି ଏବଂ ଏହା ବହୁତ ଭୟଭୀତ ଥିଲା । ସେ ପାଣିକୁ ଡେଇଁଲେ କାରଣ ସେ ତାଙ୍କ ଶିଶୁ ଛେଳିକୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ । ଏକ ଭୋକିଲା ଗଧିଆ ଦେଖିଲା ଯେ ମା ଛେଳି ପାଣିରେ ଅଛି। ସେ ଖୁସିରେ କହିଲା, "ବାହ୍, ଖୁବ୍ ସୁନ୍ଦର, ମୁଁ ଏଠାରେ ଘାସ ଉପରେ କ'ଣ ଦେଖୁଛି?"

ଚିତ୍ର ୩ ଏବଂ ୪ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ଚିତ୍ର ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ମା ଛେଳି ଶିଶୁକୁ ପାଣିରୁ ବାହାରକୁ ଠେଲି ଦିଅନ୍ତି, କିନ୍ତୁ ସେ ଗଧିଆକୁ ଦେଖିନଥିଲେ। ସେ ଖୁସି ଥିଲେ ଯେ ତାଙ୍କ ଶିଶୁ ବୁଡି ନଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ ଗଧିଆ ଆଗକୁ ଡେଇଁଗଲା କାରଣ ସେ ଅନ୍ୟ ଶିଶୁ ଛେଳି ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ । ସେ କୌଣସିମତେ ଶିଶୁଛେଳିକୁ ଧରିପାରିଲା । ଏକ ସାହସୀ ସେହି ସମୟରେ ପକ୍ଷୀ ଉଡିଥିଲା ଓ ଦେଖିଲା ଯେ ଶିଶୁ ଛେଳି ବହୁତ ବିପଦରେ ଅଛି । ସେ ଗଧିଆକୁ ଅଟକାଇ ଶିଶୁ ଛେଳିକୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଲେ ।

ଚିତ୍ର ୫ ଏବଂ ୬ କୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରନ୍ତୁ (ଯେପରିକି ୧ ରୁ ୬ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଛବି ବର୍ତ୍ତମାନ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ)। ପକ୍ଷୀଟି ଗଧିଆକୁ କହିଲା, "ଶିଶୁକୁ ଏକାକୀ ଛାଡି ଦିଅ" । ତା'ପରେ ସେ ତଳକୁ ଉଡିଲା ଏବଂ ଗଧିଆର ଲାଂଗୁଡକୁ କାମୁଡିବାକୁ ଲାଗିଲା । ଗଧିଆ ଶିଶୁ କୁ ଗଳି ଛାଡି ଦେଲେ ଏବଂ ପକ୍ଷୀଟି ତାଙ୍କୁ ଗୋଡ଼ାଇ ଦେଲେ । ପକ୍ଷୀଟି ବହୁତ ଖୁସି ଥିଲା ଯେ ସେ ଶିଶୁ ଛେଳିକୁ ରକ୍ଷା କରିପାରିବେ। ସେ ଏବେ ବି ଭୋକିଲା ଥିଲେ।

ଏବଂ ଏହା ହେଉଛି କାହାଣୀର ଶେଷ ।

କାହାଣୀ ଶେଷରେ, ଆପଣ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ବୁଝିବା ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତି ।

ଶିଶୁଛେଳି କାହାଣୀ ପାଇଁ ସ୍କୋରିଂ ଫର୍ଦ୍ଦ

ବିଭାଗ I: କାହାଣୀ ରଚନା

A. କାହାଣୀର ଢାଂଚା; B. ଢାଂଚାଗତ ଜଟିଳତା; C. ଆନ୍ତରୀଣ ଅବସ୍ଥା ନିୟମାବଳୀ (IST)

A. କାହାଣୀର ଢାଂଚା

		ସଠିକ ଉତ୍ତରର ଉଦାହରଣ[16]	ସ୍କୋର
A୧.	କାହାଣୀର ପାରିବେଶ	ସମୟ ଏବଂ / କିମ୍ବା ସ୍ଥାନ ସନ୍ଦର୍ଭ, ଯଥା। ଥରେ / ଗୋଟିଏ ଦିନ / ବହୁ ପୂର୍ବରୁ ... ଏକ ଜଙ୍ଗଲରେ / ଏକ ଘାସରେ / କ୍ଷେତରେ / ହ୍ରଦକୂଳରେ / ହ୍ରଦରେ / ପୋଖରୀରେ |	୦ ୧ ୨[17]
ଏପିସୋଡ୍ ୧ : ମାତା / ଛେଳି (ଏପିସୋଡର ପାତ୍ରମାନେ: ଶିଶୁ ଛେଳି ଏବଂ ମା / ଛେଳି)			
A୨.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST	ଶିଶୁ ଛେଳି ଭୟଭୀତ / ବିପଦରେ / ଆବଶ୍ୟକ ସାହାଯ୍ୟ / କାନ୍ଦିଲା (ସାହାଯ୍ୟ ପାଇଁ) / ମାତାଙ୍କୁ ଡାକିଲା | <ମାତା / ଛେଳି / ପିତାମାତା, ଇତ୍ୟାଦି> ଦେଖିଲା ଯେ ଛେଳିଟି ଭୟଭୀତ / ବିପଦରେ / ବୁଡ଼ିଯିବା / ପହଁରି ପାରିଲା ନାହିଁ | <ମା / ଛେଳି / ପିତାମାତା ଇତ୍ୟାଦି> ପାଣିରେ ଥିବା ଛେଳି ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତିତ ଥିଲା |	୦ ୧
A୩.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	ମାତା ଛେଳି ଶିଶୁକୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବାକୁ / ଶିଶୁକୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ / ଉଦ୍ଧାର କରିବାକୁ / ଶିଶୁକୁ ପାଣି ଭିତରୁ ଠେଲିବାକୁ / ପାଣିରୁ ବାହାର କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା(ଉଦ୍ଧାର, ସାହାଯ୍ୟ) ଶିଶୁକୁ |	୦ ୧
A୪.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	ମାତା ଛେଳି ଦୌଡ଼ି / ପାଣି ଭିତରକୁ ଗଲା | ମାତା ଛେଳି ଠେଲି / ସାହାଯ୍ୟ କରୁଛି | ମାତା ଛେଳି + କ୍ରିୟା (ସାହାଯ୍ୟ, ଠେଲି) କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲା |	୦ ୧
A୫.	ଫଳାଫଳ	ମାତା ଛେଳି ଶିଶୁକୁ ପାଣି ଭିତରୁ ଠେଲିଦେଲା / ଉଦ୍ଧାର କଲା / ରକ୍ଷାକଲା/ ଶିଶୁକୁ ବାହାରକୁ ଆଣିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କଲା | ଛେଳି ଛେଳି ପାଣିରୁ ରକ୍ଷା ପାଇଲା	୦ ୧
A୬.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	ମାତା ଛେଳି ଖୁସି / ଆରାମ ପାଇଲା | ଛେଳି ଛେଳି ଆରାମ ପାଇଲା / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ଆନନ୍ଦ/ ଖୁସି / ଆଉ ଭୟଭୀତ ହେଲା ନାହିଁ |	୦ ୧
ଏପିସୋଡ୍ ୨: ଗଧିଆ (ଏପିସୋଡର ପାତ୍ରମାନେ: ଠେକୁଆ ଏବଂ ଛେଳି)			
A୭.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST	*ଗଧିଆ* ଦେଖିଲା ମାଆ ଦୂରକୁ ଚାହିଁଛି / ଦେଖିଲା ଯେ ଶିଶୁଟି ଏକୁଟିଆ ଅଛି / ଦେଖିଲା ଖାଦ୍ୟ ଅଛି | *ଗଧିଆ* ଭୋକିଲା ଥିଲା / ଭାବୁଥିଲା "ଆଃ ! କି ସୁଆଦିଆ"	୦ ୧
A୮.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	ଗଧିଆ ଶିଶୁ ଛେଳିକୁ ଖାଇବା / ଧରିବା / ମାରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା | (କ୍ରମାଙ୍କରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ଖାଇବା, ଧରିବା, ପାଇବା, ହତ୍ୟା)	୦ ୧
A୯.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	ଗଧିଆ ଶିଶୁ ଛେଳି ଆଡକୁ ଡେଇଁପଡି / ବାହାରକୁ / ଡେଇଁଲା | ଗଧିଆ ଶିଶୁ ଛେଳି ପାଖରେ ପହଞ୍ଚିବା / ଧରିବା / ଧରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲା	୦ ୧
A୧୦.	ଫଳାଫଳ	ଗଧିଆ ଛୁଆ ଛେଳି ପାଇଲା / ଧରିଲା / ଧରିଲା | ଗଧିଆ ପ୍ରାୟ / ପାଖାପାଖି+ କ୍ରିୟା (ପାଇଲା, ଧରାଗଲା)	୦ ୧

[16] ଯଦି କୌଣସି ପ୍ରଶ୍ନ କିମ୍ବା ଶଂକା ଆସେ କି ପିଲାଟି ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସ୍କୋରିଂଗ ଫର୍ଦ୍ଦରେ ନାହିଁ, ତେବେ ମ୍ୟାନୁଆଲ ଦେଖନ୍ତୁ ।

[17] ଭୁଲ ଉତ୍ତର କିମ୍ବା କୌଣସି ଉତ୍ତର ନ ଦେଲେ ଶୁନ୍ୟ ପଏଣ୍ଟ, ଗୋଟିଏ ସଠିକ ଉତ୍ତର ପାଇଁ ୧ ପଏଣ୍ଟ, ସ୍ଥାନ ଓ କାଳର ସନ୍ଦର୍ଭରେ ଉତ୍ତର ଦେଲେ ୨ ପଏଣ୍ଟ ।

A୧୧.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	ଗଧିଆ ଭାରି ଖୁସି ଥିଲା | ଶିଶୁ ଛେଳି ଭୟଭୀତ / କାନ୍ଦୁଥିଲା / ଯନ୍ତ୍ରଣାରେ ଚିତ୍କାର କଲା |	0 ୧
	ଏପିସୋଡ୍ ୩: ପକ୍ଷୀ (ଏପିସୋଡର ପାତ୍ରମାନେ: ପକ୍ଷୀ, ଗଧିଆ ଏବଂ ଶିଶୁ ଛେଳି)		
A୧୨.	ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି IST	<ପକ୍ଷୀ, କାଉ, ଇତ୍ୟାଦି> ଦେଖିଲେ ଛେଳି ବିପଦରେ ଅଛି / ଦେଖିଲେ ଯେ ଗଧିଆଟି ଶିଶୁଛେଳିକୁ ଧରିଲା / ପାଇଲା | ଶିଶୁଛେଳି ବିପଦରେ ଥିଲା ।	0 ୧
A୧୩.	ଲକ୍ଷ୍ୟ	ପକ୍ଷୀ ସ୍ଥିର କଲା / *ଗଧିଆ* କୁ ଅଟକାଇବାକୁ ଚାହିଁଲା | ପକ୍ଷୀ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଛି / ଛେଳି ଛୁଆକୁ ସାହାଯ୍ୟ / ସୁରକ୍ଷା / ବଞ୍ଚାଇବାକୁ ଚାହୁଁଛି | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ବନ୍ଦ, ଉଦ୍ଧାର, ସାହାଯ୍ୟ)	0 ୧
A୧୪.	ପ୍ରଚେଷ୍ଟା	ପକ୍ଷୀଟି ଗଧିଆର ଲାଞ୍ଜକୁ / ଗଧିଆକୁ କାମୁଡୁଥିଲା / ଗଧିଆ ଟାଣି ନେଉଛି | ପକ୍ଷୀଟି କାମୁଡିଲା/ ଟାଣିଲା / ଗଧିଆର ଲାଞ୍ଜ ପାଇଲା / ଗଧିଆ ଉପରେ ଆକ୍ରମଣ କଲା ପକ୍ଷୀ + କ୍ରିୟା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲା (ଗଧିଆକୁ ରୋକିବାର ଚେଷ୍ଟା)	0 ୧
A୧୫.	ଫଳାଫଳ	ପକ୍ଷୀ ଗଧିଆକୁଗୋଡ଼ାଇଲା (ଦୂରରେ) / ଗଧିଆକୁ ଭୟଭୀତ କଲା / ଦୂରରେ ରଖିଲା | ଗଧିଆ ଶିଶୁଛେଳିକୁ ଛାଡି ଚାଲିଗଲା | ଶିଶୁଛେଳି ଉଦ୍ଧାର / ରକ୍ଷା କରାଯାଇପାରିଲା ।	0 ୧
A୧୬.	IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବରେ	ପକ୍ଷୀ ଆରାମ ପାଇଲା / ଖୁସି / ଗର୍ବିତ (ଛେଳି ଛୁଆକୁ ଉଦ୍ଧାର / ଉଦ୍ଧାର କରି) ଗଧିଆ କ୍ରୋଧିତ / ନିରାଶ / ଖରାପ / ପାଗଳ / ଭୟଭୀତ / ଯନ୍ତ୍ରଣା / କୁକୁରର ଲାଞ୍ଜରେ ଆଘାତ ଲାଗିଲା | ଛୁଆଛେଳି / ମୁକ୍ତ / ଖୁସି / ସୁରକ୍ଷିତ ଥିଲା | ମାତା ଛେଳି ଆନନ୍ଦିତ/ ଖୁସି ହେଲା |	0 ୧
A୧୭.		**ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସ୍କୋର (୧୭ ରୁ):**	

B. ଢାଂଚାଗତ ଜଟିଳତା

AO ସଂଖ୍ୟା କ୍ରମ	କେବଳ G ର ସଂଖ୍ୟା (A କିମ୍ବା O ବିନା)	GA / GO କ୍ରମଗୁଡ଼ିକର ସଂଖ୍ୟା	GAO କ୍ରମଗୁଡ଼ିକର ସଂଖ୍ୟା
B୧.	B୨.	B୩.	B୪.

C. ଆନ୍ତରୀଣ ଅବସ୍ଥାର ସର୍ତ୍ତାବଳୀ (IST)

C୧.	ଟୋକନରେ ସମୁଦାୟ IST ସଂଖ୍ୟା | IST ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ: ଧାରଣା ରାଜ୍ୟ ସର୍ତ୍ତାବଳୀ ଯଥା। ଦେଖ, ଶୁଣ, ଅନୁଭବ କର, ଗନ୍ଧ କର; ଶାରୀରିକ ସ୍ଥିତି ଶବ୍ଦ ଯଥା। ଶୋଷିଲା, ଭୋକିଲା, କ୍ଲାନ୍ତ, ଯନ୍ତ୍ରଣା, ଆଘାତ (ing); ଚେତନା ଶବ୍ଦ ଯଥା। ଜୀବନ୍ତ, ଜାଗ୍ରତ, ଶୋଇ; ଭାବନା ଶବ୍ଦ ଯଥା। ଦୁ sad ଖ, ଖୁସି, ଆନନ୍ଦ, କ୍ରୋଧ, ଚିନ୍ତିତ, ନିରାଶ, ଭୟ, ଭୟଭୀତ, ଗର୍ବିତ, ସାହସୀ, (ଅନୁଭବ) ନିରାପଦ, ପ୍ରସନ୍ନ, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ; ମାନସିକ କ୍ରିୟା ଯଥା। ଇଚ୍ଛା, ଭାବ, ଜାଣ, ଭୁଲିଯାଅ, ସ୍ଥିର କର, ବିଶ୍ୱାସ କର, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ କର, ଏକ ଯୋଜନା କର; ଭାଷାଗତ କ୍ରିୟା / କହିବା / କହିବାର କ୍ରିୟା ଯଥା। କୁହ, ଡାକ, ପାଟି କର, ଚେତାବନୀ ଦିଅ, ପଚାର |

ଭାଗ II: କାହାଣୀ ବୁଝିବାର ପ୍ରକ୍ରିୟା

		ସଠିକ ଉତ୍ତରର ଉଦାହରଣ	ଭୁଲ ଉତ୍ତରର ଉଦାହରଣ	ସ୍କୋର
0	ତୁମେ ଏହି କାହାଣୀଟିକୁ ପସନ୍ଦ କରିଲ କି?	**ୱାର୍ମ ଅପ୍ ପ୍ରଶ୍ନ, ସ୍କୋର ହୋଇନଥିବା ।**		
D୧.	ମା ଛେଳି ପାଣିରେ କାହିଁକି ରହିଲା? (ଚିତ୍ର ୧-୨ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଲକ୍ଷ୍ୟ/IST ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି)	ଶିଶୁ ଛେଳିକୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ / ସାହାଯ୍ୟ କରିବାକୁ / ଉଦ୍ଧାର କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି । (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା(ସାହାଯ୍ୟ, ସଞ୍ଚୟ, ଉଦ୍ଧାର) ଶିଶୁ ଛେଳି । ଛେଳି ଛୁଆ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତିତ । ଛେଳି ଛୁଆ କାନ୍ଦୁଥିଲା ସାହାଯ୍ୟ ପାଇଁ / ବିପଦରେ ଅଛି / ଭୟଭୀତ ।	ଗାଧୋଇବା / ଖେଳିବା / ଗାଧୋଇବାକୁ / ନିଜକୁ ଧୋଇବାକୁ / ଛେଳି ଛେଳି ଧୋଇବାକୁ ଚାହୁଁଛି କି? ଥଣ୍ଡା କରିବାକୁ / ପିଇବାକୁ	0 ୧
D୨.	ଛେଳି ଛେଳି କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ପାଣିରେ ଛେଳି ଛୁଆକୁ ସୂଚାନ୍ତୁ, ଚିତ୍ର ୧) (IST ଘଟଣା ଆରମ୍ଭ କରିବା ପରି)	ଖରାପ / ବିବ୍ରତ/ ବିପଦରେ / ଭୟଭୀତ । ଉଦ୍ଧାର ହେବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି ।	ଭଲ / ବଢିଆ/ ଖୁସି / ଖେଳିବା / ଫ୍ରିଜ୍ / ସତେଜ / ଥଣ୍ଡା / ଭୋକିଲା / ଶୋଷିଲା / ମଇଳା / ପରିଷ୍କାର / ମୂର୍ଖ ।	0 ୧
D୩.	*(କେବଳ D୩ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯଦି ପିଲା D ୨ ରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା / ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି। ଯଦି D ୨ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D ୩ ରେ ଏକ ଧାରଣା ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D ୪ କୁ ଅଗ୍ରସର ହୁଅନ୍ତୁ ।)* *ଆପଣ କାହିଁକି ଭାବୁଛନ୍ତି ଯେ ଛେଳି ଛେଳି ଖରାପ / ଭୟଭୀତ / ବିପଦ ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରୁଛି?*[18]	ପାଣିରେ ପଡିଯାଇଛି / ପାଣିରୁ ବାହାରିବାରେ ସକ୍ଷମ ନୁହେଁ / ବୁଡ଼ି ଯାଉଛି / ପହଁରି ପାରିବ ନାହିଁ । ଚିତ୍କାର / ଚିତ୍କାର କରୁଛି "ସାହାଯ୍ୟ କର, ମୁଁ ବୁଡ଼ି ଯାଉଛି!" ଶିଶୁମାନେ ପହଁରି ପାରିବେ ନାହିଁ (ସାଧାରଣ ଅର୍ଥ)	ସେ ଭୋକିଲା / ଶୋଷିଲା / ପହଁରିବା / ପାଣିରେ ଖେଳିବା / ସେଠାରେ ଠିଆ ହେବାକୁ ଦିଆଯାଇନଥିଲା ।	0 ୧
D୪.	ଗଧିଆ କାହିଁକି ଆଗକୁ ଡେଇଁପଡେ / କୁଦାମାରେ? (ଚିତ୍ର ୩ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍ ୨: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ଶିଶୁ ଛେଳି ପାଇବା / ମାରିବା / ଖାଇବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି / ଶିଶୁ ଛେଳି ଚାହୁଁଛି । (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ପ୍ରାପ୍ତ, ହତ୍ୟା) ଛେଳି ଛେଳି । ଶିଶୁ ଛେଳି ପ୍ରତିରୋଧ କରିପାରିବ ନାହିଁ / ଯେତେବେଳେ ମାଆ ଦେଖୁନାହାଁନ୍ତି / ଦୂରରେ ଥାଆନ୍ତି । ଠେକୁଆମାନେ (ଛୁଆ) ଛେଳି ଖାଇବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି (ଜେନେରିକ୍ ଅର୍ଥ)	ଛେଳି ଛୁଆ ସହିତ ଖେଳିବା	0 ୧

[18] D୨ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

D୫.	ଗଧିଆଟି କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୫-୬ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (IST ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବେ)	ଖରାପ / (ତଥାପି) ଭୋକିଲା / କ୍ରୋଧିତ / ପାଗଳ / ଦୁଃଖ / ଭୟଭୀତ / ଆଘାତ / ମୂର୍ଖ / ନିରାଶ |	ଭଲ / ଉତ୍ତମ/ ଖୁସିବାସି / ଖୁସି/ ଚାଳତ |	0 ୧
D୬.	*(କେବଳ D୬ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯଦି ପିଲା D୫ ରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା / ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି | ଯଦି D୫ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D୬ ରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ D୭ କୁ ଅଗ୍ରସର ହୁଅନ୍ତୁ |)* *ତୁମେ କାହିଁକି ଭାବୁଛ ଯେ ଗଧିଆଟି ଖରାପ / ଭୟଭୀତ / ଭୋକିଲା / ନିରାଶ ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରୁଛି?*[19]	ଶିଶୁ ଛେଳି ପାଇଲା ନାହିଁ / ବିଫଳ ହେଲା| ପକ୍ଷୀକୁ ଡରନ୍ତି / ଭୟ କରନ୍ତି | ପକ୍ଷୀ ତାଙ୍କୁ ଆକ୍ରମଣ / କାମୁଡ଼ିବା / ଗୋଡ଼ାଇବା / ଠେକୁଆର ଲାଞ୍ଜ କାମୁଡ଼ିବା ଯଦି D୫ ର ପ୍ରତିକ୍ରିୟା “ଖରାପ / କ୍ରୋଧିତ”, D୬ ର ଉତ୍ତର ମଧ ହୋଇପାରେ: ତଥାପି ଭୋକିଲା ଅଛି |	ଗଧିଆ ଦୌଡୁଛି / ସେପରି ଦେଖାଯାଉଛି | ପକ୍ଷୀଟି ଦେଖିଲା ଯେ ଛେଳିଛୁଆଟି ବିପଦରେ ଅଛି ପକ୍ଷୀ କୁକୁରର ଖାଦ୍ୟ ନେଇଗଲା | ପକ୍ଷୀ ଗଧିଆ ଖାଇବାକୁ ଚାହୁଁଛି ମୁଁ ଜାଣି ନାହିଁ	0 ୧
D୭.	ପକ୍ଷୀଟି କୁକୁରର ଲାଞ୍ଜକୁ କାହିଁକି କାମୁଡ଼େ? (ଚିତ୍ର ୫ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (ଏପିସୋଡ୍ ୩: ଲକ୍ଷ୍ୟ)	ଶିଶୁ ଛେଳିକୁ ବଞ୍ଚାଇବା / ଉଦ୍ଧାର / ସାହାଯ୍ୟ / ରକ୍ଷା କରିବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି / ଚାହୁଁଛି | କୁମ୍ଭୀରକୁ ଛେଳି ଛାଡିବାକୁ / କୁମ୍ଭୀରକୁ ଅଟକାଇବାକୁ ସ୍ଥିର କରେ | (କ୍ରମରେ) ରୁ + କ୍ରିୟା (ସଞ୍ଚୟ, ଉଦ୍ଧାର, ସାହାଯ୍ୟ) ଯାହାଫଳରେ ଗଧିଆ ଛେଳି ଖାଇବ ନାହିଁ / ମାରିବ ନାହିଁ / ଛେଳି ଆଘାତ ପାଇବ ନାହିଁ |	ଛେଳି ନିଜେ ଖାଇବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି | କୁମ୍ଭୀର ଖାଇବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି | ଠେକୁଆ ସହିତ ଖେଳିବା ପାଇଁ | ପକ୍ଷୀମାନେ ଗଧିଆକୁ ଘୃଣା କରନ୍ତି ନାହିଁ / ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି ନାହିଁ | (ସାଧାରଣ ଅର୍ଥ)	0 ୧
D୮.	କଳ୍ପନା କର ଯେ ପକ୍ଷୀ ଛେଳିମାନଙ୍କୁ ଦେଖେ | ପକ୍ଷୀଟି କିପରି ଅନୁଭବ କରେ? (ଚିତ୍ର ୬ କୁ ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ) (IST as ପ୍ରତିକ୍ରିୟା)	ଭଲ / ଉତ୍ତମ/ ଖୁସି / ମୁକ୍ତି / ପ୍ରସନ୍ନ / ସନ୍ତୁଷ୍ଟ / ଗର୍ବିତ / ସାହାଯ୍ୟକାରୀ | ଜଣେ ରକ୍ଷକ / ହିରୋ ପରି | ସେମାନଙ୍କୁ ସୁରକ୍ଷା ଦେବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି |	ଖରାପ / ଭୁଲ/ କ୍ରୋଧ / ପାଗଳ / ଦୁଃଖିତ / ମୂର୍ଖ / ଭୋକିଲା | “ମୋତେ ଗଧିଆଟିକୁ ଆଣିବାକୁ ପଡ଼ିବ”	0 ୧
D୯.	*(କେବଳ D ୯ କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯଦି ପିଲା D୮ ରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା / ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ଆଲୋଚନା ବିନା ସଠିକ୍ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତି | ଯଦି D୮ ରେ ଏକ ସଠିକ୍ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ, ତେବେ D ୯ ରେ ଏକ ବିନ୍ଦୁ ଦିଅ ଏବଂ D ୧୦ କୁ ଅଗ୍ରଗତି କର |)*	ଗଧିଆକୁ ଅଟକାଇଲା / ଗଧିଆକୁ ସେଠାରୁ ବାହାର କଲା | ଛେଳି ସଞ୍ଚୟ / ଉଦ୍ଧାର / ସାହାଯ୍ୟ କଲା | ଛେଳିଗୁଡ଼ିକ ନିରାପଦ / ଖୁସି / କ୍ଷତିକାରକ ବୋଲି ଦେଖନ୍ତି | ବର୍ତ୍ତମାନ ଗଧିଆ ଫେରି ଆସିବ ନାହିଁ |	ସେ ହସୁଛନ୍ତି / ସେପରି ଦେଖାଯାଉଛି | ଗଧିଆ ପାଇଲା ନାହିଁ ଶିଶୁ ଛେଳି ନିଜେ ଖାଇବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି | ଗଧିଆ ଉପରେ କ୍ରୋଧିତ |	0 ୧

[19] D୫ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

	ଆପଣ କାହିଁକି ଭାବୁଛନ୍ତି ଯେ ପକ୍ଷୀଟି ଭଲ / ସୁଖୀ/ ଖୁସି ଇତ୍ୟାଦି ଅନୁଭବ କରୁଛି?[20]			
D୧0.	ମା ଛେଳି କାହାକୁ ସବୁଠାବୁଠାରୁ ଅଧିକ ପସନ୍ଦ କରେ, ଗଧିଆ କିମ୍ବା ପକ୍ଷୀ? କାହିଁକି?	ପକ୍ଷୀ - ଅତି କମରେ ଗୋଟିଏ କାରଣ ଦିଅ (ସେ ଛେଳିଟିକୁ ବଞ୍ଚାଇଲା / ସାହାଯ୍ୟ କଲା / ଗଧିଆକୁ ଗୋଡ଼ାଇଲା / ଛେଳିମାନଙ୍କ ପ୍ରତି ଦୟାଳୁ)	ଗଧିଆ/ ମୁଁ ଜାଣେ ନାହିଁ / ଅନ୍ୟ ଅପ୍ରାସଙ୍ଗିକ ଉତ୍ତର |	0 ୧
D୧୧.	**ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସ୍କୋର (୧0 ରୁ):**			

[20] D୮ ର ଉତ୍ତରରେ ପିଲାଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ISTକୁ ଏଠାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉ ।

୧. ଶିଶୁର ନାମ (ପ୍ରଥମ ନାମ, ଉପନାମ) ______________________

୨. ଜନ୍ମ ତାରିଖ ______________________

୩. ଆପଣଙ୍କ ପିଲା ବର୍ତ୍ତମାନ ଏକ ଶିଶୁ ଉଦ୍ୟାନ / ଦିନ-ଯତ୍ନ / ବିଦ୍ୟାଳୟକୁ ଯାଉଛି କି?

- ○ ହଁ,ଶିଶୁ ଉଦ୍ୟାନ | ____________ ରୁ (ବର୍ଷ, ମାସ)
- ○ ନା

ଯଦି ହଁ, କେଉଁ ପ୍ରକାର ବାଳାଶ୍ରମ?

- ○ ଦ୍ୱିଭାଷୀ
- ○ ଏକମାତ୍ର L୧ = ଶିଶୁର ମାତୃଭାଷା |
- ○ ଏକକ L୨ = ଶିଶୁର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା |
- ○ ଅନ୍ୟ, କେଉଁ ପ୍ରକାରର? ______________________

- ○ ହଁ, ବିଦ୍ୟାଳୟ | ____________ ରୁ (ବର୍ଷ, ମାସ)
- ○ ନା

ଯଦି ହଁ, କେଉଁ ପ୍ରକାର ବିଦ୍ୟାଳୟ?

- ○ ଦ୍ୱିଭାଷୀ
- ○ ଏକମାତ୍ର L୧ = ଶିଶୁର ମାତୃଭାଷା |
- ○ ଏକକ L୨ = ଶିଶୁର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା |
- ○ ଅନ୍ୟ, କେଉଁ ପ୍ରକାରର? ______________________

୪. କେଉଁ ଦେଶରେ ତୁମର ପିଲା ଜନ୍ମ ହେଲା?

○ L୧ ଦେଶରେ, କେଉଁଟି? __________ ○ L୨ ଦେଶରେ, କେଉଁଟି? __________ ○ ଅନ୍ୟ ଦେଶରେ, କେଉଁଟି? ____________

୫. ଯେହେତୁ ଆପଣଙ୍କ ପିଲା L୨ ଦେଶରେ ରହୁଛନ୍ତି? ________ (ବର୍ଷ, ମାସ)

୬. ଜନ୍ମ କ୍ରମାଂକ

○ ୧ ○ ୨ ○ ୩ ○ ସଂଖ୍ୟାରେ ____

7. ଯେତେବେଳେ ତୁମର ସନ୍ତାନ ପ୍ରଥମ ଶବ୍ଦ କହିଲା ତୁମର ପିଲା କେତେ ବର୍ଷ ହେଲା?

___ ବର୍ଷ ___ ମାସ

୮. ଆପଣ ନିଜ ପିଲାଙ୍କ ଭାଷା ବିଷୟରେ କେବେ ଚିନ୍ତା କରିଛନ୍ତି କି?

○ ନା ○ହଁ, ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଭାବରେ କାହିଁକି? ______________________

୯. ଆପଣଙ୍କ ପରିବାରର କେହି କୌଣସି ଭାଷଣ କିମ୍ବା ଭାଷା ଅସୁବିଧାର ସନ୍ମୁଖୀନ ହୋଇଛନ୍ତି କି?

○ ନା ○ ହଁ, ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଭାବରେ କିଏ? ______________________
ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ୍; ମା, ବାପା, ଭାଇଭଉଣୀ

୧0. ଆପଣଙ୍କ ପିଲା କେବେ ଶୁଣିବାରେ ଅସୁବିଧା ଭୋଗୁଛନ୍ତି କି?

ଶ୍ରବଣ ଦୁର୍ବଳତା |

- ○ ନା
- ○ ହଁ

ବାରମ୍ବାର କାନ ସଂକ୍ରମଣ

- ○ ନା
- ○ ହଁ, କେତେଥର? ____________
- ○ କାନ ଟ୍ୟୁବ୍ |

୧୧. ଆପଣଙ୍କ ମତରେ, ଆପଣଙ୍କ ପିଲା ସାଧାରଣ ଭାବରେ ଶୁଣନ୍ତି କି?

○ନା ○ହଁ

୧୨. ପିତାମାତାଙ୍କ ବିଷୟରେ ସୂଚନା |						
	ଆପଣଙ୍କର ମାତୃଭାଷା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କରନ୍ତୁ (L୧)	ଆପଣଙ୍କର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କରନ୍ତୁ (L୨)	ଆପଣ କହୁଥିବା ଅନ୍ୟ ଭାଷା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କରନ୍ତୁ |	ଆପଣ କେତେ ଦିନହେଲା .... ଦେଶରେ ରହିଆସୁଛନ୍ତି |	ତୁମର ଶିକ୍ଷା	ତୁମର ବୃତ୍ତି
ମାତା / ପିତାମାତା ୧						
ପିତା / ପିତାମାତା ୨						

୧୩. ଆପଣ ନିଜ ପିଲା ସହିତ କେଉଁ ଭାଷା କୁହନ୍ତି?

ମାତା / ପିତାମାତା ୧

○ ମୋର ମାତୃଭାଷା (L୧)

○ ମୋର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା (L୨)

○ ଉଭୟ ମାତୃଭାଷା ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା |

○ ଅନ୍ୟ ଭାଷା (ଗୁଡିକ), କେଉଁଟି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କରନ୍ତୁ |

____

ପିତା / ପିତାମାତା ୨

○ ମୋର ମାତୃଭାଷା (L୧)

○ ମୋର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା (L୨)

○ ଉଭୟ ମାତୃଭାଷା ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା |

○ ଅନ୍ୟ ଭାଷା (ଗୁଡିକ), କେଉଁଟି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କରନ୍ତୁ |

____

୧୪. ତୁମ ପିଲା ବର୍ତ୍ତମାନ କେଉଁ ଭାଷା କହୁଛି?

○ ଶିଶୁର ପ୍ରଥମ ଭାଷା (L୧), ଯାହା କି: ______________

○ ଶିଶୁର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା (L୨) , ଯାହା କି: ______________

○ ଜାଣିଥିବା ଅନ୍ୟ ଭାଷା (ଗୁଡିକ୍), ଯାହା କି: ______________

୧୫. ଆପଣଙ୍କ ଶିଶୁ କେଉଁ ଭାଷାଗୁଡ଼ିକର ଅଭିଂଜ୍ଞତା ରଖିଛି?

○ ଶିଶୁର ପ୍ରଥମ ଭାଷା (L୧)

○ ଶିଶୁର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା (L୨)

○ ଜାଣିଥିବା ଅନ୍ୟ ଭାଷା (ଗୁଡିକ୍), ଯାହା କି: ______________

୧୬. କେଉଁ ବୟସରେ ଆପଣଙ୍କ ପିଲାର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା (L୨) ସହ ସମ୍ପର୍କ ଆରମ୍ଭ ହେଲା?

○ ଜନ୍ମରୁ

○ ୧ ବର୍ଷ ପୁର୍ବରୁ

○ ୨ ବର୍ଷ ଆଗରୁ

○ ୩ ବର୍ଷ ପୁର୍ବରୁ

○ ୫ ବର୍ଷ ପୁର୍ବରୁ

○ କେତେ ବୟସରୁ _______

୧୭. ଆପଣଙ୍କ ପିଲା L୨ ରେ ସଂସ୍ପର୍ଶରେ ଆସିଛି କି?

○ ଶିଶୁ ଉଦ୍ଯାନ କିମ୍ବା ସ୍କୁଲ

○ ସାଂଗ ମାନଂକ ସାଥିରେ

○ ଭାଇଭଉଣୀ/ ମାତାପିତା/ ଅନ୍ୟ ସମ୍ପର୍କିୟଂକ ସହ

○ ଟିଭି/ କମ୍ପ୍ୟୁଟର/ ବହି

○ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ________________________________

୧୮. **ଆକଳନ କରନ୍ତୁ, ଶତକଡ଼ା ଦୃଷ୍ଟିରୁ, ଆପଣଙ୍କ ପିଲା ପ୍ରତିଦିନ ବିଭିନ୍ନ ଭାଷାରେ ସଂସ୍ପର୍ଶରେ ଆସନ୍ତି (ସମସ୍ତ ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପରେ)?**	ପିଲାର ମାତୃଭାଷା (L୧) ○ ୨୫% ○ ୫0% ○ ୭୫% ○ ୧00%	ପିଲାର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା (L୨) ○ ୨୫% ○ ୫0% ○ ୭୫% ○ ୧00%	7. ଅନ୍ୟଭାଷା ○ ୨୫% ○ ୫0% ○ ୭୫% ○ ୧00%

୧୯.**ଦୟାକରି, ଉପଯୁକ୍ତ ବାକ୍ସକୁ ଟିକ୍ କରି ଆପଣଙ୍କ ପିଲାଙ୍କ ଭାଷା ଦକ୍ଷତା ଆକଳନ କରନ୍ତୁ |**	ବହୁତ ଭଲ	ଠିକଠାକ	ଖରାପ	ବହୁତ ଖରାପ
ଆପଣଙ୍କ ପିଲା ତାଙ୍କ ମାତୃଭାଷା (L୧) କେତେ ଭଲ ଭାବରେ <u>ବୁଝନ୍ତି</u>?				
ଆପଣଙ୍କ ପିଲା ତାଙ୍କର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା (L୨) କେତେ ଭଲ ଭାବରେ <u>ବୁଝନ୍ତି</u>?				
ଆପଣଙ୍କ ପିଲା ନିଜ ମାତୃଭାଷା (L୧) କେତେ ଭଲ ଭାବରେ <u>କହିଥାଏ</u>?				
ଆପଣଙ୍କ ପିଲା ତାଙ୍କର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା (L୨) କେତେ ଭଲ ଭାବରେ <u>କୁହନ୍ତି</u>?				

୨0. ଆପଣଙ୍କ ମତରେ, ଆପଣଙ୍କ ପିଲା କେଉଁ ଭାଷାରେ ସର୍ବୋତ୍ତମ କୁହନ୍ତି?

- ପିଲାର ପ୍ରଥମଭାଷା
- ପିଲାର ଦ୍ୱିତୀୟଭାଷା
- ଅନ୍ୟ ଭାଷା, ଯାହା କି ________

୨୧. ଆପଣଙ୍କ ମତରେ, ଆପଣଙ୍କ ପିଲା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଅପେକ୍ଷା କୌଣସି ଭାଷା ପସନ୍ଦ / ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି କି?

○ ନା
○ ହଁ, କେଉଁଟି? __________________

୨୨. ଦୟାକରି, ଗତ ମାସରେ ଆପଣଙ୍କ ପିଲାଙ୍କ ସହିତ କରାଯାଇଥିବା ନିମ୍ନଲିଖିତ କାର୍ଯ୍ୟର ଆବୃତ୍ତି ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ |	ପିଲାର ମାତୃଭାଷା (L୧)				ପିଲାର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଷା (L୨)			
	କେବେନୁହେଁ	ଥରେ ବା ଦୁଇଥର	ସପ୍ତାହରେ ଥରେ ବା ଦୁଇଥର	ପ୍ରାୟ ପ୍ରତି ଦିନ	କେବେନୁହେଁ	ଥରେ ବା ଦୁଇଥର	ସପ୍ତାହରେ ଥରେ ବା ଦୁଇଥର	ପ୍ରାୟ ପ୍ରତି ଦିନ
କାହାଣୀ କଥନ								
ପୁସ୍ତକ ପଠନ								
ଗୀତ ଶୁଣିବା କିମ୍ବା ଗାଇବା								
ଟେଲିଭିଜନ/ ଡିଭିଡି/ ଫିଲ୍ମ/ କମ୍ପୁଟର ଗେମ ଦେଖିବା								

କାହାଣୀ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟଗୁଡ଼ିକ

ନିମ୍ନଲିଖିତ କାହାଣୀ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟଗୁଡିକ ମଡେଲ କାହାଣୀ ଏବଂ/କିମ୍ବା ପୁନଃକଥନ ପାଇଁ ଉତ୍ସାହ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରେ । ସ୍କ୍ରିପ୍ଟଗୁଡିକ ସ୍ଥୁଳ ଏବଂ ସୂକ୍ଷ୍ମ ସଂରଚନା ପାଇଁ ସମାନ୍ତରାଳ କରାଯାଇଛି । ଏହାସହ କୋଡିଂ ଏବଂ ବିଶ୍ଳେଷଣକୁ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିବ |

ନିମ୍ନଲିଖିତ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟରେ କାହାଣୀ ସଂରଚନା ଉପାଦାନ ଏବଂ ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ଅବସ୍ଥା ସର୍ତ୍ତାବଳୀର ଚିହ୍ନ ନିମ୍ନଲିଖିତ ଉପାୟରେ ଦିଆଯାଇଛି:

ଲକ୍ଷ୍ୟ **ପ୍ରଚେଷ୍ଟା** **ଫଳାଫଳ** ***ଆନ୍ତରୀଣ ଅବସ୍ଥା ସର୍ତ୍ତାବଳୀ***

ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀ (ଶବ୍ଦର ମୋଟ ସଂଖ୍ୟା: ୧୬୮)

ଛବି ୧/୨: ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ ମା ପକ୍ଷୀ ଥିଲା ଯିଏ ଦେଖିଲା ଯେ ତାଙ୍କ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନେ ଭୋକିଲା ଥିଲେ । ସେ ଉଡିବାକୁ ଲାଗିଲା କାରଣ ସେ ନିଜ ଛୁଆମାନଂକ ପାଇଁ ଖାଦ୍ୟ ଖୋଜିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏକ *ଭୋକିଲା* ବିଲେଇ ଦେଖିଲା ଯେ ମା ପକ୍ଷୀ ଉଡି ଉଡି ବସାରୁ ଦୁରେଇ ଯାଉଛି ଓ *କହିଲା*, "ଓ ମା, କି ସୁନ୍ଦର, ମୁଁ ଏଠାରେ ଏ କ'ଣ ଦେଖୁଛି?"|

ଛବି ୩/୪: ମା ପକ୍ଷୀ ନିଜ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ବଡ ଜିଆ ସହିତ ଫେରିଲା, କିନ୍ତୁ ସେ ବିଲେଇକୁ ଦେଖିନଥିଲା । ସେ ତାଙ୍କ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସ୍ୱଦିଷ୍ଟ ଏକ ଜିଆ ପାଇ *ଖୁସି* ଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ *ଦୁଷ୍ଟ* ବିଲେଇଟି ଗଛଉପରେ ଚଢିବା ଆରମ୍ଭ କଲା କାରଣ ସେ ଏକ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ସେ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏକୁ ଧରିଲା । ଏକ ସାହସୀ କୁକୁର ଯାହା ଏହି ଗଛକୁ ଅତିକ୍ରମ କରୁଥିବା ବେଳେ ଦେଖିଲା ଯେ ଛୁଆ ପକ୍ଷୀମାନେ ବହୁତ ବିପଦରେ ଅଛନ୍ତି । ସେ ବିଲେଇକୁ ଅଟକାଇ ସେମାନଙ୍କୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଲା ।

ଛବି ୫/୬: କୁକୁରଟି ବିଲେଇକୁ *କହିଲା*: "ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ଏକଲା ଛାଡି ଦିଅ"| ଏବଂ ତା'ପରେ ସେ ବିଲେଇର ଲାଂଗୁଡକୁ ଧରି ତାଙ୍କୁ ତଳକୁ ଟାଣି ଦେଲା । ବିଲେଇ ଶିଶୁ ପକ୍ଷୀକୁ ଛାଡି ଦେଲା ଓ କୁକୁରଟି ସେହି ବିଲେଇକୁ ଘଉଡାଇଦେଲା । କୁକୁରଟି ବହୁତ *ଖୁସି* ଥିଲା ଯେ ସେ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ବଞ୍ଚାଇ ପାରିଲା ଏବଂ ବିଲେଇଟି ଏବେ ବି *ଭୋକିଲା* ଥିଲା।

ଶିଶୁ ଛେଳି (ଶବ୍ଦର ମୋଟ ସଂଖ୍ୟା: ୧୮୫)

ଛବି ୧/୨: ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ ମା ଛେଳି ଥିଲା ଯିଏ ଦେଖିଲା ଯେ ତାଙ୍କ ଶିଶୁ ଛେଳି ପାଣିରେ ପଡିଯାଇଛି ଏବଂ ଏହା ଭୟଭୀତ ହୋଇଯାଇଥିଲା । ସେ ପାଣି ଭିତରକୁ ଡେଇଁଲା କାରଣ ସେ ଛୁଆକୁ ବଞ୍ଚାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏକ ଭୋକିଲା ଗଧିଆ ଦେଖିଲା ଯେ ମା ଛେଳି ପାଣି ଭିତରେ ଅଛି। ସେ ଖୁସିରେ କହିଲା: "ବାଃ, ଖୁବ ସୁନ୍ଦର, ମୁଁ ଏଠାରେ ଘାସ ଉପରେ ଏ କ'ଣ ଦେଖୁଛି?"|

ଛବି ୩/୪: ମା ଛେଳି ଶିଶୁଛେଳିକୁ ପାଣିରୁ ବାହାରକୁ ବାହାର କରିଦେଲା, କିନ୍ତୁ ସେ ଗଧିଆକୁ ଦେଖିନଥିଲା । ସେ *ଖୁସି* ଥିଲା ଯେ ତା'ର ଛୁଆ ବୁଡି ନ ଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ ଗଧିଆ ଆଗକୁ ଦୌଡିଗଲା କାରଣ ସେ ଅନ୍ୟ ଏକ ଶିଶୁକୁ ଧରିବାକୁ

ଚାହୁଁଥିଲା । ଗଧିଆଟି ଆଉ ଗୋଟିଏ ଶିଶୁଛେଳିକୁ ଧରିପକାଇଲା । ଏକ ସାହସୀ ପକ୍ଷୀ ସେହିବାଟ ଦେଇ ଉଡିଯାଉଥିଲା ଓ ଦେଖିଲା ଯେଏକ ଶିଶୁ ଛେଳି ବହୁତ ବିପଦରେ ଅଛି । ସେ ଗଧିଆକୁ ଅଟକାଇ ଶିଶୁକୁ ବଞ୍ଚାଇବାର ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଲା ।

ଛବି ୫/୬: ପକ୍ଷୀଟି ଗଧିଆକୁ କହିଲା: "ଶିଶୁଛେଳିକୁ ଏକାକୀ ଛାଡି ଦିଅ"। ଏବଂ ତା'ପରେ ସେ ତଳକୁ ଉଡିଲା ଏବଂ ଗଧିଆର ଲାଂଗୁଡକୁ କାମୁଡିଦେଲା। ଗଧିଆ ଶିଶୁ ଛେଳିକୁ ଛାଡି ଦେଲା ଏବଂ ପକ୍ଷୀଟି ତାଙ୍କୁ ଭଗାଇ ଦେଲା । ପକ୍ଷୀଟି ବହୁତ *ଖୁସି* ଥିଲା ଯେ ସେ ଶିଶୁ ଛେଳିକୁ *ରକ୍ଷା* କରିପାରିଲା। ଗଧିଆ ଏବେ ବି *ଭୋକିଲା* ଥିଲା।

ବିଲେଇ (ଶବ୍ଦର ମୋଟ ସଂଖ୍ୟା: ୧୭୮)

ଛବି ୧/୨: ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ କୌତୁହଳୀ ବିଲେଇ ଥିଲା ଯିଏ ଏକ ହଳଦିଆ ପ୍ରଜାପତିକୁ ବୁଦା ଉପରେ ବସିଥିବାର ଦେଖିଲେ । ସେ ଆଗକୁ ବଢ଼ିଲା କାରଣ ସେ ଏହାକୁ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ, ଜଣେ ଖୁସି ବାଳକ ଏକ ବାଲ୍ଟି ଏବଂ ହାତରେ ଏକ ବଲ୍ ସହିତ ମାଛ ଧରିବାରୁ ଫେରି ଆସିଥିଲେ । ସେ ପ୍ରଜାପତିକୁ ଗୋଡ଼ାଇବା ବିଲେଇକୁ ଦେଖିଲେ ।

ଛବି ୩/୪: ପ୍ରଜାପତି ଶୀଘ୍ର ଉଡିଗଲା ଏବଂ ବିଲେଇ ବୁଦାରେ ପଡିଗଲା । ସେ ନିଜକୁ ଆଘାତ କଲେ ଏବଂ ବହୁତ *କ୍ରୋଧିତ* ଥିଲେ । ବାଳକଟି ଏତେ ହଟଗଲା ଯେ ବଲ୍ ତାଙ୍କ ହାତରୁ ଖସିଗଲା । ଯେତବେଳେ ସେ ତାର ବଲ ପାଣିରେ ବୁଲୁଥିବାର ଦେଖିଲା, ସେ ଚିତ୍କାର କଲେ, "ଓହ ନା, ମୋରବଲ୍ ଭାସିଗଲା!"। ସେ ଦୁଃଖିତ ଥିଲା ଏବଂ ତା'ର ବଲ୍ ଫେରାଇ ଆଣିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ ବିଲେଇ ବାଳକର ବାଲ୍ଟି ଦେଖି ଚିନ୍ତା କଲା: "ମୁଁ ଏକ ମାଛ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଛି।"

ଛବି ୫/୬: ସେହି ସମୟରେ ବାଳକ ଟି ତାଙ୍କ ମାଛ ଧରିବା ରଡ ସହିତ ପାଣିରୁ ତାଙ୍କ ବଲ୍ ବାହାର କରିବା ଆରମ୍ଭ କଲା । ସେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କଲେ ନାହିଁ ଯେ ବିଲେଇ ଏକ ମାଛ ଧରିଛି । ଶେଷରେ, ବିଲେଇ ଏପରି ସ୍ୱାଦପୂର୍ଣ୍ଣ ମାଛ ଖାଇବାରେ ବହୁତ *ଖୁସି* ଥିଲା ଏବଂ ବାଳକଟି ତାଙ୍କ ବଲ୍ ଫେରାଇ ନେଇ *ଖୁସି* ଥିଲା ।

କୁକୁର (ଶବ୍ଦର ମୋଟ ସଂଖ୍ୟା: ୧୭୪)

ଛବି ୧/୨: ଗୋଟିଏ ଦିନ ଏକ କୌତୁହଳୀ କୁକୁର ଥିଲା ଯିଏ ଏକ ଗଛ ମୂଳରେ ବସିଥିବା ଏକ ଧୂସର ମୂଷା ଦେଖିଲା । ସେ ଆଗକୁ ବଢ଼ିଲା କାରଣ ସେ ଏହାକୁ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ, ଜଣେ *ଖୁସି* ବାଳକ ତାଙ୍କ ହାତରେ ଏକ ବ୍ୟାଗ ଏବଂ ବେଲୁନ୍ ସହିତ ବାଜାରରୁ ଫେରି ଆସୁଥିଲା । ସେ କୁକୁରକୁ ମୂଷା ପଛରେ ଗୋଡ଼ାଇବାର ଦେଖିଲା ।

ଛବି ୩/୪: କୁକୁରକୁ ଦେଖି ମୂଷା ଶୀଘ୍ରତାର ସହ ଦୌଡିବାକୁ ଲାଗିଲା ଏବଂ କୁକୁରଟି ତାର ପିଛାକରୁକରୁ ଗଛରେ ଧକ୍କା ହୋଇଗଲା । କୁକୁରକୁ ଖୁବ ଆଘାତ ଲାଗିଲାଏବଂ ବହୁତ *କ୍ରୋଧିତ* ଥିଲେ । ବାଳକଟି ଏହି ସମୟରେ ଏତେ ଚଗଲାମୀ କଲା ଯେ ବେଲୁନ୍ ତା ହାତରୁ ବାହାରି ଗଲା । ତା'ର ବେଲୁନ୍ ଗଛ ଉପରକୁ ଉଡିଥିବାର ଦେଖିଲା। ସେ ଚିତ୍କାର କଲା, "ହେ ନା, ମୋର ବେଲୁନ ଉଡିଗଲା।" ସେ ଦୁଃଖି ଥିଲା ଏବଂ ତା'ର ବେଲୁନ୍ ଫେରି ପାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲା । ଏହି ସମୟରେ କୁକୁରଟି ବାଳକର ବ୍ୟାଗକୁ ଦେଖିଲା ଏବଂ ଭାବିଲା: "ମୁଁ ଏକ ମାଂସ ଟୁକୁଡା ନେଇଯିବି।"

ଛବି ୫/୬: ସେହି ସମୟରେ ବାଳକଟି ଗଛରୁ ନିଜର ବେଲୁନକୁ ଟାଣିବା ଆରମ୍ଭ କଲା । ଏହି ସମୟରେ ସେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କଲା ନାହିଁ ଯେ କୁକୁରଟି ଏକ ମାଂସ ଟୁକୁଡ଼ା ଧରିଛି । ଶେଷରେ, କୁକୁରଟି ଏପରି ଏକ ସୁସ୍ୱାଦୁ ମାଂସ ଟୁକୁଡ଼ା ଖାଇବାକୁ ପାଇ ବହୁତ *ଖୁସି* ଥିଲା ଏବଂ ବାଳକଟି ତା'ର ବେଲୁନ୍ ଫେରାଇ ଆଣି ଖୁବ *ଖୁସି* ଥିଲା ।