

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

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

Polish version

Translated and adapted by
Agnieszka Otwinowska, Karolina
Mieszkowska, Marta Białecka-Pikul
& Ewa Haman
(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. Polish version. Translated and adapted by Otwinowska, A., Mieszkowska, K., Białecka-Pikul, M., & Haman, E.

MAIN: Polish version

MAIN – wielojęzyczne narzędzie do oceny narracji

Agnieszka Otwinowska, Karolina Mieszkowska, Marta Białecka-Pikul, Ewa Haman

MAIN (wielojęzyczne narzędzie do oceny narracji) został zaprojektowany w 2012 roku w celu badania zdolności narracyjnych dzieci uczących się jednego lub więcej języków od urodzenia, lub od wczesnego dzieciństwa. MAIN został zaprojektowany głównie do badania dzieci w wieku od 3 do 10 lat, choć najnowsze badania wskazują, że MAIN może być także używany ze starszymi dziećmi, nastolatkami i dorosłymi. Struktura narzędzia MAIN pozwala na badanie i ocenę zarówno rozumienia jak i umiejętności tworzenia narracji. MAIN pozwala, po pierwsze, na badanie tego samego dziecka w kilku językach. Po drugie, przy pomocy MAIN można zarówno oceniać samo rozumienie narracji (opowiadanie modelowe), jak i czynne zdolności narracyjne (renarrację i narrację). Wersja MAIN z 2012 roku została stworzona na podstawie badań pilotażowych, w których wzięło udział około 500 dzieci, jedno- i dwujęzycznych, w wieku od 3 do 10 lat. Narzędzie zostało opracowane dla 15 różnych języków i ich możliwych kombinacji.

W 2019 angielska wersja MAIN została zmodyfikowana na podstawie ponad 2500 transkrypcji narracji z użyciem MAIN oraz około 24000 odpowiedzi na pytania o zrozumienie historyjek. Dane te zostały zebrane od około 700 dzieci jednojęzycznych i dwujęzycznych w Niemczech, Rosji i Szwecji w latach 2013-2019. Obecna wersja polska jest oparta na wersji angielskiej z 2019 roku, natomiast przykładowe odpowiedzi w arkuszach oceny narracji (por. poniżej) pochodzą zarówno ze wspomnianych wyżej badań, jak i z projektu Bi-SLI-PL, w którym badane były jednojęzyczne dzieci polskie i dwujęzyczne dzieci polsko-angielskie¹.

MAIN zawiera cztery analogiczne opowiadania. Każde składa się ze starannie zaplanowanych sekwencji sześciu obrazków w oparciu o wielowymiarowy model struktury opowiadania. Historyjki są kontrolowane pod względem złożoności poznawczej i językowej: ich makro- i mikrostruktura są porównywalne. Są też kontrolowane pod względem adekwatności kulturowej.

Mimo braku normalizacji MAIN, jego standaryzowane procedury można wykorzystywać do celów ewaluacyjnych, interwencyjnych, a także badawczych. Szczegółowe informacje o tym jak używać MAIN są zawarte w rozdziale "*Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages*" napisanym po angielsku i wydanym w *ZAS Papers in Linguistics* 63 (2019, pp. iv-xii), który można pobrać ze strony <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

W dokumencie przedstawionym poniżej zawarte są:

- wytyczne do oceny narracji,
- protokoły i arkusze do oceny narracji *Kot, Pies, Ptaszki, Kózki*,
- kwestionariusz dla rodziców dotyczący rozwoju językowego dziecka,
- teksty historyjek.

¹ Dane prezentowane w tym tekście zostały uzyskane częściowo w ramach realizacji projektu BI-SLI-PL pt. „Rozwój poznawczy i językowy polskich dzieci dwujęzycznych u progu edukacji szkolnej - szanse i zagrożenia”. Projekt był realizowany na Wydziale Psychologii Uniwersytetu Warszawskiego, we współpracy z Instytutem Psychologii Uniwersytetu Jagiellońskiego, a finansowany przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego /Narodowe Centrum Nauki (decyzja nr 809/N-COST/2010/0; kierownik: Ewa Haman). Zbieranie, kodowanie i przechowywanie danych było także częściowo finansowane z subsydium Fundacji na rzecz Nauki Polskiej dla Zofii Wodnieckiej, oraz z grantu Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach projektu „Cechy fonologiczne i morfo-syntaktyczne języka i dyskursu polskich dzieci rozwijających się dwujęzycznie w kontekście emigracji do Wielkiej Brytanii” (decyzja nr 0094/NPRH3/H12/82/2014; kierownik: Agnieszka Otwinowska-Kasztelanic), realizowanego na Wydziale Neofilologii Uniwersytetu Warszawskiego.

Wytyczne do oceny narracji

MAIN jest przeznaczony przede wszystkim do badania dzieci w wieku od około 3 do 10 lat, jednak może być również używany ze starszymi dziećmi, młodzieżą i dorosłymi. MAIN ocenia zarówno rozumienie, jak i tworzenie narracji. Pozwala także na pozyskiwanie narracji od osób badanych według różnych scenariuszy: opowiadania modelowego, powtórnego opowiadania (renarracja) i samodzielnego opowiadania (narracja). Wybór scenariusza i kolejności etapów badania (np. opowiadanie modelowe/ renarracja, a następnie narracja, lub tylko narracja) zależy od celów i potrzeb badania. Badający mogą dowolnie dobierać kolejność scenariuszy do swoich potrzeb.

Konstrukcja MAIN pozwala na zbadanie tego samego dziecka w kilku językach, bez wskazania, który język ma być badany jako pierwszy. Gdy badamy dzieci dwujęzyczne, przerwa pomiędzy badaniem w każdym z języków powinna najlepiej trwać od około 4 do 7 dni. Przerwa zmniejszy wpływ jednego języka na drugi oraz zminimalizuje efekty treningu i wcześniejszego opowiadania. Dzieci nie powinny być badane przez tę samą osobę w obydwu językach. Badanie prowadzone przez różne osoby z wyłącznym użyciem jednego języka zachęci dziecko do użycia danego języka, i zniechęci do mieszania języków i przełączania kodów (*code-switching*).

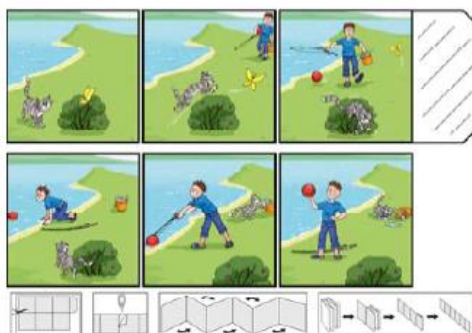
Materiały

- 4 komplety obrazków: *Ptaszki*, *Kóźki*, *Kot*, *Pies* (po trzy kopie każdej historyjki wydrukowane w kolorze, każda kopia w osobnej kopercie: łącznie 12 kopert),
- 4 skrypty historyjek/teksty wzorcowe: *Ptaszki*, *Kóźki*, *Kot* i *Pies*,
- Sprzęt do nagrań (audio lub wideo),
- Arkusze odpowiedzi do analizy makrostruktury, terminów określających stany mentalne i pytań na zrozumienie,
- Pytania do rodziców (informacje o dziecku, rodzinie i środowisku językowym).

Instrukcje

Jak przygotować materiały

1. Należy ściągnąć obrazki ze strony www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main
 2. Każdy plik PDF (tj. każdą historyjkę) należy wydrukować trzy razy w kolorze (na dobrej drukarce) na białym papierze w formacie A4. Każdy obrazek powinien mieć wymiary 9 x 9 cm.
 3. Obrazki należy ponumerować (1-6) na odwrocie.
 4. Następnie wyciąć je w formie dwóch pasków (patrz niżej).
 5. Paski składające się z 3 obrazków trzeba skleić tak, aby powstał pasek z 6 obrazków (patrz niżej). Pasek należy złożyć w następujący sposób (patrz niżej): obrazek 1 – obrazek 2 – złożenie; obrazek 3 – obrazek 4 – złożenie; obrazek 5 – obrazek 6
- UWAGA:** Prosimy nie wycinać i nie używać małych obrazków z instrukcji poniżej.



6. Każdy złożony w harmonijkę egzemplarz danej historyjki (6 obrazków) należy włożyć do osobnej koperty w tym samym kolorze (np. *Ptaszki* do zielonych, *Kóźki* do pomarańczowych, *Psa* do niebieskich, *Kota* do czerwonych) lub kopert białych oznaczonych innym znakiem rozpoznawczym (np. kropką, kwadratem, itd.). W ten

sposób uzyskamy po trzy koperty z tą samą historyjką, które są w tym samym kolorze lub są oznaczone tym samym znakiem rozpoznawczym.

Jak przeprowadzić badanie

- Przed badaniem trzeba dobrze zaznajomić się z procedurą badania i instrukcjami. Należy przygotować tekst historyjek i pytania na zrozumienie do każdej historyjki, które mają być opowiedziane danego dnia.
- Następnie trzeba przygotować sprzęt audio / wideo do nagrywania sesji. Nagrywanie należy rozpocząć przed rozgrzewką, pamiętając o tym, aby nagrać całą sesję, również odpowiedzi dziecka na pytania o zrozumienie historyjki.
- Faza powitalna (rozgrzewka) powinna być oparta na poprzednich doświadczeniach badającego i obowiązujących standardach kulturowych. W trakcie rozmowy z dzieckiem należy stwarzać przyjazną atmosferę i zadać kilka pytań, żeby się upewnić, że dziecko rozumie i umie odpowiadać na proste pytania. Proponujemy rozpocząć od przedstawienia się i zadania dziecku pytania: „*A ty jak masz na imię?*” Dalej można zadać następujące pytania: „*Kto jest twoim najlepszym przyjacielem?*” „*Co lubisz oglądać w telewizji?*”, „*Czy lubisz opowiadać różne historyjki?*”, „*Czy lubisz słuchać opowiadań?*”.
- Przed rozpoczęciem badania należy położyć na stole wszystkie trzy koperty w tym samym kolorze, czyli zawierające te same historyjki. Dzieci będą „losować” jedną kopertę. Można powiedzieć: „*Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną*”. Chodzi o to, żeby dzieci miały poczucie, że badający nie wie, którą historyjkę wybierają. Dzięki temu kontrolujemy efekt „wspólnej wiedzy” podczas pokazywania sekwencji obrazków do opowiadania.
- Badanie przeprowadzamy według instrukcji w protokołach historyjek. Należy tu zdecydowanie przestrzegać zaleceń dotyczących podpowiedzi kierowanych do dziecka (patrz niżej).
- Jak prezentować obrazki w zadaniu narracji: Podczas przeprowadzania badania trzeba usiąść naprzeciwko dziecka. Dzięki temu dziecko będzie trzymać obrazki przodem do siebie, a dla badającego będą one „niewidoczne”. Kiedy dziecko wyjmie obrazki, należy je poprosić, aby je rozwinęło i uważnie obejrzało całą historyjkę, zaczynając od pierwszego obrazka: „*Zajrzyj do koperty i zobacz, co jest w środku. Obejrzyj uważnie wszystkie obrazki, ale mi ich nie pokazuj. Tylko TY możesz widzieć tę historyjkę*”. Można pomóc dziecku wyjąć historyjkę z koperty i ją przytrzymać, ale tak, aby samemu nie widzieć obrazków.
- Kiedy dziecko jest już gotowe do opowiadania, należy pomóc mu złożyć obrazki z powrotem w harmonijkę. Nie patrząc na obrazki można pomóc dziecku, kiedy trzyma historyjkę w ręce. Teraz należy poprosić dziecko, żeby zaczęło opowiadać historyjkę, patrząc na dwa pierwsze obrazki: „*Jesteś gotów? Jeśli tak, to zacznij opowiadać*”. Gdy dziecko skończy opowiadać o pierwszych dwóch obrazkach, należy poprosić je o rozłożenie kolejnych dwóch obrazków (teraz rozłożone będą już obrazki 1-4). Kiedy dziecko skończy opowiadać o tych obrazkach, należy poprosić je o rozłożenie następných obrazków, tak, aby dziecko widziało już całą historyjkę.
- Kiedy dziecko skończy opowiadać, należy przejść do zadawania pytań o zrozumienie historyjki, mówiąc: „*A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką*”, patrz: protokoły do poszczególnych historyjek). Podczas zadawania pytań o zrozumienie historyjki, wszystkie obrazki historyjki powinny być rozłożone na stole i w pełni widoczne i dla dziecka i dla badającego.
- Po sesji należy przetranskrybować nagraną narrację dziecka i ocenić opowiadanie i odpowiedzi na pytania przy użyciu arkusza oceny narracji.
- **Uwaga:** Nie wszystkie przykłady poprawnych odpowiedzi mogły być zawarte w protokołach oceny. Dziecko otrzymuje punkty za wyrażenie elementu makrostruktury (Cel, Próba, Wynik, Termin określający stan mentalny) przy użyciu dowolnych słów i sformułowań, ale użytych w odpowiedni sposób.

Podpowiedzi i zachęty

1. Nie należy rozpoczynać historyjki za dziecko, ale zachęcić je do samodzielnego opowiadania. Można powiedzieć: „*Opowiedz mi proszę tę historyjkę*” (wskazując na pierwszy obrazek).
2. Tylko gdy dziecko nie odzywa się przez pełne 10 sekund i widać, że nic nie powie, można spróbować zachęcić je najpierw mówiąc: „*Teraz twoja kolej...*”, „*Możesz już zaczynać...*”. Używamy zachęt bardzo ostrożnie, aby unikać systematycznych różnic pomiędzy badanymi grupami, np. przez spowodowanie efektu badacza. Należy poczekać kolejne 10 sekund zanim znów zachęcimy dziecko do opowiadania: *Powiedz co się dzieje na obrazkach*. Jeśli dziecko zamilknie pośrodku opowiadania, można zachęcić je do kontynuowania: „*Coś jeszcze? Możesz powiedzieć coś jeszcze.*”, „*OK...*”, „*Mhm...*”, „*No i?*”, „*Dobrze...*”, „*I co jeszcze?*”, „*Mów dalej*”, „*Proszę, opowiedz mi coś jeszcze*”, „*Czy dokończysz jeszcze tę historyjkę?*”.
3. Nie ma znaczenia, jak dziecko nazwie bohaterów historyjki (wilk, lis, pies, itd.; kruk, mewa, wrona itd.). Nie należy poprawiać dziecka. Nie ma znaczenia, czy dziecko używa różnych wyrazów na oznaczenie bohaterów podczas narracji. Jeżeli dziecko nie wie, jak nazwać bohaterów i sprawia wrażenie zagubionego, lub prosi o pomoc, nie należy podawać mu konkretnych nazw, ale powiedzieć: „*A jak myślisz, co/kto to jest?*”, „*A jak byś to nazwał/a?*”, „*A co/kogo ci to przypomina?*”.
4. Absolutnie NIE należy zadawać takich pytań jak:
 - a) „*Co on tu robi?*”, „*Kto biegnie?*”
 - b) „*Co to jest?*”, „*Co/kogo widzisz na obrazku?*”(żeby nie przerywać albo nie wpływać na narrację dziecka, żeby unikać użycia przez dziecko niepełnych zdań i odniesień deiktycznych).
5. Jeśli dziecko zacznie w trakcie badania opowiadać historie/wydarzenia ze swojego życia, np. „*Dzisiaj rano widziałem takiego ptaszka...*” albo „*Po szkole idę z mamą na zakupy...*”, trzeba mu pozwolić chwilę poopowiadać, po czym delikatnie poprosić o opowiedzenie historyjki z obrazków. (Takie fragmenty wypowiedzi dziecka należy później WYKLUCZYĆ z analiz).
6. W oparciu o poprzednie doświadczenia badającego i obowiązujące standardy kulturowe można wyrazić zachętę, np. „*Dobrze, świetnie Ci idzie*”, „*Fajnie opowiadasz*”, po każdej parze obrazków i przed rozwinięciem następnej pary. (Pomoże to również osobie transkrybującej lub kodującej wypowiedzi dziecka przypisać je do konkretnej pary obrazków.) Nie należy tego jednak robić, jeśli zakłóca to narrację i tok myślenia dziecka.

Jak (nie) porównywać wyników między opowieściami

- Podczas badania dziecka dwujęzycznego w dwóch językach należy unikać używania historyjek Kot i Pies w jednym języku oraz historyjek Ptaszki i Kózki w innym języku.
- Należy unikać także korzystania z historyjek Kot i Pies w trakcie jednej sesji/ jednego spotkania z dzieckiem i porównywania ich z historyjkami Ptaszki i Kózki uzyskanymi w trakcie drugiej sesji.
- Dlaczego? Historyjki MAIN nie mogą być bezpośrednio porównywane ze sobą w każdej kombinacji. Jak pokazały ostatnie wyniki, istnieją pewne niuanse, w których cztery historyjki różnią się między sobą, szczególnie w odniesieniu do pytań o zrozumienie. Ptaszki i Kózki są zasadniczo analogiczne i porównywalne; Kot i Pies są również analogiczne i porównywalne między sobą, ale pod pewnymi względami różnią się od Ptaszków i Kózek, np. pod względem fabuły, liczby występujących postaci i niektórych pytań o zrozumienie historyjki.
Dlatego należy upewnić się, że nie porównujemy „jabłek z gruszkami”.
- Podczas badania grup dzieci z użyciem MAIN w celach badawczych, należy stosować odpowiednie procedury równoważenia doboru historyjek, aby zminimalizować efekty użytej historyjki i/lub efekty scenariusza badania (opowiadanie modelowe, renarracja i narracja).

Schemat równoważenia historyjek dla celów badawczych

Schemat badań powinien być zrównoważony pod względem języków i historyjek. Mamy dwie historyjki przeznaczone do renarracji lub opowiadania modelowego (Kot i Pies) i dwie do narracji (Ptaszki i Kózki)². Zalecamy następującą procedurę równoważenia (jeśli testowany jest tylko jeden język, zalecamy procedurę randomizacji dla dzieci albo wybór numerów 1, 2, 5 i 6 lub numerów 3, 4, 7 i 8 z tabeli poniżej):

Dziecko	Język badania	Opowiadanie modelowe / renarracja	Narracja	Język badania	Opowiadanie modelowe / renarracja	Narracja
1	L1	Kot	Ptaszki	L2	Pies	Kózki
2	L1	Kot	Kózki	L2	Pies	Ptaszki
3	L2	Kot	Kózki	L1	Pies	Ptaszki
4	L2	Kot	Kózki	L1	Pies	Kózki
5	L1	Pies	Ptaszki	L2	Kot	Kózki
6	L1	Pies	Ptaszki	L2	Kot	Ptaszki
7	L2	Pies	Kózki	L1	Kot	Ptaszki
8	L2	Pies	Ptaszki	L1	Kot	Kózki

Należy pamiętać, że nie można bezpośrednio porównać wyników dla różnych historyjek i scenariuszy badania (patrz wyżej).

² Chcemy, aby KAŻDE dziecko opowiedziało KAŻDĄ historyjkę w JEDNYM z DWÓCH języków. Ponieważ chcemy mieć dane z RÓŻNYCH historyjek dla RÓŻNYCH języków, stąd wymieniamy historyjki pomiędzy dziećmi. Czyli, po wyczerpaniu czterech możliwych kombinacji historyjek w dwóch językach, każde dziewiąte dziecko opowiada to samo, co pierwsze. Każdy badający musi więc zapisywać, które z kolei dziecko bada i pamiętać o doborze historyjek według poniższego schematu.

Scenariusz badania: Kot

Narracja / Renarracja / Opowiadanie modelowe

Dziecko (imię/kod): _____

Data urodzenia: _____

Data badania: _____

Wiek w dniu badania (w miesiącach): _____

Płeć dziecka: _____

Badający (imię/kod): _____

Pierwszy kontakt dziecka z L2 (w miesiącach): _____

Data rozpoczęcia nauki w szkole/przedszkolu: _____

Nazwa/numer przedszkola: _____

Przed rozpoczęciem badania należy upewnić się, że wszystkie koperty (w tym samym kolorze, czyli z tymi samymi historyjkami) leżą na stole. Trzeba też przygotować sprzęt do nagrywania audio/video. Nagrywanie rozpoczynamy przed powitaniem i rozgrzewką.

Powitanie i rozgrzewka

Należy rozpocząć od przedstawienia się i zadania dziecku pytania: „*Ja mam na imię X. A ty jak masz na imię?*” Dalej można spytać: „*Kto jest Twoim najlepszym przyjacielem?*”, „*Co lubisz oglądać w telewizji?*”, „*A czy lubisz słuchać bajek i różnych opowiadań?*”, „*A czy lubisz opowiadać?*”.

Instrukcje

Instrukcja do zadania Narracji

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: „*Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną i zaraz spróbujesz mi ją opowiedzieć, dobrze?*”. Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozłożyć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: „*Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Już obejrzałeś/łaś?*”

Następnie należy rozłożyć pierwsze dwa obrazki, mówiąc: „*Teraz poproszę Ciebie, żebyś opowiedział(a) mi tę historyjkę. Spójrz na obrazki i opowiedz mi historyjkę najlepiej jak potrafisz”.* Jeśli widzimy, że dziecko jest onieśmiałe sytuacją można je zachęcić wyłącznie w taki sposób: „*Opowiedz mi historyjkę*” (wskazując na obrazki widoczne tylko dla dziecka). Kiedy dziecko skończy opowiadać o tym, co wydarzyło się na pierwszych dwóch obrazkach, należy rozłożyć dwa kolejne obrazki (tak by teraz obrazki 1-4 były widoczne dla dziecka), i tak do końca opowiadania. Jeśli dziecko zamilknie w trakcie historyjki, można je zachęcać tylko w taki sposób: „*Coś jeszcze?*”, „*Proszę, opowiadaj dalej*”, „*Możesz mówić dalej*”, „*Opowiedz mi czy coś jeszcze się wydarzyło*”. Jeśli dziecko przestanie mówić bez wyraźnego sygnału, że to koniec opowiadania, należy zapytać: „*Czy to już koniec?*”.

Kiedy dziecko skończy opowiadać, powinno się je pochwalić a następnie przejść do pytań na zrozumienie: „Dziękuję, bardzo mi się podobało jak opowiadasz. A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką.”

Instrukcja do zadania Renarracji

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: *Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną, a ja Ci ją zaraz opowiem.* Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozwinąć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: *Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Czy już obejrzałeś/łaś? Najpierw ja Ci opowiem tę historyjkę, a potem Ty opowiesz ją mi.*

Ważne, żeby za każdym razem tekst opowiadany dziecku był identyczny z tekstem poniżej.

Rozkładając obrazki 1 i 2: *Historyjka zaczyna się tu:* (wskazujemy obrazek 1). *Pewnego razu był sobie psotny kot, który zobaczył żółtego motyla siedzącego na krzaku. Kot dał susa, żeby złapać motyla. W tym samym czasie wesoly chłopiec wracał z łowienia ryb, i miał w rękach wiaderko i piłkę. Zobaczył jak kot goni motyla.*

Rozkładając kolejne obrazki (3 i 4, tak aby obrazki 1-4 były rozłożone). *Motyl szybko odleciał, a kot wpadł w krzaki. Pokłut się, zabolalo go i był bardzo zły. Chłopiec tak się przestraszył, że piłka wypadła mu z ręki. Kiedy zobaczył jak piłka toczy się do wody zawołał: „O nie! Moja piłka ucieka!”. Chłopiec zmartwił się i chciał odzyskać piłkę. Tymczasem kot zauważył wiaderko chłopca i pomyślał: „Chciałbym porwać jedną rybkę”.*

Rozkładając kolejne obrazki (5 i 6 – teraz wszystkie obrazki powinny być rozłożone). *W tym samym czasie chłopiec zaczął wyciągać piłkę z wody za pomocą swojej wędki. Nie zauważył, że kot wykrada mu rybę. Na koniec, kot był bardzo zadowolony bo zjadł pyszną rybkę, a chłopiec cieszył się, bo odzyskał swoją piłkę.*

I to już koniec historyjki.

Po zakończeniu opowiadania należy rozłożyć dwa pierwsze obrazki tak, by tylko dziecko je widziało, mówiąc: „No, a teraz ty opowiedz mi tę historyjkę. Popatrz na obrazki i spróbuj opowiedzieć historyjkę najlepiej, jak potrafisz”. Jeśli dziecko nie rozpoczyna można je zachęcić wyłącznie w taki sposób: „Proszę, opowiedz mi historyjkę” (wskazując na obrazki widoczne dziecku). Kiedy dziecko skończy opowiadać o tym, co wydarzyło się na pierwszych dwóch obrazkach, należy rozłożyć dwa kolejne obrazki (tak by teraz obrazki 1-4 były widoczne dla dziecka), i tak do końca opowiadania. Jeśli dziecko zamilknie w trakcie historyjki, można je zachęcać tylko w taki sposób: „Coś jeszcze?”, „Możesz mówić dalej”, „Opowiedz mi czy coś jeszcze się wydarzyło”; Jeśli dziecko przestanie mówić bez wyraźnego sygnału, że to koniec opowiadania, należy zapytać: „Czy to już koniec?”.

Kiedy dziecko skończy opowiadać, powinno się je pochwalić a następnie przejść do pytań na zrozumienie: „Dziękuję, bardzo mi się podobało jak opowiadasz. A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką.”

Instrukcja do Opowiadania modelowego

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: *Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną, a ja Ci ją zaraz opowiem.* Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozwinąć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: *Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Czy już obejrzałeś/łaś? Najpierw opowiem Ci tę historyjkę, a potem zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką, dobrze?*

Ważne, żeby za każdym razem tekst opowiadany dziecku był identyczny z tekstem poniżej.

Rozkładając obrazki 1 i 2: *Historyjka zaczyna się tu: (wskazujemy obrazek 1). Pewnego razu był sobie psotny kot, który zobaczył żółtego motyla siedzącego na krzaku. Kot dał susa, żeby złapać motyla. W tym samym czasie wesóły chłopiec wracał z łowienia ryb, i miał w rękach wiaderko i piłkę. Zobaczył jak kot goni motyla.*

Rozkładając kolejne obrazki (3 i 4, tak aby obrazki 1-4 były rozłożone). *Motyl szybko odleciał, a kot wpadł w krzaki. Pokłut się, zabolalo go i był bardzo zły. Chłopiec tak się przestraszył, że piłka wypadła mu z ręki. Kiedy zobaczył jak piłka toczy się do wody zawołał: „O nie! Moja piłka ucieka!”. Chłopiec zmartwił się i chciał odzyskać piłkę. Tymczasem kot zauważył wiaderko chłopca i pomyślał: „Chciałbym porwać jedną rybkę”.*

Rozkładając kolejne obrazki (5 i 6 – teraz wszystkie obrazki powinny być rozłożone). *W tym samym czasie chłopiec zaczął wyciągać piłkę z wody za pomocą swojej wędki. Nie zauważył, że kot wykrada mu rybę. Na koniec, kot był bardzo zadowolony bo zjadł pyszną rybkę, a chłopiec cieszył się, bo odzyskał swoją piłkę.*

I to już koniec historyjki.

Następnie należy przejść do pytań o rozumienie: *A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką, dobrze?*

Arkusz do oceny narracji: Kot

Część I: Produkcja

A. Struktura historyjki, B. Złożoność epizodów, C. Określanie stanów mentalnych

A. Struktura historyjki

		Przykładowe odpowiedzi poprawne ³	Punkty
A1.	Wprowadzenie	Wskazanie czasu i/lub miejsca, np. dawno, dawno temu.../ pewnego razu/ pewnego dnia... /(był sobie) kiedyś.../ w lesie/ nad jeziorem/ nad rzeką/ daleko za lasami, za górami żyły sobie... / był sobie kot...	0 1 2 ⁴
<i>Epizod 1: Kot (postaci: kot i motyl)</i>			
A2.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Kot był wesoły/ zaciekawiony/ Kot zobaczył/ zauważył/ widział motyla Kot patrzył na motylka/ oglądał motyla	0 1
A3.	Cel działania (Goal)	Kot miał ochotę/ chciał zjeść motyla Kot chciał złapać/ dorwać/ upolować / dogonić motyla... (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. kot skoczył żeby zjeść/ złapać/ dorwać/ dogonić/ pobawić się z...)	0 1
A4.	Próba działania (Attempt)	Kot skoczył w stronę motyla/ dał susa Kot zaczął gonić motyla Kot próbował... (CZASOWNIK, np. złapać/ dorwać)	0 1
A5.	Wynik działania (Outcome)	Kot wpadł w krzaki/ Nie udało mu się/ Kot nie złapał motyla... Kot się podrapał w krzakach Motyl uciekł/ odleciał/ był szybszy Motylowi udało się uciec	0 1
A6.	Stan mentalny jako efekt działania	Kot był rozczarowany/ zły/ smutny/ nieszczęśliwy/ wkurzony Kot miauczał/ piszczał bo go bolało/ zaczął miauczeć Motyl był szczęśliwy/ zadowolony/ uratowany Motyl cieszył się bo...	0 1
<i>Epizod 2: Chłopiec (postaci: chłopiec)</i>			
A7.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Chłopiec zobaczył, że kot goni motyla; zobaczył co kot robił; Chłopiec widział/ patrzył jak kot goni motyla; Chłopiec był zaskoczony/ smutny z powodu swojej piłki Chłopiec był tak przestraszony, że...	0 1
A8.	Cel działania (Goal)	Chłopiec chciał/ postanowił/ zdecydował się odzyskać swoją piłkę Chłopiec chciał pójść po swoją piłkę...	0 1

³ Jeśli masz wątpliwości, lub odpowiedź dziecka nie pojawia się w arkuszu oceny, zapoznaj się z podręcznikiem: Gagarina, N. V., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Balciuniene, I., Bohnacker, U., & Walters, J. (2012). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives. *ZAS Papers in Linguistics*, 56. <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/46>.

⁴ Zero punktów za nieprawidłową lub brak odpowiedzi, 1 punkt za poprawną odpowiedź, 2 punkty za odniesienie i do czasu i do miejsca.

		Chłopiec chciał/musiał wyjąć piłkę... Chłopiec miał pomysł jak wyłowić piłkę (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. chłopiec wziął wędkę żeby wyłowić piłkę)	
A9.	Próba działania (<i>Attempt</i>)	Chłopiec wyciągał piłkę z wody Chłopiec próbował... (CZASOWNIK, np. wyciągnąć/ wyłowić)	0 1
A10.	Wynik działania (<i>Outcome</i>)	Chłopiec odzyskał/ wyłowił swoją piłkę Chłopcu udało się wyciągnąć piłkę Chłopiec dał radę odzyskać piłkę	0 1
A11.	Stan mentalny jako efekt działania	Chłopiec był zadowolony/ szczęśliwy/ wesoły Chłopiec ucieszył się, bo odzyskał piłkę Chłopiec cieszył się z piłki Chłopiec się śmiał bo odzyskał piłkę	0 1
<i>Epizod 3: Kot (postaci: kot)</i>			
A12.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Kot był głodny/ ciekawy Kot zauważył/ zobaczył wiaderko/ rybę Kot zastanawiał się co jest w wiaderku	0 1
A13.	Cel działania (<i>Goal</i>)	Kot chciał/ zdecydował się ukraść/ zabrać/ zjeść rybę Kot powiedział/ pomyślał: „ciekawe co tam jest?” Kot miał pomysł jak zdobyć rybę (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. kot podszedł żeby sprawdzić co jest w środku)	0 1
A14.	Próba działania (<i>Attempt</i>)	Kot zakradł się/ sięgnął po rybę Kot próbował... (CZASOWNIK, np. zjeść/wziąć rybę)	0 1
A15.	Wynik działania (<i>Outcome</i>)	Kot zjadł/ wziął/ ukradł/ wyciągnął/ rybę Udało mu się ukraść rybę	0 1
A16.	Stan mentalny jako efekt działania	Kot był wesoły/ zadowolony/ szczęśliwy/ cieszył się; Kot był najedzony/ nie był już głodny Chłopiec był zadowolony/ szczęśliwy/uśmiechnięty;	0 1
A17.	Suma punktów za strukturę historyjki / 17:		

B. Złożoność epizodów

Liczba sekwencji próba-wynik działania (<i>goal-outcome</i>)	Liczba pojedynczych celów działania (<i>goal</i>) (bez prób i wyników)	Liczba sekwencji cel -próba/ cel-wynik (<i>goal-attempt / goal- outcome</i>)	Liczba sekwencji cel- próba-wynik (<i>goal-attempt- outcome</i>)
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Określanie stanów mentalnych⁵

C1.	<p>Liczba użytych określeń (leksemów) nazywających stany mentalne:</p> <p>Określenia opisujące percepcję np. widzieć, oglądać, zobaczyć, patrzeć, zauważyć, (u)słyszeć, (po)czuć;</p> <p>Określenia opisujące stany fizjologiczne np. <i>spragniony, głodny, zmęczony, obolały, zimno (komuś było)</i>;</p> <p>Określenia opisujące świadomość np. <i>śpiący, obudzony, ożywiony, ciekawy (być ciekawym czegoś), pewny (być pewnym czegoś)</i>,</p> <p>Określenia opisujące emocje np. <i>smutny, szczęśliwy, wesoły, radosny, bezpieczny (czuć się bezpiecznie), zmartwiony, rozczarowany, wkurzony, gniewać się, wściekać się, żałować, obrażony, przerażony, wystraszony, zawstydzony, zdenerwowany, złośliwy, groźny, lubić, kochać.</i></p> <p>Określenia opisujące stany poznawcze np. <i>chcieć, myśleć, wiedzieć, zapominać, decydować, wierzyć, zastanawiać się, planować, postanowić, móc, próbować, mieć pomysł;</i></p> <p>Określenia dotyczące języka lub dźwięków np. <i>powiedzieć, (za)wołać, ostrzegać, prosić, krzyczeć, spytać, skomleć, warczeć, piszczeć, miauczeć.</i></p>
-----	--

⁵ Powyższe terminy wyrażające stany mentalne są zaczerpnięte z analiz autorów MAIN oraz z analiz Karoliny Mieszkowskiej zawartej w pracy doktorskiej „Internal State Lexicon of bilingual and monolingual pre- and early school children” (Terminy wyrażające stany wewnętrzne u dwujęzycznych i jednojęzycznych dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym), opartej na danych zebranych w projekcie BI-SLI-PL.

Część II: Rozumienie

		Odpowiedź poprawna	Odpowiedź niepoprawna	Punkty
0	Czy podobała ci się ta historyjka?	Pytanie na rozgrzewkę, niepunktowane		
D1.	Dlaczego kot skoczył / dał susa? (wskaz obrazki 1 i 2) (Epizod 1: Cel)	...bo chciał złapać motyla/ bo chciał pobawić się z motylem/ chciał motyla/ żeby + CZASOWNIK np. żeby złapać motyla	...bo uciekał/ biegał/ chciał skoczyć/ ...bo Koty lubią biegać/ skakać	0 1
D2.	Jak się czuje kot? (wskaz obrazek 3) (Stan mentalny jako efekt działania)	Źle/ zły /smutny /wystraszony /wkurzony / boli go / miauczy	dobrze/ wesoly / biega sobie	0 1
D3.	<i>(Zadaj D3. tylko gdy dziecko podało prawidłową odpowiedź na D2. bez podania przyczyny; w przeciwnym razem przejdź do D4.)</i> Dlaczego myślisz, że kot czuje się źle/ jest smutny/ wkurzony/ wystraszony? ⁶	...bo nie złapał/ bo nie mógł złapać motyla/ ...bo nie udało mu się złapać motyla/ ...bo motyl mu uciekł/ ...bo wpadł w krzaki/ bo to boli jak się wpadnie na taki kolczasty krzak ...bo się podrapał	...bo wskakuje w krzaki / bo skacze sobie... lub jakiegokolwiek inne nieadekwatne wyjaśnienie	0 1
D4.	Dlaczego chłopiec włożył wędkę do wody? (wskaz obrazek 5) Epizod 2: Cel	...bo chce/ próbuje/ postanowił odzyskać piłkę ...żeby wyłowić/ wyjąć/ wziąć/ odzyskać piłkę ...bo sięga po swoją piłkę	...żeby pobawić się	0 1
D5.	Jak się czuje chłopiec? (wskaz obrazek 6) (Stan mentalny jako efekt działania)	dobrze/ fajnie; jest wesoly/ zadowolony/ szczęśliwy/ uśmiechnięty/ cieszy się	źle / jest zły / wściekły/ smutny	0 1
D6.	<i>(Zadaj D6. tylko gdy dziecko podało prawidłową odpowiedź na D5. bez podania przyczyny; w przeciwnym razem przejdź do D7.)</i> Dlaczego myślisz, że chłopiec czuje się dobrze/fajnie; jest wesoly/ zadowolony itd.? ⁷	...bo ma/ trzyma/ odzyskał piłkę; ...bo udało mu się odzyskać piłkę.	...bo stoi ...bo się śmieje	0 1

⁶ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D2.

⁷ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D5.

D7.	Dlaczego kot kradnie rybę? (wskaz obrazek 5) Epizod 3: Cel	...bo chce/postanowił/ zdecydował się ją zjeść; ...bo wie, że chłopiec nie patrzy/nie widzi; ...bo nie udało mu się złapać motyla; ...bo koty lubią (jeść) ryby (odniesienie ogólne) ...bo ryby są smaczne	...bo chciał się pobawić wiaderkiem/ pobawić z rybą	0 1
D8.	Wyobraź sobie, że chłopiec widzi kota. Jak się czuje chłopiec? (wskaz obrazek 6) (Stan mentalny jako efekt działania)	źle/ jest zły/ wściekły	dobrze/ fajnie; jest wesoły/ zadowolony	0 1
D9.	Dlaczego myślisz, że chłopiec źle się czuje / jest zły / wściekły itd.? ⁸	...bo kot zjada jego rybę / bo wziął mu rybę ...bo nie będzie miał rybek na kolację ...bo chciał dać ryby mamie ...bo będzie musiał znowu złowić ryby	...bo wędka jest na ziemi lub jakiegokolwiek inne nieadekwatne wyjaśnienie	0 1
D10.	Czy chłopiec zaprzyjaźni się z kotem? Dlaczego?	nie/ nie wiem + przynajmniej jeden powód (kot zjadł rybę/ złapał motyla/ kot przestraszył chłopca)	tak / nie wiem.	0 1
D11.	Suma punktów za pytania na rozumienie /10			

⁸ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D8.

Scenariusz badania: Pies

Narracja / Renarracja / Opowiadanie modelowe

Dziecko (imię/kod): _____

Data urodzenia: _____

Data badania: _____

Wiek w dniu badania (w miesiącach): _____

Płeć dziecka: _____

Badający (imię/kod): _____

Pierwszy kontakt dziecka z L2 (w miesiącach): _____

Data rozpoczęcia nauki w szkole/przedszkolu: _____

Nazwa/numer przedszkola: _____

Przed rozpoczęciem badania należy upewnić się, że wszystkie koperty (w tym samym kolorze, czyli z tymi samymi historyjkami) leżą na stole. Trzeba też przygotować sprzęt do nagrywania audio/video. Nagrywanie rozpoczynamy przed powitaniem i rozgrzewką.

Powitanie i rozgrzewka

Należy rozpocząć od przedstawienia się i zadania dziecku pytania: „*Ja mam na imię X. A ty jak masz na imię?*” Dalej można spytać: „*Kto jest Twoim najlepszym przyjacielem?*”, „*Co lubisz oglądać w telewizji?*”, „*A czy lubisz słuchać bajek i różnych opowiadań?*”, „*A czy lubisz opowiadać?*”.

Instrukcje

Instrukcja do zadania Narracji

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: „*Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną i zaraz spróbujesz mi ją opowiedzieć, dobrze?*”. Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozłożyć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: „*Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Już obejrzałeś/łaś?*”

Następnie należy rozłożyć pierwsze dwa obrazki, mówiąc: „*Teraz poproszę Ciebie, żebyś opowiedział(a) mi tę historyjkę. Spójrz na obrazki i opowiedz mi historyjkę najlepiej jak potrafisz*”. Jeśli widzimy, że dziecko jest onieśmiałe sytuacją można je zachęcić wyłącznie w taki sposób: „*Opowiedz mi historyjkę*” (wskazując na obrazki widoczne tylko dla dziecka). Kiedy dziecko skończy opowiadać o tym, co wydarzyło się na pierwszych dwóch obrazkach, należy rozłożyć dwa kolejne obrazki (tak by teraz obrazki 1-4 były widoczne dla dziecka), i tak do końca opowiadania. Jeśli dziecko zamilknie w trakcie historyjki, można je zachęcać tylko w taki sposób: „*Coś jeszcze?*”, „*Proszę, opowiadaj dalej*”, „*Możesz mówić dalej*”, „*Opowiedz mi czy coś jeszcze się wydarzyło*”; Jeśli dziecko przestanie mówić bez wyraźnego sygnału, że to koniec opowiadania, należy zapytać: „*Czy to już koniec?*”.

Kiedy dziecko skończy opowiadać, powinno się je pochwalić a następnie przejść do pytań na zrozumienie: „Dziękuję, bardzo mi się podobało jak opowiadasz. A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką.”

Instrukcja do zadania Renarracji

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: *Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną, a ja Ci ją zaraz opowiem.* Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozwinąć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: *Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Czy już obejrzałeś/łaś? Najpierw ja Ci opowiem tę historyjkę, a potem Ty opowiesz ją mi.*

Ważne, żeby za każdym razem tekst opowiadany dziecku był identyczny z tekstem poniżej.

Rozkładając obrazki 1 i 2: *Historyjka zaczyna się tu:* (wskazujemy obrazek 1). *Pewnego razu był sobie psotny pies, który zobaczył szarą mysz siedzącą koło drzewa. Pies dał susa, żeby złapać mysz. W tym samym czasie wesóły chłopiec wracał z zakupów z torbą i balonikiem w rękach. Zobaczył jak pies goni mysz.*

Rozkładając kolejne obrazki (3 i 4, tak aby obrazki 1-4 były rozłożone). *Myszka szybko uciekła, a pies zderzył się z drzewem. Zabolalo go i był bardzo zły. Chłopiec tak się przestraszył, że balonik wyleciał mu z ręki. Kiedy zobaczył jak balonik leci w górę na drzewo, zawołał: „O nie! Mój balonik ucieka!”. Chłopiec zmartwił się i chciał go odzyskać. Tymczasem pies zauważył torbę chłopca i pomyślał: „Chciałbym porwać jedną kiełbasę”.*

Rozkładając kolejne obrazki (5 i 6 – teraz wszystkie obrazki powinny być rozłożone). *W tym samym czasie chłopiec zaczął ściągać swój balonik z drzewa. Nie zauważył, że pies wyciąga mu kiełbasę. Na koniec, pies był bardzo zadowolony bo zjadł pyszną kiełbasę, a chłopiec cieszył się, bo odzyskał swój balonik.*

I to już koniec historyjki.

Po zakończeniu opowiadania należy rozłożyć dwa pierwsze obrazki tak, by tylko dziecko je widziało, mówiąc: „No, a teraz ty opowiedz mi tę historyjkę. Popatrz na obrazki i spróbuj opowiedzieć historyjkę najlepiej, jak potrafisz”. Jeśli dziecko nie rozpoczyna można je zachęcić wyłącznie w taki sposób: „Proszę, opowiedz mi historyjkę” (wskazując na obrazki widoczne dziecku). Kiedy dziecko skończy opowiadać o tym, co wydarzyło się na pierwszych dwóch obrazkach, należy rozłożyć dwa kolejne obrazki (tak by teraz obrazki 1-4 były widoczne dla dziecka), i tak do końca opowiadania. Jeśli dziecko zamilknie w trakcie historyjki, można je zachęcać tylko w taki sposób: „Coś jeszcze?”, „Możesz mówić dalej”, „Opowiedz mi czy coś jeszcze się wydarzyło”; Jeśli dziecko przestanie mówić bez wyraźnego sygnału, że to koniec opowiadania, należy zapytać: „Czy to już koniec?”.

Kiedy dziecko skończy opowiadać, powinno się je pochwalić a następnie przejść do pytań na zrozumienie: „Dziękuję, bardzo mi się podobało jak opowiadasz. A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką.”

Instrukcja do Opowiadania modelowego

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: *Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną, a ja Ci ją zaraz opowiem.* Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozwinąć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: *Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Czy już obejrzałeś/łaś? Najpierw ja Ci opowiem tę historyjkę, a potem zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką.*

Ważne, żeby za każdym razem tekst opowiadany dziecku był identyczny z tekstem poniżej.

Rozkładając obrazki 1 i 2: *Historyjka zaczyna się tu:* (wskazujemy obrazek 1). *Pewnego razu był sobie psotny pies, który zobaczył szarą mysz siedzącą koło drzewa. Pies dał susa, żeby złapać mysz. W tym samym czasie wesoly chłopiec wracał z zakupów z torbą i balonikiem w rękach. Zobaczył jak pies goni mysz.*

Rozkładając kolejne obrazki (3 i 4, tak aby obrazki 1-4 były rozłożone). *Myszka szybko uciekła, a pies zderzył się z drzewem. Zabolało go i był bardzo zły. Chłopiec tak się przestraszył, że balonik wyleciał mu z ręki. Kiedy zobaczył jak balonik leci w górę na drzewo, zawołał: „O nie! Mój balonik ucieka!”. Chłopiec zmartwił się i chciał go odzyskać. Tymczasem pies zauważył torbę chłopca i pomyślał: „Chciałbym porwać jedną kiełbasę”.*

Rozkładając kolejne obrazki (5 i 6 – teraz wszystkie obrazki powinny być rozłożone). *W tym samym czasie chłopiec zaczął ściągać swój balonik z drzewa. Nie zauważył, że pies wyciąga mu kiełbasę. Na koniec, pies był bardzo zadowolony bo zjadł pyszną kiełbasę, a chłopiec cieszył się, bo odzyskał swój balonik.*

I to już koniec historyjki.

Następnie należy przejść do pytań o rozumienie: *A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką, dobrze?*

Arkusz do oceny narracji: Pies

Część I: Produkcja

A. Struktura historyjki, B. Złożoność epizodów, C. Określanie stanów mentalnych

A. Struktura historyjki

		Przykładowe odpowiedzi poprawne ⁹	Punkty
A1.	Wprowadzenie	Wskazanie czasu i/lub miejsca, np. dawno, dawno temu.../ pewnego razu/ pewnego dnia.../ (był sobie) kiedyś.../ w lesie/ nad jeziorem/ nad rzeką/ daleko za lasami, za górami żyły sobie.../ był sobie pies...	0 1 2 ¹⁰
<i>Epizod 1: Pies (postaci: pies i myszka)</i>			
A2.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Pies był wesoły/ zadowolony/ Pies zobaczył/ zauważył/ widział myszkę Pies patrzył na motylka/ oglądał myszkę	0 1
A3.	Cel działania (Goal)	Pies miał ochotę/ chciał zjeść myszkę Pies chciał złapać/ dorwać/ upolować / dogonić myszkę (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. pies skoczył żeby zjeść/ złapać/ dorwać/ dogonić/ pobawić się z...)	0 1
A4.	Próba działania (Attempt)	Pies skoczył w stronę myszki Pies zaczął gonić myszkę / pogonił mysz Pies próbował... (CZASOWNIK, np. złapać/dorwać)	0 1
A5.	Wynik działania (Outcome)	Pies wpadł na drzewo/ Nie udało mu się/ Pies nie złapał myszki... Pies uderzył się w głowę/ o drzewo Myszka uciekła/ schowała się/ była szybsza Myszce udało się uciec	0 1
A6.	Stan mentalny jako efekt działania	Pies był rozczarowany/ zły/ smutny/ nieszczęśliwy/ wkurzony Pies piszczał bo go bolało/ zaczął piszczeć Myszka była szczęśliwa/ zadowolona/ bezpieczna Myszka cieszyła się bo...	0 1
<i>Epizod 2: Chłopiec (postaci: chłopiec)</i>			
A7.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Chłopiec zobaczył, że pies goni myszkę; zobaczył co robi pies; Chłopiec widział/ patrzył jak pies goni myszkę; Chłopiec był zaskoczony/ smutny z powodu swojego balonika Chłopiec był tak przestraszony, że...	0 1
A8.	Cel działania (Goal)	Chłopiec chciał/ postanowił/ zdecydował się odzyskać swój balonik Chłopiec chciał pójść po swój balonik... Chłopiec chciał/ musiał zdjąć balonik...	0 1

⁹ Jeśli masz wątpliwości, lub odpowiedź dziecka nie pojawia się w arkuszu oceny, zapoznaj się z podręcznikiem: Gagarina, N. V., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Balciuniene, I., Bohnacker, U., & Walters, J. (2012). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives. *ZAS Papers in Linguistics*, 56. <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/46>

¹⁰ Zero punktów za nieprawidłową lub brak odpowiedzi, 1 punkt za poprawną odpowiedź, 2 punkty za odniesienie i do czasu i do miejsca.

		Chłopiec miał pomysł jak zdjąć balonik (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. chłopiec wdrapywał się na drzewo żeby zdjąć balonik)	
A9.	Próba działania (<i>Attempt</i>)	Chłopiec ściągnął balonik z drzewa Chłopiec próbował... (CZASOWNIK, np. ściągnąć)	0 1
A10.	Wynik działania (<i>Outcome</i>)	Chłopiec odzyskał swój balonik Chłopcu udało się ściągnąć balonik Chłopiec dał radę odzyskać balonik	0 1
A11.	Stan mentalny jako efekt działania	Chłopiec był zadowolony/ szczęśliwy Chłopiec ucieszył się, bo odzyskał balonik Chłopiec cieszył się z balonika	0 1
<i>Epizod 3: Pies (postaci: pies)</i>			
A12.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Pies był głodny/ ciekawy Pies zauważył/ zobaczył torbę/ kielbaski Pies zastanawiał się co jest w torbie	0 1
A13.	Cel działania (<i>Goal</i>)	Pies chciał/ zdecydował się ukraść/ zabrać/ zjeść kielbaszkę Pies powiedział/pomyślał: „ciekawe co tam jest?” Pies miał pomysł jak zdobyć rybę (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. pies podszedł żeby sprawdzić co jest w środku)	0 1
A14.	Próba działania (<i>Attempt</i>)	Pies zakradł się/ sięgnął po kielbaszkę Pies próbował... (CZASOWNIK, np. zjeść/wziąć)	0 1
A15.	Wynik działania (<i>Outcome</i>)	Pies zjadł/ wziął/ ukradł/ wyciągnął kielbaszkę; Udało mu się ukraść kielbaszkę	0 1
A16.	Stan mentalny jako efekt działania	Pies był wesoły/zadowolony/ szczęśliwy/ cieszył się; Pies był najedzony/ nie był już głodny; Chłopiec był zadowolony/ szczęśliwy/ uśmiechnięty;	0 1
A17.	Suma punktów za strukturę historyjki / 17:		

B. Złożoność epizodów

Liczba sekwencji próba-wynik działania (<i>goal-outcome</i>)	Liczba pojedynczych celów działania (<i>goal</i>) (bez prób lub wyników)	Liczba sekwencji cel -próba/ cel-wynik (<i>goal-attempt / goal- outcome</i>)	Liczba sekwencji cel- próba-wynik (<i>goal-attempt- outcome</i>)
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Określanie stanów mentalnych¹¹

C1.	<p>Liczba użytych określeń (leksemów) nazywających stany mentalne:</p> <p>Określenia opisujące percepcję np. widzieć, oglądać, zobaczyć, patrzeć, zauważyć, (u)słyszeć, (po)czuć;</p> <p>Określenia opisujące stany fizjologiczne np. <i>spragniony, głodny, zmęczony, obolały, zimno (komuś było)</i>;</p> <p>Określenia opisujące świadomość np. <i>śpiący, obudzony, ożywiony, ciekawy (być ciekawym czegoś), pewny (być pewnym czegoś)</i>,</p> <p>Określenia opisujące emocje np. <i>smutny, szczęśliwy, wesoły, radosny, bezpieczny (czuć się bezpiecznie), zmartwiony, rozczarowany, wkurzony, gniewać się, wściekać się, żałować, obrażony, przerażony, wystraszony, zawstydzony, zdenerwowany, złośliwy, groźny, lubić, kochać.</i></p> <p>Określenia opisujące stany poznawcze np. <i>chcieć, myśleć, wiedzieć, zapominać, decydować, wierzyć, zastanawiać się, planować, postanowić, móc, próbować, mieć pomysł;</i></p> <p>Określenia dotyczące języka lub dźwięków np. <i>powiedzieć, (za)wołać, ostrzegać, prosić, krzyczeć, spytać, skomleć, warczeć, piszczeć, miauczeć.</i></p>
-----	--

¹¹ Powyższe terminy wyrażające stany mentalne są zaczerpnięte z analiz autorów MAIN oraz z analiz Karoliny Mieszkowskiej zawartej w pracy doktorskiej „Internal State Lexicon of bilingual and monolingual pre- and early school children” (Terminy wyrażające stany wewnętrzne u dwujęzycznych i jednojęzycznych dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym), opartej na danych zebranych w projekcie BI-SLI-PL.

Część II: Rozumienie

		Odpowiedź poprawna	Odpowiedź niepoprawna	Punkty
0	Czy podobała ci się ta historyjka?	pytanie na rozgrzewkę, niepunktowane		
D1.	Dlaczego pies skoczył / dał susa? (wskaż obrazki 1 i 2) (Epizod 1: Cel)	...bo chciał złapać mysz / bo chciał pobawić się z myszką/ chciał myszkę + CZASOWNIK np. żeby złapać myszkę	...bo uciekał/ biegał/ chciał skoczyć/ ...bo Psy lubią biegać/ skakać	0 1
D2.	Jak się czuje pies? (wskaż obrazek 3) (Stan mentalny jako efekt działania)	Źle/ zły /smutny/ wystraszony/ wkurzony/ boli go/ piszczy	Dobrze/ wesoły/ biega sobie	0 1
D3.	<i>(Zadaj D3. tylko gdy dziecko podało prawidłową odpowiedź na D2. bez podania przyczyny; w przeciwnym razem przejdź do D4.)</i> Dlaczego myślisz, że pies czuje się źle/ jest smutny/wkurzony/ wystraszony? ¹²	...bo nie złapał/ bo nie mógł złapać myszki/ ...bo mysz mu uciekła/ ...bo wpadł na drzewo/ bo to boli jak się uderzy w drzewo ...bo się uderzył	...bo skacze sobie... lub jakiegokolwiek inne nieadekwatne wyjaśnienie	0 1
D4.	Dlaczego chłopiec podskakuje? (wskaż obrazek 5) (Epizod 2: Cel)	...bo chce/ próbuje/ postanowił odzyskać balonik ...żeby zdjąć/ odzyskać balonik ...bo sięga po swój balonik	...żeby pobawić się/ bo chce wejść na drzewo	0 1
D5.	Jak się czuje chłopiec? (wskaż obrazek 6) (Stan mentalny jako efekt działania)	dobrze/ fajnie; jest wesoły/ zadowolony/ szczęśliwy/ uśmiechnięty/ cieszy się	źle/ jest zły/ wściekły/ smutny	0 1
D6.	<i>(Zadaj D6. tylko gdy dziecko podało prawidłową odpowiedź na D5. bez podania przyczyny; w przeciwnym razem przejdź do D7.)</i> Dlaczego myślisz, że chłopiec czuje się dobrze/fajnie; jest wesoły/ zadowolony itd.? ¹³	...bo ma/ trzyma/ odzyskał balonik ...bo udało mu się odzyskać balonik	...bo stoi ...bo się śmieje	0 1

¹² Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D2.

¹³ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D5.

D7.	Dlaczego pies kradnie kielbaskę? (wskaz obrazek 5) (Epizod 3: Cel)	...bo chce/ postanowił/ zdecydował się ją zjeść/ ...korzysta z tego, że chłopiec nie patrzy/nie widzi/ ...bo nie udało mu się złapać myszki ...bo psy lubią (jeść) kielbaski (odniesienie ogólne) ...bo kielbaski są smaczne	...bo chciał się pobawić torebką	0 1
D8.	Wyobraź sobie, że chłopiec widzi psa. Jak się czuje chłopiec? (wskaz obrazek 6) (Stan mentalny jako efekt działania)	źle/jest zły/ wściekły	dobrze/fajnie; jest wesoły/ zadowolony	0 1
D9.	Dlaczego myślisz, że chłopiec źle się czuje / jest zły / wściekły itd.? ¹⁴	.. bo pies zjada jego kielbaskę/ bo wziął mu kielbaskę ...bo chłopiec sam chciał zjeść kielbaski ...bo teraz chłopiec będzie musiał wrócić do sklepu po kielbaski ...bo chłopiec nie będzie miał kielbaski na obiad	...bo balonik jest na ziemi lub jakikolwiek inne nieadekwatne wyjaśnienie	0 1
D10.	Czy chłopiec zaprzyjaźni się z psem? Dlaczego?	nie/ nie wiem + przynajmniej jeden powód (pies zjadł kielbaskę/ pies gonił mysz/ pies przestraszył chłopca)	tak / nie wiem.	0 1
D11.	Suma punktów za pytania na rozumienie /10			

¹⁴ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D8.

Scenariusz badania: Ptaszki

Narracja / Renarracja / Opowiadanie modelowe

Dziecko (imię/kod): _____

Data urodzenia: _____

Data badania: _____

Wiek w dniu badania (w miesiącach): _____

Płeć dziecka: _____

Badający (imię/kod): _____

Pierwszy kontakt dziecka z L2 (w miesiącach): _____

Data rozpoczęcia nauki w szkole/przedszkolu: _____

Nazwa/numer przedszkola: _____

Przed rozpoczęciem badania należy upewnić się, że wszystkie koperty (w tym samym kolorze, czyli z tymi samymi historyjkami) leżą na stole. Trzeba też przygotować sprzęt do nagrywania audio/video. Nagrywanie rozpoczynamy przed powitaniem i rozgrzewką.

Powitanie i rozgrzewka

Należy rozpocząć od przedstawienia się i zadania dziecku pytania: „*Ja mam na imię X. A ty jak masz na imię?*” Dalej można spytać: „*Kto jest Twoim najlepszym przyjacielem?*”, „*Co lubisz oglądać w telewizji?*”, „*A czy lubisz słuchać bajek i różnych opowiadań?*”, „*A czy lubisz opowiadać?*”.

Instrukcje

Instrukcja do zadania Narracji

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: „*Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną i zaraz spróbujesz mi ją opowiedzieć, dobrze?*”. Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozłożyć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: „*Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Już obejrzałeś/łaś?*”

Następnie należy rozłożyć pierwsze dwa obrazki, mówiąc: „*Teraz poproszę Ciebie, żebyś opowiedział(a) mi tę historyjkę. Spójrz na obrazki i opowiedz mi historyjkę najlepiej jak potrafisz*”. Jeśli widzimy, że dziecko jest onieśmielone sytuacją można je zachęcić wyłącznie w taki sposób: „*Opowiedz mi historyjkę*” (wskazując na obrazki widoczne tylko dla dziecka). Kiedy dziecko skończy opowiadać o tym, co wydarzyło się na pierwszych dwóch obrazkach, należy rozłożyć dwa kolejne obrazki (tak by teraz obrazki 1-4 były widoczne dla dziecka), i tak do końca opowiadania. Jeśli dziecko zamilknie w trakcie historyjki, można je zachęcać tylko w taki sposób: „*Coś jeszcze?*”, „*Proszę, opowiadaj dalej*”, „*Możesz mówić dalej*”, „*Opowiedz mi czy coś jeszcze się wydarzyło*”; Jeśli dziecko przestanie mówić bez wyraźnego sygnału, że to koniec opowiadania, należy zapytać: „*Czy to już koniec?*”.

Kiedy dziecko skończy opowiadać, powinno się je pochwalić a następnie przejść do pytań na zrozumienie: „Dziękuję, bardzo mi się podobało jak opowiadasz. A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką.”

Instrukcja do zadania Renarracji

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: *Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną, a ja Ci ją zaraz opowiem.* Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozwinąć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: *Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Czy już obejrzałeś/łaś? Najpierw ja Ci opowiem tę historyjkę, a potem Ty opowiesz ją mi.*

Ważne, żeby za każdym razem tekst opowiadany dziecku był identyczny z tekstem poniżej.

Rozkładając obrazki 1 i 2. *Historyjka zaczyna się tu: (wskazujemy obrazek 1). Pewnego razu była sobie mama ptaszków która zobaczyła, że jej dzieci są głodne. Poleciała gdzieś, bo chciała znaleźć dla nich jedzenie. Głodny kot zobaczył, że mama ptaszków odlatuje i zamiauczał: „Hm, ale fajnie, cóż ja tam widzę w gnieździe?”*

Rozkładając kolejne obrazki (3 i 4). *Mama ptaszków powróciła z wielkim robakiem dla swoich dzieci, ale nie zauważyła kota. Cieszyła się, że znalazła soczystego robaka dla swoich piskląt. Tymczasem wstrętny kot zaczął się wspinać na drzewo bo chciał złapać ptaszka. Potem porwał jednego z nich. Dzielny pies, który przebiegał tamtędy, zauważył, że ptaszki są w wielkim niebezpieczeństwie. Postanowił przeszkodzić kotu i uratować ptaszki.*

Rozkładając kolejne obrazki (5 i 6 – teraz wszystkie obrazki powinny być rozłożone). *Pies warknął do kota: “Zostaw ptaszki w spokoju!”. A potem złapał kota za ogon i ściągnął go na dół. Kot wypuścił ptaszka a pies przegonił kota. Pies bardzo się cieszył, że udało mu się uratować ptaszki, a kot ciągle był głodny.*

To już koniec historyjki.

Po zakończeniu opowiadania należy rozłożyć dwa pierwsze obrazki tak, by tylko dziecko je widziało, mówiąc: „No, a teraz ty opowiedz mi tę historyjkę. Popatrz na obrazki i spróbuj opowiedzieć historyjkę najlepiej, jak potrafisz”. Jeśli dziecko nie rozpoczyna można je zachęcić wyłącznie w taki sposób: „Proszę, opowiedz mi historyjkę” (wskazując na obrazki widoczne dziecku). Kiedy dziecko skończy opowiadać o tym, co wydarzyło się na pierwszych dwóch obrazkach, należy rozłożyć dwa kolejne obrazki (tak by teraz obrazki 1-4 były widoczne dla dziecka), i tak do końca opowiadania. Jeśli dziecko zamilknie w trakcie historyjki, można je zachęcać tylko w taki sposób: „Coś jeszcze?”, „Możesz mówić dalej”, „Opowiedz mi czy coś jeszcze się wydarzyło”; Jeśli dziecko przestanie mówić bez wyraźnego sygnału, że to koniec opowiadania, należy zapytać: „Czy to już koniec?”.

Kiedy dziecko skończy opowiadać, powinno się je pochwalić a następnie przejść do pytań na zrozumienie: „Dziękuję, bardzo mi się podobało jak opowiadasz. A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką.”

Instrukcja do Opowiadania modelowego

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: *Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną, a ja Ci ją zaraz opowiem.* Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozwinąć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: *Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Czy już obejrzałeś/łaś? Najpierw ja Ci opowiem tę historyjkę, a potem zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką, dobrze?*

Ważne, żeby za każdym razem tekst opowiadany dziecku był identyczny z tekstem poniżej.

Rozkładając obrazki 1 i 2. *Historyjka zaczyna się tu: (wskazujemy obrazek 1). Pewnego razu była sobie mama ptaszków która zobaczyła, że jej dzieci są głodne. Poleciała gdzieś, bo chciała znaleźć dla nich jedzenie. Głodny kot zobaczył, że mama ptaszków odlatuje i zamiauczał: „Hm, ale fajnie, coś ja tam widzę w gnieździe?”*

Rozkładając kolejne obrazki (3 i 4). *Mama ptaszków powróciła z wielkim robakiem dla swoich dzieci, ale nie zauważyła kota. Cieszyła się, że znalazła soczystego robaka dla swoich piskląt. Tymczasem wstrętny kot zaczął się wspinać na drzewo bo chciał złapać ptaszka. Potem porwał jednego z nich. Dzielny pies, który przebiegał tamtędy, zauważył, że ptaszki są w wielkim niebezpieczeństwie. Postanowił przeszkodzić kotu i uratować ptaszki.*

Rozkładając kolejne obrazki (5 i 6 – teraz wszystkie obrazki powinny być rozłożone). *Pies warknął do kota: “Zostaw ptaszki w spokoju!”. A potem złapał kota za ogon i ściągnął go na dół. Kot wypuścił ptaszka a pies przegonił kota. Pies bardzo się cieszył, że udało mu się uratować ptaszki, a kot ciągle był głodny.*

To już koniec historyjki.

Następnie należy przejść do pytań o rozumienie: *A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką, dobrze?*

Arkusz do oceny narracji: Ptaszki

Część I: Produkcja

A. Struktura historyjki, B. Złożoność epizodów, C. Określanie stanów mentalnych

A. Struktura historyjki

		Przykładowe odpowiedzi poprawne¹⁵	Punkty
A1.	Wprowadzenie	Wskazanie czasu i/ lub miejsca, np. dawno, dawno temu.../ pewnego razu/ pewnego dnia.../ (były sobie) kiedyś.../ w lesie/ nad jeziorem/ nad rzeką/ w gnieździe/ daleko za lasami, za górami/ żyły sobie... / były sobie ptaszki...	0 1 2 ¹⁶
<i>Epizod 1: Ptaszki (postaci: mama ptaszków i ptaszki)</i>			
A2.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Ptaszki były głodne/ chciały jeść Ptaszki płakały z głodu/ piszczwały/ prosiły o jedzenie.	0 1
A3.	Cel działania (Goal)	Ptak/mama chciał(a) nakarmić dzieci; Ptak/mama chciał(a) złapać/ przynieść/ znaleźć jedzenie/ robaka/ gąsienicę (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. mama ptaszków odleciała żeby znaleźć jedzenie/ robaka/ gąsienicę...) Ptak/mama ... po jedzenie	0 1
A4.	Próba działania (Attempt)	Ptak/mama poleciał(a)/ odleciał(a) ... Ptak/mama próbował(a)... (CZASOWNIK, np. znaleźć/ złapać)	0 1
A5.	Wynik działania (Outcome)	Ptak/mama złapał(a)/ przyniósł(a) jedzenie/robaka ... Ptak/mama nakarmiła ptaszki	0 1
A6.	Stan mentalny jako efekt działania	Ptaszki nie były już głodne; były najedzone; były zadowolone/ szczęśliwe ...	0 1
<i>Epizod 2: Kot (postaci: kot)</i>			
A7.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Kot zauważył/zobaczył, że mama odlatuje Kot był głodny Kot pomyślał: „hm, ciekawie co jest w gniazdku”	0 1
A8.	Cel działania (Goal)	Kot chciał zjeść/ złapać/ zabić (małe) ptaszki (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. kot wspiął się żeby złapać...)	0 1
A9.	Próba działania (Attempt)	Kot wspiął się/ wskoczył na drzewo; chciał złapać/ dosięgnąć Kot próbował... (CZASOWNIK, np. złapać/ wspiąć się)	0 1

¹⁵ Jeśli masz wątpliwości, lub odpowiedź dziecka nie pojawia się w arkuszu oceny, zapoznaj się z podręcznikiem: Gagarina, N. V., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Balciuniene, I., Bohnacker, U., & Walters, J. (2012). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives. *ZAS Papers in Linguistics*, 56. <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/46>.

¹⁶ Zero punktów za nieprawidłową lub brak odpowiedzi, 1 punkt za poprawną odpowiedź, 2 punkty za odniesienie i do czasu i do miejsca.

A10.	Wynik działania (<i>Outcome</i>)	Kot złapał ptaszki/ prawie złapał ptaszki; Kot wskoczył na drzewo; Prawie mu się udało	0	1
A11.	Stan mentalny jako efekt działania	Kot był zadowolony/ szczęśliwy/ Ptaszki bardzo się bały/ były przerażone / wystraszone/ piszczały ze strachu	0	1
<i>Epizod 3: Pies (postaci: pies)</i>				
A12.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Pies zauważył/ zobaczył, że ptaszki są w niebezpieczeństwie; Ptaszki były w niebezpieczeństwie; Ptaszki bały się/ były wystraszone/ przerażone	0	1
A13.	Cel działania (<i>Goal</i>)	Pies zdecydował się/ chciał powstrzymać kota; Pies chciał pomóc ptaszkom/uratować ptaszki (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. pies podszedł żeby uratować ptaszki)	0	1
A14.	Próba działania (<i>Attempt</i>)	Pies ugryzł kota w ogon; Pies ściągnął kota za ogon; Pies próbował ... (CZASOWNIK, np. przegonić/złapać/dorwać)	0	1
A15.	Wynik działania (<i>Outcome</i>)	Pies przegonił kota/ wystraszył kota Kot wypuścił ptaszka/ uciekł; Ptaszek był uratowany/ bezpieczny; Ptaszki były uratowane/ bezpieczne	0	1
A16.	Stan mentalny jako efekt działania	Pies był dumny/ szczęśliwy, że uratował ptaszki/ Pies był zadowolony Kot był zły/ rozczarowany/ wściekły/ przerażony/ bolał go ogon; Ptaszki odetchnęły z ulgą; Ptaszki były zadowolone/ szczęśliwe Mama ptaszków odetchnęła z ulgą/ była szczęśliwa I (wszyscy) żyli długo i szczęśliwie	0	1
A17.	Suma punktów za strukturę historyjki / 17:			

B. Złożoność epizodów

Liczba sekwencji próba-wynik działania (<i>goal-outcome</i>)	Liczba pojedynczych celów działania (<i>goal</i>) (bez prób lub wyników)	Liczba sekwencji cel -próba/ cel-wynik (<i>goal-attempt / goal-outcome</i>)	Liczba sekwencji cel-próba-wynik (<i>goal-attempt-outcome</i>)
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Określanie stanów mentalnych¹⁷

C1.	<p>Liczba użytych określeń (leksemów) nazywających stany mentalne:</p> <p>Określenia opisujące percepcję np. widzieć, oglądać, zobaczyć, patrzeć, zauważyć, (u)słyszeć, (po)czuć;</p> <p>Określenia opisujące stany fizjologiczne np. <i>spragniony, głodny, zmęczony, obolały, zimno (komuś było)</i>;</p> <p>Określenia opisujące świadomość np. <i>śpiący, obudzony, ożywiony, ciekawy (być ciekawym czegoś), pewny (być pewnym czegoś)</i>,</p> <p>Określenia opisujące emocje np. <i>smutny, szczęśliwy, wesoły, radosny, bezpieczny (czuć się bezpiecznie), zmartwiony, rozczarowany, wkurzony, gniewać się, wściekać się, żałować, obrażony, przerażony, wystraszony, zawstydzony, zdenerwowany, złośliwy, groźny, lubić, kochać.</i></p> <p>Określenia opisujące stany poznawcze np. <i>chcieć, myśleć, wiedzieć, zapominać, decydować, wierzyć, zastanawiać się, planować, postanowić, móc, próbować, mieć pomysł;</i></p> <p>Określenia dotyczące języka lub dźwięków np. <i>powiedzieć, (za)wołać, ostrzegać, prosić, krzyczeć, spytać, skomleć, warczeć, piszczeć, miauczeć.</i></p>
-----	--

¹⁷ Powyższe terminy wyrażające stany mentalne są zaczerpnięte z analiz autorów MAIN oraz z analiz Karoliny Mieszkowskiej zawartej w pracy doktorskiej „Internal State Lexicon of bilingual and monolingual pre- and early school children” (Terminy wyrażające stany wewnętrzne u dwujęzycznych i jednojęzycznych dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym), opartej na danych zebranych w projekcie BI-SLI-PL.

Część II: Rozumienie

		Odpowiedź poprawna	Odpowiedź niepoprawna	Punkty
0	Czy podobała ci się ta historyjka?	pytanie na rozgrzewkę, niepunktowane		
D1.	Dlaczego mama (ptak) odlatuje? (wskaż obrazki 1 i 2) Epizod 1: Cel/ Stan mentalny wyzwalamy działanie)	po jedzenie/ robaki; ...bo chce przynieść jedzenie/ robaki; ...żeby nakarmić ptaszki/ dzieci ...żeby przynieść jedzenie ...bo ptaszki są głodne ...bo powiedziały, że są głodne	(bo) odlatuje / leci do pracy/ leci do taty/po tatę/ bo się boi	0 1
D2.	Jak się czują ptaszki (wskaż obrazek 1) (Stan mentalny wyzwalamy działanie)	źle/ są głodne potrzebują jedzenia	dobrze / fajnie są zadowolone/ przestraszone/ przerażone/ samotne	0 1
D3.	(Zadaj D3. tylko gdy dziecko podało prawidłową odpowiedź na D2. bez podania przyczyny; w przeciwnym razem przejdź do D4.) Dlaczego myślisz, że ptaszki czują się źle / są głodne itd.? ¹⁸	...bo mają otwarte dzióbki; ...bo piszcza „chcemy jeść!” ...bo mama poleciała po jedzenie/ robaki; ...bo płaczą ...bo małe ptaszki zawsze są głodne (odniesienie ogólne)	...bo są zadowolone/ śpiewają ...bo chciały być z mamą ...bo boją się kota ...boją się bo mama odleciała lub jakiegokolwiek inne nieadekwatne wyjaśnienie	0 1
D4.	Dlaczego kot wspina się na drzewo? (wskaż obrazek 3) Epizod 2: Cel	...bo chce złapać/ zabić/ zjeść ptaszki ...bo korzysta z tego, że mamy nie ma/ nie widzi ...bo koty lubią jeść ptaszki (odniesienie ogólne)	...żeby pobawić się z ptaszkami	0 1
D5.	Jak się czuje kot? (wskaż obrazek 5) (Stan mentalny jako efekt działania)	... jest dalej głodny/ żarłoczny/ przestraszony/ głupi/ zawiedziony	dobrze/ fajnie/ chce się pobawić	0 1
D6.	Dlaczego myślisz, że kot czuje się źle/ jest głodny, etc.? ¹⁹	...bo kot nie złapał ptaszków; ...bo próbował je złapać/ dostać, ale mu się nie udało/ ...bo pies złapał go za ogon/przegonił /ugryzł ...bo się boi psa	...bo jest zadowolony/ chce się pobawić/ bo tak wygląda/ bo pies mu zabrał jedzenie / bo pies chce zjeść kota / nie wiem	0 1

¹⁸ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D2.

¹⁹ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D5.

D7.	Dlaczego pies łapie kota za ogon? (wskaz obrazek 5) Epizod 3: Cel	...bo zdecydował się/ chce go zatrzymać; ...bo chce uratować ptaszki ...żeby kot nie zjadł/ nie zranił ptaszków ...żeby bo ściągnąć z drzewa	...bo chce go zjeść .. bo psy nie lubią kotów (ogólne odniesienie)	0 1
D8.	Wyobraź sobie, że pies widzi ptaszki. Jak się czuje pies? (wskaz obrazek 6) (Stan mentalny jako efekt działania)	dobrze/fajnie; jest szczęśliwy/ zadowolony... dumny/ czuję się jak obrońca	źle/ jest zły/ głodny/ chce dorwać kota	0 1
D9.	Dlaczego myślisz, że pies czuje się dobrze/ jest zadowolony etc.? ²⁰	...bo przegonił kota/ widzi, że ptaszki są uratowane/ bezpieczne/ szczęśliwe etc./ bo lubi ptaszki	...bo się śmieje ...bo nie udało mu się złapać kota lub jakakolwiek inna nieadekwatna odpowiedź	0 1
D10.	Kogo mama ptaszków lubi bardziej: kota czy psa? Dlaczego?	psa (przynajmniej jeden powód: bo ocalił ptaszki/ przegonił kota/ był dobry dla ptaszków)	kota/ nie wiem/ lub jakakolwiek inna nieadekwatna odpowiedź	0 1
D11.	Suma punktów za pytania na rozumienie /10			

²⁰ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D8.

Scenariusz badania: Kózki

Narracja / Renarracja / Opowiadanie modelowe

Dziecko (imię/kod): _____

Data urodzenia: _____

Data badania: _____

Wiek w dniu badania (w miesiącach): _____

Płeć dziecka: _____

Badający (imię/kod): _____

Pierwszy kontakt dziecka z L2 (w miesiącach): _____

Data rozpoczęcia nauki w szkole/przedszkolu: _____

Nazwa/numer przedszkola: _____

Przed rozpoczęciem badania należy upewnić się, że wszystkie koperty (w tym samym kolorze, czyli z tymi samymi historyjkami) leżą na stole. Trzeba też przygotować sprzęt do nagrywania audio/video. Nagrywanie rozpoczynamy przed powitaniem i rozgrzewką.

Powitanie i rozgrzewka

Należy rozpocząć od przedstawienia się i zadania dziecku pytania: „*Ja mam na imię X. A ty jak masz na imię?*” Dalej można spytać: „*Kto jest Twoim najlepszym przyjacielem?*”, „*Co lubisz oglądać w telewizji?*”, „*A czy lubisz słuchać bajek i różnych opowiadań?*”, „*A czy lubisz opowiadać?*”.

Instrukcje

Instrukcja do zadania Narracji

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: „*Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną i zaraz spróbujesz mi ją opowiedzieć, dobrze?*”. Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozłożyć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: „*Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Już obejrzałeś/łaś?*”

Następnie należy rozłożyć pierwsze dwa obrazki, mówiąc: „*Teraz poproszę Ciebie, żebyś opowiedział(a) mi tę historyjkę. Spójrz na obrazki i opowiedz mi historyjkę najlepiej jak potrafisz*”. Jeśli widzimy, że dziecko jest onieśmielone sytuacją można je zachęcić wyłącznie w taki sposób: „*Opowiedz mi historyjkę*” (wskazując na obrazki widoczne tylko dla dziecka). Kiedy dziecko skończy opowiadać o tym, co wydarzyło się na pierwszych dwóch obrazkach, należy rozłożyć dwa kolejne obrazki (tak by teraz obrazki 1-4 były widoczne dla dziecka), i tak do końca opowiadania. Jeśli dziecko zamilknie w trakcie historyjki, można je zachęcać tylko w taki sposób: „*Coś jeszcze?*”, „*Proszę, opowiadaj dalej*”, „*Możesz mówić dalej*”, „*Opowiedz mi czy coś jeszcze się wydarzyło*”; Jeśli dziecko przestanie mówić bez wyraźnego sygnału, że to koniec opowiadania, należy zapytać: „*Czy to już koniec?*”.

Kiedy dziecko skończy opowiadać, powinno się je pochwalić a następnie przejść do pytań na zrozumienie: „*Dziękuję, bardzo mi się podobało jak opowiadasz. A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką.*”

Instrukcja do zadania Renarracji

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: *Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną, a ja Ci ją zaraz opowiem.* Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozwinąć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: *Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Czy już obejrzałeś/łaś? Najpierw ja Ci opowiem tę historyjkę, a potem Ty opowiesz ją mi.*

Ważne, żeby za każdym razem tekst opowiadany dziecku był identyczny z tekstem poniżej.

Rozkładając obrazki 1 i 2. *Historyjka zaczyna się tu: (wskaż obrazek 1). Pewnego razu była sobie mama koza, która zobaczyła, że jej koźlątko wpadło do wody i się przestraszyło. Wskoczyła do wody bo chciała je uratować. Głodny lis zobaczył, że mama koza jest w wodzie i warknął: „Hm, ale fajnie, coż ja tu widzę na łące?”*

Rozłóż kolejne obrazki (3 i 4). *Mama koza wypchnęła kózkę na brzeg, ale nie zauważyła lisa. Cieszyła się, że jej dziecko nie utonęło. Tymczasem, wstrętny lis skoczył bo chciał złapać drugie koźlątko i schwycił je. Odważny ptak, który przelatywał tamtędy, zauważył, że koźlątko jest w wielkim niebezpieczeństwie. Postanowił przeszkodzić lisowi i uratować kózkę.*

Rozłóż kolejne obrazki (5 i 6 – teraz wszystkie obrazki powinny być rozłożone). *Ptak krzyknął do lisa: “Zostaw to koźlątko w spokoju!”. A potem podleciał do lisa i dziobnął go w ogon. Lis wypuścił koźlątko, a ptak przegonił lisa. Ptak bardzo się cieszył, że udało mu się uratować kózkę, a lis ciągle był głodny.*

To już koniec historyjki.

Po zakończeniu opowiadania należy rozłożyć dwa pierwsze obrazki tak, by tylko dziecko je widziało, mówiąc: „*No, a teraz ty opowiedz mi tę historyjkę. Popatrz na obrazki i spróbuj opowiedzieć historyjkę najlepiej, jak potrafisz*”. Jeśli dziecko nie rozpoczyna można je zachęcić wyłącznie w taki sposób: „*Proszę, opowiedz mi historyjkę*” (wskazując na obrazki widoczne dziecku). Kiedy dziecko skończy opowiadać o tym, co wydarzyło się na pierwszych dwóch obrazkach, należy rozłożyć dwa kolejne obrazki (tak by teraz obrazki 1-4 były widoczne dla dziecka), i tak do końca opowiadania. Jeśli dziecko zamilknie w trakcie historyjki, można je zachęcać tylko w taki sposób: „*Coś jeszcze?*”, „*Możesz mówić dalej*”, „*Opowiedz mi czy coś jeszcze się wydarzyło*”; Jeśli dziecko przestanie mówić bez wyraźnego sygnału, że to koniec opowiadania, należy zapytać: „*Czy to już koniec?*”.

Kiedy dziecko skończy opowiadać, powinno się je pochwalić a następnie przejść do pytań na zrozumienie: „*Dziękuję, bardzo mi się podobało jak opowiadasz. A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką.*”

Instrukcja do Opowiadania modelowego

Należy usiąść naprzeciwko dziecka i powiedzieć: *Popatrz, mam tu trzy koperty. Są w nich różne historyjki. Wybierz sobie jedną, a ja Ci ją zaraz opowiem.* Kiedy dziecko wyjmie historyjkę, badacz powinien rozwinąć wszystkie obrazki tak by były widoczne tylko dla dziecka, mówiąc: *Najpierw przyjrzyj się uważnie wszystkim obrazkom. Czy już obejrzałeś/łaś? Najpierw ja Ci opowiem tę historyjkę, a potem zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką, dobrze?*

Ważne, żeby za każdym razem tekst opowiadany dziecku był identyczny z tekstem poniżej.

Rozkładając obrazki 1 i 2. *Historyjka zaczyna się tu: (wskaż obrazek 1). Pewnego razu była sobie mama koza, która zobaczyła, że jej koźlątko wpadło do wody i się przestraszyło. Wskoczyła do wody bo chciała je uratować. Głodny lis zobaczył, że mama koza jest w wodzie i warknął: „Hm, ale fajnie, coż ja tu widzę na łące?”*

Rozłóż kolejne obrazki (3 i 4). *Mama koza wypchnęła kózkę na brzeg, ale nie zauważyła lisa. Cieszyła się, że jej dziecko nie utonęło. Tymczasem, wstrętny lis skoczył bo chciał złapać drugie koźlątko i schwycił je. Odważny ptak, który przelatywał tamtędy, zauważył, że koźlątko jest w wielkim niebezpieczeństwie. Postanowił przeszkodzić lisowi i uratować kózkę.*

Rozłóż kolejne obrazki (5 i 6 – teraz wszystkie obrazki powinny być rozłożone). *Ptak krzyknął do lisa: “Zostaw to koźlątko w spokoju!”. A potem podleciał do lisa i dziobnął go w ogon. Lis wypuścił koźlątko, a ptak przegonił lisa. Ptak bardzo się cieszył, że udało mu się uratować kózki, a lis ciągle był głodny.*

To już koniec historyjki.

Następnie należy przejść do pytań o rozumienie: *A teraz zadam ci kilka pytań związanych z tą historyjką, dobrze?*

Arkusz do oceny narracji: Kózki

Część I: Produkcja

A. Struktura historyjki, B. Złożoność epizodów, C. Określanie stanów mentalnych

A. Struktura historyjki

		Przykładowe odpowiedzi poprawne ²¹	Punkty
A1.	Wprowadzenie	Wskazanie czasu i/ lub miejsca, np. dawno, dawno temu.../ pewnego razu/ pewnego dnia.../ (były sobie) kiedyś.../ w lesie/ nad jeziorem/ nad rzeką/ daleko za lasami, za górami/ żyły sobie... / były sobie kózki...	0 1 2 ²²
<i>Epizod 1: Mama koza (postaci: mama koza i koźlątko/kózka)</i>			
A2.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Koźlątko/ kózka była przerażona/ bała się / była w niebezpieczeństwie/ trzeba jej było pomóc/ płakała/ wołała mamę Koza zobaczyła że kózka się boi/ nie może wyjść Koza martwiła się o swoją kózkę w wodzie	0 1
A3.	Cel działania (Goal)	Koza chciała pomóc dziecku/ uratować dziecko/ wyjąć dziecko z wody... Koza biegła żeby je ocalić (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. koza weszła do wody żeby uratować małą kózkę...)	0 1
A4.	Próba działania (Attempt)	Koza weszła do wody ... Koza wypycha/wyciąga koźlątko na brzeg... Koza próbowała ... (CZASOWNIK, np. wypchnąć)	0 1
A5.	Wynik działania (Outcome)	Koza udało się wypchnąć kózkę na brzeg Koza wyciągnęła kózkę na brzeg/ uratowała kózkę Koźlątko/kózka była uratowana/ bezpieczna...	0 1
A6.	Stan mentalny jako efekt działania	Koza była szczęśliwa/ zadowolona... Koźlątko/kózka odetchnęła z ulgą/ była bezpieczna/ zadowolona/ już się nie bała	0 1
<i>Epizod 2: Lis (postaci: lis)</i>			
A7.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Lis zobaczył, że mama patrzy w drugą stronę / że kózka była sama/ lis zobaczył jedzenie Lis był głodny/ pomyślał „mniem, mniem” Lis stał za drzewem	0 1
A8.	Cel działania (Goal)	Lis chciał zjeść/ złapać/ zabić koźlątko/ kózkę	0 1
A9.	Próba działania (Attempt)	Lis poskoczył/ skoczył w stronę... ; Lis próbował złapać koźlątko/ kózkę Lis prawie złapał koźlątko/ kózkę Lis się skradał	0 1

²¹ Jeśli masz wątpliwości, lub odpowiedź dziecka nie pojawia się w arkuszu oceny, zapoznaj się z podręcznikiem: Gagarina, N. V., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Balciuniene, I., Bohnacker, U., & Walters, J. (2012). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives. *ZAS Papers in Linguistics*, 56. <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/46>.

²² Zero punktów za nieprawidłową lub brak odpowiedzi, 1 punkt za poprawną odpowiedź, 2 punkty za odniesienie i do czasu i do miejsca.

		(Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. lis skoczył żeby złapać koźlątko/ kózkę...)	
A10.	Wynik działania (<i>Outcome</i>)	Lis (prawie) złapał/ chwycił koźlątko/ kózkę Lis złapał koźlątko/ kózkę za nóżkę/nogę	0 1
A11.	Stan mentalny jako efekt działania	Lis się ucieszył, że mu się udało złapać koźlątko/ kózkę Koźlątko/ kózka była przerażona, piszcząca ze strachu	0 1
<i>Epizod 3: Ptak (postaci: ptak, lis, kózki, mama koza)</i>			
A12.	Stan mentalny wyzwalający działanie	Ptak zauważył/ zobaczył, że kózki są w niebezpieczeństwie; Ptak był dzielny/ odważny Koźlątko/ kózki były w niebezpieczeństwie Koźlątko/ kózki bały się/ były wystraszone/ przerażone	0 1
A13.	Cel działania (<i>Goal</i>)	Ptak zdecydował się/ chciał powstrzymać lisa; Ptak chciał pomóc kózkom/uratować koźlątko/ kózki; (Wskazanie celu za pomocą użycia wyrażenia: ŻEBY + CZASOWNIK, np. ptak przyleciał żeby uratować ptaszki)	0 1
A14.	Próba działania (<i>Attempt</i>)	Ptak ugryzł/ dziobnął/ uszczypnął lisa w ogon; Ptak zaatakował/ przegonił lisa Ptak próbował ... (CZASOWNIK, np. przegonić/złapać/dorwać)	0 1
A15.	Wynik działania (<i>Outcome</i>)	Ptak przegonił lisa; Ptak popędził za lisem; Lis uciekł (w ciemny las); Koźlątko/ kózki były uratowane/ bezpieczne	0 1
A16.	Stan mentalny jako efekt działania	Ptak był dumny/ szczęśliwy, że uratował kózki Ptak był zadowolony Lis był zły/ rozczarowany wściekły/ przerażony/ bolał go ogon; Lis darł się na całe gardło (bo ptak go złapał za ogon) Koźlątko/ kózki odetchnęły; były zadowolone/ szczęśliwe Mama koźlątek/ kózek odetchnęła z ulgą/ była szczęśliwa I (wszyscy) żyli długo i szczęśliwie	0 1
A17.	Suma punktów za strukturę historyjki / 17:		

B. Złożoność epizodów

Liczba sekwencji próba-wynik działania (<i>goal-outcome</i>)	Liczba pojedynczych celów działania (<i>goal</i>) (bez prób lub wyników)	Liczba sekwencji cel -próba/ cel-wynik (<i>goal-attempt / goal-outcome</i>)	Liczba sekwencji cel-próba-wynik (<i>goal-attempt-outcome</i>)
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Określanie stanów mentalnych²³

C1.	<p>Liczba użytych określeń (leksemów) nazywających stany mentalne:</p> <p>Określenia opisujące percepcję np. widzieć, oglądać, zobaczyć, patrzeć, zauważyć, (u)słyszeć, (po)czuć;</p> <p>Określenia opisujące stany fizjologiczne np. <i>spragniony, głodny, zmęczony, obolały, zimno (komuś było)</i>;</p> <p>Określenia opisujące świadomość np. <i>śpiący, obudzony, ożywiony, ciekawy (być ciekawym czegoś), pewny (być pewnym czegoś)</i>,</p> <p>Określenia opisujące emocje np. <i>smutny, szczęśliwy, wesoły, radosny, bezpieczny (czuć się bezpiecznie), zmartwiony, rozczarowany, wkurzony, gniewać się, wściekać się, żałować, obrażony, przerażony, wystraszony, zawstydzony, zdenerwowany, złośliwy, groźny, lubić, kochać.</i></p> <p>Określenia opisujące stany poznawcze np. <i>chcieć, myśleć, wiedzieć, zapominać, decydować, wierzyć, zastanawiać się, planować, postanowić, móc, próbować, mieć pomysł;</i></p> <p>Określenia dotyczące języka lub dźwięków np. <i>powiedzieć, (za)wołać, ostrzegać, prosić, krzyczeć, spytać, skomleć, warczeć, piszczeć, miauczeć.</i></p>
-----	--

²³ Powyższe terminy wyrażające stany mentalne są zaczerpnięte z analiz autorów MAIN oraz z analiz Karoliny Mieszkowskiej zawartej w pracy doktorskiej „Internal State Lexicon of bilingual and monolingual pre- and early school children” (Terminy wyrażające stany wewnętrzne u dwujęzycznych i jednojęzycznych dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym), opartej na danych zebranych w projekcie BI-SLI-PL.

Część II: Rozumienie

		Odpowiedź poprawna	Odpowiedź niepoprawna	Punkty
0	Czy podobała ci się ta historyjka?	pytanie na rozgrzewkę, niepunktowane		
D1.	Dlaczego mama jest w wodzie? (wskaż obrazki 1 i 2) (Epizod 1: Cel)	...bo chce uratować kózkę/ pomóc kóźce ...bo chce wypchnąć małego ...bo chce pomóc mu wyjść bo tonie ...bo martwi się o kózkę ...żeby wyciągnąć kózkę ...bo kóźka ją wołała/boi się/ jest w niebezpieczeństwie	...bo pływa/ bawi się/ kąpie się/ myje kózkę/ pije wodę/ chce się ochłodzić	0 1
D2.	Jak się czuje kóźka? (wskaż koźlątko w wodzie) (Stan mentalny jako efekt działania)	źle/ jest wystraszone/ przerażone/ jest w niebezpieczeństwie/ chce żeby ktoś je uratował	dobrze/ fajnie jest zadowolone/ bawi się	0 1
D3.	Dlaczego myślisz, że kóźka czuje się źle / jest wystraszone / przerażone itd.? ²⁴	...bo wpadło do wody/ bo nie umie wyjść z wody/ bo tonie / ...bo woła o pomoc ...bo małe kóźki nie potrafią pływać (odniesienie ogólne)	...bo pływa/ bawi się w wodzie lub jakiegokolwiek inne nieadekwatne wyjaśnienie	0 1
D4.	Dlaczego lis skacze do przodu? (wskaż obrazek 3) (Epizod 2: Cel)	...bo chce złapać/ upolować/ zabić/ zjeść koźlątko ...bo korzysta z tego, że mama nie patrzy/ nie widzi ...bo lisy lubią jeść kóźki	...żeby pobawić się z koźlątkiem	0 1
D5.	Jak się czuje lis? (wskaż obrazek 5) (Stan mentalny jako efekt działania)	źle/ jest wystraszony/ przerażony/ boi się/ rozczarowany/ zawiedziony/ Głupio się czuje/ dalej jest głodny	dobrze/ fajnie/ chce się pobawić/ pobiegać lub jakiegokolwiek inne nieadekwatne wyjaśnienie	0 1
D6.	Dlaczego myślisz, że lis czuje się źle/ jest wystraszony/ przerażony/ boi się itd.? ²⁵	...bo nie złapał koźlątko/ bo jest dalej głodny	...bo bawi się/ biega	0 1
D7.	Dlaczego ptak dziobie lisa w ogon? (wskaż obrazek 5) (Epizod 3: Cel)	...bo zdecydował/ chce uratować kózkę/ chce powstrzymać lisa	...bo chce go zjeść .. bo ptak chce zjeść lisa	0 1

²⁴ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D2.

²⁵ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D5.

		...bo widział, że lis atakuje kózkę ...bo widział i chciał uratować kózkę ...bo lubił kózkę i chciał jej pomóc	.. bo ptaki nie lubią lisów (ogólne odniesienie)	
D8.	Wyobraź sobie, że ptak widzi kozy. Jak się czuje ptak? (wskaz obrazek 6) (Stan mentalny jako efekt działania)	dobrze/ fajnie jest zadowolony/ odetchnął/ czuje się jak obrońca	jest zły/ chce dorwać lisa	0 1
D9.	Dlaczego myślisz, że ptak czuje się dobrze/ fajnie jest zadowolony/ odetchnął itd.? ²⁶	...bo przegonił lisa/ widzi, że kozy są uratowane/ szczęśliwe	...bo się śmieje lub jakiegokolwiek inne nieadekwatne wyjaśnienie	0 1
D10.	Kogo mama koza lubi bardziej: lisa czy ptaka? Dlaczego?	ptaka (przynajmniej jeden powód: bo uratował kózki/ bo pomógł kózkom/ bo był dobry dla kózek)	lisa/ nie wiem lub jakiegokolwiek inne nieadekwatne wyjaśnienie	0 1
D11.	Suma punktów za pytania na rozumienie /10			

²⁶ Użyj tego samego terminu określającego stan mentalny, którego użyło dziecko w odpowiedzi na D8.

Pytania do rodziców (informacje o dziecku, rodzinie i środowisku językowym)

1. Imię i nazwisko dziecka / kod dziecka: _____

2. Data urodzenia: _____

3. Czy dziecko obecnie uczęszcza dziecko przedszkola/ żłobka/ szkoły?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> do przedszkola/żłobka od _____
(rok, miesiąc) | <input type="radio"/> do szkoły od _____
(rok, miesiąc) |
| <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> nie |

Jeśli tak, jakie to przedszkole/żłobek?

- dwujęzyczne
- jednojęzyczne w L1=ojczysty język dziecka
- jednojęzyczne w L2=drugi język dziecka
- inne, jakie?

Jeśli tak, jaka to szkoła?

- dwujęzyczna
- jednojęzyczna w L1=rodzimy język dziecka
- jednojęzyczna w L2=drugi język dziecka
- inna, jakie?

4. W jakim kraju urodziło się dziecko?

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="radio"/> w kraju L1, czyli _____ | <input type="radio"/> w kraju L2, czyli _____ | <input type="radio"/> w innym kraju, czyli _____ |
|---|---|--|

5. Data przyjazdu do kraju L2 _____ (rok, miesiąc)

6. Kolejność narodzin. Którym z kolei dzieckiem jest dziecko, którego dotyczy kwestionariusz?

- | | | | |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|--|
| <input type="radio"/> 1 | <input type="radio"/> 2 | <input type="radio"/> 3 | <input type="radio"/> _____ (podać liczbę) |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|--|

7. W jakim wieku dziecko wypowiedziało pierwsze słowo?

_____ (rok) _____ (miesiąc)

8. Czy kiedykolwiek niepokoił się Państwo o rozwój językowy swojego dziecka?

- | | |
|---------------------------|---|
| <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> tak, proszę wyjaśnić, dlaczego? |
|---------------------------|---|

9. Czy ktokolwiek w Państwa rodzinie miał problemy z mówieniem/językiem?

- | | |
|---------------------------|--|
| <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> tak, proszę określić, kto (np. matka, ojciec, rodzeństwo)? |
|---------------------------|--|

10. Czy Państwa dziecko kiedykolwiek miało problemy ze słuchem?

- | | |
|---------------------------|---|
| Zaburzenia słuchu | Częste infekcje ucha |
| <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> nie |
| <input type="radio"/> tak | <input type="radio"/> tak, jak wiele? |
| | _____ |
| | <input type="radio"/> miało wstawione dreny do uszu |

11. Czy Państwa zdaniem dziecko słyszy prawidłowo?

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| <input type="radio"/> nie | <input type="radio"/> tak |
|---------------------------|---------------------------|

12. Informacje o rodzicach						
	Język ojczysty (L1)	Drugi język (L2)	Inne języki (jakie)	Ile lat mieszka w kraju xxx?	Wykształcenie	Zawód
Matka/ Rodzic 1						
Ojciec/ Rodzic 2						
13. W jakim języku rozmawiają Państwo z dzieckiem?						
Matka/ Rodzic 1			Ojciec/ Rodzic 2			
<input type="radio"/> w j. ojczystym (L1) <input type="radio"/> w j. drugim (L2) <input type="radio"/> w j. ojczystym i drugim <input type="radio"/> w innym języku (jakim?) - _____			<input type="radio"/> w j. ojczystym (L1) <input type="radio"/> w j. drugim (L2) <input type="radio"/> w j. ojczystym i drugim <input type="radio"/> w innym języku (jakim?) - _____			
14. Jakiego języka obecnie używa Państwa dziecko?						
<input type="radio"/> swojego L1 <input type="radio"/> swojego L2 <input type="radio"/> innego, jakiego? _____						
15. Z jakimi językami dziecko ma kontakt?						
<input type="radio"/> swoim L1 <input type="radio"/> swoim L2 <input type="radio"/> innym, jakim? _____						
16. W jakim wieku dziecko miało pierwszy kontakt z L2?						
<input type="radio"/> od urodzenia <input type="radio"/> przed ukończeniem 5 lat życia <input type="radio"/> przed ukończeniem 1 roku życia <input type="radio"/> od _____ roku życia <input type="radio"/> przed ukończeniem 2 lat życia <input type="radio"/> przed ukończeniem 3 lat życia						
17. Dziecko ma kontakt z L2 w:						
<input type="radio"/> przedszkolu lub szkole <input type="radio"/> przez TV/komputer/książki <input type="radio"/> relacjach ze znajomymi <input type="radio"/> w inny sposób _____ <input type="radio"/> relacjach z rodzeństwem/ rodzicami/ innymi krewnymi						
18. Proszę ocenić (w procentach), jak często dziecko ma kontakt z różnymi językami w ciągu dnia (tzn. podczas wszystkich zajęć w ciągu dnia)?						
	w j. ojczystym dziecka (L1)	w j. drugim dziecka (L2)	w innym języku			
	<input type="radio"/> 25%	<input type="radio"/> 25%	<input type="radio"/> 25%			
	<input type="radio"/> 50%	<input type="radio"/> 50%	<input type="radio"/> 50%			
	<input type="radio"/> 75%	<input type="radio"/> 75%	<input type="radio"/> 75%			
	<input type="radio"/> 100%	<input type="radio"/> 100%	<input type="radio"/> 100%			
19. Proszę ocenić umiejętności językowe dziecka, zaznaczając w odpowiedniej kratce						
	Bardzo dobrze	Całkiem dobrze	Dość słabo	Bardzo słabo		
Jak dobrze dziecko <u>rozumie</u> wypowiedzi w swoim j. ojczystym (L1)?						
Jak dobrze dziecko <u>rozumie</u> wypowiedzi w swoim j. drugim (L2)?						
Jak dobrze dziecko <u>mówi</u> w swoim j. ojczystym (L1)?						

Jak dobrze dziecko <u>mówi</u> w swoim j. drugim (L2)?								
20. W którym języku dziecko mówi najlepiej Państwa zdaniem?	<input type="radio"/> w swoim L1 <input type="radio"/> w swoim L2 <input type="radio"/> w innym języku _____							
21. Czy, zdaniem Państwa, dziecko woli któryś z języków?	<input type="radio"/> nie <input type="radio"/> tak, który? _____							
22. Proszę zaznaczyć, częstość następujących aktywności Państwa i Państwa dziecka w ostatnim miesiącu	W j. ojczystym dziecka (L1)				W j. drugim dziecka (L2)			
	Nigdy	Dwa razy w miesiącu	1-2razy w tygodniu	Prawie codziennie	Nigdy	2 razy w miesiącu	1-2 razy w tygodniu	Prawie codziennie
Opowiadanie historii/historyjek								
Czytanie książek								
Słuchanie piosenek/śpiewanie								
TV/DVD/filmy/ gry komputerowe								

Teksty historyjek

Poniższe skrypty historyjek służą jako bodźce do opowiadania modelowego i/lub renarracji. Skrypty zachowują równorzędną makro- i mikrostrukturę, co pozwala na kodowanie i analizy porównawcze.

W tekstach użyto następujących oznaczeń komponentów struktury i stanów mentalnych bohaterów: Cel Próba Wynik Stan mentalny

Ptaszki (łącznie 137 słów)

Obrazki 1 i 2: Pewnego razu była sobie mama ptaszków która zobaczyła, że jej dzieci są głodne. Poleciała gdzieś, bo chciała znaleźć dla nich jedzenie. Głodny kot zobaczył, że mama ptaszków odlatuje i zamiauczał: „Hm, ale fajnie, cóż ja tam widzę w gnieździe?”

Obrazki 3 i 4: Mama ptaszków powróciła z wielkim robakiem dla swoich dzieci, ale nie zauważyła kota. Cieszyła się, że znalazła soczystego robaka dla swoich piskląt. Tymczasem wstrętny kot zaczął się wspinać na drzewo bo chciał złapać ptaszka. Potem porwał jednego z nich. Dzielny pies, który przebiegał tamtędy, zauważył, że ptaszki są w wielkim niebezpieczeństwie. Postanowił przeszkodzić kotu i uratować ptaszki.

Obrazki 4 i 5: Pies warknął do kota: „Zostaw ptaszki w spokoju!”. A potem złapał kota za ogon i ściągnął go na dół. Kot wypuścił ptaszka a pies przegonił kota. Pies bardzo się cieszył, że udało mu się uratować ptaszki, a kot ciągle był głodny.

Kózki (łącznie 132 słowa)

Obrazki 1 i 2: Pewnego razu była sobie mama koza, która zobaczyła, że jej koźlątko wpadło do wody i się przestraszyło. Wskoczyła do wody bo chciała je uratować. Głodny lis zobaczył, że mama koza jest w wodzie i warknął: „Hm, ale fajnie, coż ja tu widzę na łące?”

Obrazki 2 i 3: Mama koza wypchnęła kózkę na brzeg, ale nie zauważyła lisa. Cieszyła się, że jej dziecko nie utonęło. Tymczasem, wstrętny lis skoczył bo chciał złapać drugie koźlątko i schwycił je. Odważny ptak, który przelatywał tamtędy, zobaczył, że koźlątko jest w wielkim niebezpieczeństwie. Postanowił przeszkodzić lisowi i uratować kózkę.

Obrazki 4 i 5: Ptak krzyknął do lisa: “Zostaw to koźlątko w spokoju!”. A potem podleciał do lisa i dziobnął go w ogon. Lis wypuścił koźlątko, a ptak przegonił lisa. Ptak bardzo się cieszył, że udało mu się uratować kózkę, a lis ciągle był głodny.

Kot (łącznie 138 słów)

Obrazki 1 i 2: Pewnego razu był sobie *psotny* kot, który *zobaczył* żółtego motyla siedzącego na krzaku. Kot dał susa, żeby złapać motyla. W tym samym czasie *wesoły* chłopiec wracał z łowienia ryb i miał w rękach wiaderko i piłkę. *Zobaczył* jak kot goni motyla.

Obrazki 3 i 4: Motyl szybko odleciał, a kot wpadł w krzaki. Pokłut się, *zabolało* go i był *bardzo zły*. Chłopiec tak się *przestraszył*, że piłka wypadła mu z ręki. Kiedy *zobaczył* jak piłka toczy się do wody *zawołał*: „O nie! Moja piłka ucieka!”. Chłopiec zmartwił się i chciał odzyskać piłkę. Tymczasem kot *zauważył* wiaderko chłopca i pomyślał: „Chciałbym porwać jedną rybkę”.

Obrazki 4 i 5: W tym samym czasie chłopiec zaczął wyciągać piłkę z wody za pomocą swojej wędki. Nie *zauważył*, że kot wykrada mu rybę. Na koniec, kot był *bardzo zadowolony* bo zjadł pyszną rybkę, a chłopiec *cieszył się*, bo odzyskał swoją piłkę.

Pies (łącznie 133 słów)

Obrazki 1 i 2: Pewnego razu był sobie *psotny* pies, który *zobaczył* szarą mysz siedzącą koło drzewa. Pies dał susa, żeby złapać mysz. W tym samym czasie *wesoły* chłopiec wracał z zakupów z torbą i balonikiem w rękach. *Zobaczył* jak pies goni mysz.

Obrazki 3 i 4: Myszka szybko uciekła, a pies zderzył się z drzewem. *Zabolało* go i był *bardzo zły*. Chłopiec tak się *przestraszył*, że balonik wyleciał mu z ręki. Kiedy *zobaczył* jak balonik leci w górę na drzewo, *zawołał*: „O nie! Mój balonik ucieka!”. Chłopiec zmartwił się i chciał go odzyskać. Tymczasem pies *zauważył* torbę chłopca i *pomyślał*: „Chciałbym porwać jedną kielbasę”.

Obrazki 5 i 6: W tym samym czasie chłopiec zaczął ściągać swój balonik z drzewa. Nie *zauważył*, że pies wyciąga mu kielbasę. Na koniec, pies był *bardzo zadowolony* bo zjadł pyszną kielbasę, a chłopiec *cieszył się*, bo odzyskał swój balonik.