

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

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

Slovak version

Translated and adapted by
Svetlana Kapalková, Daniela Slančová &
Monika Nemcová

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:

Kapalková, S., Slančová, D. & Nemcová M. (2020). MAIN: The Slovak version and pilot data. *ZAS Papers in Linguistics*, 64, 199–205 (see this paper for more information about the Slovak version).

Gagarina, N., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Bohnacker, U. & Walters, J. (2019). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives. Revised version. *ZAS Papers in Linguistics*, 63. Slovak version. Translated and adapted by Kapalková, S., Slančová, D. & Nemcová, M.

MAIN: Slovak version

Hodnotenie naratívnych schopností pre multilingválne deti

Svetlana Kapalková, Daniela Slančová & Monika Nemcová

Nástroj Hodnotenie naratívnych schopností pre multilingválne deti (The Multilingual Assessment Instrument for Narratives, ďalej budeme v texte uvádzať len skratku MAIN) bol vytvorený v roku 2012 s cieľom posúdiť naratívne schopnosti detí, ktoré si od narodenia alebo raného veku osvojujú viac ako len jeden jazyk. MAIN bol primárne vytvorený pre deti približne vo veku od troch do desiatich rokov; nedávne práce však ukazujú, že môže byť použitý aj u starších detí, adolescentov a dospelých. Jeho dizajn umožňuje hodnotiť tak porozumenie, ako aj produkciu naratív vo viacerých jazykoch u toho istého dieťaťa a rovnako umožňuje použiť viaceré metódy elicitácie: modelový príbeh, prerozprávanie a rozprávanie príbehu. Verzia z roku 2012 bola vytvorená na základe intenzívneho pilotného zbierania dát s viac ako 500 monolingválnymi a bilingválnymi deťmi vo veku od troch do desiatich rokov v pätnástich rôznych jazykoch a jazykových kombináciách.

V roku 2019 bola anglická verzia nástroja revidovaná na základe viac ako ďalších 2500 prepisov príbehov na báze MAIN a približne 24 000 odpovedí na otázky hodnotiace porozumenie v rámci MAIN. Vzorku tvorilo okolo 700 monolingválnych a bilingválnych detí z Nemecka, Ruska a Švédska zúčastnených na hodnotení v rokoch 2013 – 2019. Prezentovaná slovenská verzia MAIN je v zhode s touto poslednou anglickou revidovanou verziou z roku 2019.

MAIN obsahuje štyri paralelné príbehy, pričom každý pozostáva z precízne navrhutej sekvencie šiestich obrázkov, reflektujúc multidimenzionálny model organizácie príbehu. Príbehy sú kontrolované z pohľadu ich kognitívnej a jazykovej komplexnosti, podobnosti v makroštruktúre a mikroštruktúre a taktiež kultúrnej vhodnosti a kompaktnosti textu.

Aj keď nástroj MAIN nemá zatiaľ opísané všetky psychometrické vlastnosti diagnostického nástroja a nie sú definované ani jeho normy, jeho štandardizovaný postup administrácie sa môže využiť na hodnotiace, intervenčné a výskumné účely. Podrobnejšie informácie o používaní nástroja MAIN nájdete v kapitole *Revidované východiská nástroja MAIN – ako ho používať a adaptovať do iných jazykov* (anglicky *Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages*): publikované v *ZAS Papers in Linguistics*, 2019, roč. 63, s. iv-xii; dostupné aj na <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

Predkladaný materiál obsahuje:

- Inštrukcie a usmernenie na administráciu nástroja
- Protokoly a hodnotiace záznamové hárky pre príbehy *Mačka*, *Pes*, *Vtáčiky* a *Kozliatka*
- Otázky o jazykovej situácii v rodine dieťaťa
- Texty k príbehom v slovenskom jazyku

Pokyny na vyšetrenie

Nástroj MAIN je primárne vhodný pre deti vo veku približne od troch do desiatich rokov, ale môže sa použiť aj pri starších deťoch, adolescentoch a dospelých. MAIN hodnotí porozumenie a produkciu naratív. Poskytuje tiež možnosť vyšetriť naratíva rôznymi metódami elicitácie, a to modelovým príbehom, prerozpráváním a rozprávaním príbehu. Výber elicitácie metódy (napr. modelový príbeh/prerозprávanie, po ktorom nasleduje rozprávanie, alebo len rozprávanie) závisí od cieľov a potrieb hodnotenia (vyšetrujúci sa môže rozhodnúť podľa vlastného uváženia).

Nástroj MAIN bol navrhnutý tak, aby umožnil vyšetrenie viacerých jazykov u toho istého dieťaťa, pričom ako prvý môže byť vyšetrený ktorýkoľvek z hodnotených jazykov. V prípade bilingválnych detí by mal byť interval testovania medzi dvoma jazykmi ideálne štyri až sedem dní z dôvodu, aby sa minimalizoval vplyv transferu z prvého vyšetřovaného jazyka, a tiež preto, aby sa predišlo rozprávaniu príbehu podľa naučeného vzoru z predchádzajúceho testovania. V ideálnom prípade by dieťa nemalo byť vyšetřované tou istou osobou v oboch jazykoch, a to preto, aby sa navodila situácia iba jedného jazykového kontextu a aby sa zabránilo prepínaniu kódov medzi jazykmi.

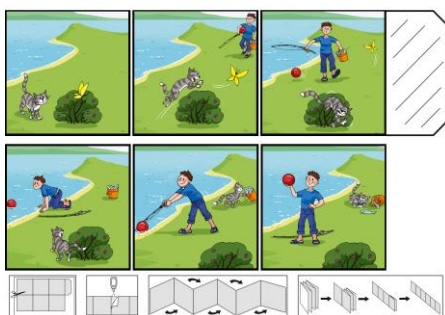
Materiály

- 4 obrázkové sekvencie: *Vtáčiky*, *Kozliatka*, *Mačka*, *Pes* (tri kópie každého príbehu (vytlačené farebne), každá kópia príbehu je umiestnená v samostatnej obálke: spolu 12 samostatných obálok)
- 4 východiskové texty s príbehmi: *Vtáčiky*, *Kozliatka*, *Mačka*, *Pes*
- Nahrávacie zariadenie (audio/video)
- Skórovacie záznamové hárky/protokoly na analýzu makroštruktúry, mentálnych stavov postavy a otázok na porozumenie
- Otázky o jazykovej situácii v rodine dieťaťa (dotazník pre rodiča)

Inštrukcie

Ako pripraviť materiál

1. Stiahnite si obrázky na webovej stránke www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main
2. Vytlačte farebne každý PDF súbor trikrát (t. j. každú sekvenciu príbehu) kvalitnou tlačiarňou na biely papier veľkosti A4, každý obrázok vo veľkosti 9 x 9 cm.
3. Očíslujte obrázky na zadnej strane (1 – 6).
4. Vystrihnite dva riadky obrázkov.
5. Zložte obrázky spolu do 6-obrázkového prúžku, ako je to znázornené nižšie, a dvakrát ich zložte (obr. 1, obr. 2, záhyb; obr. 3, obr. 4, záhyb; obr. 5, obr. 6). Poznámka: nevystrihujte a nepoužívajte malé obrázky, ktoré sú určené ako pokyny na zloženie.



6. Vložte každú obrázkovú sekvenciu (6 obrázkov) do samostatnej obálky a obálku označte farebne alebo nejakým iným symbolom (napr. bodkami) tak, aby bolo možné príbeh identifikovať.

Ako realizovať hodnotenie (vyšetrenie)

- Uistite sa, že ste sa dôkladne oboznámili s protokolmi a inštrukciami.
- Pripravte audio/video zariadenie na nahrávanie procesu hodnotenia. Začnite nahrávať predtým, než položíte úvodné zoznamovacie otázky. Uistite sa, že zaznamenávate celú dobu hodnotenia, vrátane odpovedí dieťaťa na otázky súvisiace s porozumením príbehov.
- Úvodné otázky by mali vychádzať z vašich predchádzajúcich skúseností a kultúrneho prostredia dieťaťa. Zámerom tejto úvodnej časti rozhovoru s dieťaťom je jednotné, premyslené kladenie jednoduchých otázok *čo, kto, kde, prečo, ako* (najlepšie zapísaných ako súčasť vyšetrenia) s cieľom uistiť sa, že dieťa týmto otázkam rozumie. Spýtajte sa napríklad: *Kto je tvoj najlepší kamarát?, Čo rád pozeráš v televízii?, Rád rozprávaš príbehy?, Rád počúvaš príbehy?*
- Uistite sa, že tri obálky obsahujúce rovnakú sekvenciu obrázkov sú umiestnené na stole pred začiatkom hodnotenia. (Účelom takto prezentovanej formy materiálu je, aby si dieťa myslelo, že skúšajúci nevie, ktorý príbeh je v obálke, ktorú si dieťa vybralo. Tento spôsob umožňuje kontrolovať vplyv toho, čo vedia obidvaja, dieťa aj administrátor, počas prezentácie obrázkových sekvencií o danom príbehu.)
- Vykonajte vyšetrenie podľa pokynov v protokole (protokoloch) príbehu. Dodržiavajte odporúčania týkajúce sa výziev a povzbudení dieťaťa (pozri tiež typy výziev uvedené nižšie v texte).
- Ďalšie informácie o prezentácii obrázkov:
- Počas experimentu by ste mali sedieť oproti dieťaťu tak, aby dieťa mohlo držať obrázky smerom k sebe a pozeráť sa na ne, ale zároveň chrbtom smerom od vás (administrátor ich nevidí). Keď dieťa vyberie obrázky z obálky, povedzte mu, aby ich rozvinulo a prezrelo si postupne celý príbeh od prvého obrázka, a povedzte: *Pozri si obrázky, ale neukazuj mi ich. Iba TY môžeš vidieť tento príbeh.* (Ak dieťa nedokáže držať obrázky a rozkladať si ich svojpomocne, môžete ich držať vy tak, aby boli otočené od vás a smerom k dieťaťu.)
- Keď je dieťa pripravené rozprávať príbeh, pomôžte mu znova zložiť obrázky na tri časti. Proces skladania môžete riadiť bez toho, aby ste sa pozreli na obrázky, aj keď ich dieťa stále drží. Poučte dieťa, aby začalo rozprávať príbeh, zatiaľ čo sa pozerá na prvé dva obrázky. Keď dieťa skončí sledovanie obrázkov 1 a 2, usmerňujte ho na rozvinutie ďalších dvoch obrázkov (teraz sú viditeľné obrázky 1 – 4). Keď dieťa skončí rozprávanie k týmto obrázkom, usmernite ho na rozloženie ďalších dvoch obrázkov tak, aby sa teraz rozvinul celý príbeh.
- Keď dieťa skončí rozprávanie/prerozprávanie príbehu, kladte otázky na porozumenie s komentárom: *Teraz ti budem dávať otázky o príbehu.* Pri kladení otázok na porozumenie majte obrázkové sekvencie rozložené na stole tak, aby boli plne viditeľné pre dieťa aj pre vás ako experimentátora.
- Po skončení stretnutia prepíšte vyrozprávaný príbeh (príbehy) a hodnotte produkciu a porozumenie dieťaťa podľa inštrukcií v skórovacích hárkoch.
- **Zapamätajte si:** Zoznam príkladov v skórovacom hárkoch nie je úplný. Bod sa udeľuje, aj keď je makroštruktúrny komponent (cieľ, pokus, záver, mentálny stav postavy) vyjadrený aj inými vhodnými slovami. V prípade nejasností vám pomôže manuál.

Výzvy a povzbudenie

1. Nezačínajte rozprávať príbeh za dieťa. Povzbudzujte ho, aby samo rozprávalo príbeh tak, že mu poviete : *Porozprávaj mi príbeh* (ukážte na obrázok).
2. Nápovede poskytnite len vtedy, ak čakáte najmenej desať sekúnd, a iba v tom prípade, keď sa zdá, že dieťa nezačne rozprávať. Až potom by ste mali dieťaťu poskytnúť povzbudenie a výzvy, a to najskôr slovami *Dobre..., V poriadku..., Si na rade...* Buďte pri nápovediach VEĽMI opatrní, aby ste predišli rozdielom medzi výskumnými skupinami vplyvom experimentátora. Počkajte približne desať sekúnd; ak dieťa stále mlčí, povedzte mu: *Povedz mi, čo sa tam deje.* Ak je dieťa ticho uprostred príbehu,

povzbudíte ho na to, aby pokračovalo a povedalo vám viac: *Ešte niečo?, A ďalej?, A potom?, Povedz mi viac., Pozri, čo sa ešte deje v príbehu.*

3. Nezáleží na tom, ako dieťa počas rozprávania pomenúva hlavných hrdinov, neopravujte dieťa. Ak dieťa nevie nájsť vhodné slovo pre nejakú činnosť, postavu atď. a zdá sa, že sa nevie pohnúť ďalej alebo vás žiada o pomoc, povzbudíte ho slovami: *Môžeš to nazvať, akokoľvek chceš., Ako by si to nazval?.*

4. Vyhnite sa kladeniu otázok typu:

a) *Čo tu robíš?, Kto beží?*

b) *Čo je to?, Čo/koho vidíš na obrázku?*

(aby sa nenarušilo alebo neovplyvnilo rozprávanie dieťaťa, neodradilo ho to od používania neúplných viet a aby sa predišlo deiktickým referenciám).

5. Ak dieťa začne rozprávať vlastný príbeh, napr. *Takého vtáka som videl ráno.* alebo *Po vyučovaní pôjdem s mamou do obchodu...*, dajte dieťaťu čas na to, aby porozprávalo o svojej vlastnej skúsenosti, a potom ho taktne požiadajte o rozprávanie príbehu, ktorý je na obrázkoch. (Vylúčte túto irelevantnú časť rozprávania z analýzy.)

6. Na základe vašich predchádzajúcich skúseností a kultúrneho kontextu môžete povzbudiť a oceniť dieťa slovami typu *dobre, super* po každej dvojici obrázkov (a pred rozložením ďalšej dvojice). (Pomôže to tiež priradovať výroky konkrétnemu obrázkovému páru pri prepise a skórovaní.) Nerobte to však v prípade, ak máte pocit, že to narúša rozprávanie dieťaťa alebo sled jeho myšlienok.

Ako porovnávať (neporovnávať) výsledky medzi príbehmi

- Ak testujete bilingválne dieťa v oboch jazykoch, vyhnite sa používaniu príbehov *Mačka a/alebo Pes* v jednom jazyku a *Vtáčiky a/alebo Kozliatka* v druhom jazyku.
- Rovnako sa vyhnite testovaniu príbehmi *Mačka a/alebo Pes* počas prvého stretnutia a neporovnávať ich s príbehmi *Vtáčiky a/alebo Kozliatka* pri druhom stretnutí.
- Prečo? Príbehy MAIN nemôžu byť priamočiaro porovnávané vo všetkých položkách. Ako ukazujú najnovšie výskumné výsledky, existujú isté jemné rozdiely, v ktorých sa príbehy líšia, špeciálne v prípade otázok zameraných na porozumenie príbehov. Príbehy *Vtáčiky* a *Kozliatka* sú zhruba rovnaké; presne ako príbehy *Mačka* a *Pes*, ale tie sa líšia od príbehov *Vtáčiky* a *Kozliatka* v niektorých detailoch, napríklad v zápletke, počte postáv a niektorými otázkami mapujúcimi porozumenie. Preto sa uistite, že neporovnáвате jablká s hruškami.
- Ak testujete skupiny detí pomocou nástroja MAIN, uistite sa, že používate vhodný proces randomizácie, aby ste sa vyhli neželanému vplyvu príbehu a/alebo efektu elicitáčnej metódy (prerozprávanie, modelový príbeh, rozprávanie).

Proces randomizácie na výskumné účely

Poradie prezentácie príbehov by malo byť vyvážené z hľadiska jazyka a príbehu (*Mačka/Pes* – (primárne) modelový príbeh/prerozprávanie a *Vtáčiky/Kozliatka* – (primárne) rozprávanie). Použite nasledujúci postup randomizácie (ak testujete iba jeden jazyk, potom použite postup randomizácie pre deti s číslom buď 1, 2, 5 a 6, alebo s číslom 3, 4, 7 a 8):

Číslo dieťaťa	Jazyk	Modelový príbeh/ prerozprávanie	Rozprávanie	Jazyk	Modelový príbeh/ prerozprávanie	Rozprávanie
1	L1	Mačka	Vtáčiky	L2	Pes	Kozliatka
2	L1	Mačka	Kozliatka	L2	Pes	Vtáčiky
3	L2	Mačka	Kozliatka	L1	Pes	Vtáčiky
4	L2	Mačka	Vtáčiky	L1	Pes	Kozliatka
5	L1	Pes	Vtáčiky	L2	Mačka	Kozliatka
6	L1	Pes	Kozliatka	L2	Mačka	Vtáčiky
7	L2	Pes	Kozliatka	L1	Mačka	Vtáčiky
8	L2	Pes	Vtáčiky	L1	Mačka	Kozliatka

Uvedomte si, že výsledky rôznych príbehov a rôznych elicitáčnych metód nemôžu byť priamočiaro porovnávané (pozri vyššie).

Protokol pre príbeh *Mačka*

Rozprávanie / Prerозprávanie / Modelový príbeh

Meno dieťaťa: _____
Dátum narodenia: _____
Dátum testovania: _____
Vek v čase testovania¹: _____
Pohlavie: _____
Meno experimentátora: _____
Expozícia jazyka L2²: _____
Dátum nástupu do materskej školy: _____
Názov materskej školy: _____

Uistite sa, že všetky obálky sú položené na stole predtým, než začnete testovať. Pripravte si audio/video nahrávanie na zaznamenanie vyšetrovania. Začnite nahrávať predtým, než položíte úvodné otázky.

Úvodné zoznamovacie otázky

Opýtajte sa napríklad: *Kto je tvoj najlepší kamarát?, Čo rád pozeráš v televízii?, Rozprávaš rád príbehy?, Počúvaš rád príbehy?*

Inštrukcie

Inštrukcie na rozprávanie

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a potom mi môžeš porozprávať príbeh.* Rozložte obrázky tak, aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený?*

Rozložte prvé dva obrázky a povedzte dieťaťu: *Teraz chcem, aby si mi ty porozprával príbeh. Pozri sa na obrázky a porozprávaj mi príbeh najlepšie, ako vieš.* Povolené povzbudenie, podpora, ak dieťa nezačne rozprávať a je ticho, je: *Porozprávaj mi príbeh (ukážte na obrázok).* Keď dieťa dokončilo rozprávanie o prvých dvoch obrázkoch, rozložte ďalšie dva obrázky (tak, aby boli viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). Tento postup opakujte až do konca príbehu. Povolená nápoved', ak dieťa uprostred rozprávania mlčí, je: *Ešte niečo?, Pokračuj., Povedz mi viac., Pozri, čo ešte sa v príbehu deje.* Ak dieťa prestane hovoriť bez toho, aby naznačilo, že už skončilo, povedzte: *Povedz mi, ak si skončil(a).*

Keď dieťa skončí s rozprávaním príbehu, pochváľte ho a položte mu otázky na porozumenie.

Inštrukcie na prerозprávanie

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a ja ti potom porozprávam príbeh.* Rozložte obrázky tak,

¹ Uvedte v mesiacoch.

² Uvedte v mesiacoch.

aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený? Ja ti teraz porozprávam príbeh a potom mi ho znovu porozprávaš ty.*

Rozložte obrázky 1 a 2. *Príbeh sa začína tu: (ukážte na obrázok 1). Na prechádzke pri jazere bola raz jedna nezbedná mačka, ktorá uvidela žltého motýľa, ako sedí na kríku. Vyskočila dopredu, lebo ho chcela chytiť. Medzitým sa veselý chlapec vracal z rybačky s vedierkom a loptou, ktoré si niesol v rukách. Všimol si, že mačka naháňa motýľa.*

Rozložte obrázky 3 a 4 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). *Motýľ však rýchlo odletel preč a mačka spadla do kríka. Zranila sa a bola veľmi nahnevaná. Chlapec sa tak zľakol, až mu lopta vypadla z rúk. Keď uvidel, ako sa kotúľa do vody, rozplakal sa: „Ach nie! Moja lopta sa kotúľa preč!“ Bol smutný a chcel svoju loptu späť. Zatiaľ si mačka všimla ryby v chlapcovom vedierku a pomyslela si: „Ja si jednu rybu zoberiem!“*

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby teraz boli viditeľné všetky obrázky od 1 po 6). *V rovnakom čase chlapec začal udicou ťahať loptu von z vody. Nevšimol si, že mačka mu rybu uchmatla. Nakoniec sa mačka veľmi tešila, že môže jesť takú chutnú rybu, a chlapec bol šťastný, že má späť svoju loptu.*

A to je koniec príbehu.

Rozložte obrázky tak, aby dieťa videlo iba prvé dva obrázky. Povedzte dieťaťu: *Teraz chcem, aby si mi ty porozprával príbeh. Pozri sa na obrázky a pokús sa rozprávať príbeh najlepšie, ako vieš.* Prípustné povzbudenie, ak má dieťa problém začať rozprávať: *Porozprávaj mi príbeh* (ukážte na obrázok). Keď dieťa dokončí rozprávanie o prvých dvoch obrázkoch, rozložte ďalšie dva (tak, aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). Opakujte tento postup, až kým sa nedostanete na koniec príbehu. Povolená výzva, povzbudenie, ak dieťa uprostred rozprávania mlčí: *Ešte niečo?, A ďalej?, A ešte?, Pozri, čo sa ešte deje v príbehu.* Ak dieťa prestane hovoriť bez toho, aby naznačilo, že už skončilo, požiadať ho: *Povedz mi, ak si už dorozprával(a)/ skončil(a).*

Keď dieťa skončí rozprávanie, pochváľte ho a potom mu položte otázky na porozumenie.

Inštrukcie pre modelový príbeh

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a ja ti potom porozprávam príbeh.* Rozložte obrázky tak, aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený? Ja ti teraz porozprávam príbeh a potom sa ťa na ten príbeh budem pýtať.*

Rozložte obrázky 1 a 2. *Príbeh sa začína tu: (ukážte na obrázok 1). Na prechádzke pri jazere bola raz jedna nezbedná mačka, ktorá uvidela žltého motýľa, ako sedí na kríku. Vyskočila dopredu, lebo ho chcela chytiť. Medzitým sa veselý chlapec vracal z rybačky s vedierkom a loptou, ktoré si niesol v rukách. Všimol si, že mačka naháňa motýľa.*

Rozložte obrázky 3 a 4 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). *Motýľ však rýchlo odletel preč a mačka spadla do kríka. Zranila sa a bola veľmi nahnevaná. Chlapec sa tak zľakol, až mu lopta vypadla z rúk. Keď uvidel, ako sa kotúľa do vody, rozplakal sa: „Ach nie! Moja lopta sa kotúľa preč!“ Bol smutný a chcel svoju loptu späť. Zatiaľ si mačka všimla ryby v chlapcovom vedierku a pomyslela si: „Ja si jednu rybu zoberiem!“*

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby teraz boli viditeľné všetky obrázky od 1 po 6). *V rovnakom čase chlapec začal udicou ťahať loptu von z vody. Nevšimol si, že mačka mu rybu uchmatla. Nakoniec sa mačka veľmi tešila, že môže jesť takú chutnú rybu, a chlapec bol šťastný, že má späť svoju loptu.*

A to je koniec príbehu.

Po tom, ako ste povedali *A to je koniec príbehu.*, položte priamo otázky na porozumenie.

Záznamový hárok – Mačka

Časť I: Produkcia

A. Štruktúra príbehu; B. Štruktúrna komplexnosť; C. Mentálne stavy postavy (MSP)

A. Štruktúra príbehu

		Vzory správnych odpovedí	Body
A1	Scéna	opis miesta a/alebo času, napr. kde bolo, tam bolo/ jedného dňa/dávno pradávno/raz... pri jazere/na brehu rieky/pri vode/na brehu/na lúke...	0 1 2
Epizóda 1: Mačka (postavy: mačka a motýľ)			
A2	Mentálny stav postavy ako počiatočná udalosť	mačka bola hravá/zvedavá mačka uvidela/zbadala motýľa	0 1
A3	Cieľ	mačka chcela chytiť/dostať/naháňať motýľa/hrať sa s motýľom (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku	0 1
A4	Pokus	mačka vyskočila dopredu/do výšky mačka naháňala/začala naháňať mačka skúšala + SLOVESO v neurčitku (chytiť, dostať, vziať)	0 1
A5	Záver	mačka spadla do kríkov/nechytila motýľa/nebola dosť rýchla motýľ utiekol/uletel/bol príliš rýchly	0 1
A6	Mentálny stav postavy ako reakcia	mačka bola sklamaná/nahnevaná/ubolená motýľ bol šťastný/spokojný	0 1
Epizóda 2: Chlapec (postava: chlapec)			
A7	Mentálny stav postavy ako počiatočná udalosť	chlapec bol smutný/nešťastný/bál sa o svoju loptu chlapec uvidel svoju loptu vo vode	0 1
A8	Cieľ	chlapec sa rozhodol/chcel dostať svoju loptu späť (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku	0 1
A9	Pokus	chlapec vyťahuje/pokúsil sa/pokúša sa vytiahnuť loptu z vody	0 1
A10	Záver	chlapec dostal/mal späť svoju loptu lopta bola zachránená	0 1
A11	Mentálny stav postavy ako reakcia	chlapec bol rád/šťastný/spokojný/odľahlo mu (že má/dostal späť svoju loptu)	0 1

Epizóda 3: Mačka (postava: mačka)			
A12	Mentálny stav postavy ako počiatočná udalosť	mačka bola hladná/zvedavá/mala chuť na rybu mačka si všimla/uvidela rybu	0 1
A13	Cieľ	mačka chcela/rozhodla sa dostať/schmatnúť/zjesť/mať/ukradnúť rybu (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (jesť/dostať)	0 1
A14	Pokus	mačka berie/ťahá/vyťahuje/vyťahovala/chytá/kradne rybu (z vedra)/naťahuje sa za rybou mačka skúša + SLOVESO (dostať/zobrať)	0 1
A15	Záver	mačka zjedla/dostala rybu	0 1
A16	Mentálny stav postavy ako reakcia	mačka bola spokojná/rada/potešená/šťastná/nebola (viac) hladná	0 1
A17	Celkové skóre zo 17:		

B. Štruktúrna komplexnosť

Počet sekvencií POKUS ZÁVER	Počet len CIEĽOV (bez POKUSU alebo ZÁVERU)	Počet sekvencií CIEĽ POKUS/CIEĽ ZÁVER	Počet sekvencií CIEĽ POKUS ZÁVER
B1	B2	B3	B4

C. Mentálne stavy postavy

C1	<p>Celkový počet mentálnych stavov postavy v slovách (všetkých, aj keď sa opakujú). Mentálny stav postavy zahŕňa:</p> <p>Percepčné vnemy ako vidieť, počuť, cítiť, voňať;</p> <p>Fyziologický stav ako smäd, hlad, únava, bolesť;</p> <p>Stav vnímania/bdelosti ako či je nažive, bdely, ospalý;</p> <p>Emočný stav ako smutný, šťastný, spokojný, nahnevaný, znepokojený, sklamaný, (cíti) obavy, vystrašený, pyšný, smelý, (cíti sa) bezpečne, prekvapený;</p> <p>Stav mysle (kognitívne slovesá) ako chcieť, myslieť, vedieť, zabudnúť, rozhodnúť sa, veriť, čudovať sa, plánovať;</p> <p>Komunikačné slovesá ako povedať/hovoriť, zavolať, kričať, varovať, spýtať sa/požiadať.</p>
----	---

Časť II: Porozumenie

		Príklady správnych odpovedí	Príklady nesprávnych odpovedí	Body
0	Páčil sa ti príbeh?	Úvodná otázka, nebuduje sa.		
D1	Prečo mačka vyskočila dopredu? (Ukážte na obrázok 1 – 2.) (Epizóda 1: cieľ)	chce dostať/chytiť/naháňať motýľa/hrať sa s motýľom chce motýľa (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (zobrať, chytiť) motýľa	odchádza/uteká/ chcela vyskočiť mačky vždy skáču/bežia	0 1
D2	Ako sa mačka cíti? (Ukážte na obrázok 3.) (MSP ako reakcia)	nahnevane/zle/sklamane/ ubolene bolí ju to/nie je jej dobre	dobre/šťastne	0 1
D3	(Spýtajte sa D3, iba ak dieťa odpovie správne na D2 bez vysvetlenia/ logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D2, udeľte mu bod aj za D3 a pokračujte na D4.) Prečo si myslíš, že mačka sa cíti nahnevane/sklamane/ ubolene atď.?	lebo sa jej nepodarilo chytiť motýľa/spadla do kríkov/bolí ju to, keď spadla do pichľavých kríkov/lebo jej motýľ uletel/unikol	nevhodná/ nesúvisiaca odpoveď	0 1
D4	Prečo chlapec drží udicu vo vode? (Ukážte na obrázok 5.) (Epizóda 2: cieľ)	chce dostať/vziať si späť loptu chce späť svoju loptu (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (zobrať/dostať (späť/von)) svoju loptu	aby sa vo vode hral	0 1
D5	Ako sa chlapec cíti? (Ukážte na obrázok 6.) (MSP ako reakcia)	dobre/príjemne/šťastne/ spokojne/natešene	zle/nahnevane/ naštvané/smutne	0 1

D6	(Spýtajte sa D6, iba ak dieťa odpovie správne na D5 bez vysvetlenia/logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D5, udeľte mu bod aj za D6 a pokračujte na D7.) Prečo si myslíš, že chlapec sa cíti dobre/fajn/šťastne/spokojne atď.?	má/získal späť svoju loptu dokázal/podarilo sa mu + SLOVESO v neurčitku (dostať/zobrať)	usmieva sa/lebo tak vyzerá alebo iná nevhodná odpoveď	0 1
D7	Prečo mačka schmatne rybu? (Ukážte na obrázok 5.) (Epizóda 3: cieľ)	rozhodla sa/chcela zjesť/mať/ukradnúť rybu (nepočíta sa sloveso zobrať) chopí sa šance/príležitosti, keď sa chlapec nepozereá nedostala motýľa/nemohla vziať/dostať motýľa mačky majú rady rybu (všeobecný význam) ryby sú chutné/mňam	chce sa s rybkou hrať	0 1
D8	Predstav si, že chlapec mačku uvidí. Ako sa cíti chlapec? (Ukážte na obrázok 6.) (MSP ako reakcia)	zle/nahnevane/smutne/rozčúlene/nie dobre	dobre/fajn/šťastne/spokojne/natešene	0 1
D9	(Spýtajte sa D9, iba ak dieťa odpovie správne na D8 bez vysvetlenia/logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D8, udeľte mu bod aj za D9 a pokračujte na D10.) Prečo si myslíš, že chlapec sa cíti zle/nahnevane/zlostne atď.?	mačka mu je/zjedla/berie/vzala (jeho) rybu chlapec chcel zjesť/mať ryby (pre seba) bola to chlapcova ryba	udica je na zemi/nevhodná odpoveď	0 1
D10	Bude sa chlapec s mačkou kamarátiť? Prečo?	nie – dieťa uvedie aspoň jeden dôvod (mačka zjedla/ukradla rybu) alebo akákoľvek iná vhodná odpoveď	áno/neviem/iná nevhodná odpoveď	0 1
D11	Celkové skóre z 10:			

Protokol pre príbeh *Pes*

Rozprávanie / Prerозprávanie / Modelový príbeh

Meno dieťaťa: _____
Dátum narodenia: _____
Dátum testovania: _____
Vek v čase testovania³: _____
Pohlavie: _____
Meno experimentátora: _____
Expozícia jazyka L2⁴: _____
Dátum nástupu do materskej školy: _____
Názov materskej školy: _____

Uistite sa, že všetky obálky sú položené na stole predtým, než začnete testovať. Pripravte si audio/video nahrávanie na zaznamenanie vyšetrovania. Začnite nahrávať predtým, než položíte úvodné otázky.

Úvodné otázky

Opýtajte sa napríklad: *Kto je tvoj najlepší kamarát?, Čo rád pozeráš v televízii?, Rozprávaš rád príbehy?, Počúvaš rád príbehy?*

Inštrukcie

Inštrukcie na rozprávanie

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a ja ti potom porozprávam príbeh.* Rozložte obrázky tak, aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený?*

Rozložte prvé dva obrázky a povedzte dieťaťu: *Teraz chcem, aby si mi ty porozprával príbeh. Pozri sa na obrázky a porozprávaj mi príbeh najlepšie, ako vieš.* Povolené povzbudenie, podpora, ak dieťa nezačne rozprávať a je ticho, je: *Porozprávaj mi príbeh (ukážte na obrázok).* Keď dieťa dokončilo rozprávanie o prvých dvoch obrázkoch, rozložte ďalšie dva obrázky (tak, aby boli viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). Tento postup opakujte až do konca príbehu. Povolená nápoved', ak dieťa uprostred rozprávania mlčí, je: *Ešte niečo?, Pokračuj., Povedz mi viac., Pozri, čo ešte sa v príbehu deje.* Ak dieťa prestane hovoriť bez toho, aby naznačilo, že už skončilo, povedzte: *Povedz mi, ak si skončil(a).*

Keď dieťa skončí s rozprávaním príbehu, pochváľte ho a položte mu otázky na porozumenie.

Inštrukcie na prerозprávanie

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a ja ti potom porozprávam príbeh.* Rozložte obrázky tak,

³ Uvedte v mesiacoch.

⁴ Uvedte v mesiacoch.

aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený? Ja ti teraz porozprávam príbeh a potom mi ho znovu porozprávaš ty.*

Rozložte obrázky 1 a 2. *Príbeh sa začína tu: (ukážte na obrázok 1). V záhrade pri strome bol raz jeden nezbedný pes, ktorý uvidel sivú myšku, ako sedí blízko stromu. Vyskočil dopredu, lebo ju chcel chytiť. Práve vtedy sa jeden natešený chlapec vracal späť z obchodu s nákupom a balónom v rukách. Videl, ako pes myšku naháňa.*

Rozložte obrázky 3 a 4 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). *Myška veľmi rýchlo ušla preč a pes silno narazil do stromu. Udrel sa a bol veľmi nahnevaný. Chlapca to tak prekvapilo, že mu balón vykĺzol z ruky. Keď uvidel, že balón letí hore, vykrikol: „Ó nie, tam je môj balónik!“ Bol veľmi smutný a chcel mať svoj balón späť. Zatiaľ si však pes všimol pohodennú chlapcovu tašku a pomyslel si: „Zoberiem si jeden párok.“*

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby teraz boli viditeľné všetky obrázky od 1 do 6). *V tom istom čase chlapec začal ťahať balón dole zo stromu. Nevšimol si, že pes uchmatol párok. Nakoniec bol však pes veľmi spokojný, že môže jesť taký chutný párok, a chlapec bol šťastný, že má späť svoj balón.*

A to je koniec príbehu.

Rozložte obrázky tak, aby dieťa videlo iba prvé dva obrázky. Povedzte dieťaťu: *Teraz chcem, aby si mi ty porozprával príbeh. Pozri sa na obrázky a porozprávaj mi príbeh najlepšie, ako vieš.* Prípustné povzbudenie, ak má dieťa problém začať, je: *Porozprávaj mi príbeh* (ukážte na obrázok). Keď dieťa dokončí rozprávanie o prvých dvoch obrázkoch, rozložte ďalšie dva tak, aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4. Tento postup opakujte až do konca príbehu. Prípustná nápoved', ak dieťa uprostred rozprávania mlčí, je: *Ešte niečo?, Ďalej., Porozprávaj mi viac., Pozri, čo sa ešte deje v príbehu.* Ak dieťa prestane hovoriť bez toho, aby naznačilo, že už skončilo, povedzte: *Povedz mi, ak si skončil(a).*

Keď dieťa skončí rozprávanie, pochváľte ho a potom mu položte otázky na porozumenie.

Inštrukcie pre modelový príbeh

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a ja ti potom porozprávam príbeh.* Rozložte obrázky tak, aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený? Ja ti teraz porozprávam príbeh a potom sa ťa na ten príbeh budem pýtať.*

Rozložte obrázky 1 a 2. *Príbeh sa začína tu: (ukážte na obrázok 1). V záhrade pri strome bol raz jeden nezbedný pes, ktorý uvidel sivú myšku, ako sedí blízko stromu. Vyskočil dopredu, lebo ju chcel chytiť. Práve vtedy sa jeden natešený chlapec vracal späť z obchodu s nákupom a balónom v rukách. Videl, ako pes myšku naháňa.*

Rozložte obrázky 3 a 4 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). *Myška veľmi rýchlo ušla preč a pes silno narazil do stromu. Udrel sa a bol veľmi nahnevaný. Chlapca to tak prekvapilo, že mu balón vykĺzol z ruky. Keď uvidel, že balón letí hore, vykrikol: „Ó nie, tam je môj balónik!“ Bol veľmi smutný a chcel mať svoj balón späť. Zatiaľ si však pes všimol pohodennú chlapcovu tašku a pomyslel si: „Zoberiem si jeden párok.“*

Rozložte obrázky 5 a 6 (tak, aby teraz boli viditeľné všetky obrázky od 1 do 6). *V tom istom čase chlapec začal ťahať balón dole zo stromu. Nevšimol si, že pes uchmatol párok. Nakoniec bol však pes veľmi spokojný, že môže jesť taký chutný párok, a chlapec bol šťastný, že má späť svoj balón.*

A to je koniec príbehu.

Potom, čo ste povedali *A to je koniec príbehu.*, položte otázky na porozumenie.

Záznamový hárok – Pes

Časť I: Produkcia

A. Štruktúra príbehu; B. Štruktúrna komplexnosť; C. Mentálne stavy postavy (MSP)

A. Štruktúra príbehu

		Vzory správnych odpovedí	Body
A1	Scéna	opis miesta a/alebo času, napr. kde bolo, tam bolo/jedného dňa/dávno pradávno/raz/bol raz... v lese/v parku/na lúke/na poli/pri strome/blízko stromu/pri ceste	0 1 2
Epizóda 1: Pes (postavy: pes a mačka)			
A2	Mentálny stav postavy ako počiatočná udalosť	pes bol nezbedný/zvedavý pes uvidel/ zbadal/všimol si myš	0 1
A3	Cieľ	pes chcel chytiť/dostať/naháňať myš/hrať sa s myšou (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (chytiť/schmatnúť/dostať)	0 1
A4	Pokus	pes skočil dopredu/vyskočil pes naháňal/začal naháňať pes sa pokúsil + SLOVESO v neurčitku (chytiť/dostať/vziať)	0 1
A5	Záver	pes si udrel hlavu/narazil do stromu/nechytil myš/ nebol dostatočne rýchly myš ušla/utiekla za strom/bola príliš rýchla	0 1
A6	Mentálny stav postavy ako reakcia	pes bol sklamaný/nahnevaný/zranený myš bola šťastná/vďačná/rada/odľahlo jej	0 1
Epizóda 2: Chlapec (postava: chlapec)			
A7	Mentálny stav postavy ako počiatočná udalosť	chlapec bol smutný/nešťastný/robil si starosti o svoj balón chlapec uvidel svoj balón na strome	0 1
A8	Cieľ	chlapec sa rozhodol/chcel dostať svoj balón späť (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (dostať)	0 1
A9	Pokus	chlapec ťahá/vyťahuje/pokúsil sa stiahnuť balón zo stromu chlapec vyskakoval za balónom/načahoval sa (za balónom)/lezie/liezol (na strom)	0 1
A10	Záver	chlapec dostal/mal svoj balón späť balón bol zachránený	0 1

A11	Mentálny stav postavy ako reakcia	chlapec bol rád/šťastný/potešený/spokojný/odľahlo mu (že má/dostal balón späť)	0 1
Epizóda 3: Pes (postava: pes)			
A12	Mentálny stav postavy ako počiatková udalosť	pes uvidel/zbadal/všimol si párky(v taške) pes bol hladný/zvedavý/zatúžil po párku/párkoch	0 1
A13	Cieľ	pes chcel/rozhodol sa dostať/schmatnúť/zjesť/mať/ukradnúť párky (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru (napr. chcieť) + SLOVESO v neurčitku (jesť/dostať)	0 1
A14	Pokus	pes bral/ťahal/bral si/kradol párky pes berie/vyťahuje/vyberá (z tašky)/načiahol sa za párkami pes sa pokúsil + SLOVESO v neurčitku (dostať/zobrať)	0 1
A15	Záver	pes zjedol/dostal párky	0 1
A16	Mentálny stav postavy ako reakcia	pes bol spokojný/rád/potešený/šťastný/nebol (viac) hladný	0 1
A17	Celkové skóre zo 17:		

B. Štruktúrna komplexnosť

Počet sekvencií POKUS ZÁVER	Počet jednotlivých CIEĽOV (bez POKUSU alebo ZÁVERU)	Počet sekvencií CIEĽ POKUS/CIEĽ ZÁVER	Počet sekvencií CIEĽ POKUS ZÁVER
B1	B2	B3	B4

C. Mentálne stavy postavy

C1	<p>Celkový počet mentálnych stavov postavy v slovách (všetkých, aj keď sa opakujú). Mentálny stav postavy zahŕňa:</p> <p>Percepčné vnemy ako vidieť, počuť, cítiť, voňať; Fyziologický stav ako smäd, hlad, únava, bolesť; Stav vnímania/bdelosti ako či je nažive, bdely, ospalý; Emočný stav ako smutný, šťastný, spokojný, nahnevaný, znepokojený, sklamaný, (cíti) obavy, vystrašený, pyšný, smelý, (cíti sa) bezpečne, prekvapený; Stav mysle (kognitívne slovesá) ako chcieť, myslieť, vedieť, zabudnúť, rozhodnúť sa, veriť, čudovať sa, plánovať; Komunikačné slovesá ako povedať/hovoriť, zavolať, kričať, varovať, spýtať sa/požičať.</p>
----	--

Časť II: Porozumenie

		Príklady správnych odpovedí	Príklady nesprávnych odpovedí	Body
0	Páčil sa ti príbeh?	Zahrievacia/štartovacia otázka, nebuduje sa.		
D1	Prečo pes skočí dopredu? (Ukážte na obrázky 1 – 2.) (Epizóda 1: cieľ)	chce dostať/chytiť/naháňať myšku, aby sa s ňou hral (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (dostať, zobrať) myšku	odchádza/uteká/chcel skočiť psy vždy skáču	0 1
D2	Ako sa pes cíti? (Ukážte na obrázok 3.) (MSP ako počiatočná udalosť)	nahnevaný/zlý/sklamaný/ublížený/zranený/ubolený/nie dobre/nepohodlne	dobre/šťastný	0 1
D3	(Spýtajte sa D3, iba ak dieťa odpovie správne na D2 bez vysvetlenia/logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D2, udeľte mu bod aj za D3 a pokračujte na D4.) Prečo si myslíš, že pes je nahnevaný/sklamaný atď.?	pretože nemohol chytiť myš/udrel si hlavu/narazil do stromu Bolí to, keď sa udrieš do stromu Myška utiekla/ušla preč	nevhodná/irelevantná odpoveď	0 1
D4	Prečo chlapec vyskakuje? (Ukážte na obrázok 5.) (Epizóda 2: cieľ)	chce získať/dosiahnuť/mať svoj balón (späť) chce svoj balón (späť) (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (dostať, zobrať) svoj balón (späť)	aby vyliezol na strom/po strome	0 1
D5	Ako sa cíti chlapec? (Ukážte na obrázok 6.) (MSP ako reakcia)	dobre/príjemne/šťastne/spokojne/natešene	zle/nahnevane/je rozčúlený/smutne	0 1

D6	(Spýtajte sa D6, iba ak dieťa odpovie správne na D5 bez vysvetlenia/logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D5, udeľte mu bod aj za D6 a pokračujte na D7.) Prečo si myslíš, že chlapec sa cíti dobre/šťastne atď.?	má/získal svoj balón naspäť podarilo sa mu/mohol + SLOVESO v neurčitku (vziať/získať) balón späť	usmieva sa/lebo tak vyzerá/stojí/ alebo iná nevhodná odpoveď	0 1
D7	Prečo pes schmatne párky? (Ukážte na obrázok 5.) (Epizóda 3: cieľ)	rozhodol sa/chce zjesť/ mať/ukradnúť párky chopí sa šance/príležitosti, keď sa chlapec nepozerá nedostal myš/nemohol vziať/dostať myš psy majú rady párky/mäso (všeobecný význam) párky sú chutné/mňam	chce sa hrať s taškou	
D8	Predstav si, že chlapec vidí psa. Ako sa cíti chlapec? (Ukážte na obrázok 6.) (MSP ako reakcia)	zle/nahnevane/rozčúlene/ zúrivo/smutne/ nedobre	dobre/ fajn/ šťastne/spokojne/ potešene	0 1
D9	(Spýtajte sa D9, iba ak dieťa odpovie správne na D8 bez vysvetlenia/logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D8, udeľte mu bod aj za D9 a pokračujte na D10.) Prečo si myslíš, že chlapec sa cíti zle/nahnevane/ zlostne atď.?	pes zjedol/je/zobral jeho párky chlapec chcel mať/zjesť párky (sám) sú to chlapcove párky	nevhodná odpoveď	0 1
D10	Bude sa chlapec so psom kamarátiť? Prečo?	nie – aspoň jeden dôvod uvedie (pes zjedol/ukradol párky) alebo iná vhodná odpoveď	áno/neviem/iná nesúvisiaca odpoveď	0 1
D11	Celkové skóre z 10:			

Protokol pre Vtáčiky

Rozprávanie / Prerозprávanie / Modelový príbeh

Meno dieťaťa: _____
Dátum narodenia: _____
Dátum testovania: _____
Vek v čase testovania⁵: _____
Pohlavie: _____
Meno experimentátora: _____
Expozícia jazyka L2⁶: _____
Dátum nástupu do materskej školy: _____
Názov materskej školy: _____

Uistite sa, že všetky obálky sú položené na stole predtým, než začnete testovať. Pripravte si audio/video nahrávanie na zaznamenanie vyšetrovania. Začnite nahrávať predtým, než položíte úvodné otázky.

Úvodné otázky

Opýtajte sa napríklad: *Kto je tvoj najlepší kamarát?, Čo rád pozeráš v televízii?, Rozprávaš rád príbehy?, Počúvaš rád príbehy?*

Inštrukcie

Inštrukcie na rozprávanie

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a potom mi môžeš porozprávať príbeh.* Rozložte obrázky tak, aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený?*

Rozložte prvé dva obrázky a povedzte dieťaťu: *Teraz chcem, aby si mi ty porozprával príbeh. Pozri sa na obrázky a porozprávaj mi príbeh najlepšie, ako vieš.* Povolené povzbudenie, podpora, ak dieťa nezačne rozprávať a je ticho, je: *Porozprávaj mi príbeh (ukážte na obrázok).* Keď dieťa dokončilo rozprávanie o prvých dvoch obrázkoch, rozložte ďalšie dva obrázky (tak, aby boli viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). Tento postup opakujte až do konca príbehu. Povolená nápoved', ak dieťa uprostred rozprávania mlčí, je: *Ešte niečo?, Pokračuj., Povedz mi viac., Pozri, čo ešte sa v príbehu deje.* Ak dieťa prestane hovoriť bez toho, aby naznačilo, že už skončilo, povedzte: *Povedz mi, ak si skončil(a).*

Keď dieťa skončí s rozprávaním príbehu, pochváľte ho a položte mu otázky na porozumenie.

Inštrukcie na prerозprávanie

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a ja ti potom porozprávam príbeh.* Rozložte obrázky tak,

⁵ Uved'te v mesiacoch.

⁶ Uved'te v mesiacoch.

aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený? Ja ti teraz porozprávam príbeh a potom mi ho znovu porozprávaš ty.*

Rozložte obrázky 1 a 2. *Príbeh sa začína tu: (ukážte na obrázok 1). Bola raz jedna vtáčia mama, ktorá videla, že jej malé deti sú hladné. Odletela preč, lebo pre ne chcela nájsť jedlo. Hladný kocúr videl, že vtáčia mama odlieta preč, a zamňaukal: „Mmm, pekne, pekne, čo to tu len v hniezde vidím?“*

Rozložte obrázky 3 a 4 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). *Vtáčia mama sa vrátila späť s dážďovkou pre svoje vtáčie deti, ale kocúra nevidela. Bola spokojná, že našla pre svoje deti šťavnatú dážďovku. Zatiaľ sa zlomyseľný kocúr začal šplhať na strom, pretože chcel vtáčie deti chytiť. Uchmatol jedno z vtáčat. Okolo prechádzal odvážny pes, ktorý videl, že vtáčiky sú vo veľkom nebezpečenstve. Rozhodol sa zastaviť kocúra a zachrániť ich.*

Rozložte obrázky 5 a 6 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 6). *Povedal mačke: „Nechaj tie vtáčiky na pokoji!“ A potom schytil kocúrov chvost a ťahal ho dolu. Kocúr nechal vtáčiky a pes ho odohnal preč. Pes bol veľmi spokojný, že sa mu podarilo vtáčiky zachrániť, a kocúr ostal stále hladný.*

A to je koniec príbehu.

Rozložte obrázky tak, aby dieťa videlo iba prvé dva obrázky. Povedzte dieťaťu: *Teraz chcem, aby si mi ty porozprával príbeh. Pozri sa na obrázky a porozprávaj mi príbeh najlepšie, ako vieš.* Prípustné povzbudenie, ak má dieťa problém začať, je: *Porozprávaj mi príbeh* (ukážte na obrázok). Keď dieťa dokončí rozprávanie o prvých dvoch obrázkoch, rozložte ďalšie dva tak, aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4. Tento postup opakujte až do konca príbehu. Prípustná nápoved', ak dieťa uprostred rozprávania mlčí, je: *Ešte niečo?, Ďalej., Porozprávaj mi viac., Pozri, čo sa ešte deje v príbehu.* Ak dieťa prestane hovoriť bez toho, aby naznačilo, že už skončilo, povedzte: *Povedz mi, ak si skončil(a).*

Keď dieťa skončí rozprávanie, pochváľte ho a potom mu položte otázky na porozumenie.

Inštrukcie pre modelový príbeh

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a ja ti potom porozprávam príbeh.* Rozložte obrázky tak, aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený? Ja ti teraz porozprávam príbeh a potom sa ťa na ten príbeh budem pýtať.*

Rozložte obrázky 1 a 2. *Príbeh sa začína tu: (ukážte na obrázok 1). Bola raz jedna vtáčia mama, ktorá videla, že jej malé deti sú hladné. Odletela preč, lebo pre ne chcela nájsť jedlo. Hladný kocúr videl, že vtáčia mama odlieta preč, a zamňaukal: „Mmm, pekne, pekne, čo to tu len v hniezde vidím?“*

Rozložte obrázky 3 a 4 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). *Vtáčia mama sa vrátila späť s dážďovkou pre svoje vtáčie deti, ale kocúra nevidela. Bola spokojná, že našla pre svoje deti šťavnatú dážďovku. Zatiaľ sa zlomyseľný kocúr začal šplhať na strom, pretože chcel vtáčie deti chytiť. Uchmatol jedno z vtáčat. Okolo prechádzal odvážny pes, ktorý videl, že vtáčiky sú vo veľkom nebezpečenstve. Rozhodol sa zastaviť kocúra a zachrániť ich.*

Rozložte obrázky 5 a 6 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 6). *Povedal mačke: „Nechaj tie vtáčiky na pokoji!“ A potom schytil kocúrov chvost a ťahal ho dolu. Kocúr nechal vtáčiky a pes ho odohnal preč. Pes bol veľmi spokojný, že sa mu podarilo vtáčiky zachrániť, a kocúr ostal stále hladný.*

A to je koniec príbehu.

Potom, čo ste povedali *A to je koniec príbehu.*, položte otázky na porozumenie.

Záznamový hárok – Vtáčiky

Časť I: Produkcia

A. Štruktúra príbehu; B. Štruktúrna komplexnosť; C. Mentálne stavy postavy

A. Štruktúra príbehu

		Vzory správnych odpovedí	Body
A1	Scéna	odkaz na čas a/alebo miesto, napr. kde bolo, tam bolo/jedného dňa/dávno pradávno/raz... v lese/na lúke/v záhrade/na poli/vo vtáčom hniezde/hore na strome	0 1 2
Epizóda 1: Vtáčia mama (postavy: vtáčia mama a vtáčie mláďatká)			
A2	Mentálny stav postavy ako počiatočná udalosť	(mama/vtáčik/rodič/a pod.) videla, že vtáčatká/ deti sú veľmi hladné/chcú jedlo vtáčie deti boli hladné/chceli jedlo	0 1
A3	Cieľ	vtáčia mama chcela nakrímiť mláďatká/chytiť/priniesť/ísť po/nájsť jedlo/dážďovky (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (doniesť jedlo)	0 1
A4	Pokus	vtáčia mama odletela preč/odišla preč/hľadala jedlo/niesla jedlo vtáčia mama sa snažila + SLOVESO v neurčitku (získať) jedlo	0 1
A5	Záver	vtáčia mama našla/chytila/priniesla/vrátila sa s jedlom/dážďovkou/nakrmila detičky vtáčie deti dostali jedlo/dážďovku	0 1
A6	Mentálny stav postavy ako reakcia	vtáčia mama bola šťastná/spokojná/tešila sa vtáčie deti boli šťastné/spokojné/tešili sa/už viac neboli hladné	0 1
Epizóda 2: Kocúr (postavy: kocúr a vtáčie mláďatká)			
A7	Mentálny stav postavy ako počiatočná udalosť	kocúr uvidel mamu letieť preč/videl, že vtáčiky ostali samy/videl, že tam je jedlo kocúr bol hladný/pomyslel si „mňam“	0 1
A8	Cieľ	kocúr chcel jesť/chytiť/zabiť/vtáčika/-y (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (jesť, chytiť, zabiť, dostať)	0 1
A9	Pokus	kocúr sa šplhal/šplhá hore na strom kocúr vyskočil kocúr sa pokúšal chytiť/dostať vtáčika	0 1
A10	Záver	kocúr schmatol/chytil vtáčika kocúr takmer skoro + SLOVESO (chytil, zjedol, zabil, mal)	0 1

A11	Mentálny stav postavy ako reakcia	kocúr bol šťastný vtáčik/-y bol/-li vystrašené/uplakané/kričali od bolesti	0 1
Epizóda 3: Pes (postavy: pes, kocúr a vtáčiky)			
A12	Mentálny stav postavy ako počiatočná udalosť	pes uvidel, že vtáčik je v nebezpečenstve/že ho kocúr chce/dostal vtáčika vtáčik/-y bol/-i v nebezpečenstve	0 1
A13	Cieľ	pes sa rozhodol/chcel zastaviť kocúra pes sa rozhodol/ chcel pomôcť/chrániť/zachrániť vtáčiky/-a (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (zastaviť, zachrániť, pomôcť)	0 1
A14	Pokus	pes ťahal kocúra dolu/hrýzol ho/útočí na kocúra/schmatol kocúrov chvost pes sa snažil + SLOVESO v neurčitku (ťahať, potiahnuť, dať dolu) pes stiahol/potiahol kocúra/napadol kocúra/chytil mu chvost	0 1
A15	Záver	pes odohnal kocúra (preč)/vystrašil kocúra kocúr nechal vtáčiky/utiekol/ušiel (preč) vtáčik/-y bol/-i zachránené/v bezpečí	0 1
A16	Mentálny stav postavy ako reakcia	pes bol šťastný/hrdý (že zachránil vtáčika/-y) kocúr bol nazlostný/sklamaný/cítil sa zle/ vystrašený/ubolený/bolel ho chvost vtáčik/-y bol/-i zachránené/šťastné/v bezpečí vtácej mame odľahlo/bola šťastná	0 1
A17	Celkové skóre zo 17:		

B. Štruktúrna komplexnosť

Počet sekvencií POKUS ZÁVER	Počet jednotlivých CIEĽOV (bez POKUSU alebo ZÁVERU)	Počet sekvencií CIEĽ POKUS/CIEĽ ZÁVER	Počet sekvencií CIEĽ POKUS ZÁVER
B1	B2	B3	B4

C. Mentálne stavy postavy

C1	<p>Celkový počet mentálnych stavov postavy v slovách (všetkých, aj keď sa opakujú). Mentálny stav postavy zahŕňa:</p> <p>Percepčné vnemy ako vidieť, počuť, cítiť, voňať;</p> <p>Fyziologický stav ako smäd, hlad, únava, bolesť;</p> <p>Stav vnímania/bdelosti ako či je nažive, bdely, ospalý;</p> <p>Emočný stav ako smutný, šťastný, spokojný, nahnevaný, znepokojený, sklamaný, (cíti) obavy, vystrašený, pyšný, smelý, (cíti sa) bezpečne, prekvapený;</p> <p>Stav mysle (kognitívne slovesá) ako chcieť, myslieť, vedieť, zabudnúť, rozhodnúť sa, veriť, čudovať sa, plánovať;</p> <p>Komunikačné slovesá ako povedať/hovoriť, zavolať, kričať, varovať, spýtať sa/požiadat'.</p>
----	--

Časť II: Porozumenie

		Príklady správnych odpovedí	Príklady nesprávnych odpovedí	Body
0	Páčil sa ti príbeh?	Úvodná otázka, nebuduje sa.		
D1	Prečo vtáčia mama odletela preč? (Ukážte na obrázky. 1 – 2.) (Epizóda 1: cieľ/MSP ako počiatočná udalosť)	chce priniesť/získať jedlo/dážďovky/aby nakrmila deti (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (kŕmiť) vtáčie deti	odchádza/ide do práce chystá sa priviesť otca je vydesená/bojí sa	0 1
D2	Ako sa cítia vtáčie deti? (Ukážte na obrázok 1.) (MSP ako počiatočná udalosť)	zle/hladné chcú jedlo	dobre/v poriadku/ fajn/šťastné/ prekvapené/ osamelé/ vystrašené/ bojazlivé	0 1
D3	(Spýtajte sa D3, iba ak dieťa odpovie správne na D2 bez vysvetlenia/ logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D2, udeľte mu bod aj za D3 a pokračujte na D4.) Prečo si myslíš, že sa vtáčie deti cítia zle/hladné atď.?	majú otvorené pusy/pýtajú si jedlo Kričia: „Chceme papať/sme hladné!“ mama odišla, aby im priniesla jedlo/mama prišla späť s dážďovkou, aby ich nakrmila vtáčie deti bývajú vždy hladné (všeobecný význam)	sú šťastné/ spievajú/boja sa kocúra/boja sa, lebo uvideli kocúra boja sa, pretože chcú ísť s mamou zle/vystrašene, lebo mama odletela preč	0 1
D4	Prečo sa kocúr škriabe na strom? (Ukážte na obrázok 3.) (Epizóda 2: cieľ)	chce zobrať/dostať/zjesť vtáčie mláďa chce vtáčika (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (dostať, zabiť, jesť) (toho) vtáčika neodolal vtáčikovi/využil príležitosť, keď mama odletela mačky jedia rady vtáčiky (všeobecný význam)	zahrať s vtáčikmi	0 1
D5	Ako sa cíti kocúr? (Ukážte na obrázky 5 – 6.) (MSP ako reakcia)	zle/(stále) hladno/ nazlostene/zúrivo/smutne/ vystrašene/ubolene/hlúpo/ sklamane	dobre/fajn/ šťastný/hravý/ uteká	0 1

D6	(Spýtajte sa D6, iba ak dieťa odpovie správne na D5 bez vysvetlenia/ logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D5, udeľte mu bod aj za D6 a pokračujte na D7.) Prečo si myslíš, že kocúr sa cíti zle/vystrašene/je hladný/sklamane atď.?	neuchmatol vtáčiky/ nepodarilo sa mu to obáva sa/bojí sa psa pes ho ťahá/napáda/hryzie ho do chvosta/ťahá za chvost Ak je odpoveď v D5 „zle/nahnevane“, odpoveď v D6 môže byť: je stále hladná.	šťastný hravý/začína lietať/lebo tak vyzerá pes chce zjesť kocúra neviem	0 1
D7	Prečo pes schmatne kocúrov chvost? (Ukážte na obrázok 5.) (Epizóda 3: cieľ)	rozhodol sa/chce zachrániť/ochrániť vtácie mláďatká/pomôcť vtáčikom rozhodol sa/chce zastaviť kocúra/prinútiť kocúra, aby nechal vtáčiky (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (zachrániť, ochrániť, pomôcť) takže vtáčiky nebudú zjedené/zabité/neublíži sa im	chce spapať vtáčiky sám chce sa hrať s kocúrom/chce zjesť kocúra psy nemajú rady mačky/neznášajú mačky (všeobecný význam)	0 1
D8	Predstav si, že pes uvidí vtáčiky. Ako sa cíti pes? (Ukážte na obrázok 6.) (MSP ako reakcia)	dobre/fajn/spokojne/ potešený/pyšný/hrdý/ nápomocný ako hrdina páči sa mu, že ich ochránil	zle/nahnevane/ naštvane/smutne/ hlúpo/je hladný/ „musím dostať kocúra“	0 1
D9	(Spýtajte sa D9, iba ak dieťa odpovie správne na D8 bez vysvetlenia/ logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D8, udeľte mu bod aj za D9 a pokračujte na D10.) Prečo si myslíš, že pes sa cíti dobre/šťastne/ spokojne atď.?	pretože zastavil kocúra/ odohnal kocúra preč zachránil/pomohol vtáčikom vidí, že vtáčiky sú v bezpečí/šťastné/ v poriadku teraz sa kocúr nevráti	usmieva sa/vyzerá tak nedostal kocúra sám chce zjesť vtáčiky hnevá sa na toho kocúra	0 1
D10	Koho má vtáčia mama radšej, kocúra alebo psa? Prečo?	psa – najmenej jedno vysvetlenie (zachránil/pomohol vtáčikom/odohnal kocúra)/bol milý na vtáčiky	kocúra/neviem/ iná nevhodná odpoveď	0 1
D11	Celkové skóre z 10:			

Protokol pre *Kozliatka*

Rozprávanie / Prerозprávanie / Modelový príbeh

Meno dieťaťa: _____
Dátum narodenia: _____
Dátum testovania: _____
Vek v čase testovania⁷: _____
Pohlavie: _____
Meno experimentátora: _____
Expozícia jazyka L2⁸: _____
Dátum nástupu do materskej školy: _____
Názov materskej školy: _____

Uistite sa, že všetky obálky sú položené na stole predtým, než začnete testovať. Pripravte si audio/video nahrávanie na zaznamenanie vyšetrovania. Začnite nahrávať predtým, než položíte úvodné otázky.

Úvodné otázky

Opýtajte sa napríklad: *Kto je tvoj najlepší kamarát?, Čo rád pozeráš televízii?, Rozprávaš rád príbehy?, Počúvaš rád príbehy?*

Inštrukcie

Inštrukcie na rozprávanie

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a potom mi môžeš porozprávať príbeh.* Rozložte obrázky tak, aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený?*

Rozložte prvé dva obrázky a povedzte dieťaťu: *Teraz chcem, aby si mi ty porozprával príbeh. Pozri sa na obrázky a porozprávaj mi príbeh najlepšie, ako vieš.* Povolené povzbudenie, ak dieťa nezačne rozprávať, je: *Porozprávaj mi príbeh* (ukážte na obrázok). Keď dieťa dokončilo rozprávanie o prvých dvoch obrázkoch, rozložte ďalšie dva obrázky (tak, aby boli viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). Tento postup opakujte až do konca príbehu. Povolené povzbudenie, ak dieťa uprostred rozprávania mlčí, je: *Ešte niečo?, Pokračuj/Ďalej., Povedz mi viac., Pozri, čo ešte sa v príbehu deje.* Ak dieťa prestane hovoriť bez toho, aby naznačilo, že už skončilo, povedzte: *Povedz mi, ak si skončil(a).*

Keď dieťa skončí s rozprávaním príbehu, pochváľte ho a položte mu otázky na porozumenie.

⁷ Uvedte v mesiacoch.

⁸ Uvedte v mesiacoch.

Inštrukcie na prerozprávanie

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a ja ti potom porozprávam príbeh.* Rozložte obrázky tak, aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený? Ja ti teraz porozprávam príbeh a potom mi ho znovu porozprávaš ty.*

Rozložte obrázky 1 a 2. *Príbeh sa začína tu: (ukážte na obrázok 1). Bola raz jedna kozia mama, ktorá videla, že jej malé kozliatko spadlo do vody a že je vystrašené. Skočila do vody, pretože ho chcela zachrániť. Jeden hladný lišiak videl, že mama koza je vo vode, a zamrmal: „Mmm, pekne, pekne, čo to tu len vidím na tráve?“*

Rozložte obrázky 3 a 4 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). *Mama koza vytlačila kozliatko von z vody, ale toho lišiaka nevidela. Bola veľmi šťastná, že sa jej kozliatko neutopilo. Práve vtedy zlomyseľný lišiak skočil dopredu, pretože chcel chytiť iné kozliatko. Schmatol kozliatko. Odvážny vták, ktorý letel okolo, uvidel, že kozliatko je vo veľkom nebezpečenstve. Rozhodol sa, že zastaví toho lišiaka a kozliatko zachráni.*

Rozložte obrázky 5 a 6 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 6). *Vták lišiakovi povedal: „Nechaj to kozliatko na pokoji!“ A potom zletel dolu a zahryzol lišiakovi do chvosta. Lišiak nechal kozliatko na pokoji a ten vták ho odohnal preč. Vták bol veľmi spokojný, že sa mu podarilo kozliatko zachrániť, a lišiak ostal stále hladný.*

A to je koniec príbehu.

Rozložte obrázky tak, aby dieťa videlo iba prvé dva obrázky. Povedzte dieťaťu: *Teraz chcem, aby si mi ty porozprával príbeh. Pozri sa na obrázky a porozprávaj mi príbeh najlepšie, ako vieš.* Prípustné povzbudenie, ak má dieťa problém začať, je: *Porozprávaj mi príbeh* (ukážte na obrázok). Keď dieťa dokončí rozprávanie o prvých dvoch obrázkoch, rozložte ďalšie dva tak, aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4. Tento postup opakujte až do konca príbehu. Prípustná nápoved', ak dieťa uprostred rozprávania mlčí, je: *Ešte niečo?, Ďalej., Porozprávaj mi viac., Pozri, čo sa ešte deje v príbehu.* Ak dieťa prestane hovoriť bez toho, aby naznačilo, že už skončilo, povedzte: *Povedz mi, ak si skončil(a).*

Keď dieťa skončí rozprávanie, pochváľte ho a potom mu položte otázky na porozumenie.

Inštrukcie pre modelový príbeh

Sadnite si oproti dieťaťu a povedzte mu: *Pozri, tu sú tri obálky. V každej obálke je iný príbeh. Vyber si jednu obálku a ja ti potom porozprávam príbeh.* Rozložte obrázky tak, aby celá obrázková sekvencia bola viditeľná iba pre dieťa. *Najprv si prezri celý príbeh. Si pripravený? Ja ti teraz porozprávam príbeh a potom sa ťa na ten príbeh budem pýtať.*

Rozložte obrázky 1 a 2. *Príbeh sa začína tu: (ukážte na obrázok 1). Bola raz jedna kozia mama, ktorá videla, že jej malé kozliatko spadlo do vody a že je vystrašené. Skočila do vody, pretože ho chcela zachrániť. Jeden hladný lišiak videl, že mama koza je vo vode, a zamrmal: „Mmm, pekne, pekne, čo to tu len vidím na tráve?“*

Rozložte obrázky 3 a 4 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 4). *Mama koza vytlačila kozliatko von z vody, ale toho lišiaka nevidela. Bola veľmi šťastná, že sa jej kozliatko neutopilo. Práve vtedy zlomyseľný lišiak skočil dopredu, pretože chcel chytiť iné kozliatko. Schmatol kozliatko. Odvážny vták, ktorý letel okolo, uvidel, že kozliatko je vo veľkom nebezpečenstve. Rozhodol sa, že zastaví toho lišiaka a kozliatko zachráni.*

Rozložte obrázky 5 a 6 (aby boli teraz viditeľné všetky obrázky od 1 do 6). *Vták lišiakovi povedal: „Nechaj to kozliatko na pokoji!“ A potom zletel dolu a zahryzol lišiakovi do chvosta. Lišiak nechal kozliatko na pokoji a ten vták ho odohnal preč. Vták bol veľmi spokojný, že sa mu podarilo kozliatko zachrániť, a lišiak ostal stále hladný.*

A to je koniec príbehu.

Potom, čo ste povedali *A to je koniec príbehu.*, položte otázky na porozumenie.

Záznamový hárok – Kozliatka

Časť I: Produkcia

A. Štruktúra príbehu; B. Štruktúrna komplexnosť; C. Mentálne stavy postavy (MSP)

A. Štruktúra príbehu

		Vzory správnych odpovedí	Počet bodov
A1	Scéna	opis miesta a času, napr. kde bolo, tam bolo/jedného dňa/dávno pradávno/raz... v lese/na lúke/na poli/pri jazere/pri rybníku	0 1 2
Epizóda 1: Mama/koza (postavy: kozliatko a mama koza)			
A2	Mentálny stav postavy ako počiatková udalosť	kozliatko bolo vystrašené/v nebezpečenstve/ potrebovalo pomoc/volalo o pomoc/volalo svoju mamu (mama/koza, rodič atď.) videl/a, že kozliatko je v nebezpečenstve/že je vystrašené/že sa topí/nevie plávať (mama/koza, rodič atď.) sa bál/a o svoje kozliatko vo vode	0 1
A3	Cieľ	mama koza chcela mláďatku pomôcť/zachrániť ho/vystrčiť ho z vody/dostať ho von z vody (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (zachrániť, pomôcť) mláďatku	0 1
A4	Pokus	mama koza bežala/vošla do vody mama koza tlačí do kozliatka/pomáha mama koza sa snažila + SLOVESO (pomôcť/tlačiť)	0 1
A5	Záver	mama koza vystrčila/vytlačila kozliatko von z vody/zachránila/pomohla kozliatku vyliezť von kozliatko bolo zachránené/bolo z vody von	0 1
A6	Mentálny stav postavy ako reakcia	mama koza bola šťastná/odľahlo jej kozliatku odľahlo /bolo spokojné/rado/už sa nebálo	0 1
Epizóda 2: Lišiak (postavy: lišiak a kozliatko)			
A7	Mentálny stav postavy ako počiatková udalosť	lišiak videl, že mama sa pozerá inam/videl, že mláďa je samo/videl tam jedlo lišiak bol hladný/pomyslel si „mňam“	0 1
A8	Cieľ	lišiak chcel chytiť/zjesť/zabiť kozliatko (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (jesť, chytiť, dostať, zabiť)	0 1

A9	Pokus	lišiak skočil vpred/skočil ku kozliatku lišiak sa pokúsil dočiahnuť/schmatnúť/chytiť kozliatko	0 1
A10	Záver	lišiak chytil/schmatol/zobral kozliatko lišiak takmer/skoro + SLOVESO (chytil, vzal)	0 1
A11	Mentálny stav postavy ako reakcia	lišiak bol šťastný kozliatko bolo vyľakané/plakalo/kričalo od bolesti	0 1
Epizóda 3: Vtáčik (postavy: vták, lišiak a kozliatko)			
A12	Mentálny stav postavy ako počiatková udalosť	(vtáčik atď.) uvidel, že kozliatko je v nebezpečenstve/videl, že lišiak chytil kozliatko kozliatko bolo v nebezpečenstve	0 1
A13	Cieľ	vtáčik sa rozhodol/chcel zastaviť lišiaka vtáčik sa rozhodol/chcel zachrániť/pomôcť kozliatku (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (zastaviť, zachrániť, pomôcť)	0 1
A14	Pokus	vtáčik hryzie lišiaka do chvosta/ťahá za chvost vtáčik uhryzol/zaútočil/potiahol za chvost vtáčik sa snažil + SLOVESO (odohnať lišiaka)	0 1
A15	Záver	vtáčik odohnal lišiaka (preč)/vystrašil ho lišiak pustil kozliatko/utiekol preč kozliatko bolo zachránené	0 1
A16	Mentálny stav postavy ako reakcia	vtáčikovi odľahlo/bol hrdý (že zachránil kozliatko) lišiak bol nahnevany/sklamaný/cítil sa zle/zúrivo/ubolene/bolel ho chvost kozliatku/-am odľahlo/bolo/i šťastné/v bezpečí mama koza bola šťastná/odľahlo jej	0 1
A17	Celkové skóre zo 17:		

B. Štruktúrna komplexnosť

Počet sekvencií POKUS ZÁVER	Počet jednotlivých CIEĽOV (bez POKUSU alebo ZÁVERU)	Počet sekvencií CIEĽ POKUS/CIEĽ ZÁVER	Počet sekvencií CIEĽ POKUS ZÁVER
B1	B2	B3	B4

C. Mentálne stavy postavy (MSP)

C1	<p>Celkový počet mentálnych stavov postavy v slovách (všetkých, aj keď sa opakujú). Mentálny stav postavy zahŕňa:</p> <p>Percepčné vnemy ako vidieť, počuť, cítiť, voňať;</p> <p>Fyziologický stav ako smäd, hlad, únava, bolesť;</p> <p>Stav vnímania/bdelosti, ako či je nažive, bdely, ospalý;</p> <p>Emočný stav ako smutný, šťastný, spokojný, nahnevaný, znepokojený, sklamaný, (cíti) obavy, vystrašený, pyšný, smelý, (cíti sa) bezpečne, prekvapený;</p> <p>Stav mysle (kognitívne slovesá) ako chcieť, myslieť, vedieť, zabudnúť, rozhodnúť sa, veriť, čudovať sa, plánovať;</p> <p>Komunikačné slovesá ako povedať/hovoriť, zavolať, kričať, varovať, spýtať sa/požiadať.</p>
-----------	--

Časť II: Porozumenie

		Príklady správnych odpovedí	Príklady nesprávnych odpovedí	Body
0	Páčil sa ti príbeh?	Úvodná otázka, neboduje sa.		
D1	Prečo bola mama koza vo vode? (Ukážte na obrázky 1 – 2.) (Epizóda 1: cieľ/MSP ako počiatková udalosť)	chce zachrániť/pomôcť/ vyslobodiť kozliatko (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (chrániť) kozliatko bála sa o kozliatko kozliatko volalo o pomoc/bolo v nebezpečenstve/vystrašené	pláva/hrá sa/chce sa okúpať/umyť/ chce umyť kozliatko chce sa schladiť/ napiť	0 1
D2	Ako sa cíti kozliatko? (Ukážte na obrázok 1.) (MSP ako počiatková udalosť)	zle/vystrašene/ v nebezpečenstve/zdesene chce byť zachránené	dobre/fajn/ šťastne/mrzne/ osviežene/je mu zima/hladne/ smädno/špinavo/ čisté/hlúpo	0 1
D3	(Spýtajte sa D3, iba ak dieťa odpovie správne na D2 bez vysvetlenia/logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D2, udeľte mu bod aj za D3 a pokračujte na D4.) Prečo si myslíš, že sa kozliatko cíti zle/vystrašene/v nebezpečenstve atď.?	spadlo do vody/nevie sa dostať von z vody/topí sa/ nevie plávať Kričí/volá „Pomoc, topím sa!“ malé kozliatka nevedia plávať (všeobecný význam)	je hladné/ smädne/hrá sa vo vode/pláva/ nemalo dovolené tam ostať	0 1
D4	Prečo lišiak skočí vpred? (Ukážte na obrázok 3.) (Epizóda 2: cieľ)	chce dostať/zabiť/zjesť kozliatko (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (dostať, zabiť) nemohol odolať a musí kozliatko zjesť/chopí sa príležitosti, keď sa mama nepozerala/je príliš ďaleko lišky rady jedia kozliatka (všeobecný význam)	chce sa hrať s kozliatkom	0 1

D5	Ako sa lišiak cíti? (Ukážte na obrázky 5 – 6.) (MSP ako reakcia)	zle/(stále) hladný/smutne/ nahnevaný/vystrašený/ sklamany/hlúpo/ublížene	dobre/fajn/šťastne /nezbedne/uteká	0 1
D6	(Spýtajte sa D6, iba ak dieťa odpovie správne na D5 bez vysvetlenia/logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D5, udeľte mu bod aj za D6 a pokračujte na D7.) Prečo si myslíš, že lišiak sa cíti zle/vystrašene/je hladný/sklamane atď.?	nedostal kozliatko/ nepodarilo sa mu to bojí sa vtáčika vtáčik útočí/napadol lišiaka/ naháňa ho/hryzie/dobol ho do chvosta Ak je odpoveď v D5 „zle/nahnevane“, odpoveď v D6 môže byť: je stále hladný.	lišiak uteká preč/ vyzerá tak vtáčik vzal lišiakovi jedlo vtáčik chce zjesť líšku neviem	0 1
D7	Prečo vtáčik hryzie lišiaka do chvosta? (Ukážte na obrázok 5.) (Epizóda 3: cieľ)	rozhodol sa/chce zachrániť/ochrániť kozliatko/pomôcť kozliatku rozhodol sa/chce zastaviť lišiaka/prinútiť lišiaka, aby nechal kozliatko (vyjadrenie zámeru) sloveso vôle, zámeru + SLOVESO v neurčitku (zachrániť, pomôcť, ochrániť) takže kozliatko nebude zjedené/zabité/neublíži mu	chce spapať kozliatko sám chce sa hrať s lišiakom chce zjesť lišiaka vtáčiky nemajú rady/neznášajú líšky (všeobecný význam)	0 1
D8	Predstav si, že vtáčik vidí kozliatka. Ako sa vtáčik cíti? (Ukážte na obrázok 6.) (MSP ako reakcia)	dobre/fajn/šťastne/odľahlo mu/spokojne/natešene/je pyšný/hrdý/nápomocný ako hrdina/ochranca páči sa mu, že ich ochránil	zle/nahnevane/ naštvané/smutne/ hlúpo/je hladný/ „ja musím chytiť lišiaka“	0 1
D9	(Spýtajte sa D9, iba ak dieťa odpovie správne na D8 bez vysvetlenia/logického odôvodnenia. Ak dieťa poskytne vysvetlenie už v D8, udeľte mu bod aj za D9 a pokračujte na D10.) Prečo si myslíš, že vtáčik sa cíti dobre/šťastne/spokojne atď.?	zastavil lišiaka/odohnal lišiaka preč zachránil/pomohol kozliatku vidí, že kozičky sú v bezpečí/šťastné/ v poriadku teraz sa lišiak nevráti	usmieva sa/ vyzerá tak nedostal lišiaka sám chce zjesť kozliatka hnevá sa na lišiaka	0 1

D10	Koho má mama koza radšej, lišiaka alebo vtáčika? Prečo?	vtáčik – najmenej jedno vysvetlenie (zachránil/pomohol kozliatku/odohnal lišiaka preč/bol láskavý ku kozičkám)	lišiak/neviem/iná nevhodná odpoveď	0 1
D11	Celkové skóre z 10:			

Otázky mapujúce jazykovú situáciu v rodine dieťaťa

1. Meno dieťaťa (meno, priezvisko) _____

2. Dátum narodenia _____

3. Navštevuje vaše dieťa materskú školu/ jasle/základnú školu?

Áno, jasle/matetskú školu od _____ (mesiac, rok)

Nie

Áno, základnú školu od _____ (mesiac, rok)

Nie

Ak áno, aký druh materskej školy?

Bilingválnu

Monolingválnu L1 = prvý jazyk dieťaťa

Monolingválnu L2 = druhý jazyk dieťaťa

Inú, aký druh?

Ak áno, aký druh základnej školy?

Bilingválnu

Monolingválnu L1 = prvý jazyk dieťaťa

Monolingválnu L2 = druhý jazyk dieťaťa

Inú, aký druh?

4. V ktorej krajine sa narodilo vaše dieťa?

V krajine hovoriacej jazykom L1.
V ktorej?

V krajine hovoriacej jazykom L2.
V ktorej?

V inej krajine. V ktorej?

5. Odkedy žije vaše dieťa v krajine hovoriacej jazykom L2? _____ (rok, mesiac)

6. Poradie narodenia dieťaťa

1

2

3

Napíšte číslo _____

7. V akom veku povedalo vaše dieťa prvé slová? _____ rok(y) _____ mesiac(e)

8. Znepokojovali ste sa niekedy, pokiaľ ide o vývin reči vášho dieťaťa?

Nie

Áno, špecifikujte prečo. _____

9. Mal niekto vo vašej rodine nejaký problém v reči alebo jazyku?

Nie

Áno, špecifikujte kto. _____
(napr. mama, otec, súrodenci)

10. Malo vaše dieťa niekedy problém so sluchom?

Sluchové postihnutie

- Nie
- Áno

Časté zápaly stredného ucha?

- Nie
- Áno, koľkokrát? _____
- Zavedená drenáž

11. Myslíte si, že vaše dieťa počuje normálne?

- Nie
- Áno

12. Informácie o rodičoch

	Špecifikujte váš prvý jazyk (L1)	Špecifikujte váš druhý jazyk (L2)	Špecifikujte ostatné jazyky, ktoré ovládáte	Ako dlho žijete v XX krajine	Vaše vzdelanie	Vaše zamestnanie
Mama Rodič 1						
Otec Rodič 2						

13. Akým jazykom hovoríte so svojím dieťaťom?

Mama/Rodič 1

- Mojm prvým jazykom (L1)
- Mojm druhým jazykom (L2)
- Oboma jazykmi
- Inými jazykmi, konkretizujte akými

Otec/Rodič 2

- Mojm prvým jazykom (L1)
- Mojm druhým jazykom (L2)
- Oboma jazykmi
- Inými jazykmi, konkretizujte akými

14. Akým jazykom hovorí práve vaše dieťa?

Jazykom dieťaťa
L1, čo je:

Jazykom dieťaťa L2,
čo je :

Inými jazykmi:

15. S akým jazykom prichádza vaše dieťa do kontaktu?

- S jazykom dieťaťa L1
- S jazykom dieťaťa L2
- S inými jazykmi:

16. V akom veku začalo byť vaše dieťa v kontakte s jazykom L2?

- od narodenia
- pred 1. rokom
- pred 2. rokom
- pred 3. rokom
- pred 5. rokom
- od veku _____

17. Prichádza vaše dieťa do kontaktu s jazykom L2:

- v materskej alebo základnej škole
- s priateľmi
- s rodičmi/súrodencami/inými príbuznými
- TV/počítač/knihy
- Iné _____

- 18. Uveďte v percentách, ako často prichádza vaše dieťa do kontaktu s iným jazykom v priebehu dňa (v rámci všetkých denných aktivít)?**
- | | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| Jeho/jej prvý jazyk(L1) | Jeho/jej druhý jazyk (L2) | Iný jazyk/y |
| <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. Prosím, zhodnoťte jazykové schopnosti vášho dieťaťa tak, že vyplníte príslušné políčko.	Veľmi dobre	Dost' dobre	Dost' zle	Veľmi zle
Ako dobre vaše dieťa <u>rozumie</u> jeho/jej prvému jazyku (L1)				
Ako dobre vaše dieťa <u>rozumie</u> jeho jej druhému jazyku (L2)				
Ako dobre vaše dieťa <u>hovorí</u> jeho/jej prvým jazykom L1				
Ako dobre vaše dieťa <u>hovorí</u> jeho/jej druhým jazykom L2				

20. Podľa vášho názoru akým jazykom hovorí vaše dieťa najlepšie?

- Jeho/jej L1
- Jeho/jej L2
- Inými jazykmi _____

21. Podľa vášho názoru preferuje vaše dieťa alebo má radšej nejaký jazyk v porovnaní s inými jazykmi?

- Nie
- Áno, ktorý? _____

22. Prosím, uveďte frekvenciu, s akou vaše dieťa vykonávalo nasledujúce aktivity v priebehu posledného mesiaca.	Jeho/jej prvý jazyk (L1)				Jeho/jej druhý jazyk (L2)			
	A	B	C	D	A	B	C	D
Rozprávanie príbehov								
Čítanie kníh								
Počúvanie piesní alebo spievanie								
Pozeranie TV/DVD/filmov/počítačových hier								

- A: Nikdy
- B: Dvakrát za mesiac
- C: Raz alebo dvakrát za týždeň
- D: Takmer každý deň

Texty k príbehom v slovenskom jazyku

Nasledujúce texty k príbehom slúžia ako východiskový stimul pre modelový príbeh a/alebo prerozprávanie. Texty sú napísané tak, aby boli rovnocenné – paralelné pre oblasť makroštruktúry a mikroštruktúry a môžu byť nápomocné v usmernení pri skórovaní a analýze príbehov.

Označené komponenty makroštruktúry a mentálneho stavu postavy v nasledujúcich textoch sú navrhnuté nasledujúcim spôsobom:

cieľ pokus záver *mentálny stav*

Vtáčiky (celkový počet slov: 139)

Obrázky 1/2: Bola raz jedna vtáčia mama, ktorá *videla*, že jej malé deti sú *hladné*. Odletela preč, lebo pre ne chcela nájsť jedlo. *Hladný kocúr videl*, že vtáčia mama odlieta preč, a *zamňaukal*: „Mmm, pekne, pekne, čo to tu len v hniezde vidím?“

Obrázky 3/4: Vtáčia mama sa vrátila späť s dážďovkou pre svoje vtáčie deti, ale kocúra *nevidela*. Bola *spokojná*, že našla pre svoje deti šťavnatú dážďovku. Zatiaľ sa *zlomyseľný* kocúr začal šplhať na strom, pretože chcel vtáčie deti chytiť. Uchmatol jedno z vtáčat. Okolo prechádzal odvážny pes, ktorý *videl*, že vtáčiky sú vo veľkom nebezpečenstve. Rozhodol sa zastaviť kocúra a zachrániť ich.

Obrázky 5/6: *Povedal* mačke: „Nechaj tie vtáčiky na pokoji!“ A potom schytil kocúrov chvost a ťahal ho dolu. Kocúr nechal vtáčiky a pes ho odohnal preč. Pes bol veľmi *spokojný*, že sa mu podarilo vtáčiky zachrániť, a kocúr ostal stále *hladný*.

Kozliatka (Celkový počet slov: 143)

Obrázky 1/2: Bola raz jedna kozia mama, ktorá *videla*, že jej malé kozliatko spadlo do vody a že je *vystrašené*. Skočila do vody, pretože ho chcela zachrániť. Jeden *hladný* lišiak *videl*, že mama koza je vo vode, a *zamrmal*: „Mmm, pekne, pekne, čo to tu len vidím na tráve?“

Obrázky 3/4: Mama koza vytlačila kozliatko von z vody, ale toho lišiaka *nevidela*. Bola veľmi *šťastná*, že sa jej kozliatko neutopilo. Práve vtedy *zlomyseľný* lišiak skočil dopredu, pretože chcel chytiť iné kozliatko. Schmatol kozliatko. *Odvážny* vták, ktorý letel okolo, *uvidel*, že kozliatko je vo veľkom nebezpečenstve. Rozhodol sa, že zastaví toho lišiaka a kozliatko zachráni.

Obrázky 5/6: Vták lišiakovi *povedal*: „Nechaj to kozliatko na pokoji!“ A potom zletel dolu a zahryzol lišiakovi do chvosta. Lišiak nechal kozliatko na pokoji a ten vták ho odohnal preč. Vták bol veľmi *spokojný*, že sa mu podarilo kozliatko zachrániť, a lišiak ostal stále *hladný*.

Mačka (Celkový počet slov: 147)

Obrázky 1/2: Na prechádzke pri jazere bola raz jedna *nezbedná* mačka, ktorá *uvidela* žltého motýľa, ako sedí na kríku. Vyskočila dopredu, lebo ho chcela chytiť. Medzitým sa *veselý* chlapec vracal z rybačky s vedierkom a loptou, ktoré si niesol v rukách. *Všimol si*, že mačka naháňa motýľa.

Obrázky 3/4: Motýľ však rýchlo odletel preč a mačka spadla do kríka. *Zranila sa* a bola veľmi *nahnevaná*. Chlapec sa tak *zľakol*, až mu lopta vypadla z rúk. Keď *uvidel*, ako sa kotúľa do vody, *rozplakal sa*: „Ach nie! Moja lopta sa kotúľa preč!“ Bol *smutný* a chcel svoju loptu späť. Zatiaľ si mačka *všimla* ryby v chlapcovom vedierku a *pomyslela si*: „Ja si jednu rybu zoberiem!“

Obrázky 5/6: V rovnakom čase chlapec začal řahať loptu von z vody. *Nevšimol si*, že mačka mu rybu uchmatla. Nakoniec sa mačka veľmi *tešila*, že môže jesť takú chutnú rybu, a chlapec *bol šťastný*, že má späť svoju loptu.

Pes (Celkový počet slov: 146)

Obrázky 1/2: V záhrade pri strome bol raz jeden *nezbedný* pes, ktorý *uvidel* sivú myšku, ako sedí blízko stromu. Vyskočil dopredu, lebo ju chcel chytiť. Práve vtedy sa jeden *natešený* chlapec vracal späť z obchodu s nákupom a balónom v rukách. *Videl*, ako pes myšku naháňa.

Obrázky 3/4: Myška veľmi rýchlo ušla preč a pes silno narazil do stromu. *Udrel sa* a bol veľmi *nahnevaný*. Chlapca to tak *prekvapilo*, že mu balón vykĺzol z ruky. Keď *uvidel*, že balón letí hore, *vykríkol*: „Ó nie, tam je môj balónik!“ Bol veľmi *smutný* a chcel mať svoj balón späť. Zatiaľ si však pes *všimol* pohodennú chlapcovu tašku a *pomyslel si*: „Zoberiem si jeden párok.“

Obrázky 5/6: V tom istom čase chlapec začal řahať balón dole zo stromu. *Nevšimol si*, že pes *uchmatol párok*. Nakoniec bol však pes veľmi *spokojný*, že môže jesť taký chutný párok, a chlapec bol šťastný, že má späť svoj balón.