

MAIN  
*Multilingual Assessment Instrument  
for Narratives*  
(*Công cụ Đánh giá Khả năng Tường thuật Đa  
ngôn ngữ*)

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

© ZAS Papers in Linguistics, 56 (2012).

## **MAIN: Vietnamese version (Tue Trinh)**

Công cụ Đánh giá Khả năng Tường Thuật Đa ngôn ngữ (Multilingual Assessment Instrument for Narratives (MAIN)) được thiết kế để đánh giá khả năng kể chuyện của trẻ em đã được một hoặc nhiều thứ tiếng từ khi mới sinh hoặc từ nhỏ tuổi. MAIN phù hợp với trẻ em từ 3 đến 9 tuổi và được sử dụng để đánh giá cả khả năng hiểu và kể chuyện bằng một hoặc nhiều ngôn ngữ của một đứa trẻ, dùng nhiều phương pháp khác nhau: kể chuyện mẫu, kể lại chuyện, hoặc kể một câu chuyện mới.

MAIN bao gồm bốn câu chuyện, mỗi chuyện bao gồm một chuỗi sáu bức tranh, và được thiết kế theo những tiêu chuẩn về mức độ phức tạp của nội dung và ngôn ngữ, về tính tương đương trong cấu trúc vĩ mô và vi mô, cũng như về mức độ phù hợp về văn hoá.

MAIN được phát triển trên cơ sở của nhiều dự án hoa tiêu với trên 500 trẻ em nói một hoặc hai thứ tiếng trong độ tuổi từ 4 đến 9 đối với 15 ngôn ngữ và các kết hợp ngôn ngữ khác nhau.

Mặc dù MAIN chưa được hoá, các quy trình của MAIN có thể được dùng vào các mục đích đánh giá, can thiệp và nghiên cứu.

Tài liệu này gồm có:

- Hướng dẫn đánh giá
- Biên bản, bảng điểm cho Mèo, Chó, Chim Con, Dê Con
- Các câu hỏi làm nền
- Kịch bản các câu chuyện

## Hướng dẫn Đánh giá

MAIN phù hợp với trẻ em từ 3 đến 9 tuổi. MAIN có thể được sử dụng để đánh giá khả năng hiểu và khả năng kể chuyện và cho phép dùng nhiều phương thức hỏi khác nhau: chuyện mẫu, kể lại chuyện, và kể chuyện mới. Sự lựa chọn phương thức hỏi phụ thuộc vào mục đích và nhu cầu đánh giá. (Người hỏi có thể tự lựa chọn.) MAIN được thiết kế để đánh giá nhiều ngôn ngữ khác nhau của một đứa trẻ. Bất kỳ ngôn ngữ nào cũng có thể được đánh giá đầu tiên. Đối với trẻ em song ngữ, nên có một khoảng thời gian từ 4 đến 7 ngày giữa hai lần hỏi để tránh ảnh hưởng của ngôn ngữ thứ nhất đối với ngôn ngữ thứ hai, và tránh các hiệu ứng của lần hỏi thứ nhất đối với lần hỏi thứ hai. Tốt nhất là cả hai lần hỏi đều được thực hiện bởi một người duy nhất để khuyến khích một ngữ cảnh đơn ngữ và tránh sự thay đổi trong cách nói.

### Vật liệu

- Những chuỗi gồm 4 bức ảnh: Chim con, Dê con, Mèo và Chó (4 picture sequences: *Baby Birds*, *Baby Goats*, *Cat and Dog* (ba bản sao của mỗi câu chuyện (bản in màu), mỗi bản sao trong một phong bì riêng: 12 phong bì cả thể)
- 2 kịch bản chuyện/văn bản kích thích: Mèo và Chó, để dùng với phương thức kể lại chuyện/chuyện mẫu
- Dụng cụ ghi âm hoặc ghi hình
- Biên bản ghi điểm cho phân tích cấu trúc vĩ mô, quy định về trạng thái nội tại, và các câu hỏi về khả năng hiểu
- Những câu hỏi nền WG2

### Hướng dẫn

#### **Cách chuẩn bị vật liệu**

- Tải các bức hình xuống từ trang mạng  
[www. http://www.zas.gwz-berlin.de/zaspil56.html](http://www.zas.gwz-berlin.de/zaspil56.html)
- In mỗi tài liệu PDF (tức mỗi chuỗi hình/chuyện) ra ba bản, có màu và trên giấy A4
- Đánh số các bức ảnh (1-6) vào phía sau
- Cắt rời hai hàng ảnh
- Dán các bức ảnh vào với nhau thành một dây ảnh như minh họa dưới

đây và gấp làm hai lần (ảnh 1, ảnh 2, gấp, ảnh 3, ảnh 4, gấp, ảnh 5, ảnh 6).

Chú ý: Không cắt và dùng những bức ảnh từ hướng dẫn gấp ảnh.

- 
- 
- 
- 
- Đặt mỗi chuỗi ảnh (6 ảnh) vào một phong bì, đánh dấu bằng màu hoặc một ký hiệu khác (ví dụ như chấm) để phân biệt được các câu chuyện khác nhau

### **Cách thức thực hiện đánh giá**

- Tìm hiểu kỹ càng câu chuyện và các hướng dẫn
- Chuẩn bị các phương tiện ghi âm/hình. Bật máy ghi âm/hình trước giai đoạn khởi động.
- Giai đoạn khởi động nên được thực hiện trên cơ sở những kinh nghiệm trước đây và hoàn cảnh văn hoá của người hỏi. Khi nói chuyện với đứa trẻ, người hỏi nên làm thân với đứa trẻ và nên đặt trước một số câu hỏi để đảm bảo rằng đứa trẻ hiểu được những câu hỏi đơn giản.
- Đảm bảo rằng ba phong bì chứa cùng một câu chuyện nằm trên bàn trước khi quá trình đánh giá bắt đầu. (Mục đích của việc này là để đứa trẻ nghĩ rằng người hỏi không biết câu chuyện nào nằm trong phong bì được chọn, qua đó tránh các tác động của kiến thức chung trong khi trình bày những chuỗi ảnh.)
- Tuân theo các hướng dẫn trong biên bản chuyện.
- Trong quá trình hỏi, người hỏi nên ngồi đối diện đứa trẻ để đứa trẻ có thể cầm bức ảnh quay mặt trước về hướng nó và mặt say về hướng người hỏi. Khi đứa trẻ lấy ảnh khỏi phong bì, hướng dẫn đứa trẻ mở ảnh ra và nhìn câu chuyện bắt đầu từ bức ảnh thứ nhất và bảo đứa trẻ rằng nó nên nhìn ảnh nhưng đừng cho người hỏi nhìn. (Nếu đứa trẻ không cầm được hoặc không mở được ảnh, người hỏi có thể giúp.)
- Khi đứa trẻ đã sẵn sàng kể chuyện, giúp nó gấp lại ảnh. Tránh nhìn vào ảnh tong khi giúp. Bảo đứa trẻ vừa nhìn ảnh vừa kể chuyện, bắt đầu bằng hai ảnh đầu tiên. Sau khi đứa trẻ đã nhìn ảnh 1 và ảnh 2, giúp nó mở thêm hai ảnh tiếp theo (hiện giờ ảnh 1 đến 4 đã được mở).

Sau khi đưa trẻ đã làm xong, giúp nó mở thêm hai bức ảnh tiếp theo để toàn bộ câu chuyện được mở. Khi đưa trẻ đã kể xong chuyện, bắt đầu quá trình hỏi bằng câu "Bây giờ tôi sẽ hỏi cháu một vài câu hỏi về chuyện vừa rồi."

- Sau khi kết thúc quá trình hỏi, viết lại chuyện và chấm điểm khả năng kể và hiểu của đưa trẻ trên bảng điểm.
- **Lưu ý:** Các lựa chọn trên bảng điểm chưa phải là tất cả. Cho thêm điểm khi một yếu tố cấu trúc vĩ mô (Mục đích, Cố gắng, Kết quả, Trạng thái nội tại) được diễn đạt bằng ngôn từ phù hợp. Xem phụ lục của hướng dẫn.

### **Nhắc trẻ kể chuyện**

- Đừng bắt đầu câu chuyện cho đưa trẻ, khuyến khích đưa trẻ tự kể chuyện bằng cách nói: "Cháu kể chuyện đi" (chỉ vào câu chuyện).
- Chỉ nhắc trẻ kể chuyện sau khi đã đợi ít nhất 10 giây và đưa trẻ có vẻ sẽ không tự nói gì cả. Chỉ khi đó hãy nhắc đưa trẻ kể chuyện, bắt đầu bằng những câu như "Nào...", "Đến lượt cháu...". Rất cẩn thận trong khi nhắc trẻ kể chuyện để tránh sự khác nhau giữa các nhóm nghiên cứu. Đợi ít nhất 10 giây; nếu đưa trẻ vẫn yên lặng, nhắc nó bằng câu "Cháu kể chuyện đi." Nếu đưa trẻ ngừng nói giữa câu chuyện, khuyến khích nó tiếp tục bằng cách nói "Còn gì nữa không?", "Kể tiếp đi", "Sao nữa?", vân vân.
- Thái độ đưa trẻ đối với nhân vật chính của câu chuyện không quan trọng. Đừng sửa sai đưa trẻ. Nếu đưa trẻ không tìm được từ để diễn đạt một hành động nào đó, khuyến khích nó tiếp tục bằng những câu như "Cháu gọi nó là gì cũng được," hay "Cháu muốn gọi nó là gì?".
- Tránh hỏi những câu như:
  - a) "*Nó đang làm gì thế?*", "*Ai đang chạy đấy?*" (để tránh gián đoạn hoặc ảnh hưởng đến lời kể của đưa trẻ và tránh ngăn đưa trẻ dùng câu hoàn chỉnh).
  - b) "*Đây là cái gì?*", "*Cháu thấy cái gì/ai trong ảnh?*" (để tránh chỉ trực tiếp sự vật).
- Nếu đưa trẻ bắt đầu kể chuyện riêng của nó, ví dụ như "Cháu nhìn thấy một con chim sáng nay" hay "Tan học cháu sẽ đi chợ với mẹ...", hãy cho nó một chút thời gian để nói trước khi nhắc nó kể lại câu chuyện trong các bức ảnh. (Bỏ phần không quan trọng này ra khỏi phân tích.)
- Dựa trên kinh nghiệm và môi trường văn hoá, người hỏi có thể khuyến

khích trẻ bằng những ngôn từ phù hợp, ví dụ như "Giỏi", "Tốt," sau mỗi cặp ảnh (và trước khi sang đến cặp ảnh tiếp theo). (Làm như vậy cũng sẽ giúp người viết đánh dấu các cặp ảnh bằng lời nói). Tránh làm việc này nếu có thể làm đứt đoạn việc kể chuyện hoặc dòng suy nghĩ của đứa trẻ.

- Các thao tác đối trọng cho mục đích nghiên cứu

Tuần tự của trình bày nên được đối trọng với việc xem xét ngôn ngữ và câu chuyện (Mèo/Chó - kể lại/chuyện mẫu và Chim Con/Dê Con - kể chuyện mới). Hãy sử dụng thao tác đối trọng dưới đây. Nếu chỉ xét nghiệm một ngôn ngữ thì hãy dùng thao tác ngẫu nhiên hoá cho trẻ 1, 2, 5 và 6 hoặc 3, 4, 7 và 8):

Trẻ số:	Ngôn ngữ	Kể lại/ Chuyện mẫu	Kể chuyện mới	Ngôn ngữ	Kể lại/ Chuyện mẫu	Kể chuyện mới
1	L1	Mèo	Chim con	L2	Chó	Dê con
2	L1	Mèo	Dê con	L2	Dog	Chim con
3	L2	Mèo	Dê con	L1	Dog	Chim con
4	L2	Mèo	Chim con	L1	Dog	Dê con
5	L1	Chó	Chim con	L2	Cat	Dê con
6	L1	Chó	Dê con	L2	Cat	Chim con
7	L2	Chó	Dê con	L1	Cat	Chim con
8	L2	Chó	Chim con	L1	Cat	Dê con

Biên bản cho Mèo  
**Kể lại chuyện/ Chuyện mẫu**

Tên của trẻ: \_\_\_\_\_ Ngày  
tháng năm sinh: \_\_\_\_\_ Ngày kiểm  
tra: \_\_\_\_\_ Tuổi lúc kiểm tra  
(theo tháng): \_\_\_\_\_ Giới tính:  
\_\_\_\_\_ Tên người kiểm tra:  
\_\_\_\_\_ Tiếp xúc với L2 (theo tháng):  
\_\_\_\_\_ Ngày đi trẻ:  
\_\_\_\_\_ Tên nhà trẻ:  
\_\_\_\_\_

**Bảo đảm tất cả các phong bì đều ở trên bàn trước khi bắt đầu. Chuẩn bị thiết bị ghi âm để ghi lại buổi nói chuyện. Bắt đầu ghi âm trước khi khởi động.**

Khởi động

**Ví dụ hãy hỏi: Bạn thân nhất của cháu là ai? Cháu thích xem gì trên TV? Cháu có thích kể chuyện không? Cháu có thích nghe kể chuyện không?**

### **Hướng dẫn**

Ngồi đối diện trẻ. Nói với bé: *Nhìn này, đây là 3 cái phong bì. Trong mỗi phong bì có một câu chuyện khác nhau. Cháu chọn một đi rồi cô/chú sẽ kể cho cháu nghe. Mở những bức tranh sao cho riêng trẻ nhìn được cả câu chuyện. Đầu tiên hãy nhìn vào cả câu chuyện. Cháu sẵn sàng chưa? Cô/chú sẽ kể câu chuyện cho cháu và sau đó cháu sẽ kể lại nhé. (Cho lựa chọn Chuyện mẫu thì nói: Cô/chú sẽ kể câu chuyện cho cháu và sau đó sẽ hỏi một số câu hỏi nhé. Kể cho trẻ câu chuyện và sau đó đặt những câu hỏi nghe hiểu.)*

Mở tranh 1 và 2. *Câu chuyện bắt đầu từ đây: (chỉ vào tranh 1). Có một con mèo nghịch ngợm. Một hôm nó nhìn thấy một con bướm vàng đậu trên một bụi cây. Nó nhảy đến vì muốn bắt con bướm. Đúng lúc đấy một cậu bé vui vẻ đang trên đường đi câu cá về. Cậu bé cầm một cái xô và một quả bóng. Cậu nhìn con mèo đuổi theo con bướm*

Mở tranh 3 và 4 (sao cho nhìn được tất cả tranh từ 1 đến 4). *Con bướm bay vù đi mất còn con mèo ngã vào trong bụi cây. Nó bị đau và rất tức giận. Cậu bé thì giật mình đến nỗi làm rơi quả bóng khỏi tay. Lúc nhìn thấy quả bóng của mình lăn xuống nước, cậu bé kêu lên: "Ôi không, bóng lăn xuống nước rồi". Cậu bé buồn rầu và muốn nhặt lại quả bóng. Trong khi đó con mèo để ý thấy cái xô của cậu bé và nghĩ: "Mình muốn lấy một con cá."*

Mở tranh 5 và 6 (sao cho nhìn được tất cả tranh từ 1 đến 6). *Cùng lúc đấy cậu bé bắt đầu kéo quả bóng ra khỏi nước bằng cái cần câu của mình. Cậu không để ý thấy con mèo đã ngoạm một con cá. Cuối cùng thì con mèo rất sung sướng vì đã ăn được một con cá ngon lành đến thế còn cậu bé vui mừng vì lấy lại được quả bóng.*

Và câu chuyện đến đây là hết.

### **Hướng dẫn cho Kể lại chuyện**

Mở 2 tranh đầu tiên cho riêng trẻ nhìn thấy. Nói với trẻ: *Bây giờ cô/chú muốn cháu kể lại câu chuyện. Hãy nhìn tranh và cố gắng kể câu chuyện hay nhất cháu có thể.* Gợi ý có thể dùng nếu trẻ chần chừ: *"Cháu kể chuyện đi"* (chỉ vào tranh). Sau khi trẻ kể xong 2 bức đầu tiên, mở tiếp tranh (sao cho nhìn được tất cả tranh từ 1 đến 4). Tiếp tục cho đến hết câu chuyện. Những gợi ý có thể dùng nếu trẻ yên lặng giữa chừng: *"Còn gì nữa không?", "Tiếp đi", "Kể thêm đi", "Để xem còn gì trong chuyện nữa nào"*. Nếu trẻ dừng nói mà không tỏ ra đã xong, hãy nói: *"Bảo với cô/chú khi nào cháu xong nhé"*. Khi trẻ kể xong hãy khen trẻ và sau đó đặt một số câu hỏi nghe hiểu.

### **Hướng dẫn cho Chuyện Mẫu**

Sau khi nói *Và câu chuyện đến đây là kết thúc đặt một số câu hỏi nghe hiểu.*

### **Bảng chấm điểm cho Mèo**

**Phần I: Production (Kể lại chuyện)** A. Cấu trúc chuyện; B. Độ phức tạp của cấu trúc; C. Các khái niệm chỉ trạng thái nội tại





<b>A3.</b>	Mục tiêu (G)	<b>Mèo</b> muốn vồ/ bắt/ đuổi theo con bướm/ chơi với con bướm	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A4.</b>	Nỗ lực (A)	<b>Mèo</b> nhảy về phía trước/ lên	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A5.</b>	Kết quả (O)	<b>Mèo</b> ngã vào bụi cây/ không bắt được bướm/ mèo không đủ nhanh <b>Bướm</b> thoát/ bay đi/ quá nhanh	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A6.</b>	IST as reaction	<b>Mèo</b> thất vọng/ tức giận/ bị đau <b>Bướm</b> sung sướng/ vui mừng	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>Đoạn 2: Cậu bé (Nhân vật trong đoạn: cậu bé)</b>				
<b>A7.</b>	IST as initiating event	<b>Cậu bé</b> buồn/ không vui/ lo lắng về quả bóng/ nhìn thấy quả bóng ở dưới nước	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A8.</b>	Mục tiêu	<b>Cậu bé</b> quyết định/ muốn lấy lại quả bóng	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A9.</b>	Nỗ lực	<b>Cậu bé</b> kéo/ cố kéo quả bóng ra khỏi nước	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A10.</b>	Kết quả	<b>Cậu bé</b> lấy lại/ có lại được quả bóng/ quả bóng được cứu	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A11.</b>	IST as reaction	<b>Cậu bé</b> vui mừng/ sung sướng/ hài lòng/ thoải mái	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>Đoạn 3: Mèo (Nhân vật trong đoạn: mèo)</b>				
<b>A12.</b>	IST as initiating event	<b>Mèo</b> để ý thấy/ nhìn thấy cá/ đói bụng/ tò mò	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A13.</b>	Mục tiêu	<b>Mèo</b> muốn/ quyết định lấy/ chộp/ ăn/ có/ ăn trộm con cá	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A14.</b>	Nỗ lực	<b>Mèo</b> lấy/ chộp/ với con cá	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A15.</b>	Kết quả	<b>Mèo</b> ăn/ lấy được con cá	<b>0</b>	<b>1</b>

A16.	IST as reaction	Mèo thoả mãn/ vui sướng/ hài lòng/ no bụng	0	1
A17.	Tổng số điểm trên 17:			

### B. Độ phức tạp của cấu trúc

Số lượng trình tự AO	Số lượng G một mình (không có A hoặc O)	Số lượng trình tự GA / GO	Số lượng trình tự GAO
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Các khái niệm chỉ trạng thái nội tại (IST)

C1.	<p>Tổng số các xuất hiện của IST. IST bao gồm: <b>Các khái niệm về cảm quan</b> ví dụ <i>nhìn, nghe, cảm, ngửi</i>; <b>Các khái niệm về cơ thể</b> e.g. <i>khát, đói, mệt, đau</i>; <b>Các khái niệm về ý thức</b> e.g. <i>sống, tỉnh, ngủ</i>; <b>Các khái niệm về tình cảm</b> e.g. <i>buồn, vui, giận, lo lắng, thất vọng</i>; <b>Động từ tinh thần</b> ví dụ <i>muốn, nghĩ, biết, quên, quyết định, tin, băn khoăn, định</i>; <b>Động từ phát ngôn</b> ví dụ <i>nói, gọi, kêu, cảnh cáo, hỏi</i>.</p>	
-----	---	--

**Phần II: Nghe Hiểu (Kể lại chuyện/Chuyện Mẫu)**

		<b>Ví dụ cho phản hồi đúng</b>	<b>Ví dụ cho phản hồi sai</b>	<b>• Điểm</b>	<b>Nhận xét</b>
<b>0</b>	Cháu có thích câu chuyện không ?	<b>Câu hỏi khởi động, không tính điểm</b>			
<b>D1.</b>	Tại sao con mèo lại nhảy/ lao lên phía trước? (chỉ vào tranh 1 - 2) (Đoạn 1: Mục tiêu)	Muốn bắt/ vồ/ đuổi theo con bướm/ để chơi với con bướm	Bỏ đi/ chạy đi/ muốn nhảy	0      1	
<b>D2.</b>	Con mèo cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh 3) (IST as reaction)	Tức giận/ chán/ thất vọng/ bị đau	vui/ sung sướng	0      1	
<b>D3.</b>	<i>(Chỉ hỏi D3 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D2. Nếu trẻ giải thích đúng ở D2 thì cho một điểm ở D3 và hỏi</i>	Tại vì nó không bắt được con bướm/ nó ngã vào bụi cây/ ngã vào bụi gai thì đau	trả lời không phù hợp/ không liên quan	0      1	

	tiếp D4.) Tại sao cháu lại nghĩ là con mèo cảm thấy tức giận/ thất vọng/ bị đau...?				
<b>D4.</b>	Tại sao cậu bé lại giơ cần câu vào nước? (chỉ vào tranh 5) (Đoạn 2: Mục tiêu)	Muốn có/ lấy quả bóng của mình	Để nghịch nước	0	1
<b>D5.</b>	Cậu bé cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh 6)	Vui/ tốt/ mừng/ thoải mái/ hài lòng	Chán/ tức/ bực/ buồn	0	1
<b>D6.</b>	<i>(Chỉ hỏi D6 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D5. Nếu trẻ giải thích đúng ở D5 thì cho một điểm ở D6 và hỏi tiếp D7.)</i> Tại sao cháu lại nghĩ là	Vì cậu có/ lấy lại được quả bóng	Vì cậu ấy cười/ trông cậu ấy có vẻ như thế/ trả lời không phù hợp khác	0	1

	cậu bé cảm thấy vui/ tốt/ mừng/ thoải mái ... ?				
<b>D7.</b>	Tại sao con mèo lại vồ con cá? (chỉ vào tranh 5) (Đoạn 3: Mục tiêu)	Quyết định/ muốn ăn/ có/ ăn trộm/ lợi dụng cơ hội/ thời cơ lúc cậu bé không để ý	Muốn chơi với con cá	0	1
<b>D8.</b>	Thử tưởng tượng là cậu bé nhìn thấy con mèo. Cậu bé sẽ cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh 6)	Buồn/ tức/ bực	Vui/ tốt/ sướng/ thoải mái/ hài lòng	0	1
<b>D9.</b>	<i>(Chỉ hỏi D9 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D8. Nếu trẻ giải thích đúng ở D8 thì cho một</i>	Vì con mèo đã/ đang ăn/ lấy mất con cá của cậu bé.	Cần câu ở dưới đất hoặc trả lời không phù hợp khác	0	1

	<p>điểm ở D9 và hỏi tiếp D10.)          Tại sao cháu lại nghĩ là cậu bé cảm thấy buồn/ tức/ bực ... ?</p>				
<b>D10.</b>	<p>Cậu bé có làm bạn với con mèo không?          Tại sao?</p>	<p>Không - đưa ra ít nhất một lí do (mèo ăn mất cá) hoặc bất kỳ một câu trả lời phù hợp khác</p>	<p>Có/ Cháu không biết/ trả lời không liên quan</p>	<p>0      1</p>	
<b>D11.</b>	<p><b>Tổng số điểm trên 10:</b></p>				

Biên bản cho Chó  
**Kể lại chuyện/ Chuyện mẫu**

Tên của trẻ: \_\_\_\_\_ Ngày  
tháng năm sinh: \_\_\_\_\_ Ngày kiểm  
tra: \_\_\_\_\_ Tuổi lúc kiểm tra  
(theo tháng): \_\_\_\_\_ Giới tính:  
\_\_\_\_\_ Tên người kiểm tra:  
\_\_\_\_\_ Tiếp xúc với L2 (theo tháng):  
\_\_\_\_\_ Ngày đi trẻ:  
\_\_\_\_\_ Tên nhà trẻ:  
\_\_\_\_\_

**Bảo đảm tất cả các phong bì đều ở trên bàn trước khi bắt đầu. Chuẩn bị thiết bị ghi âm để ghi lại buổi nói chuyện. Bắt đầu ghi âm trước khi khởi động.**

Khởi động

**Ví dụ hãy hỏi: Bạn thân nhất của cháu là ai? Cháu thích xem gì trên TV? Cháu có thích kể chuyện không? Cháu có thích nghe kể chuyện không?**

### **Hướng dẫn**

Ngồi đối diện trẻ. Nói với bé: *Nhìn này, đây là 3 cái phong bì. Trong mỗi phong bì có một câu chuyện khác nhau. Cháu chọn một đi rồi cô/chú sẽ kể cho cháu nghe. Mở những bức tranh sao cho riêng trẻ nhìn được cả câu chuyện. Đầu tiên hãy nhìn vào cả câu chuyện. Cháu sẵn sàng chưa? Cô/chú sẽ kể câu chuyện cho cháu và sau đó cháu sẽ kể lại nhé. (Cho lựa chọn Chuyện mẫu thì nói: Cô/chú sẽ kể câu chuyện cho cháu và sau đó sẽ hỏi một số câu hỏi nhé. Kể cho trẻ câu chuyện và sau đó đặt những câu hỏi nghe hiểu.)*

Mở tranh 1 và 2. *Câu chuyện bắt đầu từ đây: (chỉ vào tranh 1). Một hôm một con chó nghịch ngợm nhìn thấy một con chuột xám ngồi ở gần một cái cây. Nó nhảy đến vì muốn bắt con chuột. Đúng lúc đấy một cậu bé vui vẻ đang trên đường đi mua đồ về. Cậu bé cầm một cái túi và một quả bóng bay trên tay. Cậu nhìn con chó đuổi theo con chuột.*



Mở tranh 3 và 4 (sao cho nhìn được tất cả tranh từ 1 đến 4). *Con chuột chạy vù đi mất còn con chó đâm vào gốc cây. Nó bị đau và rất tức giận. Cậu bé thì giật mình đến nỗi làm tuột quả bóng bay khỏi tay. Lúc nhìn thấy quả bóng của mình bay lên cây, cậu bé kêu lên: "Ôi không, bóng bay lên cây rồi". Cậu bé buồn rầu và muốn lấy lại quả bóng. Trong khi đó con chó để ý thấy cái túi của cậu bé và nghĩ: "Mình muốn lấy một cái xúc xích."*

Mở tranh 5 và 6 (sao cho nhìn được tất cả tranh từ 1 đến 6). *Cùng lúc đấy cậu bé bắt đầu kéo quả bóng bay xuống khỏi cái cây. Cậu không để ý thấy con chó đã ngoạm một cái xúc xích. Cuối cùng thì con chó rất sung sướng vì đã ăn được một cái xúc xích ngon lành đến thế còn cậu bé vui mừng vì lấy lại được quả bóng bay.*

*Và câu chuyện đến đây là hết.*

### **Hướng dẫn cho Kể lại chuyện**

Mở 2 tranh đầu tiên cho riêng trẻ nhìn thấy. Nói với trẻ: *Bây giờ cô/chú muốn cháu kể lại câu chuyện. Hãy nhìn tranh và cố gắng kể câu chuyện hay nhất cháu có thể.* Gọi ý có thể dùng nếu trẻ chần chừ: *"Cháu kể chuyện đi"* (chỉ vào tranh). Sau khi trẻ kể xong 2 bức đầu tiên, mở tiếp tranh (sao cho nhìn được tất cả từ 1 đến 4) và lại tiếp tục cho đến hết. Những gợi ý có thể dùng nếu trẻ yên lặng giữa chừng: *"Còn gì nữa không?", "Tiếp đi", "Kể thêm đi", "Để xem còn gì trong chuyện nữa nào"*. Nếu trẻ dừng nói mà không tỏ ra đã xong, hãy nói: *"Bảo với cô/chú khi nào cháu xong nhé"*. Khi trẻ kể xong hãy khen trẻ và sau đó đặt một số câu hỏi nghe hiểu.

### **Hướng dẫn cho Chuyện Mẫu**

Sau khi nói *Và câu chuyện đến đây là kết thúc* đặt một số câu hỏi nghe hiểu.

### **Bảng chấm điểm cho Chó**

**Phần I: Production (Kể lại chuyện)** A. Cấu trúc chuyện; B. Độ phức tạp của cấu trúc; C. Internal State Terms (IST)

#### **A. Cấu trúc chuyện**

			<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> <li>•</li> </ul>
<b>A1.</b>	Bối cảnh	<p>Thời gian và/hoặc địa điểm được nhắc đến, VD: ngày xưa ngày xưa/ một hôm/ lâu lắm rồi...</p> <p>ở trong rừng/ công viên/ trên đồng cỏ/ cạnh đường</p>	<b>0 1 2</b>
<b>Đoạn 1: Chó (Nhân vật trong đoạn: chó và chuột)</b>			
<b>A2.</b>	IST as initiating event	<b>Chó</b> nghịch ngợm/ tò mò/ nhìn thấy một con chuột	<b>0 1</b>

<b>A3.</b>	Mục tiêu (G)	<b>Chó</b> muốn vồ/ bắt/ đuổi theo chuột/ chơi với chuột	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A4.</b>	Nỗ lực (A)	<b>Chó</b> nhảy về phía trước/ lên	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A5.</b>	Kết quả (O)	<b>Chó</b> bị đập đầu/ không bắt được chuột/ chó không đủ nhanh <b>Chuột</b> thoát/ chạy ra sau cái cây/ chuột quá nhanh	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A6.</b>	IST as reaction	<b>Chó</b> thất vọng/ tức giận/ bị đau <b>Chuột</b> sung sướng/ vui mừng/ yên tâm	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>Đoạn 2: Cậu bé (Nhân vật trong đoạn: cậu bé)</b>				
<b>A7.</b>	IST as initiating event	<b>Cậu bé</b> buồn/ không vui/ lo lắng về quả bóng bay/ nhìn thấy quả bóng bay ở trên cây	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A8.</b>	Mục tiêu	<b>Cậu bé</b> quyết định/ muốn lấy lại quả bóng	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A9.</b>	Nỗ lực	<b>Cậu bé</b> kéo/ cố kéo quả bóng bay từ trên cây xuống/ nhảy lên với quả bóng bay	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A10.</b>	Kết quả	<b>Cậu bé</b> lấy lại/ có lại được quả bóng bay/ quả bóng bay được cứu	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A11.</b>	IST as reaction	<b>Cậu bé</b> vui mừng/ sung sướng/ thỏa mãn có lại quả bóng bay	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>Đoạn 3: Chó (Nhân vật trong đoạn: chó)</b>				
<b>A12.</b>	IST as initiating event	<b>Chó</b> để ý thấy/ nhìn thấy xúc xích trong túi/ đói bụng/ tò mò	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A13.</b>	Mục tiêu	<b>Chó</b> muốn/ quyết định lấy/ chộp/ ăn/ có/ ăn trộm xúc xích	<b>0</b>	<b>1</b>

A14.	Nỗ lực	<b>Chó</b> lấy/ chop/ ăn trộm xúc xích từ trong túi	<b>0</b>	<b>1</b>
A15.	Kết quả	<b>Chó</b> ăn/ lấy được xúc xích	<b>0</b>	<b>1</b>
A16.	IST as reaction	<b>Chó</b> thỏa mãn/ vui sửng/ hài lòng/ no bụng	<b>0</b>	<b>1</b>
A17.	<b>Tổng số điểm trên 17:</b>			

### B. Độ phức tạp của cấu trúc

Số lượng trình tự AO	Số lượng G một mình (không có A hoặc O)	Số lượng trình tự GA / GO	Số lượng trình tự GAO
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Các khái niệm chỉ trạng thái nội tại (IST)

C1.	<p>Tổng số các xuất hiện của IST. IST bao gồm: <b>Các khái niệm về cảm quan</b> ví dụ <i>nhìn, nghe, cảm, ngửi</i>; <b>Các khái niệm về cơ thể</b> e.g. <i>khát, đói, mệt, đau</i>; <b>Các khái niệm về ý thức</b> e.g. <i>sống, tỉnh, ngủ</i>; <b>Các khái niệm về tình cảm</b> e.g. <i>buồn, vui, giận, lo lắng, thất vọng</i>; <b>Động từ tinh thần</b> ví dụ <i>muốn, nghĩ, biết, quên, quyết định, tin, bắn khoả, định</i>; <b>Động từ phát ngôn</b></p>	
-----	---	--

	<i>ví dụ nói, gọi, kêu, cảnh cáo, hỏi.</i>	
--	--	--

**Phần II: Nghe Hiểu (Kể lại chuyện/Chuyện Mẫu)**

		<b>Ví dụ cho phản hồi đúng</b>	<b>Ví dụ cho phản hồi sai</b>	<b>• Điểm</b>	<b>Nhận xét</b>
<b>0</b>	Cháu có thích câu chuyện không ?	<b>Câu hỏi khởi động, không tính điểm</b>			
<b>D1.</b>	Tại sao con chó lại nhảy/ lao lên phía trước? (chỉ vào tranh 1 - 2) (Đoạn 1: Mục tiêu)	Muốn bắt/ vồ/ đuổi theo con chuột/ để chơi với con chuột	Bỏ đi/ chạy đi/ muốn nhảy/ chó luôn thích nhảy	0      1	
<b>D2.</b>	Con chó cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh 3) (IST as reaction)	Tức giận/ chán/ thất vọng/ bị đau	vui/ sung sướng	0      1	
<b>D3.</b>	<i>(Chỉ hỏi D3 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D2. Nếu trẻ giải thích đúng ở D2 thì cho một điểm ở D3 và hỏi</i>	Tại vì nó không bắt được con chuột/ nó bị đập đầu/ đâm vào gốc cây	trả lời không phù hợp/ không liên quan	0      1	

	tiếp D4.) Tại sao cháu lại nghĩ là con chó cảm thấy tức giận/ thất vọng/ bị đau...?				
<b>D4.</b>	Tại sao cậu bé lại nhảy lên? (chỉ vào tranh 5) (Đoạn 2: Mục tiêu)	Muốn có/ lấy lại quả bóng bay vì cậu bé làm nó bay mất	Để trèo lên cái cây/ trèo cây	0	1
<b>D5.</b>	Cậu bé cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh 6)	Vui/ tốt/ mừng/ thoải mái/ hài lòng	Chán/ tức/ bực/ buồn	0	1
<b>D6.</b>	<i>(Chỉ hỏi D6 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D5. Nếu trẻ giải thích đúng ở D5 thì cho một điểm ở D6 và hỏi tiếp D7.)</i> Tại sao cháu lại nghĩ là cậu bé cảm thấy	Vì cậu có/ lấy lại được quả bóng bay	Vì cậu ấy cười/ trông cậu ấy có vẻ như thế/ vì cậu ấy đang đứng hoặc trả lời không phù hợp khác	0	1

	vui/ sửng ... ?				
<b>D7.</b>	Tại sao con chó lại vồ xúc xích? (chỉ vào tranh 5) (Đoạn 3: Mục tiêu)	Quyết định/ muốn ăn/ có/ ăn trộm xúc xích	Muốn chơi với cái túi	0	1
<b>D8.</b>	Thử tưởng tượng cậu bé nhìn thấy con chó. Cậu bé sẽ cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh 6)	Buồn/ tức/ bực	Vui/ tốt/ sửng/ thoả mãn/ hài lòng	0	1
<b>D9.</b>	<i>(Chỉ hỏi D9 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D8. Nếu trẻ giải thích đúng ở D8 thì cho một điểm ở D9 và hỏi tiếp D10.)</i> Tại sao cháu lại nghĩ là	Vì con chó đã ăn/ lấy mất xúc xích của cậu bé.	Trả lời không phù hợp	0	1



	cậu bé cảm thấy buồn/ tức/ bực ... ?				
<b>D10.</b>	Cậu bé có làm bạn với con chó không? Tại sao?	Không - đưa ra ít nhất một lí do (chó ăn mất xúc xích) hoặc bất kỳ một câu trả lời phù hợp khác	Có/ Cháu không biết/ bất kỳ một câu trả lời không liên quan khác	0	1
<b>D11.</b>	<b>Tổng số điểm trên 10:</b>				

Biên bản cho Chim con

**Kể chuyện**

Tên của trẻ:	_____	Ngày
tháng năm sinh:	_____	Ngày kiểm
tra:	_____	Tuổi lúc kiểm tra
(theo tháng):	_____	Giới tính:
_____	_____	Tên người kiểm tra:
_____	_____	Tiếp xúc với L2 (theo tháng):
_____	_____	Ngày đi trẻ:
_____	_____	Tên nhà trẻ:

**Bảo đảm tất cả các phong bì đều ở trên bàn trước khi bắt đầu. Chuẩn bị thiết bị ghi âm để ghi lại buổi nói chuyện. Bắt đầu ghi âm trước khi khởi động.**

Khởi động

**Ví dụ hãy hỏi: Bạn thân nhất của cháu là ai? Cháu thích xem gì trên TV? Cháu có thích kể chuyện không? Cháu có thích nghe kể chuyện không?**

**Hướng dẫn**

Ngồi đối diện trẻ. Nói với bé: *Nhìn này, đây là 3 cái phong bì. Trong mỗi phong bì có một câu chuyện khác nhau. Cháu chọn một đi rồi kể cho cô/chú nghe. Mở những bức tranh sao cho riêng trẻ nhìn được cả câu chuyện. Đầu tiên hãy nhìn vào cả câu chuyện. Cháu sẵn sàng chưa?*

Mở 2 bức tranh đầu tiên. Nói với trẻ: *Bây giờ cô/chú muốn cháu kể câu chuyện. Hãy nhìn tranh và cố gắng kể câu chuyện tốt nhất cháu có thể.* Gợi ý có thể dùng nếu trẻ chần chừ: *"Cháu kể chuyện đi"* (chỉ vào tranh). Sau khi trẻ kể xong 2 bức đầu tiên, mở tiếp tranh (sao cho nhìn được tất cả tranh từ 1 đến 4). Tiếp tục như vậy cho đến hết câu chuyện. Những gợi ý có thể dùng nếu trẻ yên lặng giữa chừng: *"Còn gì nữa không?", "Tiếp đi", "Kể thêm đi", "Để xem còn gì trong chuyện nữa nào"*. Nếu trẻ dừng nói mà không tỏ ra đã xong, hãy nói: *"Bảo với cô/chú khi nào cháu xong nhé"*.

Khi trẻ kể xong hãy khen trẻ và sau đó đặt một số câu hỏi nghe hiểu.

**Bảng chấm điểm cho Chim con (Kể chuyện)**

**Phần I: Production** A. Cấu trúc chuyện; B. Độ phức tạp của cấu trúc; C. Internal State Terms (IST)

**A. Cấu trúc chuyện**

			<ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>	
<b>A1.</b>	Bối cảnh	Thời gian và/hoặc địa điểm được nhắc đến, VD: ngày xưa ngày xưa, một hôm, lâu lắm rồi... ở trong rừng, ở trên	<b>0 1 2</b>	

		đồng cỏ, trong vườn/ tổ chim/ trên cây		
<b>Đoạn 1: Chim mẹ (Nhân vật trong đoạn: chim mẹ và chim con)</b>				
<b>A2.</b>	IST as initiating event	<b>&lt;Chim mẹ/ bố...&gt; thấy chim con đói bụng/ muốn ăn Chim con đói/ muốn ăn/ đòi ăn</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A3.</b>	Mục tiêu (G)	<b>Chim mẹ</b> muốn cho chim con ăn/ bắt/ mang về/ tìm thấy thức ăn/ giun	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A4.</b>	Nỗ lực (A)	<b>Chim mẹ</b> bay đi/ đem thức ăn về/ đi tìm thức ăn	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A5.</b>	Kết quả (O)	<b>Chim mẹ</b> tìm được/ bắt được/ quay lại với thức ăn/ một con giun/ cho chim con ăn <b>Chim con</b> có thức ăn/ một con giun	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A6.</b>	IST as reaction	<b>Chim mẹ</b> vui/ thoải mãn <b>Chim con</b> thoải mãn/ hết đói	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>Đoạn 2: Mèo (Nhân vật trong đoạn: mèo và chim)</b>				
<b>A7.</b>	IST as initiating event	<b>Mèo</b> nhìn thấy chim mẹ bay đi/ chim con một mình/ thấy có thức ăn <b>Mèo</b> đói bụng/ chảy nước dãi/ mèo nghĩ "nhem nhem"	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A8.</b>	Mục tiêu	<b>Mèo</b> muốn ăn thịt/ bắt/ giết chim con	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A9.</b>	Nỗ lực	<b>Mèo</b> trèo lên cây/ nhảy lên/ cố với chim con	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>A10.</b>	Kết quả	<b>Mèo</b> bắt được chim con	<b>0</b>	<b>1</b>

A11.	IST as reaction	<b>Mèo</b> vui sướng <b>Chim con</b> sợ	0	1
<b>Đoạn 3: Chó (Nhân vật trong đoạn)</b>				
A12.	IST as initiating event	<b>Chó</b> nhìn thấy chim gặp nguy hiểm/ mèo bắt được chim	0	1
A13.	Mục tiêu	<b>Chó</b> muốn/ quyết định chặn mèo lại, giúp/ bảo vệ/ cứu/ giải thoát chim	0	1
A14.	Nỗ lực	<b>Chó</b> kéo/ lôi mèo xuống, cắn/ tấn công mèo/ chộp đuôi mèo	0	1
A15.	Kết quả	<b>Chó</b> đuổi được mèo đi <b>Mèo</b> buông chim ra/ chạy mất <b>Chim</b> được cứu	0	1
A16.	IST as reaction	<b>Chó</b> yên tâm/ vui sướng/ hãnh diện vì cứu được chim con <b>Mèo</b> tức giận/ thất vọng <b>Chim</b> yên tâm/ vui sướng/ an toàn	0	1
A17.	<b>Tổng số điểm trên 17:</b>			

### B. Độ phức tạp của cấu trúc

Số lượng trình tự AO	Số lượng G một mình (không có A hoặc O)	Số lượng trình tự GA / GO	Số lượng trình tự GAO
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Các khái niệm chỉ trạng thái nội tại (IST)

C1.	Tổng số các xuất hiện của IST. IST bao	
-----	--	--

gồm: **Các khái niệm về cảm quan** ví dụ *nhìn, nghe, cảm, ngửi*; **Các khái niệm về cơ thể** e.g. *khát, đói, mệt, đau*; **Các khái niệm về ý thức** e.g. *sống, tỉnh, ngủ*; **Các khái niệm về tình cảm** e.g. *buồn, vui, giận, lo lắng, thất vọng*; **Động từ tinh thần** ví dụ *muốn, nghĩ, biết, quên, quyết định, tin, bản khoăn, định*; **Động từ phát ngôn** ví dụ *nói, gọi, kêu, cảnh cáo, hỏi*.

**Phần II: Nghe Hiểu (Kể chuyện)**

		<b>Ví dụ cho phản hồi đúng</b>	<b>Ví dụ cho phản hồi sai</b>	<b>• Điểm</b>	<b>Nhận xét</b>
<b>0</b>	Cháu có thích câu chuyện không ?	<b>Câu hỏi khởi động, không tính điểm</b>			
<b>D1.</b>	Tại sao chim mẹ bay đi? (chỉ vào tranh 1 - 2) (Đoạn 1: Mục tiêu/ IST as initiating event)	Muốn có thức ăn/ giun cho chim con/ chim con đói bụng	Bỏ đi/ đi làm	0      1	
<b>D2.</b>	Chim con cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh 1) (IST as initiating event)	không vui/ đói bụng	Tốt/ vui/ sung sướng/ ngạc nhiên/ một mình/ sợ	0      1	
<b>D3.</b>	<i>(Chỉ hỏi D3 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D2. Nếu trẻ giải thích đúng ở D2 thì cho một điểm ở</i>	Tại vì chúng há mỏ/ đòi ăn/ chim mẹ đi kiếm thức ăn/ chim mẹ quay lại với một con giun/ chim con luôn đói	Vì chúng vui sướng/ hót/ muốn đi cùng mẹ/ sợ mèo/ sợ vì nhìn thấy con mèo	0      1	

	<i>D3 và hỏi tiếp D4.)</i> Tại sao cháu lại nghĩ là chim cảm thấy không vui/ đói bụng ...?				
<b>D4.</b>	Tại sao con mèo trèo lên cây? (chỉ vào tranh 3) (Đoạn 2: Mục tiêu)	Muốn bắt/ giết/ ăn thịt chim con/ vì mèo thích ăn thịt chim	Để chơi với chim con	0	1
<b>D5.</b>	Con mèo cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh 5-6) (IST as reaction)	Vẫn đói/ tức/ sợ/ thất vọng	Tốt/ vui/ nghịch ngợm	0	1
<b>D6.</b>	<i>(Chỉ hỏi D6 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D5. Nếu trẻ giải thích đúng ở D5 thì cho một điểm ở D6 và hỏi tiếp D7.)</i> Tại sao	Vì không bắt được chim con/ sợ chó/ vẫn đói/ vì con chó đuổi nó/ kéo/ cắn đuôi mèo	Vui sướng/ mừng rỡ/ bắt đầu bay/ vì chó lấy thức ăn của mèo	0	1



	cháu lại nghĩ là con mèo thấy không vui/đói/ sợ ... ?				
<b>D7.</b>	Tại sao con chó vồ đuôi con mèo? (chỉ vào tranh 5) (Đoạn 3: Mục tiêu)	Quyết định/ muốn chặn con mèo/ cứu chim con/ cứu chim	Muốn ăn chim con/ chơi với con mèo	0	1
<b>D8.</b>	Thử tưởng tượng con chó nhìn thấy chim. Con chó sẽ cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh 6) (IST as reaction)	Tốt/ vui/ yên tâm/ hài lòng/ hãnh diện/ giống người hùng	Không tốt/ tức giận/ buồn/ "phải bắt được con mèo"/ đói	0	1
<b>D9.</b>	<i>(Chỉ hỏi D9 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D8. Nếu trẻ giải thích đúng ở D8 thì cho một điểm ở</i>	Vì chặn được con mèo/ đuôi được mèo đi/ cứu được chim/ nhìn thấy chim an toàn/ vui sướng/ không bị hại	Vì nó cười/ trông nó như thế/ không bắt được mèo/ cũng muốn ăn thịt chim	0	1

	<i>D9 và hỏi tiếp D10.)</i> Tại sao cháu lại nghĩ là con chó thấy vui/ sướng/ thoải mái ... ?				
<b>D10.</b>	Chim mẹ thích ai nhất, mèo hay chó? Tại sao?	Chó - đưa ra ít nhất một lí do (chó cứu/ giúp chim con/ đuổi mèo đi)	Mèo/ Cháu không biết/ trả lời không liên quan	0	1
<b>D11.</b>	<b>Tổng số điểm trên 10:</b>				

Biên bản cho Dê con

## Kể chuyện

Tên của trẻ: \_\_\_\_\_ Ngày  
tháng năm sinh: \_\_\_\_\_ Ngày kiểm  
tra: \_\_\_\_\_ Tuổi lúc kiểm tra  
(theo tháng): \_\_\_\_\_ Giới tính:  
\_\_\_\_\_ Tên người kiểm tra:  
\_\_\_\_\_ Tiếp xúc với L2 (theo tháng):  
\_\_\_\_\_ Ngày đi trẻ:  
\_\_\_\_\_ Tên nhà trẻ:  
\_\_\_\_\_

**Bảo đảm tất cả các phong bì đều ở trên bàn trước khi bắt đầu. Chuẩn bị thiết bị ghi âm để ghi lại buổi nói chuyện. Bắt đầu ghi âm trước khi khởi động.**

Khởi động

**Ví dụ hãy hỏi: Bạn thân nhất của cháu là ai? Cháu thích xem gì trên TV? Cháu có thích kể chuyện không? Cháu có thích nghe kể chuyện không?**

### Hướng dẫn

Ngồi đối diện trẻ. Nói với bé: *Nhìn này, đây là 3 cái phong bì. Trong mỗi phong bì có một câu chuyện khác nhau. Cháu chọn một đi rồi kể cho cô/chú nghe. Mở những bức tranh sao cho riêng trẻ nhìn được cả câu chuyện. Đầu tiên hãy nhìn vào cả câu chuyện. Cháu sẵn sàng chưa?*

Mở 2 bức tranh đầu tiên. Nói với trẻ: *Bây giờ cô/chú muốn cháu kể câu chuyện. Hãy nhìn tranh và cố gắng kể câu chuyện tốt nhất cháu có thể.* Gợi ý có thể dùng nếu trẻ chần chừ: *"Cháu kể chuyện đi"* (chỉ vào tranh). Sau khi trẻ kể xong 2 bức đầu tiên, mở tiếp tranh (sao cho nhìn được tất cả tranh từ 1 đến 4). Tiếp tục như vậy cho đến hết câu chuyện. Những gợi ý có thể dùng nếu trẻ yên lặng giữa chừng: *"Còn gì nữa không?", "Tiếp đi", "Kể thêm đi", "Để xem còn gì trong chuyện nữa nào"*. Nếu trẻ dùng nói mà không tỏ ra đã xong, hãy nói: *"Bảo với cô/chú khi nào cháu xong nhé"*.

Khi trẻ kể xong hãy khen trẻ và sau đó đặt một số câu hỏi nghe hiểu.

**Bảng chấm điểm cho Dê con (Kể chuyện)**

**Phần I: Production** A. Cấu trúc chuyện; B. Độ phức tạp của cấu trúc; C. Internal State Terms (IST)

**A. Cấu trúc chuyện**

			<ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>	
<b>A1.</b>	Bối cảnh	Thời gian và/hoặc địa điểm được nhắc đến, VD: ngày xưa ngày xưa, một hôm, lâu lắm rồi... ở trong rừng, trên	<b>0 1 2</b>	

		đồng cỏ, cạnh hồ/ cạnh ao		
<b>Đoạn 1: Mẹ/ Dê (Nhân vật trong đoạn: dê con và mẹ/ dê)</b>				
A2.	IST as initiating event	<b>Dê con</b> sợ/ gặp nguy hiểm/ đang chìm/ cần giúp đỡ/ khóc gọi mẹ <b>&lt;Mẹ/ Dê... &gt;</b> nhìn thấy dê con sợ/ gặp nguy hiểm/ đang chìm/ không biết bơi/ lo lắng cho dê con ở dưới nước	0	1
A3.	Mục tiêu (G)	<b>Dê mẹ</b> muốn giúp con/ cứu/ đẩy con ra khỏi nước	0	1
A4.	Nỗ lực (A)	<b>Dê mẹ</b> chạy/ đi xuống nước/ đẩy	0	1
A5.	Kết quả (O)	<b>Dê mẹ</b> đẩy dê con ra khỏi nước/ cứu được dê con <b>Dê con</b> được cứu/ ra khỏi nước	0	1
A6.	IST as reaction	<b>Dê mẹ</b> vui/ yên tâm <b>Dê con</b> yên tâm/ thoải mái/ hết sợ	0	1
<b>Đoạn 2: Cáo (Nhân vật trong đoạn: cáo và dê con)</b>				
A7.	IST as initiating event	<b>Cáo</b> thấy dê mẹ nhìn đi chỗ khác/ dê con một mình/ thấy có thức ăn <b>Cáo</b> đói bụng	0	1
A8.	Mục tiêu	<b>Cáo</b> muốn ăn thịt/ bắt/ giết dê con	0	1
A9.	Nỗ lực	<b>Cáo</b> nhảy đến/ nhảy lên/ cố vò/ bắt dê con	0	1
A10.	Kết quả	<b>Cáo</b> bắt được dê con	0	1
A11.	IST as reaction	<b>Cáo</b> vui sướng <b>Dê con</b> sợ	0	1
<b>Đoạn 3: Chim (Nhân vật trong đoạn)</b>				
A12.	IST as initiating	<b>Chim</b> nhìn thấy dê gặp	0	1

	event	nguy hiểm <b>Dê con</b> gặp nguy hiểm		
A13.	Mục tiêu	<b>Chim</b> muốn/ quyết định chặn cáo lại, giúp/ bảo vệ/ cứu dê con	0	1
A14.	Nỗ lực	<b>Chim</b> mổ/ kéo đuôi cáo/ tấn công/ đuổi cáo	0	1
A15.	Kết quả	<b>Chim</b> đuổi được cáo đi <b>Cáo</b> buông dê con ra/ chạy mất <b>Dê con</b> được cứu	0	1
A16.	IST as reaction	<b>Chim</b> yên tâm/ vui sướng/ hãnh diện vì cứu được dê con <b>Cáo</b> tức giận/ thất vọng <b>Dê</b> yên tâm/ vui sướng/ an toàn	0	1
A17.	<b>Tổng số điểm trên 17:</b>			

### B. Độ phức tạp của cấu trúc

Số lượng trình tự AO	Số lượng G một mình (không có A hoặc O)	Số lượng trình tự GA / GO	Số lượng trình tự GAO
B1.	B2.	B3.	B4.

### C. Các khái niệm chỉ trạng thái nội tại (IST)

C1.	Tổng số các xuất hiện của IST. IST bao gồm: <b>Các khái niệm về cảm quan</b> ví dụ <i>nhìn, nghe, cảm, ngửi</i> ; <b>Các khái</b>
-----	---

	<p><b>niệm về cơ thể</b> e.g. <i>khát, đói, mệt, đau;</i></p> <p><b>Các khái niệm về ý thức</b> e.g. <i>sống, tỉnh, ngủ;</i></p> <p><b>Các khái niệm về tình cảm</b> e.g. <i>buồn, vui, giận, lo lắng, thất vọng;</i></p> <p><b>Động từ tinh thần</b> ví dụ <i>muốn, nghĩ, biết, quên, quyết định, tin, băn khoăn, định;</i></p> <p><b>Động từ phát ngôn</b> ví dụ <i>nói, gọi, kêu, cảnh cáo, hỏi.</i></p>	
--	---	--

**Phần II: Nghe Hiểu (Kể chuyện)**

		<b>Ví dụ cho phản hồi đúng</b>	<b>Ví dụ cho phản hồi sai</b>	<b>• Điểm</b>	<b>Nhận xét</b>
<b>0</b>	Cháu có thích câu chuyện không ?	<b>Câu hỏi khởi động, không tính điểm</b>			
<b>D1.</b>	Tại sao dê mẹ ở dưới nước? (chỉ vào tranh 1 - 2) (Đoạn 1: Mục tiêu/ IST as initiating event)	Muốn cứu/ giúp/ lo lắng cho dê con/ dê con gặp nguy hiểm/ đang chìm/ sợ/ khóc gọi đến cứu	Bơi/ chơi/ muốn tắm/ muốn tắm cho dê con	0      1	
<b>D2.</b>	Dê con cảm thấy thế nào? (chỉ vào dê con ở dưới nước, tranh 1) (IST as initiating event)	không vui/ sợ/ gặp nguy hiểm/ hoảng loạn	Tốt/ vui/ sung sướng/ đang chơi/ rét cóng/ tươi tỉnh/ lạnh/ đói/ khát/ bẩn/ sạch/ ngu ngốc	0      1	
<b>D3.</b>	<i>(Chỉ hỏi D3 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D2. Nếu trẻ giải thích</i>	Tại vì nó ngã xuống nước/ không ra được khỏi nước/ đang chìm/ không	Vì nó đói/ đang bơi/ chơi dưới nước/ không được phép đứng đây	0      1	



	<p>đúng ở D2 thì cho một điểm ở D3 và hỏi tiếp D4.)          Tại sao cháu lại nghĩ là dê con cảm thấy không vui/ sợ/ gặp nguy hiểm ...?</p>	biết bơi			
<b>D4.</b>	<p>Tại sao con cáo nhảy lên?          (chỉ vào tranh 3)          (Đoạn 2: Mục tiêu)</p>	<p>Muốn bắt/ giết/ ăn thịt dê con/ không cưỡng lại được việc muốn ăn thịt dê con/ lợi dụng thời cơ dê mẹ không để ý/ ở xa</p>	<p>Để chơi với dê con</p>	0	1
<b>D5.</b>	<p>Con cáo cảm thấy thế nào?          (chỉ vào tranh 5-6)          (IST as reaction)</p>	<p>Không vui/ buồn/ tức/ sợ/ vẫn đói/ bị đau/ ngu ngốc/ thất vọng</p>	<p>Tốt/ vui/ nghịch ngợm</p>	0	1
<b>D6.</b>	<p>(Chỉ hỏi D6 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/</p>	<p>Vì không bắt được dê con/ vẫn đói/ sợ con chim/con</p>	<p>Vì chim nhìn thấy dê con gặp nguy hiểm/ con cáo chạy</p>	0	1

	<p><i>phân tích ở D5. Nếu trẻ giải thích đúng ở D5 thì cho một điểm ở D6 và hỏi tiếp D7.)</i></p> <p>Tại sao cháu lại nghĩ là con cáo thấy không vui/đói/ sợ/ thất vọng ... ?</p>	chim mỏ/ đuôi nó	đi/ không biết		
<b>D7.</b>	<p>Tại sao con chim mỏ đuôi con cáo? (chỉ vào tranh 5) (Đoạn 3: Mục tiêu)</p>	<p>Quyết định/ muốn cứu dê con/ chặn con cáo/ bắt cáo phải buông dê ra/ nhìn thấy dê gặp nguy hiểm</p>	<p>Muốn ăn con cáo/ ăn con dê/ chơi với con cáo</p>	0	1
<b>D8.</b>	<p>Thử tưởng tượng con chim nhìn thấy dê con. Con chim sẽ cảm thấy thế nào? (chỉ vào tranh</p>	<p>Tốt/ vui/ yên tâm/ hài lòng/ hãnh diện/ giống người hùng</p>	<p>Không tốt/ tức giận/ buồn/ ngu ngốc/ "phải bắt được con cáo"</p>	0	1

	6)				
<b>D9.</b>	<p>(Chỉ hỏi D9 nếu trẻ trả lời đúng mà không giải thích/ phân tích ở D8. Nếu trẻ giải thích đúng ở D8 thì cho một điểm ở D9 và hỏi tiếp D10.)          Tại sao cháu lại nghĩ là con chim thấy vui/ sướng/ ... ?</p>	<p>Vì nó chặn được con cáo/ đuổi được cáo đi/ cứu được dê/ nhìn thấy dê vui sướng/ không bị hại/ cáo không quay lại</p>	<p>Vì nó cười/ tức con cáo/ cũng muốn ăn thịt chim</p>	0	1
<b>D10.</b>	<p>Dê mẹ thích ai nhất, cáo hay chim? Tại sao?</p>	<p>Chim - đưa ra ít nhất một lí do (chim cứu/ giúp dê con/ đuổi cáo đi)</p>	<p>Cáo/ Cháu không biết/ trả lời không liên quan</p>	0	1
<b>D11.</b>	<b>Tổng số điểm trên 10:</b>				

## Background Questions

1. Tên của trẻ (tên riêng, họ) \_\_\_\_\_

2. Ngày tháng năm sinh  
\_\_\_\_\_

3. Trẻ có đang đi học mẫu giáo/ nhà trẻ/ tiểu học không?

- Có, học mẫu giáo từ \_\_\_\_\_ (Năm, Tháng)
- Không

Nếu có, kiểu mẫu giáo gì?

- Song ngữ
- Đơn ngữ L1 = tiếng mẹ đẻ của trẻ
- Đơn ngữ L2 = tiếng thứ hai của trẻ
- Khác, kiểu gì?

- Có, học tiểu học từ \_\_\_\_\_ (Năm, Tháng)
- Không

Nếu có, kiểu trường gì?

- Song ngữ
- Đơn ngữ L1 = ngôn ngữ mẹ đẻ của trẻ
- Đơn ngữ L2 = ngôn ngữ thứ hai của trẻ
- Khác, kiểu gì?

4. Trẻ được sinh ra ở đâu?

- Nước của L1, nước nào \_\_\_\_\_
- Nước của L2, nước nào \_\_\_\_\_
- Nước khác, nước nào \_\_\_\_\_

5. Trẻ sống ở nước của L2 từ khi nào? \_\_\_\_\_ (Năm, Tháng)

6. Trẻ là con thứ mấy?

- 1
- 2

- 3
- Số khác \_\_\_\_\_

**7. Trẻ bắt đầu nói từ đầu tiên lúc mấy tuổi?**

\_\_\_\_\_ tuổi \_\_\_\_\_ tháng

**8. Bạn đã bao giờ lo lắng về ngôn ngữ của trẻ chưa?**

- Chưa
- Rồi, tại sao?

**9. Có ai trong gia đình bạn gặp khó khăn về diễn đạt hay ngôn ngữ không?**

- Không
- Có, ai? \_\_\_\_\_ (ví dụ: mẹ, bố, anh chị em)

**10. Trẻ đã bao giờ gặp vấn đề về nghe chưa?**

- Khiếm thính
  - Chưa
  - Rồi
- Viêm tai thường xuyên
  - Chưa
  - Rồi, bao nhiêu lần? \_\_\_\_\_
  - grommets (ear tubes)

**11. Bạn có cho rằng trẻ nghe bình thường không?**

- Không
- Có

**12. Thông tin về bố mẹ**

Tiếng mẹ đẻ (L1)  
Tiếng thứ hai (L2)  
Các tiếng khác bạn nói  
Bạn đã ở nước \_\_\_\_\_ được bao lâu?  
Trình độ học vấn

Mẹ                      Nghề nghiệp

Bố

### 13. Bạn nói với trẻ bằng ngôn ngữ nào?

Mẹ

- Tiếng mẹ đẻ (L1)
- Tiếng thứ 2 (L2)
- Cả tiếng mẹ đẻ và tiếng thứ hai
- (Các) tiếng khác,  
tiếng \_\_\_\_\_

Bố

- Ngôn ngữ mẹ đẻ (L1)
- Ngôn ngữ thứ 2 (L2)
- Cả ngôn ngữ mẹ đẻ và ngôn ngữ thứ hai
- (Các) ngôn ngữ khác,  
tiếng \_\_\_\_\_

### 14. Hiện trẻ đang nói những tiếng nào?

- L1 của trẻ  
tiếng: \_\_\_\_\_
- L2 của trẻ                      tiếng: \_\_\_\_\_
- Tiếng khác  
tiếng: \_\_\_\_\_

**15. Trẻ được tiếp xúc với những tiếng nào?**

- L1 của trẻ
- L2 của trẻ
- Tiếng khác  
tiếng: \_\_\_\_\_

**16. Trẻ bắt đầu tiếp xúc với L2 lúc mấy tuổi?**

- Từ lúc sinh ra
- Trước 1 tuổi
- Trước 3 tuổi
- Trước 5 tuổi
- Từ \_\_\_\_\_ tuổi

**17. Trẻ tiếp xúc với L2 ở**

- Mẫu giáo hoặc trường học
- Với bạn bè
- Với anh chị em/ bố mẹ/ họ hàng khác
- TV/ máy tính/ sách
- Khác \_\_\_\_\_

**18. Đánh giá, theo phần trăm, lượng thời gian trẻ tiếp xúc với các ngôn ngữ khác nhau trong ngày (gộp tất cả các hoạt động trong ngày)**

Tiếng mẹ đẻ (L1)

- 25%
- 50%
- 75%
- 100%

Tiếng thứ hai (L2)

- 25%
- 50%
- 75%
- 100%

(Các) tiếng khác

- 25%
- 50%
- 75%
- 100%

**19. Xin hãy đánh dấu vào ô thích hợp để đánh giá khả năng ngôn ngữ của trẻ**

Rất tốt  
Tốt  
Tồi  
Rất tồi

Trẻ hiểu tốt tiếng mẹ đẻ (L1) như thế nào

Trẻ hiểu tốt tiếng thứ hai (L2) như thế nào

Trẻ nói tốt tiếng mẹ đẻ (L1) như thế nào

Trẻ nói tốt tiếng thứ hai (L2) như thế nào

**20. Theo ý bạn trẻ nói tốt tiếng nào nhất?**



**21. Theo ý bạn trẻ có thích một tiếng nào đây hơn các tiếng còn lại không?**

- L1 của trẻ
- L2 của trẻ
- Tiếng khác, tiếng \_\_\_\_\_
  
- Không
- Có, tiếng nào? \_\_\_\_\_

**22. Xin chỉ ra độ thường xuyên của những hoạt động sau đây được trẻ thực hiện trong một tháng vừa rồi**

Tiếng mẹ đẻ (L1)  
Tiếng thứ hai (L2)

Không bao giờ  
Hai lần một tháng  
Một hoặc hai lần một tuần  
Gần như hàng ngày

Không bao giờ  
Hai lần một tháng  
Một hoặc hai lần một tuần  
Gần như hàng ngày

Kể chuyện

Đọc sách

Nghe nhạc hoặc hát

Xem TV/ DVD/ Trò chơi trên máy tính

### Kịch bản chuyện

Những kịch bản chuyện sau đây nhằm mục đích minh họa khung lý thuyết dùng để thiết kế những câu chuyện với cấu trúc vĩ mô và vi mô tương đương nhau và mục đích hướng dẫn phân tích. Ngoài ra, những kịch bản chuyện này còn nên được sử dụng để dịch sang hoặc sửa đổi cho phù hợp với những ngôn ngữ khác (xem Hướng dẫn Sửa đổi Kịch bản cho Phù hợp với các Ngôn ngữ Khác).

Thành phần cấu trúc chuyện và các khái niệm chỉ trạng thái nội tại trong những kịch bản dưới đây được đánh dấu như sau:

mục đích      nỗ lực...      kết quả      các khái niệm chỉ trạng thái nội tại

Chim con (Tổng số từ: 178)

Tranh 1/ 2: Một hôm chim mẹ thấy chim con đói bụng. Chim mẹ bay đi vì muốn tìm thức ăn cho chúng. Một con mèo đói nhìn thấy chim mẹ bay đi và kêu meo meo: "Mmm, tuyệt, ta nhìn thấy cái gì trong tổ đây?"

Tranh 3/ 4: Chim mẹ quay lại với một con giun to cho các con, nhưng không nhìn thấy con mèo. Nó vui mừng với con giun ngon lành cho chim con. Trong lúc đấy con mèo láo toét bắt đầu trèo lên cây vì nó muốn bắt một con chim con. Nó vồ được một con chim con. Một con chó dững cảm đi qua nhìn thấy lũ chim gặp nguy hiểm. Nó quyết định chặn con mèo lại và cứu lũ chim.

Tranh 5/ 6: Nó bảo con mèo: "ĐỂ chim con yên". Sau đó nó vồ lấy đuôi con mèo và kéo nó xuống. Con mèo buông chim con ra và con chó đuổi nó chạy đi. Con chó rất mừng vì nó cứu được chim con, và con mèo thì vẫn đói bụng.

### Dê con (Tổng số từ: 185)

Tranh 1/ 2: Một hôm dê mẹ nhìn thấy một con dê con bị ngã xuống nước và dê con rất sợ hãi. Dê mẹ nhảy xuống nước vì muốn cứu dê con. Một con cáo đói nhìn thấy dê mẹ ở dưới nước và gầm gừ: "Mmm, tuyệt, mình nhìn thấy cái gì trên cỏ đây?" Tranh 3/ 4: Dê mẹ đẩy dê con ra khỏi nước, nhưng nó không nhìn thấy con cáo. Nó rất mừng vì dê con không bị chìm. Trong lúc đẩy một con cáo lão toét nhảy đến vì nó muốn bắt con dê con khác. Nó vồ lấy con dê con. Một con chim dũng cảm bay qua nhìn thấy dê con gặp nguy hiểm. Nó quyết định chặn cáo lại và giúp dê con. Tranh 5/ 6: Chim nói với cáo: "Thả dê con ra". Sau đó nó lao xuống và mổ vào đuôi cáo. Cáo buông dê con ra và chim đuổi nó chạy đi. Chim rất mừng vì đã cứu được dê con còn cáo thì vẫn đói bụng.

### Mèo (Tổng số từ: 178)

Tranh 1/ 2: Một hôm một con mèo nghịch ngợm nhìn thấy một con bướm vàng đậu trên bụi cây. Mèo nhảy đến vì nó muốn bắt con bướm. Đúng lúc đấy một cậu bé vui vẻ đang trên đường đi câu cá về. Cậu bé cầm một cái xô và một quả bóng. Cậu nhìn con mèo đuổi theo con bướm.

Tranh 3/ 4: Con bướm bay vù đi và con mèo ngã vào bụi cây. Nó bị đau và rất tức giận. Cậu bé giật mình đến nỗi làm rơi quả bóng. Lúc nhìn thấy quả bóng lăn xuống nước, cậu kêu lên: "Ôi không, bóng lăn xuống nước rồi". Cậu bé buồn rầu và muốn nhặt lại quả bóng. Trong khi đó con mèo để ý thấy cái xô của cậu bé và nghĩ: "Mình muốn lấy một con cá."

Tranh 5/ 6: Cùng lúc đấy cậu bé bắt đầu kéo quả bóng ra khỏi nước bằng cái cần câu của mình. Cậu không để ý thấy con mèo đã ngoạm một con cá. Cuối cùng thì con mèo rất sung sướng vì đã ăn được một con cá non lành đến thế còn cậu bé vui mừng vì lấy lại được quả bóng.

### Chó (Tổng số từ: 174)

Tranh 1/ 2: Một hôm một con chó nghịch ngợm nhìn thấy một con chuột xám ngồi oar gần một cái cây. Nó nhảy đến vì muốn bắt con chuột. Đúng lúc đấy một cậu bé vui vẻ đang trên đường đi mua đồ về. Cậu bé cầm một cái túi và một quả bóng bay trên tay. Cậu nhìn con chó đuổi theo con chuột.

Tranh 3/ 4: Con chuột chạy vù đi mất và con chó đâm vào gốc cây. Nó bị đau và rất tức giận. Cậu bé thì giật mình đến nỗi làm tuột quả bóng bay khỏi

tay. Lúc nhìn thấy quả bóng của mình bay lên cây, cậu bé kêu lên: "Ôi không, bóng bay lên cây rồi". Cậu bé buồn rầu và muốn lấy lại quả bóng. Trong khi đó con chó để ý thấy cái túi của cậu bé và nghĩ: "Mình muốn lấy một cái xúc xích."

Tranh 5/ 6: Cùng lúc đấy cậu bé bắt đầu kéo quả bóng bay xuống khỏi cái cây. Cậu không để ý thấy con chó đã ngोam một cái xúc xích. Cuối cùng thì con chó rất sung sướng vì đã ăn được một cái xúc xích ngon lành đến thế còn cậu bé vui mừng vì lấy lại được quả bóng bay.