

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

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

Cantonese Version

Translated and adapted by
Angel Chan, Kelly Cheng, Rachel Kan, Anita
Wong, Janice Wong, Tim Cheng, Amelie
Cheung, Karen Yuen, Barbie Chui, Joyce Lo
& Natalia Gagarina

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:

Chan, A., Cheng, K., Kan, R., Wong, A. M-Y., Fung, R., Wong, J., Cheng, T., Cheung, A., Yuen, K., Chui, B., Lo, J. & Gagarina, N. (2020). The Multilingual Assessment Instrument for Narratives (MAIN): Adding Cantonese to MAIN. *ZAS Papers in Linguistics*, 64, 23–29 (see this chapter for more information on the Cantonese version).

Gagarina, N., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Bohnacker, U. & Walters, J. (2019). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives - Revised. Materials for use. *ZAS Papers in Linguistics*, 63. Cantonese version. Translated and adapted by Chan, A., Cheng, K., Kan, R., Wong, A. M-Y., Fung, R., Wong, J., Cheng, T., Cheung, A., Yuen, K., Chui, B., Lo, J. & Gagarina, N.

MAIN: Cantonese version

多語敘事能力評估量表 (粵語版)

Angel Chan, Kelly Cheng, Rachel Kan, Anita M-Y. Wong, Janice Wong, Tim Cheng, Amelie Cheung, Karen Yuen, Barbie Chui, Joyce Lo, Natalia Gagarina

《多語言敘事能力量表》(MAIN)是一套於 2012 年設計的評估工具，目的是評估兒童的敘事能力。MAIN 的創辦原意主要為約三至十二歲、自出生或幼年起已開始習得一種或多種語言的兒童而設。近年研究亦發現，本量表可應用於年齡較大的兒童、青少年，甚至成年人身上。本量表能夠評估同一位兒童在不同語言，及不同引導模式(「故事範例」、「故事重述」、「講述故事」)下的理解和表達能力。MAIN (2012 年版)是基於大量試點研究後所研發而成。當中涵蓋了多達 15 種語言和語言組合，並邀請了超過 500 名三至十二歲的單語及雙語兒童參與其中。

MAIN (英語原文版)於 2019 年作出部分修訂。研究團隊於 2013 至 2019 年期間在德國、俄羅斯及瑞典向超過 700 名單語及雙語兒童進行評估。評估後，MAIN 根據收集到超過 2500 份 MAIN 敘事轉錄謄本及大約 24000 個對 MAIN 理解題目所作出的回答為量表作出修訂。此《多語言敘事能力量表》是 MAIN (英語原文版)的 2019 年最新修訂版的粵語(廣東話)譯本。

MAIN 包含四個平行的故事，每一個都配有六張精心設計的圖片。這些故事都控制了以下變數：認知與語言的複雜程度、宏觀及微觀結構的對應程度、以及文化上的適合和穩定程度。

雖然 MAIN 仍未進入標準化常模參照的階段，其標準化的評測程序可用於評估、臨床及學術研究用途。有關如何使用 MAIN 的詳細資料，可參閱刊登於第 64 期的 *ZAS Papers in Linguistics* (2020, pp.xiii-xxi) 的文章(以英語撰寫)“*Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages*”；及參閱下列網址：<https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/55>。

本文件包含：

- 評估指引
- 四個故事(即《貓》、《狗》、《小鳥》和《小山羊》)的評估程序及評分表
- 語言背景問卷
- 四個故事的講稿

評估指引

MAIN 的設計原本旨在評估約三至十二歲的兒童，但亦能用於評估年齡較大的兒童、青少年，以及成年人上。MAIN 評估受試者對敘事的理解能力及表達能力，並提供不同的引導模式——故事範例、故事重述及故事講述。引導模式的選擇(如進行「故事範例」/「故事重述」後再進行「故事講述」、或只進行「故事講述」)，取決於評估的目的及評估時的需要。測試者可自行決定。

MAIN 的設計可以評估同一名多語發展兒童理解和表達每種語言時的情況，而任何一種語言都可於評估順序中先被評估。評估雙語兒童時，為了盡量減低跨語言影響，以及前一次評估對下次評估所造成的練習效應，兩種語言的評估時間應相隔四至七天方為理想。此外，較為理想的做法是避免由同一位評估員為兒童進行兩種語言的測試，以便為每種語言製造單一語言環境，以及減低出現語碼轉換的情況。

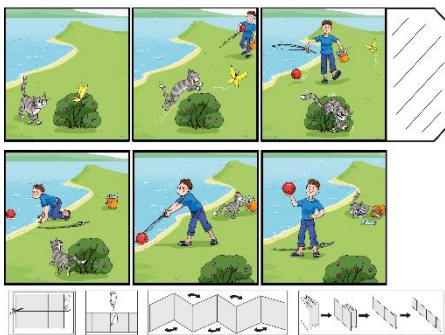
所需物資

- 四套故事連環圖：《貓》、《狗》、《小鳥》和《小山羊》（每個故事一式三份，全彩色打印）；每份連環圖須單獨放入信封（共需十二個信封）
- 四個故事講稿（《貓》、《狗》、《小鳥》和《小山羊》）
- 錄音／錄影器材
- 評分表：用作故事宏觀結構分析、內在狀態詞（Internal State Terms, IST）、及敘事理解能力問題
- 語言背景問題（家長調查問卷）

使用說明

物資準備

1. 從 www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main 下載相關的故事插圖。
2. 以彩色高品質打印機打印每個 PDF 檔（即每套故事），一式三份（紙張大小為 A4，每格插圖的尺寸大小須固定為 9 x 9 cm）。
3. 於每張插圖背面標記上數字 1-6。
4. 把兩行圖片剪開。
5. 如下圖展示般把插圖黏貼成連環圖的模樣，然後摺疊兩次（即：圖一、圖二、摺疊；圖三、圖四、摺疊；圖五、圖六）
注：請不要剪下並使用下列的摺疊教學圖例作正式評測的工具。



6. 將每套連環圖分別放入一個單獨的信封，並以不同顏色或標記（如：圓點）標注加以識辨某故事。

如何進行評估

- 確保評估員已經熟習所有故事的評估程序及指引。
- 備妥所需錄音 / 錄影器材以作記錄。請於熱身環節之前開始錄製，並確保把整個評估過程（包括兒童回答理解問題時的所有對話）錄音 / 拍攝。
- 熱身環節應根據評估員的個人經驗和文化背景進行調整。藉着熱身環節中的交談，與兒童建立融洽的關係，並透過向他發問一些問題以確保他能夠理解簡單的疑問句（例如：「**邊個係你最好嘅朋友？**」、「**你鍾意睇乜嘢電視節目？**」、「**你鍾唔鍾意講故仔？**」、「**你鍾唔鍾意聽故仔？**」）
- 在評估開始前，評估員必須確保桌面上已備妥三個裝有同樣故事插圖的信封（此舉目的是為了讓兒童相信評估員並不知道信封內的故事內容，以撇除展示故事插圖時帶來的共通資訊所產生的影響）。
- 評估員須依從每個故事的評估程序來進行評估。請遵照建議的指引向兒童給予提示（詳情可參閱《提示》部分）。
- 有關插圖展示的補充說明：評估進行時，評估員應坐在兒童的對面，以便兒童把插圖朝向他自己且不讓評估員看到。當兒童從信封內拿出插圖後，可讓兒童打開插圖，並指示他從第一張插圖開始閱讀整個故事。這時，評估員要說：「**你而家睇吓啲圖畫。不過你記住唔可以俾我睇到喎！淨係你先可以睇到個故仔嘍咋。**」。（若該名兒童未能自行拿著或打開插圖，評估員可代為協助。注意：故事插圖必須朝向兒童，背向評估員。）
- 當兒童準備好講述故事時，評估員應協助他把插圖再次摺疊成三部分。評估員可以在兒童仍手持插圖的情況下，指示摺疊插圖的過程，而評估員毋須看到該些圖片。然後，指示兒童看首兩張插圖而同時開始講故事。當兒童看完圖一及圖二後，指導他打開接下來的兩張插圖（現在，圖一至圖四應已打開）。當兒童完成講述圖三及圖四後，指導他打開餘下的兩張插圖，使整個故事（全六張插圖）都展示於兒童眼前。
- 當兒童把整個故事講述 / 重述完後，評估員應向兒童表示：「**我而家會問你一啲關於呢個故仔嘅問題。**」以開始進行理解問題部分。評估員在發問期間，請確保將所有故事插圖打開並展示於桌面，讓評估員和兒童均可清晰看見。
- 評估員須於評估完成後把所有錄音內容轉錄成文字，並在評分表上為兒童的表達及理解能力評分。
- **謹記：**評分表只列出部分合適措辭，並未盡錄所有可能出現的回答。若兒童能以適當的字眼表達出相應的宏觀結構組成元素（目標、行動、結果、內在狀態詞（IST）），亦可給予相應分數。細節可參閱使用手冊。

提示

1. 評估員切勿為兒童提供故事的開首部分，應鼓勵兒童自己主動開始講述故事。評估員可**指着插圖說：**「**你講個故仔俾我聽呀！**」
2. 當兒童出現超過十秒的停頓時間，評估員才可以向他作出提示。在此情況下，可先說：「**好喇.....**」、「**OK.....**」或「**到你喇.....**」。評估員給予提示時**需要非常小心**，以避免對不同研究組別的評測結果造成差異（即實驗者效應）。經第一次提示後可再等待十秒左右，若兒童依然保持沉默，評估員則說：「**可唔可以話俾我聽個故仔係講咩嘍？**」，以鼓勵他講述故事。若受試兒童於講述故事途中突然靜默，則可說「**仲有呢？**」、「**你繼續講呀**」、「**你講多啲俾我聽呀**」或「**我地一齊睇吓個故仔跟住發生咩事**」，以鼓勵他繼續講述故事。
3. 兒童對於故事角色的稱謂並不重要，評估員無需對此作出任何糾正。但若果兒童無法表達某種動作、故事角色等，並無法繼續講述故事或向評估員尋求協助，評估員可鼓勵他，說：「**你鍾意叫佢做咩就做咩啦**」或「**你想點叫佢呀？**」。

4. 評估員應避免向兒童發問下列問題（目的：避免打亂或影響兒童的敘述、減少兒童使用不完整句子的情況、以及避免指示性用語）：
 - i. 「佢做緊乜野呀？」、「邊個喺度跑緊呀？」
 - ii. 「呢個咩嚟㗎？」、「你喺幅圖入面見到乜野/邊個呀？」
5. 如果兒童從他的經歷開始講故事，如：「我今朝早見到一隻雀仔」或「我放咗學之後會同媽媽一齊去超級市場……」，評估員可給予時間先讓兒童講述這些經歷，然後才溫和地邀請他講述插圖中的故事。（毋須分析與故事內容無關的部分。）
6. 兒童每完成講述兩幅插圖時，評估員可按個人經驗和背景文化對孩子作出鼓勵。例如：「好好呀！」、「好叻呀！」等等。（這也方便轉錄員配對每段故事敘述至相應的插圖）。若評估員認為此舉會擾亂兒童的故事敘述及思路，則毋須跟從。

如何比較/ 避免比較每個故事之間的結果

- 為雙語兒童進行評估時，應避免採用《貓》及/或《狗》故事為其中一種語言作評估，及同時採用《小鳥》及/或《小山羊》故事為另一種語言作評估。
- 同時，應避免於一個測試點中採用《貓》及/或《狗》故事，而另一個測試點則採用《小鳥》及/或《小山羊》故事作評估。
- 原因：研究員不能假設 MAIN 的四個故事在所有方面都完全對等，而簡單地把它們作全面性的比較。根據目前所得的結果顯示，這四個故事有細微的差異，特別是關於故事理解問題的部分。《小鳥》和《小山羊》大致平衡。《貓》和《狗》亦然。唯《貓》和《狗》與《小鳥》和《小山羊》之間在某些部分存在差異，如：故事情節、角色數量，以及部分理解問題。
因此，請確保沒有把不同的情況作直接的對比。
- 當使用 MAIN 為一個兒童組別進行評估時，請確保使用合適的對抗平衡設計（counterbalancing design），盡量減少因使用不同故事 及/或 不同引導模式（「故事講述」、「故事重述」、「故事範例」）所造成的影響。

為研究用途而設的對抗平衡設計(counterbalancing procedures)

評估中所測試的語言及故事應採用對抗平衡設計。（《貓》/《狗》——（主要用於）故事重述/故事範例；《小鳥》/《小山羊》——（主要用於）故事講述。）請採用下表的對抗平衡設計（如只測試一種語言，則按下表編號 1, 2, 5 及 6 或編號 3, 4, 7 及 8 的次序隨機配對。）：

兒童編號	語言	故事重述/ 故事範例	故事講述	語言	故事重述/ 故事範例	故事講述
1	第一語言	貓	小鳥	第二語言	狗	小山羊
2	第一語言	貓	小山羊	第二語言	狗	小鳥
3	第二語言	貓	小山羊	第一語言	狗	小鳥
4	第二語言	貓	小鳥	第一語言	狗	小山羊
5	第一語言	狗	小鳥	第二語言	貓	小山羊
6	第一語言	狗	小山羊	第二語言	貓	小鳥
7	第二語言	狗	小山羊	第一語言	貓	小鳥
8	第二語言	狗	小鳥	第一語言	貓	小山羊

評估規範：《貓》

故事講述 / 故事重述 / 故事範例

受試兒童姓名： _____

兒童出生日期： _____

評估日期： _____

兒童年齡（以月計）： _____

兒童性別： _____

評估員姓名： _____

接觸第二語言的時間（以月計）： _____

幼稚園/學校入學日期： _____

幼稚園/學校名稱： _____

評估開始前，請確保所有信封均已放在桌面，並備妥錄音 / 錄影器材為隨後環節錄音/影。請於熱身環節開始前錄音/影。

熱身環節

可以發問以下問題：1) 邊個係你最好嘅朋友？2) 你鍾意睇乜嘢電視節目？3) 你鍾唔鍾意講故仔？4) 你鍾唔鍾意聽故仔？

指引

進行「故事講述」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說「睇吓！呢度有三個信封㗎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好一個信封之後呢，你就要講個故仔俾我聽㗎。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說：「你睇吓個故仔。你睇吓啲圖片先，但係我唔可以睇啲圖片㗎，淨係你先可以睇到啲圖片。（稍等一會）你準備好未呀？」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖。然後，對他說：「我想你講個故仔俾我聽。你睇住啲圖畫，盡力去講一個最好聽嘅故仔。」若該兒童不願意開始講述故事，則可作出適當的提示：「講個故仔俾我聽呀」並指向插圖。當他完成講述有關第一、二幅插圖的故事內容後，可打開接下來的第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片）。重覆以上步驟直至該兒童完成講述整個故事。若兒童於講述故事途中突然靜默，可作出適當的提示：「仲有冇呀？」、「繼續呀」、「講多啲呀」、「睇吓個故仔仲有咩先」。若受試兒童未有明確表示故事結束就已停止說話，則可向他說「你講完就話我知呀」。

當兒童完成講述故事後，可讚賞一下他才接着發問與故事相關的理解問題。

進行「故事重述」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說：「睇吓！呢度有三個信封喎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好咗個信封之後呢，我就會講嗰個故仔俾你聽。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說「你睇吓個故仔先。（稍等一會）你準備好未呀？我而家講呢個故仔俾你聽先，跟住你再講返一次俾我聽。」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖，並說：「個故事一開始係咁嘅。（指向第一幅圖）有一日，有隻貪玩嘅貓仔見到一隻黃色嘅蝴蝶坐喺棵草叢上面。佢想捉住隻蝴蝶，於是撲埋去。喺呢個時候，有個笑笑口嘅男仔釣完魚番嚟，一隻手拎住個桶，另一隻手攞住個波。佢見到貓仔追住蝴蝶。」

接着打開第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片），並說：「蝴蝶好快咁飛走咗。貓仔為咗捉蝴蝶，唔小心跌咗入草叢度。佢覺得好痛同好嬲。個男仔嚇到鬆開手，搞到個波跌咗。當佢見到個波碌咗落水度，就大叫：『嗚...我個波呀！』佢好傷心，好想執番個波。喺呢個時候，貓仔留意到男仔個桶，心諗『我想食條魚呀！』」

最後打開第五、六幅插圖（現可看到全六幅圖片），並說：「同一時候，個男仔開始用魚竿嚟水拉番個波上嚟。佢冇留意到貓仔已經躡咗一條魚。最後，貓仔就好高興咁食嗰條好好味嘅魚，而個男仔就攞番個波，覺得好開心。」

最後，說：「個故仔講完喇。」以示意故事完結。

跟着，將圖片合上，讓受試兒童只看到首兩幅插圖，然後跟他說：「而家我想請你講番呢個故仔喎，你睇住啲圖畫，盡力去講一個最好聽嘅故仔。」若該兒童不願意開始重述故事，可指向插圖並加入適當的提示：「講個故仔俾我聽呀」，以作鼓勵。當他完成重述首兩幅圖片的故事後，可翻開接下來的兩幅圖片（現在可以看到首四幅圖片）。重覆以上步驟直至該兒童完成重述整個故事。若兒童於講述故事途中突然靜默，可加入適當的提示：「仲有冇呀？」、「繼續呀」、「講多啲呀」、「睇吓個故仔仲有咩先」。若受兒童未有明確表示故事重述結束就已停止說話，則可向他說「你講完就話我知呀！」。

當兒童重述完成後，可讚賞一下他才接着發問與故事相關的理解問題。

進行「故事範例」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說「睇吓！呢度有三個信封喎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好一個信封之後呢，我就會講嗰個故仔俾你聽。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說「你睇吓個故仔先。（稍等一會）你準備好未呀？我而家講一個故仔俾你聽，講完之後會問你一啲問題。」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖，並說：「個故事一開始係咁嘅。（指向第一幅圖）有一日，有隻貪玩嘅貓仔見到一隻黃色嘅蝴蝶坐喺棵草叢上面。佢想捉住隻蝴蝶，於是撲埋去。喺呢個時候，有個笑笑口嘅男仔釣完魚番嚟，一隻手拎住個桶，另一隻手攞住個波。佢見到貓仔追住蝴蝶。」

接着打開第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片），並說：「蝴蝶好快咁飛走咗。貓仔為咗捉蝴蝶，唔小心跌咗入草叢度。佢覺得好痛同好嬲。個男仔嚇到鬆開手，搞到個波跌咗。當佢見到個波碌咗落水度，就大叫：『嗚...我個波呀！』佢好傷心，好想執番個波。喺呢個時候，貓仔留意到男仔個桶，心諗：『我想食條魚呀！』」

最後打開第五、六幅插圖（現可看到全六幅圖片），並說「同一時候，個男仔開始用魚竿嚟水拉番個波上嚟。佢冇留意到貓仔已經躡咗一條魚。最後，貓仔就好高興咁食嗰條好好味嘅魚，而個男仔就擺番個波，覺得好開心。」

最後，說：「個故仔講完喇。」以示意故事完結。

跟着，便可開始發問與故事相關的理解問題。

評分紙：《貓》

第一部分：表達能力

A) 故事結構； B) 結構複雜度； C) 內在狀態詞 (I S T)

A) 故事結構

		正確回應的例子 ¹	分數
A1.	場景	時間及/或地點的指示，例：從前/ 有一日/ 好耐之前... 喺 湖邊/ 河邊/ 水邊 / 岸邊 / 草地...	0 1 2 ²
<i>情節 1：貓（情節內出現的角色：貓仔、蝴蝶）</i>			
A2.	IST (起始事件)	貓仔 貪玩 / 好奇。 貓仔 見到隻蝴蝶。	0 1
A3.	目標	貓仔 想(要) / 諗住 / 要 [捉隻蝴蝶 / 得到隻蝴蝶 / 追隻蝴蝶 / 同蝴蝶玩] (為咗) 去 + 動詞 [捉、得到、玩]	0 1
A4.	行動	貓仔 [撲 / 跳] [埋去 / 上去] 貓仔 追 / 開始去追 貓仔 嘗試去 + 動詞 [捉、得到、躡、攞]	0 1
A5.	結果	貓仔 跌咗入草叢 / [得/捉] 唔到隻蝴蝶 / 唔夠快 蝴蝶 逃走咗 / 飛走左 / 太快	0 1
A6.	IST (反應)	貓仔 好失望 / 𩵮 / 痛 (受傷) 蝴蝶 好開心 / 高興	0 1
<i>情節 2：男子（情節內出現的角色：男子）</i>			
A7.	IST (起始事件)	男子 好傷心 / 唔開心 / 擔心個波 / 見到個波喺水上面	0 1
A8.	目標	男子 決定 / 想(要) / 諗住 / 要 [攞 / 執 返個波] (為咗) 去 + 動詞 [攞、執]	0 1
A9.	行動	男子 拉 (緊) 個波上嚟 / 嘗試 (緊) 喺水度拉返個波上嚟 / 用魚竿拉 (返) 個波上嚟	0 1
A10.	結果	男子 [攞(得) / 執(得)] 返個波 / 失而復得 個波 俾人救返	0 1
A11.	IST (反應)	男子 ([攞 / 執] 返個波而覺得) 好高興 / 開心 / 滿足 / 欣慰 / 安心	0 1
<i>情節 3：貓仔（情節內出現的角色：貓仔）</i>			
A12.	IST (起始事件)	貓仔 好肚餓 / 好奇 / 好鍾意(啲)啲魚 貓仔 [見到 / 留意到] 啲魚	0 1
A13.	目標	貓仔 決定 / 想(要) / 諗住 / 要 [攞 / 躡 / 食 / 要 / 偷] 魚 (為咗) 去 + 動詞 (食、攞)	0 1

1 如評分紙上沒有提及該名兒童的回應答案或評估員有任何疑問，請參閱操作手冊。

2 錯誤或沒有任何回應者零分；正確答案則獲一分；若回答中同時指示時間及地點則獲兩分。

A14.	行動	貓仔 攞緊 / 拉緊 / 拎緊 / 偷緊 啲魚 貓仔 [躡 / 拉 / 拎] 啲魚 出嚟 (出個籃) / 伸手去 [攞 / 拎] 啲魚 貓仔 嘗試去 + 動詞 (攞、拎)	0 1
A15.	結果	貓仔 食到 / 得到 魚	0 1
A16.	IST (反應)	貓仔 好滿足 / 高興 / 得意 / 唔肚餓 / 開心 (或其他)	0 1
A17.	總分 (共 17 分) :		

B) 結構複雜度

「行動-結果」結構 的出現次數	只有「目標」(沒有 表達「行動」或「結 果」)的出現次數	「目標-行動」或「目 標-結果」結構的出現 次數	「目標-行動-結 果」結構的出現次 數
B1.	B2.	B3.	B4.

C) 內在狀態詞 (IST)

C1.	<p>故事中包含 IST 的總數。IST 包括：</p> <p>感知狀態詞，例如：睇、聽、覺得、聞；</p> <p>生理狀態詞，例如：口渴、肚餓、劫、痛、受傷；</p> <p>意識詞，例如：活著 / 生存著、清醒、馴着；</p> <p>情感詞，例如：傷心、開心、高興、嬲、擔心、失望、驚、嚇親、自豪 、勇敢、(覺得)安全、欣慰、驚訝；</p> <p>思想狀態動詞，例如：想要、覺得 / 諗、知道、唔記得、決定、相信、好奇 、計劃；</p> <p>言語性動詞 / 與說話相關的動詞，例如：講、叫、大嗌、警告、問</p>
------------	--

第二部分：理解能力

		正確回應的例子	錯誤回應的例子	分數
0	你鍾唔鍾意個故仔？	熱身問題（不用評分）		
D1.	點解貓仔撲埋去／跳向前？ (指向第一、二幅圖) (情節 1：目標)	想(要)／諗住／要 [得到啲隻蝴蝶／捉啲隻蝴蝶／追啲隻蝴蝶／同蝴蝶玩] 想要隻蝴蝶 (為咗)去 + 動詞(擺、拎) 隻蝴蝶	走(緊)／跑(緊) /[想/諗住] 跳 貓仔成日都 [好緊張／跳嚟跳去／跳跳紮]	0 1
D2.	貓仔覺得點？／貓仔有咩感受？ (指向第三幅圖) (IST(反應))	好嬲／唔開心／失望 ／痛(受傷)／痛苦／唔舒服 ／感覺唔好	開心／快樂	0 1
D3.	點解你覺得貓仔好嬲/失望/好痛 ³ 呢？ (若受試兒童於回答 D2 時未有提供任何解釋或理由，則需發問 D3；若回答 D2 時能作出正確的解釋，可跳過 D3 並直接發問 D4，而 D3 則直接得一分。)	[捉／得] 唔到隻蝴蝶 ／跌咗落草叢度 ／佢跌落草叢度整親/刮親 (隻)蝴蝶 逃走咗／走用咗	任何不合適或毫不相關的答案	0 1
D4.	點解個男仔放咗魚竿喺水度？ (指向第五幅圖) (情節 2：目標)	想(要)／諗住／要 [拎(返)／擺(返)個波] ／想要返(佢)個波 ／失而復得 (為咗)去 + 動詞(擺(返)／拎(返)) 佢個波	要去水入面玩	0 1
D5.	個男仔覺得點呀？／個男仔有咩感受呀？ (指向第六幅圖) (IST(反應))	好高興／開心／滿足	唔開心／傷心／嬲	0 1
D6.	點解你覺得個男仔好開心 ⁴ 呢？ (若受試兒童於回答 D5 時未有提供任何解釋或理由，則需發問 D6；若回答 D5 時能作出正確的解釋，可跳過 D6 並直接發問 D7，而 D6 則直接得一分。)	(佢已經)擺返個波／失而復得 [可以／能夠] + 動詞(擺、拎)	佢笑緊／佢望落去似好開心(或其他不合理答案)	0 1

3 請沿用受試兒童於 D2 回答中提及的 IST 字詞。

4 請沿用受試兒童於 D5 回答中提及的 IST 字詞。

D7.	點解貓仔要躡條魚呢？ (指向第五幅圖) (情節 3：目標)	決定 / 想(要) / 諗住 / 要 [食 / 要 / 偷] 魚 趁男仔冇注意到嘅時候 擺 / 拎 / 捉 唔到隻蝴蝶 / 唔能夠 擺 / 拎 / 捉 到隻 蝴蝶 貓 鍾意 魚 (一般意思) 魚 好味 / 好食	想同魚一齊玩	0 1
D8.	如果個男仔見到貓仔，個 男仔會覺得點/有咩感受？ (指向第六幅圖) (IST(反應))	唔開心 / 嬲 / 傷心 / 心情唔好	高興 / 開心 / 好 / 滿足	0 1
D9.	點解你覺得個男仔唔開心 / 嬲 ⁵ 呢？ (若受試兒童於回答 D8 時 未有提供任何解釋或理由， 則需發問 D9；若回答 D8 時 能作出正確的解釋，可跳過 D9 並直接發問 D10，而 D9 則直接得一分。)	貓仔 食咗 / 食緊 / 擺咗 佢啲 魚 個男仔 想(要) / 諗住 / 要 [食番 / 要番] (佢自己啲)魚 呢啲魚係個男仔嘅	魚竿跌咗喺地上 (或 其他不合理答案)	0 1
D10.	個男仔會唔會同貓仔做朋友？ 點解？	唔會 – 給予至少一個理由 (貓仔 食咗 / 偷咗 啲魚) 或其他合理答案	會 / 我唔知道 / 其他不 合理答案	0 1
D11.	總分 (共 10 分) :			

5 請沿用受試兒童於 D8 回答中提及的 IST 字詞。

評估規範：《狗》

故事講述 / 故事重述 / 故事範例

受試兒童姓名： _____

兒童出生日期： _____

接受評估日期： _____

兒童年齡（以月計）： _____

兒童性別： _____

評估員姓名： _____

接觸第二語言的時間（以月計）： _____

幼稚園/學校入學日期： _____

幼稚園/學校名稱： _____

評估開始前，請確保所有信封均已放在桌面，並備妥錄音 / 錄影器材為隨後環節錄音/影。請於熱身環節開始前錄音/影。

熱身環節

可以發問以下問題：1) 邊個係你最好嘅朋友？ 2) 你鍾意睇乜嘢卡通片？ 3) 你鍾唔鍾意講故仔？ 4) 你鍾唔鍾意聽故仔？

指引

進行「故事講述」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說「睇吓！呢度有三個信封㗎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好一個信封之後呢，你就要講嗰個故仔俾我聽㗎。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說：「你睇吓個故仔。你睇吓啲圖片先，但係我唔可以睇啲圖片㗎，淨係你先可以睇到啲圖片。（稍等一會）你準備好未呀？」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖。然後，對他說：「我想你講個故仔俾我聽。你睇住啲圖畫，盡力去講一個最好聽嘅故仔。」若該兒童不願意開始講述故事，則可作出適當的提示：「講個故仔俾我聽呀」並指向插圖。當他完成講述有關第一、二幅插圖的故事內容後，可打開接下來的第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片）。重覆以上步驟直至該兒童完成講述整個故事。若兒童於講述故事途中突然靜默，可作出適當的提示：「仲有冇呀？」、「繼續呀」、「講多啲呀」、「睇吓個故仔仲有咩先」。若受試兒童未有明確表示故事結束就已停止說話，則可向他說「你講完就話我知呀」。

當兒童完成講述故事後，可讚賞一下他才接着發問與故事相關的理解問題。

進行「故事重述」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說：「睇吓！呢度有三個信封喎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好咗個信封之後呢，我就會講嗰個故仔俾你聽。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說「你睇吓個故仔先。（稍等一會）你準備好未呀？我而家講呢個故仔俾你聽先，跟住你再講返一次俾我聽。」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖，並說：「個故事一開始係咁嘅。（指向第一幅圖）有一日，有隻貪玩嘅狗仔見到一隻灰色嘅老鼠喺棵樹附近坐，佢想捉住隻老鼠，於是撲埋去。喺呢個時候，有個笑笑口嘅男仔行完街返嚟，一隻手拎住袋腸仔，另一隻手擺住個氣球。佢見到狗仔追住老鼠。」

接着打開第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片），並說：「老鼠好快咁跑走咗。狗仔為咗捉佢，唔小心撞咗落棵樹度，佢覺得好痛同埋好嬲。個男仔嚇到鬆開手，搞到個氣球飛走咗，當佢見到個氣球飛咗上棵樹度，就大叫：『啊！我個氣球呀！』佢好傷心，好想擺返個氣球。喺呢個時候，狗仔留意到男仔個袋，心諗：『我想食腸仔呀！』」

最後打開第五、六幅插圖（現可看到全六幅圖片），並說：「同一時候，個男仔開始喺樹上面拉返個氣球落嚟，佢冇留意到狗仔已經躡咗一條腸仔。最後，狗仔就好高興咁食嗰條好好味嘅腸仔，而個男仔就擺返個氣球，覺得好開心。」

最後，說：「個故仔講完喇。」以示意故事完結。

跟着，將圖片合上，讓受試兒童只看到首兩幅插圖，然後跟他說：「而家我想請你講番呢個故仔喎，你睇住啲圖畫，盡力去講一個最好聽嘅故仔。」若該兒童不願意開始重述故事，可指向插圖並加入適當的提示：「講個故仔俾我聽呀」，以作鼓勵。當他完成重述首兩幅圖片的故事後，可翻開接下來的兩幅圖片（現在可以看到首四幅圖片）。重覆以上步驟直至該兒童完成重述整個故事。若兒童於講述故事途中突然靜默，可加入適當的提示：「仲有冇呀？」、「繼續呀」、「講多啲呀」、「睇吓個故仔仲有咩先」。若受試兒童未有明確表示故事重述結束就已停止說話，則可向他說「你講完就話我知呀！」。

當兒童重述完成後，可讚賞一下他才接着發問與故事相關的理解問題。

進行「故事範例」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說「睇吓！呢度有三個信封喎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好一個信封之後呢，我就會講嗰個故仔俾你聽。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說「你睇吓個故仔先。（稍等一會）你準備好未呀？我而家講一個故仔俾你聽，講完之後會問你一啲問題。」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖，並說：「個故事一開始係咁嘅。（指向第一幅圖）有一日，有隻貪玩嘅狗仔見到一隻灰色嘅老鼠喺棵樹附近坐，佢想捉住隻老鼠，於是撲埋去。喺呢個時候，有個笑笑口嘅男仔行完街返嚟，一隻手拎住袋腸仔，另一隻手擺住個氣球。佢見到狗仔追住老鼠。」

接着打開第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片），並說：「老鼠好快咁跑走咗。狗仔為咗捉佢，唔小心撞咗落棵樹度，佢覺得好痛同埋好嬲。個男仔嚇到鬆開手，搞到個氣球飛走咗，當佢見到個氣球飛咗上棵樹度，就大叫：『啊！我個氣球呀！』佢好傷心，好想擺返個氣球。喺呢個時候，狗仔留意到男仔個袋，心諗：『我想食腸仔呀！』」

最後打開第五、六幅插圖（現可看到全六幅圖片），並說「同一時候，個男仔開始喺樹上面拉返個氣球落嚟，佢冇留意到狗仔已經躡咗一條腸仔。最後，狗仔就好高興咁食嗰條好好味嘅腸仔，而個男仔就攤返個氣球，覺得好開心。」

最後，說：「個故仔講完喇。」以示意故事完結。

跟着，便可開始發問與故事相關的理解問題。

評分紙：《狗》

第一部分：表達能力

A) 故事結構； B) 結構複雜度； C) 內在狀態詞 (I S T)

A) 故事結構

		正確回應的例子 ⁶	分數
A1.	場景	時間及/或地點的指示，例：從前/ 有一日/ 好耐之前 ... 喺森林/ 公園入面/ 草地入面/ (一)棵樹附近 / 條路附近	0 1 2 ⁷
<i>情節1：狗仔 (情節內出現的角色：狗仔、老鼠)</i>			
A2.	IST (起始事件)	狗仔 貪玩/ 好奇 狗仔 見到隻老鼠	0 1
A3.	目標	狗仔 想(要)/ 諗住 / 要 [(捉到 / 得到 / 追) 隻老鼠 / 同老鼠玩] (為咗) 去 + 動詞 (捉、得到、同...玩)	0 1
A4.	行動	狗仔 [撲 / 跳] [埋去 / 上去] 狗仔 追/ 開始去追 狗仔 嘗試去 + 動詞 (捉、得到、躡、擺)	0 1
A5.	結果	狗仔 撞親個頭 / 撞咗落棵樹到 / [得 / 捉] 唔到隻老鼠 / 唔夠快 老鼠 逃走咗/ 跑去棵樹後面/ 老鼠好快	0 1
A6.	IST (反應)	狗仔 好失望 / 慩 / 痛(受傷) 老鼠 好開心/ 高興 / 安心(放心)	0 1
<i>情節2：男仔 (情節內出現的角色：男仔)</i>			
A7.	IST (起始事件)	男仔 好傷心/ 唔開心/ 擔心 個氣球(波) 男仔 見到個氣球(波)喺棵樹度	0 1
A8.	目標	男仔 決定/ 想(要) / 諗住 [擺返個氣球(波)] (為咗) 去 + 動詞 (擺)	0 1
A9.	行動	男仔 嘗試 喺樹度拉(返 / 緊) 個氣球(波) 落嚟 男仔 跳去執返個氣球(波) / 伸手去掂個氣球(波) / 爬緊棵樹	0 1
A10.	結果	男仔 擺返個氣球(波)/ 失而復得/ 個汽球(波) 俾男仔(佢)救返	0 1
A11.	IST (反應)	男仔 好高興/ 開心/ 滿足/ 欣慰 (可以擺/有返個氣球)	0 1
<i>情節3：狗仔 (情節內出現的角色：狗仔)</i>			

6 如評分紙上沒有提及該名兒童的回應答案或評估員有任何疑問，請參閱操作手冊。

7 錯誤或沒有任何回應者零分；正確答案則獲一分；若回答中同時指示時間及地點則獲兩分。

A12.	IST (起始事件)	狗仔 見到/ 留意到(喺個袋入面嘅)腸仔 狗仔 好肚餓 / 好奇 / 鍾意啲袋腸仔	0 1
A13.	目標	狗仔 決定 / 想(要) / 諗住 / 要 [擺/ 躡/ 食/ 要/ 偷] 腸仔 (為咗) 去 + 動詞(食、擺)	0 1
A14.	行動	狗仔 [擺/ 躡/ 拉 / 拎 / 偷 (-緊)] 啲腸仔 狗仔(喺個袋度) [擺/ 躡/ 拉 (-咗)] 啲腸仔(出嚟) / 伸隻手去啲腸仔度 狗仔 嘗試 + 動詞(擺、拎)	0 1
A15.	結果	狗仔 食到/ 得到 腸仔	0 1
A16.	IST (反應)	狗仔 好滿足/ 高興/ 得意/ 唔肚餓 / 開心 (或任何相關詞彙)	0 1
A17.	總分 (共 17 分) :		

B) 結構複雜度

「行動-結果」結構 的出現次數	只有「目標」(沒有 表達「行動」或「結 果」)的出現次數	「目標-行動」或「目 標-結果」結構的出現 次數	「目標-行動-結 果」結構的出現次 數
B1.	B2.	B3.	B4.

C) 內在狀態詞 (IST)

C1.	<p>故事中包含 IST 的總數。IST 包括：</p> <p>感知狀態詞，例如：睇、聽、覺得、聞；</p> <p>生理狀態詞，例如：口渴、肚餓、劫、痛、受傷；</p> <p>意識詞，例如：活著／生存著、清醒、瞓着；</p> <p>情感詞，例如：傷心、開心、高興、嬲、擔心、失望、驚、嚇親、自豪 、勇敢、(覺得)安全、欣慰、驚訝；</p> <p>思想狀態動詞，例如：想要、覺得/諗、知道、唔記得、決定、相信、好奇 、計劃；</p> <p>言語性動詞 / 與說話相關的動詞，例如：講、叫、大嗌、警告、問</p>
------------	--

第二部分：理解能力

		正確回應的例子	錯誤回應的例子	分數
0	你鍾唔鍾意個故仔？	熱身問題（不用評分）		
D1.	點解狗仔撲埋去/ 跳向前？ (指向第一、二幅圖) (情節 1：目標)	想(要)/ 諗住 / 要 [(捉到 / 得到 / 追到) 隻老鼠 / 同老鼠玩] 想要隻老鼠 (為咗) 去 + 動詞 (捉、得到) 隻老鼠	走/ 跑/ 想跳/ 狗仔成日 [跳嚟跳去 / 跳跳紮]	0 1
D2.	狗仔覺得點？ / 狗仔有咩感受？ (指向第三幅圖) (IST(反應))	好嬲/ 唔開心/ 失望/ 痛(受傷) / 痛苦/ 唔舒服 / 感覺唔好	開心/ 快樂	0 1
D3.	點解你覺得狗仔好嬲/ 失望/ 好痛 ⁸ 呢？ (若受試兒童於回答 D2 時未有提供任何解釋或理由，則需發問 D3；若回答 D2 時能作出正確的解釋，可跳過 D3 並直接發問 D4，而 D3 則直接得一分。)	捉/得 唔到隻老鼠/ 佢撞親個頭/ 佢撞咗落棵樹度 / 撞咗落棵樹度 [會好痛/ 整親] / 隻老鼠逃走咗 / 走咗	任何不合適 / 不合理的答案	0 1
D4.	點解個男仔跳上去 / 向上跳？ (指向第五幅圖) (情節 2：目標)	想攞返個氣球(波) / 想要返佢個氣球(波) (為咗) 要/去 + 動詞 (攞/拎返) 佢個氣球(波)	爬樹	0 1
D5.	個男仔覺得點呀？ 個男仔有咩感受呀？ (指向第六幅圖)	好高興/ 開心/ 滿足	唔開心/ 傷心/ 嬲	0 1
D6.	點解你覺得個男仔好開心 ⁹ 呢？ (若受試兒童於回答 D5 時未有提供任何解釋或理由，則需發問 D6；若回答 D5 時能作出正確的解釋，可跳過 D6 並直接發問 D7，而 D6 則直接得一分。)	攞返 / 拎返 個氣球(波) / 失而復得 可以 / 能夠 + 動詞 (攞返、拎返) 個氣球	佢笑緊 / 佢望落去好似係咁 / 因為佢企喺度 (或其他不合理答案)	0 1

8 請沿用受試兒童於 D2 回答中提及的 IST 字詞。

9 請沿用受試兒童於 D5 回答中提及的 IST 字詞。

D7.	點解狗仔要躡條腸仔？ (指向第五幅圖) (情節 3：目標)	決定 / 想(要) / 諗住 / 要 [食/ 要 / 攞 / 偷] 腸仔 趁住男仔冇注意嘅時候 [捉唔到 / 得唔到 / {唔能夠 [捉/得到]} 隻老鼠 狗仔 鍾意 腸仔/肉 (一般意 思) 腸仔 好好食/好味。	想玩個袋	0 1
D8.	如果個男仔見到狗仔， 個男仔會覺得點/有咩感 受？ (指向第六幅圖)	唔開心 / 嬲 / 傷心 / 心情唔好	高興 / 開心 / 好 / 滿足	0 1
D9.	點解你覺得個男仔唔開 心/嬲 ¹⁰ 呢？ (若受試兒童於回答 D8 時 未有提供任何解釋或理由 ，則需發問 D9；若回答 D8 時能作出正確的解釋，可 跳過 D9 並直接發問 D10， 而 D9 則直接得一分。)	狗仔 食 / 攞咗 / 食緊 / 已經攞 咗 佢啲腸仔 男仔想 食 / 要返 (佢自己) 啲 腸仔 嗰啲腸仔係個男仔嘅	不合理答案	0 1
D10.	個男仔會唔會同狗仔做 朋友？點解？	唔會 —— 至少給予一個理由 (狗仔 食咗/偷咗 啲腸 仔) 或任何其他合理答案	會 / 我唔知道 / 其他不 合理答案	0 1
D11.	總分 (共 10 分) :			

10 請沿用受試兒童於 D8 回答中提及的 IST 字詞。

評估規範：《小鳥》

故事講述 / 故事重述 / 故事範例

受試兒童姓名： _____

兒童出生日期： _____

評估日期： _____

兒童年齡（以月計）： _____

兒童性別： _____

評估員姓名： _____

接觸第二語言的時間（以月計）： _____

幼稚園/學校入學日期： _____

幼稚園/學校名稱： _____

評估開始前，請確保所有信封均已放在桌面，並備妥錄音 / 錄影器材為隨後環節錄音/影。請於熱身環節開始前錄音/影。

熱身環節

可以發問以下問題：1) 邊個係你最好嘅朋友？2) 你鍾意睇乜嘢電視節目？3) 你鍾唔鍾意講故仔？4) 你鍾唔鍾意聽故仔？

指引

進行「故事講述」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說「睇吓！呢度有三個信封㗎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好一個信封之後呢，你就要講嗰個故仔俾我聽㗎。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說：「你睇吓個故仔。你睇吓啲圖片先，但係我唔可以睇啲圖片㗎，淨係你先可以睇到啲圖片。（稍等一會）你準備好未呀？」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖。然後，對他說：「我想你講個故仔俾我聽。你睇住啲圖畫，盡力去講一個最好聽嘅故仔。」若該兒童不願意開始講述故事，則可作出適當的提示：「講個故仔俾我聽呀」並指向插圖。當他完成講述有關第一、二幅插圖的故事內容後，可打開接下來的第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片）。重覆以上步驟直至該兒童完成講述整個故事。若兒童於講述故事途中突然靜默，可作出適當的提示：「仲有冇呀？」、「繼續呀」、「講多啲呀」、「睇吓個故仔仲有咩先」。若受試兒童未有明確表示故事結束就已停止說話，則可向他說「你講完就話我知呀」。

當兒童完成講述故事後，可讚賞一下他才接着發問與故事相關的理解問題。

進行「故事重述」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說：「睇吓！呢度有三個信封喎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好咗個信封之後呢，我就會講個故仔俾你聽。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說「你睇吓個故仔先。（稍等一會）你準備好未呀？我而家講呢個故仔俾你聽先，跟住你再講返一次俾我聽。」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖，並說：「個故事一開始係咁嘅。（指向第一幅圖）有一日，有隻雀仔媽媽見到佢啲雀仔 BB 好肚餓。雀仔媽媽想幫佢地搵食物，於是飛走咗。一隻好肚餓嘅貓仔見到雀仔媽媽飛走咗，就流嚟口水咁講：『睇吓雀巢入面有乜嘢？Umm...好味呀。』」

接着打開第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片），並說：「雀仔媽媽捉咗條蟲番嚟畀佢啲雀仔 BB，但係佢睇唔到隻貓仔。雀仔媽媽好高興雀仔 BB 有蟲食。就係呢個時候，隻衰貓仔開始爬上樹想捉住其中一隻雀仔 BB。佢捉住咗嗰隻雀仔 BB。有一隻啱啱經過而又好勇敢嘅狗仔見到隻雀仔 BB 好危險，佢決定要阻止貓仔，救翻雀仔 BB。」

最後打開第五、六幅插圖（現可看到全六幅圖片），並說：「狗仔同貓仔講：『放開雀仔 BB 呀！』。然後佢捉住貓仔嘅尾巴，拉佢落嚟。貓仔放開隻雀仔 BB，隻狗仔趕走咗佢。狗仔好高興自己可以救翻雀仔 BB，而隻貓仔就依然好肚餓。」

最後，說：「個故仔講完喇。」以示意故事完結。

跟着，將圖片合上，讓受試兒童只看到首兩幅插圖，然後跟他說：「而家我想請你講番呢個故仔喎，你睇住啲圖畫，盡力去講一個最好聽嘅故仔。」若該兒童不願意開始重述故事，可指向插圖並加入適當的提示：「講個故仔俾我聽呀」，以作鼓勵。當他完成重述首兩幅圖片的故事後，可翻開接下來的兩幅圖片（現在可以看到首四幅圖片）。重覆以上步驟直至該兒童完成重述整個故事。若兒童於講述故事途中突然靜默，可加入適當的提示：「仲有冇呀？」、「繼續呀」、「講多啲呀」、「睇吓個故仔仲有咩先」。若受試兒童未有明確表示故事重述結束就已停止說話，則可向他說「你講完就話我知呀！」。

當兒童重述完成後，可讚賞一下他才接着發問與故事相關的理解問題。

進行「故事範例」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說「睇吓！呢度有三個信封喎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好一個信封之後呢，我就會講個故仔俾你聽。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說「你睇吓個故仔先。（稍等一會）你準備好未呀？我而家講一個故仔俾你聽，講完之後會問你一啲問題。」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖，並說：「個故事一開始係咁嘅。（指向第一幅圖）有一日，有隻雀仔媽媽見到佢啲雀仔 BB 好肚餓。雀仔媽媽想幫佢地搵食物，於是飛走咗。一隻好肚餓嘅貓仔見到雀仔媽媽飛走咗，就流嚟口水咁講：『睇吓雀巢入面有乜嘢？Umm...好味呀。』」

接着打開第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片），並說：「雀仔媽媽捉咗條蟲番嚟畀佢啲雀仔 BB，但係佢睇唔到隻貓仔。雀仔媽媽好高興雀仔 BB 有蟲食。就係呢個時候，隻衰貓仔開始爬上樹想捉住其中一隻雀仔 BB。佢捉住咗嗰隻雀仔 BB。有一隻啱啱經過而又好勇敢嘅狗仔見到隻雀仔 BB 好危險，佢決定要阻止貓仔，救翻雀仔 BB。」

最後打開第五、六幅插圖（現可看到全六幅圖片），並說「狗仔同貓仔講：『放開雀仔 BB 呀！』。然後佢捉住貓仔嘅尾巴，拉佢落嚟。貓仔放開隻雀仔 BB，隻狗仔趕走咗佢。狗仔好高興自己可以救翻雀仔 BB，而隻貓仔就依然好肚餓。」

最後，說：「個故仔講完喇。」以示意故事完結。

跟着，便可開始發問與故事相關的理解問題。

評分紙：《小鳥》

第一部分：表達能力

A) 故事結構； B) 結構複雜度； C) 內在狀態詞 (IST)

A) 故事結構

		正確回應的例子 ¹¹	分數
A1.	場景	時間及/或地點的指示，例：從前/ 有一日/好耐之前... 喺森林/草地入面 /花園入面 / 雀巢入面 / 樹上...	0 1 2 ¹²
<i>情節 1：雀媽媽 (情節內出現的角色：雀媽媽、雀仔 BB)</i>			
A2.	IST (起始事件)	雀仔 BB 好肚餓/ 想要食物/ 扭計要食嘢 / 要食嘢 {(雀)媽媽 / 家長 等等} 見到啲雀仔 BB 好肚餓/ 想要食物	0 1
A3.	目標	雀媽媽 想(要) / 諗住 / 要 [餵雀仔 BB] / { [捉/ 帶/ 搵] [食物/ 蟲] } (為咗) 去 + 動詞 (搵食物)	0 1
A4.	行動	雀媽媽 飛走(咗) / 走咗 / 擺食物 / 搵食物 雀媽媽 嘗試 + 動詞 (擺食物)	0 1
A5.	結果	雀媽媽 [(擺/ 捉/帶) [食物/ 蟲] 返嚟] / [餵雀仔 BB] 雀仔 BB 有 食物/ 蟲	0 1
A6.	IST (反應)	雀媽媽 好開心 / 滿足 / 快樂 雀仔 BB 好開心 / 滿足 / 快樂 / 唔再肚餓	0 1
<i>情節 2：貓 (情節內出現的角色：貓仔、所有雀仔 BB)</i>			
A7.	IST (起始事件)	貓仔 見到 [雀媽媽飛走左 / 雀仔 BB 得返佢咁自己/ 嗰 度有食物] 貓仔 好肚餓 / 心諗「好好味」	0 1
A8.	目標	貓仔 想(要) / 諗住 / 要 { [食(咗) / 捉(咗) / 殺(咗)] (啲) 雀仔 BB } (為咗) 去 + 動詞 (食、捉、殺、擺)	0 1
A9.	行動	貓仔 爬咗/緊上樹 貓仔 嘗試 [接近/ 捉 雀仔 BB] 貓仔 爬上(棵樹) / 跳上(棵樹)	0 1
A10.	結果	貓仔 得到/ 捉到 雀仔 BB 貓仔 幾乎/ 差少少 / 差啲 + 動詞 (捉到、得到)	0 1
A11.	IST (反應)	貓仔 好開心 (啲)雀仔 BB 好驚 / 嚇親 / 喊緊 / 好痛苦咁尖叫	0 1
<i>情節 3：狗仔 (情節內出現的角色：狗仔、貓仔、所有雀仔 BB)</i>			

11 如評分紙上沒有提及該名兒童的回應答案或評估員有任何疑問，請參閱操作手冊。

12 錯誤或沒有任何回應者零分；正確答案則獲一分；若回答中同時指示時間及地點則獲兩分。

A12.	IST (起始事件)	狗仔 見到 [雀仔 BB 有危險] / [貓仔 (捉/得) 到隻雀仔] (啲)雀仔 BB 面臨 / 有 危險	0 1
A13.	目標	狗仔 決定/想(要)/諗住 [阻止貓仔] 狗仔 決定/想(要)/諗住 [幫/保護/救/拯救 雀仔 BB] (為咗) 去 + 動詞 (阻止、救、幫)	0 1
A14.	行動	狗仔 [{拉緊/拖緊} 貓仔落嚟] / [{咬緊/攻擊緊} 貓仔] /[捉緊貓仔嘅(條)尾巴] 狗仔 嘗試 + 動詞 (拉、捉) 狗仔 [{拉住/拖住} 貓仔落嚟] / [{咬 / 攻擊} 貓仔] /[捉住貓仔嘅(條)尾巴]	0 1
A15.	結果	狗仔 趕走咗/嚇走咗 貓仔 貓仔 放開雀仔 BB / 逃走 (啲)雀仔 BB 獲救	0 1
A16.	IST (反應)	狗仔 好安心✓ 開心✓ 好自豪 (可以救到雀仔 BB) 貓仔 好嬲/失望/唔開心/好驚/好痛 / 貓仔嘅(條)尾巴整親 (啲)雀仔 BB 好安心✓ 開心✓ 覺得安全 雀媽媽 好安心✓ 開心	0 1
A17.	總分 (共 17 分) :		

B) 結構複雜度

「行動-結果」結構的出現次數	只有「目標」(沒有表達「行動」或「結果」)的出現次數	「目標-行動」或「目標-結果」結構的出現次數	「目標-行動-結果」結構的出現次數
B1.	B2.	B3.	B4.

C) 內在狀態詞 (IST)

C1.	<p>故事中包含 IST 的總數。IST 包括：</p> <p>感知狀態詞，例如：睇、聽、覺得、聞；</p> <p>生理狀態詞，例如：口渴、肚餓、劫、痛、受傷；</p> <p>意識詞，例如：活著／生存著、清醒、馴着；</p> <p>情感詞，例如：傷心、開心、高興、撈、擔心、失望、驚、嚇親、自豪、勇敢、（覺得）安全、欣慰、驚訝；</p> <p>思想狀態動詞，例如：想要、覺得/諗、知道、唔記得、決定、相信、好奇、計劃；</p> <p>言語性動詞 / 與說話相關的動詞，例如：講、叫、大嗌、警告、問</p>
-----	--

第二部分：理解能力

		正確回應的例子	錯誤回應的例子	分數
0	你鍾唔鍾意個故仔？	熱身問題（不用評分）		
D1.	點解雀仔媽媽飛走咗？ (指向第一、二幅圖) (情節 1: 目標 / IST(起始事件))	想(要) / 諗住 / 要 { [搵/帶] [食物 / 蟲] } 俾雀仔 BB (為咗) 去 + 動詞 (餵) 雀仔 BB 雀仔 BB 好肚餓	走緊 / 離開緊 去返工 去搵爸爸 好驚/好怕	0 1
D2.	雀仔 BB 覺得點？/雀仔 BB 有咩感受？ (指向第一幅圖) (IST(起始事件))	難受/ 肚餓 想要食物	開心/ 驚喜/ 孤單/ 驚	0 1
D3.	點解你覺得雀仔 BB 難受 / 肚餓 ¹³ 呢？ (若受試兒童於回答 D2 時未有提供任何解釋或理由，則需發問 D3；若回答 D2 時能作出正確的解釋，可跳過 D3 並直接發問 D4，而 D3 則直接得一分。)	佢哋 擘大咗 (個) [嘴巴/口] / 要緊食物 喺度(大)叫「我哋 [想要食物 / 肚餓]」 媽媽 去咗搵食物 / 捉咗條蟲返黎餵佢哋 雀仔 BB 成日都覺得肚餓 (一般意思)	覺得開心 / 唱緊歌 / 想同媽媽一齊去 / 好驚個隻貓 / 好驚，因為佢哋見到個隻貓 / 唔開心 / 好驚，因為媽媽飛走咗	0 1
D4.	點解貓仔要爬樹？ (指向第三幅圖) (情節 2: 目標)	想(要) / 諗住 / 要 { [捉/ 殺/ 食] 雀仔 BB } 想要雀仔 BB (為咗) 去 + 動詞 (擲到、殺、食) 雀仔 BB 抗拒唔到雀仔 BB 嘅吸引 / 趁雀媽媽走開咗嘅機會 貓 鍾意 [食/捉 雀仔] (一般意思)	同雀仔 BB 玩	0 1
D5.	貓仔覺得點呀？/ 貓仔有咩感受呀？ (指向第五、六幅圖) (IST(反應))	唔開心 / (仲) 好肚餓 / 嘔 / 傷心 / 驚 / 痛 / 蠢 / 失望	好 / 開心 / 高興 / 好玩 / 跑緊	0 1
D6.	點解你覺得貓仔難受/驚/ 肚餓 ¹⁴ 呢？	{[得/捉] 唔到雀仔 BB} / 唔成功 / 失敗咗 驚/怕 隻狗仔	開心/ 好玩/ 飛咗起嚟 / 睇嚟係咁樣	0 1

13 請沿用受試兒童於 D2 回答中提及的 IST 字詞。

14 請沿用受試兒童於 D5 回答中提及的 IST 字詞。

	(若受試兒童於回答 D5 時未有提供任何解釋或理由，則需發問 D6；若回答 D5 時能作出正確的解釋，可跳過 D6 並直接發問 D7，而 D6 則直接得一分。)	隻狗仔 { [攻擊緊 / 咬緊 / 追緊] 佢 } / { [拉緊 / 咬緊] 貓仔(條)尾巴 } 如 D5 題的回答為「唔開心/難受/嬲」，D6 的答案則可接受「佢係好肚餓」作解釋。	狗仔搶走咗貓仔嘅食物 / 狗仔想食咗貓仔 我唔知道	
D7.	點解狗仔拉住貓仔嘅尾巴？ (指向第五幅圖) (情節 3：目標)	想(要) / 諗住 / 決定 { [救 / 幫助 / 保護] 雀仔 } 想(要) / 諗住 / 決定 [阻止貓仔 / 令貓仔放走雀仔] (為咗)去 + 動詞 (救、拯救、幫助、保護) 令雀仔唔會俾佢 [食咗 / 殺咗 / 傷害]	佢想自己一個食雀仔 / 佢想食貓仔 / 同貓仔玩 狗 討厭 / 唔中意 貓 (大致意思)	0 1
D8.	如果狗仔見到啲雀仔，狗仔會覺得點/有咩感受？ (指向第六幅圖) (IST (反應))	高興 / 開心 / 放心 / 滿足 / 驕傲 / 幫到手(忙) 覺得自己好似 [守護者/英雄] 覺得自己保護到佢哋	唔開心 / 嬲 / 傷心 / 遺憾 / 覺得自己蠢 / 肚餓 / 「我一定要捉到隻貓」	0 1
D9.	點解你覺得狗仔會開心/高興/滿足 ¹⁵ 呢？ (若受試兒童於回答 D8 時未有提供任何解釋或理由，則需發問 D9；若回答 D8 時能作出正確的解釋，可跳過 D9 並直接發問 D10，而 D9 則直接得一分。)	阻止咗貓仔 / 趕走咗貓仔 [救咗 / 幫咗] 啲雀仔 見到啲雀仔 [好開心 / 安全 / 無事] 隻貓仔而家唔會再返黎	佢喺度笑 / 佢睇嚟就係咁嘅 冇捉到隻貓仔 想自己食雀仔 BB 嬲(咗) 隻貓仔	0 1
D10.	雀仔媽媽最鍾意邊個，貓仔定狗仔？點解？	狗仔 – 給予至少一個理由 (佢 [救咗 / 幫咗] 雀仔 BB / 趕走咗貓仔 / 對啲雀仔好好)	貓仔 / 我唔知道 / 其他不合適答案	0 1
D11.			總分 (共 10 分) :	

15 請沿用受試兒童於 D8 回答中提及的 IST 字詞。

評分紙：《小山羊》

故事講述 / 故事重述 / 故事範例

受試兒童姓名： _____

兒童出生日期： _____

接受評估日期： _____

兒童年齡（以月計）： _____

兒童性別： _____

評估員姓名： _____

接觸第二語言的時間（以月計）： _____

幼稚園/學校入學日期： _____

幼稚園/學校名稱： _____

評估開始前，請確保所有信封均已放在桌面，並備妥錄音 / 錄影器材為隨後環節錄音/影。請於熱身環節開始前錄音/影。

熱身環節

可以發問以下問題：1) 邊個係你最好嘅朋友？2) 你鍾意睇乜嘢卡通片？3) 你鍾唔鍾意講故仔？4) 你鍾唔鍾意聽故仔？

指引

進行「故事講述」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說「睇吓！呢度有三個信封㗎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好一個信封之後呢，你就要講嗰個故仔俾我聽㗎。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說：「你睇吓個故仔。你睇吓啲圖片先，但係我唔可以睇啲圖片㗎，淨係你先可以睇到啲圖片。（稍等一會）你準備好未呀？」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖。然後，對他說：「我想你講個故仔俾我聽。你睇住啲圖畫，盡力去講一個最好聽嘅故仔。」若該兒童不願意開始講述故事，則可作出適當的提示：「講個故仔俾我聽呀」並指向插圖。當他完成講述有關第一、二幅插圖的故事內容後，可打開接下來的第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片）。重覆以上步驟直至該兒童完成講述整個故事。若兒童於講述故事途中突然靜默，可作出適當的提示：「仲有冇呀？」、「繼續呀」、「講多啲呀」、「睇吓個故仔仲有咩先」。若受試兒童未有明確表示故事結束就已停止說話，則可向他說「你講完就話我知呀」。

當兒童完成講述故事後，可讚賞一下他才接着發問與故事相關的理解問題。

進行「故事重述」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說：「睇吓！呢度有三個信封喎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好咗個信封之後呢，我就會講嗰個故仔俾你聽。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說「你睇吓個故仔先。（稍等一會）你準備好未呀？我而家講呢個故仔俾你聽先，跟住你再講返一次俾我聽。」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖，並說：「個故事一開始係咁嘅。（指向第一幅圖）有一日，有隻羊媽媽見到佢隻羊 BB 跌咗落水，羊 BB 好驚。羊媽媽想救羊 BB，於是跳咗落水。一隻好肚餓嘅狐狸見到羊媽媽係水裏面就奸笑住咁講：『睇吓草地上面有乜嘢？Umm...好味呀。』」

接着打開第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片），並說：「羊媽媽掙[ŋoŋ2]翻羊 BB 上岸，但係佢睇唔到隻狐狸。羊媽媽好高興羊 BB 冇浸親。就係呢個時候，隻衰狐狸跳向前想捉住另外一隻羊 BB。佢捉住咗嗰隻羊 BB。有一隻啱啱飛過而又好勇敢嘅雀仔見到隻羊 BB 好危險，佢決定要阻止狐狸，救翻羊 BB。」

最後打開第五、六幅插圖（現可看到全六幅圖片），並說：「雀仔同狐狸講：『放開羊 BB 呀！』。然後佢飛落去咬住狐狸嘅尾巴。狐狸放開隻羊 BB，隻雀仔趕走咗佢。雀仔好高興自己可以救翻羊 BB，而隻狐狸就依然好肚餓。」

最後，說：「個故仔講完喇。」以示意故事完結。

跟着，將圖片合上，讓受試兒童只看到首兩幅插圖，然後跟他說：「而家我想請你講番呢個故仔喎，你睇住啲圖畫，盡力去講一個最好聽嘅故仔。」若該兒童不願意開始重述故事，可指向插圖並加入適當的提示：「講個故仔俾我聽呀」，以作鼓勵。當他完成重述首兩幅圖片的故事後，可翻開接下來的兩幅圖片（現在可以看到首四幅圖片）。重覆以上步驟直至該兒童完成重述整個故事。若兒童於講述故事途中突然靜默，可加入適當的提示：「仲有冇呀？」、「繼續呀」、「講多啲呀」、「睇吓個故仔仲有咩先」。若受試兒童未有明確表示故事重述結束就已停止說話，則可向他說「你講完就話我知呀！」。

當兒童重述完成後，可讚賞一下他才接着發問與故事相關的理解問題。

進行「故事範例」模式的指引

請坐於受試兒童的對面，並對他說「睇吓！呢度有三個信封喎。每個信封入面呢都有一個唔同嘅故仔。你揀好一個信封之後呢，我就會講嗰個故仔俾你聽。」打開所有插圖令受試兒童可看到全部圖片，然後跟他說「你睇吓個故仔先。（稍等一會）你準備好未呀？我而家講一個故仔俾你聽，講完之後會問你一啲問題。」

待兒童示意已準備好後，就打開第一、二幅插圖，並說：「個故事一開始係咁嘅。（指向第一幅圖）有一日，有隻羊媽媽見到佢隻羊 BB 跌咗落水，羊 BB 好驚。羊媽媽想救羊 BB，於是跳咗落水。一隻好肚餓嘅狐狸見到羊媽媽係水裏面就奸笑住咁講：『睇吓草地上面有乜嘢？Umm...好味呀。』」

接着打開第三、四幅插圖（現在可以看到首四幅圖片），並說：「羊媽媽掙[ŋoŋ2]翻羊 BB 上岸，但係佢睇唔到隻狐狸。羊媽媽好高興羊 BB 冇浸親。就係呢個時候，隻衰狐狸跳向前想捉住另外一隻羊 BB。佢捉住咗嗰隻羊 BB。有一隻啱啱飛過而又好勇敢嘅雀仔見到隻羊 BB 好危險，佢決定要阻止狐狸，救翻羊 BB。」

最後打開第五、六幅插圖（現可看到全六幅圖片），並說「雀仔同狐狸講：『放開羊 BB 呀！』。然後佢飛落去咬住狐狸嘅尾巴。狐狸放開隻羊 BB，隻雀仔趕走咗佢。雀仔好高興自己可以救翻羊 BB，而隻狐狸就依然好肚餓。」

最後，說：「個故仔講完喇。」以示意故事完結。

跟着，便可開始發問與故事相關的理解問題。

評分紙：《小山羊》

第一部分：表達能力

A) 故事結構； B) 結構複雜度； C) 內在狀態詞 (I S T)

A) 故事結構

		正確回應的例子 ¹⁶	分數
A1.	場景	時間及/或地點的指示，例：從前/ 有一日/ 好耐之前... 喺森林/ 草地/ 湖/ 湖邊/ 池塘 ...	0 1 2 ¹⁷
<i>情節 1: 媽媽/ 羊 (情節內出現的角色：羊 BB、羊媽媽/ 羊)</i>			
A2.	IST (起始事件)	羊 BB 好驚 / 好危險 / 要人幫手 / 大叫 (嗆救命) / 叫 (羊) 媽媽 {羊媽媽/羊/家長 等等} 見到 隻羊 BB 好驚/ 好危險 / 浸親 / 唔識游水 {羊媽媽/羊/家長 等等} 擔心喺水入面嗰隻羊 BB	0 1
A3.	目標	羊媽媽 { [想(要) / 諗住 / 要] [幫羊 BB] / [救羊 BB] / [推羊 BB 出水面] / [救起喺水入面嘅羊 BB] } (為咗) 去 + 動詞 (救、幫) 嗰隻羊 BB	0 1
A4.	行動	羊媽媽 [跑 / 行] 落水 羊媽媽 推緊 / 幫緊 羊媽媽 嘗試 + 動詞 (幫、推)	0 1
A5.	結果	羊媽媽 [推咗羊 BB 出水面] / { [救返 / 幫咗] 羊 BB } 羊 BB 救得返 / 離開咗水面	0 1
A6.	IST (反應)	羊媽媽 好開心 / 安心 羊 BB 好開心 / 安心 / 滿足 / 高興 / 唔再驚	0 1
<i>情節 2: 狐狸 (情節內出現的角色：狐狸、羊 BB)</i>			
A7.	IST (起始事件)	狐狸 見到 { [羊媽媽望(緊)第二度] / [羊 BB 得返自己 一個] / [嗰度有食物] } 狐狸 好肚餓 / 心諗「好好味」	0 1
A8.	目標	狐狸 { [想(要) / 諗住 / 要] [食 / 捉 / 殺] 羊 BB } (為咗) 去 + 動詞 (食、捉、攞、殺)	0 1
A9.	行動	狐狸 撲埋去 / 跳上前 / { [跳向 / 撲向] 羊 BB } 狐狸 嘗試 [接近 / 捉] 羊 BB	0 1
A10.	結果	狐狸 [得到 / 捉到] 羊 BB 狐狸 [幾乎 / 差少少 / 差啲] + 動詞 (得到、捉)	0 1

16 如評分紙上沒有提及該名兒童的回應答案或評估員有任何疑問，請參閱操作手冊。

17 錯誤或沒有任何回應者零分；正確答案則獲一分；若回答中同時指示時間及地點則獲兩分。

A11.	IST (反應)	狐狸 好開心 羊 BB 好驚 / 喊緊 / 痛苦咁尖叫	0 1
情節3：雀仔 (情節內出現的角色：雀仔、狐狸、羊 BB/所有羊)			
A12.	IST (起始事件)	[雀仔、烏鴉 等等] 見到 [羊 BB 有危險] / { 狐狸 [捉咗/ 得到] 羊 BB } 羊 BB 有危險	0 1
A13.	目標	雀仔 {[決定 / 想(要) / 諗住 / 要] [阻止狐狸]} 雀仔 {[決定 / 想(要) / 諗住 / 要] [幫 / 保護 / 救] 羊 BB} (為咗) 去 + 動詞 (阻止、救、幫)	0 1
A14.	行動	雀仔 咬緊 / 拉緊 [狐狸嘅(條)尾巴] / [隻狐狸] 雀仔 {[咬住 / 拉住 / 攞住] 狐狸嘅(條)尾巴} /[攻擊隻狐狸] 雀仔 嘗試 + 動詞 (趕走狐狸)	0 1
A15.	結果	雀仔 趕走咗 / 嚇走咗 狐狸 狐狸 放開羊 BB / 逃走 羊 BB 獲救	0 1
A16.	IST (反應)	雀仔 {[好安心 / 開心 / 好自豪] (救到羊 BB)} 狐狸 好嬲 / 失望 / 唔開心 / 驚 / 痛 / 整親條尾巴 (所有/班/堆/啲) 羊 BB 好安心 / 開心 / 感到安全 羊媽媽 好安心 / 開心	0 1
A17.	總分 (共17分) :		

B) 結構複雜度

「行動-結果」結構的出現次數	只有「目標」(沒有表達「行動」或「結果」)的出現次數	「目標-行動」或「目標-結果」結構的出現次數	「目標-行動-結果」結構的出現次數
B1.	B2.	B3.	B4.

C) 內在狀態詞 (IST)

C1.	<p>故事中包含 IST 的總數。IST 包括：</p> <p>感知狀態詞，例如：睇、聽、覺得、聞；</p> <p>生理狀態詞，例如：口渴、肚餓、劫、痛、受傷；</p> <p>意識詞，例如：活著／生存著、清醒、瞓着；</p> <p>情感詞，例如：傷心、開心、高興、嬲、擔心、失望、驚、嚇親、自豪、勇敢、（覺得）安全、欣慰、驚訝；</p> <p>思想狀態動詞，例如：想要、覺得/諗、知道、唔記得、決定、相信、好奇、計劃；</p> <p>言語性動詞 / 與說話相關的動詞，例如：講、叫、大嗌、警告、問</p>
-----	--

第二部分：理解能力

		正確回應的例子	錯誤回應的例子	分數
0	你鍾唔鍾意個故仔？	熱身問題（不用評分）		
D1.	點解羊媽媽喺水入面？ (指向第一、二幅圖) (情節 1: 媽媽/ 羊) / IST (起始事件))	{[想(要)/ 諗住 / 要] [救/ 幫] 羊 BB} (為咗) 去 + 動詞 (救) 羊 BB 擔心羊 BB 羊 BB 啞緊救命/ 有危險 / 好驚	游緊水/ 玩緊/ 想沖 涼/ 洗乾淨自己/ 幫/ 同 羊 BB 沖涼 / 降溫 (消暑) / 飲水	0 1
D2.	羊 BB 覺得點 / 有咩感受？ (指向圖一內在水中的 羊 BB) (IST (起始事件))	唔開心 / 好驚 / 覺得好危險 / 嚇親 想獲救	開心/ 快樂/ 好玩 / 好凍/ 好醒神/ 肚 餓 / 口渴/ 污糟/ 乾淨/ 蠢	0 1
D3.	點解你覺得羊 BB 唔開心/ 好驚/ 好危險 ¹⁸ 呢？ (若受試兒童於回答 D2 時未有提供任何解釋或理由， 則需發問 D3；若回答 D2 時能作出正確的解釋， 可跳過 D3 並直接發問 D4，而 D3 則直接得一分。)	跌咗落水 / 浸親 / 出唔到嚟 / 唔識游水 大聲 [叫緊/ 啞緊] 「救命 呀！我浸親呀！」 啲 BB 唔識游水 (一般意思)	佢 肚餓 / 口渴 / 游 緊水 / 玩緊水 / 唔 應該企喺個度	0 1
D4.	點解狐狸跳向前？ (指向第三幅圖) (情節 2: 目標)	{[想(要)/ 諗住 / 要] [得到 / 捉/ 殺 / 食] 羊 BB} 想 / 諗住 [要羊 BB] (為咗) 去 + 動詞 (得到、殺) 羊 BB 忍唔住要食羊 BB / 趁羊媽 媽 [睇唔到 / 喺好遠嘅時候] 狐狸 鍾意食 羊(BB) (一般 意思)	同羊 BB 玩	0 1
D5.	狐狸覺得點 / 有咩感受 呀？ (指向第五、六幅圖) (IST (反應))	唔開心/ 傷心/ 髒/ 驚 / 嚇親/ (仲) 好肚餓/ 痛 (受傷) / 覺 得自己蠢/ 失望	開心/ 高興/ 無所謂 / 好玩/ 跑緊	0 1

18 請沿用受試兒童於 D2 回答中提及的 IST 字詞。

D6.	<p>點解你覺得狐狸唔開心/ 驚/ 肚餓/ 失望¹⁹呢？</p> <p>(若受試兒童於回答 D5 時未有提供任何解釋或理由，則需發問 D6；若回答 D5 時能作出正確的解釋，可跳過 D6 並直接發問 D7，而 D6 則直接得一分。)</p>	<p>{[得/捉] 唔到羊 BB} / 唔成功 / 失敗咗 / 被雀仔嚇親 / [驚 / 怕] 隻雀仔雀仔 {[攻擊/咬/追住] 佢} / {咬住狐狸嘅(條)尾巴}</p> <p>如 D5 題的回答為「唔開心/ 嬲」，D6 的答案就可為「佢仲係好肚餓」。</p>	<p>狐狸 逃走 / 睇落係咁樣 雀仔搶咗狐狸嘅食物 雀仔想食咗狐狸 我唔知道</p>	0 1
D7.	<p>點解雀仔咬住狐狸嘅尾巴？</p> <p>(指向第五幅圖) (情節 3: 目標)</p>	<p>{[想(要) / 諗住 / 決定] [救/ 幫/ 保護] 羊 BB} / [想(要) / 諗住 / 決定] { [阻止狐狸] / [令狐狸放開羊 BB]} (為咗) 去 + 動詞 (救、幫) 令隻羊唔會 [被食/ 被殺 / 受傷]</p>	<p>想(要) / 諗住 [自己食隻羊] / [食隻狐狸] 同狐狸玩 雀仔 討厭 / 唔鍾意狐狸 (一般意思)</p>	0 1
D8.	<p>如果雀仔見到啲羊，雀仔會覺得點/有咩感受？</p> <p>(指向第五、六幅圖) (IST (反應))</p>	<p>高興/ 開心/ 放心/ 滿足/ 驕傲/ 幫到手(忙) 覺得自己好似 [守護者/ 英雄] 鍾意保護佢地</p>	<p>唔開心/ 嬲/ 遺憾 / 覺得自己蠢 / 肚餓 / 「我要捉到隻狐狸」</p>	0 1
D9.	<p>點解你覺得雀仔會開心/ 高興²⁰呢？</p> <p>(若受試兒童於回答 D8 時未有提供任何解釋或理由，則需發問 D9；若回答 D8 時能作出正確的解釋，可跳過 D9 並直接發問 D10，而 D9 則直接得一分。)</p>	<p>阻止咗狐狸/ 趕走咗狐狸 [救咗/ 幫咗] 啲羊 見到啲羊 好開心/ 安全 / 無受傷 而家狐狸唔會再返嚟</p>	<p>佢 喺度笑 / 睇起嚟係咁樣 得唔到隻狐狸 想 / 諗住 自己食羊 BB 嬲隻狐狸</p>	0 1
D10.	<p>羊媽媽最鍾意邊個，狐狸定雀仔？點解？</p>	<p>雀仔 —— 給予至少一個理由 (佢 {[救咗/ 幫咗] 羊 BB} / [趕走咗狐狸] / [對啲羊好好])</p>	<p>狐狸 / 我唔知道 (或任何不合理的答案)</p>	0 1
D11.	總分 (共 10 分) :			

19 請沿用受試兒童於 D5 回答中提及的 IST 字詞。

20 請沿用受試兒童於 D8 回答中提及的 IST 字詞。

語言背景問卷調查

1. 兒童姓名： _____
2. 兒童的出生日期： _____
3. 貴 子女有否就讀幼稚園 / 日間幼兒中心 / 小學？

<p><input type="radio"/> 有，由_____ (年，月) 開始就讀幼稚園</p> <p><input type="radio"/> 沒有</p> <p>如有，該幼稚園的教學語言模式為：</p> <p><input type="radio"/> 雙語模式</p> <p><input type="radio"/> 單語模式 (該語言為貴 子女的母語)</p> <p><input type="radio"/> 單語模式 (該語言為貴 子女的第二語言)</p> <p><input type="radio"/> 其他 (請註明：_____)</p>	<p><input type="radio"/> 有，由_____ (年，月) 開始就讀小學</p> <p><input type="radio"/> 沒有</p> <p>如有，該小學的教學語言模式為：</p> <p><input type="radio"/> 雙語模式</p> <p><input type="radio"/> 單語模式 (該語言為貴 子女的母語)</p> <p><input type="radio"/> 單語模式 (該語言為貴 子女的第二語言)</p> <p><input type="radio"/> 其他 (請註明：_____)</p>
---	---
4. 貴 子女的出生地點是？

<input type="radio"/> 其母語國家/地區 (請註明： _____)	<input type="radio"/> 其第二語言國家/地 區 (請註明： _____)	<input type="radio"/> 其他國家/地區 (請註明： _____)
--	---	---
5. 貴 子女從何時開始居於使用其第二語言的國家/地區？ _____(年，月)
6. 貴 子女的為家中第幾名孩子：

<input type="radio"/> 首名子女	<input type="radio"/> 次名子女	<input type="radio"/> 第三名子女	<input type="radio"/> 第 ____ 名子女
----------------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------------
7. 貴 子女在何時能說出第一個單詞？ _____ 歲 _____ 個月
8. 您曾否擔心過貴 子女的語言能力或發展？

沒有 有，原因： _____
9. 您的家族成員中是否有人曾患有言語或語言障礙？

沒有 有 (請註明： _____)
(如：母親、父親、兄弟姊妹)

10. 貴 子女是否曾出現聽力問題？

聽障問題

- 沒有
- 有

耳部頻繁感染

- 沒有
- 有，次數為：_____
- 有放置耳道置管

11. 您認為貴 子女的聽覺是否正常？

- 不是
- 是

12. 父母的背景資料（請列明下列各項資料）

	您的母語	您的第二語言	您能講的其他語言（如有）	您居於某國家/地區的年期	您的教育程度	您的職業
母親						
父親						

13. 您跟貴 子女以哪種語言溝通？

母親：

- 自己的母語
- 自己的第二語言
- 自己的母語和第二語言
- 其他（請註明：_____）

父親：

- 自己的母語
- 自己的第二語言
- 自己的母語和第二語言
- 其他（請註明：_____）

14. 貴 子女現時所說的語言是？

- 他的母語
 - 他的第二語言
 - 其他語言
- （請註明：_____） （請註明：_____） （請註明：_____）

15. 貴 子女所接觸的語言環境為？

- 他的母語
 - 他的第二語言
 - 其他語言
- （請註明：_____）

16. 貴 子女從幾歲開始接觸他的第二語言？

- 自出生起
- 一歲前
- 兩歲前
- 三歲前
- 五歲前
- 從____歲起

17. 貴 子女透過什麼媒介接觸他的第二語言？

- 幼稚園／小學
- 朋輩之間
- 兄弟姊妹／父母／親戚
- 電視／網站／書本
- 其他：_____

18. 試以百分比估計，貴子女每日(即一天內所有日常活動之中)身處各種語言環境之下的時間比重。
- | | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 他的母語 | 他的第二語言 | 其他語言 |
| <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. 請為貴子女的語言能力評分。 (在適當的空格內加上「✓」號)	非常好	良好	較差	非常差
他的母語理解能力				
他的第二語言理解能力				
他的母語說話能力				
他的第二語言說話能力				

20. 您認為貴子女哪一種語言講得最好？
- 他的母語
 - 他的第二語言
 - 其他語言，請註明：_____

21. 您認為貴子女有否傾向／喜歡使用某種語言？
- 沒有
 - 有，請註明：_____

22. 請您提供在過去一個月內與貴子女一起進行以下活動的頻繁程度。	以他的 <u>母語</u> 進行				以他的 <u>第二語言</u> 進行			
	從不	一個月兩次	一星期一至兩次	近乎每天	從不	一個月兩次	一星期一至兩次	近乎每天
講故事								
閱讀圖書								
聽歌／唱歌								
看電視／看影碟／玩電腦遊戲								

故事講稿

以下的故事講稿是進行「故事重述」及/或「故事範例」時所使用的材料。四個故事都有相應平行的宏觀及微觀結構。同時，以下講稿亦可作為標示及分析語料時的指引。

故事內的結構組成部分和內在狀態詞 (IST) 將以下列方式標示：

目標 行動 結果 內在狀態詞 (IST)

《小鳥》（總字數：179 字）

圖一及二： 有一日，有隻雀仔媽媽見到佢啲雀仔BB好肚餓。雀仔媽媽想幫佢地搵食物，於是飛走咗。一隻好肚餓嘅貓仔見到雀仔媽媽飛走咗，就流嚟口水咁講：「睇吓雀巢入面有乜嘢？Umm...好味呀。」

圖三及四：雀仔媽媽捉咗條蟲番嚟畀佢啲雀仔BB，但係佢睇唔到隻貓仔。雀仔媽媽好高興雀仔BB有蟲食。就係呢個時候，隻衰貓仔開始爬上樹想捉住其中一隻雀仔BB。佢捉住咗嗰隻雀仔BB。有一隻啱啱經過而又好勇敢嘅狗仔見到隻雀仔BB好危險，佢決定要阻止貓仔，救翻雀仔BB。

圖五及六：狗仔同貓仔講：「放開雀仔 BB 呀!」。然後佢捉住貓仔嘅尾巴，拉佢落嚟。貓仔放開隻雀仔BB，隻狗仔趕走咗佢。狗仔好高興自己可以救翻雀仔BB，而隻貓仔就依然好肚餓。

《小山羊》（總字數：186 字）

圖一及二： 有一日，有隻羊媽媽見到佢隻羊BB跌咗落水，羊BB好驚。羊媽媽想救羊BB，於是跳咗落水。一隻好肚餓嘅狐狸見到羊媽媽喺水裏面就奸笑住咁講：「睇吓草地上面有乜嘢？Umm...好味呀。」

圖三及四：羊媽媽掙[ŋoŋ2]翻羊BB上岸，但係佢睇唔到隻狐狸。羊媽媽好高興羊BB冇浸親。就係呢個時候，隻衰狐狸跳向前想捉住另外一隻羊BB。佢捉住咗嗰隻羊BB。有一隻啱啱飛過而又好勇敢嘅雀仔見到隻羊BB好危險，佢決定要阻止狐狸，救翻羊BB。

圖五及六：雀仔同狐狸講：「放開羊 BB 呀!」。然後佢飛落去咬住狐狸嘅尾巴。狐狸放開隻羊BB，隻雀仔趕走咗佢。雀仔好高興自己可以救翻羊BB，而隻狐狸就依然好肚餓。

《貓》（總字數：179 字）

圖一及二： 有一日，有隻貪玩嘅貓仔見到一隻黃色嘅蝴蝶坐喺棵草叢上面。

佢想捉住隻蝴蝶，於是撲埋去。喺呢個時候，有個笑笑口嘅男仔釣完魚番嚟，一隻手拎住個桶，另一隻手攞住個波。佢見到貓仔追住蝴蝶。

圖三及四： 蝴蝶好快咁飛走咗。貓仔為咗捉蝴蝶，唔小心跌咗入草叢度。

佢覺得好痛同好嬲。個男仔嚇到鬆開手，搞到個波跌咗。當佢見到個波碌咗落水度，就大叫：「嗚...我個波呀！」佢好傷心，好想執番個波。喺呢個時候，貓仔留意到男仔個桶，心諗：「我想食條魚呀！」

圖五及六： 同一時候，個男仔開始用魚竿喺水拉番個波上嚟。佢有留意到貓仔已經躡咗一條魚。最後，貓仔就好高興咁食嗰條好好味嘅魚，而個男仔就攞番個波，覺得好開心。

《狗》（總字數：178 字）

圖一及二： 有一日，有隻貪玩嘅狗仔見到一隻灰色嘅老鼠喺棵樹附近坐，佢想捉住隻老鼠，於是撲埋去。喺呢個時候，有個笑笑口嘅男仔行完街返嚟，一隻手拎住袋雞髀，另一隻手攞住個氣球。佢見到狗仔追住老鼠。

圖三及四： 老鼠好快咁跑走咗。狗仔為咗捉佢，唔小心撞咗落棵樹度，佢覺得好痛同埋好嬲。個男仔嚇到鬆開手，搞到個氣球飛走咗，當佢見到個氣球飛咗上棵樹度，就大叫：「啊！我個氣球呀！」佢好傷心，好想攞返個氣球。喺呢個時候，狗仔留意到男仔個袋，心諗：「我想食雞髀呀！」

圖五及六： 同一時候，個男仔開始喺樹上面拉返個氣球落嚟，佢有留意到狗仔已經躡咗一條雞髀。最後，狗仔就好高興咁食嗰條好好味嘅雞髀，而個男仔就攞返個氣球，覺得好開心。