

## **MAIN - Italian: Multilingual Assessment Instrument for Narratives**

Adattamento italiano (a cura di) **Levorato, M.C. & Roch, M.**

[http://www.zas.gwz-berlin.de/fileadmin/material/ZASPiL\\_Volltexte/zp56/MAIN\\_english.pdf](http://www.zas.gwz-berlin.de/fileadmin/material/ZASPiL_Volltexte/zp56/MAIN_english.pdf)

Per maggiori informazioni e per ottenere la prova completa contattare

[maja.roch@unipd.it](mailto:maja.roch@unipd.it)



## Caprette (Baby goats)

Nome: \_\_\_\_\_

Cognome: \_\_\_\_\_

Genere: \_\_\_\_\_

ID: \_\_\_\_\_

Data di nascita: \_\_\_\_\_

Scuola e classe: \_\_\_\_\_

Esaminatore: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

## Produzione narrativa (Narrative telling): ISTRUZIONI

La prova del Telling consiste nel racconto di una storia, rappresentata graficamente, da parte del bambino, e ha come obiettivo quello di valutare la produzione narrativa del bambino.

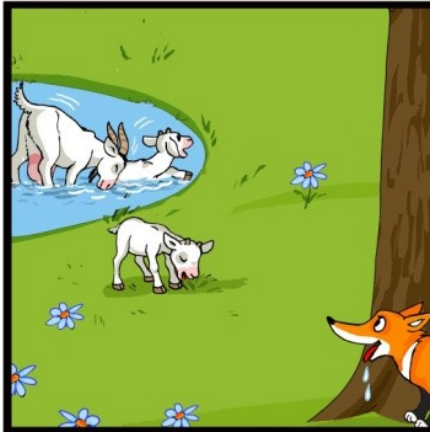
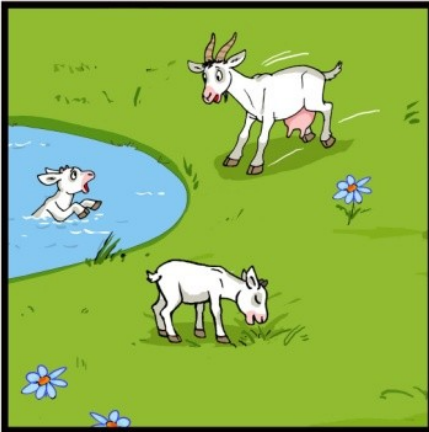
Ogni storia è rappresentata da sei immagini che narrano tre episodi differenti ma collegati tra loro. Ogni episodio è composto da stati mentali iniziali dei personaggi, obiettivo, tentativo, risultato e stati mentali come reazione.

Al bambino vengono fatte vedere tutte le figure e poi gli viene chiesto di raccontare la storia meglio che può, partendo dalle prime due immagini, e proseguendo con due immagini alla volta. Alla fine del racconto vengono poste delle domande per valutare la comprensione della storia.

Le storie usate per questo scopo sono due “Le caprette” e “Gli uccellini” identiche nella struttura interna e differiscono per i personaggi della storia.

Per avere la versione completa della prova, contattare

Maja Roch [maja.roch@unipd.it](mailto:maja.roch@unipd.it)



## ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI PER LA PRODUZIONE NARRATIVA

L'attribuzione del punteggio si suddivide in diverse aree:

**a) Struttura della storia**, è un indice che misura la quantità di informazioni espresse dal bambino nel racconto della storia. Il massimo del punteggio raggiungibile in questa sezione è 17, si attribuisce 1 punto se il bambino riferisce gli aspetti fondamentali della storia (stati mentali, obiettivi dei personaggi, tentativi e risultati ottenuti), 0 se non li esprime.

**b) Complessità della storia**, è un indice che misura la qualità della storia narrata. Ogni storia è divisa in tre diversi episodi, ognuno dei quali è composto da stati mentali iniziali e finali, obiettivo, tentativo e risultato. In questa sezione vengono presi in considerazione obiettivi (O), tentativi (T) e risultati (R). Per ogni episodio si verifica, nel racconto del bambino, se ha riportato questi indici. Per ciascun episodio viene indicato il livello di complessità che è dato dalla relazione dei diversi aspetti all'interno di ciascun episodio. Si attribuisce il livello di complessità minimo (1) se il bambino all'interno dell'episodio mette in relazione i tentativi (T) e i risultati (R), il livello di complessità intermedio (2) se il bambino mette in relazione un obiettivo (O) con un tentativo (T) o un risultato (R) e il livello di complessità massimo (3), ogniqualvolta il bambino narra tutti e tre gli elementi (OTR). Infine, viene assegnato il livello di complessità 0 se il bambino narra elementi singoli, senza metterli in relazione.

Il punteggio massimo è 9 (3 punti per ogni episodio).

**c) Stati mentali**, nel racconto del bambino vengono presi in considerazione anche tutti gli stati mentali che esprime. Ad ogni stato mentale espresso dal bambino si attribuisce 1 punto, per un totale di 6 punti.

**d) Comprensione della storia**, alla fine del racconto della storia vengono poste 9 domande di comprensione. Per ogni risposta corretta viene attribuito 1 punto, per ogni risposta sbagliata il punteggio è 0.

## Caprette

a) Struttura della storia					
	Risposta			Punteggio	Commenti
	Corretta	Sbagliata	Omessa		
Setting	Orario e/o luogo di riferimento, ad esempio: C'era una volta / un giorno / tanto tempo fa.. in una foresta / in un prato / in un lago / in uno stagno..			0 1 1 <sup>1</sup>	
<b>Episodio 1: La capra</b>					
Stato mentale iniziale	La capretta era <u>spaventata/ in pericolo/ aveva bisogno di aiuto/ piangeva/ chiamava la mamma</u>			0 1	
Obiettivo	La capra voleva aiutare la capretta/ salvare la capretta/ aiutare la capretta a uscire dall'acqua...			0 1	
Tentativo	La capra corre/ va dentro l'acqua..			0 1	
Risultato	La capretta è salva/ fuori dall'acqua..			0 1	
Stato mentale finale	La capretta è <u>sollevata/ salva/ soddisfatta/ non ha più paura</u>			0 1	
<b>Episodio 2: La volpe</b>					
Stato mentale iniziale	La volpe <u>vede</u> che la mamma ha distolto lo sguardo/ la volpe aveva <u>fame</u>			0 1	
Obiettivo	La volpe vuole mangiare/ afferrare/ prendere/ uccidere la capretta			0 1	
Tentativo	La volpe saltò verso/ saltò su/ cercava di raggiungere/ prendere la capretta			0 1	
Risultato	La volpe afferra/ prende la capretta			0 1	
Stato mentale finale	La volpe è <u>infelice/ delusa/ ancora affamata</u>			0 1	

1 1 punto per la menzione del tempo e 1 per lo spazio

<b>Episodio 3: L'uccello</b>					
Stato mentale iniziale	L'uccello <u>vide</u> che le capre erano i pericolo			<b>0</b>	<b>1</b>
Obiettivo	L'uccello decide/vuole permare il gatto/aiutare, salvare/proteggere la capretta			<b>0</b>	<b>1</b>
Tentativo	L'uccello morde/tira la coda della volpe/attacca/inseguire/cacciare la volpe			<b>0</b>	<b>1</b>
Risultato	La volpe lascia andare la capretta/scappa/la capretta è salva/è al sicuro			<b>0</b>	<b>1</b>
Stato mentale finale	Le pecore erano sollevate/felici/la volpe era delusa			<b>0</b>	<b>1</b>
<b>Punteggio totale Struttura della storia/17</b>					

<b>b) Complessità della storia</b>	
Numero di TR – Massimo 3 (1 punto di complessità per ciascuno)	
Numero di OT o OR- Massimo 3 (2 punti di complessità per ciascuno)	
Numero di OTR – Massimo 3 (3 punti di complessità per ciascuno)	
<b>Punteggio totale, complessità della storia</b>	

<b>c) Stati mentali</b>	
<b>Punteggio totale Stati mentali (max 6)</b>	



**d): Comprensione della storia**

		<b>Risposta corretta</b>	<b>Risposta errata</b>	<b>Non rispos ta</b>	<b>Punte ggio</b>	<b>Commenti</b>
1	Perchè la mamma capra è nell'acqua?  (O1)  (Indicare le figure 1 & 2)	Vuole salvare/ aiutare la capretta	Sta nuotando/ giocando		0 1	
2	a) Come si sente la capretta?  (Stati mentali)  (Indicare la figura 1)	Male/ spaventata/ in pericolo/ inorridita	Bene/ felice/ sta giocando		0 1	
	b) Perché pensi che la capretta si sente male/ spaventata/ in pericolo/ inorridita ecc.?	...perchè è caduta nell'acqua/ non è capace di uscire dall'acqua/ sta affondando	...perchè sta nuotando/ giocando nell'acqua o altre spiegazioni irrilevanti		0 1	
3	Perchè la volpe balza in Avanti?  (O2)  (indicare la figura 3)	Vuole/ prendere/ uccidere/ mangiare la capretta	Per giocare con la capretta		0 1	
4	a) Come si sente la volpe? (Stati mentali)  (point to picture 3)	Male/ spaventata/ inorridita/ preoccupata	Bene/ giocosa/cer ca di correre o altre spiegazioni irrilevanti		0 1	
	b) Perché pensi che la volpe si sente male/ delusa	...perchè non ha preso la capretta/ è ancora	...perchè sta giocando/		0 1	

	ecc.?	affamata	correndo			
5	Perchè l'uccello morde la coda della volpe?  (O3)  (indicare la figura 5)	Decide/ vuole salvare la capretta/ vuole fermarla	Vuole mangiarla		0	1
6	Immagina l'uccello che vede le capre.  a) Come si sente l'uccello?  (Stati mentali)  (Indicare la figura 6)	Bene/ felice/ sollevato/ grato	Arrabbiato		0	1
	b) Perchè pensi che l'uccello si sente bene/felice ecc..?	...perchè tira via la volpe da lì/ vede le capre salve/ felici/ ecc..	...perchè sta sorridendo o altre risposte irrilevanti		0	1
<b>Punteggio totale comprensione della storia</b>						
<b>/9</b>						