Stage 2 - First Phonics-
Poor Floppy

그룹/개인적 읽기 활동(Group and independent reading activities)

이야기 소개하기(Introducing the story)

제목에 관해 이야기를 나눕니다. 함께 책 앞쪽커버의 그림을 보며 등장인물들에 관해 이야기를 해 봅니다. 아이들과 나눌 수 있는 내용:

Floppy에게 무슨 일이 있는 걸까? / 이야기가 어떻게 될 거 같니?(What is the matter with Floppy? / What do you think the story will be about?)

- 그림을 보며 정확하게 유추했는지를 살펴 봅니다. 질문할 내용:

. Floppy는 누구를 만나러 갔니? / 동물들은 동물 병원에 가는 것을 좋아할 거 같니? / 네가 아플 때는 누구를 보러 가니? (Who has Floppy gone to see? / Do you think animals like going to see the vet? / Who do you see when you don't feel well?)

- 함께 책을 읽습니다.

책을 읽을 때 (During reading)

- 아이들 에게 이야기 책을 읽도록 시킵니다. 아이가 새로운 단어를 읽었을 때는 칭찬하여 자신감을 북돋아 주세요. 읽는 동안에 틀리게 읽게 되면 아래의 사항들을 이용하여 다시 읽게 하고 고쳐주세요. 어떤 기술이나 방법이 아이에게 잘 맞는지 관찰하고 노트 합니다.

관찰

(아이에 관한 check)
- 자주 나오는 단어들을 읽을 줄 아는지
- 첫머리와 끝의 음을 CVC 단어로 구분할 수 있는지
- 글자의 소리를 단어로 식별할 줄 아는지
- 읽는 동안 다양한 몸짓을 사용하는지

파닉스 연습하기 (Practicing phonics)

목적

단어의 앞, 혹은 뒤의 발음이 반복되는 단어들을 찾아봅니다.

- 게임을 합니다. CVC단어들을 이야기 책에서 골라내고 칠판이나 공책에 적어 표를 만들어봅니다. : not, well, bad, bed, sad, vet, six, cat, pill.

- 아이들을 둥글게 모여 앉게 합니다. 한 명에게 표에서 하나의 단어를 골라 읽도록 시킵니다. 오른쪽으로 진행되며 다음 아이는 왼쪽 아이가 말한 단어를 음절이 같으며 뒤의 발음이 반복되는 다른 단어를 말합니다. (예: not, pot, lot, rot, got.)

- 더 이상의 반복되는 단어가 없을 때까지 진행하고 이 때에는 표의 새로운 단어를 고를 기회를 줍니다. 새로운 단어로 같은 게임을 진행합니다.

- 게임에 참여하여 엉뚱한 단어나 존재하지 않는 단어를 말하는 경우 이를 제한해 줄 수 있습니다.

관찰

- 아이들이 게임을 하며 자신 있게 단어를 바꿔서 말 하는지

- 아이들이 반복되는 것을 거부하고 새로운 단어를 말하지는 않는지

스펠링 패턴 찾기 (Looking for spelling patterns)

목적

복잡한 형태의 단어 및 일반패턴의 단어들을 인식해 봅니다.

- 두 개의 L(LL)로 끝나는 단어들을 책에서 함께 찾아 봅니다.(well pill) 두 개의 L로 끝나는 다른 단어들도 더하여 리스트를 만듭니다.(will, tell)

- 리스트에 적힌 단어들의 모음을 모두 A로 바꾸어 봅니다. (wall, pall, wall, tall). 같은 방법으로, o,u 등으로 다시 바꾸어 봅니다.

- 단어들을 읽고 같은 패턴으로 적용되는 것을 인식 시킵니다.

관찰

- 기억하고 있는 단어를 말하는 아이가 있진 않았나요?(ex pull)

- 두 개의 L로 끝나지 않는 단어를 말하는 아이는 있지 않았나요?

말하기와 듣기 활용(Speaking and listening activities)

목적

-정확히 단어를 고르게 합니다.

-연관된 설명을 합니다.

-의견과 행동들에 관해 이유를 설명해 줍니다.

-상황을 전달하기 하고 표출 시키기 위해 언어와 행동을 사용합니다.

교과과정과의 연결

개인적, 사회적, 감정적 발전: 주의, 필요 사항

이야기에 대해 반응하기

아이에게 물어보기:

. 책에서 Kipper에게 농담을 한 사람은 누구였지? (Who played a joke on Kipper in the story?)
. 그가 무엇을 했지? (What did he do?)
. 엄마의 아이디어는 무엇이었지? (What was Mum's idea?)
. 아빠는 그것을 재미있게 생각했었니? (Did Dad think it was funny?)
. 책에서 Floppy에게 무슨 일이 생겼지? (What was happening to Floppy in this story?)

개인적 경험과 교과과정의 연결

. 진짜 달걀을 모아 본적이 있니? (Have you ever collected real eggs?)
. 부활절 달걀을 찾아 본 적이 있니? / 무슨 일이 생겼니?(Have you ever looked for Easter eggs? / What happened?)
. 어떤 동물이 달걀을 낳니? / 새의 둥지를 본 적이 있니? (Do you know which creatures lay eggs? / have you seen a bird's nest?)
. 공룡의 알을 사진으로 본적이 있니? (Have you seen pictures of dinosaur eggs?)

역할극

- 동물병원에 가는 것을 이야기 해 봅시다.

. 무엇을 해야만 합니까? / 누구를 제일 먼저 보게 됩니까? / 수의사는 무엇을 합니까?
. 엄마는 뭐하고 말을 할까요? / 수의사는 어떤 이야기를 할까요? / 칩은 무슨 말을 할까요?

- 플로피가 약을 복용해야 한다는 수의사의 설명을 포함하여 대화를 함께 만들어 나갑니다. 엄마, 병원 안내원, 수의사, 플로피, 칩의 역할을 정합니다. 동물병원에 방문하는 것으로 연극을 합니다.

쓰기(Writing)

목적

-역할극의 상황을 써보기

. 역할극을 하는 공간에 대해 이야기를 해 봅니다. (어떤 공간이 대기실이 될 것인가, 어떤 공간이 진료실이 될 것인가..) 어떤 표지가 필요 한지도 이야기 해 봅니다. ("안내", "개는 주인과 함께", "여기서 기다리세요."..)
. 예약공책을 만듭니다. 진료용지도 만듭니다. 플로피에 관하여 어떻게 적을 것 인지 생각해 봅니다.