Stage 2 - More Stories B
Biff's Aeroplane (비프의 비행기)

Cover Note
-스토리 북의 앞면과 뒷면에 집에서 쉽게 할 수 있는 읽기 수업 방법이 제시되어있습니다.

What's this story about? 무슨 이야기일까요?

Biff makes a toy aeroplane from a kit. She takes it to the park to fly it. It flies so well that it flies out of the park. She thinks she has lost it, but she gets a nice surprise when she gets home.
비프는 공구 세트를 이용하여 장난감 비행기를 만듭니다. 만든 비행기를 날려보려고 공원에 가져가는데, 너무 잘 날아서 공원 밖으로 날아가버립니다. 비프는 비행기를 잃어버렸다고 생각하지만, 집에 돌아왔을 때 놀랄만한 일이 생깁니다.

Talk together. 함께 이야기 해보세요.

Look through the pictures to see what happens to Biff's aeroplane. Has the child ever flown a model aeroplane? Talk about why a flying object might get lost.
그림을 훑어보며 비프의 비행기에 무슨 일이 생기는지 확인하세요. 아이가 모형 비행기를 날려본 적이 있나요? 왜 날아다니는 물건은 잃어버리기 쉬운지 이야기해보세요.

Read the story. 이야기를 읽어봅시다.
○W = Word recognition (단어인지)
○C= Language comprehension (언어이해)
○W Read the title, helping the child with the word aeroplane Ask, "Can you see two words inside aeroplane?" Look through the book and find aeroplane on pages 1, 3, 6, 10 and 16.
제목을 읽고, 아이가 단어 aeroplane을 읽는 것을 도와주세요. "aeroplane 안에 포함된 2개의 단어가 보이니?" 하고 물어보세요. 책을 쭉 훑어보고 1, 3, 6, 10 쪽에서 aeroplane을 찾으세요.

○W Read the story together. 이야기를 함께 읽어보세요.

○C Pages 2 and 3, ask, "Do you think Biff spent a lot of time making her aeroplane? How do you know?"
2-3쪽, "비프가 비행기를 만드는 데 많은 시간이 걸린 것 같니? 그걸 어떻게 알 수 있니?" 하고 물어보세요.

○C Page 5, ask, "Why do you think Biff chose to go to the park to fly her aeroplane?"
5쪽, "왜 비프는 비행기를 날리기 위해 공원을 택했을까?" 하고 물어보세요.

○W Page 7, help the child to read over Ask, "Can you find over elsewhere in the book?"
7쪽, 아이가 단어 over을 읽는 것을 도와주세요. "책의 다른 부분에서 over를 찾을 수 있니?" 하고 물어보세요.

○W Page 11, find the word Everyone Ask the child to find two words inside it.
11쪽, 단어 everyone을 찾으세요. 아이에게 everyone을 이루는 두 개 단어를 찾아보라고 하세요.

○C Page 15, ask, "Why was Biff upset?"
15쪽, "왜 비프는 어쩔 줄 몰라 했니?" 하고 물어보세요.

○C Page 16, ask, "What do you think Biff said? What do you think she will do next?
16쪽, "비프가 뭐라고 말한 것 같니? 다음에 비프가 어떤 행동을 할까?" 하고 물어보세요.

Play a game. 게임을 해봅시다.
Change the ending
- To help the child to think about what happened in the story and how it might have ended.
이 게임은 본문에서 일어난 일들과 결말에 대해 생각해 보도록 도와줍니다.

Step
1. Retell the story without the book.
책을 보지 말고 이야기를 다시 들려주세요.

2. After the aeroplane flies over the trees and houses, think of somewhere else it could have landed and change the ending.
나무와 집 위로 비행기가 날아가는 장면 뒤에, 착륙했을 만한 다른 장소들을 생각해서 결말을 바꿔보세요.

3. Then the child retells the story and changes where the aeroplane lands.
이번에는 아이가 비행기의 착륙 장소를 바꿔서 이야기를 다시 들려줍니다.

Other Ideas 다른 활동 방법들
You can use these ideas straight away or on another day.
지금 바로 해보거나 다른 날 해보아도 좋습니다.

Write down the letters in the word aeroplane.
단어 aeroplane.의 알파벳들을 적으세요.

Choose three letters to make words, e.g. ran, pan, pen.
그 중 세 글자를 선택해서 단어를 만들어보세요. 예) ran, pan, pen

Write the words and ask the child to read them.
단어들을 적고 아이에게 적은 것을 읽어보라고 하세요.

Make a paper aeroplane.
종이 비행기를 하나 만드세요.

Fly it inside or, if it is not very windy, outside.
그것을 실내에서 날리거나, 바람이 심하지 않으면 야외에서 날려보세요.

Storybook
-스토리 북 교재 내용에 대한 번역입니다. 수업 준비 시, 미리 참고하세요.

P1: Biff는 비행기를 만들었어요.
P2: 엄마는 Biff를 도와주었어요.
P3: 비행기는 좋아 보였어요.
P4: Biff는 비행기를 날리기를 원했어요.
P5: Biff는 공원에 갔어요.
P6: 비행기가 공중으로 날아갔어요.
P7: 나무 위를 지나갔어요.
P8: 집 위를 지나갔어요.
P10: Biff는 비행기를 찾으러 다녔어요.
P11: 모든 사람들이 도와주었어요.
P12: Biff는 찾고 또 찾았어요.
P13: Biff는 비행기를 찾을 수 없었어요.
P14: Biff는 울고 싶어졌어요.
P15: Biff는 위층으로 올라갔어요.
P16: 비행기가 침대 위에 있었어요.