Stage5. Stories Teaching Note -The Magic Key(마법의 열쇠)

C- Language comprehension, W-word recognition

Group or guided reading

책 소개 하기

C – 책의 표지를 보고 비프가 들고 있는 것이 무엇인지 이야기 해 봅니다. 질문할 내용:

- "Key"라는 단어를 표지에서 찾을 수 있니? "Can you find the word 'Key' in the title?"

C _ 책의 그림들을 꼼꼼히 보면서 아이들과 어떠한 사건이 일어나고 있는지 이야기 해 봅니다. 질문할 내용:

- 열쇠는 어디에서 발견 했니? (Where did the key come from?)
- 이야기 속에서 어떤 일이 생길 것 같니? (What do you think might happen in this story?)

공부방법

- 모르는 단어를 아이들이 발견하였을 때에는 책 속의 그림을 이용하여 단어의 뜻을 찾게 도와 주세요.

개별 읽기

- 아이들에게 이야기를 크게 읽도록 시킵니다. 아이들이 읽는 동안 격려 해 주시고 필요하다면 수정하여 줍니다.

C – 아이들 개인적으로 읽기를 들어주며 이야기를 이해 하고 있는지 여러 가지 질문을 해 줍니다.

평가: 아이들을 살펴 보세요

- 비슷한 단어를 통하여 스펠링 패턴을 연습하여 봅니다. (house / mouse)
- 이야기 속에서 어떤 일이 벌어지는지 이해력을 발휘하게 합니다.

이야기 복습하기

C – 질문하기:

- 비프와 칩은 어떻게 저 열쇠를 손에 넣게 되었을까? (How did Biff and Chip get the key?)
- 왜 아이들이 무서워하는 것 같니? (What gave them a fright?)

C – 질문하기:

- 비프와 칩의 기분은 어떨까? (How do you think Biff and Chip are feeling?)
- 그들은 무엇을 하려고 할까? (What are they trying to do?)

_ 아이들에게 무엇 때문에 비프와 칩이 작아지고 켜졌는지 물어봅니다.

Group and independent reading activities

목적: 파닉스를 적용하여 새로운 단어를 읽어낼 수 있게 합니다.

W - "slipper"과 "kipper"의 동일한 음운과 스펠링 패턴을 인지 하게 합니다.
- 다음의 단어들을 칠판 위에 적어봅니다. (pin, box, book, house)
- "slipper"과 "kipper"와 같이 동일한 음운을 다음의 알파벳(b, f, l, m, t)으로 칠판 위의 단어들과 매치되는 단어들을 만들어 봅니다. (ex; pin/bin, box/fox, book/look, house/mouse)

평가: 아이들은 같은 음운이 반복되는 다른 글자들을 만들어 내었나요?

목적: "-er"처럼 같은 스펠링 패턴을 가지는 단어들에 대하여 알아봅시다.

W – 아이들에게 비프와 칩이 작아지는 페이지를 찾게 합니다.
- 아이들은 "smaller"이란 단어를 접하고 어떤 것을 인지 하나요? "-er"을 덮은 뒤 다시 물어 봅니다.
- "big"이란 단어를 책속에서 찾도록 합니다. 아이들은 22페이지의 "bigger"란 단어도 찾을 수 있었나요? 아이들은 bigger 속의 달라진 스펠링 패턴을 이해 하고 있나요? 끝 자음 "g"가 두번 쓰인 것을 인지 하나요?
- 아이들에게 "hot, wet"도 "-er"을 사용하여 만들어 보게 합니다.

평가: 아이들은 끝 자음이 "-er"앞에서 두 번 쓰임을 알고 있나요?

목적: 뜻을 파악하기 위하여 구문과 지문을 적절히 이용하는지 살핍니다.

C – 다음의 단어들이 책 속에서 두 번째 나올 때부터 단어들을 가리고 아이들이 어떤 단어인지 추측할 수 있도록 합니다. (Key-page6-7, pencil-page12, pin-page13, house-page14, mouse-page20)
- 아이들에게 크게 읽도록 시키며 가려진 단어들이 무엇일지 맞추게 합니다.

평가:
- 아이들은 앞서 읽은 단어들을 생각하며 어떤 단어가 들어가야 하는지 기억해 내었나요?
- 아이들은 문장구조를 생각하며 어떤 단어가 들어가야 하는지 추측하였나요?

목적: 이야기의 전개를 예상하여 봅시다. 이야기의 구조가 바뀌는 주요한 요건이 무엇인지 살펴봅니다.

- 다음의 질문들에 관하여 토론을 하여 봅시다.
  - 비프와 칩에겐 어떤 일이 생겼을까? 왜 그런 일이 일어났을까? (What happened to Biff and Chip? / Why?)

- 책 속이 아닌 실제에서 이런 일이 가능 할까? (Do you think this would happen to them in real life?)
- 여태까지 읽었던 책들과 이 책의 다른 점이 무엇이니? (What makes this story different from other stories you have read?)

- 아이들에게 마법 열쇠를 갖게 된다면 어떠한 가상 경험을 하고 싶은지 그림으로 그리게 합니다.

평가: 아이들이 마법열쇠와 연관되는 가상의 이야기를 이해 하나요?

목적: 아이들이 생각한 가상의 이야기를 연기하여 봅니다.

- 아이들 세 명이 한 조가 되도록 그룹을 만듭니다. 각각 비프, 칩, 키퍼가 되도록 역할을 맡도록 합니다. 그리고 아이들에게 어둠의 숲에 와 있다는 가상의 환타지를 연기하게 합니다. 아이들에게 눈을 감고 연기 전 감정이입을 하게 도와 주세요.

평가: 아이들이 롤 플레이를 하는 동안 책 속에서 공부한 단어들을 사용하였나요?

Speaking, listening and drama activities

목적: 여러 기법을(강조하며 읽기, 조절하며 읽기) 사용하여 크게 소리 내어 책을 읽고 이해 합니다.

- 아이들은 돌아가면서 책을 읽습니다. 질문할 내용:
  - 어떤 부분에서 더욱 강조하며 크게 감정을 살려 읽어야 하니? (Which parts should be read more loudly or with expression? Why?)

평가: 아이들이 극적인 장면에서 소리를 크게 내거나 억양을 강하게 하며 읽습니까?

Writing activities

목적: 개인적으로 글 쓰고 싶은 주제를 정하고 계획을 세우며 이에 따라 글쓰기를 합니다.

- 아이들에게 눈을 감고 비프와 칩이 작아졌을 때 보았던 물건들 중 하나를 상상하게 합니다.
- 아이들에게 만약 자신이 비프와 칩처럼 작아 진다면 어떤 것을 만나보고 싶은지 말 하게 합니다.
- 아이들에게 이에 관한 문장을 만들어 보게 합니다. 먼저 칠판에 아이들이 이용할 수 있는 구문을 적어 주세요. (I want to meet a ..... Because.....)

평가: 아이들은 글쓰기 연습에 알맞은 물체를 고르고 그것에 관하여 적었나요?