Stage5. Stories Teaching Note
– Castle Adventure (성으로의 모험)-

C- Language comprehension, W-word recognition

Group or guided reading

책 소개 하기

C – 아이들에게 지난 이야기의 끝이 어떻게 마무리 지어 졌는지 물어 봅니다. 그리고 함께 제목을 읽어 봅니다. 질문:

- 마법은 아이들과 할머니를 어디로 보낸 것 같으니? (Where has the magic taken them?)

C – "spells"라는 단어를 18 쪽에서 찾아 읽어보고 아이들과 어떤 내용이 이야기 속에 담아 질 지 이야기 해봅니다.

공부방법

- 아이들에게 이해를 돕기 위하여 그림을 살펴보고 이야기의 흐름을 파악하게 합니다.

개별 읽기

- 아이들에게 이야기를 큰 소리로 읽게 하세요. 아이들이 읽는 동안 칭찬과 격려를 해 주시고 필요하다면 정정하여 주세요.

C – 아이들에게 할머니가 이 이야기에서 왜 중요한 인물인지 질문을 통하여 이해를 돕습니다.

평가: 아이들을 살펴 보세요

- 아이들에게 대화의 내용이 말 따옴표 안에 있음을 인지하게 합니다.
- 이야기가 어떻게 진행되는지 이해력을 바탕으로 알아봅니다.

이야기 복습하기

C – 질문하기:

- 할머니는 어떻게 왕을 구할 수 있었지? (How did Gran save the king?)
- 할머니는 각각의 마녀들을 어떻게 하였지? (What did she do with each witch?)

C – 할머니가 첫 번째 마녀를 붙잡은 장면에서의 배경에 대해 이야기 해 봅니다. 질문:

- 왜 작가는 이러한 배경을 선택 하였을까? (Why has the author chosen this setting?)
- 칩은 마녀에게 빼앗은 열쇠로 무엇을 한 것 같니? (What do you think Chip did with the keys that he took from the witch?)

C – 질문:

- 마녀들이 행한 벌은 적당한 것이었니? 왜 그렇게 생각하니? (Do you think the witches' punishment was appropriate? Why?)

Group and independent reading activities

목적: 파닉스를 이용하여 새로운 단어들의 스펠링을 공부해 봅니다.

W – "Witch"라는 단어를 찾습니다. 앞의 글자 "Wi"를 덮고 "tch"를 보며 어떻게 발음 되는지 의논 하여 봅니다.
- 아이들에게 단어의 끝 글자가 "tch"인 다른 단어들도 생각 하여 보게 합니다. (ex; Ditch, itch)
- 두 명씩 짝을 지어 모음을 바꾸어 새로운 단어를 만들어 봅니다. (eg; catch, hutch, fetch)

평가: 아이들은 "tch"앞에 언제나 모음이 선행되어 나타남을 인지 하나요?

목적: 자주 등장하는 단어들을 살펴 봅니다.
W –아이들이게 돌아가며 그룹으로 이야기를 읽게 합니다. 각각의 아이들은 앞의 아이가 멈춘 부분에서부터 이어 읽기를 합니다. 아이들이 어려운 단어에서 머뭇거린다면 읽을 수 있도록 도와 줍니다.

평가: 아이들이 자주 등장하는 단어들을 빠르고 능숙하게 읽어 내려 가나요?

목적: (Witch)라는 단어와 (Witch's)라는 단어를 8페이지에서 찾고 's 가 쓰였을 때의 다른 점을 설명 하여 줍니다. 이때에 한 명의 마녀를 지목 하여 설명하는 것이 이해하는데 더욱 도움이 될 것입니다. 같은 방법으로 (Witches)와 (Witches')에 대하여도 설명 하여 줍니다. 이때에는 세 명의 마녀가 같이 있는 장면 페이지 17을 참고하여 설명을 하면 효과적 입니다.
– "frog"라는 단어를 가지고 단수와 복수로 변형하여 봅니다.

평가:
- 아이들은 어퍼스트로피의 사용을 정확히 이해 하였나요?

목적: 질문을 하고 답하는 시간을 가집니다. 돌아가면서 관련된 내용을 질문하고 답합니다.

C- 아이들에게 이야기에 관련된 질문을 종이에 적게 합니다.
- 이 종이를 섞어놓고 아이들에게 각자 한 장씩 뽑도록 합니다. 그리고 적힌 질문에 답하기 위하여 책을 참고하여 대답을 적도록 합니다. 참고한 페이지 또한 적도록 합니다.
- 그룹을 만들어 질문에 답하도록 합니다.

평가: 아이들은 자신의 대답을 뒷받침 할 수 있는 의견들을 책 속에서 찾을 수 있었나요?

목적: 이야기 속의 주요 사건을 다시 정리하여 적어 봅니다.

C- 아이들과 동화 속 요정 캐릭터들이 마녀와 개구리 등으로 등장함을 이야기 해 봅니다. 이러한 종류의 이야기에서 종종 등장하는 다른 캐릭터들에 관해서도 이야기 하여 봅니다.
- 이러한 동화에서 필수적으로 등장하는 다른 캐릭터들을 책 속에서 찾아 봅니다. (e.g.; the number three, witches turning people into frogs, use of magic spells, kings/queens)
- 아이들은 시간이 남는다면 각각의 캐릭터들을 그림으로 표현 하여 봅니다.

평가: 아이들이 전통적인 동화 속 요정 캐릭터들에 관하여 쉽게 이해 하나요? 책에서 그것들을 잘 찾아 내었나요?

목적: 하나의 뜻이 되도록 문장들을 함께 묶어 봅니다.

C- 8페이지부터 15페이지의 문장들을 종이에 적어 카드로 준비하여 순서가 맞지 않게 섞습니다.
- 아이들이게 이것들을 재 배열 하게 하고 뜻이 맞도록 문장을 하나의 그룹으로 묶게 합니다.

평가: 마지막으로 정리한 문장들이 뜻이 맞게 배열 되었나요?

Speaking, listening and drama activities

목적: 익숙한 등장인물을 롤 플레이를 통하여 표출하여 봅니다.
C – "Hot seat"이라고 적힌 의자에 앉으면 주인공이 됩니다. 아이들에게 돌아가면서 "hot seat"에 앉도록 하고 이 곳에 앉은 아이는 개구리 왕이 되게 합니다. 나머지 아이들은 아이들에게 인터뷰 형식으로 질문을 하게 합니다. 이야기 속에서 벌어진 일들이 어떻게 된 것인지를 개구리 왕에게 질문합니다.

평가: "hot seat"에 앉은 아이는 왕이 겪었을 감정들을 적절히 표출 하였나요?

Writing activities

목적: 각자 스스로 쓰기의 주제를 정하고 이를 계획하여 따릅니다.
C - 아이들에게 자신만의 마법을 머릿속에 그리게 합니다.
– "아이들에게 책 속에서 관심이 가는 단어나 구문을 골라 적어 리스트를 만들게 합니다.
- 아이들에게 위에서 고른 단어들과 생각한 마법을 이용하여 개구리 왕에 관하여 새로운 글을 적도록 합니다.

평가: 아이들은 상상력을 이용하여 글을 만들어 내었나요?
- 아이들은 자신이 생각한 글을 위하여 적절한 단어들을 책에서 골라 내었나요?