Stage 5 More Stories C

Teaching Note

Sleeping Beauty

C = 언어 이해력 연습	R, AF = QCA 읽기 평가 중심
W = 단어 인지	W, AF = QCA 쓰기 평가 중심

그룹으로 읽는 방법

책 소개

C 아이들이 'Sleeping Beauty' 원작에 대해 이미 알고 있는 것을 확인해 보고, 함께 요점을 되짚어 보세요.

C 함께 제시된 그림을 본 후에 아이들이 같은 이야기라고 생각하는지 물어보세요.

전략점검

새로운 단어가 주어졌을 때, 단어를 음절로 나누어 보는 것을 아이들에게 다시 상기시켜 주세요.

혼자 읽어보기

W 아이들이 이야기를 읽어보도록 하세요. 아이들이 'blackberries'나 'cobweb'같은 합성어를 읽을 때 어떻게 접근하는지 눈여겨보세요. 아이들이 단어 안에 또 다른 단어가 존재한다는 것을 깨달았을 때 칭찬해주세요.

W 들으면서 아이들에게 질문하세요. : What two letters have been added to the word 'prince' to make 'princess'? (prince 라는 단어에서 princess 라는 단어를 만들기 위해서 어떤 글자 두 개가 더해졌을까요?)

평가

아이들이 다음의 항목을 잘 따라오는지 확인하세요.

아이들이 새로운 단어를 만들 때 다양한 방법을 쓰나요?

아이들이 새로운 단어를 해석할 때 문장의 느낌과 문법을 적절히 적용하나요?

본문으로 돌아와서

C 24 페이지에서, 왜 Biff 가 'He's no Sleeping Beauty! (그는 잠자는 숲 속의 공주가 아니야!)' 라고 말했는지 물어보세요.

W 아이들에게 장음의 'ee' 모음을 가지고 있는 단어를 찾아보라고 물어보세요. : 'Key' (7 페이지), 'these' (8 페이지), 'free' (10 페이지), 'need' (12 페이지). 같은 'ee' 음가라도 다른 철자법을 가지고 있는 것을 주목해주세요. 아이들이 단음의 'i' 음을 가진 단어('prince', 'big', 'kiss', 'magic')를 찾아낼 수 있나요?

C 17 페이지에서 'Why is there dust on everything? What makes cobwebs? (왜 저기에는 먼지가 가득할까? 뭐가 거미줄을 만들지?) 라고 물어보세요.

C 19 페이지와 20 페이지를 펴시고 'Why didn't the prince know what to do next? Why did Kipper know what to do? (왜 왕자는 다음에 무엇을 해야 할지 몰랐을까? 왜 Kipper 는 무엇을 해야 할지 알았을까?)'라고 물어보세요.

그룹 및 개별 읽기 활동

목표

이야기 속에 나온 언어를 사용해서 시간 순서대로 무슨 일이 일어났는지 다시 이야기해 봅니다. 본문과 다른 이야기를 구성하는 주요 요소가 무엇이 있는지 인식합니다.

C 전통적으로 알려져 있는 'Sleeping Beauty' 이야기를 찾아서 아이들에게 읽어주세요.

- 전통적인 버전에서는 어떤 종류의 언어들이 사용되었는지 아이들과 이야기를 나눠보세요. 예) 'Once upon a time...(옛날 옛적에)', 'lived happily ever after...(행복하게 오래오래 살았답니다)'
- 그 이야기에서 아이들이 전통적인 요소를 찾아낼 수 있는지 물어보세요. 예) 사악한 요정, 왕과 왕비, 공주, 성, 100 년 넘게 잠드는 것, 잘생긴 왕자 등.
- 아이들에게 8 페이지부터 Oxford Reading Tree 버전의 이야기를 동화 언어를 사용해서 다시 이야기 하도록 유도해 주시고, 아이디어에 대한 의견을 물어보세요. 예) 'Once upon a time some children were in a wood when they saw a man caught up in a thorny bush... (옛날 옛적에 아이들이 한 남자가 가시덤불에 갇혀 있는 것을 보았어요.)

평가

아이들이 사건을 시간 순서대로 잘 제시할 수 있나요? 아이들이 적절한 동화 언어를 사용하나요?

목표

내용 파악을 위해 읽을 때 구문론과 문맥을 사용 합니다. 이미 배운 문자소를 발음하는데 있어서 다양한 방법들을 인식 합니다 .

C 아이들이 본문을 눈으로 따라오는 동안, 아이들에게 이야기를 읽어주세요.

● 읽으면서 각 페이지마다 이야기 흐름에 영향을 줄 수 있는 간단한 실수를 해주세요.
예) 2 페이지에 ‘brushes'를 ’bush'라고 읽거나 3 페이지에 ‘mix'를 ’mind'라고 읽어주세요.

● 아이들이 실수를 눈치 채고 바로 고치는 재미를 느낄 수 있도록 유도해 주세요.

● 어떻게 그 의미가 바뀌거나 혹은 이치에 맞지 않는지 아이들과 이야기해 보세요.

W 각각 ‘bushes'와 ’brushes', 그리고 ‘mind' 와 ’mix'에서 어떻게 모음 음가가 변하는지 아이들과 토론해 보세요.

평가

아이들이 문장 내에서 단어가 바뀔 때 그 의미가 어떻게 바뀌는지에 대해 잘 알고 있나요?

목표

발음에 대한 지식과 기술의 적용을 위해 2 음절과 3 음절 단어의 구성 요소를 찾아보세요.

W 2 분 동안 아이들이 전체 이야기에서 자신들이 찾을 수 있는 가장 긴 단어를 찾아보도록 해 주세요.

● 칠판에 단어들의 목록을 만들어 주세요. 어떻게 그 단어들을 읽고 그 단어를 음절별로 나누어 소리 내고 각 음절마다 어떻게 음소를 조합하는지 직접 보여줄 수 있는 아이가 있다면 자발적으로 하게 해주세요. 혹은 본인이 하셔도 좋습니다.

평가

아이들이 단어 안에 존재하는 음절수에 대해 잘 인지하고 있나요?

말하기, 듣기 및 연극 활동

목표

즉흥적으로 하는 역할놀이를 통해 등장인물들을 탐구해 봅시다.

등장인물들에 걸 맞는 목소리를 사용해서 잘 알려진 이야기를 연기해 봅시다.(4.2).

● 아이들이 공주, 왕자, 그리고 각 아이들의 역할을 맡도록 장려해주세요.

● 내레이터는 이야기를 다시 서술하면서 각 등장인물들이 말을 할 수 있도록 유도합니다. 예) "The children were picking blackberries, Wilma said...(아이들은 블랙베리를 따고 있었어요. 윌마가 말했습니다...)"

● 이야기 내에서 흐름만 이어진다면 아이들이 대사를 자유롭게 구성할 수 있도록 장려해주세요.

● 아이들이 적절한 목소리로 그들이 맡은 등장인물의 대사를 감정이 잘 드러나도록 표현할 수 있게 격려해주세요.

쓰기 활동

목표

그림과 단어를 연결해 주는 짧고 간결한 글을 종이 위에 써 봅시다.
의미를 전달하기 위해 간결한 문장을 각각 구성해서 써 봅시다.

● 8 페이지부터 끝까지 이야기를 다시 읽으면서 토론해 봅니다.

● 왕자가 공주를 어떻게 찾았는지를 표현할 수 있는 연속적인 그림 3~4 개 정도를 아이들이 그려볼 수 있도록 장려해주세요. 예) 공주가 가시나무에 갇혀 있는 그림, 왕자가 가시나무 사이를 헤치고 가는 그림, 성에 도달한 왕자의 그림, 공주를 찾은 왕자가 공주에게 키스하는 그림.

● 이 연속적인 사건들을 지그재그북(zig-zag book)에 써 보세요.

● 아이들이 각 그림을 묘사하는 문장 한, 두 개를 써 보도록 격려해주세요.

평가

아이들이 논리적으로 사건을 나열했나요?