Stage 6 More Stories A

Teaching Note

The Laughing Princess

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

그룹 읽기 또는 유도적 읽기

책 소개

C (예측하기) 표지 삽화를 보고 토론한 뒤 아이들에게 이야기의 설정을 예상해 보도록 질문해 주세요.

C (예측하기) 이야기 제목과 표지 뒷면에 있는 안내문을 읽어보도록 유도해 주세요. Kipper가 무엇을 잡고 있는지 논의해보고 질문해 주세요. : How do you think Kipper makes the princess laugh? (Kipper가 어떻게 공주를 웃게 하는 것 같나요?)

전략 점검

아이들이 'Biff made a funny face, but…'처럼 쉼표가 있는 문장을 읽을 때 잠시 쉬어갈 것을 상기시켜 주세요

혼자 읽어보기

● 이야기를 크게 읽어보도록 지도해 주세요. 필요하다면 유도해 주시면서 아이들이 읽는 동안에 칭찬하고 격려해 주세요.

W 새로운 단어를 봤을 때 위해 초성과 그림 단서를 주의 깊게 보고 확실히 하도록 격려해주세요. 예) 6페이지에서 아이들이 단어를 'poster'가 아닌 'notice'라고 읽어야 합니다.

W 만약 아이들이 'couldn't'와 같은 축약형을 읽는데 어려움을 겪는다면 그 단어 안에 있는 친근한 단어를 찾아본 후에 나머지 단어들을 예측해 볼 수 있도록 유도해 주세요.

C (요약하기) 4~5문장으로 이야기를 다시 이야기 해 볼 수 있도록 지도해 주세요.

평가

아이들이 다음의 항목을 잘 따라오는지 확인하세요.

● 아이들이 자신감을 가지고 빈도 수가 높은 단어들을 읽나요?
● 낯선 단어를 봤을 때 구조를 나누고 혼합해 보면서 차이를 알아내나요?

본문으로 돌아와서

C (질문하기, 명확히 하기) 질문해 주세요. : Who and what made Chip laugh? What made the princess laugh? (누가, 그리고 무엇이 Chip을 웃게 만들었나요? 공주는 무엇 때문에 웃었죠?)
C (명확히 하기) 아이들이 모험을 하는 동안에 joke teeth에 어떤 일이 일어났는지 연결시켜 보도록 지도해 주세요. 무슨 일이 일어났는지 상기하기 위해 삽화를 참고하도록 격려해 주세요.
C (상상하기) 마법의 키가 아이들을 데려간 장소를 묘사해 보도록 지도해 주신 후 질문해 주세요. : Does the magic key take them back in time to get there? (그 마법의 키가 그 곳에 아이들을 제 시간에 데려다 주나요?)

그룹 및 개별 읽기 활동

목표

아이들이 각자 독자적으로 빈도수가 높은 단어를 읽어보도록 합니다.
W 칠판에 'joke'와 'groaned'라는 단어를 써 주시고 아이들에게 읽어보고 모음 소리를 잘 들어보도록 지도해 주세요. 그 후 책을 처음부터 끝까지 읽어보면서 같은 모음 소리가 있는 단어를 찾아볼 수 있도록 유도해 주세요. : 'no', 'glow', 'notice', 'over', 'bone', 'won't', 'window', 'so', 'home', 'nobody', 'go', 'know'. 이 단어들의 철자 패턴에 따라 그룹으로 나눠보도록 지도해 주세요.

평가

아이들이 'now'와 'glow'가 다른 모음 소리를 가지고 있다는 것을 인식하나요?

목표

완벽하게 해석하지 못하는 낯선 단어를 어떻게 접근해야 하는지 압니다.
W 6-7페이지를 펴고, 삽화 안에 표지판에 써 있는 글들을 읽어 보도록 유도해 주세요. 필요하다면, 단어를 소리 나는 순서대로 음소로 나눠보고 다시 혼합하는 것을 앞에서 시범을 보여주셔도 좋습니다. 'Auditions'라는 단어를 어떻게 접근할 것인지 전략을 제시해 보도록 지도

해 주세요.

평가

아이들이 낯선 단어를 접근 할 때 다양한 전략을 제시할 수 있나요?

목표

단어 인지와 단어 구조, 철자 패턴 등에 대한 지식을 바탕으로 높은 정확성을 가지고 철자를 쓸 수 있습니다.

W 6페이지 삽화에 있는 표지판을 다시 봐 주세요. 아이들에게 Monday와 Tuesday의 첫 글자가 왜 대문자로 써져 있는지 설명해 보라고 질문해 주세요. 교실에 전시할 포스터를 위해 요일을 적어보도록 지도해 주세요.

평가

요일을 정확하게 쓰기 위해 아이들이 철자 패턴에 대한 지식을 잘 활용하나요?

목표

하나의 음을 세 철자로 나타내는 3 중음자처럼 빈도수가 높지 않은 문자소들을 읽고 쓸 수 있습니다.

W 20페이지를 펴고, 'laugh'라는 단어를 읽어보도록 지도해 주세요.

● 21페이지를 펴고, 아이들에게 'laughed'라는 단어를 읽어보도록 지도해 주세요.

● 23페이지를 펴고, 아이들에게 'laughing'이라는 단어를 손가락으로 가리키고 읽어보도록 지도해 주세요. 단어의 어미가 바뀔 때 그 의미가 어떻게 바뀌는지 토론해 보세요.

평가

아이들이 단어에 접근하기 위해 문자소에 대한 지식을 잘 활용하나요? 단어의 어미에 따라 어떻게 의미가 변하는지 아이들이 설명할 수 있나요?

목표

잘 알려진 어미변화를 포함해, 단어 구조와 철자 패턴에 대한 지식에 기반 해서 높은 정확도와 자신감을 가지고 철자를 쓸 수 있습니다.

W 이전의 활동을 아이들에게 상기시켜 주면서 '-ed'라는 어미가 'laugh'라는 단어의 의미를

어떻게 변화시켰는지 다시 한 번 짚어 주세요. 17페이지를 펴고, 'stopped', 'dragged', 'dropped'라는 단어들에 '-ed' 어미를 가리켜 보도록 지도해 주세요. 아이들에게 그 문장을 다시 쓰되, 동사를 현재시제로 바꿔보도록 지도한 후 새로운 문장을 읽어보도록 유도해 주세요.

평가

아이들이 '-ed'로 끝나는 단어가 과거시제라는 것을 이해하나요?

목표

전체 이야기에 걸쳐서 간단한 이정표를 사용해서 아이디어와 정보들을 함께 그려봅니다.

C (요약하기) 시작 전에 이야기에서 발췌한 이 문장들을 sentence strip이나 워드 프로세서에 써 놓아야 합니다. :

First, a girl told the king joke.

Next, a man dressed as a chicken.

Then, the joke teeth went click, click, click.

Suddenly, Kipper dropped the teeth.

A dog ran off with them.

The king fell over.

The teeth were broken.

At last, the princess laughed and laughed.

● 작성한 이 문장들을 섞은 후에 아이들에게 일의 순서대로 논리에 맞게 sentence strip을 정렬해보거나 워드 프로세서를 이용할 경우 문장을 드래그 해서 원 위치에 놓을 수 있도록 지도해 주세요. 아이들이 순서를 맞추기 위해 책 이야기를 참고해야 할 것을 유도해 주세요.

평가

아이들이 시간 순서대로 문장을 정렬하기 위해 시제를 고려하나요?

목표

왜 어떤 일이 일어났는지, 혹은 왜 등장인물들이 바뀌게 되는지 이유를 제시해 봅니다.

C (상상하기, 질문하기, 명확히 하기) 왜 공주가 웃을 수 없었을지 아이들에게 상상해보도록 지도해 주세요. 8페이지에 그려진 삽화의 등장인물들을 보게 지도해 주신 후 질문해 주세요. : Do you think this person would make the princess laugh? (이 사람이 공주를 웃게 할 거라고 생각하나요?) 아이들이 대답을 설명할 수 있도록 장려해 주세요. 20-21페이지를 펴

시고 질문해 주세요. : Why did the princess laugh at the king? (공주는 왜 왕을 보고 웃었을까요?)

평가

아이들이 대답할 때 삽화와 본문을 참고하나요?

말하기, 듣기 및 연극 활동

목표

모두가 함께 기여해서 업무를 배분한 후 또 다른 대안은 없는지 생각해 보고 합의점에 도달합니다. 소그룹이나 큰 그룹으로 나누어 적절한 역할을 적용하고 동작의 다양한 동선을 생각해봅니다.

- 한 그룹 당 4명으로 나누어 한 명씩 돌아가면서 자신이 공주를 웃게 하기 위해서 무엇을 할지 묘사해 보도록 유도해 주세요. 나온 의견 중, 가장 나은 것을 골라 반 친구들 앞에서 공연할 수 있게 지도해 주세요. 아이들이 반 친구들을 웃게 하나요?

평가

아이들이 본문에서 아이디어를 얻었나요?

쓰기 활동

목표

인칭과 시제를 적절히 사용하면서 서술 형식을 유지합니다.
시제를 유지하면서 문장을 구성합니다. (현재와 과거)

- 아이들을 웃게 만든 것들에 대해 토론해 보세요. 나온 아이디어 중 몇 가지를 칠판에 아래의 문장형식을 모델로 사용해서 써 주세요. : 'When I … it made me laugh and laugh because …'
- 아이들이 최근에 그들을 웃게 한 무언가를 묘사해 보도록 유도해 주시고, 문장을 구성할 때 그 구성요소를 잘 사용하도록 장려해 주세요.
- 'meanwhile', 'suddenly', 'at first', 'next', 같은 시제 단어나 구가 그들의 설명을 효과적으로 만들어 주는지 토론해 보세요.

평가

아이들이 문장을 시간 순서대로 알맞고 효과적으로 구성하나요? 아이들이 과거시제를 지속적으로 사용하나요?