Stage 6 and 7 – More Stories B

Teaching Notes

The Joke Machine

읽어보기 전에

- 표지를 보고 아이들과 함께 제목을 읽어보세요.
- 아이들에게 표지 뒷면에 있는 안내문을 읽어보고 어떤 내용의 이야기일지 추측해 보도록 지도해 주신 후 질문하세요: Can you guess what a joke machine does? (joke machine이 무엇을 하는 기계인지 추측해 볼 수 있나요?)

읽어보면서

- 아이들에게 이야기를 읽어보도록 해주세요. 필요하다면 유도해 주시면서 아이들이 읽는 동안에 칭찬하고 격려해 주세요.
- 아이들이 물음표를 주목해서 표현력 있게 질문을 읽어보도록 격려해 주세요.

관찰 아이들이 다음의 항목을 잘 따라오는지 확인하세요.

- 아이들이 새로운 단어에 접근할 때 음절 단위로 분해할 수 있습니다. 예) skeleton, chatterboxes (W5)
- 아이들이 빈도수가 높은 단어들을 보자마자 읽을 수 있습니다.

그룹 및 개별 읽기 활동

본문 수준의 활동

목표

본문에 나온 대화와 서술을 사용해서 각자, 또는 그룹의 역할극을 통해서 이야기를 다시 말할 수 있습니다.

- 아이들을 2인 1조로 구성해 주세요. 각각 이야기에 대해서 “Who”, “What”, “How”, 그리고 “Why”로 시작되는 질문들을 8개씩 작성하도록 지도해 주세요.
- 번갈아 가면서 각각 아이들이 자신의 짝에 질문을 던지고 그 짝은 답을 찾아보도록 유도해

주세요.

관찰

아이들이 질문에 답할 수 있는 본문의 단어들을 잘 찾아내나요?

문장 수준의 활동

목표

동사를 명사/대명사에 올바르게 일치시키는 것을 포함해 말과 글에서 문법적 일치의 필요성을 인식합니다. 예) "I am"; "the children are"

미리 준비해 주세요: 칠판에 본문에 나온 다음의 문장들을 써 주세요. 몇 문장들은 동사에 두 개의 선택사항을 써 주시고 다른 문장들에는 대명사에 대해 두 개의 선택사항을 써 주세요. Everyone was/were in the playground."I has/have got a good joke.""That is/are a terrible joke."We was/were telling jokes.We/Us were telling jokes."Tell I/me later.""I/Me want to get home tonight.""I don't think Mrs May would let we/us."

- 아이들에게 각 문장을 읽어본 뒤, 올바른 동사나 대명사를 사용해서 써 보도록 지도해 주세요.

관찰

아이들이 문장의 논리를 점검하기 위해 크게 읽어보나요?

단어 수준의 활동

목표

구어나 문어에 쓰이는 친숙한 조합 단어를 부분 요소로 나눌 수 있습니다.

미리 준비해 주세요: 다음의 단어들을 칠판에 적어주세요: everyone, playground, inside,

chatterbox, motorway, something.

- 칠판 위에 있는 단어를 아이들이 종이 조각들에 받아 적게 한 후에 각각 단어를 두 개의 분리된 단어로 잘라보도록 지도해 주세요.
- 각각의 단어를 조합해 본 뒤, 두 개의 단어를 조합해서 얼마나 많은 합성어를 만들 수 있는지 확인해 보도록 유도해 주세요.

관찰

아이들이 새로운 단어들을 찾아내나요? 예) “everything”, “someone”.

말하기와 듣기 활동

목표

요점에 집중합니다. 연관된 세부 사항을 포함합니다. 다른 친구들의 반응을 듣습니다. 다른 관점을 고려합니다. 이야기에 나오는 아이들이 joke machine을 사용해서 어떻게 가까스로 돈을 벌 수 있었는지 아이들에게 질문하세요. 만약 아이들이 50개 유머를 각각 50p에 팔았다면 얼마나 많은 돈을 벌었을지 계산하고 설명해 보도록 유도해 주세요.

- 2인 1조로 짝을 지어서 이야기 속에서 돈을 벌 아이디어를 토론해 보고 목록으로 작성해 보도록 지도해 주세요.
- 나머지 반 친구들에게 자신들의 아이디어를 공유할 조가 있는지 유도해 주세요.

범 교과적 연관성

+ 수리력: 더하기와 빼기의 이해

쓰기-목표

과정을 설명할 수 있는 간단한 흐름도나 도표를 만듭니다.

- Joke Machine이 무엇이고 어떻게 작동했는지 토론해 보세요.
- Joke Machine을 어떻게 만드는지 설명할 수 있는 흐름도를 어떻게 만들지 시범을 보여주세요.
- 아이들이 자신만의 흐름도를 만들어 보도록 지도해 주세요.