Stage7. Stories teaching note- The Riddle Stone part 1 (수수께끼 돌)

책을 읽기 전에

- 책 표지를 보고 제목을 읽으세요. 물으세요, riddle이 뭐에요? 7 페이지에서 함께 읽고 답을 찾기 전에 설명하도록 물어 보세요.
- 8 페이지의 수수께끼를 읽고 푸세요. 9페이지가 나오기 전에 풀도록 시도하세요.
- 9 페이지의 수수께끼를 읽고 푸세요. 단어 'dries'의 두 가지 비슷한 두 가지 의미를 보세요. (예: becomes dry; makes something dry.)
- 아이들에게 키가 빛나기 시작하면서 어떤 일이 전개 될 지 예상해 보라고 하세요.
- 10 페이지에서 단어 'signpost'을 찾아 보세요. 아이들에게 합성어는 두 단어로 나뉠 수 있다고 또 한번 상기 시켜 주세요. 'signpost' 안에서 두 단어를 찾고 읽으세요.

책을 읽는 동안

- 매직 모험이 시작될 때, 실제 세상(telling riddles) 그리고 모험(finding Riddle Mountain)의 연결에 대해서 이야기 해보세요.
- 수수께끼를 읽을 때, 아이들이 읽기 전에 멈춰서 답을 생각 해보고 읽도록 권유해 주세요. 함께 답에 대해서 풀어 보세요.
- 아이들이 새로운 단어를 접하였을 때, 파닉스를 이용하고 문맥과 아는 단어들을 연결하여 공부하세요. 예: danger-ous
- 아이들이 유창하고 자신감 있게 읽을 수 있도록 칭찬해 주세요.

관찰: 아이들에게 확인하세요.

- 읽기의 의미를 이해할 때 문맥과 어구 그리고 단어 구조를 이용하는지.
- 얼마나 특정한 단어들이 사용되는지 보고 있는지.

Phonics practice

목적: 쌍 자음이 들어가는 단어 철자 쓰기.

- 7페이지에서 '-le' 앞에 쌍 자음이 있는 두 단어들을 찾으라고 하세요. (riddle, puzzle).
- 'riddle'과 같은 리듬을 가진 단어들을 생각해 보세요. 예: middle, fiddle, twiddle 그리고 'puzzle'과 같은 리듬을 가진 단어들도 생각해 보세요. 예: muzzle, guzzle.
- -le 앞에 나오는 쌍 자음이 들어가는 단어들을 리스트를 생각하고 만들어 보세요. 예: kettle, muddle, cattle.
- '-le' 패턴의 쌍 자음의 단어 철자들을 짝지어 연습하세요.

관찰: 각 철자 패턴의 쌍 자음들을 아이들이 기억할 수 있나요?

Comprehension activities

목적: 어떻게 특정한 단어들을 탐험하고 단어들을 더 포함하고 그리고 같은 의미들의 표현을 쓰세요.

그룹 연구

- 이야기 속의 수수께끼를 이용해서 어떻게 단어나 문장들이 뜻이 하나이상이 될 수 있는지 설명하세요.
- 9 페이지에 'The more it dries, the more it gets wet'에서 시작하세요. 함께 푸시고 답은 타월입니다. 아이들에게 왜 그것이 젖어지고 빨리 말리는 지 설명해 보라고 하세요.
- 17페이지에서 아이들에게 ', Write down my exact weight on this sheet of paper' 의 두 가지 의미를 설명해 보라고 하세요.
- 22 와 31 페이지에 수수께끼를 같은 방법으로 생각해 보세요.

혼자 또는 둘이서 활동

- 아이들에게 사전을 이용하여 뜻이 한가지 이상인 단어들을 찾아보라고 하세요: right, play, post, hard, club, pass, back.
- 각 단어들의 두 가지 의미를 말해 보세요. 함께 단어를 이용하여 뜻이 한 개 이상인 문장을 만들어 보도록 해보세요. 예: Did you take the right turning?
- 아이들에게 이 단어들의 뜻을 쓰고 이야기 하라고 하세요.
  : Answer, hurt, cage, floor.

관찰: 아이들은 사전에서 뜻이 한 개 이상인 단어들을 찾을 수 있나요? 아이들은 이 단어들로 문장을 만들 수 있나요?

Speaking and listening activities

목적: 아이들에게 모두 할 수 있도록 하세요.

- 동그랗게 앉아서 돌아가면서 말하세요. 장난감이나 상징이 될 물건을 돌려가면서 해도 되요. 장난감을 가지고 있는 사람만 말할 수 있어요.
- 컴퓨터 게임의 문제를 해결하듯이 이야기에 대해 말해 보세요.
- 아이들에게 그들의 가장 좋아하는 게임이나 컴퓨터 게임을 말해보도록 하세요.
- 아이들에게 게임의 포인트를 묘사하거나 게임에 무엇을 좋아하는 지 말할 수 있도록 유도하세요. 예: How do you win? What do you do if you get stuck?

Writing

목적: 문맥 속의 지식과 경험들을 무엇을 어떻게 써야 할지 그려 보세요.

- 그들의 명칭 없이 학교나 놀이터의 위치를 묘사하는 것을 연습시키세요. 예: 꼭대기에서 모든 사람의 머리를 올려다 보세요.

- 아이들에게 짝지어 학교 근처의 위치의 세 가지 근거들을 쓰도록 하세요. 만약 아이들이 그것들을 풀 수 있다면 근거들을 큰 소리로 읽으세요.
- 다른 반이 보물찾기를 만들 수 있도록 어떻게 근거들의 레일을 놓을 수 있는지 정하세요.

통합교과의 연결

수학: 문제 풀기.