Floppy's Phonics Stage 3

More Fiction

Teaching Note

A Bark in the Night

C= 언어 독해	W= 단어 인지

중점 발음

이 책에 소개된 음소: ar, igh, oo(장모음), er

배웠던 음소: ear, ee, oa, ow

맥락 단어: Floppy

그룹 혹은 소그룹 읽기(도움 주며 읽기)

책 소개

W 아이들이 제목을 읽을 수 있나요? 세 개의 철자 igh가 결합하여 발음/igh/를 만들고, ar는 발음/ar/를 나타낸다는 사실을 설명합니다. 그 다음 제목을 함께 읽습니다: A B-ar-k in the n-igh-t

W 5쪽을 펴고 아이들에게 soon(곧)을 보여줍니다. 동일한 철자 oo가 moon(달)과 look(보다)에서와 같은 모음이라는 것을 설명합니다.

C (예상하기) 아이들에게 예상해 보도록 합니다: 밤에 무슨 일이 벌어진 것 같나요?

● 각 페이지에 무슨 일이 일어나고 있는지 이야기하면서 책을 훑어봅니다. 이야기에 대해 말할 때 단파 단어들을 사용하도록 합니다.

전략 점검

아이들이 두 개의 철자가 종종 하나의 발음을 낸다는 사실을 기억하며, 단어를 신경 써서 발음하도록 합니다. 아이들이 단어를 발음하지 못한다면, 그 단어를 기억하고는 있나요?

독립적 읽기

● 아이들에게 본문을 큰 소리로 읽도록 합니다. 아이들이 읽는 동안 칭찬해 주시고, 필요할 경우 곁에서 유도하여 잘 읽어나가도록 돕습니다.

C (명확히 하기) 아이들에게 Kipper가 깨울 때 아빠가 어떤 기분이었는지 이야기해 보도록 합니다.

평가

다음의 사항들을 아이들에게 점검합니다:

● 음성학적 지식을 활용하여 발음하고 단어의 음소들을 조합합니다.

● 독해력을 통해 무슨 일이 일어나고 있는지 파악합니다.

● 아이들이 발음에 있어서 맞닥뜨린 어려운 점들과 그 문제들을 풀어나간 전략을 정리하도록 합니다.

본문으로 돌아와서

W 아이들이 igh가 들어간 단어를 찾을 수 있나요? ar는 어떤가요? 어떤 단어가 더 많은가요?

평가

아이들이 까다롭다고 느꼈던 단어들에 대해 토론해 보고, 어떻게 해결했는지도 이야기해 봅니다.

그룹 및 개별 읽기 활동

목표

문자소를 발음하는 다른 방법을 익힙니다.

W 다음의 단어들이 적힌 플래시카드를 준비합니다: book(책), cook(요리하다), look(보다), good(좋은), foot(발), wood(나무), wool(양모), stood(서있었다); food(음식), boot(부츠), cool(시원한), loop(고리), pool(웅덩이), moon(달), roof(지붕), spoon(숟가락).

● 단어 look(보다)과 moon(달)을 테이블 위에 놓습니다.

● 다른 단어들을 소개하고, 아이들에게 이것이 장모음 oo인지, 단모음 oo인지 구별하도록 합니다.

● 아이들이 잘 구분 짓지 못한다면 두 개의 발음을 하는 방법을 가르쳐 줍니다.

● 아이들에게 두 종류의 단어들을 모두 읽어 보도록 합니다.

평가

아이들이 단어를 잘 분류할 수 있나요?

목표

단어의 음소들을 쪼개서 철자를 올바르게 대도록 합니다.

W 단어 night(밤)를 적습니다. 아이들에게 각 철자들이 나타내는 발음을 표시하기 위해 발음 버튼을 그리도록 합니다.

● 그 다음 아이들에게 night를 적어보도록 합니다. 교사가 적은 단어와 비교해 보도록 합니다.

● igh가 들어간 다른 단어들을 적어 보도록 합니다: right(옳은), tight(꽉 끼는), fright(놀람), light(조명) high(높은), sigh(한숨짓다).

평가

아이들이 igh가 들어간 단어들의 철자를 댈 수 있나요?

목표

음성학적으로 해제 가능한 두 음절 단어들을 읽어봅니다.

W 아이들에게 'syllable(음절)'의 의미를 상기시켜 줍니다.

● 한 음절 이상의 단어들을 인식하는 방법에 대해 이야기해 봅니다.

● 아이들에게 두 음절로 된 단어들을 본문에서 찾아 보도록 합니다. 다음의 단어들이 포함됩니다: camping(캠핑), farmer(농부), farmyard(농장), harder(더 열심히), supper(저녁식사), Kipper, asleep(잠든), started(시작된), barking(짖는), midnight(한밤중), lighter(불 붙이는 것).

● 단어를 찾는 아이들의 방법이 좋은 것이었는지 이야기 나눠봅니다.

● 단어들을 함께 읽어봅니다. 단어를 읽는 방법에 대해 이야기해 봅니다.

평가

아이들이 두 음절의 단어들을 인식하고 읽을 수 있나요?

목표

아이들 자신의 경험에 상상력을 가미하여 등장인물에 코멘트를 답니다.
C (질문하기)

- 그룹을 만들어, 아빠에게 묻고 싶은 질문들을 생각해 보도록 합니다.
- 질문들은 책에서 나온 사건이나 배경과 관련된 것이어야 합니다.
- 질문의 틀이 잡히면, 교사가 아빠 역을 맡아서 몇몇 질문들에 어떻게 답하는지 예시를 보여줍니다. 그 다음 아이들이 그 역을 맡게 해서 다양한 대답을 해보도록 합니다.

평가

아이들이 아빠에 대한 적절한 질문들을 생각해낼 수 있나요?

말하기, 듣기 및 연극 활동

목표

등장인물의 목소리를 다르게 하여 이야기를 연극으로 해보도록 합니다.
C (상상하기)

- 둘씩 짝 지어서 아이들이 책에 나온 사건들을 가지고 역할극을 해보도록 합니다.
- 한 명은 아빠 역을, 다른 한 명은 Kipper와 야행성 동물 역을 맡도록 합니다.
- 해당 역할에 대한 질문에 답하기 활동을 통해 등장인물들의 대화내용을 생각해 보도록 합니다.

평가

아이들이 본문과 상상력을 통해 좋은 목소리로 알맞은 대화내용을 만들 수 있나요?

쓰기 활동

목표

의미를 전달하기 위한 간단한 문장들을 적어봅니다.

C (요약하기)

● 아이들에게 커다란 말풍선과 함께 아빠를 그리도록 합니다. 말풍선은 아빠가 밤의 농장에 대한 이야기를 엄마에게 말하는 것으로 완성하도록 합니다.

평가

아이들이 스스로 적절한 글을 적을 수 있나요?

목표

아이디어, 사건, 등장인물들에 대한 이해를 바탕으로 예상해 봅니다.

C (질문하기)

● Pompom의 주인과 그 증거를 책의 사진과 본문에서 찾아봅니다.

● Pompom의 이야기는 어떤 것인가요?

평가

아이들이 Pompom이나 그것의 주인에 대한 근거를 대고 추측을 할 수 있나요?

말하기, 듣기 및 연극 활동

● 지도에는 책에 나온 요소들이 포함되어야 하며, 아이들이 축제 때 가서 보았던 놀이기구나 좌판들도 포함시키도록 합니다.

● 지도가 완성되면 소인국 모형을 사용하여 Wilma와 Chip이 축제마당 어디를 갔는지 보여주도록 합니다.

평가

아이들이 본문과 상상력을 통해서 올바르게 답할 수 있나요?

쓰기 활동

목표

스페이스 바와 키보드를 사용하여 간단한 글을 작성합니다.

C (요약하기)

● 축제마당 놀이기구에 대한 사진을 인터넷에서 찾아 보도록 합니다.

● (쓰기 AF2) 가능하면 놀이기구에 이름을 짓고, 라벨을 붙인 다음, 이것이 왜 재미있는지 혹은 재미없는 놀이기구인지를 간단히 설명하도록 합니다.