

Lesson Kits

02 나의 부엌



hearLIFE

수업 계획에 대해 배워봅시다.

수업 계획

1단계, 2단계, 3단계

1. 부엌에 있는 물건

치료사 노트, 치료 자료

2. 진저 브레드 사람들 (사람 모양 생강 쿠키)

치료사 노트, 치료 자료

3. 요리사 모자 만들기

치료사 노트, 치료 자료

4. 요리사의 일

치료사 노트, 치료 자료

우리는 본 Kits로 가능한 많은 사람들을 돕기 위해서 공개적으로 공유합니다. 하지만 MED-EL이 해당 자료들에 대한 모든 권한을 가지고 있으므로 상업적 용도로 내용을 변경하거나, 브랜드를 변경하거나, 용도를 변경해서는 안 됩니다.

수업 계획에 대해 배워봅시다.



듣기 목표를 나타낸다.



구어 목표를 나타낸다.



인지 및 마음 이론 목표를 나타낸다.

단계(수준)을 선택하는 방법

			
1단계	아동은 '한 단위'의 정보를 듣고 집중하는 것을 배웁니다. 구어는 간단하고 짧은 문장으로 아동에게 제시되고 아동이 새로운 정보에 주의를 기울일 수 있도록 음향 특성 강조하기 기법을 사용합니다.	아동은 '한 단어'를 사용하고, 최대 200 단어의 어휘를 가지고 있으며 두 단어 조합으로 단어들을 결합하기 시작할 수도 있습니다.	인지는 우리가 지식을 어떻게 습득하고 배우는지, 세상에 대한 이해를 의미합니다. 마음 이론(TOM)은 우리 자신과 다른 사람들의 행동을 예측하고 설명하기 위해서 시간이 지남에 따라 발달하는 사고 기술을 의미합니다. 일부 인지 기술과 마음이론 기술은 발달과 관련되어 있어, 아동의 연령이 많아짐에 따라 발달합니다. 하지만 많은 인지, 마음 이론, 언어 기술 간의 관계는 복잡하고, 아동의 초기 연령에 따라 각기 다른 수준으로 서로에게 기여합니다.
2단계	아동은 '두 단위'의 정보를 듣고 주의를 기울이는 법을 배웁니다. 구어는 더 긴 문장으로 아동에게 제시되고 음향특성 강조하기 기법은 아동이 문장 내에 있는 모든 정보에 주의를 기울일 수 있도록 장려하기 위해 사용합니다.	아동은 두 세 단어 조합을 산출하고 200에서 2000 단어의 어휘를 가지고 있으며 일부 문법 표지를 사용하기 시작합니다.	1단계에 있는 나이 많은 아동은 더 높은 수준의 인지 및 마음이론 기술을 가지고 있을 수도 있고 그들 자신을 표현하기 위한 좀 더 강력한 언어 기술이 필요합니다.
3단계	아동은 '세 단위'의 정보를 듣고 주의를 기울이는 법을 배우는 능숙한 청자입니다. 구어는 다양한 복잡한 문장으로 아동에게 제시되고, 음향 특성 강조하기 기법은 아동이 문장 내에 있는 문법 요소들에 주의를 기울일 수 있도록 장려하기 위해 사용합니다.	아동은 네, 다섯 단어로 구성된 문장과 질문을 산출하고, 2000 단어 이상의 어휘를 가지고 있으며 다양한 문법 표지를 사용합니다.	반대로, 3단계에 있는 나이 어린 아동은 발달적으로 마음 이론 목표들의 일부를 충분히 생각할 준비가 되지있지 않을 수 있습니다.

주제 : 단계

주제들은 거시적 주제로 제시되고 (광범위한 일반 주제 예, 동물) 관련된 미시적 주제(좁은 관련 하위 주제)가 뒤이어 제시되는데, 이는 아동이 단어를 쉽게 기억할 수 있도록 단어들 간의 연관성을 만드는 것을 돕습니다.

아동의 감지 및 확인 반응을 기록합니다.

각각의 수업 계획에는 4개의 활동들이 있습니다.

각각의 활동에는 다운로드 및 인쇄가 필요한 자료들이 있고, 만약 전자 장비인 경우 컴퓨터 또는 테블릿에 저장하는 자료들이 있습니다.

자료들은 파일 이름으로 쉽게 식별할 수 있습니다.
주제 수준 (L) 활동 (A)
예: 동물 L1 L2 A2
동물 주제 수업에 필요한 자료들은 1단계, 2단계, 활동 2 입니다.

우리 집: 1단계 치료 목표

MED[®]EL

날짜:

이름: 생활 연령: 듣기 연령:

활동	목표						
Ling 6 sounds:	왼쪽	아	우	이	쉬	스	음
	오른쪽	아	우	이	쉬	스	음

			
집 찾기 자료 • 우리 집 L1 L2 L3 A1	1개의 항목 확인하기: - 집의 부분들 - 일부 위치 명사 이해 : 앞/뒤	- 집의 부분 이름대기 - 동사 사용하기: 자르다/ 붙이다/접다	사람들은 서로 다른 시각으로 서로 다른 점을 본다는 것을 이해한다.
집에 누가 있나요? 자료 • 우리 집 L1 L2 L3 A2	1개의 항목에 주의 기울이기: - 사람 - 장소 - 동사	1개의 단어 모방하기 또는 이름대기 - 사람 - 장소 - 동사	같은 것과 다른 것 이해하기
이것은 어디로 가야 하나요? 자료 • 우리 집 L1 L2 L3 A3	1개의 항목 확인하기 - 물건 - 장소	범주 내의 어휘들을 견고히 하기: 집 안에 있는 물건/장소들	물건과 장소 간의 연관성 이해하기
우리 집 자료 • 우리 집 L1 L2 L3 A4	- 동사에 주의를 기울이다: 자르다, 접다, 잡고 있다, 밀다, 수를 세다 - 책에 주의를 기울이기	각각의 페이지의 한 단어 모방을 시도하기	자신의 집에 관한 대화에 참여하기

주제 : 단계

활동 이름

수업을 시작하기 전에 해야할 일

활동을 아래 단계별로 진행한다.

수업 계획의 목표: 기술의 예

아동이 목표를 달성하는 데 도움이 되는 핵심 듣기 전략 및 기술

우리집: 1단계 치료사 노트

MED⁹EL

활동

1. 집 짓기

준비

모든 자료를 가벼운 카드(종이)에 인쇄한다.

(주로 소포나 집을 싸는 데 사용되는) 판지 상자를 사용하여 집을 만들 것이다.

1. 창문, 커튼, 문, 굴뚝을 잘라낸다. (가능하면 아이가 돕도록 격려한다.)
2. 판지 상자를 보고 어느 쪽이 앞면이 될지 결정한다.
3. 노란색 문 또는 파란색 문 중에 어떤 문이 앞면에 있을지를 결정하고 붙인다.
4. 다른 문을 뒤쪽에 붙인다.
5. 문이 열릴 수 있도록 다용도 칼(종이나 얇은 목재를 자르는 데 쓰는 칼)을 사용하여 문의 세 면을 자른다.
6. 각 면에 하나의 창문을 붙인다.
7. 창문이 열릴 수 있도록 다용도 칼을 사용하여 각 창의 중앙과 상단 및 하단을 자른다.
8. 상자 안, 창문 입구의 상단에 커튼을 붙인다.
9. 1, 2, 3 순서로 접은 다음에 맨 아래 부분에 접착제를 발라서 굴뚝을 맞춘다.
10. 상자의 맨 뒷 부분에 굴뚝을 붙인다.

자료

- 판지 상자
- 우리 집 L1 L2 L3 A1
- 가위와 풀
- 다용도 칼



예상되는 결과

- 1개의 항목 확인하기: 집의 부분들: 문, 창문, 커튼, 굴뚝
- 일부 위치 명사 이해하기: 앞/뒤

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 집의 부분들을 잘라 내면서 각 부분의 명칭들에 대해 말하고 어떤 조각을 먼저 붙일지 결정하면서 도 말하고, 각 부분들을 붙이면서 다시 말한다. 마지막으로 완성한 집을 보며 감탄하면서 한번 더 각 부분의 명칭을 들려준다.

음향 특성 강조하기(ACOUSTIC HIGHLIGHTING): 당신이 말을 할 때, 1단계 활동을 위해서 '한 단위'의 정보가 돋보이도록 한다. '한 단위'를 좀 더 크게 말하거나 말하기 직전에 잠시 멈춘다. "음.. 우리는 이 파란색 문을... **앞에** 붙일 수 있겠다. (상자를 돌린다.) 또는 이 파란색 문을.... **뒤에** 붙일 수 있겠어."



예상되는 결과

- 동사 사용하기: 자르다/붙이다/접다
- 집의 부분 명명하기: 예, 문, 창문, 커튼, 굴뚝.

핵심 전략

같은 생각 장소(THE SAME THINKING PLACE): 아동이 집 만들기에 참여하도록 독려하면서 동사를 '음향 특성 강조하기'로 강조하여 들려주세요. 1단계 아동이 목표 동사에 주의를 기울이고 말하기를 시도하고 따라 말할 수 있는 가장 좋은 기회를 제공하기 위해서 가능한 한 목표 동사를 문장의 마지막에 들려주세요. "바로 이 줄을 네가 **잘라야** 해요. 접착제를 사용해서 **붙여요**."

선택하기(USE CHOICES): 선택하기 질문에 집의 부분 어휘들을 사용하는 것은 아동이 표현을 시도하고 표현하기 직전에 어휘에 대한 모델링을 제공한다. 이것은 익숙하지 않은 어휘들을 기억해내는 것보다 더 쉽다. "창문을 할까요? 아니면 문을 할까요?"



예상되는 결과

- 사람들은 서로 다른 시각으로 서로 다른 것을 본다는 것을 이해한다.

핵심 전략

사보테지(SABOTAGE): 아동의 부모/주양육자가 당신이 방금 붙인 조각을 볼 수 없도록 상자를 비스듬히 놓는다. 부모/주양육자가 볼 수 없다고 말하도록 한다. 이것은 모든 사람들이 같은 정보에 접근할 수 있는 것이 아님을 배우는 데 도움이 된다. "아, 나는 창문을 볼 수가 없어요. 나도 창문을 보고 싶어요. 나한테 창문을 보여줄 수 있어요? 상자를 돌리면, 내가 볼 수 있어요."

날짜:

이름: 생활 연령: 듣기 연령:

활동	목표						
Ling 6 sounds:	왼쪽	아	우	이	쉬	스	음
	오른쪽	아	우	이	쉬	스	음

			
부엌에 있는 물건 자료 • 나의 부엌 L1 A1	1개의 항목 확인하기: ☑ 부엌에서 사용하는 물건	- 부엌에 있는 물건의 이름을 말한다. - 일부 동사를 사용한다: 썰어요, 마셔요, 먹어요	'같다'는 개념을 이해한다.
진저 브레드 사람들 (사람 모양 생강 쿠키) 자료 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A2	- 책에 주의를 기울인다. - 소녀 / 소년 확인한다.	문장에서 1~2단어를 따라 말한다.	가상 놀이에 참여한다.
요리사 모자 만들기 자료 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A3	상황적 맥락이 있는 상황에서 지시를 따른다.	일부 동사를 사용한다: 자르다 / 접는다/ 쓰다 / 벗다	가상 놀이에 참여한다.
요리사의 일 자료 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 썰어요 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 씻어요 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 모자 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 음식 • 나의 부엌 L1 A4 동사	- 동사에 주의를 기울인다: 썰어요, 씻어요. 1개의 항목에 주의를 기울이기: 음식	- 하나의 동사를 말한다. - 하나의 음식 항목을 말한다.	사람들은 어디에서 보느냐에 따라 다른 것을 보게 된다는 것을 이해한다.

날짜:

이름: 생활 연령: 듣기 연령:

활동	목표						
Ling 6 sounds:	왼쪽	아	우	이	쉬	스	음
	오른쪽	아	우	이	쉬	스	음

			
부엌에 있는 물건 자료 - 나의 부엌 L2 L3 A1 - 나의 부엌 L2 L3 A1 단추	2개의 항목 확인하기: ☑ 부엌에서 사용하는 물건	- 부엌에 있는 물건의 이름을 말한다. - 일부 동사를 사용한다: 썰어요, 마셔요, 먹어요	사람들은 각자 좋아하는 색상이 있다는 것을 이해한다.
진저 브레드 사람들 (사람 모양 생강 쿠키) 자료 나의 부엌 L1 L2 L3 A2	- 숫자를 찾는다. - 책에 주의를 기울인다.	문장에서 2~3단어를 따라 말한다.	가상 놀이에 참여한다.
요리사 모자 만들기 자료 나의 부엌 L1 L2 L3 A3	간단한 지시를 따른다.	'종이' + 동사를 조합한다. - 단어를 사용한다 : '위에, ~ 따라, ~같이'	가상 놀이에서 언어를 사용한다.
요리사의 일 자료 - 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 썰어요 - 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 씻어요 - 나의 부엌 L2 L3 A4 요리해요 - 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 모자 - 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 음식 - 나의 부엌 L2 L3 A4 동사	2개의 항목 확인하기: 음식 + 동사	'음식 + 동사' 말한다.	사람들은 어디에서 보느냐에 따라 다른 것을 보게 된다는 것을 이해한다.

날짜:

이름: 생활 연령: 듣기 연령:

활동	목표						
Ling 6 sounds:	왼쪽	아	우	이	쉬	스	음
	오른쪽	아	우	이	쉬	스	음

			
부엌에 있는 물건 자료 • 나의 부엌 L2 L3 A1 • 나의 부엌 L2 L3 A1 단추	• 기능에 대한 설명을 듣고 대상을 확인한다. • 열과 위치 단어의 개념을 이해한다: 맨 위 / 맨 아래 / 두 번째 / 가운데	• 부엌에 있는 물건의 이름을 말한다. • 물건의 기능에 대한 설명을 한다.	• 마음 상태 동사를 사용한다: 생각한다, 추측한다, 기억한다.
진저 브레드 사람들 (사람 모양 생강 쿠키) 자료 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A2	• 순서를 나타내는 단어를 이해한다: 전 / 후	• 문맥에서 4-5단어를 따라 말한다.	• 실제와 '~척'하는 것에 대해서 이야기한다.
요리사 모자 만들기 자료 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A3	• 복잡한 지시를 따른다.	• 복잡한 동사구를 사용하여 다른사람에게 지시한다.	• 역할 놀이에서 상상력이 풍부한 언어를 사용한다.
요리사의 일 자료 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 썰어요 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 씻어요 • 나의 부엌 L2 L3 A4 요리해요 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 모자 • 나의 부엌 L1 L2 L3 A4 음식 • 나의 부엌 L2 L3 A4 동사 • 나의 부엌 L3 A4 사람	• 3개 항목을 확인한다: 사람 + 대상 + 동사	• 사람 + 대상 + 동사 조합을 말한다. • 보조 동사 '~해야 한다'를 사용한다.	• 어떤 사람이 볼 수 있고 볼 수 없는 것을 예측하고 이야기한다.

활동

1. 부엌에 있는 물건

준비

L1 A1 을 2장 인쇄합니다.

자료

- 나의 부엌 L1 A1
- 가위

당신은 그림을 매칭하는 게임을 할 것입니다.

1. 아동과 함께 인쇄한 주방 용품 한 장의 항목들을 카드로 자릅니다.
2. 자르면서 각 항목에 대해서 이야기합니다.
3. 잘라낸 카드들을 섞어서 테이블 위에 뒤집어 놓습니다.
4. 인쇄해 둔 다른 주방 용품 페이지를 테이블 중앙에 놓습니다.
5. 한 장의 카드를 골라서 그림을 안보이게 한 다음에 그것에 대해서 이야기합니다.
6. 아동(과 부모/주양육자)이 전체 페이지에서 해당하는 항목을 찾도록 합니다.
7. 항목을 찾으면 카드를 그림 위에 올려 놓습니다.
8. 교대로 카드를 가져가서 그것에 대해서 이야기합니다.



예상되는 결과

- 1개 항목 확인하기: 부엌에서 사용하는 물건; 예, 그릇, 컵, 포크

핵심 전략

음향 특성 강조하기(ACOUSTIC HIGHLIGHTING): 1단계 아동을 위해서 한 단어의 정보가 돋보이도록 합니다. 단, 한 번에 한 단어만 말하지 않습니다. 문장 내에서 자연스럽게 한 단어를 들려줍니다. 아동은 마지막으로 들은 단어를 제일 먼저 집중해서 듣는 것을 배우지만, 우리는 아동이 문장 속에서 단어를 듣기를 원합니다. 한국어에서는 새로운 어휘가 문장의 처음이나 중간에 제시됩니다. 따라서 아동이 새로운 어휘에 집중할 수 있도록 느린 말 속도, 중요한 단어 전에 잠시 쉬기, 강조해서 들려주기와 같은 음향특성 강조하기를 사용합니다. “나는 컵을 가지고 있어요. 이것은 포크입니다. 이것은 그릇이에요.”

청각적 샌드위치 (AUDITORY SANDWICH): 짧은 문장 또는 구를 말한 다음(들려주기), 아동의 반응을 기다립니다. 다시 말하고(들려주기) 잠시 멈춘 후 아동에게 카드를 재빨리 살짝 보여줍니다(보여주기). 그런 다음 다시 말하고(들려주기) 아동이 일치하는 그림을 찾도록 격려합니다.



예상되는 결과

- 일부 동사 사용하기: 썰다, 마시다, 먹는다
- 부엌에 있는 물건의 이름을 말한다.

핵심 전략

기다리고 기다리고 기다리기 (WAIT WAIT AND WAIT SOME MORE): 아동이 모든 사람이 차례대로 카드에 대해서 이야기 한다는 규칙을 이해하면, 카드 더미를 아동에게 주고 그림에 대해서 이야기하는 것을 스스로 시도할 때 까지 기다립니다.

내 목소리는 중요해 (MY VOICE MATTERS): 아동의 발성은 이 단계에서 아주 명료하지 않을 수 있지만, 아동이 의도한 의미를 인정해 줌으로써 아동이 본인의 말에 힘이 있다는 것을 스스로 인지하도록 돕습니다. 추측해서(또는 아동이 들고 있는 카드를 살짝 보고) 아동의 청각적 피드백 루프(Auditory Feedback Loop)를 발달시킬 수 있도록 아동에게 좀 더 정확한 모델을 들려줍니다. “오! 내 생각에는 네가 **컵**이라고 말한 것 같아. 너가 **컵**을 가지고 있구나. 우리는 이제 **컵**을 찾아야 돼요. 엄마, **컵** 찾는 걸 좀 도와주세요.”



예상되는 결과

- ‘같다’는 개념을 이해한다.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 일치하는 그림 위에 각 카드를 놓으면서 ‘같아요’라는 단어를 강조하여 들려줍니다. 초기 1단계 아동을 위해서 단어를 문장의 마지막에 들려줍니다. “그래, 이 카드들은 **같아요**.” 1단계 아동이 듣기에 자신감을 갖게 되면, ‘같다’ 단어를 문장의 중간에 넣어서 들려줍니다. “이것들은 **같은** 컵이에요.” 이 단계는 1단계 아동이 2단계 듣기로 이동하는 데 필요한 기술들을 개발하는 데 도움이 됩니다.

활동

1. 부엌에 있는 물건

준비

L2 L3 A1 와 단추(buttons)를 2장씩 인쇄합니다.
단추를 잘라서 같은 색상끼리 분류하세요.

당신은 '빠른 손 게임'을 할 것입니다.

1. 각 참여자들은 마커(위치를 나타내는 표시물)로 사용할 단추를 고릅니다.
2. 아동과 함께 인쇄한 주방 용품 한 장의 항목들을 카드로 자릅니다.
3. 자르면서 각 항목에 대해서 이야기합니다.
4. 잘라낸 카드들을 섞어서 테이블 위에 뒤집어 놓습니다.
5. 인쇄해 둔 다른 주방 용품 페이지를 테이블 중앙에 놓습니다.
6. 이 라운드에서는 당신이 화자(말하는 사람)입니다. 다른 사람들은 찾는 사람들입니다. 화자는 부엌 물건 카드 2장을 집어서, 그림이 안 보이게 숨깁니다.
7. 찾는 사람들은 단추 2개를 들어서, '부엌'에 있는 물건을 찾을 준비를 합니다.
8. 화자는 말합니다. "---- 랑 -----를 찾으세요."
9. 찾는 사람들은 물건 위에 자신의 단추를 놓으려고 서로 경쟁해야 합니다.
10. 번갈아 가며 '화자'가 됩니다.

자료

- 나의 부엌
L2 L3 A1
- 나의 부엌
L2 L3 A1 단추
- 가위



예상되는 결과

- 2개 항목 확인하기: 부엌에서 사용하는 물건; 예. 그릇과 컵

핵심 전략

음향 특성 강조하기(ACOUSTIC HIGHLIGHTING): 게임에 새로운 단어가 포함될 수 있어서, 이제 막 2개 항목을 듣기 시작한 아동에게는 어려운 과제일 수 있습니다. 카드를 자를 때 음향 특성 강조하기(Acoustic Highlighting) 를 사용하여 어휘를 미리 가르칩니다. 아동은 마지막에 들은 항목이 기억하기 가장 쉬우므로, 첫 번째 항목을 좀 더 크고 느리게 들려주어 서 아동이 첫 번째 항목에 주의를 기울이도록 도와주세요.

청각적 샌드위치 (AUDITORY SANDWICH): 어쩌면 아동이 한 가지 항목만 기억할 수도 있습니다. 아동이 두 가지 항목을 모두 확인할 때까지 두 개 단추를 가지고 있도록 합니다. 2개의 항목을 한 번 더 반복해서 들려준 다음, 아동이 빠뜨린 항목을 아동에게 살짝 보여줍니다. 듣기 만으로 두 항목을 다시 들려주고, 아동이 단추를 해당 항목 위에 두도록 합니다.



예상되는 결과

- 부엌에 있는 물건의 이름을 말한다 예: 그릇과 컵
- 일부 동사를 사용한다: 썰다, 마시다, 먹는다

핵심 전략

기다리고 기다리고 기다리기 (WAIT WAIT AND WAIT SOME MORE): 아동이 모든 사람이 차례대로 카드에 대해서 이야기 한다는 규칙을 이해하면, 카드 더미를 아동에게 주고 두 개를 가져야 한다는 것을 다시 한 번 알려준 다음, 아동이 가진 그림에 있는 항목들을 자발적으로 말할 때까지 기다립니다.

확장 & 확대 (EXPANSION & EXTENSION): 아이가 빠뜨린 단어를 추가함으로써 문법적으로 옳은 문장으로 아동의 발화를 반복하여 들려줍니다. "빨리요 엄마, 우리는.... 그릇이랑 컵을 찾아야 해요."



예상되는 결과

- 사람들은 각자 본인이 가장 좋아하는 색상이 있다는 것을 이해한다.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 사람들은 각자 다른 것을 좋아한다는 것을 이해하는 것은 마음 이론개념입니다. 당신은 단추를 고르면서 당신이 가장 좋아하는 색깔에 대해서 이야기하고 다른 사람에 가장 좋아하는 색깔이 무엇인지 물어봅니다. 만약 당신이 가장 좋아하는 색깔을 가지고 있지 않을 때 다음과 같은 언어 모델을 보여줍니다. "어, 나는 노란색을 제일 좋아해요, 그런데 이번에는 네가 그걸 가지고 있군요. 다음에는 내가 노란색을 가질 거예요."

활동

1. 부엌에 있는 물건

준비

L2 L3 A1 과 단추를 2장씩 인쇄합니다.
단추를 잘라서 같은 색상끼리 분류하세요.

당신은 '빠른 손 게임'을 할 것입니다.

1. 각 참여자들은 마커(위치를 나타내는 표시물)로 사용할 단추를 고릅니다.
2. 아동과 함께 인쇄한 주방 용품 한 장의 항목들을 카드로 자릅니다.
3. 자르면서 각 항목에 대해서 이야기합니다.
4. 잘라낸 카드들을 섞어서 테이블 위에 뒤집어 놓습니다.
5. 인쇄해 둔 다른 주방 용품 페이지를 테이블 중앙에 놓습니다.
6. 이 라운드에서는 당신이 화자(말하는 사람)입니다. 다른 사람들은 찾는 사람들입니다. 화자는 부엌 물건 카드 집어서, 그림이 안 보이도록 숨깁니다.
7. 찾는 사람들은 단추를 들고, '부엌'에 있는 물건을 찾을 준비를 합니다.
8. 화자는 그 물건의 기능에 대해서 설명합니다.
9. 찾는 사람들은 물건 위에 자신의 단추를 놓으려고 서로 경쟁해야 합니다.
10. 번갈아 가며 '화자'가 됩니다.

자료

- 나의 부엌
L2 L3 A1
- 나의 부엌
L2 L3 A1 단추
- 가위



예상되는 결과

- 기능에 대한 설명을 듣고 대상을 확인한다; 예. 당신은 이것으로 음식을 먹고, 음식을 섞을 때 사용할 수 있어요.
- 열과 위치 단어의 개념을 이해한다: 맨 위 / 맨 아래 / 두 번째 / 가운데 / 왼쪽 / 오른쪽

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 이 물건들 중 일부는 아동에게 생소할 수 있습니다. 설명할 때 그 물건이 페이지의 어디에 있는지에 대한 정보를 추가해서 알려줘야 할 수도 있습니다. 3단계 아동이 불필요한 정보로부터 중요한 단서를 알아내는 연습을 하도록 돕기 위해서 필요한 것보다 더 많은 정보를 추가해주세요. *"이것은 우리 집 부엌에 있어요. 나는 이걸 파스타 만들 때 사용해요. 나는 파스타를 아주 좋아해요. 익은 파스타면에 이것을 넣어요. 이것은 물이 빠지도록 해줘요. 이것은 밑에서 두 번째 줄에 있어요."*



예상되는 결과

- 부엌에 있는 물건의 이름을 말한다.
- 물건의 기능에 대한 설명을 한다.

핵심 전략

기다리고 기다리고 기다리기 (WAIT WAIT AND WAIT SOME MORE): 모든 사람이 차례대로 카드에 대한 설명을 한다는 규칙을 아동이 이해하면, 카드 더미를 아동에게 주고 아동이 그림에 대한 설명을 할 때까지 기다립니다. 아동에게 물건의 이름을 말하지 말고 단서만 제공하는 것이라는 것을 상기시켜 줍니다.

확장 & 확대 (EXPANSION & EXTENSION): 아이가 빠뜨린 단어를 추가함으로써 문법적으로 옳은 문장으로 아동의 발화를 반복하여 들려줍니다. "오, 우리는 음식을 차갑게 **유지할 때 사용하는** 물건을 찾아야 해요."



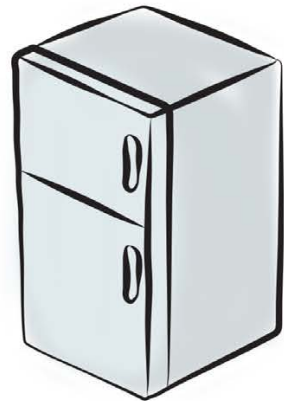
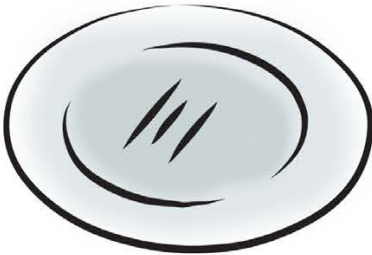
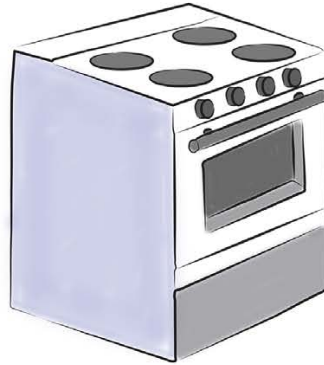
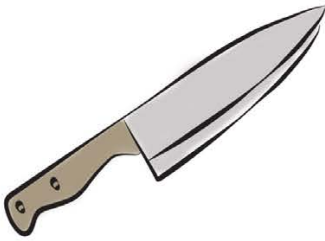
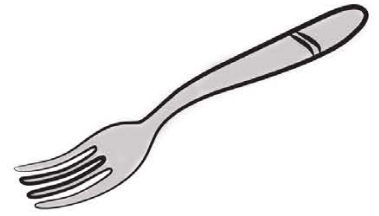
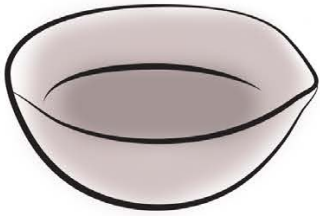
예상되는 결과

- 마음 상태 동사를 사용한다: 생각한다, 추측한다, 기억한다.

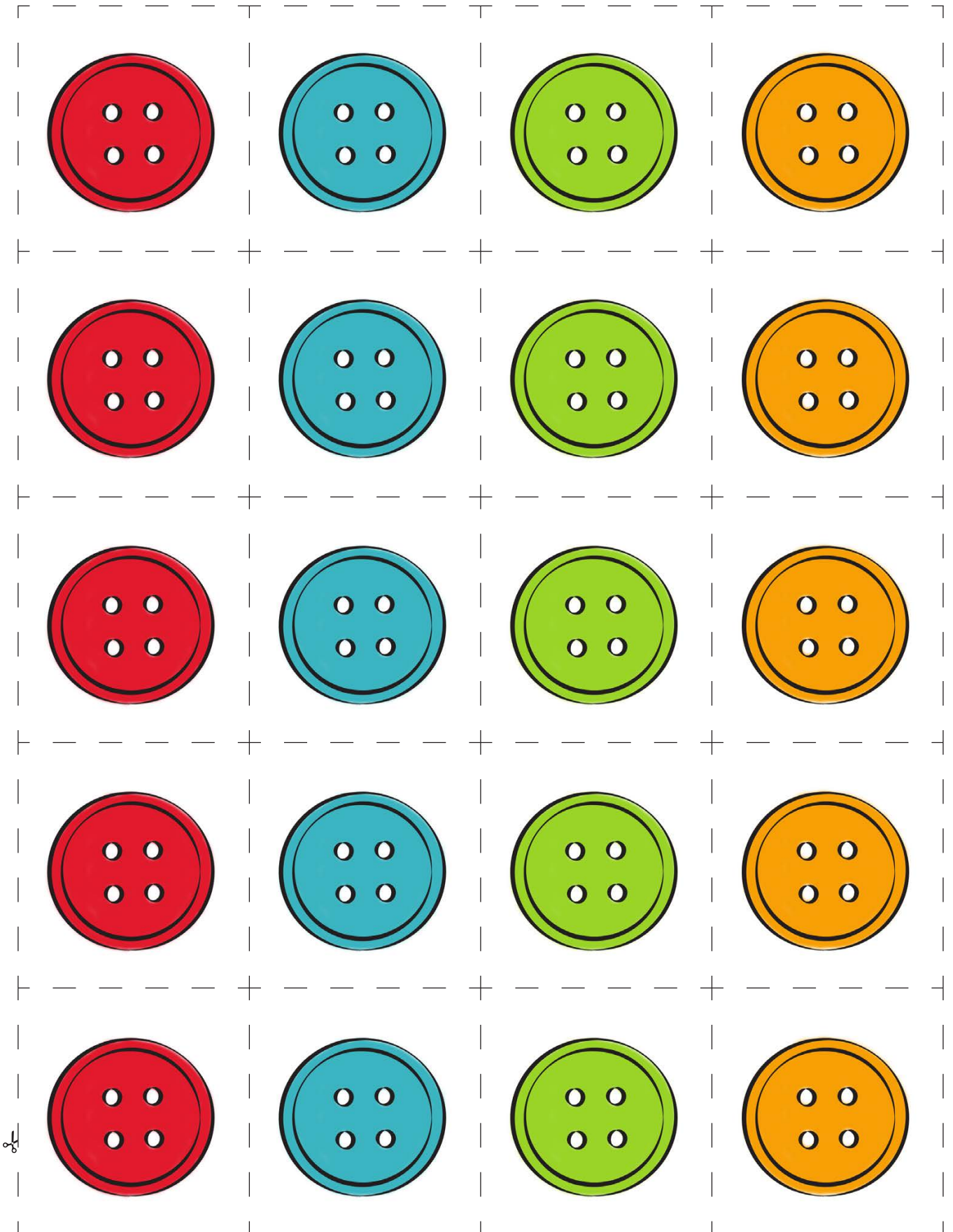
핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 마음 상태 동사는 사람들은 서로 다른 것을 알고, 이해하고, 기억한다는 것을 아동이 이해하도록 도움으로써 마음 이론 발달을 돕습니다. "좋아요. 내가 **추측**해볼게요. 내 **생각**에 그건 빗자루 같아요. 나는 네가 집에서 엄마를 위해서 이걸로 바닥을 쓸었다고 말한 걸 **기억**해요."

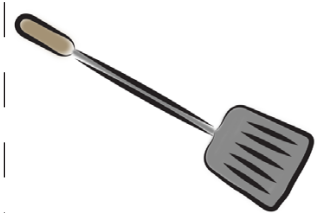
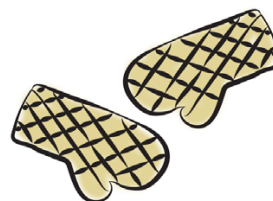
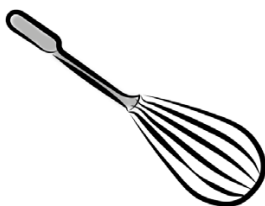
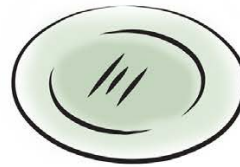
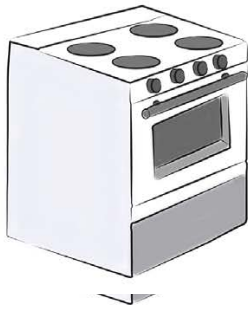
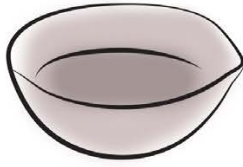
1. 부엌에 있는 물건



1. 부엌에 있는 물건



1. 부엌에 있는 물건



활동

2. 진저 브레드 사람들 (사람 모양 생강 쿠키)

준비

자료들을 종이에 인쇄합니다. 한 장에 4 페이지를 인쇄해서 더 작게 만드세요.
각 페이지를 4장으로 자릅니다. 4장씩 둡니다.

자료

- 나의 부엌 L1 L2 L3 A2
- 가위
- 스테이플러

함께 "진저 브레드 사람들" 책을 만든 다음에 함께 책을 읽을 것입니다.

1. 제목 페이지를 집으세요.
2. 아동과 함께 1페이지를 찾아서 제목 페이지 뒤에 배치하세요.
3. 다른 페이지들도 이와 같은 방법으로 배치한 다음 스테이플러로 모두 고정시키세요.
4. 표지에 있는 "진저 브레드 사람들"에 대해서 이야기 합니다: 하나는 소년(남자 아이)이고, 하나는 소녀(여자 아이)예요.
5. 진저 브레드를 만드는 데 필요한 모든 음식(재료)에 대해 나와있는 1페이지에 대해서 이야기합니다.
6. 2페이지부터는 아동의 부모/주양육자가 교대로 한 페이지씩 읽습니다.
7. 아동이 각 페이지에서 한 단어 (또는 두 단어)를 모방하도록 격려합니다.
8. 마지막 페이지는 "진저 브레드 사람들"이 도망가는 이야기이기 때문에 재미있게 이야기합니다. 하나를 잡아 먹는 척 합니다.



예상되는 결과

- 확인하기: 소녀(여자 아이) / 소년(남자 아이)
- 책에 주의를 기울이기

핵심 전략

먼저 듣기 (LISTENING FIRST): 아동이 시각적 정보에 초점을 맞추기 전에 청각적 입력에 집중하도록 돕기 위해서 그림들을 가리키기 전에 단어를 먼저 들려줍니다. 수업 시간에 성별을 지적함으로써 소년과 소년이라는 단어의 의미를 견고하게 이해하도록 돕습니다; "아빠는 **소년(남자)이에요**. 너는 **소녀(여자)예요**. 엄마는 **소녀(여자)예요**."

음향 특성 강조하기(ACOUSTIC HIGHLIGHTING): 이 책과 '아동 도서'에 있는 많은 글들은 1단계 아동에게 너무 복잡할 수 있습니다. 책에 나와있는 구와 문장들을 3, 4 단어들로 단순화시킴으로써 진저 브레드를 만드는 방법에 대한 이야기를 아동이 이해할 수 있도록 도와줍니다. 각 문장의 한 단어를 음향적으로 강조하여 들려줍니다. "**버터**를 넣으세요. 그리고 **시럽**을 넣으세요. **그릇** 안에 넣으세요."



예상되는 결과

- 문장에서 1~2단어를 따라 말한다; 예. 그릇 안에

핵심 전략

청각적 고리 (AUDITORY HOOKS): 각 페이지를 시작할 때 주의를 집중 시키는 '청각적 고리'를 사용하는 것은 아동이 들을 준비를 시키고 초분절적인 정보를 추가함으로써 책에서 어떠한 일이 일어나는지 아동을 이해시키는 데 도움이 될 것입니다. "계란을 **깨세요**. **돌~돌~돌~** 굴려요. 반죽을 펴세요."

확장 & 확대 (EXPANSION & EXTENSION): 아동이 단단어를 표현하였을 때, 그것을 모방하고 다른 한 단어 또는 두 단어를 추가하여 다음 단계의 언어 모델링을 제공합니다. "그래, 우리는 그걸 **이** 그릇 안에 **넣을** 거야."



예상되는 결과

- 가상 놀이에 참여한다.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 당신은 책의 마지막 페이지에 왔을 때 무슨 일이 일어나고 있는지 설명해야 합니다. 아동에게 가상 놀이하는 것을(진저 브레드를 잡는 척) 보여줌으로써 진저 브레드를 잡는 것에 참여하고 재미를 느낄 수 있도록 아동을 격려해주세요. "오 그들이 **도망가고 있어요**. 내가 하나를 **잡을** 거예요. (페이지를 꼬집으며). 여기에요 엄마. 엄마가 **하나를 잡아요**. 이제 네가 **하나를 잡아요**."

활동

2. 진저 브레드 사람들

준비

자료들을 종이에 인쇄합니다. 한 장에 4 페이지를 인쇄해서 더 작게 만드세요.
각 페이지를 4장으로 자릅니다. 4장씩 둡니다.

자료

- 나의 부엌 L1 L2 L3 A2
- 가위
- 스테이플러

함께 "진저 브레드 사람들" 책을 만든 다음에 함께 책을 읽을 것입니다.

1. 제목 페이지를 집으세요.
2. 아동과 함께 1페이지를 찾아서 제목 페이지 뒤에 배치하세요.
3. 다른 페이지들도 이와 같은 방법으로 배치한 다음 스테이플러로 모두 고정시키세요.
4. 표지에 있는 "진저 브레드 사람들"에 대해서 이야기 합니다: 하나는 소년(남자 아이)이고, 하나는 소녀(여자 아이)예요.
5. 진저 브레드를 만드는 데 필요한 모든 음식(재료)에 대해 나와있는 1페이지에 대해서 이야기합니다.
6. 2페이지부터는 아동의 부모/주양육자가 교대로 한 페이지씩 읽습니다.
7. 아동이 각 페이지에서 두 또는 세 단어를 따라 말하도록 격려합니다.
8. 마지막 페이지는 "진저 브레드 사람들"이 도망가는 이야기이기 때문에 재미있게 이야기합니다. 하나를 잡아 먹는 척 합니다.



예상되는 결과

- 숫자 찾기
- 책에 주의를 기울이기

핵심 전략

먼저 듣기 (LISTENING FIRST): 책의 첫 페이지에서 1번을 가리키고 아동이 2번 페이지를 찾도록 합니다. 당신은 각 파일의 상단에 2, 3, 4, 5가 눈에 잘 띄도록 표시해야 합니다. 11페이지가 모두 눈에 잘 띌다면, 페이지를 찾는 작업이 더 쉬워집니다.

음향 특성 강조하기(ACOUSTIC HIGHLIGHTING): 이 책과 '아동 도서'에 있는 많은 글들은 2단계 아동에게 너무 복잡할 수 있습니다. 책에 나와있는 구와 문장들을 3~4 단어들로 단순화시킴으로써 진저 브레드를 만드는 방법에 대한 이야기를 아동이 좀 더 쉽게 이해할 수 있도록 돕습니다. 각 문장의 2~3 단어를 음향적으로 강조하여 들려줍니다. "우리는 **버터와 시럽**이 필요해요. 그걸 **그릇 안에** 넣으세요."



예상되는 결과

- 문장에서 2~3단어를 따라 말한다; 예. 그릇 안에

핵심 전략

청각적 고리 (AUDITORY HOOKS): 각 페이지를 시작할 때 주의를 집중 시키는 '청각적 고리'를 사용하는 것은 아동이 들을 준비를 시키고 초본적인 정보를 추가함으로써 책에서 어떠한 일이 일어나는지 아동을 이해시키는 데 도움이 될 것입니다. "음-----, 우리는 지금부터 진저 브레드를 어떻게 만드는지 배울 거예요."

확장 & 확대 (EXPANSION & EXTENSION): 아동이 모방할 수 있는 어떤 것이든 다른 단어 또는 두 개의 단어를 추가하여 아동에게 다음(상위) 단계의 언어 모델링을 제공합니다. "그래요. 우리는 **그걸** 이 **그릇 안에 넣을** 거예요."



예상되는 결과

- 가상 놀이에 참여한다.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 당신은 책의 마지막 페이지에 왔을 때 무슨 일이 일어나고 있는지 설명해야 합니다. 아동에게 가상 놀이를 모델링함으로써 진저 브레드를 잡는 것에 참여하고 재미를 느낄 수 있도록 아동을 격려해주세요. "오, 그들이 **도망가고 있어요**. 내가 **하나를 잡을** 거예요. (페이지를 꼬집으며) 여기예요 엄마. 엄마가 **하나를 잡아요**. 이제 네가 **하나를 잡아요**. 오, 음---, 내가 하나를 잡았어요."

활동

2. 진저 브레드 사람들

준비

자료들을 종이에 인쇄합니다. 한 장에 4 페이지를 인쇄해서 더 작게 만드세요.
각 페이지를 4장으로 자릅니다. 4장씩 둡니다.

자료

- 나의 부엌 L1 L2 L3 A2
- 가위
- 스테이플러

함께 "진저 브레드 사람들" 책을 만든 다음에 함께 책을 읽을 것입니다.

1. 제목 페이지를 집으세요.
2. 아동과 함께 1페이지를 찾아서 제목 페이지 뒤에 배치하세요.
3. 다른 페이지들도 이와 같은 방법으로 배치한 다음 스테이플러로 모두 고정시키세요.
4. 표지에 있는 "진저 브레드 사람들"에 대해서 이야기 합니다: 하나는 소년(남자 아이)이고, 하나는 소녀(여자 아이)예요.
5. 진저 브레드를 만드는 데 필요한 모든 음식(재료)에 대해 나와있는 1페이지에 대해서 이야기합니다.
6. 2페이지부터는 아동의 부모/주양육자가 교대로 한 페이지씩 읽습니다.
7. 아동이 각 페이지에서 4 ~5 단어를 따라 말하도록 격려합니다.
8. 마지막 페이지는 "진저 브레드 사람들"이 도망가는 이야기이기 때문에 재미있게 이야기합니다. 하나를 잡아 먹는 척 합니다.



예상되는 결과

- 순서를 나타내는 단어를 이해한다: 전 / 후

핵심 전략

음향 특성 강조하기(ACOUSTIC HIGHLIGHTING): 책을 함께 읽고 나서 아무 페이지를 다시 열어봅니다. 진저 브레드 만드는 방법을 책에서 어떻게 가르쳐 주었는지에 대해서 이야기합니다. "진저 브레드 사람을 어떻게 만들었는지 기억할 수 있어요?" 페이지를 반복해서 본 다음에 그 페이지 전(또는 후)에 어떤 내용이 나오는지에 대해서 이야기 나눕니다. 아동이 순서를 나타내는 단어에 집중할 수 있도록 순서 단어에 음향 특성 강조하기를 사용합니다. "음..진저 브레드를 쟁반에 살며시 놓으세요. 우리가 진저 브레드를 쟁반에 놓기 전에 무엇을 해야 하나요?"

먼저 듣기 (LISTENING FIRST): 질문을 하고 아동이 질문을 처리할 때까지 기다렸다가(WAIT) 추측한 다음에 페이지를 넘겨서 확인해 봅니다.



예상되는 결과

- 문맥에서 4-5단어를 따라 말한다.

핵심 전략

확장 & 확대 (EXPANSION & EXTENSION): 아동이 모방할 수 있는 어떤 것이든 다른 단어 또는 두 개의 단어를 추가하여 아동에게 다음(상위) 단계의 언어 모델링을 제공합니다. "설탕과 계란을 넣고 잘 섞습니다."

책 책 책 (BOOKS BOOKS BOOKS): Tracking(글의 단어를 듣고 따라 말하기)은 청각적 활동이지만, 문자 언어와 구두 언어가 같은 의미라는 것을 아동이 이해할 수 있도록 글에 있는 단어를 가리킴으로써 아동의 문해 능력 발달을 도울 수 있습니다. "이것은 재료들입니다. 이견 버터라는 단어예요. 버터 그림을 찾아 볼래요?"



예상되는 결과

- 실제와 '~척'하는 것에 대해서 이야기한다.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 당신은 책의 마지막 페이지에 왔을 때 무슨 일이 일어나고 있는지 설명해야 합니다. 아동에게 가상 놀이를 모델링함으로써 진저 브레드를 잡는 것에 참여하고 재미를 느낄 수 있도록 아동을 격려해준 다음, 진저 브레드가 실제로 쟁반에서 일어나서 달아날 수 있는지에 대해서 이야기를 나눕니다.

2. 진저 브레드 사람들

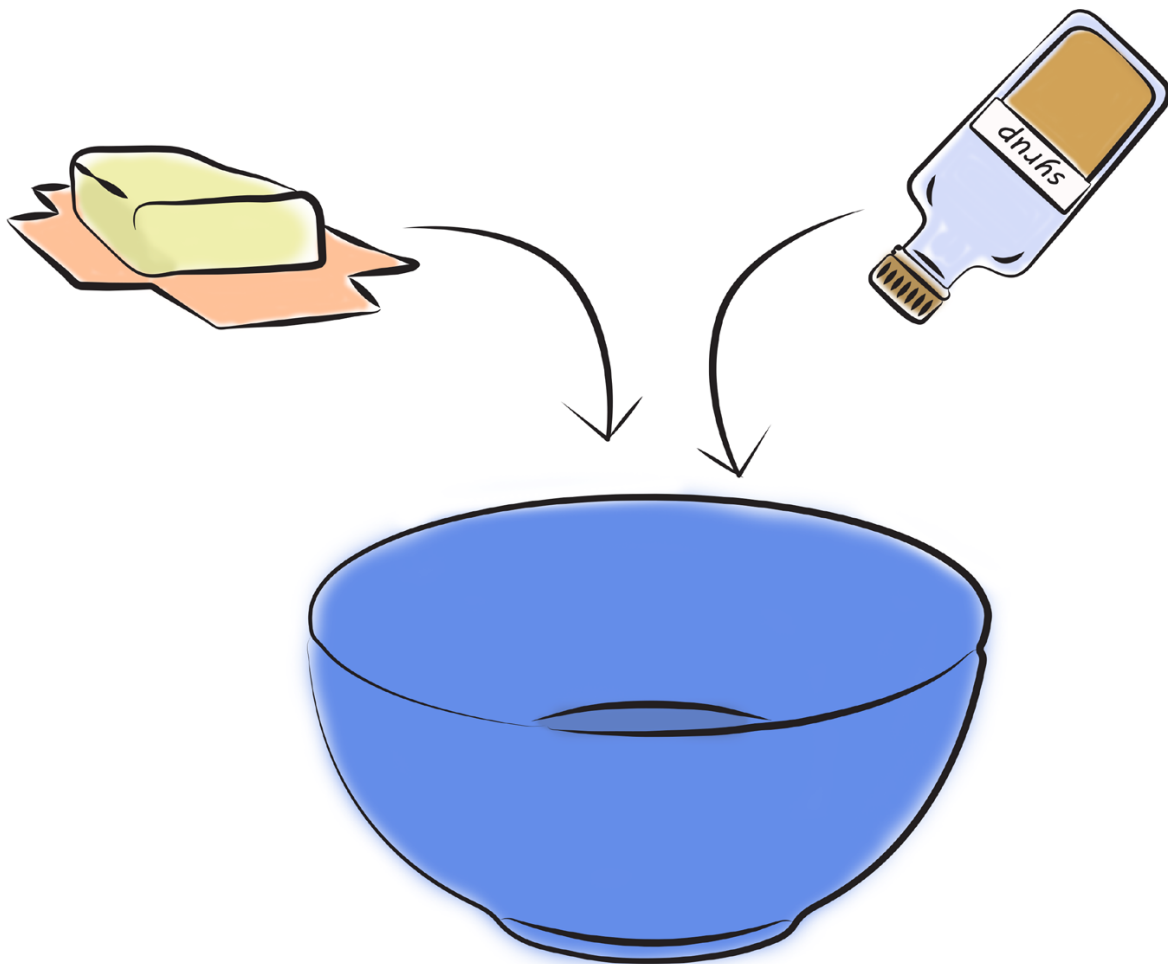
진저 브레드 사람들



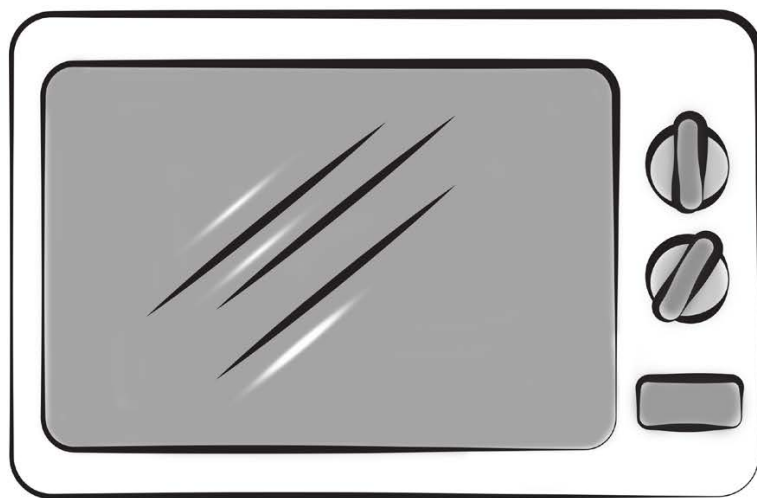
재료

버터 125g (1/2)
금색 시럽 테이블 2스푼
설탕 1컵
계란 1개 거품내기
밀가루 2 1/2컵
베이킹 파우더 1티스푼
소금 1/4 티스푼
다진 생강 2티스푼

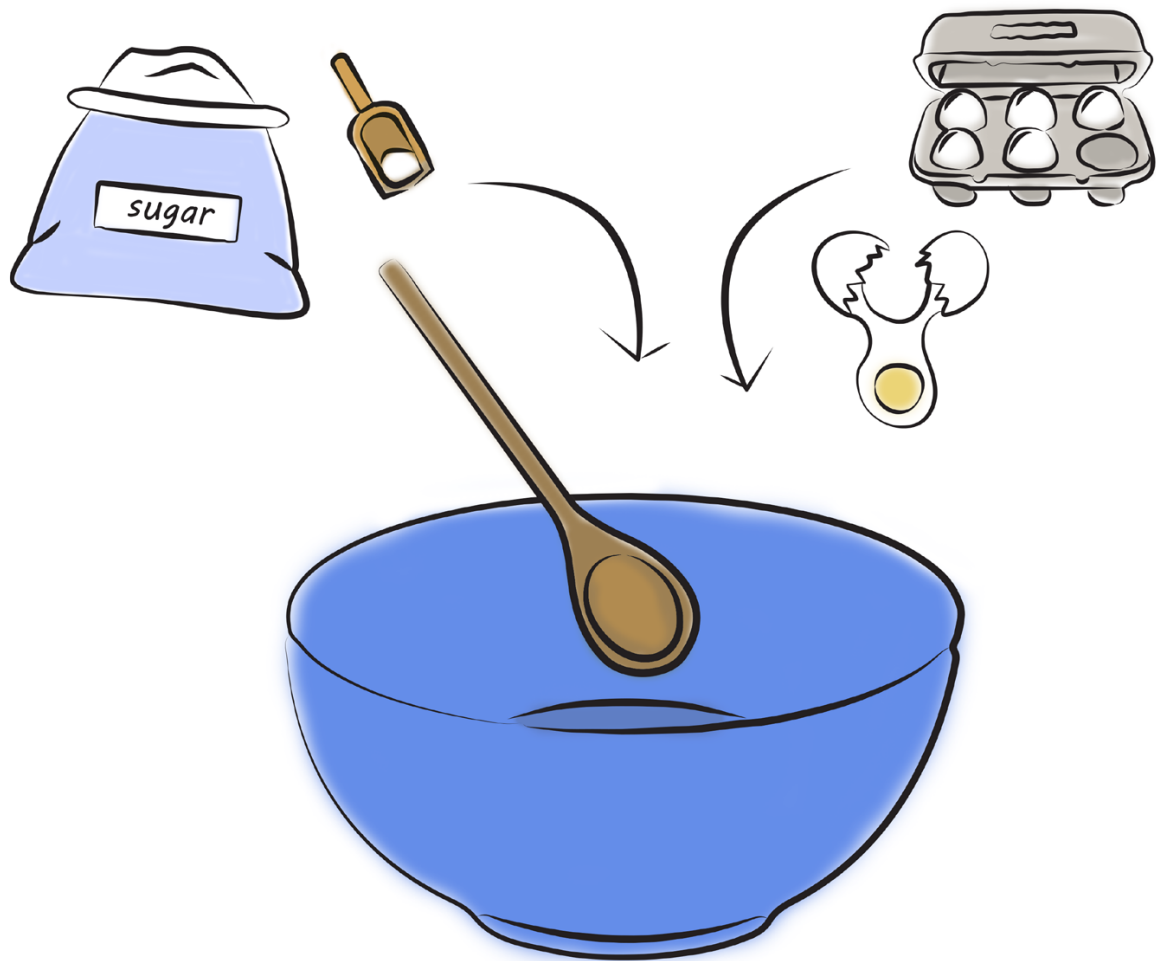




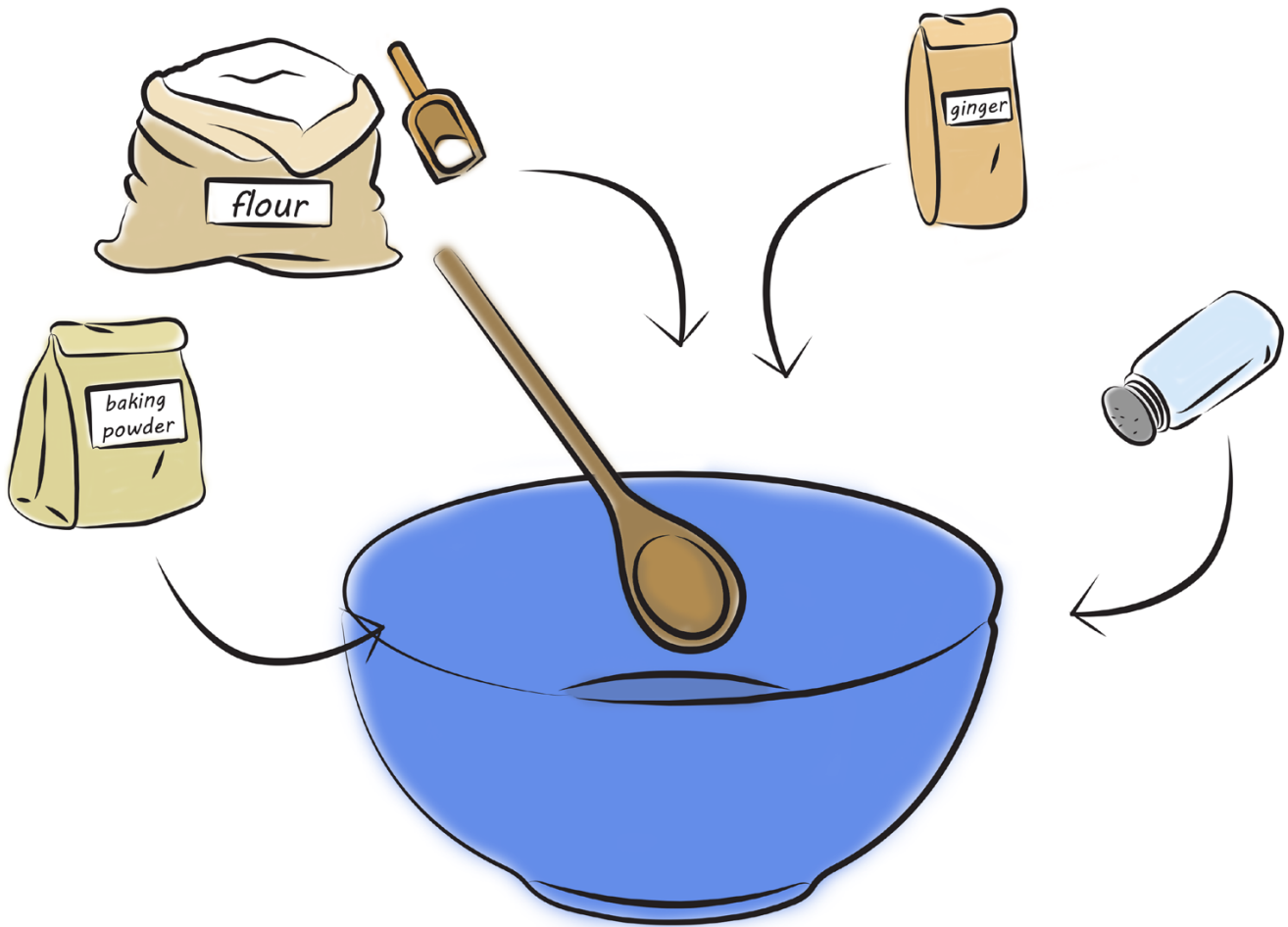
우묵한 그릇(보울)에
버터와 시럽을 넣어요.



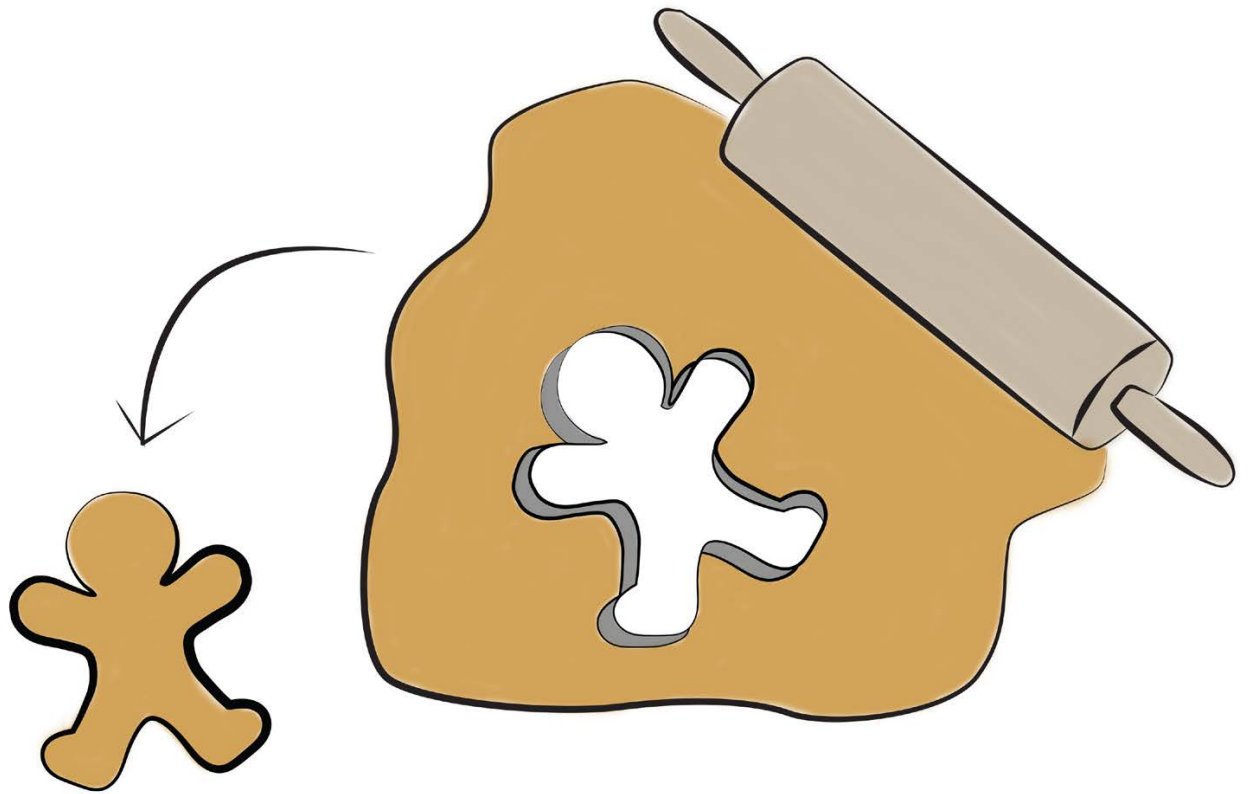
그릇을 전자렌지에 넣고 30초간 돌립니다.



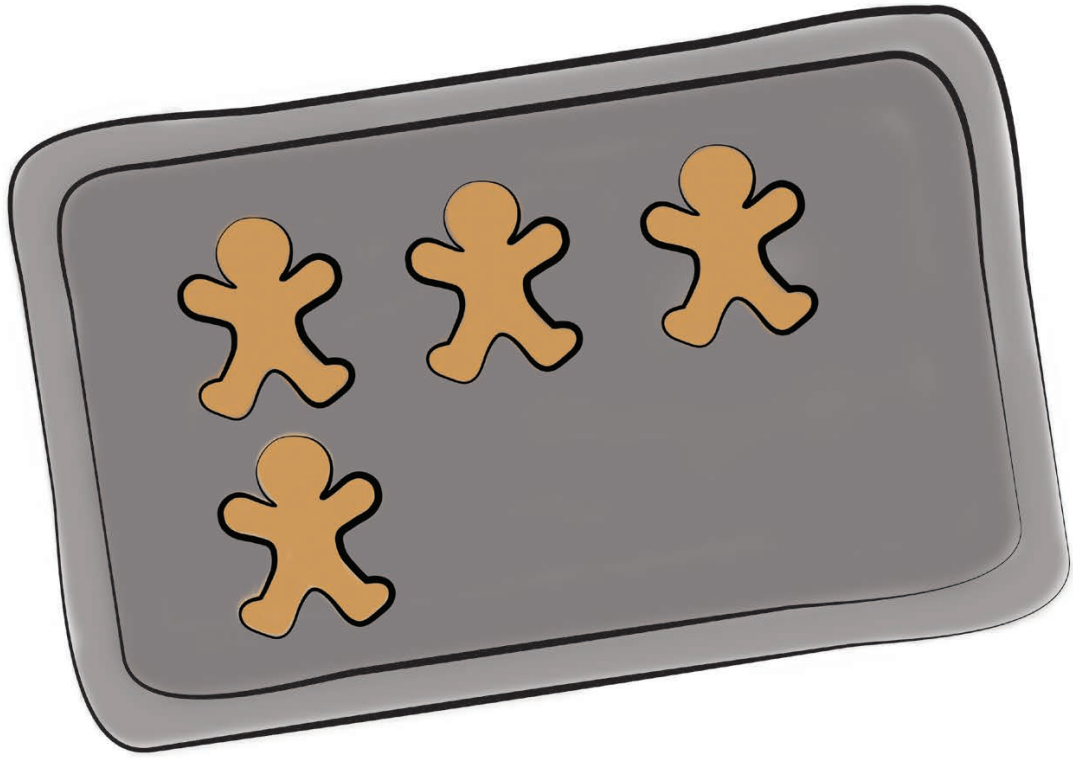
설탕과 계란을 넣고
잘 섞습니다.



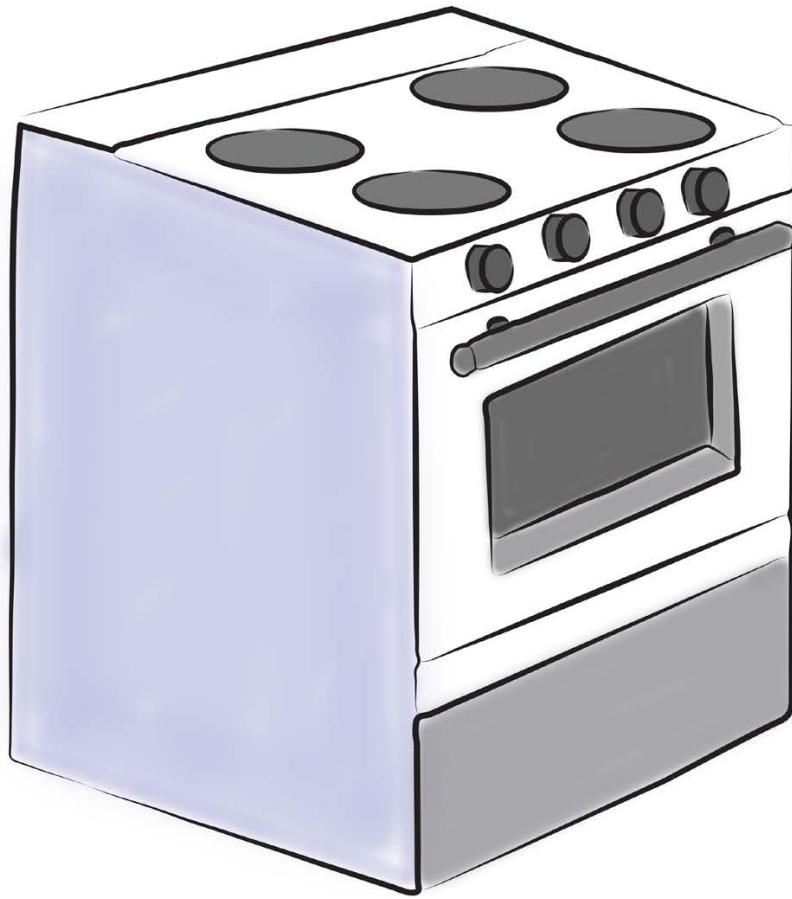
밀가루, 소금, 베이킹
파우더와 생강을 넣어서
한 번 더 섞어 줍니다.



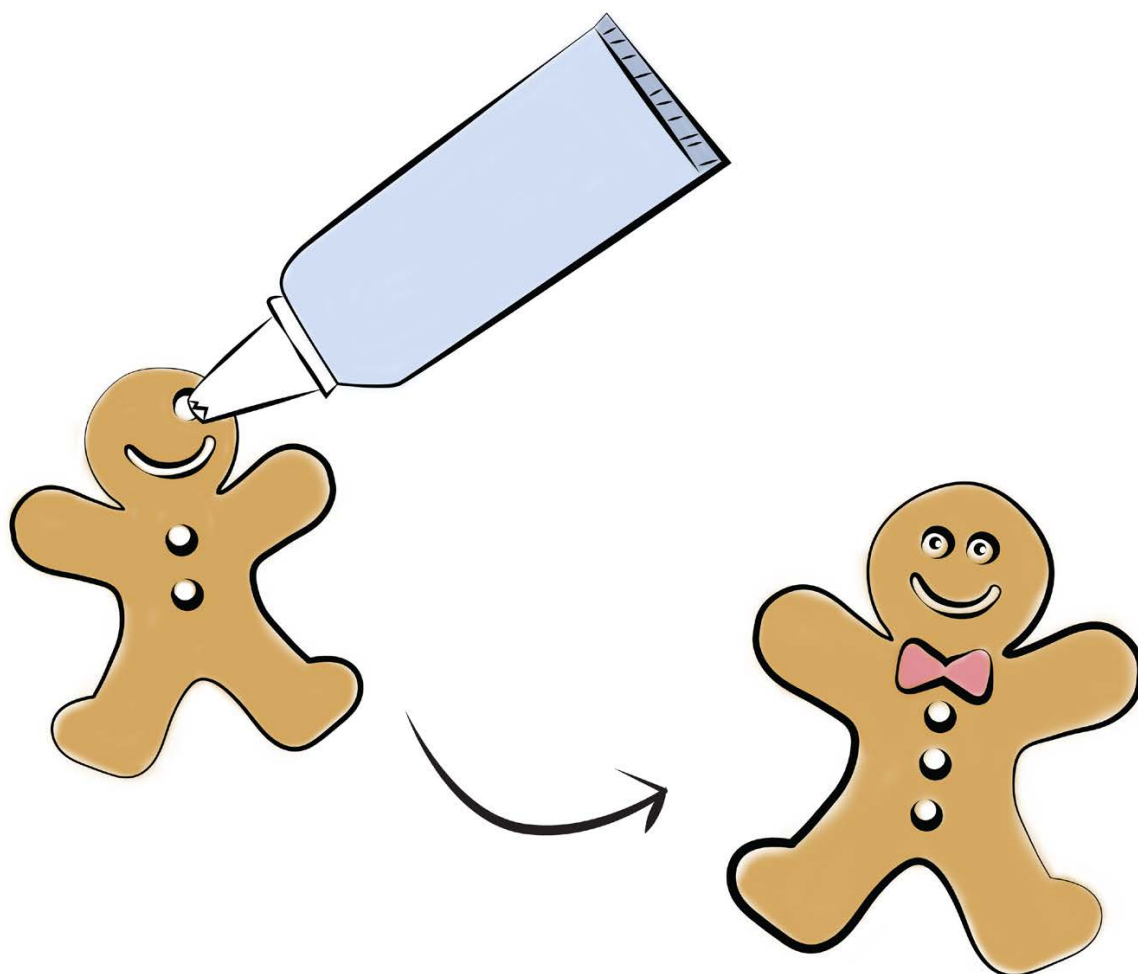
밀가루 반죽을 밀어 얇게 편
후에 모양을 찍어내요.



진저 브레드 사람을 쟁반에
살며시 놓아요.



오븐에 넣어서 12분 동안
구워 주세요.



쿠키가 식으면 아이싱으로
꾸며주세요.



이제
먹을 준비가 되었어요.
그들을 잡을 수 있다면

활동

3. 요리사 모자 만들기

준비

요리사 모자를 만들고 싶어하는 모든 사람을 위해 자료를 2장씩 인쇄합니다.

당신은 요리사 모자를 함께 만들 겁니다.

1. 아동이 종이 두 장을 끝에서 끝까지 일렬로 놓도록 돕습니다(글이 위로 오도록).
2. 아동에게 한쪽 끝에 접착제를 바르고 두 장을 겹쳐서 결합하는 방법을 보여줍니다.
3. 겹쳐진 종이를 뒤집고 선을 따라 반으로 접습니다.
4. 아동이 "2. cut"이라고 표시된 각 선을 따라 자르도록 돕습니다.
5. 아동의 머리 주위를 종이를 감싼 다음 위로 오게 해서, 가장자리를 겹쳐서 단단히 고정시킵니다.
6. 테이프로 고정시킵니다.
7. 아동이 각 사람에게 지시를 반복하도록 도와주세요.
8. 다음 활동을 위해 모자를 쓰고 있습니다.

자료

- 나의 부엌 L1 L2 L3 A3
- 가위
- 풀
- 접착 테이프



예상되는 결과

- 상황적 맥락이 있는 상황에서 지시를 따른다. 예. 접착제를 바르세요. 뒤집으세요. 접어 주세요.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 모자 만들기의 각 지점마다 아동에게 같은 지시를 들려줍니다. 아동은 행동의 순서를 예측하기 시작할 것입니다. 이것은 아동이 각 지시구와 의미를 연관짓는데 도움이 될 것입니다. 반복할 때 마다 지시구를 간단하고 일관성있게 들려주세요.

먼저 듣기 (LISTENING FIRST): 아동에게 시각적 촉진을 제시하기 전에 아동에게 지시를 한 다음 기다려줍니다. 이를 통해 아동은 듣기를 통해 정보를 처리할 시간을 가질 수 있고 행동의 순서에 익숙해지면 아동은 도움 없이 지시 따르기를 시작할 수 있습니다. "두 장을 합치세요 (기다리기). 이제 접착제를 바르세요. (기다리기) 뒤집으세요. (기다리기) 이제 크게 접어주세요. (기다리기) 이제 자를 준비가 되었어요."



예상되는 결과

- 일부 동사 사용하기: 잘라/접어/써/벗어.

핵심 전략

청각적 종결 (AUDITORY CLOSURE): 아동이 들을 수 있도록 지시에 대한 즉각적인 모델을 제시하고, 핵심 동사는 마지막에 들려줍니다. 그런 다음 아동이 모방하여 부모/주양육자에게 지시할 수 있도록 한 번 더 반복해서 들려줍니다. 이번에는 끝을 올리는 억양으로 마지막 단어를 말하기 전에 멈추고 아동이 마지막 단어를 마저 채울 수 있는지 봅니다. "엄마가 크게 **접어**야 해요. 엄마에게 말하세요.: 크게"

사보타지 (SABOTAGE): 잘라야 할 때, 아동에게 접착제 또는 테이프를 건네줍니다. 이와 같이 아동이 문제를 해결하기 위해 의사소통을 할 수 밖에 없는 상황을 만듭니다.



예상되는 결과

- 가상 놀이에 참여한다.

핵심 전략

선택하기(USE CHOICES): 모두 머리에 모자를 쓰고 요리사 역할 가상 놀이 모델링을 보여줍니다. 당신은 가짜 손가락과 그릇으로 뭔가를 섞는 척 흉내를 내거나 가짜 칼로 썰고 반죽을 밀거나 쌀을 씻는 척을 할 수 있습니다. 가상놀이 모델링을 보여줄 때 간단한 언어를 들려주고 아동의 차례일 때 선택의 기회를 줍니다. "너는 **섞**을 거야... 아니면 **썰**거야?"

활동

3. 요리사 모자 만들기

준비

요리사 모자를 만들고 싶어하는 모든 사람을 위해 자료를 2장씩 인쇄합니다.

당신은 요리사 모자를 함께 만들 겁니다.

1. 아동이 종이 두 장을 끝에서 끝까지 일렬로 놓도록 돕습니다(글이 위로 오도록).
2. 아동에게 한쪽 끝에 접착제를 바르고 두 장을 겹쳐서 결합하는 방법을 보여줍니다.
3. 겹쳐진 종이를 뒤집고 선을 따라 반으로 접습니다.
4. 아동이 "2. cut"이라고 표시된 각 선을 따라 자르도록 돕습니다.
5. 아동의 머리 주위를 종이를 감싼 다음 위로 오게 해서, 가장자리를 겹쳐서 단단히 고정시킵니다.
6. 테이프로 고정시킵니다.
7. 아동이 각 사람에게 지시를 반복하도록 도와주세요.
8. 다음 활동을 위해 모자를 쓰고 있습니다.

자료

- 나의 부엌 L1 L2 L3 A3
- 가위
- 풀
- 접착 테이프



예상되는 결과

- 간단한 지시를 따른다; 예: 여기에 풀을 바르세요. 뒤집으세요. 선을 자르세요.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 모자 만들기의 각 지점에서 아동에게 같은 지시를 들려줍니다. 아동은 행동의 순서를 예측하기 시작하고 이것은 아동이 각 지시구와 의미를 연관짓는데 도움이 될 것입니다. 새로운 어휘를 강조할 수 있는 기회를 찾으세요 예: “**모서리**를 맞추세요. 반대**쪽**으로 접으세요. 선을 **따라** 자르세요.”

먼저 듣기 (LISTENING FIRST): 아동에게 시각적 촉진을 제시하기 전에 아동에게 지시를 한 다음 기다려줍니다. 이를 통해 아동은 듣기를 통해 정보를 처리할 시간을 가질 수 있고 행동의 순서에 익숙해지면 아동은 도움 없이 지시 따르기를 시작할 수 있습니다. “두 장을 합치세요(기다리기). 이제 가장자리에 접착제를 바르세요(기다리기). 뒤집으세요(기다리기). 이제 반대쪽으로 접으세요(기다리기). 이제 선을 따라 자르세요.”



예상되는 결과

- ‘중이’ + 동사를 조합한다. 예: 종이를 붙이다, 종이를 넘기다, 종이를 자르다.
- 단어를 사용한다 : ‘위에, ~따라, ~같이’

핵심 전략

청각적 종결 (AUDITORY CLOSURE): 아동이 들을 수 있도록 지시에 대한 즉각적인 모델을 제시하고, 동사구를 강조하여 들려줍니다. 그런 다음 아동이 모방하여 부모/주양육자에게 지시할 수 있도록 한 번 더 반복해서 들려줍니다. 이번에는 아이가 그 동사구를 말할 기회를 주고 지시구를 멈추고 아동이 마무리하도록 기다립니다. “이번에는 우리가 **종이를 접어야** 해요. 엄마에게 말하세요. 엄마는”

사보테지 (SABOTAGE): 잘라야 할 때, 아동에게 풀 또는 접착 테이프를 건네줍니다. 이와 같이 아동이 문제를 해결하기 위해 의사소통을 할 수 밖에 없는 상황을 만듭니다. 문제를 해결하는 동안 언어 모델링에 목표 단어를 강조하여 들려줍니다. “오, 이제 붙이지 말고 선을 **따라** 잘라야 해요.”



예상되는 결과

- 가상 놀이에서 언어를 사용한다.

핵심 전략

선택하기(USE CHOICES): 모두 머리에 모자를 쓰고 요리사인 것 처럼 연기를 합니다. 당신은 가짜 손가락과 그릇으로 뭔가를 섞는 척 흉내를 내거나 가짜 칼로 썰고 반죽을 밀거나 쌀을 씻는 척을 할 수 있습니다. 가상놀이 모델링을 보여줄 때 간단한 언어를 추가하여 들려주고 아동의 차례일 때 선택의 기회를 줍니다. “너는 **손가락으로 섞을** 거야 아니면 **칼로 썰**거야?”

활동

3. 요리사 모자 만들기

준비

요리사 모자를 만들고 싶어하는 모든 사람을 위해 자료를 2장씩 인쇄합니다.

당신은 요리사 모자를 함께 만들 겁니다.

1. 아동이 종이 두 장을 끝에서 끝까지 일렬로 놓도록 돕습니다(글이 위로 오도록).
2. 아동에게 한쪽 끝에 접착제를 바르고 두 장을 겹쳐서 결합하는 방법을 보여줍니다.
3. 겹쳐진 종이를 뒤집고 선을 따라 반으로 접습니다.
4. 아동이 "2. cut"이라고 표시된 각 선을 따라 자르도록 돕습니다.
5. 아동의 머리 주위를 종이를 감싼 다음 위로 오게 해서, 가장자리를 겹쳐서 단단히 고정시킵니다.
6. 테이프로 고정시킵니다.
7. 아동이 각 사람에게 지시를 반복해서 하도록 도와주세요.
8. 다음 활동을 위해 모자를 쓰고 있습니다.

자료

- 나의 부엌 L1 L2 L3 A3
- 가위
- 풀
- 접착 테이프



예상되는 결과

- 복잡한 지시 따르기; 페이지 끝부분을 겹치세요.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 모자 만들기의 각 지점마다 아동에게 같은 지시를 들려줍니다. 아동은 행동의 순서를 예측하기 시작하고 이것은 아동이 각 지시구와 의미를 연관짓는데 도움이 될 것입니다. 새로운 어휘를 강조할 수 있는 기회를 찾으세요.

먼저 듣기 (LISTENING FIRST): 아동에게 시각적 촉진을 제시하기 전에 아동에게 지시를 한 다음 기다려줍니다. 이를 통해 아동은 듣기를 통해 정보를 처리할 시간을 가질 수 있고 행동의 순서에 익숙해지면 아동은 도움 없이 지시를 따르기 시작할 수 있습니다. "페이지 끝부분을 겹치세요. 한 페이지 끝에 접착제를 바르세요. 페이지를 뒤집어서 가장자리를 접으세요. 모든 줄을 따라 끝까지 자르세요."



예상되는 결과

- 복잡한 동사구를 사용하여 다른 사람에게 지시하기; 예. 페이지를 뒤집어서 가장자리를 접으세요.

핵심 전략

청각적 종결 (AUDITORY CLOSURE): 아동이 들을 수 있도록 지시에 대한 즉각적인 모델을 제시하고, 새로운 어휘를 강조하여 들려주세요. 그런 다음 아동이 모방하여 부모/주양육자에게 지시할 수 있도록 한 번 더 반복해서 들려줍니다. 이번에는 아이가 그 동사구를 말할 기회를 주고 지시구를 멈추고 아동이 마무리하도록 기다립니다. "짧은 가장자리를 겹쳐야 한다는 것을 기억하세요. 엄마에게 말하세요. 엄마는...."

사보타지 (SABOTAGE): 접착제 또는 가위를 숨기세요. 이와 같이 아동이 문제를 해결하기 위해 의사소통을 할 수 밖에 없는 상황을 만듭니다.



예상되는 결과

- 역할 놀이에서 상상력이 풍부한 언어 사용하기

핵심 전략

내 목소리는 중요해 (MY VOICE MATTERS): 모두 머리에 모자를 쓰고 요리사인 것 처럼 연기를 합니다. 당신은 가짜 손가락과 그릇으로 뭔가를 섞는 척 흉내를 내거나 가짜 칼로 썰고 반죽을 밀거나 쌀을 씻는 척을 할 수 있습니다. 아동이 참여하도록 독려하고 아동의 주도를 따라갑니다. 더 많은 대화를 유도하기 위해 질문을 하기 보다는 언급하기를 합니다.

3. 요리사 모자 만들기

2. 자른다	2. 자른다	2. 자른다	2. 자른다	2. 자른다	2. 자른다	2. 자른다	2. 자른다	2. 자른다	2. 자른다	여기에 꽃을 바르세요
				1. 선을 따라 접는다.						
MED ⁹ EL										

활동

4. 요리사의 일

준비

자료들을 종이에 인쇄합니다.
모자 카드를 잘라서 모아 둡니다.
음식 주사위 그림과 동사 주사위 그림을 자릅니다.

'썰어요' '씻어요' 매트 위에 모든 그림을 모자로 덮을 것입니다.

1. 아동과 함께 접착 테이프로 음식 및 동사 주사위를 조립합니다. 테이프를 붙이면서 각 그림에 대해서 이야기합니다.
2. 모든 사람이 볼 수 있도록 중앙에 '썰어요', '씻어요' 매트를 둡니다.
3. 신발 박스(빈 박스)에 동사 주사위를 굴립니다. 매트 위에서 어떤 행동을 찾아야 하는지 말합니다.
4. 다른 매트를 치웁니다.
5. 음식 주사위를 굴리고 어떤 음식을 찾아야 하는지 말합니다.
6. 요리사 모자를 그 음식 위에 올립니다.
7. 교대로 주사위를 굴리는데, 동사 주사위를 먼저 굴리고 음식 주사위를 굴립니다.

자료

- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 썰어요
- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 씻어요
- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 모자
- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 음식
- 나의 부엌
L1 A4 동사
- 접착 테이프
- 신발 박스(빈 박스)



예상되는 결과

- 동사에 주의 기울이기: 썰어요, 씻어요
- 1개의 항목에 주의 기울이기: 음식; 예. 바나나, 치킨, 당근.

핵심 전략

먼저 듣기 (LISTENING FIRST): 당신이 이야기하는 동안 신발 박스를 이용하여 아동이 그림을 보지 못하도록 합니다. 당신이 주사위의 그림을 보여 주기 전에 동사 또는 음식이 포함된 구를 몇 번 말 할 수 있는지 보세요. "이번에는 우리가 **썰어야** 해요. '**썰어요**' 그림을 찾아 볼래요? 엄마, '**썰어요**' 찾는 걸 도와주세요. 봐봐요. 이게 우리가 필요한 거예요: **썰어요**. '**썰어요**'를 잘 찾았어요." (그림을 보고 나서 아동이 단어를 한 번 더 들을 수 있도록 한다.)



예상되는 결과

- 하나의 동사 말하기: 썰어요/씻어요
- 하나의 음식 항목 말하기: 바나나, 사과, 당근, 오이, 치킨, 소세지.

핵심 전략

같은 생각 장소(THE SAME THINKING PLACE): 아동이 주사위를 굴릴 차례가 되면 아동의 생각과 일치하는 언어를 들려줍니다. "오, 너는 '씻어요'가 나왔구나. 이제 '씻어요'를 찾아야 해요. 자. 이제 '음식'을 굴릴 차례예요. 오 바나나가 나왔구나. 엄마에게 바나나를 찾으라고 말하세요."

청각적 피드백 루프 (AUDITORY FEEDBACK LOOP): 아동이 말하기 전에 언어 모델을 직접적으로 제시하고 아동의 시도 직후에 다시 들려줌으로써 당신의 말이 아동의 말과 어떻게 다르게 들리는지 아동이 비교할 수 있도록 한다. 이를 통해 아동은 시간이 지남에 따라 자신의 말 산출을 수정할 때 사용하는 매커니즘인 청각적 피드백 루프를 발달시킬 수 있습니다.



예상되는 결과

- 사람들은 어디에서 보느냐에 따라 다른 것을 보게 된다는 것을 이해한다.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 주사위를 굴릴 때 상자 내에 굴리고 비스듬히 움직여서 아동이 안을 볼 수 없도록 합니다. 당신은 주사위 그림을 볼 수 있기 때문에 그 그림에 대해서 얘기할 수 있습니다. 아동의 부모/주양육자가 그들은 주사위를 볼 수 없어서 어떤 그림인지 모르겠다고 말하도록 합니다. 그들은 들어야 한다고 말하도록 합니다. 이러한 전략은 보고 듣는 것이 사람의 정보 습득에 도움이 된다는 마음 이론을 아동이 발달시키는 데 도움이 됩니다.

활동

4. 요리사의 일

준비

자료들을 종이에 인쇄합니다.
모자 카드를 잘라서 모아 둡니다.
음식 주사위 그림과 동사 주사위 그림을 자릅니다.

당신은 '썰어요' '씻어요' '요리해요' 매트 위의 모든 그림을 모자로 덮을 것입니다.

1. 아동과 함께 접착 테이프로 음식 및 동사 주사위를 조립합니다. 테이프를 붙이면서 각 그림에 대해서 이야기합니다.
2. 모든 사람이 볼 수 있도록 중앙에 '썰어요', '씻어요', '요리해요' 매트를 둡니다.
3. 요리사 모자를 분배합니다(나눠줍니다.)
4. 신발 박스(빈 박스)에 동사 주사위와 음식 주사위를 굴립니다. 그리고 나서 요리사가 무엇을 해야 하는지 말합니다.
5. 올바른 동사 매트 위의 음식에 요리사 모자를 올립니다.
6. 교대로 신발 박스 안에 주사위를 굴립니다.

자료

- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 썰어요
- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 씻어요
- 나의 부엌
L2 L3 A4 요리해요
- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 모자
- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 음식
- 나의 부엌
L2 L3 A4 동사
- 접착 테이프
- 신발 박스(빈 박스)



예상되는 결과

- 2개의 항목 확인하기: 음식 + 동사; 예. 사과를 썰어요, 당근을 씻어요.

핵심 전략

먼저 듣기 (LISTENING FIRST): 신발 박스를 이용하여 당신이 이야기하는 동안 아동이 그림을 보지 못하도록 합니다. 당신이 주사위의 그림을 보여 주기 전에 당신이 단어 조합(음식+동사)을 몇 번 말 할 수 있는지 보세요. “이번에는 우리가 **소세지를 썰어요**. 엄마, **소세지를 썰어요**’ 같이 찾아주시겠어요? **소세지를 썰어요** 위에 모자를 올려야 해요.”



예상되는 결과

- '음식 + 동사' 말하기; 예. 치킨을 요리해요.

핵심 전략

같은 생각 장소(THE SAME THINKING PLACE): 아동이 주사위를 굴릴 차례가 되면 아동의 생각과 일치하는 언어를 들려줍니다. “오, 너는 ‘씻어요’가 나왔구나. 우리가 무엇을 씻어야 할지 궁금하네요. ‘음식’을 굴릴 차례예요. 오, 바나나가 나왔구나. 엄마에게 바나나를 씻어요라고 말하세요.”

청각적 피드백 루프 (AUDITORY FEEDBACK LOOP): 아동이 말하기 전에 언어 모델을 즉각적으로 제시하고 아동의 시도 직후에 다시 들려줌으로써 아동의 말이 당신의 말과 어떻게 다르게 들리는지 비교할 수 있도록 합니다. 이를 통해 아동은 시간이 지남에 따라 자신의 말 산출을 수정할 때 사용하는 매커니즘인 청각적 피드백 루프를 발달시킬 수 있습니다.



예상되는 결과

- 사람들은 어디에서 보느냐에 따라 다른 것을 보게 된다는 것을 이해한다.

핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 주사위를 굴릴 때 상자 내에 굴리고 비스듬히 움직여서 아동이 안을 볼 수 없도록 합니다. 당신은 주사위 그림을 볼 수 있기 때문에 그 그림에 대해서 얘기할 수 있습니다. 아동의 부모/주양육자가 그들은 주사위를 볼 수 없어서 어떤 그림인지 모르겠다고 말하도록 합니다. 그들은 들어야 한다고 말하도록 합니다. 이러한 전략은 보고 듣는 것이 사람의 정보 습득에 도움이 된다는 마음 이론을 아동이 발달시키는 데 도움이 됩니다. “이번에는 우리가 무엇을 해야 할지 궁금한대요? (너는) 보여요? 나는 볼 수가 없네요? 어떤 음식이에요? 우리는 들어야 해요.”

활동

4. 요리사의 일

준비

자료들을 종이에 인쇄합니다.
모자 카드를 잘라서 모아 둡니다.
음식 주사위 그림과 동사 주사위 그림을 자릅니다.

당신은 '썰어요' '씻어요' '요리해요' 매트 위의 모든 그림을 모자로 덮을 것입니다.

1. 사람 주사위에 치료에 참여하는 사람들의 이름을 쓰세요 (또는 그들이 알아볼 수 있도록 사람들 얼굴을 주사위 위에 그리세요.) 사람 주사위를 사용해서 모든 얼굴에 이름을 붙이세요.
2. 아동과 함께 접착 테이프로 사람, 음식 및 동사 주사위를 조립합니다. 테이프를 붙이면서 각 그림에 대해서 이야기합니다.
3. 모든 사람이 볼 수 있도록 중앙에 '썰어요', '씻어요', '요리해요' 매트를 둡니다.
4. 요리사 모자를 분배합니다(나눠줍니다.)
5. 신발 박스(빈 박스)에 3개 주사위를 굴립니다. 그리고 주사위에 나온 지시를 말합니다. 예. 아빠는 소세지를 썰어야 해요.
6. 이름이 붙여진 사람이 올바른 동사 매트 위의 음식에 요리사 모자를 올려야 합니다.
7. 교대로 신발 박스 안에 3개 주사위를 굴립니다.

자료

- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 썰어요
- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 씻어요
- 나의 부엌
L2 L3 A4 요리해요
- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 모자
- 나의 부엌
L1 L2 L3 A4 음식
- 나의 부엌
L2 L3 A4 동사
- 나의 부엌
L3 A4 사람
- 접착 테이프
- 신발 박스(빈 박스)



예상되는 결과

- 3개 항목을 확인하기: 사람 +대상 + 동사 예: 엄마가 사과를 씻어야 해요.

핵심 전략

먼저 듣기 (LISTENING FIRST): 신발 박스를 이용하여 당신이 이야기하는 동안 아동이 그림을 보지 못하도록 합니다. “좋아요. 내가 아빠, 요리해요, 치킨을 가지고 있어요. 그 의미는; 아빠는 치킨을 요리해야 해요. 좋아요. 아빠, ‘치킨을 요리해요’ 위에 모자를 올리세요.”



예상되는 결과

- 사람 +대상 + 동사 조합 말하기, 예: 엄마가 오이를 씻어야 해요.
- 보조 동사 '~해야 한다' 사용하기

핵심 전략

같은 생각 장소(THE SAME THINKING PLACE): 아동이 주사위를 굴릴 차례가 되면 아동의 생각과 일치하는 언어를 들려줍니다. “오, 너는 ‘아빠’가 나왔군요. 아빠가 무엇을 해야 하는지 궁금하네요. 동사 주사위를 굴리세요. 오 너는 ‘요리해요’가 나왔군요. 아빠가 무엇을 요리해야 하는지 봅시다. 음식 주사위를 굴리세요. 오. 봐봐. 재밌다. 아빠는 바나나를 요리해야 해요. 무엇을 해야 하는지 ‘소리내서’ 읽어보세요. 아빠는 바나나를 요리해야 해요.”

청각적 피드백 루프 (AUDITORY FEEDBACK LOOP): 아동이 말하기 전에 언어 모델을 즉각적으로 제시하고 아동의 시도 직후에 다시 들려줌으로써 아동의 말이 당신의 말과 어떻게 다르게 들리는지 비교할 수 있도록 합니다. 이를 통해 아동 자신의 말 산출을 수정할 때 사용하는 매커니즘인 청각적 피드백 루프를 더 발달시킬 수 있습니다.



예상되는 결과

- 어떤 사람은 볼 수 있고 볼 수 없다는 것을 예측하고 이야기한다.

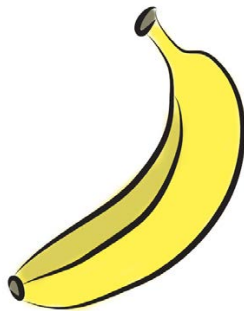
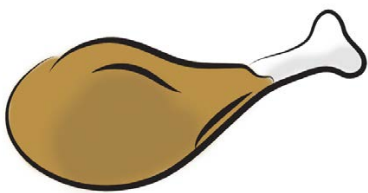
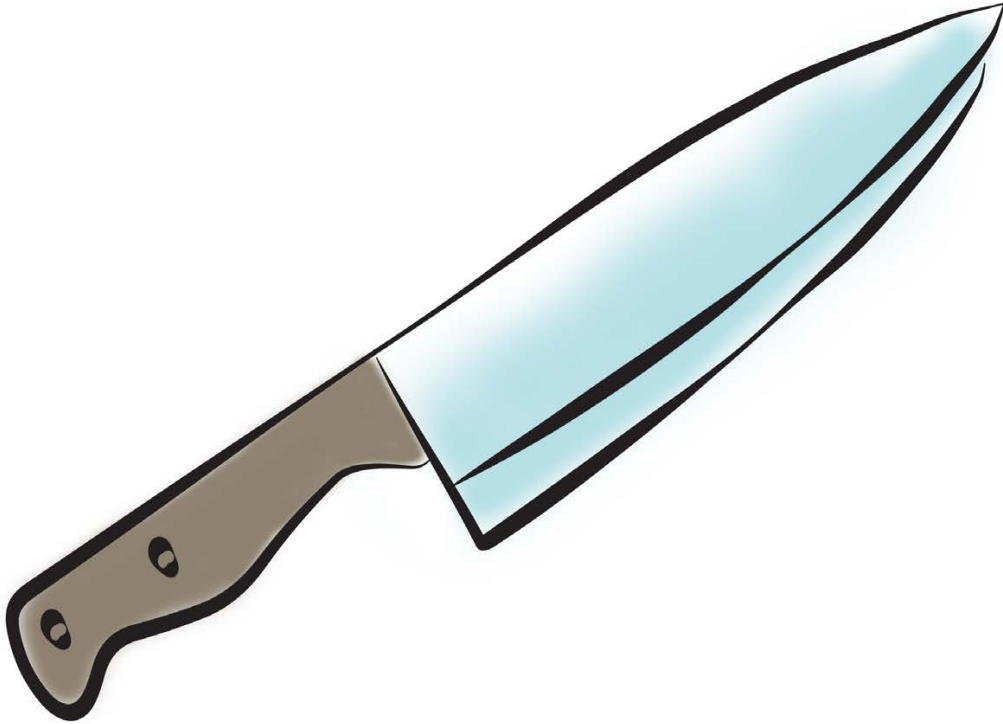
핵심 전략

말하고 말하고 말하기(TALK TALK TALK): 주사위를 굴릴 때 상자 내에 굴리고 비스듬히 움직여서 화자가 안을 볼 수 있도록 합니다. 그 그림을 누가 볼 수 있고 누가 볼 수 없는지 이야기합니다. 이러한 전략은 보고 듣는 것이 사람의 정보 습득에 도움이 된다는 마음 이론을 아동이 발달시키는 데 도움이 됩니다.

4. 요리사의 일



4. 요리사의 일



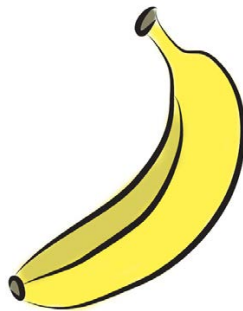
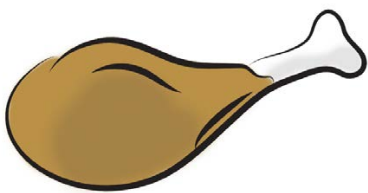
4. 요리사의 일



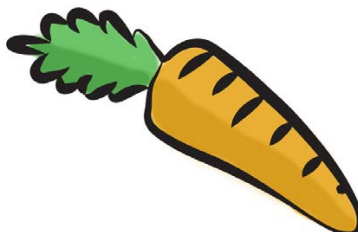
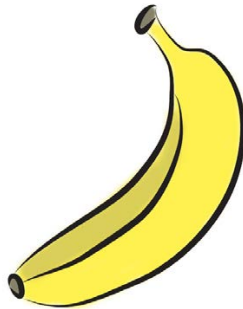
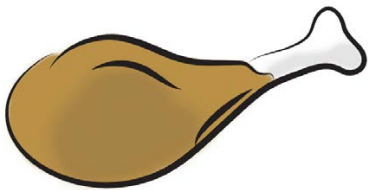
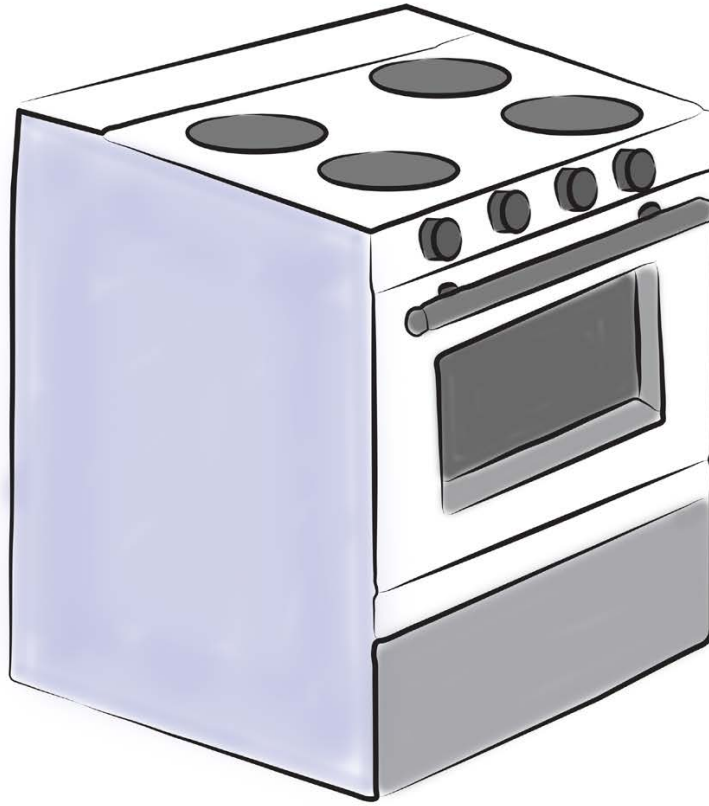
4. 요리사의 일



4. 요리사의 일



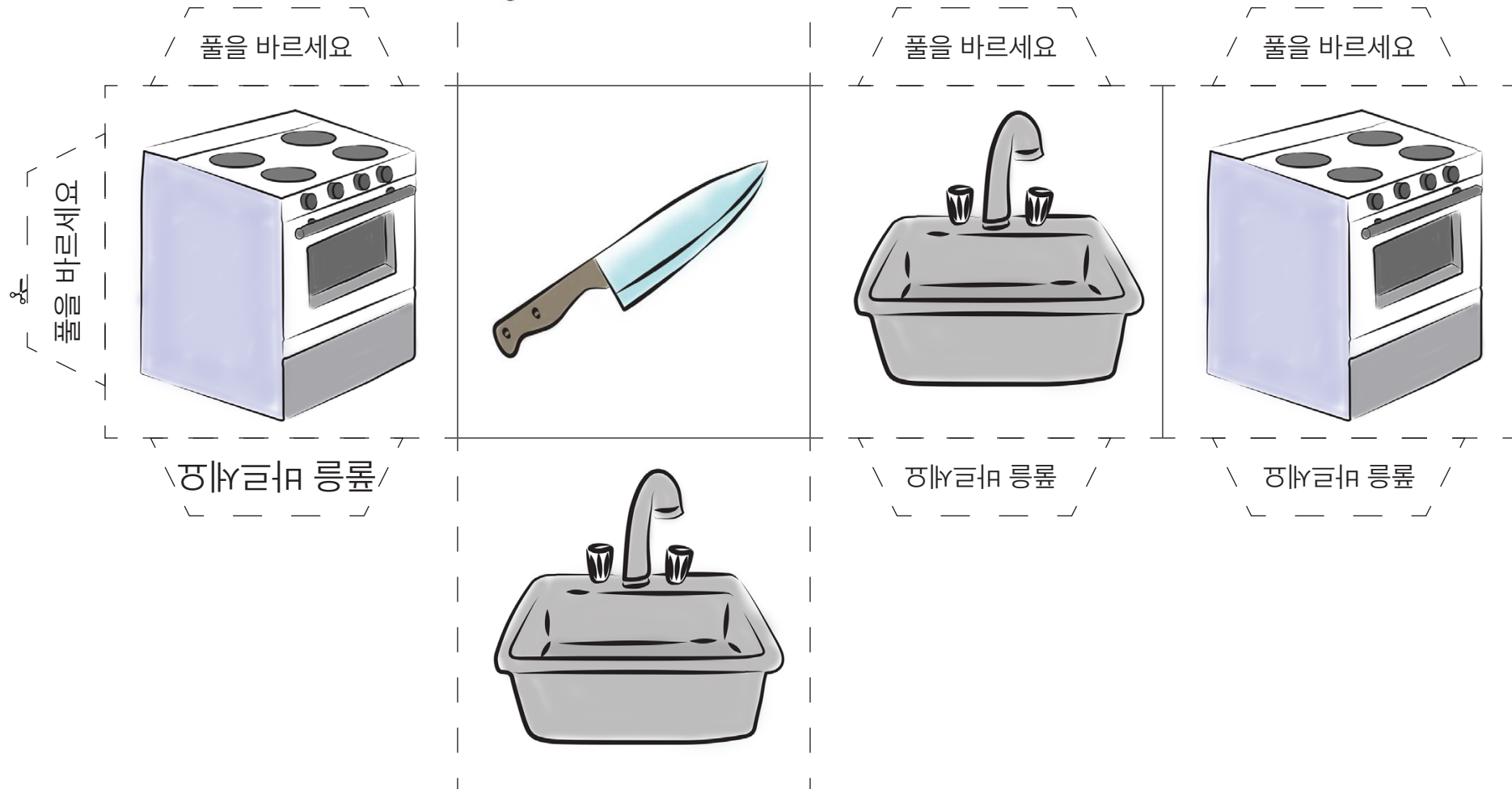
4. 요리사의 일



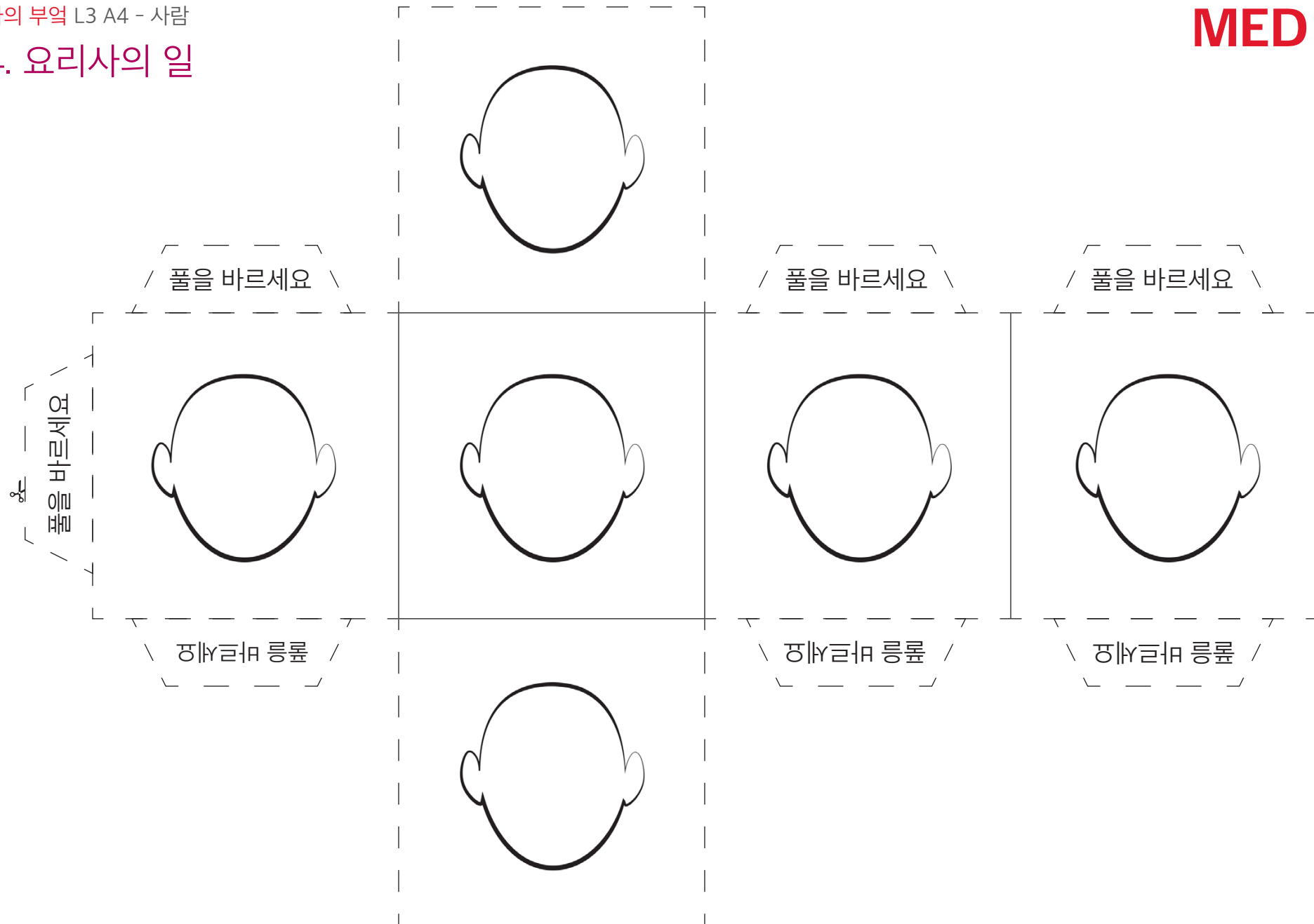
4. 요리사의 일



4. 요리사의 일



4. 요리사의 일



MED-EL Offices Worldwide

AMERICAS

Argentina

medel@medel.com.ar

Canada

officcanada@medel.com

Colombia

office-colombia@medel.com

Mexico

office-mexico@medel.com

United States

implants@medelus.com

ASIA PACIFIC

Australia

office@medel.com.au

China

office@medel.net.cn

Hong Kong

office@hk.medel.com

India

implants@medel.in

Indonesia

office@id.medel.com

Japan

office-japan@medel.com

Malaysia

office@my.medel.com

Philippines

office@ph.medel.com

Singapore

office@sg.medel.com

South Korea

office@kr.medel.com

Thailand

office@th.medel.com

Vietnam

office@vn.medel.com

EMEA

Austria

office@at.medel.com

Belgium

office@be.medel.com

Finland

office@fi.medel.com

France

office@fr.medel.com

Germany

office@medel.de

Italy

ufficio.italia@medel.com

Portugal

office@pt.medel.com

Spain

office@es.medel.com

South Africa

customerserviceZA@medel.com

United Arab Emirates

office@ae.medel.com

United Kingdom

customerservices@medel.co.uk

M00073 1.0