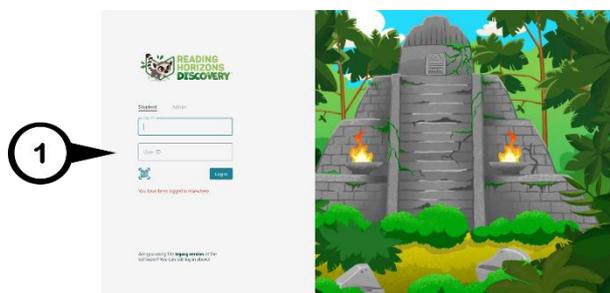


# Reading Horizons Discovery Software 온라인 네비게이션

리딩허라이즌 Software 온라인 학습은 학생 수준에 따라 각기 다른 교육 지침이 제공됩니다. 선생님과 수업을 하기 전에 미리 사전 학습으로 배우는 내용에 대한 이해도를 높임으로 학습효과를 강화시킬 수 있습니다. 학생들이 온라인 학습을 하며 어려운 부분들은 복습 과정과 더 많은 연습들로 해결할 수 있도록 하고, 선생님들에게도 통보되어 학생들이 개별적 도움을 받을 수 있도록 설계되어 있습니다.

## 1. Student Login



Reading Horizons Discovery 학습 사이트 [www.rhdiscovery.com](http://www.rhdiscovery.com) 클릭 하여 Site ID와 User ID 입력합니다.

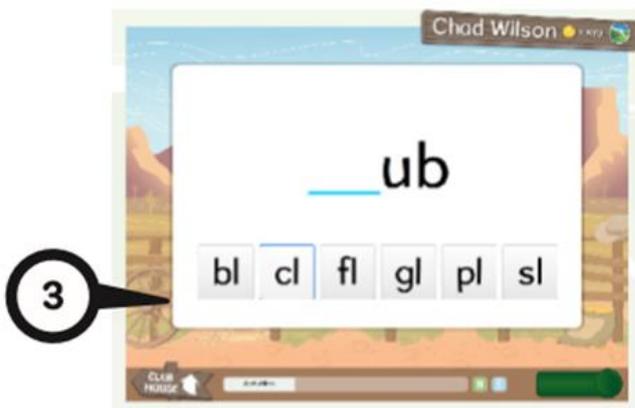
## 2. The Clubhouse(클럽하우스)

로그인을 하고 클럽하우스에 들어오게 되면 리딩허라이즌 모든 곳으로 갈 수 있습니다. 클럽하우스에는 7개의 옵션이 있으며, Lessons, Vocabulary, Games, Library의 주된 학습이 이루어 지는 곳입니다. 학생들은 온라인 학습에서 얻는 코인들로 자신들의 클럽하우스를 꾸밀 수 있으며, 이것이 학생들에게 학업에 대한 동기를 크게 부여해줍니다.



- ① 초록 화살표(NEXT) – 레슨(Lesson)으로 안내하는 화살표입니다. Chapter가 끝나면 테스트 (Test)로 안내해 줄 것입니다.
- ② ABC칠판(Board) – 단어를 스펠링하고 디코드를 하는 단어실 (Vocabulary Word Wall) 입니다.
- ③ 다트판(Dart) – 배운 스킬들과 연관된 게임을 통해 학습활동을 발전시켜 나가는 곳입니다.
- ④ 책(Books) – 책 읽기 (Little Books)를 하는 곳입니다. 온라인 학습에서 배운 스킬들과 연관된 어휘들로 이루어진 구절들이 나옵니다. 이 온라인 책들은 오프라인에서 공부할 수 있는 하드카피 (Hard Copy)로도 출판되어 있습니다.
- ⑤ 나침반(Compass) – 클럽하우스의 특징들을 설명하는 비디오를 볼 수 있는 곳입니다.
- ⑥ 오른쪽 상단 트리하우스 아이콘 – 현재 공부하고 있는 레슨, 확보한 트로피, 보물창고에 갖고 있는 코인의 개수 등 전체적인 진행 지도 (Progress Map)을 볼 수 있는 곳입니다.
- ⑦ 빨간 화살표(EXIT) – 클럽하우스에서 로그아웃하는 빨간색 화살표입니다.

### 3. Lessons(초록 화살표 누르면 나타남)



#### 1) Lesson 구성

총 6개의 Chapter가 각기 다른 주제로 구성되어 있으며, 세가지 유형으로 나누어져 있습니다.

- ① Skill Lessons: 리딩허라이즌에서 가르치는 알파벳과 음성 기술을 다루고 있습니다.
- ② Most Common Words(MCWs) Lessons: 가장 흔히 쓰이는 단어들에 관한 것입니다.
- ③ Reference Lessons: 문법 스킬들과 미국주에서 정한 필수교육과정을 담고 있습니다.

## 2) Lesson 과정별 내용

### ■ 유치원 과정

총 57 개의 레슨으로 39, Phonetic Skill Lessons, Eight Most Common Words Lessons 30 개,  
7 Reference (grammar) Lessons

### ■ 초등 1-3 레슨

총 100 개의 레슨으로 63 Phonetic Skill Lessons, 22 Most Common Words Lessons 300 개,  
15 Reference (grammar) Lessons

## 3) Lesson Flow 레슨 진행 절차

- ◎ 학생들은 제일 먼저 Assessments (평가)를 받게 되며, 평가 결과에 따라서 생략해도 되는 부분들과 필요한 부분들을 결정하여 학생 별로 레슨의 틀이 다르게 결정됩니다.
- ◎ 학습 지도 (Instruction), 연습 활동 (Practice Activities), 평가(Assessments) 그리고 Chapter 별 테스트(Chapter Tests) 등 일련의 학습 과정이 정교하게 연속적으로 진행됩니다.
- ◎ 레슨의 옵션 트랙은 두 가지 입니다.
  - ① Activity Track (활동 트랙): 이곳은 배운 스킬들을 바로 응용해 볼 수 있는 곳입니다. 학생들은 3개의 활동들을 통과해야 합니다. 만약 통과하게 되면 계속 나갈 수 있지만, 실패하면 레슨 전체를 모두 학습해야 합니다.
  - ② Instruction Track (학습 트랙): 이곳은 활동 트랙 다음에 나오는 레슨 트랙입니다. 만약 레슨을 통과하면 계속 진행할 수 있지만, 실패하게 되면 Refresher Lesson (재교육 레슨)을 받고 새로운 활동들을 경험하게 됩니다. 만약 활동이 두 번 실패하면 계속 나갈 수는 있지만 행정시스템에서 Review(복습) 하도록 깃발을 달아줍니다.

## Most Common Words 란?

Most Common Words (MCWs)란 우리가 자주 쓰는 단어들이며, 일명 Sight Words (일견 단어)라고도 불립니다. 이 단어들은 발음 규칙을 항상 따르지 않습니다.

Low-level 학생들에게 독해를 가르치는 한 가지 효과적인 방식은 Sight Words 를 가르치는 것입니다. Sight Words는 텍스트에서 너무 자주 등장해서 독자들이 해석하지 않고 그냥 보는 것만으로도 읽을 수 있는 단어들이며, 또한 Sight Words 중에는 해석이 불가능하고 단어의 모양만 외워져야 하는 단어들도 있습니다. 자주 등장하는 단어들 (High-frequency Words)을 아는 것과 '모양만 알고 해석은 불가능한 단어들' (Non-decodable Words by Sight)을 인식할 수 있는 것, 이 두 가지 요소는 유창한 독해 실력을 형성하는데 있어서 매우 중요한 Skill들입니다.

## 4) Chapter Test



각 Chapter의 레슨이 끝나면 할 수 있는 Test입니다.

Chapter 테스트는 지금까지 배운 모든 스킬들을 얼마만큼 마스터 했는가를 평가하는 테스트입니다. 학생들은 테스트를 통과하여야 하며 기준 점수에 못 미치면 재교육 학습(refresher)을 통해 연습 활동을 해야 합니다. Chapter 테스트를 통과하면 트로피를 받게 됩니다.

## 5) Assessments



두 Chapter의 레슨이 끝나면 할 수 있는 Assessment입니다.

평가는 컴퓨터가 특정한 간격을 두고 학생들의 읽기 파운데이션 스킬 능력을 전반적으로 평가하고, 모니터하여 결과를 얻고자 실시되고 있습니다. 평가는 3개 영역으로 이루어져 있습니다.

### ① Phonemic Awareness 평가

처음 7개의 평가는 Phonemic Awareness(음소 인식)에 관한 것입니다. 이 음소 인식 평가는 phonemes(음소), rhyming(운율), syllables(음절), initial sounds(처음 소리), blending(블렌딩), final sounds(마지막 소리), medial sounds(중간 소리), segmentation(분절)에 관한 것입니다.

## ② Most Common words 평가

다음은 Most Common Words (가장 흔하게 쓰이는 단어들) 에 관한 것입니다. 이 평가를 잘 하게 되면 Most Common Words 의 레슨들을 재조정하여 잘 아는 부분들은 넘어가게 하는 레슨 플랜의 변화를 가져오게 합니다. 그러나 연이어 3개의 단어를 틀리게 된다면, 이 평가는 바로 끝납니다.

## ③ Spelling 평가

마지막 평가는 Spelling (철자)에 관한 것입니다. 만약 레슨을 통과할 수 있는 퍼센트의 점수를 받으면, 레슨들의 교육 부분을 생략하고 바로 Activity Track (활동 트랙)으로 갈 수 있습니다. 만약 연이어 3개의 단어를 틀리면 이 평가는 바로 끝납니다.

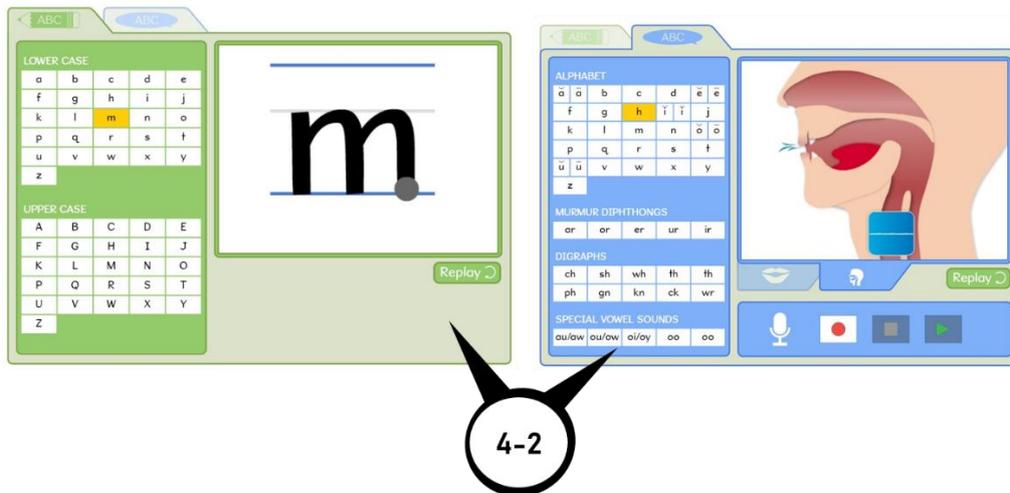
## 4-1. Vocabulary(ABC 보드를 누르면 나타남)

Vocabulary Word Wall (단어실)에는 2,200개의 어휘들이 있습니다. 학생들은 이곳에서 각 레슨에서 배운 스킬들과 연관된 단어들을 듣고, 철자를 익히고, 디코드를 함으로써 읽기, 듣기, 발음, 스펠링 그리고 디코딩 스킬들을 발전시킬 수 있습니다.



- ① Word Wall (단어실)은 6개의 Chapter Word Wall로 구성되어 있습니다. 각 레슨에서 배운 단어 들 중 3개의 단어를 맞춰야 다음 레슨들이 있는 단어실로 이동할 수 있습니다.
- ② 만약 단어를 바르게 스펠링 하지 못하면 그 단어는 단어실에 저장되지 않고 워드뱅크로 돌아 갑니다.
- ③ 단어를 맞게 스펠링 하면, 디코딩을 마킹하는 학습을 하게 됩니다. 만약 디코딩 마킹을 틀리면 그 단어는 다시 워드뱅크로 돌아갑니다.

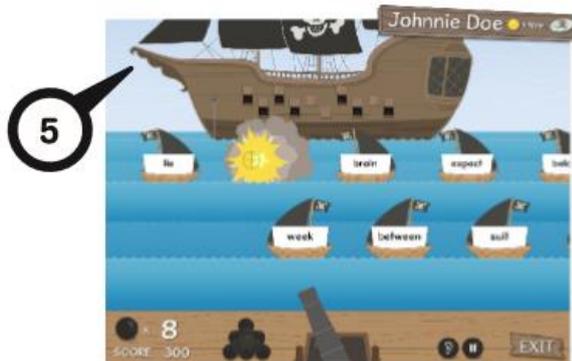
## 4-2. ABC Draw



이곳은 글자 쓰는 법을 배울 수 있는 곳입니다. 학생들은 발음을 듣고 배운 발음을 소리내 보며 연습할 수 있습니다. 자신들의 발음을 녹음하고 내레이터의 발음과 비교해 볼 수 도 있습니다.

## 5. Games(다트판을 누르면 나타남)

각 Chapter에 1개씩 총 6개의 게임이 있습니다. 게임들은 배운 스킬들을 강화시키기 위하여 Chapter의 주제들과 연관되어 설계되었습니다. 게임은 학습자의 선택 사항이며, 동시에 선생님들이 시스템에서 할 수 없도록 막을 수도 있습니다.



Ch. 1 - Card Match Game

Ch. 2 - Whack-a-Word

Ch. 3 - Cannon Blast

Ch. 4 - Monkey Run

Ch. 5 - Letter Leap

Ch. 6 - Dino Drop

한 게임당 15개의 코인을 받게 되는데, 이것으로 15분간 게임을 할 수 있습니다. 만일 게임을 도중에 그만두게 되면, 1분당 1개의 코인으로 계산하여 다음에 다시 사용할 수 있습니다.

## 6. Library(책을 누르면 나타남)



도서관에는 각 Chapter의 주제를 반영하는 64권의 책들이 있습니다. 도서관에서 학생들은 레슨에서 배운 스킬들을 문장과 연결 지어 전이하는 훈련을 하며, 유창성과 글의 이해를 향상시키게 됩니다. 학생들은 스토리를 읽은 후에 글의 이해에 대한 테스트를 받게 되고 컴퓨터는 학생들의 반응을 추적합니다. 도서관은 Chapter 2의 Lesson 41부터 열립니다.

## 7. Dashboard(오른쪽 상단 트리하우스 아이콘을 누르면 나타남)



이름표를 클릭하여 Dashboard에 들어가면 Chapter지도(Chapter Maps)에서 자신들의 학습과정과 얼마만큼 진도를 나갔는지 볼 수 있습니다. 여기에는 테스트, 활동, 읽기, 글의 이해에 대한 질문들, 어휘 등 학습하는 모든 활동들을 성공적으로 했을 때 받는 동전들이 보관된 Treasure Chest (보물상자)와 각 Chapter를 완성하면 받게 되는 트로피들을 보관하는 트로피 진열대가 있습니다. 동전들은 게임을 하거나 또는 클럽하우스 가게에서 자신들의 클럽하우스를 꾸밀 수 있는 아이템들을 살 때 사용할 수 있습니다.