Story Guide Reading Tips

Created by RAR-MA for RAR National and its Affiliated Network

Izzy Gizmo and the Invention Convention

SUMMARY

Follow Izzy as she invents wacky contraptions. Though they do not always work, she never gives up and always keeps trying!

Author: Pip Jones
Illustrator: Sara Ogilvie
Publisher: Simon & Schuster UK
Ages: 4-8
Reading Strategy: Recall & Prediction Questions

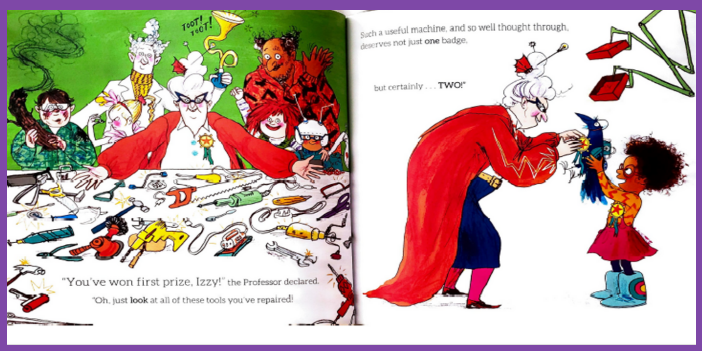
READING STRATEGY

Recall & Prediction questions engage your child's memory and expectations for what will happen next in the story. Asking recall and prediction questions encourages careful listening.

DIALOGIC READING

is a type of reading where you and your child have a conversation while reading a book. Including your child in the telling of a story is fun, it stimulates your child's growing brain and develops a love for reading. This habit forms a strong foundation for future learning.

RECALL & PREDICTION QUESTIONS



These recall & prediction questions engage your child with the reading strategy.

- Why does Izzy go to Technoff Isle?
- Who do you think will win the badge to the Genius Guild?
- What are some inventions Izzy thinks about making?
- How do you think Izzy will react if her invention does not work?
- What does Izzy's useful invention do? How does it work?

DESIGN YOUR OWN INVENTION

This-at home extension activity helps engage your child with the story beyond the text.

You have been invited to Technoff Isle! The judges want to see what you can create. Design your own invention and find recycled materials to build a prototype at home!

You might invent a new instrument with an empty tissue box and rubber bands. See what sounds you can make! You might also create your own binoculars with cardboard toilet paper rolls. Be creative and have fun!

Guía del Cuento y Consejos de Lectura

Creado por RAR-MA para RAR National y su Red de Afiliados

Izzy Gizmo y la Convención de la Invención

(Izzy Gizmo and the Invention Convention)

RESUMEN

Sigue a Izzy mientras inventa aparatos extravagantes. No siempre funcionan, ¡pero ella nunca se rinde!

Autora: Pip Jones
Ilustrador: Sara Ogilvie
Editor: Simon & Schuster UK
Edades: 4-8 años
Estrategia de Lectura: Preguntas para recordar información y predecir partes del cuento

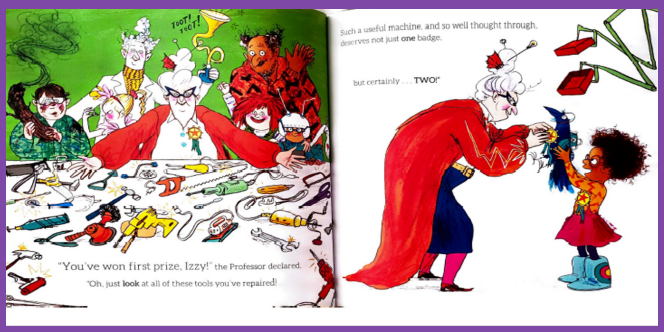
ESTRATEGIA DE LECTURA

Preguntas para recordar información y predecir partes del cuento: Involucran la memoria y las expectativas de su niño(a) sobre lo que sucederá a continuación en el cuento. Hacer estas preguntas anima a escuchar con atención.

LECTURA DIALÓGICA

es un tipo de lectura en la que usted y su niño(a) conversan mientras leen un libro. Incluir a su niño(a) en la narración de un cuento es divertido, estimula el desarrollo del cerebro y promueve el amor por la lectura. Este hábito forma una base sólida para su aprendizaje en el futuro.

PREGUNTAS PARA RECORDAR Y PREDICCIÓN



Estas preguntas involucran a su niño(a) con la estrategia de lectura.

- ¿Por qué Izzy va a Technoff Isle?
- ¿Quién crees que ganará la insignia del Genius Guild?
- ¿Cuáles son algunos de los inventos que piensa hacer Izzy?
- ¿Cómo crees que reaccionará Izzy si su invento no funciona?
- ¿Qué hace el invento útil de Izzy? ¿Cómo funciona?

DISEÑA TU PROPIO INVENTO

Esta actividad de refuerzo ayuda a involucrar a su niño(a) con el cuento más allá del texto.

¡Has sido invitado a Technoff Isle! Los jueces quieren ver qué puedes crear. ¡Diseña tu propio invento y encuentra materiales reciclados para construir un prototipo en casa! Podría inventar un nuevo instrumento con una caja de pañuelos vacía y bandas elásticas. ¿Qué sonidos puede hacer? Puede crear sus propios prismáticos con rollos de papel higiénico. ¡Sé creativo y diviértete!