



‘거꾸로교실’이 교육의 위기를 행복한 희망으로 바꾸고 있습니다!

“모두가 교육의 위기를 걱정할 때, 우리는 그냥 희망을 만들기로 했습니다.” 이렇게 선언한 선생님들이 있습니다. 교실 붕괴를 넘어 4차 산업혁명의 쓰나미에 처한 위기의 공교육 현실에서 마치 수레바퀴 앞 사마귀를 연상시키는 이 당돌함은 어떻게 나올 수 있었을까요?

실마리는 수업입니다. 수업에서 희망을 보았기 때문입니다. 이들 역시 대한민국의 여느 교실처럼 매 수업마다 무너져 가는 아이들과 힘겹게 씨름하던 선생님들이었습니다. 그러던 어느 날 지극히 간단한 수업의 변화를 통해 아이들 모두가 깨어나는 경이로운 순간을 경험합니다. 그리고 웃음과 수다로 가득한 교실에서 그저 교과 지식의 배움에 그치는 것이 아니라 21세기에 살아가기 위한 핵심적인 능력들이 자라나는 것을 목격합니다. 바로 ‘거꾸로교실’입니다.

2013년 2학기 부산의 한 중학교에서 KBS 다큐멘터리 프로젝트로 시작된 이 수업 혁신 실험은 예상을 뛰어넘는 큰 변화를 남겼습니다. 이후 성공 경험의 확산을 위해 전국의 ‘거꾸로교실’ 교사들이 “미래교실네트워크”란 이름으로 함께 모였고, 교사가 교사에게 경험을 전하고 협력을 통해 함께 진화하는 ‘거꾸로교실’ 교사 캠프가 2017년 6월까지 45차례 넘게 진행되었습니다. 초중고 모든 과목을 망라한 15,000명이 넘는 교사들이 참여하며 빠른 속도로 번져 나가고 있습니다.

이 놀라운 열풍을 불러일으킨 ‘거꾸로교실’의 본질은 수업의 방향 전환입니다. 수업 주도권을 교사에게서 학생에게로 완전히 뒤바꿔 놓는 질적 전환을 의미합니다. 수업 전에 학생들에게 제시하는 디딤영상은 수업 시간에 더 이상 선생님이 가르치지 않기 위한 보조 장치입니다. 진짜 선생님의 역할은 지식을 전달하는 것이 아니라, 학생들 사이의 소통과 협력, 동료 학습을 활성화시키기 위한 수업 디자이너가 되는 것입니다. 그로부터 행복한 교실의 마법이 시작됩니다.

이렇게 단순하지만 큰 수업의 방향 전환을 실제 실행하고 진화시켜 온 “미래교실네트워크” 선생님들이 자신들의 진짜 수업 경험을 다른 선생님들과 나누기 위해 오롯이 모였습니다. 그 노력의 의미는 단 한 가지입니다. 절망을 뛰어넘어 미래를 여는 희망의 시공간이 되는 교실과 수업. 그들이 그러했듯이 대한민국 모든 교사가 함께 경험하길 간절히 바라고 있는 것입니다.

2017. 7.

(사) 미래교실네트워크 사무총장 정찬필

“미래엔”의 수업 혁신 프로젝트가 새 교육과정의 변화를 실현해 나갑니다!

정보 통신 기술의 발달로 우리 사회는 하루가 다르게 변화하고 있습니다. 21세기 미래형 인재를 육성해야 하는 교육 현장에도 이러한 변화의 물결이 출렁이고 있습니다. 오늘날에는 지식의 실용적 가치가 중요해지면서 삶과 삶을 연결시키는 교육이 필요하게 되었습니다. 학생들은 혼자가 아닌 여럿이 함께 활동하면서 문제를 해결하는 창의력을 길러야 합니다.

2018학년도부터 적용되는 2015개정 교육과정 역시 이러한 변화를 중심에 두고 있습니다. 2015 개정 교육과정은 학생 참여형 수업의 활성화, 학습의 과정을 중시하는 평가 등을 통하여 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재 양성을 주요 키워드로 하고 있습니다.

이와 같은 시대의 흐름과 새 교육과정을 모두 충족시킬 수 있는 교육의 대안으로 ‘거꾸로교실’이 제시되고 있습니다. ‘거꾸로교실’에서는 학생들이 즐기면서 배움을 주도하고 있습니다. 그 안에서 소통과 협업을 통해 스스로 문제 해결력을 키우며 21세기를 살아갈 역량을 키우고 있습니다.

올해 초 “미래교실네트워크”와 “미래엔”이 공동 기획한 『거꾸로교실 수업 자료집』에 보여 준 선생님들의 반응은 매우 폭발적이었습니다. 17,000여 명의 선생님이 직접 미래엔의 엠티쳐 사이트에 들어와 자료집을 신청하는 열의를 보였습니다. 혁신과 변화를 실현하고자 하는 선생님들의 갈증이 얼마나 컸는지 알 수 있었습니다.

이에 힘입어 “미래교실네트워크”와 “미래엔”은 2015개정 교육과정에 맞추어 ‘거꾸로교실’을 운영할 수 있도록 『거꾸로교실 수업 활용서』를 연이어 기획하고 선보이고자 합니다. 새 교육과정이 시대의 변화를 담아내고 있으므로 교실에서도 새로운 방식의 수업이 이루어져야 합니다. 『거꾸로교실 수업 활용서』는 그 변화의 중심에서 선생님의 수업 설계에 도움이 되고자 합니다.

70여 년 간 교과서와 참고서를 개발하며 선생님의 가장 가까운 곳에서 자리매김해 온 “미래엔”은 앞으로도 선생님과 끊임없이 소통하며 교육의 변화를 이끌어가고자 합니다. “미래엔”의 수업 혁신 프로젝트가 교육 현장에 신선한 자극제가 되는 물론 수업 혁신의 싹을 틔울 수 있기를 바랍니다.

2017. 8.

(주) 미래엔 교육사업본부 본부장 정장아

교육의 새 바람, 교실의 새 기운을 불러일으키는

‘거꾸로 교실’을 소개합니다!



1

‘거꾸로교실’은
어떻게 하는 거죠?



“수업 전 디딤영상으로 배우고”

학생들은 수업 전 선생님이 미리 제작한 디딤영상을 봅니다. 해당 단원에서 배워야 하는 개념을 익히는 과정이죠. 디딤영상은 PPT, 웹툰, 사진 등의 다양한 시각 자료로 구성되어 학생들이 흥미롭게 배울 수 있습니다.

“수업 중 활동으로 익힌다”

디딤영상에서 배운 개념을 활용해 다양한 개별·모둠 활동에 참여합니다. 학생들은 기초-발전-심화 활동을 통해 학습 내용을 반복해서 익히며 문제해결력을 기릅니다.



디딤영상, 스마트폰으로 간단하게 만들 수 있어요!

- 영상 해상도는 1280×720사이즈로 찍어도 충분합니다.
- 세로 방향은 학생들이 보기에 불편해요. 가로 방향으로 찍어 주세요.
- 녹화 버튼이 우측으로 온 상태의 가로 방향으로 찍어야 영상이 뒤집히지 않아요.
- 수업 자료를 보면서 선생님의 생생한 목소리를 들려주세요. 약간의 소음은 문제되지 않습니다.
- 어플을 활용하면 좀 더 쉽게 수준급의 영상을 만들 수 있어요.



2

‘거꾸로교실’은
소통과 협력을 중시하는
미래형 교육입니다!

2017년 1월에 방영된 KBS 『교육희망프로젝트 : 배움은 미래다』에서 ‘4차 산업혁명 시대에 살아남기 위한 미래형 인재 교육 방법’을 주제로 열린 강연이 펼쳐졌습니다.

미래형 인재를 길러내기 위해 교육은 어떻게 바뀌어야 할까요?

“미래형 인재는 다른 사람과
함께 성공하는 능력,
즉 **소통하고 협업할 수 있는**
능력을 갖춘 사람입니다.”



이 프로그램에서는 현재 교육의 문제를 극복하고 미래를 대비하는 인재의 교육 방안으로 ‘거꾸로교실’을 제시하였습니다. 학생들은 ‘거꾸로교실’을 통해 협업과 소통을 바탕으로 능동적으로 수업에 참여하면서 미래 사회가 필요로 하는 창의적 인재로 자라게 됩니다.



서로 알려 주면서 공부하니
노는 것처럼 재밌고
이해도 더 잘되요.
머릿속에 쑥 들어와요.

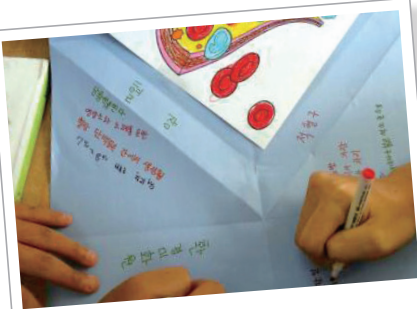
‘거꾸로교실’ 수업을 하면서
서로를 배려하고 공감하는 능력을
키울 수 있어요.
부족할 때에는 서로 도와주고,
잘할 때에는 서로 칭찬하며
하나의 프로젝트를 완성하는 거죠.



3

‘거꾸로교실’은 학생 중심의 다양한 활동 수업입니다!

‘거꾸로교실’에서는 다양한 활동을 통하여 학생들이 수업을 주도해 나갑니다. 선생님이 주도하는 지식 전달 수업에서 벗어나 학생들이 중심이 되어 스스로 탐구하고 토의하고 체험하는 다양한 활동 과정을 통해 문제를 해결해 나가고 있습니다.



모둠원이 함께 개념을 정리하는
‘보석맵 활동’



학습 내용을 연결하고 확장시키는
‘배움 지도 그리기 활동’



서로 이어 가면서
지식을 전달하는 ‘릴레이 활동’

‘거꾸로교실’에서는 선생님에게 질문하기 전에 친구들과 모둠을 이루어 서로 가르치고 설명합니다.

수업의 중심에 학생들이 있고, 그들이 스스로 능동적으로 참여하는 것입니다.

‘거꾸로교실’은 소수 몇몇 학생의 주도로 이루어지는 것이 아니라,

소외되는 학생 없이 모두 함께 수업에 몰입할 수 있는 수업 형태입니다.



서로의 모둠에서 탐구한 내용을
공유하는 ‘갤러리워크’



상황 속 인물이 되어
이해와 공감의 폭을 넓히는 ‘ucc 만들기’

‘거꾸로교실’에서는 여러 명의 학생을 대상으로 지식을 전달하는 일방적 설
명식 수업은 찾아볼 수 없습니다. 선생님은 교단 앞에 머무르지 않고 학생들
속에서 함께 방향을 찾기도 하고, 문제를 해결해갈 수 있도록 이끌어 주는
역할을 합니다.

“2014년 3월, 봄날의 아지랑이와 함께 찾아온 ‘거꾸로교실’의 마법이 시작되었습니다. ‘거꾸로교
실’은 평소 ‘무엇을’ 배워야 하는지에만 관심을 기울였던 학교 현장에 ‘어떻게’ 배워야 하는지,
‘왜’ 배워야 하는지에 대한 교육적 성찰을 불러일으켰습니다.

‘거꾸로교실’에서는 교사가 일방적으로 지식을 전달하지 않고, 소통과 협력을 통해 배움을 실천
하고 연결과 확장을 통해 창의성을 극대화하는 역할을 합니다. 교사는 더 이상 교과서와 교군분
투하는 지식 전달자가 아닙니다. 교사는 ‘거꾸로교실’의 수업디자인을 기획하는 배움의 조력자이
자, 학생과 함께 그 배움을 나누는 학습공동체의 일원인 것입니다.

무기력한 학생들의 눈빛에 생기가 돌고, 수업의 의미를 찾지 못해 책상 위로 힘없이 무너졌던 학
생들이 살아나는 것을 보며 ‘거꾸로교실’에서 미래 교육의 희망을 찾았습니다.”

이성원_거꾸로캠퍼스



구성과 특징

수업 준비

Lesson 1

You and Me

Vocabulary

Word Hunt

수업 준비

난이도 하

소요시간 45분

수업 의도

어휘를 그날 외우는 것이 아닌 게임을 통해 즐겁고 쉽게 외우게 하고, 수준별 게임을 통해 모든 학생이 즐겁고 편안하게 어휘 외우는 활동에 참여할 수 있도록 한다.

활동 목표

핵심단어의 뜻과 철자를 게임을 통해 외울 수 있다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일련적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

거식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

단어 학습지, Word Hunt 게임판 (학생들이 직접 만들어 할 경우, 모둠 수만큼의 A3 또는 B4 용지), 색연필 또는 컬러 펜

디딤영상 내용

- 해당 단원 핵심단어의 발음과 뜻을 정리한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

12

거꾸로교실 지도서

Lesson 1

디딤영상 주요 내용

CD-ROM 교사를 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 단원 핵심 어휘를 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.

1

You and Me

Vocabulary

Lesson 1 Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

actually

all day long

classmate

deer

each other

homeroom teacher

Lesson 1 Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

사실은

은총됨

반 친구

사슴

서로

담당 선생님

Lesson 1 Vocabulary

주황색 카드를 클릭하여 어휘와 우리말 뜻을 맞춰 봅시다.

actually

은총됨

사슴

classmate

all day long

은총됨

사실은

in common

반 친구

deer

each other

서로

homeroom teacher

담당 선생님

classmate

사슴

시

then

웹용형 사이트(<https://quizlet.com/>)를 활용하면 받아쓰기, 테스트, 게임 활동 등을 할 수 있다.

Lesson 1 You and Me

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

※ 무료 가입 > Create > 단어, 뜻 입력 (Tab)으로 칸을 이동해 지점 입력 또는 "> Import..."로 문서에서 가져오기 > Done > 학생들에게 주소를 알려주고 학습해 오게 함. (예: <https://quizlet.com/214736013/lesson-1-flash-cards/>)

※ 사이트의 차장에 미리 재배열 수 있으며, 인터넷에서 free flashcard tools를 검색하여 기타 정보를 찾아볼 수 있다.

Lesson 1

13

활동의 목표, 소요시간, 관련 성취기준 및 핵심역량, 준비물 등 활동의 기본 정보를 안내하였습니다.

Vocabulary

단원별로 Vocabulary, Listening & Speaking, Reading, Grammar & Writing, Culture, Review 영역의 다양한 거꾸로교실 활동으로 구성하였습니다.

디딤영상 주요 내용

활동에 적합한 디딤영상 내용과 실제 디딤영상 제작에 활용할 수 있는 자료를 안내하였습니다. 이 내용을 바탕으로 디딤영상을 제작할 수 있습니다.

수업하기

수업하기

활동 방법

① 다
② 다
③ 다
④ 다
⑤ 다
⑥ 다
⑦ 다
⑧ 다
⑨ 다
⑩ 다
⑪ 다
⑫ 다
⑬ 다
⑭ 다
⑮ 다
⑯ 다
⑰ 다
⑱ 다
⑲ 다
⑳ 다
㉑ 다
㉒ 다
㉓ 다
㉔ 다
㉕ 다
㉖ 다
㉗ 다
㉘ 다
㉙ 다
㉚ 다
㉛ 다
㉜ 다
㉝ 다
㉞ 다
㉟ 다
㊱ 다
㊲ 다
㊳ 다
㊴ 다
㊵ 다
㊶ 다
㊷ 다
㊸ 다
㊹ 다
㊺ 다
㊻ 다
㊼ 다
㊽ 다
㊾ 다
㊿ 다

참고 자료

활동 백화/ 확장 아이디어

Tips

수업자료 14

평가 기준 및 유의점

가. 영어와 평가 기준 [객관형]

구분	배점	상위	중위	하위
지식정보처리 역할	5	단어 PPT, 사전과 그림 자료, 예문을 통해 새로운 단어를 정확하게 이해하고 새로운 문장을 만들 수 있다.	단어 PPT, 사전과 그림 자료, 예문을 통해 새로운 단어를 정확하게 이해하고 몇몇 새로운 문장을 만들 수 있다.	단어 PPT, 사전과 그림 자료, 예문을 통해 새로운 단어를 정확하게 이해할 수 있다.
자기관리 역할	5	개인 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여하고 클래스 카드를 이용하여 스스로 학습에 이용할 수 있다.	개인 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여한다.	개인 활동 및 모둠 활동에 참여하려고 노력한다.
협업의 사고 역할	5	단어의 의미를 그림으로 표현하고 새로운 문장을 정하여 만들 수 있다.	단어의 의미를 그림으로 표현하고 약간의 오차는 있지만 새로운 문장을 만들 수 있다.	단어의 의미를 그림으로 표현하고 새로운 문장을 만들기 위해 노력한다.

나. 영어와 평가 기준 [서술형] - 평가 기준에 적합한 학생관찰을 서술한다.

구분	고사 서술
지식정보처리 역할	주어진 자료를 어떻게 학습에 이용하고 있는가?
자기관리 역할	개인 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여하고 있는가? 그렇지 않으면 그 이유는 무엇인가?
협업의 사고 역할	문제 및 과제 해결을 위해 어떠한 새로운 요소를 이용하고 있는가?

수업하기

활동 방법

① 다
② 다
③ 다
④ 다
⑤ 다
⑥ 다
⑦ 다
⑧ 다
⑨ 다
⑩ 다
⑪ 다
⑫ 다
⑬ 다
⑭ 다
⑮ 다
⑯ 다
⑰ 다
⑱ 다
⑲ 다
⑳ 다
㉑ 다
㉒ 다
㉓ 다
㉔ 다
㉕ 다
㉖ 다
㉗ 다
㉘ 다
㉙ 다
㉚ 다
㉛ 다
㉜ 다
㉝ 다
㉞ 다
㉟ 다
㊱ 다
㊲ 다
㊳ 다
㊴ 다
㊵ 다
㊶ 다
㊷ 다
㊸ 다
㊹ 다
㊺ 다
㊻ 다
㊼ 다
㊽ 다
㊾ 다
㊿ 다

참고 자료

활동 백화/ 확장 아이디어

Tips

수업자료 14

평가 기준 및 유의점

가. 영어와 평가 기준 [객관형]

구분	배점	상위	중위	하위
지식정보처리 역할	5	단어 PPT, 사전과 그림 자료, 예문을 통해 새로운 단어를 정확하게 이해하고 새로운 문장을 만들 수 있다.	단어 PPT, 사전과 그림 자료, 예문을 통해 새로운 단어를 정확하게 이해하고 몇몇 새로운 문장을 만들 수 있다.	단어 PPT, 사전과 그림 자료, 예문을 통해 새로운 단어를 정확하게 이해할 수 있다.
자기관리 역할	5	개인 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여하고 클래스 카드를 이용하여 스스로 학습에 이용할 수 있다.	개인 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여한다.	개인 활동 및 모둠 활동에 참여하려고 노력한다.
협업의 사고 역할	5	단어의 의미를 그림으로 표현하고 새로운 문장을 정하여 만들 수 있다.	단어의 의미를 그림으로 표현하고 약간의 오차는 있지만 새로운 문장을 만들 수 있다.	단어의 의미를 그림으로 표현하고 새로운 문장을 만들기 위해 노력한다.

나. 영어와 평가 기준 [서술형] - 평가 기준에 적합한 학생관찰을 서술한다.

구분	고사 서술
지식정보처리 역할	주어진 자료를 어떻게 학습에 이용하고 있는가?
자기관리 역할	개인 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여하고 있는가? 그렇지 않으면 그 이유는 무엇인가?
협업의 사고 역할	문제 및 과제 해결을 위해 어떠한 새로운 요소를 이용하고 있는가?

활동 방법을 단계별로 상세하게 제시하였고, 선생님을 위한 Tips와 활동의 확장 아이디어를 수록하였습니다. 평가가 포함된 활동에는 평가 기준 및 유의점을 추가하여 평가표 작성에 도움이 되게 하였습니다.

활동 자료

개별·모둠 활동지, 단어카드, 보드게임판 등 다양한 활동 자료를 제공합니다. 한글 파일로 다운받아 수업 상황에 맞게 변형할 수 있으며, 필요한 만큼 복사하여 사용합니다.

디딤영상 시청 노트

디딤영상 시청 후, 본 영상 내용을 토대로 학습 내용을 정리한다.

시청 일자

시청 시간

시청 내용

시청 후 느낀 점

활동 평가표

활동 평가표

평가 기준

평가 결과

평가 후 느낀 점

디딤영상 시청 노트, 활동 평가표

디딤영상 시청 확인 노트와 학생 스스로 배운 내용을 정리하고 자기평가, 모둠평가를 할 수 있는 활동 평가표를 수록하였습니다. 모든 활동에서 활용할 수 있으며 한글 파일로 다운받아 변형할 수 있습니다.

이 책의 차례

Lesson

1

(V)	Word Hunt	12
(LS)	Information Gap & Emoticon 대화 완성하기	16
(LS)	Diet game	20
(R)	Jigsaw & Speed Relay Reading	24
(R)	T/F 숨은그림찾기	28
(GW)	Grammar Jigsaw	31
(GW)	Spinning Chain Writing	35
(GW)	Guess Who I Am	38
(Re)	Pyramid Map and Circle Map	41

Lesson

2

(V)	직접 만드는 Go fish!	45
(LS)	Battleship Game	48
(LS)	내가 맡은 문장은 반드시 외운다!	52
(R)	오징어 다리 먹기	56
(R)	One Go, Three Stay	59
(GW)	원카드	61
(GW)	교과서 속 보물찾기	65
(C)	외국인 친구와 이모티콘 대화 만들기	69
(Re)	동갑내기 과외하기	73

V Vocabulary

LS Listening & Speaking

R Reading

GW Grammar & Writing

C Culture

Re Review

Lesson 3

V	Tagxedo	75
V	미션! 문장을 찾아라	79
LS	Whispering Delivering	84
LS	Cockroach Game	88
R	Ice Cream Game	91
R	4-cut Cartoon 그리기	95
GW	Image Running Man	98
GW	문법 정리하고 웹툰 그리기	101
C	Food Picture Book 만들기	106
Re	Ivy League 가기	109

Lesson 4

V	Vocabulary Chain	113
LS	Group Dictation	117
LS	Find Someone Who	121
R	Making a Story with Image Cards	126
R	Jigsaw Reading	130
R	Mind Mapping & SCW	134
R	Animation UCC 만들기	140
GW	One Card	144
GW	SNS Posting	149
C	정지장면 만들기	152
Re	Baseball Game	155

Lesson	5		
		(V) Treasure Hunting & Bingo Game	158
		(LS) Speaking Race	162
		(LS) 모둠 오류 듣기	166
		(R) Pick Me Up	169
		(GW) Spinning Chain Writing	172
		(GW) 3급 정교사 활동	176
		(C) Making a Travel Brochure	179
		(Re) Snakes and Ladders Game	183

Lesson	6		
		(V) Word Report & Gambling	186
		(LS) Cued Dictogloss	191
		(LS) Board Game	196
		(R) Relay Picture Description	200
		(R) WorSen Reading (Word와 Sentence 읽기활동)	205
		(R) Quixo Reading	211
		(GW) Sentence Hide & Seek	216
		(GW) Mini Drama 만들기 프로젝트	220
		(Re) We Go Together	225

Lesson	7		
		(V) Flash Card	229
		(LS) Role Playing	234
		(LS) Interview	239
		(LS) 카툰 대화문 완성	243

R	Jigsaw	248
R	4분할 활동&마인드맵	252
GW	SCW & Small Talk	257
GW	미래직업 소개 글쓰기 & 명함 만들기	262
C	2030 미래직업	267
Re	Roll & Answer	271

Lesson 8

V	Word Cloud and Omok	274
LS	Halli Galli	278
LS	Visual Thinking & Talking	282
R	2 Stay 2 Go	285
R	1+1 Fill in the Blank	289
GW	Dominoes	293
C	Knowledge Market	298
Re	Kahoot	301

Special Lesson

V	Speed Card Game	304
R	Pick Me Up Racing	308
R	Pick Me Up Upgrade	312
R	발명품 장터 프로젝트	315

부록

디딤영상 시청 노트	318
활동 평가표	319

Word Hunt

수업 준비

난이도 하

소요시간 45분

수업 의도

어휘를 그냥 외우는 것이 아닌 게임을 통해 즐겁고 쉽게 외우게 하고, 수준별 게임을 통해 모든 학생이 즐겁고 편안하게 어휘 외우는 활동에 참여할 수 있도록 한다.

활동 목표

핵심단어의 뜻과 철자를 게임을 통해 외울 수 있다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

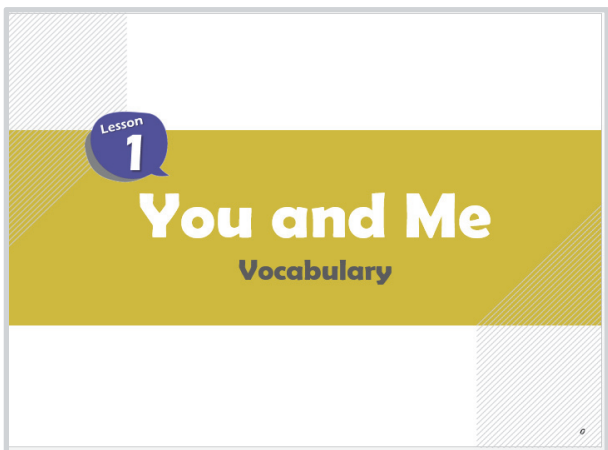
단어 학습지, Word Hunt 게임판 (학생들이 직접 만들게 할 경우, 모둠 수 만큼의 A3 또는 B4 용지), 색연필 또는 컬러 펜

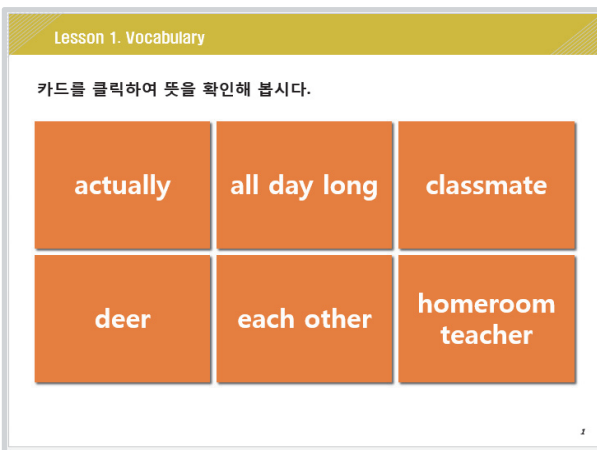
디딤영상 내용

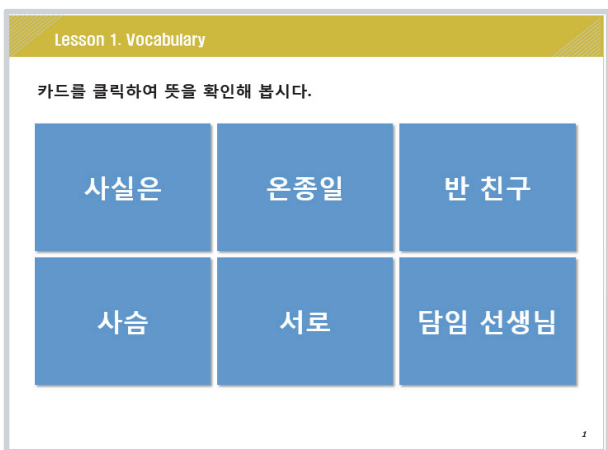
- 해당 단위 핵심단어의 발음과 뜻을 정리한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

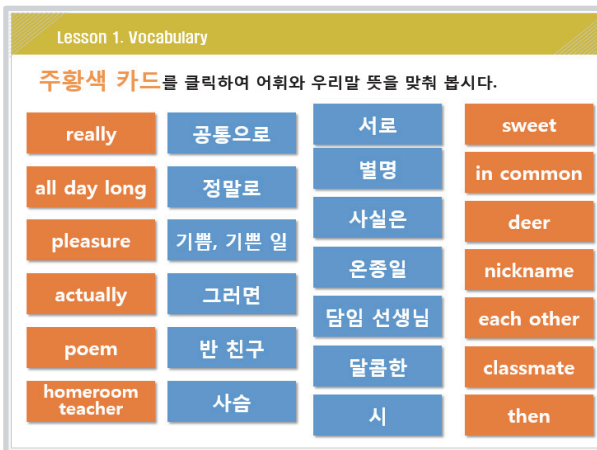
디딤영상 주요 내용

CD-ROM 교사용 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 단원 핵심 어휘를 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.

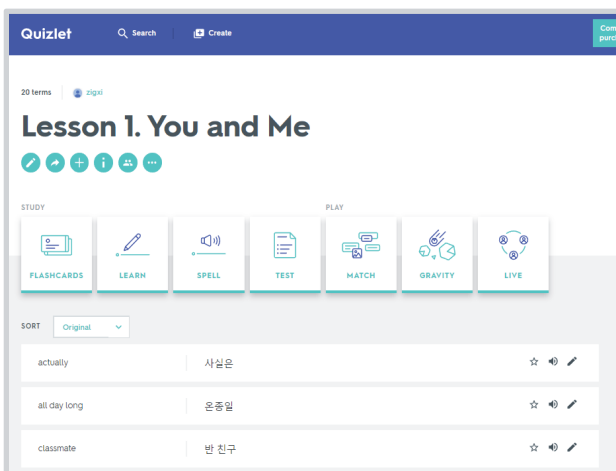


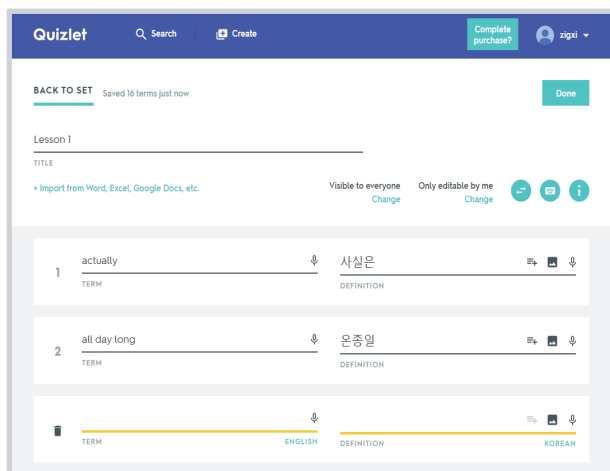






퀴즐렛 사이트(<https://quizlet.com/>)를 활용하면 받아쓰기, 테스트, 게임 활동 등을 할 수 있다.





- ※ 무료 가입 > Create > 단어, 뜻 입력 (Tab키로 칸을 이동해 직접 입력 또는 “+ Import...”로 문서에서 가져오기 > Done > 학생들에게 주소를 알려주고 학습해 오게 함. (예: <https://quizlet.com/214736013/lesson-1-flash-cards/>)
- ※ 사이트의 사정에 따라 폐쇄될 수 있으며, 인터넷에서 free flashcard tools를 검색하여 기타 정보를 찾아볼 수 있다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 퀴즐렛 사이트를 활용하여 플래시 카드를 보고 단어를 읽고 뜻을 말하게 한다.
- 모둠별로 서로 확인하게 한다.

② 학습지 작성 및 단어 외우기

- 디딤영상과 플래시 카드로 배운 단어로 개인별 학습지를 완성하게 한다.
- 모둠 내에서 서로 학습지를 확인하게 하고 퀴즐렛을 활용해 정답을 확인하게 한다.
- 10분 동안 단어를 외우게 한다. (단어 개수에 따라 시간을 조정할 수 있다.)

③ Word Hunt 게임하기

- 미리 작성한 Word Hunt 게임판을 각 모둠에 나눠준다. (앞면은 우리말, 뒷면은 영어. 영어 판의 경우 deer, dear처럼 발음이나 철자가 비슷한 단어를 섞어도 됨.)
- 각 모둠원이 서로 다른 색의 색연필을 갖게 한다.
- 모둠에서 먼저 단어를 불러줄 사람(reporter)을 정한다.
- 우리말판의 경우 reporter가 불러주는 영어단어의 우리말 뜻을 찾고, 영어판의 경우 불러주는 우리말 뜻에 해당하는 영어단어를 찾아 동그라미를 치게 한다.
- 첫판에서 이기는 사람이 두 번째 판의 reporter가 된다.
- 연속해서 두 번 맞춘 경우, 반드시 한번은 실패한다. (능력자가 모든 단어를 가져가지 않도록)
- 활동이 끝나면 자신의 동그라미 개수를 세어 보게 하고 가장 많은 학생에게 포인트를 준다.

④ 마무리

- 배운 단어를 다시 읽어보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 한다.
- 거꾸로교실 수업 자료집, 퀴즐렛 사이트

참고 자료

활동 변형/ 확장 아이디어

- 학생들이 이 활동에 익숙해지면 학생들 스스로 게임판을 만들어 다른 모둠과 교환할 수 있다.
- 모둠별로 찬스 카드(2초간 다른 사람 활동을 멈추게 하기, 찾은 단어로 예문 만들면 보너스 1 점 획득 등)를 만들게 하거나 미리 나누어 주면 더욱 재미있게 활동할 수 있다.
- 모둠 대항전으로 할 수 있다. 모둠별로 같은 색의 펜을 갖게 하고 각 모둠에서 한 명씩 모아 그룹을 이뤄 게임을 하게 한다. 게임이 끝난 후 가장 많은 동그라미를 얻은 모둠에 보상한다.

Tips

for Teachers

- 수준별로 그룹을 모아 모둠 대항전으로 하면, 다른 모둠원들과의 수준차가 커서 자신감이 부족했던 학생들도 좀 더 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 유도할 수 있다.
- 단어별로 점수를 다르게 하여 낮은 수준 학생들의 활동 의욕을 높일 수 있다. (활동 시작 전에 보너스 단어의 뜻을 매칭하면 3점을 얻을 수 있음을 알리고 보너스 단어가 무엇인지는 활동이 끝난 후 미리 준비한 카드로 보여준다. 이때 되도록 쉬운 단어를 보너스 단어로 설정하면 낮은 수준의 학생들이 높은 점수를 얻을 수 있게 된다.)

활동 자료

■ 개인별 단어 학습지

Lesson 1. Words	
Words	Meaning
	반 친구
	사촌
	사실은
	~ 출신이다
	~ 옆에
	~에게 안부를 전하다
	담임교사
	즐거움
	만나다
	~세의
	시
	~에 관한
	둘 다
	달콤한
	공동으로
	별명
	사슴
	아침부터 저녁까지
	온종일

◆ 위의 단어 중 3개를 골라 하나의 이야기를 만들어보세요.

활용 단어	
활용 문장	

■ 모둠별 Word Hunt 게임판 예시

The top board contains Korean words: 사실은, 아침부터 저녁까지, 온종일, 사촌, 서로, 이별, ~출신이다, ~에 대한, 조카, 담임 선생님, 시, 둘 다, 또한, 그러면, 친구, 여동생, ~에게 인사하다, 그자선생님, 소설, 슬픔, ~서.

The bottom board contains English words: actually, from morning to evening, all day long, each other, cousin, next door, dear, be from, about, meat, friend, boss, say hello to, both, next to, then, pleasure, homeroom teacher, classmate, poem, sweet, nickname, year(s) old, meet, in common, deer.

■ 단어 암기용 학습지: 활동 전이나 후에 개인 학습용으로 나눠줄 수 있다.

Lesson 1. 단어 학습지						1학년 반 번 이름			
단어	뜻	단어	뜻	단어	뜻	단어	뜻	단어	뜻
1 about	~에 관한								
2 actually	사실은								
3 all day long	온종일								
4 aunt	이모, 고모								
5 be from	~출신이다								
6 big	크								
7 both	둘 다								
8 brother	형제								
9 chocolate	초콜릿								
10 classmate	반 친구								
11 clear	밝은, 맑은								
12 cousin	사촌								
13 deep	깊은								
14 different	다른								
15 each other	서로								
16 elder sister	누나, 언니								
17 family	가족								
18 friend	친구								
19 guitar	기타								
20 hair	머리카락								
21 in common	공동으로								
22 Italy	이탈리아								
23 little sister	여동생								
24 long	긴								
25 meet	만나다								
26 next door	옆집에								
27 nickname	별명								
28 over there	거쪽에								
29 pleasure	기쁨, 즐거움								
30 poem	시								
31 read	읽다								
32 rhyme	운								
33 say hello to	~에 안부를 전하다								
34 smart	영리한								
35 soccer	축구								
36 star player	인기선수								
37 sweet	달콤한								
38 tennis	테니스								
39 wear	쓰다, 입다, 신다								
40 years old	~세(살)의								

Information Gap & Emoticon 대화 완성하기

수업 준비

난이도 중하

소요시간 45분

수업 의도

서로 다른 학습지의 대화 내용을 불러주고 듣고, 받아쓰는 과정을 통해 말하기와 듣기, 쓰기의 활동이 동시에 일어나도록 유도한다. 핵심표현을 이용하여 실제 대화를 만들어보게 한다.

활동 목표

대화를 불러주고 듣고 쓰는 과정을 통해 핵심표현을 익힐 수 있다.

성취기준

[9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영02-05] 자신을 소개하는 말을 할 수 있다.

[9영02-06] 주변의 사람, 사물에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량

수업모형

짝 활동

준비물

Information Gap 학습지, Emoticon 스티커

디딤영상 내용

- CD-ROM의 Listen & Speak 1, 2
- 핵심표현 위주로 내용을 설명한 후, 대화를 들려주고 교과서의 문제를 풀 수 있도록 함.

다중영상 주요 내용

CD-ROM > Listen & Speak의 애니메이션을 보여주고 다른 사람 소개하기와 사람에 대해 묻고 답하기 표현을 설명한다. 대화를 듣고 교과서의 문제를 풀게 하고, 핵심표현을 여러 번 따라 말해보면서 익히도록 유도한다.

Lesson 01. You and Me
pp12~13 Listen and Speak

This is my friend Jumbo.

Lesson01. Listen and Speak

LISTEN & SPEAK

Click

Watch and Think
What will you say?

Click

Listen and Check
1. What are the speakers talking about?

Click

2. Check the correct answer:
Hughe is from () the UK. () Korea

Click

3. Listen and Talk
Talk about some pictures of your family
or friends with your partner.

Click

4. What is the gift?

Click

5. Click on Tami. How old is she?

Click

6. How old is Tami?

**자기소개하기

Words & Expressions
little sister : 여동생
cousin : 사촌
actually : 사실은
next door : 옆집에
each other : 서로

LISTEN & SPEAK

Click

Watch and Think
What will you say?

Click

Listen and Check
1. What are the speakers talking about?

Click

2. Check the correct answer:
Hughe is from () the UK. () Korea

Click

3. Listen and Talk
Talk about some pictures of your family
or friends with your partner.

Click

4. What is the gift?

Click

5. Click on Tami. How old is she?

Click

6. How old is Tami?

**사람에 대해 묻고 답하기

star player : 인기선수
be from : ~출신이다

활동을 마친 후, 교사용 자료실의 의사소통기능 PPT를 활용하여 핵심 내용을 간단히 정리해 줄 수 있다.

Lesson
1

You and Me

Listening & Speaking

다른 사람 소개하기

This is my friend Yuna.

This is my friend Yuna.

→ 나의 친구, 가족 등을 남에게 소개할 때는 _____ 표현을 쓴다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

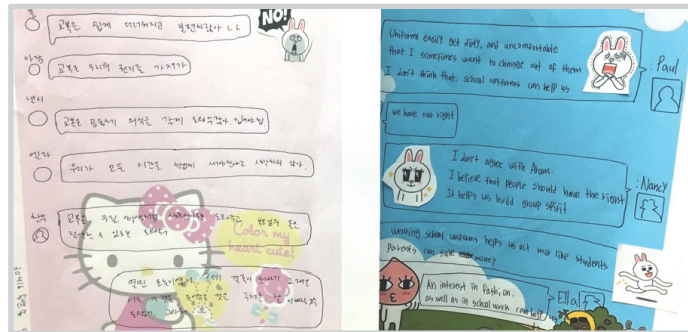
- 모듈별로 3분 브리핑 시간을 통해 영상에서 안내한 핵심표현을 확인하고, 교과서 문제들의 답을 서로 확인하게 한다.
- 모듈에서 파악한 Key expressions와 그 뜻을 포스트잇에 적고, +1조로 한 명이 이동하여 핵심표현이 일치하는지 확인하게 한다. (1조 → 2조)

② 학습지 작성

- 빈칸이 서로 다른 A, B 유형의 학습지를 짝과 나눠 갖는다.
- 번갈아가며 학습지의 대화를 읽어주고, 서로 듣고 받아쓰면서 학습지의 전체 빈칸을 채운다.

③ 핵심표현을 이용한 자신의 대화 만들기

- 핵심표현이 반드시 들어간 자신만의 대화를 완성하도록 한다.
 - SNS의 채팅창(선택)과 이모티콘을 준비하여 나눠 주거나 내용에 알맞은 이모티콘을 그려서 넣도록 한다.
- (모듈 안에서 영어를 잘하는 A, B 레벨 학생은 영어로, C, D 레벨 학생은 한글로 작성한 후 서로에게 설명하도록 한다.)



④ 마무리

- 활동이 끝나면 다른 모듈의 친구들이 만든 대화를 읽어보고 별점으로 평가하도록 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 둘이서 대화를 만드는 것이 어렵다면, 모듈에서 하나의 대화를 만들도록 할 수 있다.
- 말풍선이 있는 만화를 활용하여, 대화만 지워서 적절한 대화를 만들어 넣을 수 있다.
- 필요한 이모티콘을 직접 그려서 사용하도록 하는 방법도 있다. (미술과 연계수업)

Tips

for Teachers

- 영어 학습지를 단순히 보고 쓰지 않도록, 말하고 듣고 쓰는 활동임을 강조하며 독려한다.
- 핵심표현으로 대화 만들기를 jump up 과제로 주어, Information Gap 활동이 먼저 끝난 조부터 대화를 만들게 할 수 있다.
- 이모티콘은 라벨지에 프린트하여 잘라 쓰도록 하면 풀 없이 사용할 수 있다.

활동 자료

■ 개인별 학습지 A형

Lesson 1. You and Me

Listening & Speaking (pp. 12~13)

중학교 1학년 ____반 ____번 이름 _____

A

Listen & Speak 1 (p.12)

1. Amy : Tim, is this your little sister? She's really cute.
 Tim : Yes, _____ Lily. She's _____.
 Amy : Glad to meet you, Lily.
 Tim : Lily, _____ Amy.
 Lily : Hi, Amy.

2. Junha : Jiho, this is Kate. She's my best friend. Kate, this is Jiho. He's my cousin.
 Kate : Hi, Jiho. _____
 Jiho : Nice to met you, too, Kate. Do you live in this city?
 Kate : Yes, I do. Actually, _____.

Listen & Speak 2 (p. 13)

1. G : Look at him! He's very fast. Who is he?
 B : He's Paul Carter. _____
 G : Wow, he's very good.
 B : Yes, _____ He _____.

2. B : Who _____ ?
 G : She's my friend Sophie.
 B : Is _____ ?
 G : No, she's from France.

Jump up Mission

위의 대화를 참고하여, 다른 사람 소개하기, 사람에 대해 묻고 답하기 표현을 반드시 사용한 대화를 만들고 적절한 메모리문을 넣어서 완성하기.

■ 개인별 학습지 B형

Lesson 1. You and Me

Listening & Speaking (pp. 12~13)

중학교 1학년 ____반 ____번 이름 _____

B

Listen & Speak 1 (p.12)

1. Amy: Tim, _____? She's _____.
 Tim: Yes, she's my sister Lily. She's seven years old.
 Amy: _____, Lily.
 Tim: Lily, this is my classmate Amy.
 Lily: _____, Amy.

2. Junha: Jiho, _____ Kate. She's _____. Kate, _____. He's _____.
 Kate: Hi, Jiho. Nice to meet you.
 Jiho: _____, Kate. Do _____?
 Kate: Yes, I do. Actually, Junha and I live next door to each other.

Listen & Speak 2 (p. 13)

1. G: _____ him! He's _____. _____?
 B: He's Paul Carter. He's a new star player.
 G: Wow, _____.
 B: Yes, he is. He plays basketball very well.

2. B: Who is that girl with the long hair?
 G: _____ Sophie.
 B: Is she from the U.S.?
 G: No, _____.

Jump up Mission

위의 대화를 참고하여, 다른 사람 소개하기, 사람에 대해 묻고 답하기 표현을 반드시 사용한 대화를 만들고 적절한 메모리문을 넣어서 완성하기.

평가 기준 및 유의점 미술 과목과 융합 수업으로 진행할 수 있으며, 과목별 평가 기준은 다음을 참고한다.

가. 영어과 평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	Key Expression을 빠르게 이해하고 정확하고 유창하게 표현할 수 있다.	Key Expression을 이해하고 정확하게 표현할 수 있다.	Key Expression을 이해하고 표현할 수 있다.
의사소통 역량	5	Key Expression을 활용한 새로운 대화문을 만들어 정확하고 유창하게 발표할 수 있다.	Key Expression을 활용한 새로운 대화문을 만들어 발표할 수 있다.	Key Expression을 활용한 새로운 대화문을 만들고 발표하는데 참여할 수 있다.
창의적 사고 역량	5	스티커를 활용하여 새로운 대화문을 창의적으로 잘 만들 수 있다.	스티커를 활용하여 새로운 대화문을 잘 만들 수 있다.	스티커를 활용하여 새로운 대화문을 만들 수 있다.

나. 미술과 평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
의사소통 역량	5	작품제작과정에서 모둠원들과 협력하고 자신의 의견과 친구 의견의 차이를 토의를 통해 조율할 수 있다.	모둠원들과 협력하여 작품을 제작하는 과정에 자신의 의견을 제시할 수 있다.	모듬 작품 제작에 협력하고 동의하는 의견에 의사 표현을 할 수 있다.
심미적 감성 역량	5	다른 모듬의 작품에 대한 설명을 집중하여 들으며 건전한 감상평을 발표할 수 있다.	다른 모듬의 작품을 감상하고 감상평을 활동지에 작성할 수 있다.	다른 모듬의 작품에 대한 자기 생각을 표현할 수 있다.
창의적 사고 역량	5	사람의 의사나 감정을 표현하는 스티커를 창의성, 상징성, 간결성을 충족하도록 디자인하여 만들 수 있다.	사람의 의사나 감정을 표현하는 스티커를 창의적으로 디자인하여 만들 수 있다.	사람의 의사나 감정을 표현하는 스티커를 디자인하여 만들 수 있다.

Diet Game

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

단원의 말하기 듣기 핵심표현을 익히고 표현이 들어간 대화를 수준별로 외워서 대화의 순서를 맞추는 활동을 통해, 모든 학생이 즐겁고 신나게 문장을 외우는 활동에 참여할 수 있도록 한다.

활동 목표

단원의 핵심표현이 들어간 문장들을 게임을 통해 외울 수 있으며 대화의 논리적인 구성을 완성할 수 있다.

성취기준

[9영01-01] 어구나 문장을 듣고, 연음, 축약된 소리를 식별할 수 있다.
[9영01-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 상황 및 화자 간의 관계를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

짝 활동 및 모둠 활동

준비물

Diet game 모둠별 학습지, Diet game 개별 학습지, 대화가 적힌 문장용지

디딤영상 내용

- 해당 단원 핵심표현을 정리한다.
- Diet game의 방법을 설명한다.

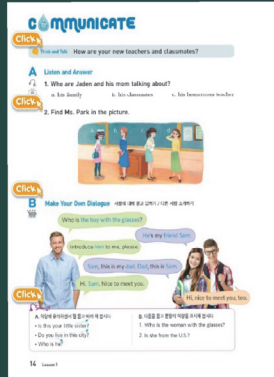
디딤영상 주요 내용

CD-ROM > Communicate를 활용하여 단원 핵심 의사소통 표현이 들어간 대화를 익히게 한다.

A 대화를 듣고 문제를 푼 후 애니메이션을 보며 대화 내용을 다시 확인하게 한다. (애니메이션을 먼저 보면 정답을 알게 되므로 문제 해결 후 보게 하는 것이 좋다.)

Lesson 01. You and Me pp14~15 Listen and Speak Communicate

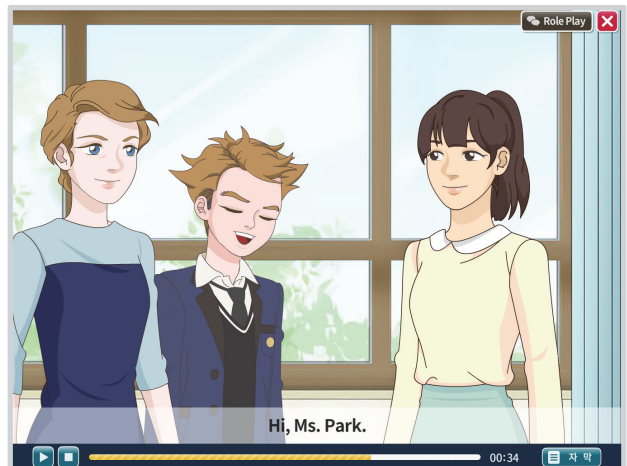
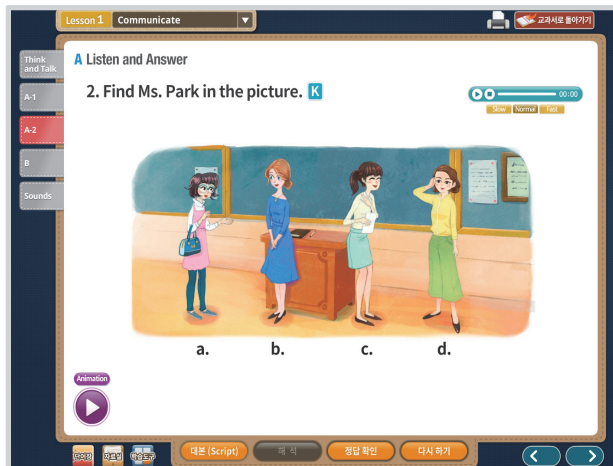
Lesson01. Communicate



* over there: 저쪽에
wear: 동)쓰다,입다,신다
say hello to:안부를 전하다
homeroom teacher:담임교사
pleasure: 기쁨, 즐거움

소개하는 표현
This is....

사람에 관해 묻고 답하기
Who is the boy?
-He is my brother.
What is he like?
-He is smart and kind. lioo



Diet game 방법을 간단히 설명한다.

How to play "Diet game"?

- 1) Choose your level A ~ D in your group
(A is good at English and D is not)
- 2) A and B, C and D are pairs.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 3분 브리핑 시간을 통해 Communicate 대화에 들어간 단원의 의사소통 핵심표현을 찾게 한다.
- 배운 내용을 서로 확인하게 한다.

② Diet Game

- 모둠 내에서 수준별로 A(영어 잘하는 사람)~D(도움이 필요한 사람) 순서를 정하게 한다.
- A-B, C-D가 짝이 되어 활동한다.
- A부터 순서대로 나와서 자신의 수준에 해당하는 문장을 외운 뒤, 모둠으로 들어가 B에게 불러주면, B가 불러주는 문장을 듣고 모둠 학습지에 받아 적도록 한다. 여러 번 왔다 갔다 할 수 있으며, 시간을 넉넉하게 준다.
- 문장이 어느 정도 완성되었으면, C가 나와서 문장을 외운 후 D에게 불러준다.
- 순서를 바꿔 B가 외운 문장은 A가, D가 외운 문장은 C가 받아 적도록 한다.
- A부터 D까지 각각 두 번씩 왔다 갔다 하며 모둠이 8개의 문장을 적어서 완성한다.

③ 학습지 완성하기

- 8개의 문장이 적힌 모둠 학습지를 보고, 대화의 순서를 맞춘다.
- 문장 부호가 대화의 순서를 연결하는 힌트가 되므로, 앞 순서에서 문장을 외울 때 문장 부호도 꼭 외워서 짝에게 알려줘야 한다고 반복하여 알려준다.

④ 마무리

- 완성된 대화를 참고하여 내용확인 문제를 해결하도록 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 움직이는 활동을 좋아하지 않는 학급의 경우, 정해진 시간 동안 주어진 문장 2개를 자신의 자리에 앉아서 외우도록 한 후, 외운 문장을 받아쓰게 하여 학습지를 완성할 수도 있다.

Tips

for Teachers

- D 학생이 파닉스가 안 될 경우, 교사가 직접 대화를 불러주거나 3급 정교사(다른 학생의 학습을 도와주는 또래 교사)를 활용하여 대화를 읽어주도록 도울 수 있다.
- 대화 순서를 배열할 때, 문장 전체를 교실 구석에 붙여 놓아, 자신의 문장을 다시 한번 확인할 기회를 준다.
- 개별 학습지에 문장 부호를 힌트로 주고 학생들이 문장을 외울 때, 문장 부호를 꼭 외워야 함을 강조한다.

활동 자료

모둠 활동지

Diet Game

Class () Group member ()

친구들이 외워온 문장을 아래에 적으세요. 외운 친구의 책(A-B, C-D)에 적습니다.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

개별 활동지

Diet Game

Class () Group name () Name ()

1. 다 같이 대화의 순서를 맞춘 후, 아래에 정리하여 쓰세요.

Mom: Jaden, who is the woman with the glasses over there?

_____?

Jaden: _____

Mom: _____?

Jaden: _____

Mom: _____

Jaden: _____

Ms. Park: _____

Jaden: _____

Mom: Hi, Ms. Park. It's a pleasure to meet you.

2. 위 내용에서 다음 문장을 찾아 써 보세요.

저기 안경 낀 여자는 누구니?	
그러면 파란색 원피스를 입은 분이 선생님이니?	
그분은 Paul의 어머니세요.	
미소가 참 예쁘시구나. 가서 인사드리자.	
이분은 저희 어머니세요.	
엄마, 이분은 우리 담임선생님이신 박 선생님이세요.	

3. 위 내용을 읽고 다음 질문에 답해 보세요.

1) Who are Jaden and his mom talking about?

2) Who is the woman in the blue dress?

3) How are your new teacher and classmates? (your own answer)

활동용 띠지 및 전체 대화

A Oh, I see. She has a nice smile. Let's go and say hello to her.

A This is my mom. Mom, this is Ms. Park, my homeroom teacher.

B No, that's Paul's mother. My teacher is next to her.

B Then, is your teacher the woman in the blue dress?

C No, my teacher doesn't wear glasses.

C O.K. Hi, Ms. Park.

D Is she your teacher?

D Hi, Jaden.

Mom: Jaden, who is the woman with the glasses over there? Is she your teacher?

Jaden: No, my teacher doesn't wear glasses.

Mom: Then, is your teacher the woman in the blue dress?

Jaden: No, that's Paul's mother. My teacher is next to her.

Mom: Oh, I see. She has a nice smile. Let's go and say hello to her.

Jaden: O.K. Hi, Ms. Park.

Ms. Park: Hi, Jaden.

Jaden: This is my mom. Mom, this is Ms. Park, my homeroom teacher.

Mom: Hi, Ms. Park. It's a pleasure to meet you.

Jigsaw & Speed Relay Reading

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

본문 해석을 수준별로 나누어 하여 내용 파악을 먼저 한 뒤, 학급원들이 모두 합심하여 본문을 읽는 연습을 하여 공동체 의식을 함양하도록 함.

활동 목표

본문을 읽고 해석할 수 있다.

성취기준

[9영03-01] 문장을 의미 단위로 끊어 읽으면서 의미를 파악할 수 있다.

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

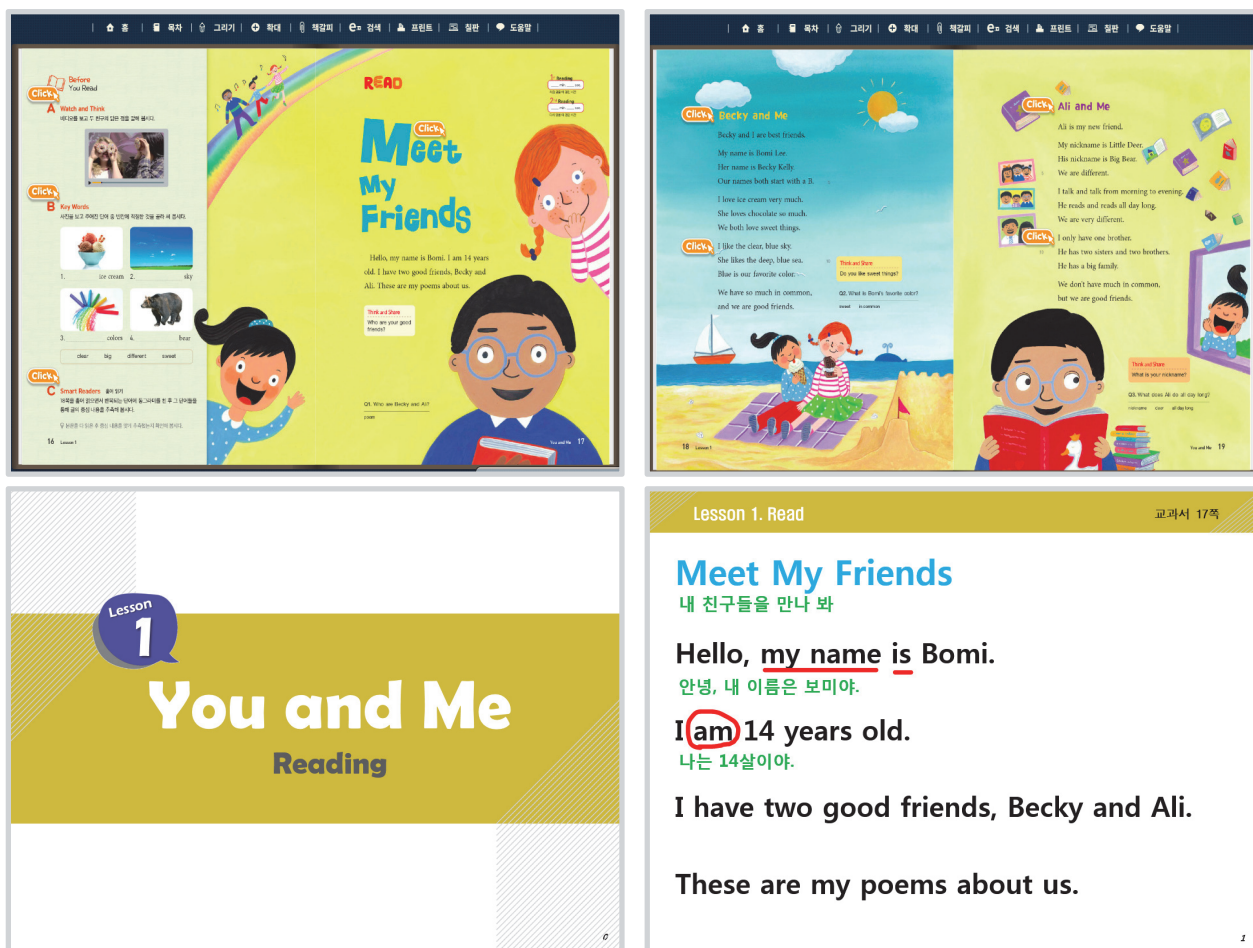
본문 모둠별 학습지, 본문 개별 학습지, 초시계

디딤영상 내용

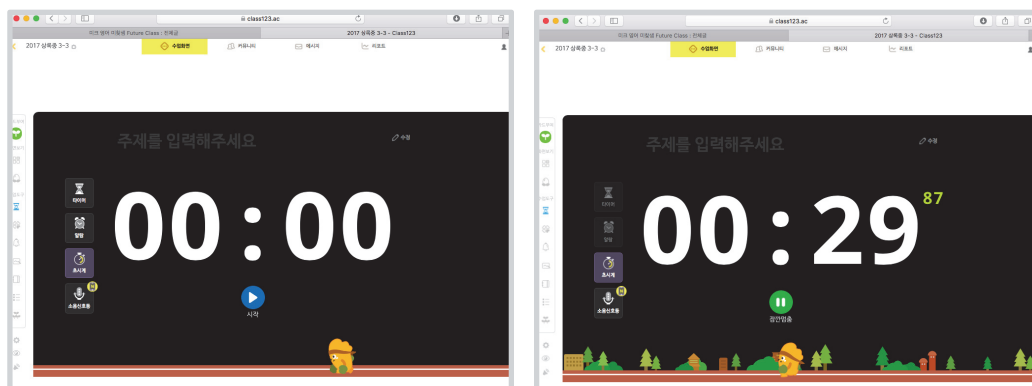
- 해당 단원 본문 핵심어구와 중요 단어를 설명해 준다.
- 다의어 등 해석할 때 어려운 부분을 설명해 준다.
- 활동의 기본 규칙을 설명해 준다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM > Read나 교사용 자료실의 읽기 PPT를 활용하여 본문 핵심 어휘와 단원 핵심 문법을 설명한다.



■ Speed Relay Reading 진행 시 타이머 활용 사이트: class123 타이머 <http://class123.ac>



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 3분 브리핑 시간을 통해 영상을 보고 정리해 온 부분을 서로 이야기를 하고 나누도록 한다.
- 영어 부장이나 그날의 3급 정교사(또래 교사)가 영상을 보고 필기한 내용을 확인하게 한다.

② 전문가 그룹으로 나누기 및 수준별로 해석하기

- 모둠 내에서 수준별로 A, B, C, D를 나누어 전문가 그룹을 만든다.
- 수준별로 다른 조별 본문 용지를 받아 해석한다.
- 자신이 해석하고 쓰는 것이 아니라, 순서를 정해 1번이 해석하고 불러주면 2번이 받아쓰고, 2번이 해석하면 3번이 받아쓰는 식으로 진행하며, 해석을 불러주거나 받아쓰지 않는 두 사람은 해석에 틀린 부분이 없나 확인한다.

③ 홈 그룹으로 이동하여 해석한 내용 공유하기

- 자신이 해석한 내용을 다른 모둠원들과 공유하며 본문 전체의 내용을 이해한다.
- 교과서의 본문 내용 이해 점검 문제를 같이 풀어보며 해석한 내용을 확인한다.

④ Speed Relay Reading

- 본문 전체의 내용을 문장당 하나씩 번호를 붙여 학생들이 자신의 번호에 해당하는 문장을 맡아서 읽는 연습을 한다. (약 1분 30초가량)
- 초를 재며 순서대로 읽는다.
- 다시 한번 기회를 주어, 읽는 시간을 단축하도록 격려한다.
(학년 전체의 기록을 공지하여 제일 빠른 학급에 보상하는 방법도 있다.)

⑤ 마무리

- After you read 페이지를 완성하여 본문의 내용을 정리할 수 있도록 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 모둠 대항전으로 Relay Reading을 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 무작위로 가거나, 가위바위보로 수준과 관계없는 모둠에 가지 않도록 여러 번 활동의 의미를 설명한다.
- 전문가 그룹 중 D그룹의 경우 3급 정교사의 도움을 받거나, 교사가 직접 도와주는 방법도 있다.
- 전문가 그룹 활동 후 홈 그룹으로 이동 시, 모둠별 학습지를 교사가 수거하여 확인한 후 해석오류 부분이나 오개념 등을 수정해 줄 수 있다.

활동 자료

■ 개인별 학습자: 각자 2쪽씩 나눠 준다.

Lesson 1. Read [Meet My Friends]		Student ID:	Name:
1	Hello, my name is Bomi. /	12	We both love sweet things. /
2	I am 14 years old. /	13	I like the clear, blue sky. /
3	I have two good friends, / Becky and Ali. /		She likes the deep, blue sea. /
4	These are my poems about us. /	23	I talk and talk from morning to evening. /
5	Becky and Me /	24	He reads and reads all day long. /
6	Becky and I are best friends. /	25	We are very different. /
7	My name is Bomi Lee. /	26	I only have one brother. /
8	Her name is Becky Kelly. /	27	He has two sisters and two brothers. /
9	Our names both start with a B. /	28	He has a big family. /
10	I love ice cream very much. /	29	We don't have much in common, /
11	She loves chocolate so much. /	30	but we are good friends. /
			Think and Share 01. Who are your good friends? A : _____
			Think and Share 02. Do you like sweet things? A : _____
			Think and Share 03. What is your nickname? A : _____
			*위의 대답을 바탕으로 친구와 나에 관한 시 써보기 () and Me
			Q1. Who are Becky and Ali? A : _____
			Q2. What is Bomi's favorite color? A : _____
			Q3. What does Ali do all day long? A : _____

(2쪽)

■ 전문가 그룹 학습자: 영어를 잘하는 A 그룹은 18~30번 문장, B는 5~12, C는 13~17, D는 1~4번 문장을 맡게 한다.

Lesson 1. Read [Meet My Friends] <Group A>	
Class No : _____ Group Members : _____	
본문 끊어서 해석 / 조별로 돌아가서 발표하기	
*모두가 번갈아가면서 나누어 해석하고 중요한 단어와 구문 표시 후, 각 모둠으로 다시 돌아가 해석한 부분을 모둠원들에게 발표	
18	Ali and Me /
19	Ali is my new friend. /
20	My nickname is Little C
21	His nicknames is Big B
22	We are different. /
23	I talk and talk from morning to evening. /
24	He reads and reads all day long. /
25	We are very different. /
26	I only have one brother. /
27	He has two sisters and two brothers. /
28	He has a big family. /
29	We don't have much in common, /
30	but we are good friends. /

Lesson 1. Read [Meet My Friends] <Group B>	
Class No : _____ Group Members : _____	
본문 끊어서 해석 / 조별로 돌아가서 발표하기	
*모두가 번갈아가면서 나누어 해석하고 중요한 단어와 구문 표시 후, 각 모둠으로 다시 돌아가 해석한 부분을 모둠원들에게 발표	
5	Becky and Me /
6	Becky and I are best friends. /
7	My name is Bomi
8	Her name is Becky
9	Our names both start with a B. /
10	I love ice cream very much. /
11	She loves chocolate so much. /
12	We both love sweet things. /

Lesson 1. Read [Meet My Friends] <Group C>	
Class No : _____ Group Members : _____	
본문 끊어서 해석 / 조별로 돌아가서 발표하기	
*모두가 번갈아가면서 나누어 해석하고 중요한 단어와 구문 표시 후, 각 모둠으로 다시 돌아가 해석한 부분을 모둠원들에게 발표	
13	I like the clear, blue sky. /
14	She likes the deep, blue sea. /
15	Blue is our favorite color. /
16	We have so much in common, /
17	and we are good friends. /

Lesson 1. Read [Meet My Friends] <Group D>	
Class No : _____ Group Members : _____	
본문 끊어서 해석 / 조별로 돌아가서 발표하기	
*모두가 번갈아가면서 나누어 해석하고 중요한 단어와 구문 표시 후, 각 모둠으로 다시 돌아가 해석한 부분을 모둠원들에게 발표	
1	Hello, my name is Bomi. /
2	I am 14 years old. /
3	I have two good friends, / Becky and Ali. /
4	These are my poems about us. /

T/F 숨은그림찾기

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

읽기 후 활동으로, True and False 문항을 사용하여 본문 내용 이해도를 점검할 때 숨은 그림을 찾도록 하여 흥미를 높일 수 있다.

활동 목표

본문의 내용을 이해할 수 있다.

성취기준

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량

수업모형

모둠 활동 및 개별활동

준비물

숨은그림찾기 학습지, 색연필 또는 컬러 펜

디딤영상 내용

이전 차시의 디딤영상을 다시 확인하게 하거나, 학생들이 어려워했던 부분을 영상으로 만들어 보여줄 수 있다.

활동 자료

모듬 활동지 (완성 그림은 앞쪽 참고)

Lesson 1. Finding a Hidden Picture

Answer the questions below, and color the numbers of "0"s. What's the picture?

	Question	O/R		Question	O/R
1	Bomi is not 14 years old.		11	Ali and Bomi are good friends.	
2	Becky loves ice cream very much.		12	Becky's nickname is Big bear.	
3	Bomi and Becky are best friends.		13	Bomi loves to talk.	
4	Bomi loves chocolate.		14	Ali's nickname is Little Deer.	
5	Becky and Bomi love sweet things.		15	Ali reads all day long.	
6	Becky's favorite color is blue.		16	Ali has two brothers.	
7	Bomi likes sea.		17	Bomi has two sisters.	
8	Becky loves clear, blue sky.		18	Bomi has a big family.	
9	Bomi and Becky are very different.		19	Becky is Bomi's new friend.	
10	Bomi is Ali's new friend.		20	Bomi and Ali have so much in common.	

1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
14	14	14	14	14	13	14	14	14	14	4	2	2	3	2	2	2
14	14	14	13	14	14	14	14	14	14	4	4	4	4	3	2	2
14	14	14	13	14	14	14	14	14	14	4	4	4	4	3	2	2
13	13	12	13	14	14	14	14	14	14	4	5	4	5	4	4	3
12	13	12	13	14	14	14	14	14	14	4	5	4	5	4	4	3
12	13	12	13	14	14	14	14	14	14	4	5	4	5	4	4	3
12	15	12	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	2
15	17	12	11	12	12	12	5	7	5	4	4	5	4	4	3	4
15	17	12	12	11	12	12	12	11	9	9	9	6	4	4	4	6
15	17	12	12	11	11	11	11	12	9	9	9	6	6	6	4	4
15	17	12	12	12	12	12	12	12	9	9	9	8	7	7	7	7
15	17	12	12	12	12	12	12	12	9	9	9	8	7	7	7	7
15	17	11	11	11	11	11	12	12	11	9	10	9	8	7	6	6
15	17	17	20	20	20	20	20	20	19	9	9	8	7	7	7	7
15	17	17	20	20	20	20	20	20	19	9	9	8	8	8	8	7
15	17	17	20	20	20	20	20	20	19	9	9	8	8	8	8	7
17	16	17	19	19	19	19	19	19	10	9	9	8	8	8	7	6
17	16	19	19	19	19	19	19	19	10	9	9	8	8	8	8	7
16	16	18	18	18	18	18	18	18	9	9	9	8	8	8	7	7
17	17	16	16	16	16	16	16	16	9	9	9	8	8	8	7	7
18	18	18	18	18	11	11	11	11	10	10	10	10	10	10	7	7

■ 개별 활동지용 그림판

※ 1, 5, 6, 8, 11, 13, 14번이 정답인 문제를 만들어 주고 그림을 완성하게 한다.

[illegible][illegible]

Grammar
&
Writing

Grammar Jigsaw

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

기본 문법을 이해하고, 모든 학생이 자신의 수준에 맞는 학습지를 공부한 뒤, 모둠의 전체 학습지를 학습함으로써 수준별 수업이 이루어지도록 한다.

활동 목표

핵심문법의 개념을 이해하고 교과서 속의 예시문장을 찾을 수 있다.

성취기준

[9영04-05] 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

모둠별 문법 학습지, 개인별 문법 학습지, Grammar 참고서(모둠별로 한 권), 모둠별 A2용지와 매직

디딤영상 내용

- 핵심문법의 기본개념이 상세하게 설명된 기초 문법 영상(난이도 하)과 교과서 문법에 충실한 교과 문법 영상(난이도 중상)으로 구성한다.
- 교과 문법 영상을 기본으로 필요한 경우에만 기초 문법 영상을 시청하도록 안내한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM 교사용 자료실의 문법 PPT를 활용하여 단원 핵심문법을 익히고 간단한 예시문제를 해결해 보도록 안내한다.



Be동사의 쓰임 (1) 의미와 형태

- 의미: ~이다, ~있다
- 형태: 주어의 인칭과 수에 따라 형태가 변한다.
(1인칭: 말하는 사람, 2인칭: 듣는 사람, 3인칭: 그 외)

	주어	be동사	축약형
단수	1인칭 I	am	I'm
	2인칭 You	are	You're
	3인칭 He, She, It	is	He's, She's, It's
복수	1인칭 We	are	We're, You're, They're
	2인칭 You		
	3인칭 They		

Be동사의 쓰임 (2) 부정문

- 의미: ~가 아니다
- 형태: be동사 뒤에 **not**를 붙인다.

주어	be동사+not	축약형
I	am not	amn't (X) I'm not
You	are not	aren't You're not
He, She, It	is not	isn't He's / She's / It's not
We	are not	We're not
You		You're not
They		They're not

일반동사의 쓰임 (1)

- 주어의 동작이나 상태를 나타내는 동사 (go, eat, like 등)
- 주어가 **3인칭 단수**이면, 동사에 **-s나 -es**가 붙는다.

1인칭 단/복수	I, We	like	chocolate.
2인칭 단/복수	You		
3인칭 복수	They		
3인칭 단수	He, She, It	likes	

일반동사의 쓰임 (1)

1. 대부분의 동사는 동사의 맨 끝에 **-s**를 붙인다.
 - She **drinks** coffee every morning.
2. **-ss, -x, -ch, -sh, -o**로 끝나는 동사: **-es**
 - She **watches** movies every day.
3. '자음 + y'로 끝나는 동사: y 없애고 **-ies** 붙임
 - Tom **studies** every night.

일반동사의 쓰임 (2) 부정문

- 동사 앞에 **don't[doesn't]**를 써서 나타낸다.
이때 동사는 원형으로 쓴다.

I, We	do not (=don't)	like	chocolate.
You			
They			
He, She, It	does not (=doesn't)	likes (X)	

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 3분 브리핑 시간을 통해 영상을 보고 필기한 내용을 모둠원들과 나누도록 한다.
- 영어부장이나 3급 정교사(또래 교사)가 친구들이 필기한 내용을 점검하며 학급의 영상 시청률을 확인한다.

② 전문가 그룹으로 나누어 공부하기

- 모둠 내에서 수준별로 A부터 D까지 결정한다.
- 같은 수준의 학생들이 모여 전문가 그룹을 만든 후, 수준에 맞는 모둠 학습지를 완성한다.
- 주어지는 문법 참고자료들에서 핵심 개념을 이해하고, 교과서에서 예시문장을 찾도록 한다.
- 개별 학습지에 자신의 수준에 해당하는 부분만 내용정리를 하여 모둠원에게 설명할 준비를 한다.

③ 원 모듬으로 돌아와서 자신이 공부한 것 나누기

- 모둠원들이 교과서에 해당 문법이 나온 부분을 찾아서 정리하도록 한다.

④ 마무리

- 교과서에 해당 문법이 나온 부분을 찾아서 정리하도록 한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 모듬별로 서로 다른 문법의 내용을 공부하고, A2용지에 내용을 정리하여 Gallery Walking 형식으로 문법을 설명하도록 할 수 있다.
- Gallery Walking 활동 시에는 전반전과 후반전으로 나누어 설명하는 역할과 설명을 듣는 역할을 모두 할 수 있도록 진행한다.

Tips

for Teachers

- 문법 관련 도서에서 한 번에 필요한 부분의 내용을 찾을 수 있도록 목차를 참고하는 방법을 알려준다.
- 상위권 학생의 경우 상위 혹은 확장 개념의 문법을 공부하고, 하위권 학생의 경우 난이도가 낮고 상세한 설명이 되어 있는 것으로 참고서를 수준별로 다르게 준비할 수도 있다.

활동 자료

■ 개별 활동지

Lesson 1. Grammar		Student ID:	Name:
1. 주어와 객중 Be동사, Be동사의 부정문이란?	2. Be동사의 의문문과 그 대답은?		
3. 주어가 3인칭 단수일 때, 일반동사의 형태변화?	4. 일반동사의 부정문과 의문문이란?		

■ 모둠 활동지

Lesson01. You and Me Grammar "나도 이해하는 쉬운 문법" Class : _____ Group Member : _____ 주어와 객중Be동사, Be동사의 부정문이란?	Lesson01. You and Me Grammar "나도 이해하는 쉬운 문법" Class : _____ Group Member : _____ 주어가3인칭 단수일 때, 일반동사의 형태변화?
Lesson01. You and Me Grammar "나도 이해하는 쉬운 문법" Class : _____ Group Member : _____ Be동사의 의문문과 그 대답은?	Lesson01. You and Me Grammar "나도 이해하는 쉬운 문법" Class : _____ Group Member : _____ 일반동사의 부정문과 의문문이란?

Grammar
&
Writing

Spinning Chain Writing

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

SCW(Spinning Chain Writing) 활동을 통해 배운 문법의 내용을 잘 이해하고 있는지 확인하고, 모둠원이 합심하여 학습지를 채우는 과정을 통해 이해가 부족한 부분에 대한 보충설명을 들을 기회를 준다.

활동 목표

SCW 활동을 통해 문법을 이해하고 교과서 속의 예시문을 찾을 수 있다.

성취기준

[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

SCW 학습지, 컬러 펜 또는 사인펜

디딤영상 내용

SCW 활동 방법을 소개한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 활동 방법 및 순서를 모둠 안에서 확인한다.

② SCW 학습지 작성

- 모둠원이 각각 다른 색의 펜을 들고 준비한다.
이때, 노란색은 잘 보이지 않고 빨간색은 활동 후 수정 시 필요하므로 사용하지 않는다.
- 자신의 펜으로 학번과 이름을 쓴 후, 맨 안쪽의 부채꼴부터 내용을 채운다.
- 한 칸을 채우면 90도 돌려서 옆의 친구가 쓴 내용을 읽어본 후, 친구가 쓴 내용이 틀렸을 경우 자신의 펜으로 수정하게 한다.
- 친구가 쓴 내용을 읽은 후, 다음 내용을 채우게 한다.
- 완성되면 원의 4분의 1 부채꼴에 서로 다른 색의 펜으로 내용이 채워져야 한다.

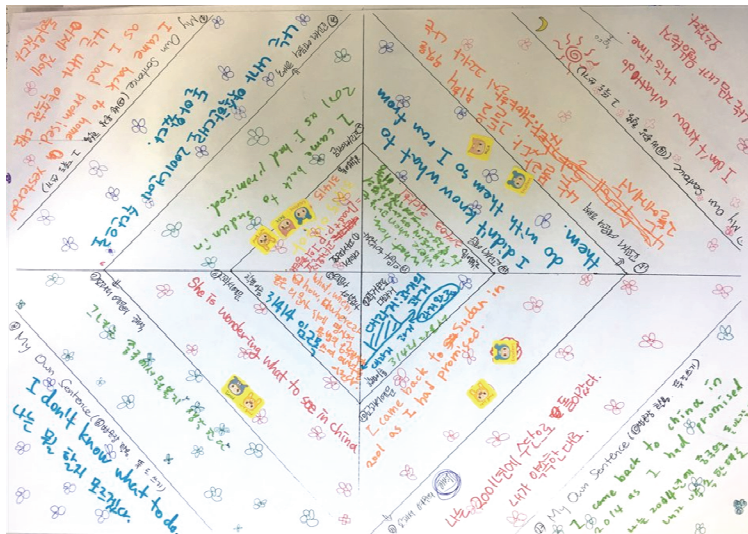
③ 마무리

- 마지막으로 자신의 모둠원들이 쓴 내용을 모두 읽어보고 수정할 곳이 없는지 확인한다.
- 학습지를 +1모둠으로 넘겨, 빨간색 펜으로 수정할 곳을 찾아 두 줄 긋고 수정하도록 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 좀 더 많은 내용을 써야 한다면 SCW의 확장 버전인 보석맵을 활용하여 필요한 만큼 칸을 만 들어 사용하면 된다.

보석맵 예시 ▶



Tips

for Teachers

- 틀린 부분을 수정하는 과정에서 마음이 상하지 않고, 자신의 오류를 수정할 기회라고 생각할 수 있도록 미리 당부하여 둔다. 또한, 수정해 주는 학생들도 함부로 말하거나 실수를 탓하지 않도록 주의를 시킨다.

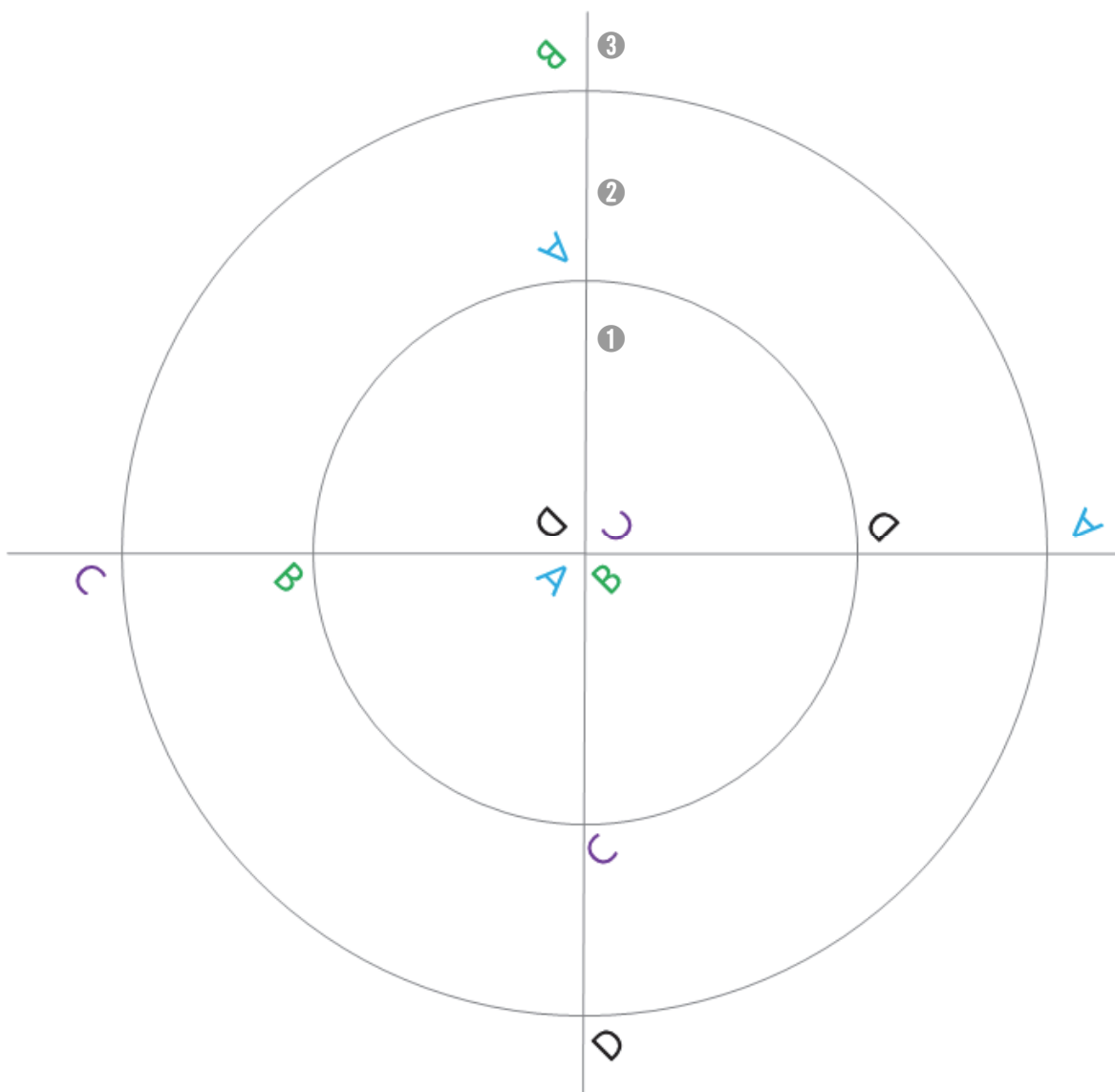
활동 자료

Lesson 1. You and Me

Grammar - Spinning Chain Writing

1학년 ____반 ____조 이름: _____

- ① 일반동사 긍정문 쓰기: A, C 학생은 I, You, We, They 중 하나를 주어로 /
B, D 학생은 He, She, It, 사람, 사물 이름 중 하나를 주어로
- ② 부정문으로 바꿔쓰기: 1번 문장을 부정문으로 바꿔쓰기
- ③ 주어를 바꿔 긍정/부정문 쓰기: A, C 학생은 2번 문장을 He, She, It 중 하나를 주어로 바꿔쓰고 부정문도 쓰기
B, D 학생은 2번 문장을 I, You, We, They 중 하나를 주어로 바꿔쓰고 부정문 쓰기
→ 완성 후, 모든 문장을 정확하게 썼나 확인하기



Guess Who I Am

수업 준비

난이도 중상

소요시간 45분

수업 의도

친숙한 주제로 글을 써서 해당 단원 문법의 이해도를 점검하고 자신에 대한 글과 친구를 소개하는 글을 써서 학급 구성원을 알아간다.

활동 목표

자신에 관한 글을 친구에 관한 글로 바꾸어 쓸 수 있으며, 누구인지 알아맞히는 게임을 통해 학급 구성원에 대한 이해를 높인다.

성취기준

[9영04-05] 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

자기관리 역량, 영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 공동체 역량, 창의적 사고

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

Write 학습지, 색연필 또는 컬러 펜

수업하기

활동 방법

① 문법 핵심내용 요약정리

- Be동사와 일반동사의 쓰임에 관해 확인한다.

② 설문지 작성

- 질문에 대한 답을 완성하여 자신에 대한 글을 쓴다.
- 모둠에서 오른쪽으로 돌려서 쪽지의 내용을 친구를 소개하는 글로 바꾸어 쓴다.

③ 게임하기

- 모둠에서 무작위로 섞어서 나온 쪽지의 글을 읽고 누구인지 맞혀본다.
- 모둠 내에서 연습이 되었으면, 학급 전체의 쪽지를 섞어서 하나씩 뽑아 친구를 소개하는 글을 쓴다.

④ 마무리

- 쪽지의 주인을 맞히면 점수를 획득하나, 아무도 못 맞힐 땐 쪽지 주인이 점수를 획득한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 모둠별로 점수를 합산하여 모둠 대항전을 하거나, 분단 대항전을 할 수도 있다.
- 친구에 대한 글을 읽고 자신과 공통점이나 다른 점을 찾아내어 시 쓰기로 활용할 수 있다.

평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	해당 문법을 바르게 이해하고 정확하게 유창하게 표현할 수 있다.	해당 문법을 이해하고 정확하게 표현할 수 있다.	해당 문법을 이해하고 표현할 수 있다.
영어 의사소통 역량	5	해당 문법을 활용한 새로운 글을 만들어 정확하게 유창하게 발표할 수 있다.	해당 문법을 활용한 새로운 글을 만들어 발표할 수 있다.	해당 문법을 활용한 새로운 글을 만들고 발표하는데 참여할 수 있다.
창의적 사고	5	해당 문법을 활용하여 자신이나 타인에 대한 새로운 문장을 창의적으로 잘 만들 수 있다.	해당 문법을 활용하여 자신이나 타인에 대한 새로운 문장을 잘 만들 수 있다.	해당 문법을 활용하여 자신이나 타인에 대한 새로운 문장을 만들 수 있다.

Tips

for Teachers

- 처음에 설문지 작성 시, 친구들이 맞추지 못하면 본인에게 점수가 쌓인다는 사실을 미리 알리면 자신에 대한 힌트를 너무 어렵게 줄 수 있으므로, 쪽지를 다 써낸 후에 게임 규칙을 말한다.

Guess Who I Am

Things about Me	Things about Her or Him
I am a (girl / boy).	She is a girl. / He is a boy.
I am _____ years old.	(S)He is _____ years old.
I am not _____ years old.	
I have a (big / small) family.	(S)He has a (big / small) family.
I live in _____ .	
I like _____ .(color)	(S)He likes _____.
I like _____ .(food)	
I like _____ .(sport)	
I like _____ .(subject)	
I like _____ (.hobby)	
I don't like _____.	(S)He doesn't like _____.
My dream is to be a(n) _____.	
I want to have _____.	
I respect _____.	
I am about _____ cm tall.	
My nickname is _____.	
Can you guess who I am?	Can you guess who (s)he is?

Review

Pyramid Map and Circle Map

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

단원 마무리를 통해 총정리를 한다. 단원의 한 부분씩을 맡아서 모둠원이 정리하고 함께 공유하므로, 정리하는 내용의 부담이 적어지고, 전체적인 정리를 모둠원과 함께할 수 있다.

활동 목표

단원을 마무리하며 총정리를 할 수 있다.

성취기준

[9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.
[9영02-05] 자신을 소개하는 말을 할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

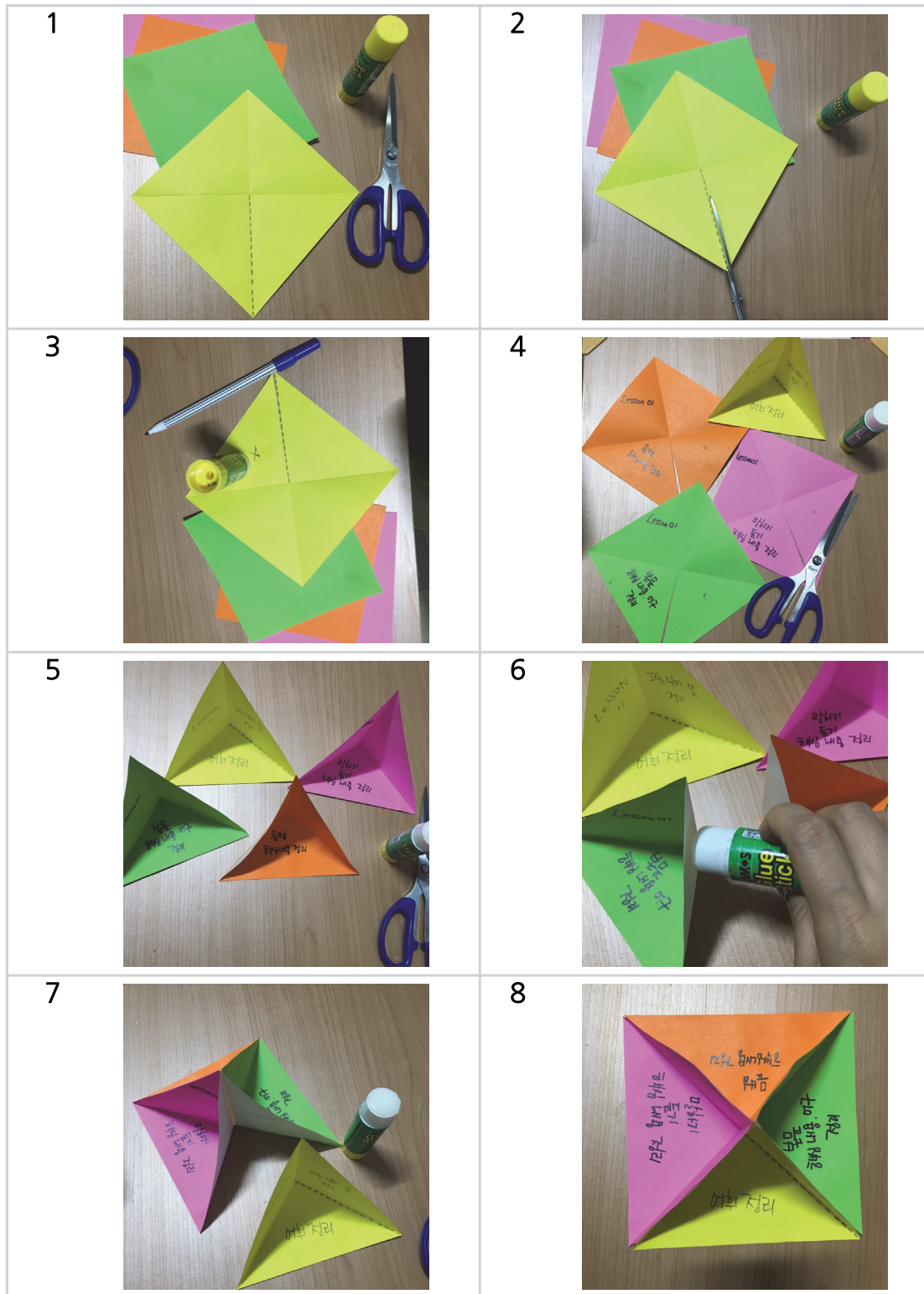
4가지 종류의 색종이, 가위, 풀, 사인펜 또는 컬러 펜, Circle Map 학습지

디딤영상 내용

- Pyramid Map 만드는 방법과 유의사항(풀로 붙이기 전에 내용을 먼저 정리하기)을 안내한다.
- 단원 수업에서 사용했던 디딤영상을 다시 시청하고 오게 할 수 있다.

디딤영상 주요 내용

Pyramid Map 만드는 법



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 Pyramid Map을 만들 재료를 나눠주고 주의 사항을 확인한다.
- Pyramid 완성 전에 반드시 내용정리를 먼저 한다는 것을 상기시켜준다.

② Pyramid Map 완성하기

- 모듈별로 핵심어휘, 말하기 듣기, 문법, 본문 중 자신이 정리할 부분을 맡도록 한다.
- 10분 동안 교과서와 학습지를 참고하여 색종이에 내용정리를 한다.
- 내용이 정리되면 Pyramid를 완성한다.

③ Circle Map 완성하기

- 완성된 Pyramid Map을 책상의 한가운데에 놓고 90°씩 돌려가며 자신의 앞에 있는 내용을 각자 Circle Map 활동지에 정리한다.
- Circle Map 가운데는 핵심어휘나 어구를, 바깥으로 갈수록 자세한 설명이 오게 한다.
- 친구들이 정리한 부분이 부족하다고 느껴지면 본인이 내용을 추가할 수 있다.

④ 마무리

- Circle Map을 들고 돌 가고 돌 남기로 다른 모듈의 친구들에게 설명하고, 정리된 내용을 별점으로 평가받는다.

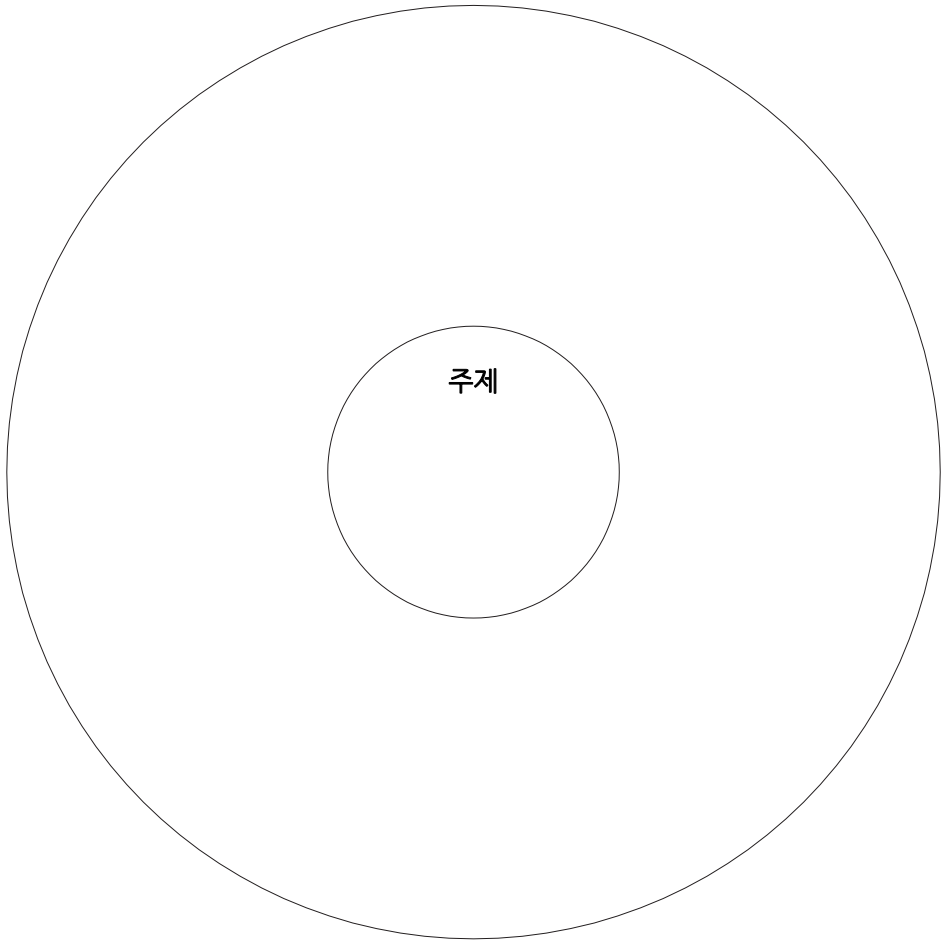
활동 변형/
확장 아이디어

- Thinking Map의 여러 가지 버전을 확인하여 단원에 맞는 Tree Map, Bubble Map, Double Bubble Map, Flow Map, Multi-Flow Map, Brace Map, Bridge Map 등을 사용할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 단순히 내용정리만 하는 것보다는, 중요한 내용에 Highlighter, Under Line, 내용과 다른 색으로 정리하기 등의 장치를 활용하는 것을 권유한다.
- 시간에 여유가 있으면 내용과 관계있는 그림을 정리에 넣도록 권할 수도 있다.

1학년 ()반 () 번	Circle Map - 개념 정의하기	날짜: 모둠명:														
이름:	◆ Circle Map이란? ☞ 주제 대상에 대한 생각을 정리할 수 있게 도와주는 Thinking Map의 하나로, 배경지식을 찾거나 개념을 정의하는데 사용한다. ☞ 가운데 원에는 주제가 되는 단어를 적고, 그다음 원에는 주제에 대해 알고 있는 것이나 생각나는 것을 그림, 단어, 문장 등으로 정리한다. ☞ 원 밖에는 주제에 대하여 알고 있는 것이나 생각나는 것에 대해 적는다.															
 주제 나의 소감 ◆ 모둠원에게 평가받기 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 10%;">성명</td> <td style="width: 15%;">나()</td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> <td style="width: 15%;"></td> </tr> <tr> <td>평가</td> <td>☆☆☆☆☆</td> <td>☆☆☆☆☆</td> <td>☆☆☆☆☆</td> <td>☆☆☆☆☆</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			성명	나()						평가	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆		
성명	나()															
평가	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆												

직접 만드는 Go fish!

수업 준비

난이도 하

소요시간 45분

수업 의도

직접 만든 어휘 카드로 모둠 친구들과 함께 Go Fish 게임을 함으로써 동기를 유발할 수 있으며 즐거운 게임을 통해 어휘 습득을 할 수 있도록 한다.

활동 목표

핵심단어를 이미지화하여 그림을 그린 후 게임을 통해 익힌다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

단어 학습지, A4 용지(1인당 1장), 사인펜

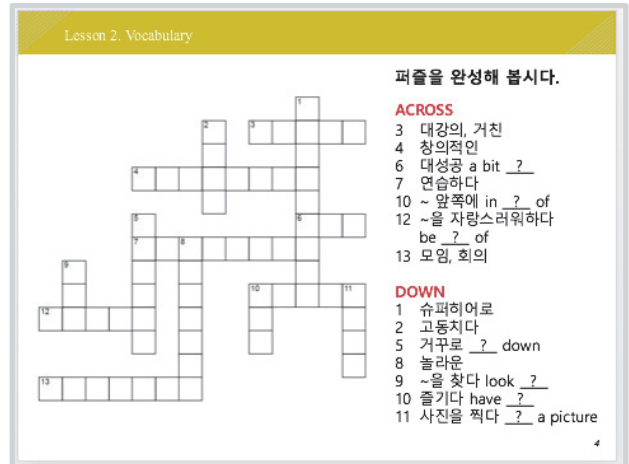
디딤영상 내용

- 해당 단원 핵심단어의 발음과 뜻을 정리한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

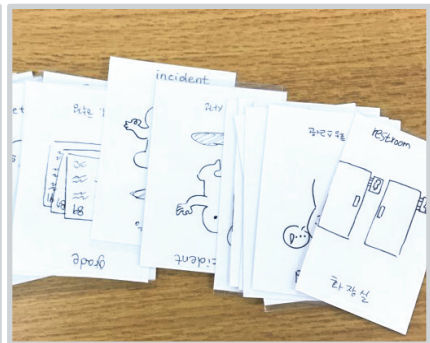
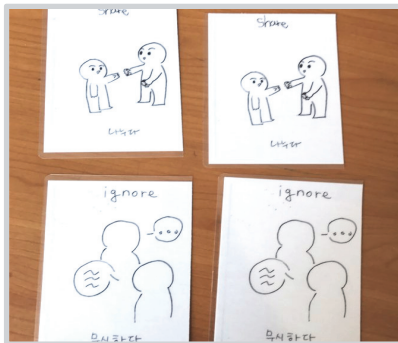
디딤영상 주요 내용

CD-ROM의 단어장을 클릭하여 원어민의 발음을 들려주고 따라 읽도록 지도한다.

교사용 자료실의 어휘 PPT를 통해 핵심단어의 뜻을 다시 익히고 마무리 게임으로 확인 학습을 하게 한다.



Go Fish 활동 방법을 미리 설명할 수 있다. 인터넷에서 “how to play go fish” 동영상을 찾아 보여주거나 활동사진을 보여주며 설명한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 교사용 자료실에 있는 PPT를 사용하여 단어를 교사와 함께 소리 내어 읽는다.

② Go Fish 단어 카드 직접 만들기

- 단어 리스트가 적힌 학습지를 나눠준다. 교사용 자료실의 어휘 목록 hwp 파일을 활용한다.
- 1인당 A4 용지 1장씩 주고 8등분으로 접어 자르라고 한다. 단어 카드 8개가 나온다.
- 모둠원끼리 단어를 4개씩 겹치지 않게 고르게 한다. (교사가 모둠별로 정해 줄 수도 있음.)
- 단어를 그림으로 나타내게 한다. 단어 1개당 2장의 같은 단어 카드를 만든다.
- 단어 카드의 뒷면은 앞면이 보이지 않도록 까맣게 칠하게 하거나 색지를 사용한다.

③ Go Fish 게임하기

- (4인 모둠 기준) 직접 만든 단어 카드 총 32장을 한 명이 모아 잘 섞는다.
- 1인당 카드를 5장씩 나눠주고, 남은 카드 12장은 가운데에 놓는다.
- 순서대로 한 사람씩 돌아가며 한 명을 지정해 “Do you have ○○ (단어)?”라고 묻는다.
- 상대방이 카드가 있으면 카드를 가져온 후 같은 카드 2장을 내려놓는다.
카드가 없으면 상대방이 “Go Fish”라고 말한다. 가운데에 놓인 카드 한 장을 가져온다.
- 먼저 모든 카드를 없애는 사람이 이긴다.

④ 마무리

- 배운 단어를 다시 읽어보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 단어 카드에 점수를 넣어서, 없앤 카드의 점수를 합산하여 승자를 가릴 수 있다.
- 1차전을 한 후 카드를 그대로 +1 모둠으로 보내, 다른 모둠 친구들이 만든 카드로 게임을 할 수 있다.
- Go Fish 게임이 지겨워지면 카드를 모두 뒤집고 “뒤집어라 얹어라” 활동을 할 수 있다.
순서대로 돌아가면서 카드를 뒤집어서 똑같은 카드 두 장을 가장 많이 찾아낸 사람이 이긴다.
- “Do you have ○○?”로 물어볼 때, “Yes, I do. Here you are.” 또는 “No, I don’t.” 등으로 대답을 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 수준별로 카드 색을 다르게 해 줄 수도 있다. 예를 들면 네 가지의 색지를 준비하여 어려운 단어부터 쉬운 단어까지 각각 다른 색지에 쓰라고 정해 준 후, 단어 카드를 만들게 하여 어려운 단어를 읽지 못하는 학생들을 배려한다.

Let's Have Fun Together

Battleship Game

수업 준비

난이도 중

소요시간 25분

수업 의도

게임을 통해 즐겁게 주요 의사소통 기능을 포함한 말하기 듣기 연습을 할 수 있도록 한다.

활동 목표

주요 표현을 반복적인 drill을 통해 익힌다.

성취기준

[9영01-06] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 화자의 의도나 목적을 추론할 수 있다.

[9영02-08] 개인 생활에 관한 경험이나 계획에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

짝 활동

준비물

Battleship Game 활동지

디딤영상 내용

- 교과서 CD-ROM에서 target expression을 포함한 대화의 내용을 보여준다.
- 대화를 소리 내어 따라 읽도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM > Listen & Speak의 애니메이션을 보여주고 핵심표현과 의사소통 기능을 설명한다. 대화를 듣고 여러 번 따라 말해보면서 익히도록 유도한다. 스스로 공부하며 필기한 후, 인증샷을 남기라고 한다.

LISTEN & SPEAK

Can you ride a bike?

Click

Watch and Think
What will you say?

Can you ride?

A Listen and Check

1. What are the speakers looking at?

Click

2. What can Eric do well?

Click

B Talk and Complete

What can and can't your partner do?

Click

A: Can you ride a bike?
B: Yes, I can ride a bike. / No, I can't ride a bike.

LISTEN & SPEAK

Why don't you join the baking club?

Click

Watch and Think
What will you say?

Why don't you join the club?

A Listen and Match

Which club do Ryan and Sarah suggest to their friends?

Click

B Talk and Write

What club will you suggest to your friends?

A: What do you like?
B: I like cookies.
A: Why don't you join the baking club?
B: That's a good idea! / I'm not sure.

Click

Write

Write

Let's think for together



A Listen and Check

1. What are the speakers looking at? K

GO

SCRIPT

B: Come and look at that panda!
이리 와서 저 판다를 봐!

He's sleeping in the tree.
나무에서 자고 있어.

G: Wow, he's cute.
와, 귀엽다.

B: He can also sleep upside down.
판다는 거꾸로도 잘 수 있어.

G: Really? That's amazing!
정말? 그게 놀랍다!

Lesson 2 Listen & Speak 1

Watch and Think

A-1

A-2

B

B Talk and Complete

What can and can't your partner do? K

	ride a bike	swim	play the guitar	skate	Your
I					
My Partner					

About Me
자신이 할 수 있는 일에 먼저 표시해 봅시다.

A: Can you swim?
수영할 수 있니?

B: Yes, I can swim. / No, I can't swim.
응, 난 수영할 수 있어. 아니, 난 수영을 못 해.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상 내용 중 중요한 문장이 무엇인지 이야기하며 배운 내용을 상기시킨다.

② Battleship Game 하기

- 같이 할 친구를 정한다. 둘이 하는 짝 활동으로, 서로 마주 보고 앉도록 책상을 배치한다.
- 각각 6개의 전함을 활동지의 설명대로 그린다. 이때, 서로의 것이 보이지 않게 한다.

Your ocean

	swim	dance	play soccer	skate	ride a bike	read English books	join the baking club
Can you	ski	help	play the guitar	write stories	sleep upside down	draw cartoons	join the music club
	cook	jump	fly	work	do your homework	take pictures	join our fashion club
Why don't you	swim	dance	play soccer	skate	ride a bike	read English books	join the baking club
	ski	help	play the guitar	write stories	sleep upside down	draw cartoons	join the music club
	cook	jump	fly	work	do your homework	take pictures	join our fashion club

- 서로 돌아가며 상대방 전함의 위치를 알아내기 위해 질문(공격)하고 대답한다.

e.g.1 A: Can you swim?

B: (해당 칸에 전함이 있으면) Yes, I can. / (없으면) No, I can't.

e.g.2 A: Why don't you swim?

B: (해당 칸에 전함이 있으면) That's a good idea. / (없으면) I'm not sure.

- 짝의 대답을 듣고, Enemy's ocean에 짝의 전함이 있는 칸은 O, 없으면 X 표시를 한다.

Enemy's ocean

O = Hit! X = Missed!

	swim	dance	play soccer	skate	ride a bike	read English books	join the baking club
Can you	ski	help	play the guitar	write stories	sleep upside down	draw cartoons	join the music club
	cook	jump	fly	work	do your homework	take pictures	join our fashion club
Why don't you	swim	dance	play soccer	skate	ride a bike	read English books	join the baking club
	ski	help	play the guitar	write stories	sleep upside down	draw cartoons	join the music club
	cook	jump	fly	work	do your homework	take pictures	join our fashion club

- 짝의 전함을 모두 맞히거나 정해진 시간에 더 많은 O 표시가 있는 사람이 승리한다.

③ 마무리

- 교사용 자료실의 듣기 수준별 활동지를 활용하여, 대화를 들으며 주요 표현을 확인한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

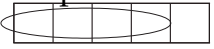
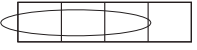
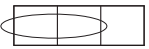
- 문법 활동으로도 배운 문법을 활용하여 문장을 만들어 상대방에게 말하여 공격하는 것으로 변형할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 활동이 어려우므로 교사가 미리 학생 한 명을 불러서 게임을 연습해 본다.

Battleship Game

1. Draw 2 ships of each type. (6 ships in total) 2. Attack your enemy's ships by making questions. 질문에 해당하는 칸에 배가 있으면 (O), 없으면 (X)로 대답 Can you ~? → (O) Yes, I can. / (X) No, I can't. Why don't you ~? → (O) That's a good idea. / (X) I'm not sure. 3. Sink all your enemy's ships to win!	 5 spaces   4 spaces   3 spaces 
---	---

Your ocean

Can you	swim	dance	play soccer	skate	ride a bike	read English books	join the baking club
	ski	help	play the guitar	write stories	sleep upside down	draw cartoons	join the music club
	cook	jump	fly	work	do your homework	take pictures	join our fashion club
Why don't you	swim	dance	play soccer	skate	ride a bike	read English books	join the baking club
	ski	help	play the guitar	write stories	sleep upside down	draw cartoons	join the music club
	cook	jump	fly	work	do your homework	take pictures	join our fashion club

Enemy's ocean

O = Hit! X = Missed!

Can you	swim	dance	play soccer	skate	ride a bike	read English books	join the baking club
	ski	help	play the guitar	write stories	sleep upside down	draw cartoons	join the music club
	cook	jump	fly	work	do your homework	take pictures	join our fashion club
Why don't you	swim	dance	play soccer	skate	ride a bike	read English books	join the baking club
	ski	help	play the guitar	write stories	sleep upside down	draw cartoons	join the music club
	cook	jump	fly	work	do your homework	take pictures	join our fashion club

Let's Have Fun Together

내가 맡은 문장은
반드시 외운다!

수업 준비

난이도 중

소요시간 25분

수업 의도

수준이 다양한 학생들이 함께 즐겁게 모둠 활동을 하며 대화문을 완성할 수 있도록 한다.

활동 목표

친구가 외운 문장을 듣고 쓸 수 있으며, 대화문의 순서를 연결할 수 있다.

성취기준

[9영01-06] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 화자의 의도나 목적을 추론할 수 있다.

[9영02-08] 개인 생활에 관한 경험이나 계획에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

A4 용지(1인당 1장), 사인펜

디딤영상 내용

- 교과서 CD-ROM에서 target expression을 포함한 대화의 내용을 보여준다.
- 대화를 소리 내어 따라 읽도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM > Listen & Speak, Communicate의 애니메이션을 보여주고 핵심표현과 의사소통 기능을 설명한다. 대화를 듣고 여러 번 따라 말해보면서 익히도록 유도한다. 스스로 공부하며 필기한 후, 인증샷을 남기라고 한다.

Lesson 2

LISTEN & SPEAK

Click ▶ Watch and Think What will you say?

Click ▶ Listen and Check

1. What are the speakers looking at?

Click ▶ 2. What can Eric do well?

Click ▶ Talk and Complete What can and can't your partner do?

Click ▶ Listen and Match Which club do Ryan and Sarah suggest to their friends?

Click ▶ Talk and Write What club will you suggest to your friends?

Click ▶

Lesson 2 Listen & Speak 2

Watch and Think

A What will you say? K

B Why don't you join our club?

e.g. _____

Watch and Think

A Listen and Match

Which club do Ryan and Sarah suggest to their friends? K

1. Ryan 2. Sarah

수업별 Worksheet

SCRIPT

1 B : Suji, my badminton club is looking for new members. Why don't you join our club?

G : I can't play badminton.

B : Come to our next meeting. I can teach you.

G : That sounds good. Thank you, Ryan.

2 G1 : Sarah, is that your new hat?

G2 : Yes, it's my first project from our fashion club.

해석

Watch and Think

B Talk and Write

What club will you suggest to your friends? K

A : What do you like?

B : I like cookies.

A : Why don't you join the baking club?

B : That's a good idea! / I'm not sure.

About Me

Name Club

Mina baking club

Role Play

00:04

작업

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 대화문의 내용을 간단한 퀴즈로 확인한다.

② 내가 맡은 문장은 반드시 외운다! 활동하기

- 모둠 내에서 수준별로 나누라고 한다. (상, 중상, 중하, 하)
- 대화문을 잘라서 만든 8개의 strips를 모둠별로 나눠주고, 수준별로 1인당 2개씩 가져간다. (어려운 문장은 상을 맡은 친구가, 쉬운 문장은 하를 맡은 친구가 나눠 가진다.)
- 교사는 5분을 준다 말하고 타이머를 세팅한다. 학생들은 5분간 자신의 두 문장을 외운다.
- 5분이 지나면 strips를 수거한다.
- 학습지를 나눠주며 각자 자신이 외운 문장을 적게 한다.
- 서로 돌아가며 외운 문장을 불러주고 받아적는다. (절대로 학습지를 베껴 쓰지 않도록 하고, 듣고 쓰게 한다.)
- 모두 쓴 후 대화문의 흐름에 맞게 문장의 순서를 배열한다.

③ 대화문 외우기 게임하기

- 자신이 외운 문장을 모둠과 함께 대화문의 순서대로 말하여 가장 빨리 말하는 모둠이 승리한다.
- 교사는 타이머를 세팅한다.
- 다시 한번 외울 수 있는 시간을 줄 수 있다.

④ 마무리

- 틀린 문장이나 순서, 스펠링은 없는지 다시 한번 학습지를 확인한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 대화문 외우기 게임을 모둠대항전으로 한 후, 반 대항전으로 할 수 있다. 전체가 다 읽은 후 시간을 켜다.
- 본문 순서 맞추기로도 가능하며 본문 수업에서도 대화문 외우기 게임을 적용할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 모둠별 대항전을 할 때 보상은 적절하게 지급하거나 아예 주지 않는다. 경쟁심이 심한 학급의 학생들은 보상을 못 받으면 서로를 탓할 수 있기 때문이다. 최고의 보상은 즐겁게 배운 것이라는 것을 학생들에게 주지시킨다.

활동 자료

■ 개별 활동지

1. 각 모둠 친구들이 말해주는 문장을 적어 볼까요? 자신이 외운 문장도 마지막 칸에 적어 보세요.

Who?	Sentence 1	Sentence 2
나		

2. 앞에서 적은 문장을 참고로 하여 다음 대화를 완성해 볼까요?

Suho: _____, _____. _____?
Anna: _____.
Suho: _____, _____. _____.
Anna: _____, _____. _____.
Suho: _____, _____?
Anna: _____, _____, _____.
Suho: _____? _____?
_____, _____!
Anna: _____, _____. _____.

■ 대화문 Strips (잘라서 사용)

Hi, Anna. What are you doing?

I'm practicing for the school festival.

Wow, you can dance like Michael Jackson.

Thank you, Suho.

Can you sing, too?

Of course, I can. In fact, I'm also practicing some K-pop songs.

Really? Why don't you enter a K-pop contest? You can do it!

Thank you. My heart is already beating quickly.

Let's Have Fun Together

오징어 다리 먹기

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

본문 해석활동이 지겹지 않고 즐거운 활동이 되도록 한다.

활동 목표

본문 해석과 중요 구문에 관해 써 보고 또는 맞춰 봄으로써 본문 수업을 할 수 있다.

성취기준

[9영03-01] 문장을 의미 단위로 끊어 읽으면서 의미를 파악할 수 있다.

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

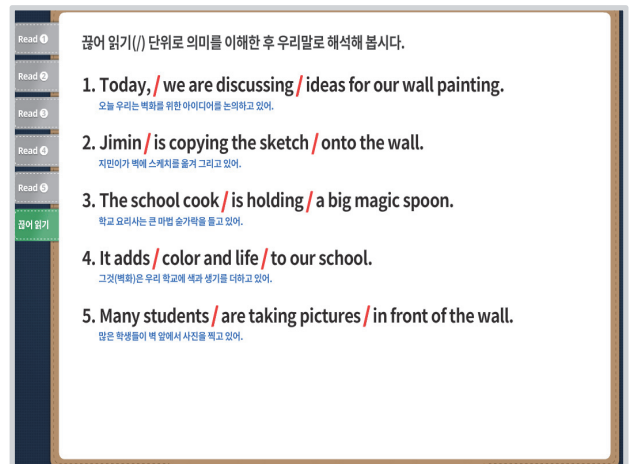
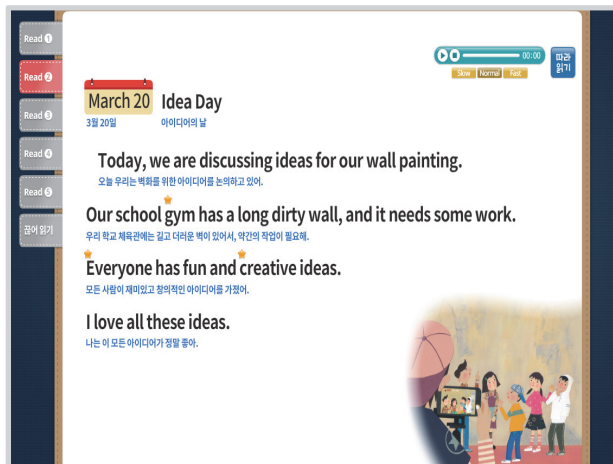
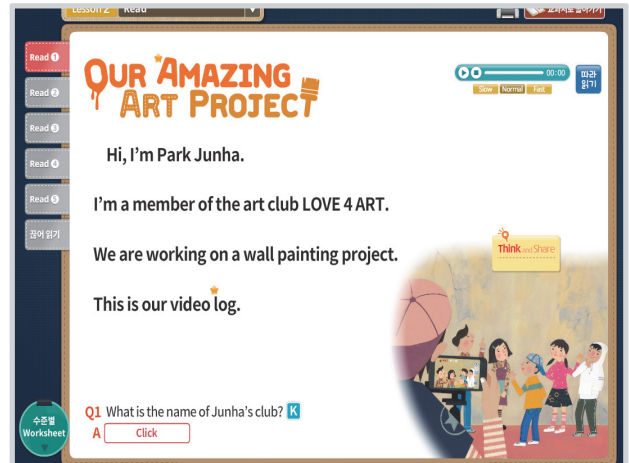
오징어 모양 및 입 모양 모둠별로 한 개씩, 긴 포스트잇(또는 길게 자른 A4용지, 스카치테이프)

디딤영상 내용

- 본문 내용 및 구문, 해석에 대해 설명한다.
- 끊어 읽기를 할 수 있도록 설명한다.
- 소리 내어 따라 읽도록 한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM > Read나 교사용 자료실의 읽기 PPT를 활용하여 본문 내용 및 해석, 그리고 중요 구문 등을 정리해 준다. 학생들이 끊어읽기를 연습할 수 있도록 한다. 스스로 공부하며 필기한 후, 인증샷을 남기라고 한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 본문 내용 필기한 것을 확인한다.
- 미리 교사용 자료실의 본문 어휘 활동지를 학습해 오게 한 경우, 학습 여부를 확인한다.

② 오징어 다리 만들기

- 1인당 포스트잇을 길게 자른 것을 2개씩 준다. 4인 기준 모둠당 총 8개를 준다.
- 본문을 4등분 하여 각자 한 부분씩 맡아 그 부분에서 중요한 문장 두 개를 고르게 한다.
- 문장을 포스트잇에 각각 하나씩 쓰고, 포스트잇 뒷면에 그 문장에 관한 중요 구문, 숙어 또는 단어를 쓴다.
- 오징어에 포스트잇 8개를 붙여 오징어 다리를 만든다.

③ 오징어 다리 먹기

- 둘 가고 둘 남기로 각 모둠에서 두 명이 오징어를 가지고 +1 모둠으로 이동한다.
- 모둠에 남아있던 두 명은 오징어 다리에 있는 중요 문장을 보고 해석하면 1점, 뒷면에 있는 중요 구문이나 숙어, 단어까지 맞히면 2점을 받는다.
- 맞힌 오징어 다리는 입에 붙인다.
- 적절히 모둠을 돌다가 멈추고, 모둠에 앉아 있던 두 명이 돌게 한다.
- 입에 있는 다리만 합산하여 점수를 낸다.

④ 마무리

- 교사용 자료실의 Reading Worksheet를 풀면서 내용을 정리한다.



Tips

for Teachers

- 긴 포스트잇을 구하기 어렵다면 A4 용지를 길게 자르고 스카치테이프로 붙이도록 하면 된다.
- 오징어 머리와 입은 빈 종이에 학생들이 스스로 그리게 하거나, 인터넷으로 적절한 이미지를 찾아 출력하여 나눠 준다.

One Go, Three Stay

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

본문을 학습한 후, 본문의 내용, 구문, 어법, 어휘 등에 관한 질문을 직접 만들고 친구들과 함께 풀어보면서 이해도를 높인다.

활동 목표

본문의 세부 내용, 구문, 어법, 어휘를 묻는 문제를 만들 수 있고, 본문에 대한 지식을 바탕으로 관련 질문에 올바르게 대답할 수 있다.

성취기준

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

A4용지(이면지도 가능), 타이머

디딤영상 내용

이전 차시의 디딤영상을 다시 확인하게 하거나, 학생들이 어려워했던 부분을 영상으로 만들어 보여줄 수 있다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 본문 내용 필기한 것을 확인한다.
- 미리 교사용 자료실의 본문 어휘 활동지를 학습해 오게 한 경우, 학습 여부를 확인한다.

② 1인당 4문제씩 만들기

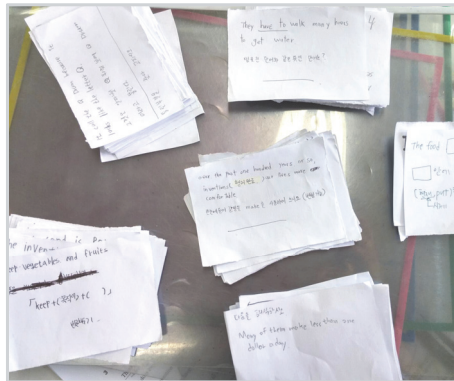
- A4용지를 각 모둠에 2장씩 나눠주고, 각 종이를 8등분하여 총 16장의 카드를 만들게 한다.
- 1인당 카드를 4개씩 받는다.
- 본문을 4등분하여 각자 맡은 영역에서 한 카드에 하나씩 총 4개의 문제를 만들어 카드에 적는다. 뒷면에는 답을 쓴다.

③ 하나 가고 셋 남기

- 하나 가고 셋 남기로 각 모둠에서 한 명이 문제가 적힌 카드 16개를 가지고 +1 모듬으로 이동한다.
- 모듬에 남아있던 세 명은 3분 동안 문제를 푼다.
- 3분 뒤 타이머가 울리면 맞춘 문제의 개수를 칠판에 적고 또 +1 모듬으로 이동한다.
- 적절히 모듬을 돌다가 이번엔 앉아 있던 다른 한 명이 돌게 한다.
- 모듬을 다 돈 후, 칠판에 적힌 점수를 합산한다.

④ 마무리

- 가장 점수가 높은 모듬이 우승 모듬이다.



활동 변형/ 확장 아이디어

- 어이없는 문제들을 만드는 학생들이 있을 수 있으므로 답을 미리 칠판에 적어주는 것도 좋다. 중요 어법이나 구문 등을 미리 칠판에 적어주고 이런 답이 나오도록 만들라고 할 수 있다.
- 학급 상황에 따라 하나 가고 셋 남기가 아니라 둘 가고 둘 남기도 가능하다.

원카드

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

학생들이 좋아하는 카드놀이를 통해 즐겁게 문법을 익힐 수 있도록 한다.

활동 목표

원카드 게임을 통해 문장을 반복적으로 말해봄으로써 오늘 배우는 문법에 친숙해질 수 있다.

성취기준

[9영02-06] 주변의 사람, 사물에 대해 묻거나 답할 수 있다.
[9영02-08] 개인 생활에 관한 경험이나 계획에 대해 묻거나 답할 수 있다.
[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 자기관리 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

문장을 쓸 수 있는 트럼프 카드 세트

디딤영상 내용

주요 어법 내용을 설명한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 문법 PPT를 활용하여 문법을 익히게 한다. 스스로 공부하며 필기한 후, 인증샷을 남기라고 한다.



현재진행형

- 의미: **~하고 있는 중이다**
(현재 진행 중인 동작을 나타냄)
- 형태: **be동사 + 동사원형-ing**

Ex. 우리는 학교의 슈퍼히어로를 그리고 있어.

We are drawing school superheroes.

현재진행형

ing형 만드는 법

동사	만드는 법	예
대부분의 동사	동사원형 + ing	talk → talking go → going
-e로 끝나는 동사	e를 없애고 + ing	write → writing take → taking
「단모음 + 단자음」으로 끝나는 동사	자음 한 번 더 쓰고 + ing	sit → sitting put → putting
-ie로 끝나는 동사	ie를 y로 바꾸고 + ing	lie → lying die → dying

현재진행형

Q. 다음 문장을 현재진행형으로 바꿔 쓰시오.

1. He runs very fast.

→ **He is running very fast.**

2. My sister watches TV.

→ **My sister is watching TV.**

3. I go to school.

→ **I am going to school.**

4. They play basketball.

→ **They are playing basketball.**

조동사 can

- 의미: **~ 할 수 있다**
 - 형태: 주어 + **can** + **동사원형** ~.
 - 부정문: 주어 + **cannot(=can't)** + **동사원형** ~.
 - 의문문: **Can** + 주어 + **동사원형** ~?
- *can은 인칭에 따라 형태가 변하지 않으며, 동사는 원형으로 쓴다.

Ex. 그는 피아노를 칠 수 있다.

He **plays** the piano.

can play

조동사 can

can의 긍정문, 부정문, 의문문

I	can cans	play plays	swim.
You			
They			
We			
He			
She			
It			
주어	cannot (=can't)	play	swim.
Can	주어	play	swim?

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 문법 내용 필기한 것을 확인한다.
- 교사용 자료실의 수준별 문법 Worksheet로 배운 내용을 확인한다.

② 문법 트럼프 카드 만들기

- A4용 트럼프 카드 양식을 인쇄하여 나눠 준 후(총 56장), 모둠별로 적절히 나누라고 한다.
- 카드에 1과에서 배운 일반동사 현재형을 사용한 문장을 쓰라고 한다.
이때, 교과서를 참고할 수 있다고 알려주고 현재진행형으로 사용할 수 없는 have, like, love, need 등은 제외하게 한다. (못 쓰는 친구들에게는 문장을 직접 제시해 준다.)
e.g. I eat dinner. She plays computer games.
- 틀린 부분이 없는지 +1 모둠에서 확인해 준다.

③ 원카드

- 카드를 잘 섞은 후 1인당 14장씩 가진다.
- 가위바위보로 처음 시작할 사람을 정하고, 한 명이 카드의 현재형 문장을 현재진행형 문장 또는 can이 들어간 문장으로 바꿔서 읽고 버린다.
- 순서대로 현재진행형이나 can이 들어간 문장을 말하면 카드를 버릴 수 있으나, 버려진 카드 더미 맨 위의 카드의 모양 또는 숫자가 같은 카드만 버릴 수 있으며, 없으면 한 턴 쉰다.
(버린 카드 더미 맨 위의 카드가 3♠면, 3이나 ♠가 있는 카드만 버릴 수 있다.)
- 조커는 아무 때나 버릴 수 있다.
- 가장 먼저 자신의 카드를 모두 버린 사람이 이긴다.

④ 마무리

- 모둠별로 이긴 사람을 확인하고 활동에서 어려웠던 점을 공유하게 한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 좀 더 카드놀이 같게 하고 싶다면, 카드를 미리 코팅해서 주고 그 위에 보드마카를 사용하여 쓰게 하고, 다른 반에서 사용할 땐 보드마카를 지우는 스프레이를 뿌려 지울 수 있다.
- 카드를 교사가 미리 만들 수도 있다. 미리 만들어 코팅해 두면 다른 반에서 사용할 수 있다.
- 시간이 남는다면 카드를 +1로 보내 다른 모둠이 만든 카드로 게임하게 한다.
- 카드를 많이 모으는 사람이 승리하게 할 수 있다. 이때는 카드를 가운데 쌓아놓고 문장을 말하면 가져가게 한다.

Tips

for Teachers

- 카드 뒷면이 안 비치도록 색지를 사용하거나 뒷면을 칠하게 할 수 있다.

활동 자료

■ 트럼프 카드 양식: 적절한 크기로 잘라 각 모듬에 나눠 준다.

2 ♣	2 ♥	2 ♠	2 ♦	4 ♣	4 ♥	4 ♠	4 ♦
3 ♣	3 ♥	3 ♠	3 ♦	5 ♣	5 ♥	5 ♠	5 ♦
6 ♣	6 ♥	6 ♠	6 ♦	8 ♣	8 ♥	8 ♠	8 ♦
7 ♣	7 ♥	7 ♠	7 ♦	9 ♣	9 ♥	9 ♠	9 ♦
10 ♣	10 ♥	10 ♠	10 ♦	Q ♣	Q ♥	Q ♠	Q ♦
J ♣	J ♥	J ♠	J ♦	K ♣	K ♥	K ♠	K ♦
A ♣	A ♥	A ♠	A ♦				
JOKER REKOR	JOKER REKOR	JOKER REKOR	JOKER REKOR				

교과서 속 보물찾기

수업 준비

난이도 상

소요시간 25분

수업 의도

가지고 있는 정보(교과서)를 활용하여 문장 연습을 할 수 있도록 한다.

활동 목표

글 속에서 배운 문법 문장을 구별할 수 있고, 스스로 문장을 창조해 낼 수 있다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

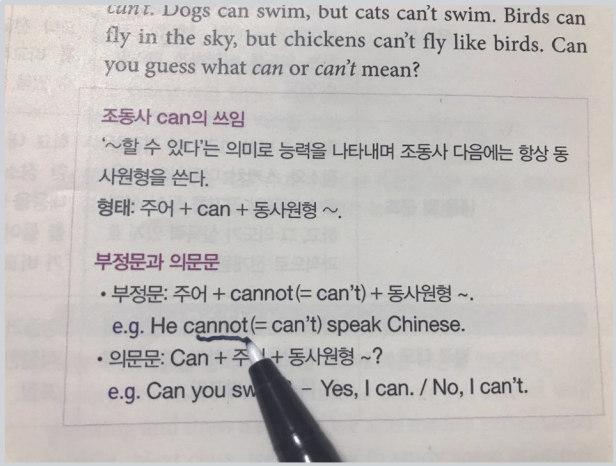
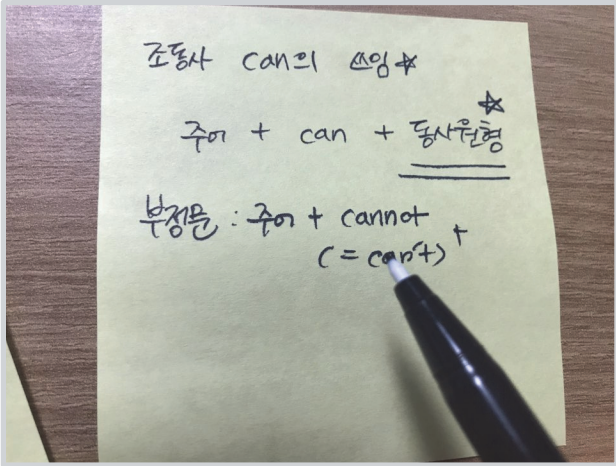
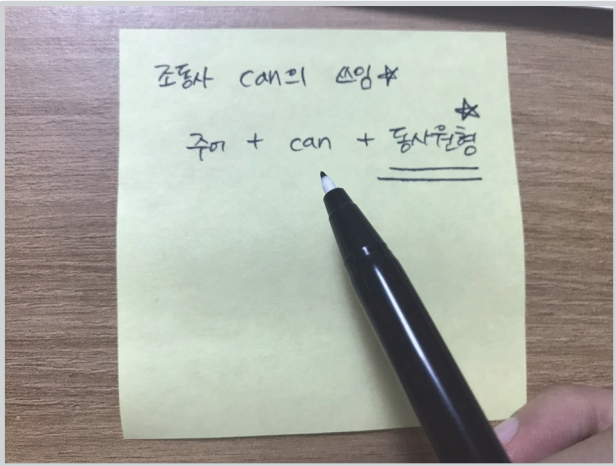
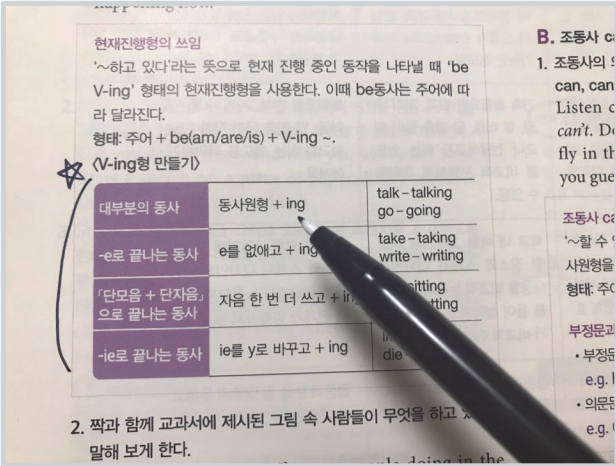
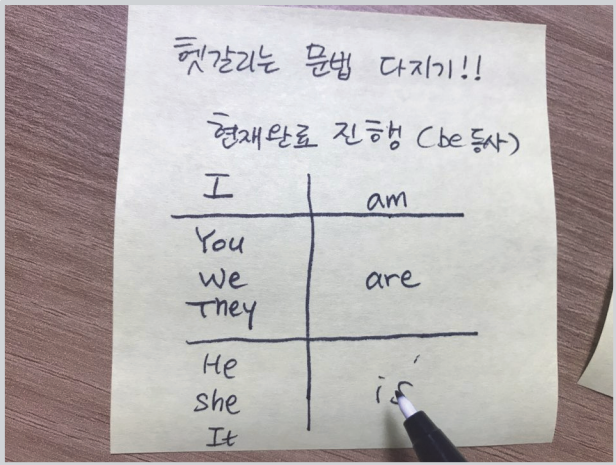
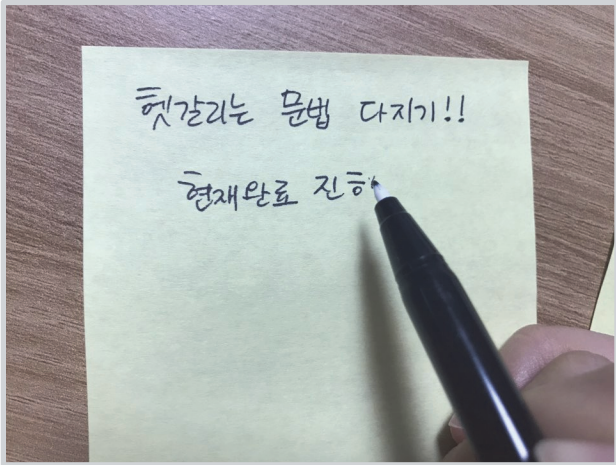
교과서 속 보물찾기 활동지

디딤영상 내용

문법 2차시이므로, 1차시 활동(원카드)에서 학생들에게 부족했던 부분에 대해 보충 설명해 주는 다지기 영상을 만든다.

디딤영상 주요 내용

1차시 수업에서 학생들이 취약했던 부분을 직접 설명해 준다. 직접 핸드폰으로 찍어서 제작하거나 녹화 프로그램이나 앱을 사용할 수 있다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 문법 내용 필기한 것을 확인한다.

② 교과서 속 보물찾기

- 학습지를 보고 교과서에서 현재진행형과 can이 들어간 문장을 찾아 쓴다.
- 해석한다.
- 내가 찾고 해석한 문장을 참고하여 나만의 문장을 재창조한다.

③ 둘 가고 둘 남기로 내가 만든 문장 확인

- 두 명이 +1 모둠으로 가서 남아있던 친구 두 명과 서로 학습지를 교환한다.
- 해석이나 문장 재창조에서 틀린 부분이 있으면 스티커를 붙여준다.
- 시간이 남으면 +1 모둠으로 한 번 더 가서 틀린 것이 있는지 확인한다.

④ 마무리

- 친구가 지적해 준 틀린 부분을 고친다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 교과서가 아니라 본문 속에서 보물찾기로 제한을 둘 수 있다.
- 동화책 한 권을 가져와 책 속에서 보물찾기를 할 수 있다. reading 수업도 같이 될 수 있다.

Tips

for Teachers

- 같은 문법을 찾아 쓰는 것조차 어려운 학생들에게는 미리 교사가 찾아서 써 주고, 문장 재창조만 하라고 할 수 있다.

교과서 속 보물찾기

문법 공부를 하며 배운 문법이 적용된 문장을 찾아봅시다.

- 단, 교과서 문장을 제외하고 재창조 문장은 모둠원 모두가 달라야 합니다.

현재진행형	해석하기	문장 재창조
조동사 can	해석하기	문장 재창조

외국인 친구와 이모티콘 대화 만들기

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

학생들이 좋아하는 온라인 채팅 대화를 이모티콘을 사용하여 만들며 자연스럽게 쓰기 활동을 한다.

활동 목표

다른 나라의 학교 동아리를 조사한 것을 대화문으로 창조함으로써 문화 이해 및 쓰기 지도까지 할 수 있다.

성취기준

[9영01-06] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 화자의 의도나 목적을 추론할 수 있다.

[9영02-10] 일상생활에 관한 일이나 사건의 원인과 결과에 대해 묻거나 답할 수 있다.

[9영04-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

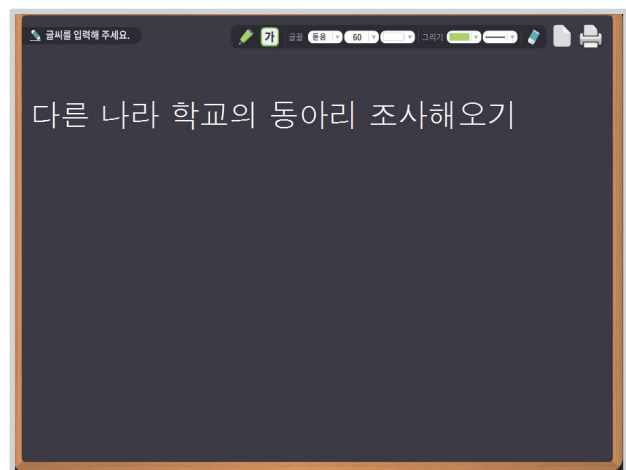
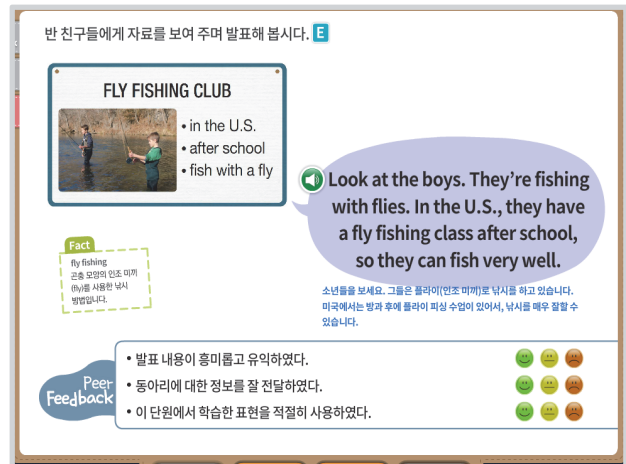
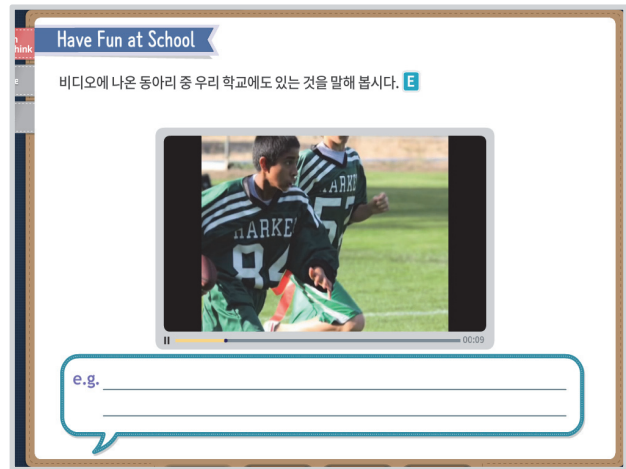
이모티콘, 대화창으로 만들 A4용지, 사인펜, 가위, 풀

디딤영상 내용

다른 나라의 특별한 동아리 활동을 찾아보고 자료를 가져오라는 숙제를 안내한다.

디딤영상 주요 내용

교과서에 있는 동영상 및 기타 예를 보여주면서, 다른 나라 학교의 특별한 동아리를 조사하여 자료를 가져와야 한다고 짧게 공지한다. 자료를 가져와야 재미있는 활동을 할 수 있다고 이야기해 준다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 다른 나라 동아리에 대해서 친구들과 상의하고 서로 설명해 준다.

② 가상의 외국인 친구와 대화문 만들기

- 온라인 대화 창을 색연필과 사인펜으로 만든다.
- 이모티콘을 나누어 준다.
- 가져온 자료를 토대로 이모티콘을 사용하여 대화문을 만든다.

③ 둘 가고 둘 남기로 나누기

- 두 명이 +1 모둠으로 가서 남아있던 친구 두 명과 서로 만든 대화문을 바탕으로 다른 나라의 동아리를 소개한다.
- 대화문을 보고 틀린 부분이 있으면 스티커를 붙여준다.
- 시간이 남으면 +1 모둠으로 한 번 더 가서 대화문을 나눈다.

④ 마무리

- 친구가 지적해 준 틀린 부분을 고친다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 둘 가고 둘 남기가 아니라 발표로 나눔과 공유의 시간을 가질 수 있다.
- 각자 대화문을 만들지 않고, 모든 자료를 바탕으로 한 단체 대화창을 만들 수도 있다.
- 미술 과목과 융합하여 이모티콘을 각자 만들게 하거나, 평소 미술에 관심이 있는 학생에게 재능 기부를 하도록 하여 이모티콘을 만들게 할 수 있다.

▼ 학생이 직접 만든 이모티콘 예시 (안산디자인문화고등학교 1학년 위유정 제공)



평가 기준 및 유의점

미술 과목과 융합 수업으로 진행할 수 있으며, 과목별 평가 기준은 다음을 참고한다.

가. 영어과 평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	Key Expression을 바르게 이해하고 정확하고 유창하게 표현할 수 있다.	Key Expression을 이해하고 정확하게 표현할 수 있다.	Key Expression을 이해하고 표현할 수 있다.
의사소통 역량	5	Key Expression을 활용한 새로운 대화문을 만들어 정확하고 유창하게 발표할 수 있다.	Key Expression을 활용한 새로운 대화문을 만들어 발표할 수 있다.	Key Expression을 활용한 새로운 대화문을 만들고 발표하는데 참여할 수 있다.
창의적 사고 역량	5	이모티콘을 활용하여 새로운 대화문을 창의적으로 잘 만들 수 있다.	이모티콘을 활용하여 새로운 대화문을 잘 만들 수 있다.	이모티콘을 활용하여 새로운 대화문을 만들 수 있다.

나. 미술과 평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
의사소통 역량	5	작품제작과정에서 모둠원들과 협력하고 자신의 의견과 친구 의견의 차이를 토의를 통해 조율할 수 있다.	모둠원들과 협력하여 작품을 제작하는 과정에 자신의 의견을 제시할 수 있다.	모둠 작품 제작에 협력하고 동의하는 의견에 의사 표현을 할 수 있다.
심미적 감성 역량	5	다른 모둠의 작품에 대한 설명을 집중하여 들으며 건전한 감상평을 발표할 수 있다.	다른 모둠의 작품을 감상하고 감상평을 활동지에 작성할 수 있다.	다른 모둠의 작품에 대한 자기 생각을 표현할 수 있다.
창의적 사고 역량	5	사람의 의사나 감정을 표현하는 이모티콘을 창의성, 상징성, 간결성을 충족하도록 디자인하여 만들 수 있다.	사람의 의사나 감정을 표현하는 이모티콘을 창의적으로 디자인하여 만들 수 있다.	사람의 의사나 감정을 표현하는 이모티콘을 디자인하여 만들 수 있다.

동갑내기 과외하기

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

학생들 스스로 가르치고 배울 수 있도록 상위권 학생들의 재능을 기부하게 했다. 이를 통해, 교사 중심의 문제 풀이와 해설에 필요한 시간을 줄이고 학생 중심 수업이 되도록 하였다.

활동 목표

단원 정리를 위한 응용문제를 해결할 수 있다.

성취기준

[9영02-06] 주변의 사람, 사물에 대해 묻거나 답할 수 있다.
[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.
[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

학습지

디딤영상 내용

단원 전체의 배운 내용을 훑어볼 수 있는 10분 정도 길이의 단원 정리 영상을 제작하거나, 단원 수업에서 사용했던 디딤영상 중 핵심 영상을 다시 시청하고 오게 할 수 있다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상 필기한 것을 확인하고 단원 정리 활동을 할 것이라고 알려준다.

② 동갑내기 과외하기

- 수업 전에 미리 4명의 과외 교사들(상위권 학생들)을 선발하고 오늘 할 학습지를 나누어주고 풀어오게 한다. 학습지는 교사용 자료실의 단원 평가 파일을 활용할 수 있다.
- 학습지의 문제를 4부분으로 나누어 각 과외 교사에게 배분한다. (예: 1~4번, 5~8번 등)
- 반 전체를 네 모둠으로 나눈 뒤, 모둠별로 과외 교사를 한 명씩 배치한다.
- 과외 교사를 뺀 나머지 학생들은 모둠을 옮겨가며 모든 과외 교사를 만나야 한다.
- 과외 교사는 학생들이 오면 먼저 스스로 풀어 볼 시간을 4~5분 주고, 그 후 3~5분 동안 문제에 관해 설명해 준다.
- 과외 교사가 설명을 끝내야 하는 타이머가 울리면 계속해서 모둠을 옮겨 학습지를 다 풀도록 한다.
- 시간이 다 되어 다음 모듬으로 가기 전, 학생들은 고생한 과외 교사에게 고맙다는 말을 꼭 하고 움직여야 한다.

③ 마무리

- 과외 교사들에게 칭찬의 박수를 보낸다.

▼ 활동사진



활동 변형/ 확장 아이디어

- 본문, 문법 등의 연습 문제를 풀 때도 활용할 수 있다.
- 단원 정리 디딤영상도 동갑내기 과외 교사가 직접 제작할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 문제를 혼자 풀어보는 시간과 과외 교사의 설명 시간을 정확하게 타이머로 측정하여 모든 문제를 풀기에 시간이 부족하지 않도록 한다.

What Do People Eat Around the World?

Tagxedo

수업 준비

난이도 하

소요시간 25분

수업 의도

단원의 핵심 어휘 공부를 한 후 어떻게 문장이 쓰이는지 찾아보고 써 봄으로써 단원 전체의 동기유발을 한다.

활동 목표

Tagxedo로 어휘 학습뿐만 아니라 문장을 찾아보고 전반적으로 어떤 문장들을 배우는지 알아본다.

성취기준

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

Tagxedo, 전지, 사인펜

* <http://www.tagxedo.com/> (단어 구름을 만드는 사이트)

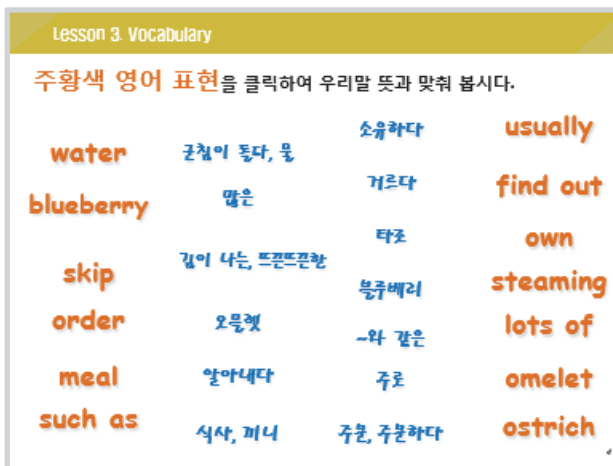
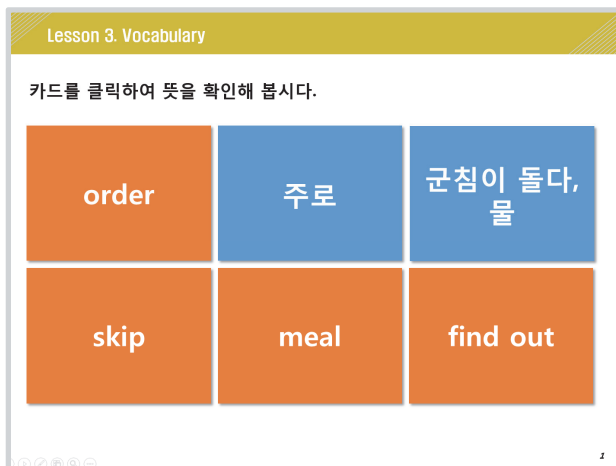
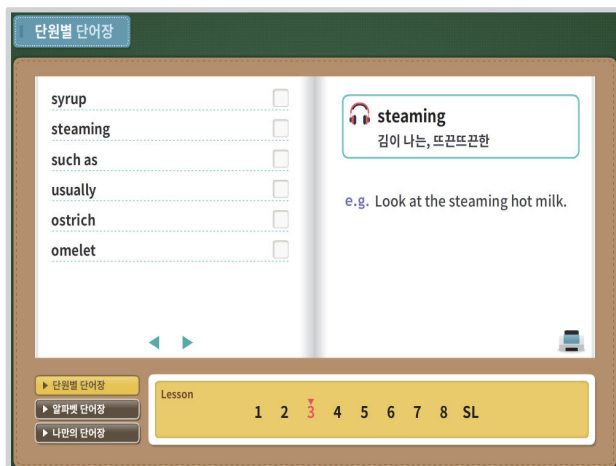
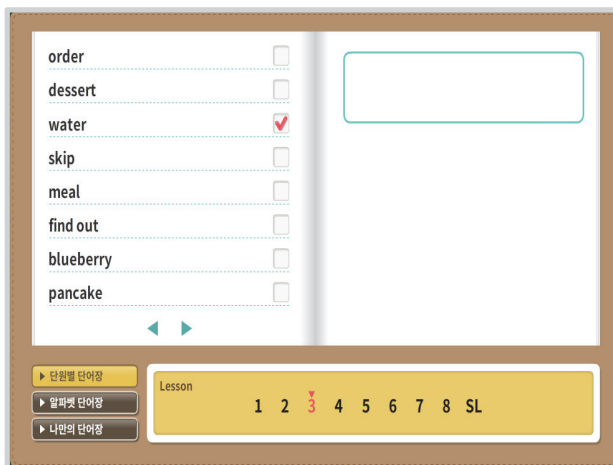
디딤영상 내용

- 3과 핵심단어의 발음과 뜻을 정리한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM의 단어장을 클릭하여 원어민의 발음을 들려주고 따라 읽도록 지도한다.

교사용 자료실의 어휘 PPT를 통해 핵심단어의 뜻을 다시 익히고 마무리 게임으로 확인 학습을 하게 한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 교사용 자료실의 어휘 PPT를 사용하여 단어를 교사와 함께 소리 내어 읽는다.

② Tagxedo 활동

- 교사용 자료실에서 교과서 듣기 대본 및 본문 hwp 파일 또는 어휘 우리말 뜻, 예문 hwp 파일에서 주요 문장 또는 어휘를 선택하여 복사한 후 Tagxedo.com에 붙여넣기 한다.
- 만들어진 Tagxedo를 전지에 붙여 모둠별로 하나씩 나누어 준다.
- 학생들에게 공부한 단어를 동그라미 친 후 영어에는 뜻을, 한글에는 영어로 적게 한다.
- 글자의 크기가 큰 핵심어들은 교과서에서 그 핵심어가 들어 있는 문장을 찾아 적게 하고, 그 문장을 해석하게 한다.
- 모둠별로 찾은 단어를 중심으로 단원 주제를 추측해 보게 하고, 듣기말하기, 본문, 문법에 서 어떤 내용이 나올 것 같은지 논의하게 한다.

③ 발표하기

- 각 모둠에서 논의한 내용을 발표한다.

④ 마무리

배운 단어를 다시 읽어보고, 이번 단원에서 배울 것들에 대해 교사가 정리해준다.

참고 자료

- Tagxedo 사이트 <http://www.tagxedo.com/>

활동 변형/
확장 아이디어

- 본문 pre-reading 활동으로 활용할 수 있다.
- 한 명이 독점하여 모든 단어를 쓰지 않도록, 개인별로 단어 몇 개를 지정해 줄 수 있다.
- Tagxedo로 word hunt 활동을 할 수 있다.

Tips

for Teachers

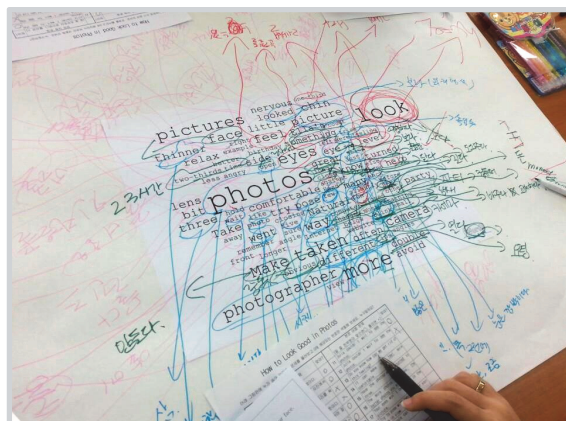
- Tagxedo는 영어와 한글이 모두 지원되어 모든 교과에 활용할 수 있다.
- 다양한 모양이 있으므로 모둠마다 다른 모양의 Tagxedo를 줄 수 있다.

모둠 활동지

■ Tagxedo



■ Tagxedo 활동 예시



What Do People Eat Around the World?

미션! 문장을 찾아라

수업 준비

난이도 하

소요시간 25분

수업 의도

자신의 모둠이 맡은 단어는 반드시 외우게 하여 모둠원으로서 책임을 다하게 하고, 학급 전체의 미션 문장을 만들어서 모둠 뿐만 아니라 학급 일원으로서도 책임을 다해야 한다는 공동체 역량을 키우게 한다.

활동 목표

모둠별 단어를 외워 학급의 미션 문장을 완성한다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

학습지 십자로 4등분 한 것

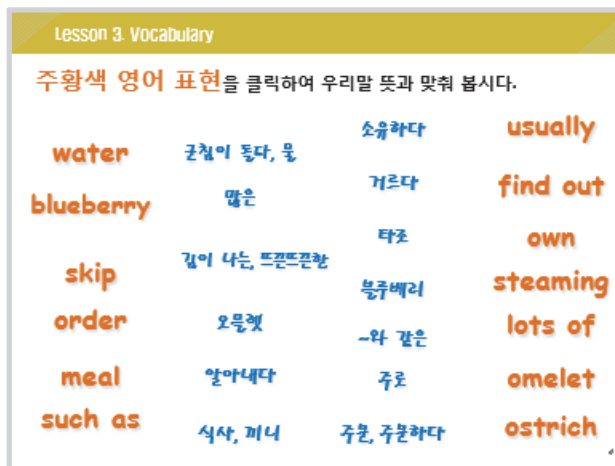
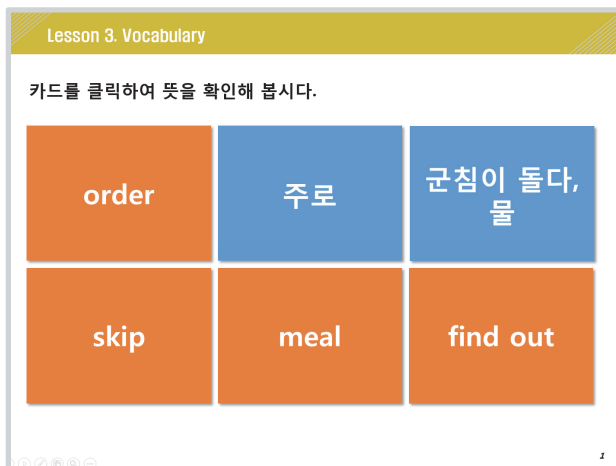
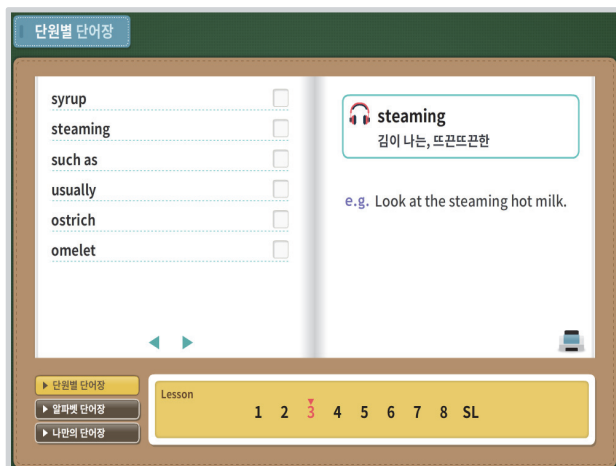
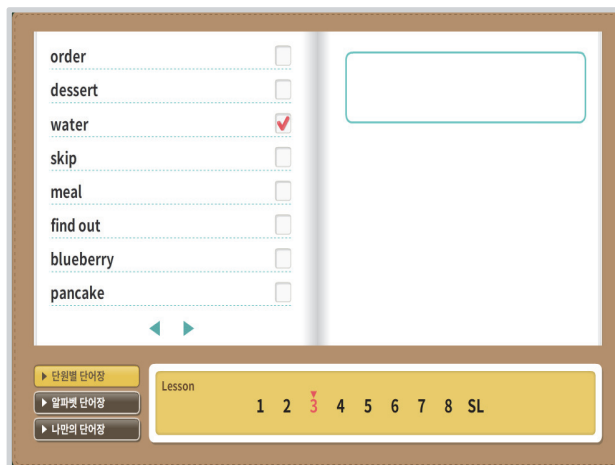
디딤영상 내용

- 3과 핵심단어의 발음과 뜻을 정리한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM의 단어장을 클릭하여 원어민의 발음을 들려주고 따라 읽도록 지도한다.

교사용 자료실의 어휘 PPT를 통해 핵심단어의 뜻을 다시 익히고 마무리 게임으로 확인 학습을 하게 한다.



수업하기

활동 방법

① 단어 외우기

- 단어 리스트가 적힌 학습지를 주고 모둠별로 외우라고 한다.
이때 안 외우는 학생들이 있을 수 있으므로, 타이머로 10분 정도 주고 모듬 대표가 단어 리스트를 4등분 해서 자신이 맡은 부분만 외우라고 한다.

② 단어 채우기

- 4조각으로 나눈 단어 학습지를 무작위로 제공한다.
- 각자 자신이 외운 부분부터 빈칸을 채우고 못 외운 부분은 모듬원의 도움을 받아 채운다.
모듬원 모두가 학습지를 채워야 다음 단계로 넘어갈 수 있으므로 모듬원들의 도움을 받아야 한다.

③ 미션! 문장을 찾아라

- 다 채운 학습지를 뒷장으로 돌리면 알파벳이 작게 쓰여 있는데, 자신과 같은 알파벳이 적힌 친구 3명을 더 찾아 네 조각의 학습지를 연결해야 한다. 모두 일어나서 찾으라고 한다.
- 4조각의 학습지를 같은 알파벳끼리 찾아 연결한다.
- 연결 후 나오는 글자를 보고 칠판에 해당하는 알파벳 아래에 쓴다.

④ 마무리

- 칠판에 적힌 문장을 다 같이 읽어본다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 단어 채우기를 할 때, 무작위로 학습지를 제공하지 않고 같은 학습지를 주면 모듬끼리 서로 도와서 빨리 채울 수 있다.

Tips

for Teachers

- 미션 문장은 다음 차시 수업의 주제 등에 대해서 하면 학습의 흥미와 동기를 유발할 수 있다.

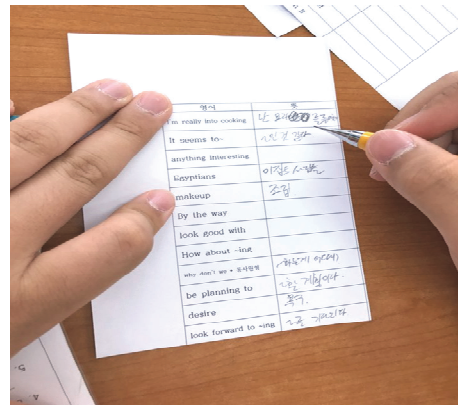
활동 자료

■ 개인별 단어 학습지

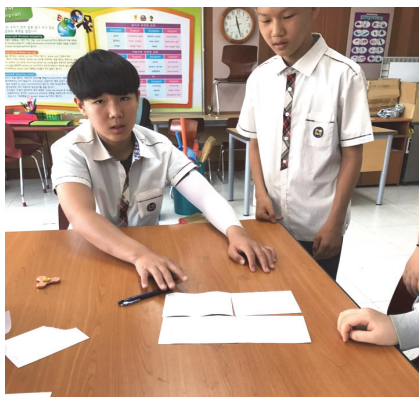
단어	뜻	단어	뜻
order		steaming	
dessert		such as	
water		usually	
skip		ostrich	
meal		omelet	
find out		lots of	
blueberry		own	
pancake		find out	
syrup		blueberry	

영역	중	영역	중
I'm really into cooking		because of	
It seems to-		It is said that-	
anything interesting		stop A from -ing	
Egyptians		wipe	
makeup		sweat	
By the way		runny nose	
look good with		sleeve	
How about -ing		tailor	
who don't see = 못다함		saw	
be planning to		ancient times	
desire		handkerchief	
look forward to -ing		put A on B	
how to make		on the ends of	
thousands of		in order to -	
look around		social	
fashionable		status	
and so on		humblebird	
life-line		confusion	
filled with		investment	
take a look at		It is known that	
shape		class	
consider		celebrity	
fasten		in public	
have nothing to do with		ingredient	

1. 개인별 학습지 공부하기



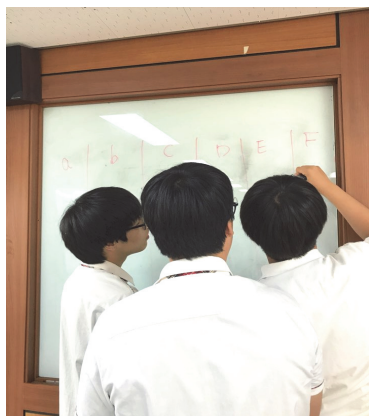
2. 무작위로 나눠준 단어 조각 완성하기



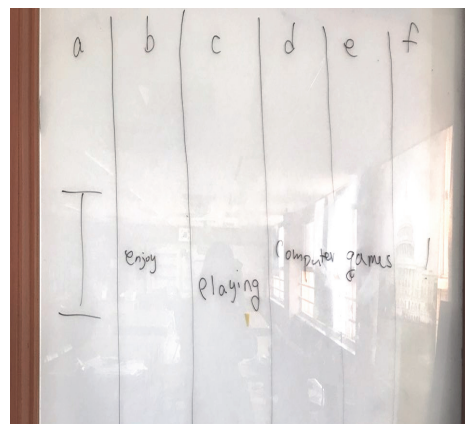
3. 조각 뒷면에 같은 알파벳이 적힌 친구 찾기



4. 조각 결합하여 단어 완성하기



5. 찾은 단어를 칠판에 해당 알파벳 아래에 쓰기



6. 미션 문장 완성하기

What Do People Eat Around the World?

Whispering Delivering

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

게임 활동을 통해 모든 학생이 즐겁고 편안하게 듣기 활동에 참여하도록 하며, 말하기 및 쓰기 영역으로의 확장된 학습을 가능하게 한다.

활동 목표

들은 내용을 전달하거나 옮겨 적을 수 있다.

성취기준

[9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

모둠별 학습지 (모둠 수만큼)

디딤영상 내용

- 해당 단원 핵심 표현을 정리한다.
- 핵심 표현을 여러 번 따라 말해보면서 익히도록 유도한다.

CD-ROM 교사용 자료실의 의사소통기능 PPT를 활용하여 단원 핵심 표현을 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.

Lesson 3

What Do People Eat Around the World?

Listening & Speaking

음식 권하고 답하기



A: Would you like some orange juice?
오렌지주스 좀 드릴까요?

B: Yes, please. / No, thanks.
네, 부탁드립니다. / 아니오, 괜찮습니다.

→ 음식을 권할 때 **Would you like some ~?** 표현을 쓴다.

좋아하는 것 묻고 답하기



A: What's your favorite food?
가장 좋아하는 음식이 뭐니?

B: I like japchae.
나는 잡채를 좋아해.

→ “어떤 ~을 가장 좋아하니?”라는 뜻으로 좋아하는 것을 물을 **What's your favorite ~?** 때 _____ 표현을 쓴다.

대화문으로 확인하기

Hasan: Suho, **?** dessert, too?
디저트도 좀 먹을까?
? dessert?

Suho: I love all kinds of sweet things.

Hasan: We have some Turkish dessert. It's very sweet.

Suho: My mouth is watering already.

대화문으로 확인하기

Hasan: Suho, **would you like some** dessert, too?
디저트도 좀 먹을까?
What's your favorite dessert?
가장 좋아하는 디저트가 뭐니?

Suho: I love all kinds of sweet things.

Hasan: We have some Turkish dessert. It's very sweet.

Suho: My mouth is watering already.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 음식 권하고 답하기, 좋아하는 것 묻고 답하기 표현을 모둠별로 서로 확인하게 한다.

② Whispering Delivering 게임하기

- 모둠 내에서 릴레이 순서를 정하도록 한다.
- 첫 번째 주자들은 교실 문밖에서 교사가 들려주는 대사를 듣고 자신의 모둠으로 가서 자신의 다음번 차례 주자에게 귓속말로 들은 내용을 전달한다. (이때 학생들이 귓속말로 전하는 소리가 밖으로 들리지 않도록 교실에 음악을 크게 틀어놓는다.)
- 마지막 주자까지 차례차례 귓속말로 들은 내용을 전달한 후, 마지막 주자는 모둠 학습지에 들은 내용을 적는다.
- 이러한 방식으로 듣기 script를 완성한다. (철자를 잘 모르는 경우, 소리 나는 대로 알파벳이나 한글로 쓸 수 있도록 한다.)

③ Script 확인하기

- 완성한 Script를 +1 모둠에 주도록 한다. (1모둠 → 2모둠)
- 교과서 CD를 활용하여 Script 내용을 함께 들으며 답을 확인하도록 한다.
- Script를 오류 없이 완성한 모둠에 포인트를 준다.

④ 마무리

- 모둠별로 모둠 Script의 오류를 확인하며 왜 그러한 오류가 생겼는지 원인을 분석해 보도록 한다. (이때 연음, 묵음 등의 발음 현상으로 인해 오류가 생긴 경우가 있다면 학급에 발표하도록 하는 것도 좋다.)

활동 변형/ 확장 아이디어

- 교사가 첫 번째 주자에게 내용을 들려주는 것 대신에 Script를 보여주거나 문밖에 붙여놓아 수시로 오가며 보도록 할 수 있다.
- 여분의 노트북이나 MP3 플레이어, 이어폰이 있다면 교실 구석에 듣기 부스를 설치하여 첫 번째 주자가 가서 듣도록 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 낮은 수준의 학생들은 어휘의 철자를 몰라 받아쓰는 것을 어려워할 수 있으므로, 듣고 전달하기만 하면 되는 위치에 배치할 수 있도록 유도하는 것이 좋다.
- 이면지를 말아 쥐거나 다 쓴 휴지 심을 귓속말 전달 시 이용할 수 있다.
- 귓속말할 때 바깥으로 소리가 들리지 않도록 유도한다.

Lesson 3. Whispering Delivering

◆ 친구에게서 들은 내용을 적어보세요.

대화문	들은 내용
Listen & Speak ① A-1	A: B: A: B:
Listen & Speak ① A-2	A: B: A: B:
Listen & Speak ② A-1	A: B: A: B:
Listen & Speak ② A-2	A: B: A: B:

What Do People Eat Around the World?

Cockroach Game

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

게임을 통해 모든 학생이 즐겁고 편안하게 말하기 활동에 참여하고, 지루하지 않은 목표 언어의 반복 연습을 가능하게 한다.

활동 목표

과거에 한 일에 대해 묻고 답할 수 있다.

성취기준

[9영02-04] 일상생활에 관한 방법과 절차에 대해 설명할 수 있다.

[9영02-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

짝 활동

준비물

Role Card(pair 수만큼), 단계별 활동지(pair 수만큼)

디딤영상 내용

- 영상 대신 교과서의 듣기 MP3 파일을 제공한다.
- 듣기 파일을 들으면서 각자 수준에 맞는 Worksheet을 선택하여 풀어오게 한다.

수업하기

활동 방법

① 과제 확인

- Worksheet 과제를 모둠별로 서로 확인하게 한다.

② 바퀴벌레 게임하기

※ 게임 설명

- 문제를 해결하여 진화해 나가는 게임 (Level 1 바퀴벌레 > 2 닭 > 3 고릴라 > 4 왕)
- 모두 바퀴벌레 카드를 갖고 시작하고 문제를 해결하면 다음 단계 카드로 바꿈 (Role Card 예시)



- 모둠 내에서 둘씩 짝을 짓도록 한 후, 각 pair당 바퀴벌레 카드를 한 장씩 쥐서 한 명의 목에 걸도록 한다. (또는 옷핀으로 가슴에 달아도 된다.)
- Level 1 학습지의 빈칸을 채운 후 script를 외우게 한다. 이때, 디딤영상에서 듣고 온 내용과 학습지의 우리말을 참고하여 빈칸을 채우게 하거나, 수업시간에 대화문을 들려주고 dictation으로 빈칸을 채우게 해도 된다.
- 다 외운 후에는 교사 앞에서 각각 A, B 역할을 맡아 Role-play를 하게 하고 성공하면 닭으로 진화한다. (바퀴벌레 카드를 닭 카드로 바꿔준다.)
- 닭은 바퀴벌레를 검사해줄 수 있으며 Level 2 학습지를 완성한 후 role-play에 성공하면 고릴라로 진화한다.
- 고릴라는 바퀴벌레와 닭을 검사해줄 수 있으며 Level 3 학습지를 완성한 후 role-play에 성공하면 King/Queen으로 진화한다.
- King/Queen은 모든 학생을 검사할 수 있다.

③ 마무리

- 진화를 완성(King/Queen)한 pair에게 포인트를 준다.

활동 변형/
확장 아이디어

- level 별 학습지를 여러 유형으로 만들어 선택하거나 뽑도록 할 수 있다.
- 학생 수준에 따라 완성된 script를 주고 외워 role-play 하도록 하거나, 해석만 주고 전체 문장을 영작하여 role-play 하도록 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 위 단계 학생들은 반드시 아래 단계 학생을 2회 이상(횟수 조정 가능) 검사해줘야 다음 단계 role-play에 도전할 수 있도록 제한을 두면 교사에게만 물려드는 진화 희망자들을 분산시킬 수 있다.
- 인물 사진을 찍어 업로드하면 다양한 캐릭터의 캐리커처로 변환해 주는 앱을 사용하여 교사의 얼굴로 King/Queen 카드를 만들면 학생들의 흥미를 더 높일 수 있다.

■ 단계별 활동지

Lesson 3. Listen & Speak

◆ 다음 대화를 주어진 우리말과 의미가 같아지도록 완성한 후 외우고, 친구와 role-play 해보세요.

LEVEL 1	G: Eric, are you watching a _____ game again? Eric, 너 또 축구경기 보고 있니?
	B: Yes, I like _____ very much. 응, 나는 축구가 매우 좋아.
	G: I like _____. 나는 스케이트를 좋아해.
	B: Skating? Oh, no. I _____. 스케이트? 오, 안돼. 나는 겨울 스포츠 좋아해.

◆ 다음 대화를 주어진 우리말과 의미가 같아지도록 완성한 후 외우고, 친구와 role-play 해보세요.

LEVEL 2	B: _____. 아이스크림 좀 드시겠어요, 할머니?
	W: Oh, _____. 고맙지만 사양하마. 나는 찬 음식 좋아해.
	B: Then, _____. 그러면 따뜻한 차는 어떠세요?
	W: _____. 그거 좋겠구나. 고맙다, Tim.

◆ 다음 대화를 주어진 우리말과 의미가 같아지도록 완성한 후 외우고, 친구와 role-play 해보세요.

LEVEL 3	Hasan: Hi, Mom. _____ my friend Suho. 엄마. 여기는 제 친구 수호예요.
	Hasan's mom: Hi, Suho. Welcome to our home. 안녕, 수호야. 우리 집에 온 걸 환영한다.
	Suho: Thank you, Mrs. Kaya. 감사합니다, Kaya 아주머니.
	Hasan's mom: Are you hungry? Let's have dinner. 배고프니? 저녁 먹자.
	_____ some Turkish food? 터키 음식 좀 먹을래?
	Suho: Yes, please. 네, 감사합니다.
	I don't know much about Turkish food, but I like kebabs. 전 터키 음식에 대해 많이 모르지만, 케밥은 좋아해요.
	Hasan's mom: Great. We have some kebabs. 잘됐구나. 우리 집에 케밥이 좀 있단다.
	Hasan: Suho, _____ some dessert, too? 수호야, 디저트도 좀 먹을래?
	_____ dessert? 내가 가장 좋아하는 디저트가 뭐니?
	Suho: I love all kinds of sweet things. 나는 모든 종류의 달콤한 것들을 좋아해.
	Hasan: We have some Turkish dessert. It's very sweet. 터키식 디저트가 좀 있어. 매우 달아.
Suho: My mouth is _____ already. 벌써 입에 침이 고인다.	

What Do People Eat Around the World?

Ice Cream Game

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

게임 형태의 while-reading 활동으로, 모든 학생이 즐겁고 편안하게 읽기 활동에 참여하면서 지루하지 않게 bottom-up 이해를 가능하게 한다.

활동 목표

문장을 읽고 그 의미와 세부 내용을 설명할 수 있다.

성취기준

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 자기관리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

개인별 학습지

디딤영상 내용

- 문장을 의미 단위로 끊어 읽으며 이해할 수 있도록 설명한다.
- 문장의 주요 어휘 및 문법을 정리한다.

CD-ROM 교사용 자료실의 읽기 PPT를 활용하여 문장을 의미 단위로 끊어 읽으며 이해할 수 있도록 한다.

Lesson 3

What Do People Eat Around the World?

Reading

Lesson 3. Read 교과서 10쪽

Breakfast Around the World

세계의 아침 식사

We are all busy in the morning.
우리는 모두 아침에 바쁘다.

We often skip breakfast, but it is an important meal.
종종 아침을 거르기도 하지만, 아침은 중요한 식사이다.

What do people eat for breakfast around the world? Let's find out.
세계의 사람들은 아침으로 무엇을 먹을까? 알아보자.

Lesson 3. Read 교과서 10쪽

[U.S.A.] Julie from Seattle
미국 시애틀의 Julie

Julie eats breakfast with her parents.
Julie는 부모님과 함께 아침을 먹는다.

Her father enjoys cooking and makes breakfast for the family.
그녀의 아버지는 요리하는 것을 즐겨서 가족을 위해 아침을 만든다.

Julie's favorite breakfast is blueberry pancakes with syrup.
Julie가 가장 좋아하는 아침 식사는 시럽을 뿌린 블루베리 팬케이크이다.

She also often eats bacon and eggs sunny-side up.
그녀는 또한 베이컨과 한쪽만 튀긴 달걀을 자주 먹는다.

Lesson 3. Read 교과서 10쪽

[CHINA] Hao from Shanghai
중국 상하이의 Hao

Hao and his family go to the market for breakfast at around 7 a.m.
Hao와 그의 가족은 오전 7시쯤 시장에 아침을 먹으러 간다.

They often eat some meat or vegetable baozi at the market.
그들은 자주 시장에서 고기나 채소 바오즈를 먹는다.

Baozi in steaming baskets always look delicious.
증기籠 안에 있는 바오즈는 언제나 맛있어 보인다.

After breakfast, Hao goes to school.
아침 식사 후에는 Hao는 학교에 간다.

Lesson 3. Read 교과서 10쪽

[NETHERLANDS] Eva from Amsterdam
네덜란드 암스테르담의 Eva

For Eva, breakfast is a glass of milk and bread with toppings.
Eva에게 아침 식사는 한 잔의 우유와 토핑을 얹은 빵이다.

Dutch people love eating bread with toppings for breakfast.
네덜란드 사람들은 아침 식사로 토핑을 얹은 빵을 먹는 것을 아주 좋아한다.

There are different toppings such as chocolate and cheese.
초콜릿과 치즈와 같은 다양한 토핑들이 있다.

Eva loves chocolate toppings. They taste very sweet and delicious.
Eva는 초콜릿 토핑을 무척 좋아한다. 그것은 매우 달콤하고 맛있다.

Lesson 3. Read 교과서 10쪽

[SOUTH AFRICA] Thabo from Cape Town
남아프리카 케이프타운의 Thabo

Thabo usually eats ostrich egg omelets for breakfast.
Thabo는 보통 아침 식사로 타조 알 오믈렛을 먹는다.

There are lots of ostrich farms in Cape Town. His father owns one of them.
케이프타운에는 많은 타조 농장이 있다. 그의 아버지는 그 중 하나를 소유하고 있다.

Ostrich eggs taste like chicken eggs, but they are very big.
타조 알은 달걀 같은 맛이 나지만, 매우 크다.

Thabo has a big meal in the morning.
Thabo는 아침에 푸짐한 식사를 한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 디딤영상 및 학습 내용을 서로 확인한다.
- 주요 어휘 및 문법을 함께 요약정리하고 교과서에 있는 내용 확인 질문에 답하도록 한다.

② Ice Cream Game

(서로 돌아가며 1~3개의 숫자를 말하다가 마지막에 31을 외치게 되는 사람이 지는 게임에서 모티브를 얻어 Ice Cream Game이라 하였음.)

- 둘 가고 둘 남기로 두 명씩 자신의 모듬 +1 모듬으로 이동하도록 한다. (1모듬 → 2모듬) 이때, 같은 모듬 학생들이 서로 대각선으로 앉도록 한다.
- 교과서 본문 문장마다 번호를 매긴다. (제목 포함 총 27번까지)
- 한 명씩 돌아가면서 1~3개의 문장을 크게 읽고 해석한다.
- 자신의 차례에 문장 해석에 성공하면 문장 개수와 상관없이 1점을 얻는다. 이때 관련된 문법 포인트를 설명하면 추가 1점을 얻을 수 있으며, 다른 사람이 놓친 Structural Point 설명 시에도 추가 1점을 얻을 수 있다.
(문장 개수와 상관없이 1점을 주는 이유는 문장 개수를 조절해 다른 사람이 마지막 문장을 읽도록 만드는 게임적 요소를 추가한 것으로, 하위권 학생들도 이길 수 있도록 하여 학생들의 참여 동기를 자극할 수 있음.)
- 맨 마지막 문장(27번)을 읽고 해석하게 되면 5점을 감점당한다.

③ 마무리

- 모듬원들이 획득한 점수를 모두 합산하여 가장 많은 점수를 얻은 모듬이 승리한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 디딤영상으로 주요 어휘 및 문법 설명만 간단히 한 후, 지문 해설 영상은 활동 후 정리 영상으로 제공할 수 있다.

Tips

for Teachers

- Pre-reading 활동으로 모듬별로 간단히 자신의 아침 메뉴에 관해 이야기 나누도록 한 후 while-reading 활동을 시작할 수 있다.
- 둘 가고 둘 남기를 할 때 수준이 비슷한 수준의 학생끼리보다는 수준이 다른 학생끼리 짝이 될 수 있도록 유도하면 게임을 할 때 수준이 낮은 학생들도 도움을 받아 점수를 얻을 수 있어 게임에 좀 더 흥미를 갖고 참여할 수 있다.
- 지나치게 경쟁적인 분위기의 학생들이라면 마무리 단계에서 모듬별 합산점수의 기준 점수를 미리 정해 놓고 기준 점수를 넘은 모듬에 모두 보상할 수 있다.

Lesson 3. Reading : Breakfast Around the World

<<How To Play>>

1. 교과서 본문에 있는 문장에 번호를 매긴다. (제목도 포함하여 총 27번)
2. 한 명씩 돌아가면서 1~3개의 문장을 크게 읽고 해석한다.
3. 점수 계산 방법
 - 1) 문장을 읽고 해석하면 1점 획득 (1회당)
 - 2) 아래 Language Use 설명 시 추가 1점 획득 (다른 사람이 놓친 Language Use 설명해도 1점 추가)
 - 3) 마지막 27번째 문장을 읽고 해석하게 되면 -5점
4. 가장 많은 점수를 획득한 모둠이 승리

◆ Language Use ◆

1. 동명사
2. 감각동사 + 형용사
3. There is ~ / There are ~

<< My Score Board >>

회차									
얻은 점수									
총점									

What Do People Eat Around the World?

4-cut Cartoon 그리기

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

읽기 후 활동으로 모둠원들과 협력하여 읽은 내용을 요약, 정리하여 그림으로 표현하는 과정을 통해 협업능력을 기르고 전반적인 지문의 내용이해를 돕는다.

활동 목표

읽은 내용의 핵심을 간단한 단어와 그림으로 표현할 수 있다.

성취기준

[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

핵심역량

의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

B4 또는 A3 크기의 모둠 활동지(모둠 수만큼), 포스트잇(클수록 좋다.), 색연필, 컬러 펜, 스티커

수업하기

활동 방법

① 역할 분담하기

- 교사는 모둠 당 활동지와 개인별 포스트잇을 나눠준다.
- 모둠 내에서 본문을 네 부분으로 나누어 각자 담당할 부분을 하나씩 나눠 가진다.

② 4-cut Cartoon 그리기

- 각자 자신의 포스트잇에 맡은 부분의 내용을 그림으로 표현하고 Key words를 적도록 한다.
- 자신의 부분이 완성되면 모둠 활동지의 해당 부분에 붙인 후, 자신의 언어로 소재목을 쓰게 한다.
- 모둠원들이 함께 완성한 Cartoon을 살펴보면서 자신의 담당 부분에 대해 모둠원들에게 설명하고 수정할 부분이 있으면 함께 수정하도록 한다.

③ 공유 및 평가

- 교사는 개인당 3개씩 스티커를 나눠준다. (이때 스티커의 모양이나 색깔을 모둠별로 다르게 하면 평가 시에 자신의 모둠에 스티커를 붙이는 것을 방지할 수 있다.)
- 정해진 시간 동안 모둠원 중 두 명은 남아 모둠의 작품을 설명하고 나머지 두 명은 자유롭게 돌아다니며 다른 모둠의 작품을 감상하고 평가한다. 다른 모둠들의 작품을 모두 돌아본 후에 제일 잘했다고 생각하는 세 모둠에 스티커를 붙여준다.
- 역할을 바꿔, 평가를 했던 두 명이 남아 모둠의 작품을 설명하고 나머지 두 명이 다른 모둠을 평가하는 시간을 갖는다.

④ 마무리

- 가장 많은 스티커를 받는 모둠(또는 기준 개수를 설정하고 기준 개수가 넘는 스티커를 받은 모둠)에 포인트를 준다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 공유 및 평가 시간이 부족하다면 모둠별 작품을 교실 벽면에 붙인 후 학생 전원이 자유롭게 관람하고 평가하도록 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 개인별 포스트잇을 주는 이유는 각자 하나씩 역할을 맡도록 함으로써 개인의 학습 책임감을 높이기 위함이다. 포스트잇의 크기가 클수록 그림으로 표현할 공간이 커져 좋지만, 모둠 학습지의 해당 칸 안에 들어갈 수 있도록 포스트잇과 학습지의 크기를 조정하는 것이 좋다.
- 평가할 때 친분이나 단순히 그림의 보기 좋음에 따라 평가하지 않도록, 객관적인 평가 기준을 미리 알려주는 것이 좋다.

◆ 4-cut Cartoon ◆

1. 본문 내용을 네 부분으로 나눈 후, 각자 한 부분씩 맡아 포스트잇에 그림과 Key words로 표현해 봅시다.
2. 자신의 부분이 완성되면 모둠 학습지에 붙인 후 나만의 소제목을 써 봅시다.
(교과서와는 다른 나만의 제목을 붙여주세요.)

Breakfast Around the World

1.	2.
3.	4.

😊 아래 빈칸에 스티커를 붙여주세요 😊

What Do People Eat Around the World?

Image Running Man

수업 준비

난이도 하

소요시간 25분

수업 의도

문법 문장을 이미지로 그린 후 게임을 통하여 많이 말해보게 한다. 재미있는 반복 학습을 통해 문법 문장을 체득할 수 있다.

활동 목표

많은 문장을 말하여 문법에 익숙해진다.

성취기준

[9영02-01] 주변의 사람, 사물, 또는 장소를 묘사할 수 있다.
[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

A4용지

디딤영상 내용

주요 문법 사항을 정리해준다.

CD-ROM 교사용 자료실의 문법 PPT를 활용하여 문법을 익히게 한다.

Lesson 3

What Do People Eat Around the World?

Grammar

동명사

- 의미: ~하기, ~하는 것
- 형태: **동사원형+ing**

*동사의 의미를 가지면서 **명사**의 역할을 한다.

Ex. 그는 **요리하는 것**을 즐긴다.
He enjoys **cooking**.

동명사

<주어> **Playing** baseball is fun.
야구를 하는 것은 재미있다.

<목적어> She loves **walking** her dog on the weekend.
그녀는 주말에 개를 **산책시키는 것**을 좋아한다.

<보어> My hobby is **playing** the piano.
나의 취미는 **피아노 연주하기**이다.

Cf. 현재진행형(be동사+동사원형-ing) 의미: ~하는 중이다
I **am playing** the piano. (나는 **피아노를 연주하고 있다**.)

감각동사 + 형용사

- 형태: **감각을 나타내는 동사 + 형용사**
- 종류와 의미

- **look** + 형: ~하게 보이다
- **taste** + 형: ~한 맛이 나다
- **smell** + 형: ~한 냄새가 나다
- **feel** + 형: ~하게 느끼다
- **sound** + 형: ~하게 들리다

Ex. 그것은 좋게 들린다. → That sounds **nicely**.
nice

There is / There are

- 의미: ~가 있다
- 형태: **There is + 단수명사**
There are + 복수명사

Ex. **There is** a book on the desk.
책상 위에 한 권의 책이 **있다**.

There are books on the desk.
책상 위에 여러 권의 책들이 **있다**.

There is / There are

Q. 그림을 보고 빈칸에 알맞은 말을 쓰시오.



1. There **is** a desk in the room.
2. There **are** two dogs on the carpet.
3. **There are** some books on the desk.

수업하기

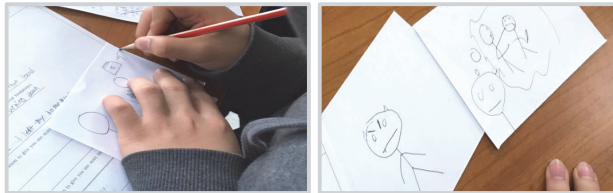
활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 배운 내용을 서로 간단히 확인하게 한다.

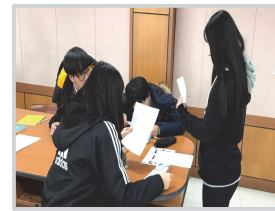
② 문법 문장 익히고 그림카드 만들기

- 교사는 배워야 할 문법 문장 16개를 칠판에 쓴다. (PPT에 미리 써서 띄워 놓을 수 있다.)
- 교사는 모둠별로 A4용지를 2장 나눠주고, 종이를 접어 16개의 사각형으로 만든 후 잘라서 1인당 4개씩 가지라고 한다.
- (4인 모둠 기준) 모둠원들끼리 칠판에 있는 16개 문장을 4개씩 나눠 맡는다.
- 각자 4개의 문장을 보고 생각나는 그림을 그리고, 뒷면에는 그 문장을 쓴다.
- 모두 그린 후에 모둠원들끼리 각자 자신의 그림을 설명한다.



③ 하나 가고 셋 남기

- 모둠원 한 명이 16개의 그림카드를 가지고 +1 모듬으로 간다.
- 교사는 타이머를 3분으로 맞춘다.
- 3분 동안 그림을 보고 뒷면의 문장을 맞춘다. 칠판에 있는 문장들을 참고할 수 있다.
- 3분 타이머가 울리면 다음 모듬으로 이동한다.



④ 마무리

- 어떤 모듬이 카드를 가장 빨리, 많이 맞추었는지 확인하고 적절히 칭찬해 준다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 단어 및 Listen & Speak 활동에도 사용할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 그림 실력보다는 문법 문장을 말하게 하는 것이 중요하므로, 그리는 시간을 너무 많이 할애하지 않도록 한다.
- 학생들에게 스피드 게임처럼 재미있는 활동임을 안내하여 동기를 유발하게 한다. 학생들은 문장을 맞힐 때까지 계속 말해야 하므로 재미있게 문법 문장에 익숙해질 수 있다.

What Do People Eat Around the World?

문법 정리하고 웹툰 그리기

수업 준비

난이도 중

소요시간 25분

수업 의도

문법 배운 것을 직접 정리해보고 자신이 좋아하는 한국 음식을 소개하는 글을 쓸 수 있다.

활동 목표

스스로 정리하는 문법으로 더욱 문법에 익숙해지고 웹툰을 그려서 실생활이 어떻게 쓰이는지 이해한다.

성취기준

[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

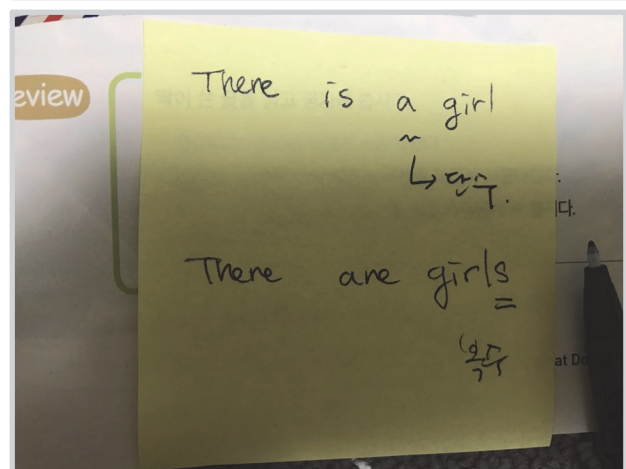
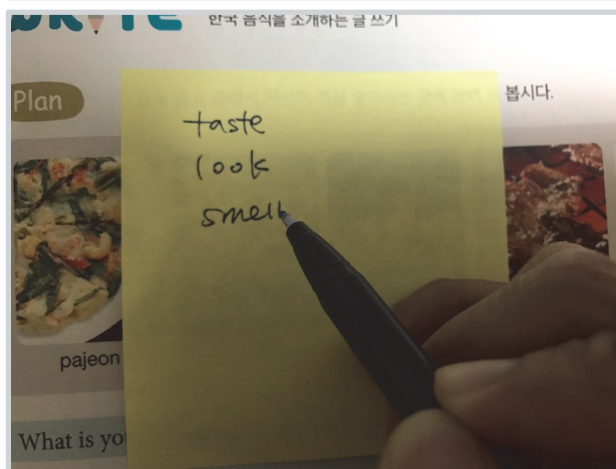
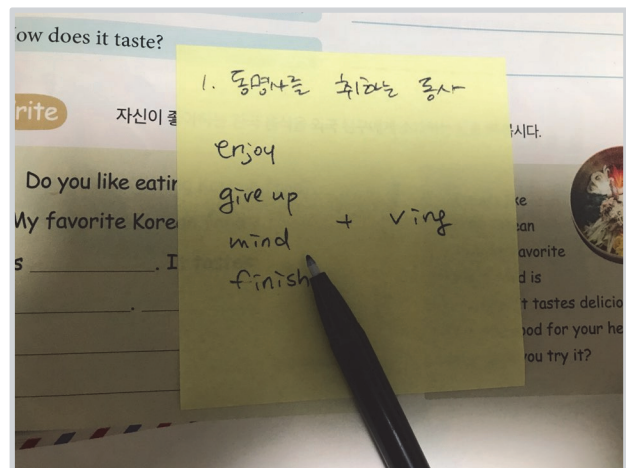
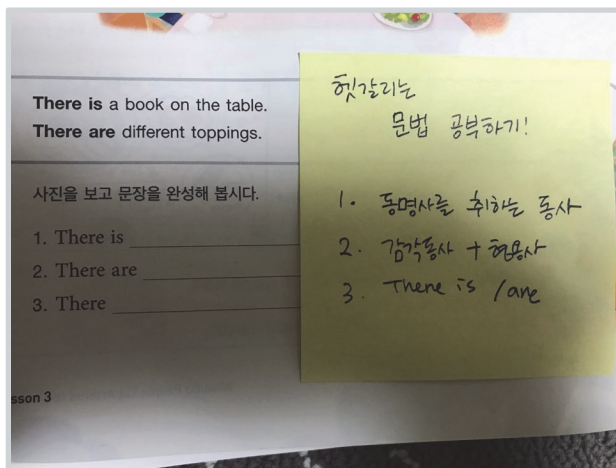
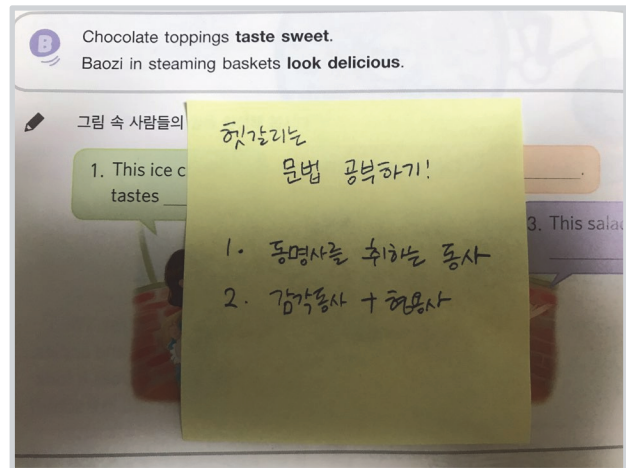
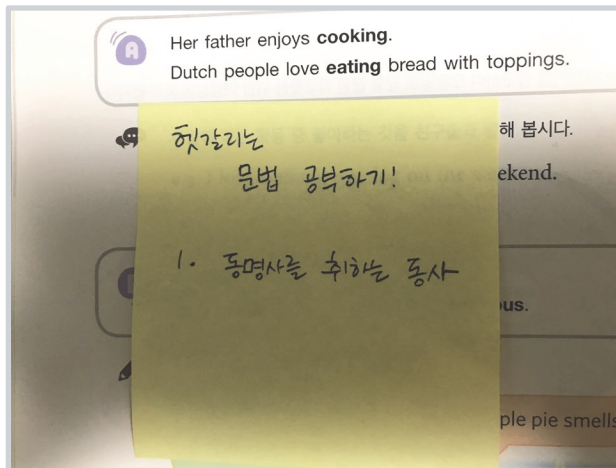
학습지, 사인펜

디딤영상 내용

문법 2차시이므로, 1차시 활동에서 학생들에게 부족했던 부분에 대해 보충 설명해 주는 다지기 영상을 만든다.

다들영상 주요 내용

1차시 수업에서 학생들이 취약했던 부분을 직접 설명해 준다. 직접 핸드폰으로 찍어서 제작하거나 녹화 프로그램이나 앱을 사용할 수 있다. (참고: <https://www.futureclassnet.org/VTSoeBV2s0.hp>)



수업하기

활동 방법

1 디딤영상 확인

- 교사와 함께 디딤영상에 나온 내용을 간단히 확인한다.

2 씹킹 맵(thinking map)으로 배운 문법 정리하기

- 학습지의 씹킹 맵에 자신이 배운 문법에 대해 원하는 대로 정리한다. (그림, 마인드맵 등)

3 스스로 정의하고 예문 쓰기

- 각 문법 항목의 정의와 예문을 스스로 써 본다. 쓰지 못하는 학생은 교과서나 교사용 지도서, 문제집 등을 참고하도록 한다.

2. 친구들과 다음 문제를 풀어보자. (설명할 수 있으면 하는 거다.)
1) 접속사 I와 주격 관계대명사의 쓰임을 익혀봅시다.

	정의	예문
접속사 if	접속사 if는 '만약...하면'의 의미를 가진 부사절을 이끈다.	If you come to the party, we will be happy.
주격 관계대명사	관계대명사는 두 문장을 연결하는 접속사 역할과 함께 앞부분을 대변하는 역할을 한다.	I have a friend who is good at singing. → I have a friend who is good at singing.

4 웹툰 그리기

- 모둠별로 공부한 문법 문장이 들어가는 웹툰을 그려본다. 주제는 '한국 음식을 외국 친구에게 소개하기'이다. 모둠원끼리 소통하며 웹툰을 그릴 수 있도록 지도하며, 배운 문법 문장이 꼭 들어가야 함을 강조한다.



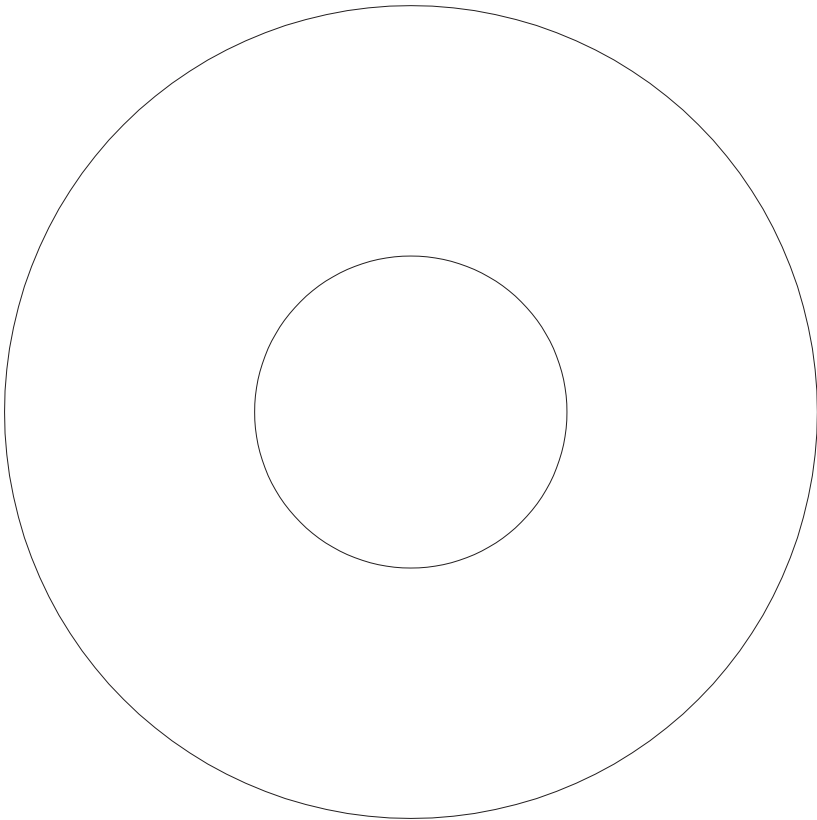
5 마무리

- 완성된 학습지를 서로 나눠 보고 피드백해 주게 한다.
- 단어 및 Listen & Speak 활동에도 사용할 수 있다.

활동 변형/확장 아이디어

활동 자료

1. 서클맵(Circle Map)을 이용하여 학습 내용을 정리해보자.



[질문]

2. 동명사, 감각동사, There is/are의 쓰임을 정리해보자. (설명할 수 있으면 아는 거다.)

	정의	예문
동명사		
감각동사		
There is/are		

평가 기준 및 유의점

미술, 사회 과목과 융합 수업으로 진행할 수 있으며, 과목별 평가 기준은 다음을 참고한다.

가. 영어과 평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	배운 문법을 바르게 이해하고 정확하게 유창하게 표현할 수 있다.	배운 문법을 이해하고 정확하게 표현할 수 있다.	배운 문법을 이해하고 표현할 수 있다.
의사소통 역량	5	배운 문법을 활용한 새로운 대화문을 만들어 정확하고 유창하게 발표할 수 있다.	배운 문법을 활용한 새로운 대화문을 만들어 발표할 수 있다.	배운 문법을 활용한 새로운 대화문을 만들고 발표하는데 참여할 수 있다.
창의적 사고 역량	5	배운 문법을 활용하여 새로운 대화문을 창의적으로 잘 만들 수 있다.	배운 문법을 활용하여 새로운 대화문을 잘 만들 수 있다.	배운 문법을 활용하여 새로운 대화문을 만들 수 있다.

나. 미술과 평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
의사소통 역량	5	작품제작과정에서 모둠원들과 협력하고 자신의 의견과 친구 의견의 차이를 토의를 통해 조율할 수 있다.	모둠원들과 협력하여 작품을 제작하는 과정에 자신의 의견을 제시할 수 있다.	모둠 작품 제작에 협력하고 동의하는 의견에 의사 표현을 할 수 있다.
심미적 감성 역량	5	다른 모듬의 작품에 대한 설명을 집중하여 들으며 건전한 감상평을 발표할 수 있다.	다른 모듬의 작품을 감상하고 감상평을 활동지에 작성할 수 있다.	다른 모듬의 작품에 대한 자기 생각을 표현할 수 있다.
창의적 사고 역량	5	사람의 의사나 감정을 표현하는 대화 내용을 창의성, 상징성, 간결성을 충족하도록 디자인하여 만들 수 있다.	사람의 의사나 감정을 표현하는 대화 내용을 창의적으로 디자인하여 만들 수 있다.	사람의 의사나 감정을 표현하는 대화 내용을 디자인하여 만들 수 있다.

다. 사회과 평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
대인관계 역량	5	작품제작과정에서 모둠원들과 협력하고 자신의 의견과 친구 의견의 차이를 토의를 통해 조율할 수 있다.	모둠원들과 협력하여 작품을 제작하는 과정에 자신의 의견을 제시할 수 있다.	모듬 작품 제작에 협력하고 동의하는 의견에 의사 표현을 할 수 있다.
시민의식 역량	5	음식을 통해 서로 다른 문화가 공존하는 사례를 생각해 보고, 다른 문화를 존중하는 자세를 대화문에 제시할 수 있다.	음식을 통해 서로 다른 문화가 공존하는 사례를 생각해 보고, 다른 문화를 존중하는 자세에 대한 의견을 제시할 수 있다.	음식을 통해 서로 다른 문화가 공존하는 사례를 생각해 보고, 다른 문화를 존중하는 자세에 대한 의사 표현을 할 수 있다.
비판적 사고 역량	5	모듬원들의 의견이 합당한 근거에 기반을 두고 있는지 판단하여 의견을 제시하고 조율할 수 있다.	모듬원들의 의견이 합당한 근거에 기반을 두고 있는지 판단하여 의견을 제시할 수 있다.	모듬원들의 의견이 합당한 근거에 기반을 두고 있는지 판단하여 의사 표현을 할 수 있다.

What Do People Eat Around the World?

Food Picture Book 만들기

수업 준비

난이도 중상

소요시간 90분

수업 의도

세계 여러 나라 음식들을 소개하는 그림책을 제작하며 각 나라의 음식문화를 적극적인 자세로 배우고, 학급 전체가 함께 1권의 책을 만들면서 협업능력과 실용 영어 능력을 신장할 수 있도록 한다.

활동 목표

주제별로 세계 여러 나라 음식들을 소개하는 그림책을 제작할 수 있다.

성취기준

[9영03-03] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 그림, 사진, 또는 도표에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영04-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표 등을 설명하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 창의적 사고 역량, 자기관리 역량, 공동체 역량

수업모형

작 활동, 모둠 활동, 전체 활동

준비물

- 모둠별 A4 1장과 4절지 2장씩, 휴대폰, 색연필/사인펜 세트
- 개별 학습지, 별 스티커, 털실(책 끈)

수업하기

활동 방법

① 주제별 음식 정하기

- 3단원 시작과 함께, 모둠별로 음식 주제를 선택한다.
- 각 모둠원이 서로 다른 나라의 음식을 1가지씩 맡아 조사하게 한다.
이때, 영어 수준이 다른 2명을 한 팀으로 하여 2개국 음식을 함께 조사하게 한다.

② 음식 설명 쓰기

- 팀별로 각자 조사한 내용을 이야기한 후 내용을 추려 6~8문장의 설명글을 쓰도록 한다.
(8문장을 넘지 않도록 한다.)
- 학습한 표현을 사용할 경우 플러스 점수를 부여할 수 있다. 영작을 위해 인터넷을 사용할 수 있게 한다.
- 일찍 끝난 팀끼리 서로 학습지를 바꾸어 2회 이상 교정하게 한다.
- 교정이 끝나면 제출하도록 하고, 교사가 최종 확인을 한다.

③ 학급 요리 그림책의 낱장 만들기

- 각 모둠에 A4 1장과 4절지를 2장씩 나눠 준다. 이때 모둠(음식 주제)별로 서로 다른 색깔의 4절지를 준다.
- 모둠 내 팀별로 4절지에 음식을 그리거나 사진을 붙인 후 설명글을 쓰게 한다. 책 끈으로 엮을 수 있도록 왼쪽에 5cm 정도 여백을 남기게 한다.
- 낱장을 완성한 모둠은 주제별 속표지를 만들게 하고, A4 용지에 겉표지 샘플을 만들도록 한다. 모든 작업이 끝나면 다른 모둠의 작업을 도와주게 한다.
- 모둠별로 완성한 낱장들을 책상 위에 두고 다른 작품들을 둘러보게 한다.
- 각자 가장 마음에 드는 음식 소개를 주제별로 1가지씩 선택하여 낱장 하단에 별 스티커를 붙이고, 개별 학습지에 기록하도록 한다.

④ 마무리

- 개별 학습지 완성 여부를 확인하여 칭찬 도장을 찍어준다.
- 겉표지 샘플을 칠판에 부착한 뒤 다수가 원하는 것을 선택한다.
- 칭찬 도장이 가장 적은 학생 중 희망자를 선택해, 겉표지를 만들고 낱장들을 학급 요리 그림책으로 묶게 하고 칭찬 스티커를 준다.

Tips

for Teachers

- 음식 사진을 붙일 경우, 수업 이전에 출력할 수 있도록 한다.
- 주제별 음식을 정할 때 팀별로 음식이 중복되지 않도록 조율한다. (칠판에 음식 주제를 적어 놓고, 먼저 음식을 정한 팀이 앞에 나와서 쓰도록 함.)

활동 자료

■ 팀별 음식 설명글 쓰기 활동지

Class _____ Team Members _____

Lesson 3 What Do People Eat Around the World?

1. 조사한 자료를 다음과 같이 정리해봅시다.

Food Category			
Country	Food Name	Country	Food Name
Traits (color, taste, temperature)		Traits (color, taste, temperature)	

2. 위 내용을 바탕으로 음식을 설명하는 글을 완성해봅시다.

Proofreader

■ 개별 활동지

Class _____ Number _____ Name _____

Lesson 3 What Do People Eat Around the World?

주제별로 가장 마음에 드는 음식 설명을 선택하여 음식 이미지 하단에 스티커를 붙이고 다음을 작성해봅시다.

Food Category			
Country	Food Name	Country	Food Name
Traits		Traits	

Food Category			
Country	Food Name	Country	Food Name
Traits		Traits	

평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
공동체 역량	5	작 활동에 적극적으로 참여하였으며 다른 팀을 적극적으로 도와줄 수 있다.	작 활동에 대부분 참여하고 다른 팀을 도와줄 수 있다.	작 활동에 참여할 수 있다.
의사소통 역량	5	음식에 대한 정보를 학습한 표현을 사용하여 명료하게 전달할 수 있다.	음식에 대한 정보를 잘 전달할 수 있다.	음식에 대한 정보를 전달할 수 있다.
자기관리 역량	5	음식에 관한 자료를 미리 완벽하게 준비할 수 있다.	음식에 관한 자료를 정해진 시간 내에 준비할 수 있다.	음식에 관한 자료를 준비할 수 있다.
창의적 사고	5	준비한 자료를 바탕으로 음식에 대한 필수 정보를 창의적으로 잘 표현 수 있다.	준비한 자료를 바탕으로 음식에 대한 정보를 잘 표현 수 있다.	준비한 자료를 바탕으로 음식에 대한 정보를 표현할 수 있다.
지식정보처리 역량				

What Do People Eat Around the World?

Ivy League 가기

수업 준비

난이도 중상

소요시간 45분

수업 의도

대학 면접을 단원 총괄평가에 도입하여 학생들이 즐겁게 자신의 이해도를 측정할 수 있도록 한다.

활동 목표

한 단원의 학습 내용을 전체적으로 이해하고 문제를 해결할 수 있다.

성취기준

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

[9영04-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

협력학습

준비물

- 면접 문제 카드, 합격증, 입학사정관 목걸이, 스티커
- 개별 정답지, 합격증 모음판

디딤영상 내용

단원 수업에서 사용했던 디딤영상을 다시 시청하고 오게 할 수 있다. 이전 수업에서 Ivy League 활동을 간단히 설명하고 미리 단원에서 배운 내용을 복습해 오도록 지도한다.

수업하기

활동 방법

① 활동 준비

- 교사가 미리 단원에서 학습한 내용을 면접 문제로 만든다. (난이도를 다르게 하여 출제)
- 이전 수업에서 대학별 입학사정관을 선정한다. (지원 혹은 선발)
입학사정관에게 미리 면접 문제를 풀어오게 한다.
- 활동 방법이 적힌 Interview Ordering을 PPT에 정리한다.

② Ivy League 가기

- 활동 방법을 간단히 설명하고 Interview Ordering PPT를 보여준다.
- 대학별 입학사정관에게 면접 문제 카드를 나눠주고, 나머지 학생들에게는 개별 정답지를 나눠준다.
- 피면접자는 각자 지원할 대학을 선택하여 해당 입학사정관에게 가서 면접 문제를 선택하게 한다. 문제의 정답을 정답지에 작성하고 입학사정관에게 채점을 받는다.
- 정답을 맞히면 입학사정관이 정답지의 My Sticker 칸에 맞힌 문제의 점수에 해당하는 스티커를 붙인다.
- 스티커 점수가 10점 이상이면 합격증을 받고 이를 합격증 모음판에 붙인다.
- 불합격한 경우 제자리로 돌아가 다시 공부하게 한다. 불합격한 대학에 다시 지원할 수 있으며, 앞에서 풀었던 문제의 점수는 인정해 준다.
- 입학사정관 또는 대학 합격생은 아직 합격하지 못한 친구의 합격을 위해 ‘동갑내기 과외하기’ 활동을 하고, 과외받은 학생으로부터 감사 스티커를 받을 수 있도록 한다.
- 여러 대학을 지원할 수 있으며, 합격한 대학의 합격증을 모두 받아 모음판에 붙이게 한다.

③ 마무리

- 대학 합격증 1개에 칭찬 도장 1개씩, 감사 스티커 2개에 칭찬 도장 1개씩을 준다.

참고 자료

- 거꾸로교실 수업 자료집, 교사용 CD 수록 단원평가

활동 변형/ 확장 아이디어

- 모둠 활동으로 할 수 있다. 함께 공부하여 각자 면접을 보게 하고, 모둠별로 합격증을 모아 보너스 점수를 주거나 모든 모둠원이 4개 대학에 합격하면 모둠 점수를 준다.

Tips

for Teachers

- 학생들이 문제를 푸는 과정을 살피고, 어려워하는 문제를 확인하여 중간중간 질문에 답하거나 도움을 준다.
- 입학사정관의 숫자가 적으면 대기하는 학생들이 많아지므로 입학사정관 1명이 2~3명의 피면접자를 상대하게 한다.
- 학생들이 면접에 기다리는 동안 교과서 문제들을 풀도록 한다.

활동 자료

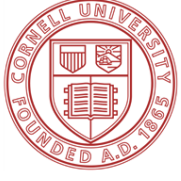
- **Interviewing Ordering:** PPT로 정리하여 수업시간에 보여주거나 큰 종이에 출력하여 칠판에 붙임

Interview Ordering			
1. 문제 선택 3점 또는 5점 중 선택. 여러 문제 선택 가능.	2. 정답지 작성 답을 맞히면 스티커를 받아 My Sticker 칸에 붙임. (파란색: 3점, 빨간색: 5점)	3. 합격! 스티커 점수 10점 이상. 불합격 시 재수하여 재도전!	4. 합격증 모으기 합격증을 모음판에 붙임. 여러 대학 지원 가능.
※ 면접관 및 합격생 여러분! 아직 합격하지 못한 친구를 위해 '동갑내기 과외 하기'를 해 주세요. 과외를 받은 학생은 도움을 준 친구에게 감사 스티커를 주세요. ※ 모둠 활동 시, 모든 모둠원이 4개 대학에 합격하면 보너스 점수를 얻습니다. 모둠원끼리 동갑내기 과외하기를 하여 쌤에게 감동을 줘도 보너스 점수를 받을 수 있습니다.			

- **면접 문제 카드 예시:** 대학별 입학사정관 수에 맞게 복사하여 자른 후 나눠 줌

대화의 빈칸을 완성하십시오. [3점] 1. A: What's your favorite _____, John? B: I like summer. 2. A: Do you like Korean food? B: Of course. A: _____ B: I like bulgogi.	다음을 영작하십시오. [5점] 1. 꽃 가게가 많이 있습니다. 2. 의자 위에 한 개의 모자가 있습니다. [첫 단어 힌트: 3점]
다음 대화가 이루어지는 장소로 가장 적절한 곳을 쓰시오. [3점] A: Can I take your order? B: Yes, I'd like a cheeseburger. A: All right. Would you like some Coke? B: Yes, please.	다음 문장에서 잘못된 부분을 찾아 고치고 이유를 설명하십시오. [5점] (고치기만 하면 3점) 1. Chocolate toppings taste sweetly. 2. Baozi look deliciously.

- **합격증**: 여러 부 복사하여 자른 후 대학별 입학사정관들에게 나눠 줌

Certificate of Admission to BROWN UNIVERSITY  THIS IS TO CERTIFY THAT having qualified in all respects is hereby admitted as a candidate for the degree of "Lesson 3"	Certificate of Admission to COLUMBIA UNIVERSITY  THIS IS TO CERTIFY THAT having qualified in all respects is hereby admitted as a candidate for the degree of "Lesson 3"	Certificate of Admission to HARVARD UNIVERSITY  THIS IS TO CERTIFY THAT having qualified in all respects is hereby admitted as a candidate for the degree of "Lesson 3"	Certificate of Admission to YALE UNIVERSITY  THIS IS TO CERTIFY THAT having qualified in all respects is hereby admitted as a candidate for the degree of "Lesson 3"
Certificate of Admission to CORNELL UNIVERSITY  THIS IS TO CERTIFY THAT having qualified in all respects is hereby admitted as a candidate for the degree of "Lesson 3"	Certificate of Admission to DARTMOUTH UNIVERSITY  THIS IS TO CERTIFY THAT having qualified in all respects is hereby admitted as a candidate for the degree of "Lesson 3"	Certificate of Admission to CAMBRIDGE UNIVERSITY  THIS IS TO CERTIFY THAT having qualified in all respects is hereby admitted as a candidate for the degree of "Lesson 3"	Certificate of Admission to PENNSYLVANIA UNIVERSITY  THIS IS TO CERTIFY THAT having qualified in all respects is hereby admitted as a candidate for the degree of "Lesson 3"

■ **지원자용 정답지**

Ivy League 가기 정답지		
1학년 반 번 이름		
지원대학	문제풀이 및 정답	My Sticker

■ **지원자용 합격증 모음판**

합격증을 받으면 차레대로 이곳에 플로 붙이시오	합격증을 받으면 차레대로 이곳에 플로 붙이시오
합격증을 받으면 차레대로 이곳에 플로 붙이시오	합격증을 받으면 차레대로 이곳에 플로 붙이시오

Vocabulary Chain

수업 준비

난이도 하

소요시간 45분

수업 의도

모든 학생이 즐겁고 편안하게 어휘 외우는 활동에 참여할 수 있도록 하며, 단순히 어휘 암기에 그치는 것이 아니라 활동을 통해 예술적 감각과 창의력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

활동 목표

핵심단어의 의미와 철자를 연결할 수 있다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

어휘 학습지, Vocabulary Chain 카드

디딤영상 내용

- 해당 단원 핵심단어의 발음과 뜻을 정리한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM 교사용 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 단원 핵심 어휘를 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.



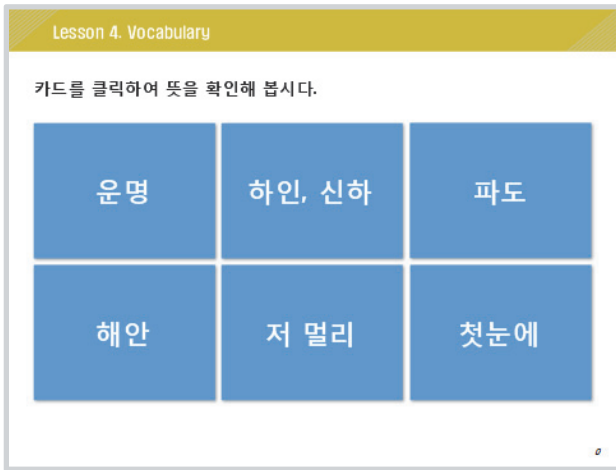
Lesson 4. Stories from Our History Vocabulary



Lesson 4. Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

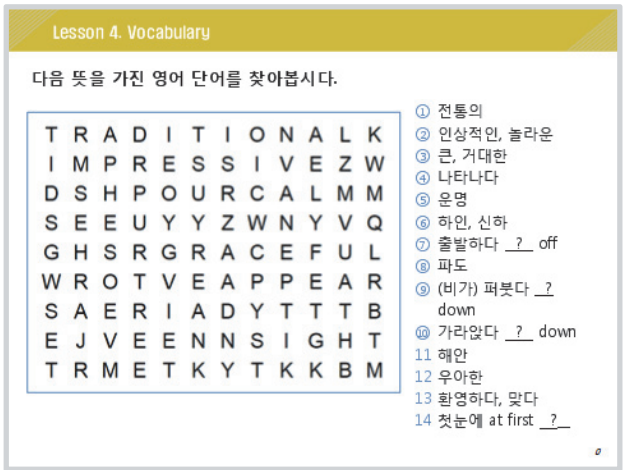
destiny	servant	wave
shore	far away	at first sight



Lesson 4. Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

운명	하인, 신하	파도
해안	저 멀리	첫눈에



Lesson 4. Vocabulary

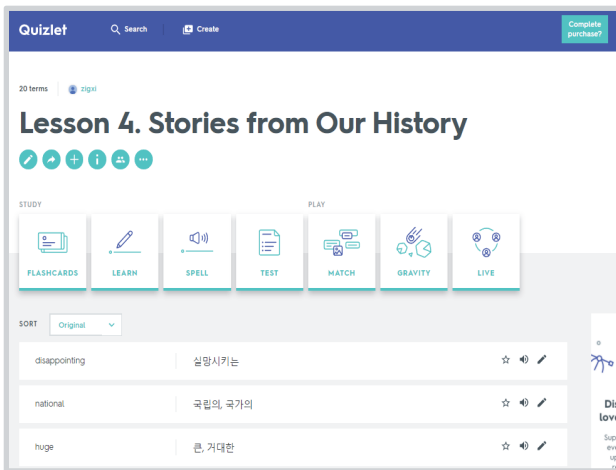
다음 뜻을 가진 영어 단어를 찾아봅시다.

T	R	A	D	I	T	I	O	N	A	L	K
I	M	P	R	E	S	S	I	V	E	Z	W
D	S	H	P	O	U	R	C	A	L	M	M
S	E	E	U	Y	Y	Z	W	N	Y	V	Q
G	H	S	R	G	R	A	C	E	F	U	L
W	R	O	T	V	E	A	P	P	E	A	R
S	A	E	R	I	A	D	Y	T	T	T	B
E	J	V	E	E	N	N	S	I	G	H	T
T	R	M	E	T	K	Y	T	K	K	B	M

- ① 전통의
- ② 인상적인, 놀라운
- ③ 큰, 거대한
- ④ 나타난다
- ⑤ 운명
- ⑥ 하인, 신하
- ⑦ 출발하다 ? off
- ⑧ 파도
- ⑨ (비가) 퍼붓다 ? down
- ⑩ 가라앉다 ? down
- 11 해안
- 12 우아한
- 13 환영하다, 맞다
- 14 첫눈에 at first ?

퀴즐렛 사이트(<https://quizlet.com/>)를 활용하면 다양한 어휘 활동을 할 수 있다. (활용 방법은 1과 Word Hunt 참고)

▼ 4과 퀴즐렛 예: <https://quizlet.com/215074517/lesson-4-flash-cards/>

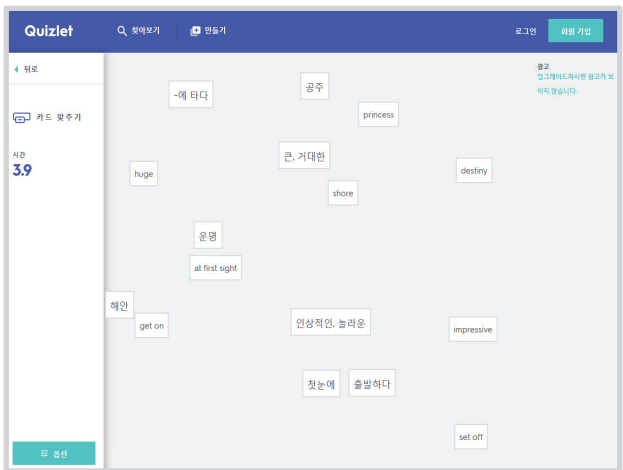


Quizlet Lesson 4. Stories from Our History

STUDY: FLASHCARDS, LEARN, SPELL, TEST, MATCH, GRAVITY, LIVE

Sort: Original

disappointing	실망시키는
national	국립의, 국가의
huge	큰, 거대한



Quizlet Flashcard interface showing cards for: -에 타다, 공주, princess, huge, 큰, 거대한, shore, destiny, 운명, at first sight, 해안, get on, 인상적인, 놀라운, impressive, 첫눈에, 출발하다, set off.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

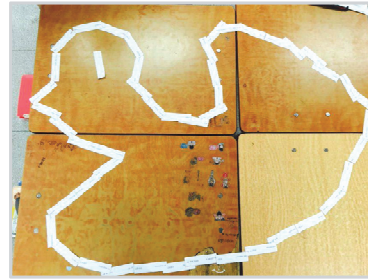
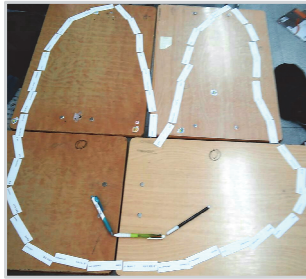
- 퀴즐렛 사이트를 활용하여 플래시 카드를 보고 단어를 읽고 뜻을 말하게 한다.
- 모둠별로 서로 확인하게 한다.

② 학습지 작성 및 단어 외우기

- 디딤영상과 플래시 카드로 배운 단어로 개인별 학습지를 완성하게 한다.
- 모둠 내에서 서로 학습지를 확인하게 하고 퀴즐렛을 활용해 정답을 확인하게 한다.
- 5분 동안 단어를 외우게 한다. (단어 개수에 따라 시간을 조정할 수 있다.)

③ Vocabulary Chain 게임하기

- 미리 만들어둔 Vocabulary Chain 카드를 각 모둠에 나눠준다.
- 모둠원들이 협동하여 '단어-뜻' 순서로 카드를 서로 연결 짓도록 한다.
- 꼬리를 이은 카드를 이용하여 창의적인 모양을 만들어 볼 수 있도록 한다.
- 정해진 시간 내에 꼬리 잇기를 완성한 모둠에게 포인트를 준다.
- 꼬리 이은 카드를 이용해 창의적이고 예술적인 모양을 완성한 모둠에 가산점을 줄 수 있다.



④ 마무리

- 배운 단어를 다시 읽어보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 학생들이 이 활동에 익숙해지면 교사가 미리 카드를 작성하는 것이 아니라 학생들 스스로 카드를 만들고 다른 모둠이 그 카드로 게임을 하게 할 수 있다.
- 먼저 완성한 모둠에서는 카드의 어휘-뜻 사이를 잘라 플래시 카드를 만든 후, 남은 시간 동안 기억력 게임을 하도록 할 수 있다. (카드를 뒤집은 후, 한 장씩 총 2장을 뒤집어 어휘-뜻의 짝을 찾아 카드를 가져간다. 짝을 맞추면 한 번 더 할 수 있으며 맞추지 못한 카드는 다시 뒤집어 놓는다. 순서대로 돌아가며 하여 가장 많은 카드를 가져가는 사람이 승리한다.)

Tip5

for Teachers

- 모둠 대항전으로 하면서 어휘 암기 요소 외의 예술성과 창의력 부분을 강조하여 진행하면 학습에 자신감이 부족한 학생들도 좀 더 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 유도할 수 있다.
- 높은 수준의 학생들이 활동을 독점하지 않도록 카드를 만질 수 있는 사람을 두 명으로 제한(주로 낮은 수준의 학생들)하고 나머지 학생들은 손을 대지 않고 말로만 활동에 참여하도록 할 수 있다.

활동 자료

■ 개인별 학습지

Lesson 4. Words	
Words	Meaning
disappointing	
traditional	
national	
impressive	
huge	
princess	
appear	
destiny	
get on	
servant	
set off	
wave	
pour down	
calm down	
far away	
soon	
shore	
graceful	
greet	
at first sight	

◆ 위의 단어 중 3개를 골라 하나의 이야기를 만들어보세요.

활용 단어	
활용 문장	

■ Vocabulary Chain 카드

첫눈에	disappointing	실망시키는	traditional
전통적인	national	국립의, 국가의	impressive
인상적인, 놀라운	huge	큰, 거대한	princess
공주	appear	나타나다	destiny
운명	get on	~에 타다	servant
하인	set off	출발하다	wave
파도	pour down	(비가)퍼붓다	calm down
가라앉다, 잠잠해지다	far away	멀리	soon
곧	shore	해안	graceful
우아한	greet	환영하다, 맞다	at first sight

Group Dictation

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

수준별 활동을 통해 모든 학생이 즐겁고 편안하게 듣기 활동에 참여하고 성취감을 느낄 수 있도록 하며, 문법 및 쓰기 영역으로의 확장된 학습을 가능하게 한다.

활동 목표

말이나 대화를 메모하며 듣고 들은 내용의 세부 정보를 파악할 수 있다.

성취기준

[9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

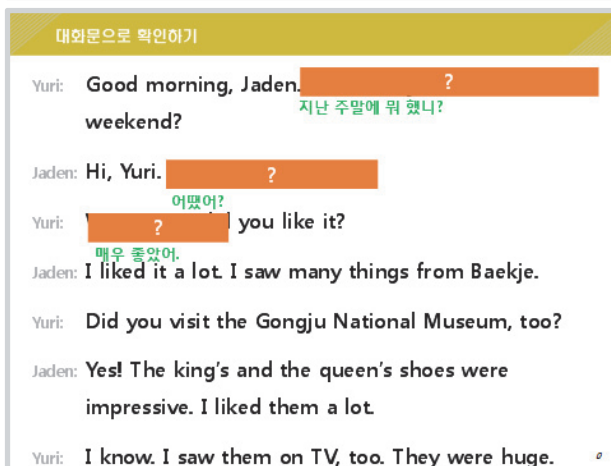
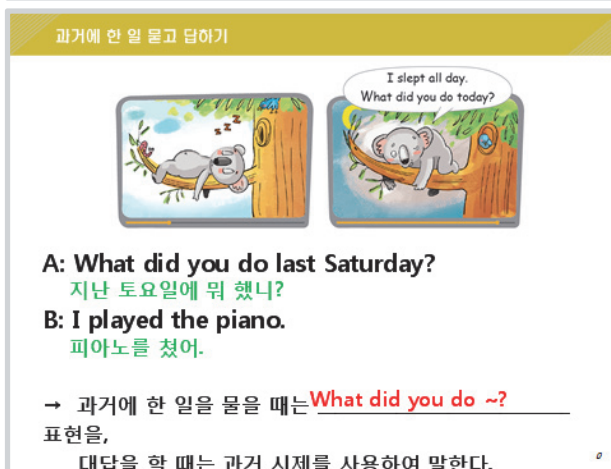
개인별 학습지, 모둠별 학습지 (모둠 수만큼, B4 또는 A3로 출력), Script Strips (모둠 수만큼), 폴

디딤영상 내용

- 단원 핵심표현을 정리한다.
- 핵심표현을 여러 번 따라 말해보면서 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM > Listen & Speak의 애니메이션을 보여주고 과거에 한 일 묻고 답하기와 소감 묻고 답하기 표현을 설명한다. 설명을 마친 후 교사용 자료실의 의사소통기능 PPT를 활용하여 핵심 내용을 간단히 정리해 줄 수 있다. 핵심표현을 여러 번 따라 말해보면서 익히도록 유도한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 배운 의사소통기능을 서로 확인하게 한다.

② 대화문 들으며 메모하기

- 대화문을 들려주며 각자 들은 내용을 개인별 학습지에 메모하게 한다. (학생 수준에 따라 들려주는 횟수를 조정할 수 있다.)
- 모듈 내에서 들은 내용을 서로 확인하도록 한다.

③ Script 완성하기

- 미리 만들어 놓은 Script Strip을 잘라 각 모듈에 나눠준다.
- 각 모듈원이 Script Strip을 1~2개씩 나눠 갖은 후 빈칸을 채우도록 한다.
- Script Strip을 순서에 맞게 배열하여 모듈 학습지에 붙여 Script를 완성하도록 한다.

④ 마무리

- 완성한 Script를 +1 모듈에 주도록 한다.
- 대화문을 다시 한번 들으면서 다른 모듈의 Script가 바르게 완성이 되었는지 확인해주고 틀린 부분을 고쳐주도록 한다.
- Script를 틀린 부분 없이 완성한 모듈에 포인트를 준다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 개별 학생의 책임감을 부여하기 위해 대화문을 들을 때 각각의 모듈원들이 여자의 말 메모하기, 남자의 말 메모하기, 전체 내용과 흐름 파악하기, 교과서 문제 풀기의 역할을 하나씩 맡도록 할 수 있다.
- 학생 수준에 따라 Script Strip 대신 해석본을 주고 영어로 써서 완성하도록 할 수 있다.
- 답은 맞추는 과정에서 논란이 벌어질 경우, 교사가 바로 답을 제시하지 않고 칠판에 정답 문 의판을 만들어 기록하게 한 후, 학급이 함께 고민해보고 문제 상황을 해결하는 모듈에 가산점을 줄 수 있다.

▼ 정답 문의판 예시

문의사항	문의한 모듈	답변	답변한 모듈

Tips

for Teachers

- 낮은 수준의 학생들은 어휘의 철자를 몰라 dictation을 어려워할 수 있으므로, 철자를 추측하여 쓰거나 들리는 대로 한글로 받아 적을 수 있도록 유도하여 활동 의욕을 높일 수 있다.
- Script 완성은 기억을 되살려야 하므로, 대화문 네 개를 모두 들은 후에 Script를 완성하게 하는 것보다는 각 대화문을 끊어서 하는 것이 학생들에게 더 성취감을 줄 수 있다.

활동 자료

■ 개인별 활동지

Lesson 4. Listening	
◆ 대화를 듣고 들은 내용을 메모해 보세요.	
대화문	들은 내용
Listen & Speak ① A-1	
Listen & Speak ② A-2	
Listen & Speak ③ A-1	
Listen & Speak ④ A-2	

■ 모둠별 활동지

◆ 모둠원들과 함께 Script를 완성해보세요.	
Listen & Speak ① A-1	
Listen & Speak ② A-2	
Listen & Speak ③ A-1	
Listen & Speak ④ A-2	

■ Script Strips: 대사별로 잘라 각 모둠에 나눠준다.

Listen & Speak ① A-1	Hey! How was your _____?
	Very _____. I went _____ with my family. What did you do, Katie?
	I _____ a museum.
	Which one did you go to?
	I went to the _____ Museum of Korea.
Listen & Speak ② A-2	Hi, Amy. What did you do _____?
	I went to a _____ game with my father.
	Sounds exciting! Did your team _____?
	Yes! I had a _____ time.
Listen & Speak ③ A-1	Hi, Jiho. What did you do yesterday?
	Hi, Anna. I went to the _____ shopping mall.
	Really? How did you like it?
	Well, I didn't like it. It wasn't much _____ the old one.
	Oh, that's _____.
Listen & Speak ④ A-2	I went to a Korean traditional _____ concert last weekend.
	_____! How did you like it?
	I loved it. Let's go _____ next time.
	That's a great idea, Yunji.

Find Someone Who

수업 준비

난이도 하

소요시간 25분

수업 의도

게임을 통해 모든 학생이 즐겁고 편안하게 말하기 활동에 참여하고, 지루하지 않은 목표 언어의 반복 연습을 가능하게 한다.

활동 목표

과거에 한 일에 대하여 묻고 답할 수 있다.

성취기준

[9영02-09] 일상생활에 관한 일이나 사건의 순서, 전후 관계에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별활동

준비물

개인별 활동지, Mission Card(학생 수 만큼), Last Week Schedule Card(학생 수 만큼)

디딤영상 내용

- 과거에 한 일을 묻고 답하는 표현을 정리한다.
- 해당 표현들을 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM 교사용 자료실의 의사소통기능 PPT를 활용하여 과거에 한 일을 묻고 답하는 표현을 익히고 연습하게 한다.

Lesson 4

Stories from Our History

Listening & Speaking

과거에 한 일 묻고 답하기




A: What did you do last Saturday?
지난 토요일에 뭐 했니?

B: I played the piano.
피아노를 쳤어.

→ 과거에 한 일을 물을 때는 **What did you do ~?** 표현을,
대답을 할 때는 과거 시제를 사용하여 말한다.

Find Someone Who 게임에서 사용할 표현들을 정리한 강의를 제작하여 덧붙여도 좋다.

다양한 과거 표현

read a book	saw a movie
went shopping	made cookies
went swimming	listened to music
studied English	stayed at home
slept all day	played soccer
played baseball	drew a picture
walked in a park	went hiking
wrote a letter	visited grandparents
had a birthday party	bought a gift
met friends	watched TV

다양한 과거 표현

ate special food
played the piano
made a study plan
rode a bicycle
went camping

보충 수준 학생들에게 추가 디딤영상을 제공할 수 있다. 과거 시제를 어려워하는 학생들에게는 교사용 자료실의 문법 PPT를 활용하여 과거시제를 미리 익히게 할 수 있다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 과거에 한 일 물을 때 쓰는 표현을 모둠별로 서로 확인하게 한다.

② 모둠원들과 대화 나누기

- 모둠 내에서 서로 어제 한 일을 묻고 답하도록 한다.
- 특별한 사건이 있었던 친구가 있다면 전체 학급에 발표해 보도록 한다.

③ Find Someone Who 게임하기

- 미리 만들어 놓은 개인별 활동지와 Mission 카드, 지난주 Schedule 카드를 개인별로 1장씩 나눠 준다.
- 교실을 돌아다니며 자신의 Mission 카드에 제시된 사람을 찾기 위해 “What did you do last Monday?”와 같이 친구들이 지난주에 한 일을 물어보고 답하도록 한다.
- Mission에 제시된 사람을 찾으면 활동지에 Mission과 찾은 사람의 서명을 받도록 한다.
- 교사는 학생들의 활동을 관찰하면서 발화 중 오류가 있으면 메모해 둔다.
- 정해진 시간 내에 Mission을 모두 완수한 학생에게 포인트를 준다.

④ 마무리

- 교사가 메모해 두었던 발화 오류 중에 중요한 것들(major한 오류들)을 제시하고 학생들이 스스로 고쳐보도록 한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- Mission을 빨리 끝내는 학생들은 서로의 Mission 카드를 바꿔서 계속 활동하게 할 수 있다.
- 학생 수준에 따라 Mission 카드나 Schedule 카드를 우리말이나 그림으로 제시할 수 있다.
- 도둑 잡기 모둠 활동으로 할 수 있다. 교사가 지난주 Schedule 중 하나를 임의로 택하여 칠판에 “X saw a movie last Monday.”와 같이 적는다. 정해진 시간 동안 각자 돌아다니며 X를 찾는다. 가장 빨리 X를 잡은 모둠이 포인트를 얻는다. X가 속한 모둠원들은 의심받지 않도록 열심히 질문해야 하며, 정해진 시간 내에 X를 찾지 못하면 도둑이 있는 모둠이 포인트를 얻는다. 같은 방식으로 또 다른 X를 정해 진행하여 합산 포인트가 많은 모둠에 보상한다.

Tips

for Teachers

- 낮은 수준의 학생들이나 수줍음이 많은 학생들이 적극적으로 돌아다니며 활동에 참여하는 것을 힘들어할 경우, 둘씩 짝을 지어 활동하도록 하여 불안감을 낮추고 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 유도할 수 있다. 이때 비슷한 수준의 학생이 짝이 되도록 하고 돌아가며 말하도록 하면 한 명의 학생이 대화를 독점하지 않게 유도할 수 있다.

◆ 내가 찾은 친구에 대해 적고 친구의 서명을 받아보세요.

[illegible]

Schedule Card

Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>read a book</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>went shopping</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>went swimming</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>studied English</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>played the piano</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	read a book	Tuesday	went shopping	Wednesday	went swimming	Thursday	studied English	Friday	played the piano	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>saw a movie</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>made cookies</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>listened to music</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>stayed at home</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>played soccer</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	saw a movie	Tuesday	made cookies	Wednesday	listened to music	Thursday	stayed at home	Friday	played soccer
Day	What you did																								
Monday	read a book																								
Tuesday	went shopping																								
Wednesday	went swimming																								
Thursday	studied English																								
Friday	played the piano																								
Day	What you did																								
Monday	saw a movie																								
Tuesday	made cookies																								
Wednesday	listened to music																								
Thursday	stayed at home																								
Friday	played soccer																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>played baseball</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>walked in a park</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>wrote a letter</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>had a birthday party</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>went camping</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	played baseball	Tuesday	walked in a park	Wednesday	wrote a letter	Thursday	had a birthday party	Friday	went camping	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>drew a picture</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>went hiking</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>visited grandparents</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>bought a gift</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>watched TV</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	drew a picture	Tuesday	went hiking	Wednesday	visited grandparents	Thursday	bought a gift	Friday	watched TV
Day	What you did																								
Monday	played baseball																								
Tuesday	walked in a park																								
Wednesday	wrote a letter																								
Thursday	had a birthday party																								
Friday	went camping																								
Day	What you did																								
Monday	drew a picture																								
Tuesday	went hiking																								
Wednesday	visited grandparents																								
Thursday	bought a gift																								
Friday	watched TV																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>ate special food</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>played the piano</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>made a study plan</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>rode a bike</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>met friends</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	ate special food	Tuesday	played the piano	Wednesday	made a study plan	Thursday	rode a bike	Friday	met friends	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>read a book</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>saw a movie</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>studied English</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>went swimming</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>made cookies</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	read a book	Tuesday	saw a movie	Wednesday	studied English	Thursday	went swimming	Friday	made cookies
Day	What you did																								
Monday	ate special food																								
Tuesday	played the piano																								
Wednesday	made a study plan																								
Thursday	rode a bike																								
Friday	met friends																								
Day	What you did																								
Monday	read a book																								
Tuesday	saw a movie																								
Wednesday	studied English																								
Thursday	went swimming																								
Friday	made cookies																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>went swimming</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>played baseball</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>read a book</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>saw a movie</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>studied English</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	went swimming	Tuesday	played baseball	Wednesday	read a book	Thursday	saw a movie	Friday	studied English	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>studied English</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>read a book</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>saw a movie</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>went swimming</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>went shopping</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	studied English	Tuesday	read a book	Wednesday	saw a movie	Thursday	went swimming	Friday	went shopping
Day	What you did																								
Monday	went swimming																								
Tuesday	played baseball																								
Wednesday	read a book																								
Thursday	saw a movie																								
Friday	studied English																								
Day	What you did																								
Monday	studied English																								
Tuesday	read a book																								
Wednesday	saw a movie																								
Thursday	went swimming																								
Friday	went shopping																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>went shopping</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>slept all day</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>played baseball</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>went shopping</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>saw a movie</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	went shopping	Tuesday	slept all day	Wednesday	played baseball	Thursday	went shopping	Friday	saw a movie	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>slept all day</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>listened to music</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>went shopping</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>read a book</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>played baseball</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	slept all day	Tuesday	listened to music	Wednesday	went shopping	Thursday	read a book	Friday	played baseball
Day	What you did																								
Monday	went shopping																								
Tuesday	slept all day																								
Wednesday	played baseball																								
Thursday	went shopping																								
Friday	saw a movie																								
Day	What you did																								
Monday	slept all day																								
Tuesday	listened to music																								
Wednesday	went shopping																								
Thursday	read a book																								
Friday	played baseball																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>made cookies</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>listened to music</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>slept all day</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>played baseball</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>read a book</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	made cookies	Tuesday	listened to music	Wednesday	slept all day	Thursday	played baseball	Friday	read a book	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>stayed at home</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>played soccer</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>made cookies</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>slept all day</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>went swimming</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	stayed at home	Tuesday	played soccer	Wednesday	made cookies	Thursday	slept all day	Friday	went swimming
Day	What you did																								
Monday	made cookies																								
Tuesday	listened to music																								
Wednesday	slept all day																								
Thursday	played baseball																								
Friday	read a book																								
Day	What you did																								
Monday	stayed at home																								
Tuesday	played soccer																								
Wednesday	made cookies																								
Thursday	slept all day																								
Friday	went swimming																								

Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>played soccer</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>stayed at home</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>walked in a park</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>made cookies</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>listened to music</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	played soccer	Tuesday	stayed at home	Wednesday	walked in a park	Thursday	made cookies	Friday	listened to music	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>walked in a park</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>played soccer</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>stayed at home</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>listened to music</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>walked in a park</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	walked in a park	Tuesday	played soccer	Wednesday	stayed at home	Thursday	listened to music	Friday	walked in a park
Day	What you did																								
Monday	played soccer																								
Tuesday	stayed at home																								
Wednesday	walked in a park																								
Thursday	made cookies																								
Friday	listened to music																								
Day	What you did																								
Monday	walked in a park																								
Tuesday	played soccer																								
Wednesday	stayed at home																								
Thursday	listened to music																								
Friday	walked in a park																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>met friends</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>wrote a letter</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>played soccer</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>walked in a park</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>stayed at home</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	met friends	Tuesday	wrote a letter	Wednesday	played soccer	Thursday	walked in a park	Friday	stayed at home	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>wrote a letter</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>played baseball</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>met friends</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>played soccer</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>visited grandparents</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	wrote a letter	Tuesday	played baseball	Wednesday	met friends	Thursday	played soccer	Friday	visited grandparents
Day	What you did																								
Monday	met friends																								
Tuesday	wrote a letter																								
Wednesday	played soccer																								
Thursday	walked in a park																								
Friday	stayed at home																								
Day	What you did																								
Monday	wrote a letter																								
Tuesday	played baseball																								
Wednesday	met friends																								
Thursday	played soccer																								
Friday	visited grandparents																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>had a birthday party</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>met friends</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>drew a picture</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>played baseball</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>wrote a letter</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	had a birthday party	Tuesday	met friends	Wednesday	drew a picture	Thursday	played baseball	Friday	wrote a letter	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>went hiking</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>had a birthday party</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>bought a gift</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>wrote a letter</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>ate special food</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	went hiking	Tuesday	had a birthday party	Wednesday	bought a gift	Thursday	wrote a letter	Friday	ate special food
Day	What you did																								
Monday	had a birthday party																								
Tuesday	met friends																								
Wednesday	drew a picture																								
Thursday	played baseball																								
Friday	wrote a letter																								
Day	What you did																								
Monday	went hiking																								
Tuesday	had a birthday party																								
Wednesday	bought a gift																								
Thursday	wrote a letter																								
Friday	ate special food																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>visited grandparents</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>bought a gift</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>watched TV</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>met friends</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>had a birthday party</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	visited grandparents	Tuesday	bought a gift	Wednesday	watched TV	Thursday	met friends	Friday	had a birthday party	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>bought a gift</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>drew a picture</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>had a birthday party</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>went hiking</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>played baseball</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	bought a gift	Tuesday	drew a picture	Wednesday	had a birthday party	Thursday	went hiking	Friday	played baseball
Day	What you did																								
Monday	visited grandparents																								
Tuesday	bought a gift																								
Wednesday	watched TV																								
Thursday	met friends																								
Friday	had a birthday party																								
Day	What you did																								
Monday	bought a gift																								
Tuesday	drew a picture																								
Wednesday	had a birthday party																								
Thursday	went hiking																								
Friday	played baseball																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>watched TV</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>visited grandparents</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>played the piano</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>ate special food</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>drew a picture</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	watched TV	Tuesday	visited grandparents	Wednesday	played the piano	Thursday	ate special food	Friday	drew a picture	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>played the piano</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>watched TV</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>went hiking</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>drew a picture</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>visited grandparents</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	played the piano	Tuesday	watched TV	Wednesday	went hiking	Thursday	drew a picture	Friday	visited grandparents
Day	What you did																								
Monday	watched TV																								
Tuesday	visited grandparents																								
Wednesday	played the piano																								
Thursday	ate special food																								
Friday	drew a picture																								
Day	What you did																								
Monday	played the piano																								
Tuesday	watched TV																								
Wednesday	went hiking																								
Thursday	drew a picture																								
Friday	visited grandparents																								
Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>rode a bike</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>went camping</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>went fishing</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>watched TV</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>went hiking</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	rode a bike	Tuesday	went camping	Wednesday	went fishing	Thursday	watched TV	Friday	went hiking	Last Week Schedule <table> <tr> <th>Day</th><th>What you did</th></tr> <tr><td>Monday</td><td>went camping</td></tr> <tr><td>Tuesday</td><td>rode a bike</td></tr> <tr><td>Wednesday</td><td>ate special food</td></tr> <tr><td>Thursday</td><td>played the piano</td></tr> <tr><td>Friday</td><td>bought a gift</td></tr> </table>	Day	What you did	Monday	went camping	Tuesday	rode a bike	Wednesday	ate special food	Thursday	played the piano	Friday	bought a gift
Day	What you did																								
Monday	rode a bike																								
Tuesday	went camping																								
Wednesday	went fishing																								
Thursday	watched TV																								
Friday	went hiking																								
Day	What you did																								
Monday	went camping																								
Tuesday	rode a bike																								
Wednesday	ate special food																								
Thursday	played the piano																								
Friday	bought a gift																								

Mission Card

Find someone who ...	Find someone who ...
☐ read a book last Monday	☐ rode a bike last Monday
☐ stayed at home last Thursday	☐ studied English last Wednesday
☐ ate special food last Friday	☐ went camping last Friday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ visited grandparents last Monday	☐ met friends last Monday
☐ went fishing last Wednesday	☐ listened to music last Tuesday
☐ went hiking last Thursday	☐ played the piano last Friday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ walked in a park last Tuesday	☐ bought a gift last Monday
☐ had a birthday party last Wednesday	☐ went shopping last Tuesday
☐ went camping last Friday	☐ played soccer last Wednesday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ saw a movie last Monday	☐ made cookies last Tuesday
☐ stayed at home last Wednesday	☐ played the piano last Tuesday
☐ played baseball last Friday	☐ went hiking last Thursday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ played the piano last Tuesday	☐ slept all day last Monday
☐ watched TV last Tuesday	☐ went fishing last Wednesday
☐ had a birthday party last Friday	☐ played baseball last Wednesday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ went swimming last Monday	☐ rode a bike last Monday
☐ watched TV last Tuesday	☐ made a study plan last Wednesday
☐ wrote a letter last Thursday	☐ went camping last Friday

Find someone who ...	Find someone who ...
☐ bought a gift last Monday	☐ stayed at home last Wednesday
☐ listened to music last Tuesday	☐ rode a bike last Thursday
☐ ate special food last Friday	☐ went camping last Friday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ visited grandparents last Tuesday	☐ read a book last Monday
☐ studied English last Wednesday	☐ played baseball last Tuesday
☐ went hiking last Friday	☐ went shopping last Friday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ walked in a park last Monday	☐ went shopping last Tuesday
☐ had a birthday party last Wednesday	☐ drew a picture last Thursday
☐ met friends last Friday	☐ played soccer last Friday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ made cookies last Tuesday	☐ stayed at home last Monday
☐ played baseball last Wednesday	☐ played the piano last Tuesday
☐ saw a movie last Friday	☐ went hiking last Thursday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ played the piano last Tuesday	☐ slept all day last Monday
☐ made a study plan last Wednesday	☐ went fishing last Wednesday
☐ slept all day last Friday	☐ wrote a letter last Friday
Find someone who ...	Find someone who ...
☐ went swimming last Monday	☐ rode a bike last Monday
☐ watched TV last Tuesday	☐ made cookies last Tuesday
☐ wrote a letter last Thursday	☐ went camping last Friday

Making a Story with Image Cards

수업 준비

난이도 중

소요시간 30분

수업 의도

이미지 카드를 활용한 재미있는 pre-reading 활동으로, 본문에 대한 기대감을 높이면서 본문 주요 내용을 예측하게 할 수 있다. 또한, 이미지에 나타난 정보를 바탕으로 이야기를 구성하며 시각 자료 및 문자 자료의 정보를 분석하고 종합하는 능력을 기를 수 있다.

활동 목표

이미지 카드를 사용하여 이야기를 구성할 수 있다.

성취기준

[9영03-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

모둠별 이미지 카드 1세트

수업하기

활동 방법

① 이미지 카드의 순서를 섞어 모둠별로 나누어주기

- 잘린 흔적으로 순서를 맞추지 않도록 이미지 카드 가장자리를 정리한다.

② 이미지 카드 활용하여 이야기 구성하기

- 모둠별로 이미지 카드의 순서를 정하고 이야기를 구성하도록 한다.
- 이미지 카드에 나타난 모든 정보를 이야기에 넣도록 한다.
- 10분 이내에 이야기 구성을 완료하도록 한다. 상황에 따라 시간을 조절할 수 있다.

③ 이야기 공유하기

- 모든 모둠이 이미지 카드를 칠판에 붙이도록 하여 발표에 집중할 수 있도록 한다.
- 이미지 카드의 순서가 나머지 모둠과 다른 모둠의 발표부터 듣는다. 모둠별로 입장, 발표, 퇴장이 2분 이내에 이루어지도록 한다.
- 각 모둠의 발표가 끝날 때마다 나머지 모둠들은 모둠 평가지를 작성하도록 한다.
- 모든 발표가 끝나면 각 모둠 점수를 모아 최고점과 최저점을 버린 후 나머지 점수로 모둠 점수를 부여한다.

④ 마무리

- 발표 후 학생들이 본문 내용을 예측할 수 있도록 한다.

참고 자료

- 교사용 CD의 Before You Read 동영상 화면 및 본문 이미지

활동 변형/
확장 아이디어

- 앞에서 발표하는 대신 ‘둘 가고 둘 남기’를 하여 이야기를 소개한 후, 가장 마음에 드는 이야기를 선정하도록 할 수 있다.
- 쉽게 이미지 카드를 배열할 수 있도록 이미지 카드에 Hidden Message를 써 놓을 수도 있다.
예시) A PRINCESS 철자 9개를 이야기의 순서대로 각 이미지 카드에 씀

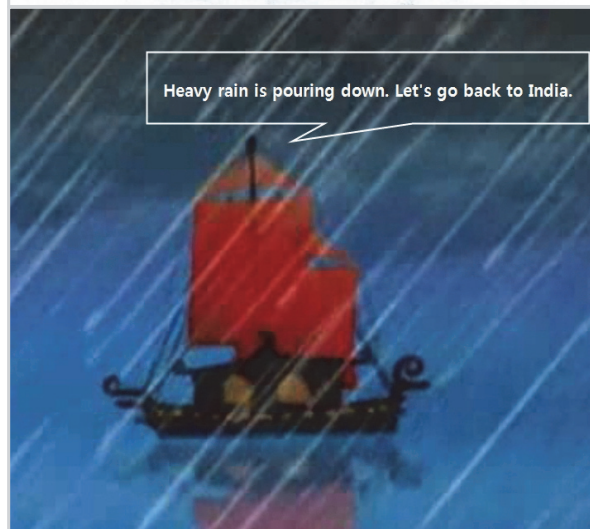
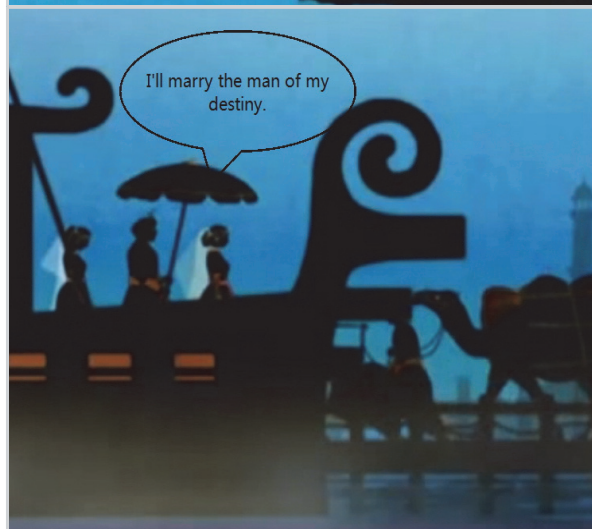
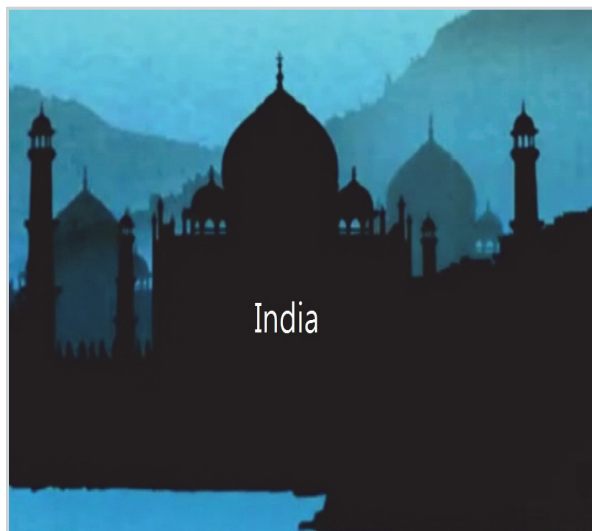
Tips

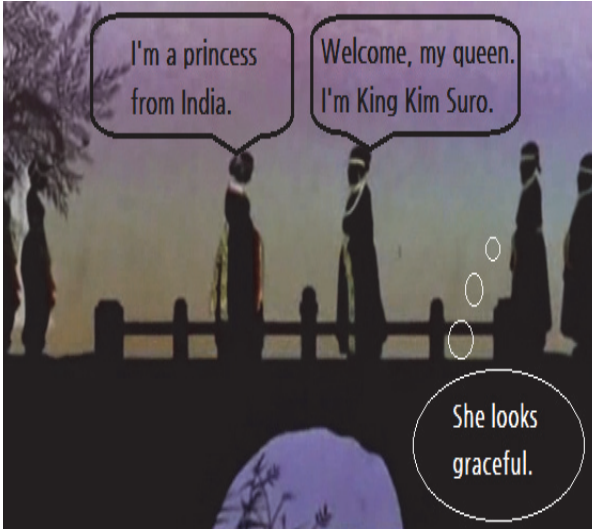
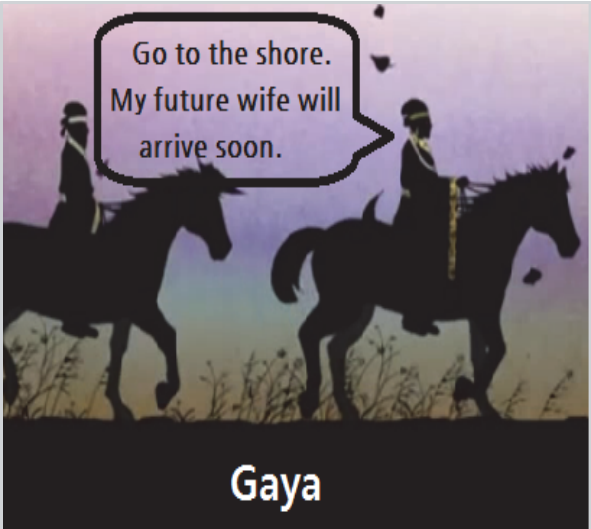
for Teachers

- 이야기가 다양하게 나오면 학생들의 흥미와 참여도가 높아지므로 학생들이 창의력을 최대한 발휘할 수 있도록 격려한다.
- 수준 높은 학생들의 경우 영어로 이야기를 구성하여 발표하도록 할 수 있다. 혹은 우리말과 영어를 일정 부분 섞어서 발표하는 것을 권장할 수 있다.

활동 자료

■ 이미지 카드





모둠 평가지

모둠명	이야기 구성	협력	창의성
	이미지 카드의 정보를 바르게 이해하고 이야기를 연계성 있게 구성함.	모둠 전체가 발표에 참여함.	상상력을 이용하여 이야기를 흥미롭게 구성함.
	5-4-3-2-1	5-4-3-2-1	5-4-3-2-1
	5-4-3-2-1	5-4-3-2-1	5-4-3-2-1
	5-4-3-2-1	5-4-3-2-1	5-4-3-2-1

Jigsaw Reading

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

각자가 지문의 한 부분의 전문가가 되도록 함으로써 개별 학습자의 학습에 대한 책임감을 높이는 한편 디딤영상 시청의 부담감을 낮추고, 활발한 모둠 내 의사소통을 통하여 편안한 분위기 내에서 수준별 학습이 가능하도록 한다.

활동 목표

문장을 끊어 읽기 단위로 의미를 이해하고 설명하며 읽은 내용을 바탕으로 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.

성취기준

[9영03-01] 문장을 의미 단위로 끊어 읽으면서 의미를 파악할 수 있다.

[9영03-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 자기관리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

개인별 학습지

디딤영상 내용

- 문장을 의미 단위로 끊어 읽으며 의미를 이해할 수 있도록 설명한다.
- 문장의 주요 어휘 및 문법(시제)을 정리한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 읽기 PPT를 활용하여 문장을 끊어읽기 단위로 의미를 이해할 수 있도록 한다. 자신이 담당할 파트의 디딤영상을 시청하며 미리 나눠 준 개인별 학습지에 필기하게 한다.

- 전체 지문을 세 파트로 나눠 제작한다. 파트별로 따로 제작하거나 한 파일 중간에 파트를 표시해도 된다.
- (4인 모둠 기준) 모둠 내에서 자율적으로 한 파트당 1~2명이 맡아 해당 디딤영상을 시청해 오게 한다. 이렇게 하면 개별 학습자의 학습 책임을 높이는 동시에, 지나치게 무기력하거나 학습 수준이 떨어지는 학습자는 다른 한 명과 함께 파트를 담당할 수 있어 무책임한 한 명으로 인한 모둠 전체의 학습 결손 위험성을 낮추고 낮은 수준 학습자의 학습에 대한 불안감 및 부담감을 낮출 수 있다.

Part A

Lesson 4. Read

교과서 기록

The Princess from India

인도에서 온 공주

A long time ago, /the king of India /had a dream.

옛날에, 인도의 왕이 꿈을 꾸었다.

In his dream, /a god appeared and said, /"Your daughter will marry /the king of Gaya, /a kingdom in the Far East. /Send her to Gaya."

그의 꿈에서, 신이 나타나 말했다. "네 딸은 극동에 있는 한 왕국인 가야의 왕과 결혼하게 될 것이다. 네 딸을 가야로 보내거라."

The king believed the god's words /and said to his daughter, /"Go and marry /the man of your destiny."

왕은 신의 말을 믿었고, 그의 딸에게 "가서 너의 운명의 남자와 결혼 하거라."라고 말했다.

Part B

Lesson 4. Read

교과서 기록

The princess /got on a boat /with her servants /and set off for Gaya.

공주는 하인들과 배를 타고 가야로 출발했다.

However, /the waves were high, /and heavy rain poured down. /The boat came back.

그러나 파도는 높고 거센 비가 쏟아졌다. 배가 되돌아왔다.

The king placed /a set of magical stones /on the boat.

왕이 배에 한 세트의 신비한 돌들(파사 석탑)을 올려놓았다.

The ocean calmed down /right away!

바다는 곧바로 잠잠해졌다!

Part C

Lesson 4. Read

교과서 기록

The servants /went to the shore.

신하들은 해안으로 갔다.

A young lady and her servants /arrived on a boat.

한 젊은 여인과 그녀의 하인들이 배를 타고 도착했다.

The king was right!

왕이 옳았다!

The lady looked beautiful and graceful.

여인은 아름답고 우아해 보였다.

"I am a princess from India," /the lady said.

"저는 인도에서 온 공주입니다." 여인이 말했다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인 및 Expert Study

- 교사는 각 파트별 학습 구역을 정해주어 학생들이 자신의 담당 파트로 이동하도록 한다.
- 전문가 집단 안에서 개인별 학습지의 필기를 서로 확인하며 학습 내용을 확인한다.
- 주요 어휘 및 문법을 함께 요약정리하고 학습지에 있는 담당 파트의 교과서 질문 (comprehension check-up questions)에 답하도록 한다.

② Group Study

- 교사는 학생들이 본래의 모둠으로 돌아가도록 한다.
- 모둠 내에서 돌아가며 자신의 전문 파트를 설명하면 나머지 학생들은 개인별 학습지에 설명을 들으며 필기하도록 한다. (이때 친구의 학습지를 베껴 쓰지 않고, 반드시 말로 하는 설명을 들으며 필기하도록 유도한다.)

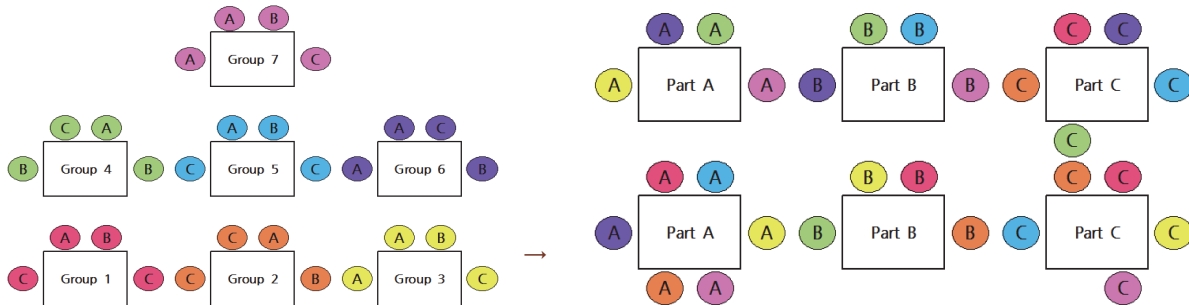
③ 마무리

- 각자 친구로부터 배운 부분의 comprehension check-up questions에 답하면서 이해도를 확인한다. 모둠 내 전문가들은 정답을 확인해주고 질문에 답해준다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 마무리 단계에서 모둠별로 지문 이해 문제를 내고 둘 가고 둘 남기를 통해 다른 모둠에 서로 문제를 내고 풀도록 할 수 있다.
- 마무리 단계에서 정해진 시간 내에 과제를 해결한 모둠에 보상할 수 있다. (모둠원이 협동하여 교과서 74쪽의 After You Read 문제를 풀게 하거나, 각자 자신의 수준에 맞는 Worksheet(교사용 자료실)를 선택하여 문제를 해결하게 함.)

※ 모둠 내 파트 분담 및 Expert Group 이동 예시: 각 파트 당 2~3개의 소그룹으로 자유롭게 모여앉아 학습할 수 있게 함



Tips

for Teachers

- Expert Study를 할 때 지나치게 무기력하거나 학습 수준이 크게 떨어지는 학생들을 따로 모아 교사가 개별 지도하여 Group Study에서 모둠에 기여할 수 있도록 하면 낮은 수준 학습자에게 수준별 학습 기회와 성공 경험을 제공할 수 있다.
- Expert Study 및 Group Study 단계에서 학생들의 수준에 따라 낮은 수준의 학생들은 끊어 읽기 단위별 의미를 학습지에 쓰도록 하거나, Top-down Question에 답할 때 높은 수준의 학생들은 영어로 답하고 낮은 수준의 학생들은 우리말로 답하도록 하는 등 수준별 과제를 제시할 수 있다.

■ 개인별 학습지

Lesson 4. Reading : The Princess from India	
◆ 어휘 & 문법 정리 ◆ ■ 자신의 담당 파트의 문장들을 끊어 읽기 단위 표시(/)를 한 후, 우리말 의미를 이해해 보세요. A long time ago, the king of India had a dream. In his dream, a god appeared and said, "Your daughter will marry the king of Gaya, a kingdom in the Far East. Send her to Gaya." The king believed the god's words and said to his daughter, "Go and marry the man of your destiny." The princess got on a boat with her servants and set off for Gaya. However, the waves were high, and heavy rain poured down. The boat came back. The king placed a set of magical stones on the boat. The ocean calmed down right away! Far away in Gaya, people were worried about their king. The king was at the age of marriage. His servants said, "We will find a wife for you." "Do not worry," the king said. "My future wife will arrive soon. Go to the shore, and wait for her."	◆ 어휘 & 문법 정리 ◆ ■ 자신의 담당 파트의 문장들을 끊어 읽기 단위 표시(/)를 한 후, 우리말 의미를 이해해 보세요. The servants went to the shore. A young lady and her servants arrived on a boat. The king was right! The lady looked beautiful and graceful. "I am a princess from India," the lady said. "Welcome, my queen," the king greeted the princess warmly. "I am King Kim Suro." They fell in love at first sight. The king and the princess soon got married. They had ten sons and two daughters and lived happily ever after. ◆ Comprehension Checkup Questions ◆ 1. (Part A) What did the god say to the king of India? 2. (Part B) Why did the princess's boat come back? 3. (Part C) What did the princess say to the king?

Mind Mapping & SCW

수업 준비

난이도 중상

소요시간 90분

수업 의도

- 본문을 이야기 구성 단계(발단-전개-절정-결말) 단계로 나눠 읽으면서 동사 중심으로 내용을 정리하도록 하여 이야기의 세부사항을 파악하고 과거와 미래 시제에도 익숙해지도록 한다. 이때 마인드맵을 활용하여 학생들의 흥미를 유발하고 내용을 장기간 기억할 수 있게 한다.
- 마인드맵에서 동사 키워드를 뽑아 본문을 요약함으로써 작문 실력을 향상하고 본문의 줄거리를 정리한다.

활동 목표

- 본문을 이해하고 마인드맵으로 정리할 수 있다.
- 동사 키워드를 이용하여 본문을 요약할 수 있다.

성취기준

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 창의적 사고력, 자기관리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

- A3 용지(학생 수만큼), 색연필/컬러 펜, 디딤영상 출력물
- 마인드맵, B4 이상의 종이, 색연필 혹은 사인펜

디딤영상 내용

- 본문을 발단, 전개, 절정, 결말로 나누어 해석해 준다.

디딤영상 주요 내용

본문을 발단-전개-절정-결말로 나누어 4개의 디딤영상을 제작한다. CD-ROM > Read나 교사용 자료실의 읽기 PPT를 활용한다. (youtube에서 마인드맵 기초 영상을 찾아 보여주면 학생들이 마인드맵을 쉽게 이해할 수 있다.)

The Princess from India
인도에서 온 공주

A long time ago, the king of India had a dream. In his dream, 옛날에, 인도의 왕이 꿈을 꾸었다.

a god appeared and said, "Your daughter will marry the king of Gaya, a kingdom in the Far East. Send her to Gaya." 그의 꿈에서, 신이 나타나 말했다. "네 딸은 극동에 있는 한 왕국인 가야의 왕과 결혼하게 될 것이다. 네 딸을 가야로 보내라."

The king believed the god's words and said to his daughter, "Go and marry the man of your destiny." 왕은 신의 말을 믿었고 자신의 딸에게 말했다. "가서 네 운명의 남자와 결혼하여라."

Think and Share

Fact

Far away in Gaya, people were worried about their king. 멀리 가야에서는, 사람들이 왕을 걱정했다.

The king was at the age of marriage. His servants said, 왕은 혼인할 나이였다. 그의 신하들이 말했다.

"We will find a wife for you." "신하들이 대왕의 짝을 찾아 드리겠습니다."

"Do not worry," the king said. "My future wife will arrive soon. Go to the shore, and wait for her." "걱정 마시오." 왕이 말했다. "내 미래의 부인은 곧 도착할 것이요. 해안으로 가서 왕후를 기다리시오."

Think and Share

The princess got on a boat with her servants and 공주는 하인들과 배를 타고 가야로 출발했다.

set off for Gaya. However, the waves were high, 그러나 파도는 높았고 거센 비가 쏟아졌다.

and heavy rain poured down. The boat came back. 배가 되돌아왔다.

The king placed a set of magical stones on the boat. 왕이 배에 한 세트의 신비한 돌들(파사 석탑)을 올려놓았다.

The ocean calmed down right away! 바다는 곧바로 잠잠해졌다!

Think and Share

The servants went to the shore. A young lady 신하들은 해안으로 갔다.

and her servants arrived on a boat. The king was right! 한 젊은 여인과 그녀의 하인들이 배를 타고 도착했다. 왕이 맞았던 것이다!

The lady looked beautiful and graceful. 여인은 아름답고 우아해 보였다.

"I am a princess from India," the lady said. "저는 인도에서 온 공주입니다." 여인이 말했다.

"Welcome, my queen," the king greeted the princess warmly. "어서 오시오, 나의 왕비," 왕은 공주를 따뜻하게 맞이했다.

"I am King Kim Suro." They fell in love at first sight. "나는 김수로왕이요." 그들은 첫눈에 사랑에 빠졌다.

The king and the princess soon got married. 왕과 공주는 곧 결혼했다.

They had ten sons and two daughters and lived happily ever after. 그들은 열 명의 아들과 두 딸을 낳았고 그 후로 행복하게 살았다.

Think and Share

수업하기

활동 방법

Mind Mapping

① 디딤영상 확인

- 사전에 모둠별로 상의하여, 각자 발단, 전개, 절정, 결말 디딤영상을 맡아 시청 및 필기를 하도록 한다.
- 마인드맵 그리는 방법을 함께 정리해본다.
- 각자 맡은 디딤영상 시청 여부를 확인 후, 디딤영상 출력물을 필요한 학생에게 제공한다.

② 마인드맵 작성하기

- 각 모둠에서 발단-전개-절정-결말을 맡은 전문가들끼리 모이게 한다.
- 전문가 집단끼리 책에서 동사를 찾아 표시하도록 한다. 동사의 주어도 표시하도록 한다.
- 개인별로 A3 용지를 나눠준 후 동사를 주 가지로 하여 내용 정리 마인드맵을 영어로 작성 하도록 한다.

③ 마인드맵 공유하기

- 원래 모둠으로 돌아와 마인드맵의 키워드를 읽어가며 모둠원들에게 본문 내용을 차례대로 설명하게 한다. 내용 연결이 잘 안 되면 책을 참고하게 한다.

④ 마무리

- 개인별 학습지를 상의하며 풀도록 한다. (교사용 자료실의 수준별 읽기 worksheet을 활용할 수 있다.)
- 작성한 마인드맵을 모둠별로 붙여 제출하도록 한다. (일렬로 혹은 사각형으로)
- 학습지와 마인드맵의 완성 유무를 확인하여 개인별 칭찬 도장을 찍어준다.

참고 자료

- youtube 마인드맵 기초 영상

활동 변형/ 확장 아이디어

- 마인드맵 대신 별집맵을 활용할 수도 있다.

Tips

for Teachers

- 협력을 최대화하기 위해 전문가 집단의 인원이 3~4명이 될 수 있도록 집단 수를 조절한다.
- 마인드맵 예시를 출력하여 모둠별로 배부하거나 화면에 띄워 학생들이 참고할 수 있도록 한다.

활동 방법

SCW

① Spinning Chain Writing(SCW)을 통한 본문 내용 요약하기

- 모둠원들은 각기 다른 색의 펜을 준비한다.
- Sector 1에 발단, 전개, 절정, 결말이라 쓴다.
- SCW 보드를 90도 회전하여 Sector 2에 지난 활동으로 만든 마인드맵에서 키워드 1개를 선택하여 요약 문장을 쓴다.
- 다시 SCW보드를 90도 회전한 후 Sector 2의 키워드를 제외한 것 중 1개를 넣어 Sector 3에 문장을 쓴다.
- SCW보드를 다시 90도 회전한 후 Sector 2, 3의 키워드를 제외한 것 중 1개를 넣어 Sector 4에 문장을 쓴다.
- 수준이 낮은 학생들의 경우 책을 참고하여 쓰도록 한다.
- 활동이 끝난 모둠끼리 서로의 오류를 찾아 수정하도록 한다.

② 다다익선 빙고

- 한 모둠씩 차례대로 발단 부분의 문장을 1개씩 읽는다.
- 비슷한 내용의 문장이 있는 모둠의 손을 들게 한 후, 문장 옆에 손을 든 모둠 수만큼 표시하도록 한다.
- 발단 부분의 문장이 모두 끝나면 전개-절정-결말의 문장들도 같은 방식으로 공유한다.
- 문장 옆에 쓴 숫자들을 모두 더하여 가장 숫자가 큰 모둠에게 칭찬 스티커를 준다.

③ 마무리

- SCW와 마인드맵을 교실 게시판에 부착하여 반 전체가 공유하도록 한다.
- 개인별로 SCW의 문장들을 노트에 순서대로 작성해온 학생들에게 칭찬 스티커를 준다.

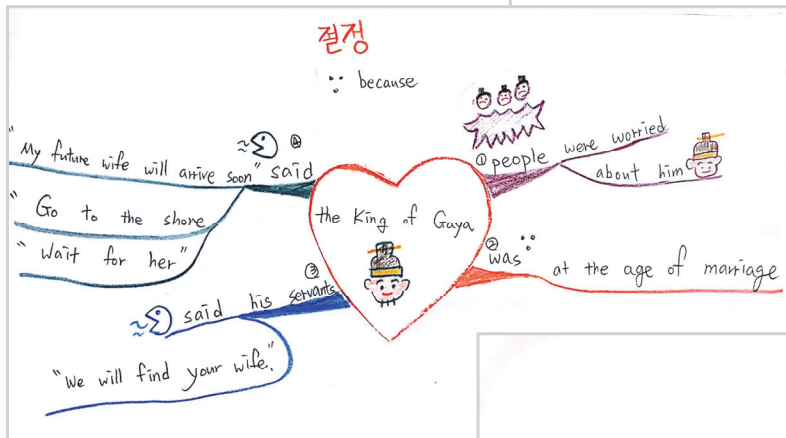
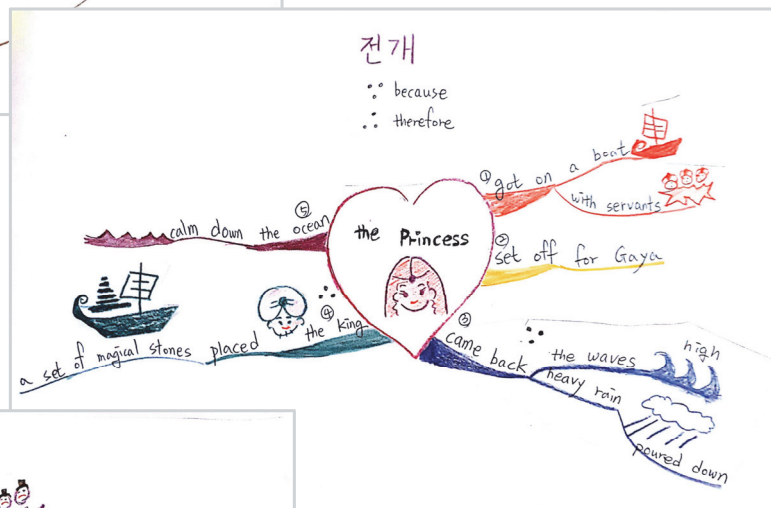
Tips

for Teachers

- 모둠별 문장 읽기를 할 때 발단-전개-절정-결말의 순서대로 읽도록 하고, 발표할 차례인 모둠에게 남은 문장이 없다면 다른 모둠들에게 남은 문장이 있는지 확인하도록 한다.

활동 자료

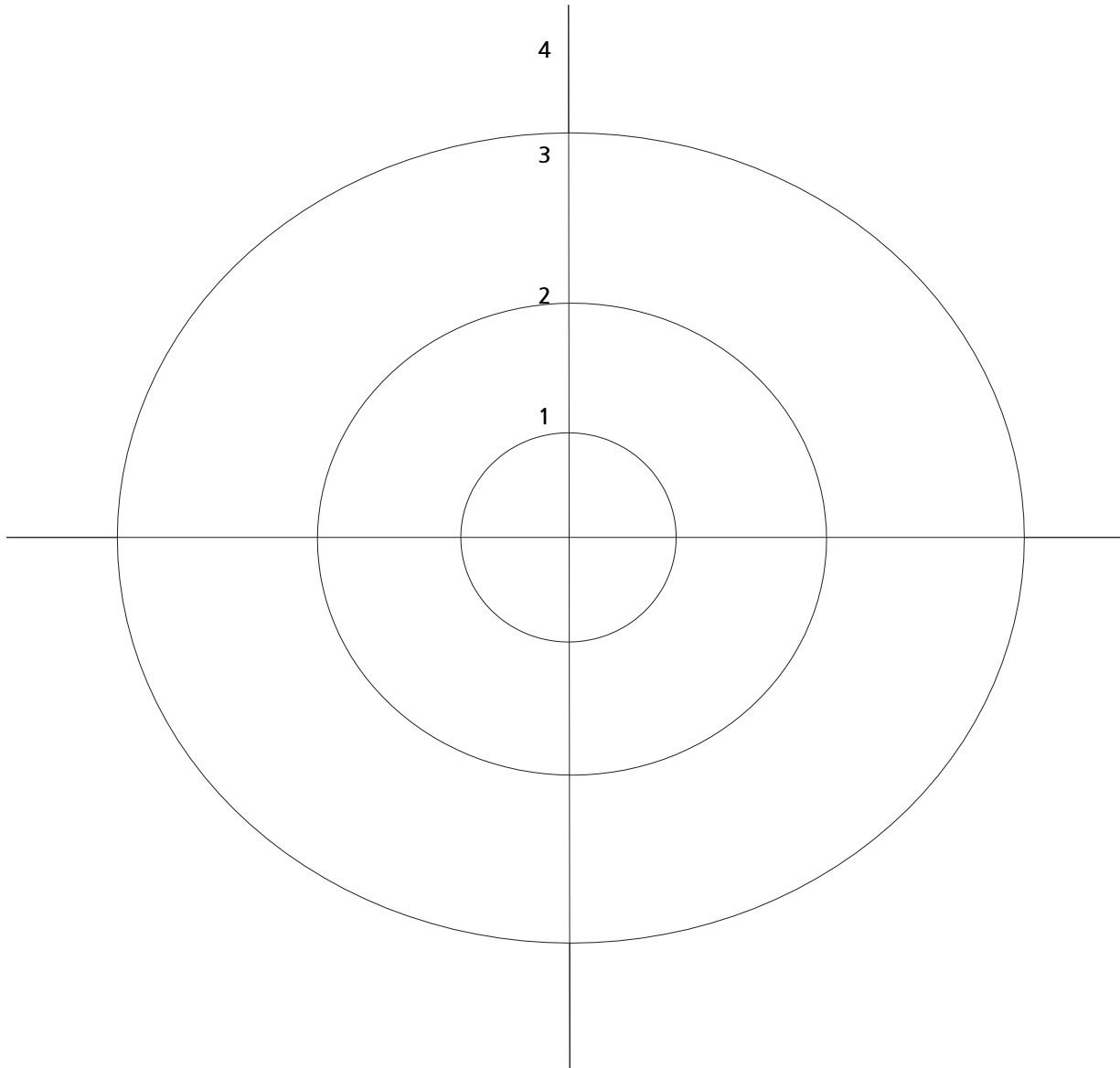
■ 단계별 마인드맵 예시



Lesson 4. The Princess from India

Summarizing - Spinning Chain Writing

1. 발단-전개-절정-결말을 sector 1에 쓰세요.
2. 마인드맵에서 각 부분에 해당하는 키워드를 1개 골라 sector 2에 요약 문장을 작성하세요.
3. 각 부분에 해당하는 다른 키워드를 1개 골라 sector 3에 요약 문장을 작성하세요.
4. sector 2, 3과 다른 키워드를 1개 골라 sector 4에 요약 문장을 작성하세요.



Animation UCC 만들기

수업 준비

난이도 중

소요시간 90분

수업 의도

읽기 후 활동으로, 모둠원들과 협력하여 읽은 내용의 순서, 전후 관계를 정리하여 다른 매체로 재생산하는 과정에서 협업능력과 창의적 표현 능력을 기르고 전반적인 지문의 내용이해를 돕는다.

활동 목표

모둠원들과 협력하여 읽은 내용의 순서, 전후 관계를 정리하여 다른 매체로 재생산할 수 있다.

성취기준

[9영03-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.

핵심역량

의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

A4 용지(학생 수만큼), 이미지 카드(모둠 수만큼), 색연필/컬러펜, 풀, 가위

디딤영상 내용

- 본문 내용을 다시 확인하고 싶은 학생들은 지난 수업의 디딤 영상을 보고 오게 할 수 있다.
- 필요한 경우, UCC 구성 요건 및 제작 방법에 대해 간단히 정리한 디딤영상을 제공할 수 있다.

수업하기

활동 방법

[1차시]

① 역할 분담하기

- 본문을 '발단 - 전개 - 절정 - 결말'의 네 단계로 나누어 단계별로 어떠한 내용이 들어가야 할지 모둠 내에서 함께 정하고 각자 한 부분씩 맡는다.

② 만화 그리기

- 교사는 모둠 당 활용할 수 있는 이미지 카드와 만화를 그릴 용지를 나눠준다.
- 각자 자신이 맡은 부분에 해당하는 이미지 카드를 활용하여 필요한 부분을 오려 붙이고 말 풍선을 그려 대사를 적어 넣거나 해설(narration)을 적어 넣도록 한다. 필요한 경우 그림을 덧붙여 그리거나 이미지 카드 대신 자신이 직접 그림을 그릴 수 있다.

[2차시]

③ Peer-editing 및 촬영

- 모둠 구성원끼리 각자가 맡은 단계의 만화 결과물을 바꿔 보면서 오류를 수정하도록 한다.
- 모둠 내에서 UCC 촬영을 위한 역할을 분담하고 연습을 해본 후 촬영하도록 한다.

④ 공유 및 평가

- 완성된 모둠별 Animation UCC를 팀버스나 학급 SNS를 통하여 공유하고, 댓글이나 설문을 통하여 자기평가 및 상호 동료평가를 하도록 한다. (비판보다는 잘된 점을 서로 칭찬하고 격려할 수 있도록 유도한다.)

활동 변형/
확장 아이디어

- 그림을 그리는 대신 색깔 점토를 이용하여 점토 인형을 만들어 인형을 만들고, 프레임별로 인형의 형태를 조금씩 변형해 가면서 촬영하는 형식의 점토애니메이션(Clay Animation)을 만들도록 할 수 있다. (미술 과목과 연계할 수 있다.)
- 애니메이션 대신 연극의 형태로 구성할 수도 있으며(국어 과목과 연계 가능) 이때 학급 앞에서 공연하는 것을 쑥스러워할 수도 있으므로 심리적 안정감을 주기 위해 모둠별로 연극 공연을 UCC로 제작하여 공유하도록 할 수 있다.

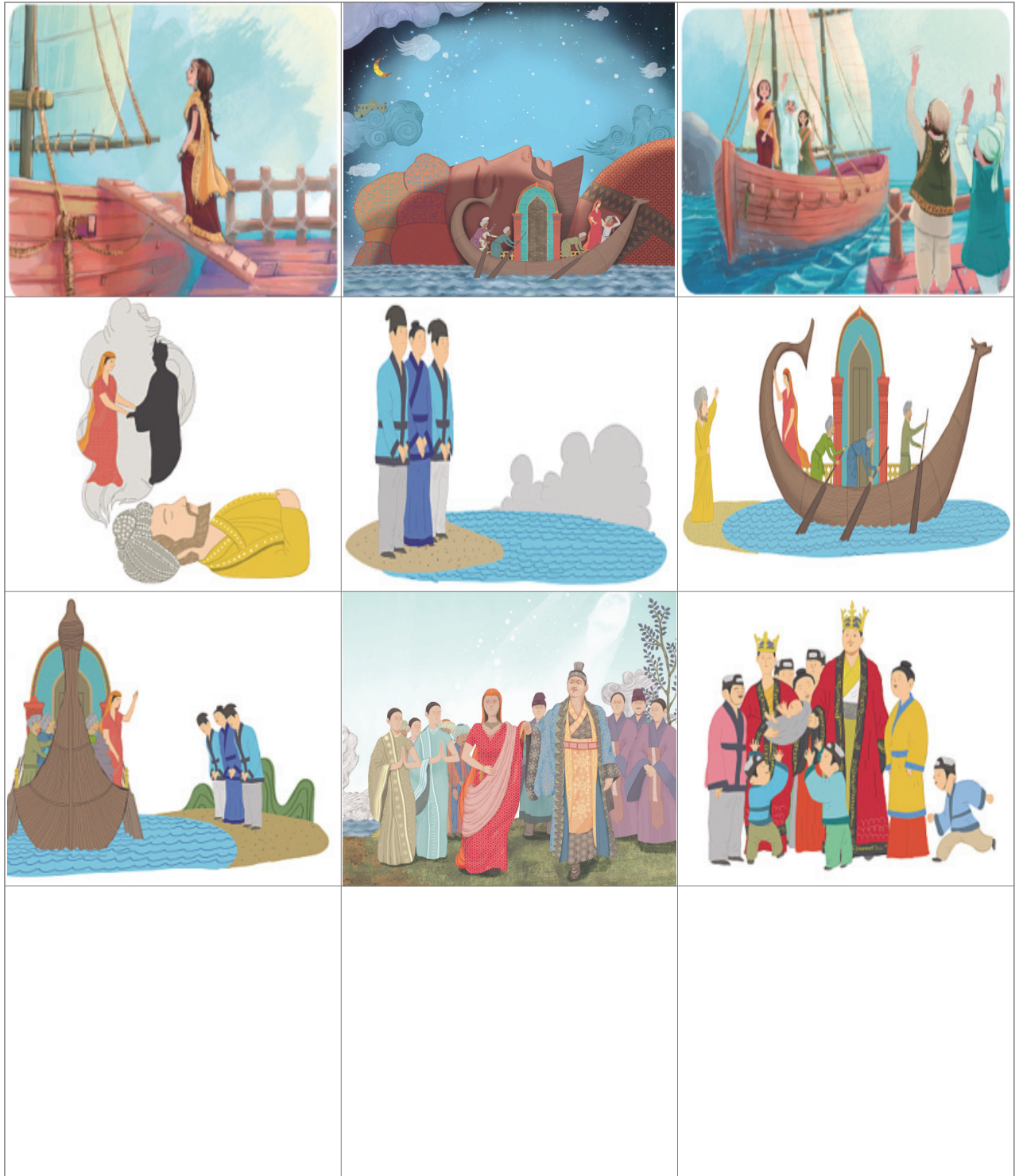
Tips

for Teachers

- 촬영할 때 모둠원들이 해설 및 인물의 역할을 맡아 목소리 더빙을 하도록 할 수도 있지만, 내성적인 성격으로 자신의 목소리 녹음을 부담스러워 하면 배경 음향이나 자막을 활용하여 무성 애니메이션으로 제작하도록 할 수 있다.
- ①~②번 단계와 ③~④번 단계를 각각 한 차시로 운영하며, 단계별 참여도 및 완성도를 과정 평가하여 수행평가에 반영할 수 있다. 상황에 따라 ④번 단계를 하나의 차시로 구성하여(총 3차시 수업으로 구성) 수업시간 내에 모둠별 UCC 시사회 및 평가회를 열고 자기평가 및 동료평가 결과를 수행평가에 반영할 수 있다.

활동 자료

■ 이미지 카드 예시



구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	읽은 내용을 바탕으로 사건의 순서, 전후 관계를 정확하게 추론하여 ‘발단 - 전개 - 절정 - 결말’의 단계로 적절히 나눌 수 있다.	읽은 내용을 바탕으로 사건의 순서, 전후 관계를 추론하여 ‘발단 - 전개 - 절정 - 결말’의 단계로 나눌 수 있다.	읽은 내용을 바탕으로 사건의 순서, 전후 관계를 대략 추론하여 ‘발단 - 전개 - 절정 - 결말’의 단계로 나누는데 참여할 수 있다.
의사소통 역량	5	읽은 내용을 바탕으로 새로운 문장을 만들어 정확하고 유창하게 표현할 수 있다.	읽은 내용을 바탕으로 새로운 문장을 만들어 표현할 수 있다.	읽은 내용을 바탕으로 새로운 문장을 만들어 표현하는데 참여할 수 있다.
창의적 사고 역량	5	이미지 카드를 활용하여 읽은 내용의 핵심을 창의적이고 효과적으로 시각화하여 표현할 수 있다.	이미지 카드를 활용하여 읽은 내용의 핵심을 시각화하여 표현할 수 있다.	이미지 카드를 활용하여 읽은 내용을 시각화하여 표현할 수 있다.
공동체 역량	5	작품제작과정에서 모둠원들과 적극적으로 협력하며 자신의 의견과 다른 친구 의견을 존중하고 토의를 통해 조율할 수 있다.	모둠원들과 협력하여 작품을 제작하는 과정에 협력하며 친구의 의견을 존중하는 태도를 보일 수 있다.	모듬 작품제작에 참여할 수 있다.
자기관리 역량	5	작품제작 과정에서의 모듬 내 의사소통 및 역할 분담 과정을 스스로 평가하고 반성하며 결과물에 대한 감상평을 객관적이고 구체적으로 전달할 수 있다.	작품제작 과정에서의 모듬 내 의사소통 및 역할 분담 과정을 스스로 평가하고 결과물에 대한 감상평을 전달할 수 있다.	작품제작 과정에서의 모듬 내 의사소통 및 역할 분담 과정에 대한 자기평가와 결과물에 대한 감상에 참여할 수 있다.

Stories from Our History

One Card

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

게임을 통해 어법 학습 및 연습을 거부감 없이 즐겁고 쉽게 할 수 있도록 하고, 어법적 지식이 단순한 문제풀이에만 그치는 것이 아니라 실제 발화에도 자연스럽게 연결될 수 있도록 한다.

활동 목표

과거, 미래 시제의 문장을 평서문, 의문문, 부정문의 형태로 어법에 맞게 말할 수 있다.

성취기준

[9영02-09] 일상생활에 관한 일이나 사건의 순서, 전후 관계에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

개인별 학습지, 게임용 카드 세트(모둠 수만큼)

디딤영상 내용

- 동사의 유형별 과거시제와 미래시제 표현 방법을 정리한다.
- 과거시제와 미래시제의 부정문과 의문문 표현 방법을 정리한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 문법 PPT를 활용하여 단원 핵심 문법을 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.
디딤영상을 시청하며 미리 배부된 개인별 학습지를 채우도록 한다.

Lesson 4



과거시제 [1] be동사

- 의미: ~였다, ~있었다
- 형태: am, is는 was로, are은 were로 바뀐다.

	주어	be동사 현재	be동사 과거
단수	1인칭 I	am	was
	2인칭 You	are	were
	3인칭 He, She, It	is	was
복수	1인칭 We	are	were
	2인칭 You		
	3인칭 They		

과거시제 [1] be동사

- 부정문: was/were + not (=wasn't / weren't)
Ex. He **was not**(=wasn't) tall.
They **were not**(=weren't) at the party.
- 의문문: (의문사 +) Was/Were + 주어 ~?
Ex. **Were** they late for school yesterday?
When **was** your last trip?

과거시제 [1] be동사

Q 괄호 안에서 알맞은 말을 고르시오.

1. I (was / were) busy yesterday.
2. You (was / were) late for school.
3. Ms. Park (was / were) a math teacher.
4. They (wasn't / weren't) very tall.
5. He (wasn't / weren't) at my birthday party.
6. (Was / Were) you there, too?

과거시제 [2] 일반동사

규칙동사 과거형 만드는 법

동사	만드는 법	예
대부분의 동사	+ -ed	watch → watched cook → cooked
-e로 끝나는 동사	+ -d	like → liked close → closed
「단모음 + 단자음」으로 끝나는 동사	자음 하나 더 쓰고 + -ed	stop → stopped plan → planned
「자음 + y」로 끝나는 동사	y → -ied	study → studied cry → cried

과거시제 [2] 일반동사

불규칙동사의 과거형

현재형	과거형	현재형	과거형
come	came	go	went
make	made	begin	began
tell	told	know	knew
have	had	give	gave
feel	felt	eat	ate
run	ran	see	saw
do	did	teach	taught
get	got	say	said
fall	fell	think	thought

과거시제 [2] 일반동사

Q 괄호 안의 단어를 과거형으로 바꿔 쓰시오.

1. He ran very fast. (run)
2. My sister watched TV yesterday. (watch)
3. I went to school last Friday. (go)
4. We made cookies for his birthday. (make)

Q 다음을 지시대로 바꿔 쓰시오.

She played baseball yesterday.
→ (부정문으로) She **didn't** play baseball yesterday.
Did she play baseball yesterday?
→ (의문문으로)

미래시제

조동사 will

- 의미: ~ 할 것이다, ~ 하려고 한다
- 형태
 - 긍정문: 주어 + will + 동사원형 ~.
 - 부정문: 주어 + will not(=won't) + 동사원형 ~.
 - 의문문: (의문사 +) Will + 주어 + 동사원형 ~?

Ex. He **will play** baseball this afternoon.
It **will rain** tomorrow.

미래시제

Q 어법상 틀린 부분을 찾아 바르게 고쳐 쓰시오.

1. I ~~visit~~ Sokcho next week.
will visit
2. She ~~will makes~~ a cake for me.
make
3. Will you ~~are~~ back tomorrow?
be
4. They ~~will come not back~~.
will not(=won't) come

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 개인별 학습지의 필기를 모둠별로 서로 확인하고 서로 묻고 답하며 학습 내용을 확인하게 한다. (학습지를 보지 않고 답하도록 유도한다.)

② One Card 게임하기

- 미리 만들어 놓은 카드 세트를 각 모둠에 나눠준다.
- 가위-바위-보로 이긴 사람이 King / Queen이 되어 Slave 한 명과 나머지 Noble 계급을 정한다. 하위 계급은 상위 계급에 존댓말을 하며, 같은 계급끼리나 아래 계급에는 반말할 수 있다. (Slave → Noble → King / Queen)
- Slave가 카드를 섞어 모둠원들에게 5장씩 나눠주고 나머지 카드는 가운데에 얹어 쌓아둔다.
- 자신이 가진 카드를 한 장 내려놓으면서 카드에서 제시된 단어를 모두 활용하여 조건에 맞는 문장을 말한다. 이때 문장이 문법적으로 옳은 문장이면 나머지 모둠원이 “인정”을, 틀린 문장이면 “노인정”을 외친다. 모두에게 “인정”을 받으면 카드를 내려놓고 다음 사람으로 순서가 넘어간다. 모두에게 “노인정”을 받으면 카드를 내려놓지 못하고 순서가 넘어간다.
- “인정”과 “노인정”에 의견 논쟁이 생기면 교사에게 질문할 수 있으며, 교사의 도움으로 문제가 해결된 카드는 내려놓을 수 있다. (이때 교사의 판단에 따라 문제가 해결된 카드를 내려놓고 카드 더미에서 다른 카드를 한 장 가져가도록 할 수도 있다.)
- 같은 카드를 두 장 가지고 있을 때는 한꺼번에 내려놓을 수 있다.
- 카드가 한 장 남았을 때는 “원카드”라고 외쳐야 하며 “원카드”를 외치기 전에 다른 모둠원이 먼저 외치면 가운데 카드 더미에서 한 장을 가지고 가야 한다.
- 제일 먼저 카드를 손에서 모두 내려놓은 사람이 King / Queen이 되고 게임이 끝난다.
- King / Queen이 지정하는 대로 새로 계급이 정해지고, King / Queen이 지정하는 사람부터 새로 게임을 시작할 수 있다.

③ 마무리

- 교사에게 질문했던 사항 중 중요한 것들 몇 가지를 제시하고 학생들이 답해 보게 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 학생들이 활동에 익숙해지면 둘 가고 둘 남기로 모둠 대항전 게임을 할 수 있다. 계급별 점수를 주고 제한 시간을 설정하여 제한 시간까지 게임을 계속하도록 하여 각 개인이 획득한 점수를 모둠별로 합산하여 가장 많은 점수를 얻은 모둠에 보상을 한다.
- 이득 카드(그냥 내려놓을 수 있는 카드), 짱이득 카드(해당 카드를 내려놓고 나머지 사람들은 카드 더미에서 한 장씩 가져가게 하는 카드), 핵이득 카드(해당 카드를 내려놓고 다른 한 명에게 자신의 카드 중 하나를 줄 수 있는 카드)를 활용하면, 더욱 재미있게 활동할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 카드를 출력할 때는 글씨가 뒤에서 비춰 보이지 않도록 180g 이상의 용지로 출력하는 것이 좋다.
- 낮은 수준의 학생들은 문장 말하기를 어려워할 수 있으므로 학습지를 참고하거나 자신의 순서가 아닐 때 친구들에게 물어볼 수 있도록 하여 참여도를 높일 수 있다.
- 게임 방법을 PPT로 만들거나 칠판에 필기하여 보여주면, 학생들이 게임 중 참고할 수 있어 게임이 더 순조롭게 진행된다.

■ 개인별 학습지

Lesson 4. Grammar

◆ 디딤표를 시청하며 아래 빈칸에 알맞은 말을 쓰세요.

과거시제 [1] be 동사

- 의미 :
- 형태 :

	주어	be동사의 현재	be동사의 과거
단수	1인칭 I	am	
	2인칭 You	are	
	3인칭 He, She, It	is	
복수	1인칭 We	are	
	2인칭 You		
	3인칭 They		

- 부정문의 형태 : _____
- 의문문의 형태 : _____

Q. 괄호 안에 알맞은 말을 쓰세요.

- I _____ busy yesterday.
- You _____ late for school.
- Ms. Park _____ a math teacher.
- They _____ very tall. (부정문으로)
- He _____ at my birthday party (부정문으로)
- _____ you there, too? (의문문으로)

과거시제 [2] 일반동사

- 규칙동사의 과거형

동사	만드는 법	예
대부분의 동사	+ -ed	watch → cook →
‘e’로 끝나는 동사	+ -d	like → close →
‘단모음 + 단자음’으로 끝나는 동사	자음 하나 더 쓰고 + -ed	stop → plan →
‘자음 + y’로 끝나는 동사	y → -ied	study → cry →

- 불규칙 동사의 과거형

현재형	과거형	현재형	과거형
come		go	
make		begin	
tell		know	
have		give	
feel		eat	
run		see	
do		teach	
get		say	
fall		think	

- 부정문의 형태 : _____
- 의문문의 형태 : _____

Q. 괄호 안의 단어를 과거형으로 바꿔 쓰세요.

- He _____ very fast. (run)
- My sister _____ TV yesterday. (watch)
- I _____ to school yesterday. (go)
- We _____ cookies for his birthday. (make)

Q. 다음을 지시대로 바꿔 쓰세요.

She played baseball yesterday. → (부정문으로) _____
→ (의문문으로) _____

미래시제 [3] 조동사 will

- 의미 :
- 형태 :
- 긍정문 : _____
- 부정문 : _____
- 의문문 : _____

Q. 어법상 틀린 부분을 찾아 바르게 고치세요.

- I visit Sokcho next week.
- She will makes a cake for me.
- Will you are back tomorrow?
- They will come not back.

■ Card Set

사용할 단어	조건	사용할 단어	조건	사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
we be friends	과거시제 부정문	we be friends	과거시제 부정문	his horse run fast	미래시제 의문문	his horse run fast	미래시제 의문문
사용할 단어	조건	사용할 단어	조건	사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
I be short	과거시제	I be short	과거시제	she be teacher	과거시제 의문문	she be teacher	과거시제 의문문
그냥 내려놓기		그냥 내려놓기		사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
♣ 이 득 ♣		♣ 이 득 ♣		we make cookie	미래시제	we make cookie	미래시제
내려놓고, 나머지 사람들은 하나씩 가져가기		내려놓고, 나머지 사람들은 하나씩 가져가기		사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
♠♣ 짱 이 득 ♣♠		♠♣ 짱 이 득 ♣♠		I am home	미래시제	I am home	미래시제
내려놓고, 나머지 사람 중 한 명에게 내 카드 하나 주기		내려놓고, 나머지 사람 중 한 명에게 내 카드 하나 주기		사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
♠♠♠ 핵 이 득 ♠♠♠		♠♠♠ 핵 이 득 ♠♠♠		it begin dark	과거시제	it begin dark	과거시제

사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
she teach math	과거시제	she teach math	과거시제
사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
the baby cry at night	과거시제	the baby cry at night	과거시제
사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
my sister watch TV	과거시제	my sister watch TV	과거시제
사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
you do homework	과거시제 의문문	you do homework	과거시제 의문문
사용할 단어	조건	사용할 단어	조건
he knows the answer	미래시제 부정문	he knows the answer	미래시제 부정문

SNS Posting

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

자칫 지루하고 어렵게 느껴질 수 있는 쓰기 학습이지만 SNS에 익숙한 학생들의 특징을 활용하여 자신의 특별한 하루를 SNS에 포스팅한다는 설정을 제시하여 재미있게 활동에 참여하도록 한다.

활동 목표

자신의 특별한 하루를 SNS에 포스팅할 수 있다.

성취기준

[9영04-05] 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

의사소통 역량, 심미적 역량

수업모형

짝 활동, 개별활동

준비물

A4 활동지, B4 색지(연한 색, 학생 수 만큼), 색연필 세트(모둠당 2개씩), 사전

수업하기

활동 방법

❶ 짝과 함께 대화하며 생각하기

- 각자 특별했던 하루를 떠올려 보도록 한다. (없으면 가상의 특별한 하루를 생각해 보도록 한다.)
- 짝이 다음과 같은 질문을 영어로 하면 영어로 답변하도록 한다.
(When was it? Where were you? What did you do? How did you like it?)
- 짝의 답변을 간단히 메모하여 서로 교환하도록 한다.

❷ SNS Posting

- 메모와 사진을 참고하여 학습지에 4문장 이상 영작하도록 한다.
- B4색지에 깨끗하게 글을 옮겨 쓰고 하루를 잘 표현할 수 있는 간단한 그림을 그리게 한다.

❸ Gallery Walk

- 완성한 작품을 교실에 붙이고 다른 학생의 작품 하단에 'Like' 하트에 색칠하거나 'Comment'를 달도록 한다. 문법적 오류 수정을 댓글로 달도록 할 수 있다.

❹ 마무리

- 댓글이나 피드백을 통해 알게 된 오류를 수정하여 제출하도록 한다.
- 완성한 학생들 모두에게 과제수행 칭찬 스티커를 준다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 읽기의 등장인물(인도의 왕, 김수로왕, 인도 신하, 가야 신하)을 카드에 적어 모둠에서 랜덤으로 선택하도록 한 다음 해당 인물이 되어 동일한 쓰기 활동을 할 수 있다. 읽기 후 활동과 쓰기를 연계함으로써 시간을 효율적으로 사용할 수 있다.
- 서술형 평가 문항으로 활용할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 개인별로 글을 쓰는 동안에도 모둠원들과 서로 묻고 답할 수 있도록 자유로운 분위기를 조성한다.
- 일찍 활동을 끝낸 학생들은 다른 학생들을 도와주거나 다른 작품들을 감상할 수 있도록 한다.

정지장면 만들기

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

우리나라 역사 속 유명한 인물들의 이야기를 정지장면으로 만들어 영어로 표현하게 하면 학생들의 부담은 줄고 흥미도와 참여도는 증가할 것이다. 연극의 장점을 활용하면서 시간을 효율적으로 사용할 수 있다.

활동 목표

역사 속 인물들의 이야기를 정지장면으로 표현하고 장면을 이해할 수 있다.

성취기준

[9영01-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 상황 및 화자 간의 관계를 추론할 수 있다.
[9영02-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량, 창의적 사고 역량, 자기관리 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

정지장면 기획서(모둠 수만큼), 포스트잇, 휴대폰(모둠 수만큼), 모둠 칠판

수업하기

활동 방법

① 모둠별 배정한 이야기 공유하기

- 4단원 시작과 함께 모둠별 이야기를 정하고, 주어진 기간 내에 모둠별로 학급 온라인 게시판에 이야기를 업로드하도록 한다. 이야기는 10문장 내외로 하여 분량을 적게 한다.
- 다른 모듬의 이야기들을 해당 차시 이전까지 읽고 내용을 파악하도록 한다. 댓글 달기 혹은 간단한 노트 필기로 확인할 수 있다.
- 다른 모듬의 이야기를 확인 못 한 모듬을 위해 이야기들을 출력하여 준비해둔다.

② 정지장면 연습하기

- 이야기를 가장 잘 표현할 수 있는 장면을 정하고, 등장인물과 연기할 배우들을 정한다.
- 한 장면에 모든 등장인물이 나올 수 있도록 비주얼 씽킹으로 미리 표현하도록 한다. 이야기 속의 다른 시간과 공간을 동시에 재현할 수도 있다. (예시 참조)
- 각자 맡은 등장인물의 대사를 포스트잇에 써서 그려진 캐릭터 옆에 붙이게 한다. 대사는 최소 2문장 이상으로 하고, 이야기에 대한 정보를 최대한 많이 넣거나 학습한 표현을 대사에 사용할 경우 플러스 점수를 부여할 수 있다. 영작을 위한 인터넷 사용을 허용하도록 한다.
- 일찍 끝난 모듬은 학습지를 제출하고 정지장면을 연습하도록 한다.
- 대사를 검토하고 피드백한다.

③ 등장인물 추측하기

- 모듬별로 이야기 제목과 등장인물을 소개하고 정지장면을 연출하도록 한다.
- 한 명씩 어깨를 터치하면 자신의 대사를 말하도록 한다. 목소리가 작은 경우 한 번 더 터치하여 큰 소리로 말하도록 한다.
- 다른 모듬은 모듬 칠판에 누가 어떤 등장인물인지 추측하여 작성한다.
- 활동을 마친 후, 발표한 모듬의 각 학생은 “I am 등장인물.” 이라고 말하도록 한다.
- 맞힌 정답의 수에 따라 1~4점 모듬 점수를 부여한다.

④ 마무리

- 가장 잘 표현한 모듬에게 Best Scene 상을 수여하고 모듬 점수를 준다. (가장 많은 모듬이 정답을 맞힌 장면에 상을 줄 수도 있다.)
- 개인별로 Best Actor/Actress의 이름과 그 이유를 포스트잇에 적도록 하고 개인별 칭찬 스티커를 준다.

Tips

for Teachers

- 장면 그리기는 생략하거나 짧은 시간에 이루어질 수 있도록 한다.
- 1차시부터 프로젝트를 소개하여 수업 틈틈이 준비하도록 하면 시간을 효율적으로 사용할 수 있다.

활동 자료

■ 정지장면 기획서 예시

Class _____ Group Name _____

Lesson 4. Amazing Stories from Korean History

1. 제목 : The King from an Egg

2. 등장인물 및 배우

등장인물	배우
주몽	
유화부인	
대소왕자	
소서노	

3. 정지장면 및 대사



평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
공동체 역량	5	정지장면 준비를 위한 모든 활동에 적극적으로 참여하고 다른 모둠 발표 시 적극적으로 경청할 수 있다.	정지장면 준비를 위한 대부분의 활동에 참여하고 다른 모둠 발표 시 경청할 수 있다.	정지장면 준비를 위한 활동에 참여하고 다른 모둠 발표 시 참관할 수 있다.
의사소통 역량	5	이야기의 핵심 정보가 담겨 있고 등장인물의 특징을 잘 살린 대사를 명료하게 전달할 수 있다.	이야기의 정보를 담은 등장인물의 대사를 잘 전달할 수 있다.	이야기 속 등장인물의 대사를 전달할 수 있다.
자기관리 역량	5	이야기를 1차 기한 내에 업로드하고 다른 모듬의 모든 이야기를 미리 확인할 수 있다.	이야기를 2차 기한 내에 업로드하고 다른 모듬의 이야기를 미리 확인할 수 있다.	이야기를 업로드하고 다른 모듬의 이야기를 수업 중 확인할 수 있다.
창의적 사고 역량	5	이야기의 핵심 내용을 창의적으로 잘 표현 수 있다.	이야기의 내용을 잘 표현 수 있다.	이야기의 장면을 표현할 수 있다.
지식정보처리 역량	5			

Baseball Game

수업 준비

난이도 중

소요시간 90분

수업 의도

직접 문제를 냄으로써 학습한 내용을 깊이 있게 이해하도록 하고, 야구게임을 응용한 문제풀이 방식으로 학생들의 흥미와 참여도를 높일 수 있다.

활동 목표

문제를 내고 야구게임을 하며 문제를 해결할 수 있다.

성취기준

[9영02-06] 주변의 사람, 사물에 대해 묻거나 답할 수 있다.
[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 자기관리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

빨강, 노랑, 파란색 A4 2장 이상씩(모둠별), 칠판 자석 10개

디딤영상 내용

야구게임 방법을 설명한다.
단원 수업의 디딤영상을 보며 복습하게 할 수 있다.

수업하기

활동 방법

① 문제 내기

- 모둠을 2팀으로 나눈다.
- 각 팀에 어휘, 문법, 듣기 말하기, 읽기 등 출제할 영역을 할당한다.
- 문제 형태는 우리말 또는 영어 문장 True/False, 우리말 또는 영어 주관식, 양자택일 문제 등 수준을 다양하게 내도록 한다.
- A4 용지를 4등분하여 개인별로 2장 이상씩 갖고 종이 1개당 문제 1개를 작성하도록 한다.
- 빨간 종이에 난이도 고, 노란 종이에 난이도 중, 파란 종이에 난이도 하 수준의 문제를 작성하도록 한다.
- 개인별로 할당된 문제를 일찍 낸 학생들은 다른 팀원들을 돕도록 한다.

② 야구 게임하기

- 칠판에 야구 경기장을 그리고, 칠판 자석을 말로 삼는다.
- 공격팀(문제 출제)이 수비팀(문제풀이) 선수를 지명한다. 한 번 지명한 선수는 다시 지명하지 않는다.
- 학생 수준에 맞추어 난이도를 선택한 후 호명된 선수가 문제를 큰 소리로 읽고 답한다. 이때 같은 팀원이 힌트를 주면 경고를 한다.
- 하 수준 문제를 맞히면 1루타, 중 수준 문제는 2루타, 상 수준 문제는 3루타, 오답을 말하면 아웃된다. 삼진 아웃되면 공수 교대를 한다. 정답 여부는 공격팀에서 확인한다.
- 문제에 답하는 시간은 10초 이내로 제한하고, 1선수 당 1문제만 답하도록 하여 모든 학생이 문제를 풀 수 있도록 한다.
- 심판(교사)이 문제에 오류가 있다고 판단한 경우 포볼을 선언하고 선수는 1루로 진출한다.
- 홈에 들어온 말의 개수가 많은 팀이 승리한다.

③ 마무리

- 승리한 팀에 속한 모둠에게 칭찬 스티커를 준다.
- 학생들이 만든 문제들을 B4용지에 붙여 복사하여 개인별로 풀어보도록 한다.

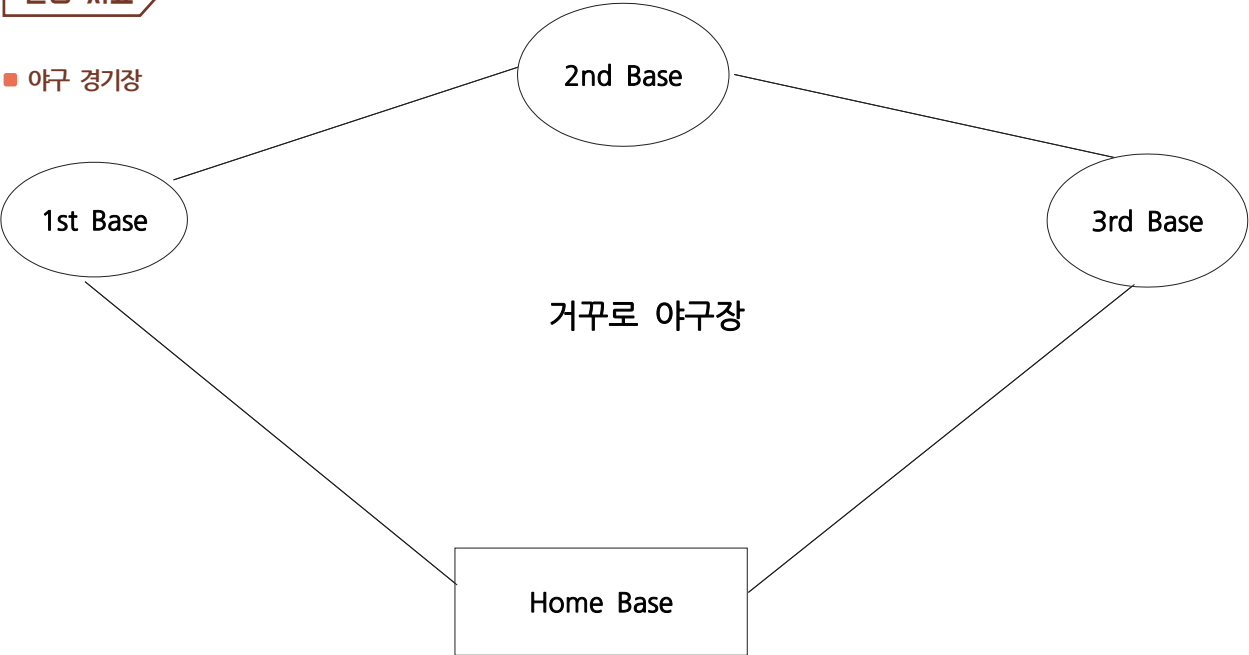
Tips

for Teachers

- 문제를 잘 풀지 못한 학생들을 팀 내에서 따뜻하게 위로해줄 수 있도록 지도한다. 팀 분위기 점수를 따로 책정하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.

활동 자료

야구 경기장



문제 예시

상(읽기) What did the Indian King do when his daughter came back?	중(말하기 듣기) What did you do yesterday? (완전한 문장으로 답하기)
중(문법) I met a girl yesterday. She a)looks b)looked graceful.	하(읽기) 인도 공주의 꿈속에 신이 나타나 가야로 가라고 말하였다. (True/False)

My Dream Trip

Treasure Hunting
& Bingo Game

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

보물찾기와 빙고의 결합 활동을 통해 모든 학생이 즐겁고 활동적으로 게임에 참여하며 어휘를 익히도록 한다.

활동 목표

보물찾기와 빙고를 통해서 핵심단어의 의미와 뜻을 파악할 수 있다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

빙고판, 오피스 벨, 필기구

디딤영상 내용

- 해당 단위 핵심단어의 발음과 뜻을 정리한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM 교사용 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 단원 핵심 어휘를 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.



Lesson 5
My Dream Trip
Vocabulary



Lesson 5. Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

adventure	서점	chef
guesthouse	tribe	visitor center



단원별 단어장

be interested in	☐
straight	☐
by the way	☐
adventure	☒
excited	☐
at last	☐
check in	☐
guesthouse	☐

▶ 단원별 단어장
▶ 일과별 단어장
▶ 나라별 단어장

Lesson 1 2 3 4 **5** 6 7 8 SL



단원별 단어장

be interested in	☐
straight	☐
by the way	☐
adventure	☐
excited	☐
at last	☐
check in	☐
guesthouse	☐

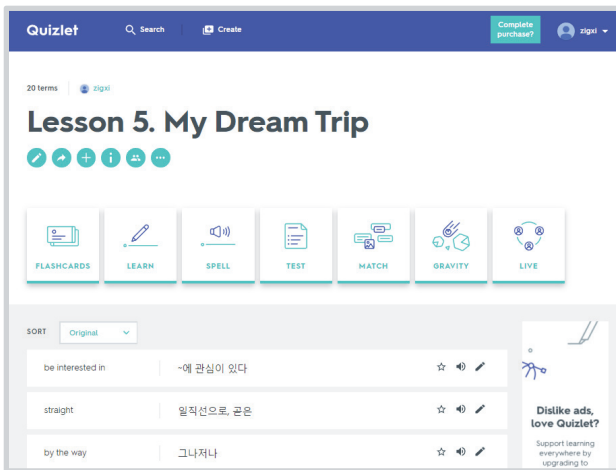
▶ 단원별 단어장
▶ 일과별 단어장
▶ 나라별 단어장

Lesson 1 2 3 4 **5** 6 7 8 SL

Lesson 5

퀴즐렛 사이트(<https://quizlet.com/>)를 활용하면 다양한 어휘 활동을 할 수 있다. (활용 방법은 1과 Word Hunt 참고)

▼ 5과 퀴즐렛 예: <https://quizlet.com/215275709/lesson-5-flash-cards/>



Quizlet

20 terms | zigi

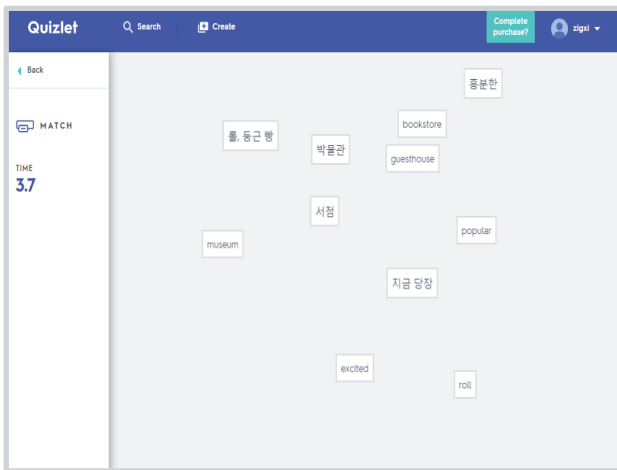
Lesson 5. My Dream Trip

FLASHCARDS LEARN SPELL TEST MATCH GRAVITY LIVE

SORT Original

be interested in	~에 관심이 있다	☆ 🔊 ✎
straight	일직선으로, 곧은	☆ 🔊 ✎
by the way	그나저나	☆ 🔊 ✎

Dislike ads, love Quizlet?



Quizlet

Back

MATCH

TIME 3.7

bookstore, guesthouse, popular, 지공 당장, excited, roll, museum, 서점, 박물관, 흥, 등근 흥, 흥분한

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 퀴즐렛 사이트를 활용하여 플래시 카드를 보고 단어를 읽고 뜻을 말하게 한다.
- 모둠별로 서로 확인하게 한다.

② 학습지 작성 및 단어 외우기

- 디딤영상과 플래시 카드로 배운 단어로 개인별 학습지를 완성하게 한다.
- 모둠 내에서 서로 학습지를 확인하게 하고 정답을 확인한다.
- 10분 동안 단어를 외우게 한다. (단어 개수에 따라 시간을 조정할 수 있다.)

③ Treasure Hunting & Bingo

- 교사가 수업 전에 교실 곳곳에 영어단어 카드를 숨겨둔다.
- 각 모둠에 빙고판을 나눠준다.
- 모둠원은 빙고판에 단어 뜻을 적는다
- 교사가 정한 일정 시간(3~5분) 동안 모둠원들은 교사가 숨겨둔 단어를 찾는다
- 찾아온 영어단어와 빙고판에 적어둔 한글 단어 뜻을 매칭시킨다.
- 교사가 정한 빙고줄을 완성한 모둠원은 오피스벨을 누른다.
- 교사가 빙고줄을 확인한 후 보상한다.

④ 마무리

- 배운 단어를 다시 읽어보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 단어 카드를 숨길 때 3~4개 단어를 함께 숨겨도 된다.
- 상황에 따라 디딤영상이나 단어 학습지에 교과서의 다른 단어들을 추가해도 된다.
- 단어 하나하나를 숨기는 것이 어렵다면 모둠 수에 맞게 봉투를 준비하여 봉투 안에 한정된 영어단어 카드를 넣어서 숨기면 모둠 수 만큼만 숨기면 된다. 이때 봉투 겉면에 A, B, C 등을 써서 1모듬은 A를 찾고, 2모듬은 B, 3모듬은 C를 찾게 하면 더 재미있는 활동이 된다.
- 봉투만 숨길 때는 빙고와의 결합 외에 보물찾기 활동만으로도 가능하다. (봉투에 영어단어와 한글 뜻 카드 두 가지를 다 넣어 두고 모듬별로 모듬의 봉투를 찾은 후에 영어단어와 한글 뜻을 가장 먼저 매칭시킨 모듬에 보상한다.)

Tips

for Teachers

- 처음 이 활동을 할 때는 교사가 단어를 숨기지만 2, 3번째로 활동하는 반은 이전 반 학생들에게 단어를 숨기게 하면 교사의 수고도 덜고 학생들도 단어를 숨기는 재미를 맛볼 수 있다.
- 학생들이 단어를 찾을 때 너무 소란스러울 수 있으니 단어 찾는 동안은 말하지 않게 하면 보다 안정된 활동이 된다.
- 숨겨둔 단어를 찾을 때 모듬원 전원이 찾게 하는 것보다 일정 모듬원은 찾고 일정 모듬원은 찾아온 단어를 빙고판과 매칭 시키게 해도 된다.

활동 자료

■ 개인별 단어 학습지

Lesson 5. New Words

Step 1. 모둠별로 상의하여 빈칸을 채우세요.

No	Word	Meaning	No	Word	Meaning
1	be interested in		11		지역의, 현지의
2		일직선으로, 곧은	12	roll	
3		그나저나	13		카페
4	bookstore		14	chef	
5	adventure		15	tribe	
6	excited		16		인기 있는
7		마침내	17	museum	
8	check in		18	block	
9		게스트하우스	19	right now	
10	attend		20	close	

Step 2. 빈칸에 알맞은 표현을 보기에서 골라 쓰세요.

[보기] chef attend right now excited check in by the way popular

- _____, did you finish your homework?
- They are _____ about the concert.
- I will _____ at this hotel.
- This model is very _____ these days.

■ 빙고판 예시: 단어 개수에 따라 4줄 혹은 5줄 등 다양하게 만들 수 있음

※ Write down the Korean meanings of New Words.

My Dream Trip

Speaking Race

수업 준비

난이도 하

소요시간 45분

수업 의도

보드게임 형식으로 학생들이 주요 문장들을 최대한 많이 말할 수 있도록 한다.

활동 목표

계획 말하기, 길 묻고 답하기를 익히고 말할 수 있다.

성취기준

[9영02-07] 주변의 위치나 장소에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

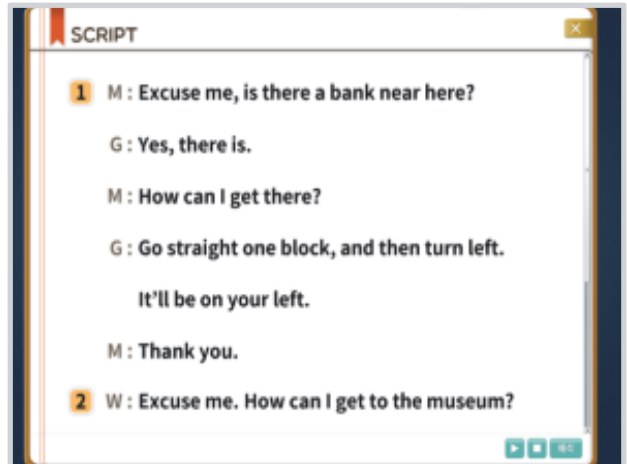
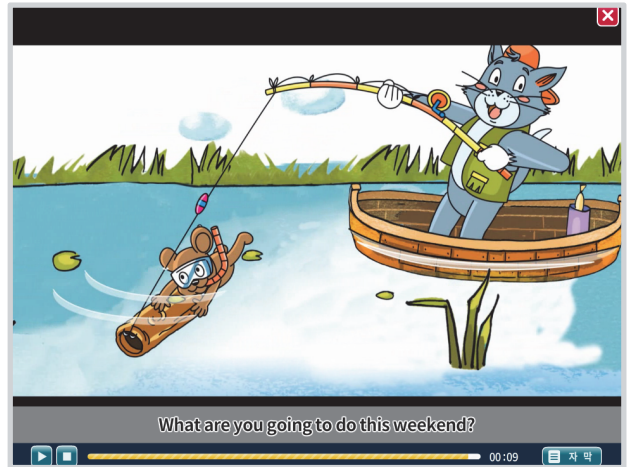
Speaking Race 보드판

디딤영상 내용

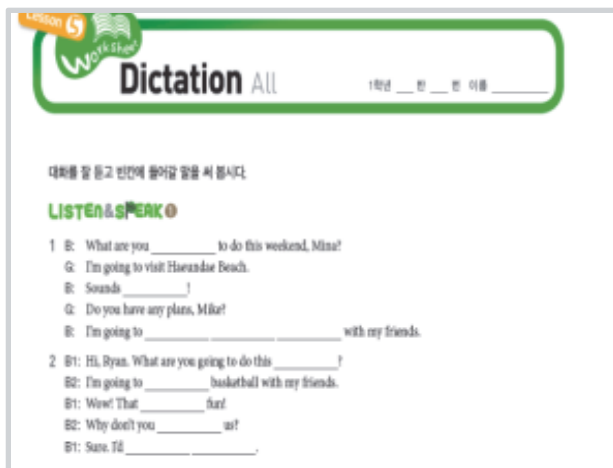
- 계획 말하기, 길 묻고 답하기 표현에 관해 설명한다.
- 대화를 따라 읽고, 묻고 답하는 대화를 연습할 수 있도록 한다.
- 대화 내용을 충분히 이해할 수 있도록 설명하고, 소리 내어 말할 수 있는 연습을 하도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM > Listen & Speak, Communicate의 애니메이션을 보여주고 계획 말하기, 길 묻고 답하기 표현을 설명한다. 대화를 듣고 교과서의 문제를 풀게 하고, 핵심표현을 여러 번 따라 말해보면서 익히도록 유도한다.



설명을 마친 후 교사용 자료실의 수준별 듣기 Worksheet를 활용하여 학생들이 학습한 내용을 스스로 점검하게 한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- key expressions 확인하며 서로 설명한다.
- 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 speaking 내용을 다시 한번 듣고 speaking 연습을 할 수 있도록 한다.

② Speaking Race

- 모둠별로 전체 대화문을 읽는다.
- 짝끼리 전체 대화문을 읽는다. (잘 읽지 못하는 부분은 서로 가르쳐주면서 읽게 한다.)
- Speaking Race 시작
 - 일정 시간을 제시하고 Pair로 한 명은 A에서, 다른 한 명은 B에서 동시에 읽기 시작한다.
(Speaking Race 활동지는 두 명이 1장을 같이 봄)
 - 한 칸씩 짚어가면서 읽어가다가 한 곳에서 만나면 가위바위보를 하고, 이긴 사람은 계속 진행, 진 사람은 처음으로 돌아가서 시작한다.
 - 반복하여 상대방의 시작 칸까지 먼저 오는 사람이 이긴다.

③ 마무리

- 먼저 끝나는 모둠은 다시 한번 하도록 한다.
- 승자가 결정이 안 되는 모둠은 정해진 시간이 끝나면 활동도 끝나게 한다.

참고 자료

- 거꾸로교실 수업 자료집

활동 변형/ 확장 아이디어

- 본문의 내용으로 활동할 경우, 읽기 연습을 위한 Reading Race로 진행할 수 있다.
- 학생들이 기억하기를 원하는 내용이나 중요한 문장을 반복적인 읽기나 말하기로 익힐 수 있도록 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 대화문의 문장 수가 부족한 경우, Listening Script나 교사가 추천하는 문장을 추가하여 활동할 수 있다.
- 반복적인 읽기를 통해 자연스럽게 문장을 암기하거나 기억할 수 있게 할 수 있다.

I'm going to play basketball with my friends.	Wow! That sounds fun!	Why don't you join us?	Sure. I'd love to.	Excuse me, is there a bank near here?	Yes, there is.
Yes, there is.	Excuse me, is there a bank near here?	Sure. I'd love to.	Why don't you join us?	Wow! That sounds fun!	I'm going to play basketball with my friends.
Hi, Ryan. What are you going to do this afternoon?	Speaking Race (Lesson 5) 1. Start from A or B. 2. Read aloud the sentences. 3. When you meet your partner, do rock scissors paper. 4. Winner keep going, loser go back starting point. 5. When you arrive at partner's starting point, you win.				How can I get there?
How can I get there?					Hi, Ryan. What are you going to do this afternoon?
I'm going to see a movie with my friends.					Go straight one block, and then turn left. It'll be on your left.
Go straight one block, and then turn left. It'll be on your left.					I'm going to see a movie with my friends.
Do you have any plans, Mike?					Thank you.
Thank you.					Do you have any plans, Mike?
Sounds exciting!					Excuse me. How can I get to the museum?
Excuse me. How can I get to the museum?					Sounds exciting!
I'm going to visit Haeundae Beach.					Go straight two blocks, and then turn right. It's next to the subway station.
Go straight two blocks, and then turn right. It's next to the subway station.	← A ● Ready? Set! Go! ● B →				I'm going to visit Haeundae Beach.
	What are you going to do this weekend, Mina?	← A ● Ready? Set! Go!		Thanks a lot.	What are you going to do this weekend, Mina?
	Thanks a lot.			Thanks a lot.	

모듬 오류 듣기

수업 준비

난이도 중

소요시간 20분

수업 의도

개인이 들은 내용과 모듬원들이 들은 내용을 서로 비교해 가며 Worksheet의 오류를 찾음으로써 더욱 정확한 듣기 활동을 한다.

활동 목표

계획 말하기, 길 묻고 답하기를 익히고 말할 수 있다.

성취기준

[9영01-01] 어구나 문장을 듣고, 연음, 축약된 소리를 식별할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

모듬 활동

준비물

Worksheet

디딤영상 내용

- 계획 말하기, 길 묻고 답하기 표현에 관해 설명한다.
- 대화를 따라 읽고, 묻고 답하는 대화를 연습할 수 있도록 한다.
- 대화 내용을 충분히 이해할 수 있도록 설명하고, 소리 내어 말할 수 있는 연습을 하도록 유도한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- key expressions 확인하며 서로 설명한다.

② 모둠 오류 듣기 활동

- 교과서 Communicate 부분의 대화문에서 오류를 8개~13개 정도 만든다.
- 오류를 포함한 Script가 있는 Worksheet을 개인별로 나눠 준다.
- 대화문의 길이와 오류의 개수에 따라 네 번에서 다섯 번 정도 들려준다.
- 다섯 번을 들려줄 경우, 처음 네 번을 들려주고 난 다음, 모둠별로 상의할 시간을 2분 정도 준 후에 다시 마지막 한 번을 들려준다.
- 모둠별로 오류의 개수를 말한다. 이때 한번 말한 오류의 개수를 반복 못 하도록 한다. 그래야만 충분한 모둠별 상의가 이루어진다.

③ 마무리

- 듣기 오류의 개수를 정확히 맞춘 모둠에 보상한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 이 활동은 본문의 내용으로도 듣기 활동을 할 수 있다.
- 학생들이 어려워하는 관사, 복수, 연음, 축약 형태 등의 문법적 오류뿐만 아니라 내용적 오류도 같이 만들 수 있다.
- 아주 간단한 활동이지만 모둠별로 듣고 오류를 찾는 활동으로 학생들의 집중도가 높을 뿐만 아니라 개인별로 찾은 오류와 친구들이 찾은 오류를 서로 비교해 가며 본인의 실력을 향상할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 한국 학생들이 듣기 어려워하는 부분인 연음 및 축약형, 관사 및 복수 형태에서 오류를 만들어 듣기 실력을 향상시킬 수 있다.
- 반복적인 듣기를 통해 자연스럽게 문장을 암기하거나 기억할 수 있도록 유도할 수 있다.

활동 자료

■ 개인별 학습지

Lesson 5. Listen & Speak / Communicate

Step 1. 위치 묻고 답하기

A: I'm going to visit Sokcho next month. 나는 다음 달에 속초에 갈 거야. B: What are you going to do there? 거기서 뭘 할 거니? A: I'm going to ride a bike along the beach. 나는 해변을 따라 자전거를 탈 거야.	'~할 것이다'라는 뜻으로 계획을 말할 때는 <u>be going to</u> 표현을 쓴다.
---	--

Step 2. 길 묻고 답하기

A: Excuse me, how can I get to the visitor center? 실례합니다, 여행 안내소에 어떻게 가나요? B: Go straight one block, and then turn left. It'll be on your right. 한 블록 직진해서 왼쪽으로 도세요. 오른쪽에 있을 거예요.	길을 물을 때는 <u>How can I get to~ ?</u> 표현을 사용하고, 대답할 때는 <u>go straight, turn left/right</u> 등을 사용한다.
---	--

Step 3. 들리는 내용과 다른 부분을 먼저 고치고 다른 부분이 총 몇 개인지 모둠별로 논의하세요.

Anna: Suho, what are you going to do these summer?
 Suho: I(m) going to study French. How about you, Anna?
 Anna: I(m) going to visit Jeju. By (the) way, I need (to) buy travel guide book on Jeju.
 Suho: Go Go Jeju is (a) good book.
 Anna: Thanks! (Are) there a bookstore near here?
 Suho: Yes, there(s) one near our school.
 Anna: How can I get there?
 Suho: Go straight two block, and then turn right. It's (the) white building next (to) the bakery.
 Anna: Wow! That's really close. I(m) going to go there right now.

■ Step 3 원본 Script

Anna: Suho, what are you going to do this fall?
 Suho: I'm going to study Chinese. How about you, Anna?
 Anna: I'm going to visit Jeju. By the way, I need to buy a travel guide book on Jeju.
 Suho: *Go Go Jeju* is a good book.
 Anna: Thanks! Is there a bookstore near here?
 Suho: Yes, there's one near our school.
 Anna: How can I get there?
 Suho: Go straight two blocks, and then turn left. It's the white building next to the bakery.
 Anna: Wow! That's really close. I'm going to go there right now.

Pick Me Up

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

본문의 핵심어를 찾아서 그림으로 나타내어 글의 핵심어 대신 그림으로 매칭해서 전체적인 글의 내용을 파악한다.

활동 목표

본문의 핵심어를 찾아서 글의 전체적인 내용을 파악한다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

포스트잇(모둠별 12장), 사인펜, 색연필, B4용지(모둠별 1장)

디딤영상 내용

- 본문의 핵심내용과 주요 구문, 중요 단어에 관해 설명한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM > Read나 교사용 자료실의 읽기 PPT를 활용하여 본문 내용을 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.
녹화 프로그램이나 앱을 사용하거나 직접 핸드폰으로 찍어서 디딤영상을 제작할 수 있다.

Lesson 5 Read

My Food Adventure in Thailand

by Min Juhan

The Night Before the Trip

My dream is to become a cook. Tomorrow, I am going to visit Thailand with my cousin and learn about Thai food. I am very excited about this trip.

Fact: 이 꿈은 요리사가 꿈인 한 중학생의 실제 경험담을 토대로 작성했습니다.

Q1 What is Juhan's dream? K

A Click

Lesson 5 Read

Chiang Mai

After a long bus ride from Bangkok, we arrived in Chiang Mai. Chiang Mai is an exciting city with lots of fun activities and visited hill tribes.

tribe 부족, 종족, 집단
e.g. I read about an African tribe on the weekend.
여행했다.

Lesson 5 After You Read

A Read and Complete

주어진 문장의 기호를 글쓴이의 여행 일정에 맞게 넣어 봅시다. E

Bangkok

Chiang Mai

- We went to Chiang Mai by bus.
- I cooked pad Thai with the help of a friendly street food chef.
- During the Thai cooking class, we visited a local market.
- I made som tam, spring rolls, and green curry.
- We checked in at a guesthouse on Khaosan Road.

Lesson 5 After You Read

B Read and Write

본문에서 알게 된 정보로 태국을 홍보하는 웹사이트를 완성해 봅시다. E

Amazing THAILAND

Bangkok

1. See _____ in the Grand Palace.
2. Make _____ in a cooking class for travelers.

Chiang Mai

3. Go hiking and _____
4. Try _____

Lesson 5 Read

Bangkok

At last, we arrived in Bangkok.

We first checked in at a guesthouse on Khaosan Road and went to the Grand Palace.

The palace was very beautiful with many colorful buildings.

Lesson 5 Read

In the evening, we tried different street foods.
저녁에는 다양한 길거리 음식들을 맛보았다.

My favorite street food was pad Thai.

I wanted to cook it, and a friendly street food chef taught me.

I was so lucky!

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상 시청 소감 노트를 확인한다.

② 핵심어(Keyword) 뽑아 간추리기

- 책을 덮은 후 모둠별로 나눠준 A4 종이에 핵심어를 생각나는 대로 모두 함께 적어본다.
이때, 적는 단어가 중복되더라도 멈추지 않고 적는다.
- 1분 후 다시 각자 교과서를 보고 핵심어를 확인한다. 위 과정을 3번 반복한다.

③ 핵심어(Keyword) 그리기 & 모둠 내에서 핵심어 찾아보기

- 모둠별로 핵심어를 다 함께 읽고, 가장 핵심이 되는 단어를 중복되지 않게 12개 정한다.
- 모둠원 4명 중 3명은 핵심어 4개를 포스트잇에 그림으로 각각 표현하고 1명은 본문의 내용을 B4용지에 핵심어를 빼고 적는다.
- 완성되면 포스트잇을 섞어 먼저 모둠 안에서 핵심어 자리에 글자 대신 그림을 붙여 본다.

④ 하나 가고 셋 남기 & 핵심어를 붙여 요약문 완성하기

- 포스트잇이 붙어 있는 본문에서 포스트잇을 전부 떼어 다른 종이에 무작위로 배열한다.
- 무작위로 배열된 포스트잇과 포스트잇이 떼어진 본문을 가지고 모둠 대표 한 명이 옆 모둠으로 이동한다.
- 남은 3명은 다른 모둠의 포스트잇을 본문의 알맞은 위치에 붙여 완성한다.

⑤ 마무리

- 완성한 본문은 제출하도록 하여 교실에 게시하고 공유한다.

활동사진 ▶

활동 변형/
확장 아이디어

- 학생들이 선택한 핵심어로 요약문을 만들고 본문을 재구성하게 할 수 있다. 이 경우 모둠별로 핵심어로 본문의 요약문을 B4용지에 작성한 후에 후속 활동을 할 수 있다.
- 추려낸 핵심어를 활용하여 글의 핵심내용을 파악하고 내용 확인 문제를 만들어서 하나 가고 셋 남기 등의 후속 활동을 하여 전체 글의 흐름을 이해하도록 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 포스트잇에 핵심어를 그림으로 그린 후, 포스트잇 뒷면에 해당 단어를 작은 글씨로 적어두도록 하면 그림을 그린 학생들도 핵심어를 헛갈리는 상황을 방지할 수 있다.
- 이동하는 학생을 교체하여 모든 학생이 다른 모둠의 문제를 접할 수 있도록 할 수 있다.
- 본문 내용이 많으면 교사가 미리 본문을 인쇄하여 나눠주고 학생들이 핵심어를 지우고 활동하게 하면 훨씬 빨리 진행된다.

Spinning Chain Writing

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

be going to 및 to 부정사의 명사적 용법을 서로 협업하여 만들어 보고 오류를 수정해 나감으로써 be동사의 쓰임과 활용에 대한 이해를 높이도록 한다.

활동 목표

be going to를 활용한 문장을 만들고 오류를 협업하여 수정함으로써 쓰임을 파악할 수 있다.

성취기준

[9영04-04] 개인 생활의 경험이나 계획에 대해 문장을 쓸 수 있다.

[9영04-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

Spinning Chain Writing Board(B4 또는 A3), 색이 다른 4가지 펜

디딤영상 내용

- be going to 및 to 부정사의 명사적 용법을 설명하고, 예문을 통해 학습하도록 유도한다.
- 디딤영상이 탑재된 SNS에 질문 등을 공유하도록 한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM > Language Use 및 교사용 자료실의 문법 PPT를 활용하여 및 교과서 Language Use를 활용하여 be going to와 to 부정사의 명사적 용법을 익히게 한다.

be going to

- 의미: ~할 것이다, ~할 예정이다
- 형태: 주어 + **be going to** + 동사원형
*가까운 미래의 예측이나 계획(예정)을 나타낼 때 쓴다.

Ex. 나는 오후에 축구를 할 거야.
I _____ soccer this afternoon.

be going to

- 부정문: be동사 + **not** + going to
Ex. He **is not** going to visit the museum.
They **are not** going to have a party.
- 의문문: (의문사 +) Be동사 + 주어 + going to ~?
Ex. **Are you** going to leave for Busan tomorrow?
What **are you** going to do this weekend?

be going to

Q. 괄호 안에서 알맞은 말을 고르시오.

1. Ted (**is** / does) going to play tennis tomorrow.
2. I'm (go / **going**) to see a movie this afternoon.
3. She's going (**to have** / having) dinner with me.
4. Are you (go / **going**) to work tonight?
5. He is going to (**leave** / leaves) for Paris next week.
6. What are you going (**to do** / doing) on Friday?

to부정사의 명사적 용법

*to부정사: 동사의 의미를 가지면서 **명사**, 형용사, 부사 역할을 한다.

- 의미: ~하는 것, ~하기 (to부정사 명사적 용법)
- 형태: **to** + 동사원형

Ex. 나는 **중국어**를 공부하기를 원한다.
I want **to study** Chinese.

Lesson 5 Language Use

I am going to visit Thailand.
We are going to play basketball.

주말 계획을 세운 후 막에게 말해 봅시다. 1

My Weekend Plans

Sat. _____
Sun. _____

1-2 I am going to see a movie on Saturday.

Lesson 5 Write

위의 내용을 바탕으로 여행 첫째 날에 보내는 편지를 써 봅시다. 1

Dear **Minha**,
Hello, I am in **Sokcho**.
Today, I visited **Seoraksan**.
I enjoyed **hiking**.
Tomorrow, I am going to **visit Sokcho Beach**.
I want to **enjoy swimming**.
It will be a lot of fun. Miss you!
Love,
Minho

Dear Amy,
Hello, I am in Busan.
Today, I visited Songdo Beach. I enjoyed swimming.
Tomorrow, I am going to visit BIFF Street. I want to try different street foods. It will be a lot of fun. Miss you!
Love,
Jisu

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상 시청 소감 노트를 확인한다.
- 모둠별로 디딤영상에서 본 내용 중 이해가 안 되는 부분이나 의문점을 서로 나누게 한다.

② Spinning Chain Writing (SCW)

- 4인 한 모듬의 학생들이 서로 다른 색깔의 펜을 가진다.
- Sector 1에 4명의 학생이 동시에 일반동사를 쓴다.
- SCW 보드를 90도 돌려, Sector 2에 옆 친구가 적은 동사에 be going to를 넣어서 문장을 만든다.
- SCW 보드를 또 90도로 돌려, Sector 3에 옆 친구가 적은 Sector 2의 문장을 해석한다.
- SCW 보드를 90도로 또 한 번 돌려, Sector 4에 Sector 2 문장의 부정문 혹은 의문문을 만들 수 있다.

③ 오류 찾고 피드백하기

- SCW 보드를 완성한 후 모듬 내에서 서로의 오류를 찾도록 유도한다. 이때 시간을 충분히 주고 오류를 정하면서 서로의 생각을 공유할 수 있도록 독려한다.
- SCW 보드를 옆 모듬과 교환하여 오류를 찾아 스티커를 붙이고 이유를 쓰게 한다.

④ 마무리

- 스티커가 가장 적게 붙은 모듬에 보상한다.
- 모듬의 SCW 보드를 학급 게시판에 게시하여 학생들이 찾지 못한 오류를 찾도록 독려한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 학급의 수준에 따라 sector를 3개만 하여 be going to의 부정문, 의문문은 만들지 않고 기본 문장 만들기만 해도 된다.
- to부정사의 명사적 용법도 SCW 보드를 활용하여 학습 가능하며, 그 외 비교급, 동명사, 현재 완료, 주격 관계대명사 등 다양한 문법 학습에 활용할 수 있다.
- 문법뿐만 아니라 새 단어를 이용하여 문장 만들기, 본문의 내용을 파악하기 등 교사가 다양한 형태로 적용할 수 있다. (모듬원 4명이 본문 부분을 각각 맡아서 sector 1에서 핵심어 찾기 → sector 2 핵심어가 들어간 문장 찾기 → sector 3 문장 해석하고 중요 어구 및 핵심 문법 적기 → sector 4 본인 파트의 문제 만들기 등으로 진행할 수 있다.)

Tips

for Teachers

- 모듬원이 서로 다른 색을 가지고 쓰도록 독려하면 서로의 오류 파악이 쉽다.
- Spinning Chain Writing의 sector의 수는 교사의 수업 목표에 맞게 3개 혹은 4, 5개 등으로 변형할 수 있다.
- 옆 모듬과 SCW 보드를 바꾸어 스티커를 붙여 오류를 찾을 때 스티커는 오류에 붙이지 않고 오류 옆에 붙이게 하여 오류의 형태를 알 수 있도록 하고 반드시 오류의 원인을 적도록 한다.

활동 자료

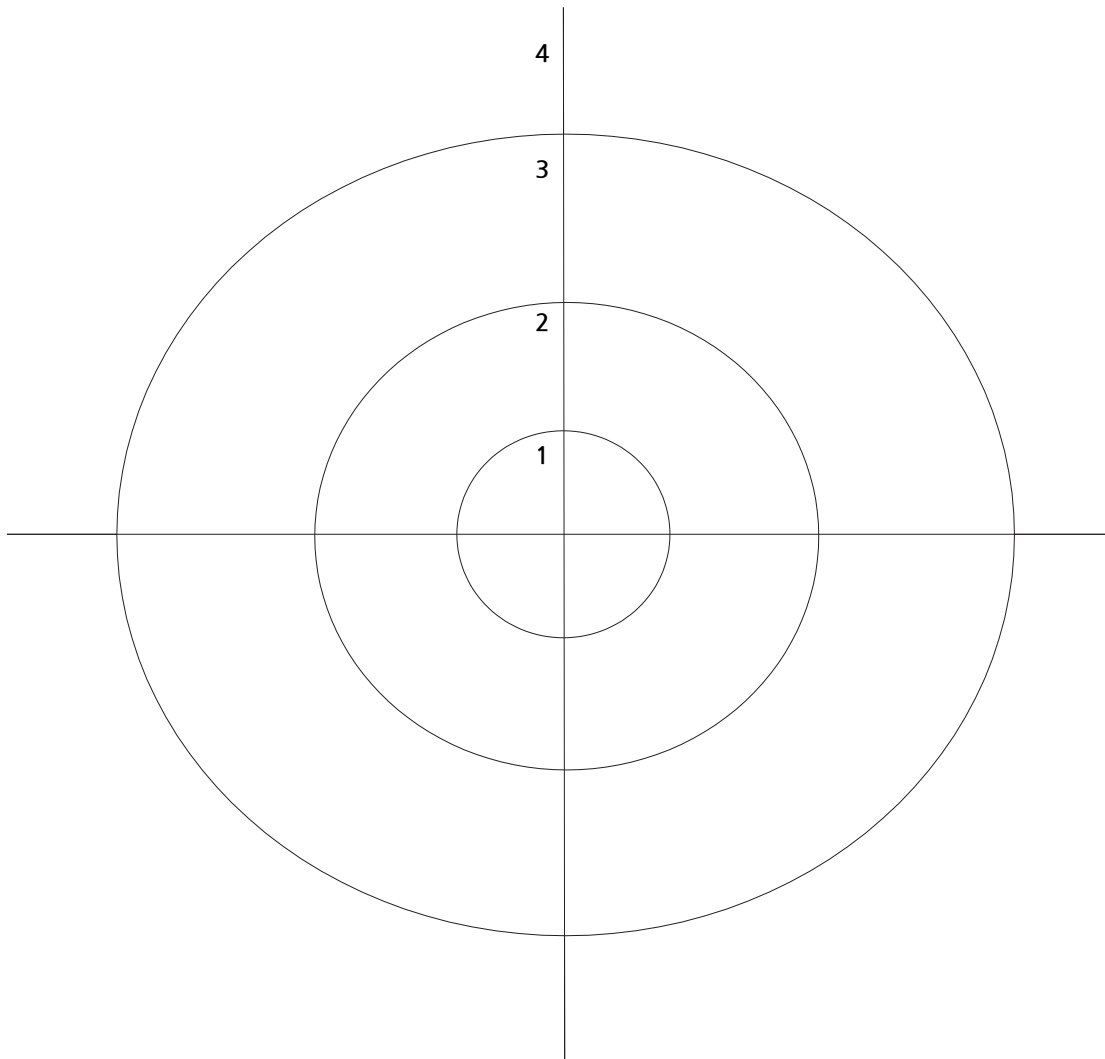
■ SCW 보드판

Lesson 5. My Dream Trip

Language Use - Spinning Chain Writing

1학년 ____반 _____모둠

1. 일반동사 하나를 쓰세요.
2. be going to를 넣어서 문장을 만드세요
3. 문장을 해석하세요
4. 2번의 문장의 부정문을 만드세요.(의문문을 만드세요.)



3급 정교사 활동

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

상위권 학생들은 친구들을 가르쳐주면서 본인도 알고 있는 지식을 더욱 확실히 다지고, 중, 하위권 학생들은 교사보다 편하게 다가갈 수 있는 친구들의 가르침으로 질의응답도 편히 할 수 있는 환경에서 서로가 성장 해 나가도록 한다.

활동 목표

3급 정교사 활동을 통하여 핵심 문법을 이해하고 문장을 만들 수 있다.

성취기준

[9영04-04] 개인 생활의 경험이나 계획에 대해 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 공동체 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

개인별 학습지, VIP 카드, 1달러 모조 지폐, 3급 정교사 자격증 목걸이, 화이트보드 및 보드마카

디딤영상 내용

- be going to 및 to부정사의 명사적 용법을 설명하고, 예문을 통해 학습하고 문장을 만들어 본다. (5과 Spinning Chain Writing 참고)
- 디딤영상에 탑재된 SNS에 질문 등을 공유하도록 한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상 시청 소감 노트를 확인한다.
- 모둠별로 디딤영상에서 본 내용 중 이해가 안 되는 부분이나 의문점을 서로 나누게 한다.

② 3급 정교사 활동

- 학기 초에 3급 정교사(또래 교사)를 뽑아두고 3급 정교사 자격증 목걸이를 교사는 만들어 놓는다.
- Language Use 부분을 하기 전에 3급 정교사들에게 가르칠 부분을 미리 할당해 준다.
예를 들어, 5명에게 각각 be going to 설명, 문제 만들기, to부정사의 명사적 용법 설명, 문제 만들기, 교과서 문제풀이 및 설명을 할당한다.
- 수업시간에 3급 정교사들에게는 VIP 카드 20장과 화이트보드, 보드마카를 나눠 주고, 그 외 학생들에게는 1달러 모조 지폐 10장을 나눠 준다.
- 학생들은 각 코너에 가서 설명을 듣거나 문제를 풀이한다.
- 3급 정교사들은 설명을 열심히 듣고 질문을 하는 학생들이나 설명에서 오류를 찾은 학생에게 VIP 카드를 줄 수 있으며, 한 학생에게 최대 2장씩 줄 수 있다.
- 일반 학생들은 각 3급 정교사들의 설명을 들으면서 개인별 학습지에 내용을 정리하고 파트별로 담당 교사와 설명 만족도를 표시하게 한다. 설명을 명쾌하게 해 주는 3급 정교사들에게는 달러 모조 지폐를 줄 수 있다.

③ 마무리

- 활동이 끝난 후 VIP 카드가 가장 많은 학생 3~4명과 돈의 액수가 가장 많은 3급 정교사 한 명에게 보상한다.

활동사진 ▶

활동 변형/
확장 아이디어

- 3급 정교사 활동은 본문 부분이나, 중간, 기말고사 전 종합으로 사용할 수 있다.

Tips

for Teachers

- VIP 카드와 달러를 다 소진한 경우 더 주어도 되나, 학생들이 서로 거래를 하는 경우가 있으니 활동 시 교사가 주의해야 한다.
- 한 코너당 일정 시간을 주어도 되나 준비해온 3급 정교사들의 분량이 다르므로 학급 내에서 자연스럽게 돌아가도록 한다.

활동 자료

■ 개인별 학습지

Lesson 5. Language Use (3급 정교사 활동)			
1학년 반 이름			
No	학습 내용	내용 정리	VIP 개수
1	be going to 설명		
	담당 교사:	설명 만족도: ☆☆☆☆☆	
2	be going to 문제풀이		
	담당 교사:	설명 만족도: ☆☆☆☆☆	
3	to부경사 명사적 용법 설명		
	담당 교사:	설명 만족도: ☆☆☆☆☆	
4	to부경사 명사적 용법 문제풀이		
	담당 교사:	설명 만족도: ☆☆☆☆☆	
5	교과서 Language Use 정리		
	담당 교사:	설명 만족도: ☆☆☆☆☆	
VIP Total			

■ VIP 카드



이미지 출처

www.psdgraphics.com/psd/vip-card-psd

■ 3급 정교사 자격증 목걸이 (발안중 황교은 선생님 3급 정교사 자격증 참고)



■ 1 dollar 모조 지폐



이미지 출처

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:United_States_one_dollar_bill,_obverse.jpg

Making a Travel Brochure

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

세계의 도시를 안내하는 여행 브로셔 만들기를 통해 영어 쓰기 능력, 협업 능력을 키울 수 있다.

활동 목표

세계의 도시를 선정하여 여행 브로셔를 만들 수 있다.

성취기준

【9영04-06】 간단한 초대, 감사, 축하, 위로, 일기, 편지 등의 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식 정보처리 역량, 공동체 역량, 자기관리 역량, 의사소통 역량, 창의적 사고 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

활동지(전지 혹은 2절지 4절지 등), 색연필, 사인펜, 태블릿PC, 여행 브로셔

수업하기

활동 방법

① 소개하기

- 다양한 브로셔를 학생들에게 보여주고 특징을 찾게 한다.
- 브로셔 양식과 활용해야 할 언어형식(be going to, to 부정사의 명사적 용법)을 안내한다.

② 소개할 국가 및 도시 선정

- 세계 지도를 보며 여행하고 싶은 국가와 도시를 모둠별로 하나 선정하게 한다.
- 모둠원은 맡은 도시의 홍보전문가가 되어 그 도시의 정보를 수집한다. (모둠 내에서 장소 및 주요볼거리, 교통편, 코스 주제, 관람 소요시간 등을 각각 정해서 태블릿PC, 교실 컴퓨터, 도서관 등에서 정보를 수집한다.)

③ 브로셔 만들기

- 브로셔의 형태는 모둠에서 정한다. 단, 책자 형태로 만드는 법은 안내한다.
- 수집한 정보를 바탕으로 다음과 같이 자신이 맡은 부분을 여러 가지 형태로 작성한다.
- 만든 브로셔를 모둠원들과 공유하며 서로 의견을 제시한다.
- 모둠원들의 의견을 바탕으로 브로셔를 편집, 수정한다.

④ 마무리

- 모둠별로 완성된 브로셔를 전체 학생들 앞에서 발표한다.
- 여행 브로셔 전시회를 개최하여 모둠원들이 공유할 기회를 준다.
- 친구들의 프레젠테이션, 전시된 브로셔를 바탕으로 채점 기준에 따라 동료 평가한다.
- 서로 오늘 활동의 의미를 되돌아보고 작품에 대한 의견을 공유하며 마무리한다.

활동사진 ▶



참고 자료

- assess.kice.re.kr (학생 평가 지원 포털 사이트), www.ggoomggi.go.kr (교육부 자유학기제)

활동 변형/ 확장 아이디어

- ‘하나 가고 셋 남기’의 방법으로 브로셔를 소개할 수도 있다.
- 모둠이 정한 국가에서 각자 도시를 선정해서 여러 도시를 소개하는 브로셔를 만들 수 있다.
- 한국 여행지를 소개하는 글을 쓰도록 할 수도 있다.
- 블로그, 편지와 같은 다양한 형식으로 글을 쓰도록 유도할 수도 있다.

Tips

for Teachers

- 발표할 때 되도록 영어로 발표하기를 권장하고, 지속적인 한국어 사용은 감점의 대상이 될 수 있음을 안내한다.
- 여행안내 책자를 만들기 위해 가고 싶은 국가, 도시를 모둠원들과 상의해서 함께 결정하는 과정, 브로셔를 만드는 과정에 서 협업 능력을 기를 수 있도록 장려하는 것이 중요하다.

활동 자료

■ 안내문 예시

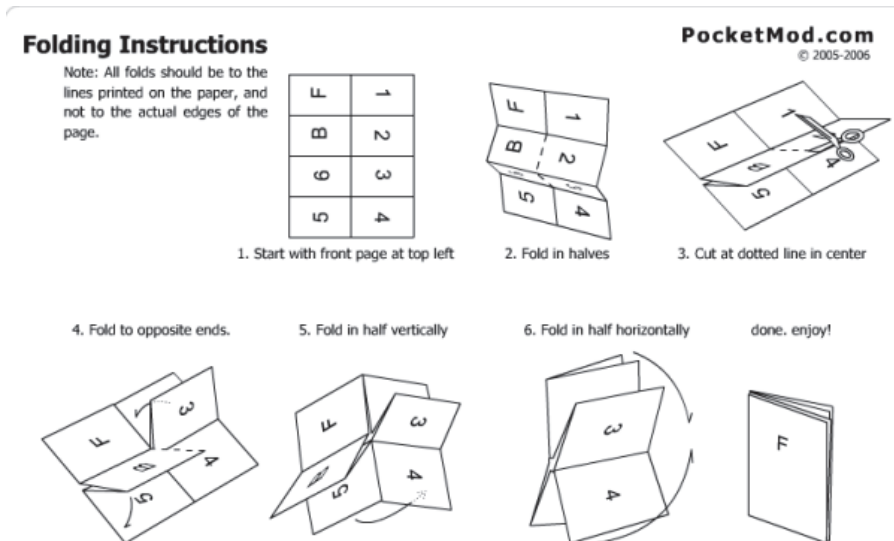
모둠 프로젝트평가 안내문	
제목 : Making a Travel Brochure (소개하고 싶은 장소를 선정하여 책자 만들기)	
★ 모듬별 여행지 책자를 만들어 소개하고 전시하기(자기/동료/모듬 평가 실시)	
★ 준비 과정 1. 모듬이 소개하고 싶은 국가의 도시를 정한다. 2. 코스 테마를 정한다. 3. 장소 및 주요 볼거리를 소개한다. 4. 관람요소시간을 소개한다. 5. 교통편을 소개한다. 6. 모듬원들이 각자의 역할을 정한다.	
3. 평가 기준 1) 기한 내에 여행지 소개를 제출하였는가? 2) 내용의 주제와 맞바탕하는가? 3) 자료나 그림을 잘 활용하여 시각적인 전달력이 있는가? 4) 'be going to', to 부정사의 명사적 용법을 사용한 문장이 각각 최소 1문장 이상 사용하였는가? 5) 다양한 어휘 사용으로 내용이 풍부하고 자연스러우며 창의적인가? 6) 발표 시 자세/발음/목소리 크기가 적절한가? 7) 모듬 내 역할 분담이 잘되고, 서로 협력하였는가?	
4. 발표 준비 및 연습 시 주의 사항 - 최대한 쉬운 영어로, 큰 목소리로 분명하게 말할 것 - 자기도 무슨 말인지 모르면서 그냥 베껴와 읽어대지 않기 - 친구들의 다양한 질문에 답을 할 수 있도록 준비해오기 < 중요한 사항은 외우고 충분히 연습할 것 >	
5. 발표시간은 5분에 맞추어 연습할 것. (타이머 사용함)	

■ 자기/동료/모듬 평가지

Lesson 5. Making a Travel Brochure		Class			
<자기/동료/모듬>		Group			
		Name			
A. 'Making a Travel Brochure' 만들기 과정(계획, 준비, 협업 등)을 떠올리면서 나의 태도를 정견해 보자.					
평가 내용	문항 (모듬내에서 나는 ~)	우수	보통		
참여	자신의 역할을 성실히 수행했는가?				
상호작용	다른 사람의 의견을 잘 듣고 존중하며 배려하였는가?				
협력	모듬활동에서 소외되거나 도움을 필요로 하는 친구가 참여할 수 있도록 도왔는가?				
B. 'Making a Travel Brochure' 모듬활동 때, 각 함목에 해당하는 친구의 이름을 쓰시오.					
평가 내용	관찰 함목	해당 학생 이름			
참여	모듬에서 주도적으로 이끌어간 사람은 누구인가?				
책임감	모듬에서 자신이 맡은 역할을 완수하기 위해 끝까지 노력한 사람은 누구인가?				
상호작용	모듬에서 모듬원들의 의견을 경청하고 배려하며 협력하는 태도를 보인 사람은 누구인가?				
C. 다른 모듬의 'Making a Travel Brochure' 다음 기준에 따라 평가하십시오.					
Group	발표력	Board (결과물)			합계
		완성도	내용	언어사용	
1	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	
2	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	
3	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	
4	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	
5	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	
6	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	
7	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3	

※ 발표력: 크고 분명한 목소리로 청중을 보면서 자신감 있음
 ※ 완성도: 제시된 조건을 모두 충족하여 완성함
 1) be going to/to 부정사의 명사적 용법을 사용했는가?
 2) 자료나 그림을 잘 사용하여 시각적인 전달력이 있는가?
 ※ 내용: 다양한 어휘 사용으로 전체 내용이 풍부하고 자연스러우며 창의적인
 ※ 언어사용: 비교적 정확한 어법과 적절한 어휘를 사용함

■ 책자 만드는 방법



(이미지 출처 : <http://dltj.org/article/pocketmodmac/>)

평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
공동체 역량	5	모둠원 간의 역할 분담이 합리적으로 이루어지고 모둠 활동에 적극적으로 참여할 수 있다.	모둠원 간의 역할 분담이 이루어지고 모둠 활동에 참여할 수 있다.	모둠 활동에 참여할 수 있다.
의사소통 역량	5	여행 책자에 대한 정보를 제시된 언어형식을 포함하여 정확한 어법과 다양한 어휘를 사용하여 전달할 수 있다.	여행 책자에 대한 정보를 제시된 언어형식을 포함하여 비교적 정확한 어법과 적절한 어휘를 사용하여 전달할 수 있다.	여행책 자에 대한 정보를 제시된 언어형식 일부만 포함하여 전달할 수 있다.
자기관리 역량	5	여행 책자 만들기에 대한 계획을 구체적으로 상세하게 세워서 다른 팀과 중복되지 않게 미리 완벽하게 준비할 수 있다.	여행 책자 만들기에 대한 계획을 세워서 다른 팀과 중복되지 않게 준비할 수 있다.	여행 책자 만들기를 준비할 수 있다.
창의적 사고 역량	5	준비한 자료를 바탕으로 여행 책자에 대한 필수 정보를 창의적으로 잘 표현 수 있다.	준비한 자료를 바탕으로 여행 책자에 대한 정보를 잘 표현 수 있다.	준비한 자료를 바탕으로 여행 책자에 대한 정보를 표현할 수 있다.
지식정보처리 역량				

Snakes and Ladders Game (뱀사다리 게임)

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

재미있는 보드게임 형식으로 단원 종합 문제를 풀어봄으로써 한 과를 마무리할 수 있게 한다.

활동 목표

5과 전체의 어휘, 문법, 본문, 주요 말하기, 듣기 표현을 확인하고 복습한다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식 정보처리 역량, 공동체 역량, 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

뱀사다리 보드판, 주사위, 말, 문제카드, 뱀사다리 규칙 PPT

수업하기

활동 방법

① 모둠 편성하기

- 4인 한 모듬인 경우, 1, 2, 3, 4 번호를 부여한다.
- 각 모듬의 1번이 시계방향으로 한 칸 이동, 2번이 시계방향으로 2칸 이동, 3번이 시계방향으로 3칸 이동하여 서로 다른 모듬원 4명으로 구성한다. (모듬 내 게임으로 해도 됨)

② 뱀사다리 게임 규칙: PPT로 만들어 수업 시간에 보여준다.

- 주사위를 던져 숫자만큼 이동하고 문제카드 순서대로 문제를 푼다. 푼 카드는 자기가 가지며 풀지 못하면 원래 칸으로 되돌아가며 문제카드는 문제카드 더미 맨 밑에 넣는다.
- 뱀 머리를 만나면 꼬리로 미끄러져 내려간다.
- 꼬리 칸의 문제를 맞히면 꼬리 칸에서 + 5만큼 이동, 맞히지 못하면 꼬리 칸에 머무른다.
- 사다리 아랫부분을 만나면 사다리 꼭대기로 타고 올라간다.
- 사다리 꼭대기에서 문제를 맞히지 못하면 다시 아랫부분으로 내려온다.
- 주사위 두 개가 같은 숫자가 나오는 것은 더블로, 한 번 더 던진다.
- 마지막에 정확히 100번째(Finish) 칸에 도착하면 게임이 끝나고, 각각 맞춘 카드 개수가 최종 점수가 된다. 제일 먼저 Finish 칸에 도착한 사람은 최종 카드 개수에 3을 더한다. (99번째 칸에 도착하지 않도록 주의! 빠져나갈 방법이 없어서 자동으로 패배)

③ 마무리

- 각자의 점수를 합산한 모듬별 점수 1등과 2등에게 보상한다. (도장 또는 사탕)
- 개별로 반 전체에서 점수가 제일 높은 사람은 추가로 보상해 줄 수 있다.
- 문제카드에 나온 문제들을 다시 확인 및 점검한다.

활동사진 ▶



참고 자료

- 파주 한빛고 김정희 선생님 뱀사다리 규칙 변형

활동 변형/ 확장 아이디어

- 뱀사다리 게임의 문제카드는 학생이 미리 사전에 만들어서 활용해도 된다.
- 문제카드 대신에 보드판에 교사가 문제를 넣어서 활용해도 된다. 이 경우에는 규칙이 더욱 간단해지는 장점이 있지만 보드판의 재활용이 어렵다.
- 보드판에 찬스칸(교사/친구에게 도움 요청하기, 같은 칸에 들어가면 잡기 등)을 만들 수 있다.

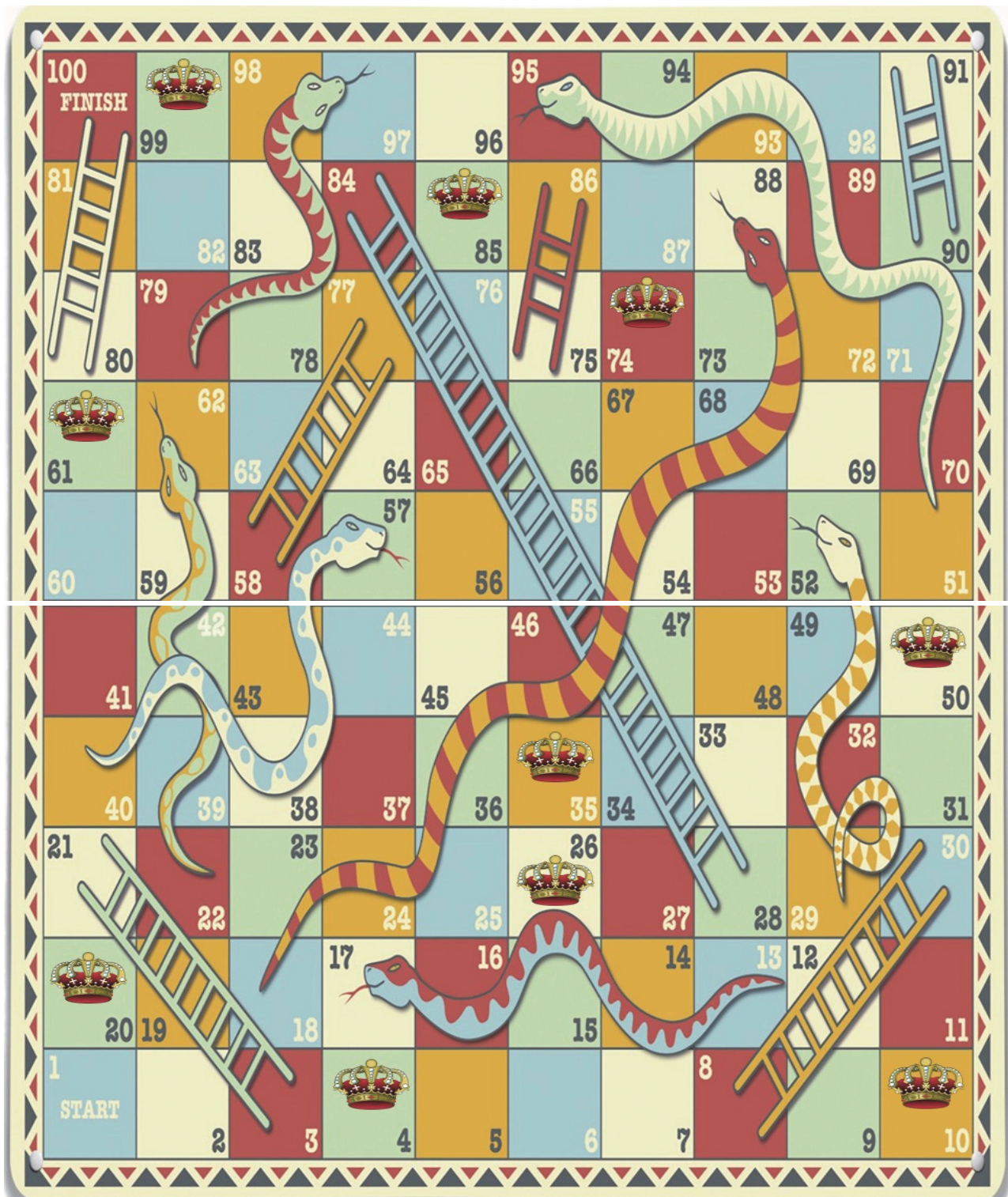
Tips

for Teachers

- 뱀사다리 보드판은 A4로 2장 인쇄해서 A3 투명 서류보관케이스에 끼워서 사용하면 편리하다.
- 뱀사다리 게임 말은 교사가 다양한 형태로 만들어서 사용할 수 있다.
- 게임 규칙을 모듬에서 정해서 하면 더욱 역동적인 활동이 될 수 있다.

활동 자료

- 뱀사다리 보드판: 문제카드를 별도로 만들 경우, 문제카드가 있는 칸을 표시한다. 보드에 직접 문제를 내도 된다.



Word Report & Gambling

수업 준비

난이도 하

소요시간 45분

수업 의도

어휘를 단순암기가 아닌 갬블링 과정을 통해 즐겁고 쉽게 외우며, follow-up 학습지로 심화학습 함으로써 모든 학생이 적정 수준까지 어휘를 외우는 활동에 참여할 수 있도록 한다.

활동 목표

게임을 통해 핵심어휘의 의미와 철자를 외울 수 있다.

성취기준

[9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

단어 학습지, 휴대폰 또는 태블릿PC, 영영사전, 활동지

디딤영상 내용

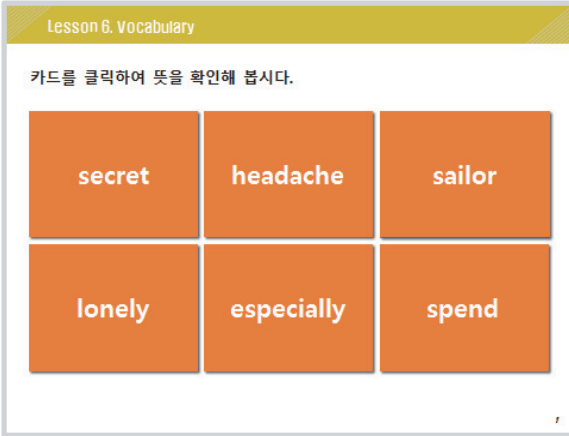
- 해당 단원 핵심어휘의 발음과 뜻을 정리한다.
- 단원 학습 전 핵심어구나 어휘를 익히도록 한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM의 단어장을 클릭하여 원어민의 발음을 들려주고 따라 읽도록 지도한다. 교사용 자료실의 어휘 PPT를 통해 핵심어휘의 뜻을 다시 익히고 마무리 게임으로 확인 학습을 하게 한다.



Lesson 6 Animals Around Us Vocabulary



Lesson 6. Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

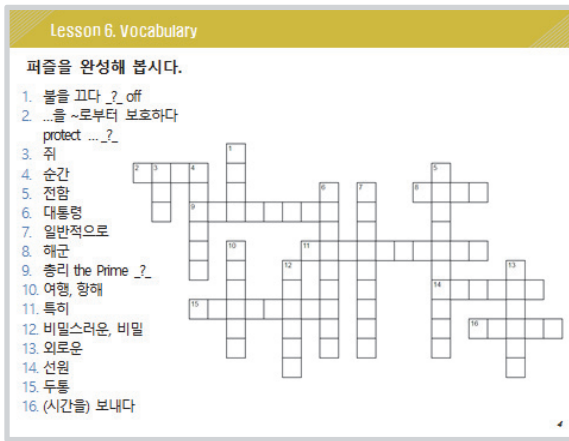
secret	headache	sailor
lonely	especially	spend



Lesson 6. Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

여행, 항해	navy	전함
president	총리	luck



Lesson 6. Vocabulary

퍼즐을 완성해 봅시다.

- 불을 끄다 ?_ off
- ...를 ~로부터 보호하다
protect ..._?
- 취
- 순간
- 전함
- 대통령
- 일반적으로
- 해군
- 총리 the Prime _?
- 여행, 항해
- 특히
- 비밀스러운, 비밀
- 외로운
- 선원
- 두통
- (시간을) 보내다

Lesson 6

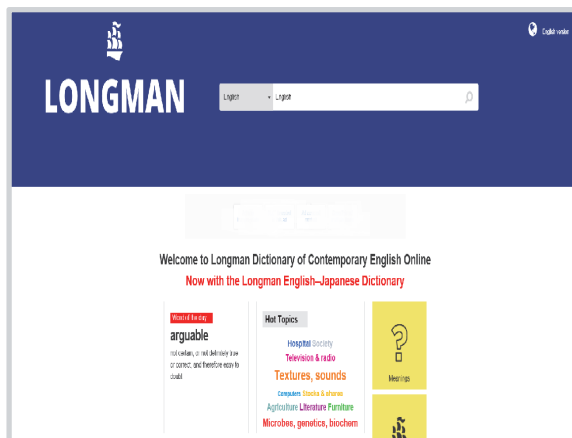
온라인 영영사전을 활용하면 어휘를 폭넓게 조사하여 학습 영역을 넓힐 수 있다.

캠브리지 온라인 영영사전

<http://dictionary.cambridge.org/>

롱맨 온라인 영영사전

<http://www.ldoceonline.com/>



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 교사가 미리 제작한 PPT와 플래시 카드를 보며 단어를 읽고 뜻을 말하게 한다.
- 영상 시청록에 단어를 쓰면서 익히게 한다.

② Word Report 활동하기

- 6과의 핵심어휘 리스트들을 모둠별로 나눠준다.
- (4인 모둠 기준) 모둠 내에서 2명씩 짝이 되어 5분 동안 단어나 그 의미를 자유롭게 묻고 답한 후, 각 모둠원이 리스트의 어휘를 5개씩 선택한다.
- 각자 선택한 5개 단어를 Word Report 활동지에 적고 영영사전을 활용하여 영영 의미를 적는다. (휴대폰이나 태블릿PC를 사용하여 인터넷 영영사전을 활용할 수 있게 한다.)

③ Word Gambling 활동하기

- 완성한 Word Report 활동지를 옆 사람에게 전달한다.
- 전달받은 활동지의 단어를 Gambling Card에 옮겨 적고 활동지는 다시 돌려준다.
Gambling Card 왼쪽 다섯 칸에는 단어를, 오른쪽 칸에는 영영 의미를 옮겨 적고, 완성되면 선을 따라 잘라 단어카드 5장, 영영 의미카드 5장으로 만든다. (모둠별로 총 40장)
- 각자 단어카드를 3장씩 갖고, 영영 의미카드는 잘 섞은 후 중간에 5개를 펼쳐놓는다. 남은 단어카드와 영영 의미카드는 각각 뒷면이 위로 가도록 쌓아 놓는다.
- 한 사람씩 돌아가며 펼쳐진 영영 의미카드 중에 자신의 단어카드와 쌍이 되는 것이 있으면 가져오고 의미카드 더미에서 한 장을 뒤집어 놓는다. (한 번에 한 장씩만 가져온다.)
의미카드와 쌍이 되는 단어가 없으면 단어카드 더미에서 한 장 가져오고 의미카드 한 장을 뒤집어 놓는다.
- 단어카드와 가져온 영영 의미카드는 활동지에 나란히 붙인다. 가장 먼저 활동지를 완성하는 사람이 이긴다.

④ 마무리

- 활동지의 단어를 다시 읽어보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 학생들이 이 활동에 익숙해지면 조사할 어휘의 수를 늘리거나 학생들 스스로 활동지의 문장을 선택하고, 그에 따른 어휘나 의미를 번갈아가며 채울 수 있다.

Tips

for Teachers

- 학생이 스스로 조사할 어휘의 난이도나 학습의 양을 선택할 수 있도록 교사가 처음에 배부하는 어휘 리스트에 상·중·하의 난이도가 표시하는 것도 좋은 방법이다.

활동 자료

■ 개인별 Word Report 활동지

My English Word Report			
Lesson		Student No.	
Topic		Name	
리스트에서 어휘 5개를 골라 영영 의미를 찾아 써 보세요.			
No.	Words	Meaning	
1			
2			
3			
4			
5			
게임을 통해 얻은 카드를 붙여 보세요.			
No.	단어카드	영영 의미카드	
1			
2			
3			
4			
5			

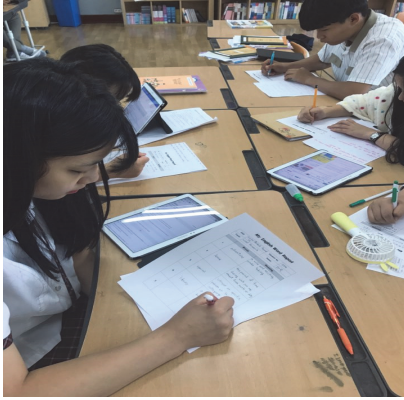
■ Word Gambling Card

앞	면	뒷	면

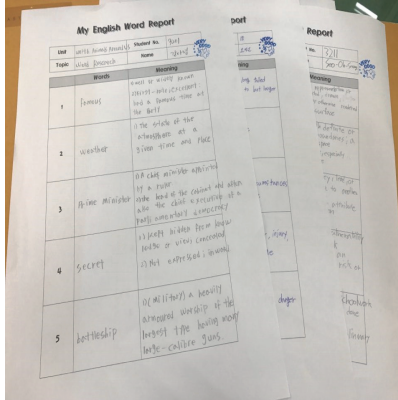
■ Word Gambling 게임 후 다음 차시 Listening의 단어를 연습하기 위한 개인/모둠용 학습지

Vocab Study for Listening Activity			
No.	Sentences	Words	Meaning
1	I think I left I in the library.	think	
		left	
		library	
2	I saw a cat on the street. May I bring it home?	saw	
		street	
		bring	
3	Don't you like cats? We already have five dogs.	like	
		already	
4	It's about a panda and his adventures.	about	
		panda	
		adventure	
5	I'm going to visit my uncle's place to see my baby cousin.	visit	
		uncle	
		cousin	
6	She's two years old. I can't wait to see her smile again.	can't wait to-	
		smile	
7	Did you finish your homework? Yes, I did. I cleaned my room, too.	finish	
		homework	
		clean	
◆ 위의 문장들 중 세 개를 골라 책과 함께 번갈아가며 읽고 받아쓰기를 해 보세요. (두 사람은 각각 다른 문장 선택)			
Student A		Student B	

■ 활동 예시



〈어휘 조사〉



〈Word Report 학습지〉



〈Word Gambling 활동〉

평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	Key Word들을 바르게 조사하여 게임 활동에서 타인의 도움 없이 정확하고 유창하게 표현할 수 있다.	Key Word들을 조사하여 게임 활동에서 타인의 도움 없이 정확하게 표현할 수 있다.	Key Word들을 타인의 도움을 받아 조사하고 게임 활동에서 조사한 내용을 부분적으로 표현할 수 있다.
영어 의사소통 역량	5	Key Expression을 활용한 단어의 의미들을 이해하여 모둠원들과 함께 해당 내용을 정확하고 유창하게 활용할 수 있다.	Key Expression을 활용한 단어의 의미들을 어느 정도 이해할 수 있으며, 해당 내용을 모둠원과의 활동에서 활용할 수 있다.	Key Expression을 활용한 단어의 의미들을 부분적으로 이해하며, 모둠원과의 활동에 부분적으로 참여할 수 있다.

Cued Dictogloss

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

듣기와 말하기를 수동적으로 학습하는 것이 아니라, 핵심적인 내용어나 기능어를 파악한 후 Cue Card를 활용하여 재구성하는 활동을 통해 모든 학생이 즐겁고 편안하게 영어로 표현할 수 있도록 한다.

활동 목표

Cue Card를 통해 대화를 재구성할 수 있다.

성취기준

[9영01-03] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 그림, 사진, 또는 도표에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영02-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표에 대해 설명할 수 있다.

핵심역량

자기 관리 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

수준별 Cue Card, 활동지

디딤영상 내용

- 허락 요청하기와 기대 표현하기의 핵심 표현들을 정리한다.
- 문항별 문제풀이를 통해 화자의 의도에 맞는 대답을 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 의사소통기능 PPT를 활용하여 단원의 핵심 의사소통 기능을 익히고 시청록을 작성하도록 한다.

Lesson 6 Animals Around Us Vocabulary

허락 요청하기



A: May I bring my pet?
제 애완동물을 데려와도 되나요?

B: Yes, you may. / No, you may not.
네, 됩니다. / 아니요, 안 됩니다.

→ “~해도 되나요?”라고 허락을 요청할 때 **May I ~?** 를 쓴다.

기대 표현하기



A: Why don't we play the new board game at our class party?
학급 파티에서 그 새로운 보드 게임을 하는 게 어때?

B: Good idea. I can't wait to play it.
좋은 생각이야. 게임을 하는 것이 너무 기다려져.

→ “~하는 것이 너무 기다려지다, 빨리 ~하고 싶다.”라는 뜻으로 기대를 표현할 때는 **I can't wait to ~** 를 사용한다.

대화문으로 확인하기

Jaden: Mom, did you see Suho's dog?

Mom: Yes, I did. It was really cute.

Jaden: May I go to Suho's place to play with it?
강아지랑 놀러 수호네 가도 돼요?

Mom: Sure, but did you finish your homework?

Jaden: Yes, I did. I cleaned my room, too.

Mom: Good job, Jaden. Just be back by dinner time.

Jaden: O.K., Mom. I just can't wait to play with Suho's dog.
빨리 수호네 강아지랑 놀고 싶어요.

Mom: Have fun, and say hello to Suho's mom for me.

문항별 문제풀이를 통해 화자의 의도에 맞는 대답을 익히도록 유도한다.

1. What is Katie going to do after the dialogue?

- a. do her science homework
- b. go back to the library
- c. read some books

2. What does David want to bring home?



① 기본 문제 풀이

- 교과서 문항을 풀고 제시된 what에 대한 대답뿐 아니라 where, when, who, why, how 등에 대한 추가 질문도 해 볼 수 있도록 한다.

② Key Word 적어보기

- 대화문을 들으며 Key Word들을 함께 메모할 것을 강조한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 허락 요청하기와 기대 표현하기의 핵심 표현들을 상황별로 익힐 수 있도록 한다.
- 문항별 문제풀이를 통해 각 대화의 목적에 맞는 대답을 확인하게 한다.
- 디딤영상 시청록의 내용을 학생들끼리 묻고 답하며 내용 이해도를 상호 확인하게 한다.

② 학습지 작성 및 단어 외우기

- 디딤영상에서 풀었던 “Listen and Check”부분을 발췌한 학습지를 풀어보게 한다.
- 모둠원끼리 서로 답을 확인하게 한다.
- 허락 요청하기와 기대 표현하기의 핵심 표현을 확인하고 자유롭게 써볼 수 있도록 한다.

③ Cued Dictogloss 활동하기 [Communicate]

- 미리 제작한 Cue Card들을 각 모둠에 나눠준다.
- Cue Card의 각각의 의미를 학습한 다음, 대화를 두 번 듣도록 한다.
 - 첫 번째 듣기를 통해 의미를 파악할 수 있도록 한다.
 - 두 번째로 들을 때는 Cue Card를 활용하여 들은 내용을 문장으로 재구성할 수 있도록 준비한다.
- 두 번 들었던 내용을 바탕으로 Cue Card의 내용대로 대화를 재구성해본다.

④ 마무리

- 모둠끼리 활동지를 바꾸어 내용이 옳은지, 또는 좀 더 창의적인 내용으로 구성되었는지 평가해본다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 듣기를 힘들어하는 학생의 경우 핵심어를 빈칸으로 만든 Cloze 지문*을 별도로 제시하여 이해도를 높일 수 있도록 한다.
- 처음부터 모둠을 수준별로 구성하여 상 수준의 모둠은 스크립트 없이 두 번의 듣기활동을 진행하고, 중 수준은 첫 번째 단계에서만 스크립트를 제공, 하 수준은 두 번의 듣기에서 모두 스크립트를 제공하여 다른 수준의 학습자들끼리 성취도를 비슷하게 유지할 수 있도록 한다.

*Cloze Test(빈칸 채우기 활동) 종류: 5~7번째 단어 등 일정 순서의 단어 삭제(fixed-ratio cloze), 내용어/기능어, 명사/동사 등 특정 단어 삭제(rational cloze), 빈칸에 들어갈 말 고르기(multiple-choice cloze)

Tips

for Teachers

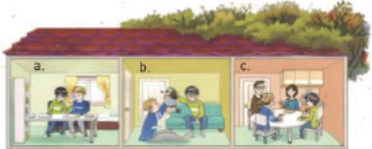
- 학생들의 수준을 고려한 개별학습이 효과적으로 일어날 수 있도록 Cue Card의 내용을 수준별로 다르게 작성하도록 한다. 상 수준의 경우 Cue Card의 개수도 적고, 듣기 스크립트에 나오지 않는 내용을 섞어서 난이도를 높이며, 하 수준의 경우 카드 내용의 순서가 대화의 순서대로 제시되며 카드의 개수도 중, 상 수준의 것보다 더 많이 주어 학습 성취도와 만족도를 높인다.

활동 자료

■ Cue Card 예시

◆ High Level Group - Cue들의 제시순서가 뒤섞여 있으며, "birthday party"와 "lunch"는 듣기 스크립트에 없는 내용이다.	
Suho's dog	play
birthday party	my room
homework	lunch
cute	Suho's place
◆ Mid Level Group - Cue들의 순서가 대화의 순서대로 되어 있으나, 내용과 관계있는 cue가 섞여있다.	
Suho's dog	cute
birthday party	Suho's place
start	homework
clean	dinner time
Suho's dog	Suho's mom
◆ Lower Level Group - Cue들의 순서가 대화의 순서대로 되어 있고, 개수가 세 개의 모둠 중 제일 많으며, 모두 내용과 관련 있다.	
Suho's dog	really cute
Suho's place	play with
finish	your homework
clean	my room
be back	dinner time
Suho's dog	say hello to Suho's mom

■ Cued Dictogloss 활동지 예시

Date:		Student No.:	Name:
Unit/ Topic:			
Question	1. What is Jaden going to do at Suho's place? 		
	2. Check T (True) or F (False). (1) Jaden's mom saw Suho's dog. T ☐ F ☐ (2) Jaden finished his homework. T ☐ F ☐ (3) Jaden didn't clean his room. T ☐ F ☐		
1st Listening (Cue Card를 참고하여 의미 파악)			
2nd Listening (1차 듣기를 바탕으로 재구성한 대화 내용 제시)	Jaden:		
	Mom:		
	Jaden:		
	Mom:		
	Jaden:		
	Mom:		
< Comprehension Check-Up > - 허락 요청하기의 핵심 표현이 사용된 문장 : - 기대 표현하기의 핵심 표현이 사용된 문장 :			

Cued Dictogloss Rubric

Name: _____ Class: _____ Date: _____

구분	영역	배점	상(5)	중(3)	하(1)
자기 관리 역량	Getting Set	5	– Moved Efficiently and quietly into group, ready to work	– Moved into group reasonably well, ready to get to work	– Noisy, Moved too slowly, Didn't know where to go
	Doing Assignment	5	– Stayed focused	– Stayed on task most of the time	– Off task, Wasted time
공동체 역량	Consideration of Others	5	– Shows sensitivity to feelings and learning needs of others	– Shows sensitivity to feelings of others	– Needs occasional reminders to be sensitive to the feelings of others
	Individual Role	5	– Worked well with the group, helped others in the group successfully	– Worked with the group, May have needed a reminder or two from the teacher	– Failed to work with the group, Fail to interact with others
지식 정보 처리 역량	Organization	5	– Details are in logical order – Order keeps the reader interested	– Some details are not in logical order – Reader is distracted	– Details are not in logical or expected order
	Legibility	5	– Readable Handwriting	– Writing is not readable in places	– Writing is not readable

Board Game

수업 준비

난이도 중,상

소요시간 45분

수업 의도

보드 게임을 통해 상대방에게 허락을 요청하거나 수락 또는 거절하는 표현을 즐겁게 익히는 동시에, 모둠 안에서 핵심 표현에 대한 의사소통을 돌아가면서 고루 말할 수 있도록 한다.

활동 목표

보드 게임을 통해 허락이나 기대에 관한 일상적인 표현을 말할 수 있다.

성취기준

[9영02-04] 일상생활에 관한 방법과 절차에 대해 설명할 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

Board Game판, A4 용지(모둠 수만큼), 활동지(점수 계산 및 표현학습)

디딤영상 내용

- 상대방에게 허락을 구하는 질문과 이에 따른 Yes, No 대답을 익힌다.
- Board Game 방법을 설명하여 학생들이 규칙을 이해할 수 있도록 한다.

디딤영상 주요 내용

보드 게임을 진행하기 위한 전 단계로 일상생활에 관련된 간단한 표현들을 영어로 연습할 수 있도록 한다. 학생들이 여러 가지 동작과 관련된 표현들을 상대방의 허락을 구하는 질문과 연결지을 수 있도록 디딤영상에서 예시를 제시한다.



▷ <https://youtu.be/AIWgAKs1L08>

한국어 의미와 영어 표현을 번갈아가며 연습하여 표현을 자연스럽게 사용할 수 있도록 한다.

교실에서 춤을 추다	use	the window
네 전화를 쓰다	dance	the light
창문을 열다	turn off	in the classroom
컴퓨터 게임을 하다	play	your phone
교실에서 나가다	open	the fan
불을 끄다	turn on	the classroom
선풍기를 켜다	leave	computer games

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 상대방에게 허락을 요청하고 요청을 수락 또는 거절하는 대답을 연습할 수 있도록 한다.
- 보충이 필요한 학생의 경우 이미지를 활용하여 표현을 학습하게 한다.

② Board Game 하기

- 네 명이 모둠을 이루고 Yes 또는 No 카드를 여러 장 만들어 뒤집어 놓는다.
- 보드의 빈 영역에 상대방에게 허락을 요청하는 내용을 하나씩 채운다.
- 두 명이 한 팀이 되어 팀원 중 한 사람이 보드판의 첫 번째 칸부터 보드의 내용대로 허락을 요청하는 질문을 한다.
- 나머지 팀원이 Yes/No 카드 중 하나를 뽑아 허락/거절의 응답을 하도록 한다.
- Yes가 나오면 두 칸, No가 나오면 한 칸 앞으로 이동한다.
- 가위바위보를 통해 시작할 팀을 정하며 먼저 마지막 칸의 대화를 마친 팀이 승리하게 된다.

③ Follow-Up 활동지

- 허락을 구하는 상황에서 No라는 대답이 나온 경우, 상황을 추가로 제안하여 Yes라는 대답이 나올 수 있도록 한다.
- 모둠원이 협력하여 두 개의 상황에 대한 대화를 완성한다.
- 각 대화를 완성할 때마다 해당 모듬은 교사의 허락을 구하는 문장(May I get checked?)을 외친다.
- 두 개의 대화문을 먼저 완성하는 모듬이 승리하게 된다.

④ 마무리

- “Best Dialogue Today”라는 주제 아래 해당 차시에 나왔던 최고의 Q/A 문장을 모듬별로 소개하며 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 학생들의 수준이나 주어진 시간(단일 차시 또는 블록 차시)에 따라 보드의 길이를 늘이거나, No의 상황을 하나씩 더 넣어 다양한 상황에서 표현을 연습할 수 있도록 한다.

Tips

for Teachers

- 모듬 내에서 수준차가 크면 학생들의 활동 의욕이 떨어질 수 있으므로, 수준별로 그룹을 모아 모듬 대항전으로 활동을 진행하면 자신감이 부족한 학생들도 좀 더 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 유도할 수 있다.

활동 자료

Board Game 예시



< Self Feedback >

나는 위의 표현들 중 하나로 허락을 구하는 문장을 묻고 답할 수 있다. (Yes/No)

Q.

A.

< Peer Feedback >

- 보드의 빈 곳에 들어갈 적절한 상황을 제시했다.
- 게임에 적극적으로 참여하였다.
- 허락을 요청하고 허락 또는 거절하는 데 필요한 표현을 적절히 사용하였다.

Follow-Up 활동지 예시

Date _____ Group _____

Asking Permission Until It's Possible !

[How to]
보드게임에서 나왔던 대화를 활용하여 No의 대답이 나오는 상황을 예시와 같이 Yes의 대답이 나올 수 있도록 재구성함. 각 대화를 완성할 때마다 "We're done. May I submit it?"을 외치며, 두 개의 대화를 먼저 만드는 팀이 승리!!

(예시)
Q: May I turn on the fan?
A: (No카드) I'm sorry but I have a cold.
Q: I'm sorry to hear that. Would you like some hot tea?
Now, may I turn on the fan?
A: (Yes카드) Yes, you may.

◆ Sample Dialogue

◆ Dialogue I

◆ Dialogue II

(교사확인)

유의사항
○ 대화의 흐름이 논리적으로 구성되도록 한다.
○ 활동 중에 어려움이 생길 때 옆 모둠 친구 또는 선생님 도움을 한 번 사용할 수 있다.

평가 기준

Board Game Rubric

Name: _____

구분	영역	Self-Checking Questions	Score				
			5	4	3	2	1
영어 의사 소통 역량	Speaking	I made 3 or more thoughtful questions.					
		I communicated with my friends fluently.					
	Listening	I listened carefully and respectfully all the time.					
		I looked at the speaker when listening.					
공동체 역량	Preparation	I watched 디딤영상 and was ready to play the game.					
	Communication	I followed the rule of the game well.					
Total Score							
Comment							

Relay Picture Description

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

읽기 지문을 본격적으로 학습하기 전 단어나 이미지를 활용하여 영어 문장을 만들어보는 활동을 통해 내용을 자연스럽게 추측할 수 있도록 유도한다.

활동 목표

주어진 이미지와 관련된 일상적인 표현을 말하거나 쓸 수 있다.

성취기준

[9영02-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표에 대해 설명할 수 있다.

[9영04-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표 등을 설명하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

이미지 PPT, 활동지, 모둠 표지판용 A4색지(모둠 수만큼)

디딤영상 내용

- 디딤영상을 통해 그림을 묘사하기 위한 어휘와 방법을 지도한다.
- 동물 또는 항해와 관련된 단어를 카테고리별로 학습할 수 있도록 한다.

디딤영상 주요 내용

본문을 읽기 전 관련되는 이미지나 연관된 단어를 디딤영상으로 학습하면서 수업 시간에 배울 내용을 추측할 수 있도록 한다.

- 그림묘사와 관련되는 여러 가지 어휘나 문장을 PPT를 통해 학습한다.

Blackie the ship's cat

그림을 묘사하세요
Describe the picture

Who action where
what what what



The sailor is looking at Blackie.



Who ACTION Where
what what what

1. The ship's captain is holding Blackie.
2. The captain and Blackie are on a ship.
3. Blackie is on a ship.



1. Blackie is a little kitten.
2. Blackie is a cute kitten.



1. The captain is petting Blackie.
2. The captain is wearing a uniform.
3. Blackie likes the ship's captain.

- 카테고리별 단어 묶기: 동물을 나타내는 단어, 항해와 관련된 단어를 학습한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 그림 묘사와 관련되는 어휘나 문장을 디딤영상을 통해 학습하게 한다.
- 그림의 세부 정보에 대한 어휘들을 시청록 또는 노트에 정리하게 한다.

② 교사와 함께 Picture Description 연습하기

- 4~6명으로 모둠을 구성한다.
- A4 색지를 이용하여 모둠별로 표지판을 만들고 모둠마다 표지판을 세운다.
- 디딤영상에서 학습한 내용을 간단히 복습한다.
- 활동지에 있는 그림을 설명하고, 그림을 다양한 문장으로 표현해 본다.

③ Relay Picture Description 모둠 대항전

- 칠판에 모둠 수만큼 구역을 나누어 모둠 대항전을 준비한다.
- 칠판이나 화면에 이미지를 하나씩 보여 주고 모둠끼리 생각할 시간을 준다. (1분)
- 교사가 시작 사인을 내리면 모둠원이 돌아가면서 칠판 앞으로 나와 이미지를 묘사하는 문장을 쓴다.
- 하나의 이미지에 대해서 되도록 다양한 문장이 나올 수 있도록 안내한다.

④ 마무리

- 문장이 맞거나 틀린 정도를 확인하여 모둠별로 점수를 부여한다.
- 교사가 제시한 것 이외에 창의적이고 새로운 문장이 나온 경우 전체 학습자들과 공유한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 어려워하는 학생을 위해 활동지의 각 이미지 아래에 1~2개의 문장을 빈칸과 함께 제시하여 참여도를 높일 수 있다.

예시) The captain and _____ are on a _____.

Blackie is _____ with the captain.

Tips

for Teachers

- 활동 과정에서 무임승차하는 학생이 발생하지 않도록 지도한다.
- 모둠 활동의 순서나 수업과정에 대한 정보를 모두 공유할 수 있도록 한다.
- 이미지를 묘사하는 어구나 문장을 모둠별로 의논할 때 활동지를 돌려가면서 서로에 대한 의견을 통합하도록 지도한다.

활동 자료

Picture Description 활동지 예시

- 학습자는 이미지만 주어지며 학생들이 모둠활동을 하는 과정에서 문장을 채워 넣을 수 있도록 지도한다.



The captain and Blackie are on a ship.
Blackie is on a ship.
The captain is playing with Blackie.



He is sitting down.
Blackie is sitting on the floor.
Blackie is looking out the window.



The cat is on a ship.
Blackie is a little kitten.
He is a cute kitten.



The ship's captain is holding Blackie.
The captain is petting Blackie.
The captain is wearing a uniform.



Blackie is taking a nap.
The sailor is watching Blackie.
The sailor likes Blackie, he is smiling.



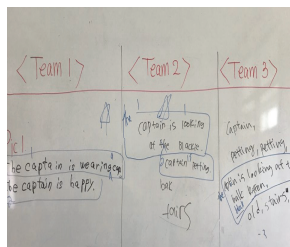
Blackie is wearing a uniform.
Blackie is big cat.
Blackie is sitting on a chair.

활동 예시

디딤영상 내용 확인하며 그림 묘사 준비



모둠별 그림 묘사



평가 기준 및 유의점

구분	영역	배점	상(5)	중(3)	하(1)
영어 의사 소통 역량	이해능력	5	그림의 상황을 이해하고 관련된 영어표현들과 연결할 수 있다.	그림의 상황을 부분적으로 이해하고 제한된 영어표현을 연결할 수 있다.	상황 이해의 정도가 낮으며, 연계할 수 있는 표현이 제한적이다.
	표현능력	5	어휘와 문법표현들을 활용하여 이미지의 세부 정보에 대한 표현을 다양하게 할 수 있다.	어휘와 문법표현들을 활용하여 이미지의 세부 정보에 대한 표현을 부분적으로 할 수 있다.	표현할 수 있는 어휘와 문법표현들이 제한되어 있어 타인의 조력이 필요하다.
지식 정보 처리 역량	그림분석	5	단순한 이미지 묘사 뿐 아니라 상황에 대한 다각적인 분석을 할 수 있다.	보이는 그대로 상황을 묘사 하지만, 다각적인 분석에는 한계가 있다.	교사가 제시하는 몇 가지 단어나 문법 정보를 가지고 제한적으로 분석할 수 있다.
	정보통합	5	모둠원과의 협력과정을 거치며 의견을 조율하고 이미지에 대한 자기 생각을 전체 의견과 통합할 수 있다.	모둠원과의 협력과정을 거치고, 제시된 의견을 통합할 수 있다.	모둠원과의 협력이 잘 이루어지지 않으며, 자신의 의견을 제한적으로 표현할 수 있다.

WorSen Reading

(Word와 Sentence 읽기 활동)

수업 준비

난이도 중,상

소요시간 45분

수업 의도

읽기 학습이 진행되면서 학생들이 이야기 구성에 익숙해지고 표현을 할 수 있는 단계가 되었을 때, 글의 구성 요소에 따른 핵심어를 찾고, 핵심어를 이용하여 주요 문장을 완성하고 이야기를 요약할 수 있도록 한다.

활동 목표

교과서를 보지 않고 읽기 본문을 핵심 단어와 문장으로 표현할 수 있다.

성취기준

[9영03-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.

[9영04-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표 등을 설명하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 자기 관리 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

교과서(읽기 본문), 포스트 잇, 색깔 펜, 활동지(A4또는 B4종이)

디딤영상 내용

- 교과서 읽기 본문에 대해 교사의 설명을 영상으로 들으며 학습할 수 있도록 한다.
- 핵심 표현이나 중요한 내용의 경우 comprehension check-up question을 통해 이해를 돕도록 한다.

디딤영상 주요 내용

읽기 본문 PPT를 활용하여 설명을 진행하며, 학습자는 시청록을 쓰거나 메모를 하며 내용의 흐름을 따라갈 수 있도록 지도한다.

Lesson 6. Read 교과서 107쪽

Blackie the Ship's Cat

벃고양이 Blackie

Blackie was a special cat. He was a ship's cat.
Blackie는 특별한 고양이였다. 그는 벃고양이였다.

Cats generally do not like water, but Blackie spent a lot of time at sea.
고양이들은 일반적으로 물을 좋아하지 않지만, Blackie는 바다에서 많은 시간을 보냈다.

A ship's cat did many good things for sailors, especially on a long voyage.
벃고양이는 특히 긴 항해를 하는 선원들을 위해 좋은 일을 많이 했다.

Lesson 6. Read 교과서 108쪽

Some sailors believed that a ship's cat brought good luck.
일부 선원들은 벃고양이가 행운을 가져다 준다고 믿었다.

They also believed that it could protect their ship from dangerous weather.
그들은 또한 고양이가 험한 날씨로부터 배를 보호해 줄 수 있을 것이라고 믿었다.

Some ship's cats became famous, and Blackie was one of them.
몇몇 벃고양이들은 유명해졌는데, 그들 중 하나가 Blackie였다.

Comprehension Check-Up Question을 통해 디딤영상의 내용을 수동적으로 듣는 것이 아니라 능동적으로 이해하는 과정을 거치도록 한다. 단순히 질문하고 대답하는 기계적인 과정보다는 교사가 본문을 설명해 가면서 해당 질문의 답이 어떻게 도출될 수 있는지 디딤영상에서 안내하는 역할을 하도록 한다.

〈Questions〉	〈Possible Answers〉
Q. Who was Blackie?	- Blackie was a ship's cat. - He was a special cat in a ship.
Q. What did Blackie do for sailors?	- He did many good things for sailors. - Blackie kept rats away from the ship.
Q. Why did sailors welcome a ship's cat?	- Because they felt lonely during long voyages - They believed that he brought good luck.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 읽기 본문을 교사가 설명하여 1:1 개인지도를 받는 느낌으로 학습한다.
- 기초가 부족한 학생을 위한 자료 배부나 안내는 본 수업을 통해 이루어지도록 한다.
- 영상을 수동적으로 듣기만 하는 것이 아니라 필기하면서 들을 수 있도록 지도한다.

② Comprehension Check-Up Question 확인하기

- 디딤영상에서 다루어졌던 질문을 복습할 수 있도록 한다.
- 정확한 답을 요구하기 보다는 질문에 대답하며 내용의 흐름을 되짚어보는데 중점을 둔다.
- 개인을 지적하여 질문하지 않고 전체 학생, 또는 모둠에게 질문한다.

③ WorSen Reading 활동하기

- 교과서 읽기 본문을 제한 시간(3분) 동안 읽게 한다.
- 교과서를 덮고 ‘활동지 1번’ 항목에 기억나는 단어를 최대한 많이 적게 한다.
- 모둠원이 ‘활동지 1번’ 항목에 쓴 단어 중 핵심어를 8개만 선정하고 포스트잇에 적게 한다.
- 모둠원이 포스트잇을 2개씩 나눠 가지고 제한 시간(3분) 동안 다니며 핵심어를 공유한다.
 - 다른 모둠원 만나서 인사하고 자신의 포스트잇 핵심어 번갈아가면서 설명하기(한국어도 가능)
 - 핵심어를 설명한 뒤에는 서로의 포스트잇 교환하기
 - 또 다른 모둠원 만나서 본인의 포스트잇 설명하고 교환하기
- 모둠원이 획득한 핵심어를 이용하여 본문의 내용을 요약하는 핵심문장을 만든다.
 - 핵심어를 무조건 사용해야 하지만, 같은 핵심어가 2번 이상 나올 때는 한 번만 사용해도 된다.
 - 모둠원은 자신의 색깔 펜을 사용하여 핵심문장을 쓴다.
 - 시간을 제한하여(5분) 긴장감을 가지고 몰입하여 활동에 참여할 수 있도록 한다.



④ 마무리

- 모둠별로 한 명이 요약문을 발표하여 결과물을 공유하고 모둠 간 상호 평가를 한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 모둠 간 상호 평가를 할 때 내용과 언어형식으로 나누어 각 영역에 대해 수정하거나 상호피드백하도록 한다면 더욱 업그레이드된 활동을 진행할 수 있다.
- 아이디어를 가지고 있지만 영어로 표현하기를 어려워하는 학생을 위해 영어교사, 또는 원어민 영어보조교사의 도움을 받을 수 있는 ‘선생님 찬스’를 마련하여 기회를 준다면 좀 더 효과적인 활동이 이루어질 수 있다.

Tip5

for Teachers

- 모둠 간 상호 평가를 할 때, 좋은 결과물에 스티커만 붙이는 것이 아닌, 평가 이유를 작성한 포스트잇을 해당 결과물에 붙이게 하여 평가 이유와 평가 결과까지 알 수 있도록 한다.
- WorSen Reading 활동 전에 5W1H에 근거한 이해확인 질문들을 연습하여 글은 핵심어를 중심으로 “언제, 어디서, 누가, 무엇을 어떻게, 왜”의 질문 흐름에 따라 요약하는 것임을 자연스럽게 지도한다.

활동 자료

■ WorSen Reading 활동지

WorSen Reading Activity

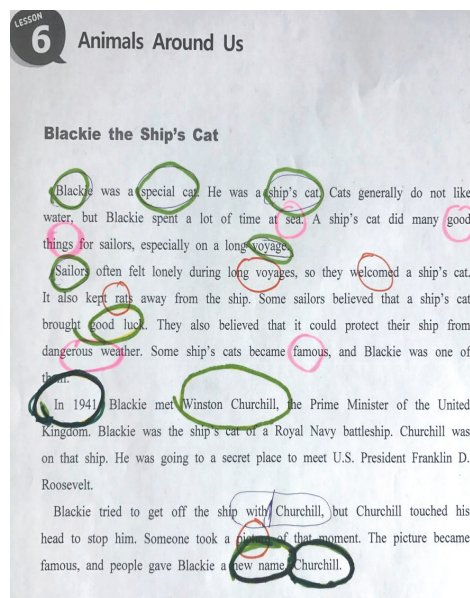
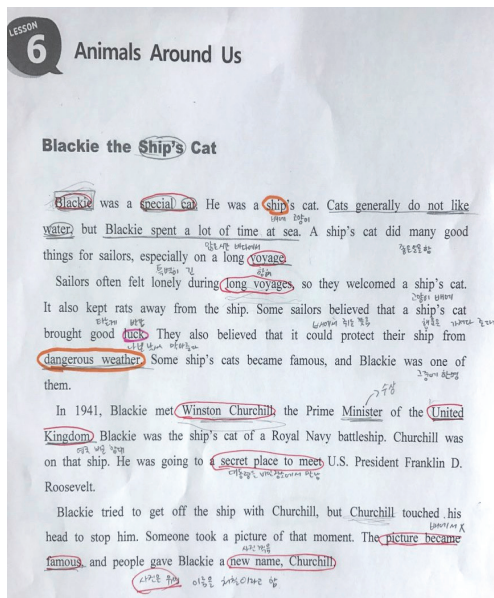
Unit		Student No.	
Topic		Name	

1. Words in Reading
 - 'Blackie the Ship's Cat'에 나온 단어를 떠올려 모둠원이 함께 적어보세요.

2. 8 Key Words
 - 위 단어 중 핵심어 8개를 선정하여 포스트잇에 쓰세요.
 - Key Word 포스트잇 2개를 각자 들고 제한시간 동안 돌아다니며 다른 모둠원과 서로 설명하고, 포스트잇을 교환하세요. 시간이 다 될 때까지 되도록 많은 사람과 만나서 포스트잇을 내용을 나누세요.
 - 모둠원이 가지고 온 핵심어 포스트잇을 아래에 붙이세요.

3. Sentence Summary
 - 위 핵심어를 이용하여 'Blackie the Ship's Cat'의 내용을 요약하세요. 단, 핵심어는 모두 사용해야 하며, 같은 단어가 있어도 모두 사용해야 합니다.

- **활동 예시 1:** 읽기 본문에서 Key Word 선정하기 (본문 읽기 3분 + 키워드 최대한 많이 적기)
 교사용 자료실의 리딩 본문 hwp 파일을 활용할 수 있다.



■ 활동 예시 2: WorSen 활동지에 포스트잇 키워드 적고 요약하기

WorSen Reading Activity

Unit	Unit. 6	Student No.	3101, 3105, 3115, 3118
Topic	Blackie the ship's cat	Name	정규리, 김태빈, 정주희, 홍지연

1. Words in Reading
- 'Blackie the Ship's Cat'에 나온 단어를 떠올려 모둠원이 함께 적어보세요.

believed sea Churchill
ship picture famous churchill cat
voyage spent

2. 8 Key Words
- 위 단어 중 핵심어 8개를 선정하여 포스트잇에 쓰세요.
- Key Word 포스트잇 2개를 각자 들고 제한시간 동안 돌아다니며 다른 모둠원과 서로 설명하고, 포스트잇을 교환하세요. 시간이 다 될 때까지 되도록 많은 사람과 만나서 포스트잇을 내용을 나누세요.
- 모둠원이 가지고 온 핵심어 포스트잇을 아래에 붙이세요.

Blackie
Ship
Voyage good luck good luck churchill luck

3. Sentence Summary
- 위 핵심어를 이용하여 'Blackie the Ship's Cat'의 내용을 요약하세요. 단, 핵심어는 모두 사용해야 하며, 같은 단어가 있어도 모두 사용해야 합니다.

Blackie는 ship에 타는 고양이이다.
또 Blackie는 good luck을 가져다준다.
선원은 Blackie를 좋아한다. 사람들은 Blackie에게 Churchill이란 이름을 준다. Churchill가 우리에게서 luck을 가져온다. 그림 Good luck

WorSen Reading Activity

Unit	Unit 6	Student No.	3108, 3110, 3116, 3119
Topic	Blackie the ship's cat	Name	김형준, 한은, 최유빈, 박영민

1. Words in Reading
- 'Blackie the Ship's Cat'에 나온 단어를 떠올려 모둠원이 함께 적어보세요.

Blackie secret place
special cat
ship voyages
picture became famous.
new name, Churchill

2. 8 Key Words
- 위 단어 중 핵심어 8개를 선정하여 포스트잇에 쓰세요.
- Key Word 포스트잇 2개를 각자 들고 제한시간 동안 돌아다니며 다른 모둠원과 서로 설명하고, 포스트잇을 교환하세요. 시간이 다 될 때까지 되도록 많은 사람과 만나서 포스트잇을 내용을 나누세요.
- 모둠원이 가지고 온 핵심어 포스트잇을 아래에 붙이세요.

Blackie
Cat
Sea
generally
good luck
larger water
picture became famous.
new name, Churchill

3. Sentence Summary
- 위 핵심어를 이용하여 'Blackie the Ship's Cat'의 내용을 요약하세요. 단, 핵심어는 모두 사용해야 하며, 같은 단어가 있어도 모두 사용해야 합니다.

Blackie는 Cat이다.
Cat은 generally 물로 숨어있지만 Blackie는 많은 사람과 Sea에서 보낸다. Blackie는 good luck을 가져다준다. 예전 들어 sailors와 related를 먹인다. 어떤 사람이 picture became famous하고 사람들이 new name, Churchill이라고 붙인다.

WorSen Reading Activity

Unit	Unit. 6	Student No.	3102, 3103, 3108, 3109
Topic	Blackie the ship's cat	Name	김민정, 민정, 김민정

1. Words in Reading
- 'Blackie the Ship's Cat'에 나온 단어를 떠올려 모둠원이 함께 적어보세요.

Blackie sea Churchill
In 1941 ship's cat
Winston Churchill
Sailors ship

2. 8 Key Words
- 위 단어 중 핵심어 8개를 선정하여 포스트잇에 쓰세요.
- Key Word 포스트잇 2개를 각자 들고 제한시간 동안 돌아다니며 다른 모둠원과 서로 설명하고, 포스트잇을 교환하세요. 시간이 다 될 때까지 되도록 많은 사람과 만나서 포스트잇을 내용을 나누세요.
- 모둠원이 가지고 온 핵심어 포스트잇을 아래에 붙이세요.

Blackie special cat Churchill
cat ship sailors voyage famous

3. Sentence Summary
- 위 핵심어를 이용하여 'Blackie the Ship's Cat'의 내용을 요약하세요. 단, 핵심어는 모두 사용해야 하며, 같은 단어가 있어도 모두 사용해야 합니다.

Blackie는 special cat이다. 그리고 Churchill이라고 불린다. Blackie는 다른 cat과 다른 대조기 ship에 사서 sailors이 ship을 여행할 때 함께한다. 그리고 매우 famous하다.

평가 기준 및 유의점

구분	영역	배점	상(5)	중(3)	하(1)
영어 의사 소통 역량	Main Idea	5	주제를 정확하게 파악하여 글의 방향을 주제에 따라 서술하였다.	주제를 대략 파악하여 글의 방향을 주제에 따라 서술하려고 노력하였다.	주제를 파악하는 데 어려움이 있어 서술문이 바르게 진행되지 못했다.
	Conclusion	5	서론, 본론의 방향에 맞는 명확한 결론이 제시되었다.	서론, 본론의 방향에 따라 어느 정도 명확한 결론이 제시되었다.	서론, 본론의 방향과는 다르지만 생각이 어느 정도 표현되었다.
자기 관리 역량	Learning Goals Identification	5	학습 목표를 명확히 인지하여 그에 따라 과제를 수행하였다.	학습 목표를 어느 정도 인지하여 그에 따라 과제를 수행하였다.	학습 목표와 별도로 과제수행이 이루어졌다.
	Sharing with Others	5	모둠원의 과제수행에 참여하여 적극적으로 협력했으며, 과제도출에 기여하였다.	모둠원의 과제수행에 참여하여 협력했으며, 과제도출을 위해 어느 정도 노력하였다.	모둠원의 과제 수행에 협력하였지만, 개인적인 활동이 두드러졌다.
지식 정보 처리 역량	Task Analysis	5	등장인물에 대한 분석과 전체 이야기의 흐름을 파악하여 요약문에 반영하였다.	등장인물에 대한 분석과 전체 이야기의 흐름을 어느정도 파악하여 요약문에 반영하였다.	등장인물에 대한 분석과 전체 이야기의 흐름을 파악에 어려움이 있어 보충학습이 필요하다.
	Mechanics and Grammar	5	단어의 철자법이나 문법정보의 오류가 발견되지 않는다.	단어의 철자법이나 문법정보의 오류가 약간 있지만 의미 파악에 어려움이 없다.	어의 철자법이나 문법정보의 오류가 많아 보충학습이 필요하다.

유의점

- (1) 읽기 본문이나 활동지를 수준이 높은 학생이 독점하지 않도록 지도한다.
- (2) 브레인스토밍이나 내용이해 질문을 통해 읽기 내용에 대한 충분한 이해가 선행될 수 있도록 한다.
- (3) 포스트잇에 적은 키워드를 교환할 때, 기계적인 교환이 아닌 키워드에 대한 충분한 설명이나 이유를 말하도록 한다.

Quixo Reading

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

읽기 본문 학습이 어느 정도 마무리 단계에 이르면 학습한 내용을 되돌아보며 어휘, 세부 정보, 논리적 흐름 등에 관한 질문을 학생들이 직접 만들고 게임 형식을 통해 확인하면서 성취도를 높일 수 있도록 한다.

활동 목표

읽기 본문에 대한 세부 정보를 질문으로 만들어 게임을 할 수 있다.

성취기준

[9영03-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.

[9영04-05] 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

읽기 본문 출력물, 포스트잇(두 가지 색깔), 7cm×7cm 양면카드, 활동지(A4또는 B4종이), 모둠별 화이트보드, 게임규칙설명판

디딤영상 내용

- 교과서 읽기 심화 자료에 대한 디딤영상을 학습할 수 있도록 한다.
- Quixo Game의 규칙을 미리 설명하도록 한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 심화 읽기 자료를 활용하여 읽기 내용에 대한 심화 내용을 디딤영상으로 제공하며, 학습자는 Quixo 활동을 하기 위한 읽기 내용의 기본적 이해를 다지게 된다.

Lesson 6 Reading Basic

1. to feel better during _____ voyages

2. to keep _____ away from the ship

3. to bring _____ luck

4. to protect their ship from _____ weather

Sailors brought a cat on the voyage...

A 교과서 102~108쪽의 내용을 다음과 같이 정리할 때 빈칸에 알맞은 말을 써 보시오.

B 교과서 109쪽을 읽고, Blackie가 새 이름을 얻게 된 과정을 시간의 순서대로 정리할 때 빈칸에 알맞은 말을 써 보시오.

Churchill touched Blackie's _____ and someone _____ of that moment.

The picture became _____, and Blackie got a new name, _____.

Churchill met the _____ Blackie on the ship.

Churchill was on a Royal Navy _____ to go to a secret place.

Lesson 6 329

교과서 내용을 바탕으로 다음 기사를 완성해 보시오.

Royal Navy News

Blackie, a Famous Cat on a Battleship

Do you know anything about ship's cats? Generally, cats do not like water, but ship's cats _____ Blackie is one of them. He is now the ship's cat of _____.

Blackie became famous and got a new name, _____ last month. It all started with a special picture. In August, British Prime Minister Winston Churchill was on the ship to _____ Franklin D. Roosevelt. Blackie tried to _____ the ship with Churchill, but Churchill _____. The picture on the right captured that moment.

The sailors of the battleship felt proud of Blackie. They first brought him to the ship for many reasons. One sailor of the Royal Navy battleship said, "Blackie is my best friend. I often felt _____ before, but now I enjoy spending time with him." Another sailor said, "We all thank Blackie. He keeps _____." He added, "We believe that he brings _____." He can also _____ from _____.

Quixo 게임을 진행하기 위해서는 학습 내용뿐만 아니라 게임의 규칙을 알아야 활동의 흐름이 끊기지 않고 진행될 수 있다. 디딤영상은 게임규칙을 설명할 수 있는 효율적인 방법이므로 교사의 설명 또는 대표 학생들이 직접 학습을 진행하는 것을 예시영상으로 제공하여 활동의 이해를 돕도록 한다.

〈Quixo 방법〉

- Quixo는 오목의 방식을 변형한 보드게임으로 5x5의 보드판에 O, X가 표시된 말을 놓는다.
- 자기편의 말이 가로, 세로, 대각선 방향으로 한 줄이 만들어지면 이기는 게임이다.
- 보드판 가장자리에 놓일 수 있는 말을 자기편의 모양으로 만들고, 내가 유리한 방향으로 밀어 넣을 수 있는 것이 오리지널 오목과 다른 점이다.

〈Quixo 게임의 예〉

O				X

O				X
O				

O				X
O				
X				

O				X
O				
X				

O				X
O				
X				

5분 후..

O	O	X		X
O				
X				
				O
O	O	X	X	X

O	O	X		X
O				
X				
				O
X	O	X	X	X

O	O	X		X
O				
X				
				O
X	O	O	X	X

O	O	X	X	X
O				
X				
				O
X	O	O		

..15분 후..

O	O	O	O	O
X		X	O	X
O	O	X		X
O	X			O
X	O	O	X	O

한 줄을 먼저 만든 팀 승리

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

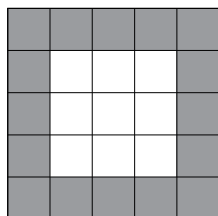
- 읽기 심화 내용을 영상으로 설명하여 읽기 본문에 대한 이해를 더한다.
- 지난 차시 영상의 내용을 조금 더 구체적으로 학습할 수 있도록 지도한다.

② Quixo Reading 준비하기

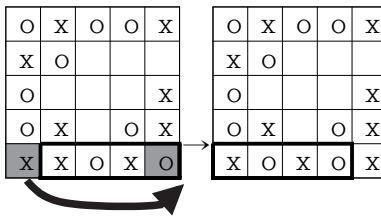
- 네 명씩 한 모둠을 만들고 교사는 7cm×7cm 이하 크기의 포스트잇을 준비하여 모둠별로 나누어준다. (모둠별로 2가지 색 준비)
- 4명 중 2명씩 A팀, B팀이 되어 포스트잇의 색을 정한다.
- 모둠별로 지난 차시와 디딤영상에서 복습한 읽기 본문에 대한 문제를 포스트잇에 출제한다. (배점표시)
- 포스트잇의 문제들을 모아 문제정렬판에 정렬하고 A팀과 B팀의 문제를 서로 교환한다.

③ Quixo Reading 활동하기

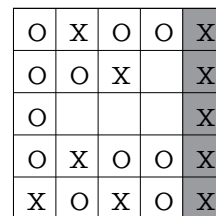
- 모둠별로 화이트보드를 제공하고 학생들이 5×5말판을 그리도록 한다. (한 칸이 7cm×7cm 크기)
- 교사는 양면 색지를 정사각형(7cm×7cm)으로 오려 코팅한 퀵소말을 모둠당 25개씩 나눠준다.
 - 오리지널 퀵소의 O와 X가 쓰여진 말을 두 가지 색깔의 양면 색지 정사각형으로 대체함
- A와 B팀 대표가 가위바위보를 하고 자기편 말 색깔과 먼저 할 순서를 정한다.
- 이긴 팀은 먼저 문제정렬판에서 포스트잇을 하나 떼서 본인팀 색깔의 말에 붙이고 보드 판에 놓는다.



퀵소말은 5×5보드판의 바깥쪽에만 둘 수 있으며 본인 말을 밀고자 할 때도 바깥쪽만 움직일 수 있다.



왼쪽에서처럼 X를 같은 줄 제일 쪽 X자리로 옮기고자 할 때는 X를 O의 자리로 옮기되, 나머지 XOXO라인을 통째로 왼쪽으로 민다.



가로, 세로, 또는 대각선 방향으로 먼저 다섯 개의 퀵소말로 한 줄을 만드는 팀이 승리하게 된다.

- 상대팀 역시 문제정렬판에서 포스트잇을 하나 떼서 본인팀 색깔의 말에 붙이고 보드 판에 놓는다.
- 게임이 진행되는 동안 A, B 양팀의 두 명 중 한 명은 문제풀이도를 계속 적어나간다.
 - 문제풀이도: 본인팀이 퀵소말에 붙인 포스트잇의 문제를 쓰고, 풀어서 답과 배점을 적는다.
- 퀵소말 다섯 개가 한 줄이 되어 승리하는 팀이 발생할 때까지 게임이 계속 진행된다.

④ 마무리

- 퀵소 승리팀과는 별개로 문제풀이도의 문제를 팀별로 다시 한 번 점검하면서 내용을 복습한다.
- 괄호 넣기~전체 문장 쓰기의 다양한 문항에 대해, 답의 형태는 온전한 한 문장이 되도록 하여 목표가 되는 문법요소가 포함된 문장을 여러 가지 형태로 복습해볼 수 있도록 유도한다.

예) 문제는 “He was going to a secret place () () Roosevelt. <2점>”이지만 답은 “He was going to a secret place to meet Roosevelt.”라고 전체 문장을 쓸 수 있도록 한다.

활동 변형/
확장 아이디어

Tips

for Teachers

- 2×2의 4인 모둠이 기본구성이지만 전체 학습자 수에 따라 2×3, 3×3 구성의 모둠 구성도 가능하다. 모둠원 수가 많아질 수록 각자의 역할이 고루 분배될 수 있도록 지도한다.

활동 자료

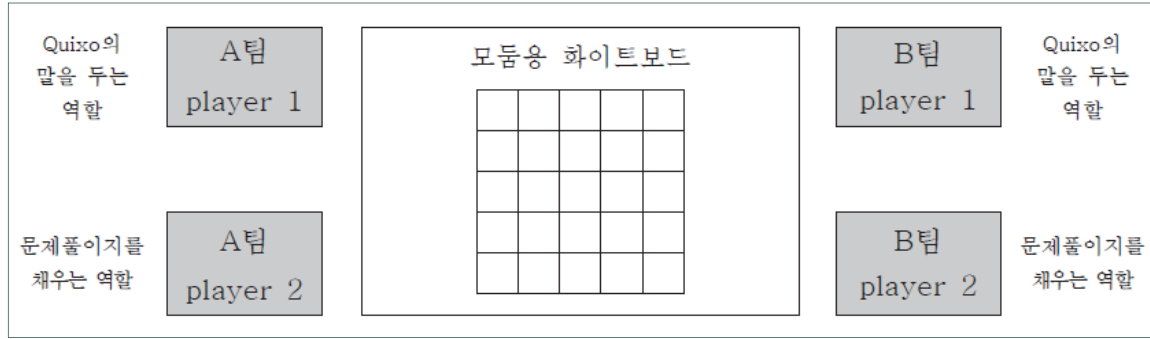
■ Quixo Game 문제풀이 예시

Unit		Group	
Topic			
Quixo 문제풀이도			
No.	Question	Answer	Score
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Total Score			

평가 기준

구분	영역	Self-Checking Questions	하(1)				
			5	4	3	2	1
영어 의사 소통 역량	Speaking	학습한 내용을 통합하여 5개 이상의 영어 퀴즈를 출제하였고, 친구들에게 알맞은 형태로 질문하였다.					
		다양한 표현을 사용하여 친구들과 영어로 의사소통하였다.					
	Listening	친구들이 하는 말들을 주의깊게 들었고, 그에 따라 적절히 반응하였다.					
		퀴소리딩 활동을 하며 대화를 할 때 상대방의 요지를 잘 파악하였다.					
공동체 역량	Preparation	퀴소리딩 활동을 하기 위해 디딤영상을 시청하고 게임방법을 숙지하였다.					
	Communication	혼자만 활동하는 것이 아니라 모듈원들과 의논하며 게임에 참여하였다.					
Total Score							
Comment							

■ 활동 예시 자료



〈준비물〉

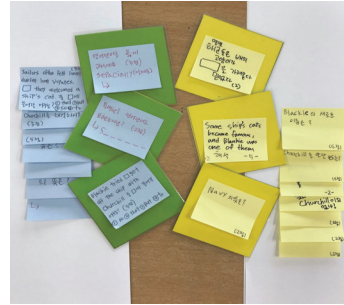
1. 화이트보드 - 팀원들이 5×5의 오목판을 마커로 미리 그려놓으며 한 칸은 7cm×7cm 크기의 정사각형이다.
2. 퀵소말 - 교사는 양면 색지를 7cm×7cm 크기로 25개를 코팅하여 준비한다. (예시는 초록, 노랑)
3. 포스트잇 - 두 가지 색깔로 준비하며 크기는 7cm×7cm를 넘지 않아야 한다.
4. 모듬별 문제 포스트잇 정렬판 - A4종이를 세로로 길게 반 접어서 사용한다.

〈Quixo Reading 즐기기〉

1. 읽기 지문에서 문제들을 출제하여 포스트잇에 쓴다. (어휘, 세부 내용, 논리적 순서 등)
2. 포스트잇을 자기 팀 라인(A4지 반 접은 것)에 정렬한다.
3. A팀과 B팀은 자기 팀이 출제한 문제 라인을 상대방 팀의 문제 라인과 교환한다.

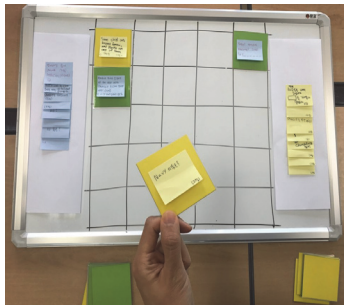


〈팀별로 문제를 내는 학생들〉



〈퀵소말〉

4. 2×2명의 4명이 한 팀을 이루며, 2명 중 한 명은 말을 움직이고, 나머지 한 명은 문제풀이도를 작성한다.
5. 준비되면 A팀, B팀 대표가 가위바위보를 하여 자기 팀의 색깔을 정하고 이긴 팀이 먼저 시작한다.
6. 선수들은 5×5 보드판의 제일 바깥쪽에만 말을 놓을 수 있고, 제일 바깥쪽에 있는 말만 이동시킬 수 있다.



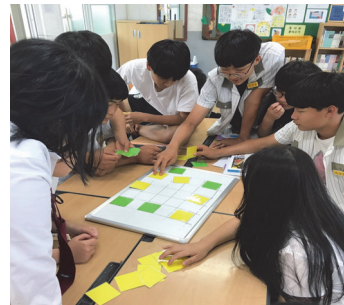
〈번갈아가며 Quixo판을 채움〉

Group 2
Student (A/B)

Quixo 문제풀이도

No.	문제	정답 (이)	배점
1	house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
2	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
3	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
4	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
5	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
6	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
7	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
8	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
9	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
10	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
11	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5
12	Blankie is a ghost who lives in a house which only houses ghosts and blankie were one of them	Blankie 2점 5점	5

〈2명 중 한명은 문제풀이도 작성〉



〈승부에 목숨거는 학생들〉

7. 순서가 되면 자기 팀의 말이 되는 정사각형 색깔판에 포스트잇 문제를 붙인 다음 보드판에 놓는다.
 - 포스트잇의 문제는 상대팀원들이 출제한 것이다.
 - 우리 팀원들이 포스트잇의 문제를 함께 풀되, 한 명은 말을 놓고, 한 명은 문제풀이도를 작성한다.
8. 본인 팀의 색깔판이 가로, 세로, 대각선 중 먼저 한 줄이 되는 팀이 승리하게 된다.

Sentence Hide & Seek

수업 준비

난이도 중, 상

소요시간 45분

수업 의도

문법 영역을 학습하면서 학습 목표로 설정된 핵심 문법을 여러 가지 형태로 반복 학습하며, 문제를 출제하고 상호 비교하는 과정을 통해 자연적으로 문법 내용을 복습할 수 있다.

활동 목표

핵심 문법을 활용하여 한 문장 단위의 문제를 만들고, 게임 형식으로 문제를 해결할 수 있다.

성취기준

[9영04-05] 자신이나 주변 사람, 일생생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 자기 관리 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

포스트잇(다양한 색깔 준비), 문제풀이 활동지

디딤영상 내용

- 교과서 문법 영역에 대한 교사의 설명을 영상으로 학습할 수 있도록 한다.
- 핵심 문법 표현이나 중요한 내용의 경우 comprehension check-up question을 통해 이해를 돕도록 한다.

디딤영상 주요 내용

문법 내용에 대한 PPT를 활용하여 설명을 진행하며, 학습자는 시청록을 쓰거나 메모를 하며 내용을 따라갈 수 있도록 지도한다.

접속사 that

접속사란?
: 단어와 단어, 구와 구, 절과 절을 연결해 주는 말

Ex. Minsu **and** Yuri (단어 + 단어)
a nice smile **and** long hair (구 + 구)
I sing very well, **but** I can't play the piano. (절 + 절)

Cf. 구와 절의 차이
: 구와 절은 모두 **두 개 이상의 단어로 이루어진 것**이나,
절은 「주어 + 동사」가 있음

to부정사의 부사적 용법

*to부정사가 문장에서 **부사** 역할을 할 때는
목적, 원인, 결과 등 여러 가지 의미를 나타낸다

- 의미: **~하기 위해**
- 형태: **to + 동사원형**

Ex. 사람들은 **사진을 찍기 위해** 스마트폰을 사용한다.
People use a smart phone **to take** pictures.

핵심 문법에 대한 Comprehension Check-Up Question을 통해 디딤영상의 내용을 수동적으로 듣는 것이 아니라 능동적으로 이해하는 과정을 거치도록 한다. 단순히 질문하고 대답하는 기계적인 과정보다는 교사가 설명하며 해당 질문의 답이 어떻게 도출될 수 있는지 디딤영상에서 안내하는 역할을 하도록 한다.

- 접속사, to부정사의 부사적 용법, 수여동사에 대한 질문

접속사 that

Q. 다음 두 문장을 알맞은 접속사를 써서 한 문장으로 고쳐 쓰시오.

1. I think. + He will come to the party.
→ I think (that) he will come to the party.
2. We believe. + The number 7 brings good luck.
→ We believe (that) the number 7 brings good luck.
3. Do you know? + Alex likes chocolate.
→ Do you know (that) Alex likes chocolate?
4. I don't think. + She will miss the bus.
→ I don't think (that) she will miss the bus.

to부정사의 부사적 용법

Q. 빈칸에 들어갈 말을 | 보기 | 에서 골라 알맞은 형태로 쓰시오.

| 보기 | stay welcome pass study

1. I studied hard to pass the test.
2. She exercises every day to stay healthy.
3. He went to the airport to welcome his friend.
4. We go to school to study English.

수업하기

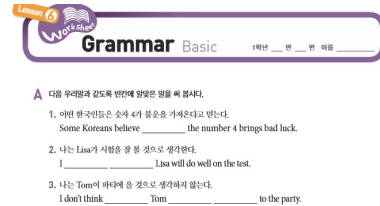
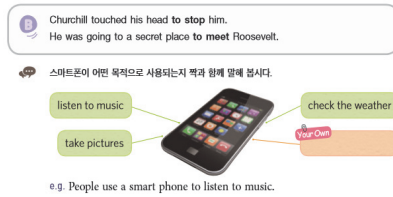
활동 방법

① 디딤영상 확인

- 문법 내용을 예시문과 연습 문제를 통해 이해할 수 있도록 한다.
- 영상을 수동적으로 듣기만 하는 것이 아니라 필기하면서 들을 수 있도록 지도한다.

② 모둠별로 포스트잇에 문제 만들기

- 교과서나 보충 활동지의 문제들을 모둠별로 한 번씩 풀어본다.
- 모둠별로 영역을 분배하여 자신이 맡은 영역의 내용은 모두 학습할 수 있도록 한다.



- 학습한 영역에서 문제를 출제하여 포스트잇에 한 문항씩 적는다.
- 한 장의 포스트잇에 한 문항씩 적고, 배점을 꼭 표시하도록 한다.
- 한 사람에 4~5개의 문항을 출제하며, 답은 온전한 문장이 되도록 한다.
- 교사는 문제의 오류가 없는지 확인한다.

③ Hide & Seek 활동을 하기 위한 준비하기

- 모둠별로 1분씩 돌아가며 교실의 각 영역에 포스트잇 문제를 숨긴다.
- 모든 학생이 활동지를 받아 교실 각 영역을 돌아다니며 포스트잇을 찾고, 활동지에 붙인다.
- 각자 찾고, 붙이고, 답까지 적은 문항을 모두 합산하여 모둠별로 점수를 계산한다.
- 합산 점수가 가장 높은 모둠이 승리한다.

④ 마무리

- 모둠별 문항 중 최고의 문제 1~2개를 교사가 소개하여 함께 풀어보고, 틀리기 쉬운 부분도 정리해본다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 괄호 넣기~전체 문장 쓰기의 다양한 문항에 대해, 답의 형태는 온전한 한 문장이 되도록 하여 목표가 되는 문법요소가 포함된 문장을 여러 가지 형태로 복습해볼 수 있도록 유도한다.
- 예) 문제는 “He was going to a secret place () () Roosevelt. <2점>”이지만 답은 “He was going to a secret place to meet Roosevelt.”라고 전체 문장을 쓸 수 있도록 한다.

Tips

for Teachers

- 교실 곳곳에 숨겨진 문제를 찾는 속도가 개인별, 모둠별로 다를 수 있으므로 적절한 시간 안내와 활동의 전 과정에서 교사의 세심한 관리가 필요하다.
- 문법 영역을 특히나 어려워하는 학생들이 많을 수 있으므로, 문제 출제를 위한 이해 단계에서 교사가 간단히 문법 설명을 다시 한 번 해주거나, 디딤영상을 참고할 수 있도록 하는 것도 효과적이다.

활동 자료

■ Sentence Hide & Seek 활동지 예시

Sentence Hide & Seek Worksheet

Group _____

1 (배점 ____ 점)	2 (배점 ____ 점)
(문제 포스트잇 붙이고 답쓰기)	(문제 포스트잇 붙이고 답쓰기)
3 (배점 ____ 점)	4 (배점 ____ 점)
(문제 포스트잇 붙이고 답쓰기)	(문제 포스트잇 붙이고 답쓰기)

Total Score _____

■ 활동 예시자료

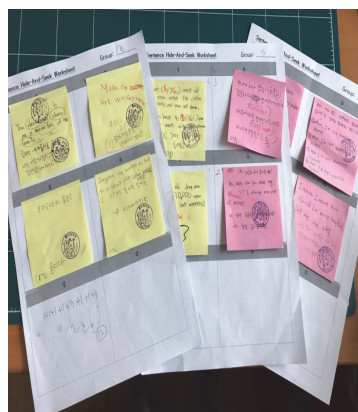
〈포스트잇에 문법 문제 쓰기〉



〈모둠별로 교실에 문장 숨기기〉



〈찾은 문장 활동지에 붙이고 풀기〉



Mini Drama 만들기 프로젝트

수업 준비

난이도 상

소요시간 90분

수업 의도

이전 차시에 학습한 어휘, 듣기·말하기, 읽기 지문과 쓰기 영역을 통합할 기회를 통해 이론적으로 동떨어진 내용이 아닌 학습자의 실생활과 연계할 수 있는 쓰기 학습을 한다.

활동 목표

쓰기 내용을 대본에 적용하여 미니드라마를 만들 수 있다.

성취기준

[9영02-08] 개인 생활에 관한 경험이나 계획에 대해 묻거나 답할 수 있다.
[9영04-06] 간단한 초대, 감사, 축하, 위로, 일기, 편지 등의 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 자기 관리 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

스크립트 활동지(A4또는 B4종이), 감사카드 쓰기용 색지, 휴대폰 또는 태블릿PC, 내용에 따른 각종 소품, Drama Rubric

디딤영상 내용

- 감사카드 쓰기에 대한 교사의 설명 영상을 학습할 수 있도록 한다.
- 감사카드가 쓰인 상황을 3~4문장의 예시 대화문으로 구성한 미니드라마의 예시를 보여준다.

디딤영상 주요 내용

예시 상황을 설정하고, 그 상황에 따른 감사의 표현들을 다양하게 정리할 수 있도록 한다. 디딤영상에서 주어진 보기에 따라 실제 교실 활동이 이루어지므로 가능한 많은 표현을 정리할 수 있도록 한다.

자신에게 반려견이 있다고 가정하여 먼저 반려견의 이름을 정한 다음, 각 문장의 빈칸에 넣고 싶은 말을 아래에서 찾아 써 봅시다.

Thank you,
my dog _____

(1) You are always here to be _____.
 (2) You give us _____ every day.
 (3) I think that you also _____.

(1) my friend
my brother
my sister

(2) love
happiness
joy

(3) protect our home
keep rats away
watch over my little sister

감사카드를 쓰기 위한 표현을 바탕으로 예시를 보여준다. 각 내용에 대한 세심한 안내와 간단한 문법 설명이 주어진다.

Dear _____,

You are always here _____.

You _____.

I think that you _____.

_____. Thank you,

_____.

Dear Blackie,

You are always here to help us. You give us joy during our long voyages. We believe that you protect our ship from danger. Thank you, Blackie.

Sailors of a Royal Navy battleship

수업 시간에 문법 내용을 바탕으로 진행할 미니드라마의 내용에 대해 안내한다.

1. 미니드라마 주제 정하기
2. 접속사that, to부정사, 수여동사가 포함된 문장으로 구성
3. 휴대폰이나 태블릿 PC를 활용하여 미니드라마 찍기
4. 모듈별 평가하기

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 쓰기에 대한 내용을 영상으로 학습하여 내용에 대한 개략적인 이해가 이루어지도록 한다.
- 영상을 수동적으로 듣기만 하는 것이 아니라 필기하면서 들을 수 있도록 지도한다.

② 미니드라마 스크립트 만들기 [1차시 중반]

- 디딤영상에서 제시된 예시 감사카드를 바탕으로 모둠별 감사카드를 작성하도록 한다.
- 감사카드의 상황을 3~4줄 정도의 대본으로 작성하도록 한다.
- 활동지에 대본을 쓰고 모둠원끼리 상호수정하거나 교사의 도움을 받을 수 있도록 한다.



③ 미니드라마 찍고 편집하기 [1차시 말~2차시]

- 대본을 바탕으로 개인별로 역할을 분배한다.
 - 배우 1, 배우 2, 촬영, 영상편집, 소품제작 등
- 대본을 연습하고 휴대폰이나 태블릿PC를 활용하여 미니드라마를 촬영하고 편집한다.
 - 영상편집 화면에 대본을 자막으로 넣어 미니드라마의 상황을 더욱 명확히 한다.
- 편집이 마무리되면 Youtube에 업로드하거나, 교사의 USB에 제출한다.



④ 마무리

- 전체 학생이 모둠별 영상을 함께 보며 Rubric 활동지에 상호평가를 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 감사카드를 작성한 후 돌아가며 발표를 하거나 갤러리 위킹을 통해 서로의 아이디어를 감상하도록 한다.
- 모둠 간 미니드라마의 상황이 겹치지 않도록 조절하여 다양성과 독창성을 지킬 수 있도록 한다.

Tips

for Teachers

- 미니드라마의 첫 화면에 주제, 모둠명, 모둠원 소개 등이 포함되어 영상촬영의 배경을 설명하도록 한다.
- 모둠 간 상호평가를 할 때, 모둠평가지에 짧은 서술도 포함하여 점수뿐만 아니라 해당 점수를 부여한 이유도 적도록 한다면 학생들이 상호 간의 정서적인 배려를 할 수 있다.

활동 자료

■ 감사 편지 쓰기 활동지 예시

Thank You Card

우리 생활에 많은 도움을 주었거나, 지금도 도움을 주고 있는 많은 동물들이 있습니다. 하나의 동물을 정해서 이름을 붙여주고, 모둠별로 의논한 다음 그 동물에 대해 감사편지를 써 봅시다.

■ 미니드라마 대본 쓰기 활동지 예시

“I’m an Actor” Mini Drama Script >>



Scene #1-

English	Actor 1 - Actor 2 - Actor 1 - Actor 2 -
Korean	♡ 배경설명 (Background): Actor 1 - Actor 2 - Actor 1 - Actor 2 -

평가 기준 및 유의점

Criteria	10	8	6	4	Total
Voice	Voice was loud and clear; words were easily understood 크고 명확한 목소리 알아듣기 쉬운 발음.	Student spoke clearly but it was difficult to understand some of the script; could've been louder. 크게 말하지만 잘 알아듣기 힘들.	Voice and language was not very clear; could've been much louder. 목소리나 전체적인 읽기가 흐릿함. 목소리가 더 커야함.	Could not understand what was being said due to unclear and low speech. 뭐라고 하는지 알아듣기 힘들.	
Memorization	Script was fully memorized; student improvised in place of lines. 대본을 완벽하게 외우고, 즉석에서 연기함.	Script was almost fully memorized—some improv used to make up for missed lines. 대본을 거의 외웠지만 몇몇 실수를 함.	Script was partially memorized; student did not attempt improvisation. 대본을 많이 외우지 못했고, 더듬거리는 편	Script was not at all memorized; no improvisation used. 대본을 하나도 외우지 못했고, 연기가 안됨.	
Facial Expression/ Body Language	Great use of gestures, facial expression and body movement! 몸짓, 얼굴표정, 신체적표현이 뛰어남.	Contained some facial expression, gestures & body movement. 표정은 살아있으나 신체표현이 부족.	Needed more facial expressions gestures & movement. 전체적인 표현력이 조금 부족함.	Contained little to no facial expression, gesture or movement. 전혀 의사소통하지 않고 딱딱한 자세유지.	
Equal participation	Students in the group fully participated and had an impact on the message. 참여를 고르게 했음.	Students in the group had somewhat full participation and had an impact on the message. 참여를 어느 정도 고르게 함.	Students in the group had somewhat full participation but behavior did not impact the message. 참여는 어느 정도 고르게 했지만, 영향력이 미미한 사람이 있음	Students in the group did not have full participation and information was not relevant to the content covered. 모두가 불성실함.	
Overall	Committed, cooperated & concentrated— WOW! 전반적으로 뛰어나다.	Semi-committed, concentrated & cooperative— GREAT! 괜찮네. 잘했다.	Almost committed, cooperative & concentrated— NOT TOO BAD... 좀 부족하다.	No commitment, cooperation or concentration NEED MORE REHEARSAL! 이게 뭐냐.	

유의점

- (1) 미니드라마 제작에 선행되는 감사카드 쓰기가 효과적으로 이루어질 수 있도록 지도한다. (이전 차시의 문법 학습과 쓰기 내용의 조화)
- (2) 브레인스토밍이나 내용이해 질문을 통해 감사카드에 들어갈 내용을 모둠별로 정할 수 있도록 한다.
- (3) 미니드라마 제작 시 모둠원의 역할이 명시될 수 있도록 하여 무임승차하는 학생이 없도록 주의한다.

We Go Together

수업 준비

난이도 중, 상

소요시간 45분

수업 의도

한 단원의 수업을 마무리하며 어휘, 듣기·말하기, 읽기, 문법, 쓰기에 이르는 전체 내용을 다시 한 번 돌아볼 수 있도록 한다.

활동 목표

학생 상호 학습과 평가를 통해 내용을 총정리할 수 있다.

성취기준

[9영01-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.

[9영02-08] 개인 생활에 관한 경험이나 계획에 대해 묻거나 답할 수 있다.

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

[9영04-06] 간단한 초대, 감사, 축하, 위로, 일기, 편지 등의 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

영어 의사소통 역량, 자기 관리 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

모둠 활동지, 평가지, 교과서 및 Workbook(모둠별 영역 분배), 모둠 활동을 위한 화이트보드와 마커, 타이머

디딤영상 내용

- 각자 취약한 부분을 확인하고 보완한다.
- 단원 정리 문제를 학습하며 전체적으로 학습을 정리할 수 있도록 한다.

디딤영상 주요 내용

활동을 진행하며 학습이 추가로 필요하다고 체크 해 놓았던 영역을 보충 학습하도록 한다. 또한, 6과를 마무리하는 단원 정리 문제에 대한 설명을 제공하여 학습을 전체적으로 정리해볼 수 있도록 안내한다.

- 의사소통 기능 복습

기대 표현하기

A: Why don't we play the new board game at our class party?
 학급 파티에서 그 새로운 보드 게임을 하는 게 어때?

B: Good idea. I can't wait to play it.
 좋은 생각이야. 게임을 하는 것이 너무 기다려져.

→ “~하는 것이 너무 기다려지다, 빨리 ~하고 싶다.”라는 뜻으로 기대를 표현할 때는 **I can't wait to ~.** 를 사용한다.

- 문법 영역 복습

수여동사

목적어 순서 바꾸기

I gave him a book.

I gave a book to him.

목적어 순서를 바꾸고 간접목적어(~에게) 앞에 **전치사**를 넣음

I sent him a book. → **I sent a book to him.**

I bought him a book. → **I bought a book for him.**

I made him a book. → **I made a book for him.**

- 단원 정리 문제 디딤영상 정리

Progress Check

이 단원에서 학습한 내용을 스스로 점검해 봅시다.

Q1 대화를 마치고 Eric이 할 행동으로 가장 적절한 것을 고르시오.

① He will go home.
 ② He will call his mom.
 ③ He will do his homework.

Q2 수지가 주말에 할 일로 가장 적절한 것을 고르시오.

① ② ③ ④

Q3 다음을 듣고 소녀의 마지막 말에 이어질 말을 완성하십시오.

I can't wait to _____.

Q4 짝과 함께 주어진 상황에서 하락을 구하는 대화를 하시오.

7-8 다음을 읽고 물음에 답하십시오.

Sailors often felt lonely during long voyages, so **they** welcomed a ship's cat. It also kept rats away from the ship. Some sailors believed that a ship's cat brought good luck. They also believed that it could protect their ship from dangerous weather. Some ship's cats became famous, and Blackie was one of **them**.

Q7 밑줄 친 ㉠, ㉡가 각각 가리키는 것을 뒷글에서 찾아 쓰시오.

㉠ _____ ㉡ _____

Q8 뒷글의 주제로 가장 적절한 것은?

① 고양이와 관한 미신
 ② 날씨가 항해에 미치는 영향
 ③ 고양이를 배에 태우는 이유
 ④ 긴 항해에 대처하는 선원들의 자세

My Study Notes

자신이 학습한 결과를 확인하고 부족한 부분을 복습해 봅시다.

Listen & Speak

☐ Q1 하락을 요청하는 대화를 듣고 이어질 내용을 추측할 수 있다.

☐ Q2 기대를 표현하는 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.

☐ Q3 들은 내용에 맞게 기대를 표현하는 말을 할 수 있다.

☐ Q4 상황에 맞게 하락을 요청하는 대화를 할 수 있다.

Vocabulary

☐ Q5 서로 의미가 비슷한 단어를 알고 있다.

Language Use

☐ Q6 목적어가 두 개인 동사의 쓰임을 알고 있다.

Read

☐ Q7 지시어가 가리키는 대상을 파악할 수 있다.

☐ Q8 글의 주제를 파악할 수 있다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 단원 마무리 내용을 영상으로 학습하여 전체 내용에 대한 개략적인 이해가 이루어지도록 한다.
- 영상을 수동적으로 듣기만 하는 것이 아니라 필기하면서 들을 수 있도록 지도한다.

② 모듈별로 학습하고 문제 만들기

- 교과서나 학습지의 영역을 모듈별로 학습할 수 있도록 교사가 배분한다.
 - 어휘, 듣기·말하기, 쓰기, 문법 등의 영역으로 나눈 후 학습 주제를 명시한다.
- 2×2의 4인 기준 모듈을 구성하고 일정 시간 동안 모듈별로 학습 내용을 확인한다.
- 학습한 내용에 대해 문제를 출제한다.
 - 문제는 초급 2문항, 중급 2문항으로 나뉜다.
 - 각 문항의 마지막에 배점을 표시한다.
 - 활동지를 여유있게 배분하여, 각 개인이 출제된 문제를 엄선하여 최종 활동지에 올려 붙이도록 한다.
- 모듈별 문항을 걷은 후 전체 인원수대로 복사한다.

③ 둘 가고 둘 남기(2 stay 2 go)

- 1라운드에서 둘 가고 둘 남기를 통해 모듈에 남은 두 사람이 학습 내용 설명, 평가를 주관하고, 나머지 두 명은 학생의 입장이 되어 다른 모듈의 문제를 해결한다.
- “첫 번째 모듈학습 5분-평가 5분-이동-두 번째 모듈학습 5분-평가 5분-이동”의 순서로 학습이 진행된다.
- 각 모듈의 학습이 완벽하게 마무리되지 않았으면 수업 후반부에 별도로 정리할 시간을 부여한다.
- 교사는 각 모듈을 순회하며 내용 오류나 역할 배분 등을 확인한다.
- 시간이 종료되면 모든 학습자는 각 모듈 학습지와 평가지를 들고 원래의 자리로 돌아온다.
- 교사 역할, 학습자 역할을 바꾸어 2라운드를 시작한다.

④ 마무리

- 모듈별 학습지나 평가지 내용에서 의문점이 있는 경우 상호 토의하여 궁금증을 해결한다.

Tips

for Teachers

- 해당 차시 내에 활동이 마무리되지 않거나 궁금한 내용이 있는 경우, 교사에게 별도로 질문하거나 학습 게시판에 올려 학생들이 공동으로 해결할 수 있도록 유도한다.
- 단원 정리는 교사의 주도가 아닌 학생 주도로 이루어지므로, 내용의 일방적 전달이 되지 않도록 주의한다.

활동 자료

■ 개별 활동지 예시

역번 () 이름 ()		< Level 1 >	역번 () 이름 ()		< Level 2 >
나는 Group _____ 의 테스트에 참여하고 있습니다. 네운대로 열심히 테스트에 임할 것을 천서합니다.			나는 Group _____ 의 테스트에 참여하고 있습니다. 네운대로 열심히 테스트에 임할 것을 천서합니다.		
문제 1번	(난이도 "하" 수준의 문제1)		문제 1번	(난이도 "중·상" 수준의 문제1)	
문제 2번	(난이도 "하" 수준의 문제2)		문제 2번	(난이도 "중·상" 수준의 문제2)	

평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
영어 의사 소통 역량	5	다른 학생들과 적극적으로 소통하며 과제를 해결하는 모습이 보인다.	다른 학생들과 적당히 소통하며 과제를 해결하는 모습이 보인다.	다른 학생들과의 소통이 부족하며 다른 학생이나 교사의 도움을 받고도 과제를 해결하지 못한다.
자기 관리 역량	5	학습 과정에서 자신감이 표출되며 일정 수준의 학습전략이 있다.	학습 과정에서 자신감을 유지하려고 노력하며 약간의 학습전략이 있다.	학습 과정에서 자신감이 없고 적당한 학습전략 사용이 필요하다.
공동체 역량	5	모둠 과제 해결시 타인을 배려한다.	모둠 과제 해결시 타인을 어느 정도 배려한다.	모둠 과제 해결시 타인을 배려하는 모습이 부족하다.
지식 정보 처리 역량	5	정보 수집·분석 능력이나 매체 활용 능력이 뛰어나다.	정보 수집·분석 능력이나 매체 활용 능력이 어느 정도 발휘된다.	정보 수집·분석 능력이나 매체 활용 능력이 낮다.

Flash Card

수업 준비

난이도 하

소요시간 45분

수업 의도

글로만 기억하는 것보다 그림과 함께 단어를 외우는 것이 기억에 더 효과적이라는 연구결과가 있듯이 지루한 단어 암기를 학습자가 직접 그 의미를 그림으로 표현함으로써 학습자의 창의력을 증진 시키고 직접 만든 플래시 카드를 이용해 친구들과 함께 단어 게임을 함으로써 흥미로운 방법으로 어휘를 외울 수 있도록 한다.

활동 목표

직접 어휘 카드를 만들고 카드 게임을 통해 자연스럽게 새로운 어휘를 학습한다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

창의적 사고력, 공동체 역량, 지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량, 협력 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

A4용지(모둠별로 3~4장씩, 흰색 혹은 컬러 용지), 사인펜, 색연필, 자, 칼

디딤영상 내용

단어를 그림과 예문을 이용하여 설명한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 단원 핵심어휘를 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.

Lesson 7. Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

suddenly

even

put out

cut down

turn over

jump into

Lesson 3. Vocabulary

영어 표현을 클릭하여 우리말 뜻과 맞춰 봅시다.

firefighter소방관

wild심지어

smokejumper세계 치다

lightning야생의

spread흙, 토양

put out잘라 넘어뜨리다

soil여러, 약간의

strike(불을) 끄다

변호사

번개

~을 뒤집다

감독

퍼지다

갑자기

director

a few

lawyer

suddenly

even

cut down

turn over

검색사이트로 단어의 이미지를 보여주면서 시각적으로 의미를 쉽게 파악하도록 할 수 있다.

put out

Images

fire

Clipart

Cigarette

Cat

Meaning

cut down

Images

vespa scooter

harley davidson

saphenous vein

cephalic vein

basilic vein

lightning

Images

red

yellow

black

blue

ocean

mountain

volcano

space

desert

lawyer

Images

kid

baby

professional

student

doctor

client

business

international

courtroom

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 함께 단어를 읽고 어휘 활동지를 통해 확인한다. (간단한 빙고로 확인할 수 있음.)

② Flash Card 만들기

- 모듈별로 A4용지를 3~4장씩 준다.
- 종이를 8등분해 접은 후, 각 칸에 새로운 단어를 적게 한다.
- 종이를 잘라 모듈원들끼리 단어를 나눠 가진 후, 각자 카드 앞면에 자신이 맡은 단어를 쓰고, 뒷면에는 단어의 뜻을 나타내는 그림을 그린다. A4에 미리 단어를 적어 나눠줘도 된다.

③ Flash card를 활용한 단어 게임

(1) 원카드: 그림이 뒷면에 오도록 카드를 겹쳐 쌓는다. 돌아가면서 그림만 보고 단어와 스펠링을 모두 말하여 맞으면 카드를 획득, 맞지 못하면 중간에 다시 끼워 넣는다. (단어가 뒷면으로 오게 해서 뜻을 맞추게 할 수도 있음.)

(2) 몸으로 말해요: 4명의 모듈원 중 단어를 가장 잘 외운 학생이 카드를 보고 몸으로 단어를 설명하면, 나머지 3명은 일렬로 서서 한 명씩 돌아가며 학생이 설명하는 단어를 맞힌다.

(3) 따라 그리기: 카드를 섞은 후 한 명씩 카드를 한 장 택해 모듈 칠판이나 빈 종이에 카드의 그림을 따라 그린다. 그림이 완성되기 전에 단어를 맞히거나 스펠링, 뜻을 먼저 맞힌 학생이 승점을 얻는다. (한 명이 독점하는 것을 방지하기 위해 3번 연속으로 맞히지 못하게 함.)

(4) 영작 활동: 카드를 섞은 후 한 명씩 카드를 보지 않고 한 장을 뽑는다. 뽑은 단어를 이용하여 30초 이내에 짧은 문장을 만들어 말하게 한다. 약간의 문법적 오류가 있더라도 문장의 의미가 통하도록 문장을 만들어 내면 해당 카드를 가질 수 있도록 한다.

④ 마무리

- 교사가 모듈을 돌아다니며 모듈에서 만든 카드를 이용해 단어를 외웠는지 확인한다. (개별 학생들에게 단어의 의미를 묻거나, 모듈원 전원이 교사가 보여주는 그림을 보며 발음과 단어의 뜻을 동시에 말하는 이구동성 게임으로 확인할 수 있음.)

활동 변형/
확장 아이디어

- 품사별로 색깔이 다른 종이를 이용하여 플래시 카드를 제작하게 할 수 있다.
- 모듈끼리 플래시 카드를 교환하여 활동하게 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 그림에 자신이 없는 학생들이 흥미를 잃지 않도록, 그림을 잘 그리는 것보다 단어의 뜻을 알고 의미를 표현하는 것이 중요함을 수업 초반에 설명하고 인터넷에서 단어를 나타내는 그림을 찾아 참고할 수 있도록 한다.
- 게임 방법, 규칙을 학생들 스스로 정하거나 바꾸도록 하여 학습자 중심으로 만들 수 있으며 흥미를 느낄 수 있도록 한다.
- 영작 활동 시 사소한 문법적 오류는 용인하도록 하여 최대한 학습자가 자신감을 가지고 문장을 발화할 수 있게 격려한다.

활동 자료

- **Flash Card:** 앞면에 단어가 있는 A4용지를 나눠줄 경우, 학생들에게는 뒷면에 그림을 그리게 한다.

go for a walk	be interested in	wild	cut down
reporter	happen	turn over	suddenly
luckily	save	lawyer	even
firefighter	lightning	strike	put out

- **그림 단어 학습지:** 그림이 있는 칸에는 그림이 의미하는 단어를 쓰고, 단어가 있는 칸에는 단어의 뜻에 맞는 적절한 그림을 그리고 한글 뜻도 쓰게 한다.

firefighter 	wild	smokejumper	lightning 
spread	put out 	soil	strike
director	a few	lawyer	suddenly
even	cut down 	turn over	

가. 영어과 평가 기준 [객관형]

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	단어 PPT, 사진과 그림 자료, 예문을 통해 새로운 단어를 정확하게 이해하고 새로운 문장을 만들 수 있다.	단어 PPT, 사진과 그림 자료, 예문을 통해 새로운 단어를 정확하게 이해하고 몇몇 새로운 문장을 만들 수 있다.	단어 PPT, 사진과 그림 자료, 예문을 통해 새로운 단어를 정확하게 이해할 수 있다.
자기관리 역량	5	개인 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여하고 플래시 카드를 이용하여 스스로 학습에 이용할 수 있다.	개인 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여한다.	개인 활동 및 모둠 활동에 참여하려고 노력한다.
창의적 사고 역량	5	단어의 의미를 그림으로 표현하고 새로운 문장을 정확히 만들 수 있다.	단어의 의미를 그림으로 표현하고 약간의 오류는 있지만 새로운 문장을 만들 수 있다.	단어의 의미를 그림으로 표현하고 새로운 문장을 만들기 위해 시도한다.

나. 영어과 평가 기준 [서술형] - 평가 기준에 적합한 학생관찰을 서술한다.

구분	교사 서술
지식정보처리 역량	주어진 자료를 어떻게 학습에 이용하고 있는가?
자기관리 역량	개인 활동 및 모둠 활동에 적극적으로 참여하고 있는가? 그렇지 않다면 그 이유는 무엇인가?
창의적 사고 역량	문제 및 과제 해결을 위해 어떠한 새로운 요소를 이용하고 있는가?

Role Playing

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

학습지에 제시된 상황을 읽고 대화문 형태로 바꾸어 쓴 후 짝과 함께 롤플레이를 통해 말하기 연습을 한다. 읽고, 쓰고, 말하고, 듣는 활동을 한 번에 연계하여 연습할 수 있으며 창의력, 종합적 사고력 또한 신장시킬 수 있다.

활동 목표

언어의 4가지 영역을 동시에 사용함으로써 실생활과 유사한 학습환경을 조성하여 의사소통 도구로서의 언어적 쓰임에 익숙해지도록 한다.

성취기준

[9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.
[9영01-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.
[9영01-06] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 화자의 의도나 목적을 추론할 수 있다.
[9영01-05] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 화자의 심정이나 태도를 추론할 수 있다.

핵심역량

의사소통 역량, 창의적 사고 역량, 자기관리 역량, 지식정보 처리 역량

수업모형

짝 활동

준비물

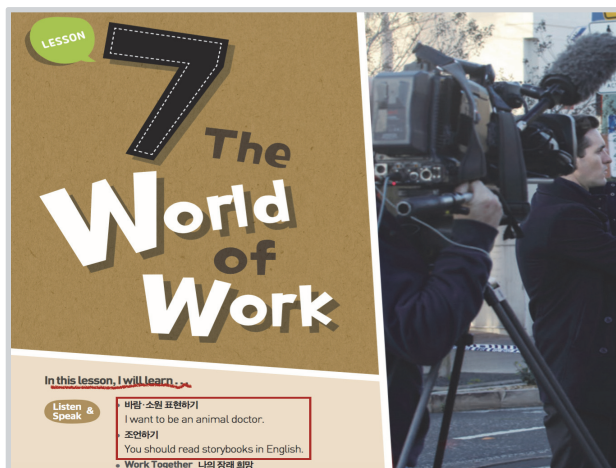
Information Gap 활동지, Situation 카드

디딤영상 내용

단원의 핵심 말하기 표현이 들어간 대화문을 먼저 보고 수업 시간 활동에 이해를 돕는다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM을 활용하여 미리 내용을 듣고 단원의 의사소통 기능을 익히게 한다.



Listen & Speak

- 바람·소원 표현하기
I want to be an animal doctor.
- 조언하기
You should read storybooks in English.
- Work Together 나의 장래 희망



A Listen and Check

1. What does Ken want to do? *I want to stay~*

2. What are the speakers talking about? *I want to be ~*

a. jobs b. sports c. hobbies



A Listen and Check

1. Who are the speakers? *You should~*

2. What is the boy's suggestion?

a. Cross the street.
b. Take the next bus.
c. Wait for the green light.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 짝과 함께 서로 디딤영상을 통해 배운 내용을 확인한다.

② Information Gap 활동하기

- 짝끼리 서로 다른 빈칸이 있는 학습지를 나눠 갖는다.
- 역할을 나눈 후, 서로의 대사를 불러주어 듣고 빈칸을 채우도록 한다.
이때, 서로의 학습지를 보여주지 않고 짝의 대사를 듣고서 학습지를 채우도록 한다.
- 서로 채워진 빈칸을 확인한다.

③ Writing a Script

- 8명을 한 모둠으로 하여, 모둠별로 Situation 1~4 카드 세트 2개를 나눠 준다. (총 8장)
- 모둠 내에서 같은 Situation 카드를 가진 친구를 찾게 한다.
- 같은 카드를 가진 친구와 함께 카드에 쓰인 상황을 읽고, 각 인물이 주어진 상황에서 할 만한 대사를 작성한다.
- 작성한 대사를 바탕으로 역할극을 연습해서 외울 수 있도록 한다.
- 모둠별로 서로가 연습한 상황을 보여주고 서로의 도장을 받도록 하거나 교사가 확인한다.
- 상위권 학생들에게는 교과서에서 다루지 않은 Situation 5, 6 카드 세트를 주어 좀 더 도전적인 과제를 제공할 수 있고 다양한 표현을 연습하게 할 수 있다.

④ 마무리

- 수업 시간에 따라 지원그룹을 받아 전체 학생 앞에서 롤플레이를 실시하도록 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 대본 작성에 익숙해지면 학생들이 상황 자체를 설정하여 대본을 작성하도록 한다.
- 상황이나 짝을 바꾸어 다른 내용으로 연습할 수 있도록 한다.

Tips

for Teachers

- 스크립트 작성을 어려워하는 학생들의 경우, 같은 역할을 가진 다른 친구들과 함께 스크립트를 작성하도록 격려한다.
- 작성한 내용을 바탕으로 말하기 수행평가로 연계할 수 있다.

활동 자료

Information Gap 활동지

짝과 함께 역할을 경한 후 서로의 대사를 보여주지 않고 한 문장씩 읽고 받아 적는다.

[Student A]
A. Listen and Check [p. 120]

1.
G: Ken, let's go for a walk. It's a beautiful day.
B: Don't you think it's too _____?
G: Really? What do you want to do then?
B: I want to _____ at home and _____.

2.
B: What do you want to be in the future?
G: I'm _____, That's a difficult question. What about you?
B: I want to be a sports reporter. I'm interested in sports.
G: _____! I think you'll make a _____.

[Student B]
A. Listen and Check [p. 120]

1.
G: Ken, let's go for a _____. It's a _____ day.
B: Don't you think it's too cold outside?
G: Really? _____ do you want _____ then?
B: I want to stay at home and read.

2.
B: _____ do you _____ to be in the future?
G: I'm not sure. That's a difficult question. What about you?
B: I _____ a sports reporter. I'm _____ sports.
G: Sounds good! I think you'll make a good reporter.

[Student A]
A. Listen and Check [p. 121]

1.
M: Are you all right, Katie? You looked a little tired in my class.
G: I _____ enough sleep last night. I was reading a very _____ book.
M: You should go to bed early.
G: I'll try. _____, Mr. Johnson.

2.
G: Let's cross the street. We're going to be late for school.
B: No, the _____ is red. It's not _____.
G: There are no cars, and I don't want to be late for school.
B: We should still _____ the green light. _____ always comes first.

[Student B]
A. Listen and Check [p. 121]

1.
M: Are you all right, Katie? You looked _____ tired in my class.
G: I didn't get enough sleep last night. I was reading a very interesting book.
M: You _____ go to _____ early.
G: I'll try. Thank you, Mr. Johnson.

2.
G: _____ the street. We're going to be _____ school.
B: No, the light is red. It's not safe.
G: There are _____, and I don't want to be late for school.
B: We should still wait for the green light. Safety always comes first.

Situation Card: Situation 1~4 카드 2부(총 8장의 카드)를 각 모둠에 나눠 준다.

[Situation 1]		[Situation 2]		[Situation 3]		[Situation 4]	
Students	Situation	Students	Situation	Students	Situation	Students	Situation
Mina & Ken	(1) Mina wants to go to the park because it's too hot outside. (2) Ken wants to stay at home and read.	Tom & Jane	(1) Tom asks Jane about her dream. (2) Jane says she wants to be a teacher. (3) Tom says he is interested in reading a book and wants to become a writer. (4) Jane says she can make a good writer.	Mr. Johnson & Katie	(1) Mr. Johnson asks Katie about her dream. (2) Katie says she wants to be a doctor. (3) Mr. Johnson says he is interested in reading a book and wants to become a writer. (4) Katie says she can make a good writer.	Julie & Tim	(1) Julie wants to cross the street at the red light. (2) Tim says it's not safe. (3) There are no cars, and Julie doesn't want to be late for school. (4) Tim says they should still wait for the green light.
[Mina & Ken] Mina: (1) _____ Ken: (2) _____ Mina: (3) _____ Ken: (4) _____		[Tom & Jane] Tom: (1) _____ Jane: (2) _____ Tom: (3) _____ Jane: (4) _____		[Mr. Johnson & Katie] Mr. Johnson: (1) _____ Katie: (2) _____ Mr. Johnson: (3) _____ Katie: (4) _____		[Julie & Tim] Julie: (1) _____ Tim: (2) _____ Julie: (3) _____ Tim: (4) _____	
Check: _____							

상위권 학생용 Situation Card: 상위권 학생들에게는 교과서에서 다루지 않은 상황을 주어 좀 더 도전적인 과제를 제공한다.

[Situation 5]		[Situation 6]	
Students	Situation	Students	Situation
Alex & Suji	(1) Alex asks Suji about her dream. (2) Suji answers she wants to be a lawyer and asks about Alex's dream. (3) Alex says he is interested in reading a book and wants to become a writer. (4) Suji says he can make a good writer.	Katie & Jun	(1) Katie says that Jun looks worried. (2) Jun says he worries about his maths because he is not good at math but wants to get better. (3) Katie tells something good for him. (4) Jun thanks her.
[Alex & Suji] Alex: (1) _____ Suji: (2) _____ Alex: (3) _____ Suji: (4) _____		[Katie & Jun] Katie: (1) _____ Jun: (2) _____ Katie: (3) _____ Jun: (4) _____	

평가 기준 및 유의점

- 학생들의 말하기 수행평가로 연계하여 평가할 수 있다.
- 서술형으로 바꾸어 평가할 수 있다.

가. 영어과 평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	자신의 바람을 표현하거나 조언과 관련된 표현을 이용하여 상대방에게 조언을 해주거나 조언을 구하는 내용을 정확하게 말할 수 있다.	자신의 바람을 표현하거나 조언과 관련된 표현을 이용하여 상대방에게 조언을 해주거나 조언을 구하는 내용을 약간의 문법적 오류가 있으나 의미가 통하게 말할 수 있다.	자신의 바람을 표현하거나 조언과 관련된 표현을 이용하여 상대방에게 조언을 해주거나 조언을 구하는 내용을 약간의 머뭇거림이나 문법적 오류를 가지고 표현을 시도할 수 있다.
자기관리 역량	5	적극성을 가지고 새로운 영어표현을 사용하려고 노력한다.	적극성을 가지고 새로운 영어표현을 사용하려고 노력한다.	말하기 수행평가는 참여하나 적극적인 태도가 부족하다.
창의적 사고 역량	5	대화의 상황을 고려하여 적절한 표현을 유창하게 사용할 수 있다.	대화의 상황을 고려하여 적절한 표현을 사용하나 약간의 문법적 오류나 머뭇거림이 있다.	대화의 상황을 이해하는 데 약간의 어려움이 있으나 대화를 이어나가도록 시도할 수 있다.
의사소통 역량	5	주어진 상황에 적합한 의사소통 표현을 적절하고 정확하게 사용할 수 있다.	주어진 상황에 적합한 의사소통 표현을 적절하게 사용할 수 있다.	주어진 상황에 적합한 의사소통 표현을 사용하기 위해 노력한다.

The World of Work

Interview

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

직업의 특성을 영어로 이해하고 롤플레이를 통해 직접 사진 속 직업을 가져봄으로써 공감적 이해능력을 향상하고 직접적인 듣기, 말하기 연습을 할 수 있다.

활동 목표

직업과 관련된 표현을 인터뷰 연습을 통해 익히면서 상황에 적합한 듣기와 말하기를 할 수 있다.

성취기준

[9영01-06] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 화자의 의도나 목적을 추론할 수 있다.
[9영02-05] 자신을 소개하는 말을 할 수 있다.
[9영02-08] 개인 생활에 관한 경험이나 계획에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 창의적 사고, 공동체 역량

수업모형

개인 활동, 모둠 활동

준비물

직업카드, 인터뷰 정리 활동지

디딤영상 내용

Authentic language의 노출 기회를 높이기 위해 인터넷에서 'job interview'로 검색하여 학생 수준에 맞는 영어 인터뷰 영상을 찾아 보여주면서 인터뷰 진행방식을 소개한다. 자신이 관심 있는 직업에 종사하는 사람의 인터뷰를 찾아보게 한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 디딤영상에서 본 내용을 확인하고, 각자 찾아본 인터뷰 영상에 관해 이야기하게 한다.

② Interview

- 네 명씩 한 모둠을 구성한 후 직업카드 활동지를 2장씩 제공한다.
- 각자 직업카드 중 하나를 선택하게 한다. 제시된 직업 외에 자신이 원하는 직업을 빈칸에 그리고 관련 정보를 찾아 적게 할 수 있다.
- 두 명씩 짝을 이루게 한 후 한 명은 기자, 한 명은 직업카드의 주인공이 되게 한 후 주어진 예시와 같이 인터뷰를 하게 한다.
- Interviewer는 자신이 인터뷰한 내용을 학습지에 작성하게 한다.
- 역할을 바꿔 짝과 다시 한번 실시하고 모듬의 다른 친구들과도 인터뷰를 진행하도록 한다.

③ Interview 영상 찍기

- 모든 모듬원과 인터뷰 연습이 끝나면 짝과 다시 한번 인터뷰를 하면서 영상으로 찍는다.
- 인터뷰 영상은 온라인 학습공간에 게시하여 다른 학생들과도 공유할 수 있도록 한다.

참고 자료

- <https://www.allaboutcareers.com/>

활동 변형/ 확장 아이디어

- 인터뷰 영상을 학급 내 온라인 공간 외에도 전 세계 사람들과 공유할 수 있도록 오픈 채널에 등록할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 직업카드 내용을 어려워할 경우, 다른 모듬에서 같은 직업을 가진 학생들과 함께 내용을 이해하도록 할 수 있다.

■ 짝 활동지

Lesson 7. Listen & Speak

1. 4명이 한 모둠이 되어 각자 직업카드 중 하나를 선택한다.
2. 두 명씩 짝이 되어 한 명은 interviewer가, 다른 한 명은 interviewee가 되어 아래 예시와 같이 인터뷰를 한다.
3. Interviewer는 자신이 인터뷰한 내용을 작성한다.
4. 위의 과정을 역할을 바꿔 짝과 다시 한번 실시하고 모둠의 다른 친구들과도 인터뷰를 진행한다.

예시)

Interviewer: Hello, thanks for coming here. Could you introduce yourself and your job?

Interviewee: Hello, I'm Alex, a reporter from The Korea Times. As a reporter, I gather information, do research, and write news articles about various topics.

Interviewer: What are your dreams as a reporter?

Interviewee: I want to be a great reporter and win a Pulitzer Prize.

Interviewer: I'm sure your dreams will come true. Thank you again for joining us.

Interviewee: Thank you for having me.

Interviewee	내용

■ 직업카드

 Reporters We gather information, do research, and write news articles about various topics. We deliver news to the public.	 Firefighters We put out fires and rescue people from fires. We wear protective clothing because our work is sometimes dangerous.
 Chefs We cook and serve our dishes to customers. We work together to make the best dishes at a restaurant, so we need strong teamwork.	 Fine art artists We create artistic works. We sell our works to museums, art galleries or directly to customers.
 Fashion designers We study trends and sketch designs of clothing. We also communicate with clients and create fashionable clothes.	 Song writers We write songs for artists and performers. We write lyrics and put melodies on it. Sometimes, we work with other song writers and singers.

평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	직업카드에 나온 내용을 정확히 이해하고 표현할 수 있다.	직업카드에 나온 내용을 이해하고 정확하게 표현하기 위해 노력한다.	직업카드에 나온 내용을 이해하려고 노력한다.
의사소통 역량	5	실제 인터뷰처럼 자연스럽게 진행하며 자신이 가진 직업에 대해 정확하고 유창하게 표현할 수 있다.	실제 인터뷰처럼 자연스럽게 진행하며 자신이 가진 직업에 대해 유창하게 표현할 수 있다.	유창성과 정확성은 미흡하나 인터뷰를 자연스럽게 진행하기 위해 노력한다.
창의적 사고 역량	5	인터뷰 진행 시 주어진 예시 외에 다양한 표현을 사용하여 인터뷰를 진행할 수 있다.	인터뷰 진행 시 주어진 예시 외에 다른 표현을 사용하여 인터뷰를 진행할 수 있다.	인터뷰 진행 시 주어진 표현만을 사용하여 인터뷰를 진행한다.
자기관리 역량	5	인터뷰에 적극적으로 참여하고 어려운 부분을 해결하기 위해 방법을 찾고 시도한다.	인터뷰 진행에 적극적으로 참여할 수 있다.	인터뷰 진행에 참여하기 위해 노력한다.

카툰 대화문 완성

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

대화의 논리적 연결 순서를 익히기 위해 대화문을 순서대로 맞춘 후 대화문의 내용을 바탕으로 카툰을 제작한다. 제작한 카툰을 좀 더 생동감 있게 표현하기 위해 카툰의 대사를 녹음하여 동영상으로 제작한다.

활동 목표

대화의 흐름을 논리적으로 이해하고 그림으로 표현하는 창의적 학습을 통해 대화의 흐름에 익숙해짐은 물론 학습자의 다양한 학습스타일을 반영할 수 있다.

성취기준

[9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.
[9영02-09] 일상생활에 관한 일이나 사건의 순서, 전후 관계에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 창의적 사고

수업모형

모둠 활동

준비물

B4, 색연필, 사인펜

디딤영상 내용

핵심표현을 중심으로 대화문을 설명한다.

디립영상 주요 내용

CD-ROM > Communicate의 애니메이션을 활용하여 대화문을 듣고 오도록 한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인 및 대사 순서 맞추기

- 모듈별로 디딤영상에서 배운 내용을 확인하게 한다.
- 각 모듈에 대사 스트립을 섞어 나눠준 후 순서대로 맞추게 한다.
- 순서를 맞춘 모듈별로 교사에게 대화문을 가지고 와 확인을 받도록 한다. (교사가 모듈별로 돌아다니며 확인할 수도 있다.)
- 교사가 모듈별로 대화문을 확인할 때, 모듈원 중 임의의 한 명을 택해 순서를 얘기하게 하거나 한 명씩 돌아가며 대사를 말하게 하여 확인할 수 있다.

② 카툰 동영상 제작하기

- 완성한 대화문을 참고하여 바람소원 표현하기, 조언하기 두 가지 핵심표현이 들어간 새로운 대본을 작성하도록 한다. 이때 영어를 못하는 학생들도 적극적으로 참여할 수 있도록 우리 말로 먼저 작성하게 한 후 영어로 옮기게 한다.
- 작성한 내용을 바탕으로 4~6컷의 카툰을 제작하도록 한다. 모듈별로 B4 용지를 나눠 주고 1/4 또는 1/6로 접어 각 칸에 그림을 그리게 한다.
- 완성한 카툰을 동영상으로 만들게 한다. 이때 대사는 학생들이 직접 녹음하게 한다.
- 완성한 카툰 동영상을 온라인 학습 공간에 업로드하게 한다.

③ Voting (마무리)

- 온라인 학습 공간에서 다른 모듈이 만든 동영상 중 가장 잘 만든 동영상에 투표하게 한다. (참여율이 적은 학급의 경우, 수업시간에 전체 학생이 다 함께 보고 투표하게 한다.)
- 득표수가 가장 높은 모듈에 보상한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 대화문 순서 맞추기에서 빈칸까지 채워 넣어야 하는 'advanced'를 사용하여 난이도를 조절할 수 있다.
- 영상 제작 후 직접 볼플레이잉 하도록 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 활동에 필요한 역할 목록을 제공하여, 모든 모듈원이 역할을 맡아 활동하도록 독려할 수 있다.
예: 대화 상황 설정하기(모듈원 전원이 참여해야 함), 대사를 영어로 옮기기(2명 이상), 스케치하기, 색칠하기, 동영상 스토리보드 작성하기, 소품 준비하기, 연기하기, 촬영하기, 동영상 편집하기 등
- 카툰 컷 수를 정한 후 B4 용지 대신 카툰 프레임용지를 나눠줄 수 있다.

활동 자료

■ scrambled strips: Intermediate

Did you see the news? There was a fire at the shopping mall, and a girl was still in the building.

Really? What happened to the girl?

Luckily, a firefighter found her in the restroom and saved her.

Wow, that's great! The firefighter is a real hero.

I know! I want to be like him.

Oh, do you want to be a firefighter?

No, I want to be a police officer, but I don't know how. What should I do?

I think you should exercise every day and learn taekwondo.

That's a good idea.

■ scrambled strips: Advanced

Did you see the _____? There was a fire at the shopping mall, and a girl was still in the building.

Really? What happened to the girl?

Luckily, a _____ found her in the restroom and saved her.

Wow, that's great! The firefighter is a real hero.

I know! I want to be like him.

Oh, do you want to be a firefighter?

No, I want to be a police officer, but I don't know how. What _____ I do?

I think you _____ exercise every day and learn taekwondo.

That's a good idea.

가. 영어과 평가 기준 [객관형]

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	Key Expression을 바르게 이해하고 정확하고 유창하게 표현할 수 있다.	Key Expression을 이해하고 정확하게 표현할 수 있다.	Key Expression을 이해하고 표현할 수 있다.
영어 의사소통 역량	5	Key Expression을 활용한 새로운 대화문을 만들어 정확하고 유창하게 표현하거나 발표할 수 있다.	Key Expression을 활용한 새로운 대화문을 만들어 표현하거나 발표할 수 있다.	Key Expression을 활용한 새로운 대화문을 만들고 표현하거나 발표하는데 참여할 수 있다.
창의적 사고	5	대화문에 맞는 그림을 그리거나 카툰 영상 제작 시 새로운 요소를 가미하거나 새로운 아이디어를 낼 수 있다.	대화문에 맞는 그림을 그리거나 카툰 영상 제작 시 새로운 아이디어를 낼 수 있다.	대화문에 맞는 그림을 그리거나 카툰 영상을 제작할 때 새로운 요소를 가미하거나 새로운 아이디어를 내는 데 참여할 수 있다.

나. 영어과 평가 기준 [서술형] - 각 핵심역량과 관련된 학생의 특성을 서술하여 기록할 수 있다.

Group:	자기관리 역량 (활동에 적극적으로 참여하는가?)	창의적 사고 (새로운 아이디어를 내고 상황에 유연하게 대처하는가?)	영어 의사소통 역량 (대화문을 만들어 내거나 표현할 수 있는가?)	공동체 역량 (모둠원의 의견을 경청하고 갈등을 해결하는가?)
Student				

Jigsaw

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

본문 일부를 다른 모둠원들과 함께 모여 공부한 뒤 원래 모둠으로 돌아가 공부한 내용을 설명함으로써 동료학습과 협력학습을 통한 학습 책임감을 높이도록 한다.

활동 목표

협력학습을 통해 본문의 핵심내용을 파악하고 자신이 선호하는 학습 스타일에 따라 본문 내용을 정리할 수 있다.

성취기준

[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영03-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 자기관리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

학습지 및 색갈 펜

디딤영상 내용

- 본문 내용을 어려운 문장을 중심으로 설명한다.
- 영상 중간에 pop-up quiz를 내어 이해도를 점검하고 집중을 높일 수 있다.
- 상황에 따라 활동 방법을 간단히 설명할 수 있다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 읽기 PPT를 활용하여 어려운 구문을 중심으로 설명하고 중간 중간 퀴즈를 내어 수업시간에 함께 생각해 볼 수 있도록 한다.

Lesson 7. Read 교과서 125쪽

Firefighters from the Sky

Last week, lightning struck a tree and started a fire in a mountain forest in California.

It spread quickly, and firefighters had to get to it fast.

However, there were no roads in the forest, so fire trucks could not get to the fire!

Lesson 7. Read 교과서 125쪽

Suddenly, an airplane appeared, and a group of firefighters started jumping out of it.

They were smokejumpers.

Lesson 7. Read 교과서 126쪽

Smokejumpers jump into a forest with only a few tools, and they carry only drinking water.

Then, how do they put out a fire in the forest?

When they are on the ground, they cut down trees and move them away.

Lesson 7. Read 교과서 126쪽

They also turn the soil over and over to make a fire line.

The work takes a long time, so they often have to stay in the forest for a few days.

Lesson 7. Read 교과서 127쪽

Do you want to be a smokejumper?

Being a smokejumper is a very dangerous job.

You should be adventurous and be in good health.

Lesson 7. Read 교과서 127쪽

"I know my job is dangerous, but I love it," says Thomas McCarthy, a smokejumper from California.

He adds, "I protect forests, wild animals, and even human lives. I'm really proud of my job!"

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 배운 내용을 서로 확인하게 한다.

② Jigsaw: 학습지 작성 및 단어 외우기

- 모듈원끼리 상의하여 각자 원하는 부분의 단락을 선택하도록 한다.
- 같은 단락을 선택한 다른 모듈원들끼리 만나 expert group을 형성한다.
- Expert Group의 구성원들은 디딤영상을 통해 학습한 내용을 공유하고, Expert 학습지의 Q1 문제를 푼다.
- Expert Group 구성원끼리 상의하여 Q2, Q3 문제를 추가로 작성한다.
- 각자 학습한 내용을 자유로운 방식으로 학습지에 정리한다.

③ 학습한 부분 설명하기

- 원 모듈에 돌아가 각자 학습한 부분을 친구들에게 설명하도록 한다.
- 다른 친구들이 준비한 문제를 풀고 개별 학습지를 완성한다.

④ 마무리

- 가장 잘 완성한 학습자를 전체 학생들과 공유한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- Jigsaw Worksheet을 학습자 수준에 맞게 단락을 조정하여 제공할 수 있다.
- 학습지를 공유할 때 온라인 학습공간에도 게시하면 학생들이 필요할 때마다 참고할 수 있다.

평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	본문 내용을 정확히 이해하고 자신이 학습한 내용을 다른 친구들에게 구체적으로 설명할 수 있다.	본문 내용을 이해하고 자신이 학습한 내용을 다른 친구들에게 설명할 수 있다.	본문 내용을 이해하고 자신이 학습한 내용을 다른 친구들에게 설명하기 위해 노력한다.
영어 의사소통 역량	5	활동에 적극적으로 참여하여 모듈 과제를 잘 해결할 수 있다.	활동에 적극적으로 참여하여 모듈 과제를 해결하기 위해 노력한다.	활동에 참여하여 모듈 과제를 해결하기 위해 노력한다.
자기관리 역량	5	활동에 적극적으로 참여하고 어려운 부분을 해결하기 위해 다양한 방법을 찾고 해결할 수 있다.	활동에 적극적으로 참여하고 어려운 부분을 해결하기 위해 방법을 찾고 시도한다.	활동에 참여하고 여러 문제를 해결하기 위해 노력한다.

Tips

for Teachers

- 교사는 Expert Group을 돌아다니며 학생들이 학습할 때 어려움은 없는지 확인하고 도움을 제공한다. 단, 모든 질문에 대한 답을 제공하기보다는 학습자 스스로 생각해볼 수 있도록 힌트 정도로 제공한다.

활동 자료

Expert 활동지

Expert 1		Expert 2		Expert 3		Expert 4	
Name:		Name:		Name:		Name:	
Last week, lightning struck a tree and it spread quickly, and firefighters had to go to the forest, so fire trucks could not get to the forest.		Suddenly, an airplane appeared, and a fire truck was stuck in the water. Smokejumpers jump into a forest with a parachute.		Then, how do they put out a fire in the forest? They cut down trees and move them away. The work takes a long time, so they have to be careful.		Do you want to be a smokejumper? Being a smokejumper is a very dangerous job. You should be adventurous and be in good health. "I know my job is dangerous, but I love it," says Thomas McCarthy, a smokejumper from California. He adds, "I protect forests, wild animals, and even human lives. I'm really proud of my job!"	
학습 내용:		학습 내용:		학습 내용:		학습 내용:	
Q1. What happened in California last week? A: _____		Q1. With what do smokejumpers jump? A: _____		Q1. Why do smokejumpers turn the soil? A: _____		Q1. Why does Thomas McCarthy say he is proud of his job? A: _____	
Q2. _____ A: _____		Q2. _____ A: _____		Q2. _____ A: _____		Q2. _____ A: _____	
Q3. _____ A: _____		Q3. _____ A: _____		Q3. _____ A: _____		Q3. _____ A: _____	

개별 학습지

개별 학습지
Name:
모든원들을 통해 공부한 세 단락의 내용을 작성하되 다음의 내용을 포함하세요. ① 새로 학습한 단어, ② 어려웠던 구문, ③ (선택사항) mind-mapping으로 내용 정리

4분할 활동 & 마인드맵

수업 준비

난이도 중

소요시간 90분

수업 의도

본문 내용을 정확히 이해하기 위해 4분할 활동으로 세부 내용을 자세히 파악한 후 마인드맵을 통한 키워드를 중심으로 전체 내용을 정리한다. 또한 요약활동까지 이어지게 하여 글쓰기와도 통합적으로 학습하도록 한다.

활동 목표

4분할 활동과 마인드맵을 통해 본문 내용을 구조적이며 통합적으로 이해할 수 있다.
본문 요약 글쓰기를 통해 읽기와 글쓰기를 연계하여 학습할 수 있다.

성취기준

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.
[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량, 창의적 사고

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

학습지, 색깔 펜

디딤영상 내용

지난 시간 학생들이 어려웠던 내용을 위주로 본문을 설명한다.

학생들이 이전시간에 질문한 내용을 바탕으로 디딤영상을 제작한다.

Firefighters from the Sky

1st Reading
min. sec.
처음 읽을 때 걸린 시간

2nd Reading
min. sec.
다시 읽을 때 걸린 시간

5 Last week, lightning struck a tree and started a fire in a mountain forest in California. It spread quickly, and firefighters had to get to it fast. However there were no roads in the forest, so fire trucks could not get to the fire! Suddenly, an airplane appeared, and a group of firefighters started jumping out of it. They were smokejumpers.

strike-struck-struck
started singing
started playing

Smokejumpers jump into a forest with only a few tools, and they carry only drinking water. Then, how do they put out a fire in the forest? When they are on the ground, they cut down trees and move them away. They also turn the soil over and over to make a fire line. The work takes a long time, so they often have to stay in the forest for a few days.

Smokejumpers jump into a forest with only a few tools, and they carry only drinking water. Then, how do they put out a fire in the forest? When they are on the ground, they cut down trees and move them away. They also turn the soil over and over to make a fire line. The work takes a long time, so they often have to stay in the forest for a few days.

Do you want to be a smokejumper?

Being a smokejumper is a very dangerous job. You should be adventurous and be in good health. "I know my job is dangerous, but I love it," says Thomas McCarthy, a smokejumper from California. He adds, "I protect forests, wild animals, and even human lives. I'm really proud of my job!"

I'm proud of myself
I'm proud of you

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠원들은 각자 디딤영상에서 이해가 되지 않는 부분을 포스트잇에 적고 모둠별 Question Board에 붙인다.
- Question Board 질문의 답변을 포스트잇에 적어 붙이고 서로 설명해 준다.
- 모둠별 Question Board를 반 전체에 공유하고, 해결되지 않은 질문은 교사가 짧게 설명한다.

② 4분할 활동 [모둠 활동]

- 4인 모둠별로 4분할 활동 학습지를 한 장씩 나눠준다.
- 모둠별로 활동지를 잘라, 각자 답하고 싶은 질문을 선택하여 답을 쓰게 한다.
- 서로 답을 설명해 주고 각자의 종이를 한 장이 되도록 붙여 모둠 학습지를 완성한다.

③ 마인드맵 작성

- 각자 Smokejumper의 직업특성 및 McCarthy가 한 말을 중심으로 마인드맵을 작성한다.
- 모둠원끼리 마인드맵을 공유하여 서로 다른 색깔 펜을 사용하여 내용을 추가/수정해 준다.
- 위 과정을 다른 모둠원들과 2:2로 구성원을 바꾸어 1~2회 실시한 후 마인드맵을 완성한다.

④ Writing

- 4분할 활동과 마인드맵을 바탕으로 각자 본문의 글을 요약한다.
- 작성한 글을 다른 모둠원들에게 소개한다. 되도록 영어로 말할 수 있도록 격려한다.
- 각 모둠원은 자신의 글을 제외한 친구들의 글 중 가장 잘 쓴 글에 스티커를 붙여준다.

⑤ 마무리

- 가장 많은 스티커가 붙여진 학생들의 글을 전체 학생들과 공유한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 스티커가 가장 많이 붙여진 학생의 글을 바탕으로 Frozen Picture* 활동을 할 수 있다.
- 본문에서 가장 인상적이었던 내용을 묘사하는 이미지(사진/그림)를 찾거나 그리게 한 후 이미지를 활용하여 본문을 묘사하는 글쓰기를 할 수 있다.

*Frozen Picture: 이야기의 한 장면을 멈춰진 그림이나 사진처럼 표현하는 활동으로, 학생들이 한 장면의 인물이나 사물이 되어 동작을 표현하면 다른 학생들은 어떤 장면인지 추측한다.

Tips

for Teachers

- 4분할 활동 시 학생들이 jigsaw 활동에서 expert group에서 말지 않았던 부분의 질문에 답하도록 한다.
- 요약하는 글쓰기를 어려워하는 학생들은 교과서 p.128의 인터뷰 내용을 참고하여 작성하도록 한다.
- 마인드맵을 공유할 때 키워드를 중심으로 영어로 표현할 수 있도록 격려한다.

활동 자료

■ 모둠별 4분할 활동지

Q1. What happened to a mountain forest in California?	Q2. When do we need smokejumpers?
Q3. What do smokejumpers do to put out a fire?	Q4. Who can become a smokejumper?

■ 스티커: 라벨지에 인쇄하여 사용할 수 있다.



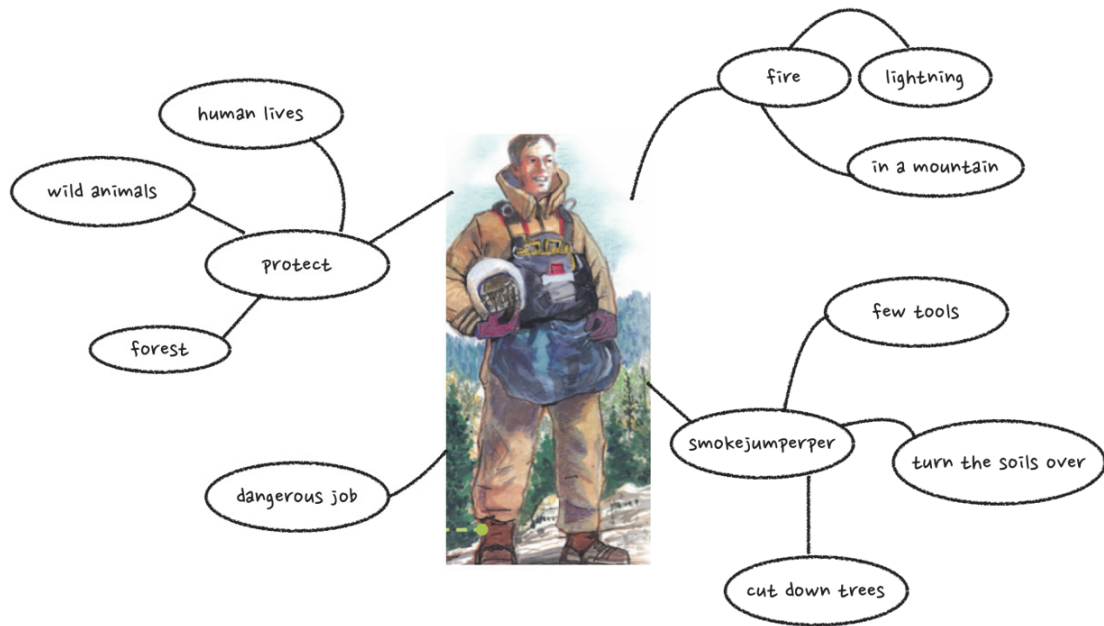
■ 개인별 활동지

키워드를 중심으로 Smokejumper에 대한 Mind-map을 그려보세요.

위에서 작성한 마인드맵을 바탕으로 본문을 요약하는 글을 써 보세요. 자기 생각이나 느낌을 덧붙여도 좋습니다.

	Sample) Smokejumpers jump into a mountain forest to put out a fire when there are no roads for fire trucks. They cut down trees and turn the soil over and over to make a fire line. Smokejumpers should be brave because the work is very dangerous. I think smokejumpers are great because they protect forests, wild animals, and humans. I want to become a great person like a smokejumper.

■ Mind-map 예시



평가 기준 및 유의점 각 핵심역량과 관련된 학생의 특성을 서술하여 기록할 수 있다.

Group:	자기관리 역량 (활동에 적극적으로 참여하는가?)	창의적 사고 (새로운 아이디어를 내고 상황에 유연하게 대처하는가?)	영어 의사소통 역량 (대화문을 만들어 내거나 표현할 수 있는가?)	공동체 역량 (모둠원의 의견을 경청하고 갈등을 해결하는가?)
Student				

SCW & Small Talk

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

새로 배운 문법 내용을 학습자들이 이야기의 구조로 영작하고 Small Talk 방식으로 말하기와 연계시켜 문법을 확실히 이해하고 사용할 수 있도록 한다.

활동 목표

해당 단원 문법을 여러 번 쓰고 말하는 연습을 통해 유창성과 정확성을 신장시킬 수 있다.

성취기준

[9영02-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.

[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

[9영04-05] 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 비판적 사고 역량, 창의적 사고 역량, 협력 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

B4용지

디딤영상 내용

- 다양한 예문을 통해 문법에 익숙해지도록 한다.
- 더 많은 정보를 얻을 수 있는 인터넷 사이트도 소개한다. 영상 중간에 pop-up quiz를 내어 집중을 높일 수 있다.

디딤영상 주요 내용

CD-ROM 교사용 자료실의 문법 PPT, 교과서 및 문법 설명이 잘 되어 있는 웹사이트도 이용한다. 교사용 문법 PPT의 경우 학습자의 특성 고려 및 교사의 재량에 따라 적절히 내용을 수정하여 사용한다.

LANGUAGE USE

used for obligation & something necessary to do

A They often **have to** stay in the forest for a few days.
They **had to** get to the fire fast.

☞ 학교생활 중 지켜야 할 것에 대해 짝과 함께 말해 봅시다.

e.g. We have to be on time for class.

B You **should** be adventurous. *For advice or making suggestion*
We **should** still wait for the green light.

☞ 다음과 같은 고민이 있는 친구에게 조언해 봅시다.

I want to make a lot of friends. What **should** I do?

e.g. I think you **should** join a school club.

C **When** they are on the ground, they cut down trees.
When you are tired, you should go to bed.

☞ 다음과 같은 상황에서 자신은 어떻게 하는지 써 봅시다.



I have free time



I catch a cold



it rains all day long

LearnEnglish Teens Have to, must and should for obligation and advice

Oliver and Alfie visit the local pet shop, where they are surprised to see Amy. Meanwhile, something is on Sophie's mind ...

Instructions

BRITISH COUNCIL LearnEnglish Teens

Have to, must and should for obligation and advice

The pet

Oliver and Alfie visit the local pet shop, where they are surprised to see Amy.

0:00 / 5:45

We use have to / must / should + infinitive to talk about obligation, things that are necessary to do, or to give advice about things that are a good idea to do.

모두 상대방에게 어떤 행동을 하도록 말할 때 사용하지만, 강도에는 차이가 있다.

1. have to / must

규칙이나 의무를 나타내는 데 주로 사용한다.

ex. You **have to(must)** be over 18 to drive.

2. Should

must보다는 강도가 약한 표현으로 바람직하거나 합당하다고 생각하는 행동을 제안하거나 충고할 때 사용한다.

ex. You **should** say sorry to her.

접속사 when

'~할 때'의 의미로, 「**when + 주어 + 동사 ~**」 형태,
It means at the time something happens.

Ex. **When I have free time,** I take a walk.

~할 때

~다.

수업하기

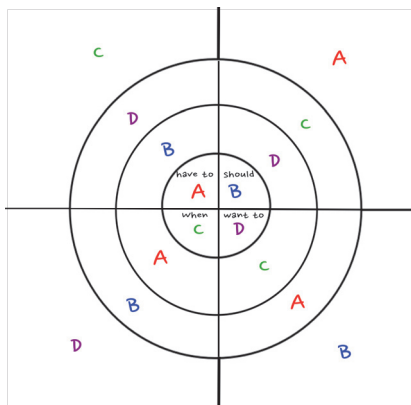
활동 방법

① 디딤영상 확인

- 간단한 speed game으로 디딤영상의 내용을 다시 한 번 상기시키도록 한다.
- 디딤영상에서 다뤘던 내용이나 예문을 문제 형태로 만든다.
 - PPT를 이용해 만들 수 있다.
 - 4단계 난이도(A~D)를 설정하여 문제를 만들도록 한다.
- 학생들이 모둠별로 각 난이도의 문제를 풀 사람을 정하게 한다.
- 교사가 문제를 보여주면 각 문제에 해당하는 난이도를 풀 사람만 답할 수 있다.

② SCW [모둠 활동]

- 4명이 한 모둠으로 구성하여 SCW 모둠 학습지 맨 안쪽부터 해당 문법을 이용하여 학생 4명이 동시에 영작을 한다.
- 본문에 소개된 문법 사항은 [have to, should, when] 세 가지이므로, 나머지 하나는 학생들이 본문에서 추가로 선택하거나 Listen & Speak에서 학습한 [want to+v]으로 영작을 하도록 한다.
- 첫 번째 영작이 끝나면 학습지를 45도 돌린 후 두 번째 칸에 다른 문법 사항을 이용하여 영작을 하도록 하되, 앞의 학생이 작성한 문장의 내용과 이어지도록 한다. 즉, 학생 A가 첫 번째에 [have to]를 이용하여 영작을 했다면 두 번째 칸에서는 [when]을 이용해 영작을 하며 이때 이야기의 구조가 될 수 있도록 한다.
- 위의 내용을 반복하여 한 학생이 4가지 문법을 가지고 모두 영작을 하도록 한다.



Tips

for Teachers

- 디딤영상 퀴즈에서 필요 시, 모둠별로 획득 점수에 따른 보상을 줄 수도 있으나 간단히 디딤영상 확인 차원에서 마무리할 수 있다. 경쟁보다는 서로 협력하는 분위기를 촉진하기 위해서는 물질적인 외적 보상 보다는 학생의 성장과 노력에 대한 교사의 칭찬과 같은 피드백 제공이 더 효과가 있다.
- SCW 활동에서 이야기를 구성하는 것을 어려워하는 모둠의 경우에는 영작만 하도록 지도할 수 있다.
- Small Talk 진행 시 모둠원들은 자신의 대답만 하는 것이 아니라 다른 친구의 의견에 피드백을 주고받을 수 있도록 활동 시작 시 안내한다.

③ Small Talk

- 활동지의 3가지 질문에 대해 모둠원들은 포스트잇에 주어진 문법 요소를 사용하여 먼저 자신의 대답을 작성한다.
- 작성이 끝난 후 모둠별 leader를 정해 모둠원들이 모두 자신의 생각을 표현할 수 있도록 Small Talk를 진행하도록 한다.
- 세 가지 질문에 대해 의견을 나누면 B4나 전지에 각 질문을 쓴 후 각자의 포스트잇을 붙인다.

④ 마무리

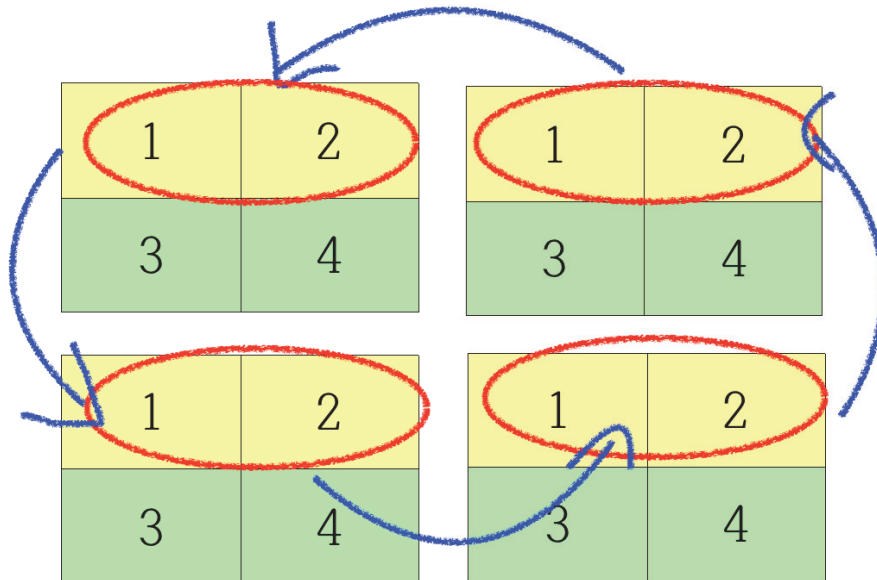
- 포스트잇이 붙은 모둠 종이는 교실 벽에 게시하여 다른 모둠 학생들도 공유할 수 있도록 한다.

참고 자료

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/grammar-vocabulary/grammar-videos/have-must-and-should-obligation-and-advice>

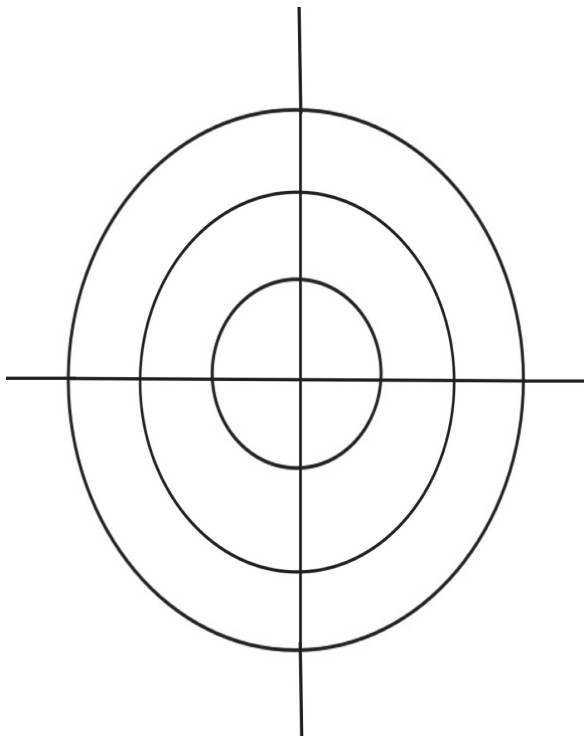
활동 변형/ 확장 아이디어

- Small Talk 활동에서 교실 벽에 게시한 모둠 종이를 공유할 수 있도록 각 모둠에서 2명씩 설명할 사람을 정한다. 다른 2명은 다른 조를 돌아다니며 영어로 질문하고 설명하는 친구에게 대답을 듣는 갤러리 워크를 진행한다. 이때 모둠원의 역할을 바꿔 다시 한번 실시한다.
- 모둠 종이를 교실 벽에 게시하는 대신 아래 그림과 같이 조별로 2명씩 설명자와 질문자를 나눠 질문자 두 명은 옆 모둠으로 이동하여 영어로 질문하고 답을 듣는 과정의 반복을 통하여 목표 문법을 최대한 많이 사용하도록 한다.
- 다른 조로 이동할 때 모둠의 1, 2번 학생이 했다면 다음번에는 3, 4번 학생이 이동하여 활동을 이어갈 수 있다.



모둠 활동지

SCW 활동지



Small Talk Questions 활동지

Question 1.

What rules do we have to follow in class?

Question 2.

I argued with my mother this morning and I feel bad. What should I do?

Question 3. (아래 두 가지 질문 중 하나를 선택하세요.)

What do you usually do when you have free time?

What do you do when you catch a cold?

평가 기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식정보처리 역량	5	주어진 언어 형식 설명과 관련 예문들을 이해하고 이를 적용하여 새로운 문장으로 정확히 만들 수 있다.	주어진 언어 형식 설명과 관련 예문들을 새로운 문장을 만들 수 있다.	주어진 언어 형식 설명과 관련 예문들을 이해하기 위해 노력한다.
자기관리 역량	5	새롭게 배운 언어 형식을 이해하기 위해 디딤영상 및 교과서 자료를 적극적으로 이용하고 SCW활동과 Small Talk활동에 주도적으로 참여한다.	새롭게 배운 언어 형식을 이해하기 위해 디딤영상 및 교과서 자료를 이용할 줄 알고 SCW활동과 Small Talk활동에 참여하려 노력한다.	새롭게 배운 언어 형식을 이해하기 위해 디딤영상 및 교과서 자료를 이용할 줄 알고 SCW활동과 Small Talk활동에 참여하려 노력한다.
창의적 사고	5	배운 언어 형식을 이용하여 새로운 이야기를 만들고 말하기에 응용할 수 있다.	배운 언어 형식을 이용하여 새로운 이야기를 만들 수 있다.	배운 언어 형식을 이용하여 문장을 만드나 이미 배운 문장의 사용이 빈번하다.

미래직업 소개 글쓰기 & 명함 만들기

수업 준비

난이도 중

소요시간 90분

수업 의도

희망하던 일을 하게 된 20년 뒤 자신의 모습을 상상하여 자신의 직업을 소개하고 자신과 같은 직업을 가지고 싶어 하는 사람들을 위해 조언하는 글을 작성할 수 있다. 또한, 자신의 미래 명함을 만들어봄으로써 자신의 장래에 대해 좀 더 구체적으로 생각해 보고 이를 이룰 수 있다는 자신감을 향상할 수 있다.

활동 목표

미래의 자신의 직업을 소개하고 조언하는 글을 쓸 수 있다. 해당 단원을 배우면서 직업에 대해 학습한 내용을 바탕으로 자신의 미래 명함을 완성할 수 있다.

성취기준

[9영04-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.

[9영04-04] 개인 생활의 경험이나 계획에 대해 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

의사소통 역량, 창의적 사고 역량, 자기관리 역량, 지식정보 처리 역량

수업모형

개별활동, 모둠 활동

준비물

학습지

디딤영상 내용

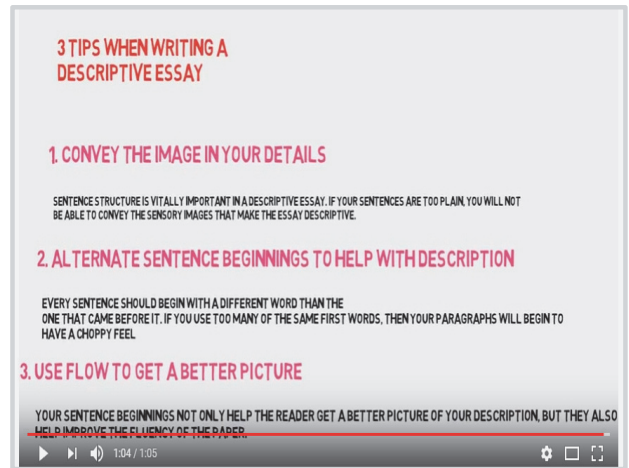
- 잘 조직화 된 글을 쓰는 방법에 관해 설명한다.
- 자신이 잘하는 것에 대해 글을 썼던 Lesson 2와 과거시제를 사용하며 특별한 날에 대해 글을 썼던 Lesson 4에서 배운 내용을 짧게 언급하여 글쓰기에 도움이 되도록 한다.

디딤영상 주요 내용

자신의 의견을 서술하는 글쓰기를 설명하는 참고 사이트를 이용한다.



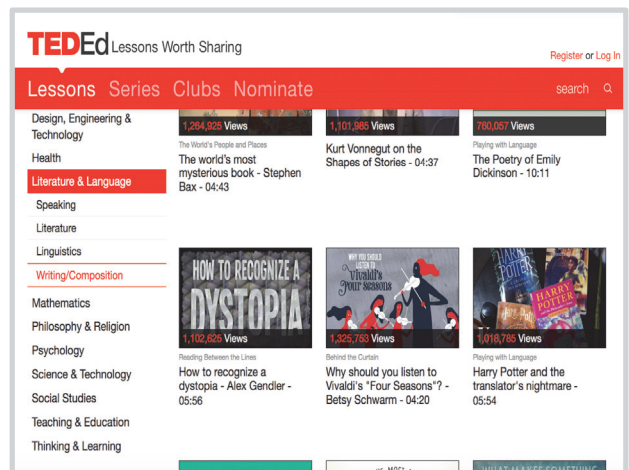
www.readingrockets.org/strategies/descriptive_writing#watch



www.youtube.com/watch?v=O_iGEremsok



www.bbc.co.uk/skillswise/topic-group/writing



ed.ted.com/lessons?category=writing-composition

Lesson 2와 Lesson 4에서 배운 표현을 활용할 수 있도록 복습한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

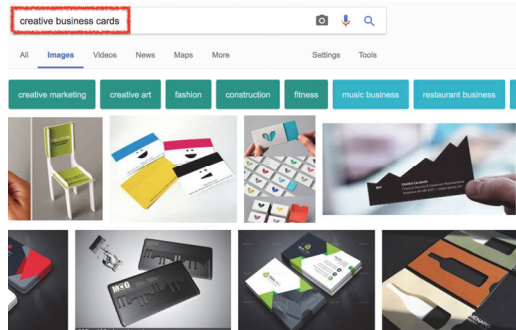
- 디딤영상에서 학습한 내용을 시청록에 정리하고 짝과 의견을 나눈다.

② Writing

- 학습지에 있는 질문에 자신의 답변을 달아보도록 한다.
- 적은 내용을 바탕으로 자신의 미래직업을 소개하고, 성공을 할 수 있었던 이유를 적어보도록 한다. 그리고 자신의 직업을 꿈꾸는 사람들을 위한 조언하는 글을 작성하도록 한다. 이때, 'should'를 쓰도록 한다.
- 학생들이 완성한 글을 읽고 교사가 피드백을 준 후 글을 수정해 보는 시간을 주도록 한다.
- 작성한 글을 모둠 친구들과 공유하여 잘 된 글에 공감스티커를 붙이도록 한다.

③ 명함 만들기

- 위에 쓴 글을 바탕으로 자신의 미래직업에 대한 명함을 만들게 한다.
- 학생들이 흔히 알고 있는 기본적 명함 형식 외에도 아래 그림처럼 인터넷에 'creative business cards'로 검색하여 창의적인 방법으로 만들 수도 있음을 안내한다. (종이로 만들지 않고 동영상 등 다양한 방법으로 만들게 하여 학생들이 창의성을 발휘할 수 있도록 한다.)



④ 공유 및 마무리 (수업시간에 따라 활용 여부는 교사가 정할 수 있다.)

- 학생들이 만든 명함으로 다른 친구들을 만나면서 자신을 소개하는 말하기 활동을 하게 한다.
- 공감스티커를 제일 많이 얻은 글을 모둠별로 선정하여 발표한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 학생들이 작성한 글을 모아 학기 마무리에 문집으로 만들 수 있다.

Tips

for Teachers

- 글쓰기를 어려워하는 학생의 경우 예시글을 주어 도움을 받을 수 있도록 한다.
- 작성한 내용을 바탕으로 쓰기 수행평가로 연계할 수 있다.

개인활동지

■ 활동지 예시

Name:

Step 1. 20년 뒤 자신의 모습을 상상하여 아래의 질문에 대한 답을 작성하세요

1. Introduce your self and your job. [자기소개와 직업소개]

2. What made you successful in your job?[성공할 수 있었던 이유는]

3. Would you give information to someone wanting to have your
위한 조언을 해준다면?

Step 2 위에서 작성한 대답을 바탕으로 자신의 직업에 대한 글을 쓰세요

■ 명함카드 예시

Let's make your own business card

Picture

Title

Name

e.mail:

H.P.

■ Self Assessment Writing Criteria [Student]

Success Criteria for Writing	Check
I state my goal for writing.	
I include all the information.	
My story makes sense to me.	
My sentence starts with capital letters.	
Every sentence ends with a period.	

평가 기준 및 유의점

■ Writing Rubric [Teacher]

구분	5	3	1
Focus	Main ideas are clear and are well supported by detailed and accurate information.	Main ideas are clear but are not well supported by detailed information.	The topic and main ideas are not clear.
Organization	There is clear introduction, structure, or conclusion. Information irrelevant and presented in a logical order.	Main topic is stated and conclusion is included.	There is no clear introduction, structure, or conclusion.
Voice	The author's purpose of writing is very clear.	The author's purpose of writing is somewhat clear.	The author's purpose of writing is unclear.
Sentence Structure, Grammar, Mechanics, & Spelling	All sentences are well constructed. The author makes no errors in grammar, mechanics, and/or spelling.	Most sentences are well constructed. The author makes a few errors in grammar, mechanics, and/or spelling, but they do not interfere with understanding.	Sentences sound awkward, are distractingly repetitive. The author makes numerous errors in grammar, mechanics, and/or spelling that interfere with understanding.
Reviewer's Comments			

* 점수로 평가하지 않는 경우 위 평가 기준에 서술된 내용을 바탕으로 서술적 피드백으로 제공할 수 있다.

2030 미래 직업

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

학생들이 사회에서 일하고 있을 2030년 즈음의 직업 세계는 지금과 많이 다를 것이다. 현재에 있는 직업과 미래에 유망할 직업을 직접 알아본 후 흥미 있는 직업에 대해 생각해 봄으로써 미래를 준비하는 데 도움이 되도록 한다.

활동 목표

2030년에 유망할 직업을 이해하고 자신의 관심과 연결해 봄으로써 국제적 관점을 키울 수 있다.

성취기준

[9영02-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.
 [9영02-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표에 대해 설명할 수 있다.
 [9영04-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

창의적 사고력, 공동체 역량, 지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

모둠에 따라 상이함

수업하기

활동 방법

① 2030 유망직업과 사라질 직업 조사

- 4명을 한 모둠으로 구성하여 2명은 2030년에 사라질 직업을, 2명은 인기 있을 직업을 조사하게 한다.
- 조사한 내용 중 관심 있는 직업을 선택하고 그 이유를 간략하게 영어로 준비한다.
- 영상, PPT, 보드판 등 다양한 형식으로 발표자료를 준비하도록 한다.

② Presentation

- 모든 모둠원이 발표에 참여하도록 독려한다.
- 다른 모둠의 발표를 듣고 활동지에 피드백을 적을 수 있도록 한다.

③ 마무리

- 발표 내용 중 독특한 직업이 있었거나 모둠별로 공통되는 부분이 있었던 경우, 교사가 이를 정리하며 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 자신에게 흥미 있는 미래의 직업을 선택하여 개인별로 해당 직업을 더 자세히 조사한 보고서를 작성하도록 할 수 있다.
- 지금은 아직 없지만, 미래에 생길만한 직업을 자유로이 상상하여 발표하는 수업을 진행할 수 있다. 이때 상상한 내용을 극으로 표현하거나 그림으로 그리는 등 표현방법을 다양화할 수 있도록 안내한다.

Tips

for Teachers

- 모둠원들이 모두 참여하도록 독려하고 문제가 발생했을 때 적절한 도움을 주기 위해 모둠별로 교사와 중간 점검을 할 시간을 갖는다.

활동 자료

학생 평가지

[Self-Evaluation]

구분	내용		점수
Attitude	나는 긍정적인 태도로 동료들에게 동기부여 될 수 있도록 격려한다.		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	새로운 아이디어를 받아들이기 위해 노력한다.		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Communication	태도	정확하게 자신의 생각을 표현할 수 있다.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
		친구의 의견을 존중하며 들으려고 노력한다.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	언어	발표 및 과제 시 정확한 언어를 사용하려고 노력한다.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
		발표 및 과제 시 자연스러운 어휘를 사용하여 생각을 표현한다.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Creativity	문제 발생 시 새로운 관점으로 시도하려고 노력한다.		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	과제 해결 시 새로운 접근 방법을 적용하려고 노력한다.		☆ ☆ ☆ ☆ ☆

[Peer-Evaluation]

구분	내용		모둠원 이름	모둠원 이름	모둠원 이름
			5 3 1	5 3 1	5 3 1
Attitude	긍정적인 태도로 모둠 활동에 참여한다.				
	새로운 아이디어를 받아들이기 위해 노력한다.				
Communication	태도	정확하게 자신의 생각을 표현한다.			
		친구의 의견을 존중하여 들으려고 노력한다.			
	언어	발표 및 과제 시 정확한 언어를 사용하려고 노력한다.			
		발표 및 과제 시 자연스러운 어휘를 사용하여 생각을 표현한다.			
Creativity	문제 발생 시 새로운 관점으로 시도하려고 노력한다.				
	과제 해결 시 새로운 접근 방법을 적용하려고 노력한다.				

교사 평가

구분	내용		객관	서술
			상(5), 중(3), 하(1)	
지식 정보 처리 역량	과제를 해결하기 위해 다양한 정보를 활용, 조직화하여 표현할 수 있다.			
자기 관리 역량	긍정적인 태도로 모둠 활동에 참여하며 과제를 충실히 수행한다.			
창의적 사고 역량	과제 해결 시 새로운 관점으로 해결을 시도한다.			
의사 소통 역량	표현	자신의 의견을 정확하고 명확하게 표현할 수 있다.		
	언어	정확한 언어를 사용하며 자연스러운 어휘를 사용하며 생각을 표현한다.		
교사 자율 서술 (종합)				

Roll & Answer

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

문제풀이로 해당 단원을 정리하는 것이 아니라 친구들과 함께 주사위게임을 통해 재미있게 단원에서 배운 내용을 되짚어보게 한다.

활동 목표

해당 단원을 간단한 문제로 정리해 봄으로써 각자 이해점검을 할 수 있다.

성취기준

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

의사소통 역량, 자기 관리 역량, 지식정보 처리 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

주사위 2개, Roll & Answer 학습지

디딤영상 내용

- 해당 단원의 핵심 말하기 표현이 들어간 대화문을 먼저 보고 와 수업시간 활동에 이해를 돕는다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- Information Gap 활동을 통해 짝끼리 서로 다른 빈칸이 있는 학습지를 가진 후 역할을 정해 서로의 대사를 불러주어 듣고 빈칸을 채우도록 한다. 이때, 서로의 학습지를 보여주지 않고 짝의 대사를 듣고서 학습지를 채우도록 한다.
- 제대로 빈칸을 완성하였는지 서로 확인한다.

② Roll & Answer

- 네 명이 모듬이 되어 순서대로 두 개의 주사위를 굴려 나온 숫자에 해당하는 문제를 풀도록 한다.
- 정답을 맞힌 경우 해당 숫자만큼 점수를 획득하고 해당 문제에 정답자 이름을 적도록 한다.
- 문제를 맞힌 사람은 문제를 풀 기회를 한 번 더 얻을 수 있다.
 - 학급에서 규칙을 정해 한 번의 기회만 얻거나 두 번까지 기회를 얻도록 조정할 수 있다.
- 주사위를 던져 나온 숫자가 이미 풀 문제일 경우, 나오지 않은 수가 나올 때까지 주사위를 던질 수 있으나 모듬에서 협의하여 주사위를 던지는 숫자를 제한할 수 있다.
- 모든 문제를 다 풀 때까지 게임을 진행한다.

③ 마무리

- 각자 획득한 점수를 확인한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- Roll & Answer의 문제를 학생들이 직접 제출한 후 옆 모듬과 바꿔 풀도록 할 수 있다.
- ‘주사위게임’처럼 학생들이 직접 문제를 풀 수 있는 게임을 만들게 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 디딤영상 확인과정에서 하는 Information Gap 활동 시 스크립트 작성을 어려워하는 학생들의 경우 같은 역할을 가진 다른 친구들과 함께 스크립트를 작성하도록 격려한다.
- 작성한 내용을 바탕으로 말하기 수행평가로 연계할 수 있다.

모둠 활동지

Roll & Answer



1. 모둠에서 순서를 정해 순서대로 두 개의 주사위를 굴러 나온 숫자에 해당하는 문제를 푼다. 정답이면 숫자의 점수를 획득하고 해당 문제에 정답자 이름을 적는다.
2. 문제를 맞힌 사람은 문제를 풀 기회를 한 번만 더 얻는다. 단, 3회 연속 불가
3. 주사위를 던져 나온 숫자가 이미 푼 문제일 경우에는 나오지 않은 수가 나올 때까지 주사위를 던질 수 있으나 모둠에서 협의하여 주사위를 던지는 숫자를 제한할 수 있다.

② 뜻 strike: 정답자: _____	③ 영어스펠링 보호하다: 정답자: _____	④ 해석 lightning struck a tree. 정답자: _____	⑤ 해석 They carry only drinking water. 정답자: _____
⑥ 해석 Smokejumpers jump into a forest with only a few tools. 정답자: _____	⑦ 해석 There were no roads in the forest, so fire trucks could not get to the fire. 정답자: _____	⑧ 해석 They often have to stay in the forest for a few days. 정답자: _____	⑨ 해석 Being a smokejumper is a very dangerous job. 정답자: _____
⑩ 영작 우리는 수업시간에 제시간에 있어야 한다. 정답자: _____	⑪ 영작 우리는 초록 불에는 기다려야 해. 정답자: _____	⑫ 영작 나는 감기에 걸렸을 때 따뜻한 차를 마신다. 정답자: _____	

Word Cloud and Omok

수업 준비

난이도 하

소요시간 45분

수업 의도

핵심 어휘를 반복적으로 활용한 두 번의 게임을 통해 자연스럽게 어휘에 노출되게 하여 어휘 습득을 바탕으로 단원의 흐름을 유추하게 한다.

활동 목표

핵심단어를 게임을 통해 의미와 철자를 외울 수 있다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

모둠활동, 짝활동

준비물

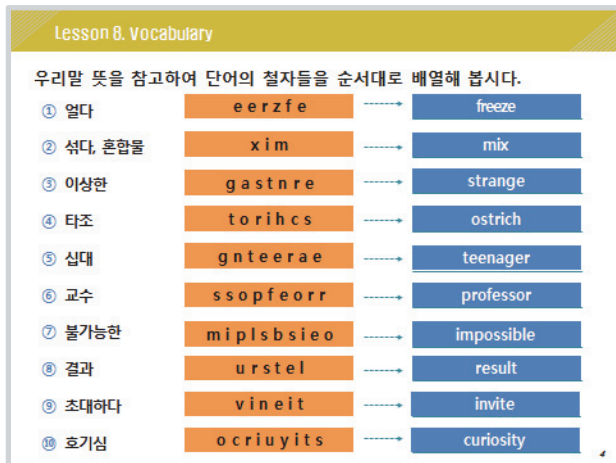
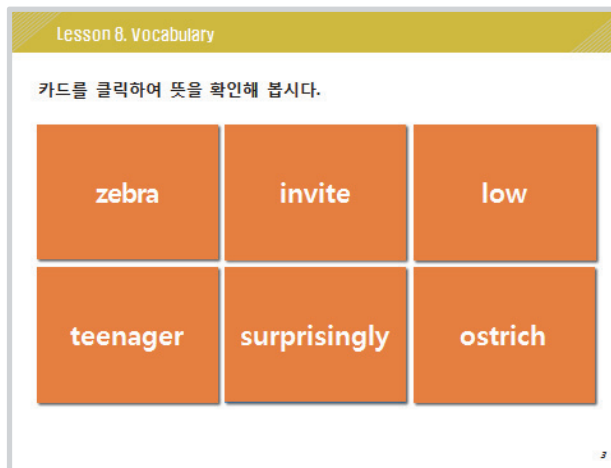
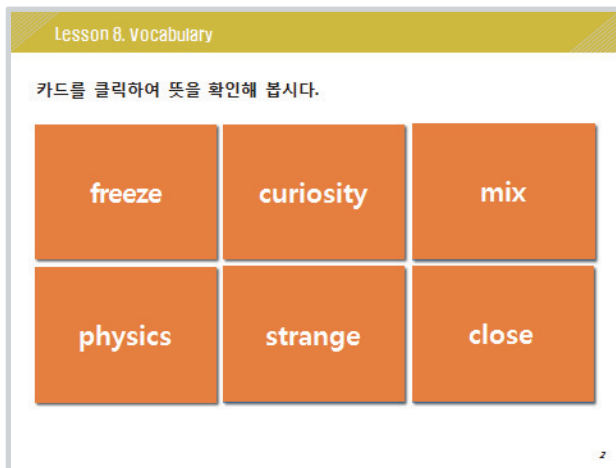
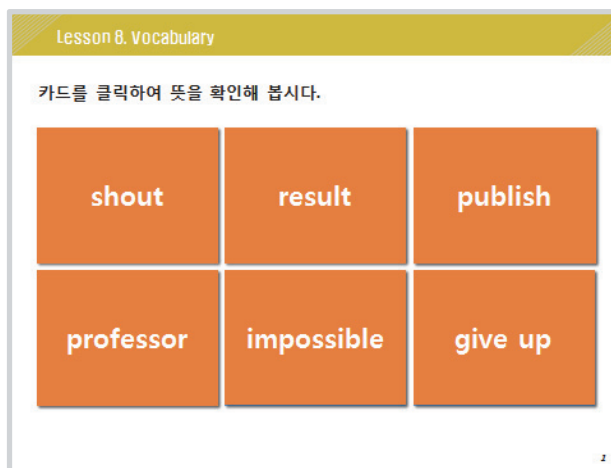
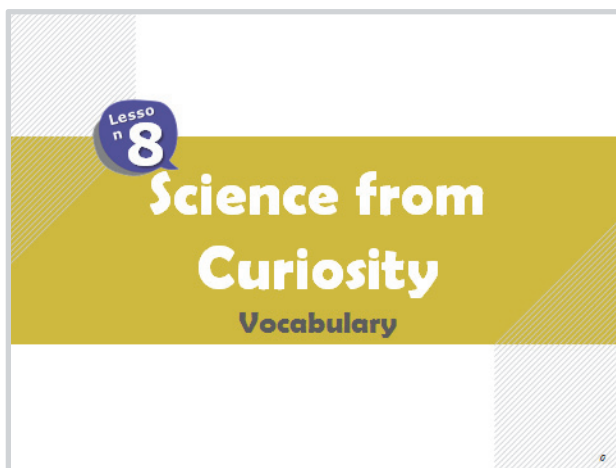
활동지, 색연필 또는 사인펜

디딤영상 내용

- 해당 단원 핵심단어의 발음과 뜻을 정리한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 단원 핵심 어휘를 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 배운 내용을 서로 확인하게 한다.

② Word Cloud

- Word Cloud 활동지를 배부한다. (모둠 활동)
- 모둠원들이 서로 다른 색깔의 사인펜 또는 색연필을 든다.
- 모둠 내에서 돌아가며 우리말 단어를 부르는데, 순서대로가 아닌 아무거나 골라 외친다.
- 해당 영어단어를 word cloud에서 찾아 동그라미 친다. 동그라미를 친 학생이 나오면 다음 순서로 넘어간다.
- 모든 단어를 다 찾으면 가장 많은 동그라미를 그린 색깔의 학생이 우승자가 된다.

③ Omok (오목 게임)

- 오목 활동지를 배부한다. (짝 활동)
- 짝과 서로 다른 색의 색연필을 고른다.
- 오목판의 단어가 우리말이면 영어로, 영어면 우리말로 바꾸어 말하며 해당 칸에 색칠한다.
- 단어를 말하지 못하면 그 칸에는 색칠할 수 없다.
- 가로, 세로, 대각선으로 5개의 돌이 먼저 연이어 칠해진 사람이 이긴다.

④ 마무리

- 배운 단어를 다시 읽어보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 한다.

참고 자료

- Word Cloud 제작 사이트: <http://www.tagxedo.com/>

활동 변형/ 확장 아이디어

- Word Cloud의 단어를 보고 8과의 내용을 유추하게 하여 짧은 글짓기를 할 수 있다.
- Word Cloud 학습지에서 우리말로 제시되지 않은 8과의 단어가 들어있는데, 영한사전을 사용하여 단어 빨리 찾기를 진행할 수 있다.
- Word Cloud에서 나오는 단어를 활용하여 3*3 빙고를 하여 모둠대항전을 할 수 있다.

Tip5

for Teachers

- 모둠 내에서 경쟁하면 수준에 따라 학생들의 의욕이 떨어질 수 있으므로 2:2로 나누어 두 명 중 한 명은 단어장을 펼쳐서 찾아볼 수 있게 수준별 역할을 부여할 수 있다.
- 오목판 제작 시 영어단어와 우리말 뜻을 적절히 배분하며, 반복적으로 말하여 자연스럽게 습득할 수 있도록 핵심단어를 여러 군데에 써 두는 것이 좋다.

Halli Galli

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

교과서에서 제공하는 기본 의사소통기능을 모둠 내에서 실제 연습할 수 있도록 디자인하였으며, 개인적인 경험과 생각을 말하는 연습을 할 수 있도록 학생이 이야기를 직접 구성하도록 한다.

활동 목표

비교하기, 이유 묻고 답하기 표현을 이용하여 대화할 수 있다.

성취기준

[9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량, 창의적 사고력

수업모형

모둠 활동

준비물

할리갈리 세트(과일 그림카드, 종), 비교급/Why 표현 카드

디딤영상 내용

- 단원 핵심 의사소통기능의 개념을 설명한다.
- 비교급을 소리 내어 말하도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 의사소통기능 PPT와 문법 PPT를 활용하여 표현을 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.

비교하기

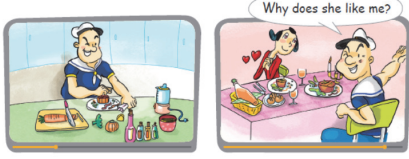


A: Which country is bigger, the U.S. or Canada?
미국과 캐나다 중 어떤 나라가 더 클까?

B: I think the U.S. is bigger than Canada.
난 미국이 캐나다보다 크다고 생각해.

→ 두 개의 대상을 비교할 때에는 **비교급 + than** 을 사용하여 말한다.

이유 묻기



A: Why do flowers smell good?
왜 꽃에서는 좋은 냄새가 날까?

B: They smell good because they want to invite bees and birds.
꽃은 벌과 새를 초대하고 싶어 하기 때문에 좋은 냄새가 나.

→ 이유를 물어볼 때는 **Why ~?** 를 사용하여 질문한다.

대화문으로 확인하기

Dad: What are you doing tonight?

Anna: Tonight? Nothing special.

Dad: Let's go and see the supermoon together.

Anna: What is the supermoon?

Dad: It's a full moon, **but it looks bigger than other full moons.**
다른 보름달보다 크게 보이지.

Anna: **Why does it look bigger?**
왜 더 커 보이는 건가요?

Dad: **That's because it's closer to the Earth.**
왜냐하면 지구에 더 가깝기 때문이야.

Anna: Wow, I can't wait to see it.

대화문으로 확인하기

Dad: What are you doing tonight?

Anna: Tonight? Nothing special.

Dad: Let's go and see the supermoon together.

Anna: What is the supermoon?

Dad: It's a full moon, **but it looks bigger than other full moons.**
다른 보름달보다 크게 보이지.

Anna: **Why does it look bigger?**
왜 더 커 보이는 건가요?

Dad: **That's because it's closer to the Earth.**
왜냐하면 지구에 더 가깝기 때문이야.

Anna: Wow, I can't wait to see it.

비교급

- 의미: ~보다 더 ~한/하게
- 형태: **-er than**
more ~ than

*형용사나 부사를 사용하여 두 개의 대상을 비교할 수 있다.

*비교급은 어미에 '-er'을 붙이거나 앞에 more를 써서 표현할 수 있지만, 불규칙하게 변하는 것도 있다.

Ex. Hajin is **taller than** Minsu.
하진이는 민수보다 키가 크다.

비교급 만들기

단어	만드는 법	예
1음절	형용사 + -er	strong long → stronger longer
「단모음 + 단자음」으로 끝나는 단어	자음 한 번 더 쓰고 + -er	hot wet → hotter wetter
2음절 이상	more 붙이기	beautiful famous → more beautiful more famous
불규칙		good/well → better

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 배운 내용을 서로 확인하게 한다.
- 원형 단어를 제시하고 비교급으로 바꾸어 말하게 할 수 있다.

② Halli Galli (할리갈리)

- 비교급/Why 표현 카드와 할리갈리 게임 세트를 모둠별로 나누어 준다.
- 모둠원들끼리 할리갈리 과일 카드를 나누어 각자의 앞에 뒤집어 놓고 종을 중앙에 놓는다.
- 한 명이 비교급/Why 표현 카드를 뽑아 그 표현과 관련된 비교급 또는 Why 질문 문장을 완성하여 말하고, 모든 모둠원이 시계방향으로 돌아가며 문장을 말한다.
- 문장을 말한 사람은 자기 앞에 있는 과일 카드를 뒤집을 수 있다.
- 펼쳐진 과일 카드들에서 같은 과일의 개수가 5개가 되면, 가장 빠르게 모듬의 종을 친 학생이 뒤집힌 카드를 모두 가져간다.
- 종을 잘못 친 경우에는 다른 모둠원들에게 뒤집지 않은 자신의 카드를 한 장씩 준다.
- 같은 방식으로 비교급/Why 표현 카드를 모두 사용할 때까지 게임을 계속하며, 가장 많은 과일 카드를 가진 학생이 우승자가 된다.

③ 마무리

- 좋은 아이디어와 이야기는 전체와 공유하고 알게 된 표현을 확인한다.

참고 자료

- Halli Galli 게임 설명 <https://www.youtube.com/watch?v=JC5JRwct-zI>

활동 변형/ 확장 아이디어

- 문장을 해석하거나 본문의 내용을 확인하는 활동으로 Halli Galli 게임을 활용할 수 있다.
- 게임을 진행하던 중, “Freeze!”를 외치고 학생들이 모두 멈춘 상태에서 학생들의 카드를 서로 바꾸거나 학생들의 위치를 바꿀 수 있다. 이를 통해 모듬의 분위기와 수준을 적절하게 조절할 수 있다.
- 디딤영상 확인 활동으로 KWL를 작성하게 하고, 이를 발표할 때에도 Halli Galli 게임을 활용할 수 있다. (I Learned에 해당하는 부분을 각자 하나씩 이야기하며 과일 카드를 뒤집게 함.)
- 학생들의 특징으로 스스로 카드를 만들어서 게임을 진행하면 더욱 재미있다.
- 젠가 보드게임으로 변형할 수 있다. (문장을 말할 때마다 나무토막을 빼서 쌓게 함.)

Tips

for Teachers

- 모듬 내에서 순서가 뒤로 갈수록 답변하기 어려우므로, 수준에 따라 미리 답변 순서를 정해놓도록 한다.

활동 자료

■ 비교급 표현 카드 예시

“I think bulgogi is more delicious than kimchi.”와 같이 비교하기 표현을 사용하여 문장을 말하게 한다.

Dad / Mom	Elephant / Mouse	Book / TV
Teacher / Student	Lion / Tiger	Jumping / Running
Man / Woman	Ostrich / Zebra	Pizza / Salad
Baby / Teenager	Rabbit / Turtle	Kimchi / Bulgogi
English / Math	Tree / Flower	Seoul / New York
1반 / 6반	Fruit / Seed	Korean / English

■ Why 표현 카드 예시

“Why do flowers smell good?”과 같이 이유 묻기 표현으로 문장을 말하게 한다.

flower smell good	time fly
elephants have big ears	summer is hot
she likes me	English is fun
sky is blue	games are interesting
salt is salty	you are tall
you speak English well	we are sleepy after lunch

Visual Thinking & Talking

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

교과서에서 제공하는 기본 의사소통기능을 모둠 내에서 실제 연습할 수 있도록 디자인하였으며, 개인적인 경험과 생각을 말하는 연습을 할 수 있도록 학생이 이야기를 직접 구성하도록 한다.

활동 목표

비교하기, 이유 묻고 답하기 표현을 이용하여 대화할 수 있다.

성취기준

[9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량, 창의적 사고력

수업모형

짝 활동, 모둠 활동

준비물

Visual Thinking 활동지: Finger Visual Talking, 자기 사용설 명서

디딤영상 내용

- 복습이 필요한 학생은 이전 수업의 디딤영상을 다시 보고 오게 한다.
- 필요할 경우, 활동에 필요한 묻고 답하기에 사용할 수 있는 다양한 어휘와 적절한 어순을 소개한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 배운 내용을 서로 확인하게 한다.

② Finger Visual Talking - 비교하기

- Finger Visual Talking 활동지를 배부한다.
- 손가락마다 비교급을 설정한다. 교사가 지정해주거나, 모듈 내에서 결정하게 한다.
예) 엄지 - faster, 검지 - sweeter, 중지 - smarter
- (개별활동) 각 손가락에 적절한 비교 대상을 그린다. 시간을 짧게 주고 빠르게 그리게 한다.
- (모듈활동) 모듈원들이 서로의 표현을 돌아가며 말한다.
예) A학생: (스포츠카와 버스를 그리고) A car is faster than a bus.
- 손가락 별로 가장 좋은 표현을 선정하여 모듈의 그림을 완성한 후 반 전체와 공유한다.

③ 자기 사용설명서 - 묻고 답하기

- (개별활동) 사용설명서 활동지에 자신을 나타낼 수 있는 내용 10가지를 그리게 한다. 단, 자신이 “왜 난 ~할까?”라고 질문하면 친구들이 답할 수 있을 만한 것들로 그리라고 한다.
예) 머리 - 게임기, 눈 - 안경, 다리 - 튼튼한 근육 다리 등
- (짝 또는 모듈활동) 그림을 들고 자신에 대해 친구들에게 질문하고 친구들이 답한다.
예) A: (튼튼한 다리 그림) Why do I have strong legs?
B: Your legs are strong because you play soccer every day.
- 가장 마음에 드는 답변을 내는 친구에서 점수를 준다. 점수가 가장 많은 친구가 승리한다.

④ 마무리

- 좋은 아이디어와 이야기는 전체와 공유하고 알게 된 표현을 확인한다.

참고 자료

- 다양한 Finger Visual Thinking 그림: <https://www.google.co.kr/search?q=finger+visual+thinking>
- 기타 Visual Thinking 자료: <http://www.m-teacher.co.kr/innovation/visualThinkingList.mrn>

활동 변형/
확장 아이디어

- Finger Visual Talking은 다음과 같은 말하기 활동에 활용할 수 있다.
- 소개하기 (예: 우리 가족 소개), 나열하며 말하기 (예: 학교 특징, 이유 5가지)
- 전개에 따른 말하기 (예: 도입 - 주장 - 근거 - 예시 - 마무리)
- 표현 별로 말하기 (예: 비교급 - 최상급 - 동급)

Tip5

for Teachers

- 흥미로운 상황과 다양한 어휘를 적절히 제시해주어서 같은 표현이 반복되지 않도록 한다.
- 그림 실력보다는 그림을 통해 생각을 표현하는 것이 중요하므로, 그리는 시간은 되도록 짧게 하거나 모듈이 함께 하게 한다.
- Visual Thinking이라는 용어가 더 일반적이며, 손가락 모양을 활용한 말하기 활동이므로 Finger Visual Talking 활동지라 명하였다.

활동 자료

■ Finger Visual Talking 활동지

	 Finger Visual Talking	1학년 반	번	
				이름
1.	자신의 손을 놓고 그대로 그림니다.			
2.	손가락마다 비교급을 설정하고 비교하기에 적절한 대상을 그림니다. e.g. 엄지 - faster, 스포츠카와 버스 그림			
3.	모둠원끼리 돌아가며 두 대상을 비교하는 말을 해 봅시다. e.g. A car is faster than a bus.			

■ 자기 사용설명서 Visual Thinking

____의 사용설명서

나는 이런 사람이야



2 Stay 2 Go

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

본문을 학습한 후, 본문 전체의 내용을 파악하고 키워드를 파악할 줄 알며 친구들에게 직접 설명하면서 독해 학습의 이해도를 높이고자 한다.

활동 목표

글을 읽고 낱말이나 어구의 의미를 이해하고 글의 세부 정보를 파악할 수 있다.

성취기준

[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.
[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량, 협업

수업모형

모둠 활동

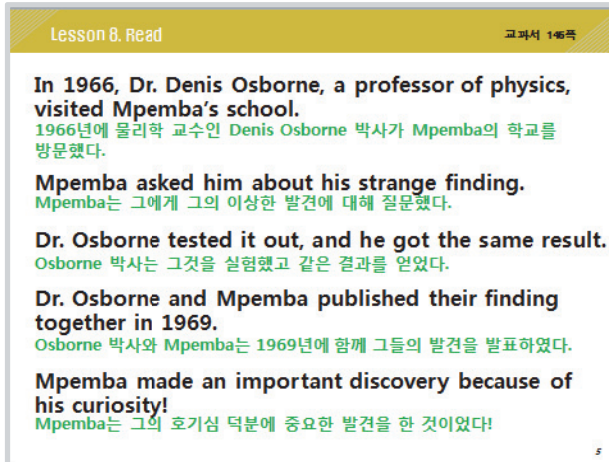
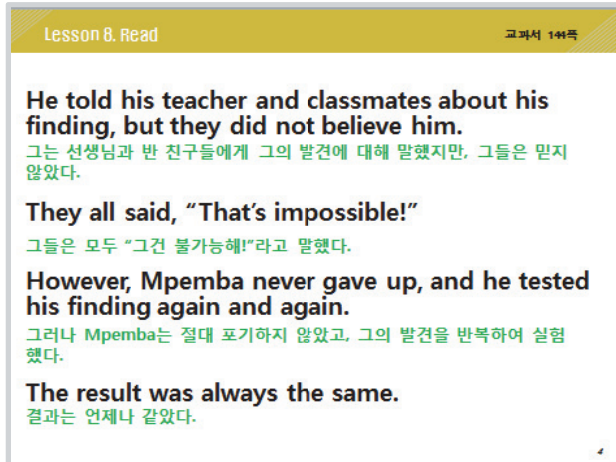
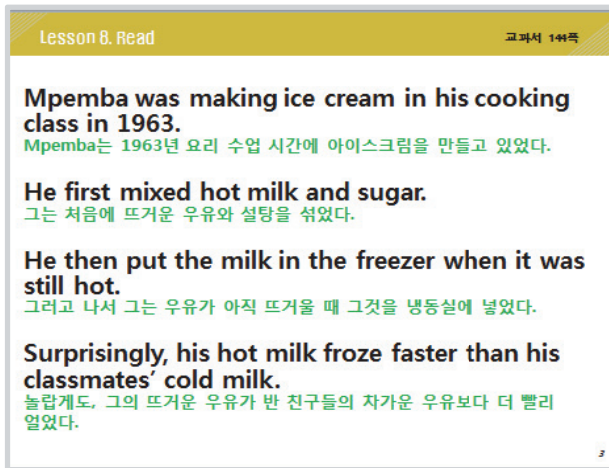
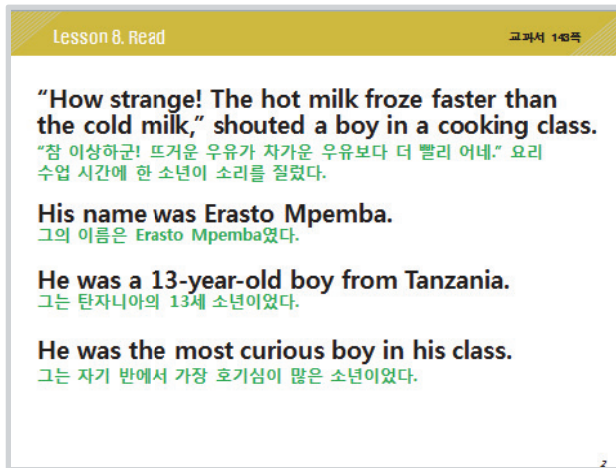
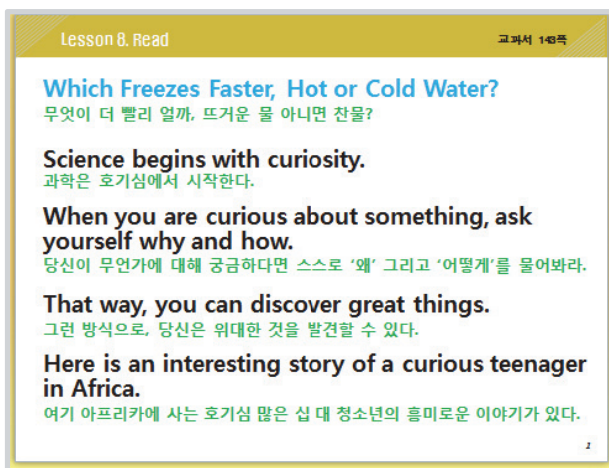
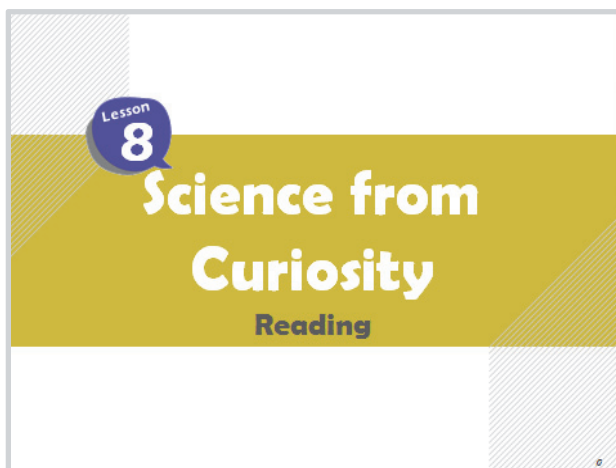
준비물

Graphic Organizer 또는 빈 종이

디딤영상 내용

- 본문에 나오는 중요 어휘, 표현 및 동의어를 설명한다.
- 본문을 읽고 세부 내용을 이해할 수 있도록 부연 설명한다.

교사용 자료실의 읽기 PPT를 활용하여 본문 내용을 익히고 주된 어휘와 표현을 익히게 한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인 활동 - 개별 및 모둠 활동

- 본문의 내용을 1/3로 나눈다.
- 1분 동안 1/3을 읽고 종이를 덮은 후 생각나는 단어를 적어본다.
- 추가 1분 동안 읽고 다시 한번 생각나는 단어를 적는다.
- 모둠별로 서로 확인하게 하고 모둠원들이 가장 중요하다고 생각하는 키워드를 5~10개씩 함께 정한다.
- 위의 과정을 3번 반복하여 본문 전체를 최소 2번씩 읽고 키워드를 찾도록 한다.

② 2 Stay 2 Go (둘 남고 둘 가기) - 모둠 활동

A. 준비 단계

- 반 전체의 모둠을 A, B 또는 A, B, C로 나누고 본문을 1/2 또는 1/3씩 분배한다.
- 모둠원이 함께 큰 종이에 그림으로 본문의 내용을 최대한 많이 표현한다.
- 가장 중요한 키워드 5~10개만 종이에 쓸 수 있도록 한다.

B. 2 Stay 2 Go 단계

- 모둠원 중에 2명은 남고, 2명은 그림만 들고 옆 모둠으로 가서 최대한 자세하게 설명한다.
- 남아있는 2명의 학생은 최대한 열심히 듣고 질문한다.
- 설명했던 종이는 남겨두고 원래의 모둠으로 돌아온다.
- 남아있던 2명의 학생은 모둠원이 돌아오면 들은 것을 다시 설명해주어야 한다.

③ 마무리

- 가장 잘 설명한 모둠이나 학생에게 칭찬 사위를 해준다.
- 예리한 질문이나 좋은 아이디어를 공유한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 지식 시장 활동과 결합하여 가장 설명을 잘한 학생이나 모둠에게 학생들이 점수를 부여하도록 할 수 있다.
- 1/3로 나눈 본문에 각각 제목을 붙여보는 활동을 할 수 있다.
- Graphic Organizer를 활용하여 미리 본문을 구조화해 놓은 학습지를 제공할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 키워드 대신 동의어를 적도록 하여 어휘 학습을 강화할 수 있다.
- 설명할 때에도 영어를 사용하도록 하면 본문의 내용을 자신만의 영어로 표현하게 된다.
- 처음에는 A모둠이 B모둠에 가서 설명하고, 두 번째에는 C모둠으로 가서 설명하도록 계획할 수 있다.
- 2 Go 학생들 중, 영어로 설명할 학생과 한글로 설명할 학생으로 역할을 분담할 수 있다.

활동 자료

■ 추가 활동 자료: Possible Graphic Organizer

1) Whole Story

Setting:	Time:	Place:
↓		
Characters:		
↓		
Problem:		
↓	Plot/Events:	
↔		
Resolution:		

2) 1st, 2nd paragraph

What
How
What happened
What happened
What did Mpemba do?

3) 3rd, 4th paragraph

What happened?
Who was there?
Why did it happen?
When did it happen?
Where did it happen?

1+1 Fill in the Blank

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

본문을 학습한 후, 본문 전체의 내용을 파악하여 문맥에 알맞은 단어로 빈칸을 채우면서 깊이 있는 독해 학습을 하고자 한다.

활동 목표

본문의 내용을 정확하게 파악하고 다양한 어휘를 문맥에 적절하게 사용하고 새로운 이야기를 만들어 볼 수 있다.

성취기준

[9영03-06] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 필자의 의도나 목적을 추론할 수 있다.

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 협업, 창의력

수업모형

모둠 활동

준비물

1+1 Fill in the Blank 활동지, 30초 또는 1분 타이머

디딤영상 내용

- 본문의 전체 내용을 이해한다.
- 본문에서 사용된 어휘들의 의미를 더 깊이 있게 설명한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 복습 활동: Speed Reading (스피드 리딩) - 모둠 및 개별 활동

- 모둠 내에서 심판은 타이머로 시간을 쟀다.
- 심판을 제외한 모둠원들은 한 문장씩 돌아가며 빠르게 본문을 읽는다.
- 단, 발음을 흐리거나 문장 끝을 흐릴 경우, 심판이 손가락으로 경고하고 경고를 받을 때마다 시간은 5초씩 초과한 것으로 계산한다.

② 1+1 Fill in the Blank (1+1 빈칸 채우기) - 모둠 활동

- 교과서를 보지 않는다.
- 모둠원들이 함께 빈칸을 채우되, 문맥상 적절한 의미의 단어를 하나 더 쓴다.

③ 30s Relay 및 마무리

- 모둠의 답을 함께 확인하는 방법이다.
- 모둠이 함께 쓴 답을 한 학생마다 30초씩 돌아가면서 칠판 앞으로 뛰어나와 쓴다.
- 학생들이 답을 나눠서 외우지 않도록 모둠 내에서 1, 2, 3, 4 선수로 지정하여 교사가 무작위로 부른다.
- 선수는 학습지를 들고나올 수 없어서 정답을 외워야 한다.
- 친구들은 소리 내 가르쳐주면 반칙, 본인이 되돌아가서 보고 오는 것은 허용한다.
- 정답을 맞힌 숫자대로 모둠 점수를 준다.

참고 자료

- 30초 타이머

https://www.youtube.com/results?search_query=30%EC%B4%88+%ED%83%80%EC%9D%B4%EB%A8%B8

활동 변형/
확장 아이디어

- 동의어 1+1 대신 반의어 또는 문장의 의미를 반대로 만들 수 있도록 하는 활동도 가능하다.
- 교과서와 같은 단어를 쓰거나, 기발한 아이디어나 새로운 단어를 쓴 경우 추가 점수를 줄 수 있다.

Tips

for Teachers

- Speed Reading을 할 때 바통을 활용하여 문장을 돌아가며 읽도록 하면 학생들이 더욱 즐거워한다.
- Speed Reading을 전체 활동으로 할 경우, 나중에 읽은 모둠이 유리하다는 것을 기억하도록 한다.

활동 자료

1+1 Fill in the Blank 모둠 활동지

READ

Which Freezes Faster, Hot or Cold water?

Science begins with When you are curious about something, ask yourself why and how. That way, you can great things. Here is an interesting story of a curious teenager in Africa.

"How The hot milk froze than the cold milk," shouted a boy in a cooking class. His name was Erasto Mpemba. He was a 13-year-old boy from Tanzania. He was the most curious boy in his .

Q1. Where does Mpemba come from?
freeze discover teenager strange about

Think and Share
What are you most curious about?

Science from Curiosity 143

1st Reading
2nd Reading

Mpemba was making ice cream in his cooking class in 1963. He first mixed milk and sugar. He then put the milk in the when it was still hot. his hot milk froze faster than his classmates' cold milk. He told his teacher and classmates about his finding, but they did not believe him. They all said, "That's !" However, Mpemba never , and he tested his finding again and again. The result was always the .

Q2. What did Mpemba do to make ice cream?
mix surprisingly impossible give up result

Think and Share
What will you do when people do not believe you?

144 Lesson 8

In 1966, Dr. Denis Osborne, a professor of visited Mpemba's school. Mpemba asked him about his finding. Dr. Osborne tested it out, and he got the same . Dr. Osborne and Mpemba published their finding together in 1969. Mpemba made an discovery because of his .

Fact
Mpemba effect
우유가 뜨거운 것은 0도에서 높은 온도로 빨리 냉각된다는 것을 발견했다. 열이 있는 현상을 말한다.

Q3. Who was Dr. Osborne?
professor physics test out publish

Science from Curiosity 145

Dominoes

수업 준비

난이도 상

소요시간 30분

수업 의도

도미노 게임을 통해 핵심 문법 표현을 사용하여 자신만의 문장을 만들어보는 활동을 함으로써 해당 문법을 익힘과 동시에 문장 내에서 문법이 어떻게 활용되는지 이해하게 한다.

활동 목표

핵심 문법을 활용하여 다양한 문장을 만들 수 있다.

성취기준

[9영02-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.

[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 문제해결력, 창의적 사고력

수업모형

모둠 활동

준비물

도미노, 기록판, 필기도구

디딤영상 내용

- 해당 단위 핵심 문법의 내용을 설명한다.
- 충분한 예문을 들어 설명한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 문법 PPT를 활용하여 표현을 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.

비교급

- 의미: **~보다 더 ~한/하게**
- 형태: **-er than**
more ~ than

*형용사나 부사를 사용하여 두 개의 대상을 비교할 수 있다.
*비교급은 어미에 '-er'을 붙이거나 앞에 more를 써서 표현할 수 있지만, 불규칙하게 변하는 것도 있다.

Ex. Hajin is **taller than** Minsu.
하진이는 민수보다 키가 크다.

비교급

비교급 만들기

단어	만드는 법	예
1음절	형용사 + -er	strong long → stronger longer
「단모음 + 단자음」으로 끝나는 단어	자음 한 번 더 쓰고 + -er	hot wet → hotter wetter
2음절 이상	more 붙이기	beautiful famous → more beautiful more famous
불규칙		good/well → better

비교급

Q 각 문장에서 틀린 곳을 찾아 바르게 고쳐 봅시다.

1. It is **hoter** than yesterday.
→ **hotter**
2. I like summer **good** than winter.
→ **better**
3. Are tickets **expensiver** on weekends?
→ **more expensive**

최상급

- 의미: **가장 ~한 / 하게**
- 형태: **the -est**
the most ~

*셋 이상의 사물이나 사람 중에서 최고인 하나를 말할 때 사용한다.

Ex. This restaurant is **the most famous** in town.
이 식당이 이 마을에서 가장 유명하다.

최상급

최상급 만들기

단어	만드는 법	예
1음절	형용사 + -est	strong long → strongest longest
「단모음 + 단자음」으로 끝나는 단어	자음 한 번 더 쓰고 + est	hot wet → hottest wettest
2음절 이상	most 붙이기	beautiful famous → most beautiful most famous
불규칙		good/well → best

최상급

Q 주어진 우리말과 같은 뜻이 되도록 빈칸에 알맞은 말을 쓰시오.

1. I think that love is the **most important** thing.
나는 사랑이 가장 중요한 것이라고 생각한다.
2. Jeju do is the **the biggest** island in Korea.
제주도는 한국에서 가장 큰 섬입니다.
3. Usain Bolt is **the fastest** man in the world.
우사인 볼트는 세계에서 가장 빠른 사람이다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 배운 내용을 서로 확인하게 한다.

② Dominoes

※ 게임 설명

- 자신이 가진 도미노(표현이 적힌 카드)를 모두 사용하면 이기는 게임
도미노는 책상에 놓여있는 것과 같은 표현을 가진 면을 연결할 때 사용
- 도미노 개수: 총 28개
- 도미노 종류: single - 두 가지 서로 다른 표현이 써진 도미노
double - 같은 표현이 써진 것
blank - 빈칸 (원하는 표현으로 지정하여 사용)
double blanks - 두 칸 모두 빈칸인 것
- 연결 방법: double은 상하좌우 모든 면에, single은 글자 기준 좌우만 연결 가능
double을 놓을 때는 무조건 앞 도미노와 직각이 되도록 놓음
- 3~4명씩 모듈을 짓고, 모듈별로 도미노 28개와 기록판 1개를 나눠 준다.
- 각자 5개씩 도미노를 나눠 가진 후, 남겨진 도미노 중 double을 찾아 모듈 중앙에 놓는다.
- 첫 번째 모듈원이 double과 같은 표현이 있는 도미노를 연결하여 놓고, 그 표현을 사용한 문장을 만들어 기록판에 적는다. (double과 같은 표현이 없으면 남은 도미노에서 하나를 더 가져온다.)
- 플레이어 순서대로 도미노를 방향에 맞게 연결하고, 새로운 연결 부분을 사용한 문장을 만드는 방식으로 게임을 계속 이어나간다.
- 같은 표현을 가진 도미노가 없으면 남은 도미노에서 하나를 가져와야 하며, 가장 먼저 자신의 도미노를 모두 쓴 사람이 이긴다.
- 해당 표현을 사용하여 문장을 만들지 못하는 경우, 남은 도미노를 하나 가져와야 한다. 남은 도미노가 없으면, 한 턴 쉬는 방식으로 별착을 행한다.

③ 마무리

- 게임이 모두 끝난 후, 기록판을 공유하여 오류를 찾아 수정하거나 다른 친구의 문장을 읽어 보는 방식으로 복습한다.

참고 자료

- Dominoes 클래식 보드게임방법 안내 <https://www.youtube.com/watch?v=jMFHJhZlAbdc>

Tips

for Teachers

- 'How to play Dominoes'를 유튜브에 검색하여 적절한 설명 영상을 디딤영상으로 추가 제공할 수 있다. 대부분 영상이 영어로 되어 있어서 학생들이 정확히 이해하지는 못하더라도 화면을 통해 대략적인 게임 방법을 숙지하고 올 수 있다.

활동 자료

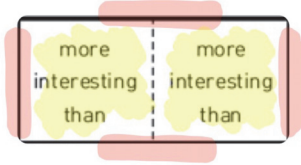
- Dominoes (모둠별로 한 세트를 인쇄 후 오려서 사용한다.)

		taller than	taller than	more interesting than	bigger than
	taller than	taller than	more interesting than	more interesting than	the most beautiful
	more interesting than	taller than	bigger than	more interesting than	the largest
	bigger than	taller than	the most beautiful	more interesting than	the most popular
	the most beautiful	taller than	the largest	bigger than	bigger than
	the largest	taller than	the most popular	bigger than	the most beautiful
	the most popular	more interesting than	more interesting than	bigger than	the largest
bigger than	the most popular	the most beautiful	the most popular	the most popular	the most popular
the most beautiful	the most beautiful	the largest	the largest		
the most beautiful	the largest	the largest	the most popular		

- 기록판

Name	Sentence
○○○	English is <u>more interesting than</u> math.

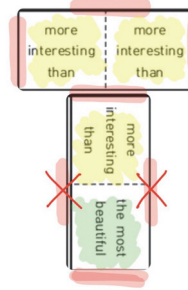
진행 예시



시작

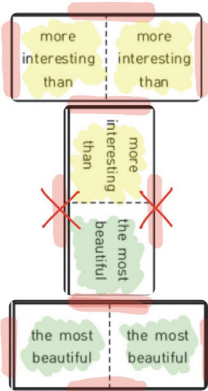
- 남은 도미노에서 double을 찾아 책상 중앙에 놓는다.
- double 도미노는 4면에 모두 다음 도미노를 놓을 수 있다.

*분홍색 선: 도미노를 놓을 수 있는 위치



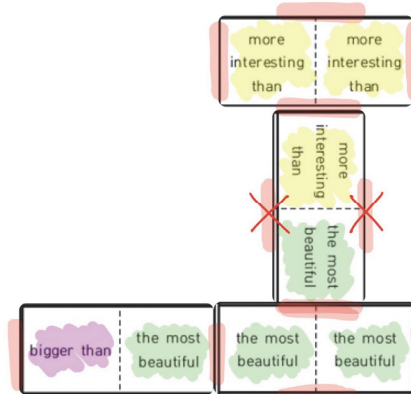
플레이어 A

- double과 같은 표현이 있는 도미노를 연결한다.
- 해당 도미노의 표현(more interesting than)을 사용한 문장을 만든다.



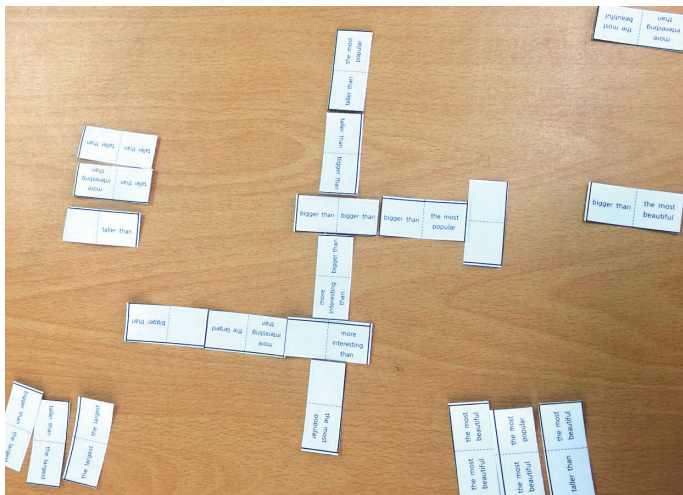
플레이어 B

- single 도미노는 글자 방향의 좌우에만 다음 도미노를 놓을 수 있다.
- double을 놓을 때는 앞 도미노의 직각으로 놓는다.
- the most beautiful을 사용한 문장을 만든다.



플레이어 C

- the most beautiful을 사용한 문장을 만든다.



◀ 게임 진행 예시 사진

Knowledge Market

(지식 장터)

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

모둠별로 서로 다른 주제에 관련한 지식을 장터처럼 사고팔면서 다양한 내용을 설명하고 들으며 스스로 배우도록 유도하기 위한 활동이다. 같은 내용을 반복하여 설명하며 지식을 내재화 시키거나, 다양한 친구들의 설명을 들으며 다니며 자유롭게 질문하여 포괄적인 내용을 숙지하게 할 수 있다.

활동 목표

지식 장터 활동을 통해 다양한 발명품이 생겨난 과정을 설명할 수 있다.

성취기준

[9영02-10] 일상생활에 관한 일이나 사건의 원인과 결과에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 의사소통 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

모둠활동, 전체활동

준비물

4절지, 활동지, 색연필, 사인펜, 핸드폰 또는 태블릿 PC

수업하기

활동 방법

① 주제 정하기

- 모둠별(4인 기준)로 핸드폰이나 태블릿 PC를 활용하여 생활의 변화를 가져온 발명품을 정하고, 어떤 호기심에서 시작되었는지 조사한다.
- 4절지에 다른 모둠 친구들에게 발명품을 소개할 수 있는 지식 보드를 만든다.
- 지식 보드를 모든 모둠원이 설명할 수 있도록 연습한다.

② Knowledge Market (지식 장터)

- 각 모둠 중 2명이 설명하는 역할(Seller), 2명이 다른 모둠의 설명을 들으러 다니는 역할(Buyer)이 된다.
- Buyer는 Play Money와 포스트잇, 활동지와 필기구를 준비한다.
- 3분 간격으로 Buyer는 모둠을 시계 방향으로 돌며 설명을 듣고, 포스트잇에 질문을 적어 그 모둠의 Seller에게 준다. (Seller는 즉시 답할 수 있는 것은 답변하고, 답변이 어려운 것은 지식 보드에 붙여둔다.)
- 설명을 모두 듣고 Buyer는 자신의 활동지(Shopping List)에 들은 내용을 정리하고, 각 모둠의 Seller에게 설명의 정도에 따라 비용을 1, 2, 3달러 등으로 차등을 두어 지급한다.
- 가장 많은 돈을 번 모둠이 우승하고, 각 모둠에서 돌아가며 남겨진 포스트잇의 질문을 공유하여 답한다.

③ 마무리

- 가장 많은 돈을 번 모둠이 우승하고, 각 모둠에서 돌아가며 남겨진 포스트잇의 질문을 공유하여 답한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- Play Money가 많이 준비되지 않았으면 비용을 낼 때 모든 모둠에 주지 않고, 가장 설명을 잘한 모둠을 뽑아 1달러를 주게 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 타이머를 사용해서 한 모둠 당 2~4분 정도로 시간을 통제하는 것이 좋다.
- 6~8개 모둠 학급일 때, 세 번 이동하고 나서 Buyer와 Seller의 역할을 바꾸어 모든 모둠원이 자기 모둠의 지식 보드를 설명할 기회를 주면 더욱 효과적이다.

활동 자료

■ Shopping List 활동지

Shopping List

☒	<u>Group</u>	<u>Sellers</u>	<u>Contents</u>	<u>Payment</u>
☐				
☐				
☐				
☐				
☐				
☐				
☐				
☐				

■ Play Money 예시

이미지 출처: <http://www.printablekidsplaymoneytemplates.com/realistic-play-money-templates/>



Kahoot

수업 준비

난이도 중

소요시간 45분

수업 의도

8과 전체의 내용을 파악하고 확인하고 인터넷을 활용하여 즐겁게 수업에 참여하게 한다.

활동 목표

8과 전체의 어휘, 문법, 본문, 주요 말하기듣기 표현을 확인하고 복습한다.

성취기준

[9영02-10] 일상생활에 관한 일이나 사건의 원인과 결과에 대해 묻거나 답할 수 있다.

[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량, 협업

수업모형

개별 및 모둠 활동

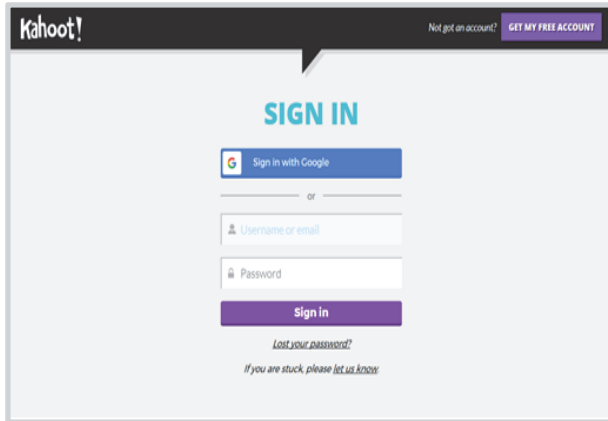
준비물

인터넷, 핸드폰

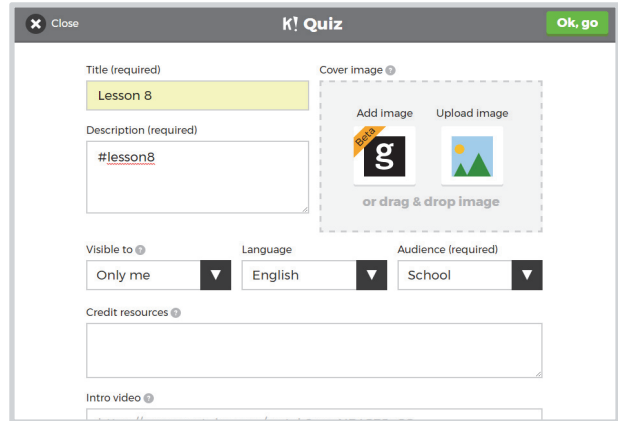
Kahoot 만들기

※ Kahoot는 사이트의 사정에 따라 서비스가 중단될 수 있으며, 인터넷에서 “online quiz maker” 등으로 검색하면 기타 다양한 퀴즈 사이트를 찾아볼 수 있다

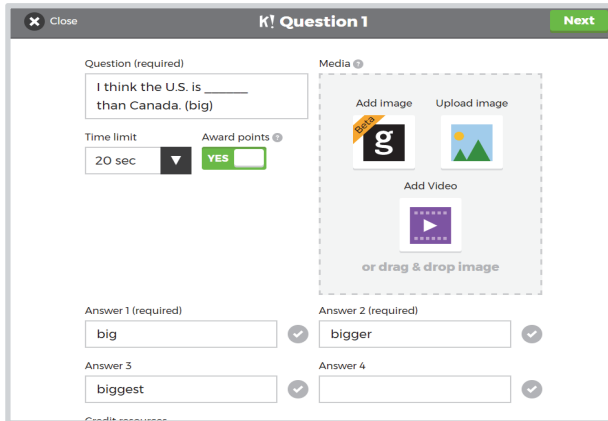
1. <https://create.kahoot.it/> 사이트 가입



2. New K! 메뉴 > Quiz 클릭하여 퀴즈 생성



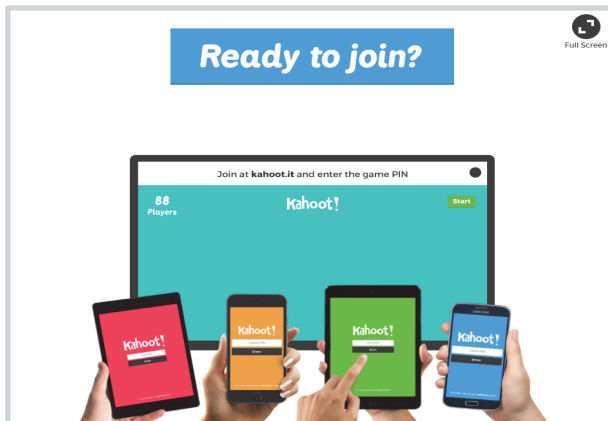
3. Quiz를 모두 만든 후 저장(Save)



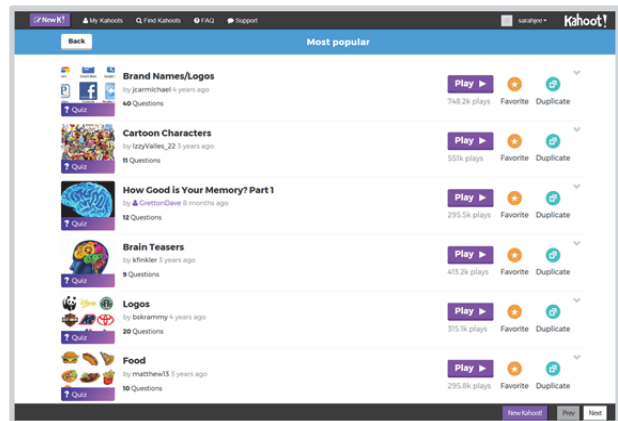
4. Play > 모드 선택 (Classic을 일반적으로 사용한다.)



5. 학생들이 각자 kahoot.it으로 접속하여 화면에 나온 PIN 번호를 입력하면 게임에 참여할 수 있다.



cf. Find Kahoots > Most Popular에서 만들어진 활동을 체험(play)하고, 복사(duplicate)해서 사용할 수 있음



수업하기

활동 방법

① 교사

- 교사는 create.kahoot.it로 들어가서 만들었던 카훿 문제의 Play를 누른다.
- 학생들이 입력할 수 있는 PIN번호를 제공한다.
- 정답에 대한 점수가 있는 것은 물론, 빠르게 답하는 것에 대한 추가 점수가 있다는 것을 알려준다.

② 학생 - 개별 및 모둠 활동

- kahoot.it에 접속하여 PIN번호를 넣는다. (로그인 불필요)
- 자신만의 아이디를 입력한다.

③ 마무리

- 1등부터 3등까지 학생에게 칭찬해준다.
- Result를 보면 5등까지의 명단을 볼 수 있고, 학생 개개인은 자신의 등수를 알 수 있다.

활동 변형/
확장 아이디어

- Result를 누른 후 Play Again을 누르면 같은 게임을 반복해서 할 수 있다. 이때, 학생들은 처음 게임 할 때 참여했던 자기 자신과 경쟁하게 된다.
- 퀴즈를 만들 때 인터넷의 이미지나 동영상을 추가할 수 있다. 동영상의 경우, 일부 구간만 초단위로 환산하여 입력하면 해당 구간만 재생된다.

예) <https://www.youtube.com/watch?v=oZS7Jawv6F4> 10:32~11:00(632~660초) 구간

Tips

for Teachers

- 비교급, 최상급 이해도를 점검하는 퀴즈를 만들 때, 인터넷에서 “the world's tallest buildings” 등의 키워드로 검색하여 적절한 이미지를 찾아 추가할 수 있다.

Speed Card Game

수업 준비

난이도 하

소요시간 45분

수업 의도

어휘를 그냥 외우는 것이 아닌 게임을 통해 즐겁고 쉽게 외우게 하고, 수준별 게임을 통해 모든 학생이 즐겁고 편안하게 어휘 외우는 활동에 참여할 수 있도록 한다.

활동 목표

핵심단어를 게임을 통해 의미와 철자를 외울 수 있다.

성취기준

[9영03-09] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

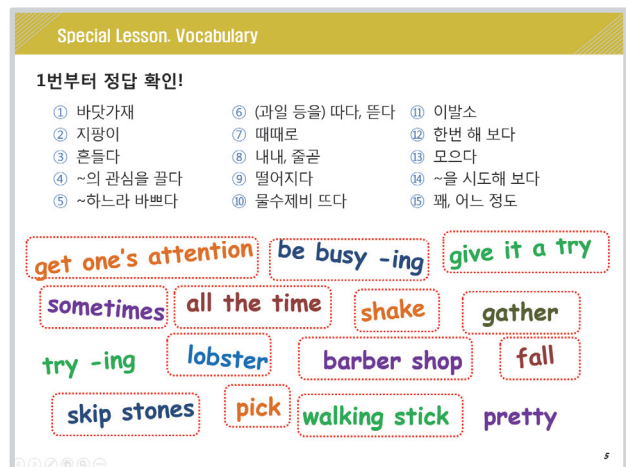
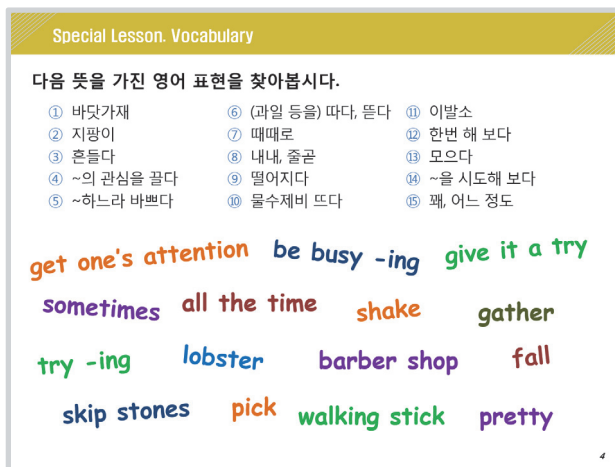
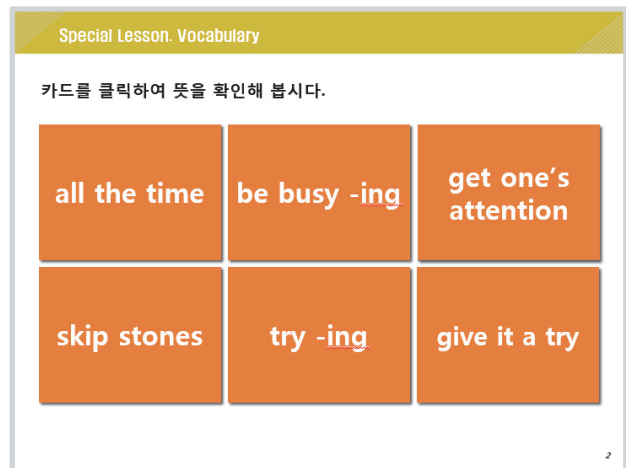
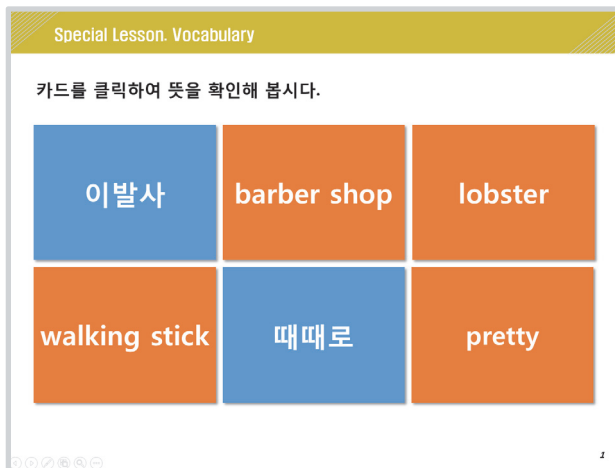
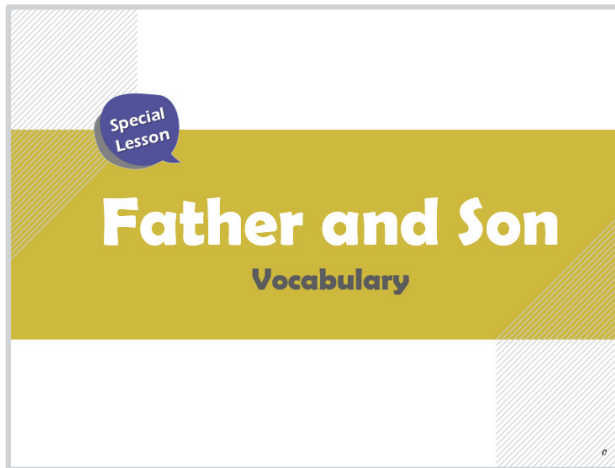
단어 학습지, A4용지(6등분), 색연필 또는 컬러 펜, 사전

디딤영상 내용

- 해당 단원 핵심단어의 발음과 뜻을 정리한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

디딤영상 주요 내용

교사용 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 단원 핵심어휘를 익히고 간단한 확인 활동을 하게 한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 배운 내용을 서로 간단히 확인하게 한다.

② 모르는 단어로 단어 카드 만들기

- 모둠별로 A4용지 1/6 크기의 종이(빈 카드)를 나눠 준다.
- 모둠별로 각자 교과서를 읽고 모르는 단어에 표시한다.
- 각자 카드 앞면에 다른 색깔의 사인펜으로 모르는 단어를 적는다.
- 모르는 단어의 뜻을 모둠 친구들에게 물어보거나 각 모둠에 제공된 사전을 참고하여 카드 뒷면에 적는다.

③ Speed Card Game 활동하기

- 제작한 단어 카드를 무작위로 섞은 뒤, 2명씩 짝을 지어서 카드를 반씩 갖는다.
- 2명의 파트너는 주어진 단어를 5분 동안 함께 암기하고, 5분이 지나면 다른 파트너들과 단어를 바꿔서 같은 방법으로 암기한다.
- 파트너들과 단어 암기가 끝나고 나면, 각 모둠에서 모둠별 스피드 게임을 시작한다.
- 각 모둠의 도우미(3급 정교사) 학생이 제작한 단어를 모두 수거한다.
- 첫 번째 순서는, 도우미가 각 모둠에서 제작한 단어 스펠링을 모둠원들에게 보여주고, 도우미를 제외한 나머지 학생들은 손을 들고 단어의 뜻을 말한다. 이때, 잘하는 친구만 계속해서 말하는 것을 방지하고, 모든 모둠원의 참여 기회를 확보하기 위해서 한 번 문제를 맞힌 친구는 2번 쉬게 한다.
- 맞힌 문제의 개수를 기준으로 각 모둠에서 순위를 매긴다.
- 각 모둠의 단어 카드를 교사가 모두 수거한 뒤, 각 모둠에서 순위가 같은 학생들을 대상으로 같은 방식으로 활동을 진행한다.
- 가장 많은 포인트를 획득한 모둠이 우승한다.

④ 마무리

- 배운 단어를 다시 읽어보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 시간을 단축하기 위해서 교사가 미리 학생들이 어려워할 만한 단어들을 정리해서 개인 단어장과 카드 단어장을 제공해줄 수 있다.

Tips

for Teachers

- 모둠별로 대항전을 할 때는 교사가 사회자의 역할을 함으로써 자칫 심해질 수 있는 모둠별 경쟁 구도를 완화할 수 있다.
- 활동 중 모든 친구의 참여를 유도하기 위해서, 잘하는 친구는 문제를 맞힌 후 꼭 2번의 turn을 쉬도록 해야 모든 친구가 골고루 활동에 적극적으로 참여할 수 있다.

활동 자료

■ 단어 카드 활동지

교사가 단어 카드를 제공할 경우, 앞면에 학생들이 어려워할 만한 단어, 뒷면에 우리말 뜻이 오도록 하여 제공한다. 학생들이 직접 모르는 단어를 쓰게 할 경우, 빈 A4용지를 1/6 크기로 잘라 제공한다.

be busy 동사-ing	barber shop
~하느라 바쁘다	이발소
do one's best	get one's attention
최선을 다하다	~의 관심을 끌다
gather	skip stones
모으다	물수제비를 뜨다
try 동사-ing	give it a try
~을 시도해 보다	한번 해 보다

Pick Me Up Racing

수업 준비

난이도 중상

소요시간 45분

수업 의도

주어진 만화를 읽고 해석한 뒤, 학생들이 주어진 만화의 내용을 제대로 이해했는지 즐거운 게임을 통해서 확인할 수 있도록 한다.

활동 목표

주어진 만화의 흐름과 내용을 제대로 이해할 수 있다.

성취기준

[9영01-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.
[9영03-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량,

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

다이얼로그만 빠져있는 교과서 만화 컷 활동지(모둠별 1개씩), 다이얼로그 문장들(각 문장을 오려서 준비), 다이얼로그 문장들을 적을 수 있는 활동지 (개인당 1개씩)

디딤영상 내용

본문 내용을 재미있게 파악할 수 있도록 교사용 자료실의 애니메이션을 활용한다.

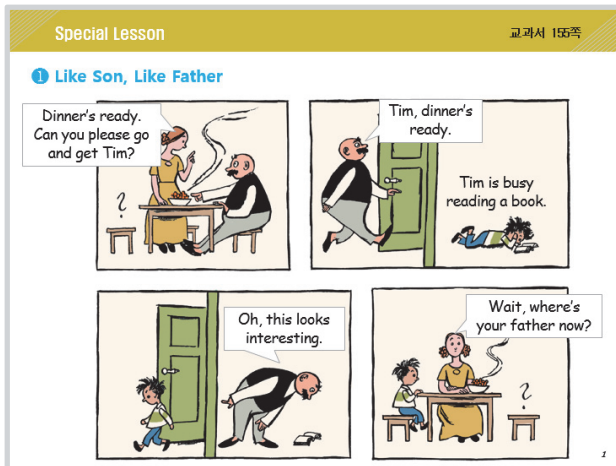
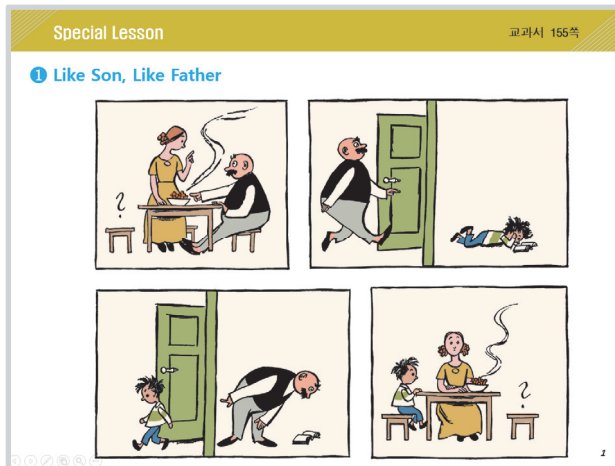
다미영상 주요 내용

CD-ROM > Read나 교사용 자료실의 Read 1~7 애니메이션을 활용하여 본문 내용을 대략 파악할 수 있게 한다.



Special Lesson

(교사용 자료실) 말풍선과 그림이 분리된 읽기 PPT를 활용하여, 그림과 대사를 연결하는 연습을 미리 해 보게 할 수 있다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 배운 내용을 서로 간단히 확인하게 한다.

② 활동 준비

- 교사용 자료실의 본문 hwp 파일을 활용하여, 본문의 모든 문장을 문장별로 잘라 섞은 후 교실 앞에 놓는다.
- 각 모둠에 대사 없이 그림만 있는 ①~⑦까지의 만화 컷을 제공한다.

③ Pick Me Up Racing 활동하기

- 각 모둠에서 순번을 정하여 한 명씩 교실 앞으로 나와서 섞여 있는 문장 중 하나를 외운 뒤, 모둠으로 돌아가서 외운 문장을 영어로 말한다.
- 나머지 모둠원들은 그 문장을 듣고, 다이얼로그 문장 활동지에 그 문장에 해당하는 칸에 들은 문장을 받아 적는다.
- 문장을 받아 적은 뒤, 그 문장이 어떤 만화 컷의 다이얼로그에 적합한지 찾아서 빈 말풍선에 그 문장을 적어 넣는다.
- 마찬가지로 방법으로 모둠원끼리 서로 돌아가면서 활동을 진행한다.
- 가장 빨리 말풍선 다이얼로그를 채운 모둠이 우승한다.

④ 마무리

- 완성된 활동지를 함께 확인한다.

Tips

for Teachers

- 각 문장에 무작위로 번호를 매기면 나중에 어떤 문장을 말했는지 헷갈림을 방지할 수 있다.
- 문장을 외워서 모둠으로 돌아온 뒤, 영어로 말하지 않고 바로 종이에 쓰는 경우가 있다. 이때 다른 모둠원들이 이를 그대로 베껴 쓰게 되면 원래 이 활동에서 의도했던 영어 말하기-듣기의 취지를 잃게 된다. 따라서, 학생들이 모둠으로 돌아와서 꼭 영어로 말을 하고 이를 받아 적을 수 있도록 교사가 계속 지도하는 것이 필요하며, 연습이 되고 나면 교사의 개입 없이도 학생들이 스스로 잘하게 된다.
- 다이얼로그 문장 활동지는 모든 학생이 빠짐없이 개인 활동지를 다 채울 수 있도록 지도한다.

활동 자료

■ 본문 문장들 (각 문장을 오려서 교실 앞에 배치)

2	Wait, where's your father now?
7	Dinner's ready. Can you please go and get Tim?
1	What's he doing? Can you go and get your father?
8	Tim is busy reading a book.
6	Oh, this looks interesting.
4	Tim's father is now busy reading the book.
3	Tim, dinner's ready.
5	Wow, this book is really interesting!

■ 들은 문장을 적는 활동지 (개인당 1장)

1	영어:	
	해석:	
2	영어:	
	해석:	
3	영어:	
	해석:	
4	영어:	
	해석:	
5	영어:	
	해석:	
6	영어:	
	해석:	
7	영어:	
	해석:	
8	영어:	
	해석:	

■ 모둠별 만화 컷 활동지 (다이얼로그 삭제)

① Like Son, Like Father

The comic strip consists of six panels. Panel 1: A woman is cooking at a stove, and a man is sitting at a table reading a book. A question mark is above the man. Panel 2: The man is walking away from the table, carrying a book. Panel 3: The man is walking away from the table, carrying a book. Panel 4: The man is walking away from the table, carrying a book. Panel 5: The man is walking away from the table, carrying a book. Panel 6: The man is walking away from the table, carrying a book.

Pick Me Up Upgrade

수업 준비

난이도 상

소요시간 45분

수업 의도

주어진 만화를 읽고 해석한 뒤, 학생들이 주어진 만화의 내용을 제대로 이해했는지 즐거운 게임을 통해서 확인할 수 있도록 한다.

활동 목표

주어진 만화의 흐름과 내용을 제대로 이해할 수 있다.

성취기준

[9영03-07] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일이나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.
[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량, 심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

포스트잇, 기존의 6컷 만화에 2컷(빈칸)이 추가된 활동지

디딤영상 내용

본문 내용을 재미있게 파악할 수 있도록 교사용 자료실의 애니메이션을 활용한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 배운 내용을 서로 간단히 확인하게 한다.

② 활동 준비

- 기존 만화 컷에 2컷(빈칸)이 추가된 활동지 총 7장(①~⑦)을 각 모둠에 1부씩 제공한다.
- 각 모둠에 적당량의 포스트잇을 제공한다.

③ Pick Me Up Upgrade 활동하기

- (4인 기준) 모둠별로 Read 1~7 만화를 네 개(1~2 / 3~4 / 5~6 / 7)로 나눈다.
- 각자 한 개씩 맡아 각 만화의 마지막 장면에서 이어질 내용을 2개의 그림으로 포스트잇에 그린다.
- 각 포스트잇의 그림에 들어갈 다이얼로그 문장을 영작한다. 이때, 영작이 어려운 부분을 모둠원들끼리 서로 도와가며 문장을 완성하게 한다.
- 총 14개의 포스트잇과 문장이 만들어지고 나면, 각 모둠에서 1명이 14개의 포스트잇과 문장을 가지고 옆 모둠으로 이동하여 다른 친구들에게 7개의 본문 만화 뒤에 이어질 그림과 문장을 맞춰보게 한다.
- 같은 방법으로 계속해서 옆 모둠으로 이동하면서 게임을 진행한다.
- 가장 많이 그림과 문장을 맞춘 모둠이 게임에서 이기게 된다.

④ 마무리

- 완성된 활동지를 함께 확인한다.
- 가장 재미있거나 현실적인 내용을 그린 모둠을 선정하여 칭찬한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 모둠별로 각자 만화를 한 개씩 맡지 않고, 함께 Read 1~7 만화의 이어질 내용을 이야기하게 한 후 가장 좋은 내용을 선정하여 그리게 할 수 있다.

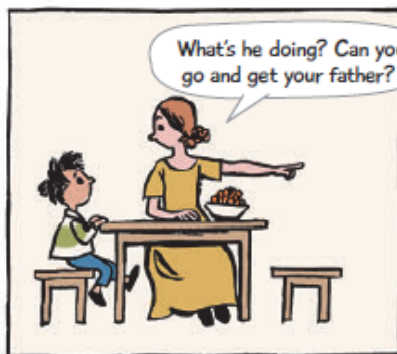
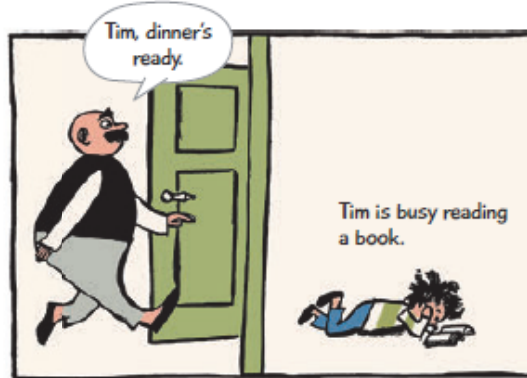
Tips

for Teachers

- 다른 모둠으로 이동하는 학생은 우리 모둠에서 만든 그림과 문장의 정답을 완벽하게 숙지하고 가도록 해야 다른 모둠에 이동해서 헛갈리지 않고 다른 친구들의 질문에 제대로 답해줄 수 있다.
- 각 모둠에서 모든 친구가 참여할 수 있게 모둠 내에서 역할을 분담해서 진행하도록 안내한다.
- 교과서 PDF를 활용하여 활동지를 만들어 주거나, 모둠별로 교과서를 펼쳐놓게 하고 다른 모둠으로 이동하는 학생은 포스트잇만 들고 다니게 하여 활동을 할 수 있다.

■ 모듬별 만화 컷 활동지 ①

① Like Son, Like Father



발명품 장터 프로젝트

수업 준비

난이도 상

소요시간 90분~

수업 의도

모든 수업 활동이 끝나고 난 뒤, 각 만화에 등장하는 문제 상황을 해결할 수 있는 발명품을 생각해봄으로써 학생들의 창의적인 문제해결력을 기르도록 한다.

활동 목표

문제 상황에 적절한 발명품을 고안해봄으로써 창의적인 문제해결력을 기를 수 있다.

성취기준

[9영03-03] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 그림, 사진, 또는 도표에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량, 비판적 사고, 창의적 사고

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

컴퓨터, 인터넷, 스케치북
(발명품의 프로토타입을 만들 수 있는 경우, 제작용 준비물)

디딤영상 내용

본문 내용을 상기시키기 위해 교사용 자료실의 애니메이션을 시청하고 오게 할 수 있다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 본문 내용을 서로 간단히 확인하게 한다.

② 활동 준비

- 각 모듈의 학생들에게 각 만화에 나타난 문제점을 해결할 수 있는 발명품을 만들어 보게 한다. 발명품의 프로토타입을 직접 만들어도 좋으며, 직접 만들기 어려운 경우, 스케치북에 발명품을 그림으로 그리고 발명품의 이름을 포함하여 발명품을 소개하는 간단한 포스터를 제작한다.
- 발명품 제작에 필요한 준비물은 학생들이 스스로 준비하도록 하며, 7가지의 상황에 대한 모든 프로토타입을 만들기 어려우므로 되도록 스케치북에 발명품을 구상하게 한다.
- 한 시간 안에 7개의 발명품을 고안하기가 어렵다면, 교사의 판단하에 수업을 2차시로 나누고 학생들에게 충분한 시간을 제공한다.

③ 발명품 장터 프로젝트 활동하기

- 각 모듈의 학생들은 발명품을 디자인하고 제작하는 데 필요한 역할을 분담하고 협의와 협업을 통해 프로젝트를 진행한다.
- 발명품이 완성되면 1부, 2부로 나누어서 발명품을 발표하고 판매하는 장터를 진행한다. 1부에서는 각 모듈에서 2명의 발표자(판매자)가 모듈별 발명품을 부스에서 소개하고, 나머지 2명은 옆 모듈으로 이동하여 그 모듈에서 판매하는 발명품 소개를 듣고 장바구니 활동지에 점수를 부여한다. 2부에서는 역할을 바꾸어서 1부와 같이 진행한다.
- 1, 2부의 발명품 소개가 끝나고 나면, 각 모듈에서는 자신의 장바구니 점수를 합산하여 순위를 매긴다.

④ 마무리

- 점수를 합산하여 가장 많은 점수를 얻은 모듈이 우승한다.

Tips

for Teachers

- 장바구니 점수를 부여할 때, 학생들이 최대한 공정하게 점수를 매길 수 있도록 그렇게 점수를 준 이유를 쓰게 한다. 또한, 모든 모듈에 줄 수 있는 별(점수)을 일정 숫자로 한정시키면 학생들이 최대한 고민하여 점수를 주도록 할 수 있다.
- 학생들의 수준에 따라 발명품에 대한 홍보 내용을 영어로 쓰거나 발표하도록 지도한다.

■ 발명품 장터 장바구니 활동지

★ 발명품 장터 장바구니 ★				
발명품 이름	(____모듬)	(____모듬)	(____모듬)	(____모듬)
창의성	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
이유				
유용성 (주인공에게 꼭 필요한가?)	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
이유				
디자인	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
이유				

_____ 학년 _____ 반 _____ 번 이름 _____

🎧 디딤영상을 시청한 후, 영상 내용을 정리하고 질문 및 소감을 자유롭게 적어보세요.

주제	
디딤영상 요약하기	
질문 및 소감 적기	

활동 평가표

____ 학년 ____ 반 ____ 번 이름 _____

① 내용 정리하기

활동 주제	
배운 내용	

② 자기 평가하기

평가 항목	평가 내용	평가		
		상	중	하
내용 이해도	학습 내용을 충분히 이해하였고 말 또는 글로 설명할 수 있다.			
	학습지에 수록된 문제를 모두 해결할 수 있다.			
활동 참여도	활동에 적극적으로 참여하였다.			
	모둠 내에서 맡은 역할을 완수하기 위해 끝까지 노력하였다.			

③ 모둠 평가하기

우리 모둠 활동 만족도	☆☆☆☆☆
--------------	-------

모둠원 이름	좋았던 점	바라는 점

교사 평가
