



교수 활동 지원 플랫폼  
엔티처 바로 가기  
[www.1st-teacher.co.kr](http://www.1st-teacher.co.kr)

# 거꾸로 교실

## 수업 자료집

배움을 주도하는 학생,  
격려하고 지지하는 교사가  
만드는 수업 풍경

전 학년 통합

# 중학교 영어

# 수업 혁신이 교육의 미래입니다!

눈부시게 발달한 정보 통신 기술은 우리의 삶을 빠르게 바꾸어 놓고 있습니다. 교육의 현장에도 이러한 변화의 물결이 출렁이고 있습니다. 혹자들은 교육의 위기를 운운하며 걱정스러운 목소리를 높였지만, 시대의 흐름에 맞추어 수업 혁신을 주도해 온 선생님들의 도전과 노력으로 교육은 새로운 희망을 만들어 나가고 있습니다.

‘앞’과 ‘삶’을 연결하여 새로움을 창조하는 미래형 인재를 길러 내기 위해 수업의 방법이 변하고 있습니다. 선생님이 주도하던 지식 전달 수업에서 벗어나 학생들이 중심이 되어 스스로 탐구하고 토의하고 체험하는 활동을 통해 문제를 해결해 나가고 있습니다. 혼자가 아닌 여럿이 함께 활동하면서 소통과 협업의 방법을 익히고 있습니다.

수업 혁신을 통한 교실의 변화와 학생들의 변화는 예상을 뛰어넘었습니다. 조용하던 교실이 활기를 띠고 살아 움직이기 시작했으며, 그 안에서 학생들은 능동적으로 수업에 참여하여 즐기면서 배움을 주도하고 있습니다. 선생님들이 이러한 놀라운 변화의 경험을 나누면서 혁신 수업이 전국적으로 확산되고 있습니다.

“미래교실네트워크”와 “미래엔”은 모두 이러한 변화를 적극적으로 수용하고 학생들의 미래를 이끌고자 하는 데 그 맥을 같이 하고 있습니다. “미래교실네트워크”는 수업의 방향을 전환하여 열풍을 불러일으킨 ‘거꾸로교실’ 선생님들이 모여 지속적인 수업 혁신을 연구하고 더 나은 방향을 모색하고 있습니다. “미래엔”은 2015개정 교육과정에 맞추어 실질적인 학생 참여형 수업이 이루어질 수 있도록 교과서의 질적인 변화를 시도하고 있습니다.

『거꾸로교실 수업 자료집』에는 수업 변화의 중심에 있는 ‘거꾸로교실’ 선생님들의 수업 디자인과 운영 방법, 활동의 결과물이 담겨 있습니다. 이러한 유의미한 자료를 공유함으로써 수업 혁신을 확대하고자 합니다. 모쪼록 『거꾸로교실 수업 자료집』이 선생님들의 수업 변화에 길잡이 역할을 할 수 있기를 바랍니다.

# 교육의 새 바람, 교실의 새 기운을 불러일으키는 ‘거꾸로교실’을 소개합니다!

## 1 ‘거꾸로교실’은 어떻게 하는 거죠?

“수업 전 디딤학습으로 배우고”



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

“수업 중 활동으로 익힌다”



영상에서 배운 개념을 활용해 다양한 개별·모둠 활동에 참여합니다. 학생들은 기초-발전-심화 활동을 통해 학습 내용을 반복해서 익힙니다. 이때 선생님은 칠판 앞을 떠나 학생들의 활동을 돕습니다.

## 2 '거꾸로교실'은 학생 중심의 다양한 활동 수업입니다!

'거꾸로교실'에서는 학생들이 수업을 주도하며 스스로 문제를 해결합니다.

선생님에게 질문하기 전에 친구들과 모둠을 이루어 서로 가르치고 탐구하며 문제를 해결하려고 합니다.

'거꾸로교실'은 소외되는 학생 없이 모두 함께 수업에 몰입할 수 있는 학생 중심의 수업입니다.



모두원이 함께 개념을 정리하는 '보석맵 활동'



학습 내용을 연결하고 확장시키는 '배움 지도 그리기 활동'

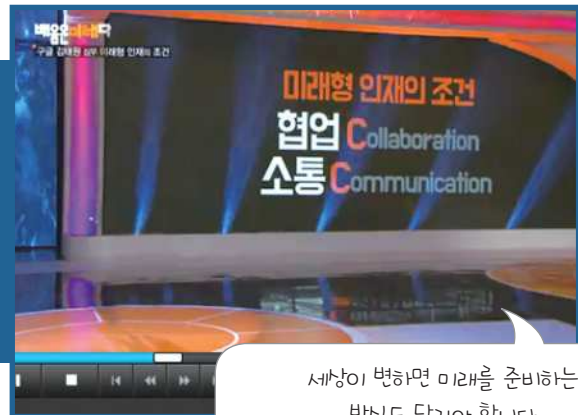


서로 이어 가면서 지식을 전달하는 '릴레이 활동'

## 3 '거꾸로교실'은 소통과 협력을 중시하는 미래형 교육입니다!

2017년 1월에 방영된 KBS 「교육희망프로젝트 : 배움은 미래다」에서 현재 교육의 문제를 극복하는 해결방안으로 '거꾸로교실'을 제시하였습니다. 학생들은 '거꾸로교실'을 통해 협업과 소통을 바탕으로 즐겁게 수업에 참여하며 미래 사회가 필요한 인재로 자라게 됩니다.

서로 알려 주면서 공부하거나 노는 것처럼 재밌고 이해도 더 잘되요. 머릿속에 쑥쑥 들어와요.



세상이 변하면 미래를 준비하는 방식도 달라야 합니다. 미래형 인재는 다른 사람과 함께 성공하는 능력, 즉 소통하고 협업할 수 있는 능력을 갖춘 사람입니다.

## 수업 과정 안내 보며 수업 계획 세우기

활동 별로 학습 목표 및 관련 성취기준, 핵심 역량, 준비물 등 거꾸로수업을 진행하기 위한 전체 수업 과정을 안내하였습니다. 수업 시수와 사전 학습 상황, 학력 수준 등에 따라 활동 단계와 유형을 조정할 수 있습니다.

수업 준비

**활동 A | 시퀀스 게임**

**수업 준비**

- 수업 목표**  
영어문법의 기본적인 어휘 인하기를 확장하는 재미있고 흥미로운 방식으로 보드게임을 활용하여 영어문법 지식을 익히도록 하고자 함.
- 거꾸로수업 수업 과정 안내**

과목/활동	내용
영어사전	단어카드를 11장 이상 만들어서 준비한 문장에 주어진 단어를 골라 쓰기 시작하고, 해당 단어를 사용하여 문장을 완성할 수 있다.
과목/활동	한글과 영어 단어카드를 11장씩 준비하여 문장에 골라 쓰기 시작하고, 해당 단어를 사용하여 문장을 완성할 수 있다.

**난이도** 하      **차시** 1차시 (45분)

**학습 목표** 새로운 단어를 숙어로 익힐 수 있고, 문장 완성 활동에 참여할 수 있다.

**핵심 역량** 자신감/자기 역량, 공동체 역량, 의사소통 역량

**수업 방법** 거꾸로수업, 협업체임

**준비물** 시퀀스 게임판, 단어카드, 보드말 등

**다답영상 내용**

  - 새로운 단어를 숙어로 익힐 수 있다.
  - 그림, 문장 완성 활동에 참여할 수 있다.
  - 자신의 숙어 지식을 활용할 수 있다.




10 거꾸로수업 수업 계획

## 다답영상 내용 정리

활동에 적합한 다답영상 내용을 개략적으로 정리하였습니다. 참고화면이 필요한 경우, 이해를 돕기 위해 예시 화면을 추가하였습니다. 이 내용을 바탕으로 다답영상 내용을 선정 및 제작할 수 있습니다.

## 다양한 활동으로 “거꾸로수업” 실행하기

선생님들이 거꾸로수업을 적극적으로 진행할 수 있도록 상세한 활동 지도안을 제시하였습니다. 또한, 거꾸로수업에 활용할 수 있는 활동지도 함께 수록하였습니다.

수업 열기

**수업 열기**

**소요시간** 45분

**0 대담활동 계획**

- 대담활동에서 한 사람이 지시하는 활동에서 역할한다.
- 모든 활동에서 배역이 있는 수업 시작하여 학습자는 흥미를 유지할 수 있다.

**0 시퀀스 게임(Sequence Game) 준비하기**

- 100개의 시퀀스 단어카드 (50개의 난이도 2개 카드)
- 카드 난이도는 100장
- 카드의 앞면은 시퀀스 게임판에 맞게 배치할 수 있는 카드, 뒷면은 영어를 볼 수 있는 카드

**0 시퀀스 게임판 만들기**

- 100개의 시퀀스 단어카드를 일렬로 배치한다.
- 100개의 시퀀스 단어카드를 일렬로 배치한다.
- 카드의 앞면은 시퀀스 게임판에 맞게 배치한다.
- 카드의 뒷면은 시퀀스 게임판에 맞게 배치한다.
- 카드의 앞면은 시퀀스 게임판에 맞게 배치한다.
- 카드의 뒷면은 시퀀스 게임판에 맞게 배치한다.

**0 대담**

- 학생이 지시하는 활동에서 역할한다.
- 학생이 지시하는 활동에서 역할한다.

**활동 내용**  
시퀀스 게임판 만들기

**활동 방법**  
대담

**아이디어**  
대담 활동 → 시퀀스 게임판 만들기 활동

**For Teachers**

- 시퀀스 게임판을 만들기가 번거롭다면, 직접 시퀀스 게임을 활용하는 방법을 소개할 수 있다.
- 시퀀스 게임판 만들기 활동에서 학생들에게 부담을 주지 않도록 한다.
- 대담을 할 때는 학생들의 흥미, 단어 지식을 바탕으로 활동하는 것이 중요하다. 이를 위해서는, 질문, 대답, 칭찬 등 다양한 표현을 사용한다.
- 학생들이 게임 판을 만들 때, 게임판에 맞게 배치할 수 있도록 한다.

아이디어 11

## 1 활동 지도안

활동 방법을 쉽고 명확하게 파악할 수 있도록 활동 내용을 단계별로 정리하였습니다. 활동에 참고할 수 있도록 선생님들을 위한 팁(Tips for teachers)과 활동의 변형/확장 아이디어 등을 수록하였습니다.

## ② 활동 자료

거꾸로수업에 활용할 수 있는 개별·모듬 학습지 및 단어카드, 보드게임판 예시 등 다양한 활동 자료를 제시하였고, 필요한 만큼 복사하여 사용할 수 있습니다. 한글 파일로도 제공되므로 다운받아 수업 상황에 맞게 변형하여 사용할 수 있습니다.

### 활동 자료

#### 시원스 단어 예시

although	meanwhile	hardly	desert	due to	change from-to	spend	be ready for	appropriate	customer	more	improve	decrease	improve	suggest
stay	visit	depart	due to	side	daily	restaurant	more	therefore	volume	instead	hardly	improve	suggest	
make money	classical	look at	result	see	stay	although	see	classical	make money	visit	depart	due to	side	
visit	depart	due to	side	daily	restaurant	more	therefore	volume	instead	hardly	improve	suggest	Word Hunt 게임판	
although	meanwhile	hardly	desert	due to	change from-to	spend	be ready for	appropriate	customer	more	improve	decrease	improve	suggest
stay	visit	depart	due to	side	daily	restaurant	more	therefore	volume	instead	hardly	improve	suggest	
make money	classical	look at	result	see	stay	although	see	classical	make money	visit	depart	due to	side	
visit	depart	due to	side	daily	restaurant	more	therefore	volume	instead	hardly	improve	suggest	Word Hunt 게임판	
although	meanwhile	hardly	desert	due to	change from-to	spend	be ready for	appropriate	customer	more	improve	decrease	improve	suggest
stay	visit	depart	due to	side	daily	restaurant	more	therefore	volume	instead	hardly	improve	suggest	
make money	classical	look at	result	see	stay	although	see	classical	make money	visit	depart	due to	side	
visit	depart	due to	side	daily	restaurant	more	therefore	volume	instead	hardly	improve	suggest	Word Hunt 게임판	
although	meanwhile	hardly	desert	due to	change from-to	spend	be ready for	appropriate	customer	more	improve	decrease	improve	suggest
stay	visit	depart	due to	side	daily	restaurant	more	therefore	volume	instead	hardly	improve	suggest	
make money	classical	look at	result	see	stay	although	see	classical	make money	visit	depart	due to	side	
visit	depart	due to	side	daily	restaurant	more	therefore	volume	instead	hardly	improve	suggest	Word Hunt 게임판	

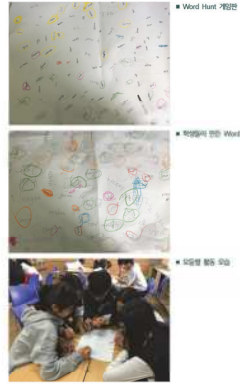
## 활동결과물 및 평가 기준 확인하기

실제 학생들이 수행한 활동 결과자료들을 보면서 창의적이고 발전된 수업을 진행할 수 있습니다. 또한, 평가가 포함된 활동은 평가 기준 및 유의점을 제시하여 선생님들의 평가표 작성에 도움이 되게 하였습니다.

### 정리 및 평가

#### 정리 및 평가

##### 활동 결과물



## 부록

### 활동 평가표

학년 \_\_\_\_\_ 반 \_\_\_\_\_

이름 \_\_\_\_\_

평가 기준

평가 기준	평가 내용	평가 방법	평가 결과
내용 정확도	학업 내용 정확도	정확도	정확도
표현 양식	표현 양식	표현 양식	표현 양식
활동 참여도	활동 참여도	활동 참여도	활동 참여도

교사 평가

### 디딤영상 노트

학년 \_\_\_\_\_ 반 \_\_\_\_\_

이름 \_\_\_\_\_

디딤영상 시청 후, 영상의 내용을 정리하고 질문 또는 느낀 점을 자유롭게 적어주세요.

주제 \_\_\_\_\_

디딤영상 요약하기

질문 또는 느낀 점

## 활동 평가표 및 디딤노트 양식

학생 스스로 배운 내용을 정리하고 자기평가, 모듬평가를 할 수 있는 활동 평가표와 디딤 영상 시청 확인 노트 양식을 수록하였습니다. 모든 활동에서 활용할 수 있으며 실제 수업 내용에 따라 한글 파일로 다운받아 변형할 수 있습니다.

# 이 책의 차례

## I 어휘

01	시퀀스 게임	010
02	Word Hunt	015
03	뒤집어라! 엮어라!	019
04	단어 꼬리 잇기	022
05	Flash Card 게임	026
06	능력자 게임	029
07	어휘 합체로 미션 문장 찾기	034
08	Word Master & Word Card Game	039
09	나만의 Wordle 만들기	046
10	Taboo 게임	051
11	Making a Story with New Words	055

## II 듣기·말하기

01	Battleship Game	062
02	Speaking Race	066
03	Information Gap	070
04	Forget Me Not & UCC 만들기	073
05	그림으로 상황에 맞는 대화 연습하기	081
06	Collage Artist	086
07	의사소통 디딤영상 제작	091
08	Cartoon으로 표현하는 Listen & Speak	095
09	물레방아 인터뷰	099
10	Go Fish	104
11	Making a New Dialogue with Stickers	108
12	Question Bingo	115

## III 읽기

01	8컷 만화 그리기	120
02	보석맵	124
03	문제풀이집 만들기	128
04	땅따먹기	133
05	모듬 직독직해	137
06	Tagxedo & Hidden Message	140
07	벌집맵	146

08	4분할 활동	150
09	Knowledge Market Activity(지식 시장)	156
10	Show Me the Money	161
11	나눠서 공부하고 문제카드로 정리하고!	164
12	Jigsaw Pick Me Up	168
13	숨은그림찾기	172
14	Blockbusters	179

#### IV 쓰기

01	Cinquain Poetry	188
02	Dream Room 묘사하기	193
03	Pick Me Up	196
04	우리들의 동화책 만들기	199
05	내 고장 알리기 프로젝트	204
06	위인전 만들기 프로젝트	210
07	요리 책자 및 Food UCC 만들기	218

#### V 문법

01	Star Book 만들기	226
02	플래시 카드 & 주사위 게임	230
03	ATM & Sentence Master	235
04	3단 펼치기 마술	239
05	Spinning Chain Writing	244
06	문장 아이템으로 문법 규칙 만들기!	248

#### VI 종합

01	Ivy League 가기	256
02	동갑내기 과외하기	264
03	Treasure Hunter	267
04	수제 학습지 만들기	274
05	미션! 스티커 모으기	278
06	1일 선생님 되기 프로젝트	280

#### 부록

	활동 평가표	287
	디딤영상 노트	288



# I 어휘

01 시퀀스 게임

---

02 Word Hunt

---

03 뒤집어라! 엮어라!

---

04 단어 꼬리 잇기

---

05 Flash Card 게임

---

06 능력자 게임

---

07 어휘 합체로 미션 문장 찾기

---

08 Word Master & Word Card Game

---

09 나만의 Wordle 만들기

---

10 Taboo 게임

---

11 Making a Story with New Words

---

# 활동 01 시퀀스 게임

## 수업 준비

### 수업의도

영어공부의 기본인 어휘 익히기를 학생들은 재미없어하고 힘들어하는 편이므로 보드게임을 적용하여 재미있게 어휘를 익히도록 하고자 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9311-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 소리 내어 읽고 주요 낱말이나 어구의 의미를 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.	
난이도	하	차시	1차시 (45분)
학습 목표	새로운 단어와 속어를 모둠원과 함께 즐겁게 익힐 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 공동체 역량, 의사소통 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습		
준비물	시퀀스 단어판, 단어카드, 보드말 등		

### 디딤영상 내용

- 새로운 단어와 속어를 설명함.
- 그림, 영영 풀이, 문장 등을 최대한 활용하면서 설명함.
- 어휘를 소리 내어 읽고 익힐 수 있도록 유도함.

예시



## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 어휘를 학습지를 활용하여 확인함.</li> <li>• 모둠원들이 베끼지 않도록 주의를 시키면서 학습지를 풀도록 유도함.</li> </ul> <p><b>② 시퀀스 게임(Sequence Game) 준비하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 100칸의 시퀀스 단어판 (50개의 단어를 2번 적음)</li> <li>• 해당 단어카드 100장</li> <li>• 찬스카드 2종류 * 3개씩 (원하는 곳에 말을 둘 수 있는 카드, 상대방 말을 뺄 수 있는 카드)</li> </ul> <p><b>③ 시퀀스 게임하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠원 4명이 대각선으로 둘씩 짝이 됨.</li> <li>• 1인이 5장의 카드를 갖고 시작.</li> <li>• 카드에 적힌 단어를 읽고 단어의 뜻을 얘기한 다음 해당 카드를 내려놓으면서 시퀀스 단어판의 해당 단어가 있는 곳에 말을 둬.</li> <li>• 같은 팀끼리 어떤 단어카드를 가졌는지 공유하거나 상의할 수 없음.</li> <li>• 한 모둠이 오목 3줄을 먼저 완성하면 승리함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 빨리 끝나는 팀은 다시 한 번 반복할 수 있도록 함.</li> <li>• 익힌 단어를 정확하게 표현하는지 확인함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 3 Music Speaks to You
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임의 규칙을 모둠별로 약간씩 변형하여 진행할 수 있음. (오목 3줄 → 4줄 or 2줄, 찬스카드 활용법 등)</li> <li>• 단어뿐만이 아니라 문장이나 문법 설명하기 등으로 활용 가능함.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 시퀀스 단어카드를 만들기가 번거로울 경우, 수업 지원단의 학생들을 활용할 수 있음.
- 시퀀스 단어카드 만들기를 모둠에서 직접 단어를 쓰면서 만들 수도 있음.
- 단어를 잘 모르는 학생들의 경우, 단어 학습지를 보면서 진행하여 활동에서 소외되거나 미리 포기하는 일을 예방할 수 있음.
- 기본적인 게임 방법을 알려주어 게임에 익숙해진 후 모둠별로 게임 방법을 정하여 진행하면 학생들이 더 즐겁게 참여함.

**활동 자료**

■ 시퀀스 단어판 예시

although	stay	make money	classical	save	stay	although	save	classical	make money
museum	order	attract	look at	as a result	order	museum	as a result	look at	attract
lively	dessert	increase	ago	both	dessert	lively	both	ago	increase
affect	due to	sale	almost	ate	due to	affect	ate	almost	sale
behavior	change from ~ to	daily	owner	close down	change from ~ to	behavior	close down	owner	daily
be ready for	spend	restaurant	continue	turn down	spend	be ready for	turn down	continue	restaurant
be appropriate for	customer	more	therefore	volume	customer	be appropriate for	volume	therefore	more
decrease	loud	power	back-ground	anyway	loud	decrease	anyway	back-ground	power
improve	hardly	comparison	loud	instead	hardly	improve	instead	loud	comparison
suggest	during	exercise	jazz	suggestion	during	suggest	suggestion	jazz	exercise

■ 단어카드 및 찬스카드 예시

아래와 같이 카드를 만들어 출력한 후 잘라서 사용한다.

앞면 (단어 또는 찬스 내용)
뒷면 (단어가 뒷면에 비치지 않도록 그림 등을 넣음)

although	museum	lively	affect	behavior	be ready for
					
make money	attract	increase	sale	daily	restaurant
					

close down	turn down	volume	anyway	instead	suggestion
					
behavior	be ready for	be appropriate for	decrease	improve	suggest
					
 원하는 곳에 말 놓기	 원하는 곳에 말 놓기	 원하는 곳에 말 놓기	 상대 팀 말 빼기	 상대 팀 말 빼기	 상대 팀 말 빼기
					

## 활동 02 Word Hunt

### 수업 준비

#### 수업의도

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

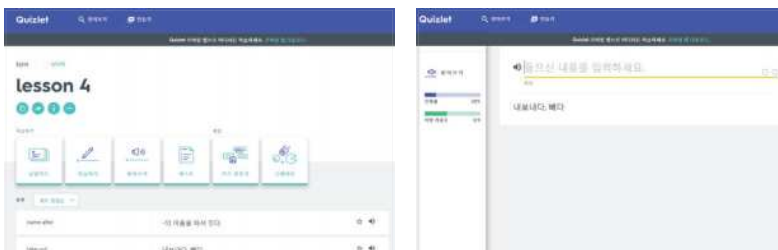
#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9312-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 듣고 따라 읽으면서 주요 낱말이나 어구의 의미를 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.	
난이도	하	차시	1차시 (45분)
학습 목표	핵심단어의 의미와 철자를 게임을 통해 외울 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 의사소통 역량		
수업모형	개별활동 및 모둠 활동		
준비물	단어 학습지, A3 또는 B4 용지(모둠 수만큼), 색연필 또는 컬러 펜		

#### 디딤영상 내용

- 해당 단원 핵심단어의 발음과 뜻, 이미지를 정리함.
- 퀴즐렛 사이트(<https://quizlet.com/>)를 활용하면 낱말 카드, 받아쓰기, 테스트, 게임 등을 할 수 있음.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도함.

예시





## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 퀴즐렛 사이트를 활용하여 플래시카드를 보고 단어를 읽고 뜻을 말하게 함.</li> <li>• 모둠별로 서로 확인하게 함.</li> </ul> <p><b>② 학습지 작성 및 단어 외우기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상과 플래시카드를 배운 단어로 개인별 학습지 완성하기.</li> <li>• 모둠 내에서 서로 학습지를 확인하게 하고 퀴즐렛의 플래시카드를 활용해 정답을 확인하기.</li> <li>• 10분 동안 단어 외우기. (단어 개수에 따라 시간 조정)</li> </ul> <p><b>③ Word Hunt 게임하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 미리 작성한 Word Hunt 게임판을 각 모둠에 나눠줌.</li> <li>• 각 모둠원이 서로 다른 색의 색연필을 갖게 함.</li> <li>• 교사가 불러주는 단어의 뜻을 찾거나 우리말 뜻에 해당하는 단어를 찾아 동그라미를 치게 함.</li> <li>• 활동이 끝나면 자신의 동그라미 개수를 세어 보도록 하고 가장 많은 학생에게 포인트를 줌.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 배운 단어를 다시 읽어보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 4 Lou Gehrig: A True Hero
참고 자료	퀴즐렛 사이트 <a href="https://quizlet.com/">https://quizlet.com/</a>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들이 이 활동에 익숙해지면 교사가 미리 활동지를 작성하는 것이 아니라 학생들 스스로 활동지를 만들고 다른 모둠이 그 시험지로 게임을 하게 할 수 있음.</li> <li>• 찬스카드(2초간 다른 사람의 활동을 멈추게 하기, 동그라미 한 단어로 예문을 만들면 보너스 1점 획득 등)를 모둠별로 만들게 하거나 미리 나누어주어 보다 재미있는 활동이 되도록 할 수 있음.</li> <li>• 모둠 대항전으로 할 수 있음. 모둠별로 같은 색의 색연필을 갖게 하고 각 모둠에서 한 명씩을 모아서 그룹을 이뤄 게임을 하게 함. 게임이 끝난 후 가장 많은 동그라미를 얻은 모둠에 보상함.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 모둠 내에서 수준차가 크면 학생들의 활동 의욕이 떨어질 수 있으므로, 모둠 대항전으로 하면서 수준별로 그룹을 모아 진행하면 자신감이 부족한 학생들도 좀 더 적극적으로 수업에 참여할 수 있음.
- 단어별로 점수를 다르게 하여 낮은 수준 학생들의 활동 의욕을 높일 수 있음. (활동 시작 전에 보너스 단어의 뜻을 매칭하면 3점을 얻을 수 있음을 알리고 보너스 단어가 무엇인지는 활동이 끝난 후 미리 준비한 카드로 보여줌. 이때 되도록 쉬운 단어를 보너스 단어로 설정하면 낮은 수준의 학생들이 높은 점수를 얻을 수 있게 됨.)

■ 개인별 학습지 예시

## Lesson 4. Words

Words	Meaning
	~을 빼다, 내보내다
	치명적인, 극도로
	존경하다, 명예
	시장
	~을 언급하다
	명예의 전당
	불평하다
	~에 대해 감사히 여기다
	태도
	질병, 병
	~의 이름을 따서 짓다.
	결석하다, 놓치다, 그리워하다
	출석, 참석
	재능있는 신인을 발굴하러 다니는 사람
	잘했어
	사실, 실제로
	투표하다, 투표, 표
	소중한, 가치 있는

◆ 위의 단어 중 3개를 골라 하나의 이야기를 만들어 보세요.

활용 단어	
활용 문장	

정리 및 평가

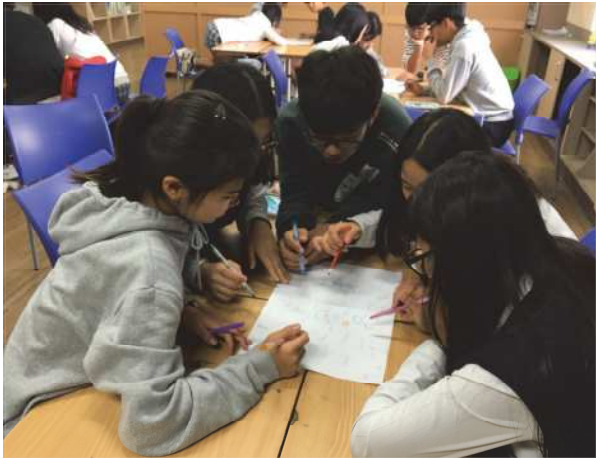
활동 결과물



■ Word Hunt 게임판



■ 학생들이 만든 Word Hunt 게임판



■ 모둠별 활동 모습

## 활동 03 뒤집어라! 엮어라!

### 수업 준비

#### 수업의도

모둠 활동을 통해 어휘 학습을 함으로써 친구들과의 협력과 의사소통 역량을 기를 수 있음.

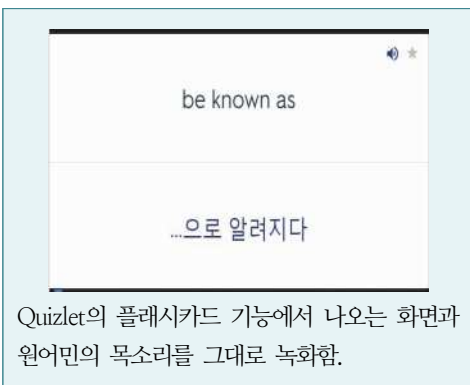
#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9311-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 소리 내어 읽고 주요 낱말이나 어구의 의미를 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-01】 문장을 의미 단위로 끊어 읽으면서 의미를 파악할 수 있다.	
난이도	하	차시	1차시 (20분)
학습 목표	음악의 효과에 관한 글을 읽기 전에 중요 어휘를 익힐 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로교실		
준비물	학생 1인당 1장의 A4 종이		

#### 디딤영상 내용

- 교사용 CD나 Quizlet을 사용하여 어휘의 원어민 발음을 들려줌.
- 소리 내어 따라 읽을 수 있도록 유도함.

예시



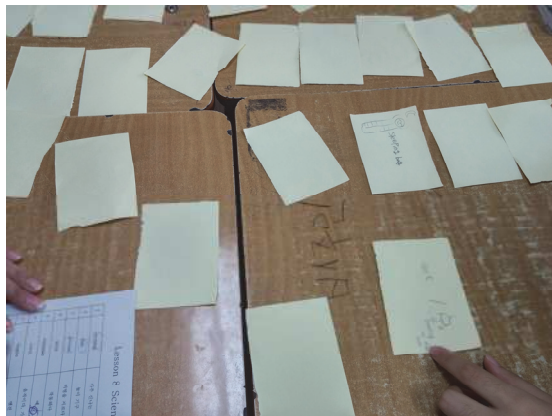
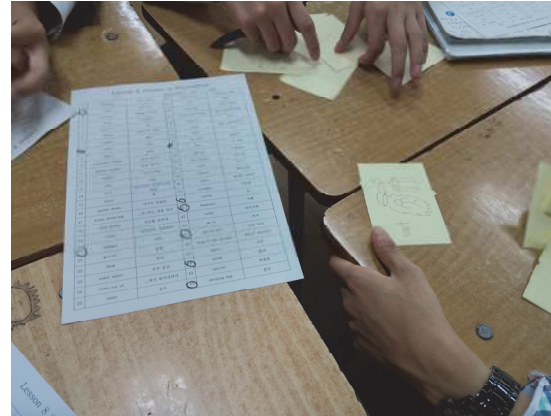
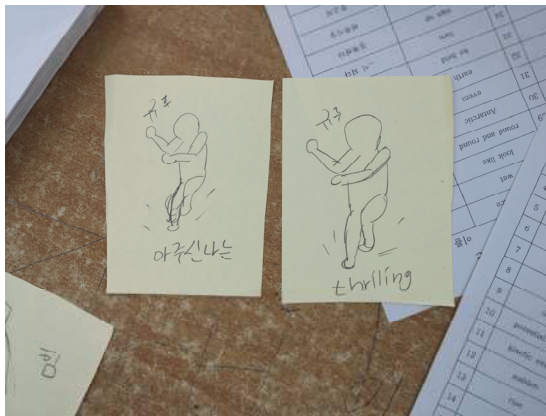
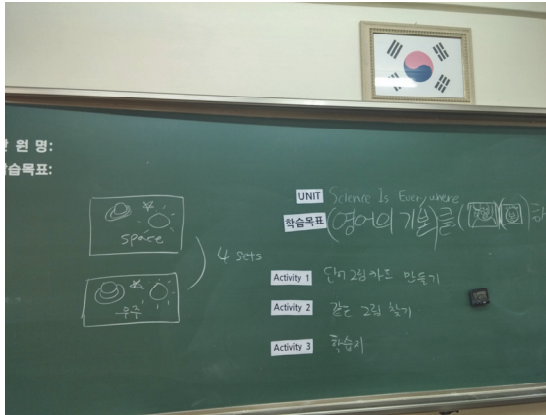
## 수업 열기

<b>소요시간</b>	20분
<b>수업 활동</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① <b>디딤영상 확인</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 배운 어휘와 관련된 학습지를 풀어보고 답을 확인하도록 함.</li> </ul> </li> <li>② <b>게임 준비하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 한 사람당 A4용지를 한 장씩 나누어 주고 8등분 하여 자르도록 함.</li> <li>• 어휘 리스트에 있는 단어를 다른 모둠원들과 겹치지 않게 4개씩 고른 후 종이에 단어를 적고 단어에 맞게 그림을 그림.</li> <li>• 똑같은 단어의 한글 뜻 + 그림 카드를 한 장 더 만들어 둬. 즉 8개의 단어카드를 만들게 됨.</li> </ul> </li> <li>③ <b>뒤집어라! 엮어라!</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모든 그림 카드를 뒤집어서 책상 위에 펼쳐 놓음.</li> <li>• 가위바위보를 하여 순서를 정함.</li> <li>• 카드는 한 번에 두 개를 뒤집음.</li> <li>• 두 개의 카드를 뒤집었을 때 똑같은 카드가 나오면 가져갈 수 있지만 서로 다른 것이 나오면 다시 뒤집어 놓아야 함.</li> <li>• 순서를 돌아가며 게임을 하며 가장 많은 카드를 가진 학생이 이김.</li> </ul> </li> <li>④ <b>마무리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 후 주변 정리정돈을 함.</li> </ul> </li> </ol>
<b>활동 변형/확장 아이디어</b>	모둠 내에서 게임을 끝내면 모둠원 전체가 옆 모둠으로 이동하여 다른 모둠의 카드를 가지고 뒤집어라! 엮어라!를 할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 그림에 너무 많은 비중을 두는 경우에는 카드 만드는 데 오래 걸릴 수 있으므로, 단어를 나타내는 핵심적 이미지만 그리는 것이라고 지도하고 꼭 타이머를 설정함.
- 활동을 어려워하는 모둠이 있다면 한글 뜻이 적힌 카드와 영어가 적힌 카드의 색을 구분해서 줄 수 있음.

# 활동 결과물



# 활동 04 단어 꼬리 잇기

## 수업 준비

### 수업의도

학생들이 단어와 그 뜻을 서로 이어 재미있는 모형을 만들어 가면서 자연스럽게 어휘의 의미를 파악하도록 유도함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9312-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 듣고 따라 읽으면서 주요 낱말이나 어구의 의미를 파악할 수 있다.		
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.		
난이도	하	차시	1차시	
학습 목표	단어 꼬리 잇기 활동을 통하여 학생들은 자연스럽게 단어와 그 의미를 파악할 수 있다.			
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 지식정보처리 역량			
수업모형	거꾸로교실, 협동학습			
준비물	단어카드			

### 디딤영상 내용

- 해당 단원의 새로운 어휘의 의미 및 예문을 제시함.
- 해당 어휘의 발음을 듣고 따라 읽어보게 함.
- 디딤영상이 탑재된 SNS에 질문 등을 공유하도록 함.

예시



## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 디딤영상에서 본 내용 중 이해가 안 되는 부분이나 의문점을 서로 나누게 함.</li> <li>디딤영상 시청 소감 노트 작성 확인.</li> </ul> <p>② <b>학습지 작성 및 단어 외우기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>개인별 어휘 학습지 완성하게 함.</li> <li>모둠 내에서 개인별 학습지를 확인하고 보충하게 함.</li> <li>10분간 단어를 외우게 함. 이때 수준이 상, 중인 학생들이 하 수준 학생들의 암기를 돕게 함.</li> </ul> <p>③ <b>단어 꼬리 잇기 활동하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 왼쪽에는 우리말 뜻, 오른쪽에 영어단어가 있는 단어카드를 나눠 줌. (이때 우리말 뜻은 다른 카드에 있는 영어단어의 우리말 뜻임)</li> <li>모둠원 전원이 참여하여 단어와 의미를 매칭시킴.</li> <li>단어 꼬리를 이어서 창의적인 모양을 만들 수 있게 모둠원 전원이 아이디어를 내도록 함.</li> </ul> <p>④ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>단어와 그 의미를 이어서 가장 창의적인 모양을 만든 모둠을 칭찬함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 1, 배두본 외, Unit 1 Class Blog
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>학생들이 직접 단어카드를 만들 수 있음.</li> <li>어휘카드를 교사가 직접 주지 않고 보물찾기 형식으로 할 수 있음. 모둠별로 한 세트씩 봉투에 넣어 교실에 숨긴 후 학생들이 찾도록 하면 더욱 즐거운 수업이 가능함.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 단어카드를 만들 때 우리말 뜻이 빠지거나 한 카드에 우리말 뜻과 영어단어가 있어서 연결을 못 하게 되지 않도록 주의함. 단어카드를 만든 후 꼭 연결해 읽었을 때 빠지거나 겹치는 부분이 없는지 확인.
- 서로 협업해서 단어를 암기할 수 있도록 독려함.
- 학생들이 자연스럽게 단어와 의미를 이어서 모양을 만들도록 교사는 처음부터 창의적인 모양을 만들라고 제시하지 않도록 주의함.
- 단어 디딤영상은 학생들이 제작하도록 할 수 있음.



**활동 자료**

■ 단어카드 예시

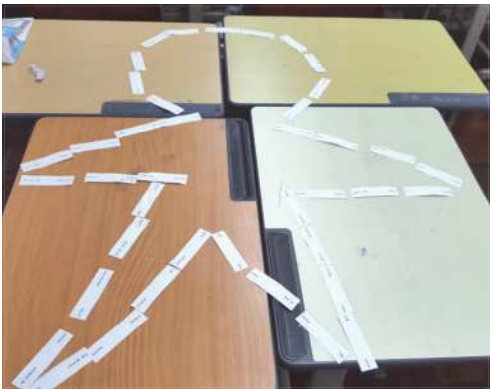
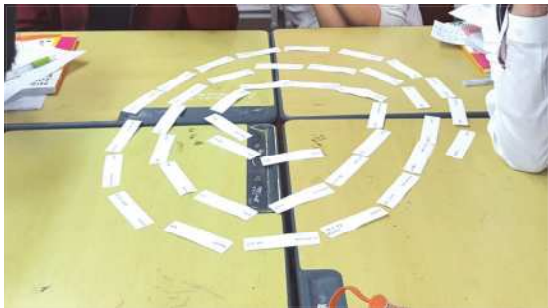
가운데 두 칸은 영어단어와 우리말 뜻이 마주 보게, 네 번째 칸 영어단어의 우리말 뜻은 한 줄 아래 첫 번째 칸에 넣으면 빠지거나 겹치는 단어-우리말 짝이 없게 됨.

음악	excited	흥분한	football
미식축구	hometown	고향	introduce
소개하다	meet	만나다	anything
무엇이든	smart	똑똑한	special
특별한	sport	<u>스포츠</u>	twin
쌍둥이	uniform	교복	ask
~을 묻다	welcome	환영하다	family
가족	picture	사진, 그림	nickname
별명	There are~	~가 있다.	funny
재미있는	tall	키 큰	music

정리 및 평가

활동 결과물

■ 단어 꼬리 잇기 (참고: <https://www.youtube.com/watch?v=CrTNSbqboR4>)



## 활동 05 Flash Card 게임

### 수업 준비

#### 수업의도

학생들이 직접 단어의 의미를 그림으로써 창의력을 증진 시키고 친구들과 함께 게임을 하면서 단어를 더욱 흥미롭게 암기할 수 있도록 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9311-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 소리 내어 읽고 주요 낱말이나 어구의 의미를 파악할 수 있다.
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.
난이도	중	차시 1차시 (45분)
학습 목표	1. 학생들이 직접 어휘 플래카드를 제작한다. 2. 친구들과 함께 플래카드 게임을 통해 어휘를 자연스럽게 습득한다.	
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량, 협력	
수업모형	거꾸로교실, 개별학습 및 모둠학습	
준비물	A4용지(흰색 혹은 컬러 용지), 사인펜, 색연필, 자, 칼	

#### 디딤영상 내용

단어를 그림과 예문을 이용하여 설명함.

예시



<p>소요시간</p>	<p>45분</p>
<p>수업 활동</p>	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 조별로 단어를 함께 읽어보거나 worksheet를 풀도록 함. 혹은 간단한 빙고 게임을 통해 단어의 의미를 확인할 수 있음.</li> </ul> <p><b>② Flash Card 만들기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 새로운 단어를 조원 수에 맞게 나누어 선택하게 함. (ex. 30개의 단어를 4명인 조에서 카드를 만든다면 7개, 7개, 8개, 8개로 나눌 수 있다.)</li> <li>• A4용지를 8등분 하여 앞면은 단어의 스펠링, 뒷면은 단어를 의미하는 그림을 그리게 함.</li> </ul> <p><b>③ Flash Card를 활용한 단어 게임</b></p> <p>(1) 카드 모으기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림이 뒷면에 오도록 카드를 하나로 겹치게 모은 후 모둠원들이 돌아가면서 그림만 보고, 스펠링과 단어를 모두 말하면 카드를 획득하고 맞추지 못하면 중간에 다시 끼워 넣음. 카드를 가장 많이 획득한 사람이 이김. (위의 방법을 그림이 아닌 스펠링이 뒷면으로 오도록 해서 뜻을 맞추게 할 수 있음.)</li> </ul> <p>(2) 몸으로 말해요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 조원 중 한 명이 단어의 그림 혹은 스펠링을 보고 조원에게 몸으로 해당 단어를 설명하면 나머지 조원들이 한 명씩 돌아가면서 맞힘.</li> </ul> <p>(3) 따라 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 조원들이 완성한 Flash card로 그림과 단어의 의미를 함께 공부한 후 한 명의 조원이 카드의 그림을 보며 모둠 칠판 혹은 빈 종이에 그림을 따라 그리도록 함.</li> <li>• 완성되어가는 그림의 단어의 스펠링과 뜻을 맞추는 게임을 함. (먼저 단어를 맞추는 조원이 점수를 얻는 활동으로 진행된다면 한 명의 학생만 계속 맞힐 수 있으므로 3번 연속은 맞히지 못하게 하는 규칙을 만들 수 있음.)</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사가 돌아다니며 학생들에게 단어의 의미를 물어 이해 정도를 확인하거나 조원 전원이 교사가 보여주는 그림을 보며 발음과 단어의 뜻을 동시에 말하는 이구동성 게임의 방법으로 학습 수준을 확인할 수 있음.</li> </ul>
<p>활동지 내용 출처</p>	<p>[미래엔] Middle School English 2, 배두본 외, Unit 7, The Story of Stone Soup</p>
<p>활동 변형/확장 아이디어</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단어를 품사별로 구분하여 색깔이 다른 종이를 이용하여 플래시카드를 제작하게 할 수 있음.</li> <li>• 조별로 서로 플래시카드를 교환하여 위에서 제시한 활동을 진행할 수 있음.</li> </ul>

**Tips**  
For Teachers

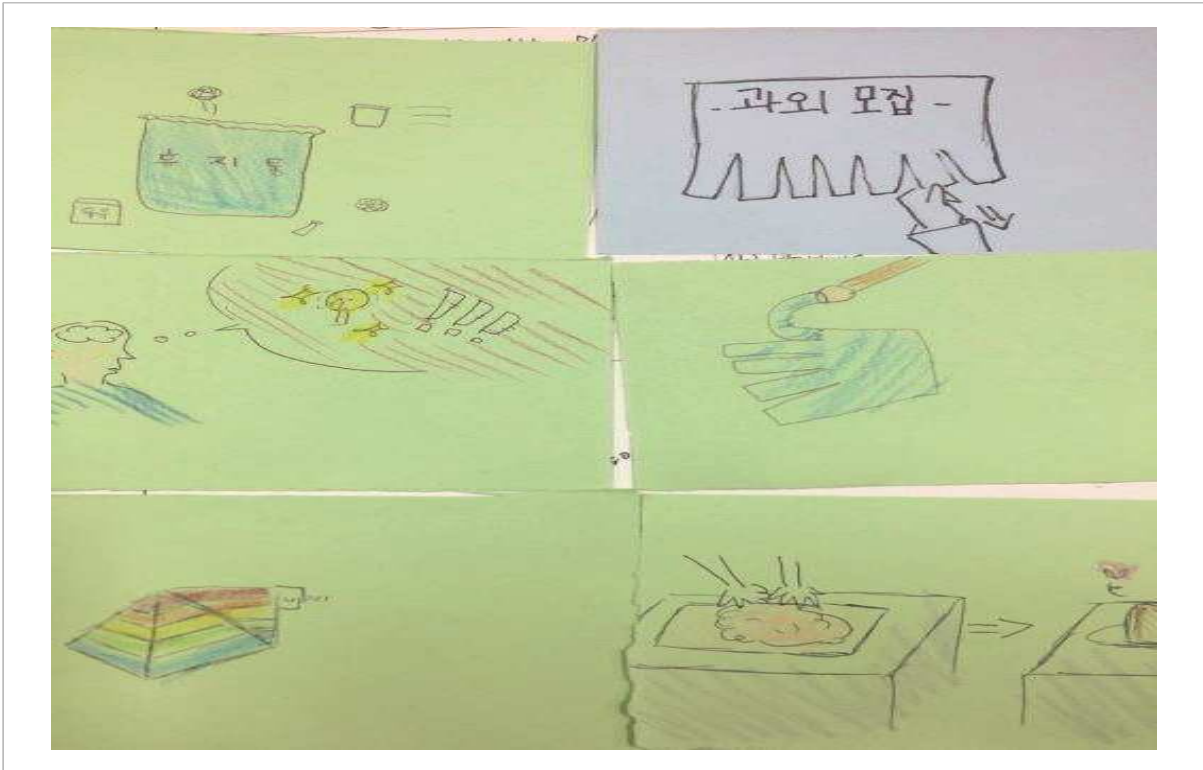
- 수업의 목적이 그림을 잘 그리는 것이 아니며 의미를 표현하는 것에 초점을 맞추도록 수업 초반에 설명함.

## 활동 결과물

[학생활동 모습]



[학생이 만든 Flash Card 결과물]



## 활동 06 능력자 게임

### 수업 준비

#### 수업의도

어휘를 그냥 외우는 것이 아닌 게임을 통해 즐겁고 쉽게 외우고 또한 수준별 게임을 통해 모든 학생이 즐겁고 편안하게 어휘 외우는 활동에 참여할 수 있도록 함.

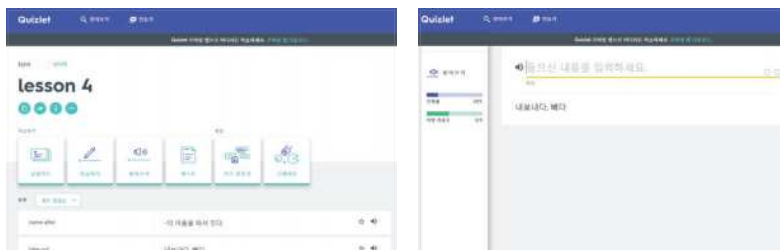
#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9312-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 듣고 따라 읽으면서 주요 낱말이나 어구의 의미를 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (20분)
학습 목표	핵심단어를 게임을 통해 의미와 철자를 외울 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 의사소통 역량		
수업모형	개별활동 및 모둠활동		
준비물	단어 학습지, 능력자 게임지, 색연필		

#### 디딤영상 내용

- 해당 단원의 핵심단어 발음, 뜻, 이미지를 제시함.
- 퀴즐렛 사이트(<https://quizlet.com>)를 활용하면 낱말 카드, 받아쓰기, 테스트, 게임 등을 할 수 있음.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도함.

예시



## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 퀴즐렛 사이트를 활용하여 플래시카드를 보고 단어를 읽고 뜻을 말하게 함.</li> <li>• 모둠별로 서로 확인하게 함.</li> </ul> <p><b>② 학습지 작성 및 단어 외우기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상과 플래시카드로 배운 단어로 개인별 학습지 완성하기.</li> <li>• 모둠 내에서 서로 학습지를 확인하게 하고 퀴즐렛의 플래시카드를 활용해 정답을 확인하기.</li> <li>• 10분 동안 단어 외우기. (단어 개수에 따라 시간 조정)</li> </ul> <p><b>③ 능력자 게임하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 미리 작성한 능력자 게임 문제를 교실 벽에 붙임.</li> <li>• 될 수 있는 대로 팀별로 가장 먼 곳의 게임판을 지정함. (학생들과의 협의해서 정하면 좋음.)</li> <li>• 교사는 타이머를 활용하여 10초씩 시간을 주고 능력자별로 차례를 돌아가며 자신의 레벨 문제를 풀도록 함.</li> <li>• 레벨별 문제를 거의 풀었으면 게임을 끝내고 채점을 함. 이때 채점은 교사가 하거나 다른 팀이 채점하게 할 수도 있음.</li> <li>• 가장 높은 점수를 받은 팀에게 보상함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 배운 단어를 다시 읽어보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 4 Lou Gehrig: A True Hero
참고 자료	퀴즐렛 사이트 <a href="https://quizlet.com/">https://quizlet.com/</a>
활동 변형/확장 아이디어	학생들이 이 활동에 익숙해지면 학생들이 스스로 능력자 문제를 내고 다른 팀이 그 문제를 풀게 할 수도 있음. 또한, 낸 문제 중 학생들과 교사의 추천으로 선정된 우수한 문제는 시험에 반영하거나 다른 보상을 주어도 좋음.

### Tips for Teachers

- 학생들이 이 활동에 익숙해지면 어휘수업뿐만 아니라 본문이나 다른 수업에서도 학생들이 문제를 내고 그 문제로 능력자 게임을 할 수 있음. 이때 교사는 돌아다니며 문제가 제대로 만들어졌는지 확인해야 하고 답을 정확하게 작성하고 있는지 점검해야 함.
- 좀 더 변형된 활동으로, 채점하는 과정에서 학생들이 문제의 오류나 정답의 오류를 찾아내도록 하는 방법도 매우 효과적임.

■ 능력자 게임 학습지 예시

**능력자 1**

※ 다음 빈칸에 알맞은 단어의 뜻을 쓰세요.

disease	
in fact	
attendance	
honor	
attitude	

**능력자 2**

※ 다음 우리말에 해당하는 영어단어를 쓰세요.

	빼다, 내보내다
	불평하다
	~에 감사히 여기다
	소중한, 가치 있는
	투표하다, 투표

**능력자 3**

※ 빈칸에 알맞은 단어를 주어진 글자들을 이용해 쓰세요.

1. My homeroom teacher takes ○○○○○○○○○ every morning.
2. There are some mushrooms containing ○○○○○○ poisons.
3. I'm so ○○○○○○○○ for all your help and support.
4. Lou was a wonderful hero remembered for his great talent and cheerful ○○○○○○○○.



## 능력자 4

---

※ 다음 우리말 해석에 맞게 빈 곳에 알맞은 단어를 써넣으세요.  
(동사의 경우 시제에 주의해서 쓰세요.)

---

1. Lou got perfect \_\_\_\_\_ again!

( Lou가 또 개근했어! )

2. In fact, Lou, nicknamed the Iron Horse, was \_\_\_\_\_ the Most \_\_\_\_\_ Player twice.

(사실, 철마라는 별명이 붙은 Lou는 MVP로 두 번이나 선발되었습니다.)

3. The doctors said Lou had a \_\_\_\_\_ .

(의사들은 Lou가 치명적인 질병에 걸렸다고 말했습니다.)

4. Lou became very sick, but never \_\_\_\_\_ .

(Lou는 아주 아팠지만, 절대 불평하지 않았습니다.)

---

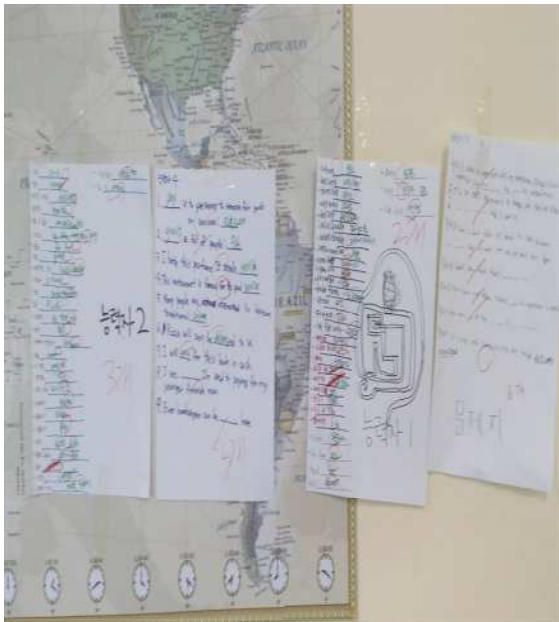
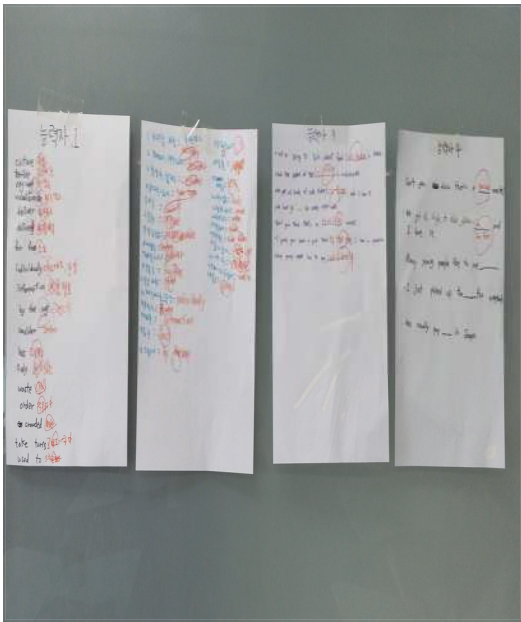
## 정리 및 평가

### 활동 결과물

#### ■ 능력자 게임을 하기



#### ■ 학생 출제 능력자 게임 활동 결과물



## 활동 07 어휘 합체로 미션 문장 찾기

### 수업 준비

#### 수업의도

서로 다른 어휘를 공부하며 모둠원으로서 책임감을 느끼고 활동에 임하게 하였음. 개인의 역할이 모둠을 넘어 학급 미션 문장을 완성하는데에도 도움이 되므로 내가 모두에게 이바지할 수 있다는 중요성을 일깨우고자 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9411-1】 주어진 낱말이나 어구를 재배열하여 문장을 완성할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-02】 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시
학습 목표	단원 학습에 필요한 어휘를 익히고 학급 미션 문장을 완성할 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 자기관리 역량, 의사소통 역량, 심미적 감성 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습		
준비물	모둠별 단어카드 세트		

#### 디딤영상 내용

- 단어와 속어를 그림, 영영 풀이, 예문 등을 최대한 활용하면서 설명함.
- 어휘를 소리 내어 읽고 익힐 수 있도록 유도함.
- 활동 방법을 소개함.

예시



## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 어휘조각 외우기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4조각으로 나눈 어휘목록을 각 모둠에 제공함.</li> <li>각 모둠원은 받은 어휘목록 조각을 암기함. (10분)</li> </ul> <p><b>② 어휘 합체</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>전체 어휘목록에서 빈칸이 여럿 있는 개별 학습지를 제공함.</li> <li>각자 자신이 외운 부분부터 빈칸을 채우고, 자신이 공부한 부분을 모둠원들에 가르쳐줌.</li> </ul> <p><b>③ 모둠 어휘 찾기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모듬원 모두가 학습지 빈칸을 채우면, 각자 받았던 어휘조각의 뒷면을 확인하여 모듬별 어휘를 찾음.</li> <li>각 모듬의 어휘를 칠판에 적음.</li> </ul> <p><b>④ 미션 문장 찾기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모든 모듬의 어휘를 조합하여 문장을 만들면 학급 미션 클리어!</li> </ul> <p><b>⑤ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>완성한 미션 문장을 반 전체가 다 함께 읽어 봄.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>어휘조각을 모듬별로 나누어 주지 않고 교실에 숨겨두어 보물찾기 활동으로 조각을 획득하게 할 수 있음.</li> <li>문법 학습으로 사용 가능. 이 경우, 문법조각에는 문법 항목 설명과 예문을 쓰고 개별 학습지에는 문장에서 틀린 부분을 고치고 이유 쓰기 등의 문제로 구성할 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 수업 전 어휘조각을 제작 시, 모듬별로 종이 색을 달리하여 조각이 서로 섞이지 않게 함.
- 미션 문장은 교사가 공유하고 싶은 글귀, 수업의 규칙, 지난 시간에 학습한 문장 등 다양한 문장을 활용할 수 있음.

**활동 자료**

■ 어휘조각 예시


1	meet	만나다
2	be from	~출신이다
3	football	축구
4	special	특별한
5	uniform	제복, 교복
6	excited	신나는, 들뜬
7	first name	이름
8	family name	성

17	once a month	한 달에 한번
18	take a picture	사진을 찍다
19	guest	손님, 하객
20	skill	기술
21	join	가입하다
22	director	감독
23	each other	서로
24	have a good time	즐거운 시간을 보내다

9	welcome	환영하다
10	ask	물어보다
11	anything	무엇이든지
12	nickname	별명
13	build	짓다, 세우다
14	race	경주
15	actress	여배우
16	every day	매일, 날마다

25	almost	거의
26	invite	초대하다
27	reporter	기자
28	practice	연습하다
29	laugh	웃다
30	a lot of	많은
31	together	함께
32	believe	믿다

■ 개별 학습지 예시

	<b>Lesson 1 - Vocabulary</b>		
	Student ID		Name

1. 모둠원과 함께 단어의 우리말 의미를 쓰고 외워봅시다.

1	meet		17	once a month	
2	be from		18		사진을 찍다
3	football	축구	19	guest	
4	special		20	skill	
5		제복, 교복	21		가입하다
6		신나는, 들뜬	22		감독
7	first name		23		서로
8	family name		24		즐거운 시간을 보내다
9		환영하다	25	almost	
10		물어보다	26	invite	
11	anything		27	reporter	
12		별명	28		연습하다
13		짓다, 세우다	29	laugh	
14	race		30	a lot of	
15		여배우	31		함께
16	every day		32		믿다

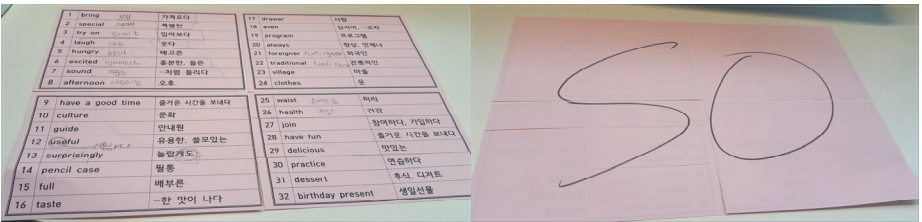
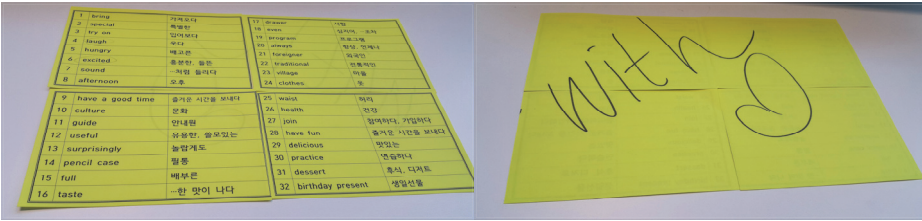
2. 위의 단어들을 활용하여 최대한 많은 문장을 만들어 봅시다!

-  
-  
-  
-

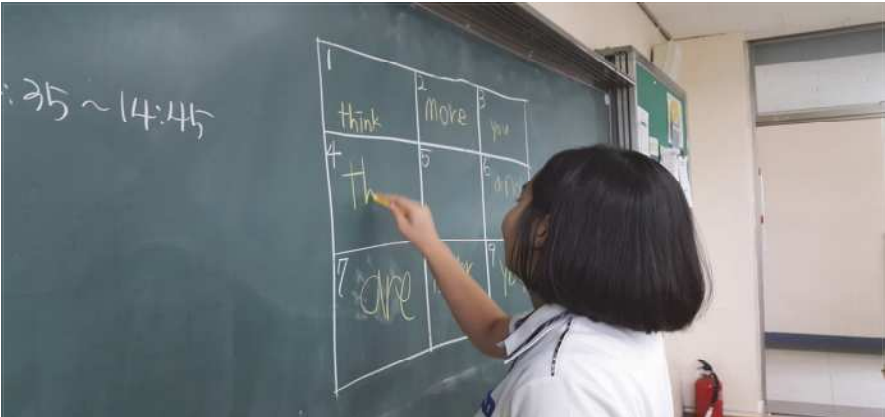
# 정리 및 평가

## 활동 결과물

### ■ 어휘조합 합체



### ■ 모듬별 어휘 조합으로 학급 미션 문장 완성



## 수업 준비

### 수업의도

- 학습 이해 수준이 서로 다른 학생들이 각자 자신의 수준에 맞는 문제를 해결하는 개인의 과업 달성을 통해 모둠에 이바지함.
- 학생들은 즐거운 놀이를 통해 자연스럽게 새로운 어휘를 습득함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9311-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 소리 내어 읽고 주요 낱말이나 어구의 의미를 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.	
난이도	중	차시	2차시 (90분)
학습 목표	학생들은 워드마스터 게임과 카드게임을 통하여 새로운 어휘를 익히고 이를 사용하여 문장을 완성할 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로 교실, 협동학습		
준비물	어휘 학습지, 수준별 어휘 미션지, 사인펜, 타이머, 단어카드		

### 디딤영상 내용

#### <1차시>

- 해당 단원의 새로운 어휘와 중요 어휘를 듣고 따라 읽게 하여 학생들이 단어를 정확히 발음할 할 수 있도록 함.
- 어휘의 의미와 함께 예문을 제시하여 해당 어휘가 문장에서 어떻게 활용될 수 있는지 알 수 있도록 함.

#### 예시

1. understanding: 이해심 있는, 이해  
ex) They are **understanding** and generous.  
2. generous: 후한, 너그러운, 관대한  
ex) They are understanding and **generous**.  
3. share: 나누다, 공유하다, 몫  
ex) You can **share** with your feelings with them.  
4. such: 그런, 그러한  
ex) It's good to have **such** a friends

5. advisor: 조언자, 상담자  
ex) **Advisor** friends usually start a conversation like this.  
6. get upset: 화가 나다  
ex) Please don't **get upset**.  
7. honest: 정직한, 솔직한  
ex) They are **honest**.  
8. positive: 긍정적인  
ex) You will hear **positive** expressions from cheerleading friends.



## 수업 열기

소요시간	90분
수업 활동	<p>&lt;1차시&gt;</p> <p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 어휘 학습지의 빈칸을 채우게 함.</li> <li>• 모둠원들이 서로 알고 있는 지식을 공유할 수 있도록 격려함.</li> </ul> <p>② <b>어휘 암기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 주어진 어휘 학습지의 어휘를 정해진 시간 안에 최대한 암기할 수 있도록 함.</li> <li>• 상 또는 중 수준의 학생들은 하 수준의 학생들이 단어를 외우는 것을 돕도록 격려함.</li> </ul> <p>③ <b>Word Master Activity</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 칠판에 여러 난이도의 미션지를 붙임.</li> <li>• 학생들은 모둠별로 릴레이로 나와 정해진 시간 내에 자신의 수준에 맞는 문제를 선택하여 해결.</li> <li>• 완성된 미션지는 옆의 모둠이 채점하며 채점 후 오답을 수정할 수 있도록 함.</li> </ul> <p>&lt;2차시&gt;</p> <p>④ <b>Word Card Game</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 영어단어가 쓰인 카드 20장, 우리말 뜻이 쓰인 카드 20장을 준비함.</li> <li>• 네 명이 한 조가 되어 영어 카드를 뒤집어 모두 가운데에 놓고, 한글 카드는 각자 5장씩 나눠 갖도록 함. 영어 카드를 뒤집었을 때 해당 카드의 한글 의미를 가진 사람은 한글 카드를 내려 놓음.</li> <li>• 손에든 한글 카드를 다 내려놓는 사람이 우승함.</li> </ul> <p>⑤ <b>마무리</b></p> <p>학생들이 어려워하는 단어들을 다시 확인하고 다음 차시까지 암기할 수 있도록 독려함.</p>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 2, 배두본 외 Unit 1 Four Types of Friends
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Word Master 활동의 미션 내용을 다양하게 변형 가능함.</li> <li>• Word Card 게임에서는 학생들이 직접 단어카드를 만들 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- Word Master 게임에서 시간 설정은 학생들의 수준에 따라 변경할 수 있음.
- Word Master 게임의 단어카드는 영어 카드와 한글 카드의 색을 달리하여 준비함.
- 학생들이 직접 단어카드를 만들게 할 수 있으며 재미를 더하기 위하여 본 카드 이외의 조커 카드를 만들게 할 수 있음.
- 만들어진 단어카드는 단어 뒤집기 게임과 둘 남고 둘 남기를 통한 달려 벌기 등의 게임으로 활용될 수 있음.

■ 디딤영상 Check-Up 예시

## New Words

학년    반    번    이름 :

\* 다음 빈칸에 들어갈 말을 아래에서 찾아 알맞게 적으시오.

	단 어	의 미		단 어	의 미
1	understanding		11	opposite	
2		관대한	12		사이좋게 지내다
3	share		13	pole	
4	such		14		자석
5		조언자	15	attract	
6	get upset		16	interest	
7	honest		17		어울리다
8		긍정적인	18		대화
9		걱려하다	19	advice	
10	spend		20	type	

충고, generous, 그러한, 화가 나다, conversation, 정직한, positive, encourage, 공유하다, (시간을) 보내다,  
get along, 정반대의, magnet, 극, advisor, 이해심 있는, hang out, 끌어당기다, 관심, 유형





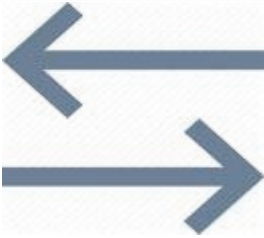




## Word Master

학년   반   번   이름 :

Q1. 다음 영어단어를 우리말 뜻과 바르게 연결하십시오.

1. understanding	공유하다	7. opposite	정반대의
2. share	그려한	8. pole	충고
3. such	화가 나다	9. attract	끌어당기다
4. get upset	정직한	10. interest	극
5. honest	이해심 있는	11. advice	관심
6. spend	보내다	12. type	유형

Q2. 그림을 보고 빈칸에 들어갈 알맞은 단어를 넣으시오.

 u _ _ s e _ _	 _ _ h a _ _ _ _	 a _ _ _ is _ _ r
 m _ _ g _ _ _ t	 _ _ p _ _ o _ _ it _	 _ on _ e _ s _ t _ on
 t _ _ _ _ _	 g _ _ _ a _ _ o _ _ g	 _ _ tt _ _ _ c _ _

Q3. 주어진 우리말 의미에 알맞은 단어를 빈칸에 적으시오.

- 1) Which \_\_\_\_\_ of friend are you? (너는 어떤 유형의 친구니?)
- 2) They are \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_. (그들은 이해심 있고 관대해.)
- 3) \_\_\_\_\_ friends usually start a \_\_\_\_\_.  
(조연자 친구들은 대체로 대화를 시작해.)
- 4) You will hear \_\_\_\_\_ expressions from friends.  
(너는 친구들로부터 긍정적인 표현들을 듣게 될 거야.)
- 5) \_\_\_\_\_ friends have different \_\_\_\_\_.  
(정반대의 친구들은 다른 관심사를 가졌어.)
- 6) These people \_\_\_\_\_ each other. (이런 사람들은 서로를 끌어당겨.)
- 7) They enjoy \_\_\_\_\_ time with people.  
(그들은 사람들과 시간을 보내는 것을 즐기지.)

Q4. 자연스러운 문장이 되도록 빈칸에 알맞은 말을 [보기]에서 찾아 적으시오.

[보기] attract, encourage, honest, advice, opposite, type

- 1) She tries to \_\_\_\_\_ teacher's attention.
- 2) When my parents \_\_\_\_\_ me, I get confidence to do something.
- 3) You should be \_\_\_\_\_ talking with your friends.
- 4) You will hear \_\_\_\_\_ from your teacher.
- 5) The result was \_\_\_\_\_ of what we expected.
- 6) Which \_\_\_\_\_ of friend would you like to have?

	Q1	Q2	Q3	Q4
Master's Name				
Score				
Total Score				

■ Word Card 예시

understanding	opposite	이해심 있는	정반대의
generous	get along	관대한	사이좋게 지내다
share	pole	공유하다	극
such	magnet	그러한	자석
advisor	attract	조언자	끌어당기다
get upset	interest	화가 나다	관심
honest	hang out	정직한	어울리다
positive	conversation	긍정적인	대화
encourage	advice	격려하다	충고
spend	type	(시간을) 보내다	유형

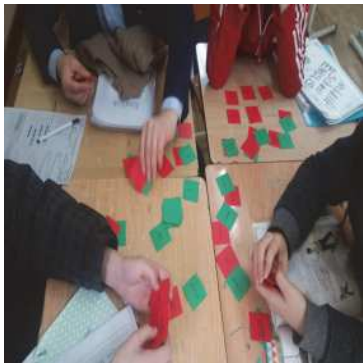
정리 및 평가

활동 결과물

■ Word Master Activity



■ Word Card Game



# 활동 09 나만의 Wordle 만들기

## 수업 준비

### 수업의도

학생들은 이전 수업에서 배운 새로운 어휘 및 핵심어를 본문을 읽으며 찾아내고 모둠원이 협력하여 Wordle를 만들어 봄으로써 자연스럽게 어휘를 익힘.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9311-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 소리 내어 읽고 주요 낱말이나 어구의 의미를 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	학생들은 Wordle 만들기 활동을 통하여 글의 핵심어를 파악하고 익힐 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협동학습		
준비물	교과서, Wordle 학습지, 4절지, 사인펜, 색연필		

### 디딤영상 내용

- 해당 단원의 새로운 어휘와 중요 어휘를 듣고 따라 읽게 하여 학생들이 단어를 정확히 발음할 수 있도록 함.
- 어휘의 의미와 함께 예문을 제시하여 해당 어휘가 문장에서 어떻게 활용될 수 있는지 알 수 있도록 함.

#### 예시

1. volunteer: 자원봉사하다, 자원봉사자  
ex) How can you **volunteer**?
2. donate: 기부하다  
ex) You can **donate** your talent.
3. talent: 재능  
ex) You can donate your **talent**.
4. (some) kind of: (어떤) 종류의  
ex) Everyone has **some kind of** talent.

5. better: 더 좋은, good의 비교급  
ex) You can make the world a **better** place.
6. happier: 더 행복한, happy의 비교급  
ex) You can make the world a **happier** place.
7. example: 예시  
ex) Here are two great **examples**.
8. make a difference: 변화를 가져오다  
ex) People **make a difference** in the world.

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 어휘 학습지의 빈칸을 채우게 함.</li> <li>• 모둠원들 간에 서로 알고 있는 지식을 공유할 수 있도록 격려함.</li> </ul> <p><b>② Pre-wordle activity</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 주어진 20개의 핵심어의 의미를 모둠원들이 함께 확인함.</li> <li>• 모둠원들은 20개 단어를 각각 5개씩 나눠서 단어가 본문에 등장한 횟수를 찾아 학습지에 기재.</li> <li>• 가장 많이 나온 단어의 순서로 배열함.</li> <li>• 학생들의 답을 함께 확인함.</li> </ul> <p><b>③ Wordle 예시 제시하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들에게 Wordle의 예시를 제시하고 단어의 빈도가 높을수록 글자의 크기가 크고 진하게 나타남을 알려줌.</li> </ul> <p><b>④ 나만의 Wordle 만들기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들은 함께 완성된 Wordle 학습지를 참고하여 Wordle을 제작함.</li> <li>• 학생들은 먼저 Wordle의 모양을 의논하여 결정하고 모둠원이 협력하여 Wordle을 완성함.</li> </ul> <p><b>⑤ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 조별로 완성한 Wordle을 교실 게시판에 게시하고 다른 모둠의 작품을 평가함,</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 2, 배두본 외, Unit 2 Donate Your Talent
활동 변형/확장 아이디어	학생들이 직접 만든 Wordle을 다음 시간에 Pre-reading activity로 활용할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 교사가 먼저 [www.wordle.net](http://www.wordle.net)에서 Wordle을 만들어 학생들에게 예시로 다양하게 제시하면 학생들이 쉽게 Wordle을 만들 수 있음.
- 개인별로도 만들 수 있으나 시간 소요가 많고 특히 하위학습자는 활동에 어려워할 수 있으므로 모둠별 활동으로 진행하는 것이 좋음.



■ 디딤영상 Check-Up 예시

## New Words

학년   반   번   이름 :

\* 다음 빈칸에 들어갈 말을 아래에서 찾아 알맞게 적으시오.

	단 어	의 미		단 어	의 미
1	volunteer		11	better than before	
2	donate		12	be proud of	
3	talent		13	nursing home	
4	(some) kind of		14	draw	
5	better		15	season	
6	happier		16	scene	
7	example		17	change A into B	
8	make a difference		18	grey	
9	community		19	amazing	
10	country		20	as you can see	

양로원, 공동체, A를 B로 바꾸다, 더 행복한, 기부하다, 여러분이 아는 것처럼, 자원봉사하다, (어떤) 종류의, 전보다 나아진, 변화를 가져오다, 장면, ~을 자랑스러워하다, 놀라운, 나라, 계절, 더 좋은, 재능, 그리다, 예시, 회색

■ Pre-Wordle Activity 예시

## Pre-Wordle Activity

학년   반   번   이름 :

1. Wordle에 넣은 단어의 의미를 확인해 보시오.

- Wordle에 넣을 단어들 -

volunteer, donate, talent, kind, better, happier, example  
 difference, community, country, before, proud, nursing  
 draw, season, scene, change, grey, amazing, see

2. 본문을 읽고 단어가 제시된 횟수를 적으시오.

단어	횟수	단어	횟수
volunteer		before	
donate		proud	
talent		nursing	
kind		draw	
better		season	
happier		scene	
example		change	
difference		grey	
community		amazing	
country		see	

3. 가장 많이 나온 단어 순으로 배열하시오.

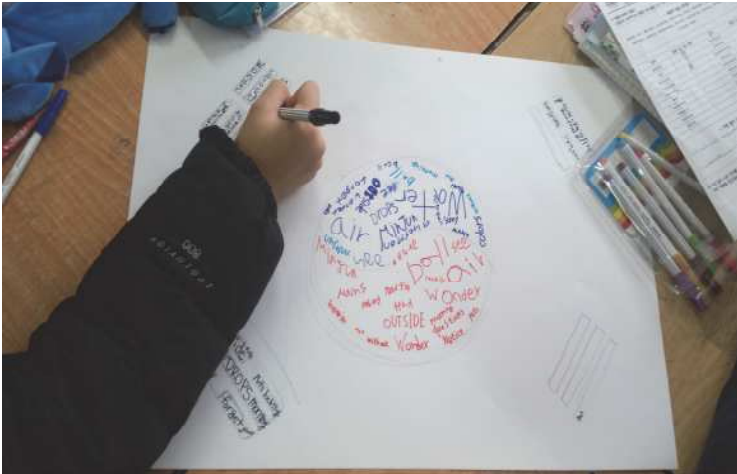
→   →   →   →   →   →   →   →   →   →

→   →   →   →   →   →   →   →   →   →

정리 및 평가

활동 결과물

■ 나만의 Wordle 만들기



## 활동 10 Taboo 게임

### 수업 준비

#### 수업의도

학생들이 직접 영어단어를 설명함으로써 각 단어가 가진 의미를 정확하게 이해하고, 영영사전의 풀이와 같이 단어를 설명하는 방식을 연습하며 폭넓은 어휘 학습을 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9312-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 듣고 따라 읽으면서 주요 낱말이나 어구의 의미를 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (20분)
학습 목표	핵심단어를 영어로 설명하고 문맥을 통해 단어를 추론할 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 의사소통 역량		
수업모형	거꾸로교실, 모둠활동		
준비물	핵심단어 Taboo 카드		

#### 디딤영상 내용

- 해당 단원 핵심단어의 발음, 뜻, 용례에 대하여 설명함,
- 어휘를 소리 내어 읽고 익힐 수 있도록 유도함.

## 수업 열기

소요시간	20분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 단어장을 다 함께 읽도록 함. (영어 2번, 우리말 1번)</li> </ul> <p><b>② Taboo Game</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taboo 카드에서 가장 위의 단어가 맞춰야 할 정답, 아래의 세 단어는 정답을 설명할 때 사용이 금지된 단어임.</li> <li>• 모둠 안에서 팀을 둘로 나누어 각 팀에서 단어를 설명하는 사람과 문제를 맞힐 사람을 정함.</li> <li>• 각 팀이 1분씩 5라운드까지 총 10분 게임을 진행함.</li> <li>• 정해진 시간 내에 가장 많은 단어를 맞히는 모둠이 우승함.</li> </ul> <p><b>③ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들이 어려워하는 단어에 대하여 디딤영상에서 다룬 예문을 중심으로 정리함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 1, 배두본 외, Unit 1 Class Blog
참고 자료	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_(game)">https://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_(game)</a>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체 학급을 두 팀으로 나누어 Taboo 게임을 적용할 수 있음.</li> <li>• Taboo 카드의 단어 수준을 카드 색깔이나 금지 단어 개수를 학생 수준에 맞도록 조절할 수 있음.</li> <li>• 마무리 단계에서 십자말풀이 등을 이용하여 개별적으로 점검하도록 할 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 단어의 수준에 따라 카드의 색깔과 점수를 다르게 하여 맞는 사람이 직접 선택하게 할 수 있음.
- 설명하는 사람이 2명 이상인 경우, 한 학생이 독점하지 않도록 주의함.

■ Taboo 카드 예시

<p><b>blog</b></p> <p>online Naver Internet</p>	<p><b>happy</b></p> <p>feeling smile sad</p>	<p><b>hungry</b></p> <p>food full eat</p>
<p><b>call</b></p> <p>telephone talk mobile</p>	<p><b>England</b></p> <p>Europe U.K. London</p>	<p><b>hometown</b></p> <p>born city village</p>
<p><b>tall</b></p> <p>height short long</p>	<p><b>first</b></p> <p>second number grade</p>	<p><b>uniform</b></p> <p>school flight attendance police officer</p>

<p><b>excited</b></p> <p>feeling happy bored</p>	<p><b>picture</b></p> <p>draw photo brush</p>	<p><b>ask</b></p> <p>question answer inquire</p>
<p><b>kind</b></p> <p>nice good bad</p>	<p><b>introduce</b></p> <p>new information introduction</p>	<p><b>Toronto</b></p> <p>Canada city Vancouver</p>
<p><b>Canada</b></p> <p>U.S.A. country Toronto</p>	<p><b>London</b></p> <p>England city Europe</p>	<p><b>grade</b></p> <p>A+ school class</p>

## 활동 11

# Making a Story with New Words

### 수업 준비

#### 수업의도

새로운 어휘로 이야기를 만들어 봄으로써 어휘의 의미만을 학습하는 것이 아니라 문장에서의 쓰임까지도 파악할 수 있도록 유도함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9411-2】 주어진 낱말이나 어구가 들어가는 문장을 완성할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-01】 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	상	차시	1차시 (45분)
학습 목표	새로운 어휘를 이용하여 다양한 이야기를 만들 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협동학습		
준비물	단어카드, B4 용지, 스티커		

#### 디딤영상 내용

- 해당 단원의 새로운 어휘의 의미 및 예문을 제시함.
- 해당 어휘의 발음을 듣고 따라 읽어보게 함.
- 디딤영상이 탑재된 SNS에 질문 등을 공유하도록 하고, 어휘의 예문을 스스로 만들어 볼 수 있도록 독려함.



## 수업 열기


소요시간	45분
수업 활동	<p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 짝과 함께 디딤영상에 나온 어휘의 뜻을 서로 묻고 답하게 함.</li> <li>• SNS에 학생들이 남긴 질문이나 직접 만든 예문 등을 공유함.</li> <li>• 디딤영상 시청 소감 노트를 작성했는지 확인함.</li> </ul> <p>② <b>학습지 작성 및 단어 외우기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인별 어휘 학습지 완성하게 함.</li> <li>• 모둠 내에서 개인별 학습지를 확인하고 보충하게 함.</li> <li>• 10분간 단어를 외우게 함. 이때 수준이 상, 중인 학생들이 하 수준 학생들의 암기를 돕게 함.</li> </ul> <p>③ <b>Making a Story with New Words</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 단어카드를 나눠 줌.</li> <li>• 2인 1조로 단어카드를 이용하여 이야기를 구성하게 함.</li> <li>• B4 용지에 이야기를 적고, 새 단어를 이용한 부분에는 단어카드를 붙이게 함.</li> </ul> <p>④ <b>공유 및 피드백하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠(4인) 안에서 서로의 이야기를 영어로 공유함.</li> <li>• 모둠의 다른 두 명이 만든 이야기의 문법적 오류를 찾아서 스티커를 붙이고 이유를 적게 함.</li> </ul> <p>⑤ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기 보드를 교실에 게시하여 공유함.</li> <li>• 간단한 감상을 적거나 오류를 찾아 쓰도록 유도함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gallery Tour로 서로의 이야기를 나눌 수 있음.</li> <li>• '돌 가고 돌 남기'로 서로의 이야기를 나눌 수 있음.</li> <li>• 모둠의 두 가지 이야기 보드를 제한된 시간 동안 돌러가면서 오류를 찾을 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 학생들이 직접 단어카드를 만들 수 있음.
- 4인 한 모둠에서 하나의 이야기를 구성하기보다는 pair로 이야기를 구성하는 것이 학생들에게 더욱 의미있음.
- 오류를 찾기 전에 서로의 이야기를 공유하는 시간을 가지면서 질문을 주고받으면 더욱 효과적인 학습이 이루어짐.
- 서로의 이야기를 공유할 때는 되도록 영어로 설명하도록 유도함.
- 오류를 찾을 때는 스티커를 붙이고 반드시 이유를 기재하게 함.

**활동 자료**

■ 어휘 학습지 예시

Lesson 2. New Words	Class		
	Name		

Step 1. Memorize following words

1	barber		16	address	
2	barbershop		17	office	
3	bit		18	repeat	
4	bronze		19	birth	
5	cave		20	husband	
6	clerk		21	come across	
7	fever		22	on my way home	
8	pardon		23	burn	
9	sand		24	wisdom tooth	
10	screw		25	just so-so	
11	skill		26	come down with	
12	stomachache		27	I'm a bit down.	
13	toothpick		28	I feel run-down.	
14	treat		29	false teeth	
15	wound		30	lose a tooth	

Step 2. <Team Mission> 영영 풀이를 보고 올바른 단어를 쓰시오.

1	a man whose job is cutting men's hair	
2	a place where men usually get haircut	
3	a large hole in the side of a cliff or hill	
4	higher temperature than usual in your body	
5	to repeat what they have just said because you have not heard or understood it	
6	a type of work or activity which requires special training and knowledge	
7	pain in the stomach	
8	a small stick which you use to remove food from between your teeth	
9	damage to part of your body, especially a cut or a hole in your flesh, which is caused by a gun, knife, or other weapon	
10	a person who works in an office, bank, or law court and whose job is to look after the records or accounts	

Step 3. 다음을 영작하세요. (잘 모르면 모둠 친구들에게 물어볼 것!!!)

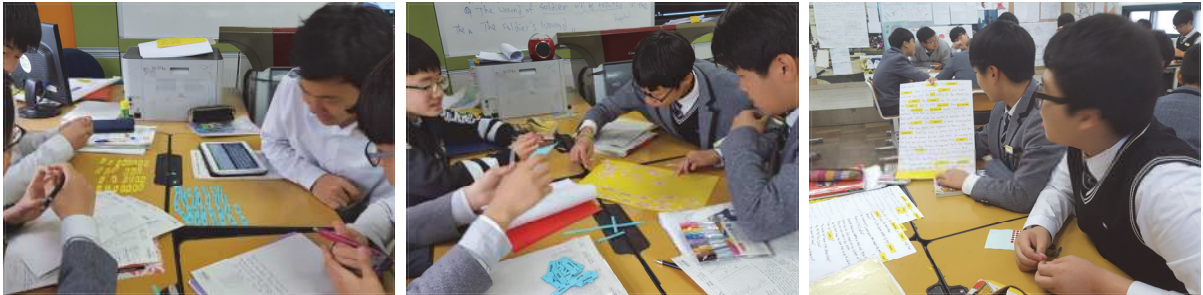
1	이발사가 내 머리를 너무 짧게 깎았다.	
2	그 이발소는 지난달부터 문을 닫았다.	
3	박쥐는 동굴에서 산다.	
4	나는 열이 나고 콧물이 나온다.	
5	뭐라고요?	
6	그 일은 기술과 경험을 요구한다.	
7	배가 아프다.	
8	나무 이쑤시개로 고정하세요. (hold in place: 고정하다)	
9	그 군인의 상처는 병원에서 치료될 것이다.	
10	남자가 점원에게 이야기하고 있다.	

Step 4. Making a New Story with New Words

## 정리 및 평가

### 활동 결과물

- 이야기 만들기 (참고: <https://youtu.be/IF6coSx27I4>)



- 이야기 결과물

Wife works in the office. Her husband is a barber. There is a woman clerk who works with him. One day, he fell over on the street. So, clerk treated the wound on his chest with her skill. But his wife came across them on her way home. She is a bit down and came down with cancer. Clerk and husband think that his wife died. And they married. But wife still alive. She wanted to revenge, she had gone to a cave. She repeated to learn assassination skill. After two years, she appeared to them in the barbershop. First, she hired a person. And try to kill the clerk with the person. But the clerk said, "In revenging him, too. Could you join me?" So, they united. First, burn his house. Finally, they finished revenge and try to kill husband... Then, she killed the clerk. The clerk realizes that it is wife's secret plot. Finally, she and husband get married again. They think that they will live happily. But she has a serious illness which contains a fever and a stomachache. So, she died. Unfortunately, her husband kills himself. As it turned

Legend of Barber  
 There is a barber with special skill.  
 His skill treats all wounds.  
 His wife, book store clerk, finds a cave on her way home. And she finds a bronze in the cave. She takes it to her home.  
 She shows her husband the bronze.  
 Suddenly, the bronze starts to burn. His wife burns herself seriously.  
 Her husband takes her to the barbershop.  
 He treats her with his skill.  
 They live together happily.

I'm a Shin jin-ho. I am powerman. I have many skills.  
 First, he has a 'screw punch'. If he use this skill, he can break one of office.  
 Second, he has a 'fever blow'. If he blow to energy, energy will get fever. His address is next to the barbershop. Kim's job is clerk.  
 Today is her birth day. One day, he want to baldy hair and go to barbershop. He come across see Kim. He said "I want to make baldy hair". Kim said "Are you powerman '정글'?" he said "Yes, haha!" And Kim to cut with toothpick and at last, he is burning hold!! But the cave monster is emerge!  
 Cave monster is use the 'ground explosion' skill! Shin jin-ho is wound.  
 But Shin jin-ho use fever blow! Cave monster is care down with fever.  
 Continuing, he use 'screw punch'! Cave monster has stomachache and ask pardon.  
 Shin jin-ho is pardon the Cave monster. Shin jin-ho and Kim is all in love and a long time live a happy time.

# II 듣기 · 말하기

01 Battleship Game

---

02 Speaking Race

---

03 Information Gap

---

04 Forget Me Not & UCC 만들기

---

05 그림으로 상황에 맞는 대화 연습하기

---

06 Collage Artist

---

07 의사소통 디딤영상 제작

---

08 Cartoon으로 표현하는 Listen & Speak

---

09 물레방아 인터뷰

---

10 Go Fish

---

11 Making a New Dialogue with Stickers

---

12 Question Bingo

---

# 활동 01 Battleship Game

## 수업 준비

### 수업의도

게임을 통해 즐겁게 주요 의사소통 기능을 포함한 말하기 연습을 할 수 있음.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9221】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 글에 관련된 세부 내용을 묻고 답할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.	
난이도	하	차시	1차시 (20분)
학습 목표	선호에 관한 대화를 듣고 내용을 이해할 수 있으며 선호하는 말을 표현할 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, pair work		
준비물	배틀쉽 게임 학습지		



### 디딤영상 내용

- 교사용 CD의 E-Book을 사용하여 디딤영상을 시작함. 학생들에게 교과서에 필기하며 볼 것을 알림.
- 원어민의 듣기를 들려주고 따라 읽게 함.

예시



**수업 열기**

<p><b>소요시간</b></p>	<p>20분</p>
<p><b>수업 활동</b></p>	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 speaking 내용을 다시 한 번 듣고 speaking 연습을 할 수 있도록 함.</li> </ul> <p><b>② Battleship Game</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 짝과 둘이 활동하는 활동임.</li> <li>• 전함을 각자 학습지 설명대로 6개를 그린 후 서로의 것이 보이지 않게 함.</li> <li>• 가위바위보를 하여 누가 먼저 공격할지 결정함.</li> <li>• 주요 의사소통 기능인 “번호를 묻는 표현”을 사용하여 바다에 있는 내용을 짝에 질문함. (이것이 공격)</li> <li>• 짝의 대답을 듣고 학습지의 짝의 바다에 전함이 있으면 O, 없으면 X 표시함.</li> <li>• 짝의 전함을 모두 맞추거나 정해진 시간에 더 많은 O 표시가 있는 사람이 승리함.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>③ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이긴 사람 사람에게는 적절한 보상을 함.</li> <li>• 반 전체 학생들과 다시 한 번 주요 표현을 확인함.</li> </ul>
<p><b>활동지 내용 출처</b></p>	<p>[미래엔] Middle School English 2, 배두본 외, Unit 10 Save Our Forests</p>

**Tips**  
for Teachers


- 전함 그리는 방법과 전체 활동 순서를 이해시키기 위해 학생 한 명을 섭외하여 미리 연습해 보길 권함.

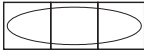



■ 게임 방법과 게임판 예시

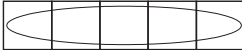
※ 게임 방법

1. Draw your ships in your ocean. 나의 바다에 내 전함(battleship)을 그린다.  
(2칸짜리 2개, 3칸짜리 2개, 4칸짜리 1개, 5칸짜리 1개, 총 6개를 가로, 세로 방향으로 그림)


 2개

 2개

 1개

 1개

2. 가위바위보를 하여 누가 먼저 공격을 할지 결정한다.
3. Attack your partner's ships by speaking the sentence in each cell. (문장을 말해 공격한다.)  
**A:** Which do you like better ~? 또는 Which do you prefer ~? (공격!)  



**B:** (해당 칸에 배가 있으면) I prefer ( ) to ( ). / (배가 없으면) Neither.
4. 짝의 대답을 듣고 짝의 바다에 전함이 있으면 Hit(공격 성공)! 없으면 Miss(공격 실패)!  
 짝의 바다에 O, X 표시를 하여 짝의 전함을 맞춘다.
5. Sink all your partner's ships to win!  
 (짝의 전함을 모두 맞추거나 선생님이 정해 준 시간 내에 많은 배를 맞춘 사람이 승리)

My ocean (나의 바다)

Which do you like better,	meat or fish	bike riding or in-line skating	mountains or river	trees or flowers	jelly or cake
	TV or video	hiking or swimming	soccer or tennis	piano or violin	Japan or China
	music class or art class	green or red	city or country	짜장 or 짬뽕	Math or Science
Which do you prefer,	meat or fish	bike riding or in-line skating	mountains or river	trees or flowers	jelly or cake
	TV or video	hiking or swimming	soccer or tennis	piano or violin	Japan or China
	music class or art class	green or red	city or country	짜장 or 짬뽕	Math or Science

----- 공격 문장을 말한 후, 짝의 대답을 듣고, 짝의 바다에 O, X 표시 -----

Partner's ocean (짝의 바다)

Which do you like better,	meat or fish	bike riding or in-line skating	mountains or river	trees or flowers	jelly or cake
	TV or video	hiking or swimming	soccer or tennis	piano or violin	Japan or China
	music class or art class	green or red	city or country	짜장 or 짬뽕	Math or Science
Which do you prefer,	meat or fish	bike riding or in-line skating	mountains or river	trees or flowers	jelly or cake
	TV or video	hiking or swimming	soccer or tennis	piano or violin	Japan or China
	music class or art class	green or red	city or country	짜장 or 짬뽕	Math or Science

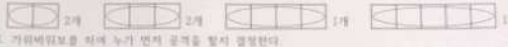
활동 결과물

전함 활동지

**Lesson 10. Battleship Game**

※ 게임 방법

1. Draw your ships in your ocean. 나의 바다에 내 전함(battleship)을 그린다.  
(2칸짜리 2개, 3칸짜리 2개, 4칸짜리 1개, 5칸짜리 1개, 총 6개를 가로, 세로 방향으로 그림)



2. 가위바위보로 짝이 되기 전에 공격을 할지 결정한다.
3. Attack your partner's ships by speaking the sentence in each cell. (문장을 말해 공격한다.)  
A. Which do you like better ~? 또는 Which do you prefer ~? (중적)  
B. (해당 칸에 제가 있으면) I prefer ( ) to ( ) / (제가 없으면) Neither.
4. 짝의 대답을 듣고 짝의 바다에 전함이 있으면 10리 공격 성공! 없으면 Miss! 공격 실패!  
짝의 바다에 O, X 표시를 하여 짝의 전함을 맞춘다.
5. Sink all your partner's ships to win!  
(짝의 전함을 모두 맞추거나 선생님이 정해 준 시간 내에 짝은 배를 맞춘 사람이 승리)

**My ocean (나의 바다)**

Which do you like better,	meat or fish	bike riding or in-line skating	mountains or river	trees or flowers	jelly or cake
	TV or video	hiking or swimming	soccer or tennis	piano or violin	Japan or China
	music class or art class	green or red	city or country	짜장 or 된장	Math or Science
Which do you prefer,	meat or fish	bike riding or in-line skating	mountains or river	trees or flowers	jelly or cake
	TV or video	hiking or swimming	soccer or tennis	piano or violin	Japan or China
	music class or art class	green or red	city or country	짜장 or 된장	Math or Science

----- 공격 문장을 말한 후, 짝의 대답을 듣고, 짝의 바다에 O, X 표시 -----

**Partner's ocean (짝의 바다)**

Which do you like better,	meat or fish	bike riding or in-line skating	mountains or river	trees or flowers	jelly or cake
	TV or video	hiking or swimming	soccer or tennis	piano or violin	Japan or China
	music class or art class	green or red	city or country	짜장 or 된장	Math or Science
Which do you prefer,	meat or fish	bike riding or in-line skating	mountains or river	trees or flowers	jelly or cake
	TV or video	hiking or swimming	soccer or tennis	piano or violin	Japan or China
	music class or art class	green or red	city or country	짜장 or 된장	Math or Science

## 활동 02 Speaking Race

### 수업 준비

#### 수업의도

언어의 특성상 많이 읽고 많이 말해야 함에도 학생들은 수업시간에 말하기를 싫어하는 경향이 있어 최대한 많이 읽거나 말할 수 있게 하도록 학생들이 재미있어하는 보드게임 형식으로 구성함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9232-1】 주변의 친숙한 사물에 대하여 좋아하거나 싫어하는 이유를 묻고 답할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영02-02】 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.	
난이도	하	차시	1차시 (45분)
학습 목표	감사와 화남의 표현을 익히고 대화를 완성하여 말할 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협동학습		
준비물	Speaking Race 보드판		

#### 디딤영상 내용

- 감사함과 화남에 대한 표현에 관해 설명함.
- 대화를 따라 읽고, 묻고 답하는 대화를 연습할 수 있도록 함.
- 대화 내용을 충분히 이해할 수 있도록 설명하고, 소리 내어 말할 수 있는 연습을 하도록 유도함.
- 대화문을 여러 번 읽고 key expressions 외워오기, 내용에 대한 문제 만들어오기 등의 과제를 제시할 수 있음.

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• key expressions 확인하며 서로 설명하기.</li> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 speaking 내용을 다시 한 번 듣고 speaking 연습을 할 수 있도록 함.</li> </ul> <p>② <b>Speaking Race</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 전체 대화문 읽기.</li> <li>• 짝끼리 전체 대화문 읽기. (잘 읽지 못하는 부분은 서로 가르쳐주면서 읽게 함)</li> <li>• Speaking Race 시작             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일정 시간을 제시하고 어깨짝끼리 한 명은 A에서, 다른 한 명은 B에서 동시에 읽기 시작함. (Speaking Race 활동지는 두 명이 1장을 같이 봄)</li> <li>- 한 칸씩 짚어가면서 읽어가다가 한 곳에서 만나면 가위바위보를 하고, 이긴 사람은 계속 진행, 진 사람은 처음으로 돌아가서 시작함.</li> <li>- 반복하여 상대방의 시작 칸까지 오는 사람이 이김.</li> </ul> </li> </ul> <p>③ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 먼저 끝나는 모둠은 다시 한 번 하도록 함.</li> <li>• 승자가 결정이 안 되는 모둠은 정해진 시간이 끝나면 활동도 끝나게 함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 3 Music Speaks to You
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 본문의 내용으로 활동할 경우, 읽기 연습을 위한 Reading Race로 진행할 수 있음.</li> <li>• 학생들이 기억하기를 원하는 내용이나 중요한 문장을 반복적인 읽기나 말하기로 익힐 수 있도록 할 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 대화문의 문장 수가 부족한 경우, Listening Script나 교사가 추천하는 문장을 추가하여 활동할 수 있음.
- 반복적인 읽기를 통해 자연스럽게 문장을 암기하거나 기억할 수 있도록 유도함.

■ Speaking Race 보드판 예시

Yes, I listen to music when I study.	That's interesting.	Anyway, I appreciate your understanding.	No problem.	Do you want to use my headphones instead?	That's a good idea.	Ms. Smith, I won the taekwondo competition!
Ms. Smith, I won the taekwondo competition!	That's a good idea.	Do you want to use my headphones instead?	No problem.	Anyway, I appreciate your understanding.	That's interesting idea.	Ms. Smith, I won the taekwondo competition!
Really?	<h2>Speaking Race</h2> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Start A or B.</li> <li>2. Read aloud the sentences.</li> <li>3. When you meet your partner, do rock—paper—scissors.</li> <li>4. Winner keeps going, and loser goes back to the starting point.</li> <li>5. When you arrive at your partner's starting point, you win.</li> </ol>				Really?	
Wow, congratulations!					Wow, congratulations!	
Actually, it's hard for me to focus without music.					You taught me very well.	Actually, it's hard for me to focus without music.
You taught me very well.					I just can't stand any noise when I study.	I just can't stand any noise when I study.
I just can't stand any noise when I study.					I appreciate it.	I appreciate it.
I appreciate it.					It's alright.	It's my pleasure.
It's alright.	It's my pleasure.	It's alright.	It's alright.	It's my pleasure.	It's alright.	
Oh, I'm sorry.	Could you turn down the volume on your MP3 player?	←A●	Ready?	Set!	●B→	By the way, when is the next practice?
By the way, when is the next practice?	It's the day after tomorrow.	It's the day after tomorrow.	Go!	Go!	It's the day after tomorrow.	Oh, I'm sorry.
By the way, when is the next practice?	It's the day after tomorrow.	Could you turn down the volume on your MP3 player?	It's the day after tomorrow.	Could you turn down the volume on your MP3 player?	It's the day after tomorrow.	Oh, I'm sorry.

■ 보드판 양식

A-7	A-8	A-9	A-10	A-11	A-12	A-13		
B-13	B-12	B-11	B-10	B-9	B-8	B-7		
A-6	<p><b>How to Play Speaking Race</b></p>					A-14		
B-14						B-6		
A-5						A-15		
B-15						B-5		
A-4						A-16		
B-16						B-4		
A-3	<p>← ● Student A Starting Point Student B ● →</p>					A-17		
B-17						B-3		
A-2						Student A 대화문 1	A-19	A-18
B-18						B-19	Student B 대화문 1	B-2

## 활동 03 Information Gap

### 수업 준비

#### 수업의도

상대방에게 대화 내용을 명확히 전달하는 연습을 하면서 말하기에 대한 자신감을 키우고 대화의 내용을 충분히 이해할 수 있도록 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9122】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영01-04】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.	
난이도	하	차시	1차시 (20분)
학습 목표	궁금증을 묻고 표현하는 말을 할 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로교실, pair work		
준비물	information gap 학습지		

#### 디딤영상 내용

- 궁금증을 묻고 답하는 표현을 설명함.
- 교사용 CD에 있는 원어민 대화를 듣고 따라 말하게 함.

## 수업 열기

소요시간	20분
수업 활동	<p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상의 내용을 상기시키며 대화를 다시 한 번 듣고 speaking 연습을 할 수 있도록 함.</li> </ul> <p>② <b>Information Gap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 두 명이 짝이 되어 서로 마주 보고 앉게 함.</li> <li>• 대화문의 각각 다른 부분이 적힌 활동지를 나누어 갖게 함.</li> <li>• 자신의 활동지에 있는 문장을 말하면 짝은 빈칸에 받아 적어 전체 대화를 완성함.</li> <li>• 둘의 역할을 바꾸어 활동지를 완성함.</li> <li>• 서로 적은 내용을 확인하고 잘못된 부분이 있으면 그 부분을 짝이 다시 읽어줌.</li> </ul> <p>③ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성된 대화를 짝과 함께 말하며 연습함.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 듣고 쓰는 것이 핵심이라는 것을 강조하며 절대 책이나 짝의 활동지를 보고 쓰지 않도록 지도함.



**활동 자료**

■ information gap 활동지 예시

# A

2명씩 마주 보고 앉으세요.

Please share your sentence with your partner and complete the dialogue.

G  
M I wonder why he's in this hospital.  
G  
M Why does he need to make people laugh?  
G  
M Really? Does it work?  
G  
M Okay. I will try to laugh more from now on.

-----절---취---선-----

# B

2명씩 마주 보고 앉으세요.

Please share your sentence with your partner and complete the dialogue.

G Look over there!  
M  
G He's here to make people laugh.  
M  
G It's because laughing helps people to get better.  
M  
G Sure. It helps to reduce stress.  
M

## 수업 준비

### 수업의도

다양한 수준의 학생들이 있는 교실에서 모든 학생이 즐겁게 대화문을 읽고 외우며 친구들과 협력하여 대화를 완성해갈 수 있게 하도록 이 활동을 수업에 적용함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9252-1】 개인 생활이나 가정생활에 관한 자신의 느낌이나 의견을 말할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영02-02】 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.	
난이도	중	차시	2차시 (90분)
학습 목표	대화문을 듣고 쓸 수 있으며 완성한 대화를 순서에 맞게 배열할 수 있다.		
핵심역량	공동체 역량, 영어 의사소통 역량, 창의적 사고력		
수업모형	개별활동 및 모둠활동		
준비물	대화문 strip, 팀용 활동지, 개인별 학습지, 태블릿 PC		

### 디딤영상 내용

#### <1차시>

- 원인 문기와 주제 소개하기에 관해 묻고 답하는 표현을 설명함.
- 대화를 따라 읽고 대화 내용을 충분히 이해할 수 있도록 설명함.
- 원인 문기와 주제 소개하기에 관한 대화를 소리 내어 연습할 수 있도록 함.
- Forget Me Not 활동하는 방법을 간단히 소개함.

#### <2차시>

- 1차시에 배운 내용을 대화문의 주요 표현을 중심으로 간단히 정리함.
- 주요 표현으로 새로운 대화문을 만들고 이를 바탕으로 UCC를 제작할 것임을 소개함.
- 미리 대화문의 주제와 필요한 소품 등을 구상해 오도록 유도할 수 있음.

## 수업 열기

차시	1차시
소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 학생들끼리 서로 설명하게 함.</li> <li>• 대화문 내용을 간단한 퀴즈로 확인함.</li> </ul> <p><b>② Forget Me Not 활동하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대화문을 문장별로 잘라 모둠별로 나눠줌.</li> <li>• 모둠원들끼리 상의하여 문장을 나누어 외우게 하고 3분 후 조각글을 수거함.</li> <li>• 각자 외운 문장을 어깨짝에게 불러주고 어깨짝은 모둠 활동지에 문장을 옮겨적음.</li> <li>• 외운 문장을 모두 쓰고 나면 문장 strip을 나눠주고 맞게 썼는지 확인하게 함.</li> <li>• 모둠원들과 협의하여 문장을 해석하게 하고 대화문의 흐름에 맞게 순서를 배열하게 함.</li> </ul> <p><b>③ 개인별 학습지 작성하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠 활동지에서 완성한 대화문을 바탕으로 개인별 학습지를 완성하게 함.</li> </ul> <p><b>④ 대화문 외우기 게임하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 5~10분간 시간을 주고 대화문을 외우게 함.</li> <li>• 모둠별 대항전으로 서로 대화를 주고받는 게임을 함. (서로 차례로 대화를 주고받으며, 대화를 못 이어가고 머뭇거리는 모둠이 지게 됨)</li> </ul> <p><b>⑤ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대화문을 다시 한 번 읽어보고 개인용 학습지를 확인하게 함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 4 Lou Gehrig: A True Hero
활동 변형/확장 아이디어	시간이 많은 경우 대화문 외우는 것을 진화게임이나 릴레이 쓰기 게임으로 활용할 수 있고 주요 표현을 이용하여 다른 상황에서 쓸 수 있는 문장을 써보게 할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 문장을 나눌 때 낮은 수준의 학생들이 너무 어렵거나 긴 문장을 받지 않도록 교사가 모둠 활동을 잘 살펴야 함.  
(교사가 미리 학생의 수준을 고려하여 문장 앞에 학생 번호를 써서 나눠줄 수 있음)
- 해석하고 문장 배열을 할 때 시간이 오래 걸릴 경우, 중간쯤 다른 모둠과 활동지와 비교해보는 시간을 가지면 학생들의 부담도 덜고 시간을 좀 더 절약할 수 있음.

차시	2차시
소요시간	45분
수업 활동	<p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 대화문을 다시 한 번 듣고 말하기 연습을 할 수 있도록 함.</li> </ul> <p>② <b>Make Our Own Dialogue</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 주요 표현을 활용하여 새로운 대화문을 작성하게 함.</li> <li>• 일상생활이나 상상 속에서 일어날 수 있는 일을 주제로 창의적으로 쓰도록 지도하고 모든 모둠원이 각자 역할을 맡을 수 있게 함.</li> <li>• 대화가 완성되면 5~10분간 대화문을 외우게 함.</li> </ul> <p>③ <b>UCC 만들기 및 시사회</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대화문을 모두 외우면 태블릿 PC나 스마트폰을 활용하여 UCC를 찍게 함.</li> <li>• 필요하다면 영어실의 가발이나 의상 등의 소품을 활용하게 할 수 있음.</li> <li>• 교실 밖에서 촬영이 이루어질 경우, 다른 반 수업에 방해되지 않도록 지도함.</li> <li>• 촬영이 끝나면 UCC를 웹(교실 카페나 밴드 등)에 탑재하게 함.</li> <li>• 다른 모둠의 UCC를 보며 내용을 파악하게 하고 서로 평가하게 함. (시간이 부족하면 수업시간 후에 댓글로 피드백을 주는 활동으로 대체할 수 있음)</li> </ul> <p>④ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 모둠의 UCC를 보고 주요 표현으로 어떤 문장을 만들었는지 써 보거나 발표하게 함.</li> <li>• 주요 표현으로 학생들이 만든 문장들을 연습해 보고 읽어보게 함.</li> <li>• 활동 전체 내용에 대해 피드백을 작성하도록 함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 4 Lou Gehrig: A True Hero
활동 변형/확장 아이디어	시간적 여유가 있다면, 대화문 외우기 활동을 진화게임이나 릴레이 쓰기 게임으로 활용할 수 있고 주요 표현을 이용하여 다른 상황에서 쓸 수 있는 문장을 써 보게 할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 무임 승차자가 생기지 않도록 학습지에 모듬원을 역할을 명시하도록 함.
- UCC 시사회 때 학생들이 다른 학생들의 연기나 발음 등에 대해 놀리지 않도록 주의를 시키고 피드백이 되도록 잘한 점을 말해주게 함.

■ Forget Me Not 모둠 활동지 예시

### Lesson 4. Act it out (모듬용)

각 모듬원이 외운 문장을 모두 쓰고 함께 상의해서 의미가 통하도록 순서를 배열하세요.

Who? (외운 사람)		Sentences
	문장	
	해석	
	문장	
	해석	
	문장	
	해석	
	문장	
	해석	
	문장	
	해석	

■ Forget Me Not 개인 활동지 예시

## Lesson 4. Act it out (개인용)

모둠원들과 함께 작성한 대화문을 자신의 학습지에 옮겨 쓰세요.

Stephanie	
Manbok	
Stephanie	
Manbok	
Stephanie	
Manbok	
Stephanie	
Manbok	

◆ 위 대화 내용을 참고하여 다음 문제를 스스로 해결하세요.

1. What are they talking about?
2. Where did Stephanie find her favorite sports hero?
3. Who does Manbok think is the greatest sport hero?
4. What was Lou Gehrig most famous for?
5. What did people call Lou Gehrig?
6. Who is your favorite sport hero?

## Act it out strips

Oh, wow! My favorite sports hero is on the cover of this magazine!

Speaking of sports heroes, I think Lou Gehrig is the greatest.

What makes you think so?

He was a really good baseball player, and he set many records.

Wow, that's very impressive! What was he most famous for?

He never missed a game in his life.

Wow, I guess he was very strong.

Yes, he was. That's why people called him the Iron Man.





# 정리 및 평가

## 활동 결과물

### ■ 모둠용 활동지 작성

**2 Dialogue Worksheet 1**

Lesson 10 Put it together(팀 용) 관, (다인팀)

1. 각 팀원들이 위와 문장을 모두 쓰고 함께 생각해 의미가 통하도록 순서를 배열해보세요.

Who? (역원사명)	Sentences
3 권	분장 It's still a few more blocks to school. 배역 학교에 가까워지면 아직도 먼 블록이 남아있어.
5 온갖	문장 The teacher said that the bus would leave exactly at 8. 배역 그 선생님께서 바깥 강강희의 공시에 떠난다고 해서.
11 온갖	문장 But you said you were hungry, too. 배역 하지만 나도 배가 고프다고 말했잖아.
9 다인	분장 Anyway, it's all because of you. 배역 어쨌든 니 때문이야.
4 11	문장 I know, but I don't think the school bus will leave without 배역 나도 알아 하지만 버스까지 기다릴 만큼 비는 오지 않을 거야. 문장 Oh, come on. We don't have time to talk about that. 배역 아 아... 자네 걸러 봐줘야 한다.
8 11	문장 One minute, Hojun, I can't run anymore. 배역 한시간 걸러, 난 이제 더이상 못갈래.
2 권	문장 But, it's already too to eight, Jun. 배역 그러나, 그보다 이미 7시 50분이야. Jun.
6 권	문장 You don't want to miss the field trip, do you? 배역 야, 내가 정말 못갈래 싶을지 모르지만, 너도 field trip 빼고 싶지 않아?
7 권	문장 Of course not, if we had wings, we could fly to school! 배역 아, 물론 아니야. 만약 날개 있었다면, 나는 field trip 빼고 싶지 않아! 문장 That's true. Well, let's just run. 배역 맞아. 사실이야. 그냥 뛰자.
12 권	배역 Yeah, I should have checked for a weather. 문장 We should have checked for a weather.
10 권	배역 Yeah, I should have checked for a weather.

**2 Dialogue Worksheet 3**

Lesson 10 Challenge activity 관, 팀.

1. 각 팀은 코카서의 내용을 바탕으로 자신들의 경험을 대파함으로써 만든다.  
2. 짧은 스킷을 만들어 연주한다.  
3. 각 그룹은 스킷본을 활용하여 UCC로 제작한다.  
4. UCC사사회를 통해 매년 활동 우수 팀을 칭한다.

**Our Own Dialogue**

역원분담	대화본 쓰기 & UCC 촬영	actor or actress
Title	다같이	
문장	It's too cold. We should have brought our umbrellas.	
문장	We are all wet.	
관	Yeah, it rains too much.	
관	We should have brought our umbrellas.	
다인	Right, it's because of you!	
문장	You shouldn't have hurried.	
다인	But you said, "We are late for the teacher's English class."	
관	Oh, come on. Maybe we will be hit by rain.	
문장	If I were Doremon, I could get umbrellas.	
다인	Hey, we don't have time.	
문장	Okay. Let's run.	

- 8 -

### ■ 학생들 UCC



## 수업 준비

### 수업의도

교과서에서 제공하는 기본 의사소통기능을 짝과 함께 실제 연습할 수 있도록 디자인하였으며, 더욱 다양한 상황에서 연습할 수 있도록 상황을 학생이 직접 구성하여 대화문을 만들도록 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9252-1】 개인 생활이나 가정생활에 관한 자신의 느낌이나 의견을 말할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영02-02】 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	짝과 대화를 연습하면서 자연스러운 대화문을 완성할 수 있다. 그림 상황에 맞는 대화문을 연습할 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 영어 의사소통 역량, 심미적 감성 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습		
준비물	학습지, 종이카드, 색연필		

### 디딤영상 내용

- 불만족이나 실망의 원인에 관해 묻기, 기쁨 혹은 유감 표현하기를 설명함.
- 대화를 따라 읽고, 대화 내용을 충분히 이해할 수 있도록 설명함.
- 대화를 소리 내어 연습할 수 있도록 함.

예시

Conversation

**What's the matter?**

A: 무슨 일이야?

**You look upset.**

짜니 보여.

**I want a dog for my birthday, but my mom said no!**

B: 나는 네 생일 선물로 개를 원하는데, 엄마가 안 된다고 하셔.

Conversation

**Oh, I'm sorry to hear that. Doesn't she like animals?**

A: 오, 그 말을 들으니 안타깝구나. 그녀는 동물을 안 좋아하시나?

**Well, she doesn't like dogs.**

B: 음, 그녀는 개를 안 좋아하셔.

**Then why don't you get a NeoPet?**

A: 그럼 네오펫을 사는 건 어때?

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 학습한(또는 지난 시간에 학습한) 표현을 문장으로 작성하며 간단한 review 시간을 가짐.</li> </ul> <p>② <b>Listen &amp; Talk 연습</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 짝과 함께 A/B 역할을 나누어 학습지에 있는 본인의 문장을 읽음.</li> <li>• 상대의 문장을 듣고 받아 적음.</li> <li>• 대화가 완성되면 전체 대화를 자연스럽게 연결하여 연습함.</li> </ul> <p>③ <b>Key Expression 찾기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대화문에 나온 Key Expressions를 찾도록 함.</li> </ul> <p>④ <b>상황 그리기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Key Expressions가 나올 법한 상황을 만들어 카드에 그리게 함.</li> <li>• 카드 뒷면에는 상황에 맞는 짧은 대화를 적게 함.</li> </ul> <p>⑤ <b>대화 연습하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 카드를 다른 모둠에 전달, 주어진 그림에 맞는 대화를 연습하게 함.</li> </ul> <p>⑥ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성한 그림 카드와 대화문을 제출하여 교실에 게시하고 공유함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 1, 배두본 외, Unit 4 Brownny and Spikey
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림 상황을 더 많이 만들어 이를 카드 획득 게임으로 활용할 수 있음.</li> <li>• 학생 제작 그림 카드를 평가 문항으로 활용 가능.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 그림 카드 아이디어가 부족할 경우, 교과서의 그림을 활용할 수 있음을 안내함.
- 대화문 작성 시, 언어사용보다는 아이디어와 유창성을 칭찬하고 카드를 공유하는 과정에서 학생들이 직접 오류를 파악할 수 있도록 유도함.
- 포스트잇을 활용할 경우, 그림 상황이 충분히 드러날 수 있도록 적당히 큰 크기로 사용함.





## 정리 및 평가

### 활동 결과물

#### ■ 상황 그림 (카드 앞면)



#### ■ 학생이 작성한 대화문 (카드 뒷면)

A: Oh! Your face color is too bad.  
What's the matter?  
B: I fight with her.  
A: with who?  
B: My best friend. I fight with  
My best friend. So My best friend  
doesn't talk to me any more.  
A: That's too bad. I will help you.

A: Hey, What's the matter?  
B: I got a bad score on the  
test.  
A: I'm sorry to hear that.

# 활동 06 Collage Artist

## 수업 준비

### 수업의도

자신과 직접 관련이 있는 희망과 계획이라는 주제를 콜라주 수업을 통해 시각적으로 생생하게 표현하고 명확하게 전달하도록 하며 예술과 진로와도 연계수업이 가능하다는 점에서 교육적 효과가 높을 것으로 기대됨.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9113】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 화자의 의도나 목적을 파악할 수 있다. 【영중9451-2】 일상생활에 관한 자신의 미래 계획에 대해 간단히 쓸 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영01-06】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 화자의 의도나 목적을 추론할 수 있다. 【9영04-04】 개인 생활의 경험이나 계획에 대해 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중	차시	1~2차시 (45~90분)
학습 목표	자신의 희망 혹은 바람과 관련된 이미지를 잡지나 신문에서 찾아 콜라주로 제작하며 영어로 표현한다.		
핵심역량	창의적 사고력, 영어 의사소통 역량, 자기관리 역량, 진로		
수업모형	거꾸로교실, 개별 및 모둠활동		
준비물	잡지, 신문, 가위, 풀, 종이		

### 디딤영상 내용

- 음성 파일로 대화 내용을 들려줌.
- 스크립트 중 핵심표현과 어려운 부분 위주로 간략하게 설명하고 다시 대화를 들려주면서 빈칸을 채워오도록 함.

예시



- Script -

Manbok: That box looks heavy. Can I give you a hand?  
Jennifer: Yes, please.  
Manbok: What's in it?  
Jennifer: Some children's books. I'm planning to visit a children's hospital.  
Manbok: What are you going to do there?  
Jennifer: I'm going to read books to the children.  
Manbok: That's great. Can I come along?  
Jennifer: Sure.

## 수업 열기

소요시간	45~90분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 대화의 내용을 information gap을 통해 짝과 함께 확인함.</li> </ul> <p><b>② 자신의 계획 작성하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 배운 표현을 바탕으로 자신의 희망이나 계획을 3가지 이상 작성하도록 함.</li> <li>• 내용에 맞는 이미지를 신문이나 잡지에서 찾아 B4 용지에 붙이고 옆에는 계획을 작성하게 함.</li> </ul> <p><b>③ Pair Work</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성한 콜라주를 자신의 짝에게 영어로 설명함.</li> </ul> <p><b>④ Group Work</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신이 짝에게 들은 내용을 바탕으로 다른 모둠원들에게 짝의 계획을 영어로 설명함.</li> <li>• 모든 모둠원이 돌아가며 자신의 짝의 콜라주를 발표함.</li> </ul> <p><b>⑤ Whole Class</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 짝의 계획을 소개하고 싶은 학생을 2~3명 선정하여 전체 학생을 대상으로 발표함.</li> </ul> <p><b>⑥ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성된 자신의 작품에 이름과 작품 제목을 함께 달아 학급 게시판에 부착.</li> <li>• 코멘트를 남길 수 있는 칸을 마련하여 서로의 작품에 긍정적인 감상평을 작성함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 2 배두본 외 Unit 2, Donate Your Talent
활동 변형/확장 아이디어	<p>학기 초 자신을 소개하는 내용을 콜라주로 표현이 가능</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 특징을 표현하는 형용사 6개를 적음.</li> <li>• 6개의 형용사에 해당하는 이미지를 잡지에서 찾음.</li> <li>• 찾은 이미지를 종이에 붙인 후 형용사를 옆에 적음.</li> <li>• 짝에서 자신의 콜라주를 보여주며 자신의 특징을 영어로 설명함.</li> <li>• [4인 1조] 자신이 짝에게 들은 내용을 바탕으로 다른 모둠원 두 명에게 짝의 특징을 소개함.</li> <li>• 짝의 특징을 소개하고 싶은 학생 2명을 선정하여 전체 학생을 대상으로 발표함.</li> <li>• 모든 학생의 콜라주 작품을 학급 게시판에 부착함.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 모둠별로 잡지와 신문을 충분히 가져와 학생들이 참고할 수 있는 이미지를 풍성하게 함.
- 자신의 짝의 콜라주를 소개할 때 최대한 영어로 설명하도록 지도함.
- 감상평은 긍정적으로 남길 수 있도록 안내함.



**활동 자료**

■ Information Gap Worksheet 예시

Direction

- ① 아래 그림의 ① \_\_\_\_\_ 와 ② \_\_\_\_\_ 는 디딤영상을 통해 미리 적어온다.
- ② 학생 두 명은 서로의 worksheet을 보여주지 않고 서로 번갈아 가며 문장을 읽고 친구가 불러주는 문장을 들으며 자신이 가진 학습지 빈칸을 채운다.
- ③ 학생 두 명은 Manbok과 Jennifer의 역할을 정한 후 문장을 외워 연습하게 한다.

[Student A]



[Student B]



■ 학습게시용

작품 붙이기

*Title:*  
*Name:*

Comment

---

---

작품 붙이기

*Title:*  
*Name:*

Comment

---

---

작품 붙이기

*Title:*  
*Name:*

Comment

---

---

작품 붙이기

*Title:*  
*Name:*

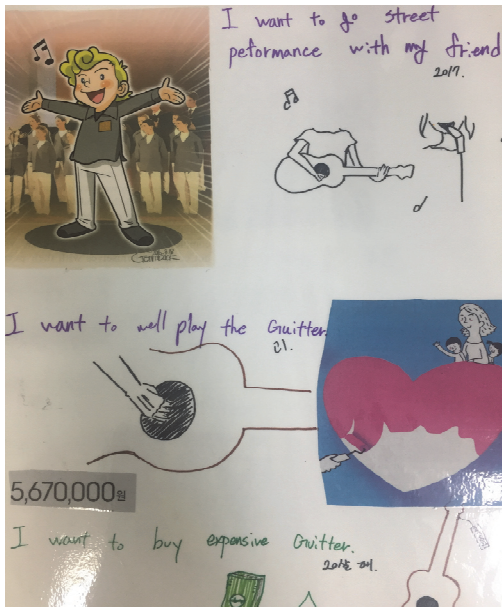
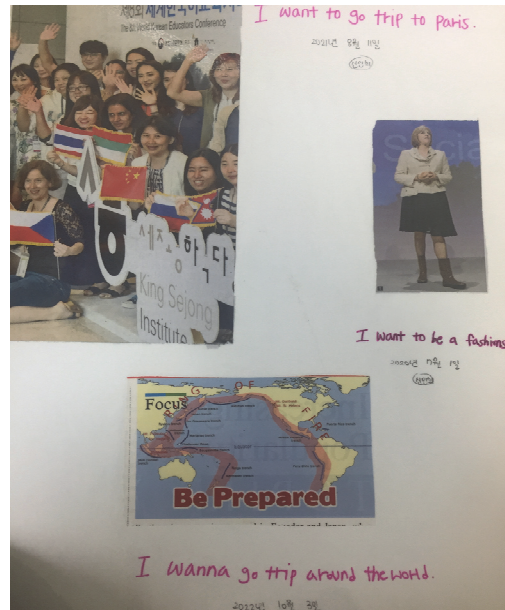
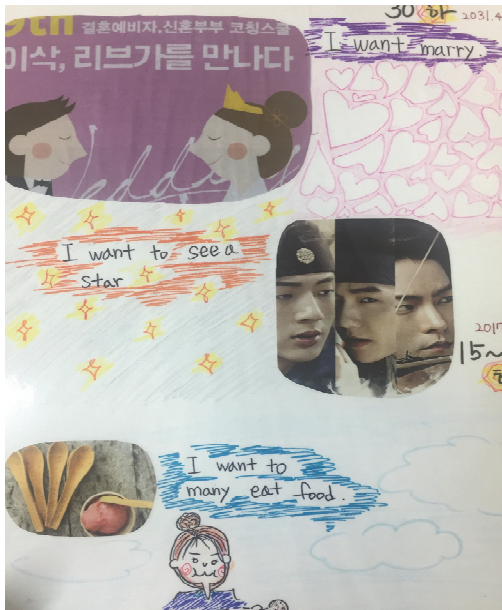
Comment

---

---

## 활동 결과물

### ■ 학생작품



# 활동 07 의사소통 디딤영상 제작

## 수업 준비

### 수업의도

- 학생들이 주요 표현이 들어간 짧은 대화를 분석하고 대화 내용에 맞는 학습 자료를 만들어 디딤영상을 제작함.
- 학습 자료를 제작하는 과정에서 주요 의사소통을 연습하는 한편 창의성도 발휘할 수 있도록 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9121-1】 그림이나 사진에 관한 짧은 말이나 대화를 듣고 묘사하는 대상에 관한 세부 내용을 파악할 수 있다. 【영중9211-1】 개인생활이나 가정생활에 관하여 주요 내용을 묻고 답할 수 있다.
	2015개정 교육과정	【9영01-02】 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다. 【9영02-01】 주변의 사람, 사물, 또는 장소를 묘사할 수 있다.
난이도	중	차시 2차시 (90분)
학습 목표	의사소통 기능이 포함된 짧은 연습하여 디딤영상을 제작할 수 있다.	
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 의사소통 역량	
수업모형	거꾸로교실, 모둠협력학습, 프로젝트학습	
준비물	대화 스크립트, 스토리보드 학습지, 색지, 색연필, 색펜, 종이, 핸드폰 등	

### 디딤영상 내용

#### <1차시>


- 주요 의사소통 기능에 대한 핵심 내용을 제시함.
- 짧은 대화를 따라 읽고 대화를 연습할 수 있도록 함.

#### 예시

#### Lesson 5. How we think, What we do < Function > 도움이 필요하지 묻기(p.84)


상대방에게 자신의 도움이 필요한지 물을 때, 동사 want를 사용하여 「Do you want me to + 동사원형 ~?」 (당신은 내가 ~해 주기를 원합니까?)과 같이 말할 수 있다. 즉, 상대방에게 자신이 무언가를 해 주겠다고 도움을 제안하는 표현이다.  
e.g. Do you want me to clean your room?  
(내가 네 방 청소를 해 주길 원하냐? = 내가 네 방 청소를 해 줄까?)

• 도움이 필요할 때 : Yes, please. / Sure.  
• 도움이 필요 없을 때 : No, thanks.



#### Lesson 5. How we think, What we do < Function > 이유 묻기 (p.85)

What makes you think so?는 직역을 하면 '무엇이 너를 그렇게 생각하게 하니?'로, '왜 그렇게 생각하니?'의 의미이다. Why do you think so?라고 물을 수도 있지만 너무 직접적인 표현이므로 이 대신 주로 쓴다.



A: Isn't that Molly?  
B: What makes you think so?  
A: Look at that hair!

## 수업 열기

소요시간	90분
수업 활동	<p>&lt;1차시&gt;</p> <p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>내용을 참고하여 주어진 대화를 모둠원들과 함께 읽으며 내용을 파악함.</li> </ul> <p>② <b>스토리보드 작성</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>대화 내용을 바탕으로 디딤영상 제작 스토리보드를 작성함.</li> <li>모둠원들이 상의하여 대화 내용을 효과적으로 나타낼 수 있는 다양한 아이디어를 공유함. ex. 직접 대화 연기, 웹툰, 손가락 인형, PPT 제작 등</li> </ul> <p>&lt;2차시&gt;</p> <p>③ <b>대화 내용과 스토리보드를 바탕으로 디딤영상 제작</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>디딤영상 제작에 필요한 자료 제작함. (각 모둠 계획에 따라 자율적으로 준비)</li> <li>자료를 바탕으로 디딤영상 촬영함.</li> <li>모둠원 모두가 디딤영상에 참여하도록 함</li> </ul> <p>④ <b>마무리</b></p> <p>완성한 디딤영상을 제출하도록 학급 SNS 게시하고 공유함.</p>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 1 How to Look Good in Photos
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 다른 단원의 대화를 할당하여 매 차시 디딤영상을 미리 제작할 수 있음. (수행평가로 연결)</li> <li>짧은 대화를 제시해 1차시 활동으로 단축할 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 스토리보드는 최대한 자세하게 영상의 내용을 구상할 수 있도록 안내함.
- 모둠별로 역할분담을 스토리보드에 기재하도록 하여 모든 모둠원의 참여를 독려해야 함. 이를 위해 다양한 방법을 사용할 수 있도록 예시를 제시해 줄 수 있음.

**활동 자료**

■ 스토리보드 예시

Project 《디딤영상 만들기》: 의사소통 기능 Story Board

◆ Fill in the blanks below before making 디딤영상.

Lesson Title			
Group Name			
Members & Roles	Student ID(학번)	Name	Role
When			Where
What (디딤영상 내용)			
How (사용 도구, 촬영 방법 등)	ex. 네 컷 만화 더빙 / 휴대전화 촬영 / 패드 활용 / PPT 제작 / 사진 & 말풍선 더빙 / 등등		
쌤에게 요청할 필요한 재료	ex. 4절지, B4 용지, 자바라(핸드폰 거치대), 색펜, 패드, 색종이, 자습서, 핸드폰 (무엇이든지!!!)		

디딤영상에 들어갈 내용 정리

## 정리 및 평가

### 평가 기준 및 유의점

#### 가. 영어과 평가기준

디딤 영상 만들기	과제물 (모둠)	디딤영상 (4점)	디딤영상을 창의적인 방법으로 효과적으로 내용이 전달되도록 완성한 경우	4	10점
			디딤영상을 효과적으로 내용이 전달되도록 완성한 경우	3	
			디딤영상을 필요한 내용을 담아 완성한 경우	2	
			디딤영상을 완성하지 못한 경우	1	
	스토리보드 (2점)	스토리보드를 완성한 경우	2		
		스토리보드를 완성하지 못한 경우	1		
	참여도 (개인)	피드백 평가 (2점)	다른 모둠의 영상을 보고 피드백을 제시한 경우	2	
			다른 모둠의 영상을 보고 피드백을 제시하지 않은 경우	1	
개인 평가 (2점)		개인이 맡은 역할분담을 완수한 경우	2		
		개인이 맡은 역할분담을 완수하지 못한 경우	1		

#### 나. 유의점

- 디딤영상 수행평가로 진행 가능, 각 학교의 상황에 따라 세부 항목 조정하여 활용
- 디딤영상의 과제 점수의 경우 교사의 평가 대신 학생들의 동료 평가로 연결 가능

### 활동 결과물

#### ■ 직접 연기한 경우



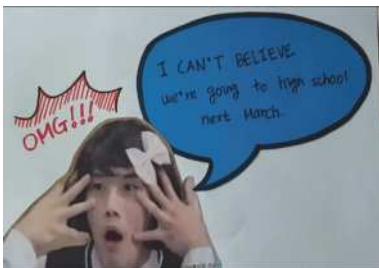
#### ■ 종이 인형 이용 디딤영상



#### ■ 웹툰 이용 디딤영상



#### ■ 사진 활용 디딤영상



#### ■ PPT 이용 디딤영상



## 수업 준비

### 수업의도

교과서 속 대화문을 단순히 반복해서 따라 하는 것이 아니라 학습자가 직접 key expressions를 활용하여 cartoon 형식의 대화문을 만듦으로써 학습자의 흥미를 유발하고 말하기와 쓰기 영역까지 연계할 수 있음.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9221】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 글에 관련된 세부 내용을 묻고 답할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영02-08】 개인생활에 관한 경험이나 계획에 대해 묻거나 답할 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 충고하기와 상기시키는 표현을 활용하여 대화 내용을 카툰형식으로 직접 구성하여 만들 수 있다.</li> <li>• 카툰 대사를 직접 말하며 영상으로 촬영할 수 있다.</li> </ul>		
핵심역량	지식정보 처리 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량, 창의적 사고력		
수업모형	거꾸로교실, 모둠활동		
준비물	B4 크기 이상의 종이, 색연필 혹은 사인펜, 핸드폰(영상 촬영용으로 모둠 당 하나를 준비)		

### 디딤영상 내용

- 주요 의사소통 표현이 들어있는 대화를 영상으로 보여줌.
- 대화문에서 처음 제시되는 발음, 구문이나 단어를 간략하게 설명함.

예시





## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b>          (방법 1) 모둠별로 각자 기억하고 있는 표현을 포스트잇에 하나씩 적은 뒤 모둠 내에서 공유하여 내용을 상기시키도록 함.          (방법 2) 대화문을 한 문장씩 잘라 모둠별로 나눠준 후 순서를 맞추게 하여 논리적 사고를 기르는 동시에 내용을 다시 한 번 기억하게 함.          → (방법 1)과 (방법 2) 중 선택하여 수업 진행 가능</p> <p><b>② Making a cartoon with key expressions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 카툰 속에 꼭 포함해야 하는 Key expressions를 알려준 후, 이를 응용하여 카툰형식의 대화문을 만들 수 있도록 함.</li> <li>• 완성된 카툰을 핸드폰 영상으로 찍는 동시에 학생들이 영상 속 대화문을 직접 말하게 하여 영상 카툰으로 제작함.</li> </ul> <p><b>③ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학급 온라인 소통공간에 업로드하여 다른 모둠 친구들이 잘된 작품에 댓글을 쓰거나 추천하게 함. 혹은 완성한 카툰을 교실에 게시하고 공유하여 감상할 수 있도록 함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 1, 배두본 외, Unit 8 The Power of Notes
활동 변형/확장 아이디어	학생들이 카툰의 주인공이 되어 직접 역할극을 할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 학습 목표가 그림을 잘 그리는 것이 아님을 확인시키며 모든 학생이 자신감 있게 카툰을 제작하게 함.
- 모든 학생이 역할을 가질 수 있도록 사전에 역할을 나누게 함.

**활동 자료**

■ 디딤영상 확인용 활동지

1. 디딤영상 확인용으로 아래 conversation strips를 자른 후 모둠별로 한 세트씩 나눠준다.
2. 모둠에서 함께 순서를 맞추도록 한다.
3. 순서를 맞춘 모듬은 교사가 순서를 맞춘 이유를 설명하게 하거나 특정 부분을 해석할 수 있는지 확인한다.

Jennifer: What are you going to do this weekend?

Ryan: I'm going to put some photos on my homepage.

Jennifer: Of what?

Ryan: Of Ms. Crane's class party.

Jennifer: You should make a photo album.

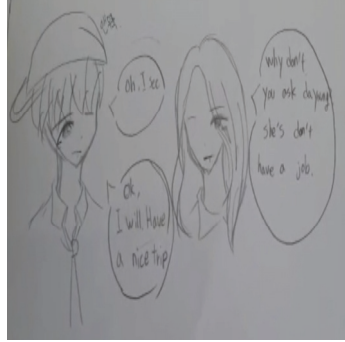
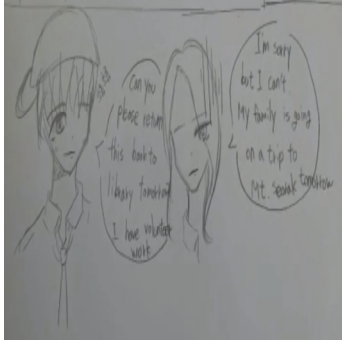
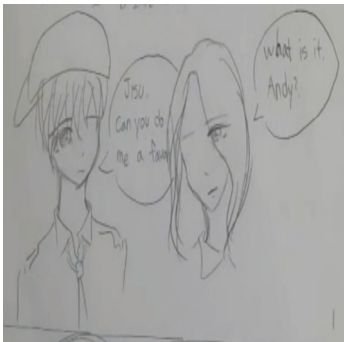
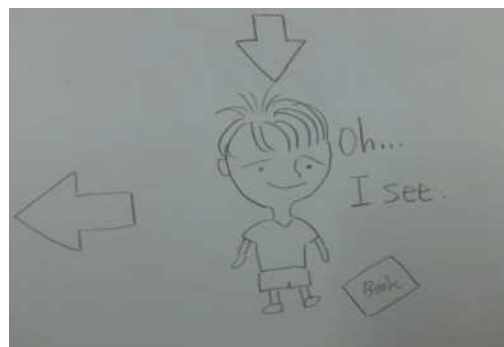
Ryan: That's a good idea. I will.

Jennifer: Good. Remember to bring it to class on Monday.

정리 및 평가

활동 결과물

■ 학생작품



## 활동 09 물레방아 인터뷰

### 수업 준비

#### 수업의도

파트너를 바꾸어가며 대화를 계속 주고받는 물레방아 토의 형식으로 쉽고 빠르게 여러 친구와 의견을 공유할 수 있음.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9221】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 글에 관련된 세부 내용을 묻고 답할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영02-02】 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	장래에 희망하는 직업을 묻고 답하며, 비슷한 직업군을 원하는 친구들의 공통점을 찾아 그 직업에 필요한 역량을 알아볼 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 창의적 사고력, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, 집단토의		
준비물	물레방아형(Double circle) 자리 배치		

#### 디딤영상 내용

- 희망 직업과 그 직업을 원하는 이유에 관하여 묻고 답하는 표현에 대하여 설명함.
- 그림, 영영 풀이, 예문 등을 최대한 활용하면서 설명함.
- 어휘를 소리 내어 읽고 익힐 수 있도록 유도함.

예시

A: What do you wish to be in the future?  
 B: I wish to be a singer. I'd like to sing on Broadway.  
 A: Why do you want to be a singer?  
 B: I'm interested in singing and I'm fascinated by musicals.

## 수업 열기

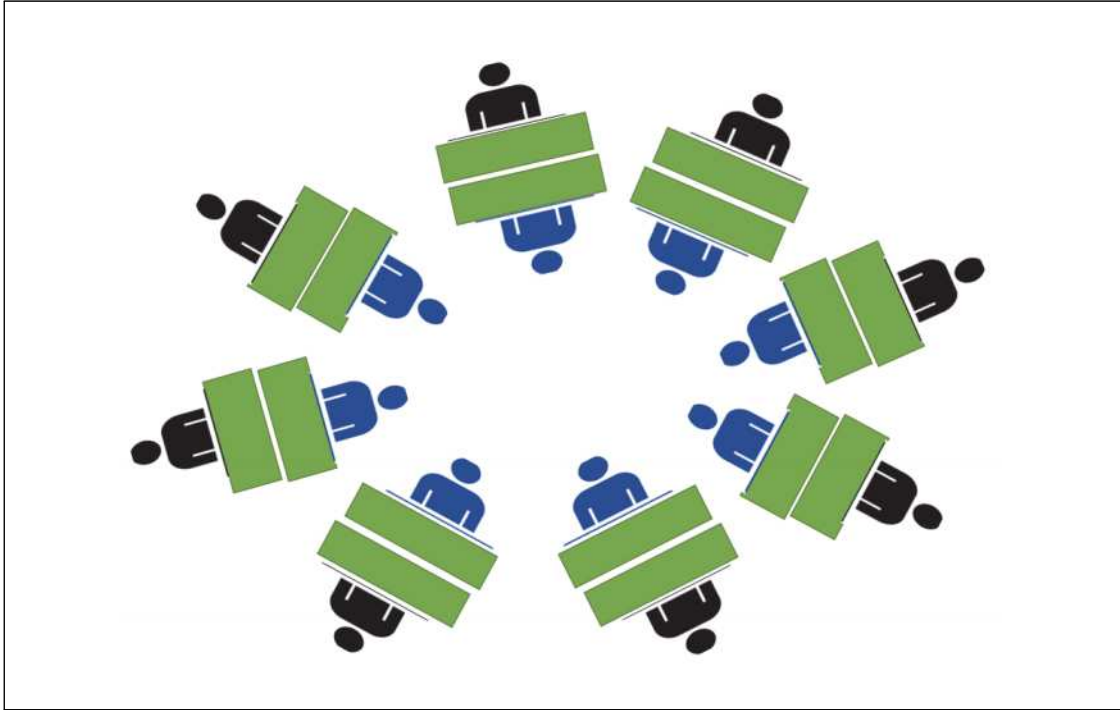
소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 물레방아 인터뷰</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들을 double circle 형태로 마주 보고 앉게 함.</li> <li>• 마주 본 상대방의 희망 직업과 그 이유에 대하여 주어진 패턴을 활용하여 묻고 답함.</li> <li>• 제한시간이 지나면 Inner circle 학생들이 시계방향으로 이동하여 새로운 상대방과 희망 직업에 관한 대화를 이어감.</li> <li>• 대화 내용을 학습지에 정리함.</li> </ul> <p><b>② 직업군 유목화 &amp; 마인드맵</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 포스트잇에 각자 자신의 희망 직업을 적어 칠판에 붙임.</li> <li>• 교사가 비슷한 직업군끼리 4~5가지로 유목화함.</li> <li>• 같은 직업군끼리 모여 큰 종이에 마인드맵 형식으로 직업군과 세부 직업을 정리함.</li> <li>• 세부 직업에 관심을 갖게 된 이유를 적고, 그 직업을 위해 필요한 성격적 특성을 적음.</li> <li>• 모둠 내에서 내용을 공유하여 세부 직업 간의 공통점과 차이점을 찾고 어떤 역량이 필요한지에 대하여 이야기를 나눔.</li> </ul> <p><b>③ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 갤러리 투어로 다른 모둠의 내용을 확인하고 덧붙일 내용을 자유롭게 적도록 함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 6 Jobs Outside the Box
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학급 자리 배치 사정에 따라 모둠 survey activity로 단순화시킬 수 있음.</li> <li>• 진로 교육과 연계시켜 구체적인 직업명과 하는 일, 필요한 역량, 성향 등에 대해 심화 조사하도록 유도할 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

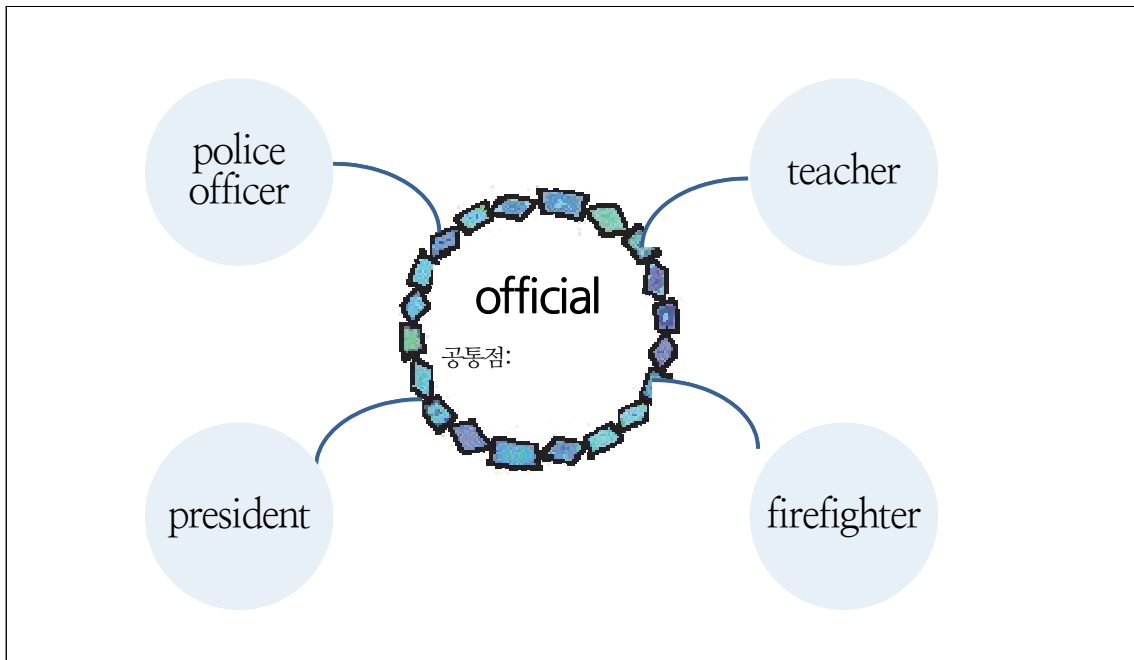
- 큰 사이즈의 이젤 패드를 사용하여 직업군 유목화 및 마인드맵 활동을 하면 모든 모둠의 결과물을 교실 벽에 게시하여 갤러리 투어를 손쉽게 할 수 있음.

**활동 자료**

- 학생 자리 배치 예시 (Inner circle 학생들이 1분 간격으로 시계방향으로 이동)



- 유목화 마인드맵 예시



■ 학습지 예시

# Job Interview

■ Role Play

A: What do you wish to be in the future?

B: I wish to be a singer. I'd like to sing on Broadway.

A: Why do you want to be a singer?

B: I'm interested in singing and I'm fascinated by musicals.

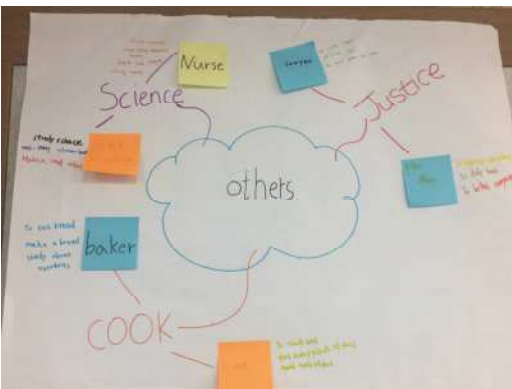
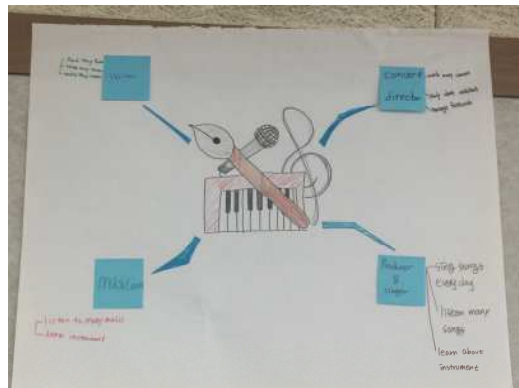
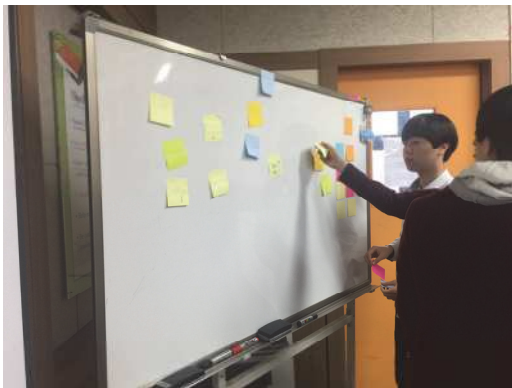
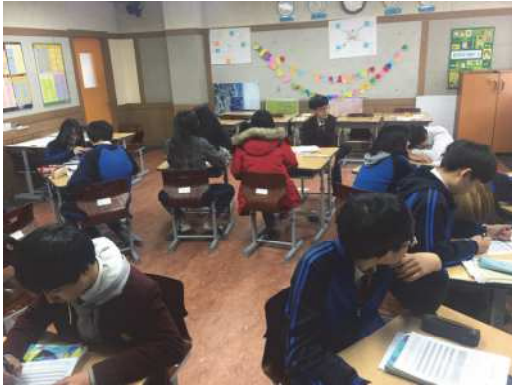
■ Job Counseling Center : Wheel Interview

<u>My Name</u>	<u>Me Dream Job</u>	<u>Reason</u>

<u>Name</u>	<u>Dream Job</u>	<u>Reason</u>

정리 및 평가

활동 결과물





# 활동 10 Go Fish

## 수업 준비

### 수업의도

카드게임 방식으로 주요 말하기 듣기 표현을 반복 연습하여 자연스럽게 익히게 하고 다양한 어휘를 습득하도록 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9234】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 실물, 그림, 도표 등의 자료를 설명할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영02-03】 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표에 대해 설명할 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (25분)
학습 목표	제안하는 표현을 사용하여 친구와 주말 계획을 묻고 답할 수 있다.		
핵심역량	의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, 모둠활동		
준비물	Go Fish 카드		

### 디딤영상 내용

- 단원의 주요 말하기 표현을 설명함.
- Go Fish의 게임 방법을 설명함. (Youtube 영상으로 대체 가능)  
<https://www.youtube.com/watch?v=tzEVLbiOZXc&t=73s>

예시

※ 주말 계획에 관해 묻고 답하기

A: What are you planning to do this weekend?

B: I'm planning to go shopping. Would you join me?

A: I'd love to.



## 수업 열기

소요시간	25분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 speaking 내용을 다시 한 번 듣고 speaking 연습을 할 수 있도록 함.</li> </ul> <p><b>② Go Fish!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 네 명이 한 모둠이 되어 카드 한 묶음을 5장씩 나누어 갖고, 남은 카드는 중앙에 둬.</li> <li>• 한 명씩 돌아가며 주어진 대화를 사용하여 자신이 원하는 카드를 가졌는지 질문함. 상대방이 그 카드를 가지고 있으면 자기 것으로 가지고 옴.</li> <li>• 상대방에게 그 카드가 없을 때는 “Go Fish!”라고 외치고 남은 카드 뭉치에서 한 장을 가져옴.</li> <li>• 같은 카드 4장이 모이면 바닥에 내려놓을 수 있고 손에 카드가 한 장도 없는 사람이 우승함.</li> </ul> <p><b>③ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 카드에 나온 문장들을 모둠별로 칠판에 써 보며 정리함.</li> </ul>
활동지 자료 출처	[미래엔] Middle School English 2, 배두본 외, Unit 2 Donate Your Talent
참고 자료	<a href="http://www.vocabulary.cl/Lists/Free_Time_Activities.htm">http://www.vocabulary.cl/Lists/Free_Time_Activities.htm</a>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 핵심 문법을 넣어서 발화하도록 유도하여 문법과 연결 지을 수 있음.</li> <li>• Visual Thinking을 도입하여 학생이 직접 카드를 디자인할 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 게임 방법을 설명하는 데에 많은 시간이 소요되지 않도록 디딤영상으로 제공하며, 필요한 경우 교사가 직접 게임을 설명하는 영상을 만들면 효과적임.

**활동 자료**

■ 카드 예시 - 4장 인쇄하여 같은 카드가 4쌍이 되도록 한다.

 <p>Watch TV</p>	 <p>Go picnic</p>	 <p>Play video games</p>
 <p>Go swimming</p>	 <p>Go shopping</p>	 <p>Play an instrument</p>
 <p>Draw pictures</p>	 <p>Ride a bike</p>	 <p>Read</p>

**Tips**  
for Teachers

- 구글에서 '해당 주제 + flashcard'로 검색하면 적절한 이미지를 쉽게 찾을 수 있음.

정리 및 평가

활동 결과물

■ Go Fish 게임 장면



# 활동 11 Making a New Dialogue with Stickers

## 수업 준비

### 수업의도

미술 과목과 융합하여 미술 시간에 감정과 의사전달을 할 수 있는 스티커를 만들고, 이 스티커를 다시 영어 시간에 활용하여 새로운 대화문을 만들고 모둠원과 함께 익힌 다음 발표하도록 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중 9221】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 글에 관련된 세부 내용을 묻고 답할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영01-05】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 화자의 심정이나 태도를 추론할 수 있다. 【9영02-02】 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.	
난이도	중상	차시	3차시 (135분)
학습 목표	자신의 의견을 표현하는 대화를 듣고 내용을 이해할 수 있으며, 의견 표현하기에 대한 새로운 대화문을 만들 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고, 공동체 역량, 영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습		
준비물	B4 색지, 사인펜, 색연필 등		

### 디딤영상 내용

#### <1, 3차시>

- 좋아하는 것과 그 이유를 묻고 답하는 표현을 설명함.
- 대화를 따라 읽고, 대화 내용을 충분히 이해할 수 있도록 설명함.
- 좋아하는 것과 의견을 표현하는 대화를 소리 내어 연습할 수 있도록 함.

#### <2차시>

- 1차시에 배운 내용을 간단히 정리함.
- 사람의 감정이나 생각을 그림으로 표현하는 방법을 설명함.
- 관련 Visual Thinking 동영상이나 메신저 또는 SNS의 스티커를 예로 보여줄 수 있음.

## 수업 열기

차시	1차시 (영어)
소요시간	45분
수업 활동	<p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 서로 설명하기.</li> <li>• Listening, Speaking 내용을 다시 한 번 듣고 연습을 할 수 있도록 함.</li> </ul> <p>② <b>Key Expressions 익히기 &amp; 대체 연습하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 표현을 듣고 충분히 이해하도록 익히기.</li> <li>• 다른 표현으로 대체하여 연습하기.</li> </ul> <p>③ <b>대화문 듣고 내용 익히기 (Diet Game)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠에서 정해진 순서대로 한 명씩 나와서 대화문의 한 문장을 듣고 외운 후 어깨짝에게 들려 주면 어깨짝은 문장을 받아 씀.</li> <li>• 모둠원 모두가 작성한 문장을 대화문으로 만들기.</li> <li>• 대화문을 들으면서 배열한 대화문의 순서가 맞는지 확인함.</li> </ul> <p>④ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대화문이 완성되면 내용을 점검함.</li> <li>• 내용을 점검 후 모둠원끼리 대화문을 외워 발표하도록 함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	Forget Me Not 활동과 연결하여 활동할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 학생들이 가능한 한 많이 듣고 말할 기회를 부여할 수 있도록 활동을 설계함.
- 모둠원 모두가 역할을 가질 수 있도록 하여 소외되는 학생이 없도록 함.

차시	2차시 (영어)
소요시간	45분
수업 활동	<p>① 디딤영상 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 서로 설명하게 하기.</li> </ul> <p>② 스티커 만들기 준비</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지난 시간에 배운 의견 또는 감정을 나타내는 표현을 기억하도록 안내함.</li> <li>• 의견이나 감정을 나타내는 표현을 모둠원과 함께 정리하면서 어떤 부분을 표현하여 그릴 것인지 정하도록 함.</li> </ul> <p>③ 스티커 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 역할 나누기.</li> <li>• 창의적인 아이디어를 바탕으로 상징적이고 간결하게 표현할 수 있는 스티커 그리기.</li> </ul> <p>④ 모둠별로 만든 스티커를 설명하고 공유하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 만들어진 스티커가 어떤 감정이나 상황을 표현한 것인지 확인함.</li> <li>• 모둠원의 의사를 반영한 것인지 확인함.</li> </ul> <p>⑤ 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 표현이 잘된 스티커를 선정하도록 함.</li> <li>• 활동에 대한 피드백을 작성하도록 함.</li> </ul>
참고자료	메신저나 SNS의 이모티콘이나 스티커를 예로 보여줄 수 있음.

### Tips for Teachers

- 감정을 표현하는 단어들을 먼저 정리해보게 함.
- 강아지 얼굴 등 스티커의 콘셉트를 먼저 정하고 만드는 것이 공통점을 찾아내기가 쉬움.
- 모둠원 모두가 역할을 맡게 하여 소외되는 학생 없도록 함.

차시	3차시 (영어)
소요시간	45분
수업 활동	<p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 대화문을 다시 한 번 듣고 말하기 연습을 할 수 있도록 함.</li> </ul> <p>② <b>Making a Dialogue with Stickers</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대화문에 나온 Key Expressions를 찾도록 함.</li> <li>• 찾아낸 Key Expressions를 활용하여 대화문을 만들도록 지도함.</li> <li>• 모둠원끼리 소통하며 새로운 대화문을 만들게 함.</li> <li>• 지난 수업에서 만든 스티커를 모둠별로 나눠줌.</li> <li>• 새로운 대화문을 만들기 위해서는 스티커를 먼저 보면서 느낌이나 내용을 인지하도록 함.</li> <li>• 스티커를 먼저 놓으면서 대화문의 outline을 정하고, 대화문을 작성하도록 함.</li> <li>• 대화문이 완성되면 내용을 점검함.</li> </ul> <p>③ <b>발표</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠원끼리 대화문을 외워 발표하도록 함.</li> <li>• 만든 대화문을 발표한 후, 대화 내용과 스티커의 의미를 설명하게 함.</li> </ul> <p>④ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별 발표에 대해 자기평가 및 동료평가를 하게 함.</li> <li>• 활동 전체 내용에 대해 피드백을 작성하도록 함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	새로 만든 대화문을 토대로 UCC를 만들어 공유하게 할 수 있음.

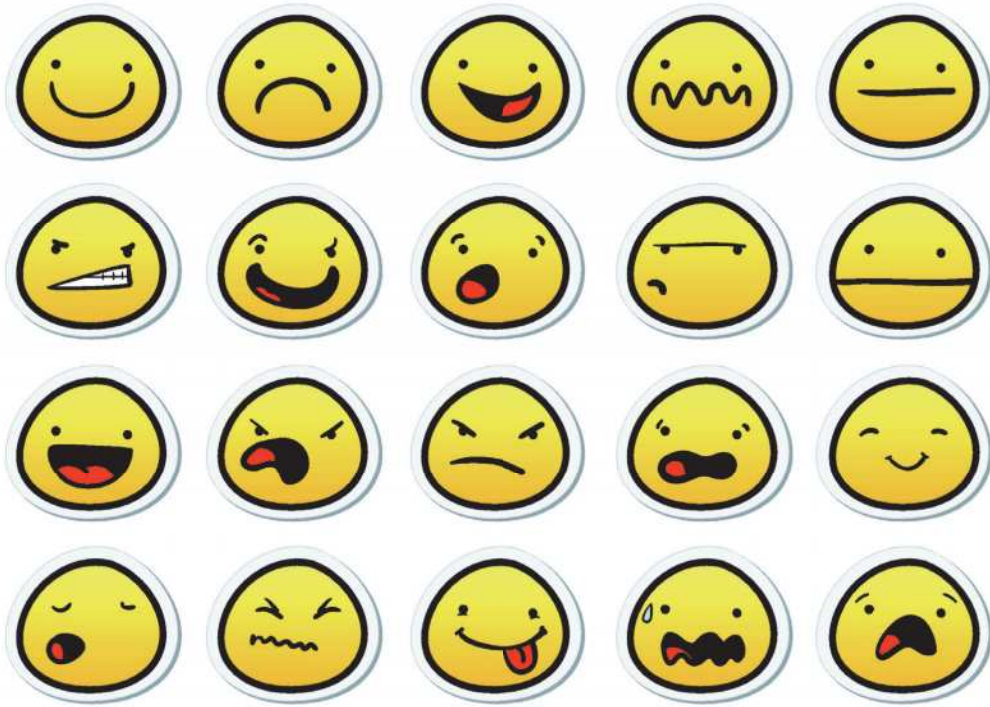
### Tips for Teachers

- 스티커와 대화의 내용이 최대한 연결되도록 안내함.
- 영어로 문장 작성이 어려운 경우 사전을 활용하도록 하고 교사는 직접적인 답을 제시하지 않도록 주의하면서 학생들의 자발적인 참여를 유도함.
- 모둠원 모두가 참여하도록 역할을 부여하고 특히 발표도 모두가 참여해야 함을 인지시킴.



활동 자료

■ 스티커 예시



## 정리 및 평가

### 평가 기준 및 유의점

#### 가. 영어과 평가기준

구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
지식 정보 처리 역량	5	Key Expression을 바르게 이해하고 정확하고 유창하게 표현할 수 있다.	Key Expression을 이해하고 정확하게 표현할 수 있다.	Key Expression을 이해하고 표현할 수 있다.
의사 소통 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 평가기준

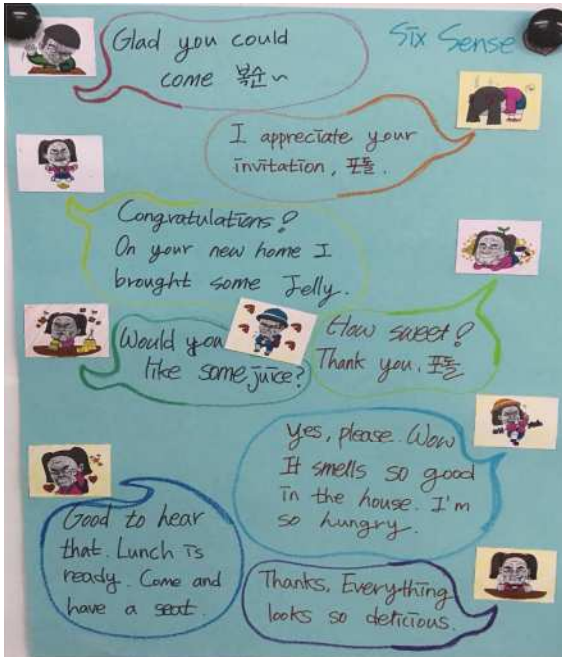
구분	배점	상(5)	중(3)	하(1)
의사 소통 역량	5	작품제작과정에서 모둠원들과 협력하고 자신의 의견과 친구 의견의 차이를 토의를 통해 조율할 수 있다.	모둠원들과 협력하여 작품을 제작하는 과정에 자신의 의견을 제시할 수 있다.	모둠 작품 제작에 협력하고 동의하는 의견에 의사 표현을 할 수 있다.
심미적 감성 역량	5	다른 모둠의 작품에 대한 설명을 집중하여 들으며 건전한 감상평을 발표할 수 있다.	다른 모둠의 작품을 감상하고 감상평을 활동지에 작성할 수 있다.	다른 모둠의 작품에 대한 자기 생각을 표현할 수 있다.
창의적 사고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

## 활동 결과물

### ■ 스티커를 만드는 과정



### ■ 스티커를 활용한 대화문



### ■ 발표하는 모습



## 활동 12 Question Bingo

### 수업 준비

#### 수업의도

업그레이드 버전의 빙고 게임을 통하여 말하기의 기본이 되는 표현들을 자연스럽게 익히도록 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9221】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 글에 관련된 세부 내용을 묻고 답할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영02-06】 주변의 사람, 사물에 대해 묻거나 답할 수 있다.	
난이도	상	차시	1차시 (20분)
학습 목표	친구들에 대한 정보를 Wh - question을 사용하여 묻고 답할 수 있다.		
핵심역량	의사소통 역량		
수업모형	거꾸로교실, 짝 활동, 패턴 드릴 말하기 활동		
준비물	worksheet		

#### 디딤영상 내용

- Wh-question 질문과 답변하는 방법과 예시 소개함.

##### 예시

A: What is your name?

B: My name is John.

A: When is your birthday?

B: My birthday is June 23rd.

A: Where do you live?

B: I live in Mapo-gu, Seoul.

## 수업 열기

소요시간	20분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wh-question으로 가볍게 학생들에게 질문을 던져 대답을 유도함.</li> </ul> <p><b>② Question Bingo (Round 1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Round 1의 표 안에는 각종 Wh-question에 대한 교사의 답이 들어있음.</li> <li>• 반 전체 학생들은 자유롭게 교사에게 Wh-question을 이용하여 질문하고, 교사의 답이 표 안에 있는 내용일 경우 그 질문을 한 학생은 해당 칸에 색칠할 수 있음.</li> <li>• 1줄을 색칠하여 빙고를 완성하는 학생이 나오면 Round 1을 종료함.</li> </ul> <p><b>③ Question Bingo (Round 2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구와 함께 Round 1과 같은 방식으로 빙고 게임             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습지 상단에 제시된 예시 질문을 참고하여 자신의 대답을 round 2 표에 미리 적도록 함.</li> <li>- 표를 채운 뒤 짝과 학습자를 바꾸어 짝이 표 안의 내용으로 답하도록 서로에게 질문함.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입과 마찬가지로 학생들에게 Wh-question을 던져 대답을 유도하고, 대답한 학생이 다른 학생에게 질문하는 방식으로 릴레이 대화를 이어가도록 하며 form-focused feedback을 제공함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 1, 배두본 외, Unit 2 Join Our Club
활동 변형/확장 아이디어	most / least 등의 정도와 관련한 표현을 사용하거나 선택의문문을 활용하여 더욱 세부적인 질문을 만들 수 있음.

### Tips for Teachers

- 스스로 창의적인 질문을 만들 수 있도록 예시 질문 하단에 'your own question'을 제공함.
- 빙고를 완성하기 위해서 질문을 생각해내야 하는 난이도 있는 활동이므로 Round 1으로 충분히 연습하게 함.
- 같은 카테고리의 대답을 많이 적을수록 상대가 맞추기 힘들어짐. (ex. 가족의 생일을 여러 개 적어두어 your birthday / mother's birthday / sister's birthday 등 다양한 질문을 유도할 수 있으며 맞추기 어려워져 더욱 재미있게 활동할 수 있음)

■ 활동지 예시

## Question Bingo!

■ Example Questions

- ⇒ What is your (sister's / mother's / father's ... ) name / job?
- ⇒ What is your (least) favorite food / color / number / city / movie / game ... ?
- ⇒ When do you usually get up?
- ⇒ When is your (sister's / mother's / father's ...) birthday?
- ⇒ Where do you want to go next vacation?
- ⇒ Where were you born?
- ⇒ Where do you live?
- ⇒ (your own)

■ Round 1(about teacher's)

Min	green	pizza	3
Seoul	star wars	New York	June 23rd
Gwangju	7:00 a.m.	Leagues of legend	December 4th
teacher	France	November 24th	Busan

■ Round 2


# III 읽기

01 8컷 만화 그리기

---

02 보석맵

---

03 문제풀이집 만들기

---

04 땡따먹기

---

05 모둠 직독직해

---

06 Tagxedo & Hidden Message

---

07 별집맵

---

08 4분할 활동

---

09 Knowledge Market Activity(지식 시장)

---

10 Show Me the Money

---

11 나눠서 공부하고, 문제카드로 정리하고!

---

12 Jigsaw Pick Me Up

---

13 숨은그림찾기

---

14 Blockbusters

---



# 활동 01 8컷 만화 그리기

## 수업 준비

### 수업의도

본문의 내용을 파악한 후 자신이 알게 된 내용을 창의적인 그림으로 표현하여 본문 내용의 인과관계와 시간의 순서를 명확하게 알도록 하기 위함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9342-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 일어나 사건의 시간적 순서를 나열할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-07】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일어나 사건의 순서, 전후 관계를 추론할 수 있다.	
난이도	하	차시	1차시 (45분)
학습 목표	본문 내용을 이해하고, 이를 바탕으로 중요한 문장이나 단어를 찾아 연결하고 8컷 만화로 그릴 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 심미적 감성 역량		
수업모형	거꾸로 교실, 협력학습		
준비물	B4용지, 색연필, 사인펜, 포스트잇		

### 디딤영상 내용

- 본문의 핵심 내용과 주요 구문, 중요 단어에 관해 설명함.

예시

Greetings from Istanbul, Turkey. How is your summer vacation? I'm having a great time here. My brother and I <sup>1</sup>arrived in Istanbul four days ago. <sup>2</sup>Because the flight took 12 hours, we were very <sup>3</sup>tired when we arrived. You can imagine <sup>4</sup>how excited we were when we finally met our uncle.

After a good night's sleep at Uncle's house, the next day we went to the Bosphorus Bridge. It is a special bridge <sup>1</sup>that connects Europe and Asia. My uncle <sup>2</sup>told us that the eastern part of Istanbul is in Asia, <sup>3</sup>while the western part is in Europe.

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3-minute briefing을 통해 디딤영상의 내용을 간략히 확인함.</li> <li>• 모둠별로 본문 내용에 대해 간단히 이야기해 보게 함.</li> </ul> <p><b>② 본문 내용 이해하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 본문해석 활동지에서 Key words / Key expressions / Key sentences를 찾도록 함.</li> <li>• 본문해석을 완성하고 모둠별로 서로 확인해 보게 함.</li> </ul> <p><b>③ 8컷 만화 그리기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 핵심단어, 표현, 문장을 활용하여 8~10분간 만화를 그림.</li> <li>• 모둠원끼리 2컷씩 나누어 포스트잇에 그리고 순서대로 붙임. 본문해석을 Jigsaw로 활동했을 경우, 자신이 해석한 부분의 내용 중 2컷을 그리게 함.</li> <li>• 만화가 완성되면 자신이 그린 내용을 다른 모둠원에게 설명함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성한 8컷 만화를 둘 가고 둘 남기로 설명해 줌.</li> <li>• 설명을 들은 학생들은 만화의 완성도와 설명을 전반적으로 평가하여 별점으로 체크함. 이때 설명하려고 노력하여 말을 하면 무조건 별점 1개를 주게 함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gallery Tour로 내용을 공유할 수 있음.</li> <li>• 포스트잇을 무작위로 붙인 뒤 +1조로 이동하여 1분간 시간을 주고, 내용의 순서를 맞추는 활동도 가능함.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 잘 그린 그림보다는 핵심 내용을 담아 창의적으로 표현한 그림에 칭찬함.
- 모둠원이 각각 포스트잇에 자신의 학번과 이름을 적게 하여 참여도와 구성도를 확인함.
- 동료평가를 모둠 평가에 반영 가능함.
- 모둠원 모두가 역할을 가질 수 있도록 하여 소외되는 학생이 없도록 함.

■ 활동지 예시

### 8컷 만화 그리기

\* 반드시 6장면 이상에 영어 대화들이 포함되어야 함. 7장면은 본문의 내용으로, 마지막 장면은 상상해서 그려 넣기!


Peer Evaluation
1. 성명
☆☆☆☆☆
2
☆☆☆☆☆
3
☆☆☆☆☆
4
☆☆☆☆☆
5
☆☆☆☆☆
6
☆☆☆☆☆
7
☆☆☆☆☆
8
☆☆☆☆☆
9
☆☆☆☆☆
10
☆☆☆☆☆
11
☆☆☆☆☆
12
☆☆☆☆☆

# 정리 및 평가

## 활동 결과물

### 8컷 만화

Lesson 10. A Letter from Turkey! 상목중학교 3학년 10반 초현서름

본문이 담긴 이왕에 만화들이 포함되어 있다. 영문은 본문과 내용으로, 사진의 영문은 상목에서 그려냈다.

**\*본문의 내용 8cut 만화 구성하기**

The comic strip consists of 8 panels. The first panel shows two people walking. The second panel shows a boat on the water. The third panel shows a fence. The fourth panel shows a plate of food. The fifth panel shows a person standing. The sixth panel shows a person holding an ice cream cone. The seventh panel shows a person looking at a picture. The eighth panel shows a person holding a picture.

◆ Peer Evaluate

11월 14일	11월 14일
11월 15일	11월 15일
11월 16일	11월 16일
11월 17일	11월 17일
11월 18일	11월 18일
11월 19일	11월 19일
11월 20일	11월 20일
11월 21일	11월 21일
11월 22일	11월 22일
11월 23일	11월 23일
11월 24일	11월 24일
11월 25일	11월 25일
11월 26일	11월 26일
11월 27일	11월 27일
11월 28일	11월 28일
11월 29일	11월 29일
11월 30일	11월 30일

Lesson 10. A Letter from Turkey! 상목중학교 3학년 10반 초현서름

본문이 담긴 이왕에 만화들이 포함되어 있다. 영문은 본문과 내용으로, 사진의 영문은 상목에서 그려냈다.

**\*본문의 내용 8cut 만화 구성하기**

The comic strip consists of 8 panels. The first panel shows two people walking. The second panel shows a person's face. The third panel shows a person standing. The fourth panel shows a plate of food. The fifth panel shows a person standing. The sixth panel shows a person holding a picture. The seventh panel shows a person holding a picture. The eighth panel shows a person holding a picture.

◆ Peer Evaluate

11월 14일	11월 14일
11월 15일	11월 15일
11월 16일	11월 16일
11월 17일	11월 17일
11월 18일	11월 18일
11월 19일	11월 19일
11월 20일	11월 20일
11월 21일	11월 21일
11월 22일	11월 22일
11월 23일	11월 23일
11월 24일	11월 24일
11월 25일	11월 25일
11월 26일	11월 26일
11월 27일	11월 27일
11월 28일	11월 28일
11월 29일	11월 29일
11월 30일	11월 30일

# 활동 02 보석맵

## 수업 준비

### 수업의도

- 구성원 모두가 동시에 참여할 수 있는 모둠 활동으로, 각자 역할을 맡아 책임감을 기르도록 함.
- 본문 전체의 내용을 서로 다른 해결 과제를 통해 접근하게 함으로써 읽기 능력을 향상시킴.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9322-2】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 요지를 파악할 수 있다.
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.
난이도	중	차시 1차시 (45분)
학습 목표	1. 본문을 읽고 키워드와 핵심 내용을 찾을 수 있다. 2. 이해한 내용을 그림으로 표현한다. 3. 문제 출제를 통해 비판적 사고능력을 향상시킨다.	
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 지식정보처리 역량, 자기관리 역량	
수업모형	거꾸로교실, 모둠 활동	
준비물	B4 이상의 종이, 스티커, 색연필 혹은 사인펜	

### 디딤영상 내용

- 새로운 언어 형식이나 해석이 어려운 부분만 설명함.
- 학생들이 꼭 기억해야 하는 내용은 필기하도록 안내함.

**예시**

Would you like to eat every flavor of ice cream for free? Even better, would you like to get paid for doing it? Well, that's what Mr. Holland does! He used to make ice cream in his own store.

Now, he is the official ice cream taster for a big ice cream factory which means he tastes ice cream for a living. One interesting fact about being an ice cream taster is that he or she uses a gold spoon because it doesn't leave an aftertaste.

How about having a job that suggests interesting places for students to visit? That's what Ms. Macomber does. She used to be a teacher. But now, she is a field trip planner. A field trip planner plans field trips for many different groups of students.

Last week, Ms. Macomber planned a field trip for an art teacher who wanted to teach the history of art. She suggested some museums and galleries to visit, made worksheets for the students, and arranged fun activities.

If you are interested in education and traveling, being a field trip planner would be a great job for you.

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 5분 정도의 짧은 골든벨 퀴즈를 진행하여 영상의 내용을 확인함.</li> </ul> <p><b>② 보석맵을 통한 본문 내용 확인 및 확장</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠원들은 B4용지로 보석맵을 접음.</li> <li>본문을 4등분하여 각각 한 부분씩 맡아 해당 부분의 키워드를 보석맵 맨 안쪽에 작성함.</li> <li>보석맵을 90도 회전하여 본문 내용의 키워드를 넣어 핵심 문장을 씀.</li> <li>다시 보석맵을 90도 회전한 후 내용에 맞는 그림을 그림.</li> <li>보석맵을 다시 90도 회전한 후 해당 부분에서 문제를 제출함</li> </ul> <p><b>③ 둘 가고 둘 남기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠에서 1명~2명이 남고 옆 조로 이동함. 옮긴 학생은 옆 조의 문제를 풀어보고 남아있던 학생은 내용 설명을 함.</li> <li>설명을 들은 학생은 설명이 잘한 조에 스티커를 붙임.</li> <li>모듬을 2~3회 바꾸어 같은 활동을 진행함.</li> <li>가장 스티커가 많이 붙여진 보석맵을 반 전체 학생들과 공유하고 가장 잘 설명한 학생을 오늘의 보석킹으로 선정함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>다른 모듬의 보석맵들도 교실에 게시하여 전체 학생과 공유함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>새로운 단어와 문법으로도 보석맵 활동을 할 수 있음.</li> <li>- 어휘: 각 보석맵의 한 칸씩 새로운 단어를 넣어 영작하고 같은 면에 쓰인 내용이 하나의 이야기 되도록 영작을 함.</li> <li>- 문법: 각 칸에 쓰인 네 개의 문법을 이용하여 영작함. (활동 결과물 참고)</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 모둠원들이 서로 다른 색깔의 펜으로 활동을 하도록 하면 각 학생이 작성한 내용을 쉽게 파악할 수 있음.
- 보석맵을 접는 횟수에 따라 칸의 수가 달라지므로 각 활동에 맞게 횟수를 지도함.
- 문제를 낼 때 학생들의 수준에 맞게 영어 혹은 한글로 작성하게 함.
- 한 명의 리더가 아닌 모두가 학습의 주인공이 될 수 있음을 활동 중간중간 알림.

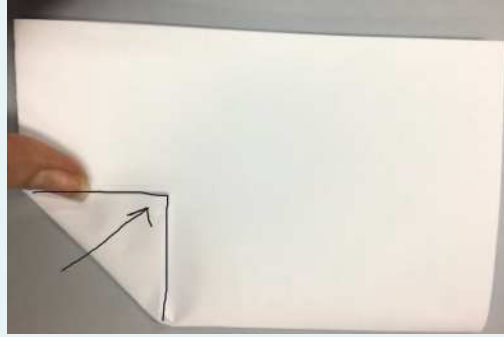
## 활동 자료

### ■ 보석맵 접는 방법

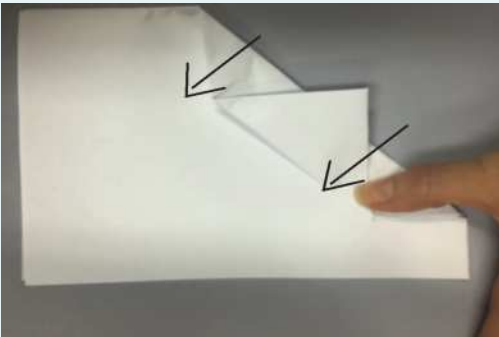
1. 종이를 1/2씩 두 번 접어 원래 크기의 1/4이 되도록 한다.



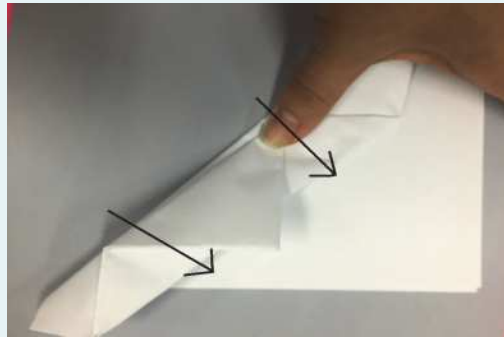
2. 안쪽 모서리를 중심으로 바깥쪽으로 접는다.



3. (2)의 상태를 유지하며 반대쪽으로 한 번 더 접는다.



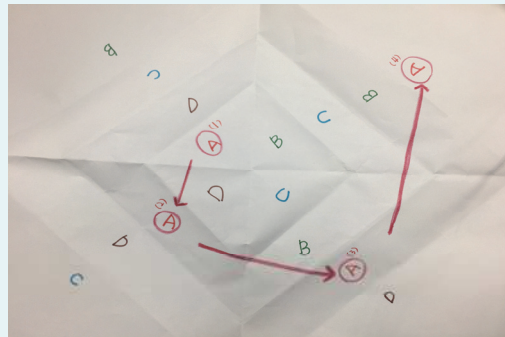
4. (3)의 상태를 유지하며 다시 반대쪽으로 접는다.



5. (4)까지의 과정을 거쳐 다시 펴면 아래와 같이 보석모양의 종이가 완성된다.



6. 아래 그림과 같이 보석맵을 90도씩 돌려 A학생은 다른 학생이 작성한 내용에 이어 작성한다.

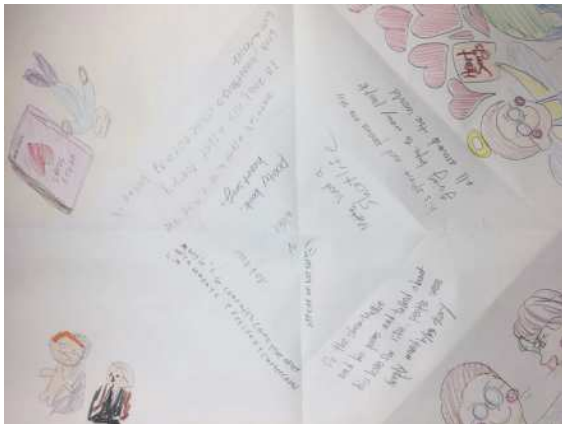
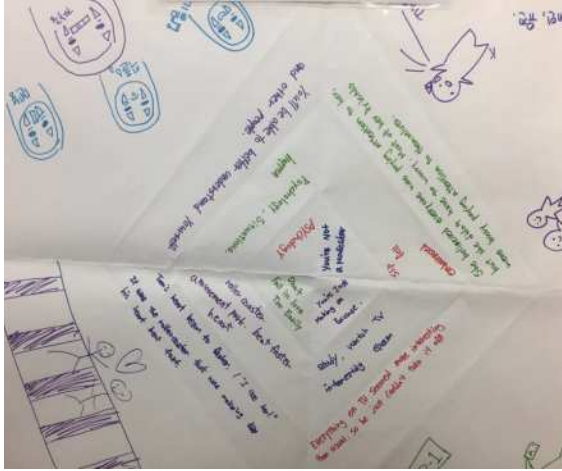


7. 다음과 같이 본문 내용을 정리한다.

- 제일 안쪽 칸: 각 단락의 주제
- 두 번째 칸: 단락 별 핵심단어
- 세 번째 칸: 단락 별 핵심 문장
- 제일 바깥 줄: 단락의 내용을 그림으로 표현

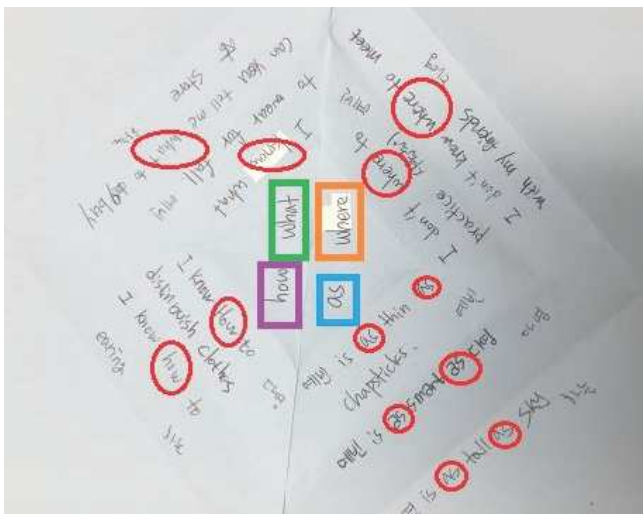
활동 결과물

■ 읽기 보석맵



■ (참고) 문법 보석맵

제일 안쪽 칸에 네 개의 문법 내용을 적고, 두세 번째 칸에 각 문법 내용이 들어가도록 영작(앞 내용과 이어지게 영작하는 것도 권장)





# 활동 03 문제풀이집 만들기

## 수업 준비

### 수업의도

- 자신이 아는 것에 대해 체계적으로 정리하고 설명하는 능력을 기르도록 함.
- 자신이 해결한 문제에 대해 친구의 해설을 들으며 문제 해결 과정을 서로 비교할 수 있으며 비판적 사고를 통해 오류나 오개념을 바로잡을 수 있음.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9341-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 글의 흐름을 통해 새로운 낱말이나 어구의 의미를 추측할 수 있다. 【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.
난이도	중	차시 2차시 (90분)
학습 목표	본문의 주요 구문 혹은 주요 내용에 대한 문제를 풀고 문제에 대한 문제풀이집을 완성할 수 있다.	
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 자기관리 역량, 지식정보처리 역량	
수업모형	거꾸로교실, 모둠협력학습,	
준비물	본문 주요 구문 확인 학습지 (혹은 교과서 본문 형성평가 문제지), 문제풀이집 학습지	

### 디딤영상 내용

- 본문을 의미 단위로 끊어가며 내용 설명함.
- 본문의 주요 표현과 구문 해설을 지도함.

예시



## 수업 열기

소요시간	90분
수업 활동	<p>&lt;1차시&gt;</p> <p>① After reading 문제풀이</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 읽기 활동 후 본문 내용을 총 복습하는 형성평가 문제지나 교사가 제작한 주요 구문 확인 학습지를 해결함.</li> <li>• 먼저 개별적으로 학습자를 풀고, 모둠 안에서 서로 모르는 부분은 물어보고 가르쳐주며 협력적으로 문제 풀기.</li> </ul> <p>② 문제풀이 준비</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 주어진 문제를 균등하게 할당받음.</li> <li>• 모둠원들이 문제를 해결하고 풀이 내용을 정리함. (풀이 내용을 자세하게 정리하도록 지도함)</li> <li>• 문제풀이가 준비된 모둠은 교사에게 확인을 받고 피드백을 받아 보완함.</li> </ul> <p>&lt;2차시&gt;</p> <p>③ 둘 가고 둘 남기 (2 Go 2 Stay) - 4인 1조 모둠 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 모둠을 두 팀으로 나누어 준비된 문제풀이를 ‘둘 가고 둘 남기’를 통해 이동하며 설명함.</li> <li>• 다른 모둠의 친구들을 만나 문제의 답을 확인하고 그에 대한 해설을 설명하고, 다른 모둠의 해설도 듣고 문제풀이집에 정리함. (이동하는 팀과 남아있는 팀 모두 각자의 해설을 설명해주어야 함)</li> </ul> <p>④ 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제풀이집을 완성하고, 추가 질문이나 공통으로 어려워하는 부분을 정리하고 마무리함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 1 How to Look Good in Photos
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문법 문제풀이에 활용 가능함.</li> <li>• 교과서 CD나 교과서 웹사이트에서 제공되는 문제 활용 가능함.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- ‘둘 가고 둘 남기’는 모둠원의 수 혹은 교사의 재량에 따라 ‘하나 가고 셋 남기’ 등으로 바꾸어 진행 가능함.
- ‘둘 가고 둘 남기’ 활동의 팀은 수준이 다른 학생들이 짝을 이룰 수 있도록 유도함.
- 문제풀이 해설이 반복됨에 따라 실력이 낮은 학생이 좀 더 적극적으로 참여하도록 독려함.
- 모둠 수에 따라 모든 모둠을 돌 수 있도록 시간 분배 유의함.

■ 본문 학습지 예시

Unit 1 How to Look Good in Photos After Reading <본문 내용 문제풀이집 만들기>	3학년 반 번 이름: 팀명:
영중9311-2. 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 소리 내어 읽고 전체적인 내용을 파악할 수 있다. 영중9332. 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
How are you today? (오늘의 컨디션)	

A. 다음 글을 읽고, 괄호 안에서 알맞은 말을 고르시오.

Julia couldn't wait to see Ella's birthday party photos. She turned ① (on / off) her computer and went to Ella's website. In most pictures at the party, she blinked or looked angry. ② (On the other hand / In addition), everyone else looked great. So, she went to the Internet and found five tips to look great in photos.

**Look Natural**

We often get nervous in front of a camera. Do you know ③ (what / why / how) we can get rid of this feeling? Make a few small changes in your pose. For example, lean against something or hold something to relax. It can help you feel less nervous and make you feel more comfortable.

The ④ ( ) comfortable you feel, the ④ ( ) natural you will look in the photos.

**Avoid a Double Chin**

Make sure the camera lens is at your eye level or above. If the lens is below your eye level, you may look like you have a double chin in the photo. You can also try to stick your chin out a little bit. This way, your neck will look longer and thinner.

**Turn Your Head**

The left side of your face is often slightly different from the right side of your face. So, try to pose with ⑤ (2/3: ) of your face in view. The remaining ⑤ (1/3: ) should be turned a little bit away from the camera. This way, the difference is not obvious. This angle can also help you look thinner.

**Don't Blink**

Do you know how we can avoid ⑥ (to close / closing) our eyes when we get our pictures ⑦ (taking / taken)? Here is a trick. Just before the picture is taken, close your eyes and have the photographer ⑧ (to count / count) to three. On three, open your eyes. This way, your eyes won't be closed in the picture.

**Take More Pictures**

You can ask the photographer ⑨ (to take / take) many photos. Also, get your pictures ⑩ (take / taken) from many different angles. The more photos your photographer takes, the better photos you will have.

Have fun and relax when you have your picture taken. You will remember it for a long time!

## ※ 본문 완.벽.정.복.!!! Let's Solve the Questions!

본문 문제 답에 대한 풀이 정리 (답이 나온 이유 설명!!!)			
①		⑥	
②		⑦	
③		⑧	
④		⑨	
⑤		⑩	

<self-check(자기학습체크)> • 나의 참여도는? ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ • 오늘 고마운 친구: • 고마운 이유:	▶ 오늘의 영어일기 (느낌, 기억에 남는 내용, 배운 것 등)	확인란
	▶ 오늘 학습 내용을 얼마나 이해했나요? (0%      30%      50%      75%      100%)	



## 활동 04 ▶ 땀따먹기

### 수업 준비

#### ■ 수업의도

본문을 학습한 후, 본문과 관련된 내용이나 주요 어법, 어휘에 관한 질문을 직접 만들고 친구들과 함께 풀어보면서 독해 학습의 이해도를 높이고자 함.

#### ■ 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-02】 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	글을 읽고 낱말이나 어구의 의미를 이해하고 글의 세부 정보를 파악할 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 창의적 사고력, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습, 모둠학습		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 땀따먹기 모둠활동지 (B4 크기로 인쇄)</li> <li>• 교과서 본문 복사본(모둠별 1장) (메모나 노트가 되어 있지 않고, 순수하게 본문 문장만 담은 것)</li> </ul>		

#### ■ 디딤영상 내용

- 본문에 나오는 중요 어휘 및 어법을 설명함.
- 본문을 읽고 세부 내용을 이해할 수 있도록 부연 설명함.

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 모둠의 모둠장이 모둠원들의 디딤영상 시청 여부를 확인하여 시청 확인표에 체크함.</li> </ul> <p><b>② 모둠별 학습시간</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 디딤영상에서 설명한 글의 세부 내용과 본문의 주요 어휘 및 어법에 관해 모둠원끼리 서로 묻고 대답하며 정확하게 이해하는 시간을 가짐.</li> </ul> <p><b>③ 땅따먹기 게임 진행 (돌 가고 돌 남기)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모둠마다 땅따먹기 활동지 1장, 본문 복사본 1부 (메모, 해석이 없는 본문 텍스트)를 배부함.</li> <li>※ 땅따먹기 활동지 만드는 방법: 7×7표의 칸마다 본문 관련 문제를 채움. 디딤영상 내용을 기본으로 하여 주관식, OX 퀴즈, 해석, 빈칸 채우기 등 다양한 난이도의 문제 유형으로 구성함.</li> </ul> <p><b>· 돌 가고 돌 남기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 모둠을 반으로 나누어 두 명은 모둠에 남고, 나머지 두 명은 옆 모둠으로 자리를 옮김.</li> <li>- 두 명씩 한팀이 되어, 교과서를 덮은 후 배부된 땅따먹기 학습지를 규칙에 맞추어 진행함.</li> <li>※ 활동 규칙</li> <li>- 영어는 우리말로 해석하고, 우리말 문장은 해당 영어문장을 본문에서 찾아 읽음.</li> <li>◆표시가 있는 칸은 문제 풀기.</li> <li>- 규칙①: 모둠별 배틀, 정답을 맞히면 1평 획득. (획득한 땅에는 모둠별로 다른 색깔을 칠함)</li> <li>- 규칙②: 모둠원이 한 번씩 돌아가며 모두 풀어야 함.</li> <li>- 규칙③: 자신이 풀 문제는 스스로 선택함.</li> <li>- 규칙④: 답을 맞히면 자기 모둠이 땅 획득, 틀리면 상대 모둠으로 기회가 넘어감. 상대 모둠도 답을 맞히지 못하면 빈 영역으로 둬.</li> <li>- 규칙⑤: 가로, 세로, 대각선으로 5개를 일렬로 맞추면 +3 추가 득점. (가산점)</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 우수 모둠 선정: 원래 모둠으로 돌아와서 자신들이 획득한 점수를 합산하여 가장 높은 점수를 받은 모둠을 우승팀으로 선정함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] High School English 1, 양현권 외, Lesson 1 Hard Goals, Smart Success

### Tips for Teachers

- 땅따먹기활동이 본격적으로 시작되면 교과서를 펼 수 없으므로, 활동 시작 전 모둠별 학습시간에 모둠원끼리 서로 도와가며 충분히 학습할 수 있도록 안내함.
- 반드시 모둠원 두 명이 번갈아가며 해석하고 문제를 해결하도록 함.

■ 땀따먹기 게임 모둠 학습지 예시

**Lesson 1 Reading <Hard Goals, Smart Success> 땀따먹기 게임**

영어는 우리말로 해석하기! 우리말 문장은 해당 영어문장을 본문에서 찾아 읽기! ◆표시가 있는 칸은 해당 문제 풀기!	
규칙① 모둠별 배틀, 정답을 제대로 말하면 1평 획득. (획득한 땅에는 조별로 다른 색깔을 칠해주세요.) 규칙② 모든 모둠원이 한 번씩 돌아가며 풀어야 함. 규칙③ 내가 풀 문제 스스로 선택함.	규칙④ 답을 맞으면 자기 모둠이 땅 획득, 틀리면 상대 모둠으로 기회가 넘어감. 상대 모둠도 틀리면 빈 영역으로 둬. 규칙⑤ 가로, 세로, 대각선으로 5개를 일렬로 맞추면 +3 추가 득점 (가산점)

My goal is to buy a brand new, top-of-the-line tablet PC.	◆ Steve got a part-time job to get (a brand new/ a cheaper) tablet PC.	There are many types of resolutions.	I want to get in better shape, but I seem to hate exercising.	여러분의 새해 결심을 적어 두었는가?	◆ hang out 뜻?	때로는 스트레스가 되기도 해요.
◆ specific 뜻?	목표를 향해 나아가기 위해서 무엇을 할 수 있을까?	By noting your progress, you can see how your effort is paying off, and you won't get bored!	I thought that I could do anything if I just worked hard.	However, they have some difficulties in achieving their goals.	우리 엄마는 집에서 러닝머신을 사용하라고 하셨지만 저는 딱 일주일 만에 질려 버렸어요.	What kind of grades do you want, and in which subjects?
Figure out what you expect of yourself, and then go for it!	◆ What is Liwen's goal?	◆ Jisu always gets better grades than her cousin Yonghun. (O, X)	모든 학생은 이런저런 방식으로 그들의 삶을 개선하기 위해 목표를 세운다.	"I will study math for one hour a day."	◆ ultimate 뜻?	I have only saved about \$100 a month since February.
I got my older sister's laptop computer two years ago, and she had used it for one year.	사람들은 제가 수업에서 좋은 성적을 얻기 때문에 영리하다고 이야기를 해요.	◆ top-of-the-line 뜻?	By making your ultimate goals more specific, you will be able to get results more quickly.	◆ The advisor suggests that Jisu should set specific goals. (O, X)	그들은 어떻게 하면 성공할 수 있는지에 대한 조언이 필요하다.	Liwen, it seems that you get bored too quickly to see any progress.
On the other hand, Yonghun doesn't seem to study hard.	◆ pay off 뜻?	그러나 사람들은 제 사촌인 용훈이를 더 많이 칭찬해요.	그리고 당신의 발전을 기록해 두어야 한다는 것을 기억하세요.	However, remember that these things don't always bring happiness.	◆ go for it 뜻?	But I'm tired of compromising! I want the best!
ამ담한 일이에요.	Steve, 다른 사람들이 가지고 있는 멋진 물건에 유혹당하기는 아주 쉬워요.	Sometimes, it is important to lower our expectations and shoot for things that are within reach.	◆ distress 뜻?	거의 매일 자정을 넘겨서까지 공부를 해 왔지만 제 성적은 나아지지 않아요.	◆ What is Liwen likely to learn by working with other people going for the same goal?	2년 전에 제 누나의 노트북 컴퓨터를 받았어요.
부서뜨리거나 잃어버린 PC를 사는 데 9달 치 월급이 들지 않는다면 그만큼 속상하지는 않을 거예요.	◆ Yonghun spends time hanging out with friends on weekends. (O, X)	I can get a brand new tablet PC for \$900.	현실적인 목표를 세우면 실망을 자초하는 일은 하지 않겠지요.	◆ set up 뜻?	첫째, 그 목표가 당신이 진정으로 성취하고 싶은 것인지 확인하세요.	◆ To avoid getting bored, what does the advisor suggest Liwen do?



# 정리 및 평가

## 활동 결과물

### ■ 땀따먹기 활동하기



### ■ 학생활동 결과물

안녕, 두아, 유민, 이리

Lesson 3 본문 익히기용 ** 땀따먹기 게임 **					
영어는 한국어로 해석하기! 한국어는 해당하는 문장을 본문에서 찾아 영어문장 읽기! ◆표시가 있는 칸은 해당 문제 풀기					
규칙① : 조별 배틀, 경합을 제대로 알리면 1점 획득 (조별로 다른 색필을 칠하세요. 팀 획득)	규칙② : 가로, 세로, 대각선으로 5개를 알릴때 맞추면 3점 추가 획득 (가산점)	규칙③ : 조별 한 번씩 풀이기에 모두 풀어야 문제를 기쁨으로 가지게 됨.	규칙④ : 자신이 알맞은 자기 조가 될 획득, 자신이 틀리면 상대조에게 해당 문제를 풀 기회가 주어짐. 상대조도 맞추지 못하면, 빈 영역으로 그냥 됨.	규칙⑤ : 내가 풀 문제 스스로 선택	
Can you imagine the emotions you would have if you were standing in front of this painting?	그림 한 점이 한 마음을 만든다.	그의 작품은 인물을 잘 나타내며 감정을 세밀하게 표현하고 있다. 그의 그림은 정말로 살아 숨 쉬고 있다. 대개 상제에게 모사한다.	Chuck is a famous American artist known for his portrait paintings.	◆관계대명사가 생략 가능한 경우? 안지	◆Concentrate와 같은 의미의 영어표현은? f _ o _
He first achieved fame as a Photorealist in the 1960s.	◆가장법 과거 의 의미?	◆external appearance 뜻?	His work is a detailed description of the individual that conveys him as he is, down to the minutest detail of a mole or chest hair.	◆ What is the role of scale in Close's work?	Bonus! ♥♥♥ (상대조에게 원하는 미션까지 주기)
Small details would not have been visible if you had been looking at a smaller photograph.	Bonus! ♥♥♥ (상대조에게 원하는 미션까지 주기)	◆다음 문장의 위치를 생각해 보라. The goal was to reclaim the role of reproducing reality, again that is, the goal.	Photorealism was a movement in contemporary art that attempted to present things as they were, much like in photography.	◆reclaim의 뜻?	◆'별도의 틀'이 아니라 '의 일'이라는 의미로 가진 문장은? Because of the size, you have to focus on one area at a time.
◆attempt 의 뜻?	◆척 클로스 작품에서 Small details는 어떤 걸 말하는 걸까? 예를 들어 보.	The goal was to reclaim the role of reproducing reality, again that is, the goal. The traditional painting had handed over to photography in the early 20th century.	척 클로스는 초상화로 알려진 미국의 유명한 예술가이다.	◆가장법 과거 원로의 문장 형태를 쓰라!	◆가장법 과거 원로의 의미?
"Okay, I know what 'Realism' is, but 'Photorealism'?"	◆가장법 과거 의 문장형태를 쓰라!	그는 1960년대 에 처음 포토리얼리즘 명성을 얻었다.	당신이 이 그림 앞에 서 있다면 어떤 감정을 느끼는지 상상해 볼 수 있는가?	◆portrait paintings 뜻?	So it helps you to concentrate on the small details. Perhaps you're saying to yourself,
◆What is the purpose of Photorealism?	◆hand over의 뜻?	he is a builder who, in his words, builds "painting experiences for the viewer".	◆impressive의 뜻?	◆ 포토리얼리즘은 무엇인가?	More than just a painter, photographer and print artist. Bonus! ♥♥♥ (상대조에게 원하는 미션까지 주기)
단순한 화가, 사진가, 조각가, 판화가 아닌 그는 그의 밑에 따르면 모든 사람을 위한 그림 그리기 경험을 만든 창조자이다.	Bonus! ♥♥♥ (상대조에게 원하는 미션까지 주기)	His work is a detailed description of the individual that conveys him as he is, down to the minutest detail of a mole or chest hair.	◆contemporary 의 뜻?	◆다음 문장의 위치를 생각해 보라. The goal was to reclaim the role of reproducing reality, again that is, the goal.	a picture says a thousand words. ◆척 클로스의 작품 크기를 그 앞에서 있다면 어떤 기분이 들까? (in your opinion)

# 활동 05 모둠 직독직해

## 수업 준비

### 수업의도

- 학생들이 함께 본문을 읽으며 주요 표현과 내용을 이해하고 주요 구문을 분석함.
- 글을 의미 단위로 끊어 읽는 훈련을 통해 독해력을 기르게 함.
- 함께 글을 읽으며 함께하는 즐거움과 문제 해결을 통한 성취감을 느낄 수 있도록 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9311-2】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 소리 내어 읽고 전체적인 내용을 파악할 수 있다. 【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.
	2015개정 교육과정	【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.
난이도	중	차시 1차시 (45분)
학습 목표	문장을 의미 단위로 끊어 읽으면서 본문의 세부 정보를 파악할 수 있다.	
핵심역량	공동체 역량, 의사소통 역량, 지식정보처리 역량	
수업모형	거꾸로교실, 모둠협력학습	
준비물	본문 직독직해 학습지	



### 디딤영상 내용

- 본문을 의미 단위로 끊어가며 내용 설명함.
- 본문의 주요 표현과 구문을 설명함.

예시



## 수업 열기

<b>소요시간</b>	45분
<b>수업 활동</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 본문의 문장을 의미 단위로 끊어놓은 학습지 제공, 모둠원이 돌아가며 소리 내어 읽을 수 있도록 안내함. (자신의 수준에 따라 문장 단위로 읽어도 좋고, 짧은 의미 단위로 읽어도 괜찮다고 안내)</li> <li>② 학습지의 오른쪽에는 빈칸 채우기나 간단한 질문 등의 이해도 점검 문제를 제공하여 본문을 읽으며 해결하도록 지도함.</li> </ol> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>③ 모둠 Quiz 해결                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습지의 이해도 점검 문제를 해결한 뒤, 본문의 주요 구문이나 핵심 표현에 대한 문제를 모둠원들이 함께 해결하도록 함.</li> </ul> </li> <li>④ 모둠별 교사 확인                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠 Quiz까지 모두 해결한 모둠은 교사에게 나와 확인을 받음.</li> <li>• 교사는 모둠원의 수준에 따라 본문 내용에 관련된 질문이나 모둠 Quiz를 질문하고 모두 답변을 하면 통과하게 됨. 모둠원 중 한 명이라도 대답하지 못한 경우에는 모둠원들이 자리로 돌아가 다시 공부하고 확인을 받아야 함.</li> <li>• 통과한 모둠은 도장 등의 보상을 받고, 아직 해결하지 못한 다른 모둠의 도우미 (ex. 3급 정교사) 활동을 하게 됨.</li> </ul> </li> <li>⑤ 마무리                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 함께 모둠 Quiz 답을 확인하고 정리함.</li> </ul> </li> </ol>
<b>활동지 내용 출처</b>	[미래엔] Middle School English 3, 배두분 외, Unit 1 How to Look Good in Photos

### Tips for Teachers

- 새로운 글감을 읽는 독해활동 특성상 디딤영상을 교실 수업 활동 이후에 제공할 수 있음.
- 모둠원들이 소리 내어 읽기를 진행할 수 있도록 교사가 교실을 순회하며 독려해야 함. (친구가 읽다가 막히는 부분이 있으면 모둠원들이 도와주도록 함)

■ 본문 학습지 예시

Unit 1 How to Look Good in Photos Enjoy Reading <1>	3학년 반 번 이름: 팀명:
영중9311-2. 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 짧은 글을 소리 내어 읽고 전체적인 내용을 파악할 수 있다. 영중9332. 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	

※ 주요 어휘 및 표현 점검하기

website	blink	natural
get rid of~	lean (against)~	comfortable

<p>How to Look Good in Photos</p> <p>Julia couldn't wait to see Ella's birthday party photos.</p> <p>She turned on her computer and went to Ella's website.</p> <p>In most pictures at the party, she <b>blinked</b> or looked angry.</p> <p>(     <b>a</b>     ), everyone else looked great.</p> <p>So, she went to the Internet and found five tips to look great in photos.</p> <p><b>Look Natural</b></p> <p>We often get <b>nervous</b> in front of a camera.</p> <p>Do you know (     <b>b</b>     ) we can <b>get rid of</b> this feeling?</p> <p>Make a few small changes in your pose.</p> <p>(     <b>c</b>     ), <b>lean against</b> something or <b>hold</b> something to <b>relax</b>.</p> <p>It can help you feel less nervous and make you feel more <b>comfortable</b>.</p> <p>The more comfortable you feel, the more <b>natural</b> you will look in the photos.</p>	<p style="text-align: center;">_____ 방법</p> <p>1. Julia가 기대하고 있던 것은 무엇인가요?</p> <p>2. 그녀는 _____ 을 켜고 _____ 에 들어갔다.</p> <p>3. 파티에서의 대부분 사진에 Julia는 어떻게 나왔나요? 1)                    2)</p> <p>4. 우리는 _____ 앞에서 자주 _____ 하게 된다.</p> <p>5. 이러한 기분을 없애기 위해 제안한 내용은? 1) 2)</p> <p>6. 이 방법이 주는 두 가지 도움은?</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

※ Group Challenge Quiz

- (     **a**     )에 적절한 연결어를 아래 보기에서 찾아보고, 이유를 쓰시오.  
(And / However / On the other hand / In addition / Although)  
이유 →
- (     **b**     )에 적절한 의문사를 고르고 이유를 설명하시오. (what / how / why / who / when / where)  
이유 →
- (     **c**     )에 적절한 표현을 쓰고, 이유를 쓰시오.  
이유 →

## 수업 준비

### 수업의도

- Reading 수업이 단순히 문장을 해석하고 분석하는 것이 아님을 Tagxedo와 Hidden message 찾기 같은 다양한 활동을 통해 알게 함.
- 글의 전반적인 내용뿐만 아니라 세부적인 정보도 함께 파악할 수 있도록 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9321】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 줄거리를 파악할 수 있다. 【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【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.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	Tagxedo와 Hidden message 찾기 활동을 통해 글의 전반적인 내용과 세부적인 정보를 파악할 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로 교실, 협동학습		
준비물	교과서, Tagxedo, Hidden message 활동지, 4절지, 사인펜		

### 디딤영상 내용

- 본문의 중요 구문과 내용을 설명함.
- 지나치게 문장을 분석하여 문법 수업이 되지 않도록 학생들을 지도함.

예시



## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상을 시청 하면서 중요한 내용을 교과서에 써 오도록 안내함.</li> <li>• 교과서를 검사하여 성실히 수행한 학생에게는 개인별로 스티커를 줌.</li> <li>• 학생들에게 글의 내용과 관련한 질문을 하여 이해도를 확인함.</li> </ul> <p><b>② Tagxedo Activity</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 본문 내용으로 만들어진 Tagxedo를 4절지 중앙에 붙이고 학생들은 각기 다른 색의 사인펜을 준비함.</li> <li>• 학생들에게 먼저 자신이 알고 있는 어휘에 동그라미를 친 후 영어는 의미를, 한글은 영어로 적게 함. (2분 타이머)</li> <li>• 어휘 활동이 끝난 후 글자의 크기가 큰 핵심어를 중심으로 핵심어가 포함된 문장을 본문에서 찾아 2~3개 적게 함. (2분 타이머)</li> <li>• 찾은 문장을 해석하도록 지도함. (2분 타이머)</li> <li>• 활동이 끝난 후 교사는 다시 핵심어와 중요 문장을 학생들과 함께 확인함.</li> </ul> <p><b>③ Hidden Message Activity</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 글의 세부 정보를 묻는 문제 10~15개를 준비하여 교실 벽 여러 군데에 게시함.</li> <li>• 모둠원이 협동하여 문제를 해결하며, 정답을 맞히면 문제 한 개에 한 개의 알파벳 힌트를 부여 받음.</li> <li>• 문제를 모두 해결하여 받은 알파벳 힌트를 조합하여 Hidden Message를 완성함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 조의 Tagxedo 활동 결과물을 교실 게시판에 부착하여 공유함.</li> <li>• Hidden message를 완성한 조는 조별 스티커 등 포상을 받음.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 2 Donate Your Talent
활동 변형/확장 아이디어	Tagxedo를 가지고 Word Hunt 활동으로 변형하여 활용 가능. (Word Hunt: 교사가 부르는 단어를 먼저 찾아 동그라미 치는 활동으로 찾은 단어의 수가 최종적으로 많은 사람이 우승)

### Tips for Teachers

- 하위 수준의 학생인 경우, 단어를 찾는 데 어려움이 있을 수 있으므로 지난 차시에 학습한 어휘 학습지를 참고할 수 있게 함.
- 문제를 푸는 과정에서 리더가 독점하지 않도록 개인별로 문제를 배정하여 해결한 후 조원들과 공유하게 할 수 있음.



■ Hidden Message Activity 활동지 1

## Hidden Message Activity

학년   반   번   이름 :

Questions
1. Where does Minji teach Korean Every Saturday?
2. Why does the community need a student teacher?
3. How did Minji feel about the children after teaching them?
4. What do Brian and his friends do in the club, 'Art Wall'?
5. What picture did Brian draw at the nursing home?
6. How will volunteering make you feel?
7. Why does Minji go to the community center every Saturday?
8. What do Brian and his friends do on weekends?
9. Brian and his friends are in the (art / music) club. They drew the four (seasons / flowers). Their paintings changed the (black / grey) walls into amazing pieces of art.
문장의 내용이 글의 내용과 일치하면 T, 그렇지 않으면 F 하시오.
10. Minji teaches Korean in school every Saturday. (    )
문장의 내용이 글의 내용과 일치하면 T, 그렇지 않으면 F 하시오.
11. The community center needs student teachers to teach children Korean. (    )
문장의 내용이 글의 내용과 일치하면 T, 그렇지 않으면 F 하시오.
12. Brian's art club members visit nursing homes on weekdays. (    )
문장의 내용이 글의 내용과 일치하면 T, 그렇지 않으면 F 하시오.
13. Last weekend, Brian and his friends painted the grey walls of a nursing home. (    )
다음 영영 풀이에 해당하는 단어를 적으시오.
14. an ability to do well:
다음 영영 풀이에 해당하는 단어를 적으시오.
15. to help other people without being paid or forced:
다음 영영 풀이에 해당하는 단어를 적으시오.
16. to give money or goods to help a person or organization:



■ Hidden Message Activity 활동지 2

## Hidden Message Activity

학년   반   번   이름 :

Answers	Alphabet Hint
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	

Hidden Message:

\* Alphabet Hint: N, E, D, T, A, T, Y, R, L, O, N, A, A, U, T, O, E

\* Hidden Message: DONATE YOUR TALENT

정리 및 평가

활동 결과물

Tagxedo Activity



Hidden Message Activity



# 활동 07 벌집맵

## 수업 준비

### 수업의도

키워드를 중심으로 글을 구조화시키고 새로운 문장을 만들어내는 과정을 통해 학생들의 읽기 능력뿐 아니라 사고력을 향상하고자 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9321】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 줄거리를 파악할 수 있다. 【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.
	2015개정 교육과정	【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.
난이도	중	차시 1차시 (45분)
학습 목표	키워드를 중심으로 글의 내용을 구조화하고 새로운 문장을 만들 수 있다.	
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 창의적 사고력	
수업모형	거꾸로교실, 협동학습	
준비물	교과서, 포스트잇, 벌집맵 카드, 4절지, 풀, 사인펜	

### 디딤영상 내용

- 본문의 중요 구문과 내용을 설명함.
- 문법 요소를 지나치게 강조하는 것 보다는 전체적인 내용과 세부적인 정보를 파악할 수 있도록 지도함.

예시



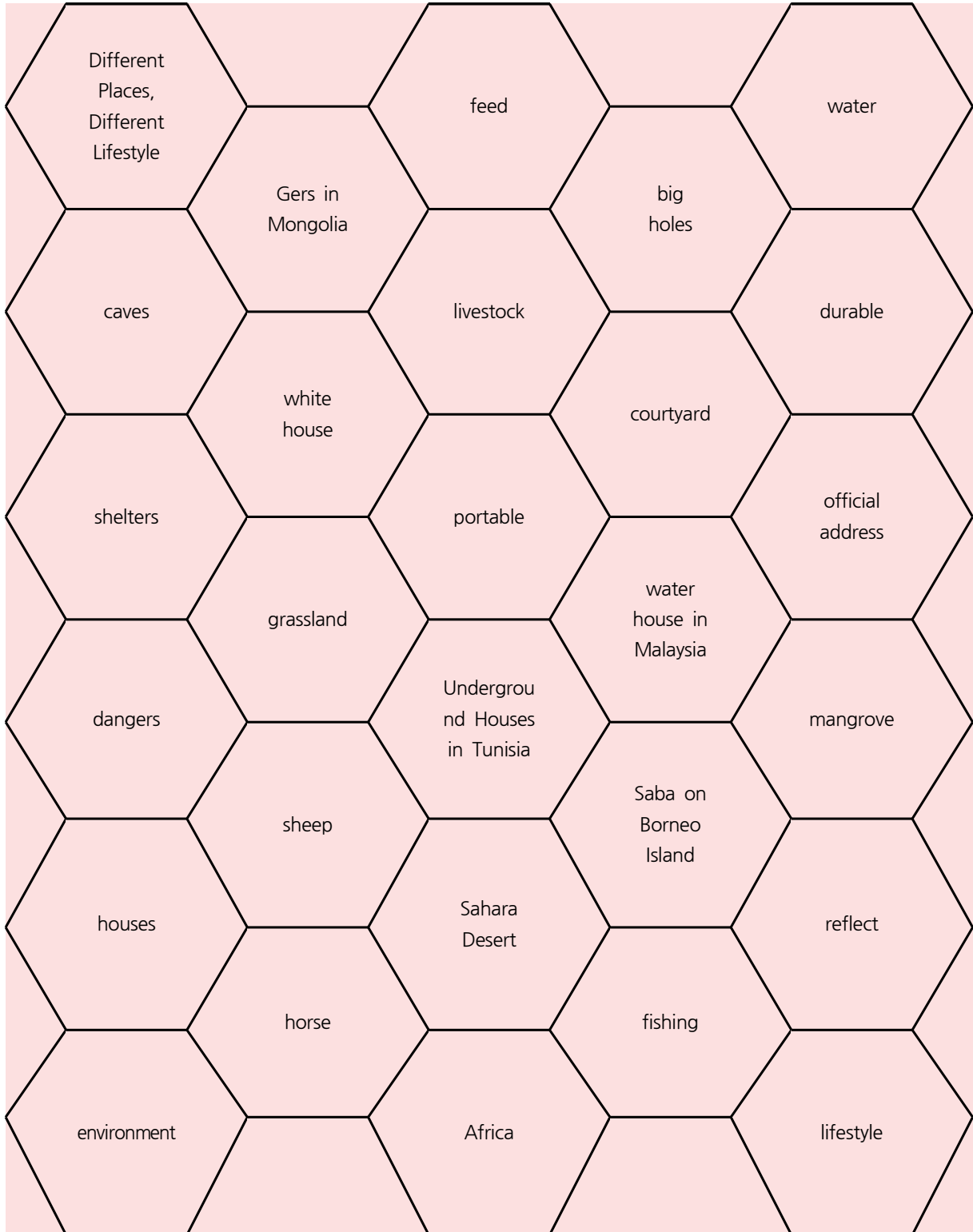
## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상을 시청 하면서 중요한 내용을 교과서에 기록해 오도록 안내함.</li> <li>• 교과서를 검사하여 성실히 한 학생에게는 개인별로 스티커를 배부함.</li> <li>• 학생들에게 글의 내용과 관련한 질문을 하여 이해도를 확인함.</li> </ul> <p><b>② 키워드 찾기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 본문의 키워드를 찾아 주어진 포스트잇에 작성하도록 함.</li> <li>• 각자 찾은 키워드를 조원들과 공유하고, 키워드가 다른 경우 그 이유에 대해 의견을 나누게 함.</li> <li>• 각 조에서는 최종적으로 선택한 키워드들을 다른 조와 공유함.</li> </ul> <p><b>③ 별집맵 activity</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 키워드가 적힌 별집맵 카드와 4절지, 풀, 사인펜을 조별로 배부함.</li> <li>• 4절지의 중심에는 본문의 제목을 붙임.</li> <li>• 중요한 키워드 6개를 조원들이 상의하여 뽑은 후 (이때 이미 포스트잇에 적어 뽑아놓은 키워드를 참고하도록 함) 글의 제목 카드 다음에 붙임.</li> <li>• 6개의 키워드와 연관되는 형용사, 동사 등이 적힌 카드를 찾아 연결하여 붙임.</li> <li>• 별집맵 카드를 다 붙이면 키워드들을 연결하여 문장을 적음. (이때 하위 수준의 학생들은 키워드가 들어간 문장을 본문에서 찾아 적게 하고 상위 수준의 학생들은 새로운 문장을 만들어 적도록 독려함)</li> <li>• 시간 여유가 있으면 문장을 우리말로 해석하게 하거나 글의 내용을 한 문장으로 요약하는 활동도 가능함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 조의 별집맵 활동 결과물을 교실 게시판에 부착하여 반 전체가 공유함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 2, 배두본 외, Unit 8 Different Places, Different Lifestyle
활동 변형/확장 아이디어	별집맵을 빈 카드로 제시하고 학생들이 직접 키워드를 찾아 카드에 적은 후 활동을 진행할 수 있음.

### Tips for Teachers

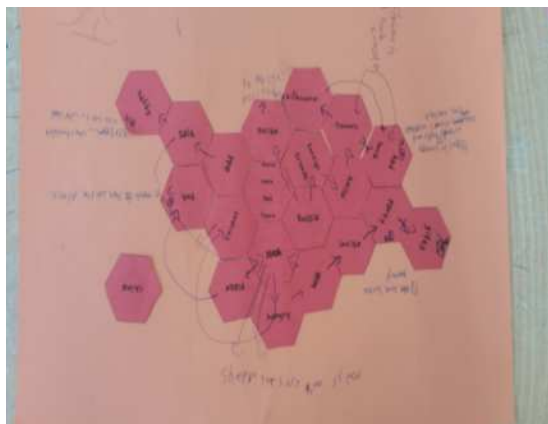
- 키워드를 찾는데 학생들이 어려움을 느끼면 교사가 예시를 제시할 수 있음.
- 상위 수준의 학생에게 활동이 독점되지 않도록 조원들에게 카드를 할당하여 협력 활동이 되도록 지도함.

■ 벌집맵 카드 예시



정리 및 평가

활동 결과물



# 활동 08 4분할 활동

## 수업 준비

### 수업의도

자신이 해결한 문제를 친구들에게 설명함으로써 메타인지를 활성화 시키며 학습한 내용을 더욱 잘 기억할 수 있도록 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【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.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	자신의 수준에 맞는 문제를 선택하고 해결한 후 해결 과정과 내용을 다른 학습자들에게 설명하는 토레 학습을 이용해 학습하도록 한다.		
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협동학습		
준비물	4분할 활동 학습지 및 개별 학습지		

### 디딤영상 내용

- 본문의 어려운 부분 위주로 설명함.
- 간단한 해석 혹은 단어 뜻 등은 영상 중간 pop quiz 형태로 제시한 후 학생들이 문자나 댓글로 답을 보내도록 함.

예시



## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pop Quiz의 답을 반 전체가 함께 확인하거나 모둠별로 작은 칠판을 준비해 디딤영상에서 설명한 내용을 중심으로 질문하고 칠판에 답하게 함. (이때 잘하는 학생만 참여하는 것을 지양하기 위해 모둠별로 1, 2, 3, 4 번호를 자유롭게 정하게 한 후 교사가 임의로 부르는 번호의 학생이 답하게 할 수 있음)</li> </ul> <p><b>② 4분할 문제 할당 및 선택</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4개의 미션 문제를 학생들에게 나눠 준 후 자신이 원하는 문제를 선택하도록 함.</li> <li>주어진 시간 동안 해당 미션을 책을 보면서 완성하도록 함.</li> </ul> <p><b>③ 공유하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>각자 선택한 미션 문제를 해결한 후 모둠원끼리 한 명씩 돌아가며 자신의 문제를 설명하게 함.</li> </ul> <p><b>④ 추가 활동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모든 설명이 끝나면 개인별로 좀 더 공부할 시간을 주고 개인별로 모든 미션에 대한 학습이 끝나면 교사는 전체 미션 내용을 학생들에게 주어 해결하도록 함. (전체 미션과 같게 주거나 중요 부분만 간추려서 줄 수 있음)</li> </ul> <p><b>⑤ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모든 미션 문제가 마무리되면 그룹에서 해결하지 못한 부분을 다시 점검하고 교사의 도장을 받도록 함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 2, 배두본 외, Unit 4 Everydog has his day
활동 변형/확장 아이디어	미션 문제를 단일 주제에 따라 다양하게 변형할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 학생의 수준에 맞는 내용을 스스로 선택하게 함.
- 혼자 문제를 해결하기 어려울 경우, 같은 문제를 가진 학생들끼리 만나 의논하도록 함.
- 4분할 미션지 해결 후 개별 미션지는 난이도와 시간에 따라 다음 차시까지 이어서 할 수 있음.



■ 4분할 미션지 Version 1 : 내용 확인 예시

<p>Name:                      Date:</p> <p>* 다음 두 문장이 의미하는 내용을 영어로 쓰고 의미를 간단히 그림으로 표현하세요.</p> <p>1. I'm in the dog house.</p>          <p>2. I'm as sick as a dog.</p>	<p>Name:                      Date:</p> <p>* 다음 두 문장이 의미하는 내용을 영어로 쓰고 의미를 간단히 그림으로 표현하세요.</p> <p>1. He is the top dog.</p>          <p>2. Every dog has his day.</p>
<p>Name:                      Date:</p> <p>* 글의 화자인 'dog'가 다음과 같이 말한 이유를 쓰세요. (p. 74)</p> <p>1. I believe people and dogs are friends.</p>          <p>2. We dogs have done our best for people. How can they say such things?</p>	<p>Name:                      Date:</p> <p>* 다음 두 문장이 의미하는 내용을 영어로 쓰고 의미를 간단히 그림으로 표현하세요.</p> <p>1. "You're as happy as a lark."</p>          <p>2. "You're as strong as a horse."</p>

■ 개별 미션지 예시

Name:

Date:

\* 글을 읽고 다음 두 문장의 의미를 영어로 쓰고 의미를 간단히 그림으로 표현하세요.

1. I'm in the dog house.

2. Every dog has his day.

3. "You're as strong as a horse."

\* 글의 화자인 'dog'가 다음과 같이 말한 이유를 쓰세요.

1. believe people and dogs are friends.

2. We dogs have done our best for people. How can they say such things?

■ 4분할 미션지 Version 2: 해석 및 문법 확인 예시

<p style="text-align: center;">Name:                      Date:</p> <p><b>* 다음 문장을 읽고 해석을 쓰세요.</b></p> <p>1. Could we give them good advice?</p> <p>2. My owner gives me delicious food, and I play with him and protect his house.</p> <p>3. When they are in trouble, people say, "I'm in the doghouse."</p> <p>4. When they are very sick, they say, "I'm as sick as a dog."</p>	<p style="text-align: center;">Name:                      Date:</p> <p><b>* 다음 문장을 읽고 해석을 쓰세요.</b></p> <p>1. There are many good English expressions about dogs because they have lived with humans for a long time.</p> <p>2. When we talk about a leader, we say, "He is the top dog." When we cheer someone up, we say, "Every dog has his day."</p>
<p style="text-align: center;">Name:                      Date:</p> <p><b>* 아래 문장들의 의미를 쓰세요.</b></p> <p>1. I have known him for a long time.</p> <p>2. I have read this book before.</p> <p>3. She has written seven books so far.</p>	<p style="text-align: center;">Name:                      Date:</p> <p><b>* 아래 문장들의 의미를 쓰세요.</b></p> <p>1. I am as tall as you.</p> <p>2. I can run as fast as you.</p> <p>3. New York is as crowded as Seoul.</p> <p>4. I tried as hard as I could.</p> <p>5. Baseball is as popular as soccer in Korea.</p>

■ 개별 미션지 예시

Name:

Date:

\* 다음 문장을 읽고 해석을 쓰세요.

1. My owner gives me delicious food, and I play with him and protect his house.
2. When they are in trouble, people say, "I'm in the doghouse."
3. There are many good English expressions about dogs because they have lived with humans for a long time.
4. When we cheer someone up, we say, "Every dog has his day."

\* 아래 문장들의 의미를 쓰세요.

1. I have known him for a long time.
2. I have read this book before.
3. New York is as crowded as Seoul.
4. Baseball is as popular as soccer in Korea.

## 수업 준비

### 수업의도

본문의 내용을 모둠별로 나누어 서로 지식보드를 만들어 다른 모둠원들에 가르쳐 주고 본인 또한 다른 모둠의 설명을 듣고 배움으로써 학생들 스스로 배움이 일어나도록 고안함. 수준이 낮은 학생들도 친구들에게 가르쳐 줄 수 있다는 성취감과 뿌듯함을 동시에 맞볼 수 있음.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-02】 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.	
난이도	중	차시	2차시 (90분)
학습 목표	본문의 내용을 친구들의 설명을 들으면서 이해하고 파악할 수 있다.		
핵심역량	공동체 역량, 영어 의사소통 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협동학습		
준비물	전지, 색연필, 사인펜, 모조 1달러 지폐, 포스트잇		

### 디딤영상 내용

- 본문의 중요 어구 및 내용을 15분 내외의 디딤영상에 담음.

## 수업 열기

소요시간	90분
수업 활동	<p>&lt;1차시&gt;</p> <p>① 디딤영상 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>교사는 디딤영상을 시청 후 질문 등을 디딤영상이 탑재된 SNS에 사전에 공유하도록 함.</li> <li>디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 이해가 안 되는 부분이나 의문점을 모둠별로 서로 나누는 시간을 가짐.</li> </ul> <p>② 지식보드 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>각 모둠에 할당된 본문 내용에 관한 지식보드를 2명이 작성함.</li> <li>모둠의 상 수준의 학생이 하 수준의 학생에게 할당된 본문 내용을 가르쳐 줌.</li> </ul> <p>&lt;2차시&gt;</p> <p>③ 지식 시장 - 다른 모둠과 공유하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>각 모둠원 중 2명이 먼저 Seller가 되어 지식보드의 지식을 다른 모둠원들에게 설명함.</li> <li>나머지 2명은 Buyer가 되어 교사의 나눠준 학습지를 풀면서 다른 모둠원의 지식보드의 설명을 들음.</li> <li>Buyer들이 Seller에게 질문하여 Seller들이 답을 못한 경우에 포스트잇에 그 질문을 적어서 지식보드에 붙임.</li> <li>일정 시간이 경과 한 후 Seller와 Buyer들의 역할을 바꿈.</li> </ul> <p>④ 활동 종료</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>활동이 끝난 후 모조 1달러를 본인 모둠을 제외한 가장 설명을 잘한 보드에 붙임.</li> </ul> <p>⑤ 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>각 지식보드에 붙은 포스트잇의 질문에 교사와 학생들이 공유함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 2, 배두본 외, Unit 1 Four Types of Friends
활동 변형/확장 아이디어	한 모둠 혹은 두 모둠은 그 본문과 관련된 부분을 영어로 speaking을 할 수 있는 존을 구성하면 영어 의사소통 역량에 더욱 효과적임.

### Tips for Teachers

- 지식 시장 활동은 본문의 내용이 부분별로 나뉜 단원에 더욱 적절함.  
(ex. [미래엔 (배두본) 1] Unit 5, [미래엔 (배두본) 2] Unit 6, [미래엔 (배두본) 3] Unit 1, Unit 10)
- 교사가 각 지식보드에 2분~4분의 시간을 주면 더 빠르게 활동이 진행됨.
- 하 수준의 학생이 2차시 지식 시장 활동에서 소외되지 않도록 1차시에 모둠에서 상 수준의 학생이 하 수준의 학생을 충분히 가르치도록 독려함.

■ Worksheet 예시

**Knowledge Market Activity (★ 지식 시장에서 살아남기 ★)**

<p>〈 Introduction 〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Making New Friends is exciting.에서 Making은 동명사 중 어떤 역할을 하나요?</li> <li>2. Here is ~의 의미는?</li> <li>3. ‘당신은 어떤 타입의 친구인가요?’를 영작하시오.</li> </ol>	<p>〈 Listeners 〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ‘When you talk to these friends,~’에서 When의 뜻은?</li> <li>2. Listeners 타입을 특징을 두 단어로 나타내시오. u _____, g _____</li> <li>3. It’s good to have such friends.를 해석하시오.</li> </ol>
<p>〈Advisors〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 빈도부사 ‘usually’의 특징은?</li> <li>2. ‘When your friends give you advice~’에서 When의 뜻은?</li> <li>3. ‘화가 나다’를 본문에서 찾아 쓰세요.</li> </ol>	<p>〈Cheerleaders〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. “You go girl!”, “Way to go!”의 뜻을 쓰세요.</li> <li>2. hang out의 뜻은?</li> <li>3. 동사 enjoy의 특징을 쓰세요.</li> </ol>
<p>〈Opposite Friends〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ‘get along with’의 뜻은?</li> <li>2. ‘Just as opposite poles of magnets attract,~’를 해석하세요.</li> <li>3. Your (차이점들) will make your friendship (더 나은). 괄호에 들어갈 단어를 각각 쓰세요.</li> </ol>	<p>〈 Ending 〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ‘Which type of friend do you have the most of?’를 해석하시오.</li> <li>2. Having different kinds of friends is best!에서 Having은 동명사의 역할 중 무엇인가?</li> <li>3. Think ( ) your friends.에서 괄호 안에 알맞은 단어를 쓰세요.</li> </ol>

★ 지식 시장에서 내가 사고 싶은 모듬은? ( )모듬

★ 추가 질문은 post-it에 써서 붙이기!

정리 및 평가

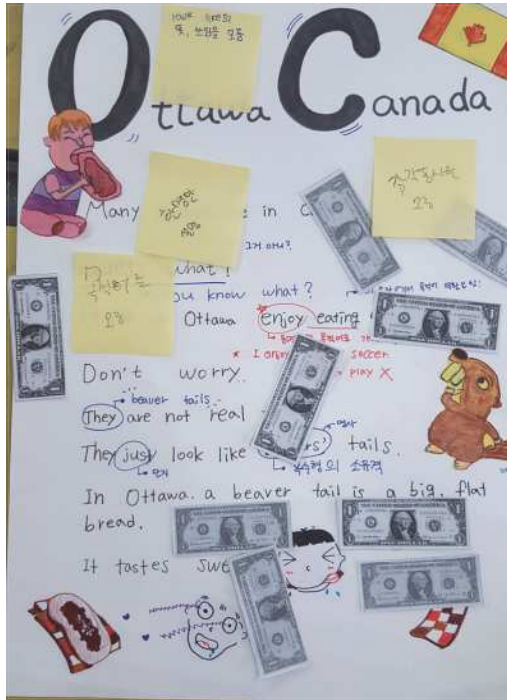
활동 결과물

■ 지식 시장 활동하기 (참고: <https://youtu.be/QVYFN88s2zl>)





■ 학생들이 만든 지식 보드



## 활동 10 Show Me the Money

### 수업 준비

#### 수업의도

본문을 학습한 후, 본문과 관련된 내용이나 주요 어법, 어휘 등에 관한 질문을 직접 만들고 친구들과 함께 풀어보면서 독해 학습의 이해도를 높이고자 함.

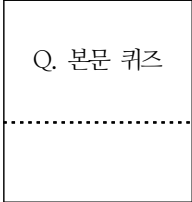
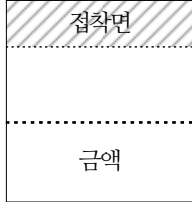



#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-02】 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.	
난이도	중상	차시	1~2차시
학습 목표	1. 본문의 세부 내용과 주요 어법 및 어휘를 묻는 말을 할 수 있다. 2. 본문에 대한 지식을 바탕으로 관련 질문에 올바르게 대답할 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 창의적 사고력, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습, 모둠학습		
준비물	B4용지(모둠별 1장), 포스트잇(모둠별 20장), 교과서, 사인펜		

#### 디딤영상 내용

- 본문의 핵심 내용과 주요 구문, 중요한 어휘에 관해 설명함.
- 수업에서 할 활동 소개 및 미션을 안내함.  
(본문 내용이나 어휘, 어법 등 본문과 관련된 퀴즈를 2개씩 만들어서 적어 오기)

**수업 열기**

차시	1차시
소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠원들과 함께 디딤영상 속 미션을 수행했는지 확인함.</li> </ul> <p><b>② 모둠별로 퀴즈 보드 만들기(퀴즈 16개 &amp; 팽 4개)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 본문퀴즈 16개를 출제함. (개인별 퀴즈 출제 개수는 모둠 내 조정)</li> <li>각자 낸 퀴즈를 함께 살펴보고, 총금액 합이 \$500이 되도록 문제별로 금액 정하기. (모둠원끼리 퀴즈의 난이도에 대해 생각해보고, 난이도에 따라 금액을 정할 수 있도록 소통함)</li> <li>포스트잇 20장 중 16장에는 한 장당 퀴즈 하나씩, 4장은 '팽'으로 만들기. 이때, 포스트잇을 반으로 접어 위 칸에 퀴즈 문항 혹은 '팽'을 적음. 퀴즈를 적은 종이 뒷면에 금액을 적도록 함.</li> <li>퀴즈 문항은 보이지 않고 금액은 보여줄 수 있도록 반을 접어둠.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>(포스트잇 앞면)</p> </div> <div style="text-align: center;">← 접는 선 →</div> <div style="text-align: center;">  <p>(포스트잇 뒷면)</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;앞면&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;뒷면&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;접은 모습&gt;</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>반으로 접은 포스트잇 20장은 B4용지에 붙이고, 다양한 색상으로 꾸며 퀴즈 보드를 완성함.</li> </ul> <p><b>③ 모둠별 학습시간</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 본문 내용을 정확하게 해석하고 이해할 수 있도록 서로 도우며 공부함. (본격적으로 퀴즈 풀기에 앞서 모둠별 사전 이해도 점검 및 준비)</li> </ul>

**Tips for Teachers**

- 쉬운 퀴즈부터 고난도 퀴즈까지 고루 출제하도록 하여 모든 학생이 참여할 수 있도록 지도함.

차시	2차시
소요시간	45분
수업 활동	<p>① Show Me the Money 활동 진행</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 한 명이 남고, 나머지 세 명은 다른 모둠에 가서 퀴즈를 풀기.</li> <li>• 퀴즈 보드를 보고, 돈의 액수에 따라 달라지는 퀴즈의 난이도를 고려하여 자신이 풀 문제를 선택함.</li> <li>• 퀴즈를 맞힌 경우, 맞춘 학생이 해당 포스트잇을 가짐.</li> <li>• 퀴즈를 틀린 경우, 해당 포스트잇을 가져갈 수 없고 출제자 모둠의 모둠원이 보관하고 있다가 위치를 달리하여 다시 퀴즈 보드에 붙여둘 수 있음.</li> </ul> <p>② 우승 모듬 선정</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 원래의 모듬으로 돌아와서, 모듬원 각자 모아온 포스트잇에 쓰인 돈의 총액이 가장 많은 모듬이 우승.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컬러 퀴즈 모으기로 변형 가능 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 금액을 적지 않고, 포스트잇을 3가지 색상으로 제공하여 퀴즈난이도를 간접적으로 표시할 수 있음. 이를 통해 수준이 높은 학생들에게 도전해볼 만한 퀴즈를 표시해주고, 낮은 학생들은 쉬운 퀴즈를 골라 풀 수 있도록 배려할 수 있음.</li> <li>- 예를 들어 포스트잇 노란색 6장, 분홍색 8장, 연두색 6장을 제공하고 난이도에 따라 어려운 퀴즈부터 노랑, 분홍, 연두색 포스트잇에 차례대로 작성함.</li> <li>- 퀴즈를 맞히고 모아온 포스트잇의 색상에 따라 점수를 달리하여 포스트잇 개수로 점수를 합산할 수 있음.</li> </ul> </li> </ul>

### Tips for Teachers

- 활동을 본격적으로 시작하기 전에, 모듬원들이 한 명도 소외되지 않고 퀴즈를 맞힐 수 있도록 함께 격려하고 학습하는 분위기를 조성함.
- Show Me the Money 게임을 할 때, 모듬에서 직접 만든 모든 퀴즈의 정답과 풀이를 잘 파악하고 설명할 줄 아는 학생을 남기고 나머지는 다른 모듬에 가서 퀴즈 풀게 함.

# 활동 11 나뉘서 공부하고 문제카드로 정리하고!

## 수업 준비

### 수업의도

본문을 부분으로 쪼개어 읽게 하여 본문이 길다고 여기는 학생들의 학습 부담을 줄이고자 함. 또한, 해당 부분에 대해 직접 문제를 내 보도록 미션을 주어 책임감을 부여하고 모둠별 정답지를 완성하면서 함께 성취하는 기쁨을 맛보게 하고자 활동을 구성함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-02】 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.	
난이도	중상	차시	2차시 (블록 수업)
학습 목표	1. 본문 내용을 이해하고 그 내용을 바탕으로 직접 문제 출제를 할 수 있다. 2. 문제풀이를 통하여 본문 내용이해를 점검할 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습		
준비물	교과서, 문제카드용 종이, 모둠 학습지, 채점용 펜, 타이머		

### 디딤영상 내용

- 학생들이 직접 제작한 디딤영상
  - 본문을 나누어 학생들 스스로 모둠별 디딤영상을 제작할 수 있도록 안내함.
  - 본문 핵심 내용과 주요 구문 등에 관해 간단히 설명하고 이를 참고하여 모둠별 디딤영상을 제작해 보도록 안내함.

## 수업 열기

차시	1~2차시 (블록 수업)
소요시간	90분
수업 활동	<p><b>&lt;1차시&gt;</b></p> <p>① <b>디딤영상 제작</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 본문을 나눈 후 모둠별로 한 부분씩을 맡아 디딤영상을 제작하게 함.</li> <li>• 본문해석, 주요 구문 정리 등을 포함하게 하고 모든 모둠원이 역할을 맡을 수 있게 함.</li> <li>• 모둠별로 만든 디딤영상을 다른 모둠과 공유하도록 함.</li> </ul> <p><b>&lt;2차시&gt;</b></p> <p>② <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 모둠별로 중요한 부분을 추가로 필기하도록 함.</li> </ul> <p>③ <b>문제카드 만들기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠당 4장의 문제카드를 주고, 맡은 본문 부분에 대해 문제를 내게 함. (한 카드에 1문항씩 총 4문항)</li> <li>• 자유롭고 다양한 유형의 문항으로 출제하도록 유도함. (선택형, 단답형, 서술형 모두 가능)</li> <li>• 문제 출제 후 모둠 내에서 피드백을 주고받게 함.</li> <li>• 모둠별 문제카드에 번호 붙이게 함.</li> </ul> <p>④ <b>문제 풀기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 모은 문제카드를 옆 모둠에 전달함.</li> <li>• 모둠 학습지를 나눠주고 모둠별로 문제카드를 풀어 학습지에 정답을 쓰게 함.</li> <li>• 3분씩 반복하여 모든 모둠의 문제카드를 풀게 함. (타이머 활용)</li> </ul> <p>⑤ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 채점하고 피드백을 줌.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 본문뿐만 아니라 단원 마무리, 평가 준비로 활용할 수 있음.</li> <li>• 좋은 문항을 선별하여 공유할 수 있음.</li> <li>• 문항별 점수 합산하여 보상 가능.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 문제카드에 문항 번호를 쓰는 대신, 모둠별로 카드 색상을 달리하여 시각적 다양성 확보 가능.
- 학습자 수준에 따라 어휘, 해석, 영작 등 다양한 문항의 예시를 들어주며 도와줄 수 있음.
- 문제카드 수합 전에 반드시 모둠 내 공유과정을 거쳐 모둠 내에서 겹치는 문항이 없도록 주의해야 함.

■ 모둠 학습지 예시

Mission Possible!! Yes, I Can!!

Date: \_\_\_\_\_

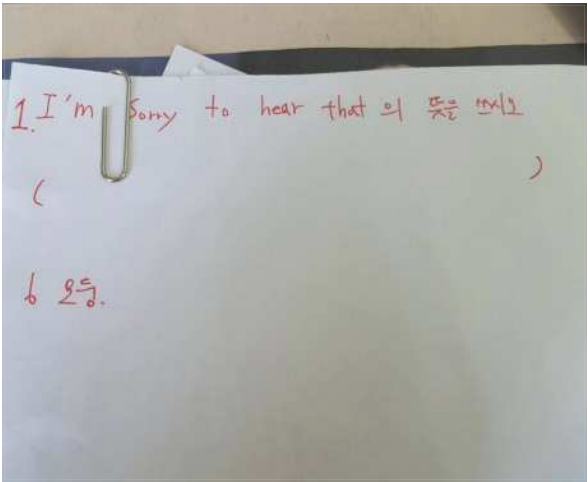
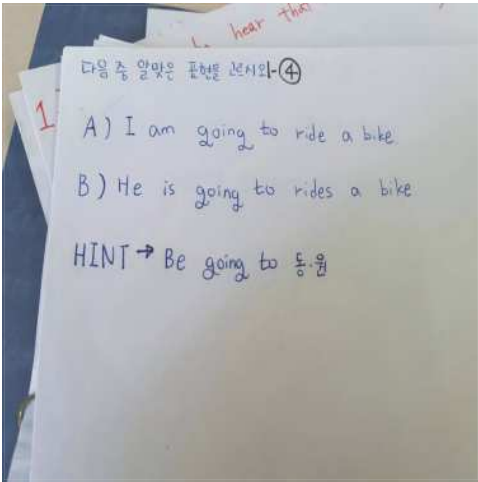
Group Name: \_\_\_\_\_

Question		Answer	Correct/Wrong (O/X)	Question		Answer	Correct/Wrong (O/X)
	1				1		
	2				2		
	3				3		
	4				4		
	1				1		
	2				2		
	3				3		
	4				4		
	1				1		
	2				2		
	3				3		
	4				4		
	1				1		
	2				2		
	3				3		
	4				4		

# 정리 및 평가

## 활동 결과물

### 문제카드



### 모둠 학습지

**Mission Possible!! Yes, I Can!!**

Date: 10/1/2016  
Group Name: 9

Question	Answer	Correct/Wrong (O/X)	Question	Answer	Correct/Wrong (O/X)
1	가장 빠른 방법	O	1	did not	O
2	importance of knowledge	O	2	did not	O
3	가장 중요한 것	O	3	가장 빠른 방법	O
4	가장 빠른 방법	X	4	no! the didn't	O
1	find	O	1	2	O
2	download	O	2	가장 빠른 방법	O
3	가장 중요한 것	O	3	가장 빠른 방법	O
4	가장 빠른 방법	O	4	3	O
1	가장 빠른 방법	O	1	I	O
2	download	O	2	1	O
3	가장 중요한 것	O	3	2	O
4	가장 빠른 방법	O	4	1	O
1	you must go to the police station with me	O	1	가장 빠른 방법	O
2	you must go to the school	O	2	가장 빠른 방법	O
3	you must go to the school	O	3	Did	O
4	do, go, police station	O	4	1	O

**Mission Possible!! Yes, I Can!!**

Date: 2016년 10월 1일  
Group Name: 12동

Question	Answer	Correct/Wrong (O/X)	Question	Answer	Correct/Wrong (O/X)
1	가장 빠른 방법	X	1	you must go to the police station with me	O
2	importance of knowledge	X	2	you must go to the school	X
3	가장 중요한 것	O	3	가장 빠른 방법	O
4	가장 빠른 방법	O	4	가장 빠른 방법	O
1	find	O	1	did not	O
2	download	O	2	가장 빠른 방법	O
3	가장 중요한 것	O	3	가장 빠른 방법	O
4	Mr. Smith	O	4	대답 받지 않았다.	O
1	find	O	1	2	O
2	I'm going to download it.	O	2	가장 빠른 방법	O
3	가장 중요한 것	O	3	1, 2, 3, 4	O
4	I found it on the Internet. I had my last price!	O	4	2	O
1	가장 빠른 방법	O	1	is	O
2	1	O	2	1	O
3	가장 빠른 방법	O	3	2	O
4	Internet, movie.	O	4	1	O



## 활동 12 Jigsaw Pick Me Up

### 수업 준비

#### 수업의도

본문에서 키워드를 찾아 글의 핵심 내용을 파악하고 추려낸 키워드를 활용하여 내용 확인 문제를 만들어 봄으로써 전체 글의 흐름을 이해하도록 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9321】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 줄거리를 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-04】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.	
난이도	상	차시	1차시 (45분)
학습 목표	본문의 키워드를 찾아 글의 줄거리를 파악한 뒤 관련된 문제를 만들고 답을 영어로 표현할 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로교실. Group competition		
준비물	포스트잇, 모둠 화이트보드		

#### 디딤영상 내용

- 본문의 내용을 읽고 해설함.

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① Jigsaw Skimming</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 반 전체를 6개의 모둠으로 구성함.</li> <li>• 본문을 3구간으로 쪼개어 모둠별로 할당함. ex. (Part A: Introduction, Look Natural - 1, 4모둠) (Part B: Avoid a Double Chin, Turn Your Head - 2, 5모둠) (Part C: Don't Blink, Take More Pictures - 3, 6모둠)</li> <li>• 할당된 구간을 각자 1분 동안 읽고 기억에 남는 단어를 포스트잇에 무작위로 적음.</li> <li>• 1분간 읽고 키워드 적기를 3번 반복함. (포스트잇에 누적하여 적음)</li> </ul> <p><b>② Pick me up</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각자 적은 단어들을 모둠원과 공유하며 가장 중요하다고 생각되는 키워드 5개를 선택함.</li> <li>• 키워드를 새로운 포스트잇 한 장에 한 단어씩 적음.</li> <li>• 화이트보드에 포스트잇을 붙이고 해당 키워드가 들어가는 5개의 질문 제작함.</li> </ul> <p><b>③ 돌 남고 돌 가기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠원 중 두 명이 시계방향의 이웃 모둠으로 이동함.</li> <li>• 이웃 모둠의 5가지 질문에 답하고, 남아있던 학생들은 정답이 맞는지 확인하여 맞힌 개수만큼 점수를 부여함.</li> <li>• 2번 이동 후 남은 학생과 가는 학생의 역할을 바꾸어 활동을 계속함.</li> <li>• 가장 많은 문제를 맞힌 모둠이 우승.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 최고의 문제를 하나씩 선정하여 반 전체에 공유하고 답을 찾아보면서 수업을 정리함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 1 How to Look Good in Photos
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빈칸 넣기 문제로 바꾸어 해당 문장을 화이트보드에 적고, 키워드는 괄호로 비워둔 후 포스트잇을 붙이는 방식으로 활용할 수 있음.</li> <li>• 전체 모둠이 모두 같은 지문을 보는 방식으로 변형할 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

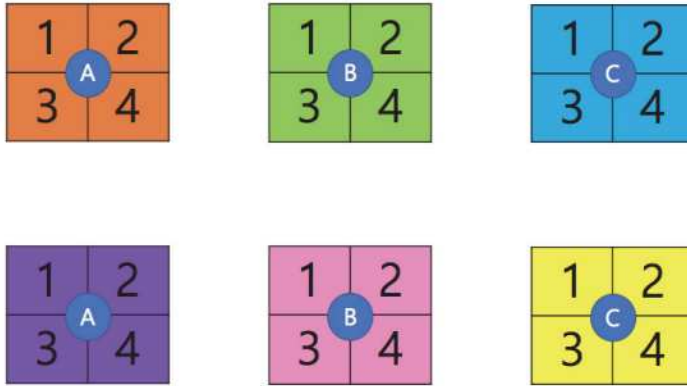
- 이동하는 학생을 교체하여 모든 학생이 다른 모둠의 문제를 접할 수 있도록 지도함.

**활동 자료**

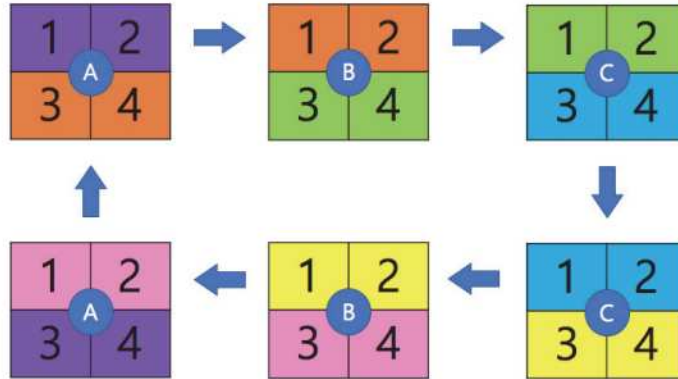
■ 둘 남고 둘 가기 예시

**둘 남고 둘 가기 방법** (A, B, C는 본문 구간을 나타냄)

(1) 원래 모둠 배치도



(2) 둘 남고 둘 가기 (각 모듬의 1, 2번이 시계방향으로 이동)



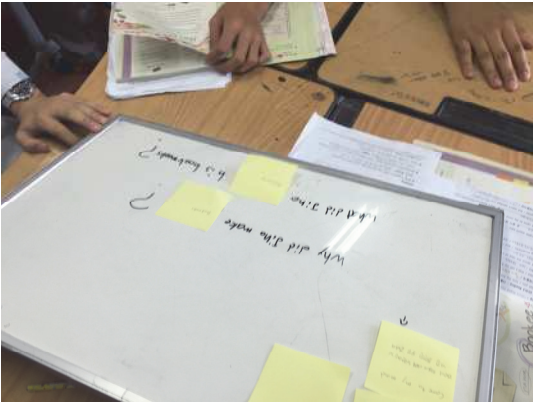
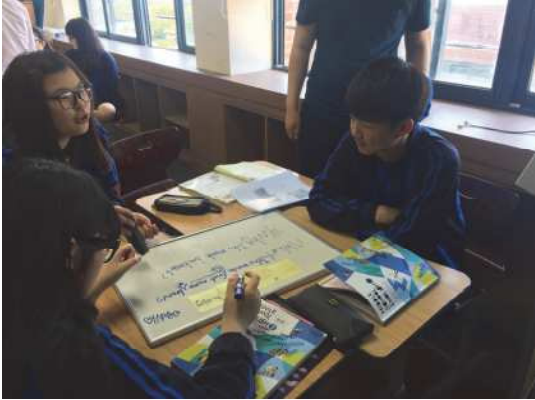
※ 예시

- 1라운드: 1모듬 1, 2번 학생이 2모듬으로 이동(본문 B구간에 대한 문제풀이)
- 2라운드: 2모듬에 있던 1모듬 1, 2번이 3모듬으로 이동(본문 C구간에 대한 문제풀이)
- 1, 2번은 자리로 돌아오고 3, 4번 학생이 4모듬으로 이동함(역할 바꾸기)
- 3라운드: 1모듬 3, 4번 학생이 4모듬으로 이동(본문 C구간에 대한 문제풀이)
- 4라운드: 4모듬에 있던 1모듬 3, 4번이 5모듬으로 이동(본문 B구간에 대한 문제풀이)

## 정리 및 평가

### 활동 결과물

#### ■ Jigsaw Pick Me Up 활동하기



## 활동 13 숨은그림찾기

### 수업 준비

#### 수업의도

본문 내용과 어법에 대한 이해를 확인하는 활동으로, OX 퀴즈를 정확하고 신속하게 풀어서 숨은 그림을 발견하는 열쇠를 찾도록 하여 자칫 지루할 수 있는 이해점검 과정을 친구들과의 협업을 통해 즐겁게 몰입할 수 있도록 돕고자 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-02】 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.	
난이도	중상	차시	1차시 (45분)
학습 목표	본문의 세부 내용과 본문에서 쓰인 어법에 대해 정확하게 이해하고 설명할 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 공동체 역량, 비판적 사고능력		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습(모둠학습)		
준비물	교과서, OX 퀴즈 학습지, 숨은그림찾기 활동지		

#### 디딤영상 내용

- 본문의 중요 어휘 및 어법을 설명함.
- 본문을 읽고 세부 내용을 이해할 수 있도록 부연 설명함.

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 모둠의 모둠장이 모둠원들의 디딤영상 시청 여부를 확인하여 시청 확인표에 체크함.</li> </ul> <p><b>② 모둠별 학습시간</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 디딤영상에서 선생님이 설명했었던 본문의 주제 및 세부 내용, 본문에서 쓰였던 어법 및 어구에 대해 모둠원끼리 함께 공부함.</li> <li>· 모둠원 모두가 OX 퀴즈의 정답과 그 이유를 설명할 수 있어야 활동을 진행할 수 있음을 안내하고 서로 도와가며 학습할 수 있도록 격려함.</li> </ul> <p><b>③ OX 퀴즈 풀고 숨은그림찾기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습지를 배부하고, 학생들에게 책을 덮고 OX 퀴즈를 풀도록 함.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정답이 X인 경우, 틀린 이유를 설명하고 진술이 O가 될 수 있도록 올바르게 고침.</li> <li>- 모둠원끼리 정답을 공유하며 푸는 것을 허용함.</li> </ul> </li> <li>· 모둠별로 OX 퀴즈를 풀고 정·오답을 설명할 수 있는 모둠은 교사에게 확인받음.</li> <li>· 정답이 O인 문항 번호가 적힌 칸만 색칠하도록 안내하여 숨은 그림을 찾도록 함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모든 모둠이 같은 그림을 찾았는지 확인.</li> <li>· 교과서를 펴고 본문 문장 중에서 OX 퀴즈가 출제되었던 부분에 각자 학습 내용을 정리함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] High School English 1, 양현권 외, Lesson 8. A Sound Decision for the Environment
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 숨은 그림판을 퍼즐로 만들기             <ul style="list-style-type: none"> <li>- OX 퀴즈 완료 후, 숨은 그림판을 네 구역으로 나누어 모둠별로 완성해야 하는 구역을 지정하고 해당 그림판만을 잘라서 배부받음.</li> <li>- 각자 맡은 그림판 구역에서 O에 해당하는 문항 번호에 색칠한 후, 모둠별 그림판을 모두 합쳐 퍼즐을 맞추어 숨은 그림을 찾도록 함.</li> </ul> </li> </ul>

### Tips for Teachers

- 다양한 숨은 그림판을 만들기 위해 십자수도안을 활용할 수 있음.
- 모든 모둠이 숨은 그림을 찾을 수 있도록, 숨은 그림을 일찍 찾은 모둠이 진행이 더딘 모둠을 도와줄 수 있도록 안내함.
- OX 퀴즈의 정답을 확인할 때, 교사는 모든 모둠원에게 일대일로 질문하고 답하며 퀴즈풀이를 검사함. (시간이 부족할 경우, 모둠 대표를 교사의 임의대로 선정하여 확인하게 함)

■ 학습지 예시 (학생용)

Lesson 8. A Sound Decision for the Environment (학생용)

[Step 1] OX 퀴즈를 풀어보세요. 답이 ×인 경우에는, 올바르게 고쳐 주세요.

번	본문 내용 이해 문제	O, X	번	본문 어법 문제 (밑줄 친 부분이 틀린 경우, 올바르게 고치기)	O, X
1	It costs more energy to recycle paper than plastics.		11	Let's take a look at both paper and plastic bags and <u>weigh</u> all the costs to the environment.	
2	An estimate four billion plastic bags end up as trash each year.		12	Trees are cut and dried by electric machines and then <u>cooked</u> with chemicals to become pulp.	
3	Paper bags have a lower recycling rate than plastic bags.		13	Thousands of gallons of fresh water and hazardous chemicals <u>used</u> every time the pulp is washed and bleached.	
4	Americans cut down 14 billion trees each year to make paper bags.		14	It takes much more energy to recycle a pound of paper than <u>taking</u> to recycle a pound of plastic.	
5	Making paper bags requires a lot of water and electricity.		15	Both paper and plastic bags <u>damage</u> the environment.	
6	When we hear the question, "Paper or plastic?", the answer should always be "neither."		16	They not only require lots of energy and resources but also <u>to cause</u> serious pollution.	
7	Paper bags cause less water pollution than plastic bags in their production.		17	About 95 percent of garbage <u>buried</u> beneath layers of soil that make it difficult for air and light to reach the garbage.	
8	Trees are cut down to produce paper bags every year.		18	Bags that are recycled often <u>turned</u> into cardboard, not new paper bags.	
9	The production of paper bags takes four times more energy than plastic bag production.		19	They are carried to other countries, <u>which</u> they are cheaply burned under less strict environmental laws.	
10	Recycling does not change the quality of the plastic.		20	We have all been in the grocery store at one time or another and <u>been asked</u> , "Paper or plastic?"	

[Step 2] 아래 그림판에 무엇인가 숨어 있어요.

위 문제에서 ○에 해당하는 번호만 색칠해 보세요. 무엇이 숨어 있을까요?

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



■ 학습지 예시 (교사용)

## Lesson 8. A Sound Decision for the Environment (교사용)

[Step 1] OX 퀴즈를 풀어보세요. 답이 ×인 경우에는, 올바르게 고쳐 주세요.

번	본문 내용 이해 문제	O, X	번	본문 어법 문제 (밑줄 친 부분이 틀린 경우, 올바르게 고치기)	O, X
1	It costs more energy to recycle paper than plastics.	○	11	Let's take a look at both paper and plastic bags and <u>weigh</u> all the costs to the environment.	○
2	An estimate four billion plastic bags end up as trash each year.	X	12	Trees are cut and dried by electric machines and then <u>cooked</u> with chemicals to become pulp.	○
3	Paper bags have a lower recycling rate than plastic bags.	X	13	Thousands of gallons of fresh water and hazardous chemicals <u>used</u> every time the pulp is washed and bleached.	X
4	Americans cut down 14 billion trees each year to make paper bags.	○	14	It takes much more energy to recycle a pound of paper than <u>taking</u> to recycle a pound of plastic.	X
5	Making paper bags requires a lot of water and electricity.	○	15	Both paper and plastic bags <u>damage</u> the environment.	○
6	When we hear the question, "Paper or plastic?", the answer should always be "neither."	○	16	They not only require lots of energy and resources but also <u>to</u> <u>cause</u> serious pollution.	X
7	Paper bags cause less water pollution than plastic bags in their production.	X	17	About 95 percent of garbage <u>buried</u> beneath layers of soil that make it difficult for air and light to reach the garbage.	X
8	Trees are cut down to produce paper bags every year.	X	18	Bags that are recycled often <u>turned</u> into cardboard, not new paper bags.	X
9	The production of paper bags takes four times more energy than plastic bag production.	X	19	They are carried to other countries, <u>which</u> they are cheaply burned under less strict environmental laws.	X
10	Recycling does not change the quality of the plastic.	X	20	We have all been in the grocery store at one time or another and <u>been asked</u> , "Paper or plastic?"	○

[Step 2] 아래 그림판에 무엇인가 숨어 있어요.

위 문제에서 ○에 해당하는 번호만 색칠해 보세요. 무엇이 숨어 있을까요?

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

# 정리 및 평가

## 활동 결과물

### ■ 학생 활동 결과물

[아래 그림판에 두엇인가 숨어 있어요. 문제를 풀어보고 ○에 해당하는 번호만 색칠해 보세요. 무엇이 숨어 있을까요?]

번	본문 내용 문제	O,X	번	어법 문제	O,X
1	Exercising is not a choice; it's a must!	○	11	This guide will help teens learn how to squeeze time to exercise into you hectic day.	○
2	힐튼조사에 따르면, 15-19세인 한국 10대를 중 60%이상은 일주일에 한 번 운동한다고 답했다.	×	12	Stretching exercises can help you maintain good posture.	○
3	각각의 스트레칭 자세로 올바르게 움직여라.	×	13	Once you get used to make time, you will realize that you always have the time to fit in a workout.	×
4	If you overexercise, you can get injured or more stressed.	○	14	Over 60% of Korean teens aged 15 to 19 said they didn't exercise at all, 9% only 5.9% managed to exercise five days a week.	×
5	Start with what you like and what you are good at and focus only on <u>having fun</u> .	○	15	Most importantly, avoid missing workouts!	○
6	필요하다고 느낄 때는 언제든지 스트레칭하라.	○	16	I have tried to exercise, but I always end up quit <del>ing</del> .	×
7	간단한 운동으로 집에서 활동적인 집안일을 하는 것만이 가장 좋은 방법이다.	×	17	There will soon come a time <u>where</u> you begin to like it.	×
8	Exercise 2 involves using mostly the right side of the body.	×	18	Try to mix up your exercises to keep things interesting <del>ly</del> .	×
9	Exercise 4 requires you to run around on your tiptoes.	×	19	Create a new routine <u>when</u> you can exercise your own way.	×
10	You need special equipment for the exercises.	×	20	Mopping or vacuuming the floor <u>lets</u> you burn calories while helping out your parents.	○

## 활동 14 Blockbusters

### 수업 준비

#### 수업의도

영국의 퀴즈쇼인 Blockbusters 방식을 이용한 땅따먹기식 문제풀이 게임을 통해 본문 내용을 확인하고 세부 내용을 쉽고 재미있게 기억하도록 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.
	2015개정 교육과정	【9영03-02】 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.
난이도	상	차시 1차시 (45분)
학습 목표	본문을 읽고 세부 내용에 대한 질문을 만들고 답할 수 있다.	
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량	
수업모형	거꾸로교실, Group work	
준비물	학습지, 색연필	

#### 디딤영상 내용

- 본문에 등장한 새로운 단어와 숙어를 설명함.
- 본문을 해석하며 문장의 의미를 파악할 수 있도록 함.
- 주요 문법 사항을 정리하여 지도함.

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 정리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상 내용 중 중요한 사항 몇 가지를 반 전체에게 묻고 답을 확인함.</li> </ul> <p><b>② 문제 만들기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5명씩 한 모둠으로 구성.</li> <li>• 모둠원 각자 본문의 세부 내용에 관한 질문 2개씩 만들기.</li> <li>• 모둠 문제카드 중 A~J에 모둠원이 만든 문제 작성.</li> </ul> <p><b>③ Blockbusters</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠원을 2:2로 팀 나누고(Team Red vs. Team Blue), 1명은 심판이 됨.</li> <li>• Blockbusters 게임판에서 알파벳을 고르고, 그에 해당하는 문제카드에 쓰인 문제를 맞히면 팀 색깔로 해당 칸을 색칠함.</li> <li>• 심판은 각 팀이 제한시간 내에 정답을 맞히는지 판단.</li> <li>• 팀의 색깔이 한 줄로 이어져 끝과 끝이 먼저 연결되는 팀이 우수.</li> <li>• 3판 2선승제로 진행함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생이 제작한 문제 중 어려웠거나 좋은 문제를 모둠에서 2개씩 선정하여 포스트잇에 적어 칠판에 붙인 뒤 반 전체 학생과 공유함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 4 Lou Gehrig: A True Hero
참고 자료	Blockbusters ppt <a href="http://www.authorstream.com/Presentation/mod83-1271304-template-blockbusters-3/">http://www.authorstream.com/Presentation/mod83-1271304-template-blockbusters-3/</a>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blockbusters 게임을 파워포인트로 제작하여 전체 학급을 두 팀으로 나누어 진행 가능.</li> <li>• 학생 수준에 따라 직접 만드는 문제의 개수를 조정하도록 함. (0개 ~ 전체)</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 문제카드 중 A~J를 제외한 나머지 카드에는 교사가 미리 질문을 만들어 인쇄해 둬.
- 문제카드를 접어두어 문제가 보이지 않은 상태에서 알파벳을 고르도록 해야 함.

**활동 자료**

■ 문제카드 예시(인쇄 후 잘라서 알파벳이 앞으로 오게 반으로 접어 사용)

<b>A</b>	학생제작문제
<b>B</b>	학생제작문제
<b>C</b>	학생제작문제
<b>D</b>	학생제작문제
<b>E</b>	학생제작문제

<b>F</b>	학생제작문제
<b>G</b>	학생제작문제
<b>H</b>	학생제작문제
<b>I</b>	학생제작문제
<b>J</b>	학생제작문제

<b>K</b>	What was Lou's nickname?
<b>L</b>	When did the fans honor Lou at Yankee Stadium?
<b>M</b>	What did the Yankees do with Lou's number?
<b>N</b>	What was Lou's number?
<b>O</b>	When was the year of Lou's first game?



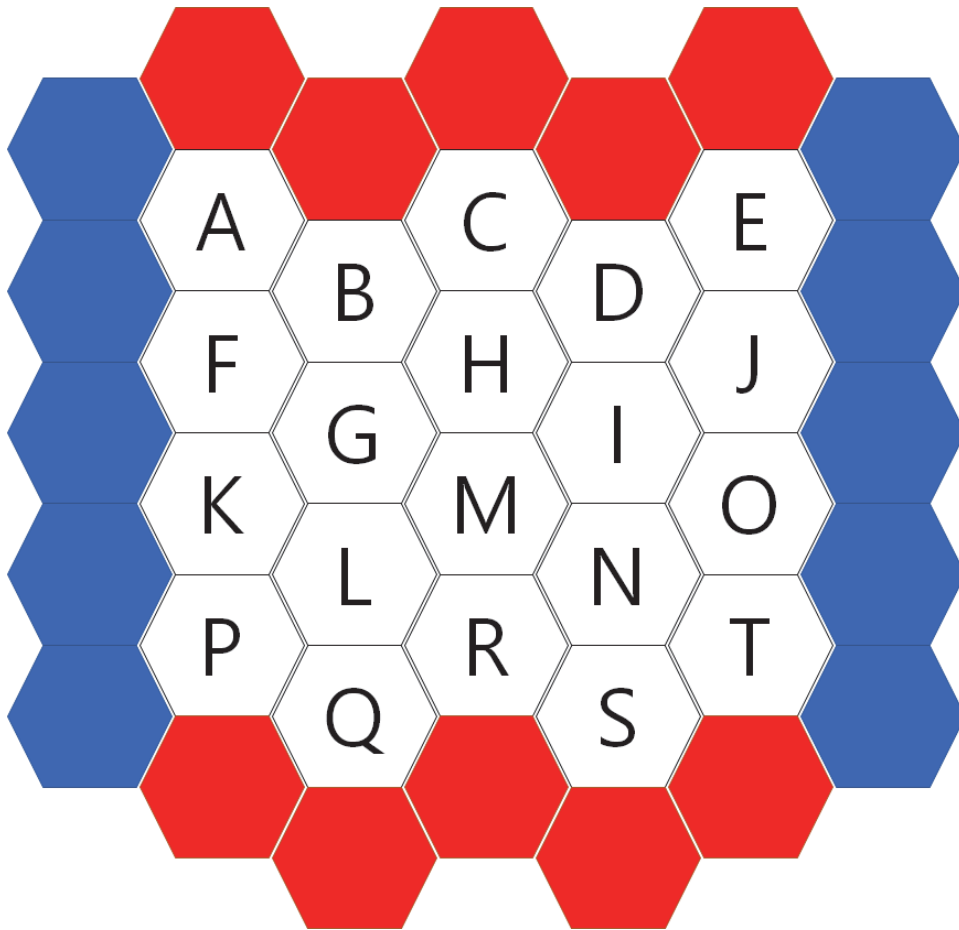
<p style="text-align: center;"><b>P</b></p>	<p>Which university did Lou play for after high school?</p>
<p style="text-align: center;"><b>Q</b></p>	<p>What does MVP stand for?</p>
<p style="text-align: center;"><b>R</b></p>	<p>다음 문장을 해석하시오. [On May 2, 1939, Lou told the manager to take him out. It was the first game he ever missed.]</p>
<p style="text-align: center;"><b>S</b></p>	<p>밑줄 친 단어를 어법에 맞게 고치시오. [Lou was a wonderful hero <u>remember</u> for his great talent and cheerful attitude.]</p>
<p style="text-align: center;"><b>T</b></p>	<p>다음 문장을 영어로 바꾸시오. [나는 세상에서 가장 운 좋은 사람이야.]</p>

---

# BLOCKBUSTERS

## 게임판

---



# IV 쓰기

01 Cinquain Poetry

---

02 Dream Room 묘사하기

---

03 Pick Me Up

---

04 우리들의 동화책 만들기

---

05 내 고장 알리기 프로젝트

---

06 위인전 만들기 프로젝트

---

07 요리 책자 및 Food UCC 만들기

---

# 활동 01 Cinquain Poetry

## 수업 준비

### 수업의도

본문을 읽고 난 감상이나 본문에 대한 자기 생각을 Cinquain Poetry 형식을 바탕으로 자유롭게 표현하고 자작 시를 공유하며 다양한 감상을 나눔.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9452-2】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 자신의 의견을 간단히 쓸 수 있다.
	2015개정 교육과정	【9영04-02】 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.
난이도	하	차시 1차시 (45분)
학습 목표	본문을 읽고, 반 친구를 칭찬하는 글을 Cinquain 형식에 맞추어 시로 표현할 수 있다.	
핵심역량	창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량	
수업모형	거꾸로교실, Guided Writing	
준비물	학습지	

### 디딤영상 내용

- 본문 내용을 설명함.
- Cinquain을 쓰는 방법과 예시를 보여줌.  
cf. Cinquain(신퀴인): 하나의 주제를 형용사, 분사, 구, 주제를 나타내는 명사로 수식하는 5행시




예시

Cinquain Poetry  
-a five line poem-

How to write a Cinquain

- Line 1 : 1 word title (noun)
- Line 2 : 2 adjectives
- Line 3 : 3 descriptive words (-ing)
- Line 4 : a phrase about the title
- Line 5 : 1 synonym for the title. (noun)

**수업 열기**

<p><b>소요시간</b></p>	<p>45분</p>
<p><b>수업 활동</b></p>	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 배운 내용을 반 전체에게 물어 이해도를 확인함.</li> <li>• 활동을 시작하기 전에 Cinquain poetry 예시를 다시 보여주며 이해도를 높임.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;"> <p>NOUN ADJECTIVE, ADJECTIVE ING-WORD, ING-WORD, ING-WORD PHRASE THAT LINKS TO THE TITLE SYNONYM</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>Apple, red, delicious, crunching, chewing, eating, my favorite snack, Fruit</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Flowers Colorful, fragrant Swaying, growing, blooming Make me feel happy Blossoms</p>  </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>New York class, Joyful, instructive, Helping, learning, growing, Become a global leader With two MINs.</p>  </div> </div> <p><b>② Cinquain 시 쓰기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 감사의 말을 전하거나 칭찬하고 싶은 학급 친구 정하고 그 친구의 특징 생각하기.</li> <li>• Cinquain 형식에 맞추어 친구에 대한 시 쓰기.</li> </ul> <p><b>③ 모둠 시 낭송</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠원끼리 자작시를 공유하고 최고의 작품을 선정함. (친구의 시 아래에 포스트잇을 사용하여 감상을 적어줌)</li> <li>• 전체 학급을 대상으로 모둠 대표의 작품을 낭송함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자작시를 친구에게 전해주고 소감 나누기.</li> </ul>
<p><b>참고 자료</b></p>	<p>[미래엔] Middle School English 1, 배두본 외, Unit 8 The Power of Notes</p>
<p><b>활동 변형/확장 아이디어</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gallery Tour로 작품 공유를 할 수 있음.</li> <li>• 학습자 수준에 따라 rhyme을 맞추어 시를 쓰도록 심화 활동도 가능.</li> </ul>

**Tips for Teachers**

- 시를 쓰는 단계에서 한영 / 영한사전을 제공하여 풍부한 시어를 선택할 수 있도록 함.
- 감상을 공유하는 시간을 충분히 가짐으로써 영문학에 대한 거부감을 낮추고 쉽게 접근하도록 함.
- 옛날 종이 이미지를 찾아 학습지로 사용하면 시를 쓰는 느낌을 더할 수 있음.
- 구글 이미지에서 "cinquain poetry"로 검색하면 다양한 예를 찾아볼 수 있음.

**활동 자료**

■ Cinquain Poetry 쓰기



## 정리 및 평가

### 평가 기준 및 유의점

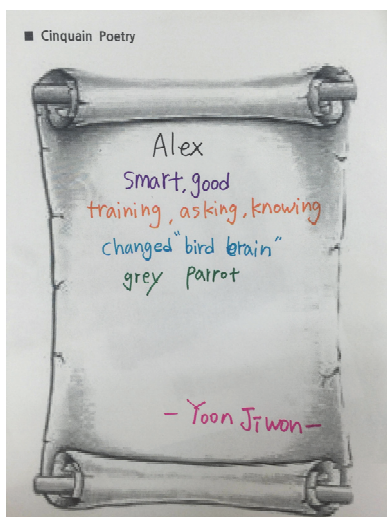
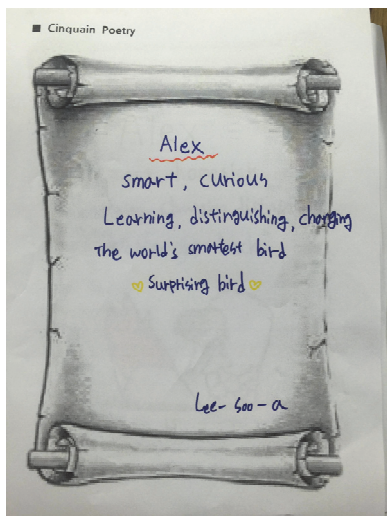
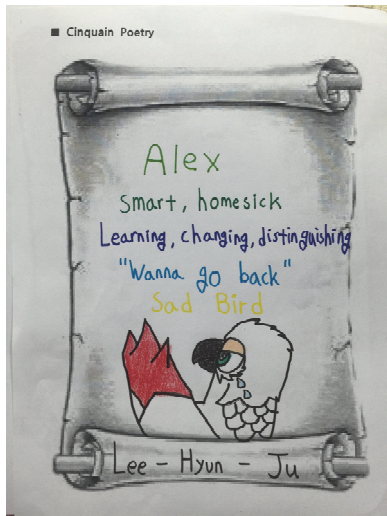
- 창의성, 완성도, 어휘, 조건만족도를 5 - scale로 구분하여 쓰기 수행 평가로 활용 가능
- 창의성: 자신만의 감정을 풍부하게 표현하였는가.
- 완성도: 한 편의 온전한 시를 창작하였는가.
- 어휘: 다양하고 적절한 어휘를 사용하였는가.
- 조건만족도: Cinquain의 형식에 맞추어 시를 창작하였는가.

Category	Attribute	Scale				
		Outstanding	Above Average	Average	Weak	Unsatisfactory
Content	Creativity	5	4	3	2	1
	Completeness	5	4	3	2	1
	Language	5	4	3	2	1
	Condition Satisfaction	5	4	3	2	1
Total Score :						

\* 교사 평가뿐 아니라 모둠 안에서 Peer Evaluation의 양식으로도 활용할 수 있음.



**활동 결과물**



## 활동 02 Dream Room 묘사하기

### 수업 준비

#### 수업의도

영어수업에서 학습한 내용이 자신의 미래를 설명하는 데 도움이 될 수 있다는 생각을 심어줄 수 있도록 의사소통 기능과 미래의 꿈을 연계함. 학습에 필요한 단어와 아이디어 또한 학생들 본인에게서 나오도록 구상하여 학습 동기를 높이도록 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9412-1】 주변의 실물, 그림, 사진 등을 보고 대상을 묘사하는 문장을 완성할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-03】 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표 등을 설명하는 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중	차시	2차시 (블록 수업)
학습 목표	갖고 싶은 나만의 방을 떠올려 아이템을 적고 이를 그림으로 표현한 후, There is/are 구문으로 묘사할 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 자기관리 역량, 심미적 감성 역량		
수업모형	거꾸로교실		
준비물	포스트잇, 종이, 컬러 펜		

#### 디딤영상 내용

- '~이 있다'라는 뜻의 「There is/are ~」 구문을 설명함.
- 교과서 그림을 활용하여 「There is/are ~」 예문을 보여주고 구문을 충분히 이해할 수 있도록 설명함.
- 소리 내어 구문을 말하는 연습을 하도록 유도함.

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 모둠별로 서로 설명하게 함.</li> <li>• 교과서 문법 부분을 모둠원과 풀 수 있도록 유도함.</li> </ul> <p>② <b>돌 가고 돌 남기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠에서 2명이 옆 모둠으로 이동하여, 교과서 문법 문제풀이를 서로 확인함.</li> <li>• 모둠을 2~3회 바꾸어 같은 활동을 진행함.</li> </ul> <p>③ <b>아이템 만들기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각자 갖고 싶은 방을 떠올리며 그 방에 있으면 좋을 아이템을 포스트잇에 떠오르는 대로 적게 함.</li> <li>• 최대한 영어단어로 적게 하고, 모르는 단어는 스마트폰 등을 이용하여 인터넷으로 검색하게 함.</li> </ul> <p>④ <b>그림 그리기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 무작위로 아이템을 섞은 후, 모둠원들에 나눠줌.</li> <li>• 포스트잇에 적힌 아이템을 넣어 Dream Room을 그리게 함.</li> </ul> <p>⑤ <b>묘사하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다시 그림을 건어서 모둠원들에 나눠주고, 서로 돌아가면서 「There is/are ~」 구문을 활용하여 그 방을 묘사하도록 함.</li> </ul> <p>⑥ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성한 그림과 그림을 묘사한 문장을 옆 모둠에 전달하여 문법 피드백 교환함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gallery Walk로 서로 작품 공유 후 가장 갖고 싶은 방 선별하게 함.</li> <li>• 미술 교과 연계를 통해 직접 모형으로 제작 가능.</li> <li>• He is wearing~, He has ~, He is ~ . 등 인물 묘사에도 활용 가능.</li> <li>• 장소 묻고 답하기와 연계하여 우리 마을 약도 그리기로 활용 가능.</li> </ul>

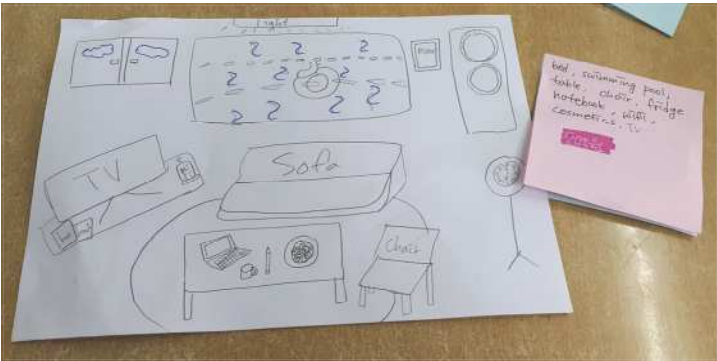
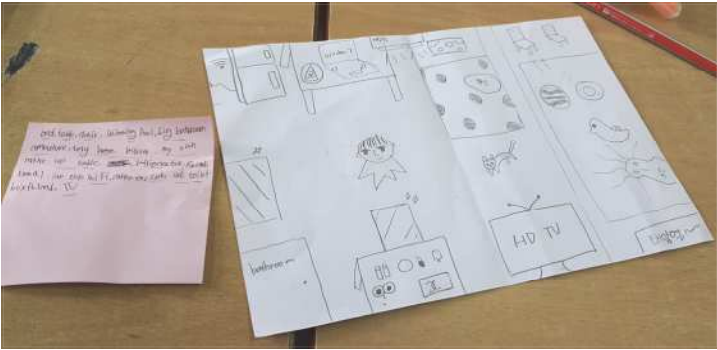
### Tips for Teachers

- 활동 시간을 적절히 배분하여 그림 그리는 데만 치중하지 않도록 주의 안내함.
- 아이템을 그림으로 그릴 때 그림 그리는 사람은 인테리어 디자이너로, 아이템을 적은 사람은 고객 역할을 맡게 하면 보다 재미있는 활동이 될 수 있음. (디자이너가 고객의 요구사항을 잘 맞추어 그림을 그리도록 유도)
- 그림을 「There is/are ~」 구문으로 묘사할 때 돌아가면서 말하게 하고 문장을 최대한 많이 쓰도록 하여 충분히 연습할 수 있도록 유도함.

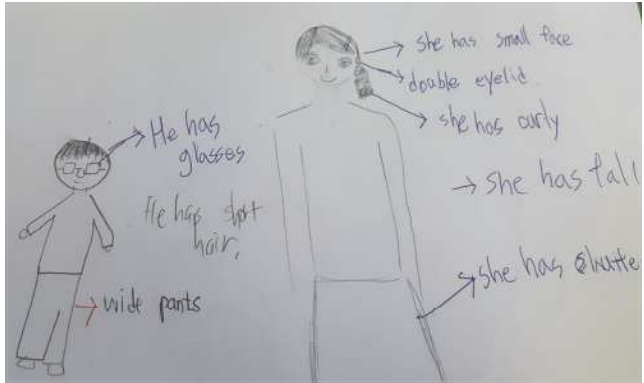
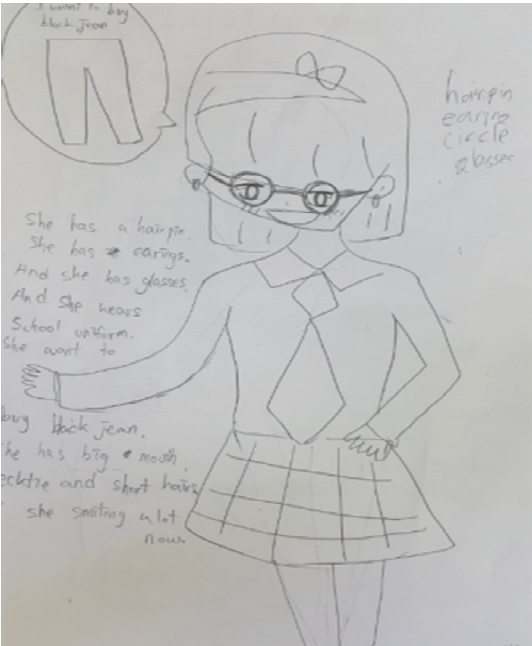
정리 및 평가

활동 결과물

■ Dream Room 아이템 및 그림



■ 인물 묘사 활용 결과물



## 활동 03 Pick Me Up

### 수업 준비

#### 수업의도

본문을 학습한 후, 핵심어를 모둠원과 다 함께 여러 차례 써보도록 하여 성취수준이 낮은 학습자들도 핵심어 찾기 활동에 참여하도록 유도함. 학생들이 스스로 선택한 핵심어를 활용하여 요약문을 만들고 본문을 재구성해 보면서 자신의 이해도를 점검하고 자신의 언어로 본문을 재구성할 것을 기대하였고, 서로 결과물을 공유하며 창의력 및 비판적 사고를 촉진하고자 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	<p>【영중9321】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 줄거리를 파악할 수 있다.</p> <p>【영중9442-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 그림이나 사진의 내용을 설명하는 간단한 문장이나 글을 쓸 수 있다.</p>	
	2015개정 교육과정	<p>【9영03-04】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.</p> <p>【9영04-03】 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표 등을 설명하는 문장을 쓸 수 있다.</p>	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	글을 읽고 글의 핵심어를 활용하여 요약문을 작성할 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 창의적 사고력, 공동체 역량, 비판적 사고, 심미적 감성 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습, 모둠학습(4인 1모듬)		
준비물	A4용지(모듬별 1장), 포스트잇(모듬별 10장), 사인펜, 색연필, B4용지(모듬별 1장)		

#### 디딤영상 내용

- 본문의 핵심내용과 주요 구문, 중요 단어에 관해 설명함
- 수업에서 할 활동 소개 및 미션을 안내함
  - 미션: 이 글의 핵심어(Keyword) 10개를 동그라미 해 오기

## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠원들과 함께 디딤영상 속 미션을 수행했는지 확인함.</li> </ul> <p><b>② 핵심어(Keyword) 뽑아 간추리기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>각자 교과서 본문을 보고 동그라미 해 온 핵심어를 확인함.</li> <li>책을 덮은 후 모둠별로 나눠준 A4 종이에 핵심어를 생각나는 대로 모두 함께 적어보기. 이때, 적는 단어가 중복되더라도 멈추지 않고 적음. 30초 후 다시 각자 교과서를 보고 핵심어 확인.</li> <li>위 과정을 3번 반복함.</li> </ul> <p><b>③ 핵심어(Keyword) 그리기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 핵심어를 다 함께 읽어 보고, 가장 핵심이 되는 단어 10개를 골라서 포스트잇에 그림으로 표현함. 중복되지 않는 단어 10개를 선택함.</li> </ul> <p><b>④ 요약문 작성하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>B4용지에 핵심어를 이용한 본문의 요약문을 작성하고, 핵심어 자리에 글자 대신 그림을 붙임.</li> <li>학습성취도가 낮은 학생들에게는 한글로 요약하는 것을 허용함.</li> </ul> <p><b>⑤ 하나 가고 셋 남기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>포스트잇이 붙어 있는 요약문에서 포스트잇을 전부 떼어 다른 종이에 무작위로 배열함.</li> <li>무작위로 배열된 포스트잇과 포스트잇이 떼어진 요약문을 가지고 모둠 대표 한 명이 옆 모둠으로 이동함.</li> </ul> <p><b>⑥ 핵심어를 붙여 요약문 완성하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>다른 모둠에서 가지고 온 포스트잇과 요약문을 보고, 포스트잇을 알맞은 위치에 붙여 글의 요약문을 완성하기.</li> </ul> <p><b>⑦ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>완성한 요약문은 제출하도록 하여 교실에 게시하고 공유함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	요약문 대신에 본문 내용에 관한 질문 만들기 활동으로 변형할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 모둠원 모두가 참여할 수 있도록 모둠 내에서 역할을 맡을 수 있도록 함.
- 포스트잇에 핵심어를 그림으로 그린 후, 포스트잇 뒷면에 해당 단어를 작은 글씨로 적어두도록 하면 그림을 그린 학생들도 핵심어를 헛갈리는 상황을 방지할 수 있음.

## 정리 및 평가

### 활동 결과물

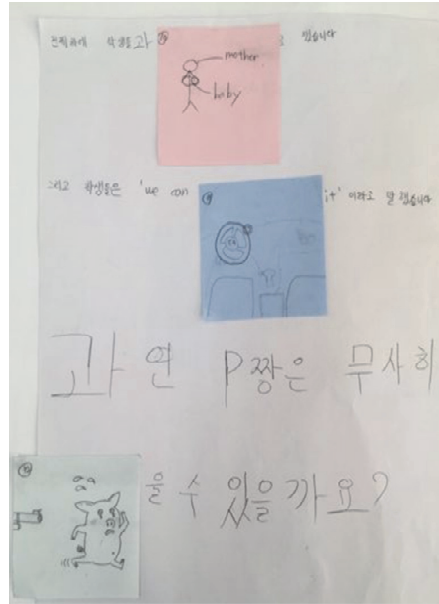
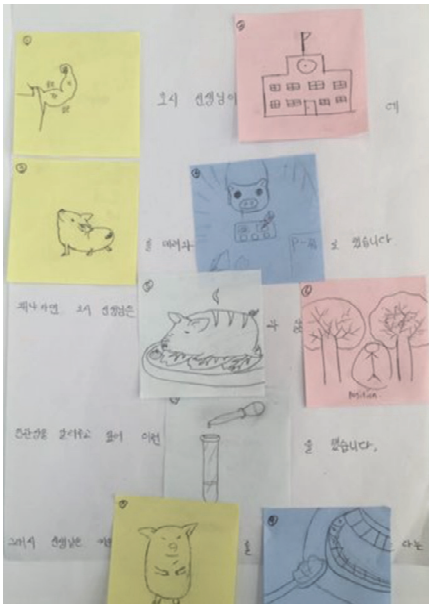
#### ■ Keyword 뽑기



#### ■ Keyword 그리기



#### ■ Keyword 그림으로 요약문 작성하기



#### ■ 다른 모둠 요약문 완성하기



## 활동 04 우리들의 동화책 만들기

### 수업 준비

#### 수업의도

친구들과 함께 이야기를 구상하고 자신들만의 책을 만드는 활동을 통해 학생들이 글쓰기에 대한 부담을 느끼지 않고 책 관련 활동의 즐거움을 배우게 하고자 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9442-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 그림이나 사진의 내용을 설명하는 간단한 문장이나 글을 쓸 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-03】 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표 등을 설명하는 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중	차시	3차시
학습 목표	1. 배운 문형을 활용하여 영어로 이야기를 쓸 수 있다. 2. 자신이 만든 이야기를 동화 구연의 형태로 읽고 녹음할 수 있다.		
핵심역량	공동체 역량, 영어 의사소통 역량, 창의적 사고력, 심미적 감성 역량		
수업모형	거꾸로교실, 모둠 활동, 개인 활동		
준비물	색지, 스마트폰 또는 태블릿 PC, 색연필		

#### 디딤영상 내용

- 활동 방법을 간단히 설명하면서 어떤 이야기를 쓰고 싶은지 미리 생각해 오도록 유도할 수 있음.
- 기본적인 이야기 구조(발단 - 전개 - 절정 - 결말)에 관해 설명함.
- 짧은 구연동화 동영상(예: 어린이 영어 구연동화 대회 영상)을 보여주며 활동에 대한 흥미와 자신감을 느끼게 함



## 수업 열기

차시	1~2차시
소요시간	90분
수업 활동	<p>&lt;1차시&gt;</p> <p>① 스토리 구상 및 이어쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠 구성하기: 이야기를 함께 쓰고픈 친구들끼리 모둠을 구성함.</li> <li>• 개인당 4page의 동화책을 구성하도록 안내함.</li> <li>• Page 당 문장은 내용에 따라 알맞게 구성할 수 있으며 의성어나 감탄사는 문장으로 인정하지 않는 등 구체적인 조건을 안내함.</li> <li>• 모둠원들이 돌아가며 우리말로 이야기를 이어 씀. (1번 학생이 4page 분량 쓰기 - 2번은 1번 이야기에 이어서 4page 쓰기 이런 방법으로 책의 결말까지 작성)</li> <li>• 모둠별로 작성한 이야기를 스마트폰이나 태블릿 PC를 활용하여 영어로 옮겨 씀. 이때 교사가 이야기의 시작에 사용되는 기본적인 표현은 미리 안내해줌.</li> </ul> <p>&lt;2차시&gt;</p> <p>② 동화책 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 고른 색지에 완성한 동화를 페이지별로 각자 작성함.</li> <li>• 개별적으로 자신이 맡은 페이지에 있는 글에 어울리는 그림을 그림. 이때 교사는 대소문자나 문장 부호 등 주의해야 할 사항들을 확인하며 학생들이 작성하는 것을 도와줌.</li> </ul> <p>③ 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 1차 완성한 자료를 제출하고 다음 차시 활동을 안내함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동화책을 읽고 그 내용을 요약하여 짧은 소개글로 쓰는 활동.</li> <li>• 영화를 보고 그 내용을 동화책으로 만들어보는 활동도 가능함.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 1, 2차시는 블록으로 운영(이야기를 구상하고 영어로 번역한 후 글에 어울리는 그림을 생각해 보게 한 후, 모둠별로 선택한 색지를 나누어주고 책 묶기 전까지의 활동을 마무리)하는 것이 활동 연계에 좋음.
- 그림 그리기를 어려워하거나 이야기 구상하는 것을 싫어하는 학생들도 참여할 수 있도록 격려하는 것이 중요함.

차시	3차시
소요시간	45분
수업 활동	<p>❶ 책 만들기 및 동화구연 UCC 찍기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인별 작품이 모두 완성되면 책의 앞표지와 뒤표지를 제작.</li> <li>• 책을 예쁜 실이나 테이프를 활용하여 묶게 함.</li> <li>• 완성된 책을 가지고 모둠원들이 돌아가며 자신이 쓴 부분을 동화 구연을 하듯이 읽어가며 UCC를 제작함.</li> </ul> <p>❷ 동화책 만들기 프로젝트 발표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 발표는 동화구연 UCC 시사회로 대신하고, 한 모둠의 시사회가 끝나면 감상을 말하게 함.</li> <li>• 전체 학생들의 동료평가와 교사평가를 합산한 평균으로 평가 점수를 부여.</li> <li>• 학생들이 만든 UCC와 동화책은 주변의 초등학교나 다른 학년의 학생들에게 보여주고 피드백을 받아 제작한 학생들이 자신들이 만든 책에 대한 다른 사람들의 생각을 확인해볼 수 있도록 함.</li> </ul> <p>❸ 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동화책 만들기 활동에 대한 소감을 서로 나누게 함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	만든 동화책으로 짧은 Skit으로 역할극 해보기.

**Tips**  
for Teachers

- 모든 모둠원이 동화 구연과 UCC 제작에 참여하도록 안내함.
- UCC 시사회 때 다른 학생들의 발음 등에 대해 놀리지 않도록 주의를 시킴.

## 정리 및 평가

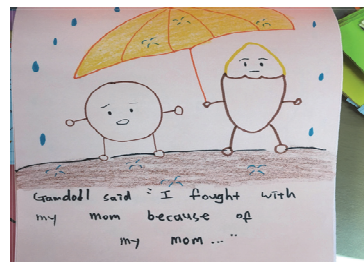
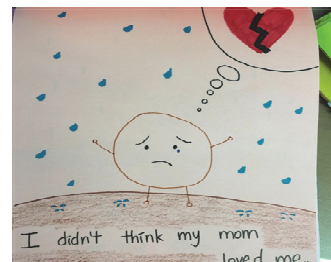
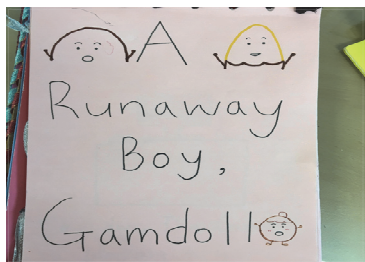
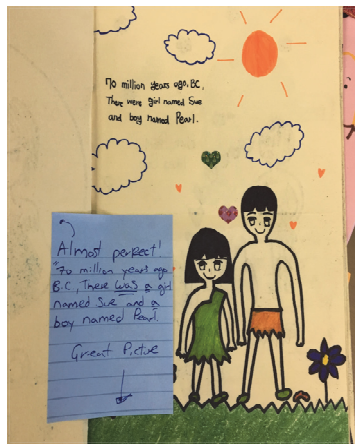
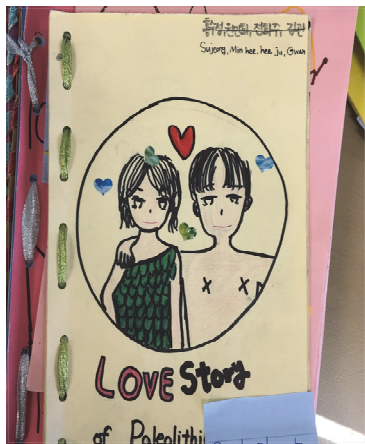
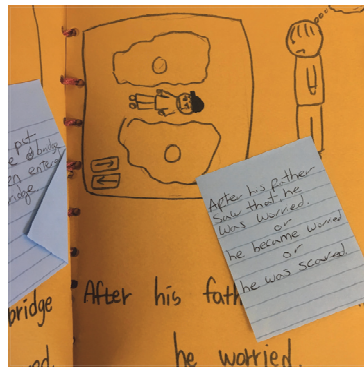
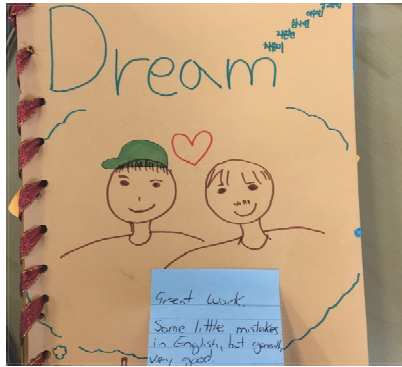
### 평가 기준 및 유의점

#### 우리들의 동화책 만들기 평가 기준

평가 기준		
1. 자신이 읽은 원서나 교과서의 재미있는 단원을 선정하여 책으로 만드는 활동이다. 2. 이야기와 내용을 이해할 수 있는 삽화를 넣어 제작한다. 3. 개인별 4page 이상 글과 그림을 완성하여야 한다. 4. 평가는 개별평가로 한다. 5. 점수 부여 = {(동료평가/평가 모둠 수)+교사평가}/2		
등급	평가항목	동화구연 UCC (50점)
	Making my book (50점)	
A (50)	이야기와 삽화가 잘 구성되어 있어 내용 이해가 쉬움.	자신감 있고 내용이 잘 전달되도록 재미있게 연기를 하며 발표함.
B (45)	이야기가 충분하고 삽화가 조금 부족하지만, 내용을 이해하는 데 어려움이 없음.	유창성이 부족하나 자신감 있게 열심히 노력하는 태도를 보이고 청중이 발표 내용을 70% 이해함.
C (40)	삽화가 거의 없고 글로만 내용을 표현해 이해가 어려움.	자신감과 유창성이 부족하지만, 끝까지 최선을 다해 읽는 모습이 보임.
D (30)	이야기와 삽화가 매우 부실하여 내용 이해가 매우 어려움.	책을 보고 읽는 수준으로 내용을 이해하기 어려움.
E (20)	활동에 참여 안 함.	

## 활동 결과물

### ■ 학생 동화책



### ■ 동화책에 코멘트 달기



## 활동 05 내 고장 알리기 프로젝트

### 수업 준비

#### 수업의도

내 고장의 특산물을 조사하여 그 특산물을 활용한 요리를 만들고 그 활동에 대한 소감과 과정을 대화문으로 써 봄으로써 내 고장에 대해 좀 더 알고 자부심을 느낄 기회를 제공함. 영어와 요리를 결합하여 학생들이 다양한 경험을 통해 즐겁게 수업할 수 있게 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9442-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 그림이나 사진의 내용을 설명하는 간단한 문장이나 글을 쓸 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-05】 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.	
난이도	중	차시	5~6차시
학습 목표	특산품을 소개하는 글과 명령문을 활용한 영문 레시피를 쓰고, 자신의 느낌과 생각을 영어로 작성할 수 있다.		
핵심역량	공동체 역량, 영어 의사소통 역량, 창의적 사고력, 자기관리 역량		
수업모형	거꾸로교실, 모둠 활동, 프로젝트 활동		
준비물	색지, 스마트폰 또는 태블릿 PC, 요리 준비물, 색연필		

#### 디딤영상 내용

##### <1, 2차시>

- 활동을 간단히 설명하면서 고장에 어떤 특산물들이 있고 무엇을 소개하고 싶은지 미리 생각하거나 조사해 오도록 유도할 수 있음.
- 레시피 작성에 쓰이는 영문표현을 다양한 예시와 함께 설명함.  
(자주 쓰이는 기본 재료나 조리기구의 영어명칭, 조리법의 영문표현, 명령문의 쓰임 등)

## 수업 열기

차시	1~2차시
소요시간	90분
수업 활동	<p><b>&lt;1차시&gt;</b></p> <p><b>① 특산물 소개하는 글쓰기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 고장의 특산물에 대해 이야기한 후 요리에 사용할 특산물을 정하게 함.</li> <li>• 교사는 모듬들의 특산물이 중복되지 않도록 조정함. (사전에 고장 특산물을 조사해 온 모듬에 우선 선택권을 줄 수 있음.)</li> <li>• 스마트폰이나 태블릿 PC를 활용하여 선정한 특산물에 대한 자료를 조사하고 그 결과를 한글로 작성함.</li> <li>• 한글로 작성한 특산물 소개 글을 영어로 옮기고, 모르는 어휘는 스마트폰 등을 활용해 찾아보게 함.</li> </ul> <p><b>② 특산물 활용한 요리 정하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬별로 선정한 특산품으로 어떤 요리를 할지 협의하여 필요한 재료를 검색함. 이때 교사는 음식 재료명이나 레시피 작성에 쓰이는 영문표현을 미리 학생들에게 제시하여 레시피 작성에 참고할 수 있도록 함.</li> </ul> <p><b>&lt;2차시&gt;</b></p> <p><b>③ 영문 레시피 쓰기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬별로 선정한 음식의 레시피와 재료를 작성함.</li> <li>• 태블릿 PC를 검색하여 유사한 음식이 있으면 그 음식의 사진을 사용하고 없으면 음식을 그림.</li> <li>• 영문 레시피를 작성하는 동안 교사는 돌아다니면서 활동 상황을 확인하고 학생들의 질문에 답함.</li> <li>• 레시피 작성이 모두 끝나면 모듬원들이 서로 무엇을 준비할 것인지 협의하게 함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬별로 작성한 자료를 제출하고 개인별 준비물을 점검함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	특산물을 조사하면서 그 특산물에 관련된 직업에 종사하는 어른들을 만나 그 특산물 생산과정에 관련된 인터뷰를 해서 그 내용을 넣게 하면 직업 체험과도 연계됨.

### Tips for Teachers

- 활동의 단계를 나누어 보통 2시간씩 운영을 하는 것이 활동 연계가 쉬움.  
(1~2차시에는 특산물과 영문 레시피 쓰기 활동, 3~4차시에는 음식 만들기, 5~6차시에는 대화문과 Review 쓰고 전체 활동 과정 발표하기로 운영하면 프로젝트를 정리하기에도 좋음)

차시	3~6차시
소요시간	180분
수업 활동	<p>&lt;3~4차시&gt;</p> <p>① 특산물을 활용한 요리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 가사실에서 수업하며 수업 시작 시 가스와 칼 등 요리도구 사용에 대한 안전교육을 미리 함.</li> <li>· 요리과정에 대한 평가 기준을 미리 제시하여 학생들이 해야 할 활동에 대해 숙지하도록 함.</li> <li>· 요리시간 60분, 시식과 뒷정리로 역할을 나누어 20분을 주고 정리시간 10분으로 나눔.</li> <li>· 시식활동에서는 교무실의 선생님들을 찾아가 자신들이 선택한 특산물에 대한 소개와 선정 이유를 말씀드리고 음식에 대한 설명을 말씀드리고 맛과 아이디어에 대한 평을 받아오도록 함.</li> </ul> <p>&lt;5~6차시&gt;</p> <p>② 프로젝트 소감문과 과정 대화문 쓰기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 4절의 색지를 각 모둠에 나눠주고 모둠별로 모듬원 모두가 활동 소감문을 씀. (어려운 단어는 스마트폰, 태블릿 PC나 사전을 활용하게 함)</li> <li>· 소감문을 쓴 후 프로젝트 과정 중 친구들과 협의하면서 나눈 대화를 우리말로 정리함.</li> <li>· 우리말로 정리한 대화문을 팀원들이 서로 협력하여 영문으로 바꿈. (이때 대화문의 내용으로 역할분담의 평가가 이루어짐을 학생들에게 미리 알려줌)</li> </ul> <p>③ 프로젝트 활동 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 발표 내용은 특산물 소개와 선정 이유, 음식 선정과정, 요리과정에서의 역할분담과 특이사항, 프로젝트 활동 소감으로 하고 부분별로 팀원들이 나누어 발표하도록 함.</li> <li>· 발표 평가는 발표하지 않는 다른 팀들이 평가하여 그 평가 결과와 교사의 평가를 합해 점수를 부여함.</li> </ul> <p>④ 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 발표활동에 대한 피드백을 교사가 모듬별로 제시함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	과정 대화문도 역할극으로 발표하거나 UCC로 찍어 시사회를 할 수 있음.

**Tips**  
for Teachers

- 활동이 많으므로 수행평가 20% 반영하였음. 학교 상황에 따라 수행평가 반영 비율을 줄이거나 활동 중 한두 가지만 활용할 수 있음.

**평가 기준 및 유의점**

**1. 특산품 소개 및 영문 레시피 평가 기준 (반영 비율 5%)**

평가항목	평가 기준	배점
특산물 소개 및 레시피 쓰기	주제에 맞게 특산물의 특성과 영문 레시피를 매우 잘 썼음. (문법적 오류 5개 미만)	90
	주제에 맞게 특산물의 특성을 다소 모호하긴 하지만 설명을 하고 있으며 문법적 오류가 10개 미만임.	80
	특산물의 특성이 애매하고 레시피가 제대로 설명되지 않음. (문법적 오류 15개 이상)	70
	특산물에 대한 설명이 거의 없고 일반적인 사실만을 다루고 있으며 레시피 역시 문법적 오류가 30%가 넘음.	60
	특산물에 대한 설명이 없고 레시피 역시 무슨 내용인지 알 수 없음. (문법적 오류가 너무 많아 읽기 어려움.)	50
제출기한	정해진 시간에 레시피와 특산물 설명을 제출함. (하루 경과 시 2점 감점)	10

**2. 특산품 활용 요리과정 평가 기준 (반영 비율 5%)**

평가항목	평가 기준	배점
요리시간	시간 안에 요리 완성함. (시간 오버 시 분당 -1점)	30
요리과정	시끄럽거나 활동에 참여하지 않고 돌아다녀 교사의 지적을 받으면 지적 1건당 -1점	10
음식 소개 및 시식 인터뷰	특산물 소개 특산물 소개와 선택한 이유를 시식자에게 우리말로 조리 있게 잘 설명하였음. *시식자가 상(10점), 중(7점), 하(3점)로 평가	10
	맛 평가 음식의 맛과 플레이팅(접시 꾸미기)에 대한 구체적인 평가를 받아옴. *구체적인 정도에 따라 상, 중, 하로 평가. 맛있다(맛없다)는 평가만 받아오면 3점	10
	개선점 및 아이디어 음식에 대한 개선점이나 기타 아이디어를 시식자와 인터뷰하는 내용을 받아옴.	10
뒷정리 및 설거지	뒷정리 및 각종 쓰레기를 정리함. (시간 경과 시 분당 -1점)	30
	설거지를 제대로 하지 않은 경우	-15
	음식물 쓰레기를 정리 안 한 경우	-10
	일반 쓰레기와 재활용 쓰레기를 제대로 분리하지 않은 경우	-5



### 3. 프로젝트 소감 쓰기 및 발표 평가 기준 (반영 비율 10%)

평가항목	평가 기준	배점
내용 (활동과정 대화문, 프로젝트 수업 소감 쓰기)	제시된 주제에 맞게 내용을 잘 작성하였으며 문법 오류가 10개 미만.	50
	주제에 맞게 내용이 잘 작성되었으며 문법 오류가 많으나 내용 이해에는 문제가 없음	45
	주제를 살리기엔 조금 부족한 내용이나 문법 오류가 적고 영어 표현을 매우 잘 썼음.	40
	내용이 제시된 주제와 관계가 적고 문법 오류가 많아 내용을 이해하기가 다소 어려움.	30
	내용이 주제와 관계없고 오류가 너무 많아 이해하기가 매우 어려움.	20
역할분담	맡은 일에 대한 역할분담이 명확하고 과제물이나 발표 시에 그것이 잘 드러나 있음.	10
	맡은 일에 대한 역할분담이 명확하지만, 과제물이나 발표에 그것이 잘 드러나 있지 않음.	8
	맡은 일에 대한 역할분담이 명확하지 않고 과제물이나 발표에도 그것이 드러나 있지 않음.	4
발표	발표의 준비 과정, 발표 방식이 잘 되어 있고 내용을 명확하게 전달한다.	40
	발표의 준비 과정, 발표 방식이 대체로 잘되어 있고 내용전달이 조금 부정확함.	35
	발표의 준비 과정, 발표 방식이 다소 부족하고 내용전달이 보통임.	30
	발표의 준비 과정, 발표 방식이 다소 부족하고 내용전달이 매우 부정확함.	25
	발표준비가 전혀 되어 있지 않음.	10
점수 부여	{(동료평가/평가 모둠 수)+교사평가}/2	

# 활동 결과물

## ■ 특산물을 활용한 레시피

A dish using **Squid**

**Squid**

- ① Squid also called ojeongeo.
- ② On both sides of the big eyes.
- ③ There is a sucker.
- ④ Squid is Mollusks.

Most people like squid.

Team

**Squid Bowl**

Ingredients:

- rice 4
- onion 1
- sesame oil 1
- red pepper paste 1
- pepper 1
- soy sauce 1
- crushed garlic 2

**How to make:**

1. Cut the onions and cut the Welsh onion
2. Cut the squid.
3. Mix the spices
4. Fry the ingredients.
5. Fry the tagore sauce.
6. Put it on the rice.

remove the intestines of the squid.  
remove the bones.  
add a little water to wash a squid.

**Food Using Salted Pollack Roe**

Team Mayo, Kim Gwan, Kim Chang, Kim Eunjin, Park Dwin

**Special product**  
salted pollack roe

Pollack was famous food and caught a lot in Gyeong, so ancestors cooked many food using pollack and rice of it. One of these food is salted pollack roe. It is good to keep long time and good for health.

**Salted pollack roe Rice ball**

Ingredients:

- Salted pollack roe (5~6 pieces)
- Mayonnaise (200ml)
- Sesame (2-spoon)
- Goseong rice (for 4 people)
- Sesame oil (2 spoons)
- Salt (1.5 spoon)
- seaweed (5 piece)
- Grinded Beef (200g)

**How to make:**

**Salted pollack roe rice ball**

1. Make rice using Goseong rice!
2. Mix Mayonnaise and salted pollack roe.
3. Pour (2) onto rice and mix them.
4. Make rice balls.

**Beef rice ball**

1. Fry grinded beef in a pan.
2. Add rice onto a pan and fry them together.
3. Make a rice ball and put salted pollack roe inside.
4. Sprinkle sesame and seaweeds

## ■ 활동 Review 및 대화문

**A review**

Min hee: Squid are difficult, but I got my friend's help, and made things easier, and seaweed soup, delicious.

Su jiong: At first, the electric rice cooker pressure cooker, and so I'm so in a little concerned and, oh, oh, oh, there is no seaweed soup. Salt Fried Squid with Rice was first time in the first time, but thanks for helping me and friends, thank to the concerns and get a good, exciting feeling.

Hee ju: Um... You never know when it thought and hope that it would end quickly before cooking recipe ingredients do you try cooking because you got to take a shower time and had to fix.

Mi hyung: Sri-- Fried squid with Rice and a bowl of seaweed soup because it's that when the first time I have done cooking and anxiety. But the thing came to know, she got up and up, thanks to friends and same thing, there is good cook well. I think there's a grateful friends, left her with a lot of fun to cook fun on heart.

**Dialogues**

Min hee: What are we cooking?  
Mi hyung: Well, most people like squid dish?  
Hee ju: Ok! Then, what kind of squid to cook?  
Su jiong: How about A dish using squid?  
Mi hyung: Oh, good idea!  
Hee ju: But we have money to buy anything else?  
Min hee: Ice cream...?  
All: Do you have a flute teacher want to be flogged?  
Min hee: Then a dish? more?  
Mi hyung: Make seaweed soup?  
Hee ju: Ok.

**Cooking**

Teacher: Su hyeung, please help us you are squid finishing.  
Su hyeung: (During repair of squid) It is not enough for you?  
Mi hyung: Hey, seaweed soup with pepper to taste what if?  
Su jiong: Just trust me. Take a bite.  
Hee ju: It's really delicious. I believe you now.  
Min hee: Salt Fried squid with Rice again.  
What if pepper and sesame oil is there?  
Su hyeung: You said you'd believe me. Try it?  
Su jiong: It's really delicious.  
Min hee: I know how, which ones.

**Review 3**

Min hee: When we chose specialties, we fought our team members but when we started cooking, we work together very well and our dish is very delicious.

Su bin: When we chose specialties, I didn't want to our specialties and I thought it was very hard to make dumpling but when we started cooking it was very easy to make dumpling. our dumpling was very delicious.

Hee bin: I thought our team is very bad because we chose ingredient very late but we started cooking our team was very good and our dish was very delicious.

Ju jin: Our teamwork was very good and our dumpling is wonderful.

**Tofu Dumpling**

**Dialogues 3**

H: First, we wash the vegetable and cut.  
J: OK, I will go to the market.  
S: And we boil the cabbage noodles.  
H: I will clean up the table.  
S: Then I will post the dumpling shell.  
H: We are finish.  
J: I make sauce.  
A: It's very excited.  
A: Let's mix all ingredients.  
H: Now, it's very excited.  
S: It's very hard.  
J: Yeah, I think it's easy.  
A: We are finish.  
H: Let's put the oil into the pan and wait heated.  
S: Let's put the dumplings.  
A: OK, it's all fried.  
J: Complete cooking.  
H: Let's eat.  
S: Wow, it's very delicious.  
J: Our dish is very good.  
H: Let's clean up.

## 활동 06 위인전 만들기 프로젝트

### 수업 준비

#### 수업의도

위인 중 한 명을 선정하여 해당 인물이 지닌 성격이나 특성을 문장이나 글, 그림, 사진 등으로 위인전을 완성해 보고 이를 영어로 발표함으로써 영어 문장 쓰기 능력과 말하기 능력을 기를 수 있으며, 모둠 활동으로 협업 능력과 창의성을 신장하게 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9234】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 실물, 그림, 도표 등의 자료를 설명할 수 있다. 【영중9442-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 그림이나 사진의 내용을 설명하는 간단한 문장이나 글을 쓸 수 있다.
	2015개정 교육과정	【9영02-03】 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표에 대해 설명할 수 있다. 【9영04-05】 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.
난이도	중	차시 4차시
학습 목표	위인 중 한 명을 선정하여 해당 인물이 지닌 성격이나 특성을 문장이나 글, 그림, 사진 등으로 위인전을 완성할 수 있으며 이를 영어로 발표할 수 있다.	
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 의사소통 역량, 지식정보처리 역량	
수업모형	거꾸로교실, 프로젝트 수업, 협동학습	
준비물	2절지, 색연필, 사인펜, 풀, 스마트폰이나 태블릿 PC	

#### 디딤영상 내용

- 단원 문법항목인 현재분사, 과거분사를 간략히 설명함.
- 위인전에 들어갈 내용이나 표현 등을 간략히 소개함.
- 평가 기준을 안내함.

## 수업 열기

차시	4차시
소요시간	180분
수업 활동	<p><b>&lt;1차시&gt;</b></p> <p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 현재분사, 과거분사 등 이해가 안 되는 부분이나 의문점을 서로 나누게 함.</li> <li>디딤영상 시청 소감 노트 작성 확인.</li> </ul> <p><b>&lt;1~3차시&gt;</b></p> <p>② <b>위인전 만들기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>활동 방법, 평가 기준 등을 정리한 안내문을 모둠별로 나눠 줌.</li> <li>모둠별로 한 명의 위인을 정함.</li> <li>모둠원들이 위인전을 만들기 위한 각자의 역할을 정함.</li> <li>스마트폰 또는 태블릿 PC 등으로 자료를 수집함.</li> <li>2절지를 펼쳐놓고 동시에 모둠원들이 작업함.</li> <li>폴로 종이를 접착하여 책을 만들음.</li> </ul> <p><b>&lt;4차시&gt;</b></p> <p>③ <b>위인전 발표하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠원에서 발표자를 정하고, 나머지 모둠원들은 예상 질문을 만들게 함.</li> <li>'셋 남고 하나 가기'로 진행하여 4분간 영어로 발표하고 모둠원들의 질문을 받아 답함.</li> <li>모둠원들은 모둠 평가지를 가지고 평가를 함.</li> </ul> <p>④ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠평가 후 동료평가, 자기평가를 함.</li> </ul>
참고자료	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="http://assess.kice.re.kr/">http://assess.kice.re.kr/</a> (학생 평가 지원 포털 사이트)</li> <li><a href="http://www.ggoomggi.go.kr/">http://www.ggoomggi.go.kr/</a> (교육부 자유학기제)</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	동시에 발표하지 않고 한 모둠씩 나와서 모둠원별로 파트를 나눠서 발표하게 함.

### Tips for Teachers

- 발표할 때 되도록 영어로 발표하기를 권장하고, 지속적인 한국어 사용은 감점의 대상이 될 수 있음을 안내함.
- '셋 남고 하나 가기'를 하기 전에, 모둠 안에서 발표하기와 질문에 답하기 연습을 충분히 해 보게 함.
- 팝업북 등 다양한 형태의 위인전을 만들 수 있음을 안내하여 학생들의 흥미를 높일 수 있음.

## 1차 모둠 프로젝트평가 안내문

---

제목 : 위인전 만들기

(소개하고 싶은 위인을 정해서 책을 만들고 발표한다)

★ 모둠별 위인전 만들고 발표 (자기/동료/모둠평가 시행)

★ 준비 과정

1. 모둠이 소개하고 싶은 위인(인물)을 정한다.

2. 모둠원들이 각자의 역할을 정한다.

(예시) 모둠원1: 인물의 어린 시절 / 모둠원2: 인물의 성장 과정 / 모둠원3: 위대한 업적 /

모둠원4: 그림과 발표 등 기타 모둠에서 여러 가지 방법으로 역할 분담 가능

3. 평가 기준

1) 기한 내에 위인전을 제출하였는가?

2) 인물이 지닌 성격이나 특성을 잘 표현하였는가?

3) 자료나 그림을 잘 활용하여 시각적인 전달력이 있는가?

4) '현재분사, 과거분사'를 사용한 최소 1문장 이상 사용하였는가?

5) 다양한 어휘 사용으로 내용이 풍부하고 자연스러우며 창의적인가?

6) 발표 시 자세/발음/목소리 크기가 적절한가?

4. 발표 준비 및 연습 시, 주의 사항

- 최대한 쉬운 영어로, 큰 목소리로 분명하게 말할 것

- 자기도 무슨 말인지 모르면서 그냥 베껴와 읽지 않기

- 친구들의 다양한 질문에 답을 할 수 있도록 준비해 오기

<중요한 사항은 외우고 충분히 연습할 것>

- 발표시간은 4분에 맞추어 연습할 것. (타이머 사용함)

---

정리 및 평가

평가 기준 및 유의점

주제	Unit 4. 위인전 만들기 평가표 <자기/동료/모둠>	Class	
		Group	
		Name	

A. 미니 위인전 만들기 과정(계획, 준비, 협업 등)을 떠올리면서 나의 태도를 점검해 보자.

평가 내용	문항 (모둠 내에서 나는 ~)	우수	보통	미흡
참여	자신의 역할을 성실히 수행했는가?			
상호작용	다른 사람의 의견을 잘 듣고 존중하며 배려하였는가?			
협력	모둠 활동에서 소외되거나 도움이 필요한 친구가 참여할 수 있도록 도왔는가?			

B. 미니 위인전 만들기 모둠 활동 때, 각 항목에 해당하는 친구의 이름을 쓰시오.

평가 내용	관찰 항목	해당 학생 이름
참여	모둠에서 주도적으로 이끌어간 사람은 누구인가요?	
상호작용	모둠에서 자신이 맡은 역할을 완수하기 위해 끝까지 노력한 사람은 누구인가요?	
협력	모둠에서 모둠원들의 의견을 경청하고 배려하며 협력하는 태도를 보인 사람은 누구인가요?	

C. 다른 모듬의 미니 위인전을 다음 기준에 따라 평가하시오.

Group	발표력	Mini Book (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 있게 발표함

※ 완성도: 제시된 조건을 모두 충족하여 완성함

1) to 부정사의 부사적 용법, 전치사 in, on, at 사용했는가?

2) 자료나 그림을 잘 사용하여 시각적인 전달력이 있는가?

※ 내용: 다양한 어휘 사용으로 전체 내용이 풍부하고 자연스러우며 창의적임

※ 언어사용: 비교적 정확한 어법과 적절한 어휘를 사용함

### Group Evaluation 모둠별 과정 평가 <교사 평가>

평가 항목	월 일		1반						
	평가 대상	모둠	1	2	3	4	5	6	7
		학번							
	채점 기준	과제 창의성							
과제완성도									
합계									

평가 항목	월 일		2반						
	평가 대상	모둠	1	2	3	4	5	6	7
		학번							
	채점 기준	과제 창의성							
과제완성도									
합계									

평가 항목	월 일		3반						
	평가 대상	모둠	1	2	3	4	5	6	7
		학번							
	채점 기준	과제 창의성							
과제완성도									
합계									

	과제 창의성(5점)	과제완성도(5점)
채점 기준	- 독창성, 창의성, 다양성, 성실성	- 현재, 과거분사 1번 이상 사용 - 자료나 그림을 사용한 시각적 전달력 - 비교적 정확한 어법과 적절한 어휘 사용

## 활동 결과물

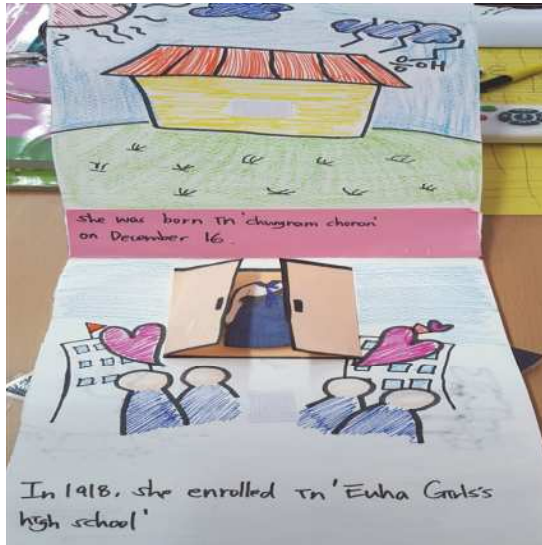
- 위인전 만들고 발표하기 (참고: <https://youtu.be/XHdekS-t0l0>)




- 학생들이 만든 위인전







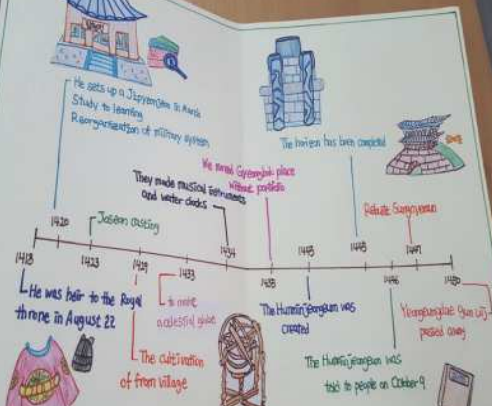
# Sejong the Great



**Idol**  
King Sejong the great  
Birth 1397.04.15  
~ 1450.04.08

**Achievement**  
1418 He was heir to the Ro...  
1420 Set up a Jiphyeonjeon...

**Family relationships**  
Father Taejong Lee bang won  
Mother Queen Wen Gyeong  
Siblings Prince Yangnyeong, Prince Hyoryeong, Prince Chungnyeong  
Prince Seongnyeong, Princess Jeongsun, Princess Gyeongjyang,  
Princess Kyongan  
wife Queen Soan  
Daughter Princess Jungso, Princess Jungui  
Son Prince Munjong, Prince Sejo



1418 He sets up a Jiphyeonjeon to study  
Study to learning  
Reorganization of military system

1420 They made musical instruments  
and water clocks

1423 Joseon (Korea)

1429 He was heir to the Royal  
throne in August 22

1433 We made Gyeongju place  
without problems

1438 The Hangeul was  
created

1443 The Hangeul was  
first to people on October 9

1445 The Hangeul has been accepted

1448 We made Gyeongju place  
without problems

1449 The cultivation  
of from village

1450 Yongsongjeong (Sun Jang)  
passed away



Knowledge

What is the meaning??

What is the meaning??



What is the meaning??

## 수업 준비

### 수업의도

간단한 조리법이 적힌 영어 책자와 Food UCC를 완성해 봄으로써 관련된 그림의 내용을 적절하게 설명하는 영어 문장 쓰기 능력과 말하기 능력을 측정할 뿐만 아니라, UCC를 제작하는 과정에서 이미 알고 있는 배경지식을 토대로 문제를 창의적으로 해결하는 능력을 기를 수 있음.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9221】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 글에 관련된 세부 내용을 묻고 답할 수 있다. 【영중9442-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 그림이나 사진의 내용을 설명하는 간단한 문장이나 글을 쓸 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영02-04】 일상생활에 관한 방법과 절차에 대해 설명할 수 있다. 【9영04-03】 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표 등을 설명하는 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중상	차시	2차시
학습 목표	요리 책자를 만들고 직접 음식을 만드는 과정을 UCC로 제작하여 영어 문장 쓰기 및 의사소통 능력을 기를 수 있다.		
핵심역량	의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고력, 공동체 역량,		
수업모형	거꾸로교실, 프로젝트 학습, 융합수업, 협동학습		
준비물	2절지, 색연필, 사인펜, 풀, 스마트폰 또는 태블릿 PC		

### 디딤영상 내용

- 요리 책자(Recipe Book)에 들어갈 내용 및 표현을 간략히 소개함.
- Food UCC Sample 동영상을 찾아 보여주고, 만드는 과정을 소개함.  
(참고: <https://www.youtube.com/user/Maangchi>)
- 평가 기준을 안내함.

## 수업 열기

차시	2차시
소요시간	90분
수업 활동	<p>&lt;1차시&gt;</p> <p>① <b>디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 Recipe에 사용하는 어휘와 표현을 연습함.</li> </ul> <p>② <b>학습지 작성하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>긍정명령문 및 부정명령문, 수량표현 등을 연습함.</li> <li>Food Recipe의 예시를 보고 중요 표현을 익힘.</li> </ul> <p>③ <b>Recipe Book 작성하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 한 가지 요리(Finger Food)를 선택하여 Recipe Book을 작성함.</li> </ul> <p>&lt;2차시&gt;</p> <p>④ <b>Food UCC 제작하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠원 중 한 명이 촬영, 한 명이 VJ, 두 명은 요리사 역할을 맡아 음식을 직접 만들.</li> <li>모둠에서 Recipe Book을 먼저 소개한 후 요리를 함.</li> <li>VJ 역할을 맡은 학생은 영어로 요리사들에게 질문함.</li> <li>요리사들은 VJ의 질문에 영어로 대답함.</li> <li>요리가 완성된 후 교사들에게 시식을 해 드리고 점수를 받아오게 함.</li> </ul> <p>⑤ <b>마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>완성된 요리 책자(Recipe Book)와 UCC를 감상, 시청하고 모둠평가를 함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>요리 책자 대신에 Recipe Board로 대체 가능함.</li> <li>교실 및 영어 교과실에서 진행할 경우 간단한 요리(Finger Food)로 선정하게 하고, 가정과 융합수업으로 운영하면 가사실에서 할 수 있는 요리로 범위를 넓힐 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- Recipe Book은 플로 책을 만들기 전에 책상에 펼쳐서 동시에 모둠원 전원이 작업할 수 있도록 독려함.
- 1차시에 모둠에서 UCC에 담은 내용을 영작할 시간을 주거나 시간이 부족할 경우 2차시 요리를 하기 전에 연습할 기회를 줌.
- 교사의 시식을 빼도 무방하나 교사의 시식 장면을 넣을 경우, 더욱 다채로운 UCC가 만들어짐.
- Food UCC는 다양한 방법으로 제작 가능하므로 특별한 틀을 주지 않고 학생들의 창의성에 맡겨 둬.

■ Recipe 만들기 활동지 예시

Step 1. Choose any food that you want to write a recipe about. Then, complete the recipe by writing clear direction for each step.

How to Make \_\_\_\_\_

▶ Ingredients: _____ _____	
Step ①    _____	Step ②    _____
Step ③    _____	Step ④    _____
Step ⑤    _____	Step ⑥    _____

Step 2. Make a recipe book in your group.


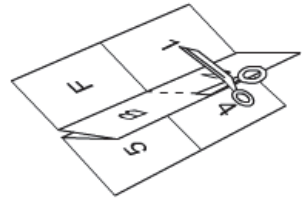
- 4 -	- 3 -	- 2 -	- 1 -
- 5 -	- 6 -	- Back -	- Front -

참고) Folding Instructions for Making a Booklet

**Folding Instructions**

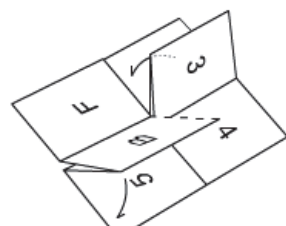
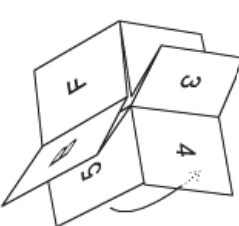
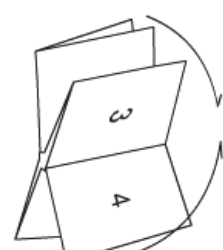

Note: All folds should be to the lines printed on the paper, and not to the actual edges of the page.

F	1
B	2
6	3
5	4

PocketMod.com  
© 2005-2006

1. Start with front page at top left
2. Fold in halves
3. Cut at dotted line in center
4. Fold to opposite ends.
5. Fold in half vertically
6. Fold in half horizontally
- done. enjoy!

(이미지 출처 : <http://dltj.org/article/pocketmodmac/>)

## 정리 및 평가

### 평가 기준 및 유의점

- Recipe Book 10점, Food UCC 10점, 교사 시식 10점, 합계 30점을 평가 기준으로 함 (이 기준은 상황에 따라 변형 가능)
- Recipe Book과 Food UCC는 자기, 모둠, 동료평가를 함

주제	<b>Food UCC 평가지</b> 〈자기/동료/모둠〉	학번	
		이름	

#### A. 다른 모듬의 Recipe Book과 Food UCC를 다음 기준에 따라 평가하시오.

Group	Recipe Book			Food UCC			합계
	완성도	내용	언어사용	완성도	내용	언어사용	
1	1, 2, 3	1, 2, 3	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	1, 2, 3	1, 2, 3	
3	1, 2, 3	1, 2, 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	1, 2, 3	1, 2, 3	
5	1, 2, 3	1, 2, 3	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	1, 2, 3	1, 2, 3	

- ※ 완성도: 창의적이고 구성이 다양함
- ※ 내용: 다양한 어휘 사용으로 전체 내용이 풍부하고 자연스러우며 창의적임
- ※ 언어사용: 비교적 정확한 어법과 적절한 어휘를 사용함

#### B. Recipe Book과 Food UCC 만들기 모듬 활동 때, 각 항목에 해당하는 친구의 이름을 쓰시오.

평가 내용	관찰 항목	해당 학생 이름
참여	모듬에서 주도적으로 이끌어간 사람은 누구인가요?	
상호작용	모듬에서 자신이 맡은 역할을 완수하기 위해 끝까지 노력한 사람은 누구인가요?	
협력	모듬에서 모듬원들의 의견을 경청하고 배려하며 협력하는 태도를 보인 사람은 누구인가요?	

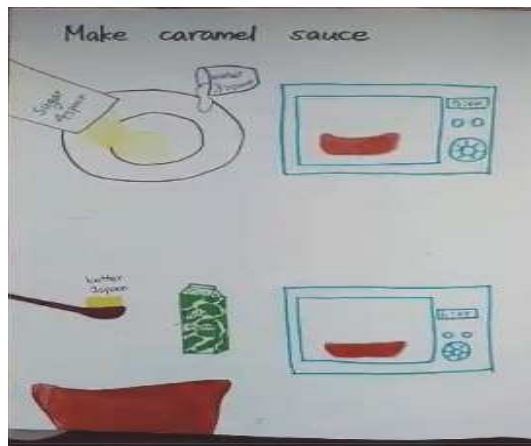
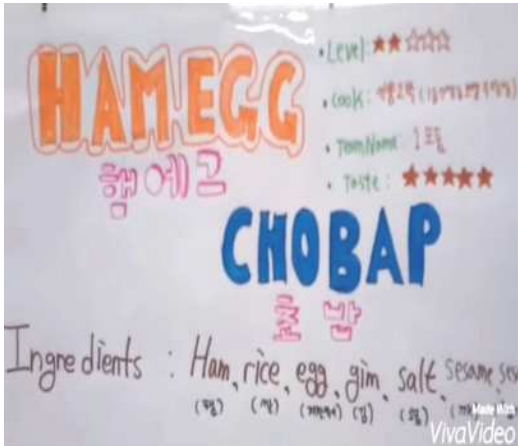
#### C. Recipe Book과 Food UCC 제작 과정(계획, 준비, 협업 등)을 떠올리면서 나의 태도를 점검해 보자.

평가 내용	문항 (모듬 내에서 나는 ~)	우수	보통	미흡
참여	자신의 역할을 성실히 수행했는가?			
상호작용	다른 사람의 의견을 잘 듣고 존중하며 배려하였는가?			
협력	모듬 활동에서 소외되거나 도움이 필요한 친구가 참여할 수 있도록 도왔는가?			

#### D. 이 활동을 하면서 보완했으면 하는 것이 있다면 자유롭게 써 주세요.

**활동 결과물**

■ 학생들이 만든 Food UCC (참고: <https://www.youtube.com/user/0604wed/search?query=food+ucc>)





# V 문법

01 Star Book 만들기

---

02 플래시 카드 & 주사위 게임

---

03 ATM & Sentence Master

---

04 3단 펼치기 마술

---

05 Spinning Chain Writing

---

06 문장 아이템으로 문법 규칙 만들기!

---

# 활동 01 Star Book 만들기

## 수업 준비

### 수업의도

문법 내용을 완전히 익혔는지 확인하고자 하는 활동으로, 학생들이 정리한 내용을 서로 확인할 수 있도록 수업 활동결과물을 만들어내고자 함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9442-1】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 그림이나 사진의 내용을 설명하는 간단한 문장이나 글을 쓸 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-05】 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	거꾸로교실을 통해 배운 문법을 이해하고 문장으로 쓸 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 공동체 역량, 창의적 사고력		
수업모형	거꾸로교실, 협동학습		
준비물	색종이, 색 사인펜이나 색연필, 풀, 끈 등		

### 디딤영상 내용

- 각 문법 항목의 쓰임을 설명함.
- 내용을 제대로 이해할 수 있도록 예문을 통해 설명하고 스스로 정리하도록 안내함.
- 효율적 수업 운영을 위해 star book 만드는 법을 보여줄 수 있음.

#### 예시

관계대명사 **what**은 선행사를 포함하는 관계대명사이기 때문에 **앞에 선행사가 없다.**  
(that 은 선행사가 앞에 있음)

what	I didn't understand <b>what</b> he told me before. 그가 전에 내게 한 말을 나는 이해하지 못했다.
that	The musical <b>that</b> I saw last night was fantastic. 어젯밤 내가 본 공연은 멋졌다.



## 수업 열기


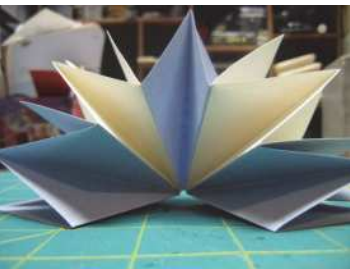
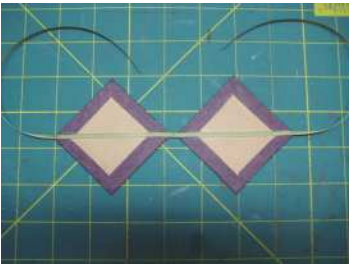

소요시간	45분
수업 활동	<p>① 디딤영상 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 보고 온 문법 항목이 들어간 문장을 하나씩 쓰도록 함.</li> <li>• 짝끼리 서로 설명하도록 함. (내용을 충분히 이해한 사람이 먼저 설명하게 할 수 있음)</li> </ul> <p>② Making a Star Book</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각자 색종이 한 장으로 star book을 접음.</li> <li>• 접은 색종이를 다시 펴서 문법 항목에 대해 본인이 이해한 대로 정리하여 씀.</li> <li>• 모둠별로 색종이 한 장에는 Q&amp;A(어려운 부분 묻고 답하기)나 문제를 만들어 적게 함.</li> <li>• 모둠별로 색종이에 풀칠하고 끈을 달아 star book을 완성함.</li> </ul> <p>③ 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별 star book을 갖고 ‘하나 가고 셋 남기’ 활동으로 다른 모둠과 내용을 공유함.</li> <li>• 수업이 끝난 후 교실에 star book을 매달아두고 다른 반 학생들과도 공유함.</li> </ul>
활동지 사진 출처	<a href="http://www.craftster.org/forum/index.php?topic=197384.0">http://www.craftster.org/forum/index.php?topic=197384.0</a>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reading의 내용을 Graphic Organize 활동으로 변형할 수 있음.</li> <li>• 내용이 많거나 Story로 할 경우, Mini book 형태로 바꿔 만들 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- Star Book을 만들기 전 영상을 확인한 후 추가 학습지를 활용하여 이해도를 높이게 할 수 있음.
- 내용을 먼저 정리하면 학생들의 수업에 대한 흥미가 떨어질 수 있으므로 종이를 먼저 접게 함.
- 모둠원 모두가 역할을 맡아 소외되는 학생이 없도록 함.
- 평소 활동에 소극적인 학생들에게 끈을 다는 작업을 맡겨 완성도와 성취감을 느끼게 하여 활동에 적극적으로 참여하도록 유도할 수 있음.

**활동 자료**

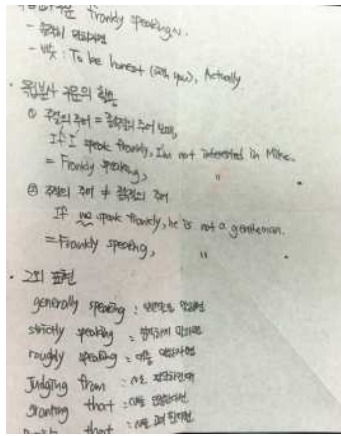
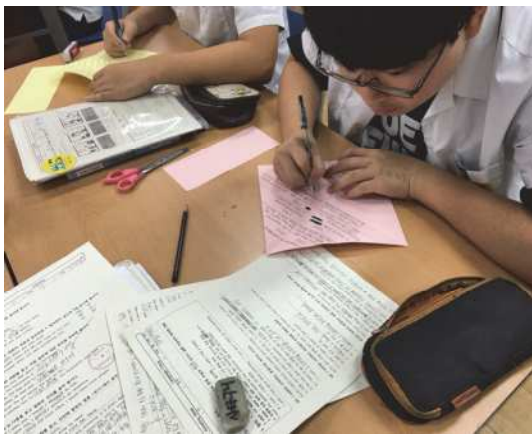
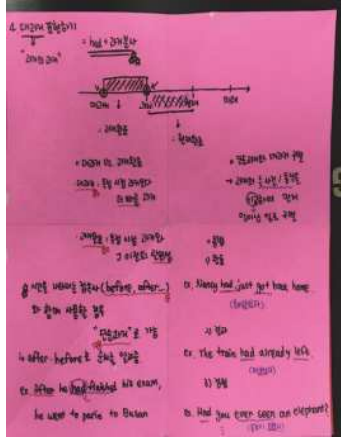
■ Star Book 만드는 법

	<p>1. 색종이를 가로로 한 번, 세로로 한 번 접었다 펼친 후, 대각선으로 한 번 더 접는다.</p>
	<p>2. 대각선이 안으로 들어가도록 하여 종이의 1/4면이 되도록 접는다.</p>
	<p>3. 2번과 같이 종이를 여러 장 접은 후, 뒷면에만 풀칠하여 붙인다.</p>
 	<p>4. 맨 위 장과 아래 장의 종이에 끈을 붙여 책 완성!</p> <p>(앞표지와 뒤표지를 별도로 만들 경우, 표지 안쪽에 끈을 붙인 뒤 3의 종이를 안쪽에 붙인다.)</p>

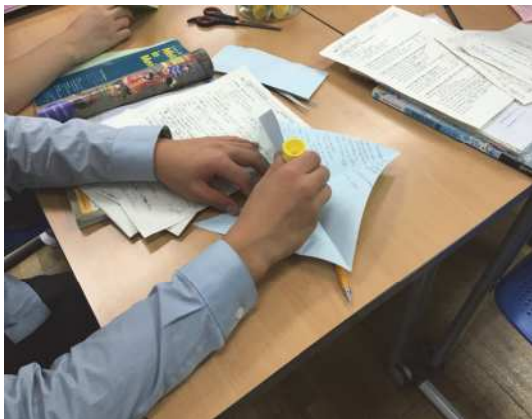
## 정리 및 평가

### 활동 결과물

#### ■ 내용 정리하기



#### ■ Star Book 만들기



## 활동 02 플래시 카드 & 주사위 게임

### 수업 준비

#### 수업의도

학생들이 모듈별로 플래시 카드와 주사위 게임을 통해 지루하고 어려울 수 있는 어법 내용을 재미있게 연습하고 습득할 수 있게 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9411-2】 주어진 낱말이나 어구가 들어가는 문장을 완성할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-01】 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	학생들은 플래시 카드와 주사위 게임을 통해 해당 어법을 사용하는 법을 알고 활용할 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로 교실, 협동학습		
준비물	교과서, 플래시 카드, 주사위 게임판, 주사위		

#### 디딤영상 내용

- 중요 어법 내용을 예시를 통해 설명함.
- 너무 길거나 복잡한 설명은 자제하고 학생들이 이해하기 쉽게 핵심적인 내용만 전달함.

예시



## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문법 수업 전에 문법 디딤영상 과제를 배부함.</li> <li>• 학생들은 영상을 보면서 과제에 필기해오면 교사는 검사한 후 스티커를 배부함. 수행평가에도 반영이 가능.</li> </ul> <p><b>② 플래시 카드</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 어법에 관련한 문제가 포함된 플래시 카드를 1세트 20장을 모두의 수에 맞게 준비함.</li> <li>• 학생들은 1인당 5장씩 플래시 카드를 나누어 가지고 있음.</li> <li>• 학생들은 자신이 받은 5장의 카드를 2분간 공부함. (2분 타이머)</li> <li>• 2분이 지나면 옆에 친구에게 전달하고 새로 받은 5장의 카드를 2분간 공부함. 같은 방법으로 2분 간격으로 플래시 카드를 모두 공부함.</li> <li>• 개인 학습이 끝나면 10장씩 나눠 가진 후 학습짝과 서로 문제를 내고 맞추는 활동을 통해 한 번 더 복습함.</li> <li>• 10장의 카드 문제 내기가 끝나면 다른 친구들과 카드를 교환하여 나머지 10장의 카드 문제를 복습함.</li> </ul> <p><b>③ 주사위 게임</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 앞서 활동한 20장의 플래시 카드를 가운데에 놓음.</li> <li>• 순서를 정하고 순서대로 주사위를 두 번 던져 해당하는 게임판 칸의 플래시 카드를 문제를 푼. 문제를 맞히면 점수를 얻지만 그렇지 못하면 점수를 얻지 못함.</li> <li>• 플래시 카드는 문제를 해결한 후에도 게임이 끝날 때까지 계속 사용함. (주사위를 던져서 문제를 결정하므로 같은 문제를 여러 번 풀 수도 있음)</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 점수판에 개인 점수를 누적하고 게임이 끝난 후 누적 점수를 비교하여 순위를 결정.</li> <li>• 학생들의 점수에 따라 교사는 적절히 보상함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 5 A Trip to Ganghado
활동 변형/확장 아이디어	플래시 카드는 주사위 게임 이외에도 땅따먹기 게임과 연결하여 활동할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 플래시 카드의 문제는 학생들의 수준에 맞게 상중하 골고루 포함되도록 제작.
- 플래시 카드 개인 학습 후에는 상과 중 수준의 학생이 하 수준의 학생들에게 문제를 내고 가르치는 활동이 가능함.
- 플래시 카드는 어법 복습뿐 아니라 본문 내용 확인이나 한 과의 총정리에 매우 유용함.




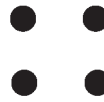
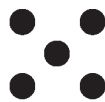
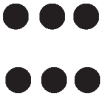



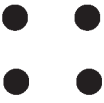

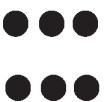








**활동 자료**

■ 플래시 카드 예시

<p>1. 다음 빈칸에 들어갈 알맞은 관계대명사는? He is the person _____ founded Gojoseon.</p>	<p>who(that)</p>
<p>2. 다음 빈칸에 들어갈 알맞은 관계대명사는? The house _____ has the blue roof belongs to her father.</p>	<p>which(that)</p>
<p>3. 두 문장을 연결하여 한 문장으로 하면? Romeo loves Juliet + Juliet has beautiful eyes. → Romeo loves Juliet _____.</p>	<p>who has beautiful</p>
<p>4. 두 문장을 연결하여 한 문장으로 하면? He brings her the flowers. + The flowers are red. → He brings her the flowers _____ _____.</p>	<p>which are red.</p>
<p>5. 주어진 단어들을 바르게 배열하여 문장을 완성하면? must / this school / attend / who / wear / school uniforms / the students</p>	<p>The students who wear school uniforms must attend this school.</p>

■ 주사위 게임판 예시

the first						
the second						
	 3 points	2 points 플래시 카드 문제 1	4 points What is your favorite color?	6 points 플래시 카드 문제 12	3 points 플래시 카드 문제 4	5 points 플래시 카드 문제 5
	6 points 플래시 카드 문제 2		3 points 플래시 카드 문제 6	5 points 플래시 카드 문제 3	3 points 플래시 카드 문제 7	4 points 플래시 카드 문제 17
	5 points 플래시 카드 문제 20	2 points 플래시 카드 문제 16	 6 points	4 points 선행사 사람일 때 관계대명사는?	6 points 플래시 카드 문제 8	3 points 플래시 카드 문제 2
	3 points 플래시 카드 문제 19	6 points 플래시 카드 문제 13	5 points 플래시 카드 문제 7		2 points 플래시 카드 문제 1	3 points 플래시 카드 문제 10
	5 points 플래시 카드 문제 7	2 points 선행사가 사물일 때 관계대명사는?	3 points 플래시 카드 문제 6	6 points 플래시 카드 문제 14	 1 point	4 points 플래시 카드 문제 9
	2 points 플래시 카드 문제 15	4 points 서둘러!를 영어로 하면?	3 points 플래시 카드 문제 3	1 points 플래시 카드 문제 18	2 points 플래시 카드 문제 11	

정리 및 평가

활동 결과물

■ 플래시 카드게임



■ 주사위 게임



# 활동 03 ATM & Sentence Master

## 수업 준비

### 수업의도

학생들이 중요 어법을 학습한 후 어법이 사용된 문장을 암기하여 문장 단위로 기억하게 하기 위한.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9411-2】 주어진 낱말이나 어구가 들어가는 문장을 완성할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-01】 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (45분)
학습 목표	학생들은 ATM 활동과 Sentence Master 활동을 통해 어법이 사용된 문장을 암기하여 사용할 수 있다.		
핵심역량	의사소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로 교실, 협동학습		
준비물	교과서, ATM 카드, Sentence Master 활동지, 스티커나 스탬프		

### 디딤영상 내용

- 중요 어법 내용과 활용법을 예시를 통해 설명함.
- 너무 긴 설명이나 복잡한 설명은 자제하고 학생들이 이해하기 쉽게 핵심적인 내용만 전달함.

예시

**접속사 (if)**

역할  
문장 연결

만약 ~라면

I will watch TV **if** it rains tomorrow.

**Make Sentences!**

I hope (현재시제) .



if (현재시제), (미래 시제).

**\*\* Examples \*\***

I hope it snows tomorrow.  
If it snows tomorrow,  
I will have a snowball fight.



**수업 열기**

<p><b>소요시간</b></p>	<p>45분</p>
<p><b>수업 활동</b></p>	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문법 수업 전에 문법 디딤영상 과제를 배부함.</li> <li>• 학생들은 영상을 보면서 과제에 필기를 해오고 교사는 검사한 후 스티커를 배부함.</li> </ul> <p><b>② ATM(Automatic Translation Machine) Game</b></p> <p>* Round 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 본문의 주요 어법이 사용된 다양한 수준의 문장이 적힌 카드 20장을 준비함.</li> <li>• 조원들은 20장의 카드를 책상 위에 무작위로 펼쳐 놓음.</li> <li>• 교사가 들려주는 영어 문장을 듣고 이에 해당하는 문장이 쓰여 있는 카드를 찾음. 먼저 찾는 사람이 카드를 갖게 되고 동시에 찾으면 가위바위보를 통해 카드의 소유자를 결정함.</li> <li>• 마지막에 카드를 가장 많이 가진 사람이 우승.</li> </ul> <p>* Round 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 카드 20장을 다시 책상 위에 무작위로 펼쳐 놓음.</li> <li>• 이번 라운드에서는 교사가 우리말 뜻을 말하면 의미에 맞는 영어 문장 카드를 찾음.</li> <li>• 나머지 진행은 Round 1과 같음.</li> </ul> <p><b>③ Sentence Master Activity</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 앞서 활동한 ATM 문장을 한 장의 활동지로 만들어 학생에게 배부함.</li> <li>• 각 조의 조장들은 Sentence Master로서 교실의 앞자리에 일렬로 앉음.</li> <li>• 조원들은 문장을 암기하여 Sentence Master에게 검사를 받은 후 Master의 사인을 받음.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인이 모은 스티커나 도장의 개수를 모두 합산하여 모둠별로 순위를 정함.</li> <li>• 교사와 함께 중요 문장을 다시 복습하면서 수업을 마무리.</li> </ul>
<p><b>활동지 내용 출처</b></p>	<p>[미래엔] Middle School English 2, 배두본 외, Unit 9 Did I Something Wrong?</p>
<p><b>활동 변형/확장 아이디어</b></p>	<p>ATM 게임은 교사 대신 각 조의 조장들이 영어를 말하면 나머지 조원들이 해석하고 우리말 의미를 들으면 영어 문장을 말하는 방법으로도 진행이 가능</p>

**Tips for Teachers**

- 학생들의 수준이 중상일 경우에는 카드에 문장을 적어 직접 만들어 보게 할 수 있음.
- 만들어진 카드는 나중에 플래시 카드처럼 복습의 용도로 사용할 수 있음.
- 문법뿐만 아니라 대화문 암기에도 사용할 수 있음.

■ ATM Card 예시

<p>If you make a wish, the genie will make it come true.</p>	<p>Could you have those birds sing for me?</p>
<p>If you pass the exam, I'll buy you a new computer.</p>	<p>I will make them sing for you.</p>
<p>If you have a cold, drink some orange juice.</p>	<p>I'll have him clean my room.</p>
<p>If you can come, you should tell me first.</p>	<p>I want to make him prepare for me.</p>
<p>If she wants, she can stay with us.</p>	<p>I'll let you play baseball with me.</p>



## 활동 04 3단 펼치기 마술

### 수업 준비

#### 수업의도

- 3단 펼치기 종이접기 마술을 이용하여 문법의 형태 - 의미 - 예문을 차례로 정리하고, 설명하며 마술을 보여 주는 연습을 통해 재미있게 핵심 어법을 습득하기 위함.
- 문법에 대한 거부감을 줄임.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

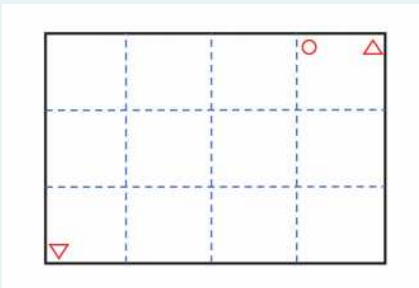
성취기준	2009개정 교육과정	【영중9411-2】 주어진 낱말이나 어구가 들어가는 문장을 완성할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-04】 개인 생활의 경험이나 계획에 대해 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중	차시	1차시 (25분)
학습 목표	관계대명사의 계속적용법을 설명하고 이를 이용하여 자신의 경험을 살린 문장을 만들 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고력, 지식정보처리 역량, 의사소통 역량		
수업모형	거꾸로교실, 교육마술		
준비물	A4 머메이드지, 마커		

#### 디딤영상 내용

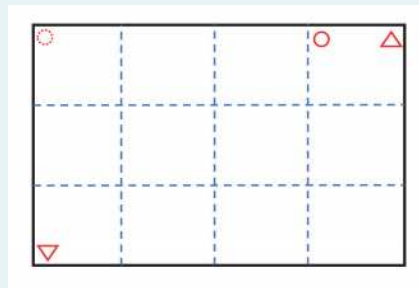
- 3단 펼치기 종이접기를 설명함
- 주요 문법 내용을 설명함

예시

1. 가로 3등분, 세로 4등분 후 아래와 같이 해당 칸에 동그라미, 세모 그리기

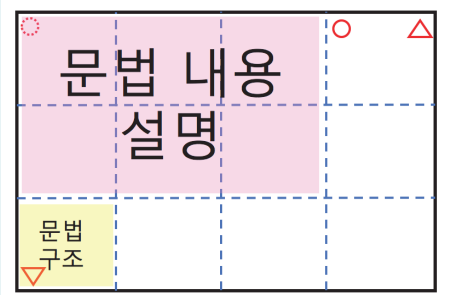


2. 왼쪽 위 칸의 뒷면에 동그라미 그리기(점선 동그라미 부분)





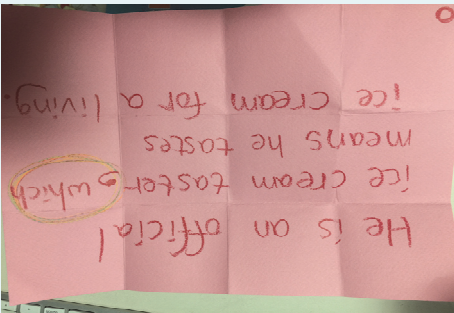
3. 해당 영역에 내용 채우기



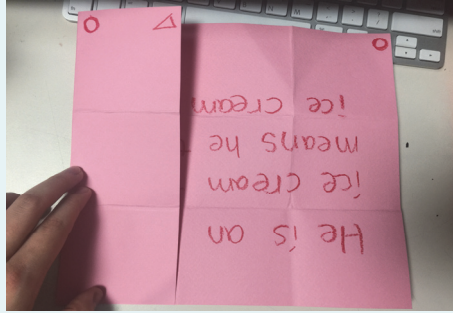
4. 종이를 뒤집어 동그라미가 왼쪽 아래에 오게 놓고 전체영역에 나만의 문장 채우기 (방향이 중요하므로 뒤집은 상태에서 반대 면의 세모, 동그라미 위치 확인)



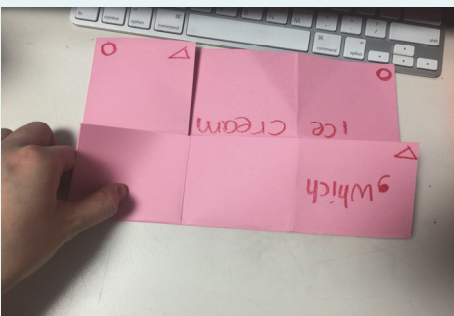
접는 방법 (나만의 문장을 뒤집은 상태에서 시작)



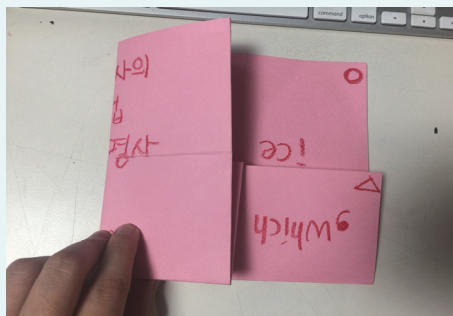
1. 왼쪽 세로줄 한 단 접기



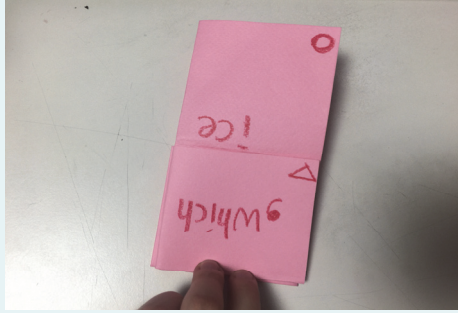
2. 아랫단 올리기



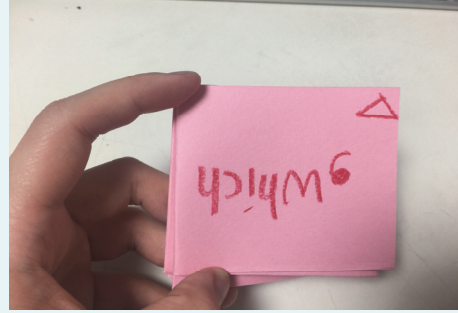
3. 왼쪽 세로줄 한단 더 접기



4. 사진의 면이 위로 오도록 3의 접은 부분을 뒤로 넘기기



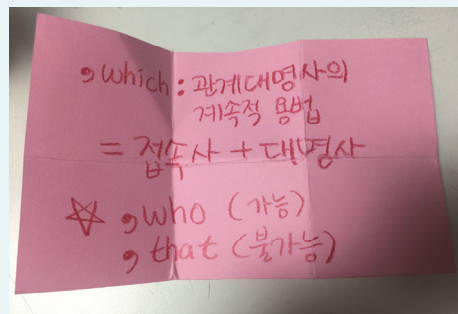
5. 4의 동그라미가 그려진 한 칸을 뒤로 넘겨 접기(1단이 보임)



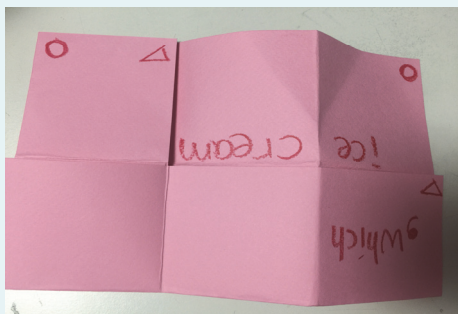
6. 반대편에는 이렇게 동그라미가 보임



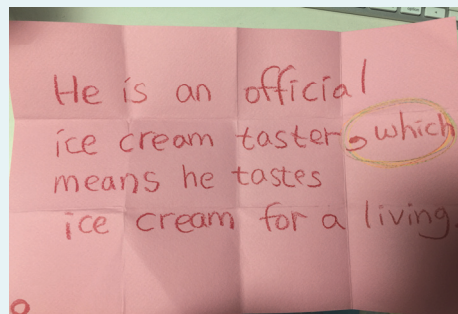
7. 두 개의 동그라미에 각각 왼손, 오른손 엄지를 올려 해당 면을 잡아당기면 바깥 면에 2단이 나옴



8. 6을 펼친 뒤 내가 보는 면의 모양



9. 8에서 세모에 각 엄지를 잡고 다시 펼치면 바깥 면에 3단이 보임



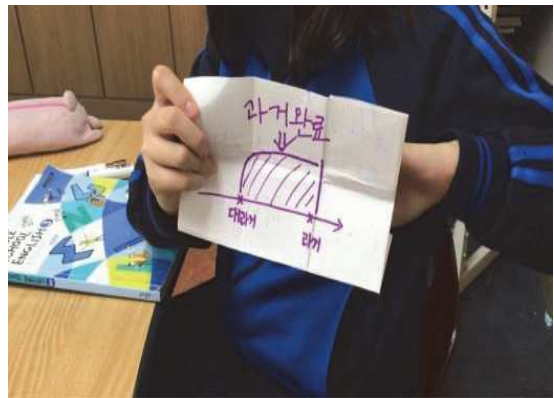
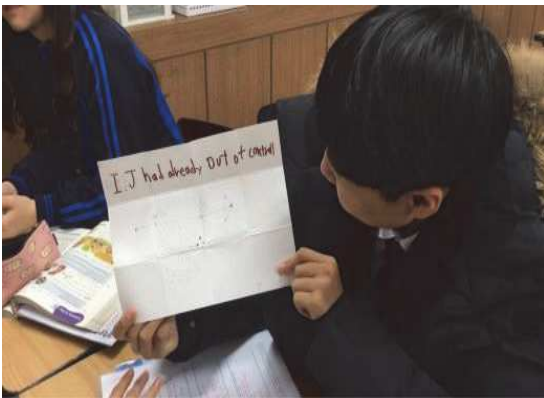
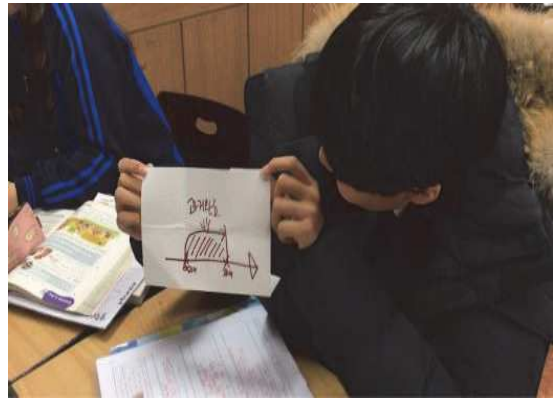
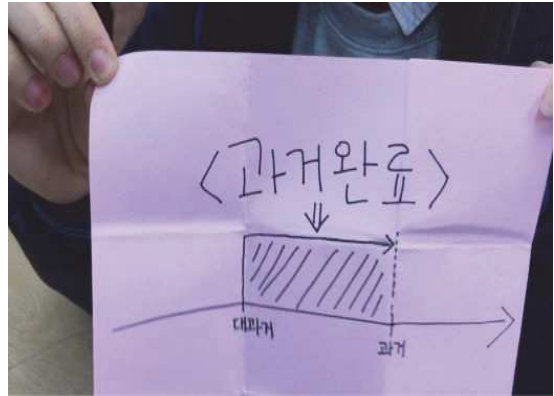
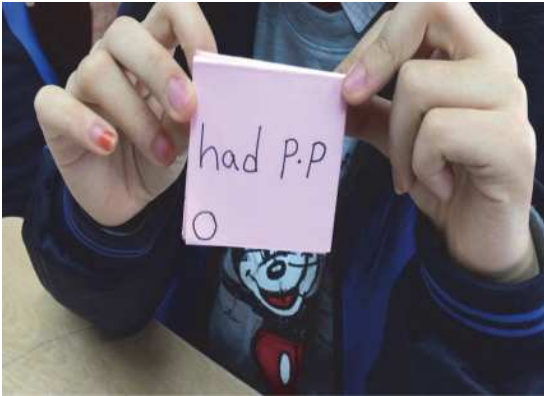
## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 3단 펼치기 종이접기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인당 A4 머메이드지를 1장씩 배부함.</li> <li>• 3단 펼치기 종이접기를 함.</li> <li>• 내용 작성(문법의 형태, 의미, 예문을 각각 1단, 2단, 3단에 적음)</li> </ul> <p>ex.          (1단: 핵심문법 형태 - ,which / ,who)          (2단: 문법 설명 - 관계대명사의 계속적용법에 대한 설명)          (3단: 나만의 문장 - 계속적용법을 활용한 나만의 문장 만들기)</p> <p><b>② 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구들에게 3단 펼치기를 시연하며 구간에 맞추어 내용을 설명함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 3, 배두본 외, Unit 6 Jobs Outside the Box
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 어휘 수업에서 ‘단어 - 뜻 - 예문’의 순서로 적용 가능.</li> <li>• 다양한 문법 요소를 ‘form - meaning - usage’의 흐름으로 연결지어 만들어 보게 할 수 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 3단 펼치기 종이접기 방식은 교실에서 말로 설명하기에는 학생들이 어려워할 수 있으니 반드시 영상으로 사전에 제공하여 숙지하도록 함.
- 머메이드지가 아닌 얇은 종이를 사용할 경우 글씨가 비쳐 효과가 줄어드니 충분한 두께가 있는 종이 사용 권장.

활동 결과물



## 활동 05 Spinning Chain Writing

### 수업 준비

#### 수업의도

be동사의 부정문, 의문문을 서로 협업하여 만들어 보고 오류를 수정해 나감으로써 be동사의 쓰임과 활용에 대한 이해를 높이도록 함.

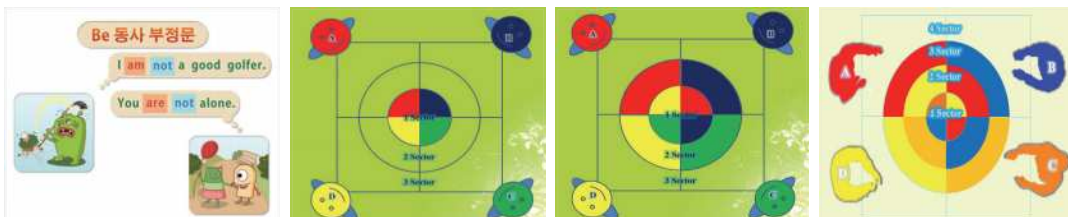
#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9411-1】 주어진 낱말이나 어구를 재배열하여 문장을 완성할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-01】 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중상	차시	1차시
학습 목표	Spinning Chain Writing을 통하여 be동사의 부정문, 의문문을 만들고 오류를 협업하여 수정함으로써 쓰임을 파악할 수 있다.		
핵심역량	의사소통 역량, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협동학습		
준비물	Spinning Chain Writing Board(B4 또는 A3), 색이 다른 4가지 펜		

#### 디딤영상 내용

- be동사의 의미 및 형태를 간략하게 설명함.
- be동사의 긍정문, 부정문, 의문문의 형태와 만드는 방법을 설명하고, 예문 말하기/쓰기 연습을 하도록 유도함.
- 디딤영상이 탑재된 SNS에 질문 등을 공유하도록 함.
- Spinning Chain Writing 활동 방법을 미리 소개할 수 있음.

예시



## 수업 열기

소요시간	30~45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 디딤영상에서 본 내용 중 이해가 안 되는 부분이나 의문점을 서로 나누게 함.</li> <li>• 디딤영상 시청 소감 노트 작성 확인.</li> </ul> <p><b>② Spinning Chain Writing (SCW)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spinning Chain Writing 활동 방법을 소개함.</li> <li>• 4인 한 모듬의 학생들이 서로 다른 색깔의 펜을 가짐.</li> <li>• Sector 1에 4명의 학생이 동시에 be동사(am, are, is) 중 하나를 씀.</li> <li>• SCW 보드를 90도로 돌림.</li> <li>• Sector 2에서는 옆 친구가 적은 be동사로 긍정문을 만들.</li> <li>• SCW 보드를 또 90도로 돌림.</li> <li>• Sector 3에서는 옆 친구가 적은 Sector 2의 문장의 부정문을 만들.</li> <li>• SCW 보드를 90도로 또 한 번 돌림.</li> <li>• Sector 4에서는 Sector 2 문장의 의문문을 만들. 이때 1인칭은 2인칭의 의문문으로 만들어도 무방함. (예 : Sector 2 - I am a student. → Sector 4 - Are you a student? )</li> </ul> <p><b>③ 오류 찾고 피드백하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SCW 보드를 완성한 후 모듬 내에서 서로의 오류를 찾도록 유도함. 이때 시간을 충분히 주고 오류를 수정하면서 서로의 생각을 공유할 수 있도록 독려함.</li> <li>• SCW 보드를 옆 모듬과 교환하여 오류를 찾아 스티커를 붙이고 이유를 쓰게 함.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 스티커가 가장 적게 붙은 모듬에 보상함.</li> <li>• 모듬의 SCW 보드를 학급 게시판에 게시하여 학생들이 찾지 못한 오류를 찾도록 독려함.</li> </ul>
활동지 내용 출처	[미래엔] Middle School English 1, 배두본 외
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일반동사의 긍정문, 부정문, 의문문, 비교급, 동명사, 현재완료, 주격 관계대명사 등 다양한 문법 학습에 활용 가능.</li> <li>• 문법뿐만 아니라 새 단어를 이용하여 문장 만들기, 본문의 내용을 파악하기 등 교사가 다양한 형태로 적용 가능함.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 모듬원이 서로 다른 색을 가지고 쓰도록 독려하면 서로의 오류 파악이 쉬움.
- Spinning Chain Writing의 sector의 수는 교사의 수업 목표에 맞게 3개 혹은 4, 5개 등으로 변형 가능함.
- 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 함.

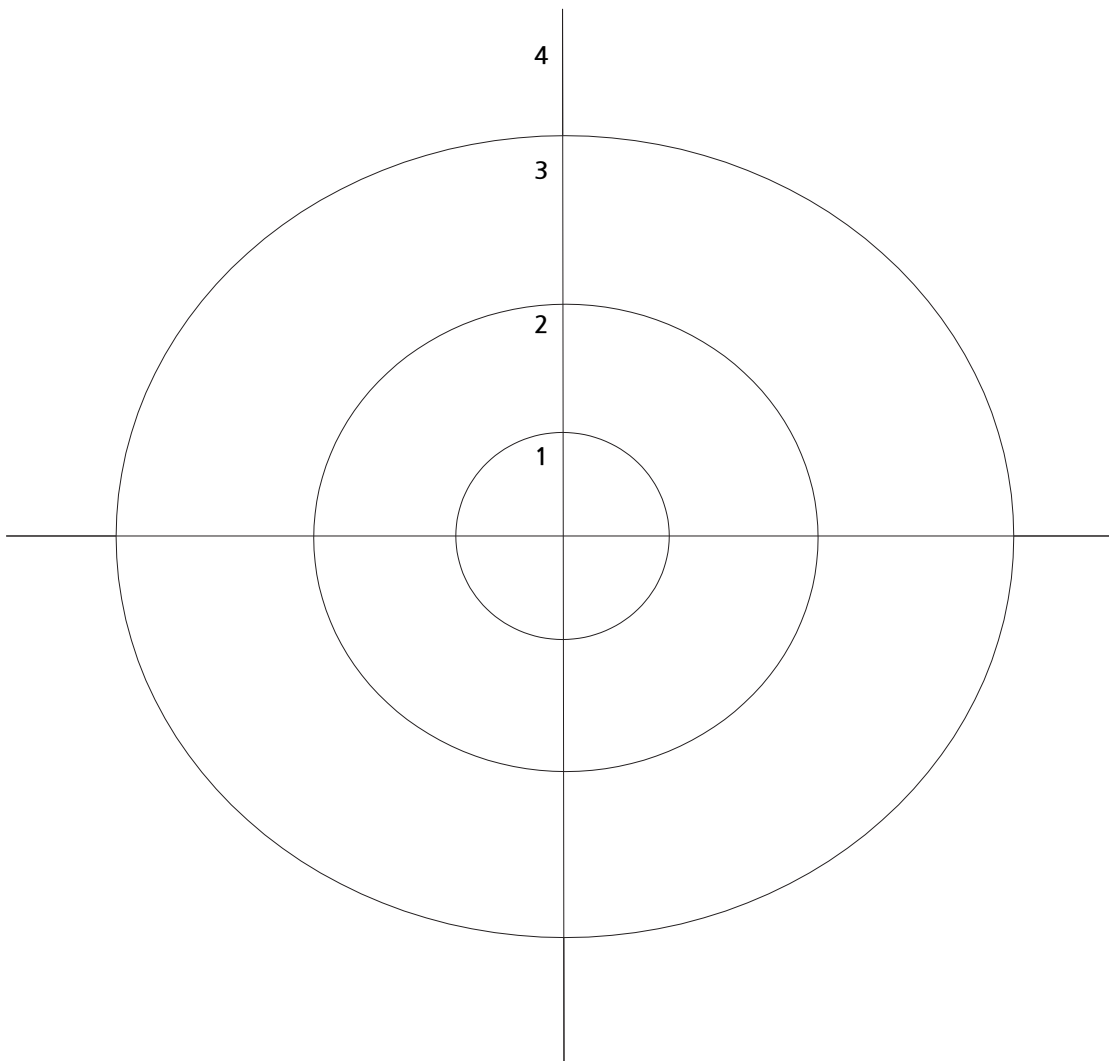
■ 보드 예시

Lesson 1. Class Blog

Grammar Monster - Spinning Chain Writing

1학년 \_\_\_반 모둠 이름: \_\_\_\_\_

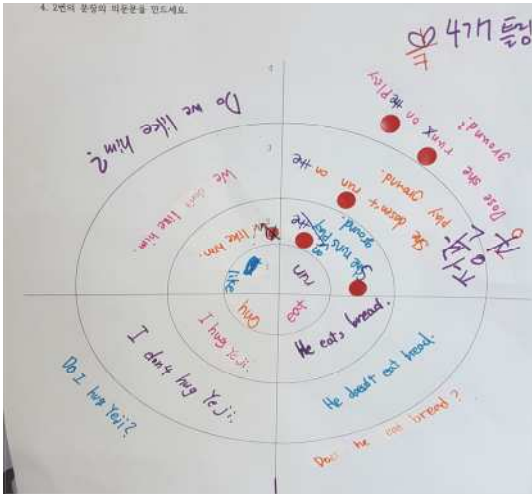
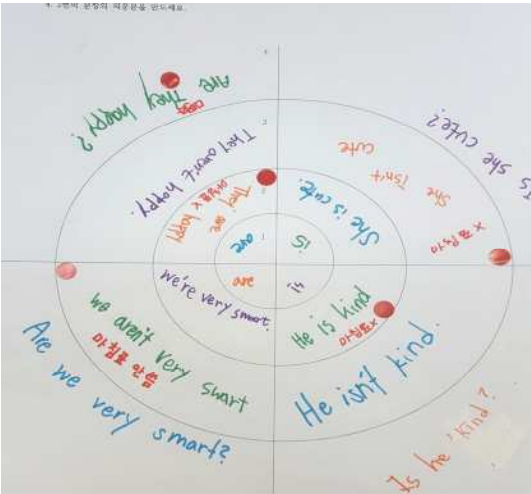
1. am, are, is 중 하나를 쓰세요.
2. 1번이 들어간 긍정문을 쓰세요.
3. 2번 문장의 부정문을 쓰세요.
4. 2번의 문장의 의문문을 쓰세요. (이때 1인칭 I는 2인칭 You로 변형 가능)



정리 및 평가

활동 결과물

■ Spinning Chain Writing (참고: [https://www.youtube.com/watch?v=Bi\\_akBlhHw](https://www.youtube.com/watch?v=Bi_akBlhHw))





## 수업 준비

### 수업의도

영어 문법을 어려워하는 학생들에게 단순히 공식을 암기하는 것이 아니라 다양한 문장 속에서 일련의 규칙을 직접 발견할 수 있도록 하여 자신감을 가질 수 있도록 함. 또한, '아이템'이라는 친숙한 용어를 사용하여 학습으로의 흥미를 북돋울 수 있음.

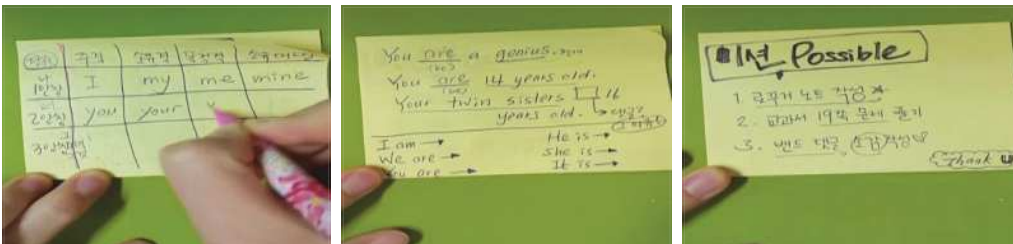
### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9411-1】 주어진 낱말이나 어구를 재배열하여 문장을 완성할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-01】 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.	
난이도	중상	차시	1차시
학습 목표	be동사가 들어간 문장을 쓸 수 있다. be동사의 의문문, 부정문 형태를 발견하고 그 규칙을 쓸 수 있다.		
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로교실, 발견학습		
준비물	문장 카드, 학습지, 타이머, 종		

### 디딤영상 내용

- 인칭대명사와 be동사가 들어간 문장을 설명함.
- 직접 학습지를 채우는 시연을 통해 학생들도 직접 빈칸에 답을 할 수 있도록 유도함.
- 영상 끝에 영상 시청 노트 작성, 댓글 달기를 유도하여 지속적인 학습을 유도함.

예시



## 수업 열기

소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상 시청 노트를 확인함.</li> <li>• 디딤영상에서 다룬 문장을 다시 짚어 학습지 처음 부분에 직접 적어보게 함.</li> </ul> <p><b>② 문장 아이템 모으기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리말 문장 20개를 한 문장씩 잘라 문장 아이템을 만들.</li> <li>• 이때, 우리말 문장은 be동사 문장으로 옮길 수 있는 문장이어야 함.</li> <li>• 모둠별로 문장 아이템을 2~3개씩 제공함.</li> <li>• 받은 문장을 학습지에 적고 영어 문장으로 옮겨 적게 함. (3분 타이머)</li> <li>• 시간 종료 시 문장 아이템을 옆 모둠으로 전달하고 위 과정을 반복함.</li> </ul> <p><b>③ 학습지 완성하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모든 문장을 영어로 옮겨 학습지를 완성하면, 모둠별로 문장을 확인하고 상호 피드백.</li> </ul> <p><b>④ 문법 규칙 만들기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성한 학습지를 참고하여 자기만의 언어로 문법 규칙을 만들어 정리하게 함.</li> </ul> <p><b>⑤ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 문법 규칙 발표하고 공유함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교과서 본문 속 be동사가 사용된 문장을 학생들이 직접 찾아 적을 수 있음.</li> <li>• 학생들이 사전에 미리 문장 아이템을 준비해 올 수 있음.</li> <li>• 문법 규칙을 모아 '우리 반 문법 사전'으로 만들 수 있음.</li> </ul>

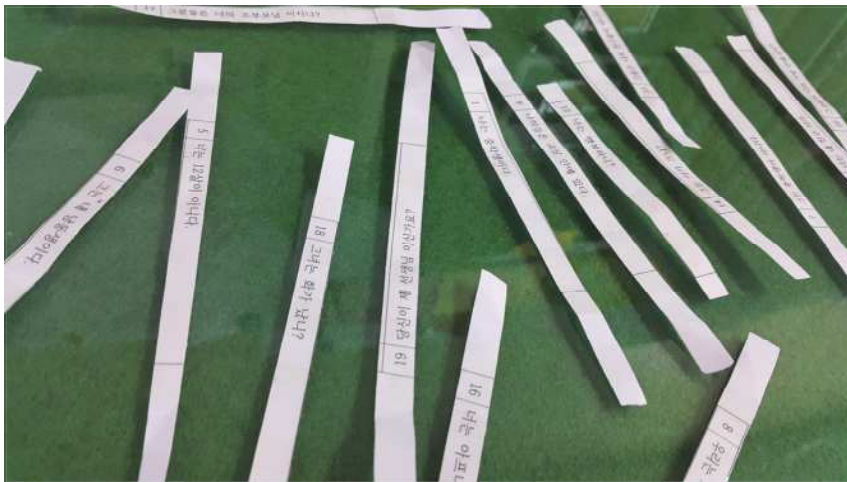
### Tips for Teachers

- 학생들의 수준, 속도에 따라 문장 아이템의 개수, 활동 시간을 조절할 수 있음.
- 속도에 맞추느라 하 수준의 학생이 포기하거나 문장을 단순히 베끼는 일이 없도록 지도함.
- 타이머와 종을 준비하여 활동이 원활하게 진행될 수 있도록 안내함.
- 학생들이 작성한 문법 규칙을 직접 짚어주기보다는 가장 잘 작성한 모둠을 칭찬하여 공유할 수 있도록 유도함.


## 활동 자료

### ■ 문장 아이템 예시

1	나는 중학생이다.
2	나는 14살이다.
3	나는 12살이 아니다.
4	너는 내 친구이다.
5	너는 12살이 아니다.
6	그는 내 남동생이다.
7	그는 중학생이 아니다.
8	우리는 가오중학교 학생들이다.
9	너희들은 교실 안에 있다.
10	그들은 나의 친구들이 아니다.
11	너는 중학생이니?
12	너는 행복하니?
13	그녀는 교실 안에 있니?
14	그는 키가 크니?
15	그는 야구 선수니?
16	너는 아프니?
17	그분들 너의 조부모님이시니?
18	그녀는 화가 났니?
19	당신이 제 선생님이신가요?
20	그것들이 너의 가방 안에 있니?




■ 모둠 학습지 예시

	Lesson 1 - Grammar		
	Date		Group Name

☺ Mission Possible - Grammar Relay

모둠 친구들과 문장 카드를 읽고, 다음 표의 각 번호에 올바른 문장을 적어봅시다.

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

☺ Team Mission - 문법 규칙 만들기

학습한 내용을 활용하여 다음 문법의 규칙을 완성해 봅시다.

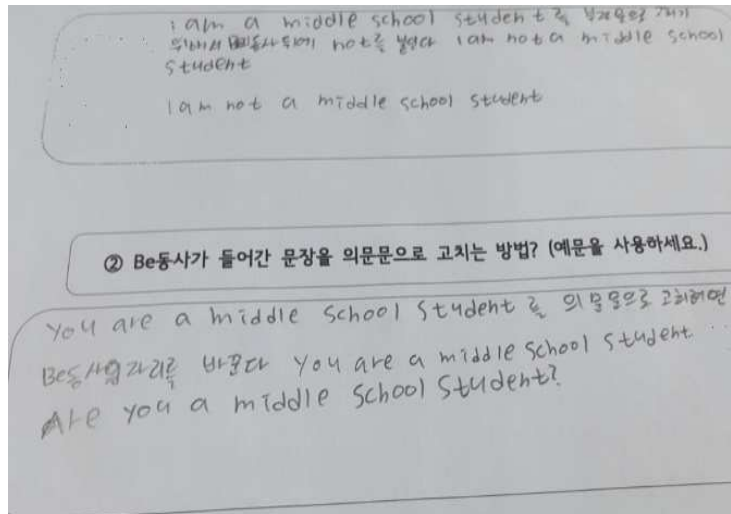
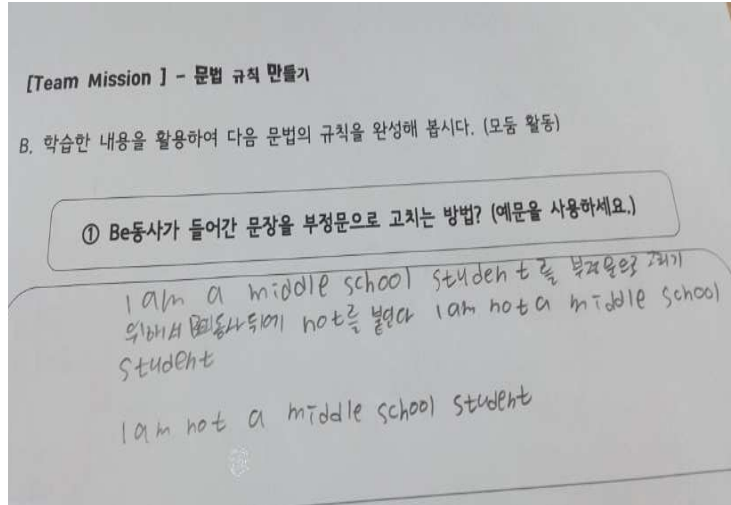
① Be동사가 들어간 문장을 부정문으로 고치는 방법? (예문을 사용하세요.)

② Be동사가 들어간 문장을 의문문으로 고치는 방법? (예문을 사용하세요.)

\*\*\* 오늘 당신의 수업 참여도는? 열심히 한 만큼 별을 그려주세요\*\*\*

활동 결과물

■ 모둠 학습지



# VI 종합

- 01 Ivy League 가기

---

- 02 동갑내기 과외하기

---

- 03 Treasure Hunter

---

- 04 수제 학습지 만들기

---

- 05 미션! 스티커 모으기

---

- 06 1일 선생님 되기 프로젝트

---



# 활동 01 Ivy League 가기

## 수업 준비

### 수업의도

한 단원을 학습한 다음 총괄평가 차원으로 하는 활동이며, 학생들의 이해도를 측정하기 위한 것임. Test라는 학생들의 부담을 줄이고 성취감을 가질 수 있도록 하기 위한 활동임.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9321】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 줄거리를 파악할 수 있다. 【영중9431】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말을 듣거나 글을 읽고 세부 내용을 쓸 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-09】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다. 【9영04-05】 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.	
난이도	중상	차시	1~2차시 (45~90분)
학습 목표	한 단원의 학습 내용을 전체적으로 이해하고, 학습한 내용을 표현할 수 있다.		
핵심역량	지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량		
수업모형	거꾸로교실, 협력학습		
준비물	interview ordering 카드, 문제 카드, 정답지, 스티커, 합격증, 합격증 모음판, 입학사정관 목걸이 등		

### 디딤영상 내용

- 감사를 표현하고, 이에 답하는 대화를 듣고 대화의 의도를 파악할 수 있도록 함.
- 싫어하는 것에 관해 묻고 답하는 대화를 할 수 있도록 유도함.
- 음악이 인간의 행동에 미치는 관계를 설명한 글을 읽고 원인과 결과를 파악할 수 있도록 설명함.
- 그림을 보고 인물의 행동을 묘사하는 글을 쓸 수 있도록 설명함.

## 수업 열기

소요시간	45~90분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>영역별로 디딤영상에 대한 내용을 서로 설명하게 함.</li> </ul> <p><b>② Ivy League 가기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>입학사정관을 선정함. (자칭 또는 선발) (이전 시간에 활동을 간단히 소개하고, 입학사정관을 할 사람을 뽑겠다고 예고함. 입학사정관이 원하는 대학의 명찰을 선택하도록 기회를 줌)</li> <li>Interview Ordering 카드를 개인별로 나눠줌.</li> <li>지원할 대학을 선택하고 해당 입학사정관에게 가서 문제를 선택함. (문제 카드는 난이도에 따라 점수를 기재하여 준비)</li> <li>피면접자는 문제를 보고 정답지에 답을 기재하고, 입학사정관에게 채점을 받음. 답을 맞으면 My Sticker 칸에 맞힌 문제의 점수에 해당하는 스티커를 붙임.</li> <li>스티커 점수가 10점 이상이면 합격증을 받고 이를 합격증 모음판에 붙임.</li> <li>불합격한 경우 제자리로 돌아가 다시 공부함. 불합격한 대학에 다시 지원할 수 있음. (이 경우 앞에서 풀었던 문제의 점수는 인정)</li> <li>입학사정관은 아직 합격하지 못한 친구의 합격을 위해 '동갑내기 과외하기' 활동을 하고, 과외 받은 학생으로부터 스티커를 받을 수 있음. (도움을 청하는 경우 '과외하기'를 하도록 함.)</li> <li>여러 대학을 지원할 수 있으며, 합격한 대학의 합격증은 모두 받아 붙일 수 있음.</li> <li>합격증을 확인하고 모둠별 보너스 점수를 줄 수도 있음.</li> <li>학생들이 문제를 푸는 과정을 살피고, 어려워하는 문제를 확인하여 중간중간 질문에 답하거나 도움을 줌.</li> </ul>
참고자료	<ul style="list-style-type: none"> <li>구미 오태중 김혜진 선생님의 '명문대생 과외하기' 변형</li> <li>안산 초지중 김화식 선생님 자료 참고</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>입학사정관을 미리 선정하여 문제를 내 오게 할 수 있음.</li> <li>색종이를 활용하여 색깔별로 문제의 난이도와 점수를 정하고 모둠별로 학생들이 문제를 내게 할 수 있음.</li> <li>지식시장 활동으로 할 수도 있음.</li> <li>'동갑내기 과외하기' 활동으로 모둠 내에서 학습이 느린 학생들에게 멘토, 멘티 활동으로 가능함.</li> <li>대학의 이름표 변형만으로도 다양하게 할 수 있음.</li> <li>타 교과와 융합하여서 할 수도 있음.</li> </ul>

### Tips for Teachers

- 학습한 내용의 형성평가 또는 총괄평가라고 생각하고 문제를 추출하도록 안내함.
- 어려운 문제에만 높은 점수를 줄 경우, 해결하지 못해 합격하지 못하는 학생들이 속출하므로 점수 배점의 변형도 필요함.
- 수업 지원단을 운영할 경우, 수업 지원단과 협의하여 학생들의 어려움을 해결하는 방법으로 변형할 수 있음.
- 입학사정관의 숫자가 적으면 대기하는 학생들이 많아지므로 입학사정관 1명이 2~3명의 피 면접관을 상대하게 함.
- 교사가 직접 문제를 낸 경우는 입학사정관이 문제를 먼저 풀어볼 수 있도록 해야만 함.

■ Interview Ordering 카드 예시 (여러 부 복사한 후 한 칸씩 잘라 개인별로 나눠줌)

<p>&lt; Interview Ordering &gt;</p>	<p>&lt; Interview Ordering &gt;</p>
<p>1. 지원할 대학의 면접관에게 간 후 문제를 선택한다. (3점 또는 5점짜리 문제 중 선택)</p> <p>2. 정답지에 지원대학과 답을 쓰고, 답을 맞히면 면접관으로부터 스티커를 받아 My Sticker 칸에 붙인다. (3점짜리는 파란색, 5점짜리는 빨간색 스티커)</p> <p>3. 스티커 점수가 <b>10점 이상이면 합격!</b> 추가 점수 획득을 위해 계속 문제를 풀 수 있다. 단, 틀리면 다시 자리로 돌아가 공부한다.</p> <p>4. 불합격하면 다시 공부(재수)하여 같은 대학에 재도전할 수 있다.</p> <p>5. 면접관은 아직 합격하지 못한 친구의 합격을 위해 '동갑내기 과외 하기' 활동을 하고, 과외받은 학생으로부터 스티커를 받는다.</p> <p>6. 여러 대학에 지원해 합격증을 모을 수 있다.</p> <p>=====</p> <p>★ 모든 모동원이 4개 대학에 합격하면 보너스 점수를 얻음 ★ 모동원끼리 동갑내기 과외하기를 하여 샘에게 감동을 줘도 보너스 점수를 받을 수 있음</p>	<p>1. 지원할 대학의 면접관에게 간 후 문제를 선택한다. (3점 또는 5점짜리 문제 중 선택)</p> <p>2. 정답지에 지원대학과 답을 쓰고, 답을 맞히면 면접관으로부터 스티커를 받아 My Sticker 칸에 붙인다. (3점짜리는 파란색, 5점짜리는 빨간색 스티커)</p> <p>3. 스티커 점수가 <b>10점 이상이면 합격!</b> 추가 점수 획득을 위해 계속 문제를 풀 수 있다. 단, 틀리면 다시 자리로 돌아가 공부한다.</p> <p>4. 불합격하면 다시 공부(재수)하여 같은 대학에 재도전할 수 있다.</p> <p>5. 면접관은 아직 합격하지 못한 친구의 합격을 위해 '동갑내기 과외 하기' 활동을 하고, 과외받은 학생으로부터 스티커를 받는다.</p> <p>6. 여러 대학에 지원해 합격증을 모을 수 있다.</p> <p>=====</p> <p>★ 모든 모동원이 4개 대학에 합격하면 보너스 점수를 얻음 ★ 모동원끼리 동갑내기 과외하기를 하여 샘에게 감동을 줘도 보너스 점수를 받을 수 있음</p>

■ 문제 카드 예시 (단원에서 학습한 내용을 난이도를 다르게 출제하여 준비함)

<p><b>주어진 상황을 읽고, 대화의 빈칸을 완성하십시오. [3점]</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">                 Situation: Mary had a car accident yesterday.             </div> <p>1. A: Did you hear the news? Mary had a car accident! B: What? Today? A: No. It _____</p> <p>2. A: Did Sam have a car accident yesterday? B: No. It _____</p>	<p><b>do 동사의 쓰임에 관해 설명하십시오.</b> [예를 들어 설명하면 5점, 단순한 설명만 하면 3점]</p> <p>일반동사 조동사 강조 대동사</p>
<p><b>다음 예와 같이 대화를 완성하십시오. [3점]</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">                 A: Tim met Kelly Brown yesterday. B: Whom? A: It was Kelly Brown that Tim met yesterday.             </div> <p>1. A: Mina is dancing on the stage. B: Who? A: _____</p> <p>2. A: Jim made a cake for his teacher. B: What did he make? A: _____</p>	<p><b>관계대명사 계속적 용법에 관해 설명하십시오.</b> [예를 들어 설명하면 5점, 단순한 설명만 하면 3점]</p> <p>제한적용법과 계속적 용법의 차이는? 계속적 용법의 관계대명사를 다르게 표현하면?</p>

- 정답지 예시 (지원자들에게 한 장씩 나눠줌)

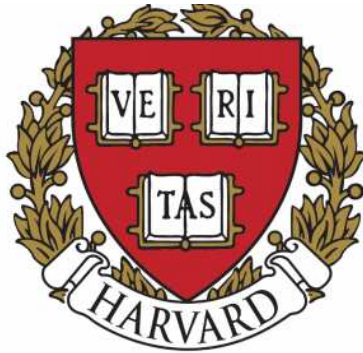
## Ivy League 가기 정답지

학년 반 번 이름

지원대학	문제 풀이 및 정답	My Sticker

■ 합격증 예시 (여러 부 복사하여 자른 후 대학별 입학사정관들에게 나눠줌)

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 1, 2 & 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 1, 2 & 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 1, 2 & 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 1, 2 & 3"

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 1, 2 & 3"

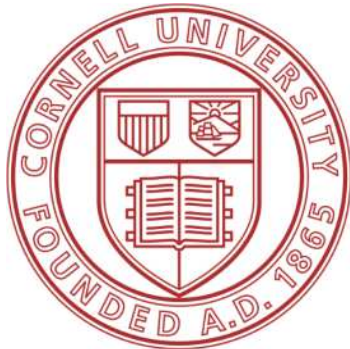
Certificate of Admission to  
**COLUMBIA UNIVERSITY**



THIS IS TO CERTIFY THAT

\_\_\_\_\_ having qualified in all respects is hereby admitted as a candidate for the degree of "Lesson 1, 2 & 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 1, 2 & 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 1, 2 & 3"

■ 합격증 모음판 예시 (지원자들에게 한 장씩 나눠줌)

<p>합격증을 받으면 차례대로 이곳에 풀로 붙이시오.</p>	<p>합격증을 받으면 차례대로 이곳에 풀로 붙이시오.</p>
<p>합격증을 받으면 차례대로 이곳에 풀로 붙이시오.</p>	<p>합격증을 받으면 차례대로 이곳에 풀로 붙이시오.</p>

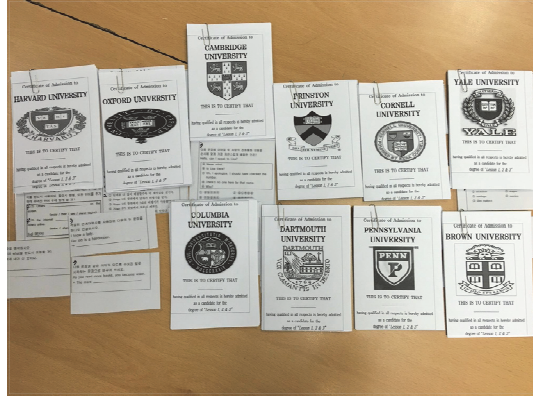
## 정리 및 평가

### 활동 결과물

#### ■ 면접관 명찰



#### ■ 문제 카드와 합격증 등



#### ■ 활동하는 모습





## 활동 02 동갑내기 과외하기

### 수업 준비

#### 수업의도

단원을 정리할 때에는 풀어야 할 문제가 많고 정답 확인을 위해 설명이 많이 필요함. 상위권 학생들의 재능을 사용하여 모두가 가르치고 배울 수 있도록 본 활동을 고안함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-02】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.	
난이도	중상	차시	1차시 (45분)
학습 목표	학습한 단원의 응용문제를 해결할 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 자기관리 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로교실		
준비물	학습지		

#### 디딤영상 내용

- 그동안 단원 전체에서 배웠던 내용을 훑어볼 수 있도록 10분 정도 길이의 단원 정리 영상을 제작함.

## 수업 열기

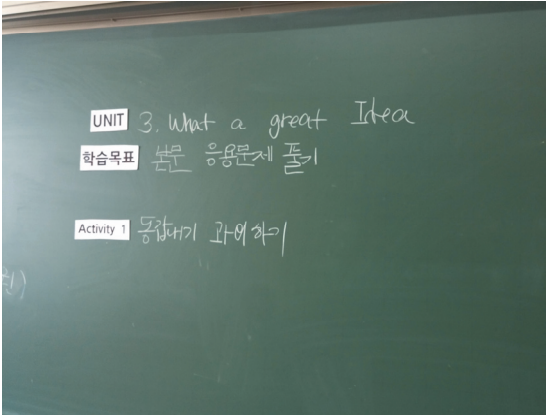
소요시간	45분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상에서 본 내용을 바탕으로 단원 정리 활동을 할 것이라고 알림.</li> </ul> <p><b>② 동갑내기 과외하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 수업 전 미리 뽑은 과외 교사들(상위권 학생들)에게 오늘 할 학습지를 나누어주고 풀어오게 함.</li> <li>• 과외 교사들에게 문제를 배분함.</li> <li>• 모둠마다 과외 교사를 한 명씩 배치함.</li> <li>• 나머지 학생들은 셋 가고 하나 남기를 하며 모둠을 옮김.</li> <li>• 과외 교사는 학생들이 오면 먼저 스스로 풀어볼 시간을 2분 주고, 그 후 3분 동안 문제에 관해 설명함.</li> <li>• 같은 방식으로 계속해서 셋 가고 하나 남기로 학습지를 다 풀도록 함.</li> <li>• 시간이 다 되어 다음 모둠으로 가기 전, 학생들은 고생한 과외 교사에게 고마움의 표시로 스티커를 선물함.</li> </ul> <p><b>③ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 고생한 과외 교사들에게 칭찬의 박수를 보내고 Best 과외 교사를 선정하여 스티커나 상을 줌.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	문법, 본문 등의 연습 문제를 풀 때도 본 활동으로 활용할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 문제를 혼자 풀어보는 시간 2분, 과외 교사와의 협력으로 푸는 시간 3분을 정확하게 타이머로 측정하여 모든 문제를 풀기에 시간이 부족하지 않도록 함.

정리 및 평가

활동 결과물



# 활동 03 Treasure Hunter

## 수업 준비

### 수업의도

- 교실을 벗어난 야외활동과 교실 내 활동이 모두 가능한 보물찾기를 통해 과제의 흥미를 높이고 찾은 문제를 각자의 수준에 따라 선택하여 풀 수 있게 함으로 학습자의 성취감과 도전의식을 향상시킴.
- 그룹 내에서 같은 문제를 공유하므로 학습자 간 서로 가르쳐주는 포레 학습을 가능함.

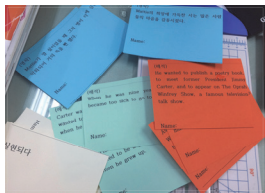
### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다. 【영중9441-1】 주변의 친숙한 대상의 특징적인 모습을 간단한 문장이나 글로 묘사할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【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.	
난이도	중상	차시	1차시 (45분)
학습 목표	1. 자신의 학습 수준에 따라 문제를 선택하여 학습자의 성취감과 도전 정신을 불러일으킨다. 2. 모둠 내에서 서로 물어보고 가르쳐주는 활동을 통해 협력하는 능력을 기른다.		
핵심역량	자기관리 역량, 지식정보 처리 역량, 비판적 사고 능력, 협력적 능력		
수업모형	모둠활동 및 개별활동		
준비물	문제지 및 도장		

### 디딤영상 내용

보물찾기 게임활동 진행방법을 소개함.

예시

<p><b>*보물찾기*</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 15분 동안 교실밖에서 숨겨진 보물문제를 찾습니다.</li> <li>2. 15분 후 교실로 돌아와 5분간 숨겨진 보물을 더 찾습니다.</li> <li>3. 각 조는 서로다른 색깔(red, blue, green, orange)의 보물을 모두 찾아야 합니다.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 중복문제를 찾은 경우 다른 조와 교환합니다. (교환의 방법은 자유롭게 합니다.)</li> <li>5. 모둠에서 찾은 문제 중 풀고싶은 문제를 선택 한 후 선생님에게 답을 확인받고 도장을 받습니다.</li> <li>5. 도장을 받은 보물문제에 자신의 이름을 적습니다.</li> <li>6. 다른 친구가 푼 문제도 도전하여 도장을 계속 획득할 수 있습니다.</li> </ol>	<p><b>점수:</b> 찾은 보물개수+개인문제 점수</p> 
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 수업 열기

<b>소요시간</b>	45분
<b>수업 활동</b>	<p><b>① 보물(문제)찾기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>교사는 어휘, 본문 해석, 영작 등 다양한 문제를 여러 난이도로 출제하여 난이도별로 서로 다른 컬러 용지로 출력함.</li> <li>수업 전 교실 밖과 교실 안에 문제를 숨김.</li> <li>정해진 시간 동안 학생들이 지정된 교실 밖 공간에서 1차적으로 문제를 찾고 교실 안에서도 나머지 문제를 찾게 하도록 안내함.</li> <li>모둠원들은 서로 다른 색깔의 문제를 모두 찾도록 하며 중복된 문제를 찾은 경우, 다른 모둠과 교환을 할 수 있음을 알려줌.</li> </ul> <p><b>② 문제 풀기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>학생들은 모둠 내에서 찾은 문제 중 각자 먼저 풀고 싶은 문제를 선택하여 풀 후 교사에게 답을 확인을 받음.</li> <li>난이도별로 점수를 다르게 부여하며 정답을 맞으면 문제에 자신의 이름을 쓰고 교사는 도장을 찍어줌.</li> <li>한 학생이 여러 문제를 도전하며 점수를 누적할 수 있도록 같은 모둠의 다른 학생이 풀 문제도 풀 수 있게 함.</li> </ul> <p><b>③ 점수합산</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠에서 찾은 보물의 개수와 개인별로 획득한 점수를 합산하여 모둠의 최종 점수를 결정함.</li> <li>모둠 점수별로 학급별로 적절하게 보상을 제공함.</li> </ul>
<b>활동 변형/확장 아이디어</b>	<p>시간이 부족하거나 야외활동 수업이 어려우면 보물찾기 과정을 생략하고 모둠별 간단한 단어 게임 등을 통하여 맞춘 수별로 문제지를 제공한 후 주어진 시간 동안 최대한 많은 문제에 도전하여 도장을 많이 획득하는 게임으로 진행할 수 있음.</p>

### Tips for Teachers

- 야외활동을 하는 경우 정해진 장소와 시간 동안에만 문제를 찾아야 함을 시작 전 충분히 설명함.
- 교사가 학생의 답을 모두 확인하기 어려운 경우 학생 중 보조 교사를 정함.
- 학생들이 다양한 문제를 풀어 도장의 개수를 많이 획득하도록 격려함.

■ 문제 예시

<p>(어휘-Level 1)</p> <p><b>Decrease</b></p> <p>Name:</p>	<p>(어휘-Level 1)</p> <p><b>improve</b></p> <p>Name:</p>
<p>(어휘-Level 1)</p> <p><b>suggest</b></p> <p>Name:</p>	<p>(어휘-Level 1)</p> <p><b>stay</b></p> <p>Name:</p>
<p>(어휘-Level 1)</p> <p><b>비록 ~일지라도</b></p> <p>Name:</p>	<p>(어휘-Level 1)</p> <p><b>손님</b></p> <p>Name:</p>
<p>(어휘-Level 1)</p> <p><b>증가시키다</b></p> <p>Name:</p>	<p>(어휘-Level 1)</p> <p><b>attract</b></p> <p>Name:</p>

<p>(해석-Level 2)</p> <p>You're out of school and ready for some good exercise at the sports center.</p> <p>Name:</p>	<p>(해석-Level 2)</p> <p>As a result, people ate much faster and left sooner.</p> <p>Name:</p>
<p>(해석-Level 2)</p> <p>A month ago, Davinci's Italian restaurant almost closed down due to a decrease in sales.</p> <p>Name:</p>	<p>(해석-Level 2)</p> <p>They hardly have to wait to find a seat during lunch time.</p> <p>Name:</p>
<p>(해석-Level 2)</p> <p>As a result, people ate much faster and left sooner.</p> <p>Name:</p>	<p>(해석-Level 2)</p> <p>What Mrs. Davinci suggested helped save the restaurant.</p> <p>Name:</p>
<p>(해석-Level 2)</p> <p>They hardly have to wait to find a seat during lunch time.</p> <p>Name:</p>	<p>(해석-Level 2)</p> <p>Both Davinci's Italian restaurant and Burger Universe used the power of music to attract more customers.</p> <p>Name:</p>

<p>(해석-Level 3)</p> <p>They hardly have to wait to find a seat during lunch time.</p> <p>Name:</p>	<p>(해석-Level 3)</p> <p>Although the owner, Mr. Davinci, spent a lot of money improving the design of the restaurant, sales continued to decrease.</p> <p>Name:</p>
<p>(해석-Level 3)</p> <p>This is because Jamie Hill, the owner of the restaurant, has played fast and loud dance music in his restaurant.</p> <p>Name:</p>	<p>(해석-Level 3)</p> <p>He lived a short life, but his spirit and poems are still giving hope to many people.</p> <p>Name:</p>
<p>(해석-Level 3)</p> <p>A month ago, Davinci's Italian restaurant almost closed down due to a decrease in sales.</p> <p>Name:</p>	<p>(해석-Level 3)</p> <p>Although the owner, Mr. Davinci, spent a lot of money improving the design of the restaurant, sales continued to decrease.</p> <p>Name:</p>
<p>(해석-Level 3)</p> <p>Although classical music sounds very beautiful, it's more appropriate for an art museum.</p> <p>Name:</p>	<p>(해석-Level 3)</p> <p>Therefore, his wife suggested changing the background music from fast and loud jazz music to slower and softer piano music.</p> <p>Name:</p>



<p>(영작-Level 4)</p> <p>비록 클래식 음악이 매우 아름답게 들릴지라도 이것은 미술관에 더 적절하다.</p> <p>Name:</p>	<p>(영작-Level 4)</p> <p>그 변화로 사람들은 더 오래 머물렀고, 더 많은 디저트와 음료를 주문했고 더 많은 돈은 소비했다.</p> <p>Name:</p>
<p>(영작-Level 4)</p> <p>Ms. Davinci가 제안한 것은 식당을 구하는 것에 도움이 되었다.</p> <p>Name:</p>	<p>(영작-Level 4)</p> <p>그 결과 사람들은 훨씬 더 빨리 먹고 더 일찍 떠났다.</p> <p>Name:</p>
<p>(영작-Level 4)</p> <p>그들은 거의 자리를 찾느라 기다릴 필요가 없다/점심시간 동안에</p> <p>Name:</p>	<p>(영작-Level 4)</p> <p>음악의 도움으로 두 식당은 그들의 판매를 증가시켰다.</p> <p>Name:</p>
<p>(영작-Level 4)</p> <p>음악의 도움으로 두 식당은 그들의 판매를 증가시켰다.</p> <p>Name:</p>	<p>(영작-Level 4)</p> <p>비록 클래식 음악이 매우 아름답게 들릴지라도 이것은 미술관에 더 적절하다.</p> <p>Name:</p>

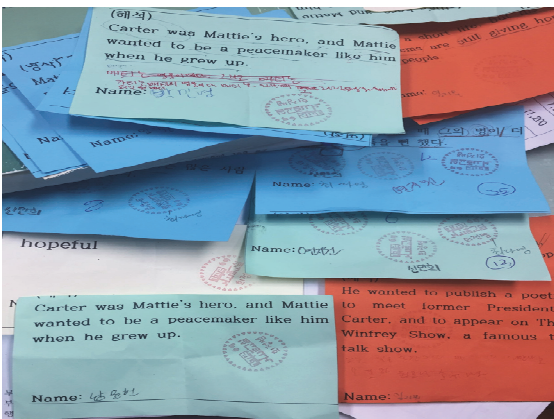
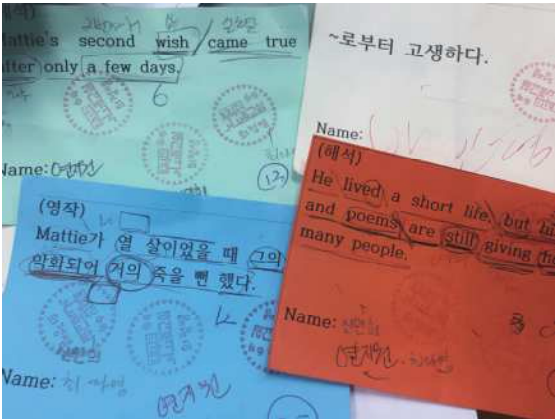
## 정리 및 평가

### 활동 결과물

[보물찾기를 하는 모습]



[개인별 문제 확인 결과]



## 활동 04 수제 학습지 만들기

### 수업 준비

#### 수업의도

모둠원들과 협력하여 학습한 내용을 정리하고 그 결과물을 모아 전체 학습지로 만들어 봄으로써 창작물을 생산하는 즐거움을 맛보게 함.

#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9431】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말을 듣거나 글을 읽고 세부 내용을 쓸 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영04-05】 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.	
난이도	중상	차시	2차시 (90분)
학습 목표	선호에 관한 대화를 듣고 내용을 이해할 수 있으며, 선호하는 말을 표현할 수 있다.		
핵심역량	영어 의사소통 역량, 공동체 역량, 자기관리 역량, 지식정보처리 역량		
수업모형	거꾸로교실		
준비물	미래엔 교과서, 문제집, 자습서, 사전, 사인펜 등		

#### 디딤영상 내용

- 단원 정리 영상으로 수업했던 내용을 훑어볼 수 있게 10분 정도로 동영상을 제작함.

## 수업 열기

소요시간	90분
수업 활동	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디딤영상을 본 학생들이 이해가 안 가는 부분이나 설명이 필요한 부분에 대해 교사에게 질문하고 답을 듣는 시간을 줌.</li> </ul> <p><b>② 수제 학습지 만들기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 모둠에 어휘, 문법, 본문 등 학습지를 만들 부분을 할당함.</li> <li>• 공부한 것을 바탕으로 문제집, 자습서, 교과서, 사전 등을 참고하여 모둠원들과 학습지 구상함.</li> <li>• 모둠의 개성을 바탕으로 한 수제 학습지를 제작함.</li> </ul> <p><b>③ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습지를 걷어 순서대로 정리한 후 교사는 학습지로 제작함.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	학습지 출간 설명회나 셋 가고 하나 남기로 학습지 풀기 등으로 응용할 수 있음.

### Tips for Teachers

- 평소 캘리그래피, 또는 책 디자인에 관심 있는 친구들이 표지를 만들어 직접 학습지를 출판하는 것도 좋음.
- 모둠원 모두가 적극적으로 참여할 수 있도록 지도함.

**평가 기준 및 유의점**

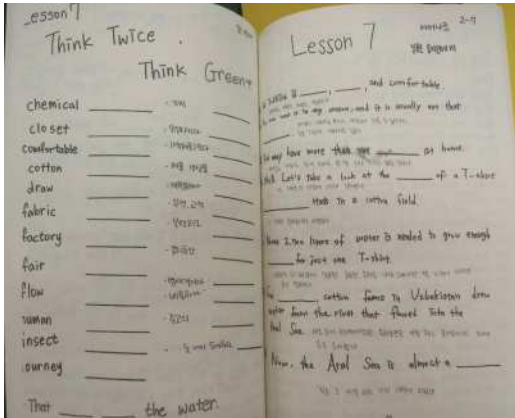
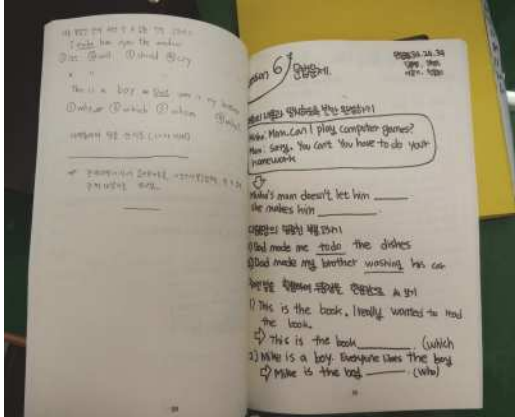
※ 수행평가 시, 친구들과 협력도를 보기 위해 아래와 같이 동료 평가를 시행할 수 있다.

영어 수행평가 모둠원 평가

Class (     ) Group name (     ) name (     )

모둠원 이름	평가 및 근거
	이 친구의 모둠활동 기여도는 (상 / 중 / 하) 이다. 왜냐하면
	이 친구의 모둠활동 기여도는 (상 / 중 / 하) 이다. 왜냐하면
	이 친구의 모둠활동 기여도는 (상 / 중 / 하) 이다. 왜냐하면

**활동 결과물**



## 활동 05 미션! 스티커 모으기

### 수업 준비

#### 수업의도

학습 진도를 다 마친 후 효율적이고 재미있게 복습할 수 있도록 함.

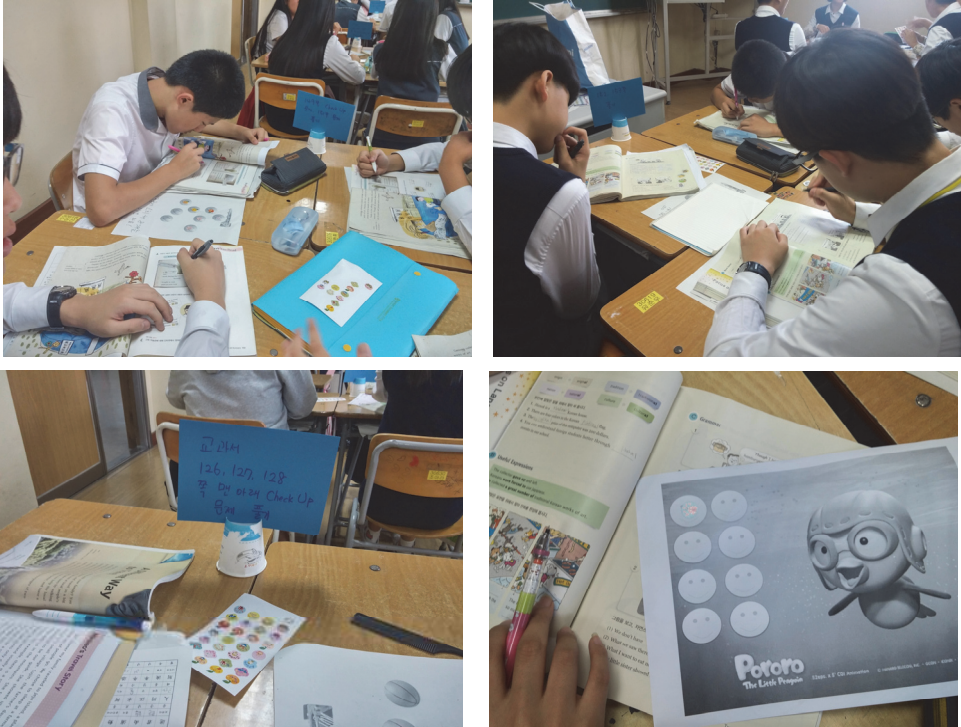
#### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.	
	2015개정 교육과정	【9영03-02】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.	
난이도	중상	45분	1차시 (45분)
학습 목표	교과서로 시험 대비하기.		
핵심역량	공동체 역량, 지식정보처리 역량, 자기주도학습 역량		
수업모형	거꾸로교실		
준비물	두꺼운 종이, 종이컵, 스티커		

#### 디딤영상 내용

- 시험을 대비하여 간략하게 정리 영상을 준비함.

**수업 열기**

<p><b>소요시간</b></p>	<p>45분</p>
<p><b>수업 활동</b></p>	<p><b>① 디딤영상 확인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 시험대비 정리 영상을 보았는지 묻고 내용에 대해 질문함.</li> </ul> <p><b>② 미션! 스티커 모으기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 종이컵을 뒤집어 칼집을 낸 곳에 미션이 적힌 카드를 끼움.</li> <li>• 모둠마다 미션을 확인하고 5분 이내에 미션을 완수하면 스티커를 가져가서 스티커 판에 붙임.</li> <li>• 모든 모둠의 미션을 다 끝내면 스티커판이 다 채워진다.</li> </ul> 
<p><b>활동 변형/확장 아이디어</b></p>	<p>각 종이컵 끝말에 주제를 적어 토론 활동에서도 활용할 수 있음.</p>

**Tips for Teachers**

- 평소 수업시간에 학생들이 학습지나 교과서 문제 푸는 것을 굉장히 힘들어할 때 사용하면 좋음.



## 수업 준비

### 수업의도

거꾸로교실을 한 학기 혹은 1년 가까이하다 보면 학생들은 거꾸로교실의 취지 및 목적 등을 알게 되고 자기주도학습능력 또한 전보다 더 신장하여있음. 이 시기에 학생들 스스로가 수업을 만들어서 진행해 볼 기회를 주면 또 다른 자신의 능력에 자신감이 생기고 학습에 대한 흥미를 더욱 가지게 될 것으로 기대함.

### 거꾸로교실 수업 과정 안내

성취기준	2009개정 교육과정	<p>【영중9111】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 즐거리를 파악할 수 있다.</p> <p>【영중9221】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 글에 관련된 세부 내용을 묻고 답할 수 있다.</p> <p>【영중9332】 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 글을 읽고 세부 내용을 파악할 수 있다.</p>
	2015개정 교육과정	<p>【9영01-02】 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.</p> <p>【9영02-02】 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.</p> <p>【9영03-02】 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.</p>
난이도	상	차시 7~8차시
학습 목표	디딤영상을 만들고 학습지 및 활동을 계획하여 수업을 진행하면서 학습 내용을 파악하고 이해할 수 있다.	
핵심역량	창의적 사고력, 공동체 역량, 의사소통 역량, 자기관리역량, 지식정보처리 역량	
수업모형	거꾸로교실, 프로젝트 수업	
준비물	스마트폰 또는 태블릿 PC, A4용지	

### 디딤영상 내용

- 학생들이 스스로 디딤영상을 만들 수 있게 디딤영상 만드는 법을 소개함.
- 차시별로 지난 단원의 디딤영상을 예로 보여주며 수업 계획을 세울 수 있게 함.

## 수업 열기

차시	7~8차시
소요시간	차시당 45분
수업 활동	<p><b>① 수업 기획하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>한 단원을 영역별로 나눠서 모둠별로 한 영역씩을 맡아 수업 계획을 세우도록 함. 이때 학습 내용이 많은 Reading이나 Grammar의 경우 각각 두 모둠에 배정할 수 있음. 예: New Words / Listen &amp; Talk, Conversation / Reading 1 / Reading 2 / Reading 3 / Grammar 1 / Grammar 2</li> <li>모둠별로 맡은 영역의 디딤영상 제작, 학습지 및 활동 구성 계획을 담은 프로젝트 기획안을 작성하도록 함.</li> <li>모둠별로 만든 디딤영상을 교사와 학생이 공유하는 SNS에 탑재하게 함.</li> <li>다음 수업을 시작하기 전에 다른 모둠이 올린 디딤영상을 보고 시청 소감 노트를 작성하게 함.</li> </ul> <p><b>② 디딤영상 확인하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>교사는 사전에 디딤영상을 시청하여 질문이나 추가 정보 등을 디딤영상이 탑재된 SNS에 공유함.</li> <li>학생들의 디딤영상 시청 소감 노트를 확인함.</li> <li>모둠별로 디딤영상에서 본 내용을 상기시키며 이해가 안 되는 부분이나 의문점 등을 서로 묻고 답하는 시간을 가짐.</li> </ul> <p><b>③ 일일 선생님 활동하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>각 차시마다 모둠에서 준비한 학습지 및 활동을 운영하게 함.</li> <li>상황에 따라 한 차시에 두 모둠이 수업을 진행할 수도 있음.</li> </ul> <p><b>④ 마무리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 수업 진행 후 교사는 오류 수정 및 피드백을 줌.</li> </ul>
활동 변형/확장 아이디어	한 단원 전체를 프로젝트로 운영해도 되고 각 단원의 특정 부분을 모든 단원마다 프로젝트로 운영해도 됨.

### Tips for Teachers

- 디딤영상 시청 소감 노트 작성을 디딤영상이 탑재된 SNS에 댓글 달기 형태로 대신할 수 있음.
- 거꾸로교실을 적어도 한 학기 이상을 진행한 후에 프로젝트를 운영하는 것이 더 효율적임.
- 1학년보다는 2, 3학년에 적용하는 것이 더 효과적임.

■ 디딤영상 시청 소감 노트 예시

디딤영상 시청 소감 노트



Class :

Name :

Date	Subject	Summary	Question & Opinion

■ 프로젝트 기획안 예시

## 일일 선생님 되기 프로젝트 기획안



Lesson Title			
Group Name			
Members & Roles	Student ID	Name	Role

### 1. 디딤영상

When		Where	
What (촬영 범위)			
How (사용 도구, 촬영 방법 등)			
Contents			

## 2. 학습지 (Worksheet)

<p>Source (출처) 모둠에서 자체적으로 만든 경우는 모둠명을 적음</p>	
<p>Contents (내용)</p>	
<p>How to (운영 방법)</p>	

## 3. 활동 (Activity - 학습지로 활동을 대체하는 경우는 생략 가능)

<p>Source (출처) 모둠에서 자체적으로 만든 경우는 모둠명을 적음</p>	
<p>How to (운영 방법)</p>	

## 정리 및 평가

### 활동 결과물

#### ■ 디딤영상 제작하기



#### ■ 학생 제작 디딤영상

**주요단어** 

• Talent	재주, 재능	• Set the table
• Join	가입하다, 함께하다	• band
• Leader		• Special
• Plan		• Strong
• Various		• Carry
• Event		• Heavy
• Be good at		• Thing
• Welcome		• Visit
• Vietnamese		• June
• Noodle		• Saturday

Ted, do you like paintings?  
 NO, not really  
Then what are you interested in?  
I'm interested in movies.

**부사적 용법**

부사적 용법 (~하기 위해서) = 이유, 목적, 원인, 결과

↳ I was excited to hear the news.  
 나는 그 소식을 들어서 흥분이 되었다.

I went to Canada to study English.  
 나는 영어를 공부하기 위해서 캐나다에 갔다.

The man lived to be eighty.  
 그 남자는 80세까지 살았다.

# 부록

01 활동 평가표

---

02 디딤영상 노트

---

# 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

---



---



# 디딤영상 노트

\_\_\_\_\_학년 \_\_\_\_\_반 \_\_\_\_\_번 이름 \_\_\_\_\_

👁️ 디딤영상을 시청한 후, 영상 내용을 정리하고 질문 및 소감을 자유롭게 적어보세요.

주제	
디딤영상 요약하기	
질문 및 소감 적기	