

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

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

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

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

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

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

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

2017. 8.

(주) 미래엔 교육사업본부 본부장 정장아

교육의 새 바람, 교실의 새 기운을 불러일으키는

‘거꾸로 교실’을 소개합니다!



1

‘거꾸로교실’은
어떻게 하는 거죠?



“수업 전 디딤영상으로 배우고”

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

“수업 중 활동으로 익힌다”

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



디딤영상, 스마트폰으로 간단하게 만들 수 있어요!

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



2

‘거꾸로교실’은
소통과 협력을 중시하는
미래형 교육입니다!

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

미래형 인재를 길러내기 위해 교육은 어떻게 바뀌어야 할까요?

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



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



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

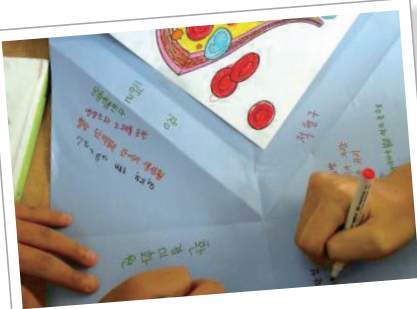
‘거꾸로교실’ 수업을 하면서
서로를 배려하고 공감하는 능력을
키울 수 있어요.
부족할 때에는 서로 도와주고,
잘할 때에는 서로 칭찬하며
하나의 프로젝트를 완성하는 거죠.



3

‘거꾸로교실’은 학생 중심의 다양한 활동 수업입니다!

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



모둠원이 함께 개념을 정리하는
‘보석맵 활동’



학습 내용을 연결하고 확장시키는
‘배움 지도 그리기 활동’



서로 이어 가면서
지식을 전달하는 ‘릴레이 활동’

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

수업의 중심에 학생들이 있고, 그들이 스스로 능동적으로 참여하는 것입니다.

‘거꾸로교실’은 소수 몇몇 학생의 주도로 이루어지는 것이 아니라,
소외되는 학생 없이 모두 함께 수업에 몰입할 수 있는 수업 형태입니다.



서로의 모둠에서 탐구한 내용을
공유하는 ‘갤러리워크’



상황 속 인물이 되어
이해와 공감의 폭을 넓히는 ‘UCC 만들기’

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

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

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

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

이성원_거꾸로캠퍼스



구성과 특징

수업 준비

LESSON

1

Great Things about Yourself

Word Tarsia

13

마루보고 달리는 어휘 경주

17

Heads Up, Seven Up

21

팀추월 스피드 경기

24

Paper Tetris

28

4분할 활동

32

Mission Possible: Wall Dictation

36

Spinning Chain Writing

41

6X6 주사위 게임

44

Plickers를 활용한 기억 호출

47

Lesson

1

Great Things about Yourself

Vocabulary

Word Tarsia

10~15분

소요시간

45분

활동 목표

단원 주요 단어를 피클 조각 맞추기 활동을 통해 재미 있게 반복적으로 학습할 수 있다.

성취기준

19영03-09) 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 문맥을 통해 낱말, 어구 또는 문장의 함축적 의미를 추론할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

단어 학습지, 모듬별 타자(Tania) 피클 조각 모음, B4용지 한 장, 가위, 풀

디딤영상 내용

- CD 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 주요 단어의 발음, 철자, 뜻을 설명한다.
- 영상을 보면서 큰 소리로 따라 읽도록 하고, 간단한 확인 활동을 한다.
- 클래스카드(CLASSCARD) 사이트에서 슬라이드, 퀴즈, 게임을 활용할 수 있다.

특히 '워드캐탈'은 전체 학령이 즐겁게 어휘를 익히게 할 수 있다.

※ '세트카드'에서 비록한 중등 교과서 영단어를 찾거나 무료 회원가입 후 세트 생성
→ 학생들은 회원가입 없이 <http://classcard.net>에서 패들카드 입력 후 이용
※ 사이트의 사장에 따라 배제될 수 있으며, '무료 온라인 단어장, 클래스카드' 등의 키워드로 기타 사이트를 찾아볼 수 있다.

▼ 어휘 PPT

클래스카드(<http://www.classcard.net>) 사이트

Lesson 1

13

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

활동의 목표, 소요시간, 관련 성취기준 및 핵심 역량, 준비물 등 활동의 기본 정보와 디딤영상을 만들 때 활용할 수 있는 자료를 안내하였습니다.

수업하기

수업하기

활동 방법

① '5일영상' 확인

- Five a Day! 일제의 학생 5명에게 각각 한 단어씩 별명과 점자, 뜻을 말하게 한다.
- Five a Day! 수업 전후에 간단한 배운 어휘나 배운 5월을 문득길 5명의 학생들에게 묻는 활동으로, 배로서에 이 활동을 어떤 학생들이 어떤식으로 어떤 학습에 활용하게 된다.

② 돌 내고 돌 가기로 어휘 학습지 완성하기

- 교사가 미리 세 종류의 어휘 학습지를 만든 후, 모둠별로 서로 다른 학습지를 나눠 준다.
- 각 모듬원은 학습지의 첫 번째 칸을 완성한다. (A모듬원은 학습지의 첫 번째 칸 완성)
- 개별 학습지를 돌고, 돌 내고 돌 가기로 A 모듬원으로 이동한다. 서로 다른 모듬원들에게 배운 어휘를 학습지를 살펴보고 상황과 학습자의 두 번째 칸을 완성한다.
- A 모듬원으로 왔던 네 이동하여 세 종류의 학습지를 모두 완성한다.

③ Word Tarsia 퍼즐 조각 맞추기

- Tarsia 사이트에서 만든 어휘 조각 그림 세트를 출력하여 각 모듬에 나눠 준다.
- 각 모듬원은 조각 그림에 나타난 정답과 정답의 선을 따라 재단한다.
- 상하좌우 한 도시에 적힌 영어 단어에 해당하는 우리말 뜻을 또 다른 조각에서 찾는다.
- 영어 단어와 해당 우리말 뜻이 맞도록 두 조각을 붙인다.
- 원래 같은 말집으로 모든 조각을 붙여 완성된 조각 모음을 100 점의 용이로 끝낸다.



④ 마무리

- Five a Day! 5명의 학생을 임의로 정해 오늘 배운 어휘에 관해 묻는다.

참고 자료

- Tarsia 사이트
- 영어 거장교과서 수업 자료집
- 김혜수영의 사이트

Tips for Teachers

- 모든 내용이 들어 팀을 어휘 학습지를 더 많이 붙인 팀이 보상으로 하면 학생들을 적극적으로 참여시킬 수 있다. 이때 다소 소극적인 학생과 적극적인 학생을 한 팀으로 묶으면 소극적인 학생도 열심히 참여할 수 있다.
- 모듬별 활동을 마친 후 등장은 초기 세트를 활용하여 먼저 퍼즐 조각 모음을 마친 모듬에 보상을 줄 수 있다.

14 커루교과서 지도서

활동 자료

모듬별 어휘 활동지 (A, B, C)

| 모듬 | 어휘 | 뜻 | 점자 |
|----|----------|-------|-------|
| A | 1. 배운 어휘 | 배운 어휘 | 배운 어휘 |
| B | 2. 배운 어휘 | 배운 어휘 | 배운 어휘 |
| C | 3. 배운 어휘 | 배운 어휘 | 배운 어휘 |

| 모듬 | 어휘 | 뜻 | 점자 |
|----|----------|-------|-------|
| A | 4. 배운 어휘 | 배운 어휘 | 배운 어휘 |
| B | 5. 배운 어휘 | 배운 어휘 | 배운 어휘 |
| C | 6. 배운 어휘 | 배운 어휘 | 배운 어휘 |

구사위 알만

Lesson 1

Great Things about Yourself

While-Reading Activity

Paper Tetris

TETRIS

START

FINISH

Whatever You Want

Tetris 보드와 테트로미노

PAPER TETRIS

Different Pieces of Tetris

Tetris board and Tetris pieces

Lesson 1 31

활동 방법을 단계별로 상세하게 제시하였고, 선생님들을 위한 Tips와 활동의 확장 아이디어를 수록하였습니다.

개별모듬 활동지, 단어 카드, 보드 게임판 등 다양한 활동 자료를 제공합니다. 한글 파일로 다운받아 수업 상황에 맞게 변형하여 사용할 수 있습니다.

디딤영상 시청 노트

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

① 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

1. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

2. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

3. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

4. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

5. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

6. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

7. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

8. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

9. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

10. 디딤영상 시청 후, 10-15분 정도는 본 영상 내용을 정리하는 시간을 가지세요.

시청 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

① 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

② 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

③ 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

④ 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

⑤ 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

⑥ 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

⑦ 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

⑧ 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

⑨ 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

⑩ 활동 평가표

평가 ... 분 ... 분 ... 분 ... 분

디딤영상을 보고 내용을 정리하는 디딤영상 시청 확인 노트와, 학생 스스로 배운 내용을 정리하고 자가동료 평가를 할 수 있는 활동 평가표를 수록하였습니다.

이 책의 차례

| | | | |
|--------|---|---------------------------------------|----|
| Lesson | 1 | | |
| | | (V) Word Tarsia | 13 |
| | | (V) 마주보고 달리는 어휘 경주 | 17 |
| | | (LS) Heads Up, Seven Up | 21 |
| | | (LS) 팀추월 스피드 경기 | 24 |
| | | (R) Paper Tetris | 28 |
| | | (R) 4분할 활동 | 32 |
| | | (GW) Mission Possible: Wall Dictation | 36 |
| | | (GW) Spinning Chain Writing | 41 |
| | | (Re) 6X6 주사위 게임 | 44 |
| | | (Re) Plickers를 활용한 기억 호출 | 47 |

| | | | |
|--------|---|------------------------|----|
| Lesson | 2 | | |
| | | (V) Tarsia Word Puzzle | 51 |
| | | (LS) Forget Me Not | 55 |
| | | (R) Expert Activity | 58 |
| | | (R) Baskin Robbins 31 | 61 |
| | | (GW) 릴레이 퀴즈 | 64 |
| | | (C) 연꽃맵 & 포스터 만들기 | 68 |

| | | | |
|--------|-----------------|-----------------|----|
| Lesson | 3 | | |
| | V | Word Chain | 73 |
| | LS | Battleship Game | 77 |
| | R | Pick Me Up | 80 |
| | GW | 오징어 다리 먹기 | 82 |
| | C | 그림 여행기 쓰기 | 84 |
| | Re | Paper Airplane | 88 |

| | | | |
|--------|-----------------|-------------------|-----|
| Lesson | 4 | | |
| | V | Word Squares | 92 |
| | LS | Baskin Robbins 31 | 96 |
| | R | Ludo Game | 99 |
| | GW | Diet Game | 103 |
| | GW | Memory Game | 108 |
| | Re | Lollipop Trail | 113 |

Lesson 5

| | | |
|-----------|----------------|-----|
| V | 클래스카드 어휘 배틀 | 117 |
| LS | Cockroach Game | 119 |
| R | 둘 가고 둘 남기 | 122 |
| R | Kahoot | 125 |
| GW | Giv me that! | 128 |
| GW | Picture me | 131 |
| Re | Blockbusters | 135 |

Lesson 6

| | | |
|------------|------------------|-----|
| Pre | 3.3.3. Quiz | 140 |
| V | 숨은 단어 찾기 | 143 |
| LS | Diet Dictogloss | 146 |
| R | Story Dice | 150 |
| GW | Knowledge Market | 154 |
| C | Guest and Host | 156 |

| | | | |
|--------|---|---|-----|
| Lesson | 7 | | |
| | | (V) Flash Card & Pictionary | 160 |
| | | (LS) Winter Trip Plan | 163 |
| | | (LS) Making Conversation & Role Playing | 166 |
| | | (R) Reading Jigsaw & 보석맵 | 169 |
| | | (R) 대본 작성 & Role Playing | 172 |
| | | (GW) Story Picture Cards | 175 |
| | | (GW) Bingo Game & 행사 | 178 |
| | | (C) Being a Change Maker | 181 |
| | | (Re) 문제 출제하기 | 184 |

| | | | |
|--------|---|------------------------------|-----|
| Lesson | 8 | | |
| | | (V) 단어 할리갈리 | 188 |
| | | (V) 단어 루미큐브 | 191 |
| | | (LS) Backpack Game | 193 |
| | | (R) Find the Hidden Messages | 196 |
| | | (R) 플래시카드 테트리스 | 199 |
| | | (R) 능력자 게임 | 203 |
| | | (GW) 범인을 찾아라 | 206 |
| | | (GW) 릴레이 문제 풀기 | 209 |
| | | (Re) 거꾸로 야구 | 212 |

| | | | |
|----|--|------------|-----|
| 부록 | | 디딤영상 시청 노트 | 215 |
| | | 활동 평가표 | 216 |

LESSON

1

Great Things about Yourself

| | | |
|------|----------------------------------|----|
| (V) | Word Tarsia | 13 |
| (V) | 마주보고 달리는 어휘 경주 | 17 |
| (LS) | Heads Up, Seven Up | 21 |
| (LS) | 팀추월 스피드 경기 | 24 |
| (R) | Paper Tetris | 28 |
| (R) | 4분할 활동 | 32 |
| (GW) | Mission Possible: Wall Dictation | 36 |
| (GW) | Spinning Chain Writing | 41 |
| (Re) | 6X6 주사위 게임 | 44 |
| (Re) | Plickers를 활용한 기억 호출 | 47 |

Word Tarsia

난이도 하

소요시간 45분

활동 목표

단원 주요 단어를 퍼즐 조각 맞추기 활동을 통해 재미 있게 반복적으로 학습할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

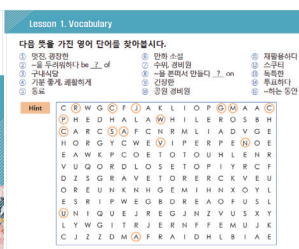
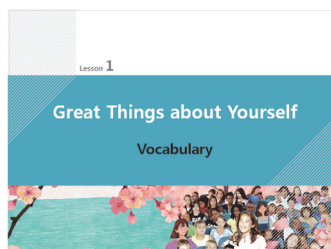
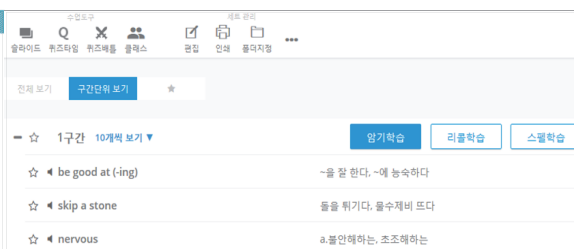
준비물

단어 학습지, 모둠별 타지아(Tarsia) 퍼즐 조각 모음, B4용지 한 장, 가위, 풀

디딤영상 내용

- CD 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 주요 단어의 발음, 철자, 뜻을 설명한다.
- 영상을 보면서 큰 소리로 따라 읽도록 하고, 간단한 확인 활동을 한다.
- 클래스카드(CLASSCARD) 사이트에서 슬라이드, 퀴즈, 게임을 활용할 수 있다. 특히 '퀴즈배틀'은 전체 학생이 즐겁게 어휘를 익히게 할 수 있다.
- ※ '세트검색'에서 미래엔 중등 교과서 영단어를 찾거나 무료 회원가입 후 세트 생성
→ 학생들은 회원가입 없이 <http://b.classcard.net/>에서 배틀코드 입력 후 이용
- ※ 사이트의 사정에 따라 폐쇄될 수 있으며, '무료 온라인 단어장, 플래시카드' 등의 키워드로 기타 사이트를 찾아볼 수 있다.

▼ 어휘 PPT

▼ 클래스카드(<http://www.classcard.net>) 사이트

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

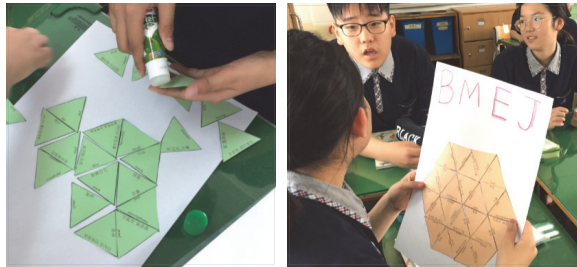
- Five a Day로 임의의 학생 5명에게 각각 한 단어씩 발음과 철자, 뜻을 말하게 한다.
- ※ Five a Day: 수업 전·후에 간단히 배운 어휘나 배운 어휘 5개를 불특정 5명의 학생들에게 묻는 활동으로, 매교시에 이 활동을 하면 학생들이 자연스럽게 어휘 학습에 집중하게 된다.

② 둘 남고 둘 가기로 어휘 학습지 완성하기

- 교사가 미리 세 종류의 어휘 학습지를 만든 후, 모둠별로 서로 다른 학습지를 나눠 준다.
- 각 모둠원은 학습지의 첫 번째 칸을 완성한다. (A모둠원은 학습지A의 첫 번째 칸 완성)
- 개별 학습지를 들고, 둘 남고 둘 가기로 +1 모듬으로 이동한다. 서로 다른 모듬원들끼리 짝을 지어 서로의 학습지를 설명하고 상대방 학습지의 두 번째 칸을 완성한다.
- +1 모듬으로 한번 더 이동하여 세 종류의 학습지를 모두 완성한다.

③ Word Tarsia 퍼즐 조각 맞추기

- Tarsia 사이트에서 만든 어휘 조각 그림 세트를 출력하여 각 모듬에 나눠 준다.
- 각 모듬원은 조각 그림에 나타난 정삼각형의 선을 따라 자른다.
- 삼각형 한 모서리에 적힌 영어 단어에 해당하는 우리말 뜻을 또 다른 삼각형에서 찾는다.
- 영어 단어와 해당 우리말 뜻이 맞도록 두 삼각형을 붙인다.
- 위와 같은 방식으로 모든 삼각형을 붙여 완성된 조각 모음을 B4 용지 위에 붙인다.



④ 마무리

- Five a Day로 5명의 학생을 임의로 정해 오늘 배운 어휘에 관해 묻는다.

참고 자료

- Tarsia 사이트
- 영어 거꾸로교실 수업 자료집
- 클래스카드 사이트

Tips for Teachers

- 모듬 내에서 둘씩 팀을 이뤄 삼각형을 더 많이 붙인 팀이 보상받도록 하면 학생들을 의욕적으로 참여시킬 수 있다. 이때 다소 소극적인 학생과 적극적인 학생을 한 팀으로 묶으면 소극적인 학생도 열성적으로 바뀔 수 있다.
- 모듬별 활동을 마친 후 동일한 조각 세트를 활용하여 먼저 퍼즐 조각 모음을 마친 모듬에 보상하는 모듬 배틀을 할 수 있다.

활동 자료

■ 모둠별 어휘 활동지 (A, B, C형)

| | | | | |
|----------|-----------------------------|-------------------------|-------------|--|
| A | Lesson 1 | New Words & Expressions | Student No. | |
| | Great Things about Yourself | | Group Name | |
| | Name | | | |

★ 다음 영어 표현의 우리말 뜻을 확인하고 영어 표현을 따라 써 봅시다.

| no | words & expressions | meaning | word writing exercise | | |
|----|---------------------|------------------------|-----------------------|-----|-----|
| | | | 1st | 2nd | 3rd |
| 1 | be good at | ...을 잘한다. ...에 능숙하다 | | | |
| 2 | skip stones | 물수제비뜨다 | | | |
| 3 | nervous | 불안해[초조해] 하는 | | | |
| 4 | give a speech | 연설하다 | | | |
| 5 | cloudy | 흐린, 구름이 낀 | | | |
| 6 | miss | 놓치다[벗나가다] | | | |
| 7 | strength | 힘, 세기[강도]; 강점, 장점 | | | |
| 8 | funny | 익살맞은, 웃기는; 재미있는 | | | |
| 9 | character | 특성, 특징; 성격 | | | |
| 10 | unique | 독특한, 특유의 | | | |
| 11 | do push-ups | 팔굽혀펴기를 하다 | | | |
| 12 | janitor | 수위; 문지기 | | | |
| 13 | park ranger | 공원 경비원 | | | |
| 14 | lunch lady | 급식 담당자 | | | |
| 15 | graphic novel | 만화 소설 | | | |
| 16 | while | ...하는 동안에, ...하면서 | | | |
| 17 | scooter | 스쿠터 | | | |

| | | | | |
|----------|-----------------------------|-------------------------|-------------|--|
| B | Lesson 1 | New Words & Expressions | Student No. | |
| | Great Things about Yourself | | Group Name | |
| | Name | | | |

★ 다음 영어 표현의 우리말 뜻을 확인하고 영어 표현을 따라 써 봅시다.

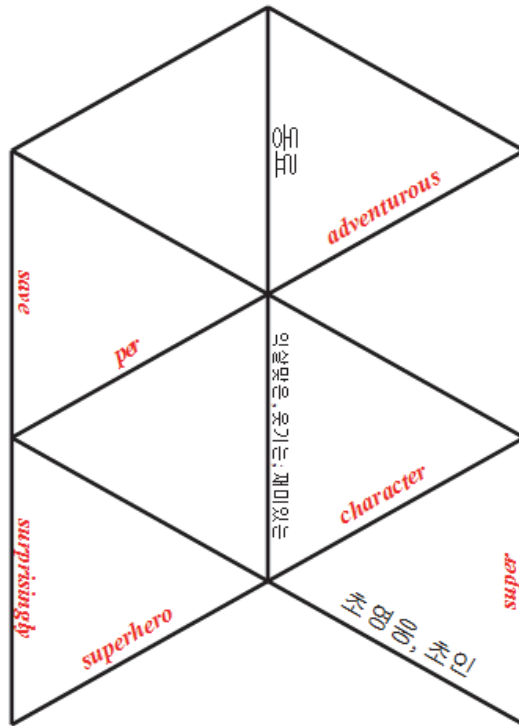
| no | words & expressions | meaning | word writing exercise | | |
|----|---------------------|-------------------------------|-----------------------|-----|-----|
| | | | 1st | 2nd | 3rd |
| 18 | school cafeteria | 학교[교내] 식당 | | | |
| 19 | surprisingly | 놀랍게도 | | | |
| 20 | amazing | 놀라운; 대단해! 멋있다! | | | |
| 21 | superhero | 슈퍼히어로; 초영웅, 초인 | | | |
| 22 | super | 대단한; 굉장한; 최고급의 | | | |
| 23 | save | 구하다; 저축하다 | | | |
| 24 | per | 각[매] ... ; ...당[마다] | | | |
| 25 | give away | 거저 주다; 나눠주다 | | | |
| 26 | awesome | 경탄할 만한; 굉장한, 아주 멋진 | | | |
| 27 | Guess what? | 자, 들어 봐 | | | |
| 28 | model (-on) | v. 모형[전본]을 만들다; -을 본보기로 삼다 | | | |
| 29 | coworker | 동료 | | | |
| 30 | adventurous | 모험을 좋아하는; 노람적인 | | | |
| 31 | cheerfully | 명랑하게, 쾌활하게 | | | |
| 32 | say hello to | -에게 인사하다 | | | |
| 33 | on one's way home | -의 집에 가는 길에 | | | |
| 34 | attend | 참석하다, -에 다니다 | | | |

| | | | | |
|----------|-----------------------------|-------------------------|-------------|--|
| C | Lesson 1 | New Words & Expressions | Student No. | |
| | Great Things about Yourself | | Group Name | |
| | Name | | | |

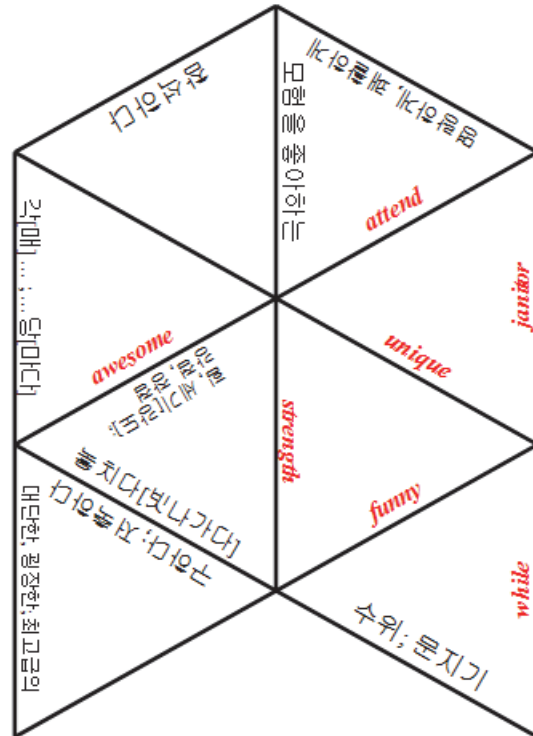
★ 다음 영어는 우리말로, 우리말은 영어로 쓰시오.

| | | | |
|------------------|--|--|--|
| 구하다 | | | |
| be good at | | | |
| 성격 | | | |
| skip stones | | | |
| 거저 주다 | | | |
| nervous | | | |
| 물수제비뜨다 | | | |
| give a speech | | | |
| strength | | | |
| 참석하다 | | | |
| funny | | | |
| ...을 잘한다 | | | |
| character | | | |
| 놀랍게도 | | | |
| do push-ups | | | |
| 급식 담당자 | | | |
| janitor | | | |
| park ranger | | | |
| 강점, 장점 | | | |
| 불안해[초조해]하는 | | | |
| school cafeteria | | | |
| -을 본보기로 삼다 | | | |
| graphic novel | | | |
| 굉장한, 아주 멋진 | | | |
| while | | | |
| surprisingly | | | |
| 수위; 문지기 | | | |
| save | | | |
| give away | | | |
| 모험적인 | | | |
| awesome | | | |
| 만화 소설 | | | |
| model (v) | | | |
| 익살맞은, 웃기는 | | | |
| coworker | | | |
| adventurous | | | |
| attend | | | |
| 팔굽혀펴기를 하다 | | | |

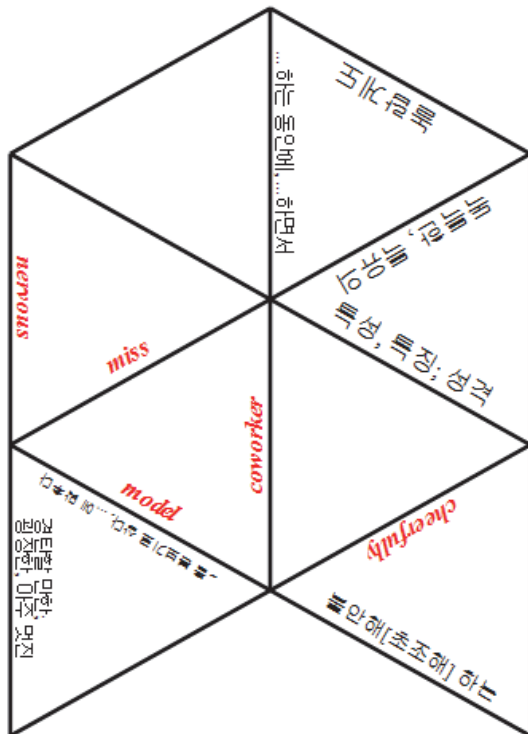
■ Word Tarsia 퍼즐 조각 그림 1



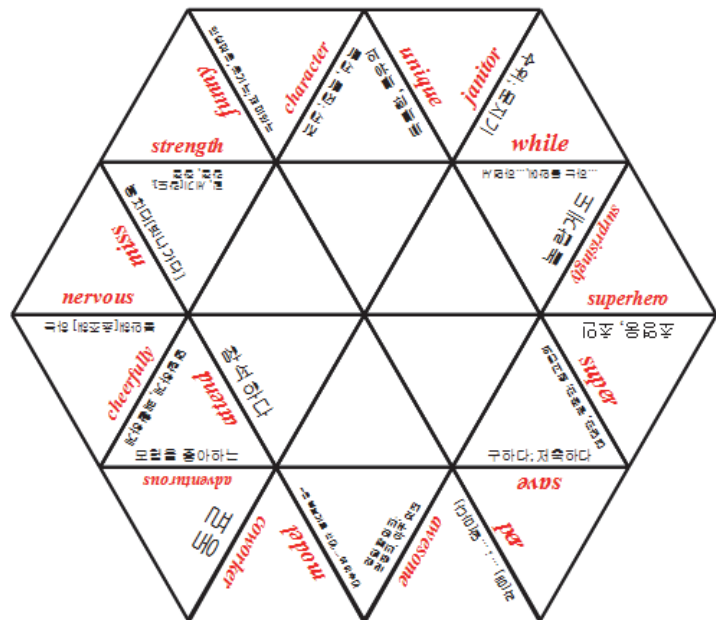
■ Word Tarsia 퍼즐 조각 그림 2



■ Word Tarsia 퍼즐 조각 그림 3



■ Word Tarsia 퍼즐 조각 모음이 완성된 그림



마주보고 달리는 어휘 경주

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

의사소통과 독해에 필요한 주요 단어와 표현을 개인 활동지와 짝 활동을 통해 익힐 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량

수업모형

짝 활동

준비물

개인 활동지, 모둠별 어휘 경주 보드판 1개, 보드마커 2개, 보드마커 지우개 1개, 칭찬 스티커

디딤영상 내용

• CD 자료실의 어휘 PPT 또는 추가 활동 자료를 활용하여 단원 핵심 어휘를 익히게 한다.

▼ Vocabulary Worksheet

Lesson 1 Vocabulary All 2학년 ____ 반 ____ 번 이름 ____

A 각각의 단어와 그 의미가 일치하도록 퍼즐을 맞춰 봅시다.

cafeeteria

scooter

awesome

janitor

contest

novel

경비원
관리인

대회, 시합

B 다음 절자 밑에서 5개의 단어를 찾아 빈칸을 채워 봅시다.

per outside once he llow while

- _____ I was walking home from school, I saw a woman on a scooter.
- She looks so different _____ the school.
- She also makes 100 cookies _____ second and gives them away to hungry children.
- Mr. Kim, the janitor at our school, was _____ an adventurous park ranger.
- Let's go and say _____ to our new superhero friends.

C 우리말 뜻을 참고하여 빈칸에 주어진 절자로 시작하는 적절한 단어를 써 봅시다.

- She looked really c _____, and her scooter was very u _____.
- She saves people from d _____ around the world.
- She told me about her c _____ who had s _____ talents.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

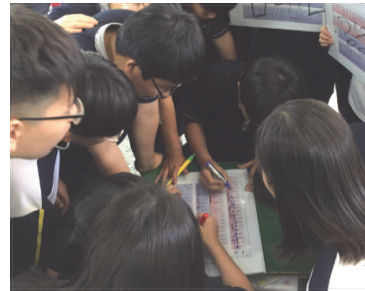
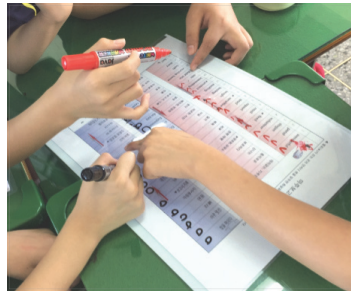
- 전체 학생들에게 포스트잇을 한 장씩 나눠 주고 2분 동안 기억나는 어휘와 뜻을 적게 한 후에 각자가 교실 앞으로 나와 칠판 위에 포스트잇을 모듈별로 붙이도록 한다.
- 제대로 응답한 포스트잇 개수가 많은 모듈에게 칭찬 스티커를 주거나 다른 보상을 한다.

② 학습지 작성

- 클래스카드 사이트를 활용하여 전반적인 어휘를 익히는 시간을 갖는다.
- 모듈별로 주어진 개인 활동지를 풀면서 새로운 어휘를 학습한다.

③ 마주보고 달리는 어휘 경주

- 4명씩 모듈이 되어 2명씩 팀을 이루게 한다. 각 모듈에 어휘 경주 보드판 1개와 서로 다른 색깔의 펜 2자루를 나눠 준다.
- 경주를 시작하기 전에 3분정도 어휘와 뜻을 정리할 시간을 주어 집중력을 높이게 한다.
- 각 팀의 기관사(train driver)가 서로 다른 출발점에서 동시에 경주를 시작한다. 영단어는 우리말 뜻으로, 우리말 뜻은 영단어로 답한다. 답을 맞히면 해당 칸을 펜으로 표시한다.
- 각 팀의 승무원(trainman)은 기관사들이 제대로 답하는지 감독하고 기관사가 모르는 단어가 있으면 안내한다. 승무원의 안내를 받은 기관사는 뒤로 2칸 이동한 후 다시 출발한다.
- 별표가 있는 곳의 단어를 맞히면 화살표가 가리키는 칸으로 점프할 수 있다.
- 가장 먼저 완주한 팀에 칭찬 스티커를 준다.



④ 마무리

- 활동지에 있는 내용을 모듈별로 돌아가며 읽고 답하게 한다.

Tips

for Teachers

- 모든 사람이 반드시 참여해야 하는 활동임을 강조해야 학생들이 개인 활동지에 좀 더 집중하게 된다.
- 경주 보드판은 B4 혹은 A3 크기에 확대 출력한 후 코팅하여 사용하는 것이 좋다.
- 교탁 위에 마련한 호출벨을 울려야만 완주로 인정한다라고 사전에 알려주면 보다 역동적인 수업 분위기를 조성할 수 있다. 활동 시간을 1~2분으로 제한하는 것도 좋다.

활동 자료

■ 개별 어휘 활동지

| | | | |
|---|-------------------------|-------------|--|
| Lesson 1 Great Things about Yourself | New Words & Expressions | Student No. | |
| | | Group Name | |
| | | Name | |

★ 우리말 뜻을 보고 알맞은 영어 표현을 써 봅시다.

| no | words & expressions | meaning | no | words & expressions | meaning |
|----|---------------------|------------------------|----|----------------------|-------------------------------|
| 1 | be _____ | ...을 잘한다, ...에 능숙하다 | 18 | school c_____ | 학교[교내] 식당 |
| 2 | s_____ stones | 물수제비뜨다 | 19 | s_____ | 놀랍게도 |
| 3 | n_____ | 불안해[초조해] 하는 | 20 | am_____ | 놀라운; 대단해! 멋있다! |
| 4 | g_____ a speech | 연설하다 | 21 | s_____ | 슈퍼히어로; 초영웅, 초인 |
| 5 | c_____ | 흐린, 구름이 낀 | 22 | s_____ | 대단한, 굉장한; 최고급의 |
| 6 | m_____ | 놓치다[빛나가다] | 23 | s_____ | 구하다; 저축하다 |
| 7 | s_____ | 힘, 세기[강도]; 강점, 장점 | 24 | p_____ | 각[매] ... ; ...당[마다] |
| 8 | f_____ | 익살맞은, 웃기는; 재미있는 | 25 | give _____ | 거저 주다; 나눠주다 |
| 9 | c_____ | 특성, 특징; 성격 | 26 | a_____ | 경탄할 만한; 굉장한, 아주 멋진 |
| 10 | u_____ | 독특한, 특유의 | 27 | Guess w_____? | 자, 들어 봐 |
| 11 | _____ push-ups | 팔굽혀펴기를 하다 | 28 | m_____ (~on) | v. 모형[견본]을 만들다; ~을 본보기로 삼다 |
| 12 | j_____ | 수위; 문지기 | 29 | c_____ | 동료 |
| 13 | p_____ r_____ | 공원 경비원 | 30 | a_____ | 모험을 좋아하는, 모험적인 |
| 14 | lunch l_____ | 급식 담당자 | 31 | c_____ | 명랑하게, 쾌활하게 |
| 15 | g_____ novel | 만화 소설 | 32 | say _____ to | ~에게 인사하다 |
| 16 | w_____ | ...하는 동안에, ...하면서 | 33 | on one's w_____ home | 집으로 가던 중에 |
| 17 | s_____ | 스쿠터 | 34 | a_____ | 참석하다, ~에 다니다 |

■ 어휘 경주 보드판

마주보고 달리는 어휘 경주

별표(★): 정답을 맞히면 화살표가 있는 칸으로 이동할 수 있다.

START!

| | |
|----|---------------|
| 01 | be good at |
| 02 | skip stones |
| 03 | nervous |
| 04 | give a speech |
| 05 | ★strength |
| 06 | funny |
| 07 | unique |
| 08 | do push-ups |
| 09 | janitor |
| 10 | park ranger |
| 11 | graphic novel |
| 12 | ★adventurous |
| 13 | surprisingly |
| 14 | superhero |
| 15 | super |
| 16 | save |
| 17 | give away |
| 18 | awesome |
| 19 | model |
| 20 | coworker |

FINISH!

| | |
|----|------------------|
| 40 | 팔굽혀펴기를 하다 |
| 39 | 강점, 장점 |
| 38 | 놀랍게도 |
| 37 | 경탄할 만한 |
| 36 | ★참석하다 |
| 35 | 만화 소설 |
| 34 | 구하다; 저축하다 |
| 33 | 각[매].. ; ..당[마다] |
| 32 | 동료 |
| 31 | 경비원, 문지기 |
| 30 | 익살맞은, 재미있는 |
| 29 | 초영웅, 초인 |
| 28 | 물수제비뜨다 |
| 27 | 불안해 하는 |
| 26 | ★...을 잘하다 |
| 25 | 거저 주다; 나눠주다 |
| 24 | 독특한, 특유의 |
| 23 | 공원 경비원 |
| 22 | 연설하다 |
| 21 | 모험을 좋아하는 |

FINISH!

| | |
|----|------------|
| 21 | 문은 '문은 |
| 22 | 나의 클리닉은 문류 |
| 23 | 나의 클리닉은 문류 |
| 24 | 문류 |
| 25 | ★문류, 문류 |
| 26 | 나의 문류 |
| 27 | 문류 |
| 28 | 나의 문류 |
| 29 | 문류 |
| 30 | 문류 |
| 31 | 문류 |
| 32 | 문류 |
| 33 | 문류 |
| 34 | ★문류 |
| 35 | 문류 |
| 36 | 문류 |
| 37 | 문류 |
| 38 | 문류 |
| 39 | 문류 |
| 40 | 문류 |

START!

| | |
|----|---------------|
| 20 | model |
| 19 | be good at |
| 18 | skip stones |
| 17 | nervous |
| 16 | give a speech |
| 15 | ★strength |
| 14 | funny |
| 13 | unique |
| 12 | do push-ups |
| 11 | janitor |
| 10 | park ranger |
| 09 | graphic novel |
| 08 | ★adventurous |
| 07 | surprisingly |
| 06 | superhero |
| 05 | super |
| 04 | save |
| 03 | give away |
| 02 | awesome |
| 01 | coworker |

Great Things about Yourself

Listening
&
Speaking

Heads Up, Seven Up

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

단원의 의사소통 기능을 게임을 통해 재미있고 생동감 있게 익힐 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

전체 및 짝 활동

준비물

짝 활동 학습지, 핵심 표현 카드 7개

디딤영상 내용

- CD의 애니메이션을 보고 등장인물의 질문에 대한 답을 추론해 보게 한다.
- 의사소통 기능을 설명하고 반복해서 말하게 한다.
- Heads Up & Seven Up 게임을 설명한다.

▼ 교사용 CD



▼ Heads Up & Seven Up 게임 방법 설명

HOW TO PLAY HEADS UP, SEVEN UP

1. The teacher chooses 7 players.
2. The 7 players get a card.
3. The teacher says, "Heads down, thumbs up" and the students go to sleep.
4. The 7 players choose one student, touching his thumb.
5. When the teacher says, "Heads up, seven up!", the students who had their thumbs touched stand.
6. The students guess who picked them.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 디딤영상에 나온 표현이 무엇이었는지 간단한 질문을 통해 확인한다.

② 학습지 활동

- 표현의 오류가 있는 두 종류의 스크립트를 만든다.
- 짝과 함께 교대로 대화문을 말하면서 어색한 곳을 고쳐서 말하게 한다.
- 학습지를 바꾸어 앞서 한 것과 같은 방법으로 한다.

③ Heads Up, Seven Up

- 7명의 학생을 선발한 후, 각 학생에게 핵심 표현(I'm good at ~.) 카드를 준다.
- 교사가 전체 학생에게 “Heads down. Thumbs up.”이라고 말하면, 학생들은 엄지를 든 채 잠자는 시늉을 한다. 이때 눈을 몰래 뜨고 보지 않도록 지도한다.
- 7명의 학생들은 잠자는 학생 중 1명의 엄지를 살짝 잡은 후, 카드를 책상 위에 두고 온다.
- 교사가 “Heads up. Seven up.”이라고 하면, 엄지가 닿은 학생은 자기 책상에 놓인 카드를 들고 일어나서 카드를 놓고 갔다고 생각되는 친구에게 “What are you good at?”이라고 묻는다.
- 질문을 받은 학생은 자신이 맞으면 질문에 옳은 답(I'm good at cooking, etc.)을 하고, 질문자와 자리를 바꾼다. 카드를 놓고 간 학생이 아니면 “I'm sorry.”라고 말한다.



④ 마무리

- 주요 표현을 전체 학생들과 반복하여 말하며 정리한다.

Tips

for Teachers

- 짝 활동을 할 때 단순히 문장 오류를 고치는 단계에 그치지 않도록 큰 소리로 말하도록 한다. 역할을 바꾸어 반복하게 한다.
- Heads Up, Seven Up에서 7명 선수들의 선택을 받은 또 다른 7명의 학생들이 머뭇거리며 시간을 끌지 않고 미션을 수행하도록 지도해야 한다. 이를 위해 시간을 제한하는 것도 괜찮다. 같은 방법으로 여러번 활동하되, 학생들 전원이 선택받을 수 있게 진행하는 것이 좋다.

활동 자료

■ 짝 활동 학습지

Student A

B: What are you do, Nami?

G: I'm making a smart phone case out of my old jeans.

B: Wow! You're good at recycle old clothes.

G: Thanks. I like recycling. It's fun, and it's also good for our Earth.

☞

Student B

B: What are you doing, Nami?

G: I'm make a smart phone case out of my old jeans.

B: Wow! You're good at recycling old clothes.

G: Thanks. I like recycle. It's fun, and it's also good for our Earth.

정답

Student A

B: What are you **do** → **doing**, Nami?

G: I'm making a smart phone case out of my old jeans.

B: Wow! You're good at **recycle** → **recycling** old clothes.

G: Thanks. I like recycling. It's fun, and it's also good for our Earth.

Student B

B: What are you doing, Nami?

G: I'm **make** → **making** a smart phone case out of my old jeans.

B: Wow! You're good at recycling old clothes.

G: Thanks. I like **recycle** → **recycling**. It's fun, and it's also good for our Earth.

■ “Heads up & Seven up” 핵심 표현 카드

I'm good at jumping rope.

I'm good at writing poems.

I'm good at baking cookies.

I'm good at skipping stones.

I'm good at speaking Chinese.

I'm good at singing rap songs.

I'm good at playing the guitar.

팀추월 스피드 경기

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

활동에 적극적으로 참여하며 단원 의사소통 기능을 익히고 들은 내용을 이해하고 표현할 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

작 활동 및 모둠 활동

준비물

수준별 받아쓰기 학습지, 팀추월 스피드 경기 보드, 모둠별 보드마커 4개, 보드마커 지우개 1개

디딤영상 내용

- CD에서 Communicate 코너의 pre-listening 질문에 각자 답하게 한다.
- 앞 차시에서 배운 의사소통 기능을 상기시키면서 대화문의 새 어휘를 설명한다.
- 팀추월 스피드 경기를 하는 방법을 간단히 설명한다.

▼ 교사용 CD

Think and Tell: What is your strength? What do you want to be?

Listen and Answer: **강점 말하기**

1. What are the speakers talking about?

a. Jaden's favorite cartoons
b. Jaden's cartoons and future job
c. Yuri's strengths and art project

2. What does Yuri think about Jaden's cartoons? Check all.

a. They are funny.
b. The characters are unique.
c. They have great stories.

Yuri: (Pause) Ha, ha, ha! **Awesome!** I like your **cartoons**. You're really good at **drawing**.
하하하. 정말 멋지네요. 네 그림 실력이 정말 좋네요.

Jaden: Do you think so? I want to be a **cartoonist**, but I don't think my drawing skills are good enough.
그렇지 않아요? 나는 만화가 되고 싶는데, 내 그림 실력이 정말 좋지는 않아요.

Yuri: Your cartoons are really funny, and you have **unique** characters. I'm sure you'll be a great **cartoonist**.
네 만화는 정말 재미있어. 독특한 캐릭터도 있고 말이야. 네가 훌륭한 만화가가 될 거야.

▼ 게임 방법 설명

HOW TO PLAY TEAM PURSUIT SPEED RACE

1. Each team starts **on each side of the Board**.
2. Two members of one team race at a time.
3. When one racer faces a difficult question not to solve, he runs to the answer board and can have useful tips on it.
4. The teams are ranked by their **crossing the last rectangle**.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

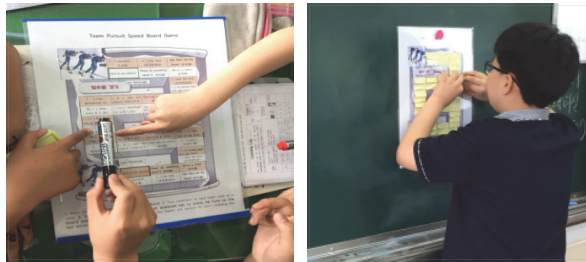
- 개인에게 포스트잇을 나눠 주고 영상의 주요 표현을 적은 후 칠판에 붙이게 한다.
- 영상 내용을 제대로 알고 있는 학생에게 칭찬 스티커를 주며 보상한다.

② 수준별 받아쓰기 학습

- 4가지 수준별 받아쓰기 학습지를 만들어 모둠별로 나눠 준다.
- 각 모둠원이 자기 수준에 맞는 학습지를 고른다.
- 두 명씩 짝을 지어 한 명이 스크립트를 읽으면 나머지 한 명은 빈칸을 채운다.
- 모르는 부분은 서로 가르쳐 주고, 그 부분은 필기구 색깔을 바꿔 다시 쓰게 한다.

③ 팀추월 스피드 경기

- 모둠 내에서 두 명씩 한 팀이 된다. 각 팀에서 1번 주자와 2번 주자를 정한다.
- 각 팀은 서로 다른 출발점 A, B에서 동시에 출발한다.
- 경기에서 1번 주자는 1번 칸의 문장을, 2번 주자는 2번 칸의 문장을 완성하여 말한다.
- 모르는 것은 칠판에 붙여 놓은 정답 보드로 확인한 후 해당 칸의 문장을 다시 읽는다.
- 먼저 결승점(맨 마지막 사각형)을 통과한 팀이 승리한다.
- 모둠 내에서 3회 경기를 한 후, 더 많이 이긴 팀에 보상을 한다.



④ 마무리

- 주요 표현이 있는 문장을 제시하여 함께 말하며 정리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 모둠 내 경기를 한 후에 모둠 간 경기(둘 남고 둘 가기)를 하면, 목표 의사소통 기능을 반복 학습하게 되어 집중력이 높아진다.
- 각 모둠의 대표끼리 경기하거나, 전체 학생 중 희망자를 지원받아 4인 경기를 해도 좋다.

Tips

for Teachers

- 수준별 받아쓰기 학습지를 정할 때, 쉬운 수준의 스크립트를 맨 나중에 제시하면 그 스크립트는 자연스럽게 모둠에서 가장 소극적인 성향의 학생이 가져가게 된다.
- 팀추월 스피드 경기에서 빠르게 말한 경우는 보드마커로 반드시 해당 칸에 자신의 영역을 표시하도록 하고, 도저히 모를 때는 반드시 칠판에 붙여둔 정답 보드를 확인한 후 해당 문장을 다시 읽도록 한다.

활동 자료

■ 4종 수준별 받아쓰기 학습지

| | | | | |
|---|---|----------------------|-------------|--|
| A | Lesson 1 Great Things about Yourself | Listening & Speaking | Student No. | |
| | | | Group Name | |
| | | | Name | |

| | Speaking Script | Dictation |
|----|--|-------------------------------------|
| 1 | What are you doing? | () you doing? |
| 2 | I'm drawing cartoons. | I'm (). |
| 3 | Really? Can I take a look at them? | Really? Can I () them? |
| 4 | No, not yet. | No, not yet. |
| 5 | Why not? You can show me a few, can't you? | Why not? You can (), can't you? |
| 6 | Well, I guess so. | Well, I guess so. |
| 7 | Awesome! You're really good at drawing. | Awesome! You're really (). |
| 8 | Do you think so? I want to be a cartoonist. | Do you think so? I (). |
| 9 | I'm sure you'll be a great cartoonist. | () you'll be a (). |
| 10 | Thank you. You just made my day. | Thank you. You just (). |

| | | | | |
|---|---|----------------------|-------------|--|
| B | Lesson 1 Great Things about Yourself | Listening & Speaking | Student No. | |
| | | | Group Name | |
| | | | Name | |

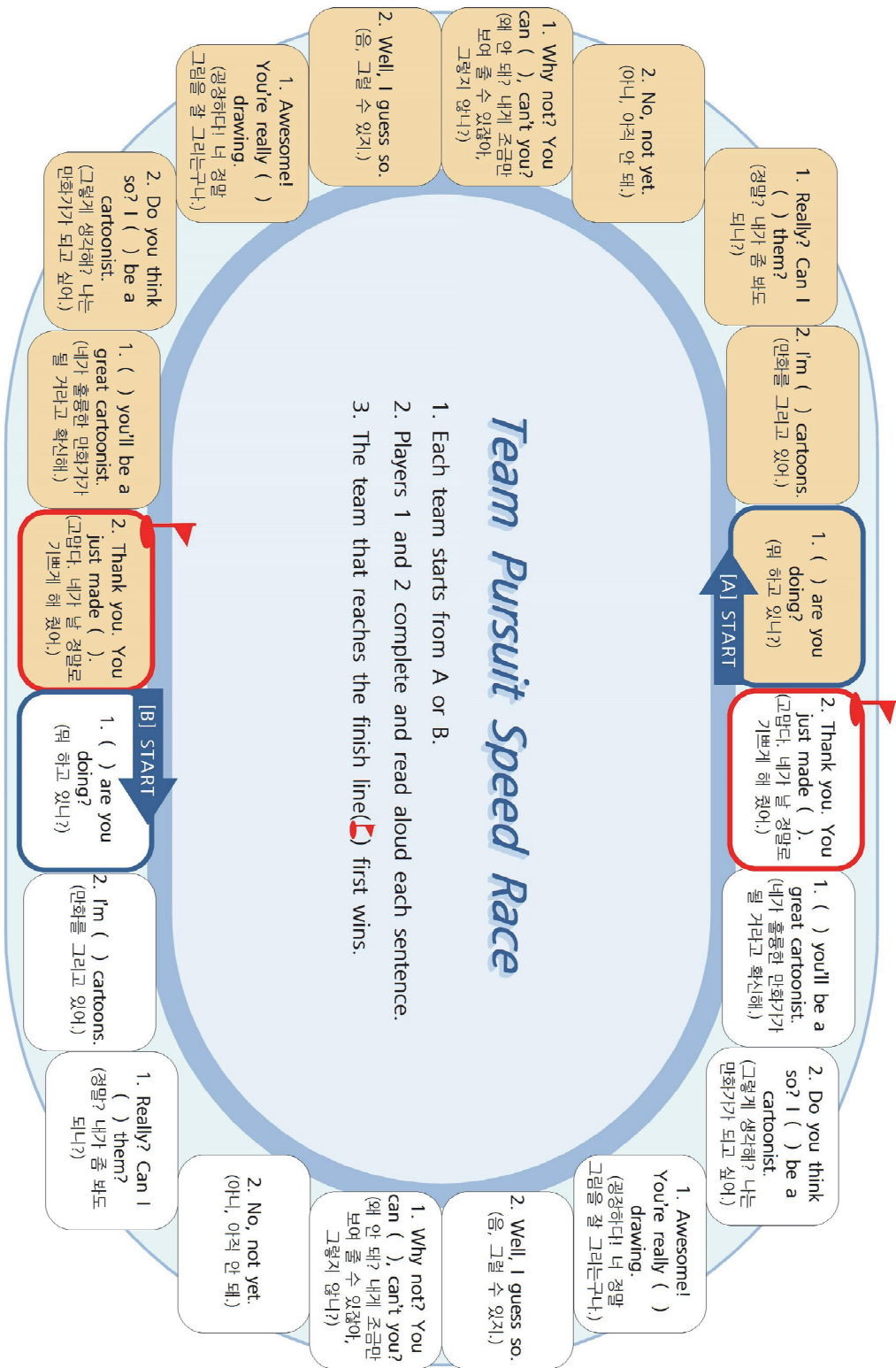
| | Speaking Script | Dictation |
|----|--|---|
| 1 | What are you doing? | () you doing? |
| 2 | I'm drawing cartoons. | I'm () cartoons. |
| 3 | Really? Can I take a look at them? | Really? Can I () at them? |
| 4 | No, not yet. | No, not yet. |
| 5 | Why not? You can show me a few, can't you? | Why not? You can () a few, can't you? |
| 6 | Well, I guess so. | Well, I guess so. |
| 7 | Awesome! You're really good at drawing. | Awesome! You're really () drawing. |
| 8 | Do you think so? I want to be a cartoonist. | Do you think so? I () a cartoonist. |
| 9 | I'm sure you'll be a great cartoonist. | () you'll be a () cartoonist. |
| 10 | Thank you. You just made my day. | Thank you. You just made (). |

| | | | | |
|---|---|----------------------|-------------|--|
| C | Lesson 1 Great Things about Yourself | Listening & Speaking | Student No. | |
| | | | Group Name | |
| | | | Name | |

| | Speaking Script | Dictation |
|----|--|---|
| 1 | What are you doing? | () are you doing? |
| 2 | I'm drawing cartoons. | I'm () cartoons. |
| 3 | Really? Can I take a look at them? | Really? Can I take a () them? |
| 4 | No, not yet. | No, not yet. |
| 5 | Why not? You can show me a few, can't you? | Why not? You can () a few, can't you? |
| 6 | Well, I guess so. | Well, I guess so. |
| 7 | Awesome! You're really good at drawing. | Awesome! You're really good at (). |
| 8 | Do you think so? I want to be a cartoonist. | Do you think so? I () a cartoonist. |
| 9 | I'm sure you'll be a great cartoonist. | () you'll be a () cartoonist. |
| 10 | Thank you. You just made my day. | Thank you. You just made (). |

| | | | | |
|---|---|----------------------|-------------|--|
| D | Lesson 1 Great Things about Yourself | Listening & Speaking | Student No. | |
| | | | Group Name | |
| | | | Name | |

| | Speaking Script | Dictation |
|----|--|---|
| 1 | What are you doing? | () are you doing? |
| 2 | I'm drawing cartoons. | I'm () cartoons. |
| 3 | Really? Can I take a look at them? | Really? Can I take a () at them? |
| 4 | No, not yet. | No, not yet. |
| 5 | Why not? You can show me a few, can't you? | Why not? You can () a few, can't you? |
| 6 | Well, I guess so. | Well, I guess so. |
| 7 | Awesome! You're really good at drawing. | Awesome! You're really good at (). |
| 8 | Do you think so? I want to be a cartoonist. | Do you think so? I () a cartoonist. |
| 9 | I'm sure you'll be a great cartoonist. | () you'll be a great cartoonist. |
| 10 | Thank you. You just made my day. | Thank you. You just made (). |



Paper Tetris

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

모둠원들과 활발하게 협력 활동을 하면서 본문 내용을 이해할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

짝 활동 및 모둠 활동

준비물

개인 학습지, 질문보드, 주사위 말판, Tetris 보드, 테트로미노(5종 종이조각), 게임 말, 주사위, 가위, 풀

디딤영상 내용

- CD의 Read 화면 또는 자료실의 읽기 PPT를 활용하여 본문의 주요 구문과 어휘를 설명한다.
- 세부 정보를 파악하고 본문 주제를 파악할 수 있도록 안내한다.
- Paper Tetris 활동 자료를 보여 주며 활동 방법을 간단히 설명할 수 있다.

▼ 교사용 CD

My name is Hojin, and I like to make graphic novels. While I was walking home from school last week, I saw a woman on a scooter. She looked really cool, and her scooter was very unique. "Are you going home, Hojin?" she said to me suddenly. "Yes, but do I know you?" I asked. "Of course," she answered. "I see you at the school cafeteria every day."

Surprisingly, she was one of the cafeteria workers at school. "Amazing! She looks so different outside the school," I thought. "I should write a graphic novel about her."

After I got home, I began to write a new graphic novel, Lunch Lady Begins. In it, Lunch Lady is a superhero. She rides a super scooter that can fly. She saves people from danger around the world. She also makes 100 cookies per second and gives them away to hungry children. A few days later, I showed my graphic novel to my friends. "Awesome! I love this superhero. She's so cool," said all my friends. "Guess what? I modeled her on Ms. Lee, one of our cafeteria workers," I told them.

▼ 게임 방법 설명



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상을 보며 노트 혹은 교과서에 정리한 내용을 모듈내에서 간략하게 설명하게 한다.

② 개별 학습지

- 개별 학습지로 본문 주요 구문과 표현을 익히고 전체 본문의 뜻을 파악하도록 한다.
- 이때 모듈내에서 서로 질문과 설명이 자연스럽게 이루어지도록 한다.

③ Paper Tetris 활동

- 모듈별로 테트로미노(5종 종이조각)를 보기의 모양대로 자르고, 모양별로 모으게 한다.
- 두 명씩 팀이 되어, 번갈아가며 질문보드 문제의 답을 말한다. 서로 상대팀의 답이 맞는지 감독한다.
- 주사위를 던져 나온 숫자만큼 주사위 말판에 말을 이동시킨 후 해당 칸에 있는 번호를 질문보드에서 찾아 문제를 푼다.
- 맞는 답을 하면 주사위 말판에 정해진 테트로미노를 가지고 나가서 칠판에 있는 Tetris 보드에 붙인다.
- 활동 종료 후 빈 공간이 가장 적은 팀이 승리한다.



④ 마무리

- 모듈별로 가장 어려웠던 문제를 하나씩 골라 반 전체 학생들과 함께 한번 더 익히게 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 주사위나 주사위 말판 없이 간단히 활동할 수 있다. 두 팀이 번갈아가며 질문보드의 문제를 풀고, 답을 맞으면 원하는 테트로미노를 하나씩 가져가 Tetris 보드에 붙이게 할 수 있다.
- ‘둘 남고 둘 가기’ 활동으로 모듈간 경기를 진행하면 학생들의 집중도가 높아진다.

Tips

for Teachers

- 질문보드 문제에 답할 때 각 팀에서 한 사람만 말하지 않도록 지도한다. 반드시 한 사람씩 돌아가며 답하되, 모르면 같은 팀원에게 설명을 듣고 답할 수 있음을 알려 준다.
- 시간을 제한하면 학생들의 관심과 흥미가 높아진다.

활동 자료



■ 개별 학습지와 질문보드



























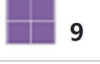





| Lesson 1 | | While-Reading Activity | Student No. |
|-----------------------------|--|------------------------------------|-------------|
| Great Things about Yourself | | Paper Tetris | Name |
| 1 | I like to make graphic novels . | 나는 ()을 좋아한다. | |
| 2 | While I was walking home from school last week, I saw a woman on a scooter. | 나는 지난주에 ()중에 스쿠터를 탄 한 여자를 봤다. | |
| 3 | She looked really cool, and her scooter was very unique . | 그녀는 정말 () 보였고 그녀의 스쿠터는 정말 (). | |
| 4 | Surprisingly, she was one of the cafeteria workers at school. | 놀랍게도, 그녀는 () 한 분이였다. | |
| 5 | "Amazing! She looks so different outside the school," I thought. | '굉장하다! 학교 밖에서는 정말 ().'라고 나는 생각했다. | |
| 6 | "I should write a graphic novel about her." | '그녀에 대한 ()을 써야겠다.' | |
| 7 | After I got home, I began to write a new graphic novel, <i>Lunch Lady Begins</i> . | ()하다»라는 | |
| 8 | In it, Lunch Lady is a superhero. | 이 소설에서 | |
| 9 | She rides a super scooter that can fly. | 그녀는 () | |
| 10 | She saves people from danger around the world. | 그녀는 전 | |
| 11 | She also makes 100 cookies per second and gives them away to hungry children. | 또한, 그녀 | |
| 12 | A few days later, I showed my graphic novel to my friends. | 들을 배고 | |
| 13 | "Awesome! I love this superhero. She's so cool," said all my friends. | () 보여 주었다 | |
| 14 | "Guess what? I modeled her on Ms. Lee, one of our cafeteria workers," I told them. | "() 그녀는 정말 | |
| 15 | I showed my book to Ms. Lee. She loved it, too. | "그게 있지? | |
| 16 | She also told me about her coworkers who had special talents. | 나는 내 책 | |
| 17 | Ms. Park, another cafeteria worker, won a dancing contest. | 을 좋아했 | |
| 18 | Mr. Kim, the janitor at our school, was once an adventurous park ranger. | 그녀는 내 | |
| 19 | "I'd like to write superhero stories about them. | 대해서도 | |
| 20 | "Let's go and say hello to our new superhero friends." | () 경연 대회 | |

QUESTION BOARD


| | | | |
|-----|--|-----|--|
| Q1 | 해석하기 / 알맞은 것 고르기 [While/That] I was walking home from school last week, I saw a woman on a scooter. | Q2 | 해석하기 Surprisingly, she was one of the cafeteria workers at school. |
| Q3 | 해석하기 "I should write a graphic novel about her." | Q4 | 해석하기 In it, Lunch Lady is a superhero. |
| Q5 | 해석하기 She saves people from danger around the world. | Q6 | 해석하기 A few days later, I showed my graphic novel to my friends. |
| Q7 | 해석하기 I modeled her on Ms. Lee, one of our cafeteria workers," I told them. | Q8 | 해석하기 / 알맞은 것 고르기 She also told me about her coworkers [who/which] had special talents. |
| Q9 | 해석하기 Mr. Kim, the janitor at our school, was once an adventurous park ranger. | Q10 | 해석하기 "Let's go and say hello to our new superhero friends." |
| Q11 | 해석하기 I like to make graphic novels . | Q12 | 해석하기 She looked really cool, and her scooter was very unique. |
| Q13 | 해석하기 "Amazing! She looks so different outside the school," I thought. | Q14 | 우리말 의미 After I got home, I began to write a new graphic novel, <i>Lunch Lady Begins</i> . |
| Q15 | 해석하기 / 알맞은 것 고르기 She rides a super scooter [what/that] can fly. | Q16 | 해석하기 She also makes 100 cookies per second and gives them away to hungry children. |
| Q17 | 해석하기 "Awesome! I love this superhero. She's so cool," said all my friends. | Q18 | 해석하기 I showed my book to Ms. Lee. She loved it, too. |
| Q19 | 해석하기 Ms. Park, another cafeteria worker, won a dancing contest. | Q20 | 해석하기 "I'd like to write superhero stories about them." |

주사위 말판

| | | | | |
|---|-----------------------------|------------------------|--|---|
|  | Lesson 1 | While-Reading Activity | |  |
| | Great Things about Yourself | Paper Tetris | | |






| | | | | | |
|-----------------------------------|---|--|--|--|--|
| START ↓ |  14 |  BANG! |  11 |  9 |  20 |
| |  6 |  2 |  BANG! |  8 |  13 |
| | JACKPOT! |  6 | FINISH  7 |  16 |  BANG! |
| |  19 |  BANG! | | JACKPOT! |  17 |
| |  1 |  4 |  15 |  8 |  10 |
| |  19 |  11 |  7 |  BANG! |  9 |
| JACKPOT! Whatever You Want |  20 |  18 |  5 |  17 | |
| | | |  18 | | |

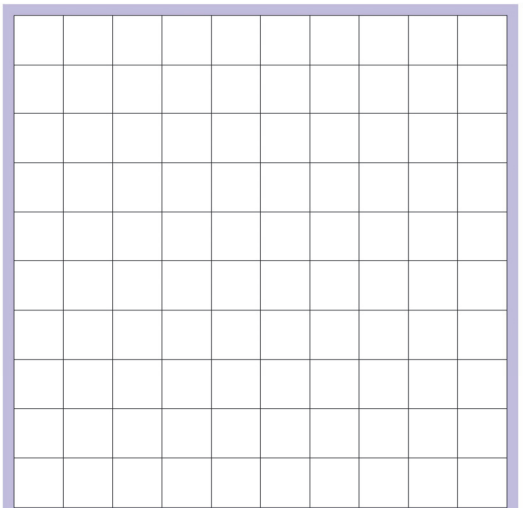
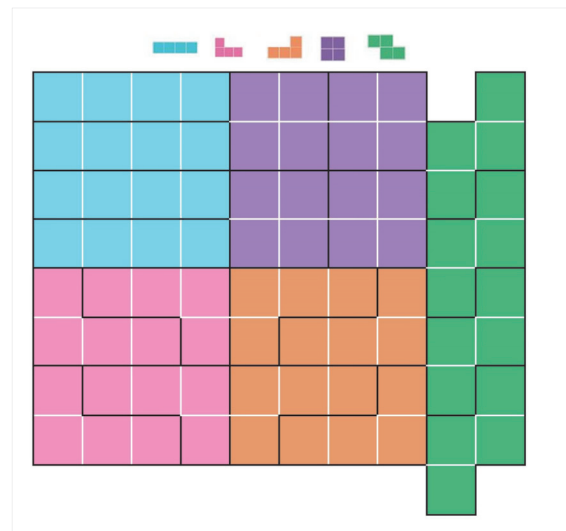
Tetris 보드와 테트로미노



PAPER TETRIS

Different Pieces of Tetris

4분할 활동

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

본문을 학습하면서 제대로 이해한 부분과 그렇지 못한 부분을 파악하고 스스로 복습하며 본문 내용을 이해할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

4분할 미션지, 개별 미션 정답지(또는 4색 포스트잇), 미션 모음판(또는 큰 종이), 가위, 풀

디딤영상 내용

- 지난 시간에 배운 본문 내용을 복습하게 한다. CD 화면이나 읽기 PPT를 보며 주요 내용을 되짚어 줄 수 있다.
- CD의 Read Animation을 보며 내용을 확인하게 할 수 있다.

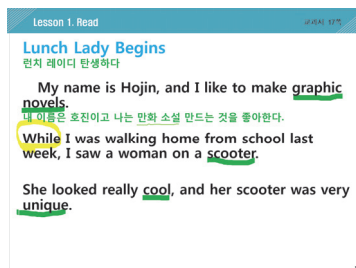
▼ 교사용 CD



▼ Read Animation



▼ 읽기 PPT



수업하기

활동 방법

① 본문 개별 학습지 확인

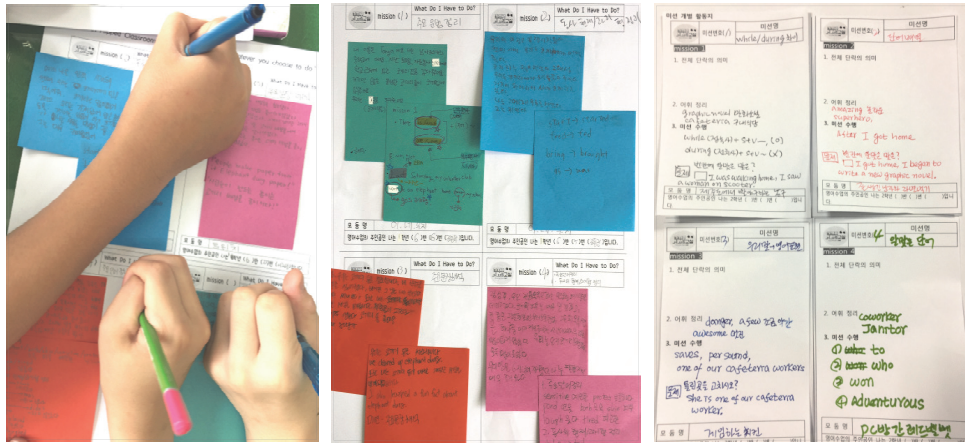
- 앞 차시에서 익힌 본문 개별 학습지를 한번 더 익히게 한다.

② 모둠 내 개별 미션 정하기

- 4분할 미션지 내용을 읽고, 자신의 수준에 맞는 미션을 찾는다.
- 개별 미션 정답지(또는 4색 포스트잇)에 자신의 미션에 해당하는 문제를 푼다.

③ 자신이 해결한 미션 설명하기

- 한 명씩 돌아가며 자신의 미션을 설명하고, 궁금한 점을 서로 묻고 답한다.
- 설명이 끝난 후, 개별 미션 정답지를 모아 모둠별 미션 모음판(또는 큰 종이)에 붙인다.



④ 마무리

- 모둠별로 4분할 미션 중 가장 어려웠던 부분을 한 번 더 확인한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 모둠별로 4분할 미션 문제를 직접 만들어 풀어보게 한다.
- 모둠내 활동이 끝난 후, 둘 남고 둘 가기(또는 하나 남고 셋 가기)로 본문을 반복 학습한다.
- Gallery Walk 활동으로 다른 모둠의 답안과 비교해 보며 활동 내용을 복습한다. 이때 모듬별로 다양한 결과가 나오도록 각자 미션 정답지에 추가 문제를 만들게 하는 것이 좋다.

Tips

for Teachers

- 개별 미션을 수행할 때도, 모르는 내용은 언제든지 서로 묻고 설명할 수 있다고 미리 알려준다.
- Gallery Walk 활동을 할 때는 모듬별로 미션 모음판을 설명하게 한다.

활동 자료

■ 4분할 미션지

| | |
|--|---|
| <p>mission 1 (p.17)</p> <p>My name is Hojin, and I like to make graphic novels. (was, while, walking, I) home from school last week, I saw a woman on a scooter. She looked really cool, and her scooter was very unique. Surprisingly, she was (the cafeteria, one of, workers) at school.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전체 단락의 의미 2. 어휘 정리 3. 미션 수행 | <p>mission 2 (pp.17-18)</p> <p>"Amazing! She looks so different outside the school," I thought. "I should write a graphic novel about her."</p> <p>(got, after, I home), I began to write a new graphic novel, <i>Lunch Lady Begins</i>. In it, Lunch Lady is a superhero.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전체 단락의 의미 2. 어휘 정리 3. 미션 수행 |
| <p>mission 3 (pp.18-19)</p> <p>She rides a super scooter that can fly. She (구하다) people from danger around the world. She also makes 100 cookies (1초당) and gives them away to hungry children.</p> <p>A few days later, I showed my graphic novel to my friends.</p> <p>"Awesome! I love this superhero. She's so cool," said all my friends.</p> <p>"Guess what? I modeled her on Ms. Lee, (우리 학교 식당에서 일하시는 분들 중 한 분)," I told them.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전체 단락의 의미 2. 어휘 정리 3. 미션 수행 | <p>mission 4 (p.19)</p> <p>I showed my book ①(to / for) Ms. Lee. She loved it, too. She also told me about her coworkers ②(who / which) had special talents. Ms. Park, another cafeteria worker, ③(win / won) a dancing contest. Mr. Kim, the janitor at our school, was once an ④(모험심이 강한) park ranger.</p> <p>"I'd like to write superhero stories about them. Do you think they'll like that?" I asked Ms. Lee.</p> <p>"Of course they will," she said cheerfully.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전체 단락의 의미 2. 어휘 정리 3. 미션 수행 |

■ 개별 미션 정답지 및 미션 모음판

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|---|
| <div data-bbox="199 237 272 300">  </div> <div data-bbox="280 237 362 279"> 미션번호() </div> <div data-bbox="370 237 548 279"> 미션명 </div> <div data-bbox="199 300 297 321"> mission 1 </div> <div data-bbox="199 331 354 352"> 1. 전체 단락의 의미 </div> <div data-bbox="199 457 297 478"> 2. 어휘 정리 </div> <div data-bbox="199 531 297 552"> 3. 미션 수행 </div> <div data-bbox="199 688 548 751"> <div data-bbox="199 688 272 709">모듬명</div> <div data-bbox="199 709 548 751">영어 수업의 주인공인 나는 2학년 ()반 ()번 ()입니다.</div> </div> | <div data-bbox="581 237 654 300">  </div> <div data-bbox="662 237 743 279"> 미션번호() </div> <div data-bbox="751 237 930 279"> 미션명 </div> <div data-bbox="581 300 678 321"> mission 2 </div> <div data-bbox="581 331 735 352"> 1. 전체 단락의 의미 </div> <div data-bbox="581 457 678 478"> 2. 어휘 정리 </div> <div data-bbox="581 531 678 552"> 3. 미션 수행 </div> <div data-bbox="581 688 930 751"> <div data-bbox="581 688 654 709">모듬명</div> <div data-bbox="581 709 930 751">영어 수업의 주인공인 나는 2학년 ()반 ()번 ()입니다.</div> </div> | <div data-bbox="963 751 1166 783">우리 모듬 미션 모음판</div> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="670 793 1052 1339"> <div data-bbox="678 804 751 867">  </div> <div data-bbox="760 804 841 846"> 미션번호() </div> <div data-bbox="849 804 1027 846"> 미션명 </div> <div data-bbox="678 867 776 888"> mission </div> <div data-bbox="678 898 833 919"> 1. 전체 단 </div> <div data-bbox="678 1024 833 1045"> 2. 어휘 정 </div> <div data-bbox="678 1098 833 1119"> 3. 미션 수 </div> <div data-bbox="678 1255 1027 1318"> <div data-bbox="678 1255 751 1276">모듬명</div> <div data-bbox="678 1276 1027 1318">영어 수업의 주인공인 나는 2학년 ()반 ()번 ()입니다.</div> </div> </td> <td data-bbox="1060 793 1448 1339"> <div data-bbox="727 1056 1003 1077">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> </td> <tr> <td data-bbox="670 1339 1052 1890"> <div data-bbox="678 1602 1003 1623">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> </td> <td data-bbox="1060 1339 1448 1890"> <div data-bbox="1117 1602 1393 1623">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> </td> </tr> </tr></table> | | <div data-bbox="678 804 751 867">  </div> <div data-bbox="760 804 841 846"> 미션번호() </div> <div data-bbox="849 804 1027 846"> 미션명 </div> <div data-bbox="678 867 776 888"> mission </div> <div data-bbox="678 898 833 919"> 1. 전체 단 </div> <div data-bbox="678 1024 833 1045"> 2. 어휘 정 </div> <div data-bbox="678 1098 833 1119"> 3. 미션 수 </div> <div data-bbox="678 1255 1027 1318"> <div data-bbox="678 1255 751 1276">모듬명</div> <div data-bbox="678 1276 1027 1318">영어 수업의 주인공인 나는 2학년 ()반 ()번 ()입니다.</div> </div> | <div data-bbox="727 1056 1003 1077">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> | <div data-bbox="678 1602 1003 1623">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> | <div data-bbox="1117 1602 1393 1623">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> |
| <div data-bbox="678 804 751 867">  </div> <div data-bbox="760 804 841 846"> 미션번호() </div> <div data-bbox="849 804 1027 846"> 미션명 </div> <div data-bbox="678 867 776 888"> mission </div> <div data-bbox="678 898 833 919"> 1. 전체 단 </div> <div data-bbox="678 1024 833 1045"> 2. 어휘 정 </div> <div data-bbox="678 1098 833 1119"> 3. 미션 수 </div> <div data-bbox="678 1255 1027 1318"> <div data-bbox="678 1255 751 1276">모듬명</div> <div data-bbox="678 1276 1027 1318">영어 수업의 주인공인 나는 2학년 ()반 ()번 ()입니다.</div> </div> | <div data-bbox="727 1056 1003 1077">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> | <div data-bbox="678 1602 1003 1623">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> | <div data-bbox="1117 1602 1393 1623">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> | | | | |
| <div data-bbox="678 1602 1003 1623">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> | <div data-bbox="1117 1602 1393 1623">개별 미션 정답지를 이곳에 붙이세요.</div> | | | | | | |

Mission imPossible:
Wall Dictation

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

Mission: Possible 활동을 통해 모둠원들과 협력하여 교과서 주요 문법을 이해하고 익힐 수 있다.

성취기준

[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.
[9영04-05] 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

Mission Possible: Wall Dictation 모둠 학습지, 청크(chunk) 리스트

디딤영상 내용

- 문법 PPT로 문법을 설명하고 예시문을 보며 실제 쓰임에 주목하도록 안내한다.
- Mission Possible 활동 방법을 간단히 안내한다.

▼ 문법 PPT

주격 관계대명사

관계대명사: 전속사+대명사 역할
두 문장을 연결함 선행사를 대신함

e.g. I know the boy. + The boy lives in Canada.

I know the boy who lives in Canada.

▷ 관계대명사 who가 이끄는 절이 선행사 the boy 수식
▷ who는 관계대명사절 안에서 주어 역할
→ 주격 관계대명사

• 주격 관계대명사의 종류

| 사람 | 사물, 동물 | 사람, 사물, 동물 |
|-----|--------|------------|
| who | which | that |

- I have a sister who(that) is good at singing.
나에게는 노래를 잘하는 여동생이 있다.

- Look at the cat which(that) is in the box.
상자 안에 있는 고양이를 봐라.

- There are many animals which(that) live in the forest.
숲에 사는 많은 동물들이 있다. ▷ 동사의 수는 선행사에 일치

▼ 활동 방법 설명

HOW TO PLAY 'MISSION: POSSIBLE'

1. Students are in groups of 4.
2. Students have to look at four pieces of paper showing each chunk of sentences that are illustrative of a grammar point.
(※ four pieces of paper are stuck on the classroom wall, to the notice-board or the corridor.)
3. Students have to make some sentences with their team using the chunk
4. First team to show the teacher the correct sentences gets 3 points.

수업하기

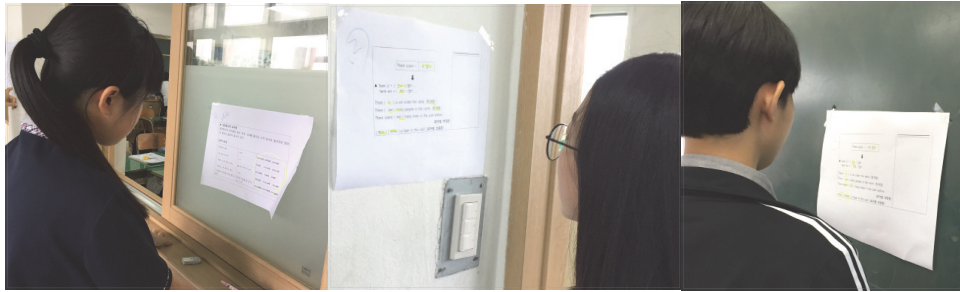
활동 방법

① 모둠별 디딤영상 확인 및 문법 학습

- 각자 정리한 디딤영상 시청 노트의 주요 내용을 모둠원들과 나누도록 한다.
- 교사용 자료실의 Grammar Worksheet 또는 worksheet을 변형한 개별 활동지를 나눠 주고, 문법을 이해하고 문제를 해결하게 한다.

② Mission Possible: Wall Dictation 활동

- 모둠 내에서 메시지를 전할 순서를 정한다.
- 교사가 먼저 청크(chunk) 리스트 4개를 각각 교실 안팎에 붙인 후 활동 내용을 설명한다.
- 교사가 메시지 번호를 부르면, 각 모둠의 메신저가 교실 안팎을 돌며 4개의 청크 리스트를 보고 해당 번호의 메시지를 모두 외운 뒤 모둠으로 돌아가 나머지 모둠원들에게 읽어 준다.
- 모둠원들이 함께 메시지를 받아 적고 빈칸에 알맞은 말을 넣어 한 문장으로 완성한다.
- 만든 문장을 선생님께 확인받아 정답이면 3점을 얻고 오류가 있으면 정답을 보고 고친다. 순서대로 돌아가며 메신저 역할을 한다.
- 가장 많은 점수를 받은 모둠에 보상한다.



③ 마무리

- 교과서에 해당 문법이 나온 부분을 찾아서 정리하도록 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 시간 제한을 두어 경주로 진행하면 좀 더 재미있게 공부할 수 있다. 이 경우, 학생들이 흥분해서 다치지 않도록 안전에 주의하게 한다.
- 모둠별 개별 학습지를 직소(jigsaw) 문법 활동으로 연결시킬 수 있다.

Tips

for Teachers

- 영화 《Mission Impossible》의 Main Theme 음악을 틀어주면 학생들의 참여를 좀 더 자연스럽게 유도할 수 있다.
- 문법을 어려워 하는 학생이 많으므로, 문법 학습지를 사전에 풀게 하여 선생님의 테스트를 통과한 학생에게 3급 영어교사 명찰을 걸어준다. 3급 영어교사 학생들이 각 모둠을 돌아다니며 학습 능력이 부족한 학생들을 가르치게 한다.

활동 자료

■ 모둠별 개별 활동지

| | | | | |
|---|--|-------------------|-------------|--|
| A | Lesson 1 Great Things about Yourself | Language Use | Student No. | |
| | | | Group Name | |
| | | Grammar Worksheet | Name | |

※ 괄호 안에서 적절한 단어를 골라 두 문장을 완성하십시오.

1. Look at the baby. He is sleeping on the floor.

→ Look at the baby (who / which) is sleeping on the floor.

2. I know a great park. The park is good for walking.

→ I know a great park (who / that) is good for walking.

3. Ms. Han is a famous cook. She won the first prize in the cooking competition.

→ Ms. Han is a famous cook (who / which) won the first prize in the cooking competition.

| | | | | |
|---|--|-------------------|-------------|--|
| B | Lesson 1 Great Things about Yourself | Language Use | Student No. | |
| | | | Group Name | |
| | | Grammar Worksheet | Name | |

※ 우리말과 일치하도록 빈칸에 적절한 말을 써 봅시다.

1. _____ I was walking home, I met my friend Jane.
(집으로 걸어가던 중에, 나는 내 친구 Jane을 만났다.)

2. You can sit here _____ you're waiting.
(당신은 기다리는 동안 여기에 앉아 있을 수 있어요.)

3. I always feel so tired _____ I work out.
(나는 운동을 하고 나면 항상 피곤하다.)

4. _____ he listened to music, he practiced playing the piano.
(음악을 듣고 난 후에, 그는 피아노 연주를 연습했다.)

| | | | | |
|---|--|-------------------|-------------|--|
| C | Lesson 1 Great Things about Yourself | Language Use | Student No. | |
| | | | Group Name | |
| | | Grammar Worksheet | Name | |

※ |보기|와 같이 자신이 되고 싶은 모습에 대해 이야기해 봅시다.

|보기| A: Tell me about someone that you want to be.
B: I want to be someone who can help people.
A: I see. I'm sure you can be someone who helps people.
B: How about you?
A: I want to be someone who helps people.

1. I want to be someone _____

2. My partner wants to be _____

| | | | | |
|---|--|-------------------|-------------|--|
| D | Lesson 1 Great Things about Yourself | Language Use | Student No. | |
| | | | Group Name | |
| | | Grammar Worksheet | Name | |

※ 관계대명사를 이용하여 두 문장을 하나의 문장으로 만들어 봅시다.

1. I have a sister. She is only five years old.
→ _____

2. I need a bag. It has many pockets.
→ _____

3. I know a boy. He likes to walk his dog.
→ _____

1 Page

1. Look at the baby
2. I know
3. Ms. Han is
4. *MISSING*
5. You can sit
6. I always feel
7. *MISSING*
8. *MISSING*
9. *MISSING*
10. She rides
11. She also told me

2 Page

1. *MISSING*
2. a great park
3. a famous cook
4. I was walking home,
5. here
6. so tired
7. he listened to music,
8. I was walking home
9. I got home,
10. a super scooter
11. about her coworkers

3 Page

1. is sleeping
2. *MISSING*
3. *MISSING*
4. I met
5. *MISSING*
6. *MISSING*
7. he practiced
8. from school last week,
9. I began to write
10. *MISSING*
11. *MISSING*

4 Page

1. on the sofa.
2. is good for taking a walk.
3. won the cooking contest.
4. my friend Jane.
5. you're waiting.
6. I work out.
7. playing the piano.
8. I saw a woman on a scooter.
9. a new graphic novel.
10. can fly.
11. had special talents.

Full Sentence Sheet

1. Look at the baby / **who** / is sleeping / on the sofa.
2. I know / a great park / **that** / is good for taking a walk.
3. Ms. Han is / a famous cook / **who** / won the cooking contest.
4. **While** / I was walking home, / I met / my friend Jane.
5. You can sit / here / **while** / you're waiting.
6. I always feel / so tired / **after** / I work out.
7. **After** / he listened to music, / he practiced / playing the piano.
8. **While** / I was walking home / from school last week, / I saw a woman on a scooter.
9. **After** / I got home, / I began to write / a new graphic novel.
10. She rides / a super scooter / **that** / can fly.
11. She also told me / about her coworkers / **who** / had special talents.

Spinning Chain Writing

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

SCW(Spinning Chain Writing) 활동으로 목표 언어형식을 익히고 스스로 이해 여부를 확인하고 보완할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

SCW 학습지, 네임 펜 또는 컬러 사인펜

디딤영상 내용

- 교사용 CD 또는 문법 PPT를 활용하여 문법을 간단히 설명한다.
- SCW 활동 방법을 간단히 안내할 수 있다.

▼ 교사용 CD

▼ 문법 PPT

수업하기

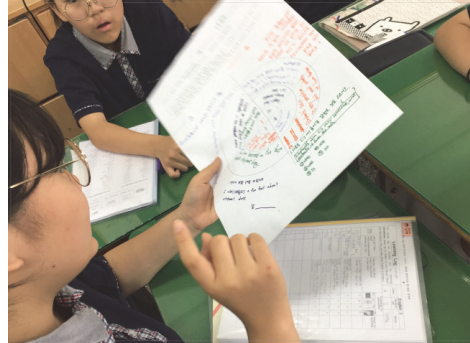
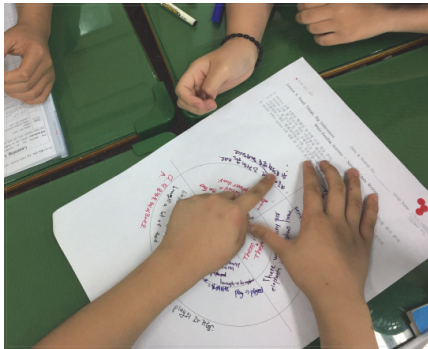
활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 디딤영상에서 본 내용을 공유한다.

② SCW 활동

- 각 모둠원이 각기 다른 색의 펜으로 맨 안쪽 부채꼴에 주격 관계대명사 who, which, that 과 접속사 while 혹은 after을 쓴다.
- SCW 보드를 시계 방향으로 90도 돌려서 맨 안쪽의 부채꼴에 옆의 친구가 쓴 내용(주격관계대명사, 접속사)에 대한 쓰임을 두 번째 부채꼴에 간단히 설명한다.
- 다시 SCW 보드를 시계 방향으로 90도 돌려서 세 번째 부채꼴에 옆의 친구가 설명한 내용(주격관계대명사, 접속사)에 해당하는 예문을 교과서에서 찾아 쓰고 필요하면 문장의 뜻이나 간단한 설명을 적는다.
- 다시 SCW 보드를 시계 방향으로 90도 돌려서 맨 마지막 부채꼴에는 세 번째 부채꼴에 옆의 친구가 쓴 예문을 보고 영어 문제를 한 문항씩 만들어 본다.
- SCW 보드가 완성되면 각 모둠원이 만든 문제를 90도씩 돌려 풀어보면서 서로 궁금한 내용이 있으면 질문과 답하는 시간을 갖는다. (이때 오류가 있으면 서로 수정한다.)



활동 변형/ 확장 아이디어

- ‘하나 남고 셋 가기’ 활동으로 모둠 간 이동을 통하여 각 모둠에서 만든 영어 문제를 접하고 대답하는 시간을 가짐으로써 다른 친구들의 생각을 함께 나눌 수 있는 기회를 준다.

Tips

for Teachers

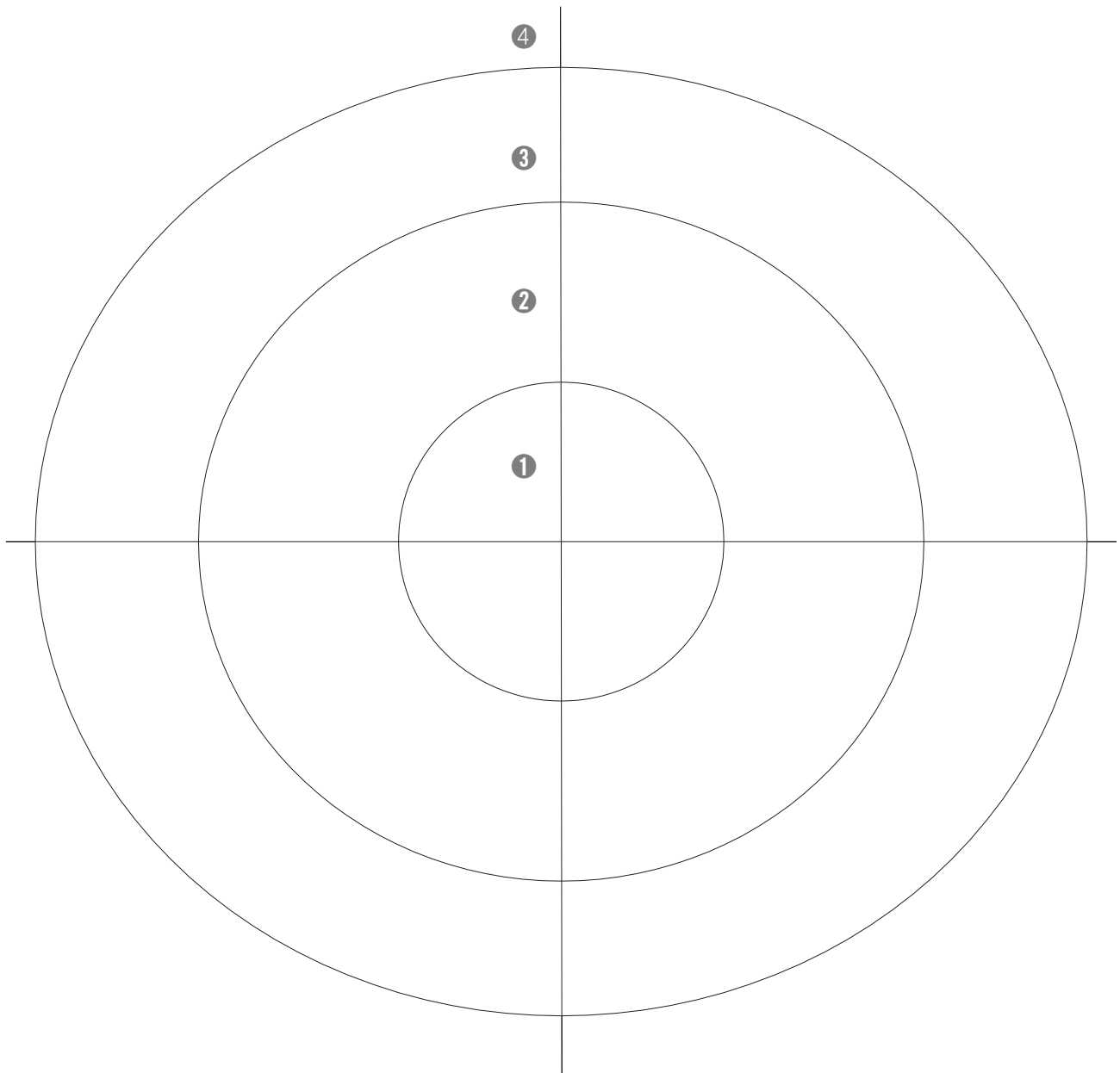
- 모둠 내에서 학습 능력이 부족한 학생이 본 활동을 하는데 어려움이 있을 수 있으므로, 그 학생에게 맞는 수준의 내용(문장 속 어휘 쓰기 등)을 써도 괜찮다.

Lesson 1. Great Things about Yourself

Grammar - Spinning Chain Writing

- ❶ 주격관계대명사 who, which, that와 접속사 while, after 쓰기
- ❷ ❶의 쓰임과 간단한 설명 쓰기
- ❸ ❷이 쓰인 문장을 본문에서 찾아 쓰기
- ❹ ❸에서 쓴 문장을 보고 영어 문제를 한 문항 만들기

(※ SCW 보드 완성 후, 만든 문제를 90도씩 돌려 풀어보면서 서로 궁금한 내용이 있으면 묻고 답해 보세요.)



6 X 6 주사위 게임

난이도 중상

소요시간 45분

활동 목표

6X6 주사위 게임을 하며 단원 핵심 내용을 기억하고 있는지 확인하고 스스로 학습 자신감을 높일 수 있다.

성취기준

[9영04-04] 개인 생활의 경험이나 계획에 대해 문장을 쓸 수 있다.
[9영04-05] 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

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

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

6 X 6 주사위 보드, 주사위, 단원 핵심내용 정리 학습지, 네임펜 또는 컬러 펜

디딤영상 내용

- 단원 수업에서 사용했던 디딤영상을 보며 복습하게 할 수 있다.

수업하기

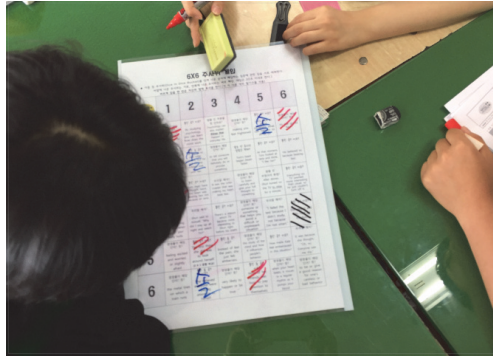
활동 방법

① 단원 핵심 정리 학습지

- 교사용 자료실의 활동자료, Worksheet을 활용하여 단원 학습 내용을 정리하게 한다.
- 어휘, 읽기, 문법 영역의 핵심 내용을 정리한 학습지를 별도로 만들어 활용해도 좋다.

② 6 X 6 주사위 게임 활동

- 단원 핵심 학습 내용을 바탕으로 한 6 X 6 주사위 보드를 모듈별로 준다.
- 주사위를 두 번 던진다. 처음 던진 주사위 눈금이 보드의 세로칸, 두 번째로 던진 주사위 눈금이 가로칸에 해당하며 두 칸이 만나는 곳의 문제에 답한다. (이때 답은 30초 내로 해야 하며, 시간을 초과하면 상대방에게 순서가 넘어간다.)
- ※ 이중 점 주사위(Dice In Dice Bucket)를 이용하면, 주사위를 두 번 던지지 않고 바깥 주사위 눈금을 세로칸, 안쪽 주사위 눈금을 가로칸으로 설정해 활동할 수 있다.
- 모르는 문제가 나오면 모듈원들에게 물어서 설명을 들은 후 다시 답을 해야만 계속 게임에 참여할 수 있다.



③ 마무리

- 보드 문제의 답을 함께 확인한다. 단원 내용을 정리하는 활동이므로 잘 이해되지 않는 것은 반드시 질문과 설명을 통하여 알 수 있도록 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 주사위 보드에서 이벤트 칸을 문제로 바꾼 후, 땅따먹기 활동으로 활용할 수 있다.
 - 각 모듈원은 각기 다른 색의 필기구를 든다.
 - 순서대로 돌아가며 문제를 풀고, 답을 맞히면 자신의 필기구로 영역을 표시한다.
 - 게임이 끝났을 때 가장 많은 땅을 차지한 사람이 우승자가 된다.

Tips

for Teachers

- 한 차시 동안 이 게임만 하면 자칫 학생들이 지루해 할 수도 있으므로, 일정 시간 내에 모듈 활동을 마친 후 '돌 남고 돌 가기' 형태로 이동하여 진행하면 재미있게 수업을 이끌어 갈 수 있다.

6X6 주사위 게임

♣ 주사위를 두 번 던진다. 처음 던진 주사위의 눈금이 아래 보드의 세로칸, 두 번째 주사위 눈금이 가로칸에 해당하며 두 칸이 만나는 곳의 문제에 답한다. 30초 이내로 답하고 바르게 답하면 해당 칸을 색칠한다. (각자 다른 색의 펜 사용)

|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|--|---|--|--|--|
| 1 | 단어의 뜻? janitor |  한번 더~ | 두 문장을 한 문장으로? I need a bag. + It has many pockets. |  | 빈칸 알맞은 것? She saves people from d____ around the world. (위험) | 우리말 뜻? nervous |
| 2 |  주세여~ | 빈칸 알맞은 것? She looked really c____. (멋진) |  | 우리말 뜻? She rides a super scooter that can fly. |  Great Hit X 3회 | 괄호 안 단어배열? a city _____. (beautiful, which, buildings, many, has) |
| 3 | 두 문장을 한 문장으로? I know a boy. + He likes to walk his dog. |  | 단어의 뜻? cafeteria | 빈칸 알맞은 형태? Wow! You're good at (recycle) old clothes. | 단어의 뜻? vote | 괄호 안 단어배열? someone _____. (is, the, at, good, playing, who, guitar) |
| 4 | 단어의 뜻? contest |  Great Hit X 3회 | 우리말 뜻? I modeled her on Ms. Lee, one of our cafeteria workers. |  주세여~ | 빈칸 알맞은 것? She told me about her c____. (동료들) |  한번 더~ |
| 5 |  | 우리말 뜻? She saves people from danger around the world. | 단어의 뜻? park ranger |  | 단어의 뜻? awesome |  주세여~ |
| 6 | 빈칸 알맞은 것? Her scooter was very u_____. (독특한) |  한번 더~ | 단어의 뜻? graphic novel | 괄호 안 단어배열? I want to _____. (a, that, have, car, fly, can) |  Great Hit X 3회 | 두 문장을 한 문장으로? I have a sister. + She is only five years old. |

Plickers*를 활용한 기억 호출

*학생들의 답변을 실시간으로 수집하고 통계낼 수 있는 사이트

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

단원 학습 내용을 스스로 점검하고 부족한 부분을 확인할 수 있다.

성취기준

[9영01-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

Plickers 카드, 단원 핵심내용 정리 학습지

디딤영상 내용

Plickers(<https://plickers.com/>)를 소개하고 활동 방법을 안내한다.

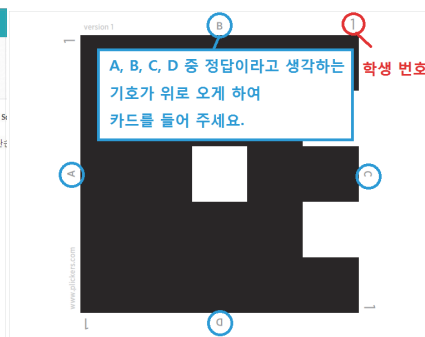
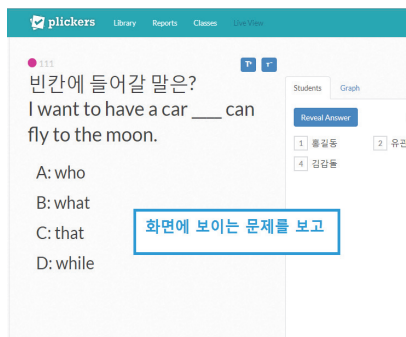
※ 교사: Sign Up 가입 > Classes 반 생성 및 학생 등록(1번 학생부터)

> Library 문제 출제(4지선다 또는 T/F) > Cards 학생용 고유 카드 출력

> 휴대전화 등 모바일 기기에서 Plickers 앱 설치

※ Plickers는 사이트의 사정에 의해 폐쇄될 수 있으며, online quiz maker 등의 키워드로 기타 사이트를 찾아볼 수 있다.

▼ Plickers 활동 방법 소개



수업하기

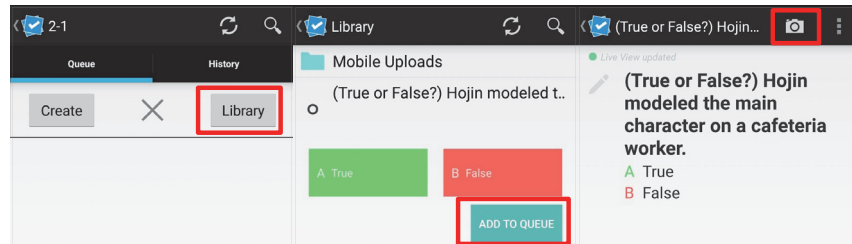
활동 방법

① 활동 준비

- 모듈별로 Plickers 활동 방법을 이해했는지 간단히 확인하게 한다.
- 각 학생에게 고유 번호에 맞는 Plickers 카드를 나누어 준다.
- 교사는 컴퓨터에서 Plickers 사이트에 접속한 후 LiveView 메뉴를 선택한다.

② Plickers 활동

- Plickers 앱에서 반(Class)을 선택 후, Library의 문제를 Add to Queue 버튼으로 선택한다.



- 학생은 컴퓨터 화면에 출력된 문제를 보고 선택지 A~D 중 정답이라고 생각하는 것을 카드의 위쪽에 오게 하여 카드를 든다.
- 교사는 앱 화면 상단에 있는 카메라 버튼을 눌러 학생들의 카드를 스캔한다.
- 활동 후 사이트 Reports > Scoresheet를 보여주며 각자 자신의 응답과 정답을 확인하게 한다.
- 어려웠던 문제를 질문하게 하여 설명한다.

③ 마무리

- 전체 학생과 단원 주요 내용을 한번 더 되짚어 보며 정리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- Plickers 활동을 위해 만든 문제들을 4종 종합 문제(4종 색지에 영역별 문제 출제)로 만든다.
- 각 모듈에 단원 정리 학습지를 나누어 주고 일정 시간동안 학습하게 한다.
- 미리 선정한 포레 교사에게 4종 종합 문제 세트를 검사받고 통과한 학생은 별도 보상한다.

참고 자료

- Plickers 사용법
 - 영어로 소개하는 영상: <https://www.youtube.com/watch?v=Qpx56rjCVjQ>
 - hwp 한글 파일로 사용법을 정리한 사이트: <http://sciencelove.com/2135>
 - 사용법 소개 및 시뮬레이션 기회 제공: <https://tty.jaedong.kim/plickers/>

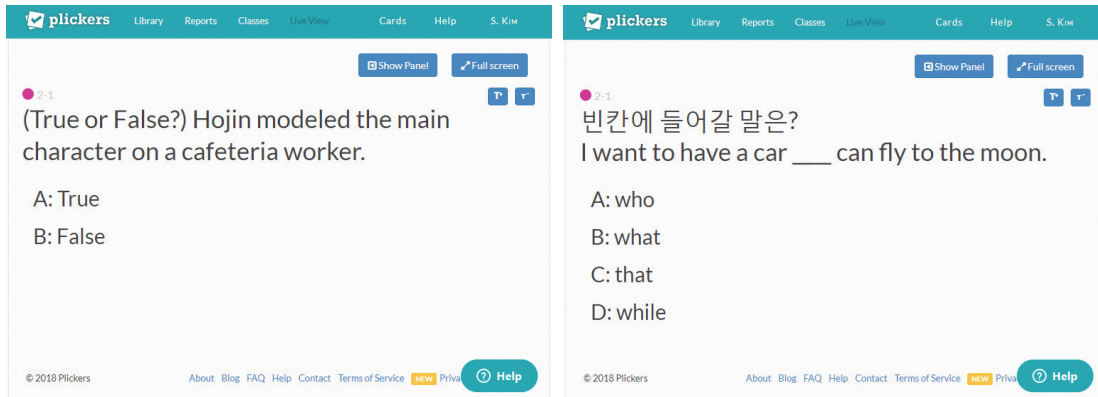
Tips

for Teachers

- 대부분 학생들이 Plickers 활동에 굉장한 관심을 갖고 참여하지만, 일부 학생들이 소극적으로 반응하는 경우가 있다. 이때 난이도가 아주 낮은 문제를 화면에 출력시켜서 그 학생들이 함께 참여하도록 이끄는 것이 중요하다.

활동 예시

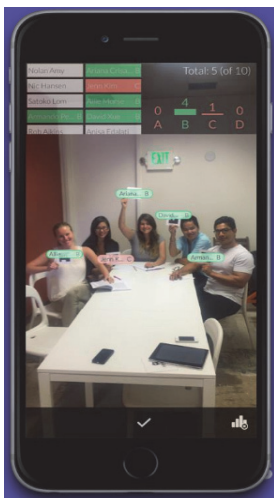
1. 문제 화면 출력 (Show/Hide panel 버튼: 실시간 응답 확인/해제)



2. 개별 또는 모둠별 정답 선택 (모둠 번호에 맞게 모둠별로 카드를 나눠주면 모둠별 활동으로도 할 수 있음)



3. 정답 스캔



4. Scoresheet 화면 출력

http://plickers.com/scoresheet

| Class | Science 3-1 | Date | 1/14/16 - 1/15/16 | Apply |
|--------|-------------------|------|-------------------|-------|
| Card # | Student name | 1 % | 1 % | |
| | | # | | |
| | | 91 | 95% | 55% |
| 1 | Ariana Apple | 100 | A | C |
| 2 | Bruno Banana | 92 | A | B |
| 3 | Charlie Cherry | 92 | A | C |
| 4 | Doris Durian | 100 | A | C |
| 5 | Elisabeth Eardant | 83 | B | D |

*이미지 3, 4 출처: <https://plickers.com/>

LESSON 2 Where Do People Live?

| | | |
|------|--------------------|----|
| (V) | Tarsia Word Puzzle | 51 |
| (LS) | Forget Me Not | 55 |
| (R) | Expert Activity | 58 |
| (R) | Baskin Robbins 31 | 61 |
| (GW) | 릴레이 퀴즈 | 64 |
| (C) | 연꽃맵 & 포스터 만들기 | 68 |

Where Do People Live?

Tarsia Word Puzzle

난이도 하

소요시간 45분

활동 목표

친구들과 협력하여 퍼즐을 맞추는 활동을 통해 즐겁고 재미있게 수업에 참여하며 새로운 어휘를 익힌다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리역량, 의사소통역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

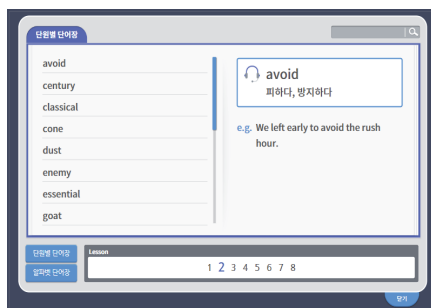
준비물

단어 학습지, Tarsia 퍼즐 카드

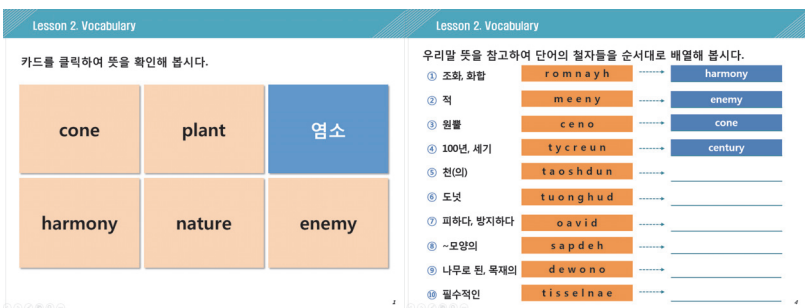
디딤영상 내용

- 교사용 CD의 단어장 또는 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 단원의 주요 어휘의 발음과 뜻을 설명한다.
- 어휘를 소리내어 읽으며 발음을 익히도록 유도한다.

▼ 교사용 CD



▼ 어휘 PPT



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인 및 활동 준비

- 교사용 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 교사와 함께 단어를 읽으며 발음을 익힌다.
- 학생들은 단어를 익히며 개인별 어휘 학습지를 완성한다.
- 모둠별로 10~15분간 어휘를 모두 익혔는지 확인한다.

② 모둠별 단어 시험 보기

- 모둠별로 단어 시험 목표 점수를 정하고 교사는 칠판에 적어둔다.
이때 교사는 학생들의 수준을 미리 파악하여 지나치게 낮은 점수가 나오지 않게 조절한다.
- 한 명씩 나와서 단어를 부르면 나머지 학생들은 빈 종이에 단어와 뜻을 적는다.
(교사가 단어를 불러주기 보다 학생이 부르게 하면 학생들이 발음 연습을 신경 써서 하게 되어 좋다. 특히, 학업 성취도가 낮은 학생은 단어 학습에 대한 동기 부여가 된다.)
- 단어 시험이 끝나면 모둠별로 바꾸어 채점하고, 채점이 끝난 후 원래 모둠에 돌려 준다.
- 모둠별로 점수를 합산하여 칠판에 적는다.
- 모둠별 목표 달성도를 확인한 후 도달한 팀에게 보상한다.

③ Tarsia 퍼즐 맞추기

- 교사가 미리 제작해 둔 Tarsia 퍼즐 세트를 모둠별로 나누어준다.
- 퍼즐을 모두 펼친 것을 확인한 뒤 타이머를 세팅한다. (5분~7분)
- 교사는 돌아다니며 한 학생이 독점적으로 하지 않도록 지도한다.
- 가장 빨리 완성한 팀에게 보상한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 어휘 학습 사이트(예: 클래스카드 <http://www.classcard.net>, Quizlet <https://quizlet.com>)에서 단어 리스트를 만들어 학급 SNS에 공지한 후, 학생들에게 학습 결과를 SNS에 올리게 한다.
- 모둠별 단어 시험은 한 단원이 끝날 때까지 3~4회 정도 실시하고, 매 시험이 끝날 때마다 다음 시험을 위한 목표를 재설정하도록 한다. 이때 목표는 학생들의 의견을 들어주되, 이전 시험보다 높게 잡도록 유도한다.

참고 자료

- Tarsia 사이트

Tips

for Teachers

- 교사가 미리 Tarsia 퍼즐을 완성해 보고 학생들에게 제시할 시간을 설정하는 것이 좋다.
- 모둠 단어 시험에서 시험을 못본 모둠원을 비난하지 않도록 주의를 준다.

■ 개인별 단어 학습지

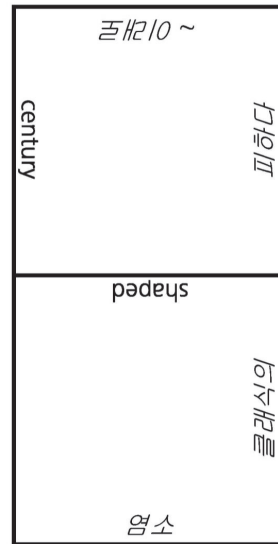
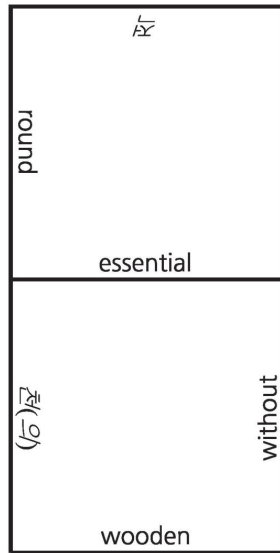
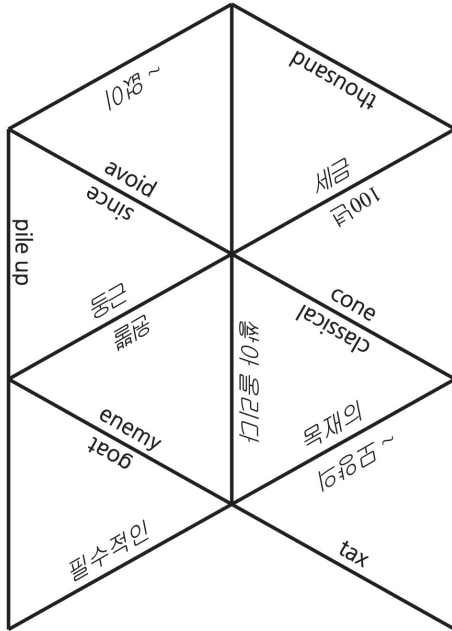
Lesson 2 Words

| | | | |
|--|-----------|--|------------|
| | 원뿔 | | 필수적인 |
| | 식물 | | 쉽게 |
| | 염소 | | 남부의 |
| | 조화 | | ~없이 |
| | 자연 | | 피하다 |
| | 적 | | 쌓아 올리다 |
| | 세금 | | 세금 징수원 |
| | 1세기, 100년 | | 등근 |
| | 숲 | | 전체의 |
| | 보호하다 | | 대문 |
| | 마을, 촌락 | | 저장, 보관 |
| | 무너뜨리다 | | 목재의, 나무로 된 |

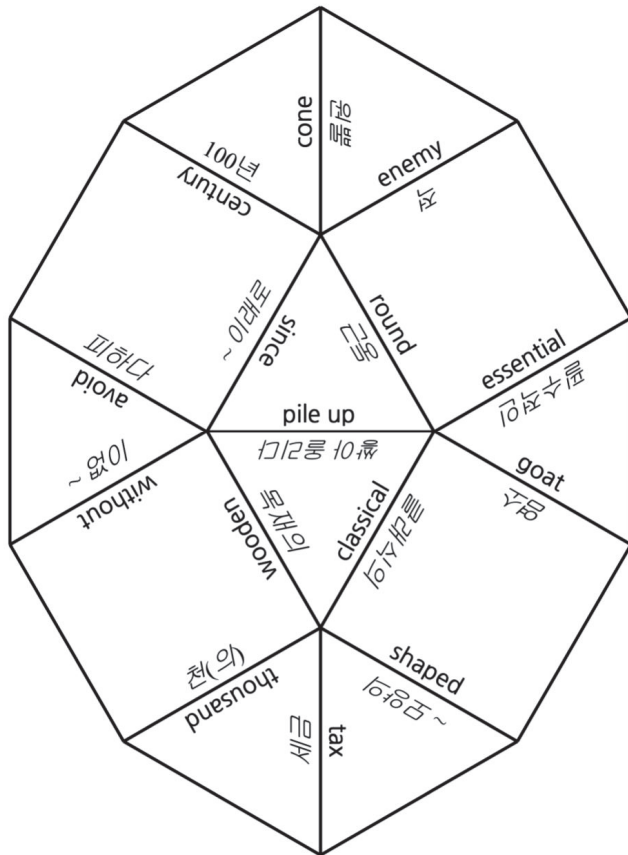
◆ 위 단어 중 3개를 골라 그 단어가 쓰인 문장을 교과서에서 찾아 쓰고 해석해 보세요.

| | | |
|-------|--|--|
| 단어 | | |
| 문장 해석 | | |
| 단어 | | |
| 문장 해석 | | |
| 단어 | | |
| 문장 해석 | | |

■ Tarsia 조각 그림 3개



■ Tarsia 조각 완성된 모습



Forget Me Not

난이도 중

소요시간 90분

활동 목표

친구들과 협력하여 대사를 외우고 배열하는 활동을 통해 즐겁고 재미있게 수업에 참여하며 새로운 표현을 익힌다.

성취기준

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

핵심역량

의사소통역량, 공동체 역량, 자기 관리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

대화문 strips, 개인 및 모둠 활동지

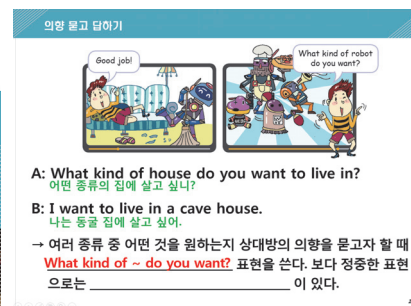
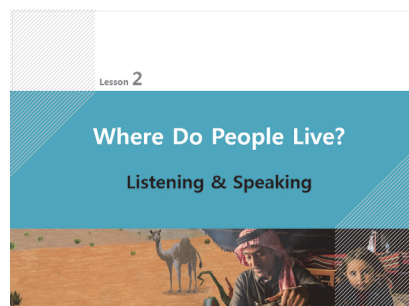
디딤영상 내용

- 상대방의 의향을 묻고 답하는 표현을 소개한다.
- 위치 묻고 답하는 표현을 소개한다.
- 학생들이 Forget Me Not 활동을 접해 보지 않은 경우, 활동 방법을 디딤영상으로 소개할 수 있다.

▼ 교사용 CD



▼ 의사소통기능 PPT



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 교과서의 Listen & Speak 1, 2를 공부하며 디딤영상에서 배운 표현을 확인한다.
- 교과서 활동을 통해 주요 표현을 익힌다.
- 모둠별로 간단히 주요 표현을 사용하여 자유롭게 대화를 연습한다.

② Forget Me Not 활동

- Communicate 대화문 strip을 각 모둠에 나눠 주고 활동 방법을 설명한다.
- 각자 맡은 문장을 3~5분 동안 외우게 하고, 시간이 지나면 strip을 회수한다.
- 어깨짝끼리 서로 외운 문장을 불러주고 모둠별 활동지에 받아 적게 한다.
- 교사는 돌아다니며 모둠별로 80% 이상 쓴 것을 확인하면 다시 strip을 나눠 주고 철자나 빠진 부분을 채우게 한다.
- 문장을 다 쓰고 나면 모둠별로 문장을 해석해 가며 순서를 배열한다.
- 배열이 모두 끝나면 돌아가고 돌납기 활동을 통해 모둠별로 확인한다.
- 확인이 모두 끝난 후 개인별 학습지를 완성한다.

③ 진화 게임

- 모둠별로 10분간 대화를 외우게 한다.
- 4단계의 활동지를 모둠별로 나눠 주고 진화 게임을 하게 한다.
 - 모둠별로 돌아다니며 다른 모둠과 외운 대화를 서로 주고 받는다.
 - 대화를 마친 후 가위바위보를 하여 이긴 모둠이 진화를 하며, 진 모듬은 이긴 모듬의 활동지에 체크 표시를 해 준다.
 - 모든 모듬원이 돌아가며 대화에 참여한다.
 - 가위바위보에서 계속 지는 모듬은 교사와 대화하여 통과하면 진화하도록 한다.
 - 가장 빨리 진화한 모듬에 보상한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- Forget Me Not 활동을 마친 후, 학생들에게 대화문 내용을 자신의 실생활과 접목시켜 다시 쓰게 하여 연습하게 한다.
- 새로 만든 대화문을 영상으로 만들어 학급 SNS에 올려 공유하게 하고, 동료평가나 선פל(착한 답글) 달기 활동을 하게 한다.

Tips

for Teachers

- 진화 게임에서 모듬내 순서를 정해 반드시 모든 모듬원이 대화에 참여하도록 지도한다.
- 모듬간 대화를 나눌 때 도움이 필요하면 교사나 다른 모듬원의 도움을 받아도 된다고 알려 주고, 잘하지 못하는 모듬원을 질책하지 않도록 주의를 준다.

활동 자료

■ 대화문 strips

| |
|--|
| Welcome to Jeonju Hanok Guesthouse. May I help you? |
| Yes, I'd like a room for two nights. |
| Well, what kind of room would you like? |
| Do you have a room with a garden view? You have a lovely garden. |
| Yes, we do. Every room in our house has a garden view, but there are no beds in the rooms. |
| Do I have to sleep on the floor? |
| Yes, you do. |
| O.K. I'll give it a try. Where can I have breakfast? |
| You can have breakfast in the dinning room, next to the kitchen. |
| I see. |
| O.K. You're in the Nabi room. Here's your key. |
| Thank you. |

■ 모둠 활동지

| Lesson 2 Communicate (Group worksheet) | |
|---|------------------------|
| Group name : | |
| 1. 모둠원들끼리 서로 외운 문장을 불러 주고 받아 쓴 후, 우리말로 해석해 보세요. | |
| 2번이 1번에게 외운 문장을 불러 주세요. | 3번이 4번에게 외운 문장을 불러주세요. |
| | |
| 1번이 3번에게 외운 문장을 불러주세요. | 4번이 2번에게 외운 문장을 불러주세요. |
| | |
| 2. 문장 해석이 모두 끝나면 문장들을 문맥에 맞게 순서대로 배열해 보세요. | |

■ 개인 학습지

| Lesson 2 Communicate (개인 학습지) | |
|---------------------------------------|--|
| 1. 모둠원들과 함께 작성한 대화문을 자신의 학습지에 옮겨 쓰세요. | |
| Woman | |
| Man | |
| Woman | |
| Man | |
| Woman | |
| Man | |
| Woman | |
| Man | |
| Woman | |
| Man | |
| Woman | |
| Man | |
| 2. 위 대화에서 다음 문장을 찾아 써 보세요. | |
| 이들 동안 묵을 방을 부탁합니다. | |
| 어떤 종류의 방을 원하세요? | |
| 여기 열쇠 받으세요. | |
| 방에 침대는 없습니까. | |
| 아침은 어디에서 먹을 수 있나요? | |
| 정원이 보이는 방이 있나요? | |
| 주방 옆에 있는 식당에서 아침을 드실 수 있습니다. | |

■ 모둠별 진화 게임 활동지

| Evolution Game | |
|--|--|
| 1. 대화를 외운 후, 교실을 돌아다니며 다른 모둠과 외운 대화를 주고 받습니다. | |
| 2. 대화를 마친 후 가위바위보를 하여 이긴 모둠이 진화를 합니다. | |
| 3. 진 모듬은 이긴 모듬 활동지의 □에 체크 표시를 합니다. | |
| 4. Level 1에서 Level 4의 순서로 진화하며, 가장 빨리 진화한 모듬이 이깁니다. | |
| Level 1 A Welcome to Jeonju Hanok Guesthouse. May I help you? B Yes, I'd like a room for two nights. | Level 2 A Welcome to Jeonju Hanok Guesthouse. May I help you? B Yes, I'd like a room for two nights. A Well, what kind of room would you like? B Do you have a room with a garden view? You have a lovely garden. A Yes, we do. |
| Level 3 A Every room in our house has a garden view, but there are no beds in the rooms. B Do I have to sleep on the floor? A Yes, you do. B O.K. I'll give it a try. Where can I have breakfast? A You can have breakfast in the dinning room, next to the kitchen. B I see. A O.K. You're in the Nabi room. Here's your key. B Thank you. | Level 4 A Welcome to Jeonju Hanok Guesthouse. May I help you? B Yes, I'd like a room for two nights. A Well, what kind of room would you like? B Do you have a room with a garden view? You have a lovely garden. A Yes, we do. Every room in our house has a garden view, but there are no beds in the rooms. B Do I have to sleep on the floor? A Yes, you do. B O.K. I'll give it a try. Where can I have breakfast? A You can have breakfast in the dinning room, next to the kitchen. B I see. A O.K. You're in the Nabi room. Here's your key. B Thank you. |

Expert Activity

난이도 중

소요시간 90분

활동 목표

수준별로 학습한 본문 내용을 모둠원들에게 설명하는 과정을 통해, 자기주도적으로 본문을 학습하고 공동체 역량을 함양할 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

지식정보처리역량, 공동체 역량, 자기 관리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

전문가별 학습지, 개인 학습지, 스마트폰 또는 태블릿 PC, 이어폰, 이어폰 분배기

디딤영상 내용

- 본문의 핵심 어구, 주요 단어 및 다의어 등 해석할 때 어려운 부분을 설명한다.
- Read Animation을 보며 본문 학습에 흥미를 갖고 내용을 파악하게 한다.
- 전문가 활동의 기본 규칙을 설명한다.

▼ 교사용 CD

In harmony with nature, people have built wooden houses for a long time. To build strong and warm houses, they cover their roofs with grass. The grass roofs protect them from the long cold winters and strong winds.



07 1 1.5
0000

▼ Read Animation



and living rooms and bedrooms on the third and fourth floors.

02:34 / 02:36

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상에서 배운 표현을 모둠별로 확인한 후 간단히 발표하게 한다.

② Expert Activity

- 모둠별로 학습자를 미리 보여주고 역할을 나누게 한다.
- 전문가들끼리 모여 그룹을 구성한다.
- 전문가 그룹별로 스마트폰이나 태블릿 PC를 하나씩 쓰게 하고, 이어폰을 나눠 준다.
- 전문가 그룹 내에서 주어진 본문을 함께 공부하면서 주요 내용을 정리하고, comprehension check up 문제를 해결한다. 전문가 3, 4 그룹은 문제를 한 개 만든다.
- 내용이 잘 이해되지 않으면 디딤영상을 다시 보면서 공부할 수 있다.
- 교사는 돌아다니며 진행이 잘 되고 있는지 확인한다. 전문가 1, 2 그룹의 경우, 진행이 잘 안되면 교사가 설명을 해 주거나 활동 팁을 주며 진행을 독려한다.
- 전문가 활동이 끝나면 원래 모둠으로 돌아가 모둠원들에게 자신이 공부해온 것을 차례로 돌아가며 설명한다.
- 전문가들의 설명을 들으면서 각자 개인 학습지에 들은 내용을 정리한다.
- 모든 전문가의 설명이 끝나면 전문가 3, 4 그룹에서 만든 문제에 대한 답을 모둠원들끼리 협력하여 작성한다.
- 둘 가고 둘 남기 활동으로, 다른 모둠의 답을 확인한다.
- 반 전체가 함께 답을 확인한 후 수업을 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 개인 학습지에 본문을 영어로 쓰고 해석을 쓸 칸을 만들어 줄 수도 있다.
- 전문가 3, 4 그룹에서 comprehension check up 문제를 만들 때 각자 서로 다른 문제를 만들게 하고 원래 모둠으로 돌아가 학습한 후 둘 가고 둘 남기 활동으로 모둠별 문제를 다른 모둠과 공유하게 해도 좋다.

참고 자료

- 영어 거꾸로교실 수업 자료집, 중학교 영어 1 거꾸로교실 수업 활용서

Tips

for Teachers

- 전문가 활동이 끝난 후 본문의 내용을 마인드맵이나 Visual thinking 형태로 표현하게 하면 본문 내용을 훨씬 쉽게 이해할 수 있다.

활동 자료

■ 전문가 그룹 학습지

Lesson 2 Where Do People Live?

활동 방법

1. 전문가 그룹별로 모여 디딤영상을 참고하여 문장을 해석하고 주요 구문의 의미를 파악합니다.
2. 원래 모둠으로 돌아가 모둠원들에게 전문가 그룹에서 공부한 내용을 자세히 설명해 줍니다.

| Expert 1 | |
|---|--|
| <p>Grass Roofs Have ? see animals people here</p> <p>문장 해석</p> | <p>Lesson 2 Where Do People Live?</p> <p>활동 방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전문가 그룹별로 모여 디딤영상을 참고하여 문장을 해석하고 주요 구문의 의미를 파악합니다. 2. 원래 모둠으로 돌아가 모둠원들에게 전문가 그룹에서 공부한 내용을 자세히 설명해 줍니다. |
| | Expert 2 |
| | <p>To build strong and warm houses, they cover their roofs with grass. The grass roofs protect them from the long cold winters and strong winds. Sometimes, trees or plants grow out of the grass roofs, and some animals enjoy their meals there.</p> |
| | Expert 3 |
| | <p>문장 해석</p> |
| <p>주요 구문</p> | |
| <p>Q1. What do the grass roofs protect people in Norway from?</p> <p>A1 :</p> | |
| <p>Q2. What do the grass roofs protect people in Norway from?</p> <p>A2 :</p> | |

Lesson 2 Where Do People Live?

활동 방법

1. 전문가 그룹별로 모여 디딤영상을 참고하여 문장을 해석하고 주요 구문의 의미를 파악합니다. 두 번째 질문(Q2)를 만듭니다. 답은 달지 않습니다.
2. 원래 모둠으로 돌아가 모둠원들에게 전문가 그룹에서 공부한 내용을 자세히 설명해 줍니다.

| Expert 3 | |
|---|--|
| <p>Big Round Roofs</p> <p>From the sky in a part of southern China, you can see round roofs that look like big doughnuts. They are the roofs of the big round houses of the Hakka people. They have lived in houses like these for about a thousand years to protect themselves from enemies. The houses have only one gate without any windows on the first floor. Each house is big enough for a whole village. It usually has four stories. It has kitchens on the first floor, storage rooms on the second floor, and living rooms and bedrooms on the third and fourth floors.</p> | <p>Lesson 2 Where Do People Live?</p> <p>활동 방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전문가 그룹별로 모여 디딤영상을 참고하여 문장을 해석하고 주요 구문의 의미를 파악합니다. 두 번째 질문(Q2)를 만듭니다. 답은 달지 않습니다. 2. 원래 모둠으로 돌아가 모둠원들에게 전문가 그룹에서 공부한 내용을 자세히 설명해 줍니다. |
| | Expert 4 |
| | <p>문장 해석</p> |
| | Expert 5 |
| <p>주요 구문 및 표현</p> | |
| <p>Q1. Why do they cover their roofs with grass?</p> <p>A1 :</p> | |
| <p>Q2. What do the grass roofs protect people in Norway from?</p> <p>A2 :</p> | |

■ 개인 학습지

Lesson 2 Where Do People Live?

다음에 포함되어 모둠원들을 통해 공부한 섹션별 내용을 정리해 보세요.

① 새로 학습한 단어 ② 주요 구문 ③ 섹션별 문제의 답(모둠원들과 함께 해결)

| | |
|---|--|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |

Where Do People Live?

Baskin Robbins 31

난이도 하

소요시간 30분

활동 목표

지난 시간에 배운 본문을 읽고 그 의미를 파악하여 말로 표현할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리역량, 공동체 역량, 자기 관리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

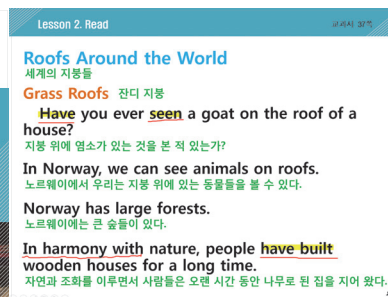
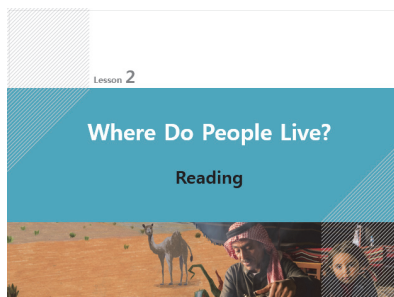
준비물

Baskin Robbins 31 개인 학습지, 모둠 학습지

디딤영상 내용

- 지난 시간에 학생들이 어려워했던 부분 위주로 본문 내용을 간단히 설명한다.
- Baskin Robbins 31 활동 방법을 간단히 소개한다.

▼ 읽기 PPT



▼ 활동 방법 소개

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|-------------|---|---|---|
| Roofs Around the World | Grass Roofs | Have you ever seen a goat on the roof of a house? | In Norway, we can see animals on roofs. | Norway has large forests. In harmony with nature, |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| The grass roofs | | | | |
| How to play Baskin Robbins 31 game | | | | |
| Round 1 : 읽는 연습 (5분) | | | | |
| 모둠 대항전으로, 각 모둠에서 한 사람이 돌아가며 1개에서 3개까지 읽는다. (번호당 1점) | | | | |
| 읽다가 발음이 틀리면 -3점 | | | | |
| 31번 문장에 걸리면 -5점 | | | | |
| Round 2 : 공부 시간 (7분) | | | | |
| Round 1과 같이 진행하되, 읽고 문장을 해석한다. (번호당 2점) | | | | |
| 발음이 틀려도 감점되지 않는다. | | | | |
| 해석뿐 아니라 주요 구문까지 설명하면 +3점 | | | | |
| 31번 문장에 걸리면 -5점 | | | | |

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상에서 본 내용을 모둠별로 확인하게 한다.
- 학생들이 Baskin Robbins 31 게임을 잘 모를 경우 학습지 아랫 부분의 설명을 읽게 하고 이해하지 못한 부분을 설명해 준다.

② Baskin Robbins 31 활동

- 활동지를 A3 크기로 출력하여 모둠별로 1장씩 나눠 준다.
- 모둠별로 10분 동안 문장을 읽고 해석하고 주요 구문을 이해하게 한다.
- 활동지를 A4 용지로 출력하여 개인별로 나눠 준다.
- 모둠 간 가위바위보를 하여 먼저 시작할 모둠을 정한다.

Round 1

- 모둠 대항전으로, 각 모둠에서 한 명씩 돌아가며 1번부터 읽는다.
규칙에 따라 한 사람이 최대 3개까지 읽을 수 있다.
- 발음이 틀리면 3점 감점, 마지막 31번 문장을 읽으면 5점을 감점한다.

Round 2

- 모둠별로 5분 동안 공부하게 한다.
- 가위바위보를 하여 먼저 시작할 모둠을 정한다.
- Round 1과 같은 방식으로 하되, 문장을 읽고 해석을 하고 가능하면 구문도 설명한다.
- 읽고 해석하기 활동은 2번 정도 반복해서 활동한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 31번에 자주 걸리는 모둠이 있거나 활동이 빨리 끝난다면, 교사가 문장을 여러 개 추가하거나 별칭 번호를 임의의 숫자로 바꾸거나 여러 개로 설정할 수 있다.
- Round 2는 지난 시간에 학습한 내용을 참고하여 공부하게 해도 좋다.

참고 자료

- 영어 거꾸로교실 수업 자료집, 중학교 영어 1 거꾸로교실 수업 활용서

Tips

for Teachers

- 활동지를 A3 크기로 출력할 때는 프린터 설정에서 용지 크기 A3, 용지 크기에 맞춰 인쇄로 설정한다.
(PDF로 저장 후 인쇄 페이지 설정에서 용지 크기 A3로 하여 크기에 맞춰 인쇄할 수도 있다.)
- 게임을 잘하는 모둠이 상대 모둠을 놀리며 자극하거나 경쟁이 과열되지 않도록 주의깊게 살펴야 한다.

활동 자료

■ Baskin Robbins 31 활동지

| | |
|-------|--|
| 학습 주제 | 글을 읽고 내용 이해하기 |
| 성취기준 | [9영03-01] 문장을 의미 단위로 끊어 읽으면서 의미를 파악할 수 있다. [9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부정보를 파악할 수 있다. |
| 수업 흐름 | 1. 본문 읽기 - Baskin Robbins 31 Game (1) 2. 본문 읽고 해석 및 설명 - Baskin Robbins 31 Game (2) |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|--|--|---|---|---|
| Roofs Around the World | Grass Roofs | Have you ever seen a goat on the roof of a house? | In Norway, we can see animals on roofs. | Norway has large forests. In harmony with nature, | people have built wooden houses for a long time. |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| To build strong and warm houses, | they cover their roofs with grass. | The grass roofs protect them from the long cold winters and strong winds. | Sometimes, trees or plants grow out of the grass roofs, | and some animals enjoy their meals there. | Cone-shaped Roofs |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| A roof is an essential part of a house, | but long ago some people built roofs only to take them down easily. | Centuries ago in southern Italy, people who had a house without a roof paid lower taxes. | To avoid high taxes on their houses, | some people built cone-shaped roofs by piling up stones. | When tax collectors came to the town, |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| people took their roofs down quickly. | After the tax collectors left, | they piled up the stones again. | Big Round Roofs | From the sky in a part of southern China, you can see round roofs that look like big doughnuts. | They are the roofs of the big round houses of the Hakka people. |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| They have lived in houses like these for about a thousand years to protect themselves from enemies. | The houses have only one gate without any windows on the first floor. | Each house is big enough for a whole village. | It usually has four stories. | It has kitchens on the first floor, | storage rooms on the second floor, |
| 31 | How to play Baskin Robbins 31 game | | | | |
| and living rooms on the third and fourth floors. | <p>Round 1 : 읽는 연습 (5분) 모둠 대항전으로, 각 모둠에서 한 사람씩 돌아가며 1개에서 3개까지 읽는다. (번호당 1점) 읽다가 발음이 틀리면 -3점 31번 문장에 걸리면 -5점</p> <p>Round 2 : 공부 시간 (7분) Round 1과 같이 진행하되, 읽고 문장을 해석한다. (번호당 2점) 발음이 틀려도 감점되지 않는다. 해석뿐 아니라 주요 구문까지 설명하면 +3점 31번 문장에 걸리면 -5점</p> | | | | |

Where Do People Live?

릴레이 퀴즈

난이도 중

소요시간 90분

활동 목표

현재완료와 each의 쓰임을 이해하고 활용하여 주어진 문제를 친구들과 협력하여 해결할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리역량, 의사소통역량, 자기관리 역량

수업모형

개별활동 및 모둠 활동

준비물

개별 학습지 (step별로 잘라 카드 형태로 만든다.)

디딤영상 내용

- 현재완료의 쓰임과 each+단수명사 구문을 간단히 설명한다.

▼ 문법 PPT

| 현재완료 | 현재완료 | each+단수명사 |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 과거의 일이 현재까지 영향을 미칠 때 현재완료 시제를 사용한다. • 형태: have/has + 과거분사(p.p.) | <p>의미: ~해오고 있다, ~한 적이 있다, ~했다</p> <ul style="list-style-type: none"> • He has been sick for three days. 그는 3일 동안 계속 아파하고 있다. <계속> • They have been to Europe. 그들은 유럽에 가 본 적이 있다. <경험> • She has lost her bag. 그녀는 가방을 잃어버렸다. (그래서 지금은 없다.) <결과> • We have just had dinner. 우리는 막 저녁을 먹었다. <완료> | <ul style="list-style-type: none"> • each 의미: 각(각의) ~ • 형태: each+단수명사+단수동사 <p>Each person has different strengths. 각자의 사람들은 다른 강점을 갖고 있다.</p> <p>Each table is round. 각각의 탁자가 둥글다.</p> |

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상에서 익힌 내용을 모둠원들과 토론하며 노트에 정리한다.
- 디딤영상의 내용 중 이해가 안되는 부분은 친구들이나 교사에게 질문한다.
- 정리한 노트를 바탕으로 개별 학습지의 Step 1을 완성한다.

② 릴레이 퀴즈 활동

- 칠판에 Step 1~6를 쓴 후, Step 1 아래에 전체 학생의 이름표를 붙인다.
(자석으로 해도 좋고 포스트잇에 학생들의 이름을 써서 붙여도 된다.)
- step별로 자른 학습지 중 Step 1을 학생들에게 나눠 준다.
- 각 step을 해결하면 선생님께 확인받고 다음 스텝으로 자신의 이름을 옮겨 붙인다.
- 그 다음 step 문제를 선생님께서로부터 받아간다.
- 같은 step을 푸는 학생들끼리 모둠을 이뤄 함께 문제를 해결하도록 유도한다.
- 모든 step의 문제를 해결한 학생은 3급 정교사가 되어 선생님 역할을 대신한다.
(친구들의 답안을 점검하거나 어려운 부분을 도와주는 역할을 한다.)

③ 마무리

- 모든 학생의 이름표가 Step 6로 옮겨지면 활동을 마무리하며 어려웠던 문제를 함께 이야기해 본다.
- 3급 정교사로 활동한 학생들에게 칭찬 도장을 찍어 준다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 본문 독해 수업에도 활용할 수 있다. 본문을 몇 단계로 나누어 step별로 해석하게 하면 본문 전체 독해에 대한 부담을 줄여줄 수 있다.

참고 자료

- 영어 거꾸로교실 수업 자료집

Tips

for Teachers

- 수업 중간중간 학생들의 진행 상황을 살펴보면서 뒤처지는 학생이 생기지 않도록 모둠을 꾸려 주거나 그 학생이 도움을 받을 수 있는 친구와 매칭을 시켜 주는 것이 중요하다. 칠판에 이름이 붙어있어 누가 어디에 있는지 금방 파악이 되므로 자칫 친구들의 놀림거리가 되거나 포기할 수 있으므로 교사의 세심한 배려가 필요하다.

활동 자료

■ 개인 학습지

[Step 1] 디딤영상에서 공부한 내용을 정리해 봅시다.

★ 현재완료

- ()의 일이 ()까지 영향을 미칠 때 사용합니다.
- 형태는 _____ + 과거분사
- 현재완료의 부정은 _____ ()+ 과거분사
- 용법 : _____, _____, _____, _____
- 현재완료는 명백히 과거의 뜻을 갖는 yesterday, last year 등과 함께 쓸 수 ().

★ each + ()명사 + ()동사

- each : 각각의
- 예) Each _____ different strengths.
(각각의 사람은 다른 강점을 가지고 있다.)

[Step 2] 다음 문장에서 알맞은 단어에 밑줄을 그으세요.

1. She (has, have) been to Korea.
2. I (finished, have finished) the science project yesterday.
3. Have you ever (saw, seen) a tiger before?
4. I (haven't, don't have) met him since 2015.
5. Each student (have, has) a smart phone.
6. Each table (is, are) round.

[Step 3] 다음 문장을 읽고 해석한 후 무슨 용법인지 () 속에 써 보세요.

1. He has been sick for three days.
- _____ ()
2. They have been to Europe.
- _____ ()
3. She has lost her bag.
- _____ ()
4. We have just had dinner.
- _____ ()

[Step 4] 다음 두 문장의 의미가 어떻게 다른지 설명하시오.

◆ He has been to England.

◆ He has gone to England.

: _____

◆ I lost my pen.

◆ I have lost my pen.

: _____

[Step 5] 다음 질문에 대해 자신을 기준으로 답하시오.

1. How many times have you been to foreign countries?

2. How long have you studied English?

3. Have you ever met BTS before?

[Step 6] 다음 우리말을 영어로 옮기시오.

1. 나는 지금 막 나의 숙제를 끝마쳤다.

- _____

2. 그는 10년동안 여기에서 살고 있다.

- _____

3. 각각의 여인들은 긴 머리를 가지고 있다.

- _____

4. 각 테이블에는 그 위에 꽃들이 놓여있다.

- _____

5. Mary는 그녀의 지갑(wallet)을 잃어버렸다. 그래서 지금 지갑이 없다.

- _____

연꽃맵 & 포스터 만들기

난이도 중

소요시간 90분

활동 목표

모둠원들과 협력하여 세계 여러 나라의 독특한 주거 형태를 찾아 영어로 소개하는 글을 쓰고 발표할 수 있다.

성취기준

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

[9영02-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표에 대해 설명할 수 있다.

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

핵심역량

지식정보처리역량, 의사소통역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

스마트폰, 2절지, 싸인펜

디딤영상 내용

- 세계 여러 나라의 독특한 주거 형태에 대해 간단히 소개한다.
- 활동 시 유의점을 설명한다.
 - 모둠원들의 역할 분담이 명확히 드러나도록 연꽃맵을 작성하는 방법
 - 글을 쓸 때 반드시 들어가야 하는 표현

▼ 교사용 CD



▼ 활동 방법 및 예시 소개



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인 및 연꽃맵 완성하기

- 디딤영상에서 본 다양한 주거 형태에 대하여 모둠원들과 이야기한다.
- 소개글을 작성할 때 사용해야 할 표현과 역할 분담에 대해 논의하고 결정한다.
- 연꽃맵을 활용하여 각자 맡은 부분에 대해 조사할 내용을 적는다.
- 미리 사진을 준비하지 못한 학생들을 위해 교사가 다양한 주거 형태의 사진을 나눠 준다.

② 세계의 독특한 주거 형태 조사하기

- 모둠별로 디딤영상에 나온 주거형태 중 한 가지를 선택한다. 또는 스마트폰으로 다른 주거 형태를 검색하여 선택할 수도 있다.
- 모둠 내에서 두 명씩 역할을 나눈다.
 - 주거 형태를 가진 나라를 소개하는 글 쓰기 (날씨, 생활 환경, 주변 상황 등)
 - 주거 형태를 묘사하는 글 쓰기
- 맡은 역할에 필요한 자료를 조사한다.

③ 발표용 포스터 만들기

- 교사는 주거 형태를 묘사하는 글이나 해당 나라를 설명하는 글에 반드시 현재완료 구문이 한 개 이상 포함되어야 한다는 것을 안내한다.
- 검색한 자료를 바탕으로 그 나라 사람들의 생활 환경과 주거 형태에 대한 글을 영어로 써 본다. 이때 교과서 본문을 참고하도록 지도한다.
- 영작을 어려워 하는 학생들은 번역기를 사용할 수 있게 하되 올바른 표현인지는 친구들과 함께 점검한다.
- 사진과 소개글을 4절지에 옮겨 적어 발표용 포스터를 만든다.

④ 발표하기

- 서로 다른 역할을 맡은 두 명씩 짝을 지어 둘 가고 둘 남기로 옆 모둠으로 이동한다.
- 조사한 내용을 다른 모둠에 발표한다.
- 발표가 끝난 후 동료 평가 및 자기 평가를 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 이 활동은 프로젝트로 변형하여 한 나라를 선정하여 그 나라의 기후와 환경, 주거문화, 음식 문화 등 다양한 자료를 조사하여 글을 쓰고 발표할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 90분짜리 수업에서는 교사가 미리 디딤영상으로 자료를 제시하고 사진을 준비해 가면 시간을 줄일 수 있다.
- 역할 분담을 할 때 수준이 낮은 학생은 번역기를 쓸 수 있게 하고 교사 또는 친구들과 함께 번역된 문장이 올바른 문장인지 점검하면 영작에 대한 부담을 줄일 수 있다.

■ 연꽃맵

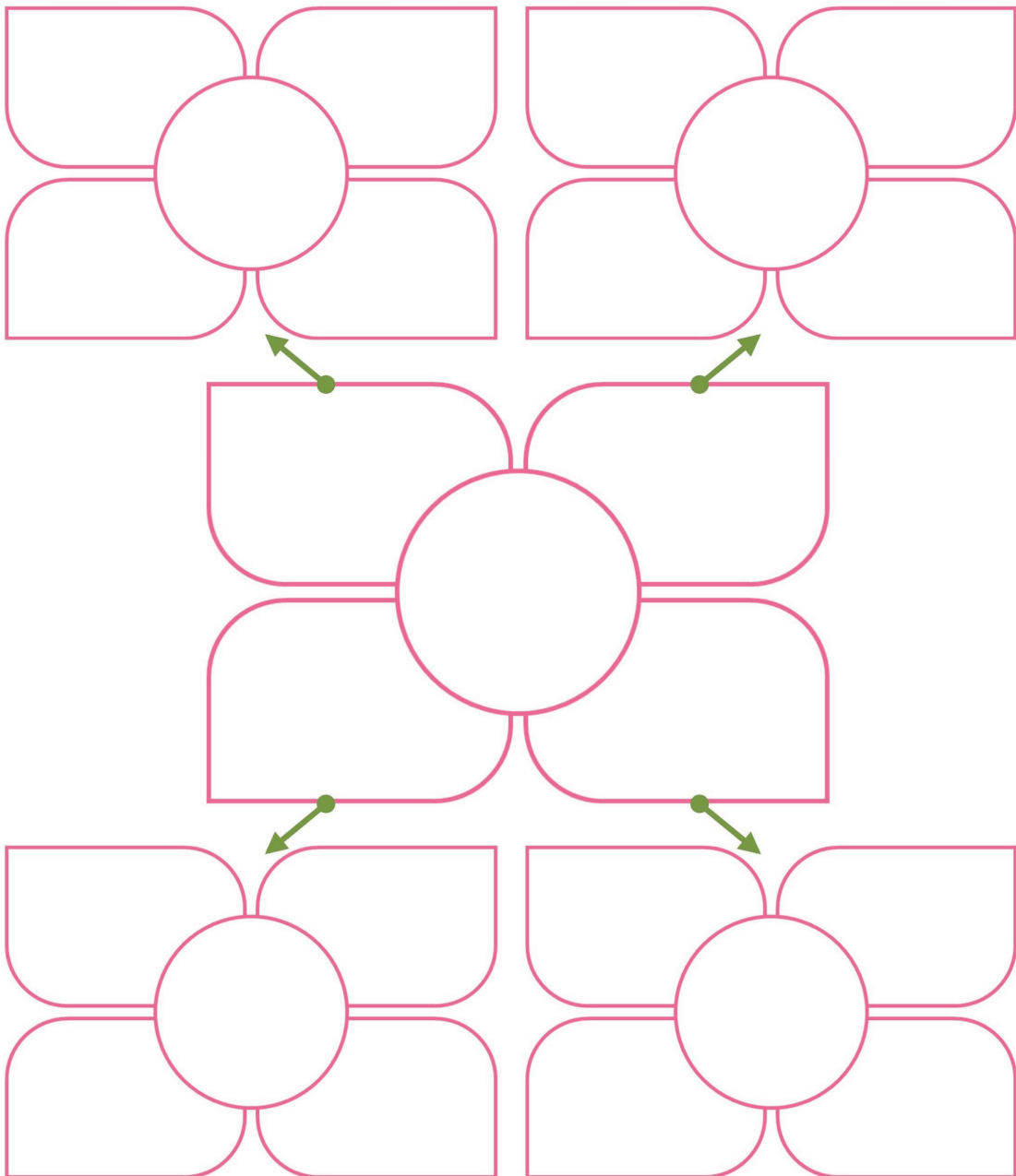
세계의 독특한 주거 형태 알아보기

Group Name:

Members:

◆ 연꽃으로 생각 열기

- 모둠별로 가운데 연꽃에 나라를 쓰고 그 나라에 대하여 조사할 내용을 꽃잎에 씁니다.
- 바깥에 있는 네 개의 꽃에는 조사할 내용을 구체적으로 적고, 각 모둠원이 하나씩 맡아 조사합니다.



■ 발표 포스터 예시

Cave houses in Granada, Spain

Group Name:

Members:



Spain is located on the Iberian Peninsula in Europe. Spain is famous for olive oil and Flamenco.

There was a very famous architect in Spain. His name was Gaudi. He designed Sagrada Familia and Park Guell. Many tourists from all over the world have visited these places.

In Granada, Spain, some people have lived in cave houses for a long time. The weather in this place is very hot in the summer and cold in the winter. It's not too cold or hot in cave houses.



평가 기준 및 유의점

| 구분 | 배점 | 상(5) | 중(3) | 하(1) |
|-----------|----|--|--|---|
| 지식정보처리 역량 | 5 | 현재완료 시제를 바르게 이해하고 정확하게 표현할 수 있다. | 현재완료 시제를 이해하고 정확하게 표현할 수 있다. | 현재완료 시제를 이해하고 표현할 수 있다. |
| 의사소통 역량 | 5 | 상대방이 쉽게 이해할 수 있게 정확한 영어 표현을 사용하여 사진 자료를 설명할 수 있다. | 상대방이 이해할 수 있게 영어로 사진 자료를 설명할 수 있다. | 상대방이 이해하도록 간단한 영어를 사용하여 사진 자료를 설명할 수 있다. |
| 공동체 역량 | 5 | 적극적으로 친구들과 협력하여 주어진 과제를 잘 해결할 수 있으며 결과물과 발표에서 그 과정이 명확하게 드러난다. | 친구들과 협력하여 과제를 해결할 수 있으며 결과물이나 발표에서 그 과정이 드러난다. | 친구들과 협력하여 과제를 해결하기 위해 노력하고 결과물이나 발표에서 그 과정이 조금씩 나타난다. |

LESSON 3 My Travel, My Way

| | | |
|-----------|-----------------|----|
| V | Word Chain | 73 |
| LS | Battleship Game | 77 |
| R | Pick Me Up | 80 |
| GW | 오징어 다리 먹기 | 82 |
| C | 그림 여행기 쓰기 | 84 |
| Re | Paper Airplane | 88 |

Word Chain

난이도 하

소요시간 45분

활동 목표

핵심 단어의 뜻과 철자를 게임을 통해 외울 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 자기관리 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

단어 학습지, Word Chain 카드

디딤영상 내용

- 교사용 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 단원 핵심 단어의 발음과 뜻을 정리하고 간단한 확인 활동을 한다.
- 어휘를 소리 내어 읽으면서 익히도록 유도한다.

▼ 어휘 PPT

Lesson 3

My Travel, My Way

Vocabulary

Lesson 3. Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

| | | |
|----------------------------|----------|------------|
| journal | portrait | university |
| B&B (bed-and-breakfast) | hall | avatar |

Lesson 3. Vocabulary

카드를 클릭하여 뜻을 확인해 봅시다.

| | | |
|----------------|-------|-----|
| 일지 | 초상화 | 대학 |
| 아침 식사를 제공하는 숙소 | 홀, 강당 | 아바타 |

Lesson 3. Vocabulary

빈칸에 공통으로 들어갈 철자를 쓰고 각 단어의 뜻을 알려주세요.

| | |
|--|--|
| ① g r a d u a e o b j e c m y s i e r i o u s f o r e c a s | ② j o u n a l p e c t u n i v e r s i t y s c a y |
| ③ i n d o o r s f n a l l y r e m a i n a d m r e | ④ c a t u r e o r t r a i t e x p e c t s i m i l e |

빈칸의 철자들을 모아 단원과 관련된 단어를 만들어 봅시다.

→ □ □ □ □

Lesson 3 73

수업하기

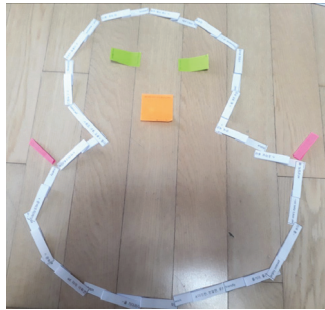
활동 방법

① Dicto-Round Robin

- 각 모둠에 1~4번 단어 학습지를 나눠 준다.
- 1번 학습지를 가진 모둠원이 자신의 학습지에 있는 단어와 뜻을 모두 읽는다. 이때, 본인의 학습지를 다른 모둠원들에게 보여 주지 않는다.
- 나머지 3명의 모둠원들은 협력하여 받아쓴다. 모두 철자를 모르면 1번 학습지를 가진 모둠원에게 물어볼 수 있다.
- 2~4번 학습지를 가진 모둠원이 차례대로 위 과정을 반복한다.

② Word Chain 게임하기

- Word Chain 카드를 각 모둠에 나눠 준다.
- 모둠원들은 협력하여 카드의 단어와 뜻을 서로 연결하여 창의적인 모양으로 만든다.
- 정해진 시간 내에 완성한 모둠에게 모둠 점수를 준다.



③ 마무리

- 일찍 끝난 모둠에게 자료실의 어휘 worksheet을 제공하여 각자 단어를 학습하게 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 매 수업 시작과 동시에 2~3분 정도 Word Chain 게임을 하여 단어를 상기할 수 있게 한다. 시간 내 완성한 모둠에게 모둠 점수를 부여하되, 완성하지 못한 모둠에게도 열심히 하였다면 참여 점수를 부여할 수 있다.

참고 자료

- 중학교 영어 1 거꾸로교실 수업 활용서

Tips

for Teachers

- 높은 수준의 학생들이 활동을 독점하지 않도록 카드를 만질 수 있는 사람을 두 명으로 제한(주로 낮은 수준의 학생들)하고 나머지 학생들은 손을 대지 않고 말로만 활동에 참여하도록 할 수 있다.
- Word Chain 카드를 만들 때 단어 뜻을 한 칸씩 내려 쓰기 하고 마지막 뜻을 첫 번째 칸으로 올리면 쉽게 만들 수 있다.
- Word Chain 카드 중간 부분을 살짝 겹쳐 접으면 학생들이 잡기가 편해 활동을 좀 더 빨리 할 수 있다.

활동 자료

■ 개인별 단어 학습지

Lesson 3 Word - 1

Class ____ Number ____ Name ____

- 단어와 뜻을 소리 내어 읽어 다른 모둠원들이 빈칸을 채울 수 있도록 합니다.
(보여주기 금지, 단, 다른 세 명은 서로 보여 주며 돕습니다.)

| no | 단어 | 뜻 |
|----|------------|-------|
| 1 | admire | 감탄하다 |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | expect | 기대하다 |
| 6 | | |
| 7 | | |
| 8 | | |
| 9 | hall | 홀, 강당 |
| 10 | | |
| 11 | | |
| 12 | | |
| 13 | object | 물건 |
| 14 | | |
| 15 | | |
| 16 | | |
| 17 | portrait | 초상화 |
| 18 | | |
| 19 | | |
| 20 | | |
| 21 | university | 대학 |
| 22 | | |
| 23 | | |
| 24 | | |

Lesson 3 Word - 2

Class ____ Number ____ Name ____

- 단어와 뜻을 소리 내어 읽어 다른 모둠원들이 빈칸을 채울 수 있도록 합니다.
(보여주기 금지, 단, 다른 세 명은 서로 보여 주며 돕습니다.)

| no | 단어 | 뜻 |
|----|---------|-----------|
| 1 | | |
| 2 | avatar | 아바타 |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | finally | 마침내 |
| 7 | | |
| 8 | | |
| 9 | | |
| 10 | indoors | 실내에서, 실내로 |
| 11 | | |
| 12 | | |
| 13 | | |
| 14 | pack | (짐 등을) 싸다 |
| 15 | | |
| 16 | | |
| 17 | | |
| 18 | remain | 남아있다 |
| 19 | | |
| 20 | | |
| 21 | | |
| 22 | appear | 나타나다 |
| 23 | | |
| 24 | | |

Lesson 3 Word - 3

Class ____ Number ____ Name ____

- 단어와 뜻을 소리 내어 읽어 다른 모둠원들이 빈칸을 채울 수 있도록 합니다.
(보여주기 금지, 단, 다른 세 명은 서로 보여 주며 돕습니다.)

| no | 단어 | 뜻 |
|----|-------------------------|----------------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | B&B (bed-and-breakfast) | 아침 식사를 제공하는 숙소 |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |
| 7 | forecast | 예측, 예보 |
| 8 | | |
| 9 | | |
| 10 | | |
| 11 | journal | 일지 |
| 12 | | |
| 13 | | |
| 14 | | |
| 15 | perfect | 완벽한 |
| 16 | | |
| 17 | | |
| 18 | | |
| 19 | scary | 무서운 |
| 20 | | |
| 21 | | |
| 22 | | |
| 23 | get into | ~에 들어가다 |
| 24 | | |

Lesson 3 Word - 4

Class ____ Number ____ Name ____

- 단어와 뜻을 소리 내어 읽어 다른 모둠원들이 빈칸을 채울 수 있도록 합니다.
(보여주기 금지, 단, 다른 세 명은 서로 보여 주며 돕습니다.)

| no | 단어 | 뜻 |
|----|------------|---------------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | capture | 포착하다 |
| 5 | | |
| 6 | | |
| 7 | | |
| 8 | graduate | 졸업하다 |
| 9 | | |
| 10 | | |
| 11 | | |
| 12 | mysterious | 불가사의한 |
| 13 | | |
| 14 | | |
| 15 | | |
| 16 | plate | 접시 |
| 17 | | |
| 18 | | |
| 19 | | |
| 20 | simple | 단순한 |
| 21 | | |
| 22 | | |
| 23 | | |
| 24 | set foot | 발을 들여놓다, 들어서다 |

■ Word Chain 카드 및 개인별 단어 학습지 정답

| | |
|-------------------------|----------------|
| admire | 발을 들여놓다 |
| avatar | 감탄하다 |
| B&B (bed-and-breakfast) | 아바타 |
| capture | 아침 식사를 제공하는 숙소 |
| expect | 포착하다 |
| finally | 기대하다 |
| forecast | 마침내 |
| graduate | 예측, 예보 |
| hall | 졸업하다 |
| indoors | 홀, 강당 |
| journal | 실내에서, 실내로 |
| mysterious | 일지 |
| object | 불가사의한 |
| pack | 물건 |
| perfect | (짐 등을) 싸다 |
| plate | 완벽한 |
| portrait | 접시 |
| remain | 초상화 |
| scary | 남아있다 |
| simple | 무서운 |
| university | 단순한 |
| appear | 대학 |
| get into | 나타나다 |
| set foot | ~에 들어가다 |

Battleship Game

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

목표 의사소통 기능을 drill을 통해 습득한다.

성취기준

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

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

핵심역량

공동체 역량, 영어 의사소통 역량, 자기관리 역량

수업모형

작 활동

준비물

Battleship Game 활동지

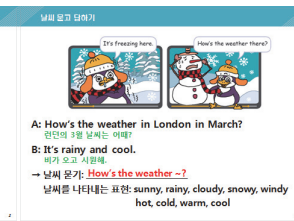
디딤영상 내용

- 교사용 CD로 대화 내용을 보여 주고, 대화를 소리 내어 따라 읽도록 유도한다.
- 학생 스스로 대화를 녹음하여 온라인 수업방에 업로드하게 한다.

▼ 교사용 CD 화면



▼ 의사소통기능 PPT



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 과제를 확인하여 피드백을 준다. 모둠별로 assistant를 지정하여 확인하도록 한다.
- 목표 의사소통 기능을 간단히 확인한다.

② Battleship Game 하기

- 모둠 내에서 2명씩 마주 보고 앉는다.
- 각각 6개의 전함을 활동지의 설명대로 그리되, 상대방이 보지 못하게 한다.

Your ocean

| | | | | | | | |
|---------------------------------|----------------|--------------|------------------|---------------|---------------------|----------------------|------------------------|
| | cooked | skied | played soccer | skated | ridden a horse | read English books | been to Yeosu |
| Have you ever | eaten dakbal | cleaned | played the piano | wrote stories | had a short haircut | tried bungee jumping | riden a roller coaster |
| | drawn cartoons | played go | danced | babysat | washed the dishes | taken pictures | eaten pancakes |
| How's the weather in ~ in April | London foggy | Moscow cold | Beijing sunny | Sidney warm | New York windy | Cape Town warm | Sao Paulo sunny |
| | Paris chilly | Tokyo cloudy | LA sunny | Dubai hot | Vancouver rainy | Mexico City warm | Wellington windy |
| | Hawaii warm | Munich rainy | Danang cloudy | Singapore hot | Amsterdam cool | Bangkok hot | Toronto snowy |

- 번갈아가며 상대 전함의 위치를 알아내기 위해 질문(공격)하고 답한다.
 - A: Have you ever skated?
 - B: (해당 칸에 전함이 있으면) Yes, I have. / (없으면) No, I haven't.
 - A: How's the weather in Vancouver in April?
 - B: (해당 칸에 전함이 있으면) It's rainy. / (없으면) I don't know.
- 대답을 듣고, Enemy's ocean에 상대의 전함이 있는 칸은 O, 없으면 X 표시를 한다.

Enemy's ocean
O = Hit! X = Missed!

| | | | | | | | |
|---------------------------------|----------------|--------------|------------------|---------------|---------------------|----------------------|------------------------|
| | cooked | skied | played soccer | skated | ridden a horse | read English books | been to Yeosu |
| Have you ever | eaten dakbal | cleaned | played the piano | wrote stories | had a short haircut | tried bungee jumping | riden a roller coaster |
| | drawn cartoons | played go | danced | babysat | washed the dishes | taken pictures | eaten pancakes |
| How's the weather in ~ in April | London foggy | Moscow cold | Beijing sunny | Sidney warm | New York windy | Cape Town warm | Sao Paulo sunny |
| | Paris chilly | Tokyo cloudy | LA sunny | Dubai hot | Vancouver rainy | Mexico City warm | Wellington windy |
| | Hawaii warm | Munich rainy | Danang cloudy | Singapore hot | Amsterdam cool | Bangkok hot | Toronto snowy |

- 시간 내에 상대의 전함을 모두 맞히거나 O 표시가 더 많은 사람이 승리한다.

③ 마무리

- 자료실의 듣기 수준별 worksheet를 활용하여 목표 의사소통 기능을 정리한다.

참고 자료

- 중학교 영어 1 거꾸로교실 수업 활용서

Tips

for Teachers

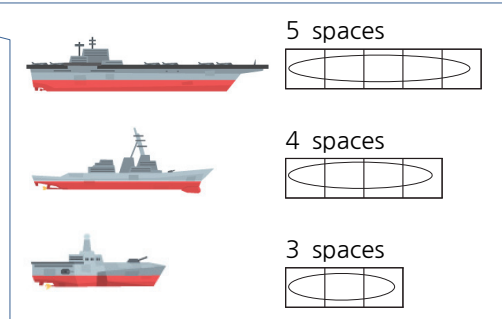
- 게임 설명을 디딤영상으로 만들어서 모둠별로 1명씩 반드시 보고 오게 하면 쉽게 게임을 진행할 수 있다.

Battleship Game

1 Draw 2 ships of each type. (6 ships in total)

2 Attack your enemy's ships by making questions.

질문에 해당하는 칸에 배가 있으면 (O), 없으면 (X)로 대답
Have you ever ~? → (O) Yes, I have. / (X) No, I haven't.
How's the weather in ~ in April ? → (O) It's ~. /
(X) I don't know.



3 Sink all your enemy's ships to win!

Your ocean

| | | | | | | | |
|----------------------------------|----------------|-----------------------|------------------|-----------------|---------------------|----------------------|------------------------|
| Have you ever ~? | cooked | skied | played soccer | skated | ridden a horse | read English books | been to Yeosu |
| | eaten dakbal | cleaned the classroom | played the piano | written a poem | had a short haircut | tried bungee jumping | riden a roller coaster |
| | drawn cartoons | played baduk | danced | babysat | washed the dishes | taken pictures | eaten pancakes |
| How's the weather in ~ in April? | London / foggy | Moscow / cold | Beijing / sunny | Sidney / warm | New York / windy | Cape Town / warm | Sao Paulo / sunny |
| | Paris / chilly | Tokyo / cloudy | LA / sunny | Dubai / hot | Vancouver / rainy | Mexico City / warm | Wellington / windy |
| | Hawaii / warm | Munich / rainy | Danang / cloudy | Singapore / hot | Amsterdam / cool | Bangkok / hot | Toronto / snowy |

Enemy's ocean

O = Hit! X = Missed!

| | | | | | | | |
|----------------------------------|----------------|-----------------------|------------------|-----------------|---------------------|----------------------|------------------------|
| Have you ever ~? | cooked | skied | played soccer | skated | ridden a horse | read English books | been to Yeosu |
| | eaten dakbal | cleaned the classroom | played the piano | written a poem | had a short haircut | tried bungee jumping | riden a roller coaster |
| | drawn cartoons | played baduk | danced | babysat | washed the dishes | taken pictures | eaten pancakes |
| How's the weather in ~ in April? | London / foggy | Moscow / cold | Beijing / sunny | Sidney / warm | New York / windy | Cape Town / warm | Sao Paulo / sunny |
| | Paris / chilly | Tokyo / cloudy | LA / sunny | Dubai / hot | Vancouver / rainy | Mexico City / warm | Wellington / windy |
| | Hawaii / warm | Munich / rainy | Danang / cloudy | Singapore / hot | Amsterdam / cool | Bangkok / hot | Toronto / snowy |

Pick Me Up

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

본문에서 키워드를 찾아 글의 내용을 파악한다.

성취기준

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

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

핵심역량

공동체 역량, 의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 자기관리 역량

수업모형

개별 및 모둠 활동

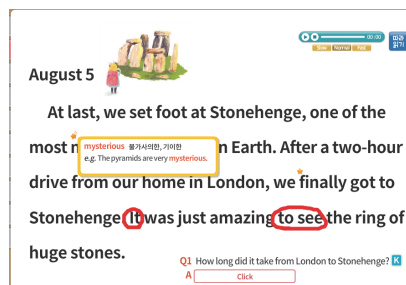
준비물

포스트잇(모둠별 12장), 사인펜, 색연필, B4용지(모둠별 1장)

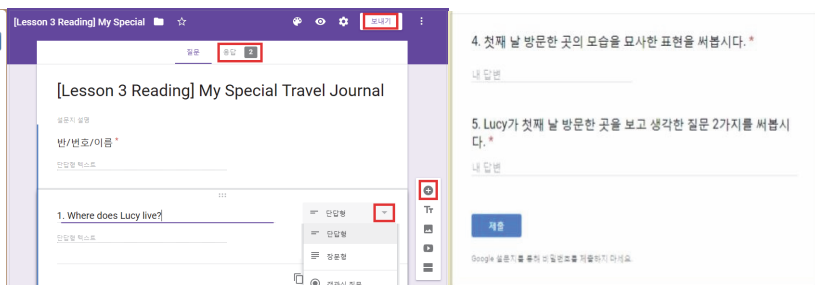
디딤영상 내용

- 본문의 어려운 문법이나 어휘를 미리 필기한 후 직독직해하며 설명한다.
 - comprehension questions를 구글 설문지 <https://docs.google.com/forms/> 등의 온라인 설문지를 활용해 작성한 후, 설문지 주소를 학급 SNS에 공유한다.
- ※ 새 양식 시작 > 각 질문 우측에서 객관식, 단답형 등 문제 유형 선택 후 질문 작성 > 보내기 전송용 앱에서 '링크' 선택 후 주소 복사하여 공유 > 응답 확인
- ※ 첫 질문은 '단답형'으로 "반/번호/이름"을 '필수'로 응답하도록 설정하고 이후 우측의 + 버튼을 클릭하여 질문을 추가한다.

▼ CD 화면



▼ 구글 설문지 예시



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

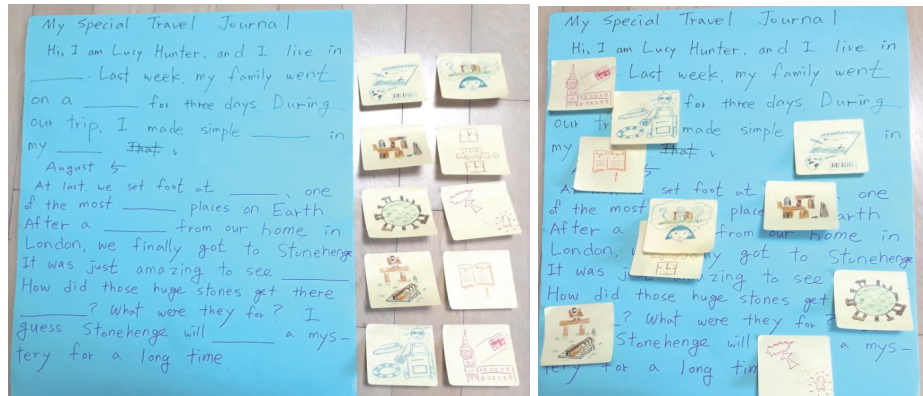
- 모둠별로 comprehension questions 답을 함께 확인한다. 이때 모둠 밖으로 말소리가 새어 나가지 않도록 한다.

② Keyword 정하기

- 모둠별로 1분 동안 책을 보지 않고 빈 종이에 본문 핵심어를 함께 적는다.
- 1분 후 각자 교과서를 보고 핵심어를 확인한다. 같은 과정을 3번 반복한다.
- 모둠별로 가장 중요하다고 생각되는 핵심어를 중복되지 않게 9~12개 정한다.

③ Keyword 그림으로 본문 완성하기

- 모둠원 중 3명은 핵심어를 적절하게 나누어 각각 포스트잇에 그리고, 1명은 핵심어 자리를 비워 둔 채 본문 문장을 B4용지에 적는다.
- 완성되면 모둠원들이 함께 포스트잇을 섞은 후 핵심어 자리에 그림을 붙여 본다.



④ 둘 남고 둘 가기로 본문 학습하기

- 포스트잇을 다른 종이에 무작위로 배열한다.
- 모둠원 중 2명이 포스트잇과 본문 종이를 가지고 +1 모둠으로 이동한다.
- 남은 2명은 이동해온 모둠의 포스트잇을 본문의 알맞은 위치에 붙인 후 정답을 확인받는다.
- 절반의 모듬을 돌다가 멈추고, 역할을 바꾸어 모듬에 남아있던 다른 2명이 돌게 한다.

⑤ 마무리

- 완성한 본문을 교실에 게시하고 공유한다.

Tips

for Teachers

- 디딤영상의 comprehension questions가 keyword의 힌트가 될 수 있음을 학생들에게 알려 준다.
- 포스트잇에 keyword를 그림으로 그린 후, 뒷면에 해당 단어를 작게 써 두게 하면 혼란을 줄일 수 있다.

오징어 다리 먹기

난이도 상

소요시간 45분

활동 목표

문법 표현을 핵심 단어의 뜻과 철자를 게임을 통해 외울 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량, 자기관리 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

오징어와 입 모양 그림, 스카치테이프 (모둠별 1개), 긴 포스트잇

디딤영상 내용

- 교사용 자료실의 문법 PPT를 활용하여 목표 언어형식을 설명하고, 확인 문제의 정답을 디딤영상 노트에 적게 한다.
 - 구글 설문지를 활용하여 이해를 점검하는 간단한 확인 활동을 하게 할 수 있다.
- ※ 구글 설문지 활용법은 Lesson 3 Pick Me Up 참고

▼ 문법 PPT

| 10부정사의 활용사례 설명 | 가주어 8 - 10부정사 | 10부정사의 활용사례 설명 | 가주어 8 - 10부정사 |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 형태: (대)명사 + to 동사원형 해석: '~하는, ~할' 역할: 문장에서 명사나 대명사를 수식함 <p>There are many questions <u>to ask</u>.</p> <p>물어볼 질문이 많이 있다.</p> <p>I have some pictures <u>to show</u> you.</p> <p>너에게 보여줄 몇 장의 사진을 가지고 있다.</p> | <ul style="list-style-type: none"> 길이 긴 to부정사가 주어로 쓰이는 경우 주어 자리에 가주어 it을 두고 본래 주어인 to부정사구는 문장 뒤로 보낸다. <p>To get up early is difficult. → It is difficult <u>to get up early</u>. 일찍 일어나는 것은 어렵다.</p> <p>To live without clean water is impossible. → It is impossible <u>to live without clean water</u>. 깨끗한 물 없이 사는 것은 불가능하다.</p> | <p>Q. 다음 밑줄 친 부분을 우리말로 쓰시오.</p> <p>1. I have <u>someone to help me</u>.</p> <p>2. This is <u>the best season to visit Hongkong</u>.</p> <p>3. I'm thirsty. I need <u>something to drink</u>.</p> | <p>Q. 다음 문장에서 틀린 부분을 찾아 바르게 고쳐서요.</p> <p>1. It is not easy that raise a cat.</p> <p>2. It is fun to talking with you.</p> <p>3. It was very nice for him to give us a gift.</p> <p>4. It is dangerous for we to swim in the sea.</p> |

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

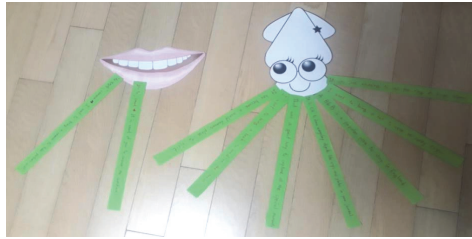
- 모둠별로 디딤영상에서 배운 내용을 간단히 확인한다.
- 디딤영상 노트에 쓴 확인 문제의 정답을 확인하고, 정답을 모두 맞힌 학생들을 3급 정교사로 임명하여 다른 학생들을 돕도록 한다.

② 오징어 다리 만들기

- 긴 포스트잇을 각 모둠에 10개씩 준다. 영어 수준에 따라 2~3개씩 나눠 갖게 한다.
- 'to부정사(형용사적 용법)' 1문장, '가주어 it ~ to 부정사' 1문장을 포스트잇에 각각 쓴다. 교과서에 제시된 문장을 써도 좋고 영작해도 좋다.
- 포스트잇 뒷면에 문법 항목과 영작에 포함할 단어를 하나 쓴다.
(e.g. to부정사 형용사적 용법, camera / 가주어 it ~ to부정사, smart)
학생 수준에 따라 교과서 문장으로만 범위를 한정하거나 교사가 칠판에 단어를 써 준다.
- 오징어에 포스트잇 10개를 붙여 오징어 다리를 만든다.

③ 오징어 다리 먹기

- 모둠별로 2명은 오징어를 가지고 +1 모둠으로 이동하고, 남은 2명은 입 그림을 준비한다.
- 모둠에 남아있던 2명이 오징어 다리에 있는 문장을 보고 해석하면 1점, 뒷면에 있는 조건에 맞추어 영작하여 쓰면 2점을 받는다.
- 과제를 해결한 오징어 다리는 입 그림에 붙인다.
- 절반의 모듬을 돌다가 멈추고, 모듬에 앉아 있던 2명이 돌게 한다.
- 입에 붙인 다리만 점수를 합산한다.



④ 마무리

- 교사용 자료실의 수준별 문법 Worksheet를 풀면서 내용을 정리한다.

참고 자료

- 중학교 영어 1 거꾸로교실 수업 활용서

Tips

for Teachers

- 긴 포스트잇 대신 A4 용지를 길게 자르고 스키타이프로 붙이게 할 수 있다.
- 오징어 다리 개수는 학생들 수준이나 시간을 고려하여 줄일 수 있다.

그림 여행기 쓰기

난이도 상

소요시간 90분

활동 목표

역사적으로 유명한 여행에 대해 조사하고 여행기를 소개하는 포스터를 만들 수 있다.

성취기준

[9영04-06] 간단한 초대, 감사, 축하, 위로, 일기, 편지 등의 글을 쓸 수 있다.
[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 창의적 사고력, 공동체 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

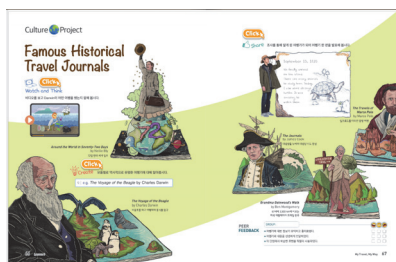
준비물

A1 머메이드지(모둠 수만큼), A4지(학생 수만큼), 컴퓨터 또는 스마트폰

디딤영상 내용

- 교사용 CD를 활용해 역사적으로 유명한 여행기에 관해 간단히 설명하고, 모둠 별로 자세히 조사하여 그림 여행기를 만드는 프로젝트가 있음을 안내한다.
- 각 여행기에 관한 간단한 영상을 인터넷에서 찾아 소개할 수 있다.
 - *Around the World in Seventy-Two Days* <https://youtu.be/hK7GZiv4W4c?t=1m45s>
 - *The Voyage of the Beagle* <https://youtu.be/e7w0HkMeqWc>
 - *The Travels of Marco Polo* <https://youtu.be/Bj7NeciFrZ0>
 - *The Journals* <https://youtu.be/ID0mkUNNUlQ>
 - 왕오천축국전(Wangocheonchukgukjeon) <https://youtu.be/TfFJUVo26Qk>

▼ 교사용 CD



▼ 동영상 사이트



수업하기

활동 방법

① 사전 준비

- 단원 시작과 함께 역사적으로 유명한 여행기에 대한 소개 영상을 공유한다.
- 수업 전에 모든 모둠이 서로 다른 여행기를 선택하도록 선착순으로 신청을 받는다.
교과서에 소개된 것 이외에 다른 여행기를 선택할 수도 있다.

② 여행가와 여행에 대해 조사하기

- 모둠별로 선택한 여행가와 여행기를 조사하기 위해 인터넷을 10분 정도 사용하게 한다.
- 여행가에 대한 간략한 정보와 여행 장소와 날짜, 경험 위주로 검색하도록 안내한다.

③ 여행기 쓰기

- 모둠별로 기록할 내용을 브레인스토밍하여 한글로 작성한다.
- 여행기의 주요 내용을 3~4개로 나눈 후, 각자 한 부분씩 맡아 A4 종이에 쓰게 한다.
- 일기의 기본요소(날짜, 장소, 날씨, 경험, 느낌)를 포함하여 5문장 이상 쓰게 한다. 단원에서 학습한 표현을 1개 이상 사용하도록 하고 해당 부분을 표시하게 한다.
- 글을 쓸 때 어휘를 풍부하게 사용하도록 장려하고 비주얼씽킹을 활용하여 간단히 그림을 그리게 한다.
- 각자 쓴 여행기를 A1 종이에 적절히 배치하여 붙인다. 모둠원 중 한 사람은 여행가를 소개하는 글을 여행가의 이름, 생존 기간, 국적, 직업을 포함하여 A1 종이에 쓴다.

④ 마무리

- 완성된 종이를 교실 벽면에 붙인다.
- 모둠원이 함께 Gallery Walking을 하며 서로 다른 여행기를 선택한 후, 각자 학습지를 작성한다.
- 학습지가 완성되면 모둠으로 돌아와 학습지 내용을 공유한다.
- 자기/동료 평가지를 작성하여 학습지와 함께 제출한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 반 전체가 1개의 여행기를 선택하여 각자 1편의 일지를 작성하고, 모두 수합하여 책으로 묶을 수도 있다.

Tips

for Teachers

- 영작시 인터넷 사전 및 번역기 사용은 교사의 판단에 따라 결정한다.
- 활동에 참여하지 않는 학생에게 피드백을 주어도 개선되지 않으면 해당 학생에게는 다른 과제를 제시하고 그 모둠에게는 여행기 분량을 줄여 줄 수 있다.
- 위 활동을 수행평가로 반영하거나 여행기 쓰기를 서술형 평가 문항으로 활용할 수 있다.

■ 학습지와 평가지

Famous Historical Travel Journals

Class ____ Number ____ Name ____

1. TRAVELER

| Name | Lifetime | Nationality | Occupation |
|------|----------|-------------|------------|
| | | | |

2. TRAVEL JOURNAL

| Title (Group Name) | | | |
|--------------------|-------|---------|----------------------|
| Date | Place | Weather | Expearence / Feeling |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Assessment

Class ____ Number ____ Name ____

✓ Self Assessment



| | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ▪ 여행기 조사 및 모둠 과제 수행에 적극적으로 참여하였다. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ▪ 여행기를 한글로 쓸 때 내용 구성에 창의적인 아이디어를 제시하였다. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ▪ 다른 모듬원의 의견을 잘 경청하였다. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ▪ 과제 수행을 어려워하는 모듬원을 도와주었다. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

✓ Peer Assessment

오른쪽 어깨 짝 이름:



| | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ▪ 짝은 여행기 조사 및 모듬 과제 수행에 적극적으로 참여하였다. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ▪ 짝은 여행기를 한글로 쓸 때 내용 구성에 창의적인 아이디어를 제시하였다. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ▪ 짝은 다른 모듬원의 의견을 잘 경청하였다. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ▪ 짝은 과제 수행을 어려워하는 모듬원을 도와주었다. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

평가 기준

| 과제 | 평가 요소 | 배점 | 5 | 4 | 3 | 2 |
|-----------|----------------|----|--|--|---|---------------------------------|
| 그림 여행기 쓰기 | 내용 | 5 | 그림 여행기의 기본 요소를 모두 갖추고 있고, 다른 일기와 중복된 문장이 없다. | 그림 여행기의 기본 요소 중 1~2개가 빠져 있거나 다른 일기와 중복된 문장이 1~2개 있다. | 그림 여행기의 기본 요소 중 3~4개가 빠져 있거나 다른 일기와 중복된 문장이 1~2개 있다. | 과제 미수행 혹은 다른 과제 수행으로 평가가 불가능하다. |
| | 언어 사용 및 문장 완성도 | 5 | 학습한 표현을 적절히 사용하였으며, 5문장 모두 완성하였고 내용 파악이 용이하다. | 학습한 표현을 잘못 사용하였거나, 사용하지 않았다. 또는 1~2문장을 완성하지 못하였거나 글의 내용을 이해하기 어렵다. | 학습한 표현을 사용하지 않았으며, 3문장 이상을 완성하지 못하였거나, 글의 내용을 이해할 수 없다. | 과제 미수행 혹은 다른 과제 수행으로 평가가 불가능하다. |
| | 태도 | 5 | 여행기에 대한 조사 및 모둠 과제 수행에 적극적으로 참여하였으며, 조사한 내용을 창의적으로 재구성하였다. | 여행기에 대한 조사 혹은 모둠 과제 수행에 참여가 조금 미흡하였거나, 조사한 내용을 재구성하지 않았다. | 여행기에 대한 조사 혹은 모둠 과제 수행에 참여하지 않았거나, 조사한 내용을 재구성하지 않았다. | 과제 미수행 혹은 다른 과제 수행으로 평가가 불가능하다. |

Paper Airplane

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

단원 전체 내용을 놀이 형식으로 복습할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리 역량

수업모형

개별 및 모둠 활동

준비물

활동지 (모둠별로 다른 색의 A4 종이를 학생 수만큼), 질문지 (2인당 1장)

디딤영상 내용

- 단원 수업에서 사용했던 디딤영상을 보며 복습하게 할 수 있다.

수업하기

활동 방법

① 준비하기

- 어휘부터 문법까지 단원 전체 내용에 대한 질문을 10개 정도 만든 후, 2인당 1장씩 나눠 줄 만큼 질문지를 프린트한다.
- Paper Airplane 활동지를 모둠별로 다른 색으로 학생 수만큼 프린트한다.

② Paper Airplane 활동하기

- 활동지를 보며 활동 방법을 안내한다.
- Name 칸에 이름을 쓴 후, 질문지의 Question 1의 답을 Answer 1에 쓰게 한다.
- 답을 모르면 교과서를 찾아보거나 모둠원에게 물어볼 수 있다.
- 질문지에서 한 문제를 선택하여 Question 2에 쓰게 한다. 이때 짝과는 다른 문제를 선택하게 한다.
- 활동지를 종이비행기로 접은 후, 신호에 따라 천장을 향해 날리게 한다. 이때 사람을 겨냥해 날리지 않도록 주의를 준다.
- 다른 색깔의 종이비행기를 주워 펼친 후, Question 2 질문의 답을 Answer 2에 쓴다.
- 위 과정을 반복하되, 이미 활동지에 있는 질문이나 자신이 선택했던 질문은 다시 쓸 수 없게 한다.

③ 마무리

- 마지막에 선택한 paper airplane이 본인의 학습지가 된다.
- 다른 학생이 답한 것 중에 틀린 것이 있으면 그 학생에게 정답을 알려 주고 교사에게 칭찬 스티커를 받아 자신의 학습지에 붙인다.
- paper airplane에 중복된 질문이 있는 경우, 질문지를 활용하여 다른 질문으로 바꿔 쓰고 답을 쓴다. 이후 교사에게 칭찬 스티커를 받아 학습지에 붙인다.
- 학습지는 자신의 포트폴리오에 정리하고 칭찬 스티커는 추후 포트폴리오 점수로 환산될 수 있다.
- 다음 차시에 질문지 문제들로 개별 쪽지시험을 치고 이를 수행평가 점수로 활용할 수 있다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 학생들이 이 활동에 익숙해지면 학생들이 직접 교과서를 참고하여 질문을 낼 수 있다.

Tips

for Teachers

- 종이비행기를 접는 방법을 학생 중 한 명에게 시범을 보이라고 하면 참여도를 더 높일 수 있다.
- 종이비행기를 날리는 횟수를 5회 이상 하면 학생들이 지겨워 할 수도 있으므로 횟수를 적절히 조절한다.
- 비행기 단체 이륙 전에 과제를 완료한 학생들이 먼저 비행기를 날리지 않도록 질문지의 남은 문제를 풀어 보게 한다.

활동 자료

■ 질문지

Questions

- * 종이비행기에는 질문(Q)만 쓰세요.
- * 선택한 질문은 |보기|와 같이 cross out 하세요.

|보기|

[Question 1] A가 했을 올바른 질문을 쓰세요.

A: _____

B: ~~It's rainy and cold in Vancouver in November.~~

■ Paper Airplane 활동지

영작하세요.

Q: 너 만화를 그려본 적이 있니?

Q: 그곳은 방문할 만한 세계적으로 유명한 장소이다.

빈칸에 들어갈 표현을 쓰세요.

Q: We _____ Stonehenge, or

Q: _____ is important _____ sungli

본문 내용과 일치하면 True, 일치하지 않으면 False

Q: Making simple drawings in the journal was a

Q: Lucy could not eat anything because she was
during afternoon tea.

질문에 영어로 답하세요.

Q: Where did Lucy go after she visited Stonehenge?

Q: Where was the last stop of Lucy's trip?

Q: What did Lucy see on the wall of the Hall of

B&B가 무엇의 약자인지 쓰고 특징을 1문장 이상 쓰

Q: B&B: _____

특징: _____

Paper Airplane







Procedure

1. 아래 표의 Name B에 이름을 쓰세요.
2. 질문지의 [Question 1]을 읽고 아래 표의 [Answer 1]에 답을 쓰세요.
3. 질문지의 문제 중 1개를 선택하여 [Question 2]에 쓴 후 비행기를 접어 날립니다.
4. 다른 비행기를 받아 펼친 후 [Question 2]의 답을 [Answer 2]에 쓰세요.
5. 다시 질문지 문제 중 1개를 선택하여 [Question 3]에 쓴 후 비행기를 접어 날립니다.

Cautions

1. 짝과 동일한 질문, 비행기에 이미 출제된 질문, 본인이 이미 출제한 질문은 쓰면 안돼요~~
2. 반드시 이름을 쓰세요.

| | |
|-------------------|--|
| Name A: 영어 선생님 | [Question 1] A: _____ B: It's rainy and cold in Vancouver in November. |
| Name B: | [Answer 1] _____ [Question 2] _____  |
| Name C: | [Answer 2] _____ [Question 3] _____  |
| Name D: | [Answer 3] _____ [Question 4] _____  |
| Name E: | [Answer 4] _____ [Question 5] _____  |
| Name F: | [Answer 5] _____ |

LESSON 4 Giving a Hand

| | | |
|-----------|-------------------|-----|
| V | Word Squares | 92 |
| LS | Baskin Robbins 31 | 96 |
| R | Ludo Game | 99 |
| GW | Diet Game | 103 |
| GW | Memory Game | 108 |
| Re | Lollipop Trail | 113 |

Word Squares

난이도 하

소요시간 45분

활동 목표

핵심 단어의 뜻과 발음을 게임을 통해 반복적으로 익힐 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

짝 및 모둠 활동

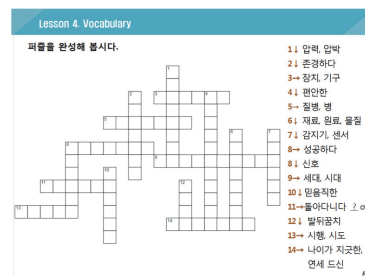
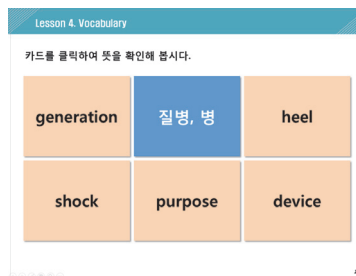
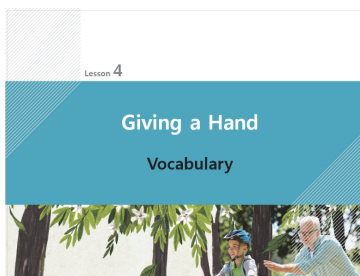
준비물

(모둠별) 게임판 1장, 주사위 1개, 모둠원간 서로 다른 색 펜

디딤영상 내용

- 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 핵심 어휘를 설명하고, 단어를 충분히 익힌 후 퍼즐 게임을 통해 배운 어휘를 상기하도록 한다.
- 자료실의 어휘 목록 활동지와 어휘 Worksheet를 풀도록 안내한다.

▼ 어휘 PPT



수업하기

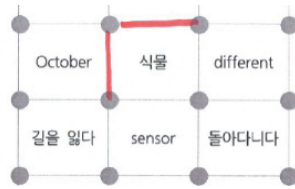
활동 방법

① 디딤영상 확인

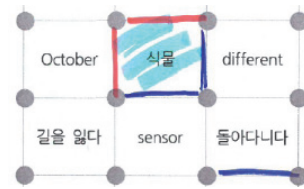
- 3~4인의 모둠 안에서 모둠원끼리 배운 단어를 ‘셋 묻고 셋 답하기’ 한다.
- 무작위의 학생에게 어려운 단어 위주로 질문을 하여, 학생들이 어휘 게임을 준비하게 한다.

② Word Squares 하기

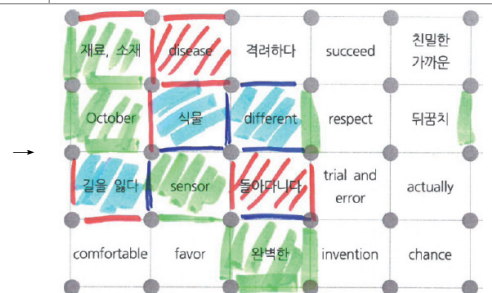
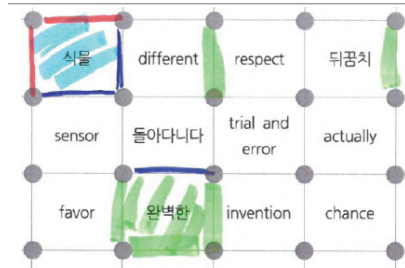
- 모둠별로 게임판 1장, 주사위 1개, 서로 다른 색깔의 펜을 갖게 한다.
- 게임 방법



(1) 차례대로 주사위를 던져, 나온 숫자 만큼 원하는 곳에 연결선을 그린다.
(그림: 학생A가 주사위 2가 나옴.)



(2) 자기 차례에 □를 완성하면, □ 안의 단어를 한글-영어로 바꿔 말한다. 틀리게 말하면 차례가 넘어간다.
(3이 나온 학생B가 plant 말하고 색칠)



(3) 차례대로 연결선을 그으며 땅을 차지한다. 이때, 게임에 열중하여 단어를 읽는 것을 잊지 않도록 유의한다. (□를 완성할 때를 제외하고는 다음 사람이 쉽게 땅을 차지하지 못하게 띄엄띄엄 선을 긋는 것이 좋다.)

③ 마무리

- 친구가 차지한 땅을 다시 한 번 읽고, 모르는 단어는 별도로 정리하도록 한다.

활동 변형/확장 아이디어

- 해당 단어를 포함한 문장을 말해야만 땅을 차지하는 것으로 난이도를 높일 수 있다.

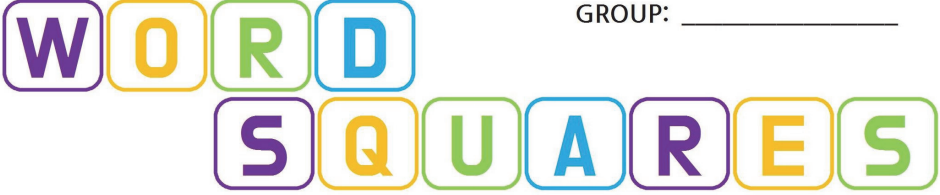
Tips

for Teachers

- 게임판 출력 시, 가독성을 높이기 위해 용지 크기를 B4로 설정하여 출력할 수 있다.
- 연결선을 그리는 여러 방법을 보여주고 한번에 여러 □를 완성할 수 있음도 알려주며 다양한 전략이 가능함을 안내한다.

활동 자료

■ Word Squares 게임판



GROUP: _____

| | | | | | | | | |
|-------------|-----------|-----------|--------------------|------------|-------------|----------|------------|----------|
| 재료, 소재 | disease | 격려하다 | succeed | 친밀한 가까운 | create | 신호 | trusty | 교훈 |
| October | 식물 | different | respect | 뒤꿈치 | 마침내 | water | 과제, 계획 | parent |
| 길을 잃다 | sensor | 돌아다니다 | trial and error | actually | 편안한, 쾌적한 | inventor | proud | 상태, 조건 |
| comfortable | favor | 완벽한 | invention | chance | since | 압력 | wander off | cook |
| 시행 착오 | material | 성공하다 | grow up | 다른 | 선물 | break | work | 세대 |
| generation | 포기하다 | shock | invite | 10월 | device | 지지하다 | 자랑스러운 | perfect |
| 안전 | condition | 감지기, 센서 | 요리사 | safety | 실제로 | signal | gift | 자라다 |
| 믿을 수 있는 | cheer up | support | 발명가 | pressure | 부탁, 호의 | 병, 질병 | heel | 충격 |
| 물을 주다 | finally | project | 발명품 | 만들다 | 초대하다 | give up | 장치, 기구 | get lost |
| lesson | 작동하다 | ~한 이후로 | 부모 | 존경하다 | close | 기회 | 부러 뜨리다 | plant |

Who will capture the most squares?

1. Each player rolls the dice and draws lines by connecting two dots that are surrounding that word.
2. Who captures the most squares and says words and meanings correctly is WINNER!!

■ 자료실 내 어휘 자료 (디딤영상 시청 후 학습)

LESSON
4

Vocabulary List

Student ID
Name

다음 영어를 우리말로 써 봅시다.

| | | |
|--------------------|-------|--|
| 01. comfortable | _____ | This bed is pretty comfortable . |
| 02. device | _____ | He made a safety device for his baby daughter. |
| 03. disease | _____ | Mrs. Smith is suffering from Alzheimer's disease . |
| 04. do ~ a favor | _____ | Can you do me a favor ? |
| 05. generation | _____ | Lifestyles change through generations . |
| 06. heel | _____ | There is a hole in the heel of my sock. |
| 07. keep an eye on | _____ | Will you keep an eye on my boy while I'm away? |
| 08. lost | _____ | I easily get lost when I go to strange places. |
| 09. material | _____ | Wood is the most important material for making paper. |
| 10. pressure | _____ | Air pressure decreases when you go up the mountain. |
| 11. purpose | _____ | The purpose of my life is to make a better world. |
| 12. respect | _____ | I respect my mother the most. |
| 13. sensor | _____ | The sensor is not receiving any signal now. |
| 14. signal | _____ | Pay attention to traffic signals when you are driving. |
| 15. succeed | _____ | The soccer player finally succeeded in scoring a goal. |
| 16. trial | _____ | Thomas Edison invented the light bulb after much trial and error. |
| 17. trusty | _____ | Jaden is my trusty friend. |
| 18. until | _____ | This work will last until next year. |
| 19. wander off | _____ | Don't wander off at night. |

LESSON
4

Vocabulary Worksheet_All

Student ID
Name

A 다음 뜻을 가진 단어를 오른쪽에서 찾아 연결해 봅시다.

| | | | |
|---------------|---|-----|------------|
| 1. 상태, 조건, 상황 | • | •a. | pressure |
| 2. 장치, 기구 | • | •b. | trusty |
| 3. 세대 | • | •c. | device |
| 4. 뒤꿈치 | • | •d. | respect |
| 5. 압력 | • | •e. | condition |
| 6. 존경하다 | • | •f. | heel |
| 7. 성공하다 | • | •g. | generation |
| 8. 믿을 수 있는 | • | •h. | succeed |

B 단어 구름에서 본문에 나온 단어를 찾아 표시해 보고 그 단어가 사용된 문장을 본문에서 찾아 예시와 같이 써 봅시다.

e.g. Kenneth also tried many different materials to make comfortable socks for his elderly grandfather.

Baskin Robbins 31

난이도 하

소요시간 35분

활동 목표

게임을 통해 대화문을 반복적으로 읽으면서 주요 표현을 익히며 자연스러운 대화의 흐름을 파악할 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

모둠별 Baskin Robbins 게임판 1장, Score Board 1개

디딤영상 내용

- 대화 내용을 충분히 이해할 수 있도록 설명하고, 이해 확인 문제를 풀게 한다.
- 대화문을 소리내어 말하며 연습하면서 핵심 표현을 익히도록 유도한다.

▼ 의사소통기능 PPT

| 도움 요청하기 | 감사하기 | 대화문으로 확인하기 |
|--|---|---|
|  <p>A: Can you do me a favor? 부탁 좀 들어 줄래? B: Sure. What is it? 물론이지. 뭐예요? A: Can you fix my computer? 내 컴퓨터를 좀 고쳐 줄래? B: Sure. No problem. / Sorry, but I can't. 그럼, 문제 없어. / 미안하지만, 못 해. → '부탁 좀 들어 줄래(=좀 도와 줄 수 있니)?'라는 뜻으로 도움을 요청할 때 <u>Can you do me a favor?</u> 표현을 사용한다.</p> |  <p>A: Thank you for being my mom. 세호야, 우산을 같이 쓰게 해 줘서 고마워. B: You're welcome. 천만에. → 상대방에게 감사를 표현할 때는 <u>Thank you (for ~)</u> 표현을 사용한다. 구체적으로 무엇이 고마운지를 말할 때는 for 뒤에 명사구를 써서 나타낸다.</p> | <p>Jaden: Can you do me a favor, Yuri? 부탁 좀 들어 줄래? Yuri: Sure. What is it, Jaden? Jaden: Can we go shopping together for a baseball cap for a girl? Yuri: Yes, of course. Who is it for? Jaden: It's for my little sister Kate. Yuri: Oh, are you getting her a birthday gift? Jaden: No, her birthday isn't until October.</p> |

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 디딤영상에서 배운 주요 표현을 이야기한다.
- 대화문의 핵심 내용과 표현을 서로 설명한다.
- 대화문을 다시 한 번 듣고 따라 읽으며 발음 연습을 하도록 유도한다.

② Baskin Robbins 31 게임하기

- 순서대로 돌아가며 최소 1개에서 최대 3개의 문장을 읽는다.
- 문장별로 점수를 1점씩 얻는다. (문장 1개는 1점, 2개는 2점, 3개는 3점 획득)
- 마지막 31번째 문장을 읽게 되면 10점을 감점한다.
- 점수는 모듈장이 Score Board에 기록하도록 한다.
- 읽는 것이 자연스러울 때까지 또는 주어진 시간동안 위 과정을 반복하며 대화문을 익힌다.
- 교사는 총점이 가장 높은 학생을 보상한다.

③ 마무리

- 읽기 어려웠던 문장이나 활동시 어려웠던 점 등을 공유하며 활동을 되돌아 보게 한다.
- 교사용 자료실의 수준별 듣기 Worksheet을 활용하여 배운 내용을 스스로 점검하게 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 게임판의 문장에 빈칸을 삽입하거나, 틀린 문장을 넣어 오류를 고쳐 읽게 함으로써 난이도를 높게 조절할 수 있다.
- 단원 시작시 어휘 학습 활동으로도 활용할 수 있다. 새 어휘를 영어 또는 한글 뜻으로 각 칸에 넣은 후 영어는 우리말 뜻으로, 우리말 뜻은 영어로 바꿔 말하게 하여 진행한다.
- 읽기 영역에서는 문장 해석하기, 구문 해설하기 활동으로 활용할 수 있다. (2과 읽기 영역 Baskin Robbins 31 활동 방법 참고)

Tips

for Teachers

- 학생들의 집중력과 수업의 흥미도를 높이기 위해, 틀린 순서의 문장을 읽거나 교사가 임의로 지정한 별칭 문장을 읽으면 감점하는 등의 규칙을 추가할 수 있다.
- 게임판은 A4 사이즈보다 B4 사이즈로 출력했을 때 가독성이 더 좋다.

활동 자료

■ Baskin Robbins 31 게임판과 점수판



How to Play Baskin Robbins 31

- 한 사람당 1개에서 최대 3개 박스를 읽을 수 있다.
- 박스당 +1점, 마지막 박스를 읽게 되면 -10점!
개별 점수는 아래 점수판에 적는다.
- 위 과정대로 반복하여 총점이 가장 높은 학생이 이긴다.

Score Board

| Name | Score | Total |
|--------|---|-------|
| ex 홍길동 | 3 + 1 + 2 + 3 + 1 + 2 - 10 + 1 + 3 + 3 + 3 + 2 + 4 | 18 |
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

Ludo Game

(서양 윷놀이)

난이도 상

소요시간 45분

활동 목표

주요 어휘 및 문장 구조, 본문 내용 이해 등 본문의 전반적인 내용을 post-reading 게임 활동을 통해 스스로 점검할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

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

수업모형

개별활동, 모둠활동

준비물

개별 Question Board, 모둠별 Ludo 게임판, 주사위, 플라스틱 게임말 24mm(1인당 4개)

디딤영상 내용

- CD를 활용하여 본문을 읽고 해석하고, 주요 표현 및 문법을 설명한다.
(빠르게 녹음하면 학생들이 덜 지루해 하며 반복해서 보게 되는 경우가 많다.)
- 설명 후 Question Board 문제를 풀어 오도록 안내한다.
- Ludo 게임 방법 및 맛보기 게임 영상을 보여 주면 학생들이 활동을 이해하고 흥미를 갖는 데 도움이 된다.

▼ 교사용 CD



Lesson 4. Read

Socks for Grandpa 할아버지를 위한 양말

Kenneth Shinozuka grew up in a big happy family of three generations.
Kenneth Shinozuka는 3대에 걸친 행복한 대가족에서 자랐다.

Since he was little, he has always been very close to his grandfather.
그는 어렸을 때부터 언제나 할아버지와 매우 가깝게 지냈다.

He was Kenneth's first friend, his trusty driver, and his cook. He also taught him many life lessons.
그는 Kenneth의 첫 친구이며, 그의 믿을직한 운전사였고, 그의 요리사였다.

그는 또한 그에게 여러 인생의 교훈을 가르쳐 주었다.
He was the person who Kenneth respected the most in the world.
그는 Kenneth가 세상에서 가장 존경한 사람이었다.

▼ 게임 방법 설명

번호가 있는 칸에 도착하면 해당 문제를 풀어야 이동가능

1. 출발지가 다른 주사위 게임
2. 주사위 숫자만큼 이동
3. 새로운 말을 꺼내려면 '6'이 나와야!
4. '6'이 나오면 한번 더
5. 넘어가기 x
6. 잡아 먹히면 다시 집으로

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상에서 본 내용을 모듈별로 간단히 점검한다.
- Question Board 문제를 풀어 왔는지 확인한다.

② Ludo 게임하기

- 4인의 모듈별로 게임판, 주사위 1개와 개인당 게임말 4개를 나눠 준다.
- Ludo 게임 방법을 설명한다.

게임 방법

- 순서대로 주사위를 굴려, 주사위 눈금만큼 칸을 이동한다.
 - 6이 나오면 새로운 말을 꺼내거나 기존 말을 움직일 수 있다.
 - 숫자가 있는 ★칸에 말이 도착하면, 해당 번호의 문제를 풀어야 이동할 수 있다.
 - 엮어가기는 할 수 없으며, 다른 사람의 말에 잡히면 집으로 돌아간다.
 - 가장 먼저 자신의 말을 도착칸에 모두 옮긴 사람이 이긴다.
- 활동을 통해 Question Board의 답을 점검한다.
 - 문제를 틀리면 교사나 모듈원의 도움을 받아 정답을 확인하고 개인 활동지에 표시한다.

준비물



문제 풀기



6으로 새 말 꺼내기



③ 마무리

- 게임 활동 소감과 어려웠던 문제 등을 함께 공유한다.

참고 자료

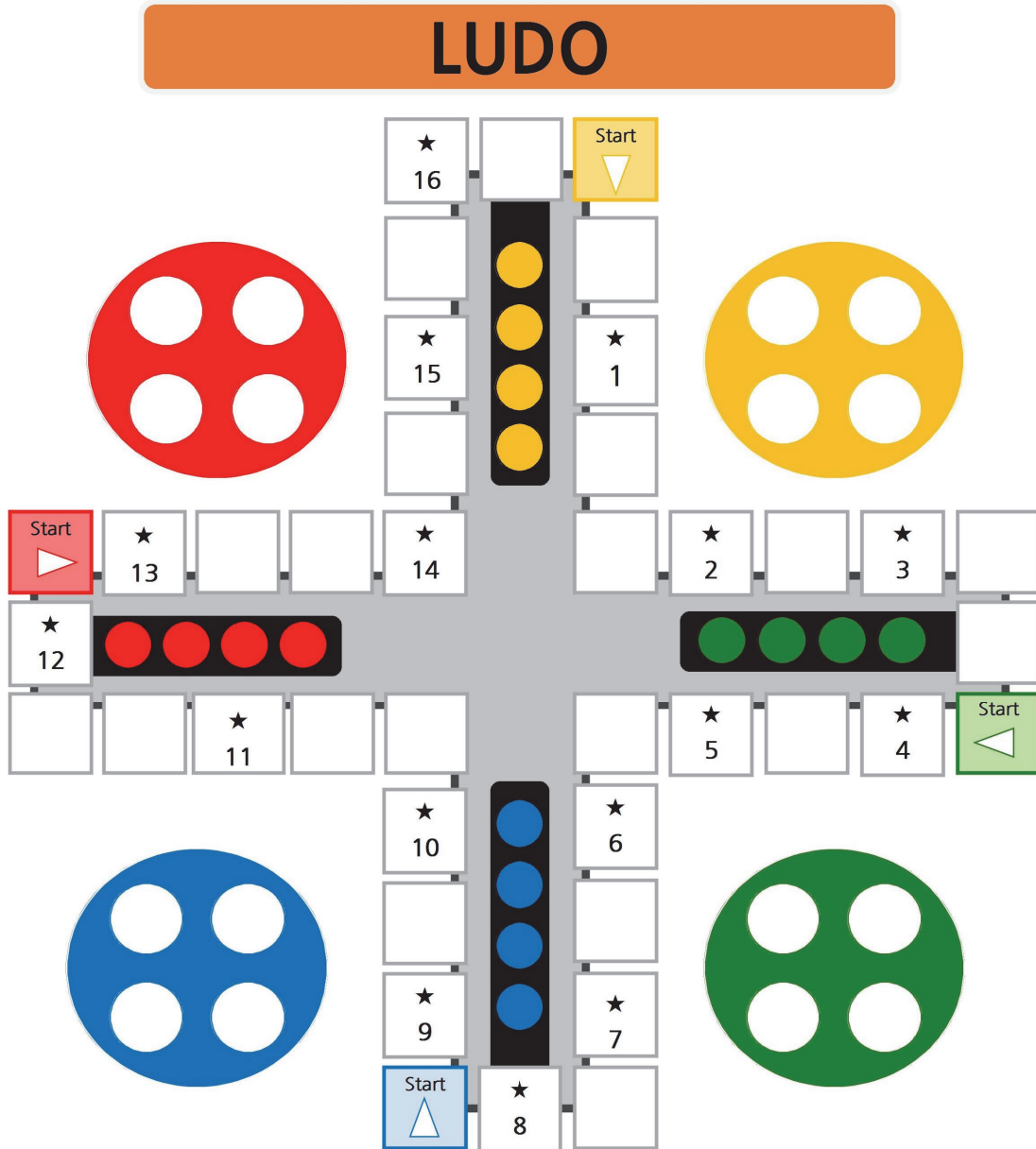
- Ludo 설명 영상
 - 짧은 버전: <https://youtu.be/WXfOZ1gVW2I>
 - 긴 버전: https://youtu.be/Xg_BDdx_YAc

활동 변형/ 확장 아이디어

- Question Board 문제를 모듈원끼리 만들도록 할 수 있다.

활동 자료

■ Ludo 게임판



How to Play

1. 순서대로 주사위를 굴러, 주사위 눈금만큼 칸을 이동합니다.
2. 6이 나오면 새로운 말을 꺼내거나 기존 말을 움직일 수 있습니다.
3. ★칸에 말이 도착하면, Question Board에서 해당 번호의 문제를 풀어야 이동할 수 있습니다.
4. 한 칸에 두 개의 말은 놓을 수 없으며, 다른 사람의 말에 잡히면 집(○○○○)으로 되돌아 갑니다.
5. 가장 먼저 자신의 말을 도착칸(●●●●)에 모두 옮긴 사람이 이깁니다.

■ Question Board

QUESTION BOARD



1 단어를 배열하여 문장을 완성하십시오.

Since he was little, _____.
_____.
그는 어렸을 때부터 언제나 할아버지와 매우 가깝게 지냈다.
(to / grandfather / he / his / always / been / very / has/ close)

9 알맞은 단어에 동그라미 하시오.

Kenneth also tried many different materials (making / to make) comfortable socks for his elderly grandfather.
Kenneth는 또한 나이 드신 그의 할아버지를 위한 편안한 양말을 만들기 위해 다양한 재료들을 시도해 보았다.

2 단어를 배열하여 문장을 만드시오.

_____.
_____.
그는 또한 그에게 여러 인생의 교훈을 가르쳐 주었다.
(also / lessons / he / him / life / many / taught)

10 알맞은 표현을 넣어 문장을 완성하십시오.

After much _____,
he finally succeeded in making his device.
수많은 시행착오 끝에, 그는 마침내 그의 장치를 만드는 데 성공했다.

3 알맞은 관계대명사를 넣고 설명하십시오.

He was the person _____ Kenneth respected the most in the world.

11 단어를 배열하여 문장을 완성하십시오.

When it first worked, he was _____.
_____.
(for / joy / that /

4 알맞은 표현을 넣어 문장을 완성하십시오.

When Kenneth was four, his grandfather _____ one day and _____.
Kenneth가 네 살이었을 때, 그의 할아버지는 어느 날 산책을 나갔다가 길을 잃었다.

12 알맞은 단어를 고르

A) He could not _____ invention / invent
B) For his grandfather's _____ (invent / invention)

5 단어를 배열하여 문장을 완성하십시오.

He wandered off at night _____.
_____.
그가 밤에 너무 자주 돌아다녀서 누군가는 그를 밤새 지켜보아야 했다.
(someone / him / an eye / night / often / all / had to / long / so / that / keep / on)

13 Kenneth가 쓴 문장을 알맞은 순서대로 배열하십시오.

A) When my device first worked, I was so happy that I jumped for joy.
B) Grandfather wandered off at night so often that someone had to keep an eye on him.
C) Grandfather was my first friend, my trusty driver, and my cook.
D) I said to myself, "Why don't I put pressure sensors on the heels of his socks?"

6 본문의 내용과 일치하면 T, 일치하지 않으면 F

Kenneth's grandfather's condition became better over the next 10 years.
()

14 다음 질문에 관한 답을 완성하십시오.

Q: What were the grandfather's problems?
A1: went out and _____
A2: had _____ disease
A3: often _____ at night

7 다음 질문에 답하십시오.

Q: What did Kenneth make for his grandfather?

15 다음 질문에 관한 답을 완성하십시오.

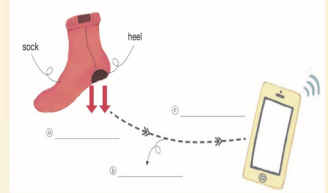
Q: How did Kenneth solve the problems?
A1: created _____ and put them on the heels of his grandfather's socks
A2: found a way to send a signal from the sensor to his _____
A3: tried many different materials to make _____ socks

8 알맞은 관계대명사를 넣고 설명하십시오.

There were many things _____ Kenneth had to do.

16 Kenneth의 발명 계획서를 완성하십시오.

▶ How It Works



Diet Game

난이도 중

소요시간 40분

활동 목표

Diet Game을 통해 모둠원이 협력하여 목적격 관계대명사를 포함한 문장을 완성함으로써, 단원의 핵심 문법을 익히고 쓰임을 이해할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

Sentence Cues, 테이프, 모둠 활동지, 개별 학습지

디딤영상 내용

- 자료실의 문법 PPT를 활용하여, 목적격 관계대명사의 의미와 종류, 예시 문장을 설명한다.
- 수업 후 디딤영상을 보며 배운 내용을 상기시키고 간단한 확인 문제를 풀어보게 한다.

▼ 문법 PPT

| 목적격 관계대명사 | 목적격 관계대명사 | 목적격 관계대명사 | | | | | | | | | | | | |
|--|---|-----------|----------|-----------|----|-----|--------|--------|-------|-------|------------|------|------|---|
| <p>• 목적격 관계대명사: 접속사+대명사 역할</p> <p>두 문장을 연결함 선행사를 대신함</p> <p>e.g. She is <u>the singer</u>. + I like <u>the singer</u> most.</p> <p>↓</p> <p>She is <u>the singer</u> I like most.</p> <p>▷ 목적격 관계대명사는 생략 가능</p> | <p>• 목적격 관계대명사의 종류</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>선행사</th> <th>주격 관계대명사</th> <th>목적격 관계대명사</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사람</td> <td>who</td> <td>who(m)</td> </tr> <tr> <td>사물, 동물</td> <td>which</td> <td>which</td> </tr> <tr> <td>사람, 사물, 동물</td> <td>that</td> <td>that</td> </tr> </tbody> </table> <p>- He is <u>my best friend</u> <u>who(m)[that]</u> I can trust. 그는 내가 믿을 수 있는 가장 친한 친구이다.</p> <p>- I'll show you <u>the bag</u> <u>which[that]</u> I made. 내가 만든 가방을 너에게 보여 줄게.</p> | 선행사 | 주격 관계대명사 | 목적격 관계대명사 | 사람 | who | who(m) | 사물, 동물 | which | which | 사람, 사물, 동물 | that | that | <p>Q. 괄호 안에서 알맞은 말을 고르시오.</p> <p>1. This is the cake (<u>which</u> / whom) I made. 이것은 내가 만든 케이크이다.</p> <p>2. The dress (<u>whom</u> / <u>that</u>) you ordered was sold out. 내가 주문한 원피스는 품절되었다.</p> <p>3. The man (<u>whom</u> / which) we met yesterday is a soccer player. 우리가 어제 만났던 남자는 축구 선수이다.</p> |
| 선행사 | 주격 관계대명사 | 목적격 관계대명사 | | | | | | | | | | | | |
| 사람 | who | who(m) | | | | | | | | | | | | |
| 사물, 동물 | which | which | | | | | | | | | | | | |
| 사람, 사물, 동물 | that | that | | | | | | | | | | | | |

① 관계대명사 복습

- 1단원에서 배운 주격 관계대명사의 의미, 형태, 쓰임을 상기시킨다.

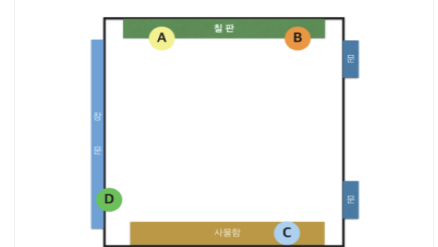
② Diet Game 하기

- 네 명이 한 모듬이 되어, 각자 A~D 중 하나를 맡는다. (A가 최고난도)
- 교사는 Sentence Cues 카드를 잘라, 알파벳 별로 나누어 교실 곳곳에 붙인다.
- 각 모듬원은 각자 맡은 구역으로 이동하여 제한 시간 내에 벽에 붙어있는 표현들을 외운다.
- 모듬으로 돌아와 외운 표현을 불러 주면, 다른 모듬원들은 활동지 1쪽에 받아 적는다.
- A~D의 순서로 진행하며, 제한 시간 내에 최대한 많은 문장을 모은다.

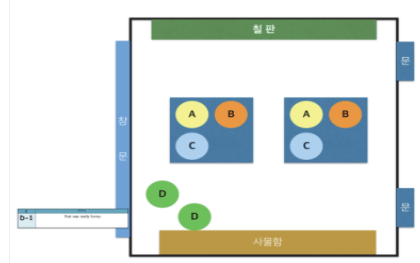
네 명의 친구들과 모듬을 만들고, 역할을 정해주세요!



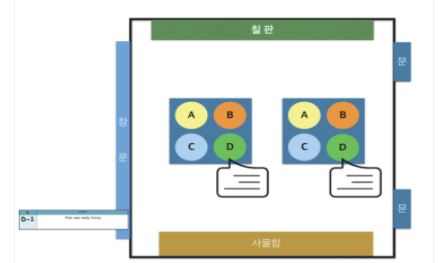
역할에 따라 주어진 곳에서 미션을 수행합니다.



D학생의 경우



D학생의 경우



③ 문장 완성하기

- 모듬원끼리 상의하여 활동지 2쪽의 문장을 받아쓴 표현을 사용하여 완성한다.
- 활동지 마지막 칸의 What we learned today에 목적격 관계대명사의 형태와 쓰임, 주격 관계대명사와의 차이를 모듬원들이 함께 정리하게 한다.

④ 마무리

- What we learned today에 정리한 내용을 참고하여 배운 내용을 발표하게 한다.
- 디딤영상을 보며 배운 내용을 복습하고 모듬별로 완성한 문장을 다시 점검하게 한다.

Tips

for Teachers

- D-1 문장을 예시로 제공하여 D를 맡은 학생들이 부담없이 활동을 시작할 수 있게 한다.
- Diet Game의 제한 시간은 보통 1분 내외로 하지만, 학습자의 수준을 고려하여 교사가 정하도록 한다.
- 과도한 경쟁이 되지 않도록 주의하게 하고, 문장을 외우지 않고 써서 보여 주지 않도록 지도한다.

활동 자료

■ Sentence Cues

| | |
|-----|--|
| A-1 | who I respect very much |
| A-2 | which the Wright Brothers made |
| A-3 | whom many people have been interested in for a long time |

| | |
|-----|-----------------|
| B-1 | which you might |
| B-2 | who many As |
| B-3 | that Steve Jobs |

| | |
|-----|------------------------|
| C-1 | that many people speak |
| C-2 | which you might like |
| C-3 | which I wanted to read |

| | |
|-------------|---------------------|
| D-1 (예시) | that I want to buy |
| D-2 | whom I want to help |
| D-3 | who I like the most |



■ Diet Game 활동지

Group: _____

DIET GAME

목적격 관계대명사 _____, _____, _____

STEP 1. 각자 맡은 구역의 영어 표현을 외운 뒤 모둠원들에게 외운 표현을 불러 줍니다.

| A | Sentence | B | Sentence | C | Sentence | D | Sentence |
|-----|----------|-----|----------|-----|----------|-----|----------------|
| A-1 | | B-1 | | C-1 | | D-1 | that I want to |
| A-2 | | B-2 | | | | | |
| A-3 | | B-3 | | | | | |

STEP 2. 위의 표현을 사용하여 아래 문장을 완성해 봅시다.



(예시) That is the car
that I want to buy.



He is the man
_____.



Mr. Kim is a teacher
_____.



This is the airplane
_____.



There is an interesting movie
_____.



Max is a singer
_____.



Van Gogh is a painter
_____.



Chinese is a language
_____.



She is the girl
_____.



There is a TV program
_____.



This is the book
_____.



This is the smart phone
_____.

What we learned today ...

- 1) 목적격 관계대명사 형태:
- 2) 목적격 관계대명사의 쓰임:
- 3) 주격 관계대명사와의 차이:

디딤영상 확인 학습지

A 괄호 안에서 적절한 단어를 골라 두 문장을 하나의 문장으로 만들어 봅시다.

1. He is a man. I want to help him.
→ He is the man (whom / which) I want to help.
2. That is a car. I want to buy it.
→ That is the car (whom / that) I want to buy.
3. Mr. Kim is a teacher. I respect him very much.
→ Mr. Kim is a teacher (who / which) I respect very much.
4. There is a TV program. You might like it.
→ There is a TV program (who / that) you might like.

B 어울리는 말끼리 연결하여 문장을 완성해 봅시다.

- | | | |
|----------------------------------|---|-------------------------------------|
| 1. There is an interesting movie | • | • a. who I like the most. |
| 2. This is the book | • | • b. which I wanted to read. |
| 3. She is the girl | • | • c. which you might like to watch. |
| 4. Chinese is a language | • | • d. that many people speak. |

C 괄호 안의 단어들 중 필요한 단어를 활용하여 각 대상을 소개하는 문장을 완성해 봅시다.

1. (the smart phone, Steve Jobs, first, invent, that, who)
• This is _____.
2. (the airplane, make, the Wright Brothers, which, be, who)
• This is _____.
3. (Van Gogh, a painter, which, whom, many people, be, interested in, for a long time)
• Van Gogh is _____.



Memory Game

난이도 중

소요시간 25분

활동 목표

Memory Game을 통해 주요 문법이 포함된 문장을 즐겁게 익힐 수 있다.

성취기준

[9영03-01] 문장을 의미 단위로 끊어 읽으면서 의미를 파악할 수 있다.
 [9영01-02] 일상생활 관련 대상이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 세부 정보를 파악할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

개별 디딤영상 확인 학습지 및 Sentence Box 학습지, 모둠별 Memory Card 세트

디딤영상 내용

- 자료실의 문법 PPT를 활용하여 so ~ that 구문의 의미와 쓰임, 예시 문장을 설명한다.
- 디딤영상 확인 학습지를 풀도록 안내한다.

▼ 문법 PPT

| so ~ that 구문 | so ~ that 구문 |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 의미: '너무 ~ 해서 ...하다' • 쓰임: 결과를 나타낼 때 사용 <ul style="list-style-type: none"> - He is so rich that he can buy many cars. 그는 매우 부자여서 차를 여러 대 살 수 있다. - You speak so fast that I can't understand you. 너는 너무 빨리 말해서 내가 이해할 수 없어. ▷ so와 that 사이에는 형용사나 부사가 올 수 있다. | <p>Q. 우리말과 일치하도록 빈칸에 알맞은 말을 쓰시오.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I was <u>so</u> <u>late</u> that my friend was angry. = 내가 너무 늦어서 친구가 화가 났었다. 2. It was <u>so</u> <u>noisy that</u> I couldn't sleep well. = 너무 시끄러워서 제대로 잘 수가 없었다. 3. He exercises every day <u>so</u> <u>that</u> he can stay healthy. = 그는 건강을 유지하기 위해서 매일 운동을 한다. |

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 각자 디딤영상 확인 학습지의 문제를 해결한다.
- 활동지를 해결한 학생은 다른 모둠원들이 다 했는지 확인하고 완성하도록 돕는다.
(10분을 초과하지 않도록 하며, 초과해도 다음 단계로 진행한다.)

② Memory Game 하기 (모둠 내)

- 준비: 4인 1모듬으로 구성된 후, 가위바위보 등으로 순서를 정한다.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | A | B | A | B | A | B |
| C | D | C | D | C | D | C | D |

- 규칙1: 순서대로 한 번에 2장씩 카드를 뒤집는다.
- 규칙2: 같은 그림의 카드를 뒤집으면 읽고 해석할 수 있는 기회를 얻는다.
(뒤집은 카드의 그림이 다르면, 제자리에 뒤집어 놓고 순서가 넘어간다.)
- 규칙3: 같은 그림 카드를 활용하여 so that 구문을 완성하여 읽고 해석하면 그 카드를 획득한다.
(읽고 해석하지 못하면, 다음 사람으로 순서가 넘어간다.)

③ Memory Game 하기 (모듬 대항전)

- 모듬 내 활동을 마친 후에, 수준별로 A~D를 정한다.
- A는 A끼리, B는 B끼리, C는 C끼리, D는 D끼리 모여서 모듬을 구성한다.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | A | B | B | C | C | D | D |
| A | A | B | B | C | C | D | D |

- Memory Game을 한 번 더 한 다음에, 획득한 카드를 들고 원래 모듬으로 돌아간다.
- 획득한 카드의 개수를 세어 가장 많이 획득한 모듬에 보상한다.

④ 마무리

- 각자 획득한 카드의 문장들을 Sentence Box 활동지에 정리하도록 한다.











Tips











for Teachers











- Memory Card를 출력할 때는 뒤가 비치지 않을 정도로 두꺼운 종이를 사용하도록 한다.
- 문장을 읽고 해석하는 것을 어려워 하는 D 학생들은 교사나 다른 친구의 도움을 받을 수 있음을 안내한다.

활동 자료

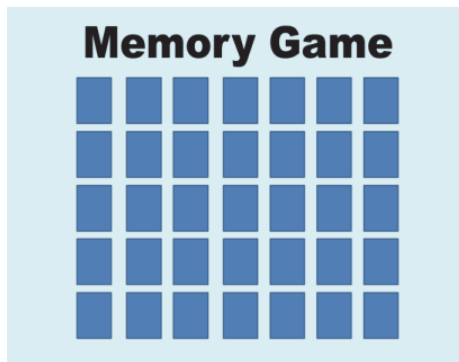
■ Memory Card 세트

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| <p>He was so happy</p>  | <p>He wandered off at night so often</p>  | <p>It was so nice</p>  | <p>It was so hot</p>  | <p>I was so tired</p>  |
| <p>that he jumped for joy.</p>  | <p>that someone had to keep an eye on him.</p>  | <p>that I took a walk with my dog.</p>  | <p>that I went swimming.</p>  | <p>that I stayed home.</p>  |

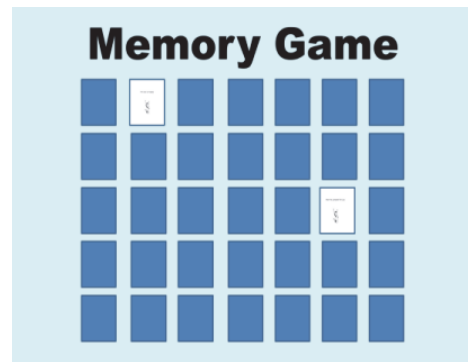
| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| <p>Mina is so kind</p>  | <p>This book was so interesting</p>  | <p>I was so tired</p>  | <p>This camera is so expensive</p>  | <p>I was so happy</p>  |
| <p>that everyone likes her.</p>  | <p>that I could not stop reading it.</p>  | <p>that I fell asleep quickly.</p>  | <p>that I cannot buy it.</p>  | <p>that I smiled a lot.</p>  |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| The test was so easy | It was so cold | She spoke so quickly | The music is so loud | The new bike was so expensive |
|  |  |  |  |  |
| that everybody passed it. | that I had to wear a coat. | that I couldn't understand her at all. | that I can't study at all. | that I couldn't buy it. |
|  |  |  |  |  |

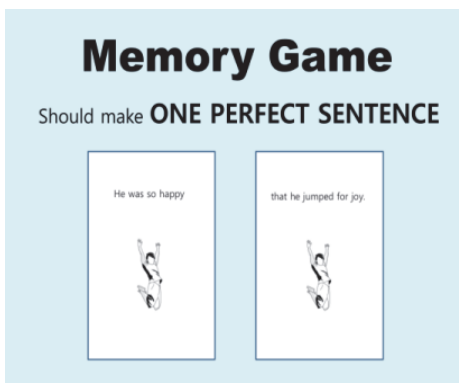
■ 활동 설명



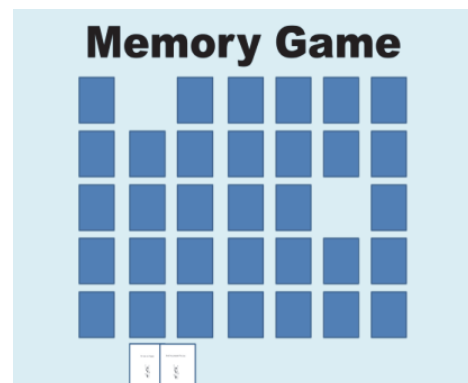
1. 모둠별로 카드를 섞은 후 책상 위에 뒤집어 놓는다.



2. 순서를 정하여 한 번에 두 장씩 뒤집는다.



3. 같은 카드가 나오면 so ~ that 문장으로 만들어 읽고 해석한다.



4. 올바르게 읽고 해석하면 카드를 획득한다.

■ 개인 학습지 (디딤영상 확인 학습지, Sentence Box 학습지)

Name: _____

디딤영상 확인 학습지

A 어울리는 말끼리 연결하여 문장을 완성해 봅시다.

| | | |
|---------------------------------|---|--|
| 1. Mina is so kind | • | • a. that I could not stop reading it. |
| 2. This book was so interesting | • | • b. that I cannot buy it. |
| 3. I was so tired | • | • c. that I fell asleep quickly. |
| 4. This camera is so expensive | • | • d. that everyone likes her. |

Name: _____

Sentence Box

What we learned today ...

ex He is so rich that he can buy the house. 그는 매우 부자여서 그 집을 살 수 있다.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Lollipop Trail

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

보드게임 형식으로 단원 주요 어휘 및 문법, 의사소통 기능, 본문 내용을 복습하고 이에 관한 문제를 해결하면서 단원 학습 내용을 되돌아 볼 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

지식정보처리 역량, 공동체 역량, 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

Lollipop Trail 게임판, 주사위, 개인당 게임 말 4개, 문제 카드 제작용 빈 명함지

디딤영상 내용

단원 수업에서 사용했던 디딤영상을 보며 복습하게 할 수 있다.

수업하기

활동 방법

① 활동 준비하기

- 4인 1모둠으로 모둠을 구성한다.
- 각 학생에게 5장의 빈 명함 종이와 개인말 4개씩을 나눠 준다.
- 각자 빈 명함종이 1장당 1개의 문제를 제작한다. (개인당 5문제, 총 모둠당 20문제 제작)
- 모둠별로 제작한 문제 카드를 모아 섞은 후 가운데에 뒤집어 쌓아 놓는다.

② Lollipop Trail

- 규칙1: 순서를 정한 뒤, 차례대로 문제 카드 더미에서 카드 1장을 뽑아 문제를 푼다.
한 번 푼 문제 카드는 카드 더미 맨 밑으로 이동시킨다.
- 규칙2: 정답을 맞힌 경우, 주사위를 던져 나온 숫자만큼 이동한다.
문제를 풀지 못한 경우에는 이동할 수 없다.
- 규칙3: 게임 도중 다른 사람의 말에 잡히면 처음부터 다시 시작한다.
업어가기(한 칸에 두 개의 말 놓기)는 할 수 없다.
- 규칙4: 자신의 게임말 4개를 모두 먼저 통과시킨 사람이 이긴다.

③ 마무리

- 모둠원들끼리 문제 카드의 정답을 다시 한번 확인하며 배운 내용을 복습하게 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 문제 카드를 모둠별로 교환하여 더 많은 문제를 풀 수 있게 할 수 있다.
- 문제의 정답을 별도의 정답 카드로 만든 뒤, Memory Card 형태로 변형하여 활용할 수 있다.
(게임 방법은 4과 Memory Card 참고)

Tips

for Teachers

- 문제 출제를 어려워하는 학생들을 위해 교실에 문제집이나 참고서 등을 다양하게 준비하여 참고하도록 한다.
- 한 영역의 문제만 만들지 않도록, 모둠 안에서 어휘, 문법, 듣기·말하기, 읽기 등으로 영역을 나누어 출제하게 할 수 있다.
이 경우, 비교적 출제하기 쉬운 어휘 영역 문제를 활동을 어려워 하는 학생이 말도록 유도한다.
- 학생들이 활동에 익숙해지면 게임판에 새로운 규칙(앞 칸으로 이동, 다른 사람 말 제거)을 추가하여 흥미를 높일 수 있다.

활동 자료

■ Lollipop Trail 게임판



*이미지 출처: <https://www.education.com/worksheet/article/lollipop-trail-board-game/>

LESSON 5 Bravo! Brava!

| | | |
|------|----------------|-----|
| (V) | 클래스카드 어휘 배틀 | 117 |
| (LS) | Cockroach Game | 119 |
| (R) | 둘 가고 둘 남기 | 122 |
| (R) | Kahoot | 125 |
| (GW) | Giv me that! | 128 |
| (GW) | Picture me | 131 |
| (Re) | Blockbusters | 135 |

클래스카드 어휘 배틀

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

게임 활동을 통해 단원 어휘를 쉽게 익히고 스스로 이해 수준을 파악할 수 있다.
 ※ 클래스카드는 사이트의 사정에 따라 폐쇄될 수 있으며, '무료 온라인 단어장, 플래시카드' 등의 키워드로 기타 사이트를 찾아볼 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

지식정보처리 역량

수업모형

개별 활동

준비물

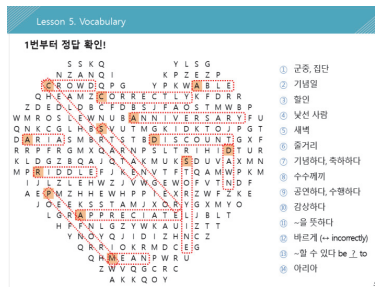
인터넷 연결, 핸드폰

※ 교사는 수업 전에 사이트에 무료 회원가입 후 단어 세트를 만들거나 세트 검색을 통해 활동에 쓰일 세트를 우측 상단 책갈피를 클릭하여 스크랩해 놓는다.

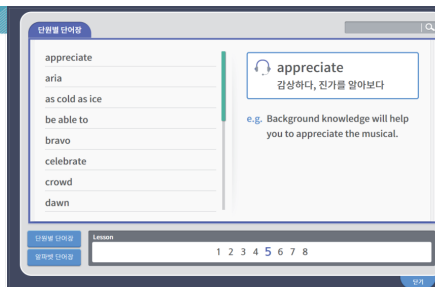
디딤영상 내용

- CD의 단어장 또는 자료실의 어휘 PPT를 활용하여 주요 어휘를 설명한다.
- 클래스카드 세트 주소를 알려주고, 리콜 학습, 매칭 게임 등을 통해 배운 어휘를 충분히 학습하게 한다. (예: <http://www.classcard.net/set/262831>)

▼ 어휘 PPT



▼ CD 단어장



▼ 클래스카드



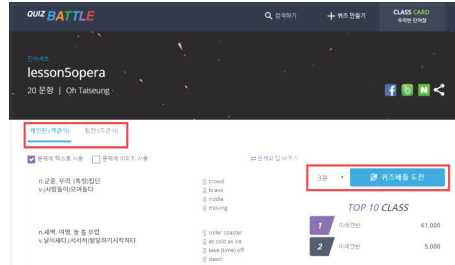
수업하기

활동 방법

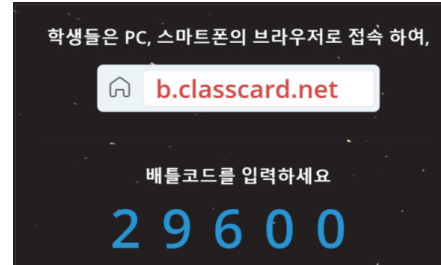
① 디딤영상 확인

- 자료실의 어휘 활동지(Worksheet 또는 List)를 해결하며 단어를 복습하게 한다.

② 클래스카드 배틀 활동



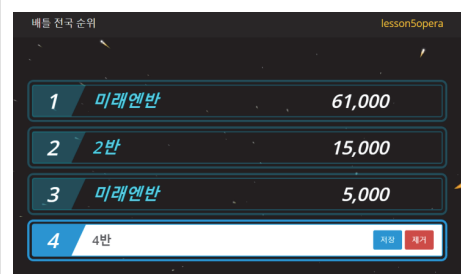
1. 개인전/팀전 및 게임 시간 선택 후 시작



2. 학생들에게 b.classcard.net에 접속하여 화면에 보이는 코드를 입력하도록 안내

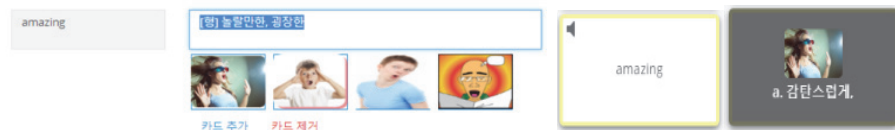


3. 교사는 접속한 학생 수 확인 후 배틀 시작 (배경 음악 버튼으로 음악 on/off 가능)



4. 배틀 종료 시 학생/반 순위표 등장 (메일 전송 버튼 클릭 시 학생별 점수 확인)

※ 세트를 만들 때 단어 입력 후 탭(Tab) 키를 누르면 우리말 뜻과 관련 이미지가 자동으로 등장하며, 이를 수정하여 추가할 수 있다. 선택한 이미지는 암기학습/슬라이드에서 볼 수 있다.



③ 마무리

- 활동 내용을 되돌아보고 필요시 스피드퀴즈 등의 개인 학습 과제를 부여할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 배틀 외에도 슬라이드(기본 어휘 학습), 퀴즈타임(랜덤으로 지명된 학생이 단어 맞히기) 등의 수업 도구를 활용할 수 있다. 슬라이드 사용 시 유용한 단축키: Ctrl+Space(발음 듣기), Space(카드 뒤집기), 오른쪽 화살표(다음 단어)
- 학생들의 기기와 컴퓨터에 인터넷 연결이 필요하므로 접속이 원활한 환경에서 진행되도록 무선공유기 등을 활용한다.
- 교사의 스마트폰을 리모콘으로 사용하여 컴퓨터 앞에 있지 않아도 수업 활동이 가능하다.

Cockroach Game

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

재미있는 게임을 통해 자신의 레벨이 오르는 경험을 하도록 하고, 활동 중 자연스럽게 목표 의사소통 기능을 익히도록 한다.

성취기준

[9영02-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.
[9영02-09] 일상생활에 관한 일이나 사건의 순서, 전후 관계에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

짝 활동(혹은 개인 활동)

준비물

레벨 카드(짝 활동이면 짝의 수만큼, 개인 활동이면 학생 수만큼), 단계별 활동지 (개인 수만큼)

다임영상 내용

- 영상 대신 교과서의 듣기 MP3 파일을 제공한다.
- 듣기 Worksheet 중 Dictation Worksheet_All을 미리 나누어 주고 받아쓰기를 해 오게 한다.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠별로 받아쓰기의 정답을 확인하게 하고, 필요시 듣기 파일을 다시 듣는다.

② 바퀴벌레 게임하기

- 개인전이나 팀전 형태로 활동할 수 있으며, 둘 중 학교 상황에 맞는 유형을 택한다.

※ 기본 규칙

1. 대화를 외워서 바퀴벌레 > 닭 > 고릴라 > 여왕의 4단계로 진화하는 게임
2. 모든 사람은 바퀴벌레 카드로 시작 (팀전이면 팀별로 한 장)
3. 진화 방법: 대화를 외운 후 교사 또는 상위 레벨 학생에게 검사를 받아 카드를 교환
 - Level 1부터 Level 3까지의 대화를 듣고, 모둠 안에서 서로 도와 빈칸을 채운다.
 - 각자 대화를 외운다. (짝 활동의 경우, 모둠 내에서 두 명씩 짝이 되어 대화를 외운다.)
 - <개인전> 다른 바퀴벌레와 서로 역할을 바꿔 가며 Level 1의 대화를 한다.
대화를 마친 후 가위바위보를 하여 이긴 사람은 닭으로 진화한다.
<팀전> 선생님에게 와서 Level 1의 대화를 하고 성공하면 닭 카드를 받아 간다.
 - 닭부터는 하위 레벨의 대화를 검사하여 진화시켜 줄 수 있다. 이때, 칠판에 자신이 진화시킨 사람을 칠판에 적게 하여 동기 부여를 촉진시킨다.
 - 닭은 바퀴벌레의 대화를 2회 이상 검사해 준 후, 다른 닭과 만나 Level 2의 대화를 한다.
가위바위보에서 이기거나 선생님 또는 상위 레벨 검사에 통과하면 고릴라로 진화한다.
 - 고릴라가 된 사람은 닭이나 바퀴벌레를 2회 이상 검사해 준 후, 다른 고릴라에게 Level 3 대화를 가지고 도전한다.
 - 교사는 여왕이며, 교사와 대화를 성공한 고릴라는 여왕이 되어 고릴라, 닭, 바퀴벌레를 검사해 줄 수 있다.

③ 마무리

- 최종 진화를 이룬 사람이나 여러 사람을 검사하여 진화를 많이 시킨 사람에게 보상을 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

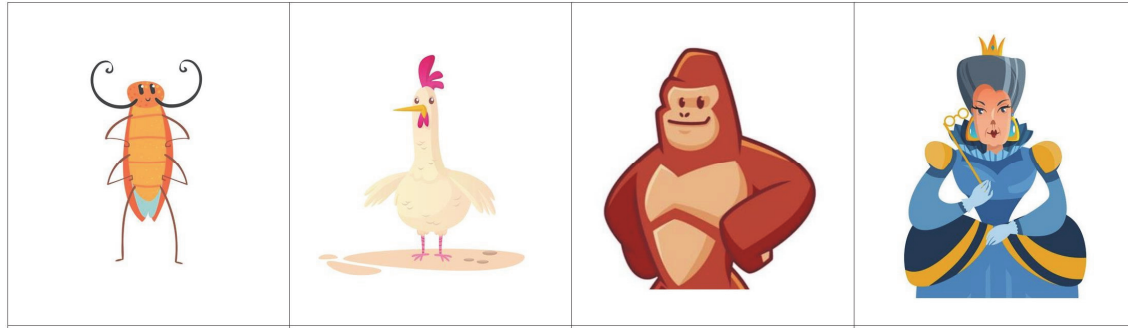
- Level 1, 2에 대화문 2개, Level 3에 긴 대화문 1개로 활동지를 구성하는 것이 기본이나, 학생들의 수준이 높거나 시간적 여유가 있을 때는 짧은 대화문을 2개 더 추가할 수 있다.
즉, 닭이 되기 위해서는 Level 1의 Type A, Type B 대화 중 하나를 골라 외우게 하고, 고릴라가 되기 위해서는 두 Type을 모두 말하도록 하면 다양한 대화문을 다룰 수 있다.

Tips for Teachers

- 항상 정직하게 자신의 레벨을 관리하도록 당부한다.
- 각 레벨의 이미지는 연예인 등 다른 것으로 교체하거나 여왕 대신 교사의 사진이나 캐리커처를 사용하면 학생들이 더 흥미로워 한다. (사진을 캐리커처로 만들어 주는 앱 사용)

활동 자료

레벨 카드



- 개인별 학습자: Level 1, 2는 학생들의 수준이나 시간에 따라 두 대화 중 하나만 선택하여 제공할 수 있다.

Cockroach Game

◆ 주어진 우리말과 의미가 같도록 대화를 완성한 후 외우고, 친구와 role-play 해 보세요.

LEVEL 1

B: Karen, let's _____ our parts for the school _____ today.
Karen, 오늘 학교 연극에서 우리 부분을 연습하자.

G: O.K. What time shall we meet?
좋아. 몇 시에 만날까?

B: How about _____ o'clock, right after school?
학교 끝나고 바로, 네 시 어때?

G: Sounds good.
좋아.

LEVEL 1

G: Do you want to play _____ together this afternoon, Ma
Mark, 오후에 같이 배드민턴 하지 않을래?

B: Sure. Where shall we play?
물론이지. 어디시 할까?

G: How about at the _____ near your place?
너희 집 근처 공원은 어때?

B: O.K. See you there at _____ o'clock.
좋아. 세 시에 거기서 보자.

◆ 주어진 우리말과 의미가 같도록 대화를 완성한 후 외우고, 친구와 role-play 해 보세요.

LEVEL 2

B: Mom, I got only one question _____ on the Korean his
엄마, 제가 한국사 시험에서 딱 한 문제만 틀렸어요!

W: Great! I was sure you would do _____. Why don't
_____ tonight?
대단해! 네가 잘할 거라고 확신했단다. 오늘 축하하러 나가는 건 어때?

B: Yes! Can we have pizza for _____?
좋아요! 저녁으로 피자를 먹어도 되나요?

W: Of course, Joe. I'll _____ your dad.
물론이지, Joe. 아빠에게 연락하마.

LEVEL 2

M: Liz, hurry up. It's _____ 6 o'clock.
Liz, 서둘러. 벌써 여섯시야.

W: Oh, we're going to be _____ for the concert.
이런, 우린 콘서트에 늦을 거야.

M: Why don't we take the _____? The subway will be
the bus at this time of day.
지하철을 타는 게 어때? 지하철은 지금 이 시간에 버스보다 빠를 거야.

W: That's a good _____.
좋은 생각이야.

◆ 주어진 우리말과 의미가 같도록 대화를 완성한 후 외우고, 친구와 role-play 해 보세요.

LEVEL 3

Anna: Dad, guess what! I have no _____ next Wednesday.
아빠, 있잖아요! 다음 주 수요일에 수업이 없어요.

Dad: Really? Why not?
정말? 왜 없니?

Anna: It's our school's 75th _____.
75주년 개교기념일이예요.

Dad: Oh, I see.
그렇구나.

Anna: Can we do something together that day?
그날 오후에 같이 뭔가 할 수 있을까요?

Dad: I guess I can _____ the afternoon _____.
오후 휴무를 할 수 있을 것 같구나.

What do you want to do?
뭐 하고 싶니?

Anna: Why don't we go see a _____ at Bravo Theater near your work?
아빠 직장 근처 Bravo 극장에서 뮤지컬을 보는 건 어때요?

We can get a _____ if we go on a Wednesday.
수요일에 가면 할인 받을 수 있어요.

Dad: Good idea, Anna! Then, let's just meet at the _____.
좋은 생각이구나, Anna! 그럼 극장에서 만나자.

Anna: O.K. What time shall we meet?
좋아요. 몇 시에 만날까요?

Dad: How about 12? Then, we can have _____ together, too.
12시는 어때니? 그럼 점심도 같이 먹을 수 있단다.

Anna: You're the best, Dad!
최고예요, 아빠!

둘 가고 둘 남기

난이도 하

소요시간 20분

활동 목표

둘 가고 둘 남기 활동을 통하여 본문의 내용을 이해하게 한다.

성취기준

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

핵심역량

영어 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

학습지 (본문을 모둠 수만큼 나눔. 본 활동은 7개 모둠 기준임.)

디딤영상 내용

- 자료실의 읽기 PPT나 CD의 Read 애니메이션을 활용하여 본문을 의미 위주로 설명한다. 주요 구문과 단어도 알려주되 과하지 않도록 유의한다.

▼ 읽기 PPT

Lesson 5. Read 교과서 위쪽

Turandot, the Most Dangerous Love in the World

Welcome, everyone! Tonight, we are going to perform Giacomo Puccini's opera *Turandot*.

Like many other famous operas, *Turandot* is in Italian because opera started in Italy in the 16th century.

Before we begin, I'd like to tell you the storyline of the opera *Turandot*.

You will appreciate it better if you know the story.

Lesson 5. Read 교과서 위쪽

Turandot, a Chinese princess, is a woman of great beauty, but she is as cold as ice.

Any prince who wants to marry her must answer three riddles. If he fails, he must die.

No one has ever been able to answer them.

One day, a brave prince falls in love with her at first sight.

He becomes the first man to answer all three riddles.

▼ 본문 애니메이션

Lesson 5. Read

He asks her, "What is my name?"

10:00 / 10:00

10:00 / 10:00

10:00 / 10:00

10:00 / 10:00

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 4인 1모둠으로 구성하되, 모둠별 학습 수준을 고려하여 성적을 지그재그 배치한다.
- 모둠별로 디딤영상에서 본 내용을 간단히 확인하게 한다.

② 둘 가고 둘 남기

- 전체 학생에게 학습지를 나눠 주고, 모둠별로 모둠 번호에 해당하는 부분을 공부하게 한다.
- 모둠별 학습이 끝나면 모둠원끼리 상의하여 이동할 사람과 남을 사람을 정한다.
- 모둠원 중 2명이 +1 모둠으로 이동하여, 다른 모둠원들과 서로 공부한 부분을 알려준다.
- 일정 시간이 지나면, 다음 +1 모둠으로 이동한다. 본문을 모두 학습할 때까지 같은 방식으로 활동한다. 교사는 돌아다니며 어려워하거나 잘못 이해하고 있는 학생들을 돕는다.
- 영상 타이머(실시간 카운트다운이 보이고 시간이 되면 소리가 나는 영상)를 활용하여, 학생들이 스스로 시간 조절을 하고 다음 모둠으로 이동할 수 있도록 한다.
(본문 수업 차시에 따라, 본문을 2개로 나누면 7등분했을 때 로테이션 시간은 3분, 본문을 3개로 나누면 7등분했을 때 2분 30초 정도가 로테이션 시간으로 적당하다.)

③ 마무리

- 학생들이 본문을 모두 학습한 후 원래 모둠으로 돌아오면, 교사는 학생들이 모두 내용을 잘 적고 이해했는지 점검한다.
- 교사용 자료실의 Reading Worksheet를 활용하여 이해를 점검한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 모둠별로 문제를 2개씩 만들게 하여 이동하는 모둠에서 문제를 풀도록 할 수 있다.
- 활동을 마친 후 Worksheet 대신 Pick Me Up 활동(3과 Pick Me Up 활동 방법 참고)이나 온라인 퀴즈 사이트 카훗(<https://kahoot.com>) 등을 활용하여 이해 점검 활동을 할 수 있다.
 - 1차시: 본문1 둘 가고 둘 남기 후에 5과 어휘로 간단하게 카훗 활동 맞보기
 - 2차시: 본문2 둘 가고 둘 남기 후 5과 학습 내용을 종합한 카훗.(공개 수업 시 추천)

참고 자료

- 영상 타이머 예시
 - 심플 타이머 https://www.youtube.com/watch?v=_3og22lRs9E
 - 배경 음악 <https://www.youtube.com/watch?v=6UKGHUvI0tc>
 - 폭탄 타이머 <https://www.youtube.com/watch?v=rdh-Eo1iW3I>

Tips

for Teachers

- 무임승차하는 학생이 없도록 활동 전반에 걸쳐 교사가 교실을 돌아다니며 학생들을 지도해야 한다.
- 영상 타이머는 “3분 타이머, countdown 3min” 등의 키워드로 검색하여 적당한 것을 사용한다. 인터넷 영상 다운받는 법을 검색하여 영상을 다운받으면, 동영상 플레이어에서 반복 재생을 할 수 있어 편리하다. 특정 시간이 필요한 경우, i-Scream 사이트 등에서 플래시 타이머를 재생한 후 영상 캡처 프로그램을 사용하면 나만의 영상 타이머를 만들 수 있다.

활동 자료

■ 개인별 학습지

Lesson 5 본문 1/2

2학년 반 번 이름

1. Turandot - The Most Dangerous Love in the World
Welcome, everyone! Tonight, we are going to perform Giacomo Puccini's opera *Turandot*.
2. Like many other famous operas, *Turandot* is in Italian because opera started in Italy in the 16th century.
3. Before we begin, I'd like to tell you the storyline of the opera *Turandot*. You will appreciate it better if you know the story.
4. Turandot, a Chinese princess, is a woman of great beauty, but she is as cold as ice. Any prince who wants to marry her must answer three riddles.

5. If he fails, he must die. No one has ever been able to answer them.

6. One day, a brave prince falls in love with her at first sight. He becomes the first man to answer all three riddles.

7. However, Turandot does not want to marry the prince. He is nothing more than a stranger to her.

Lesson 5 본문 2/2

2학년 반 번 이름

1. He then gives her a riddle of his own. He asks her, "What is my name?"
2. He adds, "If you answer correctly, I will agree to die. If you answer incorrectly, you will have to marry me."
3. Turandot must find the answer before dawn, but his riddle is as difficult as hers. She says to everyone, "No one will go to sleep until someone finds out his name."
4. The prince then sings the most famous aria of the whole opera, "Nessun Dorma." It means no one sleeps.

5. No one sleeps.

No one sleeps, not even you, Princess. ...
My secret is safe.

6. No one will know my name. ...

At dawn, I will win! I will win!

The prince's name is Calaf.

7. Will the princess learn his name in time?

Let's watch the opera and find out.

Kahoot!

난이도 중

소요시간 25분

활동 목표

둘 가고 둘 남기 활동을 통해 이해한 본문 내용을 Kahoot(퀴즈 사이트)를 활용하여 게임 형식으로 익힐 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

개별 및 모둠 활동

준비물

인터넷 연결, 휴대전화 등 모바일 기기

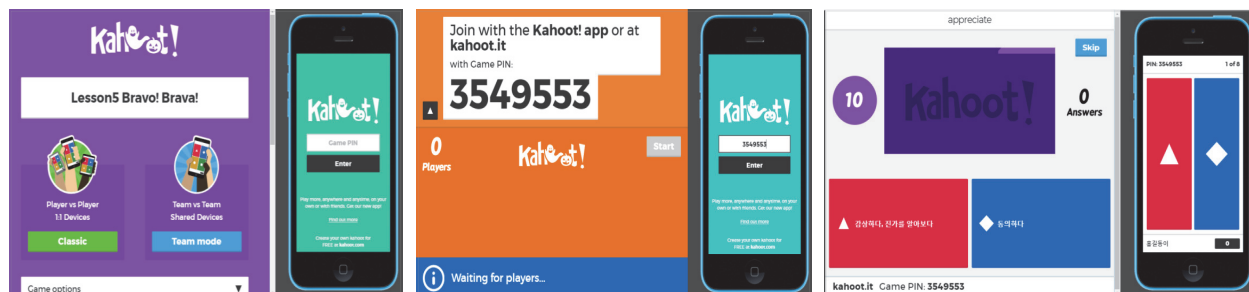
디딤영상 내용

- 자료실의 읽기 PPT나 Read 애니메이션을 활용하여 본문을 의미 위주로 설명한다.
- 학생들이 Kahoot 활동에 익숙하지 않다면 활동 방법을 안내한다.

Preview를 활용해 설명하면 학생들이 쉽게 이해할 수 있다.

(예시: <http://bit.ly/unit5bravo>)

▼ Kahoot Preview (학생들에게 PIN 입력 및 퀴즈 푸는 방법을 미리 보여 준다.)



Kahoot 만들기

※ Kahoot는 사이트의 사정에 따라 폐쇄될 수 있으며, 'online quiz maker' 등의 키워드로 기타 사이트를 찾아볼 수 있다.
만드는 법 소개 영상 <https://www.youtube.com/watch?v=AiB3gmSTPog>

1. Create > 새로운 Quiz 생성 (또는 검색창에서 단원명을 검색하여, 기존 퀴즈를 Duplicate하여 편집)

2. 문제 및 2~4개 선택지 생성 후 정답에 체크 표시 (복수 정답 체크도 가능하나, 학생들은 1개만 선택할 수 있으며 둘 중 하나만 선택해도 정답 처리됨.)

cf. 이미지 또는 유튜브 영상을 문제에 추가할 수 있다.
CD 화면을 캡처하거나 참고서 문제를 사진으로 찍어서 첨부하면 간단히 문제를 만들 수 있다.

단위변환

영상의 일부 구간만 재생되게 하려면 시작/종료 시간을 초 단위로 환산하여 입력한다. (인터넷에 '시간 환산' 검색)

3. 연속 정답시 가산(Enable Answer Streak), 게임 내내 PIN 번호 표시(Display Game Pin throughout) 등의 옵션을 선택한 후 Classic 버튼 클릭

4. 각 학생은 <https://kahoot.it>에 접속해 화면에 보이는 PIN 번호를 입력하고 교사는 인원(Players)수 확인 후 Start 클릭

수업하기

활동 방법

① 본문 내용 이해 활동

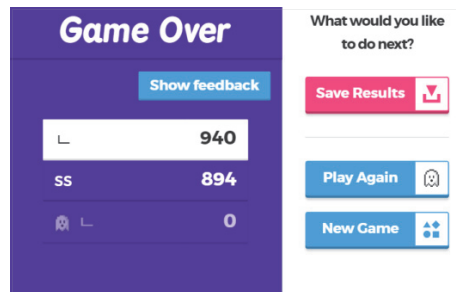
- 둘 가고 둘 남기 활동으로 각 모둠에서 오늘 분량의 본문 내용을 이해하도록 한다.

② 카훗 활동 실시

- 교사는 사이트에 로그인 후 My Kahoots의 해당 퀴즈 세트 Play 한다.
- 학생은 교실 환경에 따라 컴퓨터 또는 모바일 기기를 사용하여 각자 <https://kahoot.it/>에 접속 후 PIN과 닉네임을 입력한다. 이때 교사는 불량한 닉네임을 쓰지 않도록 지도하고 정답을 빨리 맞히면 점수가 더 높음을 안내한다.
- 각자 문제의 정답을 폰에서 선택하게 하고, Next를 클릭하여 다음 문제로 넘어간다.
- 상황에 따라 End Game 버튼으로 게임을 중단할 수 있다.

③ 마무리

- 결과 화면에서 1~3등 학생들을 칭찬하기 보다는 중간중간 닉네임에 적절한 격려와 칭찬의 주입새를 하는 것도 좋다.
- 게임 종료 후 Save Results를 선택하여 Download하면 문항별, 학생별 상세 결과가 엑셀 파일로 저장된다. 추후 지도 및 지필고사에 이 결과를 참고할 수 있다.



활동 변형/ 확장 아이디어

- 게임 종료 후 Play Again을 누르면 같은 게임을 반복해서 하되 이전의 자기자신(🤖)과 경쟁할 수 있다. 즉, 참여 인원이 2배가 되며, 이전의 자기자신은 이전에 문제를 푼 속도로 답을 고른다. 반복 활동을 통해 본문 내용을 확실히 이해했는지 점검할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 모든 학생이 문제와 보기를 잘 볼 수 있게 프로젝터를 사용하도록 하고 잘 안 보이는 학생들은 앞으로 이동하게 한다.
- 짝/모둠 활동으로 진행하면 영어를 잘하는 학생이 폰을 독점하게 되므로, 개인 활동으로 진행하되 폰으로 딴짓을 하지 않도록 지도한다. 스마트폰이 없는 학생들은 교사의 폰이나 태블릿을 사용하게 한다.
- 학생들의 데이터에 여유가 있는 월초에 활동하는 것이 좋다. 필요시 유무선 공유기를 구매하여 정보부의 도움을 받아 사용하면 데이터 문제를 해결할 수 있다.

Giv me that!

난이도 하

소요시간 25분

활동 목표

문장 청크를 보며 문장 구조를 파악하고 완성할 문장을 반복적으로 말하면서 목표 문법을 자연스럽게 사용할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

영어 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

개인 활동, 짝 활동

준비물

덩어리로 나뉘어 자른 영문장, Worksheet

디딤영상 내용

- 자료실의 문법 PPT를 활용하여 주요 문법 사항을 정리해 준다.

▼ 문법 PPT

| 집속사 if | 동등비교 | 동등비교 |
|---|---|---|
| <p>집속사 if는 '만약 ~한다면'이라는 뜻으로, 조건의 부사절을 이끌며, 「if + 주어 + 동사 ~」 형태로 쓴다.</p> <p>If you miss the bus, you'll be late for school. 네가 버스를 놓친다면, 너는 학교에 늦을 것이다.</p> <p>if절에서는 현재시제가 미래시제를 대신한다.</p> <p>If it rains tomorrow, I will stay at home. 내일 비가 온다면, 나는 집에 머물 것이다.</p> | <p>• 형태: as + 형용사/부사의 원급 + as</p> <p>• 의미: ~만큼 ...한/하게 (두 대상의 정도가 같음을 나타냄)</p> <p>She is as tall as I. 그녀는 나만큼 키가 크다.</p> <p>His riddle is as difficult as hers. 그의 수수께끼는 그녀의 것만큼 어려웠다.</p> <p>I can jump as high as Michael Jordan. 나는 Michael Jordan만큼 높이 뛸 수 있다.</p> | <p>Q. 다음 우리말을 영어로 옮기시오.</p> <ol style="list-style-type: none"> 그녀는 얼음만큼 차갑다. → She is as cold as ice. 버스는 택시만큼 빠르게 갈 수 있다. → The bus can go as fast as the taxi. 나는 원어민만큼 영어를 잘 한다. → I speak English as well as a native speaker. 그는 그의 아버지만큼 친절하다. → He is as kind as his father. |

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 디딤영상에서 배운 내용을 간단히 공유하게 한다.
- 자료실의 Grammar Worksheet_Basic을 모듈별로 풀도록 한 후 함께 답을 체크한다.

② Giv me that 활동

- (30명 기준) 목표 문법이 사용된 본문 문장들을 청크 단위로 나눠 6장씩 나눠 준다.
예: 1~6번 학생에게 각각 아래와 같이 나눠 준다.

| Student 1 | Student 2 | Student 3 | Student 4 | Student 5 | Student 6 |
|-----------|---------------|-----------|-----------|-----------|------------|
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |

- TV 화면이나 칠판에 완성된 문장을 보여 주고, 각자 완성해야 할 문장을 소리내어 읽게 한다.
- 다른 사람과 가위바위보를 하여, 이긴 사람은 진 사람이 가진 조각들을 살펴서 필요한 조각을 하나 갖고, 진 사람에게 자신에게 필요 없는 조각을 하나 준다.
- 위와 같은 방법으로 상대를 바꾸어 반복하면서 문장을 완성하면 성공.

※ 같은 문장을 완성해야 하는 학생들(예: 1~6번 학생)끼리 모여서 활동하게 하면, 얹은 채로 활동할 수 있어 수업 집중도가 높아지고 시간도 절약된다.

※ 학생별로 동일한 청크 6장을 주지 않고 무작위로 섞어서 주면, 학생들이 자신이 완성해야 할 문장을 파악하기 어려우며 돌아다니며 활동해야 하므로 활동 난이도가 높아진다.

③ 마무리

- 완성된 문장의 조각들을 선생님 또는 영어 부장, 3급 정교사에게 가져와서 문장을 외워 말하면 조각들을 반납하고 자리로 돌아간다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 문장의 개수와 청크 개수는 학생 수와 교실 상황에 따라 조정한다.
- 본문 외에 Language Use나 문법 PPT의 문장을 활용할 수 있다. (cf. 활동 자료의 추가 청크)

Tips

for Teachers

- 절취선(점선) 재단기를 사용하면 교사가 조각들을 종류별로 묶어 운반하는 수고를 줄일 수 있고 학생들도 직접 떼어내는 재미를 누리며 활동을 할 수 있다. A4보다는 A3 재단기가 다양한 종이를 가공할 수 있어 좋다.
- 인원 수보다 많게 세트를 준비하고, 남는 것은 원하는 학생 또는 문장을 일찍 완성한 학생들에게 추가로 준다.
- 동일한 단어가 여러 문장에 공통으로 쓰이는 경우, 기호를 붙여 차별화시킬 수 있다.

활동 자료

- 본문 문장으로 만든 청크: 30명 기준으로, 한 학생당 6개 조각을 나눠 준다.

| Student 1 | Student 2 | Student 3 | Student 4 | Student 5 | Student 6 |
|------------|---------------|--------------|------------|------------|------------|
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| You will | appreciate it | better | if you | know | the story. |
| Student 7 | Student 8 | Student 9 | Student 10 | Student 11 | Student 12 |
| If | he | fails, | he | must | die. |
| If | he | fails, | he | must | die. |
| If | he | fails, | he | must | die. |
| If | he | fails, | he | must | die. |
| If | he | fails, | he | must | die. |
| If | he | fails, | he | must | die. |
| Student 13 | Student 14 | Student 15 | Student 16 | Student 17 | Student 18 |
| If you | answer | correctly, | I will | agree | to die. |
| If you | answer | correctly, | I will | agree | to die. |
| If you | answer | correctly, | I will | agree | to die. |
| If you | answer | correctly, | I will | agree | to die. |
| If you | answer | correctly, | I will | agree | to die. |
| If you | answer | correctly, | I will | agree | to die. |
| Student 19 | Student 20 | Student 21 | Student 22 | Student 23 | Student 24 |
| If you | answer | incorrectly, | you will | have to | marry me. |
| If you | answer | incorrectly, | you will | have to | marry me. |
| If you | answer | incorrectly, | you will | have to | marry me. |
| If you | answer | incorrectly, | you will | have to | marry me. |
| If you | answer | incorrectly, | you will | have to | marry me. |
| If you | answer | incorrectly, | you will | have to | marry me. |
| Student 25 | Student 26 | Student 27 | Student 28 | Student 29 | Student 30 |
| Turandot | is | as | cold | as | ice. |
| Turandot | is | as | cold | as | ice. |
| Turandot | is | as | cold | as | ice. |
| Turandot | is | as | cold | as | ice. |
| Turandot | is | as | cold | as | ice. |
| Turandot | is | as | cold | as | ice. |

- 추가 청크

| | | | | | |
|-------------|----------|----------------|-------------|---------|-----------------|
| His riddle | is | as | difficult | as | hers. |
| If you | do not | run now, | you will | miss | the bus. |
| If you | miss | the bus, | you will | be late | for the movie. |
| If you | are late | for the movie, | your friend | will be | very angry! |
| I can | jump | as | high | as | Michael Jordan. |
| This turtle | is | as | small | as | a coin. |
| The dog can | run | as | fast | as | the ostrich. |
| If it | rains | tomorrow, | I will | stay | at home. |
| If he | joins | us, | we will | be | happy. |
| If you | exercise | everyday, | you'll | stay | healthy. |
| Tom | is | as | tall | as | Amy. |
| The bus can | go | as | fast | as | the taxi. |
| He | is | as | kind | as | his father. |

Picture me

난이도 하

소요시간 25분

활동 목표

문장 구조를 이용하여 단문을 만들고 의미를 그림으로 나타낼 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

공동체 역량, 지식 정보 처리 역량

수업모형

개인 활동, 짝 활동

준비물

학습지, 동화책

디딤영상 내용

- 자료실의 문법 PPT를 활용하여 주요 문법 사항을 정리해 준다.

▼ 문법 PPT

| 집속사 if | 동등비교 | 동등비교 |
|---|---|--|
| <p>집속사 if는 '만약 ~한다면'이라는 뜻으로, 조건의 부사절을 이끌며, 「if + 주어 + 동사 ~」 형태로 쓴다.</p> <p><u>If you miss the bus</u>, you'll be late for school. 네가 버스를 놓친다면, 너는 학교에 늦을 것이다.</p> <p>if절에서는 현재시제가 미래시제를 대신한다.</p> <p><u>If it rains</u> tomorrow, I will stay at home. 내일 비가 온다면, 나는 집에 머물 것이다.</p> | <p>• 형태: as + 형용사/부사의 원급 + as</p> <p>• 의미: ~만큼 ...한/하게 (두 대상의 정도가 같음을 나타냄)</p> <p>She is as tall as I. 그녀는 나만큼 키가 크다.</p> <p>His riddle is as difficult as hers. 그의 수수께끼는 그녀의 것만큼 어려웠다.</p> <p>I can jump as high as Michael Jordan. 나는 Michael Jordan만큼 높이 뛸 수 있다.</p> | <p>Q. 다음 우리말을 영어로 옮기시오.</p> <p>1. 그녀는 얼음만큼 차갑다. → She is as cold as ice.</p> <p>2. 버스는 택시만큼 빠르게 갈 수 있다. → The bus can go as fast as the taxi.</p> <p>3. 나는 원어민만큼 영어를 잘 한다. → I speak English as well as a native speaker.</p> <p>4. 그는 그의 아버지만큼 친절하다. → He is as kind as his father.</p> |

수업하기

활동 방법

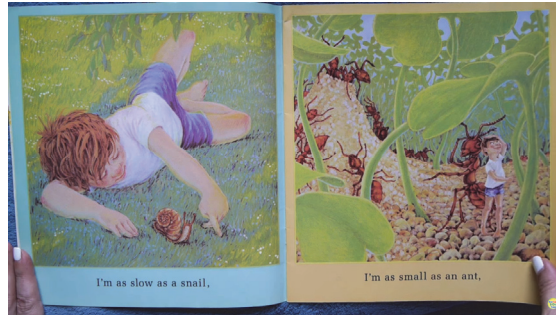
① 디딤영상 확인

- 디딤영상에서 배운 내용을 토대로 모둠별로 Grammar Worksheet를 함께 해결하게 한다.

② Picture me 활동

- 동화책 《Quick as a Cricket (Audrey Wood 저)》를 모둠 수만큼 구매하여 함께 읽거나 유튜브에서 ‘책 제목 + read aloud’로 검색한 후 영상을 본다.

예: https://youtu.be/S2SvQa_H-eU (KidTimeStoryTime 채널, Quick As A Cricket)



- 개인별 학습지를 나눠주고 활동 방법을 학생에게 큰소리로 읽게 한 후 활동을 하게 한다.
- 모둠별 학습지(구문 목록)는 활동 중후반에 나누어 주어 처음부터 의존하지 않도록 하면서 동시에 포기하는 사람이 없도록 돕는다.

③ 마무리

- 완성된 개인별 학습지들을 갤러리워크 등의 방법으로 전시하거나 수행평가 항목으로 활용한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 인터넷 접근이 가능한 경우 자신이 만든 구문(ex. as slow as a snail)을 유튜브나 일반 검색을 하도록 하여 영상이나 이미지, 예문을 보고 적은 후 이를 응용하여 자신만의 문장, 그림으로 표현하도록 한다.

Tips for Teachers

- 창의적인 문장 작성을 위해 다양한 상황을 상상해 보도록 시간을 주되, 아이스 브레이킹용 이미지 카드 등을 참조할 수 있도록 빈책상에 늘어놓는 것도 좋다.
- 친구나 연예인 등을 깎아내리는 표현을 만들지 않도록 주의를 준다.

■ 개인 학습지

Picture me

2학년 반 번 이름

1. 감정이나 상태를 나타내는 형용사를 생각해 봅니다.
(예: 빠르다, 진하다, 뜨겁다, 파랗다, 명랑하다, 사랑스럽다 등)
2. 형용사를 영어로도 찾아 써 봅니다. 영어 사전을 적극 활용합니다.
3. 그 형용사에 어울리는 대상(사물, 동물, 자연 등) 2개를 씁니다.
4. 두 대상을 형용사와 연결하여 다음과 같이 문장을 만들고, 뜻을 적습니다.
→ A as 형용사 as B.
→ A는 B만큼 ~ 하다.
5. 재치 있게 상상력을 동원하여 그림으로 그려 봅니다. 알록달록 색을 입혀도 좋습니다.

| | 우리말 | 영어 |
|--------|------------------------------------|---------------------|
| 형용사 | 예) 느리다 | slow |
| 떠오른 대상 | 거북이 / 나무늘보 / | turtle / sloth / |
| 영어 문장 | That turtle is as slow as a sloth. | |
| 문장의 뜻 | 저 거북이는 나무늘보만큼 느리다. | |

그림

■ 모듬별 자료

as ~ as를 이용한 관용어구

| | |
|----------------------------------|-------------------------|
| as alike as two peas | as black as coal |
| as blind as a bat/a mole | as brave as a lion |
| as bright as a button | as busy as a bee |
| as cool as a cucumber | as cold as ice |
| as deaf as a post | as fit as a fiddle |
| as flat as a pancake | as free as a bird |
| as fresh as a daisy | as gentle as a lamb |
| as good as gold | as green as grass |
| as hard as a rock | as helpless as a baby |
| as large as life | as light as a feather |
| as old as the hills | as playful as a kitten |
| as poor as a church mouse | as pretty as a picture |
| as proud as a peacock | as quiet as a mouse |
| as red as a rose | as regular as clockwork |
| as sly as a fox | as sober as a judge |
| as strong as an ox | as stubborn as a mule |
| as sweet as pie | as thin as a rake |
| as ugly as sin | as warm as toast |
| as white as a ghost/a sheet/snow | as wise as an owl |

《Quick as a Cricket》책 발췌

| | |
|---------------------|--------------------------|
| as brave as a tiger | as busy as a bee (중복) |
| as cold as a toad | as gentle as a lamb (중복) |
| as happy as a lark | as hot as a fox |
| as large as a whale | as lazy as a lizard |
| as loud as a lion | as mean as a shark |
| as nice as a bunny | as quick as a cricket |
| as quiet as a clam | as sad as a basset |
| as shy as a shrimp | as slow as a snail |
| as small as an ant | as strong as an ox (중복) |
| as tame as a poodle | as tough as a rhino |
| as weak as a kitten | as wild as a chimp |

Blockbusters

난이도 중

소요시간 20분

활동 목표

블록버스터 활동을 통하여 단원 전체 내용을 복습한다.

성취기준

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

핵심역량

영어 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 및 학급 활동

준비물

모둠별 학습지 또는 TV(프로젝터)와 연결된 컴퓨터

디딤영상 내용

- 이전 차시에 사용했던 디딤영상을 보며 단원 내용을 복습하게 할 수 있다.

활동 방법

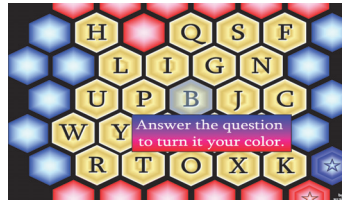
① 디딤영상 확인

- 디딤영상들 중 어려웠던 내용이 있었는지 묻고, 스스로 반복 시청하며 복습해 보게 한다.

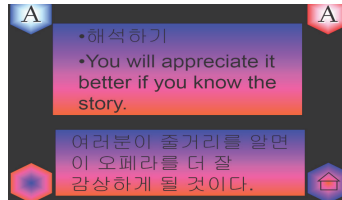
② 블록버스터 활동

- 모둠을 두 팀(레드/블루)으로 나누고 문제를 풀 순서를 정한다.
- 모둠별로 질문지와 보드판을 1부씩 나눠주되 질문지는 심판 역할을 할 학생만 보게 한다.
- 각 팀은 질문지의 문제를 골라 푼 후 정답을 맞히면 그 팀의 색깔로 해당 칸을 칠한다.
- 레드팀은 상-하로, 블루팀은 좌-우로 이어지도록 하여 먼저 잇는 팀이 승리한다.
- 학급 활동인 경우, 반 전체를 두 팀으로 나눠 활동자료의 ppt 중 하나를 택해 진행한다.

Blockbusters(문제 포함) PPT



1. 활동명 및 활동 방법 애니메이션 확인



3. 빈곳을 클릭하여 답 확인 후, 오른쪽 하단 집모양 클릭

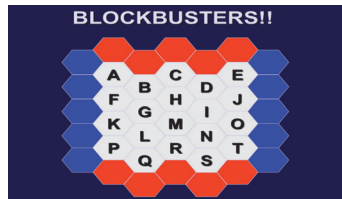


2. A~T 블록 중 하나 선택



4. 해당 블록에서 정답을 맞힌 팀의 색 부분을 클릭하여 색 바꿈. (최종 우승팀은 오른쪽 하단 별 블록을 클릭해 표시)

Blockbusters(simple ver) PPT



각 팀에 적절한 양의 질문지를 나눠 준 후, 정답을 맞히면 블록을 클릭해 영역 표시 (1번 클릭하면 빨강, 2번 클릭하면 파랑, 다시 클릭하면 원래 색이 됨)

③ 마무리

- 활동을 어렵게 느낀 사람은 모둠 활동지로 출력해 놓은 것을 가져가서 개인적으로 공부할 수 있도록 하여 단원 복습이나 평가에 대비하도록 하며 마친다.

활동 변형/확장 아이디어

- 단원 정리 문제를 수업 전반부에 풀고, 블록버스터 활동을 후반부에 해도 좋다.
- 단원 마무리, 본문 이해 활동, 단어 설명하기 등 다양한 용도로 활용할 수 있다.

■ 모둠별 질문지 및 보드판

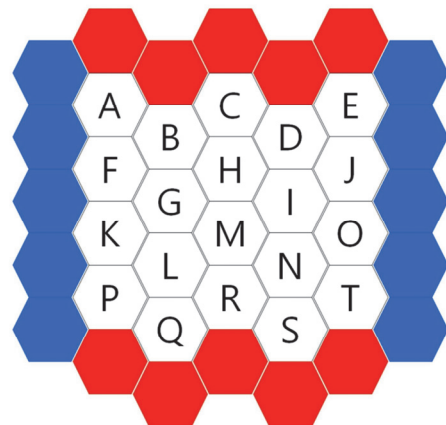
BLOCKBUSTERS

- 심판용 질문지 -

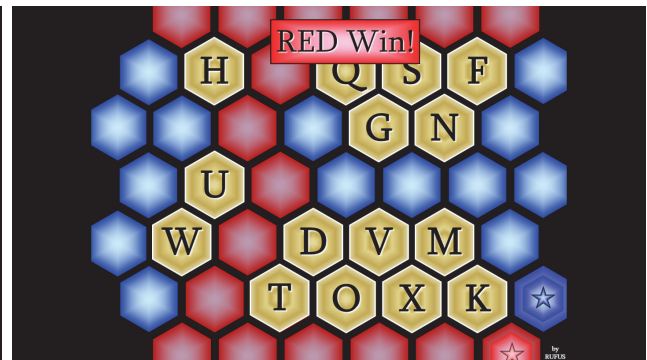
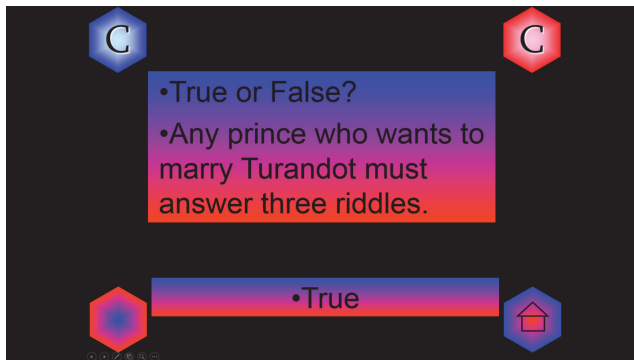
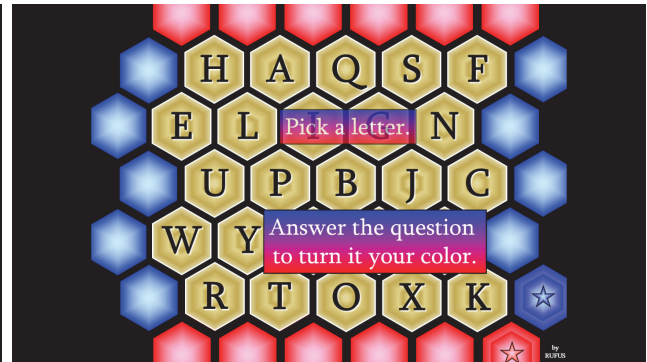
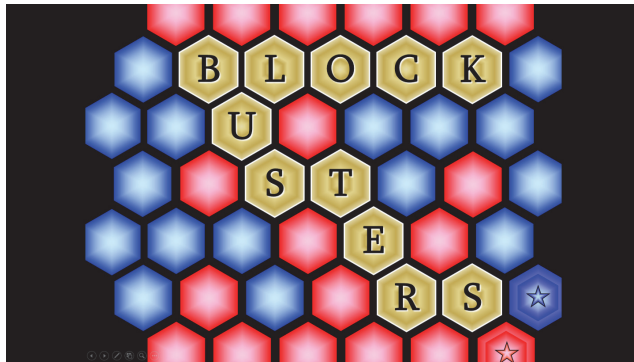
| | Question | Answer | Red | Blue |
|---|---|-------------------------------------|-----|------|
| A | 해석하기 You will appreciate it better if you know the story. | 여러분이 즐거리를 알면 이 오페라를 더 잘 감상하게 될 것이다. | | |
| B | 해석하기 She is as cold as ice. | 그녀는 얼음처럼 차갑다. | | |
| C | True or False? Any prince who wants to marry Turandot must answer three riddles. | True | | |
| D | 올은 것 고르기 Prince: If you answer (correctly / incorrectly), you will have to marry me. | incorrectly | | |
| E | Where is the princess Turandot from? | China (She is from China.) | | |
| F | 해석하기 He is nothing more than a stranger to her. | 그는 그녀에게 단지 낯선 사람에 불과하다. | | |
| G | dawn의 뜻은? | 새벽, 동틀녘 | | |
| H | True or False? His riddle is very easy. | False | | |
| I | Who can go to sleep before someone finds out his name? | No one. | | |
| J | What is the name of the most famous aria of the opera? | Nessun Dorma | | |
| K | What is the prince's name? | Calaf | | |
| L | Why is the opera <i>Turandot</i> in Italian? | Because opera started in Italy. | | |
| M | 해석하기 I'd like to tell you the storyline of the opera <i>Turandot</i> . | 오페라 <투란도트>의 줄거리를 알려 드리려고 합니다. | | |
| N | in time의 뜻 | 제시간에, 늦지 않게 | | |
| O | 해석하기 I will win! | 내가 이길 것이다! | | |
| P | 해석하기 I can jump as high as Michael Jordan. | 나는 Michael Jordan만큼 높이 점프할 수 있다. | | |
| Q | True or False? Aria is a song you can hear at the beginning of the opera. | False | | |
| R | True or False? 대부분의 오페라들이 이탈리아를 배경으로 한다. | False | | |
| S | Nessun Dorma의 뜻은? | 누구도 잠들지 못한다 | | |
| T | 해석하기 My secret is safe. | 나의 비밀은 안전하다네. | | |

BLOCKBUSTERS

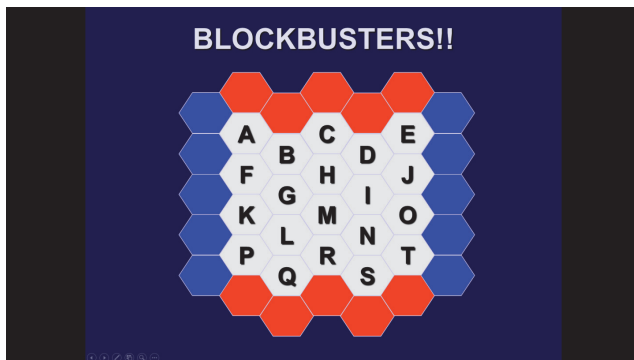
- 보드판 -



■ 학급 활동용 Blockbusters PPT (1) 문제 포함



■ 학급 활동용 Blockbusters PPT (2) simple ver.



LESSON 6 Food in History

| | | |
|-----|------------------|-----|
| Pre | 3.3.3. Quiz | 140 |
| V | 숨은 단어 찾기 | 143 |
| LS | Diet Dictogloss | 146 |
| R | Story Dice | 150 |
| GW | Knowledge Market | 154 |
| C | Guest and Host | 156 |

3.3.3. Quiz

난이도 중

소요시간 8분

활동 목표

수업 시작 전에 학습 목표를 퀴즈로 확인한다.

성취기준

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

핵심역량

자기관리 역량, 공동체 역량

수업모형

개인 활동

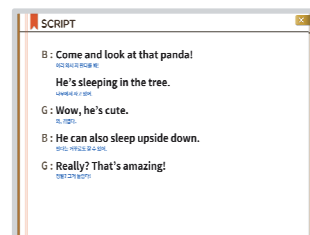
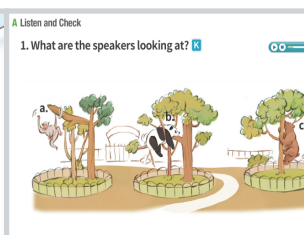
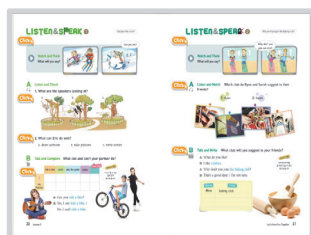
준비물

3.3.3. QUIZ 활동지, 교과서

디딤영상 내용

- 매 차시 시작 전에 디딤영상을 보고 공부하며, 교과서나 노트에 영상 내용을 필기해 오도록 지도한다.

▼ 교사용 CD



수업하기

활동 방법

① 활동 준비

- 칠판에 오늘 날짜와 퀴즈 범위(오늘 수업할 내용)를 적는다.
- 적당한 시간(예: 3분 30초)으로 타이머를 맞춘 후, 퀴즈의 범위를 공부하게 한다.
- 모둠원들과 함께 중요한 내용을 서로 짚어주면서 공부하게 할 수 있다.

② 퀴즈 3개 풀기

- 퀴즈 종이는 미리 배부한 후 교과서 앞쪽에 부착하게 한다.
- 매 수업 시작에 표 한줄에 답이 들어갈 수 있는 간단한 퀴즈 3개를 낸다.

e.g. Q1. What is the title of this lesson?

02. 듣기.말하기 영역에서 상기시켜 주는 표현으로 빈칸에 들어갈 말은?

D _____ take a bottle of water. (물병 챙겨가는 것을 잊지 마.)

Q3. 이번 본문의 소재는 작지만 대단한 발명품 _____를 만드는 것이다.

- 개인전이므로 서로 정답을 알려주거나 묻지 않게 한다.
- 마지막으로 정답을 정리하는 시간을 10초 준다.
- 정답을 공개하여 각자 답을 맞춰 보게 한 후, 오답은 정답으로 고쳐 쓰도록 지도한다.

| 영문과목 | 한글과목(영문) | 영문과목 | 한글과목(영문) |
|-------------|---|-------------|-----------------------------------|
| 영문 2.1.1.1 | 1. (10-1) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.1 | 1. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.2 | 2. (10-2) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.2 | 2. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.3 | 3. (10-3) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.3 | 3. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.4 | 4. (10-4) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.4 | 4. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.5 | 5. (10-5) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.5 | 5. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.6 | 6. (10-6) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.6 | 6. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.7 | 7. (10-7) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.7 | 7. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.8 | 8. (10-8) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.8 | 8. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.9 | 9. (10-9) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.9 | 9. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.10 | 10. (10-10) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.10 | 10. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.11 | 11. (10-11) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.11 | 11. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.12 | 12. (10-12) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.12 | 12. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.13 | 13. (10-13) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.13 | 13. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.14 | 14. (10-14) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.14 | 14. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.15 | 15. (10-15) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.15 | 15. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.16 | 16. (10-16) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.16 | 16. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.17 | 17. (10-17) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.17 | 17. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.18 | 18. (10-18) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.18 | 18. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.19 | 19. (10-19) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.19 | 19. What will he do for your job? |
| 영문 2.1.1.20 | 20. (10-20) What will he do for your job? | 영문 2.1.1.20 | 20. What will he do for your job? |

③ 마무리

- 정답을 모두 맞힌 경우 칭찬 도장을 찍어 준다.
- 오늘의 학습 목표를 함께 확인하며 추가 설명을 한다.

활동 변형/
확장 아이디어

- 교과서 이미지를 활용하여 학습과 관계없는 문제들을 보너스 문제로 가끔씩 출제하면 하위권 학생들의 참여를 이끌어 낼 수 있고 교과서에 관심을 갖고 학습 목표를 파악하게 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 퀴즈 종이를 색상지로 하면 학생들이 잃어버릴 확률이 줄어든다.
- 활동 자료의 3.3.3. QUIZ(3분 30초동안 3개 퀴즈 해결) 제목은 학생 수준에 따라 시간과 퀴즈 개수를 조정하여 변형한다.

활동 자료

■ 3.3.3. Quiz 답안지

[illegible]

■ 학생 예시

| No. | Date | 단원(관련페이지) | 퀴즈 답 | 점수 |
|-------|--------------|---|------|------|
| 8/21 | 6과 | ① A little from letter from Turkey ② while ③ Turkey Asia ④ 2월 3일 | | 3점 |
| 8/30 | 6과 194-195가인 | ① Dear Paul ② Turkey ③ Asia, 유럽 ④ no | | 3 점 |
| 8/31 | 서명 | ① Dear Paul ② Turkey ③ Asia, 한국이랑, 아시아 ④ 10 | | 4 점 |
| 9/31 | 6과 196-197 | ① channel ② channel 차널의 물러선 나란 ③ Grand brother (사촌누나) ④ 10명 | | 3점 |
| 9/4 | 6과 198-199 | ① 보스 포인 대리 ② dandy ma (드루마?) ③ Saturday ④ Thursday | | 2점 |
| 9/6 | 6과 166-167 | ① Italy (이탈리아) ② I'm taking forward to it. ③ brother, uncle ④ 10 | | 3점 |
| 9/7 | 7과 170-171 | ① A expression from Greek ② Mithra ③ Apollo ④ 10 | | 1점 |
| 9/11 | 7과 184-185 | ① English expression from Greek mythos ② happy-happiness ③ which, who ④ floor | | 3점 |
| 9/18 | 5과 217-218 | ① Poetry ② Spring, summer, Fall, winter ③ What is poetry? ④ 10 | | 3점 |
| 9/20 | 7과 178-179 | ① Achilles heel ② Thetis ③ right foot back ④ After River | | 3점 |
| 9/21 | 7과 180-181 | ① You opening Pandora's box. ② hope ③ Midas touch ④ 말쑥하리 까지 fry | | 3.5점 |
| 10/12 | 8과 194-195 | ① Product Placement : the latest Trend in advertising. ② 2H! ③ at ④ cell Phone | | 3점 |
| 10/16 | 8과 | ① PPL ② 돈 ③ 감자 | | 3점 |
| 10/23 | 8과 207-210 | ① sunny ② hand classroom ③ bakery | | 3점 |
| 10/25 | 8과 208 | ① effective ② miss ③ be sick of | | 3점 |
| 10/26 | 8과 210-211 | ① It was last summer that Mike's family went on a beach trip to the beach ② toothpaste ③ coffee | | 2점 |
| 10/30 | 8과 214-215 | ① Are you excited with the concert? ② consumer ③ He watched movie, drinking a cup of coffee | | 3점 |
| 11/1 | 9과 222-223 | ① A warm heart for Tony ② heart heart heart ③ 가늘고 ④ 2월 yellow | | 4점 |
| 11/6 | 9과 230-238 | ① I had Promissed ② How to Play ③ What to eat ④ clothes away ⑤ 12월 12월 (SP, 12) | | 4점 |
| 11/9 | 9과 230-231 | ① A warm heart for Tony ② 1999 ③ 2001 ④ Hensons | | 3점 |
| 11/13 | 9과 232-233 | ① green red green ② teacher, doctor ③ Gun | | 2점 |
| 11/16 | 10과 246-247 | ① People ② aware of Are you aware of ~? ③ multicultural harmony ④ 3월 10월 | | 3점 |
| 11/20 | 10과 260-261 | ① If, would be ② If, had, would, buy ③ so, that | | 2점 |
| 11/22 | 10과 258-259 | ① multicultural ② 10월 ③ harmony | | 3점 |

숨은 단어 찾기

난이도 하

소요시간 25분

활동 목표

주요 단어를 교과서 문장에서 찾아보며 단어의 의미와 쓰임을 익힌다.

성취기준

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

핵심역량

공동체 역량, 자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

모둠 혹은 짝 활동

준비물

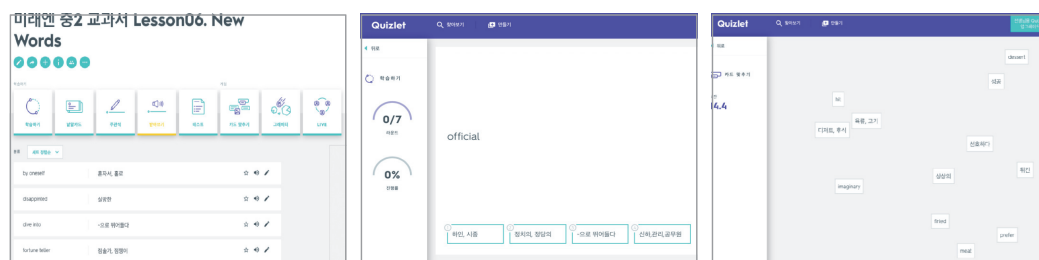
단어 학습지

※ 1번~25번 단어로만 숨은 단어 찾기 활동을 하게 함. 26번부터는 듣기 대본에 있음.

디딤영상 내용

- 어휘 학습 사이트 Quizlet에서 단어 카드를 생성한 후 학습 영상을 보여 준다.
(직접 만들거나 검색하여 미리 만들어진 카드 세트를 복사할 수 있다.)
- 단어를 소리 내어 따라 읽도록 유도한다.
- 교과서 속 새로운 단어를 찾으며 필기하게 한다.

▼ 퀴즐렛



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 퀴즐렛 단어 카드로 단어를 익힌 후, 테스트와 카드 맞추기를 통해 배운 내용을 확인한다.
- 밴드나 홈페이지에 각반 카드 맞추기 최고 기록을 가진 학생에게 칭찬 도장을 줄 수 있다.

② 교과서 속 숨은 단어찾기

- 모둠을 이룬 뒤 모둠별로 단어를 찾을 reporter의 순서를 정한다. (A-B-C-D)
- 처음은 교사가 학습지에서 무작위로 단어의 번호, 단어, 뜻을 순차적으로 불러 준다.
e.g. 17번 political, 정치의 정당의 (단어를 찾는 사람이 나올 때까지 여러 번 불러줌)
- 모둠원이 다 같이 교과서 6과에서 political 단어가 포함된 문장을 찾는다.
- 문장 속 단어를 찾아내면 해당 순서의 reporter가 모듬이름을 외치며 일어난다.
- 선착순으로 모듬이 찾은 단어의 쪽수와 행수를 말한 뒤, 해당 문장을 큰 소리로 읽는다.
e.g. 117쪽, 7번째 줄, Each ingredient symbolized a different political party.
- 단어를 정확하게 찾은 모듬이 1점을 획득한다.
- 앞선 모듬이 찾은 문장과 다른 곳에 있는 단어(political)를 찾았다면, 역시 문장 위치를 말하고 문장을 읽어서 1점을 얻을 수 있다.
- 제일 먼저 단어를 찾아낸 모듬이 다음 단어를 지정하여 읽는다.
(단, 단어를 불러주는 모듬은 그 단어를 찾아서 포인트를 받을 수 없다.)

③ 마무리

- 각 모듬의 포인트를 합산하여 상위 3조에게 모듬 도장을 부여한다.

참고 자료

- 거꾸로교실 수업 자료집

활동 변형/ 확장 아이디어

- 짝 활동으로도 구성이 가능하며, 두 사람이 번갈아가며 단어 위치를 말할 수 있도록 한다.

Tips

for Teachers

- 단어 학습지를 만들 때는 반드시 교과서 본문(단원 시작부터 끝까지)에 나온 어휘와 부록의 듣기 대본에 있는 단어를 구분하여 구성하고, '숨은 단어 찾기' 활동을 할 때 대본에 있는 단어는 제외하고 불러 주도록 안내한다.

활동 자료

- 단어 학습자: 1번~25번 단어로만 숨은 단어 찾기 활동을 하게 한다.

미래엔 2학년 6과 단어 암기

중학교 2학년 반 번 이름

| | 영어단어 | 단어의 뜻 | 영어단어 | 단어의 뜻 | 영어단어 | 단어의 뜻 | 영어단어 | 단어의 뜻 | 영어단어 | 단어의 뜻 |
|----|----------------|-------------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|
| 1 | by oneself | 혼자서, 홀로 | | | | | | | | |
| 2 | disappointed | 실망한 | | | | | | | | |
| 3 | dive into | ~으로 뛰어들다 | | | | | | | | |
| 4 | fortune teller | 점술가, 점쟁이 | | | | | | | | |
| 5 | half | 절반의 | | | | | | | | |
| 6 | half-moon | 반달 | | | | | | | | |
| 7 | honesty | 정직함 | | | | | | | | |
| 8 | imaginary | 상상의 | | | | | | | | |
| 9 | ingredient | 재료, 성분 | | | | | | | | |
| 10 | kindom | 왕국 | | | | | | | | |
| 11 | mainly | 주로 | | | | | | | | |
| 12 | meat | 육류, 고기 | | | | | | | | |
| 13 | offer | 제공하다 | | | | | | | | |
| 14 | official | 신하, 관리, 공무원 | | | | | | | | |
| 15 | party | 정당 | | | | | | | | |
| 16 | policy | 정책 | | | | | | | | |
| 17 | political | 정치, 정당의 | | | | | | | | |
| 18 | pot | 냄비, 솥 | | | | | | | | |
| 19 | prefer | 선호하다 | | | | | | | | |
| 20 | recommend | 추천하다 | | | | | | | | |
| 21 | scholar | 학자 | | | | | | | | |
| 22 | servant | 하인, 시종 | | | | | | | | |
| 23 | symbolize | 상징하다 | | | | | | | | |
| 24 | traditional | 전통적인 | | | | | | | | |
| 25 | turtle | 거북 | | | | | | | | |
| 26 | badminton | 배드민턴 | | | | | | | | |
| 27 | comedy | 희극, 코미디 | | | | | | | | |
| 28 | cookbook | 요리책 | | | | | | | | |
| 29 | dessert | 디저트, 후식 | | | | | | | | |
| 30 | dish | 음식, 메뉴 | | | | | | | | |
| 31 | fired | 튀긴 | | | | | | | | |
| 32 | hit | 성공 | | | | | | | | |
| 33 | indoor | 실내의 | | | | | | | | |
| 34 | italian | 이탈리아의 | | | | | | | | |
| 35 | order | 주문하다 | | | | | | | | |
| 36 | outdoor | 실외의 | | | | | | | | |
| 37 | pie | 파이 | | | | | | | | |
| 38 | seafood | 해산물 | | | | | | | | |
| 39 | table tennis | 탁구 | | | | | | | | |
| 40 | vegetables | 야채 | | | | | | | | |

Diet Dictogloss

난이도 중

소요시간 35분

활동 목표

단원의 목표 의사소통 기능이 대화에서 사용된 것을 확인하고 익힌다.

성취기준

[9영02-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현할 수 있다.
[9영02-08] 개인 생활에 관한 경험이나 계획에 대해 묻거나 답할 수 있다.

핵심역량

공동체 역량, 지식 정보처리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

모둠별 학습지, 개인 학습지, 문장 strap, 음성 재생용 컴퓨터, 이어폰(모둠 수만큼), 이어폰 분배기

디딤영상 내용

- CD로 target expression을 포함한 대화 내용을 애니메이션과 함께 보여 준다.
- 대화를 소리 내어 따라 읽도록 유도한다.
- 스스로 공부하며 필기한 후, 학급 SNS에 인증샷을 남기라고 한다.

교사용 CD



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 각반의 영어 부장이나 모둠장이 다른 학생들의 디딤영상 노트를 조사한 후 칭찬 도장을 준다.
- 모든 모둠원이 디딤영상을 다 시청했거나 이벤트 기간에는 보너스 도장을 주기도 한다.

② Diet Dictogloss

- 모둠 안에서 각자 수준에 맞게 Ace-Best-Champion-Diamond를 정한다.
- 모둠별로 빈 종이를 가운데에 두고, 들은 내용을 함께 최대한 메모한다.
(전체 듣기 내용을 두 번 정도 들려준다. 학생 수준에 따라 횟수를 조정한다.)
- Communicate 대화를 반으로 나누어 절반은 문장이 적힌 strap으로, 절반은 CD 혹은 교사가 직접 읽어서 녹음한 파일을 준비한다.
- A와 C, B와 D가 각각 짝이 되어 모둠 학습지를 작성한다.
 - C는 칠판에 붙은 strap의 문장을 외워 와서 A에게 읽어 주고 A는 문장을 받아 적는다.
 - D는 들은 문장을 읽어 주고, B는 문장을 받아 적는다.(컴퓨터에 음성파일을 재생할 수 있도록 탑재하고, 이어폰 분배기와 이어폰을 꽂아서 개별적으로 들을 수 있도록 함)
- 빈 종이에 함께 적었던 메모를 참고하여 모둠 학습지를 점검하고 완성한다.
- 모둠 학습지를 참고하여 개별 학습지를 완성한다.

③ 마무리

- 각 모둠의 개별 학습지 완성을 확인하고 모둠 도장을 부여한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 여러 개의 대화문으로 구성할 경우 역할을 바꿔가며 할 수도 있다.

Tips

for Teachers

- 문장의 길이를 고려하여 C와 D 학생에게 적절한 길이의 문장을 분배해 줄 수 있다.

활동 자료

■ 모둠/개인용 학습지

Diet Dictogloss (모둠용)

Middle School Class Group member

친구들이 외워온 문장을 아래에 적으세요.

| | |
|---|---|
| | ㄷ |
| | ㄹ |
| | |
| | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |

Diet Game (개인용)

Class Group name Name

1. 다 같이 대화의 순서를 맞춘 후, 아래에 정리하여 쓰세요.

Jaden : Have you been to the new Chinese restaurant, Ms. Park?

Ms. Park : _____?

Jaden : _____.

Ms. Park : _____.

Jaden : H_____?

Ms. Park : _____.

_____.

Jaden : _____?

_____.

Ms. Park : D_____?

Jaden : I _____.

Ms. Park : _____, You'll love it!

2. 위 내용에서 다음 문장을 찾아 써 보세요.

| | |
|-----------------------------|--|
| 메인가에 있는 것을 말하는 거니, Jaden? | |
| 지난 금요일에 친구들과 함께 거기에 갔었다. | |
| 우리는 다양한 음식을 많이 시켰다. | |
| 저에게 요리를 하나 추천해 주시겠어요? | |
| 너는 해산물을 더 좋아하니, 육류를 더 좋아하니? | |
| 그러면, 그곳의 생선튀김을 먹어봐. | |

3. 위 내용을 읽고 다음 물음에 답해 보세요.

1) Which one does Jaden prefer, seafood or meat?

2) What does Ms. Park recommend?

For teachers

Communicate 전체 대본

Jaden : Have you been to the new Chinese restaurant, Ms. Park?
Ms. Park : Are you talking about the one on Main street, Jaden?
Jaden : Yes, that's the one. They opened about two weeks ago, right?
Ms. Park : I think so. I went there last Friday with my friends.
Jaden : How was the food?
Ms. Park : It was great. We ordered many different dishes. I really liked the fried vegetables.
Jaden : Could you recommend a dish for me? I'm going there for dinner tonight with my family.
Ms. Park : Do you prefer seafood or meat?
Jaden : I prefer seafood.
Ms. Park : Then, you should try their fried fish. You'll love it!

보고 읽어서 외우는 Strap용

- | |
|--|
| (1) Could you recommend a dish for me? I'm going there for dinner tonight with my family. |
| (2) Yes, that's the one. They opened about two weeks ago, right? |
| (3) It was great. We ordered many different dishes. I really liked the fried vegetables. |
| (4) Then, you should try their fried fish. You'll love it! |

듣기 파일로 만들어서 들려 줄 문장

- (5) Are you talking about the one on Main street, Jaden?
(6) I think so. I went there last Friday with my friends.
(7) How was the food?
(8) Do you prefer seafood or meat?
(9) I prefer seafood.

Story Dice

난이도 상

소요시간 35분

활동 목표

본문의 내용을 파악하고 이해를 점검한다.

성취기준

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

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

핵심역량

자기관리 역량, 지식 정보처리 역량, 창의적 역량, 심미적감성 역량, 영어 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

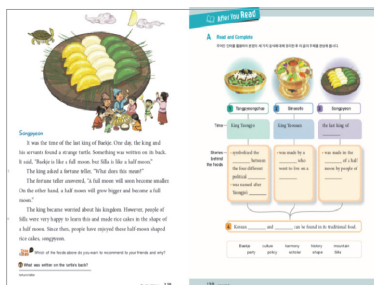
준비물

본문 해석 학습지, 색종이, 사인펜

디딤영상 내용

- CD로 본문 내용 이해를 확인하는 After You Read 부분의 내용을 설명한다.
- 120쪽의 내용을 바탕으로 본문의 핵심 어휘와 주제를 다시 한 번 확인한다.
- 스스로 공부하며 필기하게 한다.
- 색종이를 접어서 주사위 만드는 법을 설명해 준다.

▼ 교사용 CD



수업하기

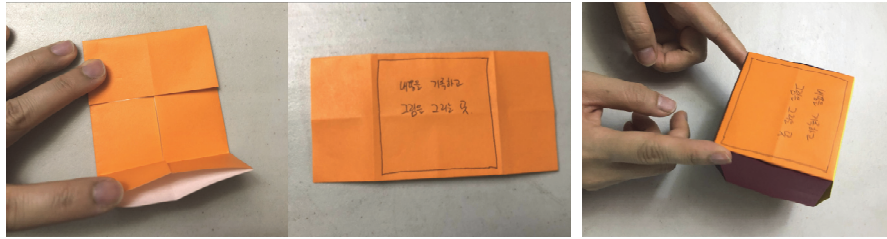
활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상 내용 중 중요한 내용(혹은 본문 pp.117~119)을 3.3.3. QUIZ로 확인한다.

② 이야기 주사위 만들기

- 각 학생에게 개별 학습지와 색종이를 나눠 준다.
- 학생들은 개별 학습지에 본문 내용을 6개의 주요 내용과 관련 그림으로 정리한다.
- 각자 색종이를 알려준 방법대로 접고, 접은 색종이에 주요 내용 6개 중 1~2개를 택해 정리한다. 이때 주사위의 겉면에 드러날 부분에 적도록 한다.
- 한 모둠이 하나의 입체 정육면체(주사위)를 만든다.
- 주사위를 던져서 윗면에 나온 내용을 쓴 사람이 그 내용을 다른 모둠원들에게 설명한다.



③ 하나가고 셋 남기

- 각 모둠의 중앙에 점수판(포스트잇)을 붙여 놓는다.
- 이동하는 한 사람이 자기 모둠의 주사위를 들고 +1 모둠으로 이동한다.
- 이야기 주사위를 들고 온 사람이 던져서 윗면에 나온 내용을 남아 있는 세 사람이 번갈아가며 설명한다.
- 설명을 정확하게 맞춘 사람의 수만큼 포인트를 얻는다.
- 일정 시간(약 2분30초)이 지나면 앉아 있는 자리에서 +1모둠으로 이동한다.
- 활동이 모두 끝난 뒤, 포인트가 많은 1~3위 모둠이 모둠도장을 받는다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 모둠별 주사위를 모아 위로 쌓아서 한 번에 모든 모둠이 정리한 내용을 확인해 볼 수도 있다.



활동 자료

■ Story Dice 접는 방법



Story Dice

() Middle School 2nd Grade Class () No.() Name ()

Lesson 6. Food in History

| | Summary (중요내용 정리) | Image (간단한 그림) |
|---|----------------------|-------------------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |

Knowledge Market

난이도 중

소요시간 30분

활동 목표

포레 교사에게 수동태와 something/someone+형용사 구문에 대해 배운 후 이해를 확인하는 문제를 해결할 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

공동체 역량, 지식정보처리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

학습지 제작용 빈종이(학생 수만큼)

디딤영상 내용

- CD나 자료실의 문법 PPT를 활용하여 수동태와 something/someone+형용사 구문의 개념 및 쓰임을 알려주고 연습 문제를 풀게 한다.
- 동사의 3단 변화에 대해 설명한다.
- 스스로 공부하며 필기하게 한다.

▼ 문법 PPT

수동태

수동태 만드는 법

<능동태> Mina **wrote** the book.
주어 동사 목적어

<수동태> The book
주어

① 능동태의 목적어를 주어로 바꾼다.

something/someone + 형용사

Q 팔호 안의 말을 바르게 배열하여 우리말을 영어로 옮기시오.

1. 새로운 무언가를 시도하는 것은 언제나 어렵다.
→ It is always hard to **try something new**.
(new / something / try)

2. 카드에 이상한 무언가가 적혀 있었다.
→ **Something strange was written** on the card.
(was / strange / written / something)

3. 우리는 특별한 누군가를 찾고 있다.
→ **We are looking for someone special**.
(for / we / special / are / someone / looking)

▼ CD

문법 핵심 정리

· 'by+행위자' 생략: 행위자가 일반적인 사람들이거나 불분명할 때

something/someone + 형용사
-thing, -one, -body로 끝나는 대명사는 형용사가 뒤에서 수식
We need **something special**.
We are looking for **someone funny**.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상 내용이나 교과서 p.123과 관련된 3.3.3. QUIZ를 한다.

② Grammar Jigsaw

- 모둠별로 상의하여 문법 내용을 4부분으로 나눈 후 Jigsaw 방식으로 공부한다.
- 각자 빈 종이에 4분할 표시를 하여 자신이 맡은 부분의 내용을 정리한다.
- 공부가 끝나면 서로 돌아가며 맡은 부분을 설명하여 학습지를 완성하고 복습한다.

③ 지식시장

- 모둠별로 Seller를 한 명 뽑는다. 지원을 받거나 투표하여 정한다.
- Seller가 아닌 학생들(손님)은 교실 뒤편으로 이동하고, Seller는 자기 모둠(가게)에 남는다.
- 손님은 모든 가게에 한 번씩만 갈 수 있고, 같은 내용을 설명하더라도 Seller가 다르면 다시 한 번 들을 수 있다.
- Seller는 4분할된 학습지 중 한 곳의 내용을 약 2분 30초간 방문한 손님에게 설명해 준다.
- 설명이 끝나면 손님은 Seller의 학습지에 설명 만족도를 체크한다.

| | | | |
|-----------|------------|-------------|------------|
| 전혀 모르겠어요. | 약간 감 잡았어요. | 그럭저럭 이해했어요. | 완전히 이해했어요. |
| | | | |

- Seller는 손님의 학습지에 자신의 사인을 해 준다.
- 10초의 시간을 주면, 다른 가게로 이동한다.
- 반복해서 4~5번 정도 이동하여 설명을 듣는다.
- 일정 시간이 지나면 손님들은 다시 원래 모둠으로 돌아온다.

④ 마무리

- 손님이었던 모둠원들이 새로 알게 된 내용을 Seller에게 나누어 설명해 준다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 단원 마무리 활동으로도 활용할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 교사는 각 모둠을 돌아다니며 Seller가 제대로 설명하고 있는지 확인하고, 도움을 요청하면 설명할 부분을 알려 준다.

Guest and Host

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

모둠원들과 함께 다른 나라 음식의 역사에 대해 찾아보고 설명할 수 있다.

성취기준

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

[9영02-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표에 대해 설명할 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

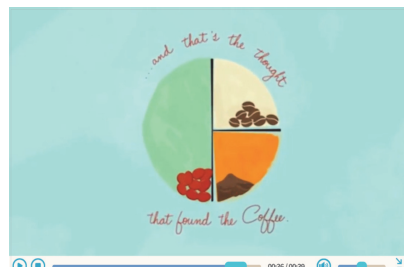
준비물

모둠별 음식 조사자료, A3용지, 크레파스, 매직, 사인펜, 내용정리 장바구니 활동지

디딤영상 내용

- CD를 활용하여 Culture Project의 활동 제목, 비디오, 이미지를 보여 주며 활동 목표를 소개한다.
- 모둠별로 역사가 궁금한 음식을 정하여 관련 정보 및 사진을 찾아오는 과제를 준다.

▼ 교사용 CD



수업하기

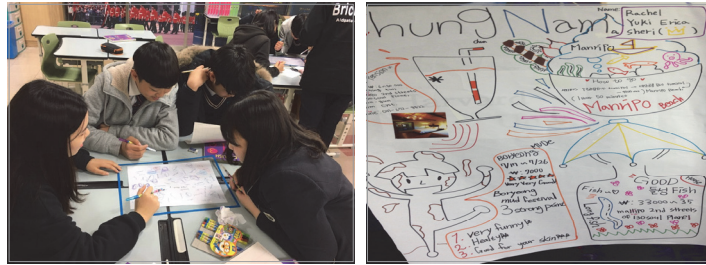
활동 방법

① 디딤영상 확인

- 디딤영상 내용에서 본 내용을 모듈별로 서로 이야기해 본다.
- 각자 미리 조사해온 내용을 공유한다.

② Poster 그리기

- 모듈별로 조사한 음식에 관한 그림을 그린다.
- 음식의 이름, 재료, 만드는 법, 음식의 유래나 역사에 대해 간단히 쓰고 모듈원들끼리 발표하는 연습을 한다.



③ Guest and Host 활동하기

- 두 명씩 나누어 Host 역할과 Guest 역할을 한다.
- Host 역할을 맡은 학생들은 모듈에 남아서 다른 모듈의 손님을 맞아 정해진 시간(약 1분 30초)동안 자기 모듈이 조사한 음식에 대해 영어로 설명한다.
- Guest 역할의 학생들은 다른 모듈으로 이동하여 그 모듈의 음식 이야기를 잘 듣고 내용정리 장바구니 학습지에 메모를 한다. 3~4번 이동하여 활동한 후 원래 모듈로 돌아온다.

④ 마무리

- Guest 역할을 했던 모듈원들이 Host들에게 자신이 듣고 온 내용을 설명해 준다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 모듈안에서 수준별로 A, B, C, D로 나누었을 경우, A와 C가 남아서 Host를 하고, B와 D가 Guest를 하기도 하는데, 이때 A는 손님인 다른 모듈의 B에게 영어로, C는 다른 모듈의 D에게 우리말로 설명해 줄 수도 있다.

Tips

for Teachers

- 내용을 조사하고 포스터를 만드는 것을 1차시, 모듈별로 정리하고 발표하는 것을 2차시로 구성하여 진행할 수 있다. 2차시로 할 경우, 포스터를 만들고 꾸미는 것은 영어 성취도가 낮은 학생들이, 내용 설명을 준비하는 것은 성취도가 높은 학생들로 나누어서 준비하도록 할 수 있다.

활동 자료

■ 내용정리 장바구니 활동지

내용정리 장바구니

| 학번 | 이름 | | | |
|-----------|------|-------------------------|-------------|---------|
| Group No. | Host | Food Name (Nationality) | Ingredients | History |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

내용정리 장바구니

| 학번 | 이름 | | | |
|-----------|------|-------------------------|-------------|---------|
| Group No. | Host | Food Name (Nationality) | Ingredients | History |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

LESSON 7 Think Big. Start Small

| | | |
|-----------|------------------------------------|-----|
| V | Flash Card & Pictionary | 160 |
| LS | Winter Trip Plan | 163 |
| LS | Making Conversation & Role Playing | 166 |
| R | Reading Jigsaw & 보석맵 | 169 |
| R | 대본 작성 & Role Playing | 172 |
| GW | Story Picture Cards | 175 |
| GW | Bingo Game & 헵사 | 178 |
| C | Being a Change Maker | 181 |
| Re | 문제 출제하기 | 184 |

Flash Card & Pictionary

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

핵심 단어의 뜻과 철자를 이미지와 게임을 통해 외울 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

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

수업모형

개별 활동 및 모둠 활동

준비물

단어 학습지, Flash Card용 빈종이, 색연필 또는 컬러 펜

디딤영상 내용

- 온라인 사전(정의, 동의어 등)이나 온라인 이미지 등을 활용한 다양한 어휘 학습 방법에 관해 안내한다.
 - 한영사전: 우리말 뜻과 다양한 예문 및 해석 확인
 - 영영사전: [learner's dictionary](#)를 사용하여 학생 수준에 맞는 영영풀이로 의미 파악
 - 이미지 검색: 단어를 검색하여 나온 이미지를 참고하여 의미 파악
 - 동의어 사전: [thesaurus.com](#) 등을 활용하여 동의어를 통한 뜻 파악

▼ 다양한 어휘 학습방법 예시

The screenshots illustrate three different methods for learning vocabulary: using a dictionary to look up a word's meaning and usage, using a dictionary to find synonyms and related images, and using a dictionary to find example sentences and definitions for a word.

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모둠원별로 서로 다른 방법을 사용해 5분간 단어를 찾아보게 한다.
- 디딤영상에 소개된 방법이나 자신이 사용했던 방법 중 효과적이었던 것을 공유하게 한다.

② Flash Card

- 모둠별로 단어 학습지의 새로운 단어 중 각자 5개씩 서로 다른 단어를 선택하게 한다.
- 빈 종이를 Flash Card 사이즈로 잘라, 앞면에는 그림을 그리고 뒷면에는 단어를 쓰게 한다.
- 서로 돌아가며 Flash cards의 그림을 보여 주고 단어를 맞히는 게임을 한다.
- 어느 정도 단어를 익혔으면 원게임으로 활용할 수 있다.
 - (1) 스펠링 보고 맞추기: 단어를 위로 오도록 하여 카드를 겹쳐 쌓는다. 한명씩 돌아가며 영어 단어를 정확히 읽고 뜻을 말하면 카드를 획득하고, 실패하면 카드를 중간에 끼워 넣는다. 카드가 전부 없어질 때까지 계속하여 가장 많은 카드를 획득한 사람이 이긴다.
 - (2) 그림 보고 맞추기: 그림이 위로 오도록 카드를 쌓은 후 (1)과 같은 방법으로 진행한다. (응용) 정답을 맞힌 학생은 최대 2번까지 맞힐 수 있는 advantage를 줄 수 있다

③ Pictionary

- 모둠 내에서 A팀과 B팀으로 나눈다. (두 모둠씩 모둠 대항전으로 해도 된다.)
- 가위바위보로 두 팀 중 먼저 시작할 팀을 정한다.
- 먼저 시작한 팀이 단어 학습지의 단어 중 하나를 선택해서 말한다. (예: chief)
- 주어진 시간(30초)동안 상대팀은 그 단어를 묘사하는 그림을 그리고 영어 발음과 뜻을 맞힌다.
- 서로 번갈아 가면서 가장 많이 단어를 맞힌 팀이 이긴다.

④ 마무리

- 배운 단어를 다시 읽어 보고 게임 중 잘 몰랐던 단어를 확인하게 한다.

Tips

for Teachers

- Flash Card를 만들 때 그림을 잘 그리지 못하는 학생들이 부담을 느끼지 않도록 격려해 주고, 아이디어가 떠오르지 않아 어려워하는 학생들은 인터넷에서 이미지를 찾아서 참고하게 한다.

활동 자료

단어 학습지

| 미래엔 2학년 7과 단어 암기 | | | | | | 중학교 2학년 반 번 이름 | | | |
|------------------|-------------|----|---|----|---|----------------|---|----|---|
| 단어 | 뜻 | 단어 | 뜻 | 단어 | 뜻 | 단어 | 뜻 | 단어 | 뜻 |
| 1 bend | 굽히다 | | | | | | | | |
| 2 actress | 여배우 | | | | | | | | |
| 3 amusement park | 놀이공원 | | | | | | | | |
| 4 at least | 최소한, 적어도 | | | | | | | | |
| 5 blackout | 정전 | | | | | | | | |
| 6 bleach | 표백제 | | | | | | | | |
| 7 bright | 밝은 | | | | | | | | |
| 8 ceiling | 천장 | | | | | | | | |
| 9 charity | 자선(구호)단체 | | | | | | | | |
| 10 chief | 최고 (권위)의 | | | | | | | | |
| 11 darkness | 어둠, 암흑 | | | | | | | | |
| 12 daytime | 낮 | | | | | | | | |
| 13 dry off | ~을 말리다 | | | | | | | | |
| 14 electricity | 전기 | | | | | | | | |
| 15 forward | 앞으로 | | | | | | | | |
| 16 foundation | 재단 | | | | | | | | |
| 17 hanger | 옷걸이 | | | | | | | | |
| 18 hole | 구멍 | | | | | | | | |
| 19 install | 설치하다 | | | | | | | | |
| 20 lamp | 램프, 등 | | | | | | | | |
| 21 leftover | 남은 음식 | | | | | | | | |
| 22 less | 더 적은 | | | | | | | | |
| 23 packed | 빡 들어찬 | | | | | | | | |
| 24 remain | 남아있다 | | | | | | | | |
| 25 seafood | 해산물 | | | | | | | | |
| 26 shake | 흔들다, 털다 | | | | | | | | |
| 27 shelter | 주거지, 쉼터 | | | | | | | | |
| 28 single | 단 하나의, 단일의 | | | | | | | | |
| 29 spread | 퍼뜨리다, 펼치다 | | | | | | | | |
| 30 surprise | 뜻밖의 소식, 놀라움 | | | | | | | | |
| 31 turn up | (소리 등을) 높이다 | | | | | | | | |
| 32 volume | 음량 | | | | | | | | |
| 33 whole | 전체의 | | | | | | | | |
| 34 widely | 널리, 폭넓게 | | | | | | | | |
| 35 wire | 철사, 전선 | | | | | | | | |

Winter Trip Plan

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

친구들과 함께 여행 계획을 세우고 발표하는 과정에서 실생활에서 사용되는 영어를 접하고 이를 활용하여 영어를 말하고 듣는 기회를 확장한다.

성취기준

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

핵심역량

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

수업모형

모둠 활동

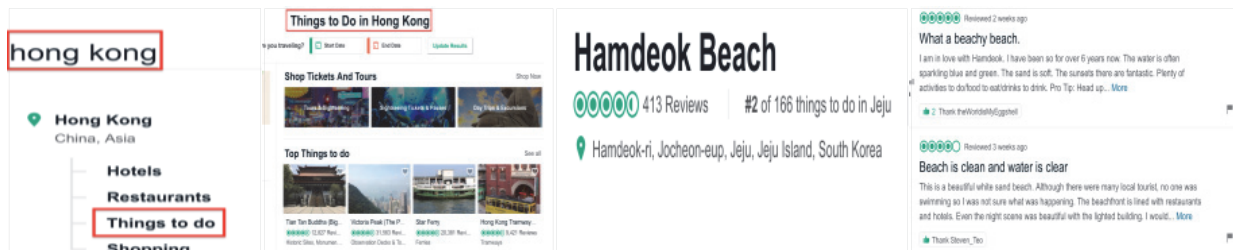
준비물

모둠별 발표 자료 (전지, 사인펜, 매직, 색연필 등), 평가표

디딤영상 내용

- Trip Advisor와 같은 여행 정보 사이트를 이용하는 방법을 안내한다.

▼ 여행 정보 사이트 예시



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 영상에 나온 여행 사이트 이용법을 확인하고, 알고 있는 다른 사이트가 있으면 공유한다.
- 모둠별로 새로 나온 여행 사이트 정보를 전체 반에 공유한다.

② 1차시: 여행 계획 세우기

- 모둠별로 2박 3일 일정의 국내 혹은 국외 여행 계획을 세우게 한다. 이때, 영어 사이트를 통해 정보를 얻게 하여 실제 영어를 접할 수 있는 기회를 제공한다.
- 여행 계획에는 다음 내용을 포함하게 한다.

- (1) 여행지 선정 이유 (실제 사이트의 영어 후기 포함)
- (2) 2박 3일간의 여행 일정
- (3) 예상 경비

- 여행 계획 발표 시 다음의 언어 사용을 포함하게 한다.

- (1) Let me introduce ~
- (2) We're going to ~
- (3) Don't forget to ~

③ 2차시: 여행 계획 발표하기

- 모둠별로 여행 계획을 영어로 전체 앞에서 발표한다.

발표 시 고려사항

- (1) 모든 모둠원이 영어로 발표해야 한다.
- (2) 최대한 영어 대본을 보지 않도록 한다.
- (3) 적극적 리스닝을 돕기 위해 동료피드백을 해 준다.

- 발표한 내용을 바탕으로 다시 모둠원이 여행 계획을 소개하는 영어 영상을 제작하여 학급 SNS에 게시한다.

④ 마무리

- 자기평가 및 동료평가를 통해 수업 활동을 마무리한다.

Tips

for Teachers

- 여행 계획을 세우고 발표할 때의 고려사항은 교실 상황에 따라 수준에 맞게 수정하여 사용한다.
- 여행 계획 소개 영상을 Youtube 등의 온라인 공간에 게시하여 외국인들과 소통할 수 있는 기회를 만들어 영어 사용 기회를 늘릴 수 있게 한다.

활동 자료

Self-Feedback

| | | |
|---------------|---|------------------|
| Participation | <ul style="list-style-type: none"> I took part in the project with all efforts. | ☆☆☆☆☆☆ |
| Content | <ul style="list-style-type: none"> The flow is well organized. All conditions are included in the travel plan. | ☆☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆☆ |
| Language | <ul style="list-style-type: none"> I spoke with competence and confidence. I tried to speak without looking at scripts. | ☆☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆☆ |

Peer Feedback

| | | |
|----------|---|------------------|
| Content | <ul style="list-style-type: none"> The flow is well organized. All conditions are included in the travel plan. | ☆☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆☆ |
| Language | <ul style="list-style-type: none"> They speak with competence and confidence. Everyone takes part in the project equally. | ☆☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆☆ |

평가 기준 및 유의점

| 구분 | 배점 | 상(5) | 중(3) | 하(1) |
|-----------|----|---|--|---------------------------------------|
| 지식정보처리 역량 | 5 | 주어진 조건을 모두 충족하여 구체적인 여행 계획을 덧붙여 유창하게 전달함. | 주어진 조건을 모두 포함하였으나 세부 여행 계획이 충분하지 않음. | 주어진 조건을 포함하지 않고 여행 계획 내용이 충분하지 않음. |
| 의사소통 역량 | 5 | 문법적 오류가 거의 없어 이해하는 데 어려움이 없으며 대본을 보지 않고 정확하고 유창하게 여행 계획을 전달함. | 약간의 문법적 오류가 있지만 유창하게 여행 계획을 전달하려고 노력함. | 문법적 오류가 있지만 여행 계획을 영어로 발표하기 위해 노력함. |
| 창의적 사고 역량 | 5 | 색다른 여행 계획을 세우고 창의적인 방식으로 발표하고 영상을 제작함. | 다양한 표현으로 여행 계획을 세우고 창의적인 방법으로 발표하고 영상을 만들기 위해 노력함. | 제한적인 표현으로 여행 계획을 발표하였고 영상에 독창성이 부족함. |
| 자기관리 역량 | 5 | 모둠원들이 모두 적극적으로 참여하였고 모든 프로젝트 수행을 마무리함. | 모둠원들이 참여하기는 하였으나 프로젝트 수행이 미흡함. (모둠원들의 참여가 미흡하였으나 프로젝트 수행을 완료함.) | 모둠원들의 참여가 미흡하였고 프로젝트 수행이 원활히 진행되지 않음. |

Making Conversation & Role Playing

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

주어진 주제(Easy ways to save the Earth)에 맞게 목표 의사소통 기능을 사용하여 대화문을 만들고 역할극을 할 수 있다.

성취기준

[9영01-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

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

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

핵심역량

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

수업모형

짝 활동

준비물

보조 자료, 평가표

디딤영상 내용

- CD를 활용하여 I've heard that~, Don't forget to~ 표현의 예문을 보여 준다.

▼ 교사용 CD

Make Your Own Dialogue 읽고 있음 표현하기 / 생각시켜 주기

I've heard that saving electricity is the best way to save the Earth.

I've heard that, too. What can we do to save electricity?

Why don't we turn off the light when we're not using it?

That's a good idea. Don't forget to turn off the light when you leave your room.

대본 보기


Yuri: That's easy. I've heard that we can save trees by using less paper.

Jaden: Oh, I think I've heard that, too.

Then, I can just stop using paper cups.

Yuri: Yes! You can also use just one paper towel to dry off your hands.

Jaden: That's impossible.



Good! Just **don't forget to** shake your hands at least 10 times.

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 모듈별로 디딤영상에 나온 핵심 표현 2개를 확인한다.
- 10분간 서로 돌아가며 핵심 표현을 사용한 문장을 1개씩 만든다.
(문장들이 하나의 스토리로 이어지도록 하는 활동으로 난이도를 높일 수 있다.)

② 상황 설정 및 대화문 만들기

- 짝과 함께 핵심 표현이 들어갈 수 있는 상황을 설정하여 5 turns 이상의 대화문을 만든다.
(대화문 제작을 어려워하는 학생들에게는 Guided Answer를 나눠 준다.)
- 완성된 대화문을 짝과 연습한 후, 다른 팀들을 만나 서로 대화를 말하고 듣는다. (총 5번)
- 다른 팀과의 연습이 끝날 때마다 서로 싸인과 피드백을 주고 받는다.
- Peer-Feedback를 통해 대화문 중 수정할 부분을 점검한다.

③ Cartoon 제작 및 더빙 녹음

- 짝과 함께 수정한 대화문을 바탕으로 4컷 만화를 그린다. 이때 대화 부분을 만화에 포함한다.
- 핸드폰으로 만화를 찍으며 만화의 컷에 맞게 목소리 더빙을 한다.

④ 마무리

- self-feedback을 작성하고 self-feedback과 peer-feedback을 통해 대화문 중 수정할 부분을 점검하고 활동을 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- turn-takings 수를 늘려서 모듈 활동으로 변경하여 진행할 수 있다.

Tips

for Teachers

- Cartoon을 만들 때 그림을 잘 그리는 것이 활동 목표가 아님을 강조하여 그림에 소질이 없는 학생들도 적극적으로 참여할 수 있도록 동기 부여를 시킨다.

활동 자료

■ Guided Answer

A: _____ that producing less trash is the _____ way to _____ the Earth.
 B: _____, too. What can we do to _____ less trash?
 A: _____ use eco bags instead of _____ or paper bags?
 B: That's a good idea. _____ take an _____ when you go shopping.

■ Self Feedback

| | | |
|---------------|--|----------------|
| Participation | <ul style="list-style-type: none"> I took part in the project with all efforts. | ☆☆☆☆☆ |
| Content | <ul style="list-style-type: none"> The story is well organized. The topic is well related to the three key expressions. | ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ |
| Language | <ul style="list-style-type: none"> Key expressions are all included. I tried to speak without looking at scripts. When I record, it sounds natural with confidence. | ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ |

■ Peer-Feedback

| | | | |
|----------|---|----------------|-----------|
| Content | <ul style="list-style-type: none"> The story is well organized. The topic is well related to the key expressions. | ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ | Signature |
| Language | <ul style="list-style-type: none"> Key expressions are all included. There are no grammatical errors that hinder comprehension. | ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ | |

평가 기준 및 유의점

| 구분 | 배점 | 상(5) | 중(3) | 하(1) |
|-----------|----|---|---|--|
| 지식정보처리 역량 | 5 | 핵심 표현을 모두 포함시켰으며 대화의 흐름이 자연스러움. | 핵심 표현을 모두 포함시켰으나 대화의 흐름이 다소 어색함. (대화의 흐름이 자연스러우나 핵심 표현 중 일부만 포함함.) | 핵심 표현을 부적절하게 사용하였으나 대화 흐름이 자연스러움. (핵심 표현 중 일부만 포함하였고 대화 흐름도 어색함.) |
| 의사소통 역량 | 5 | 문법적 오류가 거의 없어 이해하는 데 어려움이 없으며 대본을 보지 않고 유창하게 대화함. | 약간의 문법적 오류가 있지만 유창하게 대화하려고 노력함. | 문법적 오류가 있지만 영어로 대화하기 위해 노력함. |

Reading Jigsaw & 보석맵

난이도 중

소요시간 90분

활동 목표

문단별 전문가 활동(Jigsaw)을 통해 학습자의 책임감을 높이고 교사의 일방적 설명 없이 친구들과 함께 학습을 함으로써 self-directed learner가 되도록 돕는다.

성취기준

[9영03-01] 문장을 의미 단위로 끊어 읽으면서 의미를 파악할 수 있다.
[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

핵심역량

의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 자기관리 역량

수업모형

개인 활동, 모둠 활동

준비물

전문가 그룹용 미션지, 전체 Worksheet, 보석맵 제작용 큰 종이

디딤영상 내용

- Read 본문 내용을 해석하고 어려운 어휘 및 문장 구조를 설명해 준다.

▼ E-book 화면

| | | |
|--|--|--|
| <p>"Wow, I can read a book in my room now!" shouted Marco, a boy in a village in the Philippines. His house has no electricity just like all the other houses in the village. People in the village are too poor to pay for electricity. Even during the daytime, they live in darkness because the houses are packed close together. Now things are changing because of a single plastic bottle. One plastic bottle in the ceiling can light up a whole room without using any electricity.</p> | <p>This amazing plastic bottle is called a Moser lamp because it was invented by Alfredo Moser. In 2002, there were many blackouts in his town in Brazil. These blackouts made him come up with a new way to light his house.</p> <p>A Moser lamp can be made for about one dollar and lasts for about 10 years. It is also very safe. It can never start a house fire. Surprisingly, it is very easy to make this magic lamp.</p> | <p>How to make a Moser lamp from a bottle</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fill a clear plastic bottle with water. 2. Add some bleach to keep the water clear. 3. Make a hole in the roof, and push the bottle into the hole. 4. Let a third of the bottle remain above the roof. 5. Sunlight is bent by the water in the bottle and spreads around the room. |
|--|--|--|

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

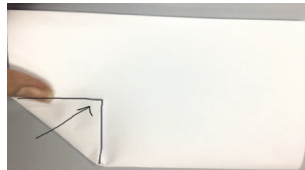
- 5분간 모둠원들이 서로 30초씩 돌아가며 디딤영상에서 본 내용을 미니 화이트보드나 포스트잇에 적으면서 서로 얘기하도록 한다.

② Jigsaw 활동

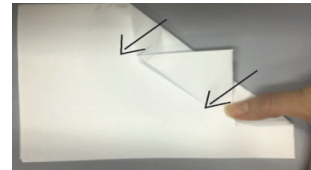
- 모둠 안에서 각자 한 문단을 택한 후, 같은 문단을 택한 사람끼리 전문가 그룹을 만든다.
- 전문가 그룹은 함께 Reading Aloud를 하면서 영어 어순으로 해석을 한다.
- 10~15분 후, 각 그룹에 Mission 활동지를 나눠 주고 완성하게 한다.
- Mission을 완료하면 교사에게 가서 확인을 받고, 전문가 그룹 활동을 마친다.
- 원래 모둠으로 돌아가 각자 공부한 내용을 설명해 주고, Worksheet를 해결한다.

③ 보석맵

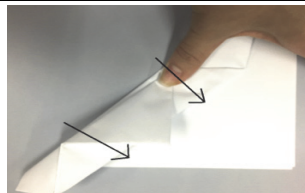
- 모둠별로 보석맵에 각자 다른 색 펜으로 가장 안쪽에 단락별 키워드를 쓰게 한다.
- 종이를 90도 돌려서, 친구가 쓴 단어가 있는 핵심 문장을 찾아 2번째 칸에 쓴다.
- 같은 방향으로 종이를 돌려서 친구가 쓴 핵심 문장과 관련된 또 다른 주요 문장이나 해당 문단의 다른 핵심 문장을 찾아 쓴다.
- 다시 종이를 돌려서 마지막 칸에 2, 3번째 칸의 내용을 그림으로 그린다.



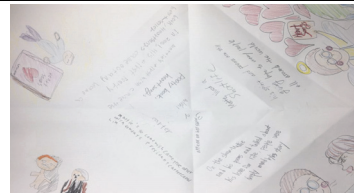
(1) 종이를 1/4 크기로 접은 후, 안쪽 모서리를 바깥으로 접는다.



(2) 모서리를 접은 채 바깥쪽으로 한 번 더 접는다.



(3) 접은 상태로 다시 반대쪽을 접는다.



(4) 종이를 펼쳐 보석맵 활동을 한다.

④ 마무리

- 모둠별로 만든 보석맵을 갤러리 투어 형식으로 서로 공유한다.

Tips

for Teachers

- 환경에 따라, 본문을 한 문장씩 잘라 섞어 나눠준 후 문장 순서를 바르게 배열하게 한 후 jigsaw 활동을 할 수 있다.
- 보석맵 활동 시 다른 친구가 쓴 키워드나 핵심 문장이 틀렸으면 모둠에서 논의를 통해 수정할 수 있게 한다.

활동 자료

■ 전문가 그룹용 미션지

| | | | |
|--|--|---|---|
| Paragraph 1 (p. 137) | | | |
| Q1) Why do people in Marco's village live in darkness even during the daytime? | Paragraph 2 (p. 138) | | |
| Q2) Why and how are things changing now? | Q1) What is the name of the charity? | Paragraph 3 (p. 138) How to make a Moser lamp from a bottle | |
| Q3) What do you think is the most innovative in the text? | Q2) What made Alfredo Moser come up with a new way to light his house? | Q1) 교과서를 보지 않고, 1~5까지의 흐름을 그림으로 나타내세요. | |
| Q4) Find something you cannot use in your house without electricity. | Q3) What are the good points of the lamp? | Q2) 4, 5번째 문장을 해석하세요. | Paragraph 4 (p. 139) |
| Q5) What made Alfredo Moser come up with a new way to light his house? | Q4) Make your own question. | Q3) Think of other ways of using plastic bottles. | Q1) What does the charity do to local people? |
| Q6) What are the good points of the lamp? | | Q4) Make your own question. | Q2) What other countries are using the lamp? |
| Q7) Think of other ways of using plastic bottles. | | | Q3) Think about the meaning of the last sentence. |
| Q8) What does the charity do to local people? | | | Q4) Make your own question: |

■ 전체 Worksheet

Name: _____ Date: _____

Q1) Why do people in Marco's village live in darkness even during the daytime?

Q2) Why and how are things changing now?

Q3) What do you think is the most innovative in the text?

Q4) Find something you cannot use in your house without electricity.

Q5) What made Alfredo Moser come up with a new way to light his house?

Q6) What are the good points of the lamp?

Q7) Think of other ways of using plastic bottles.

Q8) What does the charity do to local people?

대본 작성 & Role Playing

난이도 중

소요시간 90분

활동 목표

이야기를 재구성하며 이해도를 재점검하며 대본을 만들고 연극하는 paraphrasing, role-playing 활동으로 확장하여 쓰기과 말하기 스킬을 키울 수 있다.

성취기준

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

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

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

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

핵심역량

의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 자기관리 역량, 창의적 역량, 비판적 사고 역량

수업모형

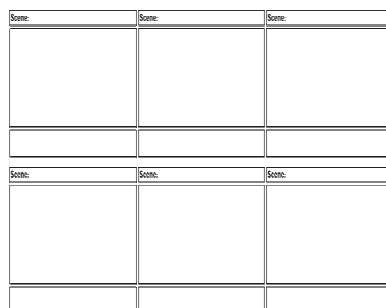
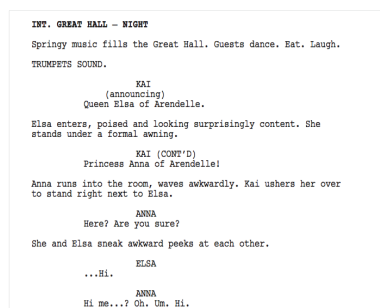
개인 활동, 모둠 활동

준비물

Story board worksheet, 사인펜 등

디딤영상 내용

- Story board와 영화 script를 설명하는 디딤영상을 제공한다.



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 5분간 모둠원들이 서로 30초씩 돌아가며 디딤영상에서 본 내용을 미니 화이트보드 혹은 포스트잇에 적으면서 서로 얘기하도록 한다.

② 1차시: Story Board 만들기

- 4~5인의 모둠 안에서 본문을 모둠원 수에 따라 나눈 후 각자 한 부분을 맡는다.
- 각자 맡은 부분을 돌아가며 서로 설명한다. 이때 모든 문장을 해석할 필요는 없고 어려운 문장과 중요한 키워드 중심으로 하도록 한다.
- 각자 맡은 부분을 story board에 그리고, 그 장면을 묘사하는 문장도 간단히 쓰게 한다.
- 위에서 그린 story board를 바탕으로 연극 대본을 만든다.
- 연극 대본을 만들 때는 본문을 그대로 사용하지 않고 등장인물과 배경을 설정하고 인물간 대사를 추가하는 등의 paraphrasing을 하도록 권장하고, 모둠원들이 함께 도와 가며 작성하도록 한다.
- 다음 시간에 할 연극에서 각자의 역할에 따라 소품 준비나 대사 연습 등의 준비를 해 오게 한다.

③ 2차시: 연극하기

- 이전 시간에 작성한 대본을 바탕으로 최대한 대본을 보지 않고 모둠별로 연극하는 시간을 갖는다.

④ 마무리

- 친구들의 연극 모습을 보고 peer-feedback을 작성하고 자신의 self-feedback도 작성한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 둘 가고 둘 남기로 모둠별 story board를 사용한 읽기 활동을 할 수 있다.
 - story board를 장면별로 잘라 섞은 후 모둠원 중 2명이 +1 모둠으로 이동한다.
 - 남은 2명은 다른 모둠의 그림을 보고, 그림이 나타내는 본문 내용을 맞힌다. (그림당 1점)
 - 그림을 순서대로 정렬하여 전체 본문 내용을 정리한다. (순서를 맞히면 3점)
 - 정해진 시간 내에 가장 많은 점수를 얻은 모둠이 이긴다.

Tips

for Teachers

- 대본 작성 시 문법에 많은 신경을 쓰기보다 내용에 초점을 맞추게 하여 실수에 대한 부담을 갖지 않도록 격려한다.
- 교사는 돌아다니며 연극 대본으로 각색하는 것을 어려워하는 학생들에게 도움을 준다.
- 대본 작성에 시간이 많이 소요된다면 1차시를 더 늘려 진행하거나 전체 내용 중 일부분만 강조하여 작성하게 한다.

활동 자료

■ Story Board

| | | |
|--------|--------|--------|
| Scene: | Scene: | Scene: |
| | | |
| | | |

■ Self-Feedback

| | | |
|---------------|--|-------|
| Participation | • I took part in the project with all efforts. | ☆☆☆☆☆ |
| Content | • The story is well organized and understood clearly | ☆☆☆☆☆ |
| Language | • I spoke with competence and confidence. | ☆☆☆☆☆ |
| | • I tried to speak without looking at scripts. | ☆☆☆☆☆ |

■ Peer-Feedback

| | | |
|----------|--|-------|
| Content | • The story is well organized and understood clearly | ☆☆☆☆☆ |
| Language | • They speak with competence and confidence. | ☆☆☆☆☆ |
| | • Everyone takes part in equally. | ☆☆☆☆☆ |
| | • There are no mistakes that hinder comprehension | ☆☆☆☆☆ |
| | | ☆☆☆☆☆ |

평가 기준 및 유의점

| 구분 | 배점 | 상(5) | 중(3) | 하(1) |
|-----------|----|---|--|---|
| 지식정보처리 역량 | 5 | Reading Text의 핵심 내용을 모두 포함시켰으며 영화의 흐름도 자연스러움. | Reading Text의 핵심 내용 포함이나 영화 완성도 중 한 가지가 미흡함. | Reading Text의 핵심 내용 포함이나 영화 완성도 모두 미흡함. |
| 의사소통 역량 | 5 | 문법적 오류가 거의 없어 이해하는 데 어려움이 없으며 대본을 보지 않고 유창하게 연극함. | 약간의 문법적 오류가 있지만 유창하게 연극하려고 노력함. | 문법적 오류가 있지만 영어로 연극하기 위해 노력함. |
| 창의적 사고 역량 | 5 | 다양한 영어 표현을 사용하여 창의적인 영화 대본을 만들. | 다양한 영어 표현을 사용하여 영화 대본을 만들기 위해 노력함. | 사용한 영어 표현이나 대본의 창의성이 다소 제한적임. |
| 자기관리 역량 | 5 | 모든 과정에 적극적으로 참여하여 과제 수행을 완료함. | 과제의 완성도와 활동 참여도가 다소 미흡함. | 과제 완성도와 참여도가 미흡함. |

Story Picture Cards

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

설명이 주가 되는 Language Use 수업 대신, 스스로 문장을 만들고 그림을 그리며 이야기를 만드는 활동을 통해 지루하지 않게 언어형식을 익힐 수 있고 창의적 사고를 신장시키면서 자연스럽게 언어 구조를 내재화할 수 있다.

성취기준

[9영04-01] 일상생활에 관한 주변의 대상이나 상황을 묘사하는 문장을 쓸 수 있다.
[9영04-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표 등을 설명하는 문장을 쓸 수 있다.

핵심역량

지식정보처리 역량, 자기관리 역량, 창의적 역량

수업모형

개인 활동, 모둠 활동


준비물

스토리 카드 Worksheet, 색연필, 사인펜

디딤영상 내용


- 목표 언어형식을 인터넷 이미지를 활용하여 다양한 표현들을 보여 준다.

▼ 사역동사 관련 인터넷 자료 예시




I at a famous salon last week.

I had my hair cut at a famous salon last week



I must go to the dry cleaner's to ... (my suit)

I must go to the dry cleaner's to have my suit cleaned.



Common Mistake

Don't say: I have cut my hair. (Meaning: You cut your own hair.)
Say : I have my hair cut. (Meaning: Someone else do it for you.)

In English, the verb 'have' (also: let, get, make) is called the causative verb. 'Have' = to give someone else the responsibility to do something.
Example: We're having our house painted this weekend.
(Meaning: Someone else will paint our house.)

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 5분간 모둠원들이 서로 30초씩 돌아가며 디딤영상에서 본 내용을 미니 화이트보드나 포스트잇에 적으면서 서로 얘기하도록 한다.

② Story Picture Card 제작

- 4인 모둠에서 교과서 143쪽 Language Use의 두 가지 언어형식(5형식 동사+목적어+형용사, 사역동사)를 이용하여 각자 2장 이상의 그림 카드를 만들어 하나의 스토리를 완성한다.
이때, 모든 모둠원이 함께 스토리 구상을 한 후 각자 그림 카드를 만들거나 한 사람씩 순서대로 그림 카드를 제작하면서 릴레이로 스토리를 만들 수 있다.
예) - 모둠원 A가 “You make me happy.”를 쓰고 이에 해당하는 그림을 그린다.
- B는 스토리가 이어지도록 “Let me take a picture of you.”를 쓰고 그림을 그린다.
- 각자 만든 카드에는 반드시 1개 이상의 목표 언어형식을 사용해야 하며, 스토리가 이어지도록 하기 위해서는 언어형식이 사용되지 않은 문장도 추가할 수 있다.

③ 둘 가고 둘 남기로 Story Card 설명하기

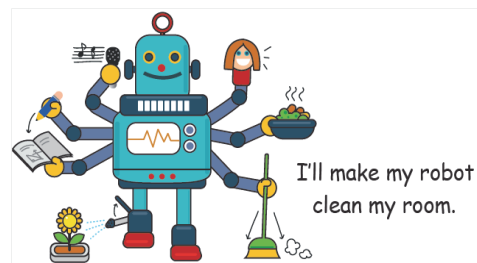
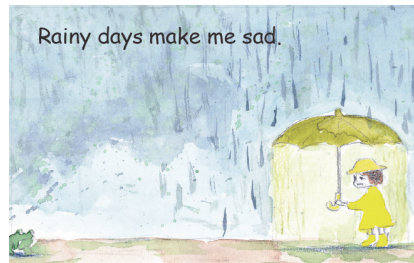
- 모둠원 중 2명이 +1 모둠으로 이동하여 다른 모둠의 Story Card 설명을 듣는다.
- 모둠에 남아 있는 2명은 다른 모둠원들에게 자기 모둠의 스토리를 영어로 설명한다.
- 설명을 듣는 사람들은 포스트잇에 내용 및 언어 사용에 대한 피드백을 준다.

④ 마무리

- 가장 내용이 좋았던 모둠을 추천 받아 전체 앞에서 발표를 하게 한다.



활동 변형/ 확장 아이디어

- 스토리를 이어 만드는 것이 어렵다면, 교과서 활동과 같이 한 가지 주제를 정해서 그에 해당하는 각자의 그림 카드를 만들게 할 수 있다.



활동 자료

■ Story Card

| | | |
|------|---|--|
| e.g. |  <p>You make me happy.</p> |  <p>Let me take a picture of you.</p> |
| | | |
| | | |

평가 기준 및 유의점

| 구분 | 배점 | 상(5) | 중(3) | 하(1) |
|-----------|----|--|--|---|
| 지식정보처리 역량 | 5 | Language Use의 문장 구조를 모두 포함시켰으며 문법 오류가 없음. | Language Use의 문장 구조 중 하나만 포함시켰거나 문법에 오류가 있음. | Language Use의 문장 구조를 모두 포함시켰으며 문법 오류가 있음. |
| 창의적 사고 역량 | 5 | 교과서에 제시된 문장 외에 다양한 표현을 사용하여 창의적인 이야기를 구성함. | 교과서에 제시된 표현을 활용하여 창의적인 이야기를 구성하기 위해 노력하였음. | 제한적인 표현을 사용하여 이야기를 구성함. |
| 자기관리 역량 | 5 | 모든 과제에 적극적으로 참여하였고 과제 수행을 완료함. | 과제의 완성도와 활동 참여도가 다소 미흡함. | 과제 완성도와 참여도가 미흡함. |

Bingo Game & hexa

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

Language Use에서 배운 내용을 다양한 영작활동과 게임을 통해 자연스럽게 내면화하는 과정을 거쳐서 언어형식을 체득할 수 있도록 한다.

성취기준

[9영04-02] 일상생활에 관한 자신의 의견이나 감정을 표현하는 문장을 쓸 수 있다.
[9영04-05] 자신이나 주변 사람, 일상생활에 관해 짧고 간단한 글을 쓸 수 있다.

핵심역량

의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 자기관리 역량, 창의적 역량

수업모형

개인 활동, 모둠 활동

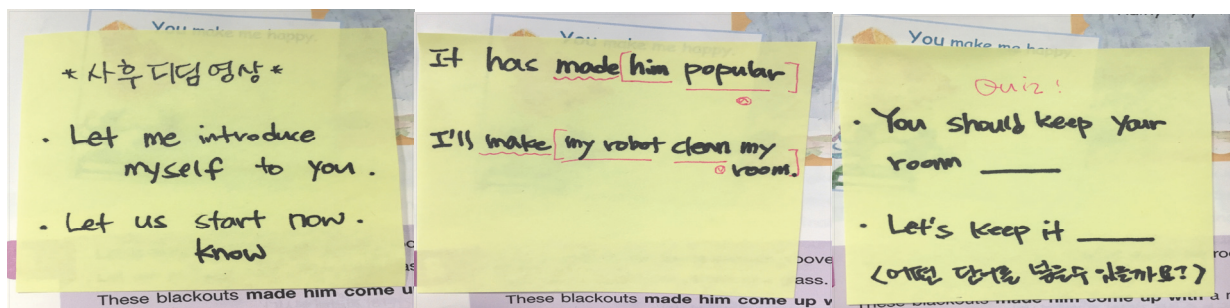
준비물

개별 Bingo 보드판, (변형 Bingo 보드판), 모둠별 hexa판 2장, 가위, 풀

디딤영상 내용

- 이전 수업에서 나온 질문들을 토대로 2차 문법 디딤영상을 제공할 수 있다.
- 간단히 포스트잇을 사용하여 영상을 제작하여도 충분히 활용할 수 있다.

▼ 포스트잇을 활용한 디딤영상 예시



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 5분간 모둠원들이 서로 30초씩 돌아가며 디딤영상에서 본 내용을 미니 화이트보드나 포스트잇에 적으면서 서로 얘기하도록 한다.

② Bingo Game [Language Use A]

- Bingo Board의 단어를 주어로 하여 「make/keep+목적어+형용사」 구문으로 영작한다.
- 영작이 끝나면 모둠별로 또는 반 전체에서 한 명씩 돌아가며 만든 문장을 읽는다.
- 문장을 말한 친구와 같은 문장이 있으면 지울 수 있다.
- 먼저 한 줄을 지운 사람이 이긴다.
(같은 문장이 나올 수 있는 확률이 적기 때문에 한 줄이나 두 줄을 완성하면 이기게 한다.)

③ Hexa Game [Language Use A, B]

- Hexa판을 모양대로 자른 조각을 모둠원들끼리 나눠 갖고, 나머지 Hexa판은 가운데에 둔다.
- 첫 번째 모둠원이 자신의 Hexa 조각에 배운 문법을 사용하여 문장을 쓴 후, 모듬의 Hexa판에 붙인다. (e.g. Rainy days make me sad.)
- 다음 모듬원은 친구가 쓴 문장을 읽고 스토리가 이어지도록 목표 문법을 사용하여 문장을 쓰고 앞 조각에 이어 붙인다. (e.g. But, we can make rainy days more fun with games.)
- 같은 방식으로 모듬원들이 돌아가면서 문장을 쓰고 Hexa 조각을 이어서 붙여 나간다.
이야기가 이어지지 않으면 다른 이야기를 만들 수 있다. 이때 Hexa 조각을 앞 문장에 이어 붙이지 않고 떨어트려 붙여서 다른 이야기임을 알 수 있게 한다.

④ 마무리

- 모듬별로 결과물을 반 전체에 발표하거나 모듬별로 짝을 지어 공유하도록 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- Bingo Board의 변형판처럼 윗칸에는 자신의 문장을 쓰고, 아랫칸에는 반을 돌아다니며 다른 친구들의 문장을 듣고 적도록 하여 빙고판을 채우게 한다. 이때, 빙고판을 가장 빨리 채운 사람이나 모듬에 보상을 줄 수 있다.

Tips

for Teachers

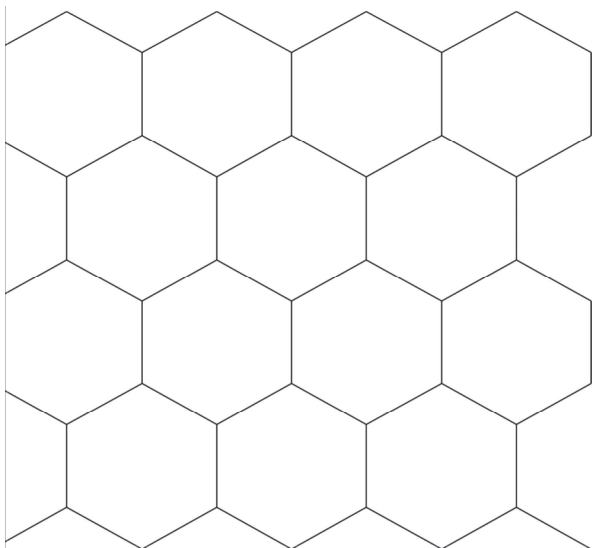
- Hexa판 사용의 다양한 예시는 [미래교실네트워크 홈페이지-미크다방]에서 볼 수 있다.

활동 자료

■ Bingo Board 개별판 및 변형판

| | | | | | | |
|-----------------|--------------------|-----------|-------------------|--------------------|-----------|----------|
| Sunny days | Being sick | My friend | 나의 문장: Sunny days | Being sick | My friend | Math |
| Pizza | The noise | Music | 친구 문장: | | | |
| | | | Pizza | The noise | Music | Dogs |
| Eating an apple | Rainy days | English | | | | |
| Clean water | My favorite singer | Trees | Eating an apple | Rainy days | English | My class |
| | | | | | | |
| | | | Clean water | My favorite singer | Trees | School |
| | | | | | | |

■ hexaplan



Being a Change Maker

난이도 중

소요시간 90분

활동 목표

우리 주변의 문제에 관심을 가지고 그것을 해결하는 방법을 영어로 정리하면서 공감 능력과 세계 시민의식을 높일 수 있고 영어의 쓰기와 말하기 능력을 자연스럽게 향상시킬 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 자기관리 역량, 창의적 역량, 비판적 사고 역량

수업모형

개인 활동, 모둠 활동

준비물

포스트잇, 사인펜

디딤영상 내용

- 일상의 불편한 점을 해결한 다른 사례들에 관한 영상을 찾아 보여 준다.

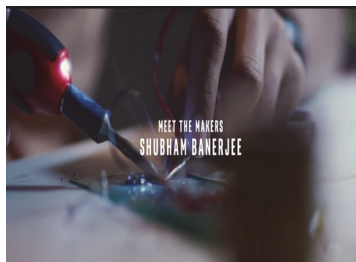
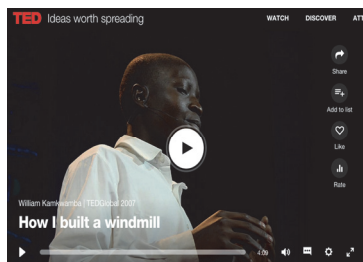
- 쓰레기로 풍차를 만든 William Kamkwamba

https://www.ted.com/talks/william_kamkwamba_on_building_a_windmill

- 점자 프린터를 만든 Shubham Banerjee

<https://www.youtube.com/watch?v=b6wHpHAZ1tA>

▼ 인터넷 영상 예시



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 5분간 모둠원들이 서로 30초씩 돌아가며 디딤영상에서 본 내용을 미니 화이트보드나 포스트잇에 적으면서 서로 얘기해 보게 한다. 이때, 가장 인상적인 내용 및 자신의 생각을 영어 문장이나 단어로 적게 한다.

② 1차시: 우리 주변의 문제점 파악하기

- 본문 내용과 디딤영상에서 살펴본 것처럼 자기 주변의 불편한 문제점들을 포스트잇에 적어 보게 한다. 이때 포스트잇 한 장에 하나의 문제를 적는다.
- 자신이 가장 해결하고 싶은 문제 하나를 선정한다.
- 모둠 구성 방법 (두 가지 중 택일)
 - ① 해결하고 싶은 문제가 비슷한 5~6명이 학생이 모둠을 구성한다.
 - ② 원래의 모둠에서 다양한 문제를 브레인스토밍한 후, 그 중 가장 해결하고 싶은 문제를 모둠원들끼리 투표를 하여 선정한다.
- 선정한 문제가 발생하는 원인을 찾아보게 한다. 원인을 분석하는 방법이 다양하고 시간이 많이 걸릴 수 있기 때문에 수업 환경에 따라 long-term 프로젝트로 진행할 수도 있다.

③ 2차시: 문제 해결 아이디어 내기 (두 활동 중 택일)

- ① long-term 프로젝트로 진행하여, 실제로 문제를 해결한 후 그 과정과 결과를 영어로 작성하고 발표하게 한다.
- ② 문제를 해결했다고 가정하고, 문제를 해결한 데에 대한 공로상을 받는 시상식에서 발표를 한다고 상상하며 해결 과정과 결과를 영어로 발표하게 한다.

④ 마무리

- 친구들의 발표를 보고 peer-feedback을 작성하고 자신의 self-feedback도 작성한다.

참고 자료

- 미래교실네트워크-사최수프: <https://www.futureclassnet.org/prj/projectMain.do>

Tips

for Teachers

- 프로젝트를 시작하기 전에 미리 활동 주제를 알려 주고, 자신이 관심 있는 문제를 생각해 오게 한다. 만약 자기 주변에 문제가 없다고 생각하면 다양한 뉴스를 접하여 우리 주변이나 세계사회의 문제를 발견해 오도록 하는 미션을 준다.

활동 자료

Self-Feedback

| | | |
|---------------|---|----------------|
| Participation | <ul style="list-style-type: none"> I took part in the project with all efforts. | ☆☆☆☆☆ |
| Content | <ul style="list-style-type: none"> The whole process of problem solving was well organized and clearly presented. | ☆☆☆☆☆ |
| Language | <ul style="list-style-type: none"> I spoke with competence and confidence. I tried to speak without looking at scripts. | ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ |

Peer-Feedback

| | | |
|----------|---|-------------------------|
| Content | <ul style="list-style-type: none"> The whole process of the project is well organized and understood clearly. | ☆☆☆☆☆ |
| Language | <ul style="list-style-type: none"> They speak with competence and confidence. Everyone takes part in the project equally. There are no mistakes that hinder comprehension. | ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ |

평가 기준 및 유의점

| 구분 | 배점 | 상(5) | 중(3) | 하(1) |
|-----------|----|--|---|-------------------------------------|
| 지식정보처리 역량 | 5 | 문제 선정 이유와 해결 과정, 결과를 명확하고 논리적으로 전달함. | 문제 선정 이유와 해결 과정, 결과를 명확하게 전달하려고 노력함. | 문제 선정 이유와 해결 과정, 결과가 논리적으로 정리되지 않음. |
| 의사소통 역량 | 5 | 문법적 오류가 거의 없어 이해하는 데 어려움이 없으며 대본을 보지 않고 정확하고 유창하게 내용을 전달함. | 약간의 문법적 오류가 있지만 유창하게 내용을 전달하려고 노력함. | 문법적 오류가 있지만 영어로 내용을 발표하기 위해 노력함. |
| 창의적 사고 역량 | 5 | 다양한 영어 표현을 사용하여 창의적인 문제 해결법을 제안함. | 다양한 영어 표현을 사용하여 창의적인 문제 해결법을 제안하려고 노력함. | 제한된 영어 표현을 사용하여 문제 해결법을 제안함. |
| 자기관리 역량 | 5 | 모든 과제에 적극적으로 참여하였고 과제 수행을 완료함. | 과제의 완성도와 활동 참여도가 다소 미흡함. | 과제 완성도와 참여도가 미흡함. |

문제 출제하기

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

단원 내용을 문제로 출제하는 과정을 통해 주요 학습 내용을 복습할 수 있다.

성취기준

[9영01-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제에 관한 말이나 대화를 듣고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

[9영03-08] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 일이나 사건의 원인과 결과를 추론할 수 있다.

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

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

핵심역량

의사소통 역량, 지식정보처리 역량, 자기관리 역량, 창의적 역량, 비판적 사고 역량

수업모형

개인 활동, 모둠 활동



준비물

Worksheet

디딤영상 내용

- 단원 수업에서 사용했던 디딤영상을 보며 복습하게 할 수 있다.
- 교사용 CD를 활용하여 전체 내용을 간단히 복습하는 영상을 제작할 수 있다.

▼ 교사용 CD

| | | |
|---|--|--|
| <p>Vocabulary</p> <p>Q5 각 사진을 묘사하는 데 적절한 두 단어를 고르시오. ④</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;"> <p>(1) </p> <p>(2) </p> </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> • blackout • electricity • darkness • ceiling </div> </div> | <p style="text-align: center;">a book holder</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bend a wire hanger in the middle. 2. Bend both ends up and forward. 3. Bend down the top part of the hanger. 4. Put your book on the book holder. | <p>Language Use</p> <p>Q6 Choose the correct form of the word for each sentence. ④</p> <p>(1) Mom always makes me (clean / to clean) my room on weekends.</p> <p>(2) Let him (join / to join) your club.</p> <p>(3) This new bike made her (happy / happily).</p> |
|---|--|--|

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 5분간 모둠원들이 서로 30초씩 돌아가며 디딤영상에서 본 내용을 미니 화이트보드나 포스트잇에 적으면서 서로 얘기하게 한다.

② 문제 출제하기

- 각 모둠에서 Listening & Speaking / Reading / Language Use / Writing 네 영역의 주요 내용을 문제로 출제한다.
- 문제 출제를 어려워 하는 학생들을 위해 영역별 문제 예시를 제시할 수 있다.
 - Listening & Speaking: 빈칸 채우기 (주요 표현을 빈칸으로 설정)
 - Reading: 해석하기 또는 빈칸 채우기
 - Language Use: 둘 중 맞는 표현 고르기
 - Writing: 145쪽의 그림을 참고하여 옷걸이로 책 받침대를 만드는 방법 영작하기

③ 문제 풀기

- 옆 모둠과 문제지를 서로 바꿔서 제한된 시간동안 풀게 한다.
- 각자 맡을 영역을 정하여 모든 모둠원이 반드시 문제를 풀도록 하고, 각 문제 옆에 푸는 사람의 이름을 쓰게 한다. (잘하는 사람이 독점해서 문제를 푸는 것을 방지)

④ 마무리

- 문제를 출제한 모둠과 Worksheet를 다시 교환한 후 서로 피드백을 주고 받게 한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 영역별 전문가 그룹 활동으로 할 수 있다.
 - 모둠 안에서 각자 한 영역을 맡은 뒤 영역별 전문가 그룹으로 이동한다.
 - 전문가 그룹 안에서 함께 문제를 출제한다.
 - 원래 모둠으로 돌아와 서로가 출제한 문제를 해결한다. 이때, 정답은 각자의 노트에 적는다.
 - 문제를 모두 해결한 후, 각자 맡은 영역의 문제를 해설해 준다.

Tips

for Teachers

- 환경에 따라 1차시에 출제, 2차시에 25분 정도를 문제를 풀고 나머지 시간에 피드백 주고 받기로 하여 수업할 수 있다.
- Self-Feedback를 작성하면서 자신이 배운 점, 잘한 점, 부족한 점, 더 해야 하는 점 등을 성찰하고 알 수 있도록 해 준다.

■ 문제 출제지 및 Self-Feedback

| | |
|----------------------|---------|
| Listening & Speaking | Reading |
| Language Use | Writing |

| | |
|---------------------|------------------------|
| What I did well | What I did not do well |
| What I have learned | What I want to do next |

LESSON 8 Have Fun This Winter!

| | | |
|-----------|--------------------------|-----|
| V | 단어 할리갈리 | 188 |
| V | 단어 루미큐브 | 191 |
| LS | Backpack Game | 193 |
| R | Find the Hidden Messages | 196 |
| R | 플래시카드 테트리스 | 199 |
| R | 능력자 게임 | 203 |
| GW | 범인을 찾아라 | 206 |
| GW | 릴레이 문제 풀기 | 209 |
| Re | 거꾸로 야구 | 212 |

단어 할리갈리

난이도 하

소요시간 45분

활동 목표

순발력을 필요로 하는 할리갈리 보드게임을 통해 주요 단어의 의미를 익힌다.

성취기준

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

핵심역량

자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

단어 학습지, 단어 카드 60장, 탁상용 벨

디딤영상 내용

- 어휘 학습 사이트인 클래스카드에서 단어 세트를 검색하거나 생성한 후, 단원 주요 단어를 익히게 한다.
 - 스스로 공부한 내용을 디딤영상 노트에 필기하게 한다.
- ※ 사이트 회원가입 후 클래스를 등록하여 학생을 초대하면 스피드퀴즈 등 다양한 활동을 해 보게 할 수 있다.

▼ 클래스카드 <http://www.classcard.net>



수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

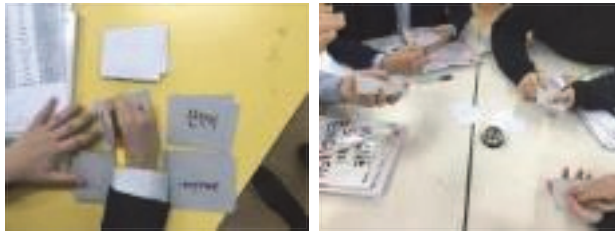
- 클래스카드 단어를 학습하고 디딤영상 노트를 작성하였는지 확인한다.

② 단어 학습지 채우기

- 모둠원들과 함께 단어 학습지를 완성하며 단어의 의미를 익힌다.
- 모둠별로 학습지를 교환하여 단어의 의미를 알맞게 적었는지 채점하게 한다.

③ 단어 할리갈리 게임하기

- 4인의 모둠별로 명함 크기로 된 카드 60장과 탁상용 벨을 1개씩 나눠 준다.
- 카드 30장에는 영어 단어를, 또 다른 카드 30장에는 단어의 우리말 의미를 적게 한다.



- 카드를 섞은 후 각 모둠원이 15장씩 나눠 갖고, 다른 모둠원들이 보지 못하게 카드를 뒤집어 놓는다.
- 탁상용 벨을 한 가운데에 두고, 한 사람씩 시계 방향으로 돌아가면서 카드를 한 장씩 뒤집는다. 공개된 카드는 쌓지 않고 흩어 놓아 모든 카드가 보이게 한다.
- 영어 단어와 매치되는 우리말 카드가 보이면 재빨리 가운데에 있는 탁상용 벨을 울리고 해당 카드 2장을 가져 간다.
- 60장의 카드가 모두 공개되었을 때 가장 많은 카드를 가져간 사람이 이긴다.

④ 마무리

- 클래스카드의 암기학습을 활용하여 단어의 의미를 다시 살펴 보며 수업을 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 읽기 활동으로 카드에 본문 문장과 해석 카드를 적어서 본문 할리갈리 게임을 할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 기존의 할리갈리 보드게임은 공개된 카드를 쌓아 진행하지만, 본 활동에서는 단어에 반복적으로 노출되도록 공개된 카드가 가려지지 않게 흩어 놓는다.
- 원활한 게임 진행을 위해 단어 학습지를 보면서 게임을 할 수 있게 한다.

활동 자료

■ 단어 학습지

모둠원들과 함께 단어 의미를 기억해 빈칸을 채워 보세요.

| # | 단어 | 뜻 | # | 단어 | 뜻 |
|----|---------------|---|----|------------------|---|
| 1 | army | | 16 | terrible | |
| 2 | broadcast | | 17 | trail | |
| 3 | continue | | 18 | victory | |
| 4 | crack | | 19 | be interested in | |
| 5 | heart-warming | | 20 | contest | |
| 6 | highlight | | 21 | popular | |
| 7 | in memory of | | 22 | time | |
| 8 | lead | | 23 | ride | |
| 9 | medicine | | 24 | save | |
| 10 | polar | | 25 | frozen | |
| 11 | race | | 26 | take part in | |
| 12 | reach | | 27 | disease | |
| 13 | relay | | 28 | spread | |
| 14 | sled | | 29 | celebrate | |
| 15 | snowstorm | | 30 | arrive | |

단어 루미큐브

난이도 중

소요시간 25분

활동 목표

논리적 사고를 필요로 하는 루미큐브 보드게임을 통해 주요 단어의 의미를 익힌다.

성취기준

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

핵심역량

자기관리 역량, 영어 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

모둠별 포스트잇 60장(30장씩 두 가지 색)

디딤영상 내용

- 클래스카드 사이트를 활용하여 어휘 학습을 하게 한다.
- 스스로 공부한 내용을 디딤영상 노트에 필기하게 한다.

▼ 클래스카드 스피드 퀴즈

3/15

퍼지다
spread

재습

점수 97점

재도전

1. 코스 흔적

- ☐ reach
- ☐ polar
- ☒ trail
- ☐ relay
- ☒ trail

2. 얼어붙은

- ☒ frozen
- ☐ polar
- ☐ spread
- ☐ arrive
- ☒ frozen

3. 을 기념하여

in memory of

4. 약

medicine

5. 도착하다

reach

6. 번, 횟수

time

수업하기

활동 방법

① 단어 복습하기

- 클래스카드로 함께 단어를 학습하며 의미를 복습하게 한다.

② 단어 루미큐브 게임하기

- 각 모둠에 2가지 색의 포스트잇을 총 60장 나눠 준다. (예: 30장은 노란색, 30장은 분홍색)
- 포스트잇을 가로로 한 번, 세로로 한 번 접는다.
- 노란색 포스트잇의 한 쪽 면에 영어 단어를, 분홍색 포스트잇에는 우리말 뜻을 적는다.



- 포스트잇을 모두 잘 섞어 각자 7장씩 가져간 후, 상대방이 보이지 않게 세워 놓는다.
남은 포스트잇 중 8장은 책상 가운데에 글자가 보이게 놓고 나머지는 보이지 않게 뒤집어 놓는다.
- 순서를 정한 후, 차례대로 자신이 가진 포스트잇과 책상 위에 놓인 8장의 포스트잇 중 단어와 의미가 매치되는 게 있으면 친구들에게 두 장을 보여 주면서 단어와 의미를 말하고 내려 놓는다. (이를 루미큐브에서는 ‘등록’이라고 한다.)
- 자기 차례에 단어-뜻이 매치되는 포스트잇이 없거나 단어나 의미를 제대로 읽지 않은 경우, 가운데 뒤집어 놓은 포스트잇 더미 중 한 장을 가져간다.
- 게임이 끝나지 않았는데 가져갈 포스트잇이 없으면 나머지 모둠원들에게 자신의 포스트잇과 매치되는 것을 갖고 있는 사람을 물어본다. 매치되는 포스트잇을 갖고 있는 사람은 물어본 사람이 볼 수 없게 포스트잇 뒷면이 보이게 한 뒤 한 장을 뽑아가게 한다.
- 가장 먼저 자신이 가진 포스트잇을 모두 내려 놓는 사람이 이긴다.

③ 마무리

- 클래스카드의 암기학습으로 새로 배운 단어의 의미를 다시 살펴 보며 수업을 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 영어 단어와 그에 따른 품사를 학습할 때에도 유용하게 루미큐브 활동을 활용할 수 있다.

Backpack Game

난이도 중

소요시간 25분

활동 목표

Backpack Game을 통해 관심 있는 것과 빈도를 묻고 답할 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

자기관리 역량, 영어 의사소통 역량, 지식정보처리 역량

수업모형

짝 활동

준비물

Backpack 카드, 나의 정보 카드

디딤영상 내용

- 관심 있는 것을 말하는 표현과 빈도를 묻고 답하는 표현을 설명해 준다.
- 대화문을 소리내어 읽고 따라하며 연습하게 한다.
- 배운 내용을 디딤영상 노트에 필기하게 한다.

▼ 의사소통기능 PPT

관심 있는 것 말하기



A: Are you interested in playing board games?
 B: No, I'm not. I'm interested in reading history books.
 A: Are you interested in playing board games?
 C: Yes, I am.
 → 자신이 관심 있는 것에 대해 말할 때는 **I'm interested in ~** 표현을 쓴다. in 뒤에는 명사구를 사용한다.

▼ 교사용 CD

대화 문장

Anna: Yes, it is. Everyone I know loves watching it and playing it.
 Suho: How often did you play ice hockey when you were in Canada?
 Anna: I played at least two or three times a week in the winter.
 Suho: Wow, I'm sure you're really good at ice hockey. I can't wait to learn from you.

의사 소통 기능 핵심 정리

→ 자신이 관심 있는 것에 대해 말할 때는 _____ 표현을 쓴다.
 in 뒤에는 명사구를 사용한다.

빈도 묻고 답하기

A: How often do you clean your room?
 B: I clean my room once a week.
 → 얼마나 자주 ~을 하니?를 물을 때는 _____ 표현을 쓰고, 답할 때는 every day/weekend, once/twice/ three times a week/month 등의 표현으로 빈도를 나타낸다.

수업하기

활동 방법

① 교과서 듣기 활동 실시

- 선생님과 함께 교과서 152~154쪽에 있는 듣기 활동을 실시한다.

② Backpack 게임

- 학생들에게 5분 정도 시간을 주고 짝과 함께 다음 대화를 연습하도록 한다.

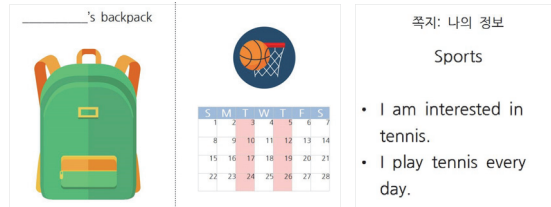
A: What sport are you interested in?

B: I'm interested in ice skating.

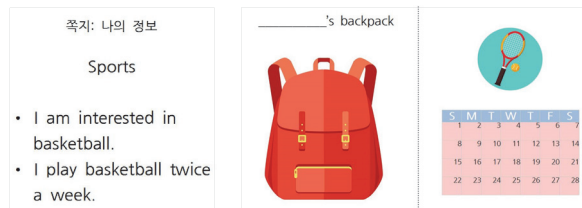
A: How often do you go ice skating?

B: I go once or twice a month.

- 활동의 상황을 설명한다. (도서관에 갔다가 다른 사람의 가방을 잘못 가져온 상황)
- 각 학생에게 'Backpack 카드' 한 장과 '나의 정보'가 적힌 카드 한 장을 나눠 준다.
Backpack 카드에는 가방 주인의 정보(스포츠와 빈도)가 그림으로 나타나 있다.



- 학생들은 교실을 돌아다니며 친구들과 대화하여 Backpack 카드의 주인을 찾아 돌려주고, 자신의 Backpack 카드도 되찾는다.



- 활동을 마치면 제자리에 앉는다.

③ 마무리

- 오늘 배운 표현을 다 같이 연습하고 수업을 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 정보를 묻고 답하는 의사소통 표현 학습에 모두 적용할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 각 학생이 갖는 Backpack 카드와 쪽지에 적힌 정보가 일치하지 않도록 하여 나눠 준다.
- 활동 자료는 학생 수에 맞춰 복사하거나 다른 다양한 정보를 추가하여 활용할 수 있다.

활동 자료

■ Backpack 카드와 쪽지

| | |
|--|--|
| <p>_____ 's backpack</p>    | <p>_____ 's backpack</p>    |
| <p>_____ 's backpack</p>    | <p>_____ 's backpack</p>    |
| <p>_____ 's backpack</p>    | <p>_____ 's backpack</p>    |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>쪽지: 나의 정보</p> <p>Sports</p> <ul style="list-style-type: none"> I am interested in basketball. I play basketball twice a week. | <p>How to Play</p> <ol style="list-style-type: none"> 교실을 돌아다니며 친구들에게 "What sport are you interested in?"이라고 묻는다. 친구의 대답이 가방 뒷면의 정보와 일치하면 "How often do you ...?"로 묻고 대화를 마친 후 가방을 돌려 준다. 친구의 질문에 답할 때는 쪽지에 있는 '나의 정보'대로 답한다. | <p>쪽지: 나의 정보</p> <p>Sports</p> <ul style="list-style-type: none"> I am interested in baseball. I play baseball once a week. | <p>How to Play</p> <ol style="list-style-type: none"> 교실을 돌아다니며 친구들에게 "What sport are you interested in?"이라고 묻는다. 친구의 대답이 가방 뒷면의 정보와 일치하면 "How often do you ...?"로 묻고 대화를 마친 후 가방을 돌려 준다. 친구의 질문에 답할 때는 쪽지에 있는 '나의 정보'대로 답한다. |
| <p>쪽지: 나의 정보</p> <p>Sports</p> <ul style="list-style-type: none"> I am interested in ice skating. I go ice skating once a month. | <p>How to Play</p> <ol style="list-style-type: none"> 교실을 돌아다니며 친구들에게 "What sport are you interested in?"이라고 묻는다. 친구의 대답이 가방 뒷면의 정보와 일치하면 "How often do you ...?"로 묻고 대화를 마친 후 가방을 돌려 준다. 친구의 질문에 답할 때는 쪽지에 있는 '나의 정보'대로 답한다. | <p>쪽지: 나의 정보</p> <p>Sports</p> <ul style="list-style-type: none"> I am interested in badminton. I play badminton every Saturday. | <p>How to Play</p> <ol style="list-style-type: none"> 교실을 돌아다니며 친구들에게 "What sport are you interested in?"이라고 묻는다. 친구의 대답이 가방 뒷면의 정보와 일치하면 "How often do you ...?"로 묻고 대화를 마친 후 가방을 돌려 준다. 친구의 질문에 답할 때는 쪽지에 있는 '나의 정보'대로 답한다. |
| <p>쪽지: 나의 정보</p> <p>Sports</p> <ul style="list-style-type: none"> I am interested in soccer. I play soccer twice a month. | <p>How to Play</p> <ol style="list-style-type: none"> 교실을 돌아다니며 친구들에게 "What sport are you interested in?"이라고 묻는다. 친구의 대답이 가방 뒷면의 정보와 일치하면 "How often do you ...?"로 묻고 대화를 마친 후 가방을 돌려 준다. 친구의 질문에 답할 때는 쪽지에 있는 '나의 정보'대로 답한다. | <p>쪽지: 나의 정보</p> <p>Sports</p> <ul style="list-style-type: none"> I am interested in tennis. I play tennis every day. | <p>How to Play</p> <ol style="list-style-type: none"> 교실을 돌아다니며 친구들에게 "What sport are you interested in?"이라고 묻는다. 친구의 대답이 가방 뒷면의 정보와 일치하면 "How often do you ...?"로 묻고 대화를 마친 후 가방을 돌려 준다. 친구의 질문에 답할 때는 쪽지에 있는 '나의 정보'대로 답한다. |

Find the Hidden Messages

난이도 중

소요시간 25분

활동 목표

단어 복습을 통해 본문을 읽기 전 본문의 주요 내용을 파악할 수 있다.

성취기준

[9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.
[9영03-04] 일상생활이나 친숙한 일반적 주제의 글을 읽고 줄거리, 주제, 요지를 파악할 수 있다.

핵심역량

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

수업모형

모둠 활동

준비물

단어 카드, 코팅용지(OHP 종이)

디딤영상 내용

- 교사용 CD 또는 읽기 PPT를 활용하여 본문 주요 어휘와 내용을 설명한다.
- 스스로 공부한 내용을 디딤영상 노트에 정리하게 한다.

▼ 교사용 CD

On February 2, Gunnar and his team finally arrived in Nome.

One cold winter day happened in Nome. Some children got very sick, and the disease kept spreading. The people of Nome needed medicine right away, but the town did not have any. Someone had to get it from a hospital in Anchorage.

“Here’s the medicine, Doctor!” shouted Gunnar. On February 2, Gunnar and his team finally arrived in Nome. The town was saved. This heart-warming story is now celebrated every year by the Iditarod Race, the biggest sled dog race in the world.

Q3 When did Gunnar’s team finally arrive in Nome?

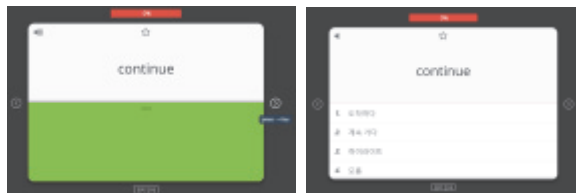
A Click

수업하기

활동 방법

① 단어 의미 복습

- 클래스카드 사이트를 활용하여 주요 단어들을 복습한다.



② Find the Hidden Messages

- 모둠별로 영어 단어와 우리말 뜻을 자른 단어 카드 세트와 코팅 용지를 한 장씩 나눠 준다.
- 단어와 의미를 매칭하여 카드들을 코팅 용지에 순서대로 붙여 숨겨진 메시지를 찾게 한다.
(단어 카드들을 코팅 용지에 붙이면 뒷면에 교과서 내용을 묻는 영어 문제가 완성된다.)
- 숨겨진 메시지를 발견한 모둠은 교과서 본문에서 문제의 답을 찾아 칠판에 적는다.



③ 마무리

- 학생들이 칠판에 적은 답을 확인하고 활동을 마무리 한다.

Tips

for Teachers

- 다른 모둠이 칠판에 적은 답을 보고 숨겨진 문제의 답을 베껴 쓸 수도 있으므로, 모둠별로 숨겨진 질문은 다르게 하는 것이 좋다.
- 모든 영어 단어와 우리말 뜻을 잘라서 보관하는 것이 어렵다면, 우리말 뜻만 잘라 나눠준 후 매칭하게 하거나 영어 단어는 7~8개씩 묶어 자르고, 우리말 뜻은 하나씩 잘라서 나눠줄 수 있다.
- 읽기 후 활동에서도 활용할 수 있다.

활동 자료

- **활동지:** 다음 활동지를 색지에 양면으로 출력한 다음, 앞면을 점선대로 잘라 학생들에게 나눠 준다.

| 〈앞면〉 | | | | | 〈뒷면〉 | |
|------|---------------|-------------|----|------------------|-----------|--|
| 1 | army | 군대 | 16 | terrible | 끔찍한 | <p>다음 질문에 대한 답을 교과서 158쪽에서 찾아 질문에 영어로 적으세요.</p> <p>Why did Gunnar make Balto his lead dog?</p> |
| 2 | broadcast | 방송(하다) | 17 | trail | 코스, 흔적 | |
| 3 | continue | 계속 가다 | 18 | victory | 승리 | |
| 4 | crack | 갈라지다, 금이 가다 | 19 | be interested in | ~에 관심이 있다 | |
| 5 | heart-warming | 마음이 따뜻해지는 | 20 | contest | 대회 | |
| 6 | highlight | 하이라이트 | 21 | popular | 인기 있는 | |
| 7 | in memory of | ~을 기념하여 | 22 | time | ~번, 횟수 | |
| 8 | lead | 선두 | 23 | ride | 타다 | |
| 9 | medicine | 약 | 24 | save | 구하다 | |
| 10 | polar | 북극의, 남극의 | 25 | frozen | 얼어붙은 | |
| 11 | race | 경주 | 26 | take part in | ~에 참가하다 | |
| 12 | reach | ~에 이르다 | 27 | disease | 질병 | |
| 13 | relay | 릴레이(이어달리기) | 28 | spread | 펼치다 | |
| 14 | sled | 썰매 | 29 | celebrate | 기념하다 | |
| 15 | snowstorm | 눈보라 | 30 | arrive | 도착하다 | |

Have Fun This Winter!

플래시카드 테트리스

난이도 중

소요시간 45분

활동 목표

플래시카드를 통해 모둠원들과 해석 활동을 하면서 본문의 세부 내용을 파악할 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

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

수업모형

모둠 활동

준비물

모둠별 플래시카드 20장, 테트리스 보드판, 주사위, 테트리스 조각

디딤영상 내용

- 교사용 자료실의 읽기 PPT를 활용하여 본문의 주제 및 세부 내용을 설명한다.
- 스스로 공부한 내용을 디딤영상 노트에 정리하게 한다.

▼ 읽기 PPT

| Lesson 8 Read | 교재 이미지 | Lesson 8 Read | 교재 이미지 |
|---|--------|---|--------|
| <p>The Most Heart-Warming Winter Sport 가장 가슴 따뜻한 겨울 스포츠</p> <p>In early March every year, the world's biggest sled dog race takes place in Alaska. 매년 3월 초에 알래스카(Alaska)에서는 세계 최대의 개썰매 경주가 열린다.</p> <p>It is called the Iditarod Trail Sled Dog Race. 이는 아이디타로드 개썰매 경주(Iditarod Trail Sled Dog Race)라고 불린다.</p> <p>Around 80 teams of 12 to 16 dogs take part in this race. 12~16마리 개로 구성된 80여 팀이 이 경주에 참여한다.</p> <p>Each team has to cover about 1,800 km from Anchorage to Nome. 각 팀은 앵커리지(Anchorage)에서 노름(Nome)까지 약 1,800 km를 달려야 한다.</p> | | <p>The race can take more than two weeks, and the teams often race through snowstorms. 이 경주는 2주 이상 걸릴 수 있으며, 팀들은 종종 눈보라를 뚫고 경주한다.</p> <p>The Iditarod Race began in 1973 in memory of the dogs that saved Nome. 아이디타로드 경주는 농을 구한 개들을 기념하여 1973년에 시작되었다.</p> <p>One cold winter day in 1925, a terrible thing happened in Nome. 1925년의 어느 추운 겨울날, 한 마을에서는 끔찍한 일이 일어났다.</p> <p>Some children got very sick, and the disease kept spreading. 몇몇 아이들이 매우 아팠고 병이 계속 퍼갔다.</p> | |

수업하기

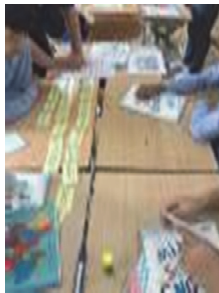
활동 방법

① 플래시카드에 있는 문장 해석하기

- 양면으로 인쇄한 플래시카드를 잘라서 한 세트씩 각 모둠에 나눠 준다.
- 4인의 모둠에서 각자 5장씩 나눠 갖고, 2분동안 플래시카드에 적힌 문장의 뜻을 익힌다.
- 2분이 지나면 갖고 있던 카드를 옆 친구에게 주고, 새로 받은 카드를 2분동안 공부한다.
- 이와 같이 반복하여 20장의 카드에 적힌 문장을 모두 공부한다.

② 플래시카드 테트리스

- 각 모둠에 주사위, 질문 보드, 테트리스판, 테트리스 조각들을 나눠 주고, 테트리스판은 모둠 뒤의 벽에 붙이게 한다. 플래시카드는 영어 문장이 보이도록 책상에 펼쳐 놓게 한다.
- 모둠당 2명씩 +1 모둠으로 이동한다.
- 한 명씩 돌아가며 주사위를 두 번 굴려서 질문 보드의 해당 칸의 미션을 해결한다.
(미션 종류: 단어 뜻 해석, 해당 번호의 플래시카드 해석, 보너스 테트리스 획득, 짝)
- 미션을 해결하면 해당 칸에 표시된 테트리스 조각을 자기 모둠의 테트리스판으로 달려나가 붙인다.
- 테트리스판의 아래 10줄을 가장 먼저 채우는 모둠이 이긴다.



③ 마무리

- 모두 원래 모둠으로 돌아와서 테트리스 결과를 확인하고, 해석하기 어려웠던 문장들의 의미를 되새긴 후 수업을 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 플래시카드 문제를 단어, 의사소통, 문법 문제로 변형하여 해당 영역의 활동으로도 활용할 수 있다.

Tips

for Teachers

- 학생들이 테트리스 조각을 얻는 것에만 집중하여 플래시카드의 해석을 놓치는 경우도 있으므로, 상대팀이 해석을 올바르게 하는지 반드시 확인하도록 지도한다.

활동 자료

■ 플래시카드: 양면으로 출력하여 칸대로 잘라 나눠 준다.

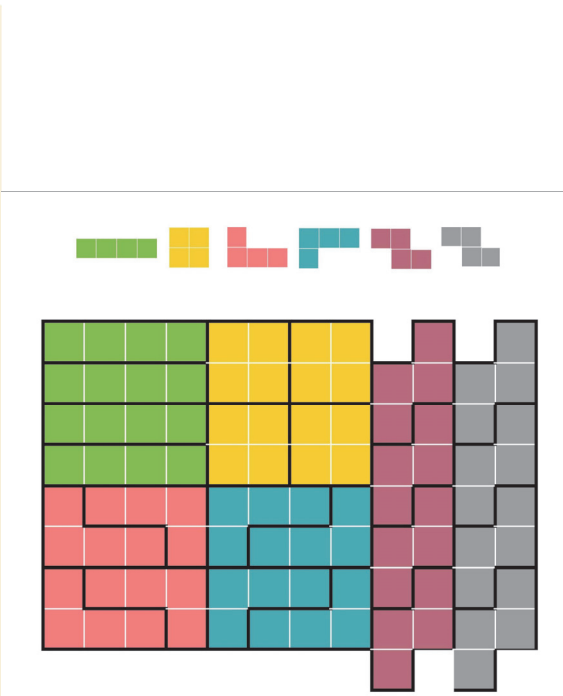
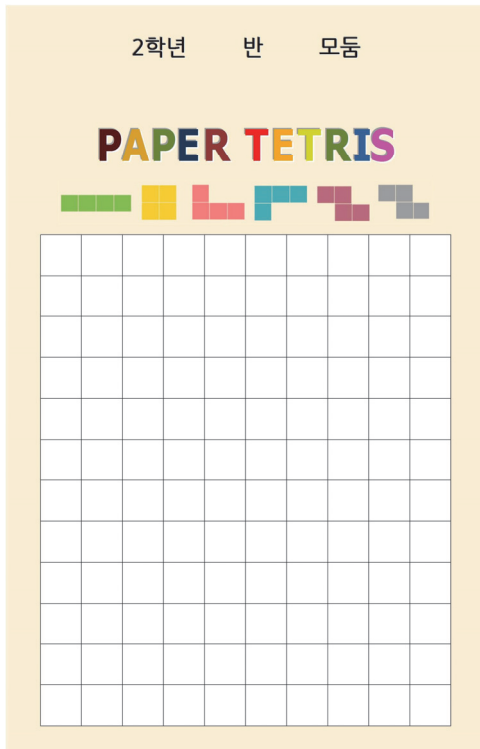
| | | | |
|--|---|--|---|
| 1. In early March every year, the world's biggest sled dog race takes place in Alaska. | 2. It is called the Iditarod Trail Sled Dog Race. | 3. Around 80 teams of 12 to 16 dogs take part in this race. | 4. Each team has to cover about 1,800 km from Anchorage to Nome. |
| 5. The race can take more than two weeks, and the teams often race through snowstorms. | 6. The Iditarod Race began in 1973 in memory of the dogs that saved Nome. | 7. One cold winter day in 1925, a terrible thing happened in Nome. | 8. Some children got very sick, and the disease kept spreading. |
| 9. The people of Nome needed medicine right away, but the town did not have any. | 10. Someone had to get it from a hospital in Anchorage. | 11. Because of the heavy snow, a dog sled relay was the only way to get the medicine from Anchorage to Nome. | 12. Twenty-one dog teams were in the relay. |
| 13. On January 27, the first team left, and the others waited at different points. | 14. Gunnar was the driver of the 20th team. The strongest dog on his team was Balto, so he made Balto his lead dog. | 15. When Gunnar and Balto finally got the medicine, the snow was so heavy that Gunnar could not see his own hands. | 16. When they were crossing a frozen river, Balto suddenly stopped. |
| 17. The whole team was saved because Balto stopped just in time. | 18. When Balto and Gunnar reached the final team, they were sleeping. | 19. On February 2, Gunnar and his team finally arrived in Nome. | 20. This heart-warming story is now celebrated every year by the Iditarod Race, the biggest sled dog race in the world. |

| | | | |
|--|--|---|---|
| 1. 매년 3월 초에, 알래스카에서는 세계 최대의 개썰매 경주가 열린다. | 2. 이는 아이디타로드 개썰매 경주라고 불린다. | 3. 12~16마리 개로 구성된 80여 팀이 이 경주에 참여한다. | 4. 각 팀은 앵커리지(Anchorage)에서 노(Nome)까지 약 1,800 km를 달려야 한다. |
| 5. 이 경주는 2주 이상 걸릴 수 있으며, 팀들은 종종 눈보라를 뚫고 경주한다. | 6. 아이디타로드 경주는 눈을 구한 개들을 기념하여 1973년에 시작되었다. | 7. 1925년의 어느 추운 겨울 날, 노 마을에서는 끔찍한 일이 일어났다. | 8. 몇몇 아이들이 아팠고, 병이 계속 퍼졌다. |
| 9. 노의 사람들은 당장 약이 필요했지만 마을에는 약이 하나도 없었다. | 10. 누군가는 앵커리지에 있는 병원에서 약을 가져와야 했다. | 11. 폭설 때문에, 개썰매 릴레이가 앵커리지에서 노까지 약을 가져오는 유일한 방법이 었다. | 12. 21개의 개 팀이 릴레이에 참여했다. |
| 13. 1월 27일에 첫 번째 팀이 출발했고, 나머지 팀들은 서로 다른 지점에서 기다렸다. | 14. Gunnar는 20번째 팀의 물이꾼이었다. 그의 팀에서 가장 강한 개는 Balto였기 때문에, 그는 Balto를 그의 선두 개로 삼았다. | 15. Gunnar와 Balto가 마침내 약을 받았을 때, 눈발이 너무 거세서 Gunnar는 자신의 손조차도 볼 수 없었다. | 16. 그들이 얼어붙은 강을 건너고 있을 때 Balto는 갑자기 멈췄다. |
| 17. Balto가 바로 제때 멈춰 기 때문에 팀 전체가 목숨을 구할 수 있었다. | 18. Balto와 Gunnar가 마지막 팀에 다다랐을 때, 그들은 지고 있었다. | 19. 2월 2일에 Gunnar와 그의 팀은 마침내 노에 도착했다. | 20. 이 가슴 따뜻한 이야기는 세계에서 가장 큰 개썰매 경주인 아이디타로드 경주를 통해 오늘날 매년 기념되고 있다. |

■ 질문 보드

| 1st Throw | 2nd Throw | | | | | | |
|-----------|-----------|-----|--------------|----------|-----------|-------------|--|
| | | 1번 | snowstorm 뜻? | 2번 | 3번 | 4번 | |
| | | 5번 | 6번 | reach 뜻? | 7번 | | |
| | | 8번 | medicine 뜻? | 9번 | 10번 | terrible 뜻? | |
| | | 11번 | 12번 | crack 뜻? | spread 뜻? | 13번 | |
| | | 14번 | 15번 | trail 뜻? | 16번 | | |
| | | 17번 | celebrate 뜻? | 18번 | 19번 | 20번 | |

■ 테트리스판과 테트리스 조각



능력자 게임

난이도 중,하

소요시간 20분

활동 목표

내용 이해를 확인하는 문제를 해결하며 본문의 세부 내용을 파악했는지 스스로 점검할 수 있다.

성취기준

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

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

핵심역량

자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

개별 학습지 3종, 모둠별 학습지(개별 학습지를 나눠 번호로 표시한 것)

디딤영상 내용

- 지난 수업의 디딤영상을 시청하여 본문 내용을 복습하게 한다.
- 학생들이 특히 어려워했던 부분을 설명하는 영상을 따로 제작할 수도 있다.
- 스스로 공부한 내용을 디딤영상 노트에 정리하게 한다.

활동 방법

① 교과서 본문 문제 풀기

- 학생들에게 개별 학습지 3종을 나눠 주고 5분 동안 모둠원들과 함께 풀게 한다.
- 화면에 타이머를 띄워 시간을 엄수하게 하고 모든 문제를 풀지 않아도 된다고 알려 준다.

② 능력자 게임

- 학생들이 문제를 풀 동안 교사는 교실 밖 복도 벽에 모둠별 학습지를 붙여 놓는다.
- (개별 학습지를 난이도별로 번호 1~4로 표시한 것)

| [Group 1] 1번 | [Group 1] 2번 | [Group 1] 3번 | [Group 1] 4번 |
|---|--|--|--|
| <p>A. 30 초 안에 10개의 문제를 해결하는 팀이 최고의 팀으로 선정될 것입니다.</p> <p>1. The world's largest city is _____ (Tokyo, New York).</p> <p>2. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>3. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>4. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>5. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>6. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> | <p>B. 10초 안에 10개의 문제를 해결하는 팀이 최고의 팀으로 선정될 것입니다.</p> <p>1. The world's largest city is _____ (Tokyo, New York).</p> <p>2. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>3. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>4. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>5. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>6. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> | <p>C. 10초 안에 10개의 문제를 해결하는 팀이 최고의 팀으로 선정될 것입니다.</p> <p>1. The world's largest city is _____ (Tokyo, New York).</p> <p>2. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>3. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>4. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>5. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>6. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> | <p>D. 10초 안에 10개의 문제를 해결하는 팀이 최고의 팀으로 선정될 것입니다.</p> <p>1. The world's largest city is _____ (Tokyo, New York).</p> <p>2. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>3. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>4. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>5. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> <p>6. The world's largest city is _____ (London, New York).</p> |

- 모둠원들끼리 1~4번을 맡게 한다. (번호가 난이도와 관계 있다는 것은 알리지 않는다.)
- 타이머를 1분으로 설정한 후 교사가 1번을 외치면, 각 모듬의 1번 학생이 복도로 나가서 1번 학습지를 푼다. 시간이 남으면 2~4번 학습지도 순서대로 풀 수 있다. 같은 방식으로 2~4번 학생들이 차례대로 복도에 나가 학습지를 푼다.
- 학생들이 밖에서 문제를 풀 동안 교실에 있는 학생들은 개별 학습지를 풀며 준비하게 하고, 10초가 남으면 함께 카운트다운을 하여 밖에 있는 학생들이 시간 내에 돌아와 자리에 앉을 수 있게 한다. (시간을 어기면 -1점이며, 교사는 모듬별 감점 현황을 칠판에 적는다.)
- 4번 학생까지 활동을 마치면, 다음은 1, 3번 학생이 함께, 2, 4번 학생이 함께 나가서 문제를 모두 풀게 한다. 마지막 문제를 푸는 학생은 시간 내에 벽에 붙은 학습지를 떼서 교실로 갖고 돌아오게 한다.

③ 마무리

- 모듬별로 학습지를 교환하여 채점한 결과를 칠판에 기록한 후, 모듬별로 보상한다.

Tips

for Teachers

- 영어 성취도가 낮은 학생이 난이도가 높은 문제를 선택한 경우, 2명의 학생이 나갈 때 영어 성취도가 높은 학생과 같이 나가서 풀 수 있도록 조절한다.

활동 자료

- **학습지:** 벽에 붙일 때는 첫 번째 학습지의 A, B를 나눠 잘라 각각 1, 2번으로, 나머지 학습지를 3, 4번으로 표시한다.

A 각 단어를 단어의 의미를 나타내는 적절한 그림과 연결해 봅시다.

- | | | |
|---------------------|---|----|
| 1. sled | • | a. |
| 2. snowstorm | • | b. |
| 3. crack | • | c. |
| 4. trail | • | d. |
| 5. medicine | • | e. |
| 6. race | • | f. |
| 7. relay | • | g. |

B 빈칸에 적절한 단어가 되도록 괄호 안의 철자를 바르게 배열해 봅시다.

- 세계에서 가장 큰 개썰매 경주: the world's biggest _____ (sde) dog race
- 눈보라를 뚫고 달리다: run through _____ (sonwtsorms)
- 병이 퍼지다: a _____ (desaise) spreads
- 병원에서 약을 가져오다: get _____ (cimdenie) from a _____ (hopasilt)
- 강의 얼음이 갈라지는 것을 보다: see the river ice _____ (carckng)
- 길을 제대로 따라가다: stay on the _____ (rtila)

이야기의 흐름에 따라 문장의 순서를 맞춘 후, 각 문장의 밑줄 친 철자를 문장의 순서대로 배열하였을 때 만들어지는 단어를 써 봅시다.

- A dsease spreads in Nome.
- Gunnar and his team take part as the 20th team.
- The people of Nome need to get medicine from a hospital in Anchorage.
- Gunnar and Balto reach the final team, but they are sleeping.
- A dog sled relay through the heavy snow begins.
- Gunnar and Balto continue on and arrive in Nome with the medicine.
- Gunnar and his lead dog Balto get the medicine and cross a frozen river.
- Balto stops in time when Gunnar sees the river ice cracking.

The word comes from a local language and means "a distant place."

⇒ _____

| 보기 | 와 같이 영어 문장의 동사를 찾아 동그라미 친 후, 점선으로 표시된 부분의 우리말 해석에 밑줄 쳐 봅시다.

| 보기 | In early March every year, the world's biggest sled dog race takes place in Alaska. 매년 3월 초에, 알래스카에서 세계에서 가장 큰 개썰매 경주가 열린다.

- Each team has to cover about 1,800 km from Anchorage to Nome. 각 팀은 앵커리지부터 노까지 약 1,800 km를 달려야 한다.
- The Iditarod Race began in 1973 in memory of the dogs that saved Nome. 아이디타로드 경주는 눈을 구한 개들을 기념하여 1973년에 시작되었다.
- Some children got very sick, and the disease kept spreading. 몇몇 아이들이 매우 아팠고, 그 병은 계속 퍼졌다.
- Because of the heavy snow, a dog sled relay was the only way to get the medicine from Anchorage to Nome. 폭설 때문에 개썰매 릴레이가 앵커리지에서 노으로 약을 가져올 수 있는 유일한 방법이었다.
- Gunnar was the driver of the 20th team. Gunnar는 20번째 팀의 몰이꾼이었다.
- The strongest dog on his team was Balto, so he made Balto his lead dog. 그의 팀에서 가장 강한 개는 Balto였기 때문에, 그는 Balto를 그의 선두 개로 삼았다.
- When they were crossing a frozen river, Balto suddenly stopped. 그들이 얼어붙은 강을 건너고 있을 때, Balto가 갑자기 멈췄다.
- Then, Gunnar saw the river ice cracking. 그때, Gunnar는 강의 얼음이 갈라지는 것을 보았다.
- Gunnar told Balto to continue on. Gunnar는 Balto에게 계속 가라고 말했다.
- On February 2, Gunnar and his team finally arrived in Nome. 2월 2일에 Gunnar와 그의 팀은 마침내 노에 도착했다.

범인을 찾아라

난이도 상

소요시간 25분

활동 목표

알리바이 카드를 보며 범인을 잡는 게임을 통해 지각동사의 쓰임을 알고 알맞은 상황에서 말할 수 있다.

성취기준

[9영02-06] 주변의 사람, 사물에 대해 묻거나 답할 수 있다.

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

핵심역량

자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 의사소통 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

알리바이 카드

디딤영상 내용

- 교사용 자료실의 문법 PPT를 활용하여 지각동사의 쓰임을 설명한다.
- 스스로 공부한 내용을 디딤영상 노트에 정리하게 한다.

▼ 문법 PPT

| 지각동사 (1) 의미 | 지각동사 (2) 목적어 보어 | 지각동사 |
|--|--|--|
| <p>• 지각동사: 감각(보거나 듣거나 느끼거나 냄새 맡은 것)을 묘사할 때 사용하는 동사</p> <p>• 종류: see, watch, hear, listen to, smell, feel 등</p> <p>• 형태: 주어 + 지각동사 + 목적어 + 목적격 보어 ~.</p> <p>e.g. I heard someone calling my name. 나는 누군가 나의 이름을 부르고 있는 것을 들었다.</p> | <p>• I saw Tom get into his car. 나는 Tom이 차 안으로 들어가는 것을 보았다. → 동사원형: 동작 전체</p> <p>• I saw Tom getting into his car. 나는 Tom이 차 안으로 들어가고 있는 것을 보았다. → 현재분사: 당시 진행 중인 동작</p> <p>• I heard my name called. 나는 내 이름이 불리는 것을 들었다. → 과거분사: 목적어와 목적격 보어가 수동 관계</p> | <p>Q. 밑줄 안에서 알맞은 말을 고르시오.</p> <ol style="list-style-type: none"> We watched a man (<u>running</u> / to run) outside. I heard somebody (<u>cried</u> / <u>crying</u>). He saw his son (to sleep / <u>sleeping</u>) on the sofa. Kate smelled something (to burn / <u>burning</u>). Tim just left the ground (<u>shake</u> / to shake). |

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 확인

- 지각동사의 의미와 문장 구조를 이해했는지 간단히 확인한다.
- 문법 PPT의 지각동사 관련 문제를 함께 푼다.

② 범인을 찾아라

- 6명을 한 모둠으로 구성한다.
- 모둠별로 각 학생에게 알리바이 카드를 한 장씩을 나눠 주되, 경찰관 카드는 영어 성취도 수준이 높은 학생에게 준다.
- 경찰관들은 +1모둠으로 이동한다. 경찰관은 “What did you do? What did you see/hear?” 이라고 물으며 다른 모둠원들을 인터뷰한다.
- 모둠원들은 경찰관의 물음에 자신의 알리바이 카드에 적힌 정보대로 답하며, 목격자 진술을 할 때는 “I saw/heard (someone) V-ing.”라고 답한다.
e.g. A: What did you do?
B: I went to Jessie's house at 2.
A: What did you see?
B: I saw her leaving the house at 2:30.
- 경찰관은 친구들의 알리바이를 들으며 범인을 추리한다. 가장 먼저 범인을 찾은 경찰관이 속한 모둠이 이긴다.

③ 마무리

- 활동을 하며 사용했던 문법 내용을 함께 점검하며 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 본 활동은 의사소통 활동에도 적합하다.

Tips

for Teachers

- 지각동사를 사용하여 답하는 데 어려움을 겪는 학생들을 위해 알리바이 카드 뒤에 주요 표현을 적어주어 인터뷰 활동 시 활용하게 할 수 있다.

■ 알리바이 카드

| ✂ | | | | | | | | | | | |
|---|--|------|--------|--------|--------|-------|--------|-----|-----------|------|--|
| <p>Tim: Police officer</p> <p>There was a murder in the hospital between 4 and 5 p.m. today. You have to find the killer. Interview 5 people and ask them what they did and what they saw or heard during the time of the murder. You have 15 minutes to find the killer.</p> | <p>Sally: Cleaning staff at the hospital</p> <p>What You Did</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lunch time: Cleaned Dr. Manton's office 2. Went to Jessie's house to model at 2 <p>What You Saw/Heard</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jessie left the house at 2:30. 2. Jessie took the bus to go to the hospital. | | | | | | | | | | |
| <p>Dr. Manton</p> <p>What You Did</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. You are the killer. 2. Say you were taking care of the patients during the time of murder. 3. Say Sally came at 4 and stayed for an hour. In fact, she didn't come. <p>What You Saw/Heard</p> <p>Say you didn't see/hear anything because you were in the office showing your schedule.</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tbody> <tr> <td>2 p.m.</td> <td>Pola</td> </tr> <tr> <td>3 p.m.</td> <td>Jessie</td> </tr> <tr> <td>4 p.m.</td> <td>Sally</td> </tr> <tr> <td>5 p.m.</td> <td>Roy</td> </tr> <tr> <td>5:30 p.m.</td> <td>June</td> </tr> </tbody> </table> | 2 p.m. | Pola | 3 p.m. | Jessie | 4 p.m. | Sally | 5 p.m. | Roy | 5:30 p.m. | June | <p>Jessie: Painter</p> <p>What You Did</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Painting at home until 2 p.m. 2. Left the house at 2:30 to see Dr. Manton 3. Were in the doctor's office between 3:00 and 3:15 4. Waited for long to pay the bill 5. Went to a bar and got drunk <p>What You Saw/Heard in the hospital</p> <p>The hospital clerk said to the caller:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. You should pay for cancellation. 2. If you want to cancel, you should call at least one hour before. |
| 2 p.m. | Pola | | | | | | | | | | |
| 3 p.m. | Jessie | | | | | | | | | | |
| 4 p.m. | Sally | | | | | | | | | | |
| 5 p.m. | Roy | | | | | | | | | | |
| 5:30 p.m. | June | | | | | | | | | | |
| <p>Jean: Clerk at the hospital</p> <p>What You Did</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Answered the phone and told the patients how to come to Dr. Manton's office 2. Fought with a plumber from 4 till 5:30 <p>What You Saw/Heard</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saw all the patients come except Sally and Roy | <p>Roy: Waiter/Waitress</p> <p>What You Did</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Worked at the bar till 4:30 2. Took care of a drunken person till 4:50 3. Left the bar at 4:50 4. Arrived at the hospital at 5:05 <p>What You Saw/Heard</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saw the hospital clerk talking with a plumber 2. Heard the hospital clerk saying <ol style="list-style-type: none"> a. You spent 1 hour, but you didn't fix anything. b. I cannot pay. c. I wasted 1 hour because of you. | | | | | | | | | | |

릴레이 문제 풀기

난이도 중,하

소요시간 30분

활동 목표

릴레이 문제풀기를 통해 지각동사 및 tell/want/ask+목적어+to부정사의 용법을 익히고 알맞은 문장을 만들 수 있다.

성취기준

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

핵심역량

자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

모둠 활동

준비물

개별 학습지, 모둠별 릴레이 문제 카드, 종이컵

디딤영상 내용

- 문법 PPT를 활용하여 목표 언어 형식의 쓰임을 설명한다.
- 스스로 공부한 내용을 디딤영상 노트에 정리하게 한다.

▼ 문법 PPT

| Lesson 8 | tell / want / ask + 목적어 + to부정사 | tell / want / ask + 목적어 + to부정사 | tell / want / ask + 목적어 + to부정사 | | | | | | | | |
|--|---|--|---------------------------------|------------------|-------------------|-------|---------------------------|--------------------|--------------------|-------------|---|
| <p>Have Fun This Winter!</p> <p>Grammar [지각동사 tell / want / ask + 목적어 + to부정사]</p> | <p>• tell/want/ask+목적어+to부정사(목적격 보어) : (목적어)에게 ...하기를 말하다/원하다/요청하다</p> <p>e.g. He told Balto to continue on. 그는 Balto에게 계속 가라고 말했다.</p> <p>• tell/want/ask+목적어+not+to부정사 : (목적어)에게 ...하지 않기를 말하다/원하다/요청하다</p> <p>e.g. I asked him not to close the door. 나는 그에게 문을 닫지 말아달라고 부탁했다.</p> | <p>※ 동시에 따른 목적격 보어</p> <table border="1"> <tr> <td>지각동사 (see, hear, smell 등)</td> <td>동사원형, 현재분사, 과거분사</td> </tr> <tr> <td>tell, want, ask 등</td> <td>to부정사</td> </tr> <tr> <td>사역동사 (make, have, let)</td> <td>동사원형, 과거분사 (7과 참고)</td> </tr> <tr> <td>make, keep, find 등</td> <td>형용사 (7과 참고)</td> </tr> </table> | 지각동사 (see, hear, smell 등) | 동사원형, 현재분사, 과거분사 | tell, want, ask 등 | to부정사 | 사역동사 (make, have, let) | 동사원형, 과거분사 (7과 참고) | make, keep, find 등 | 형용사 (7과 참고) | <p>Q. 다음 문장에서 틀린 부분을 찾아 바르게 고치시오.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. He told the children be quiet. → to be 2. I want you coming to my birthday party. → to come 3. Tim asked me helped him with his homework. → to help 4. Ms. Kim told us to-not-be late for class. → not to be |
| 지각동사 (see, hear, smell 등) | 동사원형, 현재분사, 과거분사 | | | | | | | | | | |
| tell, want, ask 등 | to부정사 | | | | | | | | | | |
| 사역동사 (make, have, let) | 동사원형, 과거분사 (7과 참고) | | | | | | | | | | |
| make, keep, find 등 | 형용사 (7과 참고) | | | | | | | | | | |

수업하기

활동 방법

① 디딤영상 노트 점검

- 디딤영상을 사전에 시청하고 배운 내용을 정리하였는지 점검한다.

② 릴레이 문제풀기

- 수업 전에 미리 릴레이 문제 카드와 종이컵을 모둠 수만큼 준비한다.
- 릴레이 문제 카드를 번호대로 잘라 접은 후, 종이컵에 넣어 교실의 뒤편에 놓는다.
(종이컵만 보고 접힌 종이 안에 어떤 문제가 들어 있는지 모르도록 한다.)
- 각 모둠의 1번은 교실 뒤로 나와 종이컵에서 문제 하나를 뽑아 모둠으로 돌아가서 모둠원들과 함께 문제를 해결한다.
- 2번 학생이 선생님께 첫 번째 문제 카드를 들고 가서 정답을 말하면 다음 문제 카드를 가져갈 수 있다. 마찬가지로 3번 학생이 두 번째 문제 카드를 갖고 나와서 정답을 말한다.
- 같은 방식으로 차례대로 문제를 해결하며, 종이컵에 든 문제를 모두 풀면 성공한다.

③ 마무리

- 학생들은 문제 카드의 내용을 개별 학습지(자료실의 Grammar Worksheet)로 다시 한 번 함께 점검하며 마무리한다.

활동 변형/ 확장 아이디어

- 본 활동은 어휘, 의사소통 기능, 본문, 문법뿐만 아니라 단원 마무리 활동에서도 적합하다.

Tips

for Teachers

- 학생들이 정답을 말하려 나올 때에는 문제 카드에 답을 적지 않고 기억해서 말로 할 수 있도록 독려한다.

활동 자료

릴레이 문제 카드

사다리를 따라 단어를 연결하여 문장을 완성해 봅시다.

| | | | |
|-----------------|----------------------|-----------|---------|
| I | We | Kate | Jake |
| found | saw | heard | smelled |
| my sister | his brother | something | a cat |
| using his phone | sleeping on the sofa | crying | burning |

1. I _____
2. We _____

다음에 이어질 말로 가장 잘 어울리는 것을 각 상자에서 찾아 문장을 완성해 봅시다.

1. I want my parents _____
2. We _____
3. Ms. Lee _____


| | | |
|-------|------------|---------------------------------|
| told | Minho | to listen to me more |
| asked | her dog | to bring her the stick |
| want | my parents | to help us with our art project |

사다리를 따라 단어를 연결하여 문장을 완성해 봅시다.

| | | | |
|-----------------|----------------------|-----------|---------|
| I | We | Kate | Jake |
| found | saw | heard | smelled |
| my sister | his brother | something | a cat |
| using his phone | sleeping on the sofa | crying | burning |

3. Kate _____
4. Jake _____


다음 그림을 보고 Alex에 대한 문장을 완성해 봅시다.



carry something

⇒ Alex usually gives a hand when he sees someone _____.


다음 그림을 보고 Alex에 대한 문장을 완성해 봅시다.



cook

⇒ Alex feels hungry when he smells _____.


다음 그림을 보고 Alex에 대한 문장을 완성해 봅시다.



sing

⇒ Alex often hears _____ on his way to school.

다음 그림을 보고 Alex에 대한 문장을 완성해 봅시다.



use his phone

⇒ Alex gets angry when he sees _____.

대화를 요약한 문장을 완성해 봅시다.

8

Jaden: Minji, can you review my Korean essay after school?
Minji: Sure. Send it to me by email.

→ Jaden asks _____.

대화를 요약한 문장을 완성해 봅시다.

9

Mr. Kim: We're going on a picnic tomorrow. Don't forget to bring lunch.
Students: Okay, we won't forget.

→ Mr. Kim tells _____.

대화를 요약한 문장을 완성해 봅시다.

10

Sue: Mom, I got 50 out of 100 on the history test. What should I do?
Mom: That's okay. Why don't you read more history books?

→ Sue's mom wants _____.

거꾸로 야구

난이도 중,하

소요시간 45분

활동 목표

플래시 카드를 활용한 야구 게임을 하면서 단원 학습 내용을 다시 점검할 수 있다.

성취기준

[9영02-01] 주변의 사람, 사물, 또는 장소를 묘사할 수 있다.

[9영02-03] 일상생활에 관한 그림, 사진, 또는 도표에 대해 설명할 수 있다.

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

핵심역량

자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량

수업모형

짝 활동, 모둠 활동

준비물

팀별 플래시 카드, 거꾸로 야구판, 칼

디딤영상 내용

- 단원 수업에서 사용했던 디딤영상을 보며 복습하게 할 수 있다.

수업하기

활동 방법

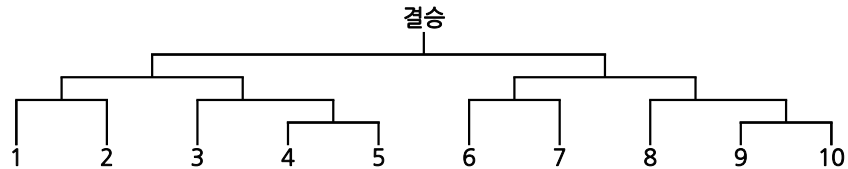
① 플래시 카드 문제 풀기

- 플래시 카드를 양면으로 인쇄하여 자른 후, 한 세트씩 각 모둠(4인 1모둠)에 나누어 준다.
- 2분 동안 각자 플래시 카드를 5장씩 갖고 카드에 적힌 문제를 해결하게 한다.
- 2분이 지나면 갖고 있는 플래시 카드를 오른쪽 친구에게 주고 왼쪽 친구에게 다른 플래시 카드를 받아 2분 동안 공부한다. 20장의 카드를 모두 공부할 때까지 반복한다.

② 거꾸로 야구

- 2명씩 한 팀을 이루게 한다. 이때 교사는 아래와 같이 첼판에 대진표를 그린다.

거꾸로 야구 10강 토너먼트 대진표



- 팀별로 추첨표를 뽑은 후, 대진표의 팀 번호 아래에 이름을 적게 한다.
- 대진표대로 두 팀이 같이 앉아, 10분 동안 2:2 거꾸로 야구 게임을 한다.



※ 게임 방법


- 야구판에 있는 [수비수] 모양의 윗부분을 잘라 세운다.
- [야구공]은 팀별로 1개씩, [타자]는 사람수만큼 잘라 나눠 가진다.
- 가위바위보로 공격할 순서를 정한다.
- 공격권을 먼저 얻은 팀에서 한 사람씩 플래시 카드 문제를 푼다. (틀리면 1 OUT)
- 문제를 푼 후, [야구공]을 홈플레이트에 놓고 펜으로 친다. (수비수에 맞으면 1 OUT, 안타가 되면 [타자]가 1루 진출)
- 같은 방식으로 [타자]가 홈으로 돌아오면 1점, 쓰러아웃이면 공수 교체.
- 스코어보드에 획득한 점수를 적는다.
- 교실 상황에 따라 야구공이 홈런존에 가면 3점, 2루타면 2점, 파울 3번이면 원아웃 등의 규칙을 추가하여 활용할 수 있다.

③ 마무리

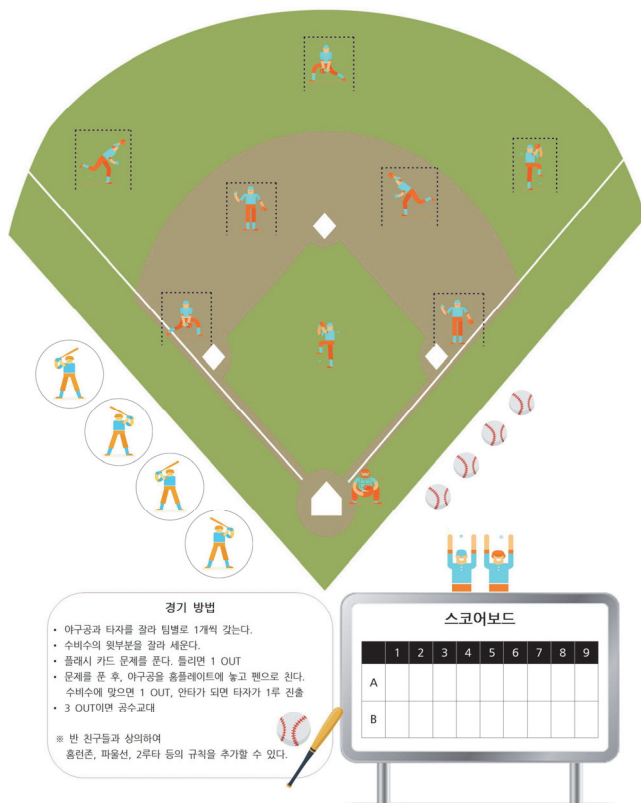
- 게임을 마친 후 토너먼트에서 최종 우승한 팀에 보상한다.
- 플래시 카드의 문제를 함께 점검하며 마무리한다.

활동 자료

■ 플래시 카드

| | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|--|--|
| [단어 의미] 01. army | [단어 의미] 02. save | [단어 의미] 03. medicine | [단어 의미] 04. celebrate | [단어 의미] 01. 군대 | [단어 의미] 02. 구하다 | [단어 의미] 03. 약 | [단어 의미] 04. 기념하다 |
| [단어 의미] 05. disease | [의사소통] 06. 말을 친 부분을 빠르게 고치시오. I'm interested in play soccer. | [의사소통] 07. "일주일 세 번"을 뜻하는 영어 표현은? A: What are you interested in? B: _____ | [의사소통] 08. 그림을 보고 A의 질문에 답하십시오.  | [단어 의미] 05. 질병 | [의사소통] 06. play → playing | [의사소통] 07. three times in a week | [의사소통] 08. I'm interested in cooking. |
| [의사소통] 09. "얼마나 자주 ~를 하나?"를 영어로 표현하면? | [의사소통] 10. 자신이 관심 있는 것을 말할 때 쓰는 영어 표현은? | [본문 해석] 11. In early March every year, the world's biggest sled dog race takes place in Alaska. | [본문 해석] 12. It is called the Iditarod Trail Sled Dog Race. | [의사소통] 09. How often do you ~? | [의사소통] 10. I'm interested in ~. | [본문 해석] 11. 매년 3월 초에, 세계에서 가장 큰 규모의 개썰매 경주가 알래스카에서 열린다. | [본문 해석] 12. 이는 아이디타로드 개썰매 경주(Iditarod Trail Sled Dog Race)라고 불린다. |
| [본문 해석] 13. Around 80 teams of 12 to 16 dogs take part in this race. | [본문 해석] 14. Each team has to cover about 1,800 km from Anchorage to Nome. | [본문 해석] 15. The race can take more than two weeks, and the teams often race through snowstorms. | [문법] 16. 괄호 안의 표현을 활용하여 빈칸에 알맞은 말을 채우시오. Alex usually gives a hand when he sees someone _____ (carry something heavy) | [본문 해석] 13. 12~16마리 개로 구성된 80여 팀이 이 경주에 참여한다. | [본문 해석] 14. 각 팀은 알래스카에서 농까지 약 1,800 km를 달려야 한다. | [본문 해석] 15. 이 경주는 2주 이상 걸릴 수 있으며, 팀들은 종종 눈보라를 뚫고 경주한다. | [문법] 12. carrying something heavy |
| [문법] 17. 괄호 안의 표현을 활용하여 빈칸에 알맞은 말을 채우시오. Alex feels hungry when he smells _____ (something, cook) | [문법] 18. 괄호 안의 표현을 활용하여 빈칸에 알맞은 말을 채우시오. Alex often hears _____ on his way to school. (birds, sing) | [문법] 19. 괄호 안의 표현을 활용하여 빈칸에 알맞은 말을 채우시오. Alex gets angry when he sees _____ (dad, use his phone) | [문법] 20. 괄호 안에서 알맞은 말을 고르시오. I heard somebody (crying / cried). | [문법] 17. something cooking | [문법] 18. birds singing | [문법] 19. his dad using his phone | [문법] 20. crying |

■ 거꾸로 야구판



디딤영상 시청 노트

2학년 ____ 반 ____ 번 이름 _____

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

| | |
|------------|--|
| 주제 | |
| 디딤영상 요약하기 | |
| 질문 및 소감 적기 | |

활동 평가표

2학년 _____ 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
