

GOVP1200206832

(19th)

420.7

L293L

V.1

최 종
연구보고서

인터넷을 이용한 농촌 보육 프로그램 및

부모상담 프로그램의 개발 연구

Study for Developing Child Care Program and Parents

Counseling Program Using Internet in Rural Communities

농촌지역 방과후 아동지도 프로그램 개발 연구
-영어교육 프로그램 I-

Study of Developing After School Care and
Education Program in Rural Communities.

-English Education Program I-

숙명여자대학교 아동복지학과

농 립 부



〈 목 차 〉

제1장. 서론	1
제1절. 필요성 및 목적	1
제2절. 방과후 영어교육 프로그램의 작성지침	3
제2장. 방과후 영어 학습 지도	5
제1절. 방과후 영어 교수 학습 방법	5
제2절. 활동 지도시의 유의점 및 환경구성	32
제3절. 7차 초등학교 영어과 교육과정	37
제3장. 방과후 영어교육 프로그램	44
제1절. 연간 활동 계획	44
제2절. 활동 프로그램	52
* 활동주제 1. Hi, So-ra.	52
* 활동주제 2. What's this?	55
* 활동주제 3. What day is it?	57
* 활동주제 4. Happy birthday!	59
* 활동주제 5. How many cats?	61
* 활동주제 6. He has three eyes.	63
* 활동주제 7. What time is it?	65
* 활동주제 8. I like apples.	68
* 활동주제 9. I can slide.	70
* 활동주제 10. This is my family.	72
* 활동주제 11. What are you doing?	74
* 활동주제 12. It's on the desk.	76
* 활동주제 13. I want a pizza.	79
* 활동주제 14. May I speak to Su-bin?	81
* 활동주제 15. I'm wearing a skirt.	83
* 활동주제 16. Draw a triangle.	85
* 활동주제 17. It's a red circle.	87

* 활동주제 18. How much is it?	89
* 활동주제 19. I get up at seven.	91
* 활동주제 20. Where are you going?	93
* 활동주제 21. I'm happy.	95
* 활동주제 22. A running water delivers the soil.	97
* 활동주제 23. The balloon changes for itself.	100
* 활동주제 24. Making a thermometer.	102
* 활동주제 25. Stand up, please.	104
* 활동주제 26. Do you like to play soccer?	106
* 활동주제 27. What's he?	108
* 활동주제 28. It's windy.	110
* 활동주제 29. The sun brother and the moon sister.	112
* 활동주제 30. At the ice cream shop.	114
* 활동주제 31. Little Elephant.	116
* 활동주제 32. The farmer and the beet.	118
제4장. 프로그램의 실제 및 적용	120
제1절. 연구 대상 및 범위	120
제2절. 측정도구	121
제3절. 프로그램의 적용	129
제4절. 결과 및 분석	149
* 부 록	156
1. 율동과 노래	156
2. 율동과 노래	184
3. Simple TPR lessons	217
* 참고문헌	232

<표 차례>

<표 4-1> 표집의 크기	120
<표 4-2> 방과후 영어교육 프로그램 평가표 - 교사용	122
<표 4-3> 자기 평가표 - 학생용	123
<표 4-4> 면접법 기록표 - 학생용	124
<표 4-6> 면접법 기록표 - 학생용	126
<표 4-7> 방과후 영어교육 프로그램 평가표 - 부모용	127
<표 4-8> 방과후 영어 교육 활동 운영에 관한 질적 평가도구	128
<표 4-9> 교사용 방과후 영어교육 프로그램 평가항목별 평가	149
<표 4-10> 교사용 방과후 영어교육 프로그램 평가영역별 평가	150
<표 4-11> 학생 자기 평가	152
<표 4-12> 부모용 방과후 영어교육 프로그램 평가항목별 평가	153

<그림 차례>

<그림 1> 제 7차 영어과 교육 과정의 내용 구성 모형	39
---------------------------------------	----

제1장. 서론

제1절. 필요성 및 목적

초등학교에 다니는 아동을 위한 방과후 아동지도는 무엇보다도 아동들의 심신의 건강한 발달을 위하여 필요한 것이다. 학령기 아동기의 신체, 인지 및 정서 발달에 장애가 될 수 있는 환경으로부터 이들의 발달에 도움이 될 수 있는 조건을 마련해 주기 위해서 방과후 아동지도는 절실하다. 또한 생활지도가 적절히 이루어지지 않으면 일상생활의 기술과 인간관계의 기술도 습득되지 못할 수 있다. 적절한 지도가 없으면 이 시기에 인지적으로 배워야 할 것을 놓칠 가능성이 크고, 아동들이 장기간에 걸쳐 혼자 지내거나 성인의 적절한 감독 없이 지낼 경우, 아동의 정상적인 발달에 부정적인 장애를 가져 올 수 있다. 따라서 지속적이며 안정적인 보호와 지도가 아동들에게 체계적 계획에 따라 제공될 필요가 있다(이옥, 1998)

서영숙(1996)은 학령기 아동을 위한 방과후 아동지도의 일차적인 목적은 성인의 보호 없이 지내는 아동을 위협하고 유해한 환경에서 보호하는 것이며, 보호와 교육외에 각 개인의 가정생활이 아동에게 제공하지 못하는 또래와의 생활경험을 함께 나누는 기회를 주는 것도 방과후 아동지도의 중요한 목적이라고 본다.

Steve Musson(1994)은 「School-Age Care」에서 방과후 아동지도 프로그램의 목적으로 자아개념의 확장, 자아존중감 향상, 학문적 기술과 지식 및 태도 학습, 긍정적인 사회의 가치관 습득, 사회적 기술 획득, 안전기술 학습, 도전능력 향상, 개성 확립, 놀이를 통한 자기 표현 학습과 호기심과 기쁨 만끽, 기관에 대한 책임감과 주인의식 전수 등을 제시하였다. 그리고 위의 목적들 외에 Petrie(1994)는 장애아동을 사회에 통합시키고, 장애아동에게 안전한 놀이터를 제공하고, 고용자의 이직을 막고, 이익을 추구하고, 아동의 놀이를 촉진시키고, 아동이나 가족의 종교적 요구를 채워주고, 지역사회를 건설하고, 개성 있는 지역문화를 진작시키고, 지역사회에 선교하고, 동등한 기회를 부여하고, 휴식하는 보호를 한다는 구체적인 목적을 제시하였다.

최근에는 초등학교 교육이 국민기초 교육으로서의 기능 이외에 각 아동의 특기와 취미활동을 신장할 수 있도록 강조하고 있어 방과후 시간의 질적인 관리는 더욱 중요해지고 있다. 그래서 초등학교에서는 방과후 활동으로 특기적성교육시간을 마련하여 아동이 가정에 돌아가서 혼자 있게 되는 방과후의 시간을 안전하게 관리하는 데

에도 도움이 되면서, 동시에 비싼 사교육비를 줄여주는 교내 방과후 활동이 활성화되고 있다.

이처럼 방과후 아동지도는 학교교육과 가정교육을 보완하는 의미를 함께 지니고 있다. 숙제, 자율학습 등을 통해 학교교육을 보완하고, 생활지도, 간식, 놀이 등을 통해 부모의 역할을 대신함으로써 아동들이 편안하면서도 즐겁고 행복하게 느낄 수 있도록 하기 위한 것이다. 이는 자녀교육의 문제로 갈등을 겪고 있는 맞벌이 부부들이 안심하고 일할 수 있는 여건을 마련해 주기 위해서도 필요하다. 그리고 편부·편모, 와병중인 부모가 자녀를 안심하고 맡길 수 있도록 하기 위한 것이고, 나아가 모든 부모들의 자녀교육 문제를 해결하는데 일익을 담당토록 하는데 목적이 있다(한국여성개발원, 1996).

권혜진(1997)은 아동들의 방과후 활동을 지도하는 교사들에 따르면, 대부분의 부모들은 숙제지도 등 학교 교과목에 대한 보충 지도에 대한 요구를 많이 하는 것으로 나타났다. 특히 자녀들을 돌보기 어려운 저소득층이나 부모가 맞벌이를 하는 경우에 학업 보충 지도에 대한 요구가 더 강하게 나타나서, 학원이나 방과후교실에서 숙제지도나 문제집 풀이, 영어 등 학교 교과목에 대한 보충지도를 원하고 있다. 또한 아동들의 방과후 활동을 지도하고 있는 교사들은, 지도를 담당해야 하는 아동의 수가 너무 많고, 시설과 교구 및 교재가 부족하고 부모들의 요구가 다양해서 프로그램을 운영하는데 어려움이 있다고 하였다.

경기도 고양시 원중 초등학교에서는 학교의 빈 교실을 이용하여 아동지도를 하고 있다. 마을공부방은 1~6학년을 대상으로 일주일에 4회 실시하고 있는데, 지도내용은 만들기, 연주, 독서발표회 등의 활동을 중심으로 하고 있다. 학교공부방은 1~3학년을 대상으로 열린 교실을 운영하는 것이다. 즉, 자율학습, 지역화, 수준화하여 탄력적으로 교육과정을 운영하고 있으며, 계절에 따라 교육시간을 조정하여 실시하고 있다. 이는 빈 교실을 활용하는 것이 아니라 한 학급을 정하여 운영하는 것이며, 열린 교실에서는 자기가 할 일을 자기가 정하여 하도록 한다(정민자·박초아·이진숙, 1999).

미래 지향적인 아동의 투자에 대한 질적인 방과후 아동지도는 첫째, 적절한 성인의 보호를 받지 못하는 아동들을 안전하게 보호하고 정서적인 안정감을 제공할 수 있어야 할 것이다. 둘째, 학령기 아동의 신체적·정서적·인지적 발달욕구를 충족시킬 수 있는 전인교육의 장이 되어야 한다. 또한 학교의 역할을 보충하는 교육적 환경을 제공해야 할 것이다. 셋째, 놀이와 레크레이션 활동을 통해 또래와의 생활경험의 공유를 가져 개인 및 사회에 대한 긍정적인 시각을 형성하는 기회를 제공할 수 있어야 할 것이다.

현장에서는 학교마다 상황이 다르기는 하지만, 학교와 학생들의 실정상 주로

고학년을 대상으로 영어 교육이 실시되고 있다. 여기서는 방과후 활동들 중에서 영어 교육에 관해 다루는데 언어 습득의 결정적 시기를 고려할 때 초등학교 저학년을 대상으로 한 영어 교육은 그 의미가 크다고 하겠다.

제2절. 방과후 영어교육 프로그램의 작성지침

이 연구는 농촌 지역의 학생들을 대상으로 하기 때문에 개개인의 특성을 고려한 수준별 보충형 수업이 가능하도록 수업안이 구상되었으며, 정부의 멀티기자재 보급으로 인터넷을 이용한 수업 또한 가능하도록 짜여졌다.

대도시 지역 학생들의 대다수가 영어 학원을 이용한 영어 교육을 하고 있는 현실에서 농촌 지역은 가까운 영어 학원을 찾기가 쉽지 않고 그 비용 부담도 만만치 않아서 방과후 영어 교육 활동프로그램의 필요성이 크다고 하겠다. 또한 그 효과면에서도 대도시 지역과 달리 학생수가 적은 가운데서 개별화 교육이 가능할 것이기 때문에 더욱 효과적이라라고 본다.

여기서는 방과후 영어교육 프로그램 활동의 단위를 연간으로 하였고, 주 2회로 구성하였다. 방학중 활동을 제외하고 3월부터 익년 2월까지 총 64회의 활동을 하게 된다는 가정하에, 2회를 통합하여 32개의 주제를 선정하였다. 따라서 32단원, 32개의 수업 지도안이 구안되었다.

각 단원의 배열 순서는 초등학교 저학년(1, 2, 3학년)의 수준과 연계성을 고려하여 단계적인 의미로 배열하였다. 주제는 기본적인 인사에서부터 일상생활과 관련된 소재들, 동화, 교과서 단원들이고 역시 학년을 고려하여 배열되었다. 각 지도안에는 적용 가능한 대상 학년들을 명기하였고, 동기유발자료나 수업자료의 대부분을 현행 초등학교 교육과정에 맞는 교과서들에서 찾아 제시하였다. 그 외에도 인터넷과 참고 도서들에서 소재와 그림을 찾았다.

7차 영어과 교육과정의 특징인 심화, 보충형 수준별 수업을 고려하여 각 단원마다 심화학습활동 및 보충자료, 학습지 등을 제시하였다. 따라서 각 단원은 학습 목표, 대상학년, 관련 교과와 본시 수업안 후에 심화 활동, 보충 자료, 학습지 등으로 구성되어 있다.

그리고 방과후 영어 교육활동은 학교 교육과 연계가 있어야 학생들이 흥미를 가지고 참여하고 또 학습 전이도 빠르기 때문에 그 주제들과 소재들은 교과서에서 많은 관련을 가진다. 주로 국어과, 사회과, 과학과, 수학과, 슬기로운 생활, 바른생활, 즐거운 생활등에서 소재와 주제를 찾아 영어 학습으로 접목을 시키는 작업을 거쳤다. 모든 과목의 수업을 영어 수업화 시키는 것은 학생 수

준상, 환경 조건상 많은 제약이 있기 때문에 소재와 주제를 관련시키고 과학과 같은 경우는 실험 도구와 실험 과정을 영어로 하며 조작활동이 되도록 하였다.

이외에도 교과서 관련 이야기나 학생의 수준에 맞는 동화를 선정하여 표현을 익히고 역할 놀이 및 연극을 시연할 수 있다는 목표를 설정하였다.

학생들의 활동 결과는 플래시 카드를 통한 말하기를 교사가 그룹별로 관찰하는 것이 바람직하겠고, 이외에도 학습지와 학생 작품들, 역할 놀이, 연극등이 있겠다. 방과후 영어 교육활동은 언어라는 특성상 발음과 듣기가 중요하고 다양한 게임활동과 그림자료들이 필요하므로 학교의 시설이 갖추어져 있다면 인터넷을 통한 학습이 효과적이겠다. 이에 부록으로 인터넷 수업안과 자료들을 제시하였다. 또 부록에 제공된 노래와 율동들도 수업에 적절히 투입한다면 충실한 방과후 활동이 가능하리라고 본다.

제2장. 방과후 영어 학습 지도

제1절. 방과후 영어 교수 학습 방법

1. 영어의 기초

가. 알파벳

초등학교 영어 교육은 음성언어 중심의 의사소통 능력의 배양에 비중을 두고 있기 때문에 문자 언어의 지도는 그 비중이 상대적으로 낮다. 문자지도는 4학년부터 시작되도록 되어 있는데, 이 단계에서는 알파벳 수준의 문자를 식별하는데 역점을 두고 있다.

1) 알파벳 문자 인식 지도

초기 단계의 문자 지도에서 문자의 인식 능력을 기르기 위해서는 영어 알파벳의 글자 모양이 우리 글자와 다른 점을 인식시키고, 문자의 차이를 이해하고 식별하게 한다. 이를 위한 구체적인 수업활동은 다음과 같다.

가) Look and choose

(1) 낱개의 알파벳을 양쪽에 제시하고, 같은 모양의 문자를 고르게 한다.

u
e
i
h

i
u
h
e

(2) 알파벳 2개가 무작위로 결합된 것을 양쪽에 제시하고, 같은 것을 고르게 한다.

XQ
UI
NG
MS

UI
MS
XQ
NG

나) Look and match

(1) 알파벳 3-4개가 같은 순서로 결합된 것끼리 연결한다.

HJI	·	·	NEW
NEW	·	·	KOP
KOT	·	·	HJI

(2) 짧은 한 단어가 같은 것끼리 연결한다.

Puppy	·	·	Hello
Hello	·	·	Book
Book	·	·	Puppy

2) 알파벳 문자 읽기 지도

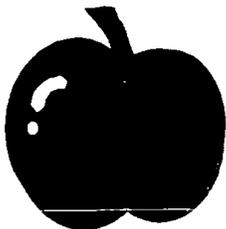
알파벳 문자의 인식 단계가 끝나면 알파벳을 보고 읽는다. 초등학교에서의 문자 읽기 지도는 아동들이 다양한 그림 자료를 통해 자연스럽게 읽을 수 있도록 하는 것이 중요하다.

가) 그림카드 이용하기



Crab

C



Apple

A

나) 낱개의 알파벳 색칠하기

주어진 알파벳을 순서대로 읽으면서 색을 칠하여 나타내는 활동방법이다.

< 알파벳 H부터 S까지 색칠하기 >

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

다) 무작위의 알파벳 보고 읽기

ded	efe	fef	fec
dcf	fce	bce	ecf
CDFE	FCDE	EDCF	DCEF

3) 알파벳 문자 쓰기 지도

초등학교 초기 단계에서 알파벳 쓰기 지도는 첫째, 영어 쓰기의 기본 동작을 가르친다. 즉 수직선 및 사선 등은 항상 위에서 아래로 내려긋고, 원은 시계의 두 시 위치에서 쓴다는 것을 알려준다. 둘째, 알파벳을 순서대로 쓰게 할 수도 있고, 직선과 곡선으로 된 글자를 분리하여 직선 먼저 쓰게 한다.

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

4) 효과적인 알파벳 지도 방법

가) 알파벳 콜라주

- 종이나 잡지 등을 이용하여 알파벳을 꾸미고 이를 교실 벽면에 전시한다.

나) 몸으로(또는 발로)쓰는 알파벳

- 혼자 또는 짝끼리 신체를 이용하여 알파벳을 써본다.

다) 알파벳 마임

- 알파벳을 몸으로만 동작하여 맞추어 보게 한다.

라) slap race

- 짝끼리 마주서서 종이공 등을 이용하여 알파벳을 순서대로 외워본다.

마) alphabetic order

- 교사나 그룹 리더가 불러주는 순서대로 카드를 늘어놓거나 차례로 써본다.

바) 알파벳 찾기

- 교실 이곳저곳이나 칠판에 알파벳 카드를 붙여 놓고 빨리 찾기 게임을 한다.

사) 알파벳 짝찾기

- 소문자와 대문자의 짝을 찾기 게임을 한다.

나. 발음

발음 지도에 있어서 학년별로 지도 단계를 세우는 것은 어려운데, 이것은 영어의 모든 음이 영어교육 시작 후 몇 달 이내에 나타나는 경향이 있기 때문이다. 따라서 교사는 수업 중 어느 시점에서라도 발음상의 중요한 문제가 인식될 때마다 몇 분간 발음 연습을 하고 넘어가는 것이 좋다. 이렇게 발음지도가 수업에 유기적으로 통합되는 경우, 문법 지도 활동에서도 발음지도는 자연스럽게 이루어질 수 있다. 명사의 복수 어미, 3인칭 단수 현재 시제, 규칙동사의 과거형과 과거 분사형, 억양 등이 달라지는 여러 가지 유형의 의문문 사용, 부사적 수식어 사용 등에서 적절한 발음지도를 병행할 수가 있다. 발음 연습은 아주 짧게, 또는 종종 몇 분에 걸쳐서 이루어지기도 한다.

1) 발음 지도의 원리

- 인식 훈련이 발화 연습보다 선행되어야 한다.
- 발화는 인식을 강화해 주므로, 완벽한 인식이 될 때까지 발화를 연기할 필요는 없다.
- 듣고 말할 소리들이 짧은 발화 속에서 명확히 드러나야 한다.

- 발음하기 어려운 말들이 연속적으로 나오는 문장은 피한다.(예, 우리말의 ‘이 콩깍지는 깐 콩깍지나 안 깐 콩깍지나.’와 같은 ‘Peter Piper picked a peck of pickle pepper’와 같은 말을 발음 연습에 도입하는 것은 좋지 않다.)
- 동일음을 여러 사람이 발음하는 것을 들을 수 있는 기회가 주어져야 한다.
- 연습하려는 음을 단독으로 제시하기보다는 대조되는 다른 영어 음과 함께 연습하게 한다. 또는 대조되는 모국어 음과 함께 연습해도 좋다.
- 목표 음의 대조는 의미 있게 기능한다는 것을 보여 준다. 이것은 음이 달라지면 의미도 달라지는 예를 보여 주면 될 것이다.

2) 최소대립어 쌍 이용하기

특정 음을 연습할 때의 핵심은 다른 한두 가지 음과 대비시키는 것이다. 대조를 보여 주는 가장 효과적인 방법은 최소대립어 쌍을 보여 주는 것이다. 오직 한 가지 음에서 차이가 나는 단어, 구, 또는 문장의 쌍을 최소대립어 쌍이라고 하고 다음과 같은 방법으로 이용될 수 있다.

- 교사가 두 번 들려 주는 말을 듣고 같은 사물인지, 아니면 서로 다른 사물인지를 학생들로 하여금 판단하게 한다.
- 교사가 세 번 들려 주는데, 두 번은 같은 발음을, 한 번은 다른 발음을 들려 준다. 학생들은 어떤 것이 같지 않은지를 판단한다. 발음하기 전에 번호를 붙여 두면 편리하다.
- 교사가 그림을 보여 주거나, 동작을 하거나, 칠판에 단어를 쓰거나, 플래시카드를 들어 보이면서 어떤 실마리를 주고, 대립되는 한 쌍의 단어 중 해당하는 단어를 전체 또는 개인이 말하게 한다.

다. 기초 단어

단어 지도에서 중요한 문제는 가르칠 단어를 어떤 기준으로 선정하며, 어떻게 제시하느냐이다. 단어는 일반적으로 구체어를 먼저 가르치고, 추상어는 나중에 가르친다.

1) 기초 단어의 선정 기준

효과적으로 지도하기 위해서 수업 시간에 학습할 단어를 선정하는 매우 중요한데 그 선정의 기준은 다음과 같다.

가) 빈도수

현재 사용되는 교재와 발화 내에서 어휘가 나타나는 횟수를 뜻한다. 보통 성인 발화의 95~97%는 가장 빈번히 나타나는 10,000개의 기본 어휘로 이루어진

다. 따라서, 가장 흔하게 사용되는 단어들을 먼저 가르쳐야 한다.

나) 의미 영역

단어가 사용되는 서로 상이한 교재와 발화의 본보기들을 뜻한다. 가령, 어떤 한 단어가 단 하나의 특수한 의미만 가지는 다른 단어에 비해 여러 가지의 의미를 가지고 있다면, 그 단어가 훨씬 더 유용하다. 따라서, 보다 폭넓은 의미를 가진 단어들을 먼저 가르쳐야 한다.

다) 이용 가능성

단어가 특정한 상황에서 사용될 수 있는 유용성을 뜻한다.

라) 포함 가능성

한 단어로 표현할 수 있는 여러 가지 사물의 수를 뜻한다.

마) 친숙성

단어가 화자에게 친숙한 정도를 뜻한다. 이는 학생들에게 이야기해 보고 싶은 주제와 사용하고 싶은 어휘에 대해서 질문하고, 학생이 여기에 응답한 내용으로 결정할 수 있다.

바) 교실 내 의사소통의 유용성

교실에서 의사소통할 때 사용하는 어휘를 뜻한다. 이는 학생들에게 이야기해 보고 싶은 주제와 사용하고 싶은 어휘에 대해서 질문하고, 학생이 여기에 응답한 내용으로 결정할 수 있다.

사) 학습 가능성

학습의 용이성을 의미하는데, 이것은 모국어와 목표어의 유사성에 기초한다.

2) 기초 단어의 제시 단계

새로운 단어는 언어적 상황뿐만 아니라 비언어적 상황에서도 제시될 수 있는데, 대화, 독서, 연극, 그림, 기타 매체가 있다. 단어 제시의 4단계는 다음과 같다.

가) 인지 : 학생이 단어를 정확히 알아들었는지 확인한다.

나) 모방 : 학생이 그 단어를 정확히 반복할 수 있는지를 확인한다. 인지와 모방의 단계에서는 단어의 형태를 학습하는 데 중점을 둔다.

다) 의미전달 : 한 문장의 맥락에서 단어의 모국어 대응어를 제공하거나 유도해 낸다. 초기의 외국어 학습자는 모국어의 범주에 기초해서 의미를 파악하고, 점차로 외국어의 범주를 발달시킨다. 그 뒤, 외국어 학습자는 점차 모국어에서 독립되어 외국어로 의미 관계와 범주를 인지할 수 있는 능력을 발달시킨다.

라) 유의적 연습 : 유의적 연습과 의사소통 활동을 통해서 학습자는 어휘의 형태, 의미, 기능 사이의 상관 관계를 익힐 수 있다. 이는 어휘 제시의

네 단계 중에서 시간의 소모가 가장 많지만 필수적인 단계이다.

3) 단어 제시의 방법

- 실물이나 그림을 이용한 제시
- 무언극(Mime), 행동(Action), 몸짓(Gesture)을 이용한 제시
- 동화(Fairy Tale)나 이야기(Story)를 이용한 제시
- 대조(Contrast)나 열거(Enumeration)를 이용한 제시
- 설명(Explanation)이나 번역(Translation)을 이용한 제시

4) 움직임이나 활동 중심의 지도법

- 찬트(Chant)를 이용한 지도
- 노래(Song)을 이용한 지도
- 전신반응(TPR)을 이용한 지도
- 역할극(Role-play)을 이용한 지도
- 게임(Game)을 이용한 지도

2. 초등 영어 학습 방법

가. 읽기, 쓰기 (반복) 학습

1) 읽기 지도에 필요한 내용

초보 읽기 지도에서는 학습자들이 알고 있는 구어체 언어를 읽기 학습에 사용한다. 따라서 학생들이 이미 알고 있는 단어나 구문, 노래, 찬트를 이용한다. 의미 있는 내용이 담긴, 자연스럽게 들리는 문장으로 읽기 활동을 하며, 글은 학생들에게 의미가 풍부할수록 읽기가 쉬워지고, 또한 읽고 싶어진다. 예를 들면 'go', 'there', 'down'의 내용이 없는 세 단어를 읽기보다는 'I love pizza.'를 읽는 것이 더 효과적이다. 주제별로 학생들과 이야기를 시작하여 학습 주제와 관련된 이야기책이나 시를 읽거나 같은 구문으로 반복되어 예측하기 쉽게 쓰여진 책(predictable or pattern books)을 많이 읽는다.

2) 읽기 지도 교재

읽기 자료는 어린이들이 관심과 호기심 및 흥미를 끌 수 있는 내용으로, 읽기 초보 학습자들에게는 그림이나 삽화가 많고 글의 양이 많지 않으며 간단하고 반복 구문이 많은 패턴으로 쓰여진 것이 좋다. 이런 책들은 주로 한 문장 내지 몇 문장밖에 되지 않는 것으로, 어린이들에게 친숙한 내용으로 되어 있다. 단어는 자주 반복되어 나오며 글자 크기도 보통보다 더 크다. 문자의 위치가 한 페이지의 같은 곳에 배치되어 단어 사이에 띄어쓰기를 쉽게 알아볼 수 있도록 쓰여진 것이 특징이다. 어린이들이 항상 읽을 수 있는 자료로서의 읽기

교재는 다음과 같이 비치되어 있어야 한다.

- 반복되는 문형이 많고 예측하기 쉬운 책이어야 한다.
- 교실 한 편에는 책 읽기 코너를 만들어 Big Book이나 학생들이 만든 책들을 학생들이 항상 볼 수 있도록 한다. 북클럽을 만들어 책을 서로 빌려 보게 하고 읽은 내용으로 의견을 나누도록 한다.
- 학습 게시판은 문장이 포함된 그림과 학생들이 지어 낸 글로 가득 채워야 한다. 또, 새 단어나 학생들이 경험한 내용으로 만든 차트와 단어 포스터도 붙여 놓는다.
- 교실에는 색채가 다양하고 자극을 줄 수 있는 풍부한 읽기 학습 자료를 두고, 학습활동에서 계속 나오는 학생들의 작품으로 새롭게 자주 바꿔 준다.

3) 읽기 지도법

가) 이야기 받아쓰기(Dictated Stories)

읽기 학습의 초기 단계에서는 학생들이 읽는 것의 대부분이 자신들이 사용하는 언어이어야 한다. 그룹이나 한 학생이 불러 주는 이야기를 교사가 학생들 앞에서 받아 적는 활동은 말하기와 읽기, 쓰기 능력을 신장시키는 학습 활동이 된다. 읽기를 처음 배우는 학생들은 잘 쓸 수 없기 때문에 교사가 학생들 앞에서 이야기를 직접 말하면서 정확하게 글로 적는다. 받아 쓰는 과정에서 학생들은 자신의 말이 문자로써 기호화되는 것을 보게 되며, 문자의 특징, 단어들 사이의 띄어쓰기, 글의 방향과 흐름 등을 관찰한다. 그리고 다른 사람이 자신의 이야기를 읽어 주는 것을 들으며 함께 읽는다.

나) 소리내어 읽기(Reading Aloud)

교사가 소리내어 크게 읽어 주는 것은 초등학교에서 꼭 필요한 읽기 교수 활동 중의 하나로, 초보 읽기 학습자가 책을 잘 읽을 수 있게 이끌어 주는 데 커다란 영향을 미친다. 특히 소리내어 읽기는 언어의 리듬, 억양, 끊어 읽기, 문자와 소리, 그리고 의미를 동시에 전달하는 훌륭한 읽기의 모델이 된다. 소리내어 읽어 주는 것은 듣기 향상뿐만이 아니라 어휘력 증진, 책 감상하기, 작가의 스타일 및 내용의 이해, 그리고 책 읽기에 대한 긍정적인 태도와 동기를 유발할 수 있으며, 책 읽는 것이 재미있다는 것을 보여 준다.

다) 함께 읽기(Shared Reading)

함께 읽기는 어린아이들이 잠자리에 들기 전에 부모가 읽어주는 이야기에 의해 읽기를 배운다는 관찰에서 시작한 읽기 방법이다. 이 방법은 Holdaway(1979)에 의해 뉴질랜드에서 시작한 읽기 지도 방법으로, 초보 읽기 학습자들에게 다른 사람과 함께 읽는 기회를 제공해 주며, 책 읽는 법을 배우

고 의미를 이해하면서 느낀 감정을 토의하게 한다. 또한, 읽은 내용을 서로 확인하며 창의력을 키울 수 있는 계기를 마련해 준다.

이 읽기 활동에서 교사는 학생들 전체가 볼 수 있도록 Bog book이나 교사와 학생이 만든 책 또는 차트를 이용해서 가르친다. 또는 OHP(overhead projector)를 사용하거나 학생들에게 시나 읽을 내용을 복사해 준다. 함께 읽기는 학습자들이 책을 보면서 교사가 재미있게 감정을 넣어서 잘 읽어 주는 것을 관찰하면서 같이 읽는 것이다. 편안한 분위기에서 교사의 보조를 받으면서 전체 학생이 책을 즐겁게 읽을 수 있도록 하는 데 중점을 두고 이야기나 시를 감상하며 때로는 리듬이나 챈트를 사용해서 즐겁게 읽도록 한다.

라) 묵독하기(Silent Reading)

소리내어 읽기가 숙달이 되면 묵독하는 기회를 조금씩 준다. 이로써 혼자 읽을 수 있는 습관을 만들어 주는 것이다. 이 때 아주 쉬운 책을 선택해서 읽게 한다. 묵독을 하게 되면 이해가 어려운 부분을 스스로 해결하려고 하고 자신감을 갖게 되면서 묵독 시간도 길어지게 된다.

마) 책 만들기(Book-making)

학생들은 자신의 책을 만듦으로써 단순히 읽기, 쓰기의 연습 문제에만 그치는 것이 아니라 읽기와 쓰기는 읽기와 쓰기는 흥미가 있다는 것과, 의미가 있는 문자어로 서로의 의견이나 생각을 교환할 수 있다는 것을 알게 된다. 또한 학생들은 읽기를 통해서 이미 이야기들의 주인공, 배경, 구성을 알기 때문에 자신감 있게 변형해서 이야기를 쓸 수 있다. 책 모양과 표지는 내용에 따라 다양하게 만들도록 한다. 이렇게 변형된 책들을 학급 문고로 만들어 학생들 서로가 읽어 볼 수 있도록 읽기 코너에 둔다. 학생들이 만든 책 뒷장에는 독자란을 넣어 저자와 독자 사이의 메시지를 교환해 보도록 하는 것도 좋다.

4) 쓰기 지도의 필요성

쓰기는 손으로 하는 학습 활동이다. 눈과 귀를 사용하는 듣기, 말하기, 읽기 외에 쓰기를 도입하면 손까지 사용하는 활동을 포함하게 되어, 보다 다양한 학습 프로그램을 구성할 수 있다. 특히, 어린이들에게 영어를 지도하는 데 매우 필요한 것 중의 하나가 학습 활동의 '다양성'이다. 왜냐하면 어린이들은 오랫동안 지속되는 활동에 대해서 성인에 비해 훨씬 빨리, 그리고 쉽게 싫증을 느끼기 때문이다. 쓰기를 도입함으로써 영어 학습 내용과 방법을 보다 다양하게 편성할 수 있고, 무엇보다도 어린이들에게 듣기와 말하기 활동에서 잠시 벗어나 새로운 활동을 하게 할 수 있다. 또한 쓰기 교육을 통해서 어린이들에게 의사를 표현하는 수단을 한 가지 더 익히게 할 수 있다. 오늘날 외국어 교육에 있어서 '의사소통'을 강조하는 것이 세계적인 추세이다. 우리가 유념해야 할 점은

말뿐만 아니라 글도 의사소통의 중요한 수단이라는 것이고, 더욱이 최근 컴퓨터 통신의 발달로 쓰기 능력에 대한 필요성이 증가하고 있다는 것이다.

5) 쓰기 지도의 원칙

가) 유의적 학습이 되게 한다.

쓰기 활동은 학생들에게 어떤 의사소통 목적을 갖고 글을 쓴다는 느낌을 주지 못하고, 현실감 없는 기계적인 활동이 되기 쉽다. 이러한 것을 방지하기 위해서는 편지, 쪽지, 설문지, 보고서 등의 작문 양식을 도입해서 학생 상호간에, 혹은 교사와 학생 사이에 의사소통을 하는 것이 필요하다. 가령 학생들이 과일 이름과 좋아하고 싫어함에 대한 표현을 익힌 경우에 학생들끼리 서로 다음과 같은 쪽지를 써서 보내고 답장을 쓰도록 지도할 수 있을 것이다.

나) 단계적인 학습이 되게 한다.

쓰기에서 유의적 학습을 강조한다고 해서 처음부터 자유롭게 작문(free writing)을 시킬 수는 없다. 학습자의 수준을 고려해서 학습 단계를 설정한 후, 학생들이 자신의 영어 능력을 벗어나지 않는 범위 내에서 점증적으로 쓰기를 익힐 수 있도록 지도해야 한다. 대체로 쓰기 학습은 다음 3단계로 나누는 것이 일반적이다.

통제 작문(controlled writing)

⇒ 유도 작문(guided writing)

⇒ 자유 작문(free writing)

통제 및 유도 작문은 교사가 학습 활동을 통제하는 조작적인 연습 단계로서, 주로 언어 자체에 대한 학습을 시키기 위한 것이다. 교사의 통제력의 정도에 따라 통제, 혹은 유도 활동이라고 지칭한다. 이 단계에서는 정확성에 초점을 두어 학생들이 알파벳, 단어, 문장, 구두점 등을 정확하게 쓸 수 있도록 내용을 구성한다.

자유작문은 언어 자체보다는 의미와 내용 위주의 쓰기 활동을 지칭한다. 그러나 쓰기를 지도할 때 초기 단계에서는 상당히 엄격하게 통제된 활동을 마련하는 것이 필수적이다. 왜냐하면 학생들은 표현하고자 하는 내용에 비해서 알고 있는 영어 지식이 형편없이 부족하기 때문에 곧 쓰기에 싫증을 낼 가능성이 많고, 또 교사 입장에서도 학생들이 쓴 영어에서 너무 많은 오류가 발생하면 학습 효과에 대해 회의를 느낄 수가 있기 때문이다.

다) 쓰기를 의사소통의 한 체계로 익힐 수 있다.

쓰기 교육을 할 때에는 여러 단계의 학습 활동을 통해서, 궁극적으로는 글을 이용하여 어떻게 의사소통을 하는지, 또 말하기와 쓰기가 어떻게 다른지 학생

들이 인식할 수 있도록 해야 한다. 사실, 모든 글은 독자나 글의 길이에 관계 없이 어떤 의사소통 목적을 갖는 경우가 대부분이고, 학생들은 이러한 의사소통 목적을 어떻게 표현하는가를 익힐 필요가 있다. 이를 위해서는 앞에서 소개한 유형별(또는 양식별)로 쓰기 활동을 구성하여 처음부터 학생들이 글을 쓰는 목적을 염두에 두고 쓰기 활동을 하도록 해야 한다.

6) 쓰기 지도의 방법

가) 통제 작문

(1) 알파벳 쓰기

영어 알파벳은 학생들이 영어의 음을 많이 듣고 읽어서 소리에 대한 식별 능력이 생긴 후에 쓰도록 지도한다. 이렇게 하면 알파벳 쓰기를 알파벳 듣기, 읽기와 결합시켜 보다 다양하고 재미있게 지도할 수 있다. 알파벳 쓰기 지도 요령은 다음과 같다. 첫째, 반드시 알파벳 순서대로 알파벳 쓰기를 지도해야 할 필요는 없다. 오히려 알파벳 모양을 고려해서 쓰는 데 혼동을 일으킬 수 있는 알파벳을 서로 비교하거나 대조시켜서 지도하는 것이 효과적일 수가 있다. 예를 들면 a 와 c는 쓰는 방법이 비슷하고, a 와 o는 모양이 비슷해서 이들을 함께 묶어서 지도할 수 있다. 둘째, 영어 알파벳은 수평선을 중심으로 상하로 배열된다. 학생들이 각 글자가 선의 어디에 배치되는지 정확히 알 수 있도록 사선지를 이용해서 충분히 쓰기 연습을 시킬 필요가 있다. 셋째, 영어 알파벳에는 대문자와 소문자가 있고, 필기체와 활자체가 있다. 교재가 대부분 활자체로 되어 있기 때문에 활자체를 먼저 지도한다. 대문자와 소문자를 어떤 순서로 지도할 것인가에 대해서도 미리 결정해서 체계적으로 지도하는 것이 필요하다. 소문자에서 대문자로, 대문자에서 소문자로, 혹은 대문자와 소문자를 동시에 지도하는 방법이 있다. 마지막으로 처음 알파벳 쓰기를 지도할 때 교사가 판서를 하고 학생들은 교사를 따라서 손으로 허공에 여러 차례 써 보게 한다. 처음에는 허공에 크게 쓰게 하고 점점 작게 쓰게 해서 학생들이 알파벳에 익숙하게 되면 종이 위에 직접 쓰게 한다. 그리고 알파벳 쓰기 지도는 수업 시간 중에 듣기나 말하기 학습이 너무 지루하거나 끝났을 때, 10분 이내에서 하도록 한다.

(2) 베껴 쓰기(copying)

베껴 쓰기는 알파벳 쓰기가 끝난 후 쓰기의 초기 활동으로 도입해서 말하기와 읽기를 통해 학습한 내용을 강화시키는 것이 보통이다. 특히, 아직 영어 글자에 익숙해져 있지 않은 학습자에게 필요한 활동이다. 이 외에도 베껴 쓰기는 철자나 문장 구조, 단어나 구, 문장의 의미, 구두점 등을 집중적으로 학습시킬 수 있는 장점이 있다. 베껴 쓰기를 지도할 때 학생들이 베껴 쓸 단어나 문장을

소리내어 읽으면서 쓰게 하면 소리와 글자의 연관성을 이해시키는 데 도움이 된다. 영어의 경우 소리와 글자의 연관이 복잡하고, 익히는 데에 많은 어려움이 따른다는 것을 고려하면, 이와 같이 소리내어 읽기와 베껴 쓰기를 결합할 필요가 있다.

지도할 때는 교과서의 새 단어나 문장을 학생들에게 베껴 쓰게 하거나, 중점적으로 가르치고자 하는 표현을 칠판에 써 넣고 학생들에게 베껴 쓰게 한다. 듣기와 말하기, 읽기만 하다가 쓰기를 처음 도입하면 학생들은 한동안은 관심을 갖고 적극적으로 쓰기 학습 활동에 참여한다. 그러나 다양한 학습 형태를 취하지 않으면 학생들은 곧 베껴 쓰기에 싫증을 내고, 수업 시간 중의 일부를 채우는 식의 무미건조한 활동이 될 위험이 있다. 따라서 베껴 쓰기를 유의적 활동으로 제시하는 것이 중요하다.

그리고 베껴 쓰기를 위해서는 별도의 공책을 준비하게 하는 것이 좋다. 그래서 학생들이 수업 시간 중에 교사가 말하는 새로운 단어나 문장, 대화를 베껴 쓰거나, 혹은 자유롭게 집에서 베껴 쓰게 한다. 교사는 베껴 쓰기 공책을 정기적으로 검사해서 학생들을 격려해 주고, 오류에 대해서는 적절히 수정해 줄 필요가 있다.

(3) 받아쓰기(Dictation)

받아쓰기를 시킬 때는 학생들이 이미 강세, 억양, 휴지 등의 영어 소리에 어느 정도 익숙해져 있어야 한다. 불러 주는 내용은 짧고 단순해야 하며, 여러 문장을 불러 주는 경우에는 각 문장이 서로 연결되어 어떤 내용을 구성해야 한다. 그리고 정상 속도로 불러 주어야 한다. 받아쓰기에는 단어 받아쓰기, 문장의 일부분 받아쓰기, 문장 받아쓰기 등이 있다. 받아쓰기를 할 때에는 교사가 읽어 주는 경우가 많은데, 약하게 발음해야 할 기능어를 강하게 발음하거나 강세와 억양 등을 부자연스럽게 발음하지 않도록 조심해야 한다. 그리고 학생들이 이미 알고 있는 내용을 받아쓰게 하면 제대로 듣지 않고 암기하고 있다가 쓰는 수가 있다. 이것을 방지하기 위해서는 교과서의 내용을 그대로 불러 주지 말고 새로운 내용을 섞어서 불러 주는 것이 필요하다.

나) 유도 작문

(1) 받아쓰기(Dictation)

유도 연습 단계에서의 받아쓰기는 통제 연습 단계와는 달리 학습자에게 쓰기의 자유 선택권이 어느 정도 주어진다. 교사는 학생들에게 문장의 일부만 불러 주고 나머지는 각자에게 알맞게 완성하도록 한다.

I like _____ .

I don't like _____ .

I hate _____ .

이 쓰기 활동은 한 문장씩 불러 준 다음에 그 문장을 완성하게 한 후 다음 문장을 불러 주거나, 전체 문장을 모두 불러 준 후에 별도로 시간을 주어서 완성하게 할 수 있다. 이러한 유형의 받아쓰기는 나중에 소개할 자유 작문을 도입하는 데 도움이 된다.

(2) 대화 쓰기(Writing a Dialogue)

학생들에게 대화의 보기와 중심 단어를 준 후에 보기와 비슷한 대화를 써 보게 한다. 예를 들면 다음과 같이 대화를 주고 아래에 주어진 단어를 사용해서 비슷한 대화를 써 볼 수 있다. 이 활동은 짝, 조별 활동으로 하게 한다.

A : Can you give me the pen?

B : Which one?

A : The red one in the pencil case.

B : Here you are.

A : Thank you.

B : You're welcome.

(a) book/ blue/ under/ chair

(b) cap/ yellow/ on/ table

(3) 완성하기(Sentence or Paragraph Completion)

일부 표현을 주고 문장을 완성한 후에 말하게 한다. 이 때, 그리기를 첨가할 수 있다.

Hello.

My name is _____ .

My birthday is _____ .

I'm in the _____ grade.

I go to _____ school.

My phone number is _____ .

(4) 편지 쓰기(Writing a letter)

편지 쓰기는 교실에서 가장 보편적으로 활용하는 쓰기 활동이며, 도입하는 방법에 따라서 교실 수업을 매우 활기 있게 할 수 있는 활동이기도 하다. 교실에서 도입할 때는 다음과 같이 일정한 편지 형식과 표현을 미리 준 후에 각자 자신의 경우에 맞게 일부분을 쓰게 해서 보내고 싶은 친구에게 보내게 한다.

이 편지를 받은 학생이 답장을 쓸 수 있도록, 승낙하거나 거절할 때의 편지 양식과 표현을 소개한다.

Dear _____ .
Are you free on _____ ?
I'm going to _____ .

Love,

Dear _____ .
I'm free on _____ .
Let's _____ together.
Thanks.
Love,

Dear _____ .
I'm sorry I can't _____
on _____ .
Thanks anyway.
Love,

다) 자유 작문

쓰기에서의 최종 단계는 자유 작문이라고 할 수 있는데, 학생들이 처음부터 자유 작문을 할 수 없기 때문에 통제 및 유도 작문 활동을 마련해서 주어진 테두리 안에서 필요한 표현이 주어진 상태로 쓰기 활동을 하게 되는 것이다. 따라서 통제 및 유도 작문 활동을 통해서 나온 글은 학생 자신의 생각이 반영된 진정한 글이라고 보기 어렵다.

자유 작문은 이름 그대로 무엇을 써도 좋다는 의미는 아니다. 사실 주제나 소재를 주지 않은 상태에서 무턱대고 작문을 하라고 하면 학생들은 당황하게 되고 또 잘 할 수도 없을 것이다. 그러므로 자유 작문에서도 교사가 학생들이 자신의 생각을 표현할 수 있도록 적절히 도와 주고 안내하는 역할을 해 주는 것이 중요하다. 예를 들면 다음처럼 지난 주말에 자신이 한 일을 그림으로 그리고, 이것을 영어로 간단히 묘사하게 하거나, 가족 중의 한 사람을 영어로 묘사하게 하는 것도 자유 작문의 소재로 좋을 것이다.

Dear Mi-ra,
I like apples.
What about you?
Love,
In-ho.

Dear In-ho,
I like pears.
Can you buy me one?
Love,
Mi-ra.

나. 듣기 학습

1) 교실에서의 듣기 유형

교실에서 흔히 활용되는 듣기의 주요 기법들은 다음과 같다.

가) 반사적 듣기(Reactive listening)

단순히 따라 말하기 위해 학습자가 발화의 표층 구조를 들을 때가 있다. 이런 반사적인 듣기는 청자가 의미를 이해할 필요가 거의 없지만, 교실의 상호작용적인 의사소통 활동에서는 부수적인 역할을 한다. 의미의 생성자로서 기능을 다하지 못하는 단순한 녹음기로서의 청자의 역할은 최대한 한정되어야 한다. 반사적인 듣기는 발음 연습에 많이 이용된다.

나) 집중적 듣기(Intensive listening)

학습자에게 음소, 단어, 억양, 담화 표지 등과 같은 요소에 집중하게 하여 그것을 선별해 내도록 하는 기법이다. 집중적인 듣기 수행의 예는 다음과 같다.

- * 학생들이 전체나 개인 연습에서 특정한 단서를 듣기
- * 학생들의 마음 속에 단어나 문장을 새겨 넣기 위해 교사가 여러 번 반복하기

- * 문장이나 긴 발화를 듣고 억양, 강세, 축약, 문법 구조 등의 특정 요소에 주목하기

다) 반응적 듣기(Responsive listening)

교실에서 듣기 활동의 중요한 부분은 즉각적인 반응을 끌어 내기 위해 교사가 질문을 하는 것이다. 이러한 듣기에서 학생은 교사의 질문을 즉시 이해하여 적절히 반응하게 된다. 예를 들면 다음과 같다.

- * 질문하기 : How are you today? What did you do last night?
- * 명령하기 : Take out a sheet of paper and a pencil.
- * 명확히 하기 : What was that word you said?
- * 이해의 점검 : So, how many people were in the elevator when the power went out?

라) 선택적 듣기(Selective listening)

일정한 시간 동안 일방향적인 듣기를 할 때, 학생들은 들려 오는 모든 것을 처리하는 것이 아니라 어떤 정보를 얻기 위해 선택적으로 듣게 된다. 이러한 행위의 목적은 일반적인 의미가 아니라, 여러 가지의 정보 중에서 필요한 정보를 찾아 내는 것이다. 선택적인 듣기는 듣는 내용이 상대적으로 길다는 점에서 집중적인 듣기와 다르다. 선택적인 듣기 기능을 촉진시키는 기법으로서 학습자에게 사람의 이름, 날짜, 사건, 위치, 상황, 문맥, 주제, 결론 등을 청취하게 하는 것이 좋다.

마) 확장적 듣기(Extensive listening)

집중적인 듣기와는 달리 확장적 듣기는 구어의 하향식 처리 기능을 개발하는데 목적을 둔다. 확장적인 듣기 수행은 긴 강의와 대화의 청취에서부터 포괄적인 메시지나 목적등을 유도해 내는 것까지를 포함한다. 확장적 듣기에서는 학습자들의 이해를 돕기 위해 메모나 토론과 같은 상호작용적인 활동을 하도록 할 수 있다.

바) 상호작용적 듣기(Interactive listening)

학습자가 토론, 토의, 대화, 역할 분담, 집단 활동 등에 능동적으로 참여할 때 앞에서 언급한 다섯 가지의 듣기 유형이 전부 포함되는 상호작용적인 듣기

활동이 이루어질 수 있다. 이런 듣기는 보다 효과적인 의사소통 능력의 개발을 위해서 말하기의 기능과도 밀접하게 통합되어야 한다.

2) 듣기 지도의 원칙

듣기 지도 기법은 학습자의 개인적인 흥미와 목적에 맞아야 하는데 원어민의 실제 사용 언어(authentic language)와 실제 세계의 과업들을 수업에 이용하면, 학습자들에게 교실에서의 활동이 의사소통 목표에 부합된다는 인식을 심어 줄 수 있다. 또한 학습자(청자)들의 이해를 점검하는 것이 중요한데 그 방안은 다음과 같다.

- * doing : 청자가 명령에 행동으로 반응하기
- * choosing : 청자가 그림, 물건, 교재 등과 같은 대용물 중에서 선택하기
- * transferring : 청자가 들은 것을 그림으로 표현하기
- * answering : 청자가 메시지에 관한 질문에 답하기
- * extending : 청자가 들은 이야기에 결말을 내기
- * duplicating : 청자가 메시지를 모국어로 번역하거나 들은 대로 되풀이하기
- * modeling : 시범적 예를 들은 후에 청자가 그대로 해 보기
(예 : 식사 주문하기)
- * conversing : 청자가 정보의 적절한 처리를 나타내는 대화에 참여하기

3) 초보 학습자를 위한 듣기 지도의 내용

듣기 지도 기법은 학습자의 숙달 정도에 따라 다양하다. 여기서는 초보 학습자를 위한 연습 활동 항목 중 상향식 연습, 하향식 연습, 상호작용적 연습으로 구분하였다.

가) 상향식 연습

- * 문장의 억양 구별하기

- * 음소 구별하기
- * 어미의 선택적 듣기
- * 단어 선택하기
- * 정상적인 어순의 문장 듣기

나) 하향식 연습

- * 정서적 반응 구별하기
- * 한 문장의 요점 파악하기
- * 주제 파악하기

다) 상호작용적 연습

- * 관련된 단어 연상하기
- * 친숙한 단어를 인식하고 한 범주에 관련 짓기
- * 지시에 따르기

다. 노래와 놀이를 통한 학습

노래와 놀이 활동은 아동들이 매우 좋아하는 활동으로 영어를 학습한다는 심리적인 부담감을 줄여주고 영어에 대한 흥미와 관심을 높여주는 아주 좋은 학습 방법이다. 그러나 게임을 활용한 학습은 방법 설명이나 자료 준비에 많은 시간이 소요되므로 소요 시간에 비해 학습 효과는 오히려 적을 수도 있다. 따라서 의도하는 학습 효과를 얻기 위하여 목표어의 학습에 가장 알맞은 게임이나 놀이 활동을 선택하고 적용하는 지혜가 필요하다. 다음은 간단한 학습자료를 이용한 게임의 분류와 게임방법이다.

1) 학습자료에 따른 게임

학습 자료	게임 주제	게임방법
카드 (Flash card)	Bingo	듣고 해당되는 카드 뒤집어 맞추기
	Card Slam	듣고 맞는 카드 빨리 찾아 치기
	Snowball	앞사람의 말에 더해 나가기
	4박자 놀이	카드를 이름표에 넣어 달고 4박자 놀이
	Mime	동작으로 나타내는 어휘 맞추기
	Chinese Whisper	앞사람의 말을 전달받고 카드 찾기
	Warmer & Colder	숨긴 카드를 노랫소리를 듣고 찾기
	What's missing?	기억해서 없어진 단어 찾아내기
	16 cards	설명 듣고 맞는 카드 찾기
	Matching Game	짝 맞추기 게임
주사위(Dice)	Pocket Dice Game	주사위에 지도할 내용의 카드를 끼워 놓고 던져서 묻고 답하기
조사활동표	Survey	각종 조사 활동표를 이용하여 묻고 답하여 조사하는 활동
구체물과 분필	Racing Car	원으로 된 끈을 돌리며 인사 나누기
	Bean Bag Circle	콩 주머니(탱탱볼)던지며 말 주고 받기
	Secret Number	비밀 숫자 알아맞추기
	True or False	듣고 O, X를 맞춰서 최종 승리자 뽑기
	Buzz	3,6,9 게임과 동일하며 3,6,9에 Buzz 말함
	자리 바꾸기	1개 부족한 의자에 빨리 앉기
	Go and Get it	지시문을 보거나 듣고 물건 구해오기
말판	Board Game	말판과 카드, 주사위 이용하는 말판놀이
회전판 (Spin board)	Spin Board Game	포켓 회전판, 접치기 식 회전판, 등에 지도 한 내용의 카드를 끼워 놓고 돌려서 묻고 답하기

2) 노래를 통한 학습

노래는 흥겨운 멜로디를 통해 학습에 대한 학생들의 흥미와 관심을 유도하는 심리적 효과가 있을 뿐만 아니라 언어 내용의 유의적 반복 활동을 통해 다양한 언어 요소(어휘, 구문, 발음, 강세, 리듬, 억양 등)를 연습하고 교정하는 데에도 유용하다. 이처럼 노래는 그 교육적 효과가 인정됨에 따라 제반 언어 지도의 훌륭한 보조 수단이 되고 있다.

가) 노래의 교육적 가치와 효과

- 노래는 음성적 구조면(소리의 연속체, 운율 등)이나 지각적 요소면(리듬, 고저 등)에서 언어가 지니고 있는 것과 공통된 특징을 지니고 있다.
- 노래는 음악적 요소(멜로디)와 의사소통적 요소(가사)를 모두 공유하고 있기 때문에 즐겁게 언어 학습을 시킬 수 있다.
- 노래를 통한 음악 능력의 발달은 학습 성취도의 향상에 도움을 준다.

나) 노래의 특징

- 반복적 노래 부르기와 듣기를 통하여 학생들은 자신이 듣고 말하는 음성, 께도나 노래책에 쓰여진 문자 사이에 존재하는 문자 음성 관계를 마음 속에 내재화시킬 수 있다.
- 학생들이 노랫말을 새로운 것으로 대체해 봄으로써, 말하고 글쓰는 데 이용할 수 있는 영어 구문 생성 능력을 자연스럽게 발전시킬 수 있다.
- 고도로 자연스러운 문맥으로 된 노래를 반복함으로써 어휘의 의미 파악 능력을 발전시킬 수 있다.
- 노래는 화용론적 요소를 제공해주는 문화적 가치, 태도 등도 제공해 준다.

다) 내용에 따른 노래의 분류

- 인사를 가르치기 위한 것 - Hello, How are you?, Good-bye 등
- 신체 부위를 가르치기 위한 것 - Head and shoulders, Finger Family 등
- 숫자를 가르치기 위한 것 - Ten little indians, Seven steps 등
- 알파벳을 가르치기 위한 것 - ABC Song
- 생일 등에 부르는 것 - Happy birthday, We wish you a Merry Christmas 등

라) 진행 방법

- 교사는 노래가 적힌 께도나 OHP를 칠판에 설치하고, 학생들로 하여금 노래의 주제에 대하여 논의하게 하거나, 교사도 함께 논의에 참여한다.
- 교사가 직접 노래를 부르거나 녹음기 등을 틀어서 노래를 소개한다.
- 교사는 께도상의 노랫말 중에서 그 날 배울 새 어휘를 단어카드로 대체

하여 붙이면서 그 단어를 발음하여 들려 준 후, 학생들로 하여금 따라하게 한다.

- 학생들은 궤도를 보고 노래를 여러 차례 반복함으로써 그 노래를 마음 속에 내재화시킨다.
- 다음에는 노랫말 중 대체 가능한 말을 학생들에게 나눠 준 단어카드 위에 적도록 한다.
- 그 다음, 교사는 학생들을 차례로 지명하여 그들이 적은 단어카드를 궤도상의 대체될 노랫말 위에 붙이도록 한다.
- 교사는 학생들이 만든 새로운 노랫말을 학생들과 함께 큰 소리로 읽고, 다음에는 리듬과 울동에 맞춰 노래를 부른다.
- 학생들 전체가 합창한 것과 개개의 학생이 해당된 소절을 부른 노래를 테이프에 녹음한다. 학생들이 녹음된 자기들의 노래를 듣게 되면, 다시 노랫말을 만들어 부르고 싶은 욕구가 생길 수 있다.

3. 초등 학교 영어 지도 방법

초등 학교 영어 지도의 궁극적인 목적은 영어로 의사 소통할 수 있는 능력을 길러 주는 것이다. 학생들의 신체적, 인지적, 정의적 발달 특성에 맞게 가르쳐야 영어 의사 소통 능력을 올바르게 기를 수 있을 것이다. 여기서는 일반적으로 알려져 있는 언어 교수법 가운데에서 초등 학교 영어 교육에 적합하다고 판단되는 몇 가지를 제시하고자 한다.

가. 자연적 교수법(Natural Approach)

이 교수법은 목표 언어에 관한 연습보다는 목표 언어 자체를 가능한 한 많이 접촉하도록 하고, 언어를 배우려고 하는 심리적 태도를 극대화하며, 발화보다는 듣기에 더 큰 비중을 둔다. 또 이해 가능한 투입의 자료로서 글이나 그림 등의 여러 가지 자료를 적극적으로 이용한다.

Krashen과 Terrall은 언어의 성질에서 의미의 중요성을 특히 강조하였는데, 그것은 언어 교육에서 어휘의 역할을 강조한 것이다. 언어란 본질적으로 어휘이며, 문법은 의미를 어떻게 생성하고 전달하는지를 부수적으로 결정할 뿐이라는 것이 이들 견해의 근저를 이루고 있다.

언어란 의미와 메시지의 상호 전달 수단이며, 언어의 습득은 목표 언어의 의미를 이해하여야만 가능하다는 견해를 가졌으나, 결과적으로 나타난 그들의 교수 방법의 기본 원리는 청각 구두 교수법의 원리와 비슷한 '언어 구조의 단계적 숙달'이라는 것으로 요약된다. 즉, 학생이 충분히 이해할 수 있는 언어 자료

(comprehensible input)보다 언어 구조면에서 바로 한 단계 높은 수준의 자료 ($i+1$)를 단계적으로, 그리고 지속적으로 접하게 함으로써 목표언어를 습득하게 할 수 있다는 것이 이 교수법 원리의 근간이라고 할 수 있다.

의미의 생성과 이해를 위해서는 어휘의 인식과 발화가 매우 중요한데, 의미를 생성, 전달할 때의 어휘는 항상 문법적인 구성을 가져야 하고, 복잡한 의미의 생성을 위해서는 복잡한 문법구조가 필요하게 된다. 그럼에도 불구하고, 그들은 언어 교육에 있어서 문법적 분석을 명시적으로 하는 것은 필요하지 않다고 보았다.

나. 전신 반응 교수법(Total Physical Response)

James Asher가 창안한 방법으로, 교사는 학생이 알아들을 수 있는 정도의 목표 언어를 사용하여 지시나 명령을 하고, 이 지시나 명령을 받은 학생은 말로 반응을 할 필요 없이 행동으로 보이게 함으로써 목표 언어를 이해하도록 하는 방법이다.

이 방법은 학생들에게 말하기를 하도록 요구하지 않고, 먼저 듣기를 훈련시켜서 청취 이해 능력이 어느 정도 길러졌다고 판단되었을 때 말하기 훈련을 시키는 것이 보다 자연스러운 언어 습득 방법이라는 전제에서 출발한다. 따라서 전신 반응 교수법은 명령이나 지시를 영어로 하고, 그것을 '이해하였으면 해 보라'는 방법을 취한다. 간단한 명령을 영어로 하여 명령대로 하는지를 보면, 그 학생이 영어 명령어를 이해했는지 못 했는지를 바로 점검할 수 있을 것이다. 매우 기본적인 동작시키기에서부터 점점 수준을 높여 나가면, 학생들은 그런 영어 표현들을 듣고 이해하여 내재화할 수 있고, 나중에 실제로 표현할 수 있는 능력을 기를 수가 있는 것이다.

교사의 명령에 의해 충분히 연습을 하고 난 다음, 학생 상호간에 이 방법을 적용시키면 학생의 표현 또는 듣기 연습과 이해 연습이 동시에 이루어지는 효과를 가져올 수 있다.

이 방법은 듣기 연습만 시키면 학생들이 금방 지루함을 느껴 학습 흥미를 잃게 될 가능성이 있지만, 교사의 명령에 학생들이 실제로 움직여 행동으로 반응을 나타내어야 하므로 듣기를 위한 집중력을 기를 수 있을 뿐만 아니라, 자기의 성취를 행동으로 확인할 수 있어 학습 강화의 효과가 크다. 또, 직접 행동하고 만져 보며 이루어진 학습이기 때문에 보다 오랫동안 기억 할 수 있는 효과적인 학습 방법이라 할 수 있다.

다. 과제 해결형 교수법(Task-based Approach)

과제 해결형 교수법은 학생들에게 문제를 주고 해결하도록 요구하면서 실제 의사 소통에 매우 근접하게 영어를 사용하게 할 수 있다. 이 문제 해결을 위한 활동에서 학생들은 어떤 문형 연습을 하고 있는 것이 아니고, 의미의 전달을 위해서 자신이 동원할 수 있는 여러 가지 표현을 적극 사용하지 않을 수 없게 된다. 이것은 보통의 의사 소통 모습을 충실하게 반영하는 것이고, 언어를 실제로 사용하게 하는 과정이다. 실생활 영어를 사용하게 한다는 것은 반드시 매우 복잡한 언어 구조나 어려운 낱말 등을 사용해야 한다는 것을 의미하지는 않는다. 간단한 활동을 고안해 낼 수도 있다.

이와 같은 언어의 실제 사용의 측면과 더불어 무엇보다 중요한 것은 학생들이 스스로 생각을 하면서 다른 학생과 영어로 상호 활동을 해 본다는 것이다. 다시 말해서, 학생들이 학습 과정에 직접 참여해 보는 경험을 축적해 나간다는 것이다.

이를 위해서는 한 학급의 전체 학생을 여러 개의 조나 소집단으로 나누어 팀별로 활동을 시켜야 할 필요가 있다. 사실, 매우 얌전한 학생도 한 시간 내 내 가만히 앉아서 교사의 지시나 설명을 듣고 수업받는 것을 좋아하지 않는다. 그러나 팀별로 활동을 하게 하면, 진정한 의미의 언어 사용을 할 수 있는 동기를 제공해 줄 수 있을 뿐만 아니라, 언어 연습의 경우에도 학생들이 같은 형태의 질문이나 대답을 반복하는 데 대한 이유를 제공해 줄 수 있다.

교사가 전체 학생을 대상으로 질문하고 대답하는 것보다 학생들이 팀별로 질문하고 대답하게 하면 학생들 개개인의 언어 연습의 기회가 훨씬 많아진다. 또, 학생들이 팀별 활동을 함으로써 학생들 개개인이 사용하는 영어의 전체 양이, 그렇지 않은 경우보다 훨씬 많아지게 된다. 이것은 언어 사용의 실제성을 보다 크게 반영하는 방식이기도 하며, 학생들의 학습 활동 참여 강도를 높여 언어 연습의 질을 높이는 방법이기도 하다.

팀별 활동을 하면, 학생들 자신이 학습 과정에 참여하게 되므로 그 학습에 대하여 자신이 책임을 지는 셈이 되고, 자신이 그 학습 과정에 책임감을 가지면 가질수록 학습한 내용은 그만큼 학생들 자신의 것이 된다.

처음에는 이러한 활동에 잘 적응하지 못하거나 실제로 잘 하지 못하는 학생들도 많이 있다. 그러나 이런 활동을 계속하다 보면 의사 소통 능력을 기르는 데 훨씬 효과적이라는 결론이다.

라. 역할놀이(Role-play)

Spolin(1963)에 의해 즉각적 반응성, 실제성, 자연스러움 등을 기르기 위하여

연기 훈련에 사용되었던 역할놀이는 Shaftel(1967)에 의해 언어를 가르치기 위한 목적으로 사용되기 시작하였다(Dubin & Olshtain, 1986:136). Paulston (1977:32)이 상정한 것처럼 역할놀이는 상황, 역할, 유용한 표현 등이 핵심적 구성 요소이다.

학습 내용이 언어 사용에 관한 것일 경우 언제나 상황을 포함한다. 그 상황은 매우 다양한 변수를 포함하고 있다. 역할놀이란 학생에게 언어 사용과 관련된 역할을 가상으로 부여하고, 주어진 상황에 맞도록 말하고 행동하도록 하는 수업 방식이라고 할 수 있다.

학생은 첫째, 상황에 대한 정확한 인식과 이해, 즉 참여자가 누구이며, 그들 간의 관계는 어떠한지, 어떤 조건하에서 어떤 일이 일어나고 있는가, 둘째, 자신의 역할에 대한 정확한 이해 및 인식, 셋째, 상대방의 역할에 대한 정확한 인식을 반드시 필요로 한다. 그러므로 교사는 역할놀이를 하는 학생들에게 위의 세 가지를 충분히 확실하게 이해시켜야 하고, 학생의 이해가 확실하다고 판단되었을 때 이 활동에 들어가야 한다.

역할놀이는 먼저 교사와 시범 모니터 학생이 시범을 보이고 난 다음, 전체 학생들 앞에 배역들이 차례로 나와 또다시 시범을 보이고, 그 시범에 대해 교사가 약간의 보충 설명을 하여 전체 학생들이 그 역할놀이의 내용과 활동 요령을 충분히 익히도록 하는 것이 좋다.

역할놀이를 통하여 학생들은 가상 인물의 역할에 대하여 매우 큰 흥미를 느끼는 경향이 있으므로 학생들을 수업 과정에 적극적으로 참여시킬 수 있다. 또, 그 가상적 역할의 수행을 통하여 언어의 기능에 대한 보다 명확한 이해와 실제 언어사용 상황에 매우 근접한 사회 언어학적 언어의 기능, 의미의 미묘한 차이, 어법 등을 익힐 수 있는 좋은 기회를 제공해 준다. 이 활동은 교사와 학생간에, 혹은 학생과 학생간에 실시할 수 있으나, 어느 경우에도 교사의 능숙한 상황 설정 및 역할 부여, 그리고 학생의 말, 행동, 표정 등에 대한 면밀한 관찰과 그 관찰의 결과를 학습 내용과 목표에 피드백시키는 준비와 노력이 필요하다.

교실에서 하는 역할놀이는 어디까지나 인위적인 것이 대부분이다. '실제인 것처럼 생각하고 하자'는 것이 전제가 된다. 이 경우, 학생들이 상대방의 역할이나 말에는 관심이 없고 자신의 역할만을 기계적으로 하려고 하는 경우가 종종 있다. 이렇게 되면 역할놀이는 실패다. 역할놀이에 참여하는 모든 학생과 그 밖의 학생들도 전체적인 맥락과 상황을 잘 알 수 있도록 하는 것이 무엇보다도 중요하다. 단순히 정해진 대화를 한 줄식 외워서 발화하게 한다면, 그것은 역할놀이가 아니고 단순한 언어 연습에 불과하며, 의사 소통 능력 개발에도

도움이 되지 못한다.

마. 놀이(Game)

놀이는 학습 과정에 흥미를 붙여넣어 학생들을 학습 과정 속으로 깊숙이 끌어들이 수 있는 방법으로 매우 중요한 것이다. 놀이에는 학습 내용에 따라서 매우 다양한 형태가 있다. 기본적으로는 소리나 그림, 행동 등으로 놀이의 소재를 제공하고, 정해진 규칙에 따라 학생들이 단계별로 행동하도록 되어 있다. 놀이는 항상 그 속에 '협동과 경쟁', '운과 기술', '불확실성' 등의 요소가 내포되어 있다. 이 요소들은 항상 학생이 주의를 집중시키며, 놀이 자체에 재미를 느끼게 해 준다. 놀이에서 승리하기 위해서는 동료 학생들과 협동을 잘 해야만 한다는 점을 학생들에게 항상 인식시켜 준다. 학생들은 언어 요소나 언어에 곤해서 설명을 듣거나 반복해서 연습하는 것을 싫어한다. 인지적으로 부담이 되고, 그 과정자체가 지루하기 때문이다. 따라서, 학생들을 놀이 안으로 유도하면 학생들은 재미를 느끼고 그 놀이에 빠져들지만, 놀이 밖으로 나가면 갑자기 재미와 관심을 잃는다.

학습에 놀이를 이용하는 것은 학생들에게 재미 그 자체를 제공하기 위한 것만은 아니다. 어떤 놀이를 재미있게 하고 나면, 그 결과로서 학습의 내용이 다루어져서 학습의 목표가 달성되도록 하기 위해서이다. 따라서, 놀이 속에는 항상 정해진 학습 내용과 목표가 포함되어 있어야 한다. 어떤 어휘, 문장 구조, 언어 기능을 연습시킬 것인지가 용의 주도하게 포함되어 있어야 한다. 따라서 놀이는 재미와 학습 목표, 경쟁과 협동의 요소가 조화를 잘 이루도록 고안해야 한다. 이것이 놀이를 통한 학습 지도의 성패를 결정하는 열쇠가 된다. 교사는 놀이의 이러한 특징과 요소를 잘 고려하여 학습 내용에 가장 적합한 놀이를 도입하여야 할 것이다.

놀이의 형태는 매우 다양하다. 학습의 목표와 내용에 따라 적절한 것을 골라 사용하고, 필요한 경우에는 언제든지 변형하여 사용할 수 있어야 한다. 즉, 너무 복잡하거나 너무 많은 준비가 필요한 것은 과감히 생략하거나 단순화시켜서, 현장의 필요나 여건에 맞게 잘 변형하여 사용하도록 한다. 또, 한 가지 학습 내용을 가르치는 데 여러 가지 다양한 놀이를 활용할 수 있으며, 한 가지 놀이를 사용하여 여러 가지 학습 내용(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등)을 다룰 수 있어야 한다. 이를 위해서는 놀이를 할 때마다 학습 내용과 연계하여 기록을 해 두는 것이 좋다.

놀이를 변형시킬 때에는 쉽게 또는 어렵게 할 수 있으며, 어렵게 변형된 놀이는 심화 학습용으로 사용하고, 쉽게 변형된 놀이를 보충 학습용으로 사용할

수 있을 것이다.

바. 활동 중심 지도법

1) 카드 놀이

수업 중에 사용한 낱말 카드를 책상 위에 늘어놓고, 여러 학생이 둘러서서 교사가 말하는 낱말 카드를 손으로 빨리 짚도록 하는 활동으로서 듣기, 읽기 활동의 복합 활동이다. 또는 낱말 카드와 각 낱말 카드에 대응하는 그림 카드를 만들어서(두 종류의 카드를 색깔을 다르게 하는 것이 효과적이다.), 한 종류의 카드는 바로 놓고 다른 종류의 카드는 뒤집어 놓은 다음, 각각의 짝을 찾게 하는 활동으로 발전시켜 나가도 좋다.

2) 다트 놀이

다트놀이는 침이 작은 화살 모양의 물건을 과녁판에 던져서 맞힌 숫자만큼 득점하는 형태의 놀이로서, 초등 학교 영어에서는 여러 가지 언어 요소를 과녁판에 쓰거나 그려 놓고, 다트를 던져서 맞힌 부분의 내용을 발화하게 하는 놀이 학습이다.

다트를 던지는 것이 어린 학생들에게 위험할 수도 있으므로, 둥근 원형의 판을 구분하여 각 부분에 학습 내용에 해당하는 것을 그리고, 가운데에 클립이나 시계 바늘처럼 생긴 물건을 놓고 그 끝을 한 손으로 통겨서 클립이 멈추는 곳에 있는 낱말이나 그림을 발화하게 하는 방식으로 변형하여 사용할 수도 있다.

3) 공 던지며 말하기

요일, 달 숫자 등 일정한 순서가 정해져 있는 낱말을 하나씩 익힌 다음, 전체를 한꺼번에 복습하면서 익히도록 할 때에 유용한 활동이다. 즉, 교사가 잘 튀지 않는 공이나 부드러운 봉제 인형 등을 먼저 한 학생에게 던지면서 "Monday" 라고 소리내어 말한다. 그것을 받은 학생이 다시 다른 학생에게 던지면서 "Tuesday"라고 말한다. 같은 방법으로 셋째 번 학생은 "Wednesday", 넷째 번 학생은 "Thursday"라고 말하면서 놀이를 진행한다.

간단하게 묻고 대답하는 표현도 이 방법을 이용하여 익힐 수 있다. 교사가 학생에게 공을 던지며, "What's your name?"이라고 물으면, 그 공을 받은 학생은 "My name is _____."라고 대답하고, 또 다른 학생에게 던지면서 "What's your name?"이라고 묻는 방식으로 진행할 수 있다. 여기서는 daily routines 와 check-up 단계에서 주로 이 방법을 이용하였다.

4) 조사하기

수업의 목표에 해당하는 표현을 학생들이 자기 반의 여러 학생들을 대상으로 직접 조사하여 그 결과를 표에 제시하는 활동 방식으로, 목표 구문이나 의사소통 표현을 면담 조사할 때 반복 사용하게 함으로써 자연스럽게 익히도록 하는 활동이다.

“Do you like _____?”, “Do you have _____?”, “Do you want to _____?”, “Can you swim/sing/ _____?” 등의 표현을 사용하여 여러 학생들에게 다음과 같은 조사표를 나누어 주고 조사하게 하면 같은 표현을 여러 사람에게 사용하기 때문에 싫증을 느끼지 않고 재미있게 반복하여 사용할 수 있다.

<예> 조사 학생 : Do you like baseball/ basketball/ soccer/ badminton?
 민수 : Yes, I do.
 창호 : No, I don't.
 진숙 : Yes, I do.

	baseball(그림)	basketball(그림)	soccer(그림)	badminton(그림)
민수				
창호				
진숙				

사. 노래/ 챗트

학생들은 함께 노래부르기를 좋아하며, 노래를 스스로 만들어 부르기도 한다. 학생들은 노래나 챗트 들의 소리나 리듬 자체를 좋아한다. 또, 스스로 노래나 챗트의 형태를 변형하거나 속도를 조절하기도 한다.

노래와 챗트는 학생 개개인이 전체 학생 중의 한 사람으로 참여하기 때문에 학생의 개인적 반응을 요구하지 않는다. 따라서 별로 자신감이 없는 학생들에게도 자신감을 심어 주고, 학습의 초기에 성취감을 줄 수 있다. 특히 노래는 실제로 사용되는 언어(real life English)를 포함하고 있으므로 영어의 억양, 리듬, 발음 등을 자연스럽게 연습할 수 있게 해 준다.

노래나 챗트는 수업 중 적절한 때에 도입해서, 수업의 흐름이나 초점을 교사가 원하는 방향으로 바꿀 수 있고, 학생들에게는 짧은 휴식과 재미를 제공하여

학습의 지루함이나 부담감을 덜어 줄 수 있다.

대부분의 노래나 챗트는 동작을 함께 할 수 있도록 되어 있어서 의미를 이해시키는 데 도움이 되고, 지루하지 않은 반복으로 기억력과 집중력을 향상시킬 수 있다. 또 노래나 챗트를 통해 언어의 4기능 모두를 연습시킬 수 있다. 문장 구조 연습을 재미있게 할 수 있으며, 문법 내용을 도입하거나 정리할 수 있고 어휘도 가르칠 수 있다.

이러한 이유로 노래나 챗트를 영어 교육에 이용하려는 시도가 많다. 그러나 노래와 챗트는 전체 영어 교육의 일부로서 제한적으로 사용하는 것이 좋다. 전적으로 노래나 챗트에 의존한 영어 교육은 그 자체로서 한계를 가지게 된다. 수업의 어느 시점에 어떤 것을 어떻게 사용할 것인지에 관한 것은 역시 교사의 전문적 판단에 맡겨야 할 것이다.

노래나 챗트를 수업에 이용하기 위해서는 수업의 목표에 맞는 노래나 챗트의 선정, 녹음(비디오) 기기의 준비, 필요한 동작과 울동의 도입 여부 등 사전에 많은 준비가 필요하다.

제 2절. 활동 지도시의 유의점 및 환경구성

1. 활동 지도시의 유의점

가. 노래와 챗트 지도시

1) 노래와 챗트는 그 성질상 멜로디와 리듬, 박자등에 있어서 다른 점이 있지만 학생들을 대상으로 하는 수업에서는 그 지도 단계가 유사한데, 먼저 노래나 챗트의 전체적인 내용을 흥미있게 설명해 주어 학생들이 충분히 그 내용의 의미를 인지하게 한다. 지도 방법으로는 다음과 같은 것이 있는데 교사는 자신이 가르치는 교재 요인, 학생 요인 등을 고려하여 알맞은 단계로 재구성하여야 한다.

가) CD-ROM 타이틀을 주의 깊게 듣기

나) 한 소절씩 따라 부르기

다) 다 함께 부르기

라) 짝끼리 손뼉치며 부르기

마) 노래와 챗트에 나오는 등장 인물이 되어 등장 인물의 흉내를 내며 부르기

바) 분단이나 남녀별로 역할을 나누어 문답하며 부르기

사) 자신과 짝의 이름을 넣어 부르기

아) 노래나 챗트 가사에 나오는 특정 범주의 낱말 바꿔 부르기

2) 노래, 챗트를 처음 들려 줄 때 내용에 대한 다음과 같은 질문을 미리 주고 답을 찾으며 듣게 하면, 학생의 듣기 집중력이 향상되어 쉽게 노래와 챗트를 익힐 수 있다. 챗트는 원어민의 실제 대화에서 쓰이는 언어를 그대로 살려 만들었으므로 언어를 직접 익힐 수 있는 방법인데 다음은 그 예이다.

가) 노래, 챗트를 들으며 어떤 음식의 종류가 나오는지 잘 들어 봅시다.

나) 좋아하는 음식은 무엇인가요?

언어를 챗트로 익힌 다음, 리듬을 빼고 언어만 발화하도록 한다. 리듬 없이 대화의 형태로 발화해 보면서 원어민과 같은 자연스럽게 실제적인 의사 소통 능력을 키우도록 한다.

3) 노래와 챗트는 모두 율동이나 손동작 등과 함께 지도하면 학생들의 흥미를 유발하여 더 효과적인데, 학생들이 쉽게 따라 할 수 있도록 간단하고 재미있는 것이 좋다. 이것으로 율동이나 손동작을 배우는 데 많은 시간을 소비하는 것을 피할 수 있으며, 교사는 항상 새로운 것을 시도하기 보다는 평소 학급에서 학생들과 함께 하여 이미 학생에게 익숙한 것이나 다른 과목에서 사용한 것을 다시 응용하여 사용할 수도 있다. 그리고 율동이나 손동작은 재미로만 할 것이 아니라, 강세가 들어가는 부분에서는 강하고 큰 동작을 넣어서 몸으로 느끼도록 지도한다. 언어의 강세를 구체적으로, 감각적으로 익히게 되므로 언어를 자연스럽게 발화하는 데 아주 유용하다.

나. 역할놀이 지도시

1) 일상적인 지도 단계는 다음과 같은데 교사는 반드시 모두 따라 할 필요는 없고 가르치는 상황에 맞게 재구성해야 한다.

가) 교과서 그림을 보고 내용 추측하기

나) 추측한 내용을 이야기로 꾸며 발표해 보기

다) CD-ROM 타이틀을 사용하여 전체적인 대화 내용 파악하기

라) 화면을 보면서 따라 말하기

마) 화면을 보며 대화의 부분마다 멈추고 한 장면씩 따라 말하기

바) 조별로 역할을 나누어 화면을 보며 따라 말하기

사) 조별로 소리 없이 화면만 보며 맡은 역할 말하기

아) 조별로 역할놀이 하기

2) 표정과 동작을 크게 연기하고, 목소리도 해당 인물의 나이와 성별에 알맞은 목소리로 하도록 하면 훨씬 효과적이다.

3) 교사가 학생들이 꾸민 다양한 이야기에 모두 긍정적으로 반응하고 격려해 주면, 학생들은 상상력과 창의력을 발휘하여 자유롭게 이야기를 꾸미고 발표할 수 있게 된다.

4) 조별로 해당 역할의 대사를 연습하여 말할 때 말은 부분이 나올 경우 일어서서 말하게 하면 학생들을 더욱 적극적으로 참여하게 할 수 있으며, 또 간단한 머리띠나 소품을 이용하면 좀더 실감나게 역할놀이를 할 수 있다.

5) 내성적인 학생은 탈을 씌우거나 분장을 하여 얼굴을 가려 주면 적극적으로 역할극에 참여한다. 이런 활동을 어느 기간 계속하다 보면, 탈을 씌우지 않아도 자기의 역할을 잘 할 수 있다.

6) 학생들이 역할놀이의 대사에만 국한되지 않고 대사를 덧붙일 수 있도록 허용하여 그 동안 배운 내용을 말해 볼 수 있도록 하고, 그 다음에는 다소 정확성이 결여되더라도 상황을 다르게 설정하여 대화를 꾸며 말해 보도록 하여, 창의적으로 언어를 사용해 볼 수 있는 기회로 발전시킨다.

다. 게임과 놀이 지도시

1) 게임이나 놀이의 지도단계는 다음과 같다.

가) 놀이의 목적과 규칙 설명하기

나) 교사의 시범 또는 교사와 학생이 함께 시범 보이기

다) 학생끼리 시범 보이기

라) 전체 또는 조별로 실시하기

2) 게임과 놀이의 목적은 자연스럽게 언어를 익히는 데 있으므로 되도록 영어 발화의 기회를 많이 제공할 수 있는 장치를 그 안에 마련해서, 학생들이 게임이나 놀이를 할 때 언어 학습이 활동의 재미에 선행해야 한다.

3) 활동을 구성할 때에는 학생들이 가능한 한 의미 있게 언어를 사용하는 상황이 되도록 구성할 필요가 있으며 시간이 부족할 경우에는 미리 시간을 정해 주고 활동을 하게 한다. 또 언어를 익히기 위한 놀이나 활동의 경우, 방법이 너무 복잡하여 학생들에게 인지적으로 부담을 주는 것은 피한다.

4) 활동을 시킬 때 학생은 개인차가 있으므로 속도의 차가 나게 마련이다. 그러므로 다른 조에 비해 활동이 일찍 끝난 경우에는 한 번 더 그 놀이를 해 보게 하고, 정해진 시간안에 완수할 수 없는 경우에도 다음 학습을 위해서는 그만 멈추어야함을 평소에 학생들에게 인식시켜 주는 것이 좋다. 또 놀이나 활

동을 할 때에는 가능한 한 학생들이 모두 참여하도록 유도해야 하며, 몇몇 영어 기능이 우수한 소수의 학생들 위주의 수업이 되지 않도록 배려한다. 놀이의 경우에는 경쟁의 요소가 있으므로 교사는 학생들이 경쟁하면서도 협동할 수 있는 분위기를 만들어 주어야 한다. 특히, 조별 놀이의 경우 같은 조 안에서는 협동이, 조 사이에는 경쟁이 이루어지는데 이 때 경쟁이 지나쳐 감정이 우선해서는 안 되며, 같은 조 안의 특정한 학생이 실수로 인하여 다른 학생들에게 놀림이나 창피를 당하는 일이 없도록 평소에 충분히 지도해야 한다.

5) 조사 활동은 학생들이 서로 묻고 답하는 활동을 하지 않고 친구의 조사표를 직접 보며 활동하지 않도록 미리 주지시킨다. 교사도 같이 참여하여 학생과 함께 묻고 답하는 것이 좋다. 학생들은 이 때 교사에게 더욱 친근감을 가지게 되고, 교사는 학생의 개인 발화 성취도를 파악하는 기회를 가질 수 있다.

라. 기타

1) 문화 지도

처음 외국어를 접하는 학생들이므로 지구상에는 다양한 언어와 더불어 다양한 문화가 있고, 각 문화간에는 차이가 있음을 설명해 준다. 우리의 문화가 외국 것보다 더 낫다거나 못하다는 등의 문화적 편견을 가지지 않도록 하고, 서로 다른 문화에 대해 존중하는 태도를 가져야 함을 지도한다. 또, 가능하면 외국 문화에 대한 이해를 넓힐 수 있는 자료도 수집하여 소개해 주는 것이 필요하다.

2) 학생의 오류 수정

연습 단계에서는 적절히 교정해 줄 수가 있으나, 의사 소통이 활발히 일어나는 놀이나 놀이 중에는 즉각적으로 수정하지 않는다. 오류의 수정은 학생이 무안해하거나 그 이후에 학생들의 발화 의욕을 저하시키므로 특정 학생을 대상으로 실시하지 않고, 학급 전체의 공통적인 내용을 기록해 두었다가 일정한 시간을 마련하여 -대개 수업의 마무리 단계에서- 다루어 준다.

의사 소통 중심의 교수법에서는 정확성보다 유창성을 더 강조하기 때문에 초기에는 원어민과 의사 소통이 될 정도의 발음이나 어법을 사용하면 만족하고, 차차 정확한 영어를 구사할 수 있도록 지도한다.

2. 환경 구성과 인사

영어 학습을 위한 바람직한 교실 환경은 다양한 게임 활동을 위하여 원형

테이블 및 충분한 놀이 공간이 필수적이다. 여기서는 환경 꾸미기 아이디어를 위해 계단을 이용한 어휘 익히기 지도 자료와 그림 그래프를 제시하였다.

가. 계단을 이용한 어휘 익히기 지도 자료

계단에 학년 수준에 맞는 어휘를 붙여 주변에서 자연스럽게 어휘를 넓히도록 지도한다.

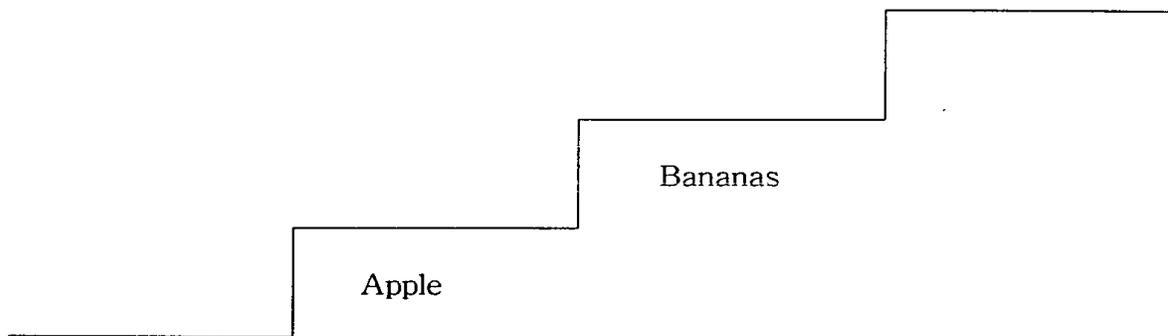
* 재료 : 투명 시트, 그림

* 제작 방법

1) 종이에 그림과 낱말을 쓴다.

2) 투명 시트를 씌워 계단의 올라가는 면에 붙인다.

나. 그림 그래프



다. 인사 - Daily Routines

1) Today is -

매일 아침 인사와 더불어 날짜, 요일, 날씨 등을 되풀이 하여 지도하여 자연스럽게 말할 수 있게 한다. 아래와 같이 요일과 날씨를 지도할 수 있는 패널을 만들어 교실 한 쪽에 붙여 두고 매일 활용하면, 어린이들의 주변에 항상 영어가 자리하고 있는 분위기를 나타낼 수 있고, 학습 환경 구성에도 한 몫을 차지할 수 있다.

* 재료 : 하드보드, 벨크로 원단(또는 부직포), 벨크로, 접착제

* 제작 방법

가) 하드보드에 벨크로 원단이나 부직포를 접착제로 붙여 바탕을 만든다.

※ 현 판넬 등을 사용해도 좋다.

나) 제목(Today is-), 요일(day), 날짜(date), 날씨(weather)를 붙인다.

다) 요일, 날짜, 날씨 카드를 만들어, 뒷면에 벨크로를 붙여 떼었다 하며 지도한다.

라) Classroom English

- What day is it? - It's Monday.
- What's the date? - It's July 21.
- How's the weather? - It's sunny.

2) What day is it?

- 가) Today is - 와 같은 패널을 준비하여 제목과 왼쪽에 Yesterday was 등의 고정 내용을 붙인다.
- 나) 오른쪽의 요일은 하드보드에 붙이고, 뒷면에 벨크로를 붙여 유동적으로 활용할 수 있게 지도한다.

3) How's the weather?

- 가) How's the weather?, Today is - , Clothes for the weather 등의 제목을 붙인다.
- 나) Today is -의 판은 6등분하여 각각의 칸에 날씨를 그려 넣고, 가운데에 화살표를 할핀으로 꽂아 화살표가 날씨에 맞추어 돌아가도록 한다.
- 다) Clothes for the weather에는 어린이를 부직포로 오려 붙이고 계절에 따른 옷차림을 나타낸다.
- 라) Season에는 계절에 따라 spring, summer, fall, winter등을 두꺼운 종이에 쓰고, 뒷면에 벨크로를 붙여 계절이 바뀔 때마다 바꾸어 가며 붙인다.

제3절. 7차 초등학교 영어과 교육과정

제 7차 교육과정은 초등학교 1학년(1단계)에서 고등학교 1학년(10단계)까지를 국민 공통 기본 교육 과정으로 설정하였는데, 영어과 교육 과정도 이러한 기본적인 틀 속에서 운영된다. 영어를 비롯한 몇 개 교과는 수준별 교육을 실시하도록 되어 있는데, 초등 영어는 심화, 보충형 수준별 수업을 하도록 되어 있다. 즉, 한 학급 내에서 학생들의 성취도 차이를 고려하여 기본 과정을 제대로 이해하지 못한 학생들은 보충 학습을 하고, 기본 과정을 충분히 이해한 학생들은 심화 학습을 하도록 하여, 학생의 능력차가 분명히 있음에도 불구하고 동일 수준의 수업만을 하는 데에서 오는 누적된 학습 결점과 학습 흥미 상실을 최소화시키려 하고 있다.

1. 목표

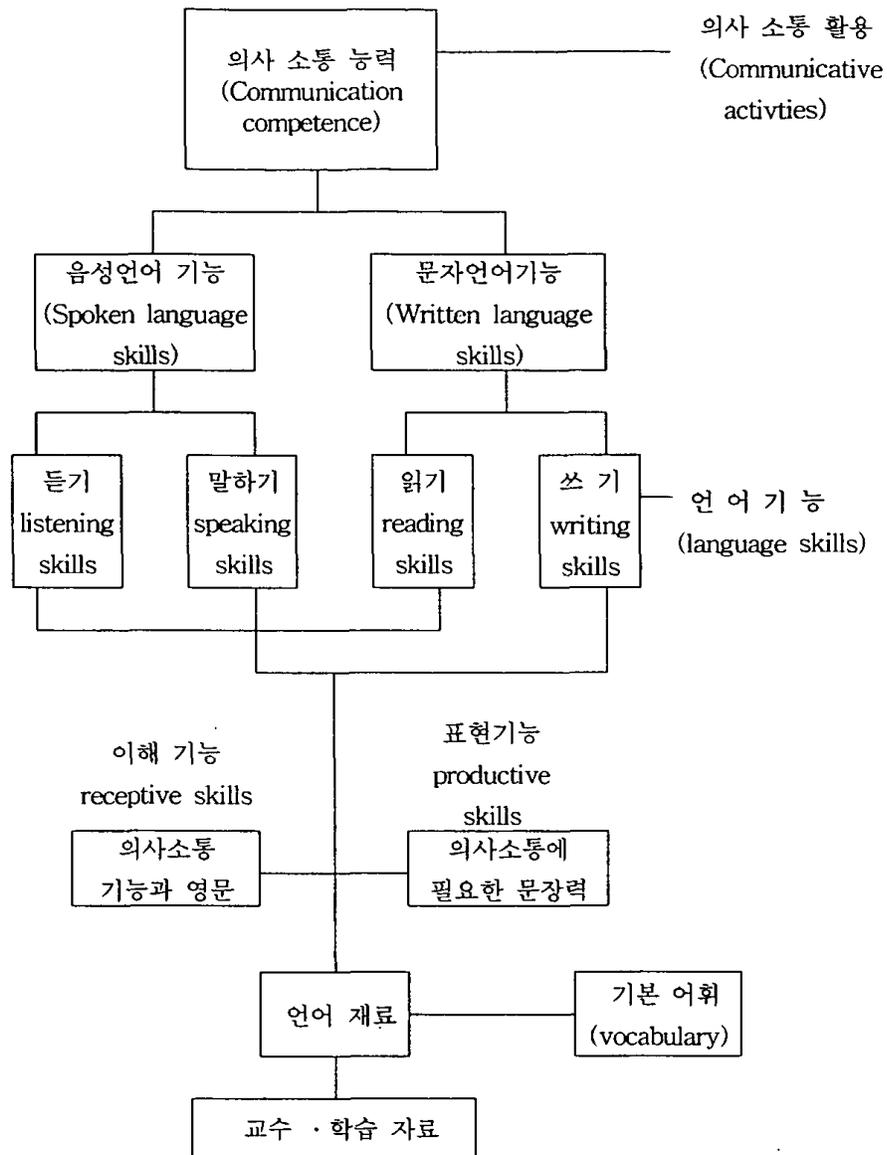
교육과정의 목표는 학습자가 영어 학습을 통하여 궁극적으로 달성하여야 할 목표를 학습자 중심으로 제시하여야 한다. 7차 국민 공통 기본 교육과정 영어 과 목표의 경우 여러 학자가 제시한 외국어 교육의 목표와 외국의 교육과정에 제시된 외국어 교육의 목표를 토대로 우리 나라의 현실에 맞게 설정하고 있다. 우리 나라 영어 교육과정에 제시된 영어 교육 목표는 다음과 같다(교육부, 1997, p.29).

일상생활에 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적인 의사 소통 능력을 기른다. 아울러, 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련한다.

- 가. 영어에 흥미와 자신감을 가지며, 의사 소통할 수 있는 기본 능력을 기른다.
- 나. 일상 생활과 일반적인 화제에 관해서 자연스럽게 의사 소통을 한다.
- 다. 외국의 다양한 정보를 이해하고, 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다.
- 라. 외국 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인식하고, 올바른 가치관을 기른다.

2. 내용

학생들의 요구 분석을 바탕으로 목표가 정해지면 교과 목표와 내용을 밀접하게 관련시키고 학생들이 학습을 통해서 성취해야 할 능력이나 특징을 상세화한다. 학습 내용은 언어 기능, 의사 소통 활동, 언어 재료 등을 참고로 하여 선정되고 등급화 된다. 이러한 학습 내용은 교재 선택, 교수·학습 활동 및 평가 등에 중요한 지침이 된다. 학습 내용을 선정하면 기능 수준(levels of skills)과 과업의 복잡성(task complexity)을 고려하여 내용을 등급화한다. 내용을 등급화할 때 고려해야 할 사항은 학습자의 학습 속도 및 수준, 수행하여야 할 과업의 적절성, 교재의 내용 및 형식 등이다(배두분, 1997). 7차 교육과정의 내용을 이루는 구성요소들을 모형화해 보면 다음과 같다.



<그림 5 - 제 7차 영어과 교육 과정의 내용 구성 모형>

위의 모형에서 보는 바와 같이 영어과 교육과정의 내용은 의사 소통 능력 배양을 그 목표로 하고 있고 의사 소통 능력의 함양은 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 기능을 포함하는 의사 소통 활동을 통하여 달성될 수 있다. 여기서 네 기능은 각 기능간 순서를 정하여 가르치기보다는 서로 밀접한 연관을 가지고 통합적으로 제시된다.

소재는 일상 생활과 친숙한 일반적인 화제를 중심으로, 학생들이 관심을 가

지고 흥미를 느낄 수 있는 소재를 선택하되, 의사 소통 능력, 문제 해결 능력을 기르는 데 도움이 되는 내용으로 한다.

가. 개인 생활에 관한 내용

나. 가정 생활과 의식주에 관한 내용

다. 학교 생활과 교우 관계에 관한 내용

라. 주변의 사회 생활과 대인 관계 등에 관한 내용

마. 생활, 습관, 건강, 운동 등에 관한 내용

바. 취미, 오락, 여행 등 여가 선용에 관한 내용

사. 동식물, 계절, 날씨 등 자연 현상에 관한 내용

아. 외국인의 생활 습관, 학교 생활 등 일상 생활을 이해하는 데 도움이 되는 내용

자. 우리 문화, 예절, 일상 생활을 소개하는 데 도움이 되는 내용

차. 공중 도덕, 질서 등 건전한 가치관 형성에 도움이 되는 내용

카. 환경 보전, 봉사, 협동 정신 등 건전한 사고를 기르는 데 도움이 되는 내용

타. 정치, 경제, 역사, 지리, 과학, 정보 통신, 우주, 해양, 탐험 등 교양을 넓히는데 도움이 되는 내용

3. 교수, 학습 방법

7차 교육과정의 교수·학습 방법은 과업 중심의 학습이 그 기본 원리로서 교수 계획, 방법, 지도시 유의점을 포함하고 있다. 교수·학습 방법의 특징은 과업 중심의 학습을 중요시하고 학생 중심의 열린 교육 체제의 정착 및 활성화에 있다. 학생들은 다양한 의사 소통 활동과 과업을 통하여 언어 사용 능력을 기를 수 있도록 한다. 예를 들어 초등학교의 경우 게임, 역할 놀이, 노래, TPR 등 활동 중심의 수업을 통해 영어에 흥미를 갖고 자연스럽게 영어를 습득하도록 한다.

초등 학생의 발달 단계를 고려하여, 수업이 재미있도록 다양한 활동과 매체를 도입하고 열린 교육을 지향하여 다양한 형태의 조별 학습이 이루어질 수 있도록 한다. 가장 이상적인 교수, 학습 방법은 개별화 지도(individual teaching)이지만, 교사 확보 등의 문제로 세계 어느 나라도 공교육 제도에서 개별화 학습을 완벽하게 시행하는 경우는 드물다. 그러나 선진국의 경우에는 같은 학급내에서도 능력에 따라 학급을 소집단으로 편성하고, 수준에 따라 차

별화된 수업내용을 제공하고 있는데, 이 방법이 수준별 교육 과정의 요체이다.

심화, 보충형 수준별 수업은 모든 학생들에게 공통으로 적용되는 기본 과정과 하위 과정으로서 보충 과정과 심화 과정을 두어 운영한다. 보충 과정은 기본 과정의 성취 기준에 이르지 못한 학생들이 추가적인 과제 중심의 학습 등을 통해 기본 과정을 충분히 이해할 수 있게 하는 과정이며, 심화 과정은 기본 과정의 성취 기준을 달성한 학생들이 추가 학습을 통하여 기본 과정을 심화할 수 있게 하는 과정이다. 이 때, 심화 과정의 학습 내용은 기본 과정의 내용보다 더 높은 수준의 새로운 내용을 추가하는 내용 확장의 방법이 아니라, 기본 과정의 학습 내용을 좀더 자연스럽게 자신 있게 사용할 수 있도록 하는 유창성과 정확성을 강조하는 과정이다. 심화, 보충형 수준별 교육 과정은 일정 기간 동안 기본 과정의 수업을 하다가 학습 목표를 달성하지 못하는 학생이 상당수 생겨 다음 단계의 학습을 진행하기가 어렵다고 판단될 경우에 심화, 보충조로 분리해서 수업을 하는 방법이다. 기본 과정 내용을 공동으로 수업하다가 심화, 보충 조로 분리해서 수업을 해야 할 시점은 교사가 결정한다.

조를 나눌 때의 준거는 교사의 판단에 준할 수도 있고, 학생의 희망을 참작할 수도 있다. 또, 평가를 통해서도 가능하다. 심화 과정은 자기 주도적 학습 형태로, 보충 과정은 개인별이나 소집단별로 체계적인 보충 학습이 이루어지도록 교사의 직접적인 지도를 권장하고 있다. 무엇보다도 강조되어야 할 것은 학생들이 영어 교과에 대해 흥미와 자신감을 가지도록 해 주는 것이라고 볼 때, 보충 과정의 학생들로 하여금 영어에 대한 자신감을 가질 수 있도록 보충 내용의 재구성과 학습 활동에 특히 많은 신경을 써야 할 것이다.

가. 챗트, 노래 등을 통해 흥미와 동기를 유발할 수 있도록 수업을 계획하고 지도한다.

나. 놀이, 게임 등을 통해 활동 중심의 수업이 이루어질 수 있도록 한다.

다. 학생의 수준에 맞게 학습 활동이 이루어질 수 있도록 열린 교육을 권장하며, 개별 학습과 협력 학습을 많이 한다.

라. 학습 목표와 내용에 맞게 다양한 교수 방법을 적용한다.

마. 보충 학습과 심화 학습을 위한 학습 자료 및 수업 방법을 구안한다.

바. 다양한 심화, 보충 자료를 마련하여 학생들의 능력에 맞게 제공하고, 개인별, 짝별, 조별, 분단별 학습 활동을 통하여 학생 중심의 수업이 이루어지도록 한다.

사. 보충 학습은 개별 및 소집단 지도를 체계적으로 하며, 심화 학습은 자기 주도적 수업을 많이 할 수 있도록 한다.

아. 보충 학습은 학습 내용을 학생의 수준에 맞게 재조직하여 제시함으로써

써, 학생들이 자신감을 가지고 적극적으로 의사 소통 활동에 참여하도록 한다.

자. 시청각 자료 및 멀티미디어를 다양하게 활용하여, 흥미와 성취감을 느낄 수 있는 기회를 많이 제공한다.

차. 말하기와 쓰기 지도는 초기에는 의미 전달에 중점을 두어 지도하고, 점진적으로 유창성을 높여 가도록 지도한다.

카. 말하기 지도의 초기에는 의사 소통이 될 정도의 오류에 대해서는 즉각적인 수정을 피하도록 한다.

타. 영어권 문화를 적절한 상황에서 소개함으로써 자연스럽게 문화의 습득이 이루어지도록 한다.

파. 영어와 한국어의 언어적 차이점을 알도록 지도에 주의한다.

4. 평가

평가의 목표는 교육과정에 명시되어 있는 언어 기능별 성취 기준에 도달하였는지의 여부를 파악하기 위한 것으로서 특정 언어 기능에 국한하지 않고 4 기능을 균형있게 평가하도록 한다. 목표나 학습 내용에 따라 분리 평가와 통합 평가를 적절히 사용할 수 있으나 개별적인 언어 요소에 대한 단편적인 평가보다는 교수·학습 과정 중에 관찰, 면담이나 포트폴리오 등과 같은 비형식적인 수행 평가 방법을 사용하여 수시로 학생들의 성취도를 점검하여 문제점을 해결하도록 한다. 그리하여 궁극적으로는 평가를 위한 평가가 아니라 교수·학습 과정에 도움을 주는 평가가 되도록 한다. 왜냐하면 교사들은 평가를 통하여 학생의 교육 성취도에 대한 구체적인 정보를 제공받을 수 있을 뿐만 아니라 교육 목표, 내용 및 교수 방법이 적절하고 효과적이었는가에 대한 피드백을 받기 때문이다. 또한 평가 결과를 학생 지도와 차후의 교수 계획에 반영함으로써 학생들의 학습을 돕고 나아가 교육과정을 보다 바람직한 방향으로 개발하는 데 기여할 수 있다.

가. 초등학교에서의 평가는 결과 중심의 평가가 아니라, 학생들이 주의를 집중하여 학습할 수 있는 분위기를 만들어 주는 자극임을 인지한다.

나. 학생들의 심리적 부담을 줄일 수 있는 방법으로 하되, 계량적 평가를 하지 않는다.

다. 게임이나 역할놀이 같은 의사 소통 활동시의 참여 의욕, 태도, 의사 소통 능력 등을 관찰하여 서술식으로 기술한다.

라. 음성 언어 중심으로 지도를 하고, 음성 언어 사용 능력의 관찰, 과업 수행 등의 방법으로 평가한다.

마. 심화, 보충 집단으로 나눌 때에는 열린 교육의 수업 형태 속에서 자연스럽게 집단이 형성되도록 한다.

제3장. 방과후 영어교육 프로그램

제1절. 연간 활동 계획

월	활동 횟수	활동 주제	관련교과 및 단원	활동목표	주요활동내용	의사소통기능
3	1	Hi, So-ra.	2학년 국어, 첫째 마당 친하게 지내요. 2. 정다운 우리	만난 친구와 안부를 묻는 인사를 할 수 있다.	* puppet을 이용하여 인사하기	* Hi, So-ra. * How are you? * I'm fine. And you?
	2		2학년 국어, 첫째 마당 친하게 지내요. 2. 정다운 우리	인사하며 자신을 소개할 수 있다.	* 자기 소개하며 돌아다니기	* My name is Tom. * I'm a student.
	3	What's this?	3학년 국어, 첫째 마당. 알맞은 말. 1. 서로를 생각하며	사물을 묻는 말을 듣고 이해할 수 있다.	* 문방구점 주인아저씨와 역할놀이하기. * 노래부르며 어휘 익히기	* What's this? * It's a book.
	4		3학년 국어, 첫째 마당. 알맞은 말. 1. 서로를 생각하며	사물을 묻고 답할 수 있다.	* Magic play	* What's that? * It's an eraser.
	5	What day is it?	4학년 국어, 첫째 마당. 우리의 생각. 한 걸음 더 나아가기	요일을 묻는 표현을 익히고 대답할 수 있다.	* 요일을 노래와 챗트를 통해 익히기	* What day is it? * It's sunday.
	6		4학년 국어, 첫째 마당. 우리의 생각. 한 걸음 더 나아가기	요일을 묻는 표현을 익히고 대답할 수 있다.	* 요일마다 할 일을 정해 보기	* It's monday. * We go to school.
	7	Happy birthday!	2학년 국어, 첫째 마당, 2. 정다운 우리	축하와 감탄의 표현을 이해한다.	* stoy * telil * ng	* Happy birthday! * How nice!
	8		2학년 국어, 첫째 마당, 2. 정다운 우리	축하와 감탄의 표현을 말한다.	* 역할놀이하기 * 학습지 해결하기	* This is for you. * That's great!

월	활동 횟수	활동주 제	관련교과 및 단원	활동목표	주요활동내용	의사소통기능
4	9	How many books?	4학년 수학, 6. 혼합계산	숫자를 세고 묻 는 표현을 듣고 이해할 수 있다.	* 교실 안 사물들 이름 익히기	* How many book? * (There are) Four books.
	10		4학년 수학, 6. 혼합계산	숫자를 세고 묻 는 표현을 말할 수 있다.	* 사물들을 세어 말할 수 있다.	* Three pens. * Seven scissors. * Eight dolls.
	11	He has three eyes.	1학년 슬생, 2. 나의 몸, 1-(1) 우리 몸 살펴보 기	신체의 각 부분 을 듣고 익힐 수 있다.	* 여러 가지 이름 을 가진 괴물들의 그림 제시 * 괴물이름 알아 맞추기	* This is a monster. * He has three eyes.
	12		1학년 출생, 1. 씩씩한 어린이	신체의 각 부분 을 말할 수 있다.	* Listen and draw * King Simon says	* He has two noses. * He has one ear.
	13	What time is it?	4학년 수학, 5. 시간과 무게	시간을 묻는 표 현을 듣고 이해 할 수 있다.	* 시계놀이 하기 * 시각 듣고 그리 기	* What time is it? * It's seven(o'clock).
	14		4학년 수학, 5. 시간과 무게	시간을 묻고 답 할 수 있다.	* 시간을 묻고 답 하기	* It's seven thirty. * It's eleven ten.
	15	I like apples.	3학년 사회, 3. 고장생활의 중 심지(1)시장	* 음식의 이름을 익힌다.	* 음식 알아맞히기 놀이하기 * 찬트하기	* I like apples. * I like hamburgers.
	16		으로 모여드는 사람들	* 좋아하는 음식 에 대해 묻고 말 할 수 있다.	* 친구가 좋아하는 음식 조사하기 * 음식에 대한 책 만들기	* Do you like apples? * Yes, I do. * No, I don't.

월	활동 횟수	활동 주제	관련교과 및 단원	활동목표	주요활동내용	의사소통기능
5	17	I can slide.	1학년 슬생, 1-(1) 재미있는 놀이터	할 수 있는 일과 할 수 없는 일을 듣고 이해한다.	* Card matching game(pair work) * 숨은 그림 찾기	* Can you slide? * Can you jump?
	18		1학년 슬생, 1-(1) 재미있는 놀이터	할 수 있는 일과 할 수 없는 일을 묻고 대답한다.	* Survey	* Yes, I can. * No, I can't.
	19	This is my family.	1학년 국어, 첫 재마당 알고 싶 어요.	가족의 호칭을 듣고 익힌다.	* Who's missing? * 주사위 놀이 * Matching game	* This is my family. * This is my father.
	20		2학년 바생, 6. 즐거운 우리 집	소개하는 표현을 익혀 가족을 소 개할 수 있다.	* 가족사진보고 추 측하기 * 가위바위보 게임 하기 * 가족 소개하기	* Who's this? * It's my sister.
	21	What are you doing?	1학년 슬생, 1-(1) 재미있는 놀이터	무엇을 하고 있 는지 묻는 표현 을 듣고 이해한 다.	* 그림 일부 보고 추측하기	* What are you doing? * I'm singing.
	22		1학년 슬생, 1-(1) 재미있는 놀이터	무엇을 하고 있 는지 묻고 답할 수 있다.	* Snowball game	* I'm dancing. * I'm reading.
	23	It's on the desk.	1학년 즐생, 5. 아름다운 우리 마을	사물의 위치를 듣고 이해할 수 있다.	* Listen and stick * Information gap	* Where is the doll? * It's on the desk.
	24		4학년 체육, 5-(4) 여가와 정신건강	사물의 위치를 묻는 표현을 말 할 수 있다.	* 물건 찾기 놀이	* Where is the cap? * It's in the box.

월	활동 횟수	활동 주제	관련교과 및 단원	활동목표	주요활동내용	의사소통기능
6	25	I want a pizza.	3학년 국어, 첫 째마당.알맞은 말.1. 서로를 생 각하며	무엇이 필요한지 묻고 답하는 표 현을 듣고 이해 한다.	* 그림자 놀이	* What do you want? * I want a pizza.
	26		3학년 국어, 첫 째마당.알맞은 말.1. 서로를 생 각하며	무엇이 필요한지 묻고 답할 수 있 다.	* Throwing a ball	* I want a sandwich. * I want a cake.
	27	May I speak to Min-ho ?	1학년 국어, 넷 째마당, 마음을 주고 받아요. 2.	전화할 때의 표 현들을 익힌다.	* 역할놀이	* What's he? * He's a doctor.
	28		다정한 친구	전화할 때의 표 현을 사용하여 말할 수 있다.	* Guess what	* She's a teacher. * He's a fire officer.
	29	She's wearin g a cap.	3학년 사회, 2. 우리 고장 사람 들의 생활 모습 (1)계절에 따 라 달라지는 생 활	옷차림을 듣고 이해할 수 있다.	* 듣고 옷 입히기 게임(전체) * 말하면서 옷 입히 기(작활동)	* What's she wearing? * She's wearing a skirt.
	30		라 달라지는 생 활	옷차림을 묻고 답할 수 있다.	* 빨래를 널어 보아 요.	* She's wearing a shirt.
	31	It's red cap.	3학년 사회, 2. 우리 고장 사람 들의 생활 모습 (1)계절에 따 라 달라지는 생 활	색깔을 듣고 이 해한다.	* Let's dress up a friend. * 주사위 던지기(색, 옷)	* What color is the sweater?
	32		라 달라지는 생 활	색과 옷차림을 연결하여 말할 수 있다.	* 말판놀이	* What's this? * It's a red cap.

월	활동 횟수	활동주 제	관련교과 및 단원	활동목표	주요활동내용	의사소통기능
9	33	Draw the circle.	3학년 수학, 3. 평면 도형	여러 도형의 이 름을 익힌다.	* Slowly revealing	* circle, square, rectangle, triangle
	34		3학년 수학, 3. 평면 도형	도형을 듣고 그 리로 꾸며 볼 수 있다.	* Draw and color	* Draw two squares.
	35	How much is it?	3학년 사회, 3. 고장 생활의 중심지 (1)시장	물건의 값을 묻 는 표현을 듣고 이해한다.	* 주사위 놀이	* Can I help you? * What do you want?
	36		과 우리 생활	물건의 값을 묻 고 답할 수 있 다.	* 가게놀이	* How much is it? * It's 500 won.
	37	I get up at seven.	4학년 도덕, 생 활 계획표 세 우기	하루의 일과를 듣고 이해한다.	* 카드로 표현 익히기 * Speed game(Group work)	* What time do you get up?
	38		1학년 슬생, 3. 나의 하루 생 활	하루의 일과를 묻고 답한다.	* Survey	* I get up at seven.
	39	Where are you going?	3학년 사회, 1. 우리 고장의 모습(1)□무엇	장소와 장소를 묻는 표현을 익 힌다.	* Shuffle the cards	* Where is the park? * Where is the bookstore?
	40		이 보이나요/ 4학년 국어, 넷 째마당,한걸음 더 나아가기	장소를 묻고 적 절히 답할 수 있 다.	* Making a trioma	* I'm going to the mountain. · I'm going to the hospital.

월	활동 횟수	활동주 제	관련교과 및 단원	활동목표	주요활동내용	의사소통기능
10	41	I'm happy.	2학년 즐생, 1. 만나서 반가워 요. 친구 얼굴 표현하기	기분이나 느낌을 나타내는 표현을 듣고 이해한다.	* Miming	* How do you feel? * I'm happy.
	42		2학년 즐생, 1. 만나서 반가워 요. 친구 얼굴 표현하기	기분이나 느낌을 묻고 답한다.	* Whispering game	* Who's sleepy? * 지영 is sleepy.
	43	A running water delivers the soil.	3학년 과학, 흙 을 나르는 물	흐르는 물에 의 한 흙의 변화를 관찰한다.	* 유수대 실험하기	* I go to school by walk.
	44			물 의 양을 달리 하여 흙의 운반 되는 모습을 관 찰한다.	* 다른 방법 생각해 보기	* slide the board * make an experiment
	45	The fly changes for itself.	3학년 과학, 저 절로 부풀어 오르는 풍선	저절로 부풀어오 르는 풍선 실험 을 한다.	* 탄산수소나트륨을 이용한 풍선 만들기	* Where is the fly? * It's on the desk.
	46			탄산수소 나트륨 로켓을 만들어 본다.	* 탄산수소나트륨 로 켓 만들기	* Balloon * Mouth-piece
	47	Making a thermo meter.	3학년 과학, 온 도 재기	온도계의 변화를 관찰한다.	* 온도계를 따뜻한 물과 찬물에 넣기	* Put the thermometer in the cold water.
	48			온도계의 변화를 관찰한다.	* 온도계를 따뜻한 물과 찬물에 넣기	* Here I am. * I'm in the kitchen.

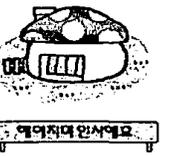
월	활동 횟수	활동주제	관련교과 및 단원	활동목표	주요활동내용	의사소통기능
11	49	Open your books.	4학년 국어, 문 장의 종류	지시하는 표현을 듣고 이해할 수 있다.	* 플래 시카 드를 이용 하여 익히 기	* Open your books. * Close your books. * Raise your hands.
	50		4학년 국어, 문 장의 종류	지시하는 표현을 듣고 행동할 수 있다.	* TPR	* Stand up, please. * Come to the front.
	51	Do you like to	4학년 체육, 5-(4) 여가와 정 신건강	like to 의 표현 을 익힌다.	* 역할놀이하기	* Do you like to play soccer? * Yes, I do.
	52	play soccer?	4학년 체육, 5-(4) 여가와 정 신건강	좋아하고 싫어하 는 활동을 말할 수 있다.	* Survey	* No, I don't. * I like to play baseball.
	53	What's he?	3학년 사회, 2. 우리 고장 사람 들의 생활 모습 (2) 고장사람들 이 하는 일	직업과 직업을 묻는 표현을 익 힌다.	* Throwing a dice	* What's he? * He's a doctor.
	54		3학년 사회, 2. 우리 고장 사람 들의 생활 모습 (2) 고장사람들 이 하는 일	직업과 직업을 묻는 표현을 익 힌다.	* Throwing a dice	* What's he? * He's a doctor.
	55	The sun brother and the	2학년 국어, 다 섯째 마당, 한결 옴 더, 더 나아 가기.	동작과 함께 이 야기를 듣는다.	* Story telling	* What do you want? * I want a rice cake.
	56	moon sister.	해와 달이 된 오 누이	연극을 시연할 수 있다.	* group work	* Give me our hands.

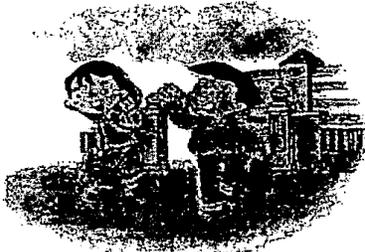
월	활동 횟수	활동주제	관련교과 및 단원	활동목표	주요활동내용	의사소통기능
12 2	57	Brown bear, brown bear,	1학년 슬생	Big book을 이용한다.	* Story telling	* What do you see? * I see a bird looking at me.
	58	bear, what do you see?		직접 이야기책을 만들어 본다.	* Making a mini book	* We see a teacher looking at us.
	59	At the ice cream shop.	3학년 사회, 3. 고장생활의 중심지(1) [2] 시장으로 모여드는 사람들	동작과 함께 듣는다.	* Story telling	* May I help you? * Chocolate ice cream, please.
	60			가게놀이를 할 수 있다.	* 아이스크림 몇 주걱?	* It's cool and delicious. * I like it.
	61	Little elephant.	1학년 슬생	그림과 함께 듣는다.	* Story telling	* I have a long nose. * I want to know why.
	62			역할을 정하여 말할 수 있다.	* 역할놀이	* I'm sorry. * I don't know.
	63	The farmer and the beet.	2학년 국어, 이야기의 세계	동작과 함께 이야기를 듣는다.	* Story telling	* The farmer pulled on the beet.
	64			연극을 시연할 수 있다.	* 연극 발표회	* The beet didn't come up.

제2절. 활동 프로그램

* 활동주제 1. Hi, So-ra.

Date	3월 1주	Period	1~2 / 64
Related subject	국어(2학년)	Object	1,2,3학년
Aim	인사하며 자신을 소개할 수 있다.		
Materials	(Teacher)Puppet, flashcard, 학습지	(Student)flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warm-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, ma'am. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presenta-tion	New expressions	   <ul style="list-style-type: none"> · Hi, So-ra. · How are you? I'm Min-su. I'm a student. Good-bye. See you. 	10'	*flashcard는 교 사용과 아동용 모두 준 비한다.
Practice	Activity I	<p><Story telling></p> <p>어느날  를 몰고 가던  는 방 안에서  에 앉아 배를 짜고 있는 예쁜 소녀를 발견하게 되었어요. 그 소녀가 바로  였답니다. 친구가 되고 싶은 두 사람은 서로 인사하며 자신을 소개했어요.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hi, I'm 견우. - Hi, I'm 직녀. How are you? - I'm fine. And you? - I'm fine, too. I'm a cowboy. - I'm a princess. 	10'	* 그림 자료 (보충) * Big book을 이용하 여 실감 나게 이 야기해 준다.

<p>Product ion</p>	<p>Activity II</p>	<p><Pair work></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's do a pair work with your partner. · Pick up a card and say. · Do Rock, paper, scissors with your partner. · Who's fast? 	<p>20'</p> <p>* 짝활동시 반드시 가위바위보를 하게하고, 주어진 시간안에 많이 말한 학생에게는 보상을한다.</p>
<p>Feedback & Correct ion</p>	<p>Compre hension check-u p</p>	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, say hello to Min woo. - Hi, Min woo. How are you? ○○, answer me, please. - How are you? What's your name? <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	<p>5'</p> <p>* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.</p>

<심화활동>

심화목표 1 : 학습지를 해결할 수 있다.

심화목표 2 : Story telling 자료를 보고 배운 표현을 심화시켜 말할 수 있다.

교사 : 짝 활동이 끝난 학생들은 Big Book 코너로 가서, 책을 읽고 영어로 말해 보세요.

학생 A : Hi, I'm 건우.

What's your name?

학생 B : I'm 직녀. How are you?

학생 A : I'm fine. And you?

학생 B : I'm fine, too.

학생 A : I'm a cowboy.

학생 B : I'm a princess.

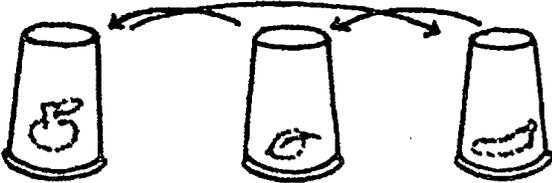
학생 A : Good bye.

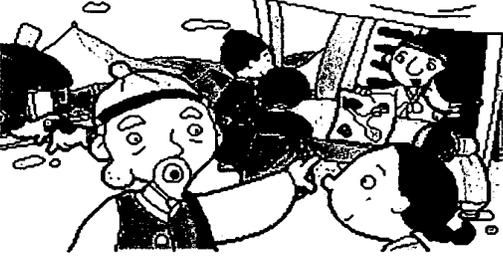
학생 B : See you.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 2. What's this?

Date	3월 2주	Period	3~4 / 64
Related subject	국어(3학년)	Object	1,2,3학년
Aim	사물을 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)실물자료,종이컵, flashcard	(Student)종이컵(조별 1개) , flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, ma'am. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta-tion	New expressions	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>가짜에 있는 사물에 무엇인지 묻고 답할 수 있어요</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>조금 떨어져 있는 사물에 무엇인지 묻고 답할 수 있어요</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • What's this? • It's a piano. • What's that? • It's a cow. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Magic Play></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's play a game. • Put the cards in each cup. • Move the cups fast. • Guess what number. • Switch the roles. <div style="text-align: center;">  </div>	10'	*flashcard *컵 3개, 가위 *스티커

Product ion	Activity II	<p><Story telling></p>  <p>장애 나간  은 무엇인가를 가운데 두고 웅성거리고 있는 사람들을 보게 되었어요. 그것이 무엇인지 궁금한  은 옆에 있던  에게 물었습니다</p> <ul style="list-style-type: none"> · What's that? · It's a map. 	20'	* 교사가 동화를 들려주면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말하게 한다.
Feedback & Correct ion	Compre hension check-u p	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What's this? - It's a book. ○○, What's that? - It's an eraser. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지와 puppet 을 이용하여 도달도를 알아본다

<심화활동>

심화목표 1 : 교실 밖 사물들을 영어로 익힌다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

심화목표 3 : Story telling 자료를 보고 배운 표현을 심화시켜 말할 수 있다

교사 : Say the cards.

Join the dots.

학생 A : What's that?

학생 B : It's a map.

학생 A : What's this?

학생 B : It's a bat.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 3. What day is it?

Date	3월 3주	Period	5~6 / 64
Related subject	국어(4학년)	Object	1,2,3학년
Aim	요일을 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)마라카스, flashcard, tape	(Student)리듬악기, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presenta tion	New expressi ons	<ul style="list-style-type: none"> · What day is it? · What day is it? · It's Monday. · It's saturday. 	10'	*flashca rd는 교 사용과 아동용 모두 준 비한다.
Practice	Activity I	<p><Chant></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's chant. · Chant with the actions. · Was it fun? · Now let's chant with the music. 	10'	*flashca rd *audiot ape

Production	Activity II	<p><Role play></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's do a pair work. · Spread the cards out on the desk. · Turn over the cards. · One student picks up a card and the other student asks like this, "What day is it today?" · Answer like this, "It's Saturday." · Switch the roles. · Now let's do a group work. 	20'	* 전체활동 시는 교사가 단어를 말하면 카드를 집어 말하는 스피드게임을 진행한다.
Feedback & Correction	Comprehension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What day is it? - It's Sunday. ○○, What day is it? - It's Tuesday. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

심화목표 1 : 요일 단어카드를 보고 읽을 수 있다.

심화목표 2 : 요일마다 할 일을 정해 볼 수 있다.

교사 : What day is it(today)?

학생 A : It's Sunday.

학생 B : It's Saturday.

학생 A : What day is it today?

학생 B : It's Monday.

교사 : What do you do on Monday?

학생 A : I go to school on Monday.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

요일마다 할 일을 정해 보도록 하고, 계획이 잘 되었는지를 평가한다.

* 활동주제 4. Happy birthday!

Date	3월 4주	Period	7~8 / 64
Related subject	바른 생활(2학년)	Object	1,2학년
Aim	생일 축하하는 말과 감탄의 표현을 익힌다.		
Materials	(Teacher) audio tape, flashcard	(Student)가위, 풀, 사인펜, 리듬악기	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta-tion	New expressions	  <ul style="list-style-type: none"> • Happy birthday! • This is for you. • How nice! • That's great! 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Story telling></p>  <p>  는 맛있는 케이크와 과일을 준비하고서 손님을 기다리고 있었어요.  와  가 먼저 의 집에 도착했답니다. 그들은 준비한 선물을  에게 주었어요. </p>	10'	*flashcard *big book *스티커

Product ion	Activity II	<p><Role play></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's do a role play. · This is a birthday party. · One student takes the present, and the other students give it. · You use these expressions. " Happy birthday! ", " How nice! " " This is for you. ", " That's great! " · Switch the roles. 	20'	* 교사가 동화를 들려주면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말하게 한다.
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, Happy birthday! This is for you. - How nice! ○○, Happy birthday! This is for you. - How great! <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

심화목표 1 : 학습지를 해결할 수 있다.

심화목표 2 : Story telling 자료를 보고 배운 표현을 심화시켜 말할 수 있다.

학생 A : Happy birthday!

학생 B : How nice!

학생 A : This is for you.

학생 B : That's great!

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 5. How many cats?

Date	4월 1주	Period	9~10 / 64
Related subject	수학(1학년)	Object	1,2,3학년
Aim	숫자를 세고 묻는 표현을 말할 수 있다.		
Materials	(Teacher)숫자카드, 학습지, flashcard	(Student)숫자카드(1-10)	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta-tion	New expressions	 <ul style="list-style-type: none"> · How many cats? · Three cats. · How many rabbits? · Seven rabbits. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Cross Out></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's divide into two teams. · Write from one to ten here and there on the blackboard. · If I say "Three.", you mark with ○ or ×. · The more you find the number, the more you get the point. · Take turns. <p>- 보충 자료 참고 -</p>	10'	*색분필 *flashcard *스티커

Production	Activity II	<Book Making> · Color with a color pencil. · Cut after the line. · Fold in the middle of the paper. · You made a mini book. · Now say the number in English.	20	* 학습지 * 색연필 * 사인펜 * 가위
Feedback & Correction	Comprehension check-up	<check-up> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, How many cats? - Three cats. ○○, How many rabbits? - Seven rabbits. <closing> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time.	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

심화목표 1 : 전화번호 놀이를 통하여 0~10까지의 수를 자연스럽게 익힐 수 있다.

심화목표 2 : 그림 위의 점을 이으면서 40까지의 수를 익힐 수 있다.

학생 A : What's your phone number?

학생 B : (My phone number) is two, five, one, two, seven, three, eight.

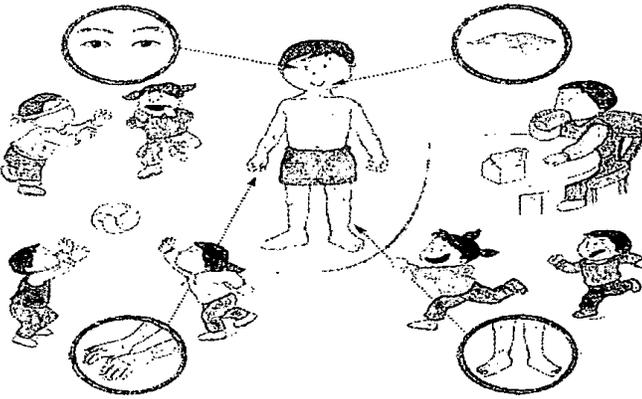
* 영어로 전화 번호를 말할 때에는 숫자를 하나씩 읽으면 된다고 지도한다.

* 전화번호가 적힌 카드를 학생들에게 나누어 준 후, 영어로 물어 같은 전화번호를 가지고 있는 친구를 찾도록 한다.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 6. He has three eyes.

Date	4월 2주	Period	11~12 / 64
Related subject	슬기로운 생활(1학년)	Object	1,2학년
Aim	신체의 각 부분을 듣고 말할 수 있다.		
Materials	(Teacher)지시문, 학습지, flashcard	(Student)학습지, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta-tion	New expressions	 <ul style="list-style-type: none"> · I have two eyes. · I have one mouth. · I have two hands. · I have two feet. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><King Simon Says></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's play a game. · King Simon says, <ul style="list-style-type: none"> - Raise your hands. - Put your hands down. - Open your mouth/ eyes. - Close your mouth/ eyes. - Point your head. · If I say "King Simon says", you act what I say. But if I don't say that, you must not act what I say. · This time it's your turn. 	10'	*flashcard *교사활동 후 학생이 나와 지시문을 말하게 해 본다.

Production	Activity II	<p><Nose, Nose, Nose></p> <ul style="list-style-type: none"> · Nose, nose, nose mouth! · Mouth, mouth, mouth eye! · Eye, eye, eye head! <p><Draw Monsters></p> <ul style="list-style-type: none"> · Listen and draw what you hear. · NO 1, He has 3 eyes. He has 2 mouth. He has 1 ear. He has 4 nose..... · Cut and shuffle the cards. · Pick up the card what I say. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> * 교사가 부르고 난 후, 학생들이 자유롭게 말하며 그려보게도 한다. * 학습지 * 사인펜
Feedback & Correction	Comprehension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, How many eyes does he have? - He has three eyes. ○○, How many ears does he have? - He has one eye. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	<ul style="list-style-type: none"> * 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

심화목표 1 : 눈, 코, 귀, 입, 손은 어떤 일을 하는지 영어로 익힌다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : This is a mouth.

학생 B : I can eat.

학생 A : This is an ear.

학생 B : I can hear.

학생 A : This is a nose.

학생 B : I can smell.

학생 A : This is an eye.

학생 B : I can see.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 7. What time is it?

Date	4월 3주	Period	13~14 / 64
Related subject	수학(4학년)	Object	3,4학년
Aim	시간을 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)시계판, flashcard, 학습지	(Student)도화지, 할핀, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	* puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta-tion	New expressi- ons	  <ul style="list-style-type: none"> · What time is it? · It's seven (o'clock). · Time for school. · Time for lunch. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><See and make with your arms></p> <ul style="list-style-type: none"> · Look at this clock and do like this. · Make the long hand and short hand. · What time is it? · It's twelve o'clock. <p><Making the clock></p> <ul style="list-style-type: none"> · Take out your paper and pin. · Draw the circle and make hands. · Write the number. · Say the time with your friends. 	10'	<ul style="list-style-type: none"> * 도화지, 할핀 * 팔로 표현할 수 있는 재미있는 시간을 적절히 투입한다.(예, 6시, 12시) * Tick-tock 소리를 내며 만들어 본다.

<p>Product ion</p>	<p>Activity II</p>	<p><Story telling></p>  <p>  를 내려다보던  이  에게 말했어요. 그 말을 들은  는 침을 꼴깍 삼키며  를 따 보 려고 한참을 경충경충 뛰었습니다. 하지만  가 너 무 높이 달려 있어서 딸 수가 없었어요. 지친  는 그만  나무 아래에서 잠이 들고 말았어요. </p>	<p>20</p> <p>* 교사가 동화를 들려주면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말 하게 한 다.</p>
<p>Feedback & Correct ion</p>	<p>Compreh ension check-up</p>	<p><check-up></p> <p>· Now I'll throw the ball and you say the time.</p> <p>OO, What time is it? - It's seven o'clock.</p> <p>OO, What time is it? - It's eleven ten.</p> <p><closing></p> <p>· You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time.</p>	<p>5'</p> <p>* 학습지 를 이용 하여 도 달도를 알아본다.</p>

<심화활동>

심화목표 1 : 학습지를 해결할 수 있다.

심화목표 2 : Story telling 자료를 보고 배운 표현을 심화시켜 말할 수 있다.

교사 : 짝 활동이 끝난 학생들은 Big Book 코너로 가서, 책을 읽고 영어로 말해 보세요.

학생 A : Hi. What time is it?

학생 B : It's seven o'clock.

학생 A : Hello. What time is it?

학생 B : It's eleven ten.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 8. I like apples.

Date	4월 4주	Period	15~16 / 64
Related subject	사회(3학년)	Object	3학년
Aim	좋아하는 음식을 묻고 말할 수 있다.		
Materials	(Teacher)실물자료, flashcard	(Student)색도화지, 사인펜	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> · I like apples. · I like pizza. · I like hamburgers. · I like juice. · Do you like apples? · Yes, I do. · No, I don't. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Yes or No></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's play a game. · (Showing the card)Is this an apple? - Yes, it is. - No, it isn't. · The group leader comes out, and ask to the other group. · The group gets the most point wins. · Take turns. 	10'	*flashcard *스티커 *Yes, No 그림판

Product ion	Activity II	<p><Role play></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's make a menu plate. · Do the role play. · Do you like pizza? <ul style="list-style-type: none"> - Yes, I do. - No, I don't. · Take turns. · Color the menu plate. 	20 * 학생들이 자신이 직접 만든 메뉴판을 가지고 역할놀이를 함으로써 표현을 확대 시킨다.
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What do you like? <ul style="list-style-type: none"> - I like apples. ○○, What do you like? <ul style="list-style-type: none"> - I like pizza. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5' * 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

- # 심화목표 1 : 메뉴판을 이용하여 음식에 관한 책을 만들 수 있다.
- # 심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.
- # 심화목표 3 : 음식에 관한 단어 쓰기를 바르게 할 수 있다.

학생 A : Do you like pizza?

학생 B : Yes, I do.

(No, I don't.)

학생 A : Do you like coke?

학생 B : Yes, I do.

(No, I don't.)

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 9. I can slide.

Date	5월 1주	Period	17~18 / 64
Related subject	즐거로운 생활 (1학년)	Object	1,2학년
Aim	할 수 있는 일과 할 수 없는 일을 묻고 대답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)maracas, flashcard	(Student)조사지, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta-tion	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> • I can slide. • I can jump. • I can seesaw • Can you swing? - Yes, I can. - No, I can't. • I can't slide. • I can't jump. • I can't seesaw. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Card matching game></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's play a game. • Spread the cards out on the desk. • If I say the card, please pick up the card. • Now, it's time to pair work. • Say and match with your partner. 	10'	*flashcard *점수판

Product ion	Activity II	<p><Survey></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's do a survey. · Look at this handouts. · Take one and pass them around · Survey with your group. · Can you jump/ swing/ slide/ seesaw? <ul style="list-style-type: none"> - Yes, I can. - No, I can't. 	20'	* 그룹 내에서 조 사활동에 서 교실전 체로의 조 사활동으 로 확장시 킨다.
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, Can you slide? <ul style="list-style-type: none"> - Yes, I can. ○○, Can you jump? <ul style="list-style-type: none"> - No, I can't. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지 와 puppet 을 이용하 여 도달도 를 알아본 다.

<심화활동>

심화목표 1 : 학교 놀이터에서 할 수 있는 다른 활동들을 그려보고 영어로 익힌다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : Can you climb?

학생 B : Yes, I can./ No, I can't.

학생 A : Can you kick?

학생 B : Yes, I can./ No, I can't.

학생 A : Can you throw?

학생 B : Yes, I can./ No, I can't.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 10. This is my family.

Date	5월 2주	Period	19~20 / 64
Related subject	바생(2학년)	Object	3,4학년
Aim	소개하는 표현을 익혀 가족을 소개할 수 있다.		
Materials	(Teacher)시계판, flashcard, 학습지	(Student)도화지, 할판, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	* puppet 을 던져 잡은 학생 들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	  <ul style="list-style-type: none"> · This is my family. · This is my father. · How old are you? · Ten (years old). 	10'	*flashcard 는 교사용 과 아동용 모두 준비 한다.
Practice	Activity I	<p><Who is missing?></p> <ul style="list-style-type: none"> · Stick the cards and read after me. · I'll hide one card. Let's play a game. · Who is missing? · - (It's) sister. <p><Whispering game></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's make groups of six.. · The teacher whispers the first student of the group and the student whispers the next. · The last student picks up the right card. · The team who picks up the right card gets one point. 	15'	*flashcard *보충자료 (family picture) *규칙을 잘 알려주 고 질서있 게 게임이 진행되도 록 하고 점수가 높 은 팀은 보상한다.

<p>Product ion</p>	<p>Activity II</p>	<p><Story telling></p>  <p>○○은 앞을 못 보시는 ○○ 때문에 늘 마음이 아팠답니다. 어느 날 ○○를 모시고 절에 가던 ○○은 이웃 마을에 사는 친구 ○○를 만나게 되었어요. ○○이 ○○와 ○○를 서로 소개시켜 주었습니다.</p>	<p>15'</p> <p>* 교사가 동화를 들려주면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말하게 한다.</p>
<p>Feedback & Correct ion</p>	<p>Compreh ension check-up</p>	<p><check-up></p> <p>· Now I'll throw the ball and you say the time.</p> <p>○○, Who's this? - This is my father.</p> <p>○○, Who's this? - This is my sister.</p> <p><closing></p> <p>· You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time.</p>	<p>5'</p> <p>* 학습지를 이용하여 도달도를 알아본다</p>

<심화활동>

- # 심화목표 1 : Family tree를 보고 가족 구성원의 명칭을 말할 수 있다.
- # 심화목표 2 : Story telling 자료를 보고 배운 표현을 심화시켜 말할 수 있다.

교사 : 활동이 끝난 학생들은 Big Book 코너로 가서, 책을 읽고 영어로 말해보세요.

학생 A : Who's this?

학생 B : This is 돌쇠.

학생 A : Who's this?

학생 B : This is my father.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 11. What are you doing?

Date	5월 3주	Period	21~22 / 64
Related subject	바생(2학년)	Object	2,3학년
Aim	무엇을 하고 있는지 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)그림판, flashcard, 학습지	(Student)	flashcard, color pencil

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	* puppet 을 던져 잡은 학생 들이 서로 대화하게 한다.
Presenta tion	New expressi ons	<ul style="list-style-type: none"> · What are you doing? · I'm drawing a picture. · I'm reading a book. 	10'	*flashcard 는 교사용 과 아동용 모두 준비 한다.
Practice	Activity I	<p><Miming game></p> <ul style="list-style-type: none"> · The group leader comes out to the front. · Pick up one card. · The class asks to the group leader. - What are you doing? · The group leader mimes with no sound. - I'm reading a book. - I'm drawing a picture. · The other student guess. · The group who get a point the most wins. · Take turns. 	15'	*flashcard * 스티커 *규칙을 잘 알려주 어 질서있 게 게임이 진행되도 록 하고 점수가 높 은 팀은 보상한다.

Product ion	Activity II	<p><Snowball game></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's do a snowball game. · The first group comes out to the front. · Take one card. · One student says the card which he has and the next student says two actions . · The action adds like a snowball one by one. · The other groups do like this. 	15'	<p>*flashcard * 그룹별로 모여 하기도 하고 전체게임으로도 진행할 수 있다.</p>
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now I'll throw the ball and you say the time. OO, What are you doing? - I'm reading a book. OO, What are you doing? - I'm drawing a picture. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. <p>Let's sing a song "Good bye" & see you next time.</p>	5'	<p>* 학습지를 이용하여 도달도를 알아본다.</p>

<심화활동>

- # 심화목표 1 : 학습지를 해결할 수 있다.
- # 심화목표 2 : 카드를 가지고 speed game을 할 수 있다.

교사 : Let's play a speed game with your friends.

Say the card one by one.

You can speed up.

학생 A : I'm reading a book, drawing a picture,and .
(faster)

학생 B : I'm reading a book, drawing a picture,and .
(faster, faster)

학생 C : I'm reading a book, drawing a picture,and .
(faster, faster, faster)

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 12. It's on the desk.

Date	5월 4주	Period	23~24 / 64
Related subject	즐거운 생활(2학년)	Object	2,3학년
Aim	사물의 위치를 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)실물자료, flashcard	(Student) flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta-tion	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> · Where is the book? - It's on the desk. · Where is the bat? - It's by the sofa. · Where is the cap? - It's in the box. · Where is the slippers? - It's in the bathroom. · Where is the doll? - It's on the desk. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Listen and stick></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's play a game. · Take the papers. · Cut the pictures under the paper. · Listen carefully and stick the picture on the right place. · If you're done, check with your friends. 	10'	*flashcard *학습지 * 풀, 가위

<p>Product ion</p>	<p>Activity II</p>	<p><Information gap></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's do a pair work. · Ask to your partner what you don't know. · Also you must answer what your partner asks. · You asks in the expression of, " Where is the _____ ?". You answers in the expression of, " It's on/ in/ by the _____." · If you are done, compare with your partner. 	<p>20'</p>	<p>* 짝활동으로 진행하고 두 학생이 각각 다른 그림을 가지고 서로의 그림에 대해 배운표현을 이용하여 물어보게 한다.</p>
<p>Feedback & Correct ion</p>	<p>Compreh ension check-up</p>	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, Where is the doll? - It's on the desk. ○○, Where is the bat? - It's by the sofa. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	<p>5'</p>	<p>* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.</p>

<심화활동>

심화목표 1 : 친구와 물건 찾기 놀이를 할 수 있다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : Where is the book?

학생 B : It's on the desk.

학생 A : Where is the bat?

학생 B : It's by the sofa.

학생 A : Where is the cap?

학생 B : It's in the box.

학생 A : Where is the slippers?

학생 B : It's in the bathroom.

학생 A : Where is the doll?

학생 B : It's on the desk.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 13. I want a pizza.

Date	6월 1주	Period	25~26 / 64
Related subject	국어(3학년)	Object	2,3학년
Aim	무엇을 원하는지 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher) flashcard, 학습지, 주방장 모자	(Student) flashcard, 역할극 의상 및 소품	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presenta tion	New expressi ons	<ul style="list-style-type: none"> • What do you want? • I want a pizza. • I want an ice cream. • I want a cake. • I want a hamburger. • I want a sandwich. • I want a juice. 	10'	*flashca rd는 교 사용과 아동용 모두 준 비한다.
Practice	Activity I	<p><DDR game></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's play a DDR game. • This is a food DDR board. • Put your feet on the board. • Are you ready? Now let's start. • Pizza, Pizza, Sandwich, Sandwich. Pizza, Sandwich, Pizza, Sandwich. Cake, Cake, Juice, Juice. Cake, Juice, Cake, Juice. 	10'	*Chant 자료 * DDR board (finger DDR 로 도 응용 할 수 있 다.) *flashca rd

Product ion	Activity II	<p><Role play></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's do a role play. · This is a restaurant. · Let's order what you want. · We need waiter or waitress and guests. · If you are waiter or waitress, you say like this, " What do you want?" · If you are guests, you say like this, " I want a _____ ." · Act by groups. 	20'	<p>* 음식 주문 놀이를 통해 실제 상황인 것처럼 자연스럽게 표현을 익힌다.</p> <p>* 역할극 의상 및 소품</p>
Feedback & Correct ion	Comprehe nsion check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · The teacher asks showing the card, OO, What do you want? - I want a pizza. OO, What do you want? - I want an ice cream. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	<p>*flashcard를 이용하여 도달도를 알아본다.</p>

<심화활동>

심화목표 1 : 다른 음식들의 이름을 영어로 익힌다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : What do you want?

학생 B : I want a coke.

학생 A : What do you want?

학생 B : I want a potato.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 14. May I speak to Su-bin?

Date	6월 2주	Period	27~28 / 64
Related subject	국어(1학년)	Object	1,2,3학년
Aim	전화할 때의 표현들을 익힌다.		
Materials	(Teacher)종이컵, 실, flashcard	(Student)종이컵, 송곳, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잠은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta-tion	New expressi- ons	<ul style="list-style-type: none"> · Hello. · May I speak to su-bin? · This is me./ min-suk. · Let's meet at three. · Okay. Bye. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><종이컵 전화 만들기></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's make a cup phone. · Take out two paper cups. · Make a hole on the cup. · Link two cups with a thread. · Let's call with your friends. 	10'	*flashcard *종이컵2개, 실, 송곳

Product ion	Activity II	<p>< 전화 놀이 ></p> <ul style="list-style-type: none"> · The group leader comes out and choose one card. · Look the card and make a situation with your groups. · You can use the expressions like this, <ul style="list-style-type: none"> - May I speak to _____ ? - Who's calling, please? - This is me. - Let's meet at _____. - Let's play soccer. - OK. See you. - I'm sorry. · Let's do a role play by groups. 	20'	* 여러 가지 상황이 그려진 그림자료 .
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." May I speak to _____? - This is me. Let's meet at five. - OK. See you. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다 .

<심화활동>

- # 심화목표 1 : 학습지를 해결할 수 있다.
- # 심화목표 2 : 그림을 보고 추측하여 말할 수 있다.

학생 A : Hello.
 학생 B : May I speak to su-bin?
 학생 A : This is me.
 학생 B : This is Min-suk. Let's meet at three.
 학생 A : Okay. Bye.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 15. I'm wearing a skirt.

Date	6월 3주	Period	29~30 / 64
Related subject	사회(3학년)	Object	2,3학년
Aim	옷차림을 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)실물자료, 철사줄, 집게, flashcard	(Student)	옷 그림카드, 가위

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> · What are you wearing? · I'm wearing a skirt. · I'm wearing a blouse. · I'm wearing a shirt. · I'm wearing a hat. · I'm wearing pants. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Snowball game></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's play a group game. · Put the picture cards on the blackboard. · Let's order the group members. · Let's say like a snowball. <p>A : I'm wearing a skirt. B : I'm wearing a skirt and blouse. C : I'm wearing a skirt, blouse and shirt. D : I'm wearing a skirt, blouse, shirt and hat. E : I'm wearing a skirt, blouse, shirt, hat and pants.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Switch the roles. 	10'	*flashcard *컵 3개, 가위 *스티커

Product ion	Activity II	<p><Hang a skirt></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's hang the laundry. · If I say the card, come out and hang the card which you have. · The teacher says, " Hang a skirt./ blouse./ shirt./ hat./ pants." · The student listen carefully and hang the picture card. · The best group gets a sticker. · Change the card and find the card what you hear. · Play a game repeatedly. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> * 옷을 빨리 거는 것보다 정돈하여 잘 거는 것이 더 중요함을 말해준다 * 철사줄 * 옷 그림카드
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What are you wearing? - I'm wearing a shirt. ○○, What are you wearing? - I'm wearing a blouse. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	<ul style="list-style-type: none"> * 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다

<심화활동>

심화목표 1 : 다른 옷의 명칭을 영어로 익힌다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : What are you wearing?

학생 B : I'm wearing a jacket.

학생 B : I'm wearing a sweater.

학생 B : I'm wearing a underwear.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 16. Draw a triangle.

Date	6월 4주	Period	31~32 / 64
Related subject	수학(3학년)	Object	2,3학년
Aim	도형의 이름을 익히고 그릴 수 있다.		
Materials	(Teacher)실물자료, flashcard	(Student)색종이, 가위, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presenta tion	New expressi ons	<ul style="list-style-type: none"> · Draw a triangle. · Draw a star. · Draw a circle. · Draw a square. 	10'	*flashcar d는 교사 용과 아 동용 모 두 준비 한다.
Practice	Activity I	<p><Slowly revealing></p> <ul style="list-style-type: none"> · This is a board with a hole. · I'll show you the shape slowly through the hole. · The number of the hole is six. · Say the number and I'll lift the hole. · Guess and say the shape. - Guess what. - It's a triangle/ circle/ square/ star. 	10'	* 여러 가지 모 양의 도 형 그림 *구멍이 푼 판 *스티커

Product ion	Activity II	<p><Listen and draw></p> <ul style="list-style-type: none"> · We'll draw a robot. · First, draw a circle. <p>Next make a body with a square. Make eyes, hands, and feet with a circle. Make a nose, a mouth, arms, and legs with a triangle.</p> <ul style="list-style-type: none"> · You made up a robot. · Now it's your turn. · Draw what you want saying the shape with your friends. 	20'	* 교사가 먼저 지시문을 말한 후, 학생들이 자유롭게 그룹 활동이나 짝활동을 통해 형태를 말하고 그려보게 한다.
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." <p>○○, What is it? - It's a circle.</p> <p>○○, What is it? - It's a triangle.</p> <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. <p>Let's sing a song "Good bye" & see you next time.</p>	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

심화목표 1 : 도형에 여러 가지 색을 칠해 본다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : What is it?

학생 B : It's a circle.

학생 A : Color the red.

학생 B : Color the blue.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 17. It's a red circle.

Date	9월 1주	Period	33~34/ 64
Related subject	수학(3학년)	Object	3학년
Aim	색깔과 모양을 연결하여 말할 수 있다.		
Materials	(Teacher)할핀, 학습지, flashcard	(Student)두꺼운 종이, 색연필, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> • It's a red circle. • It's a white triangle. • It's a yellow rectangle. • It's a green diamond. • It's a blue star. • It's an orange square. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Dice game></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's play a dice game. • We need two dices- color dice and shape dice. • Roll the dices at the same time. • Look and say the color and shape. - It's a red star. - It's a blue circle. - It's a yellow triangle. • Now, it's your turn. Play a game with your partners. 	10'	*주사위 전개도 2장 (색깔, 도형) *스티커

Product ion	Activity II	<p><Spinner game></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's make a spinner board. · Color the shape and paste on a thick paper. · Make a hole and put in the pin. · Spin the board with your finger. · If the board stops, say the color and shape. <ul style="list-style-type: none"> - It's a yellow circle. - It's a red star. · Take turns with your friends. 	20'	* 두꺼운 종이, 할핀, 색연필
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What is it? <ul style="list-style-type: none"> - It's a red diamond. ○○, What is it? <ul style="list-style-type: none"> - It's an orange square. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

심화목표 1 : 보충자료 1, 2, 3을 수행한다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : What is it?

학생 B : It's a (color)(shape).

교사 : Pick a card without showing it to the children.

학생 : Take turns to say "color + shape structure".

For example, "Red triangle, please." or "Yellow circle, please."

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 18. How much is it?

Date	9월 2주	Period	35~36 / 64
Related subject	사회(3학년)	Object	3학년
Aim	물건의 값을 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)실물자료, 학습지, flashcard	(Student)모형 돈, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presenta tion	New expressi ons	<ul style="list-style-type: none"> · How much is it? · It's five hundred won. · It's eight hundred won. · Here you are. · Thank you. 	10'	*flashca rd는 교 사용과 아동용 모두 준 비한다.
Practice	Activity I	<p><Listen and choose></p> <ul style="list-style-type: none"> · Listen carefully and choose the card. · Pick up a card and say the card. - How much is the doll? - It's five hundred won. - How much is the eraser? - It's three hundred won. · Now I'll stick the card on the blackboard. · Swap the card which you hear. · Take turns and the best group get a sticker. 	10'	*flashca rd *컵3개, 가위 *스티커

Product ion	Activity II	<p><가게 놀이></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's buy and sell with your groups. <ul style="list-style-type: none"> - How much is it? - It's five hundred won. - It's eight hundred won. - Here you are. - Thank you. · If you are finished the work, check in the paper. · Now, buy and sell with other groups. · How much did you buy? 	20'	* 모형돈, 실물자료, flashcard
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What much is the doll? <ul style="list-style-type: none"> - It's five hundred won. ○○, What much is the robot? <ul style="list-style-type: none"> - It's eight hundred won. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지 와puppet 을 이용 하여 도 달도를 알아본다.

<심화활동>

심화목표 1 : 다른 물건들의 값을 묻고 살 수 있다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : How much is the notebook?

학생 B : It's three hundred won.

학생 A : How much is the balloon?

학생 B : It's one hundred won.

학생 A : How much is the watermelon?

학생 B : It's nine hundred won.

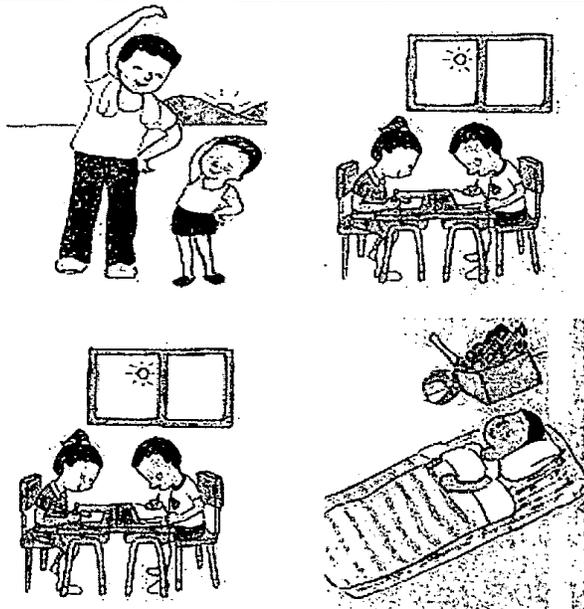
학생 A : How much is the drum?

학생 B : It's seven hundred won.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 19. I get up at seven.

Date	9월 3주	Period	37~38 / 64
Related subject	슬기로운 생활(1학년)	Object	2,3학년
Aim	하루의 일과를 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)모형시계, flash card, 학습지	(Student)모형시계, flash card	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	 <ul style="list-style-type: none"> • I get up at seven. • I go to school at nine. • I watch TV at six. • I go to bed at ten. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Speed game></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's play a game. • First read the cards and say them. • If you're done, pass the card to the next. • The last person comes to the front. • The first group comes to the front wins. • The group who wins gets a sticker. 	10'	*flashcard *스티커

Production	Activity II	<p><Survey></p> <ul style="list-style-type: none"> · Take the handouts and pass them around. · Let's survey with your friends. · You have to ask them like this. <ul style="list-style-type: none"> - What time do you get up? - What time do you go to school? - What time do you watch TV? - What time do you go to bed? · You have to write down on your paper what you hear. · How many person did you survey? · Let's count. 	20'	* 학습지를 준비하고, 조사학습시 질서가 중요함을 미리 알려준다.
Feedback & Correction	Comprehension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What time do you get up? <ul style="list-style-type: none"> - I get up at seven. ○○, What time do you go to bed? <ul style="list-style-type: none"> - I go to bed at ten. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화 활동>

- * 심화 목표 1 : 학습지를 이용하여 하루의 일과를 시계바늘을 그려 넣어 시각을 표시할 수 있다.
- * 심화 목표 2 : 하루 동안의 일을 미니북에 그려 보고 완성할 수 있다.

I get up at six.

I go to school at nine.

I study English at eleven.

I play with my friends after school.

I watch TV at five.

I write a diary at ten.

교사는 심화 활동용 플래시 카드 및 학습지를 준비하고, 학습지를 통해 도달도를 체크한다.

* 활동주제 20. Where are you going?

Date	9월 4주	Period	39~40 / 64
Related subject	사회(3학년)	Object	2,3학년
Aim	장소에 대한 표현을 묻고 대답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)trioma, flashcard	(Student)	두꺼운 종이, flashcard

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presenta tion	New expressi ons	<ul style="list-style-type: none"> • Where are you going? • I'm going to the supermarket. • I'm going to the mountain. • I'm going to the hospital. • I'm going to the swimming pool. • I'm going to the beach. • I'm going to school. 	10'	*flashca rd는 교 사용과 아동용 모두 준 비한다.
Practice	Activity I	<p><Spinner game></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's play a spinner game. • Spin the clip with your finger. • If the clip stops, one student asks, " Where are you going?". • The other student answers, " I'm going to the _____." • Do rock, paper, scissors and switch the roles. 	10'	*두꺼운 종이 *flashca rd *클립, 볼펜 *스티커

Product ion	Activity II	<p><Making a trioma></p> <ul style="list-style-type: none"> · We need a thick paper. · Cut one side and fold like this. · You made up a trioma. · Ask and answer with your friends. <ul style="list-style-type: none"> - Where are you going? - I'm going to the hospital. - I'm going to the swimming pool. - I'm going to the beach. · Take turns and do it repeatedly. · Mark the points. 	20'	*두꺼운 종이, 가위, 장소 그림카드
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · The teacher asks showing the card, <ul style="list-style-type: none"> ○○, Where are you going? - I'm going to the hospital. ○○, Where are you going? - I'm going to the supermarket. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. <p>Let's sing a song "Good bye" & see you next time.</p>	5'	* 학습지와 puppet 을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

심화목표 1 : 다른 장소에 관한 표현을 영어로 익힌다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : Where are you going?

학생 B : I'm going to the post office.

학생 A : Where are you going?

학생 B : I'm going to the police station.

학생 A : Where are you going?

학생 B : I'm going to the department store.

학생 A : Where are you going?

학생 B : I'm going to the park.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 21. I'm happy.

Date	10월 1주	Period	41~42 / 64
Related subject	즐거운 생활(2학년)	Object	2,3학년
Aim	기분이나 느낌을 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)재미있는 얼굴 표정의 사진, flashcard	(Student)종이컵, 색종이, 사인펜, flashcard, 면장갑, 나무젓가락	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presenta tion	New expressi ons	<ul style="list-style-type: none"> · Let's make a funny face. - I'm happy. - I'm surprised. - I'm angry. - I'm sick. 	10'	*재미있 는 얼굴 표정의 사진이나 아동이 직접 그 린 미술 작품을 이용한다.
Practice	Activity I	<p><Miming game></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's play a game. · The leader of the group comes out to the front. · The leader picks up the card on the table and then the others of the group asks, "How do you feel?" · The leader acts out the feelings to the group. · Guess what it is. · The first group to answer gets a point. " I'm happy.", "We are happy." · Take turns and count the points together. 	10'	*flashcar d

Product ion	Activity II	<p><Whisper game></p> <ul style="list-style-type: none"> · It's time to play "Whisper game". · The first player of the group comes to the front to see these cards. · And then whisper the message to the second player. · The last player of the group comes out and says the message. · Take turns and the group has the most point wins. 	20' * 팀을 나누어 진행하고, 여러번 게임해서 가장 점수를 많이 얻은 팀이 승리한다.
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><Making a puppet></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll make a puppet. · Look these funny faces. · Wrap the cup with color paper and stick the eyes, nose, mouth. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5' * 면장갑, 종이컵 등 다양한 재료를 이용하여 표현하게 한다.

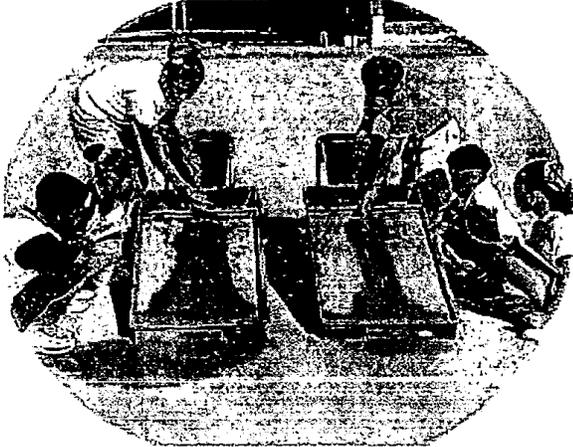
< 심화 활동 >

- * 심화 목표 1 : flash card를 이용하여 다른 표현들을 익힌다.
 - I'm sad.
 - I'm sleepy.
 - I'm bored.
 - I'm confused.
 - I'm shy.
 - I'm tired.
- * 심화 목표 2 : "If you're happy" 노래를 울동과 함께 익힌다.
 - If you're happy, happy, happy, clap your hands.(짝짝)
 - If you're happy, happy, happy, clap your hands.(짝짝)
 - If you're happy, happy, happy. If you're happy, happy, happy.
 - If you're happy, happy, happy, clap your hands.(짝짝)
 - If you're sad, sad, sad, sit and cry.(와와)
 - If you're sad, sad, sad, sit and cry.(와와)
 - If you're sad, sad, sad. If you're sad, sad, sad.
 - If you're sad, sad, sad, sit and cry.(와와)

* 활동주제 22. A running water delivers the soil.

Date	10월 2주	Period	43~44 / 64
Related subject	과학(3학년)	Object	3학년
Aim	흐르는 물에 의한 흙의 변화실험을 할 수 있다.		
Materials	(Teacher)유수대, 물, flashcard	(Student)관찰지, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> • Let's learn the new expressions. • Look at this cards. - Watch closely - shuffle sand and gravel - slide the board - Make an experiment 	10'	*그림 대신 교사가 직접 조작행동을 보여준다.
Practice	Activity I	<p><Experiment 1></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's make an experiment. • Put the soil with sand and gravel in the flat board. • Slide the board a little. • Water at the top of the board. • Watch the change of the soil closely. 	10'	<ul style="list-style-type: none"> * 조작을 하며 언어 표현을 직접 익히게 한다. *조별 유수대 1개 *관찰지

<p>Product ion</p>	<p>Activity II</p>	<p><Experiment 2></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now, let's do another experiment. · Pour the water differently. · Let's see how it changes. · In which case, the soil is cut more? 	<p>20</p> <ul style="list-style-type: none"> *조별 유수대 2개. * 관찰지
<p>Feedback & Correct ion</p>	<p>Compreh ension check-up</p>	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, In the first experiment, what did you know? <ul style="list-style-type: none"> - We knew the change of the soil. ○○, In the second experiment, what did you know? <ul style="list-style-type: none"> - We knew the difference between board 1 and board 2. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	<p>5'</p> <ul style="list-style-type: none"> * 관찰지를 통해 도달도를 알아본다.

< 심화 활동 >

- * 심화 목표 1 : 흙의 운반에 영향을 주는 것에는 또 무엇이 있는지 알아본다.
- * 심화 목표 2 : 과학 실험에 필요한 표현을 익힌다. .
 - Watch closely
 - shuffle sand and gravel
 - slide the board
 - Make an experiment
- * 실험에 필요한 자료들에 단어카드를 붙여 놓아 실물자료로써 언어를 익히게 한다.
- * 평가 : 단어수준에서 문장수준으로의 도달도를 확인한다.

* 활동주제 23. The balloon changes for itself.

Date	10월 3주	Period	45~46 / 64
Related subject	과학(3학년)	Object	3학년
Aim	저절로 부풀어 오르는 풍선 실험을 한다.		
Materials	(Teacher)삼각 플라스크, 식초, 깔대기, 탄산수소나트륨, 풍선	(Student)관찰지, 풍선	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> • Let's learn the new expressions. • Look at this cards. - Flask - Vinegar - Funnel - Balloon - Mouth-piece 	10'	*그림 대신 실험자료(실험준비물)를 보여주는 것이효과적이다.
Practice	Activity 1	<p><Experiment 1></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's make an experiment. • Put the vinegar in the flask about a quarter. • Put NaCH in the balloon using the funnel. • Wrap the balloon in the mouth-piece of the flask. • Pick up the balloon and make NaCH go into the flask. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><그림 1></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><그림 2></p> </div> </div>	10'	<ul style="list-style-type: none"> * 조작을 하며 언어 표현을 직접 익히게 한다. *삼각 플라스크, 식초, 깔대기, 탄산수소나트륨, 풍선 * 관찰지

Product ion	Activity II	<p><Experiment 2></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now, let's do another experiment. · Put the vinegar in the film case. · Wrap NaCH with tissue and put into the film case. · Close the film case and shake it. · Let's see how it changes. 	20	<p>* 필름 통, 식 초, 화 장지, 탄산수 소나트 름. * 관찰 지</p>
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." OO, In the first experiment, what did you know? - We knew the role of the NaCH. OO, In the second experiment, what did you know? - We knew the trait of the NaCH. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	<p>* 관 찰지를 통해 도달도 를 알 아본다</p>

< 심화 활동 >

* 심화 목표 : 과학 실험에 필요한 표현을 익힌다.

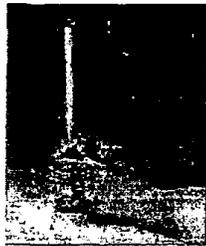
- Flask
- Vinegar
- Funnel
- Balloon
- Mouth-piece

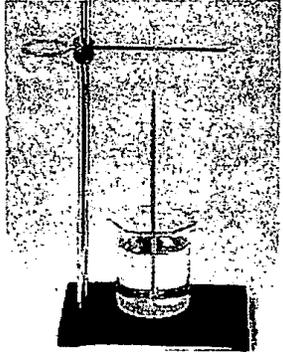
* 실험에 필요한 자료들에 단어카드를 붙여 놓아 실물자료로써 언어를 익히게 한다.

* 평가 : 단어수준에서 문장수준으로의 도달도를 확인한다.

* 활동주제 24. Making a thermometer.

Date	10월 4주	Period	47~48 / 64
Related subject	과학(3학년)	Object	3학년
Aim	간단한 온도계를 만들 수 있다.		
Materials	(Teacher)스포이트, dyes, straw, clay	(Student)관찰지, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> • Let's learn the new expressions. • Look at this. - red dyes - straw - clay - bottl 	10'	*그림 대신 교사가 직접 실험 도구를 보여준다.
Practice	Activity I	<p><Experiment 1></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's make a thermometer. • Put the red color water in the bottle. • Pin the straw and stick with a clay. • Put the thermometer in the cold water. • Put the thermometer in the warm water. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><그림 1></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><그림 2></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><그림 3></p> </div> </div>	10'	<ul style="list-style-type: none"> * 조작을 하며 언어 표현을 직접 익히게 한다. *스포이트, 빨간색 물감, 빨대, 고무찰흙 *관찰지

Product ion	Activity II	<p><Experiment 2></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now, let's watch closely the thermometer. · Compare with the thermometer which we made. · Let's see the change of the thermometer in the cold water and warm water · Think about the role of the red liquid. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p><그림 1></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><그림 2></p> </div> </div>	20'	*온 도계, 비커, 시험 대 * 관 찰지
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." · ○○, In the first experiment, what did you make? - We made a thermometer. · ○○, In the second experiment, what did you know? - We knew the role of the red liquid. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 관 찰 지 를 통 해 도 달 도 를 알 아 본 다.

< 심화 활동 >

* 심화 목표 : 과학 실험에 필요한 표현을 익힌다.

- red dyes
- straw
- clay
- bottle

* 실험에 필요한 자료들에 단어카드를 붙여 놓아 실물자료로써 언어를 익히게 한다.

* 평가 : 단어수준에서 문장수준으로의 도달도를 확인한다.

* 활동주제 25. Stand up, please.

Date	11월 1주	Period	49~50 / 64
Related subject	바른생활(2학년)	Object	2,3학년
Aim	지시문을 듣고 적절히 행동할 수 있다.		
Materials	(Teacher)flashcard	(Student) flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> · Stand up. · Sit down. · Open the window. · Write your name. · Count the number. 	10'	*flashcard는 교 사용과 아동용 모두 준 비한다.
Practice	Activity I	<p><TPR></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's act what I say. - Stand up. - Sit down. - Open the window. - Write your name. - Count the number. · Act faster and do it repeatedly. · (Showing the cards) let's say what you see . · Now it's your turn. · The student comes out and says the action. · The other students do the action. 	10'	*flashcard *스티커

Production	Activity II	<p><King Simon says></p> <ul style="list-style-type: none"> · We'll play a game, " King Simon says. " · If I say " King simon says.", you must act what I say. But if I don't say " King Simon says.", you must not act what I say. · " King simon says, stand up." <ul style="list-style-type: none"> - The students act. · " Sit down." <ul style="list-style-type: none"> - The students don't act. · Do this faster. · Now it's your turn. 	20'	* 교사가 먼저 지시하면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말하게 한다.
Feedback & Correction	Comprehension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · The teacher asks showing the card, ○○, What is it? <ul style="list-style-type: none"> - Stand up. · ○○, What is it? <ul style="list-style-type: none"> - Write your name. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다

<심화활동>

심화목표 1 : 친구들과 함께 'King Simon says' 놀이를 할 수 있다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : Raise your hands.

학생 B : Put down your hands.

학생 C : Point the floor.

학생 D : Wave your hands.

학생 E : Clap your hands.

학생 F : Jump three times

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 26. Do you like to play soccer?

Date	11월 2주	Period	51~52 / 64
Related subject	체육(4학년)	Object	3, 4학년
Aim	좋아하고 싫어하는 활동을 말할 수 있다.		
Materials	(Teacher)운동선수 사진, flashcard	(Student)사인펜, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> • Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. • How's it going? • I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. • Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	 <ul style="list-style-type: none"> • I like to play soccer. • I like to play baseball. • I like to play basketball. • I like to play badminton. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><I'm a star></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's be a sports star. • Make a hole in the picture of the star. • Put your face in the hole of the picture. • Guess what sports is. • Group leader comes out and take turns. 	10'	*flashcard *운동선수 사진 *스티커

Production	Activity II	<p><Survey></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's do a survey. · Move around and ask with your friends. <ul style="list-style-type: none"> - Do you like to play soccer? Yes, I do./ No, I don't. - Do you like to play baseball? Yes, I do./ No, I don't. - Do you like to play basketball? Yes, I do./ No, I don't. · If you finish the work, go back to your seat. · How many person did you survey? · Let's count. 	20'	* 조사지를 직접 들고 교실 전체 학생들과 대화하게 한다.
Feedback & Correction	Comprehension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What sports do you like? - I like to play soccer. ○○, What sports do you like? - I like to play baseball. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

- # 심화목표 1 : 친구와 카드놀이를 하며 배운 표현을 말해 본다.
- # 심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

교사 : Color the picture card.

Cut the card and play with your friends.

학생 A : I like to play soccer.

학생 B : I like to play baseball.

학생 A : I like to play basketball.

학생 B : I like to play badminton.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 27. What's he?

Date	11월 3주	Period	53~54 / 64
Related subject	사회(3학년)	Object	2,3학년
Aim	직업과 직업을 묻는 표현을 익힌다.		
Materials	(Teacher)Big book, flashcard	(Student)조사지, flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> · What's he/ she? · He is a doctor. · She is a teacher. · He is a fire officer. · She is a singer. · She is a nurse. · He is a police officer. 	10'	*직업 관련 Big Book.
Practice	Activity I	<p><Miming game></p> <ul style="list-style-type: none"> · Choose one card. · Look the card and mime. · The other students guess what it is. · Ask and answer. - What's he/ she? - He/ She is a _____ . · The group who gets the most point wins. 	10'	*flashcard *컵 3개, 가위 *스티커

Product ion	Activity II	<p><Survey></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's do a survey. · Take the handouts and pass them around. · Stand up and go around. · You'll ask "What do you want to be?", and the other student answers " I want to be a doctor," · If you are finished the work, go back to your seat. 	20'	* 조사지를 학생들에게 나누어 주고, 질서있게 진행되도록 한다.
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What's he? - He is a fire officer. ○○, What's she? - She is a nurse. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

심화목표 1 : 다른 직업의 명칭을 영어로 익힌다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : What's he/ she?

학생 B : He/ She is a mail carrier.

학생 A : What's he/ she?

학생 B : He/ She is a artist.

학생 A : What's he/ she?

학생 B : He/ She is a movie star.

학생 A : What's he/ she?

학생 B : He/ She is a soccer player.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 28. It's windy.

Date	11월 4주	Period	55~56 / 64
Related subject	슬기로운 생활(1학년)	Object	1,2학년
Aim	직접 이야기책을 만들 수 있다.		
Materials	(Teacher)실물자료, flashcard	종이컵, (Student)종이컵(조별1개), flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta-tion	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> · How's the weather? · It's sunny. · It's rainy. · It's cloudy. · It's snowy. · It's windy. · It's foggy. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Weather chant></p> <ul style="list-style-type: none"> · Let's chant. · Take out your maracas. - How to make a maracas. - Put the beans in the bottle. · Shake the maracas like this. · Here we go. - How's the weather today, today, today? - (Showing the card) Is it rainy? - No, no, no. - (Showing the card) Is it cloudy? - No, no, no. - (Showing the card) Is it snowy? - No, no, no. - (Showing the card) Is it sunny? - Yes, yes, yes. · Do it repeatedly by groups. 	10'	* 빈 병, 콩이나 쌀 *스티커

Production	Activity II	<p><Spinner game></p> <ul style="list-style-type: none"> · Paste the weather card on a board. Put in a clip. Spin the clip with a finger. · If it stops, say the card. · One student asks "How's the weather?", and the other student answers " It's _____." · Do rock, paper, scissors and do it repeatedly. · The one who gets the more points gets a sticker. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> * 두꺼운 종이, 클립 * 스티커
Feedback & Correction	Comprehension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> · Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, How's the weather? - It's windy. ○○, How's the weather? - It's cloudy. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	<ul style="list-style-type: none"> * 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

<심화활동>

- # 심화목표 1 : 그 밖에 날씨에 관련된 표현을 영어로 익힌다.
- # 심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

학생 A : How's the weather?
 학생 B : It's hot.
 학생 A : How's the weather?
 학생 B : It's cold.
 학생 A : How's the weather?
 학생 B : It's sunny and cloudy.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 활동주제 29. The sun brother and the moon sister.

Date	12월 1주	Period	57~58 / 64
Related subject	국어(2학년)	Object	1,2,3학년
Aim	동작과 함께 이야기를 듣는다.		
Materials	(Teacher) 실물자료, 종이컵, flashcard	(Student)	종이컵(조별1개), flashcard

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> · Mom: Rice cake! Rice cake! <li style="padding-left: 20px;">It's very delicious C1 : Look! There are rice cakes. C2 : Let's go & eat them. Mom : What do you want? C1 : This one, please. Mom : Here you are. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Listen and act></p> <p>T: (Scaring her) Give me your rice cake or I'll eat me go.</p> <p>Mom : (Trebling)Here you are. Please let me go.</p> <p>T : Give me your rice cake or I'll eat you.</p> <p>Mom : what a surprise! Here you are. Don't bother me any more.</p> <p>T : Surprise! Give me your rice cake.</p> <p>Mom : This is the last one.</p> <p>T : Surprise!</p> <p>Mom : (Faint.)</p>	10'	*flashcard *Big Book

Production	Activity II	<p><Listen and say></p> <p>M : Why is mom late? S : Don't worry. Mom will be come soon. T : (Locking the door) Open the door. M : Mommy's voice sounds strange. S : Yes, we must not open the door. T : (with a little angry voice) Honey! Come on. Open the door. I'm your mom.</p>	20'	<p>* 교사가 동화를 들려주면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말하게 한다.</p>
Feedback & Correction	Comprehension check-up	<p><closing></p> <p>· You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time.</p>	5'	<p>* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.</p>

* 활동주제 30. At the ice cream shop.

Date	12월 2주	Period	59~60 / 64
Related subject	사회(3학년)	Object	2,3학년
Aim	이야기를 통해 가게 놀이를 할 수 있다.		
Materials	(Teacher) 실물자료, 종이컵, flashcard	(Student) 종이컵(조별 1개), flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presenta tion	New expressi ons	Pig : Hi! May I help you? Bear : Hi! Vanilla ice cream, please. Bear : It's cool and delicious, I like it. Thank you, Pig. Pig : Good bye, bear.	10'	*flashcar d는 교사 용과 아 동용 모 두 준비 한다.
Practice	Activity I	<Look and Listen> Pig : Hi! May I help you? Rabbit : Hi! Strawberry ice cream, please. Rabbit : It is cool and delicious. I like it. Thank you, Pig. Pig : Good bye, Rabbit. It's so hot. I want some strawberry ice cream, too.	10'	*flashcar d *컵 3개, 가위 *스티커

Product ion	Activity II	<p><Role play></p> <p>Pig : Uh ---, I'm so sick. Help!</p> <p>Dr. Elephant : What's the matter?</p> <p>Pig : Oh ---,help me. I'm sick.</p> <p>Dr. Elephant : You ate too much ice cream.</p> <p>Pig : Oh ---, my stomach.</p>	<p>20'</p> <p>* 교사가 동화를 들려주면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말하게 한다.</p>
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><closing></p> <p>· You did a good job today.</p> <p>Let's sing a song "Good bye" & see you next time.</p>	<p>5'</p> <p>* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다</p>

* 활동주제 31. Little Elephant.

Date	2월 3주	Period	61~62 / 64
Related subject	슬기로운 생활(1학년)	Object	1,2,3학년
Aim	이야기책을 만들 수 있다.		
Materials	(Teacher) 실물자료, 종이컵, flashcard	(Student) 종이컵(조별 1개), flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet 을 던져 잡은 학 생들이 서로 대 화하게 한다.
Presenta tion	New expressi ons	<ul style="list-style-type: none"> · "Hello, Giraffe! Why is my nose so long?" asked Little Elephant. · "Well, let me think." said giraffe, stretching her long neck. · "I'm sorry. I don't know." said Giraffe. · Little Elephant was sad. 	10'	*flashca rd는 교 사용과 아동용 모두 준 비한다.
Practice	Activity I	<p><Listen and act></p> <ul style="list-style-type: none"> · "Hello, Monkey! Why is my nose so long?" asked Little Elephant. · "Well, let me think." said Monkey, swinging her long arms. · "I'm sorry. I don't know." said Monkey. · Little Elephant was sad. 	10'	*flashca rd *컵 3개, 가위 *스티커

<p>Product ion</p>	<p>Activity II</p>	<p><Making a book></p> <ul style="list-style-type: none"> · "Hello, Lion! Why is my nose so long?" asked Little Elephant. · "Well, let me think." said Lion, shaking his long hair. · "I'm sorry. I don't know." said Lion. · Little Elephant was sad. 	<p>20'</p> <p>* 교사가 동화를 들려주면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말하게 한다.</p>
<p>Feedback & Correct ion</p>	<p>Compreh ension check-up</p>	<p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	<p>5'</p> <p>* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.</p>

* 활동주제 32. The farmer and the beet.

Date	2월 4주	Period	63~64 / 64
Related subject	국어(2학년)	Object	1,2,3학년
Aim	연극을 시연할 수 있다.		
Materials	(Teacher) 실물자료, 종이컵, flashcard	(Student) 종이컵(조별 1개), flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warming-up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, Miss Huh. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presentation	New expressions	<ul style="list-style-type: none"> · The farmer and the beet. · Hi, ho a merry-o, · The farmer pulled on the beet. · But the beet did not come up. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.
Practice	Activity I	<p><Listen and say></p> <ul style="list-style-type: none"> · The horse pulled on the farmer. · The farmer pulled on the beet. · Hi, ho a merry-o, · But the beet did not come up. 	10'	*flashcard *컵 3개, 가위 *스티커

Product ion	Activity II	<p><Let's play></p> <ul style="list-style-type: none"> · The mouse pulled on the cat. · The cat pulled on the dog. · The dog pulled on the cow. · The cow pulled on the horse. · The horse pulled on the farmer. · The farmer pulled on the beet. · Hi, ho a merry-o. · And the beet came up! 	20'	* 교사가 동화를 들려주면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말하게 한다.
Feedback & Correct ion	Compreh ension check-up	<p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> · You did a good job today. <p>Let's sing a song "Good bye" & see you next time.</p>	5'	* 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

제4장. 프로그램의 실제 및 적용

제1절. 연구 대상 및 범위

본 연구는 경기도의 B 초등학교를 연구대상으로 하는데, 프로그램은 저학년 즉, 1, 2, 3학년을 대상으로 짜여져 있으나 적용대상은 2학년 학생들 두 개의 반 37명이다. 이것은 1학년은 아직 급식이 실시되지 않기 때문에 방과후 활동 대상에서 제외되고 있는 학교 상황을 고려한 것이고, 한 반의 학생수가 대도시보다 적어서 2학년 두 개의 반을 통합한 것이다.

그리고 학부모 평가는 2학년 학부모 중에서 수업 참관을 한 37명을 대상으로 하였고, 교사, 전문가 집단의 평가는 영어교육이나 초등교육을 전공한 교사 43명을 대상으로 이루어졌다.

이것을 표로 나타내보면 다음과 같다.

<표 4-1> 표집의 크기

연구 대상	조사 대상수	성별	
		남	여
교사, 전문가	43	12	31
학생	37	19	18
학부모	34	2	32
계	114	33	81

제2절. 측정도구

본 연구에 사용된 도구는 교사용, 학생용, 학부모용 3가지로 나뉘는데, 교사용은 이태우(컴퓨터 교육론, 1999)의 평가요소를 참고로 하여 수업 설계면, 수업 내용면, 수업 과정면의 3개 영역, 13개의 평가요소와 평가항목으로 수정, 보완하여 구성하였다.

교사용 평가표는 방과후 영어교육 프로그램이 현장에 적용하기에 적합한지를 실제 활동에 적용하기 전에 앞서 지도안 및 연간 활동 프로그램을 질문지 형식으로 교사, 전문가 집단에게 보였다. 여기서 프로그램에 대한 평가 및 수정이 이루어진 후에 실제 활동 평가를 위한 학생용, 학부모용 평가표를 만들었다.

학생용 평가표는 질문지와 면접법으로 구성되는데, 질문지는 김영민(1998, 초등영어 교수법)의 평가표를 참고로 하여 수정보완하였다. 면접법은 학생 6명과의 대화를 녹취하여 기록하였다. 학부모용 평가표는 두 가지로 구성되는데 먼저 방과후 프로그램 운영에 관한 질적 평가도구(Seligson & Marx, 1993) 4개 영역, 14항목을 수정 보완하였다. 또한 정서지능 프로그램의 부모 평가표(이영자외, 2000) 12항목을 수정하여 구성하였다.

척도는 매우 그렇다, 약간 그렇다, 그렇지 않다, 전혀 아니다의 4가지로 각각 4점, 3점, 2점, 1점으로 평균과 표준편차를 구하고자 했다.

측정도구로 사용되어진 표들을 보면 다음과 같다.

<표 4-8> 방과후 영어 교육 활동 운영에 관한 질적 평가도구

* 수업 활동을 살펴 보시고, 해당하는 곳에 표시하여 주십시오.

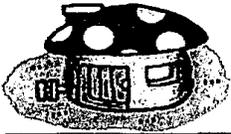
과목 : (영어) 평가자 : ()

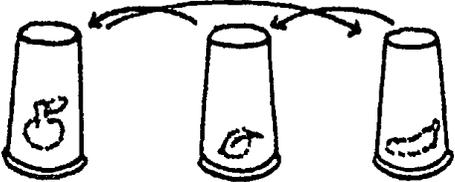
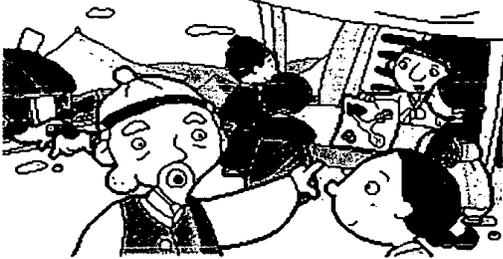
영역	항목	매우 그렇 다	약간 그렇 다	그렇 지 않다	전혀 아니 다
안전과 건강	1. 아동의 안전을 위한 적합한 시설을 갖추고 있는가?				
	2. 아동의 건강을 위하여 적합한 관리를 하고 있는가?				
인간 관계	3. 교사는 아동과의 상호작용시 온정적이고 존경하는 태도를 보이는가?				
	4. 교사가 아동의 요구에 맞추어 상호작용할 수 있도록 아동의 집단 크기가 작은가?				
	5. 아동들이 또래와 긍정적으로 상호작용 하는가?				
	6. 교사들이 한 팀으로 서로 잘 지원하고 아동의 요구에 적절히 반응하는가?				
	7. 교사와 부모는 한 팀으로 자주 의사소통하고 같은 관점을 가지고 아동의 문제를 해결하는가?				
공간 구성	8. 실내 공간은 안락하고, 크기가 적절하며, 깨끗하고, 잘 조직되어 있는가?				
	9. 실외 공간은 안전하고, 크기가 적절하며, 선택 활동이 가능하도록 준비되어 있는가?				
	10. 시설과 활동자료는 아동 모두에게 흥미 있도록 마련되어 있는가?				
활동 내용	11. 일과 운영은 융통성이 있으며 아동의 개별 발달적 욕구를 반영하고 있는가?				
	12. 아동들이 자유롭게 활동을 선택할 수 있는가?				
	13. 활동 내용이 아동에게 흥미있고 교육적이며 풍부한 경험을 제공하는가?				
	14. 아동의 연령별 욕구와 능력, 관심의 차이를 잘 반영하고 있는가?				

제3절. 프로그램의 적용

* 활동주제 2. What's this?

Date	3월 2주	Period	3~4 / 64
Related subject	국어(3학년)	Object	1,2,3학년
Aim	사물을 묻고 답할 수 있다.		
Materials	(Teacher)실물자료, 종이컵, flashcard	(Student)종이컵(조별 1개), flashcard	

Teaching-Learning Process				
Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Aids
Warmin g -up	Greeting Review	<ul style="list-style-type: none"> · Good afternoon, everyone. - Good afternoon, ma'am. · How's it going? · I'm fine /good / not bad/ not good/ so so. · Let's review the last lesson. 	5'	*puppet을 던져 잡은 학생들이 서로 대화하게 한다.
Presenta tion	New expressions	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>기째에 있는 사물이 무엇인지 묻고, 답할 수 있어요.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>조금 떨어져 있는 사물이 무엇인지 묻고, 답할 수 있어요.</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> · What's this? · It's a piano. · What's that? · It's a cow. 	10'	*flashcard는 교사용과 아동용 모두 준비한다.

Practice	Activity I	<p><Magic Play></p> <ul style="list-style-type: none"> • Let's play a game. • Put the cards in each cup. • Move the cups fast. • Guess what number. • Switch the roles. 	10'	<ul style="list-style-type: none"> *flashcard *컵 3개, 가위 *스티커
Production	Activity II	<p><Story telling></p>  <p>장에 나간  은 무엇인가를 가운데 두고 웅성거리고 있는 사람들을 보게 되었어요. 그것이 무엇인지 궁금한  은 옆에 있던  에게 물었습니다</p> <ul style="list-style-type: none"> • What's that? • It's a map. 	20'	<ul style="list-style-type: none"> * 교사가 동화를 들려주면 학생들이 신체로 나타내며 따라 말하게 한다.
Feedback & Correction	Comprehension check-up	<p><check-up></p> <ul style="list-style-type: none"> • Now we'll play a game "I'm a bomb." ○○, What's this? - It's a book. ○○, What's that? - It's an eraser. <p><closing></p> <ul style="list-style-type: none"> • You did a good job today. Let's sing a song "Good bye" & see you next time. 	5'	<ul style="list-style-type: none"> * 학습지와 puppet을 이용하여 도달도를 알아본다.

* 심화활동

심화목표 1 : 교실 밖 사물들을 영어로 익힌다.

심화목표 2 : 학습지를 해결할 수 있다.

심화목표 3 : Story telling 자료를 보고 배운 표현을 심화시켜 말하고 자신의 책을 만들 수 있다.

교사 : Say the cards.

Join the dots.

학생 A : What's that?

학생 B : It's a map.

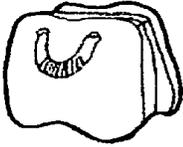
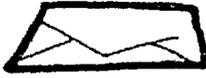
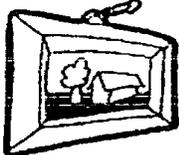
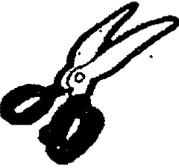
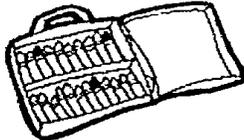
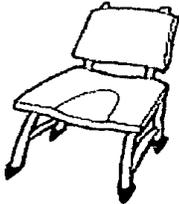
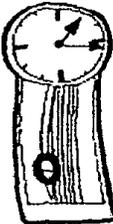
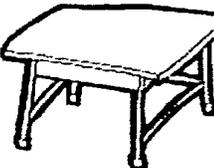
학생 A : What's this?

학생 B : It's a bat.

교사는 심화 활동을 하는 학생들 곁으로 가서(몇 명씩 짝을 지어) 말하기의 도달도를 체크한다.

* 보충 활동

1. flashcard

			
blackboard	bag	ruler	envelope
			
map	picture	pencil	book
			
scissors	crayons	chair	bucket
			
plant	broom	clock	desk

2. Story telling 자료

	<p>장에 나간  은 무엇인가를 가운데 두고 웅성거리고 있는 사람들을 보게 되었어요. 그것이 무엇인지 궁금한  은 옆에 있던  에게 물었습니다.</p>
	<p>그것은 바로 도깨비굴의  였어요. 바로 그 날 밤,  를 들고 도깨비굴을 찾아간  은  를 두드리며 신기한 물건들을 만들어 내고 있는  를 발견하게 되었습니다.</p>
	<p> 가 주문을 외우자 '핑'하고 물건이 나타났어요. 너무나도 신기해서  은 무서움을 잊은 채  에게 다가가 물었습니다.</p>
	<p> 의 요술에 감탄한  은 도깨비에게 노래를 불러 주었어요. 노래를 듣던  가 정말 잘 한다며  을 칭찬해 주었습니다. 그리고 글썽,  의 혹에서 노래가 나온다고 생각한  가 요술을 부려  의 혹을 떼어가 버렸습니다.</p>

* 학습지 활동 1

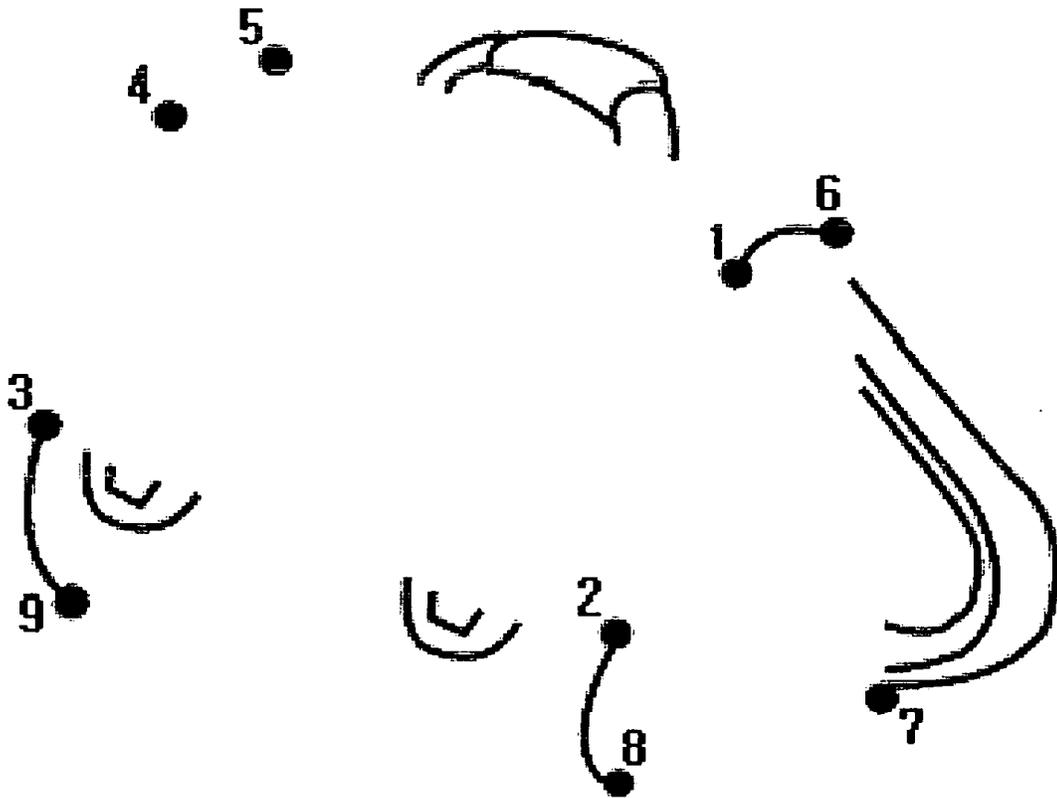
2 학년

이름 : 김성은

2. What's this?

< Join the dots >

1. 점을 이어 카드를 완성해 보세요.
2. 완성된 그림이 무엇인지 확인해 보세요.
3. 가위바위보를 해서 질문을 할 순서를 정하세요.
4. 카드를 들어 보이며 물건 이름을 묻고 답하는 놀이를 해 보세요.



* What's this?

- It's a /an (eraser).

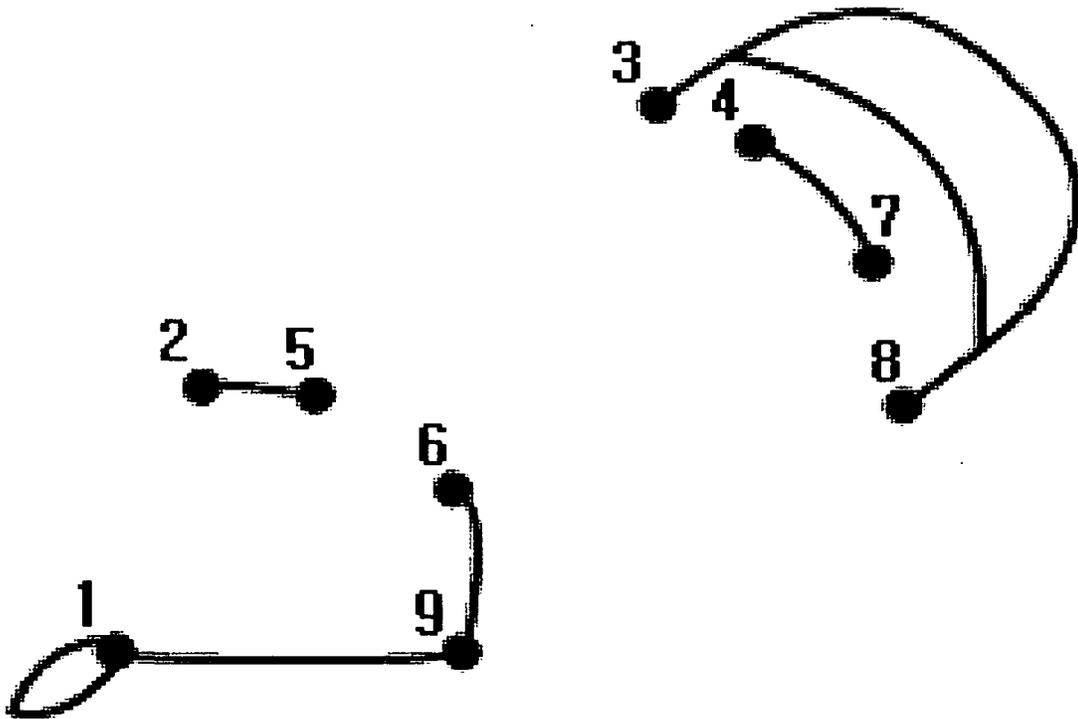
* 학습지 활동 2

2 학년 이름 : 구효진

2. What's this?

< Join the dots >

1. 점을 이어 카드를 완성해 보세요.
2. 완성된 그림이 무엇인지 확인해 보세요.
3. 가위바위보를 해서 질문을 할 순서를 정하세요.
4. 카드를 들어 보이며 물건 이름을 묻고 답하는 놀이를 해 보세요



* What's this?

- It's a /an (pencil).

* 학습지 활동 3

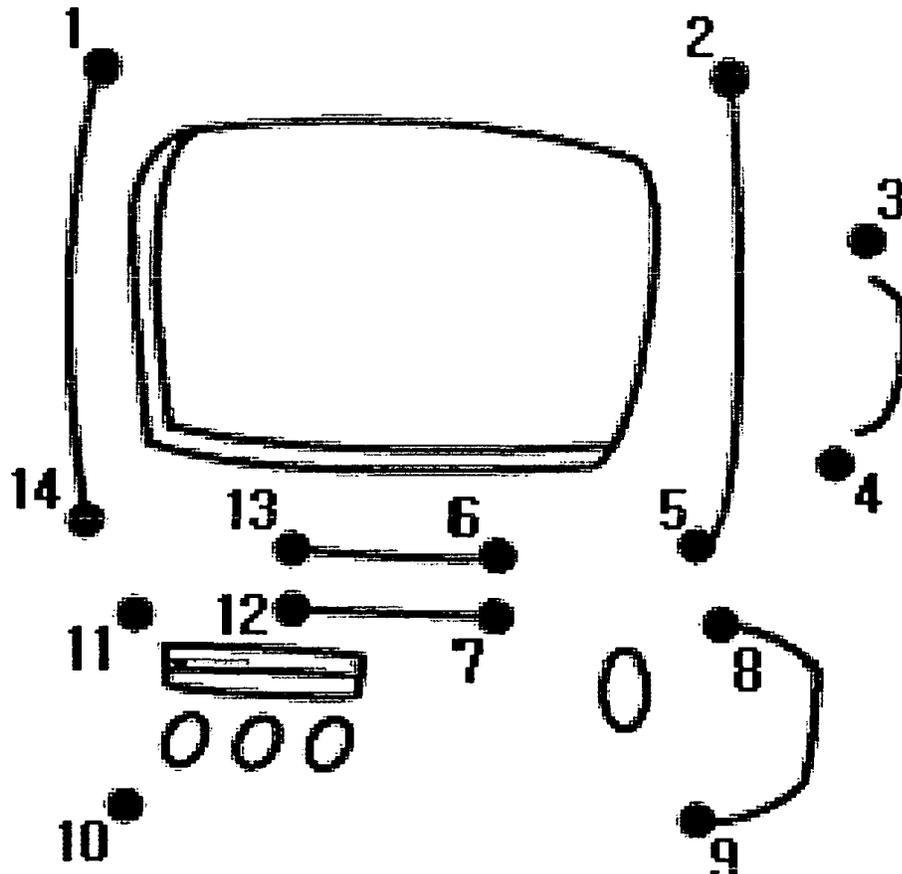
2 학년

이름 : 황선병

2. What's this?

< Join the dots >

1. 점을 이어 카드를 완성해 보세요.
2. 완성된 그림이 무엇인지 확인해 보세요.
3. 가위바위보를 해서 질문을 할 순서를 정하세요.
4. 카드를 들어 보이며 물건 이름을 묻고 답하는 놀이를 해 보세요.



* What's this?

- It's a /an (computer).

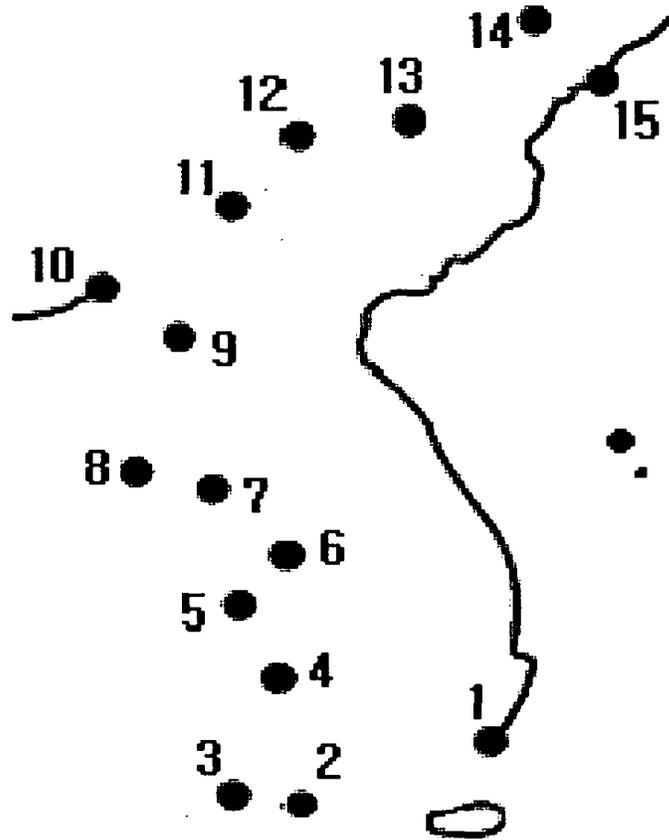
* 학습지 활동 4

2 학년 이름 : 최지원

2. What's this?

< Join the dots >

1. 점을 이어 카드를 완성해 보세요.
2. 완성된 그림이 무엇인지 확인해 보세요.
3. 가위바위보를 해서 질문을 할 순서를 정하세요.
4. 카드를 들어 보이며 물건 이름을 묻고 답하는 놀이를 해 보세요



* What's this?

- It'sa/an (map).

* 활동 목표

- 주위의 사물들을 영어로 익힌 후에 친구와 대화할 수 있다.
- 카드와 컵을 이용하여 재미있는 게임을 할 수 있다.
- 교사가 동화를 들려주면 학생들은 신체로 나타내며 따라 말할 수 있다.

* 집단 및 환경 구성

- 전체 집단
 - 동화 듣고 신체 표현할 때
 - 이야기 나누기 할 때
 - 교사를 중심으로 아동들이 서로 얼굴을 마주 볼 수 있도록 마제형으로 앉는다.
- 모둠 집단
 - 게임을 할 때
 - 학습지를 해결할 때
 - 심화 활동을 할 때
 - 4~6 명이 한 모둠이 되어 의자나 러그에 앉는다.

* 활동 자료

- 여러 가지 사물이 그려져 있는 그림 카드
- 여러 가지 사물의 명칭이 쓰여져 있는 단어 카드
- 동화를 들려 주기 위한 그림 자료
- 인형, 공, 챗트 악기
- 학습지와 도화지, 색연필

장에 나간 은 무엇인가를 가운데 두고 웅성거리고 있는 사람들을 보게 되었어요.

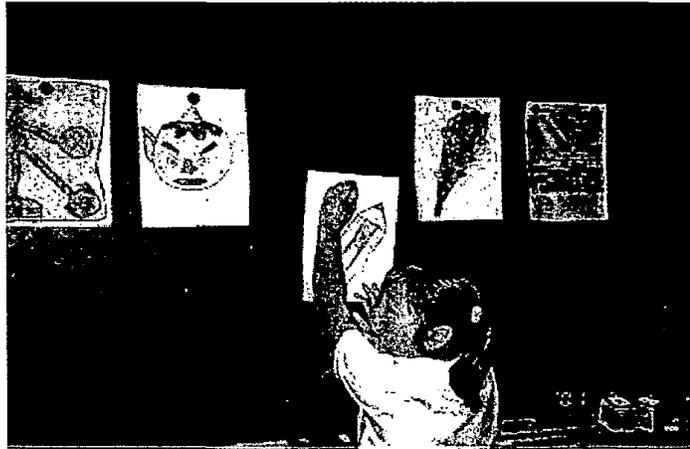
그것이 무엇인지 궁금한 은 옆에 있던 에게 물었습니다

" What's that? "

" It's a map."

* 활동 과정

1. 그림 카드를 이용하여 단어 익히기 게임을 한다.
 - 1) 사물이 그려져 있는 그림카드를 칠판에 붙여 놓는다.
“자, 어떤 그림들이 있는지 잘 보세요.”
(Look carefully!)
 - 2) 교사나 학생이 한 단어를 말한다.
“선생님이 지금부터 말하는 것을 잘 들어 보세요.”
(Listen carefully and guess what.)
 - 3) 나머지 학생들은 잘 들은 후에 맞는 카드를 찾는다.
“어떤 카드인지 골라 보세요.”
(Choose one card.)
 - 4) 단어를 들은 후에 카드를 섞어 놓고 찾도록 하면 집중력을 키울 수 있고 재미있게 응용도 된다.
“잘 들었나요? 이제 카드를 섞은 후에 종이로 가릴 거예요.
몇 번째 그림인지 잘 기억해 두세요.”
(You got it? I'll hide the card with a paper.
Please remember which one.)



▲ 카드 고르기 게임

2. 인형을 이용하여 서로 역할을 정하여 영어로 대화하게 한다.

1) 먼저 교사가 아동들에게 전체적으로 대화를 들려준다.

“ 두 인형이 서로 대화하는 것을 잘 들어 보세요.”

(인형 A : Hi, Rabbit.

인형 B : Hi, Goopy.

인형 A : How's it going?

인형 B : I'm fine. And you?

인형 A : I'm not good.

인형 B : What's up?

인형 A : I'm sick.

인형 B : That's too bad.)

2) 학생을 두 명 나오게 하여 인형을 가지고 대화하게 한다.

“ 자, 이번에는 여러분이 한 번 해볼까요? ”

(Now, it's your turn. Any volunteers?)

3) 박수와 칭찬을 해준다.

“ 참 잘했어요. 이번에는 다른 친구가 해 볼까요? ”

(You did a good job.)



▲ 인형 놀이하기

3. 마술 게임을 통하여 모둠 친구들과 어휘를 자연스럽게 익힌다.

1) 교사가 게임의 방법을 설명해 준다.

“ 자, 지금부터 마술 게임을 하겠어요.

선생님이 하는 것을 잘 보고 친구들과 같이 해 보세요. ”

(Now, let's do a magic play.

Look carefully and play the game with your groups.)

2) 그림 카드를 컵으로 가린 후에 컵을 이리저리 움직인다.

단어를 말하고 몇 번째 컵에 들어있는지를 물어본다.

“ 카드를 친구들에게 보여 주고 난 후에 컵으로 가리세요.

컵을 빨리 움직인 후에 말한 단어가 어느 컵에 들어있는지 서로 물어 보세요. ”

(Please hide the cards with three cups.

Move fast and say the right one.)

3) 다음 친구가 하고, 계속 반복하여 누가 제일 많이 맞추었는지 본다

“ 서로 돌아가면서 3번 이상하세요. 누가 가장 많이 맞추었나요? ”

(Take turns and who's the winner?)

4) 활동을 잘 한 학생이나 모듬은 보상해 준다.]

“ 가장 많이 맞춘 친구는 스티커를 받게 되어요. ”

(The winner gets a sticker.)

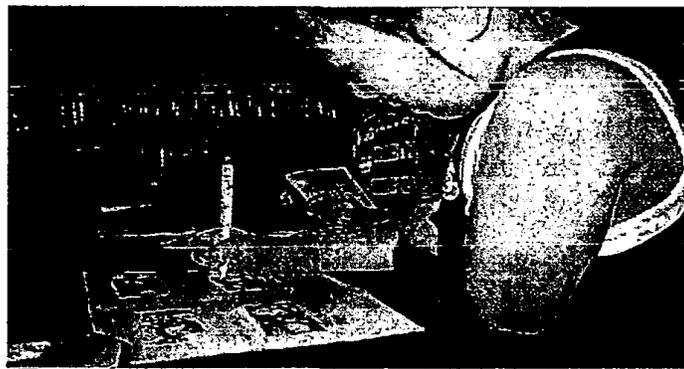


▲ 마술 게임

4. 들은 동화의 이야기를 작은 책의 형식으로 만들고 뒷부분의 이야기도 상상하여 꾸며 본다.



▲ 모듬별로 이야기책 만들기



▲ 뒷부분 이야기 꾸미기

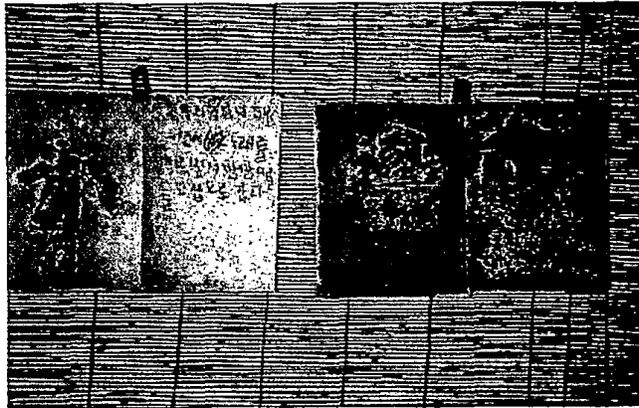


▲ 그림 오려 붙이기

5. 활동의 결과물 - 아동 작품(이야기 책)



▲ 이야기 책 1



▲ 이야기 책 2



▲ 이야기 책 3

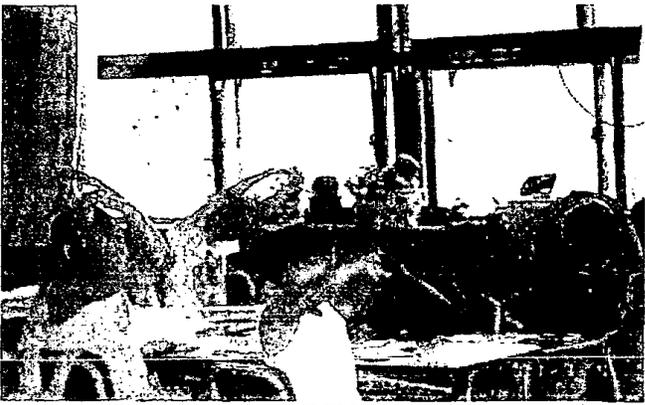
6. 기타 응용 가능한 활동들



* 영어 연극 활동 1



* 영어 연극 활동 2



* 노래와 율동

* 교사와 아동의 상호작용

선생님 : 자. 지금부터 방과후 영어 교육활동에 대한 학생들의 의견을 들어 보겠습니다. 여러분 영어를 공부했는데 관심 있고 재미있었습니까?

학생 2 : 예. 아주 재미있었습니다.

선생님 : 어떤 점이 재미있었습니까?

특히 무엇이 재미있었습니까?

학생 2 : 게임으로 인형 놀이하는 것이 약간 재미있었습니다.

학생 4 : 저도 그것이 재미있었습니다.

선생님 : 여러분이 평소에 관심 있었던 것입니까?

학생 1 : 네. 그렇습니다.

선생님 : 그럼 여러분 영어 활동 시간에 열심히 참여했습니까?

학생 2 : 네 그렇습니다.

선생님 : 열심히 참여한 사람.....

선생님 : 선생님이 보여 준 자료, 게임이나 컴퓨터가 여러분에게 도움이 되었습니까?

학생 1 : 네, 되었습니다.

학생 2 : 제가 모르는 단어를 많이 알게 되었습니다.

학생 3 : 그림이. 제가 모르던 것이 잘 된 것 같습니다.

선생님 : 그림 색깔이 맘에 들었습니까?

또, 혹시 기억에 남는 게 있습니까?

학생 1 : 흑부리 영감 만들 때.....

학생 2 : 흑을 그려 준 게 기억에 남고, 만들어 준 게 기억에 있습니다.

학생 3 : 흑을 만드는 게.....

선생님 : 네, 직접 흑을 만들어 준 게 기억에 남았습니까?

학생 3 : 영어 틀렸을 때 그게 성훈이가...

선생님 : 선생님이 수업할 때 영어로 말을 했죠.

선생님이 질문을 영어로 말하는 걸 이해를 했습니까?

학생들 : 네.

선생님 : 그럼 이해했겠군요..

선생님이 영어로 말하는 게 좋습니까?

아님 한국말로 하는 게 듣기 좋습니까?

학생 2 : 영어로요..

선생님 : 자 그럼..영어로 말했으면 좋겠다 손들어 보세요..

하나, 둘, 셋, 네 명이군요..

한국말로 했으면 좋겠다..없습니까?

그럼 둘 다 섞어서 말했으면 좋겠다.

손들어 보세요..아, 한 명..나머지는 영어로 하면 다 알아듣겠어요?

학 생 : 조금 못 알아들어요..

선생님 : 선생님 말을 대충은 알아듣겠죠?

학생들 : 네..

선생님 : 대단한 실력이군요..

자, 그 다음으로.

여러분은 선생님이 질문이나 게임을 할 때 대답을 잘 했습니까?

학생들 : 네.

선생님 : 잘했습니까?

잘한 사람 손들어 보세요.

난 대답을 참 잘했다.

학생 1은 대답을 잘못 한 것 같은데.....

왜 못했을까요?

학생 1 : 저는요.... 하고 싶었는데 선생님이 안 시켜줘서.....

선생님 : 그런가요..... 혹시 질문이나 대답을 못한 사람 없습니까?

그럼 다 잘 알아 들었습니까?

학생들 : 네.

학생 2 : 저두 알았는데 선생님이 안 시켜주셨어요..

선생님 : 그렇습니까?

그 다음에 여기 여러분이 배운 것 중에서 기억에 남는걸 쓰라고 했는데 제일 기억에 남는 것 한 가지씩 말해 보세요..

학생 1 : 게임요.

학생 2 : 노래가..

학생 3 : 산토끼 게임요.

학생 4 : 흑부리 영감님 이야기요.

선생님 : 이야기가 재미있었어요 아니면 흑 만드는 게 좋았어요..

학생 4 : 흑 만드는 게 재미있었어요.

선생님 : 여러분이 앞으로 더 배우고 싶은 것을 말해보세요.

학생 2 : 영어 회화요..

학생 3 : 알파벳. 단어는 몇 개 쓸 줄 아는데요, 영어를 읽는 방법을 알고 싶어요.

학생 4 : 영어 단어.

학생 1 : 음식에 대해 알고 싶어요.

선생님 : 여러분은 지금 집에서 공부하고, 학원에서 공부하고 있는데.. 또 학교에서도 영어 공부를 하죠..

그럼 집 또는 학원에서 공부할 때나 학교에서 공부 할 때 무엇이 다른 것 같습니까? 학원이랑 무엇이 다른가요?

학생 2 : 학교는요, 친구들이 많아서 자기가 잘하거나 못하는데 말할 기회가 적어요..

학생 3 : 다양한 활동을 할 수가 없어요..

집이나 학원에서는 영어만 해요..게임은 하지 않아요.

학생 4 : 학원에서는 좀 더 자세하게 해 주는 거 같은데.

학교에서는 조금 다르게 해 주는 거 같아요.

선생님 : 영어 공부하는 거.. 그러면 만약 여러분이 영어 공부를 하고 싶다면 학원에서 하고 싶습니까. 아님 학교에서 남아서 공부를 하고 싶습니까? 둘 중에 하나를 선택해 주세요.

먼저 난 학원에서 공부하고 싶다..

학생들 :

선생님 : 학교에서 하고 싶은 사람.. 3명이네요.

그럼 집에서 하고 싶다..

학원에서 하고 싶은 사람은 아무도 없네요.

그 다음 마지막으로 여러분이 학교에 남아서 수업 후에 배우고 싶은 것들을 말해 보세요.

학생 2 : 남자선생님 하고 체육을 배우고 싶어요

학생 3 : 한자를 배우고 싶어요.

학생 4 : 영어 쓰기 공부요.

선생님 : 더 없습니까.....

제4절. 결과 및 분석

1. 교사용 방과후 영어교육 프로그램 평가항목별 평가

방과후 영어교육 프로그램을 평가항목별로 평가했을 때, 전체 평균 3.68에 대해 내용 및 그 범위가 수업 목표의 달성에 관련된다고 생각하는 항목이 3.93으로 가장 높고, 내용이 특정 사회계층, 성, 신념체계 및 집단 등에 편파성을 가지고 있지 않은가라는 항목이 3.29로 가장 낮았다.

또한 언어표현이 프로그램 개발 목적 및 제시된 수업 목표 달성을 위한 도구로서 합당하다고 생각되어지며(3.86), 소재나 주제의 선정이 대상학년에 적절하며(3.86), 각 활동에 대한 자료 투입이 적절하다(3.86)고 볼 수 있다. 반면 한 차시분 수업의 양이 방과후 활동으로서 적절한지(3.43)와 내용 및 그 범위가 수업 목표의 달성에 관련되는지(3.43)에 대해서는 비교적 낮은 평가를 보였다.

<표 4-9> 교사용 방과후 영어교육 프로그램 평가항목별 평가

	평 가 항 목	M(SD)
1	프로그램을 개발하게 된 동기 및 의도가 교육 상황에 비추어 볼 때 필요한 것인가?	3.71(0.47)
2	프로그램 수행 후 기대되는 학습자의 성취 행동이 잘 취사 선택되어 있는가?	3.57(0.51)
3	프로그램 수행 후 기대되는 학습자의 성취 행동 진술이 필요한 요소 포함되어 있는가?	3.71(0.47)
4	언어표현이 프로그램 개발 목적 및 제시된 수업 목표 달성을 위한 도구로서 합당하다고 생각되나요?	3.86(0.36)
5	소재나 주제의 선정이 대상학년에 적절한가?	3.86(0.36)
6	내용 및 그 범위가 수업 목표의 달성에 관련된다고 생각되나요?	3.93(0.27)
7	내용의 상호 관계와 제시 순서가 학습을 촉진할 수 있도록 되어있다고 생각되나요?	3.43(0.51)
8	내용을 구성하고 있는 자료나 용어들이 분명하고 간결하게 제시되었다고 생각되나요?	3.71(0.47)
9	내용이 특정 사회계층, 성, 신념체계 및 집단 등에 편파성을 가지고 있지 않은가?	3.29(0.91)
10	동기유발 자료가 제시되었는가?	3.71(0.47)
11	한 차시분 수업의 양이 방과후 활동으로서 적절한가?	3.43(0.51)
12	학습자의 활발한 참여가 가능한가?	3.71(0.47)
13	각 활동에 대한 자료 투입이 적절한가?	3.86(0.36)
	전 체	3.68(0.27)

방과후 영어교육 프로그램을 평가영역별로 평가했을 때는 영역간에 큰 차이를 보이지 않았다. 수업 설계면이 3.74로 가장 높았고, 수업 내용면이 3.61로 비교적 낮은 편이었다. 수업 과정면은 전체 평균과 같은 3.68이었다.

<표 4-10> 교사용 방과후 영어교육 프로그램 평가영역별 평가

	평 가 영 역	M(SD)
1	수업 설계면	3.74(0.29)
2		
3		
4		
5		
6	수업 내용면	3.61(0.36)
7		
8		
9		
10	수업 과정면	3.68(0.27)
11		
12		
13		
	전 체	3.68(0.27)

2. 학생 자기 평가

학생 자기 평가를 보면, 공부한 것이 관심있고 재미있었다(3.81)와 학습지를 혼자서 해결할 수 있었다(3.72), 보충 자료가 도움이 되었다(3.61)가 전체 평균(3.55)보다 높게 나왔고, 질문 이해 여부와 대답을 잘 했는지에 대해서는 3.39로 비교적 낮은 평가를 보였다.

이 외에도 서술식 평가 문항의 내용을 보면 배운 것 중에서 가장 기억에 남는 것은 해피해피 노래, 카드 찾기와 인형게임으로 노래와 게임이 전체 응답자의 70%이상을 차지했고, 그 외에도 동화 이야기와 학습지 풀이 등을 적었다.

활동 시에 어려운 부분을 묻는 문항에서는 동화 이야기에 나오는 단어가 아직 학습하지 않은 단어이어서 전체의 80% 이상을 차지했다. 그 외에도 영어 노래의 가사와 단어 쓰기 등을 어려워 하였다.

더 배우고 싶은 것들을 묻는 문항에서는 영어 노래와 영어 단어가 가장 많아 아동들이 영어를 계속 더 배우고 싶어한다는 것을 알 수 있었다.

교사에게 바라는 것들은 영어 게임을 더 많이 하자는 것과 인형 던져서 묻고 대답하기, 단어 찾기 게임, 영어 노래 부르기, 영어 단어 익히기 등이 있었다.

또한, 서술식 문항에 아동들이 적어 놓은 것들을 보면 아동들의 발달 수준상 활동적인 것들을 좋아한다는 것을 알 수 있었고, 영어 노래가 비교적 어려움에도 불구하고 더 많이 배우고 싶어하는 것은 노래와 함께 율동을 같이 해서 인 것으로 보여졌다.

학생 자기 평가와 함께 몇몇 아동들에게 면접법을 실시한 결과 다음과 같은 내용들이 나왔는데, 그 내용을 봤을 때 흥미와 관심여부가 방과후 영어 교육 활동에서 중요함을 알 수 있었다.

그 다음에 여기 여러분이 배운 것 중에서 기억에 남는걸 쓰라고 했는데 제일 기억에 남는 것 한 가지씩 말해 보세요..

학생 1 : 게임요.

학생 2 : 노래가..

학생 3 : 산토끼 게임요.

학생 4 : 흑부리 영감님 이야기요.

선생님 : 이야기가 재미있었어요 아니면 흑 만드는 게 좋았어요..

학생 4 : 흑 만드는 게 재미있었어요.

선생님 : 여러분이 앞으로 더 배우고 싶은 것을 말해보세요.

학생 2 : 영어 회화요..

학생 3 : 알파벳. 단어는 몇 개 쓸 줄 아는데요, 영어를 읽는 방법을 알고 싶어요.

학생 4 : 영어 단어.

학생 1 : 음식에 대해 알고 싶어요.

<표 4-11> 학생 자기 평가

	평 가 항 목	M(SD)
1	공부한 것이 관심있고 재미있었나요?	3.81(0.40)
2	활동에 열심히 참여하였나요?	3.47(0.61)
3	선생님이 보여준 자료가 기억에 남는가요?	3.44(0.77)
4	질문을 잘 이해하였나요?	3.39(0.84)
5	대답을 잘 하였나요?	3.39(0.77)
6	보충자료가 도움이 되었나요?	3.61(0.87)
7	학습지를 혼자서 해결할 수 있었나요?	3.72(0.62)
	전 체	3.55(0.41)

3. 부모용 방과후 영어교육 프로그램 평가항목별 평가

부모용 방과후 영어교육 프로그램 평가표를 평가 항목별로 봤을 때, 방과후 영어 교육 활동과 지도교사에 만족한다가 3.5로 가장 높았고, 기관의 시설이 적합한지의 여부가 2.6으로 가장 낮은 평균을 보였다. 이것은 학교마다의 차이는 있겠지만 대부분의 학교 여건상 방과후 교실이 따로 마련되어 있지 않고 기존 교실에서 수업이 끝난 후에 이루어지기 때문인 것으로 보인다. 따라서 방과후 교실은 기존 교실과 환경면에서 크게 다르지 않아 방과후 활동 교실의 확보가 시급한 문제로 보인다.

그 외에도 주위 사람들에게 방과후 영어교육 활동을 추천하겠다와 다음 해에도 자신의 자녀를 방과후 활동에 참여시키겠다가 3.4로 비교적 높은 평균을 보였다.

<표 4-12> 부모용 방과후 영어교육 프로그램 평가항목별 평가

	평 가 항 목	M(SD)
1	방과후 영어 교육의 질에 만족한다.	3.20(0.63)
2	방과후 영어 교육의 활동에 만족한다.	3.50(0.71)
3	방과후 영어 교육 지도교사에 만족한다.	3.50(0.53)
4	나의 자녀는 방과후 영어 활동을 즐기는 것 같다.	3.00(0.82)
5	나의 일과 시간과 방과후 영어 교육 운영시간이 맞는다.	3.10(0.74)
6	방과후 영어 교육 활동에 대한 진행 정도를 알 수 있었다.	3.00(0.94)
7	나는 기회가 주어진다면 방과후 영어 교육 활동을 참관하겠다.	3.00(1.25)
8	기관의 시설이 적합하다.	2.60(0.70)
9	나의 주위 사람들에게 방과후 영어 교육을 추천할 것이다.	3.40(0.84)
10	다음 해에도 방과후 영어 교육에 나의 자녀를 참여시키겠다.	3.40(1.08)
	전 체	3.17(0.66)

그 외에도 서술식 평가문항의 내용을 보면 방과후 영어교육 활동의 좋은 점으로 시청각매체의 사용, 학원의 불필요, 안심하고 보호해 줌, 안전, 영어에 대한 어려움 보다 흥미감을 가짐, 흥미유발, 적극적인 참여, 교사와 긴밀한 유대관계, 즐거운 마음으로 학습 참여 등이 있었고, 개선점을 바라는 내용으로는 수준별 학습, 많은 양보다는 한가지라도 실생활에 유용하도록, 자발성 필요, 숙제 필요, 음향시설과 공간의 자유로움, 시청각 교육을 위한 기자재 필요 등이 있었다.

4. 방과후 영어교육 활동 운영에 관한 항목별 질적 평가

활동 운영에 관한 항목별 질적 평가를 보면, 교사와 아동과의 상호작용시 온정적이고 존경하는 태도를 보인다(3.75)가 가장 높고, 아동의 안전을 위한 적합한 시설을 갖추고 있는가(2.63)가 가장 낮았다. 이것은 방과후 교실이 따로 마련되어 있지 않고 기존 교실을 사용하기 때문으로 본다.

<표 4-13> 방과후 영어교육 활동 운영에 관한 항목별 질적 평가

	평 가 항 목	M(SD)
1	아동의 안전을 위한 적합한 시설을 갖추고 있는가?	2.63(0.52)
2	아동의 건강을 위하여 적합한 관리를 하고 있는가?	2.75(0.71)
3	교사는 아동과의 상호작용시 온정적이고 존경하는 태도를 보이는가?	3.75(0.46)
4	교사가 아동의 요구에 맞추어 상호작용 할 수 있도록 아동의 집단 크기가 작은가?	3.13(0.84)
5	아동들이 또래와 긍정적으로 상호작용 하는가?	3.38(0.74)
6	교사들이 한 팀으로 서로 잘 지원하고 아동의 요구에 적절히 반응하는가?	3.38(0.92)
7	교사와 부모는 한 팀으로 자주 의사소통하고 같은 관점을 가지고 아동의 문제를 해결하는가?	2.75(0.71)
8	실내 공간은 안락하고, 크기가 적절하며, 깨끗하고, 잘 조직되어 있는가?	3.00(0.76)
9	실외 공간은 안전하고, 크기가 적절하며, 선택활동이 가능하도록 준비되어 있는가?	2.63(0.52)
10	시설과 활동자료는 아동 모두에게 흥미있도록 마련되어 있는가?	3.00(0.93)
11	일과 운영은 융통성이 있으며 아동의 개별 발달적 욕구를 반영하고 있는가?	2.88(0.64)
12	아동들이 자유롭게 활동을 선택할 수 있는가?	3.13(0.84)
13	활동 내용이 아동에게 흥미있고 교육적이며 풍부한 경험을 제공하는가?	3.25(0.71)
14	아동의 연령별 욕구와 능력, 관심의 차이를 잘 반영하고 있는가?	3.00(0.93)
	전 체	3.21(0.54)

5. 방과후 영어교육 활동 운영에 관한 영역별 질적 평가

방과후 영어교육 활동 운영에 관한 영역별 평가를 보면 안전과 건강영역(2.69), 공간 구성영역(2.88)이 낮고, 인간 관계영역(3.28), 활동 내용영역(3.06)은 전체 평균(3.21)에 비해 높았다. 따라서 효율적인 방과후 활동을 위해서 학교 현장에서는 시설과 환경 여건 조성이 시급하다고 볼 수 있겠다.

<표 4-14> 방과후 영어교육 활동 운영에 관한 영역별 질적 평가

	평 가 영 역	M(SD)
1	안전과 건강	2.69(0.59)
2		
3	인간 관계	3.28(0.58)
4		
5		
6		
7		
8	공간 구성	2.88(0.67)
9		
10		
11	활동 내용	3.06(0.70)
12		
13		
14		
	전 체	3.21(0.54)

< 부록 >

1. 인터넷을 통한 학습

1. www.edunet4u.net

이 사이트는 한국교육개발 연구원에서 운영하는 사이트로 초, 중, 고 다양한 과목을 스스로 공부할 수 있다. 특히 초등 공부방 중에서 영어 공부방으로 들어가면 3학년부터 6학년까지의 영어가 단원별, 주제별로 아주 체계적으로 다양한 활동내용으로 구성되어 있다.

다음 예시자료들은 그 활동내용들의 보기이다.



▲ 3학년 1. Hi, Yu-mi. 단원 초기 화면

10. May I Speak to Min-gi?



영어 놀이터 Elementary School English



노래는 즐거워



전화기 만들게



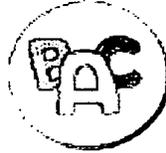
장다리 똥장다리



컴퓨터를 좀 바꿔봐요?



스공녀



일피벳을 찾아라



여럿이 재미있게



▲ 3학년, 1. Hi, Yu-mi. 영어 놀이터

10. May I Speak to Min-gi?



이 단원을 마치고 나면 여러분은 다음과 같은 일들을 할 수 있게 됩니다. 이니 그림을 선택해 보세요.



- 전화를 같이 통화하고 싶은 사람이 누구인지 말할 수 있어요.
- 전화를 건 사람이 누구인지 보고 말할 수 있어요.
- 알파벳 Oo, Pp를 찾아낼 수 있어요.



승은 단어를 찾자



보고 바꾸기



연습해 봐요



어떤걸까요



영어 놀이터



▲ 4학년, 10. May I speak to Min-gi? 단원 초기화면

▲ 4학년, 10. May I speak to Min-gi? 영어 놀이터

7



 영어학습김잡이

영어 학습 김잡이
교과서와 연계한 영어
학습을 도와주는 김잡이

 영어공부방

영어 공부방은 영어 학습
효과를 높여주는 공부방이다

 이담의 탐험

이담의 탐험은 영어 학습을
재미있게 도와주는 탐험이다

 질문했어요

영어 학습 김잡이와
영어 공부방을 함께
이용하여 영어 학습을
효과적으로 할 수 있다

 영어문화맛보기

영어 문화와 관련된
이야기를 통해 영어
학습을 효과적으로
할 수 있다

 자료 꾸러미

영어 학습 김잡이와
영어 공부방을 함께
이용하여 영어 학습을
효과적으로 할 수 있다

▶ 넷스케이프 4.0, 익스플로러 4.0 이상, 해상도 800*600에서 보기 가능합니다

▶ 영어공부방에는 Maxem과 Checkwar 플러그인이 설치되어 있습니다
설치되지 않은 경우에는 다운로드 설치하세요

▲ 에듀넷 초기화면

2. www.sesri.re.kr

이 사이트는 교육과학연구원 홈페이지 초, 중, 고에 걸친 다양한 자료들, 특히 과학에 관련한 학습자료가 많다. 그러나 학습 자료실로 들어가 보면 CD-ROM으로 개발된 초등교과 자료들을 인터넷상에 올려 놓았기 때문에 수업에 활용할 수 있다. 특히 초등 영어 멀티미디어 자료는 색깔이 선명하고 다양한 활동들을 수록해 놓았기 때문에 한 번 들러 볼 만하다. Daily Routines 가 잘 되어 있고 반복학습을 할 수 있도록 구성되어 있다.



초등학교



이전



목록



다음

분류 [187]멀티미디어자료

구분 영어 >> 4학년

제목 영어과 교수용 멀티미디어 자료

첨부파일

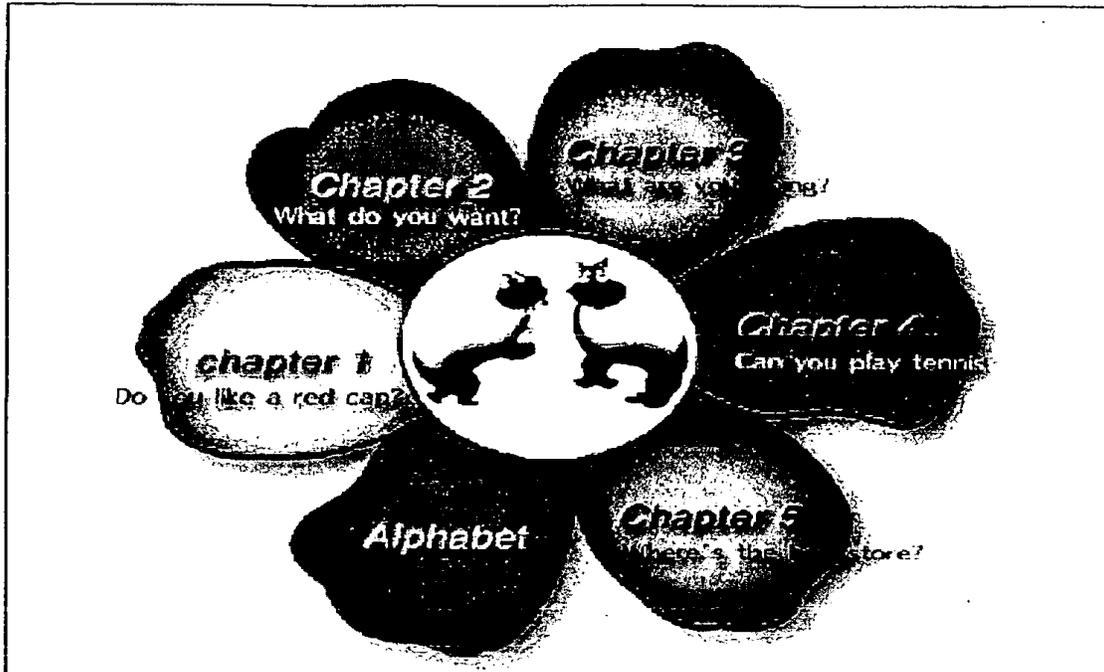
[내용]

이 자료는 멀티미디어 자료로서 사용 환경에 따라서는 부분적(동영상 등)으로 실행 속도가 느려질 수 있음을 알려드립니다.

자료 내용 보기

서울특별시교육과학연구원 admin@sesri.re.kr

▲ 영어과 교수용 멀티자료 실행 화면



▲ 전체 초기화면

Do you like a red cap?

c. h. a. p. t. c. r. l

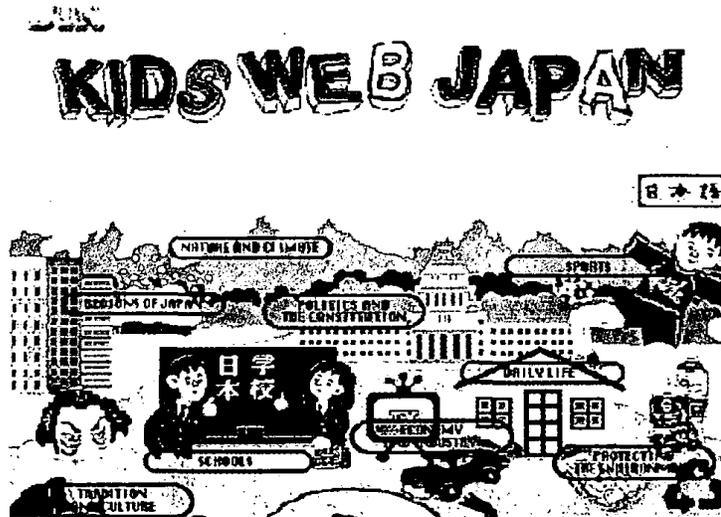
Main

- What day is it today?
 - What's the date today?
 - How's the weather?
 - Let's play
 - Let's chant
 - Let's sing
- Look and Listen
- Listen and Repeat
- Listen and Check
- Alphabet
- Role Play

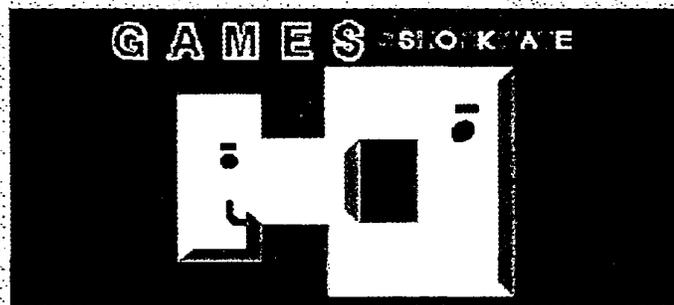
▲ 단원 초기화면

3. www.jin.jcic.or.jp

이 사이트는 일본 관련 정보 사이트로 그 중 kids web Japan으로 들어가면 영어로 된 일본 전래 동화와 puzzle 등의 게임을 즐길 수 있다. 그 외에도 일본 문화와 아동 갤러리가 다양하다.



▲ Kids Web Japan 초기 화면

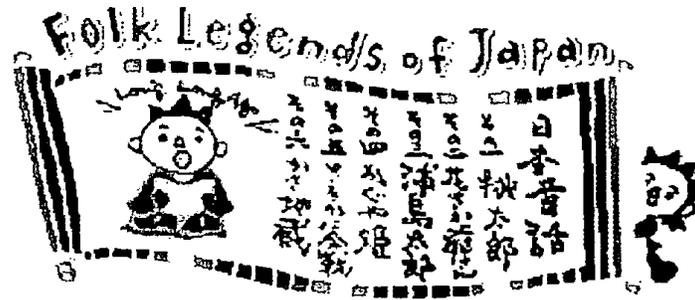


Try these games that use Shockwave and learn a lot about Japan at the same time.

For starters, here's a [jigsaw puzzle of the map of Japan](#).

How do the Japanese celebrate festive

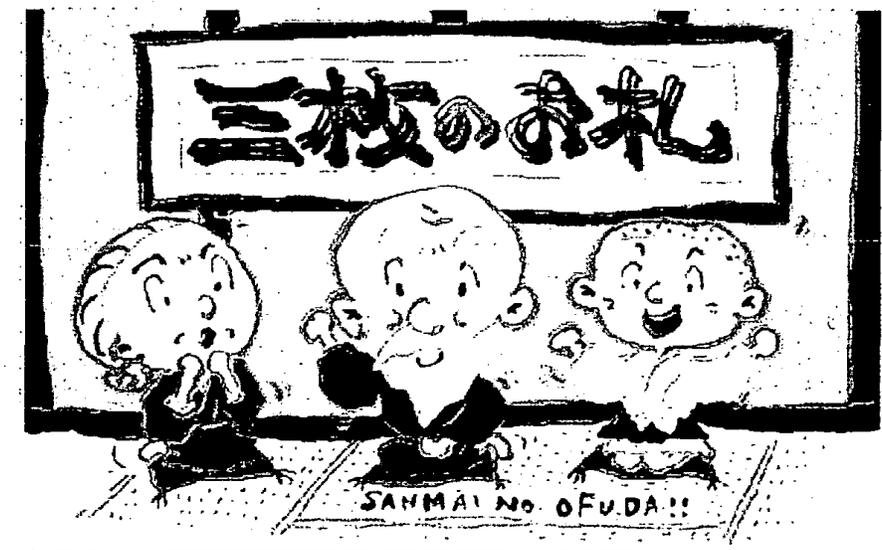
▲ 게임 초기 화면



Read the stories from "once upon a time in Japan" that every Japanese kid grows up listening to. FOLK LEGENDS OF JAPAN takes you on a journey to a fairy-tale world of boy heroes, terrible ogres, animals matching wits, and more.

七夕さま TANABATA

▲ 전래 동화의 초기화면



©Chitose Yamada
Background music: "Tooryanse"

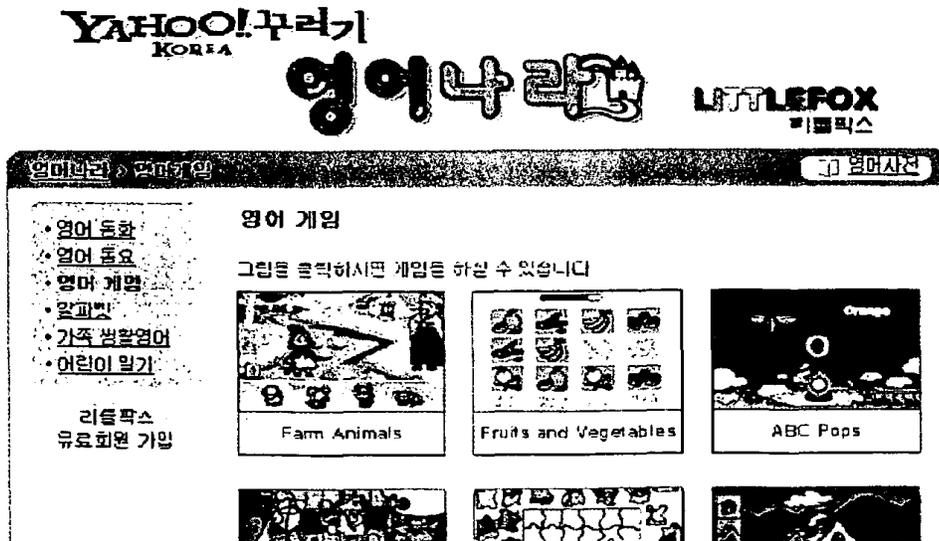
▲ 전래 동화 그림 자료

4. kr.kids.yahoo.com/eng

야후 꾸러기 영어나라는 야후 검색엔진에서 바로 들어 갈 수 있어 편리하고, 그림이 아동들에게 주의를 끌만큼 산뜻하다. 이 사이트는 영어 동화, 영어 동요, 영어 게임, 알파벳, 가족 생활영어, 어린이 일기 등으로 구성되어 있다.



▲ 꾸러기 영어나라 전체 초기화면



▲ 영어 게임 전체 화면

영어나라

LITTLEFOX
리틀폭스

영어나라 > 영어동화

11 영어사전

- 영어 동화
- 얼마 줄요
- 영어 게임
- 알파벳
- 가족 생활영어
- 어린이 말기

리틀폭스
유료회원 가입

영어 동화 - 1단계

1단계 | 2단계 | 3단계

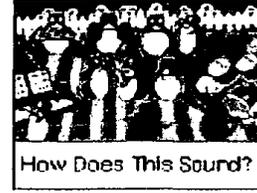
그림을 클릭하시면 동화를 보실 수 있습니다



- 해설
- 학습가이드
- 말마와함께



- 해설
- 학습가이드
- 말마와함께



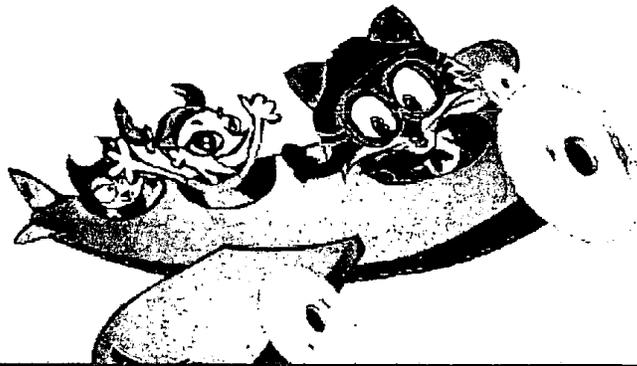
- 해설
- 학습가이드
- 말마와함께



▲ 영어 동화 전체 화면

영어나라 > 영어동화 > If I Were

11 영어사전



If I were only a pilot,
I could fly a plane up high in the sky.

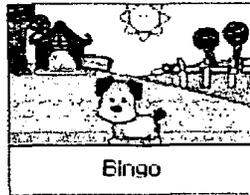


▲ 영어 동화 If I Were의 한 장면

- 영어 동요
- 영어 게임
- 알파벳
- 가족 생활영어
- 어린이 일기

리틀팍스
유료회원 가입

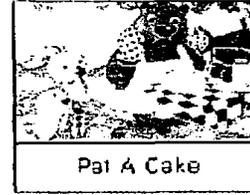
그림을 클릭하시면 동요를 들으실 수 있습니다



• 동요해석



• 동요해석



• 동요해석



• 동요해석



• 동요해석



• 동요해석



▲ 영어 동요 전체 화면

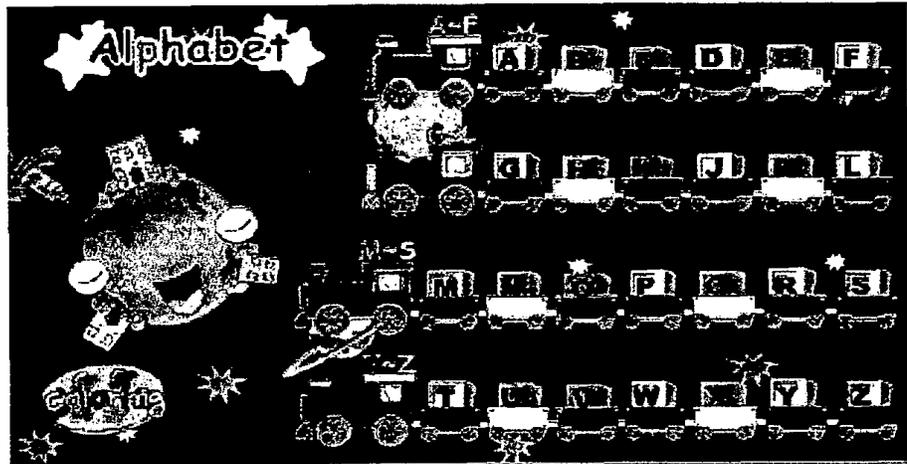
영어 동요 알파벳

영어사전

- 영어 동화
- 영어 동요
- 영어 게임
- 알파벳
- 가족 생활영어
- 어린이 일기

리틀팍스
유료회원 가입

알파벳



기차를 눌러 알파벳을 선택하면 알파벳을 재미있게 익힐 수 있으며
Coloring(칼라링)은 알파벳을 전자책 프린트해서 쓰기 연습을 할 수 있어요.

▲ 알파벳 전체 화면

5. www.galaxykids.co.kr

★ 갤럭시 키즈란?

어린이들이 영어의 읽기와 파닉스를 재미있는 활동을 통해 습득할 수 있도록 만들어진 인터넷영어 동화 프로그램입니다.

★ 대상 연령은?

5세~10세까지의 어린이에게 적절합니다. 10세 이상의 어린이라도 영어를 처음 시작하는 어린이, 혹은 좀더 체계적인 영어학습을 필요로 하는 어린이에게도 적절하합니다.

[갤럭시 키즈로 학습하기 위한 여러 방들을 소개합니다]

갤럭시 키즈는 Control Room 에서 들어가는 3개의 주요 방으로 구성되어있으며, 각 방에는 여러 개의 다른 방들이 있습니다.

The screenshot shows the Galaxy Kids website interface. At the top, there is a navigation menu with buttons for 'Home', 'Control Room', 'Story Room', 'Club Room', 'Parents Room', 'About Us', and 'Contact Us'. On the left side, there is a vertical menu with buttons for 'Introduction', 'Program Overview', 'News and Events', 'Free Information', and 'Newspaper'. The main content area features two preview images of virtual rooms. The first image shows a hallway with signs for 'Story Room', 'Parents', and 'Club Room'. The second image shows a control room with a screen displaying a cartoon character and a keyboard.

★ Control Room 은? ★
3개의 Sub Room 을 포함하고 있습니다.
 ✦ Story room
 ✦ Club room
 ✦ Parents Room

★ Story Room 은? ★
단계 : 1단계부터 13단계가 있으며 모두 52가지의 동화를 구성되어 있습니다. 1단계에는 4가지의 동화가 있습니다.
 단어도 첫 단계로 학습을 넘어도기 높아집니다.
 비록 들리 읽기 알파벳 수 단어 익히기 단어 쓰기 등의 학습을 할 수 있는 활동들이 있습니다.

★ GalaxyKids는 Internet Explorer 3.0이상의 전용사이트입니다. ★

▲ 갤럭시 키즈의 전체 초기화면

Galaxy Kids

▶ 학습자료는 부디 소중히

1. 첫 번째 읽기 : 동화책목의 상해 권표지가 나옵니다. 동화의 제목을 읽고 나서 오른쪽 위의 ▶(next)를 클릭 하면 다음 동화내용이 시작됩니다. 계속 ▶(next)를 클릭 하면 동화 내용의 각 문장을 컴퓨터에 찾아가됩니다.
2. 두 번째 읽기 : 두 번째 읽기는 언어를 부딪 하면 각 단어를 읽어주고 어린이가 스스로 읽어 볼 수 있도록 합니다. 이걸 해야지 곧 듣고 싶은 문장을 읽어 주는 ▶(back)를 클릭 합니다.
3. 학습 활동 (Activities) : 두 번째 읽기가 끝나면 아래의 5가지 활동들이 나타납니다. 각각 클릭하면 아래와 같은 내용을 학습할 수 있습니다.



★ 인터랙터 (Interactive)은 클릭 시엔?

인페팅 글자를 배울 수 있도록 시어 만들어서 인페팅을 할 수 있도록 합니다.

- Future Kids

[참] ★ GalaxyKids는 Internet Explorer 3.0 이상의 전용사이트입니다. ★

인터넷

▲ 갤럭시 키즈의 프로그램 구성

Galaxy Kids

▶ 학습단계를 보거나 /Level chart for Galaxy Kids

국문로게로하러가게 | level 1

단계	동화제목	주요문장	패닉소	단어요용	학습내용
1.	Zolar and Zina	I am Zolar. I am Zina. I am running. I am climbing. I am jumping. I am diving. We are laughing	오른차, 나, 들기 의 소리 악구:	jumping running climbing diving laughing	동화과 그림을 읽을 시위다
2.	We like Things on earth	I like the digger, I like the dinosaur, I like the helicopter.. I like the puppy. The puppy likes me.	oh :	digger dinosaur helicopter elephant hippopotamus puppy	지도 사귀리는 단어 아이로, 이어 악구 이

- Future Kids

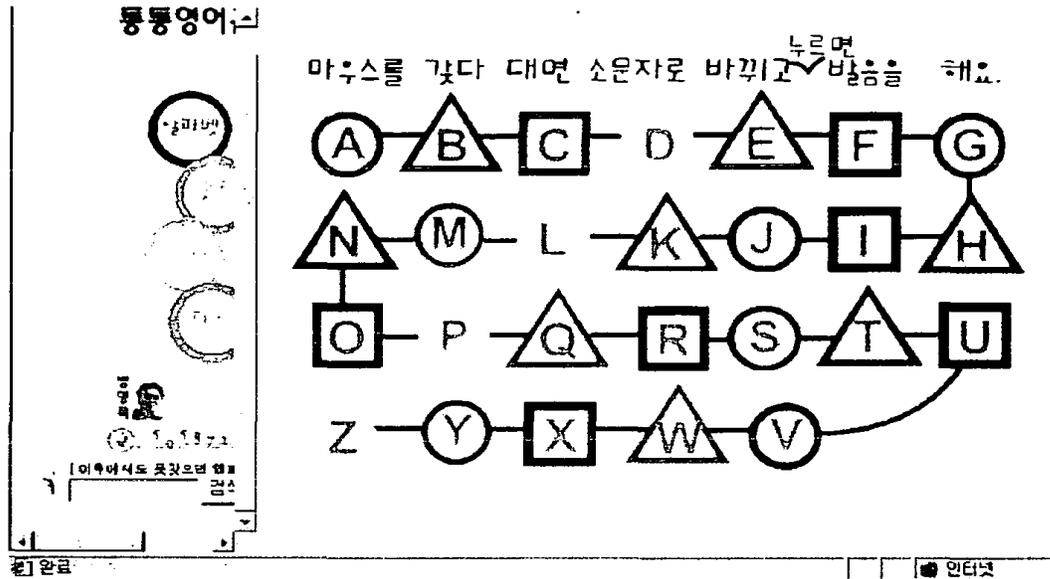
[참] ★ GalaxyKids는 Internet Explorer 3.0 이상의 전용사이트입니다. ★

인터넷

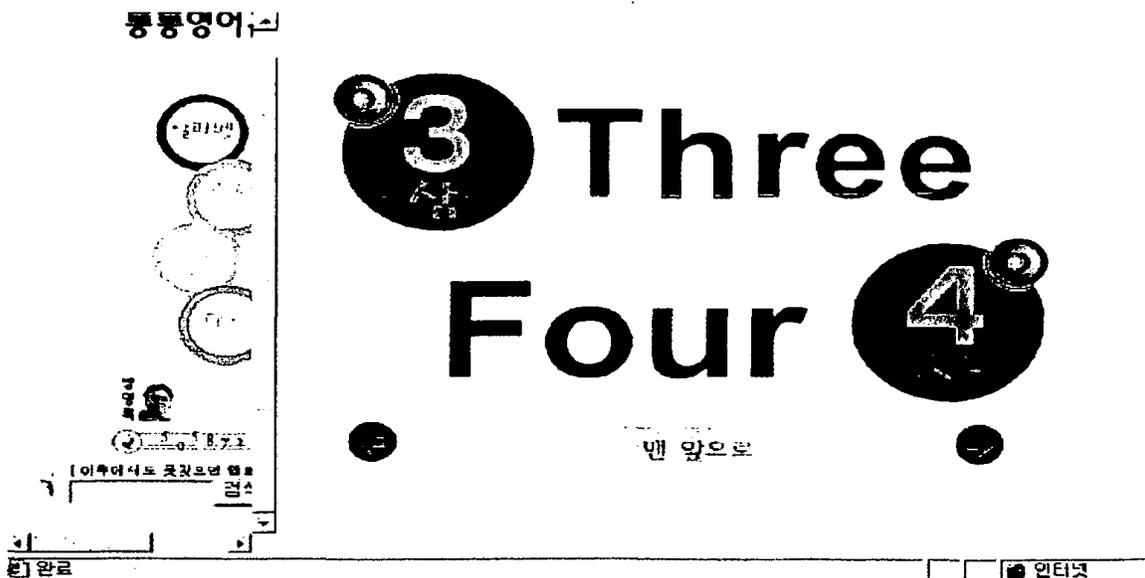
▲ 갤럭시 키즈의 학습 단계

6. www.net-in.co.kr/tommie

이 사이트는 유아에게도 적합한 비교적 쉽고 간편한 영어로 되어 있다. 알파벳부터 간단한 단어와 표현으로 구성되어 있고 따라서 그림도 조금 유치한 편이다.



▲ 알파벳 초기 화면



▲ 숫자 익히기 초기 화면

똥똥영어의

똥똥영어의

이유어도 못찾으면 열

검사



Airplane

음 누르면 소리가 나요.

페이지 예는 중 <http://www.net-in.co.kr/tommie/voca/voca.html>,

인터넷

▲ 단어 익히기 초기 화면

똥똥영어의

똥똥영어의

이유어도 못찾으면 열

검사

아침인사



안녕



안녕

음 누르면 소리가 나요.

<http://www.net-in.co.kr/tommie/index.html>

인터넷

▲ 대화 나누기의 한 장면

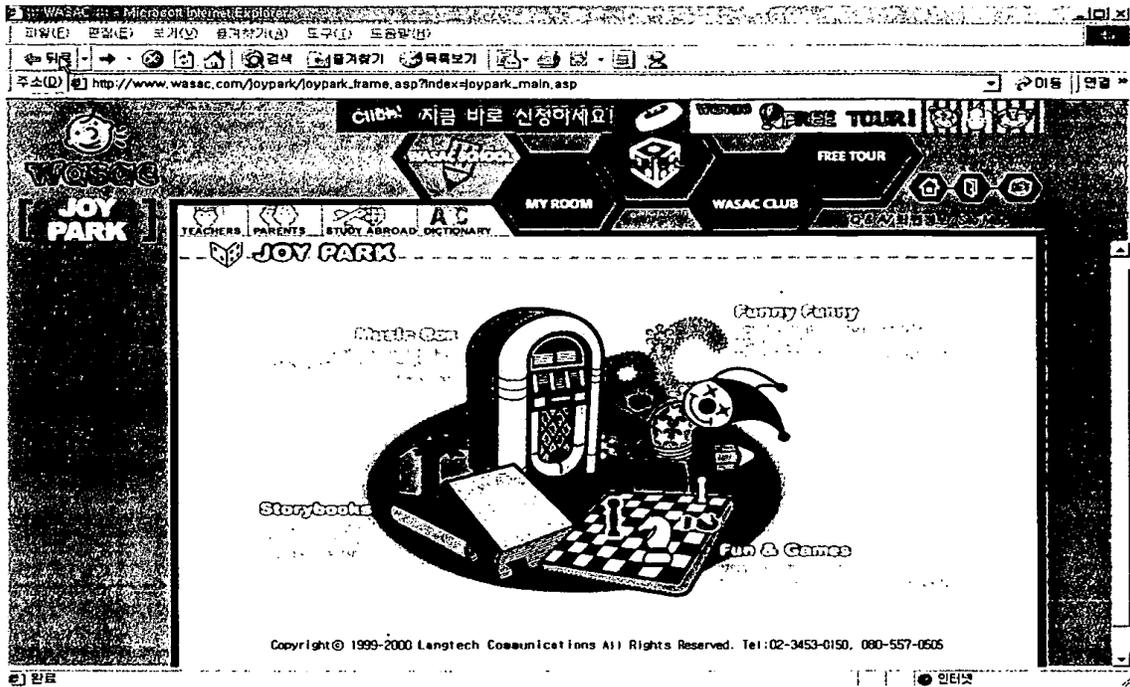
7. www.wasac.com

이 사이트는 회원제로 운영되는 유료 사이트이지만 부분적으로 들어가서 학습할 거리가 많이 있다. 매일 새로운 내용이 업데이트 되는 점이 많고, 동화나 게임 등의 수준이 높고 자료도 매우 다양하다.

크게 다섯 개의 방이 있는데, wasac school, my room, joy park, wasac club, free tour 등이다.



▲ 와삭 전체 초기화면



▲ 조이 파크 초기화면



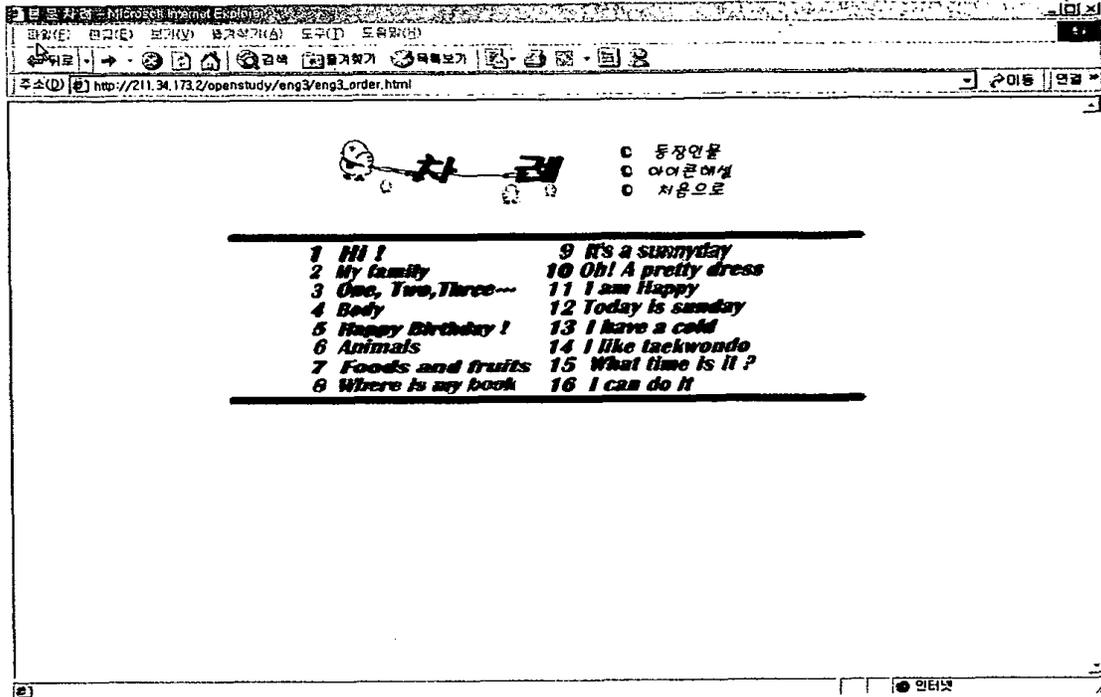
▲ 게임 초기화면

8. www.teacher4u.pe.kr

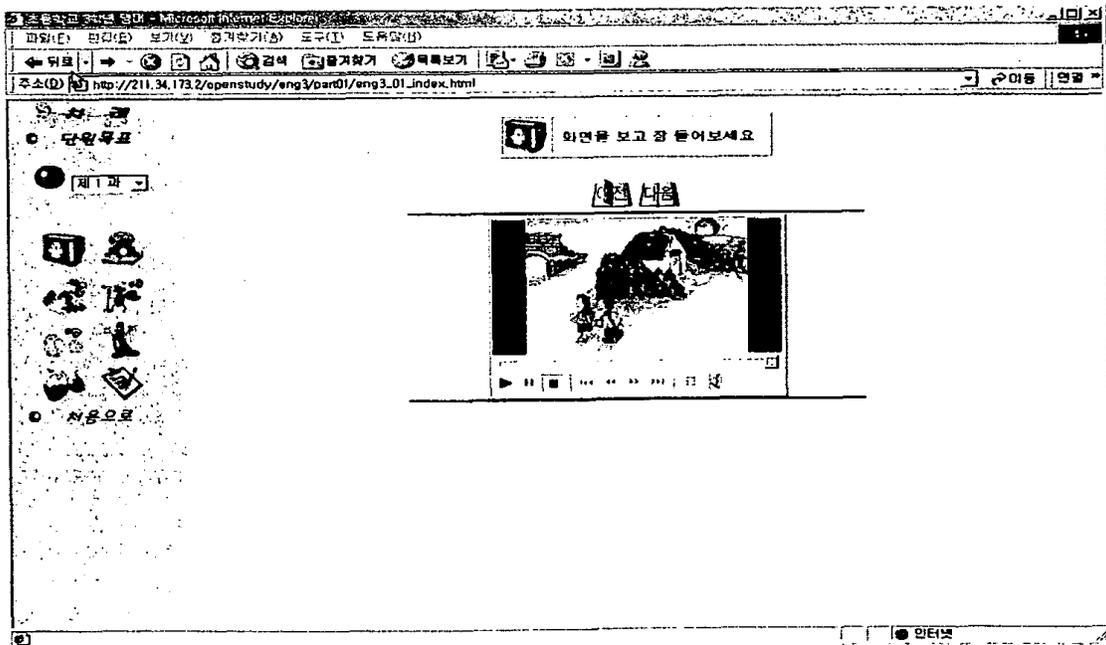
이 사이트는 초등 교육 전반에 관련된 사이트로 초등 각 과목, 학년별로 구성되어 있다. 특히 영어는 저학년과 고학년으로 나뉘어 있는데 도움이 되는 사이트들을 링크 시켜 놓은 것이 특색 있다. 저학년의 경우 에듀넷과 오픈 스타디를, 고학년의 경우는 이보다 훨씬 다양한 자료들을 제시한다. 그 외에도 교육관련 뉴스나 자율학습, 보충자료들이 있다.

The screenshot shows the Teacher4U website interface. At the top, there's a browser address bar and navigation icons. The main header includes the site logo and a search bar. Below the header, there are several menu items and a search box. The central part of the page is a grid of educational resources, categorized by subject and grade level. On the right side, there are three vertical boxes containing specific news or announcements. At the bottom, there are social media links and a copyright notice.

▲ teacher4u 전체 초기화면



▲ 오픈 스터디 단원 초기화면



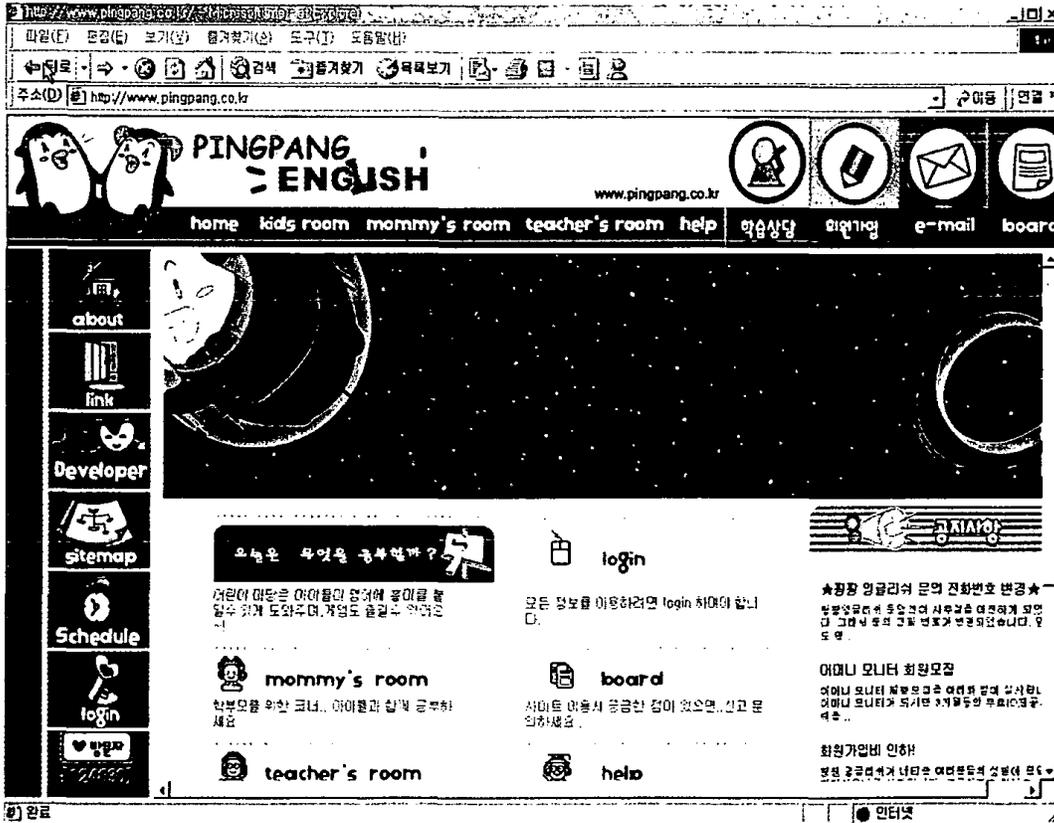
▲ 제 1과 동영상 자료

9. www.pingpang.co.kr

유료 어린이 영어학습 사이트로 플래쉬를 이용한 게임, 동화, 발음, 생활영 어 학습 및 영어동요/동화, 어린이 영어지도, 학습지도 자료등을 제공한다.

Kids room에 들어가면 파닉스에서는 .초등영어 교과과정에 필요한 단어를 발음별로 배운다. 생활영어에서는 생활속의 영어를 그림과 함께 배우고, 세계 여행에서는 세계각국의 유명한 장소를 소개하며, 동요나라에서는 영어동요를 배운다.

또한 여러 나라 전래동화를 통해 재미있는 영어표현을 익히고, 신나는 영어 커리큘럼의 구성방식으로 초등영어 교육과정을 대화중심으로 배운다.



▲ 핑팡 잉글리쉬 전체 초기화면

http://www.pingpang.co.kr/index.asp?kind_code=teac

PINGPANG ENGLISH

www.pingpang.co.kr

학습상담 | 회원가입 | e-mail | board

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

PING PANG English

Sentences (인사)

그림을 보고 알맞은 표현을 보기에서 골라 써 넣으세요.

morning, afternoon,
night, evening, bye.




▲ 교사용 영어 지도자료

http://www.pingpang.co.kr/index.asp?kind_code=teac

PINGPANG ENGLISH

www.pingpang.co.kr

home | kids room | mommy's room | teacher's room | help | 학습상담 | 회원정보수정 | e-mail | board

Level진도표

level 진도표 ..

핑팡잉글리쉬 진도표

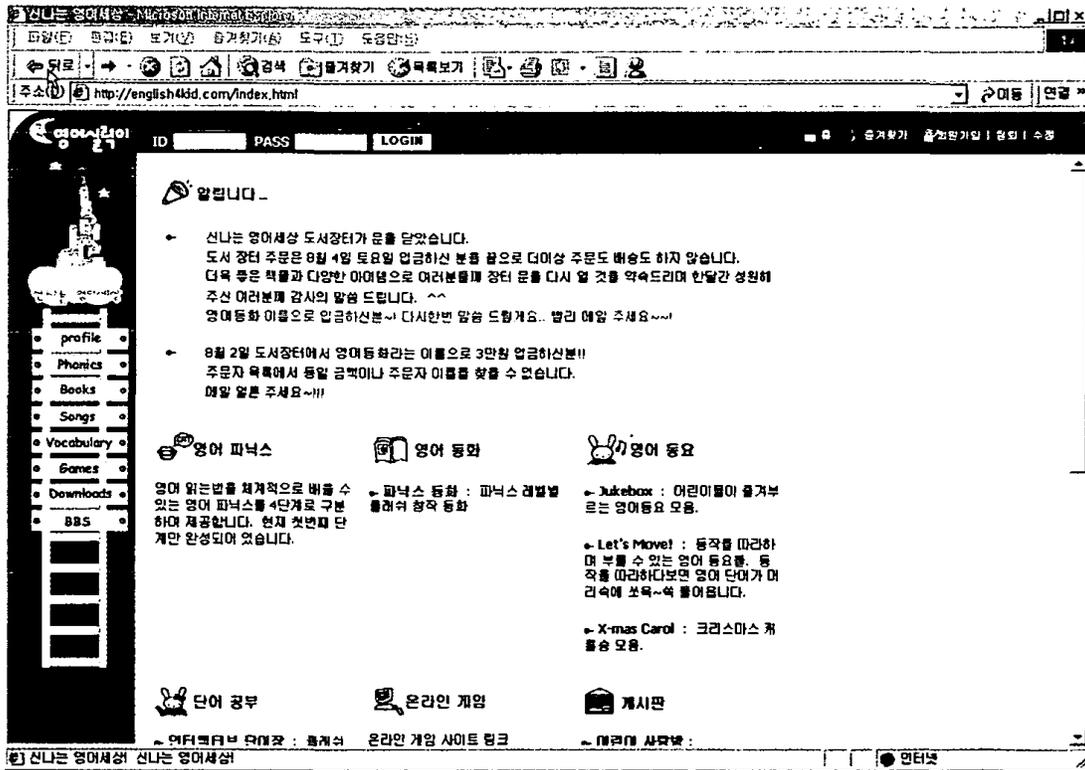
level	파닉스	신나는 영어	동요나라	동화나라	생활영어
1	1: B	Hello!	HELLO!	Cinderella (신데렐라)	How do you do? Nice to meet you.
2	D	Good morning	MSS MARY MACK	Ugly Duckling (미운오리새끼)	This is my father.
3	J	This is my father.	MARY HAD A LITTLE LAMB	Three Little Piglets (세마리의 아기돼지)	How are you? I'm fine. Thank you.
4	K	What's this?	JACK AND JILL	Hanzel and Gratel (한젤과 그레탈)	Here you are. Thank you.
5	M	An apple please.	LAZY MARY	Little Match Girl (성냥팔이소녀)	Good morning!

Teaching Schedule (진도표) : 2 3 4 5 6 7 8

▲ 핑팡 잉글리쉬 학습 단계

10. //english4kid.com

신나는 영어 세상이라고 이름 붙여진 이 사이트는 영어 읽는법을 체계적으로 배울 수 있는 영어 파닉스를 4단계로 구분하여 제공하는데, 현재는 첫번째 단계만 완성되어 있다. 파닉스 동화에서는 레벨별 플래쉬 창작 동화가 있고, Jukebox에서는 어린이들이 즐겨 부르는 영어동요 모음이 있다. Let's Move!에서는 동작을 따라하며 부를 수 있는 영어 동요들이 제공되어 있어 동작을 따라하다 보면 영어 단어가 머리속에 쑥쑥 들어온다. 이 외에도 크리스마스 캐롤송 모음과 플래시로 짜여진 인터랙티브 단어장이 있다.



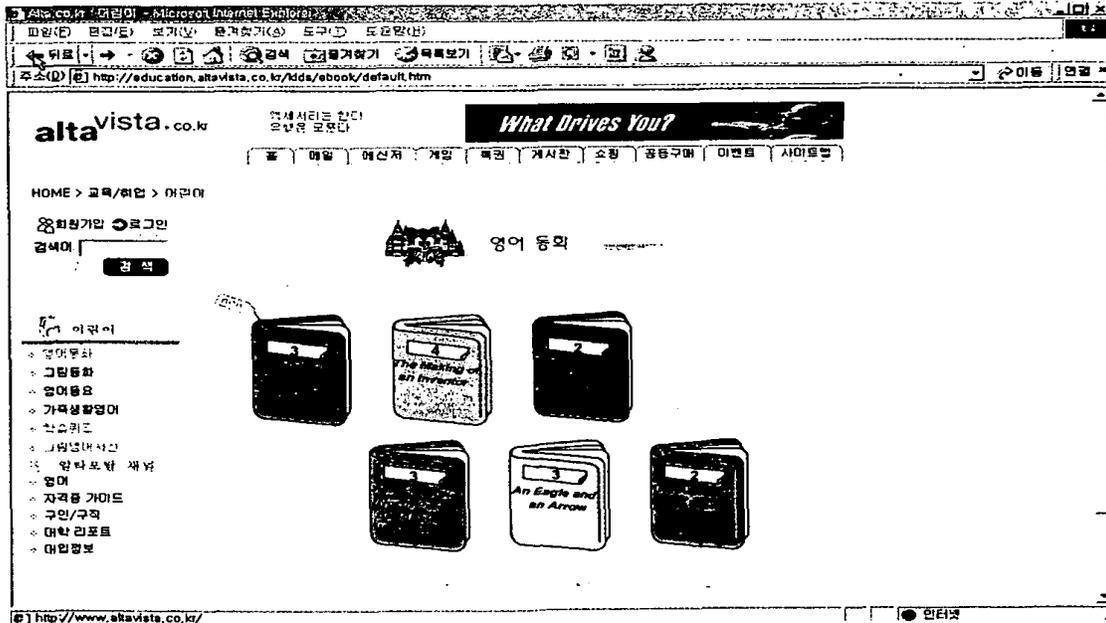
▲ 신나는 영어세상 홈

11. //education.altavista.co.kr/kids

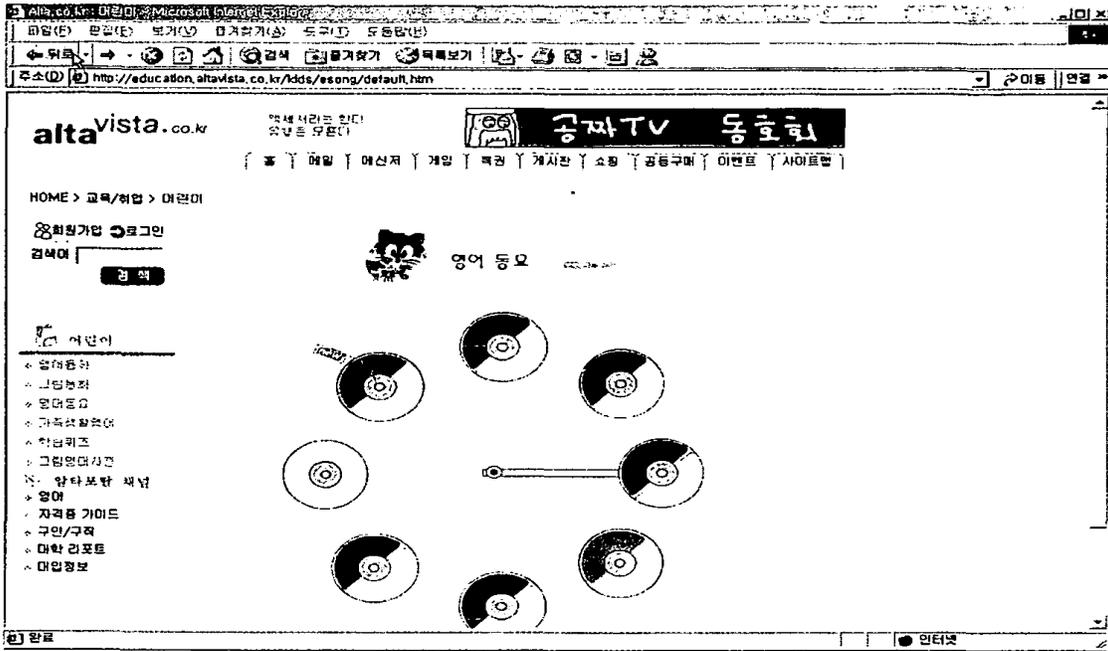
이 사이트는 영어동화, 그림동화, 영어동요, 가족생활영어와 그림 영어사전을
이 가볼 만하다.



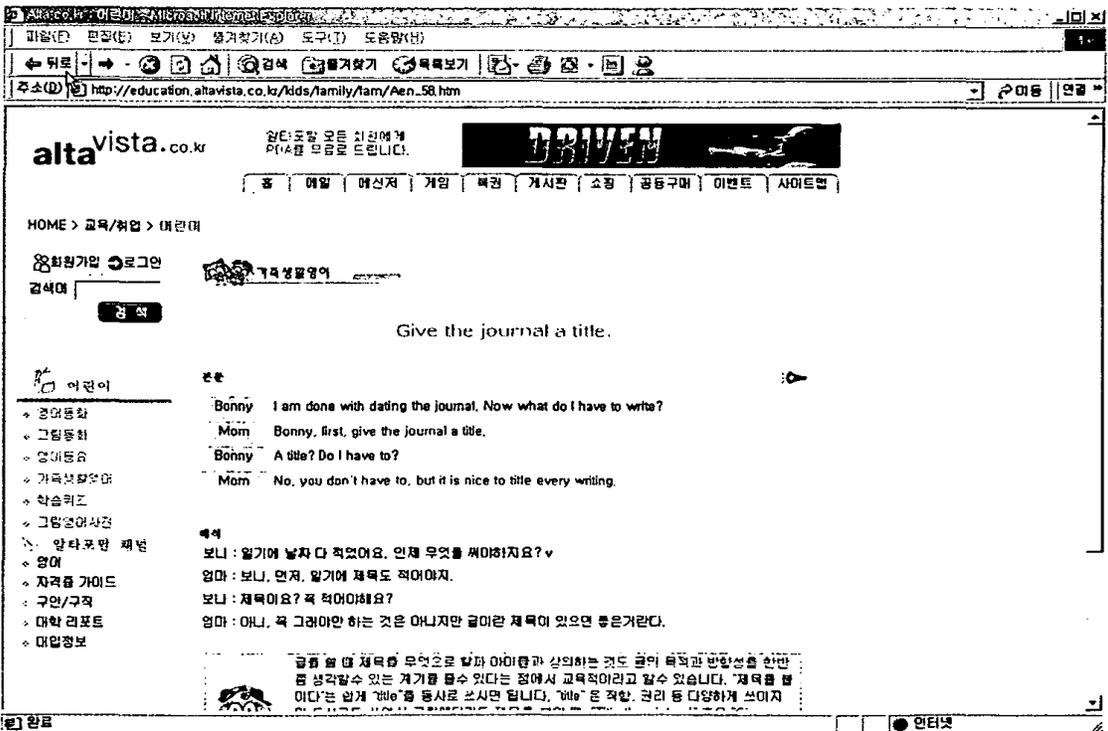
▲ 알타 어린이 채널 전체 초기화면



▲ 영어 동화 초기화면



▲ 영어 동요 초기화면



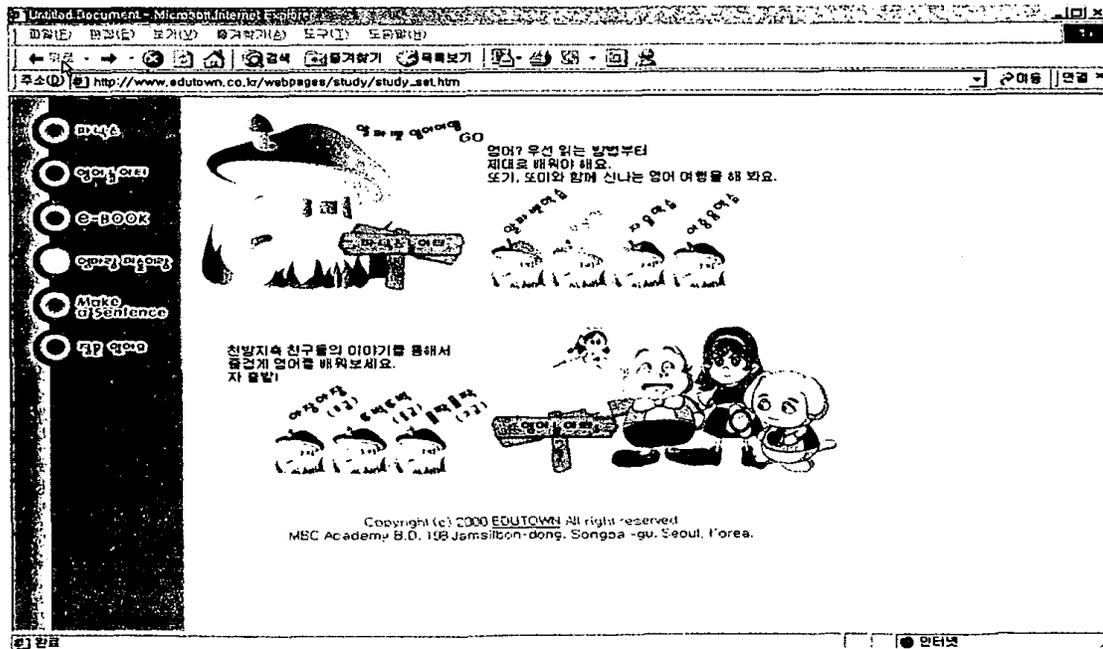
▲ 가족 생활 영어

12. www.edutown.co.kr

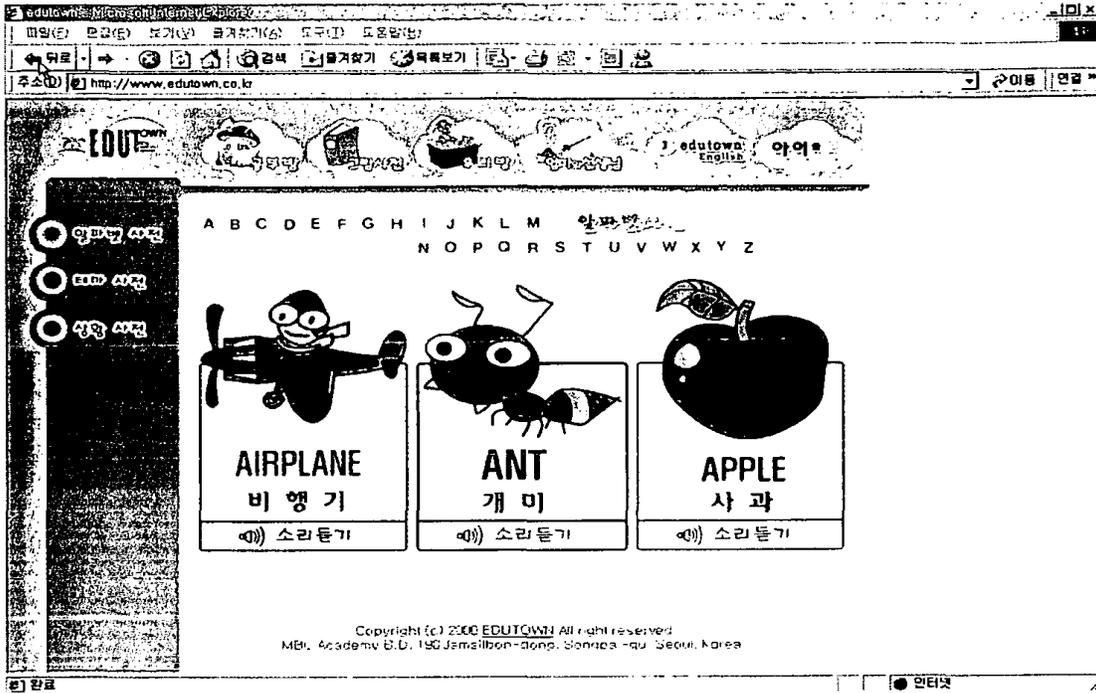
이 사이트는 화면이 깨끗하고 특히 그림사전에서 알파벳 사전, 테마사전, 상황 사전이 자세하고 유익하게 잘 구성되어 있다.



▲ 에듀타운 전체 초기화면



▲ 영어 놀이터 초급 과정



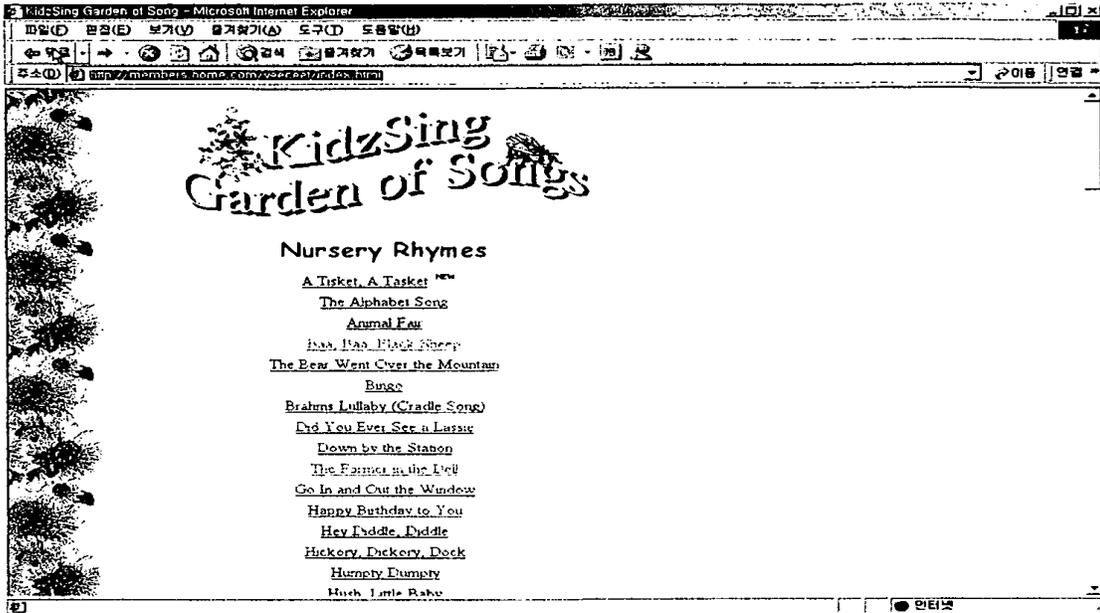
▲ 알파벳 사전



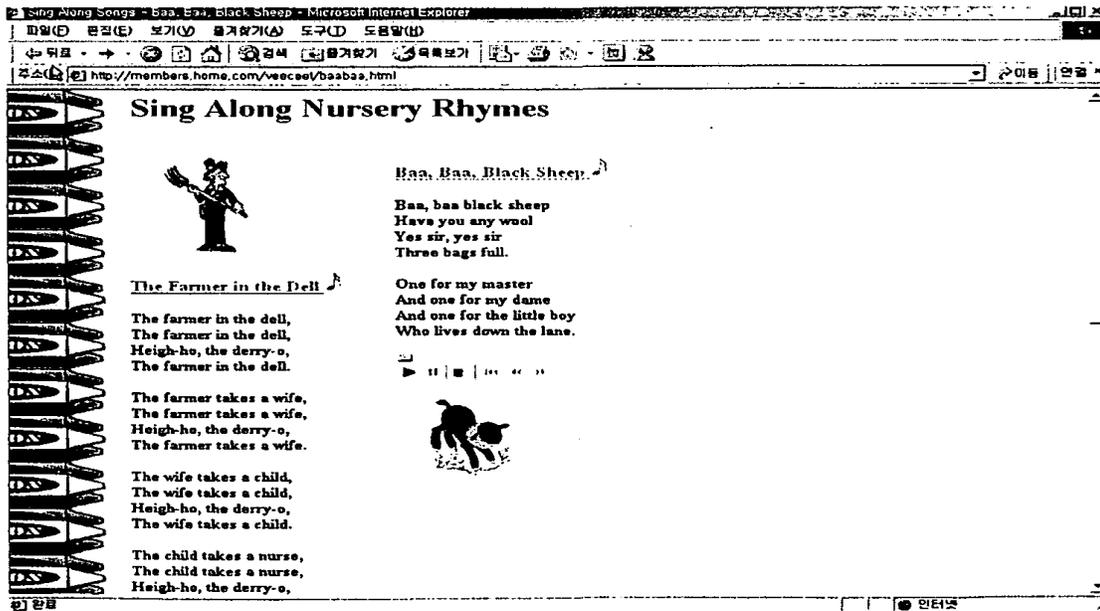
▲ 상황 사진

13. //members.home.com/veeceet

위쌍에서 많이 들던 노래뿐만 아니라 아이들이 즐겨 부르는 동요, 재미있는 노래, 크리스마스 노래 등 60여가지의 노래가 한자리에 다 모여있다. 물론 가사도 나오고 노래제목을 클릭하면 다운도 받을 수 있다.



▲ Nursery Rhymes 의 목차



▲ 가사 보기와 노래 듣기 화면

14. www.jaeminara.co.kr

한솔에서 만든 사이트로 정회원(유료),준회원(무료)이 있다.
예쁜 그림과 가사가 같이 나와 아이 혼자서도 할 정도로 쉽고 간단하다.



▲ 재미나라 초기화면

15. 가볼만한 사이트 모음

오늘의 생활영어, 발음연습, 만화, 퀴즈, 발음등에 관한 유익한 영어학습코너
<http://www.ipopcorn.co.kr/education/index.asp>

40,000 개의 영어학습지도안, 펜팔, 채팅, 게임등이 있음
<http://www.englishpractice.com/>

서울특별시 영어교사모임방, 영어수업 지도안, 영어교사 홈페이지, 수업교재, 수업방법소개, 자료실, 교사동호회가 소개되어 있음

<http://sunil-gch.ed.seoul.kr/etseoul/>

웃으면서 배울수 있는 코믹한 영어와 동영상의 예쁜 그림을 볼수 있음

<http://www.my.netian.com/~dallim/main.htm>

재미있는 영어 동화책과 학습자료를 구할 수 있음

<http://jupiter.interpia98.net/~hiyoon>

광주영어교육 홈페이지, 수업시간에 사용할 수 있는 교수학습과정안, 특기적성시간에 사용할 수 있는 다양한 자료, 파워포인트로 수업시간에 시연 가능한 자료, 노래/게임 자료

<http://www.ketis.or.kr/~english/>

광주대성초등학교 안호영 선생님의 홈페이지로 영어학습에 유용한 학습자료가 잘 정리되어 있음

<http://210.218.82.13/ahnshin/>

교사와 어린이들에게 유익한 초등영어학습에 관한 정보가 있음

<http://myhome.netsgo.com/davide97/>

재미있는 동화책을 동영상의 화려한 색채와 그림으로 볼 수 있고, keypal에 관한 정보가 있음

<http://www.wonderbook.com/>

영어학습에 도움이 되는 아름다운 그림과 유익한 교훈을 주는 동화가 있음

<http://www.planetzoom.com/storybook/storybookb.html-ssi>

아동들의 영어학습에 도움이 되는 아름다운 동화책을 많이 볼 수 있음

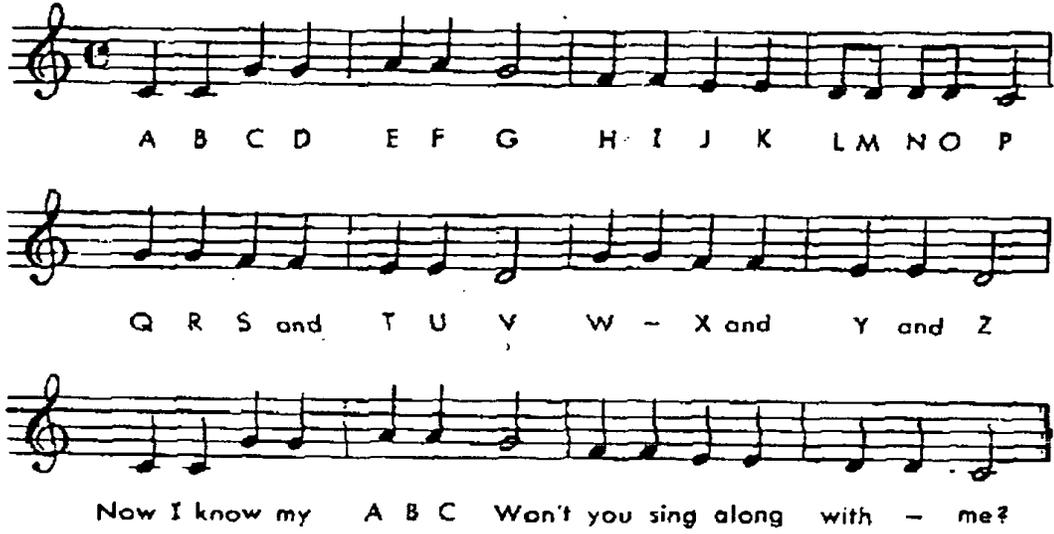
<http://www.candlelightstories.com/>

story로 들어가면 예쁜 그림동화책을 볼 수 있음

<http://www.nidlink.com/~bettyz/becky/school.html>

2. 율동과 노래

1. ABC Song



A B C D E F G H I J K L M N O P

Q R S and T U V W - X and Y and Z

Now I know my A B C Won't you sing along with - me?

(1) AB CD EFG

① ② ③

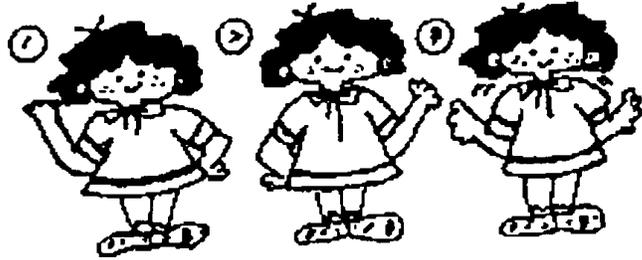
- ① 오른손을 머리위로 모으듯이 올린다.
- ② 왼손을 머리위로 모으듯이 올린다.
- ③ 두 손이 모아진 상태로 오른쪽, 왼쪽으로 흔든다.



(2) HI JK LMNOP

① ② ③

- ① 겨드랑이는 붙인 채로 오른 손을 옆으로 편다.
- ② 겨드랑이는 붙인 채로 왼손을 옆으로 편다.
- ③ 양팔을 편 채로 어깨를 들썩한다.



(3) QRS and

① ②

- ① 두 팔을 등글게 위로 올린다.
- ② 두 손을 모은 채로 위에서 S자로 그리면서 내려온다.



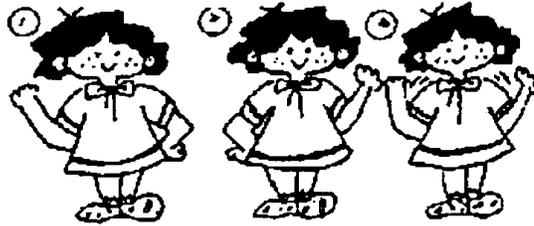
(4) TUV

①②

- ① 왼팔 위로, 오른 팔 옆으로 짝 편다.
- ② 반대로



- (5) W X and Y and Z
2번과 같이 한다.



- (6) Now I know my ABC

① ② ③

- ① 손가락을 튕긴다.
② 양손 허리에 얹고 고개를 끄덕인다.
③ 엄지손가락을 자신을 가리킨다.



- (7) Won't you sing along with me.

① ②

- ① 양팔을 앞으로 내밀었다가 오므렸다가 한다.
② 손뼉을 4번 친다.



2. Good Morning to You

2 Good Morning to You

mp

Good morn - ing to you. Good
Good morn - ing to you. Good

morn - ing to you. Good morn - ing, dear
morn - ing to you. Good morn - ing, dear

child - ren. Good morn - ing to you.
tea - cher. Good morn - ing to you.

(1) Good morning to you.

① 양손을 허리에 얹는다.

② 고개를 왼쪽으로
까닥이며 인사한다.

①

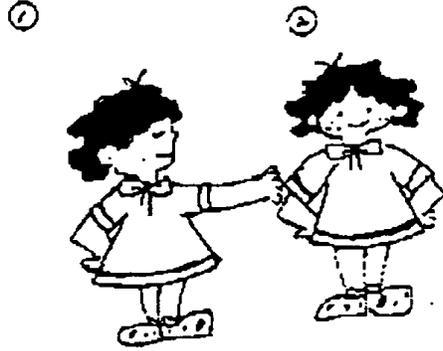


②



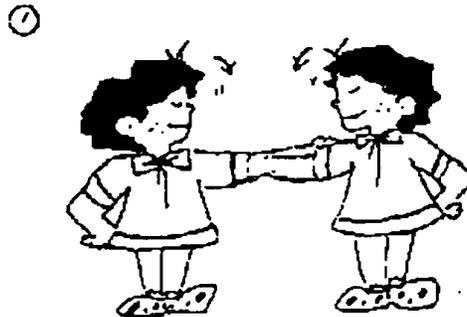
(2) Good morning dear children.

- ① 오른손을 짝의 어깨에 얹는다.
- ② 왼손을 짝의 어깨에 얹는다.



(3) Good morning to you.

- ① 어깨동무한 상태로 짝을 보며 인사한다.



3. Deep and Wide

깊고도 넓은

깊고도 넓게, 깊고도 넓게,
 깊고도 넓게 흐르는 샘이 있어요,
 깊고도 넓게, 깊고도 넓게,
 깊고도 넓게 흐르는 샘이 있어요.

Deep and Wide

Musical notation for the first line of the song. The melody is on a treble clef staff with a 4/4 time signature. The notes are G4, A4, B4, C5, F4, G4, A4, B4. A chord symbol 'F' is placed above the F4 note. The lyrics below the staff are: "Deep and wide, deep and wide, There's a"

Musical notation for the second line of the song. The melody is on a treble clef staff. The notes are G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F4. The lyrics below the staff are: "foun - tain flow - ing deep and wide."

Musical notation for the third line of the song. The melody is on a treble clef staff. The notes are G4, A4, B4, C5, F4, G4, A4, B4. Chord symbols 'C' and 'F' are placed above the first and fifth notes respectively. The lyrics below the staff are: "Deep and wide, deep and wide, There's a"

Musical notation for the fourth line of the song. The melody is on a treble clef staff. The notes are G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F4. Chord symbols 'C', 'G', 'G7', and 'C' are placed above the first, second, third, and eighth notes respectively. The lyrics below the staff are: "foun - tain flow - ing deep and wide."

(1) deep and

왼손위 오른손 아래로 하고 2번 쳐준다.



(2) Wide

양손을 어깨 넓이 만큼 벌린다.



(3) deep and

①번과 동일



(4) wide There's a

②번과 동일



(5) fountain flowing

원-오른쪽으로 시냇물이 흐르는 모양



(6) deep and

①번과 동일



(7) wide

②번과 동일



4. How are you ?

How are You ?

Good mor-ning. How are you?
Fine. - fine. thank you. Good mor-ning. How
are - you? Fine. - fine. - thank - you.

The musical score consists of three staves of music in 3/4 time. The first staff begins with a treble clef and a key signature of one flat. The lyrics are: "Good mor-ning. How are you?". The second staff continues with: "Fine. - fine. thank you. Good mor-ning. How". The third staff concludes with: "are - you? Fine. - fine. - thank - you.".

5. Good-bye to you

Good-bye to You.

mp
Good by - e to you. Good
Good by - e to you. Good
by - e to you. Good by - e, dear
by - e to you. Good by - e, dear
my - friend. I will see you again.
tea - cher. I will see you again.

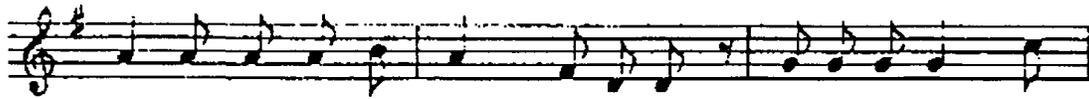
The musical score consists of three staves of music in 3/4 time. It begins with a dynamic marking of *mp*. The lyrics are: "Good by - e to you. Good", "Good by - e to you. Good", "by - e to you. Good by - e, dear", "by - e to you. Good by - e, dear", "my - friend. I will see you again.", and "tea - cher. I will see you again.".

6. What's your name?

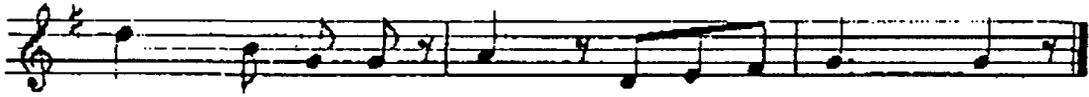
What's Your Name ?



Hel-lo! Hel - lo! My name is In-ho.
Su-mi. My



name is In-ho. My name is In-ho.
Su-mi. Hel-lo! Hel-lo! My



name is In-ho. What's your - name?
Su-mi.

 What's your name?

Hello! Hello! My name is In-ho.

My name is In-ho.

My name is In-ho.

Hello! Hello! My name is In-ho.

What's your name?

7. Ten little indians

Ten Little Indians



One lit - tle, two lit - tle, three lit - tle In - dians;
 Ten lit - tle, nine lit - tle, eight lit - tle In - dians;



Four lit - tle, five lit - tle, six lit - tle In - dians;
 Seven lit - tle, six lit - tle, five lit - tle In - dians;



Seven lit - tle, eight lit - tle, nine lit - tle In - dians;
 Four lit - tle, three lit - tle, two lit - tle In - dians;



Ten lit - tle In - dian boys.
 One lit - tle In - dian boy.

※ 10명씩 그룹을 만들어 모두 선다.

(1) one little - 1명 앉고

two little - 2명 앉고

three little - 3명 앉고

Indians - 다같이 박수 2번

four little - 4명 앉고

five little - 5명 앉고

six little - 6명 앉고

Indians - 다같이 박수 2번

seven little - 7명 앉고

eight little - 8명 앉고

nine little - 9명 앉고

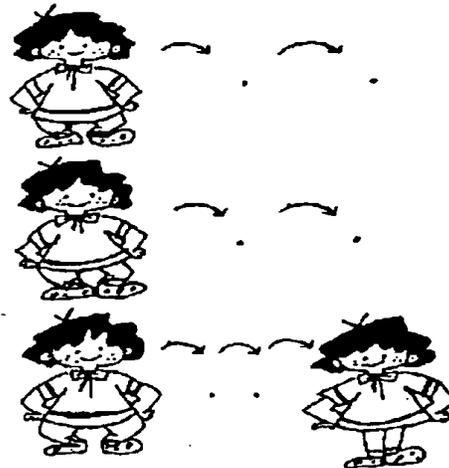
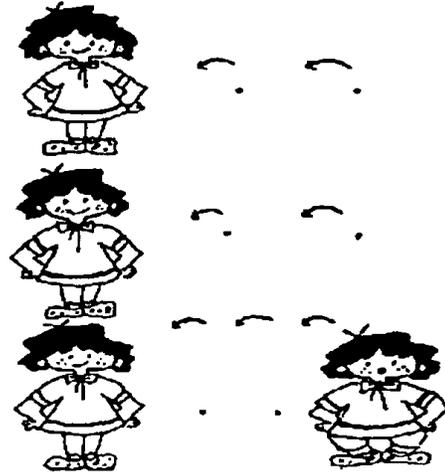
Indians - 박수 2번

ten little - 10명 앉고

Indian - 박수 2번

boys - 입에다가 오른손을 갖다대고 인디언 흉내를 낸다.
(소리내며)

(2) 2절은 1절과 반대로 1명씩
일어선다.



8. This is the way

This is The Way.

The image shows three staves of musical notation in G major, 4/4 time. The first staff contains the melody for the first line of lyrics: "This is the way we wa - ke up." The second staff contains the melody for the second line: "wa - ke up, wa - ke up, This is the way we". The third staff contains the melody for the third line: "wa - ke up, ear - ly in the morn - ing." The lyrics are written below the notes, with hyphens indicating long notes.

- | | |
|-----------------------|----------|
| 2. comb my hair | - 머리 빗기 |
| 3. put on our clothes | - 옷 입기 |
| 4. eat our food | - 식사하기 |
| 5. go to school | - 학교에 가기 |

9. Colors

Colors

Red. Yel-low. Blue. and Green. stand up.

Red. Yel-low. Blue. and Green. turn a - round. and

Stretch up high a - bove your heads. Oh.

Red. Yel-low. Blue. and Green. sit down.

The musical score consists of four staves of music in a single system. Each staff begins with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The music is written in a simple, melodic style with lyrics underneath. The lyrics describe a sequence of actions for 'Red, Yellow, Blue, and Green'.

10. Blue bird

Blue Bird.



Blue bird, blue-bird, through my win-dow, Blue-bird, blue-bird, through my win-dow.



Blue bird, blue-bird, through my win-dow. Oh, John-ny, I am tir - ed.

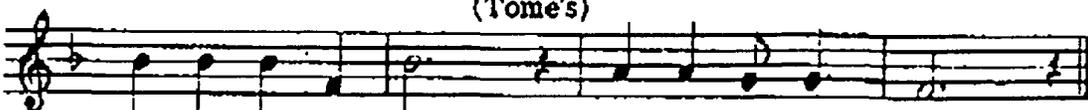
11. Is this Jane's house?

Is This Jane's House ?

김인환 곡



Hel-lo. Is this Jane's house? Yes, it is.
(Tome's)



May I speak to Jane? Just a minute, please.
(Tom)

12. Head, shoulders, knees and toes

Head, Shoulders, Knees and Toes

Head -, shoul-ders, knees and toes, knees and toes;

Head -, shoul-ders, knees and toes, knees and toes -; and -

Eyes and ears and mouth and nose, oh,

Head -, shoul-ders, knees and toes, knees and toes!

(1) Head- Shoul-ders, knees and toes,

① ② ③ ④

knees and toes.

⑤ ⑥

① 두 손을 머리위에 얹는다.

② 두 손을 어깨위에 놓는다.

③ 두 손을 무릎에 얹는다.

④ 두 손이 양발 아래를 가리킨다.

⑤ 두 손 무릎에

⑥ 두 손을 양발에



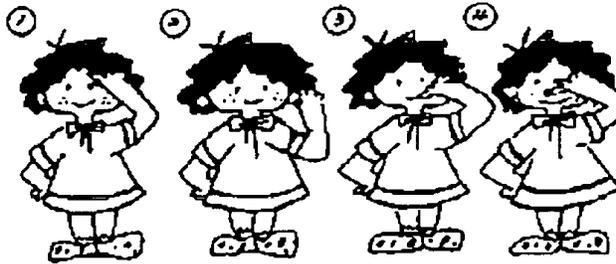
(2) Head - Shoul-ders, knees and toes,

knees and toes - and
위와 동일하게 반복한다.
"

(3) Eyes and ears and mouth and nose, oh.

① ② ③ ④

- ① 손가락으로 눈을 가리킨다.
- ② 귀를 손으로 짚는다.
- ③ 입술을 손가락으로 가리킨다.
- ④ 코를 손가락으로 가리킨다.



(4) Head - Shoul-ders, knees and toes,

knees and toes.
1번과 동일하게 반복한다.

※ 우리말로 된 노래에 익히 알려진 율동이 있기 때문에 쉽게 배울 수 있다
신체 부위를 손으로 짚어가면서 율동을 하면 된다.

13. Are you sleeping?

Are You Sleeping?

Lightly

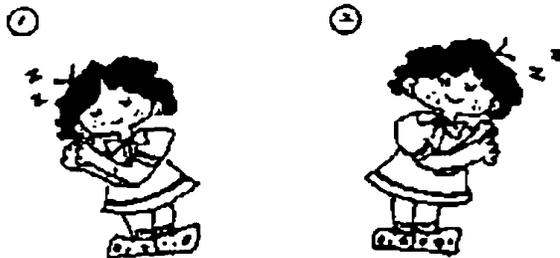
Are . you sleep-ing, are you sleep-ing, Bro-ther John,
Bro - ther John? Morn-ing bells are ring - ing,
morn-ing bells are ring-ing. Ding, ding, dong! Ding, ding, dong!

(1) Are you sleep-ing, are you sleep-ing

① ②

① 오른쪽으로 고개를 약간 기울여서 오른쪽 귀에 양손을 모아 잠자는 모습을 한다. (두 눈을 꼭 감고)

② 왼쪽으로 고개를 기울여서 왼쪽 귀에 양손을 모아 자는 흉내를 낸다. (두 눈을 감고)



(2) Brother John Brother John.

① ②

① 사람을 부를 때처럼 두 손을
입에다 대고 오른쪽으로
비스듬히 한다.

② 왼쪽으로 비스듬히 사람 부르는
시늉을 한다.



(3) Morning bells are ring-ing.

①

Morning bells are ring-ing.

②

① 손을 세모로 세워 집 모양을 만든 후 나타낸다.

② 같은 방법으로 오른손으로 종치는 모습을 한다.



(4) Ding ding ding! Ding ding ding!

① ②

① 오른쪽 위에서 손뼉을 3번 친다.

② 왼쪽 위에서 손뼉을 3번 친다.



※ Brother John 대신에 자기 이름이나 친구 이름을 넣어가며 부를 수도 있다

① 한박, 두박 무릎 두 번 치고

② 한박, 두박 손뼉 두 번 치고

③ 한박, 두박 한박, 두박

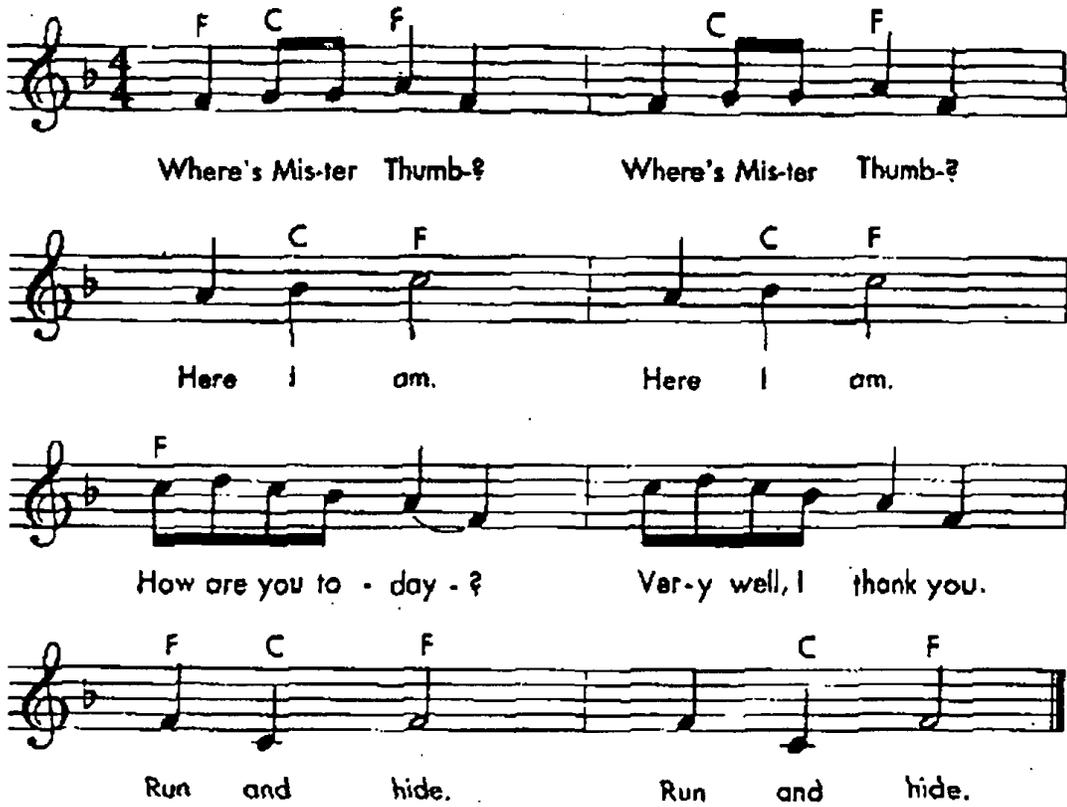
※ 앞에 있는 지도자의 구령에 따라 모이기

ex) 여자만 두명 or 남, 녀 5명 등 못한 사람은 노래가 끝난 뒤 적절한 벌칙을 받음.



15. Where's Mr. Thumb?

Where's Mr. Thumb?



Where's Mis-ter Thumb-?

Where's Mis-ter Thumb-?

Here I am.

Here I am.

How are you to-day-?

Ver-y well, I thank you.

Run and hide.

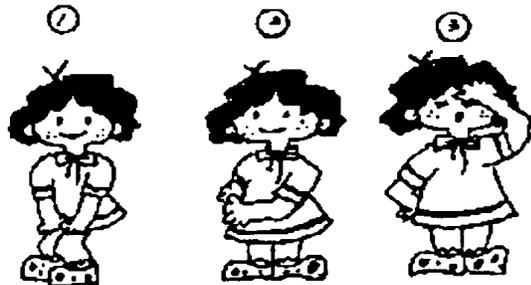
Run and hide.

(1) Where's Mis-ter Thumb?

① ② ③

- ① 무릎 한번 치고
- ② 손뼉 한번 치고
- ③ 손을 이마에 대고 찾는 시늉하기

(두번 반복)



(2) Here I am.

① ② ③

- ① 무릎 한번 치고
- ② 손뼉 한번 치고
- ③ 엄지로 자신을 가리킨다.



(3) How are you today?

Very well, I thank you.

①②③

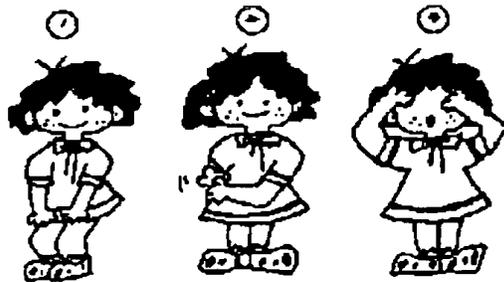
- ① 무릎 한번 치고
- ② 손뼉 한번 치고
- ③ 악수 청하듯 손을 내밀어 악수하기



(4) Run and hide

① ② ③

- ① 무릎 한번 치고
- ② 손뼉 한번 치고
- ③ 양손으로 자신의 두 눈을 가린다.(2번 반복)



16. Let's Sing Together

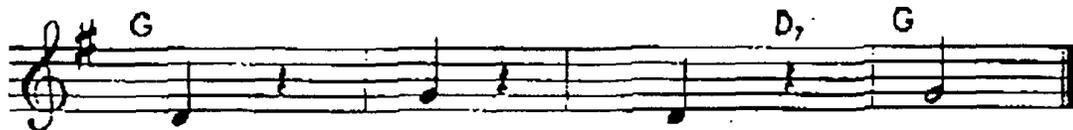
Let's Sing Together



Sing, sing to - geth - er, mer-ri-ly, mer-ri-ly sing.



Sing, sing to - geth - er, mer-ri-ly, mer-ri-ly sing.



Sing, sing sing, sing.

(1) Sing, sing together merrily merrily sing

- ① 무릎 2번 치기
- ② 손뼉 2번 치기
- ③ 오른손 반짝이고 왼손 팔꿈치
- ④ 왼손 반짝이고 오른손 팔꿈치



(2) Sing, Sing, Together merrily merrily sing

- ① 무릎 2번 치기
- ② 손뼉 2번 치기
- ③ 오른손 반짝이고 왼손 팔꿈치
- ④ 왼손 반짝이고 오른손 팔꿈치



(3) sing sing sing sing

어깨를 으쓱인다.

오른쪽, 왼쪽, 오른쪽, 왼쪽



17. Train Is Coming

Train Is Coming

The musical score consists of four staves of music in G major (one sharp) and 4/4 time. The lyrics are written below the notes.

Staff 1: Chords D, G, D. Lyrics: Train is - com - ing, oh, yes.

Staff 2: Chords D, D, Asus₄. Lyrics: Train is - com - ing, oh, yes.

Staff 3: Chords G, Bm, G. Lyrics: Train is - com - ing, train is - com - ing.

Staff 4: Chords D, G, D. Lyrics: Train is - com - ing, oh, yes.

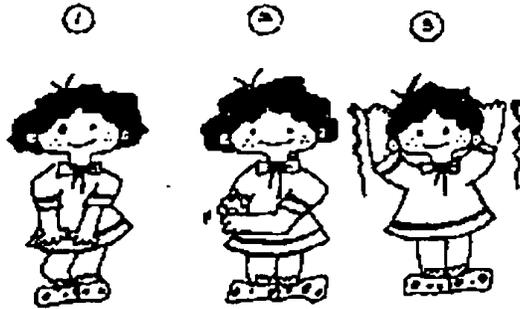
(1) Train is coming oh, yes.

Train is coming oh, yes.

① 무릎 두 번 치고

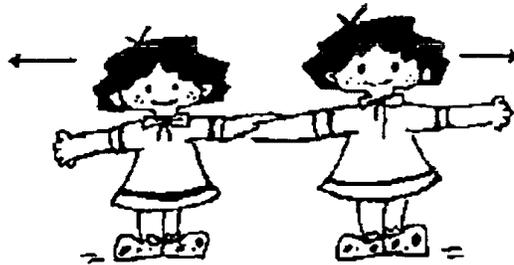
② 손뼉 두 번 치고

③ 손을 반짝이며 팔을 위로 올린다.



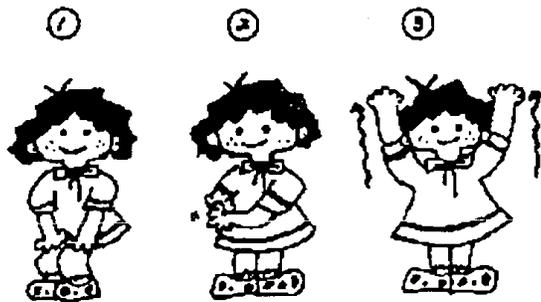
(2) Train is coming train is coming.

짝과 어깨동무해서 오른쪽, 왼쪽으로 움직인다.



(3) Train is coming oh, yes.

- ① 무릎 두 번 치고
- ② 손뼉 두 번 치고
- ③ 손을 반짝이며 팔을 위로 올린다.



18. Row, Row, Row Your Boat

Row, Row, Row Your Boat



(1) Row Row row you boat.

① ②

Gently down the Stream

③ ④

① 손을 모아 배의 노 젓는
흉내를 낸다.

② 집게 손가락으로 배 모양을
그린다.

③ 부드러운 물결 모양을 한다.

④ 시냇물 흐르듯 S를 그린다.

①



②



③



④



(2) Merrily Merrily Merrily Merrily
Life is but a dream

- ① 가슴 앞에서 기타 치는 흉내를 내며 몸을 흔든다.
- ② 생각하는 표정을 짓고, 잠자는 모습을 취한다.

①



②



19. Mary Had a Little Lamb

Mary Had a Little Lamb



Mar-y had a lit-tle lamb, lit-tle lamb, lit-tle lamb.



Mar-y had a lit-tle lamb, its fleece was white as snow.

(1) Mary Had a Little Lamb

Little lamb little lamb

Mary had a little lamb, its

- ① 한박 : 무릎 한번 치고
- ② 두박 : 손뼉 한번 치고
- ③ 세박 : 집게 손가락으로
나선을 그리며
- ④ 네박 : 머리 위에서 양의 뿔
만들기

①



②



③



④



(2) fleece was white as snow

- ① 무릎 한번 치고
- ② 손뼉 한번 치고
- ③ 두박을 손을 펴서 흔들며 내린다.

3. Simple TPR lessons

< 간단한 행동하기 >

- (1) Stand up.
Sit down.
walk.
Stop.
Walk to the chair.
Sit down.
Stand up.
Walk to the desk.
Stop.
Walk to the chalkboard.
Stop.
Walk to the chair.
Sit down.

- (2) Stand up.
Sit down.
Come out.
Walk to the right(to the left)
Open the door.
Go out.
Come in.
Close the door(the window).
Stand between me and the desk.
Stand beside the door.
Turn around.

< 신체의 일부 사용하기 >

- (1) Blink your eyes.
Scratch your head.
Clap your hands.
Shake your head.
Nod your head.
Wave your right hand.
Smile with mouth closed.
Move your eyebrows up and down.
Open and close your mouth three times
Touch your nose with your left thumb.

- (2) Put your left hand on your head.
Put one hand under the other one.
Put your two thumbs up.
Put your two thumbs down.
Put your right hand on your stomach.
Put your ears on your shoulder.
Put your nose on your knee.
Put your left thumb in your mouth.

< 두 단계 행동하기 >

(1) Clap your hands before you stand up.

= Clap your hands and stand up.

Close your eyes after you sit down.

= sit down and close your eyes.

Blink your eyes before you sit down.

= Sit down and blink your eyes.

Jump up after you stand up.

= Stand up and jump up.

Say hello after you stand up.

= Stand up and say hello.

Hop on one foot before you sit down.

= Hop on one foot and sit down.

(2) Sit down, and rub your hands while you're sitting.

Stand up, and nod your head while you're standing.

Sit down, and smile while you're standing.

Stand up, and blink your eyes while you're standing

< 들은 내용 확인 후 행동하기 >

If you're wearing glasses, stand up.

If you're wearing a T-shirt, put your hand up.

If you're wearing a watch, put your left hand up.

If you're wearing jeans, touch your ears with both hands.

If you have one nose, stand up and sing a song.

If you have three eyes, move your head to the left.

If you have one head, blink your eyes three times.

If you have ten fingers, clap your hands four times.

If you have two arms and two legs, put your right thumb up

If you have fingers on your feet, put your feet on the desk.

If you see with your ears, rub your stomach.

< 같은 행동 반복하기 >

Blink your eyes three times.

Clap your hands three times.

Take five small steps.

Take four steps backwards.

Pat your stomach five times.

Nod your head three times.

Jump forwards two times.

< 동작 이어 하기 >

(1) Write your name on the top left side of your paper.

Draw a circle in the center of the paper.

Draw a triangle on top of the circle.

Draw a square at the bottom of the circle.

Draw two small circles at the bottom of the square

2) Touch your mouth with your right hand, and touch your nose with your left hand.

Put your right hand on your left shoulder, and put your left hand on your right shoulder.

Look up and look down, and then both feet.

Clap your hands and jump with both feet.

Touch your head with your left hand, and touch your feet with both hands.

Hop on one foot, and point your second fingers up and down.

Wave your two hands, shake your right foot and shake your head.

(3) Catch the ball.

Go and get the ball. / Fetch the ball.

Throw the ball to me.

Throw the ball straight up in the air.

Throw the ball across the line.

Throw the ball into the basket.

Throw the ball underhand.

Throw the ball overhand.

Toss the ball over your head.

Hold the ball above your head.

Drop the ball.

Kick the ball.

(4) Stand up.

Put your hands up in the air.

Put your hands down by your side.

Pick up your pencil and eraser.

Hold your pencil under your chin.

Put your eraser on your head.

Come out to the front.

Walk around in front of the chalkboard

Go back to your chair.

Put your pencil down on the desk.

Put your eraser into your pencil case.

Sit down.

< 지시대로 행동하기 >

(1) Point to Monday on the calendar.

Find your birthday on the calendar.

Point to Christmas on the calendar.

Point to the second Tuesday of March

Find the Hangeul Day on the calendar.

(2) Open your eyes wide.

Open the window wide.

Open your book at(to) page 28.

Open your book with your right hand.

Open the box and take everything out

< 10단계의 연결된 동작 이어 하기 >

(1) ① Stand up.

② Go to the window.

③ Look out of the window.

④ Open the window.

⑤ Lean out of the window.

⑥ Close the window.

⑦ Lock the window.

⑧ Come to my desk.

⑨ Go back to your chair.

⑩ Sit down.

(2) ① stand up.

② Take out your book.

③ Open your book at page 20.

④ Read the page from the beginning.

⑤ Put your book down on the desk.

⑥ Come out to the chalkboard.

⑦ Pick up a piece of chalk.

⑧ Write your name in English.

⑨ Go back to your place.

⑩ Sit down.

(3) ① stand up.

- ② Put your right hand on your desk.
- ③ Put your other hand on your chair.
- ④ Put your hands up in the air.
- ⑤ Put your hands behind you.
- ⑥ Put your hands in front of you.
- ⑦ Touch your knees with your hands.
- ⑧ Touch your head with your left hand
- ⑨ Put down your hand by your side.
- ⑩ Sit down.

(4) ① Stand up.

- ② Take your book.
- ③ Come out here with the book.
- ④ Open it at page 20.
- ⑤ Turn to page 30.
- ⑥ Show it to me.
- ⑦ Show it to the class.
- ⑧ Close the book.

⑨ Go back to your place with the book

⑩ Sit down.

(5) ① Stand up.

② come out to the chalkboard.

③ Pick up a piece of chalk.

④ Write your name in English.

⑤ Put down the chalk.

⑥ Go to the door.

⑦ Open the door.

⑧ Close the door.

⑨ Go back to your chair.

⑩ Sit down.

(6) ① Stand up.

② Point at the chalkboard.

③ Go to the chalkboard.

④ Pick up the duster.

⑤ Clean the chalkboard.

- ⑥ Take a piece of chalk.
- ⑦ Write figure 333.
- ⑧ Rub it out with the duster.
- ⑨ Go back to your place.
- ⑩ Sit down.

(7) (준비물 : 뚜껑이 있는 상자 1개)

- ① Stand up.
- ② Come out here.
- ③ Take this box.
- ④ Take the lid off the box.
- ⑤ Show me the inside of the box.
- ⑥ Show the inside of the box to the class
- ⑦ Touch the bottom of the box.
- ⑧ Put the lid down.
- ⑨ Go back to your place.
- ⑩ Sit down.

(8) (준비물 : 의자)

- ① Stand up
- ② Come here.
- ③ Pull this chair towards you.
- ④ Sit dow
- ⑤ Stand up.
- ⑥ Take the chair to the wall.
- ⑦ Put the chair against the wall.
- ⑧ Bring the chair here.
- ⑨ Put the chair in front of me.
- ⑩ Go back to your place and sit down.

(9) (준비물 : 꽃 한 송이, 물이 담긴 유리컵 등)

- ① Stand up.
- ② Come out here.
- ③ Pick up the flower with your right hand.
- ④ Put it in front of your nose and smell it.
- ⑤ Take it to that glass with water.

- ⑥ Put the flower in the glass.
- ⑦ Put them both on the table by window
- ⑧ Smell the flower again.
- ⑨ Go back to your place.
- ⑩ Sit down.

(10) (준비물 : 종이)

- ① Come out here.
- ② Take this piece of paper.
- ③ Fold it into two.
- ④ Unfold it.
- ⑤ fold it into four.
- ⑥ Tear it in two.
- ⑦ Tear each piece in two again.
- ⑧ Tear them in two again.
- ⑨ Put all the pieces on the desk.
- ⑩ Go and sit down.

(11) (준비물 : 그림 카드, 가위, 송곳 등)

- ① Come out here.
- ② Take this card.
- ③ Take a pair of scissors.
- ④ Cut the two corners off the card.
- ⑤ Cut the other two corners off the card.
- ⑥ cut the card into two pieces with the scissors.
- ⑦ Put the scissors on the table.
- ⑧ Make two holes in each piece of the card.
- ⑨ Throw the pieces of card into the wastepaper basket
- ⑩ Go back to your place and sit down.

(12) (준비물 : 성냥 1갑, 작은 상자 등)

- ① Stand up.
- ② Come to my desk.
- ③ Look at the box of matches.
- ④ Open the match box.
- ⑤ Take a match out.

- ⑥ Show me the head of the match.
- ⑦ Break the match.
- ⑧ Show me the two broken pieces.
- ⑨ Throw them into this box.
- ⑩ Go back to your place and sit down.

(13) (준비물 : 야구 방망이, 우산 등)

- ① Stand up.
- ② Take this baseball bat.
- ③ Put it in the corner near the window
- ④ Move it to the opposite corner.
- ⑤ Come and take this umbrella.
- ⑥ Put the umbrella beside the bat.
- ⑦ bring them both back here.
- ⑧ Put them both against my desk.
- ⑨ Go back to your place.
- ⑩ Sit down.

(14) (준비물 : 동전, 종이 등)

- ① Stand up.
- ② Take this coin.
- ③ Look at both sides.
- ④ Toss it up in the air.
- ⑤ Catch it and put it down on my desk
- ⑥ Take this piece of paper.
- ⑦ Cut a hole in the middle of it.
- ⑧ Look through the hole at the class.
- ⑨ Put the paper over the coin.
- ⑩ Go back to your place and sit down.

(15) (준비물 : 상자 1개, 단추 2개 등)

- ① Stand up.
- ② Open this box.
- ③ Take out the two buttons.
- ④ Put the buttons on the desk.
- ⑤ Put the box between the two buttons.

- ⑥ Put one button under the box.
- ⑦ Put the other button on top of the box.
- ⑧ Put the button which is on the box under the desk
- ⑨ Put both buttons back in the box.
- ⑩ Go back to your place and sit down.

* 참고문헌

- 김미령(1997). 방과후 아동지도 프로그램에 관한 연구. 단국대 석사학위논문
- 김진철 외(1998). 초등영어 교수법. 서울 : 학문사
- 김진철 외(1998). 초등영어 교재론. 서울 : 학문사
- 이영자 외(2000). 방과후 정서지능 프로그램. 서울 : 양서원
- 이완기(1997). 초등영어교육론. 서울 : 문진미디어
- 이완기 외(1998). 초등영어게임 101. 서울 : 문진미디어
- 교육부(1999). 초등학교 교육과정 해설. 서울 : 대한 교과서 주식회사
- 국제교사교육원(1997). Fundamentals of TEFL for Elementary School Teachers.
- 국제교사교육원(1998). Introduction to TEFL Methods for Elementary Schools Teachers.
- SELTA(1999). 수준별 과제수행을 통한 자기주도적 영어 의사소통 능력 신장 방안.
- 전국보육교사 교육원 대학협의회(1999). 방과후 아동지도. 서울 : 양서원
- 전국초등영어연구협의회(1998). 초등 영어 연구. 국제 교류 진흥회
- 한국초등영어교육학회(1998). 초등영어 교육의 문자언어 지도방향

최 종
연구보고서

인터넷을 이용한 농촌 보육 프로그램 및
부모상담 프로그램의 개발 연구

Study for Developing Child Care Program and Parents
Counseling Program Using Internet in Rural Communities

농촌지역 방과후 아동지도 프로그램 개발 연구
-영어교육 프로그램 II-

Study of Developing After School Care and
Education Program in Rural Communities.
-English Education Program II-

숙명여자대학교 아동복지학과

농 립 부



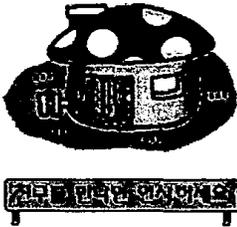
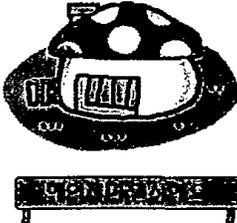
<목차>

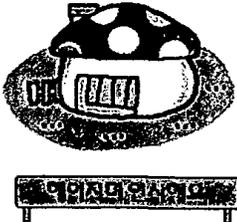
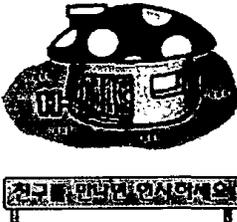
1. Hi, So-ra 보충자료	1
1. Hi, So-ra 학습지	4
2. What's this? 보충자료	5
2. What's this? 학습지	7
3. What day is it? 보충자료	11
3. What day is it? 학습지	13
4. Happy birthday! 학습지	14
5. How many cats? 보충자료	16
5. How many cats? 학습지	17
6. He has three eyes 보충자료	20
6. He has three eyes 학습지	23
7. What time is it? 보충자료	25
7. What time is it? 학습지	26
8. I like apples 보충자료	27
8. I like apples 학습지	29
9. I can slide 보충자료	30
9. I can slide 학습지	33
10. This is my family 보충자료	34
10. This is my family 학습지	37
11. What are you doing? 학습지	41
12. It's on the desk 보충자료	42
12. It's on the desk 학습지	43
13. I want a pizza 보충자료	47
13. I want a pizza 학습지	48
14. May I speak to Su-bin? 학습지	51
15. I'm wearing a skir 보충자료	52
15. I'm wearing a skirt 학습지	54
16. Draw a triangle 보충자료	55
16. Draw a triangle 학습지	58
17. It's a red circle 보충자료	59

17. It's a red circle 학습지	63
18. How much is it? 보충자료	64
18. How much is it? 학습지	68
19. I get up at seven. 학습지	69
20. Where are you going? 보충 자료	71
20. Where are you going? 학습지	73
21. I'm happy 학습지	79
22. A running water delivers the soil 학습지	81
23. The balloon changes for itself 보충자료	82
23. The balloon changes for itself 학습지	83
24. Making a thermometer 보충자료	84
24. Making a thermometer 학습지	85
25. Stand up, please 보충자료	86
25. Stand up, please 학습지	89
26. Do you like to play soccer? 보충자료	90
26. Do you like to play soccer? 학습지	91
27. What's he? 보충 자료	92
27. What's he? 학습지	93
28. It's windy 보충자료	94
28. It's windy 학습지	95
29. The sun brother & the moon sister 보충자료	98
30. Little Elephant 보충자료	102
30. Little Elephant 보충자료	104
32. The farmer and the beet 보충자료	105

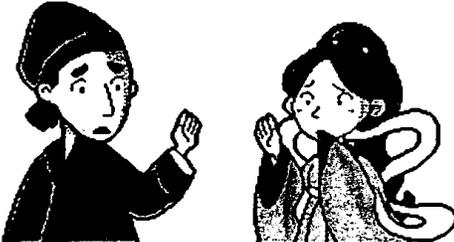
< 1. Hi, So-ra 보충자료 >

1. flashcard

		
Hi, So-ra.	I'm Min-su.	Good-bye.

		
I'm a student.	See you.	How are you?

2. Story telling 자료

	<p>어느날  를 몰고 가던  는 방 안에서  에 앉아 배를 짜고 있는 예쁜 소녀를 발견하게 되었어요. 그 소녀가 바로  였답니다. 친구가 되고 싶은 두 사람은 서로 인사하며 자신을 소개했어요.</p>
	<p>견우와 직녀는 아주 친한 친구가 되었답니다. 그런데 너무 재미있게 놀다 보니 배 짜는 일과  키우는 일을 게을리해서  의 노여움을 사게 되었어요.  는  와  에게 다시 만날 수 없도록 서로 먼 곳에 떨어져 살라는 명령을 내렸습니다.</p>
	<p> 와  는 은하수를 사이에 두고 하늘 나라의 동쪽과 서쪽으로 헤어져 살게 되었답니다. 이들은 눈물을 흘리며 슬픈 작별을 했어요.</p>
	<p> 와  의 안타까운 소식을 전해 들은 착한  들이 칠월 칠석날 자신들의 몸으로 다리를 만들어 두 사람이 만날 수 있도록 해주었습니다.</p>

3. 노래 자료

WAVE YOUR HAND "HELLO"

* How many ways can you say "hello?"

Can you say "hello" without talking? (smile, wave)

* How to proceed

1. What way of saying "hello" is found in the song question?

Listen to discover the answer. (wave)

2. As you listen again, wave your hands when you hear the phrase "wave your hand 'hello'."

3. Find a space for moving. Make your feet say "when you see me," and stop to wave to someone when you hear "wave your hand 'hello'."

4. Step to the even sound "when you see me" and wave on the uneven sound "wave your hand 'hello'."

5. When you hear "I'm your friend," shake hands with someone.

* "hello"를 나타내는 방법에는 몇 가지나 있을까요?

말하지 않고 "hello"를 표현할 수 있을까요? (미소, 손 흔들)

* 진행 방법

1. 노래에서 "hello"를 표현하는 다른 방법을 찾을 수 있나요?

노래를 잘 듣고 답을 찾아보세요. (wave)

2. 다시 노래를 들으면서, "wave your hand 'hello'"라는 대목이 나오면 손을 흔드세요.

3. 움직일 수 있는 공간을 만드세요. 발로 "when you see me"를 표현하게 하고, "wave your hand 'hello'"라는 대목이 나오면 발 동작을 멈추고 손을 흔드세요.

4. "when you see me"라는 대목에는 발 동작을 하고, "wave your hand 'hello'"라는 대목에서는 손을 흔드세요.

5. "I'm your friend"라는 대목을 들으면, 옆에 있는 학생과 악수를 하세요.

<학습지>

1. Hi, So-ra

학년 반 이름 :

(1) 다음을 영어로 말해 보세요.

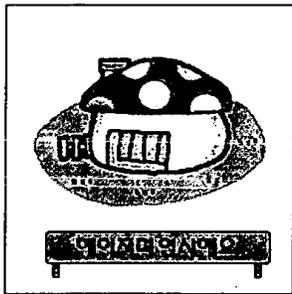
가. 안녕, 나는 소라야.

나. 안녕, 나는 민수야.

다. 나는 학생이야.

라. 잘가. 다음에 보자.

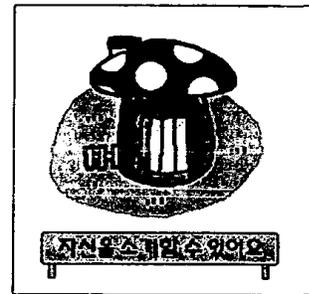
(2) 그림과 단어카드를 맞게 짝지어 보세요.



Hi, So-ra.



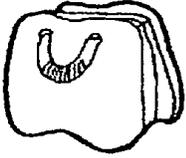
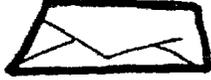
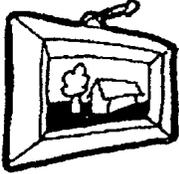
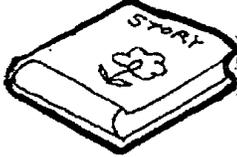
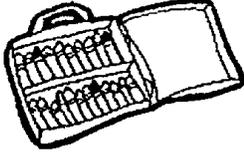
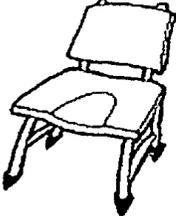
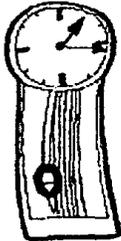
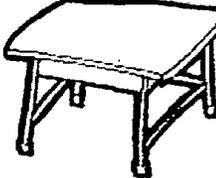
I'm a student.



Good-bye.

< 2. What's this? 보충 자료 >

1. flashcard

			
blackboard	bag	ruler	envelope
			
map	picture	pencil	book
			
scissors	crayons	chair	bucket
			
plant	broom	clock	desk

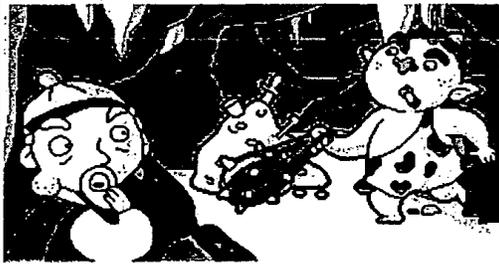
2. Story telling 자료



장에 나간 은 무엇인가를 가운데 두고 웅성거리고 있는 사람들을 보게 되었어요. 그것이 무엇인지 궁금한 은 옆에 있던 에게 물었습니다.



그것은 바로 도깨비굴의 였어요. 바로 그 날 밤, 를 들고 도깨비굴을 찾아간 은 를 두드리며 신기한 물건들을 만들어 내고 있는 를 발견하게 되었습니다.



가 주문을 외우자 '핑'하고 물건이 나타났어요. 너무나도 신기해서 은 무서움을 잊은 채 에게 다가가 물었습니다.



의 요술에 감탄한 은 도깨비에게 노래를 불러 주었어요. 노래를 듣던 가 정말 잘 한다며 을 칭찬해 주었습니다. 그리고 글썽, 의 혹에서 노래가 나온다고 생각한 가 요술을 부려 의 혹을 떼어가 버렸습니다.

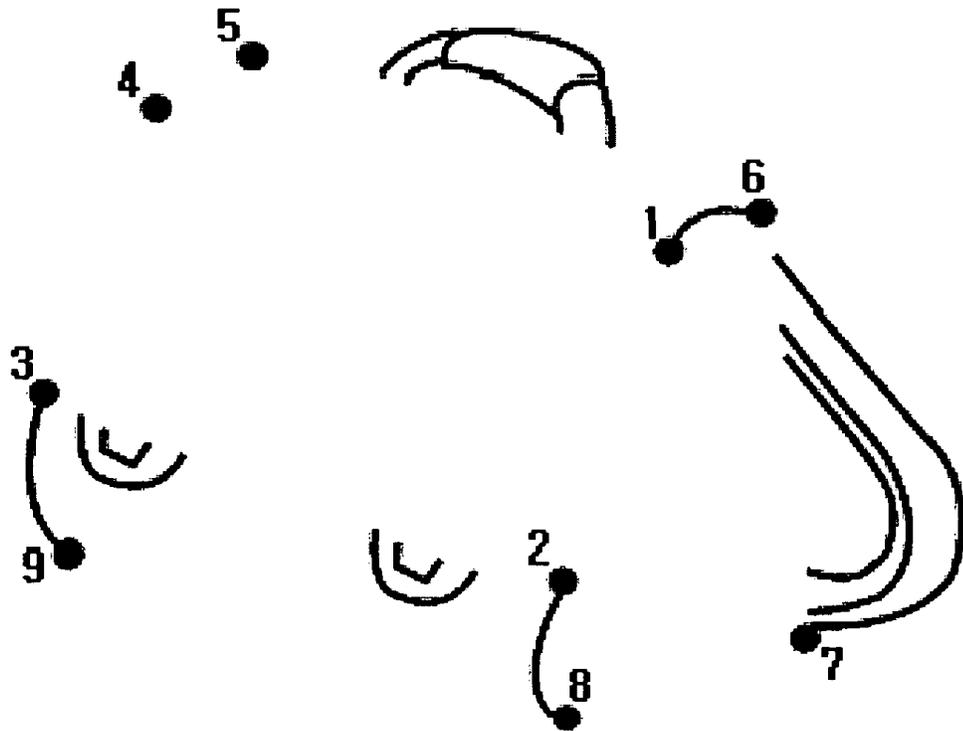
<학습지 1>

2. What's this?

학년 반 이름 :

< Join the dots >

1. 점을 이어 카드를 완성해 보세요.
2. 완성된 그림이 무엇인지 확인해 보세요.
3. 가위바위보를 해서 질문을 할 순서를 정하세요.
4. 카드를 들어 보이며 물건 이름을 묻고 답하는 놀이를 해 보세요



* What's this?
- It's a /an ().

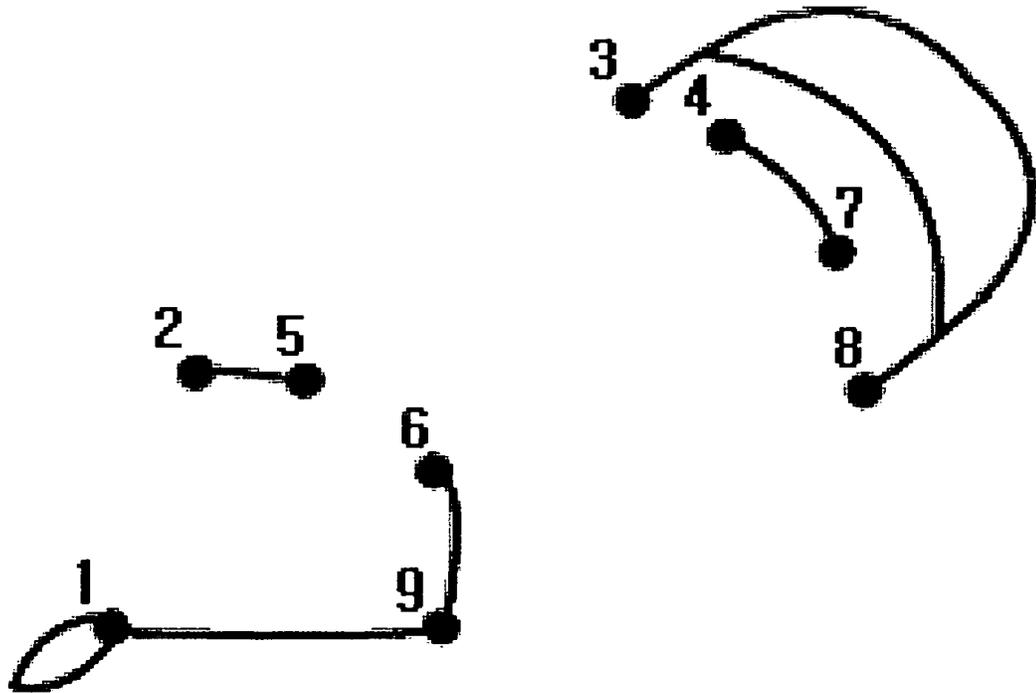
<학습지 2>

학년 반 이름 :

2. What's this?

< Join the dots >

1. 점을 이어 카드를 완성해 보세요.
2. 완성된 그림이 무엇인지 확인해 보세요.
3. 가위바위보를 해서 질문을 할 순서를 정하세요.
4. 카드를 들어 보이며 물건 이름을 묻고 답하는 놀이를 해 보세요.



* What's this?
- It's a /an ().

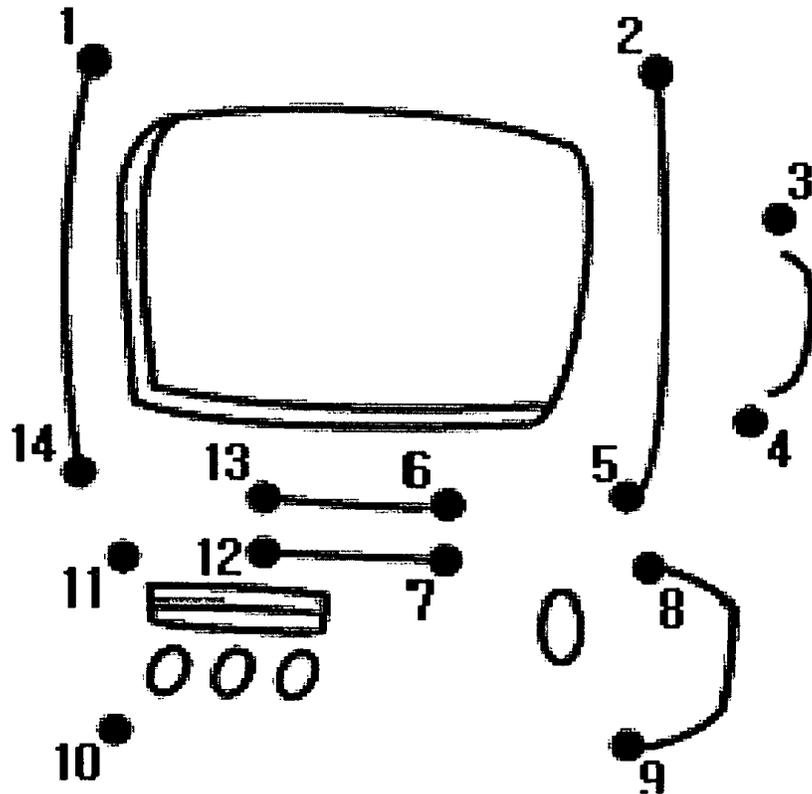
<학습지 3>

학년 반 이름 :

2. What's this?

< Join the dots >

1. 점을 이어 카드를 완성해 보세요.
2. 완성된 그림이 무엇인지 확인해 보세요.
3. 가위바위보를 해서 질문을 할 순서를 정하세요.
4. 카드를 들어 보이며 물건 이름을 묻고 답하는 놀이를 해 보세요



*

What's this?

- It's a /an ().

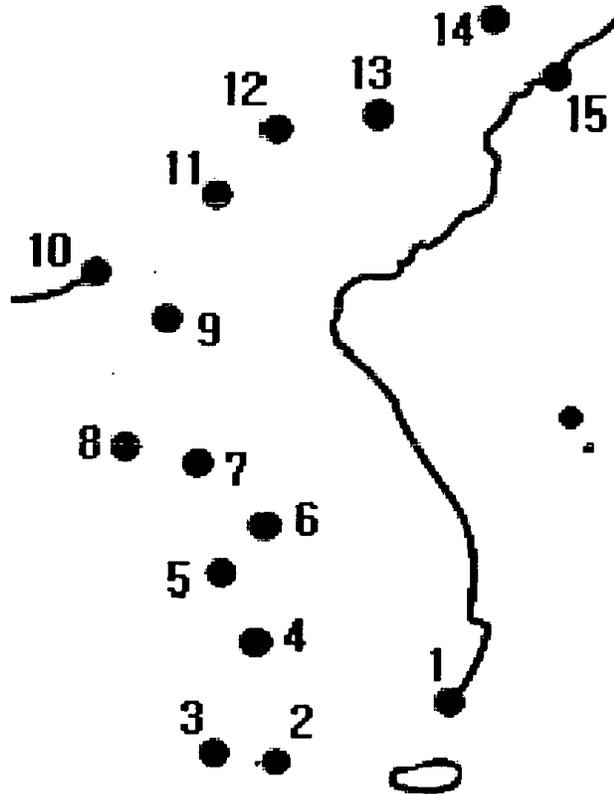
<학습지 4>

학년 반 이름 :

2. What's this?

< Join the dots >

1. 점을 이어 카드를 완성해 보세요.
2. 완성된 그림이 무엇인지 확인해 보세요.
3. 가위바위보를 해서 질문을 할 순서를 정하세요.
4. 카드를 들어 보이며 물건 이름을 묻고 답하는 놀이를 해 보세요



* What's this?

- It's a /an ().

< 3. What day is it? 보충 자료 >

1. 율동으로 요일 익히기

1.



Sunday

(두 손을 머리에 놓는다.)

2.



Monday

(두 손을 어깨에 놓는다.)

3.



Tuesday

(두 손을 허리에 놓는다.)

4.



Wednesday

(두 손을 비껴서 놓는다.)

5.



Thursday

(두 손을 엉덩이에 놓는다.)

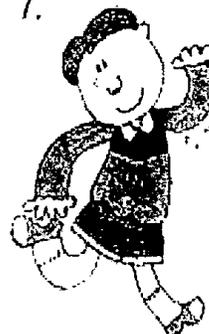
6.



Friday

(두 손을 무릎에 놓는다.)

7.



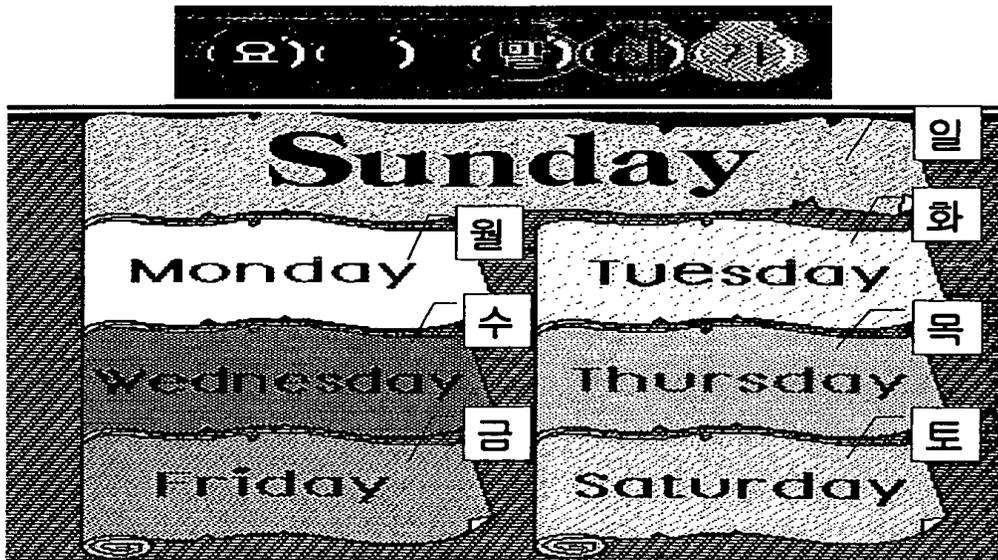
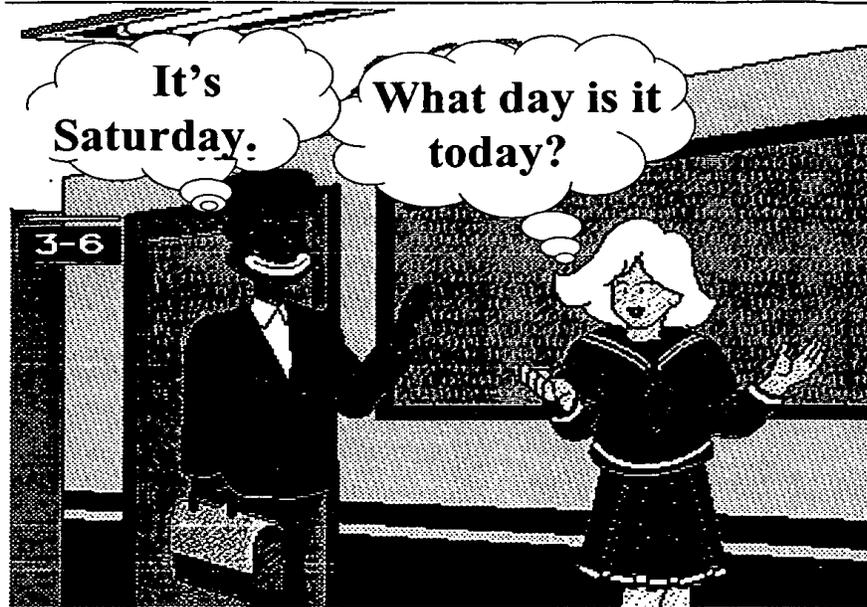
Satur - day

(왼쪽 다리를 뒤로 구부려 오
른손으로 엉덩이를 touch 한다.)



(왼쪽 다리를 뒤로 구부려 왼
손으로 발 끝을 touch 한다.)

2. Role play 그림자료



<학습지>

학년 반 이름 :

3. What day is it?

* 해당되는 요일에 무엇을 하고 싶은지 마음껏 그려 보세요.

Monday	Tuesday
Wednesday	Thursday
Friday	Saturday
Sunday	

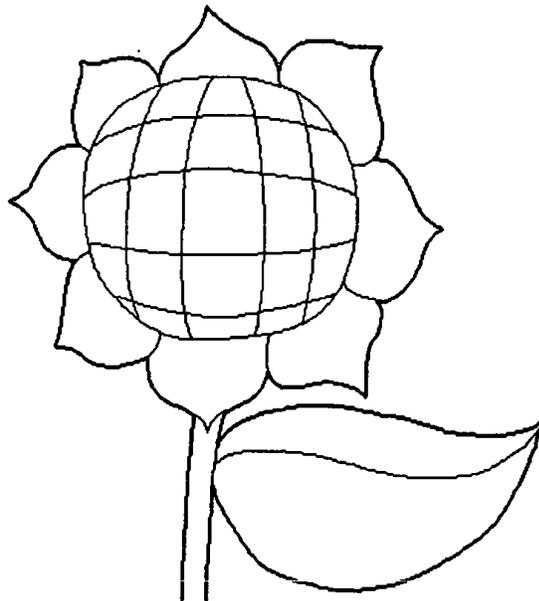
<학습지>

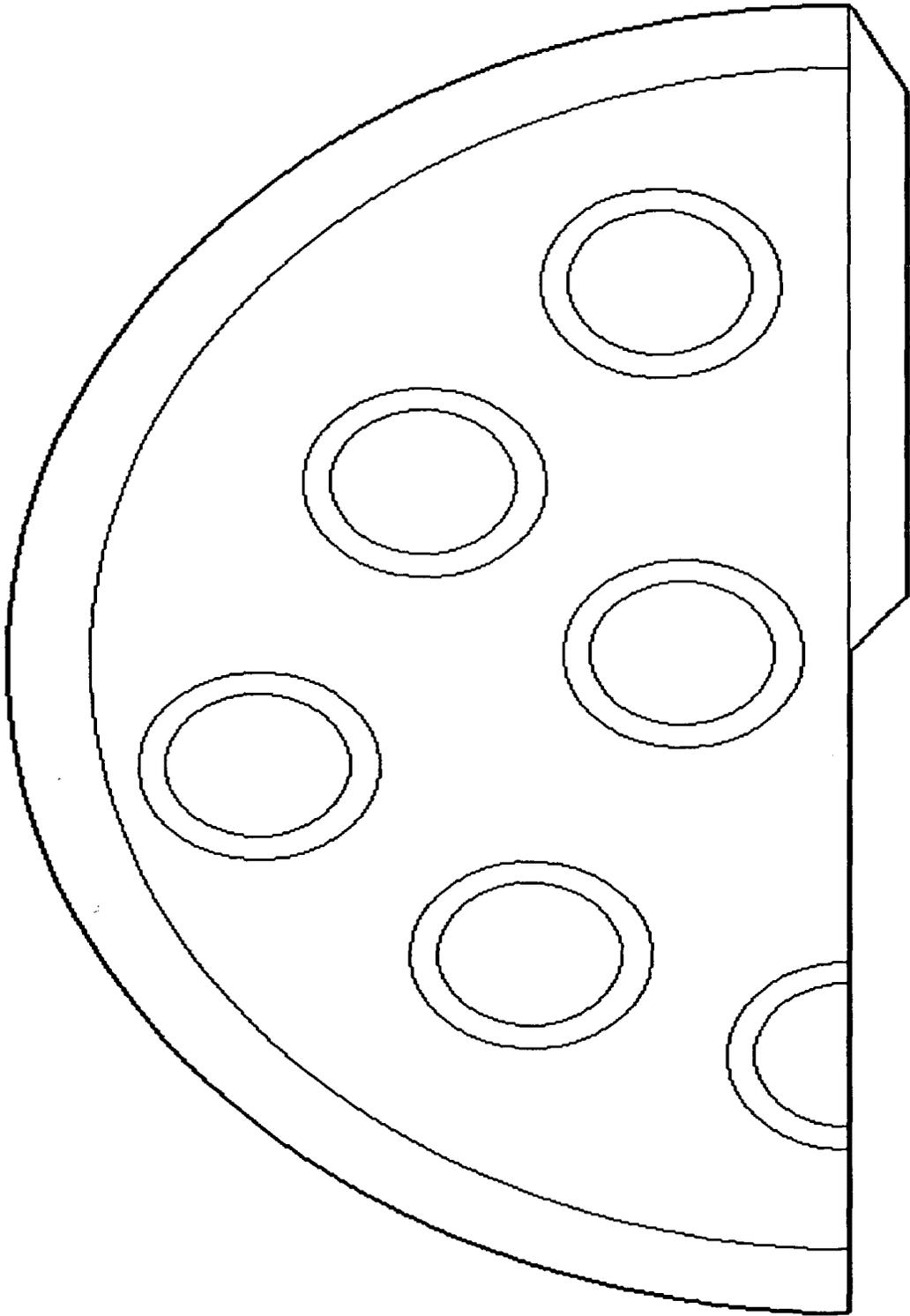
학년 반 이름 :

4. Happy birthday!

<놀이 방법>

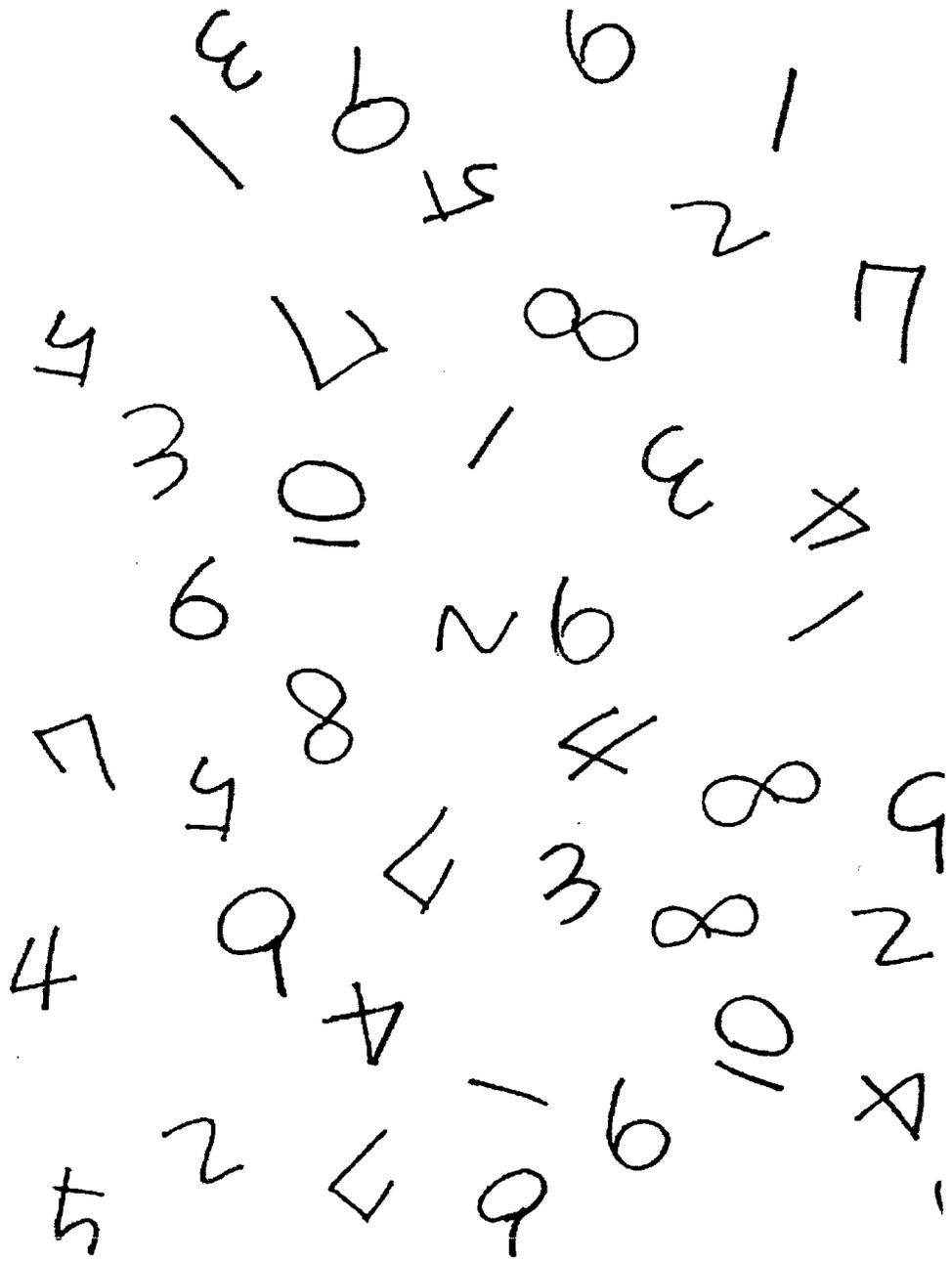
1. 각각의 그림을 예쁘게 색칠하세요.
2. 원뿔 모자의 펼친 그림을 오려 낸 후 풀로 붙여 모자를 완성하세요. 친구와 가위바위보를 하여 생일을 맞은 사람과 축하해 줄 사람을 정하세요.
3. 생일을 맞은 사람이 원뿔 모자를 쓰고 축하해 줄 사람은 인형과 꽃을 갖도록 하세요.
4. 인형을 친구에게 선물하여 "Happy birthday!", "Thank you."와 같이 서로 대화해 보세요.





< 5. How many cats? 보충자료 >

1. Cross Out

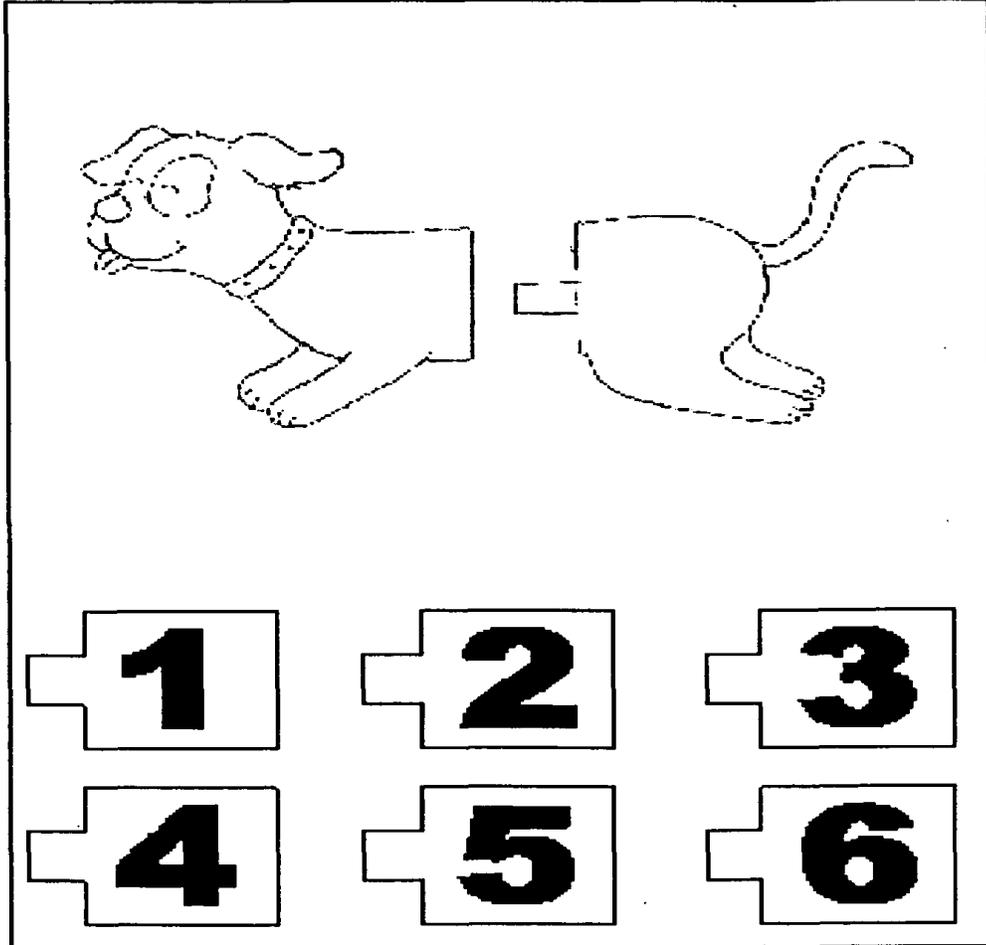


<학습지 1>

학년 반 이름 :

5. How many cats?

HD1-1a : put numbers on the dog



* 제목

Put numbers on the dog

* 활용방법

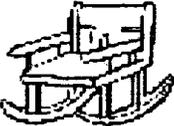
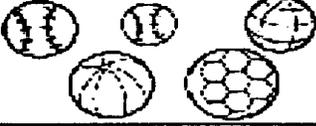
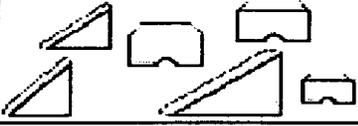
1. 강아지와 숫자가 있는 모양을 오린다.
2. 강아지의 머리부분에 숫자 1부터 6까지 차례로 붙이고 강아지 꼬리부분을 붙여 숫자 강아지를 완성한다.

<학습지 2>

학년 반 이름 :

5. How many cats?

HD1-1b : Let's make a book

1	
2	
3	
4	
5	
6	

* 제목

Let's make a book

* 활용방법

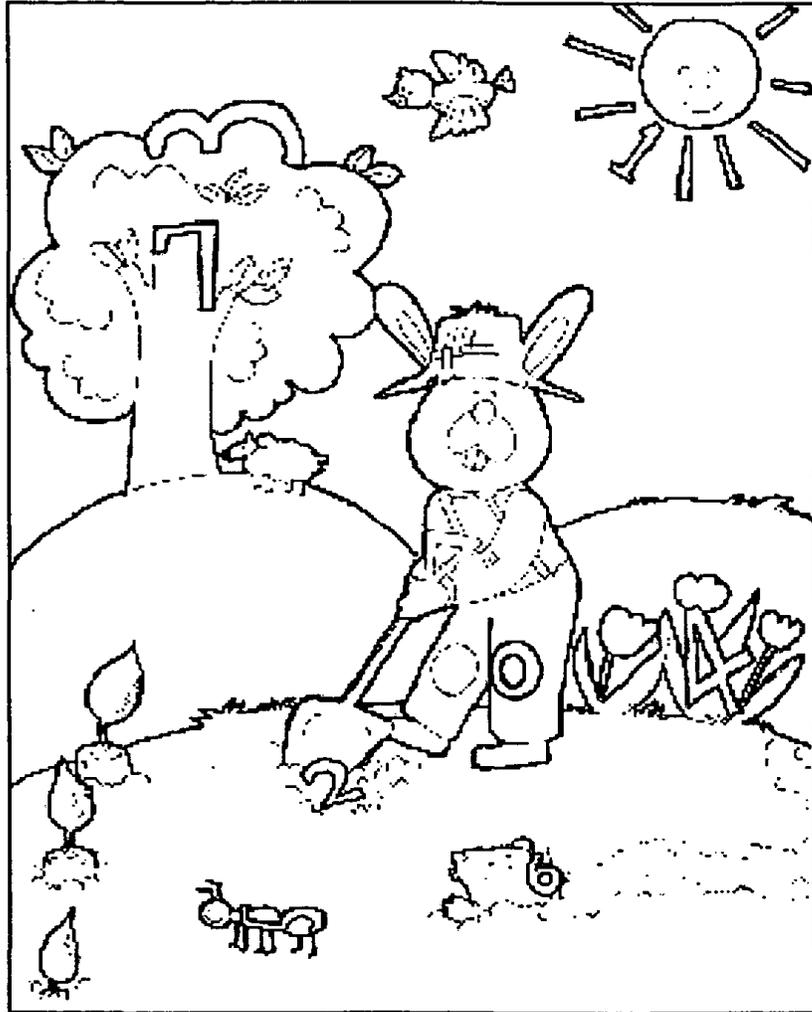
1. 색연필로 색을 칠한다.
2. 선대로 오린 후 숫자와 그림의 가운데 접는 부분을 접어 책이 되도록 만든다.

<학습지 3>

학년 반 이름 :

5. How many cats?

HD1-1c : Find the Hidden Numbers



* 제목

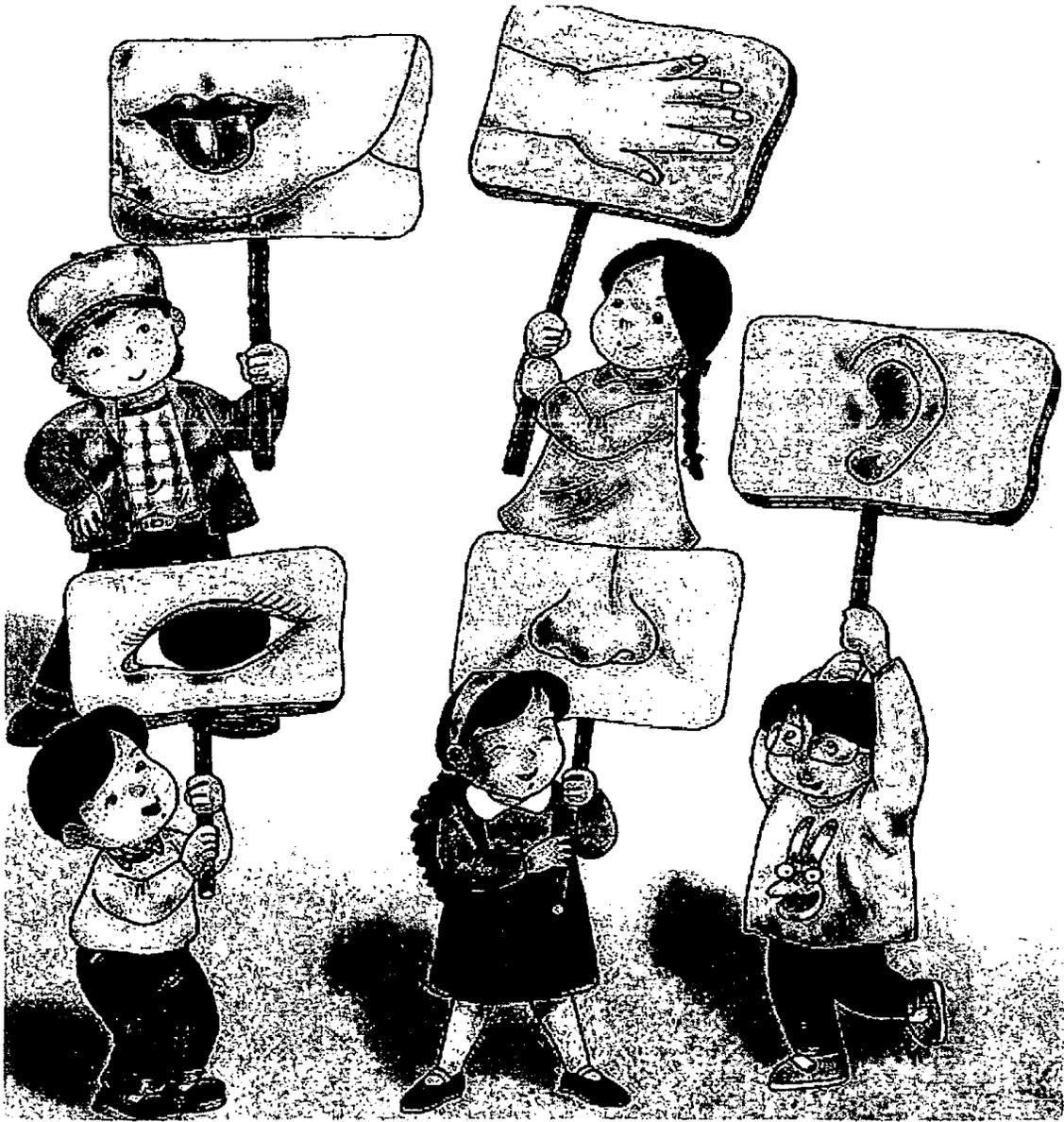
Find the hidden numbers

* 활용방법

1. 그림을 보고 숨어있는 숫자를 찾아본다.
2. 찾은 숫자를 색연필로 색칠한다.
3. 색칠한 숫자를 영어로 말해 본다.

< 6. He has three eyes. 보충자료 >

1. 신체 부분 확대도 그림



2. Song - Head and shoulders and knees and toes.

1.



Head and

(두 손으로 머리에 얹는다.)

2.



shoulders

(두 손으로 어깨 위에 놓는다.)

3.



knees and

(두 손으로 무릎을 만진다.)

4.



toes

(두 손으로 발가락을 만진다.)

5.



knees and

(두 손으로 무릎을 만진다.)

6.



toes

(두 손으로 발가락을 만진다.)

6번까지 반복

7.



Eyes and

(두 손으로 눈을 가리킨다.)

8.



ears and

(두 손으로 귀를 만진다.)

9.



mouth and

(두 손으로 입을 만진다.)

10.

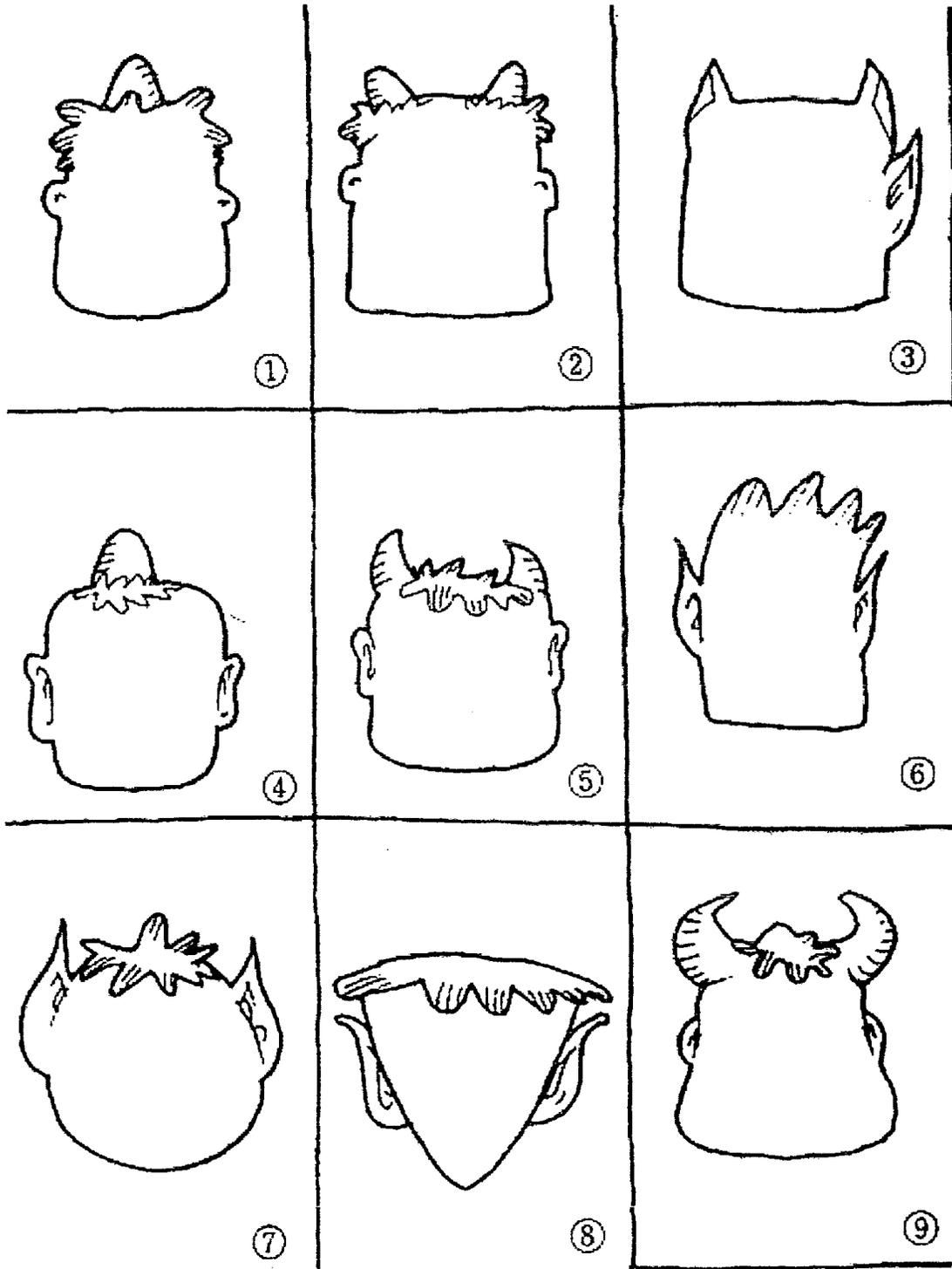


nose

(두 손으로 코를 만진다.)

6번까지 다시 반복

3. 심화 활동 그림자료 - 슬기로운 생활 1학년.

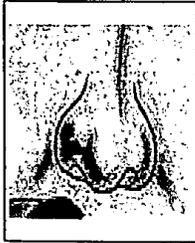


<학습지 1>

학년 반 이름 :

6. He has three eyes.

* 다음의 그림과 일치하는 단어카드를 골라 연결해 보세요.



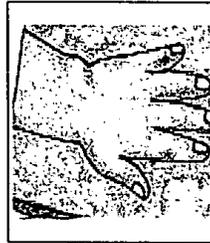
.

.



.

.



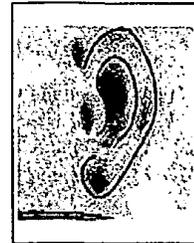
.

.



.

.



.

.

Eye

Nose

Ear

Mouth

Hand

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 이것은 귀입니다.

2. 이것은 손입니다.

3. 이것은 코입니다.

4. 이것은 어깨입니다.

5. 이것은 눈입니다.

<학습지 2>

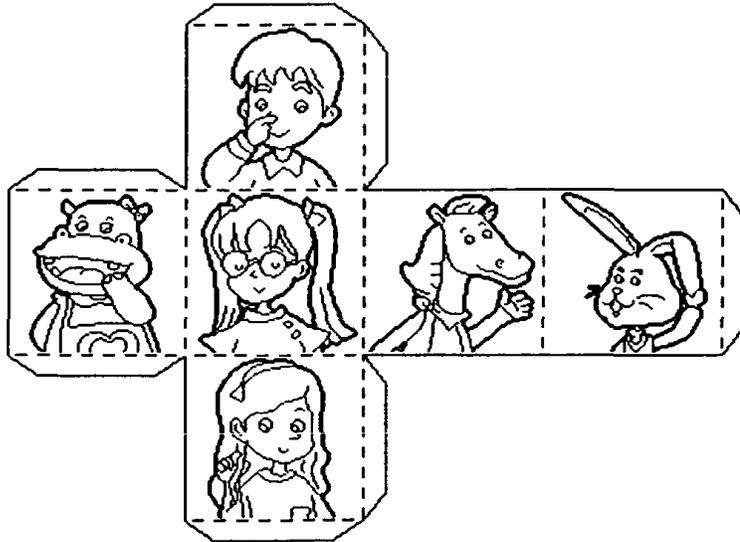
학년 반 이름 :

6. He has three eyes.

* 친구들과 놀이를 해 보세요.

<놀이 방법>

1. 여러 명이 자유롭게 서세요.
2. 가위, 바위, 보를 하여 이긴 사람은 선생님이 됩니다.
3. 선생님이 된 친구는 선생님이 '가라사대'라고 하고 주사위를 던졌을 때 나온 그림대로 명령을 합니다.
" Touch your nose. "
" Touch your mouth. "
" Wave your hand. "
" Close your eyes. "
" Touch your ear. "
" Open your eyes. "
4. 선생님이 '가라사대'가 없이 한 말은 행동하지 않습니다.
5. 끝까지 틀리지 않고 남는 친구가 이기는 것입니다.



< 7. What time is it? 보충자료 >

1. Story telling 자료

	<p>🐻를 내려다보던 🐵이 🐻에게 말했어요. 그 말을 들은 🐻는 침을 꿀꺽 삼키며 🍌를 따 보려고 한참을 경충경충 뛰었습니다. 하지만 🍌가 너무 높이 달려 있어서 딸 수가 없었어요. 지친 🐻는 그만 🍌나무 아래서 잠이 들고 말았어요.</p>
	<p>다음 날 아침 눈을 뜬 🐻는 주위를 둘러보았지만 주위에는 아무도 없었어요. 한참만에 자신이 🍌아래에서 잠이 들었다는 것을 생각해 낸 🐻는 지금이 몇 시인지 알 수가 없었어요. 그래서 마침 지나가던 🐵에게 물었습니다.</p>
	<p>벌써 아침 식사를 할 때가 되었다는 것을 알게 된 🐻는 몹시 배가 고파지기 시작했어요. 🐻는 다시 🍌를 따 보기로 결심했어요. 하루 종일 🍌를 따려고 경충경충 뛰었지만 결국 🍌를 따지 못한 채 날이 어두워지고 말았습니다.</p>
	<p>이윽고 밤이 되어 집으로 돌아가던 🐵가 다시 🐻를 찾아왔어요. 지쳐 버린 🐻는 🐵에게 몇 시나 되었는지 물었습니다. 그러자 🐻는 '저 🍌는 틀림없이 시고 맛이 없을 거야.'라고 중얼거리면서 다시 잠이 들었습니다.</p>

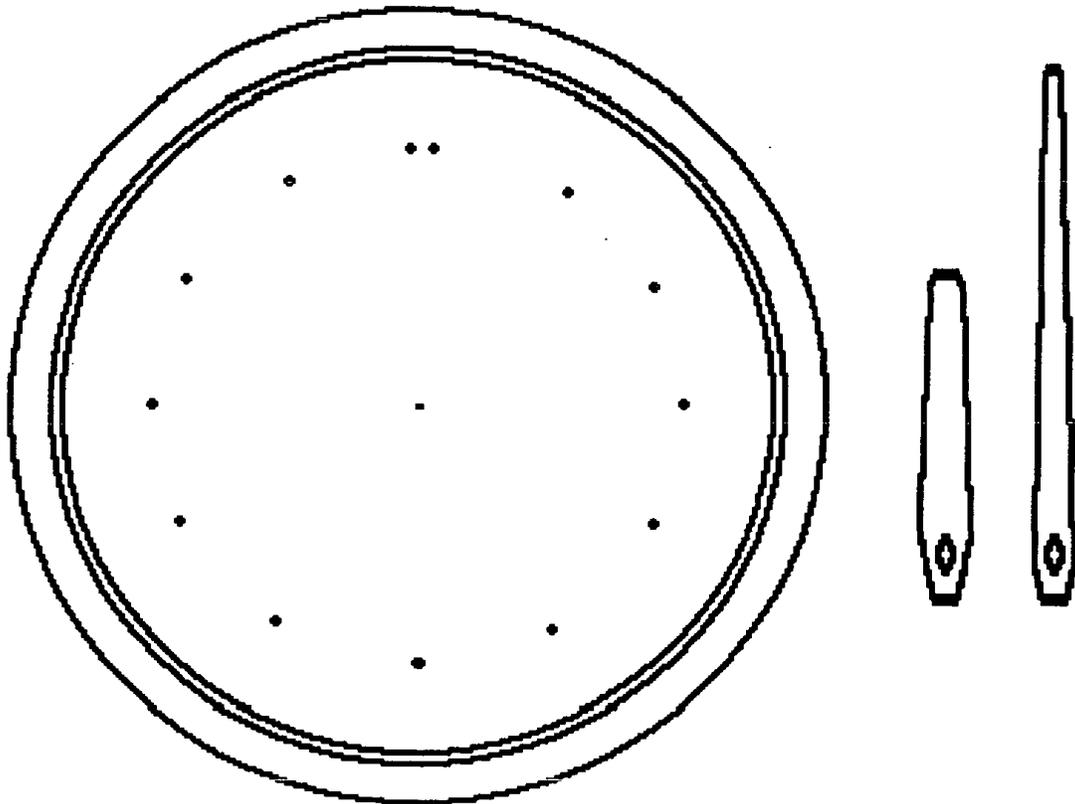
<학습지>

학년 반 이름 :

7. What time is it?

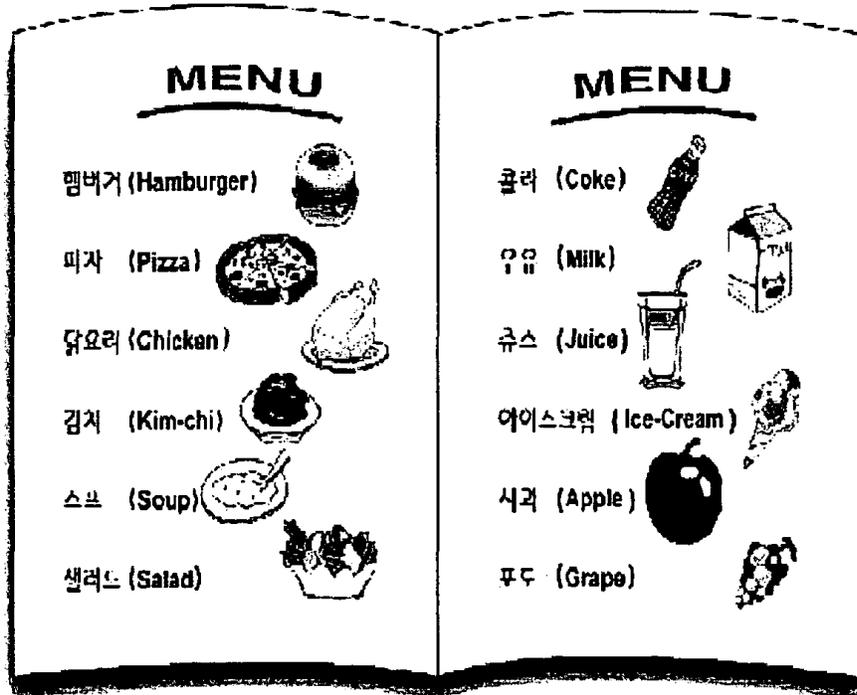
<놀이 방법>

1. 시계판을 오려 색칠한 후 숫자를 써 넣으세요.
2. 시침과 분침을 오려 시계판을 핀으로 고정시키세요.
3. 완성된 시침과 분침을 움직이며 친구들과 시간을 묻고 답하는 놀이를 해 보세요.



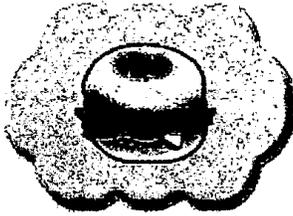
< 8. I like apples 보충자료 >

1. 역할놀이 자료 - 메뉴판 -



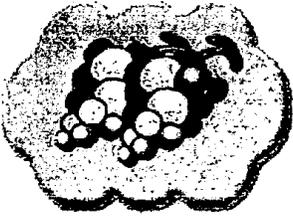
Hamburger	Pizza	Chicken
Kim-chi	Soup	Salad
Coke	Milk	Juice
Ice-Cream	Apple	Grape

2. 심화자료 - 음식 이름 쓰기 -



hamburger

hamburger



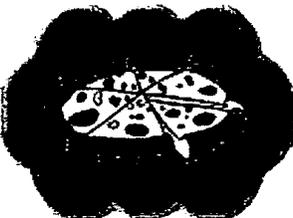
grape

grape



chicken

chicken



pizza

pizza

<학습지>

학년 반 이름 :

8. I like apples.

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 나는 사과를 좋아해.
2. 너는 햄버거를 좋아하니?
3. 응, 나는 피자를 좋아해.

* 숨은 단어를 찾아 색칠해 보세요.

							C		
					P		O		
			C	H	I	C	K	E	N
		J			Z		E		
S	O	U	P		Z	A			
		I	G	R	A	P	E		
		C				P			
		E		M	I	L	K		
						E			
	H	A	M	B	U	R	G	E	R

< 9. I can slide 보충자료 >

1. 학교 놀이터 그림 I



2. flashcard

<p>I can slide.</p>	
<p>I can jump.</p>	
<p>I can swing.</p>	
<p>I can seesaw.</p>	

3. 학교 놀이터 그림 II



<학습지>

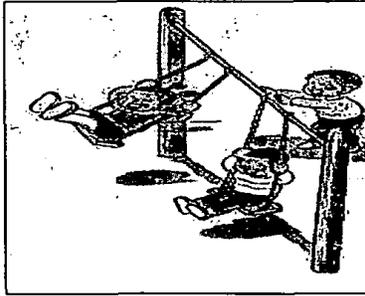
학년 반 이름 :

9. I can slide.

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 나는 뿔 수 있어.
2. 나는 그네를 탈 수 있어.
3. 나는 미끄럼틀을 탈 수 있어.
4. 너는 시소를 탈 수 있니?

* 다음 그림과 일치하는 단어카드를 맞게 짝지어 보세요.



.

.

.

.

.

.

I can seesaw.

I can slide.

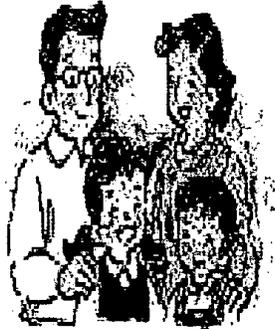
I can swing.

< 10. This is my family 보충자료 >

1. Story telling 자료

	<p>○○은 앞을 못 보시는 ○○ 때문에 늘 마음이 아팠답니다. 어느 날 ○○를 모시고 절에 가던 ○○은 이웃 마을에 사는 친구 ○○를 만나게 되었어요. ○○이 ○○와 ○○를 서로 소개시켜 주었습니다.</p>
	<p>절에서 공양미 삼백석만 있으면 ○○의 눈을 뜨게 할 수 있다는 ○○의 말을 들은 ○○은 바다에 재물로 바칠 어린 소녀를 구하고 있는 ○○을 찾아갔어요. ○○이 ○○에게 물었습니다.</p>
	<p>결국 제물이 되어 바다에 빠진 ○○은 ○○이 살고 계신 용궁으로 가게 되었습니다. 그곳에서 ○○은 ○○의 가족을 만나게 되었어요. ○○은 자기 가족을 ○○에게 소개해 주었습니다.</p>
	<p>○○은 ○○의 도움으로 연꽃에 싸여 ○○께 가게 되었어요. ○○의 효심에 감격한 ○○이 온 나라의 눈먼 사람들을 위해 잔치를 열었어요. 잔치에 온 ○○는 ○○도 만나고 눈도 뜨게 되었습니다. 마침내 소원을 이룬 ○○이 아버지를 ○○께 소개하고 있네요.</p>

2. Matching game



가족



어머니



아버지

3. Dice game



<학습지>

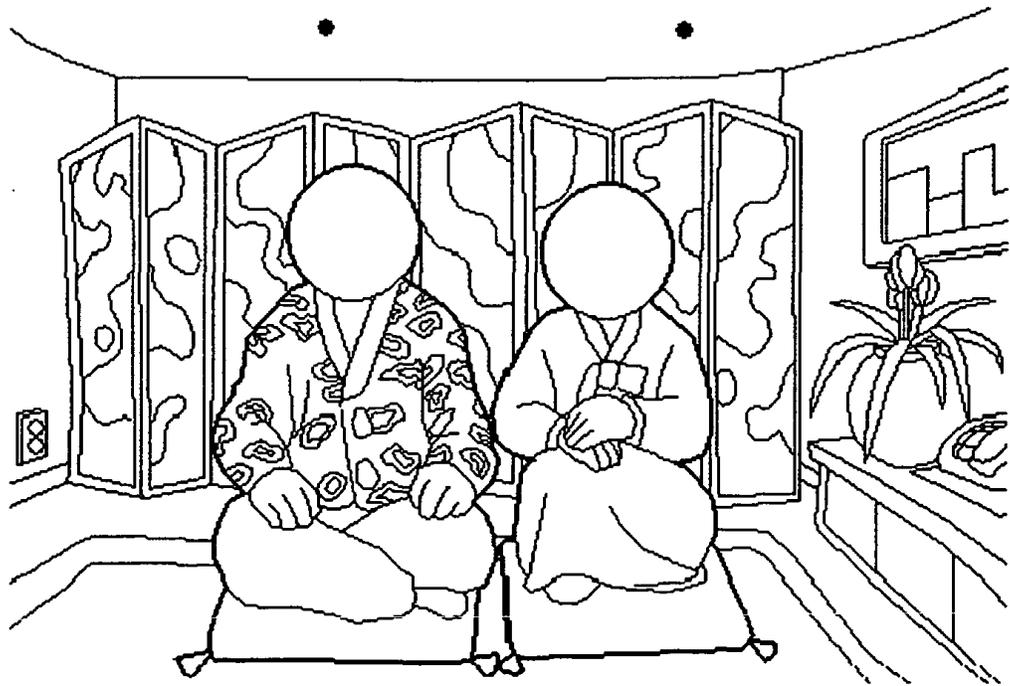
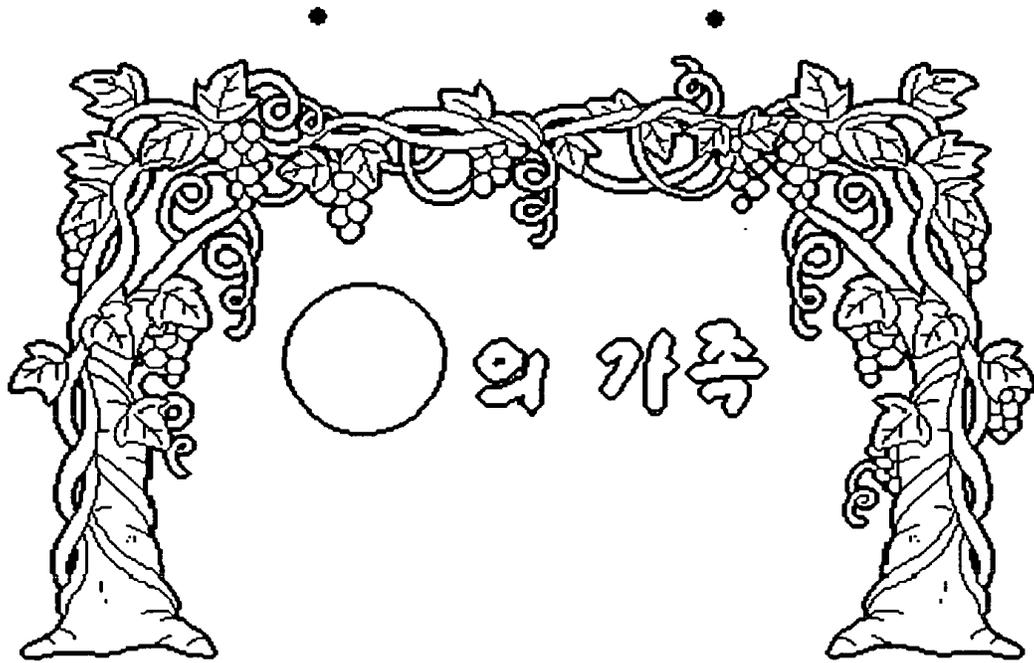
학년 반 이름 :

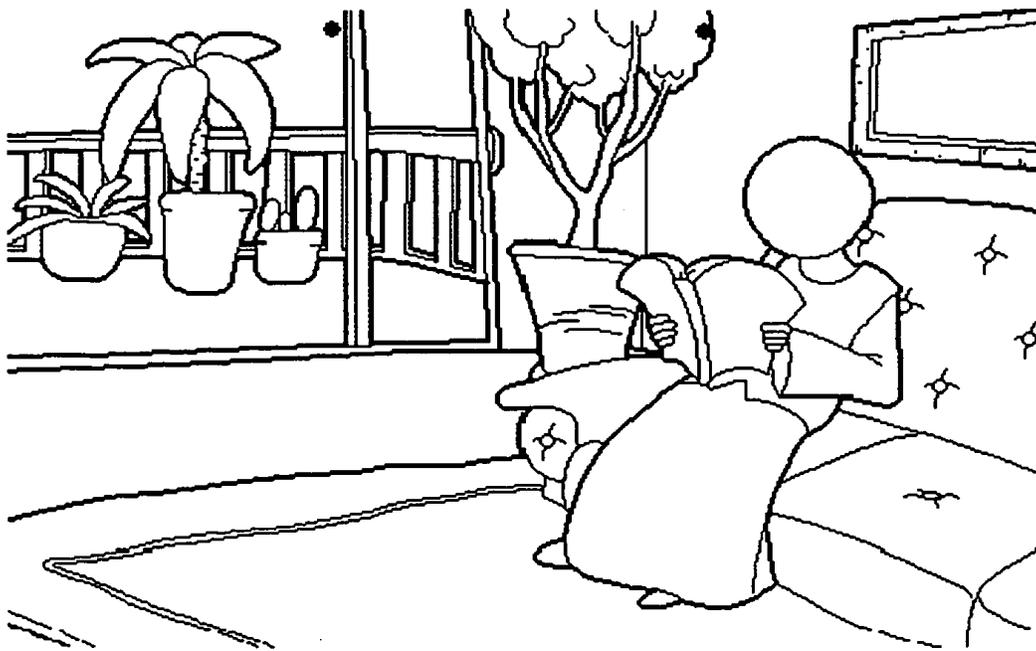
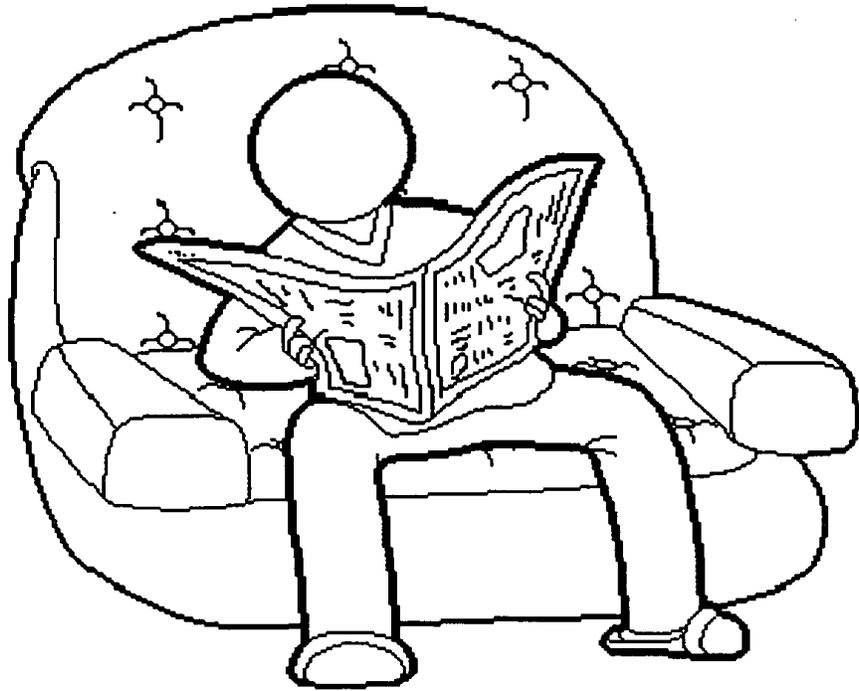
10. This is my family.

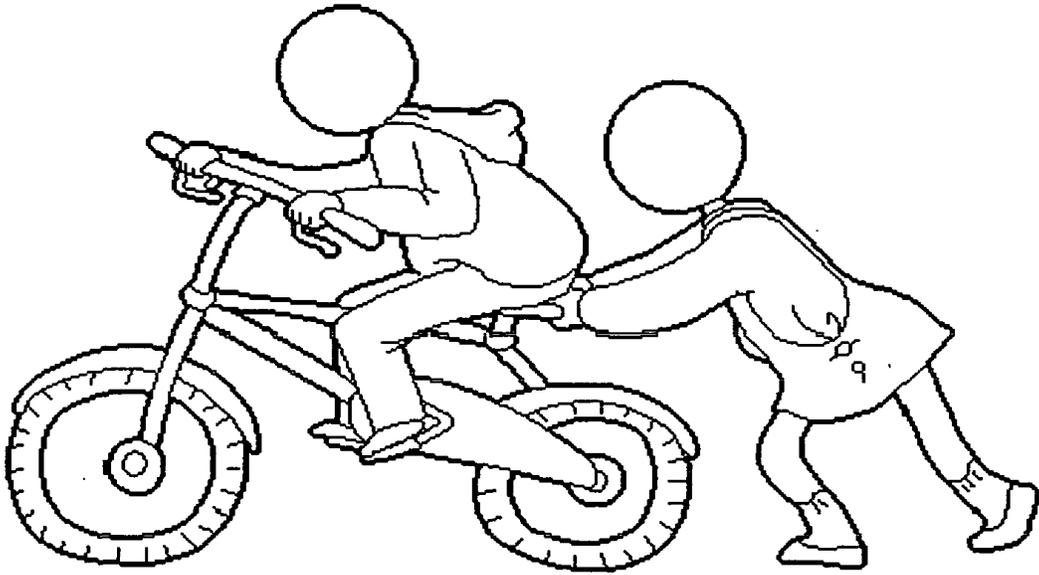
자, 이제부터 아래 그림들을 사용해서 우리 가족 앨범을 만들어 보세요. 그림을 선택하면 큰 그림이 나옵니다. 그림을 인쇄하여 오려 낸 후 다음 방법대로 해 보세요.

<놀이 방법>

1. 가위바위보를 하여 누구의 가족 앨범을 만들지 정하세요.
2. 이긴 사람이 'O의 가족'이라고 써진 그림에 예쁘게 색칠하고 O 안에 자기 얼굴 사진을 붙이세요.
3. 나머지 그림의 동그라미 부분에 해당하는 가족의 얼굴 사진을 오려 붙이세요.
4. 친구에게 두 번째 그림을 보여 주며 "", ""라고 말해 보세요.
5. 친구에게 세 번째 그림 또는 네 번째 그림을 보여 주며 "", 또는 ""라고 말해 보세요.
6. 친구에게 마지막 그림을 보여 주며 "", ""라고 말해 보세요.
7. 그림을 차례대로 모아 윗부분에 구멍을 내고 리본을 매세요.







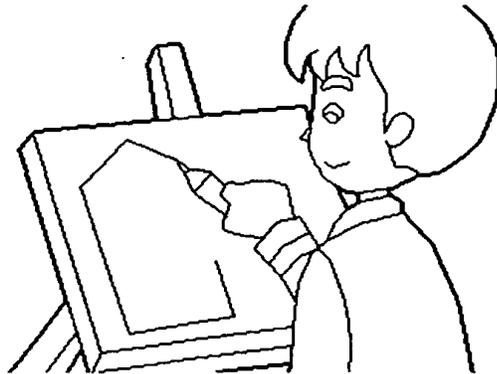
<학습지>

학년 반 이름 :

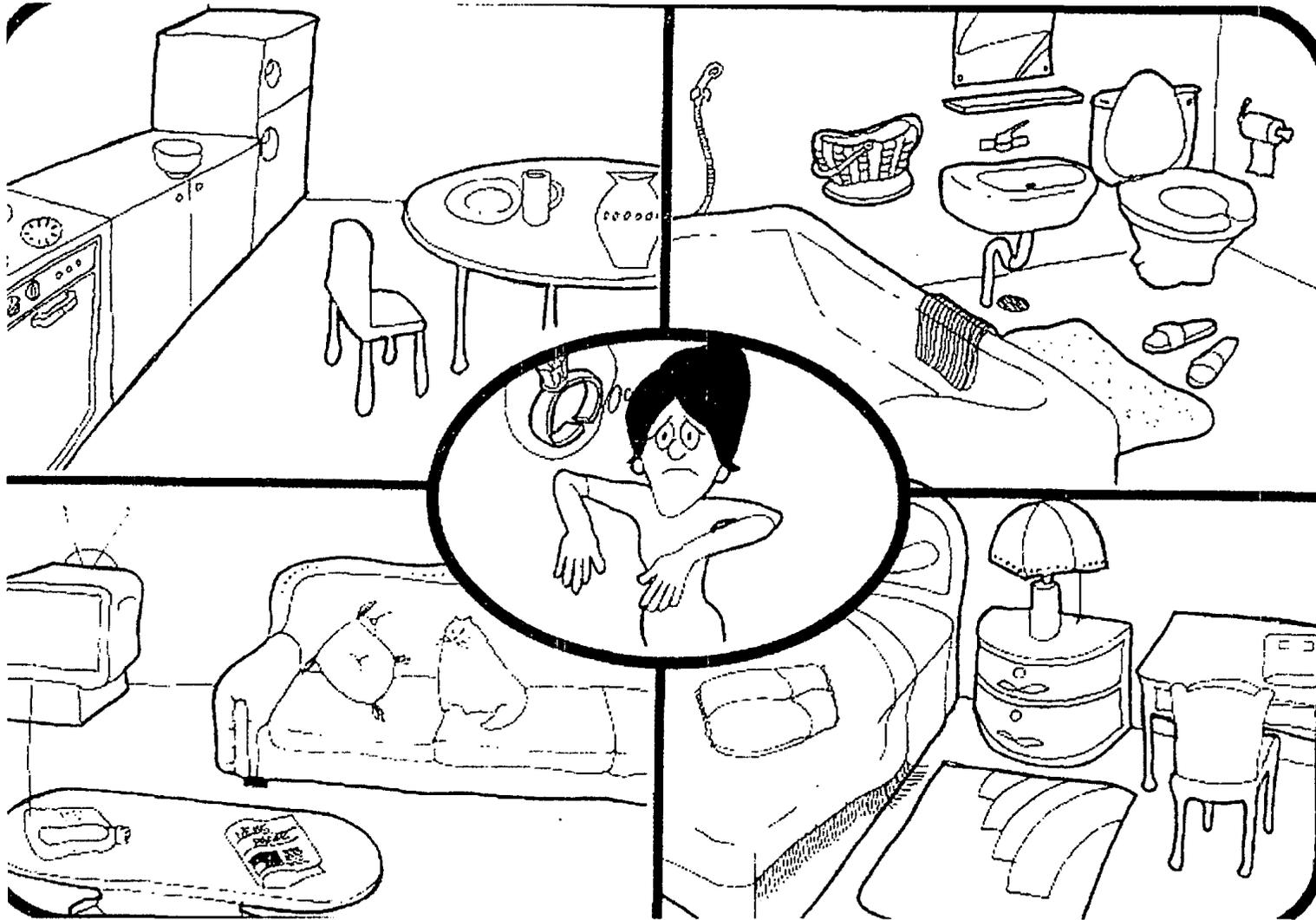
11. What are you doing?

<놀이 방법>

1. 가위 바위 보를 하세요. 진 사람은 술래가 됩니다.
2. 술래를 제외한 나머지 친구들은 카드를 한 장씩 나누어 가지세요.
3. 카드를 가지고 있는 친구들은 차례를 정하세요.
4. 카드를 가지고 있는 친구들은 카드의 그림을 보고 알맞은 동작을 합니다.
5. 술래가 된 친구는 동작을 보고 무엇을 하고 있는지 알아 맞추어야 합니다
예를 들면, 친구가 책을 읽고 있는 동작을 하면 "읽기"라고 말하면 됩니다.



< 12. It's on the desk 보충 자료 >



<학습지 1>

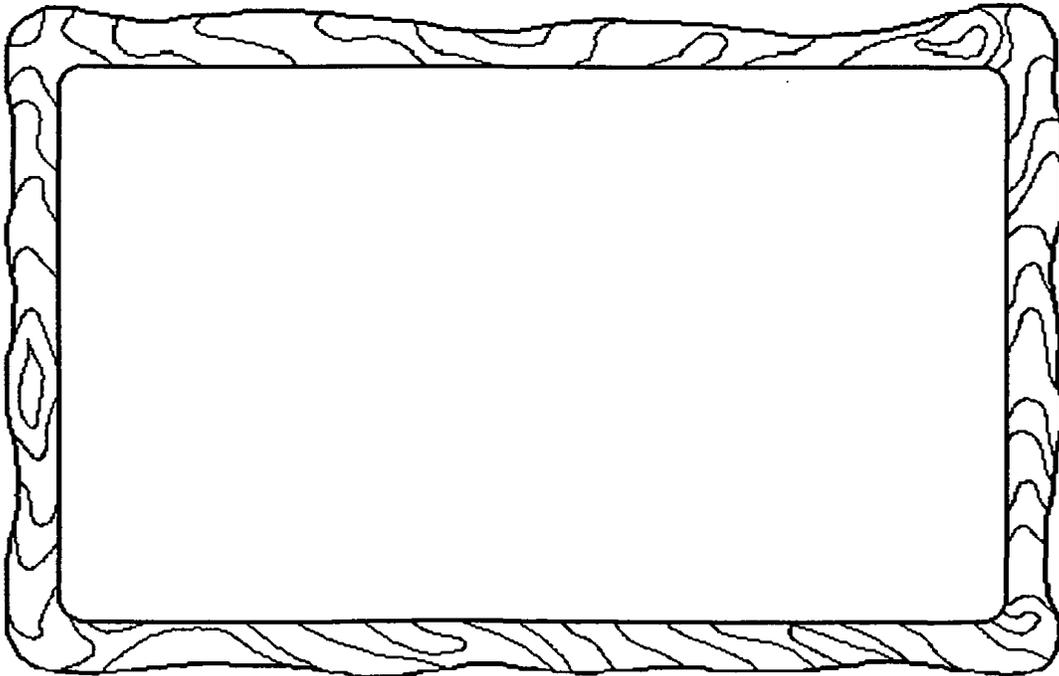
학년 반 이름 :

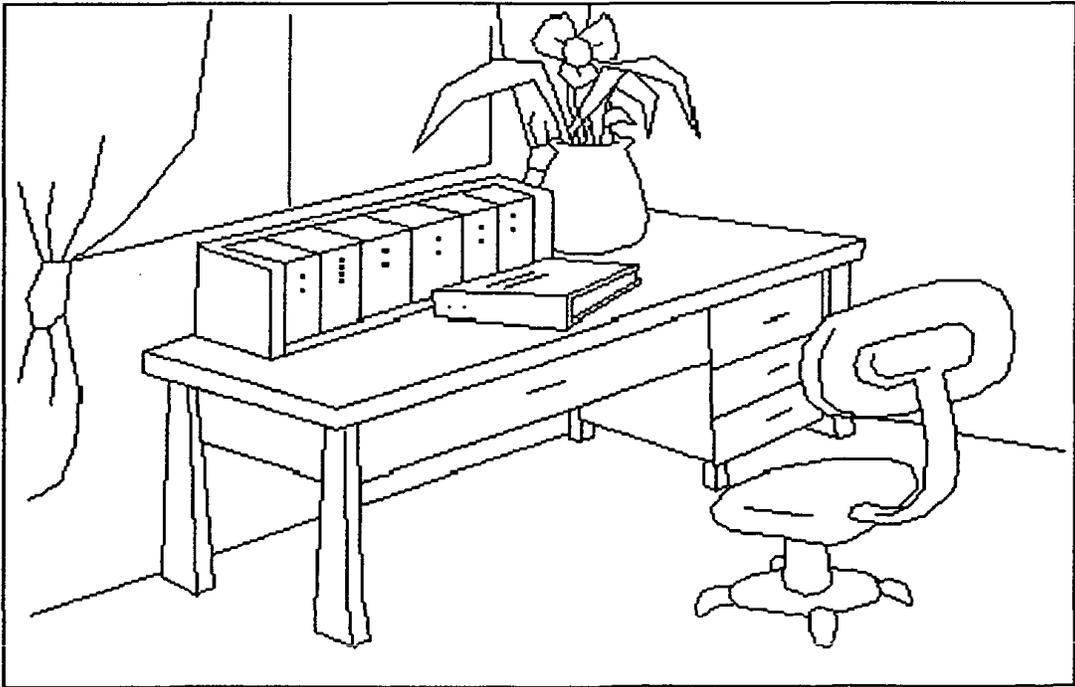
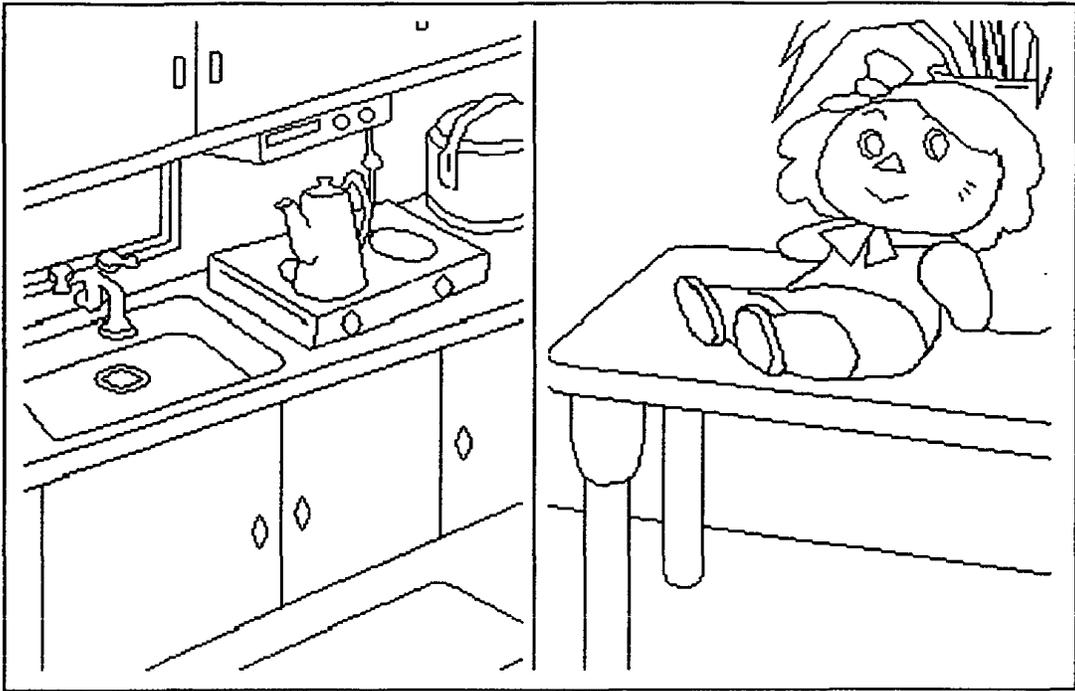
12. It's on the desk.

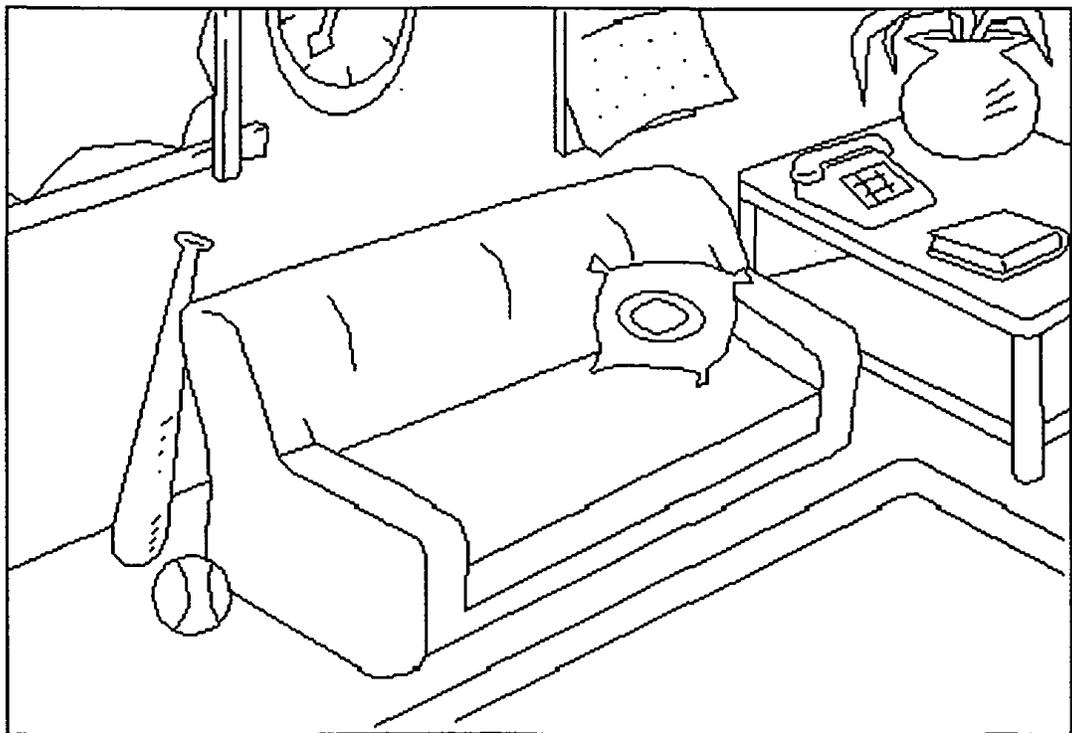
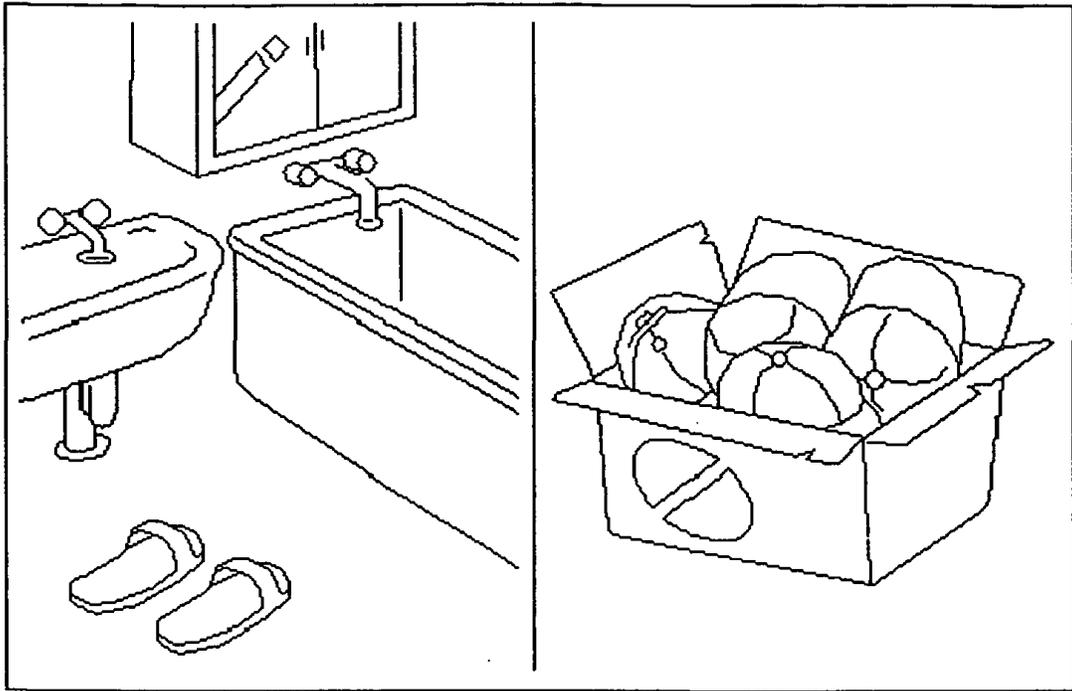
* 친구들과 함께 물건 찾기 놀이를 해 보세요.

<놀이 방법>

1. 두꺼운 마분지를 한 장 준비하세요.
2. 액자 모양의 그림을 예쁘게 색칠한 다음 가운데 부분을 칼로 오려 내고 그림을 끼울 수 있도록 마분지에 두 부분만 붙이세요.
3. 각각의 그림을 예쁘게 색칠하세요.
4. 액자에 그림을 끼우고 친구와 함께 ""와 같이 묻고 대답해 보세요.







<학습지 2>

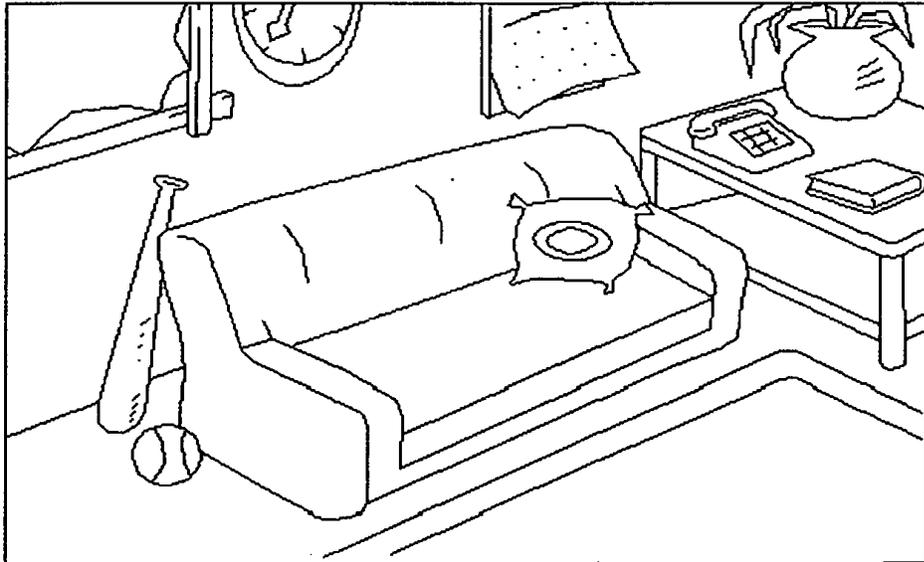
학년 반 이름 :

12. It's on the desk.

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 인형은 어디 있니?
2. 책은 어디 있니?
3. 그것은 소파 옆에 있어요.
4. 그것은 상자 안에 있어요.
5. 그것은 책상 위에 있어요.

* 빈 칸에 알맞은 것을 고르세요.

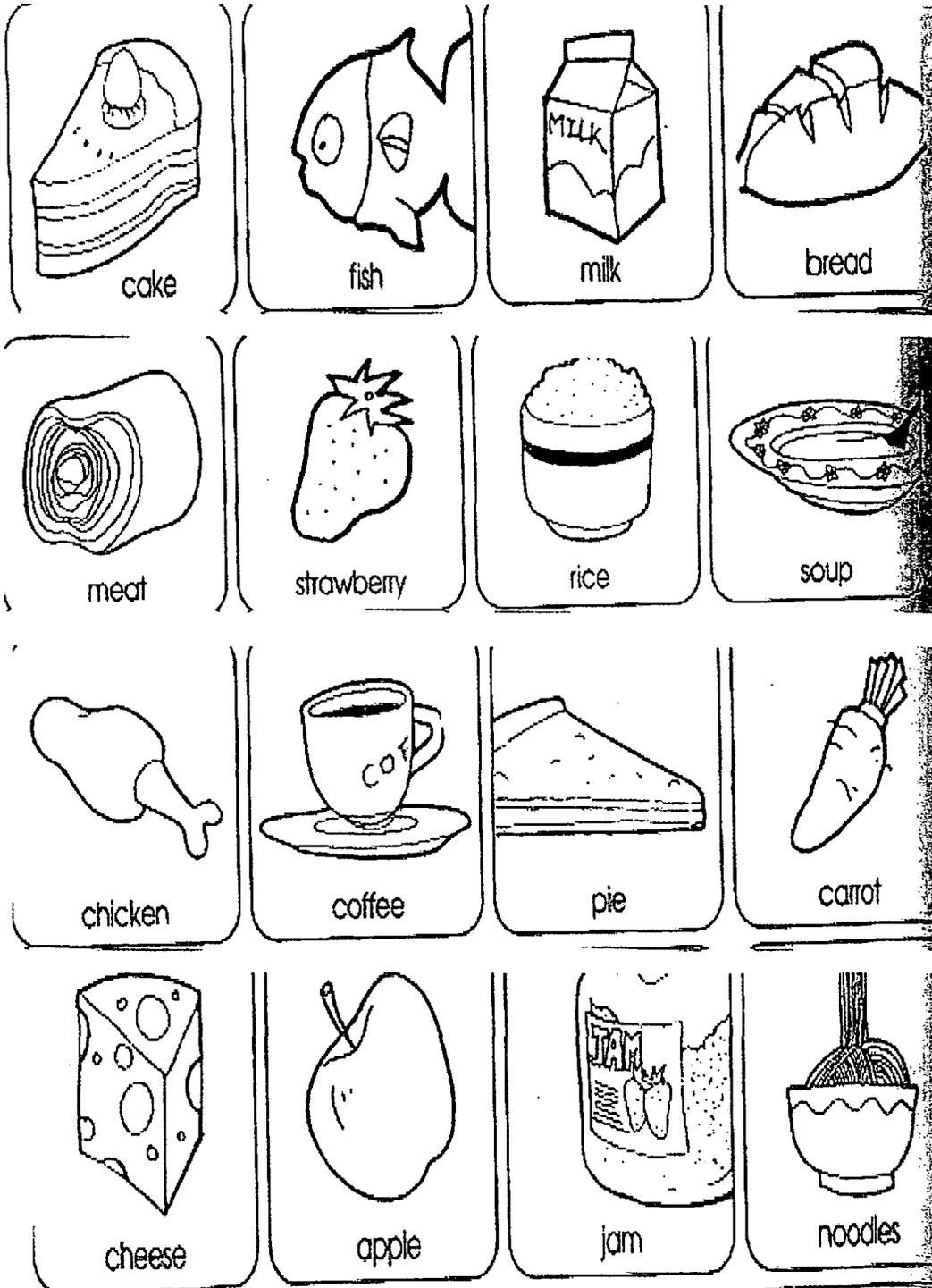


It's () the sofa.

on in by

on in by

< 13. I want a pizza. 보충 자료 >



<학습지 1>

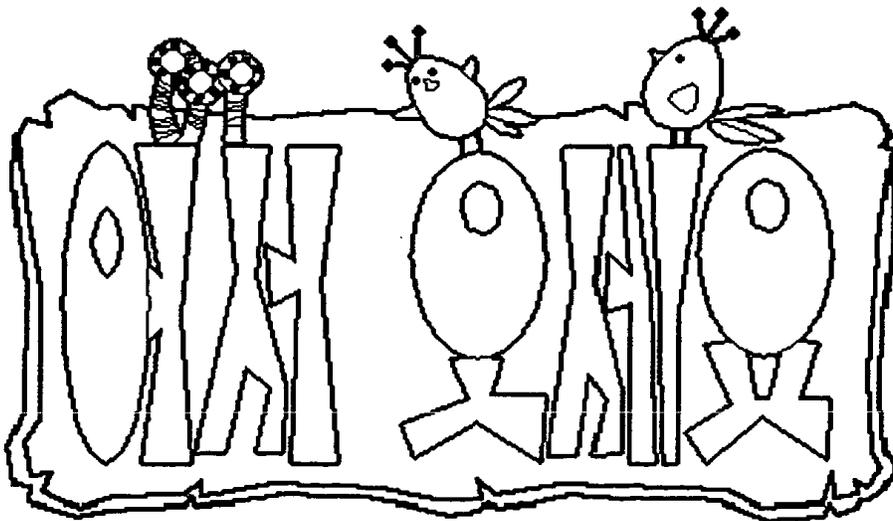
학년 반 이름 :

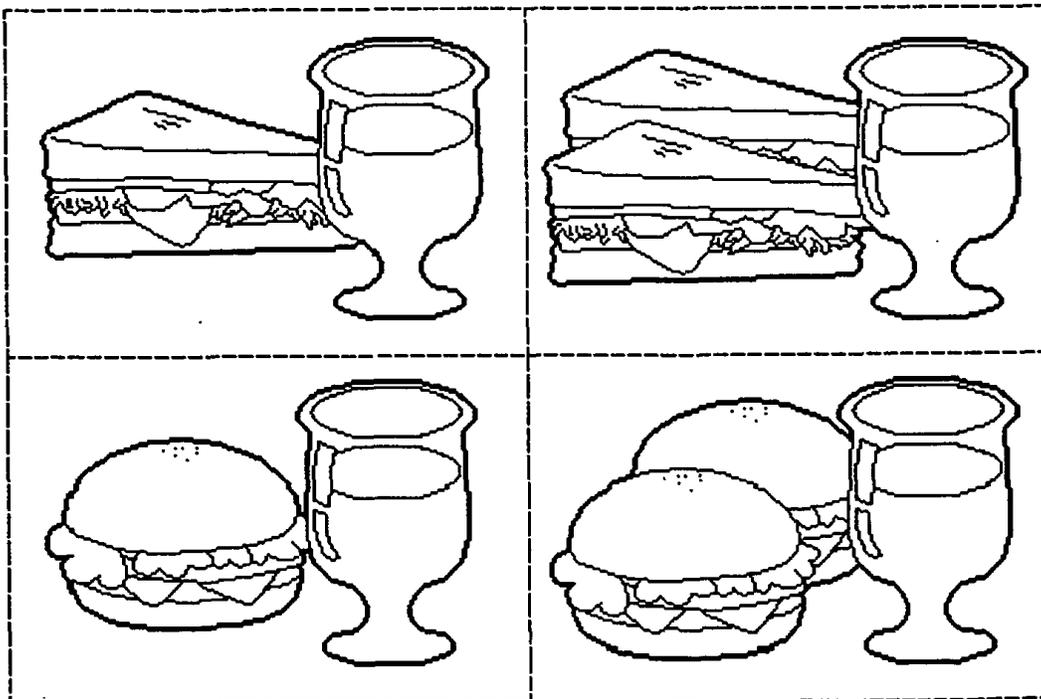
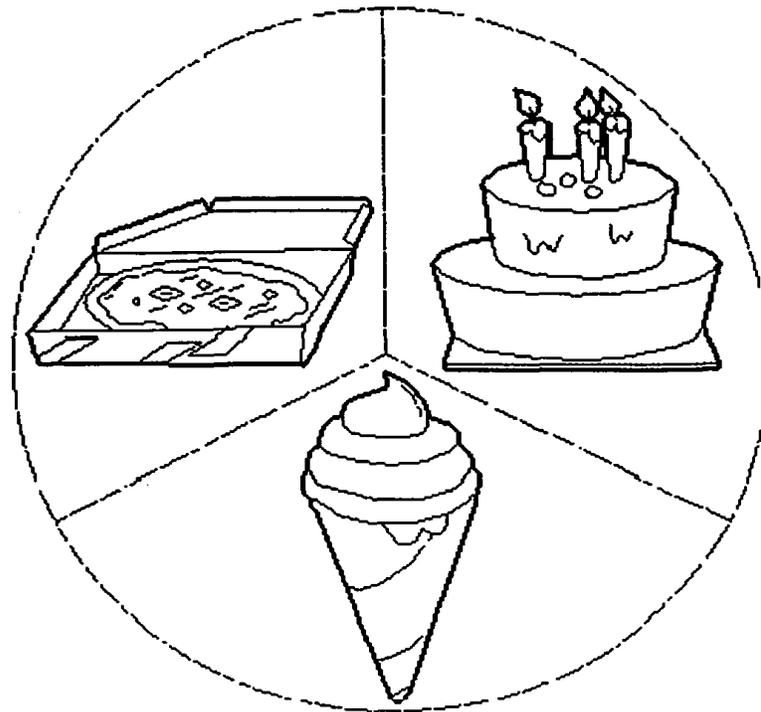
13. I want a pizza.

* 그림을 이용하여 음식 주문 놀이를 해 보세요.

<놀이 방법>

1. 친구들과 함께 그림에 색칠을 하며 어떤 음식들이 있나 잘 살펴보세요.
2. 가위바위보를 하여 주문 받을 사람을 정하세요.
3. 주문을 받을 사람은 '어서 오세요.'라고 쓰인 이름표를 가슴에 달고 그림 카드를 가져 가세요. 손님들에게 이렇게 묻습니다. "What do you want?"
4. 음식을 주문할 사람들은 반드시 그림 카드에 있는 음식만을 주문해야 합니다. 이렇게요. "I want a hamburger and juice."
5. 주문을 받을 사람은 그 음식 카드를 찾아 건네 주며 "Here you are."라고 말해야 합니다.
6. 만약 그림 카드에 없는 음식을 주문하여 그 사람은 놀이에서 빠지게 됩니다.





<학습지 1>

학년 반 이름 :

14. May I speak to Su-bin?

* 단어를 찾아 색칠해 보세요.

						c			
			s	p	e	a	k		
	m				m	l			
	a			h	e	l	l	o	
	y		b	y	e				
					t				
				t	h	r	e	e	
	o	k	a	y	i				
					s				

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 지영이 좀 바꿔 주시겠습니까?
2. 전데요.
3. 우리 3시에 만날까요?

<학습지 2>

학년 반 이름 :

14. May I speak to Su-bin?

* 나는 누구일까요.
< 보기 >



It's a (dog).

1. It's a ().

2. It's a ().



3. It's a ().

4. It's a ().



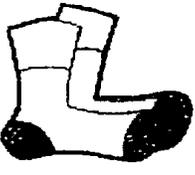
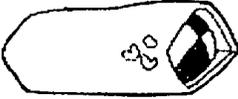
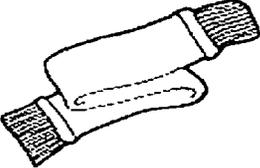
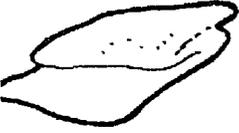
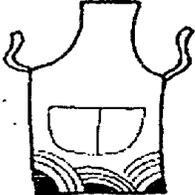
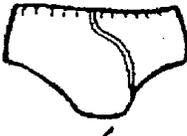
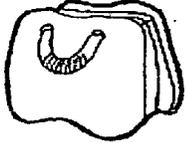
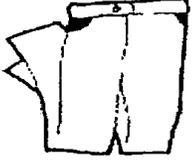
5. It's a ().

6. It's a ().

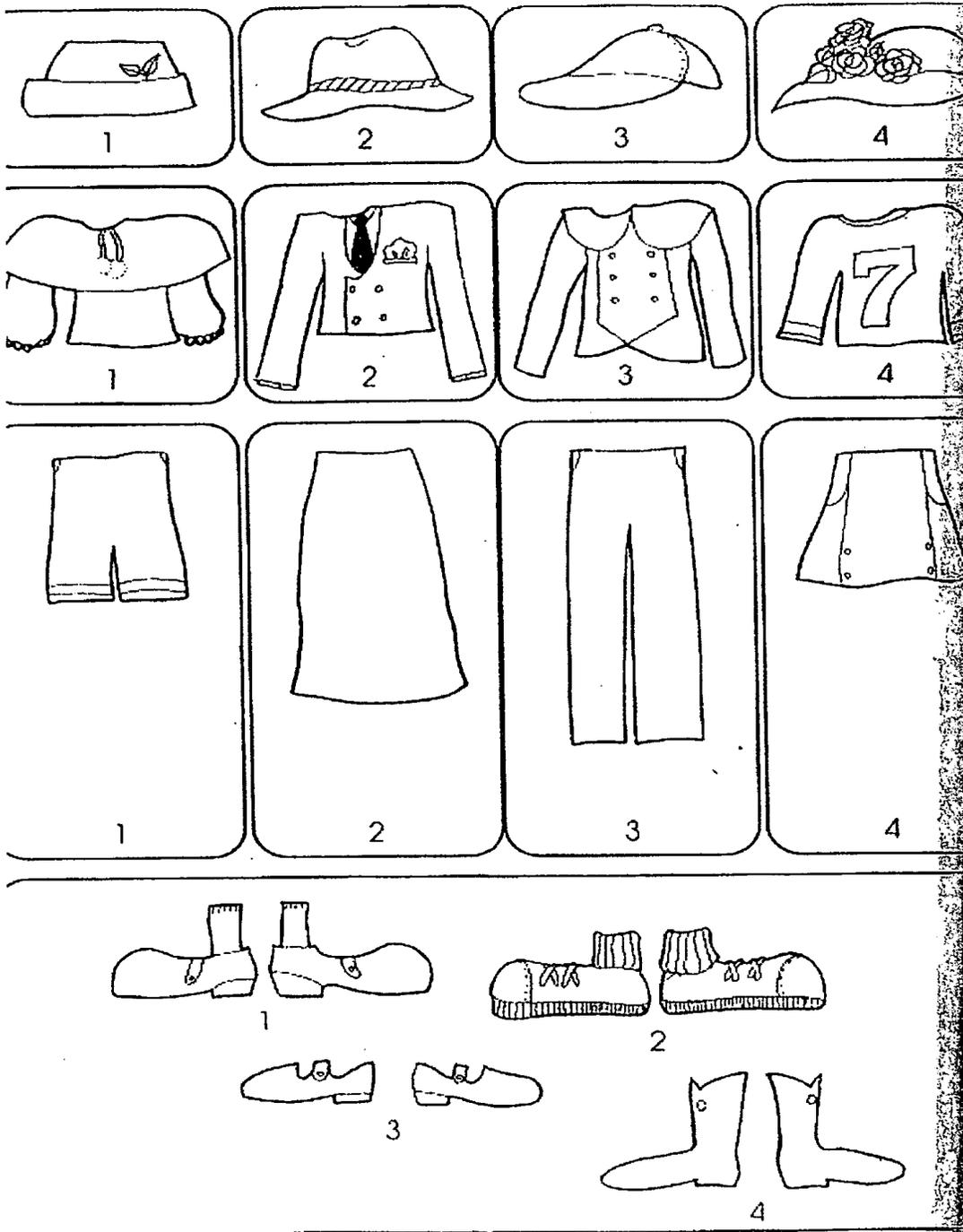


< 15. I'm wearing a skirt. 보충자료 >

1. Snowball game 그림자료

			
socks	shirt	pillow	swimsuit
			
sweater	handkerchief	scarf	pajamas
			
towel	necktie	apron	cap
			
gloves	skirt	underwear	bag
			
coat	shoes	blouse	pants

2. Hang a skirt 그림자료



<학습지>

학년 반 이름 :

15. I'm wearing a skirt.

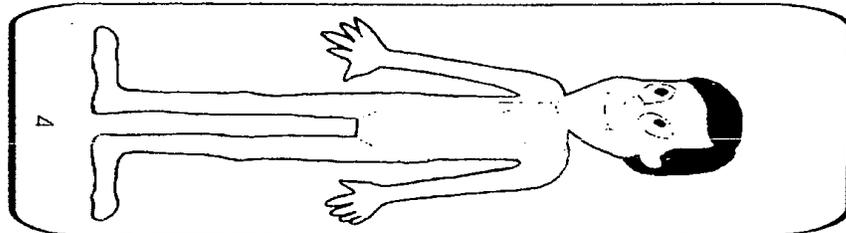
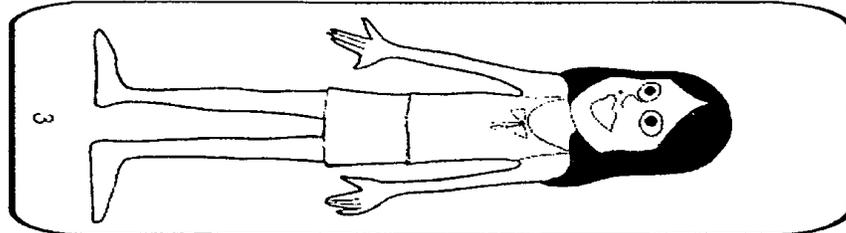
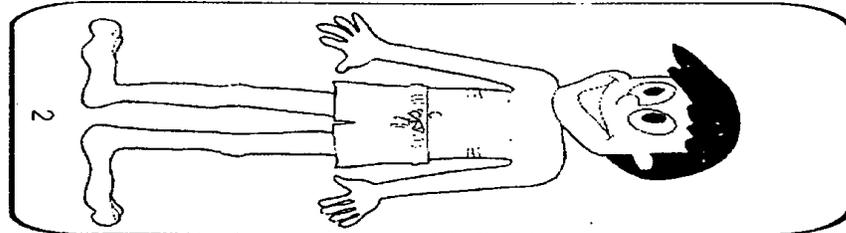
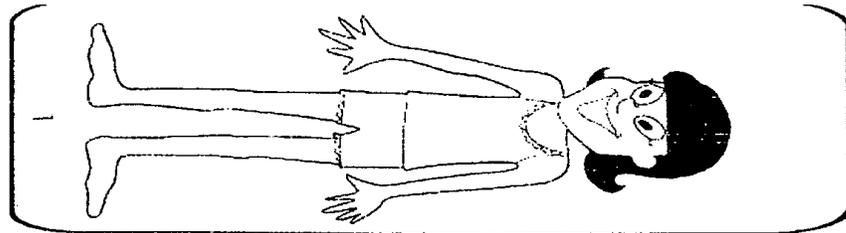
* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 너는 무엇을 입고 있니?

2. 나는 스커트를 입고 있어.

3. 나는 양말을 신고 있어.

* 다음 친구들에게 영어로 말하면서 옷을 입혀 보세요.

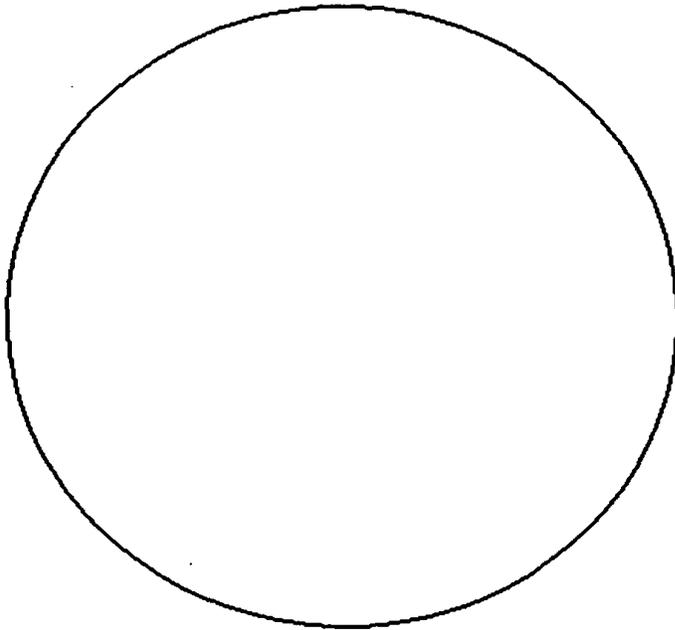


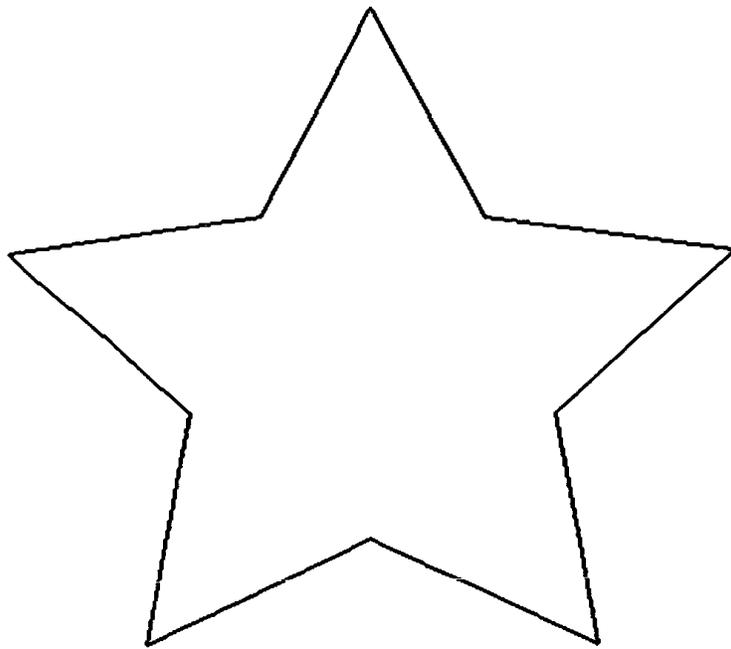
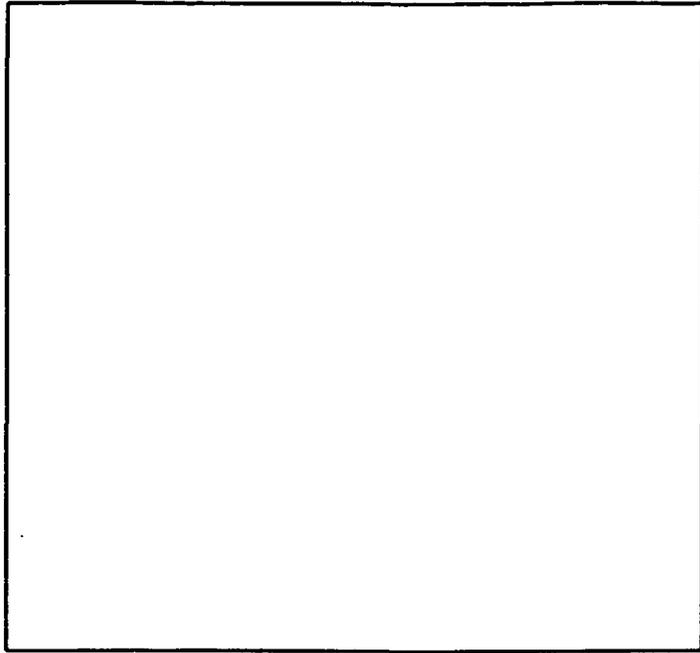
< 16. Draw a triangle. 보충 자료 >

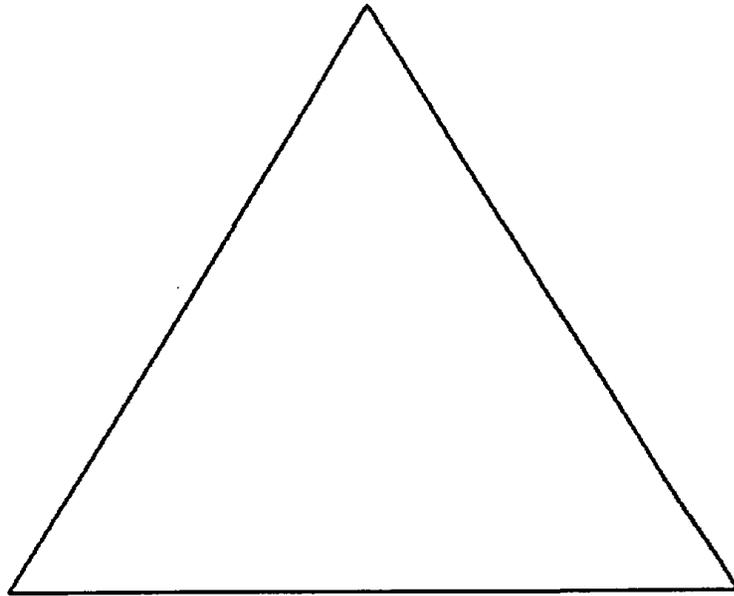
1. 색칠 놀이

<놀이 방법>

1. 종이와 여러 가지 색의 크레파스를 준비하세요.
2. 가위 바위 보를 하세요. 이긴 사람은 도형과 원하는 색을 말하고, 진 사람은 지시대로 합니다.
3. 여러 가지 도형의 이름을 넣어 말해 보세요.







<학습지>

학년 반 이름 :

16. Draw a triangle.

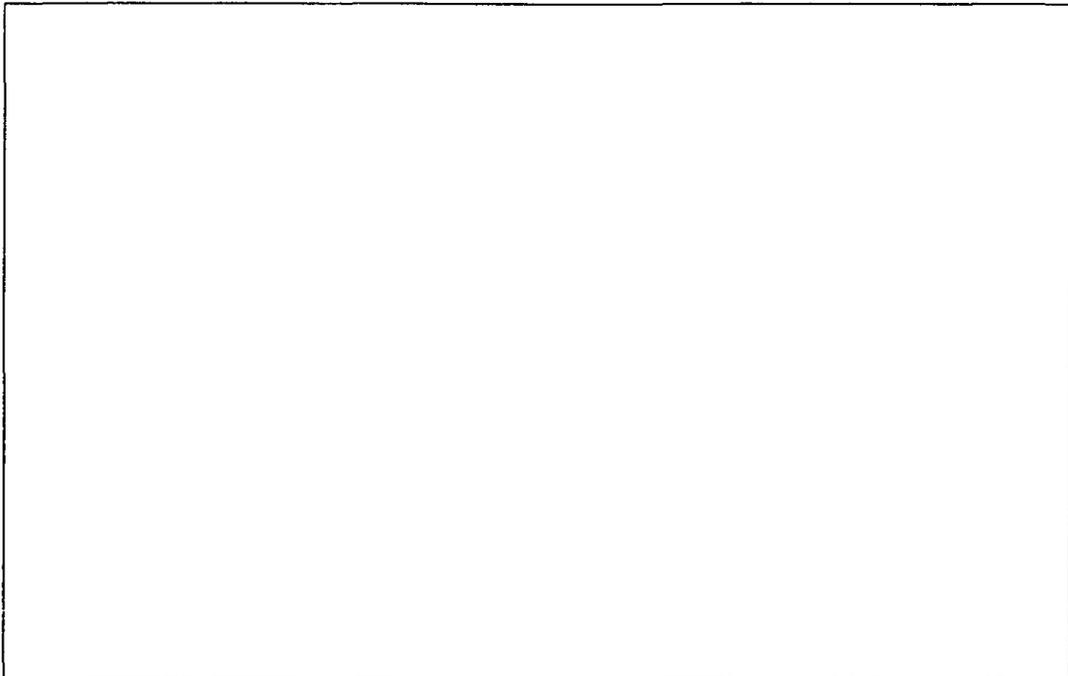
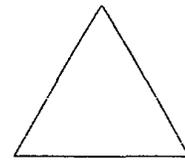
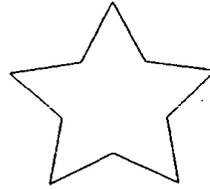
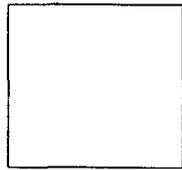
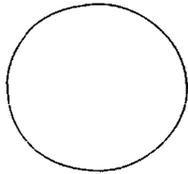
* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 원을 그려 보세요.

2. 정사각형을 그려 보세요.

3. 삼각형을 그려 보세요.

* 주어진 도형의 모양을 이용하여 자유롭게 그리고, 제목을 붙여 보세요.



< 17. It's a red circle. 보충자료 >

1. Color pie

I. Materials

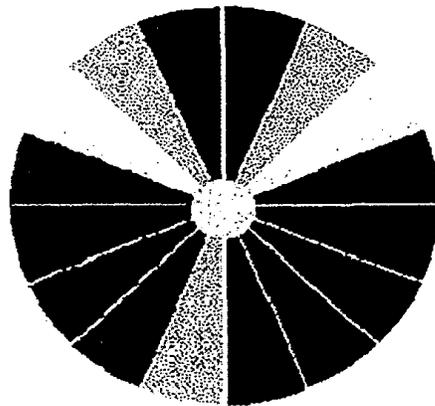
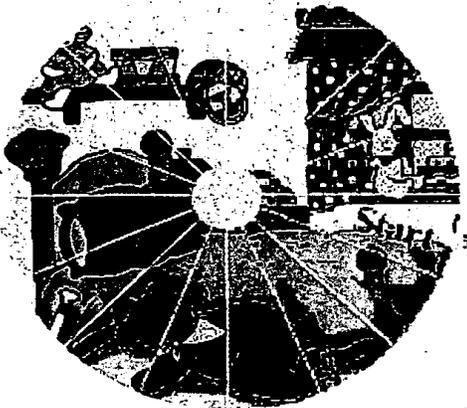
- * 2 sets of game boards, small flashcards

II. Targets

- * What is it? It's a (color).

III. Procedure

1. Put children into two teams. Give each team a game board.
Get children to talk about the things in the picture. Get each team to put the top circle in the position where the two yellow triangles overlap.
2. Put the small flashcards in a pile face down on the floor.
3. Teams take turns to pick a card, turn it over and say what it is.
4. Move the top circle clockwise according to the number of stars written on the small flashcard. For example, if there are two stars, move the top circle two steps clockwise to reveal pieces of the color pie. Get children to talk about the colors as they move the circle.
5. The winner is the first team to move the circle 360 degrees so that the two yellow triangles overlap again.



2. 딱지 Game

I. Materials

- * 딱지

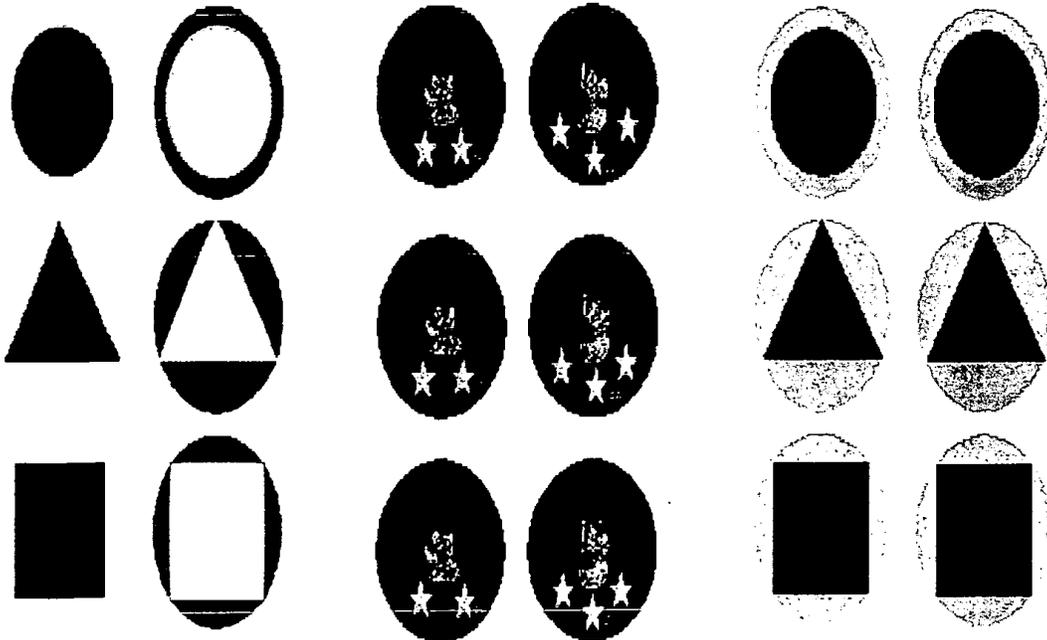
II. Targets

- * What is it?

It's a (color)(shape).

III. Procedure

1. Teacher picks a card without showing it to the children.
2. Children take turns to say "color + shape structure". For example, "Red triangle, please." or "Yellow circle, please."
3. Teacher gives the 딱지 to the child who correctly guesses what the shape and the color is.
4. Count the 딱지 at the end of the game and add the points at the back of the 딱지.
5. The child who has the highest points wins the game.



3. Dinosaur colors

I. Materials

* Game Board & Color chips, Color Spinner

II. Targets

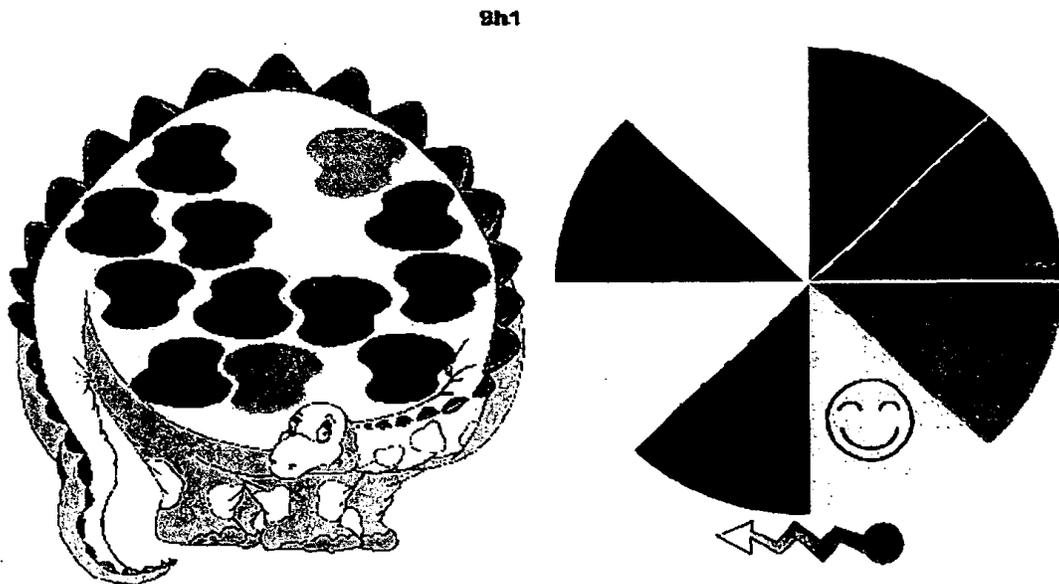
* What color is it? It's (color).

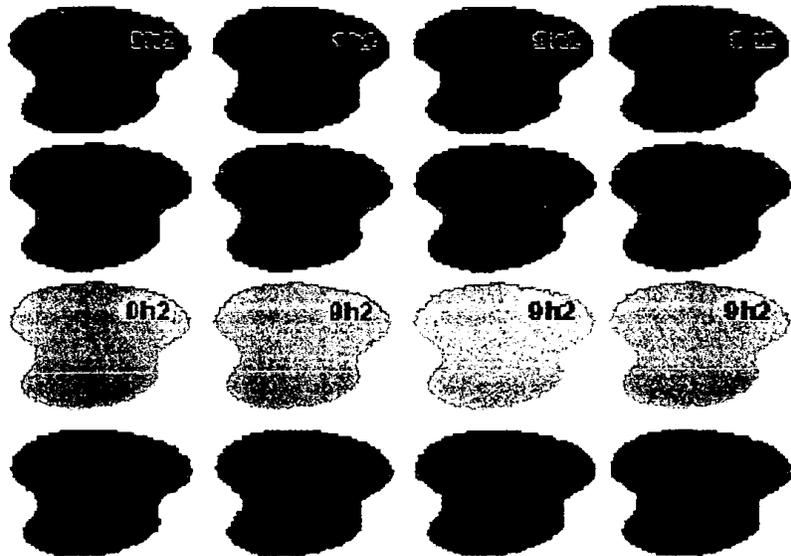
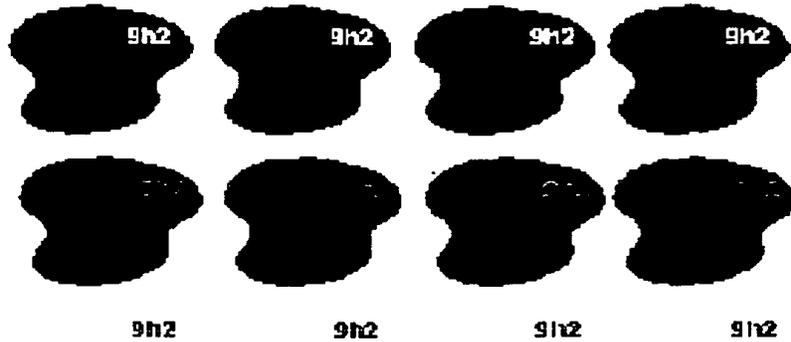
III. Procedure

1. Divide the children into two teams.
2. Give each team a game board and the color chips.
3. Each team takes turns to spin the color spinner and calls the color which the spinner shows, then puts the color chip on the right color of the board.

Teacher can ask 'What color is it?' and let the children answer 'It's (color).'

4. The team which covers all the squares first wins.





<학습지>

학년 반 이름 :

17. It's a red circle.

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 그것은 노란 다이아몬드야.

2. 그것은 빨간 사각형이야.

3. 그것은 파란 원이야.

* 숨은 단어를 찾아 색칠해 보세요.

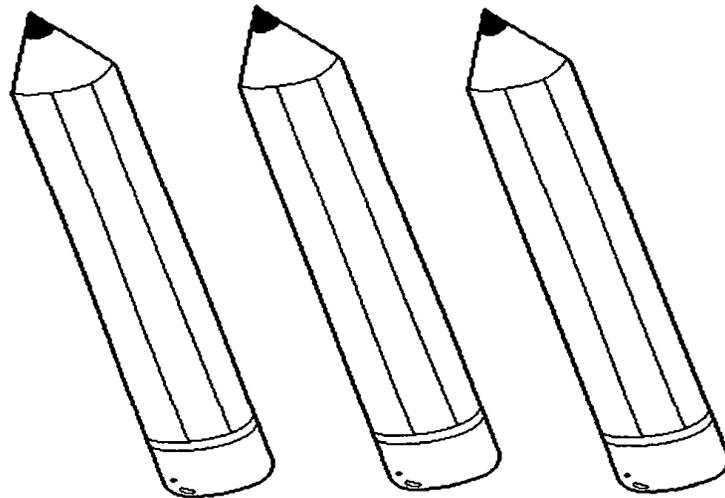
f	k	i	o	g	v	t	y	e	u
e	b	g	r	e	e	n	s	o	d
i	c	t	c	i	r	c	l	e	t
g	s	i	o	y	e	l	l	o	w
e	q	u	i	p	i	m	e	n	b
w	u	t	s	s	t	a	r	j	l
y	a	t	j	o	s	o	i	b	u
g	r	e	c	t	a	n	g	l	e
p	e	c	k	j	t	c	d	i	t
n	r	e	d	i	a	m	o	n	d

< 18. How much is it? 보충자료 >

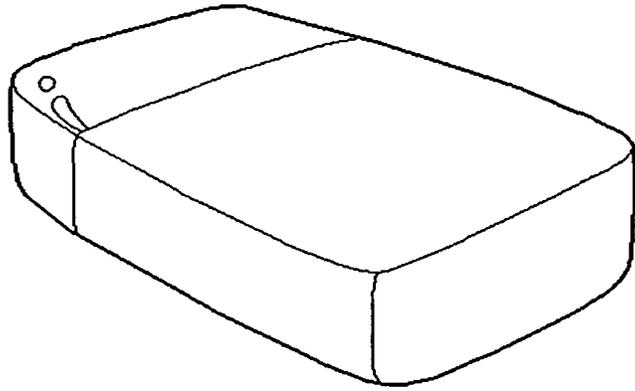
1. 가게 놀이

- 놀이 방법 -

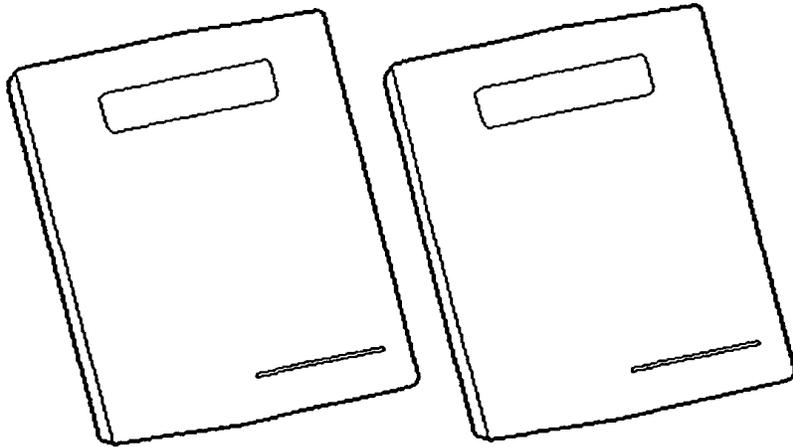
1. 그림을 잘 섞어서 엮어 놓으세요.
2. 가위 바위 보를 하세요. 이긴 사람이 점원이 되고 진 사람은 물건을 사는 사람이 됩니다.
3. 사는 사람이 카드 중에서 한 장을 뽑은 후에 점원에게 보여 주면서 가격을 묻습니다. 이렇게요. "How much is it?" 카드를 점원에게 보여 줄 때에는 가격이 쓰여진 부분은 가려야 합니다.
4. 점원이 정확히 답을 하면 돈을 주고, 틀리면 카드를 그냥 가지고 옵니다.
5. 점원은 카드를 엮어 놓기 전에 물건의 종류와 가격을 정확히 기억해야만 합니다



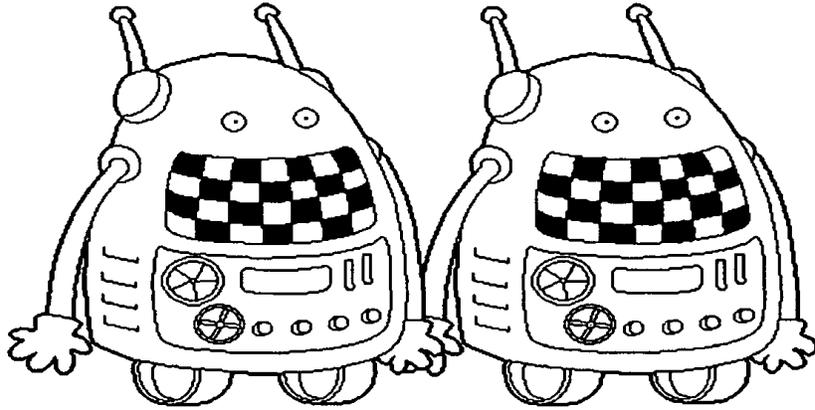
600원



300원



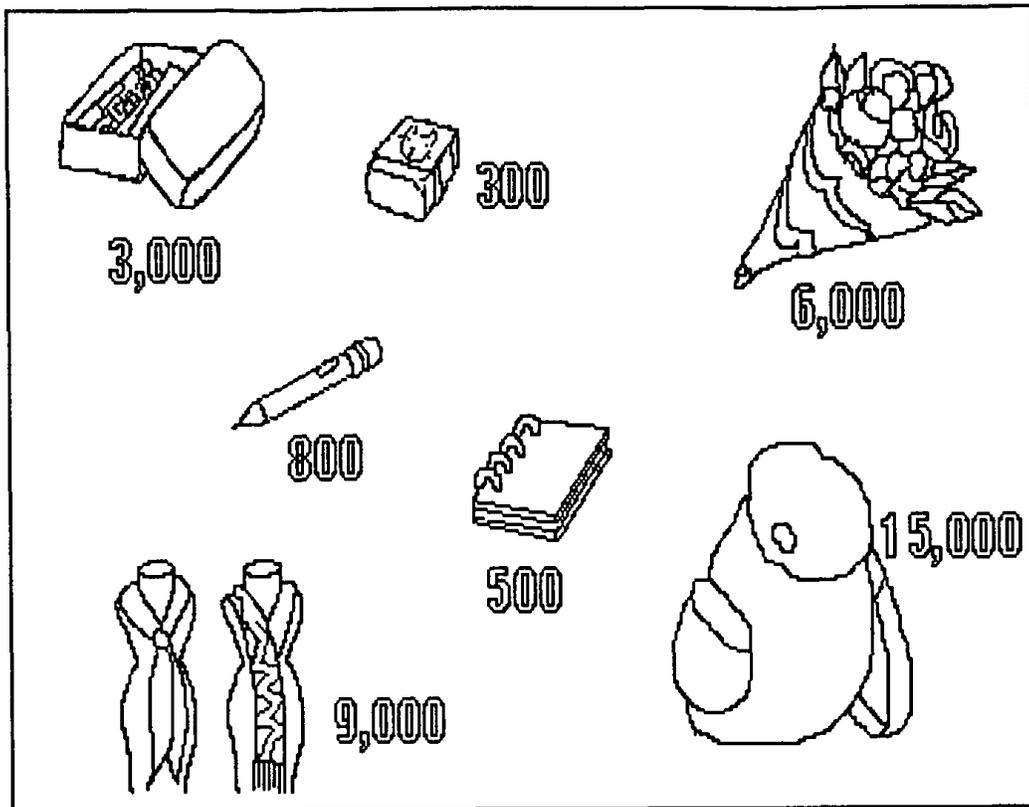
500원



800원



2. 심화 활동 그림자료



학생 A : How much is the pencil case?

학생 B : It's three thousand won.

학생 A : How much is the eraser?

학생 B : It's three hundred won.

학생 A : How much is the flowers?

학생 B : It's six thousand won.

학생 A : How much is the dress?

학생 B : It's nine thousand won.

학생 A : How much is the bag?

학생 B : It's fifteen thousand won.

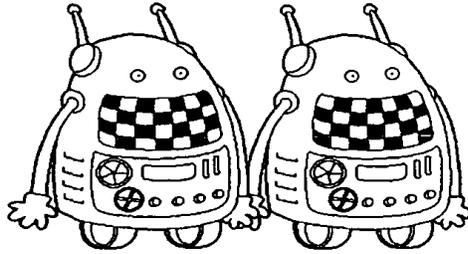
< 학습지 >

학년 반 이름 :

18. How much is it?

* 다음 그림을 보고 물건의 값을 영어로 말해 보세요.

1.

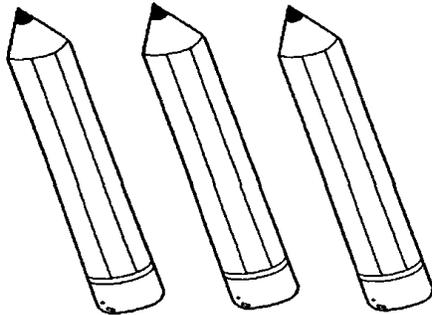


How much is the robot?

- ()

800원

2.



How much is the pencil?

- ().

600원

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 지우개는 얼마인가요?

2. 공책은 얼마인가요?

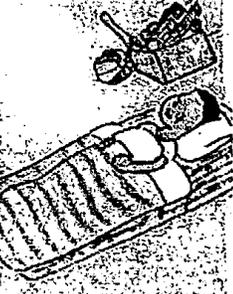
3. 그것은 오백원입니다.

< 학습지 >

학년 반 이름 :

19. I get up at seven.

* Survey

활동 이름				

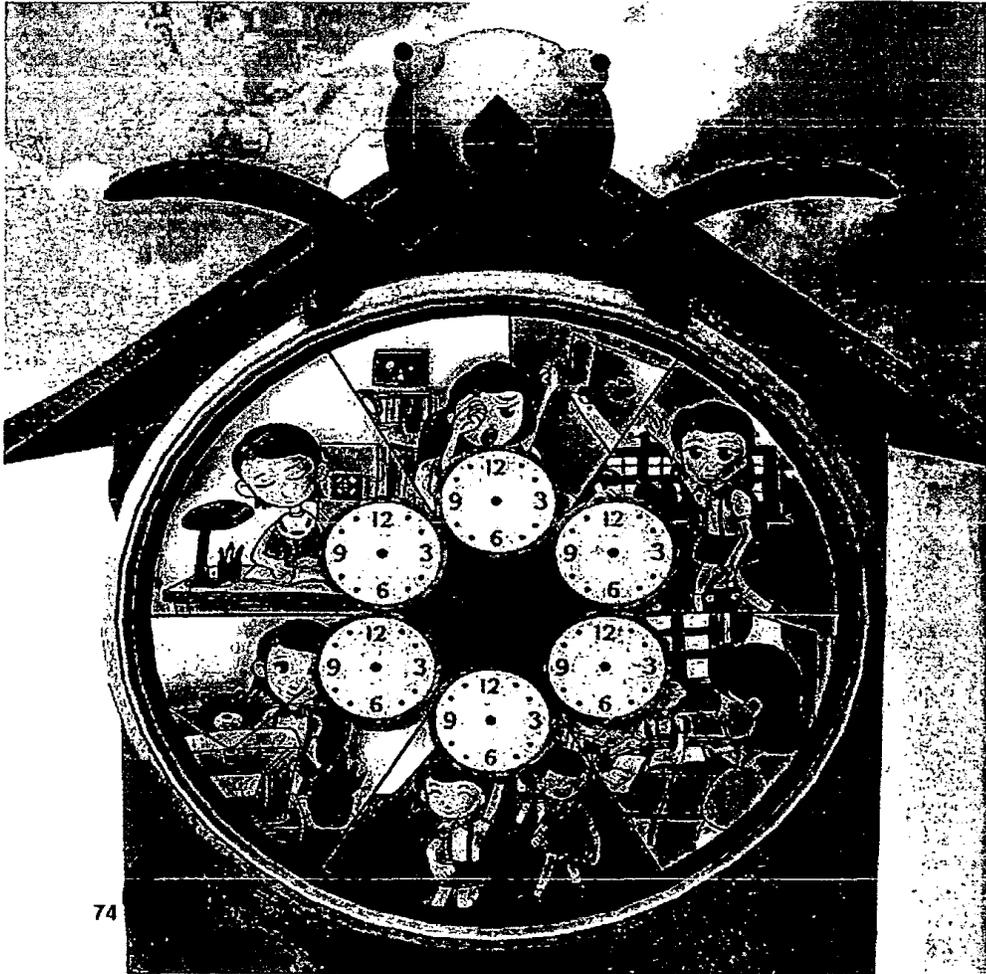
< 학습지 >

학년 반 이름 :

19. I get up at seven.

* 시계 바늘을 그려 시각 표시하기

1. I get up at six.
2. I go to school at nine.
3. I study English at eleven.
4. I play with my friends after school.
5. I watch TV at five.
6. I write a diary at ten.



< 20. Where are you going? 보충 자료 >

1. 원판놀이

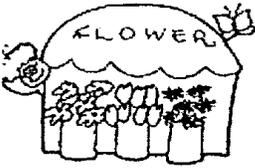
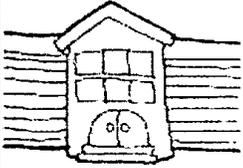
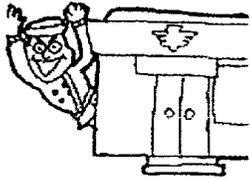
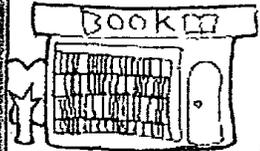
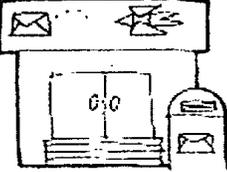
< 놀이 방법 >

1. 종이에서 원판을 오려냅니다.
2. 원판을 두꺼운 종이에 붙인 다음 볼펜이나 젓가락 끝에 클립을 끼워 원의 중심에 꽂으세요.
3. 가위, 바위, 보를 하세요.
4. 이긴 사람이 먼저 클립을 손으로 튕겨서 돌립니다. 클립이 가리킨 곳의 그림을 보면서 진 사람에게 묻는 거예요.
" Where are you going?"
5. 진 사람은 클립이 가리키고 있는 그림을 보고 대답하면 됩니다
만약 클립이 수영장을 가리키면, 이렇게 대답하세요.
" I'm going to the swimming pool."



< 20. Where are you going? 보충자료 >

2. flashcard

			
stationery store	fire station	flower shop	church
	bed candy bell cross gun coke book cake desk tulip eraser piano kitchen cookie envelop stamp rose bread doll robot pizza pencil donut lily fire engine teacher student mailbox toy car bible water pipe note book dictionary magazine letter blackboard		
school		police station	
			
bookstore	supermarket		
			
post office	toy shop	bakery	house

<학습지>

학년 반 이름 :

20. Where are you going?

* 다음을 영어로 말해 보세요.

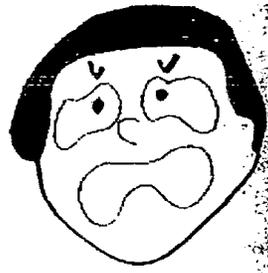
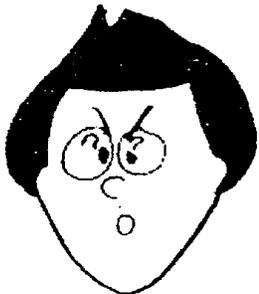
1. 너 어디 가고 있니?
2. 나는 수영장 가는 길이야.
3. 나는 슈퍼마켓에 가는 길이야.

* 숨은 단어를 찾아 색칠해 보세요.

			p						
		m	o	u	n	t	a	i	n
			o						
			l					b	
		m	a	r	k	e	t	e	
		h	o	s	p	i	t	a	l
					a			c	
					r			h	
					k				

< 21. I'm happy 보충자료 >

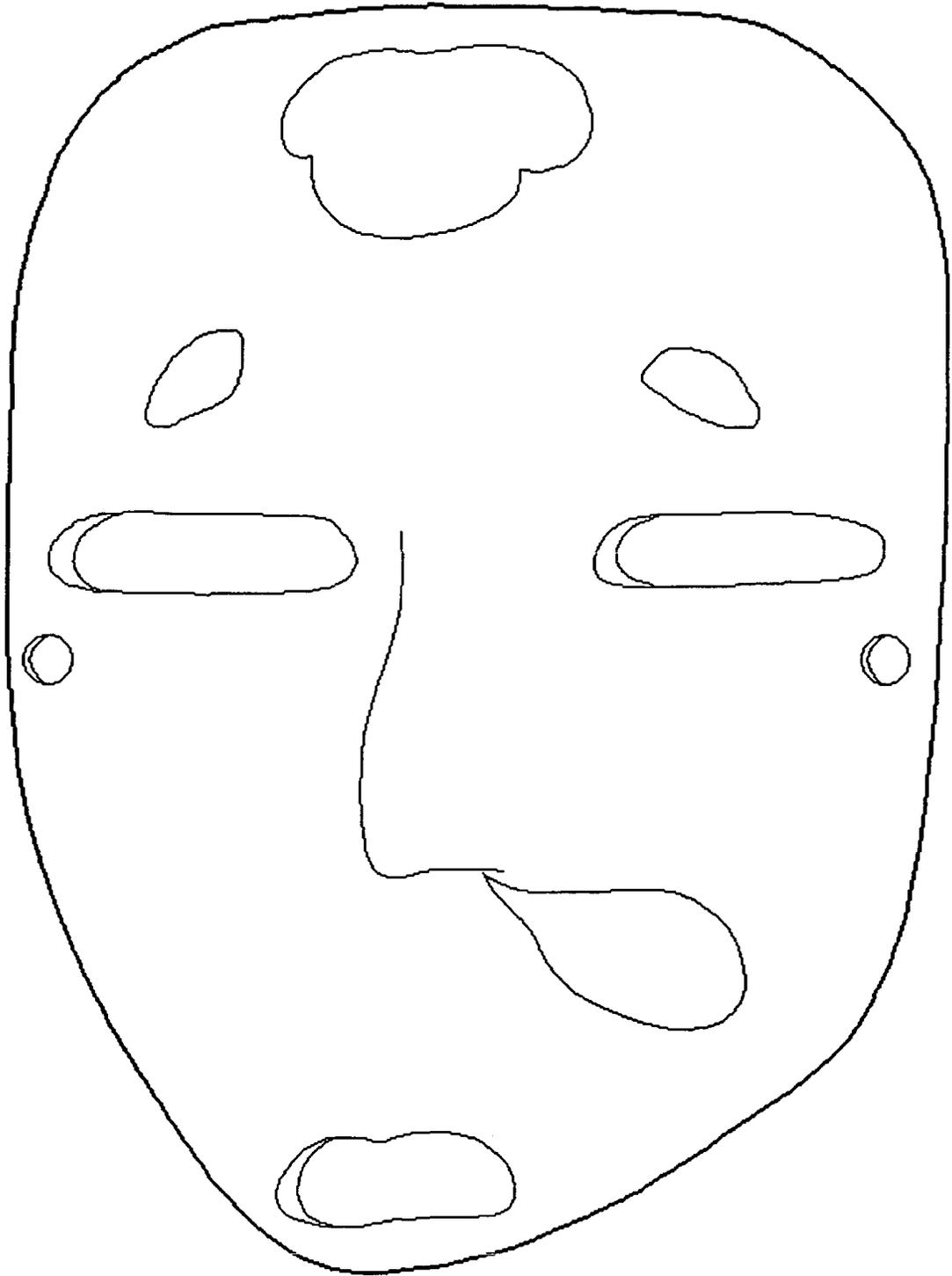
1. flash card

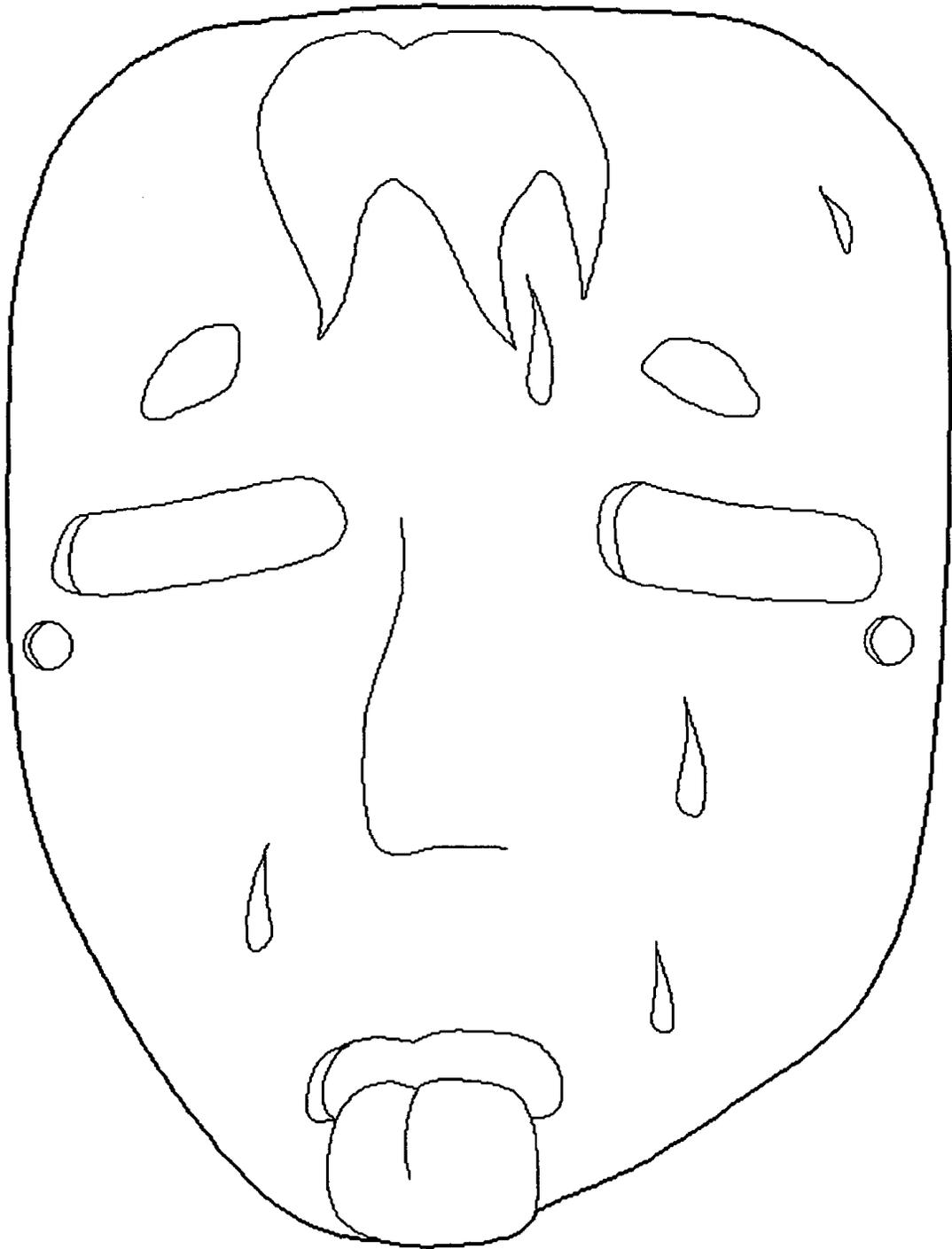
		
sad	happy	sleepy
		
angry	bored	surprised
		
confused	shy	tired

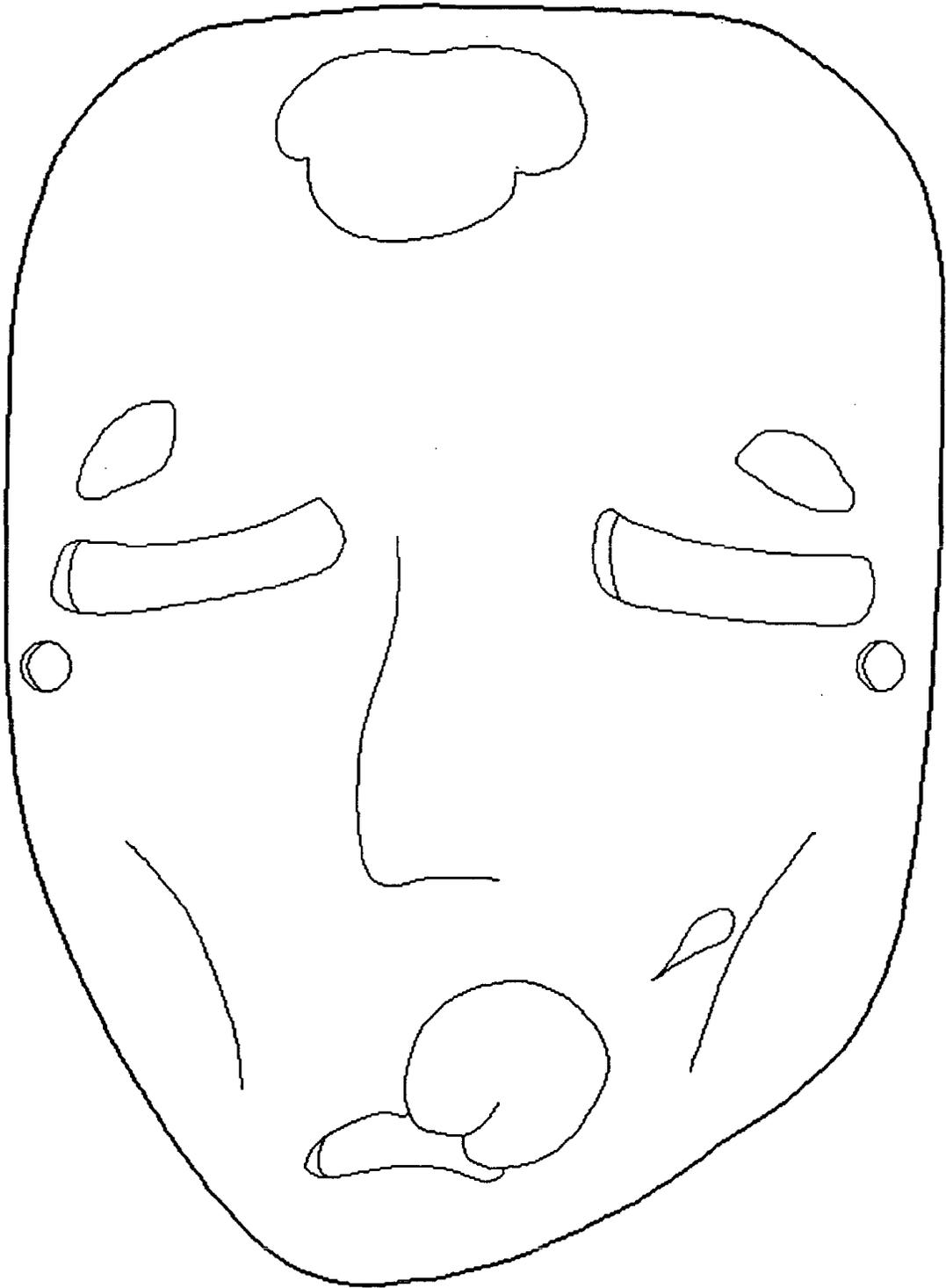
2. 가면 놀이

<놀이 방법>

1. 친구들과 함께 가면에 예쁘게 색칠을 하세요.
2. 3명의 친구들이 한 조를 이루어 1조, 2조를 만드세요.
3. 1조는 가면을 오려 낸 후 끈을 매어 얼굴에 쓰세요.
4. 2조는 친구들이 쓰고 있는 가면의 표정이 어떤 것인지를 보고 그에 알맞은 질문을 해 보세요. 예를 들면 이렇게요. " Are you happy? "
5. 질문을 받은 친구는 큰 소리로 응답해 보세요. 예를 들면 이렇게요.
" Yes, I'm happy. "
6. 1조와 2조의 역할이 끝났으면 각자 가면을 바꾸어 가면서 가면 놀이를 해 보세요.







<학습지>

학년 반 이름 :

21. I'm happy.

* 다음 표현과 어울리는 단어 카드를 각각 연결해 보세요.

나는 행복해.	나는 화났어.	나는 놀랐어.	나는 아파.
------------	------------	------------	-----------

. . . .
. . . .

I'm sick.	I'm happy.	I'm angry.	I'm surprised.
-----------	------------	------------	-------------------

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 나는 행복해.
2. 나는 아파.
3. 나는 화가 나있어.
4. 나는 놀랐어.

< 22. A running water delivers the soil. 보충자료 >

1. 단어카드

Sand	Gravel
Soil	Shuffle
board	Slide
Put	cut

2. 심화자료 그림



<학습지>

학년 반 이름

22. A running water delivers the soil.

* 흐르는 물에 의한 흙의 운반되는 모습

1. 유수대 높은 쪽에서 물을 흘렸을 때의 흙의 변화 관찰

①

②

③

2. 흐르는 물의 양을 달리했을 때의 흙의 변화 관찰

①

②

③

3. 실험을 통해서 알게 된 사실

4. 나의 호기심

<23. The balloon changes for itself 보충자료 >

1. flash card

Flask	
Funnel	
Mouth-piece	
Vinegar	
Balloon	

<학습지>

학년 반 이름 :

23. The balloon changes for itself.

* 저절로 부풀어 오르는 풍선과 탄산수소나트륨 로켓

1. 풍선을 들어올려 탄산수소나트륨이 플라스크 속으로 들어갔을 때의
변화 관찰

①

②

③

2. 식초가 든 필름통을 흔들었을 때의 변화 관찰

①

②

③

3. 실험을 통해서 알게 된 사실

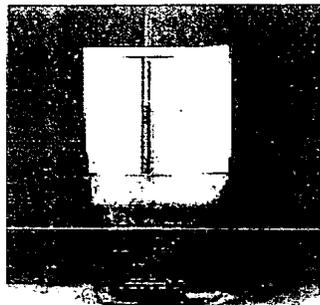
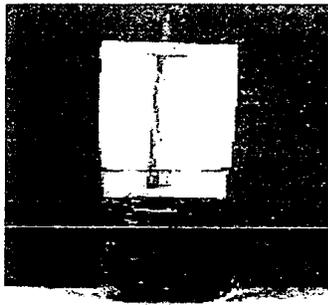
4. 나의 호기심

< 24. Making a thermometer 보충자료 >

1. flashcard

Red dyes	
Straw	
Clay	
Bottle	

2. 심화학습 그림자료



<학습지>

학년 반 이름 :

24. Making a thermometer.

* 간단한 온도계 만들기 및 온도계 관찰

1. 만든 온도계를 따뜻한 물과 찬물에 넣었을 때의 변화 관찰

①

②

③

2. 실제 온도계를 찬물이나 따뜻한 물에 담가 생기는 변화 관찰

①

②

③

3. 실험을 통해서 알게 된 사실

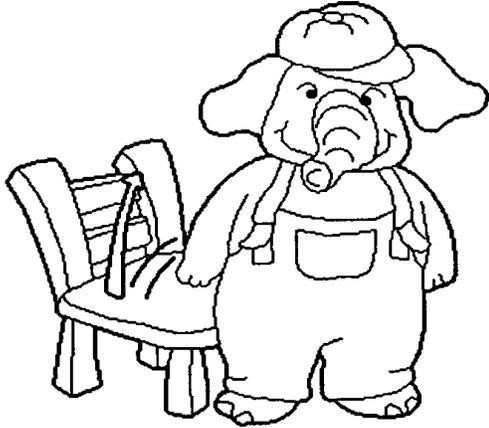
4. 나의 호기심

< 25. Stand up, please **보충자료** >

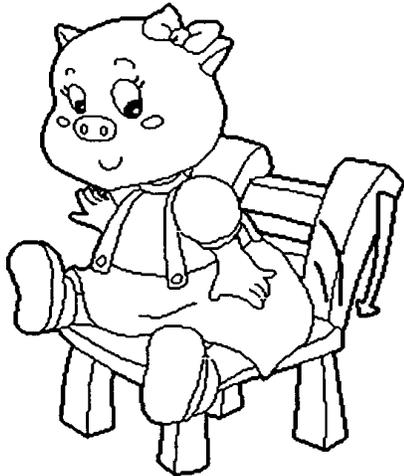
1. King Simon says

<놀이 방법>

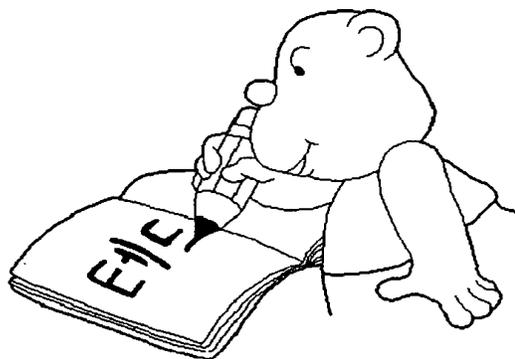
1. 친구들과 그림 카드를 한 장씩 나누어 가지세요.
2. 친구들끼리 가위바위보를 하여 지시할 순서를 정하세요.
3. 순서에 따라 자신이 가지고 있는 그림 카드의 내용을 친구들에게 영어로만 지시해야 합니다.
4. 지시를 받은 친구들은 반드시 'King Simon says' 뒤에 나오는 지시에만 반응해야 합니다.
5. 틀린 친구는 지시를 한 친구에게 자신이 가지고 있는 카드를 한 장씩 주어야 합니다.
6. 카드가 다 없어진 친구들은 놀이에서 빠져야 하고 제일 많이 가지고 있는 친구가 승리하게 됩니다.



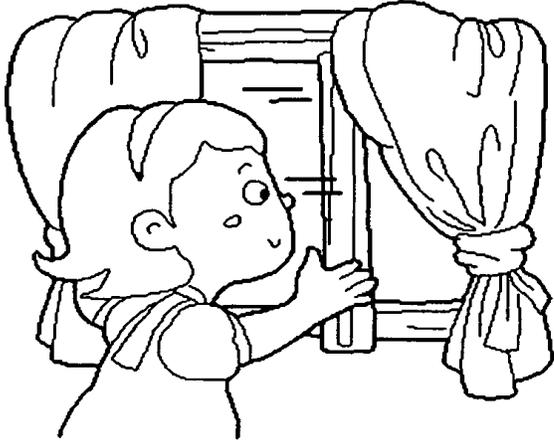
Stand up.



Sit down.



**Write your
name.**



**Open the
window.**



**Count the
number.**

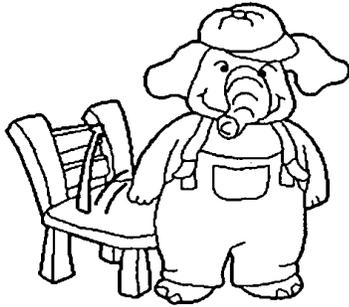
<학습지>

학년 반 이름 :

25. Stand up, please.

* 그림을 보고 영어로 말해 보세요.

1.



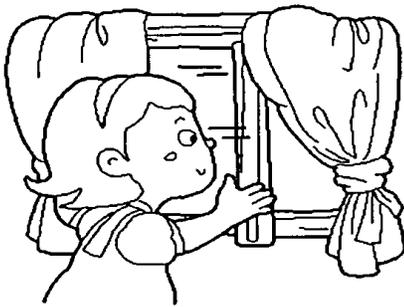
()

2.



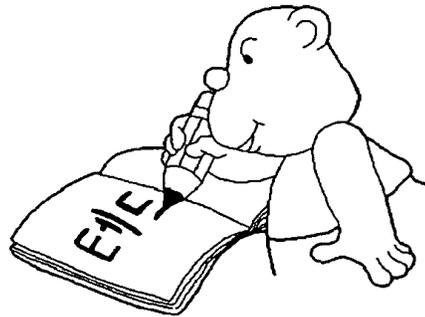
()

3.



()

4.

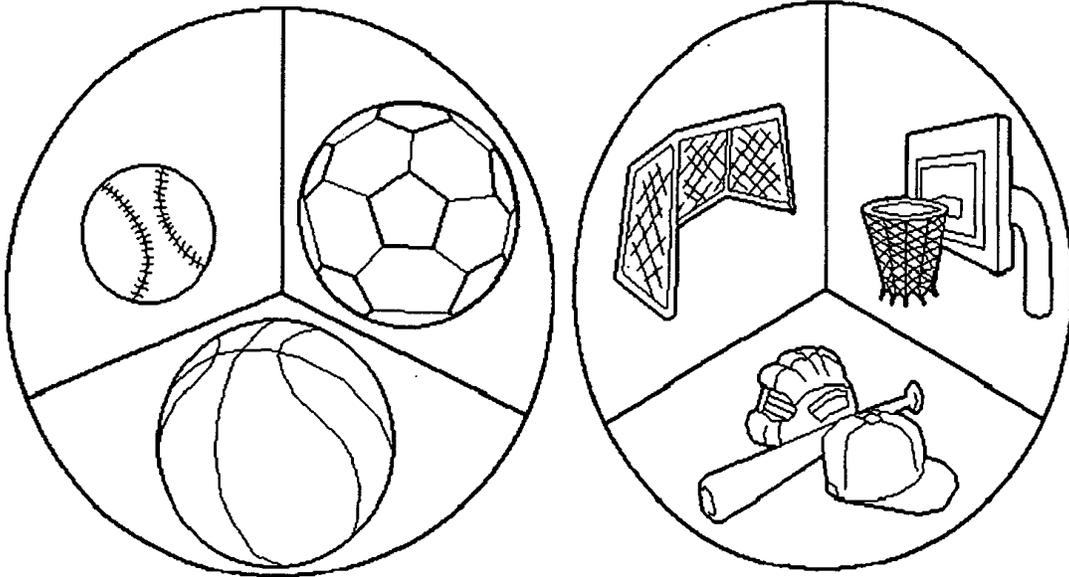


()

< 26. Do you like to play soccer? 보충자료 >

* 카드 놀이

1. 친구들과 함께 그림 카드에 색칠을 하며 어떤 그림들이 있나 잘 보세요.
2. 가위바위보를 하여 그림 카드를 고를 순서를 정하세요.
3. 먼저 카드를 고른 사람은 그 그림과 관련된 운동을 좋아한다고 말하세요.
예를 들면 이렇게요. "I like to play baseball."
4. 올바르게 말을 하지 못하면 자신이 선택한 그림 카드를 상대방에게 건네 주어야 합니다.



<학습지>

학년 반 이름 :

26. Do you like to play soccer?

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 나는 축구하는 것을 좋아해.

2. 나는 야구하는 것을 좋아해.

3. 나는 농구하는 것을 좋아해.

4. 나는 배드민턴하는 것을 좋아해.

* 숨은 단어를 찾아 색칠해 보세요.

	b	a	d	m	i	n	t	o	n
	a				s				
	s				o				
	k		p		c				
	e		l		c				
	t	b	a	s	e	b	a	l	l
	b		y		r			i	
	a							k	
	l							e	
	l								

< 27. What's he? 보충 자료 >

* 직업 맞추기 게임 그림 자료

1. Cut the picture card.
2. Mime with action.
3. Guess what.
4. Switch the roles.



* What's he/ she?

- He / She is a _____ .

<학습지>

학년 반 이름 :

27. What's he?

* 다음을 영어로 말해 보세요.

1. 그녀의 직업은 무엇인가요?

2. 그는 의사입니다.

3. 그녀는 경찰관입니다.

* 단어를 바르게 써 보세요.



doctor

doctor



farmer

farmer



police officer

police officer

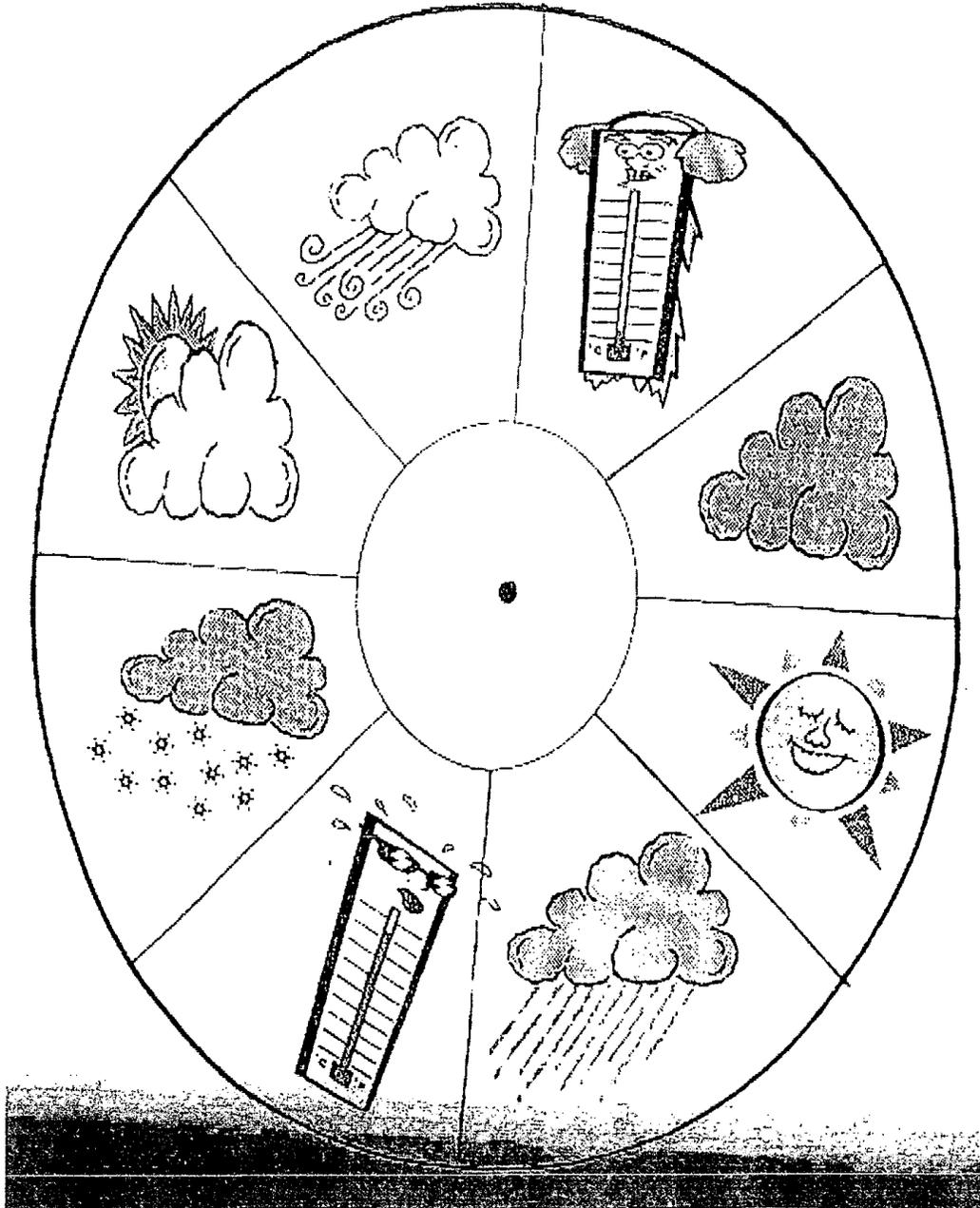


nurse

nurse

< 28. It's windy 보충 자료 >

1. 날씨판



<학습지>

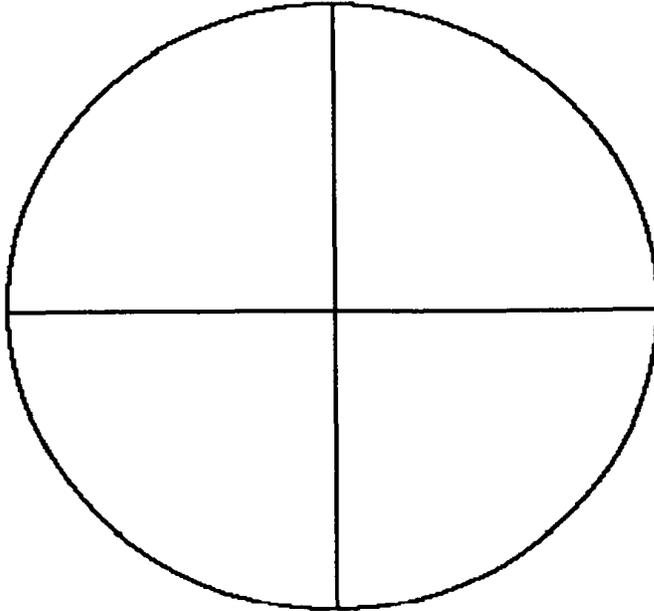
학년 반 이름 :

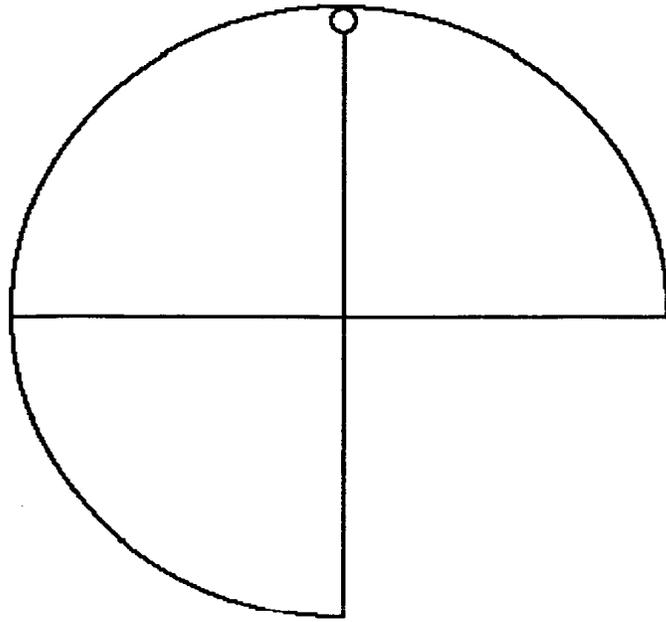
28. It's windy.

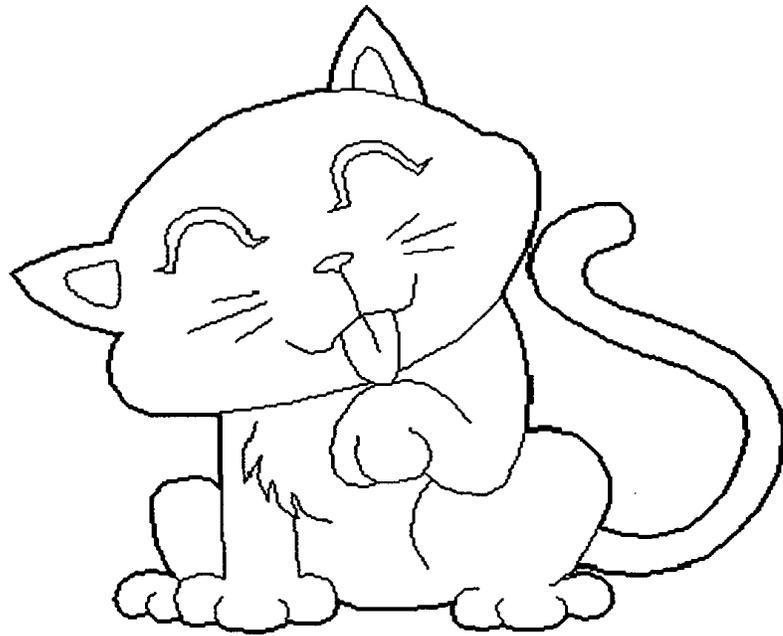
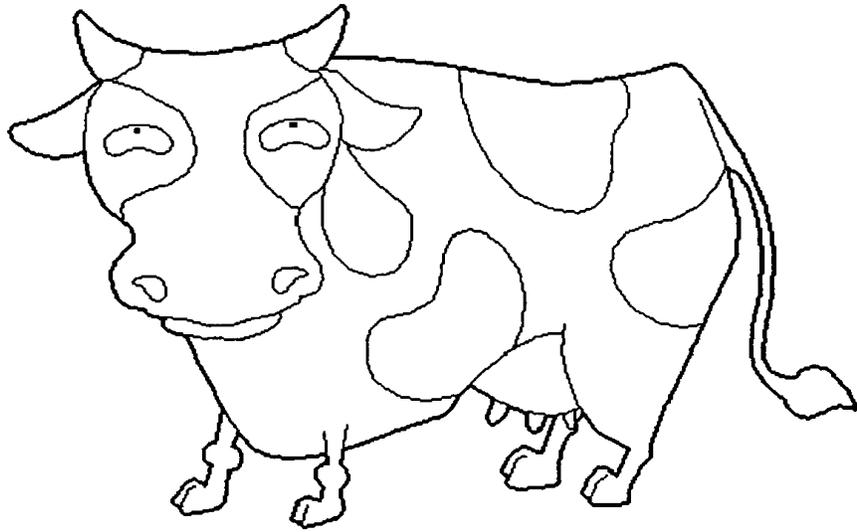
* 문답 놀이

<놀이 방법>

1. 4등분된 둥근 원판의 각 부분에 눈오는 날씨, 맑은 날씨, 바람 부는 날씨를 여러분 나름대로 재미있게 색칠하세요.
2. 동물 그림에도 색칠을 하세요.
3. 4등분된 원판 위에 원판의 한쪽이 잘려진 다른 원판을 올려 놓은 후 가운데를 압핀으로 고정시키세요.
4. 가위바위보를 해서 질문할 친구와 대답할 친구를 정한 후 다음과 같이 대화해 보세요.
" How's the weather?"
" It's sunny."
5. 올바른 대답을 한 친구는 예쁘게 색칠한 동물 그림을 상으로 받게 됩니다.
6. 그림을 받게 되면 그림에 있는 동물의 모습을 설명해 보세요.

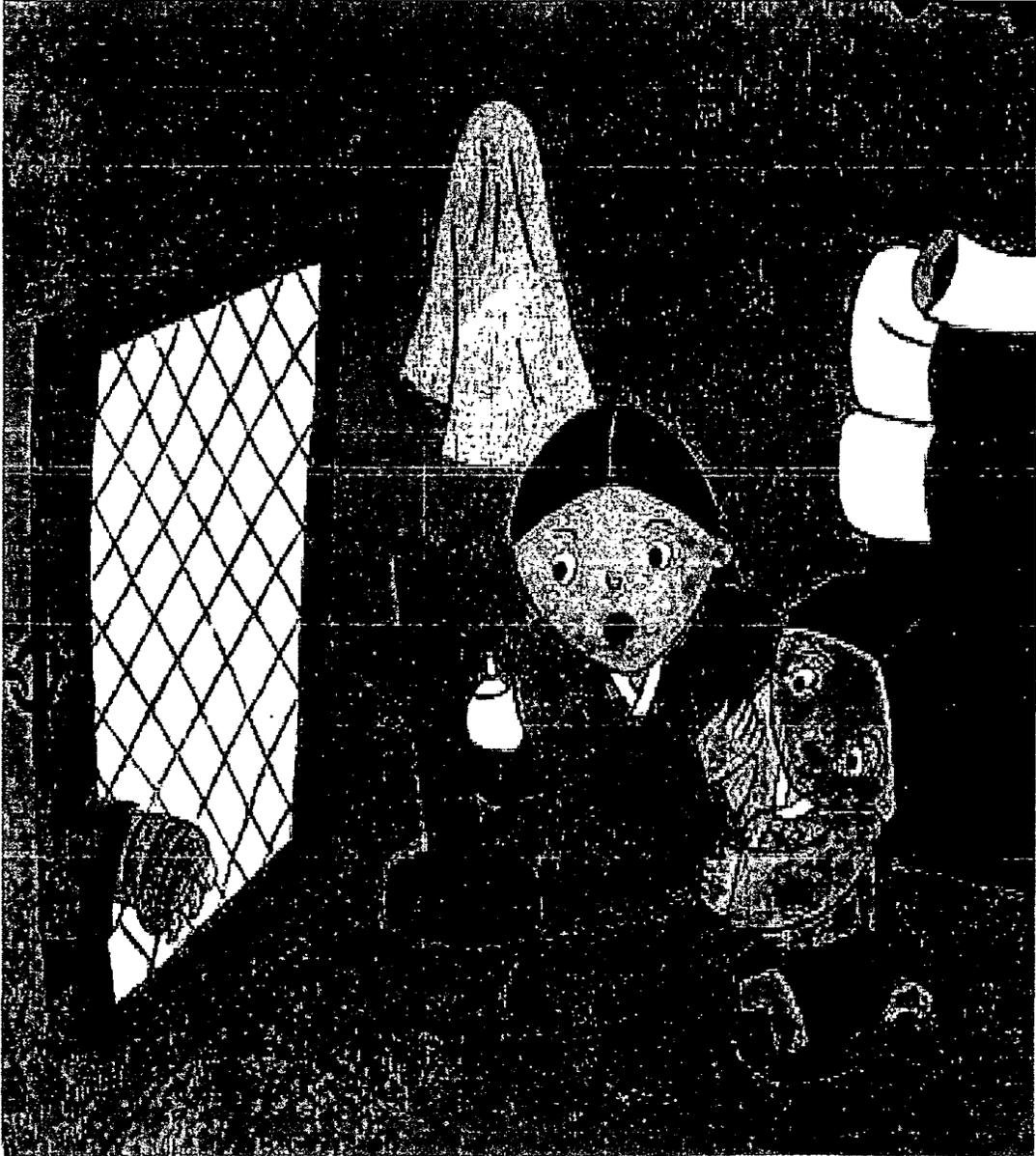






< 29. The sun brother & the moon sister 보충 자료 >

1. 동기 유발 그림



2. Script

- The sun brother & the moon sister -

S : sun brother, M : Moon sister, T: Tiger, Mom : Mother, L : Lion,
C1 : Customer1 C2 : Customer2, G :God, N : Narrator

N : Once upon a time there lived a mother with her children, the sun brother & the moon sister. She always sells rice cakes in the market. Also nearby there lived a bad tiger from England What will happen?

scene 1 -market

Mom: Rice cake! Rice cake! It's very delicious

C1 : Look! There are rice cakes.

C2 : Let's go & eat them.

Mom : What do you want?

C1 : This one, please.

Mom : Here you are.

C2 : (Smelling it) This is not good. It went bad

C1 : Let's go another store

C2 : OK. Let's do that.

Mom : (Weeping)It's terrible. I'm so sad.

(After a while) It's getting dark. I have to go home.

*Music & dance

-The ants go home

Scene 2 - Woods

Mom : It's so dark & I'm a little afraid.

T: (Scaring her) Give me your rice cake or I'll eat me go.

Mom : (Trebling)Here you are. Please let me go.

T : Give me your rice cake or I'll eat you.

Mom : what a surprise! Here you are. Don't bother me any more.

T : Surprise! Give me your rice cake.

Mom : This is the last one.

T : Surprise!

Mom : (Faint.)

T : (Touching her) Are you sleep? (no answer) Maybe she is sleeping.
And then I'll play some tricks.

L : (Finding her) Hello. Wake up, please. I'll help you.

* Music and dance.

- Trip of the bee.

Scene 3 - House

M : Why is mom late?

S : Don't worry. Mom will be come soon.

T : (Locking the door) Open the door.

M : Mommy's voice sounds strange.

S : Yes, we must not open the door.

T : (with a little angry voice) Honey! Come on. Open the door. I'm your
mom.

S : If you're our mom, please show us the sign.

T : (Giving the apron, handkerchief and mask) Here you are.

S : (With a surprise) It's tiger from England. Let's run away.

M : OK, let's do that.

* Music

- Where is the brother?

Scene 4 - Yard

T : (Looking for them) I can't find the brother and the sister. Where are
you?

T : (Looking into the well) Come up here.

L : (Pushing the tiger) Stay there and enjoy the water.

Mom : Are you all right?

M : Yes, we're OK. But tiger is a little poor.

S : How about saving him? (Save the tiger with the rope.)

T : Thank you. Thank you so much.

Because you save me, I'd like to invite you to our country.

G : (With a sound) You're so brave and good children. Say your wishes
It'll come true.

S : I wish to go to the England with the tiger.

M : Also with the lion.

G : OK. Let's go to the England.

Everyone : Let's go. Be happy together.

* Music.

- Happy together.

N : They helped each other, so they all became friends.
We are the world. Thank you.

< 30. Little Elephant 보충자료 >

1. Script

- At the ice cream shop -

Pig : Hi! May I help you?

Bear : Hi! Vanilla ice cream, please.

Bear : It's cool and delicious,

I like it. Thank you, Pig.

Pig : Good bye, bear.

It's hot.

I want some vanilla ice cream, too.

Pig : Hi! May I help you?

Cat : Hi! Chocolate ice cream, please.

Cat : It's cool and delicious.

I like it. Thank you, Pig.

Pig : Good bye, Cat.

It's very hot .

I want some chocolate ice cream, too.

Pig : Hi! May I help you?

Rabbit : Hi! Strawberry ice cream, please.

Rabbit : It is cool and delicious.

I like it. Thank you, Pig.

Pig : Good bye, Rabbit.

It's so hot.

I want some strawberry ice cream, too.

Pig : Hi! May I help you?

Dr. Elephant : Hi! Chocolate mint ice cream, please.

Dr. Elephant : It's cool and delicious.

I like it. Thank you, Pig.

Pig : Good bye, Dr. Elephant.

It's so hot .

I want some chocolate mint ice cream, too

Fig : Uh ---, I'm so sick. Help!

Dr. Elephant : What's the matter?

Fig : Oh ---,help me. I'm sick.

Dr. Elephant : You ate too much ice cream.

Fig : Oh ---, my stomach.

<31. Little Elephant 보충자료>

1. Script

- Little Elephant -

One day Little Elephant wondered, " I have a long nose.
I want to know why."

"Hello, Hippo! Why is my nose so long?" asked Little Elephant.

"Well, let me think." said Hippo, yawning his big mouth.

"I'm sorry. I don't know." said Hippo.

Little Elephant was sad.

"Hello, Giraffe! Why is my nose so long?" asked Little Elephant.

"Well, let me think." said giraffe, stretching her long neck.

"I'm sorry. I don't know." said Giraffe.

Little Elephant was sad.

"Hello, Monkey! Why is my nose so long?" asked Little Elephant.

"Well, let me think." said Monkey, swinging her long arms.

"I'm sorry. I don't know." said Monkey.

Little Elephant was sad.

"Hello, Lion! Why is my nose so long?" asked Little Elephant.

"Well, let me think." said Lion, shaking his long hair.

"I'm sorry. I don't know." said Lion.

Little Elephant was sad.

"Mom, Why is my nose so long?" asked Little Elephant.

"Well dear, aren't you hungry? Let's eat the grass." said Mom.

"Aha! Now I know." said Little Elephant, pulling out the grass with his long nose. Little Elephant was happy.

<32. The farmer and the beet 보충자료>

1. Script

- The farmer and the beet -

(to the tune of "The farmer in the dell")

(Verse 1)

The farmer and the beet.

The farmer and the beet.

Hi, ho a merry-o,

The farmer and the beet.

(Verse 2)

The farmer pulled on the beet.

The farmer pulled on the beet.

Hi, ho a merry-o,

But the beet did not come up.

(Verse 3)

The horse pulled on the farmer.

The farmer pulled on the beet.

Hi, ho a merry-o,

But the beet did not come up.

(Verse 4)

The cow pulled on the horse.

The horse pulled on the farmer.

The farmer pulled on the beet.

Hi, ho a merry-o,

But the beet did not come up.

(Verse 5)

The dog pulled on the cow.

The cow pulled on the horse.

The horse pulled on the farmer.

The farmer pulled on the beet.
Hi! ho a merry-o,
But the beet did not come up.

(Verse 6)

The cat pulled on the dog.
The dog pulled on the cow.
The cow pulled on the horse.
The horse pulled on the farmer.
The farmer pulled on the beet.
Hi, ho a merry-o,
But the beet did not come up.

(Verse 7)

The mouse pulled on the cat.
The cat pulled on the dog.
The dog pulled on the cow.
The cow pulled on the horse.
The horse pulled on the farmer.
The farmer pulled on the beet.
Hi, ho a merry-o.
And the beet came up!