

OPEN



공공누리

공공저작물 자유이용허락

본 저작물은 공공누리 출처표시, 상업적 이용 금지, 변경금지 조건에 따라 이용할 수 있습니다.

Global Inspiration GyeongGi-Do Republic of Korea 2017년 경기도 ODA사업

몽골 초중등학생을 위한

표준 한국어

Монгол сурагчдад зориулсан
солонгос хэлний жишиг сурах бичиг

3

교사용 지도서

몽골 초중등학생을 위한

표준 한국어

3

Монгол сурагчдад зориулсан
солонгос хэлний жишиг сурах бичиг

교사용 지도서



Global Inspiration GyeongGi-Do Republic of Korea

2017년 경기도 ODA사업

몽골 초중등학생을 위한

표준 한국어

Монгол сурагчдад зориулсан
солонгос хэлний жишиг сурах бичиг

3

교사용 지도서



Global Inspiration GyeongGi-Do Republic of Korea

Global Inspiration GyeongGi-Do Republic of Korea



주몽골대한민국대사관

몽골 초중등학생을 위한

표준

한국어

Монгол сурагчдад зориулсан
солонгос хэлний жишиг сурах бичиг



Global Inspiration
GyeongGi-Do
Republic of Korea



주몽골대한민국대사관

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」 교사용 지도서

목 차

제1부 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 개요	1
1. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 집필 원리	1
2. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 학습 목표	1
3. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 구성 체계	3
4. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 단원 구성	3
5. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 각 단원 지도 방법	9
제2부 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 각 단원 지도법	10
1. 제1과 저는 아노입니다	10
2. 제2과 1학년 때부터 한국어를 배웠어요	22
3. 제3과 여보세요? 민수 집이지요?	33
4. 제4과 저도 형처럼 키가 컸으면 좋겠어요	44
5. 제5과 따뜻한 물을 많이 마시는 게 좋겠어요	55
6. 제6과 이 약을 하루에 세 번씩 드세요	66
7. 제7과 음악을 들으면서 운동을 해요	78
8. 제8과 태권도를 배운 지 1년이 됐어요	88
9. 제9과 테를지에 가 본 적이 있어요?	101
10. 제10과 부산은 바다가 아름다운 것 같아요	114
11. 제11과 이 음식이 맛있는데 이름이 뭐예요?	126
12. 제12과 김치찌개를 어떻게 만드는지 아세요?	138
13. 제13과 우리 고향은 공기가 맑아서 살기가 좋아요	148
14. 제14과 우리 고향에 한번 오십시오	159
15. 제15과 공항에 가려면 어떻게 가요?	170
16. 제16과 똑바로 가다가 사거리에서 오른쪽으로 가십시오	181

제1부 몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3의 개요

1. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 집필 원리

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」는 경기도가 지원하는 몽골 내 초중등학교의 스마트 교실에서 한국어를 배우는 초급 단계 학습자를 위하여 집필되었다. 이 책은 몽골의 초중등 학습자가 한국어의 구조와 표현을 익히고, 다양한 활동을 통해 과제 수행 연습을 하고, 한국어 사용 상황에서 요구되는 한국 문화를 학습함으로써 총체적으로 의사소통 능력을 키우는 데 목표를 두고 있다.

이 책의 집필에는 한국어 교재 개발에 적용되는 일반적인 원리를 바탕으로 하였지만 몽골 내 스마트 교실에서 초중등 학습자가 사용한다는 특수 상황을 고려하여 집필을 진행하였다. 이를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 그 동안 한국과 전 세계에서 논의된 한국어 교재 개발의 기본 원리와 축적된 경험을 기본적인 바탕으로 한다.

둘째, 어휘, 문법, 과제와 기능, 주제 배열 및 구성 수준 등을 철저히 위계화하였으며, 매 학습 단계마다 확인 과정을 두어 학습자 스스로 자기 점검이 이루어지도록 하였다. 그리고 매 단원을 어휘와 문법과 같은 언어 교수 학습 영역, 말하기·듣기·읽기·쓰기와 같은 의사소통 기술 학습 영역, 발음 학습 영역, 문화 학습 영역 등으로 구분하고 주제와 과제·기능 등을 상호 연계하여 제시함으로써 학습자가 한국어를 종합적으로 배울 수 있도록 하였다.

셋째, 몽골 초중등학생의 인지 수준, 학습 방식, 학습 환경 등을 종합적으로 고려하여 집필되었다. 대표적인 예로 주제, 어휘의 선정은 초중등 학생의 언어 사용 환경 및 인지 능력 발달 단계에 맞추어졌고 언어 사용 연습은 초중등 학생에게 적합한 활동과 게임으로 이루어지도록 고안되었다.

넷째, 스마트 교실에서 활용되는 교재라는 점에서 교사와 학습자가 함께 웹 또는 클라우드에서 보충, 심화 학습할 수 있는 장치도 마련하여 교재 사용의 확장성을 확보하고자 하였다.

본 교재는 각 단계별로 학습자용 주교재, 음성자료를 포함한 상태의 피디에프 자료, 워크북, 교사용 지도서로 구성되어 있다. 학습자는 주교재를 통하여 교육과정의 중심 내용을 체계적으로 접하게 되고 워크북을 통하여 충분한 연습 기회를 갖게 된다. 그리고 음성 자료가 함께 들어 있는 피디에프 자료를 통하여 교사와 학습자가 스마트 교실에서 생동감 있게 한국어 사용 능력을 키워나가게 될 것이다.

2. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 학습 목표

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」는 초중등 학습자가 학교생활 또는 일상생활에서 한국어를 적절하게 사용하도록 하는 한국어 의사소통 능력을 계발하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 초중등 학습자가 주로 접하는 상황에서 요구되는 주제와 관련된 어휘, 문법을 학습하고 이를 바탕으로 상황에 적절한 의사소통이 가능하도록 하는 주제 중심의 혼합 교수요목을 바탕으로 하여 집필되었다.

단	대주제	소주제	어휘	문법항목	과제	문화
I	만남	1 자기소개 (2)	• 직업 • 취미활동(2)	• -입니다/습니다 • 에서 오다	• 자기소개하기	인사 표현 (1)
		2 친구 소개 (2)	• 학교(1) • 학교(2)	• 때 • -게 되다	• 다른 사람 소개하기(1)	인사 표현 (2)
	친구	3 전화	• 전화 • 전화 표현	• -지요? • -고 있다	• 전화하기 • 문자메시지 보내기	한국의 긴급전화
		4 외모(1)	• 외모(1) • 성격(1)	• 처럼 • -었/았으면 좋겠다	• 다른 사람 소개하기(2)	동요 많은 곳이 있대요
자기평가						
II	병	5 병	• 병(1) • 병(2)	• -어/아서요 • -는 게 좋겠다	• 병원에서 증상 말하기 • 조언하기	한국의 병원
		6 약국	• 약(1) • 약(2)	• 마다 • 씹	• 약국에서 증상 말하기	약국의 처방전
	건강	7 운동(1)	• 운동(1) • 운동(2)	• -(으)면서 • -어/아지다	• 좋아하는 운동 말하기	씨름
		8 운동(2)	• 운동 장소 • 운동 경기	• -(으)ㄴ 지 • -(으)ㄴ 때	• 운동 경기 경험 말하기	한국의 응원 문화
자기평가						
III	여행	9 몽골 여행	• 여행 종류 • 여행 계획(1)	• -(으)ㄴ 적이 있다/없다 • -어/아 드릴까요?	• 여행 경험 묻고 말하기	한국의 관광지 (1) 제주도
		10 한국 여행	• 여행 계획(2) • 공항 이용	• -(으)려고 • -(으)ㄴ/는 것 같다	• 여행 계획 말하기	서울의 명소(2) 고궁
	음식(2)	11 몽골 음식	• 음식(1) • 음식(2)	• -(으)ㄴ/는데 • -네요	• 음식 소개하기	한국의 식사 예절
		12 한국 음식	• 음식(3) • 요리방법	• ㄹ 탈락 • -(으)ㄴ/는지 알다/모르다	• 요리 방법 말하기	특별한 날 먹는 한국 음식
자기평가						
IV	고향	13 고향 소개(1)	• 고향(1) • 방향	• -기가 좋다/나쁘다 • 와/과	• 고향 소개하기	한국의 관광지(2) 경주
		14 고향 소개(2)	• 고향(2) • 여행지 감상	• -기 때문에 • -(으)십시오	• 고향의 관광지 추천하기	한국의 사투리
	교통	15 교통수단	• 교통(2) • 교통(3)	• -(으)려면 • 밖에	• 교통수단 이용 방법 설명하기	한국의 대중교통 (1) 한국의 지하철
		16 길 찾기	• 교통 이용 • 도로 표지판	• -다가 • (으)로(방향)	• 길 묻고 설명하기	한국의 대중교통 (2) 환승요금할 인제도
자기평가						

3. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 구성 체계

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」는 본책, 익힘책, 교사용지도서로 개발되었다. 학습자는 교사와 함께 본책을 가지고 공부하고 익힘책을 활용하여 집에서 숙제를 하거나 자율학습을 하게 된다. 그리고 교사는 교사용 지도서를 활용하여 교수 활동의 효율성을 높이고 수월성을 갖게 된다.

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 본 책은 각 권이 4개 단원으로 구성되었고 각 단원은 4개 과와 1개 자기평가 문제로 구성되어 있다. 따라서 각 권은 4개 단원, 16개 과, 4개 자기평가로 구성된다.

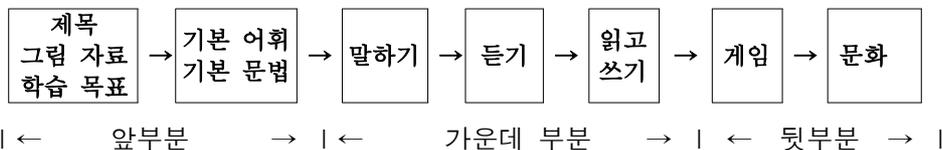
「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 각 과는 6시간 분량이다. 그리고 자기평가는 1시간 분량으로 설정되었다. 따라서 학습자는 학교에서 교사와 함께 모두 96시간의 학습으로 한 권을 마치게 된다. 이는 몽골 내 초중등학교의 한국어 수업이 1주 3시간 내외를 기본으로 할 때 모두 32주의 기간을 요하는 것으로 2개 학기에 해당한다. 즉 학습자는 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 각 권을 1년, 즉 한 학년 동안 공부하게 된다. 그러나 실제에 있어서는 익힘책을 함께 사용함으로써 학습량은 이보다 훨씬 많은 것으로 볼 수 있다. 그리고 자기평가를 통하여 학습 과정에서의 능력 형성 과정을 적절히 평가 받게 된다. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 이러한 구성은 몽골 내 초중등학교의 외국어 과목 교육과정에 최대한 맞추고자 하였기 때문이다. 이를 간단하게 표로 정리하면 다음과 같다.

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 각 권의 구성과 학습 시간

교재 유형	단원 수	과 수	자기평가	총 시수	활용	비고
본책	4단원	16과	4회	96시간	2개 학기 동안 교실에서 학습	몽골 초중등학교 외국어 교육과정을 참고함
익힘책	4단원	16과	없음	32시간	본책 학습과 병행하여 독습	

4. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 단원 구성

주교재는 아래와 같이 크게 세 부분으로 나뉜다.



앞부분은 도입, 어휘, 문법 학습 부분으로 학습자는 해당 과의 주제와 관련해서 우선 시각 자료를 통해 무엇을 공부할지를 생각해 보도록 하고 기본 어휘와 문법을 학습하게 된다. 좀 더 구체적으로 학습자는 제일 먼저 시각 자료를 대상으로 하여 자신의 경험이나 생각을

말해 보도록 하여 이 과에서 공부할 내용에 대한 학습 동기를 갖추게 된다. 그리고 주제와 관련한 기본 어휘와 문법의 의미를 공부하고 연습 문제를 통해 제대로 학습하였는지를 확인하게 된다.

가운데 부분은 의사소통 능력을 키우는 부분으로 말하기, 듣기, 읽고 쓰기, 종합 활동으로 구성된다. 앞부분에서 기본 어휘와 문법을 공부한 학습자는 이를 바탕으로 하여 해당 주제와 관련한 기본적인 의사소통을 말하기 활동을 통하여 수행한다. 이어서 교사의 육성 또는 디지털 자료를 통하여 주어지는 대화와 이야기를 듣고 내용을 이해하고 반응하는 듣기 활동을 수행한다. 그리고 주제와 관련이 있는 다양한 실제적인 읽기 자료를 바탕으로 읽기 학습을 한 후 쓰기 활동에 들어간다. 쓰기 활동은 앞서 학습한 읽기 자료와 유사한 유형의 텍스트 쓰기를 하게 되는데 내용은 대체로 학습자 개인의 경험과 생각을 바탕으로 구성하게 된다. 이후 학습자는 게임 활동을 통하여 지금까지 공부한 말하기, 읽기, 듣기 기능을 종합적으로 연습하게 된다. 게임은 초중등 학생의 흥미를 불러일으키는 중요한 활동으로서 학습자는 이 게임을 통하여 재미있게 언어 능력을 키우게 된다.

뒷부분은 문화 학습 단계로 관련 사진과 함께 주어지는 설명을 통하여 한국의 문화에 대한 이해의 폭을 넓힌다. 특히 문화 요소는 해당 과의 주제와 관련이 있으면서도 초중등 학생에게 흥미를 줄 만한 것을 선정하고 몽골 문화와 한국 문화를 비교하는 방식으로 제시함으로써 학습자는 흥미 있고 효율적으로 한국 문화를 이해해 나갈 것이다.

이렇게 구성된 각 과를 공부한 학습자는 매 4개 과 학습 이후에는 자기평가를 통해 그동안 학습한 성과를 스스로 평가하게 된다. 이는 몽골 내 교육 현장에서 보편화된 것으로 한국어 학습도 이러한 절차를 밟게 되는데 학습자의 한국어 능력이 어떻게 형성되어 가는지 알 수 있는 형성평가의 기능을 한다.

이와 같이 표준 한국어의 각 과는 시각 자료와 관련 질문, 기본 어휘 학습, 기본 문법 학습, 말하기 학습, 듣기 학습, 읽고 쓰기 학습, 게임, 문화 학습 부분으로 구성되는데 각각의 구성 사례를 제시하면 아래와 같다.

■ 단원 시작하기

- 제목

- 시각 자료

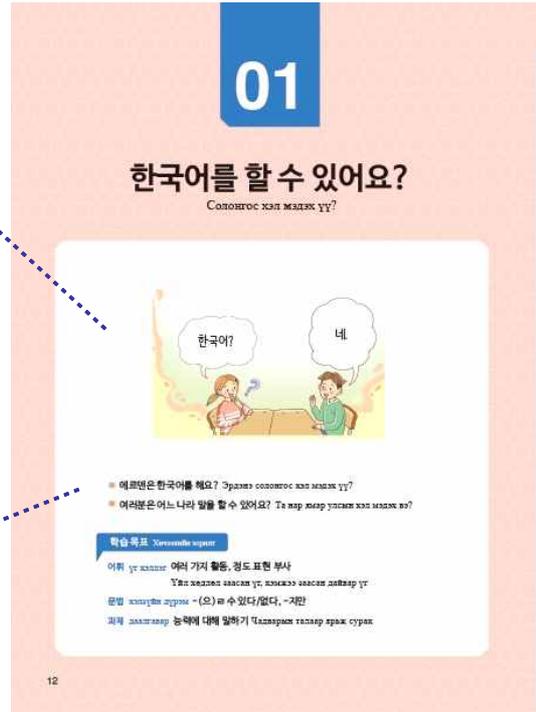
단원의 주제를 드러낼 수 있는 삽화로 학생들의 스키마를 활성화한다.

특히 삽화 안에는 주제와 관련한 대표적인 문장이나 그림을 포함함으로써 목표 지향성을 강화한다.

- 내용 질문

주제와 관련이 있는 삽화를 대상으로 하여 두 개의 질문을 제시한다.

하나는 삽화의 내용에 대한 이해 질문이며 두 번째 질문은 이 자료와 관련하여 학습자 자신의 생각이나 경험을 말해 보도록 하는 질문이다. 이를 통하여 이 과에 대한 학습 목표를 알게 되고 동기를 강화한다.



■ 기본 어휘

- 목표 어휘

주제와 관련된 어휘들을 범주화하여 제시한다. 의미장 뿐만 아니라 의미 관계도 고려하여 어휘 간의 상호 관계를 보여 주어 학습자의 어휘력 향상을 이끈다.

- 연습 문제

기본 어휘의 아래에는 간단한 연습 문제를 제시한다. 학습자는 이 연습 문제를 풀면서 기본 어휘를 적절하게 학습했는지를 알게 된다.

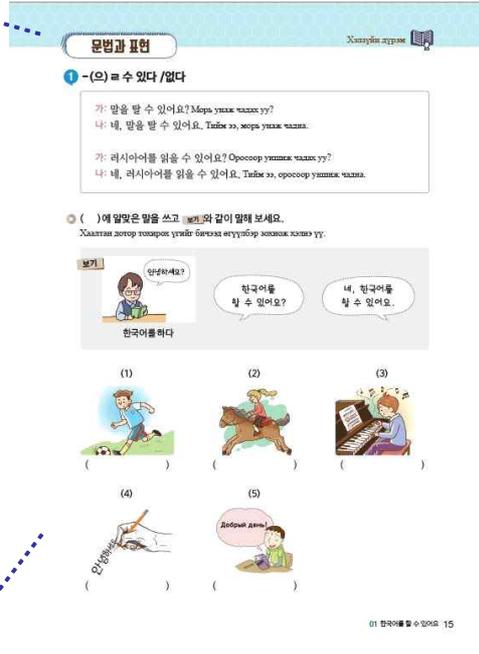


■ 기본 문법

- 목표 문법을 제시한다. 그러나 목표 문법에 대한 의미와 기능 설명은 여기에서 제시하지고 책의 뒷부분에 수록한다. 학습자는 아래에 주어지는 예문을 통하여 목표 문법의 의미와 기능을 유추하게 된다.

- 매 단원 두 쌍의 대화 또는 4개의 문장을 기준으로 하여 예문을 제시한다. 예문은 목표 문법의 의미와 기능을 가장 잘 담아내는 것을 선정한다. 예문은 현지어 번역을 병기해 학습자가 목표 문법을 이해하는 데에 도움을 준다.

- 연습 문제
기본 어휘의 아래에는 간단한 연습 문제를 제시한다. 학습자는 이 연습 문제를 풀면서 기본 문법을 적절하게 학습했는지를 알게 된다.

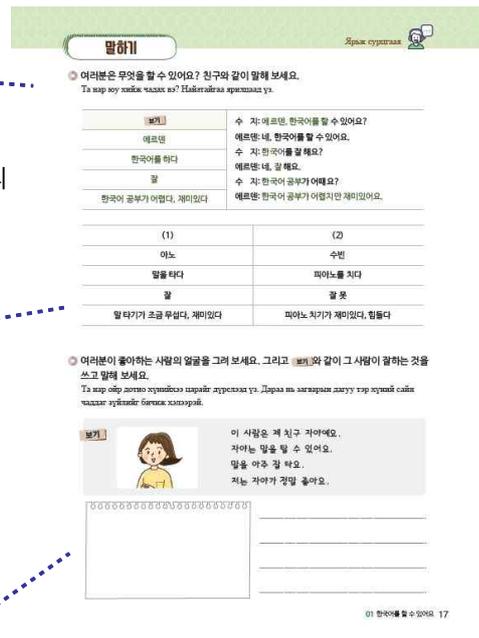


■ 말하기

- 대표 대화 제시
이 과의 주제와 관련하여 학습 확장성이 큰 대표 대화를 제시한다. 대표 대화의 왼쪽에는 이어지는 말하기 과제 수행을 위하여 대표 대화의 구조를 알 수 있는 핵심 어휘와 문법/표현을 제시한다.

- 제한된 대화 연습
대표 대화를 연습한 학습자는 주어진 단서를 활용하여 대화를 하는 연습을 수행한다. 단서를 활용하여 과제 수행의 목표를 인지하고 대표 대화의 구조에 맞추어 어휘와 문법을 적절하게 사용하면서 대화 연습을 하게 된다.

- 말하기 과제 수행
대표 대화를 익히고 제한된 대화 완성 연습을 한 학습자는 주어진 시각 자료를 바탕으로 하여 대화 활동을 수행한다. 이는 곧 학생 사이에서 내용과 맥락을 구성하여 대화를 하는 활동으로서 의사소통 능력을 키우는 과제이다.



■ 듣기

- 짧은 대화 듣기

대체로 대화쌍이 하나인 짧은 대화를 듣고 내용을 이해하는 연습을 한다. 경우에 따라 각각의 발화에 문장이 두 개 포함될 수도 있다. 각 과에서 대체로 4개의 대화가 주어지며 학습자는 각각의 대화에 대하여 교재에 주어진 문제에 답을 된다.

- 긴 대화 듣기

위에서 짧은 대화 듣기 연습을 한 후 대체로 3개의 대화쌍, 즉 6회의 발화를 듣고 내용을 이해하는 연습이다. 하나의 발화에 두 문장이 포함되는 경우가 있으므로 학습자가 들어야 하는 문장의 수는 6회를 넘을 수 있다.

학습자는 대화를 들은 후 교재에 주어져 있는 질문에 답을 하는데 대체로 듣기 과제는 대의 파악 또는 세부 내용 파악이고 질문 유형은 사지선다형이 된다. 그리고 답지의 구성에는 대체로 시각 자료가 활용된다.

Сонгож сурталга 

듣기

● 다음을 듣고 질문에 답하세요. Бичгэлийг сонсоод асуулганд хариулна уу.

1 다음을 듣고 같으면 ○표 다르면 X표 하세요.  Task 01
Сонсоод нэг бол О, буруу бол X-ээр тэмдэглэнэ уу.

1) 여자는 피아노를 배우지 않았어요.

2) 여자는 한국어 공부에 재미있어요.

3) 여자는 태권도를 가르칠 수 있어요.

4) 여자는 러시아어를 조금 할 수 있어요.

2 잘 듣고 질문에 답하세요. Сайн сонсоод асуулганд хариулна уу.  Task 02

1) 두 사람은 오늘 오후에 무엇을 할까요? Тэд үнэндэ хойш юу хийж гээж байна вэ?

①  ② 

③  ④ 

■ 읽고 쓰기

- 읽고 내용 이해하기

해당 과의 주제와 관련된 내용으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해하는 연습이다. 글에는 앞에서 학습한 어휘와 문법/표현이 적절히 포함되고 주제와 관련이 있는 맥락으로 구성된다. 글 아래에는 글의 내용을 제대로 이해했는지를 확인하는 질문이 주어진다. 질문 유형은 사지선다형, 진위형, 괄호 채우기 등 다양하다. 학습자는 글을 읽은 후 질문에 답을 하는 과정을 거치면서 내용을 제대로 이해했는지 확인하게 된다.

- 글쓰기

학습자는 읽기 학습을 마친 후 글을 쓰는 연습을 한다. 글쓰기 과제는 바로 위에서 읽은 글과 같은 텍스트 유형에 해당 과에서 공부한 어휘, 문법/표현 등을 적절히 활용하면서 과제를 수행한다. 다만 내용과 맥락은 대체로 학습자 자신의 생각과 경험을 바탕으로 하게 되고 글쓰기 과정은 교사의 지도를 받게 된다.

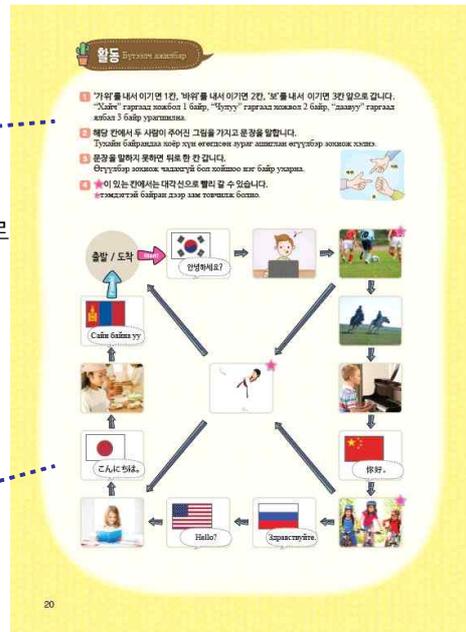
■ 활동

- 활동 방법 소개

학습자가 교실에서 어떻게 활동을 해야 하는지를 상세히 설명해준다. 대체로 활동은 게임 유형이므로 게임의 순서, 규칙 등이 주를 이룬다.

- 활동하기

위에서 활동의 규칙, 방법 등을 이해한 후에 학습자는 실제로 활동에 참여한다. 주로 게임 유형의 활동으로서 교재의 자료와 함께 교사가 준비한 보조 자료를 함께 활용하게 된다.



■ 문화

- 문화 내용 이해하기

문화 요소를 가장 잘 이해할 수 있는 시각 자료를 제시한다. 그리고 그 아래 문화 요소와 관련한 설명을 몽골어로 제시한다. 문화 내용의 설명은 비교문화론 및 문화상대주의 관점에서 접근하며 경우에 따라서는 한국 문화와 몽골 문화를 상호 비교하면서 기술하기도 하고 한국 문화에 초점을 두고 기술하기도 한다.

- 두 개의 질문을 현지어로 제시한다.

첫 번째 질문은 위에서 설명한 문화 요소에 대한 질문이며 두 번째 질문은 한국 문화와 몽골 문화를 비교하여 한국 문화에 대한 이해를 심화하고 균형 잡힌 문화 인식이 가능하도록 한다.



제2부 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3」의 각 단원 지도법

1. 제1과 저는 아노입니다

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 직업, 취미 활동(2)
- 문법: -입니다/습니다, 에서 오다
- 과제: 자기소개하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “아노는 친구들 앞에서 무엇을 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 한국어로 자기소개를 할 수 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 무엇을 좋아하는지 그리고 무엇이 되고 싶은지를 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 직업과 취미에 대한 단어를 공부하고 격식체인 ‘-입니다/습니다’를 공부한다고 알려 준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 무엇을 할 수 있는지를 묻는 개별 질문에서 학생 사이의 편차가 있는 반응이 나올 수 있다. 학생의 대답이 쉽게 나오지 않을 경우에는 교사가 평소에 살펴본 학생 개개인이 좋아하는 것을 살짝 제시하여 대답하도록 유도한다. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 무엇을 할 수 있는지를 묻는 개별 질문에서 바로 뒤에 있는 기본 어휘를 1~2개 정도 끌어와서 노출시킨다면 어휘 학습의 효율성을 높일 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

학습자가 자기소개를 하는 데에 적용할 수 있는 직업 어휘와 취미를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 학생들이 선호하는 직업과 취미 어휘를 기본 어휘로 선정한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 직업
선생님, 통역사, 의사, 요리사, 가수, 디자이너, 화가, 운동선수

- 취미(2)
책 읽기, 영화 감상하기, 악기 연주하기, 노래 부르기, 수집하기, 종이 접기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: (선생님 그림을 보여 주며) 이 사람은 누구예요?
(학생: 선생님이예요.)
2. 교사: (통역사 그림을 보여 주며) 이 사람은 지금 뭐 해요?
(학생: 한국말을 듣고 몽골말로 바꿔요.)
교사: 네, 이 사람은 통역사예요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람은 선생님이예요.,” “이 사람은 통역사예요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (7) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.

- (8) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: (책을 읽는 모습을 보면서) 이 사람이 지금 뭐 해요?
 (학생: 책을 읽어요)
 교사: 이 사람은 취미가 책 읽기예요.

2, 교사: (영화 보는 모습을 보면서) 이 사람이 지금 뭐 해요?
 (학생: 영화를 봐요)
 교사: 네, 이 사람은 취미가 영화 감상하기예요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

활동을 표현하는 어휘 학습을 할 때 교사는 학생 개개인의 특성을 파악한 후 각각의 학생이 좋아하고 자주하는 활동(예: 컴퓨터 게임하기, 춤 추기)에 대한 어휘를 사용하도록 한다면 학습자는 훨씬 흥미 있게 수업에 참여할 것이다. 설령 기본 어휘에 포함되지 않은 어휘라고 해도 교사는 현장에서 몸짓이나 의미 대역 등을 통하여 의미를 이해시키고 사용하도록 할 수 있다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

한국어 격식 표현인 '-니다/습니다'와 출신국이나 출신 지역 등을 말할 때 사용하는 '에서 오다'를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -니다/습니다
동사 형용사 명사에 붙어서 듣는 사람에게 공손하게 말할 때 사용한다.
- 에서 오다
출신국이나 출신 지역 등을 말할 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

- 1, 교사: 교실에 사람들이 많아요, 저 혼자 앞에 나와서 이야기를 할 거예요, 이때 '-어/아요' 보다 '-니다/습니다' 로 많이 말해요, "저는 23번 학교에 다녀요," 이것을 "저는 23번 학교에 다닙니다," 하고 말해요,
- 2, 교사: "아노가 한국어 책을 읽어요", 이것은 "아노가 한국어 책을 읽습니다," 말해요,

학생들에게 해당 문법을 언제 사용하는지를 설명하면서 교사는 "저는 학교에 다닙니다.", "아노가 한국어 책을 읽습니다."라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 '가'와 '나'가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제

를 풀어보도록 한다.

- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (민수 그림을 보여 주며) 민수는 어느 나라 사람이에요?
(학생: 한국 사람이에요.)
교사: 네, 민수는 한국에서 왔어요, 한국 사람이에요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “민수는 한국에서 왔어요. 한국 사람이에요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

☞ 효율적인 수업을 위한 tip

한국어 격식체로 말할 때 동사와 형용사는 ‘-습니다/습니다’와 함께 사용하여 말하지만 명사와 결합하는 경우에는 ‘입니다’와 결합하여 사용됨을 설명해 줄 필요가 있다. 그래서 “저는 몽골 사람이에요”를 “저는 몽골사람입니다”로 말한다는 것을 알려 준다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

다른 사람에게 자신을 소개할 수 있다. 이때 자신의 출신 지역과 취미를 말할 수 있다. 자기소개를 하는 과정에서 한국어 격식체인 ‘-습니다/습니다’와 ‘에서 오다’를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

(1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분, 여러분은 어느 나라 사람입니까?
(학생: 몽골 사람입니다. 몽골에서 왔습니다.)
2. 교사: 여러분의 취미는 뭐예요?
(학생: 저는 한국어 공부를 좋아합니다)
3. 교사: 그래서 뭐가 되고 싶어요?
(학생: 통역사가 되고 싶습니다.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “여러분은 몽골에서 왔습니다. 한국어 공부를 좋아합니다. 그래서 통역사가 되고 싶습니다.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 아노이 되고 학습자는 김민수가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 먼저 자신의 정보를 쓰도록 한다. 이후 <보기>와 같이 자신을 소개하는 글을 쓰도록 하는데 반드시 한국어 격식체를 사용해야 한다.
- (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 작성한 이야기를 발표하도록 한다.

(11) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생들이 짝 활동을 진행하는 동안 교사는 각각의 짝 활동을 살피게 된다. 이때 교실 내에 특별한 취미를 가지고 있는 학생이 있는 경우 그런 활동을 포함하도록 함으로써 말하기의 실제성을 높이면 흥미가 커질 것이다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 직업 어휘와 자신이 좋아하는 취미를 소개하는 내용으로 하는 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 자기 소개를 통해 자신의 취미와 자신이 이루고 싶어하는 꿈에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 직업과 취미에 대한 내용으로 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (3)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (3)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 자야는 어느 나라 사람입니까?
(학생: 몽골 사람입니다./몽골에서 왔습니다.)
2. 교사: 자야는 취미가 무엇입니까?
(학생: 자야는 요리하는 것을 좋아해요.)
3. 교사: 자야는 무엇이 되고 싶어요?
(학생: 자야는 요리사가 되고 싶어해요.)
4. 교사: 그럼 정답은 몇 번이예요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 취미가 무엇이고 그래서 뭐가 되고 싶은지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

(11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

듣기 활동을 하는 과정에서 학습자 개인에 따라서는 듣기 지문을 정확하게 알리고 하는 경우도 있다. 특히 듣기 활동은 기본적으로 주어지는 대화가 자료로서 남지 않는 특성 때문에 이 경우 학생들이 불만족스러워할 수도 있다. 교사는 원래 듣기 활동에서는 모든 대화의 내용을 정확하게 다 알지 않아도 된다는 점을 말해주고 꼭 알고 싶으면 듣기 활동이 끝난 후 뒤에 있는 지문을 봐도 된다고 말해준다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

듣기 활동을 할 때 기본적으로 교재에 있는 문제에 답하는 것만으로 일단은 기본적인 과제 수행은 이루어지는 것이라고 볼 수 있다. 그러나 학습이라는 측면에서 듣기 능력을 키우기 위해서는 정답을 확인하는 일에 그치지 않고 모든 듣기 과정에서 학습자와 듣기 지문과의 상호작용(해독자로서의 학습자, 해독의 대상으로서의 듣기 지문 사이의 상호작용)을 최대한 확보해 주는 것이 필요하다. 즉 학습자가 듣기 지문을 충분히 이해할 때까지 여러 차례 들려줌으로써 학습자 스스로 내용을 확인하도록 해야 한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 자기소개 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 자기소개 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 자신의 출신국, 자신이 좋아하는 것과 그래서 되고 싶어하는 직업 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신의 출신과 취미 등을 소재로 한 자기소개 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 자기소개 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 자기소개 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 자기소개 글에는 나라나 고향 등을 말하고 자신의 취미 등이 들어간다고 말한 후 이제 김민수를 소개하는 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

1. 교사: 이 사람의 이름이 무엇입니까? 어느 나라 사람입니까?
2. 교사: 김민수는 몽골에 오기 전에 무엇을 했습니까?
3. 교사: 김민수는 몽골어를 할 수 있습니까?
4. 교사: 김민수는 몽골에 온 후에 무엇을 자주 합니까?
5. 교사: 김민수는 무엇을 하고 싶어요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자기소개를 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이

쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시
1, 교사: 이제 여러분이 자기소개 글을 쓸 거예요, 자기소개 글에는 어떤 내용이 있어요?
(학생: 출신국, 출신 국가, 취미...)
2, 교사: 여러분은 어디에서 왔습니까? 어느 나라 사람입니까?
3, 교사: 여러분은 취미가 무엇입니까? 그래서 뭐가 되고 싶습니까? 한번 생각해 보세요.

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 자기소개 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

쓰기 활동을 할 때 짝 활동을 통하여 친구의 글을 고쳐주는 것은 매우 흥미 있는 활동이다. 그러나 코멘트를 하는 과정에서 상대방의 기분을 나쁘게 하는 일이 있으면 안 되기 때문에 교사는 짝을 짓는 일부터 코멘트를 하는 전 과정에서 학생의 지나친 행동이 나오지 않도록 살펴봐야 한다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

각자가 태블릿 피시에 자기소개 글을 쓴 후에 전자칠판에 띄워서 함께 살펴보는 활동을 하고 상황에 따라서 학생을 앞으로 나오라고 하여 말하기 활동으로 전환시키면 더욱 효과적이다. 다만 쓰기 활동의 편차가 있을 수 있으므로 모든 학생이 다 나와서 말하도록 하는 것보다는 희망자에 한하여 나와서 자기소개를 하도록 하는 것이 좋다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동의 주된 방법인 가위 바위 보를 할 수 있는지를 묻는다.
- (2) 먼저 카드를 보여 주고 이 카드에 적혀 있는 내용을 몸으로 표현하고 그것을 맞추는 게임이라는 것을 설명한다.
- (3) 먼저 전체 학생이 순서를 정하고 첫 번째 순서인 학생이 앞으로 나와 카드를 하나 뽑는다. 그리고 “저는 무엇을 합니까? 라고 질문하고 자신에게 주어진 카드의 내용을 몸으로 설명한다. 이때 정답과 관련한 말을 해서는 안 된다.
- (4) 나머지 학생은 첫 번째 학생이 몸짓을 보고 격식체 표현인 ‘-습니다/습니다’로 이야기를 한다.
- (5) 문제를 맞춘 학생이 카드를 가지고 가고, 나머지 학생이 대답하지 못하면 설명한 사람이 그 카드를 가진다.
- (6) 위와 같은 방법으로 나머지 학생들도 자신이 뽑은 카드의 내용을 몸짓으로 설명하도록 한다.
- (7) 마지막으로 카드를 많이 가지고 있는 학생이 이 게임에서 이긴다.
- (8) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: (카드 내용과 같은 행동을 하며) 여러분, 제가 무엇을 합니까?
(학생: 음악을 듣습니다/ 밥을 먹습니다/ ...)

- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 인사 표현에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 상황에 따라 다른 인사표현을 이해하고 상황에 맞는 인사 표현을 한국말로 말할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 한국어로 어떻게 인사하는지를 묻는다. 그리고 어떠한 상황에 그러한 표현을 사용하는지를 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 여러 가지 인사 표현에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 친구를 처음 만났어요, 어떻게 인사해요?
- 2, 교사: 그 사람을 만나서 어때요? 그럼 어떻게 인사해요?
- 3, 교사: 이제 집에 갈 거예요, 그 사람에게 어떻게 인사해요?
- 4, 교사: 오랜만에 친구를 만났어요, 어떻게 인사를 해요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국인의 인사표현에 관한 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국 문화에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 한국인의 인사 표현에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 어린이들이 주로 하는 인사 표현으로는 무엇이 있는지를 얘기해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 헤어질 때 하는 한국어 인사를 하면서 문화 수업을 마무리한다.

2. 제2과 1학년 때부터 한국어를 배웠어요

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 학교(1), 학교(2)
- 문법: 때, -게 되다
- 과제: 다른 사람 소개하기(1)

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “세 사람은 지금 무엇을 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 선생님에게 가족이 나 친구를 소개할 수 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 형제를 간단하게 소개하도록 한다. 그리고 오늘은 학교에 대한 단어를 공부하고 외부의 영향을 받아 어떤 결과에 이르게 됨을 나타내는 ‘-게 되다’를 공부한다고 알려 준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 가족 중에서도 형제를 소개하라는 개별 질문에서 학생 사이의 편차가 있는 반응이 나올 수 있다. 학생의 대답이 쉽게 나오지 않을 경우에는 교사가 평소에 살펴본 학생 개개인의 상황에 맞게 대답을 유도한다. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

학교와 관련된 여러 가지 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 몽골의 현재 교육 제도와 한국의 교육 제도에 관한 어휘를 기본 어휘로 선정하고 학교생활과 관련한 어휘를 중심으로 교수한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 학교(1)
대학교-대학생, 고등학교-고등학생, 중학교-중학생, 초등학교-초등학생, 유치원-유치원생
- 학교(2)
학년, 반, 입학하다, 졸업하다, 개학하다, 방학하다, 입학식, 졸업식, 개학식, 방학식

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: 여러분은 지금 학교에 다녀요, 몇 살이에요?

(학생: 12살이에요.)

교사: 12살, 한국에서는 12살이면 초등학교에 다녀요, 보통 8살부터 13살까지가 초등학생이에요.

2. 교사: (형제나 자매가 있는 학생을 지목하며) 00 누나는 어느 학교에 다녀요?

(학생: 23번 학교에 다녀요.)

교사: 몇 살이에요?

(학생: 15살이에요.)

교사: 15살, 한국에서는 15살이면 중학교에 다녀요, 보통 14살부터 16살까지가 중학생이에요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “초등학교에 다녀요.,” “초등학생이에요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 다음으로 어휘 학습과 문화 학습의 통합을 시도하는 과정으로서 학습자들에게 ‘초등

학교'와 '중학교'의 의미를 가르치면서 한국에서는 초등학교 6년, 중학교 3년, 고등학교 3년으로 교육과정이 몽골의 교육과정과 비슷한 점과 다른 점을 설명해 줌으로써 문화 학습의 의미를 갖도록 한다.

- (6) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분은 12살이에요, 몇 학년이에요?

(학생: (몽골어로) 5학년...)

교사: 네, 여러분은 5학년, 5학년이에요.

2. 교사: 우리 학교에 5학년은 3개 반이 있어요, 여러분은 몇 반이에요?

(학생: 우리는 1반이에요.)

- (11) 교사는 전자철판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

☞ 효율적인 수업을 위한 tip

한국어 어휘 ‘입학하다’와 ‘졸업하다’를 가르칠 때 ‘입학하다’는 앞에 조사 ‘에’와 결합하고, ‘졸업하다’는 조사 ‘을/를’과 함께 결합한다는 것을 설명한다.

예) 동생이 23번 학교에 입학했어요.

언니가 23번 학교를 졸업했어요.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

시간의 어떤 순간이나 일정한 시기 동안을 표현하는 ‘때’와 외부 영향을 받아 어떠한 결과에 이르게 됨을 나타내는 ‘-게 되다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- 때

명사에 붙어 시간의 어떤 순간이나 부분, 일정한 시기 동안임을 나타낸다.

- -게 되다

동사나 형용사에 붙어 어떤 상황이 외부의 영향을 받아 어떠한 결과에 이르거나 상황이거나 상태가 변화함을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분은 언제부터 한국어를 배웠어요?

(학생: 3학년부터 한국어를 배웠어요.)

교사: 네, 여러분은 3학년 때부터 한국어를 배웠어요.

2. 교사: 여러분은 이번 방학에 무엇을 하고 싶어요?

(학생: 방학에 한국으로 여행을 가고 싶어요.)

교사: 아, 이번 방학 때 한국으로 여행을 가고 싶어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “3학년 때부터 한국어를 배웠어요.”, “이번 방학 때 한국으로 여행을 가고 싶어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 광장에 한국 식당이 있어요, 이 식당은 음식이 아주 맛있어요, 저는 전에 이 한국 식당을 몰랐어요, 친구가 그 식당을 저에게 소개해 줬어요, 그래서 제가 그 식당을 알게 됐어요,

2, 교사: 여러분 한국 드라마, 한국 영화 좋아해요? 여러분은 한국 배우 누구를 좋아해요?

(학생: 000을/를 좋아해요.)

교사: 그 배우를 어떻게 좋아하게 됐어요?

(학생: 한국 영화를 보고 좋아하게 됐어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “친구가 소개해 줘서 그 식당을 알게 되었어요.”, “한국 영화를 보고 그 배우를 좋아하게 되었어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.

- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

Tip 효율적인 수업을 위한 tip

‘때’는 시간을 나타내는 명사와 함께 사용된다. 동사와 형용사와 결합이 되는 경우에는 ‘-(으)ㄴ 때’의 형태로 결합이 되는데 이는 3권 8과에서 다룰 예정이다.

또한 ‘-게 되다’는 과거형으로 쓰일 때 ‘-게 되었어요’로 활용이 된다. 이때 ‘-게 되었어요’는 축약해서 ‘-게 됐어요’라고 말하기도 한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

다른 사람을 소개할 수 있다. 이때 시간의 어떤 순간이나 일정한 시기 동안을 표현하는 ‘때’와 외부 영향을 받아 어떠한 결과에 이르게 됨을 나타내는 ‘-게 되다’를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분, 여러분은 가족, 친구가 있어요?
(학생: 네, 가족이 있어요.)
2. 교사: 여러분의 가족, 친구를 소개해 주세요, 누구를 소개해 주고 싶어요?
(학생: 제 동생/제 친구요.)
3. 교사: OO 동생은 한국어를 배워요?
(학생: 네, 동생도 한국어를 배워요.)
4. 교사: 언제부터 한국어를 배웠어요?
(학생: 1학년 때부터 배웠어요.)
5. 교사: 동생이 왜 한국어를 배우게 됐어요?
(학생: 동생이 한국 노래를 좋아해서 배우게 됐어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “OOO 동생은 1학년 때부터 한국어를 배웠어요. 동생이 한국 노래를 좋아해서 한국어를 배우게 됐어요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 선생님이 되고 학습자는 에르덴이 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 먼저 자신의 친구에 대한 정보를 쓰도록 한다. 이후 <보기>와 같이 친구를 소개하는 글을 쓰도록 하는데 반드시 한국어 격식체를 사용해야 한다.
- (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 작성한 이야기를 발표하도록 한다.
- (11) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 학교 또는 학교생활과 관련한 어휘를 내용으로 하는 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 처음 만난 사람에게 자신을 소개하는 활동에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 학교와 학교생활과 관련한 내용으로 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (4)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (4)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 이지호는 누구입니까?
(학생: 선생님입니다.)
2. 교사: 아노는 언제부터 한국어를 배웠습니까?
(학생: 3학년 때부터 한국어를 배웠습니다.)
3. 교사: 아노는 한국어 공부가 어떻습니까?
(학생: 한국어 공부가 어렵지만 재미있습니다.)
4. 교사: 에르덴은 왜 한국어 공부를 시작하게 됐습니까?
(학생: 한국 드라마를 좋아해서 한국어 공부를 시작하게 됐습니다.)
5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 한국어를 왜 공부하게 됐는지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

(11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 고마운 친구에 관한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 고마운 친구를 소개하는 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 다른 사람을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신에게 도움을 준 고마운 친구를 소재로 한 소개의 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 친구 소개하는 글을 읽는다는 것을 말해 주고 소개의 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 소개하는 글에는 친구를 어떻게 만났는지, 그 친구가 어떤 도움을 줬는지 등이 들어간다고 말한 후 이제 에르덴을 소개하는 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 이 사람은 누구를 소개하려고 합니까?
- 2, 교사: 에르덴은 어떤 친구입니까?
- 3, 교사: 에르덴은 무엇을 도와줬습니까?
- 4, 교사: 그래서 내가 어떻게 되었습니까?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자기소개를 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 친구를 소개하는 글을 쓸 거예요, 여러분에게 고마운 친구가 있어요? 고마운 친구를 소개하는 글에 무엇을 쓰는 것이 좋아요?
(학생: 친구를 어디에서 어떻게 만났어요? 친구가 무엇을 도와줬어요?...)
- 2, 교사: 여러분에게는 무엇이 힘들었어요? 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 친구가 무엇을 도와줬어요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 친구를 소개하는 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다.

다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말하고 학생을 두 그룹으로 나눈다.
- (2) 학생들은 준비된 종이에 자신에 대한 정보(국적, 좋아하는 일, 싫어하는 일, 장래희망)를 적는다.
- (3) 정보를 쓴 종이를 모아서 통 안에 넣는다.
- (4) 두 팀의 대표는 가위바위보를 하고 이긴 팀에서 한 학생이 앞으로 나온다. 그리고 통 안에서 한 개의 종이를 뽑고 그 내용을 큰 소리로 읽는다.
- (5) 나머지 학생들은 해당 내용이 누구에 관한 내용인지를 맞춘다.
- (6) 답을 맞춘 학생이 속한 팀이 이긴다.
- (6) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 책 읽기와 그림 그리기를 좋아하는 친구가 누구예요?
(학생: ○○예요/이예요.)
2. 교사: ○○은/는 무엇을 좋아해요?
(학생: ○○은/는 축구/노래 부르기를 좋아해요.)
3. 교사: △△은/는 무엇을 싫어해요?
(학생: △△은/는 춤 추는 것을 싫어해요.)
4. 교사: □□은/는 무엇이 되고 싶어해요?
(학생: □□은/는 가수가 되고 싶어해요.)

- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 인사 표현에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 상황에 따라 다른 인사표현을 이해하고 상황에 맞는 인사 표현을 한국말로 말할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 밥을 먹기 전에 한국어로 어떻게 인사하는지를 묻는다. 그리고 학교에 가기 전에 부모님께 어떻게 인사하는지를 묻는다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 여러 가지 인사 표현에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 수업이 끝나고 집에 갔어요. 이제 저녁을 먹을 거예요. 식사를 하기 전에 한국어로 어떻게 인사를 해요?
2. 교사: 학교에 가기 전에 부모님께 어떻게 인사를 해요? 그리고 말국말로 어떻게 말해요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국인의 인사표현에 관한 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국 문화에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 한국인의 인사 표현에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 어린이들은 식사하기 전에 어떻게 인사하는지, 외출하기 전에 부모님께 어떻게 인사하는지를 얘기해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 헤어질 때 하는 한국어 인사를 하면서 문화 수업을 마무리한다.

3. 제3과 여보세요? 민수 집이지요?

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 전화, 전화 표현
- 문법: -지요?, -고 있다
- 과제: 전화하기, 문자메시지 보내기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무엇을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 누구와 전화를 제일 많이 해요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 누구와 가장 전화를 많이 하는지 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 전화 관련 어휘와 표현을 공부하고 동작의 진행을 나타내는 표현하는 ‘-고 있다’를 공부한다고 알려 준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

전화 관련 어휘와 전화 통화를 할 때 적용할 수 있는 여러 가지 표현을 학습하는 단계이다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 전화
전화를 하다, 전화를 받다, 전화를 끊다, 문자 메시지를 보내다, 문자 메시지를 받다, 답장을 하다
- 전화 표현
여보세요?, ○○ 있어요?, ○○ 좀 바꿔 주세요, 잠깐만 기다리세요, 지금 없어요, 나중에 다시 걸게요, 잘못 걸었어요

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: (전화 거는 그림을 보이면서) 이 사람이 무엇을 해요?
(학생: 전화를 해요.)
2. 교사: (전화를 받는 그림을 보이면서) 이 사람이 무엇을 해요?
(학생: 전화를 받아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람이 전화를 해요.”, “이 사람이 전화를 받아요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (7) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (8) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (전화하는 모습을 하며) 제가 한국 친구 집에 전화를 해요. 처음에 무슨 말을 할까요?
(학생:)
교사: 여보세요?
2. 교사: (전화하는 모습을 하며) 여러분의 한국 친구 이름이 뭐예요?
(학생: 민수예요.)
교사: 민수예요? 그럼 한국 친구 집에 전화하고, 여보세요? 민수 있어요? 하고 말합니다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동

- 안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

이미 알고 있는 사실을 확인할 때 사용하는 ‘-지요?’와 어떤 동작이 진행됨을 나타내는 ‘-고 있다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -지요?
동사 뒤에 붙어서 이미 알고 있는 사실을 확인함을 나타낸다.
- -고 있다
동사에 붙어 어떤 동작이 끝나지 않고 진행되고 있음을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

- 1, 교사: 제가 아노 집에 전화를 했어요, 그곳이 아노 집인 것을 제가 알아요, 하지만 다시 확인하고 싶어요, "거기 아노 집이지요?" 하고 말합니다,
- 2, 교사: 아노는 한국어 공부가 재미있어요, 저는 그것을 알아요, 하지만 다시 확인하고 싶어요, "아노는 한국어 공부가 재미있지요?" 하고 말합니다,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “여기 아노 집이지요?”, “아노는 한국어 공부가 재미있지요?”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (식사하는 그림을 보여 주며) 지금 뭐 해요?

(학생: 밥을 먹어요)

교사: 네, 이 사람이 지금 밥을 먹고 있어요.

2. 교사: (학생들 모두를 가리키며) 여러분은 지금 뭐 해요?

(학생: 한국어를 공부해요.)

교사: 네, 여러분은 한국어를 공부하고 있어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람이 지금 밥을 먹고 있어요.”, “여러분은 한국어를 공부하고 있어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의

- ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

전화를 걸어 친구와 이야기하거나 대화할 수 있다. 전화를 하는 과정에서 이미 알고 있는 사실을 확인할 때 사용하는 ‘-지요?’와 어떤 동작이 진행됨을 나타내는 ‘-고 있다’를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 예르덴이 어디에 전화를 해요?
(학생: 수지 집에 전화를 해요.)
2. 교사: 누가 전화를 받았어요?
(학생: 수지가 전화를 받았어요.)
3. 교사: 수지는 지금 무엇을 하고 있어요?
(학생: 지금 숙제하고 있어요.)
4. 교사: 예르덴은 왜 전화를 했어요?
(학생: 수지와 같이 농구하고 싶어서 전화를 했어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “예르덴이 수지 집에 전화를 해요. 수지와 같이 농구를 하고 싶어요. 그런데 지금 수지가 숙제하고 있어요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 에르덴이 되고 학습자는 수지가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 학교에 전화를 걸어 선생님을 바꿔 달라고 말하는 상황에서 한국어로 어떻게 말하는지를 학습한다. 학습자 2명씩 짝을 지어 선생님과 학생의 역할을 번갈아가며 반복해 말하는 연습을 한다.
- (10) 두 번째 과제 상황에 대한 역할극이 다 끝났다고 보이면 상황극을 발표하도록 한다.
- (11) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 전화와 관련한 어휘와 여러 가지 전화 표현을 내용으로 하는 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 친구 집에 전화를 걸어 친구를 찾는 상황에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 두 개 반)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 전화 상황에 대한 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (3)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

- (5) (1)번부터 (3)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1, 교사: 예르덴이 어디에 전화를 했어요?
(학생: 수지 집에 전화했어요.)

2, 교사: 예르덴이 왜 전화를 했어요?
(학생: 수지와 같이 숙제를 하고 싶어서 전화했어요.)

3, 교사: 지금 수지는 집에 있어요?
(학생: 네,)

4, 교사: 수지가 지금 뭐 하고 있어요?
(학생: 집에서 자고 있어요)

5, 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 문자메시지를 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 문자메시지를 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 문자메시지로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 학교에 못 가는 이유를 설명하는 문자메시지를 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 문자메시지를 읽는 활동을 한다는 점을 말해 주고 문자메시지에는 어떤 내용

들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 문자메시지를 보내는 목적 등이 들어간다고 말한 후 이제 문자메시지를 읽을 것이라고 말한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 누가 누구에게 문자메시지를 보냈어요?
- 2, 교사: 민수는 오늘 학교에 갈 수 있어요?
- 3, 교사: 민수는 왜 오늘 학교에 갈 수 없어요?
- 4, 교사: 민수는 무엇을 알고 싶어해요?
- 5, 교사: 민수는 내일 학교에 갈까요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자기소개를 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 문자메시지를 쓸 거예요, 문자메시지에는 어떤 내용이 있어요?
(학생: (몽골어로) 문자메시지를 보내는 이유)
- 2, 교사: 네, 왜 문자메시지를 보내요? 이것을 써야 해요, 여러분은 내일 학교에 못 가요, 왜 학교에 못 가요? 한번 생각해 보세요.
(학생: 할머니 집에 가야 해요, 가족과 여행을 가요, ...)
- 3, 교사: 내일 할머니 집에 가야 해서 학교에 못 가요,

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 문자메시지를 구상하고 개인별 태블릿 피스에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대해

- 여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
 - (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
 - (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
 - (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다.
- (2) 교사가 학생들을 두 명씩 짝을 지어 준다.
- (3) 주사위를 던져 숫자가 많이 나온 팀이 먼저 시작한다. 주사위를 던져서 나온 수만큼 이동한다.
- (4) 주어진 내용을 읽고 같은 팀의 두 사람이 전화를 거는 사람과 받는 사람이 되어 이야기를 한다. (예: 여보세요, 에르덴 휴대전화지요? - 네, 맞아요. 누구세요?) 전화 대화를 하지 못하면 뒤로 한 칸 간다.
- (5) '출발'에서 출발해서 '도착'에 먼저 도착한 사람이 이긴다.
- (6) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 내용을 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 전화를 해요, 처음에 어떻게 말해요?
(학생: 여보세요?)
2. 교사: 여러분이 에르덴과 전화로 이야기하고 싶어요, 어떻게 말해요?
(학생: 에르덴 있어요?)
3. 교사: 에르덴이 없어요, 그럼 어떻게 말해요?
(학생: 나중에 다시 전화를 걸게요.)

- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 응급 전화에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 응급 상황에 도움을 요청할 때 유용한 전화번호를 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 교통사고가 나면 어디에 전화를 해야 하는지를 묻고 말해보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 도움이 필요할 때 상황에 따라 전화를 해야 할 곳이 다른데 그 기관의 번호가 무엇인지 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 가게에서 주인에게 돈을 주지 않고 물건을 가지고 가는 사람을 봤어요, 그럼 여러분은 어디에 전화를 해야 해요?
- 2, 교사: 가게에 불이 났어요, 그리고 교통사고가 났어요, 그럼 어디로 전화를 해야 해요?
- 3, 교사: 한국의 중학교에 전화를 하고 싶어요, 그 학교의 전화번호를 알고 싶어요, 그럼 어디로 전화를 해야 해요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국의 응급 전화와 관련한 영상을 준비하여 보여 줌으로써 태권도에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 한국의 응급 전화에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 응급 전화 번호로는 무엇이 있는지를 얘기해 보도록 하고 문화 수업을 마무리한다.

4. 제4과 저도 형처럼 키가 컸으면 좋겠어요

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 외모(1), 성격(1)
- 문법: 처럼, -었/았으면 좋겠다
- 과제: 다른 사람 소개하기(2)

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “에르덴과 민수가 무엇을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분의 친구나 가족은 어떻게 생겼어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 자신의 얼굴이나 모습이 어떠한지 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 외모와 성격에 대한 단어를 공부하고 어떤 명사에 빗대어 외모나 행동이 그것과 비슷함을 나타낼 때 사용하는 ‘처럼’을 공부한다고 알려 준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 자신의 외모가 어떤지를 묻는 개별 질문에서 학생 사이의 편차가 있는 반응이 나올 수 있다. 학생의 대답이 쉽게 나오지 않을 경우에는 교사가 평소에 살펴본 학생 개개인의 장점을 살짝 제시하여 대답하도록 유도한다. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

외모와 성격을 표현하는 데에 적용할 수 있는 외모와 성격 어휘를 학습하는 단계이다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 외모(1)

얼굴이 동그랗다, 얼굴이 가름하다, 쌍꺼풀이 있다/없다, 뚱뚱하다, 통통하다, 날씬하다, 마르다

- 성격

친절하다, 활발하다, 급하다, 성격이 좋다, 인기가 많다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: (아노 모습을 보이면서) 아노는 얼굴이 어때요?

(학생: 귀여워요.)

교사: 네, 아노는 귀여워요, 그리고 얼굴이 동그랗습니다.

2. 교사: (아노 모습을 보이면서) 아노는 눈이 어때요?

(학생: 작아요.)

교사: 네, 아노는 쌍꺼풀이 없어요, 눈이 작아요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “아노는 얼굴이 동그랗습니다.”, “아노는 쌍꺼풀이 없어요”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (7) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (8) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (반 학생 중에서 가장 활발한 학생을 가리키며) ○○은/는 성격이 어때요?
(학생: 재미있어요, 잘 웃어요, ...)
교사: 네, ○○은/는 활발해요.
2. 교사: (반 학생 중에서 가장 친절한 학생을 가리키며) △△은/는 성격이 어때요?
(학생: 성격이 좋아요, ...)
교사: 네, △△은/는 아주 친절해요, 친구들을 잘 도와줘요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

외모나 행동이 비슷함을 나타낼 때 사용하는 ‘처럼’과 이루고 싶은 소원이나 희망을 나타낼 때 사용하는 ‘-었/았으면 좋겠다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- **처럼**

명사 뒤에 붙어서 어떤 명사에 빗대어 외모나 행동이 비슷하다는 것을 나타낼 때 사용한다.

- **-었/았으면 좋겠다**

동사나 형용사 뒤에 붙어 이루고 싶은 소원이나 희망을 나타낸다. 또는 현실과 반대되는 상황을 소망하거나 불가능한 상황의 가정을 표현할 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: (모델 사진을 보여 주며) 여러분, 이 사람은 모델이에요, 이 사람은 키가 커요, 작아요?

(학생: 모델이 키가 커요)

교사: 네, 모델은 보통 키가 커요, 그럼 에르덴은 키가 커요, 작아요?

(학생: 에르덴도 키가 커요)

교사: 에르덴이 모델처럼 키가 커요,

2. 교사: (농구 선수 사진을 보여 주며) 여러분, 이 사람은 누구예요?

(학생: 농구,,)

교사: 네, 농구 선수예요, 농구 선수는 농구를 잘해요?

(학생: 네, 농구 선수는 농구를 아주 잘해요,

교사: 아노도 농구를 잘해요, 아노가 농구 선수처럼 농구를 잘해요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “에르덴이 모델처럼 키가 커요.”, “아노가 농구 선수처럼 농구를 잘해요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’

와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.

- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시
1, 교사: 여러분은 방학에 뭐 하고 싶어요? (학생: 가족과 같이 여행 가고 싶어요.) 교사: 방학에 가족과 같이 여행을 갔으면 좋겠어요.
2, 교사: 내일 소풍을 가요, 날씨가 어떨까요? (학생: 내일 날씨가 맑아요.) 교사: 내일 날씨를 몰라요, 하지만 선생님은 내일 날씨가 맑았으면 좋겠어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “방학에 가족과 같이 여행을 갔으면 좋겠어요.”, “내일 날씨가 맑았으면 좋겠어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.

(18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.

(19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

다른 사람을 소개할 수 있다. 이 때 상대방의 외모나 성향을 설명할 때 사용할 수 있는 ‘처럼’과 이루고 싶은 소원이나 희망을 나타낼 때 사용하는 ‘-었/았으면 좋겠다’를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

(1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 아노는 누구하고 제일 친해요?

(학생: 자야요.)

2. 교사: 자야는 어떻게 생겼어요?

(학생: 얼굴이 가름하고 날씬해요)

3. 교사: 자야는 무엇을 잘해요?

(학생: 자야는 가수처럼 노래를 잘해요.)

4. 교사: 여러분도 노래를 잘해요?

(학생: 아니요, 잘 못해요.)

5. 교사: 저도 노래를 잘 못해요, 그래서 저도 자야처럼 노래를 잘했으면 좋겠어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “자야는 가수처럼 노래를 잘해요.”, “저도 자야처럼 노래를 잘했으면 좋겠어요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.

(4) 이후 교사는 진우가 되고 학습자는 아노가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

(5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.

(6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다

가가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 에시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 먼저 친한 친구에 대한 정보를 간단하게 적고 이후 친구를 소개하는 글을 쓰도록 하는데 반드시 소원이나 희망을 나타내는 표현이 들어가도록 한다.
- (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 작성한 이야기를 발표하도록 한다.
- (11) 이후 마지막으로 발표하고 싶은 학생이 있으면 손을 들고 이야기하도록 한다.
- (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 외모와 성격을 표현하는 내용의 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 가족을 소개하는 비교적 긴 담화(여섯 문장)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 외모와 성격을 내용을 하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (3)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (3)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 담화를 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 담화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면

서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.

- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 담화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

- 1. 교사: 이 사람은 가족이 모두 몇 명이에요?
(학생: 네 명이에요, 아버지, 어머니, 여동생이 있어요.)
- 2. 교사: 어머니는 요리사예요?
(학생: 아니요, 하지만 요리사처럼 요리를 잘해요.)
- 3. 교사: 아버지는 몽골어를 잘하세요?
(학생: 네, 아버지는 몽골 사람처럼 몽골어를 잘하세요.)
- 4. 교사: 이 사람의 여동생은 어때요?
(학생: 아주 귀여워요, 그리고 가수처럼 노래를 잘 불러요.)
- 5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 자신의 가족은 어떠한지를 묻고 대답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 내가 닮고 싶은 사람에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 자신이 닮고 싶은 사람에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 외모와 성격에 대한 내용으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 내가 닮고 싶은 사람을 소재로 한 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 내가 닮고 싶은 사람에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 이러한 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 내가 닮고 싶은 사람에 대한 글에는 그 사람이 누구인지, 무엇을 잘하고 그래서 어떠한지 등에 대한 내용이 들어간다고 말한 후 이제 실제 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중

- 에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 에르덴이 닳고 싶어하는 사람은 누구예요?
- 2, 교사: 에르덴의 형은 어때요?
- 3, 교사: 에르덴은 왜 형을 닳고 싶어해요?
- 4, 교사: 그래서 나는 어떻게 하고 싶어요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자기소개를 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 묻은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 여러분이 닳고 싶은 사람의 글을 쓸 거예요, 이러한 글에는 어떤 내용을 써야 해요?
(학생: 그 사람이 누구예요? 그 사람은 어때요? 왜 닳고 싶어요? 그래서 어떻게 할 거예요? ...)
- 2, 교사: 여러분은 누구를 닳고 싶어요? 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 그 사람은 어때요?
- 4, 교사: 여러분은 그 사람을 왜 닳고 싶어요? 그래서 앞으로 어떻게 할 거예요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 닳고 싶은 사람에 대한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록

한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

(16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.

(17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

(1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말하고 학생을 두 그룹으로 나눈다.

(2) 학생들은 준비된 종이에 친구에 대한 정보(외모, 성격, 닮고 싶은 점)를 적는다.

(3) 정보를 쓴 종이를 모아서 통 안에 넣는다.

(4) 두 팀의 대표는 가위바위보를 하고 이긴 팀에서 한 학생이 앞으로 나온다. 그리고 통 안에서 한 개의 종이를 뽑고 그 내용을 큰 소리로 읽는다.

예) 이 친구는 모델처럼 키가 커요. 머리가 길고 예뻐요. 저도 그 친구처럼 키가 컸으면 좋겠어요.

(5) 나머지 학생들은 해당 내용이 누구에 관한 내용인지를 맞춘다.

(6) 답을 맞춘 학생이 속한 팀이 이기는 게임이다.

(7) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 누가 모델처럼 키가 커요?

(학생: ○○예요/이에요.)

2. 교사: ○○은/는 어때요?

(학생: ○○은/는 머리가 길고 예뻐요.)

3. 교사: 누가 농구 선수처럼 농구를 잘해요?

(학생: △△예요/이에요.)

4. 교사: △△은/는 어때요?

(학생: △△은/는 재미있어요.)

(7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 동요 <닭은 곳이 있대요>를 함께 불러 보고 기본적인 내용을 이해한다. 한국 동요를 부를 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 이 노래를 들어본 적이 있는지를 묻는다. 아는 학생이 있다면 불러 볼 수 있도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 한국 동요 <닭은 곳이 있대요> 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 이 노래를 들어 봤어요?
- 2, 교사: 이 노래는 무슨 내용이에요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 <닭은 곳이 있대요> 관련 영상을 준비하여 보여 줌으로써 보다 쉽게 노래를 배울 수 있도록 한다.
- (5) 한국 동요에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서도 많이 불리는 동요는 무엇이 있는지 얘기해 보도록 한다. 동요의 제목, 가사 내용 등에 대해 말해 보도록 하고 문화 수업을 마무리한다.

5. 제5과 따뜻한 물을 많이 마시는 게 좋겠어요

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 병(1), 병(2)
- 문법: -어/아세요, -는 게 좋겠다
- 과제: 병원에서 증상 말하기, 조언하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “에르덴은 어디가 아파요?” 하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 병원에 간 적이 있어요? 어디가 아파서 갔어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 병원에 갔던 경험을 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 온 늘은 병과 관련된 단어를 공부하고 이유나 원인을 표현하는 ‘-어/아세요’를 공부한다고 알려준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 병원에 간 경험을 묻는 개별 질문에서 학생 사이의 편차가 있는 반응이 나올 수 있다. 학생의 대답이 쉽게 나오지 않을 경우에는 교사가 평소에 살펴본 학생 개개인의 상황을 살짝 제시하여 대답하도록 유도한다. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

📌효율적인 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 병원에 간 경험을 묻는 개별 질문에서 바로 뒤에 있는 증상 관련 어휘를 1~2개 정도 끌어와서 노출시킨다면 어휘 학습의 효율성을 높일 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

의사에게 증상을 말하는 데에 적용할 수 있는 여러 가지 증상을 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 학생들이 일반적으로 경험하기 쉬운 증상을 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 병(1)
감기에 걸리다, 열이 나다, 기침을 하다, 콧물이 나다, 코가 막히다

- 병(2)
배탈이 나다, 소화가 안 되다, 토하다, 다치다, 상처가 나다, 주사를 맞다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 여러분, 저는 지난주에 병원에 갔어요.
(학생: 왜요?)
교사: (기침 소리를 내며) 기침을 많이 했어요.
- 2, 교사: (콧물을 흘리는 흉내를 내며) 콧물도 많이 났어요,
그래서 병원에 갔어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “기침을 했어요,” “콧물이 났어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 증상들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (7) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.

- (8) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (전자 칠판에 "배탈이 나다" 의 사진을 띄워 보여 주며) 이 사람은 지금 어때요?
 (학생: 배가 많이 아파요, 화장실에 자주 가요...)
 교사: 네, 맞아요, 이 사람은 배탈이 났어요.

2. 교사: (전자 칠판에 병원 진료실 그림을 보여 주며) 병원에서 의사 선생님을 만났어요, 저는 많이 아팠어요, 의사 선생님하고 같이 이야기만 해요?
 (학생: 아니요.)
 교사: 그럼, 병원에서 무엇을 해요?
 (학생: 약을 받아요.)
 교사: 그리고 많이 아프면?
 (학생: (주사를 맞는 흉내를 낸다/ 또는 몽골어로 "주사" 라고 말한다.)
 교사: 네, 맞아요, 주사를 맞았어요.

- (10) 교사는 전자 칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 증상들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (14) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (15) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (16) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (17) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

앞의 내용이 뒤의 내용의 이유나 원인이 됨을 나타내는 '-어/아서요'와 자신의 생각이나 의견을 제안함을 나타내는 '-는 게 좋겠다'를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -어/아서요
동사나 형용사 뒤에 붙어서 앞의 내용이 뒤의 내용의 이유나 원인이 됨을 나타낸다.
- -는 게 좋겠다
동사 뒤에 붙어서 자신의 생각이나 의견을 제안함을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: ('감기에 걸리다' 사진을 전자칠판에 띄워 보여 주며) 이 사람이 지금 병원에 가요, 왜 병원에 가요?
(학생: 감기에 걸렸어요.)
교사: 맞아요, 감기에 걸려서요,
2. 교사: 여러분, 게임을 좋아하나요?
(학생: 네.)
교사: 네, 왜 게임을 좋아해요?
(학생: 재미있어요.)
교사: 맞아요, 게임이 재미있어서요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “감기에 걸려서요.”, “게임이 재미있어서요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 '가'와 '나'가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대

화를 만들어 보도록 한다. 우선 사진/그림으로 표현된 이유에 대해 학생들이 한국어로 이야기할 수 있는지 확인을 한 후 기본 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분, 친구가 많이 아파요, 그럼, 친구에게 무엇을 말해요?
(학생: 집에 가세요, 약을 먹어요...)

2. 교사: 친구에게 조금 더 친절하게 말하고 싶어요, 그럼 어떻게 말해요?
(학생: ...)

3. 교사: 친구에게 친절하게 말하고 싶으면 "집에 가는 게 좋겠어요," , "병원에 가는 게 좋겠어요," 라고 말해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 "집에 가는 게 좋겠어요. 약을 먹는 게 좋겠어요."라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 '가'와 '나'가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는

말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

효율적인 수업을 위한 tip

‘-(으)세요’는 단순한 명령문인 데에 반해 ‘-는 게 좋겠어요’는 말하는 사람이 자신의 의견이나 생각을 말하는 것이므로 ‘-(으)세요’에 비해서 친절하게 들린다.

‘-지 마세요’의 의미를 표현하고 싶을 때에는 ‘-지 않는 게 좋겠어요’를 사용한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

학생이 환자와 의사 역할을 하며 환자는 자신의 증상에 대해, 의사는 환자에게 자신의 의견에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 환자 역할을 맡은 학생은 자신이 병원을 방문한 이유를 표현하는 과정에서 증상 관련 어휘를 적절하게 사용하고 이유를 나타내는 ‘-어/아서요’를 적절히 사용할 수 있다. 한편 의사 역할을 맡은 학생은 환자의 증상을 묻고 이에 대한 자신의 의견을 표현하는 과정에서 ‘-는 게 좋겠어요’를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

(1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여기가 어디예요?

(학생: 병원이에요.)

2. 교사: 누구하고 누가 이야기를 해요?

(학생: 의사하고 환자가 이야기를 해요.)

3. 교사: 환자가 누구예요?

(학생: ...)

교사: ‘환자’ 는 ‘아픈 사람’ 이예요,

4. 교사: 이 환자가 병원에 왜 왔어요?

(학생: 콧물이 나요, 기침도 해요.)

교사: 네, 콧물이 나고 기침도 해서요,

5. 교사: 의사 선생님이 무엇을 말했어요?

(학생: 약을 먹고 일찍 자요.)

교사: 네, “약을 먹고 일찍 자는 게 좋겠어요.” 라고 말했어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “콧물이 나고 기침도 해서요. 약을 먹고 일찍 자는 게 좋겠어요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 ‘의사’가 되고 학습자는 ‘환자’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가 가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 병의 증상을 나타내는 어휘를 듣고 이해하는 내용으로 하는 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학교에 못 온 이유에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 여러 가지 활동을 할 수 있는지를 내용을 하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.

- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

<p>예시</p> <p>1, 교사: 여자가 어제 학교에 왔어요? (학생: 아니요, 학교에 안 왔어요.)</p> <p>2, 교사: 왜 안 왔어요? (학생: 열이 많이 나서요.)</p> <p>3, 교사: 열이 많이 나서 병원에 갔어요? (학생: 아니요, 집에서 약을 먹었어요.)</p> <p>4, 교사: 그럼, 지금은 열이 안 나요? (학생: 아니요, 지금도 열이 조금 나요.)</p> <p>5, 교사: 선생님이 학생에게 무엇을 말했어요? (학생: 병원에 가는 게 좋겠어요, 집에 가서 꼭 쉬세요.)</p> <p>6, 교사: 그럼 정답은 몇 번이예요?</p>
--

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 병원에 간 경험에 대해 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 일기를 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 일기를 써 보도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 병의 증상과 의사가에서 한 일로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 병원에 갔던 일 등을 소재로 한 일기를 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 일기를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 일기에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 이제 읽게 되는 일기에는 병원에 간 경험과 병원에서 한 일에 대한 이야기가 있다고 말한 후 이제 일기를 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

<p>예시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 교사: 이 사람은 오늘 어디에 갔어요? 2. 교사: 왜 병원에 갔어요? 3. 교사: 많이 아팠어요? 4. 교사: 그래서 어떻게 했어요? 5. 의사 선생님이 무엇을 하셨어요? 6. 교사: 병원에서 무엇을 했어요? 7. 교사: 집에 와서 무엇을 했어요? 8. 교사: 그리고 무엇을 했어요? 9. 교사: 어땠어요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자신이 병원에 갔던 경험을 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

<p>예시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 교사: 이제 여러분이 일기를 쓸 거예요, 여러분 요즘 병원에 갔어요? (학생: 네, 갔어요.....) 2. 교사: 병원에 왜 갔어요? 3. 교사: 기분이 어땠어요? 4. 교사: 병원에서 뭘 했어요? 한번 생각해 보세요.
--

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 일기를 구상하고 개인별 태블릿 PC에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐쓰도록 한다.
- (15) 고쳐쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 역할극 활동을 시작할 것이라고 말한다.
- (2) 교사가 학생들을 두 명씩 짝을 지어 준다.
- (3) 교재에 있는 역할 카드를 복사해서 학생들에게 세 장씩 나누어 준다.
- (4) 자신이 고른 카드에 있는 역할이 환자인지 의사인지 말해 보도록 한다.
- (5) 말하기 카드에 적힌 내용을 바탕으로 의사와 환자가 되어 짝과 같이 이야기한다.
- (6) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 카드에 있는 어휘를 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: (배가 아픈 사람 그림을 보여 주며) 이 사람은 지금 어때요?
(학생: 배가 아파요.)
교사: 이 사람에게 무엇을 말해 주고 싶어요?
(학생: 아이스크림을 먹지 않는 게 좋겠어요.)
2. 교사: (기침을 하는 사람 그림을 보여 주며) 이 사람은 지금 어때요?
(학생: 기침을 해요.)
교사: 이 사람에게 무엇을 말해 주고 싶어요?
(학생: 따뜻한 물을 마시는 게 좋겠어요.)...

- (7) 역할극 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국 병원의 진료 과목에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 증상에 맞는 병원 이름을 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 다리가 아플 때와 감기에 걸렸을 때 가는 병원이 같은지 다른지 묻는다. 그리고 그 병원은 몽골어로 무엇인지 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 증상에 따라 어느 병원에 가야 하는지에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 어린이들이 아파요, 그럼 어느 병원에 가요?
- 2, 교사: 이가 아프면 어느 병원에 가요?
- 3, 교사: 목이나 귀, 코가 아프면 어느 병원에 가요?
- 4, 교사: 눈이 아프면 어느 병원에 가요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국 병원의 모습을 보여 주는 관련 사진을 준비하여 보여줌으로써 한국 병원의 진료 과목에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 한국의 진료 과목에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 병원의 진료 과목에 대해 얘기해 보도록 하고 문화 수업을 마무리한다.

6. 제6과 이 약을 하루에 세 번씩 드세요

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 약(1), 약(2)
- 문법: 마다, 씩
- 과제: 약국에서 증상 말하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “이 약을 언제 먹어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 약국에 가서 무슨 약을 사 봤어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 어디가 아파서 약국에서 약을 샀는지 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 약과 관련된 단어를 공부하고 반복적인 일을 할 때 얼마나 자주 하는지를 표현하는 ‘마다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

약국에서 증상을 이야기하고 약을 살 때 사용할 수 있는 약의 명칭과 종류 등을 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 일반적으로 구매할 수 있는 약의 명칭과 종류를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 약(1)
두통약, 진통제, 해열제, 소화제
- 약(2)
알약, 가루약, 물약, 연고, 약을 먹다, 안약을 넣다, 연고를 바르다, 반창고를 붙이다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: (약국 사진을 보여 주며)여러분 여기가 어디예요?
(학생: 약국요.)
교사: 여기에 뭐가 많아요?
(학생: 약이 많아요.)
교사: 약국에서 약을 사 봤어요?
(학생: 네.)
교사: 무슨 약을 샀어요?
(학생: 머리가 아파서 약을 샀어요.)
교사: 아, 두통약을 샀어요?
2. 교사: 그리고 무슨 약을 샀어요?
(학생: 열이 나서 약을 샀어요.)
교사: 아, 해열제를 샀어요?

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “두통약”, “해열제”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 무슨 약들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (7) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (8) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (전자칠판에 알약과 가루약 사진을 띄워 보여 주며/ 또는 알약과 가루약
실물을 보여 주며) 여러분은 이 약을 잘 먹어요, 이 약을 잘 먹어요?

학생: (알약과 가루약 중 한 가지를 가리키며) 이 약을 잘 먹어요, 저 약은 힘들
어요.

교사: 아, 여러분은 가루약을 잘 먹어요?

2. 교사: (전자칠판에 연고 사진을 띄워 보여 주며/ 또는 연고 실물을 보여 주며)
여러분 이 약도 먹어요?

(학생: 아니요.)

교사: 그럼, 이 약을 어떻게 해요?

(학생: (몽골어로) 발라요.)

교사: 네, 이 약은 연고예요, 연고를 발라요.

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해 하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (14) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (15) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (16) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (17) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

‘하나하나 빠짐없이 모두’를 나타내거나 ‘각 상황이 반복됨’을 표현하는 ‘마다’와 수량이나 크기로 나뉘거나 반복됨을 뜻하는 ‘씩’을 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- **마다**
명사에 붙어 하나하나 빠짐없이 모두의 뜻을 나타내거나 각 상황이 되풀이됨을 나타낸다.
- **씩**
명사에 붙어 그 수량이나 크기로 나뉘거나 되풀이됨의 뜻을 더함을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분, (약 실물을 보여 주면서) 의사선생님이 저에게 “약을 하루에 세 번 드세요,” 라고 말하셨습니다.
저는 지금 약을 안 먹고 싶어요. 이따가 밤에 세 개 모두 먹을 거예요, 괜찮아요?
(학생: 아니요, 안 돼요.)
교사: 그럼, 어떻게 먹어요?
(학생: 아침에, 점심에, 저녁에 먹어요.)
교사: 네, 맞아요. 아침에 먹어요, 그리고 8시간 후에 한 번 먹어요, 그리고 또 8시간 후에 한 번 먹어요, 8시간마다 한 번 먹어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “8시간마다 약을 먹어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
(5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대

- 화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분, 학교에서 한국어 공부를 자주 해요?
 (학생: 네.)
 교사: 얼마나 자주 해요?
 (학생: 일주일에 한 번 해요.)
 교사: 일주일에 한 번 해요, 몇 시간 공부해요?
 (학생: 세 시간 해요.)
 교사: 아, 일주일에 세 시간씩 공부해요.

- 학생들의 대답을 들은 후 교사는 “일주일에 세 시간씩 공부해요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.
- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

‘약의 종류’와 ‘복용법’에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 자신의 증상을 이야기하고 사고 싶은 약의 종류를 말할 수도 있고 복용 방법에 대해서도 말할 수 있다. 약의 복용 방법을 이야기할 때 반복을 표현하는 과정에서 ‘마다’와 ‘씩’을 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분, 조금 아파요. 항상 병원에 가요?

(학생: 아니요.)

교사: 그럼, 어떻게 해요?

(학생: 약국에서 약을 사요.)

교사: 약국에서 무슨 약을 샀어요?

(학생: 감기약/진통제...를 샀어요.)

교사: 그 약을 어떻게 먹었어요?

(학생: 하루에 세 번 먹었어요.)

교사: 아, 약을 하루에 세 번씩 먹었어요?

(학생: 네.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “약을 하루에 세 번씩 먹었어요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 ‘약사’가 되고 학습자는 ‘손님’이 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가 가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 약국에서 증상에 맞게 약을 구입할 때 사용하는 어휘를 표현하는 내용으로 하는 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 약국에서 약을 사는 상황에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 여러 가지 활동을 할 수 있는지를 내용을 하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (3)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (3)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 남자가 지금 어디가 아파요?
(학생: 무릎이 아파요.)
2. 교사: 무릎이 왜 아파요?
(학생: 무릎을 다쳤어요.)
3. 교사: 지금 무릎이 어때요?
(학생: 피가 나요.)
4. 교사: 그래서 무슨 약을 샀어요?
(학생: 연고하고 반창고, 먹는 약을 샀어요.)
5. 교사: 연고를 어떻게 해요?
(학생: 무릎을 씻고 연고를 발라요, 그리고 반창고를 붙여요.)
6. 교사: 약은 어떻게 먹어요?
(학생: 하루에 한 번씩 먹어요.)
7. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 아파서 약을 산 적이 있는지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 약 봉투에 쓰인 약 복용법을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 약 복용법을 써 보도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 약 복용법을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 구입한 약의 복용 방법에 대해 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 학생들에게 약국에서 약을 산 경험이 있는지 묻는다. 약을 산 경험이 있다고 하면 그 약을 어떻게 복용하는지 약사 선생님이 어떻게 설명하는지에 대해 묻는다. 일부 학생이 약 봉투에 복용 방법이 쓰여 있다고 이야기를 하면 오늘은 약 봉투에 쓰인 약 복용법을 읽을 것이라고 말한다. 그리고 학생들에게 보통 약 봉투에 포함되는 내용이 무엇인지 묻는다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.

- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 이 약을 누가 먹을 거예요?
- 2, 교사: 수지는 무슨 약을 샀어요?
- 3, 교사: 알약을 언제 먹어요?
- 4, 교사: 알약을 얼마나 자주 먹어요?
- 5, 교사: 그럼, 물약은 얼마나 자주 먹어요?
- 6, 교사: 이 약을 얼마 동안 먹을 수 있어요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자신이 약국에서 약을 산 경험과 그 약을 복용한 방법에 대해 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 약사가 되어서 약 봉투를 쓸 거예요, 여러분은 약 봉투에 무엇을 써요?
(학생: 누가 이 약을 먹어요? 언제 먹어요.....)
- 2, 교사: 여러분, 옆에 있는 친구에게 "어디가 아파요?" 라고 질문하세요.
- 3, 교사: 그리고 '그 친구에게 무슨 약을 주는 게 좋겠어요?' 생각하세요.
- 4, 교사: 그 약을 얼마나 자주 먹는 게 좋겠어요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 약 복용법에 대한 내용을 구상하고 개인별 태블릿 PC에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짹 짹 활동을 진행하여 각각 자기 짹이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짹 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐쓰도록 한다.

- (15) 고쳐쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

 효율적인 수업을 위한 tip

각자가 태블릿 PC에 약 복용법을 쓴 후에 전자칠판에 띄워서 함께 살펴보는 활동을 하고 상황에 따라서 학생을 앞으로 나오라고 하여 말하기 활동으로 전환시키면 더욱 효과적이다. 다만 쓰기 활동의 편차가 있을 수 있으므로 모든 학생이 다 나와서 말하도록 하는 것보다는 희망자에 한하여 나와서 복용법을 소개하도록 하는 것이 좋다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다.
- (2) 교사가 학생들을 두 명씩 짝을 지어 준다.
- (3) 교사가 학생 두 명에게 종이를 세 장씩 나누어 준다.
- (4) 학생 한 명은 환자가 되고 나머지 학생 한 명은 약사가 된다.
- (5) 환자는 주사위1을 가지고 약사 주사위2와 주사위 3을 가진다.
- (6) 환자는 주사위를 던져서 나온 약이 나오면 자신의 증상을 말하고 그 약을 산다.
- (7) 약사는 주사위를 던져서 나온 복용방법을 환자에게 말한다.
- (8) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 주사위에 있는 어휘를 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 여러분, 머리가 아파요, 그럼 무슨 약을 사요?
(학생: 두통약을 사요.)
2. 교사: 그럼, 눈이 아파요, 무슨 약을 사요?
(학생: 안약을 사요.)
3. 교사: 열이 나요, 무슨 약을 사요?
(학생: 해열제를 사요.)
4. 교사: 몸이 많이 아파요, 무슨 약을 사요?
(학생: 진통제를 사요.)...

(7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국에서 약을 사는 방법에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 처방전이 무엇인지, 처방전에 있는 내용이 무엇인지 등을 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 약을 어떻게 사는지 묻는다. 그리고 약국에서 약을 마음대로 사는지 묻고 아는 것을 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 한국에서 약을 살 때 필요한 처방전에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 한국에서 약을 사고 싶으면 모두 살 수 있어요?
2. 교사: 한국에서 약을 사고 싶으면 먼저 어디에 가야 해요?
3. 교사: 그리고 병원에서 무엇을 받아요?
4. 교사: 처방전을 받아요, 그리고 어디에 가요?
5. 교사: 처방전을 읽으면 무엇을 알 수 있어요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 처방전 관련 사진을 준비하여 보여줌으로써 한국에서 약을 사는 방법에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 한국에서 약을 사는 방법에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서 약을 사는 방법에 대해 얘기해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 한국에서 약을 사는 방법과 몽골에서 약을 사는 방법에 대해 비교하고 문화 수업을 마무리한다.

7. 제7과 음악을 들으면서 운동을 해요

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 운동(1), 운동(2)
- 문법: -(으)면서, -아/어지다
- 과제: 좋아하는 운동 말하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “아노가 아침에 무엇을 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 무슨 운동을 좋아해요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 운동을 많이 하면 어떻게 되는지를 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 운동과 관련된 단어를 공부하고 변화를 나타내는 표현하는 ‘-어/아지다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

좋아하는 운동을 표현하는 데에 적용할 수 있는 운동 관련 어휘와 이 어휘들과 같이 쓰는 동사를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 학생들에게 익숙한 운동을 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 운동(1)
스케이트/스키/자전거를 타다, 골프/테니스/배드민턴/탁구를 치다
- 운동(2)
선수, 심판, 던지다, 치다, 받다, 차다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: 여러분, 무슨 운동을 좋아해요?
(학생: 축구, 농구, 배구...)
교사: 축구를 좋아해요, 축구를 자주 해요?
(학생: 네, 자주 해요.)
교사: (전자칠판에 스케이트 사진을 띄워 보여 주며) 그럼, 이것은 뭐예요?
(학생: 스케이트요.)
교사: 스케이트를?
(학생: 스케이트를 해요?)
교사: 스케이트를 타요,
2. 교사: (전자칠판에 탁구 사진을 띄워 보여 주며) 그럼, 이것은 뭐예요?
(학생: 탁구요.)
교사: 그럼, 탁구를?
(학생: 탁구를 해요.)
교사: 네, 좋아요, 탁구를 해요, 그리고 탁구를 쳐요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “스케이트를 타요”, “탁구를 쳐요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 운동의 이름을 확인하고 같이 사용하는 동사를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (7) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (8) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분 시장에 가요, 시장에서 물건을 모두 사요?

학생: 아니요,

교사: 그럼, 뭘 해요?

(학생: 물건을 봐요.)

교사: 아, 구경을 해요?

(학생: 네.)

2. 교사: 여러분, 산에 가요, 산에서 무엇을 해요?

(학생: 산 위에 가요.)

교사: 네, 등산을 해요,

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

동시 동작을 표현하는 ‘-(으)면서’와 상태의 변화를 나타내는 ‘-어/아지다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)면서
동사에 붙어서 두 가지 이상의 행동이 동시 하고 있음을 나타낸다.
- -어/아지다
형용사에 붙어 시간이 지남에 따라 조금씩 변화하여 어떤 상태가 되어가는 과정을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분, 영화를 자주 봐요?
(학생: 네, 자주 봐요.)
교사: 여러분은 영화를 볼 때 무엇을 해요?
(학생: 과자를 먹어요...)
교사: 아, 과자를 먹으면서 영화를 봐요?
(학생: 네.)

2. 교사: 여러분, 햄버거를 좋아해요?
(학생: 네, 좋아해요.)
교사: 햄버거를 자주 먹어요?
(학생: 네, 자주 먹어요.)
교사: 그럼, 햄버거만 먹어요?
(학생: 아니요, 콜라도 같이 마셔요.)
교사: 네, 햄버거를 먹으면서 콜라를 마셔요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “과자를 먹으면서 영화를 봐요.”, “햄버거를 먹으면서 콜라를 마셔요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 우선 그림에 나온 사람들이 하고 있는 행동 두 가지를 말해 보도록 하고 이후 기본 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서

도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시
1. 교사: 여러분, 요즘 날씨가 어때요? (학생: 날씨가 추워요.) 교사: 지난달에도 추웠어요? (학생: 아니요, 안 추웠어요.) 교사: 네, 지난달에 안 추웠어요. 지금은 추워요. (학생: 네, 맞아요) 교사: 날씨가 많이 추워졌어요.
2. 교사: 여러분, 한국어 1급 책을 공부했어요? (학생: 네, 공부했어요.) 교사: 1급 책을 공부했어요. 한국어 공부가 어땠어요? (학생: 쉬웠어요.) 교사: 지금 3급 책을 배워요. 지금은 한국어 공부가 어때요? (학생: 조금 어려워요.) 교사: 그래요? 한국어 공부가 조금 어려워졌어요? (학생: 네.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “날씨가 많이 추워졌어요. 한국어 공부가 조금 어려워졌어요?”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

‘좋아하는 운동’에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 자신이 좋아하는 운동을 이야기하고 동시에 하는 두 가지 동작에 대해 이야기할 수도 있다. 동시에 하는 두 가지 동작에 대해 표현하는 과정에서 나열을 나타내는 ‘-(으)면서’를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

<p>예시</p> <p>1. 교사: 아노는 배드민턴을 자주 쳐요? (학생: 아니요.)</p> <p>2. 교사: 왜 자주 안 쳐요? (학생: 날씨가 추워서 자주 못 쳐요...)</p> <p>3. 교사: 그럼, 언제 배드민턴을 칠까요? (학생: 날씨가 따뜻해지면 배드민턴을 쳐요.)</p>

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “날씨가 따뜻해지면 배드민턴을 쳐요..”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 ‘민수’가 되고 학습자는 ‘아노’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가 가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한

다.

- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 먼저 텔레비전을 보면서 무엇을 하는지 자유롭게 말하도록 한다.
- (10) 두 사람이 짝이 되어 두 번째 과제에서 주어진 표현들과 ‘-(으)면서’를 활용하여 대화를 만들어 본다.
- (11) 두 번째 과제가 끝나면 짝과 같이 ‘-(으)면서’를 활용해서 문장을 만들어 보도록하고 이를 발표하게 한다.
- (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 동시에 하는 두 가지 동작에 대한 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 좋아하는 운동에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 여러 가지 활동을 할 수 있는지를 내용을 하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답

이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시
1, 교사: 누구하고 누가 이야기를 해요? (학생: 민수하고 에르덴이 이야기를 해요.)
2, 교사: 민수는 주말에 뭘 해요? (학생: 집에 있어요.)
3, 교사: 집에서 친구하고 놀아요? (학생: 아니요, 집에서 텔레비전을 봐요, 심심해요.)
4, 교사: 에르덴도 주말에 집에서 텔레비전을 봐요? (학생: 아니요, 친구하고 같이 농구를 해요.)
5, 교사: 농구를 하면 뭐가 좋아요? (학생: 친구가 많아질 거예요, 건강도 좋아질 거예요.)
6, 교사: 두 사람은 주말에 만날 거예요? (학생: 네, 만날 거예요.)
7, 교사: 어디에서 만날 거예요? (학생: 학교 앞에서 만날 거예요.)
8, 교사: 언제 만날 거예요? (학생: 토요일 1시에 만날 거예요.)
9, 교사: 그럼 정답은 뭐예요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 좋아하는 운동을 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

(11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 일기를 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 일기를 써 보도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 좋아하는 운동에 대한 내용으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 좋아하는 운동이나 일 등을 소재로 한 일기를 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

(1) 교사는 일기를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 일기에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 이제 읽게 되는 일기에는 그날 한 일과

그 일을 하면서 생긴 일에 대한 이야기가 있다고 말한 후 이제 일기를 읽을 것이라고 말한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 이 사람은 오늘 무엇을 했어요?
- 2, 교사: 언제 야구를 했어요?
- 3, 교사: 선생님은 무엇을 하셨어요?
- 4, 교사: 이 사람과 친구들은 무엇을 했어요?
- 5, 교사: 이 사람은 야구를 잘해요?
- 6, 교사: 체육 시간에 기분이 어땠어요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 체육 시간에 한 활동을 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 일기를 쓸 거예요, 여러분은 일기에 무엇을 써요?
(학생: 뭐 했어요, 누구를 만났어요.....)
- 2, 교사: 오늘은 체육 시간 이야기를 일기에 쓸 거예요, 여러분은 체육 시간에 무슨 운동을 했어요? 그 운동을 할 때 무엇을 했어요? 생각해 보세요,
- 3, 교사: 그 운동을 하면서 기분이 어땠어요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 일기를 구상하고 개인별 태블릿 PC에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에

- 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐쓰도록 한다.
 - (15) 고쳐쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
 - (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
 - (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 그림이 무엇을 뜻하는지 묻는다. 그림을 하나씩 보며 한국어로 말한다.(예: 숙제를 해요, 노래를 불러요...)
- (3) 교사가 학생들을 두 명씩 짝을 지어 준다.
- (4) 학생 A가 카드 두 장을 골라 카드에 있는 그림을 몸으로 설명한다. 이때 말을 하면 안 된다. 학생 B는 A가 몸으로 설명하는 것이 무엇인지 ‘-(으)면서’를 사용하여 말한다.
- (5) 학생 B가 ‘-(으)면서’를 사용하여 맞는 문장을 말하면 그림 카드를 두 장을 가져간다. 문법을 사용하지 않거나 한 가지 동작만 말하면 학생A가 카드를 가진다.
- (6) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 카드에 있는 어휘를 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

- 1, 교사: 이 사람이 무엇을 해요?
(학생: 숙제를 해요.)
- 2, 교사: 이 사람이 무엇을 해요?
(학생: 노래를 불러요.)
- 3, 교사: 이 사람이 무엇을 해요?
(학생: 책을 읽어요.)...

- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 전통적인 운동 경기인 씨름에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 씨름의 규칙과 씨름을 하는 시기, 우승자에게 주는 상 등을 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 한국 사람들이 하는 전통 운동 경기에 대해 아는 것이 있는지 묻는다. 그리고 한국의 씨름에 대해 아는 것이 있는지 묻고 아는 것을 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 씨름에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 씨름이 뭐예요?
- 2, 교사: 씨름은 어디에서 해요?
- 3, 교사: 씨름을 어떻게 해요?
- 4, 교사: 씨름 대회는 언제 했어요?
- 5, 교사: 씨름대회를 할 때 사람들은 무엇을 했어요?
- 6, 교사: 씨름대회에서 1등을 하면 무엇을 받았어요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국의 씨름 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국 씨름에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 한국 씨름에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 운동 경기 중에 씨름과 비슷한 것이 있는지 얘기해 보도록 한다. 그 경기의 규칙은 무엇인지, 주로 언제하는 경기인지 등에 대해 말해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 한국의 씨름과 몽골의 씨름을 비교하고 문화 수업을 마무리한다.

8. 제8과 태권도를 배운 지 1년이 됐어요

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 운동 장소, 운동 경기
- 문법: -(으)ㄴ 지, -(으)ㄴ 때
- 과제: 운동 경기 경험 말하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “아노는 태권도를 언제부터 배웠어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 무슨 운동을 좋아해요? 그 운동을 언제부터 했어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 좋아하는 운동을 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 운동 장소와 운동 경기와 관련된 단어를 공부하고 어떤 일을 한 후 시간이 어느 정도 지났는지를 나타내는 표현인 ‘-(으)ㄴ 지’를 공부한다고 알려 준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 무슨 운동을 좋아하는지를 묻는 개별 질문에서 학생 사이의 편차가 있는 반응이 나올 수 있다. 학생의 대답이 쉽게 나오지 않을 경우에는 교사가 평소에 살펴본 학생 개개인의 상황을 살짝 제시하여 대답하도록 유도한다. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

좋아하는 운동을 표현하는 데에 적용할 수 있는 운동 장소와 운동 경기와 관련한 표현을 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 학생들이 갈 수 있는 익숙한 장소와 운동 경기와 관한 표현을 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 운동 장소
운동장, 수영장, 농구장, 야구장, 축구장, 체육관

- 운동 경기
경기를 하다, 경기를 보다, 응원하다, 이기다, 지다, 비기다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: (운동장 사진을 보여 주며) 여러분 여기가 어디예요?
(학생: (몽골어로) 운동장)
교사: 여기에서 무엇을 해요?
(학생: 공놀이/축구/야구...을/를 해요.)
교사: 네, 여기는 운동장이예요, 운동장에서 공놀이를 해요.

2. 교사: (수영장) 여러분, 여기가 어디예요?
(학생: (몽골어로) 수영장)
교사: 여기에서 무엇을 해요?
(학생: 수영을 해요.)
교사: 네, 여기는 수영장이예요, 수영장에서 수영을 해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “운동장”, “수영장”이라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 장소들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만

들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (6) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (7) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (8) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (운동 경기를 하는 사람들을 손으로 가리키며) 지금 이 사람들이 뭐 해요?
(학생: 축구/야구/농구를 해요.)
교사: 네, 지금 사람들이 축구/야구/농구 경기를 해요.

2. 교사: (선수를 응원하는 사람들을 손으로 가리키며) 지금 이 사람들이 뭐 해요?
(학생: (몽골어로) 응원해요.)
교사: 네, 이 사람들이 축구/야구/농구 경기를 보고 있어요, 이 사람들이 "축구를 잘하세요," 하고 축구하는 사람에게 말합니다, 이 사람들이 선수들을 응원해요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

어떤 일을 한 후 얼마나 시간이 지났는지를 표현하는 ‘-(으)ㄴ 지’와 어떤 행위나 상황이 발생한 시간상의 순간이나 지속되는 동안을 나타내는 ‘-(으)ㄴ 때’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)ㄴ 지
동사에 붙어 어떤 일을 한 후 시간이 얼마 지났다는 것을 나타낸다.

- -(으)ㄴ 때
동사나 형용사에 붙어 어떤 행위나 상황이 발생한 시간상의 순간이나 지속되는 동안을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분은 지금 한국어를 배워요, 언제부터 한국어를 배웠어요?
(학생: 1년 전부터 한국어를 배웠어요.)
교사: 네, 한국어를 배운 지 1년이 되었어요.

2. 교사: 여러분은 옆에 있는 친구를 언제부터 알았어요?
(학생: 6개월 전부터 알았어요.)
교사: 네, 이 친구를 안 지 6개월쯤 되었어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한국어를 배운 지 1년이 되었어요.”, “이 친구를 안 지 6개월쯤 되었어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 여러분이 학교에 와요, 그 때 어떻게 와요?
 (학생: 자전거를 타고 와요.)
 교사: 아, 학교에 올 때 자전거를 타고 와요?
 (학생: 네)

2, 교사: 여러분은 언제 기분이 좋아요?
 (학생: 음악을 들어요.)

4, 교사: 아, 여러분은 음악을 들을 때 기분이 좋아요.

- 학생들의 대답을 들은 후 교사는 “학교에 올 때 자전거를 타고 와요.”, “음악을 들을 때 기분이 좋아요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.
- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
 - (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
 - (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
 - (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
 - (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
 - (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
 - (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
 - (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
 - (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

효율적인 수업을 위한 tip

‘-(으)ㄴ 지’ 뒤에는 보통 ‘-(으)ㄴ 지 () 되다’로 활용된다. ()에는 얼마 동안의 시간이 소요되었는지를 표현하는데 이 시간을 나타내는 표현 뒤에 ‘쯤’, ‘정도’와 같은 표현이 자주 쓰인다.

‘-(으)ㄴ 때’를 제시하면서 선행 학습한 ‘때’를 언급하여 명사와 결합하는 경우에는 ‘때’와 함께 쓰인다는 것을 다시 주지시킨다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

자신이 배우고 있는 운동에 관하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 자신이 좋아하는 운동과 그것을 배운 지 얼마나 되었는지를 표현하기도 하고 상대방에게 함께 하자고 권유할 수도 있다. 이를 표현하는 과정에서 ‘-(으)ㄴ 지’와 ‘-(으)ㄴ 때’를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

(1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 아노는 무슨 운동을 자주 해요?
(학생: 수영을 자주 해요.)
2. 교사: 왜 수영을 자주 해요?
(학생: 수영을 좋아해서 수영을 자주 해요.)
3. 교사: 아노는 수영을 배운 지 얼마나 됐어요?
(학생: 수영을 배운 지 1년쯤 됐어요.)
4. 교사: 진우는 수영을 잘해요?
(학생: 아니요, 진우는 수영을 못해요, 그래서 수영을 배우고 싶어해요.)
5. 교사: 아노는 수영을 잘해요, 그래서 아노에게 수영을 가르쳐 줄 거예요, 두 사람이 언제 수영을 연습할까요?
(학생: 시간이 있을 때 같이 수영을 연습할 거예요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “아노는 수영을 배운 지 1년쯤 됐어요.”, “두 사람은 시간이 있을 때 같이 수영을 연습해요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 ‘진우’가 되고 학습자는 ‘아노’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교

- 사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
 - (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가 가서 도와준다.
 - (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
 - (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
 - (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 먼저 친구들과 같이 하고 싶은 운동이 있는지를 묻는다. 그리고 그것을 배운지 얼마나 되었는지, 처음 배울 때 어땠는지 등을 말하도록 한다. 이후 친구와 같이 하고 싶은 운동에 대한 글을 쓰도록 하는데 반드시 시간의 경과를 나타내는 표현이 들어가도록 한다.
 - (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 작성한 이야기를 발표하도록 한다.
 - (11) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 운동하는 장소와 운동 경기 어휘 표현을 내용으로 하는 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 축구 경기 관람에 관한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 여러 가지 활동을 할 수 있는지를 내용을 하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (3)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (3)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답

을 많이 맞지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 민수는 어제 무엇을 했어요?
(학생: 축구 경기를 봤어요.)
2. 교사: 어느 나라가 축구 경기에 이겼어요?
(학생: 몽골이 이겼어요.)
3. 교사: 아노도 축구 경기를 봤어요?
(학생: 네, 친구들과 응원하면서 봤어요.)
4. 교사: 민수는 어디에서 축구 경기를 봤어요?
(학생: 집에서 축구 경기를 봤어요)
5. 교사: 민수는 다음에는 어디에서 축구 경기를 응원할까요?
(학생: 아노는 축구장에 직접 응원하러 갈 거예요.)
6. 교사: 그럼 정답은 몇 번이예요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 축구 경기를 본 적이 있는지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

듣기 활동을 하는 과정에서 학습자 개인에 따라서는 듣기 지문을 정확하게 알려고 하는 경우도 있다. 특히 듣기 활동은 기본적으로 주어지는 대화가 자료로서 남지 않는 특성 때문에 이 경우 학생들이 불만족스러워할 수도 있다. 교사는 원래 듣기 활동에서는 모든 대화의 내용을 정확하게 다 알지 않아도 된다는 점을 말해주고 꼭 알고 싶으면 듣기 활동이 끝난 후 뒤에 있는 지문을 봐도 된다고 말해준다.

 효율적인 수업을 위한 tip

듣기 활동을 할 때 기본적으로 교재에 있는 문제에 답하는 것만으로 일단은 기본적인 과제 수행은 이루어지는 것이라고 볼 수 있다. 그러나 학습이라는 측면에서 듣기 능력을 키우기 위해서는 정답을 확인하는 일에 그치지 않고 모든 듣기 과정에서 학습자와 듣기 지문과의 상호작용(해독자로서의 학습자, 해독의 대상으로서의 듣기 지문 사이의 상호작용)을 최대한 확보해 주는 것이 필요하다. 즉 학습자가 듣기 지문을 충분히 이해할 때까지 여러 차례 돌려줌으로써 학습자 스스로 내용을 확인하도록 해야 한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 친구들과의 운동 경기를 한 경험을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 경험한 것을 써 보도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 운동 경기를 하고 느낀 점을 쓴 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신의 경험을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 운동 경기를 하고 느낀 점을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 이러한 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 이제 읽게 되는 글에는 자신이 한 운동 경기와 결과, 그리고 느낀 점에 대한 이야기가 있다고 말한 후 이제 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 이 사람은 오늘 무엇을 했어요?
- 2, 교사: 오전에는 무슨 운동을 했어요?
- 3, 교사: 이 사람은 피구가 어땠어요?
- 4, 교사: 이 사람은 피구 경기에서 이겼어요?
- 5, 교사: 그래서 어땠어요?
- 6, 교사: 이 사람은 농구 경기를 응원했어요?
- 7, 교사: 응원할 때 기분이 어땠어요?
- 8, 교사: 오후에는 무슨 운동을 했어요?
- 9, 교사: 씨름에서 이겼어요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자신이 운동 경기를 한 경험담을 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 운동 경기를 한 경험담을 쓸 거예요, 여러분은 이러한 글에 무엇을 쓸 거예요?
(학생: 무슨 운동 경기를 했어요, 운동 경기에서 이겼어요/졌어요, 그래서 기분이 어땠어요.....)
- 2, 교사: 여러분은 친구들과 운동 경기를 한 적이 있어요? 무슨 운동 경기를 했어요? 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 운동 경기에서 여러분이 이겼어요, 졌어요?
- 4, 교사: 기분이 어땠어요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 자신이 운동 경기를 한 경험담을 구상하고 개인별 태블릿 PC에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

- (14) 짝활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐쓰도록 한다.
- (15) 고쳐쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

쓰기 활동을 할 때 짝활동을 통하여 친구의 글을 고쳐주는 것은 매우 흥미있는 활동이다. 그러나 코멘트를 하는 과정에서 상대방의 기분을 나쁘게 하는 일이 있으면 안 되기 때문에 교사는 짝을 짓는 일부더 코멘트를 하는 전 과정에서 학생의 지나친 행동이 나오지 않도록 살펴봐야 한다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

각자가 태블릿 PC에 운동 경기를 한 경험담 쓴 후에 전자칠판에 띄워서 함께 살펴보는 활동을 하고 상황에 따라서 학생을 앞으로 나오라고 하여 말하기 활동으로 전환시키면 더욱 효과적이다. 다만 쓰기 활동의 편차가 있을 수 있으므로 모든 학생이 다 나와서 말하도록 하는 것보다는 희망자에 한하여 나와서 자기소개를 하도록 하는 것이 좋다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 그림 카드를 오려서 카드를 준비해 놓는다.
- (2) 교사가 학생들을 두 명씩 짝을 지어 준다.
- (3) 그림 카드를 섞고 그것을 뒤집어 놓는다.
- (4) 학생 A와 학생 B는 동시에 카드 한 장씩을 뒤집는다. 그리고 가위바위보를 해서 진

사람이 먼저 카드를 보고 “게임을 한 지 3시간쯤 되었어요.”와 같이 답을 하도록 한다. 더 오래 전에 그 일을 한 사람이 상대방의 카드를 가져간다.

(5) 그림 카드를 많이 모은 사람이 이긴다.

(6) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

- 1, 교사: 자전거를 탄 지 얼마나 되었어요?
(학생: 자전거를 탄 지 6개월쯤 되었어요.)
- 2, 교사: 게임을 한 지 얼마나 되었어요?
(학생: 게임을 한 지 3시간쯤 되었어요.)
- 3, 교사: 한국어를 배운 지 얼마나 되었어요?
(학생: 한국어를 배운 지 1년쯤 되었어요.)
- 4, 교사: 이 학교에 다닌 지 얼마나 되었어요?
(학생: 이 학교에 다닌 지 5년쯤 되었어요.)...

(7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 응원문화에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국의 응원문화가 어떻게 자리잡게 되었는지, 어디에서 응원하는 사람들을 볼 수 있는지 등을 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

(1) 전체 학생을 대상으로 하여 한국 사람들이 운동 경기를 응원하는 것을 본 적이 있는지를 묻는다. 그리고 붉은 티셔츠를 입고 응원하는 그들을 뭐라고 부르는지 아는지를 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.

(3) 아래와 같은 질문을 통하여 한국의 응원문화에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 한국의 응원문화는 언제부터 시작되었어요?
- 2, 교사: 그 때 응원하는 사람들이 무슨 티셔츠를 입었어요?
- 3, 교사: 그래서 그 사람들을 뭐라고 불러요?
- 4, 교사: 이 사람들은 어떻게 응원을 해요?
- 5, 교사: 이렇게 응원하는 사람들을 어디에서 볼 수 있어요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국의 응원문화와 관련한 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국의 응원문화에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 한국의 응원문화에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 응원문화에 대해 얘기해 보도록 한다. 어떠한 방식으로 응원하는지, 그들을 따로 부르는 말이 있는지 등에 대해 말해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 한국과 몽골의 응원문화가 어떻게 다른지에 대해 비교하고 문화 수업을 마무리한다.

9. 제9과 테를지에 가 본 적이 있어요?

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 여행 종류, 여행 계획(1)
- 문법: -(으)ㄴ 적이 있다/없다, -어/아 드릴까요?
- 과제: 여행 경험에 대해 묻고 말하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무슨 이야기를 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 몽골의 유명한 관광지 중에서 어디에 가 봤어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 어디로 여행을 가 봤는지 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘 배울 단어가 여행 종류와 여행계획임을 알려주고 오늘 학습하는 문법이 과거에 있었던 경험을 나타내는 표현 ‘-(으)ㄴ 적이 있다/없다’와 다른 사람에게 도움이 되는 어떤 행위를 하기 위해 물어봄을 나타내는 표현인 ‘-어/아 드리다’임을 제시한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 여행의 경험을 묻는 개별 질문에서 학생들 중에는 아직 여행을 해 본 적이 없는 학생들이 있을 수 있다. 그런 경우를 대비하여 교사가 여러 나라의 영상을 보여 주며 여행에 대해 관심을 유도하여 수업을 시작할 수 있도록 한다.. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 무엇을 할 수 있는지를 묻는 개별 질문에서 바로 뒤에 있는 기본 어휘를 1~2개 정도 끌어와서 노출시킨다면 어휘 학습의 효율성을 높일 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

여행 경험 표현하는 데 적용할 수 있는 여행 종류와 여행 계획 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 여행과 관련하여 가족 여행, 수학 여행 등 몽골 초중등학생에게 익숙하고 학생들이 흥미를 일으킬만한 국내 여행, 해외여행을 기본 어휘로 선정하고 여행 계획 어휘로 확장하여 학습한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 여행 종류
국내 여행, 해외여행, 패키지여행, 자유 여행, 수학여행
- 여행 계획
관광지, 숙소, 3박 4일, 교통편, 여행 경비

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: ○○이/가 다른나라에 여행을 가 봤어요?
(학생: 네, 한국에 가 봤어요.)
교사: ○○이/가 한국으로 해외여행을 가 봤어요,
□□ 도 외국에 가 봤어요?
(학생: 아니요, 안 가 봤어요.)
교사: □□ 은/는 해외여행을 안 갔어요, 국내 여행만 했어요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한국으로 해외여행을 가 봤어요.”, “국내 여행만 했어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 다음으로 어휘 학습과 문화 학습의 통합을 시도하는 과정으로서 학습자들에게 ‘국내 여행’과 ‘해외여행’의 의미를 가르치면서 국내의 유명한 관광지(몽골-테를지)와 해외의 유명한 관광지(한국-제주도)를 소개하면서 어휘 학습을 강조함으로써 문화 학습의 의미를 갖도록 한다.
- (6) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록

한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: ○○이/가 해외여행을 가 봤어요?
(학생: 네, 한국으로 해외여행을 가 봤어요.)

교사: 며칠 동안 여행을 했어요?
(학생: 3일 동안 있었어요.)

교사: ○○이/가 2박 3일 여행을 했어요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

여행 계획을 표현하는 어휘 학습을 할 때 한국의 예능 프로그램인 1박 2일을 소개한다. 이 프로그램은 한국의 아름다운 여행지를 다니면서 그곳의 관광지와 음식을 소개하는 내용으로 그 여행지에서 하룻밤을 자기 때문에 프로그램 제목이 1박 2일이라는 것을 알려주며 자연스럽게 학습 어휘와 연결시켜 흥미를 유발할 수 있다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

학생들에게 여행 경험이나 여행 계획을 묻고 답하는 과정에서 자연스럽게 “어디에 갔어요?” “여행 가서 어디에서 잤어요?” 등의 질문을 함으로써 관광지, 숙소 등의 어휘와 연결시켜 제시하면 수업의 효율성을 높일 수 있다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

과거에 있었던 경험을 표현하는 ‘-(으)ㄴ 적이 있다/없다’와 다른 사람에게 도움이 되는 어떤 행위를 하기 위해 물어봄을 표현하는 ‘-어/아 드릴까요?’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)ㄴ 적이 있다/없다

동사에 붙어 어떤 행위가 과거에 있었던 경험임을 나타낸다.

- -어/아 드릴까요?

동사에 붙어 다른 사람에게 도움이 되는 어떤 행위를 하기 위해 물어봄을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분 말을 타 봤어요?

(학생: 네, 말을 타 봤어요.)

교사: □□는 말을 타 본 적이 있어요.

2. 여러분, 한국 음식 먹어 봤어요?

(학생: 아니요, 안 먹어 봤어요.)

3. 교사: ○○는 한국 음식을 먹어 본 적이 없어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “말을 타 본 적이 있어요.,” “한국 음식을 먹어 본 적이 없어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 학습한 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

- 1, 교사: 할머니가 무거운 가방을 들고 있어요, 도와주고 싶어요, 어떻게 물어봐요?
(학생: 할머니 가방 주세요,)
교사: 제가 가방을 들어 드릴까요? 라고 물어봅니다,
- 2, 어떤 사람이 길을 몰라요, 내가 길을 가르쳐 주고 싶어요, 어떻게 물어봐요?
(학생: 길을 가르쳐 줄게요.)
- 3, 교사: 길을 가르쳐 드릴까요? 길을 안내해 드릴까요? 라고 물어봅니다,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “가방을 들어 드릴까요?”. “길을 안내해 드릴까요? 라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

‘-어/아 드릴까요?’의 문법 연습을 할 때 ‘-어/아 드릴까요?’ 표현을 사용할 수 있는 다양한 상황을 시각적 자료로 제시하면 학생들의 흥미를 유발시키면서 문법연습을 할 수 있다.

☞ 효율적인 수업을 위한 tip

- ① 학생들의 개인적 경험을 최대한 끌어내어 ‘-(으)ㄴ 적이 있다/없다’를 연습할 수 있도록 한다. 이 과의 주제인 여행에 제한하지 않고 학생들의 경험과 관련하여 다양한 주제로 -(으)ㄴ 적이 있다/없다의 문법을 사용하여 말할 수 있도록 한다.
- ② ‘-어/아 드릴까요?’는 ‘-어/아 줄까요?’와 같은 의미로 사용되는데 ‘-아/어 드릴까요?’는 뒷사람에게 도움을 주고 싶을 때 사용하는 표현임을 강조하여 설명한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

과거에 있었던 경험임을 나타내는 ‘-(으)ㄴ 적이 있다/없다’를 사용하여 여행경험에 대하여 대화할 수 있다. 언제 여행을 갔는지, 얼마 동안 갔는지에 대해 묻고 답하면서 배운 어휘와 문법을 연습할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

<p>예시</p> <p>1. 교사: 테를지에 가 본 적이 있어요? (학생: 네, 1학년 때 가 봤어요, 테를지로 가족 여행을 갔어요.)</p> <p>2. 교사: 얼마 동안 테를지에 있었어요? (학생: 1박 2일 동안 있었어요.)</p> <p>3. 교사: 거기에서 무엇을 했어요? (학생: 말도 타고 거북바위도 구경했어요.)</p>
--

- 학생들의 대답을 들은 후 교사는 “얼마 동안 거기에 있었어요?” “거기에서 무엇을 했어요?” 라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 수지가 되고 학습자는 에르덴이 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 말풍선 안에 있는 문장을 다 함께 읽어보도록 하고 과제를 수행하도록 한다. 말풍선 안의 질문에 맞는 대답을 하도록 하는데 이때에는 학습한 어휘와 문법을 사용하여 대답할 수 있도록 지도한다.
- (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학생 두 명이 질문-대답을 구성하여 발표하도록 한다.
- (11) 이후 학생들이 짝을 지어 돌아가면서 발표할 수 있도록 한다.
- (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

<p>☆즐거운 수업을 위한 tip</p> <p>학생들이 짝 활동을 시작하기 전에 교사는 교실 내에 특별한 여행 경험이 있는 학생의 경험을 이야기해 주면서 학생들의 흥미를 유발시킨 후 말하기 과제를 진행하도록 한다.</p>

효율적인 수업을 위한 tip

몽골의 초중등학생들이 여행 경험이 아직 많지 않아 대화가 원활하게 진행되지 않을 수도 있다. 이런 점을 고려하여 여행 경험이 없는 학생들의 경우 여행하고 싶은 곳을 미리 생각하여 얼마동안 있을 것인지, 뭘 타고 갈 지를 미리 생각하여 그 내용을 말하기 과제로 진행하도록 한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분 첫 번째 듣기에서는 여행 계획을 묻고 답하는 대화, 두 번째는 흡스골로 여행을 가 본 경험을 묻고 답하는 간단한 대화를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 한국 친구가 몽골에 오는데 어디에 가면 좋을지를 묻고 답하는 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 여행 경험과 계획에 대한 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 누가 몽골에 와요?
(학생: 남자의 친구가 몽골에 와요.)
2. 교사: 그 친구는 몽골에 와 본 적이 있어요?
(학생: 아니요, 몽골에 와 본 적이 없어요.)
3. 교사: 친구는 몽골에 와서 홉스골에 갈 거예요?
(학생: 아니요,……)
4. 교사: 그럼, 남자의 친구는 몽골에 와서 무엇을 할 거예요?
(학생: 박물관에 갈 거예요, 박물관에 가서 사진도 찍고 광장도 구경할 거예요.)
5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 남자의 친구는 몽골에 온 적이 있는지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

(11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

듣기 활동을 하는 과정에서 학습자 개인에 따라서는 듣기 지문을 정확하게 알려고 하는 경우도 있다. 특히 듣기 활동은 기본적으로 주어지는 대화가 자료로서 남지 않는 특성 때문에 이 경우 학생들이 불만족스러워할 수도 있다. 교사는 원래 듣기 활동에서는 모든 대화의 내용을 정확하게 다 알지 않아도 된다는 점을 말해주고 꼭 알고 싶으면 듣기 활동이 끝난 후 뒤에 있는 지문을 봐도 된다고 말해준다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

듣기 활동을 하기 전에 질문을 미리 파악하여 질문과 관계된 내용을 집중적으로 들을 수 있도록 유도한다. 이런 과정을 반복하여 집중적 듣기를 할 수 있도록 한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 몽골의 테를지를 소개하는 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 소개하고 싶은 여행지를 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 여행지 소개와 교통편, 여행지에서 한 일 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 소개하고 싶은 여행지에 대한 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 몽골의 테를지를 소개하는 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 여행지를 소개하는 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 여행지를 소개하는 글에는 여행지의 위치, 교통편, 여행지에서 할 수 있는 일 등이 들어간다고 말한 후 테를지에 대해 소개한 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 이 사람은 어디를 소개하고 있습니까?
- 2, 교사: 이 여행지는 어디에 있습니까?
- 3, 교사: 이 여행지의 갈 수 있는 교통편은 무엇입니까?
- 4, 교사: 이 여행지에 가서 할 수 있는 일은 무엇입니까?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자기소개를 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 소개하고 싶은 여행지를 쓸 거예요, 여행지를 소개하는 글에는 어떤 내용이 쓸까요?
(학생: 위치, 교통편, 음식...)
- 2, 교사: 그 여행지는 어디에 있어요? 언제 그 여행지에 갔어요? 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 그 여행지와 누구와 갔어요?
- 4, 교사: 그 여행지는 무엇이 유명해요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 여행지를 소개하는 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

쓰기 활동을 할 때 여행지를 소개할 때 여행지와 관련된 사진을 보여주면서 활동하면 학생들이 흥미롭게 활동을 할 수 있다. 자신이 직접 찍은 사진을 친구들에게 보여주며 발표할 수도 있고 인터넷에 있는 사진을 활용할 수도 있다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

여행 경험이 없는 학생들은 자신이 가고 싶은 여행지에 대한 글을 쓰도록 지도한다. 여행가고 싶은 곳이 어디인지, 왜 그곳에 가고 싶은지, 그곳은 무엇이 유명한지에 대한 글을 쓸 수 있도록 교사는 학생과 대화를 통해 쓰기 활동을 도와준다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동이 자신의 경험을 묻고 답하는 활동이라는 것을 설명한다.
- (2) 학생들의 다양한 경험을 끌어 낼 수 있도록 교사는 활동 전에 -(으)ㄴ 적이 있어요?에 대한 질문을 시작으로 대략적인 게임 규칙을 설명한다.
- (3) 두 명의 학생이 한 팀이 되어 진행한다. 그림을 오린 후에 카드를 잘 섞어서 학생들은

한 장씩 나눠 가진다.

- (4) A학생은 그림 카드를 보고 B학생에게 ‘-(으)ㄴ 적이 있어요?’의 문법을 사용하여 질문을 한다.
- (5) 질문에 ‘네’라고 대답한 학생은 언제, 어디서 했는지 경험을 자세히 이야기 하고 대화가 끝나면 B학생이 A학생에게 질문을 하고 대화한다. 대화하는 사람을 바꿔서 돌아가면서 많은 사람과 질문과 대답을 하면서 문법을 익히는 활동이다.
- (6) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시
1. 학생 A: 테를지에 간 적이 있어요 ?
학생 B: 네, 간 적이 있어요,
학생 A: 언제 갔어요? 누구와 갔어요?
학생 B:

2. 학생 A: 친구와 싸운 적이 있어요?
학생 B: 아니요, 싸운 적이 없어요,

- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 대표적인 관광지 제주도에 대한 기본적인 내용을 이해한다. 글을 읽고 제주도는 한국에서 가장 크고 아름다운 섬이며, 따뜻한 날씨로 인해 감귤 농사가 잘 되어 제주 감귤이 유명하며 싱싱한 해산물 등 먹을거리가 많고 사계절 여행하기 좋은 관광지임을 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 한국의 관광지 중에 어디를 알고 있는지 물어본다. 그 중에 제주도에 대해 들어 본 적이 있는지, 가 본 사람이 있는지에 대해 묻고 답한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 제주도에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 한국의 유명한 관광지 어디예요?
- 2, 교사: 제주도에 가 본 적이 있어요?
- 3, 교사: 제주도는 무엇이 유명한 지 이야기해 보세요.
- 4, 교사: 한국의 관광지 중에서 어디에 가고 싶어요?
- 5, 교사: 왜 그 관광지에 가 보고 싶어요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 제주도 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 제주도에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 제주도에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 유명한 관광지는 어디인지 얘기해 보도록 한다. 특히 한국의 제주도와 같이 몽골에서 몽골 사람들이나 관광객들이 가장 많이 찾는 관광지가 어디인지를 묻는다.
- (6) 마지막으로 가고 싶은 여행지에 대해 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

10. 제10과 부산은 바다가 아름다운 것 같아요

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 여행 계획(2), 공항 이용
- 문법: -(으)려고, -(으)ㄴ/는 것 같다
- 과제: 여행 계획 말하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 어느 나라에 여행을 가 봤어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 여행을 가 보고 싶은 곳에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 여행에 관한 단어를 공부하고 계획을 나타내는 표현하는 ‘-(으)려고’와 과거에 그런 일이 일어났거나 현재 그런 일이 일어나거나 그런 상태에 있다고 추측함을 나타내는 ‘-(으)ㄴ/는 것 같다’를 공부한다고 알려준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 최근에 어디로 여행을 가 봤는지, 이번 방학에 어디로 여행을 가고 싶은지에 대해서 묻고 답하면서 수업 분위기를 활성화시킨다. 또한 공항에 가 본 적이 있는지에 대해 물어보며 여행을 가는 분위기를 조성하여 여행이라는 주제에 대해 호기심을 자극할 수 있도록 한다. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

학습자가 몽골의 초중등학생임을 감안하여 여행 경험이나 공항 이용에 대한 경험이 부족할 수 있다. 이런 경우를 시각 자료를 충분히 활용하여 학생들의 이해를 도와 어휘 학습의 효율성을 높일 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

여행을 하는 것과 관련된 여행 계획, 공항 이용에 관한 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 수학여행을 예를 들어 여행을 떠나는 상황을 설정하여 ‘계획을 세우다’ ‘짐을 싸다’ 등의 몽골 초중등학생에게 흥미를 일으킬만한 여행 어휘를 기본 어휘로 선정하여 학습하도록 한다. 또 몽골의 초중등 학생이 공항을 이용해 보지 못한 학습자들이 많을 것을 감안하여 그림을 보고 충분히 이해할 수 있도록 교사가 상황 설명을 해 준다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 여행 계획(2)
계획을 세우다, 짐을 싸다, 떠나다, 출발하다, 도착하다
- 공항 이용
예약하다, 매진되다, 출국하다, 입국하다, 여권을 만들다, 비자를 받다, 환전하다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이번 방학에 한국으로 여행을 갈 거예요, 여행 가기 전에 먼저 무엇을 해요?
(학생: 계획을 세워요.)
- 2, 교사: (가방에 짐을 싸는 모습을 하며) 여행 가기 전에 또 무엇을 해요?
(학생: 가방을 싸요/ 짐을 싸요)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “(여행) 계획을 세워요.”, “짐을 싸요.”라고 말함으로 써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 다음으로 어휘 학습과 문화 학습의 통합을 시도하는 과정으로서 학습자들에게 ‘서울의 명소-고궁’을 소개하면서 서울로 여행을 가는 상황을 설정하여 ‘출국하다’ ‘입국하다’와 연결시켜 어휘를 학습하고 서울의 관광지를 소개함으로써 문화 학습의 의미를 갖도록 한다.
- (6) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만

들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시
1, 교사: (공항 사진을 보여 주며) 여기가 어디예요? (학생: 공항이에요.)
2, 교사: (여권 사진을 가리키며) 해외여행을 가려면 뭐가 필요해요? (학생: 여권이 필요해요.)

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생들의 여행경험이 많지 않을 수 있으므로 여행을 간 경험을 묻는 것보다 어디로 여행을 갈 것인가에 대한 여행 계획에 대한 상황을 설정하여 여행 준비부터 여행을 떠나는 과정을 떠올리면서 학생들의 흥미를 유발시켜 수업을 진행한다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

몽골의 초중등학생의 경우 공항 이용 경험이 많지 않을 수 있다. 이러한 점을 고려하여 시각 자료를 충분히 활용하여 학생들의 이해를 돕는 것이 필요하다. 또한 교사는 다른 어휘에 비해 학생들이 '비자를 받다'라는 어휘의 이해를 어려워할 수 있으므로 '비자를 받다'어휘의 상황적 설명을 충분히 할 필요가 있다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

뒤 절의 행동을 하는 의도나 목적을 나타내는 '-(으)려고'와 과거에 그런 일이 일어났거나 현재 그런 일이 일어나거나 그런 상태에 있다고 추측함을 나타내는 '-(으)ㄴ/는 것 같다'를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)려고

동사에 붙어 뒤 절의 행동을 하는 의도나 목적을 나타낸다. 주어가 어떤 의도나 목적을 가지고 뒤 절의 행위를 하는지에 대해 말할 때 사용한다.

- -(으)ㄴ/는 것 같다

동사나 형용사에 붙어 과거에 그런 일이 일어났거나 현재 그런 일이 일어나거나 그런 상태에 있다고 추측함을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: ○○는 왜 한국어를 배워요?
(학생: 한국대학교에 입학해요.)
교사: ○○는 한국 대학교에 입학하려고 한국어를 배워요.
2. □□는 왜 은행에 가요?
(학생: 돈을 찾아요, 은행에 가요.)
교사: □□는 돈을 찾으려고 은행에 가요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한국 대학교에 입학하려고 한국어를 배워요.”, “돈을 찾으려고 은행에 가요”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 학습한 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 창문 밖을 보세요, 사람들이 우산을 쓰고 가요, 날씨가 어때요?
(학생: 비가 와요.)
교사: 네, 사람들이 우산을 쓰고 가는 것을 보니 비가 오는 것 같아요.
2. 교사: 오늘 ○○가 얼굴 표정이 안 좋아요, 왜 그래요?
(학생: 아파요/피곤해요.)
교사: 얼굴 표정이 안 좋은 걸 보니 ○○가 좀 피곤한 것 같아요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “사람들이 우산을 쓰고 가는 것을 보니 비가 오는 것 같아요”, “얼굴이 안 좋은 것을 보니 좀 피곤한 것 같아요”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

 효율적인 수업을 위한 tip

‘-(으)ㄴ/는 것 같다’의 문법으로 답을 할 때는 추측의 근거가 될 수 있는 상황을 제시하기 위해 ‘-(으)ㄴ/는 것을 보니까 -(으)ㄴ/는 것 같다’로 대답할 수 있도록 연습시킨다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

여행 계획 대하여 대화할 수 있다. 어디로 여행을 가는지, 얼마 동안 여행을 가는 지 등을 물을 수 있다. 여행 계획을 묻고 답하는 과정에서 어휘를 적절하게 사용하고 ‘-은 것 같아요’을 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

(1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 어디로 여행을 가요?

(학생: 부산으로 여행을 가요)

2. 교사: 얼마 동안 여행을 가요?

(학생: 4박 5일 동안 여행을 가요.)

3. 교사: 여행 가서 뭐 할 거예요?

(학생: 여행 가서 해수욕장에서 수영을 하려고 해요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “4박 5일 동안 여행을 가요.” “해수욕장에서 수영을 하려고 해요.” 라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.

(4) 이후 교사는 수지가 되고 학습자는 에르덴이 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

(5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.

(6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

(8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.

(9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 먼저 여행 계획표를 확인하며 체크하도록 한다.

(10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 작성한 이야기를 친구와 같이 이야기하도록 한다.

(11) 이후 마지막으로 발표하고 싶은 사람은 손을 들고 이야기하도록 한다.

(12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분 첫 번째, 두 번째 듣기에서는 여행 가기 전에 준비 사항에 대한 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 여행을 다녀온 후 여행에 대한 이야기를 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 여행 계획 어휘와 공항 이용 어휘를 복습하도록 한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 (1)번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 수지는 주말에 무엇을 했어요?
(학생: 민속촌에 갔어요)
2. 교사: 민속촌에서 무엇을 했어요?
(학생: 한복을 입고 옛날 집을 구경했어요.)
3. 교사: 남자는 민속촌에 가서 무엇을 했어요?
(학생: 떡만들기를 했어요.)
4. 교사: 남자는 민속촌에서 떡 만들기를 하고 어떻게 생각했어요?
(학생: 재미있었어요.)
5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 이번 방학에 여행 계획이 있는지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

(11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

 효율적인 수업을 위한 tip

몽골의 초중등학생들이 한국이 민속촌에 대한 배경지식이 없을 것을 고려하여 듣기 활동을 하기 전에 한국의 민속촌에 대해 미리 시각 자료를 이용하여 설명한 후에 듣기 활동을 하면 효과적인 듣기 활동이 이루어질 것이다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 한국의 경주로 여행을 한 후 여행 일기를 쓴 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 여행을 간 곳에 대해 소개하는 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 여행을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 여행한 곳 중에서 소개하고 싶은 여행지를 소개하는 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 경주로 여행을 간 경험에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 여행 경험에 대한 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 여행지, 교통편, 여행지에서 한 일 등이 들어간다고 말한 후 이제 에르덴의 여행 일기를 읽을 것이라고 말한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

1. 교사: 예르덴은 어디로 여행을 갔어요?
2. 교사: 서울에서 경주까지 무엇을 타고 갔어요?
3. 교사: 경주는 서울에서 몇 시간 걸려요?
4. 교사: 경주의 날씨는 어땠어요?
5. 교사: 경주에서 무엇을 했어요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자기소개를 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

1. 교사: 여러분은 어디로 여행을 갔어요?
(학생: 테를지.)
2. 교사: 며칠 동안 갔어요?
3. 교사: 누구와 같이 갔어요?
4. 교사: 무엇을 했어요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 기억에 남는 여행지를 소개하는 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록

한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

(16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.

(17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

(1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동의 주된 방법이 그림을 보고 장소에 간 목적을 이야기하는 것임을 이야기 해 준다.

(2) 카드를 오린 후에 섞어서 뒤집어 놓는다. 선생님이 그림 카드 한 장을 보여 준다.

(3) 학생은 그림 카드를 보고 문법 ‘-(으)려고’를 사용하여 정확한 문장으로 대답해야 한다.

(4) 그림카드를 보고 문장을 말할 수 있는 학생은 손을 든다. 선생님은 가장 빨리 손을 든 학생에게 기회를 준다.

(5) 정확하게 문장을 말하는 학생은 1점을 받는다. 대답하지 못하면 다른 학생에게 대답할 기회를 준다. 가장 많은 점수를 받은 학생이 이긴다.

(6) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 은행에 왜 가요?

(학생: 통장을 만들러 은행에 가요.)

2. 교사: 커피숍에 왜 갔어요?

(학생: 친구를 만나려고 커피숍에 갔어요.)

3. 교사: 영화관에 왜 갔어요?

(학생: 영화를 보러 영화관에 갔어요.)

(7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

경기도의 명소인 수원 화성에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 화성이 어디에 있는지 이 만들어진 의미는 무엇인지 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 경기도에 있는 명소에 대해 말해 보도록 한다. 수원 화성에 대해 들어 본 적이 있는지 확인한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 수원 화성 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 수원 화성은 어디에 있어요?
- 2, 교사: 화성은 언제 만들었어요?
- 3, 교사: 화성은 왜 만들었어요?
- 4, 교사: 화성은 왜 세계 문화 유산으로 등재되었어요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 수원 화성 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 고궁에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 수원 화성에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 있는 비슷한 의미를 가진 건축물에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 몽골에 유네스코에 지정된 세계 문화 유산에는 어떤 것들이 있는지를 얘기해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 경기도에 여행을 간다면 수원 화성에 한 번 가 볼 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

교재에 있는 문장 이외에 학생들에게 ‘-(으)려로 -어/아요’의 다양한 문장을 만들도록 하여 학생들을 적극적으로 활동에 참여할 수 있도록 유도한다.

11. 제11과 이 음식이 맛있는데 이름이 뭐예요?

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 음식(1), 음식(2)
- 문법: -(으)ㄴ/는데, -네요
- 과제: 음식 소개하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무슨 이야기를 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “호쇼르는 어떤 음식이에요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 몽골 음식 중에 좋아하는 음식을 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 여러 가지 음식에 대한 단어를 공부하고 뒤 절의 사실에 대해 앞 절이 배경이 되거나 상관되는 상황이 됨을 나타내는 ‘-(으)ㄴ/는데’와 말하는 사람이 직접 경험하여 새롭게 알게 된 사실을 나타낸다. 흔히 감탄의 뜻을 나타내는 ‘-네요’를 공부한다고 알려준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 무슨 음식을 좋아하는지를 묻는 개별 질문에서 학생들이 대답이 쉽게 나오지 않을 경우에 음식에 대한 시각 자료를 보여주면서 대답하도록 유도한다. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 무슨 음식을 좋아 하는지를 묻는 개별 질문에서 바로 뒤에 있는 기본 어휘를 1~2개 정도 끌어와서 노출시킨다면 어휘 학습의 효율성을 높일 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

음식과 관련한 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 음식을 먹는 도구를 기본 어휘로 선정하고 음식을 주문할 때 사용하는 어휘를 학습하도록 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 음식(1)
숟가락, 젓가락, 포크, 식사하다, 음식을 덜다

- 음식(2)
인분, 그릇, 잔, 메뉴를 고르다, 주문하다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: (젓가락으로 음식을 먹는 것을 보이며) 제가 지금 뭐해요?
(학생: 밥을 먹어요.)
교사: 무엇으로 밥을 먹어요?
(학생: 젓가락?)
교사: 젓가락으로 밥을 먹어요,
- 2, 교사: (포크로 음식을 먹는 것을 보이며) 제가 지금 뭐해요?
(학생: 음식을 먹어요)
교사: 무엇으로 음식을 먹어요?
(학생: 포크?)
교사: 포크로 음식을 먹어요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “젓가락으로 밥을 먹어요.”, “포크로 음식을 먹어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 다음으로 어휘 학습과 문화 학습의 통합을 시도하는 과정으로서 학습자들에게 ‘음식을 덜다’를 의미를 가르치면서 한국에서 옛날에는 ‘찌개를 같이 먹는 문화’에 대해 설명한다. 그러나 요즘에는 위생적인 이유로 음식을 덜어먹는 것이 보편적인 문화가 되

었음을 이야기하면서 문화 학습의 의미를 갖도록 한다.

- (6) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

- 1, 교사: (메뉴판을 보며 손가락으로 음식을 고르는 모습을 보이며) 제가 지금 뭐해요?
(학생: 음식을 골라요./메뉴를 골라요)
교사: 메뉴판을 보면서 메뉴를 골라요,
- 2, 교사: 아주머니 비빔밥 한 그릇 주세요. 제가 지금 뭐 해요?
(학생: 음식을 주문해요.)
교사: 식당에서 음식을 주문해요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

실제 한국의 식당에서 사용하는 메뉴판을 보여주며 한국의 음식 주문을 연습해 보면 좀 더 실제적이고 즐거운 수업이 될 수 있을 것이다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

어휘 ‘음식(2)’에서 인분을 설명할 때 불고기 1인분, 떡볶이 3인분을 시각 자료를 이용하여 예를 들어주고 불고기와 떡볶이 같은 음식은 ‘인분’을 사용하여 주문할 수 있도록 설명한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

뒤 절의 사실에 대해 앞 절이 배경이 되거나 상관되는 상황이 됨을 나타내는 ‘-(으)ㄴ/는 데’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)ㄴ/는 데

동사나 형용사에 붙어 뒤 절의 사실에 대해 앞 절이 배경이 되거나 상관되는 상황이 됨을 나타낸다. 뒤 절에서 서술하거나 질문하거나 시키거나 제안하기에 앞서서 관련 배경이나 상황을 설명할 때 주로 사용한다.

- -네요

동사와 형용사에 뒤에 붙어서 말하는 사람이 직접 경험하여 새롭게 알게 된 사실을 나타낸다. 흔히 감탄의 뜻을 나타낼 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 배가 고파요, 밥 먹으러 갈까요?

(학생: 네, 좋아요, 밥 먹으러 갑시다)

교사: 배가 고프는데 밥으러 갈까요?

2. 교사: 시장에 가요, 뭐 사 올까요? ,

(학생: 사과를 사 오세요.)

교사: 시장에 가는데 뭐 사 올까요?

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “배가 고프는데 밥 먹으러 갈까요?”, “시장에 가는데 뭐 사 올까요?”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 학습한 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 저는 집에서 학교까지 걸어서 5분 걸려요.
 (학생: 집이 가까워요)
 교사: 집이 가깝네요,
 2, 교사: 이 식당 음식이 맛있지요?
 (학생: 네, 맛있어요.)
 교사: 음식이 맛있네요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “집이 가깝네요”, “음식이 맛있네요.” 라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.

- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

효율적인 수업을 위한 tip

문법 ‘-네요’를 사용할 때는 1인칭에서는 사용하지 않고 주로 2,3인칭에서 사용함을 설명한다. 즉 ‘나는 친구를 예쁘네요(×)’는 사용할 수 없고 ‘옷이 예쁘네요’ ‘수지가 예쁘네요’라고 표현해야 함을 미리 설명하여 문법 오류를 줄일 수 있도록 한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

음식에 대하여 이야기를 나누면서 그 음식이 무엇으로 만들었는지에 대하여 대화할 수 있다. 음식 이름과 그 음식은 언제 먹는지에 대하여 물을 수 있다. 음식에 대해 설명하면서 관련 배경이나 상황을 설명하는 ‘-(으)ㄴ/는데’ 를 적절하게 사용하고 지금 알게 된 일을 나타내는 ‘-네요’을 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

- 1, 교사: 이 음식이 맛있는데 이름이 뭐예요?
(학생: 호소르예요,)
- 2, 교사: 이 음식은 무엇으로 만들어요?
(학생: 돼지고기로 만들어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 음식이 맛있는데 이름이 뭐예요?”, “이 음식은

- 무엇으로 만들어요?”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
 - (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
 - (4) 이후 교사는 수지가 되고 학습자는 아노가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
 - (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
 - (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
 - (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
 - (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
 - (9) 두 번째 과제의 질문을 다 함께 읽어보도록 하고 과제를 수행하도록 한다. 먼저 친구에게 추천하고 싶은 음식을 생각하도록 한다. 이후 자주 먹는 음식을 친구에게 추천하는 글을 쓸 수 있도록 표의 빈칸을 채우도록 한다. 음식을 소개하고 추천하는 글을 쓰는데 배경이나 상황을 소개할 때 사용하는 ‘-(으)ㄴ/는데’표현이 들어가도록 한다.
 - (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 작성한 이야기를 친구와 이야기하도록 한다.
 - (11) 이후 마지막으로 친구들 앞에서 발표하도록 한다.
 - (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

 효율적인 수업을 위한 tip

학생들이 세계 여러 나라 음식에 대한 배경지식이 부족할 수 있음을 고려하여 두 번째 말하기 활동이 잘 진행되기 위해 활동 전에 시각적 자료로 여러 나라 음식을 보여 주고 음식에 대해서 충분히 이야기를 나눈 후 두 번째 말하기 활동을 시작하도록 한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분 듣기에서는 식당에서 음식을 주문하는 내용으로 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 식당을 추천하는 상황에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 음식을 주문하는 상황에 대한 내용으로 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 (1)번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (5) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (6) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (7) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 다음 주에 누구 생일이예요?
(학생: 러시아에서 온 친구 생일이예요)
2. 교사: 남자는 여자에게 무엇을 물어 보고 있어요?
(학생: 어느 식당이 맛있어요?)
3. 교사: 여자가 어떤 식당을 추천해 줬어요?
(학생: 학교 앞에 새로 생긴 한식집이에요.)
4. 교사: 여자는 그 동안 왜 한식집에 안 갔어요?
(학생: 한식은 매울 것 같아서 잘 안 갔어요.)
5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이예요?

- (8) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 추천해 주고 싶은 음식을 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (9) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

듣기 활동을 하는 과정에서 학습자 개인에 따라서는 듣기 지문을 정확하게 알려고 하는 경우도 있다. 특히 듣기 활동은 기본적으로 주어지는 대화가 자료로서 남지 않는 특성 때문에 이 경우 학생들이 불만족스러워할 수도 있다. 교사는 원래 듣기 활동에서는 모든 대화의 내용을 정확하게 다 알지 않아도 된다는 점을 말해주고 꼭 알고 싶으면 듣기 활동이 끝난 후 뒤에 있는 지문을 봐도 된다고 말해준다.

효율적인 수업을 위한 tip

듣기 활동을 할 때 기본적으로 교재에 있는 문제에 답하는 것만으로 일단은 기본적인 과제 수행은 이루어지는 것이라고 볼 수 있다. 그러나 학습이라는 측면에서 듣기 능력을 키우기 위해서는 정답을 확인하는 일에 그치지 않고 모든 듣기 과정에서 학습자와 듣기 지문과의 상호작용(해독자로서의 학습자, 해독의 대상으로서의 듣기 지문 사이의 상호작용)을 최대한 확보해 주는 것이 필요하다. 즉 학습자가 듣기 지문을 충분히 이해할 때까지 여러 차례 들려줌으로써 학습자 스스로 내용을 확인하도록 해야 한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 민수가 좋아하는 요리에 대해서 쓴 일기를 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 음식을 소개하는 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 음식을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 좋아하는 음식을 소개하는 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 민수가 좋아하는 요리에 대해 쓴 일기를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 음식을 소개하는 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 음식을 소개하는 글에는 음식 이름, 음식이 무엇으로 만들어졌는지, 왜 이 음식을 좋아하는 지에 대한 이유 등이 들어간다고 말한 후 민수가 소개하는 음식에 대한 일기를 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 몽골에는 어떤 음식이 많아요?
- 2, 교사: 민수가 좋아하는 음식 이름이 뭐예요?
- 3, 교사: 그 음식은 어떻게 만들어요?
- 4, 교사: 그 음식과 비슷한 음식은 뭐예요?
- 5, 교사: 내일은 무슨 날이에요?
- 6, 교사: 왜 민수는 내일을 기다려요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자기소개를 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 묻은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

1. 교사: 여러분은 어떤 음식을 좋아해요?
(학생: 보즈, 호소르)
2. 교사: 그 음식은 무엇으로 만들어요?
3. 교사: 그 음식은 보통 언제 먹어요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 음식을 소개하는 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짹 짹 활동으로 진행하여 각각 자기 짹이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짹 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생들에게 음식을 소개할 때 쓴 글과 함께 사진도 같이 보여주면서 발표할 수 있도록 하여 학생들의 관심을 유도한다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동의 주된 방법이 음식이름을 많이 알고 있는지를 묻는다.
- (2) 대체로 학생들이 여러 나라의 음식 이름을 모를 것으로 예상되는 만큼 교사는 학생들에게 세계의 음식을 검색할 수 있는 시간을 준다.
- (3) 주어진 시간이 지나면 교사는 빙고판에 여러 나라의 음식 이름을 쓰도록 한다. 이 때 빈 칸에 들어가는 단어는 서로 중복되지 않도록 해야 한다고 말한다.
- (4) 가위바위보를 해서 이긴 사람부터 “OO이/가 맛있네요.”라고 음식 이름을 넣어서 말한다.
- (5) 그 말을 들으면 친구들은 “네, 맞아요.”라고 대답하고 자신이 쓴 음식 이름 중에 OO이 있으면 단어에 O표를 한다. 가로, 세로, 대각선에 있는 단어들이 모두 O표가 되어 한 줄이 되면 “빙고”하고 외친다. 5개를 먼저 지운 사람이 이긴다.
- (6) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 여러분, 세계 여러 나라 음식의 이름을 이야기해 보세요,
(학생: 김치찌개, 불고기,.....)
2. 교사: 한국 음식 중에 아는 것이 있으면 이야기해 보세요,
(학생: 비빔밥,,)
3. 교사: 일본 음식 중에 아는 것이 있으면 이야기해 보세요,
(학생: 스시)

- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

☞ 효율적인 수업을 위한 tip

교재에 있는 가로5칸, 세로 5칸의 빙고판을 교실 상황과 학생들의 학습 수준에 따라 3×3, 4×4로 조정하여 활동을 진행할 수 있다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 식사 예절에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국에서 식사를 할 때 밥과 국의 위치와 간단한 식사예절을 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 한국의 식사예절에 대해서 아는 것이 있는지 묻는다. 그리고 식사예절이 무엇인지를 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 식사예절에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 한국에서 밥 먹을 때 밥과 국을 어디에 놓아요?
- 2, 교사: 한국에서는 밥을 먹을 때 무엇으로 먹어요?
- 3, 교사: 한국에서 밥그릇을 들고 밥을 먹어요?
- 4, 교사: 할아버지와 밥을 먹을 때 어떻게 해야 하는지 이야기해 보세요.

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국의 식사예절 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국의 식사예절에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 한국의 식사예절에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 식사예절에 대해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 한국에서 식사할 때 식사예절을 지켜서 식사할 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

교사가 문화 활동을 진행하기 전에 한국의 식사 예절이 잘 드러난 한국 드라마의 식사 장면의 동영상을 미리 준비하여 학생들에게 보여주면 학생들의 흥미를 유발하고 학생들의 이해를 도울 수 있을 것이다.

12. 제12과 김치찌개를 어떻게 만드는지 아세요?

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 음식(3), 요리 방법
- 문법: 르탈락, -(으)ㄴ지 알다/모르다
- 과제: 요리 방법 소개하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무슨 이야기를 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분이 할 수 있는 요리가 뭐예요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 여러분이 만들어 본 적이 있는 요리에 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 음식과 요리방법에 대한 단어를 공부하고 ‘르’받침으로 끝나는 동사 어간에 ‘ㄴ, ㅂ, ㅅ’으로 시작하는 어미가 붙으면 르이 탈락하는 ‘르탈락’을 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

음식과 관련한 어휘와 요리방법에 대한 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중 등학생이라는 점을 고려하여 요리 경험이 많지 않을 것을 고려하여 음식과 요리방법을 연결시켜 어휘를 학습하도록 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 음식(3)
간식, 야식, 후식, 시식, 급식
- 요리 방법
찐다, 삶다, 끓이다, 찌다, 튀기다, 볶다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: 아침밥을 먹었지만 배가 고파요, 점심을 먹기 전에 무엇을 먹어요?
(학생: 과자를 먹어요, 빵을 먹어요.)
2. 교사: 밤늦게 배가 고파요, 무엇을 먹어요?
(학생: 치킨을 먹어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “간식을 먹어요”, “야식을 먹어요”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 다음으로 어휘 학습과 문화 학습의 통합을 시도하는 과정으로서 한국의 대형 마트에는 시식코너가 있음을 이야기하고 시식 코너는 시식을 해 볼 수 있는 문화 학습의 의미를 갖도록 한다.
- (6) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (감자 튀김 사진을 보이며) 이 음식 이름이 뭐예요?
(학생: 감자튀김)
2. 교사: (라면 사진을 보이며) 라면을 어떻게 요리해요?
(학생: 라면을 물에 넣어요)

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해 하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

‘ㄹ’받침으로 끝나는 동사 어간에 ‘ㄴ, ㅂ, ㅅ’으로 시작하는 어미가 붙으면 ㄹ이 탈락하는 ‘탈락’과 어떤 사실을 아는지 모르는지에 대한 정보를 확인할 때 사용하는 ‘-(으)ㄴ지 않다/모르다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- ㄹ탈락
‘ㄹ’탈락은 ‘ㄹ’받침으로 끝나는 동사 어간에 ‘ㄴ, ㅂ, ㅅ’으로 시작하는 어미가 붙으면 ㄹ이 탈락하는 것을 말한다. ㄹ받침으로 끝나는 동사는 모두 ㄹ탈락이 일어난다.
- -(으)ㄴ지 않다/모르다
동사 형용사에 붙어 어떤 사실을 아는지 모르는지에 대한 정보를 확인할 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1, 교사: 어디에 삽니까?

(학생: 학교 근처에 삽아요.)

2, 교사: 이 가방 어디에서 팔아요? 그 가게를 알려 주세요.

(학생: 저 가게에서 팔아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “학교 근처에 삽니다”, “그 가방을 파는 가게를 알려 주세요”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 우선 음식과 요리 방법에 대한 어휘를 채워 넣도록 하고 이후 기본 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 우리 반에서 누가 노래를 잘해요?

(학생: 에르덴이 잘해요.)

2, 교사: 에르덴 집이 어디예요? 알아요

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “우리 반에서 누가 노래를 잘하는지 알아요?”, “에르덴 집에 어디인지 알아요?”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이

끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 '가'와 '나'가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

음식을 만드는 방법에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 음식 이름을 물어보고 어떻게 만드는지 묻는다. 음식 이름을 물어보거나 요리 방법을 물어볼 때 '-(으)ㄴ지 않다/모르다'의 표현을 적절하게 사용하고 요리 방법을 나타내는 어휘를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 이 음식 이름이 뭐예요?
(학생: 제육볶음이에요.)
2. 교사: 어떻게 만들어요? 알아요?
(학생: 돼지고기를 넣고 볶아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “어떻게 만드는지 알아요?”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을

- 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 자아가 되고 학습자는 민수가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
 - (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
 - (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
 - (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
 - (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
 - (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 먼저 소개하고 싶은 음식을 정하고 재료와 만드는 방법을 빈칸에 쓰도록 한다.
 - (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 작성한 이야기를 발표하도록 한다.
 - (11) 이후 마지막으로 교실 내에 있는 친구를 소개하고 싶은 학생이 있으면 손을 들고 이야기하도록 한다.
 - (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 좋아하는 음식과 좋아하지 않는 음식에 대한 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 설날에 먹는 떡국에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

- 전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.
- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 여러 가지 음식 이름에 대해 다시 한번 학생들과 이야기해 본다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
 - (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 (1)번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
 - (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
 - (4) 이와 같은 방법으로 (2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

- (5) (1)번부터 (2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 사진에 있는 음식 이름이 뭐예요?
(학생: 떡국이에요.)
2. 교사: 떡국은 언제 먹어요?
(학생: 설날에 먹어요.)
3. 교사: 여자는 한국 요리를 하는 방법을 어디에서 배웠어요?
(학생: 인터넷에서 만드는 방법을 배웠어요.)
4. 교사: 떡국은 어떻게 만들어요?
(학생: 물에 넣고 끓인 후에 고기를 넣어요, 20분 쯤 고기를 끓인 후에 떡을 넣고 조금 더 끓여요.)
5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 오할 수 있는 요리에 대해 이야기 하도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 떡볶이를 만드는 방법에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 요리 방법에 대한 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 할 수 있는 요리에 대해 요리 방법을 설명하는 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 요리방법에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 요리방법을 설명하는 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 요리방법을 설명하는 재료, 요리 순서 등이 들어간다고 말한 후 떡볶이를 만드는 방법을 설명하는 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 떡볶이는 누가 좋아하는 음식에요?
- 2, 교사: 떡볶이는 만드는 방법이 어때요?
- 3, 교사: 떡볶이를 만들 때 뭐가 필요해요?
- 4, 교사: 떡볶이를 만들 때 무엇을 제일 처음에 해요?
- 5, 교사: 떡볶이를 만들 때 떡은 언제 넣어요?
- 6, 교사: 떡볶이를 만들 때 마지막에 무엇을 넣어요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자기소개를 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 소개하고 싶은 음식에 대해 요리 방법에 대해 쓸 거예요,
(학생: 요즘 하는 일, 취미...)
- 2, 교사: 여러분이 좋아하는 음식을 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 여러분이 잘 만들 수 있는 음식을 한번 생각해 보세요,
- 4, 교사: 그 음식은 어떻게 만들어요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 요리 방법을 설명하는 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동의 우리 반 친구들에 대해 얼마나 잘 알고 있는지를 묻는다.
- (2) 5명이 한 팀이 됩니다. 한명 씩 돌아가면서 1부터 5까지 번호를 하나씩 고른다.
- (3) 자신이 고른 번호를 따라 내려갑니다. 번호를 따라 내려간 곳에 있는 단어로 우리 반 에서를 넣어 ‘-(으)ㄴ지 않다’로 옆 사람에게 질문을 한다.
- (4) 질문을 받은 사람은 ‘-(으)ㄴ지 않다/모르다’로 대답한다.
- (5) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 우리 반에서 누가 제일 집이 먼 지 알아요?
(학생: 네, 에르덴이 제일 멀어요.)
2. 교사: 우리 반에서 누가 제일 요리를 잘하는지 알아요?
(학생: 네, 수지가 제일 잘해요.)
3. 교사: 우리 반에서 누가 제일 라면을 잘 끓이는지 아세요?
(학생: 네, 아노가 제일 잘 끓여요.)

(7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국에서 특별한 날에 먹는 음식인 미역국에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 미역국은 언제 먹는지, 왜 그 날 먹는지에 대한 것을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 미역국을 먹어 봤는지 묻는다. 그리고 미역국을 언제 먹는지 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 미역국에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 생일에 먹는 음식 이름이 뭐예요?
2. 교사: 왜 생일 아침에 미역국을 먹어요?
3. 교사: 생일 아침에 미역국을 먹으면서 무슨 생각을 해요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 미역국 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 미역국에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 미역국에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서 생일에 먹는 음식이 있는지를 묻는다.
- (6) 마지막으로 앞으로 미역국을 집에서 끓여 먹어 볼 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

13. 제13과 우리 고향은 공기가 맑아서 살기가 좋아요

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 고향(1), 방향
- 문법: -기가 좋다/나쁘다, 와/과
- 과제: 고향 소개하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “아노는 지금 무엇에 대해 이야기하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분의 고향은 어떤 곳이에요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 오늘은 고향을 소개할 때 사용할 수 있는 고향 관련 단어와 방향을 공부하고 동사를 명사화하여 앞 문장에 대해 좋거나 나쁘다는 생각을 나타내는 ‘-기가 좋다/나쁘다’를 공부한다고 알려준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

고향을 소개할 때 어떻게 말하는지를 묻는 질문에서 학생들이 한국어로 표현할 수 없어서 몽골어로 대답을 할 수 있다. 이때 학생들이 말한 요청 표현을 한국어로 말해 줘서 학생들의 궁금증을 풀어 줄 수 있다.

☞효율적인 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 고향을 어떻게 소개하는지를 묻는 개별 질문에서 바로 뒤에 있는 기본 어휘를 1~2개 정도 끌어와서 노출시킨다면 어휘 학습의 효율성을 높일 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

고향을 소개하는 데에 관련된 어휘와 방향을 표현할 수 있는 명사를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 몽골 초등학생에게 익숙한 지역을 중심으로 소개하며 몽골 초등학생에게 흥미를 일으킬만한 어휘를 기초 어휘로 선정한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 고향(1)

시골, 도시, 경치가 좋다, 공기가 맑다, 조용하다, 사람이 많다, 교통이 편리하다, 시끄럽다

- 방향

동쪽, 서쪽, 남쪽, 북쪽

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: (학생을 바라보며) 여러분, 고향을 도시예요? 시골이에요?

(학생: 시골이에요)

교사: 네, 시골이군요.

2. 교사: (학생을 바라보며) 여러분의 고향은 어때요?

(학생: 공기가 맑아요)

교사: 네, 공기가 맑군요.

- 학생들의 대답을 들은 후 교사는 “시골이군요.”, “공기가 맑군요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 표현이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
 - (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
 - (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
 - (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
 - (6) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

- (7) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (8) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 여러분의 고향은 어디에 있어요?
(학생: 몽골 동쪽에 있어요.)

2, 교사: 여러분 부모님의 고향은 어디에 있어요?
(학생: 몽골 남쪽에 있어요.)

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

동사를 명사화하여 앞 문장에 대해 좋거나 나쁘다는 생각을 나타내는 ‘-기가 좋다/나쁘다’와 명사 뒤에 붙어 둘 이상의 대상을 나열하는 ‘와/과’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -기가 좋다/나쁘다

동사를 명사화하여 앞 문장에 대해 좋거나 나쁘다는 생각을 나타낸다.

- 와/과

명사 뒤에 붙어 둘 이상의 대상을 나열할 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분, 시골에 살면 무엇이 좋아요?

(학생: 공기가 맑아요.)

교사: 시골에 살면 공기가 맑아서 살기가 좋아요.

2. 교사: 도시는 어때요? 무엇이 안 좋아요?

(학생: 교통이 복잡해요, 공기가 안 좋아요.)

교사 : 교통이 복잡해서 살기가 안 좋아요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “공기가 맑아서 살기가 좋아요.”, “교통이 복잡해서 살기가 나빠요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 학습한 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방

법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 교실에 무엇이 있어요?
(학생: 책상이 있어요.)
2. 교사: 그리고 무엇이 있어요?
(학생: 의자가 있어요.)
3. 교사: 네, 교실에 책상과 의자가 있어요?
(학생: 또.....)
4. 교사: 네, 교실에 책상과 의자와 컴퓨터가 있어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “교실에 책상과 컴퓨터가 있어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

‘와/과’를 공부할 때 교실, 시장, 고향 등 다양한 장소에서 접할 수 있는 물건을 나열하도록 한다. 이 때 어휘가 부족하여 문장 생성이 힘든 경우에는 몽골어로 우선 말하도록 하고 교사가 한국어 어휘를 가르쳐 주어 최종적으로는 한국어로 표현하도록 한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

고향 소개를 할 수 있다. 고향이 어디에 위치하고 있는지, 고향에는 무엇이 있는지, 고향의 특징이 무엇인지 등을 이야기할 수 있다. 고향을 소개하는 과정에서 어휘를 적절하게 사용하고 고향에 대한 설명하면서 ‘와, 과’를 사용하여 말할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분 고향은 어디예요?

(학생: 다르항, 운두르한,...)

2. 교사: 여러분 고향은 어디에 있어요?

(학생: 몽골 동쪽에 있어요.)

3. 교사: 여러분 고향은 어떤 곳이에요?

(학생: 산이 있어요, 강이 있어요, 교통이 편리해요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “고향은 교통이 편리해서 살기 좋아요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 오른쪽 사진을 보면서 고향의 특징을 이야기해 본다.
- (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 고향에 대해 발표하도록 한다.
- (11) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에는 고향을 소개하는 어휘를 표현하는 내용으로 하는 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 고향이 어떤 곳인지에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 고향 어휘를 복습하도록 한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 1번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 여자는 지난 주말에 무엇을 했어요?
(학생: 고향에 다녀왔어요.)
2. 교사: 여자는 고향에 살아요?
(학생: 아니요, 고향에 안 살아요.)
3. 교사: 고향에는 누가 살아요?
(학생: 할머니와 할아버지가 계세요.)
4. 교사: 여자의 고향은 어떤 곳이에요?
(학생: 시골이에요.)
5. 교사: 고향은 무엇이 좋아요?
(학생: 초원이 많아서 말타기가 좋아요)

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 고향이 어떤 곳인지 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에는 고향을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 고향에 대해 소개하는 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 여행을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 여행한 곳 중에서 소개하고 싶은 여행지를 소개하는 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 고향에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 고향을 자신의 고향을 소개하는 글에는 어떤 내용이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 이제 읽게 되는 생활문에는 고향의 위치와 고향에 있는 것, 고향의 좋은 점에 대한 이야기가 있다고 말한 후 생활문을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 예르덴의 고향은 어디예요?
- 2, 교사: 그곳은 어떤 곳이에요?
- 3, 교사: 그곳에 무엇이 있어요?
- 4, 교사: 그곳은 무엇을 하기 좋아요?
- 5, 교사: 그곳에는 무엇이 유명해요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자신의

고향에 대해 말해 보도록 한다.

- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분의 고향에 대해 쓸 거예요, 여러분은 고향은 어디예요?
(학생: 울란바타르, 다르항)
- 2, 교사: 네, 좋아요, 어디에 있어요?
- 3, 교사: 고향이 어때요? 무엇을 하기가 좋아요?
- 4, 교사: 고향에서 소개하고 싶은 곳은 어디예요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 고향을 소개하는 글의 내용을 구상하고 개인별 태블릿 PC에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다.

- (2) 교사가 학생들을 2명씩 팀을 만들어 준다.
- (3) 전체 가위 바위 보를 해서 순서를 정한다. 최종적으로 이긴 사람은 주사위를 던진다. 그리고 주사위를 던져서 나온 수만큼 이동한다.
- (4) 이동한 후 게임 판에 있는 문장을 보고 ‘-기가 좋다/나쁘다’를 사용해서 이야기를 한다. “우리 고향은 공기가 맑아서 살기가 좋아요.”
- (5) 대답을 잘하면 앞으로 한 칸 간다. 대답을 정확하게 못하면 뒤로 한 칸 간다.
- (6) 먼저 도착하는 팀이 이긴다.
- (7) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임을 하면서 이때 언급된 이야기를 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

- 1, 교사: 여러분의 고향은 어때요?
(학생: 고향은 공기가 맑아서 살기가 좋아요,)
- 2, 교사: 여러분의 고향은 어때요?
(학생: 사람이 많고 복잡해서 살기가 나빠요.)

- (8) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 관광지 경주에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 경주가 어떤 곳인지 경주의 특징과 정보를 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 경주에 대해 들어 본 적이 있는지 묻는다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 경주에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 경주에는 무엇이 많아요?
- 2, 교사: 경주에 어떤 유물이 있어요?
- 3, 교사: 불국사는 어떤 곳이에요?
- 4, 교사: 첨성대에서 무엇을 할 수 있어요?
- 5, 교사: 경주를 즐겁게 여행하려면 어떻게 하면 좋아요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 경주와 관련 영상을 준비하여 보여줌으로

써 한국의 경주에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

- (5) 경주에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 경주와 비슷한 문화적 의미를 갖는 장소가 있는지 이야기해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 경주의 의미를 이야기하고 문화 수업을 마무리한다.

14. 제14과 우리 고향에 한번 오십시오

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 고향(2), 여행지 감상
- 문법: -기 때문에, -(으)십시오
- 과제: 고향의 관광지 추천하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “에르덴과 수지는 무엇에 대해 이야기하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분의 고향은 어떤 점이 좋아요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 고향의 좋은 점에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 고향에 관한 단어를 공부하고 이유나 원인을 나타내는 표현하는 ‘-기 때문에’를 공부한다고 알려준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 고향에 대해서 묻고 답하면서 수업 분위기를 활성화시킨다. 또한 고향의 특징에 대해 물어보며 고향이라는 주제에 대해 호기심을 자극할 수 있도록 한다. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

1. 효율적인 수업을 위한 tip

학습자가 몽골의 초중등학생임을 감안하여 고향에 대한 지식이 부족할 수 있다. 이런 경우를 시각 자료를 충분히 활용하여 학생들의 이해를 도와 어휘 학습의 효율성을 높일 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

고향을 소개하는 데 적용할 수 있는 고향 관련 어휘와 여행지 감상에 관한 표현을 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 이전에 학습한 고향 어휘와 연결하여 몽골 초중등학생에게 흥미를 일으킬만한 어휘를 기본 어휘로 선정하여 학습하도록 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 고향(2)
수도, 지방, 중심지, 시내
- 여행지 감상
유적지를 구경하다, 박물관을 관람하다, 명소에 가다, 야경을 보다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: 여러분 고향은 어디에 있어요?
(학생: 제 고향은 지방에 있어요)
2. 교사: (몽골의 지도를 보며) 서울은 한국의 수도예요. 몽골의 수도는 어디예요?
(학생: 울란바타르예요)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “제 고향은 지방에 있어요.”, “울란바타르는 몽골의 수도예요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 다음으로 어휘 학습과 문화 학습의 통합을 시도하는 과정으로서 학습자들에게 ‘수도’와 ‘지방’의 의미를 가르치고 몽골의 수도(울란바타르)와 함께 한국의 수도(서울)를 소개하며 어휘 학습으로 강조함으로써 문화 학습의 의미를 갖도록 한다.
- (6) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한

다.

- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

- 1, 교사: (유적지 사진을 보여 주며) 여기에서 무엇을 해요?
(학생: 구경해요.)
- 2, 교사: (박물관 사진을 가리키며) 여기에서 무엇을 해요?
(학생: 관람해요.)

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

☞ 효율적인 수업을 위한 tip

한국과 몽골의 유적지, 명소 등을 보여 줄 수 있는 시각자료나 동영상을 준비하여 어휘를 제시하면 학습자의 흥미를 유발하여 수업의 효율성을 높일 수 있다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

이유나 원인을 나타내는 ‘-기 때문에’와 격식적인 상황에서 정중하게 명령함을 나타내는 ‘-(으)십시오’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -기 때문에
동사나 형용사, ‘이다, 아니다’ 에 붙어 앞 절이 뒤 절의 이유나 원인이 됨을 나타낸다.

- -(으)십시오
동사 뒤에 붙어 격식적인 상황에서 정중하게 명령함을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: ○○는 왜 한국어를 배워요?
(학생: 한국어를 좋아하다.)
교사: ○○는 한국어가 재미있기 때문에 한국어를 배워요,
2. □□는 왜 떡볶이를 못 먹어요?
(학생: 떡볶이가 맵어요.)
교사: □□는 떡볶이가 맵기 때문에 못 먹어요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한국어를 좋아하기 때문에 한국어를 배워요.”, “떡볶이가 맵기 때문에 떡볶이를 못 먹어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자철판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 우선 여러 가지 고향과 관련된 어휘를 채워 넣도록 하고 이후 기본 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 여기는 도서관이에요, 친구가 이야기를 해요, 어떻게 해요?
 (학생: 조용히 해요.)
 교사: 조용히 하십시오.

2, 교사: 여기는 박물관이에요, 사진을 찍으면 안 돼요,
 (학생: 사진을 찍지 마세요)
 교사:네, 사진을 찍지 마십시오.

- 학생들의 대답을 들은 후 교사는 “조용히 하십시오.”, “사진을 찍지 마십시오.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.
- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
 - (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
 - (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
 - (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
 - (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
 - (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
 - (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
 - (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
 - (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

효율적인 수업을 위한 tip

① 만나서 반갑습니다, '늦어서 죄송합니다' 등과 같이 관용적으로 사용되는 인사말에 '-기 때문에'는 사용되지 않는다. '반갑다, 고맙다, 감사하다, 미안하다' 등과 함께 자주 쓰이는 인사말이나 자신의 감정이나 상황에 대한 이유를 나타내는 경우에는 '-기 때문에'가 쓰이기 어렵고, '-어서'를 쓰는 것이 자연스럽다고 설명한다.

② '-(으)십시오?'는 '-(으)세요.'와 명령함을 나타내는 같은 의미로 사용되는데 '-으십시오'는 아주 높임의 격식체로 강한 요청, 즉 명령의 의미를 나타내는 다소 딱딱한 느낌을 주며, 공식적인 자리에서 말할 때 많이 사용하는 표현임을 강조하여 설명한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

고향에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 고향이 어떤 곳인지, 왜 다른 지역 사람들이 방문을 하는지 등을 물을 수 있다. 고향에 대해 묻고 답하는 과정에서 어휘를 적절하게 사용하고 '-기 때문에'를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 방학에 뭐 했어요?
(학생: 고향에 다녀왔어요.)
2. 교사: 고향은 어떤 곳이에요?
(학생: 유적지가 많은 작은 도시예요.)
3. 교사: 관광객이 왜 고향에 와요?
(학생: 박물관이 많기 때문에 관광객들이 많이 와요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “유적지가 많은 작은 도시예요.”, “박물관이 많기 때문에 관광객들이 많이 와요.” 라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 '가'가 되고 학습자는 '나'가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바

로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다.
- (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 작성한 이야기를 친구와 같이 이야기하도록 한다.
- (11) 이후 마지막으로 발표하고 싶은 사람은 손을 들고 이야기하도록 한다.
- (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 방학에 한 일에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서 고향 친구가 한국에 가서 할 일에 대한 이야기를 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 고향 어휘를 복습하도록 한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 (1)번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (5) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (6) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (7) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 민수 방학에 뭐 했어요?
(학생: 할머니가 계시는 시골에 다녀왔어요.)
2. 교사: 거기는 어때요?
(학생: 집 근처에 산이 있기 때문에 좋아요.)
3. 교사: 민수는 거기에서 무엇을 했어요?
(학생: 할머니가 요리하는 것을 도왔어요.)
4. 교사: 또 무엇을 했어요?
(학생: 맛있는 음식을 먹었어요, 등산을 해요, 바다에서 수영을 해요.)
5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (8) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 이번 방학에 고향에 갈 계획이 있는지, 고향에는 무엇이 유명한지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (9) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

 효율적인 수업을 위한 tip

몽골의 초중등학생들이 서울 투어에 대한 배경지식이 없을 것을 고려하여 듣기 활동을 하기 전에 서울 투어에 대해 미리 시각 자료를 이용하여 설명한 후에 듣기 활동을 하면 효과적인 듣기 활동이 이루어질 것이다. 또 몽골에 서울 투어와 비슷한 관광 상품을 소개하며 비교하는 것도 좋다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 수지의 고향을 소개하는 수지의 편지를 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자 스스로 고향을 소개하는 대해 편지를 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 고향을 소개하는 편지를 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 고향 중 유명한 곳을 소개하는 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 수지의 고향인 부산을 소개하는 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 고향을 소개하는 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 고향의 위치, 고향의 특징, 고향에서 할 수 있는 일 등이 들어간다고 말한다.

후 이제 수지의 편지를 읽을 것이라고 말한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 편지를 쓴 사람은 누구예요?
- 2, 교사: 편지를 읽는 사람은 누구예요?
- 3, 교사: 부산은 어디에 있어요?
- 4, 교사: 부산에는 무엇이 있어요?
- 5, 교사: 부산에는 무엇이 유명해요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 고향소개를 해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 여러분이 고향은 어디에 있어요?
(학생: 울란타토르.....)
- 2, 교사: 고향에 무엇이 있어요?
- 3, 교사: 고향에는 무엇이 유명해요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 고향의 유명한 곳과 고향에서 할 수 있는 일에 대한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동의 주된 방법이 내용을 읽고 보고 내용에 맞게 해야 할 일을 이야기하는 것임을 이야기 해 준다.
- (2) 가위, 바위, 보로 순서를 정한다.
- (3) 진 사람이 아래에 써 있는 내용을 읽고 이긴 사람이 거기에서 해야 하는 일을 이야기 한다.
- (4) 정확하게 문장을 말하는 학생은 앞으로 한 칸 간다. 대답하지 못하면 뒤로 한 칸 간다. 먼저 도착한 사람이 이긴다.
- (5) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 여기는 도서관입니다,
(학생: 조용히 하십시오.)
2. 교사: 오늘 날씨가 춥습니다,
(학생: 따뜻한 옷을 입으십시오.)
3. 교사: 내일이 시험입니다,
(학생: 공부를 하십시오.)

- (6) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 사투리에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 사투리가 무엇인지, 한국의 사투리는 몇 가지가 있는지 지역에 따라 같은 단어를 어떻게 다르게 사용하는지 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 사투리라는 말을 들어봤는지를 묻는다. 그리고 몽골의 사투리에 대해 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 사투리에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 사투리가 뭐예요?
- 2, 교사: 한국에는 몇 가지 사투리가 있어요?
- 3, 교사: 여러분도 사투리를 할 수 있어요?
- 4, 교사: 몽골의 사투리에 대해 이야기해 보세요.

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 사투리 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 사투리에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 사투리에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 사투리에 대해 얘기해 보도록 한다. 몽골에는 어떤 사투리가 있는지를 얘기해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 한국의 사투리에 대해 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

15. 제15과 공항에 가려면 어떻게 가요?

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 교통(2), 교통(3)
- 문법: -(으)려면, 밖에
- 과제: 교통수단 이용 방법 설명하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무엇에 대해 이야기하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 학교에 어떻게 와요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학교에 오는 방법과 그때 사용하는 교통수단에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 교통에 관한 단어를 공부하고 어떤 행위에 도달하기 위한 조건을 나타내는 ‘-(으)려면’을 공부한다고 알려준다.

☆즐거운 수업을 위한 tip

학생 개개인에게 학교에 오는 교통수단에 대해 묻고 답하면서 수업 분위기를 활성화시킨다. 또한 몽골의 교통에 대해 물어보며 교통수단이라는 주제에 대해 호기심을 자극할 수 있도록 한다. 도입 부분의 수업 진행에서는 필요한 경우 몽골어를 사용할 수 있다.

📌효율적인 수업을 위한 tip

학습자가 몽골의 초중등학생임을 감안하여 교통에 대한 경험이 부족할 수 있다. 이런 경우를 시각 자료를 충분히 활용하여 학생들의 이해를 도와 어휘 학습의 효율성을 높일 수 있다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

교통과 관한 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 몽골 초중등학생에게 흥미를 일으킬만한 교통 어휘를 기본 어휘로 선정하여 학습하도록 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 교통(2)
지하철을 타다, 지하철에서 내리다, (1번) 출구로 나가다, 갈아타다, 환승하다, (1)호선

- 교통(3)
교통 카드를 충전하다, 교통 카드를 대다, (1회용) 승차권을 사다, 길이 복잡하다, 길이 막히다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: (지하철 사진을 보이며) 지하철이에요, 지하철을 타 봤어요?
(학생: 네, 지하철을 탔어요.)
- 2, 교사: 지하철이에요, 내가 가고 싶은 곳에 도착했어요, 그럼 어떻게 해요?
(학생: 지하철에서 내려요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “네, 지하철을 탔어요.”, “지하철에서 내려요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 다음으로 어휘 학습과 문화 학습의 통합을 시도하는 과정으로서 학습자들에게 ‘서울의 교통수단’과 관련하여 서울로 여행을 가는 상황을 설정하여 공항에서 경복궁까지 이동할 때 ‘지하철을 타다’ ‘지하철에서 내리다’와 연결시켜 어휘를 학습하고 서울의 지하철을 소개함으로써 문화 학습의 의미를 갖도록 한다.
- (6) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고

- 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

<p>예시</p> <p>1, 교사: (교통 카드를 보여 주며) 이게 뭐예요? (학생: 카드예요.)</p> <p>2, 교사: (교통 카드를 가리키며) 지하철을 탈 때 이것으로 무엇을 해요? (학생: 돈을 내요.)</p>

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

어떤 행위에 도달하기 위한 조건을 나타내는 ‘-(으)려면’와 다른 선택을 할 가능성이 없거나 그것이 유일한 선택임을 나타내는 ‘밖에’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)려면
동사에 붙어 어떤 행위에 도달하기 위한 조건을 나타낼 때 사용한다.
- 밖에
명사에 붙어 다른 선택을 할 가능성이 없거나 그것이 유일한 선택임을 나타낸다. 반드시 뒤에 부정을 나타내는 말과 함께 사용한다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 한국에 가고 싶어요, 어떻게 갈 수 있어요?
(학생: 비행기를 타요.)
교사: 네, 한국에 가려면 비행기를 타면 돼요.
2. 교사: □□는 한국어 말하기를 잘하고 싶어요, 어떻게 해야 해요?
(학생: 매일 연습해요.)
교사: 한국어 말하기를 잘하려면 말하기 연습을 많이 해야 해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한국에 가려면 비행기를 타면 돼요.”, “한국어 말하기를 잘하려면 연습을 많이 해야 해요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 우선 여러 가지 교통과 관련된 어휘를 채워 넣도록 하고 이후 기본 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가

면서 답을 말해 보도록 한다.

- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 집에서 학교까지 어떻게 와요? 얼마나 걸려요?
(학생: 걸어서 10분이예요, 가까워요)
교사: 네, 걸어서 10분밖에 안 걸리는군요,
2. 교사: 아침 먹었어요? 많이 먹었어요?
(학생: 아침을 먹었어요, 그런데 빵만 먹었어요)
교사: 빵밖에 안 먹었어요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “걸어서 10분밖에 안 걸리는군요.,” “빵밖에 안 먹었어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
(16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
(17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
(18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
(19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

1.28 효율적인 수업을 위한 tip

‘밖에’는 부정을 나타내는 말과 반드시 같이 쓰이기 때문에 ‘만’보다 강조의 의미가 더 크게 느껴진다는 것을 알려준다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

교통수단에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 어떤 장소를 갈 때 사용하는 교통수단은 무엇인지, 또 어디에서 다른 교통수단으로 갈아타는지 어떤 곳인지 등을 물을 수 있다. 교통수단 이용과 관련하여 교통 어휘를 사용하고 '밖에'를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 울란바토로 대학교에 어떻게 가요?
(학생: 버스를 타요.)
2. 교사: 버스를 한 번에 타면 돼요?
(학생: 아니요 전기버스도 타요.)
3. 교사: 여기에서 멀어요? 가까워요?
(학생: 15분.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “인천공항에 가려면 이번 역에서 내리세요.,” “20분 밖에 안 걸려요.” 라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다.
- (10) 두 번째 과제는 친구와 같이 이야기하도록 한다.
- (11) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 교통수단 이용에 대한 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 공항에 갈 때 이용할 교통수단에 대한 이야기를 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 교통 어휘를 복습하도록 한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 (1)번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (3)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (3)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 수지는 지금 어디에 있어요?
(학생: 버스정류장에 있어요)
2. 교사: 거기에서 무엇을 하고 있어요?
(학생: 공항에 가려고 버스를 기다리고 있어요.)
3. 교사: 버스는 어때요?
(학생: 버스는 싸지만 택시가 더 편해요.)
4. 교사: 수지는 택시를 타려고 해요?
(학생: 아니요, 버스를 타려고 해요, 공항까지 멀지 않아요.)
5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 주로 어떤 교통수단을 사용하는지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 에르덴의 한국 여행할 때 이용한 교통수단에 대한 이야기를 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 여행할 때 이용하는 교통수단에 대한 내용을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 고향을 소개하는 편지를 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 고향 중 유명한 곳을 소개하는 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 에르덴이 한국 여행을 할 때 이용한 교통수단에 대한 내용을 읽는 활동을 한 다음 다음을 말해주고 여행에 대한 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 여행을 간 장소, 거기에 이동할 때 탔던 교통수단 등이 들어간다고 말한 후 이제 에르덴의 이야기를 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

1. 교사: 에르덴은 지난 방학에 어디로 여행을 했어요?
2. 교사: 누구와 여행을 갔어요?
3. 교사: 인천공항에서 서울까지 무엇을 타고 갔어요?
4. 교사: 시간이 얼마나 걸렸어요?
5. 교사: 지하철 타기가 어땠어요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 여행을

다녀온 경험에 대해 말해 보도록 한다.

- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 몽골에서는 여행할 때 어떤 교통수단을 이용해요?
(학생: 전자버스, 자동차, 버스)
- 2, 교사: 전자버스는 타기가 어때요?
- 3, 교사: 전자버스를 타고 어디에 가 있어요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 여행 경험을 소개하는 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같이 진행한다.
- (17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동의 주된 방법이 질문을 듣고 그에 맞는 조언을 하는 것임을 이야기 해 준다.

- (2) 가위, 바위, 보로 순서를 정한다.
- (3) 이긴 사람은 종이에 써 있는 질문을 한다. 진 사람은 질문을 듣고 그에 맞는 조언을 이야기 한다.
- (4) 선생님은 가장 빨리 손을 든 학생에게 기회를 준다.
- (5) 이긴 사람은 진 사람이 이야기한 조언을 쓰고 빈 칸에 쓴다.
- (6) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 쓴 내용을 발표하게 하며 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 요리를 잘 하려면 어떻게 해야 해요?
(학생: 요리를 잘하려면 요리를 자주 해 보세요.)
2. 교사: 아침에 일찍 일어나려면 어떻게 해야 해요?
(학생: 아침에 일찍 일어나려면 일찍 주무세요.)
3. 교사: 시험을 잘 보려면 어떻게 해야 해요?
(학생: 시험을 잘 보려면 매일 열심히 공부해야 해요.)

- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 대중교통수단에 대해서 기본적인 내용을 이해한다. 한국의 대중교통 중 지하철은 어떤 좋은 점이 있는지 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 한국의 대중교통수단의 종류에 대해 묻는다. 그리고 한국의 지하철에 대해 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 지하철에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 한국에는 대표적인 대중교통에는 무엇이 있어요?
2. 교사: 한국의 지하철은 몇 개가 있어요?
3. 교사: 한국의 지하철은 어떤 점이 좋아요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 지하철 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 고궁에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

- (5) 지하철에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 대중교통에 대해 얘기해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 한국의 지하철에 대해 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

16. 제16과 똑바로 가다가 사거리에서 오른쪽으로 가십시오

도입(10분)

1. 학습 목표

교사는 수업 목표와 교육 내용을 확인하고 학습자의 관심을 이끌어 내며 관련 스키마를 활성화시키는 단계이다. 이 과의 수업 목표는 아래와 같다.

- 어휘: 교통 이용, 도로 표지판
- 문법: -다가, (으)로(방향)
- 과제: 길 묻고 설명하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림에 누구와 누가 있는지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “아노와 친구들은 어디에 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 길을 묻고 설명할 수 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 여러분이 길을 물어본 경험에 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 교통 이용과 도로 표지판에 대한 단어를 공부하고 ‘(으)로’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

교통과 관련한 어휘와 도로 표지판에 대한 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 초중등학생이라는 점을 고려하여 교통 표지판이나 이동에 대한 경험이 많지 않을 것을 고려하여 어휘를 학습하도록 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 교통 이용
신호등, 횡단보도, 도로, 사거리
- 도로 표지판
오른쪽으로 가다, 우회전하다, 왼쪽으로 가다, 좌회전하다, 똑바로 가다, 직진하다
건너다, 돌아가다, 내려가다, 올라가다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 길을 건너가고 싶어요, 무슨 색 불이 켜지면 사람들이 건너갈 수 있어요?
(학생: 파란색 신호등이요)
2, 교사: 사람이 다닐 수 없어요, 차만 다니는 길이에요,
(학생: 도로)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “파란색 신호등이요.,” “도로예요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (7) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (8) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

- 1, 교사: (오른손을 오른쪽을 향해 뻗어 보이며) 병원은 어디로 가야해요?
(학생: 오른쪽)
2, 교사: (왼손을 왼쪽으로 향해 뻗어 보이며) 도서관은 어디로 가야해요?
(학생: 왼쪽)

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

- (13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (14) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (15) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (16) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (17) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

어떠한 행위나 상태가 중단되고 다른 행위나 상태로 바뀔을 나타내는 ‘-다가’와 명사에 붙어 향하는 목적지 또는 움직임의 방향을 나타내는 ‘(으)로’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -다가

동사에 붙어 어떠한 행위나 상태가 중단되고 다른 행위나 상태로 바뀔을 나타낸다. 어떤 일을 하는 도중에 그 일을 그만두거나 다른 일을 할 때 사용한다.

- (으)로(방향)

명사에 붙어 향하는 목적지 또는 움직임의 방향을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1, 교사: 밥을 먹고 있어요, 친구에게 전화가 와요, 어떻게 해요?

(학생: 전화를 받아요.)

2, 교사: 숙제를 하고 있어요, 잠이 와요,

(학생: 잠을 자요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “밥을 먹다가 전화를 받아요.”, “숙제를 하다가 잠을

자요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 우선 교통 이용과 도로표지판에 대한 어휘를 채워 넣도록 하고 이후 기본 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 교장실은 어디예요? 어떻게 가요?
(학생: 4층이에요, 내려가요)

2, 교사: 화장실은 어디에 있어요?
(학생: 교실에서 오른쪽으로 가요)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “아래로 내려가세요.”, “여기에서 오른쪽으로 가세요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 각각 예문의 ‘가’와 ‘나’가 되어 예문을 활용하여 질문과 대답을 한다. 이어서 교사와 학습자가 역할을 바꾸어 질문과 대답을 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.

- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

말하기(40분)

1. 학습 목표

길을 물어 보고 대답할 수 있다. 어떤 장소로 가는 길을 묻고 대답 때 ‘-다가’의 표현을 적절하게 사용하고 길을 설명할 때 도로 표지판에 나타내는 어휘를 적절하게 사용할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 말하기 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 말하기 과제에 대한 예측이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1, 교사: 박물관이 어디에 있어요?

(학생: 이쪽으로 쪽 가세요.)

2, 교사: 여이에서 멀어요?

(학생: 조그만 걸어가면 돼요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “박물관에 어떻게 가요?”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바

로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 먼저 우리 교실 근처에 있는 장소를 가는 방법에 대해 이야기해 본다.
- (10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 작성한 이야기를 발표하도록 한다.
- (11) 이후 마지막으로 우리 교실 근처에 있는 장소를 이야기 싶은 학생이 있으면 손을 들고 이야기하도록 한다.
- (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 장소에 가는 방법에 대한 간단한 대화(대화쌍 한 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 서점에 가는 방법 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 교통 이용 대해 다시 한 번 학생들과 이야기해 본다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 (1)번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 (1)번 대화를 들려준다.
- (3) (1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.
- (4) 이와 같은 방법으로 (4)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.
- (5) (1)번부터 (3)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 (1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) 1번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 2번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도

- 록 한다. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.
- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

<p>예시</p> <p>1, 교사: 그림을 보세요, 학교 앞에 무엇이 있어요? (학생: 학교가 있어요)</p> <p>2, 교사: 횡단보도를 건너면 무엇이 있어요? (학생: 큰 옷 가게가 있어요.)</p> <p>3, 교사: 서점을 어디에 있어요? (학생: 버스정류장 옆에 있어요.)</p> <p>4, 교사: 많이 걸어야 해요? (학생: 10분쯤 가야 해요.)</p> <p>5, 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?</p>
--

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 학교 주변에 있는 장소에 가는 방법에 이야기하도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 민수 집에 오는 방법에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이다. 이러한 활동을 통해 민수와 에르덴의 문자를 읽고 내용을 이해할 수 있으며 친구에게 자신의 집에 오는 방법을 설명하는 글을 쓸 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 집에 오는 방법에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 다른 사람에게 집에 오는 방법을 설명하는 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 교통수단, 이동방향, 시간 등이 들어간다고 말한 후 집에 오는 방법을 설명하는 글을 읽을 것이라고 말한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 각각의 문장의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 예르덴은 오늘 어디에 가요?
- 2, 교사: 민수 집은 어디에 있어요?
- 3, 교사: 학교 앞에서 어떻게 가야 해요?
- 4, 교사: 버스를 타야 해요?
- 5, 교사: 얼마나 가야 해요?
- 6, 교사: 민수 집은 무슨 색이에요, 몇 호예요?

- (5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자신의 집에 오는 방법을 말해 보도록 한다.
- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (11) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다. 우선 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 이제 학교에서 여러분에 집에 가는 방법 대해 쓸 거예요.
(학생: 요즘 하는 일, 취미...)
- 2, 교사: 여러분이 집에 갈 때 무엇을 타고 가는지 걸어가는지 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 학교 앞에서 집에 갈 때 이동하는 방향을 한번 생각해 보세요.

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 집에 가는 방법을 설명하는 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록

한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

(16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같이 진행한다.

(17) 마지막으로 익힘책에 있는 쓰기 과제는 숙제로 내주어 다음 시간까지 해 오도록 한다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 여러 가지 활동과 능력에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

(1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동판을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동은 주어진 장소 카드로 우리 동네를 만든다.

(2) 가위바위보를 해서 이긴 사람은 장소 카드를 선택해서 우리 동네에 넣고 싶은 장소에 넣는다.

(3) 우리 동네를 완성한다. 완성한 우리 동네에 어떤 장소가 어디에 있는지 기준이 되는 학교를 알려 준 뒤 옆 사람의 질문을 대답한다.

(4) 질문을 받은 사람은 '(으)로'로 대답한다.

(5) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 게임판에 있는 어휘를 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 우체국이 어디에 있어요?

(학생: 학교에서 길을 건너세요.)

2. 교사: 문구점이 어디에 있어요?

(학생: 학교에서 오른쪽으로 가세요.)

3. 교사: 영화관이 어디에 있어요?

(학생: 학교에서 쪽 앞으로 가다가 문구점 앞에서 우회전하세요)

(6) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 대중교통 시스템에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 환승 요금 할인 제도에 대한 것을 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

전반적으로 아래와 같이 전 활동 - 본 활동 - 후 활동의 과정을 거쳐 진행되도록 한다.

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 한국의 대중교통 요금을 내는 방법에 대해 알고 있는지 묻는다. 그리고 요금이 얼마일지 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 대중교통 요금에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 한국에서 버스를 타요, 지하철을 타요, 얼마를 내야 해요?
- 2, 교사: 한국에서 버스를 탈 때, 지하철을 탈 때 돈을 내요? 카드를 내요?
- 3, 교사: 환승할인제도가 뭐예요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 대중교통 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 환승 요금 할인제도에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 환승 요금 할인제도에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서 대중교통 요금 제도에 대해 묻는다.
- (6) 마지막으로 앞으로 대중교통 요금을 낼 때 요금을 확인할 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

Зохиогчид

Cho Hangrok (Санмён их сургууль, Төгсөлтийн дараах сургуулийн солонгос судлалын тэнхимийн профессор, IAKLE-ийн тэргүүн асан)

Lee Mihye (Ихва эмэгтэйчүүдийн их сургууль, Төгсөлтийн дараах сургуулийн профессор, Солонгос хэл- эх хэлний боловсролын нийгэмлэгийн дэд тэргүүн)

Lee Youngsook (Ханян их сургуулийн Олон улсын боловсролын институтын профессор, IAKLE-ийн дэд тэргүүн асан)

Kim Unggyoung (Санмён их сургуулийн Олон улсын хэл соёлын институтын зохицуулагч)

Jung Hyeran (Санмён их сургуулийн Олон улсын хэл соёлын институтын гэрээт профессор)

Lee Myeongchan (Догсон эмэгтэйчүүдийн их сургуулийн Хэл уран зохиолын тэнхимийн профессор)

Yang Jeongho (Догсон их сургуулийн Хэл уран зохиолын тэнхимийн профессор)

Д. Сайнбилэгт (МУИС-ийн Ази судлалын тэнхимийн профессор)

Д. Эрдэнэсүрэн (ХИС-ийн Солонгос хэлний тэнхимийн профессор)

Д. Болормаа (ОУУБИС-ийн Олон улс орон судлалын тэнхимийн доктор)

Туслах

Ham Eunjo (Ханян их сургуулийн Олон улсын боловсролын институтын багш)

Ahn Jeonghee (Ханян их сургуулийн Олон улсын боловсролын институтын багш)

Chang Hanlim (Санмён их сургуулийн Олон улсын хэл соёлын институтын гэрээт профессор)

Kim Mijin (Санмён их сургуулийн Олон улсын хэл соёлын институтын гэрээт профессор)

Seo Yeojin (Хун-иг их сургуулийн багш)

Park Gyeongnam (Догсон эмэгтэйчүүдийн их сургуулийн багш)

Хянан тохиолдуулсан

Ж. Гантулга (Нийслэлийн Боловсролын газрын дарга)

Ц. Жаргалантуул (Нийслэлийн Боловсролын газрын Бодлого зохицуулалтын хэлтсийн дарга)

Р. Ганболд (Нийслэлийн 23 дугаар сургуулийн захирал)

몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 3

Монгол сурагчдад зориулсан солонгос хэлний жишиг сурах бичиг 3

발행 2017년 6월 12일 | Хэвлэсэн огноо 2017оны 6-р сарын 12

저 작 권 자 | 경기도
Зохиогчийн эрх | Гёнги муж

발 행 인 | 남경필
Э р х л э г ч | Нам Гёнпил

편 집 · 디 자 인 | 한글파크
Эх бэлтгэл, дизайн | Хангиль пак

인 쇄 · 출 판 | Munkhiin useg
Хэвлэлийн газар | Мөнхийн үсэг

* 본 교재의 저작권 및 판권은 경기도의 소유이며 허가 없이 복사 또는 전제할 수 없습니다.

Эл сурах бичгийн зохиогчийн эрх болон худалдаалах эрх нь Гёнги мужид хадгалагдах бөгөөд зөвшөөрөлгүйгээр бүхлээр буюу хэсэгчлэн олшруулах, хуулбарлах, хэвлэхийг хориглоно.

* 비매품 | Зарж борлуулахгүй