

공공누리

출처표시
 상업용금지
 변경금지

공공 저작물 자유이용허락

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

Global Inspiration
GyeongGi-Do 2018년 경기도 ODA사업
Republic of Korea

몽골 초중등학생을 위한

표준

한국어

5

Монгол сурагчдад зориулсан

солонгос хэлний жишиг сурах бичиг



몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어

Монгол сурагчдад зориулсан
солонгос хэлний жишиг сурах бичиг

5
교사용
지도서



몽골 초중등 학생을 위한
표준 한국어 5

**Монгол сурагчдад зориулсан
Солонгос хэлний жишиг сурах бичиг**

교사용 지도서

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」 교사용 지도서

목 차

제1부 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 개요	1
1. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 집필 원리	1
2. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 학습 목표	1
3. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 구성 체계	3
4. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 단원 구성	3
5. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 각 단원 지도 방법	9
제2부 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 각 단원 지도법	10
1. 제1과 백화점에 비해서 가격이 싸요	10
2. 제2과 요즘 빨간색이 유행하더라고요	22
3. 제3과 가격에 비해서 품질이 좋더라고요	34
4. 제4과 일주일 안에 오셔야 교환할 수 있어요	46
5. 제5과 약을 먹었는데도 감기가 낫지 않아요	58
6. 제6과 운동을 하고 나서 건강이 좋아졌어요	70
7. 제7과 규칙적으로 식사를 하도록 하세요	82
8. 제8과 예전에는 었드려서 책을 읽곤 했어요	94
9. 제9과 우리 사이좋게 지내자	106
10. 제10과 바쁠 텐데 와 줘서 고마워	118
11. 제11과 책을 떨어뜨리는 바람에 책이 조금 찢어졌어요	130
12. 제12과 제가 음식을 준비할 테니까 친구들에게 연락해 주세요	142
13. 제13과 그 배우가 연기를 잘하잖아요	154
14. 제14과 요즘 그 가수가 인기가 많은가 봐요	166
15. 제15과 어렸을 때 자주 듣던 이야기와 비슷해요	178
16. 제16과 기회가 있다면 판소리를 배워 보고 싶어요	190

제1부 몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5의 개요

1. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 집필 원리

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」은 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 철저하게 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 5」의 학습 목표

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」은 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.

단원	대주제	소주제		어휘	문법항목	과제	문화
I.	쇼핑 (3)	1	물건 고르기	• 쇼핑(1) • 쇼핑(2)	• 에 비해서1 • 아무 (이)나	• 비교하기	한국인의 결제방식 변화
		2	유행	• 무늬 • 유행	• -더라고요 • -는 게 어때요?	• 유행에 대해 말 하기	한국인의 시대별 유행패션
	쇼핑 (4)	3	인터넷 쇼핑	• 인터넷 쇼핑 • 의복	• 짜리 • -에 비해서2	• 인터넷 쇼핑의 장단점 쓰기	스마트폰을 이용 한 모바일 쇼핑
		4	교환과 환불	• 교환과 환불 (1) • 교환과 환불 (2)	• -어/아야 • -거든요	• 교환 또는 환불 하기	소비자 상담센터
자기평가							
II.	건강 (1)	5	병원	• 사고 • 증상	• 스 불규칙 • -는데도	• 아픈 증상에 대 해 말하기	국민건강보험
		6	건강 관리	• 건강 • 건강관리	• -고 나서 • -어/아도	• 건강에 좋은 습 관에 대해 말하 기	종합건강검진
	건강 (2)	7	식습관	• 식습관(1) • 식습관(2)	• (이)라든가 • -도록 하다	• 올바른 식습관 에 대해 글쓰기	한국인의 여름철 보양식
		8	생활 습관	• 생활습관(1) • 생활습관(2)	• -곤하다 • (이)라도	• 생활 습관에 대 해 말하기	한국 속담(1) : 세 살 버릇 여든까지 간다.
자기평가							
III.	우정	9	친구 사이	• 우정 • 부사(2)	• -어/아(반말) • -자/-지 말자	• 약속하기	한국 속담(2) : 친구는 옛 친구가 좋고 웃은 새 웃 이 좋다
		10	초대	• 초대(1) • 초대(2)	• -(으)ㄹ 텐데 • -는 길이다	• 초대하기	방문예절
	실수와 부탁	11	실수	• 실수 • 사과	• -어/아지다(피동) • -는 바람에	• 실수한 경험 말 하기	문화 차이
		12	부탁	• 부탁(1) • 부탁(2)	• -(으)ㄹ 테니까(조건) • -어/아 주시겠어요?	• 부탁하기	거절 표현
자기평가							
IV.	대중 문화	13	영화와 드라마	• 감상(1) • 영화와 드 라마	• -잡아요 • -어/아서 그런지	• 좋아하는 영화 또는 드라마 소 개하기	한국 드라마 세트장
		14	대중 음악	• 음악 장르 • 공연	• -기는 하지만 • -(으)ㄴ/는가 보다	• 좋아하는 음악 소개하기	K-Pop
	전통 문화	15	옛날 이야기	• 옛날이야기 (1) • 옛날이야기 (2)	• -었/았을 때 • -던	• 옛날이야기 소 개하기	동요 <도깨비 나라>
		16	전통 공연	• 전통공연 • 감상(2)	• -(ㄴ/는)다면 • -(으)ㄹ 뿐만 아니라	• 전통공연 소개 하기	사물놀이
자기평가							

3. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 구성 체계

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」은 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 5」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.

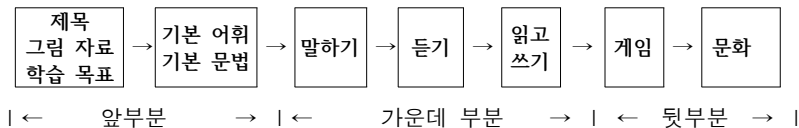
「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 각 과는 6시간 분량이다. 그리고 자기평가는 1시간 분량으로 설정되었다. 따라서 학습자는 학교에서 교사와 함께 모두 96시간의 학습으로 한 권을 마치게 된다. 이는 몽골 내 초중등학교의 한국어 수업이 1주 3시간 내외를 기본으로 할 때 모두 32주의 기간을 요하는 것으로 2개 학기에 해당한다. 즉 학습자는 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 각 권을 1년, 즉 한 학년 동안 공부하게 된다. 그러나 실제로 있어서는 익힘책을 함께 사용함으로써 학습량은 이보다 훨씬 많은 것으로 볼 수 있다. 그리고 자기평가를 통하여 학습 과정에서의 능력 형성 과정을 적절히 평가받게 된다. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」의 이러한 구성은 몽골 내 초중등학교의 외국어 과목 교육과정에 최대한 맞추고자 하였기 때문이다. 이를 간단하게 표로 정리하면 다음과 같다.

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」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 본책 학습과 병행하여 독습	몽골 초중등학교 외국어 교육과정을 참고함
익힘책	4단원	16과	없음	32시간		

4. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5」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 동기
를 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.



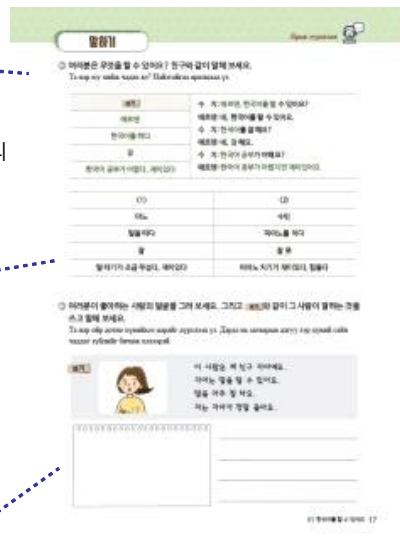
■ 기본 문법

- 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 주어져서 학습자는 각각의 대화에 대하여 교재에 주어진 문제에 답을 된다.



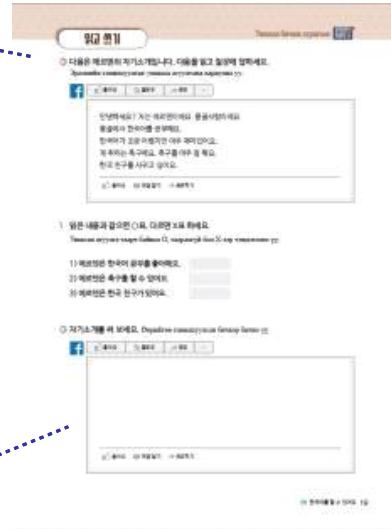
- 긴 대화 듣기

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.

■ 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 아래에 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.



1. 제1과 백화점에 비해서 가격이 싸요

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: 쇼핑(1), 쇼핑(2)
- 문법: 예 비해서1, 아무 (이)나
- 과제: 비교하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자철판에 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 주로 어떤 물건을 자주 사요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 자주 사는 물건을 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 쇼핑에 관련된 단어를 공부하고 비교하는 표현인 ‘예 비해서’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

쇼핑하려고 하는 물건 또는 쇼핑하기에 좋은 장소를 비교하여 말하는 데에 적용할 수 있는 쇼핑 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 물건을 고르는 기준과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 물건 구입 과정을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 쇼핑(1)
가격이 싸다, 가격이 비싸다, 품질이 좋다, 품질이 나쁘다, 기능이 다양하다, 색상이 다양하다, 디자인이 다양하다, 종류가 다양하다
- 쇼핑(2)
고르다, 비교하다, 어울리다, 할인을 하다, 돈을 내다, 잔돈을 받다, 영수증을 받다.

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 옷에 붙은 가격표(10,000원)를 보는 모습을 띄우고) 이 사람이 지금 무엇을 보고 있어요?

(학생: ...)

교사: 가격을 보고 있어요, 가격이 어때요?

(학생: ...)

교사: 이 옷은 가격이 10,000원이에요, 가격이 싸요,

2, 교사: (전자칠판에 옷가게에서 색상이 다른 옷을 여러 개 놓고 비교하는 모습을 띄우고) 이 사람이 지금 무엇을 보고 있어요?

(학생: ...)

교사: 색상을 보고 있어요, 색상이 어때요?

(학생: ...)

교사: 색상이 다양해요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “가격이 싸요.”, “색상이 다양해요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 쇼핑과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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: (전자칠판에 두 개의 옷을 들고 비교하는 사람의 모습을 띄우고) 이 사람이 무엇을 하고 있어요?

(학생: 옷을 봐요.)

교사: 네, 어떤 옷이 좋은지 보고 있어요, 옷을 비교하고 있어요,

(학생: ...)

2, 교사: (전자칠판에 옷가게에서 티셔츠를 입고 거울을 보는 사람의 모습을 띄우고) 이 사람에게 이 티셔츠가 어때요? 이 사람이 입으니까 예뻐요?

(학생: 네, 예뵤요.)

교사: 잘 어울려요?

(학생: ...)

교사: 이 사람이 이 티셔츠를 입으니까 예뵤요, 이 티셔츠가 이 사람에게 잘 어울려요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “옷을 비교하고 있어요.”, “이 티셔츠가 이 사람에게 잘 어울려요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 쇼핑과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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

비교의 기준을 표현하는 ‘에 비해서’와 특정한 하나를 지정하지 않고 가리킬 때를 나타내는 ‘아무 (이)나’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- 에 비해서
명사 뒤에 붙어서 앞의 명사가 비교의 대상이 되어 뒤 내용과 같은 결과가 있음을 나타낸다.
- 아무 (이)나
아무' 뒤에 조사 '-나'가 명사에 붙어서, 꼭 하나를 지정하지 않고 가리킬 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 5,000원짜리 가격표가 붙은 파란색 티셔츠와 8,000원짜리 가격표가 붙은 빨간색 티셔츠 사진을 띄우고) 파란색 티셔츠가 얼마예요?
(학생: 5,000원이예요.)
2. 교사: 빨간색 티셔츠는 얼마예요?
(학생: 8,000원이예요.)
3. 교사: 무슨 색 티셔츠가 더 비싸요?
(학생: 빨간색 티셔츠가 더 비싸요.)
4. 교사: 네, 맞아요. 파란색 티셔츠에 비해서 빨간색 티셔츠가 더 비싸요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “파란색 티셔츠에 비해서 빨간색 티셔츠가 비싸요.”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 쇼핑에 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: (전자칠판에 자야가 노란색 티셔츠를 입고 있는 그림을 띄우고) 자야가 노란색 티셔츠를 입고 있어요, 어때요? 노란색이 잘 어울려요? (학생: 네, 잘 어울려요.)
2, 교사: (전자칠판에 자야가 빨간색 티셔츠를 입고 있는 그림을 띄우고) 이번에는 자야가 빨간색 티셔츠를 입고 있어요, 어때요? 빨간색도 잘 어울려요? (학생: 네, 잘 어울려요.)
3, 교사: 자야는 아무 색이나 다 잘 어울리는 것 같아요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “자야는 아무 색이나 다 잘 어울리는 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.

말하기(40분)

1. 학습 목표

다양한 쇼핑 장소에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 자신이 주로 쇼핑을 하는 장소에 대해 이야기도 하고 특정 물건을 사기에 좋은 장소를 예로 들어 추천할 수도 있다. 비교하는 과정에서 ‘에 비해서’를 적절하게 사용하고 추천하는 장소와 그 이유를 표현하는 과정에서 ‘아무 (이)나’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: 여러분은 어디에 가면 초콜릿을 살 수 있어요?

(학생: 시장에 가면 살 수 있어요.)

2. 교사: 시장에 가면 가격이 싸요?

(학생: 네, 가격이 싸요.)

3. 교사: 종류도 다양해요?

(학생: 네, 종류도 다양해요, / 가격도 싸고 종류도 다양해요...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “시장에 가면 초콜릿을 살 수 있어요. 시장에 가면 초콜릿 가격이 싸요. 그리고 종류도 다양해요. 백화점에 비해서 가격도 싸고 종류도 다양해요.”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 예시문을 다 함께 읽어보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다. 먼저 빈칸을 채우도록 한다. 이후 소개하는 글을 쓰도록 하는데 반드시 비교하는 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 물건을 비교하는 어휘와 쇼핑하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 추천하는 쇼핑 장소와 그 이유에 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 쇼핑에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주시시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 (1)번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 1)번 대화를 들려준다.

(1) (듣기 지문)

1) 남: 수지, 선물 고마워요.

여: 초콜릿을 잘 받았어요? 마음에 들어요?

남: 조금 전에 받아서 먹어 봤는데 정말 맛있어요. 고마워요.

여: 몽골은 초콜릿이 유명해요. 한국에 비해서 가격도 싸고 맛있어요. 민우가 좋아해서 다행이에요.

2) 남: 어떠세요? 이 바지로 드릴까요?

여: 괜찮은 거 같은데 가격이 좀 비싸네요.

남: 더 싼 것도 있지만 손님한테 이게 잘 어울려요. 품질이 좋아서 입으면 아주 편하실 거예요.

여: 다른 곳도 좀 보고 올게요.

남: 그럼 다른 가게에 가서 한번 비교해 보고 오세요. 우리 가게가 다른 가게에 비해서 종류도 많고 품질도 좋을 거예요.

여: 네, 알겠습니다.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

남: 이 의자 어때요? 이 의자로 사야겠어요.

여: 지금 사려고요? 그러지 말고 인터넷으로 가격을 비교해 보고 사면 어때요?

남: 인터넷으로요?

여: 네, 저는 인터넷으로 쇼핑을 자주 해요. 인터넷으로 다양한 물건의 가격을 비교할 수 있어요. 그리고 다른 사람이 그 물건에 대해서 쓴 글도 읽어볼 수 있어서 좋아요. 그러면 백화점에 비해서 싼 가격에 품질이 좋은 물건을 살 수 있어요.

남: 그래요? 의자도 있을까요?

여: 그럼요. 그리고 의자같이 무거운 것도 집으로 가져다가 주니까 편리해요.

남: 그럼 먼저 집에 가서 인터넷을 찾아봐야겠어요. 고마워요.

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

예시

1. 교사: 남자가 가게에서 무엇을 사려고 해요?

(학생: 의자를 사려고 해요.)

2. 교사: 여자는 어디에서 사세요, 말했어요?

(학생: 인터넷으로 사세요.)

3. 교사: 인터넷으로 물건을 사면 무엇이 좋아요?

(학생: 가격을 비교할 수 있어요, / 백화점에 비해서 싼 가격에 물건을 할 수 있어요...)

4. 교사: 그래서 이 남자가 어디에서 의자를 살 거예요?

(학생: 인터넷으로 의자를 살 거예요.)

5. 교사: 그럼 남자가 먼저 무엇을 할 거예요?

(학생: 인터넷으로 찾아볼 거예요.)

6. 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 쇼핑을 할 때 물건을 선택하는 기준을 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 앞부분은 현명한 소비에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 생각하는 현명한 소비에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 쇼핑, 소비 활동 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 쇼핑 장소, 쇼핑할 때 고려하는 기준 등을 소재로 한 현명한 소비에 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 현명한 소비에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 현명한 소비를 하려면 무엇을 고려해야 하는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 현명한 소비를 위해서는 먼저 계획을 하는 것이 중요하다고 말한 후 이제 현명한 소비에 대한 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: 쇼핑을 하기 전에 무엇을 해야 해요?
2. 교사: 왜 계획을 먼저 세워야 해요?
3. 교사: 사고 싶은 물건이 있으면 먼저 무엇을 생각해야 해요?
4. 교사: 물건을 고를 때에는 무엇을 생각해야 해요?
5. 교사: 쇼핑하러 가기 전에 인터넷으로 무엇을 비교해 보고 가는 것이 좋아요?
6. 교사: 쇼핑을 하기 전에 왜 밥을 먹고 가는 것이 좋아요?

(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 현명한 소비 방법에 대한 자신의 생각을 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 생각하는 현명한 소비 방법에 대한 글을 쓸 거예요,
- 2, 교사: 여러분에게 필요한 물건이 생기면 어떻게 해요? 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 여러분은 물건을 사고 후회한 적이 있어요?
- 4, 교사: 여러분은 물건을 사고 후회하지 않기 위해서 무엇을 해요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 현명한 소비 방법에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이

라고 말한다.

- (2) 학생들에게 쇼핑할 때 가장 고려하는 기준이 무엇인지를 묻고 지금부터 그 기준으로 두 개의 카드 중 하나의 카드를 선택한 후에 그 이유를 말할 것이라고 설명한다.
- (3) 각자 같은 종류의 물건 사진이 있는 카드 중 하나의 카드를 선택하도록 한다.
- (4) 하나의 카드를 선택한 후 자리에서 일어나 반 친구들에게 자신이 선택한 카드를 보여 주고 그 카드에 있는 물건을 선택한 이유를 설명하도록 한다.
- (5) 또한 그림에 나타난 종류의 물건을 사기에 적합한 쇼핑 장소를 소개하도록 한다.

예시

1. 교사: 자야, 둘 중에 어떤 필통을 사고 싶어요?
(학생: 저는 인형 필통을 사고 싶어요.)
2. 교사: 왜 인형 필통을 사고 싶어요?
(학생: 저는 귀여운 것을 좋아해요.)
3. 교사: 인형 필통을 쓰면 무엇이 좋을 것 같아요?
(학생: 인형 필통을 사면 필통으로 사용하고 인형처럼 가지고 놀 수 있어요.)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

물건을 결제하는 방식에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 요즘 한국 사람들이 물건을 살 때 어떻게 결제를 하는지에 대해 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 쇼핑을 할 때 결제하는 수단에 대해 묻는다. 그리고 부모님이 쇼핑을 할 때 주로 결제하는 수단에 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 결제 방식 변화에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 한국 사람들은 주로 무엇으로 결제를 해요?
2. 교사: 한국 사람들이 최근 많이 이용하는 결제 수단이 뭐예요?
3. 교사: 여러분은 물건을 사고 결제할 때 어떻게 해요?
4. 교사: 몽골 사람들이 주로 이용하는 결제 수단이 뭐예요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국 사람들의 다양한 결제 수단에 관련된

영상을 준비하여 보여줌으로써 한국인의 결제 방식 변화에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 한국인의 결제 방식 변화에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들이 주로 이용하는 결제 수단에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 최근 들어 많이 사용하고 있는 방식이 무엇인지를 묻는다.

(6) 마지막으로 앞으로 어떤 새로운 결제 방식들이 생길까에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

2. 제2과 요즘 빨간색이 유행하더라고요

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: 무늬, 유행
- 문법: -더라고요, -지 그래요?
- 과제: 유행에 대해 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분 나라에서는 무엇이 유행하고 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 알고 있는 유행하는 패션 또는 물건에 대해서 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 유행에 관련된 단어를 공부하고 권유하는 표현인 ‘-지 그래요?’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

쇼핑하려고 하는 물건 또는 쇼핑하기에 좋은 장소를 비교하여 말하는 데에 적용할 수 있는 쇼핑 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 물건을 고르는 기준과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 물건 구입 과정을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 무늬
물방울무늬, 꽃무늬, 체크무늬, 세로 줄무늬, 가로 줄무늬, 단색
- 유행
유행하다, 유행이 지나다, 유행을 타다, 세련되다, 개성이 있다, 촌스럽다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 물방울무늬 옷 사진을 띄우고) 이 무늬는 무슨 무늬예요?

(학생: ...)

교사: 이 무늬는 물방울무늬예요.

2. 교사: (전자칠판에 꽃무늬 옷 사진을 띄우고) 이 무늬는 무슨 무늬예요?

(학생: ...)

교사: 이 무늬는 꽃무늬예요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 무늬는 물방울무늬예요.”, “이 무늬는 꽃무늬예요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 무늬와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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: (전자칠판에 현재 유행하는 옷을 입고 있는 사람들의 모습을 띄우고) 여러분, 요즘 이 옷을 입은 사람들을 많이 보지요?

(학생: 네.)

교사: 사람들이 왜 요즘 이 옷을 많이 입어요?

(학생: 예뻐요, 멋있어요.)

교사: 네, 그래서 요즘 이 옷이 유행하고 있어요.

(학생: ...)

2, 교사: (전자칠판에 유행이 지난 옷을 입고 있는 사람들의 모습을 띄우고) 여러분,
 요즘 이 옷을 입은 사람이 많아요?
 (학생: 아니요, 없어요, 옛날 옷이에요.)
 교사: 네, 이 옷은 유행이 지난 옷이에요, 그래서 요즘 사람들이 이 옷을 입지 않
 아요,
 (학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “요즘 이 옷이 유행하고 있어요.”, “이 옷은 유행이 지난
 옷이에요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다함께 잠깐 동
 안 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 활용
 하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도
 록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들
 어 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 한
 다.

(15) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문
 제를 풀어보도록 한다.

(16) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가
 면서 답을 말해 보도록 한다.

(17) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻
 고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

과거에 경험하여 알게 된 사실을 전달함을 표현하는 ‘-더라고요’와 다른 사람에게 제안함
 을 표현하는 ‘-지 그래요?’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -더라고요

동사나 형용사 뒤에 붙어서 과거에 직접 경험하여 새롭게 알게 된 사실을 지금 상대방
 에게 옮겨 전달함을 나타낸다.

- -지 그래요?

동사 뒤에 붙어서 현재의 행동이 아닌 다른 행동을 하기를 제안하고 권할 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 선생님 옷이 어때요? 선생님에게 잘 어울려요?

(학생: 네, 잘 어울려요.)

2, 교사: 지난주에 쇼핑을 가서 샀어요. 요즘 이 옷과 비슷한 옷을 입은 사람이 많지요?

(학생: 네, 많아요.)

3, 교사: 요즘 이 옷이 유행하더라고요, 그래서 선생님도 한번 사 봤어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “요즘 이 옷이 유행하더라고요.”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 무늬에 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: (전자칠판에 빨간색 옷과 파란색 옷을 띄우고) 여러분은 무슨 옷을 사고 싶어요?
(학생: 파란색 옷이요, 빨간색 옷이요,...)
2. 교사: 요즘 빨간색이 유행하고 있어요,
(학생: ...)
3. 교사: 파란색 옷도 예쁘지만 요즘 빨간색이 유행하고 있으니까 빨간색으로 사지 그래요?

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “요즘 빨간색이 유행하고 있으니까 빨간색으로 사지 그래요?”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

유행에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 요즘 유행하는 패션을 예로 들어 추천할 수도 있다. 요즘 유행하는 패션을 전달하는 과정에서 ‘-더라고요’를 적절하게 사용하고 추천하고 권하는 과정에서 ‘-지 그래요?’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, 아노가 자야의 생일 선물로 모자를 고르고 있어요, 그런데 아노가 어떤 모자를 사면 좋을지 잘 몰라요, 여러분이 도와주세요,
(학생: 네...)
- 2, 교사: 아노가 자야에게 무슨 색 모자를 선물하면 좋을까요? 요즘 무슨 색이 유행하고 있어요?
(학생: 빨간색이 유행하고 있어요.)
- 3, 교사: 맞아요, 요즘 빨간색이 유행하더라고요, 그러면 아노에게 어떻게 말하겠어요?
(학생: 빨간색 모자를 사세요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “아노가 자야의 선물을 고르고 있어요. 아노는 자야에게 모자를 선물하고 싶어 해요. 여러분이 아노가 모자를 고르는 것을 도와줄 거예요. 요즘 빨간색이 유행이에요. 그래서 아노에게 말해요. 빨간색 모자를 사지 그래요?”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 아노가 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. 먼저 빈칸을 채우도록 한다. 이후 소개하는 글을 쓰도록 하는데 반드시 학습한 어휘가 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 유행에 관련된 어휘와 유행에 유행을 설명하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 추천하는 의복과 그 이유에 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 유행에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) (듣기 지문)

1) 남: 이 노래가 어때요?

여: 좋아요. 무슨 노래예요?

2) 남: 머리를 잘랐어요?

여: 네, 어제 미용실에 가서 조금 잘랐어요. 머리가 길어서 덩더라고요. 그런데 조금 촌스럽지 않아요?

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 돌러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.

(8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

여: 어떤 옷으로 골랐어요?

남: 이 물방울무늬 바지를 사려고요.

여: 물방울무늬는 유행을 탈 것 같아요. 체크무늬로 사지 그래요?

남: 체크무늬는 유행이 지나지 않았어요?

여: 요즘 체크무늬가 다시 유행하고 있어요. 그리고 지금 입고 있는 티셔츠와 함께 입어도 잘 어울리겠어요.

남: 그래요? 그럼 체크무늬로 사야겠네요.

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

예시

1, 교사: 남자가 가게에서 무엇을 사려고 해요?

(학생: 물방울무늬 바지를 사려고 해요.)

2, 교사: 그래서 여자가 물방울무늬가 어때요, 말했어요?

(학생: 물방울무늬는 유행을 탈 것 같아요.)

3, 교사: 그리고 무슨 무늬를 사는 게 어때요? 말했어요?

(학생: 체크무늬요, 체크무늬를 사지 그래요? ...)

4, 교사: 체크무늬가 어떨 것 같아요?

(학생: 지금 입고 있는 옷하고 잘 어울려요.)

5, 교사: 그래서 이 남자가 무슨 무늬를 살 거예요?

(학생: 체크무늬를 살 거예요.)

6, 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 쇼핑을 할 때 물건을 선택하는 기준을 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 앞부분은 유행에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 생각하는 유행하는 옷 또는 물건에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 유행하는 패션, 물건, 어휘 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 현재 학습자의 나라에서 최신 유행하고 있는 옷, 패션 또는 물건에 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 유행에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 유행에 관심이 많은지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 유행을 따르는 사람들도 있지만 유행을 따르지 않고 자신의 개성을 보여줄 수 있는 옷을 입는 사람도 있다고 말한 후 유행에 대한 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: 요즘은 유행이 어떻게 바뀌고 있어요?
- 2, 교사: 그럼 모든 사람들이 유행을 따라 해요?
- 3, 교사: 유행하는 옷을 좋아하는 사람들도 있지만 또 어떤 옷을 좋아하는 사람들도 있어요?
- 4, 교사: 예전에는 사람들이 복고풍 옷을 어떻게 생각했어요?
- 5, 교사: 그런데 요즘은 복고풍 옷을 어떻게 생각해요?
- 6, 교사: 그럼 유행하는 옷이 있으면 무조건 유행을 따르는 것이 좋아요?

(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 요즘 유행하는 것에 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 알고 있는 최신 유행하는 옷 또는 물건에 대한 글을 쓸 거예요,
- 2, 교사: 요즘 가장 유행하는 옷 또는 물건이 뭐예요? 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 왜 그 옷 또는 물건이 유행하고 있어요?
- 4, 교사: 그럼 모든 사람들이 유행을 따라서 하는 것이 좋을까요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 유행에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 학생들에게 유행에 대해서 조사를 하고 발표를 할 것이라고 설명한다.

(3) 학생 3~4명이 한 팀을 이루고 표를 활용하여 요즘 유행하는 옷, 머리, 음악 등에 대해서 조사하도록 한다.

(4) 표를 다 작성한 후에 반 친구들에게 요즘 학습자의 고향에서 유행하고 있는 옷 또는 물건에 대해서 설명하도록 한다.

(5) 또한 자신이 가장 좋아하는 유행하는 것에 대해서 설명하도록 한다.

예시

1. 교사: 요즘 무슨 옷이 유행하고 있어요?
(학생: 체크무늬가 유행하고 있어요, 청바지가 유행하고 있어요, ...)
2. 교사: 여러분도 그런 옷이 있어요?
(학생: 네, 있어요, 없어요, ...)
3. 교사: 유행하는 옷 중에 어떤 옷을 갖고 싶어요?
(학생: 체크무늬 치마요, 운동화요, ...)
4. 교사: 요즘 색이 유행하고 있어요?
(학생: 빨간색요, 파란색요.)
5. 교사: 요즘 어떤 머리가 유행하고 있어요?
(학생: 긴 머리오, 짧은 머리오 ...)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

시대별로 바뀌는 패션에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 예전에는 어떤 패션이 유행했고, 또 몇 년을 주기로 유행이 돌아오는지에 대해 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 시대별 패션에 대해 묻는다. 그리고 학생들이 알고 있는 지난 유행에 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 시대별 패션에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 사람들이 유행에 대해서 어떻게 말해요?
2. 교사: 유행은 몇 년마다 다시 돌아와요?
3. 교사: 어떤 유행이 다시 돌아와요? 옷만 다시 유행을 해요?
4. 교사: 유행이 돌아오는 이유가 뭐예요?
5. 교사: 요즘 몽골에서 예전에 유행했던 것 중 다시 유행하고 있는 것이 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 시대마다 다른 유행 패션에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국인의 시대별 유행 패션에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 한국인의 시대별 유행 패션에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골인의 시대별 유행 패션에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 최근 들어 예전에 유행했던 것 중 다시 유행을 하고 있는 것이 있는지를 묻는다.

(6) 마지막으로 앞으로 어떤 것이 유행할지, 또 어떤 유행이 돌아올지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

3. 제3과 가격에 비해서 품질이 좋더라고요

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: 인터넷 쇼핑, 의복
- 문법: 짜리, 예 비해서2
- 과제: 인터넷 쇼핑의 장단점 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 인터넷으로 쇼핑을 한 적이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 인터넷으로 쇼핑을 한 물건 또는 하고 싶은 물건을 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 인터넷 쇼핑과 의복에 관련된 단어를 공부하고 가치를 나타내는 표현인 ‘짜리’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

인터넷 쇼핑 주문 방법 또는 인터넷 쇼핑 결제 방법에 대해 말하는 데에 적용할 수 있는 인터넷 쇼핑 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 인터넷 쇼핑과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 주문 방법 또는 쇼핑 품목 중 의복에 관련된 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 인터넷 쇼핑
판매자, 배송지, 연락처, 주문하다, 결제하다, 배송하다
- 의복
교복, 운동복, 정장, 셔츠, 블라우스, 원피스, 스웨터, 코트

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 인터넷 쇼핑 화면을 띄우고) 이 사람이 지금 무엇을 하고 있어요?
(학생: 인터넷 쇼핑을 하고 있어요.)
교사: 네, 인터넷 쇼핑을 하고 있어요,
2. 교사: (전자칠판에 인터넷 쇼핑 결제 화면을 띄우고) 이 사람이 지금 무엇을 하고 있어요?
(학생: 사요, 돈을 내요, ...)
교사: 네, 맞아요, 이 사람이 인터넷으로 쇼핑한 물건을 사기 위해서 주문하고 있어요, 그리고 결제를 하고 있어요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람이 인터넷으로 쇼핑한 물건을 사기 위해서 주문하고 있어요.”, “이 사람이 결제를 하고 있어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 인터넷 쇼핑과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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: (전자칠판에 교복을 입은 사람의 모습을 띄우고) 여러분, 이 옷은 언제 입는 옷이에요?
(학생: 학교에 갈 때 입어요.)
교사: 네, 맞아요, 이 옷의 이름이 뭐예요?
(학생: ...)
교사: 이 옷은 교복이에요,

2. 교사: (전자칠판에 운동복을 입은 사람의 모습을 띄우고) 여러분, 이 옷은 언제 입는 옷이에요?
 (학생: 운동을 할 때 입어요.)
 교사: 네, 맞아요, 이 옷의 이름이 뭐예요?
 (학생: ...)
 교사: 이 옷은 운동복이에요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 옷은 교복이에요.”, “이 옷은 운동복이에요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 증상과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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

가치를 표현하는 ‘짜리’와 어떠한 대상을 특정 기준을 중심으로 판단했을 때 그 대상이 어떻다는 것을 표현하는 ‘에 비해서2’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- 짜리
 ‘그만한 수나 양을 가진 것’ 또는 ‘그만한 가치를 가진 것’임을 나타낸다.

- 예 비해서2

명사 뒤에 붙어서 앞의 명사가 어떠한 대상을 판단하는 기준이 됨을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: (전자칠판에 20,000원짜리 가격표가 붙은 바지 사진을 띄우고) 이 바지가 얼마짜리예요?

(학생: 20,000원짜리예요.)

2, 교사: (전자칠판에 20,000원짜리 가격표가 붙은 바지 사진과 50% 할인 문구를 띄우고) 이 바지는 20,000원짜리인데 할인을 했어요, 할인을 해서 얼마예요?

(학생: 10,000원이에요.)

3, 교사: 네, 할인을 해서 20,000원짜리 옷을 10,000원에 샀어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “할인을 해서 20,000원짜리 옷을 10,000원에 샀어요.”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 의복에 관련된 어휘와 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 방

법으로 하여 노출시킨다.

예시

- 1, 교사: (전자칠판에 품질이 좋지 않은 코트 사진을 띄우고) 이 옷의 이름이 뭐예요?
(학생: 코트예요,)
- 2, 교사: 코트의 품질이 어때요?
(학생: 괜찮아요, 나쁘지 않아요, ...)
- 3, 교사: (전자칠판에 품질이 좋지 않은 코트 사진에 가격표(500,000원)를 띄우고) 이 코트의 가격이 500,000원이에요, 어때요? 그렇게 품질이 좋아 보여요?
(학생: 아니요, 안 좋아 보여요, ...)
- 4, 교사: 코트의 품질이 나쁘지 않아요, 그렇지만 가격에 비해서 품질이 안 좋은 것 같아요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 코트는 가격에 비해서 품질이 안 좋은 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.

말하기(40분)

1. 학습 목표

인터넷 쇼핑에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 인터넷으로 쇼핑한 물건에 대해 이

야기도 하고 인터넷 쇼핑의 장점을 예로 들어 추천할 수도 있다. 비교하는 과정에서 ‘에 비해서’를 적절하게 사용하고 추천하는 이유를 표현하는 과정에서 ‘짜리’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: 여러분은 인터넷으로 쇼핑을 한 적이 있어요?

(학생: 네, 있어요,)

2, 교사: 인터넷으로 쇼핑을 하면 무엇이 좋아요?

(학생: 가격이 싸요, 가격을 비교할 수 있어요, ...)

3, 교사: 그럼 안 좋은 점도 있어요?

(학생: 조금 복잡해요, / 물건을 직접 볼 수 없어요, 사진만 봐요, ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “인터넷으로 쇼핑을 하면 가격을 비교할 수 있어요. 그래서 가격이 싼 물건을 살 수 있어요. 그렇지만 안 좋은 점도 있어요. 주문하기가 조금 복잡해요. 그리고 물건을 직접 볼 수 없어요.”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. 먼저 빈칸을 채우도록 한다. 이후 소개하는 글을 쓰도록 하는데 반드시 어떠한 대상을 판단하는 기준과 그 기준으로 어떠하다는 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 시간에

는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 인터넷 쇼핑에 관련된 어휘와 쇼핑한 물건을 설명하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 인터넷 쇼핑 주문 관련 문제 상황 발생에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 두 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 인터넷 쇼핑에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주시시킨다.

(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.

(1) (듣기 지문)

1) 남: 여보세요?

여: 네. 어제 인터넷으로 운동화를 주문했는데 언제쯤 받을 수 있어요?

남: 어제 주문하신 물건은 오늘 오후에 배송할 거예요. 그럼 모레쯤 받으실 수 있을 거예요. 조금만 기다려 주세요.

여: 네, 알겠습니다. 감사합니다.

2) 남: 새로 산 카메라예요? 좋아 보이네요.

여: 아, 인터넷에서 할인을 많이 해서 싸게 샀어요.

남: 얼마나 할인을 많이 했는데요?

여: 230,000원짜리를 할인해서 150,000원에 샀어요.

남: 그래요? 어디에서 샀는지 저도 알려줄 수 있어요?

여: 그럴게요.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본

다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

남: 왜 그렇게 놀라요? 무슨 일이 있어요?

여: 오늘 아침에 인터넷으로 책을 주문했는데 주소를 예전 집 주소로 잘못 쓴 게 지금 생각이 났어요.

남: 그래요? 그럼 판매자에게 전화를 해 보세요. 아직 배송을 시작하지 않았을 거예요. 인터넷 쇼핑몰에 보면 판매자 연락처가 나와 있으니까 빨리 전화해 보세요.

여: 고마워요. 지금 찾아봐야겠어요.

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

예시

1. 교사: 여자가 인터넷으로 무엇을 샀어요?

(학생: 책을 샀어요.)

2. 교사: 여자가 왜 놀랐어요?

(학생: 주소를 잘못 썼어요.)

3. 교사: 그래서 남자가 어떻게 말했어요?

(학생: 전화하세요, / 판매자에게 전화하세요, ...)

4. 교사: 판매자의 전화번호는 어떻게 알 수 있어요?

(학생: 인터넷에서 알 수 있어요.)

5. 교사: 그럼 여자가 먼저 무엇을 할 거예요?

(학생: 인터넷으로 찾아볼 거예요.)

6. 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 인터넷 쇼핑의 장점을 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 앞부분은 인터넷 쇼핑의 장단점에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 생각하는 인터넷 쇼핑의 장단점에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 인터넷 쇼핑, 주문, 배송 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 인터넷 쇼핑의 장단점, 인터넷 쇼핑 주문 방법, 배송 관련 문의 등을 소재로 한 인터넷 쇼핑에 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 인터넷 쇼핑의 장단점에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 인터넷 쇼핑을 해 본 경험이 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 인터넷 쇼핑에는 장점과 단점이 있는데 어떤 점을 고려하여 쇼핑을 하면 좋을지 생각해 보라고 말한 후 이제 인터넷 쇼핑의 장단점에 대한 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: 인터넷 쇼핑이 왜 편리해요?
- 2, 교사: 인터넷 쇼핑이 인기가 많은 가장 큰 이유가 뭐예요?
- 3, 교사: 인터넷에서는 어떻게 가게보다 물건을 싸게 팔 수 있어요?
- 4, 교사: 인터넷 쇼핑의 단점에는 무엇이 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 인터넷 쇼핑의 장점과 단점에 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 생각하는 인터넷 쇼핑의 장점과 단점에 대한 글을 쓸 거예요,
- 2, 교사: 여러분이 인터넷으로 산 물건 중에 어떤 물건을 가장 잘 샀어요? 왜 그렇게 생각해요? 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 여러분은 인터넷으로 물건을 사고 후회한 적이 있어요?
- 4, 교사: 여러분은 인터넷으로 물건을 사고 후회하지 않기 위해서 무엇을 해요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 인터넷 쇼핑의 장단점에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 물건 카드와 할인 카드를 책상 위에 뒤집어서 올려놓고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.
- (2) 학생들에게 물건 카드와 할인 카드를 각각 한 개씩 선택해야 한다고 말한다. 그리고 물건의 원래 가격을 이야기하고 할인 카드에 명시된 금액만큼의 할인을 받은 가격을 말할 것이라고 설명한다.
- (3) 각자 물건 카드와 할인 카드를 하나씩 선택하도록 한다.

(4) 카드에 있는 원래의 물건 가격과 할인 금액을 적용한 가격을 이야기하도록 한다.

예시

1. 교사: 자야, 어떤 물건을 샀어요?
(학생: 저는 책을 샀어요.)
2. 교사: 책이 얼마짜리예요?
(학생: 책은 15,000원짜리예요.)
3. 교사: 그리고 할인은 얼마를 받았어요?
(학생: 2,000원을 할인 받았어요.)
4. 교사: 그래서 그 책을 할인 받아서 얼마에 샀어요?
(학생: 15,000원짜리 책을 2,000원 할인 받아서 13,000원에 샀어요.)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

쇼핑 수단에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 요즘 한국 사람들이 자주 이용하는 쇼핑 수단에 대해 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 모바일 쇼핑에 대해 알고 있는지, 모바일 쇼핑을 해 본 적이 있는지 묻는다. 그리고 모바일 쇼핑을 하면 어떤 점이 좋을지에 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 쇼핑 수단 변화에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 한국 사람들은 요즘 무슨 쇼핑을 많이 해요?
2. 교사: 모바일 쇼핑은 무엇으로 할 수 있어요?
3. 교사: 한국 사람들이 모바일 쇼핑으로 가장 많이 구매한 물건이 뭐예요?
4. 교사: 여러분도 모바일 쇼핑을 한 적이 있어요? 무엇을 쇼핑했어요?
5. 교사: 몽골 사람들도 스마트폰을 이용해서 모바일 쇼핑을 많이 해요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국 사람들의 다양한 쇼핑 수단에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국인의 쇼핑 수단 변화에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 한국인의 쇼핑 수단 변화에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들이 주로 이용하는 쇼핑 수단에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 최근 들어 많이 이용하고 있는 쇼핑 수단이 무엇인지를 묻는다.

(6) 마지막으로 앞으로 어떤 새로운 쇼핑 수단들이 생길까에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

4. 제4과 일주일 안에 오셔야 교환할 수 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: 교환과 환불(1), 교환과 환불(2)
- 문법: -어/아야, -거든요
- 과제: 교환 또는 환불하기

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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 쇼핑한 물건에 문제가 있어서 교환 또는 환불을 한 적이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 교환 또는 환불을 해 본 경험을 하나씩 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 교환과 환불에 관련된 단어와 표현을 공부하고 생각 또는 이유를 말하는 표현인 ‘-거든요’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

교환 또는 환불 요청을 말하는 데에 적용할 수 있는 교환과 환불 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 교환과 환불과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 교환 또는 환불을 하려고 하는 이유를 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 교환과 환불(1)
교환하다, 환불하다, 환불을 받다, (다른 사이즈/색상)(으)로 교환해 주세요, 환불해 주세요, 환불을 받고 싶는데요, 교환하려면 영수증이 있어야 해요.
- 교환과 환불(2)
구멍이 나다, 단추가 떨어지다, 깨지다, 사이즈가 안 맞다, 얼룩이 있다, 고장이 나다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 자야가 입고 있는 옷의 색상이 마음에 안 들어 하는 모습을 띄우고) 자야는 입고 있는 옷의 색상이 마음에 들어요?

(학생: 아니요, 마음에 안 들어요.)

2, 교사: (전자칠판에 자야가 다른 색상의 옷을 생각하는 모습을 띄우고) 맞아요, 그래서 지금 자야는 어떻게 하고 싶어요?

(학생: ...)

교사: 아마 자야는 다른 색상으로 바꾸고 싶어요, 교환하고 싶어요, 또는 환불하고 싶어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “다른 색상으로 교환하고 싶어요.”, “환불하고 싶어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 교환과 환불에 관련된 어떤 어휘들이 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: (전자칠판에 옷에 구멍이 난 옷 사진을 띄우고) 새 옷을 샀어요, 그런데 지금 옷이 어떻게 되어 있어요?

(학생: ...)

교사: 구멍이 나 있어요.

2, 교사: (전자칠판에 단추가 떨어진 옷 사진을 띄우고) 이 옷도 새 옷이에요, 그런데 지금 옷이 어떻게 되어 있어요?
 (학생: ...)
 교사: 단추가 떨어져 있어요,
 3, 교사: (전자칠판에 깨진 컵 사진을 띄우고) 컵을 새로 샀어요, 그런데 지금 컵이 어떻게 되었어요?
 (학생: ...)
 교사: 컵이 깨졌어요

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “구멍이 나 있어요.”, “단추가 떨어져 있어요.”, “컵이 깨졌어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(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

특정 목적을 이루기 위해서는 앞 절의 내용이 필수적임을 표현하는 ‘-어/아야’와 어떤 사실 또는 이유를 설명함을 표현하는 ‘-거든요’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

• -어/아야

몽골어의 ‘……’의 뜻으로 동사나 형용사 뒤에 붙어서 앞의 행위나 상태가 뒤 상황에 필수적인 조건임을 나타낸다.

- -거든요

몽골어의 ‘……’의 뜻으로 동사나 형용사 뒤에 붙어서 앞에서 말하거나 물은 내용에 대해 말하는 사람이 그 이유나 생각, 사실을 나타낸다. 어떤 사실을 설명하듯 말하면서 뒤에 이야기가 계속 이어짐을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 여러분이 옷을 샀는데 그 옷이 작으면 어떻게 해야 해요?

(학생: 큰 옷으로 교환해야 해요.)

2, 교사: 맞아요, 큰 사이즈로 교환해야 해요, 그런데 교환을 하려면 무엇이 있어야 해요?

(학생: 영수증이 있어야 해요.)

3, 교사: 네, 맞아요, 영수증이 있어야 교환을 할 수 있어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “영수증이 있어야 교환할 수 있어요.”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 교환과 환불에 관련된 어휘와 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: 여러분, 어제 선생님이 옷을 샀어요, 그런데 내일 교환을 할 거예요,
(학생: 왜요?)
- 2, 교사: 옷이 크거든요,
(학생: ...)
- 3, 교사: 선생님이 옷을 샀어요, 그런데 새로 산 옷을 내일 교환할 거예요, 옷이 크거든요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “새로 산 옷을 내일 교환할 거예요. 옷이 크거든요.”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

교환 또는 환불을 요청하거나 그 사유에 대하여 설명할 수 있다. 자신이 쇼핑한 물건에 발생한 문제에 대해 이야기도 하고 그것을 이유로 교환 또는 환불을 요청할 수도 있다. 문제 상황을 설명하는 과정에서 ‘-거든요’를 적절하게 사용하고 교환 또는 환불하기 위한 필요 조건을 표현하는 과정에서 ‘-어/야야’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: 여러분이 바지를 샀어요, 그런데 집에 와서 보니 바지에 구멍이 나 있어요, 어떻게 하겠어요?

(학생: 가게에 가요, 전화해요, 교환해요, ...)

2, 교사: 지금 가게에 갈 수 없어요, 그래서 가게에 먼저 전화를 했어요, 뭐라고 말할 거예요?

(학생: 바지에 구멍이 있어요, 교환해 주세요.)

3, 교사: 직원이 바지를 교환해 줄 거예요, 그럼 아무 때나 가게에 가도 돼요?

(학생: 아니요, 일주일 안에 가야 해요...)

교사: 맞아요, 아무 때나 가면 안 돼요, 일주일 안에 가야 교환할 수 있어요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “일주일 안에 가야 교환할 수 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 ‘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. 먼저 문제에서 제시한 상황에 맞도록 교환 또는 환불에 대해서 이야기하는데 반드시 필수 조건을 나타내는 표현이 들어가도록 한다.

(10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 교환 또는 환불 경험에 대해서 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 교환과 환불에 관련 어휘와 개인의 선택에 의해 교환 또는 환불을 하게 된 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 한 개, 대화쌍 세 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 쇼핑한 물건에 발생한 문제 상황과 그것을 설명하는 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 교환과 환불에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) (듣기 지문)

1) 남: 무엇을 도와 드릴까요?

여: 네, 어제 여기에서 이 구두를 샀거든요. 그런데 사이즈가 너무 작아서 발이 아파요. 조금 큰 사이즈로 바꾸고 싶은데요.

2) 여: 치마를 환불하고 싶은데요.

남: 네, 혹시 무슨 문제가 있으셨어요?

여: 아니요, 집에 가서 입어 보니까 저에게 잘 안 어울려서요.

남: 네, 알겠습니다. 영수증은 가지고 오셨지요?

여: 아니요, 영수증을 안 가지고 왔는데요.

남: 죄송하지만 영수증을 가지고 오셔야 환불해 드릴 수 있어요.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 돌러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.

(8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣

고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

남: 여보세요? 무엇을 도와드릴까요?

여: 네, 지난주에 인터넷으로 원피스를 주문했거든요. 그런데 원피스에 얼룩이 있어서 입을 수가 없어요.

남: 그래요? 죄송합니다. 그럼 어떻게 해 드릴까요? 새 원피스로 교환해 드릴까요? 아니면 환불해 드릴까요?

여: 새 원피스로 교환해 주세요. 원피스는 마음에 들거든요.

남: 네, 알겠습니다. 그럼 저희에게 원피스를 보내 주시면 새 원피스로 보내 드리겠습니다.

여: 네, 알겠습니다. 안녕히 계세요.

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

예시

1. 교사: 여자가 지난주에 무엇을 샀어요?

(학생: 원피스를 주문했어요, 원피스를 주문했어요.)

2. 교사: 그런데 원피스에 무슨 문제가 생겼어요?

(학생: 얼룩이 있어요, 얼룩 때문에 입을 수 없어요.)

3. 교사: 그래서 여자는 그 원피스를 어떻게 하고 싶어 해요?

(학생: 교환하고 싶어 해요, ...)

4. 교사: 원피스를 어떻게 교환할 거예요?

(학생: 가게에 보낼 거예요.)

5. 교사: 정답은 몇 번이예요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 교환과 환불 방법 및 조건을 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 쇼핑한 경험에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 쇼핑한 물건을 교환 또는 환불해 본 경험에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 교환과 환불 요청하기, 문제 상황 설명하기 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 다양한 상황에서의 문제 해결 방법 등을 소재로

한 교환 또는 환불에 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 쇼핑한 경험에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 이때 발생한 문제를 해결하려면 어떻게 해야 하는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 문제 상황을 해결하기 위해서는 먼저 문제 상황을 잘 설명하는 것이 중요하다고 말한 후 이제 쇼핑한 경험에 대한 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: 첫 번째 사람은 무슨 물건을 샀어요?
- 2, 교사: 그런데 그 물건에 무슨 문제가 있었어요?
- 3, 교사: 그래서 그 사람은 어떻게 했어요?
- 4, 교사: 다음부터는 어떻게 해야겠다고 생각했어요?
- 5, 교사: 두 번째 사람은 무슨 물건을 샀어요?
- 6, 교사: 그런데 그 물건에 무슨 문제가 있었어요?
- 7, 교사: 그래서 그 사람은 어떻게 했어요?
- 8, 교사: 다음부터는 어떻게 해야겠다고 생각했어요?

(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 교환 또는 환불한 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.

예시

1. 교사: 이제 여러분이 교환 또는 환불을 해 본 경험에 대한 글을 쓸 거예요,
2. 교사: 여러분은 교환 또는 환불을 한 적이 있어요? 무엇을 샀어요?
3. 교사: 무슨 문제가 생겼어요?
4. 교사: 그래서 어떻게 했어요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 교환 또는 환불한 경험에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 학생들에게 쇼핑한 물건에 생길 수 있는 다양한 문제 상황에 대해 묻고 지금부터 다양한 문제 상황이 제시된 카드 중 하나의 카드를 선택한 후에 역할극을 통해 문제 상황을 해결하는 연습을 할 것이라고 설명한다.

(3) 두 명의 학생이 한 팀이 되어 한 명은 손님, 한 명은 가게 주인이 된다. 손님 역할을 맡은 학생이 하나의 카드를 선택하도록 한다.

(4) 자신이 선택한 카드를 보여주고 그 카드에 있는 문제 상황을 설명하도록 한다. 그리고 교환 또는 환불을 가게 주인에게 요청한다. 가게 주인은 교환 또는 환불을 하기 위한 필요 조건을 얘기하고 그것을 만족시키면 요청대로 교환 또는 환불을 해 준다.

- (5) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 팀별로 전체 학생을 앞에서 연습한 내용을 발표하도록 한다. 이때 전체 학생을 대상으로 아래와 같이 간단하게 질문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

- 1, 교사: 여러분, 자야가 어떤 물건을 샀어요?
(학생: 셔츠를 샀어요.)
- 2, 교사: 셔츠에 무슨 문제가 있었어요?
(학생: 셔츠에 얼룩이 있었어요.)
- 3, 교사: 그래서 어떻게 했어요?
(학생: 새 옷으로 교환했어요.)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

소비자상담센터에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 물건을 구입하는 과정 또는 교환과 환불을 하는 과정에서 문제가 발생했을 때 어떻게 해결하는지에 대해 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 쇼핑을 한 물건에 문제가 생겼을 때의 대처 방법에 대해 묻는다. 그리고 손님과 가게 주인 사이에 문제가 생기면 어떻게 하는지에 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 소비자상담센터에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 한국 사람들은 쇼핑한 물건에 문제가 생기면 어떻게 해요?
- 2, 교사: 한국에서 소비자들에게 문제가 생겼을 때 소비자들을 돕기 위해서 만든 곳의 이름이 뭐예요?
- 3, 교사: 여러분은 쇼핑한 물건에 문제가 있는데도 교환 또는 환불을 받지 못한 적이 있어요?
- 4, 교사: 몽골 사람들은 구입한 물건에 문제가 생겼을 때 어떻게 해요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국에서의 소비자 분쟁 해결 사례에 관련

된 영상을 준비하여 보여줌으로써 소비자상담센터에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 소비자상담센터에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서의 소비자 분쟁 해결 방법에 대해 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 어떻게 하면 소비자 분쟁을 잘 해결할 수 있을까에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

5. 제5과 약을 먹었는데도 감기가 낫지 않아요.

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: 사고, 증상
- 문법: ~불규칙, -는데도
- 과제: 아픈 증상에 대해 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 아프거나 다쳐서 병원에 간 적이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 다쳐서 아팠던 경험이 있는지, 증상이 어땠는지 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 증상에 관련된 단어를 공부하고 앞의 상황 또는 기대했던 것과는 다른 결과가 나타남을 나타내는 표현인 ‘-는데도’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

다친 경험 또는 질병으로 인한 증상을 말하는 데에 적용할 수 있는 사고, 증상 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 다친 경험과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 그에 따른 증상을 설명할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 사고
넘어지다, 미끄러지다, 부딪히다, 떨어지다, 데다, 베이다
- 증상
붓다, 어지럽다, 가렵다, 충치가 생기다, 눈이 빨개지다, 부러지다, 멍이 들다, 찢어지다, 피가 나다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 계단에서 넘어지는 모습을 띄우고) 이 사람이 어떻게 됐어요?

(학생: ...)

교사: 계단에서 넘어졌어요.

2, 교사: (전자칠판에 뜨거운 물을 손에 쏟은 모습을 띄우고) 이 사람이 어떻게 됐어요?

(학생: ...)

교사: 뜨거운 물에 손을 데었어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람은 계단에서 넘어졌어요.”, “이 사람은 뜨거운 물에 손을 데었어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 사고와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1, 교사: (전자칠판에 치통 때문에 아파하는 사람의 모습을 띄우고)여러분, 단 음식을 많이 먹으면 이가 어떻게 돼요?

(학생: 이가 아파요.)

교사: 네, 이가 아파요, 충치가 생겨서 이가 아파요.

(학생: ...)

2. 교사: (전자칠판에 다리에 멍이 든 사람의 모습을 띄우고) 이 사람의 다리가 어때요?

(학생: 아파요, 까만색이에요.)

교사: 네, 다리에 멍이 들어서 아파요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람은 충치가 생겨서 이가 아파요.”, “이 사람은 다리에 멍이 들어서 아파요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 증상과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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

마지막 음절이 ‘ㅅ’으로 끝나는 동사 뒤에 모음이 오면 ‘ㅅ’이 없어지는 ‘ㅅ불규칙’과 앞의 상황과 상관없이 뒤의 상황이 일어남을 나타내는 ‘-는데도’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

• ㅅ불규칙

‘다’ 앞에 마지막 음절이 ‘ㅅ’으로 끝나는 동사 뒤에 모음이 오면 ‘ㅅ’이 없어진다. ‘ㅅ’으로 끝나는 동사 중에 ‘ㅅ’이 없어지지 않는 ‘규칙’의 경우도 있다.

• -는데도

동사나 형용사 뒤에 붙어서 앞의 상황과 상관없이 뒤의 상황이 일어남을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 여러분, 감기에 걸리면 어떻게 해야 해요?
(학생: 약을 먹어야 해요, 쉬어야 해요.)
2. 교사: 맞아요, 꼭 쉬어야 감기가 나아요.
(학생: ...)
3. 교사: 그럼 여러분은 여러분의 이름이 마음에 들어요?
(학생: 네, 마음에 들어요, ...)
3. 교사: 여러분의 이름을 누가 지었어요?
(학생: ...)
4. 교사: 제 이름은 저희 할아버지께서 지어주셨어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “꼭 쉬어야 감기가 나아요.”, “제 이름은 저희 할아버지께서 지어주셨어요.”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 ‘스불규칙’이 적용이 되는 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: 여러분, 선생님은 노래하는 것을 좋아해요, 그렇지만 잘 못해요, 그러면 어떻게 해야 해요?

(학생: 연습을 해야 해요.)

2. 교사: 그래서 연습을 열심히 하고 있어요, 그런데 아직 잘 못해요, 열심히 연습하는데도 실력이 좋아지지 않아요,

(학생: ...)

3. 교사: 여러분, 선생님이 감기에 걸렸어요, 약도 잘 먹었어요, 그런데 감기가 낫지 않아요, 그럼 어떻게 하면 좋을까요?

(학생: 병원에 가야 해요.)

4. 교사: 네, 약을 먹었는데도 감기가 낫지 않아요, 그래서 오늘은 병원에 가야겠어요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “열심히 연습하는데도 실력이 좋아지지 않아요.”, “약을 먹었는데도 감기가 낫지 않아요.”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

다친 경험, 아픈 증상에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 자신이 다쳤던 경험에 대해 이야기도 하고 감기와 같은 가벼운 질병을 예로 들어 이야기할 수도 있다. 증상을 얘기하는 과정에서 ‘스불규칙’을 적절하게 사용하고 낯지 않는 원인을 표현하는 과정에서 ‘-는데도’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: 여러분은 넘어진 적이 있어요?
(학생: 네, 있어요.)
- 2, 교사: 그래서 어떻게 됐어요?
(학생: 다리에서 피가 났어요.)
- 3, 교사: 그럼 다리가 부었겠어요,
(학생: 네, 다리가 부었어요.)
- 4, 교사: 많이 아팠겠어요, 그럼 그때 병원에 갔어요?
(학생: 아니요, 안 갔어요.)
- 5, 교사: 아픈데도 병원에 안 갔어요?
(학생: 조금만 부었어요, 괜찮아요.)
- 6, 교사: 그래요, 그때는 조금만 부어서 괜찮았지만 많이 부으면 꼭 병원에 가야 해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “다리가 부었겠어요. 아픈데도 병원에 안 갔어요?”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. 두 명씩 짝을 이루어 먼저 다치게 된 원인과 그로 인한 증상에 대해 대화하도록 하는데 반드시 두 번째 문법인 ‘-는데도’가 들어가도록 한다.

(10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 짝과 함께 연습한 내용을 발표하

도록 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 증상을 설명하는 어휘와 아프게 된 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 앞부분과 유사한 상황이나 앞부분에 비해 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 아프게 된 원인과 그 증상에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) (듣기 지문)

1) 여: 오랜만이에요.

남: 네, 정말 오랜만이지요?

여: 그동안 학교에 왜 학교에 안 나왔어요?

2) 여: 손이 왜 이렇게 빨개요? 다쳤어요?

남: 따뜻한 물을 마시려고 하다가 조금 데었어요.

여: 많이 아프겠어요.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 돌러보면

서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.

(8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

여: 이마에 왜 반창고를 붙였어요? 많이 부었는데요.

남: 어제 등산을 할 때 미끄러져서 나무에 부딪혔거든요. 이마가 조금 찢어졌는데 피가 나서 연고를 발랐어요.

여: 그래요? 병원에 갔다가 왔어요?

남: 아니요, 조금 다친 건데요. 부은 것만 괜찮아지면 될 것 같아요.

여: 다른 곳은 괜찮아요?

남: 네, 팔에 멍이 들어서 조금 아프지만 쉬면 괜찮아질 거예요. 걱정해 줘서 고마워요.

여: 다음부터는 등산할 때 조심해야겠어요. 쉬었는데도 아프면 병원에 꼭 가세요.

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

예시

1, 교사: 남자가 언제 다쳤어요?

(학생: 어제 다쳤어요.)

2, 교사: 무엇을 할 때 다쳤어요?

(학생: 등산을 할 때 다쳤어요.)

3, 교사: 그래서 이 남자가 병원에 갔어요?

(학생: 아니요, 안 갔어요.)

4, 교사: 왜 병원에 안 갔어요?

(학생: 조금 다쳤어요, 그래서 안 갔어요.)

5, 교사: 남자가 어디를 다쳤어요?

(학생: 이마를 다쳤어요, 이마에 반창고를 붙였어요.)

6, 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 다친 경험을 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 앞부분은 다친 경험에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이

며 뒷부분은 학습자가 직접 다쳤던 경험에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 다친 원인과 증상 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 사고, 안전, 증상 등을 소재로 한 다친 경험에 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 다친 경험에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 다치지 않기 위해서는 어떻게 해야 하는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 다치지 않기 위해서는 먼저 항상 조심하는 것이 중요하다고 말한 후 이제 다친 경험에 대한 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 왜 다쳤습니까?
- 2, 교사: 어디를 다쳤습니까?
- 3, 교사: 그래서 누가 치료해 주었습니까?
- 4, 교사: 어떻게 치료해 주었습니까?
- 5, 교사: 이 사람은 다시 다치지 않기 위해서 어떻게 합니까?

(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 표를 채우도록 한다. 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 다친 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.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 다친 경험에 대한 글을 쓸 거예요,
- 2, 교사: 여러분은 다친 경험이 있어요? 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 여러분은 어디를 다쳤어요? 어떻게 치료했어요?
- 4, 교사: 여러분은 다치지 않기 위해서 어떻게 해요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 다친 경험에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 학생들에게 다친 경험이 있는지를 묻고 지금부터 게임판을 가지고 활동을 할 것이라고 설명한다.

(3) 순서에 따라 주사위를 던지도록 한다.

(4) 주사위에 나온 숫자에 따라 칸을 이동하여 해당 칸에 있는 문제를 풀거나 그림을 보고 설명하도록 한다. 이때 학습한 ‘스불규칙’동사와 규칙 동사를 적절하게 사용하여 대답한다.

예시

1. 교사: 여러분, 밥을 먹을 때 손이 더러우면 안 되겠지요? 그럼 어떻게 해야 해요?
(학생: 밥을 먹기 전에 손을 씻어야 해요.)
2. 교사: (기침을 하며) 여러분, 감기에 걸려서 목이 아파요, 왜 목이 아플까요?
(학생: 감기에 걸려서 목이 부었어요.)
3. 교사: 맞아요, 그럼 어떻게 해야 해요?
(학생: 약을 먹어야 해요, 약을 먹으면 감기가 나아요.)
4. 교사: 공부할 때 모르는 것이나 중요한 부분이 있으면 어떻게 해요?
(학생: 밑줄을 그어요.)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

국민건강보험에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국에서는 국민이 질병에 걸렸을 때 의료비 부담을 덜어주기 위해 어떠한 보험 제도를 만들었는지에 대해 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 보험에 대해 알고 있는지 묻는다. 그리고 몽골에서의 보험 혜택에 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 보험 제도에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 한국에서 사람들의 건강을 위해서 만든 제도가 뭐예요?
2. 교사: 국민건강보험을 왜 만들었어요?
3. 교사: 여러분은 아프면 어떻게 해요?
4. 교사: 몽골 사람들은 어떤 보험 혜택을 받아요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국에서의 국민건강보험에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국의 보험 제도에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 한국의 보험 제도에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서의 보험 제도에 대해 얘기해 보도록 한다. 몽골 사람들이 건강을 위해서 어떤 보험에

가입하는지, 어떠한 보험 혜택들을 받을 수 있는지를 묻는다.

(6) 마지막으로 앞으로 건강과 관련한 어떤 보험 또는 혜택들이 생길까에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

6. 제6과 운동을 하고 나서 건강이 좋아졌어요

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: 건강, 건강관리
- 문법: -고 나서, -어/아도
- 과제: 건강에 좋은 습관에 대해 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 건강을 위해서 무엇을 해요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들의 건강 상태, 건강을 위해서 하는 행동 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 건강관리에 관련된 단어를 공부하고 순서를 나타내는 표현인 ‘-고 나서’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

건강 상태 또는 건강에 좋은 습관과 나쁜 습관을 말하는 데에 적용할 수 있는 건강 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 건강과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 건강해지기 위한 방법, 습관 등을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 건강
건강하다, 몸이 약하다, 건강이 좋아지다, 건강이 나빠지다, 건강에 좋다, 건강에 나쁘다
- 건강관리
규칙적인 생활을 하다, 가벼운 운동을 하다, 스트레스를 풀다, 산책을 하다, 휴식을 하다, 충분히 자다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 운동을 열심히 해서 건강해 보이는 사람과 운동을 하면서 힘들어하고 약해 보이는 사람의 모습을 띄우고-건강해 보이는 사람을 가리키며)
이 사람이 어떤 것 같아요?

(학생: ...)

교사: 이 사람은 건강해요.

2, 교사: (약해 보이는 사람을 가리키며) 이 사람은 어떤 것 같아요?

(학생: ...)

교사: 몸이 약해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람은 건강해요.”, “이 사람은 몸이 약해요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 건강과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1, 교사: (전자칠판에 공원을 걷는 사람의 모습을 띄우고) 이 사람이 무엇을 하고 있어요?

(학생: 걸어요, 걷고 있어요.)

교사: 네, 이 사람은 지금 천천히 걷고 있어요, 공원에서 산책을 하고 있어요.

(학생: ...)

2. 교사: (전자칠판에 조깅을 하는 사람과 스트레칭을 하는 사람의 모습을 띄우고) 이 사람들은 무엇을 하고 있어요?
 (학생: 운동해요.)
 교사: 이 사람들이 힘들어 보여요? 지금 힘든 운동을 하고 있어요?
 (학생: …)
 교사: 이 사람들은 가벼운 운동을 하고 있어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람은 공원에서 산책을 하고 있어요.”, “이 사람들은 가벼운 운동을 하고 있어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(8) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 건강관리와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(9) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(10) 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.

(11) 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.

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

(13) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.

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

(15) 두 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

(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.

(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

시간의 흐름에 따라 한 행동의 순서를 표현하는 ‘-고 나서’와 어떠한 상황이 앞서 한 행동 또는 상황과 관계가 없음을 나타내는 ‘-아/어도’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -고 나서
동사 뒤에 붙어서 ‘앞의 행동을 다 한 후에’의 뜻을 나타낸다.
- -아/어도
동사나 형용사 뒤에 붙어서 앞의 상황과 상관없이 뒤의 상황이 일어남을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 아노, 오늘 아침에 일어난 후에 무엇을 했어요?
(학생: 물을 마셨어요.)
2. 교사: 아, 오늘 아침에 일어나서 물을 마셨어요? 그럼 물을 마신 후에 무엇을 했어요?
(학생: 밥을 먹었어요.)
3. 교사: 물을 마시고 나서 밥을 먹었어요? 그럼 밥을 먹은 후에 무엇을 했어요?
(학생: 이를 닦았어요.)
4. 교사: 밥을 먹고 나서 이를 닦았어요? 그랬군요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “물을 마시고 나서 밥을 먹었어요.”, “밥을 먹고 나서 이를 닦았어요.”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 시간의 흐름에 따른 행동에 대해 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: 여러분은 아침을 잘 먹어요?

(학생: 네, 잘 먹어요.)

2, 교사: 선생님은 바빠서 아침을 자주 못 먹어요, 그럼 건강에 좋아요? 건강에 나빠요?

(학생: 건강에 나빠요.)

3, 교사: 그럼 어떻게 해야 해요?

(학생: 아침을 먹어야 해요.)

4, 교사: 맞아요, 아무리 바빠도 아침에 밥을 꼭 먹어야 해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “아무리 바빠도 아침에 아침을 꼭 먹어야 해요.”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 한

다.

(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

건강에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 자신의 건강 상태에 대해 이야기도 하고 건강 습관에 대해서 이야기하거나 조언할 수도 있다. 건강 상태를 말하는 과정에서 ‘-고 나서’를 적절하게 사용하고 상대방을 걱정하며 조언을 하는 과정에서 ‘-아/어도’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: 여러분은 잠을 잘 자요?

(학생: 네, 아니요! ...)

2. 교사: 잘 자는 사람도 있고, 잘 못 자는 사람도 있네요, 그럼 아노는 왜 잠을 잘 못 자요?

(학생: 숙제가 많아요.)

3. 교사: 숙제가 많아서 늦게 자요? 그렇군요, 숙제가 중요해도 잠을 잘 자야 해요.

(학생: 네.)

4. 교사: 오늘은 숙제를 빨리 하고 나서 일찍 자야 해요, 알겠지요?

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “숙제가 중요해도 잠을 잘 자야 해요. 숙제를 빨리 하고 나서 일찍 자야 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 ‘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. 먼저 빈칸을 채우도록 한다. 이후 건강에 좋은 습관과 나쁜 습관을 소개하는 글을 쓰도록 하는데 반드시 학습한 문법이 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 건강 관련 어휘와 주말에 한 일을 설명하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 일정에 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 건강에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주시시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 (1)번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 1)번 대화를 들려준다.

(1) (듣기 지문)

1) 여: 주말에 무엇을 했어요?

남: 오전에는 청소를 하고 오후에는 친구를 만나서 영화를 봤어요. 영화를 보고 나서 우리 집에 같이 와서 저녁을 먹었어요.

여: 정말 재미있었겠어요.

2) 여: 감기는 좀 어때요?

남: 네, 주말에 병원에 가서 주사도 맞고 감기약도 잘 먹어서 많이 좋아졌어요. 감기약을 먹고 나서 잠도 충분히 자서 빨리 나은 것 같아요.

여: 괜찮아져서 다행이에요.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

여: 암갈랑, 어제 수업이 끝나고 자야를 만났어요?

남: 자야요? 아니요, 저는 어제 수업이 끝나고 나서 집에 가서 숙제를 했는데요.

여: 어제 자야가 학교 앞에서 암갈랑을 기다렸어요.

남: 그래요? 몇 시예요?

여: 1시 20분예요.

남: 제가 집에 가고 나서 자야가 왔나 봐요. 저는 어제 수업이 끝나자마자 집에 갔거든요.

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

예시

1, 교사: 암갈랑은 어제 자야를 만났어요?

(학생: 아니요.)

2, 교사: 그럼 암갈랑은 어제 수업이 끝나고 나서 무엇을 했어요?

(학생: 집에 가서 숙제를 했어요.)

3, 교사: 자야는 암갈랑을 어디에서 기다렸어요?

(학생: 학교 앞에서 기다렸어요...)

4, 교사: 몇 시에 기다렸어요?

(학생: 1시 20분요.)

5, 교사: 그런데 왜 자야를 못 만났어요?

(학생: 암갈랑이 수업이 끝나자마자 집에 갔어요.)

6, 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 하루 일과를 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 앞부분은 건강에 좋은 습관에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 생각하는 건강에 좋은 습관에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 건강, 건강관리 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 생활 습관, 건강관리법 등을 소재로 한 건강에 좋은 습관에 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 건강에 좋은 습관에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 건강을 유지하기 위해서는 어떻게 해야 하는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 건강을 유지하기 위해서는 좋은 생활 습관을 갖는 것이 중요하다고 말한 후 이제 건강에 좋은 습관에 대한 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 예전에 건강이 어땠어요?
- 2, 교사: 왜 약했어요?
- 3, 교사: 이 사람은 건강해지기 위해서 어떻게 했어요?
- 4, 교사: 그래서 요즘은 건강이 어때요?

(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 표를 채우도록 한다. 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 건강관리법을 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 생각하는 건강에 좋은 습관에 대한 글을 쓸 거예요,
- 2, 교사: 여러분은 건강해지기 위해서 무엇을 해요? 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 예전의 여러분은 건강이 어땠어요? 지금은 건강이 어때요?
- 4, 교사: 여러분은 앞으로 건강해지기 위해서 무엇을 할 거예요? 건강해지기 위해서 어떤 습관을 가지려고 노력할 거예요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 건강에 좋은 습관에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.
- (2) 지금부터 두 명이 한 팀이 되어 서로에게 하루 일과를 묻고 그것을 정리하여 발표할 것이라고 말한다..
- (3) 상대방에게 하루 일과를 묻고 친구가 대답을 하면 활동지에 있는 사진에 번호를 쓰도록 한다.
- (4) 사진에 순서대로 번호를 쓰고 나서 학습한 문법을 활용하여 정리하도록 한다.
- (5) 정리가 끝나면 일어나서 친구의 일과에 대해 발표하도록 한다.

예시

1, 교사: 자야, 아노는 매일 무엇을 해요?

(학생: 아노는 아침에 일어나서 세수를 해요, 세수를 하고 나서 밥을 먹어요, 밥을 먹고 나서 이를 닦아요, 이를 닦고 나서 학교에 갈 준비를 해요, 준비를 하고 나서 학교에 가요,...)

2, 교사: 그럼 아노, 자야는 매일 무엇을 해요?

(학생: 자야는 아침에 일어나서 물을 마셔요, 물을 마시고 나서 밥을 먹어요, 밥을 먹고 나서 이를 닦아요, 이를 닦고 나서 학교에 갈 준비를 해요, 준비를 하고 나서 자전거를 타고 학교에 가요,...)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

건강관리에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국 사람들이 건강관리를 위해서 주기적으로 무엇을 하는지에 대해 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 건강관리를 위해서 무엇을 하는지에 대해 묻는다. 그리고 병원에 가서 주기적으로 검사를 받는지에 대해 말 해 보도록 한다.

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

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

예시

- 1, 교사: 한국 학생들의 건강 상태가 어때요?
- 2, 교사: 한국 학생들이 운동을 많이 해요?
- 3, 교사: 그래서 학교에서 학생들의 건강을 위해서 무엇을 해요?
- 4, 교사: 몽골 학생들은 건강관리를 위해서 무엇을 해요? 특별한 건강관리법이 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 종합건강검진에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 종합건강검진에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 종합건강검진에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서 실시하고 있는 건강검진 제도에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 학생들을 위한 건강검진 제도가 있는지, 있다면 어떻게 실시되고 있는지를 묻는다.

(6) 마지막으로 앞으로 어떤 습관을 가져야 건강관리를 잘 할 수 있는지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

7. 제7과 규칙적으로 식사를 하도록 하세요

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: 식습관(1), 식습관(2)
- 문법: (이)라든가, -도록 하다
- 과제: 올바른 식습관에 대해 글쓰기

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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 규칙적으로 식사를 해요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 좋아하는 음식, 식습관 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 식습관에 관련된 단어를 공부하고 다른 사람에게 어떤 행동을 하기를 권유하는 표현인 ‘-도록 하다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

건강에 좋은 식습관과 나쁜 식습관을 말하는 데에 적용할 수 있는 식습관 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 식습관과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 자주 먹는 음식, 식사 습관 등을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 식습관(1)
편식, 골고루 먹다, 과식, 소식, 육식, 채식, 패스트푸드, 인스턴트식품
- 식습관(2)
규칙적으로 식사를 하다, 잘 챙겨서 먹다, (아침, 점심, 저녁, 식사)을/를 거르다, (으)로 때우다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 편식을 하는 사람의 모습을 띄우고) 이 사람이 건강하게 식사를 잘 해요?

(학생: 아니요, 좋아하는 것만 먹어요.)

교사: 맞아요, 좋아하는 음식만 먹으면 건강에 좋아요? 안 좋아요?

(학생: 안 좋아요.)

교사: 맞아요, 좋아하는 음식만 먹는 편식은 건강에 안 좋아요.

(학생: ...)

2, 교사: (전자칠판에 과식을 하는 사람의 모습을 띄우고) 이 사람은 건강하게 식사를 잘 해요?

(학생: 아니요, 너무 많이 먹어요.)

교사: 맞아요, 음식을 너무 많이 먹으면 건강에 좋아요? 안 좋아요?

(학생: 안 좋아요.)

교사: 맞아요, 음식을 너무 많이 먹는 과식은 건강에 안 좋아요.

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “편식은 건강에 안 좋아요.”, “과식은 건강에 안 좋아요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 식습관과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1, 교사: 여러분은 매일 아침에 밥을 먹고 학교에 와요?

(학생: 네, 아니요.)

교사: 아침을 안 먹으면 공부하기가 힘들어요, 그렇지요?

(학생: 네.)

교사: 맞아요, 그래서 아침을 거르면 안 돼요,

(학생: ...)

2, 교사: 아침에 늦게 일어났어요, 그래서 밥을 먹을 시간이 없어요, 그러면 어떻게 해요?

(학생: 빵을 먹어요.)

교사: 맞아요, 간단하게 빵을 먹어요, 선생님도 식사를 할 시간이 없을 때는 빵으로 때워요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “아침을 거르면 안 돼요.”, “식사를 할 시간이 없을 때는 빵으로 때워요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 식습관과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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

여러 가지 중에 어떤 것을 선택해도 상관없음을 표현하는 ‘(이)라든가’와 다른 사람에게 어떤 행동을 권유하는 표현인 ‘-도록 하다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(이)라든가

명사 뒤에 붙어서 예를 들어 말하는 여러 가지 중에 어느 것을 선택하거나 해당해도 상관없이 없음을 나타낸다.

- -도록 하다

동사 뒤에 붙어서 듣는 사람에게 어떤 행동을 명령하거나 권유함을 나타낸다. 또한 말하는 사람이 어떤 행위를 할 것이라는 의지나 다짐을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 여러분은 밥을 먹고 나서 후식으로 무엇을 자주 먹어요?

(학생: 아이스크림요./과자요./과일요.)

2, 교사: 그렇군요, 선생님도 후식으로 아이스크림이라든가 과일 같은 것을 먹어요,

(학생: ...)

3, 교사: 여러분은 라면을 좋아해요?

(학생: 네, 좋아해요.)

4, 교사: 그럼 햄버거도 좋아해요?

(학생: 네, 좋아해요.)

5, 교사: 그럼 그 음식이 건강에 좋아요?

(학생: 아니요, 안 좋아요.)

6, 교사: 맞아요, 라면이라든가 햄버거 같은 음식은 건강에 안 좋아요, 그래서 자주 먹지 않는 것이 좋아요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “후식으로 아이스크림이라든가 과일 같은 것을 먹어요.”, “라면이라든가 햄버거 같은 음식은 건강에 안 좋아요.”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 사진을 보고 여러 가지를 나열하여 이야기할 수 있도록 하며 이때 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: 여러분, 좋아하는 음식만 먹으면 건강에 좋아요? 나빠요? (학생: 나빠요.)
2, 교사: 그럼 어떻게 해야 해요? (학생: 골고루 먹어야 해요.)
3, 교사: 맞아요, 그러니까 여러분도 골고루 먹도록 하세요, (학생: ...)
4, 교사: 여러분, 배가 고프면 밥을 한 번에 많이 먹어도 돼요? (학생: 아니요, 배가 아파요.)
4, 교사: 맞아요, 한 번에 많은 음식을 먹으면 건강에 안 좋아요, 그러니까 과식을 하지 말도록 하세요, (학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “골고루 먹도록 하세요.”, “과식을 하지 말도록 하세요.”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

식습관에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 자신의 식습관에 대해 이야기도 하고 건강에 좋은 식습관에 대해서 이야기하거나 조언할 수도 있다. 자신이 즐겨먹는 음식, 자신의 식습관을 말하는 과정에서 ‘(이)라든가’를 적절하게 사용하고 상대방에게 권유하는 과정에서 ‘-도록 하다’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: 여러분은 매일 아침 식사를 해요?

(학생: 네./아니요,...)

2, 교사: 매일 아침 식사를 하는 것이 쉽지 않지요? 왜 쉽지 않아요?

(학생: 늦게 일어나서 바빠요, 시간이 없어서 못 먹어요.)

3, 교사: 시간이 없으면 아침 식사를 어떻게 해요?

(학생: 빵을 먹어요, 과일을 먹어요.)

4, 교사: 선생님도 아침에 시간이 없을 때 빵이라든가 과일 같은 것으로 때워요, 아침을 거르면 건강에 안 좋아요, 여러분도 아무리 바빠도 잘 챙겨서 먹도록 하세요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “아침에 시간이 없을 때 빵이라든가 과일 같은 것으로 때워요. 아무리 바빠도 잘 챙겨서 먹도록 하세요.”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. 먼저 문제를 함께 읽어본 후 이에 해당하는 조언을 하도록 하는데 반드시 학습한 문법이 들어가도록 한다.

(10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 짝과 함께 연습한 내용을 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 식습관 관련 어휘와 조언을 하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 식습관에 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 식습관에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) 듣기 지문

1) 남: 혹시 소화제를 가지고 있어요?

여: 아니요, 없는데요. 소화가 안 돼요?

남: 네, 소화가 안 돼서 배가 아파요. 아까 점심을 너무 많이 먹은 것 같아요.

2) 남: 요즘 밤에 왜 이렇게 배가 고픈지 모르겠어요.

여: 밤에 늦게 잠을 자니까 배가 고프지요.

남: 그래서 요즘 밤에 자주 라면을 먹고 자요.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

여: 아침을 먹었어요?

남: 아니요, 저는 늦게 일어나서 아침 식사를 거르는 편이에요.

여: 아무리 피곤해도 규칙적으로 식사를 하도록 하세요. 그래야 건강에 좋아요. 과식도 하지 않고요.

남: 요즘에 숙제가 많아서 늦게 자거든요. 그래서 아침에 일찍 일어나기가 힘들어요.

여: 저도 예전에는 아침을 걸렀는데 요즘은 꼭 챙겨서 먹어요. 예전에는 자주 피곤했는데 규칙적으로 식사하기 시작하고 나서 건강이 좋아졌어요.

남: 그래요? 저도 조금 일찍 일어나서 아침을 꼭 먹어야겠어요.

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

예시

1, 교사: 남자는 아침을 먹었어요?

(학생: 아니요.)

2, 교사: 남자가 왜 아침을 안 먹었어요?

(학생: 늦게 일어났어요.)

3, 교사: 그럼 남자는 오늘 아침만 안 먹었어요?

(학생: 아니요, 아침 식사를 거르는 편이에요,)

4, 교사: 남자는 왜 늦게 일어났어요?

(학생: 숙제가 많아서 늦게 자요, 그래서 아침에 못 일어나요,)

5, 교사: 그럼 여자는 아침을 먹어요?

(학생: 네, 먹어요.)

6. 교사: 여자는 건강이 어때요?
(학생: 예전에는 안 좋았어요, 그런데 지금은 좋아요.)
7. 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 식습관을 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 앞부분은 식습관에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 생각하는 건강에 좋은 식습관과 건강에 나쁜 식습관에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 규칙적인 식사의 중요성, 올바른 식습관 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신 또는 가족들의 식습관 등을 소재로 한 건강에 좋은 식습관에 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 식습관에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 건강을 유지하기 위해서는 어떤 식습관을 가져야 하는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 건강을 유지하기 위해서는 올바른 식습관을 갖는 것이 중요하다고 말한 후 이제 건강에 좋은 식습관에 대한 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 아침에 식사를 해요?
2. 교사: 아침에 식사를 거르면 어떻게 돼요?
3. 교사: 점심에 과식을 하면 몸이 어때요?
4. 교사: 이 사람은 패스트푸드라든가 인스턴트식품 같은 것을 자주 먹어요?
5. 교사: 그럼 이 사람은 편식을 해요?
6. 교사: 이 사람은 식사를 한 후에 무엇을 해요?

(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 표를 채우도록 한다. 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 식습관을 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 여러분의 식습관에 대한 글을 쓸 거예요,
2. 교사: 여러분은 어떤 식습관을 가지고 있어요? 한번 생각해 보세요,
3. 교사: 여러분은 식사를 규칙적으로 해요?
4. 교사: 여러분은 주로 무엇을 먹어요?
5. 교사: 여러분은 음식을 골고루 먹어요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 식습관에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 지금부터 자신이 생각하는 먹고 싶은 음식으로 식사를 준비하여 발표할 것이라고 말한다. 이때 자신이 생각하는 올바른 식사 상차림을 정리하여 발표해도 된다고 말한다.

(3) 음식 사진들 중에서 자신이 먹고 싶은 음식을 찾아서 접시 위에 올려놓도록 한다. 이때 음식은 7개만 고를 수 있다.

(4) 음식을 다 차린 후에 음식 카드 아래에 쓰여 있는 이름을 참고하여 자신이 준비한 식사를 친구들 앞에서 발표하도록 한다.

예시

1, 교사: 여러분은 여기에 있는 음식 중 무슨 음식을 자주 먹어요?

(학생: 양고기요, 소고기요, 빵요.)

2, 교사: 그럼 여러분이 제일 좋아하는 음식은 뭐예요?

(학생: 소시지요, 치즈요.)

3, 교사: 여러분이 먹고 싶은 음식을 7개를 골라서 접시에 담아 보세요, 여러분은 어떤 음식을 먹고 싶어요?

(학생: 저는 육식을 좋아해요, 그래서 저는 양고기, 닭고기, 소고기를 담았어요, 저는 채식을 좋아하지 않아요, 그래서 채소는 없어요, 그렇지만 과일은 좋아해요, 그래서 딸기, 사과, 오렌지를 담았어요, 그리고 저는 키가 크면 좋겠어요, 그래서 우유도 담았어요,)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

보양식에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국 사람들은 더운 여름이 되면 어떤 보양식을 먹어서 건강을 유지하는지에 대해 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 여름철 더위를 이겨내기 위해서 무엇을 하는지에 대해 묻는다. 그리고 보양식으로 어떤 음식을 먹는지에 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 한국인의 여름철 보양식에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 한국 사람들은 여름에 무슨 음식을 자주 먹어요?
- 2, 교사: 한국 사람들이 왜 여름에 삼계탕을 먹어요?
- 3, 교사: 삼계탕이 건강에 왜 좋아요?
- 4, 교사: 여름에 찬 음식을 먹으면 어떻게 돼요?
- 5, 교사: 몽골 사람들이 건강을 위해서 먹는 음식은 뭐예요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 다양한 보양식에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국인의 여름철 보양식에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 한국인의 여름철 보양식에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들이 더위를 이겨 내기 위해 무엇을 먹는지에 대해 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 어떤 식습관을 가져야 건강관리를 잘 할 수 있는지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

8. 제8과 예전에는 얹드려서 책을 읽곤 했어요

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: 생활 습관(1), 생활 습관(2))
- 문법: -곤 하다, (이)라도
- 과제: 생활 습관에 대해 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 어떤 습관이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 가지고 있는 생활 습관, 나쁜 생활 습관, 좋은 생활 습관 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 생활 습관에 관련된 단어를 공부하고 반복적인 행동을 나타내는 표현인 ‘-곤 하다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

좋은 생활 습관과 나쁜 생활 습관을 말하는 데에 적용할 수 있는 생활 습관 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 습관과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 건강해지기 위해 길러야 할 좋은 생활 습관, 버려야 할 나쁜 생활 습관 등을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 생활 습관(1)
다리를 꼬고 앉다, 다리를 떨다, 손톱을 깨물다, 얹드려서 책을 읽다, 가방을 한쪽으로 메다, 꼭꼭 씹어서 먹다, 정리를 잘 하다, 바르게 앉다, 바르게 걷다, 정해진 시간만 컴퓨터를 하다

- 생활 습관(2)

습관이 있다, 습관이 생기다, 습관을 기르다, 습관을 고치다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 다리를 꼬고 앉아 있는 사람의 모습을 띄우고) 이 사람이 어떻게 앉아 있어요?

(학생: ...)

교사: 이 사람은 다리를 꼬고 앉아 있어요.

2, 교사: (전자칠판에 손톱을 깨물고 있는 사람의 모습을 띄우고) 이 사람은 어떻게 하고 있어요?

(학생: ...)

교사: 이 사람은 손톱을 깨물고 있어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람은 다리를 꼬고 앉아 있어요.”, “이 사람은 손톱을 깨물고 있어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 생활 습관과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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 말해 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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1. 교사: (전자칠판에 엮드려서 책을 읽는 사람의 사진을 띄우고) 이 사람이 어떻게 책을 읽고 있어요?

(학생: 엮드려서 책을 읽고 있어요.)

교사: 이 사람을 엮드려서 책을 읽는 습관이 있어요, 이 습관이 건강에 좋아요?

(학생: 아니요.)

교사: 그러면 이 습관을 어떻게 해야 해요?

(학생: 바꿔요.)

교사: 네, 엮드려서 책을 읽는 습관은 건강에 좋지 않아요, 이 습관을 고쳐야 해요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람은 엮드려서 책을 읽는 습관이 있어요.”, “이 습관을 고쳐야 해요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 생활 습관과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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

반복적으로 하는 행동을 표현하는 ‘-곤 하다’와 최선이 아닌 차선의 것을 선택함을 나타내는 ‘(이)라도’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -곤 하다

동사 뒤에 붙어서 어떤 일이나 상황이 반복적으로 자주 일어남을 나타낸다.

- (이)라도

명사 뒤에 붙어서 여러 가지 가능성 중에서 그 명사가 최선의 선택이 아니며 아주 만족스럽지는 않으나 아쉬운 대로 그것을 선택함을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 여러분은 보통 수업이 끝난 후에 무엇을 해요?

(학생: 친구들과 놀아요.)

2, 교사: 매일 친구들과 놀아요?

(학생: 아니요,)

3, 교사: 친구들과 매일 놀지는 않아요, 그렇지만 자주 놀아요, 수업이 끝나면 친구들과 놀곤 해요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “수업이 끝나면 친구들과 놀곤 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 반복적으로 하는 행동에 대해 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: 여러분, 배가 고프면 어떻게 해요?

(학생: 밥을 먹어야 해요.)

2. 교사: 그렇지만 지금 식사를 할 시간이 없으면 어떻게 해요?

(학생: 빵을 먹어요.)

3. 교사: 배가 고파서 밥을 먹고 싶은데 밥을 먹을 시간이 없어요, 그래서 빵이라도 먹으려고 해요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “빵이라도 먹으려고 해요.”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

생활 습관에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 자신의 습관에 대해 이야기도 하고 다른 사람의 습관에 대해 조언할 수도 있다. 습관을 말하는 과정에서 ‘-곤 하다’를 적절하게 사용하고 상대방을 걱정하며 조언을 하는 과정에서 ‘(이)라도’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: 여러분은 어떤 습관이 있어요?

(학생: 다리를 떨어요./손톱을 깨물어요./옆드려서 책을 읽어요.)

2, 교사: 선생님도 다리를 떠는 습관이 있어요, 다리를 떠는 습관은 좋은 습관이에요? 나쁜 습관이에요?

(학생: 아니요, 나쁜 습관이에요.)

3, 교사: 나쁜 습관은 어떻게 해야 해요?

(학생: 나쁜 습관은 고쳐야 해요.)

4, 교사: 그럼 여러분은 언제 다리를 떨어요?

(학생: 몰라요, ...)

5, 교사: 선생님은 보통 긴장될 때 다리를 떨곤 해요, 그럼 긴장될 때 무엇을 하면 좋을까요?

(학생: 음악을 들어요./잠을 자요./노래를 불러요,...)

6, 교사: 맞아요, 긴장될 때는 음악이라도 들으면서 긴장을 풀어 보세요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “긴장될 때 다리를 떨곤 해요.”, “긴장될 때는 음악이라도 들으면서 긴장을 풀어 보세요.”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. 먼저 한 명이 나쁜 생활 습관에 대해 얘기하고 다른 한 명이 그것에 대해 조언을 하는데 반드시 학습한 문법이 들어가도록 한다.

(10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 짝과 함께 연습한 내용을 발표하

도록 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 생활 습관 관련 어휘와 자신이 갖고 있는 습관을 설명하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 일정에 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 생활 습관에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) 듣기 지문

1) 여: 가위랑 풀을 못 찾겠어요.

남: 어제 숙제할 때 쓰지 않았어요?

여: 네, 어제 쓰고 책상 위에 놓은 것 같은데 없네요.

2) 여: 에르덴도 다리를 꼬고 앉는 습관이 있네요?

남: 네, 고치려고 하는데 잘 안 돼요.

여: 저도 예전에 다리를 꼬고 앉곤 했거든요. 그때는 허리가 왜 아픈지 잘 몰랐는데 요즘 바르게 앉으니까 허리가 아프지 않더라고요.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

여: 왜 이렇게 안 먹어요? 음식이 맛있어요?

남: 아니에요, 맛있어요. 제가 음식을 조금 천천히 먹는 편이거든요.

여: 그래요? 좋은 습관을 가졌네요.

남: 꼭꼭 씹어서 먹으니까 소화가 잘 되어서 좋더라고요. 또 조금만 먹어도 배가 불러서 과식도 하지 않게 되고요.

여: 저는 급하게 먹는 편이거든요. 그래서 저도 모르게 과식을 하곤 해요.

남: 그럼 오늘부터라도 꼭꼭 씹어서 먹도록 해 보세요. 과식하는 습관을 고칠 수 있을 거예요.

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

예시

1, 교사: 남자는 식사를 할 때 음식을 어떻게 먹어요?

(학생: 천천히 먹어요.)

2, 교사: 음식을 천천히 먹으면 무엇이 좋아요?

(학생: 꼭꼭 씹어서 먹으니까 소화가 잘 돼요./조금만 먹어도 배가 불러서 과식을 하지 않아요.)

3, 교사: 그럼 여자는 식사를 할 때 음식을 어떻게 먹어요?

(학생: 급하게 먹어요, 그래서 과식을 해요.)

4, 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 생활 습관을 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 앞부분은 생활 습관에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이

며 뒷부분은 학습자의 생활 습관에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 다양한 생활 습관, 올바른 습관의 중요성 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 고쳐야 할 생활 습관, 길러야 할 생활 습관 등을 소재로 한 자신의 생활 습관에 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 생활 습관에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 건강을 유지하기 위해서는 어떤 생활 습관을 갖는 것이 좋은지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 건강을 유지하기 위해서는 나쁜 습관은 고치고 좋은 습관을 기르는 것이 중요하다고 말한 후 이제 생활 습관에 대한 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 예전에 어떤 습관이 있었어요?
- 2, 교사: 그래서 건강이 어땠어요?
- 3, 교사: 이 사람은 그 습관을 어떻게 고쳤어요?
- 4, 교사: 그래서 요즘은 건강이 어때요?
- 5, 교사: 이 사람은 또 어떤 습관을 고치려고 해요?

(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 표를 채우도록 한다. 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 생활 습관을 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 생활 습관에 대한 글을 쓸 거예요.
- 2, 교사: 여러분이 갖고 있는 생활 습관에는 어떤 것이 있어요? 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 예전에는 있었지만 지금은 고친 습관이 있어요? 왜 그 습관을 고쳤어요?
- 4, 교사: 그 습관을 고친 후에 어떻게 달라졌어요?
- 5, 교사: 여러분이 앞으로 기르고 싶은 습관이 있어요? 어떤 습관을 기르고 싶어요? 왜 그 습관을 기르고 싶어요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 생활 습관에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 지금부터 좋은 생활 습관 빙고 게임을 할 것이라고 말한다..

(3) 먼저 빙고판에 어떤 습관들이 쓰여 있는지 살펴본다. 그리고 비어 있는 칸에 좋은 생활 습관을 써서 채워 넣도록 한다.

(4) 빙고판이 완성되면 순서를 정해 학생들이 한 명씩 돌아가면서 자신이 갖고 있는 습관을 말하도록 한다.

(5) 먼저 3개의 줄이 완성되면 ‘빙고’를 외친다. 가장 먼저 ‘빙고’를 외친 사람이 우승을

한다.

예시

- 1, 교사: 제일 먼저 아노는 어떤 좋은 습관이 있어요?
(학생: 저는 다리를 떨지 않아요.)
 - 2, 교사: 그럼 다음, 자야는 어떤 좋은 습관이 있어요?
(학생: 저는 옆드려서 책을 읽지 않아요,)
 - 3, 교사: 그럼 민수는 어떤 좋은 습관이 있어요?
(학생: 저는 정해진 시간만 컴퓨터를 해요,)
- 교사: 그럼 또 어떤 습관들을 썼어요?
(학생: 자기 전에 음식을 먹지 않아요,/어른께 인사를 잘 해요,)
- 교사: 좋아요, 모두 좋은 습관을 갖고 있네요.

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

문화(10분)

1. 학습 목표

속담 '세 살 버릇 여든까지 간다.'에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 이 속담이 가진 의미가 무엇인지, 습관의 중요성에 대해 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 습관의 중요성에 대해 묻는다. 그리고 습관을 고치는 것이 얼마나 어려운지에 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 습관의 중요성에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 습관이 뭐예요?
- 2, 교사: '세 살 버릇 여든까지 간다,' 는 무슨 뜻이에요?
- 3, 교사: 그래서 어렸을 때부터 어떻게 하는 것이 좋아요?
- 4, 교사: 몽골에도 습관의 중요성에 대한 속담이 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 올바른 습관의 중요성에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 습관에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 올바른 습관의 중요성에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 습관 관련 속담에 대해 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 어떤 습관을 가져야 할지, 어떤 습관을 고쳐야 할지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

9. 제9과 우리 사이 좋게 지내자 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: 우정, 부사(2)
- 문법: -어/아, -자/-지 말자
- 과제: 약속하기

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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 친구가 있어요? 그 친구와 어떻게 가까워졌어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 친구 관계, 친구와의 우정 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 우정에 관련된 단어를 공부하고 반말인 ‘-어/아’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

친구와의 관계, 친구 사이의 우정을 말하는 데에 적용할 수 있는 우정 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 친구 사이의 우정과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 친구와의 우정을 유지하기 위해서 어떻게 해야 하는지 등을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 우정
친구를 사귀다, 친구와 사이 좋게 지내다, 친구와 친하게 지내다, 사이가 안 좋다, 다투다, 화해하다
- 부사(2)
따로, 함께, 모두, 반드시, 꼭, 서로

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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 친한 친구가 있어요?

(학생: 네, 있어요./맞아요.)

교사: 좋아요, 친구와 친하게 지내야지요.

(학생: ...)

2. 교사: (전자칠판에 친구들끼리 다투는 사람의 모습을 띄우고) 이 두 사람은 무엇을 하고 있어요?

(학생: ...)

교사: 두 사람은 다투고 있어요, 친구와 다투면 돼요?

(학생: 아니요.)

교사: 맞아요, 친구와 다투면 안 돼요, 친구와 사이좋게 지내야 해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “친구와 친하게 지내야지요.”, “친구와 다투면 안 돼요.”, “친구와 사이좋게 지내야 해요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 우정과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분은 수업이 끝나고 누구와 놀아요?

(학생: 친구와 놀아요.)

교사: 아, 친구와 함께 놀아요?

(학생: 네.)

2. 교사: 우리 반 친구들이 몇 명이에요?

(학생: ()명이에요.)

교사: 맞아요, 우리 반 친구들은 모두 ()명이에요.

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “친구와 함께 놀아요.”, “우리 반 친구들은 모두 ()명이에요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 부사과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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

아랫사람이나 친한 친구에게 말할 때 사용하는 반말인 ‘-어/아’와 어떠한 아랫사람이나 친한 친구에게 제안할 때 사용하는 반말인 ‘-자/-지 말자’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -어/아

동사 뒤에 붙어서 아랫사람이나 친한 친구에게 말할 때 사용한다.]

- -자/-지 말자

동사 뒤에 붙어서 아랫사람이나 친한 친구에게 제안할 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 아노는 숙제를 다 했어요?

(학생: 네, 다 했어요.)

2. 교사: 아, 숙제를 다 했어? 잘 했어,

(학생: ...)

3. 교사: 아노는 심심할 때 무엇을 해요?

(학생: 친구들이랑 놀아요.)

4. 교사: 아, 심심할 때 친구들이랑 놀아? 나는 심심할 때 음악을 들어,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “숙제를 다 했어?”, “심심할 때 친구들이랑 놀아?”, “나는 심심할 때 음악을 들어.”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. 기본 문법인 반말을 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: 주말에 같이 영화를 볼까요?
(학생: 네, 좋아요.)
2. 교사: 그래, 이번 주말에 같이 영화를 보러 가자.
(학생: ...)
3. 교사: 오늘 날씨가 추워요, 그러니까 밖에 나가지 맙시다.
(학생: 네, 나가지 말아요.)
4. 교사: 그래, 날씨가 추우니까 밖에 나가지 말자.
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이번 주말에 같이 영화를 보러 가자.”, “날씨가 추우니까 밖에 나가지 말자.”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

친구 또는 아랫사람과 반말을 사용하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 친구와 반말로 인사를 하거나 학교생활에 대해 이야기도 하고 약속을 할 수도 있다. 반말을 활용하여 말하는 과정에서 ‘-어/아’를 적절하게 사용하고 친구와 약속을 하는 과정에서 ‘-자/-지 말자’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, 내일 수업이 끝나고 무엇을 하고 싶어요?
(학생: 친구와 놀고 싶어요.)
2. 교사: 그런데 날씨가 추워요, 그러면 어디에서 놀고 싶어요?
(학생: 집에서 놀고 싶어요.)
3. 교사: 그럼 먼저 친구에게 내일 수업이 끝나고 무엇을 할 건지 물어봐야겠어요, 친구에게 어떻게 물어볼 거예요?
(학생: 내일 수업이 끝나고 무엇을 할 거예요?)
4. 교사: 맞아요, 그렇지만 친구니까 반말을 해요, 그래서 ‘내일 수업이 끝나고 뭐 할 거야?’ 하고 말해요,
(학생: ...)
5. 교사: 그럼 친구가 뭐라고 대답해요?
(학생: 좋아요.)
6. 교사: 맞아요, 그렇지만 이럴 때에는 ‘좋아, 그러자,’ 라고 말해요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “내일 수업이 끝나고 뭐 할 거야?”, “좋아, 그러자.”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. 문제에서 제시한 내용을 짝과 함께 이야기하되 반드시 학습한 문법이 들어가도록 한다.

(10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 짝과 함께 연습한 내용을 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 우정 관련 어휘와 친구 사이에서 일어날 수 있는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 친구와의 우정에 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 우정에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) 듣기 지문

1) 여: 내일 영화를 보러 가기로 한 것 잊지 않았지?

남: 그럼, 안 잊었지.

여: 내일은 지난번처럼 늦으면 안 돼. 알았지?

2) 여: 어제는 내가 미안해.

남: 아니야, 내가 미안해. 우리 화해하자.

여: 좋아, 그러자. 그리고 우리 앞으로는 다투지 말자.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

여: 민수, 누구의 사진이야?

남: 한국에서 학교에 다닐 때 같이 공부한 친구야. 이름은 민호야.

여: 친한 친구야?

남: 응, 나랑 가장 친했어. 우리는 아무리 크게 다투도 다음 날이 되면 아무 일이 없는 것처럼 같이 놀곤 했어.

여: 그래? 많이 보고 싶겠다.

남: 많이 보고 싶어. 다음 방학 때 몽골에 오기로 했으니까 아노에게도 소개해 줄게.

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

예시

1. 교사: 민수는 지금 무엇을 보고 있어요?

(학생: 친구의 사진을 보고 있어요.)

2. 교사: 친구의 이름이 뭐예요?

(학생: 민호예요.)

3. 교사: 민호는 어디에서 만난 친구예요?

(학생: 한국에서 학교에 다닐 때 같이 공부한 친구예요.)

4. 교사: 민수와 민호는 친한 친구예요?

(학생: 네, 가장 친한 친구예요.)

5. 교사: 민수는 민호를 언제 어디에서 만날 거예요?

(학생: 방학 때 몽골에서 만날 거예요.)

6. 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 친한 친구가 있는지, 그 친구와 무엇을 했는지를 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 앞부분은 친구에게 쓴 편지를 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 친구와 다툼 경험에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 우정, 친구 사이, 화해 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 다툼 경험, 친구의 소중함 등을 소재로 한 우정에 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 친구에게 쓴 편지를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 친구와 다투지 않고 우정을 유지하기 위해서는 어떻게 해야 하는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 우정을 유지하기 위해서는 서로 이해하고 친하게 지내는 것이 중요하다고 말한 후 이제 친구에게 쓴 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: 두 사람에게 무슨 일이 있었어요?
2. 교사: 두 사람은 왜 다했어요?
3. 교사: 누가 먼저 사과했어요?
4. 교사: 그래서 두 사람은 앞으로 어떻게 하기로 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 표를 채우도록 한다. 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 친구와 다툼 경험, 화해한 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.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 친구와 다툰 경험에 대한 글을 쓸 거예요.
- 2, 교사: 여러분은 다툰 적이 있으세요? 왜 다했어요? 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 친구와 다툰 후에 누가 먼저 사과했어요?
- 4, 교사: 그리고 그 친구와 어떻게 지내요? 그 친구와 앞으로 어떻게 지낼 거예요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 친구와 다툰 경험에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 지금부터 세 명 또는 네 명이 한 팀이 되어 어떤 친구가 좋은 친구이고 어떤 친구가 나쁜 친구라고 생각하는지를 정리하여 발표할 것이라고 말한다.

(3) 같은 팀원들은 자신이 생각하는 좋은 친구의 행동과 나쁜 친구의 행동을 말해 보도록

한다.

(4) 이야기 한 내용이 정리되면 표 안에 정리된 내용을 써 넣는다.

(5) 정리가 끝나면 각 팀이 순서대로 앞으로 나와서 좋은 친구와 나쁜 친구에 대해 발표하도록 한다.

예시

1, 교사: 여러분, 어떤 친구가 좋은 친구예요? 여러분이 생각하는 좋은 친구는 어떻게 행동을 해요?

(학생: 친구를 잘 도와주는 친구요./맛있는 것이 있으면 나눠 먹어요./같이 놀아요...)

2, 교사: 그럼 어떤 친구가 나쁜 친구예요? 여러분이 생각하는 나쁜 친구는 어떻게 행동을 해요?

(학생: 친구를 안 도와줘요./친구랑 같이 안 놀아요./친구에게 나쁜 말을 해요.)

3, 교사:

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

문화(10분)

1. 학습 목표

속담 '친구는 옛 친구가 좋고 옷은 새 옷이 좋다.'에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 이 속담이 가진 의미가 무엇인지, 우정의 소중함에 대해 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 친한 친구가 있는지 묻는다. 그리고 좋은 친구란 무엇인지, 우정이란 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 친구의 소중함에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1, 교사: 우정이 뭐예요?

2, 교사: '친구는 옛 친구가 좋고 옷은 새 옷이 좋다.' 는 무슨 뜻이에요?

3, 교사: 여러분에게는 소중한 친구가 있어요?

4, 교사: 몽골에도 우정에 대한 속담이 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 친구의 소중함에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 우정에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 우정에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 우정 관련 속담에 대해 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 소중한 친구를 얻기 위해서 어떻게 해야 할지, 우정을 지키기 위해서 어떻게 해야 할지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

10. 제10과 바쁠 텐데 와 줘서 고마워

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: 초대(1), 초대(2)
- 문법: -(으)ㄴ 텐데, -는 길이다
- 과제: 초대하기

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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 친구의 생일 파티에 초대 받은 적이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 초대한 경험, 초대를 받은 경험 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 초대에 관련된 단어를 공부하고 추측을 나타내는 표현인 ‘-(으)ㄴ 텐데’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

다른 사람을 초대를 했거나 다른 사람에게 초대를 받았을 때, 또는 초대에 관련된 상황을 말하는 데에 적용할 수 있는 초대 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등 학생이라는 점을 고려하여 초대와 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 다른 사람에게 초대를 받았을 때의 감사한 마음, 초대한 친구가 참석해 줬을 때의 고마운 마음 등을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 초대(1)
초대를 하다, 초대를 받다, 초대에 응하다, 초대를 거절하다, 참석하다, 방문하다

- 초대(2)

초대해 주셔서 감사합니다, 초대해 줘서 고마워, 와 주셔서 감사합니다, 와 줘서 고마워,
잘 먹겠습니다, 맛있게 잘 먹었습니다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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 생일 때 무엇을 해요?

(학생: 파티를 해요.)

교사: 그럼 생일 파티를 혼자 해요?

(학생: 아니요, 친구들과 함께 해요.)

교사: 맞아요, 친구들을 생일 파티에 초대해요,

(학생: ...)

2. 교사: 그럼 여러분도 친구가 "생일 파티에 오세요," 라고 한 적이 있어요?

(학생: 네, 있어요.)

교사: 아, 친구의 생일 파티에 초대를 받은 적이 있어요?

(학생: ...)

교사: 그래서 친구의 생일 파티에 갔어요?

(학생: 네, 갔어요.)

교사: 아, 친구의 초대에 응했어요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “친구들을 생일 파티에 초대해요.”, “친구의 생일 파티에 초대를 받은 적이 있어요?”, “친구의 초대에 응했어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 초대와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 빈칸에 알맞은 단어를 쓰도록 한다.

(6) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분, 친구의 생일 파티에 간 적이 있지요?

(학생: 네, 간 적이 있어요.)

교사: 그때 친구에게 뭐라고 말했어요?

(학생: 생일 축하해요.)

교사: 그 전에 집에 가자마자 뭐라고 말했어요?

(학생: ...)

교사: 친구에게 초대를 받았을 때 친구 집에 가서 “초대해 줘서 고마워,”라고 말해요,

(학생: ...)

2. 교사: 그럼 초대를 한 친구는 여러분에게 뭐라고 말했어요?

(학생: ...)

교사: 초대를 한 친구가 집에 왔을 때는 “와 줘서 고마워,”라고 말해요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “초대해 줘서 고마워.”, “와 줘서 고마워”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 초대와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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

추측을 근거로 말함을 표현하는 ‘-(으)ㄴ 텐데’와 어떠한 일을 하는 중임을 나타내는 ‘-는 중이다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)ㄴ 텐데
동사 뒤에 붙어서 말하는 사람이 추측한 것을 근거로 말할 때 사용하며 뒤에는 주로 제안 등의 표현이 온다.
- -는 중이다
동사 뒤에 붙어서 어떠한 일을 하는 중임을 나타낸다. 주로 동사 ‘가다’나 ‘오다’에 붙는다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 여러분이 친구를 파티에 초대했어요, 친구가 다른 할일도 있을 거예요, 그래서 바쁠 것 같아요, 그렇지만 여러분의 파티에 왔어요, 고맙지요?
(학생: 네, 고마워요.)

2, 교사: 그래서 여러분이 "바쁠 텐데 와 줘서 고마워," 라고 인사를 해요,
(학생: ...)

3, 교사: 여러분이 친구를 많이 초대해요, 그러면 음식 준비도 많이 해야 해요, 그래서 아마 힘들 거예요, 그렇지만 여러분을 초대했어요, 고맙지요?
(학생: 네, 고마워요.)

4, 교사: 그래서 여러분이 "힘들 텐데 초대해 줘서 고마워," 라고 인사를 해요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “바쁠 텐데 와 줘서 고마워.”, “힘들 텐데 초대해 줘서 고마워.”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 이야기를 해 보도록 한다. 문제에서 제시한 내용을 바탕으로 학습한 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: 여러분은 지금 선물을 사러 선물 가게에 가고 있어요, 그런데 그때 친구를 만났어요, 친구가 여러분에게 "어디에 가요?" 물어봐요, 여러분 뭐라고 대답할 거예요?
(학생: 선물 가게에 가요.)
- 2, 교사: 네, 맞아요, 이때 "선물 가게에 가요," , "선물 가게에 가는 길이에요," 라고 말해요,
(학생: ...)
- 3, 교사: 선물을 다 사고 나서 집에 오고 있어요, 그런데 또 다른 친구를 만났어요, 친구가 여러분에게 "어디에 다녀와요?" 물어봐요, 여러분 뭐라고 대답할 거예요?
(학생: 선물 가게에 다녀와요.)
- 4, 교사: 네, 맞아요, 이때 "선물 가게에 다녀와요," , "선물 가게에 다녀오는 길이에요," 라고 말해요,
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 "선물 가게에 가는 길이에요.", "선물 가게에 다녀오는 길이에요."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

초대에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 초대 관련 상황에 대해 이야기도 하고 초대를 받았거나 초대한 친구가 초대에 응했을 때에 감사 표현도 할 수도 있다. 초대한 손님을 맞이하는 과정에서 ‘-(으)ㄴ 텐데’를 적절하게 사용하고 준비를 하는 과정에서 ‘-는 길이다’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, 친구가 여러분의 생일 파티에 오면 뭐라고 말해요?

(학생: 바쁠 텐데 와 줘서 고마워.)

2, 교사: 맞아요, “바쁠 텐데 와 줘서 고마워,” 라고 말해요, 그리고 “어서 들어와,” 라고 말해요,

(학생: 네.)

3, 교사: 친구가 생일 선물을 주면 뭐라고 말해요?

(학생: 고마워.)

4, 교사: 맞아요, 선물을 받으면 기분이 좋지만 선물보다 친구가 와 준 것이 더 고마워요, 그렇지요? 그래서 “와 준 것만으로도 고마운데...” 이렇게 말해요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “바쁠 텐데 와 줘서 고마워.”, “와 준 것만으로도 고마운데...”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. 먼저 문제에 제시된 내용을 바탕으로 대화를 하는데 반드시 학습한 문법이 들어가도록 한다.

(10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 친구와 연습한 대화를 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 건강 관련 어휘와 주말에 한 일을 설명하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 일정에 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 건강에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) 듣기 지문

1) 남: 다음 주 토요일에 바빠?

여: 아니, 안 바빠. 그런데 왜?

남: 다음 주 토요일이 내 생일이거든. 친구들 몇 명을 초대해서 생일 파티를 하려고 하는데 너도 초대하고 싶어서.

2) 남: 아노야, 안녕?

여: 예르덴, 안녕? 그런데 지금 집에 가는 거야?

남: 응, 친구들이랑 놀다가 지금 집에 가는 길이야.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

남: 자야, 안녕?

여: 민수야, 안녕? 어디에 가?

남: 이번 주 주말에 있는 친구의 생일 파티에 초대를 받았거든. 그래서 친구의 생일 선물을 사러 문구점에 가는 길이야.

여: 나도 문구점에 가는 길인데, 같이 가자.

남: 그래? 그럼 친구 생일 선물을 고르는 것을 도와줄 수 있어? 뭘 좋아할지 잘 모르겠어.

여: 그래, 좋아.

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

예시

1. 교사: 민수는 지금 어디에 가요?
(학생: 문구점에 가요.)
2. 교사: 무엇을 사러 문구점에 가요?
(학생: 친구의 생일 선물을 사러 문구점에 가요.)
3. 교사: 민수는 언제 친구의 생일 파티에 갈 거예요?
(학생: 이번 주 주말에 친구의 생일 파티에 갈 거예요.)
4. 교사: 자야는 어디에 가고 있어요?
(학생: 자야도 문구점에 가고 있어요.)
5. 교사: 자야가 무엇을 도와줄 거예요?
(학생: 친구 생일 선물을 고르는 것을 도와줄 거예요.)
6. 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 친구의 생일에 초대를 받은 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 앞부분은 생일 초대장을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 친구를 초대하는 생일 파티 초대장을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 생일 초대, 생일 파티 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 생일 초대 인사말, 생일 파티 일시, 생일 파티 장소 등을 소재로 초대 관련 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 생일 파티에 초대하는 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 친구를 생일 파티에 초대할 때 어떤 말을 하면 좋을지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 생일 파티 일시, 생일 파티 장소뿐만 아니라 함께하고 싶다는 내용을 담아 생일 파티에 초대하는 인사말을 잘 작성하는 것이 중요하다고 말한 후 이제 생일 파티에 초대하는 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: 누가 생일 파티를 해요?
2. 교사: 누구를 초대했어요?
3. 교사: 생일 파티에서 무엇을 할 거예요?
4. 교사: 생일 파티를 언제 할 거예요?
5. 교사: 생일 파티를 어디에서 할 거예요?

(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 표를 채우도록 한다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 표를 다 채운 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 하고 싶은 생일 파티에 대해서 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 생일 파티에 초대하는 글을 쓸 거예요.
2. 교사: 여러분은 생일 파티에 누구를 초대하고 싶어요?
3. 교사: 생일 파티를 언제 어디에서 하고 싶어요?
4. 교사: 친구를 파티에 초대할 때 무슨 말을 하면 좋을까요? 한번 생각해 보세요.

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 생일 파티 초대장에 들어갈 인사말을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짹을 짹 활동으로 진행하여 각각 자기 짹이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짹 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

(14) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같이 진행한다.

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 지금부터 두 명이 한 팀이 되어 문제 상황에 따라 서로에게 알맞은 조언을 해 주고 그것을 정리하여 발표할 것이라고 말한다.

(3) 한 사람씩 번갈아 가면서 주사위를 던져서 주사위에 나온 숫자대로 이동하도록 한다. 그리고 친구에게 해당 칸에 있는 내용을 말하거나 사진을 보고 상황을 설명하면 그것에 대해 조언을 한다.

(4) 먼저 도착을 한 팀이 우승을 하며 두 사람이 서로에게 한 조언 중에 더 도움이 되는 조언을 선정하여 정리하도록 한다.

(5) 정리가 끝나면 일어나서 각 팀에서 정리한 조언에 대해 발표하도록 한다.

예시

1, 교사: 어제 3시간밖에 못 잔 친구에게 뭐라고 조언해 줬어요?

(학생: 피곤할 텐데 오늘은 일찍 자요, 졸릴 텐데 쉬는 시간에 좀 쉬세요,...)

2, 교사: 바빠서 아무것도 못 먹은 친구에게 뭐라고 조언해 줬어요?

(학생: 배고플 텐데 이것 좀 드세요, 힘들 텐데 빵이라도 좀 드세요,...)

3, 교사: 등산을 5시간 동안 한 친구에게 뭐라고 조언해 줬어요?

(학생: 다리가 아플 텐데 좀 앉아서 쉬세요, 힘들 텐데 다음부터는 조금만 하세요...)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 방문 예절에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국 사람의 집을 방문할 때 어떻

게 해야 하는지에 대해 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 몽골에서는 다른 사람의 집에 갈 때 어떻게 하는지에 대해 묻는다. 그리고 한국에서 다른 사람의 집에 갈 때 지켜야 할 방문 예절에는 무엇이 있을지 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 방문 예절에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 방문 예절은 모든 나라가 같을까요?
- 2, 교사: 한국에서는 다른 사람의 집에 가면 신발을 어떻게 해야 해요?
- 3, 교사: 그 집에 어른이 계시면 어떻게 해야 해요?
- 4, 교사: 집 안에 들어가면 먼저 자리에 앉아도 돼요?
- 5, 교사: 다른 사람의 집에 갈 때 빈손으로 가도 돼요?
- 6, 교사: 집으로 돌아갈 때는 어떻게 해야 해요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 방문 예절에 관련된 영상을 준비하여 보여 줌으로써 한국의 방문 예절에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 한국의 방문 예절에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 방문 예절과 비교하여 얘기해 보도록 하고 문화 수업을 마무리한다.

11. 제11과 책을 떨어뜨리는 바람에 책이 조금 찢어졌어요

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: 실수, 사과
- 문법: -어/아지다(피동), -는 바람에
- 과제: 실수한 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 “두 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 실수를 한 적이 있어요? 그래서 어떻게 했어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 실수한 경험, 사과한 경험 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 실수와 사과에 관련된 단어를 공부하고 예상하지 못한 일 때문에 부정적인 결과가 생겼음을 나타내는 표현인 ‘-는 바람에’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

실수한 경험을 말하는 데에 적용할 수 있는 실수 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 실수와 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 실수를 한 내용, 실수를 하게 된 원인, 실수에 대한 사과 등을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 실수
실수하다, 잘못하다, 착각하다, 잃어버리다, 쏟다, 깨뜨리다, 떨어뜨리다, 잊어버리다
- 사과
사과하다, 변명하다, 용서하다, 핑계를 대다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 주스를 쏟은 사진을 띄우며) 여러분도 이렇게 한 경험이 있어요?
(학생: 네, 있어요./망아요.)
교사: 이 사람이 지금 어떻게 했어요?
(학생: ...)
교사: 주스를 쏟았어요,
- 2, 교사: (전자칠판에 컵을 깨뜨린 사진을 띄우며) 그럼 이렇게 한 경험도 있어요?
(학생: 네, 있어요.)
교사: 이 사람이 지금 어떻게 했어요?
(학생: ...)
교사: 컵을 깨뜨렸어요,
- 3, 교사: (전자칠판에 책을 깨뜨린 사진을 띄우며) 그럼 이렇게 한 경험도 있어요?
(학생: 네, 있어요.)
교사: 이 사람이 지금 어떻게 했어요?
(학생: ...)
교사: 책을 떨어뜨렸어요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “주스를 쏟았어요.”, “컵을 깨뜨렸어요.”, “책을 떨어뜨렸어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 실수와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 사진을 보고 이야기를 하도록 한다.

(6) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1, 교사: 여러분은 실수를 하면 어떻게 해요? 다른 사람에게 뭐라고 말해요?

(학생: 미안해요.)

교사: 네, 실수를 하면 다른 사람에게 '미안해요,' 라고 말해요, 다른 사람에게 사과해요,

(학생: ...)

2, 교사: 만약 친구가 여러분에게 실수를 했어요, 그리고 사과를 해요, 그러면 여러분은 어떻게 해요? 화를 내요?

(학생: 아니요, '괜찮아요,' 말해요.)

교사: 그래요, 누구나 실수를 할 수 있어요, 친구가 사과를 하면 여러분은 '괜찮아요,' 말해요, 그리고 친구를 용서해요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “다른 사람에게 사과해요.,” “친구를 용서해요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 사과와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 알맞은 단어를 써서 문장을 완성하도록 한다.

(14) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(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

다른 사람 행위 또는 동작으로 인해 영향을 받았음을 표현하는 ‘-어/아지다’와 예상하지 못한 일로 기대와 다른 결과가 나타났음을 나타내는 ‘-는 바람에’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -어/아지다(피동)

동사 뒤에 붙어 다른 사람이 하는 행위나 동작에 의해서 주어가 영향을 입는 것을 나타낸다. 피동문을 만들 때 사용한다.

- -는 바람에

동사 뒤에 붙어서 어떤 일이 갑자기 생겼거나 예상하지 못한 일이 생겼음을 나타낸다. 보통 선행절의 일이 후행절의 일에 부정적인 영향을 주거나 원래 기대했던 것과 다른 결과가 발생했을 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 선생님은 실수로 좋아하는 컵을 깨뜨린 적이 있어요,
(학생: 왜요?)
2. 교사: 컵을 식탁에서 떨어뜨렸어요, 그래서 그 컵이 깨졌어요,
(학생: ...)
3. 교사: 선생님은 실수로 옷에 주스를 쏟은 적이 있어요,
(학생: 왜요?)
4. 교사: 선생님이 너무 바빴어요, 그래서 주스를 들고 뛰었어요, 그때 주스가 쏟아졌어요,
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “컵이 깨졌어요.”, “주스가 쏟아졌어요.”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 기본 문법을 활용하여 대화를 하도록 한다. 그리고 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: 선생님이 지난 주말에 등산을 가려고 했어요, 그런데 등산을 못 갔어요,

(학생: 왜요?)

2, 교사: 갑자기 비가 왔어요, 비가 오는 바람에 등산을 못 갔어요,

(학생: ...)

3, 교사: 선생님이 오늘 학교에 조금 늦게 왔어요, 아침에 같은 시간에 집에서 나왔는데 학교에 늦게 왔어요,

(학생: 왜요?)

4, 교사: 버스가 고장이 났어요, 그래서 학교에 늦게 왔어요, 버스가 고장이 나는 바람에 학교에 늦게 왔어요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “비가 오는 바람에 등산을 못 갔어요.”, “버스가 고장이 나는 바람에 학교에 늦게 왔어요.”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

실수에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 실수한 경험에 대해 이야기도 하고 그 실수에 대해서 사과할 수 있다. 실수를 하게 된 이유를 말하는 과정에서 ‘-는 바람에’를 적절하게 사용하고 그 실수로 인해 생긴 결과에 대해서 설명할 때 ‘-어/아지다’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: (전자칠판에 책을 떨어뜨리는 장면 사진을 띄우고) 이 사람이 지금 책을 어떻게 했어요?
(학생: 책을 떨어뜨렸어요.)
2. 교사: (전자칠판에 찢어진 책 사진을 띄우고) 책이 어떻게 되었어요?
(학생: 찢어졌어요.)
3. 교사: (전자칠판에 친구를 보며 미안한 표정을 짓고 있는 사람의 사진을 띄우고) 그래서 이 사람이 지금 어떻게 하고 있어요?
(학생: 미안해하고 있어요.)
4. 교사: 그래서 이 사람이 어떻게 했을 것 같아요?
(학생: 친구에게 사과했어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “실수는 누구나 할 수 있어요. 그러나 다른 사람에게 한 실수에 대해서는 진심으로 사과를 해야 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 ‘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) 먼저 실수한 경험에 대해 조사하는 활동을 하고 그것에 대해 친구와 대화를 할 것이라고 설명한다. 이후 문제에 제시된 실수를 한 적이 있는지 조사하고 학생들이 어떤 실수를 가장 많이 했는지 알아보도록 한다. 조사하는 활동이 끝나면 학생 두 명씩 짝을 지어 <보기>와 같이 각각의 항목에 대해 묻고 대답하도록 한다. 이때 반드시 학습한 어휘와 문법을 사용하도록 한다.
- (10) 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 실수 관련 어휘와 실수한 내용에 대해 사과를 하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 같은 실수를 반복하는 친구와 그 친구에게 하는 조언에 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 실수와 사과에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) 듣기 지문

1) 남: 아, 차가워.

여: 왜 이렇게 젖었어요? 이렇게 비가 오는데 우산을 안 가지고 나왔어요?

남: 아니요, 집에서는 가지고 나왔는데 버스에서 놓고 내리는 바람에 비를 맞았어요.

2) 남: 여보세요? 아노, 지금 어디쯤이에요? 왜 이렇게 안 와요?

여: 네? 지금 집에 있는데요.

남: 12시에 만나기로 했는데 아직 집에 있으면 어떻게 해요?

(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 대상으

로 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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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.

(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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

여: 이번 주말에 반 친구들이랑 영화관에 가기로 한 것을 잊지 않았지요?

남: 어? 그게 이번 주말이었어요?

여: 네, 이번 주 토요일요. 지난번에도 약속을 잊어버렸는데 이번에도 또 잊어버렸어요?

남: 저는 다음 주 토요일이라고 생각했어요.

여: 중요한 일은 잊어버리지 않게 달력에 써 놓도록 하세요.

남: 이제부터라도 그렇게 해야겠어요. 얘기해 줘서 고마워요.

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

예시

1, 교사: 두 사람은 친구들과 이번 주말에 무엇을 하기로 했어요?

(학생: 영화관에 가기로 했어요.)

2, 교사: 무슨 요일에 가기로 했어요?

(학생: 토요일에 가기로 했어요.)

3, 교사: 남자는 약속을 잘 기억하고 있었어요?

(학생: 아니요, 잘못 알았어요.)

4, 교사: 남자는 약속을 언제로 알고 있었어요?

(학생: 다음 주 토요일요.)

5, 교사: 그래서 여자가 남자에게 뭐라고 했어요?

(학생: 잊어버리지 않게 달력에 써 놓으세요.)

6, 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 이와 유사한 실수한 경험을 한 적이 있는지 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 앞부분은 실수한 경험에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 실수한 경험과 실수하지 않기 위해서 주의하는 사항에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 실수한 경험, 사과 표현 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 조심성, 실수로 인해 얻은 교훈, 조언 등을 소재로 한 실수한 경험에 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 실수한 경험에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 실수를 하지 않기 위해서는 어떻게 해야 하는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 같은 실수를 하지 않기 위해서는 항상 조심하고 확인을 하는 습관을 갖는 것이 중요하다고 말한 후 이제 실수한 경험에 대한 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 어떤 실수를 했어요?
- 2, 교사: 왜 그런 실수를 했어요?
- 3, 교사: 그 실수로 인해 어떤 일이 생겼어요?
- 4, 교사: 그래서 요즘은 실수를 하지 않기 위해서 어떻게 해요?

(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 표를 채우도록 한다. 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 실수한 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.

예시

- 1, 교사: 이제 여러분이 실수한 경험에 대한 글을 쓸 거예요.
- 2, 교사: 여러분이 한 실수 중에 가장 기억에 남는 실수가 뭐예요? 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 왜 그런 실수를 했어요?
- 4, 교사: 같은 실수를 하지 않기 위해서 앞으로 어떻게 할 거예요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 실수한 경험에 대한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴 보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

(14) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같이 진행한다.

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 지금부터 실수 경험 빙고 게임을 할 것이라고 말한다. 먼저 3개의 줄을 완성하는 사람이 이기는 게임이라고 알려준다.

(3) 게임을 시작하기 전에 게임 활동판 빈칸에 다양한 실수 경험을 써 넣도록 한다. 순서를 정해 한 명씩 돌아가면서 실수한 경험을 말하고 자신도 그것과 똑같은 경험이 있으면 게

임 활동판에 표기하도록 한다. 이때 학습한 어휘와 문법을 사용하여 실수한 경험을 말하도록 한다.

(4) 먼저 3개의 줄이 완성되면 ‘빙고’를 외치도록 한다. ‘빙고’를 가장 빨리 외치는 사람이 이긴다.

(5) 우승자가 나온 뒤에는 학생을 한 명씩 지목하여 실수한 경험에 대해 발표하도록 한다.

예시

1. 교사: 여러분은 실수를 자주 하는 편이에요?

(학생: 네)

2. 교사: 그럼 활동판에 있는 실수들도 해 본 적이 있어요?

(학생: 네, 해 본 적이 있어요,)

3. 교사: 그럼 이 중에서 가장 최근에 한 실수가 뭐예요?

(학생: 늦잠을 자는 바람에 지각을 했어요,)

4. 교사: 그 실수를 하지 않기 위해서 어떻게 해요?

(학생: 일찍 자요,)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

문화 차이에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 문화 차이로 인해 외국인들이 자주 오해하는 한국 사람의 행동에는 어떤 것들이 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 문화 차이가 무엇인지에 대해 묻는다. 그리고 문화 차이를 느껴 본 적이 있는지에 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 결제 방식 변화에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 문화 차이가 뭐예요?

2. 교사: 외국인들이 자주 오해하는 한국 사람의 행동에는 무엇이 있어요?

3. 교사: 한국 사람들은 왜 다른 사람들에게 나이를 물어봐요?

4. 교사: 한국 사람들은 왜 가족이 아닌 사람들에게 가족 호칭어를 사용해요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 문화 차이에 관련된 영상을 준비하여 보여 줌으로써 문화 차이에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 문화 차이에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 다른 외국인들이 몽골 사람들의 어떤 행동에 대해서 오해를 하곤 하는지에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 학생들이 직접 그런 오해를 받은 적이 있는지, 또는 문화 차이로 인해 다른 나라 사람을 오해한 적이 있는지를 묻는다.

(6) 마지막으로 앞으로 어떻게 하면 문화 차이를 잘 이해할 수 있는지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

12. 제12과 제가 음식을 준비할 테니까 친구들에게 연락해 주세요

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: 부탁(1), 부탁(2)
- 문법: -(으)ㄴ 테니까, -어/아 주시겠어요?
- 과제: 부탁하기

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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분도 친구에게 부탁을 한 적이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 부탁을 한 경험, 부탁을 받은 경험 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 부탁에 관련된 단어를 공부하고 다른 사람에게 예의를 갖춰 정중하게 부탁할 때 사용하는 표현인 ‘-어/아 주시겠어요?’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

부탁을 하거나 부탁을 받은 상황에 대해 말하거나 다른 사람에게 예의를 갖춰 부탁을 하는 데에 적용할 수 있는 부탁 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 부탁과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 예의 있게 부탁을 하는 표현을 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 부탁(1)
죄송하지만, 미안하지만, 실례지만, -어/아 주실래요?, -어/아 주실 수 있어요?, 부탁 하나만 해도 될까요?
- 부탁(2)
부탁을 하다, 부탁을 받다, 부탁을 들어주다, 부탁을 거절하다, 부탁을 거절당하다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 책을 두 손 가득 들고 있는 사진을 띄우며) 이 사람이 책을 들고 있어요, 그런데 책이 무거워요, 그래서 문을 열 수 없어요, 그러면 어떻게 하겠어요?

(학생: 다른 사람에게 "도와주세요," 말해요.)

교사: 네, 맞아요, "도와주세요," 라고 말해도 돼요, 그렇지만 "죄송하지만 문 좀 열어 주실 수 있어요?" 이렇게 말하면 더 예의 있게 부탁할 수 있어요,

(학생: ...)

1, 교사: 여러분이 친구와 같이 놀러 갔어요, 둘이 같이 사진을 찍고 싶어요, 그러면 어떻게 하겠어요?

(학생: 다른 사람에게 "사진을 찍어 주세요," 말해요.)

교사: 네, 맞아요, "사진을 찍어 주세요," 라고 말해도 돼요, 그렇지만 "실례지만 사진 좀 찍어 주실 수 있어요?" 이렇게 말하면 더 예의 있게 부탁할 수 있어요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 "죄송하지만 문 좀 열어 주실 수 있어요?", "실례지만 사진 좀 찍어 주실 수 있어요?"라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 부탁과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 사진을 보고 이야기를 하도록 한다.

(6) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1, 교사: (전자칠판에 책을 두 손 가득 들고 있는 사진을 띄우며) 이 사람이 책을 들고 있어서 문을 열 수 없어요, 그래서 여러분에게 “미안하지만 문 좀 열어 주실 수 있어요?” 라고 말해요, 그러면 여러분은 어떻게 하겠어요?

(학생: 문을 열어줘요,)

교사: 이 사람이 여러분에게 부탁을 했어요, 여러분은 이 사람에게 부탁을 받았어요, 여러분은 이 사람의 부탁을 들어줄 거예요,

(학생: ...)

2, 교사: 만약 친구가 여러분에게 어려운 부탁을 해요, 그러면 여러분은 어떻게 할 거예요?

(학생: “미안해요, 안 돼요,” 말해요,)

교사: 네, 맞아요, 어려운 부탁은 들어줄 수 없어요, 그래서 부탁을 거절했어요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람이 여러분에게 부탁을 했어요.”, “여러분은 이 사람에게 부탁을 받았어요.”, “여러분은 이 사람의 부탁을 들어줄 거예요.”, “어려운 부탁은 들어줄 수 없어요. 그래서 부탁을 거절했어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 부탁과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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 활용 하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 알맞은 단어를 써서 대화를 완성하도록 한다.

(14) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(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

말하는 사람의 의지를 근거로 다른 사람에게 요청함을 표현하는 ‘-(으)ㄴ 데니까’와 다른 사람에게 정중하게 예의를 갖춰 부탁함을 표현하는 ‘-아/어 주시겠어요?’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)르 테니까

동사 뒤에 붙어서 말하는 사람의 의지를 나타내는 앞 절의 내용에 근거하여 듣는 사람에게 뒤 절의 내용을 요청할 때 사용한다.

- -어/아 주시겠어요?

동사 뒤에 붙어서 다른 사람에게 어떤 일을 해 줄 것을 정중하게 예의를 갖춰 부탁할 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 오늘 모두 같이 교실 청소를 할 거예요,

(학생: 네,)

2, 교사: 여러분은 무엇을 하고 싶어요?

(학생: 책상을 정리해요./책을 정리해요,...)

3, 교사: 알겠어요, 그럼 선생님이 창문을 닦을 테니까 여러분은 책상을 정리하세요,

(학생: 네,)

4, 교사: 그런데 시간이 많이 없어요, 그럼 책 정리는 어떻게 하지요?

(학생: ...)

5, 교사: 책 정리는 이따가 선생님이 할 테니까 여러분은 걱정하지 마세요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “선생님이 창문을 닦을 테니까 여러분은 책상을 정리하세요.”, “책 정리는 이따가 선생님이 할 테니까 여러분은 걱정하지 마세요.”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 학생 두 명이 짝이 되어 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 우선 문제에 제시된 사진을 함께 보며 문제를 파악하고 있는지 확인한 후에 학습한 문법을 활용하여 문장을 만들도록 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: 여러분이 갑자기 무엇을 써야 하는데 볼펜이 없어요, 그러면 어떻게 해요?
(학생: 다른 사람에게 빌려요.)
2. 교사: 다른 사람에게 볼펜을 빌리고 싶을 때 어떻게 말해요?
(학생: 볼펜을 빌려 주세요.)
3. 교사: 네, 맞아요, 그런데 여러분 보다 나이가 많거나 잘 모르는 사람에게 부탁할 때 "볼펜 좀 빌려 주시겠어요?" 라고 말하면 더 예의 있게 부탁할 수 있어요.
(학생: ...)
4. 교사: 여러분이 한국 사람과 이야기를 해요, 그런데 그 사람이 너무 빨리 말해서 잘 못 들었어요, 그러면 어떻게 해요?
(학생: 몰라요.)
5. 교사: 그 사람이 다시 천천히 말하면 좋겠어요?
(학생: 네.)
6. 교사: 그럴 때에는 "죄송하지만 다시 한 번 천천히 말씀해 주시겠어요?" 라고 말하면 예의 있게 부탁할 수 있어요.
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 "볼펜 좀 빌려 주시겠어요?", "죄송하지만 다시 한 번 천천히 말씀해 주시겠어요?"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 학생 두 명이 짝이 되어 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 우선 문제에 제시된 사진을 함께 보며 문제를 파악하고 있는지 확인한 후에 학습한 문법을 활용하여 문장을 만들도록 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 한

다.

(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

부탁에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 부탁해 본 경험에 대해 이야기도 하고 부탁할 때 사용하는 표현에 대해서 이야기하거나 조언할 수도 있다. 부탁을 하는 과정에서 ‘-어/아 주시겠어요?’를 적절하게 사용하고 도움을 요청하거나 도움을 약속하는 과정에서 ‘-(으)ㄴ 테니까’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: 여러분이 아노의 깜짝 생일 파티를 준비하려고 해요, 그런데 파티 준비를 혼자 할 수 있어요?
(학생: 아니요, 힘들어요.)
2. 교사: 그래서 여러분이 다른 친구와 같이 생일 파티 준비를 하고 싶어서 부탁할 거예요, 어떻게 부탁하겠어요?
(학생: 파티 준비를 도와주시겠어요?)
3. 교사: 맞아요, 미안하지만 파티 준비를 도와주시겠어요? 이렇게 말해요, 그럼 파티 준비를 나눠서 할 거예요, 여러분은 음식 준비를 해요, 그리고 그 친구에게 다른 친구들 파티 초대를 부탁해요, 이럴 때 어떻게 말하면 좋을까요?
(학생: 제가 음식을 준비할 테니까 다른 친구들에게 연락을 해 주세요,,)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “미안하지만 파티 준비를 도와주시겠어요?”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. 먼저 문제에 제시된 내용을 활용하여 대화를 나누도록 한다. 이때 반드시 학습한 문법이 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 부탁 관련 어휘와 부탁을 들어주거나 거절하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 도움을 요청하는 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 부탁에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) 듣기 지문

1) 남: 부탁이 있는데 들어줄 수 있어?

여: 무슨 부탁인데?

남: 감기 때문에 머리가 아파서 수업을 잘 못 들었거든. 미안하지만 수업 시간에 필기한 공책 좀 보여줄 수 있어?

2) 남: 미안하지만 사전 좀 빌려줄 수 있어요?

여: 언제 필요한데요?

남: 이번 주말예요. 숙제를 할 때 필요해서요.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

남: 이번 주말에 우리 집에서 파티를 하는 것을 알고 있지요?

여: 네, 5시부터 맞지요? 혹시 도울 일이 있으면 일찍 가서 도와줄까요?

남: 그렇게 해 주면 고맙지요. 사실 준비할 게 많아서 걱정이었거든요. 그럼 3시까지 와서 음식 차리는 것을 도와줄 수 있어요?

여: 그럼요, 제가 일찍 갈 테니까 너무 걱정하지 마세요. 다른 도울 일은 또 없어요?

남: 그럼 혹시 우리 집에 오는 길에 꽃집에서 꽃을 찾아서 와 주시겠어요?

여: 알겠어요. 고마워요.

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

예시

1. 교사: 두 사람은 주말에 무엇을 할 거예요?

(학생: 파티를 할 거예요.)

2. 교사: 파티를 어디에서 할 거예요?

(학생: 남자의 집에서 파티를 할 거예요.)

3. 교사: 파티를 몇 시부터 할 거예요?

(학생: 5시부터 할 거예요.)

4. 교사: 여자는 남자의 집에 몇 시까지 갈 거예요?

(학생: 3시까지 갈 거예요.)

5. 교사: 남자가 여자에게 무엇을 부탁했어요?

(학생: 꽃집에서 꽃을 찾아서 와 주세요.)

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 다른 사람에게 부탁을 한 경험, 다른 사람의 부탁을 들어준 경험 등에 대해 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 앞부분은 거절을 잘 하는 방법에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 생각하는 거절을 잘 하는 방법에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 부탁, 거절, 요청 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 대인 관계, 현명한 대처 방법 등을 소재로 한 거절을 잘 하는 방법에 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 거절을 잘 하는 방법에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 부탁하는 사람의 기분을 상하게 하지 않으면서 효과적으로 잘 거절하기 위해서는 어떻게 해야 하는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 들어줄 수 있는 부탁과 들어줄 수 없는 부탁을 잘 구분하고 들어줄 수 없는 부탁은 잘 거절하는 것이 중요하다고 말한 후 이제 거절을 잘 하는 방법에 대한 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: 다른 사람의 부탁을 거절하기가 쉬워요?
- 2, 교사: 그러면 다른 사람이 부탁을 했을 때 다 들어주는 것이 좋아요?
- 3, 교사: 어떻게 하면 부탁한 사람이 기분이 나쁘지 않게 거절할 수 있어요?
- 4, 교사: 부탁을 잘 거절하는 방법에 어떤 것이 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 표를 채우도록 한다. 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 생각하는 거절을 잘 하는 방법을 말해 보도록 한다.

(10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에 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 거절을 잘 하는 방법에 대한 글을 쓸 거예요,
- 2, 교사: 다른 사람에게 부탁을 받았을 때 어떻게 하는 것이 좋아요? 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 여러분도 들어주기 어려운 부탁을 받은 경험이 있어요?
- 4, 교사: 친구에게 부탁을 거절당한 경험이 있어요? 그때 기분이 어땠어요?
여러분이라면 그 상황에서 어떻게 했을 것 같아요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 거절을 잘 하는 방법에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

(14) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같이 진행한다.

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 지금부터 네 명이 한 팀이 되어 돌아가면서 서로 부탁을 하고 그것을 수락 또는 거절하는 상황을 대화로 만든 후 그것을 발표할 것이라고 말한다..

(3) 먼저 활동판 빈칸에 부탁하고 싶은 내용을 채워 넣은 다음 가위로 잘라서 접습니다. 한 명씩 돌아가면서 종이를 뽑은 후 종이에 적혀 있는 내용을 중심으로 상대방에게 부탁을 하도록 한다. 부탁을 받은 사람은 수락 또는 거절을 선택할 수 있는데 이때 학습한 어휘와 문법을 중심으로 대화를 구성하도록 한다.

(4) 대화 구성이 끝나면 일어나서 친구의 일과에 대해 발표하도록 한다.

예시

1, 교사: 누가 누구에게 부탁을 했어요?

(학생: 자야가 아노에게 부탁을 했어요, 아노는 자야의 부탁을 받았어요.)

2, 교사: 그럼 자야, 아노에게 어떤 부탁을 했어요?

(학생: 사진 찍기를 부탁했어요.)

3, 교사: 그럼 아노, 아노는 자야의 부탁을 들어줬어요?

(학생: 네, 자야의 부탁을 들어줬어요.)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

거절 표현에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국 사람들이 다른 사람의 부탁을 거절할 때 어떤 표현들을 사용하는지에 대해 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 사람들이 거절을 할 때에는 보통 어떻게 거절하는지에 대해 묻는다. 그리고 어떻게 거절해야 상대방의 기분을 나쁘지 않게 할 수 있을지에 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 거절 표현에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 한국 사람들은 다른 사람의 부탁을 거절하는 것에 대해서 어떻게 생각해요?
- 2, 교사: 한국 사람들은 다른 사람의 부탁을 직접적으로 거절해요? 간접적으로 거절해요?
- 3, 교사: 한국 사람들은 왜 다른 사람의 부탁을 직접적으로 거절하지 못해요?
- 4, 교사: 한국 사람들은 다른 사람의 부탁을 거절할 때 어떤 표현을 사용해요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 거절 표현에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 거절 표현에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 거절 표현에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서는 다른 사람의 부탁을 거절할 때 어떻게 하는지에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 학생들은 주로 친구에게 어떤 부탁을 하는지 등에 대해 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞에서 제시한 내용 외에 효과적으로 거절을 잘 할 수 있는 방법에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

13. 제13과 그 배우가 연기를 잘하잖아요

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: 감상(1), 영화와 드라마
- 문법: -잖아요, -어/아서 그런지
- 과제: 좋아하는 영화 또는 드라마 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 한국드라마나 영화를 본 적이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 좋아하는 영화 또는 드라마 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 감상에 관련된 단어를 공부하고 이유를 추측함을 나타내는 표현인 ‘-어/아서 그런지’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

좋아하는 영화 또는 드라마를 보고 감상을 말하는 데에 적용할 수 있는 감상 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 영화와 드라마에 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 좋아하는 영화 또는 드라마를 본 감상 등을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 감상(1)
지루하다, 무섭다, 웃기다, 놀라다, 감동적이다, 인상적이다
- 건강관리
배우, 주인공, 조연, 출연하다, 연기를 잘하다, 역할을 맡다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 영화관에서 영화를 보고 지루해하는 사람의 모습을 띄우고) 이 영화가 어떤 것 같아요?

(학생: 재미없어요.)

교사: 맞아요, 영화가 재미없어요, 계속 재미없어요, 영화가 지루해요,

(학생: ...)

2, 교사: (전자칠판에 영화관에서 영화를 보면서 얼굴을 가린 사람의 모습을 띄우고) 이 영화는 어떤 것 같아요?

(학생: ...)

교사: 영화가 무서워요, 그래서 사람들이 보지 못해요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “영화가 지루해요.”, “영화가 무서워요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 감상과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 사진을 보고 이야기를 하도록 한다.

(6) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1, 교사: (전자칠판에 현재 인기가 많은 드라마 주인공 사진을 띄우고) 이 사람의 이름이 뭐예요?

(학생: (배우 이름)이에요.)

교사: 이 사람의 직업이 뭐예요?

(학생: ...)

교사: 이 사람의 직업은 배우예요,
 2, 교사: (전자칠판에 먼저 제시한 배우가 나오는 드라마 사진을 띄우고) 이 배우가 어느
 드라마에 나와요?
 (학생: (드라마 제목)에 나와요.)
 교사: 맞아요, 이 배우는 요즘 (드라마 제목)에 출연해요,
 (학생: …)
 3, 교사: 요즘 이 배우가 인기가 많아요, 이 배우가 왜 인기가 많아요?
 (학생: 멋있어요, 잘생겼어요.)
 교사: 네, 맞아요, 그리고 연기를 잘해요, 그래서 인기가 많아요,
 (학생: …)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람의 직업은 배우예요.”, “이 배우는 요즘 (드라마 제목)에 출연해요.”, “이 배우는 연기를 잘해서 인기가 많아요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 영화와 드라마와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 알맞은 단어를 써서 이야기를 완성하도록 한다.

(14) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(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

말하는 사람이 어떤 상황이나 정보를 상대방에게 확인시키거나 정정해 주듯이 말함을 나타낼 때 사용하는 ‘-잖아요’와 어떤 일의 원인이나 이유로 추측함을 나타내는 ‘-아/어서 그런지’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -잡아요

동사나 형용사 뒤에 붙어서 말하는 사람이 듣는 사람도 이미 알고 있는 것이라고 생각하는 것을 말할 때 사용한다. 혹은 어떤 상황이나 정보를 상대방에게 확인시키거나 정정해 주듯이 말할 때 사용한다.

- -어/아서 그런지

동사나 형용사 뒤에 붙어서 어떤 일의 원인이나 이유로 추측함을 나타낸다. 뒤 상황의 원인이나 이유일 것 같으나 확실하게 단정 지어서 말할 수 없을 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 여러분, (배우 이름)을 알지요?

(학생: 네, 알아요.)

2, 교사: 여러분도 이 배우를 좋아해요?

(학생: 네, 좋아해요.)

3, 교사: 선생님도 이 배우를 좋아해요, 멋있잖아요./예쁘잖아요,

(학생: 맞아요.)

4, 교사: 요즘 이 배우가 나오는 드라마가 인기가 많아요, 여러분도 그 드라마를 봐요?

(학생: 네, 봐요.)

5, 교사: 선생님도 그 드라마를 봐요, 재미있잖아요,

(학생: 맞아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “멋있잖아요./예쁘잖아요.”, “재미있잖아요.”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 (영화 제목) 영화를 알아요?
(학생: 네, 알아요.)

2, 교사: 요즘 그 영화가 인기가 많아요,
(학생: 맞아요, 인기가 많아요.)

3, 교사: 그 영화가 왜 그렇게 인기가 많아요?
(학생: 재미있어요.)

4, 교사: 맞아요, 그리고 (주인공 배우 이름)이 나와서 그런지 인기가 더 많은 것 같아요.
(학생: ...)

- 학생들의 대답을 들은 후 교사는 “(주인공 배우 이름)이 나와서 그런지 인기가 더 많은 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 학생 두 명이 짝이 되어 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 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

좋아하는 영화 또는 드라마에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 영화 또는 드라마에 출연하는 배우에 대해 이야기도 하고 영화 또는 드라마를 보고 느낀 점에 대해서 이야기할 수도 있다. 영화 또는 드라마의 흥행 요인을 말하는 과정에서 ‘-어/아서 그런지’를 적절하게 사용하고 감상을 표현하는 과정에서 ‘-잖아요’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: 여러분은 좋아하는 드라마가 있어요?
(학생: 네, 아니요! ...)
2. 교사: (모즘 인기가 가장 많은 드라마를 언급하며) (드라마 제목)을 본 적이 있어요?
(학생: 네.)
3. 교사: 이 드라마에 누가 출연해요? 누가 주인공으로 나와요?
(학생: (배우 이름)이 출연해요, (배우 이름)이 주인공이에요.)
4. 교사: 아, (배우 이름)이 주인공 역할을 맡아서 그런지 그 드라마가 더 인기가 많은 것 같아요.
(학생: 네.)
5. 교사: 그 (배우 이름)가 연기도 잘하잖아요, 그렇지요?
(학생: 네.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “(배우 이름)이 주인공 역할을 맡아서 그런지 그 드라마가 더 인기가 많은 것 같아요.”, “(배우 이름)가 연기도 잘하잖아요.”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 표를 다 함께 살펴보도록 하고 그 아래에 있는 표를 채우도록 한다. 먼저 빈칸에 친구들의 이름을 채우도록 한다. 이후 친구들이 좋아하는 영화 또는 드라마에 대해 조사하여 쓰고 인기가 많은 이유 또는 좋아하는 이유 또한 조사하여 쓰도록 한다.

(10) 두 번째 과제에 이야기 구성이 다 끝났다고 보이면 학습자 개개인에게 조사한 이야기를 발표하도록 한다. 이때 학습한 어휘와 문법이 반드시 들어가도록 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 영화 또는 드라마 감상 관련 어휘와 영화 또는 드라마를 감상한 내용에 대해 얘기하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 드라마 시청에 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 영화와 드라마에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) 듣기 지문

1) 남: 우리 반 친구들과하고 이번 주말에 같이 영화 보기로 한 것 잊지 않았지요? 우리 이번 주에 새로 나온 무서운 영화를 봅시다.

여: 다른 영화를 보는 게 어때요?

남: 왜요? 재미있을 것 같은데요.

2) 남: 이번에 새로 나온 드라마를 봤어요? 재미있지요?

여: 내용이 조금 복잡해서 그런지 저는 지루한 것 같아요.

남: 그래요? 저는 괜찮던데요.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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.

(7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 돌러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.

(8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

남: 이번 주말에 '이민기'가 주인공으로 나오는 드라마 봤어요?

여: 그럼요. 정말 재미있었는데 못 봤어요?

남: 네, 요즘 피곤해서 그런지 계속 일찍 잠이 들어서 못 봤어요. 어떻게 됐어요? 얘기 좀 해 주세요.

여: 얘기해 주면 재미없잖아요. 인터넷에 들어가서 '다시 보기'로 보세요. 무료로 볼 수 있어요.

남: 그래요? 휴대전화로도 볼 수 있어요?

여: 그럼요. 제가 알려줄게요.

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

예시

1, 교사: 남자는 주말에 드라마를 봤어요?

(학생: 아니요.)

2, 교사: 남자가 주말에 왜 드라마를 못 봤어요?

(학생: 피곤해서 잠이 들었어요, 그래서 못 봤어요.)

3, 교사: 여자가 남자에게 드라마 내용을 얘기해 줬어요?

(학생: 아니요.)

4, 교사: 왜 얘기해 주지 않았어요?

(학생: 인터넷에서 다시 보세요, 말했어요.)

5, 교사: 인터넷으로 드라마를 다시 보려면 돈을 내야 해요?

(학생: 아니요, 무료예요.)

6, 교사: 드라마는 컴퓨터로만 다시 볼 수 있어요?

(학생: 아니요, 휴대전화로도 볼 수 있어요.)

7, 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 좋아하는 영화 또는 드라마를 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 앞부분은 좋아하는 드라마를 소개하는 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 좋아하고 소개하고 싶은 드라마 또는 영화에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 감상, 드라마 또는 영화를 처음 접하게 된 계기 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 영화 또는 드라마 줄거리 등을 소재로 한 건강에 좋은 습관에 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 좋아하는 드라마를 소개하는 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 줄거리가 무엇인지, 인기가 많은 요인이 무엇인지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 드라마를 통해서 듣기 연습을 하는 것도 중요하다고 말한 후 이제 좋아하는 드라마를 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 무슨 드라마를 자주 봐요?
- 2, 교사: 이 사람은 언제 한국 드라마를 처음 접하게 되었어요?
- 3, 교사: 이 사람이 좋아하는 드라마는 어떤 내용의 드라마예요?
- 4, 교사: 이 사람이 드라마를 좋아하는 이유가 뭐예요?

(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 표를 채우도록 한다. 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 좋아하는 드라마에 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 좋아하고 소개하고 싶은 드라마에 대한 글을 쓸 거예요,
- 2, 교사: 여러분이 그 드라마를 좋아하는 가장 큰 이유가 뭐예요? 한번 생각해 보세요,
- 3, 교사: 그 드라마의 내용이 뭐예요?
- 4, 교사: 왜 이 드라마를 소개하고 싶어요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 좋아하는 드라마를 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짹을 짹 활동으로 진행하여 각각 자기 짹이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짹 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이

라고 말한다.

(2) 지금부터 두 명이 한 팀이 되어 가장 좋아하는 드라마 또는 영화를 선택하고 그 이유를 정리하여 발표할 것이라고 말한다.

(3) 먼저 활동지의 빈칸에 드라마 또는 영화의 제목을 쓰도록 한다. 내용을 다 채우면 서로 활동지를 교환한다.

(4) 아래에서부터 좋아하는 영화 또는 드라마를 하나씩 선택하여 마지막에 가장 좋아하는 영화 또는 드라마가 나오면 좋아하는 이유에 대해서 발표하도록 한다.

예시

1. 교사: 활동지에 어떤 드라마들이 쓰여 있어요?

(학생: 도깨비요, 태양의 후예요.)

2. 교사: 그럼 아노는 둘 중에 어떤 드라마를 선택했어요?

(학생: 저는 도깨비를 선택했어요, 주인공 역할을 맡은 '공유'를 좋아하거든요, '공유'가 연기도 잘하고 멋있잖아요.)

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

(❖14과 활동 : '좋아하는 음악 장르 또는 가수 소개하기' 내용을 참고하여 팀을 미리 나누고 활동에 필요한 사진 또는 그림을 미리 준비해 올 수 있도록 한다.)

문화(10분)

1. 학습 목표

한국 드라마 세트장에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국에서는 드라마를 촬영하기 위해 만든 세트장을 촬영이 끝난 후에 어떻게 활용하는지에 대해 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 드라마 세트장에 가 본 적이 있는지에 대해 묻는다. 그리고 만약 기회가 있다면 어떤 드라마 세트장에 가 보고 싶은지 얘기해 보도록 한다.

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

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

예시

- 1, 교사: 여러분은 드라마를 촬영한 장소에 가 본 적이 있어요?
- 2, 교사: 드라마 촬영지, 드라마 세트장이 왜 사람들에게 인기가 있어요?
- 3, 교사: 만약 기회가 있으면 무슨 드라마를 촬영한 촬영지 또는 드라마 세트장에 가 보고 싶어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 드라마 세트장에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 드라마 세트장에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 드라마 세트장에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에도 드라마 세트장이 있는지, 인기가 많은 드라마 촬영지가 있는지 얘기해 보도록 한다. 특히 학생들이 직접 가 본 드라마 세트장 또는 드라마 촬영지가 있는지를 묻는다.

(6) 마지막으로 만약 자신이 영화감독이 된다면 어떤 소재의 영화를 만들고 싶은지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

14. 제14과 요즘 그 가수가 인기가 많은가 봐요

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: 음악 장르, 공연
- 문법: -기는 하지만, -(으)ㄴ/는가 보다 / -나 보다
- 과제: 좋아하는 음악 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 음악 듣는 것을 좋아해요? 어떤 장르의 음악을 좋아해요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 좋아하는 음악 장르, 공연 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 음악 장르와 공연에 관련된 단어를 공부하고 어떤 상황을 보고 그것으로 추측한 것을 말할 때 사용하는 표현인 ‘-(으)ㄴ/는가 보다/-나 보다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

좋아하는 음악과 공연에 대해 말하는 데에 적용할 수 있는 음악 장르와 공연 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 다양한 음악 장르와 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 즐겨듣는 음악과 공연 관람 경험 등을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 음악 장르
발라드, 랩/힙합, 클래식, 댄스, 재즈, 록
- 공연
콘서트, 연주회, 음악을 감상하다, 음악을 즐겨 듣다, 표를 예매하다, 표가 매진되다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 클래식 연주회 동영상을 띄우고) 이 음악을 들어본 적이 있어요?
(학생: 네, 들어본 적이 있어요.)
교사: 이 음악은 어떤 장르의 음악이에요?
(학생: ...)
교사: 이 음악은 클래식 음악이에요.
- 2, 교사: (전자칠판에 재즈 연주회 동영상을 띄우고) 그럼 이 음악은 들어본 적이 있어요?
(학생: 네, 들어본 적이 있어요.)
교사: 이 음악은 어떤 장르의 음악이에요?
(학생: ...)
교사: 이 음악은 재즈 음악이에요.
- 3, 교사: (전자칠판에 힙합 음악 동영상을 띄우고) 이 음악도 들어본 적이 있지요?
(학생: 네, 들어본 적이 있어요.)
교사: 이 음악은 어떤 장르의 음악이에요?
(학생: 힙합 음악이에요.)
교사: 맞아요, 이 음악은 힙합 음악이에요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 음악은 클래식 음악이에요.”, “이 사람은 재즈 음악이에요.”, “이 음악은 힙합 음악이에요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 음악 장르와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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 활동 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 어휘를 아래와 같은 방법으로

노출시킨다.

예시

1. 교사: (전자칠판에 콘서트 사진을 띄우고) 누가 노래를 하고 있어요?

(학생: 가수가 노래를 하고 있어요.)

교사: 네, 맞아요, 이 공연은 어떤 공연이에요?

(학생: ...)

교사: 이 공연은 콘서트예요,

2. 교사: (전자칠판에 연주회 사진을 띄우고) 이 공연에서 어떤 장르의 음악을 들을 수 있어요?

(학생: 클래식 음악을 들을 수 있어요.)

교사: 네, 맞아요, 이 공연은 어떤 공연이에요?

(학생: ...)

교사: 이 공연은 연주회예요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 공연은 콘서트예요.”, “이 공연은 연주회예요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 공연과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 알맞은 단어를 써서 이야기를 완성하도록 한다.

(14) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(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 내용을 인정하지만 그것에 상반되는 내용 또는 자신의 생각을 표현하는 ‘-기는 하지만’과 어떤 사실이나 상황을 보거나 듣고 그것으로 자신이 추측한 것을 나타내는 ‘-(으)ㄴ/는가 보다 / -나 보다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -기는 하지만

동사나 형용사 뒤에 붙어서 앞의 내용을 인정하지만 상반되는 내용 또는 자신의 생각을 뒤이어 부각시킬 때 사용한다.

- -(으)ㄴ/는가 보다 / -나 보다

동사나 형용사 뒤에 붙어서 어떤 사실이나 상황을 보거나 듣고 그것으로 추측한 것을 말할 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 여러분, 한국어 공부가 어때요? 어려워요? 쉬워요?

(학생: 어려워요.)

2, 교사: 그럼 한국어 공부가 어려워서 재미없어요?

(학생: 아니요, 재미있어요.)

3, 교사: 그럴 때 "한국어 공부가 어렵기는 하지만 재미있어요," 라고 말해요,

(학생: ...)

4, 교사: 여러분, 노래를 좋아해요?

(학생: 좋아해요.)

2, 교사: 그럼 노래도 잘 불러요?

(학생: 아니요, 못 불러요.)

3, 교사: 그럴 때 "노래를 좋아하기는 하지만 잘 못 불러요," 라고 말해요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한국어 공부가 어렵기는 하지만 재미있어요.”, “노래를 좋아하기는 하지만 잘 못 불러요.”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 (유행하는 노래/가요 제목)을 들어본 적이 있어요?
(학생: 네, 있어요, 매일 들어요.)
- 2, 교사: 요즘 그 노래가 인기가 많은가 봐요, 사람들이 모두 그 노래를 좋아해요.
(학생: ...)
- 3, 교사: 여러분은 (유행하는 드라마 제목)을 본 적이 있어요?
(학생: 네, 알아요, 매일 봐요.)
- 4, 교사: 그 드라마가 재미있나 봐요, 사람들이 모두 그 드라마에 대해서 얘기해요,
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “요즘 그 노래가 인기가 많은가 봐요.”, “그 드라마가 재미있나 봐요.”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 학생 두 명이 짝이 되어 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 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

대중음악에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 다양한 음악 장르에 대해 이야기도 하고 자신이 좋아하는 음악 장르와 그 이유에 대해서 이야기할 수도 있다. 자신의 생각을 말하는 과정에서 ‘-기는 하지만’을 적절하게 사용하고 추측한 것을 말하는 과정에서 ‘-(으)ㄴ/는가 보다/-나 보다’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: 여러분은 주로 어떤 음악을 들어요?

(학생: 댄스 음악요, 힙합 음악요.)

2, 교사: 아노는 왜 댄스 음악을 좋아해요?

(학생: 춤이 멋있어요.)

3, 교사: 맞아요, 댄스 음악은 춤도 멋있지요, 또 빠른 음악을 들으면 기분이 좋아지잖아요, 그래서 저도 댄스 음악을 좋아해요,

(학생: 네.)

4, 교사: 그럼 아노는 춤도 잘 춰요?

(학생: 아니요.)

5, 교사: 선생님도요, 댄스 음악을 좋아하기는 하지만 춤은 못 춰요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “빠른 음악을 들으면 기분이 좋아지잖아요.”, “댄스 음악을 좋아하기는 하지만 춤은 못 춰요.”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

록 한다. 학생 두 명씩 짝을 이루어 좋아하는 음악 또는 가수에 대해 대화하도록 하는데 반드시 학습한 문법이 모두 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 음악 장르 관련 어휘와 좋아하는 음악 장르와 공연 관람 경험을 설명하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 공연 관람 제안에 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 대중음악에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주시시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 (1)번에 대한 듣기 활동을 한다고 말하고 먼저 1)번 대화를 들려준다.

(1) 듣기 지문

1) 남: 아노는 취미가 뭐예요?

여: 음악 감상이예요.

남: 그래요? 저도 음악 감상하는 것을 좋아하는데요. 어떤 음악 장르를 좋아해요?

2) 남: 자야, 주말에 콘서트에 잘 다녀왔어요?

여: 아니요, 못 갔어요.

남: 왜 못 갔어요?

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본

다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

남: 다음 주말에 시간이 있으면 같이 음악회에 갈래요?

여: 클래식 음악회요?

남: 네, 음악회 표가 두 장 생겼거든요.

여: 그래요? 부모님이 클래식 음악을 좋아하셔서 가끔 듣기는 하지만 저는 클래식 음악을 잘 모르는데요. 음악회에 한 번도 가 본 적도 없고요.

남: 괜찮아요. 저도 몇 번 안 가 봤어요. 그냥 가서 편안하게 들으면 돼요.

여: 알겠어요. 그럼 같이 가요.

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

예시

1. 교사: 남자가 여자에게 무엇을 물어봤어요?
(학생: 다음 주말에 시간이 있어요?/ 같이 음악회에 갈래요?)
2. 교사: 남자가 음악회 표를 샀어요?
(학생: 아니요,)
3. 교사: 여자는 클래식 음악을 좋아해요?
(학생: 아니요,)
4. 교사: 그럼 누가 클래식 음악을 좋아해요?
(학생: 여자의 부모님이 클래식 음악을 좋아해요,)
5. 교사: 여자는 음악회에 가 본 적이 있어요?
(학생: 아니요, 없어요,)
6. 교사: 남자는 음악회에 많이 갔어요?
(학생: 아니요,)
7. 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 좋아하는 음악 장르와 관람하기를 희망하는 공연을 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 앞부분은 좋아하는 음악 장르를 소개하는 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 좋아하는 음악 장르 또는 가수에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 음악 장르, 공연 관람, 음악 감상 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 대중문화, 유행하는 음악 등을 소재로 한 좋아하는 음악 장르에 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 좋아하는 음악 장르에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 좋아하는 음악 장르가 무엇인지, 좋아하는 이유가 무엇인지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 목표 언어로 된 음악 감상이 언어 학습에도 도움이 된다고 말한 후 이제 좋아하는 음악 장르를 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 누구의 음악을 좋아해요?
- 2, 교사: 아이돌 가수들은 주로 어떤 장르의 음악을 해요?
- 3, 교사: 아이돌 가수들은 다른 가수들과 무엇이 달라요?
- 4, 교사: 이 사람은 나중에 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 표를 채우도록 한다. 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 좋아하는 음악 장르와 가수 또는 소개하고 싶은 음악 장르와 가수를 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 좋아하는 음악 장르 또는 좋아하는 가수에 대한 글을 쓸 거예요.
- 2, 교사: 여러분은 어떤 음악 장르 또는 가수를 가장 좋아해요? 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 그 음악 장르를 왜 좋아해요?
- 4, 교사: 특별히 좋아하는 곡이 있어요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 좋아하는 음악 장르에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

(14) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같이 진행한다.

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 지금부터 세 명 또는 네 명이 한 팀이 되어 좋아하는 음악 장르 또는 좋아하는 가수에 대해 정리하여 발표할 것이라고 말한다. 이때 좋아하는 음악 장르 또는 가수가 같은 학생들끼리 한 팀이 되도록 합니다.

(3) 미리 준비해 온 사진 또는 그림을 가지고 소개하고 싶은 음악 장르 또는 가수 활동지를 완성한다.

(4) 정리가 끝나면 일어나서 각 팀이 돌아가면서 에 대해 정리한 내용을 발표하도록 한다.

예시

1, 교사: 이 팀은 어떤 음악을 소개할 거예요?

(학생: 저희는 K-Pop을 즐겨 들어요, 그래서 저희는 K-Pop을 소개할 거예요.)

2, 교사: 어떤 K-Pop 가수를 좋아해요?

(학생: (가수 이름)을 좋아해요.)

3, 교사: 그 가수의 특징이 뭐예요?

(학생: 노래를 잘 부르고 춤도 잘 춰요.)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

K-Pop에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국의 대중음악을 왜 K-Pop이라고 부르는지, K-Pop이 미치는 영향에 대해 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 K-Pop에 대해 아는지 묻는다. 그리고 즐겨 듣는 음악이 있다면 어떤 음악을 즐겨 듣는지 말해 보도록 한다.

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

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

예시

1, 교사: K-Pop이 무슨 뜻이에요?

2, 교사: 언제부터 K-Pop이라는 말을 사용했어요?

3, 교사: 누가 K-Pop을 좋아해요?

4, 교사: K-Pop이 다른 나라의 노래에 비해 독특한 특징이 뭐예요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 K-Pop에 관련된 영상을 준비하여 보여줌으로써 K-Pop에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) K-Pop 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서 인기가

많은 대중음악에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 학생들이 좋아하는 대중 가수가 있는지, 왜 인기가 많은지를 묻는다.

(6) 마지막으로 기회가 생기면 누구의 공연을 보고 싶은지, 또 대중음악을 어떻게 활용하면 언어 학습에도 도움이 될 수 있을지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

15. 제15과 어렸을 때 자주 듣던 이야기와 비슷해요

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: 옛날이야기(1), 옛날이야기(2)
- 문법: -었/았을 때, -던
- 과제: 옛날이야기 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 옛날이야기를 들은 적이 있어요? 어떤 이야기예요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 좋아하는 옛날이야기, 자주 들었던 옛날이야기 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 옛날이야기에 관련된 단어를 공부하고 과거에 자주 반복하던 행동 또는 사건을 나타내는 표현인 ‘-던’을 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

옛날이야기를 말하는 데에 적용할 수 있는 옛날이야기 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 옛날이야기 어휘를 기본 어휘로 선정하고 줄거리를 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 옛날이야기(1)
등장인물, 주제, 줄거리, 소재, 결말, 교훈
- 옛날이야기(2)
복을 받다, 벌을 받다, 욕심이 많다, 착하다, 가난하다, 행복하다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 엄지 명궁수 관련 사진을 띄우고) 여러분, 이 옛날이야기를 들은 적이 있어요?

(학생: 네.)

교사: 이 옛날이야기에 나오는 사람의 이름을 알아요?

(학생: (뭉골 이름)예요.)

교사: 네, 이 이야기에 나오는 등장인물의 이름은 한국어로 '엄지 명궁수' 예요.

(학생: ...)

2. 교사: '엄지 명궁수' 는 무엇에 대한 이야기예요?

(학생: 낮과 밤에 대한 이야기예요.)

교사: 네, '엄지 명궁수' 는 낮과 밤이 생긴 이유를 소재로 한 이야기예요.

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 이야기에 나오는 등장인물의 이름은 한국어로 ‘엄지 명궁수’예요.”, “‘엄지 명궁수’는 낮과 밤이 생긴 이유를 소재로 한 이야기예요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 옛날이야기와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 빈칸에 알맞은 단어를 쓰도록 한다.

(6) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1, 교사: (전자칠판에 교재 내 제시된 그림과 유사한 내용, 착한 사람과 욕심이 많은 사람이 등장하는 동화 장면 그림을 띄우고-착한 주인공을 가리키며) 이 사람은 어떤 사람 같아요?

(학생: 좋은 사람 같아요.)

교사: 네, 이 사람은 좋은 사람이에요, 이 사람은 착해서 다른 사람도 잘 도와줘요,

(학생: ...)

2, 교사: (전자칠판에 교재 내 제시된 그림과 유사한 내용, 착한 사람과 욕심이 많은 사람이 등장하는 동화 장면 그림을 띄우고-욕심이 많은 주인공을 가리키며) 이 사람은 어떤 사람 같아요?

(학생: 나쁜 사람 같아요.)

교사: 맞아요, 이 사람은 혼자만 좋을 것을 갖고 싶어 해요, 이 사람은 욕심이 많은 사람이에요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 사람은 착해서 다른 사람도 잘 도와줘요.”, “이 사람은 욕심이 많은 사람이에요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 옛날이야기와 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 알맞은 단어를 써서 이야기를 완성하도록 한다.

(14) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면다가가서 도와준다.

(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

과거의 어떤 상황이나 동작이 진행된 시간을 표현하는 ‘-었/았을 때’와 과거에 반복적으로 하던 행동 및 사건을 나타내는 ‘-던’을 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -었/았을 때

동사나 형용사 뒤에 붙어서 과거 어떤 상황이나 동작이 진행된 시간을 나타낸다.

- -던

동사 뒤에 붙어서 과거의 지속된 상태나 과거에 자주 반복하던 행동, 사건을 회상함을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 여러분, 옛날이야기를 좋아해요?

(학생: 네, 좋아해요.)

2, 교사: 선생님도 옛날이야기를 좋아해요, 선생님은 옛날에 할머니와 살았어요, 옛날에 할머니와 살았을 때 할머니께서 매일 밤 옛날이야기를 해 주셨어요,

(학생: ...)

3, 교사: 저는 옛날이야기 중에서 '엄지 명궁수' 이야기를 가장 좋아해요, 여러분도 '엄지 명궁수' 이야기를 좋아해요?

(학생: 네, 좋아해요.)

3, 교사: 언제 그 이야기를 처음 들었어요?

(학생: 아기 때 들었어요./7살 때 들었어요.)

4, 교사: 아, 어렸을 때 그 이야기를 처음 들었어요?/7살이었을 때 그 이야기를 처음 들었어요?

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “옛날에 할머니와 살았을 때 할머니께서 매일 밤 옛날 이야기를 해 주셨어요.”, “어렸을 때 그 이야기를 처음 들었어요?/7살이었을 때 그 이야기를 처음 들었어요?”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 학생 두 명이 짝이 되어 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부

진한 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: (전자칠판에 학생들이 초등학교 저학년 때 텔레비전에서 방영하던 만화 영화 사진을 띄우고) 여러분, 이 만화 영화를 알아요?
(학생: 네, 알아요./ (만화 영화 제목)이에요.)
2. 교사: 이 만화 영화를 언제 봤어요?
(학생: 초등학교 때 봤어요.)
3. 교사: 이 만화 영화를 자주 봤어요?
(학생: 네, 자주 봤어요./ 매일 봤어요.)
4. 교사: 이럴 때 “이 영화는 제가 어렸을 때 자주 보던 만화 영화예요,” 라고 말해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 영화는 제가 어렸을 때 자주 보던 만화 영화예요.”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 학생 두 명이 짝이 되어 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 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

옛날이야기에 대하여 이야기하거나 옛날이야기를 들은 시기, 누구에게 옛날이야기를 들었는지 등에 대해 이야기할 수 있다. 옛날이야기의 줄거리에 대해 이야기도 하고 등장인물들에 대해서 이야기할 수도 있다. 옛날이야기를 들은 시기를 말하는 과정에서 ‘-었/았을 때’를 적절하게 사용하고 과거에 했던 행동을 표현하는 과정에서 ‘-던’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, ‘엄지 명궁수’ 는 어떤 이야기예요?

(학생: 낮과 밤에 대한 이야기예요.)

2. 교사: 여러분은 그 옛날이야기를 책으로 읽었어요? 아니면 다른 사람에게 들었어요?

(학생: 할머니께 들었어요.)

3. 교사: 한국에도 낮과 밤에 대한 이야기가 있어요, ‘엄지 명궁수’ 랑 비슷해요, 저는 그 이야기를 어렸을 때 들었어요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한국에도 낮과 밤에 대한 이야기가 있어요.”, “선생님도 그 이야기를 어렸을 때 들었어요.”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 표를 다 함께 살펴보도록 하고 그 아래에 있는 표를 채우도록 한다. 먼저 빈칸에 친구들의 이름을 채우도록 한다. 이후 친구들이 좋아하는 옛날이야기에 대해 조사하여 쓰고 그 이야기에 해당하는 줄거리, 등장인물 등에 대해 쓰도록 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 옛날이야기를 알게 된 경험에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 옛날이야기 내용 비교에 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 옛날이야기에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) 듣기 지문

1) 남: 무슨 책을 읽고 있어요?

여: 한국 옛날이야기 책이에요.

남: 어렵지 않아요?

2) 남: 이거 제가 아기였을 때 사진이에요. 정말 작았지요?

여: 와. 정말 귀엽네요. 옆에 계신 분은 어머니예요?

남: 네, 엄마가 옛날이야기를 들려주는 모습을 아빠가 찍으신 거예요.

초등학생 때까지는 엄마가 매일 밤 옛날이야기를 들려주셨거든요.

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

남: 수빈, 어제 한국어 선생님께서 들려주신 옛날이야기 정말 재미있었지요?

여: 네, 저도 그 이야기 좋아해요. 어렸을 때 할머니께서 자주 들려주셨거든요.

남: 몽골에도 비슷한 이야기가 있어서 더 재미있게 들은 것 같아요.

여: 저도 전에 몽골 옛날이야기를 들으면서 그런 생각한 적이 있어요. 욕심이 많은 사람은 벌을 받고, 마음이 착한 사람은 복을 받는 내용이 비슷해서 그런 것 같아요.

남: 세계 어느 나라나 옛날이야기를 통해서 들려주고 싶은 교훈이 비슷해서 그런 것 아닐까요?

여: 정말 그런 것 같아요.

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

예시

1. 교사: 이 사람들은 어제 누구에게 옛날이야기를 들었어요?

(학생: 한국어 선생님께 들었어요.)

2. 교사: 여자는 왜 그 옛날이야기를 좋아해요?

(학생: 어렸을 때 할머니께 자주 들었어요.)

3. 교사: 그 이야기를 어떤 이야기예요? 어떤 사람들이 그 이야기에 나와요?

(학생: 착한 사람요, 욕심이 많은 사람요.)

4. 교사: 한국 옛날이야기와 몽골 옛날이야기가 왜 비슷해요?

(학생: 교훈이 비슷해요.)

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 좋아하는 옛날이야기와 좋아하는 이유에 대해 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 앞부분은 옛날이야기를 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 소개하고 싶은 옛날이야기에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 권선징악, 교훈 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 욕심, 행복 등을 소재로 한 옛날이야기에 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 건강에 옛날이야기를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 옛날이야기에는 어떤 교훈들이 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 복을 받기 위해서는 평소에 다른 사람을 배려하는 행동을 하는 것이 중요하다고 말한 후 이제 옛날이야기를 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 옛날이야기의 제목이 뭐예요?
2. 교사: 이 이야기의 등장인물이 누구예요?
3. 교사: 이 옛날이야기의 소재가 뭐예요?
4. 교사: 이 옛날이야기의 줄거리가 어떻게 돼요?
5. 교사: 이 옛날이야기의 결말이 어떻게 돼요?

(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 표를 채우도록 한다. 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 소개하고 싶은 옛날이야기를 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 옛날이야기에 대한 글을 쓸 거예요.
2. 교사: 여러분이 좋아하는 옛날이야기가 있어요? 한번 생각해 보세요.
3. 교사: 그 이야기의 등장인물이 누구예요? 그 이야기는 무엇을 소재로 한 이야기예요?
4. 교사: 그 이야기의 전체 줄거리가 어떻게 돼요? 그 이야기의 결말이 어떻게 돼요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 소개하고 싶은 옛날이야기에 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.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝을 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

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

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 지금부터 두 명이 한 팀이 되어 옛날이야기를 만들어서 발표할 것이라고 말한다.

(3) 먼저 두 사람이 상의하여 활동판의 빈칸에 해당하는 내용들을 채워 넣도록 한다. 한 사람씩 번갈아 가면서 주사위를 굴려서 주사위에 나온 숫자대로 칸을 이동한다. 그 칸에 적혀 있는 내용들을 정리하여 재미있는 이야기를 만들어 보도록 한다.

(4) 다소 어색하더라도 문맥을 정리하여 엉뚱하지만 재미있는 이야기를 만들 수 있도록 한다.

(5) 정리가 끝나면 일어나서 두 사람이 만든 옛날이야기에 대해 발표하도록 한다.

예시

1. 교사: 누가 옛날이야기에 등장해요?
(학생: 요리사요./선생님요./수의사요.)
2. 교사: 그럼 그 사람이 언제 누구를 만났어요?
(학생: 여행을 갔을 때 기차를 만났어요./기차를 탔을 때 디자이너를 만났어요.)
3. 교사: 그래서 두 사람이 무엇을 함께 했어요?
(학생: 옷놀이를 함께 했어요./과식을 했어요.)
4. 교사: 그래서 두 사람은 결국 어떻게 됐어요?
(학생: 복을 받았어요./벌을 받았어요.)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

도깨비에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국 옛날이야기에 자주 등장하는 도깨비에 대해 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

(1) 전체 학생을 대상으로 도깨비에 대해 아는지 묻는다. 그리고 도깨비가 어떤 행동들을 하는지에 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 도깨비에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 도깨비가 뭐예요?
2. 교사: 도깨비가 어떤 행동들을 해요?
3. 교사: 도깨비는 어떤 존재예요?
4. 교사: 도깨비가 뭐라고 주문을 외워요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 도깨비에 관련된 영상을 준비하여 보여줌

으로써 도깨비에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 도깨비에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에도 도깨비와 같은 존재가 있는지, 또는 옛날이야기에 자주 등장하는 동물이 있는지에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 학생들이 특별히 좋아하는 등장인물이 있는지, 좋아하는 이유가 무엇인지를 묻는다.

(6) 마지막으로 다른 나라에 소개하고 싶은 몽골의 옛날이야기가 있는지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

16. 제16과 기회가 있다면 판소리를 배워 보고 싶어요

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: 전통 공연, 감상(2)
- 문법: -(ㄴ/는)다면, -(으)ㄴ 뿐만 아니라
- 과제: 전통 공연 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 사람이 무슨 이야기를 해요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 한국 전통 공연을 본 적이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 학생들이 본 전통 공연 종류, 전통 공연을 감상한 느낌 등에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 전통 공연에 관련된 단어를 공부하고 가정을 나타내는 표현인 ‘-(ㄴ/는)다면’을 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

전통 공연을 본 경험, 공연을 감상하고 느낀 점을 말하는 데에 적용할 수 있는 감상 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 전통 공연과 관련된 어휘를 기본 어휘로 선정하고 감상한 느낌 등을 표현할 수 있는 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 전통 공연
사물놀이, 판소리, 탈춤, 부채춤
- 감상(2)
신나다, 즐겁다, 즐기다, 관람하다, 체험하다, 감상하다

2. 수업 진행 순서

(1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 첫 번째 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: (전자칠판에 사물놀이 공연 모습을 띄우고) 여러분, 이 공연을 본 적이 있어요?

(학생: 아니요,)

교사: 이 공연 이름이 뭐예요?

(학생: ...)

교사: 이 공연은 한국의 전통 공연이에요, 이 공연은 사물놀이 공연이에요,

2, 교사: (전자칠판에 탈춤 공연 모습을 띄우고) 이 공연은 본 적이 있어요?

(학생: 아니요,)

교사: 이 공연 이름이 뭐예요?

(학생: ...)

교사: 이 공연도 한국의 전통 공연이에요, 이 공연은 탈춤 공연이에요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 공연은 사물놀이 공연이에요.”, “이 공연은 탈춤 공연이에요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다. 그리고 관련 동영상도 잠시 보여준다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 첫 번째 어휘인 전통 공연과 관련된 어휘에는 어떤 것들이 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. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 공연 제목과 공연 설명을 바르게 연결하도록 한다.

(6) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면다가가서 도와준다.

(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 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1, 교사: (전자칠판에 사물놀이 공연 동영상 띄우고) 여러분, 이 공연 이름이 뭐지요?

(학생: 사물놀이 공연요,)

교사: 네, 맞아요, 이 공연을 보니까 느낌이 어때요?

(학생: 좋아요,)

교사: 음악이 신나지요?
 (학생: …)
 2. 교사: (전자칠판에 사물놀이 공연을 보면서 함께 춤을 추는 사람들의 모습을 띄우고) 이
 사람들은 무엇을 하고 있어요?
 (학생: 춤을 춰요.)
 교사: 네, 이 사람들은 사물놀이 공연이 마음에 들어요, 그래서 사람들이 함께 공연을 즐
 기고 있어요,
 (학생: …)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “음악이 신나지요?”, “사람들이 함께 공연을 즐기고 있어
 요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 두 번째 어휘인 감상과 관련된 어휘에는
 어떤 것들이 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 활용
 하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도
 록 한다. 이때 연습 문제의 <보기>와 같이 알맞은 어휘를 써서 문장을 완성하도록 한다.

(14) 교사는 학생들이 문제 풀이를 잘 하고 있는지를 살피고 어려워하는 학생들이 있으면
 다가가서 도와준다.

(15) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문
 제를 풀어보도록 한다.

(16) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가
 면서 답을 말해 보도록 한다.

(17) 기본 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻
 고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

어떤 상황을 가정하여 그 조건에 따라 다른 어떤 행위를 하거나 다른 상태가 됨을 표현하
 는 ‘-(ㄴ/는)다면’과 어떤 사실에 더해 다른 상황도 있음을 나타내는 ‘-(으)르 뿐만 아니라’
 를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(ㄴ/는)다면

동사나 형용사 뒤에 붙어서 어떤 상황을 가정하여 그 조건에 따라 다른 어떤 행위를 하
 거나 다른 어떤 상태에 있음을 말할 때 사용한다.

- -(으)르 뿐만 아니라
동사나 형용사 뒤에 붙어서 어떤 사실에 더하여 다른 상황도 있음을 나타낼 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 여러분은 여행을 좋아해요?
(학생: 네, 좋아해요.)
2. 교사: 그럼 여러분은 여행을 많이 했어요?
(학생: 아니요, 많이 못 했어요.)
3. 교사: 그럼 만약 여러분에게 기회가 있어요, 그러면 어디로 여행을 가고 싶어요?
(학생: 한국에 가고 싶어요./영국에 가고 싶어요, ...)
4. 교사: 아, 한국에 가고 싶어요? 이럴 때는 "기회가 있다면 한국에 가고 싶어요," 라고 말해요.
(학생: ...)
5. 교사: 그럼 나중에 여러분이 한국말을 잘하게 돼요, 그러면 무엇을 하고 싶어요?
(학생: 한국 친구를 사귀고 싶어요./한국 대학교에 가고 싶어요, ...)
6. 교사: 그래요? 그럴 때는 "한국말을 잘하게 된다면 한국 친구를 사귀고 싶어요," 라고 말해요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 "기회가 있다면 한국에 가고 싶어요.", "한국말을 잘하게 된다면 한국 친구를 사귀고 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 학생 두 명이 짝이 되어 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 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: (전자칠판에 춤 실력과 노래 실력을 모두 갖춘 댄스 가수의 사진을 띄우고) 여러분은 이 가수를 좋아해요?
(학생: 네, 좋아해요.)
2. 교사: 왜 이 가수를 좋아해요?
(학생: 노래를 잘해요./춤을 잘 춰요./예뻐요./잘생겼어요, ...)
3. 교사: 맞아요, 이 가수는 노래를 잘할 뿐만 아니라 춤도 잘 춰서 사람들이 좋아해요,
(학생: ...)
4. 교사: 여러분은 한국 음식을 먹어 본 적이 있어요?
(학생: 네, 있어요.)
5. 교사: 그럼 김밥을 먹어 본 적이 있어요?
(학생: 네, 있어요./아니요, 없어요.)
6. 교사: 저는 한국 음식 중에 김밥을 가장 좋아해요,
(학생: 왜요?)
7. 교사: 김밥은 맛있어요, 그리고 가격이 싸요, 김밥은 맛있을 뿐만 아니라 가격이 싸서 좋아해요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이 가수는 노래를 잘할 뿐만 아니라 춤도 잘 춰요.”, “김밥은 맛있을 뿐만 아니라 가격이 싸서 좋아해요.”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 문

제를 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

전통 공연에 대하여 이야기하거나 대화할 수 있다. 다양한 전통 공연에 대해 이야기도 하고 공연을 본 감상에 대해서 이야기하거나 추천할 수도 있다. 감상을 말하는 과정에서 ‘-(으)ㄴ 뿐만 아니라’를 적절하게 사용하고 상대방에게 추천을 하거나 바람을 말하는 과정에서 ‘-(ㄴ/는)다면’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 전에 사물놀이 공연을 봤지요? 사물놀이 공연이 어때요?

(학생: 신나요.)

2. 교사: 맞아요, 사물놀이 공연은 신나요, 그리고 한국의 멋을 느낄 수 있어요, 사물놀이 공연은 신날 뿐만 아니라 한국의 멋을 느낄 수 있어요,

(학생: ...)

3. 교사: 지금은 기회가 없지만 만약 나중에 기회가 있으면 사물놀이를 배워 보고 싶어요?

(학생: 네.)

4. 교사: 선생님도요, 나중에 기회가 있다면 사물놀이를 한번 배워 보고 싶어요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “사물놀이 공연은 신날 뿐만 아니라 한국의 멋을 느낄 수 있어요.”, “나중에 기회가 있다면 사물놀이를 한번 배워 보고 싶어요.”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) 먼저 전통 공연을 관람한 경험에 대해 조사하는 활동을 한다고 설명한 후 먼저 빈칸에 다양한 전통 공연 이름을 채우도록 한다. 이후 해당 공연을 관람한 경험이 있는지 조사하고 손을 든 학생 일부에게는 공연을 본 소감이 어땠는지 묻는다. 이때 반드시 학습한 어휘와 문법이 들어가도록 한다.

(10) 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 감상 관련 어휘와 공연 관람 경험을 설명하는 상황에 대한 간단한 대화(대화쌍 두 개)를 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 전통 악기 체험에 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 전통 공연과 관람 경험에 대한 내용을 확인하는 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.

(1) 듣기 지문

1) 남: 지난 주말에 한국 전통 공연을 보고 왔어요.

여: 어떤 공연을 봤는데요?

남: 사물놀이 공연요.

2) 남: 한국 전통 공연 관람은 잘 했어요?

여: 네, 다음에 기회가 있다면 다시 가 보고 싶어요.

남: 그래요? 그렇게 재미있었어요?

(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 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

(6) (1)번 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 번인지 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

(2) 듣기 지문

남: 아노, 이번 주말에 시간이 있어요?

여: 네, 그런데 왜요?

남: 이번 주말에 사물놀이를 배울 건데 아노도 관심이 있으면 같이 배울래요?

여: 사물놀이요? 어디에서 배울 수 있는데요?

남: 한국어 교실에서 무료로 가르쳐 줘요. 그런데 미리 신청하는 사람만 배울 수 있어요. 그래서 지금 신청하러 왔는데 아노도 배우고 싶으면 같이 신청해 줄게요.

여: 그래요? 좋아요. 기회가 있다면 꼭 한번 배워보고 싶었는데 정말 고마워요.

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

예시

1, 교사: 아노는 이번 주 주말에 무엇을 할 거예요?

(학생: 사물놀이를 배울 거예요.)

2, 교사: 어디에서 배울 거예요?

(학생: 한국어 교실에서 배울 거예요.)

3, 교사: 사물놀이를 배우려면 돈을 내야 해요?

(학생: 아니요, 무료로 가르쳐 줘요.)

4, 교사: 한국어 교실에 가면 누구나 다 사물놀이를 배울 수 있어요?

(학생: 아니요.)

5, 교사: 그럼 사물놀이를 배우려면 어떻게 해야 해요?

(학생: 신청해야 해요.)

6, 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 보고 싶은 전통 공연과 그 이유를

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 앞부분은 판소리에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 소개하고 싶은 몽골의 전통 공연에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 전통 공연, 감상 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 전통 악기, 추천하는 이유 등을 소재로 전통 공연에 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 판소리에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 판소리가 어떤 공연인지, 공연 인원이 몇 명인지 등을 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 시간이 있다면 관련 영상을 찾아보거나 직접 볼 수 있는 기회가 있다면 꼭 관람을 해 보라고 말한 후 이제 판소리에 대한 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: 판소리는 어떤 공연이에요?
- 2, 교사: 판소리 공연은 몇 명이 해요?
- 3, 교사: 노래를 하는 사람을 뭐라고 해요?
- 4, 교사: 북을 치는 사람을 뭐라고 해요?

(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 표를 채우도록 한다. 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

소개하고 싶은 공연이 무엇인지 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 전통 공연에 대한 글을 쓸 거예요.
- 2, 교사: 여러분은 어떤 전통 공연을 소개하고 싶어요? 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 여러분은 언제 그 공연을 처음 봤어요?
- 4, 교사: 그 공연을 본 느낌이 어땠어요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 소개하고 싶은 전통 공연에 대한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피스에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

(11) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짹을 짹 활동으로 진행하여 각각 자기 짹이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.

(12) 짹 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 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.

(14) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같이 진행한다.

(15) 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 활동을 띄우고 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 지금부터 두 명이 한 팀이 되어 소개하고 싶은 전통 공연을 정하고 그 공연 포스터를 만들어 발표할 것이라고 말한다..

(3) 공연 제목, 공연 안내 문구, 공연 일시, 공연 장소 등을 정한 후 포스터를 만들도록 한다.

(4) 공연 안내 문구 작성 시 학습한 어휘와 문법을 활용하여 정리하도록 한다.

(5) 정리가 끝나면 일어나서 공연을 홍보하는 발표를 하도록 한다.

예시

1, 교사: 여러분이 소개하고 싶은 공연 제목이 뭐예요?

(학생: 부채춤 공연요.)

2, 교사: 부채춤 공연은 어떤 공연이예요?

(학생: 한복을 입고 부채를 들고 추는 춤이예요.)

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

문화(10분)

1. 학습 목표

사물놀이에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 사물놀이에 쓰이는 악기가 무엇인지, 어떤 의미가 있는지에 대해 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 사물놀이에 몇 가지 쓰이는 악기가 몇 가지인지에 대해 묻는다. 그리고 왜 사물놀이라고 부르는지에 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 사물놀이에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1, 교사: 사물놀이는 어떤 공연이예요?

2, 교사: 사물놀이는 몇 가지 악기를 연주하는 공연이예요? 왜 이 공연의 이름을 사물놀이라고 해요?

3, 교사: 사물놀이 공연에는 어떤 악기가 쓰여요?

4, 교사: 사물놀이는 주로 어디에서 공연을 해요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 사물놀이에 관련된 영상을 준비하여 보여

춤으로써 사물놀이에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 사물놀이에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 전통 공연과 전통 악기에 대해 얘기해 보도록 한다. 특히 학생들이 다룰 수 있는 악기가 있는지, 기회가 있다면 어떤 악기를 배우고 싶은지를 묻는다.

(6) 마지막으로 앞으로 어떻게 해야 전통 문화를 잘 보존할 수 있는지에 대한 이야기를 나누고 문화 수업을 마무리한다.

Зохиогчид

Cho Hangrok (Санмён их сургууль)

Lee Mihye (Ихва эмэгтэйчүүдийн их сургууль)

Lee Youngsook (Ханян их сургууль)

Kim Unggyoung (Санмён их сургууль)

Ryu Seongwon (Санмён их сургууль)

Hong Soonju (Санмён их сургууль)

Jeong Hoseon (Санмён их сургууль)

Son Jiyoung (Санмён их сургууль)

Д. Сайнбилэгт (МУИС-ийн Ази судлалын тэнхимийн профессор)

Д. Эрдэнэсүрэн (ХИС-ийн Азийн хэлний тэнхимийн профессор)

Д. Болормаа (ОУУБИС-ийн Олон улс орон судлалын тэнхимийн доктор)

Туслах

Sang Myungsik (Санмён их сургууль)

Kim Mijin (Санмён их сургууль)

Woo Wonmook (Санмён их сургууль)

Хянан тохиолдуулсан

Cho Huanyong (Кёнхи их сургуулийн Олон улсын боловсролын хүрээлэнгийн захирал)

Na Sahmil (Олон улсын солонгос хэл соёлын нийгэмлэгийн тэргүүн)

Kim Sungjo (Ёнсэ их сургуулийн Солонгос хэлний төвийн профессор)

Ж. Гантулга (Нийслэлийн Боловсролын газрын дарга)

Ц. Жаргалантуул (Нийслэлийн Боловсролын газрын Бодлого зохицуулалтын хэлтсийн дарга)

Р. Ганболд (Нийслэлийн 23 дугаар сургуулийн захирал)

Т. Ганхуяг (ОУУБИС-ийн багш)

몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 5

Монгол сурагчдад зориулсан солонгос хэлний жишиг сурах бичиг 5

발행 2018년 8월 15일 | Хэвлэсэн огноо 2018 оны 8-р сарын 15

저작권자 | 경기도
Зохиогчийн эрх | Гёнги муж

발행인 | 이재명
Эрхлэгч | ИЖОМӨН

편집·디자인 | 소통
Эх бэлтгэл, дизайн | Сутун хэвлэлийн компани

인쇄·출판 | Munkhiin useg
Хэвлэлийн газар | Мөнхийн үсэг

* 본 교재의 저작권 및 판권은 경기도의 소유이며 허가 없이 복사 또는 전재할 수 없습니다.

Эл сурах бичгийн зохиогчийн эрх болон борлуулалтын эрх нь Гёнги мужид хадгалагдах бөгөөд зөвшөөрөлгүйгээр бүхлээр буюу хэсэгчлэн олшруулах, хуулбарлах, хэвлэхийг хориглоно.

* 비매품 | Зарж борлуулахгүй