

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

Монгол сурагчдад зориулсан
солонгос хэлний жишиг сурах бичиг

6



몽골 초·중·고등학교에 대한
표준 한국어
6
Монгол сурагчдад зориулсан
солонгос хэлний жишиг сурах бичиг

교사용 지도서

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

몽골 초중등학생을 위한

표준 한국어

Монгол сурагчдад зориулсан
солонгос хэлний жишиг сурах бичиг



6

교사용
지도서



Global Inspiration
GyeongGi-Do
Republic of Korea

주몽골대한민국대사관

몽골 초중등 학생을 위한
표준 한국어 6

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

교사용 지도서

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」 교사용 지도서

목 차

제1부 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 개요	1
1. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 집필 원리	1
2. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 학습 목표	1
3. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 구성 체계	3
4. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 단위 구성	3
5. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 각 단위 지도 방법	9
제2부 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 각 단위 지도법	10
1. 제1과 여기는 왕이 살았던 곳이에요	10
2. 제2과 그분에 대한 영화는 물론이고 책도 봤어요	23
3. 제3과 게르는 천장에 구멍이 있어서 하늘이 보여요	35
4. 제4과 몽골 사람 집에 방문하거든 모자를 바닥에 놓지 마세요	47
5. 제5과 축제를 언제부터 하냐고 했어요	59
6. 제6과 서비스 센터에서 컴퓨터를 찾으러 오라고 했어요	71
7. 제7과 스마트폰을 하느라고 공부를 안 해서 성적이 떨어졌어요	83
8. 제8과 ‘친구 신청’을 클릭하면 돼요	95
9. 제9과 동아리에 가입하더니 친구를 많이 사귀었더라고요	107
10. 제10과 토요일마다 보육원에 간다면가요?	119
11. 제11과 메시지를 보내면서 걷다가 오토바이랑 부딪칠 뻔했어요	131
12. 제12과 5년 전만 해도 중학교가 있었어요	143
13. 제13과 로봇이 진짜 사람인 줄 알았어요	155
14. 제14과 비만이 되지 않도록 과식하지 않아야겠어요	167
15. 제15과 비행기 표가 비싼 데다가 일정이 길어서 돈이 많이 들어요	179
16. 제16과 양국의 교류를 늘리고자 합니다	191

제1부 몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6의 개요

1. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 집필 원리

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」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 6」의 학습 목표

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」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.

단 원	대주제	소주제		어휘	문법항목	과제	문화
I	국가의 상징	1	수도	• 단위 • 수도	• -었/았던 • -(으)ㄴ 만하다	• 주요 도시 소개하기	한국의 지형과 행정구역
		2	위인	• 직업(2) • 위인	• 은/는 물론이고 • -었/았다면	• 존경하는 사람 소개하기	몽골에 서 활약한 의사 이태준
	친구	3	전통 가옥	• 집과 재료 • 집 짓기	• 피동 • 얼마나 -(으)ㄴ지 모르다	• 전통 가옥 소개하기	온돌
		4	풍습	• 예의 • 풍습	• -는 대신에 • -거든	• 풍습 소개하기	한복의 대중화
	자기평가						
II	정보	5	소식	• 뉴스 • 문서	• -(ㄴ/는)다고 하다 • -냐고 하다	• 기사 검색해서 공유하기	검색의 진화
		6	이메일	• 이메일(1) • 이메일(2)	• -(으)라고 하다 • -어/아 달라고 하다	• 이메일 내용 전달하기	골뱅이@
	통신	7	스마트폰	• 스마트폰 • 중독	• -어/아 놓다 • -느라고	• 스마트폰의 장단점 말하기	서비스 센터
		8	SNS	• SNS • SNS 피해	• (의문사)든지 • -(으)면 되다	• SNS 활용과 문제점 말하기	줄임말
	자기평가						
III	이웃 사랑	9	이웃	• 모임 • 인간관계	• -자고 하다 • -더니	• 친구 사귀기	우리
		10	봉사	• 봉사 • 이웃돕기	• -(ㄴ/는)다면서요? • -었/았더니	• 봉사 활동 계획하기	아름다운 가게
	사회 문제	11	사건과 사고	• 재해 • 사건	• -다가2 • -(으)ㄴ 뻔하다	• 사고 상황 설명하기	한국의 치안
		12	도시와 시골	• 도시 • 시골	• -(으)ㄴ/는 반면에 • 만 해도1	• 도시와 시골 비교하기	귀농
	자기평가						
IV	과학	13	과학의 발달	• 과학 • 발전	• -(으)ㄴ/는/(으)ㄴ 줄 알다/모르다 • -(으)ㄴ 수록	• 미래의 생활 예측하기	가상현실
		14	의학의 발달	• 질병 • 치료	• -도록1 • -(으)ㄴ지도 모르다	• 질병과 예방법 말하기	한의원
	경제	15	경제 발전	• 경제 • 돈	• -(으)ㄴ/는 데다가 • 만에	• 자신의 소비성향 말하기	외환 위기 극복
		16	국제교류	• 안내 • 유학	• 사동 • -고자 하다	• 행사 진행하기	다문화 사회
	자기평가						

3. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 구성 체계

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」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 6」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.

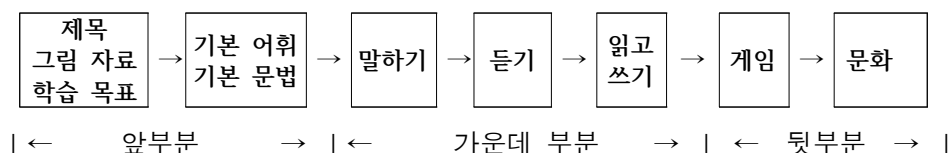
「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 각 과는 6시간 분량이다. 그리고 자기평가는 1시간 분량으로 설정되었다. 따라서 학습자는 학교에서 교사와 함께 모두 96시간의 학습으로 한 권을 마치게 된다. 이는 몽골 내 초중등학교의 한국어 수업이 1주 3시간 내외를 기본으로 할 때 모두 32주의 기간을 요하는 것으로 2개 학기에 해당한다. 즉 학습자는 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 각 권을 1년, 즉 한 학년 동안 공부하게 된다. 그러나 실제에 있어서는 익힘책을 함께 사용함으로써 학습량은 이보다 훨씬 많은 것으로 볼 수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

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」의 각 권의 구성과 학습 시간

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

4. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 6」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.

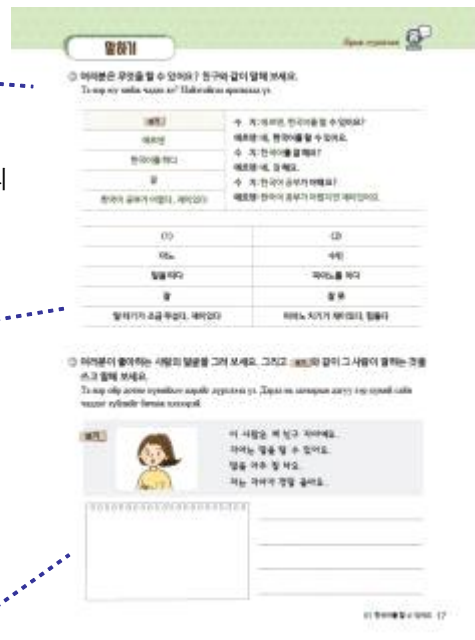


- 매 단원 두 쌍의 대화 또는 4개의 문장을 기준으로 하여 예문을 제시한다. 예문은 목표 문법의 의미와 기능을 가장 잘 담아내는 것을 선정한다. 예문은 현지어 번역을 병기해 학습자가 목표 문법을 이해하는 데에 도움을 준다.
- 연습 문제
기본 어휘의 아래에는 간단한 연습 문제를 제시한다. 학습자는 이 연습 문제를 풀면서 기본 문법을 적절하게 학습했는지를 알게 된다.

■ 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 주어지며 학습자는 각각의 대화에 대하여 교재에 주어진 문제에 답을 된다.



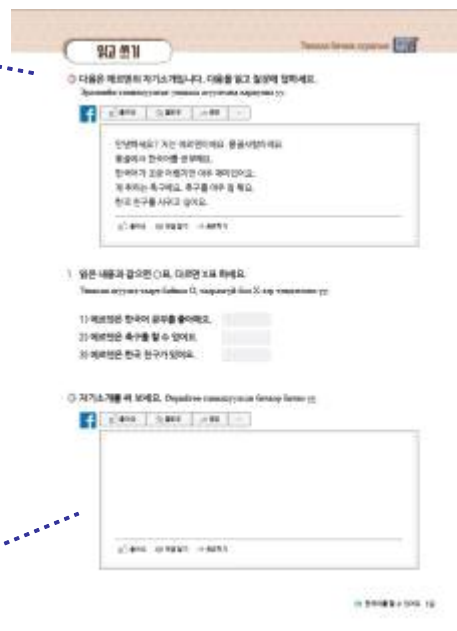
- 긴 대화 듣기

위에서 짧은 대화 듣기 연습을 한 후 대체로 3개의 대화쌍, 즉 6회의 발화를 듣고 내용을 이해하는 연습이다. 하나의 발화에 두 문장이 포함되는 경우가 있으므로 학습자가 들어야 하는 문장의 수는 6회를 넘을 수 있다. 학습자는 대화를 들은 후 교재에 주어져 있는 질문에 답을 하는데 대체로 듣기 과제는 대의 파악 또는 세부 내용 파악이고 질문 유형은 사지선다형이 된다. 그리고 답지의 구성에는 대체로 시각 자료가 활용된다.

■ 읽고 쓰기

- 읽고 내용 이해하기

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



- 글쓰기

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

■ 활동

- 활동 방법 소개

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



- 활동하기

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

■ 문화

- 문화 내용 이해하기

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



- 두 개의 질문을 현지어로 제시한다.

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

1. 제1과 여기는 왕이 살았던 곳이에요

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: 단위, 수도
- 문법: -있/있던, -(으)르 만하다
- 과제: 도시 소개하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 여기가 어디인지 묻는다. (몽골의 복드칸/한국의 경복궁)
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “여기가 어떤 곳이에요?”하고 묻는다.

예시

교사: 여기가 어떤 곳이에요?

(학생: 박물관이에요/역사를 알 수 있어요/관광객이 많이 가요/왕이 살았어요.)

- (4) 이후 학생 개인별로 사진 아래에 있는 두 번째 질문인 “한국 친구가 몽골에 오면 어디를 소개하고 싶어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생들에게 자기가 좋아하는 장소와 그 이유를 물어본다. 그리고 오늘은 단위와 수도에 대한 단어를 공부하고 경험을 회상하는 표현 ‘-있/있던’을 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

정확한 정보를 표현하는 데에 적용할 수 있는 여러 가지 단위와 도시를 설명할 때 필요한 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 인터넷 검색을 통해 도시의 정확한 정보를 파악하여 다른 사람에게 정보를 줄 수 있는 것을 목표로 한다. 이 과에서는 소개하고 싶은 도시를 정하고 그 도시의 기본 정보를 전달할 수 있는 어휘를 선정하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 단위
0분의 0, 0배, 퍼센트(%), 킬로그램(kg)
센티미터(cm), 미터(m), 킬로미터(km), 제곱킬로미터(km²)
- 수도
수도, 위치, 인구, 면적

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 백화점에 갔는데 만 원짜리 옷을 20퍼센트 할인해요, 얼마일까요?
(학생: 팔천 원?)
교사: 퍼센트는 무슨 뜻일까요?
2. 교사: (자를 준비해서 연필을 재며) 이 연필은 14cm예요, 한국에서는 영어 발음을 따서 센티미터라고 해요, 이 연필은...(14센티미터를 유도한다)
(학생: 14센티미터예요.)
교사: 암갈랑 키는? (1m 70cm를 칠판에 쓴다) 어떻게 말해요?

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단위들이 있는지를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 같이 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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) 피자를 6조각으로 나눈 사진, 보통 햄버거와 2단 햄버거(두 배 크기), 백화점 세일 포스터 등 그림을 활용하여 반복적으로 말하는 연습을 시킨다.
- (6) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 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. 할인(%), 키(m /cm), 수(0배), 위치(m/km) 등 학생들이 쉽게 적용할 수 있는 것을 확장해서 질문한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 묻거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 한국은 서울, 러시아는 모스크바, 영국은 런던, 프랑스는 파리,
서울, 모스크바, 런던, 파리, 이것의 공통점은 무엇일까요?
(학생: 도시예요.)
교사: 맞아요, 그 나라의 가장 대표적인 도시인 수도예요, 몽골의 수도는?
(학생: 울란바타르예요.)
2. 교사: 수도를 소개할 때 무엇을 말할까요?
(학생: 어디에 있어요? 얼마나 커요? 사람이 많아요?)
교사: 울란바타르는 어디에 있어요? (칠판에 4를 그리고 동서남북을 표시해 준다.)
(학생: 몽골 북쪽에 있어요.)
교사: 울란바타르의 위치는 몽골 북부예요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 전체 활동으로 다른 학생들 앞에서 대화를 해 보게 한다. 먼저 무작위로 팀을 지정한 후 번호를 제시하여 해당 대화를 하게 한다. 발표가 끝나면 대화를 만들어 쓰는 것을 숙제로 준다.
- (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

과거를 회상하는 표현 ‘-었/았던’과 그럴 만한 가치가 있다는 표현인 ‘-(으)ㄴ 만하다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -었/았던

동사, 형용사, 명사 뒤에 붙어서 쓰이며 뒤에 오는 명사를 수식한다. 과거의 사건이나 행위, 상태를 다시 회상하거나 그 사건이나 행위가 완료되지 않고 중단되었다는 의미를 나타낸다.

- -(으)ㄴ 만하다

주로 동사 뒤에 붙어서 동작이나 상태가 그 정도에 미친다거나 혹은 그럴 만한 가치가 있음을 나타낸다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 학생들에게 미리 어릴 때 친구나 가족과 찍은 사진을 준비하라고 하고 교사에게 미리 파일로 보내게 한다.
- (2) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 전에 자신의 사진이나 썼던 물건, 갔던 장소 등을 보여 주며 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

- 1, 교사: 저는 작년에 한국에 갔다 왔어요, (사진을 보여주며) 이것은 제가 한국에서 먹었던 음식이에요,
- 2, 교사: (어릴 때 사진을 보여 주며) 이곳은 제가 5살 때 살았던 곳이에요, 이 아이는 저하고 매일 놀았던 친구예요,

교사는 예시와 같이 말한 후 “이 음식은 어떤 음식이에요?”라고 질문하고 학생들이 “선생님이 한국에서 먹었던 음식이에요”라고 대답을 유도함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

- (3) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (4) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (5) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 생각 풍선에 간단하게 그림을 그려가면서 과거를 회상하면서 이야기하는 것임을 보여준다. 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.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 한다. 같이 그림을 보면서 어떤 그림이 있는지 이야기하면서 학생들이 모르는 단어가 있는지 확인한다. 그리고 이 그림이 김수아 선생님의 초등학교 때 사진이라는 것을 말하고 그때를 생각하면서 이야기하는 것임을 알려준다.
- (7) 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 그림을 보면서 목표 문법을 넣어 이야기하도록 한다. 이야기하지 않고 먼저 쓰는 학생이 없이 말하기에 집중하도록 하고 말하기가 끝나면 정리하면서 쓸 시간을 준다. 활동이 이루어지는 동안 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (8) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.
- (9) 연습이 끝나면 학생들이 가지고 온 사진을 이용하여 같은 방식으로 친구들과 이야기를 하게 한다. 짝 활동이 끝나면 교사는 학생의 사진을 띄워주고 다른 학생들 앞에서 발표할 수 있게 한다.
- (10) 교재 내의 연습 문제 풀이와 사진 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (11) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (12) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분, 테를지 국립공원에 가 봤어요?
(학생: 아니요.)
교사: 그럼 꼭 가 보세요, 자연도 아름답고 밤에는 별도 볼 수 있어요,
정말 가 볼 만해요.
2. 교사: 한국 음식 중에 불고기를 먹어 봤어요?
(학생: 네.)
교사: 맛이 어때요?
(학생: 맛있어요.)
교사: 불고기는 맵지도 않고 맛있어서 외국인들도 먹을 만해요.

- (13) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (14) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (15) 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.
- (16) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 예문을 읽으면서 의미를 정리한다. 교사는 예문과 관련된 질문을 통해 학습자들이 발화할 수 있도록 유도한다. 예를 들어 “울란바타르에서 갈 만한 곳을 좀 추천해 주세요.”, “요즘 볼 만한 영화가 있어요?”, “집에서 만들어 볼 만한 음식은 뭐예요?” 등이 있다.
- (17) 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. 그리고 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (18) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여 주도록 한다.
- (19) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (20) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 묻거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말

해 보도록 한다.

- (21) 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

도시의 역사, 위치를 말하고 그곳에서 체험할 수 있는 것을 소개할 수 있다. ‘-었/았던’을 사용하여 간단하게 도시의 역사를 소개하고 위치를 묻고 대답을 할 수 있으며 그 도시에서 할 수 있는 것들을 소개할 수 있다. 또한 ‘-(으)ㄴ 만하다’를 이용해서 장소를 적극적으로 추천할 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

교사: (복드칸 궁전 박물관 사진을 준비한다) 여러분 여기가 어디예요?
(학생: 복드칸 궁전 박물관이에요.)
교사: 예전에 여기에 누가 살았어요?
(학생: 왕이 살았어요.)
교사: 위치가 어디예요?
(학생: 울란바타르에 있어요.)
교사: 여기에서 무엇을 할 수 있어요?
(학생: 옛날 물건을 볼 수 있어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “복드칸 궁전 박물관이에요. 예전에 복드칸 궁전 박물관에 왕이 살았어요.”라고 말한 후 “복드칸 궁전 박물관은 왕이 살았던 곳이에요.”라는 답을 유도한다. 이런 방식으로 장소, 역사적으로 중요한 일, 위치, 할 만한 것을 소개한다는 것을 인지하도록 한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
(3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 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 학

생들이 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. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 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 두 사람이 한 팀이 되어 올란바타르에 해당하는 곳의 빈칸을 채우게 하고 친구에게 올란바타르를 소개하는 연습을 한다.
- (10) 두 번째 과제의 짝 활동이 끝나면 학생 2-3명을 지정하여 발표하도록 한다.
- (11) 자기가 좋아하는 도시를 조사해서 이와 같은 방법으로 발표한다. 시간이 부족하면 이를 숙제로 주고 다음 시간에 발표하게 해서 복습으로 이용한다.
- (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어지는 말을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 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: 정말 재미있게 봤어요. 이 영화 정말 볼 만하네요.

남: 저도 올해 봤던 영화 중 최고였어요.

여: 이 영화를 친구들에게 추천해야겠어요.

2) 남: 수리 센터에 맡겼던 카메라 찾아 왔어요?

여: 수리 다 했다는데 시간이 없어서 못 갔어요.

남: 그럼 제가 찾아 올게요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾

도록 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 찾도록 하되 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들려 준 후 정답이 무엇인지 물어본다. 이때 오답이 많이 나온 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려주고 상황을 이해시킨 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

여: 선생님, 경주가 어디에 있어요?

남: 경주?

여: 지난번에 봤던 드라마에서 주인공이 경주에 가고 싶어 했어요.

남: 경주는 경상북도에 있어요. 한국의 남동쪽이지요.

유적지가 많아서 한국 역사를 잘 느낄 수 있는 곳이에요.

여: 아, 그 주인공은 역사에 관심이 많은 사람이었어요.

저도 경주에 가 보고 싶어요.

남: 경주에는 볼 만한 게 많으니까 꼭 한번 가 보세요. 그리고 경주에 갈 계획이 있으면 선생님한테 연락주세요. 경주는 선생님 고향 근처니까 안내해 줄게요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 이 여자는 어떻게 경주를 알아요?
(학생: 드라마에서 봤어요.)
2. 교사: 경주는 어디에 있어요?
(학생: 경상북도에 있어요/한국의 남동쪽에 있어요.)
3. 교사: 경주는 어떤 곳이에요?
(학생: 예전의 수도예요, 유적지가 많아요)
4. 교사: 누가 역사에 관심이 많아요?
(학생: 드라마의 주인공이 역사에 관심이 많아요.)
5. 교사: 여자는 경주에 가 봤어요?
(학생: 아니요, 안 가 봤어요.)
6. 교사: 남자는 여자가 경주에 가면 왜 연락하라고 했어요?
(학생: 남자의 고향이 경주 근처예요, 남자가 안내해 줄 거예요)
7. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 한국 친구가 몽골에 오면 어디를 안내해 주고 싶은지 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 부산을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학생이 소개하고 싶은 도시를 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 도시를 소개하는 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 소개하고 싶은 도시를 정해서 도시에 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 도시를 소개하는 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 도시를 소개하는 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 도시를 소개하는 글에는 위치, 면적, 인구, 소개하고 싶은 이유, 갈 만한 곳, 먹을 만한 것 등이 들어간다고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 전체적인 내용을 한번 훑어보도록 한다.
- (3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다. 이때 직접적으

- 로 사전적인 의미를 주기 보다는 문장 안에서 한번 추측해 보게 하는 과정을 거친다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시
1, 교사: 부산은 위치가 어디예요? (학생: 서울에서 450km 떨어져 있어요.)
2, 교사: 부산은 얼마나 커요? (학생: 서울보다 조금 더 커요.)
3, 교사: 인구는요? (학생: 서울의 삼분의 일 정도예요.)
4, 교사: 부산에서 가장 인기가 있는 해수욕장은 어디예요? (학생: 해운대 해수욕장, 영화에 나왔어요.)
5, 교사: 부산에 가면 무엇을 하는 게 좋아요? (학생: 해수욕장에 가고 수산물 시장에서 맛있는 음식을 먹어요.)

- (5) 교사와 학생이 함께 문장 각각의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 목록으로 읽어 보면서 아래에 제시된 표를 완성하도록 한다. 읽다가 모르는 부분은 손을 들도록 하여 개별 질문을 받는다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 완성된 표가 맞았는지 확인한다.
- (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 책을 덮고 읽은 내용을 말해 본다. 이때 글이나 문장의 형식과 관계없이 자신이 할 수 있는 쉬운 언어로 내용을 말하면 된다. 이것이 익숙해지면 꼭 넣어서 말할 어휘와 문법을 제시해서 그것을 넣어 말하게 할 수도 있다.
- (10) 먼저 교사가 유도하여 책을 안 보고 같이 내용을 중심으로 이야기하는 과정을 보여준 후 짝과 편안한 상태에서 연습할 수 있도록 한다.
- (11) 시간이 있으면 영화 ‘해운대’를 봤는지 물어보고 영화를 소개하는 짧은 동영상을 보여준다. 이외에 부산과 관련된 ‘부산행’ 영화도 학생들의 관심을 끌 수 있다.
- (12) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (13) 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 도시에 대한 글을 쓸 거예요, 도시를 소개하고 싶을 때 무엇을 쓸까요?
(학생: 위치, 면적, 인구, 유명한 것, 갈 만한 곳, 먹을 만한 곳, 역사...)
2. 교사: OO은/는 어디를 소개하고 싶어요?
3. 교사: 왜 그곳을 소개하고 싶어요?
4. 교사: 그 곳에 갈 만한 곳과 먹을 만한 것은 무엇이 있어요?

- (14) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 소개하고 싶은 장소에 대한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 장소는 국내뿐만 아니라 해외도 상관없다는 것을 알린다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (15) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (16) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (17) 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.
- (18) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (19) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 도시 소개에 관한 표현 능력을 키울 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 <보기>를 띄우고 이제부터 팀별로 도시 하나를 정해서 발표할 것이라고 말한다. 팀이 도시를 정하고 정보에 대해 찾고 이야기하는 동안 반드시 한국어만 사용하도록 강조한다.
- (2) 팀원은 각자 말하기와 쓰기를 연습할 때 정했던 소개하고 싶은 도시를 팀원들에게 소개한다. 이때 왜 그곳을 소개하고 싶고 거기에서 할 만한 것은 무엇인지를 중심으로 이야기한다.
- (3) 도시 소개를 다 들은 후 서로 상의해서 그 중 한 곳을 뽑는다.

- (4) 각자 역할을 나누어서 인터넷으로 도시의 정보를 조사한다.
- (5) 교사가 나누어 준 종이에 정보지와 같이 간단하게 쓰고 발표할 내용을 연습한다.
- (6) 연습이 끝나면 팀별로 나와서 자신들이 준비한 장소를 소개한다. 팀원이 한 부분씩 말아서 돌아가면서 소개하고 사진 자료를 보여주면서 갈 만한 장소나 먹을 만한 음식을 추천하는 것도 좋다.
- (7) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 어느 팀이 소개한 도시에 가고 싶은지 물어본다.

예시

- 1, 교사: 여러분은 어디에 가고 싶어요?
- 2, 교사: 왜 그곳에 가고 싶어요?
- 3, 교사: 거기가 어디에 있어요?
- 4, 교사: 거기에 가서 무엇을 하고 싶어요?

- (8) 활동이 종료되면 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 지형과 행정구역에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 한국의 행정구역은 어떻게 나뉘며 몇 개의 도가 있는지 알아보고 한국의 지형에 따른 산과 바다의 위치를 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 몽골의 지형적 특성과 행정구역이 어떻게 나뉘는지 질문한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 지도와 지형을 나타내는 그림을 본다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 학생들이 들어본 행정구역이나 도시를 알아보고 어디에 가면 바다를 볼 수 있고 어느 지역에 산이 많은지 이야기해 본다.

예시

- 1, 교사: 한국에 있는 도시 중 아는 곳이 있어요?
- 2, 교사: 그 곳은 어디에 있어요?
- 3, 교사: 우리가 배운 부산은 어디에 있을까요?
- 4, 교사: 산이 많은 곳은 어디예요?
- 5, 교사: 몽골하고 한국의 지형은 어떻게 달라요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 설악산, 부산, 제주도 등을 보여주며 위치와 그 지역의 특징이 어떤 관계가 있는지 설명한다.
- (5) 학생들이 지역과 지형에 대해 어느 정도 이해를 하고 있다고 판단이 되면 비교문화적

관점에서 몽골하고 한국의 지형과 행정구역의 차이점을 묻는다.

- (6) 마지막으로 한국을 여행할 때 수도 서울에 가는 것도 좋지만 여행의 목적에 따라 지역의 특징을 알고 다른 지역도 가 보는 것이 좋다는 것을 알리고 문화 수업을 마무리한다.

2. 제2과 그분에 대한 영화는 물론이고 책도 봤어요

도입(10분)

1. 학습 목표

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

- 어휘: 직업(2), 위인
- 문법: 은/는 물론이고, -었/았다면
- 과제: 존경하는 사람 소개하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 무슨 사진인지 말하도록 하고 이 사람들은 왜 유명한지 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 사진 아래에 있는 첫 번째 질문인 “이것은 누구의 동상이에요?”하고 묻는다. (수흐바타르/세종대왕)
- (4) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분이 알고 있는 위인은 누구예요?”라고 질문하고 그분들이 왜 위인이라고 생각하는지 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 누구를 존경하는지 물어본다. 그리고 오늘은 직업과 위인을 소개할 때 필요한 단어를 공부하고 사실을 강조하며 관련된 내용을 덧붙이는 ‘-은/는 물론이고’와 사실과 반대로 가정하는 ‘-었/았다면’을 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

위인을 소개하는 데 적용할 수 있는 직업 관련과 위인을 표현할 수 있는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 다른 사람의 훌륭한 점을 표현해 보고 그 인물을 설명함으로써 구체적인 직업이나 꿈을 생각해 볼 수 있도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 직업(2)
과학자, 정치가, 화가, 작가, 음악가
- 위인
존경을 받다, 훌륭하다, 어려움을 겪다, 장애를 극복하다, 노력하다, 작품을 남기다

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 얼마 전에 세계의 과학자들이 모여서 자신들이 만든 로봇을 보여주고 서로의 생각을 이야기했어요,
여러분 중에 과학자가 되고 싶은 사람이 있어요?
2. 교사: 제 동생은 그림을 그리는 것을 좋아해서 화가가 되는 게 꿈이었어요, 그래서 동생하고 같이 유명한 화가의 그림 전시회에 자주 다녔어요,
여러분, 알고 있는 화가가 있어요?

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 직업이 있는지를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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 교사가 무작위로 학생들에게 질문을 던져서 대답하게 하여 연습 상태를 확인한다.
- (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: 자야는 존경하는 사람이 있어요?
(학생: 칭기즈칸을 존경해요.)
교사: 자야는 칭기즈칸을 존경해요, 칭기즈칸은 자야에게 존경을 받아요.
2. 교사: 베토벤은 왜 존경을 받아요?
(학생: 음악을 많이 만들었어요.)
교사: 베토벤은 좋은 작품을 많이 남겼어요,
그런데 음악을 만드는 것이 쉬웠을까요?
(학생: 아니요, 어려웠어요.)
교사: 음악을 만들 때 어려움을 겪었어요.

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 표현이 있는지를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.

- (11) 학생들이 함께 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 문제에 제시된 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (14) 단어를 잘 이해하고 있으면 각자 문제를 읽어보고 알맞은 어휘를 찾아 문장을 완성한다.
- (15) 짝하고 서로 완성한 부분의 답이 같은지 맞춰보고 다를 경우 왜 그 단어를 선택했는지 서로 이야기해 본다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동을 이해하지 못한 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 풀어 보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 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

사실을 강조하며 관련된 일을 덧붙이는 표현 ‘-은/는 물론이고’와 과거의 일에 대해 사실과 반대로 가정하는 ‘-었/았다면’을 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -은/는 물론이고
명사 뒤에 붙어서 앞의 명사도 포함하여 당연히 문장이 나타내는 내용처럼 그러하다는 의미를 나타낸다.
- -었/았다면
동사, 형용사, 명사 뒤에 붙어서 과거의 일에 대해 사실과 반대로 가정하여 결과를 추측하거나 완료된 사실을 추측하여 가정함을 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: 한국 음식을 먹어 봤어요? 비빔밥?
(학생: 네, 먹어 봤어요, 그리고 떡볶이도 먹어 봤어요.)
교사: 아노 씨는 비빔밥은 물론이고 떡볶이도 먹었어요.
2. 교사: 예르덴, 영어를 할 줄 알아요?
(학생: 네, 할 줄 알아요.)
교사: 그런데 한국어도 할 줄 알지요?
(학생: 네, 조금 할 줄 알아요.)
교사: 예르덴은 영어는 물론이고 한국어도 할 줄 알아요.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 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 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 책을 보지 않고 대화를 해 본다,
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 묻거나 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: 아침에 왜 밥을 안 먹고 왔어요?
(학생: 늦게 일어났어요.)
교사: 아침에 일찍 일어났어요, 그럼 밥을 먹었어요?
(학생: 네.)
교사: 아침에 일찍 일어났다면 아침 식사를 했을 거예요.
2. 교사: 어제 시장에 고기를 사러 갔는데 사과가 싸서 열 개 샀어요,
사과가 비싸도 샀을까요?
(학생: 아니요.)
교사: 맞아요, 사과가 비쌌다면 사지 않았을 거예요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.

- (12) 학생들이 같이 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 형태별로 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 쓰지 않고 먼저 짝하고 말로 대화를 만들게 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 각자 만들었던 문장을 써 보게 하고 교사는 문장을 점검한다.
- (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

존경하는 사람을 이야기하고 그 사람의 업적을 말할 수 있다. ‘-은/는 물론이고’를 사용하여 위인을 잘 알 수 있는 방법을 추천할 수 있으며 ‘-었/았다면’을 넣어 위인의 영향력을 설명할 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

교사: (도입 그림을 다시 보며) 이 동상은 누구예요?

(학생: 세종대왕이에요.)

교사: 세종대왕을 알아요?

(학생: 네, 한글을 만들었어요.)

교사: 세종대왕이 없었다면 무엇이 달라졌을까요?

(학생: 한글이 없었을 거예요.)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 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. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제는 먼저 <보기>를 읽어 보고 자신이 좋아하는 사람, 직업, 업적을 간단하게 말하는 연습을 한다. 그리고 친구들에게 존경하는 인물에 대한 인터뷰를 한다. 제자리에서 앉아서 하지 말고 직접 찾아가서 세 명 이상의 친구를 만나서 묻고 메모한다.
- (10) 인터뷰가 끝나면 자리로 돌아가서 자신이 조사한 내용을 짝에게 전달한다. 이때 ‘제가 존경하는 사람은...’ 대신에 ‘oo이/가 존경하는 사람은...’으로 바뀌어서 한다. 교사는 학생들이 인터뷰를 바르게 했는지 다니면서 확인한다.
- (11) 전체 학생을 대상으로 학생을 무작위로 선정해서 자신이 존경하는 사람과 이유를 물어 보면서 정리한다.
- (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어지는 행동을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 어휘와 문법을 포함한 내용을 듣기는 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: 영호 씨, 어디에 가세요?
 남: 미국에서 친구가 와서 점심을 먹기로 했어요.
 여: 그럼 행복식당에 가는 게 어때요? 거기는 맛은 물론이고 서비스도 좋아요.
 남: 그래요? 일찍 알았다면 불고기집을 예약하지 않았을 텐데. 다음에 꼭 가 볼게요. 고마워요.

2) 여: 무슨 책을 찾고 있어요?
 남: 칭기즈칸에 대한 책을 사려고요.
 여: ‘세계의 어머니들’. 이건 무슨 책이에요?
 여: 이 책은 위인을 만든 어머니들을 소개하고 있어요.
 어머니의 노력이 없었다면 많은 사람들이 어려움을 극복하고 훌륭한 사람이 되지 못했을 거예요.
 남: 재미있겠네요. 다음에 사서 읽어봐야겠어요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 들려주고 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

가: 민수, 이분은 세종대왕이지요? 이거 얼마짜리 돈이에요?
 나: 만 원짜리예요.
 가: 한국 돈에는 다 세종대왕이 있어요?
 나: 아니요. 돈마다 달라요. 천 원짜리하고 오천 원짜리에는 학자인 이황과 이율곡이 있고 오만 원짜리에는 이율곡의 어머니인 신사임당이 있어요. 신사임당은 훌륭한 어머니이기도 했지만 뛰어난 화가이기도 했어요.
 가: 그렇군요. 몽골 돈에도 사람들에게 존경받는 칭기즈칸과 수흐바타르가 있어요. 그리고 뒷면에는 초원과 게르도 있어요.
 나: 돈을 보면 그 나라의 역사는 물론이고 문화도 알 수 있겠네요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기하고 있어요?
(학생: 돈에 있는 그림에 대해 말하고 있어요.)
2. 교사: 한국 돈에 있는 사람은 모두 같아요?
(학생: 아니요, 달라요.)
3. 교사: 오만 원짜리에는 누가 있습니까?
(학생: 화가요/신사임당요.)
4. 교사: 신사임당은 어떤 사람이에요?
(학생: 뛰어난 화가예요/훌륭한 어머니예요.)
5. 교사: 몽골 돈에는 누가 있어요?
(학생: 칭기즈칸과 수흐바타르가 있어요.)
6. 교사: 돈의 그림을 보면 무엇을 알 수 있어요?
(학생: 그 나라의 역사와 문화를 알 수 있어요.)
7. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 몽골에서 가장 존경받는 사람이 누구인지 질문하여 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 세종대왕을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 존경하는 사람을 소개하는 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 위인을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 존경하는 인물의 이름, 직업, 업적, 존경하는 이유 등으로 글의 내용을 구성할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 위인에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 위인을 소개하는 글에는

어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 위인을 소개의 글에는 업적과 존경하는 이유가 들어간다고 말한 후 이제 세종대왕을 소개하는 글을 읽을 것이라고 말한다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 표를 완성해 보도록 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. 이때 직접적으로 사전적인 의미를 주기 보다는 문장 안에서 한번 추측해 보게 하는 과정을 거친다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시
1. 교사: 세종대왕은 어느 시대 사람이예요? (학생: 조선 시대 사람이예요.)
2. 교사: 세종대왕은 무슨 일을 했어요? (학생: 한글을 만들었어요.)
3. 교사: 한글이 없을 때는 어떻게 글을 읽고 썼어요? (학생: 중국의 글자를 이용했어요.)
4. 교사: 세종대왕은 왜 한글을 만들었어요? (학생: 글을 읽을 줄 모르는 사람이 많아서 생활에 어려움을 겪는 국민들이 많았기 때문에 한글을 만들었어요.)
5. 교사: 한글의 장점은 뭐예요? (학생: 아이들은 물론이고 외국인도 쉽게 배울 수 있는 글자예요.)
6. 교사: 세종대왕이 없었다면 어땠을까요? (학생: 한국에 한글이 없었을 거예요.)

- (5) 교사와 학생이 함께 문장 각각의 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 채운다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 진행할 수 있다.
- (7) 표가 완성되면 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (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: 제가 존경하는 사람이 있어요, 여러분은 그 사람에 대해서 무엇을 알고 싶어요?

(학생: 이름이 뭐예요?/어느 나라 사람이에요?)

교사: (생각 그물을 그려가며) 네, 그리고 또 무엇을 알고 싶어요?

(학생: 무슨 일을 했어요? 왜 존경해요?)

교사: 여러분이 존경하는 사람에 대해서 이런 것을 소개하면 돼요,

2. 교사: 에르덴은 존경하는 사람이 누구예요?

(학생: 칭기즈칸이에요.)

교사: (생각 그물에 칭기즈칸이라고 쓴 후) 그분은 무슨 일을 했어요?

교사: 어느 시대 사람이에요?

교사: 존경하는 이유는 뭐예요?

교사는 질문을 하면서 생각 그물을 채워나간다.

- (12) 쓰기를 시작하기 전에 짝과 자신이 쓸 인물에 대해 질문을 주고 받으면서 생각 그물을 만든다.
- (13) 약 10분 동안의 시간을 주어 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (14) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (15) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (16) 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.
- (17) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (18) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 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 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동지를 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동지를 작성하는 방법을 설명한다.
- (2) 누구나 알 수 있는 위인을 정한다. 시간이 걸릴 것이라고 예상되면 교사가 미리 위인의 이름이 적힌 활동지를 나누어 준다.
- (3) 팀별로 쪽지에 적힌 위인에 대해 무슨 힌트를 줄지 의논한다. 광범위해서 정답률이 낮은 힌트에는 5점을 주고, 인물을 나타내는 핵심 단어로 누구나 맞힐 수 있는 쉬운 힌트에는 1점을 주는 등 힌트에 점수를 부여한다.
- (4) 교사는 학습자들이 활동지를 만드는 과정을 살펴보면서 게임에 대한 이해를 제대로 했는지 질문할 내용을 잘 만들고 있는지 확인한다.
- (5) 준비가 끝나면 팀별로 돌아가면서 문제를 낸다. 이때 5점짜리 힌트부터 차례로 주고 답을 맞힌 팀에게 해당 점수를 준다.
- (6) 모든 팀의 퀴즈가 끝나면 점수를 합산해서 우승팀을 선정한다.
- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

울란바타르에 있는 한국인 의사 이태준의 기념 공원을 통해 몽골과 한국의 우호적인 역사에 학생들이 관심을 갖도록 이끌며 이태준이 어떤 사람이며 몽골에서 어떤 활동을 했는지 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 자이산 전망대에 가 봤는지를 묻는다. 그리고 자이산 전망대에 가는 길에 한국인의 기념 공원이 있는 것을 아는지 질문한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 사진을 가리키며 이곳이 어떤 곳인지 묻는다.

예시

교사: 여러분, 이곳을 본 적이 있어요?

(학생: 아니요,)

교사: 이곳은 어떤 곳일까요? 저기 뭐라고 써 있어요?

(학생: 이태준 기념관)

교사: 이 사람은 기념관이 왜 몽골에 있을까요?

(학생: 몰라요,)

교사: 그럼 지금부터 이 사람은 누구이고 왜 몽골에 이 사람의 기념관이 있는지 알아보까요?

- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 이태준에 대한 기본적인 사항을 이해했는지 확인한다.

예시

교사: 이태준 기념관은 어디에 있어요?

교사: 이태준의 직업은 무엇입니까?

교사: 이태준은 어떻게 몽골에 오게 되었어요?

교사: 이태준은 몽골에서 무슨 일을 했습니까?

- (4) 다음으로 교사는 울란바타르에 누구의 기념관이 있는지 질문하고 인터넷 자료를 통하여 기념관 사진과 그 기념 관련 영상을 준비하여 어떤 인물을 소개하고 있는지 같이 이야기해 본다.
- (5) 이태준과 이태준 기념관에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 다른 나라에 영향을 미친 몽골의 인물에 대해서도 이야기해 본다.
- (6) 마지막으로 이태준은 몽골과 한국의 관계를 개선시키는 역할을 했다는 것을 말하고 시간이 있을 때 이태준 기념관에 가 보도록 권유하면서 문화 수업을 마무리한다.

3. 제3과 게르는 천장에 구멍이 있어서 하늘이 보여요

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: 집과 재료, 집 짓기
- 문법: 피동, 얼마나 -(으)ㄴ지 몰라요
- 과제: 전통 가옥 소개하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 여기가 어디인지 묻고 두 사진의 공통점이 무엇인지 질문하다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 사진 아래에 있는 첫 번째 질문인 “이것은 무슨 사진이에요?” 하고 묻는다. 한국의 전통 집이라는 것을 알고 있으면 한국의 전통 집을 무엇이라고 부르는지, 본 적이 있는지 관련된 질문을 한다.
- (4) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “몽골 전통 집의 특징은 뭐예요?” 라고 질문하고 게르 체험에 대한 경험을 함께 이야기한다.
- (5) 한국 친구가 몽골에 와서 관광 안내를 할 때 게르를 어떻게 설명할 건지 묻고 이 과에서는 전통 집에 대해서 공부한다고 학습 목표를 전달한다.
- (6) 마지막으로 오늘은 전통 집을 소개할 때 필요한 단어를 공부하고 주체가 다른 힘에 의해 행위를 하게 되는 것을 나타내는 피동사와 강조 표현인 ‘얼마나 -(으)ㄴ/는지 모르다’을 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

전통 집을 소개하는 데 적용할 수 있는 집의 구조 및 재료 관련 어휘와 집을 짓는 방법을 설명할 수 있는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 한국 사람에게 몽골의 전통 집인 게르를 간단하게 설명함으로써 몽골의 문화를 알릴 수 있는 능력을 기르도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 집과 재료

나무, 흙, 돌, 천, 가죽, 유리
벽, 지붕, 천장, 바닥

- 집 짓기

집을 짓다, 벽을 세우다, 끈으로 묶다, 천으로 덮다, 분리하다, 이동하다

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 이 책상과 의자는 나무로 만들었어요, 또 나무로 만든 것이 있어요?

(학생: 침대하고 옷장도 나무로 만들어요.)

교사: 이 옷은 천으로 만들었어요, 또 무엇을 천으로 만들어요?

(학생: 가방/신발요.)

교사: 네, 맞아요, 그런데 제 가방(신발)은 천으로 안 만들었어요, 동물의 가죽으로 만들었어요, 무슨 동물의 가죽을 사용해요?

(학생: 소)

교사: 소가죽이 있어요, 그리고 또 있어요?

(학생: 양가죽도 있어요.)

2, 교사: 여러분, 교실 벽에 무엇이 있어요?

(학생: 지도하고 사진이 있어요.)

교사: 계르의 벽은 무엇으로 만들어요?

(학생: 나무로 만들어요.)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어휘 부분의 그림을 통해 다양한 건축 재료를 소개한다. 그리고 계르의 구조를 나타내는 그림을 보면서 기본 구조인 벽, 바닥, 천장, 지붕을 보여준다.
- (3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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) 집의 재료와 구조를 나타내는 어휘를 종합하여 어디에 어떤 재료가 어디에 쓰이는지 이야기해 본다

예시

1. 교사: 이것은 무엇일까요?
(학생: 나무예요.)
교사: 나무로 무엇을 만들어요?
(학생: 책상, 의자, 문, 침대.....)
2. 교사: 여러분, 교실 벽에 무엇이 있어요?
(학생: 지도하고 사진이 있어요.)
교사: 게르의 벽은 무엇으로 만들어요?
(학생: 나무로 만들어요.)

- (6) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 교사가 무작위로 학생들에게 질문을 던져서 대답하게 하여 연습 상태를 확인한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 해서 대답을 이끌어 내거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다. 질문은 한국어로 하되 어려운 대답은 몽골어도 허용한다.

예시

1. 교사: 게르를 만드는 것을 본 적이 있어요?
(학생: 네, 텔레비전에서 봤어요.)
교사: 게르를 만들 때 먼저 무엇을 해요?
(학생: 벽을 만들어요.)
교사: 벽이 넘어지지 않게 하려면 어떻게 해요?
(학생: 묶어요.)
교사: 게르의 장점은 뭐예요?
(학생: 빨리 만들어요.)
교사: 다른 곳으로 이사하려면 어떻게 해요?
(학생: 분리해요.)

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 그림을 보면서 무엇을 하는 장면인지 묻고 학생들이 어휘를 이해하고 그림을 잘 찾을 수 있는지 확인한다.
- (12) 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 어휘를 설명해서 맞는 활동을 진행한다.

예시

1. 학생1: 게르를 지을 때 제일 먼저 무엇을 해요?

학생2: 벽을 세워요,

이사하고 싶은데 게르가 너무 커서 가지고 갈 수 없어요, 어떻게 해야 해요?

학생1: 분리해요,

벽을 만들 때 벽하고 벽을 이렇게 해요, 그럼 벽이 넘어지지 않아요,

학생2: 묶어요,

학생1: 무엇으로?

학생2: 끈으로 묶어요,

(15) 짝 활동이 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

주체가 다른 힘에 의해 동작을 하게 되는 것을 나타내는 피동사와 강조 표현인 ‘얼마나 -(으)ㄴ/는지 모르다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- 피동

동사 뒤에 피동 접사 ‘-이-, -히-, -리-, -기-’가 붙어서 주어의 의지가 아닌 다른 사람이나 사물에 의해 이루어지는 행동이나 작용을 의미한다.

- 얼마나 -(으)ㄴ/는지 모르다

동사, 형용사, 명사와 결합하여 어떤 사실이나 생각, 느낌이 매우 그러하다는 것을 강조함을 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: 자야하고 노래방에 갔어요, 민수가 노래를 불러요, 노래를 잘해요?

(학생: 네, 잘해요.)

교사: 저는 자야의 노래를 들어요, 노래가 정말 좋아요,
그런데 민수는 노래를 못해요, 그래서 듣고 싶지 않아요,
하지만 노래가 들려요,

2. 교사: 엘리베이터를 타려고 기다려요,

제가 엘리베이터 문을 열어요?

(학생: 아니요.)

교사: 그럼, 누가 열어요? 엘리베이터가?

잘 몰라요? 그럼 주어는 말하지 않아도 돼요,
문이 열려요, '엘리베이터 문이 열려요,' 이렇게 말해요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 그림을 보면서 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 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 책을 보지 않고 대화를 해 본다,
- (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: 제 친구는 전화를 하면 안 끊어요, 정말 오래 통화해요,

전화를 얼마나 오래 하는지 몰라요,

2. 교사: 에르덴은 착해요?

(학생: 네, 아주 착해요.)

교사: 저도 그렇게 생각해요, 에르덴이 얼마나 착한지 몰라요,

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

- (13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 형태별로 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 쓰지 않고 먼저 짝하고 말로 대화를 만들게 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 각자 만들었던 문장을 써 보게 하고 교사는 문장을 점검한다.
- (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

전통 집을 소개하고 특징을 말할 수 있다. 피동형을 사용하여 전통 집의 특징을 표현할 수 있으며 ‘얼마나 -(으)ㄴ/는지 모른다’를 넣어 전통집의 장점을 강조해서 말할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: 게르는 다른 집하고 어떻게 달라요?
(학생: 이동할 수 있어요, 구멍이 있어요, 빨리 지어요.)
교사: 여러분은 게르에 갔을 때 어떤 것이 가장 마음에 들었어요?
2. 교사: 한국의 전통 집 이름은 뭐예요?
(학생: 한옥이에요.)
교사: 러시아의 전통 집 이름은 뭐예요?
(학생: 이즈바?)
교사: 이즈바예요, 러시아는 날씨가 춥지요? 집안에 사우나가 있어요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’이 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 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 역할극을 통해 연습한 내용을 보여주도록 한다. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제는 먼저 <보기>를 읽어 보고 시작한다.
- (10) 옆 사람과 짝을 이루어 게르를 설명하는 연습을 하도록 한다.
- (11) 단어를 선정한 후 게르의 재료와 모양, 그리고 특징을 말한다. 이때 짝과 번갈아가며 문장을 만들어 보게 한다.
- (12) 두 번째 과제가 끝나면 연습한 내용을 친구들 앞에서 발표할 수 있도록 몇 개의 팀을 선정한다. 이때 적극적으로 연습하지 않는 팀에게는 미리 발표 준비를 하라고 지정해 주면 긴장감을 갖고 짝 활동에 임하게 될 것이다.
- (13) 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

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어지는 행동을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 문법과 어휘를 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: 오빠, 나 도서관에 책 빌리러 갈 건데 오빠도 같이 갈래?

남: 난 창문이 잘 안 닫혀서 고치고 갈 테니까 먼저 가서 책을 보고 있어.

여: 알았어. 돌아올 때 시장에도 갔다 오자. 냉장고에 먹을 게 없더라고.

남: 그래. 도서관에 도착하면 문자메시지 보낼게.

2) 남: 은행에 가서 돈 좀 찾아올게요.

여: 밖이 얼마나 추운지 몰라요. 얼마나 필요한데요? 제가 빌려 드릴게요.

남: 괜찮아요. 배가 불러서 좀 걸으려고요.

여: 그럼, 잠시만 기다리세요. 장갑하고 모자를 갖다 줄게요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 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 들려주고 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

남: 미안해요. 오래 기다렸지요? 비가 와서 그런지 차가 얼마나 막히는지 몰라요.

여: 괜찮아요. 저도 조금 전에 왔어요. 그런데 진우는 이번 연휴에 특별한 계획이 있어요?

남: 고비사막에 가려고요. 한국에는 사막이 없어서 꼭 한번 가 보고 싶었거든요. 거기에 가서 게르도 체험해 보고 싶고요.

여: 게르에 가 본 적이 없어요?

남: 게르에 가 본 적은 있지만 거기에서 생활해 보지는 않았어요. 익숙하지 않은 곳이라 좀 걱정이 되기도 하고 재미있을 것 같기도 해요.

여: 너무 걱정하지 마세요. 요즘은 관광객이 많아서 화장실은 물론이고 샤워할 수 있는 시설이 있는 게르도 많아요.

남: 그렇군요. 숙소를 좀 알아봐야겠어요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면

서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.

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

예시

- 1, 교사: 남자는 왜 여자에게 미안해 해요?
(학생: 약속 시간에 늦었어요.)
- 2, 교사: 왜 늦었어요?
(학생: 차가 많이 막혔어요.)
- 3, 교사: 왜 차가 막히는 것 같아요?
(학생: 비가 와요.)
- 4, 교사: 남자는 연휴에 특별한 계획이 있어요?
(학생: 네, 게르 체험을 할 거예요.)
- 5, 교사: 남자는 게르에 가 봤어요?
(학생: 네.)
- 6, 교사: 남자는 무엇을 걱정해요?
(학생: 게르에서 생활해 보지 않아서 익숙하지 않아요.)
- 7, 교사: 여자는 남자에게 왜 '걱정하지 마세요' 하고 말했어요?
(학생: 화장실하고 샤워실이 있는 게르도 많아서 불편하지 않을 거예요.)
- 8, 교사: 남자는 여자를 만난 후 무엇을 할까요?
(학생: 숙소를 알아볼 거예요.)

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 몽골에서 가장 존경받는 사람이 누구인지 질문하여 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 한옥을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 몽골의 전통 집인 게르에 대해서 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 전통 집을 소개하는 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 몽골의 전통 집인 게르의 종류, 구조, 재료, 특징 등으로 글의 내용을 구성할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 전통 집에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 전통 집을 소개하는 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들으면서 생각 그물(mind map)으로 구성할 내용을 정리한다. 대답이 안 나오는 부분은 추가하여 알려 주는데 그 내용은 전통 집을 소개의 글에는 전통 집의 종류와 구조, 집을 지을 때 쓰는 재료 등이 있다. 생각 그물 단계가 끝나면 학생들에게 이제 한국의 전통 집을 소개하는 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 표를 완성해 보도록 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. 이때 직접적으로 사전적인 의미를 주기 보다는 문장 안에서 한번 추측해 보게 하는 과정을 거친다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시

1. 교사: 몽골의 전통 집을 게르라고 해요, 한국의 전통 집을 뭐라고 해요?
(학생: 한옥이에요.)
2. 교사: 한옥의 종류는 무엇이 있습니까?
(학생: 기와집과 초가집.)
3. 교사: 한옥에는 방하고 또 무엇이 있습니까?
(학생: 마루, 부엌, 마당이 있어요.)
4. 교사: 한옥은 무엇으로 만듭니까?
(학생: 나무, 돌, 흙으로 만들어요.)
5. 교사: 겨울에 한옥의 바닥을 따뜻하게 하는 것을 뭐라고 합니까?
(학생: 온돌이라고 해요.)
6. 교사: 방하고 방 사이에 있는 것은 무엇입니까?
(학생: 마루예요.)
7. 교사: 마루의 특징은 무엇입니까?
(학생: 앞뒤로 문이 열려 시원하고 자연을 감상할 수 있다.)
8. 교사: 마당에서 무엇을 했습니까?
(학생: 일을 하거나 잔치를 했습니다.)

- (5) 교사와 학생이 함께 문장 각각의 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 채운다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 표가 완성되면 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어

- 서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (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 몽골의 전통 집 게르에 대한 글을 쓸 거예요, 무엇을 쓸 거예요? (학생: 종류, 구조, 재료, 특징요.) 교사: 맞아요, 앞에서 한옥을 설명할 때 나온 내용을 게르로 바꿔서 생각해 보면 돼요, 2, 교사: 그럼 쓰기 전에 먼저 같이 게르에 대해 이야기해 볼까요?
--

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

활동(30분)

1. 학습 목표

다양한 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동지를 띄우고 이제부터 게임 활동을

- 시작할 것이라고 말한다. 그리고 교사가 준비한 글자 카드를 팀별로 나누어 준다.
- (2) 교사는 1단계의 게임 방법을 설명하고 활동을 시작하게 한다. 활동이 시작되면 교사는 다니면서 잘 진행되고 있는지 확인하고 어려워하는 팀은 도와준다.
 - (3) 1단계의 단순 활동이 잘 되면 그림 카드를 나누어 주고 활동 방법을 설명해 준다.
 - (4) 모든 활동이 끝나면 누가 이겼는지 확인하고 보상으로 박수를 쳐 주거나 초콜릿이나 사탕 등 소정의 상품을 준다. 또는 진 학생들이 끝나고 교실을 정리하고 가는 등의 벌칙을 줄 수도 있다.
 - (5) 게임 활동이 종료되면 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

읽기에서 배운 온돌에 대하여 좀 더 자세하게 알아본다. 전통 집의 온돌의 원리를 알고 현대에는 이것을 어떻게 응용하여 사용하고 있는지를 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 온돌이 무엇인지를 묻는다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 사진을 가리키며 무슨 그림인지 추측해 보게 한다.

예시

교사: 온돌이 무엇입니까?

교사: (사진을 보여주며) 어떻게 방이 따뜻해질까요?

- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 온돌에 대한 기본적인 사항을 이해했는지 확인한다.

예시

교사: 온돌은 어떤 방법으로 방을 따뜻하게 합니까?

교사: 온돌의 원리는 무엇입니까?

교사: 온돌의 장점은 무엇입니까?

교사: 요즘은 온돌을 어떻게 이용하고 있습니까?

- (4) 온돌에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 몽골의 난방 방식에 대해서도 이야기해 본다.
- (5) 문화 수업을 마무리한다.

4. 제4과 몽골 사람 집에 방문하거든 모자를 바닥에 놓지 마세요

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: 예의, 풍습
- 문법: -는 대신에, -거든
- 과제: 풍습 소개하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 이 그림은 어디이며 이 사람은 무엇을 하려고 하는지 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 사진 아래에 있는 첫 번째 질문인 “이 그림은 무슨 의미예요?” 하고 묻는다.
- (4) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “이 외에 게르에서 지켜야 할 것이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 다른 사람 집에 방문할 때 지켜야 할 예의는 어떤 것이 있는지 물어본다. 그리고 오늘은 몽골의 예의와 풍습을 소개할 때 필요한 단어를 공부하고 대체를 의미하는 ‘-는 대신에’와 조건을 나타내는 ‘-거든’을 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

풍습을 소개하는 데 적용할 수 있는 예의 관련 어휘와 풍습을 설명할 수 있는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 한국인에게 몽골의 풍습과 예의를 설명할 수 있도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 예의
예의를 지키다, 예의를 안 지키다, 예의가 바르다, 예의가 없다,
예의에 어긋나다, 실례가 되다
- 풍습
존중하다, 대접하다, 의미하다, 사라지다, 남아있다, 풍습을 따르다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 직업 관련 어휘를 접해 보도록 한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄우기 전에 해당 어휘를 넣어 설명한 후 그 의미를 추측하게 한다.

예시

- 1, 교사: 사람들이 많은 버스에서 큰 소리로 전화를 하는 사람들을 봤어요?
그런 사람들을 보면서 무슨 생각을 해요?
(학생: 예의가 없어요.)
교사: 사람이 많은 장소에서는 예의를 지켜야 해요.
- 2, 교사: 동생이 밤 11시에 친구 집에 전화를 하려고 해요, 전화해도 괜찮아요?
(학생: 아니요.)
교사: 그래서 동생에게 이렇게 말하지요, "밤늦게 다른 사람 집에 전화하는 것은 실례가 되니까 지금 전화하지 말고 내일 아침에 해."

- (3) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄우고 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 학습자가 의미를 이해하고 있는지 확인한다. 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. 먼저 연습 문제의 아래에 제시된 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (6) 각자 대화를 읽어보고 문장을 완성하도록 한다.
- (7) 옆 사람과 답을 맞춰보고 서로 답이 다른 경우 무엇이 문제인지 설명해서 답을 찾아낸다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (8) 교사와 같이 답을 확인한 후 완성된 문장으로 두 사람이 대화해 본다.
- (9) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (10) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (11) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

- 1, 교사: 아무리 부모님이라고 해도 아이의 방에 들어갈 때는 아이의 생활을 존중하기 위해서 노크를 해야 합니다.
- 2, 교사: 친구들이 방학에 같이 여행을 가려고 해요, 10명이 같이 모여서 여행지를 정하고 있어요, 8명은 산에 가고 싶어 하는데 2명이 산에 올라가는 것을 싫어해요, 2명의 의견을 존중해서 산하고 바다가 같이 있는 곳으로 가기로 했어요.

- (12) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 제대로 이해하고 있는지 확인한다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자를 이해시킨다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 제시된 단어를 같이 보면서 단어를 넣어 짧은 문장을 만들어 보게 한다.
- (15) 단어를 잘 이해하고 있으면 각자 문제를 읽어보고 알맞은 어휘를 찾아 문장을 완성한다.
- (16) 짝하고 서로 완성한 부분이 맞는지 맞춰보고 다를 경우 서로 이야기해 본다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동을 이해하지 못한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (17) 짝 활동이 다 끝나면 쓴 답을 보여주면서 정답인지 오답인지 알아보고 오답이라면 어떻게 고치는 것이 좋은지 함께 얘기하면서 정답을 찾아낸다.
- (18) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (19) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (20) 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

대체를 의미하는 ‘-는 대신에’와 조건을 나타내는 ‘-거든’을 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -는 대신에
동사 뒤에 붙어서 선행절의 행동을 후행절의 행동으로 대체한다는 의미이다.
- -거든
동사, 형용사, 명사 뒤에 붙어서 어떤 일이나 상황에 대한 조건을 말할 때 쓰인다. 구어에서 사용하며 주로 뒤에는 명령문이나 청유문을 쓴다.

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 첫 번째 문법 학습에 들어가기 전에 아래와 같은 방법으로 목표 문법을 노출

시킨다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분, 식당에서 비빔밥을 먹으려고 했는데 비빔밥이 다 팔렸어요,
그럼, 어떻게 해요?
(학생: 다른 것을 먹어요.)
교사: 네, 그래서 비빔밥을 먹는 대신에 볶음밥을 먹으려고 해요,
2. 교사: 어머니 생신에 무슨 선물을 사는 게 좋을까요?
(학생: 화장품이나 옷을 사요.)
교사: 그런데 우리 어머니는 마음에 안 들면 사용하지 않으세요,
(학생: 돈을 드려요.)
교사: 그럼 선물을 사는 대신에 돈을 준비해야겠어요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 한다. 이때에는 두 사람이 짝이 되어서 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 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 책을 보지 않고 대화를 해본다,
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분 오늘 배운 것 중에서 모르는 것이 있어요?
(학생:)
교사: 모르는 것이 있거든 질문하세요,
2. 교사: 여러분, 수업이 끝나고 집에 가려고 하는데 친구가 같이 숙제하자고 해요,
그래서 집에 늦게 가게 되면 어떻게 해야 해요?
(학생: 집에 전화해요.)
교사: 여러분이 집에 바로 안 가면 부모님이 걱정하실 거예요, 집에 늦게 가려거든 먼저 부모님께 전화하세요,

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

- (12) 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.
- (13) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 형태별로 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (14) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 쓰지 않고 먼저 짝하고 말로 대화를 만들게 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 각자 만들었던 문장을 써 보게 하고 교사는 문장을 점검한다.
- (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 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

몽골과 한국의 풍습을 다른 사람에게 설명할 수 있다. ‘-은/는 대신에’와 ‘-거든’을 이용하여 지켜야 할 예의와 방문할 때 문화가 달라서 조심해야 할 사항을 말할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1, 교사: 한국 친구가 몽골 집에 방문할 거예요, 친구에게 해야 할 것과 하지 말아야 할 것을 이야기해 주세요,

(학생: 방문할 때 선물을 사 가지고 가요,)

2, 교사: 그럼 무엇을 하지 말아야 해요?

(학생: 문지방을 밟으면 안 돼요, / 모자를 바닥에 놓으면 안 돼요,)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.

- (4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’이 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (5) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 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. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제는 친구의 고민을 듣고 문법 요소를 넣어서 조언을 하는 부분이다. 먼저 3-4명이 한 팀이 된다. 각자 자신의 고민을 쓰고 친구의 고민이 무엇인지 묻는다.
- (10) 잠시 시간을 갖고 각자 친구의 고민을 해결할 방법을 찾는다.
- (11) 돌아가면서 자신의 고민을 얘기하면 나머지 세 명의 학생은 자신이 생각한 해결 방법을 이야기해 준다. 이때 문법 요소 ‘-거든’이나 ‘-는 대신에’를 이용하여 말한다.
- (12) 팀별 활동이 끝나면 교사는 질문을 통해 학생들의 활동 내용을 확인한다.
- (13) 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

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어질 말을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 문법과 어휘를 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: 오빠, 도서관에 가거든 올 때 우유 좀 사 와.

남: 알았어. 그런데 우유가 없으면 어떻게 하지?

여: 우유 대신에 주스도 괜찮아.

2) 여: (헉헉) 요즘 운동을 안 해서 그런지 힘들어서 못 가겠어요.

남: 조금만 더 가면 휴게소가 있어요. 휴게소에 도착하거든 10분 쉽시다.

여: 알겠어요. 그럼 좀 천천히 걸어요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 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 있으면 다시 한 번 들려주고 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

여: 에르덴, 생일 선물을 사는 대신에 케이크를 사는 게 어때?

남: 좋아. 어떤 케이크를 살까?

여: 민수는 초콜릿을 좋아하니까 초콜릿 케이크를 사자.

그리고 15살이니까 초도 열다섯 개가 필요해.

남: 열다섯 살이라고? 열네 살 아니야?

여: 몽골 나이로 하면 열네 살인데 한국에서는 태어나기 전 엄마 뱃속에 있을 때부터 계산하거든. 그래서 한국 나이는 열다섯 살이야.

남: 그렇구나. 재미있네. 그럼 케이크를 사서 내일 수업이 끝나거든 친구들과 같이 생일 파티를 해 주자.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 두 사람이 무엇에 대해 이야기하고 있어요?
(학생: 생일 선물을 사는 것에 대해서 이야기해요.)
2. 교사: 누구의 생일이예요?
(학생: 민수 생일이예요.)
3. 교사: 민수 생일을 위해 무엇을 사기로 했어요?
(학생: 초콜릿 케이크를 사기로 했어요.)
4. 교사: 선물도 살 거예요?
(학생: 아니요, 선물을 사는 대신에 케이크를 살 거예요.)
5. 교사: 민수는 몇 살이예요?
(학생: 몽골 나이는 14살, 한국 나이는 15살이예요.)
6. 교사: 한국 나이와 몽골 나이는 왜 달라요?
(학생: 한국에서는 엄마 뱃속에 있을 때부터 계산해요.)
7. 교사: 언제 생일 파티를 할 거예요?
(학생: 내일 수업이 끝나면 파티를 할 거예요.)

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 생일에 무슨 선물을 주고 어떻게 보내는지 물어보고 듣기 활동을 마무리한다.
- (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 한국의 ‘돌잔치’를 소개하는 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 몽골의 ‘우스니 내르’에 대한 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이를 통하여 전통적인 행사를 소개하는 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 전통 행사를 소개하는 글을 쓸 때 행사 시기, 행사 장소, 행사의 의미, 행사 음식, 행사 내용 등으로 나누어 구성할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 위인에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 전통 행사를 소개하는 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 언제 어디에서 하는지, 그때 무엇을 먹는지, 행사 때 어떤 것을 하며 그 의미는 무엇인지 등이 들어간다고 말한 후 이제 아이의 첫 번째 생일인 돌잔치를 소개하는 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 표를 완성해 보도록 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. 이때 직접적으로 사전적인 의미를 주기 보다는 문장 안에서 한번 추측해 보게 하는 과정을 거친다.
- (4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시
1. 교사: 돌잔치가 뭐예요? (학생: 아기의 첫 번째 생일이예요.)
2. 교사: 이날 누구를 초대해요? (학생: 가까운 친척과 친구들을 초대해요.)
3. 교사: 돌잔치 때 먹는 특별한 음식이 뭐예요? (학생: 백설기를 준비해요.)
4. 교사: 백설기를 먹는 의미는 뭐예요? (학생: 아기가 순수하고 건강하게 자라라는 의미가 있어요.)
5. 교사: 이날의 가장 특별한 행사는 뭐예요? (학생: 돌잡이예요.)
6. 교사: 돌잡이는 어떻게 해요? (학생: 아기의 앞에 다양한 물건을 놓고 그 중 하나를 잡게 해요.)
7. 교사: 돌잡이는 왜 해요? (학생: 아기의 미래를 예측할 수 있어요.)
8. 교사: 돌잡이 때 잡는 물건은 무슨 의미가 있어요? (학생: 붓은 학자, 쌀은 용감함, 실은 장수, 돈과 쌀은 부자를 의미해요.)

- (5) 교사와 학생이 함께 문장 각각의 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 채운다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 진행할 수 있다.
- (7) 표가 완성되면 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 교사는 칠판에 중심이 되는 단어를 써 주면서 학생들과 함께 내용을 이야기해 본다. 이때 가능하면 책을 보지 않고 칠판에 있는 단어로 전체 내용을 기억해서 구성하도록 한다.
- (10) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (11) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (12) 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: 아기가 태어나면 한국에서는 아기를 위해 크게 잔치를 하지요? 그 잔치 이름이 뭐예요?

교사: 그럼 몽골에서 아기를 위해서 하는 큰 잔치는 뭐예요?

교사: 우리가 한국의 돌잔치를 읽고 한국의 문화를 이해한 것처럼 여러분도 몽골의 우스니 내르에 대해 소개해 보세요,

2, 교사: 어떤 내용을 쓸 거예요? 먼저 계획을 세워보세요,

- (13) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 우스니 내르를 소개할 때 무엇을 쓸 것인지 계획하게 한다. 그 후에 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (14) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (15) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (16) 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.
- (17) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (18) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 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 종합적인 사고를 통해 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 사다리 타기의 게임 방법을 알고 있는지 확인한다. 모를 경우 한국에서 친구들과 간식을 살 때 이 게임을 활용한다고 말해 주고 간단한 것으로 연습을 해 본다.
- (2) 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 사다리 타기 만드는 방법을 설명한다.

- (3) 전자 칠판에 명령을 만드는 예시를 띄운 후 ‘-거든’을 넣어 명령을 만드는 방법을 설명한다.
- (4) 학생들이 두 개의 쪽지에 각각 명령을 쓰면 교사는 봉투나 작은 주머니를 들고 다니면서 쪽지를 걷는다.
- (5) 칠판에 세로 줄을 그어 놓고 몇 명의 학생들에게 무작위로 가로 줄을 그리도록 한다.
- (6) 사다리를 위아래만 남기고 살짝 가리고 아랫줄에 명령 쪽지를 배치한다.
- (7) 학생들이 1~6번까지 선택하면 사다리를 공개한 후 사다리를 타고 내려가서 어떤 명령에 따라야 할지 알아본다.
- (8) 학생이 명령이 마음에 들지 않다고 하면 ‘-는 대신에 -(으)르게요’를 사용하여 바꿀 수 있는 기회를 준다.
- (9) 학생들은 명령을 수행한다.
- (10) 게임 활동이 종료되면 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 전통 의상인 한복이 대중화되고 있음을 알 수 있다. 한복의 전통 의상이 비싸고 일상생활을 하기에는 불편한 점 때문에 입는 사람이 줄었는데 이러한 단점을 어떻게 극복하고 많은 사람들에게 다시 사랑받게 되었는지 그 과정과 현재의 모습을 소개한다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 몽골의 전통 의상인 델을 얼마나 자주 입는지 묻는다. 그리고 많은 사람들이 델을 즐겨 입으려면 어떻게 해야 하는지 묻는다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 사진을 가리키며 이곳이 어떤 곳인지 묻는다.

예시

교사: 여러분, 이곳은 어디입니까?

교사: 사람들이 무엇을 입고 있습니까?

- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 전달하고자 하는 내용을 잘 이해했는지 확인한다.

예시

교사: 한국 사람들은 언제 한복을 입을까요?

교사: 한복이 요즘 젊은 사람들에게 인기가 있습니까?

교사: 한복을 대중화시키기 위해 한국 정부는 어떤 노력을 하고 있습니까?

교사: 한복이 요즘 젊은 사람들에게 관심을 받는 이유는 무엇입니까?

- (4) 다음으로 교사는 한복 대여점 및 경복궁의 풍경을 담은 영상을 준비하여 어떤 한복을 입어 보고 싶은지 같이 이야기해 본다.
- (5) 학생들에게 두 번째 질문을 던져 몽골의 델도 대중화가 필요하다면 어떤 방법으로 대중화시킬 수 있는지 이야기해 보고 문화 수업을 마무리한다.

5. 제5과 축제를 언제부터 하냐고 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: 뉴스, 문서
- 문법: -(ㄴ/는)다고 하다, -냐고 하다
- 과제: 기사 검색해서 공유하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무엇을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (3) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 인터넷으로 주로 무엇을 검색해요?”라고 묻는다.
- (4) 마지막으로 마음에 드는 기사가 있으면 어떻게 하는지 물어본다. 그리고 오늘은 기사를 검색할 때 사용하는 컴퓨터 용어를 공부하고 들은 이야기를 전달하는 간접화법을 배우는데 그 중에서 평서형을 전달하는 ‘-(ㄴ/는)다고 하다’와 의문형을 전달하는 ‘-냐고 하다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

인터넷으로 뉴스를 검색하는 것에서부터 그 이후 읽고 댓글을 달고 공유하는 일련의 과정을 설명할 수 있는 어휘를 학습하는 단계이다. 또한 컴퓨터에서 자주 쓰는 용어도 학습한다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 인터넷 검색부터 공유까지의 과정을 표현할 수 있도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 뉴스
검색하다, 입력하다, 클릭하다, 기사를 읽다, 댓글을 달다, 공유하다
- 문서
복사하다, 붙이다, 자르다, 다운로드하다, 저장하다, 인쇄하다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를

골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 뉴스 검색 및 문서 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

1. 교사: 여러분이 다음 주에 서울에 가요, 그럼 어디에서 잘 거예요?

(학생: 몰라요.)

교사: 그럼 어떻게 해요?

(학생: 인터넷으로 찾아봐요.)

교사: 아, 좋은 방법이에요, 인터넷으로 검색하면 되겠네요.

인터넷으로 검색할 때 뭐라고 쓸 거예요?

(학생: 서울 호텔)

교사: 검색할 때 컴퓨터에 서울 호텔이라고 입력해요.

2. 교사: 인터넷에 여러 가지 뉴스가 있어요, 보고 싶은 기사가 있으면 어떻게 해요?

(학생: 눌러요.)

교사: (손가락 동작을 같이 하면서) 그 기사를 마우스로 클릭하세요.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄우기 전에 해당 어휘를 넣어 설명한 후 그 의미를 추측하게 한다.
- (3) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄우고 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 학습자가 의미를 이해하고 있는지 확인하다. 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. 먼저 연습 문제의 아래에 제시된 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (6) 각자 대화를 읽어보고 문장을 완성하도록 한다.
- (7) 옆 사람과 답을 맞춰보고 서로 답이 다른 경우 무엇이 문제인지 설명해서 답을 찾아낸다. 이때 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (8) 교사와 같이 답을 확인한 후 완성된 문장으로 두 사람이 대화해 본다.
- (9) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (10) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (11) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 먼저 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다. 학생들은 문서 관련 아이콘을 보고 답한다.

예시

1. 교사: 여러분이 친구하고 공유하고 싶은 기사가 있을 때 어떻게 해요?

(학생: 복사해요/저장해요/인쇄해요.)

2. 교사: 인터넷에서 본 사진이나 그림을 내 컴퓨터에서 계속 보고 싶으면 어떻게 해야 해요?

(학생: 다운로드해요.)

- (12) 교사는 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 제대로 이해하고 있는지 확인한다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자를 이해시킨다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기호 그림만 보여주고 학생들이 단어를 맞히도록 연습시킨다.
- (15) 연습이 끝나면 두 사람이 짝을 이루어 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제의 그림을 보면서 대화를 한다.
- (16) 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동을 이해하지 못한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (17) 짝 활동이 다 끝나면 교사가 질문하고 학생들이 답을 말하도록 해서 연습한 내용을 정리한다.
- (18) 교재 내의 연습 문제가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (19) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (20) 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

들은 이야기를 전달하는 간접화법 중에서 평서형을 전달하는 ‘-(ㄴ/는)다고 하다’와 의문형을 전달하는 ‘-냐고 하다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(ㄴ/는)다고 하다

간접화법으로 다른 사람에게서 듣거나 책에서 읽은 정보를 다른 사람에게 전달할 때 사용한다.

- -냐고 하다

간접화법으로 다른 사람의 질문 내용을 인용하거나 전달할 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 무슨 동물을 좋아해요?
(학생1: 강아지를 좋아해요.)
교사: 왜요?
(학생1: 너무 귀여워요.)
교사: 민수(학생1)는 강아지를 좋아한다고 했어요,
강아지가 너무 귀엽다고 했어요,
2, 교사: 아침에 무엇을 먹었어요?
(학생2: 안 먹었어요.)
교사: 예르덴(학생2)은 아침을 안 먹었다고 했어요,
자야는 뭐 먹었어요?
(학생3: 빵하고 우유를 먹었어요.)
교사: 자야(학생3)는 아침에 빵하고 우유를 먹었다고 했어요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
(3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 한다. 이때에는 두 사람이 짝이 되어서 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 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 대화를 해 본다,
(8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
(9) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분, 옆 친구에게 서로 두 개씩 질문하고 대답해 보세요.
예를 들어 어제 몇 시에 잤어요? 어제 수업 끝나고 무엇을 했어요?
주말에 어디에 갔어요? 이렇게 간단한 것을 묻고 답해 보세요.
(5분 정도 시간을 준다.)
2. 교사: 자야 씨가 무엇을 질문했어요?
(학생: 자야가 "숙제를 다 했어요?" 물었어요.)
교사: 자야가 숙제를 다 했냐고 했어요, 그래서 암갈랑은 뭐라고 했어요?
(학생: 아직 못 했다고 했어요.)

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (12) 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.
- (13) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 형태별로 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (14) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 대화를 해 본다,
- (16) 교재 내의 연습 문제가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 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

정보를 인터넷으로 검색해서 그 내용을 다른 사람에게 전달할 수 있다. 들은 이야기나 인터넷에서 검색한 정보를 간접화법인 ‘-(ㄴ/는)다고 하다’와 ‘-냐고 하다’을 적절하게 이용하여 말할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

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

예시
1, 교사: 어디에서 게르를 체험할 수 있어요? 제가 뭐라고 했어요? (학생: 어디에서 게르를 체험할 수 있냐고 했어요.) 교사: 그런데 잘 모르면 어떻게 할 거예요? (학생: 인터넷으로 검색해서 알려 줄 거예요.)
2, 교사: 여러분이 인터넷으로 검색해 보세요, (검색 시간을 준 후) 어디에서 체험할 수 있어요? (학생: 테를지 공원에서 체험할 수 있어요.) 교사: 테를지 공원에서 체험할 수 있다고 해요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 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 것을 발표하도록 한다. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제는 실제로 인터넷을 이용하여 정보를 검색해서 이야기하는 내용이므로 먼저 인터넷이 가능한 환경인지 점검한다.
- (10) 먼저 학생들은 친구에게 물어볼 질문 2-3개를 각각 쪽지에 쓰고 아래 자신의 이름을 쓴다.
- (11) 질문이 적힌 쪽지를 각각 다른 친구에게 주면서 질문을 한다. 질문을 받은 친구는 그 자리에서 검색해서 대답을 할 수도 있고 시간이 걸리는 것은 잠시만 기다리라고 하고 검색 후 다시 상대방을 찾아가서 알려 줄 수도 있다.
- (12) 팀별 활동이 끝나면 교사는 몇몇 학생에게 쪽지를 받아 학생들에게 질문한다.
- (13) 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

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어서 할 행동을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 대화쌍을 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 문법과 어휘를 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 달에 한국어 말하기 대회를 한다고 하는데 들었어요?

여: 네, 저는 벌써 신청했어요. 신청하려면 발표할 내용을 써서 이메일로 보내야 한다고 해요.

남: 그래요? 지금 도서관에 가서 써야겠네요. 이메일 주소를 좀 알려주세요?

여: 알겠어요. 내일까지 신청해야 하니까 빨리 준비하세요.

2) 여: 영화 잘 보고 왔어? 조금 전에 머리가 긴 여자 아이가 와서 너 어디에 갔냐고 물어봤는데 만났어?

남: 아, 수지구나. 연락해 봐야겠네. 그래서 영화 보러 갔다고 말했어?

여: 아니. 모른다고 했어. 혹시 네 여자 친구야?

남: 하하. 아니야. 내 동생인데 이따가 같이 할머니 생신 선물을 사러 가기로 했거든. 좀 일찍 도착했나 봐.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 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 있으면 다시 한 번 들려주고 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

여: 영화배우 송연희 씨의 기사를 읽었어요?

남: 아니요. 무슨 기사인데요?

여: 다음 달에 결혼한다고 해요. 송연희 씨 제목의 기사가 있어서 클릭했는데 결혼한다고 해서 깜짝 놀랐어요.

남: 그래요? 결혼할 사람은 누구라고 해요?

여: 기자가 어떤 남자하고 결혼하냐고 물어 봤는데 4년 동안 사귀 축구 선수라고 했어요. 기사 아래 축하하는 댓글도 많이 달렸어요.

남: 누구인지는 모르지만 남편 될 사람이 너무 부럽네요. 그 남자가 누구인지 인터넷으로 검색해 봐야겠어요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 두 사람은 무엇에 대해 이야기해요?

(학생: 송연희 씨가 다음 달에 결혼한다고 했어요.)

2. 교사: 송연희 씨의 직업은 뭐예요?

(학생: 영화배우예요.)

3. 교사: 결혼 소식을 어떻게 알았어요?

(학생: 사진을 클릭했는데 결혼 기사가 있었어요.)

4. 교사: 누구하고 결혼한다고 해요?

(학생: 축구 선수하고 결혼해요.)

5. 교사: 두 사람은 얼마 동안 사귀었어요?

(학생: 4년 동안 사귀었어요.)

4. 교사: 사람들은 송연희 씨의 결혼에 대해 어떻게 생각해요?

(학생: 축하하고 있어요.)

5. 교사: 남자는 송연희 씨와 결혼할 사람에 대해 잘 알고 있어요?

(학생: 아니요, 알고 싶어서 검색해 볼 거예요.)

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 연예인을 검색한 적이 있는지, 무엇을 알고 싶어서 검색했는지 물어보고 듣기 활동을 마무리한다.
- (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 활용에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 인터넷에서 검색한 내용을 써 보는 활동이다. 이를 통하여 인터넷 용어를 복습할 수 있으며 인터넷 관련 글을 읽고 내용을 이해할 수 있다. 쓰기 부분에서는 인터넷으로 검색한 내용을 써 봄으로써 글을 요약하는 능력을 기르고 간접화법을 연습할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

- (1) 교사는 인터넷에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 학생들이 주로 인터넷으로 무엇을 하는지 묻는다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 문제를 풀어 보도록 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 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시

1. 교사: 이 사람이 집에 오자마자 하는 일은 뭐예요?
(학생: 집에 오자마자 컴퓨터를 켜고 인터넷을 해요.)
2. 교사: 신문에서 어떤 기사를 읽었어요?
(학생: 10년 전에 잃어버린 아이를 찾은 기사를 읽었어요.)
3. 교사: 신문 기사를 읽고 한 일은 뭐예요?
(학생: 동영상도 검색해서 봤어요.)
4. 교사: 좋아하는 가수에게 어떤 소식이 있어요?
(학생: 이번 주에 새 앨범이 나온다고 해요.)
5. 교사: 친구들이 모두 이 가수를 좋아해요?
(학생: 아니요, 이 가수를 모르는 친구도 있어요.)
6. 교사: 이 사람은 인터넷의 단점이 뭐라고 생각해요?
(학생: 인터넷 때문에 해야 할 일을 못 하기도 해요.)
7. 교사: 어머니는 왜 이 사람이 인터넷을 하는 것을 좋아하지 않으세요?
(학생: 해야 할 일을 하지 않기 때문에 안 좋아하세요.)
8. 교사: 이 사람은 어머니가 걱정하셔서 앞으로 인터넷을 안 하려고 해요?
(학생: 아니요, 앞으로는 해야 할 일을 먼저 한 후에 인터넷을 할 거예요.)

- (5) 교사와 학생이 함께 문장 각각의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어 보도록 하여 전체 내용을 파악하게 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 문제를 풀어 보고 학생들은 자신이 쓴 답이 맞았는지 확인한다.

- (7) 문제를 풀었으면 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 교사는 칠판에 중심이 되는 단어를 써 주면서 학생들과 함께 내용을 이야기해 본다.
이때 가능하면 책을 보지 않고 칠판에 있는 단어로 전체 내용을 기억해서 구성하도록 한다.
- (10) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아 가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (11) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 20분>

- (12) 인터넷이 가능한 환경인지 확인한 후 쓰기 연습에 들어간다.
- (13) 학생들은 인터넷으로 기사를 검색한 후 간접화법을 이용하여 새로운 소식을 적는다.
이때 기사는 몽골어로 된 기사를 읽어도 상관없다. 긴 내용을 한 문장으로 요약하여 전달 형식인 간접화법으로 쓴다.
- (14) 정해진 시간에 기사를 3-4개 찾아 내용을 쓰도록 하고 교사는 다니면서 코멘트를 해 준다.
- (15) 쓰기가 마무리되면 학생들이 돌아가면서 간단하게 뉴스를 보도한다.

교사: 오늘의 뉴스를 말씀 드리겠습니다,
 학생1: 내일부터 버스 요금이 오른다고 합니다.
 교사: 다음 뉴스입니다,
 학생2: 내일 K-pop 가수가 울란바타르에서 공연을 한다고 합니다.

- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (17) 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 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 학생들이 한국어를 이용하여 쉽게 검색할 수 있는 단순한 내용의 문제를 준비

- 하고 수업 전에 미리 인터넷이 원활하게 진행될 수 있는지 교실 상황을 점검한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 활동 부분을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 활동 방법을 설명한다.
- (3) 전자 칠판에 예시 문제를 띄운 후 반 전체를 대상으로 검색왕을 뽑는다. 개별 활동인 경우는 문제를 하나씩 띄워서 진행하고 두 명씩 짝을 이루어 할 경우에는 5개를 한 번에 보여주고 다 찾은 팀이 교사에게 정답을 확인 받는다. 학생들의 학습 수준에 따라 글자 수를 제시할 수도 있다.

1. 세종대왕은 언제 한글을 만들었습니까? 년

2. 십 원짜리에 있는 탑의 이름은 무엇입니까?

3. 광화문에는 동상이 두 개 있습니다. 각각 누구의 동상일까요?
 와/과

4. 서울 지하철 기본요금은 얼마일까요? 원

5. 서울은 쓰레기장을 공원으로 만들었습니다. 이 공원의 이름은 무엇입니까?
 공원

- (4) 검색왕에게는 사탕이나 초콜릿 등 소정의 상품을 준다.
- (5) 게임 방법을 이해한 것 같으면 교사가 준비한 문제로 한 번 더 진행한다.
- (6) 게임 활동이 종료되면 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

음악을 들려주면 스마트폰이 스스로 검색해서 노래 제목뿐만 아니라 가수 이름까지 찾아 주고 스마트폰으로 원하는 물건을 스캔하면 파는 곳과 가격 정보를 주는 알려주는 등 속속 등장하는 새로운 검색 기능을 활용해 보면서 인터넷의 발전을 직접 체험하고 느낄 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 인터넷을 검색하는 방법을 물어본다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 사진 속 두 사람이 무엇을 하는지 질문한다.

예시

- 1, 교사: 커피숍에서 마음에 드는 노래를 들었어요, 그 노래 제목을 알고 싶으면 어떻게 하겠습니까?
- 2, 교사: 이 사람은 스마트폰으로 무엇을 하고 있습니까?

- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 그리고 아래와 같은 질문을 통하여 전달하고자 하는 내용을 잘 이해했는지 확인한다.

예시

- 교사: 검색어를 입력하는 대신에 어떤 방법으로 검색할 수 있습니까?
- 교사: 식당이나 커피숍에서 좋은 노래가 나오는데 노래 제목을 모를 때 어떻게 합니까?
- 교사: 식당에서 본 물건이 마음에 들어서 사고 싶으면 어떻게 합니까?

- (4) 첫 번째 질문인 검색하는 방법에 대해 학생들과 충분히 이야기를 나누었으면 학생들에게 두 번째 질문을 던져 오늘 문화에서 다른 검색 방법을 이용해 본 적이 있는지 물어 보고 문화 수업을 마무리한다.

6. 제6과 서비스 센터에서 컴퓨터를 찾으러 오라고 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: 이메일(1), 이메일(2)
- 문법: -(으)라고 하다, 달라고 하다
- 과제: 이메일 내용 전달하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 학생 전체에게 편지를 써 본 적이 있는지 묻고 요즘은 어떻게 소식을 전하는지 질문한다. 편지와 이메일의 장단점을 이야기해 본다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “이 사람은 무엇을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 얼마나 자주 이메일을 보내요?”라고 질문하고 누구에게 언제 보내는지 묻는다.
- (5) 오늘은 이메일을 이용할 때 필요한 단어를 살펴보고 간접화법 중 명령형을 전달하는 ‘-(으)라고 하다’와 ‘달라고 하다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

이메일을 이용할 때 필요한 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 이메일을 보내고 받는 일련의 과정과 관련된 표현을 공부한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 이메일(1)
이메일 주소, 아이디, 비밀번호, 로그인, 로그아웃, 스팸 메일
- 이메일(2)
메일을 쓰다, 파일을 첨부하다, 메일을 확인하다, 답장을 보내다, 파일을 열다, 삭제하다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를

골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 이메일 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시
1, 교사: 편지를 보낼 때는 집 주소가 필요하지요? 그럼, 이메일을 보낼 때는 무엇이 필요해요?
교사: (실제 이메일 형식을 전자칠판에 띄운 후 설명한다) 친구에게 이메일 주소를 물어본 후 이메일을 보내려고 합니다, 먼저 이메일을 쓰려면 무엇을 해야 해요?
교사: 로그인을 하려면 무엇을 알아야 해요?
2, 교사: 이메일에도 가끔 광고하는 메일이나 이상한 메일이 옵니다, 이런 스팸 메일을 받아 본 적이 있어요?

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄우고 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (3) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 학습자가 의미를 이해하고 있는지 확인한다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (4) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 먼저 연습 문제의 아래에 제시된 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (5) 각자 대화를 읽어 보고 문장을 완성하도록 한다.
- (6) 옆 사람과 답을 맞춰보고 서로 답이 다른 경우 무엇이 문제인지 설명해서 답을 찾아낸다. 이때 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 교사와 같이 답을 확인한 후 완성된 문장으로 두 사람이 대화해 본다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시
1, 교사: 친구에게 이메일을 보내려고 로그인을 하고 들어갔어요, 먼저 무엇을 할 거예요? 저는 친구에게 온 메일이 있는지 확인하고 이메일을 읽은 후에 친구에게 답장을 보내요,
2, 교사: 스팸메일이 있어요, 그럼 어떻게 할 거예요? 스팸 메일은 이상한 내용이 많을 뿐만 아니라 컴퓨터에 문제가 생길 수도 있어요, 그래서 파일을 열지 말고 바로 삭제하는 게 좋아요,

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽

어 보도록 한다.

- (12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 제대로 이해하고 있는지 확인한다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자를 이해시킨다.
- (13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 먼저 연습 문제의 아래에 제시된 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (14) 단어를 잘 이해하고 있으면 각자 문제를 읽어 보고 알맞은 어휘를 찾아 문장을 완성한다.
- (15) 옆 사람과 답을 맞춰보고 서로 답이 다른 경우 무엇이 문제인지 설명해서 답을 찾아낸다. 이때 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 같이 읽으면서 연습한 내용을 정리한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (19) 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

간접화법 중의 하나로 명령문을 전달하는 ‘-(으)라고 하다’와 ‘달라고 하다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)라고 하다
간접화법으로 다른 사람에게서 들은 명령이나 부탁 내용을 전달할 때 사용한다.
- 달라고 하다
간접화법으로 주체가 자기 자신을 위해 객체에게 요청하는 내용을 전달할 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: 민수는 시험 기간인데 게임만 하고 있었어요, 아노가 민수에게 뭐라고 했을까요?

(학생: 공부해요.)

교사: 맞아요, 아노가 민수에게 공부하라고 했어요,

2, 교사: 친구가 오래된 우유를 마시려고 해요, 친구에게 뭐라고 할 거예요?

(학생: 마시지 마세요.)

교사: 저는 친구에게 마시지 말라고 했어요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 목표 문법을 넣어 문장을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어 주고 연습 문제의 <보기>와 같이 그림을 보면서 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 부진한 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 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 오늘 지갑을 안 가지고 왔어요, 배가 고프는데 어떻게 하지요?

(학생: 친구에게 돈을 빌려요.)

교사: 돈을 빌리고 싶으면 뭐라고 말해요?

(학생: 돈 좀 빌려 주세요.)

교사: 저는 진우에게 돈을 빌려 달라고 했어요,

2, 교사: 수지, 추운데 창문 좀 열어 주세요, 제가 수지에게 뭐라고 했어요?

(학생: 선생님이 수지에게 문을 열어 달라고 했어요.)

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 같이 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (12) 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 활용하

- 여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (13) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 다양한 명령문을 만들어 학생들에게 나누어 주고 간접인용으로 바꾸는 연습을 시킨다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (14) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 두 명씩 짝을 지어 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 본다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 학생들은 각자 만들었던 문장을 써 보고 교사는 문장을 점검한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 학생들이 스스로 문제를 풀어 보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 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

이메일을 읽고 간접화법인 ‘-라고 하다’와 ‘달라고 하다’을 넣어 다른 사람에게 그 내용을 전달할 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

교사는 말하기의 <보기>와 비슷한 형식의 메모를 써서 준비한다.

(메모 내용: 저는 오늘 회의가 있어서 같이 점심을 못 먹으니까 먼저 점심을 드세요, 그리고 올 때 빵 좀 사다 주세요.)

교사: (준비한 메모를 주며) 에르덴, 안경이 없어서 잘 안 보이는데 무슨 내용이에요?

(학생: 오늘 회의가 있어서 같이 점심을 못 먹으니까 먼저 점심을 드시라고 해요)

교사: 그리고 또 뭐라고 해요?

(학생: 올 때 빵 좀 사다 달라고 해요.)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 두껍게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 내용만 보면서 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아 가면서 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 것을 발표하도록 한다. 그리고 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제는 이메일 내용을 전달하는 연습이다. 먼저 내용을 보고 연습을 한 후에 보지 않고 기억이 나는 내용을 전달해 보도록 한다. 학생의 수준에 따라 교사가 몽골어로 된 자료를 준비하고 학습자가 그것을 요약하여 한국어로 전달하는 연습을 해도 좋다.
- (10) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어질 말을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 문법 요소가 포함된 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 진행한다.

- (1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 문법과 어휘를 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: 자야가 다음 주에 여행을 가는데 사진기를 빌려 달라고 했어요.

여: 그래서 뭐라고 했어요?

남: 제가 빌려 준다고 했어요.

2) 여: 예르덴, 학교 컴퓨터를 이용할 때는 이메일을 다 쓴 후에 꼭 로그아웃을 하세요. 지난번에 로그아웃하는 것을 잊었는데 이상한 메일이 많아졌어요.

남: 알겠어요. 저도 요즘 스팸 메일이 너무 많이 와서 짜증나요.

여: 스팸 메일을 받으면 파일을 열지 말고 삭제하세요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 학습자가 답을 찾도록 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 학생들은 답을 표시하되 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 들려주고 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

여: 민수, 그게 뭐예요?

남: 한국에서 온 소포인데 안에 할머니 편지도 있네요.

여: 빨리 읽어 보세요. 뭐라고 쓰셨어요?

남: 옷과 과자를 보내셨는데 과자는 친구들과 같이 먹으라고 하셨어요.

여: 와, 정말요?

남: 그리고 보고 싶으니까 사진을 찍어서 보내 달라고 하셨어요.

- (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 교사는 전체 학생을 대상으로 답을 묻는다. 이때 교사는 바로 정답을 말해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1, 교사: 민수가 가지고 있는 것은 뭐예요?

(학생: 한국에서 온 소포예요.)

2, 교사: 누가 보냈어요?

(학생: 민수 할머니께서 보내셨어요.)

3, 교사: 소포 안에 무엇이 있어요?

(학생: 옷과 과자가 있어요.)

4, 교사: 소포 안에 선물만 있어요?

(학생: 아니요, 편지도 있어요.)

5, 교사: 편지에 뭐라고 쓰셨어요?

(학생: 친구들과 과자를 같이 먹으라고 하셨어요, 그리고 사진을 보내 달라고 하
셨어요.)

6, 교사: 그럼 답은 몇 번이에요?

(10) 정답을 확인한 후에 학습자에게 기억에 남는 편지가 있는지 묻고 그 내용을 이야기
해 달라고 한다.

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

읽고 쓰기(60분)

1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분은 이메일을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 편
지의 내용을 전하는 글을 쓰는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 글을 읽고 이해한 후 다른
사람에게 전달할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 20분>

(1) 교사는 이메일을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 언제 이메일을 보내는지 개인적
인 상황을 물어본다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄우고 학생들은 내용을 전체적으로 한번 훑어보면
서 글 아래에 있는 문제를 풀어 본다.

(3) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중
에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.

(4) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 질문을 통해 학생들이 이해하고 있
는지 확인한다.

예시

1. 교사: 누가 누구에게 이메일을 보냈어요?
(학생: 수지가 에르덴에게 이메일을 보냈어요.)
2. 교사: 수지는 어디에 있어요?
(학생: 제주도에 있어요.)
3. 교사: 수지는 왜 제주도에 갔어요?
(학생: 이모가 제주도에 사시는데 놀러 오라고 하셨습니다.)
4. 교사: 수지는 이모에게 무슨 이야기를 했어요?
(학생: 이모에게 몽골에서 찍은 사진을 보여 주면서 몽골 생활에 대해 이야기를 했어요.)
5. 교사: 수지는 우체국에서 무엇을 했어요?
(학생: 에르덴이 부탁한 책과 아노 생일 선물을 소포로 보냈어요.)
6. 교사: 에르덴은 소포를 받았어요?
(학생: 아니요, 3일 후에 도착할 거예요.)

- (5) 교사와 학생이 함께 읽으면서 문장의 의미를 확인한 후에 학생들은 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보고 전체 내용을 파악한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 아래의 질문에 대한 정답을 맞춰 본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 진행할 수 있다.
- (7) 질문을 통한 내용 이해가 끝나면 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체가 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽는다.
- (9) 다음으로 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아 가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (10) 교사는 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 질문하면서 학생들이 답장의 내용을 구성할 수 있도록 돕는다.

예시

1. 교사: 여러분이 수지의 편지를 받았다고 생각하고 아노에게 편지의 내용을 전할 거예요, 편지에 무엇을 써야 할까요?
(학생: 수지가 생일 선물을 전해 달라고 했어요.)
교사: 맞아요, 그런데 편지니까 편지 내용만 전달하는 게 아니겠지요? 방학 중이니까 인사 먼저 하는 게 좋아요, 인사는 어떻게 할까요?
(학생: 아노, 방학을 잘 보내고 있어요?)
교사: 친구가 어떻게 지내는지 물어봤으니까 다음은 자신은 어떻게 지내는지 전하세요, 그리고 수지에게 받은 편지 내용을 전하고 아노 생일에 대한 이야기를 하면서 약속을 정하거나 확인하세요,
2. 교사: 그럼 편지의 내용 중 무엇을 전할 거예요?
(학생: 수지가 지금 이모하고 제주도에 있어요.)
교사: 수지는 지금 이모하고 제주도에 있다고 해요,
또 무슨 이야기를 전할까요?
(학생: 수지가 아노의 생일 선물을 보냈어요, 생일 선물을 전해 달라고 했어요.)
교사: 그리고 수지의 이모가 친구에게 전한 말도 있지요?
(학생: 수지의 이모가 제주도에 놀러 오라고 했어요.)

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주고 아노에게 보낼 이메일을 구성해 보도록 한다. 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (17) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 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 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동지를 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임 활동 방법을 설명한다.
- (2) 팀을 나누고 대표 주술사에게 이름 쪽지와 명령 쪽지를 전달한다.
- (3) 상황에 따라 전체 활동으로 진행할 수도 있다.
- (4) 먼저 주술 시간을 주고 활동이 어느 정도 진행되면 내용 전달 시간으로 바꾼다.
- (5) 두 팀으로 나누어서 할 경우 각 팀에 주술사 한 명씩을 두고 명령 쪽지와 이름 쪽지를 주술사 앞에 펼쳐 놓는다. 이름 쪽지는 서로 상대팀 팀원의 이름으로 진행한다. 주술사 이외의 다른 학생은 손님이 되어 한 명씩 주술사 앞에 앉는다. 그리고 이름 쪽지를 뽑아서 주술사에게 준다.
- (6) 주술사는 손님이 뽑은 이름을 받고 명령 쪽지 중 하나를 뽑아서 미래를 점쳐 준다.
- (7) 주술 활동이 끝나고 내용 전달 시간이 되면 자신이 뽑았던 이름의 주인공을 찾아 가서 주술사의 말을 전달한다.
- (8) 활동이 끝나면 학생들은 자신이 들은 주술 내용을 발표하고 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

이메일 주소에 꼭 들어가는 기호 @(골뱅이)가 나라마다 불리는 이름이 다르다는 것을 알고 작은 기호의 이름에 반영된 한국인의 문화를 알아본다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 학생들에게 달팽이, 지렁이, 원숭이 꼬리, 코끼리 코, 꽃의 공통점은 무엇인지 생각해 보라고 한다. 잠시 생각해 보게 한 후 먼저 꼬리 달린 a라고 힌트를 주고 못 맞히면 이메일을 보내려면 꼭 써야 하는 기호라고 두 번째 힌트를 준다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 사진을 보여준다.

예시

교사: @의 이름은 나라마다 달라요, 그런데 왜 달팽이, 골뱅이, 원숭이 꼬리라고 부를까요?

(학생: 모양이 비슷해요.)

교사: 나라마다 @를 보고 떠오르는 이미지가 다르기 때문이에요, 여러분은 @을 보면 어떤 이미지가 떠올라요?

- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 @(골뱅이)의 다양한 이름과 그 나라의 생활과의 연계성을 찾아 본다.

예시

교사: 한국에서는 왜 @을 골뱅이라고 부를까요?

교사: 골뱅이는 한국 사람에게 친숙한 단어입니까?

교사: 골뱅이는 어떤 음식일까요? 한번 검색해 보세요.

교사: 골뱅이가 @하고 이미지가 비슷하다고 생각합니까?

- (4) 다음으로 교사는 몽골에서 @을 어떻게 읽는지 왜 그렇게 읽는지 질문한다.
- (5) 그리고 시간이 되면 다른 나라에서는 @을 어떻게 읽는지 이야기하고 문화와 연결 지어 그 이유를 추측해 볼 수 있다.
- (6) 어떤 기호가 가장 @하고 이미지가 비슷한지 물어 보고 문화 수업을 마친다.

7. 제7과 스마트폰을 하느라고 공부를 안 해서 성적이 떨어졌어요

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: 스마트폰, 중독
- 문법: -어/아 놓다, -느라고
- 과제: 스마트폰 장단점 말하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 무슨 사진인지 말하도록 하고 진우가 무엇을 하고 있는지 추측해 보게 한다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 사진 아래에 있는 첫 번째 질문인 “진우의 어머니는 무슨 생각을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 스마트폰 때문에 하지 못한 일이 있어요?”라고 질문하고 학생들은 서로 자신의 경험담을 이야기한다.
- (5) 스마트폰으로 주로 무엇을 하는지 묻고 이 과에서는 우리 생활 속의 스마트폰 활용법과 스마트폰의 장단점에 대해서 공부한다고 학습 목표를 전달한다.
- (6) 마지막으로 오늘은 스마트폰 관련 용어와 스마트폰 중독에 관한 단어를 공부하고 완료 상태의 지속을 나타내는 ‘-어/아 놓다’와 부정적인 결과에 대한 원인이나 이유를 나타내는 ‘-느라고’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

스마트폰 활용 방법을 설명하는 데 적용할 수 있는 스마트폰 관련 어휘와 과도한 사용으로 인한 스마트폰 중독 현상을 표현하는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 자신의 스마트폰 사용 경험을 간단하게 설명함으로써 생각을 표현하는 능력을 기르도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 스마트폰
배터리, 와이파이, 데이터, 앱, 메신저, 진동
- 중독
낭비하다, 방해되다, 위험하다, 중독되다, 불안하다, 심각하다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 스마트폰 기호를 표현하는 어휘를 접해 보도록 한다. 이때 스마트폰 기호 그림만 따로 준비해서 보여 주면서 설명하면 효과적이다.

예시

1. 교사: (와이파이 그림을 보여 주며) 여러분, 이 그림은 어디에서 볼 수 있어요?
(학생: 커피숍에서 볼 수 있어요.)
교사: 이 그림이 있으면 무엇을 할 수 있어요?
(학생: 인터넷을 할 수 있어요.)
2. 교사: (진동 그림을 보여 주며) 이 그림은 무슨 뜻이에요?
(학생: 소리가 안 나요, 움직여요.)
교사: 네, 이것을 진동이라고 해요? 언제 벨소리를 진동으로 바꿔요?
(학생: 사람이 많은 곳에서 진동으로 바꿔요.)

- (2) 먼저 스마트폰과 관련된 기호 그림만 보여주고 외래어로 된 기호의 이름을 추측하게 한 후 한국어로 어떻게 표현하는지 알려준다. 그 후에 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 기호와 이름을 확인시킨다.
- (3) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 짧은 글을 읽고 알맞은 어휘를 찾아 볼 수 있는 시간을 준다. 그리고 교사는 다니면서 학생들이 글을 읽으면서 이해하지 못하는 부분이 있으면 도와준다.
- (6) 개별 활동이 끝나면 옆 사람과 자신이 찾은 단어가 맞았는지 확인해 본다. 서로 다른 부분이 있으면 왜 그 답을 선택했는지 서로 이야기해 보고 잘못됐다고 생각하는 답은 수정한다.
- (7) 교사와 학생 전체는 같이 읽으면서 답을 확인한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 해서 대답을 이끌어 내거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방

법으로 노출시킨다. 질문은 한국어로 하되 어려운 대답은 몽골어도 허용한다.

(11) 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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.

예시

1. 교사: 여러분이 공부를 하고 있는데 옆에 있는 친구가 계속 전화 통화를 해요, 공부를 잘 할 수 있어요?

(학생: 아니요, 시끄러워요)

교사: 시끄러워서 공부를 잘 할 수 없어요, 공부에 방해가 돼요,

2. 교사: 어떤 사람은 술을 매일 마셔요? 술을 안 마시면 (손을 떠는 흉내를 내며) 손을 떨어요, 술을 안 마시면 죽을 것 같아요, 이런 사람은 어떻게 해야 해요?

(학생: 병원에 가요.)

교사: 네, 이 사람은 술에 중독되었어요,

그리고 어떤 사람은 게임을 너무 좋아해요, 아침부터 밤까지 밖에 안 나가고 하루 종일 게임만 해요, 이 사람은 왜 그럴까요?

(학생: 게임에 중독되었어요.)

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 제시된 단어를 이용하여 짧은 문장을 만들어 보도록 한다. 그리고 단어를 다 이해했으면 단어를 선택해서 문장을 완성한다. 이때 교사는 학생들이 어려워하는 것이 있는지 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(14) 활동이 다 끝나면 학생이 완성한 문장을 무작위로 선정하여 보여주고 문장을 잘 완성했는지 잘못된 부분은 어디인지 같이 확인해 본다.

(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

완료 상태의 진행을 나타내는 ‘-어/아 놓다’와 부정적인 결과에 대한 원인이나 이유를 나타내는 ‘-느라고’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -어/아 놓다(두다)

동사 뒤에 붙어서 어떤 행위를 끝낸 완료의 상태가 그대로 지속되는 것을 나타낸다.

- -느라고

동사 뒤에 붙어서 앞 문장이 뒤 문장에 대한 원인이나 이유 또는 목적을 나타낸다. 주로 동시간대에 다른 일을 하고 있어서 어떤 일을 하지 못했거나 부정적인 결과가 생겼을 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: 수지는 드라마를 좋아하셔서 밤마다 드라마를 봐요, 그런데 어제는 너무 피곤해서 드라마를 보다가 잤어요, 텔레비전을 껐을까요?

(학생: 아니요,)

교사: 맞아요, 텔레비전을 켜 놓고 잤어요.

2. 교사: 토요일에 파티를 할 거예요, 무엇을 준비해야 해요?

(학생: 음식을 만들어요)

교사: 무슨 음식을 만들까요?

(학생: 불고기하고 비빔밥을 만들어요,,)

교사: 좋아요, 고기는 미리 사 놓았어요, 그러니까 아노는 채소를 사 오세요,

채소는 미리 사 놓지 말고 토요일에 사는 게 좋아요,

에르덴에게도 오라고 메시지를 보내 놓으세요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 그림을 보면서 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 메모장을 완성해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 디지털 교재의 연습 문제 그림만 보면서 해야 할 일을 말해 본다.
- (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 노출시킨다.

예시

1. 교사: 자야, 아침을 먹었어요?
(학생: 아니요, 못 먹었어요.)
교사: 그럼 밥 먹을 시간에 뭐 했어요?
(학생: 잤어요.)
교사: 자느라고 아침을 안 먹었군요.
2. 교사: (도입 그림을 보며) 진우는 무엇을 해요?
(학생: 스마트폰을 해요/게임을 해요.)
교사: 스마트폰이 없으면 무엇을 할까요?
(학생: 공부요/숙제요.)
교사: 진우는 스마트폰을 하느라고 공부를 안 해요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
(12) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 형태별로 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 쓰지 않고 먼저 짝하고 말로 대화를 만들게 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
(16) 짝 활동이 다 끝나면 각자 만들었던 문장을 써 보게 하고 교사는 문장을 점검한다.
(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

스마트폰의 기능을 소개하고 장점과 단점을 말할 수 있다. 스마트폰의 편리한 기능을 말

하고 ‘-느라고’를 이용해서 스마트폰 사용으로 인한 잘못된 생활 패턴을 이야기할 수 있다.
또한 ‘-어/아 놓다’를 넣어 잘못된 습관을 고치려고 노력했던 경험을 나눌 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, 스마트폰의 장점이 뭐예요?
(학생: 정보를 찾아요/편리해요/심심하지 않아요.)
2. 교사: 부모님은 여러분이 스마트폰을 보는 것을 좋아하세요?
(학생: 아니요.)
교사: 왜 안 좋아하세요?
(학생: 스마트폰을 하느라고 공부를 안 해요)
교사: 그럼 스마트폰을 잘 이용하는 방법은 뭐예요?
(학생: 공부할 때는 스마트폰을 꺼 놓아요.)
교사: 좋은 방법이에요, 여러분도 그렇게 해요?
(학생: 아니요.)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
(3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 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 역할극을 통해 연습한 내용을 보여 주도록 한다. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
(8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
(9) 두 번째 과제는 스마트폰의 장점과 단점을 말하고 단점을 해결하는 방법에 대해 이야기하는 것이다.
(10) 2-3명이 한 팀을 이루어 먼저 스마트폰의 장점을 같이 이야기한다.
(11) 다음으로 스마트폰의 단점을 말하면서 그 해결 방법을 같이 생각해 본다.
(12) 두 번째 과제가 끝나면 연습한 내용을 친구들 앞에서 발표할 수 있도록 몇 개의 팀을 선정한다. 이때 적극적으로 연습하지 않는 팀에게는 미리 발표 준비를 하라고 지

- 정해 주면 긴장감을 갖고 활동에 임하게 될 것이다.
- (13) 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

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어질 말을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 문법과 어휘를 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: 현아 씨, 공연이 곧 시작해요. 휴대 전화를 진동으로 바꿨어요?

여: 저는 전원을 껐어요. 공연 중에는 진동 소리도 크게 들리더라고요.

남: 그렇군요. 저도 전원을 꺼야겠네요.

2) 여: 민기 씨, 저는 이 길찾기 앱이 정말 마음에 들어요. 이 앱만 있으면 혼자 어디든지 찾아 갈 수 있어요.

남: 저는 다운로드를 받아 놓고 아직 한 번도 사용하지 않았어요.

여: 민기 씨도 사용해 보세요. 얼마나 편리한지 몰라요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 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 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준

다.

(2) (듣기 지문)

남: 아, 충전을 하느라고 스마트폰을 책상 위에 올려놓고 그냥 왔어.

여: 오빠, 지금 다시 집에 갔다 오려고? 안 돼. 그럼 학교에 늦을 거야.

내 전화를 빌려 줄 테니까 오늘은 내 거 써.

남: 스마트폰 없으면 불안한데. 친구들이 연락할지도 모르고.

여: 오빠는 스마트폰 중독인 것 같아. 밥 먹을 때, 텔레비전 볼 때, 화장실 갈 때 오빠 옆에는 항상 스마트폰이 있어야 하잖아.

남: 맞아. 내 옆에는 항상 스마트폰이 있어야 해. (뛰어 가면서) 먼저 가. 빨리 스마트폰 가지고 갈게.

여: (뛰어가는 오빠를 부르며) 오빠~ 아이고. 심각하다. 심각해.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 두 사람은 어디에 가고 있어요?

(학생: 학교에 가요.)

2. 교사: 남자에게 무슨 일이 생겼어요?

(학생: 스마트폰을 안 가지고 왔어요.)

3. 교사: 여자는 오빠가 집에 다시 안 가는 대신에 어떻게 하라고 했어요?

(학생: 여자의 전화를 쓰라고 했어요.)

4. 교사: 남자는 스마트폰이 없으면 어떤 느낌이 들어요?

(학생: 불안해요.)

5. 교사: 여자는 오빠가 왜 스마트폰 중독이라고 생각해요?

(학생: 밥을 먹을 때나 텔레비전 볼 때, 화장실에 갈 때 항상 스마트폰이 있어야 해요.)

6. 교사: 이 남자는 동생과 그냥 학교에 갔어요?

(학생: 아니요, 스마트폰을 가지러 집에 갔어요.)

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 스마트폰을 집에 두고 온 적이 있는지 질문하고 그때 어떻게 했는지, 어떤 느낌이 들었는지 이야기하게 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 스마트폰 중독을 테스트하는 짧은 문항들을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 읽기 부분의 문항을 자신의 생활에 적용해 직접 테스트해보고 그 결과를 요약하는 활동이다. 이러한 활동을 통해 읽기 텍스트가 일상생활에서 유용한 정보를 제공하며 이를 실생활에 이용할 수 있음을 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

- (1) 교사는 스마트폰 중독에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 읽기 전에 어떤 사람을 보면 스마트폰 중독이라는 생각이 드는지 묻는다. 교사는 학생들의 대답을 들으면서 생각 그물을 그린다. 이 단계가 끝나면 학생들에게 이제 스마트폰 중독을 테스트하는 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 질문을 읽고 문제를 풀어 보게 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) 교사와 학생이 함께 읽으면서 문장 각각의 의미를 확인한다.

예시

- 1, 교사: 스마트폰이 편리하기는 하지만 중독될 수 있으니 조심해야 해요, 스마트폰이 없으면 불안해요?
- 2, 교사: 여러분은 스마트폰에 어떤 앱이 있어요? 몇 개를 다운로드 받았어요?
- 3, 교사: 스마트폰이 왜 공부를 방해해요?
- 4, 교사: 여러분은 얼마나 자주 스마트폰을 충전해요?
- 5, 교사: 친구의 생일이나 시험 등 중요한 일을 어디에 써 놓아요?
- 6, 교사: 여러분은 하루에 몇 시간 스마트폰을 사용해요?
- 7, 교사: 사람들과 연락할 때 전화해요, 문자나 메신저를 해요? 그 이유는 뭐예요?

- (5) 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어 보도록 하여 전체 내용을 파악하게 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 같이 문제를 풀어본다. 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (7) 본문을 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 어떤 경우에 스마트폰 중독일 가능성이 높은지 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아 가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장

이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어를 사용하도록 미리 주요 어휘를 칠판에 써 준다.

- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 20분>

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

예시

- 1, 교사: 여러분은 하루에 몇 시간 정도 스마트폰을 사용해요?
- 2, 교사: 스마트폰으로 보통 무엇을 해요?
- 3, 교사: 스마트폰에 중독되지 않기 위해서 어떤 노력이 필요할까요?

- (12) 먼저 친구들과 번갈아 가면서 읽으면서 표의 오른쪽에 자신의 상황을 체크하도록 한다.
- (13) 표시한 부분의 수를 세어서 친구와 자신이 어디에 해당하는지 확인한다.
- (14) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 자신의 상태를 요약하여 테스트 결과를 쓰도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (15) 이 내용을 바탕으로 구체적인 사례를 들어 자신의 스마트폰 이용 습관과 안 좋은 습관을 고치기 위해 어떤 노력을 해야 하는지 구상하고 초고 쓰기를 한다.
- (16) 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (17) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (18) 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.
- (19) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (20) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

다양한 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 팀별로 나누어 줄 활동카드를 준비한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동 방법을 띄우고 준비한 카드를 보여 주면서 활동 방법을 설명한다.
- (3) 쌓아 놓은 카드를 한 장씩 뽑아서 질문하되 질문 카드를 상대방에게 보여 주면 안 된다는 것을 주지시킨다.
- (4) 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말하고 준비한 카드를 팀별로 나누어 준다.
- (5) 활동이 시작되면 교사는 다니면서 잘 진행되고 있는지 확인하고 어려워하는 팀은 도와준다.
- (6) 모든 활동이 끝나면 누가 이겼는지 확인하고 보상으로 박수를 쳐 주거나 초콜릿이나 사탕 등 소정의 상품을 준다. 또는 진 학생들이 끝나고 교실을 정리하고 가는 등의 벌칙을 줄 수도 있다.
- (7) 게임 활동이 종료되면 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 서비스 센터를 소개하고 물건을 구입한 후에 문제가 생겼을 때 대처하는 방법을 알아본다. 구입한 제품에 이상이 생겼을 때 판매한 회사로부터 무료 혹은 소정의 돈으로 수리를 받을 수 있는 방법을 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 물건을 구입한 후에 문제가 생기면 어떻게 하는지 묻는다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 그림을 가리키며 무슨 그림인지 추측해 보게 한다.

예시

교사: 여기는 어디일까요?

교사: 이 사람은 무엇을 하고 있어요?

- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 서비스 센터에 대한 기본적인 사항을 이해했는지 확인한다.

예시

교사: 서비스 센터는 무엇을 하는 곳입니까?

교사: 구입한 제품에 문제가 생기면 어떻게 합니까?

교사: 수리 비용은 얼마입니까?

교사: 제품을 수리한 후에도 문제가 있으면 판매한 회사는 어떻게 해결합니까?

교사: 물건이 크고 무거워서 들고 갈 수 없을 때는 어떻게 합니까?

(4) 한국의 서비스 센터에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 문화 수업을 마무리한다.

8. 제8과 ‘친구 신청’을 클릭하면 돼요

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: SNS, SNS 피해
- 문법: (의문사)든지, -(으)면 되다
- 과제: SNS 활용과 문제점 말하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 교사는 학생 전체에게 사진 아래에 있는 첫 번째 질문인 “학생들이 무엇을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (3) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 언제 SNS를 해요?”라고 질문한다.
- (4) 학생들에게 어떤 SNS를 이용는지 SNS로 무엇을 할 수 있는지 묻고 이 과에서는 SNS 활용법과 SNS의 문제점에 대해서 공부한다고 학습 목표를 전달한다.
- (5) 마지막으로 오늘은 SNS로 할 수 있는 일들을 설명하기 위한 단어와 SNS를 잘못 이용했을 때 당할 수 있는 피해를 말할 때 필요한 단어를 먼저 공부하고 의문사와 함께 쓰여 어떠한 경우에도 상관없음을 나타내는 ‘-든지’와 일정한 조건을 갖추면 문제가 없음을 나타내는 ‘-(으)면 되다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

SNS로 할 수 있는 일들을 말하는 데 필요한 단어와 SNS를 잘못 이용했을 때 당할 수 있는 피해에 관한 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 자신의 SNS 사용 경험을 토대로 SNS 활용법을 소개하고 편리함 이면에 나타나는 SNS의 단점을 표현하는 능력을 기르도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- SNS

글(사진)을 올리다, 채팅하다, 메시지를 보내다, 동영상을 보다, 광고하다, 알리다

- SNS 피해

개인 정보가 유출되다, 개인 정보를 보호하다, 잘못된 정보가 퍼지다, 피해를 입다

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 여러분은 SNS로 주로 무엇을 해요?

(학생: 친구들 소식을 봐요)

교사: 친구들이 어떻게 소식을 전해요?

(학생: 글을 써요/사진이 있어요)

교사: 친구들이 글을 올려요, 그리고 사진도 올려요,

2. 교사: 여러분은 친구의 생일을 다 기억해요? 친구의 생일을 어떻게 알아요?

(학생: SNS를 보고 알아요.)

교사: SNS는 여러분에게 친구의 생일도 알려 주고 소식도 알려줘요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “친구들이 사진을 올려요.”, “친구의 생일을 알려 줘요”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 어휘가 있는지를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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 문제에 제시된 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (6) 단어를 잘 이해하고 있으면 각자 문제를 읽어 보고 알맞은 어휘를 찾아 문장을 완성한다.
- (7) 짝하고 서로 완성한 부분이 맞는지 비교해 보고 다를 경우 서로 이야기해 본다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동을 이해하지 못한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (8) 짝 활동이 끝나면 교사와 학생들이 같이 읽으면서 답을 확인한다.
- (9) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (10) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 해서 대답을 이끌어 내거나 학생 한 명씩

돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.

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

예시

1, 교사: SNS에 들어가면 그 사람의 이름, 사진, 학교, 사는 지역을 알 수 있지요, 그런데 여러분은 누구에게 보여주고 싶어서 이런 것들을 SNS에 올려요?

(학생: 친구들요,)

교사: 그런데 모르는 사람들도 볼 수 있잖아요, 그래서 이런 개인 정보를 나쁜 곳에 사용하기도 한다고 해요, 다른 사람이 알면 안 되는 정보가 다른 사람에게 가면 그건 정보가 유출됐다고 말해요, 여러분도 개인 정보가 유출되지 않도록 조심하세요,

2, 교사: SNS에 어떤 사람이 어린 딸이 아픈데 병원비가 없다고 도와달라고 했어요, 그래서 많은 사람들이 돈을 보내줬어요, 그런데 사실이 아니었다고 해요, 여러분도 이렇게 사실이 아닌 정보를 들은 적이 있어요?

(학생: 네,)

교사: 정보가 SNS에서는 빨리 많은 사람에게 알려져요, 잘못된 정보도 같아요, 잘못된 정보가 빨리 퍼져요,

- (12) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 활동들이 있는지 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (13) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (14) 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.
- (15) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제에 있는 단문을 읽고 그 상황과 맞는 문장을 찾도록 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 어휘로 제시된 두 개의 어휘장 연습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 곧 문법 공부를 할 것이라고 말한 후 어휘 수업을 종료한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

어떠한 경우도 상관 없이 나타내는 ‘(의문사)든지’와 일정한 조건을 갖추면 문제가 없음을 나타내는 ‘-(으)면 되다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- (의문사)든지

무엇, 어디, 누구, 언제, 어떻게 등의 의문사와 함께 쓰여 어떠한 경우도 상관 없이 나타낸다.

- -(으)면 되다

동사, 형용사, 명사 뒤에 쓰여 조건으로서 어떤 행위를 하거나 어떤 상태만 갖추면 문제가 없거나 충분함을 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: 어머니 생신에 무슨 선물을 드려야 좋아하실까요?

(학생: 옷, 신발, 화장품...)

교사: 그럼 돈이 없어서 비싸지 않은 양말을 샀어요, 안 좋아하실까요?

(학생: 좋아하세요.)

교사: 어머니는 여러분이 준비하면 무엇이든지 좋아하실 거예요,

2. 교사: 여러분이 좋아하는 친구하고 놀러 가기로 했어요, 여러분은 어디에 가고 싶어요?

(학생: 다 좋아요.)

교사: 좋아하는 친구하고 가면 어디든지 좋아요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 SNS에 올린 글을 보면서 <보기>와 같이 댓글을 완성해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 교사와 같이 읽으면서 답을 맞춰본다.
- (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: 도서관에 가려면 무엇이 필요해요?

(학생: 학생증이 필요해요.)

교사: 다른 건 필요한 거 없어요?

(학생: 네, 학생증이 있으면 들어 갈 수 있어요.)

교사: 도서관에 가려면 학생증만 있으면 돼요.

2. 교사: 친구하고 둘이 있는데 피자가 먹고 싶어서 피자 한 판을 주문했어요.

피자가 남으면 어떻게 하지요?

(학생: 내일 먹어요.)

교사: 아, 그렇게 하면 되겠네요. 피자가 남으면 내일 먹으면 돼요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 형태별로 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 각자 만들었던 문장을 써 보게 하고 교사는 문장을 점검한다.
- (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

SNS 활용 방법을 소개하고 문제점을 말할 수 있다. 상대방이 원하는 것을 듣고 ‘-(으)면

되다'를 이용해서 SNS 활용 방법을 알려주고 '(의문사)든지'를 넣어 편리함을 강조할 수 있으며 SNS의 기능과 장단점을 서로의 경험에 비추어 이야기할 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: SNS를 이용하여 무엇을 할 수 있어요? (학생: 친구를 찾을 수 있어요/광고를 할 수 있어요) 교사: 친구를 어떻게 찾을 수 있어요? (학생: '친구 찾기' 에 이름을 쓰면 돼요)
2. 교사: SNS의 가장 큰 장점은 뭐예요? (학생: 편리해요) 교사: 무엇이 편리해요? (학생: 친구하고 쉽게 얘기할 수 있어요.) 교사: 맞아요, 밥 먹을 때, 쉬는 시간에, 심심할 때 언제든지 얘기할 수 있어요.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 예시 대화를 번갈아 가면서 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 역할극을 통해 연습한 내용을 보여주도록 한다. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 표를 보면서 학생들과 같이 글 올리기의 장단점을 이야기하고 장점과 단점을 요약해서 써 본다.
- (10) 2-3명이 한 팀을 이루어 교사와 같이 한 방식으로 기능에 따른 장단점을 자유롭게 이야기한 후 요약해서 쓰도록 한다.
- (11) 두 번째 과제가 끝나면 팀별로 나누어 기능에 따른 장단점을 <보기>와 같이 발표한다.

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

듣기(20분)

1. 학습 목표

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 이어서 할 행동을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 문법과 어휘를 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: 예르덴, 이것 좀 볼래요? 한국어 수업 동영상이에요.

남: 오, 좋은데요. 이 동영상을 샀어요?

여: 아니요. 인터넷만 되면 언제든지 볼 수 있어요. 홈페이지에 들어가서 회원 가입만 하면 돼요.

남: 그럼, 홈페이지 주소를 좀 알려 주세요. 지금 해 볼게요.

2) 여: 민수, SNS에 올린 쿠폰을 빨리 지우는 게 좋겠어요. 그거 잘못된 정보라고 해요.

남: 그래요? 친구가 그 쿠폰을 인쇄해 가지고 가면 누구든지 50% 할인 받을 수 있다고 했거든요.

여: 오늘 인쇄해서 가지고 갔는데 이미 사용한 쿠폰이라서 쓸 수 없다고 했어요.

남: 아노, 정말 미안해요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 후 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답

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

- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

여: 조금 전에 민수 씨가 보내 준 노래를 들었어요.

남: 그 노래 좋지요? 요즘 SNS에서 아주 인기가 있는 노래예요.

여: 어렵지 않아서 누구든지 쉽게 따라 부를 수 있을 것 같아요.

남: 한 고등학생이 노래를 만들어서 친구에게 불러줬는데 그 친구가 노래하는 모습을 찍어서 SNS에 올렸다고 해요. 지금은 아주 유명해져서 가끔 텔레비전에도 나와요.

여: 고등학생이 만들었어요? 정말 대단하네요.

남: 요즘은 능력만 있으면 자신을 쉽게 알릴 수 있어요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 여자는 그 노래를 어떻게 알아요?

(학생: 민수가 그 노래를 여자에게 보내줬어요.)

2. 교사: 여자는 들은 노래를 어떻게 생각해요?

(학생: 어렵지 않아서 누구든지 부를 수 있어요.)

3. 교사: 그 노래는 누가 불렀어요?

(학생: 고등학생이 불렀어요.)

4. 교사: 그 노래는 어떻게 유명해졌어요?

(학생: 노래를 부른 사람의 친구가 동영상을 찍어서 SNS에 올렸어요.)

5. 교사: 그 노래는 누가 만들었어요?

(학생: 고등학생이 직접 만들어서 불렀어요.)

6. 교사: 이 남자는 SNS의 장점이 무엇이라고 생각해요?

(학생: 능력만 있으면 자신을 쉽게 알릴 수 있어요.)

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 SNS를 이용해서 성공한 사례에 대해 들어 본 적이 있는지 묻는다.
- (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 SNS에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자의 SNS 이용 경험을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 장점과 단점의 양면성을 가진 내용의 글을 읽고 요약하여 정리할 수 있으며 이와 관련된 자신의 경험을 토대로 글을 구성할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 SNS에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 읽기 전에 SNS로 하는 일과 장단점을 다시 한 번 정리해 본다. 이 단계가 끝나면 학생들에게 이제 SNS와 관련된 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 표를 완성해 보라고 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) 교사와 학생이 함께 읽으면서 문장 각각의 의미를 확인한다.

예시

1. 교사: 사람들은 SNS로 무엇을 해요?

(학생: 자신이 간 장소나 먹은 음식의 사진을 올리기도 하고 그날의 기분이나 경험한 일을 글로 남겨요.)

2. 교사: 친구의 글에 관심을 보이고 싶으면 어떻게 해요?

(학생: 댓글을 달거나 '좋아요'를 누르면 돼요.)

3. 교사: SNS의 장점은 뭐예요?

(학생: 언제 어디에서든지 쉽게 친구와 연락할 수 있고 많은 사람과 정보를 공유할 수 있어요.)

4. 교사: SNS를 이용할 때 주의해야 할 점은 뭐예요?

(학생: SNS를 하다가 해야 할 일을 못 하게 되거나 잠을 못 자서 건강이 나빠질 수 있어요, 그리고 개인 정보가 유출되거나 잘못된 정보가 퍼져서 큰 피해를 입는 경우도 있어요.)

- (5) 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어 보도록 하여 전체 내용을 파악하게 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 같이 표를 완성해 본다.
- (7) 본문을 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 교사는 칠판에 중심이 되는 단어를 써 주면서 학생들과 함께 내용을 이야기해 본다.

이때 가능하면 책을 보지 않고 칠판에 있는 단어로 전체 내용을 기억해서 구성하도록 한다.

- (10) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아 가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (11) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

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

예시

- 1, 교사: 여러분은 SNS를 하루에 몇 시간 정도 이용하세요?
- 2, 교사: SNS에 들어가면 무엇을 많이 하세요?
- 3, 교사: 여러분이 생각하는 SNS의 장점과 단점은 뭐예요?

- (13) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 SNS 이용에 대한 표를 완성하도록 한다. 그 후에 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (14) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (15) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (16) 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.
- (17) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (18) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

다양한 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 문제 상황 카드를 준비한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동 방법을 띄우고 예를 들어 가면서 활동 방법을 설명한다.
- (3) 팀을 두 개로 나누어 공격과 수비를 정한다.
- (4) 공격팀 대표 한 명과 수비팀이 나와서 그림과 같이 서고 공격팀 대표가 문제 상황을 말하면 수비팀이 바로 ‘-(으)면 되다’를 넣어 문제 해결 상황을 제시하는 방식으로 진행한다. 문제 해결을 못하면 탈락하고 다음 사람이 대답하며 세 명이 탈락할 경우 다음 문제로 넘어간다. 학생 수가 적은 경우 탈락한 사람을 그 줄의 맨 뒤로 이동시켜 다음 기회를 준다.
- (5) 정해진 시간이 지나면 몇 개의 문제 상황을 해결했는지 확인하고 공격과 수비를 바꿔서 진행한다.
- (6) 모든 활동이 끝나면 누가 이겼는지 확인하고 보상으로 박수를 쳐 주거나 초콜릿이나 사탕 등 소정의 상품을 준다. 또는 진 학생들이 끝나고 교실을 정리하고 가는 등의 벌칙을 줄 수도 있다.
- (7) 게임 활동이 종료되면 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 서비스 센터를 소개하고 물건을 구입한 후에 문제가 생겼을 때 대처하는 방법을 알아본다. 구입한 제품에 이상이 생겼을 때 판매한 회사로부터 무료 혹은 소정의 돈으로 수리를 받을 수 있는 방법을 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 학생들끼리만 통하는 단어가 있는지 묻는다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 그림을 가리키며 무슨 그림인지 추측해 보게 한다.

예시

교사: 두 사람은 무슨 대화를 하고 있어요?

교사: 두 사람이 하는 말을 오른쪽에 있는 사람이 이해한 것 같아요?

- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 인터넷 상에서 쓰이는 줄임말에 대한 기본적인 사항을 이해했는지 확인한다.

예시

교사: 인터넷에서 왜 줄임말을 쓰게 되었어요?

교사: 이런 줄임말은 인터넷에서만 써요?

교사: 그림의 두 사람은 무슨 대화를 하는 거예요?

교사: 학식, 비번은 각각 무슨 뜻이에요?

교사: 이런 줄임말에 대해 사람들은 어떻게 생각해요?

- (4) 줄임말에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교 문화적 관점에서 몽골에서도 인터넷에서 쓰는 용어가 다른지 얘기해 보도록 한다. 그리고 줄임말이나 신조어로 인해 세대 간의 의사소통에 문제가 되는지 이야기한다.
- (5) 마지막으로 줄임말을 쓰는 것에 대해 어떤 생각을 가지고 있는지 묻고 문화 수업을 마무리한다.

9. 제9과 동아리에 가입하더니 친구를 많이 사귀었더라고요

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: 모임, 인간관계
- 문법: -자고 하다, -더니
- 과제: 친구 사귀기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 교사는 학생 전체에게 사진 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무엇을 보고 있어요?”하고 묻는다.
- (3) 이후 학생들에게 어떤 동아리가 있는지 이야기해 보게 한 후 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 무슨 동아리에 가입하고 싶어요?”라고 질문하고 그 동아리에 들어가고 싶은 이유를 묻는다.
- (4) 학생들에게 동아리에 들어가면 좋은 점을 묻고 이 과에서는 친구를 사귀고 인간관계를 잘하는 법에 대해서 공부한다고 학습 목표를 전달한다.
- (5) 마지막으로 오늘은 모임과 인간관계에 관련된 단어를 공부하고 간접화법 중 마지막 남은 하나인 청유형을 전달하는 ‘-자고 하다’와 회상을 나타내는 ‘-더니’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

모임을 하는 데에 필요한 어휘와 좋은 인간관계를 맺기 위한 것을 설명할 때 쓰이는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 학교 내 혹은 학교 밖에서 모이는 상황과 사람들을 만났을 때 좋은 관계를 유지하기 위해 갖추어야 할 예의에 관련된 어휘를 중심으로 구성하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 모임
언어교환을 하다, 동아리에 가입하다, 환영회를 하다, 모임을 가지다, 회비를 내다
- 인간관계
사람을 사귀다, 칭찬하다, 관심을 가지다, 배려하다, 양보하다, 친하다

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: (도입 그림을 보며) 수빈과 암갈랑이 왜 동아리 안내를 보고 있어요?

(학생: 동아리에 들어가고 싶어 해요.)

교사: 동아리에 가입하고 싶어서 동아리 안내를 보고 있어요.

2, 교사: 여러분은 초등학교 때 친했던 친구들하고 같이 만나요?

(학생: 네.)

교사: 친구들하고 모임을 가질 때 무엇을 해요?

(학생: 밥을 먹어요, 영화도 보고 팝콘도 먹어요.)

교사: 같이 돈을 쓰는데 따로따로 돈을 내면 불편하지요, 그래서 만나면 먼저 같이 돈을 모아서 같이 써요, 사람들이 많으면 이렇게 하는 것이 편리해요, 이런 돈을 회비라고 해요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “동아리에 가입하고 싶어서 동아리 안내를 보고 있어요.”, “이런 돈을 회비라고 해요”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 모임 관련 어휘를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 같이 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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 학생이 짧은 글을 읽고 알맞은 어휘를 찾아 볼 수 있는 시간을 준다. 그리고 교사는 다니면서 학생들이 글을 읽으면서 이해하지 못하는 부분이 있으면 도와준다.
- (6) 개별 활동이 끝나면 옆 사람과 자신이 찾은 단어가 일치하는지 비교해 본다. 서로 다른 부분이 있으면 왜 그 답을 선택했는지 서로 이야기해 보고 잘못됐다고 생각하는 답은 수정한다.
- (7) 교사와 학생 전체는 같이 읽으면서 답을 확인한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 해서 답을 이끌어 내거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분, 혼자 외국에 공부하러 간다면 가족도 친구도 없는데 잘 지낼 수 있어요?

(학생: 네, 다른 친구를 만나면 돼요.)

교사: 친구를 사귀면 힘들어도 잘 지낼 수 있을 거예요.

민수는 누구하고 가장 가깝게 지내요? 자주 연락하고 자주 만나는 친구가 있어요?

(학생: 예르덴요.)

교사: 민수는 예르덴하고 친해요.

2. 교사: 자야가 숙제를 아주 잘했어요, 그러면 선생님이 뭐라고 해요?

(학생: 자야, 숙제를 아주 잘했어요.)

교사: 맞아요, 선생님이 자야에게 잘했다고 칭찬하면 자야의 기분은 어떨까요?

(학생: 기분이 좋아요)

교사: 누구나 칭찬을 받으면 기분이 좋아요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 어휘가 있는지 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 같이 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다.
- (15) 각자 왼쪽 내용을 읽어보고 관계가 있는 어휘를 찾아서 연결한다.
- (16) 옆 사람과 답을 맞춰보고 서로 답이 다른 경우 무엇이 문제인지 설명해서 답을 찾아낸다. 이때 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (17) 짝 활동이 끝나면 교사는 학생들과 다 같이 문장을 읽으면서 답을 확인한다.
- (18) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (19) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.

기본 문법(40분)

1. 학습 목표

간접화법으로 청유형을 다른 사람에게 전달하는 ‘-자고 하다’와 과거에 경험한 사실에 뒤이어 어떤 사실을 말할 때 쓰는 ‘-더니’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -자고 하다

간접화법으로 동사 뒤에 붙어서 다른 사람에게서 들은 권유나 제안 내용을 전달할 때 사용한다.

- -더니

주로 동사, 형용사 뒤에 붙어서 전에 경험하여 알게 된 사실이나 상황이 뒤의 결과의 원인이나 이유가 됨을 나타낸다. 또는 전에 알고 있던 사실과 새롭게 알게 된 사실에 차이가 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: 친구들과 같이 하고 싶은 게 있어요? 친구들에게 말해 보세요,

(학생1: 같이 영화를 보고 싶어요.)

교사: 그럼 친구들에게 얘기하세요,

(학생1: 같이 영화를 보자.)

교사: 아노가 친구들에게 영화를 보자고 했어요,

에르덴도 친구와 같이 하고 싶은 것을 말해 보세요,

(학생2: 같이 피자를 먹으러 가자.)

교사: 에르덴이 뭐라고 했어요?

(학생들: 에르덴이 같이 피자를 먹으러 가자고 했어요.)

2, 교사: 점심시간에 같이 사진을 찍을까요?

(학생: 네, 좋아요.)

교사: 그런데 다른 반 친구가 점심시간에 같이 이야기하고 싶다고 해요, 그럼 친구에게 뭐라고 말해요?

(학생: 미안해요, 점심시간에 우리 반 친구들과하고 사진을 찍어요.)

교사: 누가 같이 하자고 말했어요?

(학생: 선생님이 말했어요.)

교사: 선생님이 점심시간에 같이 사진을 찍자고 했어요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 <보기>와 같이 대화하도록 한다. 교사는

학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 몇 팀을 선정해서 대화를 해 보도록 시킨다.
- (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.

이때 -더니를 내용상 세 부분으로 나누어 연습하면 학생들의 이해를 도울 수 있다.

첫째, 과거에 경험한 사실이 뒤 내용의 원인이나 이유가 됨을 나타낼 때.

(예: 민수가 비를 맞더니 감기에 걸렸어요.)

둘째, 과거에 경험한 사실이 뒤 내용의 사실과 바대가 됨을 나타낼 때.

(예: 처음 한국에 왔을 때는 한국어를 못 하더니 지금은 한국어로 발표도 할 수 있어요.)

셋째, 과거에 경험한 사실이나 상황에 이어서 뒤에 바로 어떤 사실이나 상황이 발생함을 나타낼 때.

(예: 언니가 케이크를 만들더니 가지고 나갔어요.)

예시

1, 교사: 친구가 건강이 좋아졌어요,

(생각하는 얼굴을 그리고 생각 풍선을 달면서) 왜 좋아졌을까 생각했어요,
아, 한 달 전에 운동을 시작했어요, 친구가 운동을 하더니 건강이 좋아졌어요,

교사: 동생이 시험을 잘 봤어요, 왜 잘 봤을까? 아, 아주 열심히 공부하는 것을
봤어요, 동생이 공부를 열심히 하더니 시험을 잘 봤어요,

2, 교사: 예르덴이 오늘은 일찍 왔어요, 제가 무슨 생각을 할까요?

(생각 풍선을 그리며) 어? 어제는 늦게 왔는데,
예르덴이 어제는 늦게 오더니 오늘은 일찍 왔어요,

교사: 갑자기 비가 와요,

(생각 풍선에 해를 그리며) 아침에는 날씨가 좋았는데,
아침에는 날씨가 좋더니 비가 오네요,

3, 교사: 어제 드라마를 봤는데 남자 주인공이 주머니에서 반지를 꺼냈어요, 그리고
어떻게 했을까요?

남자 주인공이 주머니에서 반지를 꺼내더니 여자 주인공에게 사랑한다고
고백했어요,

교사: 컴퓨터에서 이상한 소리가 나더니,,, 그 다음에 어떻게 되었을까요?

컴퓨터에서 이상한 소리가 나더니 갑자기 꺼졌어요,

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 보도록 한다.
- (12) 학생들이 같이 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 가능하

면 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 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 그림을 보면서 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 각자 만들었던 문장을 써 보게 하고 교사는 문장을 점검한다.
- (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

친구의 변화를 ‘-더니’를 이용해서 표현하고 모임 약속을 ‘-자고 하다’를 이용해 다른 친구에게 전달할 수 있으며 직접 새로운 모임을 만들고 그 모임에 대해 친구들에게 소개할 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: 자야가 친구들을 많이 사귀었어요,

(생각 풍선을 그리며) 어떻게 사귀었지? 아, 노래 동아리에 가입했어요,
‘-더니’로 말해 볼까요?

(학생: 자야가 노래 동아리에 가입하더니 친구들을 많이 사귀었어요.)

2, 교사: 자야가 내일 같이 만나자고 했는데 다른 친구도 자야를 보고 싶어 해요,
어떻게 말해요?

(학생: 내일 자야가 만나자고 했어요, 시간이 있으면 같이 가요.)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 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 역할극을 통해 연습한 내용을 보여주도록 한다. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 2-3명이 한 팀이 되어 표에 나타난 내용을 중심으로 서로 상의하여 새로운 모임을 만들어 보도록 한다.
- (10) 상의하는 과정에서 한국어만 사용해야 하고 합의된 내용을 간단하게 메모하면서 말하기를 진행하도록 한다.
- (11) 두 번째 과제가 끝나면 팀별로 앞에 나와서 친구들에게 새 모임을 발표하게 한다.
- (12) 발표 내용을 들으면서 교사와 학생들은 새 모임에 대해 궁금한 것을 질문한다.
- (13) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생들에게 질문이 있는지 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 이어질 말을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 문법과 어휘를 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: 과장님, 안녕하세요?

여: 강민기 씨, 토요일에 이사는 잘 하셨어요? 주말에 비가 온다고 하더니 안 와서 다행이에요

남: 네, 잘 끝났어요. 관심을 가져 주셔서 감사합니다.

2) 남: 에르덴, 자야에게 피자를 먹으러 가자고 할까요?

여: 자야는 오늘 동아리 모임이 있다고 했어요.

남: 동아리에 가입하더니 얼굴 보기가 힘드네요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 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 들려주고 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

여: 진우 씨, 친구들이 오늘 모이자고 하는데 저녁에 시간이 있어요?

남: 기타 때문에 잠을 못 자서 피곤해요. 오늘은 일찍 가서 쉬어야겠어요.

여: 기타요? 요즘 기타 연습을 하세요?

남: 아니요. 이웃집 사람이 밤늦게 기타를 쳐서 너무 시끄러워요.

여: 다른 사람을 배려할 줄 모르는군요. 조용히 해 달라고 이야기하세요.

남: 지난번에 만나서 이야기했는데 며칠 동안 조용하더니 밤에 또 연습을 하는 것 같아요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 여자는 남자에게 왜 시간이 있냐고 물었어요?
(학생: 친구들이 오늘 모이자고 했어요.)
2. 교사: 남자는 모임에 갈 거예요?
(학생: 아니요.)
3. 교사: 바빠요? 왜 못 가요?
(학생: 기타 소리가 시끄러워서 잠을 못 잤어요.)
4. 교사: 그래서 이웃 사람에게 이야기했어요?
(학생: 이야기를 했지만 또 쳐요.)
5. 교사: 이웃집 사람은 어떤 사람인 것 같아요?
(학생: 다른 사람을 배려하지 않아요.)

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 언제 사람들이 남을 배려하지 않는다고 생각하는지 질문한다.
- (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 친구 민호에 대한 이야기를 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 칭찬하는 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 주변 사람들의 도움과 배려를 다시 한 번 생각해 보고 글로 표현할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 친구를 칭찬 하는 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 읽기 전에 누구에게 어떤 칭찬을 받았는지 경험을 이야기하도록 한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 표를 완성해 보라고 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) 교사와 학생이 함께 읽으면서 문장 각각의 의미를 확인한다.

예시

- 1, 교사: 이 사람은 누구를 칭찬하고 있어요?
(학생: 민호를 칭찬해요.)
- 2, 교사: 민호는 누구예요?
(학생: 같은 반 친구예요.)
- 3, 교사: 민호는 이 사람에게 어떤 도움을 주었어요?
(학생: 다리에 깁스를 해서 불편했는데 학교에 갈 때 가방도 들어주고 수업 시간과 점심시간에도 도와줬어요.)
- 3, 교사: 이 사람은 민호가 어떤 사람이라고 생각해요?
(학생: 다른 사람을 배려하는 사람이라고 생각해요.)
- 4, 교사: 이 사람은 민호에게 무엇을 배웠어요?
(학생: 몸이 불편한 사람이 있으면 민호처럼 관심을 가지고 도와줘야겠다고 생각했어요.)

- (5) 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 같이 표를 완성해 본다.
- (7) 본문을 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 교사는 칠판에 중심이 되는 단어를 써 주면서 학생들과 함께 내용을 이야기해 본다. 이때 가능하면 책을 보지 않고 칠판에 있는 단어로 전체 내용을 기억해서 구성하도록 한다.
- (10) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (11) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 묻은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

- (12) 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: 누구를 칭찬하고 싶어요?
- 2, 교사: 그 사람을 어떻게 알게 되었어요?
- 3, 교사: 칭찬하고 싶은 일이 뭐예요? 언제, 어디에서 무슨 일이 있었는지 이야기해 주세요.
- 4, 교사: 그 사람에게 무엇을 배웠어요?

- (13) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 표를 완성하도록 한다. 그 후에 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

- (14) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (15) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (16) 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.
- (17) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (18) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

말하기 과제와 연계하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 미리 학생들에게 포스터를 만들 수 있는 큰 종이와 펜, 색연필 등을 준비하라고 공지하고 교사는 학생들이 좋아하는 포스터에 붙일 스티커를 준비한다.
- (2) 교사는 2-3명씩 짝을 지워주고 만들고 싶은 모임 하나를 정하도록 한다. 이미 말하기 과제에서 진행했던 부분이기 때문에 그것을 토대로 내용을 서로 협의하고 내용을 조정할 수 있다고 설명한다.
- (3) 전자칠판에 디지털 교재에 있는 포스터를 띄우고 동아리가 정해지면 이와 같이 포스터를 만든다고 설명한다.
- (4) 학생들은 먼저 공책에 포스터에 쓸 내용을 적고 교사는 다니면서 학생들의 활동에 도움을 준다.
- (5) 팀별로 포스터를 제작하고 앞에 나와서 발표하며 학생들은 발표를 들으면서 마음에 드는 동아리 두 곳을 정한 후 해당 포스터 아래에 스티커를 붙인다.
- (6) 교사는 학생들에게 왜 그 동아리를 선택했는지 이유를 묻는다.
- (7) 모든 활동이 끝나면 스티커가 가장 많이 붙은 팀에게 박수를 쳐 주거나 초콜릿이나 사탕 등 소정의 상품을 준다.
- (8) 게임 활동이 종료되면 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 독특한 언어 습관인 '우리'에 대해서 기본적인 내용을 이해한다. 개인적인 부분에서도 '우리'를 사용하게 된 한국인의 생활 배경과 이로 인해 생긴 사고방식을 알 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 한국어의 '우리 집'은 몽골어로 어떻게 번역하는지 물어보고 한국 사람들이 왜 이렇게 쓴다고 생각하는지 질문한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 그림을 가리키며 무슨 그림인지 추측해 보게 한다.

예시

교사: 두 사람은 무슨 대화를 하고 있어요?

교사: 오른쪽에 있는 사람은 왜 이해하지 못한 것 같아요?

- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 한국인의 '우리'라는 언어습관에 대한 기본적인 사항을 이해했는지 확인한다.

예시

교사: 한국어의 '우리' 라는 단어는 몇 가지 의미가 있어요?

교사: 한국어의 '우리 아버지' 는 무슨 의미예요?

교사: 왜 '나' 로 해야 하는 표현을 '우리' 라고 써요?

교사: 요즘 사람들은 이런 공동체 중심의 생활에 대해 어떻게 생각해요?

- (4) '우리'에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교 문화적 관점에서 몽골의 문화를 보여주는 특별한 단어가 있는지 질문한다.
- (5) 마지막으로 '우리'라는 단어에 들어 있는 생활습관의 장점과 단점은 무엇인지 묻고 문화 수업을 마무리한다.

10. 제10과 토요일마다 보육원에 간다면서요?

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: 봉사, 이웃돕기
- 문법: -(ㄴ/는)다면서요?, -었/았더니
- 과제: 봉사 활동 계획하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 무슨 그림인지 말하도록 하고 이 사람들이 누구인지 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 사진 아래에 있는 첫 번째 질문인 “이 사람들은 무엇을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 어떤 봉사 활동을 하고 싶어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 봉사 활동을 해 본 경험이 있는지 물어본다. 그리고 오늘은 봉사 활동에 관련된 단어를 공부하고 알고 있는 사실을 다시 확인하는 표현인 ‘-(ㄴ/는)다면서요?’와 자신의 행동에 대한 반응이나 결과를 나타내는 ‘-었/았더니’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

봉사 활동을 표현할 수 있는 기본 활동 장소와 이웃을 도울 수 있는 방법을 표현할 수 있는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 주위에 있는 어려운 사람들과 함께 살아가는 방법을 구체적으로 이야기해 볼 수 있도록 어휘를 선정하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 봉사
봉사 활동, 봉사단, 봉사자, 보육원, 양로원, 장애인 보호 시설
- 이웃돕기
기부하다, 모금하다, 돌보다, 보람이 있다, 보람을 느끼다, 뿌듯하다

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 다른 사람을 위해 돈을 받지 않고 일해 본 적이 있어요? 무슨 일을 했어요?

(학생: 공원을 청소했어요/아이들하고 놀았어요)

교사: OO은/는 봉사 활동을 했어요, 정말 좋은 사람이에요,

2. 교사: 여러분, 같은 옷을 입고 봉사하는 사람들을 봤어요?

(학생: 네, 사람들이 같이 봉사를 해요,)

교사: 봉사하고 싶은 사람들이 봉사단을 만들어서 단체로 활동을 해요, 여러분은 혼자 봉사 활동을 하고 싶어요? 아니면 봉사단에서 같이 활동을 하고 싶어요?

3. 교사: 보통 어디에서 봉사 활동을 해요?

(학생: 부모님이 없는 아이들이 같이 사는 곳에서 봉사 활동을 해요,)

교사: 보육원에서 봉사 활동을 해요, 여러분은 보육원에서 무슨 일을 할 수 있어요?

(학생: 같이 놀아요/공부를 가르쳐 줘요/청소를 해요,)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “봉사 활동을 했어요.”, “보육원에서 봉사 활동을 해요”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어가 있는지를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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. 먼저 혼자 연습 문제의 짧은 문장을 읽고 관련된 어휘를 쓰게 한 후 옆 짝과 같이 읽으면서 서로 답을 비교해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 짝 활동이 다 끝나면 학생들이 책을 보지 않고 교사의 질문에 답하게 하여 연습 상태를 확인한다.
- (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: 우리 반 친구가 많이 아파요, 그래서 꼭 수술을 받아야 해요, 그런데 수술비가 없어요, 그러면 친구를 어떻게 도와줄 거예요?

(학생: 돈을 내요.)

교사: 하지만 돈이 많이 필요해요,

(학생: 다른 반에도 이야기해요.)

교사: 아픈 친구를 위해 모금해요, 작은 돈을 모으면 큰돈이 돼요,

2, 교사: 여러분은 좋은 일을 하면 기분이 어때요?

(학생: 좋아요.)

교사: 좋은 일을 하면 부듯해요, 여러분이 한국 사람과 한국어로 잘 이야기하면 저는 아주 부듯해요,

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 어휘가 있는지 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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 문제에 제시된 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (14) 단어를 잘 이해하고 있으면 각자 문제를 읽어 보고 알맞은 어휘를 찾아 문장을 완성한다.
- (15) 짝하고 서로 완성한 부분이 맞는지 비교해 보고 다를 경우 서로 이야기해 본다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동을 이해하지 못한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 전체 학생이 같이 문장을 읽으면서 답을 맞춰 본다.
- (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 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

알고 있는 사실을 확인하는 표현 ‘-(ㄴ/는)다면서요?’와 자신의 행동에 대한 반응이나 결과를 나타내는 ‘-었/았더니’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(ㄴ/는)다면서요?

동사, 형용사에 붙어서 이미 알고 있거나 다른 사람에게 듣고 알게 된 것을 다시 확인하고 물어볼 때 사용한다.

- -었/았더니

일인칭 주어와 함께 쓰이며 동사 뒤에 붙어서 말하는 사람이 한 행동이 원인이나 이유가 되어서 일어나는 반응이나 결과를 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: (상황에 따라 질문한다) 에르덴, 고양이를 키운다면서요?

(학생: 고양이가 없어요.)

교사: 아, 그래요? 잘못 알았나 봐요.

2. 교사: (학생 상황에 따라 질문한다) 아노, 어제 영화를 보러 갔다면서요?

(학생: 네, 어떻게 아셨어요?)

교사: 에르덴한테 들었어요, 맞아요?

(학생: 네, 맞아요.)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 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 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 책을 보지 않고 대화를 해 본다,
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 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.

‘-었/았더니’는 크게 두 개의 의미로 나누어서 설명하면 학생들이 쉽게 이해할 수 있

다.

첫째, 과거의 사실이나 상황이 뒤 문장의 결과를 만든 원인이나 이유를 나타냄.

(예시 1,2)

둘째, 경험을 통해 어떤 사실을 새롭게 알게 됨. (예시 3,4)

예시

1, 교사: 어제 친구를 만났는데 친구가 화를 냈어요.

(학생: 왜요?)

교사: 제가 30분 늦게 갔더니 친구가 화를 냈어요.

2, 교사: 오늘은 아주 피곤해요.

(학생: 무슨 일이 있으셨어요?)

교사: 어제 이사를 했더니 아주 피곤해요.

3, 교사: 너무 배가 고파서 냉장고에 음식이 있는지 보려고 냉장고를 열어 봤어요,
냉장고를 열었더니 사과 한 개와 초콜릿이 있었어요.

4, 교사: 친구하고 만나서 이야기를 했어요, 시계를 봤더니 4시간이 지났어요.

(11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(12) 학생들이 다 같이 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 그림을 보고 말해 보도록 한다. 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 짝 활동이 다 끝나면 각자 만들었던 문장을 써 보게 하고 교사는 문장을 점검한다.

(17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 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

봉사 활동과 그 효과에 대해 이야기하고 친구에게 권유할 수 있다. ‘-다면서요?’를 사용하여 친구가 하는 봉사 활동에 대해 물어 볼 수 있으며 ‘-었/았더니’을 넣어 자신이 한 일

에 대한 효과를 전할 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: 자야가 보육원에서 봉사 활동을 해요, 정말인지 궁금해요, 어? 저기 자야가 와요, 자야에게 물어보세요,
(학생: 보육원에서 봉사활동을 한다면서요?)
2, 교사: 보육원에 봉사 활동을 가면 무슨 일을 할까요?
(학생: 아이들에게 요리해 줘요/아이들과 놀아요/공부를 가르쳐 줘요,)
3, 교사: 여러분이 보육원에 가서 아이들에게 요리를 해 줬어요, 아이들은?(먹는 손 동작)
(학생: 맛있게 먹었어요.)
교사: 그럼 친구에게 이야기해 주세요, 제가 요리를 해 줬더니.....
(학생: 아이들이 맛있게 먹었어요.)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
(3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들을 짝을 지어 예시 대화를 번갈아 가면서 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 친구들 앞에서 연습한 것을 해 보도록 한다. 그리고 숙제로 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
(8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
(9) 두 번째 과제는 2-3명이 한 팀이 되어 진행된다. 먼저 각자 표를 보고 자신이 원하는 활동과 장소, 하고 싶은 일을 고를 시간을 준다. 그리고 <보기>와 같이 친구들에게 어려운 사람을 위해서 하고 싶은 일에 대해 말하도록 한다.
(10) 두 번째 과제가 끝나면 친구들 앞에서 발표할 기회를 준다.
(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

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어지는 행동을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 문법과 어휘를 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: 지진이 나서 집을 잃은 사람들을 위해 모금을 한다면서요?

여: 네. 1층에 모금함이 있어요. 우리는 그곳에 보낼 물건을 사러 갈 테니까 영수 씨는 모금하는 것을 좀 도와주세요.

남: 1층에서 모금하는 것도 좋지만 아직 모르는 사람도 많으니까 모금함을 들고 사무실마다 다니는 게 어떨까요?

여: 그것도 좋은 생각이네요. 그럼 그건 영수 씨한테 부탁할게요.

2) 여: 진우 씨, 어디에 가세요?

남: 이메일을 확인했더니 다음 주부터 출근하라는 연락이 왔어요. 그래서 회사에서 입을 정장을 한 벌 사러 가려고요.

여: 와, 축하해요. 요즘 취직하기 어렵다고 들었는데 정말 잘 됐네요. 저녁에 우리 집에 와서 축하 파티해요.

남: 고마워요. 그럼 이따 전화할게요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 들려주고 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

남: 민지 씨, 주말에 뭐 했어요?

여: 어머니께서 김장하는 것을 도와 달라고 하셔서 하루 종일 일했어요.

남: 김장? 그게 뭐예요?

여: 김치를 만드는 거예요. 겨울에는 재료가 없어서 겨울동안 먹을 김치를 많이 만드는데 이것을 ‘김장’이라고 해요.

남: 아, 텔레비전에서 3-40명이 모여서 김치를 만드는 것을 본 적이 있어요.

여: 그분들은 봉사단일 거예요. 많은 봉사자들이 같이 김치를 만들어서 혼자 사시는 할아버지, 할머니께 나누어 드리거든요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 여자는 주말에 무엇을 했어요?

(학생: 김장을 했어요.)

2. 교사: 김장이 뭐예요?

(학생: 겨울 동안 먹을 김치를 만드는 거예요.)

3. 교사: 남자는 김장하는 것을 본 적이 있어요?

(학생: 네, 텔레비전에서 봤어요.)

4. 교사: 여자는 김치를 만들어서 할아버지, 할머니께 나누어 드렸어요?

(학생: 아니요.)

5. 교사: 그럼 누가 나누어 드렸어요?

(학생: 봉사단요.)

6. 교사: 봉사단은 김치를 모든 할아버지, 할머니께 드려요?

(학생: 아니요, 혼자 사시는 분께 드려요.)

7. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 “에르덴, 혼자 사시는 할아버지, 할머니께 김치를 만들어 드렸다면서요?”라고 질문하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽기(60분)

1. 학습 목표

봉사활동을 경험한 이야기를 읽고 내용을 이해하는 활동이다. 이 활동을 통하여 문장을 문맥에 맞는 곳에 배치할 수 있으며 읽은 내용을 친구에게 요약하여 전할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 60분>

- (1) 교사는 봉사 활동에 관한 사진이나 동영상을 준비해서 학생들에게 보여 준 후 자신들이 할 수 있는 일은 무엇이 있는지 의견을 나누도록 한다.
- (2) 교사는 봉사 활동에 대한 글을 읽는다는 점을 말해주고 봉사 활동한 경험을 이야기하는 글에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들으면서 내용을 요약해 보고 학생들이 생각하지 못한 부분은 교사가 제시한다.
 - 언제, 어디에서 했습니까?
 - 어떻게 하게 되었습니까?
 - 무슨 일을 했습니까?
 - 일을 하고 난 후 어떤 기분을 느꼈습니까?
- (3) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보고 문제를 읽고 답해 보도록 한다.
- (4) 학생이 다 훑어봤다고 생각이 되면 이 글에 모르는 단어가 있는지를 묻는다. 학생 중에 모르는 단어가 있다고 말하는 학생이 있으면 그 단어의 의미를 설명해 준다.
- (5) 다음으로 한 문장씩 읽어 내려가면서 아래와 같이 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시

1. 교사: 이 사람은 회사원이예요?
(학생: 아니요, 대학생이예요.)
2. 교사: 작년 여름 방학에 어디에 갔어요?
(학생: 보육원에 갔어요.)
3. 교사: 어떻게 거기에 가게 되었어요?
(학생: 선배가 가자고 해서 따라갔어요.)
4. 교사: 보육원에서 무슨 일을 했어요?
(학생: 건물과 계단에 그림을 그려 주었어요.)
5. 교사: 아이들은 그림을 그리는 것을 보고 어떻게 관심을 표현했어요?
(학생: 이것저것 물어보기도 하고 자기가 좋아하는 그림을 그려 달라고 하기도 했어요.)
6. 교사: 보육원에서 사람들은 어떤 봉사를 해요?
(학생: 아이를 돌보거나 공부를 가르쳐 줘요, 그리고 아이들과 다양한 활동을 하거나 요리, 빨래, 청소 등 집안일을 도와줘요.)
7. 교사: 그림이 완성된 후 보육원은 어떻게 변했어요?
(학생: 그림이 완성된 후 새로 지은 것처럼 밝고 깨끗해 보였어요.)
8. 교사: 완성된 그림을 보고 아이들은 어떻게 반응했어요?
(학생: 어떤 아이들은 박수를 치며 좋아했고 어떤 아이들은 그림 앞에서 기념사진을 찍었어요.)
9. 교사: 자원 봉사를 한 후 기분이 어땠어요?
(학생: 뿌듯했어요.)

- (6) 교사와 학생이 함께 문장 각각의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (7) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 문제를 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.
- (8) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (9) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (10) 교사는 칠판에 중심이 되는 단어를 써 주면서 학생들과 함께 내용을 이야기해 본다. 이때 가능하면 책을 보지 않고 칠판에 있는 단어로 전체 내용을 기억해서 구성하도록 한다.
- (11) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (12) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 읽기 수업을 종료한다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 미리 두 가지 색의 종이를 간단하게 메모할 수 있을 정도의 크기로 잘라서 준비한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 방법을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 게임을 하는 방법을 설명한다.
- (3) 교사는 학생 한 명을 나오게 한 후 교사와 선정된 학생이 함께 자신의 20년 후를 설정하고 그때를 기준으로 준비된 색지에 각각 과거의 일 하나, 미래의 계획 하나를 쓴다. 이때 색지가 빨간색과 파란색일 경우 교사는 과거의 일은 빨간색에 미래의 일은 파란색에 쓴다고 알려준다.
- (4) 그 후 다른 학생에게 4장의 색지 중 하나를 뽑게 하여 질문하도록 하며 이때 교사는 질문하는 방법을 가르쳐 준다.
- (5) 학생들이 게임 방법을 이해했으면 전체 학생에게 종이를 색깔별로 각각 하나씩 나누어 주고 20년 후의 과거와 미래의 일을 쓰도록 한다.
- (6) 학생들이 적은 쪽지를 하나의 봉투에 넣어 잘 섞은 후 색깔별로 하나씩 두 장을 뽑을 수 있게 한다. 만약 자신이 쓴 것을 뽑으면 다시 뽑을 수 있다.
- (7) 뽑은 쪽지를 이용해서 교실 전체를 돌아다니며 학생들을 만나서 질문한다.
- (8) 질문을 통해 쪽지를 쓴 사람을 찾아내면 그 쪽지를 쓴 사람에게 돌려준다.
- (9) 먼저 두 장의 쪽지를 모두 쓴 사람에게 돌려준 사람이 이긴다.
- (10) 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동을 이해하지 못하고 있거나 진행이 잘 안 되고 있는 팀이 있으면 다가가서 도와준다.
- (11) 모든 활동이 끝나면 가장 먼저 쪽지를 찾아 준 사람에게 박수를 쳐 주거나 초콜릿이나 사탕 등 소정의 상품을 준다.
- (12) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

자원봉사자들의 활동으로 운영되고 있는 아름다운가게에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 함께 사는 사회에서 어떤 방법으로 서로를 도우면서 살아갈 수 있는지 생각해 볼 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 어떤 봉사활동이 있는지 묻는다. 그리고 어떤 봉사활동을 하고 싶은지 질문한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 사진을 가리키며 이곳이 어떤 곳인지 사진 속의 사람들은 누구인지 추측해 보도록 한다.
- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아름다운 가게는 영국의 옥스팜(Oxfam)을 모델로 세워졌으며 옥스팜 매장은 유럽 전역에도 많은 매장을 갖고 어려운 사람들을 돕고 있다는 설립 배경도 간단히 덧붙인다.
- (4) 아래와 같은 질문을 통하여 아름다운가게에 대해 이해했는지 확인한다.

예시

교사: 아름다운가게는 다른 가게와 무엇이 달라요?

교사: 아름다운가게에서의 수익금으로 어떤 활동을 해요?

교사: 아름다운가게에서 자원봉사자들은 무슨 일을 해요?

교사: 아름다운가게가 사람들에게 호응을 받고 있는 이유는 뭐예요?

- (5) 다음으로 교사는 아름다운가게의 인터넷 사이트를 이용해서 사진과 동영상을 보여 주거나 조금 더 확대하여 NGO 단체를 소개함으로써 학생들이 봉사활동에 관심을 가질 수 있도록 한다.
- (6) 아름다운가게에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 몽골에서 활동하는 봉사자나 봉사단에 대해서도 이야기해 본 후에 문화 수업을 마무리한다.

11. 제11과 메시지를 보내면서 건다가 오토바이랑 부딪칠 뻔했어요

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: 재해, 사건
- 문법: -다가2, -(으)ㄴ 뻔하다
- 과제: 사고 상황 설명하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “무슨 일이 생겼어요?”하고 묻는다. 그리고 왜 이런 일이 생겼는지 추측해서 이야기하도록 한다.
- (3) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 이런 일을 경험한 적이 있어요?”라고 묻는다.
- (4) 마지막으로 최근 뉴스에서 들은 사건이나 사고에 대해 이야기를 나눈다. 그리고 사건, 사고와 관련된 어휘를 공부하고 부정적인 결과의 원인이나 근거를 표현하는 ‘-다가’의 두 번째 용법과 가능성이 높았으나 일어나지 않은 일을 표현하는 ‘-(으)ㄴ 뻔하다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

뉴스에서 접할 수 있는 재해와 사건에서부터 생활 속에서 일어날 수 있는 사고에 대해 이야기할 수 있는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 다양한 상황을 표현할 수 있도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 재해
교통사고가 나다, 불이 나다, 홍수가 나다, 가뭄이 들다, 폭설이 내리다, 지진이 나다
- 사건
싸우다, 다치다, 사망하다, 구하다, 신고하다, 조사하다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를 골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 뉴스 검색 및 문서 관련 어휘를 접해 보도록 한다.
- (2) 교사는 교통사고, 화재, 홍수, 가뭄, 폭설, 지진에 관련된 사진을 준비하여 화면에 띄운 후 하나씩 학생들에게 보여 주고 상황을 설명하면서 해당 어휘를 넣어 설명한다.

예시

1, 교사: (교통사고 사진을 보여 주며) 무슨 일이 생겼어요?

(학생: 사고가 났어요.)

교사: 신문에서 자주 교통사고 소식을 들어요, 여러분, 교통사고는 왜 날까요?

(학생: 운전하다가 자요/운전하면서 전화해요.)

2, 교사: (홍수가 난 사진을 보여 주며) 무슨 일이 생겼어요?

(학생: 비가 많이 왔어요.)

교사: 홍수가 났어요, 몽골도 홍수가 난 적이 있어요?

(학생: 네, 홍수가 난 적이 있어요.)

- (3) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄우고 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 학습자가 의미를 이해하고 있는지 확인한다. 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 문제의 <보기>를 같이 한 후 학생들이 짝을 지어 <보기>와 같이 대화하도록 한다.
- (6) 이때 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 전체 학생들이 서로 질문하면서 답하게 해서 연습이 잘 이루어졌는지 확인한다.

예시

1, 학생1: 예르데, 뉴스를 보니까 설악산에 불이 났더라고요.

학생2: 피해가 크지 않아야 할 텐데 걱정이에요, 자야, 뉴스를 보니까 남부 지역에 홍수가 났더라고요.

학생3: 피해가 크지 않아야 할 텐데 걱정이에요.

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

예시

1. 교사: 교통사고가 나면 사람들에게 무슨 일이 생겨요?

(학생: 다쳐요/ 죽어요)

교사: 다치는 사람도 있고 사망하는 사람도 있어요.

2. 교사: 교통사고가 나면 어떻게 해야 해요?

(학생: 경찰서에 전화해요.)

교사: 맞아요, 먼저 경찰에 전화해서 신고해야 해요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 제대로 이해하고 있는지 확인한다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자를 이해시킨다.
- (13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제에 제시된 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (14) 단어 확인이 끝나면 두 사람이 짝을 이루어 연습 문제의 그림을 보면서 대화를 한다.
- (15) 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동을 이해하지 못한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 학생들이 교재에 답을 써 본 후 교사가 질문하고 학생들이 답을 말하도록 해서 연습한 내용을 정리한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제가 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 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

부정적인 결과의 원인이나 근거를 나타내는 ‘-다가’의 두 번째 용법과 어떤 가능성이 높았으나 일어나지 않은 일을 나타내는 ‘-(으)러뻔하다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -다가2

동사 뒤에 붙어서 어떤 행위를 하는 과정에서 생기는 부정적인 상황의 원인이나 근거가 됨을 나타낸다.

- -(으)ㄴ 뻔하다

동사 뒤에 붙어서 일어날 가능성이 높았지만 실제로는 일어나지 않았음을 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: (다리를 절룩이며) 저는 다리를 좀 다쳤어요.

(학생: 왜요?)

교사: 아침에 늦어서 뛰다가 넘어졌어요.

2. 교사: 뉴스를 봤는데 교통사고가 났어요, 운전하는 사람이 잘못했다고 해요,

왜 교통사고가 났을까요?

(학생: 운전하면서 전화를 했어요/쫓았어요)

교사: 운전하면서 전화하다가 사고가 났어요.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 한다. 이때에는 두 사람이 짝이 되어서 연습 문제의 <보기>와 같이 그림을 보고 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 대화를 해 본다,
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 방학 때 한국에 가려고 공항에 가고 있는데 여권이 없어서 놀랐어요.

(학생: 잃어버렸어요?)

교사: 아니요, 제가 여권을 코트 주머니에 넣었는데 날씨가 너무 추워서 다른 코트를 입고 택시를 탔어요. 다행히 택시에서 알게 돼서 동생에게 부탁했어요. 하마터면 비행기를 못 탈 뻔했어요.

2. 교사: 어제 제가 좋아하는 빵을 사러 갔는데 딱 하나 남아 있었어요.

계산하고 있는데 어떤 사람이 직원에게 그 빵이 있는지 물었어요.

조금만 늦게 갔으면 그 빵을 못 먹을 뻔했어요.

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 같이 예문을 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (12) 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.
- (13) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 형태별로 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 대화를 완성해 보도록 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 대화를 해 본다.
- (16) 교재 내의 연습 문제가 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 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 속에서 일어나거나 뉴스에서 들은 사건, 사고를 다른 사람에게 전달할 수 있다. ‘-다가’와 ‘-(으)ㄴ 뻔하다’를 활용하여 경험담을 얘기하면서 주의를 줄 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 예측

이 가능하도록 한다. 이때 상황과 맥락은 학습자에게 친숙한 것이면 더욱 좋다.

예시

1. 교사: 여러분은 잘못된 행동으로 문제가 생기거나 생길 뻔한 적이 있어요?
저는 버스에서 스마트폰을 하다가 학교에서 못 내리고 두 정거장이나 지나가서 내렸어요.
(학생: 저는 게임을 하면서 걷다가 다른 사람과 부딪칠 뻔 했어요.)
교사: 큰일 날 뻔했네요, 부딪치지 않아서 다행이에요.
2. 교사: (몽골어로 된 사고 소식을 보여 준다.) 무슨 일이 생겼어요?
(학생: 불이 났어요.)
교사: 여러분이 아나운서라고 생각하고 한국어로 이 소식을 전한다면 어떤 내용을 전해야 할까요?
(학생: 언제 불이 났어요? 어디예요? 왜 불이 났어요? 다친 사람이 있어요?)
교사: 그럼 같이 이 내용을 기사로 만들고 얘기해 볼까요?

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들과 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 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 있으면다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제는 실제로 인터넷을 이용하여 정보를 검색해서 내용을 구성하도록 해도 좋고 인터넷이 가능하지 않다면 제시된 표의 단어를 이용하여 내용을 창작해서 직접 기사를 쓰도록 해도 좋다.
- (10) 학생들에게 기사를 쓸 시간을 준 후 기자가 되어 짝에게 내용을 전달하게 한다.
- (11) 연습이 끝나면 교사는 전체 학생을 대상으로 뉴스를 진행하듯 학생들의 이름을 부르며 발표하도록 시킨다.
예) 자야 기자, 다음 뉴스를 말씀해 주십시오.
- (12) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어질 말을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 대화쌍을 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 문법과 어휘를 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: 자야, 미안한데 내가 다리를 다쳐서 오늘 같이 등산하러 못 가겠어.

여: 어쩌다가 다쳤는데?

남: 바닥이 미끄러워서 넘어졌어.

2) 남: 지영 씨, 공원에서 학생들이 싸워서 한 명이 많이 다쳤다고 해요

여: 아, 그래서 밖에 경찰차가 있군요. 무슨 일로 싸웠다고 해요?

남: 아직 몰라요. 지금 경찰이 조사 중이라고 해요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 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 있으면 다시 한 번 들려주고 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

다음은 사건 사고 소식입니다. 어젯밤 11시쯤 경기도 용인의 한 사거리에서 32살 김 모 씨가 운전하던 택시와 오토바이가 부딪치는 사고가 났습니다. 이 사고로 오토바이 운전자 42살 박 모 씨가 크게 다쳐서 병원에서 치료를 받고 있습니다. 택시운전사는 갑자기 나타난 개를 피하려다가 사고가 났다고 했습니다. 경찰은 정확한 사고 원인을 알기 위해 근처에 감시 카메라가 있는지 조사하고 있습니다.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지 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 한번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 이런 내용은 어디에서 들을 수 있어요.
(학생: 뉴스에서 들을 수 있어요.)
2. 교사: 무슨 뉴스예요?
(학생: 택시하고 오토바이가 부딪쳤어요.)
3. 교사: 언제 어디에서 사고가 났어요?
(학생: 어젯밤 11시쯤 경기도 용인에서 사고가 났어요.)
4. 교사: 다치거나 사망한 사람이 있어요?
(학생: 오토바이 운전자가 다쳤어요.)
5. 교사: 택시 운전사는 왜 사고가 났다고 했어요?
(학생: 개를 피하려고 했어요.)
6. 교사: 경찰은 사고 원인을 알기 위해 어떤 조사를 하고 있어요?
(학생: 근처에 감시 카메라가 있는지 조사하고 있어요.)
7. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 최근에 들은 사건, 사고 뉴스가 있는지 물어보고 듣기 활동을 마무리한다.
- (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 사고 소식에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 사고를 전하는 글을 써 보는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 기사를 읽고 내

용을 파악할 수 있으며 몽골의 사건, 사고 소식을 한국어로 작성하여 뉴스를 전할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 30분>

- (1) 교사는 신문 기사를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 학생들이 주로 신문에서 어떤 기사를 많이 보는지 묻는다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 표를 채워 보도록 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 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시

1. 교사: 무엇에 대한 기사예요?

(학생: 아파트에 불이 났어요.)

2. 교사: 이 사고로 사망하거나 다친 사람이 있어요?

(학생: 두 명이 사망하고 15명이 다쳤어요.)

3. 교사: 정현수 씨는 불이 난 것을 어떻게 알았어요?

(학생: 화장실에 가려고 일어났는데 타는 냄새가 심하게 나서 알았어요.)

4. 교사: 정현수 씨는 불이 난 것을 알고 어떻게 했어요?

(학생: 119에 신고하고 가족을 깨워서 밖에 나가라고 했어요, 그리고 집집마다 문을 두드려서 이웃 사람들을 깨웠어요.)

5. 교사: 불이 난 원인이 뭐예요?

(학생: 아직 몰라요, 경찰이 조사 중이에요.)

- (5) 교사와 학생이 함께 문장 각각의 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 학생들이 다시 한 번 표의 내용을 보고 수정하도록 한다.
- (7) 다 같이 표의 내용을 확인하고 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 교사는 칠판에 중심이 되는 단어를 써 주면서 학생들과 함께 내용을 이야기해 본다. 이때 가능하면 책을 보지 않고 칠판에 있는 단어로 전체 내용을 기억해서 구성하도록 한다.
- (10) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아 가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어 써서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (11) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 묻은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 30분>

- (12) 쓰기 연습도 전 활동 - 본 활동 - 후 활동으로 나누어 진행한다.
- (13) 먼저 인터넷이 가능한 환경인지 확인한 후 쓰기 활동에 들어간다.
- (14) 아래와 같이 쓰기 과제의 내용을 말하고 쓰기 구상을 해 보도록 한다.

예시

교사: 여러분이 기자라고 생각하고 사건을 알리는 글을 쓸 거예요, 기사에 어떤 내용을 써야 할까요?

(학생: 사건 내용, 사건 장소, 사건 시간을 써요.)

교사: 맞아요, 보통 무슨 일이 일어났는지, 언제 일어났는지, 어디에서 일어났는지 써야 해요, 그리고 또 무엇을 쓰면 좋을까요?

(학생: 사건이 왜 일어났어요?/피해가 있어요?)

교사: 네, 왜 일어났는지, 어떤 피해가 있는지도 써야 해요, 그리고 앞으로 이런 일이 일어나지 않으려면 어떻게 해야 하는지도 알려 주면 더 좋은 기사가 될 거예요.

- (15) 학생들은 앞에서 말한 내용을 중심으로 인터넷으로 몽골의 사건, 사고 기사를 검색한 후 표를 완성한다.
- (16) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 쓸 내용을 요약하여 표를 완성하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (17) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (18) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (19) 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.
- (20) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (21) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

게임 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 종합적인 사고를 통해 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 활동 부분을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 활동 방법을 설명한다.
- (2) 학생들의 이해를 돕기 위해 몇 명을 앞으로 나오게 한 후 같은 방법으로 줄을 세우고 동물이나 사물 이름을 맞추는 것을 예로 설명할 수도 있다.
- (3) 절대 말을 하면 안 된다고 강조하고 중간 전달자가 말을 할 경우 다른 문장으로 처음부터 시작한다는 것을 알린다.
- (4) 게임 방법을 이해한 것 같으면 교사가 준비한 문제로 게임을 시작한다.
- (5) 정해진 시간에 문장을 많이 맞추는 팀이 이긴다.
- (6) 모든 활동이 끝나면 누가 이겼는지 확인하고 보상으로 박수를 쳐 주거나 초콜릿이나 사탕 등 소정의 상품을 준다. 또는 진 팀이 끝나고 교실을 정리하고 가는 등의 벌칙을 줄 수도 있다.
- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 치안 상태가 어느 정도인지 이해한다. 한국의 안전성과 이에 따른 한국인의 행동 양상과 생활 문화를 소개한다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 전체 학생을 대상으로 다른 나라에 갈 때 중요하게 생각하는 것이 무엇이냐고 물어본 후 가 볼 만한 곳, 먹을 만한 음식도 중요하지만 안전이 가장 중요하다고 말한다.
- (2) 학생들에게 어느 나라가 안전하고 어느 나라가 안전하지 않을 것 같은지 질문하고 그 이유를 묻는다.
- (3) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 무엇을 표현하는 그림인지 질문한다.
- (4) 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다.

아래와 같은 질문을 통하여 전달하고자 하는 내용을 잘 이해했는지 확인한다.

예시

- 1, 교사: 사람들은 왜 한국이 안전하다고 느껴요?
- 2, 교사: 한국에서 어떻게 미리 범죄를 막을 수 있어요?
- 3, 교사: 한국에 여행 간 외국인이 한국 사람들의 어떤 행동을 보고 놀라요?

- (5) 한국의 치안에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 몽골의 치안에 대해서도 같이 이야기를 해 본다.

- (6) 안전한 나라를 만들기 위해서 어떤 노력이 필요한지 함께 이야기해 본다.
- (7) 마지막으로 안전한 나라를 여행한다고 해도 어디에나 범죄는 있다는 것을 알리고 안전을 위해 스스로 노력해야 한다고 이야기한 후에 문화 수업을 마무리한다.

12. 제12과 5년 전만 해도 중학교가 있었어요

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: 도시, 시골
- 문법: -(으)ㄴ/는 반면에, 만 해도1
- 과제: 도시와 시골 비교하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “여자와 남자는 각각 어디에 있어요?”하고 묻는다. 그리고 어떤 상황의 그림인 것 같은지 함께 이야기한다.
- (3) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 도시와 시골 중 어디에서 살고 싶어요?”라고 묻는다.
- (4) 마지막으로 학생들에게 도시와 시골은 무엇이 다른지 질문한다. 그리고 도시와 시골의 특징에 관련된 어휘를 공부하고 내용의 상반됨을 나타내는 ‘-(으)ㄴ/는 반면에’와 어떤 시간을 기준으로 상황의 다름을 표현하는 ‘만 해도’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

도시와 시골의 특징을 나타내는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 도시와 시골을 비교하여 장단점을 표현할 수 있도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 도시
편의 시설을 갖추다, 거리가 복잡하다, 인구가 늘다
교통이 편리하다, 일자리가 많다, 환경이 오염되다
- 시골
공기가 맑다, 일자리가 부족하다, 인구가 줄다
여유가 있다, 교통이 불편하다, 편의 시설이 부족하다

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를

골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 도시와 시골의 특징과 관련된 어휘를 접해 보도록 한다.

예시
1, 교사: 여러분, 도시는 어떤 점이 좋아요? (학생: 편리해요) 교사: 무엇이 편리해요? (학생: 백화점, 은행, 식당이 많아요.) 교사: 맞아요, 가까운 곳에 병원이나 약국도 많고 영화관도 있어서 편리해요, 도시는 편의 시설을 갖추고 있어요, 그래서 사람들이 도시로 이사를 많이 와서 인구가 늘고 있어요,
2, 교사: 그러면 도시는 어떤 점이 안 좋아요? (학생: 사람도 많고 차도 많아요.) 교사: 길에 사람도 많고 차도 많아서 거리가 복잡해요,
3, 교사: 사람이 많아지면 차도 많아지고 차가 많아지면 공기가 오염돼요, 도시는 공기만 오염되었을까요? (학생: 물도 오염되었어요.) 교사: 공기, 물, 땅 등 우리가 사는 환경이 오염되고 있어요, 우리는 환경오염을 줄이기 위해서 노력해야 해요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄우고 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (3) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 학습자가 의미를 이해하고 있는지 확인하다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (4) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 두 사람이 짝을 이루어 제시된 어휘를 이용하여 같이 짧은 문장을 만들어 보도록 하여 어휘를 충분히 이해시킨다.
- (5) 먼저 각자 연습 문제를 읽고 문장을 완성한 후 옆 짝과 같이 읽으면서 서로 답을 비교해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 전체 학생들이 서로 질문하면서 답하게 해서 연습이 잘 이루어졌는지 확인한다.
- (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: 시골의 좋은 점은 뭐예요?

(학생: 나무가 많아요/깨끗해요.)

교사: 나무가 많아서 공기가 깨끗해요, 도시는 환경이 오염되었는데 시골은 공기가 많아요,

2. 교사: 그럼 시골의 안 좋은 점은 뭐예요?

(학생: 불편해요/심심해요.)

교사: 무엇이 불편해요?

(학생: 차가 많지 않아요/편의 시설이 많지 않아요.)

교사: 시골은 사람이 많지 않아서 교통 시설과 편의 시설이 부족해요,

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (11) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 제대로 이해하고 있는지 확인한다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자를 이해시킨다.
- (12) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝 지어주고 연습 문제에 제시된 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (13) 단어 확인이 끝나면 두 사람이 짝을 이루어 연습 문제를 보면서 대화를 한다.
- (14) 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지 살피고 활동을 이해하지 못한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 학생들이 교재에 답을 써 본 후 교사가 질문하고 학생들이 답을 말하도록 해서 연습한 내용을 정리한다.
- (16) 교재 내의 연습 문제가 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

앞뒤 문장의 내용이 서로 상반됨을 나타내는 ‘-(으)ㄴ/는 반면에’와 어떤 시간을 기준으로 상황의 변화를 나타내는 ‘만 해도’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)ㄴ/는 반면에
동사, 형용사, 명사 뒤에 붙어서 앞의 내용이 뒤의 내용과 서로 상반됨을 나타낸다.
- 만 해도1
어떤 시기나 시점을 의미하는 명사 뒤에 붙어서 그 시점의 상황과 현재의 상황이 다를
을 설명할 때 사용한다.

2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 도시는 좋은 점도 있고 나쁜 점도 있지요?

(학생: 네,)

교사: 좋은 점은 뭐예요?

(학생: 교통이 편리해요,)

교사: 그럼 나쁜 점은 뭐예요?

(학생: 공기가 더러워요,)

교사: 도시는 교통이 편리한 반면에 공기가 안 좋아요,

2. 교사: 여러분은 어릴 때 무슨 색을 좋아했어요?

(학생: 파란색요/분홍색요,)

교사: 아이들은 여러분이 어렸을 때처럼 남자는 보통 파란색, 여자는 분홍색을
좋아해요, 남자 아이들은 파란색을 좋아하는 반면에 여자 아이들은 분홍색
을 좋아해요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이
끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하
면 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 예문을 읽어 보
면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 한다. 이때
에는 두 사람이 짝이 되어서 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한
다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진
한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 다 같이 읽으면서 답을 확인한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제
를 풀어 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방

법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 제 동생은 저보다 키가 커요, 하지만 중학생 때는 제가 더 컸어요,

중학생 때만 해도 제가 더 컸는데 이제는 동생이 저보다 더 커요,

2, 교사: (상황에 맞춰) 10년 전에 우리 학교에 학생 수가 몇 명이었는지 알아요?

(학생: 몰라요/ 200명요.)

교사: 비슷해요, 180명이었어요, 그런데 지금은 500명이 넘어요, 10년 전만 해

도 우리 학교 학생은 200명이 안 되었는데 지금은 500명이 넘어요,

3, 교사: 제가 한국어를 배울 때는 한국어를 배우는 사람이 적었어요, 제가 한국어를 배울 때만 해도 한국어를 배우는 사람이 많지 않았어요,

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 같이 예문을 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (12) 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.
- (13) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 대화를 완성해 보도록 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 대화를 해 본다,
- (16) 교재 내의 연습 문제가 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 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 환경의 변화를 표현하고 이에 따라 취할 수 있는 방법을 이야기할 수 있다. ‘-는 반면에’를 이용하여 상반된 특성을 표현하고 ‘만 해도’를 넣어 어떤 시점을 중심으로 변화된 것을 설명할 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 지금 살고 있는 곳이 마음에 들어요?
- 2, 교사: 지금 살고 있는 곳의 장점과 단점이 뭐예요?
- 3, 교사: 여러분이 살고 있는 곳은 예전하고 비교해서 무엇이 달라졌어요?
- 4, 교사: 앞으로도 계속 그곳에 살고 싶어요? 왜요?

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들과 <보기>를 다 함께 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 부분을 가리키며 말하기 과제의 내용과 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 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. 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 명이 한 팀이 되어 지금 살고 있는 곳의 장단점과 변화를 이야기한 후 <보기>와 같이 정리하여 말하는 연습을 하도록 한다. 다른 지역에서 온 학생들의 경우 고향의 장단점과 변화를 설명하도록 한다.
- (10) 짝 활동이 끝나면 전체 활동으로 전환해서 연습한 것을 발표시킨 후 교사는 잘못된 표현을 기록했다가 발표가 끝나면 수정해 준다.
- (11) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어질 말을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 대화쌍을 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 문법과 어휘를 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: 우리 내일 행복식당 앞에서 만나는 게 어때?

남: 거기 없어졌던데. 지금은 식당 대신에 은행이 생겼어.

여: 그래? 얼마 전만 해도 있었는데.

2) 남: 요즘 졸업해도 취직하기가 어려워서 아르바이트를 하고 있는 사람들이 많아요.

여: 저도 들었어요. 그런데 큰 회사는 일하고 싶어 하는 사람이 많은 반면에 작은 회사는 일할 사람을 찾기가 어렵다고 해요.

남: 큰 회사가 월급도 많고 근무 환경도 좋기 때문일 거예요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 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 있으면 다시 한 번 들려주고 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

남: 혜진 씨, 오늘 공기가 나쁘니까 마스크를 쓰고 가세요.

여: 알겠어요. 요즘 계속 공기가 안 좋아서 목이 아프네요.

남: 예전에 비해서 교통은 편해진 반면에 공기가 많이 오염됐어요. 10년 전만 해도 이렇게 공기가 나빠질 거라고는 생각도 못 했어요.

여: 맞아요. 공기뿐만 아니라 물도 점점 오염되고 있잖아요. 제가 어릴 때만 해도 마트에서 물을 사 먹는 사람이 별로 없었어요.

남: 편리한 생활도 좋지만 앞으로는 환경을 보호하기 위해서 더 노력해야겠어요.

여: 가까운 곳은 걸어서 다니고 마트에 갈 때 물건을 넣을 가방을 가지고 가는 것 등의 작은 일도 환경보호에 도움이 된다고 해요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 확인한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 두 사람은 무엇에 대해 이야기하고 있어요?

(학생: 환경이 오염됐어요.)

2. 교사: 남자는 왜 여자에게 마스크를 쓰고 가라고 했어요?

(학생: 공기가 나빠요.)

3. 교사: 여자는 나쁜 공기 때문에 어떤 문제가 생겼어요?

(학생: 목이 아파요.)

4. 교사: 남자는 지금과 예전이 어떻게 다르다고 생각해요?

(학생: 교통이 편해진 반면에 공기가 오염됐어요.)

5. 교사: 여자는 지금과 예전이 어떻게 다르다고 생각해요?

(학생: 공기하고 물이 오염됐어요/10년 전만 해도 물을 사 먹는 사람이 많지 않았어요.)

6. 교사: 우리가 할 수 있는 환경을 보호에 도움이 되는 일은 무엇이 있어요?

(학생: 가까운 곳은 걸어서 다니고 마트에 갈 때 가방을 가지고 가요.)

7. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 이 외에 환경을 보호할 수 있는 일에 대해서 함께 이야기해 보고 듣기 활동을 마무리한다.
- (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 도시와 시골을 비교한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 살고 싶은 곳을 써 보는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 두 가지를 비교하여 장단점을 말하고 그 중 하나를 선택하는 이유를 설명할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

- (1) 교사는 도시와 시골의 장단점에 대해 쓴 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 학생들이 생각하는 도시와 시골의 장단점을 들어본다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 표를 채워 보도록 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 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시

1, 교사: 도시의 장점은 뭐예요?

(학생: 편의 시설과 일자리가 많고 교육 시설이 잘 갖추어져 있어요.)

2, 교사: 도시의 단점은 뭐예요?

(학생: 집값이 비싸고 교통이 복잡해요, 그리고 바쁜 생활로 스트레스를 받아서 생활에 여유가 없어요.)

3, 교사: 왜 도시는 인구가 늘고 있어요?

(학생: 젊은 사람들이 시골을 떠나서 도시로 이사를 해요.)

4, 교사: 왜 도시로 이사를 해요?

(학생: 일자리가 많고 교육 시설도 잘 갖추어져 있기 때문에 도시로 이사해요.)

5, 교사: 시골로 이사하면 무엇이 좋아요?

(학생: 공기가 맑고 생활에 여유가 있어서 가족들과 시간을 같이 보낼 수 있어요.)

6, 교사: 시골은 10년 전과 무엇이 달라졌어요?

(학생: 10년 전에 비해서 편의 시설이 많이 생겼어요.)

7, 교사: 도시에 살던 사람이 시골로 이사 가면 잘 적응할 수 있어요?

(학생: 아니요, 적응하기 쉽지 않아요.)

8, 교사: 왜 적응하기 쉽지 않아요?

(학생: 시골은 여전히 교통이 불편하고 문화 시설이 부족해서 도시 생활에 익숙해진 사람들은 적응하기 쉽지 않아요.)

- (5) 교사와 학생이 함께 문장 각각의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어 보도록 하여 전체 내용을 파악하게 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 학생들이 다시 한 번 표의 내용

을 보고 수정하도록 한다.

- (7) 다 같이 표의 내용을 확인하고 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 교사는 칠판에 중심이 되는 단어를 써 주면서 학생들과 함께 내용을 이야기해 본다. 이때 가능하면 책을 보지 않고 칠판에 있는 단어로 전체 내용을 기억해서 구성하도록 한다.
- (10) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아 가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (11) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 묻은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 20분>

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

예시

- 1, 교사: 여러분은 어디에서 살고 싶어요? 이곳에서 살고 싶어요, 다른 도시에서 살고 싶어요? 아니면 몽골에서 살고 싶어요, 다른 나라에서 살고 싶어요?
- 2, 교사: 그곳에서 살면 좋은 점이 뭐예요?
- 3, 교사: 그럼 안 좋은 점도 있어요?
- 4, 교사: 거기에서 살고 싶은 가장 큰 이유는 뭐예요?

- (13) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 살고 싶은 곳에 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.
- (14) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (15) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (16) 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.
- (17) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (18) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 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 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 미리 사진이나 그림을 준비한다. 학생들이 표현할 수 있는 수준인지 미리 문장을 만들어 보고 선정한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 활동 부분을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 활동 방법을 설명한다.
- (3) 책상을 활동에 맞춰 재배치한 후 팀을 나누어 학생들이 앉을 수 있도록 한다.
- (4) 자리 배치가 끝나면 교사는 그림을 그리는 팀 뒤에 서서 그림을 공개해서 설명하는 팀만 그림을 볼 수 있도록 한다.
- (5) 학생들이 앞 사람에게 설명을 시작하도록 하고 교사는 그림을 못 보는 학생이 없도록 천천히 좌우로 움직이며 그림을 보여 준다.
- (6) 그림을 설명할 때 한국어만 써야 하며 대신 그림을 그려 주거나 하지 않도록 주의를 준다.
- (7) 설명이 끝나면 그림을 감추고 그림을 그린 학생들에게 어떤 그림을 그렸는지 질문한다.
- (8) 학생들이 그린 그림을 서로 보여 주도록 하고 원본을 공개한다.
- (9) 누가 가장 원본과 가깝게 그렸는지 선정하게 하고 설명한 학생과 그린 학생 모두에게 박수를 쳐 준다.
- (10) 이번에는 교사가 반대 팀 뒤에 서서 같은 방식으로 진행한다.
- (11) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

사람들이 다시 시골로 가서 살고 싶어 하는 한국의 사회 현상을 이해한다. 젊은 사람들이 귀농하는 현상과 그 과정 및 결과를 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 시골에서 살고 싶은지, 그 이유는 무엇인지 묻는다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 무엇을 표현하는 그림인지 질문한다.

- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 전달하고자 하는 내용을 잘 이해했는지 확인한다.

예시

- 1, 교사: 한국의 시골에는 주로 누가 살아요?
- 2, 교사: 왜 젊은 사람들은 농촌을 떠나요?
- 3, 교사: 사람들이 다시 시골로 돌아가려는 이유가 뭐예요?
- 4, 교사: 귀농한 사람들은 어떻게 생활해요?
- 5, 교사: 귀농한 사람들은 모두 시골 생활에 만족해요?

- (4) 한국의 귀농에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 몽골의 도시와 시골의 상황에 대해서도 같이 이야기해 본다.
- (5) 마지막으로 도시에 살든 시골에 살든 모두 장단점이 있으므로 자신과 잘 맞는 생활을 찾는 것이 중요하다고 이야기하고 문화 수업을 마무리한다.

13. 제13과 로봇이 진짜 사람인 줄 알았어요.

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: 과학, 발전
- 문법: -(으)ㄴ/는/(으)ㄹ 줄 알다/모르다, -(으)ㄹ수록
- 과제: 미래의 생활 예측하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 무슨 사진인지 추측해 보게 한다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 사진 아래에 있는 첫 번째 질문인 “이 로봇은 무슨 기능이 있을까요?”라고 묻는다.
- (4) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 어떤 로봇이 있었으면 좋겠어요?”라고 묻고 그 로봇이 있다면 생활이 어떻게 바뀌게 될 것 같은지 질문한다.
- (5) 마지막으로 오늘은 과학의 발전과 관련된 단어를 공부하고 잘못 알고 있거나 착각했던 일을 표현하는 ‘-(으)ㄴ/는/(으)ㄹ 줄 알다/모르다’와 어떤 정도에 비례하여 나타나는 결과나 상황을 나타내는 ‘-(으)ㄹ수록’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

과학의 발전과 미래의 생활을 설명하는 데 적용할 수 있는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 과학의 발전에 따른 사회 변화를 상상해 보고 그것을 표현하는 능력을 기르는 데 중점을 두었다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 과학
기계, 로봇, 인간, 과거, 현재, 미래, 상상, 현실
- 발전
연구하다, 개발하다, 변화하다, 발전하다

2. 수업 진행 순서

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

예시
1. 교사: 자동차, 스마트폰, 냉장고... 이것의 같은 점은 무엇일까요? (학생: 편리해요) 교사: 사람들은 편리한 생활을 위해서 이런 기계를 만들어요, 또 어떤 기계가 있을까요?
2. 교사: 에르덴이 멋진 영화 배우가 되면 어떤 영화를 찍고 싶어요? (학생: 제가 영화 배우가 돼요?) 교사: (생각 풍선을 그리며) 지금은 아니지만 한번 자신이 영화 배우라고 상상해 보세요, 여러분이 좋아하는 영화는 진짜 있었던 일이에요? (학생: 아니요.) 교사: 사람들은 상상해서 영화도 만들고 책도 써요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어가 있는지 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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. 두 사람이 짝을 이루어 제시된 어휘를 이용하여 같이 짧은 문장을 만들어 보도록 하여 어휘를 충분히 이해시킨다.
- (6) 어휘를 이용한 문장 만들기가 끝나면 각자 짧은 글을 읽고 알맞은 어휘를 찾아 볼 수 있는 시간을 준다. 이때 교사는 다니면서 학생들이 글을 읽으면서 이해하지 못하는 부분이 있으면 도와준다.
- (7) 개별 활동이 끝나면 자신이 찾은 단어가 맞았는지 옆 사람과 비교해 본다. 서로 다른 부분이 있으면 왜 그 답을 선택했는지 이야기해 보고 잘못됐다고 생각하는 답은 수정한다.
- (8) 교사는 학생들과 같이 읽으면서 답을 확인한다.
- (9) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (10) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 해서 대답을 이끌어 내거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (11) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다. 질문은 한국어로 하되 어려운 대답은 몽골어도 허용한다.

예시

1. 교사: 전에는 휴대 전화로 전화만 할 수 있었어요, 그런데 지금은 사진도 찍을 수 있고 인터넷도 할 수 있어요,

(학생: 네, 좋아졌어요.)

교사: 사람들은 더 좋은 것을 만들기 위해서 많은 연구를 해요, 선생님도 더 잘 가르치기 위해서 연구해요,

2. 교사: 울란바타르는 10년 전하고 똑같아요?

(학생: 아니요, 달라졌어요.)

교사: 울란바타르는 많이 변화했어요, 그런데 어떻게 달라졌어요? 지금이 더 좋아요?

(학생: 네, 지금이 10년 전보다 더 좋아요.)

교사: 울란바타르는 많이 발전했어요, 앞으로도 더 발전할 거예요,

- (12) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 제대로 이해하고 있는지 확인한다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자를 이해시킨다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습한 단어로 짧은 문장을 만들어 보게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.
- (15) 단어 확인이 끝나면 두 사람이 짝을 이루어 연습 문제에 나온 대화를 해 본다.
- (16) 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동을 이해하지 못한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (17) 짝 활동이 다 끝나면 학생들이 교재에 답을 써 본 후 교사가 ‘가’ 학생들이 ‘나’ 역할을 하여 답을 말하도록 해서 연습한 내용을 정리한다.
- (18) 교재 내의 연습 문제가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (19) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (20) 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

잘못 알고 있거나 착각했던 일을 표현하는 ‘-(으)ㄴ/는/(으)ㄹ 줄 알다/모르다’와 어떤 정도에 비례하여 나타나는 결과나 상황을 나타내는 ‘-(으)ㄹ수록’을 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)ㄴ/는/(으)ㄹ 줄 알다/모르다

동사, 형용사, 명사 뒤에 붙어서 어떤 사실에 대해 알고 있거나 모르고 있음을 나타낸다. 잘못 알고 있었거나 착각했던 일을 말할 때 많이 사용한다.

- -(으)ㄴ수록

동사, 형용사, 명사 뒤에 붙어서 앞 문장의 상황이나 정도가 점점 더해지면 뒤 문장의 결과나 상황도 그에 비례하여 더하거나 덜하게 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: 아노, 동생은 몇 살이에요?

(학생: 저는 동생이 없어요.)

교사: 그래요? 저는 아노가 동생이 있는 줄 알았어요.

2. 교사: (옆드려 있는 학생을 보고) 암갈랑, 교실에서 왜 자고 있어요?

(학생: 선생님, 안 자요, 머리가 아파서 그래요.)

교사: 미안해요, 저는 암갈랑이 아픈 줄 몰랐어요.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화해 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 용돈을 얼마 받고 싶어요?

(학생: 4만 투그릭.)

교사: 6만 투그릭은 어때요?

(학생: 더 좋아요.)

교사: 용돈은 많으면 많을수록 좋아요.

2. 교사: 여러분은 반 친구들과하고 친해요?

(학생: 네.)

교사: 처음 만났을 때도 이렇게 친했어요?

(학생: 아니요, 점점 더 친해져요.)

교사: 같이 시간을 보내면 점점 더 친해지지요, 시간이 갈수록 더 친해져요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 보도록 한다.
- (12) 학생들이 같이 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 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 우선 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 쓰지 않고 먼저 짝하고 말로 대화를 만들게 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 각자 빈칸을 채워 문장을 완성하게 하여 스스로 정리할 수 있도록 하고 교사는 학생들이 쓴 답을 점검한다.
- (17) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (18) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 같이 대화를 해 보거나 무작위로 두 명씩을 선정하여 대화를 시킨다.
- (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

과학의 발전에 따라 변화하는 미래의 생활을 예측하여 말할 수 있다. 미래를 주제로 한 영화 속에서 일어나는 상상하지 못했던 일을 ‘-(으)ㄴ/는/(으)ㄹ 줄 알다/모르다’를 이용해서 이야기할 수 있다. 또한 ‘-(으)ㄹ수록’을 넣어 변화되는 사회를 표현할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 가능하면 미래를 그린 영화의 포스터나 짧은 동영상을 보여주고 관련된 내용으로 도입과 연계한다.
- (2) 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: (도입 그림을 보며) 이 사진에 사람이 있어요?
(학생: 네, 로봇과 사람이 있어요.)
교사: 아니에요, 이 사진에는 사람이 없어요,
(학생: 네?)
교사: 둘 다 로봇이에요,
(학생: 사람인 줄 알았어요.)
2. 교사: 이렇게 사람처럼 생긴 로봇을 본 적이 있어요?
(학생: 영화에서 봤어요/인터넷에서 봤어요.)
교사: 지금의 스마트폰처럼 미래에는 사람마다 이런 로봇을 가질 수 있을까요?
(학생: 그럴 것 같아요.)
교사: 그럼 이런 로봇이 어떤 기능을 갖고 있었으면 좋겠어요?
(학생: 로봇이 저 대신에 숙제해요.)

- (3) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (4) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (5) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.
- (6) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 예시 대화를 번갈아가면서 연습하도록 한다.
- (7) 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.
- (8) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 역할극을 통해 연습한 내용을 보여 주도록 한다. 그리고 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (9) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (10) 두 번째 과제는 자신이 원하는 로봇에 대해 이야기하는 것이다.
- (11) 4명이 한 팀을 이루어 각각 자신이 로봇을 개발한다고 생각하고 원하는 로봇의 기능과 그 로봇으로 인해 변화하는 일상생활을 상상하여 말한다. 이때 서로 궁금한 것을 질문해서 아이디어를 공유한다.
- (12) 두 번째 과제가 끝나면 연습한 내용을 친구들 앞에서 발표할 수 있도록 몇 개의 팀

을 선정한다. 이때 적극적으로 연습하지 않는 팀에게는 미리 발표 준비를 하라고 지정해 주면 긴장감을 갖고 활동에 임하게 될 것이다.

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

듣기(20분)

1. 학습 목표

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어서 할 행동을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 문법과 어휘를 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: 김영수 씨, 손님에게 드릴 안내문이 이것밖에 없어요?

여: 죄송합니다. 손님이 이렇게 많이 올 줄 몰랐어요. 제가 사무실에 다녀오겠습니다.

남: 지금 손님이 많으니까 직접 가지 말고 박 과장에게 가져다 달라고 하세요. 사무실에 있을 거예요.

여: 네, 알겠습니다.

2) 여: 와, 점심시간이에요. 오늘은 비빔밥을 먹으러 갈까요?

남: 저는 오늘 일이 많아서 못 나가니까 다녀오세요.

여: 바쁠수록 건강을 생각하셔야지요. 이따가 제가 도와드릴 테니까 같이 가요.

남: 그럼 먼저 가서 주문해 놓으세요. 이것만 끝내고 갈게요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 듣고 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 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

남: 요즘은 좋은 기계가 많아서 생활이 편리해졌어요.

여: 그렇기는 한데 나이가 들수록 기계를 사용하는 게 너무 복잡하고 어려워요.

남: 과학이 발전할수록 사용 방법도 간단해질 거예요. 요즘은 말만 하면 스스로 움직이는 기계도 나오잖아요.

여: 빨리 그렇게 되었으면 좋겠네요. 기능이 많아도 사용 방법을 몰라서 잘 안 쓰는 물건도 많아요.

남: 저한테도 쉽지는 않아요. 그래도 사용 방법을 하나하나 배우는 게 재미있더라고요. 제가 어릴 때만 해도 영화에서나 볼 수 있는 일들이 현실이 되고 있으니 신기하기도 하고요.

여: 세상이 이렇게 변화할 줄은 상상도 못 했어요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 체크한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1, 교사: 두 사람은 무엇에 대해서 이야기하고 있어요?

(학생: 기계에 대해 이야기해요.)

2, 교사: 여자는 기계를 잘 사용할 수 있어요?

(학생: 아니요, 복잡하고 어려워요, 그래서 안 쓰는 물건도 많아요.)

3, 교사: 남자는 기계를 사용하는 것이 쉽다고 생각해요?

(학생: 아니요, 남자도 쉽지 않다고 생각해요.)

4, 교사: 기계를 잘 이용하는 사람이 누구인 것 같아요?

(학생: 남자요.)

5, 교사: 남자는 기계를 사용하는 게 어려워서 힘들어 해요?

(학생: 아니요, 재미있다고 했어요, 앞으로 사용 방법도 간단해질 거라고 했어요.)

6, 교사: 그럼 정답은 뭐예요?

- (10) 정답을 확인한 후에 교사는 학생에게 기계를 사용하는 것이 어려운지 사용 방법을 어떻게 익히는지 물어 본다. 그리고 부모님이나 할머니, 할아버지가 기계 사용에 대

- 해 어떻게 생각하는지 질문한다.
- (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 드라마 속 인공지능 자동차에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 변화할 미래의 생활에 대해 글을 쓰는 활동이다. 이러한 활동을 통해 사고력을 높이고 이를 표현해 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 과거 드라마 속에 나온 미래형 자동차에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 읽기 전에 미래에는 자동차의 모습이 어떻게 바뀔 것 같은지 질문한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 질문을 읽고 문제를 풀어 보게 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 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시

1. 교사: 이것은 무엇에 대한 글이에요?
(학생: 과학의 발전에 대한 이야기예요/인공지능 자동차에 대한 이야기예요,)
2. 교사: '키트' 가 뭐예요?
(학생: 미국 드라마에 나왔던 인공지능 자동차예요,)
3. 교사: '키트' 는 실제로 미국에서 개발했어요?
(학생: 아니요, 드라마에 나온 미래의 자동차예요,)
4. 교사: '키트' 는 어떤 기능을 가지고 있어요?
(학생: 명령하지 않아도 스스로 생각하고 문제가 있으면 해결해요,)
5. 교사: 시간이 갈수록 로봇은 어떻게 발전해요?
(학생: 갈수록 똑똑해지고 로봇의 모습은 점점 인간과 비슷해져요,)
6. 교사: 과학의 발전에 대해 사람들은 어떻게 생각해요?
(학생: 기대도 하지만 걱정도 해요,)

- (5) 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 같이 문제를 풀어본다. 전체를

대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 본문을 한 문장씩 따라 읽힌다.

(8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.

(9) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 다른 사람에게 전달하는 연습을 한다. 이때 한 문장씩 번갈아 가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 바꾸어서 상대방에게 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 말해야 할 내용을 칠판에 써 준다.

예시

1. '키트' 가 뭐예요?
2. '키트' 는 어떤 기능이 있어요?
3. 과학의 발전에 대해 사람들은 어떻게 생각해요?(기대/걱정)

(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: 미래에는 우리의 생활이 어떻게 변할까요? 먼저 학교는 어떻게 바뀔 것 같아요?
2. 교사: 그렇게 바뀌면 좋은 점은 뭐예요?
3. 교사: 그럼 안 좋은 점도 있어요?

(12) 표를 보고 먼저 관심이 있는 분야를 정해서 쓸 내용의 범위를 좁힌다.

(13) 학생들이 선택한 것이 어떻게 변할지 상상하면서 빈칸을 채우도록 약 10분 동안의 시간을 준다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

(14) 학생들이 완성한 표를 바탕으로 미래의 생활을 구상하고 초고 쓰기를 한다.

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

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

(17) 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.

(18) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본 책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.

(19) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 그리고

수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

다양한 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 <보기>와 같이 지금까지 학습한 문법 및 단어가 들어간 질문지를 A, B 두 가지 형태로 준비하고 책상을 활동에 맞게 재배치한다.
- (2) 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동 방법을 띄우고 활동 방법을 설명한다.
- (3) 이 활동은 자연스러운 말하기 연습을 위한 활동이라는 점을 이야기하고 질문에 대해 단답식으로 대답하기 보다는 연결해서 주고받는 식으로 대화를 이어나가도록 안내한다. 또한 질문은 순서대로 진행하는 것이 아니라 하고 싶은 질문을 무작위로 선택해서 한다는 점을 주지시키고 반복된 질문은 가능한 피할 것을 당부한다.
- (4) 이제부터 활동을 시작할 것이라고 말하고 준비한 질문지를 나누어 준다. 이때 마주보고 있는 학생은 서로 다른 질문지를 가지고 있어야 한다. 즉 두 줄로 길게 앉았을 때 오른쪽 줄에 앉은 사람은 A형, 왼쪽 줄에 앉은 사람은 B형의 질문지를 갖게 된다.
- (5) 활동이 시작되면 교사는 다니면서 잘 진행되고 있는지 확인하고 어려워하는 팀은 도와준다.
- (6) 약 5분 정도 대화할 시간을 주고 5분이 지나면 한쪽 팀이 옆자리로 이동하여 파트너를 바꾼다. 이와 같은 방법으로 5분마다 자리를 이동시켜 여러 사람과 대화를 할 수 있게 한다.
- (7) 모든 활동이 끝나면 교사가 학생에게 개별 질문을 해서 활동을 효율적으로 했는지 확인한다.
- (8) 게임 활동이 종료되면 바로이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국은 IT 기술이 발전함에 따라 가상현실(VR)을 체험할 수 있는 곳이 속속 생겨나고 있다. 이러한 가상현실의 발전이 우리의 미래를 어떻게 변화시킬지 상상해 보면서 과학 기술에 대해 학생들의 관심을 불러일으킬 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 3D, 4D 영화를 본 적이 있는지 묻고 그 느낌을 같이 이야기하도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 사진을 가리키며 학생들에게 이 사람이 무엇을 하고 있는지 묻는다.
- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 가상현실에 대한 기본적인 사항을 이해했는지 확인한다.

예시

교사: 여러분은 가상현실을 체험해 본 적이 있어요? 어디에서 체험해 봤어요?

교사: 가상현실이 발전하면 미래의 수업 방법에 어떤 변화가 올까요?

교사: 가상현실은 어떤 분야에 이용될까요?

교사: 여러분은 가상현실로 무엇을 체험하고 싶어요?

- (4) 가상현실에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 문화 수업을 마무리한다.

14. 제14과 비만이 되지 않도록 과식하지 않아야겠어요

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: 질병, 처치
- 문법: -도록1, -(으)르지도 모르다
- 과제: 질병과 예방법 말하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림 속의 장소는 어디인지 질문한다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “이 로봇은 무엇을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “미래의 병원은 어떤 모습일까요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 이 로봇은 어떤 기능이 있다고 생각하는지 묻는다. 그리고 오늘은 질병과 처치에 대한 단어를 공부하고 행위의 목적을 나타내는 ‘-도록’과 추측을 나타내는 ‘-(으)르지도 모르다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

현대인의 질병에 관련된 어휘와 이에 대응하는 방법을 표현하는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 사회적으로 문제가 되고 있는 다소 심각한 병을 중심으로 기본 어휘로 선정하고 처치 방법도 한 단계 높여 표현하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 질병
독감, 암, 비만, 알레르기, 고혈압
- 처치
예방하다, 복용하다, 치료받다, 수술받다

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: (기본적인 신체 장기를 그리거나 사진을 보여주며 이름을 알려 준다.)

사람들이 아주 무서워하는 병은 뭘까요?

(학생: 심장병, 암) - 몽골어로 대답할 수 있음.

교사: 암은 위에 생기면 위암, 피부에 생기면 피부암, 폐에 생기면 폐암이라고 해요, 담배를 많이 피우면 어떤 병에 걸리기 쉬울까요?

(학생: 폐암에 걸리기 쉬워요.)

교사: 좋은 생활 습관으로 암을 예방할 수 있어요.

2, 교사: 여러분은 못 먹은 음식이 있어요? 저는 사과를 못 먹어요.

(학생: 맛있는데 왜요?)

교사: 사과를 먹으면 피부가 가렵고 부어요, 사과 알레르기가 있어요.

여러분도 알레르기가 있어요?

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어가 있는지 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 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 학생이 짧은 대화를 읽고 알맞은 어휘를 찾아 문장을 완성할 수 있는 시간을 준다. 이때 교사는 다니면서 학생들이 글을 읽으면서 이해하지 못하는 부분이 있으면 도와준다.
- (6) 개별 활동이 끝나면 옆 사람과 답을 맞춰보고 자신이 찾은 단어와 일치하는지 확인해 본다. 서로 다른 부분이 있으면 왜 그 답을 선택했는지 서로 이야기해 보고 잘못됐다고 생각하는 답은 수정한다.
- (7) 교사는 학생들과 같이 읽으면서 답을 확인한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 해서 대답을 이끌어 내거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 여러분, 감기에 걸리지 않으려면 어떻게 해야 해요?

(학생: 손을 자주 씻어요/물을 많이 마셔요,)

교사: 맞아요, 감기를 예방하려면 손을 자주 씻고 물을 많이 마셔야 해요,

2. 교사: 여러분, 아프면 어떻게 해요?

(학생: 약을 먹어요.)

교사: 하루에 몇 번 먹어요?

(학생: 세 번 먹어요.)

교사: 약을 하루에 세 번 복용해요,

3. 교사: 암에 걸리면 약만으로는 병을 고칠 수 없어요, 그럴 때는 어떻게 해야 하
지요?

(학생: 몸속에 있는 안 좋은 것을 없애야 해요.)

교사: 병원에서 수술을 받아야 해요, 수술을 받아 본 사람이 있어요?

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어가 있는지 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해 하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답 을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도 록 한다. 우선 학생을 두 명씩 짝 지어주고 연습 문제에 있는 단문을 읽고 그 상황 과 맞는 문장을 찾도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있 는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여 주도록 한 다.
- (16) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문 제를 풀어 보도록 한다.
- (17) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가 면서 답을 말해 보도록 한다.
- (18) 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

행위의 목적을 나타내는 표현하는 ‘-도록’과 추측을 나타내는 ‘-(으)르지도 모르다’를 학 습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -도록1

동사와 일부 형용사 뒤에 붙어서 뒤에 나오는 행위에 대한 목적을 나타낸다.

- -(으)르지도 모르다

동사와 형용사 뒤에 붙어서 어떤 상황일 것이라고 추측하지만 확신할 수 없을 때나 그 가능성이 높지 않을 때 사용하는 표현이다.

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: 저는 친구 생일을 자주 잊어버려요, 어떻게 해야 할까요?

(학생: 달력에 쓰세요.)

교사: 좋은 방법이에요, 친구생일을 잊어버리지 않도록 달력에 써 놓아야겠어요,

2. 교사: 집에서 복습해요?

(학생: 네/아니요.)

교사: 복습을 안 하면 배운 것을 잊어버려요, 배운 것을 잊어버리지 않도록 복습하세요,

3. 교사: 여러분, 우유를 마시고 남은 우유는 어떻게 해요?

(학생: 냉장고에 넣어요.)

교사: 왜 냉장고에 넣어요?

(학생: 냉장고에 넣지 않으면 우유가 상해요.)

교사: 우유는 빨리 상하니까 우유가 상하지 않도록 냉장고에 넣어 두어야 해요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 같이 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.
- (5) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 그림을 보면서 <보기>와 같이 대화를 완성해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살펴 피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여 주도록 한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 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 영화를 보고 싶으면 어떻게 해요? 그날 가서 표를 사요?

(학생: 예매해요.)

교사: 왜요?

(학생: 사람이 많아서 표를 못 살 거예요.)

교사: 주말에는 사람이 많아서 표를 못 살지도 몰라요.

2. 교사: 보통 도서관에 공부할 자리가 있어요?

(학생: 네, 있어요.)

교사: 시험 기간에도 자리가 있어요?

(학생: 아마 없을 거예요.)

교사: 시험 기간에는 자리가 없을지도 몰라요.

3. 교사: 예르덴, 휴대 전화를 한번 보세요.

(학생: 왜요?)

교사: 전화가 왔을지도 모르니까 전화를 확인해 보세요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 보도록 한다.

- (12) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 형태별로 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.

- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 그림을 보면서 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

- (16) 짝 활동이 다 끝나면 각자 만들었던 문장을 써 보게 하고 교사는 문장을 점검한다.

- (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

현대인의 건강 문제와 예방법을 말할 수 있다. 건강이 안 좋아진 상대방의 말을 듣고 ‘-(으)르지도 모르다’를 이용해서 미래 의학 기술에 대한 희망을 표현하고 ‘-도록’을 넣어 큰 병으로 발전하지 않게 하기 위한 자신의 의지를 표현할 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 건강 검진을 받은 적이 있어요? (학생: 네/아니요)
2. 교사: 비만이 안 되려면 어떻게 해야 해요? (학생: 비만이 되지 않도록 조금 먹어요/운동해요.)
3. 교사: 의학이 발전하면 어떻게 변화할까요? (학생: 좋은 약이 나와요/암을 치료해요.)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 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 역할극을 통해 연습한 내용을 보여주도록 한다. 그리고 숙제로 친구들과 만든 대화를 써 오도록 해서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 두 번째 과제의 예시문을 다 함께 읽어 보도록 하고 그 아래에 있는 과제를 수행하도록 한다.
- (10) 2-3명이 한 팀을 이루어 알고 있는 질병을 쓰고 이를 예방하는 방법을 같이 이야기하도록 한다.
- (11) 이야기를 하면서 표에 간단하게 예방법을 요약할 것을 당부한다.
- (12) 두 번째 과제가 끝나면 팀별로 나누어 이야기한 질병과 예방법을 <보기>와 같이 간단하게 이야기하도록 한다.
- (13) 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

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 이어질 말을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 문법과 어휘를 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: 민수, 또 라면을 먹어요? 라면을 좋아해도 너무 많이 먹으면 건강에 안 좋아요.

남: 싸고 맛있으니까 자주 먹게 돼요.

여: 라면을 자주 먹으면 건강이 나빠질지도 몰라요.

2) 남: 날씨가 갑자기 추워졌으니까 건강이 나빠지지 않도록 조심하세요.

여: 저는 어제 독감 예방 주사를 맞았어요.

남: 저도 맞으러 가야겠어요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 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 무엇인지 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 들도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

남: 아노, 어제 '미래의 병원'이라는 프로그램을 봤는데 정말 재미있었어요.

여: 무슨 내용인데요?

남: 미래에는 아파도 꼭 병원에 갈 필요가 없을지도 모른다고 해요.

여: 그럼 아프면 어떻게 해요?

남: 의사가 없어도 진찰하고 치료할 수 있도록 가정용 의료 기기가 개발되고 있다고 해요. 그리고 이 의료 기기는 환자의 정보를 의사에게 보낸다고 해요.

여: 그럼 병원이 먼 곳에 사는 사람들도 쉽게 치료를 받을 수 있겠네요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 확인한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 남자는 어제 무엇을 했어요?

(학생: '미래의 병원'이라는 프로그램을 봤어요.)

2. 교사: 미래의 병원은 지금과 어떻게 달라질까요?

(학생: 아파도 병원에 안 가도 돼요.)

3. 교사: 그럼 어떻게 치료해요?

(학생: 집에 가정용 의료 기기가 있어요.)

4. 교사: 미래의 병원에는 의사가 없어요?

(학생: 있어요, 하지만 환자의 정보를 보고 도와줘요.)

5. 교사: 가정용 의료 기기가 있으면 무엇이 좋아요?

(학생: 병원이 먼 곳에 사는 사람도 쉽게 치료 받을 수 있어요.)

6. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 미래의 가정용 의료 기기는 어떤 기능이 필요한지에 대해 함께 이야기해 본다.
- (11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰기 활동을 할 것이라고 말한다.

읽기(60분)

1. 학습 목표

미래의 의학에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이다. 이 활동을 통하여 과학이나 의학에 관한 다소 전문성이 있는 글을 읽고 내용을 파악할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 60분>

- (1) 교사는 미래의 의학에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 읽기 전에 새 단어를 설명한다. 단어는 문장을 제시하여 추측하게 하며 뜻을 이해시켰으면 두 명씩 짝 지어주고 이 단어를 이용하여 문장을 만들어 보도록 한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 문제를 풀어 보게 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) 교사와 학생이 함께 읽으면서 문장 각각의 의미를 확인한다.

예시

1. 교사: 현재 암에 걸려도 알약만 먹으면 나을 수 있어요?
(학생: 아니요, 미래에는 그럴 거예요.)
2. 교사: 여기에서 말하는 알약은 어떤 거예요?
(학생: 아주 작은 로봇이에요.)
3. 교사: 마이크로 로봇으로 어떻게 병을 치료해요?
(학생: 환자가 이 로봇을 알약처럼 삼키면 로봇이 몸속을 돌아다니면서 치료할 거예요.)
4. 교사: 마이크로 로봇은 어떤 병을 치료할 수 있어요?
(학생: 감기처럼 가벼운 병에서부터 암과 같은 무서운 병까지 치료할 수 있어요.)
5. 교사: 어떤 기능을 하는 마이크로 로봇을 개발하고 있어요?
(학생: 암환자의 몸속에 들어가서 암세포를 찾아 죽이거나 고혈압 환자의 막힌 혈관을 뚫을 수 있는 로봇을 개발하고 있어요.)
6. 교사: 기술이 발전될수록 마이크로 로봇의 크기는 어떻게 변할까요?
(학생: 크기는 작아지고 능력은 커질 거예요.)

- (5) 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어 보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 같이 문제를 풀어 본다.
- (7) 본문을 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 교사는 칠판에 중심이 되는 단어를 써 주면서 학생들과 함께 내용을 이야기해 본다. 이때 가능하면 책을 보지 않고 칠판에 있는 단어로 전체 내용을 기억해서 구성하도록 한다.
- (10) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.

- (11) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 물은 후 읽기 수업을 종료한다.

활동(30분)

1. 학습 목표

다양한 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 ‘-도록’을 넣은 문장이 들어간 활동 카드를 준비하되 학생들이 쉽게 추측할 수 있는 전형적인 내용으로 구성한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동 방법을 띄우되 예시에 나온 문장을 쓰려면 문장은 제외하고 설명 부분만 주거나 예시된 문장을 바꿔서 활동에 지장이 없도록 한다.
- (3) 뒤 문장을 듣고 ‘-도록’을 넣어서 문장을 만드는 게임이라고 설명한 후 문장을 잘 만들었더라도 준비된 예문과 맞지 않으면 문제를 낸 사람이 ‘죄송합니다’라고 말하고 다른 사람에게 기회를 준다고 설명한다.
- (4) 교사는 하나의 예를 들어 학생들과 같이 연습해 본다.

예시

• 문장 <아이가 먹을 수 있도록 고추장을 조금만 넣으세요,>
교사: 고추장을 조금만 넣으세요,
(학생1: 맵지 않도록 고추장을 조금만 넣으세요,)
교사: 죄송합니다,
(학생2: 외국인이 먹을 수 있도록 고추장을 조금만 넣으세요,)
교사: 죄송합니다, 비슷해요, 또 누가 매운 음식을 못 먹을까요?
(학생3: 아기가 먹을 수 있도록)
교사: 아기보다 조금 커요,
(학생4: 아이가 먹을 수 있도록 고추장을 조금만 넣으세요,)
교사: 정답입니다,

- (5) 2-4명을 한 팀으로 만들어 주고 팀별로 준비된 활동 카드를 나누어 준다.
- (6) 교실 상황에 따라 교사 대 학생으로 진행할 수도 있다. 이때는 공을 하나 준비한 후 교사가 뒤 문장을 말하고 공을 던져 받은 학생이 앞 문장을 추측하여 문장을 만들어 보도록 한다.
- (7) 학생이 쪽지를 하나 뽑되 다른 사람에게 보여주지 말도록 주의를 준다.
- (8) 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동을 이해하지 못하고 있거나 진행이 잘 안 되고 있는 팀이 있으면 다가가서 도와준다.
- (9) 학생들이 잘 못 맞히는 경우 힌트를 줄 수 있도록 하고 원활한 활동을 위해 교사가

힌트를 제공하는 데 도움을 줄 수도 있다.

- (10) 활동이 끝난 후 마무리로 교사가 뒤 문장을 말하면 학생들이 같이 앞 문장을 넣어 문장 전체를 완성하도록 한다.
- (11) 모든 활동이 끝나면 누가 이겼는지 확인하고 보상으로 박수를 쳐 주거나 초콜릿이나 사탕 등 소정의 상품을 준다. 또는 진 학생들이 끝나고 교실을 정리하고 가는 등의 벌칙을 줄 수도 있다.
- (12) 게임 활동이 종료되면 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국의 전통 의료 기관인 한의원을 소개하고 치료 방법을 알아본다. 한국의 전통적인 치료 방법의 원리와 재료를 알아보고 보약이라는 개념도 이해할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 몽골의 전통 의학은 서양 의학과 어떻게 다른지 질문한다.
- (2) 한국의 전통 의학에 대해 들어본 적이 있는지 질문한다.
- (3) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 사진을 보면서 어떤 방식으로 치료를 하는지 추측해 보게 한다.

예시

- 1. 교사: 첫 번째 사진을 보세요, 이건 무엇일까요?
교사: 한약은 무엇으로 만들어요? 그림을 보고 추측해 보세요,
교사: 이 재료로 어떻게 한약을 만들까요?
교사: 맛이 어떤 거 같아요?
- 2. 교사: 두 번째 사진을 보세요, 무엇을 해요?
교사: 여러분도 친구의 손목에 손을 살짝 대고 느껴 보세요,

- (4) 그리고 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 내용을 확인해 가면서 몽골에도 이런 치료 방법이 있는지 비교해 본다.

예시

- 1. 교사: 한의원은 무엇을 하는 곳이에요?
- 2. 교사: 한의원에서 치료하는 의사를 뭐라고 해요?
- 3. 교사: 한의원에서는 어떤 방법으로 치료를 해요?
- 4. 교사: 한의학의 대표적인 치료 방법은 뭐예요?
- 5. 교사: 한약은 무엇으로 만들어요?
- 6. 교사: 보약이 뭐예요?

- (5) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한의원 관련 영상을 준비하여 보여줌으로

써 한의원에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

- (6) 한의원에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교 문화적 관점에서 몽골의 전통 의학과 어떻게 다른지 얘기해 보도록 한다.
- (7) 마지막으로 한국의 역사 드라마(사극)에서 전통적인 치료 방법을 볼 수 있다고 얘기 하고 문화 수업을 마무리한다.

15. 제15과 비행기 표가 비싼 데다가 일정이 길어서 돈이 많이 들어요

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: 경제, 돈
- 문법: -(으)ㄴ/는 데다가, 만에
- 과제: 자신의 소비 성향 말하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무슨 생각을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (3) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 돈을 벌면 어떻게 쓸 거예요?”라고 질문한다.
- (4) 학생들에게 용돈을 받으면 주로 어디에 쓰는지 물어 보고 이 과에서는 소비 성향에 대해 알아본다고 학습 목표를 전달한다.
- (5) 마지막으로 오늘은 돈과 관련된 단어를 공부하고 내용을 덧붙이는 표현인 ‘-(으)ㄴ/는 데다가’와 시간 간격을 두고 다른 일이 일어나는 것을 표현하는 ‘만에’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

소비 성향을 나타내는 데 필요한 단어와 수입과 지출에 관련된 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 관련 어휘를 세분화하여 자신의 소비 성향을 파악하여 표현할 수 있도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 경제
돈을 벌다, 돈을 모으다, 돈을 아끼다, 저축하다
돈을 쓰다, 돈을 빌리다, 돈을 낭비하다, 돈이 들다
- 돈
월급, 용돈, 요금, 집세, 학비, 비용

2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 사람들은 왜 일을 해요?

(학생: 일하면 돈을 줘요.)

교사: 맞아요, 일을 해서 돈을 벌어요, 여러분은 돈을 벌어 본 적이 있어요?

2, 교사: 해외여행을 가고 싶는데 비행기 표도 사야 하고 호텔 예약도 해야 해요, 그리고 돌아올 때 친구나 가족들 선물도 사야 하고요, 그래서 해외여행은 못 가겠어요, 여러분, 제가 왜 해외여행을 못 가요?

(학생: 돈이 많이 필요해요.)

교사: 맞아요, 해외여행은 돈이 많이 들어요, 또 무엇을 하는 데 돈이 들까요?

(학생: 결혼할 때, 이사할 때, 집을 살 때,...)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어가 있는지를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.
- (4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 짧은 대화를 읽고 알맞은 어휘를 찾아 볼 수 있는 시간을 준다. 이때 교사는 다니면서 학생들이 글을 읽으면서 이해하지 못하는 부분이 있으면 도와준다.
- (6) 개별 활동이 끝나면 옆 사람과 답을 맞춰 보고 자신이 찾은 단어와 일치하는지 확인해 본다. 서로 다른 부분이 있으면 왜 그 답을 선택했는지 서로 이야기해 보고 잘못됐다고 생각하는 답은 수정한다.
- (7) 교사와 학생 전체는 같이 읽으면서 답을 확인한다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어보도록 한다.
- (9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 해서 대답을 이끌어 내거나 학생 한 명씩 돌아가면서 답을 말해 보도록 한다.
- (10) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: 사람들은 왜 일을 해요?

(학생: 돈을 벌려고 일해요)

교사: 회사원은 일을 하고 얼마나 자주 돈을 받아요?

(학생: 한 달에 한 번)

교사: 한 달에 한 번 월급을 받아요.

2. 교사: 여러분은 돈을 어디에 써요?

(학생: 버스를 타고 밥을 먹고 휴대폰을 사용해요,)

교사: 학생은 버스 요금이 얼마예요? 휴대폰 요금은 한 달에 얼마나 나와요?

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어가 있는지 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (13) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (14) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 각자 짧은 글을 읽고 알맞은 어휘를 찾아 볼 수 있는 시간을 준다. 이때 교사는 다니면서 학생들이 글을 읽으면서 이해하지 못하는 부분이 있으면 도와준다.
- (15) 개별 활동이 끝나면 옆 사람과 자신이 찾은 단어가 맞았는지 확인해 본다. 서로 다른 부분이 있으면 왜 그 답을 선택했는지 서로 이야기해 보고 잘못됐다고 생각하는 답은 수정한다.
- (16) 교사와 학생 전체는 같이 읽으면서 답을 확인한다.
- (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 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

내용을 덧붙이는 표현인 ‘-(으)ㄴ/는 데다가’와 시간 간격을 두고 다른 일이 일어나는 것을 나타내는 ‘만에’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)ㄴ/는 데다가
동사, 형용사, 명사 뒤에 붙어서 현재의 상태나 행위에 무엇이 덧붙여짐을 나타낸다.
- 만에
시간을 나타내는 명사 뒤에 붙어서 어떤 일이 일어난 지 얼마 뒤에 또 다른 일이 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: 가수 K는 요즘 왜 그렇게 인기가 많아요? 자야는 가수 K를 왜 좋아해요?
(학생: 노래를 잘해요.)
교사: 노래를 잘하는 가수는 많잖아요,
(학생: 성격도 좋아요.)
교사: 가수 K는 노래를 잘하는 데다가 성격도 좋아서 인기가 많아요,
2. 교사: 예르덴, 요즘 왜 그렇게 바빠요?
(학생: 숙제도 많고 발표 준비도 해야 해요.)
교사: 예르덴은 요즘 숙제가 많은 데다가 발표 준비도 해야 해서 바빠요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 비슷한 예문을 만들어 본다.
- (6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 <보기>와 같이 대화를 완성해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (7) 짝 활동이 다 끝나면 디지털 교재의 연습 문제 그림만 보면서 해야 할 일을 말해 본다.
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 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: 아노, 어제 몇 시에 숙제를 시작했어요?

(학생: 5시쯤 시작했어요.)

교사: 그럼 몇 시에 숙제를 끝냈어요?

(학생: 6시쯤에 끝냈어요.)

교사: 아노는 숙제를 시작한 지 한 시간 만에 끝냈어요.

2. 교사: 저는 우산을 자주 잃어버려요. 일주일 전에 샀는데 아침에 버스에 놓고 내렸어요. 우산을 사고 며칠이 지났어요?

(학생: 일주일이지났어요.)

교사: 우산을 산 지 일주일 만에 잃어버렸어요.

- (11) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (12) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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 형태별로 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 아래에 있는 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (16) 짝 활동이 다 끝나면 각자 만들었던 문장을 써 보게 하고 교사는 문장을 점검한다.
- (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

새로운 계획을 이야기하면서 ‘-(으)ㄴ/는 데다가’를 이용해서 지출 계획을 이야기하고 ‘만에’를 넣어 계획과 관련된 시간 정보를 줄 수 있다. 또한 돈이 있다고 가정하고 하고 싶은 것을 이야기함으로써 자신의 소비 성향을 알아 볼 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

교사: 돈이 있으면 무엇을 하고 싶어요?

(학생: 여행을 하고 싶어요)

교사: 여행을 하려면 돈이 많이 들지요?

(학생: 네.)

교사: 어디에 돈이 많이 들어요?

(학생: 비행기표를 사요, 그리고 호텔을 예약해요.)

교사: 한 문장으로 말해 볼까요?

(학생: 비행기표를 사야 하는 데다가 호텔을 예약해야 해서 돈이 많이 들어요.)

교사: 얼마 만에 여행을 가요?

(학생: 1년 만에 가요)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 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) 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 다음으로 학생들이 짝을 지어서 예시 대화를 번갈아 가면서 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 역할극을 통해 연습한 내용을 보여 주도록 한다. 그리고 만든 대화를 써 오도록 과제를 줘서 정리할 수 있게 한다.
- (8) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (9) 교사는 학생들과 같이 두 번째 과제의 표를 보면서 돈이 있으면 하고 싶은 일에 대해 이야기하고 ‘-(으)ㄴ/는 데다가’를 넣어 그것을 하고 싶은 이유를 두 가지 말한다.
- (10) 2-3명이 한 팀을 이루어 교사와 같이 한 방식으로 자유롭게 이야기하도록 한다.
- (11) 말하기 과제가 끝나면 학생에게 질문이 있는지 묻고 다음 시간에는 듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

듣기(20분)

1. 학습 목표

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 이어질 말을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 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 문법과 어휘를 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: 수빈, 머리 자르러 안 갔어요?

여: 행복미용실에 갔는데 예약 손님이 많은 데다가 앉을 자리도 없어서 그냥 왔어요.

남: 다음에는 가기 전에 미리 예약하는 게 좋겠어요.

2) 남: 엄마, 저 돈 좀 빌려 주세요.

여: 용돈을 받은 지 이틀 만에 다 썼어?

남: 죄송해요. 다음부터는 아껴서 쓸게요.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 후에 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 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

여: 여보, 김 과장님이 저녁에 식사 초대를 하셔서 오늘 좀 늦을 거예요.

남: 그래요? 무슨 특별한 날이에요?

여: 결혼한 지 10년 만에 집을 샀다고 해요. 그래서 집으로 초대했어요.

남: 어떻게 그렇게 돈을 빨리 벌었을까요?

여: 부부가 같이 돈을 버는 데다가 뭐든지 낭비하지 않고 아껴 쓴다고 해요.

남: 부러운데요. 우리도 저축을 많이 해야겠어요.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지를 확인한다.
- (8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답이 몇 번인지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

- 1, 교사: 여자는 오늘 왜 집에 늦게 갈 거예요?
(학생: 저녁 식사 초대를 받았어요.)
- 2, 교사: 김 과장님은 왜 초대를 했어요?
(학생: 집을 샀어요.)
- 3, 교사: 집은 사는 데 얼마나 걸렸어요?
(학생: 결혼한 지 10년 만에 집을 샀어요.)
- 4, 교사: 김 과장님은 어떻게 그렇게 빨리 집을 샀어요?
(학생: 부부가 같이 돈을 버는 데다가 뭐든지 낭비하지 않고 아껴 써요.)
- 5, 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 돈을 아껴 쓰는 방법에 대해 이야기한다.
- (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 남녀의 소비 성향에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이며 뒷부분은 자신의 소비 습관을 파악하고 앞으로의 소비 계획을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 두 개의 짧은 글을 읽고 요약하여 정리할 수 있으며 이와 관련된 자신의 경험을 토대로 글을 구성할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 20분>

- (1) 교사는 소비 성향에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 읽기 전에 학생들의 소비 성향에 대해 질문한다. 이 단계가 끝나면 학생들에게 이제 남녀의 소비 습관과 관련된 글을 읽을 것이라고 말한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 한번 훑어보면서 글 아래에 있는 표를 완성해 보라고 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) 교사와 학생이 함께 읽으면서 문장 각각의 의미를 확인한다.

예시
<민지>
1. 교사: 사람들은 민지를 어떻게 불러요? (학생: 절약의 여왕이라고 불러요.)
2. 교사: 민지는 돈을 아끼기 위해 어떻게 해요? (학생: 쇼핑은 물론이고 외식도 잘 안 해요.)
3. 교사: 집에서 요리를 해 먹으면 어떤 장점이 있어요? (학생: 돈도 적게 드는 데다가 좋은 재료로 만들어서 건강에도 좋아요.)
4. 교사: 민지가 물건을 사기 전에 하는 것은 뭐예요? (학생: 인터넷으로 가격과 품질을 비교해요.)
5. 교사: 민지의 목표는 뭐예요? (학생: 10년 안에 집을 사는 거예요.)
<현수>
6. 교사: 현수는 회사에서 얼마 동안 일했어요? (학생: 5년 동안 일했어요.)
2. 교사: 현수는 퇴근 후에 무엇을 해요? (학생: 일주일에 두 번 테니스를 배워요.)
3. 교사: 테니스를 배우면 좋은 점은 뭐예요? (학생: 스트레스가 풀리는 데다가 건강도 지킬 수 있어요.)
4. 교사: 현수는 여행에 대해 어떻게 생각해요? (학생: 다양한 문화를 즐길 수 있어서 돈을 낭비하는 거라고 생각하지 않아요.)
5. 교사: 과거, 현재, 미래 중 현수가 중요하다고 생각하는 것은 뭐예요? (학생: 현수는 현재를 중요하다고 생각해요.)

- (5) 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 목록으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 파악하게 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 같이 표를 완성해 본다.
- (7) 본문을 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 교사는 칠판에 중심이 되는 단어를 써 주면서 학생들과 함께 내용을 이야기해 본다. 이때 가능하면 책을 보지 않고 칠판에 있는 단어로 전체 내용을 기억해서 구성하도록 한다.
- (10) 두 명씩 짝을 이룬 후 책을 덮고 읽은 내용을 이야기해 본다. 이때 한 문장씩 번갈아 가면서 해도 좋고 한 명이 전체 내용을 말한 후 상대방에게 다시 이야기할 기회를 주는 것도 좋다. 내용을 말할 때는 책에 있는 문장이 아니라 자신이 이해한 말로 풀어서 쉽고 간단하게 말하며 교사는 중요한 단어나 문법을 사용하도록 유도한다.
- (11) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지를 묻은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 40분>

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

예시

1. 교사: 여러분은 민지와 현수 중 누구의 소비 생활이 마음에 들어요?
2. 교사: 여러분이 생각하는 좋은 경제 습관은 뭐예요?
3. 교사: 여러분이 생각하는 나쁜 경제 습관은 뭐예요?

- (13) 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 표를 보고 자신의 소비 습관을 고르고 앞으로의 계획을 메모하도록 한다. 그 후에 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (14) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (15) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (16) 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.
- (17) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (18) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 그리고 수업을 종료하기 전에 학생들에게 질문이 있는지를 묻는다.

활동(30분)

1. 학습 목표

다양한 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 반드시 미리 학생들에게 공지하여 집에서 사용하지 않는 물건을 가져 오게 해야 한다. 혹은 미리 물건을 받아 놓았다가 활동에 쓰는 것도 좋다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 게임 활동 방법을 띄우고 예를 들어 가면서 활동 방법을 설명한다.
- (3) 책상을 재배치해서 물건을 사고 팔 수 있는 진열대를 만든 후 물건을 진열하고 가격표를 붙인다. 가격은 천 원 단위로 하고 만 원을 넘지 않도록 한다.
- (4) 자신이 가져온 물건을 홍보할 시간을 준다.
- (5) 학생들에게 각각 모형 돈을 주고 자유롭게 원하는 물건을 고르도록 한다.

- (6) 돈을 내기 전에 쿠폰을 뽑아서 해당 미션을 수행하면 혜택을 받을 수 있다.
- (7) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

한국이 외환 위기를 맞이한 시기와 그로 인한 피해를 살펴보고 경제 위기를 벗어나기 위한 한국인의 노력과 그 결과를 알아본다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 전체 학생을 대상으로 경제 위기라는 말을 들어 봤는지 묻는다. 그리고 외환 위기와 금융통화기금(IMF)에 대해 간단히 소개한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 그림을 가리키며 무슨 그림인지 추측해 보게 한다.

예시

교사: 사람들이 무엇을 들고 있는 것 같아요?
교사: 이곳에서 무엇을 하고 있을까요?

- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 한국의 외환 위기와 대처 방법을 이해하고 있는지 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

교사: 한국은 전쟁 이후 경제 상황이 어떻게 변화했어요?
교사: 한국은 1988년에 어떤 행사가 있었어요?
교사: 한국은 1997년에 왜 IMF의 도움을 받았어요?
교사: 사람들은 외환 위기 때문에 어떤 어려움을 겪었어요?
교사: 한국인들은 외환 위기를 극복하기 위해서 어떤 운동을 했어요?

- (4) 외환 위기 극복을 위한 ‘금 모으기 운동’을 이해했다고 판단이 되면 비교 문화적 관점에서 몽골에서도 경제적 위기가 있었는지 질문한다. 그리고 이러한 위기가 생긴 요인과 어떤 노력을 했는지 이야기한다.
- (5) 마지막으로 나라에 어려움이 생겼을 때 국민이 힘을 모아 극복한 사례를 소개하고 문화 수업을 마무리한다.

16. 제16과 양국의 교류를 늘리고자 합니다

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: 안내, 유학
- 문법: 사동, -고자 하다
- 과제: 행사 진행하기

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림 속 장소는 어디인지 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “무엇을 하고 있어요?”하고 묻는다. 그리고 어떤 상황의 그림인 것 같은지 유추하도록 한다.
- (4) 이후 학생들에게 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 무대에 서 본 경험이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 그림 오른쪽에 사회를 보는 두 사람은 어떤 말들을 할지 추측해 보도록 한다. 그리고 안내와 유학에 관련된 어휘를 배우고 행위를 하도록 시키는 사동사와 목적이나 의도를 나타내는 ‘-고자 하다’를 공부한다고 알려준다.

기본 어휘(30분)

1. 학습 목표

안내와 유학을 나타내는 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 한국어를 배운 후 활용할 수 있는 일들을 중심으로 어휘를 선정하였으며 유학과 관련된 표현을 넣어 미래를 구상해 볼 수 있도록 하였다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 안내
안내하다, 소개하다, 진행하다, 통역하다, 번역하다
- 유학
유학생, 유학 생활, 장학금, 의사소통, 비자 신청

2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 도입 활동을 끝낸 후 어휘 학습에 들어가기 전에 기본 어휘 중 한두 가지를

골라 한국어로 노출시킨다. 도입 단계에서 잠깐 노출된 어휘이면 더욱 좋으나 그러한 어휘가 없는 경우라 해도 아래와 같은 방법으로 행사 참여 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시
1, 교사: 여러분이 백화점에서 사고 싶은 물건이 어디에 있는지 모르면 어떻게 해요?
(학생: 직원에게 물어 봐요,)
교사: 직원에게 물어 보면 안내해 줘요,
2, 교사: 여러분이 나중에 부모님과 한국에 여행을 가요, 그런데 부모님이 한국어를 모르셔서 한국 사람하고 대화를 못 하시면 어떻게 해요?
(학생: 제가 도와줘요,)
교사: 여러분은 몽골어와 한국어를 다 아니까 몽골 사람과 한국 사람이 대화를 못 하면 통역을 해 줄 수 있어요,

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄우고 다 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (3) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 학습자가 의미를 이해하고 있는지 확인한다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.
- (4) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 오른쪽에 있는 짧은 글을 읽고 문장을 완성한 후 왼쪽의 관련 그림을 찾아서 연결한다.
- (5) 먼저 각자 연습 문제를 읽고 문장을 완성한 후 옆 짝과 같이 읽으면서 서로 답을 비교해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 교사는 학생과 같이 읽으면서 완성된 문장을 확인하거나 몇 명의 학생을 지정한 후 문장을 완성하게 하여 연습이 잘 이루어졌는지 확인한다.
- (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 학생이 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: 다른 나라에서 몽골로 공부하러 오는 학생들도 있고 다른 나라로 유학을 가는 몽골 학생들도 있지요?

(학생: 네.)

교사: 여러분이 유학생이 된다면 어느 나라에서 공부하고 싶어요?

2. 교사: 여러분이 다른 나라로 유학을 간다면 좋은 점은 무엇일까요?

(학생: 다른 나라 친구를 사귄 수 있고 문화를 배울 수 있어요.)

교사: 그럼 유학 생활을 할 때 어려운 점은 무엇일까요?

(학생: 말을 이해할 수 없어요, 그리고 외로워요.)

교사: 처음에는 그 나라 말을 잘 못해서 의사소통이 힘들겠지만 그림이나 단어, 아니면 동작으로도 의사소통을 할 수 있어요.

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (11) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 제대로 이해하고 있는지 확인한다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자를 이해시킨다.
- (12) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 우선 학생이 짧은 글을 읽고 알맞은 어휘를 찾아 볼 수 있는 시간을 준다. 이때 교사는 다니면서 학생들이 글을 읽으면서 이해하지 못하는 부분이 있으면 도와준다.
- (13) 개별 활동이 끝나면 옆 사람과 답을 맞춰 보고 자신이 찾은 단어와 일치하는지 확인해 본다. 서로 다른 부분이 있으면 왜 그 답을 선택했는지 서로 이야기해 보고 잘못됐다고 생각하는 답은 수정한다.
- (14) 교사와 학생 전체는 같이 읽으면서 답을 확인한다.
- (15) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 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

행위를 하도록 시키는 사동사와 목적이나 의도를 나타내는 ‘-고자 하다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- 사동

동사, 형용사 뒤에 사동 접사 ‘-이-, -히-, -리-, -기-, -우-, -구- -추-’가 붙어서 주어가 다른 사람에게 어떤 행위를 하도록 시킴을 나타내는 표현이다.

- -고자 하다

주로 동사 뒤에 붙어서 말하는 이가 어떤 행위를 하는 목적이나 의도를 드러내기 위해 사용한다. 주로 공식적인 발표나 문어에 쓰인다.

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

교사는 과자를 준비한다,

학생 한 명(아노)을 정해서 세 살 아이의 역할극을 시킨다,

교사: 이름이 뭐야?

아노: (아기 목소리) 아노,

교사: 몇 살?

아노: 세 살,

교사: 오빠(언니) 이름이 뭐야?

아노: (반 친구 이름을 댄다) 에르덴

교사: 에르덴 오빠 나오세요,

(학생들: 웃음)

- 1, 교사: 아노가 배가 고프다고 해요, 어떻게 하지요?

(학생: 과자를 줘요,)

교사: 과자를 먹기 전에 뭐 해야 해요? (손을 씻는 흉내를 낸다,)

(학생: 손을 씻어요,)

교사: 에르덴은 손을 씻어요, (에르덴이 손을 씻는 흉내를 내도록 유도한다,)

그런데 아노는 혼자 못 해요, 그래서 에르덴이 아노의 손을 씻겨요,

(에르덴이 아노의 손을 씻기는 흉내를 내도록 유도한다,)

(반복) 에르덴은 손을...

(학생: 씻어요)

교사: 그리고 동생의 손을...

(학생: 씻겨요,)

- 2, 교사: 손을 씻은 후에 뭐 해요?

(학생: 과자를 먹어요,)

교사: 에르덴은 과자를 먹어요, (에르덴이 과자를 먹는다,) 그리고 아노에게 과자

를 먹여요, (과자를 아노의 입에 넣어 준다,)

(반복) 에르덴은...

(학생: 에르덴은 과자를 먹어요,)

교사: 그리고 동생에게...

(학생: 동생에게 과자를 먹여요,)

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.

- (3) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 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) 사동사의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사와 학습자는 예문을 읽어 보면서 정리하고 학습자는 교사가 제시한 사동사를 이용해 간단한 예문을 만들어 본다.
- (6) 사동사의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 한다. 먼저 두 사람이 한 팀이 되어서 연습 문제의 아래에 제시된 단어를 먼저 사동사로 바꿔 본 후 짧은 문장을 만들게 하여 단어를 이해하고 있는지 확인한다.

예시

1단계: 서다-세우다, 먹다-먹이다, 끓다-끓이다, 남다-남기다, 익다-익히다
마르다-말리다

2단계: 1, 여기에서 차를 세워 주세요,
2, 아이에게 약을 먹여요,
3, 차를 마시려고 물을 끓여요,
4, 배가 불러서 밥을 남겼어요,
5, 고기가 아직 안 익었어요, 조금 더 익혀야 해요,
6, 옷을 세탁한 후에 말려요,

그리고 연습 문제의 <보기>와 같이 대화를 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가 가서 도와준다.

- (7) 짝 활동이 다 끝나면 전체 학생을 대상으로 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 대화를 해 본다,
- (8) 교재 내의 연습 문제 풀이가 다 끝나면 익힘책을 보도록 하고 잠깐 시간을 주어 문제를 풀어 보도록 한다.
- (9) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1, 교사: 한국어 말하기 대회에서 여러분이 사회를 본다면 뭐라고 말할 거예요? 지금부터...

(학생: 말하기 대회를 시작하겠습니다.)

교사: 네, 아니면 '지금부터 말하기 대회를 시작하려고 합니다.'

이것을 바꿔서 말하면 '지금부터 말하기 대회를 시작하고자 합니다.'

2, 교사: 여러분이 발표를 할 때 먼저 어떤 발표를 할지 말하는 것이 좋아요, 환경 오염에 대해 발표한다면 뭐라고 말할 거예요?

(학생: 저는 환경 오염에 대해 발표할 겁니다.)

교사: 네, 그런데 좀 더 고급 표현으로 말하면 '저는 환경 오염에 대해 발표하고자 합니다.' 그럼 몽골의 문화를 소개하려면?

(학생: 저는 몽골 문화를 소개하고자 합니다.)

- (10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (11) 학생들이 다 함께 예문을 소리 내어 읽어 보도록 한다.
- (12) 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. 이 문법은 일상에서 나누는 대화에서는 잘 사용하지 않고 격식을 갖춰야 하는 상황이나 발표할 때 자주 사용한다는 것을 알려준다.
- (13) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 회의나 발표 등의 상황을 주고 학습자 스스로 문장을 만들어 보게 한다. 그리고 예문도 소리 내어 읽도록 한다.
- (14) 기본 문법의 의미와 기능 학습이 다 끝난 후에는 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 오른쪽 표에 있는 표현을 참고해서 대화를 완성해 보도록 한다. 먼저 학생1이 면접관이 되어서 (1)-(4)까지 질문을 하고 학생2가 대답한 후 역할을 바꿔서 같은 방식으로 질문하고 대답한다. 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면다가가서 도와준다.
- (15) 짝 활동이 다 끝나면 전체 학생을 대상으로 교사 대 학생 또는 학생 대 학생으로 대화를 해 본다.
- (16) 교재 내의 연습 문제가 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 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

행사 진행을 시작하는 단계에서 자기를 소개하고 행사의 목적을 말할 수 있다. 겸손한 태도로 자신을 소개하고 사동사를 이용하여 행사의 목적을 자연스럽게 표현할 수 있으며 앞으로 진행될 계획을 소개할 때 ‘-고자’를 넣어 공식적이고 격식적인 자리에 맞게 말할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1, 교사: 여러분이 한국어 말하기 대회를 진행하게 되었어요, 진행을 시작할 때 무엇을 말해야 할까요?

(학생: 자기소개를 해요.)

교사: 네, 먼저 자기소개를 하고 행사도 소개해요.

2, 교사: 진행할 때 자기소개를 어떻게 해야 할까요?

(학생: 안녕하세요? 저는 OO예요.)

교사: 네, 그런데 이 행사에서 어떤 일을 맡았는지도 이야기해요, 그리고 많은 사람들이 있으니까 '예요' 보다는 '입니다' 를 사용하는 게 좋아요,

안녕하십니까? 저는 오늘 진행을 맡은 OO입니다.

- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들과 <보기>를 다 함께 잠깐 동안 보도록 한다.
- (3) <보기> 중 왼쪽에 있는 말하기 활동 정보와 오른쪽 대화의 굵게 표시한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.
- (4) 교사와 학생이 같이 구조에 맞춰 문장을 연습한 후 대화를 보지 않고 왼쪽에 있는 핵심 문장만 가지고 대화를 구성할 수 있도록 연습시킨다. 이때 교사는 말해야 할 내용을 간단하게 적어 준다.
예) 인사→소개→감사 인사→행사 목적→계획→부탁
- (5) 학생들이 <보기>와 같이 다른 상황도 대입해서 말해 보도록 한다. 두 사람이 짝이 되어 무작위로 지정하는 역할(진행, 통역, 안내)을 번갈아 가면서 연습하도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.
- (6) 짝 활동이 다 끝나면 전체 학생을 대상으로 몇 사람을 지정해서 연습한 내용을 해 보도록 시키고 잘 안 되는 부분을 도와주거나 수정해 준다. 그리고 말한 내용을 써 오도록 과제를 내 줘서 연습한 내용을 정리할 수 있게 한다.
- (7) 첫 번째 과제가 끝나면 다시 전자칠판에 두 번째 과제 부분을 띄우고 과제의 내용을 설명한다.
- (8) 네 사람이 한 팀이 되어 세 사람은 면접관이 되고 한 사람은 면접자가 되어 역할극을 한다. 면접관이 된 사람들은 돌아가면서 질문을 하고 10점을 만점으로 하며 점수를 매긴 후 면접이 끝나면 평균점을 알려 준다.
- (9) 같은 방식으로 돌아가면서 면접자가 되어 면접을 보고 평균점이 가장 높은 사람을 뽑는다.
- (10) 활동이 끝나면 각 팀에서 뽑힌 사람을 앞으로 나오게 한 후 신입생이라고 소개하고 박수 쳐 준다.
- (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

듣기는 크게 두 개의 부분으로 나뉘어 있다. 앞부분에서는 배운 어휘와 문법을 활용한 간단한 대화를 듣고 다음에 이어서 할 행동을 예측할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 학습한 어휘와 문법 요소가 포함된 대화쌍을 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 문법과 어휘를 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: 영어를 잘하는 사람 있어요? 내일 행사를 진행하는데 영어 통역이 필요해요.

남: 그럼, 영어학과 교수님께 추천해 달라고 하세요.

여: 좋은 생각이네요. 교수님 전화번호를 알려주시겠어요?

남: 제가 연락할 테니까 민정 씨는 행사 준비를 하세요.

2) 남: 손님 여러분, 곧 목적지에 도착합니다. 옆에 주무시고 계신 분들을 깨워 주시기 바랍니다. 버스에서 내리시기 전에 가지고 오신 물건을 잘 챙기셔서 남겨진 물건이 없도록 하시기 바랍니다.

- (3) 1)번 대화를 듣고 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 찾도록 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 찾도록 하되 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 듣고 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있으면 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.
- (6) (1)번 듣기 활동이 끝난 후 교사는 전자칠판에 (2)번 관련 자료를 띄운 후 대화문을 듣도록 한다. 한 번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

(딩동댕동~) 학생 여러분께 알려드립니다. 교내 학생회관 지하 1층에 외국인 유학생 센터가 문을 열었습니다. 이 센터를 통해 외국인 유학생들이 학교생활을 잘 하도록 돕고자 합니다. 외국인 유학생 센터는 학교생활 안내, 장학금 안내, 동아리 활동 등 학생들에게 다양한 정보를 주며 비자 신청, 기숙사 문제 등의 생활 상담과 취업 상담을 하고 있습니다. 의사소통을 위해 통역이 필요하면 학교 홈페이지에 미리 신청을 해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

- (7) 이후 다시 한 번 대화를 들려주고 답을 고르도록 한다. 이때 교사는 교실을 둘러보면서 학생들이 어느 정도 정답을 맞혔는지 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.
- (9) 교사는 다시 한 번 대화를 들려준 후 아래와 같은 방법으로 대화의 내용을 함께 확인해 나간다.

예시

1. 교사: 이 안내 방송은 어디에서 들을 수 있어요?
(학생: 학교에서 들을 수 있어요.)
2. 교사: 무엇을 안내하고 있어요?
(학생: 외국인 유학생 센터가 문을 열었어요.)
3. 교사: 외국인 유학생 센터는 어디에 있어요?
(학생: 학생회관 지하 1층에 있어요.)
4. 교사: 이 센터를 만든 목적은 뭐예요?
(학생: 외국인 유학생이 학교생활을 잘 하도록 돕기 위해서 만들었어요.)
5. 교사: 외국인 유학생 센터는 무슨 일을 해요?
(학생: 학교생활 안내, 장학금 안내, 동아리 활동, 비자 신청 상담, 기숙사 문제, 취업 상담)
4. 교사: 통역이 필요하면 어떻게 해야 해요?
(학생: 학교 홈페이지에 미리 신청해요.)
5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

- (10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 학교에 어떤 시설이 있었으면 좋겠는지 물어 보고 듣기 활동을 마무리한다.
- (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 행사 안내에 대한 글을 읽고 내용을 이해하는 활동이

며 뒷부분은 행사를 계획해서 알리는 글을 써 보는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 안내문을 이해하고 자신이 기획한 일을 표현하는 능력을 기를 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

- (1) 교사는 한국어 말하기 대회를 알리는 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 학생들에게 이 글에 어떤 내용이 들어있을지 추측해 보도록 한다.
- (2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 내용을 전체적으로 훑어보면서 글 아래에 있는 표를 채워 보도록 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 문장 각각의 의미를 아는지 묻는다.

예시

- 1, 교사: 무엇을 알리는 글이에요?
(학생: 한국어 말하기 대회를 알리는 글이에요.)
- 2, 교사: 어디에서 해요?
(학생: 몽한문화원에서 해요.)
- 3, 교사: 어디에서 지원하는 행사예요?
(학생: 방송사와 한국 대학이 지원하는 행사예요.)
- 4, 교사: 이 행사를 하는 목적은 뭐예요?
(학생: 한글날을 기념하고 몽골과 한국의 교류를 늘리기 위해서 행사를 해요.)
- 5, 교사: 이 행사는 언제 열려요?
(학생: 10월 2일 오전 11시에 열려요.)
- 6, 교사: 언제 방송돼요?
(학생: 10월 9일 한글날에 방송돼요.)
- 7, 교사: 우승하면 무슨 상을 줘요?
(학생: 한국에서 유학할 수 있도록 장학금을 줘요.)
- 8, 교사: 누가 신청할 수 있어요?
(학생: 한국어와 한국 문화에 관심이 있는 사람은 누구나 신청할 수 있어요.)

- (5) 교사와 학생이 함께 문장 각각의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어 보도록 하여 전체 내용을 파악하게 한다.
- (6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 학생들이 다시 한 번 표의 내용을 보고 수정하도록 한다.
- (7) 다 같이 표의 내용을 확인하고 한 문장씩 따라 읽힌다.
- (8) 이후 학생 전체로 하여금 읽기 지문을 처음부터 끝까지 소리 내어 읽도록 한다.
- (9) 교사는 표를 중심으로 학생들이 전체 내용을 전달할 수 있도록 짝 활동을 시킨다. 이때 가능하면 책을 보지 않고 해야 하며 자신이 이해한 내용을 전달하는 것이 목적이므로 책에 있는 문장을 그대로 쓸 필요는 없다는 것을 알린다.

- (10) 읽기 학습의 마지막 단계로 읽기 지문에 대한 질문이 있는지 물은 후 다음 시간에는 쓰기 연습을 한다고 말한다.

<쓰기 활동: 20분>

- (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: 몽골 문화를 한국에 전하려고 해요, 어떤 행사를 하면 좋을까요?
- 2, 교사: 그 행사를 어디에서 할 거예요?
- 3, 교사: 그 행사에 누구를 초대할 거예요?
- 4, 교사: 그 행사를 하면 어떤 효과가 있을까요?

- (12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 열고 싶은 행사에 대한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.
- (13) 구상하기와 초고 쓰기가 끝나면 짝 활동으로 진행하여 각각 자기 짝이 쓴 글에 대하여 코멘트를 하도록 한다.
- (14) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의 글을 고쳐 쓰도록 한다.
- (15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.
- (16) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본책의 학습과 같은 방법으로 진행한다.
- (17) 마지막으로 이 시간에 쓴 글을 다음 시간까지 정리해 오도록 숙제를 낸다. 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 종합적인 사고를 통해 표현 능력을 심화할 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 교사는 미리 빙고판이 그려진 활동지를 준비한다.
- (2) 빙고 게임을 모르는 학생을 위해 숫자를 이용하여 간단하게 빙고 게임을 설명한다.
- (3) 교사는 전자칠판에 디지털 교재에 있는 활동 부분을 띄우고 이제부터 게임 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 활동 방법을 설명한다.

- (4) 2-4명이 한 팀이 되므로 인원수에 맞춰 책상을 재배치한 후 팀을 나누어 학생들이 앉을 수 있도록 한다.
- (5) 자리 배치가 끝나면 교사는 활동지를 나누어 주고 반드시 문장으로 말을 해야 어휘를 칸에 넣을 수 있다고 강조한다.
- (6) 활동이 시작되면 교사는 다니면서 문장을 잘 못 만드는 학생에게 힌트를 주거나 활동이 원활하게 이루어지지 않는 팀을 도와준다.
- (7) 활동이 끝나면 <보기>에 나온 어휘를 이용해서 문장을 같이 만들어 보고 활동을 종료한다.
- (8) 게임 활동이 종료되면 게임 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

문화(10분)

1. 학습 목표

다문화 사회의 개념을 이해하고 다문화 사회를 받아들이는 한국인의 인식 변화를 알 수 있다. 다문화 사회로 변화하는 과정에서 일어나는 문제점을 생각해 보고 함께 살아가는 사회를 위해 어떤 노력을 해야 하는지 같이 생각해 볼 수 있다.

2. 수업 진행 순서

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

- (1) 전체 학생을 대상으로 하여 주변에 국제결혼을 한 사람이 있는지 국제결혼에 대해 어떻게 생각하는지 질문한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 무엇을 표현하는 그림인지 묻는다.
- (3) 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보거나 교사가 설명해 준다. 아래와 같은 질문을 통하여 전달하고자 하는 내용을 잘 이해했는지 확인한다.

예시

- 1, 교사: 한국 사회는 예전에는 단일민족 사회였는데 지금은 어떻게 바뀌었어요?
- 2, 교사: 한국에 간 외국인이 무엇 때문에 불편함을 느껴요?
- 3, 교사: 외국인이 한국에 가는 이유는 뭐예요?
- 4, 교사: 한국 사회는 다문화 사회로 변화하면서 생기는 문제를 해결하기 위해 어떤 노력을 하고 있어요?
- 5, 교사: 몽골 사람들은 다문화 사회를 어떻게 생각하고 있어요?

- (4) 한국의 다문화 사회에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 몽골의 다문화 사회에 대한 인식에 대해서도 같이 이야기를 해 본다.
- (5) 마지막으로 국가와 인종을 초월하여 모두가 존중받으며 함께 어울려 사는 것이 건강한 사회라고 이야기하고 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 Hyunyoung (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 6

Монгол сурагчдад зориулсан солонгос хэлний жишиг сурах бичиг 6

발행 2018년 8월 15일 | Хэвлэсэн огноо 2018 оны 8-р сарын 15

저 작 권 자 | 경기도
Зохиогчийн эрх | Гёнги муж

발 행 인 | 이재명
Э р х л э г ч | ИЖЭмөн

편 집 · 디 자 인 | 소통
Эх бэлтгэл, дизайн | Сутун хэвлэлийн компани

인 쇄 · 출 판 | 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