

**OPEN** 공공누리  
 출처표시    상업용금지    변경금지  
 공공저작물 자유이용허락

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

Global Inspiration  
**GyeongGi-Do** 2019년 경기도 ODA사업  
 Republic of Korea

몽골 초중등학생을 위한  
**표준  
 한국어**  
 Монгол сурагчдад зориулсан  
 солонгос хэлний жишиг сурах бичиг

**7**



몽골 초·중·고등학교에 의한 표준한국어 7 Монгол сурагчдад зориулсан солонгос хэлний жишиг сурах бичиг

교사용 지도서

Global Inspiration  
**GyeongGi-Do** 2019년 경기도 ODA사업  
 Republic of Korea

몽골 초중등학생을 위한  
**표준  
 한국어**  
 Монгол сурагчдад зориулсан  
 солонгос хэлний жишиг сурах бичиг

**7**



**7**  
 교사용  
 지도서



몽골 초중등 학생을 위한  
표준 한국어 7

Монгол сурагчдад зориулсан  
Солонгос хэлний жишиг сурах бичиг 7

교사용 지도서

# 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」 교사용 지도서

## 목 차

제1부 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 개요 .....	1
1. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 집필 원리 .....	1
2. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 학습 목표 .....	1
3. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 구성 체계 .....	3
4. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 단원 구성 .....	3
5. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 각 단원 지도 방법 .....	10
제2부 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 각 단원 지도법 .....	11
1. 제1과 조사 결과에 따르면 청소년들은 여가 시간에 인터넷 검색을 한다고 한다 .....	11
2. 제2과 어른이나 아이나 할 것 없이 축제를 즐기는 모습이 인상적이더군요 .....	23
3. 제3과 시간이 날 때마다 연습했어요 .....	35
4. 제4과 대학교를 졸업하자마자 통역 봉사를 하고 싶어요 .....	47
5. 제5과 사람에 따라서 다르겠지만 저는 듣는 라디오가 더 좋은 것 같아요 .....	59
6. 제6과 저도 한번 시청해 보니까 재미있더라고요 .....	71
7. 제7과 시간이 있으면 같이 콘서트를 보러 가세요 .....	83
8. 제8과 한류 페스티벌에 대해서 궁금한 것이 있으면 언제든지 물어보래요 .....	95
9. 제9과 수흐바타르야말로 몽골 사람들이 가장 존경하는 인물이라고 할 수 있지요.....	107
10. 제10과 한 사람의 힘만으로는 독립을 하지 못했을 것입니다 .....	119
11. 제11과 창덕궁은 원래의 아름다운 모습을 잘 간직하고 있습니다 .....	131
12. 제12과 사람들이 많은 걸 보니까 유명한 곳인가 봐요 .....	143
13. 제13과 눈 깜짝할 사이에 기술이 발달한 것 같아요 .....	155
14. 제14과 마치 살아 있는 것처럼 정교하네요 .....	167
15. 제15과 사람들이 처리하기에는 복잡한 일들을 빅데이터가 대신해 줘요 .....	179
16. 제16과 셀 수 없을 만큼 기능이 다양해요 .....	191

## 제1부 몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7의 개요

### 1. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 집필 원리

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」은 경기도가 지원하는 몽골 내 초중등학교의 스마트 교실에서 한국어를 배우는 고급 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 PDF 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 PDF 자료를 통하여 교사와 학습자가 스마트 교실에서 생동감 있게 한국어 사용 능력을 키워나가게 될 것이다.

### 2. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 학습 목표

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」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 혼합교수 요목을 바탕으로 하여 집필되었다.

단원	대주제	소주제	어휘	문법	과제	문화	
I.	여가 생활	1	여가 활동	설문조사(1) 설문조사(2)	에 따르면 -(으)ㄴ	설문조사 결과 분석하여 말하기	여가 생활
		2	세계인의 축제	대회 축제	(이)나 (이)나 할 것 없이 -더군요	축제에 다녀온 경험에 대해 이야기하기	머드 축제
	자기 계발	3	재능 계발	재능(1) 재능(2)	-던데 -(으)ㄴ 때마다	재능 계발 방법에 대해 이야기하기	영재 교육
		4	재능 기부	봉사 활동(1) 봉사 활동(2)	-자마자 -(으)ㄴ 겸(해서)	하고 싶은 재능 기부에 대해 이야기하기	재능 기부
자기평가							
II.	뉴 미디어	5	매체의 변화	대중매체 정보	에 따라서 -기는 한데	대중매체의 변화에 대한 자신의 생각 말하기	매체의 변화
		6	1인 방송	방송(1) 방송(2)	-(ㄴ/는)대요 -어/아 보니까	1인 방송에 대한 자신의 생각 쓰기	1인 방송
	한류	7	K-pop	인기 관심	-내요 -재요	제안하기	K-Pop 열풍
		8	한류 페스티벌	한류 페스티 벌 감상	-(으)래요 -어/아 달래요/주래요	축제 소개하기	한류 페스티벌
자기평가							
III.	인물과 사건	9	역사적 인물	위인(1) 위인(2)	(이)야말로 -었/았더라면	존경하는 인물에 대해 이야기하기	세종대왕
		10	역사적 사건	역사(1) 역사(2)	만으로(는) -고 말다	자국의 역사적 사 건에 대해 발표하 기	8·15 광복
	문화 유산	11	문화재	문화재(1) 문화재(2)	-(으)ㄴ/는가 하면 -(으)ㄴ뿐더러	자국의 문화재에 대해 발표하기	한국의 세계 문화유산
		12	유적지	유적지(1) 유적지(2)	-(으)ㄴ/는 걸 보니까 -(으)ㄴ 뿐이다	자국의 유적지에 대해 이야기하기	남한산성
자기평가							
IV.	신기술 1	13	자율 주행 자동차	기술(1) 기술(2)	-는 사이에 에 비하면	자율 주행 자동차 에 대한 의견 말 하기	자율 주행 자동차 실험도시 K-시티
		14	3D 프린팅	3D 프린팅(1) 3D 프린팅(2)	마치 -는 것처럼 -게 하다	3D 프린팅 기술의 장단점에 대해 말 하기	맞춤형 인공 장기
	신기술 2	15	빅데이터	정보(1) 정보(2)	-(ㄴ/는)다거나 -기에는	빅데이터 활용 사 례에 대해 이야기 하기	빅데이터 분석을 기반으로 한 서울시 야간 버스
		16	인공 지능	인공 지능(1) 인공 지능(2)	-는 데에 -(으)ㄴ 만큼	인공 지능 기능에 대해 이야기하기	인공 지능과 인간의 대결
자기평가							

### 3. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 구성 체계

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」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 7」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.

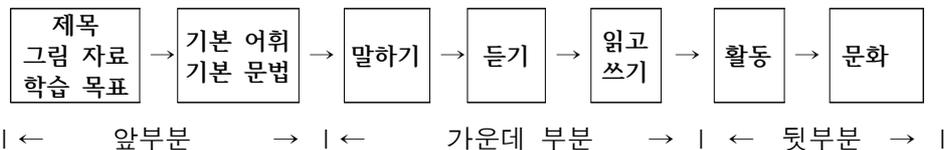
「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 각 과는 6시간 분량이다. 그리고 자기평가는 1시간 분량으로 설정되었다. 따라서 학습자는 학교에서 교사와 함께 모두 96시간의 학습으로 한 권을 마치게 된다. 이는 몽골 내 초중등학교의 한국어 수업이 1주 3시간 내외를 기본으로 할 때 모두 32주의 기간을 요하는 것으로 2개 학기에 해당한다. 즉 학습자는 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 각 권을 1년, 즉 한 학년 동안 공부하게 된다. 그러나 실제에 있어서는 익힘책을 함께 사용함으로써 학습량은 이보다 훨씬 많은 것으로 볼 수 있다. 그리고 자기평가를 통하여 학습 과정에서의 능력 형성 과정을 적절히 평가 받게 된다. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 이러한 구성은 몽골 내 초중등학교의 외국어 과목 교육과정에 최대한 맞추고자 하였기 때문이다. 이를 간단하게 표로 정리하면 다음과 같다.

「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」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 7」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 활동을 통하여 지금까지 공부한 말하기, 읽기, 듣기 기능을 종합적으로 연습하게 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 스마트 한국어의 각 과는 시각 자료와 관련 질문, 기본 어휘 학습, 기본 문법 학습, 말하기 학습, 듣기 학습, 읽고 쓰기 학습, 활동, 문화 학습 부분으로 구성되는데 각각의 구성 사례를 제시하면 다음과 같다.



## ■ 기본 문법

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

- 매 단원 4문장을 기준으로 하여 예문을 예문을 제시한다. 예문은 목표 문법의 의미와 기능을 가장 잘 담아내는 것을 선정한다.

예문은 현지어 번역을 병기하여 학습자가 목표 문법을 이해하는 데에 도움을

- 연습 문제

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

**문법과 표현**

Хуулийн үгээр

---

**1 -인데**

가: 출을 잘 추운데 어디에서 배웠어요?  
Бусад сайхан бүжигчид хэр байсан, хамтлас суусан бэ?

나: 배운 게 아니라 집에서 혼자 연습했어요.  
Сураагүй эх, гэгцээ ганцаараа давтсан юм.

학교 앞에 새로 생긴 식당 음식이 맛있는데 한번 가 보세요.  
Сургуулийн ураг хэвтсэн зооноос газрын хоол амттай юм басээ, хөг оронд үзээрэй.  
Саяо гэвэлхан янгуаг жейиэйтэй бройндэ ийбэн жууамдэ гайи брой гайида.  
Шинээр гурван хэсэг санархайтай юм нэг байсан эхэ, хэо долоо хоногийн сүүлээр омак угаа.

◆ **그림과 같이 친구와 이야기하세요.** Загварын дэүүг анхтайгаа агуулаарай.

**보기**

가: 전에 보니까 그림을 정말 잘 그리는데 어디에서 배웠어요?  
나: 집에서 부모님이 사 주신 책을 보면서 혼자 그림 연습을 했어요.

(1) 가: 지난번에 보니까 \_\_\_\_\_ 다음에 같이 농구를 할래요?  
나: 좋아요. 그럼 이번 주말에 같이 하는 게 어때요?

(2) 가: 지난번에 만수가 해 준 \_\_\_\_\_ 그 음식 이름이 뭐예요?  
나: 참깨예요. 맛있었더니 다행이네요.

(3) **한국어** 가: \_\_\_\_\_ 지도 좀 가르쳐 줄 수 있어요?  
나: 그럼요. 귀는 언제든지 괜찮으니까 아무 때나 얘기하세요.

(4) 가: 밤에 \_\_\_\_\_ 비끄러지지 않게 조심하세요.  
나: 네, 조심할게요. 고마워요.

03 시범이 날래이다 연습문제 25

## ■ 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**

Яглан сууриана

---

◆ **그림과 같이 친구와 이야기하세요.** Загварын дэүүг анхтайгаа агуулаарай.

**보기**

그림이 멋있다/ 그림을 잘 그린다	가: 아호, 그림이 정말 멋있네요. 아호는 정말 그림을 잘 그리는 것 같아요. 나: 잘 그리는 거요. 아직 더 연습을 해야 해요.
지난번 그림도 멋있다/ 그림에 소질이 있다	가: 지난번에 그림도 정말 멋있었는데 아호는 그림에 소질이 있는 것 같아요. 나: 아호를 봐서 그림을 그리는 것을 좋아해서 시간이 날 때마다 연습했거든요.
그림을 그리는 것을 좋아한다/ 시간이 나다-연습하다	가: 저도 그림을 잘 그리고 싶는데 어떻게 하면 그림을 잘 그릴 수 있을까요? 나: 지도 처음에는 제가 좋아하는 작가의 그림을 보고 따라서 그리는 연습을 했어요. 그러니까 조금씩 자신이 생기더라고요.

(1)	(2)
요리가 맛있디/요리를 잘해디	사진이 멋있디/사진을 잘 찍디
지난번 만든 음식도 맛있디/ 요리에 재능을 타고나디	지난번 찍어 온 사진도 잘 찍디/ 사진에 소질이 뛰어나디
요리하는 것을 좋아해디/ 시간이 있다-요리를 해디	사진을 찍는 것을 좋아해디/ 기회가 있다-틀림이 사진을 찍디
요리를 좋아해디/잘 못 해디	사진을 찍는 것을 좋아해디/잘 못 해디
인터넷으로 요리법을 찾아서 그래도 찍 보디	사진 전시회에 가서 작품을 많이 보고 목감이 찍어 보는 연습을 해디

03 시범이 날래이다 연습문제 27



## ■ 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 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.

읽고 쓰기
Учимся читать и писать

◆ 다음을 읽고 질문에 답하세요. Учите читать и писать.

3D 프린팅 기술의 발달로 일상생활에 필요한 생활용품, 비행기나 자동차 부품뿐만 아니라 사람의 지이나 심장 등과 같은 인공 장기도 만들 수 있게 되었다. 아무리 만들지 못한 물건도 3D 프린터로 설계만 하면 만들 수 있고, 3D 프린터에 사용되는 소재 또한 다양해져 많은 분야에서 3D 프린팅 기술이 활용되고 있다. 그러나 이러한 3D 프린팅 기술에도 한계는 있다. 그것은 바로 대량생산의 3D 프린팅이 사용되고 있는 출력 방식 때문이다. 요즘 사용되고 있는 3D 프린팅은 출력물 크기가 작은 것과 같은 출력 방식을 사용하고 있는데 이 출력 방식은 어휘와 설계 없이 출력 재료로 받아 출력 종이 보이기 좋게 약하다는 단점이 있다. 이러한 단점을 보완하기 위해서 많은 과학자들이 새로운 출력 방식과 소재를 개발하고 있다. 더 나아가서 3D 프린터로 제작한 모형이 주변의 환경이나 명함에 따라서 스스로 모양을 바꿀 수 있는 3D 프린팅 기술 연구와 소재 개발 연구가 진행 중이라고 한다.

세 단어     부분 채우기     무리다 match

- 1 무엇이 대한 글인지 고르세요. 3D-печать позволяет создавать, копировать
  - ① 3D-печать технологии
  - ② 3D-печать технологии используются
  - ③ 3D-печать технологии можно использовать
  - ④ 3D-печать технологии можно использовать
- 2 위 글의 내용과 같은 것을 고르세요. Впечатляет изобретение на контроль.
  - ① 3D-печать можно использовать для изготовления деталей.
  - ② 모양이 복잡한 물건은 3D-프린팅 기술로 만들기가 어렵다.
  - ③ 3D-프린팅 기술이 발달로 인공 장기를 만들 수 있게 될 것이다.
  - ④ 현재 3D-프린팅 기술의 단점을 보완하기 위한 연구가 진행 중이다.
- ◆ 3D-프린팅으로 만들 수 있는 것은 또 무엇이 있을까요? 3D-프린팅 기술로 만들 수 있는 것에 대해 쓰세요. 3D-печатью можно сделать что еще? 3D-печатью можно сделать что еще?
 

- 3D-프린팅 기술이 발달로 생활이 어떻게 달라지고 있습니까?  
- 3D-프린팅 기술이 더 발전한다면 무엇을 만들고 싶습니까?

14 가지 실어 있는 것 해설 참고하세요 161

## ■ 활동

### - 활동 방법 소개

학습자가 교실에서 어떻게 활동을 해야 하는지를 상세히 설명해준다. 대체로 활동은 게임과 발표 유형이므로 게임의 순서, 규칙 또는 활동의 준비 방법 등이 주를 이룬다.

### - 활동하기

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



## ■ 문화

### - 문화 내용 이해하기

문화 요소를 가장 잘 이해할 수 있는 시각 자료를 제시한다. 그리고 그 아래에 문화 요소와 관련한 설명을 한국어로 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 한국어와 몽골어로 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.



## 5. 「몽골 초중등학생을 위한 표준 한국어 7」의 각 단원 지도 방법

몽골 초중등학교의 한국어 수업이 대체로 1주 1회 3시간 이내라는 점과 제1과의 수업 시수가 총 6시간이라는 점을 고려하여 아래와 같이 크게 2주의 수업 분량으로 나눈다. 그리고 1시간은 40분 수업이라는 점을 고려하여 각 학습 단계를 세분화하고 개별 시수별 수업의 목표와 내용을 확인하여 각 시수별 연계성을 확보한다.

제1일				
단계	주요 내용	소요 시간	준비물	참고 사항
도입	시각 자료를 활용한 질문 학습 목표 제시	10분	교재 (실물, 디지털)	스키마 체크와 브레인스토밍에 초점을 둔다.
기본 어휘	기본 어휘 의미 제시 기본 어휘 확인 문제 풀이	30분	교재 (실물, 디지털) 익힘책	1차적으로 이해에 초점을 두고 문제 풀이 과정에서 간단한 사용 능력을 키운다.
기본 문법	기본 문법 2개에 대한 이해 기본 문법 확인 문제 풀이	40분	교재 (실물, 디지털) 익힘책	1차적으로 이해에 초점을 두고 문제 풀이 과정에서 간단한 사용 능력을 키운다.
말하기	대표 대화 익히기 어휘, 문법을 활용한 대화 연습 말하기 과제 수행 연습	40분	교재 (실물, 디지털)	대표 대화의 구조와 활용 문법을 익히고 최종적으로 교재에 주어진 말하기 과제를 수행하는 능력을 키운다.
제2일				
단계	주요 내용	소요 시간	준비물	비고
듣기	간단한 대화 듣고 질문에 답하기 긴 대화 듣고 질문에 답하기	20분	교재 (실물, 디지털)	학습자가 수동적이 되지 않도록 듣기 연습을 선행하고 문제풀이는 제일 마지막에 한다.
읽고 쓰기	주제 관련 제시문 읽고 내용 이해하기 제시문과 같은 구조의 글쓰기 과제 수행 연습	100분 (읽기 40분 + 쓰기 60분)	교재 (실물, 디지털) 익힘책	읽기 지문을 읽고 내용을 이해시키는 과정을 거친 후 질문에 답하도록 한다. 쓰기 단계는 구상하기부터 고쳐 쓰기까지 과정 중심으로 진행한다.
활동	다양한 유형의 게임에 참여하며 종합적으로 과제 수행 능력을 키우는 연습	30분	교재 (실물, 디지털)	게임과 활동에 참여함으로써 한국어 사용 과제를 수행하도록 한다.
문화	한국 문화와 관련한 시각 자료와 설명을 통해 문화 이해하는 연습	10분	교재 (실물, 디지털)	몽골어로 제시된 설명을 읽고 주어진 질문에 답하도록 하고 개인적 경험 등도 연계해 보도록 한다.

## 1. 제1과 조사 결과에 따르면 청소년들은 여가 시간에 인터넷 검색을 한다고 한다

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 설문조사(1), 설문조사(2)
- 문법: 에 따르면, -(으)ㄴ
- 과제: 설문조사 결과 분석하여 말하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람이 무엇을 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 여가 시간에 주로 무엇을 하면서 시간을 보내요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 여가 시간에 하고 싶은 일과 그 이유에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 설문조사에 대한 단어를 공부하고 정보를 출처를 밝히는 ‘에 따르면’과 동사와 형용사를 명사로 바꾸는 ‘-(으)ㄴ’을 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

설문조사 결과에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 설문조사 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 설문조사와 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 설문조사(1)  
증가하다, 감소하다, 늘어나다, 줄어듦, 실시하다, 응답하다, 높아지다, 떨어지다

• 설문조사(2)

\_\_\_을/를 대상으로 \_\_\_에 대해 설문조사를 실시했다.

조사 결과에 따르면

\_\_\_이/가 \_\_\_%로 가장 높게 나타났으며, \_\_\_이/가 \_\_\_%로 그 뒤를 이었다.

\_\_\_-ㄴ/는다는 / \_\_\_-다는 / \_\_\_(이)라는 응답이 \_\_\_%로 가장 많았다.

\_\_\_-ㄴ/는다는 / \_\_\_-다는 / \_\_\_(이)라는 응답이 \_\_\_%로 2위를 차지했다.

\_\_\_-ㄴ/는다는 / \_\_\_-다는 / \_\_\_(이)라는 응답이 \_\_\_%로 나타났다.

이 설문조사 결과를 통해서 \_\_\_-ㄴ/는다는 것/-(으)ㄴ을 알 수 있었다.

## 2. 수업 진행 순서

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

예시

1, 교사: 여러분, 요즘 한국어를 공부하는 학생이 많아졌지요?

(학생: 네, 많아졌어요.)

2, 교사: 맞아요, 한국어를 공부하는 학생이 증가했어요, (학습자가 적어진 외국어를 예로 들면서) 그럼 00어를 배우는 학생들도 많아지고 있어요?

(학생: 아니요, 적어졌어요.)

3, 교사: 네, 00어를 배우는 학생들은 감소하고 있군요.

(학생: ...)

4, 교사: 설문조사를 하려면 먼저 주제를 정해야 해요, 예를 들어 중·고등학생이 배우고 싶은 외국어를 주제로 설문조사를 할 때 어떻게 이야기할까요?

(학생: 설문조사를 해요.)

5, 교사: 이럴 때는 중·고등학생이 배우고 싶은 외국어에 대한 설문조사를 실시했다고 이야기해요,

여러분 설문조사를 하려면 설문조사할 주제를 정한 후에 주제에 대한 질문을 만들지요? 질문을 만들면 그 질문에 대해서 사람들은 무엇을 해요?

(학생: 질문에 대답해요)

6, 교사: 이럴 때는 설문조사에 응답한다고 이야기해요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “중·고등학생이 배우고 싶은 외국어에 대한 설문조사를 실시했다. 설문조사에 응답한다.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자철판에 디지털 교재를 띄운 후 설문조사와 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용

하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 한 명씩 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시
1. 교사: (전자칠판에 중·고등학생이 배우고 싶어 하는 외국어라는 주제로 실시한 그래프를 띄우고) 여러분, 이 설문조사는 어떤 사람들이 응답했어요? (학생: 중·고등학생이요.)
2. 교사: 네, 중·고등학생을 대상으로 한 설문조사예요. (학생: ...)
3. 교사: 중·고등학생이 가장 많이 배우고 싶어 하는 외국어는 뭐예요? (학생: (외국어 이름)이에요.)
4. 교사: 몇 퍼센트의 학생들이 그렇게 말했어요? 그 다음으로 나타난 외국어는 어떤 외국어예요? (학생: (외국어 이름)이에요.)
5. 교사: 네, 조사 결과에 따르면 000이/가 00%로 가장 높게 나타났으며, 000이/가 00%로 그 뒤를 이었어요.

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 한 명씩 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

어떤 상황이나 사실, 기준을 근거로 정보의 출처를 밝히거나 인용할 때 사용하는 ‘에 따르면-’과 동사, 형용사 등을 명사형으로 바꾸어 주는 ‘-(으)ㄴ’을 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- 에 따르면  
명사에 붙어서 뒤 문장의 정보가 어디에서 나왔는지 출처를 밝힐 때 사용한다.
  
- -(으)ㄴ  
동사나 형용사에 붙어서 그 말이 명사 구실을 하게 할 때 사용한다. 명사가 된 말이 주어, 목적어 등으로 사용될 때는 ‘-었/았-’을 사용할 수 있으며 명사가 된 말로 문장이 끝날 때는 ‘-겠-’, ‘-었/았-’을 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

- 예시
1. 교사: (전자칠판에 일기예보(비) 화면을 띄우고) 여러분, 오늘 날씨가 어떻다고 해요?  
(학생: 네, 비가 온다고 해요.)
  2. 교사: 네, 맞아요, 어떻게 알았어요?  
(학생: 방금 뉴스에서 일기예보를 들었어요.)
  3. 교사: 네, 좋아요, 이럴 때는 ‘일기예보에 따르면 오늘 비가 올 거라고 해요,’라고 이야기해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그

대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 ‘에 따르면’를 사용하여 정보의 출처가 어디인지를 밝히는 연습을 2-3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 개별 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: (전자칠판 말풍선에 “내일 모임이 5시로 바뀌었어요,” 를 띄우고)여러분, 지금 여기 뭐라고 쓰여 있어요?

(학생: 내일 모임이 5시로 바뀌었어요.)

2, 교사: 어머니가 바빠서 여러분이 어머니의 전화를 받았어요. 어머니 친구가 “내일 모임이 5시로 바뀌었어요,” 라고 해요, 그럴 때 여러분을 어떻게 메모를 남길 거예요?

(학생: ...)

3, 교사: 메모를 짧게 남겨야겠지요? 그럴 때는 “내일 모임이 5시로 바뀌었음,” 이라고 해요,

4, 교사: (전자칠판에 말풍선 “여가 시간에 텔레비전을 보는 사람이 가장 많았다,” 를 띄우고) 지금 여기에 뭐라고 쓰여 있어요?

(학생: 여가 시간에 텔레비전을 보는 사람이 가장 많았다.)

5, 교사: 맞아요, 설문 조사 결과 알 수 있었던 사실이에요, 그럼 어떻게 얘기해요?

(학생: 여가 시간에 텔레비전을 보는 사람이 가장 많음)

6, 교사: 맞아요, 조사 결과에 따르면 여가 시간에 텔레비전을 보는 사람이 가장 많음을 알 수 있었다라고 해요,

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “내일 모임이 5시로 바뀌었음, 조사 결과에 따르면 여가 시간에 텔레비전을 보는 사람이 가장 많음을 알 수 있었다.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

---

### 1. 학습 목표

설문 조사 결과에 대해 이야기할 수 있다. 조사 결과의 출처를 밝히는 과정에서 “에 따르면”을, 결과를 통해 알 수 있는 사실을 이야기하는 과정에서 “-(으)ㄴ”적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1, 교사: 여러분은 여가 시간에 주로 무엇을 해요?

(학생: ...)

2, 교사: (전자칠판에 이번 과에서 설문조사 관련 어휘들을 띄우고) 그럼 요즘 그런 여가 활동을 하는 사람이 늘어나고 있어요? 줄어들고 있어요?

(학생: ...)

3, 교사: 네, (전자칠판에 말하기 조사 결과를 띄우고) 여러분, 이 설문조사 결과를 봅시다,

(학생: 네.)

4, 교사: 조사 결과를 보면 사람들이 여가 시간에 무엇을 가장 많이 해요?

(학생: 조사 결과 컴퓨터 게임 및 인터넷 검색을 하는 사람이 가장 많았어요.)

5, 교사: 네, 맞아요, 조사 결과 결과에 따르면 컴퓨터 게임 및 인터넷 검색을 한다는 응답이 가장 높게 나타났어요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “조사 결과 결과에 따르면 컴퓨터 게임 및 인터넷 검색을 한다는 응답이 가장 높게 나타났어요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 전자칠판에 <보기>를 띄우고 예시문을 먼저 읽는다. 다음으로 학습자가 다같이 읽는다.

(5) 다음으로 학생들을 예시문을 충분히 연습하도록 한다.

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

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

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

## 듣기(20분)

---

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 여가 활동으로 하는 게임의 장점과 약속 제안 거절에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 통계청에서 실시한 한국인들의 여가 활동 설문조사 결과에 대한 뉴스를 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 여가 활동으로 하는 게임의 장점과 약속 제안 거절에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

(1)

1) 남: 또 게임하고 있어? 요즘 게임을 너무 많이 하는 거 아냐?

여: 전에 인터넷에서 봤는데 적당히 게임을 하면 공부에도 도움이 되고 스트레스도 풀 수 있어서 좋대.

2) 남: 주말에 약속 없으면 나하고 같이 영화 보러 갈래?

여: 미안해. 주말에는 친구들과하고 농구를 하러 가기로 했어. 영화는 다음에 보자.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2)

여: 통계청에서 한국인 500명을 대상으로 앞으로 하고 싶은 여가 활동에 대해서 설문조사를 실시했습니다. 조사 결과에 따르면 관광 활동을 하고 싶다는 응답이 71.5%로 1위를 차지했으며 취미 및 자기 계발을 하고 싶다는 응답이 46.4%로 2위를 차지했습니다. 그리고 문화예술 관람(38.5%), 스포츠 활동(24.9%), 휴식 활동(24%)로 그 뒤를 이었습니다. 그 외에도 봉사 활동(20.6%), TV 시청(15.8%), 컴퓨터 게임 및 인터넷(7.8%) 등을 하고 싶다는 응답이 있었습니다. 이 설문조사 결과를 통해 많은 사람들이 시간과 여유가 있다면 여행을 가고 싶어 한다는 것을 알 수 있었습니다.

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

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

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

예시

1. 교사: 누구를 대상으로 한 조사예요?  
(학생: 한국인 500명을 대상으로 한 여가 활동에 대한 조사예요.)
2. 교사: 조사 결과 어떤 여가 활동을 하고 싶어 하는 사람이 제일 많았어요?  
(학생: 관광 활동을 하고 싶다는 응답이 가장 많았어요.)
3. 교사: 그 다음은요?  
(학생: 취미 및 자기 계발을 하고 싶다는 응답이 2위를 차지했어요.)
4. 교사: 이 설문 조사 무엇을 알게 되었어요?  
(학생: 사람들이 시간과 여유가 있다면 여행을 하고 싶어 한다는 것을 알 수 있어요.)
5. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 설문 조사 결과 가장 높게 나타난 응답은 무엇이었는지 가장 적게 나타난 응답은 무엇이었는지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 성인 남녀 1,000명을 대상으로 한 여가 활동에 대한 설문조사를 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학교에서 경험한 동호회 활동에 대해 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 설문조사 대상이 누구인지, 사람들의 응답 중 가장 높게 나타난 여가 활동은 무엇인지, 또 그 이유는 무엇인지, 이 결과로 알 수 있는 것은 무엇인지 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 동호회에 대한 자신의 경험을 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 여가활동에 대한 설문조사 결과를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 설문조사 결과를 글로 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 설문조사 대상 누구인지, 그들이 여가 시간에 얼마나 시간을 쓰고 있는지, 그 시간에 무엇을 가장 많이 하는지, 또 여가 활동은 누구와 함께하는지, 그 이유는 무엇인지 등의 내용이 들어가는데 오늘은 한국인 성인 1,000명을 대상으로 한 여가 활동에 대한 설문조사 결과를 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자철판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시
1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요? (학생: 설문조사에 대한 글이에요.)
2. 교사: 누구를 대상으로 한 설문조사예요? (학생: 한국인 성인 남녀 1,000명을 대상으로 한 설문조사예요.)
3. 교사: 설문 조사 결과 여가 시간은 하루에 몇 시간 정도 돼요? (학생: 평일은 3.1시간, 주말은 5.5시간이에요.)
4. 교사: 사람들이 가장 많이 하는 여가활동은 뭐예요? (학생: TV시청이에요, 그 다음은 인터넷 검색이에요.)
5. 교사: 사람들은 여가활동은 누구와 같이 해요? (학생: 혼자 하는 사람들이 가장 많았어요.)
6. 교사: 혼자 여가 시간을 즐기는 사람이 가장 많은 이유는 뭐예요? (학생: 1인 가구가 증가했어요, 여가 시간을 혼자 즐기고 싶어 하는 사람이 많아지고 있어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 여가 활동에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 동호회 활동의 경험에 대해 써 볼 거예요, 어떤 내용을 써야 할까요? 어떤 동호회 활동을 해 봤어요? (학생: 어떤 동호회예요, 왜 그 동호회에 가입했어요, 얼마동안 동호회 활동을 했어요, 그 동호회는 어떤 점이 좋았어요)
2. 교사: 맞아요, 여러분은 학교에서 어떤 동호회 활동을 하고 있어요?
3. 교사: 왜 그 동호회 활동을 시작하게 되었어요?
4. 교사: 그 동호회 활동은 얼마동안 했어요?
5. 교사: 그 동호회는 어떤 점이 좋았어요?
6. 교사: 가장 기억에 남는 동호회는 뭐예요? 왜 그래요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 기억에 남는 동호회 활동을 소재로 한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

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

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

(13) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

설문조사를 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 설문조사 관련 어휘를 활용하여 자신의 생각을 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 직접 설문조사를 하는 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 어떤 대상에게 어떤 주제로 설문조사를 하고 싶은지를 묻는다.

(2) 대체로 설문조사를 해 본 적이 없을 것으로 예상되므로 <보기>에 있는 내용을 전자칠판에 띄워 어떤 대상에게 어떤 주제로 설문조사하면 좋을지 보여 준다. 이때 교사는 요즘 몽골 학생들이 관심을 갖고 있는 설문조사 주제를 이야기하는 것이 좋다.

(3) 그런 다음 오늘은 설문지를 만들 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 어떤 주제로 설문조사를 하고 싶은지, 그 주제에 대해 조사하고 싶다면 어떤 질문을 만들어야 하는지에 대해 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 이야기하여 글의 구성을 생각해 보도록 한다.

(5) 3-4명씩 조를 나누어 조사 대상과 주제를 정하도록 한다.

(6) 조원들이 상의하여 어떤 내용을 중심으로 질문을 만들지 서로 상의한 후 분담하여 글을 쓰도록 한다.

(7) 조별로 설문지가 완성되면 반 학생들에게 설문을 실시한다. 조사가 모두 끝나고 결과를 분석한 후 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

(8) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 아래와 같이 간단하게 질

문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

- 1, 교사: 여러분, 조사한 주제는 뭐예요?
- 2, 교사: 어떤 질문을 만들었어요?
- 3, 교사: 조사 결과 가장 높게 나타난 응답을 뭐예요?
- 4, 교사: 기타 응답으로는 어떤 응답이 있었어요?
- 5, 교사: 조사 결과 무엇을 알게 되었어요?

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

## 문화(10분)

### 1. 학습 목표

여가 생활에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 여가 생활이 무엇인지, 교통수단과 통신수단의 발달로 여가 활동이 어떻게 다양해 졌는지, 여가 활동을 통해 어떤 일을 하는 사람들이 늘고 있는지, 여가 활동의 장점은 무엇인지를 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 여가 활동이란 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 다양한 여가 활동의 사진을 띄운다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 여가 활동에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 여가 생활이란 뭐예요?
- 2, 교사: 사람은 여가 시간에 어떤 활동을 즐겨요?
- 3, 교사: 여가 시간을 활용해 어떤 일을 하는 사람이 늘고 있어요?
- 4, 교사: 여가 활동을 하면 어떤 점이 좋아요?

- (4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 동호회 사람들이 여가를 같이 즐기는 영상을 준비하여 보여줌으로써 여가 생활에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.
- (5) 여가 생활에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들이 즐겨하는 여가 활동은 무엇인지에 대해 얘기해 보도록 한다.
- (6) 마지막으로 앞으로 여가 생활에 비교를 통해서 한국과 몽골이 더욱 교류를 많이 할 수 있을 것이라는 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 2. 제2과 어른이나 아이나 할 것 없이 축제를 즐기는 모습이 인상적이다 균요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 대회, 축제
- 문법: (이)나 (이)나 할 것 없이, -더균요
- 과제: 경험 말하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “사람들이 무엇을 보고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 무슨 축제를 본 적이 있어요? 그 축제가 어땠어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 축제에 참가한 경험에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오 늘은 축제에 대한 단어를 공부하고 말하는 사람이 과거에 직접 경험하여 새롭게 알게 된 사실을 지금 상대방에게 말하면서 그 사실에 주목함을 나타낼 때 사용하는 ‘-더균요’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

축제에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 축제 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 대회, 축제와 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 대회

개최되다, 열리다, 출전하다, 우승하다, 경기장, 관람객, 결승전, 응원

- 축제

열리다, 즐기다, 참여하다, 참가하다, 볼거리, 즐길 거리, 먹을거리, 놀거리

## 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 나담 축제 사진을 띄우고) 여러분, 이건 무슨 축제지요?  
(학생: 나담 축제예요.)
2. 교사: 여러분, 이 축제는 언제 하지요?  
(학생: 7월에 해요.)
3. 교사: 맞아요, 7월에 열려요? 여러분도 나담 축제를 보러 가 본 적이 있어요?  
(학생: 네, 있어요.)
4. 교사: 어디에서 나담 축제를 봤어요?  
(학생: 울란바타르에서 봤어요.)
5. 교사: 울란바타르에서 개최된 나담 축제를 봤군요. 무슨 경기를 봤어요?  
(학생: (경기 이름)을 봤어요.)
6. 교사: 경기장에서 (경기 이름)를 봤군요. 또 경기장에서 뭐 했어요?  
(학생: 박수를 쳤어요, 노래를 불렀어요..)
7. 교사: 아, 선수들을 열심히 응원했군요.  
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 "나담 축제가 7월에 열려요. 울란바타르에서 개최된 나담 축제를 봤군요. 선수들을 열심히 응원했네요."라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 대회와 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 한 명씩 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(6) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가

면서 답을 말해 보도록 한다.

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

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

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

예시
1. 교사: (학 학생을 지목하며) 아노는 작년에 학교 축제에서 무엇을 해 봤어요? (학생: 노래를 불렀어요.)
2. 교사: 아노는 학교에서 열린 축제에서 노래를 불렀어요, 노래 대회에 참가했군요, 다른 사람들은 무엇을 했어요? (학생: 춤을 췄어요, 악기를 연주했어요)
3. 교사: 모두 다양한 행사에 참여했네요, 보통 축제에 가면 볼 수 있는 것도 많고 먹을 수 있을 것도 많지요? 작년에 열린 축제도 많은 공연이 있었지요? (학생: 네, 맞아요)
4. 교사: 학교 축제에 다양한 볼거리가 있었어요, 또 축제를 보러 온 부모님들이 즐 길거리도 많았구요, (학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 한 명씩 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

어느 것이나 구별하지 않고 양쪽 모두를 포함할 때 사용하는 ‘(이)나 (이)나 할 것 없이’와 과거에 직접 경험한 일을 생각하면서 그때 알게 된 새로운 사실이나 느낌, 소감을 이야기할 때 사용하는 ‘-더군요’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- (이)나 (이)나 할 것 없이  
명사에 붙어서 앞의 명사든 뒤의 명사든 어느 것이나 구별하지 않고 양쪽 모두를 포함할 때 사용한다.
  
- -더군요  
동사나 형용사에 붙어서 과거에 직접 경험한 일을 생각하면서 그때 알게 된 새로운 사실이나 느낌, 소감을 이야기할 때 사용한다.

### 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: (학생 한 명을 지목하며) 아노 스마트폰을 사용해요?  
(학생: 네, 저는 스마트폰을 사용해요)
2. 교사: (그 학생에게 다시) 아노 집에서는 아노만 스마트폰을 사용해요?  
(학생: 아니요, 엄마 아빠도 스마트폰을 사용해요.)
3. 교사: 그렇군요, 여러분 요즘 학생들만 스마트폰을 사용해요?  
(학생: 아니요, 엄마도 사용해요, 어른들도 모두 사용해요, 할머니, 할아버지도 사용해요)
4. 교사: 네, 요즘에는 어른이나 아이나 할 것 없이 모두 스마트폰을 사용해요, 오늘은 모두를 포함할 때 사용하는 ‘(이)나 (이)나 할 것 없이’를 ‘배울 거예요,’

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “네, 요즘에는 어른이나 아이나 할 것 없이 모두 스마트폰을 사용해요,” 라고 말함으로써 목표 문법을 노출 시킨다, 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 ‘(이)나 (이)나 할 것 없이’를 사용하여 앞 뒤 명사를 모두 포함하는 연습을 2-3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 개별 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: (한 학생을 지목하며) 에르덴, 올림픽 개막식을 본 적이 있어요? (학생: 네, 텔레비전에서 봤어요)
2. 교사: 개막식 불꽃놀이가 어땠어요? (학생: 불꽃놀이가 멋있어요.)
3. 교사: (한 학생을 지목하며) 아노, 나담 축제 결승전을 본 적이 있어요? (학생: 네, 작년에 봤어요.)
4. 교사: 무엇이 가장 인상적이었어요? (학생: 말타기 결승전에 많은 사람들이 모여서 응원하는 것이 가장 인상적이었어요.)
5. 교사: 네, 아 그렇군요. 여러분이 올림픽 개막식을 보고 또는 나담 축제에 다녀온 후에 어땠는지 다른 친구에게 이야기할 때 “멋있더군요, 인상적이거든요” 라고 말할 수 있어요. ‘-더군요’ 은 반드시 자신이 경험한 것이어야 해요. 감탄의 의미도 포함되어 있고요.

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “불꽃놀이가 멋있더군요, 말타기 결승전이 인상적이더군요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한

다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

대회나 축제에 다녀오거나 참가한 경험을 친구에게 이야기할 수 있다. 친구에 자신의 경험을 이야기하는 과정에서 “-더군요”와 “(이)나 (이)나 할 것 없이”를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: 여러분은 올림픽 개막식을 본 적이 있어요?

(학생: 네, 텔레비전에서 봤어요.)

2. 교사: 올림픽 개막식은 어른들만 보러 갈 수 있어요?

(학생: 아니요, 아이들도 보러 갈 수 있어요.)

3. 교사: 네, 맞아요, 어른이나 아이나 할 것 없이 모두 보러갈 수 있어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “어른이나 아이나 할 것 없이 모두 보러갈 수 있어요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

(6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바

로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

## 듣기(20분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 거리 음악 축제의 관람 경험과 나담 축제에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 부산국제영화제에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 거리음악축제와 나담 축제 관람 경험에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

#### (1) (듣기 지문)

1) 남: 아노, 거리음악축제에 다녀왔다면요? 어땠어요?

여: 보통 공연과 다르게 무대가 없고 거리 여기저기를 다니면서 듣고 싶은 음악을 들을 수 있어서 신기하고 재미있었어요. 그리고 남녀노소 할 것 없이 함께 춤을 추며 음악을 즐기는 모습이 인상적이었어요.

2) 여: 어제 친구와 함께 나담 축제에 다녀왔는데 정말 사람이 많더군요.

남: 그렇지요? 나담 축제는 어른이나 아이나 할 것 없이 모두가 좋아하는 축제거든요. 저는 오늘 수업이 끝나고 갈 거예요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

남: 방학 때 부산에 간다면서요?

여: 네, 맞아요. 그때 부산에서 부산국제영화제가 열리거든요.

남: 부산국제영화제가 뭐예요?

여: 부산에서 하는 큰 영화 축제예요. 저도 작년에 처음 갔는데 영화배우들을 볼 수 있는 것은 물론이고 재미있는 영화도 볼 수 있더군요.

남: 그래요? 영화제를 보러 가는 사람들이 많아요?

여: 그럼요. 저뿐만 아니라 영화를 좋아하는 사람들은 남자나 여자나 할 것 없이 다 부산국제영화제를 좋아해요.

남: 저도 영화를 좋아하는데 수지의 이야기를 들으니깐 한번 가 보고 싶네요.

여: 나중에 기회가 있으면 한번 꼭 가 보세요.

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

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

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

예시

1, 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기해요?

(학생: 부산 영화 축제요.)

2, 교사: 누가 부산국제영화제에 갔어요?

2, 교사: 누가 부산 영화제에 가면 무엇을 할 수 있어요?

(학생: 영화배우를 볼 수 있어요, 영화도 볼 수 있어요.)

3, 교사: 누가 영화제를 보러 와요?

(학생: 많은 사람들이 보러 가요 남자나 )

4, 교사: 남자도 부산국제영화제에 가 봤어요?

(학생: 아니요, 안 갔어요)

5, 교사: 부산국제영화제를 보러 가는 사람들이 많아요?

(학생: 남자나 여자나 할 것 없이 다 부산국제영화제를 좋아해요.)

6, 교사: 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 몽골에도 부산국제영화제와 같은 축제가 있는지, 그런 축제가 참여한 경험이 있는지 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

(11) 듣기 활동에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 이어서 읽고 쓰

기 활동을 할 것이라고 말한다.

## 읽고 쓰기(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 서울세계불꽃축제를 소개로 하는 글을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 몽골의 축제를 소개하는 글을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 언제부터 서울세계불꽃축제가 시작되었는지, 축제를 보러 오는 사람들은 어떻게 이 축제를 즐기고 있는지, 이 축제는 어느 나라에서 참여하는지 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 몽골에서 열리는 축제를 소개하는 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 축제를 소개하는 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 축제를 소개하는 글로 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후에 이 축제는 언제부터 시작되었는지, 어떤 사람들이 축제를 관람하는지, 축제를 관람하기 위해 사람들은 무엇을 하는지, 어떤 나라의 불꽃놀이를 볼 수 있는지에 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?

(학생: 서울세계불꽃 축제 대한 글이에요.)

2. 교사: 축제는 언제부터 시작했어요? 언제 열어요?

(학생: 2000년부터 시작되었어요, 매년 10월 첫 번째 토요일에 열려요.)

3. 교사: 어디에서 열려요?

(학생: 여의도 한강시민공원에서 열려요.)

4. 교사: 좋은 자리에서 불꽃놀이를 보기 위해 사람들은 무엇을 해요?

(학생: 아침 일찍부터 와서 기다려요, 이것도 새로운 놀이 문화가 되었어요.)

5. 교사: 한국에서 만든 불꽃놀이를 볼 수 있어요?

(학생: 한국뿐만 아니라 미국, 일본 등 나라마다 특징적이고 아름다운 불꽃놀이를 볼 수 있어요.)

6. 교사: 한국 사람들은 10월이 되면 무엇을 해요?

(학생: 불꽃놀이를 보기 위해 한강시민공원을 찾아 사진도 찍고 가져온 음식도 먹어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 K-Pop에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 몽골에 축제를 소개하는 글을 쓸 거예요, 어떤 내용이 들어가야 해요?

(학생: 언제 열려요, 어디에서 열려요, 언제부터 열렸어요, 그 축제에서 무엇을 할 수 있어요, 그 축제는 어떤 볼거리, 놀거리, 먹을거리가 있어요?)

2. 교사: 맞아요, 여러분이 소개하고 싶은 축제는 어떤 축제예요?

3. 교사: 그 축제는 언제 시작되었어요?

4. 교사: 그 축제에서 무엇을 할 수 있어요?

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

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

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

(15) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

만들고 싶은 축제를 소개하고 그 축제 포스트를 만들면서 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 축제 관련 어휘를 활용하여 자신의 생각을 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 수업 전날 출력해 온 자료를 꺼내고 이제부터 팀별로 모여서 좋아하는 만들고 싶은 축제를 이야기하는 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 사진 자료 외에 만들고 싶은 축제에 대한 자료를 찾아왔는지를 묻는다.

(2) 대체로 동영상 자료 외에 한국어로 쓰인 축제 관련 기사를 읽어 본 적이 없을 것으로 예상되므로 한국어로 쓰인 축제 관련 글을 전자칠판에 띄워 어떤 형식으로 소개하면 좋을지 보여 준다. 이때 교사는 요즘 몽골 학생들이 관심을 갖고 있는 축제 관련 자료를 선정하는 것이 좋다.

(3) 그런 다음 오늘은 만들고 싶은 축제 자료를 만들 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 요즘 사람들이 가장 관심을 갖고 있는 축제는 어떤 축제인지, 언제 열리는지에 대해 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 이야기하여 글의 구성을 생각해 보도록 한다.

(5) 3-4명씩 만들고 싶은 축제가 같은 학생들을 중심으로 조를 나누어 축제 자료를 정리하도록 한다.

(6) 조원들이 상의하여 어떤 내용을 중심으로 만들고 싶은 축제 소개하는 자료를 만들지 서로 상의한 후 분담하여 글을 쓰도록 한다.

(7) 조별로 소개 자료가 완성되면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

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

예시

- 1, 교사: 여러분이 만들고 싶은 축제는 어떤 축제예요?
- 2, 교사: 그 축제 이름은 뭐예요?
- 3, 교사: 그 축제는 어디에서 열려요?
- 4, 교사: 왜 그 축제를 만들고 싶어요?
- 5, 교사: 축제에서 무엇을 할 수 있어요? 무엇을 즐길 수 있어요?

(7) 만들고 싶은 축제 소개하는 활동이 종료되면 축제 포스터를 만들어 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

---

### 1. 학습 목표

머드 축제에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 머드 축제는 어느 지역에서 열리는 축제인지, 언제 처음 개최되었는지, 얼마동안 열리는지, 머드 축제에 오면 무엇을 할 수 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 머드 축제가 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 보령 머드 축제사진을 띄운다.

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

예시

- 1, 교사: 머드 축제는 어디에서 열려요?
- 2, 교사: 언제 처음으로 개최되었어요?
- 3, 교사: 머드 축제 얼마 동안 열려요?
- 4, 교사: 머드를 한국어로 뭐라고 해요?
- 5, 교사: 머드에는 무엇이 많이 들어 있어요?
- 6, 교사: 사람들이 머드 축제가 참가 하는 이유는 뭐예요?
- 7, 교사: 머드 축제에서는 무엇을 할 수 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 머드 축제 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 머드 축제에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 머드 축제에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 축제에 대해서 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 머드 축제를 통해서 한국과 몽골이 더욱 교류를 많이 할 수 있을 것이라는 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

### 3. 제3과 시간이 날 때마다 연습했어요

#### 도입(10분)

---

##### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 재능(1), 재능(2)
- 문법: -던데, -(으)ㄴ 때마다
- 과제: 재능 계발 방법에 대해 이야기하기

##### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람이 무슨 이야기를 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 무엇에 재능이 있어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 재능 있는 일과 재능 계발 방법에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 재능에 대한 단어를 공부하고 말하는 사람이 앞 문장에서 과거에 경험하거나 관찰한 사실을 가지고 뒤 문장에서 제안이나 의견을 이야기할 때 사용하는 ‘-던데’와 앞 문장의 상황이 일어나면 반드시 뒤 문장의 행동을 한다는 의미를 나타낼 때 사용하는 ‘-(으)ㄴ 때마다’를 공부한다고 알려준다.

#### 기본 어휘(30분)

---

##### 1. 학습 목표

자신의 재능을 소개하는 데에 사용할 수 있는 재능 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 재능과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 재능(1)  
언어/그림/노래/춤/사냥에 재능이 있다, 언어/그림/노래/춤/사냥에 재능이 없다,  
언어/그림/노래/춤/사냥에 소질이 있다, 언어/그림/노래/춤/사냥에 소질이 없다
- 재능(2)  
재능을 타고나다, 재능을 발휘하다, 재능을 보이다, 재능이 뛰어나다, 재능이 풍부하다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시
1, 교사: 여러분, 우리 반에서 누가 노래를 잘 불러요? (학생: (친구 이름)이에요.)
2, 교사: 아노가 노래에 재능이 있군요, 그림을 잘 그리는 사람도 있지요? (학생: (친구 이름)을 누가 그림을 잘 그려요.)
3, 교사: 네, (친구 이름)은 그림에 재능이 있군요, (친구 이름)은 어렸을 때도 지금처럼 그림을 잘 그렸어요? (학생: 네, 잘 그렸어요.)
4, 교사: 그림에 소질이 있었군요, 우리 반에서 한국어를 잘하는 사람은 누구예요? (학생: (친구 이름)이에요.)
5, 교사: (한국어를 제일 잘하는 학생을 지목하며) 다른 언어도 할 수 있어요? (학생: 네, 영어도 할 수 있어요.)
6, 교사: 아, 한국어와 영어를 잘하는군요, 언어에 재능이 있어요, (학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “OO는 노래에 재능이 있군요. OO는 그림에 소질이 있었군요. OO는 언어에 재능이 있어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 재능과 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살펴보고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 노래도 잘 부르고, 춤도 잘 추고, 연기도 잘하는 연예인 사진을 띄우고) 여러분, 이 사람은 누구예요?

(학생: (연예인 이름)이에요.)

2. 교사: 이 사람은 무엇을 잘해요?

(학생: 네, 노래를 잘 불러요, 춤을 잘 춰요, 연기를 잘해요.)

3. 교사: 네, 노래, 춤도, 연기도 모두 잘하는군요, 재능이 풍부해요.

(학생: 네.)

4. 교사: 여러분도 이 가수처럼 다른 사람보다 잘하는 일이 있어요?

(학생: 네, 노래를 잘 불러요, 춤을 잘 춰요...)

5. 교사: OO 는 노래에 재능이 뛰어나군요, 춤에 재능이 뛰어나군요.

(학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들에 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

과거에 경험하거나 관찰한 사실을 가지고 뒤 문장에서 제안이나 의견을 이야기할 때 사용하는 ‘-던데’와 앞 문장의 상황이 일어나면 반드시 뒤 문장의 행동을 한다는 의미를 나타낼 때 사용한 때 사용하는 ‘-(으)ㄹ때 마다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -던데

동사나 형용사에 붙어서 말하는 사람이 앞 문장에서 과거에 경험하거나 관찰한 사실을 가지고 뒤 문장에서 제안이나 의견을 이야기할 때 사용한다.

- -(으)르 때마다

동사에 붙어서 앞 문장의 상황이 일어나면 반드시 뒤 문장의 행동을 한다는 의미를 나타낼 때 사용한다.

## 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 축제 때 사진을 띄우고) 여러분, OO가 지난 축제 때 피아노를 치는 것 봤어요?

(학생: 네, 봤어요)

2. 교사: 어땠어요?

(학생: 아주 잘 쳤어요.)

3. 교사: 선생님도 그 모습을 봤어요, 그래서 자야에게 질문해요, 뭐라고 질문할까요?

(학생: 자야, 피아노를 아주 잘 쳤어요, 언제부터 피아노를 배웠어요?)

4. 교사: 네, 맞아요, 이럴 때 "자야, 피아노를 아주 잘 치던데 언제부터 피아노를 배웠어요?" 라고 말할 수 있어요, '-던데' 는 여러분이 직접 봤거나 경험한 것을 생각하면서 질문하거나 제안, 명령, 설명할 때 사용해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 '-던데'를 사용하여 앞 문장에서 과거에 경험하거나 관찰한 사실을 가지고 제안이나 의견을 이야기하는 연습을 2~3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 개별 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: (한 학생을 지목하며) 아노는 언제 기분이 나빠요?

(학생: 시험을 못 봤어요, 친구와 싸웠을 때요.)

2. 교사: 그럴 때 하는 일이 있어요?

(학생: 음악을 들어요.)

3. 교사: 여러분 아노는 기분이 안 좋을 때 항상 무엇을 해요?

(학생: 음악을 들어요.)

4. 교사: 네, 아노는 기분이 안 좋을 때마다 음악을 들어요. (다른 학생을 지목하며)

에르덴은 한국어를 공부하다가 모르는 단어가 있으면 어떻게 해요?

(학생: 사전으로 단어를 찾아요, 친구에게 물어봐요)

5. 교사: 여러분, 에르덴은 모르는 단어가 있으면 항상 어떻게 해요?

(학생: 사전을 찾아요.)

6. 교사: 네, 맞아요. 에르덴은 모르는 단어가 나올 때마다 사전에서 단어를 찾아

요, 선생님은 어제 아침에 자야를 학교 앞에서 봤어요, 그래서 인사를 했어

요, 그런데 오후에 또 교실에서 자야를 만났어요, 그때 자야가 선생님에게

인사를 했어요,

(학생: 자야는 선생님을 만나면 항상 인사를 해요.)

7. 교사: 네, 맞아요, 자야는 선생님을 만날 때마다 인사를 해요,

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “아노는 기분이 안 좋을 때마다 음악을 들어요. 에르덴은 모르는 단어가 나올 때마다 사전에서 단어를 찾아요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록

한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

재능을 계발할 수 있는 방법에 대해 이야기할 수 있다. 과거에 봤거나 경험한 일을 회상하며 이야기하는 과정에서 “-던데”를, 앞의 상황이 일어나면 반드시 뒤에 행동이 일어남을 나타내는 “-(으)ㄴ 때마다”를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 이번 과에서 배운 재능 어휘들을 띄우고) 여러분은 무엇에 재능이 있어요?

(학생: 그림, 음악, 언어...)

2. 교사: 여러분 우리 반 친구들은 어떤 재능이 있어요?

(학생: 노래요, 춤이요.)

3. 교사: 맞아요, 그런데 그걸 어떻게 알았어요?

(학생: 네, 그림을 봤어요, 춤추는 걸 봤어요, 말하기 대회를 봤어요.)

4. 교사: 그럼, 여러분이 그림 대회에서 아노가 그린 그림을 봤어요, 아노가 그림을 잘 그렸어요, 어떻게 이야기할까요?

(학생: 아노 지난번에 보니까 그림이 멋있었어요, 그림에 소질이 있는 것 같아요.)

5. 교사: 이럴 때에는 ‘지난번에 그린 그림이 멋있던데 아노는 그림에 소질이 있는 것 같아요.’ 라고 말해요.

(학생: 지난번에 그린 그림이 멋있던데 아노는 그림에 소질이 있는 것 같아요.)

6. 교사: 그 친구들은 어떻게 그런 재능을 가지게 되었을까요?

(학생: 연습했어요.)

7. 교사: 연습을 언제 했을까요?

(학생: 시간이 있을 때요, 기회가 있을 때요)

8. 교사: 네, 시간이 있을 때마다 열심히 연습했어요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “지난번에 그린 그림이 멋있던데 아노는 그림에 소질이 있는 것 같아요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

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

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

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

## 듣기(20분)

---

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 그림에 재능이 있는 친구에게 축제 포스터를 부탁하는 내용과 사냥한 사진을 보면서 사냥에 대한 이야기를 하는 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 축구 경기 우승을 축하하며 아노의 운동 재능에 대해 이야기하는 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 재능이 있는 친구에게 축제 포스터를 부탁하는 내용과 사냥에 관한 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)

1) 남: 축제 포스터에 그림을 그려야 하는데 저는 그림을 못 그려서 어떻게 해야 할지 모르겠어요.

여: 예르덴이 그림을 잘 그리던데 예르덴에게 부탁하면 어때요?

남: 그래요? 예르덴이 지금 어디에 있는지 알아요?

여: 아까 교실에 있던데 한번 가 보세요.

2) 남: 수빈, 이게 뭐예요?

여: 제가 할아버지와 사냥을 해서 잡은 동물의 사진이에요.

남: 사진이 이렇게 많은 걸 보면 사냥을 할 때마다 동물을 잡았나 봐요. 정말 대단해요.

여: 고마워요. 그렇지만 제 실력은 그렇게 대단하지 않아요. 할아버지께서 많이 도와주셨어요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2)

남: 축구 대회 우승을 축하해요. 아노 덕분에 우승한 것 같아요.

여: 고마워요. 같은 팀 동료들이 도와준 덕분이에요.

남: 아니에요. 경기를 보니까 정말 잘하던데 아노는 정말 축구에 뛰어난 재능을 갖고 있나 봐요.

여: 재능이 뛰어나기는요. 축구를 좋아해서 시간이 있을 때마다 항상 연습을 하니까 실력이 좋아진 것 같아요.

남: 아노는 어렸을 때부터 축구를 좋아했어요?

여: 네. 매일 친구들과 하루 종일 축구를 했어요.

남: 저도 축구를 좋아했지만 소질이 없어서 잘하지는 못했어요.

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

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

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

예시

1. 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기해요?  
(학생: 축구 경기에 대해서 이야기해요.)
2. 교사: 누가 축구 경기에 참가했어요? 경기 결과는 어떻게 되었어요?  
(학생: 아노가 축구 경기에 참가했어요, 우승했어요.)
3. 교사: 남자는 여자가 왜 축구 경기에서 우승했다고 생각해요?  
(학생: 아노가 축구에 재능이 있어서 우승했다고 생각해요.)
4. 교사: 여자가 재능이 있는 것을 어떻게 알았어요?  
(학생: 경기를 보고 알았어요.)
5. 교사: 아노는 어떻게 해서 지금처럼 실력이 좋아졌어요?  
(학생: 시간이 있을 때마다 항상 연습을 했어요.)
6. 교사: 아노는 어렸을 때도 축구를 좋아했어요?  
(학생: 네, 친구들과 하루 종일 축구를 했어요)
7. 교사: 남자도 축구를 좋아해요? 잘해요?  
(학생: 네, 축구를 좋아하지만 소질이 없어서 못해요.)
8. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 자신이 가진 재능은 무엇이라고 생각하는지, 재능을 키우기 위해서 어떤 노력을 하는지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

독수리 사냥에 재능이 있었던 '아이솔판'의 이야기를 읽고 이해하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 독수리 사냥꾼이란 어떤 사람인지, 독수리 사냥꾼이 되려면 어떤 조건을 가져야 하는지, 독수리 사냥은 누가 누구에게 가르쳐 주는, '아이솔판'의 아버지는 왜 아이솔판에서 독수리 사냥을 가르쳐 주게 되었는지, '아이솔판'은 어떻게 시합에서 우승하게 되었는지 등으로 구성된 이야기를 읽고 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 독수리 사냥에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 독수리 사냥에 대해서 아는 지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 독수리 사냥이 무엇인지, 언제부터 시작되었는지, 어떤 사람들이 할 수 있는지, 어떤 사람은 할 수 없는지, 아이솔판은 무엇이 다른지 등의 내용이 들어가는데 오늘은 독수리 사냥에 특별한 재능을 가지고 있던 아이솔판에 대한 이야기를 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시
1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요? (학생: 독수리 사냥에 대한 글이에요.)
2. 교사: 몽골 사람은 언제부터 어디에서 사냥을 시작했어요? (학생: 아주 오래 전부터 초원에서 사냥을 하면서 살았어요.)
3. 교사: 독수리 사냥은 여자도 할 수 있어요? (학생: 아니요, 지금까지도 남자만 할 수 있다고 생각해요.)
4. 교사: 그런데 아이솔판은 어떻게 독수리 사냥꾼이 될 수 있었어요? (학생: 아버지에게 사냥하는 방법을 배웠어요)
5. 교사: 그런데 아이솔판의 아버지는 딸에게 왜 독수리 사냥을 가르쳐 주게 되었어요? (학생: 딸이 재능이 있다고 생해서 사냥하는 방법을 가르쳐 주었어요.)
6. 교사: 독수리 사냥 시합에 나간 아이솔판은 어떻게 되었어요? (학생: 나이가 가장 어렸지만 시합에서 우승했어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 아이솔판의 독수리 사냥에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 가지고 싶은 재능 대한 글을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요? (학생: 어떤 재능을 가지고 싶어요? 그 이유는 뭐예요?)
2. 교사: 맞아요, 여러분은 가지고 싶은 재능은 뭐예요?
3. 교사: 왜 그 재능을 가지고 싶어요?
4. 교사: 그 재능을 가지고 있다면 뭘 하고 싶어요?

(12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 가지고 싶은 재능에 대한 글을 구상하고 개

인별 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 같이 진행한다.

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

친구가 가진 재능을 소개하는 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 재능 관련 어휘를 활용하여 자신의 생각을 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 팀별로 이름이 적을 수 있는 활동지를 나누어 주면서 이제부터 친구가 가진 재능을 이야기하는 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 친구가 가지고 있는 재능에 대해서 알고 있는지를 묻는다.

(2) 대체로 친구가 가진 재능에 대한 정보가 부족할 것으로 예상되므로 교사가 학생들의 재능을 소개할 수 있는 사진을 전자칠판에 띄워 친구들의 재능에 대한 정보를 보여 준다. 이때 교사는 학생들이 가진 재능이 잘 들어날 수 있는 다양한 자료를 활용하는 것이 좋다.

(3) 그런 다음 오늘은 재능을 소개하는 자료를 만들 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 우리 반 친구들이 잘하는 것이 무엇인지에 대해 묻는다. 구체적으로 우리 반 친구 중에서 노래를 제일 잘 하는 사람은 누구인지, 춤을 제일 잘 추는 사람은 누구인지, 그림을 잘 그리는 사람은 누구인지, 한국어를 제일 잘하는 사람은 누구인지, 운동을 제일 잘하는 사람은 누구인지 등에 대해 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 이야기하여 글의 구성을 생각해 보도록 한다.

(5) 3-4명씩 조를 나누고 종이를 받으면 팀원의 이름을 모두 쓴다.

(6) 이름을 적은 종이는 팀별로 모아서 교사에게 주면 교사가 옆의 있는 팀과 교환해 준다.

(7) 이름표를 받으면 그 친구가 가진 재능에 쓰고 친구가 가지고 있는 재능을 소개할 자료가 완성되면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

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

예시

- 1, 교사: 여러분, OO는 무슨 재능이 뛰어나요?
- 2, 교사: 무슨 일을 할 때 그 재능을 발휘해요?
- 3, 교사: 언제 그 재능을 볼 수 있어요?

(9) 친구가 가진 재능을 소개하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

---

### 1. 학습 목표

영재 교육에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 영재 교육이 무엇인지, 어떤 사람이 받는 교익인지, 한국에서는 어떤 영재 교육이 이루어지고 있는지, 어떻게 이루어지고 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 영재 교육이 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 영재 교육과 관련된 사진 또는 영상 자료를 띄운다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 영재 교육에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 영재란 어떤 사람이예요?
- 2, 교사: 그런 특성을 가진 사람들은 어떤 교육을 받아요?
- 3, 교사: 영재교육이란 어떤 교육이예요?
- 4, 교사: 영재교육은 받은 사람은 영재교육을 통해 무엇을 얻을 수 있어요?
- 5, 교사: 세계의 모든 나라들이 영재를 키우기 위해서 어떤 일을 하고 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 영재교육 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 영재교육에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 영재교육에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들이 생각하는 영재교육은 무엇인지를 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 몽골과 한국의 영재교육에 기관에 대해 비교하면서 문화 수업을 마무리한다.

## 4. 제4과 대학교를 졸업하자마자 통역 봉사를 하고 싶어요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 봉사 활동(1), 봉사 활동(2)
- 문법: -자마자, -(으)르 겸(해서)
- 과제: 하고 싶은 재능 기부에 대해 이야기하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “아노는 무슨 이야기를 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분에게 뛰어난 재능이 있다면 그 재능을 이용하여 무엇을 하겠어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 해 보고 싶은 재능 기부와 그 이유에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 봉사 활동에 대한 단어를 공부하고 앞의 일이 끝나고 바로 이어지는 일을 이야기할 때 사용하는 ‘-자마자’와 뒤 문장을 하는 목적이 두 가지 이상임을 나타낼 때 사용하는 ‘-(으)르 겸(해서)’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

재능 기부에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 봉사 활동 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 봉사 활동과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 봉사 활동(1)  
재능을 나누다, 재능을 기부하다, 봉사 활동에 지원하다, 봉사 활동에 참여하다, 실천하다, 동참하다, 후원하다, 보조하다

• 봉사 활동(2)

도움을 주다, 도움을 받다, 도움이 되다, 도움을 요청하다, 자원봉사, 사회복지시설, 소외계층, 저소득층

## 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: (학생 한 명을 지목하며) 아노, 어떤 재능이 있어요?  
(학생: 노래를 잘 불러요)
2. 교사: 그런 재능으로 봉사를 해 본 적이 있어요?  
(학생: 아니요.)
3. 교사: 아직까지 재능 기부를 해 본 적이 없군요.  
(학생: 네, 아직 없어요.)
4. 교사: 그럼, 앞으로 노래를 부르는 봉사 활동에 참여해 보고 싶어요?  
(학생: 네, 참여해 보고 싶어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “재능 기부를 해 본 적이 없군요. 노래를 부르는 봉사 활동에 참여해 보고 싶어요?”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 봉사 활동과 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 사회복지 시설을 사진을 띄우고) 여러분, 여기는 어디예요?  
(학생: (사회복지시설 이름)이에요.)
2. 교사: 여러분은 이런 사회복지시설에 가 본 적이 있어요?  
(학생: 네, 아니요)
3. 교사: 여러분이 이런 곳에 간다면 어떤 일을 할 수 있을까요?  
(학생: 청소를 해요, 할머니와 이야기를 해요.)
4. 교사: 네, 여러분은 그 일을 하고 돈을 받아요?  
(학생: 아니요, 돈을 안 받아요.)
5. 교사: 네, 돈을 안 받고 그 사람들을 도와주는 것을 자원봉사라고 하지요? 여러분은 이런 곳에서 봉사 활동을 해 본 적이 있어요?  
(학생: 네, 있어요, 아니요, 없어요.)
6. 교사: 아노는 봉사 활동에 참여해 봤군요. 에르덴은 아직 참여해 본 적이 없군요. 그럼 이런 곳에서 일을 한다면 어떤 일을 해 보고 싶어요?  
(학생: ...)
7. 교사: 왜 그런 일을 하고 싶어요?  
(학생: 제가 할 수 있는 일이에요, 제가 잘하는 일이거든요.)
8. 교사: 네, 거기에 있는 사람들에게 재능 기부를 하고 싶군요. 도움을 주고 싶군요.  
(학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

### 1. 학습 목표

앞의 일이 끝나고 바로 이어지는 일을 이야기할 때 사용하는 '-자마자'와 뒤 문장을 하는 목적이 두 가지 이상임을 나타낼 때 사용하는 '-(으)르 겸(해서)'를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -자마자

동사에 붙어서 앞 문장에서 나타내는 사건이나 상황이 일어나고 시간 차이 없이 바로 다른 사건이나 상황, 동작이 일어남을 나타낼 때 사용한다.

- -(으)르 겸(해서)

동사에 붙어서 뒤 문장을 하는 목적이 두 가지 이상임을 나타낼 때 사용하며 '-(으)르 겸 -(으)르 겸'으로 반복해서 쓸 수도 있다..

### 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: (한 학생을 지목하며) 아노, 오늘 학교에서 와서 제일 먼저 무엇을 했어요?  
(학생: 친구와 이야기를 했어요.)
2. 교사: 네, 아노는 학교에 오자마자 에르덴과 이야기를 했군요, 에르덴은 보통 집에 가면 제일 먼저 무엇을 해요?  
(학생: 집에 가면 손을 씻어요.)
3. 교사: 맞아요, 에르덴은 집에 가자마자 손을 씻는군요, 선생님 어제 너무 피곤했어요, 그래서 바로 잤어요,  
(학생: 저도 피곤해서 침대에 누워서 바로 잤어요.)
4. 교사: 자야도 침대에 눕자마자 잤군요, 오늘은 앞의 일이 끝나고 바로 다음 일이 시작될 때 사용하는 '-자마자' 를 배울 거예요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 '-자마자'를 사용하여 앞 문장에서 일어난 사건 다음에 바로 이어지는 상황을 말하는 연습을 2~3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 개별 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: (한 학생을 지목하며) 아노, 지난 주말에 뭐 했어요?  
(학생: 시내에 갔어요)

2. 교사: 왜 시내에 갔어요?  
(학생 친구 생일이어서 선물을 사러 갔어요)

3. 교사: 그럼 선물만 샀어요? 지금 여기에는 뭐라고 쓰여 있어요?  
(학생: 구경도 했어요)

4. 교사: 네, 여러분, 아노는 지난 주말에 친구 선물도 살 겸 시내 구경도 할 겸 시내에 갔어요, 에르덴은 요즘 열심히 운동을 하는 것 같아요, 왜 그렇게 열심히 운동을 해요?  
(학생: 살을 빼고 싶어요.)

6. 교사: 네, 다른 이유는 없어요?  
(학생: 건강해 지고 싶어요.)

7. 교사: 네, 여러분, 에르덴은 살도 빼고 건강도 지킬 겸 운동을 열심히 해요, 에르덴이 운동을 하는 목적이 두 가지예요, 오늘은 두 가지 이상의 목적을 가지고 어떤 행동을 할 때 사용하는 '-(으)르 겸(해서)' 를 배울 거예요.

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “아노는 지난 주말에 친구 선물도 살 겸 시내 구경도 할 겸 시내에 갔어요. 에르덴은 살도 빼고 건강도 지킬 겸 운동을 열심히 해요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한

다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

하고 싶은 재능 기부에 대해 이야기할 수 있다. 다른 친구에게 재능 기부를 하고 싶은 시기를 설명하는 과정에서 ‘-자마자’를, 재능 기부를 하는 목적에 대해 설명하는 과정에서 ‘-(으)ㄹ 겸’을 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: 여러분은 봉사를 하고 싶어요?

(학생: 네, 해 보고 싶어요.)

2. 교사: (전자칠판에 이번 과에서 배운 봉사 활동 관련 어휘들을 띄우고) 어떤 사람들은 도와주고 싶어요?

(학생: 힘든 사람을 도와주고 싶어요.)

3. 교사: 여러분 주변에서도 봉사 활동을 하는 사람이 있어요?

(학생: 네, 있어요.)

4. 교사: 그분들은 어떤 봉사 활동을 해요?

(학생: 통역 봉사, 아이들하고 놀아주는 봉사요.)

5. 교사: 여러분은 어떤 봉사 활동에 동참하고 싶어요?

(학생: 한국어 통역을 하고 싶어요.)

6. 교사: 왜 통역 봉사를 하고 싶어요?

(학생: 한국어를 연습해 보고 싶어요.)

7. 교사: 한국어를 연습할 겸 해서 재능 기부를 하고 싶군요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한국어를 연습할 겸 해서 해 보고 싶어요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

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

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

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

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

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

## 듣기(20분)

---

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 봉사 활동을 하는 장소와 봉사 활동을 같이할 언어 교환 친구 소개에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서 벽화 재능 기부하기를 제안하는 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 재능 기부에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

#### (1) (듣기 지문)

1) 남: 우리 내일 봉사 활동하러 가기로 했지? 어떻게 가면 돼?

여: 먼저 학교 앞에서 버스를 타고 네 정거장 정도 간 다음에 내려서 걷다가 횡단보도를 건너자마자 오른쪽 골목으로 조금만 들어와.

2) 여: 몽골어 공부도 할 겸 언어교환친구를 사귀고 싶는데 소개해줄 수 있어요?

남: 좋아요. 제 친구가 한국어에 관심이 많으니까 친구의 전화번호를 가르쳐 줄게요. 연락해 보세요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

남: 수빈, 이번 주말에 시간이 있어요?

여: 암갈랑, 무슨 일이에요? 이번 주말은 한가해요.

남: 그러면 저하고 같이 벽화 재능 기부를 하러 가지 않을래요?

여: 벽화 재능 기부요? 자원봉사하고 비슷한 거예요?

남: 네 맞아요. 동네도 아름답게 꾸밀 겸 봉사자들이 찾아가서 집의 벽이나 건물의 벽에 예쁜 그림을 그려서 꾸며주는 봉사 활동이에요.

여: 와, 그런 봉사 활동이 있었군요. 재미있을 것 같은데요? 저도 하고 싶어요.

남: 그러면 이번 주 토요일 오전 9시에 학교 앞에서 만나요. 물감하고 붓은 줄 테니까 가지고 오지 않아도 괜찮아요.

여: 알았어요. 그러면 주말에 만나요.

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

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

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

예시

1. 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기해요?

(학생: 벽화 재능 기부에 대해서 이야기해요.)

2. 교사: 벽화 재능 기부가 뭐예요?

(학생: 봉사자들이 집이나 건물에 예쁜 그림을 그려 주는 봉사 활동이에요.)

3. 교사: 누가 벽화 재능 기부를 해요?

(학생: 암갈랑이 해요.)

4. 교사: 여자도 벽화 재능 기부를 같이 해요?

(학생: 아니요, 같이 안 해요, 그래서 남자가 같이 하자고 했어요)

5. 교사: 두 사람은 언제 벽화 재능 기부를 하기로 했어요?

(학생: 이번 주 토요일이요.)

6. 교사: 여자는 무엇을 준비해야 해요?

(학생: 아무것도 준비하지 않아도 돼요.)

7. 교사: 왜 아무것도 준비하지 않아요?

(학생: 남자가 모두 준비할 거예요.)

8. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 재능 기부를 하고 싶은지 한다면 어떤 재능 기부를 하고 싶은지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

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

## 읽고 쓰기(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 재능 기부가 무엇인지 소재로 하는 글을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 하고 싶은 재능 기부에 대해 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 재능 기부란 무엇인지, 재능 기부를 하려면 어떤 것이 필요한지, 또 재능 기부의 종류에는 무엇이 있는지 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 K-Pop에 대한 자신의 의견을 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 재능 기부에 대해 소개하는 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 재능 기부를 소개하는 글을 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 사람들이 생각하는 기부에는 어떤 종류가 있는지, 유명한 사람들은 어떤 재능 기부를 하고 있는지, 대학생들은 어떤 재능 기부를 하는지, 재능 기부는 어떤 사람이 할 수 있는 것인지 등의 내용이 들어가는데 오늘은 재능 기부 대한 기사를 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

<p>예시</p> <p>1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이예요? (학생: 재능에 대한 글이예요.)</p> <p>2. 교사: 사람들이 보통 어떤 것을 봉사 활동이라고 생각해요? (학생: 어려운 이웃을 돕거나 쓰레기를 청소하는 일, 돈을 기부하는 일을 봉사 활동이라고 생각해요)</p> <p>3. 교사: 재능 기부는 뭐예요? (학생: 자기만이 할 수 일로 다른 사람들 돕는 일을 말해요.)</p> <p>4. 교사: 유명한 사람들은 어떤 재능 기부를 하고 있어요? (학생: 운동선수는 운동 수업을 하시고 하고 가수나 배우들은 노래를 가르쳐 주기도 해요.)</p> <p>5. 교사: 대학생들은 어떤 재능 기부를 할 수 있어요? (학생: 벽화를 그려요, 어린이에게 외국어를 가르쳐 줘요.)</p> <p>6. 교사: 재능 기부는 그림을 잘 그리거나 외국어를 잘해야만 할 수 있어요? (학생: 아이들에게 책을 읽어 주거나 숙제를 도와주는 것도 재능기부 예요, 마음만 있으면 누구나 할 수 있어요. )</p>
--

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 재능 기부에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

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

<p>예시</p> <p>1. 교사: 이제 여러분이 재능 기부에 대한 여러분의 생각을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요? (학생: 하고 싶은 재능 기부가 뭐예요, 왜 그 재능 기부를 하고 싶어요, 그리 재능 기부를 언제하고 싶어요, 누구와 하고 싶어요.)</p> <p>2. 교사: 맞아요, 여러분은 어떤 재능 기부를 하고 싶어요? 한번 생각해 보세요.</p> <p>3. 교사: 그 재능 기부를 시작하고 싶은 이유는 뭐예요?</p> <p>4. 교사: 재능 기부는 누구를 대상으로 하고 싶어요?</p> <p>5. 교사: 재능 기부를 하기 위해서 무엇을 준비하면 좋을까요?</p>
--

(12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 재능 기부를 소재로 한 글을 구상하고 개인 별 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 같이 진행한다.

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

하고 싶거나 한 일과 그 일을 하고 싶거나 한 시간에 대한 게임을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 봉사 활동 관련 어휘를 활용하여 자신의 생각을 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 이제부터 팀별로 모여서 ‘-자마자’를 활용하는 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 ‘-자마자’에 대해 이해하고 있는지를 묻는다.

(2) 활동지에 있는 <보기>를 보여주며 카드에 어떤 내용이 들어가면 좋을지 보여 준다.

(3) 그런 다음 오늘은 ‘-자마자’를 연습하는 활동을 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 오늘 일어나자마자 무엇을 했는지, 고등학교를 졸업하자 무엇을 하고 싶은지에 대해 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 이야기하여 활동지에 들어갈 내용을 생각해 보도록 한다.

(5) 학생 2명 한 팀이 되어 활동지를 완성한다.

(6) 활동지에 들어갈 내용을 완성한 후 모두 자른 뒤 반으로 접는다.

(7) 한 명씩 돌아가면서 한 장씩 뽑는다. 뽑은 사람이 질문을 만들어서하고 다른 한 명은 그에 따른 대답을 하도록 한다.

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

예시

- 1, 교사: 여러분, 오늘 아침에 일어나자마자 무엇을 했어요?
- 2, 교사: 내일 수업이 끝나자마자 무엇을 할 거예요?
- 3, 교사: 고등학교를 졸업하자마자 무엇을 하고 싶어요?
- 4, 교사: 회사에 취직하자마자 뭐 할 거예요?
- 5, 교사: 친구들이 왜 그 가수를 소개하고 싶어 해요?

(9) '-자마자'를 연습하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

### 1. 학습 목표

재능 기부에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 재능 기부란 무엇인지, 누가 할 수 있는 일인지, 재능 기부를 통해 우리는 사회에 어떤 도움을 줄 수 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 재능 기부가 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 다양한 분야의 재능 기부 사진을 띄운다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 재능 기부에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 재능 기부란 뭐예요?
- 2, 교사: 재능 기부는 특별한 재능을 가진 사람이 하는 거예요?
- 3, 교사: 재능 기부와 일반적인 기부의 차이점은 뭐예요?
- 4, 교사: 그림을 그리는 것을 좋아하는 사람은 어떤 재능 기부를 할 수 있어요?
- 5, 교사: 악기 연주를 할 줄 아는 사람은 어떤 재능 기부를 할 수 있어요?
- 6, 교사: 오디오북 제작은 어떻게 하는 거예요?
- 7, 교사: 재능 기부는 사회에 어떤 영향을 미쳐요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 재능 기부 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 재능 기부에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 재능 기부에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들이 하고 있는 재능 기부가 무엇인지를 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 재능 기부를 통해서 한국과 몽골이 더욱 교류를 많이 할 수 있을 것이라는 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 5. 제5과 사람에 따라서 다르겠지만 저는 듣는 라디오가 더 좋은 것 같아요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 대중매체, 정보
- 문법: 에 따라서, -기는 한데/하는데
- 과제: 대중매체의 변화에 대한 자신의 생각 말하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람이 무슨 이야기를 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 대중매체를 자주 이용해요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 자주 이용하는 대중매체와 그 이유에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 대중매체, 정보에 대한 단어를 공부하고 어떤 조건이나 기준, 상황에 근거한 상황을 나타낼 때 사용하는 ‘에 따라서’와 앞 문장의 사실을 일단 긍정하지만 후행절에서는 그 내용이 다르거나 반대되는 내용을 나타낼 때 사용하는 ‘-기는 한데/하는데’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

대중매체에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 대중매체, 정보 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 대중매체, 정보과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 대중매체  
대중매체, 텔레비전, 신문, 잡지, 라디오
- 정보  
정보를 접하다, 정보를 얻다, 정보를 활용하다, 정보를 공유하다, 정보를 전달하다

## 2. 수업 진행 순서

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

<p>예시</p> <p>1, 교사: 여러분, 하루에 대중매체를 얼마나 이용해요? (학생: 대중매체가 뭐예요?)</p> <p>2, 교사: (전자칠판에 텔레비전, 신문, 잡지, 라디오의 사진을 띄우고) 텔레비전이나 신문 과 같이 정보를 주는 것을 말해요. 이 중에서 어떤 것을 보거나 듣는데 많은 시간을 보내요? (학생: (대중매체 이름)이에요.)</p> <p>3, 교사: 하루에 몇 시간쯤 이용해요? (학생: 네, (몇 시간)쯤 봐요/들어요)</p> <p>4, 교사: 하루에 1시간쯤 텔레비전을 보는군요. 주로 어떤 프로그램을 봐요? (학생: 네, 뉴스를 봐요, 드라마를 봐요.)</p> <p>5, 교사: 왜 그 프로그램을 즐겨 봐요? (학생: 재미있어서요, 친구들과 이야기하려고요.)</p> <p>6, 교사: 그렇군요. 그럼 다음으로 자주 이용하는 대중매체는 무엇이 있어요? (학생: 잡지예요.)</p> <p>7, 교사: 네, 잡지는 어떤 장점이 있어요? 어떤 것을 빠르게 알 수 있어요? (학생: 요즘 유행하는 옷이나 물건에 대해 알 수 있어요.)</p>
---

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “하루에 대중매체를 얼마나 이용해요?, 텔레비전을 보는군요. 잡지는 어떤 장점이 있어요?”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 대중매체와 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: 요즘 사람들이 어떤 매체를 많이 이용해요?  
(학생: 텔레비전을 많이 이용해요.)
2. 교사: 그렇군요, 보통 이 매체는 어떤 기능을 해요?  
(학생: 다양한 정보를 알려줘요)
3. 교사: 네, 정보를 전달하는 기능이 있군요, 또 다른 기능이 있어요?  
(학생: ...)
4. 교사: 이 매체를 이용하면 어떤 점이 좋아요?  
(학생: 사고가 났을 때 빠르게 알 수 있어요, 뉴스를 빨리 알 수 있어요.)
5. 교사: 그렇군요, 빠르게 정보를 접할 수 있군요,  
(학생: ...)
6. 교사: 여러분은 새로운 정보를 알게 되면 어떻게 해요? 혼자만 알아요? 아니면 다른 친구들에게도 얘기해 줘요?  
(학생: 친구들에게 얘기해 줘요.)
7. 교사: 새로운 정보를 얻으면 친구들과 정보를 공유하는군요,  
(학생: ...)

(10) 교사는 전자철판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들에 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

어떤 조건이나 기준, 상황에 근거한 상황을 나타낼 때 사용하는 '에 따라서'와 앞 문장의 사실을 일단 긍정하지만 후행절에서는 그 내용이 다르거나 반대되는 내용을 나타낼 때 사용

하는 ‘-기는 한데/하는데’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- 에 따라서  
명사에 붙어서 어떤 조건이나 기준, 상황에 근거해 어떤 행동이나 상황이 나타날 때 사용한다.
- -기는 한데/하는데  
동사나 형용사에 붙어서 앞 문장의 사실을 일단 긍정하거나 강조하지만 후행절에서는 그와 다르거나 반대되는 내용을 나타낼 때 사용한다.

## 2. 수업 진행 순서

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

- 예시
1. 교사: (전자칠판에 계절에 따라 다른 옷을 입은 사진을 띄우고) 여러분, 봄, 여름, 가을, 겨울 모두 같은 옷을 입을 수 있어요?  
(학생: 아니요, 다른 옷을 입어요.)
  2. 교사: 네, 맞아요. 계절에 따라서 옷을 바꿔 입지요. (한 학생을 지목하여) 아노, 4학년부터 한국어를 배우는데 한국어를 배우는 모든 학생들이 다 같은 교재로 공부하나요?  
(학생: 아니요, 다 달라요. 초급 학생은 초급 교재로 공부해요, 4학년은 초급 교재로 공부해요)
  3. 교사: 네, 맞아요. 수준에 따라서, 학년에 따라서 공부하는 책이 다르지요. 몽골 사람은 모두 허르헝을 좋아해요?  
(학생: 아니요, 안 좋아하는 사람도 있어요.)
  4. 교사: 맞아요, 사람에 따라 좋아하는 음식이 다를 거예요.  
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 ‘에 따라서’를 사용하여 조건이나 기준이나 상황을 이야기하는 연습을 2-3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한

학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 개별 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: (한 학생을 지목하며) 아노는 어떤 대중매체를 자주 이용해요?  
(학생: 텔레비전을 봐요)
2. 교사: 그럼 라디오는 전혀 안 들어요?  
(학생: 가끔 들어요.)
3. 교사: 아노는 라디오를 듣기는 하는데 자주 안 듣는군요. (다른 학생을 지목하며) 에르덴은 한국 드라마를 좋아하잖아요, 요즘도 한국 드라마를 자주 보나요?  
(학생: 아니요, 바빠서 자주 못 봐요.)
4. 교사: 에르덴은 한국 드라마를 보기는 하는데 자주 못 봐요. (다른 학생을 지목하며) 자야는 한국 음식을 먹어 봤어요?  
(학생: 네, (음식 이름)을 먹어 봤어요.)
5. 교사: 어땠어요?  
(학생: 좀 매웠어요, 그런데 맛있었어요.)
6. 교사: 그렇군요, 한국 음식이 맵기는 한데 맛있군요, 오늘은 앞의 내용이 맞다고 말하면서 그것과 반대되는 자신의 생각을 더해서 말할 때 '-기는 한데'를 사용해요.

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “아노는 라디오를 듣기는 하는데 자주 안 듣는군요. 한국 음식이 맵기는 한데 맛있군요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록

한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

대중 매체의 변화에 대한 자신의 생각을 말할 수 있다. 자신의 생각을 말하는 과정에서 어떤 조건이나 기준, 상황에 근거를 밝히는 과정에서 “에 따라서”를, 앞 사람의 의견에 대해 긍정하지만 그와 반대되는 자신의 생각을 전달하는 과정에서 “-기는 한데”를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1, 교사: 여러분은 스마트폰으로 라디오를 들어본 적이 있어요?

(학생: 네, 들어 본 적이 있어요.)

2, 교사: (전자칠판에 이번 과에서 배운 대중매체, 정보 관련 어휘들을 띄우고)이런 라디오의 장점은 뭐예요?

(학생: 정보를 접할 수 있어요, 정보를 전달해 줘요, 또 볼 수 있어요)

3, 교사: 맞아요, 그리고 또 어떤 점이 좋아요?

(학생: 볼 수 있어요.)

4, 교사: 그럼, 볼 수 있는 라디오를 모든 사람들이 좋아할까요? 다른 사람들도 모두 같은 생각일까요?

(학생: 아니요, 어떤 사람은 듣는 라디오만 좋아해요.)

5, 교사: 이럴 때에는 '사람에 따라서 다를 거예요,' 라고 말해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “사람에 따라서 다를 거예요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와

학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

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

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

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

## 듣기(20분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 스마트폰 활용에 대한 두 사람의 생각과 남자가 생각하는 라디오의 장점을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서 전자책과 종이책에 다른 견해에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 스마트폰 활용에 대한 두 사람의 생각과 남자가 생각하는 라디오의 장점에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

(1)

1) 남: 나이가 많은 분들은 스마트폰으로 뉴스를 보는 것이 힘들실 것 같아.

여: 글썄, 우리 부모님은 나보다 더 스마트폰을 잘 사용하시고 뉴스도 많이 보시는데. 내 생각에는 사람에 따라서 다른 것 같아.

2) 여: 암갈랑, 왜 축구 경기를 텔레비전으로 보지 않고 라디오로 듣고 있어요?

남: 내일까지 해야 하는 숙제가 있어서 라디오로 들으면서 하는 거예요. 물론 텔레비전으로 보는 것이 좋기는 한데 라디오로 듣는 것도 라디오만의 재미가 있는 것 같아요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고

다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2)

남: 요즘 점점 전자책을 읽는 사람이 많아지는 것 같아요. 머지않은 미래에는 종이책이 사라지지 않을까요?

여: 글썄요. 저도 여행을 갈 때는 전자책을 이용하기는 하는데 평소에는 종이책을 읽어요. 전자책은 가지고 다니기가 편하기는 한데 눈이 쉽게 피곤해 지더라고요.

남: 앞으로 기기가 발전됨에 따라 그런 점은 나아질 거라고 봐요. 전자책은 언제 어디에서든지 쉽게 구입할 수 있을 뿐만 아니라 종이를 낭비하지 않아서 환경보호에도 도움이 되니까 종이책은 점점 없어지지 않겠어요?

여: 제 생각은 조금 달라요. 물론 전자책이 편리한 점이 많기는 하지만 저처럼 종이책이 주는 편안함을 좋아하는 사람도 많거든요.

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

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

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

예시

1. 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기해요?

(학생: 전자책과 종이책에 대해서 이야기해요.)

2. 교사: 남자는 종이책에 대해서 어떻게 생각해요?

(학생: 종이책이 앞으로 사라질 것이라고 생각해요.)

3. 교사: 여자도 남자처럼 종이책이 사라질 거라고 생각해요?

(학생: 아니요, 사라지지 않을 거라고 생각해요.)

4. 교사: 여자는 전자책을 이용해요?

(학생: 네, 여행갈 때 이용하기는 해요, 평소에는 종이책을 읽어요.)

5. 교사: 남자는 전자책이 어떤 장점이 있다고 생각해요?

(학생: 전자책은 언제 어디에서든 쉽게 구입할 수 있어요,또 종이도 낭비하지 않아서 환경보호에도 도움이 될 거라고 생각해요.)

6. 교사: 여자도 전자책과 종이책 중에서 어떤 책을 더 좋아해요?

(학생: 종이책을 더 좋아해요.)

7. 교사: 왜 종이책을 더 좋아해요?

(학생: 전자책이 편리한 점이 많기는 하지만 종이책이 편안함을 줘서 좋아요.)

8. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 전자책을 사용해 본 적이 있는지, 전자책에 대해서 어떻게 생각하는지, 전자책과 종이책 중에서 더 선호하는 책은 무엇인지, 그 이유는 무엇인지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 인터넷의 발달로 변화한 매체를 소재로 하는 글을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 새로운 매체의 등장으로 변화한 생활에 대한 자신의 생각을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 인터넷이 발달하기 전에 사람들은 주로 어떤 매체를 사용했는지, 인터넷이 발달한 후에는 어떤 매체를 사용하고 있는지, 또 인터넷 매체의 장점은 무엇인지 단점은 무엇인지 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 새로운 매체의 발달로 달라진 생활에 대한 자신의 의견을 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 매체에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 새로운 매체의 등장으로 달라진 생활에 대한 자신의 생각을 글로 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 새로운 매체는 무엇이 있는지, 그 매체들을 사용해 봤는지, 그 매체가 등장해서 우리의 생활은 어떻게 바뀌었는지, 그 매체가 등장하기 전과 후를 비교 등의 내용이 들어가는데 오늘은 인터넷 등장으로 인한 매체의 변화에 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?

(학생: 인터넷의 등장과 매체의 변화에 대한 글이에요.)

2. 교사: 인터넷이 발전하기 전에 사람들은 어떤 매체로 뉴스를 봤어요?

(학생: 라디오를 듣거나 종이 신문이나 텔레비전 뉴스를 봤어요.)

3. 교사: 인터넷이 발달하면서 사람들이 뉴스를 볼 때 사용하는 매체는 어떻게 달라졌어요?

(학생: 인터넷으로 신문을 보게 되었어요.)

4. 교사: 인터넷 신문의 장점은 뭐예요?

(학생: 인터넷만 연결되어 있으면 어디서든 볼 수 있어요, 또 소식을 빨리 알 수 있어요.)

5, 교사: 또 사람들이 뉴스를 보는 다른 매체는 뭐예요? 다른 매체도 있어요?

(학생: 텔레비전 뉴스나 동영상 공유 사이에서 볼 수 있어요.)

6, 교사: 이런 매체의 변화로 인해 생기는 문제점은 뭐예요?

(학생: 잘못된 정보나 나쁜 정보가 빠르게 퍼지는 문제가 있어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 새로운 매체에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 새로운 매체의 등장으로 변하는 생활에 대한 여러분의 생각을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?

2, 교사: 맞아요, 새롭게 등장한 매체는 어떤 것들이 있어요?

3, 교사: 여러분은 주로 어떤 일을 할 때 이런 매체를 사용해요?

4, 교사: 다른 매체보다 이 매체를 더 많이 사용하는 이유는 뭐예요?

5, 교사: 새로운 매체의 특징은 뭐예요?

6, 교사: 새로운 매체의 등장으로 우리 생활은 어떻게 달라지고 있어요?

7, 교사: 새로운 매체는 우리 사회에 어떤 영향을 미치고 있어요?

8, 교사: 새로운 매체의 긍정적인 면이 뭐예요? 또 부정적인 면은 무엇이 있어요?

9, 교사: 어떻게 하면 이러한 문제를 해결할 수 있을까요?

(12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 새로운 매체의 등장이 우리 생활에 미치는 영향에 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 같이 진행한다.

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

해당 주제에 대해 문법을 활용하여 이야기하는 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 대중매체와 정보 관련 어휘를 활용하여 자신의 생각을 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 5과에서 배운 문법을 활용해 여러 가지 주제에 대한 이야기를 할 것이라고 말한다. 그리고 '-기는 한데/하는데'를 잘 이해하고 있는지를 묻는다.

(2) 대체로 하나의 주제에 대해 하나의 문법으로 이야기 해 본 적이 없을 것으로 예상되므로 '오늘의 날씨'를 주제로 한 보기를 전자칠판에 띄워 어떤 형식으로 활동을 하면 좋을지를 보여 준다. 이때 교사는 몽골 학생들에게 익숙한 주제나 요즘 학생들이 관심을 가지고 있는 주제를 예시로 선정하는 것이 좋다.

(3) 그런 다음 오늘은 문법을 활용한 활동을 할 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 오늘의 날씨, 우리 가족, 신문 등에 활동에 제시된 몇 가지 주제에 선정하여 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 이야기하며 활동에 제시되지 않은 주제도 몇 가지 제시하여 학생들이 생각해 보도록 한다.

(5) 2명씩 조를 나누어 두 사람이 해당 주제에 대해 세 문장씩 이야기하도록 한다. 또 활동에 제시되어 있지 않는 주제는 두 사람이 상의하여 주제를 먼저 정한 후 문장을 이야기하도록 한다. 대답을 잘한 사람이 그 카드를 갖고 대답을 못하면 카드를 다시 책상 위에 뒤집어 놓는다.

(6) 쌓아 놓은 카드의 질문에 모두 대답을 하면 각자 갖고 있는 카드의 개수를 세도록 한다. 카드를 많이 가진 사람이 이긴다.

(7) 조별 활동이 끝나면 교사가 무작위로 카드를 선택하여 학생들의 학습 내용을 확인한다.

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

예시

- 1, 교사: 여러분, 오늘 날씨가 어때요?
- 2, 교사: 여러분, 우리 교실은 어때요?
- 3, 교사: 인터넷의 장점은 뭐예요? 단점은 뭐예요?
- 4, 교사: 스마트폰을 사용하면 어떤 점이 좋아요? 어떤 점은 좋지 않아요?
- 5, 교사: 라디오의 장점은 뭐예요? 단점은 뭐예요?

(9) 문법을 활용하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

### 1. 학습 목표

매체의 변화에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 매체에는 어떤 것들이 있는지, 통신 기술이 발달하면서 어떤 매체들이 새롭게 등장했는지, 이런 매체가 우리 생활에 미치는 영향은 무엇인지, 긍정적인 영향은 무엇인지, 부정적인 영향은 무엇인지를 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 매체의 변화가 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 매체의 변화로 달라진 사람들의 모습을 사진으로 띄운다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 매체의 변화에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 여러분 대중매체에는 어떤 것이 있어요?
- 2, 교사: 무엇이 발달로 대중매체가 변화하게 되었어요?
- 3, 교사: 그러한 변화로 우리의 생활은 어떻게 달라졌어요?
- 4, 교사: 매체의 발달이 주는 긍정적인 영향은 어떤 것이 있어요?
- 5, 교사: 매체의 발달로 인한 생긴 부정적인 영향은 어떤 것이 있어요?

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

(5) 대중매체의 변화에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들이 가장 많이 이용하는 대중매체는 무엇인지, 그 이유는 무엇인지를 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 대중매체의 변화를 살펴보고 한국과 몽골이 더욱 교류를 많이 할 수 있을 것이라는 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 6. 제6과 저도 한번 시청해 보니까 재미있더라고요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 방송(1), 방송(2)
- 문법: -ㄴ/는대요, -어/아 보니까
- 과제: 1인 방송에 대한 자신의 생각 쓰기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람이 무엇을 보고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분이 방송을 직접 만든다면 어떤 방송을 만들고 싶어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 자주 이용하는 1인 방송을 본 경험에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 방송에 대한 단어를 공부하고 다른 사람이 말한 것을 전달할 때 사용하는 ‘-ㄴ/는대요’와 어떤 행동을 시험 삼아 해 본 뒤에 새로이 발견하거나 깨달은 것에 대해 나타낼 때 사용하는 ‘-어/아 보니까’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

1인 방송에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 방송 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 방송과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 방송(1)  
1인 방송/미디어, 인터넷 방송, 진행자, 구독자, 접속자, 시청자, 방송 콘텐츠, 홈페이지
- 방송(2)  
1인 방송인, 기획하다, 제작하다, 촬영하다, 편집하다, 시청자, 접속하다, 시청하다, 참여하다, 소통하다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시
1. 교사: 여러분, 1인 방송을 본 적이 있어요? (학생: 1인 방송이 뭐예요?)
2. 교사: 방송국에서 방송을 만드는 것이 아니라 개인이 직접 방송을 하는 인터넷 방송을 말해요. 이런 방송을 본 적이 있어요? (학생: 네, 본 적이 있어요.)
3. 교사: 어떤 내용의 방송이었어요? (학생: (게임/음식/뷰티) 방송이었어요)
4. 교사: (게임/음식) 콘텐츠를 봤군요. 어떤 사람이 진행을 했어요? 연예인이예요? (학생: 아니요, 우리 같은 보통 학생이었어요.)
5. 교사: 진행자가 학생이었군요. 그 방송을 보는 사람이 많아요? (학생: 네, 보는 사람이 10만 명이 넘어요.)
6. 교사: 그 인터넷 방송을 구독하는 사람이 많네요. 여러분은 그 진행자가 진행하는 방송이 아니라 다른 방송도 본 적이 있어요? (학생: 네, (게임, 요리) 방송을 봤어요.)
7. 교사: 다양한 콘텐츠를 시청하네요. 그 방송을 어디에서 볼 수 있어요? (학생: 유튜브에서 볼 수 있어요, OO 홈페이지에서 볼 수 있어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “여러분, 1인 방송을 본 적이 있어요? 개인이 직접 방송을 하는 인터넷 방송을 말해요. 인터넷 방송을 구독하는 사람이 많네요. 다양한 콘텐츠를 시청하네요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 방송과 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: 여러분도 1인 방송을 만들어 본 적이 있어요?  
(학생: ...)

2. 교사: 만약 여러분 방송을 만든다면 어떤 방송을 제작해 보고 싶어요?  
(학생: ...)

3. 교사: 1인 방송을 만들려면 먼저 무엇을 준비해야 할까요? ?  
(학생: 어떤 방송을 만들지 준비해야 해요)

4. 교사: 네, 1인 방송은 혼자 방송을 기획해야겠네요, 또 무엇을 해야 할까요?  
(학생: 방송을 찍어야 해요.)

5. 교사: 네, 동영상 촬영도 해야 하지요, 또 어려운 점은 없을까요?  
(학생: 동영상에 음악을 넣어요.)

6. 교사: 맞아요, 동영상을 편집해야 해요, 여러분도 시청자로 1인 방송에 참여해 본 적이 있어요?  
(학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

다른 사람이 말한 것을 전달할 때 사용하는 '-ㄴ/는대요'와 어떤 행동을 시험 삼아 해 본 뒤에 발견하거나 깨달은 것에 대해 나타낼 때 사용하는 '-어/아 보니까'를 학습하는 단계

이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(ㄴ/는)대요  
'-ㄴ/는다고 하다'와 같이 동사나 형용사에 붙어서 다른 사람이 말한 것을 가지고 와서 전달할 때 사용한다. 대화에서만 사용하고 쓰기에서는 사용하지 않는다.
- -(으)ㄴ/는 탓에  
동사에 붙어서 앞 문장이 나타내는 행동을 시험 삼아 해 본 뒤에 새로이 발견하거나 깨달은 것에 대해 나타낼 때 사용한다. 대개 앞 문장은 1인칭이며 뒤 문장은 3인칭이지만 화자가 몰랐던 것을 깨달았을 때는 뒤 문장도 1인칭을 쓸 수 있다.

## 2. 수업 진행 순서

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

- 예시
1. 교사: (전자칠판 말풍선에 "인터넷 방송이 인기가 많다." 를 띄우고) 여러분, 지금 여기에 뭐라고 쓰여 있어요?  
(학생: 인터넷 방송이 인기가 많아요.)
  2. 교사: 네, 맞아요, 자야가 우리 반 친구들에게 "인터넷 방송이 인기가 많다" 라고 이야기했어요, 자야가 인터넷 방송이 인기가 많대요,  
(학생: ...)
  3. 교사: (전자칠판 말풍선에 "오늘부터 진우가 게임 방송을 진행한다." 를 띄우고) 그럼 지금 여기에는 뭐라고 쓰여 있어요?  
(학생: 오늘부터 진우가 게임 방송을 진행해요.)
  4. 교사: 네, 맞아요, 자야가 선생님에게 "오늘부터 진우가 1인 방송을 진행한다," 고 이야기했어요, 그럼 이건 어떻게 다른 사람에게 말할까요?  
(학생: 오늘부터 진우가 1인 방송을 진행한다고 했어요.)
  5. 교사: 네, 맞아요, 우리는 '-는다고 하다' 를 공부했지요? '-는다고 하다' 는 언제 말해요?  
(학생: 친구가 저에게 한 이야기를 다른 친구에게 전달할 때 사용해요.)
  6. 교사: 네, 맞아요, 오늘 배우는 '-는대요' 는 '-는다고 하다' 와 같은 뜻이에요, '-는대요' 는 '-(ㄴ/는)다고 하다' 를 짧게 말할 때 사용해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 '-(ㄴ/는)대요'를 사용하여 다른

사람이 한 이야기를 전달하는 연습을 2-3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 개별 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: (한 학생을 지목하며) 아노는 한국 음식을 먹을 때는 몰랐는데 한국 음식을 먹고 알게 된 것이 있어요?

(학생: 한국 음식은 모두 배운 줄 알았어요, 그런데 안 배운 음식도 많아요.)

2. 교사: 네, 한국 음식을 먹어 보니까 맵지 않은 음식도 있다는 것을 알게 됐군요. (다른 학생을 지목하며) 에르덴은요? 한국 식당에 가 본 적이 있어요?

(학생: 음, 한국 식당에 갔는데 한국 음식을 좋아하는 몽골 사람이 많아요.)

3. 교사: 한국 식당에 가 보니까 한국 음식을 즐기는 몽골 사람이 많은 것을 알게 되었네요.

(학생: 네.)

4. 교사: 자야는 오늘 1인 방송에 대해서 배우면서 무엇을 새롭게 알게 되었어요?

(학생: 1인 방송에 대해 배우면서 검색해 보니까 생각보다 다양한 콘텐츠가 있다는 것을 알게 되었어요.)

5. 교사: 진수는요?

(학생: 1인 방송에 대해 검색해 보니까 중학생이나 고등학생이 진행자인 콘텐츠도 있었어요.)

6. 교사: 네, 맞아요. 오늘은 어떤 행동을 한번 시도하거나 경험을 하여 알게 된 사실을 말할 때 사용하는 '-어/아 보니까' 를 배울 거예요.

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “한국 음식을 먹어 보니까 맵지 않은 음식도 있다는 것을 알게 됐었군요. 1인 방송에 대해 배우면서 검색해 보니까 생각보다 다양한 콘텐츠가 있다는 것을 알게 되었어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을

읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

자신이 본 1인 방송에 대해 소개할 수 있다. 1인 방송에 대한 정보를 소개하는 과정에서 다른 사람이 말한 것을 전달할 때 사용하는 “-ㄴ/는대요”와 어떤 행동을 시험 삼아 해 본 뒤에 발견하거나 깨달은 것에 대해 나타낼 때 사용하는 “-어/아 보니까를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: 여러분은 1인 방송을 본 적 있어요?

(학생: 네, 본 적이 있어요.)

2. 교사: 무슨 방송을 봤어요?

(학생: 게임 방송이에요.)

3. 교사: 그 방송은 구독자 몇 명이에요?

(학생: 구독자가 00명이 넘어요.)

4. 교사: 아노가 보는 방송은 구독자가 00명이 넘는대요, 또 다른 콘텐츠로 만든 방송도 있어요?

(학생: 검색했는데 다양한 콘텐츠로 만든 1인 방송이 많아요.)

5. 교사: 이럴 때는 ‘검색해 보니까 다양한 콘텐츠로 만든 1인 방송이 많아요,’ 라고 말해요, 어떤 방송이 인기가 많아요?

(학생: 인기 있는 주제로 기획한 방송이 인기가 많아요.)

6. 교사: 이럴 때에는 ‘사람에 따라서 다를 거예요,’ 라고 말해요,

(학생: 네.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “사람에 따라서 다를 거예요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

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

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

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

## 듣기(20분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 요즘 아이들이 1인 방송 진행자가 되고 싶어하는 이유와 인터넷 방송으로 보면서 요리배우기를 제안하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서 1인 방송 진행자와의 인터뷰로 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 요즘 아이들이 1인 방송 진행자가 되고 싶어하는 이유와 인터넷 방송으로 보면서 요리배우기를 제안하는 대화에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

(1)

1) 남: 요즘 아이들에게 장래 희망에 대해서 물어 보니까 1인 방송인이 싶다고 대답한 아이들이 가장 많았대요. 제가 어렸을 때는 외교관이나 변호사 같은 직업이 장래 희망이라고 하는 아이들이 많았는데 많이 바뀐 것 같아요.

여: 1인 방송은 인터넷만 있으면 혼자서 하고 싶은 방송도 할 수 있고 연예인처럼 유명해질 수도 그런 것 같아요.

2) 여: 요리를 배우고 싶어서 요리 학원을 알아 봤는데 너무 비싼 것 같아요.  
 남: 우선 인터넷 방송을 보면서 배워 보면 어때요? 요즘 요리사들이 인터넷 방송으로 요리하는 방법을 아주 자세하고 꼼꼼하게 알려 주더라고요. 저도 지난번에 요리 방송을 보면서 음식을 만들어 보니까 생각보다 어렵지 않았어요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2)  
 여: 오늘은 인기 인터넷 방송 진행자인 김수현 씨를 모시고 1인 방송에 대해 이야기를 나눠 보겠습니다. 안녕하세요?  
 남: 네, 안녕하세요?  
 여: 처음에 어떻게 1인 방송을 시작하게 되었나요?  
 남: 어렸을 때부터 게임을 좋아해서 인터넷 게임 방송을 즐겨 봤는데 그러다가 보니까 저도 1인 방송을 직접 기획해 보고 싶다는 생각이 들어서 시작하게 되었습니다.  
 여: 방송 기획부터 촬영, 편집, 진행까지 혼자 한다는 것이 힘들지 않으세요?  
 남: 힘들 때도 있지만 구독자가 늘면 뿌듯하고 보람도 있더라고요. 그래서 조금 피곤하고 힘들어도 매일 영상을 찍어서 올리고 있어요. 실시간 방송도 일주일에 세 번은 꼭 하고요.  
 여: 저도 김수현 씨의 방송을 시청해 보니까 정말 진행을 잘하시던데요. 진행을 잘하는 김수현 씨만의 특별한 방법이 있나요?  
 남: 방송을 할 때 가능하면 시청자의 댓글을 많이 읽고 소통을 많이 하려고 노력하는데 그 점을 좋게 봐 주시는 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 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

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

예시

1. 교사: 남자는 누구예요?  
(학생: 인터넷 방송 진행자예요.)
2. 교사: 남자는 어렸을 때 어떤 방송을 자주 봤어요?  
(학생: 어렸을 때부터 게임을 좋아해서 게임 방송을 즐겨봤어요)
3. 교사: 남자는 어떻게 1인 방송을 시작하게 되었어요?  
(학생: 게임 방송을 보다가 직접 기획을 해 보고 싶어서 시작하게 되었어요.)
4. 교사: 남자는 실시간 방송도 해요?  
(학생: 네, 일주일에 세 번 해요)
5. 교사: 남자는 언제 보람을 느껴요?  
(학생: 구독자가 늘면 보람을 느껴요.)
6. 교사: 남자가 진행을 잘하는 특별한 방법은 뭐예요?  
(학생: 시청자와 소통하려고 노력하는 점이예요.)
7. 교사: 그럼 정답은 몇 번이예요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 인터넷 방송을 만들고 싶다는 생각을 한 적이 있는지, 어떤 방송을 보고 그런 생각을 했는지, 왜 그런 생각을 했는지, 어떤 방송 콘텐츠로 진행하고 싶은지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

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

## 읽고 쓰기(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 1인 방송이 무엇인지에를 소개하는 글을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 자신이 만들고 싶은 1인 방송에 대한 자신의 생각을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 1인방송이 발달하게 된 계기는 무엇인지, 1인 방송을 시작한 초창기에는 어떤 사람들이 주로 방송을 시청하거나 제작했는지, 또 어떤 콘텐츠가 많았는지, 최근 1인 방송은 어떻게 달라졌는지 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자신이 만들고 싶은 인터넷 방송에 대한 자신의 생각을 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 매체에 대한 글을 활동을 한다는 점을 말해주고 자신이 만들고 싶은 1인 방송에 대한 자신의 생각을 글로 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 1인방송이 발달하게 된 계기는 무엇인지, 1인 방송을 시작한 초창기에는 어떤 사람들이 주로 방송을 시청하거나 제작했는지, 또 어떤 콘텐츠가 많았는지, 최근 1인 방송은 어떻게 달라졌는지 등으로 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시
1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요? (학생: 인터넷 방송을 소개하는 글이에요.)
2. 교사: 예전에는 방송을 하려면 무엇이 필요했어요? (학생: 비싼 기계와 많은 사람들이 필요했어요.)
3. 교사: 지금도 방송을 만들려면 기계가 많이 필요해요? (학생: 아니요, 지금은 스마트폰만 있으면 누구나 방송을 만들 수 있어요.)
4. 교사: 예전에는 주로 누가 인터넷 방송을 봤어요? (학생: 10대와 20대들이 주로 시청했어요.)
5. 교사: 주로 어떤 방송 콘텐츠가 많았어요? (학생: 게임하는 모습을 보여 주거나 게임을 잘하는 방법에 대한 소개가 대부분이었어요.)
6. 교사: 최근에는 어떻게 달라졌어요? (학생: 인터넷 방송을 보거나 만드는 사람들의 연령대가 다양해졌어요. 또 방송 콘텐츠도 다양해졌어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 인터넷 방송을 소개하도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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: 요즘 학생들에게 인기 있는 인터넷 방송 콘텐츠는 뭐예요?
2. 교사: 여러분이 인터넷 방송을 만든다면 어떤 콘텐츠로 방송을 만들고 싶어요?
3. 교사: 왜 그 콘텐츠로 방송을 만들고 싶어요?
4. 교사: 그 방송은 어떤 사람을 위한 방송이에요?
5. 교사: 주로 어떤 연령대의 사람들이 볼까요?
6. 교사: 왜 그렇게 생각해요?

(12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 자기 만들고 싶은 1인 방송 콘텐츠에 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 같이 진행한다.

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

해당 주제에 대해 이야기 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 방송과 관련 어휘를 활용하여 자신의 생각을 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 6과에서 배운 문법을 활용해 여러 가지 주제에 대한 이야기를 할 것이라고 말한다. 그리고 ‘-(ㄴ/는)대요’를 잘 이해하고 있는지를 묻는다.

(2) 보기를 전자칠판에 띄워 어떤 형식으로 활동을 하면 좋을 지를 보여 준다. 이때 교사는 몽골 학생들에게 익숙한 주제나 요즘 학생들이 관심을 가지고 있는 주제를 예시로 선정하는 것이 좋다.

(3) 그런 다음 오늘은 문법을 활용한 활동을 할 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 한국 음식, 한국 음악, 한국 영화, 한국 드라마 등에 활동에 제시된 몇 가지 주제에 선정하여 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 이야기하며 활동에 제시되지 않은 주제도 몇 가지 제시하여 학생들이 생각해 보도록 한다.

(5) 2명씩 조를 나누어 두 사람이 질문의 주제를 정한다. 또 활동에 제시되어 있지 않는 주제는 두 사람이 상의하여 주제를 먼저 정한 후 질문 내용과 답을 이야기한다.

(6) 친구에게 질문을 하고 질문 내용과 대답을 아래의 표에 정리해서 씁니다.

(7) 조별 활동이 끝나면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

(8) 이상의 활동이 끝난 후 교사는 전체 학생을 대상으로 하여 아래와 같이 간단하게 질

문을 하여 학습 내용을 다시 한 번 정리해 준다.

예시

1. 교사: 여러분, 아노가 한국 음식이 어떻다고 했어요?
2. 교사: 한국 음악에 대해 무슨 질문을 했어요? 무슨 대답을 했어요?
3. 교사: 한국 영화에 대해 무슨 질문을 했어요? 무슨 대답을 했어요?

(9) 문법을 활용하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

### 1. 학습 목표

1인 방송에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 1인 방송이란 무엇인지, 1인 방송은 어떻게 만들어지는지, 1인 방송의 진행자는 어떤 사람인지, 1인 방송의 기존 매체들과 어떤 차이가 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 1인 방송이 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 한국 중고등학생에 인기가 많은 1인 방송 동영상을 띄운다.

(3) 아래와 같은 질문을 통하여 1인 방송에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 1인 방송이란 무엇입니까?
2. 교사: 1인 방송을 진행하는 사람은 어떤 사람입니까?
3. 교사: 1인 방송의 진행자는 어떤 일을 합니까?
4. 교사: 1인 방송의 매력은 무엇입니까?
5. 교사: 1인 방송에는 어떤 콘텐츠가 있습니까?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 다양한 1인 방송 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 1인 방송에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 1인 방송에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들에게 인기 있는 1인 방송에는 어떤 것이 있는지 이유가 무엇인지를 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 1인 방송을 통해서 한국과 몽골이 더욱 교류를 많이 할 수 있을 것이라는 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 7. 제7과 시간이 있으면 같이 콘서트를 보러 가세요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 인기, 관심
- 문법: -내요, -재요
- 과제: 좋아하는 K-Pop 가수에 대해 말하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람이 무슨 이야기를 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분도 콘서트에 가 본 적이 있어요? 누구의 콘서트에 가 보고 싶어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 가 보고 싶은 콘서트와 그 이유에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 인기와 관심에 대한 단어를 공부하고 다른 사람의 말을 전달할 때 사용하는 ‘-내요, -재요’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

좋아하는 K-Pop 가수에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 인기, 관심 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 인기, 관심과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 인기  
인기가 높다, 인기가 많다, 인기를 끌다, 인기를 얻다, 인기가 떨어지다
- 관심  
관심을 끌다, 관심을 쏟다, 관심을 갖다, 관심이 높아지다, 관심을 모으다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시
1, 교사: (전자칠판에 요즘 인기가 많은 K-Pop 가수의 사진을 띄우고) 여러분, 이 사람이 누구예요? (학생: (가수 이름)이에요.)
2, 교사: 요즘 사람들이 이 사람을 좋아해요? (학생: 네, 많이 좋아해요.)
3, 교사: 그렇군요, 요즘 이 가수가 인기가 높군요. (학생: ...)
4, 교사: 이 사람이 무슨 노래를 불렀어요? (학생: (노래 제목)을 불렀어요.)
5, 교사: 사람들이 그 노래를 좋아해요? (학생: 네, 사람들이 많이 좋아해요.)
6, 교사: 그렇군요, 그 노래가 인기가 많군요. (학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “그 가수가 인기가 높군요. 그 노래가 인기가 많군요. 그 가수가 노래를 잘 불려서 인기를 끌고 있군요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 인기와 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 조금 전 사진과 다른 가수, 신곡이 나온 가수의 사진을 띄우고) 여러분, 이 가수는 누구예요?

(학생: (가수 이름)이에요.)

2. 교사: 여러분은 이 가수에 대해서 잘 알아요?

(학생: 네, 알아요.)

3. 교사: 이 가수에 대해서 더 많이 알고 싶은 마음이 있어요?

(학생: 네, 알고 싶어요.)

4. 교사: 이 가수를 좋아하고 이 가수에 대해서 알고 싶은 마음이 있어요? 이 가수에게 관심을 갖고 있군요.

(학생: ...)

6. 교사: 요즘 이 가수가 부른 새 노래를 사람들이 좋아해요?

(학생: 네, 맞아요.)

7. 교사: 아, 그 가수의 새 노래가 사람들의 관심을 끌고 있군요.

(학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살펴보고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

전에 들은 질문을 다른 사람에게 옮겨서 말할 때 사용하는 '-내요'와 전에 들은 권유나 제안을 다른 사람에게 옮겨서 말할 때 사용하는 '-재요'를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- (으)로 인해(서)  
'-냐고 하다'와 같이 동사나 형용사에 붙어서 전에 들은 질문을 다른 사람에게 옮겨 말할 때 사용하며 대화 상황에서만 사용한다.
- -(으)ㄴ/는 탓에  
'-냐고 하다'와 같이 동사나 형용사에 붙어서 전에 들은 질문을 다른 사람에게 옮겨 말할 때 사용하며 대화 상황에서만 사용한다.

## 2. 수업 진행 순서

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

- 예시
1. 교사: (전자칠판에 말풍선 "K-Pop을 좋아해요?" 을 띄우고) 여러분, 지금 여기에 뭐라고 쓰여 있어요?  
(학생: K-Pop을 좋아해요?)
  2. 교사: 네, 맞아요, 선생님의 친구가 선생님에게 "K-Pop을 좋아해요?" 라고 질문했어요, 선생님의 친구가 선생님에게 K-Pop을 좋아하네요,  
(학생: 선생님의 친구가 선생님에게 K-Pop을 좋아하냐고 했어요, 이렇게 말하는 거 아니에요?)
  3. 교사: 맞아요, 우리 전에 '-냐고 하다' 를 공부했지요? '-냐고 하다' 는 언제 말해요?  
(학생: 친구가 저에게 한 질문을 다른 사람에게 이야기할 때 사용해요, .)
  4. 교사: 맞아요, '-내요' 는 '-냐고 하다' 를 짧게 말할 때 사용해요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 '-내요'를 사용하여 다른 사람이 한 질문을 전달하는 연습을 2-3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

(10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시
1. 교사: (전자칠판에 말풍선 “같이 K-Pop 공연을 보러 갑시다.” 을 띄우고) 여러분, 지금 여기에 뭐라고 쓰여 있어요? (학생: 같이 K-Pop 공연을 보러 갑시다.)
2. 교사: 네, 맞아요, 선생님의 친구가 선생님에게 “같이 K-Pop을 공연을 보러 갑시다.” 라고 이야기했어요, 선생님의 친구가 선생님에게 같이 K-Pop 공연을 보러 가재요, (학생: ...)
3. 교사: (전자칠판에 말풍선 “같이 한국어를 공부합니다.” 를 띄우고) 그럼 지금 여기에는 뭐라고 쓰여 있어요? (학생: 같이 한국어를 공부합니다.)
4. 교사: 네, 맞아요, 선생님의 친구가 선생님에게 “같이 한국어를 공부합니다.” 라고 이야기했어요, 그럼 이건 어떻게 다른 사람에게 말할까요? (학생: 선생님의 친구가 선생님에게 같이 한국어를 공부하자고 했어요, 이렇게 말하는 거 아니에요?)
5. 교사: 맞아요, 우리 전에 ‘-자고 하다’ 를 공부했지요? ‘-자고 하다’ 는 언제 말해요? (학생: 친구가 저에게 한 질문을 다른 친구에게 이야기할 때 사용해요.)
6. 교사: 맞아요, ‘-재요’ 는 ‘-자고 하다’ 와 같은 뜻이에요, ‘-재요’ 는 ‘-자고 하다’ 를 짧게 말할 때 사용해요,

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “친구가 저에게 같이 K-Pop 공연을 보러 가재요. 친구가 저에게 같이 한국어를 공부하재요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록

한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

다른 친구에게 들은 질문이나 제안을 같은 반 친구에게 전달할 수 있다. 다른 친구의 질문을 전달하는 과정에서 “-내요”를, 다른 친구의 제안을 전달하는 과정에서 “-재요.”를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: 여러분은 K-Pop 가수를 좋아하나요?

(학생: 네, 좋아해요.)

2. 교사: (이번 과에서 배운 인기, 관심 관련 어휘들을 전자칠판에 띄우고) 그럼, 왜 사람들이 K-Pop 가수를 좋아해요?

(학생: 노래를 잘해요, 춤을 잘 춰요.)

3. 교사: 맞아요, K-Pop 가수들이 노래도 잘 부르고 춤을 잘 춰서 인기가 많아요.

(학생: 네, 맞아요.)

4. 교사: 그럼, 선생님이 여러분에게 ‘같이 K-Pop 콘서트를 보러 갈 수 있어요?’ 라고 이야기했어요, 선생님과 무슨 이야기를 했는지 같은 반 친구에게도 전해 주세요, 그러면 뭐라고 말할 거예요?

(학생: 선생님이 저에게 같이 콘서트를 갈 수 있냐고 했어요.)

5. 교사: 그럴 때에는 ‘선생님이 저에게 같이 콘서트를 보러 갈 수 있내요,’ 라고 말해요.

(학생: 선생님이 저에게 같이 콘서트를 보러 갈 수 있내요.)

6. 교사: 그럼 ‘같이 K-Pop 가수의 사진을 사러 갈 수 있어요?’ 라고 이야기하면 친구에게 어떻게 말할 거예요?

(학생: 선생님이 저에게 같이 K-Pop 가수의 사진을 사러 갈 수 있내요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “같이 K-Pop 콘서트를 보러 갈 수 있내요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

## 듣기(20분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 K-Pop 콘서트 관람 제안과 관람 경험에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 K-Pop의 인기와 친구들이 K-Pop에 대해 잘 알게 된 계기에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 K-Pop 가수와 K-Pop 콘서트 관람 제안에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

#### (1) (듣기 지문)

1) 남: 아노가 이번 K-Pop 공연에 갈 거네요. 이번 공연에 제가 좋아하는 가수가 온대서 저는 가려고 해요.

여: 물론이죠. 저는 공연을 가서 보는 것을 좋아해서 표도 미리 예매했어요. 지난번에도 갔는데 정말 환상적이었어요.

2) 남: 아노, 이 가수의 노래를 들어봤어요? K-Pop 가수인데 요즘 모르는 사람이 없다고 해요.

여: 들어 봤어요. 요즘 어디에 가든지 그 가수의 노래를 들을 수 있어요. 그리고 제 친구들도 저에게 그 가수의 공연에 같이 가세요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

여: 민수, 혹시 주말에 시간 있어요? 암갈랑이 K-Pop 가수의 공연에 가는데 같이 가세요.

남: 저는 잘 모르겠어요. 자야는 그 가수를 좋아해요?

여: 네. 요즘 제가 가장 좋아하는 가수여서 요즘 이 가수의 노래를 매일 들어요. 민수도 좋아해요?

남: 아니에요. 이름을 알고 있기는 한데 노래는 잘 몰라요.

여: 그러면 한번 들어볼래요? 한국에서도 이 가수의 노래가 유명하다고 해요.

남: 그럴까요? 그런데 자야는 어떻게 한국 사람인 저보다 K-Pop에 대해서 잘 알고 있어요?

여: K-Pop을 좋아하니까 잘 알지요. 진우보다 제가 K-Pop을 많이 듣잖아요. 다른 한국 친구들도 어떻게 그렇게 K-Pop을 잘 아내요.

남: 그건 그래요. 저는 요즘 한류로 인해서 K-Pop을 아는 외국인이 많다고 하는 뉴스를 본 적도 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 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

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

예시

1. 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기해요?  
(학생: K-Pop 가수와 공연에 대해서 이야기해요.)
2. 교사: 누가 K-Pop 가수의 공연에 같이 가자고 했어요?  
(학생: 암갈랑이 같이 가자고 했어요.)
3. 교사: K-Pop 가수의 공연은 언제 해요?  
(학생: 주말에 해요.)
4. 교사: 누가 K-Pop 가수에 대해서 잘 알아요?  
(학생: 여자가 더 잘 알아요.)
5. 교사: 왜 여자가 K-Pop에 대해서 더 잘 알아요?  
(학생: 남자보다 K-Pop을 더 많이 들어요.)
6. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 K-Pop 공연에 대해서 어떻게 생각하는지, 만약 K-Pop 공연을 몽골에서 한다면 가고 싶은지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

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

## 읽고 쓰기(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 K-Pop을 소재로 하는 기사를 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 K-Pop에 대한 자신의 생각을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 사람들이 언제부터 K-Pop을 좋아하게 되었는지, 왜 K-Pop 가수를 좋아하게 되었는지, K-Pop의 위상이 어떻게 바뀌어 왔는지 등으로 구성된 기사를 읽고 내용을 이해할 수 있으며 K-Pop에 대한 자신의 의견을 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

< 활동: 40분 >

(1) 교사는 기사를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 K-Pop에 대한 자신의 생각을 글로 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 언제부터 K-Pop이 인기가 높아지게 되었는지, 사람들이 언제부터 K-Pop에 대한 관심을 갖게 되었는지, 현재 사람들의 K-Pop에 대한 생각은 어떤지에 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?  
(학생: K-Pop에 대한 글이에요.)
2. 교사: 과거에는 사람들이 K-Pop에 대해서 어떻게 생각했어요?  
(학생: 관심이 있는 사람들만 좋아하는 음악이었어요, K-Pop을 모르는 나라 사람들도 많았어요.)
3. 교사: 그럼 지금은 사람들이 K-Pop에 대해서 어떻게 생각해요?  
(학생: 지금은 많은 사람들이 K-Pop을 좋아해요.)
4. 교사: 그래서 K-Pop이 어떻게 되었어요?  
(학생: 음악 순위에 올라갔어요, 사람들이 K-Pop 춤을 춰요.)
5. 교사: K-Pop이 유명해져서 사람들이 어떻게 하게 되었어요?  
(학생: 사람들이 K-Pop을 듣고 즐겨요, 유명한 가수들과 같이 공연을 해요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 K-Pop에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 K-Pop에 대한 여러분의 생각을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?  
(학생: 언제부터 K-Pop을 좋아하기 시작했어요, 왜 K-Pop을 좋아하게 되었어요, K-Pop 때문에 한국 문화에 관심을 갖게 되었어요...)
2. 교사: 맞아요, 여러분은 언제 K-Pop에 대해서 알게 되었어요? 한번 생각해 보세요.
3. 교사: 어떻게 K-Pop에 대해서 알게 되었어요?
4. 교사: K-Pop을 좋아해서 또 어떤 한국 문화에 대해서 관심을 갖게 되었어요?
5. 교사: 어떻게 해야 사람들이 K-Pop에 더 관심을 갖게 될까요?
6. 교사: 어떻게 하면 K-Pop을 더 알릴 수 있을까요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 K-Pop을 소재로 한 글을 구상하고 개인별

태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴 보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

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

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

(13) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

K-Pop 가수 소개 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 인기와 관심 관련 어휘를 활용하여 자신의 생각을 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 수업 전날 출력해 온 자료를 꺼내고 이제부터 팀별로 모여서 좋아하는 K-Pop 가수를 소개하는 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 사진 자료 외에 좋아하는 K-Pop 가수에 대한 자료를 찾아왔는지를 묻는다.

(2) 대체로 동영상 자료 외에 한국어로 쓰인 K-Pop 관련 기사를 읽어 본 적이 없을 것으로 예상되므로 한국어로 쓰인 K-Pop 관련 기사를 전자칠판에 띄워 어떤 형식으로 소개하면 좋을지 보여 준다. 이때 교사는 요즘 몽골 학생들이 관심을 갖고 있는 가수 관련 자료를 선정하는 것이 좋다.

(3) 그런 다음 오늘은 K-Pop 가수 소개 자료를 만들 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 요즘 사람들이 가장 관심을 갖고 있는 K-Pop 가수가 누구인지, 어떻게 그 가수를 알게 되었는지에 대해 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 이야기하여 글의 구성을 생각해 보도록 한다.

(5) 3-4명씩 좋아하는 가수가 같은 학생들을 중심으로 조를 나누어 K-Pop 가수 사진을 정리하도록 한다.

(6) 조원들이 상의하여 어떤 내용을 중심으로 K-Pop 가수를 소개하는 자료를 만들지 서로 상의한 후 분담하여 글을 쓰도록 한다.

(7) 조별로 소개 자료가 완성되면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

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

예시

1. 교사: 요즘 몽골에서 인기가 많은 K-Pop 가수가 누구예요?
2. 교사: 그 가수는 어떤 음악을 해요?
3. 교사: K-Pop 가수들의 특징이 뭐예요?

(9) K-Pop 가수를 소개하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

### 1. 학습 목표

K-Pop 열풍에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 외국인들이 한국이라고 하면 떠올리는 연상 이미지가 무엇인지, 언제부터 K-Pop 열풍이 시작되었는지를 알 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 전체 학생을 대상으로 하여 K-Pop 열풍이 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 K-Pop 가수의 콘서트 장면 사진을 띄운다.

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

예시

1. 교사: 외국인들이 한국하면 가장 먼저 떠올리는 이미지가 뭐예요?
2. 교사: 언제부터 K-Pop이 인기를 얻기 시작했어요?
3. 교사: 어떻게 K-Pop이 세계적으로 인기를 얻게 되었어요?
4. 교사: K-Pop 열풍이 무슨 뜻이에요?
5. 교사: 해외에서 K-Pop 가수가 인기를 얻고 있는 이유가 뭐예요? 인기 비결이 뭐라고 해요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 K-Pop 가수 콘서트 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 K-Pop 열풍에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) K-Pop 열풍에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들이 생각하는 K-Pop 열풍 이유가 무엇인지를 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 K-Pop 열풍을 통해서 한국과 몽골이 더욱 교류를 많이 할 수 있을 것이라는 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 8. 제8과 한류 페스티벌에 대해서 궁금한 것이 있으면 언제든지 물어보래요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 한류 페스티벌, 감상
- 문법: -(으)래요, -어/아 달래요/주래요
- 과제: 축제 소개하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람이 무슨 이야기를 하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분이 한류 페스티벌에 간다면 무엇을 가장 하고 싶어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 가 보고 싶은 한류 페스티벌과 그 이유에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 한류 페스티벌과 감상에 대한 단어를 공부하고 다른 사람의 말을 전달할 때 사용하는 ‘-(으)래요, -어/아 달래요/주래요’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

한류 페스티벌에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 한류 페스티벌, 감상 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 한류 페스티벌, 감상과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 한류 페스티벌  
한류 열풍이 불다, 알리다, 홍보하다, 제공하다, 주최하다, 진행되다
- 감상  
색다르다, 화려하다, 새롭다, 기대되다

## 2. 수업 진행 순서

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

<p>예시</p> <p>1, 교사: (한류 페스티벌 동영상을 보여 주고) 여러분, 한류 페스티벌에 간 적이 있어요? (학생: ...)</p> <p>2, 교사: 여러분은 공연을 보러 갈 때 그 공연에 대한 정보는 어디에서 들어요? (학생: 광고를 봤어요.)</p> <p>3, 교사: 한류 페스티벌을 알리는 광고를 보는군요, (학생: ...)</p> <p>4, 교사: (한류 페스티벌에 대한 포스터를 보여주고) 누가 여는 행사예요? (학생: ...)</p> <p>5, 교사: 방송국에서 주최하는 행사네요, 한류 페스티벌 공연장 주변에서는 어떤 행사를 해요? (학생: ...)</p> <p>6, 교사: 한국 전통 공연, 한국 음식 먹기 같은 행사가 진행돼요, (학생: ...)</p>
---

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한류 페스티벌을 알리는 광고를 봤군요.”, “방송국에서 주최하는 행사네요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 한류 페스티벌과 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 한류 페스티벌 동영상을 띄우고) 여러분, 이 영상을 보니까 한류 페스티벌 무대가 어때요?

(학생: 멋있어요, 아름다워요)

2. 교사: 네, 무대가 화려하지요?

(학생: 네.)

3. 교사: 한국 노래는 몽골 노래와 비슷해요?

(학생: 달라요.)

4. 교사: 좀 분위기가 다르죠? 색다른 노래가 많은 것 같아요.

(학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

자신이 들은 명령이나 요청을 다른 사람에게 전달할 때 사용하는 ‘-(으)래요’와 명령 및 청유 문장을 다른 사람에게 전달할 때 사용하는 ‘-어/아 달래요/주래요’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)래요  
'-(으)라고 하다'와 같이 동사에 붙어서 자신이 들은 명령이나 요청을 다른 사람에게 전달할 때 사용하며 대화 상황에서만 사용한다.
- -어/아 달래요/주래요  
'-어/아 달라고 하다/주라고 하다'와 같이 '주다' 동사가 사용된 명령 및 청유 문장을 다른 사람에게 전달할 때 사용하며 대화 상황에서만 사용한다.

## 2. 수업 진행 순서

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

<p>예시</p> <p>1, 교사: 자야는 한류 페스티벌에 간 적이 없대요, 그럼 아노가 자야에게 뭐라고 했을까요? (학생: K-Pop에 관심이 있으면 한류 페스티벌에 한번 가 보세요.)</p> <p>2, 교사: 네, 맞아요. (전자칠판에 말풍선 "K-Pop에 관심이 있으면 한류 페스티벌에 한번 가 보세요," 를 띄우고) 아노가 자야한테 뭐라고 했어요? (학생: K-Pop에 관심이 있으면 K-Pop에 관심이 있으면 한류 페스티벌에 한번 가 보라고 했어요.)</p> <p>3, 교사: 네, 맞아요, 아노가 자야한테 "한류 페스티벌에 가래요," 라고 말했어요, 우리 전에 '-라고 하다' 를 공부했지요? '-라고 하다' 는 언제 말해요? (학생: 친구가 저에게 한 명령이나 부탁을 전달할 때 사용해요.)</p> <p>4, 교사: 맞아요, '-(으)래요' 는 '-라고 하다' 를 짧게 말할 때 사용해요.</p>
--

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 '-(으)래요'를 사용하여 다른 사람에게 들은 명령이나 부탁 내용을 전달하는 연습을 2~3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 개별 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: (전자칠판 말풍선에 “자야: 아노, 책을 빌려 주세요,” 를 띄우고) 자야가 책을 안 가지고 와서 이렇게 이야기해요, 이 말을 다른 사람에게 전달하려면 어떻게 해야 해요? (학생: 자야가 아노에게 책을 빌려 달라고 했어요.)
2. 교사: 네, 맞아요, 우리 전에 ‘-아/어/여 달라고 하다’ 를 공부했지요? 오늘은 ‘자야가 아노에게 책을 빌려 달래요,’ 라고 해요, (학생: 자야가 아노에게 책을 빌려 달래요.)
3. 교사: ‘-어/아 주세요’ 받는 대상이 누구인지에 따라는 ‘-주라고 하다’ 와 ‘-달라고 하다’ 이야기한다고 배웠지요? 그럼 선생님이 ‘자야, 아노에게 책을 빌려 주세요,’ 라고 해요, 그때는 어떻게 이야기해요? (학생: 선생님께서 자야에게 아노한테 책을 빌려 주라고 했어요.)
4. 교사: 네, 선생님이 자야에게 아노한테 책을 빌려 주래요’ 라고 이야기해요, ‘-어/아 주라고 하다는 주래요, -어 달라고 하다는 달래요라고 짧게 말할 때 사용해요,

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “자야가 아노에게 책을 빌려 달래요. 선생님께서 자야에게 아노한테 책을 빌려 주래요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

한류 페스티벌에 대한 정보를 전달하면서 자신이 들은 명령이나 요청을 다른 사람에게 전달할 때 사용하는 ‘-(으)래요’와 명령 및 청유 문장을 다른 사람에게 전달할 때 사용하는 ‘-어/아 달래요/주래요’를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1, 교사: (한 학생을 지목하며) 아노가 한류 페스티벌을 홍보를 한다면 어떻게 할까요?

(학생: 친구들에게 알려요.)

2,, 교사: 어떻게 알릴 거예요?

(학생: 0월 0일에 한류 페스티벌이 열려요, 모두 오세요.)

3, 교사: 여러분, 아노가 뭐라고 했어요?

(학생: 0월 0일에 한류 페스티벌이 열린다고 했어요, 모두 오라고 했어요.)

4, 교사: 네, 맞아요, 이럴 때에는 ‘모두 오래요’ 라고 말해요,

(학생: ...)

5, 교사: 그럼 아노가 ‘참석할 사람은 미리 알려 주세요.’ 라고 하면 어떻게 말해요?

(학생: 참석할 사람들은 미리 알려 달라고 했어요.)

6, 교사: 네, 참석할 사람들은 미리 알려 달래요,

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “한류 페스티벌에 모두 오래요.”, “참석할 사람은 미리 알려 달래요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

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

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

(8) 말하기 과제에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는

듣기 연습을 할 것이라고 말한 후 말하기 수업을 종료한다.

## 듣기(20분)

---

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 한류 페스티벌에서 주의할 점과 한류 인기가 어느 정도인지 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 한류 페스티벌을 안내하는 뉴스로 비교적 긴 지문을 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 한류 페스티벌에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

(1)

1) 남: 아노, 내일이 한류 페스티벌이죠? 저는 그런 페스티벌에 가는 것이 처음인데 혹시 주의해야 하는 것이 있어요?

여: 특별한 것은 없어요. 그렇지만 내일 비가 올지도 모르니까 우산이나 비옷을 가지고 오는 것이 좋을 것 같아요.

2) 여: 요즘 한류가 인기인 것 같아요. 제가 한국에 다녀온다고 하니까 초등학교생인 제 사촌 동생도 저에게 좋아하는 한국 가수의 CD를 사다 달래요.

남: 그 정도예요? 요즘 뉴스에서도 한류에 대한 이야기가 나오고 한국 영화나 드라마도 볼 수 있기는 하지만 초등학교생들까지 좋아하는 줄 몰랐어요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 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. 한번 들려준 후 학생들이 답을 고를 수 있도록 잠깐 동안 시간을 준다.

(2) (듣기 지문)

여: 다음은 공연 소식입니다. 다음 달 11월 5일부터 20일 동안 부산에서 부산 한류 축제가 열립니다. 아시아에서 가장 큰 한류 축제인 부산 한류 축제는 5일 개막식에서 열리는 K-Pop 콘서트를 시작으로 음식, 패션, 드라마 등 다양한 내용의 행사가 진행됩니다. 그리고 축제 기간에 한류스타 팬 미팅이 열릴 예정이어서 수많은 한류 팬들의 참가가 기대됩니다. 또한 축제 기간 동안 한류 음식을 즐길 수 있는 음식 행사도 열려 부산을 방문한 외국인들에게 다양하고 수준 높은 한국 음식을 경험할 수 있게 할 것입니다.

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

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

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

예시

1. 교사: 무엇에 대한 뉴스예요?  
(학생: 공연에 대한 뉴스예요.)
2. 교사: 공연은 언제 시작해요?  
(학생: 다음 달 11월 5일에 시작해요.)
3. 교사: 얼마동안 공연을 해요?  
(학생: 20일 동안 해요)
4. 교사: 개막식에서는 무엇을 해요?  
(학생: K-Pop 콘서트가 열려요.)
5. 교사: 거기에서는 어떤 행사가 열려요?  
(학생: 음식, 패션, 드라마 등 다양한 행사가 진행돼요.)
6. 교사: 또 다른 행사도 있어요?  
(학생: 축제 기간 한류 스타 팬 미팅이 있어요.)
7. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 한류 페스티벌에서 어떤 행사가 진행되는지, 만약 몽골에서 한류 페스티벌이 열린다면 가고 싶은지, 어떤 행사가 열리면 좋겠는지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 전 세계적으로 인기를 끌고 있는 한류 문화를 소재로 하는 글을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 가고 싶은 한류 페스티벌과 그 이유에 대해서 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 한류 페스티벌이 어디에서 열리는지, 그 축제에 어느 나라 사람들이 참여해서 축제를 즐기는지, 축제를 즐기러 오는 사람들이 한국을 더 잘 알기 위해 무엇을 하는지 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 가고 싶은 한류 페스티벌에 대한 글을 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 한류 문화와 페스티벌에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 가고 싶은 한류 페스티벌에 대한 글을 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 한류 페스티벌에 어떤 행사가 진행되는지, 어디에서 열리는지, 누가 참여하는지 등의 내용이 들어가는데 오늘은 다양한 한류 페스티벌을 소개하는 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?

(학생: 한류 페스티벌에 대한 글이에요.)

2. 교사: 요즘 세계 사람들이 어떤 한국 문화에 관심이 많아요?

(학생: K-Pop, K-Drama, K-Food, K-Beauty에 관심을 보이고 있어요)

3. 교사: 얼마 전에 미국에서는 어떤 한류 축제가 열렸어요?

(학생: 미국에서 케이콘 행사가 열렸어요.)

4. 교사: 케이콘 행사에는 몇 명의 사람이 왔어요? 또 어느 나라 한류 팬들이 왔어요?

(학생: 수만 명 사람들이 왔어요, 벨기에, 핀란드 같은 나라의 팬들도 왔어요.)

5. 교사: 다른 곳에서 열린 한류 페스티벌도 있어요?

(학생: 네, 부산과 제주도에서 한류 페스티벌이 열렸어요.)

6. 교사: 한류를 사랑하는 팬들이 한류 음악이나 드라마를 즐기는 것 말고도 한국을 더 잘 알기 위해 무엇을 하고 있어요?

(학생: 한국어를 배우고 있어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 한류 페스티벌 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 가고 싶은 페스티벌에 대한 여러분의 생각을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?

(학생: 어디에서 열리는 한류 페스티벌에 가 보고 싶어요, 어떤 볼거리가 있어요, 즐길 거리가 있어요)

2, 교사: 맞아요, 여러분은 한류 페스티벌에 간 적이 있어요?

3, 교사: 어디에서 열렸어요? 어떤 행사가 진행된 페스티벌이었어요?

4, 교사: 여러분이 가고 싶은 한류 페스티벌은 어디에서 열리는 한류 페스티벌이에요? 왜 거기에 가고 싶어요?

5, 교사: 거기에서 무엇을 하고 싶어요?

6, 교사: 어떤 볼거리, 먹을거리, 구경거리가 있으면 좋을까요?

7, 교사: 특별히 진행되었으면 하는 행사가 있어요?

(12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 가고 싶은 한류 페스티벌을 소재로 한 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 같이 진행한다.

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

자신이 들은 명령이나 요청을 다른 사람에게 전달할 때 사용하는 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 한류 페스티벌과 감상 관련 어휘를 활용하여 자신의 생각을 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 이제부터 활동지에 있는 질문에 대한 대답을 전달하는 활동을 할 것이라고 말한다. 그리고 활동에 있는 질문 외에 어떤 질문을 할 것인지를 묻는다.

(2) 오늘 배운 문법을 전자칠판에 띄워 활동에 질문에 대해 어떤 대답을 하면 좋을지를 생각해 보게 한다.

(3) 그런 다음 오늘은 질문을 만들고 오늘 배운 문법 ‘-(으)래요,-어/아 달래요/주래요’를 활용하여 대답할 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 감기에 걸렸을 때 병원에 간 경험에 대해 이야기하면서 그때 의사 선생님이 무슨 이야기를 했는지에 대해 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 의사 선생님이 하라고 한 것과 하지 말라고 한 것을 이야기해 보도록 한다.

(5) 2명이 한 팀이 되어 1),2),3)번 상황에서 하라고 한 일과 하지 말라고 한 일에 대한 대답해 보도록 한다.

(6) 조원들이 상의하여 4),5)번 질문을 만들어 본다.

(7) 조별로 4),5)번 질문이 완성되면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

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

예시

- 1, 교사: 여러분, 감기에 걸렸을 때 병원에 가 봤지요? 그때 의사 선생님이 뭐라고 말씀하셨어요?
- 2, 교사: 의사 선생님이 무엇을 하라고 했어요? 무엇을 하지 말라고 했어요?
- 2, 교사: 선생님이 수업 시간에 무엇을 하라고 했어요? 무엇을 하지 말라고 했어요?
- 3, 교사: 부모님께서 무엇을 하라고 했어요? 무엇을 하지 말라고 했어요?

(9) 하라고 한 일과 하지 말라고 한 일에 대한 대답을 하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

---

### 1. 학습 목표

한류 페스티벌이 무엇인지에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 세계 사람들이 한류에 왜 관심을 가지게 되었는지, 한국에서 열리는 가장 큰 한류 페스티벌은 어디에서 열리는지, 거기에서 무엇을 할 수 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 한류 페스티벌이 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자철판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 한류 페스티벌 장면 사진을 띄운다.

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

예시

- 1, 교사: 한류가 인기를 얻으면서 무엇에 관심을 갖는 사람들이 늘고 있어요?
- 2, 교사: 한류 행사는 한국에서만 열려요?
- 3, 교사: 한국에서 열리는 큰 한류 행사는 어디에서 열려요?
- 4, 교사: 한류 페스티벌에 가면 무엇을 할 수 있어요?
- 5, 교사: 어떤 즐길 거리가 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한류 페스티벌 관련 영상을 준비하여 보여 줌으로써 한류 페스티벌에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 한류 페스티벌에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들과서 한류가 인기가 많은지에 대해 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 한류 페스티벌을 통해서 한국과 몽골이 더욱 교류를 많이 할 수 있을 것이라는 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 9. 제9과 수흐바타르야말로 몽골 사람들이 가장 존경하는 인물이라고 할 수 있지요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 위인(2), 위인(3)
- 문법: (이)야말로, -었/았더라면
- 과제: 존경하는 인물에 대해 이야기하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람이 누구에 대해 이야기하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분이 생각하는 가장 훌륭한 위인이 누구예요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 가 보고 싶은 한류 페스티벌과 그 이유에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 위인에 대한 단어를 공부하고 다른 사람의 말을 전달할 때 사용하는 ‘-(으)래요, -어/아 달래요/주래요’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

위인에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 위인 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 위인과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 위인(2)  
인물, 시대, 시절, 일생, 신분, 업적
- 위인(3)  
대표하다, 본받다, 빛내다, 존경하다, 인정받다, 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 활동 관련 어휘를 접해 보도록 한다.

예시

- 1, 교사: 수흐바타르는 어떤 분이예요?  
(학생: 훌륭한 분이예요, 위인이예요.)
- 2, 교사: 그분이 왜 훌륭해요? 그분이 무슨 일을 했어요?  
(학생: 많은 일을 했어요, 몽골을 위해서 일했어요.)
- 3, 교사: 맞아요, 수흐바타르는 몽골을 위해서 많은 일을 했어요, 업적이 많아요.  
(학생: ...)
- 4, 교사: 그분은 언제 태어나셨어요?  
(학생: ...)
- 5, 교사: 그분은 1893년에 태어나셨어요, 00 시대 때 분이지요.  
(학생: ...)
- 6, 교사: 그분과 같이 일하던 사람들은 모두 높은 사람들이었어요?  
(학생: 아니요, 높은 사람도 있어요, 낮은 사람도 있어요.)
- 7, 교사: 맞아요, 신분이 높은 사람도 있고, 신분이 낮은 사람들도 있었어요.  
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “업적이 많군요. 00 시대 때 사람이군요. 신분이 낮지만 능력 있는 사람을 사람들이었네요.” 라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 위인과 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: 여러분, 다른 나라 사람에게 몽골에서 가장 훌륭한 인물을 소개하라고 한다면 누구를 소개할 거예요?

(학생: (인물이름)이에요.)

2. 교사: 0000가 몽골을 대표하는 인물이군요?

(학생: 네.)

3. 교사: (한 학생을 지목하며) 아노는 0000를 따라하고 싶은 점이 있어요?

(학생: ...)

4. 교사: 0000라는 점은 본받고 싶군요.

(학생: ...)

5. 교사: 이 인물은 어떤 업적을 남겼어요?

(학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들에 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

그 말을 강조하고 확인하는 뜻을 나타낼 때 사용하는 '(이)야말로'와 과거의 사실과 반대되는 것을 상상하거나 이미 일어난 일에 대한 후회나 아쉬움을 나타낼 때 사용하는 '-었/았더라면'을 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- (이)야말로  
명사에 붙어서 그 말을 강조하고 확인하는 뜻을 나타낼 때 사용한다.
- -었/았더라면  
동사나 형용사에 붙어서 지금은 그렇지 않음을 나타내기 위해 과거의 사실과 반대되는 것을 상상하거나 이미 일어난 일에 대한 후회나 아쉬움을 나타낼 때 사용한다.

## 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 여러분, 몽골을 대표하는 위인이 누구라고 생각해요?  
(학생: 칭기즈칸요.)
2. 교사: 맞아요, 칭기즈칸이야말로 몽골을 대표하는 인물이지요,  
(학생: ...)
3. 교사: (전자칠판에 '일, 돈, 건강' 을 띄우고) 여러분은 이중에서 무엇이 가장 중요하다고 생각해요?  
(학생: 건강이 제일 중요해요.)
4. 교사: 건강이 제일 중요하다고 생각하는군요, 그럴 때 "건강이야말로 인생에서 중요한 것이지요, 건강이야말로 인생에서 가장 중요한 것이라고 생각해요," 라고 말해요. (앞의 말한 두 문장을 전자 칠판에 띄우며) 오늘은 어떤 것을 강조하여 확인 할 때 사용하는 표현을 배울 거예요, 여러분이 다른 어느 것보다 좋다고 생각하는 것을 강조해서 말할 때 사용해요,

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 '(이)야말로'를 사용하여 강조하여 확인하는 말하기 연습을 2~3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 개별 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: (한 학생을 지목하며) 아노는 후회하는 일이 있어요? (학생: 지난번에 시험을 못 봤어요.)
2. 교사: 왜 시험이 안 좋았을까요? (학생: 시험 때 열심히 공부를 안 해서 성적이 안 좋았어요.)
3. 교사: 네, 선생님도 학교 다닐 때 '시험 때 공부를 열심히 했더라면 시험을 잘 봤을 거예요.' 라고 생각한 적이 있어요. (학생: ...)
4. 교사: 오늘 아노가 늦잠을 자서 지각을 했어요, 그럼 어떤 일이 일어나지 않았다면 지각하지 않았을까요? (학생: 일찍 일어나요, /늦잠을 안 자요, /어제 일찍 잠을 자요.)
5. 교사: 네, 맞아요, 이럴 때 "아노가 일찍 일어났더라면 지각하지 않았을 거예요, 늦잠을 자지 않았더라면 좋았을 텐데..." 라고 말해요, 오늘은 과거의 일에 대해 사실과 반대로 이야기할 때 사용하는 표현을 배울 거예요, '-었/었더라면' 은 뒤에 주로 '-었을 텐데, -을 것이다' 가 함께 쓰여요,

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 "시험 때 공부를 열심히 했더라면 시험을 잘 봤을 거예요. 늦잠을 자지 않았더라면 좋았을 텐데.."라고 말하며, '-었/었더라면' 은 뒤에 주로 오는 '-었을 텐데, -을 것이다'라는 표현을 알림으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

존경하는 인물에 대한 이야기를 하면서 강조하여 확인 할 때 사용하는 '(이)야말로'와 과거의 일에 대해 사실과 반대로 가정할 때 사용하는 '-었/았더라면'를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1, 교사: (한 학생을 지목하며) 여러분 몽골 사람들이 존경하는 인물에 대해 이야기한다면 무슨 이야기를 할 거예요?

(학생: 훌륭한 인물이 많지만 왜 그 사람을 존경하는지 이유를 이야기 할 거예요.)

2., 교사: 네, 그 인물의 업적을 이야기하면서 그 인물을 강조하는 표현을 사용해서 이야기할 수 있겠어요. 000야말로 몽골 사람들이 존경하는 인물이라고 할 수 있지요.

(학생: ...)

3, 교사: 그럼 그 인물이 없어요, 그랬다면 몽골은 어땠을까요?

(학생: 0000가 없다면...)

4, 교사: 네, 맞아요, 이럴 때에는 '0000가 없었더라면 몽골은 이렇게 발전하지 못했을 거예요,' 라고 말해요.

(학생: ...)

5, 교사: 그럼 아노가 '참석할 사람은 미리 알려 주세요,' 라고 하면 어떻게 말해요?

(학생: 참석할 사람들은 미리 알려 달라고 했어요.)

6, 교사: 네, 참석할 사람들은 미리 알려 달래요.

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 "000야말로 몽골 사람들이 존경하는 인물이라고 할 수 있지요.", "0000가 없었더라면 몽골은 이렇게 발전하지 못했을 거예요"라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

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

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

(6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바

로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

## 듣기(20분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 한국 사람들이 존경하는 인물에 대한 내용과 몽골 사람들이 존경하는 인물에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 여러 위인들이 한 일에 대한 비교적 긴 지문을 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 존경하는 인물에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

(1)

1) 남: 수빈, 한국 사람들이 가장 존경하는 위인이 세종대왕이라고 들었는데 맞아요?

여: 그럼요. 한국에 훌륭한 위인들이 많지만 세종대왕이야말로 한국 사람들이 가장 존경하는 인물이라고 할 수 있지요. 세종대왕이 없었더라면 한글도 없었을 거예요.

2) 여: 오늘 몽골 역사에 대해서 공부했는데 수흐바타르가 그렇게 중요한 위인인 줄 몰랐어요.

남: 당연히 중요하지요. 수흐바타르 덕분에 몽골이 독립할 수 있었으니까요. 만약 수흐바타르가 없었더라면 몽골의 역사가 달라졌을 거예요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고

다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2)

남: 자야, 아까부터 뭐하고 있어요?

여: 아, 민수. 아까 여러 위인들에 대한 책을 읽었거든요. 위인들에 대해서 생각하고 있었어요.

남: 그래요? 무슨 생각을 했는데요?

여: 위인들은 항상 어려움 속에서 다른 사람들이 존경할 만한 일을 하잖아요. 제가 만약 그 위인이었다라면 그렇게 할 수 있었을까 생각해 봤어요.

남: 그렇군요. 저도 가끔 그런 생각을 하는데 저라면 그렇게 하지 못했을 것 같아요.

여: 저도요. 똑같은 상황이었어도 저는 위인처럼 할 수 없었을 거예요.

남: 그러니까 그렇게 할 수 있는 사람이야말로 위인이 되는 게 아닐까요?

여: 민수의 말이 맞는 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 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

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

예시

1. 교사: 무엇에 대한 내용예요?

(학생: 존경하는 사람들이 한 일에 대한 내용이에요.)

2. 교사: 여자는 무엇을 하고 있었어요?

(학생: 위인에 대한 책을 읽고 위인들에 대한 생각을 하고 있었어요)

3. 교사: 어떤 생각을 했어요?

(학생: 어려움 속에서 하는 다른 사람들이 존경할 만한 일을 한 것에 대해 생각해요)

4. 교사: 두 사람은 위인들이 한 일에 대해 어떻게 생각해요?

(학생: 두 사람은 어려운 상황이었다라면 위인처럼 할 수 없었을 거라고 생각해요.)

5. 교사: 두 사람이 생각하는 위인은 어떤 사람이에요?

(학생: 어려운 상황에서도 훌륭한 일을 하는 사람이에요.)

6. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 위인에 대한 책을 읽고 여자는 무슨 생각을 했는지, 만약 어려운 상황에 처한다면 어떻게 할 것인지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 조선 시대를 대표하는 과학자 장영실에 대해 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 존경하는 위인에 대해 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 장영실이 누구인지, 어느 시대 사람인지, 일생을 어떻게 살았는지, 어떤 업적을 남겼는지, 사람들이 장영실이 존경받는 이유는 무엇인 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 존경하는 인물에 대한 글을 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 한국인이 존경하는 인물에 대한 글을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 가고 싶은 존경하는 인물에 대한 글을 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 존경하는 인물은 언제 태어났는지, 어떤 일을 했는지, 사람들이 왜 그 사람을 존경하는 등의 들어가는데 오늘은 한국의 조선 시대를 대표하는 과학자를 소개하는 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무슨 글이에요?

(학생: 조선의 과학자 장영실을 소개하는 글이에요.)

2. 교사: 장영실은 어느 시대 사람이예요?

(학생: 조선 세종대왕 시대 사람이예요)

3. 교사: 장영실은 어떤 신분의 사람이었어요?

(학생: 낮은 신분의 사람이었어요.)

4. 교사: 그런데 어떻게 세종대왕과 일을 할 수 있었어요?

(학생: 세종대왕은 신분과 관계없이 능력이 뛰어난 사람과 일을 했어요.)

5. 교사: 장영실은 어떤 일을 했어요?

(학생: 여러 가지 발명품을 만들었어요.)

- 6, 교사: 어떤 발명품이에요?  
 (학생: 비의 양을 측정할 수 있는 측우기, 물을 이용해서 자동으로 시간을 알려주는 자동 물시계 자격루 만들었어요, 또 만 원짜리 뒷면에 그려진 발명품도 있어요.)
- 7, 교사: 사람들은 왜 장영실을 존경해요?  
 (학생: 농업 발전에 크게 도움을 줬어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 한류 페스티벌에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 존경하는 인물에 대한 글을 쓸 거예요 어떤 내용이 들어가면 될까요?  
 (학생: 그 사람이 누구예요? 그 사람은 어떤 업적이 있어요? 왜 존경해요)
- 2, 교사: 맞아요, 여러분이 존경하는 사람은 누구예요?
- 3, 교사: 그 사람은 어떤 시대 사람이예요?
- 4, 교사: 어떤 일을 했어요? 그 사람의 업적에 대해 이야기해 보세요.
- 5, 교사: 사람들은 왜 그 사람을 존경해요?

(12) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들 존경하는 인물을 소재로 한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

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

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

(14) 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.

(15) 모든 학생의 글쓰기 활동이 끝나면 익힘책을 보도록 하고 익힘책의 읽기 문제를 본

책의 학습과 같이 진행한다.

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

역사적인 위인을 소개하는 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 위인 관련 어휘를 활용하여 자신의 생각을 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 팀별로 조사해야 할 위인을 정해 주고 오늘은 위인을 소개하는 활동을 시작할 것이라고 말한다. 이때 다른 팀이 이때 다른 팀은 어느 팀이 어떤 역사적 인물을 조사하게 되었는지 알지 못하게 한다.

(2) 대체로 오늘 소개하고 싶은 역사적 인물에 대해 어떤 정보를 소개해야 할지 모를 것으로 예상되므로 오늘 소개해야 하는 내용을 전자칠판에 띄워 어떤 형식으로 소개하면 좋을지 보여 준다. 이때 교사는 요즘 몽골 학생들이 존경하는 인물이나 몽골 학생들에게 잘 알려진 한국인들이 존경하는 역사적인 인물을 중심으로 선정하는 것이 좋다.

(3) 그런 다음 오늘은 역사적 인물 자료를 만들 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 소개하고 싶은 몽골의 역사적인 인물이 살았던 때는 언제인지, 또 그 인물은 어떤 업적이 있는지에 대해 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 이야기하여 글의 구성을 생각해 보도록 한다.

(5) 3-4명씩 팀별로 조사해야 할 위인을 정해 주고 인물에 대한 정보를 정리하도록 한다. 또 다른 팀이 소개할 인물에 대한 질문을 만들어 보도록 한다.

(6) 조원들이 상의하여 어떤 내용을 중심으로 역사적인 인물은 소개하는 자료를 만들지 서로 상의한 후 분담하여 글을 쓰도록 한다.

(7) 조별로 소개 자료가 완성되면 교사가 한 팀씩 나온다. 다른 팀 학생들은 그 인물이 누구인지 맞추기 위해 질문을 하고 질문을 통해 그 인물을 맞힌다.

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

예시

- 1, 교사: 여러분, 오늘 1조가 발표한 역사적 인물은 누구예요?
- 2, 교사: 그 인물은 이름이 뭐예요?
- 3, 교사: 그 인물은 살았던 시대는 언제예요?
- 4, 교사: 그 인물이 남긴 업적에는 무엇이 있어요?
- 5, 교사: 그 인물에게 배울 점은 무엇이 있어요?

(9) 역사적 인물을 소개하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

### 1. 학습 목표

한국을 대표하는 위인인 세종대왕에 대한 글을 읽고 이해한다. 세종대왕의 업적이 무엇인지, 한국 사람들이 세종대왕을 존경하는 이유를 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 세종대왕에 대해 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 세종대왕 동상 사진과 훈민정음 해례본 사진을 띄운다.

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

예시

- 1, 교사: 한국을 대표하는 위인은 누구예요?
- 2, 교사: 세종대왕이 존경받는 이유는 뭐예요?
- 3, 교사: 세종대왕이 왜 한글을 만들게 되었어요?
- 4, 교사: '훈민정음' 이 뭐예요? '훈민정음' 이란 무슨 뜻이에요?
- 5, 교사: 훈민정음을 통해 무엇을 알 수 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 세종대왕이 한글을 만들게 된 계기나 세종대왕 시대에 만들어진 발명품 등 세종대왕과 관련된 동영상을 준비하여 보여줌으로써 세종대왕에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 세종대왕에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에도 세종대왕과 같이 존경받는 왕이 있는지, 몽골 사람들이 생각하는 존경하는 인물은 누구인지, 존경하는 이유는 무엇인지를 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 한국을 대표하는 위인인 세종대왕에 대한 정보와 세종대왕을 존경하는 이유를 이해함으로써 한국과 몽골이 더욱 교류를 많이 할 수 있을 것이라는 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 10. 제10과 한 사람의 힘만으로는 독립을 하지 못했을 것입니다

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 역사(1), 역사(2)
- 문법: 만으로(는), -고 말다
- 과제: 자국의 역사적 사건에 대해 발표하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “이 사람은 무엇에 대해서 발표하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분이 알고 있는 몽골의 가장 큰 역사적인 사건은 뭐예요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 몽골의 역사적인 사건에는 무엇이 있는지 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 역사에 대한 단어를 공부하고 앞서 얘기한 것만으로는 충분하지 않음을 나타내는 ‘만으로(는)’과 원하지 않는 일이 나타났음을 나타내는 ‘-고 말다’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

역사적인 사건에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 역사 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 역사와 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 역사(1)  
독립, 혁명, 영토, 지배하다, 정복하다, 침입하다
- 역사(2)  
영향을 주다, 영향을 받다, 영향을 미치다, 나라를 빼앗기다, 나라를 되찾다, 전쟁이 일어나다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시

- 1, 교사: (전자칠판에 독립 기념일 날짜를 띄우고) 여러분, 이 날은 무슨 날이에요?  
(학생: 독립 기념일이예요.)
- 2, 교사: 12월 29일은 몽골이 다른 나라로부터 독립한 날이지요?  
(학생: 네, 맞아요.)
- 3, 교사: (전자칠판에 칭기즈칸 사진을 띄우고) 이 분은 누구예요?  
(학생: 칭기즈칸이예요.)
- 4, 교사: 이 분이 살아 계실 때 몽골 땅이 어땠어요?  
(학생: 넓었어요.)
- 5, 교사: 맞아요, 칭기즈칸이 살아 계실 때 몽골은 세계에서 가장 넓은 영토를 가지고 있었어요,  
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “12월 29일은 몽골이 다른 나라로부터 독립한 날이에요. 칭기즈칸이 살아 계실 때 몽골은 세계에서 가장 넓은 영토를 가지고 있었어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 역사와 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

- 1, 교사: (전자칠판에 전쟁을 하는 사진을 띄우고) 지금 무슨 일이 생겼어요?  
(학생: 사람들이 싸워요, 군인이 싸워요,)
- 2, 교사: 맞아요, 사람들이 싸우고 있어요, 왜냐하면 전쟁이 일어났거든요,  
(학생: ...)
- 3, 교사: 전쟁이 일어났는데 저서 다른 나라 사람들이 우리 나라로 들어왔어요, 그럼 어때요?  
(학생: 슬퍼요, 화가 나요,)
- 4, 교사: 맞아요, 다른 나라 사람들에게 나라를 빼앗기면 슬프고 화가 나지요,  
(학생: ...)
- 6, 교사: 다른 나라 사람들이 우리 나라에 들어오면 우리 나라 사람들은 어떻게 하고 싶을까요?  
(학생: 다른 나라 사람들이 가면 좋겠어요,)
- 7, 교사: 맞아요, 다른 나라 사람들이 다 가서 나라를 되찾으면 좋겠지요,  
(학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

앞서 얘기한 것만으로는 충분하지 않음을 나타내는 ‘만으로(는)’과 원하지 않는 일이 나타났음을 나타내는 ‘-고 말다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

• 만으로(는)

명사에 붙어서 다른 것을 제외하거나 강조하는 의미의 ‘만’과 수단, 방법을 나타내는 ‘으로’에 대조 또는 강조의 뜻을 가진 ‘는’이 붙어 앞의 내용으로는 충분하지 못하고 부족함, 또는 불가능함을 나타낼 때 사용한다.

• -고 말다

동사에 붙어서 어떤 일이 원하지 않았음에도 결국 일어났거나 어떤 일을 어렵게 이루어냄을 나타낼 때 사용한다.

## 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 여러분, 몽골의 역사책을 읽은 적이 있어요?

(학생: 네, 읽은 적이 있어요.)

2. 교사: 그럼 여러분은 몽골 역사에 대해서 모두 알아요?

(학생: 아니요, 몰라요.)

3. 교사: 맞아요, 책 한 권을 읽는 것만으로는 몽골의 역사에 대해서 모두 알 수 없어요.)

(학생: ...)

4. 교사: 여러분은 어떤 사람을 처음 보면 그 사람이 좋은 사람인지, 나쁜 사람인지 알 수 있어요?

(학생: 아니요, 몰라요.)

5. 교사: 맞아요, 그 사람의 겉모습만으로는 그 사람이 어떤 사람인지 평가할 수 없어요.

(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 ‘만으로(는)’를 사용하여 연습을 2-3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

(10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (전자칠판에 눈이 많이 오는 사진을 띄우고) 여러분, 이 사진 속 날씨가 어때요?  
(학생: 눈이 많이 와요.)

2. 교사: 네, 맞아요, (전자칠판에 눈길에 미끄러진 사람 사진을 띄우고) 그래서 이 사람이 어떻게 되었어요?  
(학생: 미끄러졌어요.)

3. 교사: 맞아요, 이 사람이 미끄러진 것이 좋을까요? 싫을까요?  
(학생: 싫어요, 아파요.)

4. 교사: 네, 맞아요, 이 사람은 미끄러지고 싶지 않았어요, 그렇지만 눈이 많이 와서 미끄러지고 말았어요,  
(학생: ...)

5. 교사: 그럼 감기呢요? 사람들이 감기에 걸리고 싶어 해요?  
(학생: 아니요, 싫어해요.)

6. 교사: 맞아요, 그렇지만 날씨가 추운데 옷을 얇게 입었어요, 그러면 어떻게 돼요?  
(학생: 감기에 걸려요.)

7. 교사: 날씨가 추운데 옷을 얇게 입어서 감기에 걸리고 말았어요,  
(학생: ...)

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “눈이 많이 와서 미끄러지고 말았어요. 날씨가 추운데 옷을 얇게 입어서 감기에 걸리고 말았어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

자국의 역사적인 사건에 대해서 발표할 수 있다. 역사적 사건에 대해서 발표하는 과정에서 '만으로(는)'과 '-고 말다'를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: 여러분, 12월 29일은 무슨 날이지요?

(학생: 독립 기념일이예요, )

2. 교사: 맞아요, 한국도 다른 나라에 나라를 빼앗긴 적이 있어요,

(학생: ...)

3. 교사: (3·1 운동 사진을 전자칠판에 띄우고) 그럼 한국 사람들이 독립을 하고 싶었겠지요? 그래서 이렇게 많은 사람들이 거리로 나와서 독립 운동을 했어요, 지금 이 사람들이 어떻게 하고 있어요?

(학생: 손을 들고 있어요, )

4. 교사: 맞아요, 손을 들고 '대한 독립 만세' 라고 말했어요,

(학생: ...)

5. 교사: 나라를 빼앗은 사람들이 이렇게 하는 것을 좋아했을까요?

(학생: 아니요, 싫어해요, 안 좋아해요,)

6. 교사: 맞아요, 그래서 그때 다른 나라의 군인들이 독립 운동을 하는 사람들을 죽였어요, 많은 사람들이 죽고 말았어요,

(학생: 슬퍼요, 나빠요,)

6. 교사: 맞아요, 그렇지만 한국 사람들이 포기했을까요?

(학생: 아니요, 포기하지 않았어요,)

7. 교사: 맞아요, 포기하지 않았어요, 그래서 결국 독립을 할 수 있었어요, 이렇게 많은 사람들이 노력하지 않았더라면 독립을 할 수 있었을까요?

(학생: 아니요, 할 수 없었어요,)

8. 교사: 많은 사람들이 노력했기 때문에 독립할 수 있었어요, 한 사람의 힘만으로는 독립을 하지 못했을 거예요,

(학생: 맞아요,)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “많은 사람들이 죽고 말았어요. 한 사람의 힘만으로는 독립하지 못했을 거예요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

(3) 아래 <보기>에 있는 말하기 활동 정보와 위에 있는 발표문의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.

(4) 이후 학습자는 예시 발표문을 읽는다. 다음으로 교사는 학습자를 대상으로 몽골의 역사적 사건에는 무엇이 있는지 질문한다.

(5) 다음으로 두 명씩 짝을 지어 시간을 주고 몽골의 역사적인 사건에 대한 정보를 검색하여 표를 완성하도록 한다.

(6) 검색과 자료 수집을 통해 해당 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 표를 바탕으로 <보기>와 같이 발표를 할 수 있도록 준비할 시간을 준다. 이때 교사는 학생들이 표에 해당되는 내용을 제대로 조사하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 발표 준비가 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 정리한 내용을 토대로 발표를 하도록 한다.

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

## 듣기(20분)

---

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 역사 공부와 역사 관련 방송에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 역사적 사실을 배경으로 한 영화 관람 경험에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 역사 공부, 역사 관련 방송과 역사적 사실을 배경으로 한 영화 관람 경험에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

(1) (듣기 지문)

1) 남: 역사 공부를 하다가 관심이 가는 사건이 있어서 요즘 자료를 찾아보고 있는데 이해하기가 너무 어려워요.

여: 하나의 사건만으로는 역사를 이해하기 어렵지요. 그 사건과 관계가 있는 다른 사건들에 대해서도 알아야 해요.

2) 남: 아까 한국 전쟁 때 헤어진 남매 이야기가 방송에 나왔어요. 가족들이 전쟁을 피해서 다른 곳으로 가는 길에 오빠가 여동생 손을 놓쳐서 헤어지고 말았대요. 한국 전쟁 역사에 대해 잘은 모르지만 방송을 보는데 마음이 아프더라고요.

여: 저도 한국 전쟁에 대해 들은 적이 있는데 그때 많은 사람들이 죽고 가족을 잃었다고 하더라고요. 전쟁은 다시는 일어나선 안 된다고 생각해요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

남: 수지, 얼마 전에 개봉한 영화 '서울' 봤어요?

여: 네. 봤어요. 보면서 너무 슬퍼서 울고 말았어요.

남: 저도 봤는데 저는 한국 역사에 대해서 잘 몰라서 영화만으로는 이해하기가 어렵더라고요.

여: 한국인에게는 아주 중요한 역사 속의 사건이지만 외국인인 에르덴에게는 낯설고 어려울 수 있지요. 사실 저에게도 내용이 쉽지 않아서 역사 공부를 좀 더 해 보려고 하는데 에르덴도 같이 공부해 볼래요?

남: 좋아요. 공부를 한 후에 그 영화를 다시 보면 좋을 것 같아요.

여: 그러면 이번 주 주말에 같이 도서관에 가요.

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

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

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

예시

1. 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기해요?  
(학생: 영화에 대해서 이야기해요.)
2. 교사: 영화는 어떤 내용의 영화예요?  
(학생: 한국의 역사에 대한 영화예요.)
3. 교사: 맞아요, 남자는 영화의 내용을 잘 이해할 수 있었어요?  
(학생: 아니요, 이해하기 어려웠어요.)
4. 교사: 그래서 여자가 남자에게 뭐라고 얘기했어요?  
(학생: 같이 역사 공부를 하자고 했어요.)
5. 교사: 그래서 두 사람은 언제 같이 공부할 거예요?  
(학생: 이번 주말에 할 거예요.)
6. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 역사 또는 역사적 사건을 다룬 영화를 본 적이 있는지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

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

## 읽고 쓰기(100분)

---

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 한국어와 관련된 역사적 사건을 소재로 하는 설명문을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 몽골어와 관련된 역사적 사건에 대해서 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 한국어에 어떤 역사가 있는지, 한국 사람들이 한국어를 지키기 위해서 어떠한 노력을 했는지, 역사적 배경에는 또 어떤 아픔이 있었는지 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 몽골어의 역사에 대한 자료를 조사하고 요약하여 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 설명문을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 몽골어의 역사에 대한 글을 쓴다면 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 첫 한국어 사전이 언제 나왔는지, 그 사전을 만들기까지 어떠한 어려움이 있었는지, 그 시대적 배경과 과정에 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?  
(학생: 한국어 사전에 대한 글이에요.)
2. 교사: 언제 처음 한국어 사전을 만들기 시작했어요?  
(학생: 1929년에 만들기 시작했어요.)
3. 교사: 그 사전의 이름이 뭐예요?  
(학생: 조선말큰사전이에요.)
4. 교사: 사람들이 왜 이 사전을 만들려고 했어요?  
(학생: 한국어 사전이 있어야 한국어를 잊어버리지 않아요.)
5. 교사: 이 사전을 만들기가 쉬웠어요?  
(학생: 아니요, 어려웠어요.)
6. 교사: 이 사전을 언제 다 만들었어요?  
(학생: 1957년에 다 만들었어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 한국어를 지키기 위한 한국 사람들의 노력에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 몽골어와 관계있는 역사적 사건에 대한 글을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?  
(학생: 무슨 사건이에요?)
2. 교사: 맞아요, 또 그 사건이 언제 일어났어요? 한번 생각해 보세요.
3. 교사: 그 사건 때문에 어떤 결과가 나타났어요?
4. 교사: 몽골어를 잘 지키려면 어떻게 해야 할까요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 몽골어와 관계있는 역사적 사건을 소재로 한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

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

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

(13) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

역사적 사건을 주제로 한 발표 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 역사 관련 어휘를 활용하여 몽골의 역사를 소개할 수 있는 능력을 키운다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 학생들에게 3-4명이 한 팀이 되어 한 팀씩 몽골의 역사적 사건을 소개하는 발표 활동을 시작할 것이라고 말한다. 발표를 할 때는 PPT 자료를 활용하여 발표할 것이라고 이야기한다.

(2) 대체로 역사적 사건에 대한 정보가 부족할 것으로 예상되므로 교사가 미리 준비한 몽골의 역사적 사건 목록을 전자칠판에 띄워 어떤 사건에 대해서 소개하면 좋을지 보여 준다. 이때 교사는 각 팀이 중복되지 않는 주제를 선택할 수 있도록 한다.

(3) 그런 다음 팀별로 인터넷을 활용하여 몽골의 역사적 사건 발표 자료 조사를 하도록 한다. 이때 조사 내용은 교재에 있는 표를 바탕으로 하여 조사하도록 한다.

(4) 교사는 돌아다니면서 조별로 학생들과 같이 이야기하여 발표 자료 구성을 정리해 보도록 한다.

(5) 발표문 구성이 완료되면 관련 사진 및 동영상을 활용하여 PPT를 만들도록 한다.

(6) 조별로 소개 자료가 완성되면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

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

예시

1. 교사: 몽골의 역사적인 사건에는 무엇이 있어요?
2. 교사: 그때 무슨 일이 있었어요?
3. 교사: 몽골 사람들이 역사를 잊지 않게 하려면 어떻게 하면 좋을까요?

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

## 문화(10분)

---

### 1. 학습 목표

8·15광복에 대한 글을 읽어 봄으로써 한국의 역사적인 배경에 대한 기본적인 내용을 이해한다. 이를 통해 이 날이 한국 사람들에게 이 날이 어떠한 의미가 있는지, 이 날이 한국 사람들에게 얼마나 중요한 의미를 갖는 날인지 를 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 광복절이 무엇인지 무엇을 하는 날인지 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 광복절 사진과 3·1 운동 사진을 띄운다.

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

예시

1. 교사: 광복절은 무엇을 기념하는 날이에요?

2. 교사: 광복절은 한국 사람들에게 어떤 의미가 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 광복절과 3·1 운동 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 광복절에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 광복절에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들이 생각하는 독립이 갖는 의미가 무엇인지를 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 한국과 몽골의 역사적 공통점을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 11. 제11과 창덕궁은 원래의 아름다운 모습을 잘 간직하고 있습니다

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 문화재(1), 문화재(2)
- 문법: -(으)ㄴ/는가 하면, -(으)ㄴ뿐더러
- 과제: 자국의 문화재에 대해 발표하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “진우가 무엇에 대해서 이야기하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분 나라에서 가장 중요한 문화재가 뭐예요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 몽골의 중요한 문화재에는 무엇이 있는지 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 문화재에 대한 단어를 공부하고 앞서 얘기한 것과 다른 상황을 얘기하거나 앞서 얘기한 것에 뒤의 내용을 더하여 이야기할 때 사용하는 ‘-(으)ㄴ/는가 하면’과 어떤 사실에 더하여 다른 사실도 더 있음을 나타내는 ‘-(으)ㄴ뿐더러’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

자국의 소중한 문화재에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 문화재 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 문화재와 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 문화재(1)  
국보, 보물, 유물, 후손, 조상, 세계 문화유산, 자연유산, 기록유산
- 문화재(2)  
지정되다, 등재되다, 물려주다, 물려받다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시
1, 교사: (남대문 사진을 띄우고) 여러분, 이곳은 어디인지 알아요? (학생: 아니요, 몰라요.)
2, 교사: 이곳은 남대문이에요. (학생: 남대문 시장 알아요.)
3, 교사: 남대문은 옆에 큰 시장이 있어서 아마 여러분이 이름을 들어본 적이 있을 거예요, 이 남대문은 예전에 서울을 지키던 문이었어요, 한국의 중요한 문화재예요, 남대문은 한국의 국보 1호예요, (학생: ...)
4, 교사: (후미 사진을 띄우고) 그럼 이건 무슨 사진이에요? (학생: 후미를 하고 있어요.)
5, 교사: 맞아요, 후미는 몽골의 중요한 문화재일 뿐만 아니라 세계 문화유산이기도 해요, (학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “남대문은 한국의 국보 1호예요. 후미는 몽골의 중요한 문화재일 뿐만 아니라 세계 문화유산이기도 해요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 문화재와 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: (후미 사진을 다시 띄우고) 여러분, 이건 무슨 사진이지요?  
(학생: 후미요.)
2. 교사: 맞아요, 후미는 몽골의 전통 예술이지요?  
(학생: 네, 맞아요.)
3. 교사: 그런데 후미는 몽골에서만 아니라 전 세계에서 지켜야 하는 중요한 문화  
재예요, 그래서 세계 문화유산에 등재되었어요,  
(학생: 네, 맞아요.)
4. 교사: 그럼 후미는 누가 만들었어요?  
(학생: 우리 조상요.)
6. 교사: 맞아요, 후미는 우리 조상들에게 물려받았어요,  
(학생: 네, 맞아요.)
7. 교사: 그럼 우리는 후미를 어떻게 해야 해요?  
(학생: 잘 지켜야 해요.)
8. 교사: 맞아요, 우리는 후미를 잘 지켜야 해요, 그리고 우리가 조상들에게 물려받  
은 것처럼 우리도 후미를 잘 지켜서 후손들에게 물려줘야 해요,  
(학생: 네, 맞아요.)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들에 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해 하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용 하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적 으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살 피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

### 1. 학습 목표

앞서 얘기한 것과 다른 상황을 얘기하거나 앞서 얘기한 것에 뒤의 내용을 더하여 이야기할 때 사용하는 ‘-(으)ㄴ/는가 하면’과 어떤 사실에 더하여 다른 사실도 더 있음을 나타내는 ‘-(으)ㄴ뎡더러’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)ㄴ/는가 하면,

동사나 형용사에 붙어서 앞 문장과 뒤 문장의 내용이 서로 반대되거나 다른 상황임을 보여 주거나 앞 문장의 내용에 뒤 문장의 내용을 더하여 나타낼 때 사용한다.

- -(으)ㄴ뎡더러

동사나 형용사에 붙어서 앞 문장의 어떤 사실에 더하여 뒤 문장에서는 다른 사실도 있음을 나타낼 때 사용한다.

### 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 여러분은 한국어 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 모두를 다 잘해요?

(학생: 아니요, 듣기만 잘해요, 쓰기만 잘해요.)

2. 교사: 물론 모두 잘하는 사람도 있지만 그런 사람은 적어요, 어떤 학생은 말하기를 잘하는가 하면 어떤 학생은 쓰기를 잘해요, 그렇지요?

(학생: 네, 맞아요.)

3. 교사: 그럼 여러분은 대학교를 졸업하면 무엇을 할 거예요?

(학생: 대학원에 갈 거예요, 취직을 할 거예요.)

4. 교사: 맞아요, 어떤 학생들은 대학교를 졸업한 후에 대학원에 가는가 하면 어떤 학생들은 취직을 하지요,

(학생: 네, 맞아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 ‘-(으)ㄴ/는가 하면’을 사용하여 연습을 2~3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

(10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (전자칠판에 몽골 국립 역사박물관 사진을 띄우고) 여러분, 이곳은 어디예요?  
(학생: 몽골 국립 역사박물관이에요.)

2. 교사: 네, 맞아요, 이곳에 가면 무엇을 볼 수 있어요?  
(학생: 몽골 전통 옷을 볼 수 있어요, 몽골 옛날 사진을 볼 수 있어요.)

3. 교사: 맞아요, 몽골 전통 옷을 볼 수 있을뿐더러 몽골 옛날 사진도 볼 수 있어요.  
(학생: 네.)

4. 교사: (전자칠판에 테를지 국립공원 사진을 띄우고) 그럼 이곳은 어디예요?  
(학생: 테를지 국립공원이에요.)

5. 교사: 맞아요, 그럼 이곳에서는 무엇을 볼 수 있어요?  
(학생: 풍경을 볼 수 있어요, 별을 볼 수 있어요.)

6. 교사: 맞아요, 테를지 국립공원에 가면 아름다운 풍경을 볼 수 있을뿐더러 밤에는 아름다운 별도 볼 수 있어요.  
(학생: 맞아요.)

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “몽골 전통 옷을 볼 수 있을뿐더러 몽골 옛날 사진도 볼 수 있어요. 테를지 국립공원에 가면 아름다운 풍경을 볼 수 있을뿐더러 밤에는 아름다운 별도 볼 수 있어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한

다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

---

### 1. 학습 목표

자국의 문화재에 대해서 발표할 수 있다. 문화재에 대해서 발표하는 과정에서 '-(으)ㄴ/는'가 하면 '과' '-(으)ㄴ' 뿐더러 '를' 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: 여러분은 한국의 문화재에 뭐가 있는지 알아요?

(학생: 잘 몰라요, 남대문요, 동대문요.)

2. 교사: (전자칠판에 창덕궁 사진을 띄우고) 여러분, 이곳이 어디인지 알아요?

(학생: 경복궁이에요, 몰라요.)

3. 교사: 이곳은 창덕궁이에요. 창덕궁은 한국의 문화재예요. 이곳은 어디에 있을까요?

(학생: ...)

4. 교사: 이곳은 서울 종로구에 있어요, 여러분이 알고 있는 경복궁 옆에 있어요.

(전자칠판에 후원 사진을 띄우고) 이곳은 어디일까요?

(학생: 몰라요.)

5. 교사: 이곳은 창덕궁 안에 있는 정원이예요, 아름답지요? 이곳에서 왕이 무엇을 했을까요?

(학생: 쉬어요, 산책해요, 책을 읽어요, 걸어요.)

6. 교사: 맞아요, 이곳에서 왕이 독서를 즐기다가 하면 산책도 했어요, 창덕궁은 원래의 모습을 잘 지키고 있어요, 그래서 세계 문화유산에도 등재되었어요, 우리도 우리의 문화재를 잘 지켜야겠지요?

(학생: 네, 맞아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “이곳에서 왕이 독서를 즐기다가 하면 산책도 했어

요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

(3) 아래 <보기>에 있는 말하기 활동 정보와 위에 있는 발표문의 색깔을 달리 한 부분을 가리키며 말하기 과제의 구조를 설명한다.

(4) 이후 학습자는 예시 발표문을 읽는다. 다음으로 교사는 학습자를 대상으로 몽골의 문화재에는 무엇이 있는지 질문한다.

(5) 다음으로 예시 정보를 활용하여 발표하는 연습을 하도록 한다.

(6) 예시 정보를 활용한 발표 연습을 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 다른 문화재에 대한 정보를 찾아서 <보기>와 같이 발표를 할 수 있도록 한다. 이때 교사는 학생들이 적절한 자료를 찾고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 정보 검색이 끝나면 학생들로 하여금 돌아가면서 정리한 내용을 바탕으로 발표를 하도록 한다.

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

## 듣기(20분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 문화재를 주제로 한 발표 경험과 문화재 관람에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 유물 전 관람에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 문화재를 주제로 한 발표 경험과 문화재 관람에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

#### (1) (듣기 지문)

1) 남: 어제 한 문화재에 대한 발표 재미있게 잘 들었어요. 수빈은 어떻게 문화재에 대해서 그렇게 잘 알아요?

여: 역사에 관심이 많아서 수업 시간에 열심히 공부했을뿐더러 박물관에도 자주 갔거든요. 한국에 있을 때는 시간이 있을 때마다 박물관에 가곤 했어요.

2) 여: 이 그림은 정말 아름답네요.

남: 그렇지요? 이 그림은 아름다울뿐더러 옛날 몽골 사람들이 입었던 옷이나 생활에 대해서도 잘 알 수 있는 중요한 문화재예요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을

하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

여: 에르덴, 다음 주에 서울에 간다면서요?

남: 네, 서울에 가면 경복궁에도 가고 박물관에도 가 볼까 하고 알아보고 있어요.

여: 그럼 국립중앙박물관에 가 보는 건 어때요? 국립중앙박물관에 가면 한국의 유물이 시대별로 전시되어 있을뿐더러 다른 나라의 문화를 소개하는 특별전도 열리는데 다음 달까지 몽골 유물전을 한대요.

남: 특별전요? 그건 특별한 전시라는 뜻인가요?

여: 네, 맞아요. 특별전은 정해진 기간 동안에만 전시되는데 어떤 때는 유명한 그림을 전시하는가 하면 어떤 때는 역사적인 유물을 전시하기도 해요.

남: 가는 김에 몽골 유물이 어떻게 전시되어 있는지 보는 것도 재미있겠네요. 알려줘서 고마워요.

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

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

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

예시

1. 교사: 남자는 다음 주에 어디에 갈 거예요?

(학생: 서울에 갈 거예요.)

2. 교사: 남자는 서울에 가면 무엇을 할 계획이에요?

(학생: 경복궁에 갈 거예요, 박물관에도 갈 거예요.)

3. 교사: 그래서 여자가 어디에 가 보라고 했어요?

(학생: 국립중앙박물관에 가 보라고 했어요)

4. 교사: 국립중앙박물관에서 무엇을 한다고 했어요?

(학생: 몽골 유물전을 한다고 했어요.)

5. 교사: 그래서 남자는 어떻게 할 거예요?

(학생: 몽골 유물전을 보러 갈 거예요.)

6. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 몽골 유물전에 가면 무엇을 볼 수 있을지, 보고 싶은 한국의 문화재가 무엇인지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 문화재 반환에 대한 글을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 몽골의 중요한 문화재에 대해 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 문화재가 그 나라 민족에게 얼마나 중요한지, 어떠한 의미가 있는지, 문화재를 지키기 위한 노력에는 어떠한 것들이 있을지 등으로 구성된 글을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 몽골의 문화재에 대한 글을 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 기사를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 문화재에 대한 글을 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 문화재가 그 나라 민족에게 얼마나 소중한지, 문화재를 지키기 위해서 어떠한 노력을 해야 하는지에 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?

(학생: 한국의 문화재에 대한 글이에요.)

2. 교사: 2011년 4월 14일은 왜 한국의 역사에 중요한 날이에요?

(학생: 프랑스에 있던 한국의 문화재를 다시 받은 날이에요.)

- 3, 교사: 어떤 문화재를 받았어요?  
(학생: 조선왕실 외규장각 의궤 297권을 받았어요.)
- 4, 교사: 의궤는 어떤 책이에요?  
(학생: 조선 시대 왕실의 문화를 쓴 책이에요.)
- 5, 교사: 누가 이 책을 찾을 수 있게 도와줬어요?  
(학생: 박병선 박사가 도와줬어요.)
- 6, 교사: 의궤는 어디에서 볼 수 있어요?  
(학생: 국립중앙박물관에서 볼 수 있어요, 국립중앙박물관 홈페이지에서도 볼 수 있어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 문화재를 지키기 위한 노력에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 문화재에 대한 글을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?  
(학생: 무슨 문화재가 있어요? 왜 그 문화재가 소중한가요?)
- 2, 교사: 맞아요, 먼저 몽골의 중요한 문화재에 무엇이 있는지 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 그 문화재는 몽골의 역사와 어떤 관계가 있어요?
- 4, 교사: 그 문화재를 지키기 위해서 어떤 노력을 해야 할까요?
- 5, 교사: 어떻게 해야 사람들이 문화재를 지키는 데에 더 관심을 갖게 될까요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 몽골의 중요한 문화재를 소재로 한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

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

(12) 짝 활동을 통해 코멘트를 들은 후 약 5분 동안의 시간을 주어 학생들이 다시 자신의

글을 고쳐 쓰도록 한다.

(13) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

몽골의 문화재에 대한 발표 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 문화재에 관한 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 이제부터 팀별로 모여서 세계 문화유산으로 등재되면 좋을 것 같은 문화재를 소개하는 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 대체로 많이 알려진 문화재 외에 다른 문화재에 대한 정보가 부족할 것으로 예상되므로 교사가 미리 준비한 몽골의 문화재 목록을 전자칠판에 띄워 어떤 형식으로 소개하면 좋을지 보여 준다. 이때 교사는 각 팀이 중복되지 않는 주제를 선택할 수 있도록 한다.

(3) 그런 다음 팀별로 인터넷을 활용하여 몽골의 역사적 사건 발표 자료 조사를 하도록 한다. 이때 조사 내용은 교재에 있는 표를 바탕으로 하여 조사하도록 한다.

(4) 교사는 돌아다니면서 조별로 학생들과 같이 이야기하여 발표 자료 구성을 정리해 보도록 한다.

(5) 발표문 구성이 완료되면 관련 사진 및 동영상을 활용하여 PPT를 만들도록 한다.

(6) 조별로 소개 자료가 완성되면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

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

예시

- 1, 교사: 몽골의 문화재 중에서 어떤 것들이 세계 문화유산으로 등재되면 좋을까요?
- 2, 교사: 그 이유가 뭐예요?
- 3, 교사: 그 문화재를 잘 지키려면 어떻게 해야 할까요?

(9) 세계 문화유산으로 등재되면 좋을 것 같은 문화재를 소개하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

---

### 1. 학습 목표

한국의 세계 문화유산에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 세계 문화유산을 관리하는 곳은 어디인지, 세계 유산의 종류에는 무엇이 있는지, 한국의 세계 문화유산에는 무엇이 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 세계 문화유산이 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 교재에 명시된 한국의 세계 문화유산 사진을 띄운다.

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

예시

- 1, 교사: 세계 문화유산을 관리하는 곳은 어디예요?
- 2, 교사: 세계 유산의 종류에는 무엇이 있어요?
- 3, 교사: 한국은 언제 유네스코에 가입했어요?
- 4, 교사: 한국의 세계 문화유산에는 무엇이 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 한국의 세계 문화유산 관련 사진과 영상, 특히 인류무형 문화유산 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 한국의 세계 문화유산에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 한국의 세계 문화유산에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 세계 문화유산에 대해서 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 실천할 수 있는 문화재 보호 방법에 대해 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 12. 제12과 사람이 많은 걸 보니까 유명한 곳인가 봐요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 유적지(1), 유적지(2)
- 문법: -(으)ㄴ/는 걸 보니까, -(으)ㄴ 뿐이다
- 과제: 자국의 유적지에 대해 이야기하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무엇에 대해서 발표하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “다른 나라 사람들에게 소개하고 싶은 몽골의 유적지는 어디예요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 가 본 적이 있는 유적지에 대해 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 유적지에 대한 단어를 공부하고 직접 보거나 알게 된 것을 근거로 하여 추측 또는 판단을 하게 되었음을 나타내는 ‘-(으)ㄴ/는 걸 보니까’와 앞서 이야기한 것 외에 다른 것은 없다는 의미를 나타내거나 어떤 행위가 간단하고 작은 것이라는 겸양의 의미를 나타내는 ‘-(으)ㄴ 뿐이다’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

유적지에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 유적지 관련 어휘와 표현을 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 유적지와 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 유적지(1)  
보존하다, 보호하다, 훼손하다, 복원하다, 발굴하다, 파괴되다
- 유적지(2)  
가치가 높다, 가치를 인정하다, 가치를 지니다, 웅장하다, 화려하다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시
1, 교사: (전자칠판에 복드칸 궁전 박물관 사진을 띄우고) 여러분, 이곳은 어디예요? (학생: 복드칸 궁전 박물관이에요.)
2, 교사: 이곳은 어떤 곳이에요? (학생: 몽골의 유적지예요.)
3, 교사: 맞아요, 몽골의 역사가 있는 중요한 곳이에요, 그런데 이런 곳에 그림을 그리거나 위쪽에 마음대로 올라가면 될까요? (학생: 안 돼요.)
4, 교사: 맞아요, 유적지를 훼손하면 안 되지요, (학생: 네, 그러면 안 돼요.)
5, 교사: 그럼 우리가 몽골의 유적지들을 후손에게 물려주려면 어떻게 해야 할까요? (학생: 잘 지켜요, 그림을 그리면 안 돼요.)
6, 교사: 맞아요, 우리가 유적지를 보호해야 해요, 그리고 유적지를 잘 보존해서 후손들이 볼 수 있게 해야 해요, (학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “유적지를 훼손하면 안 되지요. 유적지를 보호해야 해요. 유적지를 잘 보존해서 후손들이 볼 수 있게 해야 해요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 유적지와 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

(9) 첫 번째 기본 어휘의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 어휘를 아래와 같은 방

법으로 하여 노출시킨다.

예시
1, 교사: (전자칠판에 창덕궁 사진을 띄우고) 여러분, 이곳은 어디지요? (학생: 창덕궁이에요.)
2, 교사: 맞아요, 창덕궁은 한국의 문화재 중에서도 매우 중요한 문화재예요, 창덕궁은 문화재로서의 가치가 높아요. (학생: 네, 맞아요.)
3, 교사: 지난 시간에 배운 것처럼 창덕궁은 세계 문화유산으로도 등재되었어요, 창덕궁은 어떻게 세계 문화유산으로 등재되었을까요? (학생: 가치가 높아요.)
4, 교사: 맞아요, 창덕궁은 문화재로서의 가치가 높아요, 창덕궁은 가치를 인정받아서 세계 문화유산에 등재되었어요, (학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

직접 보거나 알게 된 것을 근거로 하여 추측 또는 판단을 하게 되었음을 나타내는 ‘-(으)ㄴ/는 걸 보니까’와 앞서 이야기한 것 외에 다른 것은 없다는 의미를 나타내거나 어떤 행위가 간단하고 작은 것이라는 겸양의 의미를 나타내는 ‘-(으)ㄴ 뿐이다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(으)ㄴ/는 걸 보니까  
동사나 형용사에 붙어서 앞 문장에서 직접 보거나 알게 된 것을 근거로 하여 뒤 문장의 내용을 추측하거나 판단을 하게 되었음을 나타낼 때 사용한다.
- -(으)ㄴ 뿐이다  
동사나 형용사에 붙어서 그것을 특별히 강조해서 말한 것 외에 다른 것은 없다는 의미를 나타내거나 어떤 행위가 간단하고 작은 것이라는 겸양의 의미를 나타낼 때 사용한다.

## 2. 수업 진행 순서

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

<p>예시</p> <p>1. 교사: (전자칠판에 영화를 보면서 웃고 있는 사진을 띄우고) 여러분, 이 사람은 무엇을 하고 있어요? (학생: 웃고 있어요.)</p> <p>2. 교사: 이 사람이 왜 영화를 보면서 웃고 있을까요? (학생: 영화가 재미있어요.)</p> <p>3. 교사: 이 사람이 영화를 보면서 웃는 걸 보니까 영화가 재미있나 봐요, (학생: 네, 맞아요.)</p> <p>4. 교사: 여러분, 친구가 평소에 학교에 잘 나오는 학생이에요, 그런데 일주일 동안 학교에 나오지 않아요, 왜 그 학생이 학교에 나오지 않았을까요? (학생: 아마 많이 아파요.)</p> <p>5. 교사: 친구가 학교에 일주일 동안 학교에 나오지 않는 걸 보니까 많이 아픈 것 같아요, (학생: ...)</p>
---

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 ‘-(으)ㄴ/는 걸 보니까’를 사용하여 연습을 2~3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

(10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시

1. 교사: (전자칠판에 복드칸 궁전 박물관사진을 띄우고) 여러분, 이곳이 어디지요?  
(학생: 복드칸 궁전 박물관이에요.)
2. 교사: 네, 맞아요. (전자칠판에 겨울 궁전 사진을 띄우고) 이곳은 어디예요?  
(학생: 겨울 궁전이에요.)
3. 교사: 맞아요. 예전에는 여름 궁전도 있었어요. 그런데 지금은 겨울 궁전만 남아 있을 뿐이에요.  
(학생: 네, 맞아요.)
4. 교사: (두통이 있는 것처럼 머리를 누르며) 선생님이 오늘 몸이 조금 안 좋은 것 같아요.  
(학생: 감기에 걸렸어요? 머리가 아파요? 병원에 안 가도 돼요?)
5. 교사: 병원에는 안 가도 돼요. 머리가 조금 아플 뿐이에요.  
(학생: 아프면 안 돼요.)

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “지금은 겨울 궁전만 남아 있을 뿐이에요. 머리가 조금 아플 뿐이에요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

(19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는

말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

자신이 추측하거나 판단한 것의 근거를 말할 수 있다. 추측한 것의 근거를 말하는 과정에서 ‘-(으)ㄴ/는 걸 보니까’를, 말한 것 외에 다른 것은 없다는 의미를 나타내거나 어떤 행위가 간단하고 작은 것이라는 겸양의 의미를 나타내는 과정에서 ‘-(으)ㄴ 뿐이다’를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 남한산성 사진을 띄우고) 여러분, 이곳이 어디인지 알아요?  
(학생: 몰라요.)
2. 교사: 이곳은 '남한산성' 이라는 곳이에요, 이곳은 한국의 유적지예요,  
(학생: 네.)
3. 교사: 이곳은 무엇을 하는 곳이였을까요?  
(학생: 성이에요, 궁이에요, )
4. 교사: 이곳은 서울을 지키기 위해서 만든 성이에요, 전쟁이 났을 때 왕이 이곳으로 와서 지내기도 했어요,  
(학생: 왕의 집도 있어요?)
5. 교사: 왕이 있던 곳은 불에 타서 없어요, 지금은 건물이 있던 자리만 남아 있을 뿐이에요,  
(학생: ...)
6. 교사: 유적지를 후손에게 물려주려면 어떻게 해야 할까요?  
(학생: 잘 지켜야 해요, 보존해야 해요, )
7. 교사: 맞아요, 후손에게 유적지를 물려주려면 더욱 보존을 잘 해야 해요, 여러분도 유적지에 가면 깨끗하게 잘 봐야겠지요?  
(학생: 네, 맞아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “지금은 건물이 있던 자리만 남아 있을 뿐이에요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’ 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

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

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

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

## 듣기(20분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 유적지 발굴 조사에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 유적지 발굴 조사 전문가와의 인터뷰에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 유적지 발굴 조사에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

#### (1) (듣기 지문)

1) 남: 아노, 뉴스를 봤어요? 유적지 조사에서 옷이나 그릇 같은 유물이 아주 많이 나왔대요.

여: 저도 봤어요. 그렇게 유물이 많이 나온 걸 보니까 그곳에 사람들이 아주 많이 살았나 봐요.

2) 남: 이번 유물 발굴 조사 결과를 보면서 옛날 사람들의 생활에 대해서 더 많이 알 수 있을 것 같다는 생각을 했어요.

여: 그렇지만 우리가 알 수 있는 건 아주 작은 부분일 뿐일 거예요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고

다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

남: 안녕하세요? 오늘은 김 교수님을 모시고 유적지 발굴 조사에 대한 말씀을 들어 보겠습니다. 안녕하세요? 교수님.

여: 안녕하세요?

남: 이번에 새로운 유적지가 발견되고 그곳에서 여러 가지 유물이 나왔다고 하는데 그게 사실입니까?

여: 네, 맞습니다. 사람들이 살았던 건물의 흔적과 사람들이 사용했던 여러 가지 물건들도 나왔습니다. 그뿐만 아니라 생활하는 데 필요한 물건들을 만드는 시설도 발견되었습니다.

남: 그렇군요. 그럼 문화재로 가치가 높은 유물들도 발견되었나요?

여: 그것은 조사를 좀 더 해야 알 수 있을 것 같습니다. 지금은 그곳에 사람들이 많이 살았다는 것만 알 수 있을 뿐입니다.

남: 그렇군요. 그럼 조사가 끝난 후에 다시 한번 모시고 말씀을 들어보도록 하겠습니다. 감사합니다.

여: 감사합니다.

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

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

예시

1. 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기하고 있어요?

(학생: 유적지 발굴에 대해서 이야기해요.)

2. 교사: 여자는 무엇을 하는 사람이에요?

(학생: 유적지 발굴 조사를 하는 사람이에요.)

3. 교사: 유적지에서 무엇이 발견되었어요?

(학생: 건물하고 물건이 발견되었어요. 물건을 만드는 시설도 발견되었어요.)

4. 교사: 그럼 문화재로 가치가 높은 유물도 발견되었어요?

(학생: 아직 몰라요.)

5. 교사: 왜 아직 몰라요?  
(학생: 조사를 더 해 봐야 해요.)
6. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 유적지 발굴 조사에 대해서 어떻게 생각하는지, 만약 유적지가 발굴된다면 어느 시대의 유물이 발견되면 좋을 것 같은지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 유적지를 소재로 하는 설명문을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 소개하고 싶은 몽골의 유적지에 대해 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 유적지의 시대적 배경과 그 유적지에는 어떠한 역사가 있는지 등으로 구성된 설명문을 읽고 내용을 이해할 수 있으며 이를 바탕으로 하여 자신이 소개하고 싶은 몽골의 유적지에 대해서 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 설명문을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 소개하고 싶은 유적지에 대한 글을 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 유적지의 시대적 배경과 그 유적지에는 어떠한 역사가 있는지, 그 유적지가 현대의 사람들에게 어떠한 의미가 있는지 등으로 구성된 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자철판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?  
(학생: 대한민국 임시정부 유적지에 대한 글이에요.)
2. 교사: 대한민국 임시정부 유적지는 어디에 있어요?  
(학생: 중국 상하이, 항저우, 충칭에 있어요.)
3. 교사: 왜 대한민국의 유적지가 중국에 있어요?  
(학생: 예전에 한국은 나라를 빼앗겨서 임시정부를 만들 수가 없었어요.)

- 4, 교사: 처음에 다른 나라에서 대한민국 임시정부와 한국의 독립을 도와줬어요?  
(학생: 아니요.)
- 5, 교사: 대한민국 임시정부는 아직 남아 있어요?  
(학생: 아니요, 한국이 독립을 한 후에 해산했어요, 유적이지만 있어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 유적지에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

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

- 예시
- 1, 교사: 이제 여러분이 소개하고 싶은 몽골의 유적지에 대해 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?  
(학생: 어느 유적지를 소개하고 싶어요, 왜 그 유적지를 소개하고 싶어요, 그 유적지에 가 본 적이 있어요...)
- 2, 교사: 맞아요, 여러분이 소개하고 싶은 유적지는 어디예요? 한번 생각해 보세요.
- 3, 교사: 왜 그 유적지를 소개하고 싶어요?
- 4, 교사: 그 유적지에는 어떤 역사가 있어요?
- 5, 교사: 그 유적지를 보호하기 위해서 어떻게 해야 할까요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 유적지를 소재로 한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

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

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

(13) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

### 1. 학습 목표

그림 카드에 나타난 상황을 보고 추측하여 말하는 활동을 한다. 이 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 ‘-(으)ㄴ/는 걸 보니까’ 문법을 활용하여 자신의 생각을 표현하는 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 이제부터 두 명씩 한 팀이 되어서 카드를 보고 추측하여 말하는 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 각 팀에 복사해 온 카드를 한 장씩 나눠 준다.

(2) 교사는 학생들이 카드를 모두 잘라서 책상 위에 뒤집어 놓도록 한다.

(3) 그런 다음 오늘은 한 명씩 번갈아 가면서 카드를 뒤집고 카드에 나타는 상황을 보고 ‘-(으)ㄴ/는 걸 보니까’ 문법을 활용하여 추측하는 말하기를 할 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 반 <보기>에 나타난 사진을 전자칠판에 띄우고 예를 들어서 연습을 한다. 예시를 통해 학생들은 활동 방법에 대해서 알 수 있다.

(5) 한 명씩 돌아가면서 카드를 뒤집고 해당 상황에 대해 문법을 활용하여 말한다. 그리고 다른 한 명은 공책에 친구가 이야기한 내용을 적어 놓는다.

(6) 조별로 활동이 끝나면 교사가 돌아가면서 학생들이 문법을 올바르게 사용하여 말했는지 공책을 보면서 확인한다.

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 배탈이 나서 배를 만지며 아파하는 사진을 띄우고) 이 사람은 지금 어떤 것 같아요?
2. 교사: (전자칠판에 배탈이 나서 배를 만지며 아파하는 사진을 띄우고) 이 아기가 지금 어떤 것 같아요?
3. 교사: (전자칠판에 배탈이 나서 배를 만지며 아파하는 사진을 띄우고) 이 사람이 지금 왜 뛰어요?

(9) ‘-(으)ㄴ/는 걸 보니까’ 문법을 활용하여 추측하여 말하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

---

### 1. 학습 목표

남한산성에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 남한산성의 역사적 배경과 역사적 가치에 대해 알 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 전체 학생을 대상으로 하여 남한산성에 대해 아는지, 산성이 어떤 역할을 하는 곳인지 묻고 말해 보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 산성을 무엇을 하는 곳이에요?
2. 교사: 남한산성은 어디에 있어요?
3. 교사: 남한산성의 둘레 길이가 얼마나 돼요?
4. 교사: 남한산성은 언제 세계 문화유산에 등재되었어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 남한산성 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 남한산성에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 남한산성에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서는 나라를 지키기 위해서 어떻게 했는지 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 역사적인 유적지를 잘 보존하기 위해서는 모두가 노력해야 한다고 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

### 13. 제13과 눈 깜짝할 사이에 기술이 발달한 것 같아요

#### 도입(10분)

---

##### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 기술(1), 기술(2)
- 문법: -는 사이에, 에 비하면
- 과제: 자율 주행 자동차에 대한 의견 말하기

##### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무엇에 대해서 이야기하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 자율 주행 자동차가 개발된다면 어떤 점이 가장 좋을 것 같아요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 자율 주행 자동차의 장점에 대해서 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 기술에 대한 단어를 공부하고 어떤 상태나 행위가 일어나는 중간 어느 짧은 시간을 나타내는 ‘-는 사이에’와 비교의 대상이나 기준이 되어 뒤 문장과 같은 판단을 함을 나타내는 ‘에 비하면’을 공부한다고 알려준다.

#### 기본 어휘(30분)

---

##### 1. 학습 목표

과학 기술의 발전에 대해 이야기하는 데에 기술 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 기술과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 기술(1)  
단계, 기술, 첨단, 작동, 무인, 장비
- 기술(2)  
인식하다, 조작하다, 주행하다, 상용화되다, 보편화되다, 자동화되다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시
1, 교사: (전자칠판에 무인 자율 주행 자동차의 사진을 보여 주고) 여러분, 이건 뭐예요? (학생: 자동차예요.)
2, 교사: 그런데 지금 이 차에 운전을 하는 사람이 있어요? (학생: 아니요, 없어요.)
3, 교사: 이런 자동차를 무인 자율 주행 자동차라고 해요, 운전하는 사람이 없어도 움직이는 자동차를 무인 자율 주행 자동차라고 해요, (학생: 그럼 어떻게 가요?)
4, 교사: 이 차는 사람이 없어도 혼자서 움직여요, 혼자서 작동해요, (학생: ...)
5, 교사: 예전에는 이런 자동차가 있었어요? (학생: 아니요, 없었어요.)
6, 교사: 맞아요, 과거에는 없었어요, 그렇지만 지금은 기술이 발전해서 이런 자동차가 점점 많아질 거예요, (학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “운전하는 사람이 없어도 움직이는 자동차를 무인 자율 주행 자동차라고 해요. 사람이 없어도 혼자서 작동해요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 기술과 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시
1. 교사: (전자칠판에 기계화, 자동화된 자동차 공장의 모습을 띄우고) 여러분, 이곳은 어디예요? (학생: 자동차 공장이예요.)
2. 교사: 누가 자동차를 만들고 있어요? (학생: 기계가 만들고 있어요.)
3. 교사: 맞아요, 사람이 만들지 않아도 기계가 알아서 만들어요, 어떤 일이 끝나면 알아서 다음 일을 해요, 과학이 발달하면서 많은 기계가 자동화되었어요, (학생: 네, 맞아요.)
4. 교사: (전자칠판에 스마트폰 사진을 띄우고) 여러분, 이건 뭐예요? (학생: 스마트폰이예요.)
6. 교사: 맞아요, 요즘 사람들이 모두 스마트폰을 쓰지요? (학생: 네, 맞아요.)
7. 교사: 요즘 스마트폰이 보편화되어서 모든 사람들이 쓰고 있어요, (학생: ...)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들에 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살펴보고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

### 1. 학습 목표

문장의 상태나 행위가 일어나는 동안 뒤 문장의 사건이나 행위가 일어난 것을 나타낼 때 사용하는 '-는 사이에'와 앞의 명사가 비교의 대상이나 기준이 되어 뒤 문장과 같은 판단을 함을 나타낼 때 사용하는 '에 비하면'를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -는 사이에

동사에 붙어서 앞 문장의 상태나 행위가 일어나는 동안 뒤 문장의 사건이나 행위가 일어난 것을 나타낼 때 사용한다.

- 에 비하면

명사에 붙어서 앞의 명사가 비교의 대상이나 기준이 되어 뒤 문장과 같은 판단을 함을 나타낼 때 사용한다.

### 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 학생이 공부를 하는 사진을 띄우고) 여러분, 지금 이 학생이 무엇을 하고 있어요?

(학생: 공부를 하고 있어요.)

2. 교사: 맞아요, (전자칠판에 엄마가 요리하는 사진과 상을 차리는 사진을 띄우고) 그럼 지금 엄마는 무엇을 하고 있어요?

(학생: 요리하고 있어요, 상을 차리고 있어요.)

3. 교사: 맞아요, 학생이 공부하는 사이에 엄마가 저녁 식사를 준비해 주셨어요.

(학생: 맞아요.)

4. 교사: (전자칠판에 학생이 수업을 듣는 사진을 띄우고) 여러분, 이 학생은 무엇을 하고 있어요?

(학생: 수업을 듣고 있어요.)

5. 교사: 맞아요, 이 학생이 수업을 듣고 있지요? 이 학생이 수업이 끝난 후에 휴대전화를 봤더니 전화가 왔어요, 이럴 때 어떻게 말할까요?

(학생: 학생이 수업을 듣는 사이에 전화가 왔어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록

이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 '-는 사이에'를 사용하여 연습을 2-3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

(10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시
1. 교사: (전자칠판에 '어제 날씨: -10도/ 오늘 날씨: -3도' 를 띄우고) 여러분, 지금 여기에 뭐라고 쓰여 있어요? (학생: 어제 날씨는 영하 10도예요.)
2. 교사: 그럼 오늘 날씨가 어제보다 어때요? (학생: 오늘은 어제보다 안 추워요.)
3. 교사: 맞아요, 어제에 비하면 오늘은 많이 안 추워요. (학생: 네, 맞아요.)
3. 교사: (전자칠판에 '10년 전 커피 값: 1500원 / 올해 커피 값: 4100원' 을 띄우고) 그럼 지금 여기에는 뭐라고 쓰여 있어요? (학생: 10년 전 커피 값은 1500원이에요, 올해 커피 값은 4100원이에요.)
4. 교사: 맞아요, 올해 커피 값을 10년 전 커피 값과 비교하면 어때요? (학생: 많이 비싸졌어요.)
5. 교사: 맞아요, 10년 전에 비하면 커피 값이 많이 비싸졌어요. (학생: 네, 맞아요.)

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “어제에 비하면 오늘은 많이 안 추워요. 10년 전에 비하면 커피 값이 많이 비싸졌어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

기술 발달 현황과 기술 발달로 인한 변화에 대한 자신의 의견을 말할 수 있다. 기술 발달 현황을 말하는 과정에서 ‘-는 사이에’를, 기술 발달로 인한 변화에 대해 말하는 과정에서 ‘에 비하면’을 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1, 교사: 여러분은 어디에서 무인 자율 주행 자동차를 본 적이 있어요?

(학생: 영화에서 봤어요, 직접 본 적이 없어요.)

2, 교사: 맞아요, 예전에 영화에서 봤지요? 그런데 요즘 무인 자율 주행 자동차를 개발 중이래요, 그리고 무인 택시도 시험하고 있대요.

(학생: 멋있어요.)

3, 교사: 그렇지요? 영화에서만 나오던 차가 지금 개발 중이래요, 기술이 정말 빠르게 발전했지요? 정말 눈 깜짝할 사이에 기술이 빠르게 발전한 것 같아요.

(학생: 네, 맞아요, )

4, 교사: 여러분도 자율 주행 자동차를 타 보고 싶어요?

(학생: 네, 그런데 조금 무서워요, )

- 5, 교사: 걱정하는 사람들도 많아요, 사람이 직접 운전하는 것이 더 안전하다고 생각해요, 사람이 직접 운전하는 것에 비하면 자율 주행 자동차가 안전하지 않을 거라고 생각해요,  
(학생: 맞아요, 안전하지 않을 것 같아요.)
- 6, 교사: 그래서 지금 시험을 하고 있어요, 기술이 계속 발전하고 있으니까 미래에는 더 안전해 질 거예요,  
(학생: 네, 맞아요, )

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “정말 눈 깜짝할 사이에 기술이 빠르게 발전한 것 같아요. 사람이 직접 운전하는 것에 비하면 자율 주행 자동차가 안전하지 않을 거라고 생각해요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

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

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

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

## 듣기(20분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 자율 주행 버스와 자율 주행 자동차의 보편화에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 자율 주행 자동차를 주제로 한 설문 조사 결과에 대한 비교적 긴 뉴스를 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 자율 주행 버스와 자율 주행 자동차의 보편화에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

(1) (듣기 지문)

- 1) 남: 어제 뉴스를 보니까 이번에 외국에서 자율 주행 버스를 만들어서 사용해 본다고 하더라고요.  
여: 정말요? 우리가 모르는 사이에 세상이 이렇게 빨리 변했군요. 저도 나중에 기회가 있다면 자율 주행 버스를 타 보고 싶네요.
- 2) 여: 요즘 무인 자율 주행 자동차에 대한 사람들의 관심이 높아지고 있는데 언제쯤 무인 자율 주행 자동차가 보편화될까요?  
남: 글썄요. 아직 보편화가 될 단계는 아닌 것 같아요. 우선 자율 주행 자동차가 상용화가 된 후에 여러 가지 문제점을 살펴봐야 하지 않을까요? 그렇지만 지금의 개발 속도를 보면 머지않아 가능할 거라고 봐요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

통계청에서 직장인 운전자 300명을 대상으로 자율 주행 자동차에 대한 설문 조사를 실시했습니다. 먼저 자율 주행 자동차를 구매할 것인지를 묻는 질문에 61%의 사람들이 구매할 것이라고 응답했다. 구입할 생각이 없다는 응답은 35%로 그 뒤를 이었으며 기타 의견도 4% 있었다. 그렇다면 자율 주행 자동차가 언제 가장 필요할 것 같은지 묻는 질문에 몸이 좋지 않아서 운전 집중하기 힘들 때라는 응답이 55%로 1위를 차지했습니다. 다음으로는 운전을 시작한 지 얼마 안 된 초보운전자가 운전할 때라는 응답이 15%로 2위를 차지했습니다. 그 다음으로는 출퇴근을 할 때(14%), 여행할 때(13%), 기타(3%) 등의 응답이 뒤를 이었습니다. 이 설문조사 결과를 통해 많은 운전자들이 스스로 운전 집중하기 힘들다고 느낄 때 자율 주행 자동차 기술의 도움이 필요하다고 생각한다는 것을 알 수 있었습니다.

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

(8) 학생들이 두 번째 듣기 활동을 통하여 답을 고른 후 전체 학생을 대상으로 하여 정답

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

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

예시
1, 교사: 이 사람이 무엇에 대해서 이야기해요? (학생: 자율 주행 자동차 설문 조사 결과에 대해서 이야기해요.)
2, 교사: 자율 주행 자동차를 구매하겠다는 사람이 많아요? 아니면 구매하지 않겠다는 사람이 많아요? (학생: 구매하겠다는 사람이 많아요.)
3, 교사: 언제 자율 주행 자동차가 가장 필요할 것 같다고 해요? (학생: 몸이 아플 때요, 그래서 운전이 집중할 수 없을 때요.)
4, 교사: 다음으로는 언제 자율 주행 자동차가 필요하다고 했어요? (학생: 초보운전자가 운전할 때요.)
5, 교사: 또 언제 자율 주행 자동차가 필요하다고 했어요? (학생: 출퇴근 할 때랑 여행할 때요.)
6, 교사: 그럼 정답은 몇 번이예요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 자율 주행 자동차에 대해서 어떻게 생각하는지, 만약 자율 주행 자동차가 상용화된다면 타고 싶은지를 물어 답해 보도록 하여 말하기 연습과 연계를 시도한다.

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

## 읽고 쓰기(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 자율 주행 자동차를 소재로 하는 기사를 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 자율 주행 자동차의 상용화에 대한 자신의 생각을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 자율 주행 자동차의 발전 현황, 자율 주행 자동차의 장점과 단점, 자율 주행 자동차가 보편화가 되기 위해 해결해야 할 문제점 등으로 구성된 기사를 읽고 내용을 이해할 수 있으며 자율 주행 자동차의 보편화에 대한 자신의 의견을 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 기사를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 자율 주행 자동차의 상용화에 대한 자신의 생각을 글로 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을

들은 후 자율 주행 자동차의 발전 현황, 자율 주행 자동차의 장점과 단점, 자율 주행 자동차가 보편화가 되기 위해 해결해야 할 문제점에 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1, 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이예요?

(학생: 자율 주행 자동차에 대한 글이예요.)

2, 교사: 사람들은 자율 주행 자동차에 대해서 어떻게 생각해요?

(학생: 자율 주행 자동차가 나오기를 기대해요.)

3, 교사: 그렇지만 자율 주행 자동차에는 어떤 문제가 있어요?

(학생: 만약 사고가 나면 누가 책임이 있어요? 몰라요.)

4, 교사: 맞아요, 그래서 자율 주행 자동차가 보편화가 되려면 어떻게 해야 해요?

(학생: 사고 문제 해결 방법을 찾아야 해요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 자율 주행 자동차 보편화에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 자율 주행 자동차의 상용화에 대한 여러분의 생각을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?

(학생: 언제쯤 상용화가 될까요, 좋은 점이 뭐예요, 나쁜 점이 뭐예요...)

2, 교사: 맞아요, 자율 주행 자동차가 상용화가 된다면 생활이 어떻게 바뀔까요? 한번 생각해 보세요,

- 3, 교사: 자율 주행 자동차의 장점과 단점에는 무엇이 있을까요?
- 4, 교사: 자율 주행 자동차는 언제쯤 상용화될까요?
- 5, 교사: 자율 주행 자동차가 상용화되기 전에 어떤 문제를 해결해야 할까요? 그 문제를 어떻게 해결해야 할까요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 자율 주행 자동차 상용화를 소재로 한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

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

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

(13) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

카드에 제시된 내용을 보고 문장을 만드는 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 ‘에 비하면’ 문법을 활용하여 비교할 때 사용할 수 있는 표현 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 이제부터 3-4명씩 한 팀이 되어서 카드를 보고 비교하여 말하는 활동을 시작할 것이라고 말한다. 그리고 각 팀에 복사해 온 카드를 한 장씩 나눠 준다.

(2) 교사는 학생들이 카드를 모두 잘라서 책상 위에 뒤집어 놓도록 한다.

(3) 그런 다음 카드에 나타는 상황을 보고 ‘에 비하면’ 문법을 활용하여 비교하는 말하기를 할 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 <보기>에 나타난 사진을 전자칠판에 띄우고 예를 들어서 연습을 한다. 예시를 통해 학생들은 활동 방법에 대해서 알 수 있다.

(5) 한 장씩 카드를 뒤집어서 해당 카드에 제시 상황을 비교하는 문장을 함께 의논하여 만든다. 한 개의 카드당 문장을 세 개씩 만들고 한 명은 정리한 문장을 공책에 쓴다.

(6) 조별로 활동이 끝나면 교사가 돌아가면서 학생들이 문법을 올바르게 사용하여 말했다

지 공책을 보면서 확인한다.

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

예시

- 1, 교사: 몽골과 한국이 어떻게 달라요?
- 2, 교사: 10년 전과 요즘이 어떻게 달라요?
- 3, 교사: 자율 주행 자동차와 일반자동차는 어떻게 달라요?

(9) ‘에 비하면’ 문법을 활용하여 비교하여 말하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

---

### 1. 학습 목표

자율 주행 자동차 실험도시 K-시티에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 자율 주행 자동차의 개념과 자율 주행 자동차의 상용화와 보편화를 위해서 어떠한 노력과 실험을 하고 있는지 알 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 전체 학생을 대상으로 하여 자율 주행 자동차 실험도시 K-시티가 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 자율 주행 자동차 실험도시 K-시티 사진을 띄운다.

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

예시

- 1, 교사: 자율 주행 자동차 실험도시 K-시티는 무엇을 하는 곳이에요?
- 2, 교사: 이곳은 왜 생겼어요?
- 3, 교사: 한국은 다른 나라에 비해서 자율 주행 자동차 연구를 일찍 시작한 편이에요? 늦게 시작한 편이에요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 자율 주행 자동차 실험도시 K-시티 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 자율 주행 자동차 실험도시 K-시티에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 자율 주행 자동차 실험도시 K-시티에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골 사람들도 자율 주행 자동차에 대한 관심이 있는지 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 자율 주행 자동차가 상용화 및 보편화가 되기까지 충분한 안정성 검증이 반드시 필요할 것이라고 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 14. 제14과 마치 살아 있는 것처럼 정교하네요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 3D 프린팅(1), 3D 프린팅(2)
- 문법: 마치 -는 것처럼, -게 하다
- 과제: 3D 프린팅 기술의 장단점에 대해 말하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무엇에 대해서 이야기하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분이 3D 프린팅을 할 수 있다면 무엇을 만들고 싶어요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 3D 프린팅으로 만들고 싶은 것이 무엇인지 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 3D 프린팅에 대한 단어를 공부하고 뒤 문장이 앞 문장과 모양이나 정도가 비슷하다는 것을 비유적으로 나타내는 ‘마치 -는 것처럼’과 다른 사람에게 어떤 행위를 시키거나 어떤 상태가 되게 만든다는 뜻을 나타내는 ‘-게 하다’를 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

3D 프린팅 기술로 만들 수 있는 것에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 3D 프린팅 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 인기, 관심과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 3D 프린팅(1)

프린터, 입체, 평면, 형태, 소재, 모형

- 3D 프린팅(2)

출력하다, 제작하다, 복제하다, 생산하다, 설계하다, 조립하다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 왼쪽에 종이 사진과 오른쪽에 정육면체 사진을 띄우고) 여러분, 이건 뭐예요?

(학생: 왼쪽은 종이예요, 오른쪽은 몰라요.)

2. 교사: 왼쪽은 종이예요, 그리고 오른쪽은 정육면체예요, 이 두 개 모두 네모 모양이지요, 그런데 이 두 개가 어떻게 달라요?

(학생: 종이는 앞하고 뒤만 있어요, 정육면체는 옆도 있어요.)

3. 교사: 종이는 평면이에요, 그리고 정육면체는 입체예요,

(학생: ...)

4. 교사: (전자칠판에 3D 프린팅 사진을 띄우고) 이건 뭐예요?

(학생: 몰라요.)

5. 교사: 3D 프린터예요, 이것으로 입체로 된 물건을 만들 수 있어요,

(학생: 텔레비전에서 봤어요.)

6. 교사: 맞아요, 요즘에는 기술이 발달해서 3D 프린터로 음식도 만들 수 있대요,

(학생: 먹을 수 있어요? 신기해요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “종이는 평면이에요. 정육면체는 입체예요. 3D 프린터로 음식도 만들 수 있대요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 3D 프린팅과 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살펴보고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1, 교사: (전자칠판에 3D 프린팅 설계도면 프로그램 사진을 띄우고) 여러분, 이건 뭐예요?

(학생: 몰라요, 컴퓨터 프로그램이에요.)

2, 교사: 3D 프린팅을 하려면 먼저 이렇게 내가 무엇을 만들 건지 설계해야 해요,

(학생: 네.)

3, 교사: 이렇게 설계한 것을 3D 프린터에 입력하면 어떻게 될까요?

(학생: 설계한 것처럼 만들어요.)

4, 교사: 맞아요, 설계한 것처럼 출력해요,

(학생: ...)

6, 교사: 그럼 큰 물건을 만들고 싶으면 어떻게 할까요?

(학생: 작게 출력해서 붙여요.)

7, 교사: 맞아요, 3D 프린터로 먼저 작게 출력을 한 후에 그것들을 조립해서 큰 물건을 만들어요,

(학생: 네, 맞아요.)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들에 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

### 1. 학습 목표

뒤 문장이 앞 문장과 모양이나 정도가 비슷하다는 것을 비유적으로 나타낼 때 사용하는 ‘마치 -는 것처럼’과 다른 사람에게 어떤 행위를 시키거나 어떤 상태가 되게 만든다는 뜻을 나타낼 때 사용하는 ‘-게 하다’를 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- 마치 -는 것처럼

동사나 형용사에 붙어서 뒤 문장이 앞 문장과 모양이나 정도가 비슷하다는 것을 비유적으로 나타낼 때 사용한다. ‘처럼’ 대신 ‘같이’나 ‘같다’를 사용할 수 있다.

- -게 하다

동사에 붙어서 사동 문법과 유사하게 다른 사람에게 어떤 행위를 시키거나 어떤 상태가 되게 만든다는 뜻을 나타낼 때 사용한다.

### 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: (전자칠판에 3D 프린터로 만든 옷 사진을 띄우고) 여러분, 이건 뭐예요?  
(학생: 옷이에요.)
2. 교사: 네, 맞아요, 이건 3D 프린터로 만든 옷이에요, 정말 잘 만들었지요?  
(학생: 네, 멋있어요, 잘 만들었어요.)
3. 교사: 선생님도 이 옷을 보고 깜짝 놀랐어요, 마치 사람이 만든 것처럼 잘 만들어서 깜짝 놀랐어요,  
(학생: 맞아요, 옷가게에서 파는 옷 같아요, 사람이 만든 것 같아요.)
4. 교사: 여러분은 요리를 잘해요?  
(학생: 아니요, 못해요.)
5. 교사: 선생님의 친구는 요리를 잘해요, 친구가 만든 음식이 마치 요리사가 만든 것처럼 맛있어요, 그래서 친구가 요리를 하면 배가 불러도 모두 먹게 돼요,  
(학생: 좋겠어요, 저도 요리사처럼 요리를 잘하고 싶어요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 ‘마치 -는 것처럼’을 사용하여 연습을 2-3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

(10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시
1, 교사: 여러분, 부모님께서 여러분이 밖에서 늦게까지 놀면 괜찮다고 하세요? 몇 시까지 집에 들어가야 해요? (학생: 늦게까지 놀면 안 돼요, 7시 전까지 집에 들어가야 해요.)
2, 교사: 맞아요, 너무 늦게까지 놀면 위험해요, 그래서 부모님께서 7시 이후에는 밖에서 놀지 못하게 하세요, 맞지요? (학생: 네, 맞아요.)
3, 교사: 감기에 걸리면 병원에 가지요? 그럼 의사선생님께서 어떻게 하라고 하세요? (학생: 따뜻한 물을 드세요, 밖에서 놀지 마세요, 약을 드세요.)
4, 교사: 네, 맞아요, 감기에 걸리면 의사선생님께서 따뜻한 물을 마시게 해요, 그리고 약을 먹게 해요. (학생: 네, 맞아요.)
5, 교사: 그럼 선생님을 여러분에게 매일 무엇을 하게 해요? ‘매일 숙제를 하세요,’ 라고 하지요? (학생: 맞아요, 선생님께서 매일 숙제를 하게 해요.)

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “부모님께서 7시 이후에는 밖에서 놀지 못하게 하세요. 감기에 걸리면 의사선생님께서 따뜻한 물을 마시게 해요. 의사선생님께서 약을 먹게 해요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을

읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

3D 프린팅 기술과 3D 프린터로 만든 물건에 대해서 이야기할 수 있다. 3D 프린터로 만든 물건에 대해 이야기하는 과정에서 ‘마치 -는 것처럼’을, 3D 프린팅 기술의 발달로 인한 변화에 대해서 이야기는 하는 과정에서 ‘-게 하다’를 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1, 교사: (전자칠판에 3D 프린터로 만든 피규어 사람 인형 사진을 띄우고) 여러분, 이게 뭐예요?

(학생: 인형이에요, )

2, 교사: 맞아요, 3D 프린터로 만든 사람 인형이에요, 정말 진짜 사람처럼 잘 만들었지요?

(학생: 네, 진짜 사람 같아요.)

3, 교사: 맞아요, 마치 살아 있는 것처럼 잘 만들었어요.

(학생: 네, 맞아요, )

4, 교사: (전자칠판에 3D 프린터로 만든 피자 사진을 띄우고) 여러분, 이게 뭐예요?

(학생: 피자예요.)

5, 교사: 맞아요, 피자예요, 이것도 3D 프린터로 만든 음식이에요, 마치 요리사가 만든 것처럼 맛있게 보이지요?

(학생: 네, 맞아요, 그런데 먹을 수 있어요? )

6. 교사: 네, 먹을 수 있는 소재로 만든 거라서 먹어도 돼요,  
(학생: 한번 먹어 보고 싶어요, 무슨 맛인지 궁금해요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “마치 살아 있는 것처럼 잘 만들었어요. 마치 요리사가 만든 것처럼 맛있어 보여요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

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

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

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

## 듣기(20분)

---

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 3D 프린팅에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 3D 프린팅 기술의 발달로 인한 변화에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 3D 프린팅에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

(1) (듣기 지문)

1) 남: 수빈, 이 동영상을 보세요. 3D 프린팅을 사용해서 다리를 만드는 로봇 이래요.

여: 마치 그림을 그리는 것처럼 다리를 만들고 있네요. 영화 속에서만 보던 것들이 현실로 이루어지다니 정말 신기한 것 같아요.

2) 여: 요즘 과학이 발전하면서 상상만 했던 일들이 가능해지고 있는 것 같아요. 3D 프린팅으로 신발이나 옷 같은 것부터 자동차까지 만든다고 하잖아요.

남: 맞아요. 3D 프린터로 못 만드는 것이 없는 것 같아요. 과학이 우리 삶을 더 편리하게 해 주는 것 같아요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

여: 환자분의 이 검사 결과가 나왔는데 이 사진 좀 보시겠어요? 충치가 심하지요?

남: 정말이네요. 혹시 이를 뽑아야 하나요?

여: 네, 그렇지만 걱정하지 마세요. 저희 치과에서는 3D 프린팅을 사용해서 환자분의 원래 이와 똑같은 이를 만들어서 넣어 드리는 치료를 하고 있어요. 여기에 있는 이가 3D 프린터로 만든 건데 진짜 이와 비슷하지요?

남: 정말 사람의 이하고 똑같아 보이네요.

여: 네. 3D 프린팅을 사용하면 마치 원래부터 자기의 이였던 것처럼 자신에게 꼭 맞는 이를 만들어 드릴 수 있어요.

남: 그렇군요. 혹시 가격은 어떻게 되나요?

여: 3D 프린팅을 이용한 치료 방법은 다른 치료 방법보다 절반 정도 더 싸요. 효과는 더 좋고요.

남: 그래요? 잘됐네요. 그럼 그렇게 해 주세요.

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

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

듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

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

예시
1, 교사: 두 사람이 어디에 있어요? (학생: 치과에 있어요.)
2, 교사: 남자의 이가 어때요? (학생: 충치가 심해요.)
3, 교사: 충치 때문에 이를 어떻게 해야 해요? (학생: 이를 뽑아야 해요)
4, 교사: 그럼 새 이는 어떻게 할 거예요? (학생: 3D 프린팅으로 만들 거예요.)
5, 교사: 3D 프린팅으로 이를 만들면 무엇이 좋아요? (학생: 자신에게 꼭 맞는 이를 만들 수 있어요.)
6, 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 3D 프린팅 기술로 만들 수 있는 것에는 무엇이 있는지, 3D 프린팅 기술이 어느 분야 활용되면 좋을지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 3D 프린팅 기술을 소재로 하는 설명문을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 3D 프린팅 기술의 발달로 인한 변화에 대한 자신의 생각을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 3D 프린팅 기술의 원리, 3D 프린팅 기술의 발달 과정, 새로운 3D 프린팅 기술 연구 등으로 구성된 기사를 읽고 내용을 이해할 수 있으며 3D 프린팅 기술의 발달로 인한 변화에 대한 자신의 의견을 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 설명문 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 3D 프린팅 기술의 발달로 인한 변화에 대한 자신의 생각을 글로 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 3D 프린팅 기술의 원리와 새로운 3D 프린팅 기술 연구에 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?  
(학생: 3D 프린팅 기술의 발전에 대한 글이에요.)
2. 교사: 3D 프린팅 기술로 무엇을 만들 수 있어요?  
(학생: 인형을 만들 수 있어요, 사람의 이와 뼈도 만들 수 있어요, 자동차 부품도 만들 수 있어요.)
3. 교사: 그럼 지금 3D 프린팅 기술의 단점은 뭐예요?  
(학생: 시간이 오래 걸려요, 완성 후에도 정리를 해야 해요.)
4. 교사: 새로운 3D 프린팅 기술은 어떻게 달라진다고 해요?  
(학생: 빠르게 만들 수 있어요, 정리를 하지 않아도 돼요, 지금까지 만들 수 없었던 물건들도 쉽게 만들 수 있어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 3D 프린팅 기술 발달에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 3D 프린팅 기술 발달에 대한 여러분의 생각을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?  
(학생: 무엇을 만들고 싶어요, 왜 만들고 싶어요...)
2. 교사: 3D 프린팅 기술 발달로 우리의 생활이 어떻게 달라지고 있어요? 한번 생각해 보세요,
3. 교사: 3D 프린팅 기술이 발달한다면 무엇을 만들면 좋겠어요?
4. 교사: 어느 분야에 3D 프린팅 기술이 활용되면 좋을까요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 3D 프린팅 기술 발달을 소재로 한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

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

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

(13) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

3D 프린팅 기술로 만들고 싶은 물건을 설계하고 소개하는 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다. 특히 3D 프린팅 관련 어휘를 활용하여 3D 프린팅 기술에 대한 자신의 생각을 표현하는 능력을 심화할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 이제부터 팀별로 모여서 3D 프린팅 기술로 만들고 싶은 물건을 설계하고 소개하는 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 대체로 수업 시간에 접한 자료 외에 3D 프린팅 기술에 대한 기사 및 동영상을 접해 본 적이 없을 것으로 예상되므로 한국어로 쓰인 3D 프린팅 기술 관련 기사와 한국어로 된 동영상을 전자칠판에 띄워 어떤 형식으로 소개하면 좋을지 보여 준다.

(3) 그런 다음 오늘은 교재에 포함된 표를 바탕으로 발표 자료를 준비할 것이라고 이야기한다. 필요하다면 인터넷을 이용하여 검색할 수 있도록 한다.

(4) 조원들은 함께 상의하여 3D 프린터를 활용하여 무엇을 만들지 서로 상의한 후 표에 있는 내용을 작성하도록 한다. 이때 교사는 돌아다니면서 각 팀이 선택한 물품이 가능하면 중복되지 않도록 한다.

(5) 조별로 소개 자료가 완성되면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

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

예시

1. 교사: 여러분이 3D 프린팅 기술을 활용하여 만들고 싶은 물품이 뭐예요?
2. 교사: 그것은 무엇을 소재로 만들 거예요?
3. 교사: 그것을 만들고 싶은 이유가 뭐예요?
4. 교사: 그것으로 무엇을 할 수 있어요?

(9) 3D 프린팅 기술로 만들고 싶은 물건을 소개하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

### 1. 학습 목표

맞춤형 인공 장기에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 의료 분야에도 적용되고 있는 3D 프린팅 기술에 대해서 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 맞춤형 인공 장기가 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.
- (2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 맞춤형 인공 장기 사진을 띄운다.
- (3) 아래와 같은 질문을 통하여 맞춤형 인공 장기에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

1. 교사: 맞춤형 인공 장기가 뭐예요?
2. 교사: 3D 프린터로 제작한 의료 기기 중 보편화 된 것에는 무엇이 있어요?
3. 교사: 3D 프린터로 제작한 의료 기기의 장점이 뭐예요?
4. 교사: 3D 프린팅 기술이 더 발달하면 어떤 인공 장기도 만들 수 있을 거라고 해요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 맞춤형 인공 장기 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 맞춤형 인공 장기에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 맞춤형 인공 장기에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서 가장 주목하고 있는 3D 프린팅 기술 분야에 대해 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 3D 프린팅 기술의 발달과 맞춤형 인공 장기 제작을 통해서 의료 분야가 더욱 빠르게 발전할 것이라고 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 15. 제15과 사람들이 처리하기에는 복잡한 일들을 빅데이터가 대신해 줘요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 정보(2), 정보(3)
- 문법: -(ㄴ/는)다거나, -기에는
- 과제: 빅데이터 활용 사례에 대해 이야기하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무엇에 대해서 발표하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 어느 분야에 빅데이터가 가장 필요하다고 생각해요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 빅데이터를 활용한 예에는 무엇이 있는지 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 정보에 대한 단어를 공부하고 두 가지 이상의 사실을 예로 들어 이어서 말할 때 사용하는 ‘-(ㄴ/는)다거나’와 앞 문장의 상황을 기준으로 해서 내린 판단을 강조할 때 사용하는 ‘-기에는’을 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

빅데이터에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 정보 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 정보와 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 정보(2)  
데이터, 용량, 속도, 수집하다, 저장하다
- 정보(3)  
관리하다, 분석하다, 전송하다, 처리하다, 활용하다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시
1, 교사: (전자칠판에 USB 사진을 띄우고) 여러분, 이건 뭐예요? (학생: USB예요.)
2, 교사: 맞아요, 그런 USB은 언제 사용해요? (학생: 인터넷에서 찾은 자료를 넣어요.)
3, 교사: 맞아요, 인터넷에서 찾은 자료를 찾아서 USB에 넣어서 가지고 있어요, 인터넷에서 찾은 자료를 저장할 때 USB를 사용해요. (학생: 네, 맞아요.)
4, 교사: (전자칠판에 용량이 다른 USB 사진 2개를 띄우고) 여기에 두 개의 USB가 있어요, 무엇이 달라요? (학생: 숫자가 달라요.)
5, 교사: 맞아요, 숫자가 달라요, 이 숫자는 이 USB가 저장할 수 있는 양을 말해요, 요즘 USB의 용량이 점점 커져서 자료를 많이 저장할 수 있게 되었어요, (학생: 네, 맞아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “인터넷에서 찾은 자료를 저장할 때 USB를 사용해요. 요즘 USB의 용량이 점점 커져서 자료를 많이 저장할 수 있게 되었어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 정보와 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: 여러분, 예전에 컴퓨터가 없었을 때는 일을 빨리 하기가 쉬웠어요?  
(학생: 아니요, 어려웠어요.)
2. 교사: 맞아요, 컴퓨터가 없었을 때는 모두 직접 종이에 쓰고 또 나중에 필요할 때는 그 자료를 찾아야 했어요, 그런데 요즘은 어때요?  
(학생: 컴퓨터로 일을 빨리 할 수 있어요.)
3. 교사: 그렇지요? 컴퓨터 기술이 발달한 덕분에 일을 빠르게 처리할 수 있게 되었어요,  
(학생: 네, 맞아요.)
4. 교사: 여러분은 컴퓨터로 보통 무엇을 해요?  
(학생: 인터넷을 해요, 영화를 봐요, 동영상을 봐요.)
6. 교사: 그리고 또 컴퓨터로 친구에게 사진을 보내기도 해요?  
(학생: 네, 가끔 보내요.)
7. 교사: 맞아요, 예전에는 소포로 사진을 보냈지만 요즘에는 컴퓨터로 사진을 전송하지요,  
(학생: 네, 맞아요.)

(10) 교사는 전자철판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들에 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

두 가지 이상의 사실을 예로 들어 이어서 말할 때 사용하는 ‘-(ㄴ/는)다거나’와 앞 문장의 상황을 기준으로 해서 내릴 판단을 강조하여 말할 때 사용하는 ‘-기에는’을 학습하는 단계

이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -(ㄴ/는)다거나  
동사나 형용사에 붙어서 두 가지 이상의 사실을 예로 들어 이어서 말할 때 사용한다.
  
- -기에는  
동사에 붙어서 앞 문장의 상황을 기준으로 해서 내린 판단을 강조할 때 사용한다.

## 2. 수업 진행 순서

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

- 예시
1. 교사: 여러분, 여러분은 보통 주말에 무엇을 하면서 시간을 보내요?  
(학생: 영화를 봐요, 동영상을 봐요, 음악을 들어요.)
  2. 교사: 네, 선생님도 그래요, 주말에 영화를 본다거나 동영상을 보면서 시간을 보내요,  
(학생: 맞아요, 동영상을 보면 재미있어요.)
  3. 교사: 그럼 여러분은 스트레스를 받을 때 어떻게 하면 스트레스가 풀려요?  
(학생: 친구와 이야기해요, 맛있는 음식을 먹어요, 노래를 불러요.)
  4. 교사: 맞아요, 스트레스를 받을 때 친구와 이야기를 한다거나 맛있는 음식을 먹으면 스트레스가 풀려요.

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 ‘-(ㄴ/는)다거나’를 사용하여 연습을 2-3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(7) 개별 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.

<p>예시</p> <p>1. 교사: 여러분, 친구들과 자주 전화를 해요? (학생: 네, 자주 전화해요.)</p> <p>2. 교사: 그럼 친구에게 저녁 9시가 넘어서 전화하면 돼요? 안 돼요? (학생: 안 돼요, 시간이 너무 늦었어요, 메시지를 보내요.)</p> <p>3. 교사: 맞아요, 너무 늦은 시간에 친구에게 전화하면 안 되지요, 9시는 친구에게 전화하기에는 너무 늦은 시간이예요. (학생: 네, 맞아요.)</p> <p>4. 교사: (학교에서 걸어서 3-40분 정도의 거리에 있는 장소 이름을 말하며) 여러분, OO에 가 본 적이 있어요? (학생: 네, 있어요.)</p> <p>5. 교사: 그럼 그곳까지 걸어서 갈 수 있어요? (학생: 아니요, 너무 멀어요, 다리가 아파요.)</p> <p>6. 교사: 맞아요, OO까지 걸어서 가기에는 너무 멀어요.</p>
--

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “9시는 친구에게 전화하기에는 너무 늦은 시간이예요. OO까지 걸어서 가기에는 너무 멀어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

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

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

빅데이터와 빅데이터 활용 분야에 대해서 이야기할 수 있다. 두 가지 이상의 사실을 예로 들어 이어서 말하는 과정에서 ‘-(ㄴ/는)다거나’를, 앞 문장의 상황을 기준으로 해서 내린 판단을 강조하여 말하는 과정에서 ‘-기에는’을 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: 여러분, 인터넷 동영상을 자주 봐요?  
(학생: 네, 자주 봐요.)
2. 교사: 동영상을 보기 위해서 다시 인터넷을 켜면 지난번에 봤던 동영상이 또 보이지 않아요?  
(학생: 네, 맞아요, 제가 본 동영상이 화면에 있어요.)
3. 교사: 어떻게 여러분이 본 동영상이 또 화면에 나올까요?  
(학생: 몰라요.)
4. 교사: 빅데이터가 여러분이 즐겨보는 동영상 정보를 수집해 놓아요, 그래서 다음에 여러분이 또 동영상을 보려고 하면 빅데이터를 활용해서 예전에 봤던 동영상을 쉽게 찾을 수 있게 해 줘요.  
(학생: 편해요, 좋아요.)
5. 교사: 여러분 날씨를 어떻게 알 수 있어요?  
(학생: 일기예보를 봐요.)
6. 교사: 그럼 일기예보에서는 어떻게 날씨를 알아서 알려 주는 거예요?  
(학생: 몰라요.)
7. 교사: 일기예보도 빅데이터로 날씨를 알 수 있는 거예요, 빅데이터가 지금까지의 날씨 정보를 활용해서 미래의 날씨를 예측하는 거예요.  
(학생: ...)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “빅데이터를 활용해서 예전에 봤던 동영상을 쉽게 찾을 수 있게 해 줘요. 빅데이터가 지금까지의 날씨 정보를 활용해서 미래의 날씨를 예측하는 거예요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’ 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

(6) 예시 대화를 통하여 말하기 과제에 대한 충분한 숙지가 이루어졌다고 판단이 되면 바

로 아래에 있는 두 개의 정보를 가지고 대화를 진행해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

## 듣기(20분)

---

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 빅데이터를 활용한 광고와 빅데이터 활용 분야에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 일상 생활 속 빅데이터 기술 활용 예에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 세 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 빅데이터와 빅데이터 활용 분야에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

#### (1) (듣기 지문)

1) 남: 요즘 인터넷을 하다 보면 자꾸 광고가 보이는데 늘 비슷한 광고만 나오는 것 같아요.

여: 아마 인터넷이 빅데이터로 에르덴이 관심 있어 한다거나 좋아하는 분야의 광고를 찾아서 보여 주기 때문일 거예요.

2) 여: 빅데이터를 잘 이용하면 연구할 때도 좋고 경영을 할 때도 좋다고 하는데 왜 빅데이터를 쓰는 사람이 많지 않을까요?

남: 빅데이터는 데이터가 많이 있어야 할 뿐만 아니라 그것을 잘 해석하는 것이 아주 중요하거든요. 그런데 아무나 빅데이터를 활용하기에는 돈과 시간이 많이 필요해서 그런 것 같아요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

남: 요즘 여기저기에 CCTV가 많이 생긴 것 같아요.

여: 맞아요. 요즘은 어디에서나 CCTV를 볼 수 있지요. 그런데 이 CCTV에도 빅데이터 기술을 활용하고 있대요.

남: 그게 무슨 말이에요?

여: 전에는 사건이 생겨도 CCTV로 찍은 사진이나 동영상만 봐야 해서 범인을 찾기에는 정보가 부족했대요. 그런데 요즘은 빅데이터 기술을 활용해서 범인이 있는 장소를 찾는대거나 범인이 도망가는 길을 미리 예측할 수도 있대요.

남: 대단하네요. 요즘은 정말로 예전에는 상상도 할 수 없었던 일들이 가능해지는 것 같아요.

여: 맞아요. 이게 다 컴퓨터와 빅데이터 기술이 발전한 덕분인 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 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

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

예시

1, 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기해요?

(학생: CCTV에 대해서 이야기해요.)

2, 교사: 맞아요, 사건이 생겼을 때 가장 먼저 하는 일이 CCTV를 보는 거지요? 그런데 예전 CCTV는 어땠어요?

(학생: 사건이 생겨도 사진이나 동영상만 봐야 했어요.)

3, 교사: 예전과 비교했을 때 요즘 CCTV가 어떻게 달라졌어요?

(학생: 범인이 있는 장소를 찾는대거나 범인이 도망가는 길을 예측할 수 있어요.)

4, 교사: 그래서 범인을 잡는 일이 쉬워졌을까요? 어려워졌을까요?

(학생: 쉬워졌어요.)

5, 교사: 어떻게 이것이 가능해졌어요?

(학생: 컴퓨터와 빅데이터 기술이 발전했어요.)

6, 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 빅데이터 기술에 대해서 어떻게 생각하는지, 빅데이터 기술을 어느 분야에 활용하면 좋을지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 빅데이터를 소재로 하는 설명문을 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 빅데이터 기술 발달로 인한 변화에 대한 자신의 생각을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 빅데이터의 과거와 현재, 빅데이터 활용 분야, 빅데이터의 장단점 등으로 구성된 설명문 읽고 내용을 이해할 수 있으며 빅데이터에 대한 자신의 의견을 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 설명문을 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 빅데이터에 대한 자신의 생각을 글로 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 대체로 어떤 분야에 빅데이터가 활용되고 있는지, 빅데이터를 활용하는 것의 장점과 단점이 무엇인지에 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1, 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?

(학생: 빅데이터에 대한 글이에요.)

2, 교사: 과거에는 사람들이 정보를 어떻게 수집했어요?

(학생: 다른 사람과의 이야기를 통해서 정보를 수집했어요, 책을 통해서 수집했어요.)

3, 교사: 그럼 요즘은 어떻게 정보를 수집해요?

(학생: 요즘은 인터넷으로 정보를 수집해요.)

4, 교사: 빅데이터의 장점에는 무엇이 있어요?

(학생: 모든 분야의 정보를 찾아서 자신에게 맞게 활용할 수 있어요.)

5, 교사: 빅데이터의 단점에는 무엇이 있어요?

(학생: 인터넷을 이용하는 것만으로 자신의 정보가 수집돼요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 빅데이터 기술에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 빅데이터에 대한 여러분의 생각을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?

(학생: 언제부터 빅데이터가 활용되었어요, 어느 분야에 가장 빅데이터를 활용하면 좋을까요...)

2, 교사: 맞아요, 요즘 빅데이터가 우리의 생활 어느 부분에 활용되고 있어요? 한번 생각해 보세요,

3, 교사: 빅데이터의 장점이 뭐예요?

4, 교사: 빅데이터의 단점이 뭐예요?

(10) 약 10분 동안의 시간을 주어 학생들이 빅데이터를 소재로 한 글을 구상하고 개인별 태블릿 피시에 초고 쓰기를 진행하도록 한다. 이때 교사는 학생 개개인의 쓰기 활동을 살펴보고 활동이 부진한 학생이 있으면 곁에서 개별적으로 도움을 준다.

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

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

(13) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

빅데이터 활용 사례 소개 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 이제부터 팀별로 모여서 빅데이터를 활용한 사례를 소개하는 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 먼저 반 전체 학생들을 대상으로 요즘 빅데이터가 어디에 활용되고 있는지에 대해 이야기해 보도록 한다. 교사는 학생들의 이야기를 듣고 그 내용을 간단히 칠판에 쓴 후 학생들과 같이 이야기하여 글의 구성을 생각해 보도록 한다.

(3) 빅데이터 활용 사례를 정한 후 인터넷을 활용하여 교재에 있는 표를 완성하도록 한다. 이때 교사는 돌아다니면서 빅데이터 사례가 중복되지 않도록 한다.

(4) 조별로 소개 자료가 완성되면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

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

예시

- 1, 교사: 요즘 어느 분야에 빅데이터가 활용되고 있어요?
- 2, 교사: 빅데이터의 기능이 뭐예요?
- 3, 교사: 빅데이터의 장점이 뭐예요?
- 4, 교사: 빅데이터의 문제점이 뭐예요?
- 5, 교사: 빅데이터의 문제점을 개선하려면 어떻게 하면 좋을까요?

(9) 빅데이터 활용 사례를 소개하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

---

### 1. 학습 목표

빅데이터 분석을 기반으로 한 서울시 야간 버스에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 언제부터 빅데이터 분석을 기반으로 한 서울시 야간 버스 시스템이 도입되었고 왜 시작되었는지를 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 빅데이터 분석을 기반으로 한 서울시 야간 버스가 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 빅데이터 분석을 기반으로 한 서울시 야간 버스 노선도 사진을 띄운다.

(3) 아래와 같은 질문을 통하여 빅데이터 분석을 기반으로 한 서울시 야간 버스에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 올빼미 버스가 뭐예요?
- 2, 교사: 올빼미 버스는 몇 시부터 몇 시까지 다니는 버스예요?
- 3, 교사: 왜 올빼미 버스를 운행하게 되었어요?
- 4, 교사: 올빼미 버스의 노선도는 어떻게 정하게 되었어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 빅데이터 분석을 기반으로 한 서울시 야간 버스 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 빅데이터 분석을 기반으로 한 서울시 야간 버스에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 빅데이터 분석을 기반으로 한 서울시 야간 버스에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골의 일상생활 속에서 빅데이터가 가장 활발하게 활용되고 있는 사례에는 무엇인지를 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 빅데이터 분석을 통해서 일상생활이 편리해지고 있으며 미래에는 그 영역이 더 확장될 것임을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.

## 16. 제16과 셀 수 없을 만큼 기능이 다양해요

### 도입(10분)

---

#### 1. 학습 목표 제시

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

- 어휘: 인공 지능(1), 인공 지능(2)
- 문법: -는 데에, -(으)ㄴ 만큼
- 과제: 인공 지능 기능에 대해 이야기하기

#### 2. 수업 진행 순서

- (1) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 학생들이 다 같이 잠깐 동안 보도록 한다.
- (2) 학생 전체에게 그림이 무엇에 대한 것인지를 말하도록 하고 그들이 무엇에 대해서 이야기를 하는지를 묻는다.
- (3) 교사는 학생 전체에게 그림 아래에 있는 첫 번째 질문인 “두 사람은 무엇에 대해서 발표하고 있어요?”하고 묻는다.
- (4) 이후 학생 개인별로 그림 아래에 있는 두 번째 질문인 “여러분은 일상생활에서 인공 지능을 활용한 물건을 자주 사용해요?”라고 묻는다.
- (5) 마지막으로 학생 개인별로 일상생활에서 활용되고 있는 인공 지능에는 무엇이 있는지 말해 보도록 한다. 그리고 오늘은 인공 지능에 대한 단어를 공부하고 뒤 문장의 내용이 앞 문장에 있는 일이나 상황에 적용된다는 뜻을 나타내는 ‘-는 데에’와 뒤 문장의 내용이 앞 문장의 내용과 비슷할 정도나 수량이라는 것을 나타내는 ‘-(으)ㄴ 만큼’을 공부한다고 알려준다.

### 기본 어휘(30분)

---

#### 1. 학습 목표

인공 지능과 인공 지능이 활용되고 있는 분야에 대해 이야기하는 데에 사용할 수 있는 인공 지능 관련 어휘를 학습하는 단계이다. 학습자가 몽골의 중고등학생이라는 점을 고려하여 인공 지능과 관련된 어휘 중 가장 기본적인 어휘를 중심으로 한다. 이 과의 수업 목표인 기본 어휘는 아래의 것들이다.

- 인공 지능(1)  
분야, 입력, 성능, 시각, 음성
- 인공 지능(2)  
학습하다, 공감하다, 판단하다, 향상되다, 뛰어넘다

## 2. 수업 진행 순서

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

예시
1, 교사: (전자칠판에 인공 지능 스피커 사진을 띄우고) 여러분, 이건 뭐예요? (학생: 인공 지능 스피커예요.)
2, 교사: 맞아요, 이 스피커는 보통 스피커와 달라요, 이 스피커는 언제 사용해요? (학생: 음악을 듣고 싶으면 얘기해요, 날씨를 알고 싶으면 얘기해요.)
3, 교사: 맞아요, 인공 지능 스피커는 내가 이야기한 말을 듣고 그대로 해요, 인공 지능 스피커는 음성을 인식할 수 있어요. (학생: 네, 맞아요, 소리를 들을 수 있어요.)
4, 교사: (전자칠판에 자율 주행 자동차 사진을 띄우고) 여러분, 이건 뭐예요? (학생: (자율 주행 자동차예요.)
5, 교사: 맞아요, 자율 주행 자동차는 사람이 운전하지 않아도 앞을 보고 스스로 운전할 수 있어요. (학생: 네, 맞아요.)
6, 교사: 자율 주행 자동차는 시각을 인식하는 기술 덕분에 움직일 수 있어요. (학생: 네, 맞아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “인공 지능 스피커는 음성을 인식할 수 있어요. 자율 주행 자동차는 시각을 인식하는 기술 덕분에 움직일 수 있어요.”라고 말함으로써 목표 어휘를 노출시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 인공 지능과 관련된 어휘에 어떤 어휘들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(5) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 풀 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

예시

1. 교사: 여러분, 인공지능 로봇에 대해서 들어본 적이 있어요?

(학생: 네, 있어요.)

2. 교사: 인공지능 로봇은 다른 로봇하고 무엇이 달라요?

(학생: 더 똑똑해요.)

3. 교사: 인공지능 로봇은 스스로 배울 수 있는 능력이 있다고 해요, 인공지능 로봇을 스스로 학습할 수 있는 능력을 가지고 있대요.

(학생: 신기해요.)

4. 교사: 미래에 인공지능 기술이 더 발전하면 우리의 삶은 어떻게 될까요?

(학생: 좋아져요, 편해져요.)

6. 교사: 맞아요, 인공지능 기술이 더 발전하면 우리의 삶은 더 나아질 거예요, 우리의 삶이 더 향상될 거예요.

(학생: 네, 맞아요.)

(10) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 어떤 단어들이 있는지를 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(11) 학생들이 다함께 기본 어휘를 소리 내어 읽어보도록 한다.

(12) 이후 교사는 어휘를 순서대로 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 교재에 쓰인 모국어 번역대로 의미를 전달하지 않고 질문-대답을 활용하거나 자료를 통해 학습자에게서 이끌어 내도록 한다.

(13) 기본 어휘의 의미 제시가 다 끝난 후에는 기본 어휘 아래에 있는 연습 문제를 개별적으로 풀도록 한다. 문제를 모두 푼 후에는 학생을 두 명씩 짝을 지어주고 연습 문제의 답이 맞는지 확인해 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 짝 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

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

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

## 기본 문법(40분)

---

### 1. 학습 목표

뒤 문장의 내용이 앞 문장에 있는 일이나 상황에 적용된다는 뜻을 나타낼 때 사용하는 ‘-는 데에’와 뒤 문장의 내용이 앞 문장의 내용과 비슷할 정도나 수량이라는 것을 나타내는 ‘-(으)ㄴ 만큼’을 학습하는 단계이다. 기본적인 의미와 기능은 다음과 같다.

- -는 데에  
‘-는 것에’, ‘-는 때에’, ‘-는 경우에’의 의미를 가지고 있으며 동사에 붙어서 뒤 문장의 내용이 앞 문장에 있는 일이나 상황에 적용된다는 뜻을 나타낼 때 사용한다.
- -(으)르 만큼  
동사에 붙어서 뒤 문장의 내용이 앞 문장의 내용과 비슷할 정도나 수량이라는 것을 나타낼 때 사용한다.

## 2. 수업 진행 순서

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

예시

1. 교사: 여러분, 보통 숙제를 할 때 시간이 얼마 정도 걸려요?  
(학생: 한 1시간 정도 걸려요, 2시간 정도 걸려요.)
2. 교사: 사람마다 다르겠지만 대부분의 학생들은 숙제를 하는 시간이 1시간 정도 걸리나 봐요, 보통 숙제를 하는 데에 1시간 정도 걸리는군요,  
(학생: 네, 맞아요.)
3. 교사: 여러분은 한국어로 여러분이 하고 싶은 말을 다 할 수 있어요?  
(학생: 아니요, 할 수 없어요, 어려워요, 못 해요.)
4. 교사: 아직은 그렇지요? 아직 한국어 실력이 부족해서 하고 싶은 말을 하는 데에는 어려움이 있어요, 그러면 더 열심히 공부해야겠지요?  
(학생: 네, 맞아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 오늘 배우는 문법 항목을 언제 사용할지 말함으로써 학습 동기를 유발시킨다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 예문을 다함께 잠깐 동안 보도록 한다.

(3) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(4) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 형태를 제시하며 학습자가 익숙해지도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 형태를 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 형태를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(5) 기본 문법의 형태에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 ‘-는 데에’를 사용하여 연습을 2~3회 반복한다.

(6) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생을 각자가 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

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

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

(9) 이후 교사는 학생 전체를 대상으로 정답을 말해 보도록 하거나 학생 한 명씩 돌아가

면서 답을 말해 보도록 한다.

(10) 첫 번째 기본 문법의 학습이 다 끝나면 교사는 두 번째 기본 문법을 아래와 같은 방법으로 하여 노출시킨다.

예시
1. 교사: (전자칠판에 몽골의 여름 밤하늘 사진을 띄우고) 여러분, 하늘에 무엇이 있어요? (학생: 별이 많이 있어요.)
2. 교사: 네, 맞아요, 하늘에 있는 별이 몇 개인지 셀 수 있어요? (학생: 아니요, 셀 수 없어요, 너무 많아요.)
3. 교사: 맞아요, 하늘에 있는 별이 너무 많아서 셀 수 없어요, 하늘에 별이 셀 수 없을 만큼 많아요. (학생: 네, 맞아요.)
4. 교사: 여러분, 초등학교 때 친구를 만난 적이 있어요? (학생: 네, 만난 적이 있어요.)
5. 교사: 그 친구가 초등학교 때랑 똑같아요? 아니면 달라졌어요? (학생: 달라졌어요.)
6. 교사: 어렸을 때와 많이 달라졌지요? 너무 달라져서 누구인지 못 알아볼 뻔했어요, 친구가 몰라볼 만큼 많이 달라졌어요. (학생: 네, 키가 많이 컸어요, 많이 달라 보여요.)

학생들이 대답을 생각해서 말하도록 한 후 교사는 “하늘에 별이 셀 수 없을 만큼 많아요. 친구가 몰라볼 만큼 많이 달라졌어요.”라고 말함으로써 목표 문법을 노출시킨다.

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

(12) 학생들이 다함께 예문을 소리 내어 읽어보도록 한다.

(13) 이후 교사는 예문을 1~2회 정도 읽으면서 의미를 제시하며 학습자가 이해하도록 이끈다. 이때 필요한 경우 몽골어로 의미와 기능을 설명해 줄 수 있다. 그러나 가능하면 그대로 의미와 기능을 몽골어로 제시하지 않고 상황을 주고 질문-대답을 활용하여 의미를 이해하도록 하는 것이 좋다.

(14) 기본 문법의 의미와 기능에 대한 제시가 끝난 후에 교사가 교재에 나와 있는 예문을 읽으면 학생이 따라 읽는다.

(15) 기본 문법의 의미 기능 학습이 다 끝난 후에는 기본 문법 아래에 있는 연습 문제를 풀도록 한다. 이때에는 학생이 각자 연습 문제의 <보기>와 같이 문장을 만들어 보도록 한다. 이때 교사는 학생들이 개별 활동을 제대로 진행하고 있는지를 살피고 활동이 부진한 학생들이 있으면 다가가서 도와준다.

(16) 개별 활동이 다 끝나면 모든 팀으로 하여금 돌아가면서 연습한 내용을 보여주도록 한다.

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

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

(19) 기본 문법에 대한 학습이 다 끝나면 학생에게 질문이 있는지를 묻고 다음 시간에는

말하기 연습을 할 것이라고 말한 후 문법 수업을 종료한다.

## 말하기(40분)

### 1. 학습 목표

인공 지능과 인공 지능을 활용한 기기에 대해 할 수 있다. 뒤 문장의 내용이 앞 문장에 있는 일이나 상황에 적용된다는 뜻을 나타낼 때 사용하는 ‘-는 데에’를, 뒤 문장의 내용이 앞 문장의 내용과 비슷할 정도나 수량이라는 것을 나타내는 ‘-(으)ㄴ 만큼’을 적절하게 사용할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

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

예시

1. 교사: 여러분은 인공 지능 스피커로 무엇을 할 수 있어요?

(학생: 음악을 들을 수 있어요, 날씨를 알 수 있어요.)

2. 교사: 맞아요, 인공 지능 스피커로 날씨를 알 수 있고, 음악도 들을 수 있고, 일정 관리도 할 수 있어요, 기능이 너무 많아요, 기능이 셀 수 없을 만큼 많아요,

(학생: 맞아요, 갖고 싶어요.)

3. 교사: 인공 지능 청소기로 무엇을 할 수 있어요?

(학생: 자동으로 청소를 해요, )

4. 교사: 맞아요, 인공 지능 청소기는 집에 먼지가 많아지면 자동으로 청소를 시작해요, 그리고 배터리가 부족하면 스스로 충전을 해요, 정말 편하겠지요?

(학생: 네, 맞아요, 편할 것 같아요, 신기해요.)

5. 교사: 예전 청소기도 이런 것을 할 수 있었어요?

(학생: 아니요, 할 수 없었어요.)

6. 교사: 맞아요, 요즘은 옛날과 비교할 수 없을 만큼 편해졌어요,

(학생: 네, 맞아요.)

학생들의 대답을 들은 후 교사는 “기능이 셀 수 없을 만큼 많아요. 요즘은 옛날과 비교할 수 없을 만큼 편해졌어요.”라고 말함으로써 말하기 과제를 인지하도록 한다.

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

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

(4) 이후 교사는 ‘가’가 되고 학습자는 ‘나’가 되어 예시 대화를 읽는다. 다음으로 교사와 학습자가 역할을 교대하여 예시 대화를 다시 한 번 연습한다.

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

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

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

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

## 듣기(20분)

---

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 인공 지능 활용 기기와 인공 지능 활용 기기의 성능에 대한 내용을 중심으로 하는 간단한 문장을 듣고 이해할 수 있다. 그리고 뒷부분에서는 인공 지능 로봇 발달의 긍정적인 영향과 부정적인 영향에 대한 비교적 긴 대화(대화쌍 네 개)를 듣고 내용을 이해할 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 듣기 활동에 들어가기 전에 지금까지 공부한 인공 지능 활용 기기와 인공 지능 활용 기기의 성능에 대한 내용을 확인하는 듣기 연습을 한다고 말한다. 그리고 이 듣기 활동은 두 부분으로 나뉘어져 있음을 주지시킨다.

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

#### (1) (듣기 지문)

1) 남: 저는 인공 지능이라고 하면 로봇이나 큰 컴퓨터 같은 것만 생각했는데 그렇지 않은가 봐요.

여: 네. 요즘 인공 지능은 사람 말을 알아듣는 스마트폰이나 로봇청소기 같이 사람들의 생활을 더 편리하게 하는 데에도 쓰고 있어요.

2) 여: 와. 예르덴, 이것 좀 봐요. 요즘 인공 지능은 거의 사람하고 비슷할 만큼 똑똑한 것 같아요.

남: 맞아요. 저의 집에서도 인공 지능에게 말만 하면 제가 원하는 음악과 영화를 찾아주는 데다가 제가 좋아할 만한 음악도 추천해줘요.

(3) 1)번 대화에 대하여 잠시 답을 할 수 있는 시간을 준 후 다시 한 번 들려주고 답을 하도록 한다.

(4) 이와 같은 방법으로 2)번까지 대화를 들려주고 답을 하게 한 후 학생 전체를 대상으로 하여 정답을 말해 보도록 한다.

(5) 1)번부터 2)번까지 학생들이 답을 하도록 하였으나 교사는 바로 정답을 말하지 않고 다시 한 번 1)번부터 차례로 대화를 들은 정답을 확인해 준다. 이때 학습자 중에 정답을 많이 맞히지 못한 대화가 있는 경우 다시 한 번 들려준 후 정답이 무엇인지를 함께 찾아본다.

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

(2) (듣기 지문)

남: 아노, 무엇을 보고 있어요?

여: 아, 진우. 지금 인공 지능에 대한 방송을 보고 있어요.

남: 어떤 내용인데요?

여: 사람의 이야기에 공감할 수 있는 기능을 가진 인공 지능 로봇에 대한 내용에요. 인공 지능 스스로 감정을 표현할 수도 있대요.

남: 그래요? 인간의 감정을 느끼고 소통할 수 있는 로봇이라니 대단하네요. 그런데 그런 로봇이 개발되면 오히려 사람들 간의 관계가 멀어지지 않을까요?

여: 그런 부작용도 나타날 수 있겠지요. 하지만 많은 전문가들은 혼자 사는 사람이나 노인들이 늘어나면서 생기는 사회적인 문제를 이런 로봇이 해결해 줄 수 있다고 이야기해요. 로봇에게 명령하는 것이 아니라 소통함으로써 가족이나 친구와 같은 역할을 해 나가니까요.

남: 그렇지만 이러한 기능을 가진 로봇이 상용화되기에 문제는 없는지 좀 더 고민하는 과정이 필요한 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 번이지를 말해 보도록 한다. 이때 교사는 바로 정답을 확인해 주지 않고 다시 한 번 듣고 정답을 확인하자고 말을 한다.

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

예시

1. 교사: 두 사람이 무엇에 대해서 이야기해요?

(학생: 인공 지능 로봇에 대해서 이야기해요.)

2. 교사: 뉴스에 나온 인공 지능 로봇은 무슨 특별한 기능을 가지고 있어요?

(학생: 사람의 이야기에 공감할 수 있어요, 인간의 감정을 느끼고 소통할 수 있어요, 감정을 표현할 수 있어요.)

3. 교사: 이러한 로봇이 나온다면 어떤 문제점이 있을까요?

(학생: 사람들 간의 관계가 멀어질 수 있어요.)

5. 교사: 이러한 로봇이 나온다면 좋은 점은 무엇이 있을까요?

(학생: 혼자 사는 사람들에게 도움이 돼요.)

6. 교사: 그럼 정답은 몇 번이에요?

(10) 교사와 학습자가 정답을 확인한 후에 학생들에게 인공 지능 로봇에 대해서 어떻게 생각하는지, 만약 인공 지능 로봇이 상용화된다면 인공 지능 로봇을 구매할지를 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(100분)

### 1. 학습 목표

두 개의 부분으로 나뉘어 앞부분에서는 인공 지능 기술의 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 소재로 하는 기사를 읽고 이해하는 활동이며 뒷부분은 학습자가 인공 지능 기술에 대한 자신의 생각을 쓰도록 하는 활동이다. 이러한 활동을 통하여 인공 지능 기술 현황, 인공 지능 기술 활용 사례 등으로 구성된 기사를 읽고 내용을 이해할 수 있으며 인공 지능 기술 발달에 대한 자신의 의견을 글로 쓸 수 있다.

### 2. 수업 진행 순서

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

<읽기 활동: 40분>

(1) 교사는 기사를 읽는 활동을 한다는 점을 말해주고 인공 지능 기술 발달에 대한 자신의 생각을 글로 쓸 때에는 어떤 내용들이 들어갈 수 있는지를 묻는다. 학생들의 대답을 들은 후 언제 어떤 분야에 인공 지능 기술이 많이 활용되고 있는지, 인공 지능 기술의 긍정적인 영향과 부정적인 영향에 대한 글을 읽을 것이라고 말한다.

(2) 교사는 전자칠판에 디지털 교재를 띄운 후 전체적으로 한번 훑어보도록 한다.

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

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

예시

1. 교사: 이 글은 무엇에 대한 글이에요?

(학생: 인공 지능에 대한 글이에요.)

2. 교사: 인공 지능 기술이 어떻게 활용되고 있어요?

(학생: 내가 관심 있는 분야를 추천해 주고 소개해 줘요, 카메라로 찍은 것을 분석해서 인터넷으로 찾아줘요, 사람과 소통해요.)

3. 교사: 맞아요, 그럼 인공 지능 기술 발달은 긍정적인 영향만 있어요?

(학생: 아니요, 긍정적인 영향도 있고 부정적인 영향도 있어요.)

(5) 교사와 학생이 함께 각각의 문장의 의미를 확인한 후에 학생들로 하여금 다시 한 번 읽기 지문을 묵독으로 읽어보도록 하여 전체 내용을 이해하도록 한다.

(6) 학생들이 읽기 지문을 충분히 읽었다고 생각이 되면 다 함께 아래의 질문을 풀어본

다. 이때 교사는 학생 전체를 대상으로 질문을 하면서 문제풀이를 진행할 수도 있고 개별 학생을 지명하여 문제풀이를 진행할 수 있다.

(7) 문제풀이가 다 끝난 후에 교사는 학생들에게 한 문장씩 따라 읽힌다.

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

(9) 전체적으로 읽기 활동이 끝난 후에 학생 몇 명을 지명하여 읽기 지문과 같이 인공 지능에 대한 자신의 생각을 말해 보도록 한다.

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

<쓰기 활동: 60분>

(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 인공 지능 기술의 발달에 대한 여러분의 생각을 쓸 거예요, 이 글에는 어떤 내용이 들어가면 될까요?

(학생: 좋은 점과 나쁜 점이 뭐예요, 언제 인공 지능이 필요해요...)

2, 교사: 맞아요, 먼저 인공 지능 기술의 발달로 인해서 우리 생활이 어떻게 달라졌어요? 한번 생각해 보세요,

3, 교사: 인공 지능 기술의 발달이 가져오는 긍정적인 영향은 뭐예요?

4, 교사: 인공 지능 기술의 발달이 가져오는 부정적인 영향은 뭐예요?

5, 교사: 이런 부정적인 영향을 줄이기 위해서는 어떻게 해야 할까요?

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

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

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

(13) 고쳐 쓰기가 끝나면 학생들 한 명씩 전자칠판에 자신이 쓴 글을 띄우고 발표하도록 한다. 이 때 교사는 우선 학생들에게 코멘트를 하도록 하고 최종적으로 교사가 코멘트를 한다.

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

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

## 활동(30분)

---

### 1. 학습 목표

개발하고 싶은 인공지능 기술 소개 활동을 통하여 지금까지 학습한 어휘, 문법, 의사소통 활동 등을 종합적으로 익힌다.

### 2. 수업 진행 순서

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

(1) 교사는 이제부터 팀별로 모여서 좋아하는 개발하고 싶은 인공지능 기술을 소개하는 활동을 시작할 것이라고 말한다.

(2) 대체로 인공지능 기술에 대한 지식이 부족할 것으로 예상되므로 한국어로 쓰인 인공지능 관련 기사와 동영상을 전자칠판에 띄워 보여 준다.

(3) 그런 다음 오늘은 교재 내 표를 활용한 구체적인 소개 자료 자료를 만들 것이라고 이야기한다.

(4) 먼저 3-4명씩 조별로 모여 개발하고 싶은 인공지능 기술에 대해 이야기해 보도록 한다. 이때 교사는 돌아다니면서 각 팀이 선택한 인공지능 시스템이 중복되지 않도록 한다.

(5) 조별로 소개 자료가 완성되면 교사가 한 팀씩 나와서 발표를 하도록 한다.

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

예시

1. 교사: 여러분이 개발하고 싶은 인공지능 기술은 뭐예요?
2. 교사: 그 인공지능 기술을 활용할 수 있는 분야는 어느 분야예요?
3. 교사: 그 인공지능의 기능에는 어떤 것들이 있어요?
4. 교사: 누구를 대상으로 그 인공지능을 개발하고 싶어요?
5. 교사: 그 인공지능 기술로 만든 물품의 가격은 어떻게 돼요?

(9) 개발하고 싶은 인공지능 기술을 소개하는 활동이 종료되면 활동에 대한 소감을 간단하게 말해 보도록 한 후 종료하고 바로 이어서 문화 학습으로 넘어간다.

## 문화(10분)

---

### 1. 학습 목표

인공지능과 인간의 대결에 대하여 기본적인 내용을 이해한다. 인공지능과 인간이 어떻게 대결을 했는지, 누구의 승리로 돌아갔는지를 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 인공 지능 바둑 프로그램인 알파고가 무엇인지 묻고 말해 보도록 한다.

(2) 디지털 교육 자료를 전자칠판에 띄운다. 그리고 잠깐 동안 교육 자료의 내용을 다 함께 보도록 한다. 이때 자료는 이세돌 9단과 알파고의 바둑 대결 장면을 띄운다.

(3) 아래와 같은 질문을 통하여 인공 지능 기술을 활용한 프로그램에 대한 기본 이해가 가능한지를 확인한다. 이 질문은 한국어로 하지만 대답은 몽골어로 하는 것을 허용한다.

예시

- 1, 교사: 알파고가 뭐예요?
- 2, 교사: 알파고와 인간이 어떻게 대결을 했어요?
- 3, 교사: 언제 대결을 했어요?
- 4, 교사: 누가 이겼어요?
- 5, 교사: 인공 지능 로봇과 인간 중에 누가 더 뛰어난 실력을 갖추고 있어요?

(4) 다음으로 교사는 인터넷 자료 등을 통하여 인공 지능 기술을 활용한 프로그램 관련 영상을 준비하여 보여줌으로써 인공 지능 기술을 활용한 프로그램에 대한 이해를 좀 더 심화시킨다.

(5) 인공 지능 기술을 활용한 프로그램에 대한 이해가 충분하다고 판단이 되면 비교문화적 관점에서 몽골에서는 어느 분야에 인공 지능 기술을 가장 많이 활용하고 있는지를 얘기해 보도록 한다.

(6) 마지막으로 앞으로 인공 지능 기술을 활용한 프로그램을 통해서 우리의 생활이 편리해지고는 있지만 인공 지능 기술 발달로 인한 문제점의 해결 방안도 찾아야 할 것이라는 것을 얘기하고 문화 수업을 마무리한다.