**수업 지도안**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1주차** | **2주차** | **3주차** | **4주차** |
| **월** | Mover-Book7 unit1  SB p4-5 | Mover-Book7 unit2  SB p14  WB p10-11 | Mover-Book7 unit3  SB p24-25 | Mover-Book7 unit4  SB p34  WB p26-27 |
| **화** | Mover-Book7 unit1  SB p6-7  WB p2-3 | Mover-Book7 unit2  SB p15  WB p12-14 | Mover-Book7 unit3  SB p26-27  WB p18-19 | Mover-Book7 unit4  SB p35  WB p28-30 |
| **수** | Mover-Book7 unit1  SB p8-10  WB p4-6 | Mover-Book7 unit2  SB p16-19 | Mover-Book7 unit3  SB p28-30  WB p20-22 | Mover-Book7 unit4  SB p36-39 |
| **목** | Mover-Book7 unit1  SB p11-13  WB p7-9 | Mover-Book7 unit2  SB p20-23  WB p15-17 | Mover-Book7 unit3  SB p31-33  WB p23-25 | Mover-Book7 unit4  SB p40-43  WB p31-33 |
| **금** | Mover-Book7 unit1  SB p44-45  WB p36-39 | Mover-Book7 unit2  SB p46-47  WB p40-43 | Mover-Book7 unit3  SB p48-49  WB p44-47 | Mover-Book7 unit4  SB p50-55  WB p48-51 |

**Unit 1 I like Grapes**

**주간계획**

|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • Like 동사를 이용해 무엇을 좋아하는지 표현할 수 있다.  • 과일 이름을 말할 수 있다. |
| 주 제 | 과일 |
| 주요문장 | • I/ They like bananas.  • What do they like? / They like oranges.  • Wash the apples.  • Cut the melon. |
| 핵심학습 | • 동사 Like   * 명사의 단·복수 |
| 주요어휘 | • apple, banana, orange, pear, peach, pineapple, melon, grapes |

**Week 1-1**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(15 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 유닛 학습에 앞서 유닛 주제인 과일에 대해 미리 학습한다.  유닛 학습에 필요한 핵심 단어를 학습한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드 9p  **Introduction**  간단한 인사와 함께 유닛 전체를 한 번씩 훑어보면서 이번 주에 배울 내용이 무엇인지에 대해 이야기한다.   |  | | --- | | * Look at page 4. * What are the people doing in the picture? * Where are they? * What is the unit title? * What are grapes? Grapes are fruits. * Do you see grapes in the picture? Point to grapes in the picture. * What color are they? * We are going to learn about fruits. |   **Brainstorming (p.4)**   1. 아는 과일을 하나씩 모두 말해본다. 자신이 좋아하는 과일은 무엇인지, 지금 계절에 나오는 과일에는 어떤 것이 있는지 자유롭게 이야기 나눈다. 서로의 이야기를 잘 듣고, 다른 친구들은 어떤 과일을 좋아하는지 말해본다.  |  | | --- | | * Tell me any fruit that you know. * What kind of fruit can we eat in this season? * What is your favorite fruit? What fruit do you like? * What is your friend’s favorite fruit? What fruit does he(she) like? |  1. 학생들에게 유닛 타이틀 (I like grapes.)을 다시 한 번 읽어보도록 한다. 그런 다음 옆에 있는 친구들과 ‘What do you like? I like oo.’ 을 활용해 묻고 답하는 시간을 갖는다.   **Getting to know about the fruit**  학생들에게 그림카드를 차례대로 한 장씩 보여주면서 함께 단어를 말해본다. 그림과 글자 모두 보여주며 여러 차례 반복하여 말하도록 한다. 카드를 학생들에게 한 장씩 나누어 주고,  자신이 갖은 카드의 단어를 활용하여 질문에 답하도록 한다.   |  | | --- | | (그림카드 pear을 주고)   * What do you like? * I like a pear. |   **Picture Walk & Vocabulary Learning (p.4)**  학생들에게 교재 4페이지를 보라고 하거나 D-Book 또는 ppt 수업자료를 화면에 띄우고 학생들과 함께 그림에 나와있는 숫자를 보면서 그림에 대해 이야기한다.   |  | | --- | | - Look at the picture on page 4.   * What do you see? People are in the market. * What does the woman have in the cart? She has a pineapple, milk, (a bottle of) water and cucumbers in the cart. * What does the girl have? She has oranges. * What does the boy have? He has bananas. * Look at number 5. What are they? They are peaches. * Look at number 8. What are they? They are grapes. |   2. 음원이나 D-Book을 활용해 교재 하단의 핵심 단어를 듣고 따라 한다. 단어를 듣고 따라 할 때에는 해당 단어를 손으로 짚어가며 하도록 한다.  **ACTIVITY TIP: Monkey in the Middle**   1. 공을 준비한다.   (안전을 위해 비치볼이나 고무공을 사용한다. 또는 필통이나 종이 뭉치 등을 사용할 수도 있다.)   1. 학생들을 원으로 서게 한다. 2. 한 명의 학생은 ‘원숭이’가 되어 원의 중간에 선다. 3. 원숭이는 다른 학생들이 서로 패스하여 공을 주고 받을 때, 그 공을 가로채야 한다. 4. 나머지 학생들은 과일에 해당하는 영어 단어를 말한 후, 공을 다른 사람에게 패스한다. 5. 알맞은 단어를 말하지 못하거나, 중복된 단어를 말한 학생은 ‘원숭이’가 된다.   만약 ‘원숭이’가 공을 가로채는 데에 성공한다면, 그 공을 던진 학생이 원숭이가 된다.  **Topic Plus (p. 5)**  학생들과 교재 5페이지 Topic Plus를 학습한 후, 하단의 Key Expression을 같이 연습해본다.  학생들을 짝을 지어 팀을 만들어 준다. 팀 별로 역할을 나누어 연습해보도록 시간을 준다.  팀 별로 앞에 나와 발표해 본다.   |  | | --- | | * Where are the boy and the girl? They are in the park. * What do you see on the tables? * What does the boy like? * What is the girl in a blue blouse eating? She is eating oranges. | |

**Week 1-2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(20 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 좋아하는 과일을 묻고 답하는 대화를 익힌다.  명사의 복수형과 동사 ‘like’를 활용해 좋아하는 과일을 말한다.  지난 시간에 배운 단어를 기억하고, 대화문의 Key words를 익힌다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  D-Book을 보여주고 단어를 하나씩 들려주면서 학생들에게 뜻을 말하게 하거나 단어에 해당하는 번호를 찾게 하면서 어제 배운 단어를 복습한다. 또는 그림 카드나 ppt 자료를 이용해 듣고 따라 하며 핵심 단어를 복습한다.  **Key Words (p. 6-7)**   1. 6-7페이지 하단에 나와 있는 Key Words를 칠판에 적는다. 2. 학생들과 다 같이 해당 단어를 읽어보고 의미를 학습한 뒤 각 단어로 만들 수 있는 문장을 만들어본다. 그림 카드를 활용할 수 있다.  |  | | --- | | - Do you know what ‘grapes’ means?  - What do we do with grapes? We eat them. We can make juice with grapes.  - Can you make a sentence using this word? |   ★ 학생들 수준이 높은 경우 한 명씩 지정, 단어를 포함한 문장을 만들어보도록 한다.  ★ 학생들 수준이 낮은 경우 해당 단어를 한 번씩 적어보게 함으로써 단어를 인지할 수 있도록 한다.  **Conversation (p. 6-7)**   1. 학생들에게 교재를 덮으라고 한 뒤 D-book이나 ppt 수업 자료 그림을 보여주고 (대화 문장은 보여주지 않음) 그림의 상황에 대해 먼저 이야기해보도록 한다. 질문으로 그림에 대해 간단히 이야기할 수 있다.  |  | | --- | | * Look at the first picture on page 6. What do you see? * What are they talking about? * Where are they? They are in the market. * What fruit do you see on the shelves? * Who do you think the woman in a red apron is? * What do you think the girls want to buy? |  1. 어떤 대화가 이루어질 수 있는지 학생들과 자유롭게 대사를 만들어 말해본다. 2. 음원을 들려주고 해당 대화를 들어볼 수 있게 한 뒤 다시 한번 학생들에게 대화 문장을 보여주지 않은 채 해당 대화를 말할 수 있도록 한다. 3. 해당 단어와 문장을 보여주며 학생들과 같이 학습해본다.  |  | | --- | | **참고**   * 동사 like와 명사의 복수형 : 일반적으로 무엇을 좋아한다고 말할 때는 명사의 복수형을 사용해 말하도록 한다.   예) I like an apple. -> I like apples. / I like a melon. -> I like melons.   * 명사의 복수형 * 일반적으로 명사의 원형 끝에 s를 붙여준다.   예) an apple -> many apples / a banana -> many bananas   * ch 로 끝나는 명사는 원형 끝에 es를 붙여준다.   예) a peach -> many peaches / a sandwich -> many sandwiches |   **D-BOOK Player** **활용**  오른쪽 하단 D-book Player 단어와 문장 학습을 활용해 학생들과 다양한 액티비티를 한다.  단어 학습 시:   1. 단어 섹션을 띄우고 이미지 Full (전체듣기)를 활용해 그림만 보고 들리는 대로만 따라 하도록 유도한다. 2. 기본 화면을 활용해 영어 버전으로 그림과 영어 단어/ 문장을 보며 정확히 따라 하도록 한다. 3. 기본 화면을 활용해 영/한 버전으로 영어 단어와 한글 해석을 모두 따라 하도록 한다. 학생들의 속도에 따라 일시 정지 버튼을 이용한다. 4. 기본 화면을 활용해 한글 버전으로 보여준다. 교사가 클릭하여 체크한 단어나 문장을 먼저 영어로 말하는 사람에게 포인트를 준다. 단어나 문장을 체크하여 학생의 답을 듣고, 스피커를 클릭해 원어민 음성으로 정답을 확인한다. 두 명씩 짝지어 팀 별로 진행하거나, 한 명씩 개인 플레이로 진행한다.   문장 학습 시:   1. 문장 섹션을 띄우고 기본 화면을 활용해 한 문장씩 듣고 따라 한다. 2. 각 문장이 누가 말하는 대사인지 말해보고, 각 문장의 의미도 말해본다. 3. 반을 두 팀으로 나누어 역할별로 문장을 따라 한다. (누구 대사인지 기억하기 힘들다면, 교사가 말해준다.) 4. 영/한 버전으로 각 문장에서 블랭크를 1-2개 만든 뒤 학생들이 스스로 예문을 완성하여 큰 소리로 말하도록 한다. 5. 해당 문장을 한글로만 보여준 뒤 학생들에게 문장을 만들어 볼 수 있도록 한다. 6. 이미지 Full을 활용해 학생들이 그림만 보고 대화문을 완성해볼 수 있도록 한다. 이때 각 역할을 정해준 뒤 짝이나 그룹을 이뤄 해보는 것도 좋다. (그림 4개에 대해 다 진행해도 좋고 부분적으로만 해도 좋다.)   **Workbook (p. 2-3)**  학생들에게 배운 내용을 복습하기 위해 워크북 페이지 2-3을 풀어볼 수 있도록 한다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 1-3**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(10 min.)**  **Activity C**  **(10 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 유닛 주제와 관련된 노래를 익히고, 주요 어휘의 가사를 바꾸어 부를 수 있다.  명령형의 문장을 듣고 행동에 옮길 수 있다.  여러 가지 과일들의 이름을 안다.  좋아하는 과일을 말할 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  옆 사람과 짝을 지어 어제 배운 Conversation에 나온 대화를 활용해 대화할 수 있는 시간을 준다. 또는 그림 카드를 보여주거나, 칠판에 어제 배운 주요 단어들을 써 주고, 그것들을 활용하여 문장을 만들어 대화할 수 있도록 한다.   |  | | --- | | * What do you like? I like apples. * Do you like bananas? Yes, I do. / No, I don’t. |   **Sing & Act (p. 8)**  <Sing>  음원으로 노래를 한 번 들려준 뒤 두 번째는 학생들이 따라 부를 수 있게 한다. 노래를 3-4번 반복해서 불러 노래를 완전히 숙지할 수 있도록 한다. 학생들이 노래를 숙지하면, 주요 단어와 전치사를 바꿔 불러본다. 칠판에 가사를 쓰고, 주요 단어 부분에는 블랭크하여 그림 카드를 붙여주거나, 학생들과 의논하여 다른 단어를 써 준다. I like 00./ You like 00.은 팀을 나누어 각각 부르고 We like 00. We want 00. 은 다 같이 부른다.   |  | | --- | | * Look at page 8. * What is the title of the song? * Let’s listen to the song! Can you sing it? * Let’s listen to the song and sing it together. * Let’s see who can sing the best. * Let’s switch some words and sing the song. |   **ACTIVITY TIP:**   1. 학생들에게 짝을 지어 준 뒤 파트너와 연습하도록 시간을 주고 Sing Contest를 열어 제일 잘한 팀에게 포인트나 상을 주는 것도 좋다. 2. 혹은 학생들에게 단어카드를 나눠주고, 학생을 랜덤으로 선택하면 해당 학생이 자신이 갖은 카드의 단어를 넣어 노래를 부른다.   I like~. You like~. 부분은 선택된 학생이 혼자 부르고, 나머지 두 줄은 나머지 학생들이 다 함께 부르도록 한다.  <Act>   * 1. 그림을 보고 학생들에게 질문을 하면서 어떤 상황인지에 대해 학습한다.  |  | | --- | | * Look at the bottom of page 8. * What is each picture about? * Someone is washing the apple. * Someone is cutting the melon. |  * 1. 음원을 들으면서 정확히 그림이 무엇을 하는지를 학습한다.   2. 그림에 맞는 지시문을 같이 읽으며 연습해보고 주위에 있는 다른 단어나 상황을 활용해 확장 학습을 해본다. 또는 Unit의 주요 단어를 넣어 문장을 바꿔 말해본다.   말을 할 때는 문장에 맞는 행동을 묘사해 본다.   |  | | --- | | * Wash the grapes. * Cut the peach. |  * 1. Workbook (p.4)을 같이 풀어본다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체)   **Vocabulary (p. 9)**   1. 각 그림카드를 보여주며 학생들에게 해당 단어를 말할 수 있도록 한 후, 음원을 들려주고 학생들에게 올바른 답을 적도록 한다. 또는 ppt 자료를 활용해 해당 번호가 가리키는 단어를 학생들이 먼저 말하도록 하고, 재생되는 단어를 들어 확인하도록 한다. 2. 책을 덮은 뒤 그림 카드를 활용해 단어를 말할 수 있도록 한다.   **ACTIVITY TIP: Drawing Relay**   1. 반을 2~3팀으로 나눈다. 2. 각 팀 별로 대표 선수를 한 명 정한다. 3. 교사는 각 팀의 대표 선수를 제외한 나머지 팀원들에게 단어의 카드를 보여준다. 4. 팀의 숫자에 맞게 칠판에 선을 그려 구역을 나눈다. 5. 팀 별로 칠판의 각 칸 앞에 줄을 선다. 6. 제한 시간을 정한다. (30초~1분) 7. 교사가 시작을 외치면, 줄의 맨 처음 학생이 교사가 보여준 단어를 그림으로 그린다.   정해진 제한 시간이 끝나면, 처음 학생은 줄의 맨 뒤로 가고 다음 학생이 처음 학생의 그림을 이어 그린다.   1. 마지막 학생까지 그리기를 끝내면, 각 팀의 대표 선수는 그림이 어떤 단어인지 말한다. 2. 팀 별로 같은 단어를 그렸다면, 각 팀의 대표 선수들이 동시에 정답을 외친다.   또는 학생들의 레벨에 따라 칠판에 단어를 쓰도록 한다.  **Zoom-In (p. 10)**   1. 교재의 10페이지 상단의 그림에 어떤 과일들이 있는지 말해본다. 2. 그림 하단에 제시된 단어를 보고 문장을 만들어 말해본다. 학생들이 유추한 문장들이 올바른지 음원을 들어보며 확인하고 따라 한다.   3. 다시 한 번 음원을 들으며 교재 하단의 노트 줄 위에 문장을 따라 쓴다.  **Workbook (p. 5-6)**  학생들에게 배운 내용을 복습하기 위해 워크북 페이지 5-6을 풀어볼 수 있도록 한다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 1-4**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(20 min.)**  **Activity B**  **(10 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 동사 like를 사용해 긍정문과 부정문을 만들 수 있다.  좋아하는 과일이 무엇인지 묻고 답할 수 있다.  그림을 보고 배운 내용을 이용해 문장을 만들 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  1. 어제 배운 노래와 표현을 복습한다.   |  | | --- | | * Do you remember the song we learned yesterday? Let’s sing it together. * Do as what I say. (Listen and mime it.) |   2. p.10에서 학습한 문장을 복습해본다.  **Zoom-In (p.11)**  1. 교재의 11페이지 상단에 있는 그림을 보고 무슨 상황인지 학생들과 간단히 이야기한 후, 음원을 듣는다. 반을 두 팀으로 나누고 각 팀 별로 역할을 맡아 문장을 연습해 본다.  2. 노트 줄 위에 문장을 따라 쓴다.   |  | | --- | | **참고**   * 동사 like의 부정문: 주어 + do not + 동사   예) I like an apple. -> I do not like apples. / They like melons. -> They do not like melons.   * do not = don’t   예) I do not like apples. = I don’t like apples. / They do not like melons. = They don’t like melons. |   **Learn More (p. 12)**   1. 그림을 보며 음원을 듣고, 따라 한다. 2. 짝을 이뤄 파트너와 함께 대화를 연습한다. 3. B의 각 그림을 보고 빈 칸을 채운다.   **Make Sentences (p. 13)**   1. 교재 상단의 그림이 각각 무엇을 의미하는지 함께 말해본다. 2. 교재 상단의 각 단어를 활용하여 교재 하단 노트줄 앞의 주어진 그림에 맞게 문장을 말하는 연습을 해본다. 3. 노트 줄 위에 문장을 쓴다.   **Workbook (p. 7-9)**  학생들에게 배운 내용을 복습하기 위해 워크북 페이지 7-9을 풀어볼 수 있도록 한다.  (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 1-5**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(15 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 배운 단어와 표현을 복습하고 이를 확인한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, Speaking Battle 학습  **Review**  본 유닛에서 배운 내용 전체를 복습하는 시간을 갖는다. 교재 6-7페이지에 해당하는 ppt 학습자료를 보여준 뒤 이번 주에 배운 내용을 바탕으로 대화를 완성할 수 있도록 한다.  **Word Test (WB p.36-39)**  1. 워크북 36페이지의 단어를 한번씩 적어보게 한 뒤 test 1~3을 학생 스스로 풀어 볼 수 있게 한다.  2. D-Book의 정답을 보여주고 학생들 스스로 정답을 확인하게 한 뒤 틀린 부분을 다시 한번 교재를 통해 복습할 수 있도록 한다.  **Unit Test (p. 44-45)**  1. 학생들이 스스로 문제를 풀어 일주일 동안 배운 내용을 복습하고 확인할 수 있도록 한다.  **ACTIVITY TIP**  Unit Test 페이지를 띄워놓고 학생들은 교재에, 교사는 D-Book에 정답을 적도록 한다. 교사는 일부러 몇몇 문제에 대해 오답을 적는다. 그런 다음 다 같이 정답을 확인할 때 교사가 적은 답을 학생들이 확인하게 함으로써 오답을 찾아낼 수 있도록 한다  **Speaking Battle 학습**  유닛에서 학습한 단어와 문장을 활용하여 Speaking Battle 학습을 할 수 있도록 한다.  교사용 프로그램에서 Speaking Battle 학습을 실행하여 진행한다.   1. 영어단어 읽고 해석하기: 화면에 표시된 학생이 화면에 제시된 영어 단어를 큰 소리로 읽은 후, 해당 단어에 알맞은 한글 해석을 연이어 말하여 점수를 획득한다.   2. 영어문장 읽고 해석하기: 화면에 표시된 학생이 제시된 영어 문장을 큰 소리로 읽은 후(또는 반 전체 학생들이 큰 소리로 읽은 후), 해당 학생은 문장에 알맞은 한글 해석을 말하여 점수를 획득한다.  3. 그림보고 질문에 답하기: 화면에 제시된 영어 질문을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 그림을 참고하여 해당 질문에 맞는 대답을 하여 점수를 획득한다.  4. 질문 듣고 답하기: 배틀에 앞서 교재 6~7페이지의 대화를 다시 한 번 읽어본다. (혹은 D-Book Player의 문장 섹션을 활용한다.) 들려주는 질문에 맞는 대답을 화면에 표시된 학생이 말하여 점수를 획득한다.  5. 영작하기: 화면에 표시된 학생이 제시된 한글 문장을 큰 소리로 읽은 후 (또는 반 전체 학생들이 큰 소리로 읽은 후), 해당 학생은 한글 문장에 알맞은 영어 문장을 말하여 점수를 획득한다. |

**Unit 2 My Birthday**

**주간계획**

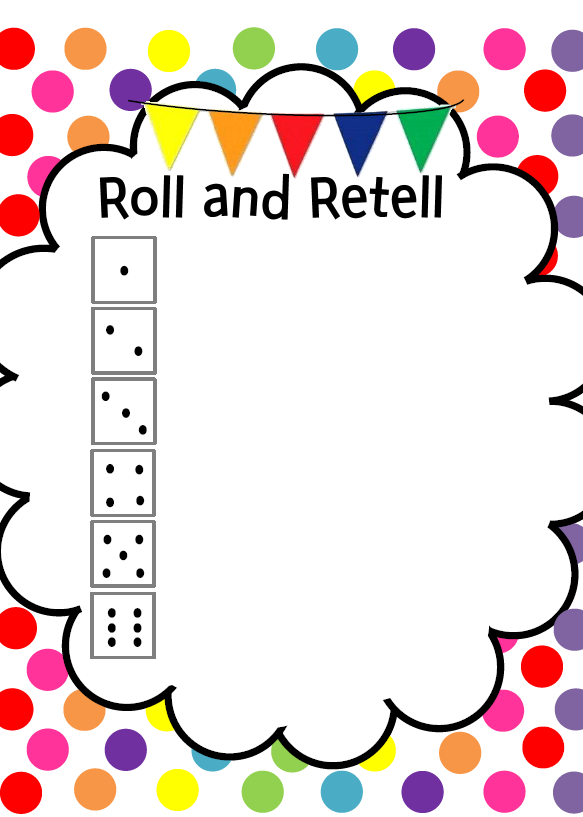
|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 명사의 복수형태를 만들 수 있다.   * like를 사용하여 자유롭게 문장을 만들 수 있다. |
| 주 제 | 생일파티 |
| 주요문장 | • I like strawberries.  • My mom and dad like oranges. |
| 핵심학습 | • 명사의 복수형 |
| 주요어휘 | • birthday, strawberry, cake, put on, dress, cute |

**Week 2-1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(10 min.)**  **Activity B**  **(25 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 유닛 학습에 앞서 유닛에서 배울 내용에 대해 간단히 학습한다.  유닛 학습에 필요한 핵심 단어를 학습한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Introduction**  간단한 인사와 함께 유닛 전체를 한 번씩 훑어보면서 이번 주에 배울 내용이 무엇인지에 대해 이야기한다.   |  | | --- | | * Look at page 14-15. What do you see? * What do you think we are going to read about in this unit? * Look at the left picture on page 15. * How does the girl feel? * Why is she happy? * Is it a special day? What kind of special day is it? * How do you know that it is her birthday? |   **Predicting Story (p.14)**  학생들과 이번 주에 배울 story가 어떤 내용일지 유추해보는 시간을 갖는다.   1. 교재의 그림을 보고 무엇인지 이야기 한다. 2. 한 단어에 한 사람씩 돌아가며 이야기를 이어 만든다.   예) My birthday is in July. -> I want to eat many strawberries. -> I want strawberry chocolate cake….   * 학생들의 레벨에 따라 영어나 우리말로 자유롭게 말해보도록 하고, 문장의 시제 또한   과거나 현재를 사용할 수 있다.   * 이야기의 사실성에 구애 받지 않고, 학생들이 흥미를 느낄 수 있도록 자유롭게 이야기를 만들어 본다.   **Vocabulary Learning (p.14)**  1. 음원을 틀고 교재 14페이지의 단어를 한 번씩 들어본 뒤 그림카드를 학생들에게 하나씩 보여주면서 그림에 해당하는 단어를 말해 보도록 한다. 단어-그림 순으로 보여주고, 각 단어마다 두 번씩 반복하여 말해본다.  2. D-Book player 활용   1. 단어 섹션을 띄우고 이미지 Full (전체듣기)를 활용해 그림만 보고 들리는 대로만 따라 하도록 유도한다. 2. 기본 화면을 활용해 영어 버전으로 그림과 영어 단어/ 문장을 보며 정확히 따라 하도록 한다. 3. 기본 화면을 활용해 영/한 버전으로 영어 단어와 한글 해석을 모두 따라 하도록 한다. 학생들의 속도에 따라 일시 정지 버튼을 이용한다. 4. 기본 화면을 활용해 한글 버전으로 보여준다. 교사가 클릭하여 체크한 단어나 문장을 먼저 영어로 말하는 사람에게 포인트를 준다. 단어나 문장을 체크하여 학생의 답을 듣고, 스피커를 클릭해 원어민 음성으로 정답을 확인한다. 두 명씩 짝지어 팀 별로 진행하거나, 한 명씩 개인별로 진행한다.   3. 다음 활동을 통해 핵심 단어를 완전히 숙지한다.  **ACTIVITY TIP: Chopstick**   1. 젓가락 2 쌍과 단어카드 2세트(같은 세트를 2세트)를 준비한다.   (젓가락 대신 연필이나 집게를 사용할 수도 있다.)   1. 교실 앞쪽에 책상 두 개를 배치하고, 각 책상 위에 젓가락 1쌍과 단어카드 1세트를 흐뜨러 놓는다. 2. 학생들은 두 팀으로 나누어 각각 한 줄씩 서서 출발선에 선다. 3. 교사가 특정 단어를 외치면, 각 팀의 학생들은 재빨리 책상으로 뛰어가 젓가락으로 해당 단어카드를 집어 큰 소리로 단어를 외친다. 4. 먼저 한 학생의 팀에 점수를 준다. 5. 점수가 높은 팀이 승리한다.   **Workbook (p.10-11)**  학습한 단어를 바탕으로 WB 해당 p10-11를 풀어본다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 2-2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(5 min.)**  **Activity B**  **(25 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 스토리를 읽고 이해한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  간단한 인사와 함께 D-Book을 보여주고 단어를 하나씩 들려주거나 그림카드를 활용해 어제 배운 단어를 복습한다.  **Picture Walk**  학생들에게 교재를 보지 않게 하고 교재 15페이지 상단 그림에 해당하는 D-Book을 화면에 띄우고 해당 그림에 대해 간단히 이야기한다.   |  | | --- | | (왼쪽 그림)   * What does the girl have? * Why does she look so happy? * What is she wearing on her head? * What do you see on the cake? * (오른쪽 그림) * What do you see? * What color are the dolls? * Do you like dolls? |   **Reading (p. 15)**   1. 음원을 들려주고 학생들이 스토리를 들어볼 수 있게 한다. 2. 학생들이 스스로 스토리를 소리 내어 크게 읽어보게 한다. (이때, 교사가 한 명씩 지정해 한 문장씩 번갈아 읽게 하는 것도 좋은 방법이다. 학생들의 레벨이 낮은 경우 교사가 한 문장을 읽고 학생들이 따라 읽는 식으로 해도 좋다) 3. 스토리에 대한 간단한 질문을 함으로써 이해도를 확인한다.  |  | | --- | | ★ Questions to be asked   * What day is it today? * What kind of cake is on the table? * What does she like? * What fruits are on the table? * What does her brother like? * What does she wear? * What does she have? * When is your birthday? * What do you like? |  1. 스토리를 한번 더 읽는다. 2. D-Book player 활용 3. 문장 섹션을 띄우고 기본 화면을 활용해 한 문장씩 듣고 따라 한다.   문장을 따라 할 때, 문장의 의미를 함께 말해본다.   1. 반을 두 팀으로 나누어 한 문장씩 번갈아 가며 따라 한다. 2. 영/한 버전으로 각 문장에서 블랭크를 1-2개 만든 뒤 학생들이 스스로 문장을 완성하여 큰 소리로 말하도록 한다. 3. 해당 문장을 한글로만 보여주고 학생들이 영어로 말해볼 수 있도록 한다.   ★ 학생들 수준이 높을 경우 문장을 들려주고 이를 받아 적을 수 있게 하는 것도 좋다.  **ACTIVITY TIP: Roll and Retell**   1. 주사위를 준비한다. 2. 본 수업 지도안의 Mover-7\_ week 2-2\_Roll and Retell를 출력하여 칠판에 붙이거나, 그 내용을 칠판에 적는다. 3. 학생들은 순서대로 주사위를 굴린 후, 나온 숫자에 해당하는 질문에 대답한다.   \* 반을 소그룹으로 나누어 팀 별로 진행하거나, 반 전체와 함께 한 명씩 돌아가며 주사위를 던지는 방식으로 진행해도 된다.  \* 각 질문은 학생들의 레벨에 맞추어 교사가 변경할 수 있다.  **Workbook (p. 12-14)**  1. 워크북 12-13페이지를 학습하면서 읽은 내용을 완전히 이해한다.  2. Summary 활동을 바탕으로 워크북을 풀어본다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |



When is your birthday?

Name three fruits.

What do the mom and dad like?

What do ‘I’ wear today?

What are on the table?

What is the story about?

Mover-7\_ week 2-2\_Roll and Retell

**Week 2-3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(20 min.)**  **Activity B**  **(10 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 읽은 스토리를 바탕으로 단어를 복습한다.  스토리를 완전히 이해한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  간단한 인사와 함께 어제 배운 스토리를 다시 한번 듣거나 읽어 학생들이 스토리를 완전히 숙지할 수 있도록 한다.  ★ 학생들의 레벨이 높은 경우 음원이나 스토리를 보지 않고 어제 배운 내용을 떠올리게 해 자유롭게 이야기해보는 것도 좋다.    **Word Check-Up (p. 16)**  교재 16페이지에 제시되어 있는 A와 B문제를 학생들과 함께 풀어본다. (학생들이 문제를 풀 때 교사는 D-Book을 활용해 같이 답을 적어보고 학생들의 답과 비교해보는 것도 좋은 활동이 될 수 있다.)  A. 음원을 듣고 학생들이 정답을 적을 수 있도록 한다.  B. 그림을 보고 알맞은 단어를 동그라미 한다.  **Reading (p. 17-18)**  교재 17-18페이지에 제시되어 있는 Reading 문제를 학생들과 함께 풀어본다.  A, B, C. 문제를 읽고 정답을 적을 수 있도록 한다.  D. 문제를 읽고 제시된 단어를 어순에 맞게 적도록 한다.  **Smart Brainstorming**  박스의 단어들을 활용해 내용의 흐름에 맞게 문장을 완성할 수 있도록 한다.  **Grammar Focus**  1. 스토리에 나온 문법에 대해 간단히 설명한다.   |  | | --- | | **참고**   * 명사의 복수형: 자음 + y로 끝나면, y -> ies로 바꾼다.   예) a strawberry -> many strawberries / a baby -> many babies   * 알파벳의 자음 : a, e, i, o, u (모음)을 제외한 모든 알파벳   예) a boy -> many boys : y 앞의 알파벳 o는 자음이 아니므로 단어 끝에 s만 붙인다.  a cherry -> many cherries : y 앞의 알파벳 r은 자음이므로 y를 ies로 바꾼다. |   2. 스토리 본문에서 복수형 명사를 찾아 말해보고 교재에도 표시해본다. (줄을 긋거나, 동그라미 하거나, 형광펜으로 그어준다.)  **Dictation (p. 19)**  1. 교재 19페이지를 보고 음원을 들으며 알맞은 단어에 동그라미 한다.  2. 전체 스토리를 다시 읽어본다. |

**Week 2-4**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(15 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 배운 내용을 토대로 응용하여 듣기와 말하기를 할 수 있다.  정확하게 듣고 알맞게 받아쓰기를 할 수 있다.  배운 주제에 대해 자유롭게 대화할 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  대화를 통해 지난 시간에 배운 스토리에 대해 간단히 이야기해보는 시간을 갖는다.   |  | | --- | | * What was the story about? * Can you tell me when your birthday is? * What does she have for her birthday? * What fruit do her family members like? * What does she wear for her birthday? |   **Listening (p. 20-21)**   1. 교재 20-21페이지를 보고 음원을 들으며 해당 Listening 문제를 풀어본다.    1. 음원을 듣고 학생들이 빈 칸에 정답을 적을 수 있도록 한다.    2. 음원을 듣고 학생들이 그림에 맞는 문장을 찾아 줄을 긋도록 한다.   C~E. 음원을 듣고 학생들이 올바른 답을 찾을 수 있도록 한다.  ★ 학생들의 레벨이 낮은 경우 음원을 듣는 것 자체가 어려울 수 있으니 이때는 교사가 해당 지문을 천천히 학생들에게 읽어주고 듣게 하는 것도 좋은 방법이다.  **Speaking (p. 22-23)**   1. 교재 22페이지 A, B를 풀어보고, 해당 내용을 통해 학생들이 말하기 연습을 해 볼 수 있도록 한다.  * 학생 레벨이 낮은 경우   교사가 해당 질문들을 하나씩 물어보고 자발적으로 학생들에게 대답하게 하거나 한 명을 지정해 대답을 할 수 있도록 유도한다. 예시 답안을 정해 교재에 쓰도록 하고, 한 명씩 돌아가며 교사의 질문에 답해보도록 한다.   * 학생 레벨이 높은 경우   학생을 짝이나 그룹으로 나눈 뒤 5분 정도의 시간을 주고 학생들 스스로 질문을 주고 받으며 자유롭게 대화해 볼 수 있도록 한다. 대화 연습의 시간을 갖은 뒤, 그룹 별로 나와 연습한 대화를 발표해 본다.   1. 교재 23페이지 C의 빈 칸에 알맞은 단어를 채워 문장을 완성하도록 한다.   명사의 복수형과 일반동사의 부정문에 대해 한 번 더 짚어준다.  **Brainstorming**   1. 제시된 주제단어를 보고 그 주제와 연관된 단어를 생각나는 대로 써보게 한다. 2. 다 쓴 후에는 두 사람씩 짝을 지어 각자 자신이 쓴 단어로 문장을 만들어 말해 본다.   또는 한 사람씩 일어나 발표해 본다.  **Writing (WB p. 15~17)**  여러 활동을 통해 배운 내용을 Writing을 통해 복습해본다.   1. 음원을 듣고 순서에 맞게 단어를 배열해 문장을 완성한다. 2. 순서에 맞게 단어를 배열해 문장을 완성해 쓴다. 3. 주어진 단어에 맞게 빈 칸을 채워 문장을 완성한다. 4. 제시 단어들을 사용하여 빈 칸을 채워 문장을 완성한다. |

**Week 2-5**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(15 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 배운 단어와 표현을 복습하고 이를 확인한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, Speaking Battle 학습  **Review**  본 유닛에서 배운 내용 전체를 복습하는 시간을 갖는다.   * 1. D-Book player를 실행시킨 뒤 단어 학습을 띄우고 학생들이 해당 단어를 다시 한번 복습할 수 있도록 한다.   2. 단어와 예문을 완전히 숙지하고 나면 D-Book player 문장섹션이나 음원을 이용하여 15페이지에 해당하는 스토리를 다시 한번 듣는다.   **Word Test (WB p.40-43)**   1. 워크북 40페이지의 단어를 한번씩 적어보게 한 뒤 test 1~3을 학생 스스로 풀어 볼 수 있게 한다. 2. D-Book의 정답을 보여주고 학생들 스스로 정답을 확인하게 한 뒤 틀린 부분은 다시 한번 교재를 통해 복습할 수 있도록 한다.   **Unit Test (p. 46-47)**  1. 학생들이 스스로 문제를 풀어 일주일 동안 배운 내용을 복습하고 확인할 수 있도록 한다.  **ACTIVITY TIP**  Unit Test 페이지를 띄워놓고 학생들은 교재에, 교사는 D-Book에 정답을 적도록 한다. 교사는 일부러 몇몇 문제에 대해 오답을 적는다. 그런 다음 다 같이 정답을 확인할 때 교사가 적은 답을 학생들이 확인하게 함으로써 오답을 찾아낼 수 있도록 한다.  **Speaking Battle 학습**  유닛에서 학습한 단어와 문장을 활용하여 Speaking Battle 학습을 할 수 있도록 한다.  교사용 프로그램에서 Speaking Battle 학습을 실행하여 진행한다.  1. 영어단어 읽고 해석하기: 화면에 표시된 학생이 화면에 제시된 영어 단어를 큰 소리로 읽은 후, 해당 단어에 알맞은 한글 해석을 연이어 말하여 점수를 획득한다.  2. 영어문장 읽고 해석하기: 화면에 표시된 학생이 제시된 영어 문장을 큰 소리로 읽은 후 (또는 반 전체 학생들이 큰 소리로 읽은 후), 해당 학생은 영어 문장에 알맞은 한글 해석을 말하여 점수를 획득한다.  3. 그림보고 질문에 답하기: 화면에 제시된 영어 질문을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 그림을 참고하여 해당 질문에 맞는 대답을 하여 점수를 획득한다.  4. 질문 듣고 답하기: 배틀에 앞서 교재 15페이지의 스토리를 다시 한 번 읽어본다. (혹은 D-Book Player의 문장 섹션을 활용한다.) 들려주는 질문에 맞는 대답을 화면에 표시된 학생이 말하여 점수를 획득한다.  5. 영작하기: 화면에 표시된 학생이 제시된 한글 문장을 큰 소리로 읽은 후 (또는 반 전체 학생들이 큰 소리로 읽은 후), 해당 학생은 한글 문장에 알맞은 영어 문장을 말하여 점수를 획득한다. |

**Unit 3 Do you have a pet?**

**주간계획**

|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • Have 동사를 사용하여 무엇을 가지고 있는지 표현할 수 있다.  • 애완 동물 이름을 말할 수 있다. |
| 주 제 | 애완 동물 |
| 주요문장 | • I/ They have a dog.  • I/ They don’t have a cat.  • Do they have a hamster? / Yes, they do. / No, they don't.  • Pet the cat.  • Brush the dog. |
| 핵심학습 | • have 동사 |
| 주요어휘 | • dog, cat, rabbit, turtle, snake, hamster, fish, bird |

**Week 3-1**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(15 min.)**  **.**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 유닛 학습에 앞서 유닛 주제인 애완동물에 대해 미리 학습한다.  유닛 학습에 필요한 핵심 단어를 학습한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드 29p  **Introduction**  간단한 인사와 함께 유닛 전체를 한 번씩 훑어보면서 이번 주에 배울 내용이 무엇인지에 대해 이야기한다.   |  | | --- | | * Look at page 24. Who do you see? * Where are they? * What do you think they are doing? * What is the unit title? * What is a pet? A pet is an animal that you have at home. * What animals do you see? * What does the boy have? Why do you think he looks so worried? * What does the girl with long curly hair have? * Who is the girl with short straight hair waving her hand at? |   **Brainstorming (p.24)**   1. 학생들에게 자신이 아는 동물들을 말하게 한다. 자신이 좋아하는 동물은 무엇이고 애완동물로 갖고 싶은 동물은 무엇인지 이야기 나눈다.  |  | | --- | | * Can you tell me as many animals as you know? * What is your favorite animal? Which animal do you like? * Which animal do you want to have as a pet? |  1. 학생들에게 유닛 타이틀 (Do you have a pet?)을 다시 한 번 읽어보도록 한다. 앞의 활동에서 함께 얘기한 동물들을 칠판에 써 놓고 Do you have a pet? Yes, I do. It is a 00. 을 활용해 한 명씩 돌아가며 발표해 본다.   **Getting to know about pet**  학생들에게 그림카드를 차례대로 한 장씩 보여주면서 함께 단어를 말해본다. 그림카드로 단어를 모두 인지한 후, 그림카드를 보여주고 다음과 같이 묻고 답해본다.   * 단수 명사를 사용하도록 하고, 명사 앞에 관사(a/an)를 잊지 않도록 짚어준다.  |  | | --- | | (그림카드 cat, hamster를 보여주고)   * Do you have a cat? No, I don’t. I have a hamster.   (그림카드 dog, rabbit을 보여주고)   * Do you have a dog? No, I don’t. I have a rabbit. |   **Picture Walk & Vocabulary Learning (p.24)**  학생들에게 교재 24페이지를 보라고 하거나 D-Book 또는 ppt 수업자료를 화면에 띄우고 학생들과 함께 그림에 나와있는 숫자를 보면서 그림에 대해 이야기한다.   |  | | --- | | - Look at the picture on page 24.   * Look at number 1. What is this animal? Who is checking up the animal? * Look at number 4. What are these animals? * Look at number 8. What is this animal? What color is it? * Look at number 5. What is this animal? What do you know about this animal? * What is that animal next to number 6? Do you know its name? * Is there any animal that you want to have as a pet? |   2. 단어를 듣고 따라 한다. 단어를 듣고 따라 할 때에는 해당 단어를 손으로 짚어가며 하도록 한다.  **ACTIVITY TIP: Taboo Words**   1. 반을 두 팀으로 나눈다. 2. 각 팀에서 한 명씩 나와 칠판을 등지고 앉도록 한다. 3. 교사는 오늘 학습한 단어 중 하나를 칠판에 적는다. 4. 각 팀의 학생들은 앞에 나와 있는 자신의 팀원에게 몸으로 단어를 표현한다. 5. 앞에 나와 있는 학생은 자신의 팀원들의 동작을 보고, 정답 단어를 큰 소리로 외친다. 6. 먼저 정답 단어를 맞춘 학생의 팀이 승리한다.   **Topic Plus (p. 25)**  학생들과 교재 25페이지 Topic Plus를 학습한 후, 하단의 Key Expression을 같이 연습해본다.  학생들을 짝을 지어 팀을 만들어 준다. 팀 별로 역할을 나누어 연습해보도록 시간을 준다.  팀 별로 앞에 나와 발표해 본다.   |  | | --- | | * Where are the girls? * What animal do you see in the picture? * Let’s read the expression together. | |

**Week 3-2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(20 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 동물 단어들을 기억하고 문장에 활용한다.  동사 have를 사용해 문장을 말할 수 있다.  지난 시간에 배운 단어를 기억하고, 대화문의 Key words를 익힌다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  D-Book을 보여주고 단어를 하나씩 들려주면서 학생들에게 뜻을 말하게 하거나 단어에 해당하는 번호를 찾게 하면서 어제 배운 단어를 복습한다. 또는 그림 카드나 ppt 자료를 이용해 듣고 따라 하며 핵심 단어를 복습한다.  **Key Words (p. 26-27)**   1. 26-27페이지 하단에 나와 있는 Key Words를 칠판에 적는다. 2. 학생들과 다 같이 해당 단어를 읽어보고 의미를 학습한 뒤 각 단어로 만들 수 있는 문장을 만들어본다. 그림 카드를 활용할 수 있다.  |  | | --- | | - Do you know what ‘snake’ means?  - Do you want a snake as your pet?  - Can you make a sentence using this word? |   ★ 학생들 수준이 높은 경우 한 명씩 지정, 단어를 포함한 문장을 만들어보도록 한다.  ★ 학생들 수준이 낮은 경우 해당 단어를 한 번씩 적어보게 함으로써 단어를 인지할 수 있도록 한다.  **Conversation (p. 26-27)**   1. 학생들에게 교재를 덮으라고 한 뒤 D-book이나 ppt 수업 자료 그림을 보여주고 (대화 문장은 보여주지 않음) 그림의 상황에 대해 먼저 이야기해보도록 한다. 질문으로 그림에 대해 간단히 이야기할 수 있다.  |  | | --- | | * Look at the pictures on page 26 and 27. * Where is this place? * What animals do you see in the pictures? * Look at the first picture on page 26. What is the girl looking at? * Look at the last picture on page 27. What does the girl have? * Are there any animals that you want to have as a pet? |  1. 어떤 대화가 이루어질 수 있는지 학생들과 자유롭게 대사를 만들어 말해본다. 2. 음원을 들려주고 해당 대화를 들어볼 수 있게 한 뒤 다시 한번 학생들에게 대화 문장을 보여주지 않은 채 해당 대화를 말할 수 있도록 한다. 3. 해당 단어와 문장을 보여주며 학생들과 같이 학습해본다.  |  | | --- | | **참고**   * 일반 동사(have)의 의문문 : 일반 동사의 문장은 주어에 따라 Do/Does를 문장 맨 앞에 쓰고, 동사는 원형을 사용   예) I have a pet. -> Do you have a pet??  She has rabbit. -> Does she have a rabbit?   * 일반 동사 의문문의 대답: Yes 또는 No 로 대답 * Yes, + 주어 + do/ does   예) Q: Do you have a pet? A: Yes, I do.  Q: Does he have a dog? A: Yes, he does.   * No, + 주어 + don’t/ doesn’t   예) Q: Do they have a cat? A: No, they don’t.  Q: Does he have a cat? A: No, he doesn’t. |   **D-BOOK Player** **활용**  오른쪽 하단 D-book Player 단어와 문장 학습을 활용해 학생들과 다양한 액티비티를 한다.  단어 학습 시:   1. 단어 섹션을 띄우고 이미지 Full (전체듣기)를 활용해 그림만 보고 들리는 대로만 따라 하도록 유도한다. 2. 기본 화면을 활용해 영어 버전으로 그림과 영어 단어/ 문장을 보며 정확히 따라 하도록 한다. 3. 기본 화면을 활용해 영/한 버전으로 영어 단어와 한글 해석을 모두 따라 하도록 한다. 학생들의 속도에 따라 일시 정지 버튼을 이용한다. 4. 기본 화면을 활용해 한글 버전으로 보여준다. 교사가 클릭하여 체크한 단어나 문장을 먼저 영어로 말하는 사람에게 포인트를 준다. 단어나 문장을 체크하여 학생의 답을 듣고, 스피커를 클릭해 원어민 음성으로 정답을 확인한다. 두 명씩 짝지어 팀 별로 진행하거나, 한 명씩 개인 플레이로 진행한다.   문장 학습 시:   1. 문장 섹션을 띄우고 기본 화면을 활용해 한 문장씩 듣고 따라 한다. 2. 각 문장이 누가 말하는 대사인지 말해보고, 각 문장의 의미도 말해본다. 3. 반을 두 팀으로 나누어 역할별로 문장을 따라 한다. (누구 대사인지 기억하기 힘들다면, 교사가 말해준다.) 4. 영/한 버전으로 각 문장에서 블랭크를 1-2개 만든 뒤 학생들이 스스로 예문을 완성하여 큰 소리로 말하도록 한다. 5. 해당 문장을 한글로만 보여준 뒤 학생들에게 문장을 만들어 볼 수 있도록 한다. 6. 이미지 Full을 활용해 학생들이 그림만 보고 대화문을 완성해볼 수 있도록 한다. 이때 각 역할을 정해준 뒤 짝이나 그룹을 이뤄 해보는 것도 좋다. (그림 4개에 대해 다 진행해도 좋고 부분적으로만 해도 좋다.)   **Workbook (p. 18-19)**  학생들에게 배운 내용을 복습하기 위해 워크북 페이지 18-19를 풀어볼 수 있도록 한다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 3-3**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(10 min.)**  **Activity C**  **(10 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 유닛 주제와 관련된 노래를 익히고, 주요 어휘의 가사를 바꾸어 부를 수 있다.  명령형의 문장을 듣고 행동에 옮길 수 있다.  동물 단어들을 정확히 익힌다.  동사 ‘have’를 사용해 긍정문과 부정문을 만들 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  옆 사람과 짝을 지어 어제 배운 Conversation에 나온 대화를 활용해 대화할 수 있는 시간을 준다. 또는 그림 카드를 보여주거나, 칠판에 어제 배운 주요 단어들을 써 주고, 그것들을 활용하여 문장을 만들어 대화할 수 있도록 한다.   |  | | --- | | * What do you have? / I have a cat. * Do you have a pet? / Yes, I do. (No, I don’t) |   **Sing & Act (p. 28)**  Sing  음원으로 노래를 한 번 들려준 뒤 두 번째는 학생들이 따라 부를 수 있게 한다. 노래를 3-4번 반복해서 불러 노래를 완전히 숙지할 수 있도록 한다. 학생들이 노래를 숙지하면, 동물 단어와 관련 형용사를 바꿔 불러본다. 칠판에 가사를 쓰고, 동물 단어와 관련 형용사 부분에는 블랭크하여 그림 카드를 붙여주거나, 학생들과 의논하여 다른 단어를 써 준다.  질문은 다 같이 부르고, 답하는 부분은 반을 두 팀으로 나누어 팀 별로 부르도록 한다.   |  | | --- | | - Guys, look at page 28.  - What is the title of the song?  - Let’s listen to the song! Can you sing it?  - Let’s listen to the song again and sing it together.  - Let’s see who can sing the best.  - Let’s switch some words and sing the song. |   **ACTIVITY TIP:**  ① 학생들에게 짝을 지어 준 뒤 파트너와 연습하도록 시간을 주고 Sing Contest를 열어 제일 잘한 팀에게 포인트나 상을 주는 것도 좋다.  ② 혹은 학생들에게 단어카드를 나눠주고, 다른 학생들이 질문을 하면 단어 카드를 갖고 있는 학생이 자신의 카드에 맞게 가사를 바꾸어 부른다.  Act:   * 1. 그림을 보고 학생들에게 질문을 하면서 어떤 상황인지에 대해 학습한다.  |  | | --- | | * Look at the bottom of page 28. * What is each picture about? * Which animal do you see in the picture? * A girl is touching (petting) a cat. * Someone is brushing a dog. |  * 1. 음원을 들으면서 정확히 그림이 무엇을 하는지를 학습한다.   2. 그림에 맞는 지시문을 같이 읽으며 연습해보고 주위에 있는 다른 단어나 상황을 활용해 확장 학습을 해본다.  |  | | --- | | * Get up. Stand up. * Pet your friend. * Brush your hair. |  * 1. Workbook(p.20)을 같이 풀어본다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체)   **Vocabulary (p. 29)**   1. 각 그림카드를 보여주며 학생들에게 해당 단어를 말할 수 있도록 한 후, 음원을 들려주고 학생들에게 올바른 답을 적도록 한다. 또는 ppt 자료를 활용해 해당 번호가 가리키는 단어를 학생들이 먼저 말하도록 하고, 재생되는 단어를 들어 확인하도록 한다. 2. 책을 덮은 뒤 그림 카드를 활용해 숫자를 보고 단어를 말할 수 있도록 한다. 3. 다음 활동을 통해 배운 단어를 즐겁게 복습한다.   **ACTIVITY TIP: Scrabble Slam**   1. 반을 2~3팀으로 나눈다. 2. 종이에 각 단어를 쓰고, 각 종이에 알파벳 한 글자만 오도록 종이를 자른다.   (예를 들어, 단어 carrot 이라면 총 6장의 레터 카드가 만들어져야 한다.)   1. 팀 별로 하나의 레터 카드 세트를 나누어 준다. 2. 교사가 시작을 외치면 학생들은 레터 카드를 순서에 맞게 배열해 단어를 만든다. 3. 먼저 단어를 바르게 완성한 팀이 승리한다.  * 같은 레터 카드 세트를 여러 개 만들어 모든 팀에게 같은 단어를 나누어 주어도 된다. * 또는 서로 다른 카드를 나누어 주고, 다 완성한 팀은 그 단어를 큰 소리로 외치게 한다. * 학생들의 수준이 높은 경우는 두 세트의 레터 카드를 나누어 줄 수도 있다.   **Zoom-In (p. 30)**   1. 교재의 30페이지 상단에 있는 그림을 보고 어떤 동물들이 그림에 있는지 말해본다.  |  | | --- | | * Look at the picture at the top of page 30. * Where are they? They are in the park. * What does the boy in a blue T-shirt have? * What do the other boy and the girl have? |  1. 하단의 그림과 제시된 단어를 보고 문장을 만들어 말해본다. 학생들이 유추한 문장들이 올바른지 음원을 들어보며 확인하며 듣고 따라 한다.   **Workbook (p. 21-22)**  학생들에게 배운 내용을 복습하기 위해 워크북 페이지 21-22을 풀어볼 수 있도록 한다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 3-4**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(20 min.)**  **Activity B**  **(10 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 동사 ‘have’를 사용해 질문하고 답할 수 있다.  Yes/ No 의문문에 긍정과 부정의 대답을 할 수 있다.  그림을 보고 배운 내용을 이용해 문장을 만들 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  1. 어제 배운 노래와 표현을 복습한다.   |  | | --- | | * Do you remember the song we learned yesterday? Let’s sing it together. * Do as what I say. (Listen and mime it.) |   2. p.30에서 학습한 문장을 복습해본다.  **Zoom-In (p. 31)**  1. 교재의 31페이지에 있는 그림을 보고 무슨 상황인지 학생들과 간단히 이야기한 후, 음원을 듣는다. 반을 두 팀으로 나누고 각 팀 별로 역할을 맡아 문장을 연습해 본다.   |  | | --- | | * Look at the picture at the top of page 31. * What animals do you see in the picture? * What does the girl in an orange T-shirt have? * What do the boy and the girl on the right have? |  1. 다시 한 번 음원을 들으며, 노트줄 위에 문장을 쓴다.   **Learn More (p. 32)**   1. 그림을 보며 음원을 듣고, 따라 한다. 2. 짝을 이뤄 파트너와 함께 대화를 연습한다. 3. 노트 줄 위에 문장을 쓴다.   **Make Sentences (p. 33)**   1. 각각의 그림이 무엇을 의미하는지 말해본다. 2. 주어진 그림에 맞게 문장을 말하는 연습을 해본다. 3. 노트 줄 위에 문장을 쓴다.   **Workbook (p. 23-25)**  학생들에게 배운 내용을 복습하기 위해 워크북 페이지 23-25을 풀어볼 수 있도록 한다.  (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 3-5**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(15 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 배운 단어와 표현을 복습하고 이를 확인한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, Speaking Battle 학습  **Review**  본 유닛에서 배운 내용 전체를 복습하는 시간을 갖는다. 교재 26-27페이지에 해당하는 ppt 학습자료를 보여준 뒤 일주일 동안 배운 내용을 바탕으로 대화를 완성할 수 있도록 한다.  **Word Test (WB p.44-47)**  1. 워크북 44페이지의 단어를 한번씩 적어보게 한 뒤 test 1~3을 학생 스스로 풀어 볼 수 있게 한다.  2. D-Book의 정답을 보여주고 학생들 스스로 정답을 확인하게 한 뒤 틀린 부분을 다시 한번 교재를 통해 복습할 수 있도록 한다.  **Unit Test (p. 48-49)**  1. 학생들이 스스로 문제를 풀어 일주일 동안 배운 내용을 복습하고 확인할 수 있도록 한다.  **ACTIVITY TIP**  Unit Test 페이지를 띄워놓고 학생들은 교재에, 교사는 D-Book에 정답을 적도록 한다. 교사는 일부러 몇몇 문제에 대해 오답을 적는다. 그런 다음 다 같이 정답을 확인할 때 교사가 적은 답을 학생들이 확인하게 함으로써 오답을 찾아낼 수 있도록 한다  **Speaking Battle 학습**  유닛에서 학습한 단어와 문장을 활용하여 Speaking Battle 학습을 할 수 있도록 한다.  교사용 프로그램에서 Speaking Battle 학습을 실행하여 진행한다.  1. 영어단어 읽고 해석하기: 화면에 표시된 학생이 화면에 제시된 영어 단어를 큰 소리로 읽은 후, 해당 단어에 알맞은 한글 해석을 연이어 말하여 점수를 획득한다.  2. 영어문장 읽고 해석하기: 화면에 표시된 학생이 제시된 영어 문장을 큰 소리로 읽은 후 (또는 반 전체 학생들이 큰 소리로 읽은 후), 해당 학생은 영어 문장에 알맞은 한글 해석을 말하여 점수를 획득한다.  3. 그림보고 질문에 답하기: 화면에 제시된 영어 질문을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 그림을 참고하여 해당 질문에 맞는 대답을 하여 점수를 획득한다.  4. 질문 듣고 답하기: 배틀에 앞서 교재 26~27페이지의 대화를 다시 한 번 읽어본다. (혹은 D-Book Player의 문장 섹션을 활용한다.) 들려주는 질문에 맞는 대답을 화면에 표시된 학생이 말하여 점수를 획득한다.  5. 영작하기: 화면에 표시된 학생이 제시된 한글 문장을 큰 소리로 읽은 후 (또는 반 전체 학생들이 큰 소리로 읽은 후), 해당 학생은 한글 문장에 알맞은 영어 문장을 말하여 점수를 획득한다. |

**Unit 4 My pet shop**

**주간계획**

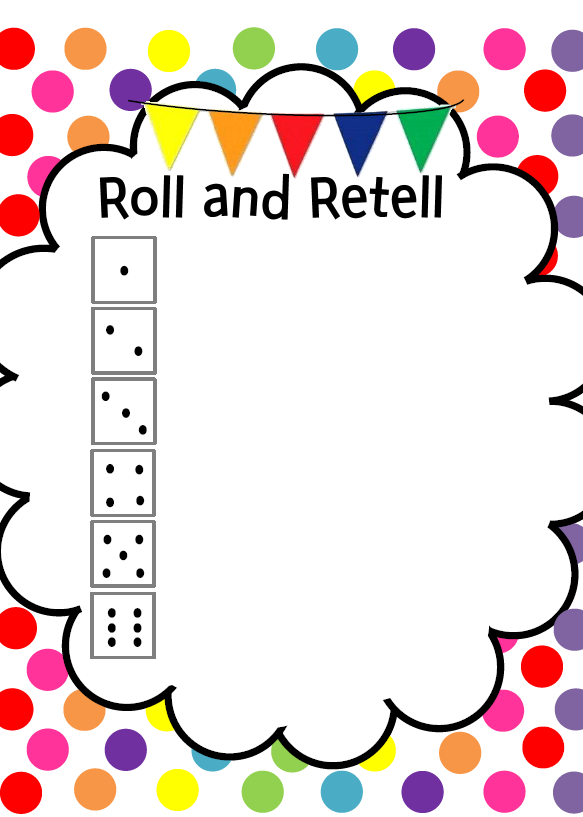
|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • like 동사를 이용해 무엇을 좋아하는지 묘사해 본다.  • 일반 동사 play, eat 등을 통해 무엇을 하는지 묘사해 본다. |
| 주 제 | 애완동물 |
| 주요문장 | • Two dogs like a big ball.  • They play with the ball.  • They eat apples. |
| 핵심학습 | • 일반동사 활용 |
| 주요어휘 | • pet shop, lot, play, with, pet pig, eat |

**Week 4-1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(10 min.)**  **Activity B**  **(25 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 유닛 학습에 앞서 유닛에서 배울 내용에 대해 간단히 학습한다.  유닛 학습에 필요한 핵심 단어를 학습한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Introduction**  간단한 인사와 함께 유닛 전체를 한 번씩 훑어보면서 이번 주에 배울 내용이 무엇인지에 대해 이야기한다.   |  | | --- | | * Look at page 34-35. What do you see? * What animals do you see in the picture? * Have you been to a pet shop? If yes, what did you do there? What did you see there? |   **Predicting Story (p.34)**  학생들과 이번 주에 배울 story가 어떤 내용일지 유추해보는 시간을 갖는다.   1. 교재의 그림을 보고 무엇인지 이야기 한다. 2. 한 단어에 한 사람씩 돌아가며 이야기를 이어 만든다. 3. 예) I want to go to a pet shop. -> I want to see a lot of cute pets there. -> I want to play with the pets….  * 학생들의 레벨에 따라 영어나 우리말로 자유롭게 말해보도록 한다. * 이야기의 사실성에 구애 받지 않고, 학생들이 흥미를 느낄 수 있도록 자유롭게 이야기를 만들어 본다.   **Vocabulary Learning (p.34)**  1. 음원을 틀고 교재 34페이지의 단어를 한 번씩 들어본 뒤 그림카드를 학생들에게 하나씩 보여주면서 그림에 해당하는 단어를 말해 보도록 한다. 단어-그림 순으로 보여주고, 각 단어마다 두 번씩 반복하여 말해본다.  2. D-Book player 활용   1. 단어 섹션을 띄우고 이미지 Full (전체듣기)를 활용해 그림만 보고 들리는 대로만 따라 하도록 유도한다. 2. 기본 화면을 활용해 영어 버전으로 그림과 영어 단어/ 문장을 보며 정확히 따라 하도록 한다. 3. 기본 화면을 활용해 영/한 버전으로 영어 단어와 한글 해석을 모두 따라 하도록 한다. 학생들의 속도에 따라 일시 정지 버튼을 이용한다. 4. 기본 화면을 활용해 한글 버전으로 보여준다. 교사가 클릭하여 체크한 단어나 문장을 먼저 영어로 말하는 사람에게 포인트를 준다. 단어나 문장을 체크하여 학생의 답을 듣고, 스피커를 클릭해 원어민 음성으로 정답을 확인한다. 두 명씩 짝지어 팀 별로 진행하거나, 한 명씩 개인별로 진행한다.   **ACTIVITY TIP: Concentration**   1. 반을 5-6명의 소그룹으로 나누고, 같은 그룹의 학생들은 하나의 책상에 둘러 앉는다. 2. 그룹의 수만큼의 카드 세트를 준비한다. (2그룹이라면 2세트의 같은 카드) 3. 카드는 그림 카드와 그림에 해당하는 단어 카드가 한 세트가 되도록 준비하고, 각 카드는 단면이어야 한다. (앞면은 단어나 그림, 뒷면은 백지) 4. 각 그룹에 한 세트의 카드를 나누어 주고, 그림 카드와 단어 카드를 섞어 배열한다.   (이 때, 카드는 뒷면이 위로 향하도록 놓는다.)   1. 각 그룹의 학생들은 돌아가며 카드를 뒤집어 그림 카드와 단어카드를 매칭한다. 2. 카드 매칭에 성공한 학생은, 그 두 장의 카드 (그림 카드, 단어카드)를 갖는다. 3. 가장 많은 카드를 갖은 학생이 승리한다.   \* 반의 레벨에 따라 다른 시간에 배웠던 단어를 섞어 난이도를 조절 할 수 있다.  **Workbook (p.26-27)**  학습한 단어를 바탕으로 워크북 26-27페이지를 풀어본다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 4-2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(5 min.)**  **Activity B**  **(25 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 스토리를 읽고 이해한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  간단한 인사와 함께 D-Book을 보여주고 단어를 하나씩 들려주거나 그림카드를 활용해 어제 배운 단어를 복습한다.  **Picture Walk**  학생들에게 교재를 보지 않게 하고 교재 35페이지 상단 그림에 해당하는 D-Book을 화면에 띄우고 해당 그림에 대해 간단히 이야기한다.   |  | | --- | | (왼쪽 그림)   * Who do you think they are? * What does the girl have?   (오른쪽 그림)   * What animals do you see? * Is there anyone who has one of these animals at home? * What do you want to have as a pet? * We are going to read a story about a pet shop. * Let’s see what animals are in the pet shop. |   **Reading (p. 35)**   1. 음원을 들려주고 학생들이 스토리를 들어볼 수 있게 한다. 2. 학생들이 스스로 스토리를 소리 내어 크게 읽어보게 한다. (이때, 교사가 한 명씩 지정해 한 문장씩 번갈아 읽게 하는 것도 좋은 방법이다. 학생들의 레벨이 낮은 경우 교사가 한 문장을 읽고 학생들이 따라 읽는 식으로 해도 좋다) 3. 스토리에 대한 간단한 질문을 함으로써 이해도를 확인한다.  |  | | --- | | * Questions to be asked * How many dogs like a big ball? * What do they do with the big ball? * What do the three pet pigs like to eat? * What do the four hamsters like? * Where are the hamsters? |  1. 스토리를 한번 더 읽는다. 2. D-Book player 활용 3. 문장 섹션을 띄우고 기본 화면을 활용해 한 문장씩 듣고 따라 한다. 4. 문장을 따라 할 때, 문장의 의미를 함께 말해본다. 5. 반을 두 팀으로 나누어 한 문장씩 번갈아 가며 따라 한다. 6. 영/한 버전으로 각 문장에서 블랭크를 1-2개 만든 뒤 학생들이 스스로 문장을 완성하여 큰 소리로 말하도록 한다. 7. 해당 문장을 한글로만 보여주고 학생들이 영어로 말해볼 수 있도록 한다.   ★ 학생들 수준이 높을 경우 문장을 들려주고 이를 받아 적을 수 있게 하는 것도 좋다.  **ACTIVITY TIP: Roll and Retell**   1. 주사위를 준비한다. 2. 본 수업 지도안의 Mover-7\_ week 4-2\_Roll and Retell를 출력하여 칠판에 붙이거나, 그 내용을 칠판에 적는다. 3. 학생들은 순서대로 주사위를 굴린 후, 나온 숫자에 해당하는 질문에 대답한다.   \* 반을 소그룹으로 나누어 팀 별로 진행하거나, 반 전체와 함께 한 명씩 돌아가며 주사위를 던지는 방식으로 진행해도 된다.  \* 각 질문은 학생들의 레벨에 맞추어 교사가 변경할 수 있다.  **Workbook (p. 28-30)**  1. 워크북 28-29페이지를 학습하면서 읽은 내용을 완전히 이해한다.  2. Summary 활동을 바탕으로 워크북을 풀어본다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 4-3**

Mover-7\_ week 4-2\_Roll and Retell

What is the story about?

Where does the story take place?

What are in that place?

Which animals like a big ball?

Which animals eat apples?

What is in ‘my bag’?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(20 min.)**  **Activity B**  **(10 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 읽은 스토리를 바탕으로 단어를 복습한다.  스토리를 완전히 이해한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  간단한 인사와 함께 어제 배운 스토리를 다시 한번 듣거나 읽어 학생들이 스토리를 완전히 숙지할 수 있도록 한다.  ★ 학생들의 레벨이 높은 경우 음원이나 스토리를 보지 않고 어제 배운 내용을 떠올리게 해 자유롭게 이야기해보는 것도 좋다.  **Word Check-Up (p. 36)**  교재 36페이지에 제시되어 있는 A와 B문제를 학생들과 함께 풀어본다. (학생들이 문제를 풀 때 교사는 D-Book을 활용해 같이 답을 적어보고 학생들의 답과 비교해보는 것도 좋은 활동이 될 수 있다.)  A. 음원을 듣고 학생들이 정답을 적을 수 있도록 한다.  B. 올바른 단어를 선택해 문장을 완성할 수 있도록 한다.  **Reading (p. 37-38)**  교재 37-38페이지에 제시되어 있는 Reading 문제를 학생들과 함께 풀어본다.  A, B, C. 문제를 읽고 정답을 적을 수 있도록 한다.  D. 문제를 읽고 제시된 단어들을 어순에 맞게 적도록 한다.  **Smart Brainstorming**  박스의 단어들을 활용해 내용의 흐름에 맞게 문장을 완성할 수 있도록 한다.  **Grammar Focus**  1. 스토리에 나온 문법에 대해 간단히 설명한다.   |  | | --- | | **참고**   * 일반 동사란? 주어의 행동이나 동작, 상황 및 상태를 표현하는 동사   예) I go to school. 주어 I의 동작을 나타내는 ‘가다’는 의미의 ‘go’가 일반 동사  예 They play with the ball. 주어 They의 동작을 나타내는 ‘논다’는 의미의 ‘play’가 일반 동사 |   2. 스토리 본문에서 주어와 그 주어의 동작이나 상태를 나타내는 일반동사를 찾아본다.  문장의 주어에는 밑줄을 긋고, 일반 동사에는 동그라미 해본다.  **Dictation (p. 39)**  1. 교재 39페이지를 보고 음원을 들으며 알맞은 단어에 동그라미 한다.  2. 전체 스토리를 다시 읽어본다. |

**Week 4-4**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(15 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 배운 내용을 토대로 응용하여 듣기와 말하기를 할 수 있다.  정확하게 듣고 알맞게 받아쓰기를 할 수 있다.  배운 주제에 대해 자유롭게 대화할 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  대화를 통해 지난 시간에 배운 스토리에 대해 간단히 이야기해보는 시간을 갖는다.   |  | | --- | | * What was the story about? * Do you remember about the animals in the story? * Who likes play with a big ball? * How many pet pigs like apples? * What do the pet pigs do with the apple? * What do the four hamsters like? * Where are the hamsters? |   **Listening (p. 40-41)**  1. 교재 40-41페이지를 보고 음원을 들으며 해당 Listening 문제를 풀어본다.   * 1. 음원을 듣고 학생들이 빈 칸에 정답을 적을 수 있도록 한다.   2. 음원을 듣고 학생들이 그림에 맞는 문장을 찾아 줄을 긋도록 한다.   C~E. 음원을 듣고 학생들이 올바른 답을 찾을 수 있도록 한다.   * 학생들의 레벨이 낮은 경우 음원을 듣는 것 자체가 어려울 수 있으니 이때는 교사가 해당 지문을 천천히 학생들에게 읽어주고 듣게 하는 것도 좋은 방법이다.   **Speaking (p. 42-43)**   1. 교재 42페이지 A, B를 통해 학생들이 말하기 연습을 해 볼 수 있도록 한다.  * 학생 레벨이 낮은 경우   교사가 해당 질문들을 하나씩 물어보고 자발적으로 학생들에게 대답하게 하거나 한 명을 지정해 대답을 할 수 있도록 유도한다. 예시 답안을 정해 교재에 쓰도록 하고, 한 명씩 돌아가며 교사의 질문에 답해보도록 한다.   * 학생 레벨이 높은 경우   학생을 짝이나 그룹으로 나눈 뒤 5분 정도의 시간을 주고 학생들 스스로 질문을 주고 받으며 자유롭게 대화해 볼 수 있도록 한다. 대화 연습의 시간을 갖은 뒤, 그룹 별로 나와 연습한 대화를 발표해 본다.   1. 교재 43페이지 C의 빈 칸에 알맞은 단어를 채워 문장을 완성하도록 한다.   **Brainstorming**   1. 제시된 주제단어를 보고 그 주제와 연관된 단어를 생각나는 대로 써보게 한다. 2. 다 쓴 후에는 두 사람씩 짝을 지어 각자 자신이 쓴 단어로 문장을 만들어 말해 본다.   또는 한 사람씩 일어나 발표해 본다.  **Writing (WB p. 31~33)**  여러 활동을 통해 배운 내용을 Writing을 통해 복습해본다.   1. 음원을 듣고 순서에 맞게 단어를 배열해 문장을 완성한다. 2. 순서에 맞게 단어를 배열해 문장을 완성해 쓴다. 3. 주어진 단어를 활용해 빈 칸을 채워 문장을 완성한다. 4. 주어진 단어를 활용해 질문을 완성한다. |

**Week 4-5**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(20 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 배운 단어와 표현을 복습하고 이를 확인한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, Speaking Battle 학습  **Review**  본 유닛에서 배운 내용 전체를 복습하는 시간을 갖는다.   * 1. D-Book player를 실행시킨 뒤 단어 학습을 띄우고 학생들이 해당 단어를 다시 한번 복습할 수 있도록 한다.   2. 단어와 예문을 완전히 숙지하고 나면 D-Book player 문장섹션이나 음원을 이용하여 35페이지에 해당하는 스토리를 다시 한번 듣는다.   **Word Test (WB p.48-51)**   1. 워크북 48페이지의 단어를 한번씩 적어보게 한 후 test 1~3을 학생 스스로 풀도록 한다. 2. D-Book의 정답을 보여주고 학생들 스스로 정답을 확인하게 한 뒤 틀린 부분은 다시 한번 교재를 통해 복습할 수 있도록 한다.   **Unit Test (p. 50-51)**  1. 학생들이 스스로 문제를 풀어 일주일 동안 배운 내용을 복습하고 확인할 수 있도록 한다.  **ACTIVITY TIP**  Unit Test 페이지를 띄워놓고 학생들은 교재에, 교사는 D-Book에 정답을 적도록 한다. 교사는 일부러 몇몇 문제에 대해 오답을 적는다. 그런 다음 다 같이 정답을 확인할 때 교사가 적은 답을 학생들이 확인하게 함으로써 오답을 찾아낼 수 있도록 한다.  **Final Test (p. 52-55)**  본 교재 전반에 걸쳐 배운 내용을 확인하기 위해 교재 52-55p의 Final Test를 풀어본다.  **Speaking Battle 학습**  유닛에서 학습한 단어와 문장을 활용하여 Speaking Battle 학습을 할 수 있도록 한다.  교사용 프로그램에서 Speaking Battle 학습을 실행하여 진행한다.   * 1. 영어단어 읽고 해석하기: 화면에 표시된 학생이 화면에 제시된 영어 단어를 큰 소리로 읽은 후, 해당 단어에 알맞은 한글 해석을 연이어 말하여 점수를 획득한다.   2. 영어문장 읽고 해석하기: 화면에 표시된 학생이 제시된 영어 문장을 큰 소리로 읽은 후 (또는 반 전체 학생들이 큰 소리로 읽은 후), 해당 학생은 영어 문장에 알맞은 한글 해석을 말하여 점수를 획득한다.   3. 그림보고 질문에 답하기: 화면에 제시된 영어 질문을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 그림을 참고하여 해당 질문에 맞는 대답을 하여 점수를 획득한다.   4. 질문 듣고 답하기: 배틀에 앞서 교재 35페이지의 대화를 다시 한 번 읽어본다. (혹은 D-Book Player의 문장 섹션을 활용한다.) 들려주는 질문에 맞는 대답을 화면에 표시된 학생이 말하여 점수를 획득한다.   5. 영작하기: 화면에 표시된 학생이 제시된 한글 문장을 큰 소리로 읽은 후 (또는 반 전체 학생들이 큰 소리로 읽은 후), 해당 학생은 한글 문장에 알맞은 영어 문장을 말하여 점수를 획득한다. |

Worksheet

|  |
| --- |
| **Summary**  **Key words**  **Main character**  **Title:**  **Things you learned**  **Key sentences** |

* 남은 시간을 활용한 게임

**<스펠링 비>**

• 두 팀으로 나눕니다.

• 교사가 그 단어에 대한 설명을 영어(어려워하면 한글힌트)로 해줍니다.

• 그 단어를 알맞게 말하고 철자도 완벽하게 말하면 점수를 얻습니다.

**<단어 알아맞히기 1>**

• 두 팀으로 나눕니다.

• 교사는 단어의 철자 수만큼 빈 칸을 칠판에 점선으로 나타냅니다.

• 각 팀에서 알파벳을 하나씩 이야기합니다.

* 단어에 들어가는 알파벳을 이야기했을 경우, 그 팀에서 한번 더 말할 기회를 줍니다.
* 단어에 없는 알파벳을 이야기했을 경우, 다른 팀에게 기회를 줍니다.

• 단어를 맞춘 팀이 점수를 가져갑니다.

**<단어 알아맞히기 2>**

• 두 팀으로 나눕니다.

• 교사는 1과, 2과에서 총 배운 단어들 중 시작되는 공통된 알파벳을 생각해둡니다.

* 예를 들어 bag, book, board에서 b, piano, pencil, pencil case에서 p.

• 알파벳 하나를 제시하면 각 팀의 학생들은 그 알파벳으로 시작하는 단어를 하나씩 이야기합니다. 같은 단어를 제시하지 않는 조건으로 게임을 합니다. 타이머를 이용하여 게임을 진행할 수도 있습니다.

**<연극해보기>**

• Unit 1과 3에 나온 Conversation을 활용합니다.

• 역할에 맞게 팀을 짭니다.

• 각 역할을 맡은 사람은 자신의 대사를 외워서 연극에 참여합니다.

**<대화 완성하기>**

• Unit 1의 conversation에서 나온 문장들을 단어 별로 분리해서 문장을 만듭니다.

* Good/morning./Hi,/how/are/you?/……

• 한 팀 당 2~3명으로 구성하고 각 팀에게 카드를 나눠줍니다.

• 문장을 순서대로 완성해보게 합니다.

**<이야기 순서 배열하기>**

• 2과나 4과에서 배운 이야기를 이용합니다. 각 이야기의 문장들을 한 문장씩 카드로 만든 후 섞어서 알맞게 순서를 배열합니다.

• 팀으로 게임을 진행하거나 짝을 맞춰 게임을 진행합니다. 가장 빨리 맞힌 팀에게 보상해줍니다.

**<그림 그린 후 이야기 발표하기>**

• 2과나 4과에서 배운 이야기를 이용합니다. 각 이야기의 문장들을 떠올릴 수 있는 그림을 각자 그려 봅니다.

• 팀으로 게임을 진행하거나 짝을 맞춰 게임을 진행합니다. 그림을 보여주면서 이야기를 들려주게 합니다.