**수업 지도안**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1주차** | **2주차** | **3주차** | **4주차** |
| **월** | Mover-Book6 unit1  SB p4-5 | Mover-Book6 unit2  SB p14  WB p10-11 | Mover-Book6 unit3  SB p24-25 | Mover-Book6 unit4  SB p34  WB p26-27 |
| **화** | Mover-Book6 unit1  SB p6-7  WB p2-3 | Mover-Book6 unit2  SB p15  WB p12-14 | Mover-Book6 unit3  SB p26-27  WB p18-19 | Mover-Book6 unit4  SB p35  WB p28-30 |
| **수** | Mover-Book6 unit1  SB p8-10  WB p4-6 | Mover-Book6 unit2  SB p16-19 | Mover-Book6 unit3  SB p28-30  WB p20-22 | Mover-Book6 unit4  SB p36-39 |
| **목** | Mover-Book6 unit1  SB p11-13  WB p7-9 | Mover-Book6 unit2  SB p20-23  WB p15-17 | Mover-Book6 unit3  SB p31-33  WB p23-25 | Mover-Book6 unit4  SB p40-43  WB p31-33 |
| **금** | Mover-Book6 unit1  SB p44-45  WB p36-39 | Mover-Book6 unit2  SB p46-47  WB p40-43 | Mover-Book6 unit3  SB p48-49  WB p44-47 | Mover-Book6 unit4  SB p50-55  WB p48-51 |

**Unit 1 We Can Play Baseball**

**주간계획**

|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 스포츠에 관련된 단어를 사용해서 말할 수 있다.  • 조동사 can을 사용하여 문장을 만들 수 있다.  • have 동사를 사용하여 문장을 만들 수 있다. |
| 주 제 | 스포츠 |
| 주요문장 | • I can hit a ball. / I can’t hit a ball.  • What do you have? / I have a book.  • Hit a ball. / Kick a ball. |
| 핵심학습 | can, have |
| 주요어휘 | soccer, basketball, tennis, baseball, bat, baseball glove, cap, baseball, mask |

**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 스포츠에 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. * Where is this place? * What are the people doing in the picture? * They are posing for a picture. * Can you guess their jobs? * What do they do? * What do they have? * What sport can each person play? * What is the unit title? * What is baseball? * Who can play baseball in the picture on page 4? Can you tell the number? * We are going to talk about sports this week. |   **Brainstorming (p.4)**   1. 학생들과 여러 가지 스포츠 이름을 아는 대로 이야기 해보고, 각 스포츠에 필요한 장비는 무엇인지, 각자 가장 좋아하는 스포츤 무엇인지, 가장 좋아하는 선수는 있는지 등에 대해 질문하고 답해본다..  |  | | --- | | * Do you like sports? * What sports do you know? * What do we need to play each sport game? * What do we wear? * How many people do we need to play a sport game? * Who is your favorite player? * What sports do you play? * Do you like tennis? * Can you hit a ball? |  1. 학생들에게 유닛 타이틀 (We can play baseball.)을 다시 한 번 읽어본 후, 교사가 보여주는 단어카드의 단어를 조합해 문장을 만들어 본다. 모두 함께 해본 후, 한 명씩 돌아가며 말해본다.   **Getting to know about sports**  학생들에게 그림카드를 차례대로 한 장씩 보여주면서 함께 단어를 말해본다. 그림과 글자 모두 보여주며 여러 차례 반복하여 말하도록 한다. 각 학생들에게 단어 카드를 한 장씩 나누어 주고, 자신이 갖은 단어를 활용하여 질문에 답하도록 한다.. (여러 동사를 사용해 질문할 수 있다.)   |  | | --- | | (그림카드 baseball을 주고)   * What can you do? I can play baseball. * What do you like? I like baseball. |   **Picture Walk & Vocabulary Learning (p.4)**   1. 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. * Who is the man sitting on the floor? * What does he have? * What is his job? He is a photographer. * Who is the man in a blue vest? * He is the director. * Who is the woman standing on the left? She is a staff. * Look at the picture number 4. What sport is it? * What does the boy have? * Look at the picture number 5. What sport is it? * What does the girl have? * What is she wearing? * Look at the picture number 6. What sport is it? * What does he have? * What is he wearing? * Let’s check out the vocabularies. |   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: Match and Snap (Sports)**   1. 본 수업 지도안의 Mover-6\_Week 1-1\_Activity Tip: Match and Snap (Sports)를 프린트하여, 점선을 가위로 잘라 준비한다. 2. 준비해 놓은 카드의 그림과 단어를 함께 매칭하여 본 후, 게임을 시작한다. 3. 게임은 두 명씩 짝을 지어 진행한다. 4. 두 명의 짝이 한 세트의 카드를 갖는다. 5. 한 명은 그림 카드를 갖고, 한 명은 단어 카드를 갖는다. 6. 각자 자신이 갖은 카드를 섞은 후, 카드를 엎어서 쌓아 놓는다. (카드의 뒷면이 향하도록) 7. 게임이 시작함과 동시에, 각 학생은 자신의 카드를 한 장씩 뒤집는다.   (두 학생이 동시에 뒤집어야 한다. 단어 카드를 갖은 학생은 단어카드를, 그림 카드를 갖은 학생은 그림 카드를 동시에 뒤집는다.)   1. 두 학생은 계속 각자의 카드를 뒤집어 내어 놓다가, 그림 카드와 글자카드가 매칭되면, 재빨리 “Snap!”이라고 외친다. 2. 먼저 “Snap!”을 외친 학생이 1점을 얻는다. 3. 다시 카드를 섞고, 매칭되는 카드가 나올 때까지 두 학생이 동시에 카드를 뒤집는다. 4. 먼저 10점을 얻은 학생이 승리한다. 5. 매칭되지 않았을 때, 실수로 Snap을 외친다면, 점수는 상대방 학생이 얻게 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.   |  | | --- | | * What are they doing? * What is this sport? * What is wrong with the boy who has a bat? * What is each boy’s role? * What can they do? What can they not do? * Let’s practice the expression. | |

Mover-6\_Week 1-1\_Activity Tip: Match and Snap (Sports)\_Picture cards

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **C:\Users\편집\Desktop\1.jpg** | **G:\(중요3)온라인학습데이터자료-keymapedu\3.HighPop\2-Mover\Mover_B6_1차수정\U1\Topic Plus\tennis.jpg** | **G:\(중요3)온라인학습데이터자료-keymapedu\3.HighPop\2-Mover\Mover_B6_1차수정\U1\Topic Plus\baseball.jpg** |
| **G:\(중요3)온라인학습데이터자료-keymapedu\3.HighPop\2-Mover\Mover_B6_1차수정\U1\Topic Plus\badminton.jpg** | **G:\(중요3)온라인학습데이터자료-keymapedu\3.HighPop\2-Mover\Mover_B6_1차수정\U1\Topic Plus\golf.jpg** | G:\(중요3)온라인학습데이터자료-keymapedu\3.HighPop\2-Mover\Mover_B6_1차수정\U1\Topic Plus\swimming.jpg |
| **G:\(중요3)온라인학습데이터자료-keymapedu\3.HighPop\2-Mover\Mover_B6_1차수정\U1\Topic Plus\soccer.jpg** | **G:\(중요3)온라인학습데이터자료-keymapedu\3.HighPop\2-Mover\Mover_B6_1차수정\U1\Topic Plus\basketball.jpg** | **G:\(중요3)온라인학습데이터자료-keymapedu\3.HighPop\2-Mover\Mover_B6_1차수정\U1\Topic Plus\bowling.jpg** |

Mover-6\_Week 1-1\_Activity Tip: Match and Snap (Sports)\_Word Cards

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **figure skating** | **tennis** | **baseball** |
| **badminton** | **golf** | **swimming** |
| **soccer** | **basketball** | **bowling** |

**Week 1-2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(20 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 조동사 can과 일반동사 have를 사용하여 스포츠에 관련된 대화를 한다.  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 ‘baseball’ means? * It’s a sport game. * Let’s make a sentence with the 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. * Who do you see? * What are they talking about? * What does the boy in a red hood have in his backpack? * Look at the second picture on page 6. * What does the boy in a red hood have in his hand? * What does the boy in a blue T-shirt have in his bag? * Look at the first picture on page 7. * What does the boy in a brown vest have? * What is that for? It’s for catching a ball. * Look at the second picture on page 7. What are they doing? * What can they do with the ball? * What can they do with the bat? * What can they do with the baseball glove? |  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**   * **제안하기(Let’s~)**   - Let’s play soccer. 함께 축구하자.  - Let’s go swimming. 같이 수영하러 가자.  (= How about playing soccer? / How about going swimming?)  -> 대답하기: 상황에 따라 다양하게 할 수 있다.  - That’s a good/great idea. 좋은 생각이야.  - Sorry, but I have to go home. 미안, 집에 가야 해.  - I’m afraid, I can’t. 미안하지만 안되겠어. |   **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.  스포츠와 야구 경기에 필요한 도구 관련 단어를 익힌다.  조동사 can을 사용하여 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.   |  | | --- | | * Let’s play baseball. * That’s a good idea. * I can catch a ball. * I can hit a ball. |   **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 단어인 운동 경기 이름을 바꾸어 불러 본다. 칠판에 가사를 쓰고, 주요 단어 부분에는 블랭크하여 그림 카드를 붙여주거나, 학생들과 의논하여 다른 단어를 써 준다.   |  | | --- | | * 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 Singing contest를 열어 제일 잘한 팀에게 포인트나 상을 주는 것도 좋다. (또는 팀 별로 연습할 수 있다.) 2. 또는 각 학생들에게 단어카드를 나눠주고, 학생을 랜덤으로 선택하면 해당 학생이 자신이 갖은 카드의 단어를 넣어 노래를 부른다.   <Act>   * 1. 그림을 보고 학생들에게 질문을 하면서 어떤 상황인지에 대해 학습한다.  |  | | --- | | * Look at the bottom of page 8. * What is each picture about? * The boy has a bat. He is hitting the ball. * The man plays soccer. He is kicking the ball. |  * 1. 음원을 들으면서 정확히 그림이 무엇을 하는지를 학습한다.   2. 그림에 맞는 지시문을 같이 읽으며 연습해보고 주위에 있는 다른 단어나 상황을 활용해 확장 학습을 해본다. 말을 할 때는 문장에 맞는 행동을 묘사해 본다.  |  | | --- | | * Hit the drum. / Hit the heavy bag. * Kick a can. / Kick the mat. |  * 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. 3. B의 각 단어를 듣고 따라 말한다.   **ACTIVITY TIP: Card Match**   1. P.9에 해당하는 그림 카드와 단어 카드를 준비한다. 2. 학생들을 두 명씩 짝을 이루어 게임을 진행한다. 3. 두 명의 학생마다 한 세트의 그림 카드와 단어카드를 나누어 준다. 4. 학생들은 받은 카드를 같은 종류끼리 잘 섞은 후 책상에 엎어 놓는다. 한 쪽에는 그림카드를, 한 쪽에는 단어카드를 놓아둔다. (카드를 쌓아 놓지 않고, 낱장으로 책상 위에 흩어 놓는다.) 5. 두 명의 학생 중 게임을 시작할 학생을 정한다. (가위바위보 등을 활용) 6. 교사가 시작을 알리면, 한 학생이 한 장의 단어 카드와 한 장의 그림 카드를 뒤집는다. 7. 만약, 그 장의 카드가 서로 짝을 이루면 그 단어를 크게 읽은 후 그 두 장의 카드를 갖는다. 그리고 또 다른 두 장의 카드를 뒤집는다. 8. 만약, 뒤집은 두 장의 카드가 서로 짝이 아니라면, 다른 학생의 순서가 된다. 9. 게임이 끝난 후, 가장 많은 카드를 갖은 학생이 승리한다.   **Zoom-In (p. 10)**   1. ppt 자료를 활용해 그림에 맞는 문장 만드는 활동을 연습한다. 2. 10페이지 A 상단의 그림에 대해 이야기 나눈다. 3. 하단의 각 그림과 주어진 단어를 사용하여 문장을 만들어 본다. 4. 음원을 듣고 따라 말한다.  |  | | --- | | **참고**   * **조동사 can (~을 할 수 있다.)** * 주어의 능력을 나타낼 때 사용한다.   (예) I can swim. 나는 수영을 할 수 있다.   * 주어에 상관 없이 조동사 can 뒤에는 동사 원형이 온다.   (예) He can ride a bike. 그는 자전거를 탈 수 있다.   * 부정문에는 can 뒤에 not을 붙여준다.   (예) They can not play tennis. 그들은 테니스를 칠 수 없다.   * can not은 can’t로 축약할 수 있다.   (예) She can not drive. = She can’t drive. 그녀는 운전을 할 수 있다. |   **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.)** | 일반동사 have를 사용하여 긍정문과 부정문을 만들 수 잇다.  의문사 what을 활용한 일반동사 have의 의문문을 만들고, 바르게 대답할 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. 11페이지 A의 그림에 대해 이야기 나눈다.  2. 음원을 듣고 따라 말한다.  3. 음원을 다시 들으며 B의 노트줄에 문장을 쓴다.   |  | | --- | | **참고**   * **일반동사 have (~을 가지고 있다.)** * 주어가 3인칭 단수일 때는 has로 바꾸어 쓴다.   (예) I have a book. 나는 책을 가지고 있다.  He has a book. 그는 책을 가지고 있다.   * 부정문에는 have 앞에 do not 을 붙여준다.   (예) I do not have a pencil. 나는 연필을 가지고 있지 않다.   * 주어가 3인칭 단수일 때는 have 앞에 does not을 붙여준다.   (예) He does not have an eraser. 그는 지우개를 가지고 있지 않다.   * do not과 does not 은 축약할 수 있다.   (예) I do not have a car. = I don’t have a car. 나는 차가 없다.  (예) He does not have a computer. = He doesn’t have a computer. 그는 컴퓨터가 없다.  ->의문문으로 나타낼 때에도 주어에 따라 조동사 do/ does가 필요하다.  \*Wh-question: What do you have? 너는 무엇을 가지고 있니?  What does he have? 그는 무엇을 가지고 있니? |   **Learn More (p. 12)**   1. A의 그림을 보고 각 질문에 대답해 본다. 2. 음원을 듣고 문장을 따라 한다. 3. B의 그림을 보고 문장을 말해본 후, 노트줄 위에 따라 쓴다.   **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 제시된 영어 문장을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 해당 문장에 알맞은 한글 해석을 말하여 점수를 획득한다. 3. 그림보고 질문에 답하기: 화면에 제시된 영어 질문을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 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 제시된 우리말 문장을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 배틀 학생으로 지목된 사람이 해당 문장에 알맞은 영어 문장을 말하여 점수를 획득한다. |

**Unit 2 Baseball**

**주간계획**

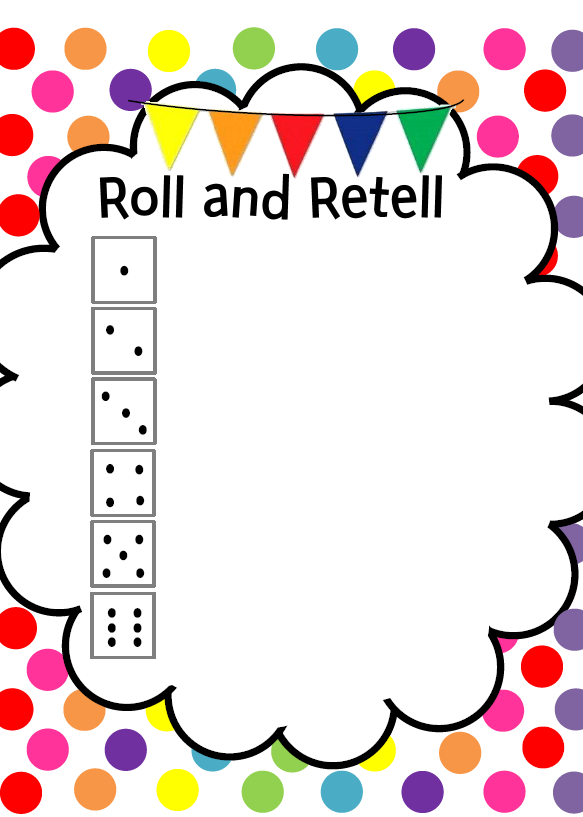
|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 야구에서 투수, 포수, 타자가 하는 일을 영어로 말할 수 있다.  • have와 can을 사용하여 자유롭게 문장을 만들 수 있다. |
| 주 제 | 야구 |
| 주요문장 | • I have a ball and a baseball glove.  • I can throw a ball.  • I’m a pitcher. |
| 핵심학습 | have, can |
| 주요어휘 | pitcher, mask, catcher, helmet, batter, play |

**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 and 15. What do you see? * What do you think we are going to read about in this unit? * What sport is it in the pictures on page 15? * We are going to read about baseball. |   **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) I am a pitcher. -> Wear your mask. -> I am a catcher….   * 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: The flashcard Exchange**   1. 학생수 보다 한 개 적은 숫자의 의자를 준비한다. 2. 학생들은 의자에 원으로 둘러 앉는다. 3. 한 명의 학생은 원 중간에 서 있는다. 4. 의자에 앉은 학생들에게 단어 카드를 하나씩 나누어 준다. 5. 교사는 두 개의 단어를 랜덤으로 말한다. 6. 교사가 말한 단어의 카드를 갖고 있는 학생들은 일어나 서로 자리를 바꾼다. 7. 이 때, 원 중간에 서 있던 학생은 자리를 바꾸는 학생들의 자리 중 한 곳에 재빨리 앉아야 한다. 8. 자리를 빼앗긴 학생은 자신의 자리를 차지한 학생에게 단어카드를 주어야 한다. 9. 교사는 또 다른 두 단어를 말하고, 같은 방식으로 게임을 시작한다.   ★학생들의 레벨에 따라, 지난 시간에 배운 단어의 카드들도 함께 추가해 게임을 진행할 수 있다.  **Workbook (p.10-11)**  학습한 단어를 바탕으로 워크북 해당 페이지를 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 do you see in the left picture? * What does the man in a blue T-shirt have? * Who is he? * What can he do with the bat? (What is his role?)   (오른쪽 그림)   * What do you see in the right picture? * What is the man wearing? * Why is he wearing a mask and a baseball glove? * Who is he? * What does he do during the game? (What is his role?) |   **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 can you do with a ball and a baseball glove? * What does a pitcher do? * What can you do with a ball and a mask? * What does a catcher do? * What can you do with a bat? * What does a batter do? |  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-6\_ 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) |



You hit the ball in a baseball game. Who are you?

You catch the ball in a baseball game. Who are you?

What can you do with a ball and a baseball glove?

You throw the ball in a baseball game. Who are you?

Mover-6\_ week 2-2\_Roll and Retell

What can you do with a baseball glove and a mask?

What can you do with a ball and a bat?

**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. 그림을 보고 제시된 단어들을 바르게 배열하여 문장을 완성한다.  **Smart Brainstorming**  박스의 단어들을 활용해 내용의 흐름에 맞게 문장을 완성할 수 있도록 한다.  **Grammar Focus**  1. 스토리에 나온 문법에 대해 간단히 설명한다.   |  | | --- | | **참고**   * **주어에 따른 조동사 can과 일반 동사 have** * 주어에 상관 없이 조동사 can 뒤에는 동사 원형이 온다.   (예) He can ride a bike. 그는 자전거를 탈 수 있다.   * have가 쓰인 문장의 주어가 3인칭 단수일 때는 have를 has로 바꾸어 쓴다.   (예) I have a book. 나는 책을 가지고 있다. -> He has a book. 그는 책을 가지고 있다. |   2. 스토리 본문에서 조동사 can과 일반동사 have를 찾아 각각 다른 모양으로 표시한다.  3. 각 문장의 주어를 3인칭 단수 주어로 바꾸어 문장을 말해본다.  **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? * Who catches the ball in baseball? * Who hits the ball in baseball? * Who throws the ball in baseball? |   **Listening (p. 20-21)**   1. 교재 20-21페이지를 보고 음원을 들으며 해당 Listening 문제를 풀어본다.    1. 음원을 듣고 빈 칸에 정답을 적을 수 있도록 한다.    2. 음원을 듣고 그림에 맞는 문장을 찾아 줄을 긋는다.   C~E. 음원을 듣고 올바른 답을 찾아 적는다.  ★ 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.   **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 단어를 활용해 문장을 완성한다. 4. 주어진 단어를 활용해 문장을 완성한다. 5. 주어진 단어를 활용해 답을 완성한다. 6. 주어진 질문에 자신에 대한 답을 적는다. |

**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 제시된 영어 문장을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 해당 문장에 알맞은 한글 해석을 말하여 점수를 획득한다. 3. 그림보고 질문에 답하기: 화면에 제시된 영어 질문을 반 전체가 큰소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 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 제시된 우리말 문장을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 배틀 학생으로 지목된 사람이 해당 문장에 알맞은 영어 문장을 말하여 점수를 획득한다. |

**Unit 3 Do You Want Cake?**

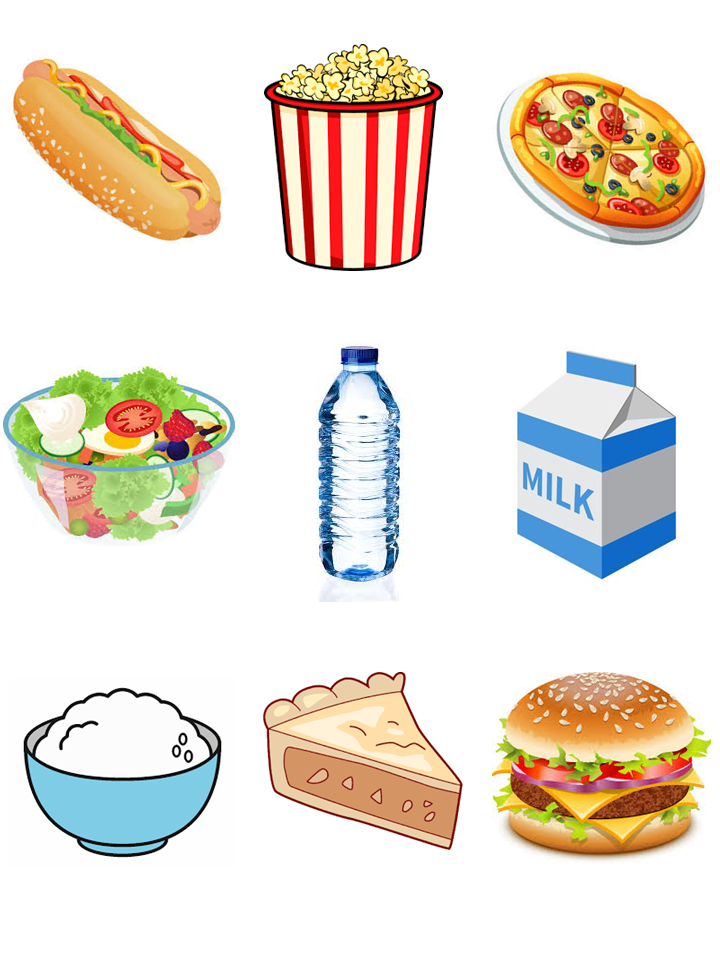
**주간계획**

|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 음식과 관련된 단어를 사용해서 말할 수 있다.  • 동사 want를 사용하여 문장을 만들 수 있다. |
| 주 제 | 식당 |
| 주요문장 | • What do you want? / I want pizza.  • Do you want cake? / Yes, I do. / No, I don’t.  • Eat breakfast. / Drink juice. |
| 핵심학습 | want |
| 주요어휘 | hot dog, egg, candy, pizza, cake, rice, water, juice |

**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 음식에 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. What do you see? * Where is this place? * What are the people doing? * What kind of food do they have? * Have you been there? * What did you eat there? * What is the unit title? * We are going to talk about food this week. |   **Brainstorming (p.24)**   1. 학생들과 음식과 관련된 이야기를 나눈다. 자신이 좋아하는 음식이나 싫어하는 음식에 대해 이야기하고, 지금 먹고 싶은 음식은 무엇인지 말해본다.  |  | | --- | | * What is your favorite food? What do you like? * How does it taste? * What is it made of? * Why do you like it? * What food do you hate? * Why do you hate it? * What is it made of? * How does it taste? * What do you want now? What do you want to eat? * Why do you want to eat it now? |  1. 학생들에게 유닛 타이틀 (Do you want cake?)를 다시 한 번 읽어보도록 한다. 앞의 활동에서 이야기 나눴던 음식 이름을 넣어 타이틀 문장을 변형해 말해본다.   (예) Do you want pizza? / Do you want hamburgers?  **Getting to know about food**  학생들에게 그림카드를 차례대로 한 장씩 보여주면서 함께 단어를 말해본다. 그림카드로 단어를 모두 인지한 후, 그림카드를 보여주고 다음과 같이 묻고 답해본다.   |  | | --- | | (그림카드 hot dog를 보여주고)   * What do you want? I want a hot dog.   (그림카드 pizza를 보여주고)   * What do you want? I want pizza. |   **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. * Where is this place? * When do we go to this place? * Look at the clock on the wall. What time is it? * Who are the man and the woman in red caps? * What is the man doing at the counter? * What is the woman in a green hat eating? * What is the family eating at the round table? * What does the store have in the menu? * Look at the picture number 1. What is it? What is between the bread? * Look at the picture number 2. What is it? What shape is it? * Look at the picture number 4. What is it? What shape is it? * Look at the picture number 3. What is it? * Let’s check out the vocabularies. |   2. 단어를 듣고 따라 한다. 단어를 듣고 따라 할 때에는 해당 단어를 손으로 짚어가며 하도록 한다.  **ACTIVITY TIP: Match and Snap (Food)**   1. 본 수업 지도안의 Mover-6\_Week 3-1\_Activity Tip: Match and Snap을 프린트하여, 점선을 가위로 잘라 준비한다. 2. 준비해 놓은 카드의 그림과 단어를 함께 매칭하여 본 후, 게임을 시작한다. 3. 게임은 두 명씩 짝을 지어 진행한다. 4. 두 명의 짝이 한 세트의 카드를 갖는다. 5. 한 명은 그림 카드를 갖고, 한 명은 단어 카드를 갖는다. 6. 각자 자신이 갖은 카드를 섞은 후, 카드를 엎어서 쌓아 놓는다. (카드의 뒷면이 향하도록) 7. 게임이 시작함과 동시에, 각 학생은 자신의 카드를 한 장씩 뒤집는다.   (두 학생이 동시에 뒤집어야 한다. 단어 카드를 갖은 학생은 단어카드를, 그림 카드를 갖은 학생은 그림 카드를 동시에 뒤집는다.)   1. 두 학생은 계속 각자의 카드를 뒤집어 내어 놓다가, 그림 카드와 글자카드가 매칭되면, 재빨리 “Snap!”이라고 외친다. 2. 먼저 “Snap!”을 외친 학생이 1점을 얻는다. 3. 다시 카드를 섞고, 매칭되는 카드가 나올 때까지 두 학생이 동시에 카드를 뒤집는다. 4. 먼저 10점을 얻은 학생이 승리한다. 5. 매칭되지 않았을 때, 실수로 Snap을 외친다면, 점수는 상대방 학생이 얻게 된다.   **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 are they doing? * What do you see on the mat? * What does the girl in an orange blouse have? * What does the girl in a pink blouse have? | |

Mover-6\_Week 3-1\_Activity Tip: Match and Snap (Food)\_Picture Cards



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Mover-6\_Week 3-1\_Activity Tip: Match and Snap (Food)\_Word Cards

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **hot dog** | **popcorn** | **pizza** |
| **salad** | **water** | **milk** |
| **rice** | **pie** | **hamburger** |

**Week 3-2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(20 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 원하는 음식을 묻고 답하는 대화를 익힌다.  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 ‘hungry’ means?  - We use this word when we need food or we want food.  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 picture on page 26 and 27. * What does the boy in a red hood have in his bag? * What can you do with a bat? * The other two boys are touching their stomach. Why? * Look at the second picture on page 26. * Where are they? * Who is the woman at the counter? * Look at the first picture on page 27. * What are they talking about? * Look at the last picture. * Look at the trays. What did they order? * Look at the boy in a brown vest. What’s wrong with him? * Let’s check out the conversation. |  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.   **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.  음식과 관련된 어휘를 학습한다.  want를 사용하여 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 want? * I want a hot dog and juice. * Do you want a hot dog? * No, I don’t. I want pizza. |   **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, 주요 단어인 음식 이름을 바꿔 불러본다. 칠판에 가사를 쓰고, 주요 단어 부분에는 블랭크하여 그림 카드를 붙여주거나, 학생들과 의논하여 다른 단어를 써 준다.   |  | | --- | | - 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 Singing contest를 열어 제일 잘한 팀에게 포인트나 상을 주는 것도 좋다.(팀 별로 연습하여 발표할 수도 있다.)  ② 혹은 학생들에게 단어카드를 나눠주고, 다른 첫째 줄을 부르면 단어 카드를 갖고 있는 학생이 자신의 카드에 맞게 가사를 바꾸어 나머지 부분을 부른다.  <Act>   * 1. 그림을 보고 학생들에게 질문을 하면서 어떤 상황인지에 대해 학습한다.  |  | | --- | | * Look at the bottom of page 28. * What is each picture about? * What is the girl doing? She is eating breakfast. * What is the boy doing? He is drinking juice. |  * 1. 음원을 들으면서 정확히 그림이 무엇을 하는지를 학습한다.   2. 그림에 맞는 지시문을 같이 읽으며 연습해보고 주위에 있는 다른 단어나 상황을 활용해 확장 학습을 해본다.  |  | | --- | | * Eat lunch. / Eat dinner. * Drink milk./ Drink water. |  * 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 단어를 말할 수 있도록 한다. 3. 다음 활동을 통해 배운 단어를 즐겁게 복습한다.   **ACTIVITY TIP: Card Match**   1. P.29에 해당하는 그림 카드와 단어 카드를 준비한다. 2. 학생들을 두 명씩 짝을 이루어 게임을 진행한다. 3. 두 명의 학생마다 한 세트의 그림 카드와 단어카드를 나누어 준다. 4. 학생들은 받은 카드를 같은 종류끼리 잘 섞은 후 책상에 엎어 놓는다. 한 쪽에는 그림카드를, 한 쪽에는 단어카드를 놓아둔다. (카드를 쌓아 놓지 않고, 낱장으로 책상 위에 흩어 놓는다.) 5. 두 명의 학생 중 게임을 시작할 학생을 정한다. (가위바위보 등을 활용) 6. 교사가 시작을 알리면, 한 학생이 한 장의 단어 카드와 한 장의 그림 카드를 뒤집는다. 7. 만약, 그 장의 카드가 서로 짝을 이루면 그 단어를 크게 읽은 후 그 두 장의 카드를 갖는다. 그리고 또 다른 두 장의 카드를 뒤집는다. 8. 만약, 뒤집은 두 장의 카드가 서로 짝이 아니라면, 다른 학생의 순서가 된다. 9. 게임이 끝난 후, 가장 많은 카드를 갖은 학생이 승리한다.   **Zoom-In (p. 30)**   1. 30페이지 교재 상단의 그림에 대해 이야기 나눈 후, 음원을 듣고 따라 말한다. 2. 음원을 다시 들으며, B의 노트줄에 문장을 받아 적는다.   **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.)** | 의문사 what을 사용하여 무엇을 원하는지 묻고 답할 수 있다.  일반동사 want를 활용해서 yes/no question을 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.30에서 학습한 문장을 복습해본다.  **Zoom-In (p. 31)**  1. 31페이지 교재 상단의 그림에 대해 이야기 나눈 후, 음원을 듣고 따라 말한다.  2. B의 각 그림이 무엇인지 이야기한 후, 음원을 듣고 따라 말한다.  3. 음원을 다시 한 번 들으며, 노트줄 위에 문장을 적는다.  4. 반을 두 팀으로 나누고 각 팀 별로 역할을 맡아 문장을 연습해 본다.   |  | | --- | | **참고**   * **의문사 what을 활용한 일반 동사 want의 의문문** * 상대방이나 다른 대상이 무엇을 원하는지 질문할 때 사용한다. * 의문사 what이 문장의 제일 앞에 온다. * 문장의 주어에 따라 조동사 do 또는 does를 사용해 의문문을 만든다. * 조동사 do/does가 사용되는 의문문에서 동사 want 는 항상 원형을 사용한다. * ‘What + do / does + 주어 + want ~?’   (예) What do you want? 너는 무엇을 좋아하니?  (예) What does she want? 그녀는 무엇을 좋아하니? |   **Learn More (p. 32)**   1. 그림을 보고 알맞은 질문과 대답을 말해본다. 2. 음원을 듣고 문장을 따라 한다. 3. 짝을 이뤄 파트너와 함께 대화를 연습한다. 4. B의 그림을 보고 주어진 질문에 알맞은 답을 해본다. 5. 음원을 듣고 따라 한다.  |  | | --- | | **참고**   * **일반 동사 want의 Yes/ No 의문문** * 평서문의 맨 앞에 조동사 do/ does를 붙여 만든다. * 3인칭 단수인 주어가 올 때, does를 사용하고, want는 원형으로 사용한다.   (예) She wants apples. 그녀는 사과를 원한다. -> Does she want apple? 그녀는 사과를 원하나요?   * 긍정의 대답은 Yes, 주어 + 조동사 do/does.   (예) Yes, she does. / Yes, I do.   * 부정의 대답은 No, 주어 + 조동사 do/does + not. (do not=don’t/ does not= doesn’t)   (예) No, she doesn’t. / No, I don’t. |   **Make Sentences (p. 33)**   1. 33페이지 상단의 그림을 보고 단어를 익힌다. 2. 하단의 그림이 각각 무엇을 의미하는지 말해본다. 3. 주어진 그림에 맞게 문장을 말하는 연습을 해본다. 4. 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 제시된 영어 문장을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 해당 문장에 알맞은 한글 해석을 말하여 점수를 획득한다. 3. 그림보고 질문에 답하기: 화면에 제시된 영어 질문을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 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 제시된 우리말 문장을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 배틀 학생으로 지목된 사람이 해당 문장에 알맞은 영어 문장을 말하여 점수를 획득한다. |

**Unit 4 What Do I Want?**

**주간계획**

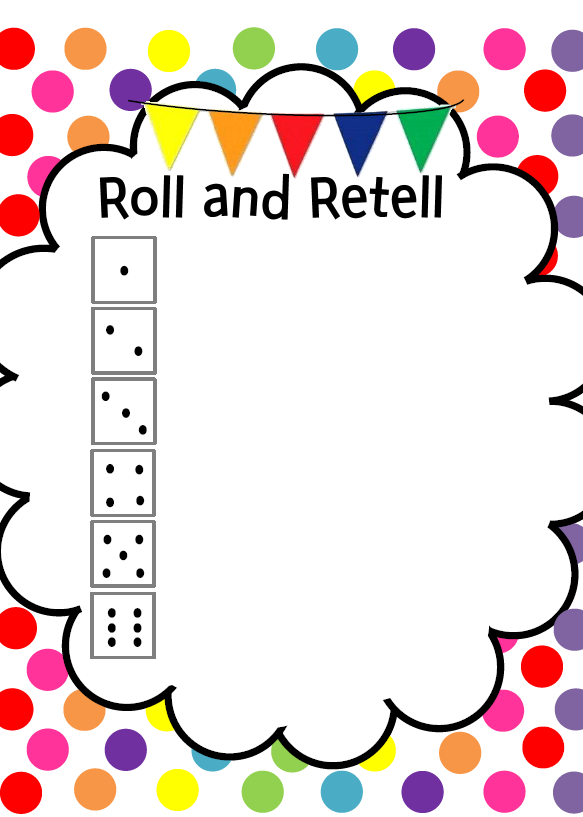
|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 장소에 따라 찾을 수 있는 물건을 말할 수 있다.  • 자신의 상태를 말할 수 있다. |
| 주 제 | 원하는 것 |
| 주요문장 | • I’m in the kitchen.  • I’m hungry.  • I want some chicken. |
| 핵심학습 | want |
| 주요어휘 | in, some, chicken, dirty, soap, sleepy |

**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.   |  | | --- | | 1. Look at the page 34-35. What do you see? 2. Look at the first picture on page 34. 3. Where is the boy? 4. Look at the second picture. 5. When do you eat chicken? 6. Look at the boy’s hands on the third picture. 7. Are they clean? Are they dirty? 8. Look at the pictures on page 35. 9. What is the boy doing in the left picture? 10. What is the girl doing in the right picture? 11. Let’s read the unit title. |   **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.   예) The boy is in a huge box. -> There is a huge chicken in the box. -> but he can’t eat it because his hands are dirty…   * 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: The flashcard Exchange**   1. 학생수 보다 한 개 적은 숫자의 의자를 준비한다. 2. 학생들은 의자에 원으로 둘러 앉는다. 3. 한 명의 학생은 원 중간에 서 있는다. 4. 의자에 앉은 학생들에게 단어 카드를 하나씩 나누어 준다. 5. 교사는 두 개의 단어를 랜덤으로 말한다. 6. 교사가 말한 단어의 카드를 갖고 있는 학생들은 일어나 서로 자리를 바꾼다. 7. 이 때, 원 중간에 서 있던 학생은 자리를 바꾸는 학생들의 자리 중 한 곳에 재빨리 앉아야 한다. 8. 자리를 빼앗긴 학생은 자신의 자리를 차지한 학생에게 단어카드를 주어야 한다. 9. 교사는 또 다른 두 단어를 말하고, 같은 방식으로 게임을 시작한다.   ★학생들의 레벨에 따라, 지난 시간에 배운 단어의 카드들도 함께 추가해 게임을 진행할 수 있다.  **Workbook (p.26-27)**  학습한 단어를 바탕으로 워크북 해당 페이지를 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 see in the picture? * Where is this place? * What are the students doing? * Who are the women? * What does the boy have on his plate?   (오른쪽 그림)   * Look at the girls in the picture. * Where is she? * What is she doing? * Why do you think she is washing her hand? * What do you think she is going to do next? |   **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 * What do you want when you are hungry? * What do you want when you are thirsty? * Where is the water? * What do you want when your hands are dirty? * Where is the soap? * What do you want when you are sleepy? * Where is the teddy bear? |  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-6\_ week 4-2\_Roll and Retell을 출력하여 칠판에 붙이거나, 그 내용을 칠판에 적는다. 3. 학생들은 순서대로 주사위를 굴린 후, 나온 숫자에 해당하는 문장대로 행동한다.   \* 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) |



How about you? What do you want when you are hungry?

How about you? What do you want when you are sleepy?

You are washing your hands. Where are you?

What do you want now?

Mover-6\_ week 4-2\_Roll and Retell

You are sleeping. Where are you?

You are eating chicken. Where are you?

**Week 4-3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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. 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. 빈 칸에 알맞은 단어를 골라 해당 알파벳을 적는다.  **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**   * **셀 수 있는 명사와 셀 수 없는 명사**   + 셀 수 있는 명사   - 한 개일 때: a나 an(모음으로 소리 날 때)을 붙인다.  예) a school, a pen, an hour, …  - 여러 개일 때: -s나 –es를 붙인다.  예) schools, potatoes, hours, …   * + 셀 수 없는 명사   - a나 an을 붙이지 않는다.  - 복수형으로 쓰지 않는다.  - some과 any를 사용: any는 부정문에 쓰임  예) I want some water. 나는 물을 원해.  I don’t want any water. 나는 물을 원하지 않아.  - 다른 단위를 쓸 때  예) 치즈 한 조각: a slice of cheese  케이크 한 조각: a piece of cake  주스 두 잔: two glasses of juice |  1. 스토리 본문에서 셀 수 있는 명사에 동그라미하고, 셀 수 없는 명사에 밑줄을 긋는다.   **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? * What do you want when you are thirsty? * What do you want when your hands are dirty? * What do you want when you are sleepy? |   **Listening (p. 40-41)**  1. 교재 40-41페이지를 보고 음원을 들으며 해당 Listening 문제를 풀어본다.   * 1. 음원을 듣고 빈 칸에 정답을 적는다.   2. 음원을 듣고 그림에 맞는 문장을 찾아 줄을 긋는다.   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. 제시된 문장을 ‘Do you ~?’ 일반동사의 의문문으로 바꾸어 쓴다. 5. 주어진 질문에 자신에 대한 답을 적는다. |

**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 제시된 영어 문장을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 해당 문장에 알맞은 한글 해석을 말하여 점수를 획득한다. 3. 그림보고 질문에 답하기: 화면에 제시된 영어 질문을 반 전체가 큰소리로 읽으면, 화면에 표시된 학생이 해당 질문에 맞는 대답을 하여 점수를 획득한다. 4. 질문 듣고 답하기: 배틀에 앞서 교재 35페이지의 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 제시된 우리말 문장을 반 전체가 큰 소리로 읽으면, 배틀 학생으로 지목된 사람이 해당 문장에 알맞은 영어 문장을 말하여 점수를 획득한다. |
| * 남은 시간을 활용한 게임   **<스펠링 비>**  • 두 팀으로 나눕니다.  • 선생님이 그 단어에 대한 설명을 영어(어려워하면 한글힌트)로 해줍니다.  • 그 단어를 알맞게 말하고 철자도 완벽하게 말하면 점수를 얻습니다.  **<단어 알아맞히기 1>**  • 두 팀으로 나눕니다.  • 선생님은 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.  • 선생님은 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.  **<식당에서 주문하기>**  • 3~4명을 한 팀으로 합니다.  • 한 명씩 돌아가면서 점원을 맡고 다른 학생들은 음식을 주문합니다.  What do you want?  I want \_\_\_\_\_\_\_\_.  Here you are.  Thank you.  등을 사용합니다.  (추가로 음식 사진 등을 준비해서 진행할 수 있습니다.)  **<스포츠를 소개하기>**  • 각자 할 줄 아는 혹은 관심있는 스포츠를 생각해옵니다.  • 각 게임에 선수가 몇 명이 필요한지, 어떠한 방식으로 게임을 하는지 등을 생각해둡니다.  • 간단하게 영어로 소개할 수 있도록 서로 토론해봅니다.  (팀 별로 진행할 수도 있습니다.) | |