**수업 지도안**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1주차** | **2주차** | **3주차** | **4주차** |
| **월** | Mover-Book5 unit1  SB p4-5 | Mover-Book5 unit2  SB p14  WB p10-11 | Mover-Book5 unit3  SB p24-25 | Mover-Book5 unit4  SB p34  WB p26-27 |
| **화** | Mover-Book5 unit1  SB p6-7  WB p2-3 | Mover-Book5 unit2  SB p15  WB p12-14 | Mover-Book5 unit3  SB p26-27  WB p18-19 | Mover-Book5 unit4  SB p35  WB p28-30 |
| **수** | Mover-Book5 unit1  SB p8-10  WB p4-6 | Mover-Book5 unit2  SB p16-19 | Mover-Book5 unit3  SB p28-30  WB p20-22 | Mover-Book5 unit4  SB p36-39 |
| **목** | Mover-Book5 unit1  SB p11-13  WB p7-9 | Mover-Book5 unit2  SB p20-23  WB p15-17 | Mover-Book5 unit3  SB p31-33  WB p23-25 | Mover-Book5 unit4  SB p40-43  WB p31-33 |
| **금** | Mover-Book5 unit1  SB p44-45  WB p36-39 | Mover-Book5 unit2  SB p46-47  WB p40-43 | Mover-Book5 unit3  SB p48-49  WB p44-47 | Mover-Book5 unit4  SB p50-55  WB p48-51 |

**Unit 1 Do You Like Ice Cream?**

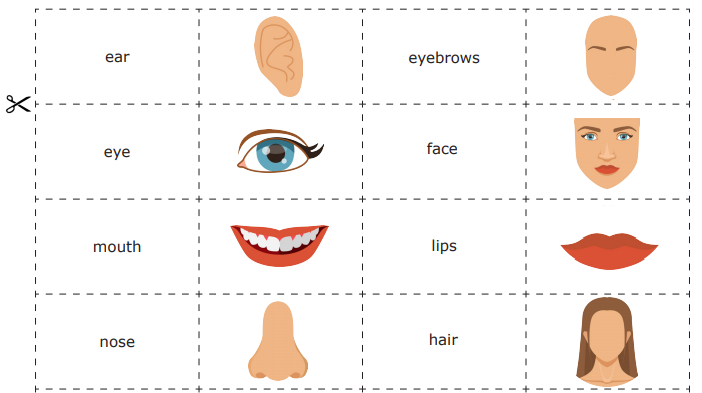
**주간계획**

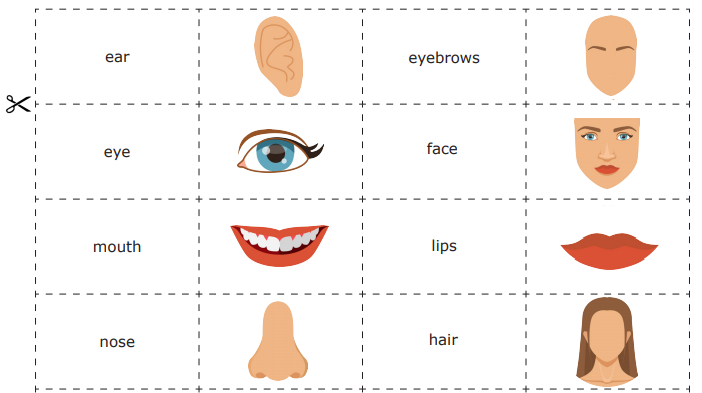
|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 현재시제를 사용하여 묻고 답할 수 있다.  • 얼굴에 있는 기관들을 영어로 말할 수 있다. |
| 주 제 | 얼굴 |
| 주요문장 | • Do you see the dog? / Yes, I do. / No, I don’t.  • What do you hear? / I hear the music.  • Read a book. / Write a letter. |
| 핵심학습 | • 현재시제 |
| 주요어휘 | • hair, eyebrow, eye, ear, nose, mouth, tooth, cheek, like, pizza, flower, beautiful, bird, tree, small, hear |

**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 숫자와 모양에 대해 미리 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 4. * What do you see? * What is the unit title? * What do you like? * Do you like ice cream, too? * We are going to talk about parts of the face. * We are also going to learn how to ask and answer questions. |   **Brainstorming (p.4)**   1. 칠판에 얼굴을 크게 그린 후, 각 부분의 이름을 말해본다. 2. 얼굴의 각 부분들은 어떤 역할을 하는지 함께 말해본다.  |  | | --- | | * What do you have on your face? * I have eyes, ears, a nose, and a mouth. * How many are they? * What do we do with them? What do we do with our eyes? We see (with our eyes.) * What do we do with our nose? We smell (with our nose). * What do we do with our mouth? We eat/ speak/ sing (with our mouth). |   **Getting to know about parts of the face**  학생들에게 그림카드를 차례대로 한 장씩 보여주면서 함께 단어를 말해본다. 그림과 글자 모두 보여주며 여러 차례 반복하여 말하도록 한다. 각 학생들에게 단어카드를 나누어 주고, 자신이 갖은 카드의 단어를 활용하여 교사의 질문에 대답하도록 한다. 단수•복수 구분을 하여 바르게 대답하도록 지도한다.   |  | | --- | | (그림카드 hair을 주고)   * What do you have? * I have hair.   (단어카드 eyebrow를 주고)   * What do you have? * I have eyebrows. |   **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? I see a face. * Is this a boy or a girl? It a boy. * What is the name of the insect in the picture? * Where is it flying to? It’s flying to the boy’s mouth! * Why do you think he is opening his mouth? * Look at number 3. What is it? * How many eyes do we have? * Look at number 4. What is it? * How many ears do we have? * Look at number 5. What is it? * How many noses do we have? |   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**   1. 본 수업 지도안의 Mover-5\_Week 1-1\_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. 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 does the girl have? * Let’s practice the expression. | |

Mover-5\_Week 1-1\_Activity Tip: Match and Snap

****

****

**Week 1-2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(20 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 의문사 what을 사용하여 질문하고, 그에 알맞은 대답을 할 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. 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 like’ means?   * When do we use this word? We use it when we talk about things that we enjoy or we think interesting.   - 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 are they doing? * Look at the second picture on page 6. * What are they looking at? * Does the girl like the flowers? * Look at the first picture on page 7. * What is on the tree? A bird is on the tree. * What color is the bird? * What does the girl have in her hand? * Look at the second picture on page 6. * What is the bird doing? * What is the girl doing? |  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**   * **What (무엇)** * What+do(es)+주어+동사~?   예) What do you like? 너는 무엇을 좋아하니?  예) What do you hear? 너는 무엇을 듣니?   * **감각동사** * Look(보다), feel(느끼다), hear(듣다), taste(맛보다), smell(냄새 맡다) |   **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.  얼굴과 관련된 단어를 익힌다.  일반동사의 Yes/No 의문문을 만들고, 그에 대한 대답을 바르게 할 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 pizza. * What do you see? I see flowers. |   **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 단어들을 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 Sing 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 girl is reading a book. * The boy is writing. |  * 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.   |  | | --- | | * Read a letter. / Read a word. * Write a story. / Write your name. |  * 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: Do as I say, Not as I do!**   1. 교사가 말하는 대로 따라야 하는 게임이다. 2. 교사는 말을 할 때, 말과는 다른 행동을 해야 한다.   예) 교사는 “Touch your nose.”라고 말하면서 입을 만지고, 학생들은 교사의 말대로 자신의 코를 만져야 한다.   1. 학생들이 게임에 익숙해지면, 교사 대신 학생 한 명이 앞으로 나와 게임을 진행한다.   **Zoom-In (p. 10)**   1. ppt 자료를 활용해 그림에 맞는 문장 만드는 활동을 연습한다. 2. 10페이지 A의 그림에 대해 이야기 나눈다. 3. 음원을 듣고 따라 말한다. 4. 10페이지 B의 각 그림에 맞게 하단의 의문문에 대답해 본다. 5. 음원을 듣고 따라 말한다.  |  | | --- | | **참고**   * **현재시제** * 일상적인 습관이나 현재의 상태 등을 나타낸다. * 일반동사의 현재형을 쓴다.   예) I like milk. 나는 우유를 좋아한다.  예) I live in Seoul. 나는 서울에 산다.   * **현재시제의 의문문** * ‘주어는 ~을 하니?’라고 물어볼 때 쓴다. * Do + 주어 + 동사원형~? * 긍정의 대답은 Yes, 주어 + do. / 부정의 대답은 No, 주어 + don’t..   예) Q: Do you like birds? 너는 새를 좋아하니?  A: Yes, I do. 응, 좋아해. / No, I don’t. 아니, 좋아하지 않아. |   **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.)** | 의문사 what을 활용한 일반동사의 의문문을 만들고, 그에 대한 대답을 바르게 할 수 있다.  그림을 보고 배운 내용을 이용해 문장을 만들 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  1. 어제 배운 노래와 활동을 복습해본다.   |  | | --- | | * 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. 하단의 질문 및 대답 문장을 연습해 본다.  3. 음원을 듣고 따라 말한다.  4. 음원을 다시 들으며 B의 노트줄에 문장을 쓴다.   |  | | --- | | **참고**   * **현재시제** * 일상적인 습관이나 현재의 상태 등을 나타낸다. * 일반동사의 현재형을 쓴다.   예) I like milk. 나는 우유를 좋아한다.  예) I live in Seoul. 나는 서울에 산다.   * **의문사 what** * ‘주어는 무엇을 ~을 하니?’라고 물어볼 때 쓴다. * ‘What + do + 주어 + 동사 원형~?’으로 나타낸다.   예) What do you eat? 너는 무엇을 먹니?  예) What do you like? 너는 무엇을 좋아하니?   * 의문사 what을 사용한 질문에는 Yes 또는 No로 대답하지 않는다. * 질문에 맞게 문장으로 대답한다.   예) Q: What do you make? 너는 무엇을 만드니?  A: I make a robot. 나는 로보트를 만들어. |   **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 I See My Mom**

**주간계획**

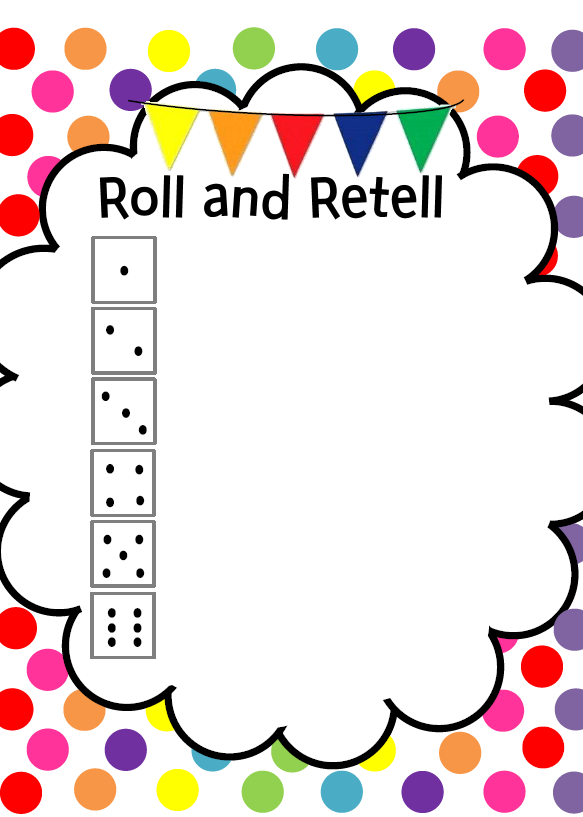
|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • What을 사용하여 묻고 답할 수 있다.  • 생김새를 이야기할 수 있다. |
| 주 제 | 생김새 |
| 주요문장 | • What do you see?  • I see my mom.  • My mom’s lips are red. |
| 핵심학습 | • 의문사 what |
| 주요어휘 | • see, lip, hair, brown, baby, ear |

**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 the page 14 and 15. What do you see? * What do you think we are going to read about in this unit? * Do you know the names of the body parts in the pictures on page 14 and 15? |   **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) The man sees a woman. -> The woman’s lips are red. -> She has long brown hair…   * 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)   * Look at the picture on the left side. * What do you see? The woman puts on makeup.   (오른쪽 그림)   * Look at the picture on the right side. * What do you see? * What does the baby do? He plays with the toy. |   **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 do ‘you’ see? * What color are ‘my mom’s lips’? * What color is ‘my brother’s hair’? * What color are ‘my dog’s eyes’? |  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-5\_ week 2-2\_Roll and Retell를 출력하여 칠판에 붙이거나, 그 내용을 칠판에 적는다. 3. 흥미를 유발시키기 위해 학생들이 좋아하는 캐릭터나 연예인 사진을 이용 할 수 있다. 4. 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) |



Mover-5\_ week 2-2\_Roll and Retell

What color are the mom’s lips in the story?

What color is the brother’s hair in the story?

What color are the dog’s ears in the story?

What color is your hair?

What color are your mom’s lips?

What color do you like?

**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**   * **의문사 What** * ‘무엇’이라는 이라는 뜻이다. * ‘무엇을 좋아하니?’, ‘무엇을 먹니?’ ‘무엇을 보니?’ 등과 같은 질문을 할 때 쓰인다. * 예) What do you see? 무엇을 보니? * 예) What do you like? 무엇을 좋아하니? * 질문에 대한 대답은 ‘주어 + 동사 + what (무엇)에 해당하는 답’으로 나타낸다. * 예) Q: What do you like? 무엇을 좋아하니? A: I like apples. 사과를 좋아해. |   2. 스토리 본문에서 의문사 what을 찾아 보고, 대답 문장에서 질문의 ‘what’에 해당하는 것이 무엇인지 찾아 동그라미 해본다.  **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? * What color are ‘my mom’s lips’? * What color is ‘my brother’s hair’? * What color are ‘my dog’s eyes’? |   **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 활용하여 문장을 완성한다. 4. 대답 문장에 알맞은 질문 문장을 쓴다. 5. 질문에 대한 자신의 답을 자유롭게 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 Clap Your Hands**

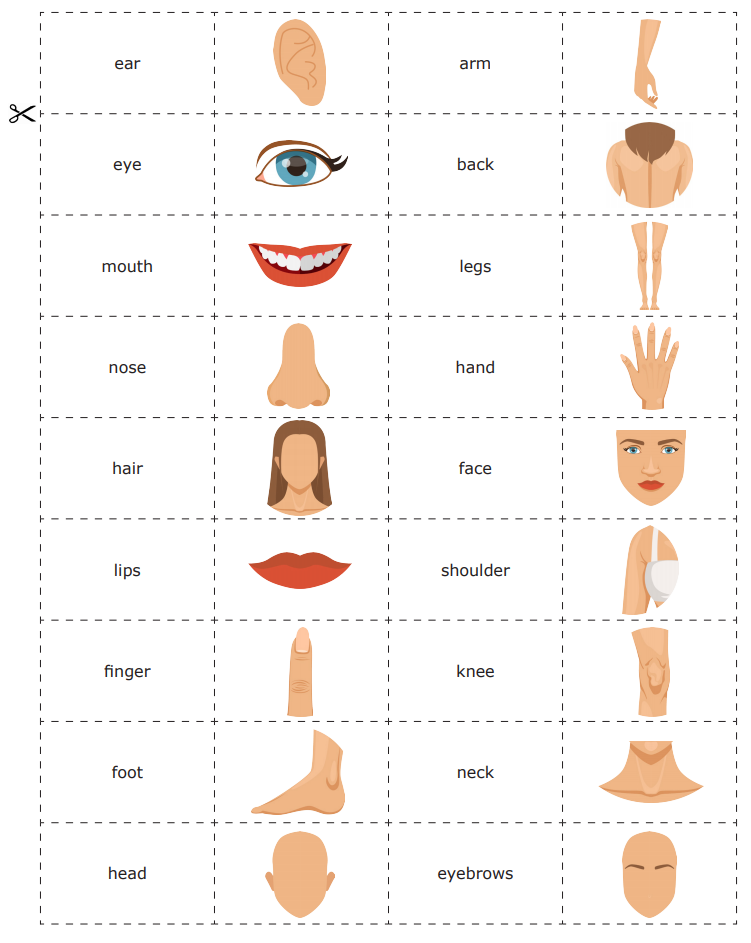
**주간계획**

|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 명령문을 활용하여 말할 수 있다.  • 신체 부위를 영어로 말할 수 있다. |
| 주 제 | 몸 |
| 주요문장 | • Touch the picture.  • Don’t touch the picture. |
| 핵심학습 | • 명령문 |
| 주요어휘 | • head, neck, shoulder, arm, hand, finger, leg, foot, class, late, listen, speak, stand, up, count |

**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 신체 기관에 대해 미리 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 24. What do you see? * Where are the people? * What are they doing? * Can you name the body parts in the picture? * What is your favorite activity in the picture? * Which body part do you use for that activity? * What is the unit title? * We are going to learn some actions with the body parts. |   **Brainstorming (p.24)**   1. 학생들과 신체 기관에 대해 이야기 나눈다. 우리 몸에는 어떤 기관들이 있고, 그것들로 어떤 활동을 할 수 있는지 자유롭게 이야기 해본다.  |  | | --- | | * Do you remember the parts of our face? * What do we have on our face? We have eyes on our face. * What do we do with them? We see. * What do we have on our body? We have hands. * What do we do with our hands? We clap. We pick up things. We shake hands… * What do we do with our legs? We run. We walk. We kick… |  1. 학생들에게 유닛 타이틀 (Clap your hands.)를 다시 한 번 읽어보도록 한다. 앞의 활동에서 각자 신체 기관들을 칠판에 써 놓고, 각각에 알맞은 행동을 넣어 문장을 만들어 본다.   <예>  • head: Nod your head. • neck: Stretch your neck. • shoulder: Stretch your shoulder.  • arm: Shake your arms. • finger: Snap your fingers. • leg: Bend your legs.  • foot (feet): Stomp your feet.  **Getting to know about toys**  학생들에게 그림카드를 차례대로 한 장씩 보여주면서 함께 단어를 말해본다. 그림카드로 단어를 모두 인지한 후, 그림카드를 보여주고 다음과 같이 묻고 답해본다. (Brainstorming에서 함께 이야기 나눈 문장들을 활용한다.)   |  | | --- | | (그림카드 head를 보여주고)   * What you do? I nod my head.   (그림카드 neck를 보여주고)   * What do you do? I stretch my neck. |   **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? * What are the people doing in the water? * What are the kids doing on the sand? * Look at number 1. What is the body part? It’s a head. Nod your head. * Look at number 3. What is the body part? It’s a shoulder. Stretch your shoulder. * Look at number 8. What is the body part? It’s a foot. Stomp your feet. |   2. 단어를 듣고 따라 한다. 단어를 듣고 따라 할 때에는 해당 단어를 손으로 짚어가며 하도록 한다.  **ACTIVITY TIP: Match and Snap**   1. 본 수업 지도안의 Mover-5\_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 is this place? * What do you see in the room? * What is the mom saying? * Let’s read the expressions and practice them. | |

Mover-5\_Week 3-1\_Activity Tip: Match and Snap

****

**Week 3-2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(20 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 신체 부위 단어를 활용한 명령문의 의미를 이해하고, 행동에 옮길 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 ‘class’ means?  - 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. * Why do you think they are running in first picture on page 26? * Look at the next picture. What are they doing? They are taking a yoga class. * Look at the first picture on page 27. What do they do with their hands?   They put their hands on their head.   * How about the next picture? They stretch up their arms. |  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.  신체 부위와 관련된 어휘를 학습한다.  명령문을 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.   |  | | --- | | * Listen and do as I say. * Close your eyes. / Open your eyes. * Stretch up your arms. * Put your hands on your head. |   **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, 수업의 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 Sing 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 wrong with the boy? He seems to have a fever. He is touching his head. * How is the girl feeling? She seems angry. She is folding her arms. |  * 1. 음원을 들으면서 정확히 그림이 무엇을 하는지를 학습한다.   2. 그림에 맞는 지시문을 같이 읽으며 연습해보고 주위에 있는 다른 단어나 상황을 활용해 확장 학습을 해본다.  |  | | --- | | * Touch your nose. / Touch your cheeks. * Fold your legs. / Fold your fingers. |  * 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: Do as I say, Not as I do!**   1. 교사가 말하는 대로 따라야 하는 게임이다. 2. 교사는 말을 할 때, 말과는 다른 행동을 해야 한다.   예) 교사는 “Touch Your nose.”라고 말하면서 입을 만지고, 학생들은 교사의 말대로 자신의 코를 만져야 한다.   1. 학생들이 게임에 익숙해지면, 교사 대신 학생 한 명이 앞으로 나와 게임을 진행한다.   **Zoom-In (p. 30)**   1. ppt 자료를 활용해 그림에 맞는 문장 만드는 활동을 연습한다. 2. 교재의 30페이지 상단 그림의 상황에 대해 말해본 후, 표에 있는 평서문을 명령문으로 변환하는 연습을 한다. 3. 하단의 문제 그림을 보고, 문장을 읽어본 후, 음원을 듣고 따라 말한다.  |  | | --- | | **참고**   * **명령문** * 어떤 행동을 명령하거나 지시할 때 사용한다. * 주어가 ‘You’인 문장의 주어를 생략하고, 동사 원형으로 시작한다. * 예) You close your eyes. 너는 눈을 감는다. -> Close your eyes. 눈을 감아라. * ‘~하지 마라.’ 라고 부정 명령문을 만들 때는 앞에 Don’t를 붙인다. * 예) Touch the picture. 그림을 만져라. -> Don’t touch the picture. 그림을 만지지 마라. |   **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.)** | 긍정•부정 명령문을 만들 수 있다.  명령문의 의미를 이해하고, 바르게 행동에 옮길 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 31페이지 상단에 있는 그림의 상황에 대해 말해본 후, 표에 있는 명령문을 부정명령문으로 변환하여 본다.  2. 하단의 문제 그림을 보고 무슨 상황인지 학생들과 간단히 이야기한 후, 주어진 단어들을 활용해 부정 명령문을 만들어 말해 본다.  3. 음원을 듣고 따라 말한다.  **Learn More (p. 32)**   1. 그림을 보고 알맞은 질문과 대답을 말해본다. 2. 짝을 이뤄 파트너와 함께 대화를 연습한다. 3. 노트 줄 위에 문장을 쓴다.   **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.   Simon Says 게임  Ex) Clap our hands three times. Touch your feet. You’re playing piano with your fingers.  **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 Let’s Go to the Party**

**주간계획**

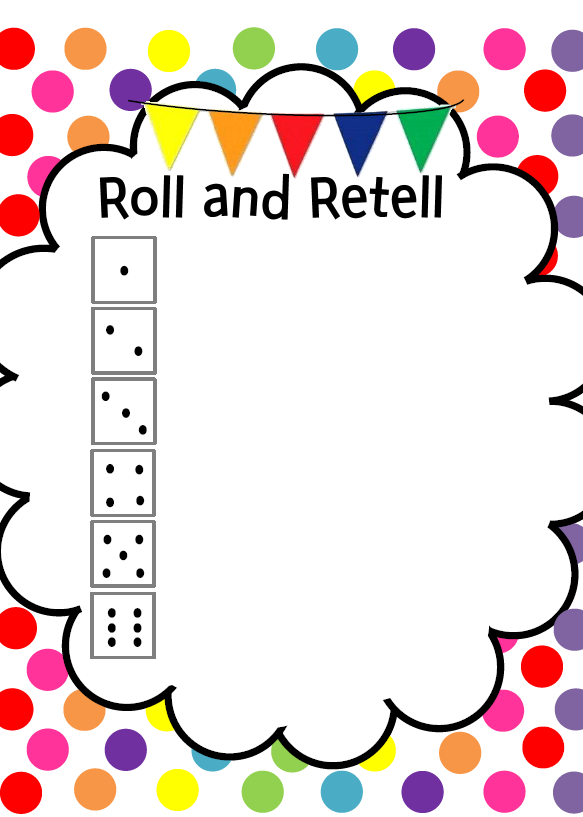
|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • Let’s~를 사용하여 말할 수 있다.  • 명령문을 사용할 수 있다. |
| 주 제 | 행동 표현 |
| 주요문장 | • Let’s go to the party.  • Put on your jacket and pants.  • Run, run. |
| 핵심학습 | • Let’s~ |
| 주요어휘 | • party, run, game, jump, dance, turn |

**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 the page 34-35. What do you see? * What do you think we are going to read about in this unit? * Look at the pictures on page 35. What are they wearing? * Why do you think there are wearing like that? |   **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) Let’s go to the party. -> We have to run! -> We play a game at the party…   * 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)   * What do you see in the picture? * What do they have? * What are they wearing on their head? * Look at their face. How do they feel?   (오른쪽 그림)   * Look at the girls in the picture. * What are they wearing? * What do they have on their back? * What do they look like? |   **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 ‘we’ wear? * Where do ‘we’ go? * Why do ‘we; have to run? * What do ‘we’ do for playing a game? * What do ‘we’ do for dancing? * What do ‘we’ do for singing? |  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-5\_ 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) |



Run to the board and draw a party hat.

Mover-5\_ week 4-2\_Roll and Retell

Sing your favorite song.

Turn around walk 3 steps forward.

Stretch your arms touch your toes.

Jump high and touch the floor.

Dance with your friends.

**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**   * **Let’s~** * ‘~하자.’ 하고 상대방에게 권유할 때 쓴다. * 명령문의 앞에 Let’s를 붙여 사용한다.   예) Jump high. 높이 뛰어라. -> Let’s jump high. 높이 뛰자. |  1. 스토리 본문에서 Let’s가 사용된 문장을 찾아 줄을 그어 본다. 본문 속의 명령문에 Let’를   붙여 권유하는 문장으로 바꾸어본다.  **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? * Where do we go? * Why do we run? * What do we do for playing game? |   **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.  2. 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.  A. 음원을 듣고 순서에 맞게 단어를 배열해 문장을 완성한다.  B. 순서에 맞게 단어를 배열해 문장을 완성해 쓴다.  C. 주어진 단어를 활용해 빈 칸을 채워 문장을 완성한다.  D. 주어진 문장을 지시대로 바꾸어 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.

**<몸에 관련된 노래>**

• 머리 어깨 무릎 발 무릎 발 노래를 영어로 불러본다.

**<괴물 그리기>**

• 자신이 상상하는 괴물을 그리고 색깔을 칠한 후 신체 부위가 몇 개인지 어떤 색깔인지를 이야기해본다.

Worksheet

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