**수업 지도안**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1주차** | **2주차** | **3주차** | **4주차** |
| **월** | Walker-Book2 unit1  SB p4-5 | Walker-Book2 unit2  SB p14  WB p10-11 | Walker-Book2 unit3  SB p24-25 | Walker-Book2 unit4  SB p34  WB p26-27 |
| **화** | Walker-Book2 unit1  SB p6-7  WB p2-3 | Walker-Book2 unit2  SB p15  WB p12-14 | Walker-Book2 unit3  SB p26-27  WB p18-19 | Walker-Book2 unit4  SB p35  WB p28-30 |
| **수** | Walker-Book2 unit1  SB p8-10  WB p4-6 | Walker-Book2 unit2  SB p16-19 | Walker-Book2 unit3  SB p28-30  WB p20-22 | Walker-Book2 unit4  SB p36-39 |
| **목** | Walker-Book2 unit1  SB p11-13  WB p7-9 | Walker-Book2 unit2  SB p20-23  WB p15-17 | Walker-Book2 unit3  SB p31-33  WB p23-25 | Walker-Book2 unit4  SB p40-43  WB p31-33 |
| **금** | Walker-Book2 unit1  SB p44-45  WB p36-39 | Walker-Book2 unit2  SB p46-47  WB p40-43 | Walker-Book2 unit3  SB p48-49  WB p44-47 | Walker-Book2 unit4  SB p50-55  WB p48-51 |

**Unit 1 Are You Eating?**

**주간계획**

|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 현재 진행 시제를 사용할 수 있다.  • 의문사를 사용한 의문문과 Yes/No로 대답하는 의문문을 구별할 수 있다.  • 농장의 동물 이름을 읽고 쓸 수 있다. |
| 주 제 | 농장과 가축 |
| 주요문장 | • What is he doing? / He’s reading.  • Is she reading a book? / Yes, she is. / No, she isn’t.  • Ride a horse.  • Feed a goat. |
| 핵심학습 | • 현재 진행 시제 |
| 주요어휘 | • chicken, duck, pig, sheep, cow, horse, goat, donkey, goose, calf, hungry, touch, soft, ride, feed |

**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 동물에 대해 미리 학습한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Introduction**  간단한 인사와 함께 유닛 전체를 한번씩 훑어보면서 이번 주에 배울 내용이 무엇인지에 대해 이야기 한다.   |  | | --- | | - Look at the page 4. What do you see?  - How many pictures do you see?  - What is the unit title?  - Do you know what it is? (by pointing one picture)  - We are going to learn about animals this week. |   **Brainstorming**  1. 칠판에 animal을 쓰고 아이들에게 동물 하면 생각나는 것이 무엇인지 물어본다.혹은 워크시트 A를 나누어 준 뒤 아이들에게 직접 동물에 대해 생각하는 것을 자유롭게 써보라고 한다. 나온 단어에 대한 부가 설명은 하지 않고 다음 단계로 넘어간다. (워크시트 활용 시 본 지도안 부록 참조)  2. 아이들에게 그림카드를 차례대로 한 장씩 보여 주면서 각 그림이 나타내는 동물이 무엇인지 물어본다. 그 뒤 다시 그림카드를 보여주면서 동물에 대해 학생들과 자유롭게 이야기 한다.   |  | | --- | | - What animal is this?  - Where do you see this animal?  - Do you like this animal?  - Why do you like it? / Why you don’t like it? |   **Wild Animal or Livestock?**  간단한 질문을 통해 아이들에게 야생동물과 가축의 차이를 인지시킨다.   |  | | --- | | - Look at this animal. (그림 카드를 활용해 한 동물을 보여줌)  - Do they live in the wide? / Where do they live then?  - Do they live in the farm?  - What is livestock? / What is wild animal? |   **Picture Walk & Vocabulary Learning**  학생들에게 교재 4페이지를 보라고 하거나 D-Book 또는 ppt 수업자료를 화면에 띄우고 아이들과 함께 그림에 나와있는 숫자를 보면서 그림에 대해 이야기한다.   |  | | --- | | - Look at the picture on page 4. How many pictures can you see?  - What can you see in this picture?  - How many numbers are in this picture?  - What is number 1 picture?  - When or where do you see this?  - What is she wearing pink shirt doing?  - What is he wearing blue shirt doing? |   **Topic Plus (p. 5)**  학생들과 교재 5페이지 Topic Plus를 학습한다.  그 뒤 하단의 Key Expression을 연습해보고 학생들을 짝을 지어 파트너와 함께 다시 연습해보도록 시간을 준다.   |  | | --- | | - If I want to ask about the action you do right now, what do I ask?  - Imagine you study English now. Then I can ask ‘Are you studying English?’  - Then, what can you answer?  - You can answer ‘yes or no’. | |

**Week 1-2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(20 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 현재진행 시제를 사용할 수 있다.  현재진행 시제를 사용한 대화를 할 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  D-Book을 보여주고 단어를 하나씩 들려주면서 아이들에게 뜻을 말하게 하거나 단어에 해당하는 번호를 찾게 하면서 어제 배운 단어를 복습한다. 또는 그림 카드를 이용해 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.   |  | | --- | | - Do you know what ‘chicken’ is?  - What is this mean?  - 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. 교재의 그림을 보면서 어떤 상황인지 그리고 어떤 대화가 이루어 질 수 있는지 학생들과 자유롭게 이야기한다.  2. 대화 문장을 보여주지 않은 채 어떤 상황인지 그리고 어떤 대화가 이루어 질 수 있는지 학생들과 자유롭게 이야기 한다.  3. 음원을 들려주고 해당 대화를 들어볼 수 있게 한 뒤 다시 한번 아이들에게 대화 문장을 보여주지 않은 채 해당 대화를 말할 수 있도록 한다.   |  | | --- | | **참고**   * 의문사 * where(어디)   예) Where do you go? 너 어디에 가니?  Where is the bakery? 제과점이 어디에 있니?   * what(어떤, 무엇)   예) What do you think? 너 어떻게 생각해?  What is this? 이것은 무엇이니?   * too(또한)   예) I want some cake. 케이크가 먹고 싶어.  Me, too. 나도. |   **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.)** | 현재 진행 시제를 노래로 연습한다.  일반동사를 활용한 활동을 익히고 해본다.  동물의 이름을 듣고 구별하며 쓸 수 있다.  현재진행시제를 학습한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  어제 배운 Conversation에 나온 대화를 활용해 파트너와 간단히 대화할 수 있는 시간을 준다.  **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 완전 숙지할 수 있도록 한다. 그 뒤 학생들에게 짝을 지어주고 한 명을 질문하는 부분을 다른 한 명은 답을 하는 부분을 번갈아 가면서 불러볼 수 있게 한다. 가능한 경우, 다른 행동을 바꿔가며 불러보는 것도 좋다.   |  | | --- | | - Guys, look at the 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.  - Switch ‘eating pizza’ to ‘making bread’, ‘drinking water’ to ‘swimming’, ‘reading a book’ to ‘studying English’ and ‘singing a song’ to ‘playing the piano’. |   **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 선생님이 첫 번째 줄 가사를 부르면서 학생을 랜덤으로 선택해 해당 학생이 두, 세 번째 가사를 부를 수 있도록 할 수도 있다  Act:  1. 그림을 보고 학생들에게 질문을 하면서 어떤 상황인지에 대해 학습한다.   |  | | --- | | - Look at the bottom of the page 8.  - What is the each picture about?  - The girl is on the horse.  - The girl feeds a goat |   2. 음원을 들으면서 정확히 그림이 무엇을 하는지를 학습한다.  3. 워크북 4페이지를 같이 풀어본다 (시간이 부족할 시 숙제로 대체)  **ACTIVITY TIP: Simon Says**  교실 내에서 Act를 적용하기 위해 사이먼 가라사대 게임을 적용해볼 수 있다. ‘Simon says~’라고 시작되는 지시문에만 그에 따른 행동을 하게 한다. 예를 들어, Simon says sit down. 이라고 한다면 앉아도 되지만 그냥 Sit down만 말했다면 아무런 행동도 하지 말아야 한다.  **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. 다음의 활동을 통해 배운 단어를 즐겁게 복습해본다.  **스피드 퀴즈**  ① 학생들을 두 그룹으로 나눠 각 팀에서 한 명을 선택한다.  ② 1분이나 2분의 시간을 정해 놓고 선택된 사람만 그림카드를 본 뒤 이를 자기 팀 학생들에게 설명한다 (학생들 수준이 높을 경우 영어로, 그렇지 않은 경우 한글로 설명 가능. 하지만 답은 꼭 영어로 해야 함).  ③ 팀원은 설명을 듣고 정답을 말하고 주어진 시간 동안 몇 문제를 맞추었는지를 기록한다.  ④ 한 팀의 차례가 끝나면 다음 팀이 같은 방식으로 게임을 진행하고 주어진 시간에 가장 많은 단어를 맞춘 팀이 이긴다.  **Zoom-In (p. 10)**  1. 10페이지 A 문항에 나온 동사의 진행형과 의문사 what과 be동사를 활용한 의문문에 대해 간략히 설명한다.   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **참고**  현재 진행형: 주어+be 동사+일반동사-ing  예) I play the baseball. 나는 야구를 한다.  I am playing the baseball. 나는 야구를 하는 중이다.   * 부정문: be동사 뒤에 not을 붙인다.   예) I am not playing the baseball. 나는 야구를 하고 있지 않다.   * 의문문: be동사를 맨 앞으로 보낸다.   예) Are you playing the baseball? 너는 야구를 하는 중이니?   * 의문문에 따른 대답: Yes/No.를 사용하여 대답한다.   예) Yes, I am. 응.  No, I’m not. I’m playing the basketball. 아니. 나는 농구하는 중이야.  현재 진행형의 형태로 의문사 what을 사용할 때: What+be 동사+주어+일반동사-ing  예) What are you doing? 너는 무엇을 하고 있니?   * What 의문문에 따른 대답: 현재진행형으로 대답한다.   (Yes/No를 사용하지 않는다.)  예) I’m drinking milk. 나는 우유를 마시고 있어.  • 현재분사: 현재진행형 등을 만들 때 일반동사에 –ing를 붙이는 형태, 능동이나 진행의 의미를 지닌다. (동사가 형용사처럼 기능함) 일반동사+ -ing   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | touch | touching | run | running | | do | doing | sit | sitting | | clean | cleaning | write | writing | | watch | watching | take | taking | |   2. 10페이지 B문항을 풀어보면서 배운 내용을 확인해 본다.  **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.)** | 현재진행 시제를 자유롭게 사용할 수 있다.  의문사 What과 Be동사를 사용해서 묻고 답할 수 있다.  그림을 보고 배운 내용을 이용해 문장을 만들 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  1. 어제 배운 노래와 활동을 복습해본다.   |  | | --- | | - Let’s sing the song we learned yesterday.  - Do the right actions after listening what I say.  - Ride a horse. / Feed a goat. |   2. p.10에서 학습한 내용을 복습해본다.  **Zoom-In (p. 11)**  1. 11페이지 A문항의 그림을 보면서 간단한 이야기를 나눈 뒤 음원을 들으며 해당 대화를 확인한다.   |  | | --- | | - Let’s look at the picture on page 11.  - They are in the library. / What are they doing?  - The boy is reading a book. / The girl is sleeping. |   2. B문항을 풀어보면서 배운 내용을 연습해 본다.  **Learn More (p. 12)**  1. 상단 그림을 보면서 간단히 이야기를 나눈 뒤 음원을 들으며 해당 내용을 확인한다.   |  | | --- | | - Look at the picture on page 12.  - A boy is reading a book. / He is studying English.  - She is drawing a picture. |   2. B 문항을 풀어보면서 배운 내용을 연습해 본다.  **Make Sentences (p. 13)**  1. 각각의 그림이 무엇을 의미하는지 확인한다.  2. 그 뒤 주어진 그림에 맞게 짝을 지어 질문과 답을 주고 받는다.  2. 말하기 연습이 충분히 이루어진 후에 문장을 적는 연습을 한다.  **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 이때까지 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 교사는 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 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 Town**

**주간계획**

|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 장소에 관한 단어와 특징을 간단하게 말할 수 있다.  • 전치사를 사용하여 장소의 위치를 설명할 수 있다. |
| 주 제 | 우리 동네 |
| 주요문장 | • This is my town.  • I like firefighters and fire trucks.  • I go to the stationery store next to the fire station.  • There are many people in the bank. |
| 핵심학습 | • 장소 전치사 |
| 주요어휘 | • town, fire fighter, stationery, bank, behind, there, fire station |

**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 한번씩 훑어보면서 이번 주에 배울 내용이 무엇인지에 대해 이야기 한다.   |  | | --- | | - Look at the page 14-15. What do you see?  - What is the unit title?  - Look at the pictures on the pages.  - What do you want to learn?  - We are going to learn about our town this week. |   **Predicting Story (p.14)**  My Town  1. 학생들이 살고 있는 동네에 대해 자유롭게 이야기해보는 시간을 갖는다.   |  | | --- | | - Where do you live?  - Do you like your town?  - Why do you like it? / Or why you don’t like it?  - What is the best thing in your town?  - What is the worst thing in your town? |   2. 종이에 간단히 자신의 마을에 대해 적어보게 한다.  3. 한 명씩 나와 자신의 마을에 대해 소개한다.  4. 발표가 끝난 후 가장 좋은 마을이 어디인지 투표를 해본다.  **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 개인 플레이로 진행한다.   3. 다음 활동을 통해 핵심 단어를 완전히 숙지한다.  **스펠링 비**  1. 두 팀으로 나눈다.  2. 선생님이 단어에 대한 설명을 영어로만 해준다.  ★ 학생 레벨이 낮은 경우 예문이나 행동으로 표현하는 것도 좋다.  3. 그 단어를 알맞게 말하고 철자도 완벽하게 말하면 점수를 얻는다.  4. 학생들이 직접 예문을 만듦으로써 난이도를 높일 수 있습니다.  **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**  **(20 min.)**  **Activity C**  **(5 min.)**  **Wrap-up**  **(10 min.)** | 스토리를 읽고 이해한다.  여러 장소와 그 기능을 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?  - Where do you think this place is?  - Do you go this place often?  - Why do you go this place?  (오른쪽 그림)  - What do you see?  - Who do you think they are?  - What do they do for us?  - Do you want to be a person like them? |   **Reading (p. 15)**  1. 음원을 들려주고 학생들이 스토리를 들어볼 수 있게 한다.  2. 학생들이 스스로 스토리를 소리 내어 크게 읽어보게 한다. (이때, 선생님이 한 명씩 지정해 한 문장씩 번갈아 읽게 하는 것도 좋은 방법이다. 아이들의 레벨이 낮은 경우 선생님이 한 문장을 읽고 학생들이 따라 읽는 식으로 해도 좋다)  3. 스토리에 대한 간단한 질문을 함으로써 이해도를 확인한다.   |  | | --- | | ★ Questions to be asked  - What is the story about?  - Where is the first place that ‘I’ mention?  - What do ‘I’ like?  - Where is the stationery store?  - What do I buy at the store?  - Where are many people?  - Where is the bookstore?  - What do I do there?  - Where is my school? |   4. 스토리를 한번 더 읽는다.  5. D-Book player 활용  ①문장 섹션을 띄우고 기본 화면을 활용해 한 문장씩 듣고 따라 한다.  문장을 따라 할 때, 문장의 의미를 함께 말해본다.  ②반을 두 팀으로 나누어 한 문장씩 번갈아 가며 따라 한다.  ③영/한 버전으로 각 문장에서 블랭크를 1-2개 만든 뒤 학생들이 스스로 문장을 완성하여 큰 소리로 말하도록 한다.  ④해당 문장을 한글로만 보여주고 학생들이 영어로 말해볼 수 있도록 한다.  ★ 학생들 수준이 높을 경우 문장을 들려주고 이를 받아 적을 수 있게 하는 것도 좋다.  **Summary**  1. 본 지도안 부록에 있는 워크시트 B를 학생들에게 나누어준다.  2. 워크시트를 통해 배운 스토리를 요약해 본다 (문장으로 적는 것이 좋지만 그렇지 못할 경우 단어만으로도 괜찮음).  ★ 아이들의 레벨이 낮은 경우 해당 워크시트를 활용하지 않고 워크시트의 내용을 칠판에 그대로 적어 아이들과 한국어로 스토리 이해도를 확인해볼 수 있도록 한다.  **Workbook (p. 12-14)**  1. 워크북 12-13페이지를 학습하면서 읽은 내용을 완전히 이해한다.  2. Summary 활동을 바탕으로 워크북을 풀어본다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체) |

**Week 2-3**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(20 min.)**  **Activity B**  **(5 min.)**  **Activity C**  **(10 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 읽은 스토리를 바탕으로 단어를 복습한다.  스토리를 완전히 이해한다.  장소 전치사를 이해한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  간단한 인사와 함께 어제 배운 스토리를 다시 한번 듣거나 읽어 아이들에 스토리를 완전히 숙지할 수 있도록 한다.  ★ 아이들의 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 B 문제를 학생들과 함께 풀어본다. (학생들이 문제를 풀 때 선생님은 D-Book을 활용해 같이 답을 적어보고 아이들의 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 Check Up (p. 17-18)**  교재 17-18페이지에 제시되어 있는 Reading 문제를 학생들과 함께 풀어본다.  A, B, C. 문제를 읽고 정답을 적을 수 있도록 한다.  D. 순서에 맞게 문장을 완성하여 쓴다.  **Smart Brainstorming**  빈칸의 단어를 활용해 문장을 완성할 수 있도록 한다.  **Grammar Focus**  1. 스토리에 자주 반복되어 나온 장소 전치사에 대해 간단히 설명한다.   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **참고**  **장소 전치사**   |  |  | | --- | --- | | at | ~에 | | on | ~위에 | | in | ~안에 | | under | ~아래에 | | behind | ~뒤에 | | between | ~사이에 | | next to | ~옆에 | | in front of | ~앞에 |   예) The train will arrive at the station soon. 기차는 역에 곧 도착할 것이다.  The pencil is on the desk. 연필이 책상 위에 있다.  I’m in the farm. 나는 농장에 있어.  The dog is under the bed. 개는 침대 아래에 있어.  It is behind the police station. 그건 경찰서 뒤에 있어.  The bank is between the hospital and the restaurant. 은행은 병원과 식장 사이에 있어.  My brother is next to the bus stop. 내 남자형제는 버스정류소 옆에 있어.  The car stopped in front of my house. 그 차는 내 집 앞에 멈췄다. |   2. 워크시트 C를 활용 해당 문법을 확인한다.  **After Reading Activity**  스토리를 통해 배운 단어를 활동을 통해 복습한다.  1. 두 팀으로 나눈다.  2. 선생님이 그 단어에 대한 설명을 영어(어려워하면 한글힌트)로 해준다.  3. 그 단어를 알맞게 말하고 철자도 완벽하게 말하면 점수를 얻는다.  4. 다른 단어를 활용해 계속 진행하고 가장 높은 점수를 받는 팀이 이긴다.  ★ 학생 레벨이 낮은 경우 그림카드를 활용해 게임을 진행해보는 것도 좋다.  **Dictation (p. 19)**  1. 교재 19페이지를 보고 음원을 들으며 해당 Dictation 문제를 풀어본다.  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 정확하게 할 수 있다.  정확하게 듣고 알맞게 받아쓰기를 할 수 있다.  배운 주제에 대해 자유롭게 대화할 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  학생들이 스스로 대화를 하면서 이때까지 배운 내용을 복습한다.  1. 학생을 3명씩 그룹으로 나눈 뒤 (혹은 4명) 각 그룹에서 조장 한 명을 뽑는다.  2. 조장은 친구들에게 시간에 맞는 인사를 한다. (Good morning or good afternoon).  3. 조장이 먼저 한 학생을 가리키며 What is in your town?라고 묻을 뒤 팀원들이 해당 답을 말할 수 있도록 한다.  ★ 아이들이 활동에 어려움을 느끼면 선생님이 칠판에 팀원들과 해야 할 대화를 간단하게 적어주는 것도 좋다.  4. 조장을 바꿔가며 학생들 스스로 자유롭게 대화를 해볼 수 있도록 한다.  **Listening (p. 20-21)**  1. 교재 20-21페이지를 보고 음원을 들으며 해당 Listening 문제를 풀어본다.  A. 음원을 듣고 학생들이 빈 칸에 정답을 적을 수 있도록 한다.  B. 음원을 듣고 학생들이 그림에 맞는 답을 찾을 수 있도록 한다.  C~F. 음원을 듣고 학생들이 올바른 답을 찾을 수 있도록 한다.  ★ 아이들의 레벨이 낮은 경우 음원을 듣는 것 자체가 어려울 수 있으니 이때는 선생님이 해당 지문을 천천히 아이들에게 읽어주고 듣게 하는 것도 좋은 방법이다.  **Speaking (p. 22-23)**  1. 교재 22-23페이지를 통해 학생들이 말하기 연습을 해 볼 수 있도록 한다.  ★ 학생 레벨이 낮은 경우  선생님이 해당 질문들을 하나씩 물어보고 자발적으로 학생들에게 대답하게 하거나 한 명을 지정해 대답을 할 수 있도록 유도한다.  ★ 학생 레벨이 높은 경우  학생을 짝이나 그룹으로 나눈 뒤 5분 정도의 시간을 주고 학생들 스스로 질문을 주고 받으며 자유롭게 대화해 볼 수 있도록 한다. 그 뒤 선생님이 특정 그룹을 지정해 서로의 대화를 다시 한번 확인한다.  **Brainstorming**  제시된 주제단어를 보고 그 주제와 연관된 단어를 생각나는 대로 써보게 한다. 학생들은 각자 적은 단어들을 말하면서 학습을 진행한다.  **Writing (WB p. 15-17)**  여러 활동을 통해 배운 내용을 Writing을 통해 복습해본다.  A. 음원을 듣고 순서에 맞게 문장을 완성한다.  B. 순서에 맞게 문장을 완성해 쓴다.  C&D 문제를 읽고 올바른 답을 적는다.  E. 자신의 마을을 간단히 그려보고 마을에 있는 것과 없는 것을 구분해서 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 교사는 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 He Can Feed the Shark**

**주간계획**

|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 조동사 can을 이용해 여러 가지 문장을 만들 수 있다.  • 해양 동물 이름을 읽고 쓸 수 있다. |
| 주 제 | 수족관과 해양 동물 |
| 주요문장 | • She can run. / He can’t run.  • Can you jump rope? / Yes, I can. / No, I can’t.  • Ride a bike.  • Jump rope. |
| 핵심학습 | • 조동사 can |
| 주요어휘 | • penguin, seal, dolphin, whale, shark, crab, octopus, jellyfish, shrimp, clam, fat, short, fly, can, feed |

**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 해양동물에 대해 미리 학습한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Introduction**  간단한 인사와 함께 유닛 전체를 한번씩 훑어보면서 이번 주에 배울 내용이 무엇인지에 대해 이야기 한다.   |  | | --- | | - Look at the page 24. What do you see?  - How many sea animals do you see?  - What is the unit title?  - Do you know what it is? (by pointing one picture)  - We are going to learn about sea animals this week. |   **Brainstorming (p.24)**  학생들에게 수족관에 가 본적이 있는지 물어보고 어떤 동물을 봤는지 경험담에 대해 간단히 이야기 한다.   |  | | --- | | - Have you ever been to the aquarium?  - What did you do there?  - What kind of sea animal did you see?  - Did you like it?  - What was your favorite sea animal? |   **Guess what**  1. 선생님은 동물 2-3개를 선택해 해당 동물에 대한 간략한 설명을 준비한다.   |  | | --- | | 예시  Penguin: They live on Antarctic ice. It has black fur on their back and white fur on the front. They walk with faltering steps.  Dolphin: They are very big. They are the largest mammal living in the sea.  Octopus: It is a soft sea animal. It has eight legs called tentacles. They use it to catch food.  Jellyfish: It is a sea animal that has a clear soft body. It can sting you. |   2. 동물 이름을 말하지 않고 학생들에게 동물에 대한 설명 (영어로)을 한 뒤 학생들이 정답을 맞출 수 있도록 한다.  ★ 학생 레벨이 낮을 경우 그림 카드를 활용해 하나씩 차례로 보여주면서 가장 빨리 정답을 맞추는 학생이나 팀에게 점수를 주는 방식으로 진행해도 된다.  ★ 학생 레벨이 높을 경우 팀을 나누고 조장을 뽑은 뒤 그림 카드 2-3장씩 각 팀에 나눠주고 조장이 설명을, 팀원이 답을 맞추도록 한다.  **Picture Walk & Vocabulary Learning**  1. 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. What kind of sea animals do you see?  - How many of them are there?  - How many numbers are in this picture?  - What is number 1 picture? (2, 3, 4…)  - What’s the color of penguin?  - What’s the color of octopus?  - Where is it? |   2. 핵심단어 8개를 음원을 들으며 완전히 숙지한다.  **Topic Plus (p. 25)**  학생들과 교재 25페이지 Topic Plus를 학습한다.  그 뒤 하단의 Key Expression을 같이 연습해보고 학생들을 짝을 지어 파트너와 함께 다시 연습해보도록 시간을 준다.   |  | | --- | | - Look at the picture below.  - What’s the name of this animal? / It’s a crab.  - What is she doing? / She is touching it.  - Let’s see their conversation.  - What does she ask? | |

**Week 3-2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(15 min.)**  **Activity B**  **(20 min.)**  **Wrap-up**  **(5 min.)** | 동물의 생김새와 특징을 묘사할 수 있다.  조동사 can을 사용하여 묻고 답하는 대화를 익힌다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  D-book이나 ppt 수업자료를 보여주고 단어를 하나씩 들려주면서 아이들에게 뜻을 말하게 하거나 단어에 해당하는 번호를 찾게 하면서 어제 배운 단어를 복습한다.  또는 그림 카드를 이용해 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.   |  | | --- | | - Do you know what does ‘penguin’ means? (penguin, fat, short, fly, crab, can, shark, feed)  - When do you use this word?  - 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.  |  | | --- | | - Look at the page 26. How many people are there on the first/second picture?  - Where are they?  - What are they doing now?  - What do you see around them? |   2. 대화 문장을 보여주지 않은 채 어떤 대화가 이루어질 수 있는지 학생들과 자유롭게 이야기한다.  ★ 학생 수준이 높을 경우 역할을 정해 자유롭게 대화를 만들어보도록 하는 것도 좋다.  3. 음원을 들려주고 해당 대화를 들어볼 수 있게 한 뒤 다시 한번 학생들에게 대화 문장을 보여주지 않은 채 해당 대화를 말할 수 있도록 한다.  **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 18-19을 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.)** | 동물이 무엇을 하는지 묻고 답하는 노래를 익힌다.  일반 동사를 사용한 표현을 익히고 활동해본다.  해양 동물의 이름을 익힌다.  조동사 Can을 이해한다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  어제 배운 Conversation에 나온 대화를 활용해 파트너와 간단히 대화할 수 있는 시간을 준다.  **Sing & Act (p. 28)**  Sing  1. 음원으로 노래를 한 번 들려준 뒤 두 번째는 학생들이 따라 부를 수 있게 한다. 노래를 3-4번 반복해서 불러 완전 숙지할 수 있도록 한다.  2. 학생들을 짝을 지어 한 명은 두 번째 파트를 한 명은 네 번째 파트를 부르게 한다. 이때 교재에 나온 가사 대신 각자 생각하는 동물/음식을 생각해서 바꿔 불러보게 한다.   |  | | --- | | - Guys, look at the 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 and sing it together.  - Let’s see who can sing the best.  - Switch the animals’ names and their food. |   **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 선생님이 특정 그림카드를 보여주고 학생들은 이를 적용해 노래를 부를 수 있게 한다.  Act:  1. 그림을 보고 학생들에게 질문을 하면서 어떤 상황인지에 대해 학습한다.   |  | | --- | | - What do you see?  - What is a girl doing on the left?  - What is a girl doing on the right?  - Can you read the sentence below the picture? |   2. 음원을 들으면서 정확히 그림이 무엇을 하는지를 학습한다.  3. Workbook(p.20)을 같이 풀어본다. (시간이 부족할 시 숙제로 대체)  **ACTIVITY TIP: Simon Says**  교실 내에서 Act를 적용하기 위해 사이먼 가라사대 게임을 적용해볼 수 있다. ‘Simon says~’라고 시작되는 지시문에만 그에 따른 행동을 하게 한다. 예를 들어, Simon says study English. 이라고 한다면 앉아도 되지만 그냥 Study English만 말했다면 아무런 행동도 하지 말아야 한다.  **Vocabulary (p. 29)**  1. 각 그림을 보여주며 학생들에게 해당 단어를 말할 수 있도록 한다. 그런 뒤 음원을 들려주고 학생들에게 올바른 답을 적도록 한다.  2. 책을 덮은 뒤 그림 카드3을 활용해 사물을 보고 단어를 말할 수 있도록 한다.  3. 다음의 활동을 통해 배운 단어를 즐겁게 복습해본다.  **스피드 퀴즈**  ① 학생들을 두 그룹으로 나눠 각 팀에서 한 명을 선택한다.  ② 1분이나 2분의 시간을 정해 놓고 선택된 사람만 그림카드를 본 뒤 이를 자기 팀 학생들에게 설명한다 (학생들 수준이 높을 경우 영어로, 그렇지 않은 경우 한글로 설명 가능. 하지만 답은 꼭 영어로 해야 함).  ③ 팀원은 설명을 듣고 정답을 말하고 주어진 시간 동안 몇 문제를 맞추었는지를 기록한다.  ④ 한 팀의 차례가 끝나면 다음 팀이 같은 방식으로 게임을 진행하고 주어진 시간에 가장 많은 단어를 맞춘 팀이 이긴다.  **Zoom-In (p. 30)**  1. 교재 학습 전 간단한 질문을 통해 현재 조동사 can대해 간단히 이야기 한다.   |  | | --- | | Is there anyone who knows how to swim?  We can use one verb to say simple.  You put ‘can’ before verb and say ‘I can swim.’  It means ‘I know how to swim’. |   2. 30페이지 A에 나온 조동사 can에대해 간단히 설명하고 B에 나온 그림의 대화를 들어보고 연습하면서 can의 사용에 대해 연습한다.   |  | | --- | | **참고**  조동사 Can(~ 할 수 있다)   * 주어 + 조동사(can) + 동사원형   예) I can do it. 나는 그것을 할 수 있어.  = I am able to do it. (be able to)   * can의 부정문: 주어 + can + not + 동사원형   예) I cannot swim. 나는 수영을 못해.  =I can’t swim.   * can의 의문문: Can + 주어 + 동사원형 +?   예) Can I help you? 무엇을 도와드릴까요? |   **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.)** | 조동사 can을 이용해서 문장을 만들 수 있다.  Can을 사용해서 묻고 대답할 수 있다.  그림을 보고 배운 내용을 이용해 문장을 만들 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book  **Review**  1. 간단한 인사 후 어제 배운 노래와 활동을 복습해본다.   |  | | --- | | - Let’s sing the song we learned yesterday.  - Do the right actions after listening what I say.  - Study English / Play the piano. |   2. p.30에서 학습한 내용을 복습해본다.  **Zoom-In (p. 31)**  1. 31페이지 A와 B를 풀어보면서 조동사 can에 대해 연습한다.  2. 학생들은 짝을 이뤄 30페이지 B에 나온 내용을 짝과 함께 연습하고 문장을 써본다.  **Learn More (p. 32)**  1. 32p의 그림을 학생들에게 보여주고 해당 그림에 대해 이야기한다.   |  | | --- | | - How many kids do you see?  - What is a boy doing?  - What is a girl doing? |   2. 음원을 들으며 32페이지 B문제를 학생과 같이 풀어본다.  3. 짝을 이뤄 학생들끼리 B에 나온 문장을 연습하게 하거나 선생님이 질문을 하고 학생들이 대답하는 형식으로 간단한 대화를 연습한다.  **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 I’m Happy**

**주간계획**

|  |  |
| --- | --- |
| 학습목표 | • 여러 형용사를 익히고 그 위치에 대해서 이해한다.  • 주어에 따른 동사변화를 안다. |
| 주 제 | 정반대의 물건들 |
| 주요문장 | • I have an old small desk.  • I want a new big desk.  • My dad buys me a new desk. |
| 핵심학습 | • 형용사, 4형식 동사(buy), 3인칭 단수에 따른 일반동사의 변화 |
| 주요어휘 | • old-new, slow-fast, short-long, dirty- clean, heavy- light, dictionary, buy |

**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 한번씩 훑어보면서 이번 주에 배울 내용이 무엇인지에 대해 이야기 한다.   |  | | --- | | - Look at the page 34-35. Do you know any words?  - What is the unit title?  - Look at the pictures on the pages.  - What is it? (by pointing one picture) |   **Predicting Story (p.34)**  What do you want to have?  1. 학생들에게 자신이 갖고 있는 물건 중 바꾸고 싶은 것을 생각해보게 한다.   |  | | --- | | - What do you have?  - What do you want to change?  - Why do you want to change it?- |   2. 그 뒤 파트너와 함께 자신이 갖고 있는 물건과 바꾸고 싶은 이유에 대해 자유롭게 이야기해볼 수 있도록 한다.  ★ 학생 레벨이 낮은 경우 그림으로 그려보게 하는 것도 좋다.  **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: What word is it?**   1. 반을 5~6명으로 이루어진 팀들로 나눈다. 2. 각 팀에서 한 명씩 대표로 나와 각자의 팀원들을 마주보고 선다. 3. 교사는 각각 다른 단어를 포스트잇에 적어 각 팀 대표들의 이마에 붙인다.   (각 팀의 대표들은 단어를 볼 수 없다.)   1. 교사가 시작을 알리면, 각 팀원들은 자신의 팀 대표의 이마에 붙은 단어를 한 명씩 돌아가며 설명한다. 2. 정답 단어를 가장 빨리 맞춘 대표의 팀이 승리한다.   **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**  **(20 min.)**  **Activity C**  **(5 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-Book이나 ppt 수업자료를 화면에 띄우고 해당 그림에 대해 간단히 이야기 한다.   |  | | --- | | (왼쪽 그림)  - What do you see?  - How many things are there?  - How many pencils do you see?  - Where is an apple?  (오른쪽 그림)  - What kind of things do you see?  - What is the color of it?  - Do you think it is old or new? |   **Reading (p. 35)**  1. 음원을 들려주고 학생들이 스토리를 들어볼 수 있게 한다.  2. 학생들이 스스로 스토리를 소리 내어 크게 읽어보게 한다. (이때, 선생님이 한 명씩 지정해 한 문장씩 번갈아 읽게 하는 것도 좋은 방법이다. 아이들의 레벨이 낮은 경우 선생님이 한 문장을 읽고 학생들이 따라 읽는 식으로 해도 좋다)  3. 스토리에 대한 간단한 질문을 함으로써 이해도를 확인한다.   |  | | --- | | ★ Questions to be asked  - What do I have?  - What do I want?  - What does my dad buy me?  - What does my mom buy me?  - What does my grandpa buy me?  - What does my grandma buy me? |   4. 스토리를 한번 더 읽는다.  5. D-Book player 활용  ①문장 섹션을 띄우고 기본 화면을 활용해 한 문장씩 듣고 따라 한다.  문장을 따라 할 때, 문장의 의미를 함께 말해본다.  ②반을 두 팀으로 나누어 한 문장씩 번갈아 가며 따라 한다.  ③영/한 버전으로 각 문장에서 블랭크를 1-2개 만든 뒤 학생들이 스스로 문장을 완성하여 큰 소리로 말하도록 한다.  ④해당 문장을 한글로만 보여주고 학생들이 영어로 말해볼 수 있도록 한다.  ★ 학생들 수준이 높을 경우 문장을 들려주고 이를 받아 적을 수 있게 하는 것도 좋다.  **Summary**  1. 본 지도안 부록에 있는 워크시트 D를 학생들에게 나누어준다.  2. 각 이름 밑 공간에 스토리 캐릭터가 무엇을 했는지를 간단히 적어볼 수 있게 한다 (문장으로 적는 것이 좋지만 그렇지 못할 경우 단어만으로도 괜찮음).  ★ 아이들의 레벨이 낮은 경우 해당 워크시트를 활용하지 않고 워크시트의 내용을 칠판에 그대로 적어 아이들과 한국어로 스토리 이해도를 확인해볼 수 있도록 한다.  **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**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectives**  **Materials**  **Warm-up**  **(5 min.)**  **Activity A**  **(20 min.)**  **Activity B**  **(5 min.)**  **Activity C**  **(10 min.)**  **Wrap-up**  **(5 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 아이들에 스토리를 완전히 숙지할 수 있도록 한다.  ★ 아이들의 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 B 문제를 학생들과 함께 풀어본다. (학생들이 문제를 풀 때 선생님은 D-Book을 활용해 같이 답을 적어보고 아이들의 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 Check Up (p. 37-38)**  1. 교재 37-38페이지에 제시되어 있는 Reading 문제를 학생들과 함께 풀어본다.  A, B, C. 문제를 읽고 정답을 적을 수 있도록 한다.  D. 문제를 읽고 정확한 문장을 적을 수 있게 한다.  **Smart Brainstorming**  빈칸의 단어를 활용해 문장을 완성할 수 있도록 한다.    **Grammar Focus**  1. 스토리에 자주 나온 반대어에 대해 간단히 설명한다.   |  | | --- | | **참고**  small - big (작은 – 큰)  short - long (짧은 – 긴)  old - young (늙은 – 젊은)  old - new (낡은, 오래된 – 새로운)  slow - fast (느린 – 빠른)  dirty – clean (더러운 – 깨끗한)  heavy - light (무거운 – 가벼운)  happy – unhappy (행복한 – 불행한) |   2. 워크시트 E를 활용해 배운 내용을 확인해본다.  **After Reading Activity**  스토리를 통해 배운 단어를 활동을 통해 복습한다.  1. 두 팀으로 나눈다.  2. 선생님이 그 단어에 대한 설명을 영어(어려워하면 한글힌트)로 해준다.  3. 그 단어를 알맞게 말하고 철자도 완벽하게 말하면 점수를 얻는다.  4. 다른 단어를 활용해 계속 진행하고 가장 높은 점수를 받는 팀이 이긴다.  ★ 학생 레벨이 낮은 경우 그림카드를 활용해 게임을 진행해보는 것도 좋다.  **Dictation (p. 39)**  1. 교재 39페이지를 보고 음원을 들으며 알맞은 단어에 동그라미 한다.  2. 전체 스토리를 다시 읽어본다. |

* **참고**
* **수여동사**: 주어 + 수여동사 + 간접 목적어(사람) + 직접 목적어(사물)
* buy (사주다)

예) My friend bought me a notebook. 내 친구가 내게 공책을 사주었다.

= My friend bought a notebook for me.

give (주다)

예) I gave her flowers. 나는 그녀에게 꽃을 주었다.

=I gave flowers to her.

* **일반동사**: 주어의 행동, 움직임을 나타내는 동사
* 주어의 인칭에 따라 동사의 형태가 달라짐 (1,2인칭,복수-형태변화 없음, 3인칭—s나-es를 붙여줌)

예) I/You/We go to school. 나/너/우리는 학교에 간다.

She/He goes to school. 그녀/그는 학교에 간다.

**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 정확하게 할 수 있다.  정확하게 듣고 알맞게 받아쓰기를 할 수 있다.  배운 주제에 대해 자유롭게 대화할 수 있다.  교재, ppt 수업 자료, D-Book, 그림 카드  **Review**  학생들이 스스로 대화를 하면서 이때까지 배운 내용을 복습한다.  1. 학생을 3명씩 그룹으로 나눈 뒤 (혹은 4명) 각 그룹에서 조장 한 명을 뽑는다.  2. 조장은 친구들에게 시간에 맞는 인사를 한다. (Good morning or good afternoon).  3. 조장이 한 명을 가리키며 What do you want to have?라고 묻을 뒤 팀원들이 해당 답을 말할 수 있도록 한다.  ★ 아이들 스스로 하는 활동에 어려움을 느낄 경우 선생님이 질문을 하고 학생들이 답을 하도록 한다.  4. 조장을 바꿔가며 학생들 스스로 자유롭게 대화를 해볼 수 있도록 한다.  **Listening (p. 40-41)**  1. 교재 40-41페이지를 보고 음원을 들으며 해당 Listening 문제를 풀어본다.  A. 음원을 듣고 학생들이 빈 칸에 정답을 적을 수 있도록 한다.  B. 음원을 듣고 학생들이 그림에 맞는 답을 찾을 수 있도록 한다.  C~F. 음원을 듣고 학생들이 올바른 답을 찾을 수 있도록 한다.  ★ 아이들의 레벨이 낮은 경우 음원을 듣는 것 자체가 어려울 수 있으니 이때는 선생님이 해당 지문을 천천히 아이들에게 읽어주고 듣게 하는 것도 좋은 방법이다.  **Speaking (p. 42-43)**  교재 42-43페이지를 통해 학생들이 말하기 연습을 해 볼 수 있도록 한다.  ★ 학생 레벨이 낮은 경우  선생님이 해당 질문들을 하나씩 물어보고 자발적으로 학생들에게 대답하게 하거나 한 명을 지정해 대답을 할 수 있도록 유도한다.  ★ 학생 레벨이 높은 경우  학생을 짝이나 그룹으로 나눈 뒤 5분 정도의 시간을 주고 학생들 스스로 질문을 주고 받으며 자유롭게 대화해 볼 수 있도록 한다. 그 뒤 선생님이 특정 그룹을 지정해 서로의 대화를 다시 한번 확인한다.  **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 문장을 완성한다.  B. 순서에 맞게 문장을 완성해 쓴다.  C. 예시 문장을 보고 평서문을 의문문으로, 의문문을 평서문으로 바꿔본다.  D. 자신이 갖고 있는 물건과 그 특징을 적어보고 그 중 바꾸고 싶은 것이 있는지 그리고 그 이유를 함께 적어본다. |

**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 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. 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 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. |

**Worksheet A**

**Worksheet B**

|  |
| --- |
| **SUMMARY**    **What is in my town? Details about it** |

**Worksheet C**

|  |
| --- |
| **WHERE IS A SNAIL?**  **Draw snail in the right position.**  He is in front of the box. He is behind the box.  He is in the box. He is next to the box.  He is on the box. He is under the box. |

**Worksheet D**

|  |
| --- |
| **SUMMARY**  **What I have? What do I want to have?** |

Worksheet E

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Antonyms**  **Write the correct antonyms next to each word.**  **dry pretty bad cold**  **dirty hard fast small**  **noisy sad night rich**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **big** |  | **happy** |  | | **good** |  | **poor** |  | | **wet** |  | **ugly** |  | | **clean** |  | **hot** |  | | **slow** |  | **soft** |  | | **day** |  | **quiet** |  | |

* 간단한 대화 주제와 질문

**<Animals>**

* Have you ever been to the zoo?

Have you ever been to the aquarium?

* What animal did you see?

Which one did you like?

* What is your favorite animal and why?
* Which animal is scary for you?
* Have you ever been to a zoo?
* What animal do you think is cute/ugly?

**<Places>**

* Where do you go when you meet your friends?
* How often do you eat out?

What restaurants do you like?

* What is a fire station for?

What is a bank for?

What is a stationery store for?

What is a bookstore for?

What is a bakery for?

**<Gifts>**

* What gifts do you want to get?
* What was your last gift?

Who gave it to you?

Did you like it?

* What did you get for your birthday gift?
* What was the best gift?

When did you get?

Who gave it to you?

* 남은 시간을 활용한 게임

**<스펠링 비>**

* 두 팀으로 나눕니다.
* 선생님이 그 단어에 대한 설명을 영어로만 해줍니다. (예문을 들려줄 수도 있습니다)
* 그 단어를 알맞게 말하고 철자도 완벽하게 말하면 점수를 얻습니다.
* 학생들이 직접 예문을 만듦으로써 난이도를 높일 수 있습니다.

**<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.

**<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.

**<동물농장>**

* 학생 자신이 동물 농장에 있다고 상상합니다.

(상상하여 간단하게 그림을 그려봅니다.)

* 현재진행형을 사용하여 각 동물이 하고 있는 일을 묘사합니다.

**<우리동네>**

* 자신이 살고 있는 동네에 무엇이 있는지 생각해봅니다.
* 각각의 장소에서 하는 일 혹은 할 수 있는 일을 생각합니다.
* 약도를 그려보고 발표해봅니다.

**<바꾸고 싶은 물건>**

* 자신이 갖고 있는 물건 중 바꾸고 싶은 것을 생각해봅니다.
* 왜 바꾸고 싶은지 생각해봅니다.
* 배운 형용사를 사용해서 이야기를 만들어 봅니다.

(old-new, slow-fast, short-long, dirty-clean, heavy-light)

* 간단하게 그림을 그린 후 앞에서 발표해봅니다.