

국립국어원 2017-01-30

발간등록번호
11-1371028-000678-01

# 재외동포 아동용 한국어 교육 자료 개발 연구

신나요! 한국어(Fun Korean)

연구 책임자 김경령(숙명여자대학교)



국립국어원

## 제 출 문

국립국어원장 귀하

국립국어원과 체결한 연구 용역 계약에 따라 “재외동포 아동용 한국어 교육 자료 개발 연구”에 관한 연구 보고서를 작성하여 제출합니다.

사업기간: 2017년 3월 - 2017년 12월

2017년 12월 15일

연구책임자: 김경령(숙명여자대학교)

연구책임자 김경령(숙명여자대학교)

공동연구원 이홍식 문금현 정선아(숙명여자대학교)

김영실(원광대학교)

	연구 용역
주관 연구 기관 협력 연구 기관	숙명여자대학교 한국어문화 연구소 숙명여자대학교 아동복지학부 원광대학교 사범대학 유아교육과 리서치앤리서치 회사
국립국어원 담당연구원	이슬비 (국립국어원 학예연구사) 김혜민 (국립국어원 연구원) 김은혜 (국립국어원 연구원) 김록희 (국립국어원 연구원)
책임연구원	김경령 (숙명여자대학교 문과 대학 한국어문학부 교수)
공동연구원	이홍식 (숙명여자대학교 문과 대학 한국어문학부 교수) 문금현 (숙명여자대학교 문과 대학 한국어문학부 교수) 정선아 (숙명여자대학교 아동복지학부 교수) 김영실 (원광대학교 사범대학 유아교육과 교수)
연구보조원	최혜민 (숙명여자대학교 한국어문학부 박사 수료) 김미선 (숙명여자대학교 한국어문학부 박사 수료) 김유리 (숙명여자대학교 한국어문학부 박사 과정) 김희진 (숙명여자대학교 아동복지학부 박사 과정) 이금자 (숙명여자대학교 아동복지학부 박사 과정) 박보영 (숙명여자대학교 아동복지학부 박사 과정) 최진숙 (원광대학교 유아교육과 박사 과정) 조윤희 (원광대학교 유아교육과 박사 과정) 박정은 (원광대학교 유아교육과 박사 과정)
영어 번역	Rick Dubois (숙명여자대학교 교양 영어 교수)
교재 검수	김태진 (해봄재외동포교육재단)
리서치 연구원	정종원 (사회조사분석본부 연구 9팀 팀장) 이정태 (사회조사분석본부 연구 9팀 연구원) 김상민 (사회조사분석본부 연구 9팀 연구원)
출판사 한글 파크	장은혜 (한국어 편집부 부장) 김효은 (한국어 편집부 대리) 외 다수

## 국문 요약

### 용역명: 재외동포 아동용 한국어 교육 자료 개발 연구 신나요! 한국어(Fun Korean)

본 연구는 재외동포 아동용 한국어 교육 자료 개발을 위해 수행되었다. 유아기 때의 언어 경험은 이중다중 언어 습득자로 성장할 수 있는 막강한 잠재력이 싹틀 수 있는 토양이 될 수 있다. 재외동포 아동을 대상으로 하는 한국어 교육 기관, 한국어 교사들은 아동기 때의 언어 경험을 돕는 언어 교육 자료 개발에 대한 요청을 지속적으로 해온 실정이다. 이에 국립국어원에서는 재외동포 아동을 대상으로 한 국가 차원의 체계적인 한국어 교육 자료 개발의 필요성을 느껴 한국어 교육 현장에서 효율적으로 사용할 수 있는 교육 자료를 개발하게 되었다.

취학 전 아동 학습자들이 미국의 한글 학교에서 어떤 교육 과정을 통해 한국어문화를 접하고 있는지에 대해 실태를 파악하고, 어떤 교육 내용과 구성이 한국어 교육 자료로써 필요한 것인지에 대해 알아보기 위해 미국의 한글 학교에서 취학 전 아동을 대상으로 한국어 교육을 하고 있는 교사 138명을 대상으로 설문 조사를 시행하였다. 해외에서의 온라인 설문 경험이 풍부한 전문 리서치 용역 업체를 통해 데이터를 수집하였다.

분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 취학 전 아동 반을 대상으로 한국어를 가르치는 교사들 대부분 봉사하고 싶어서라는 동기를 가진 경우가 많았고, 미국에서 10년 이상의 거주 기간을 보낸 여성 교사가 많았다. 둘째, 근래 들어 한글 학교에 오는 아동의 연령은 점차 낮아지는 추세에 있으나, 가정에서 자연스럽게 한국어를 사용하는 환경은 감소하고 있는 것으로 나타났다. 부모가 전혀 한국어를 못하는 경우, 한 부모만 한국어가 가능한 경우 혹은 다문화 가정에서 한국어를 가르치기 위해 한글 학교에 보내는 경우가 증가하고 있다. 셋째, 한글 학교에서 사용되는 교육 자료 중 활용도가 높은 자료는 교사 본인이 직접 만든 자료라고 가장 많이 응답하였고, 그 다음이 한글 학교에 배포된 교재라고 답하였다. 한글 학교 교사들은 매주 수업에서 즉각적으로 사용할 수 있는 구체적이고 현실적인 그리고 현지 문화가 반영된 언어 교육 자료를 원하는 것으로 나타났다.

본 요구도 조사 결과를 근간으로 연구팀은 언어 수준에 따라 교육 자료 I, 교육 자료 II로 나누어 총 18개의 주제를 선정하였다. 각각의 주제마다 15개에서 17개 정도의 활동지를 제작하여 교사들이 자유자재로 수업에 맞게 선택하여 활용할 수 있도록 구성하였다. 한글 자모를 재미있게 연습하기 위한 50개의 활동지도 구성하였다. 각각의 주제에 대한 내용을 그림으로 시각화하여 수업에서 교사와 학생이 이야기를 나누는 언어 활동을 할 수 있도록 벽붙이 자료를 대형 사이즈로 제작하였다. 또한 아동 학습자들 노래나 게임을 통해 즐겁게 언어를 배울 수 있도록 활동에 소개된 동요나 대화문을 녹음하여 오디오 CD를 제작하였다.

미국의 한글 학교에서 한국어를 배우는 취학 전 아동을 대상으로 개발된 교육 자료이나 향후 수정 및 보완을 통해 타 언어권에서 개발되는 교육 자료에도 도움을 줄 수 있으리라 기대한다.

## 영문 요약

### Research Title : A Study of Resource Development for Korean Saturday School in the U. S – Fun Korean

This is a specified research leaded by the ‘National Institute of the Korean Language’ in order to develop Korean language materials using for young Korean learners studying at Korean Saturday school in the U. S. Researchers examined Korean saturday school teacher’s demand for the language teaching resources first. 138 Korean saturday school teachers were participated in this study. 25 Survey questions were developed and distributed to Korean Saturday school teachers through on-line. Based on need analysis, resource materials were developed for pre-school learners. Korean language and culture were introduced based on 18 different themes. Each themes contains 15 to 17 different activities like a game, song, solving a puzzle, drawing, making, etc. 50 different type of activities were developed introducing Korean alphabet. Furthermore, theme related 21 big pictures were provided for Korean school teachers. Audio CD recorded a song and a dialogue was also developed.

Being raised as a balanced Korean/English bilingual speaker seems to be a hard process and need a lot of effort. In the U. S, Korean Saturday School plays a very important role supporting Korean language program. Many of the Korean teachers are working as a voluntary service for Korean American children in order to teach Korean. Most of them is not a professional language teachers so they need various course materials with detailed direction and explanation that can be used efficiently and promptly at a classroom. From that point of view, all of these developing Korean language materials can be utilized in various ways.

## 목 차

<b>1장 서론</b>	1
1.1 연구 배경	1
1.2 재외 동포 아동의 언어 발달 특성	1
1.3 사업 내용	3
1.4 유기적 협업	5
1.5 개발 과정	6
1.6 용역 구성	8
1.7 재외 한글 학교, 재외 한국 교육원 현황	10
<b>2장 한글 학교 교사 대상 요구도 조사</b>	12
2.1 설문 조사 과정	12
2.2 미국 한글 학교 교사 요구 분석 결과	14
2.3 아시아, 중남미, 유럽, 오세아니아, CIS/러시아, 아프리카/중동의 한글 학교 교사	21
<b>3장 재외동포 아동용 한국어 교육 자료</b>	30
3.1 교육 자료 구성	30
3.2 교육 자료 내용	37
3.3 교육 자료 세부 내용	55
3.4 한글 활동지 구성 및 내용	93
3.5 벽붙이 그림	95
3.6 오디오 자료	96
3.7 동요	99
<b>4장 결론 및 제언</b>	100

## 표 목 차

【표 1】 교육 자료 개발 연구팀 일정	6
【표 2】 설문 조사 일정	7
【표 3】 출판사 연구팀 일정	8
【표 4】 재외 한국학교, 재외한국교육원 현황	10
【표 5】 언어권 별 설문 조사 인원	13
【표 6】 설문 조사 문항 개발 틀	13
【표 7】 만3-4세 아동 학급 수	21
【표 8】 만5-6세 아동 학급 수	22
【표 9】 만3-4세 아동 학습자	22
【표 10】 만5-6세 아동 학습자	22

【표 11】 한글 학교 교육 과정 .....	23
【표 12】 한글 학교 교사로 일하게 된 동기 .....	23
【표 13】 교육 자료 온라인 탑재 여부 .....	24
【표 14】 아동 학습자를 가르치기 어려운 이유 .....	24
【표 15】 언어 영역 .....	25
【표 16】 언어 기능 .....	25
【표 17】 활동지 사용 .....	25
【표 18】 교실 활동 .....	26
【표 19】 모듈 활동 .....	26
【표 20】 유인물 제공 방식 .....	27
【표 21】 만3-4세 한국어 교육 자료 .....	27
【표 22】 만5-6세 한국어 교육 자료 .....	28
【표 23】 언어 표기 .....	28
【표 24】 유용한 한국어 교육 자료 .....	28
【표 25】 한국어 구사 .....	29
【표 26】 전체 구성 .....	30
【표 27】 교육 자료 I 구성 .....	37
【표 28】 교육 자료 II 구성 .....	46
【표 29】 교육 자료 I 주제별 내용 .....	55
【표 30】 교육 자료 II 주제별 내용 .....	73
【표 31】 한글 활동 내용 .....	93
【표 32】 주제별 활동지에 소개된 동요 .....	99

## 그 립 목 차

【그림 1】 용역 구성 .....	9
【그림 2】 성비 .....	14
【그림 3】 연령 .....	14
【그림 4】 교육 기간 .....	14
【그림 5】 아동 교육 기간 .....	15
【그림 6】 한국어 교육 기간 .....	15
【그림 7】 아동 교육 동기 .....	15
【그림 8】 한글 학교 수업 구성 .....	16
【그림 9】 만3-4세 학급 숫자 .....	16
【그림 10】 만3-4세 학생 숫자 .....	16
【그림 11】 만5-6세 학급 숫자 .....	16
【그림 12】 만5-6세 학생 숫자 .....	17
【그림 13】 수업에서 사용하는 활동지 .....	17
【그림 14】 온라인 교육 자료 탑재 .....	17
【그림 15】 한국어를 가르치기 어려운 이유 .....	18

【그림 16】	효율적인 모둠 구성 인원 .....	18
【그림 17】	유인물 배부 방법 .....	18
【그림 18】	중요하다고 생각하는 교육 자료: 만3-4세 .....	18
【그림 19】	중요하다고 생각하는 교육 자료: 만5-6세 .....	19
【그림 20】	아동 학습자들이 배우기 어려워하는 언어 영역 .....	20
【그림 21】	아동 학습자들이 배우기 어려워하는 언어 기능 .....	20
【그림 22】	한국어 교육 자료 표기 언어 .....	20
【그림 23】	유용하게 활용하는 자료 .....	20
【그림 24】	한국어 교육의 어려움 .....	21
【그림 25】	표지 그림 .....	32
【그림 26】	활동 내용 전체 .....	33
【그림 27】	지도서 예시 .....	34
【그림 28】	말풍선 넣기 활동 예시 .....	34
【그림 29】	색종이 접기 활동 예시 .....	35
【그림 30】	노래 부르기 및 가정 연계 활동 예시 .....	35
【그림 31】	사진 자료 .....	36
【그림 32】	한글 활동 예시 .....	94
【그림 33】	벽붙이 그림 예시 .....	95



# 1장 서론

## 1.1 연구 배경

국어기본법 제19조에 의거해 본 용역과 관련된 내용으로 재외동포를 위하여 교육과정과 교재를 개발하고 전문가를 양성하는 등 국어 보급에 필요한 사업을 시행하는 것으로 볼 수 있다.

<국어기본법 시행령>

국어기본법 19조

제19조(국어의 보급 등) ① 국가는 국어를 배우려는 외국인과 「재외동포의 출입국과 법적 지위에 관한 법률」에 따른 재외동포(이하 “재외동포”라 한다)를 위하여 교육과정과 교재를 개발하고 전문가를 양성하는 등 국어의 보급에 필요한 사업을 시행하여야 한다. ② 문화체육관광부 장관은 재외동포나 외국인을 대상으로 국어를 가르치려는 사람에게 자격을 부여할 수 있다. ③ 제2항에 따른 자격 요건 및 자격 부여의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

유아기 때의 언어 경험은 이중, 다중 언어 습득자로 성장할 수 있는 막강한 잠재력이 싹틀 수 있는 토양이 될 수 있다. 재외동포 아동을 대상으로 하는 한국어 교육 기관, 한국어 교사들은 아동기 때의 언어 경험을 돕는 언어 교육 자료 개발에 대한 요청을 지속적으로 해온 실정이다. 이에 국립국어원에서는 재외동포 아동을 대상으로 한 국가 차원의 체계적인 한국어 교육 자료 개발의 필요성을 느껴 한국어 교육 현장에서 효율적으로 사용할 수 있는 교육 자료를 개발하게 되었다.

## 1.2 재외 동포 아동의 언어 발달 특성

### (1) 아동 학습자와 성인 학습자

성인 학습자와 아동 학습자의 언어 습득 과정은 다르다. 특히 성인과 아동의 언어 습득 과정을 구분 짓는 가설로 언어 습득 결정 시기를 들 수 있는데 사춘기 이후 뇌구조의 변화에 따라 언어 습득 경로도 바뀐다. 아동의 언어 습득 과정을 살펴보면 만 3세가 되면 대부분의 음소가 습득되고, 10세 이전에는 어휘와 문법 체계가 확립되기 시작하여 11세에서 14세 사이가 되면 발음과 억양이 안정된다. 학자들은 외국어 혹은 제2언어 습득을 결정적 시기 이전과 이후로 나누어 언어 발달을 구분 짓는다. 이미 제1언어가 확립된 상태에서 새로운 언어를 배우는 성인의 언어 학습 과정과 언어라는 체계를 처음으로 확립해 나가는 아동의 언어 학습 과정은 확연히 습득의 경로에 차이가 있다는 점에 많은 언어학자들이 공감하고 있다.

아동기 때의 외국어 혹은 제2언어 습득은 성인이 되어 언어를 배우기 위해 쏟는 노력과

시간, 비용에 비해 효과적이라는 것을 부인할 수는 없지만 그렇다고 요술처럼 너무나 쉽게 진행되는 것도 아니다. 두 개 혹은 세 개 언어를 자유자재로 구사하는 이중, 다중 언어 구사자가 되기 위해 아동기 때도 역시 오랜 기간 동안 목표어의 지속적인 입력을 통한 훈련이 필요하다. 재외동포 아동 학습자들의 경우 계승 언어의 경우 가정이나 주말 한글 학교에서 언어를 배우게 된다. 이 과정에서 언어학적으로는 좀 더 사용하기 편한 우위의 언어가, 사회언어학적으로는 상위어와 하위어의 구분이 자연스럽게 생기게 된다. 재외동포 아동의 경우 주말 한글 학교는 계승어를 지속적으로 배울 수 있는 중요한 학습 공간이다. 아동기 때, 즉 언어 습득 결정 시기 이전에 한국어를 배울 기회가 있었던 아동은 중고등학교 시절 공백기가 있어도 대학에 들어와 다시 한국어를 배우려 할 때 아동기 때의 한국어 습득 경험이 큰 힘이 될 수 있다.

교포 자녀 즉 계승 언어 학습자 보여주는 막강한 언어 잠재력에 대한 연구 결과는 이동재(2002)의 연구에서도 잘 나타나 있다. 통계 자료에 의하면 한국어의 경우 언어 사용에 능통한 최상위 수준의 언어 실력이 되기 위해서는 1320시간 이상을 공부해야 한다고 밝히고 있다. 이것을 한 주에 4시간씩 공부하는 것을 기준으로 본다면 11년 이상 걸리는 시간이며 일반 교과 과정에서 다루기에는 매우 많은 양의 언어 학습 시간이다. 하지만 계승 언어 학습자의 경우 상대적으로 매우 짧은 시간 안에 최상위권에 도달할 수 있는 잠재적인 능력을 보유하고 있다. 즉 아동기 때의 언어 학습 경험은 매우 중요하며 그 효과 또한 놀라울 만큼 지속적이다.

## (2) 이중 언어 사용 아동의 언어 전환

이중 언어를 사용하는 아동의 경우 두 개의 언어가 가지는 통사적인 특성을 모두 이해하고 활용할 수 있는 습득의 단계를 거쳐야 한다. 이 과정 속에서 두 언어 코드를 자연스럽게 활용하는 언어 혼합, 언어 전환(code mixing, code switching) 현상은 자연스러운 언어 현상이다. 언어 전환은 조직적이고 체계적으로 일어나는 현상으로 산발적이거나 비체계적으로 일어나지는 않는다. 문장 안에서 단어 혹은 구의 형태로 섞이거나 문장 전체의 코드가 바뀌는 식으로 언어 전환이 일어나는데 아동들은 대부분 사회언어학적인 목적으로 이를 활용한다. 언어 전환은 이중, 다중 언어 사용자들 간에 나타나는 자연스러운 언어 사용 현상 중의 하나로 언어 혼돈이 아니다.

언어 전환은 두 언어가 발달하는 과정에서 나타나는 특징으로 불어-영어, 중국어-일본어 등을 구사하는 이중 언어 구사자들의 언어 데이터는 수도 없이 발표되었고, 그 과정이 매우 체계적이라는 점 또한 밝혀졌다. 언어 전환은 체계성과 일관성을 가지는데 명사, 동사, 형용사, 부사, 명사구, 동사구, 부사구 등 문법 전 항목에서 체계적으로 일어나고 제약성의 규칙 안에서 일어난다. 이는 아동 학습자들이 이미 두 언어의 문법 규칙을 이해하고, 그 체계 안에서 어휘가 전환되고 있음을 의미하기도 한다. 사회언어학적 특징의 하나인 의사소통 전략으로도 언어 전환을 활용한다. 자신이 말하고자 하는 내용을 강조하고 싶거나, 주제를 바꾸고 싶거나, 의견에 대해 부정하고 싶을 때 등 소통 전략으로도 언어 전환을 이용하는 것이다.

많은 연구에서 이중, 다중 언어 구사자가 단일 언어 구사자보다 통사 구조 발달이 일정 시기 전까지는 좀 더딘 경향성을 보이거나 이후 두 언어 체계가 안정되기 시작하며 탄탄한 통사 구조 습득이 이루어진다는 것을 밝혀 왔다. 즉 균형 잡힌 이중 언어 구사자(balanced

bilingual speaker)가 되기 위해서는 단일 언어 구사자보다 좀 더 시간이 필요하다는 것을 의미한다. 단일 언어 구사자와 일방적으로 통사, 어휘 구조를 비교하며 언어 발달의 속도에 대해서만 언급한다는 것은 무리하게 과잉 일반화된 결론을 내리는 것과 같다. 이중, 다중 언어 구사자로 성장하기 위해서는 교육 환경이 필요할 뿐만 아니라 언어 구조가 내재화되기 까지 기다려 주는 것도 중요한 과정 중의 하나인 것이다.

### (3) 이중 언어 사용 아동의 언어 특성

계승 언어 학습자들의 경우 아동기 때부터 직접, 간접적으로 습득된 내재적 어휘 지식이 성인 이후 목표어에 대한 언어 학습을 다시 시작할 때 언어 교수의 효과가 큰 것으로 나타났다. 연구자들은 계승 언어 학습자들의 경우 표현 어휘보다 훨씬 높은 수준의 지식을 보유하고 있고 맥락 속에서 어휘를 이해하는 능력도 뛰어나다고 밝혀 왔다(Davies, 2006; Nation, 2006). 특히 아동기 때의 언어 학습 경험이 있는 학습자일수록 수용 어휘에 대한 이해가 표현 어휘의 활용보다 훨씬 깊이 있게 내재화되어 있다고 설명한다.

또한 계승 언어 학습자의 경우 언어 기능 중 특히 듣기 영역에서 높은 이해도를 보였다(Lee & Kim, 2008; Yu, 2008; Xiao, 2006 등). 외국인 학습자의 경우 목표어의 지문을 들을 때 지엽적으로 단어를 이해하려는데 너무 집중하여 오히려 전체 대화문의 내용을 잘 이해하지 못했다. 주요 단어에 대해 자꾸 번역하려는 시도를 했는데 그러다 보니 오히려 이런 과정이 다른 단어들을 폭넓게 이해하는데 방해 역할을 하는 것으로 나타났다(Santos & Silva, 2015, P 72).

교포 성인 학습자들의 경우 대학에 들어와 각기 다른 동기를 가지고 한국어 과목을 수강 신청하는데 역시 통합적 동기를 가진 학습자들일수록 한국어 과목을 최고급 수준까지 수강하여 공부하는 경우가 많다. 아동기 때 한국어와 문화 교육이 병행되는 것이 중요한 것처럼 성인이 되어 계승 언어 학습자가 된 상태에서도 통합적 동기를 가지고 정체성에 대한 고민을 하면서 한국어 과목에 임하는 경우 훨씬 성공적인 한국어 습득으로 연결되는 것을 볼 수 있다. 아동기 때 직접 간접적으로 노출되었던 한국어 학습 경험은 지속적이고 내재적인 지식으로 자리 잡게 된다. 설사 한국어 습득이 아동기 이후 중단된다고 하더라도 성인이 되어 계승 언어 학습자인 경우 그렇지 않은 학습자들보다도 어휘력과 듣기 기능에서 언어를 다시 시작해서 배우게 될 때 그렇지 않은 학습자들보다 훨씬 우월하며, 이 능력이 다른 언어 기능의 발전에도 밀접한 영향을 줄 수 있다. 아동기 때의 한국어 교육 경험이 얼마나 중요한지 강조해도 지나침이 없다.

## 1.3 사업 내용

본 용역을 수행하기 위한 과업의 범위는 다음과 같다.

- 국가 차원의 체계적인 재외동포 자녀용 교육 자료를 확보함.  
한국어 교사 및 부모들도 직접, 간접적으로 한국어를 효율적으로 가르칠 수 있도록 풍성한 자료 및 안내서를 제공함.

- 이중 언어 능력을 기르기 위해 조기 언어 교육의 기회를 부여함.
- 재외동포들에게 이중 언어, 아동 언어 발달 단계에 대한 이해를 도와 적극적으로 한국어를 배울 수 있도록 동기 부여를 함.

#### (1) 현지 교원 대상 교육 자료 요구 조사, 분석

재외동포들의 이중 언어 교육의 필요성은 개인적인 차원, 언어학적, 민족적 차원, 국가적인 차원에서 논의될 수 있다. 해외에 한글 학교를 많이 세우는 것이 이상적이나 예산 등 여러 어려운 문제가 있으므로 최소한 주 교재나 부교재 개발 지원이라도 시급하게 시행해야 한다.

조기 언어 교육의 중요성을 인지함에도 불구하고 실질적으로 이를 도와줄 수 있는 체계적인 국가 차원의 교육 자료가 미흡한 상태이다. 현지 한글 학교 교원을 대상으로 한 요구 분석 조사가 첫 연구 단계라 할 수 있다.

- 재외동포 아동을 가르치는 교원들에게 어떤 교재가 필요한지 설문 조사 및 분석을 시행함.
- 재외한국학교 현황(2015) 및 재외한국교육원 현황(2016) 자료를 활용하여 모집단 지역을 재범주화 하여 조사함.
- 설문 문항이 확정되면 자체 온라인 조사 프로그램으로 온라인 설문을 구축, 응답자의 편의성을 고려한 설문 과정을 개발함.
- 온라인 설문 검증을 실시함. 온라인 조사 시 검증 및 응답 시간 검증을 통해 불성실한 응답자, 불량 데이터를 검증함.
- 데이터 회수 후 분석하고 결과를 제공함.

#### (2) 한국어 교육 자료 개발

재외동포 자녀(만 3세-만6세)들이 실질적으로 한국어를 배울 수 있도록 교육 자료를 개발한다. 해외 한글 학교 교사들, 재외동포 부모들이 쉽게 활용할 수 있도록 지도서를 개발한다. 또한 범용으로 사용할 수 있도록 교육 자료의 표본을 제작한다.

- 한국어 교육 자료 I, II (활동지)
- 활동지에 대한 지도서 I, II
- 주제 관련 벽붙이 자료
- 한글 활동지
- 오디오 자료

#### (3) 보고서

- 한국어 교육 자료 연구 개발 과정 전체에 대한 보고 내용(범용 교육 자료를 향후 지역별로 변용 개발하기 위한 안내 내용 포함)

## 1.4 유기적 협업

본 과업을 수행하기 위해 리서치 회사, 대학 연구진, 출판사 간의 유기적인 협업이 이루어졌다. 실질적으로 교실 현장에서 사용할 교재를 발간하는 일이기 때문에 해외 한글 학교 현장 교사들의 자문이 절대적으로 필요했다.

- 분야별 관련 전문가와의 회의를 통해 최대한 생성될 수 있는 여러 변인들을 감안하여 교재에 이를 반영함.
- 자문 위원도 국내외 거주 연구자를 선택하여 여러 형식을 통해 자문을 구함.

### (1) 유아 교육 연구진, 한국어 교육 연구진

- 아동 대상 교육 자료 개발을 목적으로 두고 있어 유아교육, 한국어교육 연구진과의 협업이 이루어질 수 있도록 구성함.

### (2) 리서치&리서치 회사

- 해외 한국학교에서 한국어를 가르치는 교사를 대상으로 교재 내용에 대한 요구도 조사를 실시함. 해외 인터넷 조사 경험이 풍부한 리서치 업체로 선정함.

### (3) 출판사: 한글파크

- 외국어로서의 한국어 교육을 위한 전문 교재를 출판해 온 대표적인 전문 기관을 선정함.

### (4) 개발 교육 자료 시범 및 피드백 수용

- 1차 피드백: 국립국어원 착수 보고회를 시작하면서 자문 위원들로부터의 피드백 수용
- 2차 피드백: 미국 일리노이주에 있는 시카고 한글 학교, 어바나샴페인에 있는 한글 학교를 대상으로 수업을 실시하여 교재의 효율성 및 접근성을 검증함
- 3차 피드백: 재미한국학교협의회(NAKS) 학술대회에 참석, 특강을 통해 교육 자료 내용을 알리고 의견을 수렴함.
- 4차 피드백: 국립국어원 중간 보고 발표에서 자문 위원들로부터의 피드백 수용
- 5차 피드백: 미국에 있는 5개의 한글 학교에서 실질적으로 수업에 활용해 본 후 피드백을 제공 받음.

#### <교재 시범 적용 한글 학교>

-킬린 한국 학교	김윤희 선생님	KilleenKoreanSchool@gmail.com
-트라이앵글 한국 학교	김미경 선생님	mipark@hotmail.com
-뉴잉글랜드 한글 학교	이현경 선생님	twinkle4@gmail.com
-실리콘밸리 한글 학교	김수향 선생님	sukhyang.kim@svks.org

- 6차 피드백: 한글 학교 현장 경험이 풍부한 김태진 박사로부터 활동지 전체를 하나씩 꼼꼼하게 피드백을 받아 수정 보완함.

## 1.5 개발 과정

‘재외동포 아동용 교육 자료 개발’을 위해 한국어 교육 전공 연구진과 유아교육 전공 연구진 그리고 리서치 용역 업체인 RNR과 협력 작업을 통해 연구가 진행되었고 자세한 업무별 세부 일정은 다음과 같다.

### (1) 교육 자료 개발 연구팀

업무별 세부 일정 계획은 교육 자료 연구팀과 용역 업체인 리서치 연구팀이 개별 및 통합적인 접근 방법으로 각자의 역할을 수행하였다. <표 1>은 숙명여자대학교와 원광대학교 연구진으로 구성된 교육 자료 개발과 관련하여 수행되었던 일정이다.

<표. 1> 교육 자료 개발 연구팀 일정

	2017. 03.15~ 04.15	2017. 04.16~ 05.15	2017. 05.16~ 06.30	2017. 07.01~ 07.30	2017. 08.01~ 08.30	2017. 09.01~ 09.30	2017. 10.01~ 10.30	2017. 11.01~ 11.30
책임 연구원	요구도 조사 설문 개발. 사전 조사	설문 취합 및 분석	교육 자료 I,II 집필	교육 자료 I,II 집필	교육 자료 집필,I II 교육 자료 효율성 검증, 점검	교육 자료 I,II 집필	교육 자료 I,II 집필	교육 자료 I,II 집필 마무리
연구원 1	요구도 조사 설문 개발. 사전 조사	설문 취합 및 분석	교육 자료I 집필	교육 자료I 집필	교육 자료I 집필, 교육 자료 효율성 검증, 점검	교육 자료I 집필	교육 자료I 집필	교육 자료I 집필 마무리
연구원 2	요구도 조사 설문 개발. 사전 조사	설문 취합 및 분석	교육 자료I 집필	교육 자료I 집필	교육 자료I 집필, 교육 자료 효율성 검증, 점검	교육 자료I 집필	교육 자료I 집필	교육 자료I 집필 마무리
연구원 3	요구도 조사 설문 개발. 사전 조사	설문 취합 및 분석	교육 자료II 집필	교육 자료II 집필	교육 자료II 집필, 교육 자료 효율성 검증, 점검	교육 자료II 집필	교육 자료II 집필	교육 자료II 집필 마무리

연구원 4	요구도 조사 설문 개발. 사전 조사	설문 취합 및 분석	교육 자료II 집필	교육 자료II 집필	교육 자료II 집필, 교육 자료 효율성 검증, 점검	교육 자료II 집필	교육 자료II 집필	교육 자료II 집필 마무리
번역				지도서 내용 초벌 번역	지도서 내용 초벌 번역	교육 자료 단원별 번역	교육 자료 단원별 번역	교육 자료 단원별 번역
보조 연구원 9인	업무 보조 참고 문헌 조사	설문 취합 및 분석	교육 자료 집필 내용 수정 및 보완	교육 자료 집필 내용 수정 및 보완	교육 자료 집필 내용 수정 및 보완	교육 자료 집필 내용 수정 및 보완	교육 자료 집필 내용 수정 및 보완	교육 자료 집필 내용 마무리

## (2) 실사 조사 연구팀

<표 2>는 리서치 업체가 해외 한글 학교 교사를 대상으로 시행했던 요구도에 대한 설문 조사 과정이다.

<표 2> 설문 조사 일정

	2017. 03.15~ 03.30	2017. 04.01~ 04.15	2017. 04.15~ 04.25	2017. 04.25~ 04.30	2017. 04.30 이후
책임연구원 (팀장)	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄
전임연구원 1	실사 관리자 지침 아래 해외 조사 과정 관리	사전 조사: 설문 언어권별로 번역 자료 준비 및 배포 관리, 사전 조사 타당도 검토	완성된 설문의 언어권별로 번역 자료 준비 및 응답률을 높이기 위한 다각적 방안 연구	설문 응답 자료 기초 분석	보고서 집필 과정 협조
연구원 1	실사 관리자 지침 아래 해외 조사과정 관리	사전 조사: 설문 언어권별로 번역 자료 준비 및 배포 관리, 사전 조사 타당도 검토	완성된 설문의 언어권별로 번역 자료 준비 및 응답률을 높이기 위한 다각적 방안 연구	설문 응답 자료 기초 분석	보고서 집필 과정 협조
연구원 2	실사 관리자 지침 아래 해외 조사과정 관리	사전 조사: 설문 언어권별로 번역 자료 준비 및 배포 관리, 사전 조사 타당도 검토	완성된 설문의 언어권별로 번역 자료 준비 및 응답률을 높이기 위한 다각적 방안 연구	설문 응답 자료 기초 분석	보고서 집필 과정 협조
연구원 3	실사 관리자	사전 조사:	완성된 설문의	설문 응답 자료	보고서 집필

	지침 아래 해외 조사과정 관리	설문 언어권별로 번역 자료 준비 및 배포 관리, 사전 조사 타당도 검토	언어권별로 번역 자료 준비 및 응답률을 높이기 위한 다각적 방안 연구	기초 분석	과정 협조
보조연구원 1	업무 보조	업무 보조	업무 보조	통계분석 보조	업무 보조

### (3) 출판 연구팀

<표 3>은 출판사에서 시행했던 세부 일정 계획이다.

<표 3> 출판사 연구팀 일정

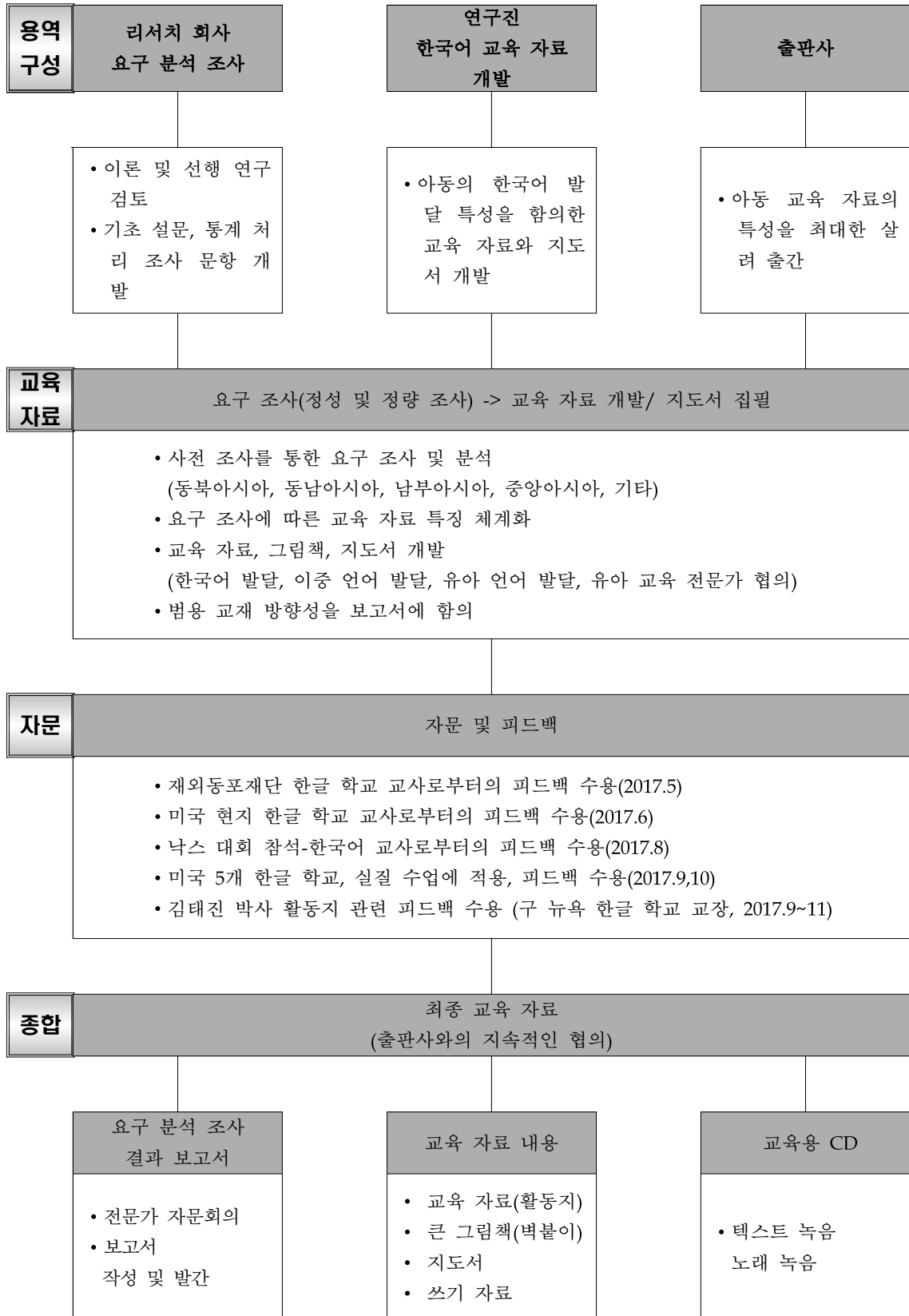
	2017. 03.15~ 04.15	2017. 04.16~ 5.15	2017. 05.16~ 06.30	2017. 07.01~ 07.30	2017. 08.01~ 08.30	2017. 09.01~ 09.30	2017. 10.01~ 10.30	2017. 11.01~ 11.30
책임 연구원 (팀장)	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄	전체 업무 총괄
연구원	편집	편집	편집	편집	편집	편집	편집	편집
연구원	편집	편집	편집	편집	편집	편집	편집	편집
연구원	디자인	디자인	디자인	디자인	디자인	디자인	디자인	디자인
연구원	디자인	디자인	디자인	디자인	디자인	디자인	디자인	디자인
연구원	조판	조판	조판	조판	조판	조판	조판	조판
연구원	제작	제작	제작	제작	제작	제작	제작	제작

## 1.6 용역 구성

용역 수행을 위한 전체 연구진의 구성 및 업무에 대한 내용을 그림으로 정리하면 다음과 같다.



<그림 1> 용역 구성



## 1.7 재외 한글 학교, 재외 한국 교육원 현황

〈표. 4〉 재외 한글 학교 현황, 재외 한국 교육원 현황

국 가 명	학 교 명	설립 연월일	학 생 수(학급 수)					전임교원 수(파견교원 수)			
			계	유	초	중	고	계	유	초등	중등
일본	동 경 한 국 학 교	‘54. 4. 26	1,059(26)	-	556(14)	251(6)	252(6)	54(7)	-	30(1)	24(6)
	교 토 국 제 학 교	‘47. 5. 13	142(6)	-	-	54(3)	88(3)	16(1)	-	-	16(1)
	오 사 카 금 강 학 교	‘46. 4. 5	369(13)	3	185(6)	111(3)	70(4)	34(1)	4	11	19(1)
	오 사 카 건 국 학 교	‘46. 3. 1	417(19)	4	162(7)	139(6)	112(6)	45(3)	5	11	29(3)
	소 계		1,987(64)	7	903(27)	555(18)	522(19)	149(12)	9	52(1)	88(11)
중국	북 경 한 국 국 제 학 교	‘98. 8. 26	1,130(42)	91(4)	598(20)	224(9)	217(9)	78(3)	5	33(1)	40(2)
	상 해 한 국 학 교	‘99. 9. 1	1,145(48)	-	682(28)	215(9)	248(11)	102(2)	-	51	51(2)
	연 변 한 국 학 교	‘97. 12. 1	226(12)	-	127(6)	60(3)	39(3)	14(2)	-	7(1)	7(1)
	천 진 한 국 국 제 학 교	‘01. 3. 7	923(30)	131(5)	429(14)	198(6)	165(5)	78(3)	11	27(2)	40(1)
	홍 콩 한 국 국 제 학 교	‘88. 3. 1	150(14)	14(2)	78(6)	13(3)	45(3)	24(1)	3	11	10(1)
	연 대 한 국 학 교	‘01. 3. 1	742(30)	-	374(15)	199(7)	169(8)	68(2)	-	32(1)	36(1)
	대 련 한 국 국 제 학 교	‘03. 12. 23	272(14)	-	168(9)	67(3)	37(2)	33(1)	-	10	23(1)
	선 양 한 국 국 제 학 교	‘06. 3. 1	170(13)	55(4)	84(6)	31(3)	-	36(1)	14	10(1)	12
	무 석 한 국 학 교	‘06. 9. 4	66(6)	-	66(6)	-	-	10(1)	-	10(1)	-
	칭다오청운한국학교*	‘ 06. 5. 25	535(24)	96(8)	335(12)	82(3)	22(1)	58	17	41	
	소 계		5,359(233)	387(23)	2,941(122)	1,089(46)	942(42)	501(16)	50	191(7)	260(9)
대만	타 이 뻬 이 한 국 학 교	‘62. 2. 1	43(7)	17(2)	26(5)	-	-	10(1)	5	5(1)	-
	고 응 한 국 학 교	‘61. 1. 25	30(5)	-	30(5)	-	-	6(1)	-	6(1)	-
	소 계		73(12)	17(2)	56(10)	-	-	16(2)	5	11(2)	-
베트남	호 치 민 시 한 국 학 교	‘98. 8. 4	982(39)	20(2)	503(18)	205(9)	254(10)	78(4)	2	31(1)	45(3)
	하 노 이 한 국 학 교	‘06. 4. 24	236(16)	-	144(10)	60(3)	32(3)	21(1)	-	10(1)	11
	소 계		1,218(55)	20(2)	647(28)	265(12)	286(13)	99(5)	2	41(2)	56(3)
사우디 아라비아	젯 다 한 국 학 교	‘76. 9. 18	10(5)	2(1)	8(4)	-	-	3(1)	1	2(1)	-
	리 야 드 한 국 학 교	‘79. 4. 24	9(6)	1(1)	8(5)	-	-	3(1)	-	3(1)	-
	소 계		19(11)	3(2)	16(9)	-	-	6(2)	1	5(2)	-
인도네시아	자카르타한국국제학교	‘76. 1. 5	1,175(45)	-	575(22)	243(9)	357(14)	93(7)	-	43(1)	50(6)
싱가포르	싱 가 포 르 한 국 학 교	‘93. 2. 17	86(6)	-	86(6)	-	-	13(1)	-	13(1)	-
태국	방 록 한 국 국 제 학 교	‘01. 3. 31	144(11)	-	98(6)	31(3)	15(2)	21(1)	-	10	11(1)
파라과이	파 라 과 이 한 국 학 교	‘92. 3. 1	119(17)	45(5)	74(12)	-	-	11(1)	3	8(1)	-
아르헨티나	아 르 헨 티 나 한 국 학 교	‘95. 1. 23	318(17)	168(9)	150(8)	-	-	29(1)	16	13(1)	-
브라질	브 라 질 한 국 학 교	‘98. 3. 1	98(8)	-	81(6)	17(2)	-	11(2)	-	11(2)	-
러시아	모 스 크 바 한 국 학 교	‘92. 3. 1	98(8)	37(2)	61(6)	-	-	9(1)	4	5(1)	-
이란	테 헤 란 한 국 학 교	‘76. 4. 30	30(6)	-	30(6)	-	-	4(1)	-	4(1)	-
이집트	카 이 로 한 국 학 교	‘79. 12. 5	45(6)	-	45(6)	-	-	6(1)	-	6(1)	-
	소 계		2,113(124)	250(16)	1,200(78)	291(14)	372(16)	197(16)	23	113(9)	61(7)
합 계	14개국, 29개교		10,769 (499)	684 (45)	5,763 (274)	2,200 (90)	2,122 (90)	968 (53)	90	413 (23)	465 (30)
					10,085(454)					878(53)	

국명	교육원명	설립	파견자수 (명)	한글 학교			강습소	
				학교 수	학생 수	교원 수	학교 수	학생 수
일 본	동 경 한 국 중 합 교 육 원	'66.04.01	4	21	803	50	42	1,538
	가 나 가 와 한 국 중 합 교 육 원	'63.04.02	2	4	400	8	10	738
	치 바 한 국 교 육 원	'70.01.21	1	4	417	13	30	1,233
	니 가 타 한 국 교 육 원	'66.09.24	1	2	45	8	35	350
	나 가 노 한 국 교 육 원	'95.02.10	1	1	15	2	4	195
	삿 포 로 한 국 교 육 원	'63.05.16	1	5	629	19	-	-
	센 다 이 한 국 교 육 원	'66.07.06	1	-	-	-	6	224
	오 사 카 한 국 중 합 교 육 원	'63.04.01	3	26	1,418	42	23	425
	고 베 한 국 중 합 교 육 원	'63.04.01	2	5	837	40	13	635
	교 토 한 국 교 육 원	'63.04.13	1	2	155	10	20	560
	후 쿠 오 카 한 국 중 합 교 육 원	'63.06.28	2	6	258	15	23	864
	히 로 시 마 한 국 교 육 원	'63.05.16	1	8	434	27	3	78
	시 모 노 세 키 한 국 교 육 원	'95.02.10	1	2	21	2	7	451
13			21	86	5,432	236	216	7,291
미 국	워 싱 턴 한 국 교 육 원	'80.07.01	1	91	4,592	799	-	-
	뉴 욕 한 국 교 육 원	'81.07.01	1	158	9,646	1,623	-	-
	시 카 고 한 국 교 육 원	'88.09.01	1	135	5,769	1,119	-	-
	휴 스 턴 한 국 교 육 원	'88.09.01	1	85	3,902	738	-	-
	로 스 앤 젤 레 스 한 국 교 육 원	'80.04.15	2	137	12,820	1,586	-	-
	샌 프 란 시 스 코 한 국 교 육 원	'87.08.01	1	75	4,951	724	-	-
6			7	681	41,680	6,589	-	-
러 시 아	블 라 디 보 스 톱 한 국 교 육 원	'95.03.24	1	52	4,236	151	-	-
	사 할 린 한 국 교 육 원	'93.12.10	1	26	2,153	62	-	-
	하 바 롱 스 크 한 국 교 육 원	'97.08.07	1	41	4,190	122	-	-
	로 스토프나도누한국교육원	'01.09.19	1	33	2,030	59	-	-
4			4	152	12,609	394	-	-
캐 나 다	캐 나 다 한 국 교 육 원	'81.07.31	1	96	5,882	636	-	-
호 주	시 드 니 한 국 교 육 원	'89.08.01	1	57	4,591	443	-	-
영 국	영 국 한 국 교 육 원	'81.07.01	1	20	674	141	-	-
프 랑 스	프 랑 스 한 국 교 육 원	'81.06.01	1	14	413	68	-	-
독 일	독 일 한 국 교 육 원	'81.07.01	1	36	1,496	192	-	-
파 라 과 이	파 라 과 이 한 국 교 육 원	'80.03.01	1	5	323	23	-	-
아 르 헨 티 나	아 르 헨 티 나 한 국 교 육 원	'87.08.21	1	17	1,022	155	-	-
브 라 질	쌍 파 울 로 한 국 교 육 원	'88.09.01	1	22	1,288	147	-	-
8			8	267	15,689	1,805	-	-
우즈베키스탄	타 슈 켄 트 한 국 교 육 원	'92.05.27	2	114	12,560	118	-	-
카 자 호 스탄	알 마 티 한 국 교 육 원	'91.08.22	2	119	4,044	188	-	-
키르기즈스탄	비 쉬 켄 한 국 교 육 원	'01.05.28	1	64	1,504	62	-	-
3			5	297	18,108	368	-	-
합 계	14개국 34개원		45	1,483	93,518	9,392	216	7,291

## 2장 한글 학교 교사 대상 요구도 조사

신뢰도 높은 설문지 개발을 위해 연구진은 참고 문헌, 기존 설문 조사 자료 등을 살펴보고 항목 개발에 힘썼다. 이후 사전 조사를 통해 선제 작업과 문항 수정 작업을 진행하였다. 응답자의 언어문화권별 선정의 타당성, 설문 내용 및 구성에 대한 검증을 하였다. 사전 조사 결과 분석을 토대로 표본 설계를 구성하였다.

### 2.1 설문 조사 과정

#### (1) 과업 수행

재외동포 취학 전 아동들을 대상으로 미국의 한글 학교 교사들이 어떻게 수업을 운영하고 있으며, 어떤 교육 자료를 가지고 수업을 이끌어 나가고 있는지, 향후 어떤 교육 자료가 개발되기를 요청하는지 등에 대해 알기 위해 온라인 설문 조사를 시행하였다. 해외 기관 대상으로 설문을 조사하고 분석한 경험이 풍부한 리서치 업체의 연구 방법에 대한 내용이다.

##### ○ 조사 대상 선정, 설문 조사의 타당성

- 설문문항이 확정되면, 자체 온라인 조사 프로그램으로 온라인 설문 구축함.
- 온라인 조사 프로그램을 개발한 자체 전문 인력 보유함.
- 전문 IT팀이 직접 프로그래밍하여 요청하는 기능 구현 가능함.
- 응답자의 편의성을 고려한 설문 개발 및 설문 Logic 자동 확인함.

##### ○ 조사 협조 공문 발송 및 진행 가능 여부 확인

- 본 조사는 해당 한국 학교 및 한글 학교의 협조가 필수적이므로, 조사 안내 및 조사 협조 공문 발송 필수(신뢰도/협조도 제고)
- 조사 협조 공문에는 조사 목적, 대상, 기간, 내용, 요청 사항 등을 포함함.
- 조사 대상의 이메일 주소 확보함.

##### ○ 사전 조사/본조사

- 한글 학교 교사들에게 먼저 설문지를 돌려 사전 조사를 실시함.
- 설문 문항이 생각보다 유의한 질문이 아닌 것은 삭제하였으며, 추상적으로 느껴지는 질문들은 구체적으로 답할 수 있도록 수정 보완함.
- 본 설문 조사에 참여한 한글 학교 교사는 모두 취학 전 아동들을 가르치고 있거나, 가르친 경험이 있는 자들만이 설문에 참여함.
- 한글 학교 교사라도 아동을 가르친 경험이 없는 경우에는 설문에 응할 수 없게 제한을 두어 본 연구 목적에 맞는 정확한 조사가 이루어지도록 노력함.

○ 조사 대상

- 모집단 지역을 재범주화함.
- 네이만 배분법을 적용하여 최소 분석 단위로 배분함. 하지만 설문 아프리카/중동 지역이나 CIS/러시아 지역은 응답이 미비하여 비례 추출한 분석 단위만큼 설문지를 회수하지 못한 어려움이 발생함.
- 그간 재외동포 재단에서 한글 학교 교육 자료 개발 시 북미 위주의 교재 개발에 치중되어 소외되었다고 느끼는 정서가 있어 CIS나 아프리카 지역 등에서 설문에 응답하려는 의지가 약하여 소수의 숫자만이 조사에 참여.

<표 5> 언어권 별 설문 조사 인원

구분	설문 응답 인원
아시아	35
북미	138
중남미	11
유럽	17
오세아니아	10
CIS/러시아	9
아프리카/중동	7
합계	204

(2) 설문 내용

설문은 기초 분석, 교육 기간, 한글 학교, 교육 자료, 언어 영역 및 기능에 대한 질문은 선택형으로, 교육 자료 보급, 현지 문화 반영, 한국어 교육 자료, 가정 연계 지침 등과 관련된 내용은 개방형 질문으로 구성하였다. 설문에 대한 내용은 <표 6>과 같다.

<표 6> 설문 조사 문항 개발 틀

구성	문항	문항 내용
1) 기초 분석	문항 1,2,3	성비, 연령, 지역
2) 교육 기간	문항 4,5,9	미국에서의 거주 기간, 한국어를 가르친 기간, 아동을 가르친 기간, 동기
3) 한글 학교	문항 6,7,8,21	만 3세-6세까지 학급 수, 학생 숫자, 수업 기간, 언어, 한국어 구사 학부모
4) 교육 자료	문항 8-1, 10, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	활동지 수, 온라인 활동지 활용, 자주 사용하는 활동, 활동지 활용 모 등 인원, 활동지 교육 자료 종류, 활동지 설명을 위한 언어 표기, 가장 유용한 활동지
5) 언어 영역과 기능	문항 12,13	한국어 영역: 문법, 어휘, 발음, 화용 한국어 기능: 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기
6) 교육 자료 보급	문항 22	교육 자료: 그림, 사진, 종이 교구, 이야기, 게임, 노래 기타
7) 현지 문화 반영	문항 23	교육 자료: 그림 삽화, 음식, 옷, 집, 교통, 자연, 학교, 가족, 친구, 놀이와 스포츠, 다문화 이해
8) 한국어 교육 자료	문항 24	교육 자료: 그림 삽화, 음식, 옷, 집, 교통, 자연, 학교, 가족, 친구, 놀이와 스포츠, 다문화
9) 가정 연계 지침	문항 25	가정 연계: 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기

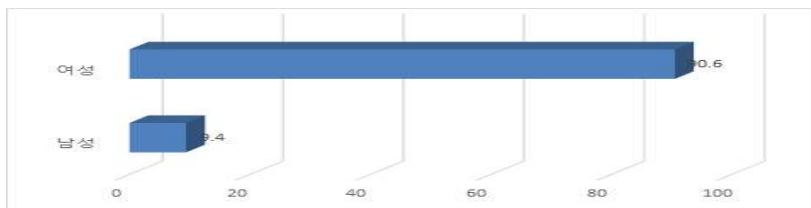
## 2.2 미국 한글 학교 교사 요구 분석 결과

138명의 미국의 한글 학교 교사들이 참여한 요구 분석 결과는 다음과 같다.

### (1) 기초 분석

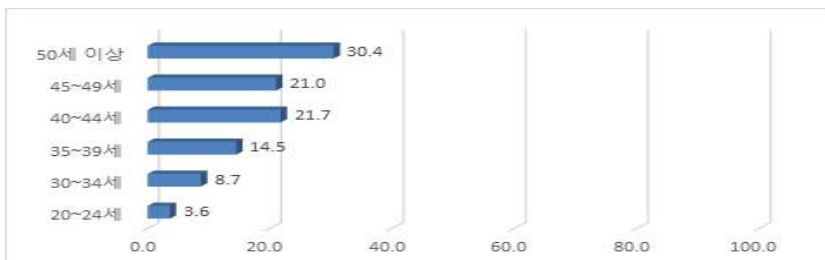
본 조사에 응한 138명의 한국어 교사의 성비는 여성(90.6%), 남성(9.4%)로 나타났다. 아동 학습자를 가르치는 선생님 대부분이 여성인 것으로 나타났다.

<그림. 2> 성비



연령 분포를 보면 50세 이상(30.4%)>45-49세(21.0%)>40-44세(21.7%)>35-39세(14.5%)>30-34세(8.7%)>20-24세(3.6%)로 나타났다.

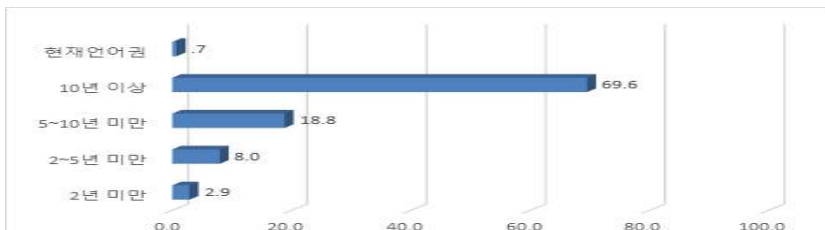
<그림. 3> 연령



### (2) 교육 기간 및 동기

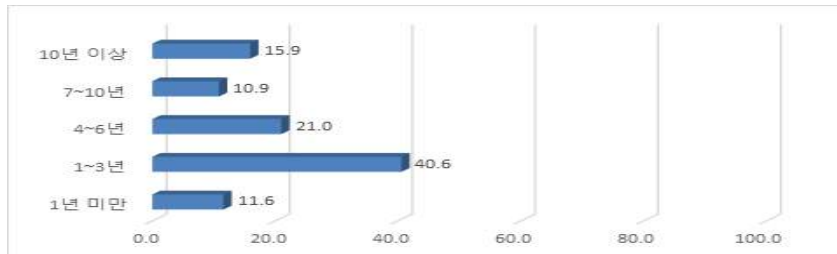
한국어 교사들의 미국에서의 거주 기간은 10년 이상(69.6%)>5-10년 미만(18.8%)>2-5년 미만(8.0%)>2년 미만(2.9%)으로 나타났다.

<그림. 4> 교육 기간



유아반을 대상으로 한 한국어 교육 기간을 세분화하여 물어본 결과 1-3년(40.6%)>4-6년(21.0%)>10년 이상(15.9%)> 7-10년(10.9%)>1년 미만(11.6%)으로 나타났다.

<그림. 5> 아동 교육 기간



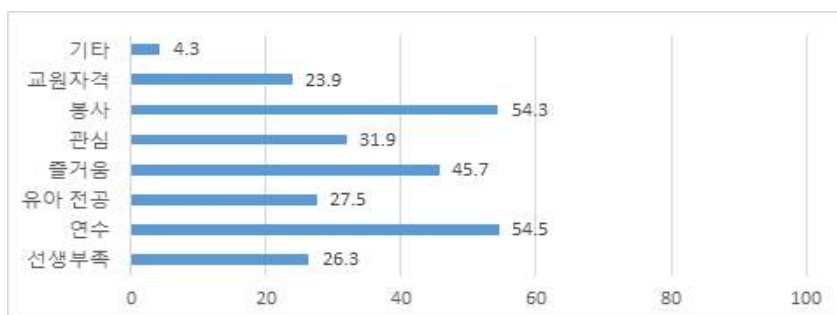
한국어 교사의 한국어 교육 기간은 10년 이상(28.3%)> 1-3년(24.6%)>7-10년(20.3%)>4-6년(18.2%)으로 나타났다.

<그림. 6> 한국어 교육 기간



한글 학교에서 아동 학습자를 가르치게 된 동기(복수 응답)에 대해 한글 학교에 봉사하는 마음으로(54.3%)>아동 학습자를 가르치는 것이 즐거워서(45.7%)>자녀를 가르치다보니 아동 학습자의 한국어 교육에 관심을 가지게 되어서(31.9%)>유아교육을 전공 혹은 부전공으로 공부했기 때문에(27.5%)>선생님이 부족해서(26.3%)> 교원 자격이 있어서(23.9%)>기타(4.3%) 순으로 나타났다.

<그림. 7> 아동 교육 동기



### (3) 한글 학교

미국 한글 학교의 수업 구성에 대한 질문에 대해 15-16주(54.3%)>17주 이상(20.3%)>13-14

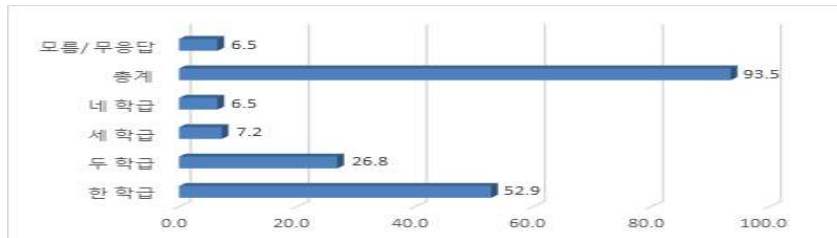
주(9.4%)>10-12주, 일 년 내내(8.0%)로 나타났다.

<그림. 8> 한글 학교 수업 구성



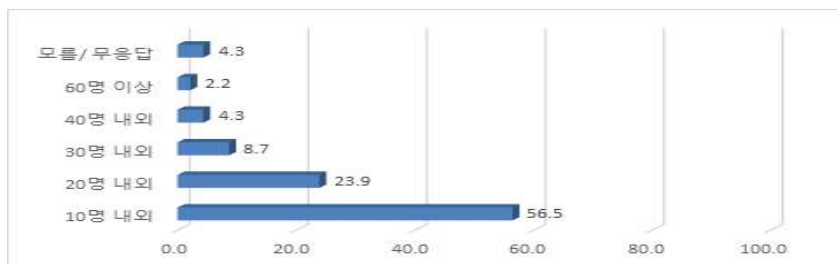
만3-4세 아동을 위한 학급 수는 한 학급(52.9%)> 두 학급(26.8%)>세 학급(7.2%)>네 학급(6.55), 모름/무응답(6.5%)으로 나타났다. 한 학급으로 구성된 경우가 가장 많았다.

<그림. 9> 만 3-4세 학급 숫자



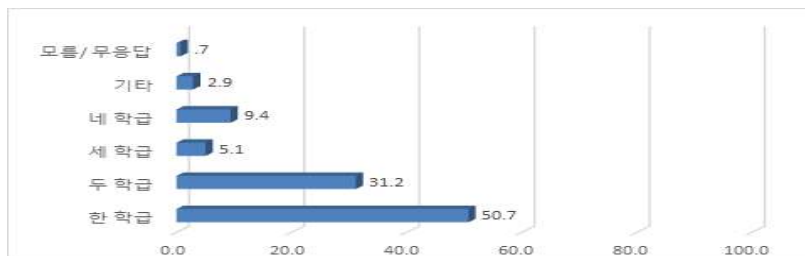
만3-4세 학급 당 학생 숫자는 한 학급에 10명 내외(56.6%)>20명 내외(23.9%)>30명 내외(8.7%)>40명 내외(4.3%)>60명 이상(2.2%)>모름/무응답(4.3%)으로 나타났다.

<그림. 10> 만3-4세 학생 숫자



만5-6세 학급 수는 한 학급(50.7%)> 두 학급(31.2%)>네 학급(9.4%)>세 학급(5.1%)>기타(2.9%)>모름/무응답(0.7%)으로 나타났다.

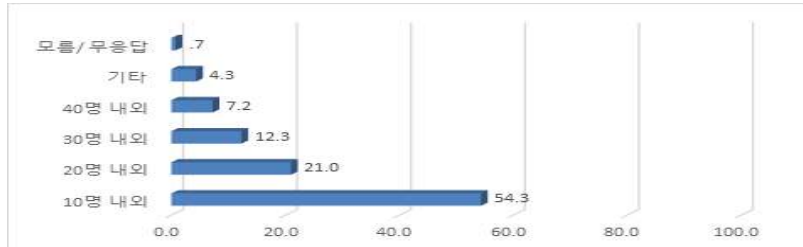
<그림. 11> 만5-6세 학급 숫자





만5-6세 학급 당 학생 숫자는 10명 내외(54.3%)>20명 내외(21.0%)>30명 내외(12.3%)>40명 내외(7.2%)>기타(4.3%)>모름/무응답(0.7%)으로 나타났다.

<그림. 12> 만5-6세 학생 숫자



#### (4) 교육 자료

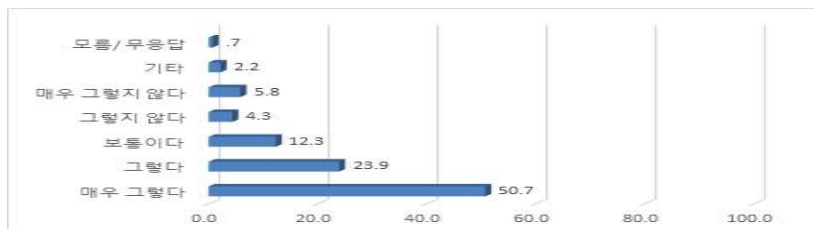
수업에서 사용하는 활동지 수는 2-3개(38.4%)>3-4개(26.1%)>1-2개(23.2%)>4-5개(8.7%)>5-6개(3.6%)로 나타났다.

<그림. 13> 수업에서 사용하는 활동지



온라인에 교육 자료를 탑재할 경우 어느 정도 이용하겠는가에 대한 질문에 매우 그렇다(50.7%)>그렇다(21.9%)>보통이다(12.3%)>매우 그렇지 않다(5.8%)>그렇지 않다(4.3%)>기타(2.2%)>모름/무응답(0.7%)으로 나타났다.

<그림. 14> 온라인 교육 자료 탑재



아동 학습자에게 한국어를 가르치기 어려운 이유에 대한 질문에 대한 응답은 다음과 같다. 아동용 한국어 교육 자료 부족(37.7%)>가르칠 시간 부족(21.7%)>아동 학습자의 학습 의욕 부족(25.4%)>한국어를 가르치는 기관 부족(7.2%)>기타(4.3%) 순으로 나타났다.

<그림. 15> 한국어를 가르치기 어려운 이유



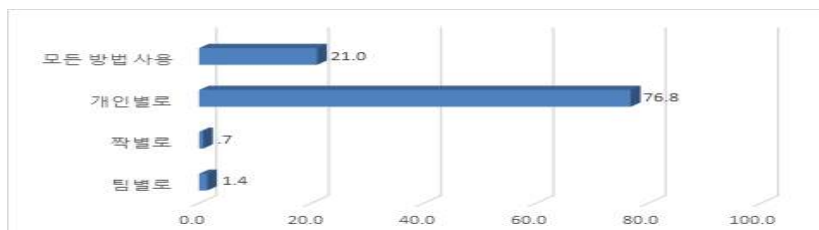
효율적인 모둠 구성이라고 선택한 응답은 소그룹 활동-3,4명 같이 하기(66.7%)>작 활동(18.1%)>혼자 활동(5.8%)>기타(5.1%)>전체 활동-10명이상 같이 하기(4.3%) 순으로 나타났다.

<그림. 16> 효율적인 모둠 구성 인원



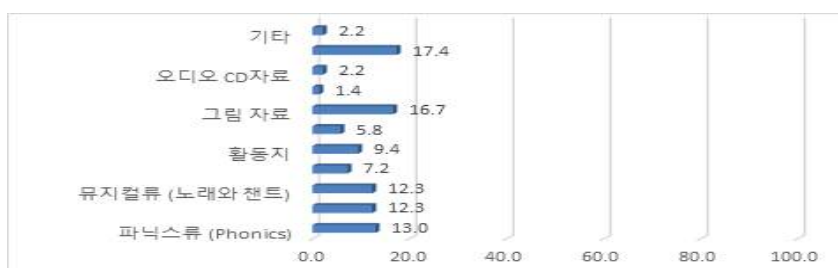
수업 중 유인물 배부 방법으로 개인별(76.8%)>모든 방법(21.0%)>팀별(1.4%)>작별(0.7%) 순으로 나타났다.

<그림. 17> 유인물 배부 방법



한국어 교사들이 만3-4세 교육 자료로 중요하다고 생각되는 것은 동영상자료(17.4%)>그림 자료(16.7%)>파닉스류(13.0%)>노래와 챗, 스토리텔링(12.3%)>활동지(9.4%)>대화문(7.2%)>낱말 카드(5.8%)>오디오, 기타자료(2.2%) 순으로 나타났다.

<그림. 18> 중요하다고 생각하는 교육 자료; 만3-4세

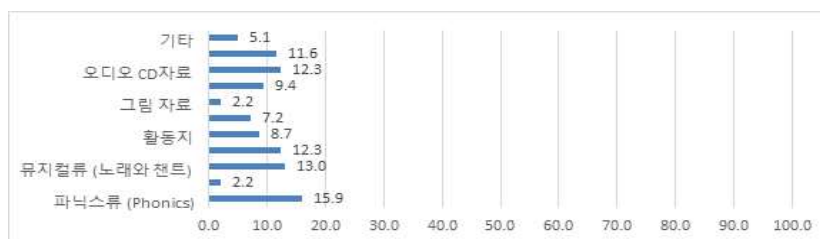


이외 한국어 교사들이 만 3-4세들을 위한 교육 자료라고 생각한 기타 응답에 대한 내용은 다음과 같다.

TV, PPT 게임 가이드, 견학/체험 학습, 공작/공예 활동, 꾸미기 자료, 낱말 맞추기 게임, 스티커, 놀이 자료, 동요 자료, 따라 하기 자료, 만들기 자료, 말하기 자료, 미술 활동 자료, 미술 도구, 보드 게임, 생활 속 자료, 수준별 자료, 통문자 스티커, 시각 교구, 신문지, 실물 모형 자료, 애니메이션, 어플 활용, 역할극 자료, 연극 자료, 영역별 놀이 자료, 온라인 학습, 유아용 교재, 율동, 음식, 인형극 자료, 읽기 자료, 자모음 게임 자료, 자모음 공작 활동, 장난감 같은 입체 교구, 전래 동화, 전통 놀이, 전통 의상, 체육 활동, 학습 교구/활동 교구, 한국 문화 자료, 한국 영화, 한글 게임 자료, 한글 노트, 한글 떼기 온라인 학습 게임, 흥미 유도 자료 등.

한국어 교사들이 만5-6세 교육 자료로 중요하다고 생각되는 것은 파닉스류(15.9%)>생뮤지컬류(13.30%)>생활언어, 오디오 자료(12.3%)>동영상 자료(11.6%)>사진 자료(9.4%)>활동지(8.7%)>낱말카드(7.2%) 순으로 나타났다.

<그림. 19> 중요하다고 생각하는 교육 자료; 만5-6세



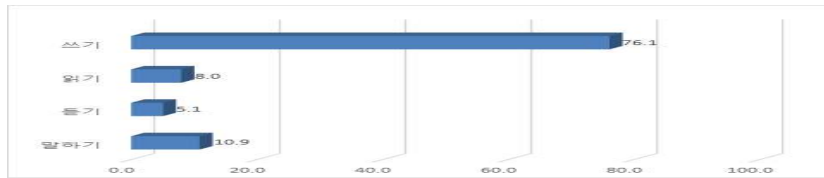
이외 한국어 교사들이 만5-6세들을 위한 중요한 교육 자료라고 생각한 기타 응답에 대한 내용은 다음과 같다.

TV, PPT 자료, 간단한 글짓기, 게임 가이드, 게임 자료, 게임을 병행할 수 있는 교구, 견학/체험 학습, 고전 영화, 공작/공예 활동, 교수법, 교재, 그룹 활동, 꾸미기 자료, 단어를 익힐 수 있는 교구, 놀이 자료, 단어를 익힐 수 있는 교구, 따라하기 자료, 문법, 보드게임, 생활 속 자료, 수준별 자료, 수학 학습지/활동지, 신문지, 신체표현 활동, 실물 모형 자료, 실습 자료, 쓰기 자료, 악기/음악 도구, 언어관련 도구, 역사 자료, 역할극 자료, 온라인 학습, 율동, 읽기 자료, 전래 동화, 체육 활동, 컴퓨터 활용 자료, 퍼즐, 하우스 놀이, 학습 교구/활동 교구, 학습지, 한국 문화 자료, 한글 게임 자료, 한글 노트, 한글 떼기 온라인 학습 게임, 현지 개발 자료, 흥미 유도 자료 등

##### (5) 언어 영역과 기능

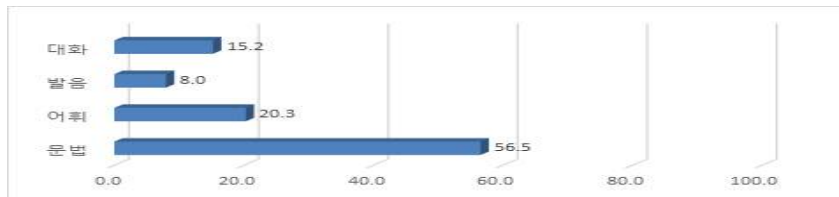
아동 학습자들을 가르칠 때 특히 어려워하는 부분은 쓰기(76.1%)> 말하기(10.9%)>읽기(8.0%)>듣기(5.1%)로 나타났다.

<그림. 20> 아동 학습자들이 배우기 어려워하는 언어 영역



아동 학습자들이 배우기 어려워하는 언어 기능은 문법(56.5%)>어휘(20.3%)>대화(15.2%)>발음(8.0%) 순으로 나타났다.

<그림. 21> 아동 학습자들이 배우기 어려워하는 언어 기능



한국어 교육 자료 표기 언어로 적합하다고 생각되는 것에 대한 응답은 다음과 같다. 한국어 중심으로 현지어로 번역하여 표기(54.3%)>한국어로 표기(34.1%)>현지어 중심으로 한국어로 번역하여 표기(9.4%)>기타(2.2%) 순으로 나타났다.

<그림. 22> 한국어 교육 자료 표기 언어



제외동포 아동 교육 시 가장 유용했던 자료는 부교재를 포함해 교사가 직접 만든 자료(44.2%)>인터넷에서 가져온 자료, 한글 학교에 배포된 자료(20.3%)>기타(8.0%)>한국 이야기나 동화책(7.2%)로 나타났다.

<그림. 23> 유용하게 활용하는 자료



아동 학습자의 의욕 부족(26.8%)>아동용 한국어 교육 자료 부족(19.6%)>가르칠 시간 부족(18.1%)>현지어를 사용하는데 한국어가 방해 됨(8.7%)> 기타(3.6%)> 정체성 혼란을 줄 것을

염려(1.4%) 순으로 응답하였다.

〈그림. 24〉 한국어 교육의 어려움



## 2.3 아시아, 중남미, 유럽, 오세아니아, CIS/러시아, 아프리카/중동의 한글 학교 교사

아시아, 중남미, 유럽, 오세아니아, CIS 러시아 지역의 한글 학교에서 아동 학습자를 가르치는 66명의 한국어 교사가 설문에 응하였다. 많은 교사들이 참여하지 않아 일반화에 이를 수는 없으나 참고 자료로 쓸 수 있도록 결과를 표로 제시하였다.

### (1) 한글 학교

만 3-4세 아동 학급 수로 아시아의 경우 한 학급(57.1%)>두 학급(14.3%)>모름/무응답(11.4%)>세 학급, 네 학급(8.6%) 순으로 나타났다. 중남미는 한 학급(45.5%)>세 학급(27.3%)>두 학급(18.2%)>모름/무응답(9.1%)으로 나타났다. 유럽은 한 학급(64.7%)>두 학급(23.5%)>세 학급, 네 학급(11.8%)으로 나타났다. 오세아니아는 한 학급(60.7%)>두 학급(20%)>모름/무응답(20%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 한 학급(44.4%)>두 학급(33.3%)>세 학급, 모름/무응답(11.1%)으로 나타났다. 아프리카/중동 지역은 한 학급(71.4%)>두 학급(14.3%)>모름/무응답(14.3%) 순으로 나타났다.

〈표 7〉 만3-4세 아동 학급 수

	한 학급	두 학급	세 학급	네 학급	모름/무응답
아시아	57.1	14.3	8.6	8.6	11.4
중남미	45.5	18.2	27.3	0.0	9.1
유럽	64.7	23.5	11.8	0.0	0.0
오세아니아	60.7	20.0	0.0	0.0	20.0
CIS/러시아	44.4	33.3	11.1	0.0	11.1
아프리카/중동	71.4	14.3	0.0	0.0	14.3

만 5-6세 아동 학급수로 아시아는 10명(54.3%)> 40명, 모름(11.4%)>20명, 30명(8.6%)>60명(5.7%)로 나타났다. 중남미는 10명(31.4%)>30명(27.3%)>20명, 40명, 50명(9.1%), 모름(9.1%)로 나타났다. 유럽은 10명(52.9%)>20명(41.2%)>40명(5.9%)으로 나타났다. 오세아니아는 10명(30%)>20명(22.2%)>50명(11.1%)으로 나타났다. CIS/러시아는 10명(55.6%)>20명(22.2%)>50명, 모

름(11.1%)으로 나타났다. 아프리카/중동 지역은 10명(85.7%)>모름(14.3%) 순으로 나타났다.

<표. 8> 만5-6세 아동 학급 수

	10명	20명	30명	40명	50명	60명	모름
아시아	54.3	8.6	8.6	11.4	0.0	5.7	11.4
중남미	31.4	9.1	27.3	9.1	9.1	0.0	9.1
유럽	52.9	41.2	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0
오세아니아	30.0	20.0	40	10	0.0	0.0	0.0
CIS/러시아	55.6	22.2	0.0	0.0	11.1	0.0	11.0
아프리카/중동	85.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3

만 3-4세 아동 학습자 수로 아시아는 40명(11.4%)>모름(11.4%)>20명, 30명(8.6%)>60명(6.7%)>10명(5.3%) 순으로 나타났다. 중남미는 10명(31.4%)>30명(27.3%)>20명, 40명, 50명, 모름(9.1%) 순으로 나타났다. 유럽은 10명(52.9%)>20명(41.2%)>40명(5.9%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 30명(40%)>10명(30%)>20명(20%)>40명(10%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 10명(55.6%)>20명(22.2%)>50명, 모름(11.1%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 10명(85.7%)>모름(14.3%) 순으로 나타났다.

<표. 9> 만3-4세 아동 학습자

	10명	20명	30명	40명	50명	60명	모름
아시아	5.3	8.6	8.6	11.4	0.0	5.7	11.4
중남미	31.4	9.1	27.3	9.1	9.1	0.0	9.1
유럽	52.9	41.2	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0
오세아니아	30.0	20.0	40	10.0	0.0	0.0	0.0
CIS/러시아	55.6	22.2	0.0	0.0	11.1	0.0	11.0
아프리카/중동	85.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3

만5-6세 아동 학습자 수로 아시아는 10명(48.6%)>20명(22.9%)>30명, 40명(8.6%)으로 나타났다. 중국은 10명, 20명(36.4%)>30명(27.3%)로 나타났다. 중남미는 10명, 20명(36.4%)>30명(27.3%)으로 나타났다. 유럽은 10명(64.7%)>20명(23.5%)>30명 40명(5.9%)으로 나타났다. 오세아니아는 10명(40%)>20명, 30명 (20%)>40명(10%)으로 나타났다. CIS/러시아는 10명(55.6%)>30명(22.2%)>20명(11.1%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 10명(71.4%)>20명, 30명(14.3%)으로 나타났다.

<표. 10> 만5-6세 아동 학습자

	10명	20명	30명	40명	50명	60명	모름
아시아	48.6	22.9	8.6	8.6	0.0	8.6	2.9
중남미	36.4	36.4	27.3	0.0	0.0	0.0	0.0
유럽	64.7	23.5	5.9	5.9	0.0	0.0	0.0
오세아니아	40.0	20.0	20.0	10	10.0	0.0	0.0
CIS/러시아	55.6	11.1	22.2	0.0	0.0	0.0	11.0
아프리카/중동	71.4	14.3	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0

교육 과정의 경우 아시아는 15-16주(31.4%)>일 년(22.9%)>17주 이상(20%)>10-12주

(14.3%)>13-14주(8.6%)>10주 이상(2.9%) 순으로 나타났다. 중남미는 17주(63.6%)>15-16주(27.3%)>13-14주(9.1%) 순으로 나타났다. 유럽은 15-16주(47.1%)>17주 이상(23.5%)>13-14주, 방학 제외하고 매주 (11.8%)>10-12주(5.9%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 17주 이상(50%)>10주 이상(40%)>10-12주(10%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 17주 이상(44.4%)>15-16주(33.3%)>13-14주, 1년(11.1%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 10주 이상, 10-12주(928.6%)>17주 이상, 기타, 방학 제외하고 매주(14.3%)로 나타났다.

<표. 11> 한글 학교 교육 과정

	10주 이하	10-12주	13-14주	15-16주	17주 이상	일 년	기타	방학 제외 매주
아시아	2.9	14.3	8.6	31.4	20	22.9	0.0	0.0
중남미	0.0	0.0	9.1	27.3	63.6	0.0	0.0	0.0
유럽	0.0	5.9	11.8	47.1	23.5	0.0	0.0	11.8
오세아니아	40.0	10.0	0.0	0.0	50	0.0	0.0	0.0
CIS/러시아	0.0	0.0	11.1	33.3	44.4	11.1	0.0	0.0
아프리카/중동	28.6	28.6	0.0	0.0	14.3	0.0	14.3	14.3

한글 학교 교사로 일하게 된 동기(복수 응답)에 대한 내용은 다음과 같다. 아시아는 봉사하는 마음(45.7%)>교원 자격이 있어서(45.7%)>즐거워서(25.7%)>선생 부족(20%)>전공/부전공을 해서(17.1%)>유아교육 수료(8.6%)>기타(2.9%) 순으로 나타났다. 중남미는 봉사하는 마음(81.8%)>즐거워서(45.5%)>선생 부족(18.2%)>전공/부전공을 해서, 자녀 교육, 기타(9.1%)로 나타났다. 유럽은 자녀 교육에 관심이 있어서(52.9%)>, 전공/부전공을 해서(23.5%), 즐거워서(23.5%)>교원 자격이 있어서(23.5%)>선생 부족(17.6%)>기타(5.9%)>유아교육 수료(0%)순으로 나타났다. 오세아니아는 봉사하는 마음으로(50%)>즐거워서(30%)>선생 부족, 전공/부전공을 해서, 자녀 교육(20%)>교원 자격이 있어서, 기타(10%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 전공/부전공을 해서(33.3%)>선생 부족, 즐거워서(22.2%), 봉사하는 마음으로(22.2%)>자녀 교육, 교원자격, 기타, 모름/무응답(11.1%)>유아교육 수료(0%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 자녀 교육(57.1%), 선생 부족(57.1%)>즐거워서, 봉사하는 마음으로(42.9%)>전공/부전공을 해서(14.3%)>유아교육 수료, 교원 자격이 있어서, 기타, 모름/무응답(0%)으로 나타났다.

<표. 12> 한글 학교 교사로 일하게 된 동기

	선생 부족	유아교육 수료	전공/ 부전공	즐거워서	자녀교육	봉사	교원자격	기타	모름/ 무응답
아시아	20.0	8.6	17.1	25.7	11.4	45.7	45.7	2.9	0.0
중남미	18.2	0.0	9.1	45.5	9.1	81.8	0	9.1	0.0
유럽	17.6	0.0	23.5	23.5	52.9	29.4	23.5	5.9	0.0
오세아니아	20.0	0.0	20.0	30.0	20.0	50.0	10.0	10.0	0.0
CIS/러시아	22.2	0.0	33.3	22.2	11.1	22.2	11.1	11.1	11.0
아프리카/중동	57.1	0.0	14.3	42.9	57.1	42.9	0.0	0.0	0.0

한국어 교육 자료를 온라인 탑재 시 이용에 대한 태도에 대한 분석은 다음과 같다. 아시아는 매우 그렇다(62.9%)>그렇다(14.3%)>보통이다(8.6%)>그렇지 않다(5.7%)>매우 그렇지 않다(2.9%)>기타(5.7%)>무응답(0%) 순으로 나타났다. 중남미는 매우 그렇다(63.6%)>그렇다(9.1%)>보통이다(91%)>그렇지 않다(9.1%)>매우 그렇지 않다(9.1%)>기타, 모름(0%) 순으로 나타났다.

유럽은 매우 그렇다(52.9%)>그렇다(35.3%)>보통이다(11.0%)>그렇지 않다, 매우 그렇지 않다, 기타, 모름(0%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 매우 그렇다(30%)>그렇다(30%)>보통이다(20%), 그렇지 않다(20%)> 매우 그렇지 않다, 기타, 모름(0%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 매우 그렇다(44%)>보통이다(33.3%)>그렇다, 모름/무응답(11.1%)>그렇지 않다, 매우 그렇지 않다, 기타(0%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 매우 그렇다(28.6%),그렇다(28.6%)> 보통이다, 그렇지 않다, 기타(14.3%)>매우 그렇지 않다, 모름(0%) 순으로 나타났다.

〈표. 13〉 교육 자료 온라인 탑재 여부

	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	매우 그렇지않다	기타	모름/ 무응답
아시아	62.9	14.3	8.6	5.7	2.9	5.7	0.0
중남미	63.6	9.1	9.1	9.1	9.1	0.0	0.0
유럽	52.9	35.3	11.8	0.0	0.0	0.0	0.0
오세아니아	30.0	30.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0
CIS/러시아	44.0	11.1	33.3	0.0	0.0	0.0	11.1
아프리카/중동	28.6	28.6	14.3	14.3	0.0	14.3	0.0

아동 학습자를 가르치기 어려운 이유로 아시아는 교육 자료 부족(51.4%)>아동 학습자의 의욕 부족(20%)>시간 부족(17.1%)>기관 부족(5.7%), 기타(5.7%)>모국어 방해(0%) 순으로 나타났다. 중남미는 교육 자료 부족, 의욕 부족(27.3%)>시간 부족, 기관 부족(18.2%)>모국어 방해(1.9%)>기타(0%)로 나타났다. 유럽은 교육 자료 부족(35.3%)>시간 부족(23.5%)>의욕 부족(17.6%)>기관 부족(11.8%)>모국어 방해(6%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 교육 자료 부족(40%)>기관 부족(30%)>의욕 부족(20%)>시간 부족(10%)>모국어 방해, 기타(0%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 교육 자료 부족(66.7%)>시간 부족(22.2%)> 기타(11.1%)>모국어 방해, 기관 부족, 의욕부족(0%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 교육 자료 부족(42.9%)> 의욕 부족(28.6%)>시간 부족, 기관 부족(14.3%)>방해, 기타(0%) 순으로 나타났다.

〈표. 14〉 아동 학습자를 가르치기 어려운 이유

	교육 자료 부족	방해	시간 부족	기관 부족	의욕 부족	기타
아시아	51.4	0.0	17.1	5.7	20.0	5.7
중남미	27.3	1.9	18.2	18.2	27.3	0.0
유럽	35.3	6.0	23.5	11.8	17.6	11.8
오세아니아	40	0.0	10.0	30.0	20.0	0.0
CIS/러시아	66.7	0.0	22.2	0.0	0.0	11.1
아프리카/중동	42.9	0.0	14.3	14.3	28.6	0.0

## (2) 언어 영역과 기능

아동 학습자가 어려워하는 언어 영역은 아시아의 경우 문법(57.1%)>어휘(34.3%)>발음(5.7%)>화용(2.9%) 순으로 나타났다. 중남미는 문법(54%)>화용(27.3%)>어휘, 발음(9.1%) 순으로 나타났다. 유럽은 어휘(41.2%)>문법, 화용(29.4%)>발음(0%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 문법(70%)>어휘(20%)>화용(10%)>발음(0%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 문법(66.7%)>어휘,



발음, 화용(11.1%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 문법(85.7%)>발음(14.3%)>어휘, 화용(0%) 순으로 나타났다.

<표. 15> 언어 영역

	문법	어휘	발음	화용
아시아	57.1	34.3	5.7	2.9
중남미	54.5	9.1	9.1	27.3
유럽	29.4	41.2	0.0	29.4
오세아니아	70.0	20	0.0	10.0
CIS/러시아	66.7	11.1	11.1	11.0
아프리카/중동	85.7	0.0	14.3	0.0

아동 학습자들이 어려워하는 언어 기능은 다음과 같다. 아시아는 쓰기(62.9%)>말하기(17.1%)>읽기(14.3%)>듣기(5.7%) 순으로 나타났다. 중남미는 쓰기(81.8%)>읽기(18.2%)>말하기, 듣기(0%) 순으로 나타났다. 유럽은 쓰기(70.6%)>말하기(17.6%)>읽기(5.9%)>듣기(1.5%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 쓰기(60.7%)>읽기(22.2%)>말하기(11.1%)>듣기(0%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 쓰기(100%)로 나타났다.

<표. 16> 언어 기능

	말하기	듣기	읽기	쓰기
아시아	17.1	5.7	14.3	62.9
중남미	0.0	0.0	18.2	81.8
유럽	17.6	1.5	5.9	70.6
오세아니아	10.0	0.0	0.0	90.0
CIS/러시아	11.1	0.0	22.2	60.7
아프리카/중동	0.0	0.0	0.0	100

### (3) 교육 자료

수업 시간에 활용하는 활동지 숫자에 대한 응답은 다음과 같다. 아시아는 1-2개(60%)>2-3개, 3-4개(14.3%)>4-5개, 5-6개 (2.9%) 순으로 나타났다. 중남미는 2-3개(95.5%)>1-2개(4.5%) 순으로 나타났다. 유럽은 1-2개(47.1%)>2-3개(29.4%)>3-4개, 4-5개(5.9%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 1-2개(50%)>2-3개(40%)>3-4개(10%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 1-2개(44.4%), 2-3개(44.4%)> 모름(11.1%) 순으로 나타났다. 아프리카, 중동은 1-2개(57.1%)>2-3개, 3-4개, 4-5개(14.3%) 순으로 나타났다.

<표.17> 활동지 사용

	1-2개	2-3개	3-4개	4-5개	5-6개	10개 이상	모름
아시아	60	14.3	14.3	2.9	2.9	0.0	5.7
중남미	45.5	54.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
유럽	47.1	29.4	5.9	5.9	0.0	5.9	5.9
오세아니아	50.0	40.0	10	0.0	0.0	0.0	0.0
CIS/러시아	44.4	44.4	0.0	0.0	0.0	0.0	11.1
아프리카/중동	57.1	14.3	14.3	14.3	0.0	0.0	10.0

재외동포 아동 학습자들을 가르칠 때 어떤 활동을 주로 하는가에 대한 응답(복수 응답) 결과는 다음과 같다. 아시아는 자료(65.7%)>노래(51.4%)>교구(48.6%)>어휘(31.4%)>붙임딱지(31.4%)>문화(25.7%)>역할극(5.7%)>기타(6.0%) 순으로 나타났다. 중남미는 교구(63.6%)>자료(45.5%), 노래(45.5%)>붙임딱지(36.4%)>역할극, 스토리텔링(18.2%)>문화(9.1%)>기타(0%) 순으로 나타났다. 유럽은 노래(64.7%)>자료(47.1%)>교구, 스토리텔링, 어휘, 문화(35.3%)>붙임딱지(11.8%)>기타(0%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 자료(70%)>노래, 스토리텔링(50%)>교구(40%)>기타(30%)>문화(10%), 붙임딱지(10%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 노래(66.7%)>자료(55.6%)>교구, 어휘, 붙임딱지(22.2%)>역할극, 스토리텔링, 문화, 기타(11.1%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동 지역은 자료(100%)>교구(71.4%)>노래(42.9%)>스토리텔링(14.3%), 붙임딱지(14.3%) 순으로 나타났다.

<표.18> 교실 활동

	역할극	교구	자료	노래	스토리텔링	어휘	문화	붙임딱지	기타
아시아	5.7	48.6	65.7	51.4	28.6	31.4	25.7	31.4	6.0
중남미	18.2	63.6	45.5	45.5	18.2	0.0	9.1	36.4	0.0
유럽	0.0	35.3	47.1	64.7	35.3	35.3	35.3	11.8	5.9
오세아니아	0.0	40.0	70.0	50.0	50.0	20.0	10.0	10.0	30.0
CIS/러시아	11.1	22.2	55.6	66.7	11.1	22.2	11.1	22.2	11.1
아프리카/중동	0.0	71.4	100	42.9	14.3	57.1	0.0	14.3	0.0

아동 학습자가 가장 효율적인 모둠 활동을 할 수 있는 인원 구성은 몇 명인가에 대한 응답은 다음과 같다. 아시아는 소그룹(60%)>전체(8.6%)>짝(31.4%) 순으로 나타났다. 중남미는 소그룹(63.6%)>짝(27.3%)>중남미(9.1%) 순으로 나타났다. 유럽은 소그룹(58.6%)> 혼자(17.6%)> 짝, 전체(11.8%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 소그룹(60%)>혼자, 짝, 전체, 기타(10%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 소그룹(44.4%)>기타, 짝(14.3%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 소그룹(71.4%)>짝, 기타(14.3%) 순으로 나타났다.

<표. 19> 모둠 활동

	혼자	짝	소그룹	전체	기타	모름/무응답
아시아	0.0	31.4	60.0	8.6	0.0	0.0
중남미	9.1	27.3	63.6	0.0	0.0	0.0
유럽	17.6	11.8	58.8	11.8	0.0	0.0
오세아니아	10.0	10.0	60.0	10.0	10.0	0.0
CIS/러시아	11.1	0.0	44.4	11.1	22.2	11.1
아프리카/중동	0.0	14.3	71.4	0.0	14.3	0.0

수업에서 사용하는 유인물을 어떤 식으로 나누어 주는가에 대한 응답은 다음과 같다. 아시아는 개인별(68.6%)>모든 방법(28.6%)>팀별(2.9%)>짝별, 기타(0%)순으로 나타났다. 중남미는 개인별(72.7%)>팀별, 짝별, 개인별(9.1%) 순으로 나타났다. 유럽은 개인별(76.5%)> 모든 방법(11.8%)>짝별, 기타(0%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 개인별(90%)>모든 방법(10%)>팀별, 짝별, 기타(0%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 개인별(77.8%)> 모든 방법, 기타(11.1%)> 팀별, 짝별, 모든 방법(0%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 개인별(85.7%)>모든 방법(14.3%)>팀

별, 짝별, 기타(0%) 순으로 나타났다.

〈표. 20〉 유인물 제공 방식

	팀별	짝별	개인별	모든 방법	기타
아시아	2.9	0.0	68.6	28.6	0.0
중남미	9.1	9.1	72.7	9.1	0.0
유럽	5.9	0.0	76.5	11.8	5.9
오세아니아	0.0	0.0	90.0	10.0	0.0
CIS/러시아	0.0	0.0	77.8	11.1	11.1
아프리카/중동	0.0	0.0	85.7	14.3	0.0

재외동포 만3-4세 아동용 한국어 교육 자료로 중요하다고 생각되는 것으로 아시아는 낱말카드(22.9%)>그림 자료(17.1%)>동화책, 생활언어(14.3%)> 동영상(11.4%)>파닉스, 뮤지컬(8.6%)>오디오(2.9%)>활동지, 사진, 기타(0%) 순으로 나타났다. 중남미는 동영상자료(27.3%)>동화책, 그림(18.2%)>뮤지컬, 생활언어, 활동지, 낱말(9.1%)> 파닉스, 사진, 오디오, 기타(0%) 순으로 나타났다. 유럽은 동화책, 뮤지컬(23.5%)>생활언어, 활동지, 낱말카드, 동영상(11.8%)>파닉스, 사진, 오디오, 동영상(0%)순으로 나타났다. 오세아니아는 뮤지컬, 낱말, 그림, 사진(20%)>파닉스(10%), 동화책(5.0%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 활동지, 낱말, 그림(22.2%)>뮤지컬(11.1%), 생활언어(11.1%), 동영상(11.1%)> 파닉스, 동화책, 사진, 오디오, 기타(0%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동 지역은 뮤지컬(28.6%), 동영상(28.6%)>활동지, 낱말, 그림(14.3%)> 파닉스, 동화책, 생활언어, 사진, 오디오(0%) 순으로 나타났다.

〈표. 21〉 만3-4세 한국어 교육 자료

	파닉스	동화책	뮤지컬	생활언어	활동지	낱말	그림	사진	오디오	동영상	기타
아시아	8.6	14.3	8.6	14.3	0.0	22.9	17.1	0.0	2.9	11.4	0.0
중남미	0.0	18.2	9.1	9.1	9.1	9.1	18.2	0.0	0.0	27.3	0.0
유럽	0.0	23.5	23.5	11.8	11.8	11.8	5.9	0.0	0.0	11.8	0.0
오세아니아	10.0	5.0	20.0	0.0	0.0	20.0	20.0	20.0	0.0	10.0	0.0
CIS/러시아	0.0	0.0	11.1	11.1	22.2	22.2	22.2	0.0	0.0	11.1	0.0
아프리카/중동	0.0	0.0	28.6	0.0	14.3	14.3	14.3	0.0	0.0	28.6	0.0

재외동포 만5-6세 아동용 한국어 교육 자료로 중요하다고 생각되는 것으로 아시아는 낱말카드(22.9%)>동화책(20%)>동영상(17.1%)>생활언어(11.4%)>파닉스, 활동지(8.6%)>뮤지컬(5.7%)>그림, 기타(2.9%) 순으로 나타났다. 중남미는 동화책(36.4%)>생활언어, 낱말카드(18.2%)>파닉스, 활동지, 동영상(9.1%)>뮤지컬, 그림, 사진, 오디오(0%) 순으로 나타났다. 유럽은 활동지(35.3%)>동화책(29.4%)>그림(17.6%)>파닉스, 낱말, 동영상(5.9%)>뮤지컬, 생활언어, 사진, 오디오, 기타(0%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 파닉스, 동화책(30%)>활동지(20%)>동영상(10%)>뮤지컬, 생활언어, 낱말, 그림, 사진, 오디오(0%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 낱말카드(22.2%)>파닉스, 동화책, 뮤지컬, 생활언어, 활동지, 그림, 동영상(11.1%)>사진, 오디오, 기타(0%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 낱말카드, 동영상(28.6%)>활동지, 동화책(14.3%)>파닉스, 뮤지컬, 생활언어, 그림, 사진, 오디오, 기타(0%) 순으로 나타났다.

〈표.22〉 만5-6세 한국어 교육 자료

	파닉스	동화책	뮤지컬	생활언어	활동지	날말	그림	사진	오디오	동영상	기타
아시아	8.6	20.0	5.7	11.4	8.6	22.9	2.9	0.0	0.0	17.1	2.9
중남미	9.1	36.4	0.0	18.2	9.1	18.2	0.0	0.0	0.0	9.1	0.0
유럽	5.9	29.4	0.0	0.0	35.3	5.9	17.6	0.0	0.0	5.9	0.0
오세아니아	30.0	30.0	0.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0	0.0
CIS/러시아	11.1	11.1	11.1	11.1	11.1	22.2	11.1	0.0	0.0	11.1	0.0
아프리카/ 중동	0.0	14.3	0.0	0.0	14.3	28.6	0.0	0.0	0.0	28.6	0.0

한국어 교육 자료를 어떤 언어로 표기하는 것이 적합한가에 대해 아시아는 한국어(71.4%)>한국어와 현지어(28.6%)>현지어, 현지어와 한국어, 관계없음(0%) 순으로 나타났다. 중남미는 한국어와 현지어(63.6%)>한국어(36.4%)>현지어, 현지어와 한국어, 관계없음(0%) 순으로 나타났다. 유럽은 한국어(76.5%)>현지어, 한국어와 현지어(11.8%), 현지어와 한국어(11.8%)>관계없음(0%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 한국어(60%)>한국어와 현지어(40%)>현지어(0%), 현지어와 한국어(0%), 관계없음(0%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 한국어(44.4%)>한국어와 현지어(44.4%)>현지어와 한국어(11.1%), 현지어>관계없음(0%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 한국어, 한국어와 현지어(42.9%)>현지어와 한국어(14.3%)>현지어(0%), 관계없음(0%) 순으로 나타났다.

〈표. 23〉 언어 표기

	한국어	현지어	한국어와 현지어	현지어와 한국어	관계없음
아시아	71.4	0.0	28.6	0.0	0.0
중국	36.4	0.0	63.6	0.0	0.0
유럽	76.5	11.8	11.8	0.0	0.0
오세아니아	60.0	0.0	40.0	0.0	0.0
CIS/러시아	44.4	0.0	44.4	11.1	0.0
아프리카/중동	42.9	0.0	42.9	14.3	0.0

현지에서 아동에게 한국어를 가르칠 때 어떤 것이 가장 유용한가라는 질문에 아시아는 부교재, 한글 학교 자료(31.4%)>인터넷(25.7%)>동화(11.4%)>기타(0%) 순으로 나타났다. 중남미는 한글 학교 자료, 인터넷, 동화(27.3%)>부교재(18.2%) 순으로 나타났다. 유럽은 부교재, 동화(29.4%)>인터넷(17.6%)>기타(0%) 순으로 나타났다. 오세아니아는 동화(40%)>부교재, 한글 학교 자료, 인터넷(20%) 순으로 나타났다. CIS/러시아는 부교재(33.3%)>한글 학교 자료, 인터넷(22.2%) 순으로 나타났다. 아프리카/중동은 한글 학교 자료(57.1%)>부교재(28.6%)>기타(14.3%) 순으로 나타났다.

〈표. 24〉 유용한 한국어 교육 자료

	부교재	한글 학교 자료	인터넷	동화	기타
아시아	31.4	31.4	25.7	11.4	0.0
중남미	18.2	27.3	27.3	27.3	0.0
유럽	29.4	23.5	17.6	29.4	0.0
오세아니아	20.0	20.0	20.0	40.0	0.0

CIS/러시아	33.3	22.2	22.2	22.2	0.0
아프리카/중동	28.6	57.1	0.0	0.0	14.3

담당하고 있는 학급 학생의 부모 중 한국어를 할 수 있는가에 대한 질문으로 아시아는 아버지-74.97%, 어머니-72.94%가 가능했다. 중남미는 아버지-89.55%, 어머니-83.09%가 한국어가 가능했다. 유럽은 어머니-84.35%, 아버지(43.82%)가 한국어가 가능했다. 오세아니아는 아버지-84%, 어머니-93%가 한국어가 가능했다. CIS/러시아는 아버지-65%, 어머니-61.67%가 한국어가 가능했다. 아프리카는 어머니-90.86%, 아버지-82.57%가 한국어가 가능했다.

<표. 25> 한국어 구사

	아버지	어머니
아시아	74.97	72.94
중남미	89.55	83.09
유럽	43.82	84.35
오세아니아	84.0	93.0
CIS, 러시아	65.0	61.67
아프리카, 중동	82.57	90.86

### 3장 재외동포 아동용 한국어 교육 자료

#### 3.1 교육 자료 구성

##### (1) 전체 구성

미국의 한글 학교 교사들이 응답한 요구 조사에 대한 결과, 수차례에 걸친 피드백을 통해 연구 개발된 재외동포 아동용 한국어 교육 자료 구성은 다음과 같다. 교육 자료 기본 내용은 누리 과정에 기초하여 개발하였다.

‘신나요! 한국어(Fun Korean)’는 국립국어원에서 개발한 재외동포 아동용 한국어 교육 자료이다. 재외동포 아동 학습자들이 다양한 교육 자료를 가지고 재미있게 한국어를 배울 수 있도록 18개의 주제에 따라 언어 활동지를 개발하였고, 한글 학교 교사들이 활동지를 효과적으로 활용할 수 있도록 자세한 지침을 한국어와 영어로 설명하였다. 각각의 활동지 주제와 관련된 벽붙이 그림 자료를 만들어 교실에서 그림을 보며 아동 학습자들과 흥미롭게 이야기를 나눌 수 있도록 구성하였다. 동요를 부르면서 게임을 하거나, 옛날이야기를 통해서 한국어를 자연스럽게 접할 수 있도록 활동지에 내용을 소개하였고 이를 오디오 자료로도 제공하였다. 또한 한글을 재미있게 배울 수 있도록 50개의 활동으로 구성된 한글 관련 활동지도 추가로 개발하였다. 전체 구성은 다음과 같다.

〈표. 26〉 전체 구성

주제	교육 자료 I	
주제1	색깔	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제2	모양	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제3	동물	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제4	악기	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제5	곤충	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제6	탈것	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제7	한글 학교	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제8	한국 문화	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제9	도구와 기계	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
	동요	오디오 자료(활동지에 소개된 동요)
주제	교육 자료 II	
주제1	가족과 친구	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제2	건강과 운동	지도서, 활동지 17개, 벽붙이 그림
주제3	직업	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제4	우리 동네	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제5	대한민국	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제6	명절	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제7	옛날이야기	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제8	계절	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
주제9	나의 하루	지도서, 활동지 15개, 벽붙이 그림
	동요/옛날 이야기	오디오 자료(활동지에 소개된 동요, 옛날 이야기)
한글	한글 활동	활동지 50개

‘신나요! 한국어(Fun Korean)’는 한글 학교에서 교사가 즉각적이고 효율적으로 수업에 사용할 수 있도록 개발된 교육 자료이다. **교재처럼 특정한 순서가 있는 것이 아니고 교사들이 자유롭게 선택하여 재미있게 활용하는 교육 자료이다.** 주제별로 지도서의 첫 페이지에 각 활동의 수준, 언어 기능(말하기, 듣기, 읽기, 쓰기), 활동 유형(언어, 게임, 미술, 역할극), 집단 유형(대집단, 소집단, 개별), 가정 연계 활동 등을 자세하게 구분하였고 이를 토대로 자유롭게 아동 학습자의 수준, 수업 목표 등에 따라 선택하여 사용할 수 있도록 개발하였다. 주제별 활동지를 선택할 때 다음 지침 사항을 먼저 숙지하면 보다 효율적으로 자료를 활용할 수 있다.

○ 수준

활동지 난이도를 수준 I, 수준 II로 나누어 분류하였다.

○ 내용 요소

언어 기능(말하기, 듣기, 읽기, 쓰기) 중 어떤 기능이 강조되는지 표시하였다.

○ 활동 유형

각각의 활동이 게임, 미술, 언어, 음악 어느 활동에 중점을 두는지 표시하였다.

○ 집단 유형

활동지가 개별 활동을 위한 것인지, 대집단 활동을 위한 것인지 혹은 소집단 활동을 위한 것인지에 대해서도 표시하였다.

○ 가정 연계

교실에서 활동한 학습 내용을 가정에서 해 볼 수 있도록 연계 활동을 구성한 경우 지침서에 표시하였다.

○ 벽붙이 그림 자료 지침

주제별로 관련된 내용의 그림을 벽붙이 형식으로 제작하였다. 활동지와 연관된 내용을 그림으로 보면서 교사와 학생들은 배운 어휘를 확인하고, 재미있게 이야기를 나눌 수 있다. 관련된 어휘나 문법 사항을 지도서 마지막 순서에 다시 한 번 정리하여 제시하였다. 주제별 관련 그림 이외에도 교실에서 자주 사용할 수 있는 화폐, 달력, 옷놀이 판 등의 그림을 벽붙이 형태로 추가 제공하였다.

○ 오디오 자료

활동지에 소개된 동요 그리고 ‘옛날이야기’ 텍스트는 녹음하여 오디오 자료로 제공하였다.

## (2) 세부 구성 예시

### ○ 표지

각각의 주제를 대표하는 그림을 삽입하여 주제별 활동지의 특성을 표시하였다.

〈그림. 25〉 표지 그림





○ 활동 내용 전체 소개

주제별 활동 방법 및 목표는 활동지 가장 첫 페이지에 한 눈에 알아 볼 수 있도록 내용을 정리하였다.

<그림. 26> 활동 내용 전체

### 주제3 : 동물(Animals)

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	조각으로 동물 만들기	I	✓				조각	개별	○
2	동물 이름 찾아보기	I			✓		언어	개별	
3	동요 '여우야 여우야'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	○
4	동물 이름 기억하기	I			✓	✓	언어	개별	○
5	동물 수수께끼	I	✓	✓			언어	대집단	
6	동물 주사위 게임	I	✓		✓		게임	소집단	
7	동물 이름 말하기	I	✓	✓			게임	소집단	
8	동물 그림자 찾기	II				✓	조각	개별	
9	색종이로 동물 만들기	II			✓	✓	미술	개별	
10	동물들이 사는 곳	II	✓		✓		게임	소집단	
11	아기 동물의 엄마 찾기	II			✓	✓	언어	개별	
12	동화 '신나는 동물 음악회'	II	✓	✓			동극	대집단	
13	동물 이름 패턴 맞추기	II	✓		✓		조각	대집단	○
14	동물 나무 만들기	II			✓	✓	미술	대집단	
15	동물 이야기 만들기	II	✓	✓			언어	대집단	

○ 지도서

다음은 지도서 구성 예시이다. 지도서에 자세하게 활동 목표, 활동 자료, 활동 방법, 도움 말 등을 적었다. 제목과 활동 방법은 한국어와 영어, 두 언어로 표기하였다.

## <그림. 27> 지도서 예시

### 2. 동물 이름 찾아보기

(Finding Animals)

활동 수준 I

주제3

• 활동지 11, 13, 15, 17, 19, 21쪽

활동 유형	집단 유형
언어	개별 활동

**활동 목표**

- 활동: 동물의 이름과 특성을 배울 수 있다.
- 문법과 표현: '곰을 찾아볼까요?'의 의미를 이해할 수 있다.
- 어휘와 표현: 여러 동물의 이름을 알 수 있다.

**활동 자료**

- 안경 쓴 곰 얼굴 틀(2-1)
- 동물 글자 판(2-2)
- 동물 카드(2-3)

**활동 방법**

- ① 안경 쓴 곰 얼굴 틀(2-1)을 오린 후, 눈 부분을 잘라 낸다.
- ② 동물 글자 판(2-2) 위에 곰 얼굴 모양을 올려놓고 이리저리 옮겨 본다.
- ③ 곰 얼굴 안경에 나타나는 글자에 해당하는 동물 카드(2-3)를 찾는다.
- ④ 동물 카드(2-3)를 뒤집어 맞는지 확인한다.

First, cut out the face of the bear and its eyes (2-1) then put the face of the bear on top of the animal text (2-2) and move it around. Next, find animal card (2-3) that corresponds to the text that appears on the bear's face. Finally, flip the animal card (2-3) over to check.

**도움말**

- 활동
  - 글자 판의 동물 이름을 교사가 다른 동물 단어로 수정하여 활동할 수 있다.
  - 동물 카드(2-3)를 미리 오려 반을 접고 동물 그림이 보이도록 뒷면에 풀칠해 붙인다.
  - 학생의 소 근육 발달 수준을 고려하여, 안경 쓴 곰 얼굴 틀(2-1)에서 눈 부분을 가른 후 재 사용할 수 있다.
- 발음: 교사는 '토끼'에서 발음되는 경음 'ㄱ'을 학생들과 연습해 본다.

예) 기까까 그크크 기끼끼

### ○ 다양한 활동

말풍선을 채우기, 종이접기, 게임하기, 노래하기 등 언어 관련 다양한 활동 유형을 제시하였다.

## <그림. 28> 말풍선 넣기 활동 예시

### 13. 그림 보면서 이야기 만들기

(Making a Story about a Painting)

활동 수준 II

주제 8

• 활동지 69, 71쪽

활동 유형	집단 유형
언어	대집단 활동

**활동 목표**

- 활동: 그림을 보면서 생각과 느낌을 말할 수 있다.
- 문법과 표현: '궁부하고 있어요'의 의미를 이해할 수 있다.
- 어휘와 표현: 그림과 관련된 단어를 알 수 있다.

**활동 자료**

- 김홍도의 '서당도'(13-1)
- 말풍선 쓰기(13-2)

**활동 방법**

- ① 그림 '서당도'(13-1)를 보면서 그림에 대해 이야기한다(등장인물, 장소 등).
- ② 그림의 제목을 소개한다.
- ③ 그림을 보면서 느낌을 말한다.
- ④ 말풍선 쓰기(13-2)의 그림 속 학생들과 선생님이 어떤 이야기를 나누고 있을지 상상하며 말 표현한다.

First, look at the painting 'Village School' (13-1) and talk about it (figures, place). Next, introduce the title of the painting and talk about your feelings. Finally, imagine and present what you think other students and the teacher in the painting would say in the speech bubbles (13-2).

**도움말**

<작가 및 작품 소개>

- 1) 작품: 서당도 (18세기)
- 2) 작가: 김홍도 (1745~?)

김홍도는 조선시대 뛰어난 전제 화가로 영조와 정조 등 왕의 초상을 그리기도 하였다. 특히 그가 그린 풍속화는 인물의 생동감 있는 묘사와 각 장면의 극적인 구성으로 그려져, 보는 이들을 매료시켰다.

<그림. 29> 색종이 접기 활동 예시

**9. 색종이로 동물 만들기**  
(Folding Colored Paper into Various Animal Figures)

활동 수준 II

주제 3

• 활동지 51, 53, 55, 57, 59쪽

활동 유형	집단 유형
미술	개별 활동

**활동 목표**

- 활동: 동물의 이름을 읽고 쓸 수 있다.
- 문법과 표현: '종이로 기린을 만들어요.'의 의미를 이해할 수 있다.
- 어휘와 표현: 여러 동물의 이름을 알 수 있다.

**활동 자료**

- 동물 접기 순서도(9-1)
- 동물원 그림판(9-2)
- 색종이, 풀, 연필

**활동 방법**

- ① 동물 접기 순서도(9-1)를 보고 접는 방법을 학생들에게 보여 준다.
- ② 교사를 따라 순서대로 접는다.
- ③ 동물원 그림판(9-2)에 색종이로 접은 동물의 얼굴을 붙이고 동물의 이름을 쓴다.

First, show the students how to fold then they follow the teacher and fold their colored paper. Next, students attach animal faces on the zoo board (9-2) and write down the names of the animals. For example, "I made a/an) \_\_\_\_\_ by folding paper."

**도움말**

- 활동: 자신이 만든 동물의 울음소리를 흉내 내어 본다.

○ 가정 연계 활동

가정에서 연계할 수 있는 활동을 제시하여 한글 학교에서 돌아와 가정에서도 부모님이 도와줄 경우 연장 학습을 할 수 있도록 하였다.

<그림. 30> 노래 부르기 및 가정 연계 활동 예시

**6. 숫자 세기**  
(Counting Numbers)

활동 수준 II

주제 7

• 활동지 39, 41쪽

활동 유형	집단 유형
연어	대집단 활동

**활동 목표**

- 활동: 숫자를 셀 수 있다.
- 문법과 표현: '나는 네 살이에요.'의 의미를 이해할 수 있다.
- 어휘와 표현: 숫자와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.

**활동 자료**

- '꼬마 인디언' 악보(6-1)
- 고유어 숫자/단위 표

**활동 방법**

- ① '꼬마 인디언' 악보(6-1)를 보면서 노래를 듣는다.
- ② '꼬마 인디언' 노래를 불러 본다.
- ③ 고유어 숫자/단위 표를 보면서 숫자 세는 표현을 배운다.
- ④ 노랫말을 여러 가지 수량 단위로 바꿔서 노래를 부른다.

First, look at the score of the song, 'Ten Little Indian Boys'(6-1), listen to it then sing the song. After singing the song, look at the table of numbers and units to learn about counting. Finally, change the lyrics to different units and sing the song again.

**도움말**

- 활동: '한 살, 두 살, 세 살이에요.', '한 명, 두 명, 세 명 친구들...' 등으로 바꿔서 수량 표현을 익힐 수 있도록 한다.

**가정 연계 활동**

- 숫자 세기(6-2)

○ 사진 자료

활동 자료는 그림 자료뿐만 아니라 사진 자료도 제공하였다.

<그림. 31> 사진 자료

## 1. 한국의 문화

(Introducing Traditional Korean Culture)

활동 수준 1

주제 8

• 활동지 3, 5, 7, 9, 11, 13쪽

활동 유형	집단 유형
언어	대집단 활동

**활동 목표**

- 활동: 한국의 문화에 대해 말할 수 있다.
- 문법과 표현: '주석에 먹는 음식이에요.'의 의미를 이해할 수 있다.
- 어휘와 표현: 한국의 문화와 관련된 단어를 알 수 있다.

**활동 자료**

- 한국 문화 사진 카드(1-1)

**활동 방법**

- ① 수수께끼를 내어 한국의 문화 단어를 소개한다.
- ② 교사는 한국 문화 사진 카드(1-1)를 보여 주고 설명하면서 단어를 읽어 준다.
- ③ 학생은 한국 문화 사진 카드(1-1)를 한 장씩 보고 한국 문화 단어를 읽어 본다.
- ④ 교사는 한국 문화 사진 카드(1-1) 중에서 한 장을 뽑아 학생에게 보여 주고, 학생은 단어를 읽고 자신이 알고 있는 특징을 말한다.  
"([출판 사진]을 보며) 이것은 주석에 먹는 음식이에요."


To begin, introduce traditional culture of Korea by posing a riddle. For example, using traditional food of Korea. The teacher can speak first by saying, "Today, I will introduce you to traditional Korean culture. The riddle goes like this, people used to eat this food very often, and we still eat it today. This food is red and made of cabbage. What is this food?" Next, when students get the right answer, the teacher shows the figure card and reads the word then students look at each culture figure card and read the word. To continue, the teacher selects a culture figure card and shows it to students, the students read the word and tell what they know about the word. For example, a student may be looking at a half-moon rice cake and say, "We eat this food at Chuseok."

**도움말**

- 활동: 활동 후 학생들이 한국 문화 단어를 익힐 수 있도록 한쪽 벽면에 한국 문화 사진 카드를 붙여 놓을 수 있다.


1-1. 한국 문화 사진 카드

한복




1-2. 한국 문화 사진 카드

복주머니




1-3. 한국 문화 사진 카드

할아리




1-4. 한국 문화 사진 카드

고무신




1-5. 한국 문화 사진 카드

부채




1-6. 한국 문화 사진 카드

한옥




1-7. 한국 문화 사진 카드

김치




1-8. 한국 문화 사진 카드

송편




1-9. 한국 문화 사진 카드

비빔밥




1-10. 한국 문화 사진 카드

전




1-11. 한국 문화 사진 카드

떡국



1-12. 한국 문화 사진 카드

불고기



## 3.2 교육 자료 내용

### 3.2.1 교육 자료 I 주제별 구성

다음은 교육 자료 I에 대한 주제별 구성의 세부 내용이다.

<표. 27> 교육 자료 I 구성

#### 주제1. 색깔

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	같은 색깔 물건 찾기	I	✓	✓			게임	대집단	
2	네모 색칠하기	I	✓				미술	개별	
3	색깔 글자로 모양 만들기	I			✓	✓	언어	개별	
4	색깔 주머니에 물건 넣기	I	✓	✓		✓	미술	소집단	
5	설명 듣고 색칠하기	I	✓	✓			언어, 미술	개별	○
6	동요 '재미있는 색깔 놀이'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	
7	색깔 빙고 게임	I		✓	✓		게임	대집단	○
8	색깔 피자 만들기	I	✓	✓	✓		게임	소집단	○
9	색깔 주사위 게임	I	✓		✓		게임	소집단	○
10	색깔 이름 찾기	II	✓		✓		언어	개별, 대집단	
11	색깔 수수께끼	II	✓	✓			언어	대집단	
12	색깔 기억하기 게임	II			✓	✓	게임	소집단	
13	색깔 단어 책 만들기	II	✓		✓	✓	언어	개별	
14	색깔 찾기 게임	II			✓	✓	게임	대집단	
15	색깔 암호 풀기	II			✓	✓	언어	소집단	○



주제2. 모양

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	모양 끝말잇기	I	✓	✓	✓		게임	대집단	
2	줄로 모양 만들기	I	✓		✓		신체	대집단	
3	'네모'로 모양 만들기	I		✓	✓		게임	소집단	○
4	조각보 색칠하기	I	✓				미술	개별	○
5	도형으로 로봇 그리기	I		✓			언어	개별	
6	모양 기억하기 게임	I			✓	✓	게임	소집단	
7	모양 빙고 게임	I		✓	✓		게임	대집단	
8	숨은 모양 찾기	I			✓		미술	대집단	
9	모양 찾기 게임	I		✓	✓		게임	대집단	
10	도형 조각으로 모양 만들기	Ⅱ	✓			✓	조작	개별	
11	모양 수수께끼	Ⅱ	✓	✓			언어	대집단	
12	동요 '재미있는 모양 놀이'	Ⅱ	✓	✓	✓		음악	대집단	
13	몸으로 모양 만들기	Ⅱ	✓		✓		게임	대집단	
14	교실에서 모양 찾기	Ⅱ			✓	✓	언어	개별	○
15	모양 암호 풀기	Ⅱ			✓	✓	언어	소집단	○

주제3. 동물

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	조각으로 동물 만들기	I	✓	✓			조각	개별	○
2	동물 이름 찾아보기	I			✓		언어	개별	
3	동요 '여우야 여우야'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	○
4	동물 이름 기억하기	I			✓	✓	언어	개별	○
5	동물 수수께끼	I	✓	✓			언어	대집단	
6	동물 주사위 게임	I	✓		✓		게임	소집단	
7	동물 이름 말하기	I	✓	✓			게임	소집단	
8	동물 그림자 찾기	II			✓	✓	조각	개별	
9	색종이로 동물 만들기	II			✓	✓	미술	개별	
10	동물들이 사는 곳	II	✓		✓		게임	소집단	
11	아기 동물의 엄마 찾기	II			✓	✓	언어	개별	
12	동화 '신나는 동물 음악회'	II	✓	✓			동극	대집단	
13	동물 이름 패턴 맞추기	II	✓		✓		조각	대집단	○
14	동물 나무 만들기	II			✓	✓	미술	대집단	
15	동물 이야기 만들기	II	✓	✓			언어	대집단	

주제4. 악기

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	악기 이름 배우기	I	✓	✓	✓		언어	대집단	
2	악기 이름 찾기	I	✓		✓		언어	개별	
3	악기 블록 쌓기	I	✓		✓		언어	소집단	
4	색종이로 악기 글자 꾸미기	I			✓		미술	개별	
5	악기 이름으로 십자 퍼즐 풀기	I	✓		✓	✓	언어	소집단	
6	동요 '리듬 악기 노래'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	○
7	악기 빙고 게임	I		✓	✓		게임	소집단	
8	나도 연주자	I	✓			✓	미술	개별	
9	악기 소리 듣고 맞추기	I	✓	✓	✓		음악	대집단	○
10	그림 보면서 이야기 만들기	II	✓	✓			언어	대집단	
11	악기 퍼즐 맞추기	II	✓			✓	언어	개별	○
12	악기의 크기 비교하기	II	✓		✓		언어	대집단	
13	악기 분류하기	II	✓		✓		게임	소집단	
14	악기 단어 책 만들기	II	✓		✓	✓	언어	개별	
15	숨은 글자 찾기	II	✓		✓		언어	개별	



주제5. 곤충

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	여러 가지 곤충	I	✓	✓	✓		언어	대집단	
2	나비의 몸	I	✓		✓		언어	개별	○
3	내가 좋아하는 곤충	I	✓	✓		✓	언어	소집단	○
4	곤충 기억하기 게임	I	✓	✓		✓	게임	소집단	
5	곤충 단어 책 만들기	I	✓		✓	✓	언어	개별	
6	색종이로 매미 만들기	I	✓			✓	미술	개별	
7	곤충이 사는 곳	I	✓	✓		✓	조작	개별	
8	곤충 반쪽 그리기	I	✓			✓	미술	개별	○
9	나비 그리기	I	✓	✓			미술	개별	○
10	곤충 이름 찾기	II		✓	✓	✓	게임	대집단	○
11	곤충 수수께끼	II	✓	✓			언어	대집단	
12	동요 '개미 심부름'	II	✓	✓	✓		음악	대집단	
13	그림 보면서 이야기 만들기	II	✓		✓	✓	언어	대집단	
14	곤충의 성장 과정	II	✓			✓	언어	개별	
15	곤충 암호 풀기	II			✓	✓	언어	소집단	

주제6. 탈것

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	여러 가지 탈것	I	✓	✓			언어	대집단	
2	탈것 꾸미기	I	✓			✓	조작	개별	
3	탈것 찾기 게임	I		✓	✓		게임	대집단	
4	탈것 미로 찾기	I			✓		조작	개별	
5	탈것 이름으로 십자 퍼즐 풀기	I	✓			✓	언어	소집단	
6	동요 '비행기'	I	✓	✓			음악	대집단	○
7	탈것 빙고 게임	I		✓	✓		게임	소집단	
8	주사위로 탈것 단어 맞추기	I	✓	✓	✓		조작	소집단	
9	말풍선 완성하기	II	✓	✓		✓	언어	대집단	○
10	그림 조각 맞추기	II	✓			✓	조작	개별	○
11	도형으로 탈것 만들기	II	✓		✓		조작	개별	
12	감사 그림일기 쓰기	II	✓		✓	✓	언어	개별	
13	탈것 이름 찾기	II	✓		✓		게임	개별	
14	탈것 단어 책 만들기	II			✓	✓	언어	개별	
15	탈것 수수께끼	II	✓	✓			언어	대집단	

주제7. 한글 학교

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	교실에 있는 물건 찾아보기	Ⅱ	✓	✓	✓		언어	대집단	
2	학교 가방 준비하기	I	✓	✓			언어	개별	
3	미니 북 만들기	Ⅱ	✓		✓	✓	언어	개별	
4	학교 예절 배우기	Ⅱ	✓	✓			언어	대집단	○
5	자기소개하기	I	✓	✓		✓	언어	대집단	
6	숫자 세기	Ⅱ	✓	✓			언어	대집단	○
7	교실 표현 배우기	I	✓	✓			언어, 신체	대집단	
8	물건 찾기 게임	I	✓		✓		게임	소집단	○
9	친구 이름 기억하기 게임	I	✓	✓			게임	대집단	
10	친구 찾기 게임	Ⅱ	✓		✓	✓	게임	대집단	
11	친구 얼굴 만들기	I	✓	✓		✓	미술	개별	○
12	동요 '가나다 노래'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	
13	숨은 '한글' 글자 찾기	Ⅱ	✓		✓		언어	개별	
14	자음과 모음 선 긋기	I			✓	✓	언어	개별	
15	자음과 모음 색칠하기	I			✓	✓	언어	개별	○

주제8. 한국 문화

활동 명	수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
		말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	한국의 문화	I	✓	✓	✓	언어	대집단	
2	여러 가지 한국 악기	I	✓	✓		언어	대집단	
3	한국의 물건 글자 연결하기	I	✓		✓	조작	개별	
4	한국 음식으로 밥상 꾸미기	I	✓		✓	게임	소집단	○
5	한국 문화 미로 찾기	I	✓			✓	조작	개별
6	동요 '대문놀이'	I	✓	✓	✓	음악	대집단	
7	한국 놀이 빙고	I		✓	✓		게임	소집단
8	탈 그리기	I	✓	✓			미술	개별
9	한국 놀이 수수께끼	I	✓	✓			언어	대집단
10	설명 듣고 색칠하기	I		✓			미술	개별
11	한국 문화 단어 찾기	II	✓		✓		언어	개별
12	한국 음식 퍼즐 맞추기	II	✓		✓	✓	언어	개별
13	그림 보면서 이야기 만들기	II	✓	✓		✓	언어	대집단
14	한국 악기 암호 풀기	II			✓	✓	언어	소집단
15	한국 놀이 단어 책 만들기	II	✓		✓	✓	언어	개별



주제9. 도구와 기계

활동 명	수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
		말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	여러 가지 도구와 기계	I	✓	✓	✓	언어	대집단	
2	기계 글자 연결하기	I	✓		✓	언어	개별	
3	동요 '펭귄가족'	I	✓	✓		음악	대집단	○
4	양초로 비밀 글자 쓰기	I	✓		✓	미술	개별	
5	쓰임이 같은 물건 찾기	I	✓		✓	언어	개별	
6	동요 '당신은 누구십니까'	I	✓	✓	✓	음악	대집단	
7	꿇속말로 단어 전달하기	I	✓	✓		게임	소집단	
8	같은 글자 찾기	I			✓	언어	대집단	
9	광고지 만들기	II	✓		✓	조작	소집단	
10	단어 카드로 문장 만들기	II	✓		✓	언어	대집단	
11	글자 카드로 단어 완성하기	II	✓		✓	언어	개별	
12	도구와 기계 수수께끼	II	✓	✓		게임	대집단	
13	도구와 기계 그림 조각 맞추기	II	✓		✓	조작	개별	
14	도구와 기계 단어 완성하기	II	✓		✓	언어	개별	
15	도구와 기계 이름 카드 붙이기	II	✓		✓	언어	개별	○

### 3.2.2 교육 자료 II 주제별 구성

다음은 교육 자료 II에 대한 주제별 구성의 세부 내용이다.

<표. 28> 교육 자료 II 구성

주제1. 가족과 친구

활동 명	수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
		말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	동요 '머리 어깨 무릎 발'	I	✓	✓	✓	음악	대집단	
2	'나의 몸' 단어 배우기	I	✓	✓	✓	언어	개별	
3	감정 단어 배우기	I	✓		✓	언어	대집단	
4	감정을 그림으로 그리기	I	✓		✓	미술	개별	
5	가족 나무 만들기	I	✓		✓	조작	개별	
6	한글로 내 이름 만들기	I	✓		✓	언어	개별	○
7	나의 생일 말하기	II	✓		✓	언어	개별	○
8	자기 소개하기	I	✓	✓	✓	언어	대집단	
9	반말-존댓말 카드 게임	II	✓		✓	게임	소집단	○
10	감사 카드 쓰기	II	✓	✓	✓	언어	개별	○
11	캠핑 가방 준비하기	II	✓	✓	✓	게임	대집단	
12	생일 파티 준비하기	II	✓	✓	✓	미술	개별	
13	친구 나무 만들기	II	✓	✓	✓	언어	개별	
14	선물 상자 만들기	II	✓		✓	게임	소집단	
15	동요 '곰 세 마리'	I	✓	✓	✓	음악	대집단	

주제2. 건강과 운동

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	건강한 생활 습관	Ⅱ	✓	✓	✓		게임	소집단	○
2	바른 자세	I	✓	✓	✓		조작	개별	
3	손 씻기 게임	I	✓	✓			게임	대집단	
4	이 닦기 게임	I	✓	✓			게임	대집단	
5	내 몸이 좋아하는 음식	Ⅱ	✓	✓	✓	✓	조작	개별	
6	건강 샌드위치 만들기	I	✓	✓			조작	개별	○
7	채소 도장으로 그림 그리기	I	✓	✓			미술	개별	
8	아픈 이유 말하기	Ⅱ	✓	✓			언어	소집단	
9	운동 도구 찾기 게임	Ⅱ	✓	✓			게임	소집단	
10	운동을 할 수 있는 곳	Ⅱ	✓	✓			조작	개별	○
11	양궁 과녁 만들기	I	✓	✓			신체	대집단	○
12	동서남북 게임	I	✓	✓	✓		신체	소집단	
13	손가락 축구	I	✓	✓			신체	대집단	
14	운동 경기 수수께끼	Ⅱ	✓	✓	✓		언어	대집단	
15	그림 보면서 이야기 만들기	Ⅱ	✓	✓		✓	언어	대집단	
16	동요 '씩씩 닦아라'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	
17	동요 '사과 같은 내 얼굴'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	



주제3. 직업

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	직업 수수께끼	Ⅱ	✓	✓			언어	대집단	
2	직업 도구 찾기	I	✓	✓			조작·언어	개별	
3	일하는 장소 찾기	Ⅱ	✓	✓			조작·언어	대집단	
4	직업 소개하기	Ⅱ	✓	✓	✓	✓	언어	개별	
5	직업 모자 만들어 역할극하기	Ⅱ	✓	✓			미술	개별	○
6	직업 퍼즐 주사위 맞추기	I	✓	✓			조작	대집단	○
7	미래 나의 모습	I	✓		✓	✓	미술	개별	
8	감사 편지 쓰기	Ⅱ	✓		✓	✓	언어	개별	
9	동요 '나는 나는 자라서'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	
10	파티 의상 꾸미기	I	✓	✓			미술	개별	○
11	나도 미용사	I	✓	✓			미술	개별	
12	약국 놀이	Ⅱ	✓	✓		✓	조작	소집단	
13	나의 꿈 말하기	Ⅱ	✓	✓	✓	✓	미술	대집단	
14	나의 꿈 만화 그리기	Ⅱ	✓	✓			미술	개별	
15	동요 '병원 놀이'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	



주제4. 우리 동네

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	동요 '동네 한 바퀴'	I		✓	✓		동요	대집단	
2	우리 집의 위치 말하기	I	✓			✓	언어	개별	○
3	'어디까지 왔나' 게임	I	✓	✓	✓		게임	소집단	
4	물건 진열하기 게임	II	✓	✓	✓		게임	소집단	
5	숫자 세기	II	✓	✓	✓		언어	소집단	
6	물건 사고팔기 놀이	II	✓		✓		언어	소집단	
7	안 쓰는 물건 사고팔기	II	✓	✓	✓	✓	언어	대집단	
8	여러 공공 기관	II	✓	✓	✓		게임	대집단	
9	공공기관 책 만들기	I	✓			✓	미술	개별	○
10	공공기관 수수께끼	II	✓	✓			언어	대집단	
11	내가 살고 싶은 동네	I	✓				미술	개별	
12	우리 학교 주변 지도 그리기	I	✓				미술	대집단	○
13	친구들이 사는 마을	II	✓	✓			언어	대집단	
14	'무궁화 꽃이 피었습니다' 게임	I	✓	✓			게임	대집단	
15	동요 '가게 놀이'	I	✓	✓			음악	대집단	

주제5. 대한민국

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	동굴 그림 그리기	I	✓	✓			미술	개별	○
2	옛날 사람들의 생활 모습	I	✓	✓			미술	개별	○
3	단군 이야기로 미니 북 만들기	II	✓	✓	✓		언어	개별	
4	한국의 유물	II	✓	✓		✓	미술	개별	○
5	고려청자 만들기	I	✓	✓			미술	소집단	
6	팔만대장경 만들기	I	✓	✓			미술	개별	○
7	동요 '대문놀이'	I	✓	✓	✓		게임	대집단	
8	해시계 만들기	II	✓	✓		✓	미술	개별	
9	거북선 퍼즐 맞추기	I	✓	✓			미술	개별	
10	동요 '무궁화 꽃'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	
11	태극기와 무궁화 꽃	I	✓	✓			미술	개별	○
12	세계 지도 속의 대한민국	II	✓	✓	✓	✓	언어	개별	
13	대한민국의 화폐 속 인물	II	✓	✓			언어	개별	
14	한국의 기와와 단청	II	✓	✓			미술	개별	
15	동요 '안녕'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	

주제6. 명절

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	설날 - 떡국 만들기	I	✓	✓	✓		조작	개별	
2	윷놀이	II	✓	✓	✓		게임	소집단	
3	세배하기	I	✓	✓	✓		신체	대집단	○
4	정월 대보름 - 고깔 만들기	I	✓	✓	✓		미술	개별	
5	'더위 팔기' 게임	II	✓	✓			게임	소집단	
6	동요 '연날리기'	I	✓	✓	✓		음악	개별	
7	단오 - 씨름하기	II	✓	✓	✓		신체	소집단	
8	단오 - 부채 만들기	I	✓	✓			미술	개별	○
9	추석 - 송편 만들기	I	✓	✓	✓		조작	대집단	
10	추석 차례 상 만들기 게임	I	✓	✓			게임	소집단	
11	동요 '강강술래'	II	✓	✓	✓		음악	대집단	○
12	제기차기 게임	I	✓	✓			게임	대집단	○
13	명절 단어 카드 게임	II	✓	✓			게임	소집단	
14	동요 '설날'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	
15	동요 '뚝갈아요'	I	✓	✓	✓		음악	대집단	



주제7. 옛날이야기

활동 명	수준	내용요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
		말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	동화 '흑부리 할아버지'	I	✓	✓		언어	대집단	
2	흑 붙이기 게임	I	✓	✓		게임	소집단	
3	동요 '도깨비 나라'와 도깨비방망이 만들기	II	✓	✓	✓	음악·미술	대집단	
4	그림 퍼즐 맞추기	II	✓	✓		조작	개별	○
5	동화 '방귀쟁이 며느리'	I	✓	✓		언어	대집단	
6	방귀쟁이 며느리 그리기	II	✓	✓	✓	미술	개별	
7	동화 '소가 된 게으름뱅이'	I	✓	✓		언어	대집단	
8	'소가 된 게으름뱅이' 역할극하기	II	✓	✓	✓	언어	소집단	
9	동화 '흥부와 놀부'	I	✓	✓	✓	언어	대집단	
10	'흥부와 놀부' 말풍선 채우기	II	✓	✓		언어	개별	
11	흥부와 놀부의 박 타기	I	✓	✓		언어	개별	○
12	동화 '의좋은 형제'	II	✓	✓		동화	대집단	
13	의좋은 형제의 벚단 세기	II	✓		✓	조작	소집단	○
14	동화 '두 마리 염소'	I	✓	✓		동화	대집단	
15	외나무다리 게임	I	✓	✓		게임	대집단	○

주제8. 계절

활동 명	수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
		말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	한국의 사계절 시간표 만들기	I	✓	✓	✓	조작	소집단	
2	동요 '올챙이와 개구리'	I	✓	✓	✓	음악	대집단	
3	물놀이 준비하기	I	✓	✓	✓	언어	개별	○
4	낙엽으로 글자 만들기	I	✓		✓	미술	개별	
5	여름과 겨울에 하는 놀이	II	✓	✓	✓	게임	소집단	○
6	크리스마스 카드 만들기	I	✓		✓	미술	개별	○
7	여름과 겨울에 먹는 음식	I	✓	✓	✓	언어	개별	
8	계절 풍경 꾸미기	II	✓	✓	✓	조작	소집단	
9	텔레파시 게임	II	✓	✓		게임	소집단	
10	과일과 채소 미니 북 만들기	I	✓		✓	언어	개별	
11	계절 수수께끼	II	✓	✓	✓	언어	대집단	
12	계절과 날씨	I	✓	✓		언어	개별	○
13	날씨에 맞는 옷 입기	II	✓	✓	✓	조작	개별	
14	날씨 소식 전하기	II	✓	✓	✓	언어	소집단	
15	동요 '꼬마 눈사람'	I	✓	✓	✓	음악	대집단	

주제9. 나의 하루

활동 명		수준	내용 요소				활동 유형	집단 유형	가정 연계
			말하기	듣기	읽기	쓰기			
1	날짜와 시간 읽기	I	✓	✓		✓	언어	개별	○
2	하루 일과 시작하기 게임	I	✓			✓	게임	소집단	
3	나의 하루 미니북 만들기	II	✓	✓	✓		미술	개별	
4	좋은 습관 칭찬하기	II	✓	✓	✓	✓	언어	대집단	○
5	지켜야 할 생활 습관	II	✓	✓		✓	언어	개별	
6	공공장소 예절	II	✓	✓			언어	개별	
7	집안일 돕기	II	✓	✓			언어	개별	○
8	정리정돈하기	I	✓	✓			조작	개별	
9	쓰레기 분리수거	II	✓	✓			조작	개별	
10	간식 만들기	I	✓	✓			조작	개별	○
11	위험한 물건 찾기	II	✓	✓			조작	개별	○
12	안전하게 놀기	I	✓	✓			조작	개별	
13	교통안전 게임	II	✓	✓	✓		게임	소집단	○
14	신체언어	II	✓	✓			언어	대집단	
15	동요 ‘한글 학교에 갑니다’	I	✓	✓	✓		음악	대집단	

### 3.3 교육 자료 세부 내용

#### 3.3.1 교육 자료 세부 내용 I

다음은 교육 자료 I에 대한 자세한 내용이다.

<표. 29> 교육 자료 I 주제별 내용

##### 주제 1. 색깔

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 같은 색깔 물건 찾기</b> ◦활동: 여러 가지 물건의 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘이것은 빨간 색이에요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 기본 색깔 단어를 알 수 있다.	◦색종이나 색지 (빨강, 파랑, 노랑, 초록)	① 교사가 한 색깔을 제시하면 학생이 주위에서 해당 색깔과 같은 색깔의 물건을 찾는다. ② 찾은 물건의 이름을 말한다. ③ 다른 색깔로 바꾸어 활동을 반복한다	◦색깔 물건 그림 자료를 미리 준비할 수 있다. ◦학생들이 말하는 단어를 칠판에 적어, 같은 단어를 반복하지 않게 한다.	◦기본 색깔 단어를 알 수 있다. 예) 빨강, 파랑, 노랑, 초록, 여러 물건의 이름을 알 수 있다. 예) 연필, 필통, 책 ◦조사 ‘은’
<b>2. 네모 색칠하기</b> ◦활동: 네모 도형 안에 여러 가지 색깔을 칠하면서 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘이것은 노란 색이에요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 다양한 색깔 단어를 알 수 있다.	◦몬드리안의 작품 ‘빨강, 파랑, 노랑의 색성’ (2-1) ◦네모 색칠하기 (2-2)	① 몬드리안의 작품을 보고 ‘네모’의 특징(선과 모서리의 수)에 대해 이야기를 나눈다. ② 네모 (2-2)에 원하는 색을 칠한다. ③ 색칠한 네모를 잘라 원하는 모양이 되도록 도화지에 배열하고 작품 제목을 짓는다.	◦발음: 모음 ‘네’의 발음을 연습한다. 예) 세모, 네모	◦네모 모양 단어를 알 수 있다. 예) 네모, 선, 모서리 ◦조사 ‘은/는’
<b>3. 색깔 글자로 모양 만들기</b> ◦활동: 여러 색깔 단어를 말하고 읽을 수 있다. ◦문법과 표현: ‘노란색을 찾아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 색깔 단어를 알 수 있다.	◦색깔 글자로 도형 만들기 (3-1)	① 색깔 글자로 도형 만들기 (3-1)에 제시된 색깔 중 하나를 □에 쓴다. ② 선택한 색깔의 글자를 찾아 세모가 되도록 선을 연결한다	◦발음: 자음 ‘ㅇ’ ‘ㅍ’의 발음을 연습한다. 예) 빨강, 파랑 또는 비뻤피프브뻤파바	◦여러 색깔 단어를 알 수 있다. 예) 보라, 주황, 검정, 하양 ◦조사 ‘을/를’
<b>4. 색깔 주머니에 물건 넣기</b> ◦활동: 여러 가지 색깔의 단어를 말하고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘주머니에 물건을 넣어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 물건의 색깔과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦K 색깔 주머니 (4-1) ◦K 잡지, 풀, 가위, 색연필 또는 크레파스	① 3명이 한 조가 되어 앉게 한 후 복주머니 그림을 한 장씩 나눠 준다. ② 각자 복주머니의 □□에 잡지에서 찾고 싶은 색깔 이름을 적는다 (3명이 다른 색깔을 적는다). ③ 잡지에서 사전을 오려 해당되는 색깔의 활동지에 붙인다. ④ 완성한 활동지를 앞에 붙이고 교사가 말하는 물건을 활동지에서 찾아 본다 (예: 노란 우산)	◦활동: 글자 쓰기를 어려워하는 (붙여주세요) 학생은 색연필로 복주머니를 색칠해도 된다.	◦여러 물건의 이름을 알 수 있다. 예) 보라색, 가방, 주황색, 감, 검정색, 머리 ◦조사 ‘에/을’
<b>5. 설명 듣고 색칠하기</b> ◦활동: 색깔과 관련된 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘색칠을 해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 색깔과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦색칠하기 지시문 (5-1), 동생 그림판 (5-2), 색연필 또는 크레파스	① 색칠하기 지시문 (5-1)을 읽어 주고, 들은 내용대로 동생 그림판 (5-2)을 색칠한다. ② 그림을 완성한 후 친구들과 완성된 그림의 색깔이 같은지 비교해 본다.	◦한국어가 능숙한 학생의 경우, 동생 그림판 (5-2)을 자신이 원하는 색깔로 칠하고, 그림 각 부분의 색깔을 소개한다.	◦색깔과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 노란색 모자, 분홍색 티셔츠, 주황색 치마, 하얀색 양말, 검정색 구두, 초록색 가방, 빨간색 꽃 ◦조사 ‘을/를’
<b>6. 동요 ‘재미있는 색깔 놀이’</b> ◦활동: 노래를 부르면서 색깔 표현 단어를 알 수 있다. ◦문법과 표현: ‘재미있는 놀이를 해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 색깔과 관련된 단어를	◦재미있는 색깔 놀이 악보, 빨간색, 파란색, 초록색 스티커	① 네 가지 색의 스티커 중 하나를 골라 가슴에 붙인다. ② 동요 ‘재미있는 색깔 놀이’를 듣는다. ③ 노래 안에 나오는 색깔과, 자기 가슴에 붙인 색깔이 무엇인지 이야기를 나눈다. ④ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ⑤ 노랫말의 지시에 따라 몸을 움직이며 노래	◦노랫말에 나오는 ‘앉아요’ 동작을 바꿔서 활동할 수 있다 (예: 일어나, 손 흔들러, 눈 감아, 누워 등).	◦색깔 단어를 알 수 있다. 예) 빨강, 파랑, 노랑, 초록 ◦관형사형 ‘는’, 조사 ‘를’

알 수 있다.	티커	를 부른다		
<b>7. 색깔 빙고 게임</b> ◦활동: 색깔 단어를 읽고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘글씨를 써요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 다양한 색깔 단어를 알 수 있다.	◦색깔 카드(7-1) ◦색깔 빙고 판(7-2), 색연필 또는 크레파스	① 학생과 함께 색깔 카드를 읽고, 색깔 빙고 판(7-2)에 각각 다른 색깔을 쓴다. ② 한 명씩 색깔을 말하고, 자신의 빙고 판에서 친구가 말한 색깔을 찾아 동그라미 표시한다. ③ 한 줄이 먼저 완성되면 이긴다.	◦활동: 색깔 이름 글자를 쓰기 어려워하는 학생은 색깔 이름 카드(7-1)를 올려 붙인다.	◦ 다양한 색깔 단어를 알 수 있다. 예) 빨강, 노랑, 파랑, 보라, 초록, 하양, 분홍, 하늘, 검정 ◦ 조사 ‘을’ ‘를’
<b>8. 색깔 피자 만들기</b> ◦활동: 여러 색깔을 표현하는 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘노란색 피자를 만들어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 색깔을 표현하는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦색깔 주사위(8-1) ◦피자 판(8-2) ◦피자 조각 그림(8-3), 가위, 색연필 또는 크레파스	① 피자 조각의 색깔을 읽어 보고 피자 조각을 자른다. ② 주사위 던지는 순서를 정하고 주사위를 던진다. ③ 주사위에 나온 색깔을 말하고 같은 색깔의 피자 조각을 자신의 피자판에 놓는다(이때 색깔 이름을 잘못 말하거나 ♥가 나오면 피자 조각을 가져갈 수 없다). ④ 피자판을 먼저 완성한 학생이 이긴다.	색깔 피자를 이용하여 피자 가게 놀이를 할 수 있다.	◦ 여러 색깔 단어를 알 수 있다. 예) 빨강, 파랑, 노랑 ◦ 조사 ‘을’ 관형사형 ‘는’
<b>9. 색깔 주사위 게임</b> ◦활동: 여러 색깔을 표현하는 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘주사위로 게임을 해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 색깔을 표현하는 단어를 알 수 있다.	◦색깔 판(9-1) ◦색깔 주사위(9-2), 가위, 풀, 색연필 또는 크레파스	① 주사위를 만들고 주사위에 있는 색깔 이름을 읽어 본다. ② 주사위를 번갈아 가면서 던진다. ③ 주사위에 나온 색깔 이름을 읽고, 색깔 판에서 같은 색깔을 찾아 색칠한다. ④ 제일 먼저 색깔 판에 색을 다 칠하는 학생이 이긴다	◦주사위와 색깔 판의 색깔을 원하는 색깔로 수정하여 사용할 수 있다.	◦ 색깔 단어를 읽을 수 있다. 예) 빨강, 파랑, 노랑 ◦ 조사 ‘는’
<b>10. 색깔 이름 찾기</b> ◦활동: 여러 색깔을 표현하는 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘사과는 어떤 색깔인가요?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 색깔을 표현하는 단어를 알 수 있다.	◦색깔 카드(10-1) ◦동물 얼굴 그림판(10-2) ◦색깔 글자 판(10-3)	① 동물 얼굴 그림판(10-2)을 오린 후, 눈 부분을 자른다. ② 색깔 글자 판 위에 동물 얼굴 그림을 올려놓고 움직이면서 동물의 안경 부분에 나타나는 글자에 해당하는 색깔 카드를 찾는다. ③ 색깔 카드를 뒤집어 맞는지 확인한다.	◦동물 얼굴 그림판(10-2)에서 눈 부분을 제거한 후 제시할 수 있다. ◦학생이 동물 얼굴 그림판(10-2)을 움직여 눈 부분의 구멍을 글자에 맞추도록 도와준다.	◦ 다양한 색깔 단어를 알 수 있다. 예) 빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 보라, 검정, 분홍 ◦ 조사 ‘의’
<b>11. 색깔 수수께끼</b> ◦활동: 물건의 특징을 설명하는 말을 듣고 이해할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘바나나는 노란색이에요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 물건의 특징을 설명하는 단어를 알 수 있다.	◦색깔 수수께끼 카드(11-1)	① 교사는 학생이 해당 물건의 이름을 맞힐 때까지 한 문장씩 읽어 준다. ② 학생이 정답을 맞히면 그림을 보여 주어 정답을 확인시키고, 그 물건과 색깔이 같은 다른 물건에 대해 이야기한다.	◦활동: 학생이 수수께끼를 내고 나머지 학생이 맞히는 활동을 할 수 있다. ◦발음: ‘ㅍ’의 발음을 연습한다. 예) 수수께끼 기끼 그 꼬 가 까 수수께끼	◦ 물건의 특징을 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 빨강, 초록, 노랑, 파랑, 나, 몸, 소리, 안, 위, 물, 햇빛, 땅, 나뭇잎 등 ◦ 종결어미 ‘-아요/어요’
<b>12. 색깔 기억하기 게임</b> ◦활동: 색깔을 표현하는 단어를 읽고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘색깔을 기억해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 색깔과 관련한 표현을 알 수 있다.	◦색깔 카드(12-1) ◦크레파스 또는 색연필, 가위	① 색깔 카드(12-1)를 색칠하고 테두리 글자를 따라 색깔 단어를 쓴다. ② 색깔을 칠한 카드를 오려 색깔 기억하기 게임을 한다.	◦색깔 기억하기 게임이 익숙해지면 색깔 글자 카드만 가지고 활동해 본다.	◦ 단어와 표현: 색깔 관련 표현을 알 수 있다. 예) ○○색으로 칠하다 ◦ 조사 ‘을’
<b>13. 색깔 단어 책 만들기</b> ◦활동: 과일 색깔을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘포도는 보라색이에요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 과일과 관련된 색깔 단어를 구별할 수 있다.	◦과일 그림(13-1) ◦색깔 단어 책 표지(13-2)	① 다양한 과일 사진을 보고 과일의 색에 대해 이야기한다. ② 과일 그림(13-1)에서 그림을 골라 색칠을 하고 테두리 글자를 따라 쓴다. ③ 색칠한 과일 그림을 모아서 책을 만들고 표지에 자기 이름을 쓴다.		◦ 과일과 관련된 색깔 단어를 구별할 수 있다. 예) 빨강, 노랑, 보라, 초록, 주황, 사과 등 ◦ 종결어미 ‘-아요/어요’
<b>14. 색깔 찾기 게임</b> ◦활동: 노래를 부르면서 색깔 단어를 이해할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘즐겁게 춤을 추어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 다양한 색깔을 표현하는 단어를 알 수 있다.	◦ ‘그대로 멈춰라’ 악보, 색깔 카드(‘활동 8’이나 활동 10’에서 사용	① 색깔 카드의 글자를 읽고 빈 종이에 각각 빨강, 노랑, 파랑을 쓴다. ② 빈 종이에 각각 빨강, 노랑, 파랑을 쓰고 교실 바닥에 놓는다. ③ 노래에 맞춰 춤을 추면서 교실 주위를 돌다가 교사가 한 색깔을 외친다. ④ 학생은 해당 글자가 쓰인 종이를 찾아서 들고 그 자리에 멈춘다. ⑤ 종이를 많이 모은 학생이 이긴다.	◦발음: 자음 ‘ㄷ’ 발음을 연습한다. 예) 지 짜 치 즈 짜 짜 자 짜 차, 추다, 멈춰라.	◦ 색깔 단어를 쓸 수 있다. 예) 빨강, 노랑, 파랑, 즐겁다, 춤, 추다, 그대로, 멈추다, 눈, 감다, 웃다, 울다, 움직이다 ◦ 종결어미 ‘-아요/어요’



	한 색깔 카드를 활용한다.			
<b>15 색깔 암호 찾기</b> ◦활동: 색깔 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘글자를 찾으세요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 다양한 색깔 단어를 알 수 있다.	◦암호 판 (15-1) ◦암호 카드 (15-2)	① 암호 판(15-1)의 암호를 보고 암호 카드(15-2)의 단어를 찾는다. ② 찾은 글자를 암호 아래에 쓰고 완성된 단어를 읽어 본다.	◦발음: 모음 ‘ㅏ’, ‘ㅑ’, ‘ㅓ’, ‘ㅕ’, ‘ㅗ’, ‘ㅛ’ 발음을 연습한다. 예) 오오오 아아아 오아 오아 오아 와 와 와	◦색깔 단어를 만들 수 있다. 예) 노란색, 주황색, 빨간색, 초록색 ◦종결어미 ‘-세요’

## 주제 2. 모양

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 모양 끝말잇기</b> ◦활동: 모양을 나타내는 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘이것은 동그라미예요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 모양과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦끝 말 잇기 판 (1-1) ◦기본 도형 카드(2-1), 연필, 색 연필	① 기본 도형 카드(2-1)를 보여 주면서 모양 이름을 알려 준다. ② 끝말잇기 게임 방법을 설명한다(앞 사람이 말한 단어의 마지막 글자로 시작되는 단어를 말한다). ③ 말할 순서를 정하고, 기본 도형 카드 중 하나를 선택한다. ④ 교사가 도형 카드의 이름을 먼저 말하고 차례로 학생들이 말해 본다. ⑤ 학생이 말하는 단어를 게시판에 적고 게임 후에 같이 읽어 본다.	◦활동: 학생들이 어려워하면 팀으로 나눈 후 게임을 진행할 수 있다.	◦모양과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 세모, 모자, 자두, 두부, 부엉이, 이마, 마술사, 사자 ◦조사 ‘은/는’
<b>2. 줄로 모양 바꾸기</b> ◦활동: 여러 가지 모양에 대한 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘네모 모양이 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 모양에 대한 단어를 알 수 있다.	◦기본 도형 카드 (2-1) ◦줄이나, 끈, 밴드 등	① 기본 도형 카드(39쪽)를 보여 주면서 함께 글자를 읽어 본다. ② 카드의 모양과 같은 물건을 교실에서 찾아본다. ③ 학생들을 소집단으로 나눈다. ④ 기본 도형 카드 중 한 장을 제시하고 줄을 이용하여 도형을 만들어 본다. ⑤ 다른 기본 도형 카드를 제시하여 다양한 모양을 만들어 볼 수도 있다.		◦여러 모양에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 동그라미, 세모, 네모, 하트, 별 ◦조사 ‘이/가’
<b>3. ‘네모’로 모양 만들기</b> ◦활동: 네모 모양과 관련된 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘네모를 만들어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 네모 모양 관련 단어를 알 수 있다.	◦네모 모양 카드 (3-1), 네모 만들기 활동지(3-2) ◦연필, 색 연필, 사인펜	① 다양한 모양의 네모를 소개한다. ② 네모의 특징에 대해 이야기를 나눈다. ③ 2명이 한 조가 되어 네모 만들기 활동을 한다. ④ 가위바위보를 해서 이기면 한 줄을 그을 수 있다. 줄을 그어서 네모를 만든다. ⑤ 네모의 수가 많은 학생이 이긴다	◦고무줄로 모양 만들기(3-3)	◦네모 모양 관련 단어를 알 수 있다. 예) 네모, 가장자리, 모서리, 면, 각, 사각형, 사다리꼴, 마름모, 직사각형 ◦종결어미 ‘-아/어요’
<b>4. 조각보 색칠하기</b> ◦활동: 모양에 대한 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘중이에 색칠을 해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 기본 모양에 대한 단어를 알 수 있다.	◦조각보 사진 자료(4-1) ◦조각보 색칠하기 (4-2)	① 조각보 사진을 학생들에게 보여준 후 조각보에서 볼 수 있는 모양의 이름을 말해 본다. ② 조각보 활동지에 다양한 색깔을 칠해 나만의 조각보를 만든다. ③ 자신이 색칠한 조각보에 대해서 친구들과 이야기를 한다.	◦색종이를 오려 붙여 나만의 조각보를 만들어 볼 수 있다. 종이로 조각보 만들기(4-3)	◦기본 모양에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 네모, 세모, 동그라미 ◦조사 ‘에’
<b>5. 도형으로 로봇 그리기</b> ◦활동: 모양과 관련된 표현을 듣고 이해할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘로봇 그림을 그려요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 모양과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦로봇 그림판(5-1), 색 연필, 사인펜, 크레파스	① 교사는 다음의 이야기를 큰 소리로 2회 이상 읽어 준다. ② 교사가 이야기하는 대로 학생은 그림을 그린다. ③ 교사가 다시 들려주는 이야기를 들으면서 자기 그림과 비교해 본다.		◦모양과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 동그란 눈, 네모난 주머니, 세모 모양 ◦종결어미 ‘-아/어요’
<b>6. 모양 기억하기 게임</b> ◦활동: 모양을 나타내는 글자를 읽고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘네모가 아니에요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 모양을 나타내는 단어를 알 수 있다.	◦모양 카드(6-1) 2 묶음, 색 연필, 크레파스, 가위	① 모양 카드(6-1)를 색칠하고 테두리 글자를 쓴다. ② 색칠한 카드를 오린다. ③ 모양 기억하기 게임을 시작한다.	◦모양 기억하기 게임이 익숙해지면 모양 글자 카드만을 사용하는 활동으로 확장해 볼 수 있다.	◦모양을 나타내는 단어를 알 수 있다. 예) 네모, 세모, 동그라미, 하트, 별 ◦부정의 ‘-가 아니다’

<b>7. 모양 빙고 게임</b> ◦활동: 모양을 나타내는 글자를 읽을 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>동그라미 모양이 아니라</u> 세모 모양이에요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 모양을 나타내는 여러 사물의 이름을 알 수 있다.	◦빙고 판(7-1) ◦모양 그림 카드(7-2) ◦모양 그림 · 단어 카드(7-3), 빈 상자	① 모양 그림 카드(7-2)를 한 장씩 나누어 준다. ② 각자 모양 그림 카드(7-2)의 그림을 올려서 빙고 판(7-1) 칸에 한 장씩 붙인다. ③ 교사는 모양 그림 · 단어 카드(7-3)를 한 장씩 보여주면서 읽어 준다. ④ 미리 준비한 상자에 모양 그림 · 단어 카드(7-3)를 모두 넣는다. ⑤ 돌아가면서 카드를 뽑고 카드와 같은 그림을 빙고 판에 표시한다. ⑥ 같은 과정을 반복하여 표시한 것이 일직선이 되면 이긴다.	◦학생들이 뽑은 그림을 자신의 빙고 판에서 잘 지우는지 확인한다.	◦모양을 나타내는 여러 사물의 이름을 알 수 있다. 예) 수박, 트라이앵글, 컴퓨터, 책, 시계, 샌드위치, 공 등. ◦부정의 ‘-가 아니라’
<b>8. 숨은 모양 찾기</b> ◦활동: 기본 모양의 이름을 이해하고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>세모 모양을 찾아보아요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 기본 모양에 대한 단어를 알 수 있다.	◦숨은 그림 찾기 판(8-1) ◦모양 카드(6-1) ◦연필, 사인펜	① 모양 카드(6-1)를 보며 무슨 모양인지 말해 본다. ② 숨은 그림 찾기 판을 보며 그림에 동그라미, 세모, 네모가 숨어 있음을 말해 준 후 숨은 그림 찾기 판(8-1)에서 모양을 찾아본다. ③ 모양을 찾으면 오른쪽 글자에 동그라미 표시를 하고, 모두 표시하면 활동이 끝난다.		◦기본 모양에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 세모, 네모, 동그라미 ◦보조동사 ‘-아 보다’
<b>9. 모양 찾기 게임</b> ◦활동: 동요를 부를 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>창문은 네모 모양이에요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 기본 모양에 대한 단어를 쓸 수 있다.	◦그대로 멈춰라’ 악보 ◦모양 카드(6-1)	① 모양 카드(6-1)를 제시하여 A4 용지에 세모, 네모, 하트 중 하나를 쓴다. ② 모양 이름을 쓴 종이를 가슴에 붙인다. ③ 노래를 부르며 자유롭게 돌아다닌다. ④ 교사가 템버린으로 신호를 보내면 학생은 자기와 같은 글자를 붙인 학생을 찾아 손을 잡고 서 있다. ⑤ 여러 번 반복한다.		◦기본 모양에 대한 단어를 쓸 수 있다. 예) 세모, 네모, 하트, 줄집다, 춤, 추다, 그대로, 멈추다, 눈, 감다, 옷다, 울다, 움직이다 ◦조사 ‘은/는’
<b>10. 도형 조각으로 모양 만들기</b> ◦활동: 기본 모양으로 여러 물건의 모양을 만들 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>색종이로 모양을 만들어요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 기본 모양으로 만든 여러 사물의 이름을 알 수 있다.	◦조각 판(10-1) ◦조각 그림(10-2) ◦색연필, 가위, 도화지, 색종이	① 동물 얼굴 그림판(10-2)을 오린 후, 눈 부분을 자른다. ② 색깔 글자 판 위에 동물 얼굴 그림을 올려놓고 움직이면서 동물의 안경 부분에 나타나는 글자에 해당하는 색깔 카드를 찾는다. ③ 색깔 카드를 뒤집어 맞는지 확인한다.	◦활동지 외에 색종이를 이용할 수 있다.	◦기본 모양으로 만든 여러 사물의 이름을 알 수 있다. 예) 세모, 네모, 사람, 곰, 배, 짐, 총, 새, 꽃병 ◦조사 ‘을/를’
<b>11. 모양 수수께끼</b> ◦활동: 기본 모양으로 여러 물건의 모양을 만들 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>공이에요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 기본 모양으로 설명하는 사물의 이름을 알 수 있다.	◦수수께끼 그림 카드(11-1)	① 학생 한 명에게 그림 카드 중 한 개를 보여 준다. ② 학생이 그림 카드에 있는 물건에 대해 수수께끼를 만든다. ③ 나머지 학생들은 수수께끼를 듣고 무엇인지 추측해서 말해 본다. ④ 정답을 말하면 학생들에게 그림 카드를 보여준다.	◦처음에는 설명하기 쉬운 물건으로 시작해서 점차 설명하기 어려운 물건으로 난이도를 조절한다.	◦기본 모양으로 설명하는 사물의 이름을 알 수 있다. 예) 풍선, 케이크, 트라이앵글, 공책, 공, 텔레비전 ◦종결어미 ‘-아요/어요’
<b>12. 동요 ‘재미있는 모양 놀이’</b> ◦활동: 동요를 부를 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>창문이 네모 모양이에요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 모양을 나타내는 단어를 알 수 있다.	◦재미있는 모양 놀이’ 악보	① ‘모양 놀이’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 모양에 대해 이야기 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 모양을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.	◦물체 줄의 노랫말을 바꿔 노래를 부를 수 있다.	◦모양을 나타내는 단어를 알 수 있다. 예) 거울, 속, 얼굴, 동그랗다, 할머니, 짐, 지붕, 세모나다, 우리 짐, 창문, 네모나다 ◦조사 ‘이/가’
<b>13. 몸으로 모양 만들기</b> ◦활동: 모양을 나타내는 글자를 읽고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>손으로 하트 모양을 만들어요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 모양을 나타내는 단어를 쓸 수 있다.	◦모양 그림 카드(13-1)	① 모양 그림 카드(13-1)를 보여 주면서 함께 이름을 읽어 본다. ② 다시 교사가 카드를 읽어 주면 학생은 각자 몸으로 모양을 만들어 본다. ③ 4명이 한 조가 되어 모양 만들기 게임을 한다.	◦모양 그림 카드(13-1)는 한 면은 모양 그림, 뒷면은 이름이 보이도록 만든다. ◦학생의 수와 농도를 고려하여 모양 그림 카드를 선택한다.	◦모양을 나타내는 단어를 쓸 수 있다. 예) 세모, 네모, 동그라미, 하트 ◦조사 ‘으로/로’
<b>14. 교실에서 모양 찾기</b> ◦활동: 교실에 있는 다양한 물건들의 모양을 찾을 수 있다. ◦교실에 있는 모양 찾기 ◦문법과 표현: ‘ <u>교실에 있어요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다.	◦모양 그림 카드(13-1) ◦교실에 있는 모양 찾기	① 모양 그림 카드(13-1)를 보면서 도형의 이름을 함께 읽어 본다. ② 카드에 있는 모양을 학생들과 함께 교실에서 찾아본다. ③ 교실에 있는 모양 찾기(14-1)를 나누어 주고, 활동지의 글자를 쓴 후 교실에서 찾은 물건을	◦우리 집에 있는 모양 찾기(14-2)	◦교실에 있는 물건과 모양의 단어를 알 수 있다. 예) 동그라미, 세모, 네모, 하트, 별, 교실, 책상,

다. ◦어휘: 교실에 있는 물건과 모양의 단어를 알 수 있다.	(14-1) ◦연필, 색 연필	1개씩 그린다. ④ 완성한 활동지를 함께 보면서 서로 비교해 본다.		칠판, 시계 ◦ 조사 ‘에’
<b>15. 모양 암호 풀기</b> ◦활동: 모양 단어를 읽고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘네모를 찾으세요?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 모양 단어를 만들 수 있다.	◦ 암호 판 (15-1) ◦ 암호 그림 카드 (15-2)	① 암호 판(15-1)의 암호 문자들을 학생들과 함께 살펴 본다. ② 암호 그림 카드(15-2)에 그려진 모양을 보고 암호 판에서 글자를 찾는다. ③ 찾은 글자를 암호 그림 카드에 사인펜으로 적는다. ④ 암호를 모두 푼다.	◦ 모양 암호 풀기 (15-3, 15-4)	◦ 모양 단어를 만들 수 있다. 예) 동그라미, 세모, 네모, 하트 ◦ 종결어미 ‘을까요’

### 주제 3. 동물

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 조각으로 동물 만들기</b> ◦활동: 7개의 조각으로 다양한 동물을 만들 수 있다. ◦문법과 표현: ‘색종이로 곰을 만들어요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 여러 동물의 이름을 알 수 있다.	◦ 조각 판 (1-1) ◦ 조각 그림 (1-2) ◦ 가위, 색 연필 또는 크레파스, 도화지	① 오늘 배울 악기를 수수께끼로 소개한다. ② 학생들이 정답을 맞히면 악기 단어 카드(1-1)를 보여주면서 악기의 이름을 읽는다. ③ 악기에서 어떤 소리가 나는지 악기 소리를 다 같이 흉내내 본다. ④ 학생이 좋아하는 악기 이름을 말하면 교사는 카드를 찾아 보여 주고 이름도 알려 준다.	◦활동: 조각 만들기 활동을 더 하고 싶어 하는 학생이 있다면, 복사해서 사용할 수 있다. ◦발음: 연음 규칙에 의해 악어[아거]로 발음한다.	◦여러 동물의 이름을 알 수 있다. 예) 개, 고래, 기린, 호랑이, 고양이, 낙타, 곰, 다람쥐, 돼지, 사자, 원숭이, 말, 소, 캥거루, 박쥐, 여우, 토끼 ◦조사 ‘으로’
<b>2. 동물 이름 찾아보기</b> ◦활동: 동물의 이름과 특성을 배울 수 있다. ◦문법과 표현: ‘곰을 찾아볼까요?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 동물의 이름을 알 수 있다.	◦동물 카드(2-1) ◦안경 쓴 곰 얼굴 틀(2-2) ◦동물 글자 판(2-3)	① 안경 쓴 곰 얼굴 틀(2-2)을 오린 후, 눈 부분을 잘라낸다. ② 동물 글자 판(2-3) 위에 곰 얼굴 모양을 올려놓고 이리저리 옮겨본다. ③ 곰 얼굴 안경에 나타나는 글자에 해당되는 동물 카드(2-1)를 찾는다. ④ 동물 카드(2-1)를 뒤집어 맞는지 확인한다.	◦활동: 동물 카드를 미리 오려 반을 접고 동물 그림이 보이도록 뒷면에 풀칠해 붙인다. ◦발음: 교사는 ‘토끼’에서 발음되는 경음[ㄱ]를 학생들과 연습해본다.	◦여러 동물의 이름을 알 수 있다. 예) 기린, 사자, 토끼, 낙타, 타조, 하마, 판다, 오리, 돼지, 사슴, 여우, 악어 ◦종결어미 ‘-을까요’
<b>3. 동요 ‘여우야 여우야’</b> ◦활동: 노랫말의 의미를 이해하고 사용할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘여우가 세수한다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동요 ‘여우야 여우야’에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ 동요 ‘여우야 여우야’ 악보(3-1) ◦ ‘여우야 여우야’ 노랫말 (3-2) ◦여우 가면(3-3)	① ‘여우야 여우야’ 악보를 보며 노랫말을 읽어 준 후 노래를 들려준다. ② 노랫말에 어떤 동물이 나왔는지 이야기를 나눈다. ③ ‘여우야 여우야’ 노래를 불러본다. ④ 노랫말에 나오는 행동을 몸으로 표현하며 노래를 반복해서 불러본다. ⑤ ‘여우야 여우야’ 게임을 한다.	◦발음: 먹는다[멍는다]를 연습한다. ◦전래놀이 ‘여우야 여우야’ (3-4)	◦동요 ‘여우야 여우야’에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 여우, 개구리, 잠자다, 잠꾸러기, 세수하다 등. ◦종결어미 ‘-니다’
<b>4. 동물 이름 기억하기</b> ◦활동: 동물의 이름을 읽고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘곰과 타조입니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 동물의 이름을 알 수 있다	◦동물 그림 조각 퍼즐(4-1) ◦연필, 색 연필 또는 크레파스, 가위	① 동물 그림을 색칠한 후 동물 이름 테두리 글자를 써 본다. ② 동물 그림 조각 퍼즐(4-1)을 모양에 맞추어 오린다. ③ 오린 동물 그림과 글자를 섞고 동물 그림과 글자를 맞춰 본다. ④ 맞춘 퍼즐의 동물 이름을 맞힌다.	◦활동: 퍼즐은 그려진 모양대로 자른다. ◦발음: 다람쥐의 ‘위’ 발음을 연습한다. ◦동물 그림 퍼즐 맞추기(4-2)	◦여러 동물의 이름을 알 수 있다. 예) 거북이, 캥거루, 다람쥐, 치타, 타조, 고릴라 ◦ 조사 ‘과’
<b>5. 동물 수수께끼</b> ◦활동: 동물의 특징을 표현할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘새처럼 날아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 동물의 이름을 알 수 있다	◦동물 단어 카드 (5-1)	① 학생 한 명에게 동물 단어 카드(5-1) 한 장을 보여 준다. 이때 다른 학생들에게 보이지 않도록 한다. ② 카드를 본 학생은 해당 동물에 대한 수수께끼를 낸다. ③ 나머지 학생들은 수수께끼를 듣고 무엇인지 추측해서 말한다. ④ 정답을 말하면 동물 카드를 읽고, 그 동물의 특징을 신체로 표현해 본다.	◦활동: 수수께끼 대신에 동물의 특징을 몸으로 표현해서 문제를 낼 수 있다. ◦발음: 다람쥐의 [위] 발음을 연습한다. 예)이이이 위위 위 이위이위	◦여러 동물의 특징을 표현할 수 있다. ◦ ‘-처럼’
<b>6. 동물 주사위 게임</b> ◦활동: 동물의 특징을 표현하고 이름을 읽을 수 있다. ◦문법과 표현: ‘주사위 게임을 해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 동물의 이름을	◦동물 주사위 게임 판(6-1) ◦동물 삼각 주사위 (6-2) ◦게임 말	① 3명씩 한 팀을 만든다. ② 팀 별로 주사위 한 개와 게임 말 3개를 오리고 만든다. ③ 동물 주사위 게임을 시작한다.	◦활동: 주사위와 게임 판의 동물 이름을 바꿔서 활용할 수 있다.	◦여러 동물의 이름을 말할 수 있다. 예) 동물원, 기린, 사자, 토끼, 낙타, 타조, 하마, 판다, 오리, 사슴, 여우, 악어

알 수 있다.	(6-3)			◦ 조사 ‘을’
<b>7. 동물 이름 말하기</b> ◦활동: 여러 동물의 특징을 표현하고 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘동물원에 가면 사자도 있고, 코끼리도 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 동물의 이름을 알 수 있다.	◦ ‘동물원에 가면’ 노랫말 및 악보(7-1) ◦동물 단어 카드 (5-1)	① 등글게 모여 앉는다. ② 교사가 먼저 ‘동물원에 가면’을 부르면 교사 옆의 학생이 동물 이름을 말한다. ③ 친구가 말하는 동물 이름을 잘 듣고, 겹치지 않는 동물 이름을 말한다. ④ 모든 학생이 돌아가면서 서로 다른 동물 이름을 넣어 불러보게 한다.	◦활동: 동물 이름 말하기를 어려워하는 학생을 위해 동물 카드(5-1)을 보여 줄 수 있다. ◦발음: 모음 ‘왜’를 연습한다. 예) 오왜, 왜왜 왜, 돼지	◦여러 동물의 이름을 알 수 있다. 예) 기린, 낙타, 토끼, 사자, 코끼리, 하마, 고래, 호랑이 ◦ 조사 ‘도’
<b>8. 동물 그림자 찾기</b> ◦활동: 동물의 이름을 읽고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘동물원에 가면 기린도 있고, 토끼도 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 동물의 이름을 알 수 있다.	◦동물 그림자 판 (8-1) ◦동물 단어 카드 (8-2)	① 동물 그림을 색칠하고 테두리를 따라 글자를 쓴다. ② 동물 카드를 오려 반을 접어 폴로 붙인다. ③ 동물 이름이 보이도록 카드를 놓고 동물 그림자 판(8-1)에 알맞은 동물 카드를 찾는다. ④ 카드를 뒤집어 그림을 보고 그림자에 맞게 글자를 찾았는지 확인하게 한다.	◦활동: 학생의 수준에 따라 그림자가 아닌 글자를 보고 찾는 활동으로 바꾸어 진행할 수도 있다. ◦발음: 경음 ‘ㄱ’를 연습한다.	◦ 여러 동물의 이름을 알 수 있다. 예) 기린, 낙타, 토끼, 사자, 코끼리, 하마, 고래, 호랑이 ◦ 조사 ‘도’
<b>9. 색종이로 동물 만들기</b> ◦활동: 동물의 이름을 읽고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘종이로 기린을 만들어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 동물의 이름을 알 수 있다.	◦동물 접기 순서도 (9-1) ◦ 동물원 그림판 (9-2)	① 접는 방법을 학생들에게 보여준다. ② 교사를 따라 순서대로 접는다. ③ 동물원 그림판(9-2)에 색종이로 접은 동물의 얼굴을 붙이고 동물의 이름을 쓴다.	◦활동: 자신이 만든 동물의 울음소리를 흉내내어 본다.	◦ 여러 동물의 이름을 알 수 있다. 예) 돼지, 병아리, 강아지, 고양이 ◦ 조사 ‘로’
<b>10. 동물들이 사는 곳</b> ◦활동: 동물이 사는 곳을 알 수 있다. ◦문법과 표현: ‘물고기는 물에서 살아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 동물의 이름과 사는 곳을 알 수 있다.	◦동물들이 사는 곳 그림판 (10-1) ◦동물 그림 (10-2) ◦삼각 주사위(10-3)	① 동물이 사는 곳 그림판(10-1)을 보고 하늘, 땅, 물에 사는 동물 이름을 말한다. ② 3명이 한 조를 이루어 주사위, 동물 그림(10-2)을 오리고, 삼각 주사위(각 조에 1개)를 만들어 게임을 진행한다.	◦활동: 각 동물의 움직임을 신체로 표현하게 할 수 있다. 미리 완성된 그림판을 준비하여 학생의 이해를 도울 수 있다. ◦ 발 음 비 음 ‘ㅁ’ ‘ㅇ’을 연습한다.	◦여러 동물의 이름과 사는 곳을 알 수 있다. 예) 송아지, 강아지, 물, 물고기, 오징어, 조개 등. ◦ 조사 ‘에서’
<b>11. 아기 동물 엄마 찾기</b> ◦활동: 동물의 이름을 읽고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나는 병아리입니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 아기 동물의 이름을 알 수 있다.	◦아기 동물의 엄마 찾기(11-1) ◦동물 그림 카드 (11-2) ◦색 연필, 연필, 가위	① 칠판에 엄마 동물과 아기 동물 그림 카드를 마음대로 붙인다. ② 엄마 동물과 어울리는 아기 동물을 찾아 그림 카드를 다시 배열한다. ③ 활동지를 나눠 주고, 테두리 글자를 쓴다. ④ 색연필로 동물을 색칠하고 동물의 이름을 읽는다.	◦활동: 활동이 끝난 후 수수께끼를 낼 수 있다. ◦발음: 비음 ‘ㅇ’을 연습한다 예) 송아지, 강아지, 병아리, 땅아지, 올챙이	◦아기 동물의 이름을 알 수 있다. 예) 송아지, 강아지, 병아리, 땅아지, 올챙이 ◦ 조사 은/는
<b>12. 동화 신나는 동물 음악회</b> ◦활동: 동물의 소리를 내고 흉내도 낼 수 있다. ◦문법과 표현: ‘여우와 토끼가 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동물의 소리를 표현한 단어를 알 수 있다.	◦ ‘신나는 동물 음악회’ 그림판(12-1) ◦동물 그림 (12-2) ◦ ‘신나는 동물 음악회’ (12-3) ◦ 색 연필 또는 크레파스, 가위, 테이프	① 동화(12-3)를 듣는다. ② 동화에 나온 동물의 종류와 동물의 소리에 대해 이야기를 나눈다. ③ 교사는 동물들의 주요 대사를 다시 읽어 주고, 학생은 대사를 따라한다. ④ 학생은 동물 그림(12-2) 중 하나의 동물을 선택하여 색칠하고, 동물의 대사나 소리를 따라해 본다. ⑤ 동화에 나오지 않은 다른 동물들의 소리에 대해서도 이야기를 나눈다.	◦활동: -그림판 (12-1)과 동물 그림 (12-2)을 미리 준비하여 동화를 들려준다. 신나는 동물 음악회’ 동화 그림판(12-1) -동물 머리띠(12-4)는 학생 머리에 알맞게 잘라서 사용한다.	◦단어와 표현: 동물의 소리를 표현한 단어를 알 수 있다. 예) 꿀꿀, 꼬꼬오, 어흥, 노래, 목소리, 음악가, 노래를 부른다, 박수를 치다 ◦ 조사 ‘과/와’
<b>13. 동물 이름 패턴 맞추기</b> ◦활동: 동물의 이름을 읽을 수 있다. ◦문법과 표현: ‘말인 것 같아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 동물의 이름을 알 수 있다.	◦동물 카드, 물음표 카드(13-1) ◦동물 순서 맞추기 카드(13-2)	① 칠판에 동물 카드와 물음표 카드(13-1)를 순서대로 붙이되, 동물 카드 한 장을 빼고 그 자리에 물음표 카드를 붙인다. ② 동물 카드를 순서대로 읽는다. ③ 읽다가 물음표가 나오면 학생이 물음표의 자리에 올 동물을 말한다. ④ 학생이 정답을 맞히면 해당 동물 카드를 붙이고 읽는다.	◦활동: 교사는 순서 맞추기 카드를 미리 잘라서 칠판에 붙일 수 있도록 준비한다. 동물 패턴 게임 (13-3)	◦ 동물의 이름을 알 수 있다. 예) 말, 곰, 소 ◦ ‘-인 것 같다’
<b>14. 동물 나무 만들기</b> ◦활동: 동물의 이름을 읽을 수 있다. 좋아하는 동물의 이름을 읽을 수 있다. ◦문법과 표현: ‘악어를 그려	◦나무 그림판 (14-1) ◦동물 단어 카드	① 좋아하는 동물 카드를 한 장 선택한다. ② 빈 종이에 손을 대고 손 그림을 그린다. ③ 손 그림 안에 선택한 동물 단어 카드(14-2)를 붙이고 동물의 이름을 쓴다. ④ 손 그림을	◦활동: 교사는 나무 그림판(14-1) 활동지를 미리 오려 칠판 또는 벽에 붙여 놓는다.	◦동물의 이름을 읽을 수 있다. 예) 악어, 코끼리, 사자, 토끼, 개, 고양이, 돼지, 기

<p>요 ‘의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 여러 동물의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>(14-2)</p> <p>빈 종이, 색연필 또는 크레파스, 가위, 풀</p>	<p>오려 나무 그림 판(14-1)에 풀로 붙인다. ⑤ 친구들과 모여 자신이 붙인 동물의 이름을 읽는다.</p>	<p>빈 종이에 손 그림 대신 학생이 좋아하는 모양을 그리게 할 수 있다.</p>	<p>린 ○ 조사 ‘를’</p>
<p><b>15. 동물 이야기 만들기</b></p> <p>활동: 동물의 이름을 읽을 수 있다. 주어진 단어를 활용하여 문장을 읽을 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘토끼가 강중깡충 뛰어요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 동물에 대한 표현을 알 수 있다.</p>	<p>동물 그림 카드 (15-1)</p>	<p>① 동물 그림 카드(15-1)를 섞어 놓는다. ② 동물 그림 카드를 칠판에 무작위로 붙인다. ③ 한 명씩 돌아가면서 이야기 단어 카드를 하나씩 선택하여 이야기를 만든다(이 때, 한 명의 학생이 하나의 단어로 한 문장을 만들게 한다). 교사는 학생이 말한 문장을 칠판에 적는다. ④ 완성된 이야기를 교사가 읽는다.</p>	<p>활동: 교사는 칠판에 붙일 수 있도록 미리 동물 그림 카드(15-1)를 잘라 놓는다.</p>	<p>단어와 표현: 동물에 대한 표현을 알 수 있다. 예) 돼지, 닭, 사자, 코끼리사슴, 여우, 토끼</p> <p>조사 ‘가’</p>

#### 주제 4. 악기

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<p><b>1. 악기 이름 배우기</b></p> <p>활동: 여러 악기에 대해 알 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘악기에서 소리가 나요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>악기 단어 카드 (1-1)</p>	<p>① 오늘 배울 악기를 수수께끼로 소개한다. ② 학생들이 정답을 맞히면 악기 단어 카드(1-1)를 보여주면서 악기의 이름을 읽는다. ③ 악기에서 어떤 소리가 나는지 악기 소리를 다 같이 흉내 내어 본다. ④ 학생이 좋아하는 악기 이름을 말하면 교사는 카드를 찾아 보여 주고 이름도 알려 준다.</p>	<p>활동: 활동 후 학생들이 악기 이름을 익힐 수 있도록 한 쪽 벽면에 악기 단어 카드(1-1)를 게시해 준다. 발음: 유음 리을 연습한다. 예) 바이올린 탬버린 피리</p>	<p>여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 피아노, 바이올린, 기타, 트럼펫, 탬버린, 피리, 클라리넷, 트라이앵글, 리코더</p> <p>에서</p>
<p><b>2. 악기 이름 찾기</b></p> <p>활동: 여러 악기의 이름을 읽고 말할 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘나는 피아노를 쳐요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>전 단 지 (2-1)</p> <p>악기 단어 카드 (1-1)</p> <p>연필, 색 연필</p>	<p>① 알고 있는 악기의 이름을 함께 이야기한다. ② 교사는 악기 단어 카드(1-1)를 칠판에 붙인다. ③ 전단지(2-1)를 보고 악기 이름을 찾아 표시한다. ④ 어떤 글자를 찾았는지 친구들에게 소개하고 친구들이 찾은 글자를 비교해 본다.</p>	<p>활동: 한글 신문지나 잡지에서 악기 이름을 찾아볼 수 있다. 발음: 유음 연습을 한다.</p>	<p>여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 플루트, 클래식 기타, 피아노, 바이올린</p> <p>를</p>
<p><b>3. 악기 블록 쌓기 게임</b></p> <p>활동: 소리에 따라 악기를 구분할 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘입으로 불면 소리가 나요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 악기가 소리 내는 방법에 대한 표현을 알 수 있다.</p>	<p>악기 단어 카드 (3-1)</p> <p>악기 블록 쌓기 (3-2)</p>	<p>① 자신이 알고 있는 악기의 이름을 말한다. ② 악기마다 어떻게 소리가 나는지 이야기를 나눈다. ③ 소리 내는 방법(줄을 튕기기, 두드리기, 입으로 불기)에 따라 악기를 분류한다. ④ 악기 단어 카드(3-1)를 잘라 악기 블록 쌓기(3-2)에 붙인다.</p>	<p>활동: 글씨를 쓸 수 있는 학생은 직접 악기 블록 쌓기(3-2)에 쓸 수 있다. 발음: 한국어는 자음 16개를 받침으로 쓰지만 발음은 일곱 가지만 할 수 있다.</p>	<p>악기가 소리 내는 방법에 대한 표현을 알 수 있다. 예) 치다: 피아노를 치다, 기타를 치다, 심벌즈를 치다 등.</p> <p>조사 ‘로’</p>
<p><b>4. 색종이로 악기 글자</b></p> <p>활동: 악기의 이름을 읽을 수 있다.</p> <p>문법과 표현: 나는 피아노를 쳐요 ‘의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 악기의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>악기 글자(4-1)</p> <p>색 종이, 풀, 가위</p>	<p>① 악기 단어 카드(1-1)를 참고하여 내가 꾸미고 싶은 글자를 선택한다. ② 악기 글자(4-1)에 색종이를 찢어 붙여 꾸민다. ③ 내가 꾸민 글자를 친구들에게 보여 주며 읽는다.</p>	<p>활동: 활동지에 학생이 원하는 글자가 없다면 하얀색 종이에 악기 이름을 써 준다. 발음: 자음 ㄴ을 연습한다.</p>	<p>악기의 이름을 읽을 수 있다. 예) 피아노, 기타, 트럼펫,</p> <p>는, 를</p>
<p><b>5. 십자 퍼즐 풀기</b></p> <p>활동: 악기의 이름을 읽을 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘바이올린과 피아노’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 악기의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>악기 이름 십자퍼즐(5-1)</p> <p>악기 사진 카드 (1-1)</p> <p>연필, 색 연필</p>	<p>① 다양한 악기 단어 카드(1-1)를 보며 악기 이름을 배운다. ② 악기 단어에서 같은 글자가 무엇인지 이야기 나눈다. ③ 십자퍼즐의 그림을 보고 가로줄과 세로줄의 악기를 생각해 본다. ④ 십자퍼즐에 알맞은 단어를 써서 완성한다.</p>	<p>쓰기를 어려워하는 학생들은 교사들이 받아 써 준다.</p>	<p>여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 바이올린, 탬버린, 피리, 피아노, 클라리넷, 리코더, 트라이앵글, 트럼펫, 바이올린</p> <p>과</p>
<p><b>6. 동요 리듬 악기 노래</b></p> <p>활동: 노랫말을 이해할 수 있다. 악기의 특징을 말로 표현할 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘큰 북을 울려라’의 의미를 이해할 수 있다.</p>	<p>리듬 악기 노래 악보(6-1)</p> <p>리듬 악기 그림 카드(6-1)</p>	<p>① 리듬 악기 그림 카드(6-1) 중 악기 하나를 선택해 가슴에 붙인다. ② ‘리듬악기노래’ 노래를 듣는다. ③ 노래에서 들은 악기와 자신이 선택한 악기 이름을 말한다. ④ ‘리듬악기노래’ 노래를 랄랄라~로 따라</p>	<p>활동: 리듬 악기 그림 카드(6-1)를 미리 잘라 준비한다.</p> <p>발음: 의성어 발음을 연습한다. 예)</p>	<p>단어와 표현: 리듬악기가 내는 소리에 대한 표현을 알 수 있다. 예) 큰북, 동동동, 작은북, 동동동,</p>

있다. ◦어휘: 리듬 악기가 내는 소리에 대한 표현을 알 수 있다.	(큰북, 작은북, 캐스터네츠, 트라이앵글)	부른다. ⑤ 악보를 보고 노랫말을 붙여 '리듬악기노래' 노래를 부른다. ⑥ 노랫말에 나오는 동작을 따라 악기를 연주하는 흉내를 내며 노래를 부른다.	동동동 동동동 찰찰찰 찰찰찰 쿵쿵쿵	캐스터네츠, 짹짹, 탬버린, 찰찰찰, 트라이앵글, 찰찰찰 ◦ 조사 '을'
<b>7. 악기 빙고 게임</b> ◦활동: 악기의 이름을 읽고 쓸 수 있다. ◦문법: '큰 북과 작은 북'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 리듬 악기가 내는 소리에 대한 표현을 알 수 있다.	◦악기 카드(7-1) ◦악기 빙고 판(7-2) ◦색 연필 또는 크레파스, 풀	① 학생과 함께 악기 카드(7-1)를 읽는다. ② 악기 빙고 판(7-2)에 각각 다른 악기 카드를 잘라 붙인다. ③ 한 명씩 악기 이름을 말하고, 자신의 빙고 판에서 친구가 말한 악기 이름을 찾아 동그라미 친다. ④ 한 줄이 먼저 완성되면 이긴다.	◦ 학생의 이해를 돕기 위해 미리 완성한 활동지를 준비하여 설명한다. ◦ 글씨 쓰기가 가능한 학생들은 직접 써 볼 수 있다.	◦여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 피아노, 기타, 바이올린, 마라카스, 탬버린, 트라이앵글, 큰북, 작은북, 심벌즈, 리코더, 플루트, 하프 ◦ 조사 '과'
<b>8. 나도 연주자</b> ◦활동: 악기의 이름을 읽고 쓸 수 있다. ◦문법: '기타를 치고 싶어요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 다양한 악기의 이름을 알 수 있다.	나도 연주자 그림판(8-1) ◦악기 카드(8-2) ◦ 학생의 사진	① 연주하고 싶은 악기에 대해 이야기를 나눈다. ② 악기 카드(8-2)에서 자신의 연주하고 싶은 악기를 하나 선택하여 자른다. ③ 활동지(8-1)의 연주자 얼굴에 학생의 얼굴 사진을 붙인다. ④ 자른 악기를 활동지에 붙인다. ⑤ 사진 제목에 자신의 이름을 적고, 자신이 선택한 악기에 대해 발표한다.	◦활동: 학생이 다양한 재료(색종이나 스티커 등)로 액자를 꾸밀 수 있게 한다. ◦발음: 자음 '즈'를 연습한다.	◦여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 피아노, 기타, 바이올린, 마라카스, 탬버린, 트라이앵글, 큰북, 작은북, 심벌즈, 리코더, 플루트, 하프 ◦ 보조 형용사 '-고 싶다'
<b>9. 그림보면서 이야기 만들기</b> ◦활동: 악기에서 나는 다양한 소리를 듣고 구별할 수 있다. ◦문법: '소리를 듣고 나서 악기 이름을 말해보세요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 악기의 이름과 악기가 내는 소리에 대한 표현을 알 수 있다.	◦ 다양한 악기 소리 (피아노, 바이올린, 탬버린, 마라카스, 북, 트럼펫) ◦악기 단어 카드(1-1)	① 다양한 악기 단어 카드(1-1)을 보고 악기의 소리에 대해 이야기를 한다. ② 악기의 소리가 녹음된 CD를 듣는다. ③ 어떤 악기의 소리를 들었는지 이야기를 한다. ④ 교사는 다시 소리를 들려주고, 학생은 악기 단어 카드를 찾아 칠판에 붙인다.	◦활동: 교사는 다양한 악기 단어 카드(1-1)를 칠판에 붙여 제시한다. ◦발음: 자음 '크'를 연습한다.	◦단어와 표현: 여러 가지 악기의 이름과 악기가 내는 소리에 대한 표현을 알 수 있다. 예) 피아노, 바이올린, 탬버린 등 ◦보조동사 '-고 나서'
<b>10. 그림 보면서 이야기</b> ◦활동: 여러 가지 악기의 이름을 말할 수 있다. 그림을 보고 자신의 생각과 느낌을 말할 수 있다. ◦문법: '피아노를 치고 있어요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 음악과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦르누아르 '피아노를 치는 소녀들' (10-1) ◦ 말 풍선 쓰기 (10-2) ◦ 음원-엘가의 '사랑의 인사'	① 엘가의 '사랑의 인사'를 듣고 어떤 악기의 소리를 들었는지 이야기를 나눈다. ② 르누아르의 '피아노를 치는 소녀들' (10-1)을 보면서 그림에 대해 이야기한다(등장인물, 악기, 동작 등). ③ 그림의 제목을 소개한다. ④ 그림을 보면서 느낌을 말한다. ⑤ 말풍선 쓰기(10-2)의 그림 속 소녀들이 어떤 이야기를 나누고 있을지 상상하여 발표한다.	◦활동: 엘가의 '사랑의 인사' 음원을 들을 수 없는 경우, 다른 피아노 연주곡으로 대체할 수 있다. 써 볼 수 있다.	◦단어와 표현: 연주와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 피아노, 피아노를 치다, 기타, 기타를 치다, 악보, 악보를 보다 ◦ 보조동사 '-고 있다'
<b>11. 악기 퍼즐 맞추기</b> ◦활동: 여러 가지 악기의 이름을 쓸 수 있다. ◦문법: '피아노가 아니라 북이에요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 음악과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦악기 퍼즐(11-1) ◦가위, 연필	① 악기 퍼즐(11-1)의 단어를 따라 써 본다. ② 악기 퍼즐을 자른 후 악기 퍼즐을 섞는다. ③ 퍼즐을 맞춰 보고 맞춘 퍼즐의 악기 이름을 말해 본다.	◦활동: 퍼즐의 모양을 따라서 자를 수 있도록 한다. ◦발음: '북을 집니다[집니다]'로 발음된다.	◦여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 북, 바이올린, 하프, 피아노, 심벌즈, 탬버린 ◦ 부정 '-가 아니라'
<b>12. 악기 비교하기</b> ◦활동: 여러 가지 악기의 특징에 대해 말할 수 있다. ◦문법: '피리보다 피아노가 커요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 악기의 크기를 나타내는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦문장 완성하기 (12-1) ◦단어 카드(12-2)	① 문장 완성하기(12-1) 활동지 안에 어떤 말이 들어갈 수 있을지 말해 본다. ② 단어 카드(12-2)를 자른 후 빈 칸에 한 단어씩 넣어 본다. ③ 어울리는 단어 카드(12-2)를 놓는다. ④ 학생들과 함께 만든 문장을 읽어 본다.	◦제시된 악기 외에 다른 단어를 넣어 문장을 완성할 수 있다. ◦발음 겹받침 발음에 유의한다. 예) 짧다[짧다]	◦단어와 표현: 악기의 이름과 악기의 크기를 나타내는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 피아노, 멜로디언, 바이올린, 첼로, 피리, 큰북 등 ◦ 조사 '보다'
<b>13. 악기 분류하기</b> ◦활동: 악기를 연주하는 방식에 따른 표현을 말할 수 있다. ◦문법: '피리를 불어요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 악기의 연주하는 방식에 따른 단어와 표현을 알	◦악기 단어 카드 (12-2) ◦동사 카드(13-1)	① 교사는 수업을 시작하기 전에 오늘의 문장을 칠판에 써 놓는다. ② 학생들에게 게임의 규칙을 설명하고 게임을 진행한다.	◦활동: 학생들이 활동에 익숙해지면 더 많은 악기 이름을 추가할 수 있다.	◦단어와 표현: 악기를 연주하는 방법에 대한 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 피리를 불다, 피아노를 치다 등.

수 있다.				를
<b>14. 악기 단어 책 만들기</b> ◦활동: 여러 가지 악기의 이름을 쓸 수 있다. ◦문법: ‘바이올린을 켈 수 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다.	◦악기 단어 책 표지(14-1) ◦악기 그림(14-2)	① 다양한 악기 단어 카드(1-1)를 제시한다. ② 악기 그림(14-2) 중에 학생이 원하는 그림을 선택하여 색칠을 한다. ③ 악기 그림(14-2)에 있는 테두리 글자를 따라 써 본다. ④ 색칠한 악기 그림(14-2)을 모아서 책을 만든다. ⑤ 표지에 자신의 이름과 ‘악기 단어 책’ 테두리 글자를 쓴다.	◦미리 완성한 악기 단어 책을 학생에게 보여주면서 설명한다. ◦학생이 악기 단어 책의 제목을 지으면, 교사가 받아 적어 준다.	◦단어: 여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 피아노, 바이올린, 첼로, 기타 등. ◦ ‘르 수 있다/ 없다’
<b>15. 숨은 글자 찾기</b> ◦활동: 여러 가지 악기의 이름을 말할 수 있다. ◦문법: ‘악기 이름을 찾았네요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다.	◦숨은 글자 찾기(15-1) ◦사인펜, 색연필	① 숨은 글자 찾기(15-1) 활동지에서 악기 그림이 있는 칸을 색칠한다. ② 색칠한 악기 그림을 말해 본다. ③ 악기 그림이 있는 칸을 다 색칠했을 때 나타나는 숨은 글자를 읽어 본다.		여러 가지 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 바이올린, 트럼펫, 징, 장구, 피아노 등. ◦ 종결어미 ‘-네요’

## 주제 5. 곤충

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말/가정연계	문법과 어휘
<b>1. 여러 가지 곤충</b> ◦활동: 여러 곤충의 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘이 곤충의 이름이 뭐예요?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 곤충과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦다양한 곤충 사진	① 수수께끼를 내어 곤충을 소개한다. ② 교사는 학생이 정답을 맞히면 해당 곤충 그림 카드를 보여 주면서 곤충의 이름을 읽어 준다. ③ 학생은 곤충 카드를 보고 그 곤충의 특징을 말한다. ④ 곤충의 소리를 흉내 내어 본다. ⑤ 자기가 좋아하는 곤충 이름을 말한다.	◦활동: 활동 후 학생들이 곤충 이름을 익힐 수 있도록 한 쪽 벽면에 다양한 곤충 사진을 붙여 놓을 수 있다. ◦발음 모음 ‘에’와 ‘예’를 연습한다. 예) 에에에, 에에에, 매미.	◦곤충과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 매미, 귀뚜라미, 무당벌레, 메뚜기, 사마귀, 개미, 잠자리, 장수풍뎅이, 날개, 조사 ‘의’
<b>2. 나비의 몸</b> ◦활동: 나비의 몸에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나비가 좋아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 나비와 관련된 단어를 알 수 있다.	◦나비 그림 ◦나비의 몸 ◦연필, 사인펜	① 나비 그림(2-1)을 보고 나비의 몸을 나타내는 단어를 읽는다. ② 나비의 몸(2-2) 하단의 단어 카드를 오려 빈칸에 나비의 몸을 나타내는 단어를 붙인다.	◦활동: 학생의 발달 수준을 고려하여 나비의 부분 단어의 개수를 조절할 수 있다. ◦발음: 매미가 울어요[우러요], 매미가 읊니다[읍니다]를 연습한다.	◦나비와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 나비, 더듬이, 머리, 가슴, 배, 날개, 다리, 입, 눈, 겹눈, 턱 ◦조사 ‘가’
<b>3. 내가 좋아하는 곤충</b> ◦활동: 좋아하는 곤충에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘좋아하는 곤충은 무엇이에요?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 좋아하는 곤충과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦좋아하는 곤충 소개하기(3-1) ◦곤충 그림(3-2) ◦가위, 연필	① 자신이 좋아하는 곤충에 대해 말한다. ② 자신이 좋아하는 곤충 그림(3-2)을 오려서 활동지(3-1)에 붙이고, 그림 아래 문장에 곤충의 이름을 쓴다. ③ 자신이 좋아하는 곤충이 무엇인지 발표한다. ④ 친구가 좋아하는 곤충을 듣고 활동지를 완성한다.	◦발음: 좋아하다[조아하다]의 발침 자음 ‘ㅎ’은 모음으로 시작하는 어미나 접사가 오면 표기는 남지만 소리는 탈락한다. 좋아하[조아하]는 연습한다. ◦우리 가족이 좋아하는 곤충(3-3)	◦좋아하는 곤충과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 내가 좋아하는 곤충은 ~입니다. ◦관형형어미 ‘-는’
<b>4. 곤충 기억하기 게임</b> ◦활동: 좋아하는 곤충에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: 나는 개미와 무당벌레가 좋아요 ‘의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 곤충의 이름을 알 수 있다.	◦곤충 실물 카드(1-1)	① 곤충 실물 카드(1-1)를 칠판에 붙인 후, 곤충의 이름을 읽는다. ② 곤충 기억하기 게임에 대해 설명하고 게임을 한다.	◦발음: 개미를 보았어요-> 봤어요. 모음 ㅏ + ㅓ = ㅓ로 축약이 일어난다.	◦곤충의 이름을 알 수 있다. 예) 개미, 사마귀, 무당벌레, 풀밭 ◦조사 ‘와’
<b>5. 곤충 단어책 만들기</b> ◦활동: 곤충에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나무에 매미가 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 곤충의 이름을 알 수 있다.	곤충 단어책(5-1) ◦곤충 그림(5-2) ◦가위, 풀, 연필	① 곤충 그림을 보고 곤충의 이름을 말한다. ② 곤충 그림을 잘라 곤충 단어 책에 있는 곤충 단어 위에 붙이고 글씨를 따라 쓴다. ③ 곤충 단어 책을 만든다.	◦활동: 가위질이 힘든 학생들을 위해 교사는 곤충 그림과 책을 미리 잘라 준비한다. ◦발음: ‘ㅌ’ 발음을 연습한다. 다따 두두 드뜨 디띠	◦곤충의 이름을 알 수 있다. 예) 장수풍뎅이, 무당벌레, 매미, 메뚜기, 반딧불이 ◦조사 ‘에’
<b>6. 색종이로 매미 만들기</b> ◦활동: 매미의 특징에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘매미는 나무에서 살아요’의 의미를 이해할 수 있다.	◦매미 접기 순서표(6-1) ◦나무 그림판(6-2) ◦학생 사	① 교사는 수수께끼를 통해 오늘 활동 주제인 매미를 소개한다. ② 매미 사진(1-1)을 보여주고 학생들과 미리 준비해둔 색종이로 매미 접기를 한다. ③ 매미를 다 접으면 학생의 사진을 붙여 준다. ④ 만든 매미를 나	◦활동: 학생이 종이 접기를 어려워하는 경우에 대비하여 교사가 미리 색종이를 어느 정도 접어준 비례 두면 좋다. ◦발	◦매미와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 매미, 매옴 매염, 여름, 나무, 울다, 매달리다

<p>◦어휘: 매미와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>진, 색종이, 풀, 가위, 사인펜</p>	<p>무 그림판(6-1)에 붙인 후 아래에 제목을 쓴다.</p>	<p>음: ‘스’를 연습한다. 사싸 시씨 스쓰 사싸사 스쓰스</p>	<p>◦에서</p>
<p><b>7. 곤충이 사는 곳</b>          ◦활동: 곤충의 이름을 말할 수 있다.          ◦문법과 표현: ‘하늘에서 보았어요’의 의미를 이해할 수 있다.          ◦어휘: 곤충의 이름과 사는 곳을 알 수 있다.</p>	<p>◦ ‘어디에서 보았을까요?’ 그림판(7-1)          ◦곤충 카드(7-2)          ◦가위, 풀, 색연필 또는 크레파스</p>	<p>① ‘어디에서 보았을까요?’ 그림판(7-1)을 보며 하늘, 풀, 물에서 사는 곤충 이름을 말해 본다. ② 곤충 그림 카드(7-2)에 있는 곤충√이름 테두리 글자를 따라 쓰고 곤충을 색칠한다. ③ 곤충 그림 카드를 오린 후 ‘어디에서 보았을까요?’ 그림판에 곤충 그림 카드를 붙인다.</p>	<p>◦활동: 교사는 곤충이 사는 곳을 미리 알아본 후 활동에 앞서 그림판을 완성해 놓는다. ◦발음: 살아요[사라요] 발음을 연습한다.</p>	<p>◦곤충의 이름과 사는 곳을 알 수 있다. 예) 매미, 개미, 나비, 잠자리, 물방개, 소금쟁이, 하늘, 풀, 물          ◦에서</p>
<p><b>8. 곤충 반쪽 그리기</b>          ◦활동: 곤충의 특징을 이해하여 그림의 반쪽을 보고 다른 반쪽을 찾을 수 있다.          ◦문법과 표현: ‘반쪽만 있어요’의 의미를 이해할 수 있다.          ◦어휘: 여러 곤충의 생김새와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦곤충 반쪽 그림(8-1)          ◦색연필, 연필</p>	<p>① 반쪽만 그려진 곤충 그림을 보여주고 어떤 곤충인지 말해 본다. ② 반쪽만 그려진 곤충의 나머지 부분을 그려 완성한다. ③ 완성 후 곤충의 이름을 그림 아래에 적는다.</p>	<p>◦재활용품 곤충 만들기(8-2)</p>	<p>◦여러 곤충의 생김새와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 나비, 벌, 무당벌레, 날개, 더듬이, 다리, 점          ◦조사 ‘만’</p>
<p><b>9. 나비 그리기</b>          ◦활동: 나비의 특징을 말할 수 있다.          ◦문법과 표현: ‘나비의 이름은 무엇인가요?’의 의미를 이해할 수 있다.          ◦어휘: 나비의 특징과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦나비 날개(9-1)          ◦가위, 테이프, 연필, 색연필 또는 크레파스, 나무젓가락</p>	<p>① 나비의 날개(9-1)를 색칠한다. ② 가위로 나비의 날개를 오리고, 나무젓가락에 붙인다. ③ 한 명씩 자신이 만든 나비에 이름을 붙이고, 친구들 앞에서 말한다.</p>	<p>◦나만의 무당벌레 만들기(9-2)</p>	<p>나비의 특징과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 나비, 날개, 더듬이, 머리, 가슴, 배, 날개, 다리, 입, 눈, 노랑나비, 호랑나비          ◦조사 ‘의’</p>
<p><b>10. 곤충 이름 찾기</b>          ◦활동: 여러 곤충의 이름을 말하고 쓸 수 있다.          ◦문법과 표현: ‘눈이 크고 날개가 있어요’의 의미를 이해할 수 있다.          ◦어휘: 여러 가지 곤충의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>◦곤충 머리띠(10-1)          ◦곤충 카드(10-2)          ◦가위, 테이프, 연필, 색연필 또는 크레파스</p>	<p>① 학생은 잘라놓은 곤충 머리띠(10-1)와 곤충 카드(10-2)를 각각 1개씩 선택한다. ② 곤충 머리띠의 테두리 글자를 연필로 쓴다. ③ 곤충 카드의 곤충은 색칠하고, 곤충 테두리 글자는 연필로 따라 쓴다. ④ ‘곤충 이름 찾기’ 게임을 한다.</p>	<p>◦곤충의 이름을 찾아주세요!(10-3)</p>	<p>◦여러 가지 곤충의 이름을 알 수 있다. 예) 매미, 개미, 사마귀, 나비, 벌, 거미, 메뚜기          ◦연결어미 ‘-고’</p>
<p><b>11. 곤충 수수께끼</b>          ◦활동: 여러 곤충의 이름을 특징을 말할 수 있다.          ◦문법과 표현: ‘나비인 것 같아요’의 의미를 이해할 수 있다.          ◦어휘: 여러 가지 곤충의 특징을 표현하는 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦곤충 단어 카드(11-1)</p>	<p>① 학생 한 명에게 곤충 단어 카드(11-1) 한 장을 보여 준다. 이때 다른 학생들에게 보이지 않도록 한다. ② 카드를 본 학생은 해당 곤충에 대한 수수께끼를 낸다. ③ 나머지 학생들은 수수께끼를 듣고 무엇인지 추측해서 말한다. ④ 정답을 말하면 곤충 카드를 읽고, 그 동물의 특징을 신체로 표현해 본다.</p>	<p>◦활동: 수수께끼 대신에 곤충의 특징을 몸으로 표현해서 문제를 낼 수 있다. ◦발음: 자음 ‘ㅁ’을 연습한다. 예) 마야머머모모무무무미, 매미</p>	<p>◦곤충의 이름과 특징을 표현하는 단어를 알 수 있다. 예) 개미, 사마귀, 매미, 메뚜기, 벌, 나비          ◦것 같아요</p>
<p><b>12. 동요 개미심부름</b>          ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다.          ◦문법과 표현: ‘심부름을 해요’의 의미를 이해할 수 있다.          ◦어휘: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.</p>	<p>◦‘개미 심부름’ 악보</p>	<p>① ‘개미 심부름’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 곤충에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 개미의 모습을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.</p>	<p>◦활동: ‘개미’ 대신 학생의 이름을 넣어 노래를 부를 수 있다. ◦발음: ‘사이종게[사이조게]로 발음한다. 자음 ‘ㅎ’의 앞이나 뒤에 ‘ㅂ ㅅ ㄱ’가 오게 되면 헛쳐져서 ‘ㅍ ㅌ ㅋ’로 발음된다.</p>	<p>◦동요 ‘개미 심부름’에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 개미, 심부름, 사이종게, 줄을 서다, 심부름을 가다, 부딪치다 등.          ◦을</p>
<p><b>13. 이야기 만들기</b>          ◦활동: 그림에 나오는 곤충에 대해 말할 수 있다.          ◦문법과 표현: ‘나비와 개미가 있어요’의 의미를 이해할 수 있다.          ◦어휘: 그림에 나오는 곤충들에 대한 표현을 알 수 있다.</p>	<p>◦그림 ‘가지와 방아깨비’          ◦무슨 이야기를 할까요?(13-1)</p>	<p>① ‘가지와 방아깨비’ 그림을 보면서 그림에 대해 이야기를 나눈다(그림 속 식물, 곤충 등). ② 그림의 제목을 소개한다. ③ 그림을 보면서 느낌을 말한다. ④ 말풍선 쓰기(13-1)의 그림 속 곤충들이 어떤 이야기를 나누고 있을지 상상하여 발표한다.</p>	<p>◦활동: 글씨를 쓸 수 있는 학생은 말풍선에 들어갈 내용을 간단한 단어로 써볼 수 있다.</p>	<p>◦그림 ‘가지와 방아깨비’에 나오는 식물과 곤충에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 가지, 방아깨비, 나비, 벌, 개미, 잎사귀, 풀밭, 땅          ◦조사와</p>



<b>14. 곤충의 성장 과정</b> ◦활동: 곤충이 자라나는 과정에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나비로 변해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 곤충이 커 가는 과정에 대한 표현을 알 수 있다.	◦개미의 성장 과정 (14-1) ◦나비의 성장 과정 (14-2) ◦연필, 색연필, 가위, 풀	① 학생들과 곤충들은 어떻게 자라는지 이야기를 나눈다. ② 그림을 보고 빈 칸에 올 수 있는 그림을 잘라 붙인다. ③ 그림을 다 붙인 후 아래에 있는 테두리 글자를 써 본다.	◦활동: 성장 과정 그림을 잘라 섞은 후 순서대로 맞추는 게임으로 진행할 수 있다. ◦발음: ‘ㄴ’과 ‘ㄷ’을 연습한다. 예) 에에 에에에 이에에 에에이, 애벌레	◦곤충이 커 가는 과정에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 알, 애벌레, 번데기, 개미, 나비 ◦조사로
<b>15. 곤충 암호 풀기</b> ◦활동: 곤충의 이름을 말하고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘곤충 이름을 찾아보아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 곤충의 이름을 알 수 있다.	◦암호 판 (15-1) ◦암호 카드 (15-2) ◦사인펜	① 암호판(15-1)의 암호를 보고 암호카드(15-2)의 단어를 찾는다. ② 찾은 글자를 암호 아래에 쓰고 완성된 단어를 읽어 본다.	◦곤충 암호 풀기 (15-3, 15-4)	◦여러 가지 곤충의 이름을 알 수 있다. 예) 사마귀, 매미, 개미, 잠자리, 무당벌레, 메뚜기 ◦보조동사 ‘-아 보다’

## 주제 6. 탈것

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 여러 가지 탈것</b> ◦활동: 여러 가지 약기의 교통수단의 이름을 말하고 쓸 수 있다. ◦문법: ‘자동차를 타요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦교통수단 사진 카드	① 오늘 소개할 교통수단을 수수께끼로 소개한다. ② 학생들이 정답을 맞히면 교사는 해당되는 교통수단 사진 카드를 보여주면서, 함께 읽어 본다. ③ 교통수단 카드를 하나씩 보여주며 함께 교통수단의 특징을 말해 본다. ④ 이 때 교사는 학생들이 하는 말을 문장으로 반복해서 말한 후, 칠판에 적는다. ⑤ 교통수단을 몸으로 흉내 내 보고 자기가 좋아하는 교통수단 이름을 말해 본다.	◦활동: 활동 후 학생들이 교통수단 이름을 익힐 수 있도록 한 쪽 벽면에 교통수단 사진 카드를 붙여 놓는다. ◦발음: ‘스’와 ‘즈’ 발음을 연습한다. 예) 자동차, 차차차 차차차 짜짜짜 차차차	◦여러 가지 교통수단과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 자동차, 버스, 택시, 지하철, 기차, 잠수함, 배, 비행기, 헬리콥터, 자전거, 오토바이, 트럭, 바퀴, 도로 ◦조사 ‘를’
<b>2. 탈것 꾸미기</b> ◦활동: 여러 가지 약기의 교통수단의 이름을 말할 수 있다. ◦문법: ‘비행기는 어디로 다녀요?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 교통수단이 다니는 곳에 대한 단어를 알 수 있다.	◦교통수단 배경 판 (2-1) ◦교통수단 그림 (2-2) ◦가위, 풀, 색연필 또는 크레파스	① 학생들이 알고 있는 교통수단의 이름을 말해 본다. ② 교통수단(2-2)을 색칠하고, 오린다. ③ 교통수단이 다니는 곳을 하늘, 땅, 바다로 나눈 후 질문하고 대답해 본다. ④ 자신이 오린 교통수단의 그림을 교통수단 배경 판(2-1)의 알맞은 위치에 붙인다.	◦발음: 기차를 탑니다[탑니다] 발음을 연습한다.	◦교통수단이 다니는 곳에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 하늘, 땅, 바다 ◦조사 ‘로’
<b>3. 탈것 찾기 게임</b> ◦활동: 교통수단의 이름을 말할 수 있다. ◦문법: ‘기차를 타고 가요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 교통수단의 이름과 다니는 곳에 대한 단어를 알 수 있다.	◦교통수단 그림 카드 ◦‘그대로 멈춰라’ 노래	① 교통수단 그림 카드(6-3)를 한 장씩 제시하며 함께 읽는다. ② 교통수단이 다니는 곳을 말해 본다. ③ ‘교통수단이 다니는 곳이 어디인지 맞추는 게임’을 한다.	◦활동: 제시된 교통수단 외에 더 많은 교통수단 카드를 따로 제시해 줄 수 있다. ◦발음 기차를 찾아요[차차요] 발음을 연습한다.	◦교통수단의 이름과 교통수단이 다니는 곳에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 하늘: 비행기, 헬리콥터 -땅: 자동차, 버스, 택시, 지하철 등. ◦연결어미 ‘-고’
<b>4. 탈것 미로 찾기</b> ◦활동: 교통수단의 이름을 말할 수 쓸 수 있다. ◦문법: ‘배로 가요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 교통수단에 대한 이름을 알 수 있다.	◦배 미로 찾기(4-1) ◦기차 미로 찾기(4-2) ◦연필, 색연필	① 배 미로 찾기(4-1)에서 어떻게 하면 배까지 도착할 수 있을지 말해 본다. ② ‘배’라는 글자를 따라가면 도착할 수 있음을 말해 준다. ③ 기차 미로 찾기(4-2)도 위와 동일한 방법으로 학생들이 해 볼 수 있다.	◦발음: 기차를 탑니다[탑니다] 발음을 연습한다.	◦교통수단의 이름을 알 수 있다. 예) 기차, 배, 비행기, 자동차, 자전거 ◦조사 ‘로’
<b>5. 탈것 이름으로 십자 퍼즐 풀기</b> ◦활동: 교통수단의 이름을 말할 수 있다. ◦문법: ‘배보다 비행기가 빨라요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다.	◦교통수단 십자 퍼즐 판(5-1) ◦교통수단 사진 카드 ◦연필, 색연필	① 학생들에게 다양한 교통수단 사진 카드를 보여주며 교통수단 이름을 알려준다. ② 교통수단 십자 퍼즐 판(5-1)을 보고 비어 있는 곳에 같은 글자가 들어가는 교통 기관이 있음을 설명한다. ③ 교통수단 사진 카드를 보며 글자를 맞춰 쓴다. ④ 쓰기가 익숙하지 않은 학생들은 교사들이 받아 써 주거나 아래의 낱자카드를 오려 붙인다.	◦활동: 교통수단을 나타내는 낱말의 끝 음절로 시작하는 끝말잇기 활동으로 바꾸어 진행할 수 있다.	◦여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다. 예) 비행기, 기차, 자동차, 자전거 ◦조사 ‘보다’

<b>6. 동요 비행기</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해할 수 있다. ◦문법: ‘내가 만든 비행기’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦비행기 ◦악보(6-1) ◦교통수단 ◦사진 카드	① 동요 ‘비행기’를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 교통수단에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 맞춰 비행기를 몸으로 표현하며 노래를 부른다.	◦활동: ‘비행기’를 다른 교통기관으로 바꿔 부를 수 있다. ◦발음: 날아라[나라라], 높이[노피노피] 발음을 연습한다.	◦동요 ‘비행기’에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 비행기, 우리, 뜨다, 날다, 높이, 멀리 ◦관형형어미 ‘-은’
<b>7. 달걀 빙고 게임</b> ◦활동: 교통수단을 나타내는 단어를 읽고 쓸 수 있다. ◦문법: ‘비행기하고 자동차가 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다.	◦교통수단 ◦단어 카드 (7-1) ◦교통수단 ◦빙고 판 (7-2) ◦색연필 ◦크레파스	① 학생과 함께 교통수단 단어 카드 (7-1)를 읽는다. ② 교통수단 빙고 판 (7-2)에 각각 다른 교통수단 단어 카드를 잘라 붙인다. ③ 한 명씩 교통수단의 이름을 말하고, 자신의 빙고 판에서 친구가 말한 교통수단의 이름을 찾아 동그라미 친다. ④ 한 줄이 먼저 완성되면 이긴다.	◦활동: 글씨 쓰기가 가능한 학생들은 직접 써 볼 수 있다. ◦발음: 자음 ‘ㅁ’ 발음을 연습한다. 예) 마마 머머 모모 무무 브미 맘맘 머멈, 잠수함	◦여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다. 예) 자동차, 오토바이, 자전거, 배, 잠수함, 택시, 비행기, 헬리콥터, 기차, 지하철, 버스, 트럭 ◦조사 ‘하고’
<b>8. 주사위로 달걀 단어 맞추기</b> ◦활동: 교통수단의 이름을 말할 수 있다. ◦문법: ‘기차를 타고’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다.	◦교통수단 ◦단어 주사위(8-1) ◦교통수단 ◦사진 카드	① 교통수단 단어 주사위(8-1)를 오리고 만든다. ② 교사는 교통수단 사진 카드를 학생들에게 한 장씩 보여준다. ③ 교사가 하나의 단어를 보여주면 학생들은 해당 글자가 적힌 주사위 두 개를 찾아서 단어를 만든다. ④ 먼저 완성한 학생은 단어를 크게 말한다.	◦발음 자음 ‘ㅎ’를 연습한다. 예) 하하 호호호 히히히 휴휴휴 비행기	◦교통수단과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 빨강, 파랑, 노랑, 자동차, 오토바이, 자전거, 배, 택시, 비행기, 기차, 버스 ◦조사 ‘를’
<b>9. 말풍선 완성하기</b> ◦활동: 바다 속을 다니는 교통수단에 대해 말할 수 있다. ◦문법: ‘나는 물고기랄 놀아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 바다 속에 다니는 교통수단의 이름을 알 수 있다.	◦바다 속 ◦배경 판 (9-1) ◦연필	① 함께 그림을 보며 내용을 상상해 본다. ② 말풍선에 들어갈 말을 같이 이야기한다. ③ 교사는 칠판에 학생들의 말을 적는다. ④ 자신이 생각한 말을 친구들 앞에서 이야기한다.	◦발음: 자음 ‘ㄷ’를 연습한다. 예) 타타타 터터터 토토토, 오토바이. 말풍선 완성하기(9-2)	◦바다와 관련된 교통수단의 이름을 알 수 있다. 예) 바다, 상어, 물고기, 미역, 불가사리, 배, 잠수함 ◦조사 ‘랑’
<b>10. 그림 조각 맞추기</b> ◦활동: 여러 가지 교통수단을 나타내는 단어를 쓸 수 있다. ◦문법: ‘자동차는 빨라서 좋아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다.	◦그림 조각 맞추기 (10-1) ◦가위, 풀	① 그림 조각 맞추기(10-1)의 그림을 보고 어떤 교통수단인지 말해 본다. ② 그림에서 사라진 조각을 찾고 올려 붙인다. ③ 교통수단 단어의 테두리를 따라 써 본다.	그림 조각 맞추기 (10-2)	◦교통수단의 이름을 알 수 있다. 예) 비행기, 배, 자동차, 헬리콥터, 잠수함 ◦아서/어서
<b>11. 도형으로 달걀 만들기</b> ◦활동: 여러 가지 교통수단을 나타내는 이름을 말할 수 있다. ◦문법: ‘내가 만든 것은 버스에요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단을 표현하는 단어를 알 수 있다.	◦도형 판 (11-1) ◦교통수단 ◦그림판(11-2) ◦가위, 풀, 연필, 색연필 또는 크레파스	① 도형 판(11-1)에 있는 도형과 그 도형으로 만들 수 있는 교통수단에 대해 이야기를 나눈다. ② 도형 판(11-1)의 도형을 색칠하고 오린다. ③ 교통수단 그림판(11-2)에 오린 도형을 붙여 교통수단을 만든다. ④ 자신이 만든 교통수단의 이름을 짓고 발표한다.	◦활동: 학생이 교통수단 만들기를 어려워하는 경우 참고할 수 있도록 교통수단 사진 카드를 칠판이나 벽면에 미리 붙여 놓는다.	◦여러 가지 교통수단을 표현할 수 있는 단어를 알 수 있다. 예) 동그라미, 세모, 네모, 별, 하트 등. ◦관형형어미 ‘-은’
<b>12. 감사 그림 편지 쓰기</b> ◦활동: 그림일기를 쓸 수 있다. ◦문법: ‘버스 기사님께 감사편지를 써요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단을 표현하는 단어를 알 수 있다.	◦그림일기 (12-1) ◦연필, 색연필	① 버스를 탔을 때 기분에 대해서 이야기를 나눈다. ② 운전하는 분들에게 감사하는 마음을 가져야 할 필요성에 대해 이야기한다. ③ 버스를 탄 경험에 대한 그림을 그린다. ④ 그림을 그린 후 테두리 글자를 따라 ‘감사합니다’라고 쓴다. ⑤ 자신이 그린 그림에 대해 발표한다.	◦활동: 수준에 따라서 쓰기가 가능한 학생은 감사편지를 쓰게 할 수 있다.	◦대중교통과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 버스, 운전기사님, 큰길, 자동차, 지하철 ◦조사 ‘께’
<b>13. 달걀 이름 찾기</b> ◦활동: 여러 가지 교통수단에 대해 말할 수 있다. ◦문법: ‘기차를 안 타고요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다.	◦교통수단 ◦카드(13-1) ◦기차 ◦그림판(13-2) ◦교통수단 ◦글자 판 (13-3)	① 기차 그림판을 오린 후, 창문 부분을 자른다. ② 교통수단 글자 판 위에 기차 그림을 올려놓고 움직이면서 기차의 창문에 나타나는 글자에 해당하는 교통수단 그림 카드를 찾는다. ③ 교통수단 그림 카드를 뒤집어 맞는지 확인한다.	◦활동: 기차 그림판 (13-2)에서 창문 부분을 제거한 후 제시할 수 있다. ◦발음: 타고 싶어요 [시퍼요] 발음을 연습한다.	◦여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다. 예) 비행기, 자전거, 우주선, 자동차, 잠수함, 지하철, 기차 ◦안
<b>14. 달걀 단어 책 만들기</b> ◦활동: 여러 교통수단에 대해 말할 수 있다. ◦문법: ‘기차를 타고 싶어’	◦교통수단 ◦그림(14-1) ◦교통수단 ◦책 표지	① 다양한 교통수단 그림을 보고 교통수단의 특징에 대해 이야기한다. ② 교통수단 그림(14-2)에 색칠을 하고 테두리 글자를 따라 쓴다. ③ 색칠한	◦발음: 모음 ‘위’를 연습한다. 예) 이이위 위위위 이위이위 이위이위우우위	◦여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다. 예) 자동차, 비행기, 기차,

요'의 의미를 알 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단의 이름을 알 수 있다.	(14-2) ◦사 인 펜, 색연필, 연필, 스테이플러	교통수단 그림을 모아서 책을 만들고 표지에 책 이름과 자기 이름을 쓴다.	이, 바퀴	헬리콥터, 배, 자전거, 잠수함, 오토바이 ◦고 싶다
<b>15. 달걀 수수께끼</b> ◦활동: 여러 가지 교통수단에 대해 말할 수 있다. ◦문법: '자동차로 빨리 갈 수 있어요.'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 교통수단의 특징을 표현하는 단어를 알 수 있다.	◦교통수단 사진 카드 ◦교통수단 수수께끼 카드(15-1) ◦교통수단 정답 그림 카드(15-2)	① 교사는 학생이 해당 물건의 이름을 맞힐 때까지 한 문장씩 읽어 준다. ② 학생이 정답을 맞히면 교통수단 그림 카드를 보여 준다. ③ 학생은 수수께끼 카드(15-1)에 정답 그림 카드(15-2)를 올려서 붙인다.	◦활동: 한 명의 학생이 수수께끼를 내고 나머지 학생이 정답을 맞히는 활동을 할 수 있다	◦여러 가지 교통수단의 특징을 표현하는 단어를 알 수 있다. 예) 하늘, 바다, 강, 물, 날다, 타다, 태우다, 뜨다 등. ◦-리 수 있다/없다

## 주제 7. 한글 학교

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 교실에 있는 물건 찾아보기</b> ◦활동: 교실에 있는 여러 가지 물건의 이름을 말하고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: '교실에 있는 물건을 찾아요.'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 교실에 있는 여러 가지 물건의 이름을 알 수 있다.	◦교실 물건 사진 카드(7-1) ◦풀, 가위	① 오늘 소개할 교실 물건을 수수께끼로 소개한다. ② 학생들이 정답을 맞히면 교사는 해당되는 교실물건 사진 카드를 보여주면서, 함께 읽어 본다. 그리고 정답을 맞힌 학생이 해당 물건에 카드를 붙인다. ③ 교실 물건 카드를 하나씩 보여주며 함께 교실 물건의 특징을 말해 본다. ④ 이 때 교사는 학생들에게 교실 물건과 관련된 질문으로 알맞은 대답을 할 수 있도록 유도한다.	◦활동: 활동 후 학생들이 교실 물건의 이름을 익힐 수 있도록 물건에 해당 카드를 올려서 붙여 놓는다. ◦활동: 학생들의 수준에 따라 쓰기로 연결할 수도 있다 ◦발음: 자음	교실에 있는 여러 가지 물건의 이름을 알 수 있다. 예) 칠판, 책상, 의자, 컴퓨터, 지우개, 연필, 공책. ◦조사 '에'
<b>2. 학교 가방 준비하기</b> ◦활동: 학교 갈 때 필요한 여러 가지 물건의 이름을 말하고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: '가방에 연필을 넣어요.'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 학교 갈 때 필요한 여러 가지 물건의 이름을 알 수 있다.	◦가방 그림판(2-1) ◦물건 그림(2-2) ◦가위, 풀	① 교사는 학생들과 한글 학교에 오기 전에 준비해야 하는 물건에 대해 이야기를 나눈다. ② 물건 그림(2-2)을 보고 학교에서 필요한 물건과 필요하지 않은 물건을 구분하여 말해 본다. ③ 물건 그림(2-2)을 올려서 학교에 갈 때 필요한 물건을 골라 가방 그림판(2-1)에 붙인다. ④ 자신이 가방에 넣은 물건과 그 물건을 고른 이유를 말한다.	◦활동: 학교에서 사용하는 물건에 대해 이야기를 나눌 때, 학생들에게 교실에 있는 물건을 찾아서 가지고 오게 하는 활동을 할 수 있다.	◦학교에서 필요한 물건의 이름을 알 수 있다. 예) 가방, 공책, 연필, 지우개, 책, 탁상시계, 크레파스, 가위, 고무ยาง, 텔레비전, 풀, 피아노, 소파, 장난감 자동차, 로봇, 샌드위치, 컴퓨터 ◦에
<b>3. 미니 북 만들기</b> ◦활동: 학교 가기 전에 준비해야 하는 일에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '학교에 가기 전에 밥을 먹어요.'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 학교 가기 전에 준비해야 하는 일과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦미니 북 표지(3-1) ◦한글 학교에 오기 전에 하는 일 그림 카드(3-2) ◦풀, 가위, 크레파스나 색연필	① 교사는 한글 학교에 오기 전에 하는 일에 대해서 질문하고 학생들은 자유롭게 대답해 본다. ② 학생들이 몇 가지를 이야기한 후, 교사는 그림 카드를 한 장씩 보여 주면서 다시 한번 읽어 본다. ③ 그림을 다 색칠한 후 단어를 따라 써 본다. ④ 자신이 하는 일을 오린 후 순서대로 미니 북 표지에 붙인다. ⑤ 완성된 미니 북을 보면서 짝에게 자신이 하는 일을 순서대로 소개해 본다.	◦활동: 한글 학교에 오기 전에 하는 일에 정해진 순서가 있지 않으므로 자유롭게 말하고 자신만의 미니 북을 만들 수 있도록 독려한다. ◦발음: 옷을 입어요 [이버요] 연습을 한다.	◦학교 가기 전에 하는 일과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 아침, 일어나다, 이를 닦다, 세수를 하다, 아침밥을 먹다 등. ◦'~기 전에'
<b>4. 학교 예절 배우기</b> ◦활동: 학교에서 지켜야 할 예절을 배울 수 있다. ◦문법과 표현: '물건은 두 손으로 받아야 해요.'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 학교에서 지켜야 할 예절과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦학교 예절(4-1) ◦그림 조각(4-2) ◦가위, 풀	① 교사는 학생들과 학교생활에서 지켜야 할 예절에 대해 이야기를 나눈다. ② 학교 예절(4-1) 그림을 보고, 여러 가지 상황에서 해야 하는 행동에 대해 말한다. ③ 그림 조각(4-2)을 올려서 각 상황에 맞는 학교 예절(4-1) 그림 오른쪽에 붙인다.	◦활동: 상황 1: 선생님이 물건을 주시면 학생이 두 손으로 받는다. 상황 2: 친구와 싸웠을 때 먼저 사과한다. 상황 3: 화장실에 빈 칸이 없을 때 줄을 선다. 상황 4: 쓰레기를 버릴 때 쓰레기통에 버린다.	◦학교에서 지켜야 할 예절과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 학교, 교실, 책, 예절, 선생님, 학생, 친구, 화장실, 싸우다, 사과하다, 미안하다, 줄을 서다 등. ◦'~아야/어야하다'
<b>5. 자기 소개하기</b> ◦활동: 자신을 소개할 수 있다. ◦문법과 표현: '나는 *** 입	◦자기 소개(5-1)	① 교사는 먼저 자신을 소개한다. ② 자기소개(5-1)활동지에 자신의 얼굴을 그린 후 이름과 나이를 쓴다. ③ 자신의 모습을 그린 활동지를 들고	◦활동: 활동지의 내용 외에도 학생들이 소개하고 싶어 하는 내용을 말할 수 있다	◦자기소개와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 이름, 나이, ○살

니다'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 자기소개와 관련된 단어를 알 수 있다.		친구 앞에서 발표한다.	다. ◦발음: 먹겠습니까[머께쑹니다], 먹었습니다[머거쑹니다] 연습을 한다.	◦ 조사 '는'
<b>6. 숫자 세기</b> ◦활동: 숫자를 셀 수 있다. ◦문법과 표현: '나는 네 살입니다'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 숫자와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ '꼬마 인디언' 악보(6-1) ◦ 고유어 숫자/단위 표	① '꼬마 인디언' 악보를 보면서 노래를 듣는다. ② '꼬마 인디언' 노래를 불러 본다. ③ 고유어 숫자/단위 표(6-2)를 보면서 숫자 세는 표현을 배운다. ④ 노랫말을 여러 가지 수량 단위로 바꿔서 노래를 부른다.	◦활동: 한 살, 두 살, 세 살이에요... / 한 명 두 명 세 명 친구들... 등으로 바꿔서 수량 표현을 익힐 수 있도록 한다. ◦숫자 세기(6-2)	◦숫자와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 꼬마, 하나/한, 둘/두, 셋/세, 넷/네, 다섯, 여섯, 일곱, 여덟, 아홉, 열, ○살, ○명, ○개, ○마리, ○권 등. ◦ 조사 '는'
<b>7. 교실 표현 배우기</b> ◦활동: 수업에서 사용하는 표현을 이해할 수 있다. ◦문법과 표현: '종이를 오리세요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 수업에서 사용하는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦교실 표현	① 선생님이 수업 시간에 자주 하는 말에 대해 이야기를 나눈다. ② 교실 표현그림을 보여 주고 표현을 소개한다. ③ 교사가 교실 표현의 그림을 보여 주면 학생들이 맞는 표현을 말한다. ④ 교사가 교실 표현을 말하면 학생들은 몸으로 표현해 본다. ⑤ 학생 두 명이 한 팀이 되어 선생님, 학생 역할을 해 본다.	◦활동: 학생의 수준에 따라서 학생 한 명이 교사 역할을 맡아 전체 학생을 대상으로 지시하는 활동을 할 수 있다. ◦발음: 붙이세요[부치세요] 발음 연습을 한다. 자음 'ㄷ, ㅌ'가 'ㅣ'모음을 만나 'ㅌ, ㅌ'로 변하는 음운의 변동 현상이다.	◦수업에서 사용하는 단어를 알 수 있다. 예) 동화, 동화책, 책, 공책, 글씨, 가위, 풀, 종이, 크레파스, 오리다, 색칠하다, 붙이다 등. ◦ 종결어미 '-세요'
<b>8. 물건 찾기 게임</b> ◦활동: 교실에 있는 물건의 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '교실에 책상도 있고, 의자도 있어요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 교실에 있는 물건의 이름을 알 수 있다.	◦물건 찾기 게임 판(8-1) ◦ 주사위 (8-2) ◦점수 카드 (8-3) ◦가위, 풀	① 교실에 있는 물건들의 이름을 말해 본다. ② 주사위를 만들고 학교 그림을 오린다. ③ 물건 찾기 게임을 한다.	◦발음: 모음 '위'와 '의'를 연습한다. ◦우리 집에 있는 물건 찾기(7-4)	◦교실에 있는 여러 가지 물건의 이름을 알 수 있다. 예) 주사위, 점수, 책상, 시계, 연필, 책, 칠판, 풀, 자, 가위 등. ◦ 조사 '도'
<b>9. 친구 이름 기억하기 게임</b> ◦활동: 노래에 친구의 이름 넣어 부를 수 있다. ◦문법과 표현: '한글 학교에 가면 **를 만나요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한글 학교에서 만나는 친구의 이름을 알 수 있다.	◦ '학교에 가면' 노랫말 및 악보 ◦친구 이름 카드	① 원으로 모여 앉는다. ② 교사가 먼저 '학교에 가면'을 부르면 교사의 오른쪽 옆에 앉은 학생부터 순서대로 반 친구의 이름을 말한다. ③ 친구가 말하는 이름을 주의 깊게 듣고, 겹치지 않는 이름을 말한다.	◦활동: 학생들이 말하는 이름을 칠판에 적어, 동일한 이름이 반복되지 않도록 한다. ◦활동: 교사는 친구 이름 카드를 준비한다.	◦노래 '학교에 가면'을 부르면서 친구들 이름을 알 수 있다. 예) 학교, 친구 이름 ◦ '-면'
<b>10. 친구 찾기 게임</b> ◦활동: 친구의 이름을 부르며 게임을 할 수 있다. ◦문법과 표현: '춤을 추면서 글자를 찾아요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 친구의 이름을 알 수 있다.	◦ '그대로 멈춰라' 악보(10-1) ◦크레파스 또는 색연필, 빈 종이	① 학생들의 이름을 한 번씩 부른다. ② 이름에 같은 글자가 있는 친구들이 누구인지 말한다. ③ 종이 한 장에 자신의 이름을 한 글자씩 쓰고 교실 바닥에 놓는다. ④ 노래에 맞춰 춤을 추다가 교사가 한 글자를 외치면 학생들은 글자를 찾아 동그랗게 선다. ⑤ 글자를 바꾸어 여러 번 반복한다.	◦활동: 학생의 이름 글자 대신 이름 전체를 종이에 써서 활동할 수 있다. ◦발음: 감지[감제] 발음을 연습한다.	◦노래 '그대로 멈춰라'를 부르면서 친구들 이름을 알 수 있다. 예) 즐겁게, 그대로, 멈추다, 춤, 추다 등. ◦ '-면서'
<b>11. 친구 얼굴 만들기</b> ◦활동: 친구의 이름을 부르며 게임을 할 수 있다. ◦문법과 표현: '종이에 얼굴을 그려요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 얼굴과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦얼굴 그림판(11-1) ◦얼굴 부위 그림 (11-2) ◦연필, 색연필 또는 크레파스, 풀, 가위	① 얼굴 그림판(11-1)을 보며 얼굴 그림에 무엇이 있는지 말한다. ② 눈, 코, 입 그림(11-2)에서 맘에 드는 그림을 선택하여 자른다. ③ 자른 그림을 얼굴 그림판(11-1)에 붙인다. ④ 얼굴 그림판(11-1)의 단어를 써 본다.	◦활동: 색연필이나 크레파스를 이용하여 얼굴 부위를 그릴 수 있다. ◦우리 가족의 얼굴 만들기 (11-3)	◦얼굴과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 얼굴, 눈, 코, 입, 눈썹 ◦ 조사 '에'
<b>12. 동요 가나다 노래</b> ◦활동: 노래 '가나다'를 부르면서 한글 자음과 모음을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '별이 빛나고 있어요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한글 자음과 모음을 알 수 있다.	◦ '가나다 노래' 악보(12-1) ◦ '가나다 노래' 가사판(12-2)	① '가나다 노래' 악보를 보며 노랫말을 따라 읽는다. ② '가나다 노래'를 학생들에게 들려준다. ③ 한 소절씩 듣고 따라 부른다.	◦활동: 가나다라~~대신에 '거너더러~' 또는 '고노도로~' 등으로 모음을 바꿔 부를 수 있다.	◦노래 '가나다'를 부르면서 한글 자음과 모음을 알 수 있다. 예) 가, 나, 다, 라, 마 등. ◦ 보조동사 '-고 있다'

<b>13. 숨은 한글 글자 찾기</b> ◦활동: 주변에서 볼 수 있는 다양한 물건의 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘숨은 글자를 찾아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 주변에서 볼 수 있는 다양한 물건의 이름을 알 수 있다.	◦숨은 글자 찾기 (13-1) ◦사 인 펜, 색연필	① 숨은 글자 찾기(13-1) 활동지에서 한글 학교에서 볼 수 있는 그림만 색칠한다. ② 어떤 물건들을 색칠했는지 말해 본다. ③ 그림이 그려진 칸을 다 색칠했을 때 나타나는 숨은 글자는 무엇인지 말한다.	◦활동: 학생들이 자모의 모양대로 잘 색칠하도록 도와주고 색칠한 자모 판은 집에 가져가서 붙일 수 있도록 지도한다. ◦자음과 모음을 찾아 색칠하기 (14-3)	◦주변에서 볼 수 있는 다양한 물건의 이름을 알 수 있다. 예) 학교, 연필, 치과 ◦관형형 ‘ㄴ/는’
<b>14. 자음과 모음 선 긋기</b> ◦활동: 한글 자음과 모음을 색칠할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘크레파스로 색칠해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한글 자음과 모음을 알 수 있다.	◦모음 표 (14-1) ◦자음 표 (14-2) ◦색 연 필 또는 크레파스	① 모음 표(14-1)와 자음 표(14-2) 활동지를 자신이 원하는 색으로 색칠한다. ② 모음과 자음을 하나씩 읽어 본다.	◦활동: 학생들이 자모의 모양대로 잘 색칠하도록 도와주고 색칠한 자모 판은 집에 가져가서 붙일 수 있도록 지도한다. ◦자음과 모음을 찾아 색칠하기 (14-3)	◦한글 자음과 모음을 알 수 있다. 예) 자음, 모음, 아, 야, 어, 여, 오, 요, 우, 이, 기역, 니은 등. ◦조사 ‘로’
<b>15. 자음과 모음 색칠하기</b> ◦활동: 한글 자음과 모음을 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘글씨를 써보아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한글 자음과 모음을 쓰면서 관련된 단어를 알 수 있다	◦선 긋기 (15-1) ◦자음 쓰기(15-2) ◦모음 쓰기(15-3) ◦연필, 색연필 또는 크레파스	① 선 긋기(15-1)활동지를 보고 선긋기 연습을 한다. ② 선 긋기 연습이 익숙해지면 자음과 모음 쓰기 (14-2, 14-3) 활동지의 자음과 모음을 써 본다.	◦활동: 자모 쓰기를 하기 전에 충분히 선긋기 연습을 하도록 하고 어려워하는 학생들은 교사가 옆에서 도와준다.	한글 자음과 모음을 쓰면서 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 이음, 수박, 풍선, 사탕, 시옷, 소나무, 지붕, 리울, 자동차, 기역, 니은 등. ◦보조 동사 ‘-아 보다’

## 주제 8. 한국 문화

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 한국의 문화</b> ◦활동: 한국의 전통문화에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘추석에 먹는 음식이에요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한국의 전통문화와 관련된 단어를 알 수 있다.	◦전통문화 사진 카드	① 수수께끼를 내어 한국의 전통문화 단어를 소개한다. ② 교사는 해당 사진 카드를 보여 단어를 읽어 준다. ③ 학생은 전통문화 사진 카드를 한 장씩 보고 전통문화 단어를 읽어 본다. ④ 교사는 전통문화 사진 카드 중에서 한 장을 뽑아 학생에게 보여주고, 학생은 단어를 읽고 자신이 알고 있는 특징을 말한다.	◦활동: 활동 후 학생들이 전통문화 단어를 익힐 수 있도록 한 쪽 벽면에 전통문화 사진 카드를 붙여 놓을 수 있다.	◦한국의 전통문화와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 음식, 배추, 김치, 빨간색, 추석, 송편, 한복, 고무신 등. ◦관형형어미 ‘-는’
<b>2. 여러 가지 한국 악기</b> ◦활동: 한국의 전통 악기에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘한국 악기의 소리를 들어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한국의 전통 악기의 이름을 알 수 있다.	◦전통 악기 그림 카드(2-1) ◦음원- 장구, 쥬리, 징, 북 소리	① 한국의 전통 악기의 종류에 대해 이야기를 나눈다. ② 사물놀이에서 사용하는 악기에 대해 소개하고, 전통 악기 카드(2-1)를 보면서 악기의 소리를 듣는다. ③ 카드를 섞은 후, 악기의 소리를 듣고 알맞은 악기 카드를 찾아본다.	◦활동: 교사는 학생들의 이해를 돕기 위해 전통 악기를 연주하는 영상을 보여줄 수 있다. ◦발음 띄어쓰기[띄어쓰기] 발음을 연습한다.	◦한국 전통 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 장구, 쥬리, 징, 북, 소리 ◦소유 ‘의’
<b>3. 한국의 물건 글자 연결하기</b> ◦활동: 한국의 전통 물건에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘복주머니를 만들어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한국의 전통 물건의 이름을 알 수 있다.	◦복주머니, 부채 사진 카드 ◦‘복주머니’ 글자 연결하기 (3-1) ◦‘부채’ 글자 연결하기(3-2) ◦색 연 필 또는 크레파스	① 복주머니, 부채 사진 카드를 본다. ② 사진 카드의 단어를 함께 읽고, 단어를 유익해서 본 후 ‘복주머니’ 글자 연결하기(3-1) 활동지에서 ‘복주머니’ 글자를 찾아서 선으로 연결하여 버전 모양을 그린다. ③ 글자를 모두 연결 후 단어를 함께 읽는다. ④ 위와 같은 방법으로 ‘부채’ 글자 연결하기(3-2) 활동지도 완성한다.	◦활동: 교사는 학생들의 이해를 돕기 위해 미리 완성한 활동지를 준비하여 학생에게 보여주면서 설명한다. ◦발음: 복주머니[복주머니] 발음을 연습한다.	◦한국 전통 물건의 이름을 알 수 있다. 예) 복주머니, 부채, 한복, 고무신, 향아리 ◦조사 ‘를’
<b>4. 한국 음식으로 밥상 꾸미기</b> ◦활동: 한국의 전통 음식에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘비빔밥을 먹	◦밥상 그림판(4-1) ◦전통 음식 카드 (4-2)	① 전통 음식 카드를 보고 읽는다. ② 가위로 전통 음식 카드를 오리고 주사위를 만든다. ③ ‘전통 음식으로 밥상 차리기’ 게임을 한다. ④ 게임이 끝난 후 자신의 밥상에 음	◦발음: 비빔밥[비빔] 발음을 연습한다. 받침 ‘ㅁ, ㄴ’ 뒤에 ‘ㅂ, ㄷ, ㅅ, ㅈ, ㅊ’ 가 오	◦한국의 전통 음식과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 밥상, 불고기, 김치, 떡국, 잡채,

<p>고 싶어요'의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 한국의 전통 음식과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>사위(4-3)</p> <p>가위, 풀</p>	<p>식을 풀로 붙인다.</p>	<p>면 ‘ㅁ, ㅂ, ㅅ, ㅈ, ㅊ, ㅌ’로 발음된다</p> <p>비빔밥 만들기(4-4)</p>	<p>팥죽, 삼계탕, 비빔밥, 밥, 떡, 식혜, 계란, 당근, 시금치, 콩나물</p> <p>보조 형용사 ‘고 싶다’</p>
<p><b>5. 한국 문화 미로 찾기</b></p> <p>활동: 한국 전통 물건의 이름을 말하고 쓸 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘한국 물건이 아니에요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 한국 전통 물건의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>미로 찾기(5-1)</p> <p>연필, 색연필 또는 크레파스</p>	<p>① 미로에 나온 전통 물건의 이름을 말하고 색칠한다. ② 전통 물건 단어의 테두리를 따라 글자를 쓴다. ③ 한국의 전통 물건과 다른 나라의 물건을 구별해서 이야기해 본다. ④ 전통 물건을 따라서 미로 찾기를 한다.</p>	<p>활동: 학생의 수준에 따라 알고 있는 전통 물건을 말하게 할 수 있다.</p>	<p>한국 전통 물건의 이름을 알 수 있다. 예) 한복, 장구, 김치, 냉장고, 향아리</p> <p>부정 ‘-가 아니다’</p>
<p><b>6. 동요 대문 놀이</b></p> <p>활동: 동요 ‘대문놀이’를 부를 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘노래를 불러요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 노래를 부르면서 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>대문놀이 노래 악보(6-1)</p> <p>대문놀이 노래</p>	<p>① 먼저 동요 ‘대문노래’를 함께 듣고 ‘랄랄라’로 따라 불러 본다. ② 교사는 노랫말을 학생들과 함께 읽은 후 한 소절씩 불러 본다. ③ 노랫말에 나오는 ‘문지기’란 단어를 한 학생의 이름으로 바꾸어 노래를 불러 보고, 이름이 틀린 학생은 노랫말에 따라 동작을 해 본다.</p>	<p>활동: 교사 2명이 서로 손을 맞잡고 대문을 만들고 학생들은 노래를 부르면서 대문을 지나가게 하는 신체활동으로 진행할 수 있다</p>	<p>노래 ‘대문놀이’를 부르면서 전통 문화 관련 단어를 알 수 있다. 예) 문지기, 열쇠, 대문, 동대문 등.</p> <p>조사 ‘를’</p>
<p><b>7. 한국 놀이 빙고</b></p> <p>활동: 전통 놀이의 이름을 말하고 쓸 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘씨름이랑 연 날리기를 해요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 한국의 다양한 전통 놀이 관련 단어를 알 수 있다.</p>	<p>전통 놀이 카드(7-1)</p> <p>전통 놀이 빙고 판(7-2)</p> <p>색 연필 또는 크레파스, 가위, 풀</p>	<p>① 전통 놀이 카드(7-1)에 있는 단어를 모두 읽어본다. ② 빙고 게임을 설명한 후 게임을 진행한다.</p>	<p>활동: 게임에 익숙해졌다면, 빙고 판에 글자만 오려 붙이거나 써서 게임을 진행할 수도 있다.</p> <p>발음: 닭[다] 발음을 연습한다.</p>	<p>한국의 다양한 전통 놀이 관련 단어를 알 수 있다. 예) 제기차기, 닭싸움, 딱지치기, 윷놀이, 그네뛰기, 널뛰기 등.</p> <p>조사 ‘(이)랑’</p>
<p><b>8. 탈 그리기</b></p> <p>활동: 여러 가지 한국의 탈에 대해 말할 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘상상해 보아요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 한국 전통 탈에 대해 알 수 있다.</p>	<p>전통 탈 사진(8-1)</p> <p>탈 그리기(8-2)</p> <p>사인펜, 색연필, 스티커</p>	<p>① 한국의 전통 탈 그림을 학생들에게 제시한다. ② 탈 그림을 보고 이름을 상상해 본다. ③ 탈의 이름을 알려주고 함께 읽는다. ④ 탈 그리기(8-2)에 학생들이 직접 탈을 그리고 이름을 짓는다.</p>		<p>한국 전통 탈의 이름을 알 수 있다.</p> <p>-해 보다</p>
<p><b>9. 한국 놀이 수수께끼</b></p> <p>활동: 전통 놀이의 특징에 대해 말할 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘수수께끼를 풀 수 있다/없다’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 전통 놀이에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.</p>	<p>수수께끼 카드(9-1)</p> <p>전통 놀이(9-2)</p> <p>전통 놀이 단어 책(15-1)</p>	<p>① 활동지를 펼쳐보기 전, 교사가 먼저 수수께끼를 낸다. ② 수수께끼에 해당되는 물건의 이름을 맞힐 때까지 한 문장씩 읽어준다. ③ 정답을 맞히면 교사는 전통 놀이 단어 책(15-1)을 보여준다. ④ 수수께끼 카드에 해당하는 물건의 그림을 찾아 붙인다.</p>	<p>활동: 한 명의 학생이 수수께끼를 내고 나머지 학생들은 맞힌다.</p>	<p>한국 전통 놀이의 특징에 대한 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 제기, 제기차기, 바둑, 멀리뜨리다, 나무판, 널, 널뛰기 등.</p> <p>-르 수 있다/없다</p>
<p><b>10. 설명 듣고 색칠하기</b></p> <p>활동: 한복에 대해 말할 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘한복을 입고 있어요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 한복과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>한복 명칭 그림</p> <p>한복 입은 내 친구(10-1)</p> <p>색 연필 또는 크레파스</p>	<p>① 한복의 명칭을 나타내는 그림을 보며 저고리, 조끼, 치마, 바지, 고무신, 꽃신에 대하여 말해준다. ② 지시문(을) 차례로 읽어주고 지시문 내용대로 한복 입은 내 친구(10-1)를 차례대로 색칠한다. ③ 모두 색칠한 후, 완성한 그림이 같은지 비교해 본다.</p>	<p>활동: 한국어가 능숙한 학생의 경우, 자신이 원하는 색깔대로 칠한 후, 완성한 그림의 각 부분을 무슨 색으로 칠했는지 말로 표현해 볼 수 있다.</p> <p>발음: 꽃신[꼇쑤] 발음 연습을 한다.</p>	<p>한복과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 한복, 저고리, 치마, 속치마, 복주머니 등.</p> <p>-고 있다(착탈)</p>
<p><b>11. 한국 문화 단어 찾기</b></p> <p>활동: 전통 문화와 관련된 단어를 말할 수 있다.</p> <p>문법과 표현: ‘호랑이는 무섭지만 보고 싶어요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>어휘: 전통 문화와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>전통 문화 카드(11-1)</p> <p>호랑이 그림 판(11-2)</p> <p>글자 판(11-3)</p> <p>연필, 풀</p>	<p>① 호랑이 그림판(11-2)을 오린 후, 호랑이 눈 부분을 잘라 낸다. ② 글자 판(11-3) 위에 호랑이 얼굴 모양을 올려놓고 이리저리 옮겨 본다. ③ 호랑이의 눈에 나타나는 글자에 해당되는 전통 물건 카드(11-1)를 찾는다. ④ 전통 물건 카드(11-1)를 뒤집어 맞는지 확인한다.</p>	<p>활동: 호랑이 얼굴틀(11-2)에서 호랑이의 눈 부분을 제거한 후 제시할 수 있다.</p> <p>활동: 전통 문화 카드를 미리 오려 반을 접고 물건 그림 부분이 보이도록 제시한다.</p>	<p>여러 가지 전통 문화와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 한복, 한옥, 부채, 장구, 잡채, 떡국, 김치, 송편</p> <p>-고 싶다, 종결 어미 -세요</p>
<p><b>12. 한국 음식 퍼즐 맞추기</b></p>	<p>전통문화</p>	<p>① 전통 음식이 제시된 사진 카드를</p>	<p>활동: 전통문화 사</p>	<p>여러 가지 전통</p>

<p>◦활동: 전통 음식의 이름을 말하고 쓸 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘불고기를 만들어 주세요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 여러 가지 전통 음식과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>사진 카드(8-1)</p> <p>◦조각 퍼즐(12-1)</p> <p>◦연필, 가위</p>	<p>보며 전통 음식의 종류를 배운다.</p> <p>② 조각 퍼즐(12-1)의 단어를 테두리를 따라 써 본다. ③ 조각 퍼즐(12-1)을 모양에 맞추어 오린다. ④ 오린 그림과 글자를 섞고 그림과 글자를 맞춰 본다. ⑤ 맞춘 퍼즐의 전통 음식의 이름을 말한다.</p>	<p>진 카드의 ‘송편, 김치, 비빔밥, 불고기, 떡국, 전’ 사진 카드를 이용한다.</p> <p>◦활동: 퍼즐은 그려진 모양대로 자른다.</p>	<p>음식과 관련된 단어를 알 수 있다.</p> <p>예) 무, 동치미, 배추, 배추김치, 파, 파김치, 깍두기, 깻잎, 깻잎김치 등.</p> <p>◦조사 ‘로’</p>
<p><b>13. 그림 보면서 이야기하기</b></p> <p>◦활동: 그림을 보면서 생각과 느낌을 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘공부하고 있어요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 그림과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦말 풍선 쓰기(13-1)</p>	<p>① 그림 ‘서당도’를 보면서 그림에 대해 이야기한다.(등장인물, 장소 등)</p> <p>② 그림의 제목을 소개한다. ③ 그림을 보면서 느낌을 말한다. ④ 말풍선 쓰기(13-1)의 그림 속 학생들과 선생님이 어떤 이야기를 나누고 있는지 상상하며 발표한다.</p>		<p>◦그림 ‘서당도’를 설명하는 단어를 알 수 있다.</p> <p>◦보조동사 ‘-고 있다’</p>
<p><b>14. 한국 악기 암호 풀기</b></p> <p>◦활동: 전통 악기의 이름을 말하고 쓸 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘글자를 찾아서 읽어요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 한국 전통 악기의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>◦암호 판(14-1)</p> <p>◦암호 카드(14-2)</p> <p>◦사인펜</p>	<p>① 암호 판(14-1)의 암호를 보고 암호 카드(14-2)의 단어를 찾는다. ② 찾은 글자를 암호 아래에 쓰고 완성된 단어를 읽어 본다.</p>	<p>◦활동: 암호가 너무 복잡하지 않도록 단순한 모양을 선택한다. ◦발음: 모음 ‘애’를 연습한다.</p> <p>◦암호 풀기(14-3, 14-4)</p>	<p>◦한국 전통 악기의 이름을 알 수 있다. 예) 북, 장구, 팽과리, 징, 소고</p> <p>◦아서/어서</p>
<p><b>15. 한국 놀이 단어 책 만들기</b></p> <p>◦활동: 전통 놀이의 이름을 말하고 쓸 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘웃놀이를 하고 있어요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 여러 가지 한국 전통 놀이의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>◦단어 책(15-1)</p> <p>◦전통 놀이 그림(15-2)</p> <p>◦가위, 풀, 연필</p>	<p>① 전통 놀이를 소개하는 그림(15-2)을 보고 전통 놀이의 이름을 말한다.</p> <p>② 그림(15-2)을 잘라 단어 책에 있는 단어 위에 붙이고 글씨를 따라 쓴다. ③ 단어 책을 만든다.</p>	<p>◦활동: 교사는 학생의 이해를 돕기 위해 미리 책을 만들어 보여 주면서 책 만드는 방법을 설명할 수 있다. ◦활동: 가위질이 힘든 학생들을 위해 교사는 전통 놀이 그림과 단어 책을 미리 잘라 준비해 둔다.</p>	<p>◦여러 가지 한국 전통 놀이의 이름을 알 수 있다.</p> <p>예) 널뛰기, 윷놀이, 그네뛰기, 제기차기, 연날리기</p> <p>◦보조동사 ‘-고 있다(진행)’</p>

## 주제 9. 도구와 기계

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<p><b>1. 여러 가지 도구와 기계</b></p> <p>◦활동: 여러 가지 도구에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘손가락은 밥 먹을 때 써요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 교실에 있는 도구와 기계에 대한 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦도구와 기계 사진 카드(1-1)</p>	<p>① 도구와 기계가 그려진 사진 카드를 보여준다. ② 그림 카드에 적힌 도구와 기계 이름을 읽어 본다.</p> <p>③ 교사가 도구와 기계 그림 카드를 하나씩 보여주면 학생들은 도구와 기계의 이름 글자를 추측해서 읽어 본다. ④ 도구와 기계 그림 카드를 보며 학생들이 알고 있는 물건의 쓰임을 말한다. ⑤ 여러 가지 물건 중에서 교실에 있는 도구와 기계는 무엇인지 한 명씩 말해 본다.</p>	<p>◦활동: 활동이 끝나면 도구와 기계 이름을 익힐 수 있도록 구멍을 뚫어 링에 걸어준다. ◦발음: 손가락[손가락]으로 발음한다.</p>	<p>◦교실에 있는 도구와 기계에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 컴퓨터, 에어컨, 선풍기, 마이크, 빔 프로젝터</p> <p>◦‘-르 때’</p>
<p><b>2. 글자 연결하기</b></p> <p>◦활동: 여러 가지 도구에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘냉장고가 아냐’라 컴퓨터예요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 여러 가지 도구에 대한 이름을 알 수 있다.</p>	<p>◦도구와 기계 사진 카드(1-1)</p> <p>◦‘냉장고’ 글자 연결하기(2-1)</p> <p>◦‘컴퓨터’ 글자 연결하기(2-2)</p>	<p>① 도구와 기계 중에 냉장고와 컴퓨터 사진 카드(1-1)를 본다. ② 사진 카드의 단어를 함께 읽고, 단어를 유의해서 본 후 ‘냉장고’ 글자 연결하기(2-1)에서 ‘냉장고’ 글자를 찾아서 선으로 연결하여 냉장고 모양을 그린다. ③ 글자를 모두 연결한 후 단어를 함께 읽는다. ④ 위와 같은 방법으로 ‘컴퓨터’ 글자 연결하기(2-2)도 완성한다.</p>	<p>◦활동: 교사는 학생들의 이해를 돕기 위해 미리 완성한 활동지를 준비하여 학생에게 보여주면서 설명한다.</p>	<p>◦여러 가지 도구와 기계에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 냉장고, 컴퓨터, 사진기</p> <p>◦‘-이 아니라’</p>
<p><b>3. 동요 뽁뽁 가족</b></p> <p>◦활동: 도구를 어떻게 사용하는지 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘엄마가 요리를 해요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 도구에 대한 단어와</p>	<p>◦가사(3-1)</p> <p>◦도구 그림 카드(3-2)</p>	<p>① 도구 그림 카드(3-2)를 학생들에게 보여준다. ② 어떤 도구들이 있는지 말해 본다. ③ 가사(3-1)를 보며 노랫말을 읽어준다. ④ 노랫말의 동작을 손으로 표현한다.</p>	<p>◦가사(3-1)에 제시된 것처럼 손동작을 하지 않고 교사가 바꾸어 활동할 수 있다.</p> <p>◦활동: 동요 ‘뽁뽁 가족’의 노랫말을 바꾸어 불러본다</p>	<p>◦주변에 있는 도구와 기계에 대한 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 망치, 못, 칼, 도마, 냄비, 가스레인지, 연필, 지우개 등.</p>

표현을 알 수 있다.			(3-3. ‘팽귤 가족’ 각색 판)	◦ 조사 ‘을’
<b>4. 양초로 비밀 글자 쓰기</b> ◦활동: 양초로 글자를 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘양초로 이상하게 글씨를 써요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 양초로 여러 가지 단어를 쓸 수 있다.	◦양초 비밀 그림 (4-1) ◦양 초 를 사 용 하 는 모습(4-2) ◦물감, 붓, 양초	① 양초를 보여주며 양초의 쓰임에 대하여 질문하고 대답해 본다. ② 양초를 사용하는 모습(4-2)을 보여주며, 주변을 밝게 해주는 일 이외에 어떤 일을 할 수 있는지 말해 본다. ③ 양초 비밀 그림(4-1)을 보여주며, 흰색 종이에 어떻게 그림을 그릴 수 있을지 질문한다. ④ 양초를 이용하여 양초 비밀 그림(4-1)에 자신의 이름을 써 본다. ⑤ 붓과 물감을 사용해 도화지에 물감으로 색칠한다. ⑥ 어떤 현상이 나타나는지 눈으로 관찰한 후 나타나는 글자를 읽어 본다.	◦활동: 학생의 손에 잡을 수 있는 크기의 양초를 사용한다. ◦활동: 양초 비밀 그림(4-1)에 물감으로 색칠을 반복하면 종이가 찢어질 수 있다는 것을 사전에 알려준다.	◦ 양초로 여러 가지 단어를 쓸 수 있다. 예) 양초, 이름 ◦ 연결어미 ‘-게’
<b>5. 쓰임이 같은 물건 찾기</b> ◦활동: 옛날과 오늘날의 도구를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>더울 때</u> 와 ‘ <u>추울 때</u> 쓰는 물건이요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 옛날과 오늘날의 도구의 이름을 알 수 있다.	◦옛날 도구와 오늘날 도구 그림 카드 (5-1) ◦옛날 도구와 오늘날 도구 사 다 리 타 기(5-2)	① 게시판에 옛날의 도구와 오늘날의 도구 그림 카드(5-1)를 모두 붙여 놓는다. ② 글자를 읽어 준다 주파 학생들에게 활동지를 나누어 준다. ④ 옛날 도구를 그린 사다리를 타고 내려오면 오늘날의 도구 그림 카드를 붙여준다.	활동: 활동이 끝난 후 도구 그림 카드 (5-1)를 이용해 수수께끼를 한다. ◦발음: 받음 연습을 한다.	◦옛날 도구와 오늘날 도구의 이름을 알 수 있다. 예) 다듬이, 다리미, 붓, 연필, 부채, 선풍기, 쥘신, 신발 ◦ ‘-르 때’
<b>6. 동요 당시엔 누구십니까</b> ◦활동: 동요를 부를 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나는 ***입니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 도구의 이름과 특징을 노래로 표현할 수 있다.	◦ 동 요 ‘당신은 누구십니까’ 악보 (6-1) ◦도 구 와 기계 사진 카드(1-1)	① 동요 ‘당신은 누구십니까’를 듣는다. ② 노랫말을 함께 읽는다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말 중 ‘가위’를 다른 도구의 이름으로 바꾸어 노래를 불러 본다.	◦활동: 학생들이 노랫말을 쉽게 개사할 수 있도록 도구와 기계 사진 카드(1-1)를 보면서 활동한다. ◦발음: 누구십니까 [누구십니까] 발음을 연습한다.	◦동요 ‘당신은 누구십니까’를 통해서 도구의 이름과 특징을 표현할 수 있다. 예) 연필, 가위, 손가락, 포크, 컵, 컴퓨터 ◦ 종결어미 ‘-입니다’
<b>7. 낱속말로 단어 전달하기</b> ◦활동: 낱속말로 전달하기 게임을 한다. ◦문법과 표현: ‘친구한테 이야기를 해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 도구의 이름을 알 수 있다.	◦도 구 와 기계 단어 카드(7-1)	책상 위에 도구와 기계 단어 카드 (7-1)를 펼쳐 놓는다.	◦활동: 활동 전에 도구와 기계 단어 카드(7-1)의 단어를 충분히 연습한다.	◦여러 가지 도구와 기계에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 연필, 가위, 손가락, 포크, 컵, 컴퓨터 ◦ 조사 ‘한테’
<b>8. 같은 글자 찾기</b> ◦활동: 도구에 대한 단어를 말하고 찾을 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>오른발</u> 하고 왼발’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 도구에 대한 여러 가지 이름을 알 수 있다.	◦ 발 바 닥 모양 단어 카드(8-1) ◦가위, 테이프, 사인펜, 연필	① 발바닥 모양의 단어 카드(8-1)에 있는 글자를 읽고 테두리를 따라 쓴다. ② 발바닥 모양의 단어 카드(8-1)를 오리고 바닥에 붙인다. ③ 왼발 모양의 카드를 밟고 그 글자에 해당하는 그림이 그려진 오른발 모양의 카드를 밟는다. (왼발: 테두리 글자, 오른발: 그림)	◦활동: 왼발과 오른발 모양 카드를 너무 멀리 붙이지 않는다.	◦도구와 기계에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 가위, 컵, 손가락, 연필, 포크 ◦ 조사 ‘하고’
<b>9. 광고지 만들기</b> ◦활동: 도구에 대한 이름을 말하고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>광고지</u> 를 만들어서 물건을 팔아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 도구에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦잡지 혹은 전단지 ◦가위, 풀	① 잡지를 준비한다. ② 잡지에서 도구와 기계에 해당하는 물건 사진이나 그림을 오린다. ③ 오린 물건 중에 내가 팔고 싶은 물건을 선택한다. ④ 활동지에 오린 사진을 붙인다. ⑤ 만든 광고지를 친구들에게 소개한다.	◦활동: 광고지를 혼자 만들기 어려워하면 팀을 나누어 함께 꾸며 본다. ◦활동: 잡지에서 광고 문구를 오려 붙이거나 학생이 직접 문구를 적을 수 있다.	◦여러 가지 도구와 기계에 대해서 설명하는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 못, 망치, 박다, 종이, 풀, 붙이다, 크레파스, 그림, 그리다 등. ◦ 연결어미 ‘-아서/어서’
<b>10. 단어 카드로 문장 만들기</b> ◦활동: 도구에 대한 이름을 말하고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>연필</u> 로 글씨를 써요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 도구에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦문장 완성하기 단어 카드 (10-1)	① 단어 카드를 이용하여 단어를 설명한다. ② 문장 완성하기 판에 교사가 먼저 카드를 붙여 읽는다. ③ 교사가 2개의 카드를 미리 채운 뒤 학생들이 나머지 칸에 들어갈 단어를 찾는다. ④ 학생들과 함께 만든 문장을 읽어 본다.	◦활동: 학생들의 언어 능력에 따라 빈칸의 개수를 늘리거나 줄여서 제시할 수 있다. ◦발음: 박는다[방는다] 발음 연습을 한다. ‘ㄱ, ㄷ, ㅂ’와 같은 장애음이 뒤에 오는 비음 ‘ㄴ’의	◦ 도구와 기계에 대해서 설명하는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 못, 망치, 박다, 종이, 풀, 붙이다, 크레파스, 그림, 그리다, 연필, 쓰다, 가위 등. ◦ 조사 ‘로’



			성질을 받아 비음 'o' 으로 바뀐다.	
<b>11. 글자 카드로 단어 완성하기</b> ◦활동: 도구에 대한 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '가위로 종이를 오려요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 도구에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦그림 판(11-1) ◦글자 모양(11-2)	① 그림판(11-1)을 보고 물건의 이름을 말한다. ② 글자 모양(11-2)을 오려서 글자를 모양별로 분류한다. ③ 그림판을 보고 같은 모양의 글자를 그림 위에 붙인다. ④ 완성된 단어를 읽는다.	◦활동: 글자 모양(11-2)은 모양대로 자르게 한다. ◦활동: 학생이 글자 찾기를 어려워하는 경우, 해당 단어의 카드를 제시하거나 칠판에 적어 주어 글자 찾기에 도움을 줄 수 있다.	◦여러 가지 도구와 기계에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 청소기, 시계, 세탁기, 가위로
<b>12. 수수께끼</b> ◦활동: 도구에 대한 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '밥 먹을 때 손가락이 필요해요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 도구에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦도구와 기계 카드(12-1) ◦수수께끼 카드(12-2) ◦가위	① 카드(12-1)를 보고 도구와 기계의 이름을 말한다. ② 카드를 바닥에 펼쳐 놓는다. ③ 교사가 수수께끼를 읽으면 학생이 해당되는 카드를 찾아서 가져온다. ④ 학생이 찾은 카드가 맞는지 수수께끼 카드의 그림 부분을 확인하고, 학생이 해당되는 물건의 이름을 말한다.	◦활동: 교사는 수업 전에 미리 수수께끼 카드를 잘라 놓는다. ◦활동: 학생에게 수수께끼를 낼 때, 수수께끼 카드의 그림이 보이지 않게 한다.	◦여러 가지 도구와 기계에 대해서 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 선풍기, 청소기, 세탁기, 손가락, 포크, 컵 등. ◦'-르 때'
<b>13. 그림 조각 맞추기</b> ◦활동: 도구에 대한 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '텔레비전이 예요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 도구에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦무엇일까요?(13-1) ◦그림 조각(13-2) ◦연필, 가위, 풀	① 기계의 부분 그림(13-1)을 보고 무엇이 보이는지 말한다. ② 어떤 물건인지 추측해서 말한다. ③ 그림 조각(13-2)을 오리고 알맞은 그림 조각을 찾아서 활동지에 붙인다. ④ 테두리 글자를 따라 쓰고 물건의 이름을 읽는다.	◦활동: 학생이 가위로 오리기를 어려워하는 경우, 교사가 도와줄 수 있다. ◦발음: 집는다[집는다] 발음 연습을 한다.	◦여러 가지 도구와 기계의 부분에 대해서 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 텔레비전, 리모컨, 화면, 컴퓨터 등. ◦'-예요'
<b>14. 단어 완성하기</b> ◦활동: 도구에 대한 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '냉장고에 아이스크림이 있지요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 도구에 대한 이름을 알 수 있다.	◦단어 완성하기(14-1) ◦글자 조각(14-2) ◦사인펜, 가위, 풀	① 활동지(14-1)를 보고 일상생활에서 자주 사용하는 도구에 대해 이야기를 나눈다. ② 활동지에 있는 도구의 이름을 말한다. ③ 단어를 보고 빠진 글자가 무엇인지 말한다. ④ 글자 조각을 오려서 단어에서 빠진 글자를 찾아서 붙인다.	◦활동: 학생의 수준에 따라서 글자 조각을 오려서 붙이는 대신 글자를 쓰는 활동으로 대체할 수 있다.	◦도구와 기계의 이름을 알 수 있다. 예) 가위, 연필, 청소기, 리모컨, 선풍기 등. ◦종결어미 '-지요'
<b>15. 이름 카드 붙이기</b> ◦활동: 도구에 대한 이름을 말하고 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: '집에 컴퓨터가 있어요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 도구에 대한 이름을 알 수 있다.	◦도구와 기계 카드(15-1) ◦물건 이름 카드(15-2) ◦연필, 가위	① 학생의 집에 있는 도구와 기계에 대해 이야기를 나눈다. ② 도구와 기계 카드(15-1)를 보고 도구와 기계의 이름을 말한다. ③ 활동지(15-2)의 테두리 글자를 따라 쓰게 한 후, 오린다. ④ 카드의 단어를 한 번씩 읽고, 숙제로 카드를 집에 가져가서 집에 있는 도구와 기계에 맞는 카드를 붙여 본다.	◦활동: 도구와 기계 카드(15-1)의 빈칸에는 카드에 없는 도구와 기계 중에서 학생의 집에 있는 것이나 학생이 쓰고 싶어 하는 도구와 기계의 이름을 쓰게 하거나 교사가 적어 준다. ◦물건에 이름 카드 붙이기(15-3)	◦도구와 기계의 이름을 알 수 있다. 예) 선풍기, 청소기, 세탁기, 냉장고, 컴퓨터, 컵, 접시, 주걱, 연필, 지우개, 공책, 가위 ◦조사 '에'

### 3.3.2 교육 자료 II 내용

다음은 교육 자료 II에 대한 자세한 내용이다

<표. 30> 교육 자료 II 주제별 내용

#### 주제 1. 나와 우리 가족

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1.동요 머리-어깨-무릎-발</b> ◦활동: 나의 몸에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '다같이 노래를 따라 부르세요'의 의미	◦동요 '머리-어깨-무릎-발' 악보	① 동요 '머리-어깨-무릎-발' 노래를 듣는다. ② B가사를 한 소절씩 함께 읽고 노래에 맞춰 따라 부른다. ③ 노래를 부르며, 율동을 한다.	◦학생을 팀으로 나눠 부르거나 가사를 나눠 부를 수 있다. 다른 얼굴 부위(눈, 코, 입, 귀, 턱 등)나	◦동요 '머리-어깨-무릎-발'을 통해서 몸 단어를 알 수 있다. 예) 머리, 어깨, 무릎,

를 이해할 수 있다. ◦어휘: 나의 몸과 관련된 단어를 알 수 있다.			다른 신체 부위로 바꿔 부를 수 있다. ◦활동2>를 연계 운영할 수 있다.	발, 귀, 코, 눈, 입, 턱 ◦연결어미 ‘-세요’
<b>2. 나의 몸 단어 배우기</b> ◦활동: 나의 몸에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘눈이 어디에 있어요?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 몸의 부위를 나타내는 단어를 알 수 있다.	◦나의 몸 (2-1) ◦나의 몸 단어 카드(2-2)	① 나의 몸(2-1)에서 단어를 하나씩 가리키며 읽는다. ② 나의 몸 단어 카드(2-2)를 오린 후 나의 몸(2-1)에 붙이고 읽는다.		◦ 몸 부위를 나타내는 단어를 알 수 있다. 예) 눈, 입, 목, 가슴, 무릎, 발, 머리, 귀, 코, 어깨, 배, 손 ◦ 조사 ‘-에’
<b>3. 감정 단어 배우기</b> ◦활동: 감정을 나타내는 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘친구가 슬피 보여요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 감정을 나타내는 단어를 알 수 있다.	◦감정 상황(3-1) ◦감정 단어 카드(3-2)	① 감정 상황(3-1)을 보고 이야기 나눈다. ② 감정 단어 카드(3-2)를 읽는다. ③ 감정 단어 카드(3-2)를 오려 감정 상황(3-1)에 붙인다.	◦<활동4>를 연계 운영할 수 있다.	◦ 감정을 나타내는 단어를 알 수 있다. 예) 기쁘다, 슬프다, 무섭다, 화나다, 지루하다, 피곤하다 등. ◦ 보조동사 ‘-아 보이다’
<b>4. 감정을 그림으로 그리기</b> ◦활동: 감정을 나타내는 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나는 슬프지 않아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 감정을 나타내는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦표정 그리기(4-1) ◦감정 상황 그리기(4-2)	① 표정 그리기(4-1)의 문장을 함께 읽는다. ② 표정 그리기(4-1)에 알맞은 표정을 그린다. ③ 수준이 높은 학생은 감정 상황	◦학생의 한국어 수준에 따라 활동지(4-1)과 (4-2)를 선택하여 사용한다.	◦ 감정을 나타내는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 나는 기쁘요, 나는 슬프요, 나는 무서워요, 나는 화나요 ◦ 부정 ‘-지 않다’
<b>5. 가족 나무 만들기</b> ◦활동: 가족을 나타내는 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘엄마를 그려요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 가족을 나타내는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦가족 단어 카드(5-1) ◦나무 그림판(5-2) ◦가위, 풀	① 가족 구성원에 대해 이야기 나눈다. ② 가족 단어 카드(5-1)를 함께 읽는다. ③ 가족 단어 카드(5-1) 중에 자신의 가족 구성원의 낱말을 골라 나무 그림판에 붙인다.	◦제시된 가족 구성원 이외에도 ‘이모, 이모부, 삼촌, 고모, 고모부’ 등을 여분의 나뭇잎 모양 카드에 적어 사용할 수 있다.	◦ 가족을 나타내는 단어를 알 수 있다. 예) 할아버지, 할머니, 아버지, 어머니, 형, 누나, 오빠 등. ◦ 조사 ‘를’
<b>6. 한글로 내 이름 조합하기</b> ◦활동: 가족 구성원을 나타내는 단어를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘내 이름은 00입니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한글로 자기 이름을 표현할 수 있다.	◦자음 카드(6-1) ◦모음 카드(6-2)	① 자음 카드(6-1), 모음 카드(6-2)를 이용하여 자신의 이름을 만든다. ② 만든 이름을 읽는다.	◦가족 이름 쓰기(6-3)	◦ 자음과 모음의 이름을 알고 자기 이름을 만들 수 있다. ◦ 종결어미 ‘-입니다’
<b>7. 나의 생일 말하기</b> ◦활동: 숫자를 읽을 수 있다. 생일(월/일)을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘내 생일은 12월 15일입니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 숫자와 관련된 단어를 알 수 있다.	◦나의 생일(7-1) ◦숫자(월) 카드(7-2) ◦숫자(일) 카드(7-3)	① 숫자(월) 카드(7-2)와 숫자(일) 카드(7-3)를 함께 읽는다. ② 숫자(월) 카드(7-2)와 숫자(일) 카드(7-3)를 오린다. ③ 자신의 생일에 해당하는 숫자 카드를 나의 생일(7-1) 활동지에 붙인다. ④ 자신의 생일을 문장으로 이야기한다.	◦우리 가족의 생일 소개(7-4)	◦ 숫자와 관련된 단어를 알 수 있다. ◦ 종결어미 ‘-입니다’
<b>8. 자기 소개하기</b> ◦활동: 나를 소개하는 문장을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나는 일곱 살입니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 나를 소개하는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦학생의 사진 ◦자기 소개(8-1) ◦가위, 풀	① 교사가 준비해 온 사진을 보여 주며 시범을 보인다. ② 학생이 가지고 온 사진을 자기 소개(8-1) 활동지에 붙인다. ③ 나를 소개하는 문장을 사용하여 말해 본다.	◦학생이 미리 사진을 가져올 수 있도록 한다. 교사도 자신이 나온 사진을 한 장 준비한다.	◦ 나를 소개하는 단어와 표현을 알 수 있다. ◦ 종결어미 ‘-(스)입니다’
<b>9. 반말-존댓말 카드 게임</b> ◦활동: 반말과 존댓말을 알 수 있다. ◦문법과 표현: ‘안녕하세요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 어버이날과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦장난감 단어 카드(9-1) ◦숫자 카드(9-2) ◦주사위 만들기(9-3) ◦내가 좋아하는	① 내가 좋아하는 ‘장난감’과 ‘숫자’에 대해 이야기 나눈다. ② 장난감 단어 카드(9-1)와 숫자 카드(9-2)를 하나씩 읽고 오린다. ③ 주사위 만들기(9-3)에 학생이 좋아하는 장난감과 숫자 카드를 붙여 주사위를 완성한다. ④ 주사위를 던져서 나온 단어를 내가 좋아하는 것(9-4)에 넣어서 말해 본다. ⑤ ‘평’이 나오면 주사위를 다시 던지도록 한다.	◦주사위를 던져서 나온 단어와 숫자를 문장 카드(9-4)의 빈 칸에 쓰도록 지도할 수 있다. ◦우리 가족이 좋아하는 것(9-5)	◦ 존댓말과 반말을 짝을 지어 알 수 있다. 예) 고맙습니다-고마워, 안녕하세요-안녕 등. ◦ 종결어미 ‘-세요’

	것(9-4)			
<b>10. 감사 카드 쓰기</b> ◦활동: 어버이 날에 대해서 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘할아버지께 카드를 써요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 어버이 날과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦카네이션 만들기 ◦감사 카드 ◦학생 사진 ◦가족 사진	① 미국과 한국의 어버이날에 대해서 (날짜, 의미, 하는 일 등) 이야기 나눈다. ② 카네이션 만들기(10-1)를 색칠하고 오린다. ③ 감사 카드(10-2)에 카네이션과 미리 준비한 사진을 붙여 카드를 완성한다. ④ 카드에 부모님께 전하고 싶은 말을 써 본다.	◦활동: 가정 연계 활동의 색종이 카네이션을 접어 붙일 수 있다.	◦어버이날과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 어버이날, 감사카드, 카네이션, 감사합니다, 사랑해요. ◦조사 ‘께’
<b>11. 캠핑 가방 준비하기</b> ◦활동: 캠핑이나 소풍을 갈 때 필요한 물건을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘소풍을 갈 때 무엇을 가지고 가요?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 캠핑 준비물과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦캠핑 가방 ◦캠핑 준비물	① 가족, 친구와 함께 캠핑이나 소풍을 가 본 경험에 대해 이야기를 나눈다. ② 캠핑 준비물(11-2)을 보고 캠핑이나 소풍을 갈 때 필요한 물건에 대해 이야기를 나눈다. ③ 캠핑을 갈 때 가져 가고 싶은 물건을 활동지(11-2)에서 오려 캠핑 가방(11-1)에 붙인다. ④ 자신이 준비한 물건을 소개하고, 그 물건을 선택한 이유를 말한다. ⑤ 캠핑이나 소풍을 가서 하고 싶은 일에 대해 이야기를 나눈다. ⑥ 캠핑이나 소풍을 가서 자주 하는 활동인 ‘보물찾기’ 게임을 진행한다.		◦캠핑 준비물과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 배낭, 텐트, 돛자리, 손전등, 티셔츠, 수영복, 등. ◦연결어미 ‘르때’
<b>12. 생일 파티 준비하기</b> ◦활동: 생일 파티에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘친구한테서 생일 초대장을 받았어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 생일 파티와 관련된 단어를 알 수 있다.	◦생일 모자 ◦생일 장식 ◦생일 초대장	① 생일 파티에 가 보거나 생일 파티를 해 본 경험과 생일 파티를 하기 위해 준비해야 할 것에 대해 이야기를 나눈다. ② 생일 모자(12-1) 활동지에 그림을 그리거나 색칠한 후, 오려서 생일 모자를 만든다. ③ 친구들과 함께 어떤 생일 장식을 만들지 이야기를 나눈 후, 생일 장식(12-2) 활동지에 글씨를 쓰거나 그림을 그리고 색칠해서 오린다. ④ 교사는 학생들이 완성한 생일 장식(12-2)을 모아 줄에 붙여 생일 장식을 만들어 벽에 건다. ⑤ 교사가 생일 장식을 만드는 동안 학생들은 생일 초대장(12-3)을 쓴다. ⑥ 생일 파티에 초대하고 싶은 친구에게 초대장을 준다. ⑦ 함께 생일 축하 노래를 부른다.	◦활동: 교사는 학생의 수를 생각하여 고무줄을 준비하고, 학생이 생일 모자를 쓸 수 있게 구멍을 뚫어 고무줄을 끼워 준다. ◦활동: 교사는 완성된 작품이나 그림 자료를 준비하여 학생의 이해를 돕는다. ◦활동: 교사는 생일 초대장(12-3) 쓰기를 어려워하는 학생을 돕거나 그림으로 표현할 수 있게 한다	◦생일 파티와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 생일, 파티, 고깔모자, 초대장 등. ◦조사 ‘한테서’
<b>13. 친구 나무 만들기</b> ◦활동: 친구에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘내 친구는 키가 크고 축구를 잘해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 친구 소개하기와 관련된 단어를 알 수 있다.	◦친구 나무 북도안	① 교사는 우리 반 친구들에 누가 있는지 수수께끼 형식으로 질문하고 학생들은 대답한다. 2명씩 짝을 지어 자신을 소개하고 친구 나무 북도안(13-1)의 그림 아래에 쓴다. 친구 나무 북도안(13-1)에 우리 반 친구들의 특징을 살려 자유롭게 그림을 그린다. 완성된 다음 친구들을 소개해 본다.	◦동: 그림 그리기 대신 꽃잎 도안에 친구의 사진을 붙이는 것으로 대체할 수 있다. ◦활동: 학생들의 그리기 속도를 생각해서 그리는 인원수를 조절한다.	◦친구 소개하기와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 친구, 생일 등. ◦연결어미 ‘고’
<b>14. 선물 상자 만들기</b> ◦활동: 주사위 놀이를 통해 숫자를 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘중이로 상자를 만들어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 숫자와 관련된 단어를 알 수 있다.	◦선물 상자 만들기 ◦주사위 도안	① 친구에게 생일 선물로 무엇을 줄 수 있는지 이야기한다. ② 선물 상자 만들기 도안(14-1)을 활용해 상자를 만든다. ③ 선물을 줄 친구의 이름을 쓰고 리본 장식을 한다. ④ 돌아가면서 주사위를 던져 해당 숫자만큼 사탕을 가져갈 수 있는 게임을 한다. ⑤ 주사위를 던져서 나온 숫자를 사용해 말한다.	◦활동: 사탕 대신 각자 친구에게 주고 싶은 선물을 준비해 완성된 상자에 넣을 수도 있다. ◦활동: 시간을 고려하여 주사위 도안 만들기는 생략하고 기존의 주사위를 활용할 수도 있다.	◦선물 상자 만들기과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 선물, 상자, 접다, 자르다, 펼치다, 가위, 풀, 리본, 묶다 ◦조사 ‘로’
<b>15. 동요 곶 세 마리</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘곶 세 마리가 한 집에 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦곶 세 마리 악보	① ‘곶 세 마리’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 곶에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 곶들의 모습을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.	◦활동: 사탕 대신 각자 친구에게 주고 싶은 선물을 준비해 완성된 상자에 넣을 수도 있다. ◦활동: 시간을 고려하여 주사위 도안 만들기는 생략하고 기존의 주사위를 활용할 수도 있다.	

## 주제 2. 건강과 운동

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 건강한 생활 습관</b> ◦활동: 건강한 생활에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘건강한 음식을 먹어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 건강한 생활 습관에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦생활 습관 카드 (1-1) ◦생활 습관 게임 판 (1-2) ◦연필, 펜, 사인펜 등 필기구	① 건강한 생활 습관은 무엇이 있는지 함께 이야기해 본다. ② 생활 습관 카드(1-1)을 함께 읽고 오린다. ③ 건강한 생활 습관 게임을 한다.	◦활동: 게임 전에 건강한 생활 습관에 대해서 충분히 이야기 나누고 카드의 문장을 함께 읽는다. ◦발음: 먹는다[명는다] 발음 연습을 한다.	◦생활 습관과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 과자, 초콜릿, 텔레비전, 컴퓨터 게임, 밥 등. ◦관형형어미 ‘는’
<b>2. 건강한 자세</b> ◦활동: 바른 자세에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘바른 자세를 가져요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 바른 자세에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦나쁜 자세 그림 (2-1) ◦바른 자세 그림 카드(2-2) ◦가위, 풀	◦활동: 교실에서 바른 자세를 직접 해 보며 교정을 할 수 있다.	◦바른 자세를 위한 요가(2-3)◦발음: 붙이다[부치다] 발음 연습을 한다.	◦바른 자세에 대해서 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 자세, 책상, 앉다, 가방, 어깨, 메다, 책 등. ◦관형형어미 ‘는’
<b>3. 손씻기 게임</b> ◦활동: 손 씻는 방법과 습관에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘손을 깨끗이 씻어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 손 씻는 방법에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦손 씻는 방법(3-1) ◦손 그림 (3-2) ◦병균 그림 카드 (3-3) ◦손 씻기 주사위 (3-4)	① 손을 언제 씻어야 하는지 이야기 한다. ② 손 씻는 방법(3-1)을 보면서 손 씻는 올바른 방법에 대해서 이야기 나눈다. ③ 손 씻기 게임을 한다.	◦활동: 휴장난 하는 그림이 나올 경우 병균 카드를 붙이는 규칙을 더할 수 있다.	◦손 씻기와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 손, 손바닥, 손가락, 손등, 엄지손가락 등. ◦‘아요/어요’
<b>4. 이 닦기 게임</b> ◦활동: 이 닦는 방법과 습관에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘밥을 먹고나선 이를 닦아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 이 닦기에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦이 닦는 방법(4-1) ◦치아 그림 (4-2) ◦병균 카드(4-3)	① 이를 언제 닦아야 하는지 이야기 한다. ② 이 닦는 방법(4-1)을 보면서 이 닦는 올바른 방법에 대해서 이야기 나눈다. ③ 이 닦기 게임을 한다.	◦활동: <활동 3>과 같이 주사위 게임으로 바꿔 진행할 수 있다. ◦발음: 씻니[윈니] . 아랫니[아랜니] 발음 연습을 한다.	◦이 닦기와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 윗니, 아랫니, 어금니, 혀, 위, 아래, 앞니 등. ◦보조동사 ‘-고 나서’
<b>5. 내 몸이 좋아하는 음식</b> ◦활동: 과일과 야채의 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘몸에 좋은 과일을 먹어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 과일과 채소에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦몸에 좋은 음식 그림 카드 (5-1) ◦나의 몸 그림 판 (5-2)	① 좋아하는 과일과 야채에 대해서 이야기 나눈다. ② 몸에 좋은 음식 그림 카드(5-1)를 읽고 테두리 글자를 쓴 다음 오린다. ③ 나의 몸 그림 판(5-2)에 도움이 되는 야채와 과일을 해당 신체 부위에 붙인다.	◦활동: 학생들의 언어 수준에 따라 신체 부위의 명칭도 함께 이야기할 수 있다. ◦발음: 모음 ‘우’, ‘유’ 발음을 연습한다.	◦몸 부위와 몸에 좋은 과일과 야채의 이름을 알 수 있다. 예) 호두, 아몬드, 양배추, 블루베리, 시금치, 당근, 도라지, 무, 배, 딸기 등. ◦조사 ‘에’
<b>6. 건강한 샌드위치 만들기</b> ◦활동: 음식의 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘샌드위치를 만들어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 과일과 채소에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦샌드위치 빵(6-1) ◦샌드위치 재료(6-2) ◦가위, 풀	① 자신이 좋아하는 샌드위치 재료에 대해 이야기를 나눈다. ② 샌드위치에는 우리 건강에 좋은 재료가 많이 들어 있다는 것을 이야기 하고, 건강에 좋은 샌드위치 재료에 대해 이야기 나눈다. ③ 샌드위치 재료(6-2)를 오린다.④ 건강에 좋은 재료를 선택하여 빵(6-1) 위에 붙인다. ⑤ 자신이 만든 샌드위치를 소개하고, 그 재료를 선택한 이유를 말한다.	◦활동: 실제 재료를 준비하여 수업을 진행할 수 있다. ◦발음: 모음 ‘에’를 연습한다.	◦건강에 좋은 음식 재료의 이름을 알 수 있다. 예) 양상추, 양파, 오이, 피망, 버섯, 고구마, 감자, 계란, 바나나 등. ◦조사 ‘를’
<b>7. 채소와 도장 그림</b> ◦활동: 채소의 특징을 이해하고, 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘그림을 그릴 거예요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 채소에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦채소 도장 그림 (7-1) ◦채소 도장 그림판 (7-2) ◦여러 가지 채소(양파, 당근, 피망, 브로콜리, 레몬, 연근	① 건강에 좋은 채소와 채소의 모양에 대해 이야기를 나눈다. ② 채소의 잘린 단면을 보고, 어떤 모양인지 이야기를 나눈다. ③ 일회용 접시에 물감을 담고 위에 휴지를 올려 물감 도장을 만든다. 채소의 종류에 따라 여러 가지 모양을 만들 수 있다는 것을 설명한다. ④ 여러 가지 채소를 채소의 단면에 물감을 묻혀 종이에 찍어 그림을 구성한다. ⑤ 자신의 작품을 소개하고, 어떤 채소를 사용하였는지 이야기 한다.	◦활동: 교사는 학생의 수를 생각해서 채소와 물감을 준비하고, 채소는 미리 잘라 놓는다. 채소를 자를 때, 같은 채소를 여러 가지 모양(동그라미, 세모, 네모)등으로 잘라 여러 가지 모양을 사용할 수 있게 한다.	◦채소를 자른 모양과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 양파, 당근, 피망, 브로콜리, 레몬, 연근, 동그라미, 세모, 네모 ◦종결어미 ‘-거예요’

	등), 일회용 접시, 물감			
<b>8. 아픈 이유 말하기</b> ◦활동: 몸이 아픈 곳과 아픈 이유에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘사탕을 많이 먹어서 배가 아파요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 몸이 아픈 곳과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦어디가 아플까요?(8-1) ◦왜 아플까요?(8-2) ◦가위, 풀, 연필	① 아팠던 경험과 아프게 된 이유에 대해 이야기를 나눈다. ② 어디가 아플까요?(8-1) 활동지를 오려서 이 사람은 어디가 아픈지 말하고, 아픈 이유를 추측하여 말한다. ③ 증상 카드(8-1)의 뒷면에 알맞은 이유 카드(8-2)를 오려서 붙인다. ④ 한 명씩 돌아가면서 만든 카드를 보여 주면서 아픈 곳과 아픈 이유를 소개한다.	◦활동: 활동 도입 시 아픈 곳을 말하는 법과 병의 이름(감기, 배탈, 눈병 등)에 대해 충분히 이야기를 나눈다.	◦몸이 아픈 것과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 눈이 빨갛다, 눈병, 배, 배탈이다, 기침을 하다, 감기 등. ◦아서/어서
<b>9. 운동 도구 찾기 게임</b> ◦활동: 운동할 때 필요한 도구에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘축구할 때 공이 필요해요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 운동과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦운동선수 카드(9-1) ◦운동 도구 카드(9-2) ◦가위, 풀	① 도구가 필요한 운동은 무엇이 있는지 이야기를 나눈다. ② 활동지(9-2)를 보면서 운동할 때 필요한 물건에 대해 이야기를 나누고 설명한다. ③ 운동 도구 찾기 게임을 진행한다.	◦활동: 교사는 여러 가지 운동 그림이나 사진 자료를 준비하여 사용할 수 있다. ◦발음: 역도[역또] 발음을 연습한다.	◦운동과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 축구, 농구, 야구, 탁구, 배드민턴, 양궁, 역도, 골프, 축구공, 농구공 등. ◦-면서
<b>10. 운동을 할 수 있는 곳</b> ◦활동: 운동하는 장소에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘수영장에서 수영을 해요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 운동하는 장소에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦여러 가지 운동장소(10-1) ◦운동선수(10-2) ◦가위, 풀	① 자신이 좋아하는 운동과 어디에서 그 운동을 하는지에 대해 이야기를 나눈다. ② 운동을 할 수 있는 여러 장소에 대해 이야기를 나눈다. ③ 그림을 보고 운동선수(10-2)를 오려 알맞은 장소(10-1)에 붙인다. ④ 한 명씩 돌아가면서 한 장소에서 할 수 있는 운동을 말한다.	◦활동: 교사는 여러 가지 운동 그림이나 사진 자료를 준비하여 사용할 수 있다. ◦활동: 학생의 수준에 따라 운동의 이름을 활동지에 쓰는 활동을 추가하여 진행할 수 있다.	◦여러 가지 운동장소와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 수영장, 스케이트장, 스키장, 골프장 등. ◦조사 ‘에서’
<b>11. 양궁 과녁 만들기</b> ◦활동: 활쏘기에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘게임을 하면서 놀아요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 활쏘기에 대한 단어와 표현을 알 수 있다.	◦양궁 과녁판(11-1) ◦하드보드지(20cm*20cm), 벨크로 테이프	① 양궁 과녁판(11-1)을 하드보드지에 붙인다. ② 벨크로 테이프를 색깔/별로 원 안에 붙인다. ③ 게임 방법을 설명한다.	◦활동: 팀이나 개인으로 게임을 진행할 수 있다. ◦발음: 색깔[생년필] 발음 연습을 한다.	◦양궁 과녁판과 관련된 단어와 용어 단어를 알 수 있다. 예) 노랑색, 빨간색, 파랑색 등. ◦연결어미 ‘면서’
<b>12. 동서남북 게임</b> ◦활동: 동서남북 종이접기를 한 후 신체활동을 해 볼 수 있다. ◦문법과 표현: ‘앉았다 일어나세요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 신체 운동 표현을 할 수 있다.	◦동서남북 종이접기 순서(12-1) ◦동서남북 게임(12-2) ◦색종이, 사인펜, 가위	① 동서남북 종이접기 순서(12-1)를 보면서 종이접기를 한다. ② 다 완성되면 겹에는 ‘동서남북’이라고 쓰고 안에 8개의 칸에 1-8의 숫자를 적는다. ③ 두 명씩 짝을 이루어 한 명은 지시를 하고 다른 한 명은 지시에 따라 엄지와 검지 손가락으로 움직여 동작을 반복한다. ④ 해당되는 활동을 활동지(12-2)에서 찾아 크게 읽고 따라서 해 본다.	◦활동: 학습자들의 신체 발달 정도에 따라 활동지의 개수나 운동의 횟수를 바꿔서 난이도를 조절할 수 있다.	◦신체 운동 표현을 할 수 있다. ◦‘-(으)세요’
<b>13. 손가락 축구</b> ◦활동: 손가락을 이용해 축구 게임을 할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘재미있는 놀이를 해요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 손에 대한 단어를 알 수 있다.	◦종이 인형(13-1) ◦종이 상자, 가위, 점토나 찰흙, 테이프, 물감, 종이(인원수에 따라 종이 크기는 조절)	① 종이 상자를 반으로 자른 후 골대 모양으로 세워서 고정한다. ② 점토나 찰흙으로 축구공을 동그랗게 만든 후 색칠한다. ③ 축구장으로 사용할 흰 종이는 축구장처럼 전체 배경 선과 가운데 선을 그리고 바닥에 고정한다. ④ 종이 인형(13-1)을 손등에 붙인다. ⑤ 손가락 축구 게임하는 방법을 설명한 후 게임을 진행한다.	◦활동: 교사는 심판의 역할이 되어 손가락 축구 게임의 진행을 돕는다.	◦손가락 움직임과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 엄지손가락, 집게손가락, 가운데손가락 ◦-는 ‘
<b>14. 운동 경기 수수께끼</b> ◦활동: 다양한 종류의 운동에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘운동을 할 수 있어요/없어요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 운동과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦수수께끼 카드(14-1) ◦점수 스티커	① 다양한 종류의 운동경기에 대해 질문하고 대답해 본다. ② 교사가 수수께끼 카드(14-1)를 이용하여 수수께끼를 내거나 학생 한 명이 몸으로 표현하면 다른 학생들은 맞춘다. ③ 첫 문장을 듣고 정답을 말하면 3점, 두 번째 문장을 듣고 정답을 말하면 2점, 마지막 문장을 듣고 정답을 말하면 1점의 점수를 준다.	◦활동: 일반적으로 친숙하게 할 수 있는 운동 경기를 중심으로 설명하고 덜 친숙한 운동 경기 종목으로 확장해서 설명할 수 있다.	◦여러 운동과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 축구, 손, 발, 몸, 머리, 양궁, 집중력, 원, 점수, 태권도, 공격하다, 방어하다, 수영 등. ◦‘-ㄴ 수 있다/없다’
<b>15. 그림 보면서 이야기 만들기</b>	◦공놀이	① 화가와 그림에 대한 간단한 도입		◦그림 ‘공놀이하

<b>기</b> ◦활동: 그림에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘무엇을 하고 있어요?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 그림에서 표현된 공놀이와 관련된 단어를 알 수 있다.	하는 남자들(15-1) ◦ 연필이나 사인펜 등	설명을 한다. ② 그림과 관련된 유의미한 질문을 하고 대답해 본다. ③ 공을 튕길 때 나는 소리, 새 소리, 바람 소리 등의 의성어를 말해 볼 수 있다.		는 남자들’을 통해서 공놀이와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 공, 들다, 던지다, 높이, 튕기다, 받다 ◦ 보조동사 ‘-고 있다’
<b>16. 동요 ‘씩씩 댕아라’</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘이를 잘 댕는 아이는 예뻐요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘씩씩 댕아라’ 악보(16-1)	① ‘씩씩 댕아라’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 내용에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다.		◦ 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. ◦ ‘-는’
<b>17. 동요 ‘사과 같은 내 얼굴’</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘사과 같은 내 얼굴’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘사과 같은 내 얼굴’ 악보(17-1)	① ‘사과 같은 내 얼굴’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 내용에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 내용을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.		◦ 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. ◦ ‘같은’

### 주제 3. 직업

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 직업 수수께끼</b> ◦활동: 다양한 직업에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘수수께끼 놀이를 해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여러 가지 직업과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦ 직업 그림과 단어 카드(1-1) ◦ 수수께끼 카드(1-2)	① 직업의 종류를 말해 본다. ② 직업 그림과 단어 카드(1-1)를 보면서 다양한 직업에 대해 알아본다. ③ 직업 그림과 단어 카드를 오려서 펼쳐 놓고 카드는 단어가 보이도록 펼쳐 놓고 그림 카드는 보이지 않도록 뒷면을 펼쳐 놓는다. ④ 한 명씩 돌아가면서 그림 카드를 뒤집어 해당 직업 카드에 맞는 그림을 맞추면 가져가는 게임을 한다. ⑤ 게임이 끝나면 교사는 수수께끼 카드(1-2)를 활용해 질문하면 학생들은 정답을 맞힌다.	◦활동: 학생들의 수준을 고려하여 쓰기와 연계할 수 있다. ◦발음: 과학자[과학자] 발음 연습을 한다.	◦여러 가지 직업과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 과학자, 선생님, 요리사, 농부, 가수, 디자이너, 미용사, 경찰, 군인, 소방관, 기자, 의사 ◦ 연결어미 ‘를’
<b>2. 직업 카드 게임</b> ◦활동: 다양한 직업에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘의사는 병원에서 일해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 일하는 장소와 관련된 단어를 알 수 있다.	◦ 일하는 장소 찾기(2-1) ◦ 직업 그림 카드(2-2) ◦ 풀, 가위	① 여러 가지 직업의 종류를 말해 본다. 직업에 따라 일하는 장소도 다르다는 것을 말해 본다. ③ 일하는 장소 찾기(2-1) 그림을 보면서 어떤 장소가 있는지 말해 본다. ④ 직업 그림 카드(2-2)의 직업을 하나씩 오린 후 일하는 장소 찾기(2-1)에 붙인다.	◦발음: 자음 ㅎ을 연습한다. 예) 하하히히호호호후후후히, 회사	◦직업에 따라 일하는 장소의 이름을 알 수 있다. 예) 학교, 방송국, 소방서, 경찰서, 식당, 미용실, 병원, 시골, 회사 ◦ 조사 ‘에서’
<b>3. 직업 도구 카드 게임</b> ◦활동: 직업에 따라 사용하는 도구가 다른 것에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘가위로 종이를 자릅니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 직업에 따라 사용하는 도구의 이름을 알 수 있다.	◦ 직업 그림 카드(3-1) ◦ 직업에 알맞은 도구 카드(3-2)	① 직업에 따라 사용하는 도구가 다르다는 것을 설명한다. 직업 그림 카드(3-1)의 직업 중에서 하나를 선택해 무슨 직업인지 질문한 후 어떤 도구가 필요한지 말해 본다. ③ 직업에 알맞은 도구 카드(3-2)의 그림을 보면서 도구의 이름이 무엇인지 말한다. 각 직업에 맞는 도구를 선택해 직업 그림 카드(3-1)에 붙이고 무엇을 하는지 말해 본다.		◦직업에 따라 사용하는 도구의 이름을 알 수 있다. 예) 미용사, 가위, 헤어드라이어, 파마를, 머리, 자르다, 의사, 청진기, 주사기 등. ◦ 조사 ‘로’
<b>4. 직업 소개하기</b> ◦활동: 직업에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘노래를 잘해서 가수가 되고 싶어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 직업에 따른 단어를 알 수 있다.	◦ 직업 그림 카드(4-1) ◦ 연필이나 볼펜	① 일반적으로 알고 있는 직업에 무엇이 있는지 질문하고 대답해 본다. 직업 그림 카드(4-1)에서 하나를 선택해 무슨 직업인지 질문한다. ③ 직업 그림 카드(4-1)에 말한 것을 써 본다.	◦활동: 직업의 다양성과 중요성에 대해 가르칠 수 있다.	◦ 직업에 따른 복장과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 간호사 모자, 경찰복, 넥타이, 경찰모자 등. ◦ 연결어미 ‘-어서’

<b>5. 직업 모자 만들어 역할극 하기</b> ◦활동: 직업에 따른 입을 옷에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나는 의사입니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 직업에 따라 다르게 입을 옷에 대한 단어를 알 수 있다.	◦ 직업 그림 카드 (1-1) ◦ 경찰 모자 만들기 도안(5-1), ◦ 간호사 모자 만들기 도안 (5-2),	① 직업 그림 카드(1-1)를 보면서 어떤 직업인지 말해 본다. ② 직업에 따라 입을 옷이 다르며 특별한 옷을 갖춰 입어야 하는 직업을 소개한다. (경찰, 소방관, 간호사, 요리사, 의사 등) 경찰 모자 만들기 도안(5-1)과 간호사 모자 만들기 도안(5-2)을 오리고 착용해 본다. ④ 역할놀이를 해 본다.	◦활동: 경찰과 간호사 중에서 학생이 원하는 직업 하나를 선택하여 만든다. ◦발음 군인[구닌] 발음 연습을 한다.	◦직업의 종류와 특징을 설명하는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 경찰, 의사, 군인, 요리사, 소방관, 비행기조종사, 주사를 놓다 등. ◦ 종결어미 ‘ㅂ니다’
<b>6. 직업 퍼즐 주사위 맞추기</b> ◦활동: 직업의 특징에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘소방관은 멋지고 용감해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 직업의 종류와 특징을 설명하는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦직업 퍼즐 주사위 (6-1) ◦가위, 풀	① 직업 퍼즐 주사위(6-1)를 오려 만든다. ② 교사가 하나의 직업을 말하면 주사위를 돌려서 직업을 찾는다. ③ 빨리 퍼즐을 맞춘 학생이 직업의 이름을 크게 말한다. ④ 해당하는 직업을 가진 사람들이 하는 일이나 복장 등에 대해서 이야기 나눈다.	◦활동: 누가 더 빨리 찾는지 게임으로 진행할 수 있다. ◦활동: 짝 활동이나 소집단으로 진행할 수 있다. ◦발음 싶어요[시퍼요] 발음 연습을 한다.	◦봉사하는 직업의 종류와 특징을 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 소방관, 경찰관 등 ◦ 조사 ‘고’
<b>7. 미래 나의 모습</b> ◦활동: 직업의 특징에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘선생님이 되고 싶어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 직업의 종류와 특징을 설명하는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦미래 나의 모습 그림 판 (7-1) ◦잡지나 신문지 ◦가위, 풀, 펜이나 사인펜 등	① 여러 직업에 대해서 이야기를 나누고 자신이 하고 싶은 직업을 생각해 본다. 잡지나 신문지에서 자신이 하고 싶은 직업과 관련된 사진이나 그림을 찾아 오린다. 미래 나의 모습 그림판(7-1)에 오린 사진과 그림을 붙인다. 이 직업을 왜 하고 싶은지, 앞으로 어떻게 해야 하는지 등에 대해서 이야기해 보고 활동지에 써 본다.		◦동요 ‘나는 나는 자라서’를 통해서 직업의 특징을 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 선생님, 음악가, 국인, 경찰관, 소방관, 가수 ◦ 보조형용사 ‘-고 싶다’
<b>8. 감사 편지 쓰기</b> ◦활동: 감사 편지를 쓸 수 있다. ◦문법과 표현: ‘소방관 아저씨, 물을 꺼줘서 고마워요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 직업의 종류와 특징을 설명하는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ 감사 편지(8-1) ◦ 연필, 펜, 사인펜, 크레파스, 색연필 등	① 직업 카드(1-1)를 보면서 여러 직업에 대해 이야기를 나눈다. ② 사진 속의 사람들이 하는 일과 감사한 일에 대해서 이야기한다. ③ 감사 편지(8-1)에 하나의 직업을 선택하고 그 사람이 하는 일을 그림으로 그린다. ④ 감사한 이유에 대해서 써 보고 발표한다.		◦봉사하는 직업의 종류와 특징을 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 소방관, 우편집배원, 경찰관 ◦ 연결어미 ‘-아서’
<b>9. 동요 나는나는 자라서</b> ◦활동: 동요를 부를 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나는 자라선 의사가 되고 싶어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 직업에 대한 단어를 알 수 있다.	◦ 동요 ‘나는 나는 자라선 의사가 되고 싶어요’ 약보 (9-1) ◦ 연필이나 펜	① 내가 되고 싶은 직업에 대해 이야기 나눈다. ② 그 직업의 특징이나 하는 일에 대해서 이야기 나눈다. ③ 동요 ‘나는 나는 자라서’를 듣고 따라 부른다. ④ 가사를 개사하여 자신이 되고 싶은 직업으로 바꿔 불러 본다.	◦활동: 문장을 만들기 어려워하는 학생은 교사가 도와서 개사를 하도록 한다.	◦동요 ‘나는 나는 자라서’를 통해서 직업의 특징을 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 선생님, 음악가, 국인, 경찰관, 소방관, 가수 ◦ 연결어미 ‘-아서’
<b>10. 파티 의상 꾸미기</b> ◦활동: 옷을 만드는 직업에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘나는 배트맨입니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 옷 만드는 직업에 대한 단어를 알 수 있다.	◦ 옷 꾸미기(10-1) ◦ 신문이나 잡지 ◦ 가위, 풀	① 디자이너가 하는 일에 대해 이야기를 나눈다. ② 옷 꾸미기(10-1)/활동지에 그림을 그리거나 신문이나 잡지에 나오는 무늬를 오려 할로윈 복장을 꾸민다. ③ 자신이 만든 옷에 대해서 발표한다.	◦활동: 잡지대신에 천 조각 등을 이용할 수 있다. ◦활동: 다른 특별한 상황이나 주제를 주고(생일 파티, 여행 등) 상황에 맞는 옷을 꾸미게 할 수 있다.	◦디자이너가 하는 일과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 의상, 디자이너, 옷, 가면 ◦ ‘ㅂ니다’
<b>11. 나도 미용사</b> ◦활동: 미용사가 하는 일에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘머리 모양을 예쁘게 해 주세요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 미용사가 하는 일과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦여러 가지 머리 모양 (11-1) ◦나도 미용사(11-2) ◦가위, 풀, 색연필, 사인펜, 크레파스 등	① 자신이 좋아하거나 하고 싶은 머리 스타일에 대해 이야기를 나눈다. ② 머리 스타일을 바꾸려면 어디에 가야 하는지에 대해 말하고, 미용사라는 직업에 대해 이야기를 나눈다. ③ 그림(11-1)을 보고 다양한 머리 스타일에 대해 이야기한다. ④ 활동지(11-2)에 자신이 원하는 머리 스타일을 그리고 머리핀, 모자(11-1) 등을 오려 꾸민다. ⑤ 자신이 그린 머리 스타일에 대해 발표한다.	◦활동: 머리 모양을 그리는 대신 잡지나 사진 자료 등에서 오려서 붙이는 활동으로 응용할 수 있다. ◦발음: 약국[약꾹] 발음 연습을 한다.	◦미용사가 하는 일과 관련된 단어를 알 수 있다. 머리 스타일, 생머리, 바가지머리, 단발머리, 머리핀, 헤어밴드, 리본, 모자 ◦ 연결어미 ‘-게’
<b>12. 약국 놀이</b> ◦활동: 몸이 아픈 곳과 치료하는 약에 대해 말할 수 있다.	◦약 봉투, 약(12-1) ◦가위, 풀,	① 약국과 아플 때 먹거나 사용하는 약에 대해 이야기를 나눈다. ② 약사라는 직업에 대해 소개하고 이야기를	◦활동: 약 활동지 대신 초콜릿 봉이나 사탕, 물약 병 등을	◦여러 병과 관련된 약의 이름을 알 수 있다. 예)

다. ◦문법과 표현: ‘ <u>배가 아프면 약국에 가요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 약국 놀이에 필요한 단어를 알 수 있다.	연필	나눈다. ③ 활동지(12-1)를 오려 약과 약 봉투를 만든다. ④ 2명이 1팀이 되어 1명은 약사, 1명은 환자 역할을 맡는다. ⑤ 환자 역할을 맡은 학생이 증상을 이야기하면, 약사 역할을 맡은 학생이 약의 이름과 사용법을 말하고 알맞은 약을 약 봉투에 넣어 준다. ⑥ 역할을 바꾸어 활동을 반복하여 진행한다.	준비하여 활동에 사용할 수 있다. 활동: 학생의 수준에 따라 약 봉투에 환자의 이름과 날짜, 약의 이름과 사용법을 쓰게 할 수 있다.	감기, 해열제, 기침약, 두통약, 배탈, 배탈약, 눈병, 안약, 밴드, 연고 ◦ 연결어미 ‘-면’
<b>13. 나의 꿈 말하기</b> ◦활동: 자기의 꿈에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>나는 그림을 그릴거예요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 자기가 하고 싶은 일과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦나의 꿈 그 리 기 (13-1) ◦색 연 필, 사인펜, 크레파스 등	① 자신이 좋아하는 일과 미래에 하고 싶은 일에 대해 이야기를 나눈다. ② 한 명씩 돌아가면서 반 친구가 잘하는 일에 대해 이야기를 한다. ③ 활동지(13-1)에 자신이 좋아하는 일을 쓰고 장래 희망을 나타내는 그림을 그린다. 큰 종이나 교실 벽면에 학생들이 그린 그림을 모두 붙이고, 친구들의 장래 희망에 대해 이야기를 나눈다.	◦활동: 활동지(13-1)에 미래의 직업과 학생의 이름을 쓰도록 지도한다. 활동: 학생이 쓰기를 어려워하는 경우 교사가 먼저 써 주고 따라 쓸 수 있게 한다.	◦자기가 하고 싶은 일과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 꿈, 대통령, 웅변, 의사, 태권도선수, 태권도, 한류스타, 노래 ◦ ‘ㄹ 거예요’
<b>14. 나의 꿈을 만화로 그리기</b> ◦활동: 자기의 꿈에 대해 상상하며 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>축구 선수가 되고 싶어요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 하루 일과를 표현하는 단어를 알 수 있다.	◦미 래 의 나의 하루 (14-1) ◦색 연 필, 사인펜, 크레파스 등	① 자신의 장래 희망에 대해 이야기를 나눈다. 각 직업을 가진 사람들이 하루 동안 하는 일에 대해 상상하여 말한다. 활동지에 자신의 장래 희망을 쓰고, 미래의 나의 하루 일과를 상상하여 4컷 만화로 그린다. 자신의 그림에 대해 발표한다.		◦ 커서 되고 싶은 사람에 대해 이야기할 수 있다. 예) 의사, 간호사, 선생님 등. ◦ ‘고 싶다’
<b>15. 동요 병원놀이</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘ <u>배가 아프고 열이 나요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘ 병 원 놀이 ’ 악보	① ‘병원 놀이’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 내용에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 의사와 환자의 모습을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.		

#### 주제 4. 우리 동네

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 동요 ‘동네 한 바퀴’</b> ◦활동: 동요를 배울 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>친구 집에 놀러 가요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동요에 나오는 단어를 알 수 있다.	◦ ‘동네 한 바퀴’ 악보 (1-1) ◦ 동네 한 바퀴 음원	① ‘동네 한 바퀴’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노랫말을 한 소절씩 읽는다. ④ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. 노랫말에 나오는 행동을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.	◦발음: 모음 ‘위’를 연습한다. 예) 이 위으우 이위으우 이 위으우 위위위, 바퀴	◦동요 ‘동네 한 바퀴’에 나오는 단어를 알 수 있다. 예) 다, 같이, 듣다, 동네, 바퀴, 아침 일찍 등. ◦ 조사 ‘에’
<b>2. 우리 집의 위치 말하기</b> ◦활동: 위치를 나타내는 단어를 읽고 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>집 앞에 교회가 있어요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 위치를 나타내는 단어를 알 수 있다.	◦골목 그림판 (2-1) ◦위치 단어 카드 (2-2) ◦문장 카드(2-3)	① 골목 그림(2-1)을 보고, ‘골목에 대해 소개하고, 골목에 있는 장소에 대해 이야기를 나눈다. ② 방향 단어(2-2)를 읽는다. ③ 교사가 우리 집 그림을 오려서 골목 그림판(2-1) 위에 놓고 움직이며 위치를 나타내는 단어를 사용하여 집의 위치를 말한다. ④ 학생들이 집의 위치를 말한다. ⑤ 문장 카드(2-3)에 위치 단어를 써서 문장을 완성한다.	◦활동:교사는 우리 집 그림(2-2 하단)을 미리 오려 놓는다. ◦발음: 앞에[아페], 옆에[여페] 발음을 연습한다.	◦위치를 나타내는 단어를 알 수 있다. 예) 우리 집, 소방서, 경찰서, 병원, 학교 등. ◦ 조사 ‘에’
<b>3. 어디까지 갔나 게임</b> ◦활동: 동요를 부를 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>어디까지 갔나?</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 위치를 나타내는 단어를 알 수 있다.	◦ ‘어디까지 갔나’ 악보(3-1) ◦단어 카드(3-2) ◦가위, 풀	① 동요 ‘어디까지 왔나’를 듣고 노랫말에 대해 이야기를 나눈다. ② 단어 카드(3-2)를 읽는다. ③ 단어 카드(3-2)를 오려서 교실 앞에서 뒤까지 여기저기에 붙인다. ④ 게임 방법을 설명하고 게임을 진행한다.	◦활동: 학생의 수준에 따라 단어 카드(3-2)의 빈칸에 제시되지 않은 장소의 이름을 써서 활동을 진행할 수 있다.	◦ 동요 ‘어디까지 왔나’를 통해서 위치 관련 단어를 알 수 있다. 예) 어디까지오다, 아직, 멀다 등. ◦ 조사 ‘까지’
<b>4. 물건 진열하기 게임</b> ◦활동: 물건에 대한 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>가게에서 물건을 사요</u> ’의 의미를 이해	◦물건 단어 카드 (4-1) ◦주사 위, 게임 말	① 가게 그림판 (4-4)을 보고 여러 가지 가게에 대해 이야기를 나눈다. ② 가게에 있는 물건들의 이름(4-1)을 읽는다. ③ 단어 카드(4-1)와 주사위, 게임 말(4-2)을 오리고 주사위를	◦활동: 게임을 마친 뒤 물건 단어 읽기를 어려워하는 학생의 경우, 교사가 물건 단어를 읽어주고	◦물건을 나타내는 단어를 알 수 있다. 예) 바지, 치마, 티셔츠, 신발, 오렌지 등.



할 수 있다. ◦어휘: 물건을 나타내는 단어를 알 수 있다.	(4-2) 게임 판 (4-3) 가게 그림판 (4-4)	만든다. ④ 게임 방법에 대해 설명하고 게임을 진행한다.	따라 읽을 수 있도록 한다.	◦ 조사 '에서'
<b>5. 숫자 세기</b> ◦활동: 물건에 따라 세는 단위가 달라지는 것을 알 수 있다. ◦문법과 표현: '강아지 <sup>가</sup> 몇 마리예요?'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 물건을 세는 단어를 알 수 있다.	◦단위 단어 카드 (5-1) ◦물건 단어 카드 (5-2) ◦단위 주사위(5-3) ◦날말 주사위(5-4)	① 물건 단어 카드를 읽는다. ② 단위 단어 카드를 읽는다. ③ 각각의 물건 단어 카드와 단위 단어 카드를 짝지어 물건을 세는 단위에 대해 설명한다. ④ 단위, 단어 주사위를 각각 만든다. ⑤ 단위 주사위를 먼저 던지고 다음에 단어 주사위를 던져서 나온 단어와 단위를 짝을 지어 말해 본다.	◦활동: 3-4세 대상 교재의 주제7에서 활동 4를 활용해 '개, 마리, 권, 명, 장'을 먼저 연습한 후 확장으로 사용할 수 있다. ◦발음: 자음 ㄱ를 연습한다.	◦물건을 세는 단어를 알 수 있다. 예) 컬레, 잔, 송이, 개, 권, 손, 벌, 판, 책, 양말, 신발, 생선 등. ◦ 조사 '가'
<b>6. 물건 사고 팔기 놀이</b> ◦활동: 물건 살 때 사용하는 표현을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '이것은 얼마예요?'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 물건을 살 때 사용하는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦상황 그림 카드 (6-1) ◦물건 단어 카드 (6-2) ◦문장 카드 (6-3) ◦장바구니 그림(6-4) ◦가게 그림 (6-5)	① 상황 그림카드(6-1)를 보여주고, 상황을 이야기한다. ② 물건 단어 카드(6-2), 바구니 그림(6-4)을 오린다. ③ 물건 단어 카드(6-2)를 하나씩 골라서 문장(6-3)으로 만들어 보고 오린 장바구니 그림에 넣는다. ④ 가게 그림(6-5) 간판을 꾸미고, 가게마다 알맞은 물건을 진열한다. ⑤ 손님이 할 수 있는 문장을 말해 본다. ⑥ 가게 점원이 할 수 있는 문장을 말해 본다. (어서 오세요, 무엇을 드릴까요? 등) ⑦ 2명씩 짝을 지어 역할 놀이를 해 본다.	◦활동: 문장 카드 (6-2)의 문장을 학생들이 익힐 수 있도록 반복하여 읽어준다.	◦쇼핑할 때 사용하는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 가게, 물건, 장바구니, 과일, 가게, 빵 가게, 신발 가게, 주스 가게, 꽃 가게 등. ◦ 조사 '은/는'
<b>7. 안 쓰는 물건 사고 팔기</b> ◦활동: 물건을 사고 팔 때 사용하는 표현을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '안 쓰는 물건을 주세요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 물건을 사고 팔 때 사용하는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦안 쓰는 물건	① 가게 사진을 보고 무슨 가게인지 추측하여 말한다. ② 플리마켓(Flea market)에 가본 경험에 대해 이야기한다. ③ 플리마켓을 이용하면 좋은 점에 대해 이야기를 나눈다. ④ 판매할 물건을 진열하고 가격표(7-1)를 오려 가격을 써서 물건 앞에 세운다. ⑤ 친구들과 같이 자신에게 필요 없는 물건을 사고팔며 놀이를 한다.	◦활동: 교사는 미리 학생들에게 안 쓰는 물건을 가져오게 한다. ◦활동: 활동 전 활동 6의 '무엇을 드릴까요?/얼마예요?' 등의 표현을 다시 학습한 후 활동을 시작할 수 있다.	◦플리마켓에서 사용하는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 얼마예요?, 무엇을 드릴까요? 등. ◦ 부정 '안'
<b>8. 여러 공공 기관</b> ◦활동: 공공 기관에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '아플 때 병원에 가요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 공공 기관과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ 공공 기관 단어 카드 (7-1) ◦ 공공 기관에서 하는 일 (7-2) ◦ 가위, 풀	① 공공 기관 단어 카드(7-1)를 읽고 무엇을 하는 곳인지에 대해 이야기를 나눈다. ② 각각의 공공 기관의 역할을 설명한다. ③ 공공 기관에서 하는 일 (7-2) 그림을 보고 공공 기관에서 할 수 있는 일을 설명한다. ④ 단어 카드(7-1)를 오려서 그림(7-2)에 알맞은 단어를 찾아서 붙인다.	◦활동: 학생들이 자유롭게 색칠할 수 있도록 하고, 학생들이 공공 기관의 역할을 익힐 수 있도록 반복하여 읽어준다. ◦발음: 오음 위를 연습한다.	◦여러 공공기관과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 소방서, 경찰서, 우체국, 도서관, 학교, 병원, 은행 등. ◦ '-르 때'
<b>9. 미니북 만들기</b> ◦활동: 공공 기관에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '내가 좋아하는 책이에요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 공공 기관과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ 공공 기관 그림 카드(9-1) ◦ 공공 기관 책 그림(9-2) ◦ 가위, 풀	① 학생들에게 활동지를 나누어 주고, 공공 기관 그림카드(8-1)의 공공 기관을 하나씩 읽는다. ② 공공 기관 그림 카드(9-1)를 오리고 학생들이 좋아하는 공공 기관은 무엇인지 말해 본다. ③ 오린 공공 기관을 공공기관 책 그림(9-2)에 붙인다. ④ 내가 자주 가는 공공 기관을 친구에게 소개한다.	◦우리가족이 좋아하는 공공 기관 책 만들기(9-3)	◦여러 공공기관의 이름을 알 수 있다. 예) 미술관, 박물관, 공원, 병원, 학교, 소방서, 경찰서 등. ◦ 관형형 '는'
<b>10. 수수께끼</b> ◦활동: 공공 기관에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '학교에서 공부해요'의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 공공 기관의 이름을 알 수 있다.	◦ 공공 기관 단어 카드 (10-1) ◦ 공공 기관 수수께끼 카드 (10-2)	① 공공 기관 단어 카드(10-1)를 한 장씩 설명하며 단어를 읽는다. ② 활동지의 공공 기관 단어 카드(10-1)를 오린다. ③ 교사가 공공 기관 수수께끼 카드(10-2)를 이용하여 수수께끼를 낸다. ④ 학생들은 교사의 수수께끼를 듣고 정답 카드를 찾는다.	◦활동: 학생들끼리 수수께끼를 내고 맞혀볼 수 있다. ◦발음: 박물관[방물관] 앞 자음에 있는 장애음이 뒤에 오는 비음으로부터 비음의 성질을 받아 비음으로 바뀐다.	◦여러 공공기관과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 미술관, 그림, 박물관, 조깅을 하, 공원, 병원, 아프다 등. ◦ 조사 '에서'
<b>11. 내가 살고 싶은 동네</b> ◦활동: 자신이 사는 동네에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: '물고기도 있고, 조개도 있어요'의 의미를 이해할 수 있다.	◦ 그림 카드(11-1) ◦ 나의 동네 그림판 (11-2) ◦ 가위,	① 그림 카드(11-1)의 그림에서 원하는 카드를 색칠하고 오린다. ② 오린 카드를 나의 동네 그림판(11-2)에 붙여 붙인다. ③ 완성한 나의 동네 그림판을 친구들에게 소개한다.	◦활동: 주어진 카드 외에 자신이 원하는 그림을 그려서 붙일 수도 있다. ◦활동: 카드를 모두 오려 친구와 가위바위보	◦살고 싶은 동네를 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 하늘, 산, 나무, 땅, 잔디, 흙, 강, 집, 학교, 아파트,

<p>◦어휘: 살고 싶은 동네를 설명하는 단어를 알 수 있다.</p>	<p>폴, 크레파스, 색연필, 사인펜 등</p>		<p>게임을 하면서 동네를 완성시킬 수 있다.</p>	<p>은행 등. ◦ 조사 ‘도, 연결어미’ -고 ‘</p>
<p><b>12. 우리 동네 지도 그리기</b> ◦활동: 자신이 사는 동네에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘학교에서 집까지 차를 타고 가요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 자신이 사는 동네를 설명하는 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦우리 동네 지도 (12-1)</p>	<p>① 학교 근처에 무엇이 있는지, 학교에서 학생들의 집까지 무엇이 있는지 함께 이야기를 나눈다. ② 교사는 학생들이 이야기하는 것을 칠판에 정리해 준다. ③ 우리 동네 지도 (12-1)에 그림을 그려 동네 지도를 완성한다.</p>	<p>우리 동네 지도 (12-2)</p>	<p>◦ 우리 동네를 설명하는 단어에 대해서 알 수 있다. 예) 우리, 동네, 학교, 집, 문방구, 신호등, 은행 등. ◦ ‘까지’</p>
<p><b>13. 친구들이 사는 마을</b> ◦활동: 다양한 마을에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘바다에서 수영을 해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 다양한 형태의 마을을 설명하는 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦친구들이 사는 마을 배경 판 (13-1) ◦물건 그림 카드 (13-2) ◦색연필, 크레파스, 가위, 풀 등</p>	<p>① 활동 12를 활용해 내가 사는 동네의 주변에 있는 것(아파트, 영화관, 경찰서, 백화점 등)들을 질문하고 대답해 본다. ② 마을 배경 판을 보면서 내가 사는 곳 이외에도 농촌(밭), 어촌(바다), 산촌(산) 등이 있다는 것을 말해 준다. ③ 물건 그림 카드의 이름을 하나씩 읽으면서 어디에서 볼 수 있는 것인지 말한 다음 오려서 마을 배경 판에 붙인다. ④ 농촌, 산촌, 어촌의 모습을 모두 완성한 후 각 마을의 모습이 어떤지 소개한다.</p>	<p>◦활동: 학생들의 수준에 따라 물건이 우리에게 오는 과정을 이야기해 주고 고마운 마음을 표현해 볼 수 있다.</p>	<p>◦친구들이 사는 동네를 설명하는 단어에 대해서 알 수 있다. 예) 아파트, 영화관, 경찰서, 백화점, 은행, 공원, 병원, 교회, 도시 등. ◦ 조사 ‘에서’</p>
<p><b>14. 무궁화 꽃이 피었습니다 게임</b> ◦활동: 전래 놀이를 경험할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘무궁화 꽃이 피었습니다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 놀이와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’ 문장(12-1) ◦게임 설명 판 (12-2)</p>	<p>① ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 문장 (12-1)를 보며 읽는다. ② 게임 설명 판(12-2)을 보며 게임 방법을 설명한다.</p>	<p>◦활동: 꽃의 이름을 바꾸어 게임을 진행할 수 있다. (예: 나팔꽃, 진달래, 개나리 등)</p>	<p>◦ ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’ 놀이와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 무궁화 꽃, 솔라, 가위, 바위, 보 등. ◦ 선어말어미 ‘-았-’</p>
<p><b>15. 동요 ‘가게 놀이’</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘가게 놀이 재미있다.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.</p>	<p>◦ ‘가게 놀이’ 악보(15-1)</p>	<p>① ‘가게 놀이’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 내용에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르며 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 사고파는 모습을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.</p>		<p>◦ 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. ◦ ‘-아/어 있다’</p>

## 주제 5. 대한민국

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<p><b>1. 동굴 그림 그리기</b> ◦활동: 동굴 그림에 대한 이야기를 할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘동굴에 그림을 그려요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동굴 그림과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦동굴 그림- 동굴 그림 그리기 (1-2) ◦크레파스, 연필, 볼펜, 펜 등</p>	<p>① 동굴 그림(1-1)을 보며 바위에 무슨 그림이 새겨져 있는지 이야기를 나눈다. ② 동굴 그림(1-1)을 보며 바위에 새겨진 그림에 대해 설명한다. ③ 동굴 그림 그리기 활동을 위해 활동지(1-2)를 검은색 크레파스로 칠한다. ④ 동굴 그림 (주제5-1-1)를 참고하여, 연필이나 나무 막대 등 끝이 뾰족한 도구로 크레파스로 칠한 활동지의 표면을 긁어 암각화를 그린다. ⑤ 자신이 완성한 그림에 대해 발표한다.</p>	<p>◦활동: 교사는 스크래치 그리기 활동의 예시를 준비하거나 먼저 활동지를 완성하여 학생들에게 제시할 수 있다. ◦활동: 학생들이 동굴 그림 그리기를 어려워하는 경우 다른 그림을 그리게 할 수 있다.</p>	<p>◦옛날 동굴벽화와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 호랑이, 멧돼지, 배, 그물, 사용하다, 물고기, 잡다, 고래, 바위, 팔, 다리, 굶다, 뾰족하다, 도구, 그리다 ◦ 예</p>
<p><b>2. 옛날 사람들의 생활 모습</b> ◦활동: 옛날 사람들에 대한 이야기를 상상하며 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘그림을 그리고 있다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 옛날 사람들에 대해 설명하는 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 신석기 시대의 생활 모습 (2-1) ◦ 빗살무늬 토기 만들기 (2-2)</p>	<p>① 옛날 사람들의 생활 모습(2-1)을 보면서 어떤 그림들이 있는지 이야기를 나눈다. ② 빈 그림에 들어갈 카드를 골라 붙인다. ③ 토기 만들기 (2-2)활동지에 나만의 빗살무늬 토기를 만들어 본다.</p>	<p>◦활동: 찰흙을 이용해 직접 빗살무늬 토기를 만들어 볼 수 있다. ◦발음 무늬[무늬]로 읽는다.</p>	<p>◦신석기 시대의 생활 모습을 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 가축, 기르다, 우리, 농사, 짓다, 활동 등. ◦ 보조동사 ‘-고 있다’</p>
<p><b>3. 단군이야기 미니 북 만들기</b> ◦활동: 단군에 대한 이야기를</p>	<p>◦ 단군 이야기 동화 (3-1) (3-2)</p>	<p>① 단군 이야기 카드(3-2)를 보면서 무슨 이야기일지 생각해 보고 서로 이야기를 만들어 본다. ② 자신이 만</p>	<p>◦ 학생의 수준에 따라 미니 북을 만들고 그림 아래에 이</p>	<p>◦단군 이야기에 나오는 단어를 알 수 있다. 예) 옛</p>

<p>상상하며 말 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘친구와 단군 이야기를 해요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 단군 이야기에 나오는 단어를 알 수 있다.</p>	<p>(3-3)(3-4)(3-5)</p> <p>◦ 풀, 가위, 색연필, 사인펜, 크레파스 등</p>	<p>든 이야기를 발표해 본다. ③ 교사가 단군 이야기 그림 카드(3-1)를 칠판에 붙이면서 단군 신화 이야기를 해준다. ④ 단군 이야기 그림 카드(3-2)를 미니 북 속지에 순서대로 붙인다. ⑤ 미니 북 만들기(3-3)을 이용하여 미니 북을 꾸민다. ⑥ 미니 북 표지(3-4)를 붙여 미니 북을 완성한다.</p>	<p>이야기를 써 보는 활동을 할 수 있다. ◦ 2명이 한 조가 되어 교대로 이야기를 만들어 볼 수도 있다.</p>	<p>날, 환웅, 하늘나라, 땅, 내려오다, 바람, 신, 비, 구름 등.</p> <p>◦ 조사 ‘와’</p>
<p><b>4. 한국의 유물</b></p> <p>◦활동: 한국의 역사나 문화에 대해 상상하며 말 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘종이에 풀로 붙여요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 그림에 나오는 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦삼국시대의 지도(4-1)</p> <p>◦고구려 수렵도(4-2)</p> <p>◦신라 금관 만들기(4-3)</p>	<p>① 지도를(2-1) 보면서 대한민국에 3세 개의 나라가 있었다는 것을 설명한다. ② 한국의 유물을 소개한다. ③ 고구려 수렵도(2-2)를 보면서 말 풍선에 들어갈 말도 함께 이야기해 본다.</p>	<p>◦활동: 고구려 수렵도(2-2)의 그림을 올려 나만의 수렵도를 만드는 활동을 할 수 있다.</p>	<p>◦삼국 시대의 역사를 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 말, 사냥, 활, 화살, 호랑이, 사슴, 동물, 금관</p> <p>◦연결어미 ‘로’</p>
<p><b>5. 고려청자 만들기</b></p> <p>◦활동: 청자 그림을 그리면서 이에 대해 이야기 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘도자기를 그리고 색칠을 해요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 도자기와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦고려청자 사진(5-1) -간송미술관 소장</p> <p>◦고려청자 그림(5-2)</p>	<p>① 고려청자에 대해 이야기를 나눈다. ② 고려청자 그림(5-1)을 보며 고려청자의 색, 무늬, 모양 등에 대해 이야기를 나눈다. ③ 고려청자 그림(5-2)에 색칠하고 오린다. ④ 그림을 반으로 접어 뒷면을 서로 붙여 입체적인 고려청자를 완성한다.</p>		<p>◦고려청자와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 고려청자, 고려 시대, 그릇, 청자, 색, 무늬, 모양.</p> <p>◦연결어미 ‘고’</p>
<p><b>6. 팔만대장경 만들기</b></p> <p>◦활동: 판화에 대해 이야기 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘판화를 만들어 보세요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘와 표현: 판화와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦팔만대장경 사진(6-1)</p> <p>◦내가 만든 대장경(6-2)</p> <p>◦스티로폼으로 된 용기나 판, 연필, 종이, 물감</p>	<p>① 팔만대장경을 소개하고 이야기를 나눈다. ② 함께 판화를 만들어 본다. ③ 스티로폼으로 된 용기나 판을 준비한 후에 연필로 글자나 그림을 그린다. 이때 힘을 주어 스티로폼을 누르면서 그린다. ④ 완성한 판에 물감을 묻히고 내가 만든 대장경(6-2) 종이를 올려 찍어 본다.</p>		<p>◦팔만대장경과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 부처님, 나무판, 조각하다, 붓, 먹, 이기다, 글자, 기술, 훌륭하다, 조각하다, 새기다</p> <p>◦-세요</p>
<p><b>7. 동요 ‘동대문을 열이라’</b></p> <p>◦활동: 동요를 부를 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘문을 열면 지나가세요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 동요에 나오는 시간 관련 표현을 알 수 있다.</p>	<p>◦서울의 옛 성곽 그림(7-1)</p> <p>◦‘동대문을 열이라’ 동요 악보(7-2), (7-3)</p>	<p>① 옛 성곽 그림(10-1)을 보면서 4개의 큰 문이라는 정도만 이야기한다. ② 먼저 동요 ‘동대문을 열이라’ 전체를 듣고 다음에 한 소절씩 불러 본다. ③ 노래를 반복해서 불러본 후 익숙해지면 대문 놀이 게임 방법을 설명한다.</p>	<p>◦발음 문을 닫는다 [닫는다] 발음을 연습한다. 앞 자음에 있는 장애음이 뒤에 오는 비음으로부터 비음의 성질을 받아 비음으로 바뀐다.</p>	<p>◦동요 ‘동대문을 열이라’와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 대문, 성곽, 동대문, 서대문, 남대문, 북대문, 열두 시, 문, 닫다</p> <p>◦연결어미 ‘-면’</p>
<p><b>8. 해시계 만들기</b></p> <p>◦활동: 해시계를 만들어 본다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘두 시까지 공부해요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 시간 표현과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦시계(8-1)</p> <p>◦해시계(8-2)</p> <p>◦시계 그리기(8-3)</p> <p>◦해시계 만드는 법(8-4)</p> <p>◦해시계판(8-5)</p>	<p>① 교사는 현재 시간을 묻고 시간 표현을 학습한다(8-1). ② 활동지(8-1)에다 시간에 맞는 시계를 그린다. ③ 시계가 없는 옛날에 시간을 어떻게 알 수 있었는지에 대해 이야기를 나눈다. ④ 해시계(주제5-8-1) 사진을 보고 무엇인지 추측한다. ⑤ 해시계에 대해 소개한다. ⑥ 해시계를 만드는 방법(8-1)을 소개하고 해시계를 만든다.</p>	<p>◦활동: 시간 표현을 학습할 때 활동 자료 외에 실제 시계나 모형 시계를 활용하여 시간을 학습할 수 있다.</p> <p>◦활동: 학생의 수준에 따라 ‘분’ 표현까지 확장하여 학습할 수 있다.</p>	<p>◦해시계와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 시계, 시, 분, 열두시, 세시, 여섯시, 아홉시</p> <p>◦조사 ‘까지’</p>
<p><b>9. 거북선 퍼즐 맞추기</b></p> <p>◦활동: 거북선 퍼즐을 맞추다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘퍼즐을 맞추 수 있어요/없어요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 거북선과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦이순신 장군 사진(9-1)</p> <p>◦거북선 사진(9-2)</p> <p>◦크레파스, 색연필</p>	<p>① 이순신 장군과 조선 시대의 시대적 배경을 소개한다. 100원짜리 동전, 광화문의 이순신 동상에 대한 언급으로 호기심 유발을 할 수 있다. ② 거북선 사진(9-2)의 퍼즐을 맞추고 거북선의 특징을 이야기해 본다.</p>	<p>◦활동: 도화지에 거북선을 그리고 장군이 된 나의 모습을 그려 볼 수 있다.</p>	<p>◦거북선과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 거북선, 이순신 장군, 머리, 용, 대포, 등, 옆, 노, 젓다</p> <p>◦‘-르 수 있다/없다’</p>
<p><b>10. 노래 ‘무궁화꽃’</b></p> <p>◦활동: 무궁화 꽃 노래를 부를 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘노래를 듣고 따라 불러요’의 의미를 이</p>	<p>◦무궁화꽃 악보</p> <p>◦무궁화꽃 음원</p>	<p>① 노래를 들은 후 어떤 느낌이 들었는지 이야기를 나눈다. 아리랑 노래를 들으며 한 소절씩 따라 부른다.</p>		<p>◦무궁화꽃 이름을 알 수 있다.</p> <p>◦연결어미 ‘-고’</p>

해할 수 있다. ◦어휘: 무궁화 꽃 노래에 관련된 단어를 알 수 있다.				
<b>11. 태극기와 무궁화 꽃</b> ◦활동: 태극기와 무궁화를 그릴 수 있다. ◦문법과 표현: ‘태극기와 무궁화 꽃을 그려요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 대한민국을 상징하는 단어들을 알 수 있다.	◦대한민국의 상징 (11-1) ◦태극기, 무궁화 만들기 (11-2) ◦크레파스, 색연필, 나무젓가락, 종이컵, 풀 등	① 대한민국의 다른 이름이 무엇인지 함께 이야기한다. ② 대한민국을 상징하는 국기와 국화의 이름이 무엇인지 질문한다. 대한민국의 상징(11-1)을 참고하여 태극기, 무궁화 만들기 (11-2)의 태극기를 색칠한 후 오려서 나무젓가락을 깎아 대고 하여 깃발을 만든다. ③ 종이컵을 거꾸로 엮어서 구멍을 뚫어 깃발을 꽂는다. ④ 무궁화 역시 색칠한 후 오려 꽃잎과 꽃잎을 붙인 후 나무젓가락을 줄기로 하여 붙인다.	◦활동: 현재 학생들이 살고 있는 나라의 국기와 나라꽃을 비교하면서 이야기할 수 있다.	◦대한민국을 상징하는 단어를 알 수 있다. 예) 대한민국, 태극기, 무궁화, 애국가, 한복, 김치 ◦ ‘와’
<b>12. 세계 지도 속의 대한민국</b> ◦활동: 대한민국의 지도를 그릴 수 있다. ◦문법과 표현: ‘세계 지도에 한국이 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 지도에 나오는 나라 이름을 알 수 있다.	◦대한민국 글자 카드(12-1) ◦대한민국 지도 (12-2) ◦세계 지도 (12-3) ◦가위, 풀, 색연필, 연필, 볼펜 등	① 대한민국 글자 카드(12-1)를 보며 이야기를 나눈다. ② 대한민국 지도 (12-2)를 보며 한국의 위치, 수도 등에 대한 이야기를 나눈다. ③ 세계 지도(12-4)에서 미국과 대한민국의 위치를 찾아본다. ④ 대한민국의 주변 나라를 찾아 나라 이름을 오려서 붙여본다. (미국, 중국, 일본, 러시아, 몽골, 대만, 홍콩 등)		◦지도 속의 대한민국을 설명하는 단어를 알 수 있다. ◦ 조사 ‘에’
<b>13. 대한민국의 화폐 속 인물</b> ◦활동: 한국 돈에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘세종대왕님처럼 되고 싶어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한국 화폐를 셀 수 있는 단어를 알 수 있다.	◦대한민국의 돈 (13-1) ◦내가 갖고 싶은 화폐 속 인물 (13-2)	① 대한민국의 돈(13-1)을 보여주며 읽는다. ② 돈의 단위가 ‘원’임을 설명한 후 단위를 함께 말해 본다. “대한민국의 돈은 천 원, 오천 원, 만 원, 오만 원이 있어요.” ③ 지폐에 그려진 인물화에 대한 간단한 소개와 설명을 한다. ④ 자신의 사진을 오려서 내가 갖고 싶은 인물(13-2)에 붙인 후 인물의 이름을 따라 써 본다.		◦ 한국의 돈과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 일 원, 십 원, 오십 원, 백 원, 천 원, 오천 원, 만 원, 오만 원. ◦ 조사 ‘처럼’
<b>14. 한국의 기와와 단청</b> ◦활동: 대한민국의 기와와 단청에 대해 이야기할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘한국의 옛날 집을 알고 싶어요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 집과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦기와지붕과 단청 (14-1) ◦단 청 (14-2) ◦크레파스, 색연필, 가위	① 한국의 옛날 집에 대해 이야기를 나눈다. ② 기와지붕과 단청(14-1) 그림을 보고 한국의 옛날 집인 기와집에 대해 소개하고, 기와지붕의 형태와 단청의 색깔에 대해 이야기한다. ③ 단청(14-2)을 색칠한다. ④ 단청(14-2)을 오려 교실 벽에 붙여 장식한다.		◦ ‘-고 싶어요’
<b>15. 동요 ‘안녕’</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘반갑습니다.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘안녕’ 악보(15-1)	① ‘안녕’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 인사 표현에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라-’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 인사하는 모습을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.		◦ ‘-(스)입니다’

## 주제 6. 명절

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 한국의 명절 ‘설날’</b> ◦활동: 명절 설날에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘설날에 떡국을 먹어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 명절 설날과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦ 설날에 하는 일 (1-1) ◦ 떡국 만들기 (1-2) ◦ 다양한 쓰기 도구 (색 연필, 연필, 볼펜, 펜 등)	① ‘설날’에 대해 이야기 나눈다. ② 설날에 하는 일(1-1)을 보며 설날에 하는 일을 이야기한다. ③ 설날에 떡국을 먹는 이유를 이야기한다. ④ 떡국 만들기(1-2)에서 재료들의 이름을 함께 읽어 보고 써 본다. ⑤ 떡과 고명을 오려 떡국을 완성한다.	◦활동: 떡국 재료를 붙이는 순서에 따라 떡국 끓이는 방법 동영상 활용해 알아볼 수 있다. ◦발음: 떡국[떡국]의 발음을 연습한다.	◦설날과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 설날, 새해, 시작하다, 한복, 세배, 윷놀이, 떡국, 가래떡, 소고기, 달걀, 파, 김, 나이, 한 살, 먹다 ◦ 조사 ‘에’
<b>2. 윷놀이</b> ◦활동: 윷놀이에 대해 말할 수 있고 게임을 할 수 있다.	◦ 윷놀이 방법(2-1) ◦ 윷놀이	① 설날 윷놀이를 하는 풍습에 대해 이야기를 나눈다. ② 윷놀이 방법(2-1)을 보면서 방법을 배운다. ③ 윷	◦활동: 교실 바닥에 윷판을 만들고 학생들이 직접 말이 되	◦ 윷놀이와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 윷놀이,

<p>◦문법과 표현: ‘가족들이 모여서 놀아요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 윗놀이와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	관	을 준비하고 2~4명씩 팀을 구성하여 윗놀이를 한다.	어 움직이는 활동으로 활용할 수 있다.	<p>윗판, 말, 도, 개, 걸, 윗, 모</p> <p>◦ 접사 ‘들’</p>
<p><b>3. 세배하기</b></p> <p>◦활동: 설날에 하는 인사 표현에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘할아버지께 세배를 해요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 세배와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 절하는 방법(3-1)</p> <p>◦ 농악 고깔 만들기(4-2)</p>	<p>① 설날에 세배하는 풍습에 대해 이야기를 나눈다. ② 절하는 방법(3-1)을 보며 절하는 방법을 배운다. ④ 다 같이 절을 해본다.</p>	<p>◦발음: 봐요-&gt; 보아요의 축약형으로 ‘오’와 ‘아’가 합쳐져서 ‘와’로 소리가 난다. ◦ 복주머니 만들기(3-2)</p>	<p>◦ 세배와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 세배, 큰절, 새해 복 많이 받으세요 등. ◦ 조사 ‘-께’</p>
<p><b>4. 한국의 명절 정월 대보름</b></p> <p>◦활동: 정월 대보름에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘달을 보고 기도하는 날이에요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 대보름과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 정월대보름에 하는 일(4-1)</p> <p>◦ 농악 고깔 만들기(4-2)</p>	<p>① 한국의 명절 정월대보름에 대해서 함께 이야기한다. ② 정월대보름에 하는 일을 보면서 이야기한다. ③ 농악 고깔 만들기(4-2)를 한다.</p>	<p>◦활동: 교사가 모자에 붙일 꽃을 만들 습자지를 미리 준비할 수 있다. ◦발음: 먹어요[머거요] 발음 연습을 한다.</p>	<p>◦정월대보름과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 보름달, 강강술래 등. ◦연결어미 ‘고’, 관형형 ‘-는’</p>
<p><b>5. 더위팔기 게임</b></p> <p>◦활동: 정월 대보름에 하는 게임을 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘더위를 사란’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 더위팔기와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 부럼 그림 카드(5-1)</p> <p>◦ 더위팔기 게임 판(5-2)</p> <p>◦ 더위팔기 점수 카드(5-3)</p>	<p>① 부럼 그림 카드(5-1)를 보면서 정월대보름에 하는 일에 대해 이야기를 나눈다. ② 더위팔기 게임을 해본다.</p>	<p>◦활동: 팀을 만들어 진행할 수도 있다. ◦발음: 높이[노피] 발음 연습을 한다.</p>	<p>◦ 더위팔기와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 더위, 갓, 밤, 호두, 망쾡, 아몬드, 해, 보름달, ◦ 종결어미 ‘-아라’</p>
<p><b>6. 동요 연날리기</b></p> <p>◦활동: 연날리기 게임을 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘연을 날려 보아요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 연날리기와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦연날리기 악보(6-1)</p> <p>◦연 만들기 도안(6-2)</p>	<p>① 우리나라 명절에 연을 날리는 풍습에 대해 이야기를 나눈다. ② 동요 ‘연날리기’ 노래를 듣고 따라 불러 본다. ③ 연의 종류에 대해 이야기를 나눈다. ③ 연 만들기 도안(6-2)에 색을 칠해 방패연을 만든다. ④ 만든 연을 친구들에게 소개한다.</p>	<p>◦활동: 연 만들기 재료가 준비된다면 학생들이 색을 칠한 연을 오려서, 연을 실제로 만들어 볼 수 있다. ◦발음: 겹자음 ㅃ을 연습한다. 사췌 시췌 스췌 소췌 수췌 씨름</p>	<p>◦동요 ‘연날리기’를 통해서 연 관련 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 연, 바람, 분다, 날리다, 하늘, 높이, 무지개 옷 등. ◦ 보조 동사 ‘-아 보다’</p>
<p><b>7. 한국의 명절 단오</b></p> <p>◦활동: 단오에 하는 씨름에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘씨름도 하고 윗놀이도 해요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 씨름과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 단오에 하는 일(7-1)</p> <p>◦ 앓은뱅이 씨름(7-2)</p>	<p>① 단오에 하는 일(7-1)을 보면서 단오에 대해 이야기를 나눈다. ② 앓은뱅이 씨름(7-2) 방법을 소개하고 같이 해 본다.</p>	<p>◦활동: 친구들과 씨름이나 팔씨름을 해 볼 수 있다.</p>	<p>◦ 단오와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 부채를 선물하다, 앓은뱅이 씨름, 팔씨름 등. ◦ 연결어미 ‘-고’</p>
<p><b>8. 부채 만들기</b></p> <p>◦활동: 부채를 만들 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘친구한테 부채를 선물해요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 부채와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦부채 도안(8-1)</p> <p>◦ 두꺼운 종이, 가위, 풀, 색연필, 사인펜, 크레파스 등</p>	<p>① 부채를 보여 주면서 부채에 대해 소개한다. ② 부채 도안(8-1)을 색칠한다. ③ 부채 도안(8-1)을 오려서 두꺼운 종이에 붙인다. ④ 부채를 오려서 친구들이나 부모님께 선물한다.</p>	<p>◦활동: 교사는 여러 가지 형태의 부채나 부채 사진을 준비하여 학생들에게 소개할 수 있다. ◦부채 만들기(8-2)</p>	<p>◦ 부채 만드는 방법에 대해서 설명하는 단어를 알 수 있다. 예) 단오, 부채, 접다, 선물하다. ◦ 조사 ‘한테’</p>
<p><b>9. 한국의 명절 추석</b></p> <p>◦활동: 추석에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘감사하는 마음을 가져요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 추석과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 추석에 하는 일(9-1)</p> <p>◦송편 빚는 방법(9-2)</p> <p>◦점토 또는 찰흙</p>	<p>① 한국의 명절 ‘추석’을 ‘추수감사절’과 비교하여 설명한다. ② 추석에 하는 일(9-1)을 보면서 추석에 하는 일을 이야기하며 송편에 대해 이야기를 나눈다. ② 송편 빚는 방법(9-2)을 읽는다. ③ 여러 가지 색깔의 점토를 준비하여 반죽과 속 재료를 준비한다. ④ 반죽에 속 재료를 넣어 송편을 빚는다.</p>	<p>◦활동: 준비가 가능한 경우 실제 송편 재료를 준비하여 송편 만들기 활동을 진행할 수 있다. ◦활동: 교사는 송편 모형을 미리 만들거나 사진을 준비하여 학생들의 이해를 돕는다.</p>	<p>◦ 추석과 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 추석, 추수감사절, 가을, 곡식, 과일, 음식, 준비하다, 송편, 빚다 등. ◦ 관형형어미 ‘-는’</p>
<p><b>10. 추석 차례 상 만들기</b></p> <p>◦활동: 추석에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘송편을 먹고</p>	<p>◦추석 차례 상 그림(10-1)</p> <p>◦추석 차</p>	<p>① 한국의 명절 추석에는 조상님께 감사하는 마음으로 차례를 지내는 것에 대해 이야기를 나눈다. ② 추석 차례 상 그림(10-1)을 보면서 어떤</p>	<p>◦활동: 조별로 게임을 진행할 수 있다.</p>	<p>◦ 추석 차례 상과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 추석, 제사, 차례,</p>

나서 의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 추석에 먹는 음식에 대한 단어를 알 수 있다.	레 상 만 들기 게임 판(10-2)	음식이 있는지 함께 이야기를 나눈다. ③ 추석 차례 상 만들기 게임을 한다.		상, 떡, 송편, 대추, 밤, 배, 감, 사과, 식혜, 전 ◦ 보조동사 ‘-고 나서’
<b>11. 동요 강강술래</b> ◦활동: 강강술래 동요를 부를 수 있다. ◦문법과 표현: ‘손을 잡고 노래를 불러요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동요에 나오는 단어를 알 수 있다.	◦강강술래 가사 판 (11-1) ◦강강술래 음원	① ‘강강술래’ 가사 판(11-1)을 보며 제목을 함께 읽는다. ② 강강술래 음원을 듣고 가사를 읽는다. ③ 강강술래 동요를 한 줄씩 부른다. ④ 강강술래 노랫말을 바꿔서 불러 본다. ⑤ 교실 가운데에 동그랗게 손을 잡고 돌면서 강강술래 노래를 부른다.	◦ 강강술래 인형 만들기(11-2)	◦ 동요 ‘강강술래’에 나오는 단어를 알 수 있다. 예) 달, 떠오다, 강, 뱀, 같이, 춤, 추다, 함께하다, 신나다 ◦연결어미 ‘고’
<b>12. 제기 차기 게임</b> ◦활동: 한국의 명절에 하는 놀이를 할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘게임에서 이기면 좋겠다’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 게임에 나오는 단어를 알 수 있다.	◦제기 만들기(12-1) ◦비닐, 가위, 동전, 고무줄 등	① 한국의 전래 놀이에 대해서 이야기한다. ② 제기차기를 소개한다. ③ 제기 만들기(12-1)를 보면서 각자 제기를 만들어 본다. ④ 누가 더 많이 차는지 게임을 한다.	◦활동: 개별이나 조별로 활동을 할 수 있다.	◦ 제기차기 놀이와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 제기차기, 제기, 차다, 동전, 술, 팽이 ◦ ‘-으면 좋겠다’
<b>13. 단어 카드 게임</b> ◦활동: 한국의 명절에 하는 놀이를 할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘설날에 한복을 입어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한국의 명절과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦ 명 절 에 하는 일 (13-1) ◦가위, 연필이나 사인펜	① 명절에 하는 일(13-1)을 보면서 한국의 각 명절에 하는 일을 함께 이야기한다. ② 카드를 모두 오린 후 3~4명 정도 팀을 만든다. ③ 카드 게임을 한다.	◦활동: 카드를 뒤집어 놓고 같은 그림 카드 찾기를 할 수 있다.	◦ 한국의 여러 명절에 대한 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 설날, 한복, 한복을 입다, 세배를 하다, 떡국을 먹다 등. ◦ 조사 ‘에’
<b>14. 동요 ‘설날’</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘설날은 오늘이에요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘설날’ 악보	① ‘설날’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 설날에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 설날의 모습을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.		◦ 조사 ‘에’
<b>15. 동요 ‘뚝갈아요’</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘젓가락 두 짝이 뚝갈아요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘뚝갈아요’ 악보 (15-1)	① ‘뚝갈아요’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 내용에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 내용을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.		◦ ‘-아/어요’

## 주제 7. 옛날이야기

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 동화 흑부리 할아버지</b> ◦활동: 전래 동화 ‘흑부리 할아버지’ 이야기를 이해할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘할아버지 얼굴에 흑이 있어요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동화에 나오는 단어를 알 수 있다.	◦ ‘흑부리 할아버지’ 삽화 (1-1) ◦ ‘흑부리 할아버지’ 이야기 (1-2)	① 호기심 유발을 위해 흑부리 할아버지 제목을 이야기하며 흑이 무엇인지 질문해 본 후 흑부리 할아버지 그림을 보면서 이야기를 한다. ② ‘흑부리 할아버지’ 동화를 들어 본다. ③ 이야기 속의 등장인물과 등장인물의 성격에 대해 이야기 나눈다. ④ 칠판에 등장인물을 적어주고 어떤 사건이 있었는지 질문하고 대답한다.	◦활동: 학생들의 한국어 수준에 따라 동화에 나오는 어려운 단어를 쉬운 단어로 바꾸어 읽는다. ◦발음: 흑부리[흑뿌리], 욕심[욕셈] 발음을 연습한다.	◦ 예) 옛날, 어느, 마을, 턱, 밭, 흑, 다리다, 할아버지, 살다, 가난하다, 마음씨, 착하다, 노래, 잘 부른다, 하루, 나무 등. ◦ ‘-이 있다’
<b>2. 흑 불이끼 게임</b> ◦활동: 전래 동화 ‘흑부리 할아버지’ 이야기를 이해할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘욕심이 많으니까 벌 받아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동화에 나오는 단어를 알 수 있다.	◦ ‘흑부리 할아버지’ 얼굴 (2-1) ◦ 주사위 도 안 (2-2) ◦ 페트병, 은박지, 스티커 모음	① 흑 불이끼 게임을 시작하기 전에 주사위 도안을 접어 주사위를 만든다. ② 페트병을 은박지로 쓴다. ③ 학생들에게 스티커 30개씩을 나눠 주고 도깨비 방망이에 불이도록 한다. ④ 흑 불이끼 게임을 설명하고 시작한다.	◦활동: 그림에 붙일 수도 있고 친구의 얼굴에 스티커를 붙이는 것으로 바꾸어 할 수도 있다. ◦발음: 불이끼[부치기] 발음을 연습한다.	◦ 흑부리 할아버지 얼굴을 표현하는 단어를 알 수 있다. 예) 할아버지, 얼굴, 턱, 밭, 흑 ◦ 연결어미 ‘-니까’

<p><b>3. 동요 ‘도깨비 나라’와 도깨비방망이 만들기</b></p> <p>◦활동: 동요를 부를 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘방망이를 치면 금이 나와요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 동요에 나오는 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 도깨비 나라 악보 (3-1)</p> <p>◦ 도깨비 나라 가사 바꾸기 (3-2)</p> <p>◦ 가위, 풀</p>	<p>① ‘도깨비 나라’ 노래를 듣는다. ② 노래에 나오는 단어를 소개하고 노랫말에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노랫말을 한 소절씩 읽는다. ④ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부른 뒤 노랫말을 붙여 부른다. ⑤ 가사 바꾸기 활동지 (3-2)를 보고 빈 칸에 넣고 싶은 단어 카드를 선택하여 노랫말을 바꾼다. ⑥ 바꾼 노랫말로 노래를 다시 부른다.</p>	<p>◦활동: 노랫말에 나오는 행동을 몸으로 표현하며 노래를 부를 수 있다. ◦활동: 본 활동은 ‘활동 4’를 먼저 진행하고 도깨비 방망이를 활용하여 동요 부르기 활동을 진행할 수 있다.</p>	<p>◦ 동요 ‘도깨비 나라’에 나오는 단어를 알 수 있다.</p> <p>예) 이상하다, 아름답다, 도깨비, 나라, 방망이, 두드리다, 무엇, 되다, 금, 나오다, 똑딱, 은, 옷, 가방, 모자, 신발</p> <p>◦ ‘-(하)면’</p>
<p><b>4. 그림 퍼즐 맞추기</b></p> <p>◦활동: 그림 퍼즐을 맞추며 이야기를 말 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘도깨비한테 소원을 말해요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘와 표현: 한국의 도깨비 이야기와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.</p>	<p>◦도깨비 무늬 문 퍼즐(4-1)</p> <p>◦가위, 색연필이나 크레파스</p>	<p>① 도깨비 무늬 문 퍼즐(4-1)의 사진을 먼저 보면서 도깨비 문양에 대해 이야기를 나눈다. ② 도깨비 무늬 문 퍼즐(4-1)을 색칠한다. ③ 도깨비 무늬 문 퍼즐(4-1)을 오린 후에 조각을 맞춘다.</p>	<p>◦활동: 학생들의 수준에 따라서 도깨비 그림을 보지 않고 맞출 수 있다.</p>	<p>◦ 자신의 소원을 표현하는 단어와 표현을 알 수 있다.</p> <p>예) 나, 가지고 싶다, 되고 싶다, 가고 싶다 가족, 소원</p> <p>◦ ‘-한테’</p>
<p><b>5. 동화 방귀쟁이 머느리</b></p> <p>◦활동: 그림 퍼즐을 맞추며 이야기를 말 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘도깨비한테 소원을 말해요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 한국의 도깨비 이야기와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다.</p>	<p>◦ ‘방귀쟁이 머느리’ 이야기 (6-1)</p>	<p>① 호기심 유발을 위해 ‘방귀쟁이 머느리’ 제목을 이야기하며 방귀쟁이가 무엇인지 질문해 본 후 ‘방귀쟁이 머느리’ 그림을 보면서 이야기한다. ② 각자 별명이 있는지 이야기해 본다. ③ ‘방귀쟁이 머느리’ 동화를 들어 본다. ④ 이야기 속의 등장인물과 사건에 대해 이야기한다.</p>	<p>◦활동: 학생들의 한국어 수준에 따라 동화에 나오는 어려운 단어를 쉬운 단어로 바꾸어 읽는다.</p>	<p>◦ 동화 ‘방귀쟁이 머느리’에 나오는 단어를 알 수 있다.</p> <p>예) 옛날, 어느, 부자집, 시집오다 등.</p> <p>◦ ‘-면’</p>
<p><b>6. 방귀쟁이 머느리 그리기</b></p> <p>◦활동: 전래 동화 ‘방귀쟁이 머느리’를 듣고 이해할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘방귀를 참으면 배가 아파요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 동화에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.</p>	<p>◦ ‘방귀쟁이 머느리’ 이야기 (6-1)</p> <p>◦ ‘방귀쟁이 머느리’ 그리기 (7-2)</p> <p>◦ 크레파스, 색연필, 연필</p>	<p>① 방귀쟁이 머느리 이야기를 다시 한 번 듣는다. ② 방귀쟁이 머느리의 모습이 방귀 끼기 전과 방귀 뀌 후의 얼굴 표정, 색, 모습이 어떻게 바뀌었는지 질문하고 대답해 본다. ③ 입을 팔에 대고 불어서 방귀 끼는 소리를 내 본다. 그리고 한국어로 어떻게 소리가 나는지 말해 본 후 그 소리를 말풍선 안에 써 넣는다. (예) 뽕뽕웅~) ④ ‘방귀쟁이 머느리’ 그리기(7-2)에 방귀를 끼기 전과 후의 머느리의 표정, 얼굴 색 등을 그리고 색칠해 본다.</p>	<p>◦활동: 학생들의 한국어 수준에 따라 동화에 나오는 어려운 단어를 쉬운 단어로 바꾸어 읽는다. ◦발음: 경음 ‘ㄴ’ 연습을 한다.</p>	<p>◦ 동화 ‘방귀쟁이 머느리’에 나오는 의성어와 의태어를 알 수 있다.</p> <p>예) 끔, 뽕뽕 뽕뽕 뽕, 뽕뽕 뽕뽕 뽕, 뽕뽕 뽕뽕 뽕</p> <p>◦ ‘-으면’</p>
<p><b>7. 동화 소가 된 게으름뱅이</b></p> <p>◦활동: 전래 동화 ‘소가 된 게으름뱅이’를 듣고 이해할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘게으르면 안돼요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 동화에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.</p>	<p>◦ ‘소가 된 게으름뱅이’ 그림 카드 (8-1)</p> <p>◦ ‘소가 된 게으름뱅이’ 이야기 (8-2)</p>	<p>① ‘소가 된 게으름뱅이’ 동화를 듣는다. ② ‘소가 된 게으름뱅이’ 그림 카드를 보면서 이야기 순서를 생각해 본다. ③ ‘소가 된 게으름뱅이’ 동화를 듣는다. ④ 내용을 함께 확인하면서 등장인물과 등장인물의 성격에 대해 이야기를 나눈다. ⑤ 동화를 들은 후 자신의 생각에 대해 이야기를 나눈다.</p>	<p>◦활동: 학생들의 한국어 수준에 따라 동화의 단어를 먼저 설명하거나 쉬운 단어로 바꾸어 읽는다.</p>	<p>◦ 동화 ‘소가 된 게으름뱅이’에 나오는 단어를 알 수 있다. 예) 옛날, 일, 하다, 매일, 잠, 자다, 게으름뱅이, 살다, 아내, 화가 나다, 말하다, 집 등.</p> <p>◦ 연결어미 ‘-면’</p>
<p><b>8. 소가 된 게으름뱅이 역할극</b></p> <p>◦활동: 전래 동화를 이해하고 역할극을 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘소가 된 게으름뱅이’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 동화에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.</p>	<p>◦ ‘소가 된 게으름뱅이’ 등장인물 그림 카드 (9-1)</p> <p>◦ 나무젓가락, 가위, 테이프</p>	<p>① ‘소가 된 게으름뱅이’ 그림 카드(8-1)를 보고 동화의 내용에 대해 이야기를 나눈다. ② 4-5명이 한 팀이 되어 ‘소가 된 게으름뱅이’ 등장인물 그림 카드를 오려서 나무젓가락에 붙인다. ③ 한 명씩 역할을 정한다. ④ ‘소가 된 게으름뱅이’ 이야기 (8-2)를 보고 나무젓가락 인형을 움직이면서 대사를 읽으면서 역할극을 한다.</p>	<p>◦활동: 등장인물 그림 카드(9-1)를 나무젓가락 대신 장갑에 붙여서 손가락 역할극으로 활동을 진행할 수 있다. ◦활동: 학생의 수준에 따라 동화의 난이도를 조절하여 사용할 수 있다.</p>	<p>◦ 동화 ‘소가 된 게으름뱅이’에 나오는 사람들에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 게으름뱅이, 아내, 할아버지, 농부, ◦ 관형형어미 ‘-는’</p>
<p><b>9. 동화 흥부와 놀부</b></p> <p>◦활동: 전래 동화 ‘흥부와 놀부’를 듣고 이해할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘박에서 보물이 나왔어요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 동화에 나오는 단어와</p>	<p>◦ ‘흥부와 놀부’ 그림 카드 (10-1)</p> <p>◦ ‘흥부와 놀부’ 이야기 (10-2)</p>	<p>① ‘흥부와 놀부’ 동화를 듣는다. ② ‘흥부와 놀부’ 그림 카드(10-1)를 보면서 이야기 순서를 생각해 본다. ③ ‘흥부와 놀부’ 동화를 듣는다. ④ 내용을 함께 확인하면서 등장인물과 성격에 대해 이야기 나눈다. ⑤ 동화를 들은 후 자신의 생각에 대해 이야기 나눈다. ⑥ ‘흥부와 놀부’</p>	<p>◦활동: 뒷이야기를 상상하여 말하는 활동 시, 학생들의 수준에 따라 한 학생씩 돌아가면서 먼저 한 명이 자신이 생각한 이야기를 말하면, 다른 학생이 그</p>	<p>◦ 동화 ‘흥부와 놀부’에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 옛날, 욕심쟁이, 형, 놀부, 착하다, 동생, 흥부, 살다, 멋지다 등.</p>

표현을 알 수 있다.		의 뒷이야기를 상상하여 말해 본다.	이야기를 뒤이어서 구성해 나가도록 할 수 있다. ◦발음: 사이종개[사이조개] 발음 연습을 한다.	◦ 조사 ‘에서’
<b>10. 흥부와 놀부 말풍선</b> ◦활동: 전래 동화 ‘흥부와 놀부’에 대한 이야기를 할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>욕심이 많으면 벌을 받아요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동화에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘흥부와 놀부’ 말풍선 카드 (11-1)	① ‘흥부와 놀부’ 그림 카드(10-1)를 보면서 동화의 내용에 대해 이야기를 나눈다. ② 말풍선이 있는 그림 카드(11-1)를 보고 등장인물들이 무슨 말을 할지에 대해 이야기를 나눈다. ③ 말풍선(11-1)에 등장인물들의 대사를 쓴다. ④ 자신이 쓴 대사를 발표한다.	◦활동: 학생들의 한국어 수준에 따라 쓰기를 어려워하는 경우 교사가 도와주거나, 말하기 활동으로 대체할 수 있다.	◦ 동화 ‘흥부와 놀부’의 대화에 나오는 단어를 알 수 있다. 예) 이제, 여기, 집, 당장, 나간다, 형님, 쌀, 좁, 밀려준다 등. ◦ 보조동사 ‘-으면’
<b>11. 흥부와 놀부의 박 타기</b> 활동: 전래 동화 ‘흥부와 놀부’에 대해 이야기를 할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>박에 보물이 있을 것 같아요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: ‘흥부와 놀부’ 동화에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘흥부와 놀부’의 박 타기 (12-1) ◦ 가위, 풀	① ‘흥부와 놀부’ 그림 카드(10-1)를 보면서 동화의 내용에 대해 이야기를 나눈다. ② 흥부와 놀부의 박 (12-1) 그림을 보고 각각의 박 안에 들어 있는 것에 대해 말한다. ③ 활동지(12-1) 하단에서 흥부와 놀부의 박에 적절한 물건을 오려서 흥부와 놀부의 박에 붙인다. ④ 자신이 붙인 물건에 대해 소개한다. ⑤ 동화에 소개된 물건 외에 흥부와 놀부의 박에 들어 있었을 것 같은 물건을 상상하여 말한다.	◦ 흥부네 박 붙이기 (12-2)	◦ 동화 ‘흥부와 놀부’에 나오는 단어를 알 수 있다. 예) 옛날, 욕심쟁이, 형, 놀부, 착하다, 동생, 망이, 때리다 등. ◦ ‘-것 같다’
<b>12. 동화 ‘의종은 형제’</b> ◦활동: ‘의종은 형제’ 동화를 듣고 이해할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>형과 동생은 열심히 일해요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: ‘의종은 형제’ 동화에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘의종은 형제’ 그림 카드 (13-1) ◦ ‘의종은 형제’ 이야기 (13-2)	① ‘의종은 형제’ 동화를 듣는다. ② ‘의종은 형제’ 그림 카드(13-1)를 보면서 이야기 순서를 생각해 본다. ③ ‘의종은 형제’ 동화를 듣는다. ④ 내용을 함께 확인하면서 등장인물과 등장인물의 성격에 대해 이야기를 나눈다. ⑤ 동화를 듣고 어떤 생각이 드는지 이야기를 나눈다.	◦활동: 학생들의 한국어 수준에 따라 동화의 단어를 먼저 설명하거나 쉬운 단어로 바꾸어 읽는다.	◦ 동화 ‘의종은 형제’에 나오는 단어를 알 수 있다. 예) 옛날, 사이, 아주, 좋다, 형제, 살다, 봄, 함께, 모내기, 여름, 풀, 뽑다 등. ◦ ‘과’, 조사 ‘은’
<b>13. 의종은 형제의 뱃단 세기</b> ◦활동: 숫자를 셀 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>사이좋은 형제입니다</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: ‘의종은 형제’ 동화에 나오는 숫자에 해당하는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘형제의 집’ 그림 판 (14-1) ◦ 뱃단 그림 카드 (14-2) ◦ 뱃단 옮기기 문제 (14-3)	① 뱃단 그림 카드(14-2)를 오린다. ② 교사는 뱃단 옮기기 문제(14-3)를 읽는다. ③ 학생들은 교사의 문제를 듣고 뱃단을 옮기면서 수를 계산한다.	◦벼에서 쌀이 되는 과정(14-4)	◦ 동화 ‘의종은 형제’를 통해서 수 단어를 알 수 있다. 예) 뱃단, 한 개, 두 개, 세 개, 네 개, 다섯 개, 여섯 개, 일곱 개, 여덟 개, 아홉 개, 열 개, 벼, 쌀. ◦ 관형형 어미 ‘은’
<b>14. 동화 두 마리 염소</b> ◦활동: 동화 ‘두 마리 염소’를 듣고 이해할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>염소가 서로 이기려고 다리에 서 있어요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: ‘두 마리 염소’ 동화에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘두 마리 염소’ 그림 카드 (15-1) ◦ ‘두 마리 염소’ 이야기 (15-2) ◦ 쓰기 도구 (연필, 색연필, 펜 등)	① ‘두 마리 염소’ 그림 카드(15-1)를 보면서 말풍선에 어떤 말이 들어갈지 생각해 본다. ② ‘두 마리 염소’ 동화를 듣는다. ③ 내용을 함께 확인하면서 등장인물과 등장인물의 성격에 대해 이야기를 나눈다. ④ 다시 ‘두 마리 염소’ 그림 카드(15-1)를 보면서 말풍선에 들어갈 내용을 함께 이야기해 본다. ⑤ 동화를 듣고 어떤 생각이 드는지 이야기를 나눈다.	◦활동: 학생들의 한국어 수준에 따라 동화의 단어를 먼저 설명하거나 쉬운 단어로 바꾸어 읽는다. ◦활동: 말풍선에 들어갈 말을 각자 적어 볼 수 있다.	◦ 동화 ‘두 마리 염소’에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 깊다, 개울, 외나무다리, 있다, 어느 날, 다리, 가운데, 염소 등. ◦ 연결어미 ‘-려고’
<b>15. 외나무다리 게임</b> ◦활동: 동화와 관련된 게임을 할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>움직이면 지는 거예요</u> .’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: ‘두 마리 염소’ 동화에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ 염소 가면 그림 (16-1) ◦ 가위, 끈이나 고무줄 ◦ 색연필이나 크레파스, 사인펜 등	① 염소 가면 그림(16-1)을 색칠하고 오려서 만든다. ② 교실 바닥에 외나무다리를 표시하고 외나무다리 게임을 한다. ③ 이긴 사람은 상대팀의 다음 학생과 게임을 한다. ④ 마지막까지 남은 학생의 팀이 이긴다.	◦활동: 학생들의 성향에 따라 두 손으로 밀기 게임이 아니라 ‘가위, 바위, 보’ 게임으로 바꿀 수 있다. ◦염소 만들기 (16-2)	◦ 동화 ‘두 마리 염소’의 대화에 나오는 단어를 알 수 있다. 예) 저리, 비키다, 나, 바쁘다, 너, 어서. ◦ ‘연결어미 -면’



## 주제 8. 계절

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 한국의 사계절</b> ◦활동: 한국의 사계절에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>눈이 오면 좋겠다</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 한국의 사계절과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦ 사계절 시간표 (1-1) ◦ 사계절 단어 카드 (1-2)	① 대한민국의 사계절에 대해 이야기 나눈다. ② 사계절 그림 카드(1-2)를 보면서 읽어 본다. ③ 사계절 그림 카드(1-2)를 사계절 시간표에 붙인다. ④ 완성한 사계절 시간표를 보고 어떤 단어들이 있는지 이야기해 보고 여기에 없는 것도 함께 이야기해 본다.	◦활동: 그림 카드를 붙이지 않고 학생들이 원하는 그림을 직접 그릴 수 있다.	◦한국의 사계절과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 계절, 봄, 꽃, 새싹, 개구리, 나비, 여름 등. ◦-으면 좋겠다 ‘
<b>2. 동요 ‘개구리와 올챙이’</b> ◦활동: 동요를 부를 수 있고 율동을 할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>노래를 부를 수 있다/없다</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 동요와 관련된 단어를 알 수 있다.	◦ 동요 ‘올챙이와 개구리’ 악보 (2-1) ◦동요 ‘올챙이와 개구리’ 율동(2-2)	① 동요 ‘올챙이와 개구리’를 듣는다. ② 가사를 함께 읽고 부른다. ③ 동요 ‘올챙이와 개구리’ 율동 그림을 보면서 율동을 익힌다. ④ 노래를 부르며 율동을 한다.	◦활동: 교사가 미리 율동을 숙지하여 시범을 보인다.	◦동요 ‘올챙이와 개구리’에 나오는 단어를 알 수 있다. 예) 개울, 올챙이, 한 마리, 꼬물꼬물, 헤엄치다 등. ◦ ‘-르 수 있다/없다’
<b>3. 물놀이 준비하기</b> ◦활동: 물놀이에 필요한 물건들의 이름을 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>물놀이를 하기 전에 준비를 해요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 물놀이에 필요한 물건들에 대한 단어를 알 수 있다.	◦ 물놀이 준비물 (3-1) ◦ 물놀이 가방(3-2)	① 물놀이 나가기 전 준비해야 할 것이 무엇인지 이야기 나눈다. ② 물놀이 준비물(10-1)을 보며 하나씩 읽는다. ③ 물놀이 준비물(10-1) 중 필요하다고 생각되는 것을 오려, 바구니(10-2)에 붙인다. ④ 물놀이 준비물을 붙인 바구니를 보여 준다	◦ 물놀이 준비물 색칠하기(3-3)	◦물놀이에 필요한 준비물에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 물놀이 용품, 튜브, 공, 수영복, 수영 모자 등. ◦ 관형형어미 ‘-을’ ‘기 전에’
<b>4. 낙엽으로 글자 만들기</b> ◦활동: 가을에 하는 활동에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>낙엽으로 글자를 만들어요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 가을에 하는 활동들에 대한 단어를 알 수 있다.	◦가을 단어 카드 (4-1) ◦낙엽 색칠하기 (4-2) ◦낙엽 글자판(4-3) ◦가위, 풀, 연필	① 가을 낙엽에 대해 설명하고 소개한다. ② 단어 카드를 보고 읽는다. ③ 단어 카드 중 자신이 좋아하는 단어를 고른다. ④ 여러 종류의 낙엽을 색칠하고 오린다. ⑤ 활동지에 자신이 고른 단어를 크게 쓰고 그 위에 낙엽을 붙여 글자 모양을 만든다.	◦활동: 실제 낙엽을 준비하여 활동을 진행할 수 있다. ◦활동: 가을 단어 카드(4-1)의 빈 칸에 학생이 원하는 단어를 추가하여 활동을 진행할 수 있다. ◦활동: 단어 쓰기를 어려워하는 경우 교사가 써 준다.	◦가을과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 가을, 낙엽, 단풍잎, 은행잎 ◦ 종결어미 ‘-으로’
<b>5. 여름과 겨울에 하는 놀이</b> ◦활동: 여름과 겨울에 하는 활동에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>여름에 수영을 해요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여름과 겨울에 하는 활동들에 대한 단어를 알 수 있다.	◦ 여름과 겨울 놀이 (5-1) ◦같은 그림 찾기 (5-2)	① 여름과 겨울 놀이 (5-1)를 보며 이에 대해 이야기 나눈다. ② 어떤 놀이를 해 봤는지, 어떤 놀이를 하고 싶은지 이야기 나눈다. ③ 여름과 겨울 놀이 (5-1)의 테두리 글씨로 된 문장을 함께 읽는다. ④ 같은 그림 찾기(5-2)를 오려서 뒤집어 놓고 같은 그림 찾기 게임을 한다. ⑤ 같은 그림을 뒤집으면 그 문장을 말해야 카드를 가져 갈 수 있다.	◦물총 만들기(5-3)	◦여름과 겨울에 하는 놀이와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) -여름: 물총, 쏘다, 싸움, 하다, 모래성, 쌓다 등. ◦-에 ‘
<b>6. 크리스마스 카드 만들기</b> ◦활동: 크리스마스에 하는 활동에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>착한 일을 하면 크리스마스에 선물을 받아요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 겨울에 하는 활동들에 대한 단어를 알 수 있다.	◦크리스마스 카드 만들기 (6-1) ◦가위, 풀, 사인펜 등	① 크리스마스에 대해서 이야기 나눈다. ② 크리스마스 카드 만들기(6-1)의 종이를 오려 트리를 만든다. ③ 만든 트리를 카드에 붙이고 부모님이나 선생님, 친구들에게 카드를 쓴다.	◦크리스마스 장식 만들기(6-2)	◦크리스마스와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 크리스마스, 카드, 트리, 장식, 구슬, 반짝이 ◦ ‘-면’
<b>7. 여름과 겨울에 먹는 음식</b> ◦활동: 여름과 겨울에 먹는 음식에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘ <u>여름에 수박이나 오렌지를 먹어요</u> ’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 여름과 겨울에 먹는 음식에 대한 단어를 알 수 있다.	◦ 여름과 겨울 음식 카드(7-1) ◦식탁 그림판(7-2) ◦가위, 풀	① 각 계절에 자주 먹는 음식에 대해 이야기를 나눈다. ② 단어 카드(7-1)을 보고 한국에서 여름과 겨울에 자주 먹는 음식에 대해 배운다. ③ 밥상 그림판(7-2) 하단의 음식 카드를 오린다. ④ 여름과 겨울 식탁에 각 계절에 맞는 음식을 붙인다.	◦활동: 단어 카드(7-1)에 제시된 음식 외에 다른 음식을 추가로 제시할 수 있다. ◦활동: 학생이 여름이나 겨울에 자주 먹는 음식을 직접 그려서 붙일 수 있다.	◦여름과 겨울에 자주 먹는 음식과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) -여름: 냉면, 삼계탕, 팔빙수, 아이스크림, 수박 -겨울: 군고구마, 호떡, 전빵, 봉어 빵, 굴 ◦ 조사 ‘-이나’
<b>8. 계절 풍경 꾸미기</b>	◦계절 그림	① 각 계절에 관련된 물건이나 필요	◦활동: 잡지나 신문	◦각 계절과 관련된

<p>◦활동: 계절과 관련된 단어를 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘여름에 수영하러 수영장에 가요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 계절에 대한 단어를 알 수 있다.</p>	<p>림판(8-1)</p> <p>◦잡지나 신문</p> <p>◦가위, 풀</p>	<p>한 물건에 대해 이야기를 나눈다. ② 학생을 4팀으로 나누어 봄, 여름, 가을, 겨울 중 한 계절을 고른다. ③ 잡지나 신문, 전단지 등에서 계절의 이름 글자와 각 계절과 관련된 물건이나 음식 등 사진을 오린다. ④ 각 계절의 활동지에 신문이나 잡지에서 오린 계절 이름을 붙이고, 계절과 관련된 사진을 붙인다. ⑤ 각 팀에서 만든 활동지에 대해 발표한다.</p>	<p>등을 준비하기 어려운 경우에는 활동지에 제시된 각 계절 관련 단어 카드나 그림 카드를 복사하여 사용하거나 직접 그림을 그리게 할 수 있다. ◦활동: 글자 찾기를 어려워하는 경우 교사가 대신 찾아주거나 써줄 수 있다</p>	<p>된 단어를 알 수 있다. 예) 봄, 꽃, 개나리, 여름, 가을, 겨울</p> <p>◦연결어미 ‘-러’</p>
<p><b>9. 텔레파시 게임</b></p> <p>◦활동: 가을과 관련된 단어를 사용하여 게임을 할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: 겨울에는 눈싸움을 하거나 썰매를 타요 ‘의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 각 계절에 자주하는 활동과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦계절 활동 그림 카드(9-1)</p>	<p>① 각 계절에 자주 하는 일에 대해 이야기를 나눈다. ② 그림 카드를 보고 각 계절에 할 수 있는 일에 대해 배운다. ③ 학생 두 명이 한 팀이 되어 교사가 계절 단어를 하나 말하고 셋을 세는 동안, 그 계절에 할 수 있는 일을 몸으로 표현한다. ④ 두 학생이 같은 동작을 표현하면 성공이며, 가장 많이 성공한 팀이 이긴다.</p>	<p>◦활동: 활동 9에서 제시되는 그림 카드(9-1)외에 활동 5, 활동 7, 활동 10 등 다른 활동에서 제시되는 카드를 추가로 이용한다.</p> <p>◦활동: 계절에 할 수 있는 활동을 동작으로 표현하는 대신 단어를 외치는 활동으로 확장하여 진행할 수 있다.</p>	<p>◦각 계절에 자주하는 활동과 관련된 단어를 알 수 있다. 예)-봄: 꽃, 보따, 소풍, 돛자리 -여름: 물총놀이, 물총 등.</p> <p>◦연결어미 ‘-거나’</p>
<p><b>10. 과일과 채소 미니 북</b></p> <p>◦활동: 각 계절에 나는 과일과 채소의 이름을 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘여름에는 복숭아하고 수박을 먹어요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 각 계절에 나는 과일과 채소의 이름을 알 수 있다.</p>	<p>◦과일과 채소 카드(10-1)</p>	<p>① 각 계절에 자주 먹는 과일과 채소에 대해 이야기를 나눈다. ② 그림 카드(10-1)를 보고 한국에서 각 계절에 자주 먹는 과일과 채소에 대해 배운다. ③ 각 계절마다 단어 카드 중 자신이 좋아하는 과일/채소를 하나씩 골라 오린다. ④ 각 계절에 맞는 과일과 채소를 붙여 미니 북을 만든다. ⑤ 자신이 만든 미니 북을 소개한다.</p>	<p>◦활동: 학생이 원하는 단어를 추가하여 활동을 진행할 수 있다. ◦활동: 단어 쓰기를 어려워하는 경우 교사가 써준다.</p>	<p>◦각 계절에 나는 과일과 채소 이름을 알 수 있다. 예) 봄: 딸기, 토마토 등</p> <p>◦하고</p>
<p><b>11. 수수께끼</b></p> <p>◦활동: 각 계절의 날씨와 활동에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘겨울이 오면 추워요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 각 계절의 날씨와 활동에 대한 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦수수께끼 카드(11-1)</p> <p>◦점수 스티커</p>	<p>① 활동5, 7, 9, 12를 활용해 각 계절의 날씨 특징, 각 계절에 먹는 음식, 각 계절에 하는 활동 등을 질문하고 대답해 본다. ② 교사가 수수께끼 카드(11-1)를 이용하여 수수께끼를 낸다. ③ 학생들은 교사의 수수께끼를 듣고 정답을 말한다.</p>	<p>◦활동: 활동 5, 7, 9, 12번을 활용해 충분히 익힌 후에 수수께끼를 진행한다.</p> <p>◦발음: 목도리[목토리] 발음을 연습한다.</p>	<p>◦각 계절의 날씨, 자주 하는 활동, 음식과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 날씨, 맑다, 비, 우산, 흐리다, 눈, 오다, 바람, 태풍, 불다 등.</p> <p>◦연결어미 ‘=면’</p>
<p><b>12. 계절과 날씨</b></p> <p>◦활동: 각 계절의 날씨에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘비가 와서 우산을 써요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 각 계절의 날씨에 대한 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦날씨 판 만들기(12-1)</p> <p>◦가위, 크레파스 또는 색연필, 압정이나 핀</p>	<p>① 계절별 날씨에 대해 이야기 나눈다. ② 날씨 판 만들기(12-1)의 날씨를 색칠하고 오린다. ③ 오린 날씨 카드를 날씨 판에 붙인다. ④ 날씨 판을 보면서 날씨 이야기를 한다.</p>	<p>◦활동: &lt;활동 13&gt;과 연계운영 할 수 있다.</p> <p>◦우산 만들기(12-2)</p>	<p>◦각 계절의 날씨와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 날씨, 덥다, 춥다, 따뜻하다 등.</p> <p>◦연결어미 ‘-아서’</p>
<p><b>13. 날씨에 맞는 옷 입기</b></p> <p>◦활동: 계절에 따른 옷차림에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘추운 날에는 코트를 입어요.’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 계절에 따른 옷차림에 대한 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦옷 그림(13-1)</p> <p>◦날씨 그림 카드(12-2)</p> <p>◦착탈동사 문장 카드(13-2)</p> <p>◦가위, 풀</p>	<p>① 날씨에 따라 옷차림이 달라지는 것에 대해 이야기 나눈다. ② 옷 그림(13-1)을 보며 하나씩 읽으며 오린다. ③ 날씨 그림 카드(12-2)를 보고, 날씨에 알맞게 오린 옷을 인형에 입혀본다. ④ 옷을 다 입힌 인형의 옷차림에 대해 착탈 동사 카드(13-2)를 활용해 말해 본다. ⑤ 완성된 인형의 옷차림이 어떤 날씨에 적합한지 이야기한다.</p>	<p>◦활동: 날씨 상황별로 나누어 조별활동으로 할 수도 있다.</p> <p>◦발음: 입어요[이버요], 신어요[시너요] 발음 연습을 한다.</p>	<p>◦각 계절의 날씨와 관련된 옷차림에 대한 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 반바지, 반팔티, 긴바지, 긴팔티, 점퍼, 목도리, 모자 등.</p> <p>◦관형형어미 ‘-은’</p>
<p><b>14. 날씨 소식 전하기</b></p> <p>◦활동: 계절에 따른 날씨에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘내일은 눈이 오겠습니다’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 계절에 따른 날씨에 대한 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦날씨 카드(14-1)</p> <p>◦마이크(14-2)</p> <p>◦날씨 이야기 카드(14-3)</p>	<p>① 2인 1조로, 서로 다른, 날씨 카드(14-1)를 나눠 준다. ② 먼저 한 명은 질문을 하고 다른 한 명은 날씨를 이야기한다. ③ 서로의 이야기를 듣고 문장 카드를 찾아 날씨 이야기 카드(14-3)에 붙인다. ④ 마이크(14-2)를 오리고 날씨 이야기 카드(14-3)을 보며 기상캐스터가 되어 날씨 소식을</p>	<p>◦활동: 한글에 유창하지 않은 학생의 경우, 교사가 옆에서 글을 읽어주고 따라해 볼 수 있도록 한다.</p> <p>◦활동: 다른 날씨로 바뀌어서 제시하거나 다른 정보를</p>	<p>◦각 계절의 일기 예보와 관련된 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 비, 바람, 눈, 춥다, 덥다, 맑다, 비가 오다 등.</p> <p>◦선어말어미</p>

		전해 본다.	줄 수 있다.	‘-겠’
<b>15. 동요 ‘꼬마 눈사람’</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘집으로 들어갈까?’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘ 꼬 마 눈 사 람 ’ 악보(15-1)	① ‘꼬마 눈사람’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 눈사람에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘랄랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 눈사람의 모습을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.		◦ 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. ◦ ‘-(으)로’ ◦ ‘-(으)르까’

## 주제 9. 나의 하루

활동 목표	활동 자료	활동 방법	도움말	어휘/문법 표현
<b>1. 날짜와 시간 읽기</b> ◦활동: 날짜와 시간에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘시계는 아침부터 밤까지 일해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 날짜와 시간과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦ 동 요 ‘ 시 계 ’ (1-1) ◦ 시 간 표 만 들 기 (1-2) ◦가위, 풀, 색연필, 사 인펜, 크레 파스 등	① 동요 ‘시계’를 듣고 시간과 날짜에 대해 이야기를 나눈다. ② 달력을 보고 오늘의 날짜를 말한다. ③ 달력 읽는 법을 배운다. ④ 시계 모형 또는 실물을 보고 지금 시간을 말한다. ⑤ 시계 읽는 법을 배운다. ⑥ 활동지(1-2)에 시간표를 만든다. ⑦ 시간 표현을 사용하여 자신이 만든 시간표에 대해 발표한다.	◦활동:교사는 달력과 시계(모형 또는 실물)를 미리 준비한다. ◦활동:시계 읽는 법을 가르칠 때, ‘한, 두, 세, 네’시에 유의하도록 한다	◦날짜와 시간에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 달력, 1월, 2월, 3월, 4월, 5월, 6월, 7월, 8월, 9월, 10월, 11월, 12월, 1일, 7일 등. ◦ 조사 ‘까지’
<b>2. 하루 일과 시작하기 게임</b> ◦활동: 아침에 일어나서 하는 일을 게임을 하면서 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘일어나자마자 세수해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 아침에 일어나서 하는 일과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦ 아 침 에 일 어 나 서 하는 일 그림 카드 (2-1) ◦가위	① 자신이 아침에 일어나서 하는 일에 대해 이야기를 나눈다. ② 그림 카드(2-1)를 보고 아침에 일어나서 하는 일에 대해 말한다. ③ 2명이 1팀이 되어 1명이 아침에 일어나서 하는 일을 행동으로 표현하면, 다른 1명이 맞는 게임을 한다.	◦활동: 그림 카드를 오려서 자신이 아침에 일어나서 하는 일을 순서대로 소개하는 활동을 추가로 진행할 수 있다.	◦ 아침에 일어나서 하는 일과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 아침, 일어나다, 이불, 정리하다, 세수하다, 이, 뉘다 등. ◦ 연결어미 ‘-자마자’
<b>3. 미니 북 만들기</b> ◦활동: 하루 동안 한 일에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: 밥을 먹고 나서 운동해요 ‘의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 하루 동안 있었던 일에 대한 단어나 표현을 알 수 있다.	◦ 미 니 북 만 들 기 (3-1) ◦가위, 풀, 색연필, 사 인펜, 크레 파스 등	① 학생들과 함께 가장 재미있었던 하루에 대해 이야기를 나눈다. ② 교사는 칠판에 ‘즐거운 나의 하루’라는 주제를 적고 학생들과 이야기를 나누면서 마인드맵을 그린다. ③ 학생들은 마인드맵을 참고로 하여 활동지(3-1)에 ‘즐거운 나의 하루’라는 주제의 만화를 그린다. ④ 활동지를 오려 미니북을 만든다. ⑤ 자신이 만든 미니북을 소개한다.	◦활동: 교사는 미니 북 속지의 여분을 준비하여 만화를 더 많이 그리기를 원하는 학생에게 제공한다. ◦활동: 학생의 수준에 따라 만화에 대사를 쓰도록 지도할 수 있다.	◦ 하루 동안 있었던 일을 표현하는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 밥, 먹다, 학교, 가다, 친구, 놀다, 책, 읽다, 텔레비전, 보다, 과자, 먹다, 밥을 먹다 등. ◦ 보조조사 ‘-고 나서’
<b>4. 좋은 습관 칭찬하기</b> ◦활동: 좋은 습관에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘과자를 먹은 후에 이를 닦아요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 좋은 습관에 대해 표현하는 단어를 알 수 있다.	◦나 의 좋 은 습관 (4-1) ◦가위, 풀, 테이프, 연 필 등	① 여러 가지 습관에 대해 이야기를 나눈다. ② 자신이 가진 좋은 습관에 대해 이야기를 나눈다. ③ 활동지에 자신이 가진 좋은 습관을 쓰고, 활동지와 칭찬 카드를 오린다. ④ 완성된 모든 학생의 활동지를 칠판이나 벽면에 붙이고, 학생들이 칭찬할만한 친구의 활동지에 칭찬 카드를 붙여 준다. ⑤ 칭찬 카드를 가장 많이 받은 학생이 누구인지 이야기해 보고, 칭찬을 많이 받은 이유에 대해서 이야기해 본다.	◦활동: 교사는 학생이 자신이 가진 좋은 습관을 생각하여 말할 수 있도록 충분히 유도한다. ◦활동: 학생이 쓰기를 어려워하는 경우, 교사가 쓰기를 도와 주거나 그림으로 표현하게 한다. ◦칭찬 상장 만들기(4-2)	◦ 자신의 좋은 습관을 표현하는 단어와 표현을 알 수 있다. 예) 이, 닦다, 일찍, 자다, 책, 읽다 등. ◦ ‘-나 후에’
<b>5. 지켜야 할 습관</b> ◦활동: 좋은 습관과 나쁜 습관에 대해 말할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘텔레비전을 너무 많이 보면 눈이 나빠질 거예요.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 좋은 습관과 나쁜 습관을 표현하는 단어를 알 수 있다.	◦무슨 일 이 생길까요?(5-1) ◦ 이 령 게 될 거예요!(5-2) ◦나 의 다 짐(5-3) ◦가위, 풀, 연필 등	① 일상생활에서 지켜야 할 생활 습관에 대해 이야기를 나눈다. ② 나쁜 습관 카드를 보고 이런 행동을 계속하면 생길 일에 대해 말한다. ③ 나쁜 습관 카드의 뒷면에 이런 행동을 계속하면 미래에 생길 일 카드를 오려서 붙인다. ④ 한 명씩 돌아가면서 만든 카드를 보여 주면서 나쁜 생활을 가지면 생길 일에 대해 소개한다. ⑤ 활동지에 나쁜 생활을 하지 않겠다는 다짐을 쓴다.	◦활동: 나의 다짐 활동지(5-3)의 빈 칸에 시간 표현(달, 일)과 수량을 쓰도록 지도한다. ◦활동: 학생의 수준에 따라 나의 다짐 활동지(5-3) 여백에다 활동지에 제시되지 않은 다른 약속하는 문장을 쓰게 할 수 있다.	◦ 좋은 습관과 나쁜 습관을 표현하는 단어를 알 수 있다. 예) 텔레비전, 많이, 보다, 아이스크림 등. ◦ ‘-면’, 종결어미 ‘-르 게요’
<b>6. 공공 장소 예절</b> ◦활동: 공공장소에서 지켜야 할 예절에 대해 말할 수	◦ 공공장 소 배경 판(6-1)	① 우리가 자주 가거나 이용하는 공공장소에 무엇이 있는지 말해 본다. ② 많은 사람들이 이용하는 공공장소	◦활동: ‘-면 안 돼요’ 형태로 말을 한 후 쓰기 학습	◦공공장소에서 지켜야 할 예절과 관련된 단어를 알

<p>있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘도서관에 가면 떠들지 않아요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 공공장소에서 지켜야 하는 예절에 대한 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 풀, 가위</p>	<p>에서 지켜야 하는 예절에 무엇이 있는지 말해 본다. 예절을 지키면 좋은 점과 안 좋은 점을 생각하고 말해 본다. ③ 공공장소 배경 판(11-1)을 보면서 지켜야 하는 예절에 대해 질문하고 대답해 본다. ④ 아래 그림에서 예절을 지킨 친구를 찾아 공공장소 배경 판에 붙인다.</p>	<p>로 이어질 수도 있다. ◦발음: 보겠습니다[보겐 쑤니다], 사겠습니다[사겐 쑤니다], 먹겠습니다[먹겐 쑤니다] 발음 연습을 한다.</p>	<p>수 있다. 예) 공원, 강아지, 치우다, 도서관 등.</p> <p>◦ 연결어미 ‘-면’</p>
<p><b>7. 집안 일 돕기</b></p> <p>◦활동: 집안일에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘엄마를 돕고 있어요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 집안일과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 집 배경 판(7-1)</p> <p>◦ 풀, 가위</p>	<p>① 가정에서 부모님이 하시는 집안일에 무엇이 있는지 질문하고 대답해 본다. ② 부모님을 도와 집안일을 해 본 경험에 대해 이야기한다. ③ 집 배경 판(7-1)을 보면서 어떤 집안일이 필요한지, 집안일을 하기 전과 한 후의 변화에 대해 이야기한다. ④ 자신이 할 수 있는 일에는 무엇이 있는지 이야기해 보고 쿠폰북의 쿠폰을 부모님께 선물한다.</p>	<p>◦활동: 학습이 끝난 다음 날이나 일주일 후 어떤 일을 도와주었는지, 도와준 후 기분이 어땠는지에 대해 이야기할 수 있다. 칭찬 나무 만들기(7-2)</p>	<p>◦집안일과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 주방, 요리하다, 돕다, 설거지하다, 거실, 장난감, 치우다, 화분, 물주다, 현관, 신발, 정리하다, 책상 등.</p> <p>◦ 보조동사 ‘-고 있다’</p>
<p><b>8. 정리 정돈하기</b></p> <p>◦활동: 정리에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘장난감을 정리하면 기분이 좋아요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 정리 정돈과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 깨끗한 방 배경 (8-1)</p> <p>◦ 정리되지 않은 방 배경 (8-2)</p> <p>◦ 깨끗한 현관 배경 (8-3)</p> <p>◦ 정리되지 않은 현관 배경 (8-4)</p> <p>◦ 풀, 가위</p>	<p>① 깨끗한 방 배경(7-1)과 정리되지 않은 방 배경(7-2)을 보면서 어떤 방이 더 좋은지 이야기해 본다. ② 정리되지 않은 방 배경 그림(7-2)을 보면서 물건들을 어떻게 정리할 수 있을지 이야기해 본다. ③ 정리되지 않은 방 배경(7-2) 아래에 있는 물건들을 가위로 오린 후 알맞은 장소에 붙인다. ④ 다 붙인 후 정리된 모습을 보고 어떻게 달라졌는지, 자신의 기분과 느낌을 말해 본다.</p>		<p>◦ 정리정돈과 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 어질다, 정리하다, 깨끗하다, 더럽다 등.</p> <p>◦ ‘(하)면’</p>
<p><b>9. 쓰레기 분리수거</b></p> <p>◦활동: 청소에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘콜라를 마신 후에 캔을 쓰레기통에 버려요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 청소와 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 분리수거 통(9-1)</p> <p>◦ 풀, 가위</p>	<p>① 우리가 사용하는 물건과 그 물건을 사용한 후 쓰레기는 어디에 버리는지 질문하고 대답해 본다. ② 캔에 그려진 재활용 마크를 보여주면서 다시 사용할 수 있다는 것을 알려 준다. ③ 캔 외에 다양한 물건을 보여주고 재활용이 가능하다는 것과 재활용 했을 좋은 점(환경 보호, 에너지 절약)에 대해 이야기해 볼 수 있다. ④ 분리수거의 필요성과 중요성을 이야기한 후 분리수거 통(9-1)에 오린 쓰레기를 분리해서 붙여 본다.</p>	<p>◦활동: 활동지에 오려서 붙이는 활동으로 분리수거를 배운 후 직접 교실에 있는 쓰레기를 분리수거해 볼 수 있다.</p>	<p>◦ 쓰레기 분리수거와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 캔, 병, 종이, 플라스틱, 페트병, 신문, 종이상자, 음식물, 일반쓰레기</p>
<p><b>10. 간식 만들기</b></p> <p>◦활동: 간식 만들기기에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘간식을 만들어서 먹어요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 간식과 관련된 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦요리 도구 그림 카드(10-1)</p> <p>◦간식 만들기(10-2)</p> <p>◦가위, 풀, 사인펜 등</p>	<p>① 요리할 때 필요한 도구 그림 카드(10-1)를 보면서 언제 사용하는지 이야기 나눈다. ② 간식 만들기(10-2)에 들어가는 도구 그림 카드를 오려 붙인다. ③ 간식 만들기(10-2)의 요리 순서를 함께 읽는다.</p>	<p>◦활동: 실제 요리 도구를 준비해서 활용할 수 있다.</p> <p>◦활동: 활동지에 제시된 요리 외에 다른 요리도 배울 수 있다. ◦샌드위치 만들기(10-3)</p>	<p>?</p>
<p><b>11. 위험한 물건 찾기</b></p> <p>◦활동: 집안에서 조심해야 하는 일에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: ‘조심하지 않으면 다쳐요’의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>◦어휘: 집안에서 조심해야 하는 물건들의 단어를 알 수 있다.</p>	<p>◦ 위험한 물건 찾기 (11-1)</p> <p>◦ ‘조심해’ 카드 (11-2)</p> <p>◦ 위험한 상황 그림 (11-3)</p> <p>◦가위, 풀, 연필이나 사인펜 등</p>	<p>① 위험한 물건 찾기(11-1) 활동지를 보면서 어떤 물건이 위험한지 이야기를 나눈다. ② ‘조심해’ 카드(11-2)를 오려 위험한 물건에 붙인다. ③ 위험한 상황 그림(11-3)을 보고 정답을 확인한다. ④ 완성된 활동지를 보면서 위험한 물건과 상황에 대해 이야기를 나눈다.</p>	<p>◦활동: ‘조심해’ 카드를 빨리 붙이는 게임으로 진행할 수 있다. ◦위험한 물건 찾기(11-4)</p>	<p>◦ 집안에 있는 위험한 물건의 이름을 알 수 있다. 예) 칼, 밧살, 오븐 등.</p> <p>◦ 연결어미 ‘-면’</p>
<p><b>12. 안전하게 놀기</b></p> <p>◦활동: 놀이할 때 어떻게 해야 하는지에 대해 말할 수 있다.</p> <p>◦문법과 표현: 높은 곳에서</p>	<p>◦위험하게 놀이하는 친구 찾기 (12-1)</p> <p>◦안전하게</p>	<p>① 놀이할 때 지켜야 할 안전규칙에 대해서 이야기를 나눈다. ② 위험하게 놀이하는 친구 찾기(12-1)를 보면서 잘못된 행동을 하는 친구들을 찾는다. ③ 찾은 친구들이 왜 위험한</p>		<p>◦ 놀이할 때 지켜야 할 안전규칙에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 높은 곳, 올라가다, 의</p>

장난치는 아이는 다쳐요 ‘의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 놀이와 관련된 단어를 알 수 있다.	놀이하는 친구 그림 카드(12-2) ◦가위, 풀, 펜이나 사인펜 등	지 함께 이야기 나눈다. ④ 안전하게 놀이하는 친구 그림 카드(12-2)에서 올바른 행동 카드를 올려 붙인다. ⑤ 놀이할 때는 어떻게 해야 하는지 카드를 읽는다.		자, 장난치다, 가위, 칼, 놀다 등. ◦관형형어미 ‘-는’
<b>13. 교통안전 게임</b> ◦활동: 안전에 대한 이야기를 할 수 있다. ◦문법과 표현: 엄마 손을 꼭 잡아야 <u>해요</u> 의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 안전과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦교통안전 그림 카드(13-1) ◦교통안전 게임 판(13-2) ◦연필, 펜, 사인펜 등 필기도구	① 길에서 어떻게 다녀야 사고가 나지 않을지 함께 이야기를 나눈다. ② 교통안전 그림 카드(13-1)를 보고 교통안전 규칙을 함께 이야기한다. ③ 교통안전 게임을 한다.	◦활동: 게임 전에 교통규칙에 대해서 충분히 이야기를 나누고 카드의 문장을 함께 읽는다. 교통안전 표지판(13-3)	◦ 교통규칙에 대한 단어를 알 수 있다. 예) 안전벨트, 매다, 차, 안, 떠들다, 장난치다, 신호등 등. ◦ ‘-아야 하다’
<b>14. 신체 언어</b> ◦활동: 몸으로 의미를 전달해 보는 연습을 할 수 있다. ◦문법과 표현: ‘선생님께 인사할 때 고개를 숙여야 해요’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘: 몸과 관련된 단어를 알 수 있다.	◦ 신체언어 그림(14-1) ◦ 가위	① 말없이 얼굴 표정과 신체의 한 부위나 동작을 통해 의미를 전달할 수 있음을 설명한다. ② 신체언어 그림(14-1)을 하나씩 보여주면서 무슨 의미인지, 또는 어떤 상황에서 사용할 수 있는지 맞추면 점수를 준다. ③ 퀴즈가 끝나면 다양한 상황을 보여주고 적절한 신체언어를 표현해 본다.	◦활동: 교사는 동작과 함께 적절한 표정을 지어 주면 학생들의 이해를 도울 수 있다.	◦ 다양한 신체언어와 관련된 단어를 알 수 있다. 예) 머리, 좌우, 흔들다, 고개, 위아래 등. ◦ ‘-르 때’
<b>15. 동요 ‘한글 학교에 갑니다’</b> ◦활동: 동요를 부르며 노랫말의 의미를 이해한다. ◦문법과 표현: ‘한글 학교에 갑니다.’의 의미를 이해할 수 있다. ◦어휘와 표현: 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다.	◦ ‘한글 학교에 갑니다’ 악보(15-1)	① ‘한글 학교에 갑니다’ 노래를 듣는다. ② 노랫말에 나오는 한글 학교에 대해 이야기를 나눈다. ③ 노래를 ‘말랄라~’로 따라 부르고 노랫말을 붙여 부른다. ④ 노랫말에 나오는 글자의 모습을 몸으로 표현하며 노래를 부른다.		◦ 동요에 나오는 단어와 표현을 알 수 있다. ◦ ‘-에’

### 3.4 한글 활동지 구성 및 내용

한글 연습을 위한 활동지 50개를 구성하여 제시하였다. 순서와 상관없이 자유롭게 선택하여 반복, 활용할 수 있도록 구성하였다. 활동 내용은 선 굵기부터 시작하여 자음, 모음, 받침 등에 대해 재미있게 인지할 수 있도록 구성하였다.

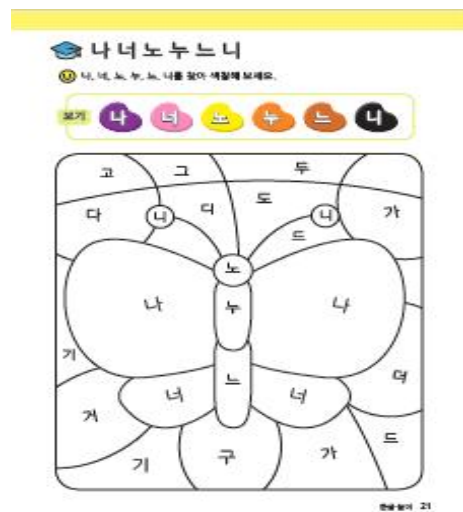
〈표. 31〉 한글 활동 내용

○ 선 굵기	○ 사 서 소 수 시
○ 선 굵기	○ 아 어 오 우 이
○ 선 굵기	○ 자 저 조 주 지
○ 모양 완성하기	○ 차 처 초 추 츠 치
○ 같은 모양 찾기	○ 카 키 코 쿠 크 키
○ 미로 찾기	○ 타 터 토 투 트 티
○ ㅏ ㅑ ㅓ	○ 파 퍼 포 푸 프 피
○ ㅕ ㅗ ㅛ	○ 하 허 호 후 흐 히
○ ㅜ ㅡ ㅣ	○ ㅓ ㅕ ㅛ ㅜ
○ ㅜ ㅡ ㅣ	○ ㅓ ㅕ ㅛ ㅜ
○ ㅓ ㅕ ㅛ	○ ㅓ ㅕ ㅛ ㅜ
○ ㅓ ㅕ ㅛ	○ ㅓ ㅕ ㅛ ㅜ
○ ㅓ ㅕ ㅛ	○ ㅓ ㅕ ㅛ ㅜ

○ ㄹ ㄹ ㄹ	○ ㄱ ㅋ ㅌ ㅊ ㅍ ㅈ ㅊ ㅈ
○ ㅅ ㅅ ㅅ	○ ㅈ ㅈ ㅅ ㅅ ㅅ
○ ㅅ ㅅ ㅅ	○ 받침 ㄱ ㄴ ㄷ
○ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ	○ 받침 ㄹ ㄹ ㄹ
○ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ	○ 받침 ㅅ ㅅ ㅅ ㅅ
○ 가 거 고 구 그 기	○ 받침 ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ
○ 나 너 노 누 느 니	○ 모음 종합
○ 다 더 도 두 드 디	○ 자모 결합 종합
○ 라 러 로 루 리	○ 경음 종합
○ 마 머 모 무 미	○ 받침 종합
○ 바 버 보 부 비	○ 전체 종합

다음은 한글 활동 그림에 대한 예시이다.

<그림. 32> 한글 활동 예시





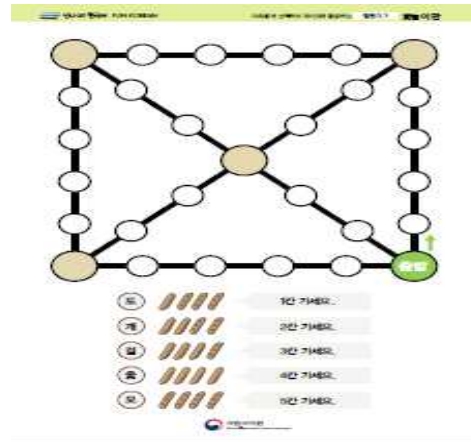
### 3.5 벽붙이 그림

각각의 주제를 한국어 교사들이 교실에서 장면을 보며 학생들과 이야기를 나누며 수업을 진행할 수 있도록 벽붙이 자료를 제작하였다. 벽붙이 그림 자료는 다음과 같다.

- 교육 자료 I ,교육 자료 II와 관련된 벽붙이 그림

<그림. 33> 벽붙이 그림 예시





### 3.6 오디오 자료

교육 자료 II, ‘주제 8. 옛날이야기’에 나오는 내용을 CD에 녹음하였다.



○ 1.흑부리 할아버지 : 해설, 남자1(작한 흑부리 할아버지), 남자2(도깨비), 남자3(나쁜 흑부리 할아버지)

해설: 옛날 어느 마을에 턱 밑에 커다란 흑이 달린 흑부리 할아버지가 살았어요.

할아버지는 가난했지만 마음씨가 착하고 노래를 잘 불렀어요.

하루는 나무를 하다 날이 어두워져 집에 가려는데 후두둑 빗방울이 떨어졌어요.

할아버지는 허름한 집 한 채를 발견하고는 들어가 노래를 부르기 시작했어요.

남자1: 얼씨구나, 절씨구나! 어허! 좋다!

해설: 이때 노랫소리를 들은 도깨비들이 집 안으로 들어왔어요.

남자2: 영감, 노랫소리 한번 듣기 좋소. 하하하하~~

해설: 도깨비들은 웃으며 할아버지에게 어떻게 하면 노래를 잘 부르는지 물었어요.

흑부리 할아버지는 도깨비들이 무서워 온 몸이 벌벌 떨렸지만 농성스럽게 흑을 만지며 말했어요.

남자1: 내 노랫소리야 이 흑에서 나오지!, 허허허허

해설: 그러자 도깨비들은 흑을 톡 쳐서 톡 떼고는 도깨비 방망이를 선물로 주었어요.

흑부리 할아버지는 흑도 떼고, 도깨비 방망이도 얻어 큰 부자가 되었어요.

한편 이 소식을 들은 이웃 마을의 욕심쟁이 흑부리 할아버지는 냉큼 허름한 집으로 달려가 노래를 불렀어요.

남자3: 얼씨구 절씨구, 에헤야!

남자2: 영감, 또 오셨네!

남자3: 아, 도깨비들인가? 내 노랫소리 어떤가? 이 흑에서 나온다니.

남자2: 하하하하, 그 형편없는 노래 실력으로 무슨!

지난번에 준 흑도 가짜더니, 어딜 속이려고? 이 흑도 마저 가져가슈.

해설: 도깨비들은 흑부리 할아버지의 턱에 흑을 하나 더 붙여 주었어요.

욕심쟁이 할아버지는 흑 떼러 갔다가 흑이 하나 더 늘어서 집으로 돌아왔답니다.

남자3: 아이고, 흑흑흑흑흑

○ 방귀쟁이 며느리 : 해설, 남자1(시아버지), 여자1(시어머니), 여자2(방귀쟁이 며느리)

해설: 옛날 어느 부잣집에 갓 시집온 새색시가 있었어요.

남자1: 우리 며느리는 얼굴도 예쁘지만 마음도 참 곱지. 허허허~

여자1: 아유, 복덩이가 들어왔어요. 호호호호~~

해설: 그런데 날이 갈수록 새색시 얼굴이 누렇게 변하기 시작했어요.

남자1: 아가야, 얼굴색이 안 좋구나. 어디 아픈 거냐?

여자2: 아버지, 제가 방귀를 못 끼어서 그렇습니다.

남자1: 그까짓 방귀야 끼면 되지. 마음놓고 끼거라.

여자2: 아버지, 사실은 제 방귀가 엄청 센 방귀라서요. 그럼 아버님은 문고리를 잡고 계시고,

어머님은 가마솥을 잡고 계세요. 서방님, 기둥을 꼭 붙잡으세요.

여자1: 얼마나 세길래.

해설: 며느리가 아랫배에 꿈 하고 힘을 모으자 뽕뽕 뽕뽕뽕~~ 천둥같은 방귀가 터져 나왔어요. 이어서 뽕뽕 뽕뽕뽕~~ 태풍같은 방귀 바람이 휘황 불었지요. 다같이: 아아아악~~

해설: 그 바람에 시아버지는 마당으로 나가 떨어지고, 시어머니는 숭늉 날아가고 신랑은 기둥을 잡고 뱅글뱅글 돌았어요.

여자2: 호호호호, 참았던 방귀를 끼니 시원하다.

해설: 며느리의 얼굴이 다시 예전처럼 고와졌어요. 하지만 놀란 식구들은 얼굴이 새파랗게 질렸지요.

남자1: 애야, 방귀 두 번만 끼었다간 큰일나겠구나!

여자1: 영감, 저런 며느리를 두었다가는 집안이 망하겠어요. 쫓쫓~

남자1: 안 되겠다, 아가야. 네 방귀 무서워서 같이 못 살겠으니 천정으로 돌아가거라. 내가 데려다 주마.

해설: 며느리는 눈물을 흘리며 시어머니와 신랑에게 인사를 했어요. 흑흑~~ 두 사람이 산 고개를 넘을 때였어요.

남자1: 아가야, 다리도 아프니 저 감나무 그늘에서 잠시 쉬었다 가자.

해설: 시아버지와 며느리는 감나무 아래에 앉았어요.

남자1: 거 참, 맛있는게 생겼구나.

여자2: 아버지, 제가 따 드릴테니 저 쪽에 피해 계세요.

해설: 뽕뽕 뽕뽕뽕! 천둥같은 방귀 소리가 하늘 위로 울려 퍼지자 대통령 매달려 있던 감들이 우르르 떨어졌지요.

남자1: 옳지, 우리 며느리 방귀가 알고 보니 복 방귀로구나! 다같이: 하하하하~~

해설: 시아버지는 곱씹어 웃으며 며느리와 함께 다시 집으로 돌아왔어요. 그 후 며느리는 복방귀를 뽕뽕 부웅뽕 뽕뽕 뽕뽕뽕 시원하게 끼면서 행복하게 살았답니다.

○ 소가 된 게으름뱅이 - 해설, 여자1(아내), 남자1(게으름뱅이), 남자2(할아버지)

해설: 옛날에 일을 하지 않고 매일 잠만 자는 게으름뱅이가 살았어요. 게으름뱅이의 아내는 화가 나서 말했어요.

여자1: “그렇게 매일 잠만 잘 거면 이 집에서 나가요!”

남자1: “홍, 나가라면 못 나갈 줄 알고?”

해설: 화가 난 게으름뱅이는 집을 나왔어요. 길을 가다 보니 한 할아버지가 소머리 탈을 만들고 있었어요.

남자1: “할아버지, 탈이 소와 똑같이 생겼네요? 한번만 써보면 안 될까요?”

남자2: “허허, 탈을 쓰면 큰일 날 수도 있다네.”

남자1: “그래도 한 번만 써 볼게요.”

해설: 게으름뱅이는 할아버지의 손에서 탈을 빼앗아 머리에 썼어요. 그러자 게으름뱅이의 몸이 소로 변해 버렸어요.

남자1: “아니 이게 어떻게 된 일이지?”

해설: 하지만 이 소리는 ‘음매’ 하는 소 울음소리처럼 들렸어요.

남자1: “음매”

남자2: “이러!”

해설: 할아버지는 소를 끌고 가 농부에게 팔았어요. 할아버지는 농부에게 중요한 이야기를 해 주었어요.

남자2: “이 소는 무를 먹으면 죽는다고. 절대 무 발에 데려가지 마시오!”

해설: 소가 된 게으름뱅이는 다음 날부터 아침부터 저녁까지 하루 종일 일만 했어요.

남자1: “아, 진작 이렇게 일을 했으면...”

해설: 게으름뱅이는 일을 하지 않고 놀기만 한 것을 매일 후회했어요. 다음 날, 소가 된 게으름뱅이 앞에 무밭이 나타났어요. 그 때, 할아버지가 한 말이 생각났어요.

남자1: “그래, 평생 소로 사느니 차라리 죽는 게 낫겠어.”

해설: 소가 된 게으름뱅이는 무밭으로 달려가서 무를 하나 쏙 뽑아서 먹어 버렸어요. 그러자 소가 된 게으름뱅이가 다시 사람으로 변했어요.

남자1: “아, 이제야 살았다.”

해설: 다시 사람이 된 게으름뱅이는 집으로 돌아왔어요. 그리고 아내에게 사과했어요.

남자1: “여보, 미안해요. 이제부터는 내가 열심히 일을 할게요.”

해설: 게으름뱅이는 그 날부터 부지런히 일하는 사람이 되었답니다.

#### ○ **홍부와 놀부 - 해설, 남자1(놀부), 남자2(홍부), 여자1(놀부 아내), 여자2(홍부 아이)**

해설: 옛날에 욕심쟁이 형 놀부와 착한 동생 홍부가 살았어요. 부모님이 돌아가시자, 놀부는 재산을 모두 차지하고 동생 홍부를 내 쫓았어요.

남자1: “이제 여기는 내 집이니 당장 나가거라!”

해설: 오두막으로 쫓겨난 홍부는 늘 가난했어요. 음식이 다 떨어진 홍부는 놀부의 집에 쌀을 빌리러 갔어요.

남자2: “형님, 쌀 좀 빌려 주세요.”

여자1: “홍, 우리 먹을 것도 없는데, 무슨 쌀 대신 밥주걱이나 받아라!”

해설: 욕심쟁이 놀부 부인은 홍부의 얼굴을 밥주걱으로 때렸어요. 홍부는 할 수 없이 아무 음식도 구하지 못 하고 집으로 돌아 왔어요. (휴지) 그러던 어느 날, 커다란 구렁이 한 마리가 홍부네 처마 밑에 있던 제비를 잡아먹으려고 했어요. 이를 본 홍부가 막대기로 구렁이를 쫓아 주었어요. 그런데 새끼 제비 한 마리가 땅에 떨어져 다리가 부러지고 말았어요.

남자2: “불쌍한 제비야, 얼른 고쳐 줄게.”

해설: 홍부는 봉대로 제비 다리를 고쳐 주었어요. 다음 해 봄, 홍부네 집에 제비 한 쌍이 날아 왔어요.

남자2: “아, 너는 작년에 다리가 부러진 그 제비구나.”

해설: 제비는 홍부에게 박 씨 하나를 주고 갔어요. 홍부는 박 씨를 지붕 밑에 심었어요. 가을이 되자, 지붕 밑에 커다란 박이 주렁주렁 열렸어요.

여자2: “아버지, 이것 보세요! 지붕에 박이 가득해요!”

남자2: “배고프지? 어서 박을 타서 속을 끓여 먹자.”

해설: 홍부네 가족은 큰 톱으로 박을 타기 시작했어요.

남자2: “아니, 이게 웬 쌀이야?”

해설: 두 번째 박에서는 돈과 보석과 비단 옷이, 세 번째 집에서는 멋진 기와집이 나왔어요.

남자2: “아니, 이게 어떻게 된 일이지?”

해설: 홍부네 가족은 기뻐했어요.

모두: (가족들의 웃음소리)

해설: 그런데 이 소식을 들은 놀부는 당장 제비를 잡아 다리를 부러뜨리고 다시 고쳐 주었어요. 다음 해 제비가 놀부에게도 박 씨를 물어다 주었어요. 놀부는 신이 나서 박 씨를 심었어요. (휴지) 가을이 되자 놀부네 지붕에도 커다란 박이 주렁주렁 열렸어요. 놀부네 가족은 신이 나서 박을 타기 시작했어요.

남자1: “하하, 이제 나도 부자가 된단구!”

해설: 그런데 놀부의 박에서는 도깨비가 나와서 놀부와 가족들을 방망이로 때렸어요. 그리고 놀부네 집과 물건을 방망이를 두드려서 다 없애 버렸어요. 놀부는 갑자기 거지가 되었어요.

남자1: “아이고, 망했다. 후후후후”

해설: 착한 홍부는 이 소식을 듣고 놀부에게 달려왔어요.

남자2: “형님, 우리하고 함께 살아요!”

남자1: “아우야, 정말 미안하다. 후후”

해설: 놀부는 홍부에게 미안하다고 사과하고 홍부와 사이좋게 살았답니다.

#### ○ **의좋은 형제' 이야기 : 해설, 남자1(형)**

해설 : 옛날 옛날에 사이가 아주 좋은 형제가 살았어요. 봄에는 함께 모내기를 하고 여름에는 함께 풀을 뽑았어요. 가을이 되자 형제의 논에는 아주 많은 벼가 자랐어요. 그리고 신기하게 두 형제는 벼섬의 수가 똑같았어요.

해설 : 형은 얼마 전에 결혼을 한 동생을 위해 벼섬을 동생의 집에 몰래 가져다 놓았어요. 집에 돌아오면서 형은 아주 기분이 좋았답니다. 다음 날 아침, 형은 벼섬이 쌓여 있는 곳에 가 보았어요. 그런데 이게 무슨 일일까요? 벼섬의 수가 어제와 똑같았어요.

남자1: 이상하네~ 분명히 내가 어제 동생의 집에 벼섬을 가져다주었는데, 내가 꿈을 꿨나?”

해설 : 형은 오늘 밤에 다시 동생의 집에 벼섬을 가져다 놓기로 했어요.

남자1: 오늘은 조금 더 일찍 가야겠어.”

해설 : 형은 벼섬을 들고 동생의 집으로 갔어요. 그런데 저기 멀리서 어떤 사람이 벼섬을 들고 오고 있었어요.

남자1: 이 밤에 나처럼 벼섬을 들고 다니는 사람이 있네?”

해설: 그 사람과 조금씩 가까워지자 형은 깜짝 놀랐어요! 바로 동생이었어요. 동생도 가족이 많은 형을 생각해서 벼섬을 밤에 몰래 형의 집에 가져다 놓은 것이었어요. 형제는 서로의 손을 꼭 잡고 기쁨의 눈물을 흘렸습니다.

#### ○ **‘두 마리 염소’ 이야기 : 해설, 여자1(염소1), 남자1(염소2)**

해설 : 깊은 개울에 외나무다리가 있었어요. 어느 날 다리 가운데에서 염소 두 마리가 만나게 되었지요.

남자1: 저리 비겨 난 바빠

여자1: 나도 바빠, 네가 비켜

해설 : 둘은 서로 먼저 가려고 다리 위에서 싸웠지요.  
 남자1: 비키지 못 해!  
 여자1: 어서 비켜!  
 해설 : 서로 싸우던 염소들은 물에 풍덩 빠지고 말았답니다.

### 3.7 동요

주제와 관련된 동요 37곡을 녹음하였다.

〈표. 32〉 주제별 활동지에 소개된 동요

0	구분(세)	주제	활동	동요 명	비고
1	교육자료 I	1	1	재미난 색깔 놀이	외국곡
2	교육자료 I	1	14	그대로 멈춰라	김방옥 저작권
3	교육자료 I	2	9	그대로 멈춰라	김방옥 저작권
4	교육자료 I	2	12	모양놀이	작자미상
5	교육자료 I	3	3	여우야 여우야	전래동요
6	교육자료 I	3	7	동물원에 가면	구전동요
7	교육자료 I	4	6	큰북을 울려라	AC 비관리
8	교육자료 I	5	12	개미 심부름	AC 비관리
9	교육자료 I	6	3	그대로 멈춰라	김방옥 저작권
10	교육자료 I	6	6	비행기	윤석중(작사) 저작권
11	교육자료 I	7	6	꼬마 인디언	구전동요
12	교육자료 I	7	9	학교에 가면	구전동요
13	교육자료 I	7	12	작은별(가나다송 개사)	작자미상
14	교육자료 I	8	6	대문 놀이	구전동요
15	교육자료 I	9	3	펭귄 가족	작자미상
16	교육자료 I	9	6	당신은 누구십니까	작자미상
17	교육자료II	1	1	머리 어깨 무릎 발	작자미상
18	교육자료II	1	15	곰 세마리	작자미상
19	교육자료II	2	16	씩씩 닭아라	이원수(작사) 저작권
20	교육자료II	2	17	사과 같은 내 얼굴	김방옥(작사) 저작권
21	교육자료II	3	9	나는 나는 자라서	황병훈 최종진 저작권
22	교육자료II	3	15	병원 놀이	AC 비관리
23	교육자료II	4	1	동네 한 바퀴	작자미상
24	교육자료II	4	3	어디까지 왔나	전래동요
25	교육자료II	4	15	가게 놀이	박경중 정혜옥 저작권
26	교육자료II	5	7	대문 놀이	윤석중 윤극영 저작권
27	교육자료II	5	10	무궁화꽃	구전민요
28	교육자료II	5	15	안녕	김성균 저작권
29	교육자료II	6	6	연날리기	권연순 한수성 저작권
30	교육자료II	6	11	강강술래	민요
31	교육자료II	6	14	설날	윤극영 저작권
32	교육자료II	6	15	뚝갈아요	윤석중 저작권
33	교육자료II	7	3	도깨비 나라	작자미상
34	교육자료II	8	2	울챙이와 개구리	윤현진 저작권
35	교육자료II	8	15	꼬마 눈사람	강소천 한용희 저작권
36	교육자료II	9	1	시계	나운영(작곡) 저작권
37	교육자료II	9	15	한국 학교에 갑니다	김성균 저작권

## 4장 결론 및 제언

본 용역을 통해 조사된 내용과 향후 교육 자료 개발에 대한 방향 설정은 다음과 같다.

- 미국 한글 학교에 재직 중인 교사 중 유치반 수업을 가르치는 경우는 10년 이상 미국에서 거주하고 있는 여성 교사가 많았으며, 유아교육을 전공했거나 교육 경험이 있어서가 아닌 봉사의 개념으로 수업에 임하는 경우가 많았음.
- 미국에서의 한글 학교는 한 학기(15주 내외)의 정규 교과과정을 운영하는 곳이 많았으나 일부 한글 학교는 공휴일을 제외하고 연중 내내 운영하는 곳도 있는 것으로 나타남. 한글 학교에 오는 아동들의 연령대가 점차 낮아지고 있는 것은 확실하지만 가정에서의 한국어 사용 환경은 급변하고 있는 것으로 나타남.
- 한글 학교에서 사용되는 교육 자료 중 활용도가 높은 것은 놀랍게도 교사 본인이 만든 자료라고 가장 많이 응답하였고, 다음으로 한글 학교에 배포된 교재나 교육 자료라고 답하였음.
- 재외동포 아동 학습자들은 언어 기능 중 쓰기를 가장 힘들어 하고, 특히 문법에 대해 어려움을 느끼는 것으로 나타난 반면 듣기는 매우 수월한 것으로 응답함. 전 연령대의 한국어 교사들은 공통적으로 아동들이 한국어 문법을 이해하는 것을 어려워하는 것으로 나타남.
- 미국의 한글 학교 교사들은 매우 구체적이고 현실적인 한국어문화 교육 자료를 원하고 있었고, 더 나아가 현지 문화를 외면하지 않는 자료가 개발되기를 원하고 있음.
- 한글 학교 교사들의 대부분은 봉사하고 헌신하는 마음으로 한글 학교에서 수업을 하고 있다고 답하였다. 그러기에 교실에서 즉각적으로 활용할 수 있는 다양한 한국어 교육 자료를 요구함.
- 미국을 시작으로 다른 언어권에서도 사용될 수 있는 교육 자료 개발 사업이 지속적으로 파급되고 확대되기를 기대함.

## 참고 문헌

### 학위 논문

- 강현주(2008), 재외동포 학습자를 위한 한국문화교재 개발 연구, 경희대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 고명지(2012), 재미동포 미취학 아동 학습자를 위한 한국어 가정 학습 교재 개발 방안 연구, 부산외국어대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 권민정(2013), 재외동포용 한국어 교재 분석 : 교재개선방향 중심으로, 숭실대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 김수연(2011), 재외동포 초급 한국어 교육에서의 높임법 교수·학습의 내용과 지도 방안 연구, 단국대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 김태진(2011), 재미 한글 학교 교육의 중요도·만족도 분석을 통한 교육주체 요구분석, 이화여자대학교 국제대학원 석사 학위 논문.인교육연구, 재미한국학교협의회, 32권. 63쪽-70쪽.
- 김성혜(2005), 전래동화를 활용한 한국어 교육 방안 연구: 재외동포 아동 학습자를 대상으로, 고려대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 김지혜(2011), 동요를 활용한 활동 중심 한국어 교육 방안 연구 : 재외 동포 아동 학습자를 중심으로, 한국외국어대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 류선숙(2011), 재외동포 아동 학습자를 위한 한국어 교재 모형 개발, 경기대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 류향주(2015), 중국 상하이 거주 한인 학부모들의 유아 대상 교육기관에 대한 인식, 전남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 박선영(2012), 아동·청소년 대상 한국어 교재의 과제 활동 연구 : 다중 지능(MI)을 바탕으로, 계명대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 박혜경(2014), 거시적 접근법 기반의 재외동포 아동용 한국어 교재 연구, 경희대학교 대학원 박사 학위 논문.
- 송은영(2011), 재외 동포 가정의 한국어 교육 실태와 부모 주도 교육 방안 연구, 충남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 유해현(2010), 재미 동포 아동의 코드 스위칭(Code Switching) 연구 : 구어 담화를 중심으로, 고려대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 현나래(2014), 재외동포 아동 학습자용 한국어 교재의 학습 활동 연구 : 미주 지역을 중심으로, 경희대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 요시다 카즈에(2016), 재일동포 아동 학습자를 위한 계승어로서의 한국어 교육과정 개발 연구 : 관서지방 어린이 토요 학교를 대상으로, 경희대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 이선미(2016), 재외동포 아동의 한국어 구문 발달 연구 : 중국 거주 취학 전 아동을 중심으로, 경희사이버대학교 문화창조대학원 석사 학위 논문.
- 이수현(2007), 총체적 언어 교육에 기초한 재외동포 아동의 한국어 문화 교육 자료 개발 연구, 상명대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 이은희(2014), 전래동화 텍스트를 활용한 읽기 학습 과제 개발 방안 연구 : 홍콩 재외동포 아동을 중심으로, 경희사이버대학교 문화창조대학원 석사 학위 논문.

이동재(2002) 외국어로서의 한국어 교수법이 현재와 미래, 국제한국어교육학회, 제12  
 학술대회 주제 특강. p 106-124.

임윤선(2009), 아동을 위한 한국어 교육 자료 개발, 동덕여자대학교 대학원 석사 학  
 위 논문.

이경(2010), 재외동포 아동 학습자를 위한 한국어 읽기 교육 방안 : 읽기 텍스트 및 과제 구  
 성 방안을 중심으로, 고려대학교 대학원 석사 학위 논문.

이효진(2013), 한국어 학습 외국인의 유창성 특징, 부산가톨릭대학교 대학원 석사 학위 논문.

송영숙(2015), 재외동포 아동 학습자의 문식력 향상을 위한 교재 개발 : 부모와 함께 하는  
 동화 읽기.쓰기, 이화여자대학교 외국어교육특수대학원 석사 학위 논문.

신숙정(2011), 제 3문화 아이들의 삶에 대한 연구 : 베트남 미인가 한인 학교를 중심으로, 한  
 국교원대학교 교육대학원 석사 학위 논문.

#### 학술지 논문

김경령(2010) 학문목적 유학생들의 독해력 지수와 읽기 전략, 동기 변인들과의 상관관계  
 연구, 한국어교육, p 25-50.

김재욱(2002), 재외동포 아동 학습자를 위한 한국어회화 교재의 구성원리 및 개발에 관한 연  
 구, 한국어 교육, 67-85.

김영주(2008), 국어교육 : 전래동화 스토리텔링을 활용한 한국어교육 방안 - 다문화 및 재외  
 동포 가정 아동을 대상으로, 새국어교육, 97-124.

김정숙(2008), 재외동포용 한국어 교재 개발 방안 연구 - 초급 1단계 교육 내용을 중심으로  
 , 이중 언어학, 61-83.

김윤주(2010), 재외동포 아동학습자용 한국어 교재 개발 방안 연구 - 아동문학 제재를 활용  
 한 문화교육 단원 구성 방안, 한국어 교육, 61-85.

김정숙(2010), 사회적 상호작용을 활용한 재외동포 아동 한국어 교육 방안, 이중 언어학,  
 25-46.

정명숙(2010), 재외동포 유아 대상 한국어 교육 방안, 이중 언어학, 295-317.

김윤주(2012), 재외동포 아동 학습자용 한국어 교재의 기초 문식성 학습 활동 분석, 어문논  
 집, 237-264.

박혜경(2014), 주제 중심 접근법 기반의 재외동포 아동용 한국어 교재 개작 방안 연구, 이중  
 언어학, 111-131.

이정란(2014), 재외동포 아동을 위한 학습자 중심 한국어 교재 개발, 이중 언어학, 267-290.

이선우·탁은선(2014), 미국 재외동포 아동의 한국어 장애음 지각 연구, 한국어 교육,  
 113-134.

황은하(2014), 재외동포 아동의 한국어 쓰기 교육을 위한 대화일지 쓰기 사례 연구, 한국어  
 교육, 221-247.

공하림·부수현(2016), 재외동포 교육용 한국어 교재 문화 요소 분석 및 단원 구성 방안, 문학  
 화 언어, 37-63.

#### 단행본

한국학술진흥재단(2004), 외국인 유학생화 재외교포 자녀의 한국어 연수 및 문화체험을 위한

활성화 방안, 한국학술진흥재단.

- Davies, M. (2006). *A frequency dictionary of Spanish: Core vocabulary for learners*. New York: Routledge.
- Edna Velasquez. (2016) Lexical Competence and Reading Comprehension: A pilot study with heritage language learners of Spanish
- Johnson J.S & Newport. E.L. (1989) Critical period effects in second language learning: The influence of maturational state on the acquisition of English as a second language. *Cognitive Psychology* 21, 1989. p. 60-99.
- Kim K.R. (2001) A study of syntactic and sociolinguistic development of Korean bilingual speakers in America. Ph. D dissertation, University of Illinois at Urbana Champaign .
- Kim. K.B (2009), “Heritage background, motivation, and reading ability of upper level post secondary students of Chinese, Japanese and Korean” . *Reading in a foreign language* 21, ISSN 1539-0578
- Lee, J. S., & Kim, H.-Y. (2008) Heritage language learners’ attitudes, motivations and instructional needs: The case of postsecondary Korean language learners. In K. Kondo-Brown & J. D. Brown (Eds.), *Teaching Chinese, Japanese, and Korean heritage language students: Curriculum needs, materials, and assessment* (pp. 159-185). New York, NY & London, United Kingdom: Lawrence Erlbaum.
- Lenneberg. E.C. (1967) Biological foundation of language, New York: John Wiley and Sons, pp. 168-181.
- Mochida, A., & Harrington, M. (2006). The Yes/No test as a measure of receptive vocabulary knowledge. *Language Testing*, 23(1), 73-98 doi:10.1191/0265532206lt321oa
- Nation, I. P. (2006). How large a vocabulary is needed for reading and listening? *Canadian Modern Language Review/La Revue Canadienne Des Langues Vivantes*, 63(1), 59-82. doi:10.1353/ cml.2006.0049
- Read, J. A. S. (2000). *Assessing vocabulary*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Roswita D. (2014) Exploring Linguistic Identity in Young Multilingual Learners. *TESL CANADA JOURNAL*. V 32.
- Santos. D. & Silva, G. (2015) Exploring Portugues Heritage and Non-Heritage Learner’ s perceptions of and performance in Listening. *The Canadian journal of applied linguistics*: 18(1), 63-86.
- Yu, W. (2008) Developing a “compromise curriculum” for Korean heritage and nonheritage learners. In K. Kondo-Brown & J. D. Brown (Eds.), *Teaching Chinese, Japanese, and Korean heritage language students: Curriculum needs, materials, and assessment* (pp. 187-209). New York, NY & London, United Kingdom: Lawrence Erlbaum.
- Xiao, Y. (2006) Heritage learners in the Chinese language classroom: Home background. *Heritage Language Journal*, 4(1), 47-56.

## 부록

# 재외동포 아동용 한국어 교육 자료 개발을 위한 설문조사

2017031302-0

안녕하십니까?

저희는 사회여론조사 전문기관인 (주)리서치앤리서치입니다. 저희 기관에서는 국립국어원의 의뢰를 받아 '재외동포 아동용 한국어 교육 자료 개발을 위한 설문조사'를 실시하고 있습니다. 본 조사는 해외에 있는 한국학교, 한글 학교 등 교육기관에서 재외동포 아동(만 3세~6세)들을 교육하고 있는 선생님을 대상으로 진행되며, 선생님들의 의견을 수렴하여 향후 재외동포 아동들을 위한 체계적인 한국어 교육 자료를 개발하기 위해 실시하는 조사입니다. 바쁘시겠지만, 잠시 시간을 내어 조사에 응해주시면 감사하겠습니다. 응답해주시는 분들께는 소정의 답례를 제공할 예정입니다.

본 설문에서 응답해주시는 정보는 법률 제11690호 개인정보보호법 제15조(개인정보 수집/이용)에 의거 보호 받을 수 있으며, 동법 제21조(개인정보의 파기)에 의거 조사 종료 후 파기되오니 안심하시고 원활한 연구 진행이 될 수 있도록 모든 문항에 빠짐없이 응답해 주시기를 부탁드립니다.

2017. 05.

문의	(주)리서치앤리서치(R&R)	담당자	: 김상민 연구원 (☎)
사향	02-3484-3096)		

응답자 기본 사항					
성명		연락처(유선)		이메일 주소	
지역				학교명	

Q1. 선생님의 성별은 어떻게 되십니까?

- 1) 남성                      2) 여성

Q2. 선생님의 연령은 어떻게 되십니까?



- |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|
| 1) 20~24세 | 2) 25~29세 | 3) 30~34세 |
| 4) 35~39세 | 5) 40~44세 | 6) 45~49세 |
| 7) 50세 이상 |           |           |

**Q3. 선생님은 어느 지역에서 한국어를 가르치고 계십니까?**

- |             |           |             |
|-------------|-----------|-------------|
| 1) 아시아      | 2) 북미     | 3) 중남미      |
| 4) 유럽       | 5) 오세아니아주 | 6) CIS, 러시아 |
| 7) 아프리카, 중동 |           |             |

**Q4. 선생님은 현재의 언어문화권에서 거주하신 지 얼마나 되셨습니까?**

- |           |                     |             |
|-----------|---------------------|-------------|
| 1) 2년 미만  | 2) 2~5년 미만          | 3) 5~10년 미만 |
| 4) 10년 이상 | 5) 현재 언어권에서 태어나고 자람 |             |

**Q5. 선생님이 한국어를 가르치신 기간은 얼마나 되셨습니까?**

- |           |           |         |          |
|-----------|-----------|---------|----------|
| 1) 1년 미만  | 2) 1~3년   | 3) 4~6년 | 4) 7~10년 |
| 5) 10년 이상 | 6) 기타 ( ) |         |          |

**Q5-1. 선생님께서 유치반 아동을 가르치신 기간은 얼마나 되셨습니까?**

- |           |           |         |          |
|-----------|-----------|---------|----------|
| 1) 1년 미만  | 2) 1~3년   | 3) 4~6년 | 4) 7~10년 |
| 5) 10년 이상 | 6) 기타 ( ) |         |          |

**Q6. 선생님이 일하시는 한글 학교에서 만 3세부터 4세까지의 아동 학급은 모두 몇 반으로 구성되니까?**

- |        |        |        |        |          |
|--------|--------|--------|--------|----------|
| 1) 한 반 | 2) 두 반 | 3) 세 반 | 4) 네 반 | 5) 기타( ) |
|--------|--------|--------|--------|----------|

**Q6-1. 선생님이 일하시는 한글 학교에서 만 3세부터 4세까지의 아동 학습자는 대략 몇 명 정도입니까?**

- |           |           |           |           |          |
|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| 1) 10명 내외 | 2) 20명 내외 | 3) 30명 내외 | 4) 40명 내외 | 5) 기타( ) |
|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|

**Q7. 선생님이 일하시는 한글 학교에서 만 5세부터 6세까지의 아동 학급은 모두 몇 반으로 구성되니까?**

- |        |        |        |        |          |
|--------|--------|--------|--------|----------|
| 1) 한 반 | 2) 두 반 | 3) 세 반 | 4) 네 반 | 5) 기타( ) |
|--------|--------|--------|--------|----------|

**Q7-1. 선생님이 일하시는 한글 학교에서 만 5세부터 6세까지의 아동 학습자는 대략 몇 명 정도입니까?**

- 1) 10명 내외    2) 20명 내외    3) 30명 내외    4) 40명 내외    5) 기타( )

**Q8. 선생님이 일하시는 한글 학교의 수업은 한 학기가 몇 주 동안 진행됩니까?**

- 1) 10주 이하    2) 10~12주    3) 13~14주    4) 15~16주    5) 17주 이상  
6) 일년 내내    7) 기타

**Q8-1. 선생님이 한글 학교 아동을 대상으로 하는 50분 수업에서 대략 몇 개 정도의 활동지를 활용하여 가르치십니까?**

- 1) 1~2개                  2) 2~3개                  3) 3~4개                  4) 4~5개  
5) 5~6개                  6) 기타( )

**Q9. 선생님께서는 어떤 계기로 한글 학교에서 아동 학습자반을 가르치시게 되었습니까?(복수 답안 가능)**

- 1) 아동 학습자반을 가르칠 선생님이 부족해서  
2) 유아 교육 교사 과정을 수료해서 혹은 유아 교육 연수를 받아서  
3) 유아교육을 전공 혹은 부전공으로 공부했기 때문  
4) 아동 학습자를 가르치는 것이 즐거워서  
5) 자녀를 가르치다보니 아동 학습자의 한국어 교육에 관심을 가지게 되어서  
6) 한글 학교에 봉사하는 마음으로  
7) 교원자격증이 있어서  
8) 기타( )

**Q10. 만3세-6세까지의 아동 학습자를 위한 활동지나 지도서를 국립국어원 온라인 한국어교수학습센터에 탑재 시 활발히 이용하실 수 있는지 말씀해 주십시오.**

- 1) 매우 그렇다  
2) 그렇다  
3) 보통이다  
4) 그렇지 않다  
5) 매우 그렇지 않다

6) 기타( )

**Q11. 재외동포 아동 학습자들에게 한국어를 교육하기 어려운 이유가 있으시다면 그 이유가 무엇인지 세 가지를 순서대로 말씀해 주시기 바랍니다.**

1순위( ), 2순위( ), 3순위( )

- 1) 아동용 한국어 교육 자료 부족
- 2) 현지어를 사용하고 이해하는 데 한국어가 방해할 것이라는 언어 태도
- 3) 정체성에 혼란을 줄 것이라는 염려
- 4) 가르칠 시간 부족
- 5) 한국어를 가르치는 기관(학원 등) 부족
- 6) 아동 학습자의 학습 의욕 부족
- 7) 별로 어려움을 느끼지 않음
- 8) 기타( )

**Q12. 재외 동포 아동학습자들이 한국어를 배우는 과정에서 아래의 4가지 분야 중 어느 부분을 어려워하는지 순서대로 적어 주세요.**

1순위( ), 2순위( ), 3순위( ), 4순위( )

- 1) 문법
- 2) 어휘
- 3) 발음
- 4) 화용

**Q13. 재외 동포 아동학습자들이 한국어를 배우는 과정에서 아래의 4가지 분야 중 어느 부분을 어려워하는지 순서대로 적어 주세요.**

1순위( ), 2순위( ), 3순위( ), 4순위( )

- 1) 말하기
- 2) 듣기
- 3) 읽기
- 4) 쓰기

**Q14. 재외동포 아동 학습자들을 가르칠 때 어떤 활동을 가장 많이 활용하고 계시나요?**

(복수 선택 가능)

- |               |          |             |       |
|---------------|----------|-------------|-------|
| 1) 역할극        | 2) 교구 활용 | 3) 자료 활용    | 4) 노래 |
| 5) 스토리텔링      | 6) 어휘 놀이 | 7) 문화 연계 활동 |       |
| 8) 붙임 딱지(스티커) | 9) 기타( ) |             |       |



- 3) 한국어 중심으로 현지어로 번역하여 표기
- 4) 현지어 중심으로 한국어로 번역하여 표기
- 5) 어떤 언어이든 관계없음
- 6) 기타( )

**Q20. 현지에서 아동에게 한국어를 가르칠 때 어떤 것이 가장 유용했습니까?**

- 1) 부교재를 포함해 교사가 직접 만든 텍스트
- 2) 한글 학교에 배포된 자료와 교과서
- 3) 인터넷에서 가져온 자료들
- 4) 한국 이야기나 동화책
- 5) 기타( )

**Q21. 선생님께서 담당하고 있는 학급에서 한국어를 구사할 수 있는 비율은 대략 어느 정도입니까?**

아버지 ( )%  
어머니 ( )%

**Q22. 선생님께서는 아동을 위한 교육 자료를 준비하실 때 주로 어떤 내용을 찾아서 사용하십니까? 항목 별로 상세히 말씀해 주세요.**

- 1) 그림: ( )
- 2) 사진: ( )
- 3) 종이 교구: ( )
- 4) 이야기: ( )
- 5) 게임: ( )
- 6) 노래: ( )
- 7) 기타: ( )

**Q23. 아동 교육 자료에 지역별 특성(현지 문화)이 반영되어야 한다면 어떤 점이 포함되어야 하나요? 항목 별로 상세히 말씀해 주세요.**

- 1) 그림 삽화에 등장하는 인물, 동물, 사물 등의 모습  
( )
- 2) 그림 색깔(선호하는 색깔 및 기피하는 색깔)  
( )
- 3) 자료에 소개되어야 할 현지문화  
① 음식: ( )

- ② 옷: ( )  
 ③ 집: ( )  
 ④ 교통: ( )  
 ⑤ 자연: ( )  
 ⑥ 학교: ( )  
 ⑦ 가족: ( )  
 ⑧ 친구: ( )  
 ⑨ 놀이와 스포츠: ( )  
 ⑩ 다문화 이해: ( )  
 4) 기타: ( )

**Q24. 아동 교육 자료에 소개되어야 할 한국 문화가 있다면 어떤 내용인가요? 항목 별로 상세히 말씀해 주세요.**

- 1) 그림 삽화에 등장하는 인물, 동물, 사물 등의 모습  
 ( )  
 2) 그림 색깔(선호하는 색깔 및 기피하는 색깔)  
 ( )  
 3) 자료에 소개되어야 할 한국문화  
 ① 음식: ( )  
 ② 옷: ( )  
 ③ 집: ( )  
 ④ 교통: ( )  
 ⑤ 자연: ( )  
 ⑥ 학교: ( )  
 ⑦ 가족: ( )  
 ⑧ 친구: ( )  
 ⑨ 언어 예절: ( )  
 ⑩ 놀이와 스포츠: ( )  
 4) 기타: ( )

**Q25. 가정에서도 한국어 교육이 연결되기 위해 선생님과 학부모와의 협업이 필요합니다. 가정에서의 지도를 위해 선생님이 부모에게도 제공되기를 원하는 교육 자료는 무엇입니까? 항목 별로 상세히 말씀해 주세요.**

- 1) 과제  
 ① 말하기(노래, 율동 등)  
 ( )

- ② 듣기(노래, 스토리텔링 등)
  - ( )
- ③ 읽기(자료 읽기)
  - ( )
- ④ 쓰기(일기 쓰기, 색칠 해오기 등)
  - ( )
- 2) 준비물: ( )
- 3) 기타: ( )

국립국어원 2017-01-30

연구책임자	김경령(숙명여자대학교, 한국어문학부 교수, 한국어문화연구소 연구위원)
공동연구원	이홍식(숙명여자대학교, 한국어문학부 교수, 한국어문화연구소 연구위원)
	문금현(숙명여자대학교, 한국어문학부 교수, 한국어문화연구소 연구위원)
	정선아(숙명여자대학교, 아동복지학부 교수)
	김영실(원광대학교, 사범대학, 유아교육과 교수)
연구보조원	김미선(숙명여자대학교, 한국어문학부 박사 수료)
	최혜민(숙명여자대학교, 한국어문학부 박사 수료)
	김유리(숙명여자대학교, 한국어문학부 박사 과정)
	김희진(숙명여자대학교, 아동복지학부 박사 과정)
	이금자(숙명여자대학교, 아동복지학부 박사 과정)
	박보영(숙명여자대학교, 아동복지학부 박사 과정)
	최진숙(원광대학교, 유아교육과 박사 과정)
	조윤희(원광대학교, 유아교육과 박사 과정)
	박정은(원광대학교, 유아교육과 박사 과정)

## 재외동포 아동용 한국어 교육 자료 개발 연구 - 신나요! 한국어(Fun Korean)

---

발행인: 국립국어원장

발행처: 국립국어원

서울시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9775, 전송 02-2669-9727

인쇄일: 2017년 12월 10일

발행일: 2017년 12월 15일

---

\* 이 책은 국립국어원의 용역비로 수행한 ‘재외동포 아동용 한국어 교육 자료 개발 연구’ 사업의 결과물을 발간한 것입니다.