



3차시. 스터디코리안을 활용하여 수업 준비하기



목 차

- ▶ 교수 매체 정의와 유형
- ▶ 스테디코리안 교사자료실
콘텐츠 상세
- ▶ 스테디코리안 교사자료실
콘텐츠 활용





1. 교수 매체 정의와 유형



1. 교수 매체 정의와 유형

▶ 교수 매체란?

① 매체

- 의사소통의 통로, 정보 전달의 매개 수단
- 정보원과 수신원 사이의 운반자
각종 시청각 자료가 포함 됨



교수 매체

- 수업에서의 의사소통을 촉진
- 학습 목표를 달성하기 위하여 사용

1. 교수 매체 정의와 유형

▶ 교수 매체란?

2 협의

- 교수 활동을 하는데 필요한 보충 자료
- 유인물, 시각 자료, 오디오 자료 등
각종 시청각 기자재, 교재 등

3 광의

- 교수 학습 활동에 사용되는 모든 도구
- 기존의 학습 도구에 더하여 교사 등의 인적자원, 육성
또는 자료로 전달되는 메시지, 시설 등의 학습 환경 포함

1. 교수 매체 정의와 유형

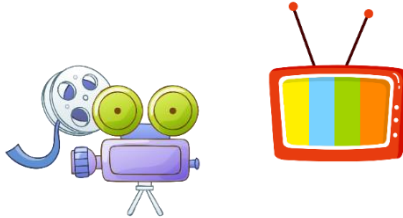
▶ 교수 매체 유형?

교수 매체의 종류

시각자료



시청각 자료



청각자료



상호작용 매체



1. 교수 매체 정의와 유형

▶ 한국어 수업에서 활용할 수 있는 교수 매체 유형

① 텍스트(text)

- 학습 안내서, 지침서, 교과서, 컴퓨터 화면 내 텍스트 등
- 정보 전달의 가장 일반적이고 기본적인 매체
- 시각이나 청각 자료로 텍스트를 보완하여 사용하는 경우가 많음

1. 교수 매체 정의와 유형


▶ 한국어 수업에서 활용할 수 있는 교수 매체 유형

1 텍스트(text)

뭐라고 할까?

☐ 뭐라고 할까? : 자신이 표현하고 싶은 적절한 표현을 찾지 못했거나, 어떻게 표현해야 할 결정하지 못했을 때, '뭐라고 할까?'라고 합니다.

뭐라고 할까? 일상회화 21



이 그림 어때?
글쎄, 뭐라고 할까?
무슨지도 하고 슬프기도 하고 그런 느낌이 들어.
그래? 난 잘 모르겠다.

당신 자신이 표현하고 싶은 적절한 표현을 찾지 못했거나, 어떻게 표현해야 할지 결정하지 못했을 때, 뭐라고 할까라고 합니다. 보통 이 표현 뒤에 일화하는 있지만 그와 비슷하거나, 만만하여 표현할 수 있다고 생각하는 말을 덧붙여 말합니다. 또 '음; 저와 같이 어땠거리는 표현이나 일화처럼 불분명한 태도를 나타내는 표현 등을 함께 사용하기도 합니다. 자신이 생각이나 느낌, 또는 의견 등을 조금스럽게 표현할 때에도 사용할 수 있으며, 간단하게 대답하려고 쓸어서 말하기도 합니다.

대화 '뭐라고 할까?' [필요난을 위한 한국어 초급 2권]


<안>가는 동시에 곁잡이에 어떤 일제 대한 물음이나 추측을 나타냅니다.

'무슨지도 하고 슬프기도 하고'

<이> 하고는 동시에 곁잡이에 동격이나 상제를 나타낼 때 사용됩니다.

어떤 어때? 글쎄 그런 느낌이 좋다 그래? 잘 모르겠다

우리말 온내기 재희문화재단·사이버한국외국어대학교
[출] 이만우 (사이버한국외국어대학교)



대화

지나 오빠, 토익 결과 확인했어? 난 3급을 못 받았어.
지호 벌써 결과가 나왔어? 홈페이지에 들어가 봐야겠다.
난 4급에 합격했어!
지나 치, 같이 종급 시험을 봤는데 오빠는 4급이고, 난 3급도 못 받고……. 나도 인터넷으로 한국어 강의를 들을 걸 그랬어.
지호 그러게. 인터넷 강의를 들으면 혼자 공부하는 것보다 훨씬 재미있거든. 언제 어디서든 원하는 시간에 강의를 들을 수 있다는 것도 좋아.
지나 강의를 들으면서 모르는 게 있으면 어떻게 해?
지호 선생님께 인터넷으로 질문을 하면 선생님께서 답을 해주셔. 내가 너한테 같이 공부하자고 이야기할 걸 그랬어.
지나 괜찮아. 나도 이번에는 인터넷 강의를 들으면서 열심히 공부할 거야. 어쨌든 오빠, 축하해.
지호 고마워, 지니아. 다음 시험은 열심히 공부해서 꼭 합격하도록 해.
지나 걱정 마! 5급은 내가 오빠보다 먼저 받을 거야.
지호 나도 더 열심히 해야겠다.

1. 교수 매체 정의와 유형

▶ 한국어 수업에서 활용할 수 있는 교수 매체 유형

2 시각자료

- 학생들에게 설계된 2차원적인 수업 자료
- 그래픽 요소 + 언어적 요소
- 그림, 도표, 도형, 차트 등



1. 교수 매체 정의와 유형

▶ 한국어 수업에서 활용할 수 있는 교수 매체 유형

③ 오디오

- 교사의 목소리 외 여러 소리, 음성, 음악 자료
- 학습자에 맞는 속도 조절가능, 반복 재생, 녹음하여 자기 점검 가능
- 오디오 자료 활용의 순서
 - 1) 듣기 전 활동
 - 2) 듣기 활동
 - 3) 듣기 후 활동

1. 교수 매체 정의와 유형

▶ 한국어 수업에서 활용할 수 있는 교수 매체 유형

4 비디오

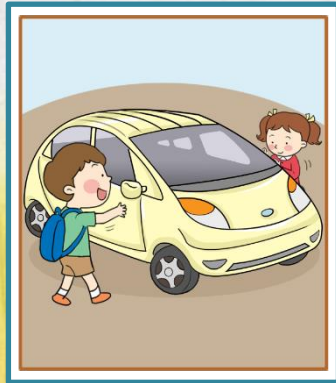
- 동영상 자료
- 학습에 실제성 부여
- 문화 수업에 유용
- 유의 사항
 - ➔ 학생이 수동적일 수 있음, 적극적인 관람 유도
 - ➔ 수업 전 기자재 점검 필수
 - ➔ 판서나 유인물 등으로 학습 주요 내용을 강조

1. 교수 매체 정의와 유형

▶ 한국어 수업에서 활용할 수 있는 교수 매체 유형

5 실물과 모형

- 실물 : 동전, 도구, 식물, 동물 등
- 모형 : 교수 목적을 위해 자세하거나 단순하게 제작
- 오감 사용 가능
- 학습자의 흥미와 열정을 불러 일으킬 수 있음





2. 스터디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세



2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

▶ 구성

- 1 한글학교 한국어
- 2 e-교육과정 다운로드
- 3 ICT 자료실
- 4 수업자료
- 5 우리말 윤내기

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

구성

① 한글학교 한국어

- 총 62개 차시
- 한국어 교재의 수업 자료
- PDF 파일

[1권1과 듣기]

★ 동화 주인공 이름 맞추기



[조회수] 1241 | [좋아요] 3
[등록일] 11-28 | [첨부] 2

[1권1과 말하기]

★ '당신은 누구십니까?'
노래 부르기



[조회수] 378 | [좋아요] 1
[등록일] 12-11 | [첨부] 2

[1권2과 듣기]

★ 이름표 붙이기



[조회수] 166 | [좋아요] 0
[등록일] 12-24 | [첨부] 2

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

구성

1 한글학교 한국어

말해봐요

한글학교 한국어 1권

2. 이게 뭐예요?

★ 낱속말로 단어 전달하기

활동 목표

낱속말로 단어 전달하기 게임을 통해 사물의 이름을 표현할 수 있다.

활동 개요

구분	활동 내용	준비물	소요 시간
말하기 전 활동	• 활동에 필요한 어휘 연습	사물 그림 카드	5분
말하기 활동	• 활동 주제 및 목표 제시 • 팀을 나눠 낱속말로 단어 전달하고 단어 맞추기	사물 그림 카드	15분
말하기 후 활동	• 배운 어휘 직접 써 보면서 확인하기	큰 종이와 크레파스	5분

• 한글학교 한국어 1권

- 1 -

말하기 전 활동

- 말하기 활동에 들어가기 전에 목표 문형을 활용하여 사물 어휘를 알고 있는지 확인한다.
 - 사물 어휘를 확인할 때에는 그림 카드를 보여 주면서 질문-대답활동을 한다.
 - 학생들이 그림만 보고 대답을 못하면 그림 카드 뒤에 쓰여 있는 글씨를 보여 주고 대답을 유도한다.

예

교사: (사물 그림 카드를 들고) 이게 뭐예요?
학생: 책상이예요.
교사: 이게 뭐예요?
학생: 의자예요.

- 말하기 활동 게임을 하기 위해 제비뽑기를 통해 두 팀으로 나눈다.
 - 학생들에게 먼저 팀을 나누는 이유를 설명해 주고 돌아가면서 제비뽑기를 하도록 한다.

[도움말]

이 때, 학생들이 이해를 잘 할 수 있도록 힌지어를 사용해도 무방하다.

예

교사: 우리가 지금부터 게임을 할 거예요. 먼저 게임을 하기 전에 두 팀으로 나눌 거예요. 팀은 제비뽑기로 나눌 거예요.

2. 이게 뭐예요?

- 2 -

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

구성

1 한글학교 한국어

말하기 활동

1. 말하기 본 활동에서 무엇을 하는지에 대해 설명한다.

[도움말]
이 때, 학생들이 이해를 잘 할 수 있도록 현지어를 사용해도 괜찮다.

예
교사: 여러분, 우리가 배운 단어들을 사용해서 게임을 할 거예요. 게임은 낱속말로 단어 전달하기예요. 먼저 두 팀이 한 줄로 서세요. 계가 앞에 있는 사람에게 그림을 보여주면 그 사람이 뒷사람에게 낱속말로 그림이 가리키는 단어를 이야기해 줄 거예요. 그리고 단어를 들은 사람은 또 그 다음 사람에게 낱속말로 이야기해 줄 거예요. 이렇게 해서 게임 끝에 있는 사람이 큰 소리로 거에게 단어를 말해 주면 돼요. 그런데 정확하게 말해야 해요. 그래서 두 팀 중에 먼저 말하는 사람이 이기는 거예요. 그리고 가장 많이 맞힌 팀이 오늘의 우승자예요.

- 게임 방법을 설명한 후에는 학생들을 팀끼리 일렬로 세운다.

2. 학생들에게 게임 방법을 설명하고 일렬로 세운다.

3. 게임의 세부 규칙을 알려준 후에 게임을 시작한다.

예
교사: 맨 뒤에 있는 학생은 단어를 말하기 전에 먼저 손을 드세요. 그리고 그림이 가리키는 단어를 정확하게 이야기하지 않으면 다른 팀에게 기회를 줄 거예요. 그러니까 빨리 단어를 전달하는 것도 중요하지만 정확하게 이야기해야 해요. 자, 그림 앞에 있는 사람만 자리를 보고 모두 뒤돌아서세요. 지금부터 게임을 시작할 거예요.

- 맨 앞에 서 있는 학생들은 선생님을 보게 하고 나머지 학생들은 뒤돌아서 있게 한다.
- 앞에 있는 학생들만 사물 그림 카드를 볼 수 있도록 한다.
- 두 팀이 동시에 이 게임을 진행하며 두 팀의 앞 사람에게 그림 카드를 보여 준다.
- 가장 뒤에 있는 사람이 단어를 말하기 전에 손을 들도록 하고 학생이 정확하게 말하지 않을 경우 다른 팀에게 기회를 준다.
- 정확하게 단어를 말할 때까지 번갈아가며 기회를 준다.
- 단어를 맞히면 다음 단어로 넘어가도록 한다.
- 게임 시간은 15분이고 제한 시간동안 배운 어휘들을 게임 문제로 주되 시간에 따라 어휘의 개수는 조절하도록 한다.

한글학교 한국어 1권 - 3 -

이게 뭐예요? - 4 -

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

구성

1 한글학교 한국어

말하기 보기도 낱속말로 단어 전달하기

3. 게임이 끝나고 나면 팀별로 획득한 개수를 확인하여 어느 팀이 우승하였는지 확인한다.

- 이긴 팀에게 박수를 쳐 주도록 한다.

예

교사: 여러분, ____ 팀이 몇 개 맞혔어요? ____ 팀은 몇 개 맞혔어요?
오늘은 ____ 팀이 많이 맞혔어요. 그러니까 ____ 팀에게 잘했다고 박수를 쳐 줘요. 다음에는 ____ 팀도 더 열심히 해서 꼭 이깁시다.

말하기 후 활동

1. 학생들이 말하기 활동을 끝내고 배운 어휘들을 확인해 볼 겸 말하기 확장 활동으로 단어 쓰기 퀴즈를 해 보도록 한다.

예

교사: 여러분, 오늘 사물 어휘를 배웠어요. 그럼 우리가 잘 알고 있는지 다시 한번 확인해 볼까요? 두 명씩 팀이에요. 자, 제가 그림카드를 보여 주면 여러분은 파트너와 글씨를 써서 보여 주세요.
(그림 카드를 들고) 이게 뭐예요?

- 두 명씩 짝을 짓는다.
- 선생님이 앞에서 그림을 보여 주면 그림을 보고 그에 해당하는 단어를 한글로 쓴다.
- 팀별로 종이에 크게 쓴 단어들을 친구들 앞에 보여 주고 확인한다.
- 선생님이 칠판에 해당 글씨를 써 주고 학생들이 오류를 수정할 수 있도록 돕는다.

2. 가장 많이 맞힌 팀에게 칭찬을 해 주고 수업의 활동을 마무리 짓도록 한다.

참고 사항

★ 말하기 확장 활동으로 자기의 방을 그리고 짝과 함께 묻고 답하는 활동을 해 보는 것도 좋다.
(1) 먼저 각자의 방을 스케치북에 그리도록 한다.
(2) 짝을 지어 서로의 방에 대해서 묻고 답하게 한다.

- 학생1: 이게 뭐예요?
- 학생2: 책상이예요.

(3) 질문-대답활동이 끝나면 몇몇 팀을 앞으로 불러 자기 방에 대해 소개하게 한다.
[준비물] 종이와 크레파스

* 한글학교 한국어 1권

- 5 -

2. 이게 뭐예요?

- 6 -

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세



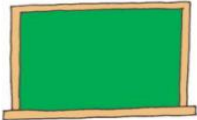
구성

1 한글학교 한국어




말해봐요
낯설게 하기

낯설게 하기
낯설게 하기

교사용 그림 카드 샘플

	책상
	의자
	칠판

교사용 그림 카드 샘플

	시계
	책
	공책

* 한글학교 한국어 1권

- 7 -

* 이게 뭐예요?

- 8 -

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

▶ 구성

② e - 교육과정 다운로드

- e - 교육과정의 '교사연수'와 '한국어 학습' 자료를 동영상으로 다운로드 할 수 있음

번호	구분	제목	다운로드
542	e-교사연수/ 학습자료	수리수리 마수리 미술수업 - 3. 예언하기 미술3(용량 82메가)	DOWNLOAD
541	e-교사연수/ 학습자료	수리수리 마수리 미술수업 - 2. 예언하기 미술2(용량 109메가)	DOWNLOAD
540	e-교사연수/ 학습자료	수리수리 마수리 미술수업 - 1. 예언하기 미술1(용량 97메가)	DOWNLOAD
539	e-교사연수/ 학습자료	한글과 발음교육 - 3. 발음지도 방안(용량 176메가)	DOWNLOAD
538	e-교사연수/ 학습자료	한글과 발음교육 - 2. 훈민정음 창제의 동기와 원리(용량 158메가)	DOWNLOAD
537	e-교사연수/ 학습자료	한글과 발음교육 - 1. 훈민정음의 기원(용량 180메가)	DOWNLOAD
536	e-교사연수/ 학습자료	덩더쿵 쿵더쿵 국악놀이 수업 - 3. 탈춤놀이(용량 88메가)	DOWNLOAD
535	e-교사연수/ 학습자료	덩더쿵 쿵더쿵 국악놀이 수업 - 2. 소고놀이(용량 104메가)	DOWNLOAD
534	e-교사연수/ 학습자료	덩더쿵 쿵더쿵 국악놀이 수업 - 1. 영아기 노래 및 전래동요와 함께하는 국...	DOWNLOAD
533	e-교사연수/ 학습자료	수리수리 마수리 교육미술 2 - 3. 신문지 미술(용량 91메가)	DOWNLOAD

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

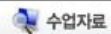
▶ 구성

3 ICT 자료실

- 총 10개 차시
- 태권도, 불국사, 수원 화성, 조선의 궁궐 등을 내용으로 하는 영상 자료
- 이러닝(e-learning) 형식으로 제공



한국의 태권도



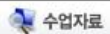
수업자료



활동지



불국사의 비밀



수업자료



활동지



수원화성과 다산 정약용



수업자료



활동지

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

▶ 구성

4 수업자료

- 수업에 날개 달기

➡ 한글학교 수업 현장에 바로 사용할 수 있는 활동 자료



어디가 더 좋아요?
2015-02-12 추천 :1 조회 : 177

활동 목표 : 반 친구들과 함께 이번 주말에 놀러 간다면 어디에 가고 싶은지 이야기해 보는 활동입니다. & n...



어디로 여행을 가고 싶어요?
2015-02-05 추천 :1 조회 : 249

활동 목표 : 자신의 여행 경험에 대해 이야기할 수 있습니다. 활동 개요 : ...



얼마나 걸렸어요?
2015-01-29 추천 :1 조회 : 299

활동 목표 : 친구가 어제 한 일에 대해 인터뷰해 보는 활동입니다. 활동 개요 : 친구...

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

구성

4 수업자료

- 척척박사

➔ 한국어 학습자가 궁금할 법한 비슷한 문법이나 표현 설명



잘 못했어요와 잘못했어요

2015-02-25 추천 :1 조회 : 15

학습 목표 : '잘 못하다'와 '잘못하다'의 차이점을 이해하고 올바르게 사용할 수 있다. 학습 내용 : '잘 못하다...'



갔다 오시다와 주무시고 가시다

2015-02-05 추천 :3 조회 : 227

학습 목표 : '-(으)시'의 특징을 이해하고 올바르게 사용할 수 있다. 학습 내용 : 동사나 형용사가 2개 이상인 문장의 '-...'



바나나와 오렌지

2015-01-29 추천 :3 조회 : 262

학습 목표 : '바나나'와 '오렌지'를 바르게 적는 법을 알고 적절하게 사용할 수 있다. 학습 내용 : '바나나&#...'

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

구성

4 수업자료

교재 소개

➡ 한국어 교육과 관련 있는 이론서, 교재, 학습서 등



보물찾기 한글 - 체계적, 단계별 한글 학습 프로그램

◆ 이 [보물찾기 한글]은 초등교육 현장에서 26년간 연구 적용해 보고 5년간 인터넷과 책으로 검증한 결과, 체계적으로 한글을 잘 배우지 않으면 국어(한국어)가 어렵고, 체계적으로 잘 배우면 아주 쉽다는 확신을 얻고, 완성판으로 내놓은 한국 최초의 한글 교과서입니다.



다나의 한국 생활 일기

『다나의 한국 생활 일기』는 한국 생활에 익숙해지기 시작한 초·중급 한국어 학습자들이 한국어로 자연스럽게 자신감 있게 의사소통할 수 있기를 바라며 쓴 한국어 학습자를 위한 만화 한국어 책이다.

외국인 유학생인 '다나'와 한국인 대학생 '아름이'의 한국 생활을 재미있는 만화로 만날 수 있으며, 이를 통해 생생한 한국어와 살아 있는 한국 문화를 접할 수 있을 것이다.

또한 만화 속의 모든 대사는 초·중급 학습자가 읽을 수 있도록 「국제통용한국어교육표준모형」 중급 이하 수준으로 설정하였고, 어려움이 예상되는 표현에는 영어 번역을 제공하였다.

각 에피소드가 끝나면 '문화 팁'을 통해 독자들이 한국에 살면서 한 번쯤 궁금했을 법한 필수 생활 문화 정보를 쉽고 재미있게 알 수 있다.

2. 스타디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

구성

4 수업자료

- 멀티미디어 자료

→ 소리, 그림, 애니메이션, 동영상, 사진 등
각종 수업 자료 제공

번호	제목	작성자	등록일	조회수	추천	다운로드
59	스타디코리안 뉴스레터 129호_수업에 날개 달기_활동지_찬반토론	스타디코리안	2013-10-31	689	0	55
58	스타디코리안 뉴스레터 119호_수업에 날개 달기_활동지_태극기 [2]	스타디코리안	2013-06-12	1326	1	142
57	스타디코리안 뉴스레터 116호_수업에 날개 달기_활동지_칠교놀이 [2]	스타디코리안	2013-04-30	846	1	65
56	스타디코리안 뉴스레터 114호_수업에 날개 달기_활동지_NIE(봄꽃찾기)	스타디코리안	2013-04-05	624	1	48
55	한자카드_50종	스타디코리안	2013-03-04	1120	0	100

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

▶ 구성

④ 수업자료

- 역사교육과정

- ➡ 재외동포 청소년 한국역사·문화 교육을 위한 재외한글학교 교사용 지침서
- ➡ 연 28주 과정으로 초·중·고급 2단계씩 총 6단계 수준별 과정으로 구성

2. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 상세

▶ 구성

5. 우리말 윤내기

- 일상회화, 관용표현, 고유어 / 사자성어, 신조어 등 한국인이 생활에서 사용하는 표현의 유래와 뜻을 다룸

말 돌리지 말고 말해

☐ 말(을) 돌리다 : 하던 이야기를 멈추고 다른 내용으로 바꾸어 말하다

말 돌리지 말고 말해 관용표현 13



여기 있던 빵, 네가 먹었어?
빵? 무슨 빵? 참, 형, 엄마가 오늘 늦게 온다고 우리끼리 밥 먹으래.
너 말 돌리지 말고 빨리 말해. 내 빵 네가 먹었지?

부라부라

☐ 부라부라 : 매우 급하게 서두르는 모양

부라부라 고유어/사자성어 26





3. 스터디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용



3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 단어 카드 활용법

① 플래시 카드 : 초급에서 활용 빈도가 높음

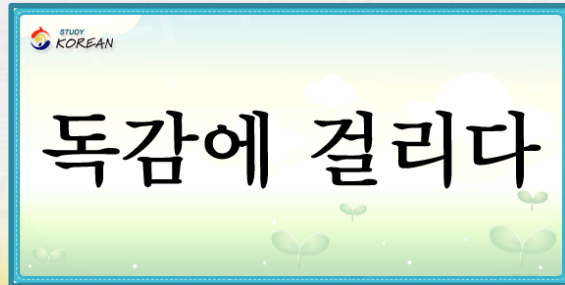
자음/모음, 명사, 동사, 형용사 등 품사별로 색을 달리하여 제작



3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 단어 카드 활용법

② 연어 구성 연습이나 활동 : 중·고급에서 사용할 수 있음



3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 단어 카드 활용법

3 명사 카드

번호	제목
8	단어카드 - 기본 동사 [1]
7	단어카드 - 직업
6	단어카드 - 야채
5	단어카드 - 신체
4	단어카드 - 문구
3	단어카드 - 과일
2	[문법]-(으)러 가다/오다/다니다
1	단어카드 - 기본 형용사 [3]



3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

단어 카드 활용법

③ 명사 카드

- 명사카드를 사용하여 초급 단계에서 실물과 명사를 짝짓고 소리 내어 읽는 활동을 할 수 있다.
- 학습자들이 간단한 명사 카드를 만들어 다른 학습자와 돌려가며 읽도록 하는 연습도 가능하다.
- 초급 단계를 넘어서면 명사카드는 사용하지 않아도 된다.
- 스테디코리안에서 제공하는 카드는 위에는 텍스트, 아래에는 그림이 그려져 있어 접어서 활용할 수 있다.

3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 단어 카드 활용법

3 형용사, 동사 카드

번호	제목
8	단어카드 - 기본 동사 [1]
7	단어카드 - 직업
6	단어카드 - 야채
5	단어카드 - 신체
4	단어카드 - 문구
3	단어카드 - 과일
2	[문법]-(으)러 가다/오다/다니다
1	단어카드 - 기본 형용사 [3]



3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 단어 카드 활용법

③ 형용사, 동사 카드

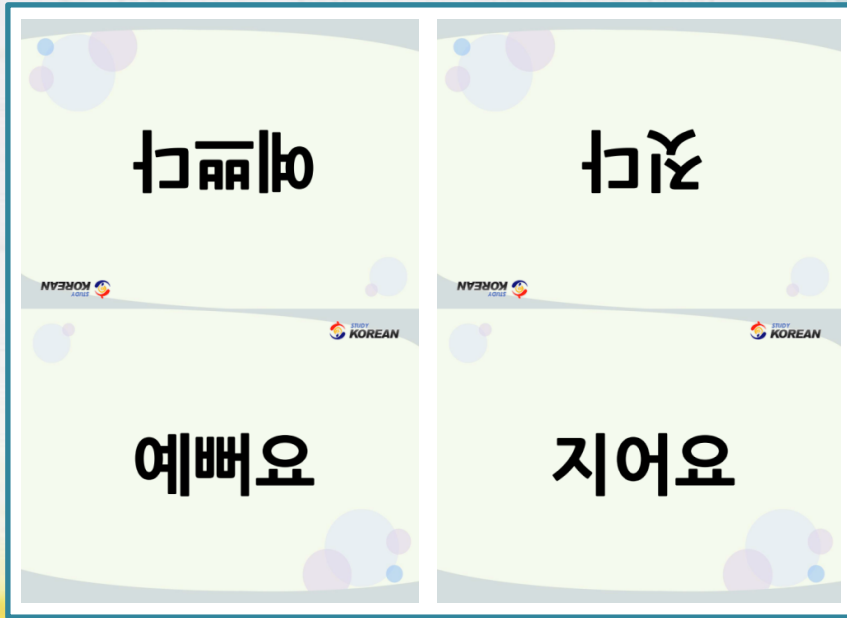
- 주어진 낱말이 동사인지 형용사인지를 파악하는 것이 어미 활용의 기본이 되기 때문에 동사카드와 형용사카드는 색깔이 완전히 구분되는 대조적인 색으로 만드는 것이 좋다. 글씨의 크기는 교실의 크기에 따라 조절한다.
- 스테디코리안에는 기본 동사와 기본 형용사 카드를 제공하고 있다

3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 단어 카드 활용법

③ 불규칙용언 카드 : 글꼴과 글자 크기에 세심한 배려 필요

14	단어카드 - '으' 불규칙
13	단어카드 - '흥' 불규칙
12	단어카드 - '스' 불규칙
11	단어카드 - 'ㅂ' 불규칙
10	단어카드 - 'ㄹ' 불규칙
9	단어카드 - 'ㄷ' 불규칙



3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 우리말 윤내기 활용법 : 시각 자료와 텍스트를 함께

☐ 흥청망청 : 마음대로 즐기며 놀다, 돈이나 물건 등을 아끼지 않고 마구 쓰다.

☐ 초크 : 축하

흥청망청

고유어사자성어 25

초크

신조어 이해 17



☐ 흥청망청

마음대로 즐기며 놀다, 돈이나 물건 등을 아끼지 않고 마구 쓰다.

☐ 설명

‘흥청망청’은 조선 시대 10번째 왕이었던 연산군(1476~1506)의 일화에서 유래된 표현입니다. 연산군이 각 지방에서 아름다운 처녀를 뽑아서 ‘홍청(靑淸)’이라고 부르며 즐겼는데, 이렇게 놓고 즐기만 하다가 결국 왕에서 쫓겨나 망하게 된 일에서 비롯되어 생겼습니다. 그래서 이 표현은 마음대로 즐기만 하다가 망하게 된다는 부정적인 의미를 많이 사용합니다. ‘흥청망청하다’라는 동사로 쓰기도 하며, ‘흥청망청, 온갖만건과 동일한 표현입니다. 비슷한 표현으로는 ‘마구, 곤탕’ 등이 있습니다. 한편 ‘마음껏’이나 ‘일껏’도 비슷한 표현입니다만 앞선 예들과는 달리 ‘마음껏 즐기네’나 ‘일껏 먹어도 돼요’처럼 긍정적인 문장에서도 사용할 수 있습니다.

3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 우리말 윤내기 활용법 **예** 관용 표현 : '혀를 내두르다' 자료 활용

① 도입 : 그림 보고 말하기



3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 우리말 윤내기 활용법 **예** 관용 표현 : ‘혀를 내두르다’ 자료 활용

① 도입 : 그림 보고 말하기

T. 이 사람은 지금 기분이 어떨까요?

S. 깜짝 놀란 것 같아요.

T. 왜 놀랐을까요?

S. 시험이 너무 어려워서? 공부할 게 아주 많은가 봐요.

T. 네. 그런 것 같아요. 사람들은 보통 깜짝 놀라면 여러 신체 반응이 나타나요. 땀이 나거나 눈이 커지거나.....

여러분은 어떤가요?

S. 저는 가슴이 두근 두근거려요. / 저는 머리가 아파요.

T. 그래요. (그림을 가리키며) 이 사람은 어때요?

S. 땀을 흘리고 있어요. / 눈이 커졌어요. / 입이 커졌어요. / 혀가 나왔어요.

T. 네. 입을 벌리고 있는데 아마 말을 제대로 할 수 없는 것 같아요. 혀도 길어졌네요.

너무 놀라서 말을 할 수 없을 정도인 것 같아요. 이런 상황에서 한국 사람들은 ‘혀를 내두르다’라는 표현을 사용해요. ‘혀를 내두르다’는 말을 못할 정도로 심하게 놀랐을 때 사용하는 표현이에요.

3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 우리말 윤내기 활용법 **예** 관용 표현 : ‘혀를 내두르다’ 자료 활용

2 대화문 제시

민: 지호야, 시험공부 많이 했니?

지호: 말도 마. 공부할 게 얼마나 많은지 몰라.

시험 범위를 보고 혀를 내들렀어. 너는 많이 했어?

민: 나도 마찬가지로 뭐. 그래도 이번엔 정말 열심히 공부하기로 했어.

지호: 그래, 민아.

우리 이번에는 가족들이 혀를 내두를 만큼 성적을 올리기로 하자.

3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ **우리말 윤내기 활용법** **예** 관용 표현 : ‘혀를 내두르다’ 자료 활용

3 보충 : 표현 보충, 대화문 새 어휘 설명 등

▣ **문법** - 자세한 문법학습은 스테디코리안 학습 콘텐츠에서 하실 수 있습니다.

▪ -기로 하다 [청소년 초급 26과]

‘-기로 하다’는 어떤 일을 결정하거나 결심, 또는 약속할 때 사용합니다. 동사 어간에 ‘-기로 하다’를 붙여서 만듭니다.

친구와 공부할 것을 결심하고 결정한 후에는 ‘공부하다’라는 동사 어간에 ‘-기로 하다’를 붙여 ‘공부하기로 하다’라고 하면 됩니다. 그런데 ‘공부하기로 하다’에서 벌써 약속을 ‘한’ 것이므로 말할 때는 ‘공부하기로 했어.’라고 말합니다. 그런데 청유형 어미와 결합할 경우에는 과거표현을 사용하지 않습니다. 왜냐하면 청유문은 말하는 사람과 듣는 사람이 함께 결심할 것을 요구하는 것이기 때문입니다. 예를 들어 ‘성적을 올리다’라는 동사 어간에 ‘-기로 하다’를 붙여 ‘성적을 올리기로 하다’라고 하면 됩니다. 그리고 청유형 어미 ‘자’로 끝날 때는 시제 표현 없이 ‘성적을 올리기로 하자’라고 말합니다.

▣ **어휘**

- 시험 : 재능이나 실력 따위를 일정한 절차에 따라 검사하고 평가하는 일
- 시험공부 : 시험을 치기 위하여 하는 공부.
- 시험범위 : 시험을 치기로 정하여진 구역.
- 마찬가지로 : 사물의 모양이나 일의 형편이 서로 같음.
- 성적 : 학생들이 배운 지식, 기능, 태도 따위를 평가한 결과.
- 올리다 : 오르다[어떤 정도에 달하다]의 사동사

3. 스테디코리안 교사자료실 콘텐츠 활용

▶ 교사의 고민 다시 한 번 짚어 보기

- 1 수많은 수업 자료를 교사 개인이 다 만들 수 있을까?
- 2 한국어 교사를 위한 수업 자료 모음은 없을까?
- 3 교사들이 만든 자료를 공유하면 어떨까?

