

(5)학년 학부모 수업 공개 내용

반	담임	과목	단원	차시	주제 및 내용	학습 자료
1	양기용	수학	2. 직육면체	8차시	직육면체와 정육면체 단원을 잘 공부했는지 알아봅시다.	TGT
2	변근아	국어	3. 상황에 알맞은 낱말	7	미래의 꿈을 발표하며 다의어 알아맞히기 대회를 할 수 있다.	PPT 자료, 슷 자 카드, 학습지
3	오다설	국어	3. 상황에 알맞은 낱말	7	다의어의 의미를 알고 문장 만들기	학습지, 필기도구, 타이머, PPT, 카드게임
4	양수정	국어	3. 상황에 알맞은 낱말	7차시	다의어를 이용해 문장 만들고 의미 이해하기	PPT, 활동지
5	김신욱	수학	2. 직육면체	6/10	직육면체의 전개도 알기	자석교구
6						
영 어	전혜선	영어	2. What's your favorite subject?	7	좋아하는 과목과 관련된 활동을 말하고 쓰기 -좋아하는 과목을 말할 수 있고 그 과목과 관련된 활동을 말하기 -좋아하는 과목과 활동을 쓰기	ppt
체 육	권대우	체육	3. 더 멀리 공을 보내며	4	운동에절을 실천하며 피구형 게임에 참여하기	라인기, 피구공, 호루라기, 팀별 조끼

(수학)과 교수-학습 과정안

단원	2. 직육면체	일시	2017년 4월 13일	장소	5학년 1반
학습주제	· 단원평가	교과서	54쪽 - 57쪽	차시	8
학습목표	· 직육면체와 정육면체 단원을 잘 공부했는지 알아봅시다.				
학습 준비물	플래시 브레인서바이벌 문제, 규칙제시용 파워포인트, 문제카드, 정답카드, 테이블 기록지, 플래시 타이머				

교수·학습 과정					
단 계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점	
문제 이해	동기유발	◆ 브레인서바이벌 단어맞추기 ○ 간단한 단어 맞추기를 한다.	1'		-플래시 브레인 서바이벌 문제
	학습문제 제시	◆ 학습문제 확인 ○ 학습문제를 제시한다. ◦ 이번시간에는 단원평가를 하는 시간입니다.			
	소집단활동 내용안내	직육면체와 정육면체 단원을 잘 공부했는지 알아봅시다.	1'		-판서
해결 계획	소집단 구성	◆ 학습순서 안내 ○ 학습 활동을 안내한다. ◦ 이번시간에는 TGT를 통해 단원평가 활동을 하도록 하겠습니다. ◦ 활동1> 소집단 구성 및 TGT 규칙 알기 ◦ 활동2> TGT	1'		
	퀴즈게임 대비 규칙설명	◆ 활동1 소집단 구성 및 규칙 알기 ○ 퀴즈게임대비 소집단을 구성한다 ◦ 자 이제 TGT퀴즈게임을 위한 소집단을 구성 하도록 하겠습니다. 각 모둠별 이끄는 1모둠, 나눔이는 2모둠, 깔끔이는 3모둠, 조용히는4모둠, 칭찬이는 5모둠에 모여 앉아주세요. 6 모둠 친구들은 의자를 들고 이동해주세요.	3'		
		○ TGT규칙을 설명한다 ◦ 파워포인트를 보며 게임 규칙을 설명하도록 하겠습니다. 각 테이블별로 순서를 정해서 돌아가면서 리더, 도전자1, 도전자2, 도전자3, 도전자4, 도전자5를 합니다. 리더는 테이블에 준비되어있는 문제카드 중 임의의 카드를 뽑아서 적혀있는 문제를 테이블 구성원 모두가 들을 수 있도록 읽습니다. 리더는 제일 먼저 자신이 답이라고 생각하는 것을 말합니다. 1번 도전자는 리더가 말한 것이 답이라고 생각되면 통과라고 말합니다. 만약 리더가 말한 것이 틀리다고 생각된다면 찬스라고 말한 후 새로운 답을 말합니다.	4'		-규칙제시용 파워포인트

교수·학습 과정				
단 계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
계 획 실 행	게임 활동	<p>2,3,4,5번도전자 역시 마찬가지로 합니다. 5번 도전자는 테이블 기록지에 기록하고 도전이 모두 끝난 후 정답을 확인하는 역할을 합니다. 리더는 자신이 말한 답이 틀려도 감점은 없습니다. 다른 도전자들은 1점이 감점 됩니다. 통과시 득점 및 감점은 없습니다. 각 구성원별 기본점수는 10점이고 문제당 1점입니다. 게임이 모두 끝난 후 모듬원의 점수를 모두 합하여 모듬점수를 구합니다. 질문 있으신가요? 질문이 없으면 게임을 시작하도록 하겠습니다.</p> <p>◆ 활동2 TGT(협력학습)</p> <p>○ TGT를 한다.</p> <p>◦ 지금부터 TGT를 시작하도록 하겠습니다. 활동시간은 25분입니다.</p> <p>◦ 시간이 다 되었으니 끝내도록 하겠습니다. 테이블별 기록지를 완성해 주세요. 다 된 테이블은 기록지를 앞으로 내고 원래 자리로 돌아가세요.</p>	26'	<p>-문제카드, 정답카드, 테이블 기록지, 플래시 타이머</p> <p>-리더를 한 횃수가 공평할 수 있도록 6의 배수로 문제를 준비하고, 6의 배수만큼 문제를 풀도록 한다.</p> <p>-테이블 기록지를 활용하여 평가결과를 확인한다.</p>
	소집단별 점수제시 및 보상	<p>◆ 정리 및 차시예고</p> <p>○ 보상을 주고 차시예고를 한다.</p> <p>◦ ----모듬은 -점 ----모듬 -점 이네요. 총 합 --점으로 ----모듬이 오늘 이겼습니다.</p> <p>◦ 다음시간에는 탐구활동을 하도록 하겠습니다.</p>	2'	
보 상 및 정 리			2'	-반드시 보상을 하고 학습을 마친다.

(국 어) 과 교 수 . 학 습 과 정 안

교과	국어	지도 일시	4월 13일 4교시	대상	5학년2반	지도 교사	변근아
단원	4. 작품에 대한 생각			차시	7/8	교과서	국어 81쪽
학습 주제	다의어의 활용 및 미래의 꿈 발표						
학습 목표	미래의 꿈을 발표하며 다의어 알아맞히기 대회를 할 수 있다.					준비물	TV, PPT 자료, 숫자 카드, 학습지,

학습 단계	학습 과정	교수·학습 활동		시간 (분)	자료(·) 및 유의점(※)
		교사, 학생			
거꾸로 동영상 시청 확인	사전	○ 학생들의 사전 영상 시청 여부 확인		3'	
	학습 여부 확인	거꾸로 동영상을 보고 다의어에 대해 알아보았나요?			
	학습 문제 파악	○ 학습 문제 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">미래의 꿈을 발표하며 다의어 알아맞히기 대회를 해 봅시다.</div>			
	학습 활동 안내	○ 학습 활동 안내하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"><활동1> 공을 건네요 <활동2> 내 미래를 알려 줄게 <활동3> 다의어 알아맞히기 대회</div>			
도입	다의어 개념 확인	<활동1> '공을 건네요' 게임 - 공을 건네며 다의어에 해당하는 문장을 만들어 보자	- 다의어로 다양한 문장 만들어 보기	3'	
	미래명함 소개하기	<활동2> 내 미래를 알려 줄게 - 이 사람은 누구일까요? - 3개국어에 능통하며 중국어도 잘 하는 역사해설사 - 선생님입니다.	- 학생들의 이름을 부르며 이야기 한다. - OOO입니다.	3'	
		<활동3> 다의어 알아맞히기 대회 미래명함 소개하며 다의어 맞추기 게임하기 - 30년 후의 자신은 어떤 사람이 되어 있을까요?	- 자신의 미래에 대해 생각해 본다. - 직업을 추측해 본다. - 다의어의 뜻을 추측하여 답을 적고 숫자카드로 답을 제시 한다.	25'	·ppt 자료 ·미래명함 ·숫자카드 ·활동지

정리	정리하기	<ul style="list-style-type: none"> -이제부터 한 명씩 나와서 자신이 미래명함을 소개하고 자신의 진로글짓기에서 만든 문장으로 다의어를 내겠습니다. -문장을 보고 맞는 답을 쓴 후 동시에 답 숫자를 듭니다. <p>▣ 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪친구들이 발표한 다의어를 가지고 여러 가지 문장을 만들어 봅시다. ·광고에 넣을 그림, 광고 문구의 표현 방법, 광고할 대상, 광고할 장소를 생각하며 광고 계획을 세워 봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 아이들이 아바타를 보고 다음 친구를 지목한다. - 숫자카드로 골든벨 퀴즈의 효과를 대신한다. <p>나는 얼굴이 예쁘다 너는 학교의 얼굴이다 새 얼굴이 등장하다 얼굴을 세워 주다</p> <p>-나의 길을 간다 -길이 다르다 -길이 멀다</p>	5'	정리하기 활동은 시간여유를 보아가며 생각가능함.
	차시 예고	<p>○차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> ·차시 예고 : 작품에 대한 생각이 나 느낌이 서로 다른 까닭을 알아보도록 하겠습니다. 	<p>-다음 시간에 공부할 내용을 확인한다.</p>	1'	

※ 평가 계획

평가 내용	구분	평가 기준	평가 방법
자신의 미래에 대해 잘 발표하고, 다의어를 알아맞히기를 잘 할 수 있다.	잘함	두 가지 항목에 대하여 만족한다.	관찰평가
	보통	두 가지 중 한 가지만 만족한다.	
	노력요함	두 가지 다 만족스럽지 못하다.	

국어과 교수-학습 과정안

단원	3. 상황에 알맞은 낱말	일시	2017년 4월 13일 11:30 ~ 12:10	장소	5-3 교실
배움 주제	다의어의 의미를 알고 문장만들기	교과서	62쪽 ~ 63쪽	차시	7/7
배움 목표	다의어를 의미를 알고 실생활에서 사용하는 문장을 만들 수 있다. 실생활에서 사용되는 문장을 듣고 다의어의 의미를 구별하여 알 수 있다.				
학습 준비물	학습지, 필기도구, 타이머, PPT, 카드게임				

교수·학습 과정				
단 계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발 문제 확인	☞ 동기유발 -빈칸에 공통적으로 들어갈 다의어 찾기 -그림을 보고 다의어를 사용하여 간단한 문장 만들기 ☞ 문제 확인 -오늘의 배움 문제 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 다의어를 의미를 알고 실생활에서 사용하는 문장을 만들 수 있다. </div>	3'	*지나친 경쟁이 아닌 흥미만 돋굴 수 있도록 한다.
전개	활동1 활동2	☞ 활동1. 다의어 카드게임 -게임 룰 설명하기 -카드게임하기 ☞ 활동2. 다의어 몸으로 말해요 -활동 설명하기 -모듬별로 몸으로 말해요 맞추기	10' 20'	
정리	정리하기	☞ 짝궁에게 30초! -30초 동안 오늘 배운 것 중 가장 중요하다고 생각되는 점 말해주기 -사람 바꾸어 말해주기	3'	*활동을 일찍 끝난 학생은 배움공책을 쓸 수 있도록 한다.

(국어)과 교수-학습 과정안

단원	3. 상황에 알맞은 낱말	일시	2017년 4월 13일	장소	5학년 4반
학습주제	다의어를 이용해 문장 만들고 의미 이해하기	교과서	62쪽 - 65쪽	차시	7차시
학습목표	다의어를 활용한 글을 짓고 알아맞히기 대회를 할 수 있다.				
학습준비물	패싱 볼, 단어 카드, 글짓기 활동지, 글짓기 카드, 필기도구, PPT				

교수·학습 과정						
단 계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점		
거꾸로 동영상 시청 확인	사전 거꾸로 영상 학습 확인	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학생들의 거꾸로 수업 영상 시청 여부 확인 - 거꾸로 수업 영상을 모두 보고 왔나요? - 어떤 내용을 알 수 있었나요? 	2'	<ul style="list-style-type: none"> ※ 지나친 경쟁이 아닌 흥미만 돌굴 수 있도록 한다. 		
도입	동기 유발 학습 문제 확인 학습 활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> ○ 패싱 볼 게임하기 - PPT를 보며 문장 속 빈 칸에 들어갈 단어 맞추기 ○ 학습 문제 확인하기 <li style="border: 1px solid black; padding: 2px;">다의어를 활용해 짧은 글을 만들고 다의어 알아맞히기 대회를 해 봅시다. ○ 학습 활동 안내하기 <li style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <활동 1> 릴레이 글짓기 <활동 2> 다의어 다섯고개 <활동 3> 다같이 읽어보자 	5'	<ul style="list-style-type: none"> · 패싱 볼, PPT ※ 경쟁보다는 학습 내용에 대한 흥미에 초점을 두도록 한다. 		
전개	활동 1 활동 2	<ul style="list-style-type: none"> ○ <활동 1> 릴레이 글짓기 - 각 모둠이 글짓기 할 미션 단어를 뽑아봅시다. - 모둠원이 협력하여 모든 문장에 그 단어가 들어가게 다섯 문장으로 이야기를 만들어 봅시다. ○ <활동 2> 다의어 다섯고개 - 한 모둠씩 앞으로 나와 각자가 만든 이야기를 들려줍니다. - 만든 이야기 속 미션 단어는 숨긴 채 읽어줍니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ <활동 1> 릴레이 글짓기 - 글짓기를 할 단어를 뽑는다. - 모둠원이 협력하여 릴레이로 이야기를 만든다. ○ <활동 2> 다의어 다섯고개 - 각 모둠이 만든 이야기 발표하기 	10'	<ul style="list-style-type: none"> · 단어 카드, 글짓기 활동지, 필기도구 ※ 모둠원이 서로 협력하여 이야기가 이어질 수 있게 한다. ※ 모둠이 발표할 때 중간에 답을 외치지 않도록 한다. 	

교수·학습 과정

단 계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점		
	활동 3	<ul style="list-style-type: none"> - 문장을 가장 적게 듣고 맞춘 모둠이 그 단어 카드를 가져갑니다. - 가져간 단어들을 이용해 각 모둠이 하나의 문장으로 만들어 봅니다. - 가장 많은 문장을 만들어 칠판에 붙인 모둠이 점수를 가져갑니다. <p>○ <활동 3> 다같이 읽어보자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다른 모둠이 만들어 칠판에 붙인 문장들을 다같이 읽어 봅시다. - 자기 모둠이 만든 문장에서 쓰인 다의어 뜻을 설명해 봅시다. - 다른 모둠은 문장이 말이 되는지 평가해 봅시다. 		<ul style="list-style-type: none"> - 다른 모둠은 이야기를 듣고 단어 맞추기 - 단어 카드들이 들어가게 한 문장으로 만들기 <p>○ <활동 3> 다같이 읽어보자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다의어 뜻을 설명한다. - 의미가 통하는지 평가한다. 	10'	<ul style="list-style-type: none"> · 글짓기 카드, 필기도구 <p>※ 다의어의 의미가 잘 통하는 문장을 만들도록 지도한다.</p> <p>※ 다른 모둠이 평가할 때 서로를 지적하는 분위기로 흐르지 않도록 한다.</p>
정리	정리하기	<p>○ 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - PPT를 보며 문장에 쓰인 다의어를 맞춰 봅시다. - 해당 다의어가 들어가게 다른 문장을 한 가지 만들어 봅시다, 		3'	<ul style="list-style-type: none"> · PPT <p>※ 자유로운 분위기에서 맞추고 문장을 만들어보게 한다.</p>	
	차시예고	<p>○ 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간에는 문학 작품을 읽고 작품에 대한 생각이나 느낌이 서로 다른 까닭에 대해 알아보겠습니다. 			<p>○ 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간에 배울 내용을 확인한다. 	

(수학)과 교수-학습 과정안

단원	2. 직육면체	일시	2017년 4월 13일	장소	5학년 5반
학습주제	정육면체의 전개도 알기	교과서	48쪽 - 49쪽	차시	6/10
학습목표	정육면체의 전개도를 이해하고 찾을 수 있다.				
학습 준비물	맥포머스 자석 교구, 학습지				

교수·학습 과정				
단 계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	전시 학습 상기	○전시 학습 상기 T :지난시간에 무엇에 대해 배웠나요? S :직육면체의 성질에 대해 배웠습니다.	5'	·수학책 48쪽의 그림 자료 ※이야기를 듣고 내용을 잘 파악하였는지 확인하면서 학습 문제를 알아본다.
	동기 유발	○스토리 텔링 ·수학책 48쪽의 그림을 보며 다음 이야기를 들어봅시다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 마루는 집에 오면 숙제도 상자 집에서 하고, 간식도 상자 집에서 먹었습니다. 그러던 어느 날 마루가 상자 집에 빨리 들어가려다가 그만 상자 집이 찢어졌습니다. 엄마가 상자를 재활용하려고 가위로 잘라서 펼쳤습니다. 펼친 정육면체 상자의 전개도를 알아봅시다. </div> T:엄마가 상자를 잘라서 펼칠 때 어떻게 잘라야 할까요? S:상자의 모서리를 따라 잘라야합니다. T:상자의 면은 모두 몇 개인가요? S:6개입니다.		
문제 확인	학습문제 과악	○학습 문제 확인하기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;"> 정육면체의 전개도를 알아보자. </div>		
	학습 활동 안내	○학습 활동 안내하기 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;"> <활동 1>자석 정육면체를 잘라 전개도 만들기 <활동 2>발표하기 </div>		
해결 계획 수립	문제 해결 계획 수립	<활동1> 자석 정육면체를 잘라 전개도 만들기 T:여러분들 앞에 있는 자석 정육면체를 가지고 모서리를 잘라보세요		맥포머스 자석

교수·학습 과정				
단 계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
문제 해결	문제 해결	<p>T :어디를 잘라야 전개도가 펼쳐질까요? 그리고 전개도는 모두 몇 개일지 모둠원들과 상의해보세요.</p> <p>S1 : 이 부분을 잘랐더니 전개도가 나왔어요 S2 : 이 부분도 전개도가 나와요.</p> <p>T : S2학생이 나온 전개도를 뒤집어보세요 어떤가요? S : S1 친구와 같은 모양이 되었어요. 이럴 경우 같은 전개도로 2개가 아니라 1개로 생각해야겠어요.</p>	20'	<p>·정육면체모양의 자석교구(맥포머스) ※학생들이 직접 잘라 볼 수 있도록 한다.</p>
적용	적용하기	<p><활동 2>발표하기</p> <p>T : 각 모둠별로 찾은 전개도를 앞의 칠판에 붙여봅시다. 몇 개의 전개도가 나왔나요?</p> <p>S1 : 9개가 나옵니다. S2 : 11개가 나옵니다.</p> <p>T : 우리 주변의 정육면체 모양의 물건의 전개도도 여러분이 찾은 것과 같을 것이에요. 어떤 것이 있을까요?</p> <p>S1 : 과자상자가 있습니다. S2 : 퍼즐상자가 있습니다. S3 : 오늘 집에가서 과자상자를 잘라서 전개도를 만들어 봐야겠어요.</p>	10'	<p>※ 각 모둠에서 만들어진 자석교구를 칠판에 붙여보도록 한다.</p>
확인 및 평가	평가하기	<p>○확인 및 평가하기</p> <p>T: 여러분에게 학습지를 줄것입니다. 학습지는 정육면체 전개도의 일부분이 있는데 오늘 확인한 내용을 바탕으로 나머지 부분을 완성해봅시다. S : 네</p>	5'	학습지

영어과 교수-학습 과정안

단원	2. What's your favorite subject?	일 시	2017년 4월 13일	장소	영어실2
학습주제	좋아하는 과목과 활동을 말하고 쓰기	교과서	.	차시	7차시
학습목표	좋아하는 과목과 활동을 말하고 쓸 수 있다.				
준비물	영어교과서, 개인화이트보드, 보드마카, 지우개				

교수·학습 과정					
단 계	학습과정	교수·학습 활동		시간	자료 및 유의점
		교사	아동		
도입	동기유발 및 복습	Review -Sing the song students learned last time.	-sing "what's your favorite subject?"	3'	-song video
	학습문제	Objective 1. Let's speak favorite subject and activities. 2. Let's write favorite subject and activities. Activity 1. Memory the sentences and match the same thing 2. Guess famous people's favorite subject 3. Play 'Lotto game'			
전개	활동1	Activity1 : Memory Memorize the sentences and match.	Activity1 : Memory Select 2 words and find the matching pairs.	10'	-Play a group game. -3 teams will play and take turns to answer questions.
	활동2	Activity2 : Guess the subject Guess famous people's favorite subject and answer in 3 sentences.	Activity2 : Guess the subject Guess famous people's favorite subject and answer in 3 sentences.	12'	-ppt
	활동3	Activity3 : Lotto game Choose a row and write down the words/phrases.	Activity3 : Lotto game Choose a row and write down the words/phrases.	13'	-individual white board, markers, erasers

교수·학습 과정					
단 계	학습과정	교수·학습 활동		시간	자료 및 유의점
		교사	아동		
정리	정리	Wrap up : Please remember and use the expressions we learned in this lesson. Next time, we will read an interesting story and do some activities. Goodbye.	Wrap up : Goodbye, teacher. See you.	2'	

체육과 교수-학습 과정안

단원	3. 더 멀리 공을 보내며	일시	2017년 4월 13일 12:20 ~ 13:00	장소	운동장
배움 주제	운동예절을 실천하며 피구형 게임에 참여하기	교과서	74쪽 ~ 75쪽	차시	4/5
배움 목표	운동예절을 실천하며 피구형 게임에 참여할 수 있다. 최선을 다하여 피구형 게임에 참여하는 태도를 가진다.				
학습 준비물	라인기, 피구공, 호루라기, 팀별 조끼				

교수·학습 과정				
단 계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	모이기 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 동기유발 -학급 친구들과 피구 게임에 즐겁게 참여한 경험 발표하기 -다른 학급 친구들과 게임을 했던 경험 발표하기 	7'	※준비운동을 함으로써 학생들의 안전한 운동을 돕는다. ※학급별로 학생의 건강상태를 점검하고 준비운동을 하도록 한다.
	준비운동	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 준비운동 하기 -학생들의 건강 상태 확인하기 -학급별로 모여 운동장 돌기 및 스트레칭하기 -짝과 함께 공을 서로 주고 받기 -거리를 다르게 하여 주고 받기 -던지는 세기를 다르게 하여 주고 받기 -몸을 이동하여 공을 주고 받기 		
전개	배움 목표 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 배움 목표 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">■ 운동예절을 실천하며 피구형 게임에 참여해 봅시다.</p> </div>	3'	
	활동 안내하기	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 활동 안내 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>[활동1] 피구 게임 규칙 정하기</p> <p>[활동2] 운동 예절을 실천하며 피구 게임 하기</p> <p>[활동3] '더 해봐요' 게임 하기</p> </div>		
	활동하기	<ul style="list-style-type: none"> ☞ [활동1] 피구 게임 규칙 정하기 ◎다른 학급 친구들과 함께 협의하여 게임 규칙 및 방법 정하기 -공격 모듈이 던진 공에 맞았을 때 아웃됨 -경기장 밖으로 몸의 일부가 나갔을 때 아웃됨 -공격 모듈과 수비 모듈로 나눈다. 	5'	※ 규칙 설명시 던지기 기본 동작에 대한 설명 및 시범도 함께 한다.

교수·학습 과정				
단 계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
정리	정리하기	<p>- 공격 모듬은 경기장 밖에, 수비 모듬은 경기장 안에서 게임한다.</p> <p>- 심판은 학급의 담임선생님으로 하며 학급 친구들과 협의하여 각 2팀으로 하여 게임을 진행하도록 한다. 이때 진행요원은 학급의 체육부장 및 반장이 하도록 한다.</p> <p>♣ [활동2] 운동 예절을 실천하며 피구 게임 하기</p> <p>◎ 친구들과 피구 게임 하기</p> <p>- 학급의 친구들은 앞으로 나와 서로 인사하며 구호를 외친다.</p> <p>- 학급의 대표 선수는 공격 및 수비를 정하도록 한다.</p> <p>- 공격 모듬에서 공을 던지는 사람은 공이 나아갈 방향알 잘 생각하고, 공의 세기를 조절하여 던진다.</p> <p>- 공격 모듬에서 공을 이어 받는 사람은 공이 오는 방향을 잘 보면서 받고, 가까이에 수비 모듬의 사람이 움직이도록 유도하여 기회를 만든다.</p> <p>- 수비 모듬에서는 공의 움직임을 잘 보면서 피하고 서로 몰려 다녀 움직이는 데 지장을 받지 않도록 한다.</p> <p>- 심판의 시작 신호에 따라 공격 모듬의 이어 주기로 시작한다.</p> <p>- 공격 모듬은 공을 이어 주다가 수비 모듬을 맞히고, 수비 모듬은 공을 피해 다닌다.</p> <p>- 공에 맞아 아웃이 된 선수는 각자 자기팀의 공격수가 되어 다시 게임에 참여하도록 한다.</p> <p>- 게임이 끝난 후 각 학급의 친구들은 다시 모여 인사하며 구호를 외친다.</p> <p>♣ [활동3] '더 해봐요' 게임 하기</p> <p>- 다양한 방법으로 변형하여 피구형 게임에 참여하기</p> <p>♣ 정리 운동하기</p> <p>- 학급별로 모여 손목 발목 관절 운동과 스트레칭 하기</p> <p>♥ 정리 및 평가하기</p> <p>- 다른 학급 친구들과 피구 게임을 하고 난 느낌 발표하기</p> <p>- 피구 게임을 하면서 실천한 운동 예절에 대해 이야기 나누기</p> <p>- 서로 즐겁고 열심히 참여했는지 이야기 해 본다.</p>	15'	<p>※ 게임규칙이나 진행에 문제가 발생했을 경우에는 게임을 중단하고 학생들과 협의한 후 게임을 지속한다.</p> <p>※ 게임 전, 중, 후에 팀별로 상의할 수 있는 시간을 충분히 제공한다.</p> <p>※ 피구 게임을 할 때에는 운동 예절을 지키며 게임을 하도록 지도한다.</p>
		10'	<p>※ 규칙을 지키며 피구형 게임에 즐겁게 참여하도록 유도한다.</p>	