

3. 내가 살고 싶은 집

1. 차시 개관

단	원	2-(3) 내가 살고 싶은 집			학습 주제	살고 싶은 집 만들기
목	표	• 살기 좋은 집의 조건을 알고, 내가 살고 싶은 집을 꾸밀 수 있다. • 내가 살고 싶은 집을 꾸민 것을 친구들에게 이야기할 수 있다.				
차	시	7-8/8차시	교과서	28~29쪽	학습 환경	컴퓨터실 및 일반 교실

2. 수업 전 점검 사항

교 사

- 초대장을 만들 때 필요한 준비물을 준비시켰는가? ()
- 마을 만들기에 사용할 마런그림을 모두의 수만큼 인쇄해 놓았는가? ()
- 마을 만들기에 필요한 준비물을 알려주었는가? ()
- 학생용 교재(슬생2103.pps)가 설치되어 있으며 제대로 실행되는가? ()
- 교재에 포함된 모듈(집짓기.exe)이 설치되어 있으며 제대로 실행되는가? ()
- 컴퓨터에서 소리를 재생할 수 있는가? ()

학 생

- 준비물(가위, 풀, 두꺼운 종이, 색도화지, 색연필, 크레파스)을 챙겨왔는가? ()
- 자기 집에 대한 느낌을 이야기할 수 있는가? ()
- 내가 살고 싶은 집에 대한 생각을 가지고 있는가? ()
- 응용 프로그램을 실행시킬 수 있는가? ()
- 마우스와 키보드를 조작할 수 있는가? ()

해결 방안

- 학생용 교재와 모듈은 에듀넷 홈페이지(<http://www.edunet4u.net>) 「교사>연구자료>수업연구>ICT 수업 모형/전략」에서 다운로드한다.
- 컴퓨터실 사용이 여의치 않은 경우, 교실에 설치된 교사용 컴퓨터와 프로젝션 TV를 사용하여 전체 학습으로 진행한다. 이 경우 프로그램은 어린이들의 의견을 반영하여 교사가 조작하되 짧게 다루고, 대안 활동을 주된 활동으로 진행하도록 한다.

3. 학습 전개 과정

단계	주요 학습 요소	교수-학습 활동	형 태	교수-학습 자료	대안 활동
1차시 도입	동기 유발하기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 내가 살고 있는 집에 대해 이야기하기¹ · 살고 있는 집의 편리한 점 생각해 보기 · 살고 있는 집의 불편한 점 생각해 보기 			
전개	내가 살고 싶은 집 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 살기 좋은 집에 대해 이야기하기² · 내가 생각하는 살기 좋은 집 이야기하기 · 미래의 집에 대해 이야기하기 ■ 살고 싶은 집 만들기³ · ‘집짓기’ 프로그램 실행하기 · 프로그램 사용 방법 설명하기 · 집 만들기 · 내가 지은 집을 인쇄하여 붙이기 	<div>전체 학습</div> <div>개별 학습</div>	‘집짓기’ 프로그램	마을 만들기 ⁴
정리	학습 활동 정리	<ul style="list-style-type: none"> ■ 살기 좋은 집의 특징 말하기 			
2차시 도입	전시 학습 상기 동기 유발하기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 내가 생각하는 살기 좋은 집 말하기 ■ 친구를 집에 초대해 본 경험 이야기하기 			
전개	초대장 만들어 친구 초대하기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 초대장 만들기⁵ · 초대장의 필요성 이야기하기 · 초대장에 들어갈 내용 바르게 알기 · 초대장 만들기 ■ 발표하기⁶ · 자신이 꾸민 집 설명하기 · 다른 모둠 초대하기 	<div>개별 학습</div> <div>전체 학습</div>	‘초대장.hwp’ 파일	
정리	과제 제시	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문제 해결 및 자기 평가⁷ · 심화 문제 해결하기 · 자기 평가하기 			
평가 관점	<ul style="list-style-type: none"> · 살기 좋은 집의 조건을 말할 수 있는가? · 초대하는 요령을 알고 초대장에 들어갈 내용을 차례대로 쓸 수 있는가? 				

4. 지도상의 유의점

‘내가 살고 싶은 집’은 두 차시 분량으로 첫 번째 차시에는 살고 싶은 집의 조건을 알아보고, 직접 집을 만들어 보는 활동을 하며, 두 번째 차시에는 초대장을 만들어 친구들을 초대하고 전 시간에 만든 집을 소개하는 활동으로 이루어져 있다.

이 차시를 통해 집을 만들 때에 다양한 재료를 사용할 수 있음을 알게 하고, 살기 좋은 집의 조건을 인식할 수 있도록 지도한다.

5. 교수-학습 자료 및 활동 아이디어

■ 내가 살고 있는 집에 대해 이야기하기

이 활동은 수업의 동기 유발 부분으로 살고 있는 집의 불편한 점과 편리한 점을 생각하여 발표해 봄으로써 학생들 각자가 살고 싶은 집에 대해 생각해 보는 시간을 갖는 활동이다. 2학년 수준에서 다방면으로 생각하는 것이 어려울 수 있으므로 다양한 발문을 제시하여 학생들이 수업의 목표와 내용을 자연스럽게 이해하도록 한다.

- ① [C:\2학년\슬생] 폴더에 있는 학생용 교재 파일 ‘슬생2103.pps’를 실행한다.
- ② 시골 할머니 댁에 간 적이 있는지 묻고, 우리 집과 비교하여 할머니 댁에서 불편했던 점을 발표시킨다.
- ③ 우리 집과 비교하여 할머니 댁이 편리한 점을 비교하여 발표시킨다.

□ 교재 문제 해결하기-예시자료

	편리한 점	불편한 점
우리 집	<ul style="list-style-type: none"> 화장실이 2개여서 편리하다. 집에 들어오고 조금 지나면 문이 저절로 잠긴다. 엘리베이터가 있어서 편하게 집까지 갈 수 있다. 놀이터가 가까워 부엌에 있는 창문으로 내가 노는 모습을 엄마가 볼 수 있어 좋다. 일정 시간이 지나면 가스가 저절로 잠긴다. 번호 키여서 열쇠가 없이도 문을 열고 닫을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 방음 시설이 안 되어 있어 강아지를 마음 놓고 키울 수 없다. 아랫집 아줌마가 뭐라 하시기 때문에 마음 놓고 뛰어 놀 수가 없다.
할머니댁 (시골집)	<ul style="list-style-type: none"> 마당이 넓어서 마음 놓고 뛰어 놀 수 있다. 옆집과 거리가 멀어서 강아지, 고양이 등의 애완동물을 마음 놓고 기를 수 있다. 시골이라 공기가 좋아서 천식이 있는 할머니가 기침을 덜 하신다. 	<ul style="list-style-type: none"> 도둑이 들까봐 매일 문단속을 해야 한다. 창문이 많아서 먼지가 많이 들어오므로 청소를 자주 해야 한다. 열쇠를 두고 나오면 밖에서 부모님이 오실 때까지 기다려야 한다. 화장실이 하나여서 많이 불편하다.

■ 살기 좋은 집에 대해 이야기하기

이 활동은 살기 좋은 집에 대해 알아보는 학습 활동으로 다양한 발문을 제시하여 가능한 한 많은 의견을 이끌어 내도록 한다. 살기 좋은 집이란 어떤 집인지 생각하여 발표하게 하고, 발표 내용을 바탕으로 살기 좋은 집에 대한 정의를 내릴 수 있도록 유도한다. 이 활동을 통해 알게 된 내용을 토대로 살고 싶은 집을 만들어 볼 것이므로 학생들 각자의 생각을 정리할 수 있도록 시간을 준다.




□ 살기 좋은 집이란

- 집의 안과 밖이 생활하기에 편리해야 한다.
- 가족끼리 화목해야 한다.
- 집 주변에 동물과 식물이 같이 있어 아름답게 꾸며주고, 즐거움을 주어야 한다.

3 살고 싶은 집 만들기

이 활동은 ‘집짓기’ 모듈을 사용하여 여러 가지 형태의 집을 만들어 보는 학습 활동이다. 학생들이 직접 그리는 것과는 다소 차이가 있을 수 있으나, 살기 좋은 집의 조건을 상기하며 집을 만들 수 있도록 지도한다.

(1) 내가 살고 싶은 집 만들기

- ① 학생용 교재에서  아이콘을 클릭하고 교재 98쪽으로 이동한다.
- ② 모듈 그림을 클릭하고 ‘집짓기’ 프로그램을 실행한다.
- ③ 프로그램 사용 방법을 간단히 설명하고, 학생들이 집을 꾸밀 수 있도록 충분한 시간을 준다.
- ④ 집 꾸미기를 마치면, 프로그램 창에 있는 인쇄  아이콘을 클릭하여 인쇄한 후, 교재에 붙이게 한다.
- ⑤ 인쇄를 마친 학생들은 나가기  아이콘을 클릭하여 프로그램을 종료한다.
- ⑥ 실물화상기를 사용하여 인쇄물을 제시하고, 내가 살고 싶은 집은 어떤 집인지 발표시킨다.

교수 참고

여러 가지 재료를 사용하여 어울리도록 집을 구성하는 것도 좋은 집의 조건이라는 것을 언급하도록 하며, 시간에 여유가 있다면 인쇄물 뒷부분에 집의 내부 그림도 그려보게 한다.

(2) ‘집짓기’ 프로그램 설명



- ① 각각의 물건 단추를 클릭하면, 선택한 물건을 다양한 모양으로 제시한다.
- ② 원하는 모양에 마우스 포인터를 맞추고 클릭하면 선택한 물건이 삽입된다. 마우스로 드래그하여 적당한 위치로 이동시킨다.
- ③ 완성된 그림을 파일로 저장할 때 사용한다.
- ④ 집짓기를 다시 할 수 있도록 화면을 깨끗하게 정리한다.
- ⑤ 화면에 보이는 대로 출력한다.
- ⑥ 프로그램을 종료한다.

4 마을 만들기

이 활동은 ‘살고 싶은 집 만들기’의 대안 활동으로 컴퓨터실이나 모둠 학습실 이용이 여의치 않을 경우, 준비한 마런그림을 사용하여 마을을 만들어 보는 놀이 활동이다. 친구와의 협동심을 기를 수 있도록 모둠 활동으로 진행하도록 하며, 교사는 미리 모둠 수대로 마을 만들기에 필요한 마런그림을 준비한다.

(1) 마런그림 준비하기



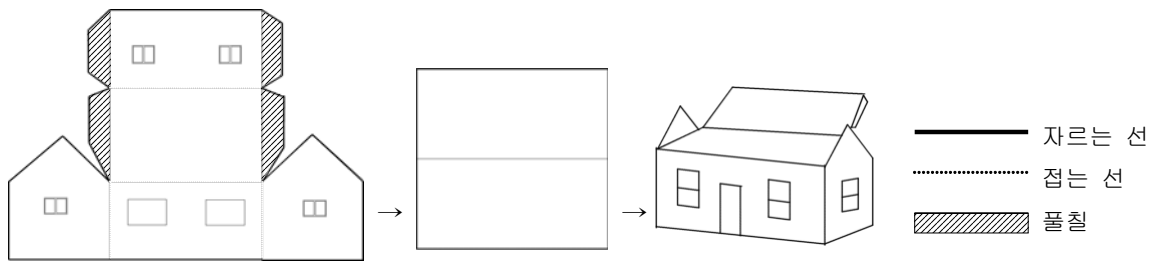
- ① [C:\2학년\슬생\프로그램\Foldups\Town] 폴더에 있는 학생용 교재 파일 ‘foldup.exe’를 더블 클릭하여 실행한다.
- ② 프로그램이 실행되면, 목록에서 ‘Blank house, for you to draw in’를 선택하고 **Print** 아이콘을 클릭한다.
- ③ ‘인쇄’ 대화 상자가 나타나면 인쇄 매수를 입력한 후, **확인** 단추를 클릭한다.
- ④ 같은 방법으로 ‘House with divided corner window’ ~ ‘A bank’를 차례로 클릭하여 모둠수 만큼 인쇄한다.

교수 참고

도시 만들기 프로그램에서 제공되는 마런그림은 총 20가지로 적절히 배합하여 인쇄한 후, 한 학생당 1~2장씩 배부한다.

(2) 조립하기



- ① 모둠별로 한 명당 1~2장 정도를 가질 수 있도록 마런그림을 인쇄하여 배포한다.
- ② 색연필, 크레파스 등을 사용하여 예쁘게 색을 칠한다.
- ③ 색칠을 마치면 집과 지붕을 오린다.



- ④ 선을 따라 마런그림을 접고, 풀칠을 하여 집을 만든다.
- ⑤ 모듈별로 두꺼운 종이 위에 완성된 집을 올려 종이테이프로 고정시킨다.
- ⑥ 모듈의 이름을 쓴 다음 다른 모듈에게 완성된 마을의 모습을 보여주고, 다른 모듈이 완성한 마을의 모습을 감상하게 한다.

5 초대장 만들기

이 활동은 어려서부터 약속 문화를 학생들에 가르치기 위한 학습 활동이다. 사전에 약속하는 습관을 기르기 위한 목적으로 초대장을 활용하는 것이므로 초대장을 나누어 줄 때 올 수 있는지 사전에 확인하고 약속하는 습관을 기를 수 있도록 지도한다.

- ① [C:\2학년\슬생] 폴더에 있는 학생용 교재 파일 '슬생2103.pps'를 실행한다.
- ② 학생용 교재에서  아이콘을 클릭하고 99쪽으로 이동한다.
- ③ 교재에 있는  아이콘을 클릭하고, 현재 쪽을 학생 인원수만큼 인쇄하여 배포한다.
- ④ 초대장은 언제 필요한지 묻고, 다른 사람을 집으로 초대할 경험을 이야기하게 한다.
- ⑤ 초대할 때 초대장을 만들면 어떤 점이 좋은지 묻고 답하게 한다.
 - 약속시간과 장소를 정확히 알려줄 수 있다.
 - 초대받은 사람이 잘 잊지 않게 된다.
 - 사전에 미리 약속하는 습관이 길러진다.
- ⑥ 초대장을 만들어 보자고 말하고, 초대장에 어떤 내용이 들어가야 하는지 묻고 답하게 한다.
 - 받는 사람, 용건, 시간, 장소, 보낸 사람을 반드시 쓴다.
 - 받는 사람을 옆두에 두고 초대 글을 쓴다.
- ⑦ 그리기 도구를 사용하여 초대장에 그림을 그리고 색칠하여 초대장을 만들게 한다. 단, 주 활동이 아닌 초대장 만들기에 많은 시간이 소요될 수 있으므로 교사는 미리 간단한 초대장 틀을 제시하여 주고, 학생들이 그 안에 내용만 쓰게 함으로써 약속하는 습관을 기르는 내용이 주 활동이 되도록 지도한다.
- ⑧ 초대장 만들기를 마치면 초대할 친구를 정하고, 받는 사람, 용건, 시간, 장소, 보낸 사람을 적게 한다.
- ⑨ 인쇄물에 초대장을 붙이고, 내가 살고 싶은 집을 소개하는 글을 인쇄물 아래쪽에 적게 한다.

6 발표하기

모둠별로 돌아가면서 서로 초대하고 방문하게 하되 활동이 원활하게 이루어지도록 교사는 시간과 장소를 정해 주도록 한다. 학급 상황에 따라 시간을 정하도록 하며, 15~20분씩 차이를 두어 초대하되, 20분 이전에 끝냈다고 해도 기다렸다가 다시 초대를 하거나 초대에 응하게 함으로써 약속을 지키는 것을 생활화 할 수 있도록 유도한다.

7 심화 학습 해결하기

이 학습은 앞서 학습한 내용을 토대로 살기 좋은 집이 어떤 집인지 정리하는 학습 활동으로, 수업 중에 마무리 학습으로 활용하거나 과제로 제시할 수 있다.

- 어떤 집이 살기 좋은 집인지 친구들과 이야기한 내용을 적어 봅시다.
 - 집의 내부와 외부가 생활하기 편리해야 한다.
 - 가족이 화목해야 한다.
 - 집을 아름답게 꾸며주는 동물과 식물이 있어야 한다.