깊이 있는 수업을 위한 교수·학습 지도안

일 시	2026. 10. 22 목요일 6교시			공개 장소	3-2
교 과	영어	학 급	3학년 2반	수 업 자	심유하
단 원 명	Lesson 8: Make Peace with Others			차 시	3차시 (총 4차시)

교육과정 성취기준	[9영02-09] 일상생활에 관한 일이나 사건의 순서, 전후 관계에 대해 묻거나 답할 수 있다. [9영03-02] 일상생활이나 친숙한 일반적 대상이나 주제에 관한 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있다.
학습목표	-Students will be able to scan their peers' Canva E-books on Chromebooks and find key information about how each sports hero contributed to peace. -Students will be able to check their understanding through a team Kahoot quiz and write a short reflection on how sport contributes to peace.
디지털 활용방안 (에듀테크 도구)	-Canva, Padlet, Kahoot, Chromebooks
디지털 소양교육	☑ 디지털 기기와 소프트웨어의 활용 ☑ 디지털 정보의 활용과 생성 ☑ 디지털 의사소통과 문제해결 ☐ 디지털 윤리와 정보보호 ☐ 디지털 사회참여 ☑ 디지털 가치창출
인공지능 융합교육	☐ 인공지능 개념 이해 ☑ 데이터 문해력 ☑ 인공지능 문제해결력 ☐ 인공지능 윤리의식
인공지능 윤리기준	☑ 인권보장 ☐ 프라이버시 보호 ☑ 다양성 존중 ☐ 침해금지 ☐ 공공성 ☐ 연대성 ☐ 데이터 관리 ☑ 책임성 ☐ 안전성 ☐ 투명성
수업의 흐름 (* AI·에듀테크를 활용한 수업 설계 디지털기기 활용한 수업 과정을 구체적으로 서술)	**<HOP-도입> (10′)**

- Greeting & Orientation (2′)	• Greet students and check the learning environment. • Introduce the lesson flow using visual aids.
- Project Review & Today's E-Books (5')	• Review the project activities so far (Research Note, Canva E-Book making) and briefly show the E-Books the groups made. • Introduce the two E-Books for today.
- Mission & Kahoot Rule Explanation (3')	• Explain the round flow: Reading Mission & Reflection Comment → Kahoot Team Battle. • Explain the rewards for individuals and groups.

<STEP-기본과제 (Mission 1) & JUMP-도전과제1 (Mission 2)> (30′)

- STEP 1: Reading Mission & Comment (10')	• Students read the E-Book using the scanning strategy, solve the Reading Mission Card, and write a reflection comment on Padlet. • Students who complete both get checked by the teacher and receive a snack. *(※ Students who finish early help their group members.)*
- STEP 2: Kahoot Team Battle (5')	• Students solve 5 Kahoot questions in team mode and read the English answers aloud together. • The teacher records each group's rank points on the scoreboard.
- JUMP: Round 2 (15')	• Repeat STEP 1–2 with the second E-Book.

(※ The teacher circulates to check students who have completed the mission card and the reflection comment, gives them a candy as a reward, and helps students who have difficulty.)

<Wrap-up & Lesson Next Preview> (5′)

- Final Best Reader Group & Reflection (3')	• Announce the final ranking by adding the two rounds' rank points, and announce the group rewards. • Briefly review how today's two heroes contributed to peace, and read some students' "Sport can ___" comments together.
- Preview of Next Lesson & Wrap-up (2')	• Announce the next lesson: reading the remaining E-Books with the same activities.

수업 설계 의도 **및** **수업자의 고민**	‣ **수업설계 의도** **1. RAS(Reading, Art, Sport) 교과 융합 및 에듀테크(Canva) 활용:** •Reading (영어): 학생들이 Canva로 직접 제작한 디지털 E-Book을 반 전체가 함께 읽으며, Reading Mission을 스캐닝 전략으로 세부 정보를 찾는 목적 있는 읽기를 수행하고, 평화 관련 어휘와 메시지를 이해하는 실질적인 영어 문해력을 기름. •Art (미술): 캔바의 시각적 요소를 활용해 미적 감각과 디지털 디자인이 결합된 인물 비주얼 스토리텔링을 구현함. •Sport (체육): 스포츠 영웅들의 평화 가치를 탐구함. **2. 미션 수행형 학습(Gamification)을 통한 재미있는 협동 독해:** 읽기 전에 Reading Mission Card를 나눠 주어 '무엇을 찾아 읽을지' 분명한 읽기 목적을 제시하고, 미션을 끝낸 학생은 Padlet에 감상평 댓글을 남기도록 함. 이어지는 Kahoot 팀 배틀에서는 개인의 정답이 모둠 점수로 합산되고, 두 라운드 순위 점수를 합산해 최종 Best Reader Group을 선정함. 개인 보상(미션+댓글 완료)과 모둠 보상을 함께 운영하여, 스스로 끝까지 읽고 모둠원을 돕는 자발적 협동 독해 환경을 조성함. **3. 평화 가치 함양 및 실질적 영어 문해력 신장** 미션과 Kahoot 문항을 '인물이 평화에 기여한 일' 중심으로 구성하고, 정답 확인 때 영어 정답을 다 같이 따라 읽으며 핵심 내용을 한 번 더 되새김. 이를 통해 실질적인 영어 문해력(Reading Literacy)과 함께, 스포츠 가치에 기반한 인성 및 세계시민 역량을 강화하도록 구성함. ‣ **수업자의 고민** **1. 영어 수준 차이를 고려한 모두가 참여하는 읽기** 미션 문항과 Kahoot 질문은 한국어로, 답과 보기는 E-Book에 나온 영어 단어·구로 구성함. 질문을 이해하지 못해 활동에서 소외되는 학생 없이, 모두가 영어 텍스트로 돌아가 답을 찾도록 함. 또한 모둠원이 찾은 답과 근거를 서로 공유하고, Kahoot 정답을 다 같이 따라 읽으며, 책을 충분히 읽지 못한 학생도 인물의 평화 이야기를 이해하도록 지원함. **2. Scanning 전략 기반의 정밀한 텍스트 탐색 유도** 글 전체를 막연히 훑어보는 것에 그치지 않고, 미션 문항이 묻는 세부 정보(연도, 역할, 평화의 상징 등)를 효율적으로 찾는 스캐닝 전략을 실질적으로 연습하도록 설계함. 반 전체가 같은 E-Book을 동시에 읽고 Kahoot로 즉시 확인하므로, 읽기와 피드백이 한 라운드 안에서 완결되도록 함. **3. 무임승차 없는 자발적 협동 유도** 미션 카드는 1인 1장으로 배부하고, 답을 먼저 찾은 학생은 모둠에 답을 공유하고 그 근거를 E-Book에서 보여 주도록 함. 미션과 댓글을 모두 끝낸 학생은 모둠원을 돕도록 하여, 배움이 빠른 학생이 자연스럽게 또래 교사(Peer Tutor)가 되고 모둠 전체가 함께 통과하도록 유도함. 댓글을 10분 안에 마치지 못한 학생은 수업 후 Padlet에서 이어서 완성하도록 하여, 읽기 속도가 느린 학생도 자신의 속도에 맞춰 끝까지 참여하도록 함.