

# 레슨플랜 구성 및 실제 활용 수업 전략 예시

## [ 레슨 플랜 템플릿 ]

### Summary

1. **Lesson Title** : 수업 제목
  - 오늘 수업의 주제 또는 단원명
2. **Grade Level** : 학년
  - 대상 학년 ( Grade 3, 3rd Grade)
3. **Subject** : 과목
  - 수업 과목 (Math, ELS, Science 등)
4. **Standards** : 기준
  - 주 또는 국가의 학습 기준 (CCSS.MATH.CONTENT.3.OA.A.1)
5. **Objectives** : 학습 목표
  - 오늘 수업을 통해 학생이 배우는 것 (SWBAT solve multiplication problems 등)
    - SWBAT : Student Will Be Able To
6. **Materials** : 자료
  - 필요한 준비물, 자료, 디지털 리소스 등

### Lesson Structure

1. **Introduction** : 도입
  - 학생의 관심을 끌 수 있는 질문, 이야기, 활동 등
2. **Instruction** : 지도
  - 배울 개념을 이해하고 배울 수 있는 방법을 설명, 시범, 예시 제시 등
3. **Activity1** : Guided Practice - 교사와 함께 활동
  - 교사와 함께 푸는 연습 문제, 활동, 게임 등
4. **Activity2** : Independent Practice - 개별/그룹 활동
  - 학생이 스스로/그룹으로 수행하는 과제 또는 활동
5. **Closure** : 정리
  - 배운 것을 요약, 질문, 피드백 등

### Assessment

1. **Formative Assessment** : 형성평가
  - 수업 중 학습 상황을 파악하여 즉각적인 피드백 제공 및 수업 방법 조정 및 보완 진행
2. **Summative Assessment** : 총괄평가
  - 퀴즈나 프로젝트 등 발표를 통한 전체 평가

## 레슨플랜 예시

- 보편적인 레슨플랜 예시

[LessonPlanEconomics10L2IdentifyingtheFactorsofProduction-1.pdf](#)

- 수업 중 활동 부분 강조 레슨플랜 예시

[FreeCompoundInterestandCreditLessonPlanforPersonalFinanceTeachers-1.pdf](#)

## 수업 부분 별 적용 예시

수업 단계	사용하는 수업 방식 (일방향)	설명	양방향 매칭 템플릿
Intro - 도입	- Think-Pair-Share - <b>K-W-L Chart</b> - Quick Write	- 흥미 유도 질문 : 짝과 토론 - K-W-L : Know-Want to know-Learned - 주제 관련 예측/기대/희망 유도	- Short Answer - Multiple Choice - Whiteboard - T/F
Instruction - 지도	- I Do-We Do-You Do (학습 순서) - <b>Anchor Charts</b> - Read-Aloud / Think Aloud	- 점진적 학습 - 시각 자료로 개념 시각화 - 교사 사고 과정을 말로 표현	- Text PPT - Share Web Link - Web Content
교사와 함께 활동 - Guided Practice	- <b>Graphic Organizers</b> - Choral Response - Turn and Talk	- 시각적으로 개념 정리 - 짝 활동으로 개념 반복	- Whiteboard - Short Answer - Brainstorming
개별 활동 - Independent Practice	- <b>Exit Ticket</b> - Task/Interactive worksheet	- 짧은 개별 과제로 이해 확인 - 활동지 중심 자기주도 연습 - 회전형 활동 구성	- Whiteboard - Short Answer - Brainstorming
정리 - Closure	- <b>3-2-1 Reflection</b> - One-Minute Summary - <b>Fist to Five</b> - Quizizz / Kahoot Review	- 3가지 배운 것, 2가지 흥미, 1가지 질문 - 간단한 요약 학습 확인 - 자기 이해도 스스로 표현	- Multiple Choice - T/F
평가 - Assessment	- Quizz - <b>Exit Ticket</b>	- 형성평가/퀴즈/과제 등 학습 성취도를 확인	- Quizz templates

## Activity Strategy Samples

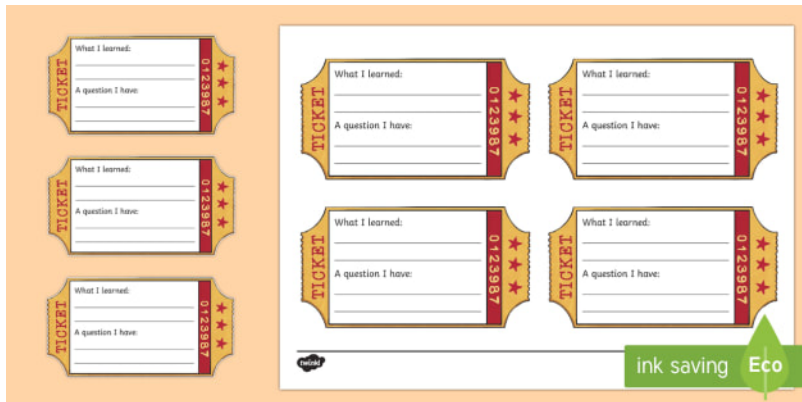
### ▼ KWL chart

- What I know / What I want to know : 도입 부분에서 해당 주제에 관련해서 알고 있는 부분, 궁금한 부분에 대해서 나누기
- What I learned : 수업 결말에서 정리하기에 사용 가능

Know	Want to Know	What I Learned
<p>There are 4 seasons in the world</p> <p> Summer</p> <p> Winter</p> <p> Spring</p> <p> Fall</p>	<p>Why do we have 4 seasons in a year?</p> <p>How long is 1 season?</p> <p>Do we all have the same season regardless of location?</p>	<p>We have seasons because of the way the Earth revolves in its axis.</p> <p>Each season last for 3 months</p> <p>Only some parts of the Southern and Northern hemisphere experience 4 seasons.</p>

#### ▼ Exit Ticket

- 수업 종료 시 학생들의 이해도를 평가하기 위해 사용되는 간단한 활동



#### ▼ 3-2-1 Reflection

- 수업 마무리에 넣을 수 있는 질문 예시로 사용 가능 : 배운 것 3가지 / 재밌었던 부분 2가지 / 아직도 헛갈리는 부분 1가지

## Reflect: 3-2-1

3	Things I learned
2	Things I found interesting
1	Question I have

### ▼ Fist to five

- 수업 중 회의나 토론에서 의견을 모으거나 합의 수준을 빠르게 파악하기 위한 의사결정 기법



### ▼ Graphic Organizers

- 정보를 구조화하고 조직화하여 학습자가 내용을 이해하고 기억하는 데 도움을 주는 도구
- 학습자의 사고 과정을 지원하고 정보를 조직하는 데 초점을 맞춤

