

〈쓰기-1.문장쓰기-(3)맞춤법에 맞게 문장 쓰기〉

1. 차시 개요

학습단계	학습내용	쪽수
개념학습	1.영상-회사에 제출할 자기 소개서에서 맞춤법이 틀린 사례 2.한글 맞춤법의 개념과 필요성 1)3.혼동하기 쉬운 맞춤법 규칙 문제(10개) 4.표준어의 개념과 필요성 5.혼동하기 쉬운 표준어 문제(20개) 6.인터넷을 활용한 한글 맞춤법 학습 방법 7.학습 내용 정리	36~43
↓		
연습문제	1.맞춤법에 맞는 말 찾기(선택형) 2.낱말에 맞는 뜻 찾기(연결하기) 3.맞춤법에 맞는 단어 찾기①(끌어넣기) 4.맞춤법에 맞는 단어 찾기②(끌어넣기)	44~47
↓		
상황학습	*2)새로 출시할 게임 기획안 작성하기	48
↓		
적용문제	1.입사 지원서에서 한글 맞춤법이 잘못된 곳 찾기(선다형) 2.팀장님께 남기려는 메시지에서 한글 맞춤법이 잘못된 곳 찾기(단답형) 3.기안서에서 맞춤법 점검 내용이 잘못된 것 찾기(선다형)	49~51

2. 국어 활동별 학습맵

담화 주제 및 활동	관련 자료
*회사 기획안 작성하기	IV.쓰기/ 3단원 문장쓰기/ 3차시 상황학습 48쪽 [바로 가기]
*입사 지원서에서 ‘입사 지원 동기 및 포부’ 쓰기	IV.쓰기/ 3단원 문장쓰기/ 3차시 적용문제 1 49쪽 [바로 가기]
*뉴스 레터를 출간하기 위한 기안서 작성하기	IV.쓰기/ 3단원 문장쓰기/ 3차시 적용문제 3 51쪽 [바로 가기]

3. 학생 질문별 학습맵

나의 궁금증	관련 자료
*한글 맞춤법은 왜 필요한 것일까?	IV.쓰기/ 3단원 문장쓰기/ 3차시 개념학습 2 38쪽 [바로 가기]
*한글 맞춤법과 표준어의 차이는 뭘까?	IV.쓰기/ 3단원 문장쓰기/ 3차시 개념학습 2,4 38쪽,40쪽 [바로 가기]

- 1) 1번 문제 선지에서 ‘조리다’가 아니라 ‘졸였다’로 써야 함. 그리고 다음 문제로 넘어가는 아이콘의 크기가 작아서 클릭이 잘 안 됨. 아이콘을 조금 더 크게 제시하는 것이 좋을 듯.
- 2) 팀장님의 설명에서 틀리게 쓴 단어의 뜻과 바꿔 쓴 단어의 뜻을 설명하는 순서를 바꿔야 함. 학습자 입장에서 보고 있는 단어와 팀장님의 단어 뜻 설명이 맞지 않아서 오히려 더 혼동을 주고 있음.

<활동지>

쓰기1.(3)-적용문제 2번, 상황학습 활용

※ 다음은 김 대리가 팀장님께 남기려는 메시지이다. 메시지 내용 중 한글 맞춤법이 잘못된 곳을 찾아 바르게 고쳐 쓰시오.

팀장님! 지난번 제안은 비록 성사되지 안았지만, 이번 기회에는 제가 기필코 최선을 다해 성공시킬 수 있도록 노력하겠습니다. 다른 직원들도 모두 힘을 모아 최선을 다하고 있으니 이번엔 웬지 성공할 수 있을 것 같습니다.

이일을 성사시키기 위해 전 직원이 어제 늦게까지 남아 일을 마쳤으니 결제를 부탁드립니다. 감사합니다.

① 안았지만 →

② 웬지 →

③ 결제 →

※ 다음은 김 대리가 작성한 게임 기획안이다. 맞춤법이 틀린 부분을 찾아 고치시오.

ooo게임즈 2013년형 스타 게임 기획안

이 게임은 미래에 일어 날 수 있는 일을 바탕으로 인간, 랄, 물 3가지의 종족이 신념을 위해서 싸워 나가는 것을 바탕으로 만든 PC 게임입니다.

편안한 접속 장치, 빠른 게임의 진행 등 기존의 플레이어 게임의 장점을 살린 게임으로 다양한 전략을 펼칠 수 있도록 기획하였습니다. 플레이어가 생산 공격의 단순 라인에서 벗어나 끈임없이 뇌를 자극하고 다양한 방법으로 게임을 진행 할 수 있도록 만든 신개념 게임입니다.

기존의 사용자에게 익숙한 접속 장치를 살리면서 지도의 크기가 커지던지 작아지던지 사용자가 전혀 불편함을 느끼지 않도록 배려하였습니다.

실시간 전략 게임이라는 특징을 극대화시켜 지금까지의 전략 게임과 차별화를 둘 생각입니다.

다양하고 거대한 공간에서의 거대한 전투와 작은 공간에서의 아기자기한 전투 등 다양한 형태의 전투를 지원하여 유저들이 게임 진행하는 과정을 자유롭게 선택 할 수 있는 것도 매력적인 요소입니다.

또한 사용자들에게 진짜 전투를 지위하는 것과 같은 재미와 빠른 판단력, 넓은 시야, 다양한 전략 등 게임에 몰두 할 수 있는 요소를 극대화 시킬 계획입니다.

게임 개발 비용과 시스템 등의 세부 사항은 첨부 문서를 참고하시면 됩니다. 좋은 기획안을 통해 유저들에게 큰 인기를 얻을 수 있는 게임을 만들고자 하는 저의 바램이 실현되길 기대해 봅니다.

2012년 8월 20일

쓰기1.(3)-적용문제 1번, 3번 활용

수정사항

※ 1번 문제 발문 수정: 다음은 입사 지원서에 ‘입사 지원 동기 및 포부’를 작성한 부분입니다. 한글 맞춤법이 잘못된 곳을 ‘바르게 고쳐 쓰세요.’

1. 다음은 입사 지원서에 '입사 지원 동기 및 포부'를 작성한 부분입니다. 한글 맞춤법이 잘못된 곳을 찾아보세요.

〈입사 지원 동기 및 포부〉

탈무드에는 “나무는 그 열매에 의해서 평가받고, 사람은 일에 의해서 평가된다.”는 구절이 있습니다. 좋은 열매를 맺기 위해서는 오랜 인고의 시간이 필요합니다. 저 역시 귀사에 입사하기 위해 몇 번의 시련을 ㉠ 거쳐 왔습니다. 그렇게 원했던 인턴 채용에서도 3번이나 떨어졌습니다. 이전 포기하고 돌아설 때도 되었는데, 여전히 저의 태양은 OO기업입니다. 제가 오직 귀사에 입사하길 원하는 이유는 OO기업은 같은 업종의 다른 회사와 ㉡ 겨루어 보았을 때, 뛰어난 경쟁력을 가지고 있을 뿐만 아니라 여러 가지 사회 공익사업에도 앞장서고 있는 따뜻한 기업이라는 것을 잘 알고 있기 때문입니다. 만약 귀사에 입사하게 된다면 회사 구성원의 한 ㉢ 사람으로써 ㉣ 반드시 우리 회사를 업계 최고의 위치에 올려놓을 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

① ㉠

② ㉡

③ ㉢

④ ㉣

2. 아래는 김 대리가 뉴스 레터를 출간하기 위해 작성한 기안서입니다. 다음 중 맞춤법 점검 내용이 잘못된 것은?

기안서

기안일자 2012년 8월 20일

문서번호 12제0514-99호

기안부서 편집부

기안자 김수현

제목 뉴스레터 발행의 건

담당	팀장	부서장	사장

1. 우리 회사 직원들의 원만한 의사소통과 직원 모두가 뉴스레터 출간에 동참함으로써 구성원 ㉠ 으로써의 소속감을 높이기 위해 뉴스레터를 출간하고자 합니다.
2. 뉴스레터는 홍보자와는 ㉡ 틀린 새로운 정보의 전달 매개체 ㉢ 로서 회사 내의 큰 역할이 기대되오니 이 안건을 기획회의에 ㉣ 부처 검토 하고자 하오니 승인해 주시기 바랍니다.

-아래-

가. 제목: 아름다운 우리 나. 크기: 140 x 210mm

다. 쪽수: 30쪽 라. 출간 예정일: 2012. 9. 1.

① ㉠ - '구성원으로써'에서 '로써'는 '지위나 신분'의 의미를 가지는 '로서'로 고쳐야 한다.

② ㉡ - '틀린'은 '사실이나 이치에 맞지 않다'는 의미이므로 '다른'으로 수정해야 한다.

③ ㉢ - '매개체로서'에서 '로써'는 '수단이나 도구'의 의미를 가지는 '로써'로 바꿔야 한다.

④ ㉣ - '부처'는 '다른 장소나 기회에 넘기다'는 의미이므로 '붙여'로 고쳐야 한다.