

읽기4. 평가비교하기_(3)두 글을 관련지어 새로운 정보 획득하기

1. 차시개요

학습단계	학습내용	쪽수
개념학습	1.영상-친구가 짝사랑하는 학생의 이름을 단서를 가지고 추측하는 사례 [2~4]두 글을 종합해서 문제 해결하기 2.전화 통화를 하면서 중요한 내용 메모하기 3.등산 전문 잡지에서 통화 내용과 관련된 내용 메모하기 4.두 개의 메모를 보고 문제 해결하기 5.두 개의 글을 읽고 문제를 해결하는 과정 [6~8]두 개의 기사를 읽고 새로운 의미 구성하기 1)6.기사에서 알 수 있는 정보 메모하기① 7.기사에서 알 수 있는 정보 메모하기② 8.두 개의 메모에서 새로운 의미 구성하기 9.학습 내용 정리	45~54
↓		
연습문제	1.신문과 블로그를 읽고 내용 판단하기(선다형) 2)2.미용실 창업과 관련된 두 기사를 읽고 고려할 점 판단하기(선다형) 3.햄과 관련된 두 글을 읽고 정보 확인과 의미 구성하기(선택형)	55~57
↓		
상황학습	*고객들의 구매 내역을 정리한 글과 시장 동향을 조사한 글을 분석하여 매출을 늘리기 위한 방법 찾기	58
↓		
적용문제	1.동료들의 메시지를 읽고 판단하기(선다형) 2.꽃과 관련된 두 글을 읽고 대책 마련하기(선다형) [3~5]스마트폰 게임 개발을 위한 회의 자료를 보고 새로운 의미 구성하기 3.개발1팀에서 얻을 수 있는 정보 모두 고르기(선다형) 4.영업1팀에서 얻을 수 있는 정보 모두 고르기(선다형) 5.두 자료를 종합하여 게임 개발 제안하기(선다형)	59~63

1) 해설자의 발문이 5번과 같음. 6번 내용에 맞게 수정.

2) 정답 틀렸음. 해설에는 4번을 정답으로 보고 설명하고 있는데 정작 정답은 1번이라고 쓰여 있음.

2. 국어 활동별 학습맵

담화 주제 및 활동	관련 자료
*매출 향상을 위한 방법 찾기	Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 상황학습 58쪽 [바로 가기]
*새로운 사업 창업하기	Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 연습문제 2 56쪽 [바로 가기]
*회의 준비하기	Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 적용문제 1 59쪽 [바로 가기]
*새로운 아이디어 제안하기	Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 적용문제 3~5 61~63쪽 [바로 가기]

3. 학생 질문별 학습맵

나의 궁금증	관련 자료
*다양한 정보들에서 어떻게 문제를 해결할 수 있을까?	Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 개념학습 2~5 47~50쪽 [바로 가기] Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 연습문제 2 56쪽 [바로 가기] Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 적용문제 1~2 59~60쪽 [바로 가기]
*수많은 정보들에서 어떻게 새로운 아이디어를 얻을 수 있을까?	Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 개념학습 6~8 51~53쪽 [바로 가기] Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 연습문제 3 57쪽 [바로 가기] Ⅲ.읽기/ 4단원 평가.비교하기/ 3차시 적용문제 3~5 61~63쪽 [바로 가기]

읽기4.(3)-적용문제 1~5번 활용

1. 영미는 다음과 같은 메시지를 팀장님에게서 받았습니다. 이 메시지에 따라 회의 준비를 하는 동안 부서원들로부터 (가)~(다)의 메시지를 받았습니다. 이를 모두 읽고 영미가 내린 판단으로 옳지 않은 것은?

 팀장님	영미 씨, 다음 주 월요일 9시에 OO물산과 계약 것으로 회의하려고 해요. 회의 자료는 이번 주까지 모두 영미 씨에게 제출하라고 부서원들에게 말해 두었어요. 자료들을 편집해서 부서원 전체 인원수에 맞게 준비해 주세요.	 (가)고지연	현장 상황 자료는 송재현 씨가 정리해서 금요일 오후까지 넘겨 준다고 합니다.
 (나)김성진	저는 이번 주까지 회의 자료를 못 드릴 것 같네요. 주말에 만들어서 월요일 회의 때 제가 출력해 가겠습니다.	 (다)조승현	영미 씨, 저는 다음 주에 휴가 갑니다. 다음 주는 회의실 예약 업무를 이정은 씨가 대신해 주기로 했습니다.

- ① 자료집 편집은 월요일 아침에 일찍 와서 해야겠다. ② 다음 주 월요일 회의에 부서원 전체가 다 참여하진 못하겠구나.
 ③ 금요일까지 부서원들 자료를 다 받아 주말에 정리하기는 어렵겠구나. ④ 회의실을 이번 주에 미리 예약해 두려면 조승현 씨에게 가야겠다.

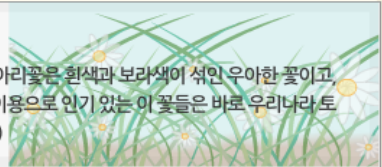
2. 지원이네는 온실에서 꽃을 재배하는 화훼 농가입니다. 다음 두 글을 읽고 겨울을 대비하기 위해 적절한 대책을 제시한 사람은 누구인가요?

〈농민 일보〉

겨울이 일찍 찾아온 올해, **한파**가 계속될 예정이다. 한파가 지속되면 전국적으로 전기 사용량이 크게 늘어나면서 예상치 못한 전기 요금 폭탄을 맞게 되기도 한다. 전력난에 대비하기 위해 한전은 지난달부터 농업·산업·공업용 전기 요금 계산 방법을 바꾸었는데, 특히 농업용 전기 분류 기준이 2단계로 축소되면서 전기 요금이 인상되었다. 따라서 겨울철 전기 사용량이 많은 온실·비닐하우스 등이 전기 요금이 많이 나오지 않도록 주의할 필요가 있다.

〈토종 꽃 이야기〉

꽃집 하면 어떤 꽃을 떠올리시나요? 장미? 튤립? 여러분은 혹시 으아리꽃, 솔채꽃을 아세요? 으아리꽃은 흰색과 보라색이 섞인 우아한 꽃이고, 오밀조밀하게 모여 흰 꽃을 피우는 솔채꽃은 잎사귀마다 숨털이 돌아나 있습니다. 연중 내내 꽃꽂이용으로 인기 있는 이 꽃들은 바로 우리나라 토종 꽃들입니다. 우리 토종 꽃들은 장미보다 추위에 강하고, 품종도 다양해요. 한번 알아볼까요? (...)



- ① 지원 오빠: 온실의 온도를 낮추고 대신 튤립을 더 많이 심지요. ② 지원: 솔채꽃보다는 장미를 심는 게 전기 요금이 절약될 거예요.
 ③ 지원 어머니: 추위에 강한 토종 꽃을 주로 심어서 전기 요금을 절약하자. ④ 지원 아버지: 비싸진 전기 요금을 내려면 비싸게 팔릴 으아리꽃을 심어야 해.

※ 다음 글을 읽고 물음에 답하세요.(3~5)

[개발1팀]

- 게임 시장의 유행이 3~4개월마다 변화함.
- 예)201년 초는 퍼즐 게임이 유행했으나, 3개월 뒤에는 슈팅 게임이 유행함.
- 게임 개발에 소요되는 기간은 평균 6개월
(높은 수준의 게임은 1년 이상 소요)
→제안) 6개월~1년 뒤를 내다볼 수 있는 아이디어, 그리고 이를 실제로 만들어 낼 수 있는 기술력이 필요함.

[영업1팀]

- 주 고객층: 청소년 34.6%
- 고객층의 특징
 - 사회적으로 스마트폰 중독을 염려할 만큼 스마트폰에 의존하고 있음.
 - 스마트폰은 학습의 수단이면서 또래 친구와의 놀이, 소통의 공간임.
 - 스마트폰 게임에 익숙하고, 한 가지 게임에도 금방 싫증을 내며 새로운 게임을 찾아다님.

3. 개발1팀의 자료에서 얻을 수 있는 정보를 **모두** 고르면?

- ① 게임의 유행이 빠르게 변한다.
- ② 퍼즐 게임은 2012년 내내 유행했다.
- ③ 하나의 게임 개발에는 1년 이상이 걸리기도 한다.
- ④ 성공적 게임 개발을 위해 좋은 아이디어와 뛰어난 기술력이 필요하다.

4. 영업1팀의 자료에서 얻을 수 있는 정보를 **모두** 고르면?

- ① 스마트폰 게임의 주 고객층은 청소년이다.
- ② 청소년은 한 가지 게임에 금방 싫증을 낸다.
- ③ 스마트폰은 학습과 놀이 기능을 지니고 있다.
- ④ 청소년은 스마트폰 게임보다는 컴퓨터 게임을 좋아한다.

5. 두 자료를 종합하여 스마트폰 게임 개발에 대해 제안한 것으로 적절하지 **않은** 것은?

- ① 좋은 게임을 개발하기 위해 훌륭한 기술력을 지니고 있는 청소년을 찾아야 합니다.
- ② 게임 안에서 놀이와 학습이 함께 이루어질 수 있는 아이디어를 생각해 내야 합니다.
- ③ 청소년의 흥미를 오래 유지시킬 수 있는 좋은 게임 아이디어를 찾는 것이 중요합니다.
- ④ 게임 시장의 유행을 선도하기 위해서는 청소년이 좋아할 만한 게임을 만들어야 합니다.