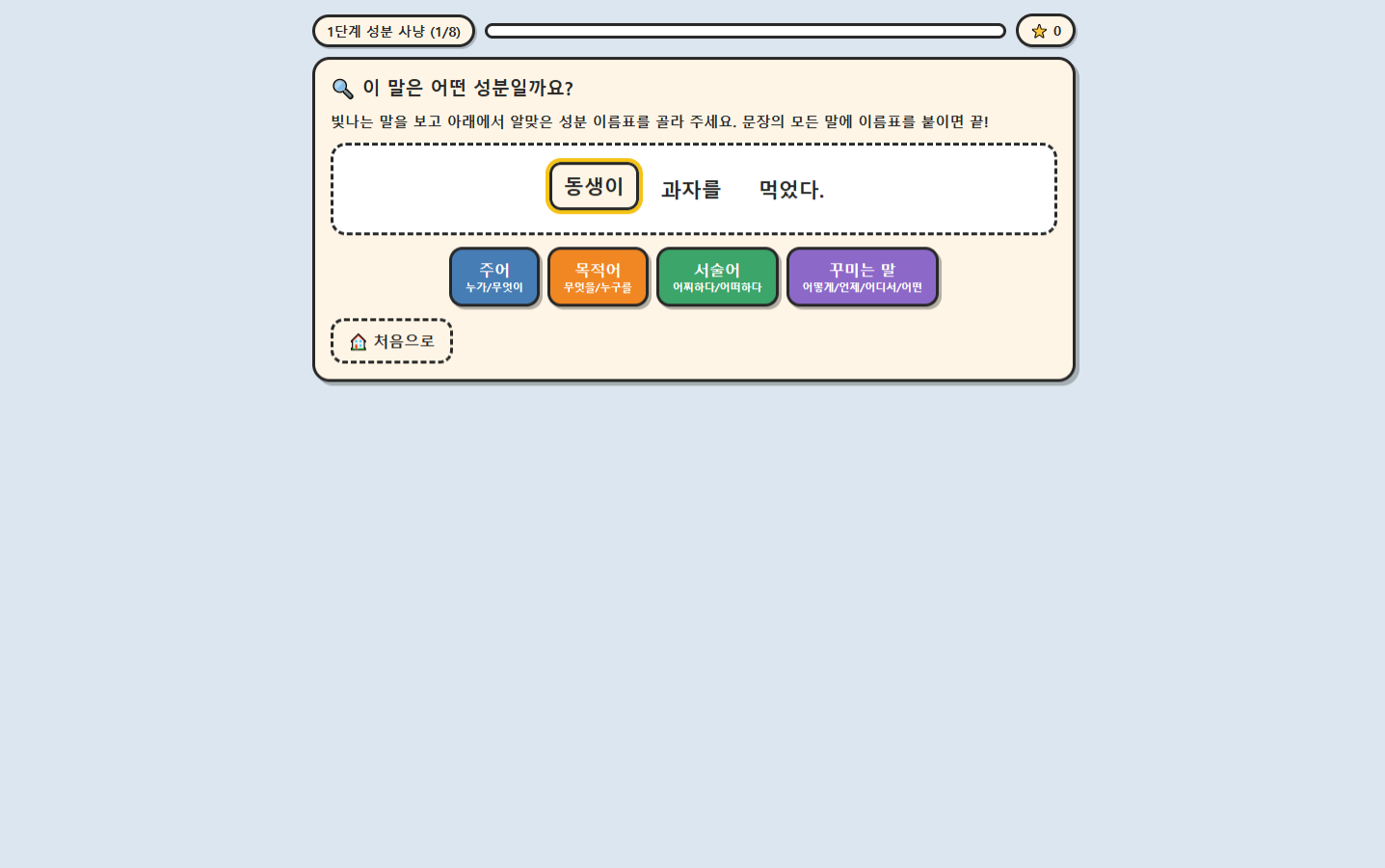
01 성분 사냥

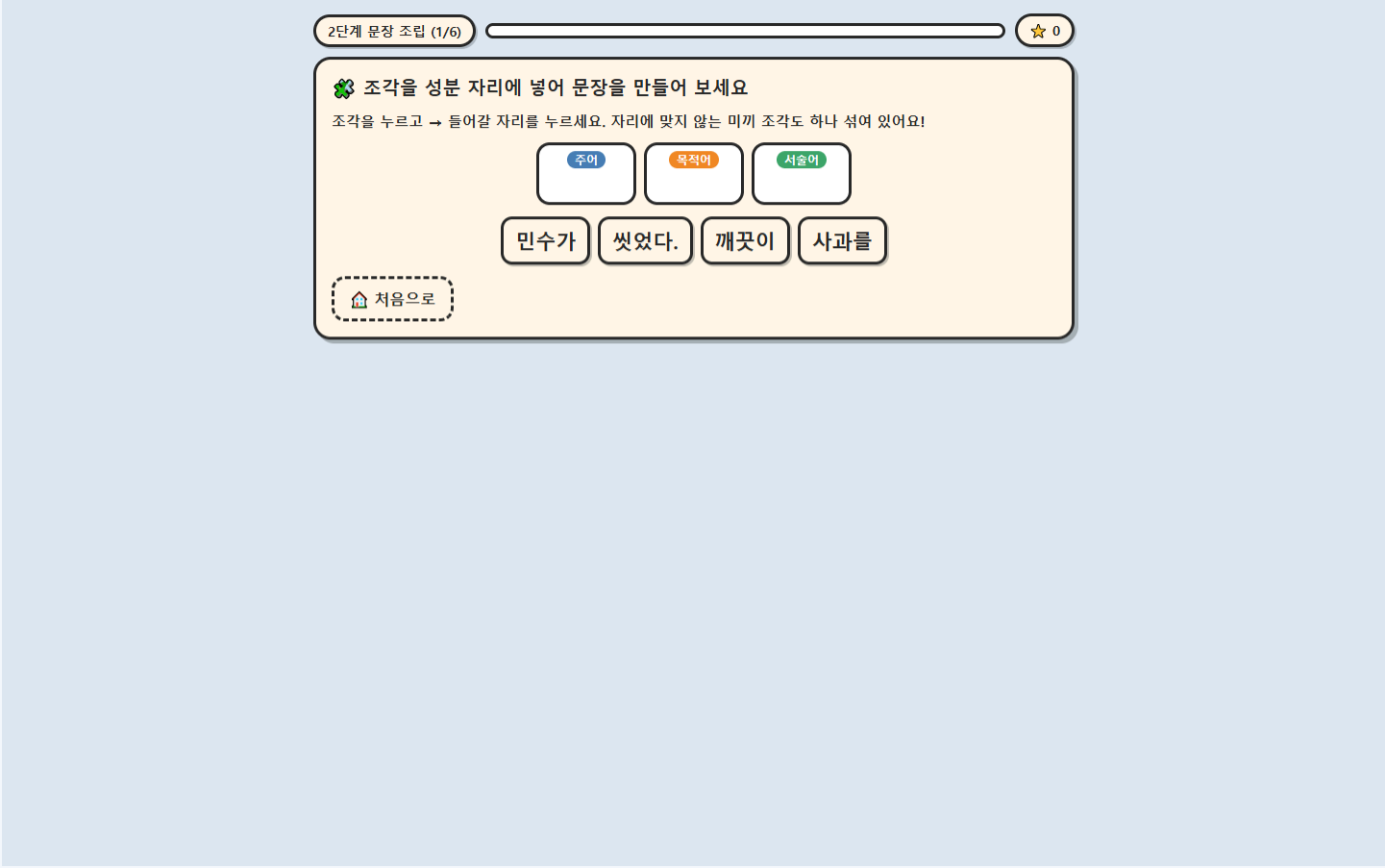
문장의 어절을 보고 주어·목적어·서술어·꾸미는 말을 구별합니다. 각 성분의 뜻을 질문 형태로 제시해 학생이 직접 선택하도록 했습니다.



화면은 교사 기기에서 프로그램을 실행해 캡처한 예시입니다. 학생의 실제 사용 장면이나 학습 성과를 나타내는 자료는 아닙니다.

02 문장 조립

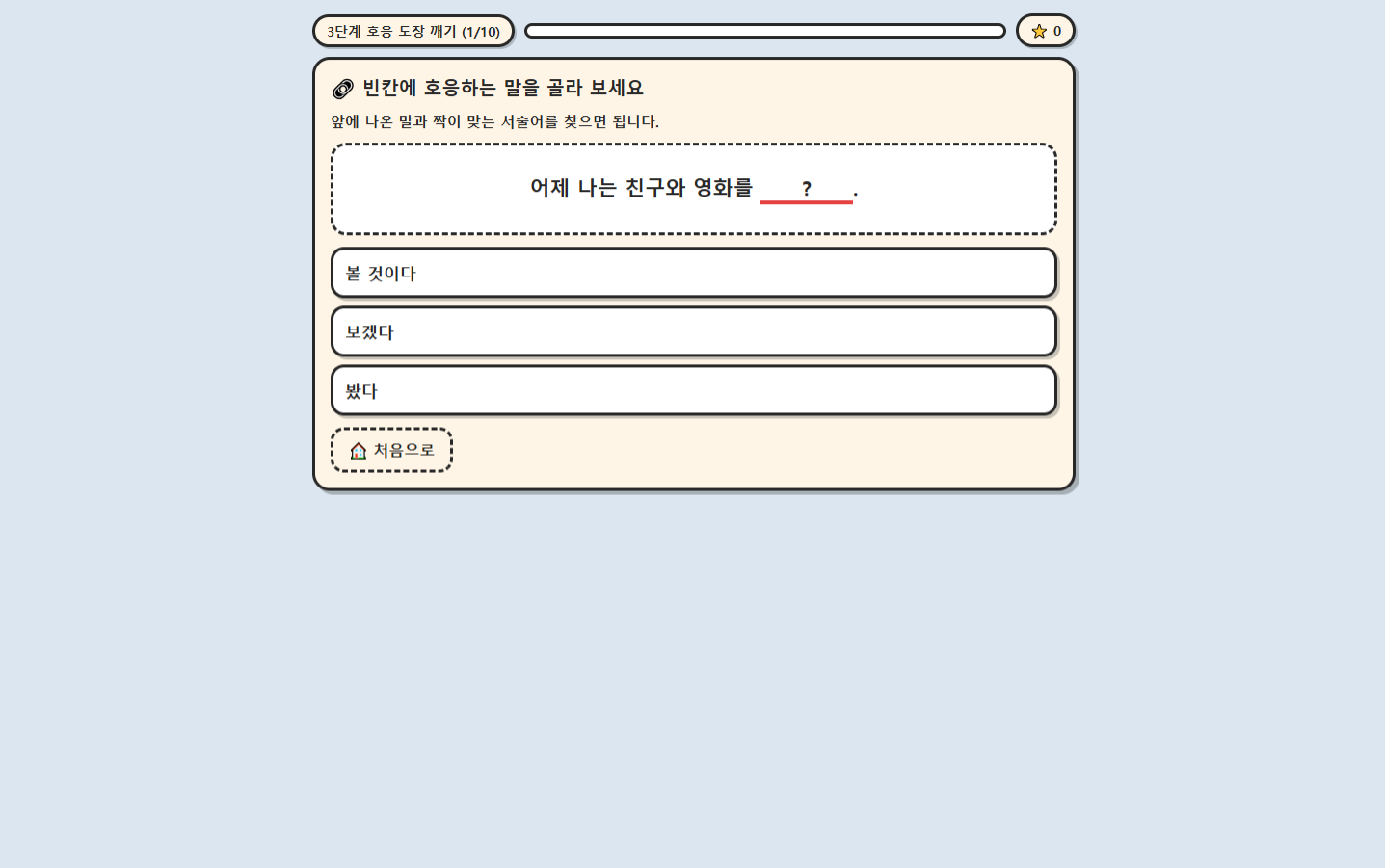
흩어진 어절을 주어·목적어·서술어 자리에 놓아 문장을 만듭니다. 꾸미는 말은 미끼 조각으로 제시해 성분의 역할을 비교합니다.



화면은 교사 기기에서 프로그램을 실행해 캡처한 예시입니다. 학생의 실제 사용 장면이나 학습 성과를 나타내는 자료는 아닙니다.

03 호응 도장 깨기

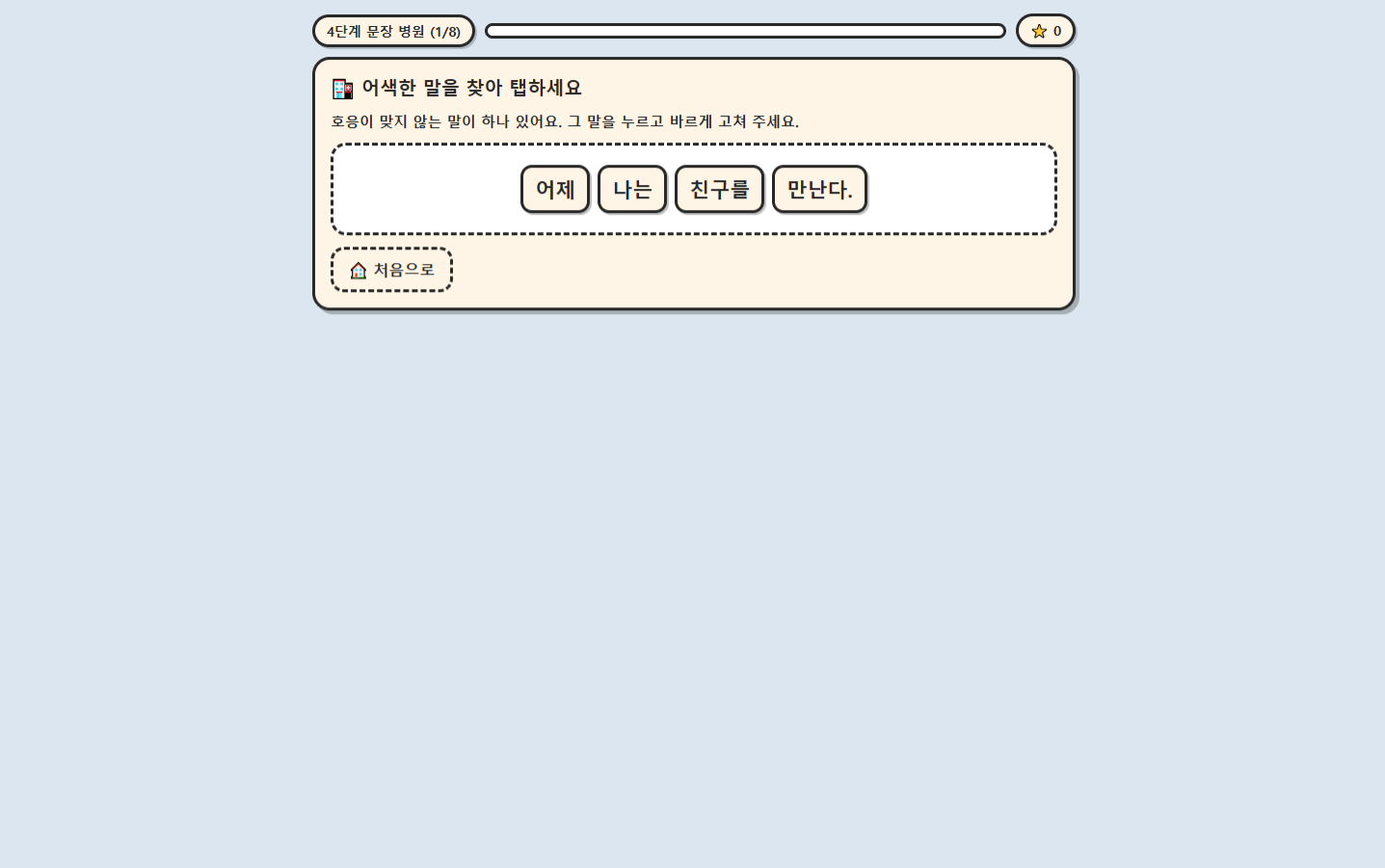
앞말과 어울리는 서술어를 고릅니다. 시간·부정·높임·주어와 서술어의 호응을 선택과 피드백으로 연습합니다.



화면은 교사 기기에서 프로그램을 실행해 캡처한 예시입니다. 학생의 실제 사용 장면이나 학습 성과를 나타내는 자료는 아닙니다.

04 문장 병원

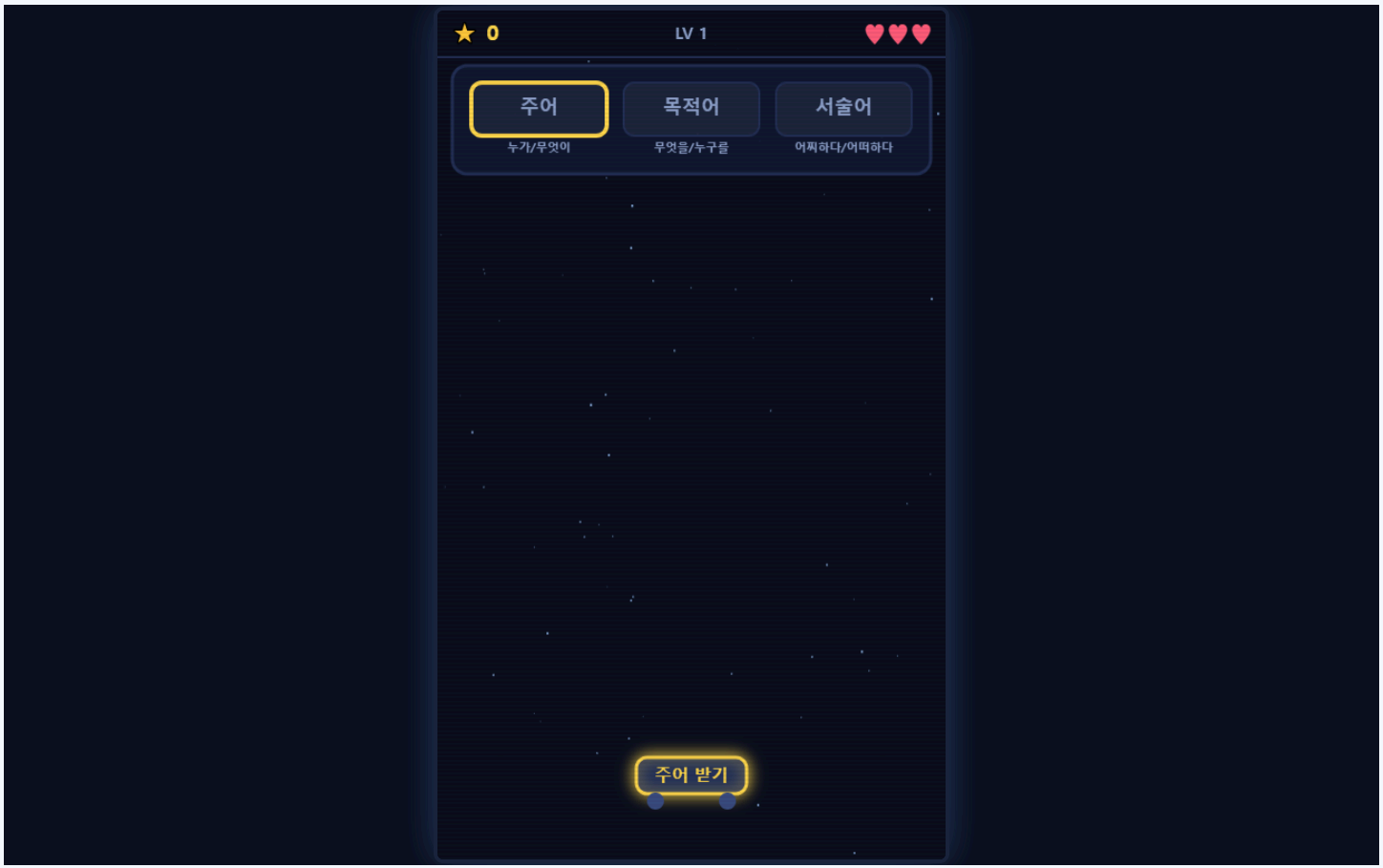
호응이 어색한 말을 먼저 찾아낸 뒤 바른 표현으로 고칩니다. 정답을 고르는 것에서 문장 수정으로 넘어갑니다.



화면은 교사 기기에서 프로그램을 실행해 캡처한 예시입니다. 학생의 실제 사용 장면이나 학습 성과를 나타내는 자료는 아닙니다.

05 아케이드: 성분 캐치

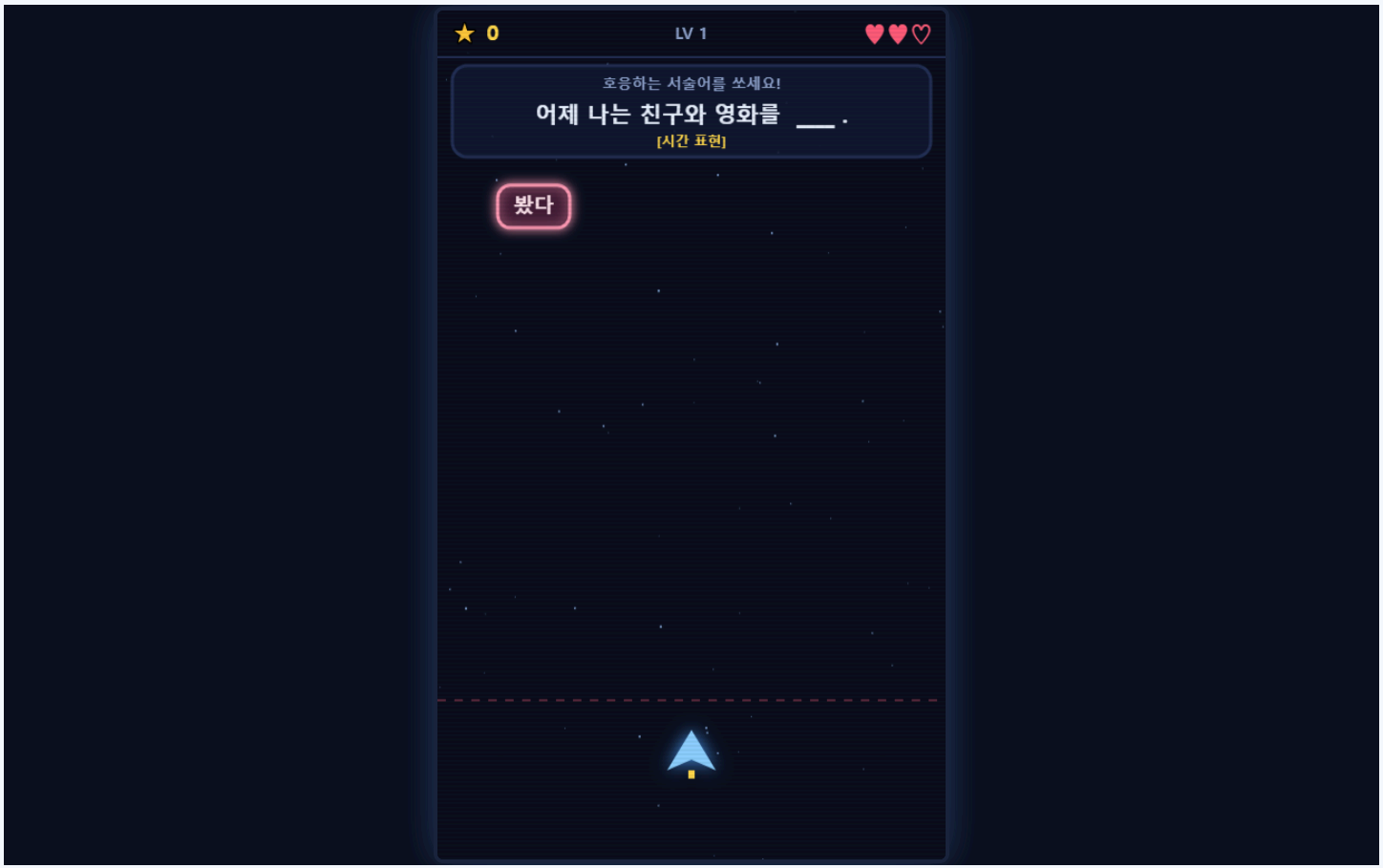
주어 → 목적어 → 서술어 순서로 필요한 어절을 받습니다. 직접 움직이고 반복 도전하며 문장 성분을 다시 살펴봅니다.



화면은 교사 기기에서 프로그램을 실행해 캡처한 예시입니다. 학생의 실제 사용 장면이나 학습 성과를 나타내는 자료는 아닙니다.

06 아케이드: 호응 슈팅

문장의 빈칸에 맞는 서술어를 골라 발사합니다. 점수와 재도전 요소는 반복 연습을 유도하는 장치입니다.



화면은 교사 기기에서 프로그램을 실행해 캡처한 예시입니다. 학생의 실제 사용 장면이나 학습 성과를 나타내는 자료는 아닙니다.