

수업 규칙

★ 존중 • 집중 • 배움 ★

1 허락 없이 서 있지 않습니다.



2 수업 시간에 집중하고, 학습 과정을 방해하지 않습니다.



3 종이 울리기 전에 교실에 들어옵니다.



4 정치나 종교에 대한 이야기를 하지 않습니다.



5 욕설, 놀림, 못되게 구는 행동을 하지 않습니다.



6 복도에서 뛰거나 거칠게 놀지 않습니다.



7 허락 없이 다른 사람을 만지지 않습니다.



8 발언은 손을 들고 말합니다.



9 수업이 시작되면 자리에 앉아 있습니다.



10 영어만 사용합니다.

How can I help you?

스트라이크 시스템

- 1 스트라이크 = 경고 (수업마다 초기화)
- 3 스트라이크 = 블루 카드
- 4 방해 스트라이크 = 퇴실

★ 수업을 방해하는 경우:

스트라이크 1개 이상, 블루 카드 1개 이상, 또는 퇴실 조치를 받을 수 있습니다.

★ 다른 사람이 대신 지도하지 않아도 되도록 스스로를 다스리세요. ★



CLASS RULES

Respect • Focus • Learn

1 No standing up without permission.



2 Stay on task, and don't disrupt the learning process.



3 Be in the room before the bell ends.



4 No politics or religious comments.



5 No bad words, teasing, or being mean.



6 No running or rough play in the hallway.



7 No touching others without permission.



8 Raise your hand before speaking.



9 Be on time. Be in the room when the bell rings.



10 English Only



STRIKE SYSTEM

- 1 strike = warning (resets each class)
- 3 strikes = BLUE CARD(S)
- 4 disruptive strikes = LEAVE

If disruptive to the learning process: may be more than 1 strike, more than 1 blue card, or asked to leave.

Discipline yourself so no one else has to.



수업 규칙 (학급 약속)

존중하기 ✦ 안전 지키기 ✦ 학습 준비하기

1 스트라이크 및 블루 카드





- 스트라이크는 경고입니다. 매 수업마다 초기화됩니다.
- 한 수업에 3회 스트라이크 = 블루 카드. 이 숫자는 학급의 행동에 따라 변경될 수 있습니다.
- 표시된 규칙(★)은 상황에 따라 블루 카드 이상을 받을 수 있습니다.
- "선생님이 본 것을 믿습니다." 선생님이 직접 본 경우, 스트라이크는 유지됩니다.

2 스트라이크에 대한 발언



- 10~15초가 한 번 주어집니다.
- 지나친 논쟁은 수업 방해입니다.
- "내가 안 했어"보다 구체적인 내용, 본 친구, 또는 논리적인 이유를 말하세요.
- 더 긴 시간이 필요하면 쉬는 시간에 선생님께 오거나, 수업 중 알맞은 때에 따로 말하세요.

3 블루 카드 삭제하기



- 스트라이크 없이 수업을 마친 뒤, 수업이 끝날 때 선생님께 말하면 블루 카드 하나를 지워 드립니다.

4 "관심 필요" 스탬프



- 과제를 제대로 하지 않았습니다.
- 혼자 다시 합니다. 팀의 도움이나 베끼기는 안 되며, 다른 친구들이 게임을 하는 동안 합니다.

5 정시 지키기



종이 울리기 전에 교실에 들어오세요.



- 그렇지 않으면 지각이며 스트라이크를 받습니다.

6 쉬는 시간



- 물 마시기, 화장실 가기, 보건실 방문, 수업 준비, 정리 정돈, 선생님께 말하기 등을 위한 시간입니다.
- 시간이 있다면 그 일을 마친 후에만 휴식하세요.
- 쉬는 시간은 노는 시간이 아닙니다. 이 규칙은 바뀌지 않습니다.

7 칸막이



- 칸막이에는 번호가 매겨져 있습니다.
- 세 번 확인합니다:
  1. 앞 수업 학생들이,
  2. 그 수업이 끝날 때 선생님이,
  3. 시험 전에 여러분이,
- 시험이 끝날 때마다 칸막이를 선생님께 하나씩 보여 줍니다. 모두 확인되면 교실을 나갑니다.

8 팀 점수 획득



- 좋은 대답, 농담, 도움이 되는 말, 바른 행동...
- 팀 동료를 돕는 것은 항상 점수로 인정됩니다.
- 규칙을 어긴 학생만 스트라이크를 받습니다. 돕는 것은 돕는 사람에게 해가 되지 않습니다.

9 팀 동료가 과제 외의 행동을 할 때



- 친구를 도와주세요.
- 친구의 책을 가리키세요.
- 영어로 대답하세요.
- 친구에게 퀴즈를 내 달라고 하세요.
- 또는 손을 들고 선생님께 알리세요.

10 팀 점수 사용



- 사탕, 스티커, 게임.
- 팀은 게임의 날을 위해 점수를 모을 수 있으며, 학급 전체가 함께 계획합니다.

11 다른 사람이 대신 지도하지 않아도 되도록 스스로를 다스리세요.



스트라이크 시스템

스트라이크 = 규칙을 어겼을 때의 경고

3 스트라이크 = **블루 카드**

★ = 상황에 따라 블루 카드 이상을 받을 수 있습니다.

★ 같은 팀, 같은 목표.



CLASS POLICIES

Be Respectful • Be Safe • Be Ready to Learn

1 Strikes and Blue Cards



- A strike is a warning. It resets every class.
- 3 strikes in one class = a Blue Card. This number may change, depending on how the class behaves.
- Starred rules can lead to a Blue Card or more, depending on the situation.
- **"I believe what I see."** If I saw it myself, the strike stands.

2 Speaking up about a strike



- You get 10 to 15 seconds, once.
- Arguing past that is a disruption.
- Bring more than "I didn't do it": a detail, a witness, or a logical reason.
- If you need longer, come at break or speak to me privately at a good moment in class.

3 Getting a Blue Card removed



- After a clean class (no strikes), tell me at the end and I will remove one Blue Card.

4 "Needs more Care" stamp



- You did not do the work on a task.
- You redo it alone, with no team and no copying, while others play a game.

5 Being on time



Be in the room before the bell ends.



- If not, you are late and get a strike.

6 Break time



- For water, the bathroom, the nurse, preparing for class, cleaning up, and talking to teachers.
- Relax only after those are done, if there is time.
- Break is not playtime. This rule does not change.

7 Dividers



- Dividers are numbered.
- Checked three times:
  1. by the class before you,
  2. by me at the end of that class,
  3. by you before the test.
- After each test, you show me your divider one at a time. Everyone leaves when all are checked.

8 Earning team points



- Good answers, jokes, helpful comments, good behavior...
- Helping a teammate always counts.
- Only the student who breaks a rule gets a strike. Helping never costs the helper.

9 When a teammate is off task



- Help them.
- Point to their book.
- Respond in English.
- Ask them to quiz you.
- Or raise your hand and let me know.

10 Spending team points



- Candy, stickers, games.
- Teams can pool points for a game day, and we plan it together as a class.

11 Discipline yourself so no one else has to



STRIKE SYSTEM

Strike = warning for breaking a rule.

3 Strikes = **BLUE CARD**

★ = Can result in a Blue Card or more, depending on the situation.

Same team. Same goals.