

▪ 5단원: 일상생활3

• 3차시: 음식주문하기

▪ 학습목표

- 식당에서 주문하는 말을 이해할 수 있다.
- 식당에서 음식을 주문할 수 있다.

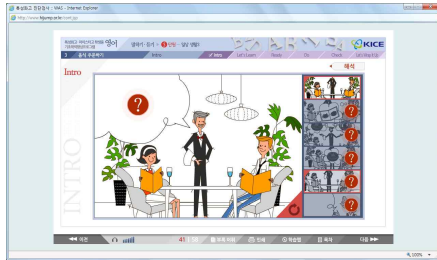
▪ 지도상의 유의점

• 이번 차시에서는 음식점에서 주문을 하거나 주문 받는 표현을 다룬다. ‘무엇을 주문 하시겠습니까?’는 ‘May I take your order?’, ‘음료수는 어떤 걸로 하시겠습니까?’는 ‘What would you like to drink?’로 물어볼 수 있고, ‘저는 ○○○로 하겠습니다.’는 ‘I’ll have ○○○.’ 혹은 ‘I’ll take ○○○.’임을 강조한다. 학생들이 직접 다양한 메뉴판을 살펴보고 주문을 하거나 받을 수 있는 연습기회를 제공해서 자연스럽게 해당 영어 표현에 익숙해지도록 돕는다.

▪ 차시 구성

Intro		만화를 보면서 학습할 내용을 확인한다.
Let's Learn		학습목표를 확인하고, 배운 표현들을 들어본다.
Useful Expressions		학습할 단어와 숙어를 학습한다.
Ready	A	주어진 단어와 우리말 카드를 연결한다.
	B	음식의 종류에 맞게 빈칸에 단어들을 넣는다.
	C	주어진 단어와 일치하는 우리말을 찾는다.
	D	주어진 문장과 일치하는 우리말을 연결한다.
Do	A	주어진 문장을 배열하여 대화를 완성한다.
	B	주어진 단어들을 배열하여 문장을 완성한다.
	C	주어진 단어들을 대화문에 넣은 후 듣고 따라한다.
	D	대화를 듣고 순서대로 문장을 나열한다.
	E	보기에서 단어를 선택하여 주문표를 완성한다.
Check	A	대화를 듣고 주문한 음식을 접시에 담는다.
	B	대화를 듣고 여자가 선택한 메뉴를 고른 후 지불할 금액을 써본다.
	C	대화문을 완성한 후 지불할 음식 값을 고른다.
Let's Wrap It Up	A	배운 내용을 듣고 복습한다.
	B	배운 내용을 정리한다.

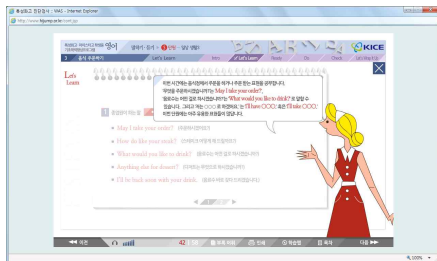
■ 수업 절차



[Intro]

1. 만화를 보고, 남자와 여자가 무슨 대화를 하는 장면인지 추측하게 하여 흥미를 유발한다.
2. 물음표를 하나씩 클릭하면서, 학생들의 추측이 맞는지 확인시켜 준다.
3. 학습목표를 제시한다.

Tip. 대화문에 등장하는 ‘vegetarian’이 ‘채식주의자’를 의미하며, 외국에는 건강상의 이유나 종교적 혹은 개인적인 신념 때문에 육식을 하지 않는 사람들이 있음을 간단히 설명한다.



[Let's learn]

1. 준비된 설명을 들려준다.
2. 학생의 이해를 확인하고, 추가 설명을 한다.
3. 제시된 표현을 듣고 따라하도록 지도한다.

Tip. 이번 차시의 핵심 표현들을 강조한다.

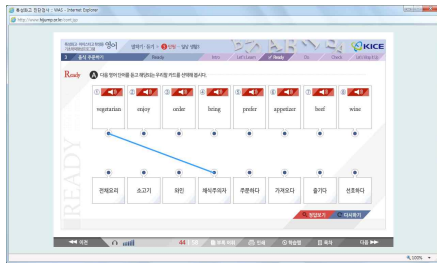
- May I take your order?
- What would you like to drink?
- I'll have ○○○.
- I'll take ○○○.



[Useful Expressions]

1. 음식을 주문할 때 필요한 영단어나 숙어 중 무엇을 알고 있는지 말해보도록 권한다.
2. 교사는 학생들의 말을 들으면서, 칠판에 단어들을 의미에 맞게 분류하고 학생들이 배울 단어와 숙어를 구조화하여 보여준다.
3. 단어학습에 필요한 추가적인 정보를 제공한다.

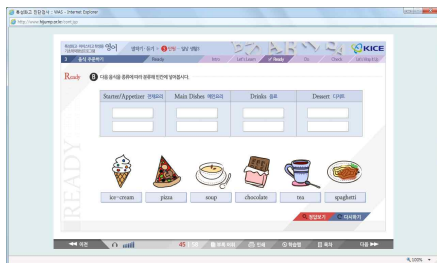
Tip. 제시된 단어들의 수가 많아 일부 학생들이 부담을 느낄 수 있으므로 단어들을 의미적으로 구조화하여 제시하는 것이 적절할 수 있다. 예를 들어, 음료나 후식, 메인메뉴 등으로 분류하여 제시할 수 있다.



[Ready A]

1. 스피커 버튼을 클릭하여 단어의 발음을 들려준 후 그에 해당하는 우리말카드와 연결하여 과제를 완성하라고 지시한다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.

Tip. 해당 표현들을 카드로 제작하여 게임을 진행해볼 수 있다. 단, 우리말 의미는 초성만 제시하여 학생들이 스스로 의미를 기억해내도록 한다. 예) beef - 스기ㄱ, vegetarians-츠스즈ㅇ스

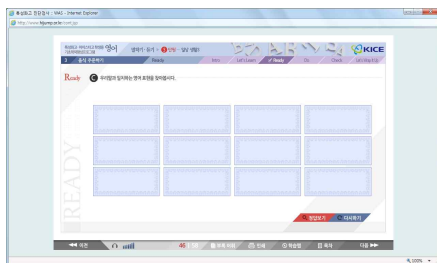


[Ready B]

1. 과제를 완성하라고 지시한다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.

Tip. 주어진 메뉴 외에도 추가할 만한 다른 메뉴로 무엇들이 있는지 질문하여 추가적인 단어 학습을 시도해볼 수도 있다.

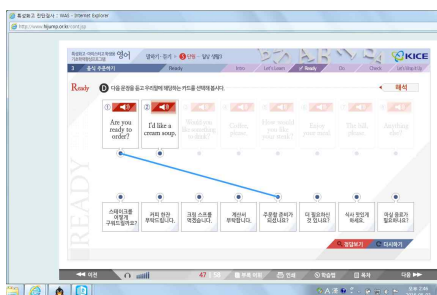
예) Appetizer(wine, cocktail), Main Dishes(beef steak), Drink(orange juice), Dessert(cheese cake)



[Ready C]

1. 카드를 클릭해서 단어와 일치하는 우리말을 찾도록 지시한다.
2. 이해를 점검한다.

Tip. 학생들이 한 명씩 돌아가면서 제시된 한 단어를 활용해서 완전한 문장을 만들어보라고 지시할 수 있다. 문법적 오류나 그 밖의 부족한 점들을 확인하여 앞으로의 지도에 참고할 수 있다.

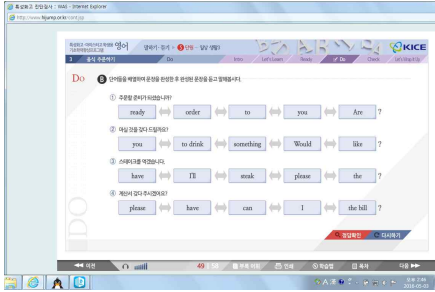
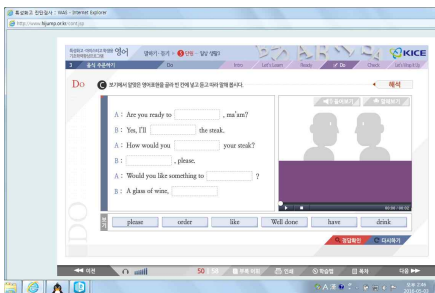
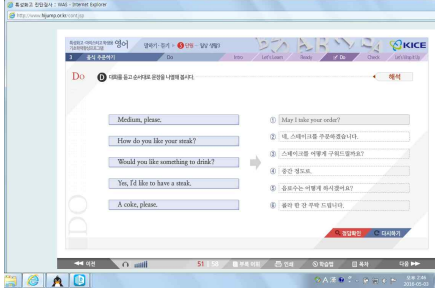


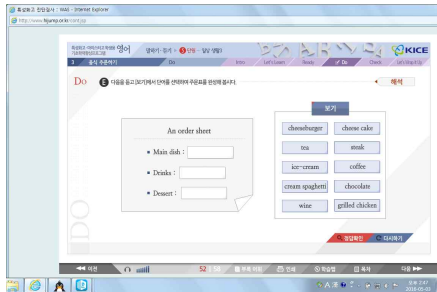
[Ready D]

1. 과제를 완성하도록 지시한다.
2. 정답을 확인한다.
3. 이해를 확인하고, 추가설명을 한다.

Tip. 표현을 연습한 후, 아래와 같은 게임을 진행해볼 수 있다.

1. 모둠을 조직하고 각 모둠에서 한 명씩 전자칠판 화면 앞으로 나오게 한다.
2. 화면에 한국어 의미를 보여준다.
3. 가장 먼저 손드는 사람이 해당 의미를 영어로 말할 수 있는 우선권을 갖는다.
4. 같은 방식으로 진행하여, 가장 많이 맞춘 모둠에게 보상한다.

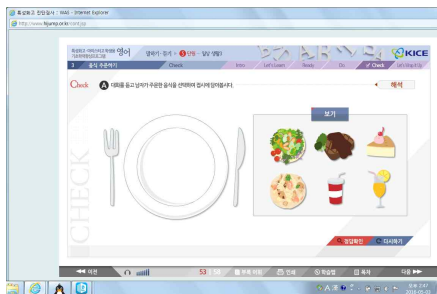
	[Do A] 1. 과제를 완성하도록 지시한다. 2. 정답을 보여주고 이해를 확인한다. 3. ‘들어보기’를 클릭한다. 4. ‘말해보기’를 클릭하고 학생들 전체가 속도에 맞게 따라하도록 지시한다. Tip. ‘말해보기’를 여러 번 반복하여 재생하면서 학생전체, 모둠, 개인별로 여러 번 따라 읽고 연습할 수 있도록 지도할 수 있다.
	[Do B] 1. 제시된 과제를 완성하라고 지시한다. 2. 정답을 확인하고 이해를 확인한다. 3. 스피커 버튼을 클릭하여 듣고 말하게 한다. Tip. 각각의 단어가 적힌 종이를 모둠 구성원들에게 하나씩 나누어준 후 순서대로 알맞게 서도록 하여 가장 빨리 올바른 문장을 완성하고 말한 모둠에게 보상하는 게임을 진행할 수 있다.
	[Do C] 1. 과제를 완성하도록 지도한다. 2. 정답을 보여주고, 이해를 확인한다. 3. ‘들어보기’를 클릭한다. 4. ‘말해보기’를 클릭하여 학생들 전체가 따라 읽도록 지도한다. Tip. 스테이크를 굽기 정도에 따라 다르게 주문해야 한다는 점을 간단히 설명해줄 수 있다. 예) rare(핏기가 많음), medium(핏기가 조금 있음), well-done(핏기가 없이 전부 익힘)
	[Do D] 1. 대화를 듣고 순서에 맞게 문장을 배열하도록 지도한다. 2. 정답을 보여주며, 이해를 점검한다. 3. 해석을 클릭하고 추가 설명을 한다. Tip. 대화를 다 듣기 전에는 화면 요소들이 작동하지 않으므로 학생들이 전체 대화를 먼저 들어보도록 지도한다.



[Do E]

1. 대화를 듣고 주문표를 완성하라고 지시한다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.
3. 해석을 클릭하고 추가 설명을 한다.

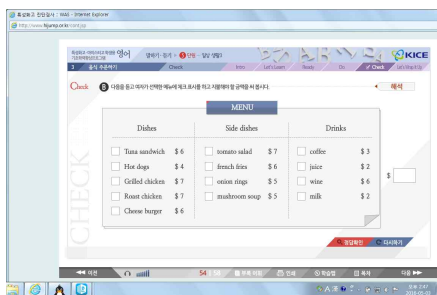
Tip. 과제를 마친 후, 반대로 완성된 주문표를 보고 주문하는 대화를 만들어보도록 학생들을 지도할 수도 있다.



[Check A]

1. 대화를 듣고 과제를 완성하라고 지시한다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.
3. 해석을 클릭하고 추가 설명을 한다.

Tip. 정답이 아닌 나머지 보기에 나와 있는 다른 음식을 주문하는 내용의 대화문을 만들도록 한 후 대화해보는 활동을 진행할 수 있다.



[Check B]

1. 듣기 전에 메뉴에 나와 있는 음식들이 무엇인지 살펴보라고 지시한다.
2. 대화를 듣고 과제를 완성하라고 지시한다.
3. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.
4. 해석을 클릭하고 추가 설명을 한다.

Tip. 주어진 메뉴판을 보고 다른 음식을 주문하는 활동을 진행할 수 있다.

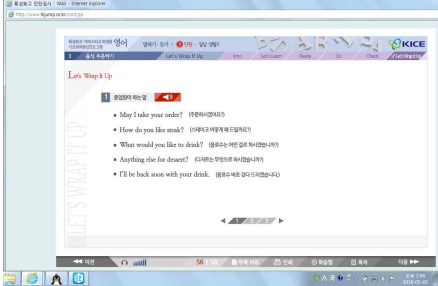
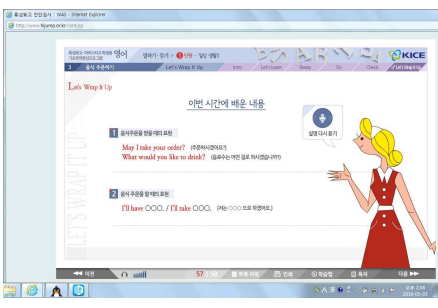


[Check C]

1. 보기에 나와 있는 음식들을 간단히 살펴보고 지시하여 듣게 될 내용에 대한 학생들의 사전 지식을 활성화한다.
2. 대화를 듣고 제시된 문제를 풀라고 지시한다.
3. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.
4. 해석을 클릭하고 추가 설명을 한다. b~c에서도 동일하게 실시한다.

Tip. 보기에 제시된 메뉴의 가격을 가린 후, 다음과 같은 게임을 진행해볼 수 있다.

1. 각 모듈별로 음식들을 \$50에 가장 가까운 가

	격이 나오도록 추측하여 선택하라고 지시한다. 2. 학생들은 각 음식의 가격을 추측하여 \$50가 넘지 않도록 음식들을 선택하여 기록한다. 예) wine+ice cream+a coke... 3. 음식들의 가격을 공개하고, 계산한다. 4. \$50에 가장 근접하게 음식을 기록한 모둠이 승리한다. 단, \$50를 넘는 모듬은 실격 처리한다.
	[Let's Wrap It Up] 1. 제시문을 들려준다. 2. 복습을 위한 표현들을 들려주고 이해를 점검한다. Tip. 실제 레스토랑의 메뉴판을 보여주고 배운 표현들을 활용하여 주문해보는 연습을 해볼 수 있다.
	[Let's Wrap It Up] 1. 이번 시간에 배운 내용을 최종 복습한다. - May I take your order? - What would you like to drink? - I'll have ○○○○. - I'll take ○○○○. 2. 학습한 내용을 사용하도록 동기를 부여하고 수업을 마친다.