

▪ 8단원: 의견교환하기 2

• 1차시: 허락, 거절하기 / 의무 표현하기

▪ 학습목표

- 허락, 거절을 이해하고 표현할 수 있다.
- 의무를 이해하고 표현할 수 있다.

▪ 지도상의 유의점

• 이번 차시에서는 허락과 거절, 의무를 표현하는 방법을 다룬다. 특히 ‘Can(May) I ○○○?’와 ‘(You) should ○○○’을 반복 연습하면서 조동사의 의미에 초점을 두어 가르치기보다는 학생들의 직접적인 말하기 연습을 통해 자연스럽게 다양한 상황에 알맞은 표현을 구사할 수 있도록 지도한다.

▪ 차시 구성

Intro		만화를 보면서 학습할 내용을 확인한다.
Let's Learn		학습목표를 확인하고, 배울 표현들을 들어본다.
Useful Expressions		학습할 단어와 숙어를 학습한다.
Ready	A	주어진 표현과 일치하는 그림을 찾아 연결한다.
	B	그림에 알맞은 철자를 넣는다.
	C	주어진 표현과 일치하는 그림을 찾아 연결한다.
Do	A	주어진 표현과 일치하는 그림을 찾아 연결한다.
	B	주어진 표현과 일치하는 우리말을 찾아 연결한다.
	C	주어진 표현으로 그림에 맞게 문장을 완성한다.
	D	주어진 표현을 배열해 문장을 완성한다.
Check	A	주어진 질문에 알맞은 응답을 연결한다.
	B	주어진 표현으로 그림에 맞게 문장을 완성한다.
	C	대화를 듣고 문장을 배열한다.
Let's Wrap It Up	A	배운 내용을 듣고 복습한다.
	B	배운 내용을 정리한다.

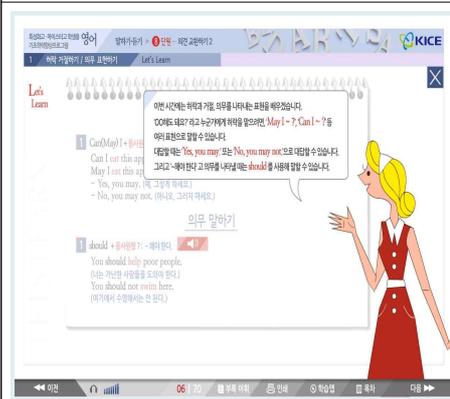
▪ 수업 절차



[Intro]

1. 만화를 보고, 남녀가 무엇을 하고 있는 장면인지 질문한다.
2. 물음표를 하나씩 클릭하면서, 학생들의 추측이 맞는지 확인시켜 준다.
3. 학습목표를 제시한다.

**Tip.** 학생들이 배울 내용이 무엇인지 미리 보여주기 위한 것이며 추후 수업에서 내용들이 충분히 다루어질 것이므로 이 부분에 지나치게 많은 시간을 할애할 필요가 없을 것이다.



[Let's Learn]

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

**Tip.** 허락을 묻는 표현인 “May(Can) I ○○○?”에 친숙해질 수 있도록 교실 상황에 유의미한 표현을 묻거나 말할 수 있다.

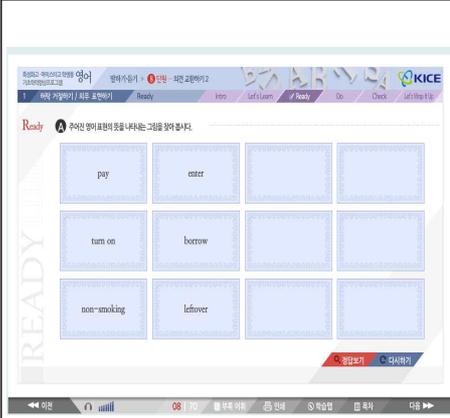
예) May I borrow your pen?  
- Yes, you may.



[Useful Expressions]

1. 학습할 단어와 숙어를 제시한다.
2. 단어학습에 필요한 추가적인 정보를 제공한다.

**Tip.** 서로 다른 단어·숙어가 적혀있고 그 밑에 우리말 뜻이 적혀있는 A4용지를 한 장씩 나누어 주어 뒷면에 그 표현과 어울리는 그림을 그리도록 하여 학생들이 직접 플래시카드를 제작해 단어, 숙어를 암기해보는 활동을 실시할 수 있다.



[Ready A]

1. 카드를 클릭해서 단어와 일치하는 그림을 찾도록 지시한다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.

**Tip.** 학생 개인별 컴퓨터가 없는 경우

1. 종이카드 제작
  - 영어단어가 적힌 카드
  - 그림이 그려진 카드
2. 모둠별로 순서를 정해 카드를 뒤집어 짝을 맞춘 경우 카드를 가져가게 함
3. 카드를 가장 많이 가져간 학생이 승자



### [Ready B]

1. 그림을 보면서 알맞은 철자를 넣게 한다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.

**Tip.** 그림을 보고 어떤 상황인지 질문한다. 그림에 나오는 물건 등이 영어로 무엇인지 질문한다.



### [Ready C]

1. 주어진 표현과 일치하는 그림을 고르게 한다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.

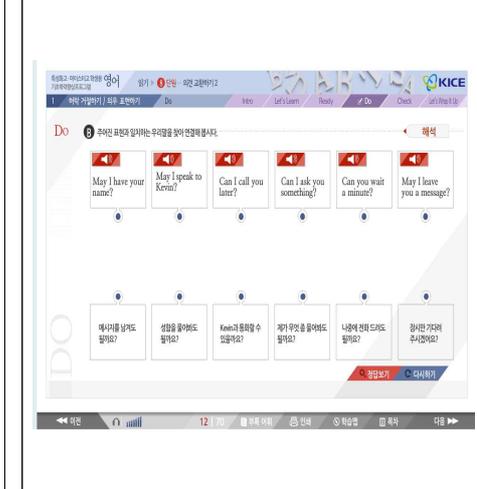
**Tip.** 모둠을 구성한 후 모둠에서 한 명씩 나와 교사의 지시에 따라 칠판에 그림을 그리도록 지시하는 활동을 진행할 수 있다. 예를 들어 교사는 “You should not smoke.”와 같은 문장을 말하고 학생들은 그에 맞게 그림을 그린다.



### [Do A]

1. ‘들어보기’를 클릭한다.
2. 문장과 일치하는 그림을 찾아 연결한다.
3. ‘정답보기’를 클릭하여 학생들의 이해를 확인한다.

**Tip.** ‘문제해결 실마리’나 ‘해석’을 눌러 문제해결에 도움을 받게 한다.

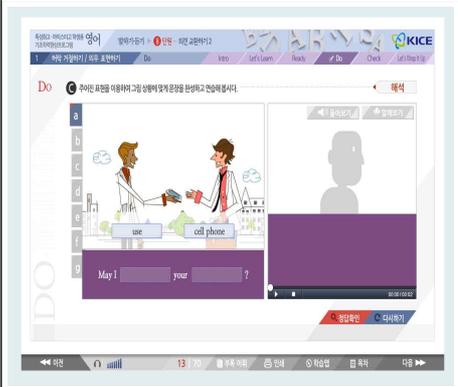


### [Do B]

1. ‘들어보기’를 클릭한다.
2. 문장과 일치하는 의미를 찾아 연결한다.
3. ‘정답보기’를 클릭하여 학생들의 이해를 확인한다.

**Tip.** 학생 개인별 컴퓨터가 없는 경우

1. 종이카드 제작
  - 영어문장이 적힌 카드
  - 우리말이 그려진 카드
2. 모둠별로 순서를 정해 카드를 뒤집어 짝을 맞춘 경우 카드를 가져가게 함
3. 카드를 가장 많이 가져간 학생이 승자



**[Do C]**

1. 과제를 완성하도록 지도한다.
2. '정답보기'를 눌러 확인한다.
3. '들어보기'를 눌러 대화를 들어본다.
4. '말해보기'를 눌러 대화를 말해본다.
5. b~g에서도 동일하게 실시한다.



**[Do D]**

1. 누가 먼저 문장을 완성하는지 시험시킨다.
2. 정답을 확인하고 보상한다.

**Tip.** 학생개인별 컴퓨터가 없는 경우

1. 종이카드 제작
  - 영어단어가 적힌 카드
2. 모듈별로 문장 세 개 만들기



**[Check A]**

1. '들어보기'를 눌러 어울리는 대답과 연결시킨다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.

**Tip.** 필요시 '해석'을 눌러 내용을 이해하게 한다.



**[Check B]**

1. 그림과 알맞은 표현을 채우도록 지도한다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.

**Tip.** 그림에 나오는 상황과 물건들을 영어로 말해보도록 질문할 수 있다.

**[Check C]**

1. 대화를 듣고 문장을 배열하도록 지도한다.
2. 정답을 확인하고 이해를 점검한다.

**Tip.** 두 명씩 짝을 지어 역할극을 진행해 볼 수 있다.

**[Let's Wrap It Up]**

1. 제시문 듣기를 클릭한다.
2. 이해를 점검한다.

**Tip.** 학생들이 자신들의 실제 정보를 사용하여 대답할 수 있도록 관련된 추가 질문을 할 수 있다.

1. 이번 시간에 배운 내용을 최종 복습한다.
  - May I ○○○?
  - Can I ○○○?
  - You should ~
2. 학습한 내용을 사용하도록 동기를 부여한다.