

초등 영어 이야기지도 방법

홍 경 선

(제주교육대학교 교수)

— 목 차 —

- I. 머리말
- II. 이야기지도의 중요성
 - 1. 이야기지도의 방향 및 목표
 - 2. 이야기지도의 문제점
- III. 이야기지도를 위한 수업 방법
 - 1. 수업의 준비
 - 2. 수업의 진행
- IV. 이야기지도의 실제 적용
 - 1. 수업운용의 실제
 - 2. 다양한 이야기 전개 방법
- V. 맺음말
- 참고문헌

I. 머리말

97년 3학년부터 시작된 초등 영어 교육이 98년에는 4학년 과정으로 확대되면서, 영어 문자 교육이 정규 수업시간에 등장하게 되었고 5학년 과정에서는 알파벳/단어 쓰기, 문장 베껴 쓰기 정도가 도입될 예정이다. 하지만, 실제 현장에서는 이미 국어 문자 교육을 받은 초등 학생들이 3학년 초기부터 영어 문자를 배우고 싶어하는 강한 욕구를 보이고 있어서, 정규과정에서 알파벳/단어 읽기 등을 예써 지연시키고 있다는 느낌이 들 정도였다. 따라서, 교사들은 학생들의 영어 문자 학습욕구도 충족시키고, 또한 음성언어 교육을 강조하는 초등 영어 교육의 기본 방향을 살리면서 의사소통모형에 충실한 문자 언어 지도를 할 수 있는 방법을 모색해야 한다. 중·고등학교에서

사용하는 지도 방법을 답습해서는 안 된다. 여기서 우리는 아동들의 지적, 정서적 발달 특성에도 적합하고 현재 이상적인 영어 교수법으로 권장되는 네 가지 언어 기술, 즉 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 모두 통합적으로 가르칠 수 있는 효과적인 방법으로서 이야기지도 방법을 제시하고자 한다. 이 방법의 또 다른 강점은 학생들뿐만 아니라 Wright(1995)에서 보고하듯이 영어를 가르치는 교사 자신의 영어 실력과 자신감을 향상시켜 준다는 점이다.

II. 이야기지도의 중요성

이야기 지도 방법은 현재 가장 바람직한 영어 교수법으로 꼽히고 있는 의사소통 접근법을 그대로 실현할 수 있는 방법이다. 이야기 지도를 하고 있는 그 상황 자체가 그대로 실제 의사소통을 필요로 하는 영어 듣기 말하기 상황이 되기 때문이다.

특히, 우리 나라와 같이 영어를 외국어로 배우는 교실 수업에서 이야기는 교사와 학습자에게 유의미한 상황을 제공해주게 되고, 그에 따라 학습자들의 자발적인 의사 표현 혹은 참여 욕구를 유발할 수 있다. 즉 이야기는 게임, 과제 수행 활동 등과 더불어 교실에서 실제 의사소통을 목적으로 한 상호 작용이 일어날 수 있도록 수업 환경을 조성하여 아동들이 실제로 자기의 목적을 달성하기 위한 의사 소통을 하게 함으로써, 종국적으로는 영어를 무의식적으로 습득시키는 단계로 진행시킬 수 있다.

Krashen(1985)이 말하는 가설 중 이해 가능한 언어 입력을 많이 제공하면 할수록 언어습득이 더 많이 이루어진다는 입력 가설(Input Hypothesis)에 비추어 보면, 이야기지도 방법은 아이들에게 이야기의 내용을 이해시키기 위해 아동의 영어의 수준에 맞춰 단순화된 표현, 잦은 반복, 리듬 및 억양 강화, 속도 조절, 시각 자료 이용 등등을 활용하여 이해 가능한 언어입력 제공을 가장 풍부하게 해줄 수 있는 방법중 하나이다. 또한, Krashen과 Terrell(1983)이 제안한 자연 접근법의 침묵시기 이론에서 언어 학습의 초급단계에서 반드시 필요하다고 역설하는 듣기활동도 자연스럽게 보장된다.¹⁾

1. 이야기지도의 방향 및 목표

이외에도, 아이들에게 이야기를 들려 줄 때 다음과 같은 구체적인 효과를 얻을 수 있다는 점을 유념하여 이야기의 성격에 따라 적절한 지도 방향을 설정하면 효과를 배

1) Krashen(1985), Krashen & Terrell(1983)은 이완기 외(1998), Lightbrown & Spada(1993), Zaro & Salabern(1995) 등에 언급되어 있다.

가할 수 있다.

1) 효율적인 듣기 기술 습득

듣기 기술에서 중요한 것은 듣는 내용에 모르는 영어 단어가 섞여 있어도 전체 의미와 줄거리 등을 이해할 수 있는 능력을 습득하는 것이다. 이런 능력은 연습을 통해서 길러진다. 교사는 이야기지도를 통해 아동들에게 이런 전체 줄거리나 흐름을 파악하는 기술을 자연스럽게 훈련시킬 수 있다.

2) 어휘의 의미를 문맥을 통해 습득

현재 바람직한 어휘 공부 방법으로 새로운 어휘를 접할 때 사전에 의존하는 방법보다는 문맥 안에서 그 의미를 추측하는 방법을 권장하고 있다. 그것이 실제 모국어 습득과정에서 발생하는 현상이기 때문이다. 이야기지도 방법을 쓰면 자연스럽게 그런 버릇을 유도할 수 있다. 예를 들면, 이야기를 할 때 그림 등을 통한 시각 자료로 어휘 의미를 쉽게 추측하게 하거나, 아니면 이야기 줄거리를 알고 있으므로 역으로 문맥을 통한 어휘 학습 또는 습득이 가능해진다.

3) 새로운 문법 형태를 반복적 사용을 통해 습득

Brown(1994)에도 지적되어 있듯이, 아이들에게 새로운 문법 형태를 제시할 때 어른들에게 하듯이 분석적인 구조 설명을 행하는 것은 도움이 안 되며 구체적인 예를 제시하도록 권장하고 있다. 이야기 지도 방법에서는 이런 구체적인 예의 제시를 흥미 있는 이야기 줄거리로 대치시킨다. 어떤 문법 형태를 학습시키고 싶을 경우, 이야기 속에서 그 문법 패턴을 반복적으로 사용하면 아이들은 그 전체 패턴을 하나의 관용적 표현처럼 덩어리로 인식해서 자동적으로 쉽게 습득한다.

4) 동기 유발

아이들은 집중력이 지속되는 시간이 짧아서 지겨운 것을 참는 자제력이 부족한 반면, 일단 재미를 느끼면 집중력이 지속된다. 이야기지도 방법은 아이들의 이런 특성을 활용할 수 있는 좋은 방법이다.

5) 사회성 협동성 신장

아동들이 이야기에 대해 자신의 감상을 말하는 것은 자연스러운 일이다. 공동 과제 수행 활동이나 이야기에 대한 감상을 함께 나누는 과정에서 발표력, 협동 능력, 상대방의 생각이나 느낌을 공감하고 존중하는 능력 등이 발달된다. 이것은 Scott and

Ytreberg(1990)에서 강조하는 아이들에게 영어를 가르칠 때 경쟁심을 조장하는 분위기보다는 “모두가 승자가 될 수 있는 분위기” 조성이 용이하다.

2. 이야기지도의 문제점

이야기 지도는 이상과 같은 많은 장점이 있지만, 실제 수업에 적용시키려고 하면 문제점도 적지 않다. 처음 교사가 이야기 지도를 하기 위해 들여야 하는 준비 시간 내지는 준비물이 많다는 점이다. 그리고 이야기를 실제 해 나갈 때 40명 가량 되는 많은 학생들의 주의를 집중시켜야 한다는 부담도 크다고 하겠다. 따라서, 현재 이야기 지도를 하는 많은 교사가 영어로만 이야기를 들려주는 방법대신 영어 한 문장, 우리 말 한 문장 하는 방식으로 이야기 지도를 진행하고 있다. 이것은 이야기지도 방법이 실제 추구하고 있는 목표와는 거리가 있는 적용 방식이다. 왜냐하면, 이야기를 들으면서 아이들이 줄거리나 어휘의 의미 등을 “스스로 추측할 줄 아는 능력”을 키워 가는 것이 제1언어습득과정과 유사하다는 점에 착안을 해서 시작된 언어 학습법이기 때문이다. 하지만, 우리의 초등학교 현장 실정을 고려해서 그런 변형 방식의 개발과 효과를 연구해 볼 필요가 있다고 생각한다. 영어로만 할 경우, 학생들의 영어 능력 격차가 존재하는 교실에서 전혀 이해를 못하는 학생을 일일이 교사가 챙길 수 없기 때문이다. 그리고, 시중에 나와 있는 많은 이야기책을 살펴보고, 이야기의 종류와 영어 수준 등이 자신의 학생에게 적합한지를 파악해서 선택할 수 있는 안목이 필요하다. 문제는 많은 영어 이야기책이 있지만 이들이 우리 아동들의 정서에 부합되는지 아직 검증이 되지 않았고, 이들 영어 이야기책의 초급, 중급, 상급 등의 분류가 원어인 아동을 위한 분류가 대부분이므로 우리 아동들의 영어 수준을 적정하게 반영하고 있는지도 의문시된다.

실제, 교사가 이야기를 고를 때 아동의 수준에 맞는 이야기를 고르기가 쉽지 않을 뿐 더러 책에 적힌 그대로 교실에서 성공적으로 쓸 수 있는 이야기가 아직 많지 않다고 생각된다. 따라서, 이야기 지도를 시작하면 교사는 자신의 학생들에게 맞는 이야기 모음집을 만들어 나가는 노력이 필요하다. 그리고, 우리 교유의 이야기를 영어로 다듬어 들려주는 법도 적극적으로 시도되어야 한다고 생각한다.

또한, 영어 전담 교사든 담임교사든 영어를 가르칠 때 어떤 한 방법이 과도한 부담으로 느껴지면 장점에도 불구하고 사용되지 않거나 효과를 감소시키는 기형적인 방법으로 시행될 우려가 있다. 따라서 교사에게 불필요한 부담을 덜어 주기 위해서 이야기를 할 때 보여 줄 그림이나, 기타 도움 자료 등이 제작된 교구로서 시중에서 손쉽게 바로 구할 수 있어야 하고 그러한 재원 지원도 수반되어야 한다고 생각한다.

교사 입장에서는 처음 이야기꾼으로 나설 때는 어려움이 많겠지만, 일단 시작을 하면 학생들에게 영어를 가르치는 정말 유용한 수단을 얻게 된다는 점을 기억해서 도전하기 바란다. 시간을 투자한 만큼 교사 자신의 영어 향상을 기대할 수 있고 횡수가 늘어날수록 익숙해지고 학생들의 반응을 효과적으로 이끌어낼 수 있다.

III. 이야기지도를 위한 수업 방법

1. 수업의 준비

1) 이야기지도의 특성

이야기지도는 책을 큰소리로 읽어 주는 것과 다른 작업임을 기억해야 한다. 우선 책을 읽어 주는 것보다 이야기지도 방법을 쓰면 어떤 좋은 점이 있는지 살펴보자. (Wright, 1995)

(1) 아동들이 책에서 나온 이야기가 아니고 교사 자신의 이야기를 듣는다고 생각해서 친근감을 느낀다.

(2) 요즘 아이들은 이야기를 들을 기회가 많지 않으므로, 아이들에게 강한 흡인력을 나타낼 수 있다.

(3) 책을 읽어 줄 때보다 이야기로 들려주면 내용을 더 쉽게 이해한다.

- 말 할 때는 반복적인 표현을 쓰는 것이 자연스럽고,

- 아이들의 얼굴 표정을 살펴보며 이야기를 하기 때문에 이해가 안 되었다거나, 신이 나는 순간 등을 바로바로 포착하여 즉각적으로 적절한 반응을 하며 이야기를 전개시킬 수 있기 때문이다.

- 의미를 잘 이해하도록 교사 자신이 몸동작을 보다 잘 활용할 수 있다.

- 책에서 사용한 어휘대신 학생들이 알고 있는 어휘로 대체할 수 있다.

하지만, 교사는 책을 읽어 주는 경우와는 달리 이야기지도를 잘 하기 위해서는 어려운 점이 있다.

(1) 교사는 책이 없이도 이야기를 잘 할 수 있을 만큼 준비를 충분히 해야 한다.

(2) 이야기를 하다보면 영어에서 실수나 잘못된 표현을 쓸 가능성이 있다.

2) 이야기 고르기

(1) 처음 시작해서부터 아이들이 바로 빠져들 수 있는 이야기를 고른다. 우리말로

하면 유치하다고 느낄 수 있는 이야기도 영어로 들려주면 재미있어 한다.

(2) 이야기하는 본인의 마음에 들고, 잘 할 수 있겠다는 생각이 드는 이야기를 고른다. 이야기꾼 자신이 재미없어 하는 이야기는 듣는 사람도 재미가 없다.

(3) 아이들이 이야기 내용을 알아듣기가 쉬워서 즐길 수 있는 것으로 고른다. 이미 아이들이 잘 알고 있는 이야기를 고르는 것도 한 방법이다. 아동들의 영어 수준을 고려하여 이해할 만한 내용을 선정한다.

본고에서는 Wright (1995)의 기준에 따라서 수준을 구별하여 이야기를 소개한다.

Beginners 영어에 대한 지식이 거의 없는 아동으로, 색깔, 숫자 및 가족, 동물, 음식 등의 기본적인 어휘, I am/you are, there is/there are, can, I like/don't like 정도의 표현, stand up, sit down, open your books 정도의 교실 명령어를 아는 수준으로 시제는 현재와 현재 진행 정도를 구사

Elementary 간단한 문장과 의문문을 만들 수 있고 옷, 가게, 신체, 일상 생활 습관, 시간 말하기 등과 같은 조금 더 많은 범위의 어휘를 알고 있다.

Pre-intermediate 문장 패턴을 인식하고, 직접 문장을 만들어 보려는 적극적인 자세를 보인다. 단순 과거, 과거 진행형, 비교급, going to 등의 표현과 요청, 제안, 의무 등의 기능적인 표현을 배울 준비가 되어 있다.

(4) 긴 묘사 장면이 있는 이야기는 고르지 않는다.

(5) 수업 시간에 배운 내용과 연관시킬 수 있는 이야기를 고른다.

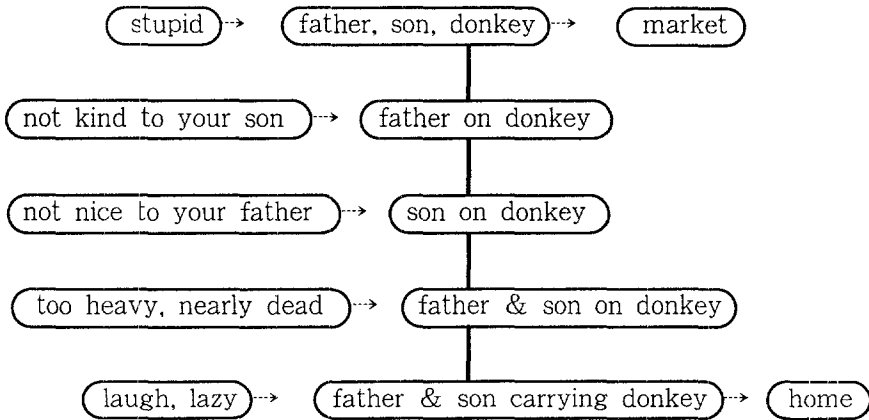
3) 이야기를 쉽게 기억하는 방법

훌륭한 이야기꾼이 되기 위해서는 하려고 마음먹은 이야기를 철저히 마스터해야 한다. 책에 있는 이야기를 전부 외어서 말을 하면 어색하게 들리기가 쉽다. 이야기를 세세한 부분까지 다 외우려고 하질 말고, 이야기의 줄거리를 기억해 둔다.

이야기를 읽고, 오디오 테이프가 있으면 그 이야기를 몇 번 듣는다. 그리고, 녹음기나 친구를 상대로 들은 이야기를 다시 해본다.

핵심 내용을 뽑아서 자기가 알아볼 수 있는 최적의 방법으로 적어 본다. 다음과 같은 방법이나 자신이 언뜻 보고도 이야기를 풀어 나가기 좋은 방법으로 메모해 둔다.

Father, Son and Donkey



표현에 자신이 없으면 줄거리를 문장으로 써 두고, 이야기에 쓰인 영어 표현들이 지닌 리듬감을 익혀둔다. 등장 인물의 성격을 기억해 두거나, 이야기를 영화를 보듯이 마음속에서 그려보면 기억하는데 도움이 될 것이다.

실제 교실에서 아동들에게 이야기를 들려주기 전에, 이야기를 들어줄 친구를 구해 실연을 해본다.

이야기는 자주 해보면 해 볼수록 편안하게 할 수가 있다. 처음부터 너무 멋지게 하려고 하지 말고, 처음에는 이야기의 줄거리를 제대로 전달해 나가는 데만 신경을 쓴다.

4) 이야기 시간을 특성화하기

이야기하기를 성공적으로 하기 위해서 아이들의 호응이 절대 필요하다. 교사의 준비뿐 아니라, 이야기 시간이 되면 아이들도 이야기를 들을 마음가짐이 되어야 한다는 것이다. 그러기 위해서 경험 있는 이야기꾼들은 이야기 시간만을 위한 특별한 분위기 조성을 한다. 예를 들면, 이야기 시간에는 학생들이 일상 수업 때와는 달리 모두 교사 주위에 둥그렇게 모여 앉게 하거나 이야기 시간에만 교사는 이야기꾼으로의 탈바꿈을 암시하는 모자를 쓴다. 혹은 이야기꾼 손인형을 들고 나온다, 한 가지 음악을 정해 항상 그 음악을 튼다 등등의 방법으로 길들여 아이들이 이야기 시간을 대비하게 한다.

2. 수업의 진행

수업은 도입 단계(before the story), 전개 단계(during the story), 연습 단계(after

the story), 정리단계(follow-up) 등 4단계 정도로 나누어 진행할 수 있다. 이야기를 할 때 충분한 시간을 가지고 즐길 수 있는 분위기로 유도한다.

1) 도입단계

아이들이 들을 이야기를 보다 잘 이해하도록 하기 위해서 새로운 어휘나 표현 등을 미리 그림이나 사진, 마임 등을 통해 제시해 이해시킨다. 이야기 주제와 관련된 내용을 추측해보게 하는 활동들을 제시한다.

2) 전개단계

이야기를 하는 동안 교사는 아이들이 주의깊게 들으면서 이야기를 즐기도록 해야 한다. 학생들이 이야기를 보다 잘 이해하도록 하기 위해서 아이들의 오감을 모두 활용할 수 있는 방법을 강구한다. 이야기에 따라 알맞은 방법을 연구해서 TPR(전신반응법), 시청각 자료, 음악, 그림, 손인형 등 가능하면 다양한 방법을 사용하도록 한다. 목소리의 색깔과 톤을 등장 인물에 따라 다르게 내어서 아동들이 내용을 쉽게 따라가도록 한다. 또한, 학생들과의 상호 작용을 통한 대화로 이야기를 이해하고 있는지 확인한다. 같은 이야기를 다시 하게 되는 경우, 교사는 학생들의 참여를 활성화시키기 위해 챗트나 다같이 일제히 말하기 방법 등을 사용할 수 있다.

3) 연습단계

작활동 또는 그룹 활동을 통해 각자 기억나는 표현들을 토대로 이야기를 재현 또는 각색하게 하거나, 역할극 등을 해보게 한다. 한 면에는 그림이, 뒤 면에는 글자나 문장이 적힌 카드 등을 나누어주어 읽기나 쓰기와 연계되는 활동을 할 수도 있다.

4)정리단계

노래나 이야기 그림책 등을 만들 수 있다.

이상은 대략적인 경향일 뿐 어떤 활동이 어느 특정 단계에서만 사용되는 것이 아니며, 모든 활동이 필요에 따라, 어느 단계에서든 활용될 수 있다.

IV. 이야기지도의 실제 적용

1. 수업운용의 실례

1) Father, Son, and Donkey(for Elementary Level)

(1) 이야기

다음의 이야기와 그림은 Wright(1995, pp. 88-90)에서 인용하였으며 본인의 의도에 따라 조금 변형되었다.

A father and his son take their donkey to the market. A man says, 'You are stupid! Why do you walk? You can ride the donkey!'

So the father gets on the donkey. A woman says, 'You are not very kind. You ride on the donkey and your little boy walks!'

So the father gets off the donkey and his son gets on the donkey. A man says, 'You are not very nice to your father! You ride and he walks!'

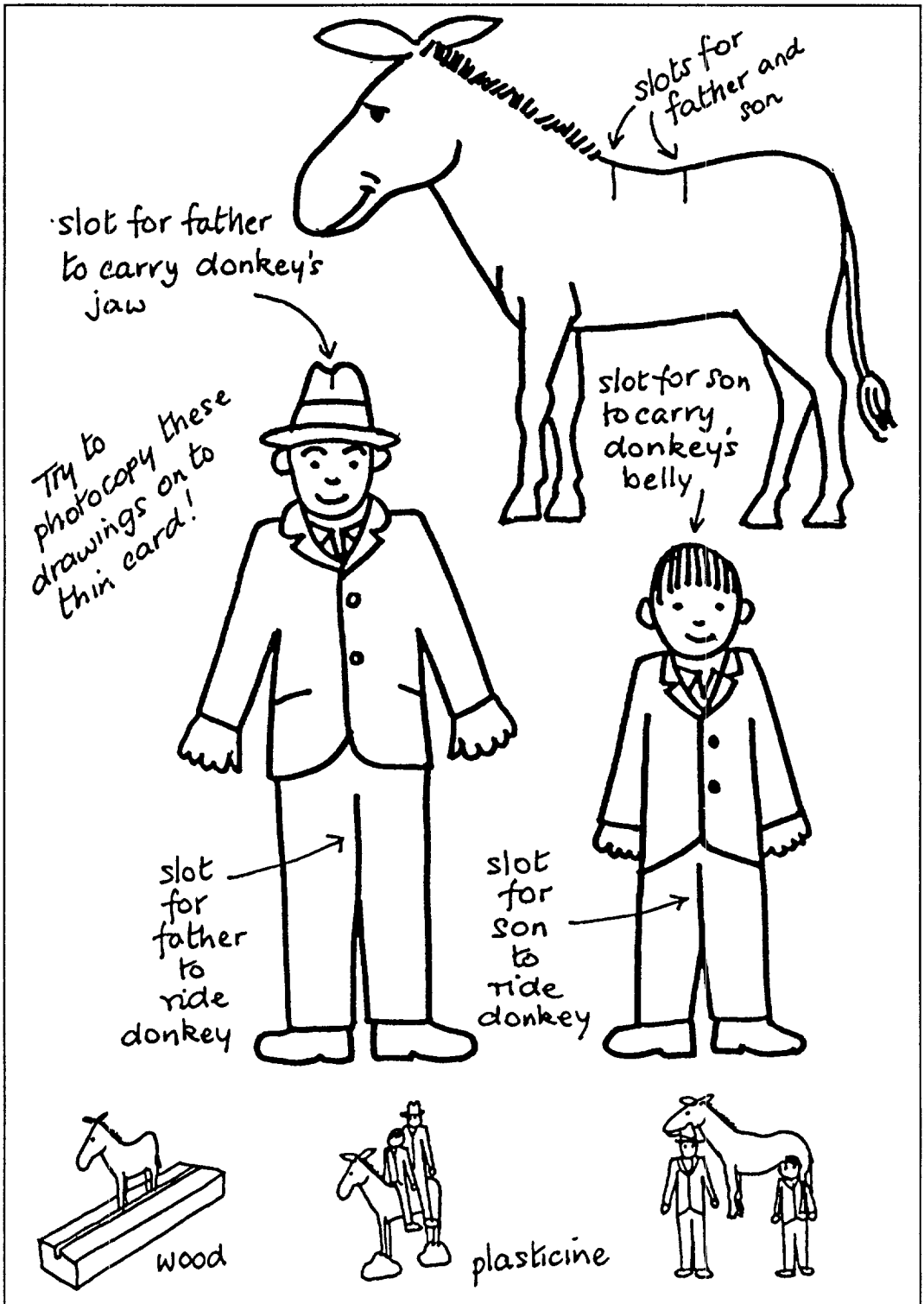
So the father gets on the donkey and sits behind his son. A woman says, 'Is that your donkey? Are you crazy? Two people? You're very heavy! The donkey is nearly dead.'

So the father and son get off the donkey. A man says, 'Are you going to the market? Then carry the donkey! It is very tired!'

So the father and his son carry the donkey to the market. In the market everybody laughs! They don't want to buy the donkey! 'It's a very lazy donkey! You are carrying it to the market!'

So the father and his son and the donkey walk home again.

If you try to make everybody happy you will make nobody happy.



(2) 수업 운용

도입단계: 이야기의 제목을 직접 말하지 말고 아이들이 추측해 보도록 한다. 예를 들어 This story is about a man, a boy, and their donkey. donkey의 뜻을 모르면 flash card를 보여줘 의미와 글자를 익히게 한다. 우리말로 확인을 해도 좋다. 두 사람의 가족 관계를 추측하게 하고 제목을 말한다. The name of the story is 'Father, Son, and Donkey' 제목을 칠판에 적어도 좋다.

전개단계: 그림에 있는 모양을 오려서 손에 들고 이야기가 전개 되는데로 인형극 하듯이 움직이면서 들려준다. 아이들이 보면서 판지인형이 보여주는 시각적인 재미 때문에 웃음을 터뜨리게 된다. 등장인물이 달라지면 목소리의 색깔을 달리 하도록 한다.

연습단계: 그림을 들에게 한 장씩 주고 짝활동으로 판지 인형극을 벌이며 이야기를 재현하게 한다. 그리고 나서 역할극을 시켜도 좋다.

정리단계: 마무리 작업으로 아이들에게 기억이 나는 문장을 말하게 한 후 칠판에 적은 후 아이들에게 그 문장들을 이야기 순서대로 번호를 쓰게 한다.

2) The Little Duckling(for Beginners Level)

(1) 이야기

다음의 이야기와 그림은 Wright(1995, pp. 80-82)에서 인용하였으며, 본인의 의도에 따라 조금 변형되었다.

The little duckling sees a peacock.

'What a beautiful tail! I want a beautiful tail, too!'

Suddenly the little duckling has a big, beautiful peacock's tail!

The little duckling is very happy.

The little duckling sees a flamingo.

'What beautiful legs! I want beautiful legs, too!'

Suddenly the little duckling has long, thin, pink legs!

The little duckling is very happy.

The little duckling sees an eagle.

'What beautiful wings! I want beautiful wings, too!'

Suddenly, the little duckling has big, brown wings!

The little duckling is very happy.

The little duckling sees a cock.

'What a beautiful hat! I want a beautiful hat, too!'

Suddenly, the little duckling has a big, red, handsome hat!

The little duckling is very pleased.

All the little duckling's friends swim in the river.

The little duckling says, 'Stop! Wait for me!'

And he jumps into the water.

But his peacock's tail is very heavy.

His big, brown wings are very heavy.

His long, thin, pink legs cannot swim.

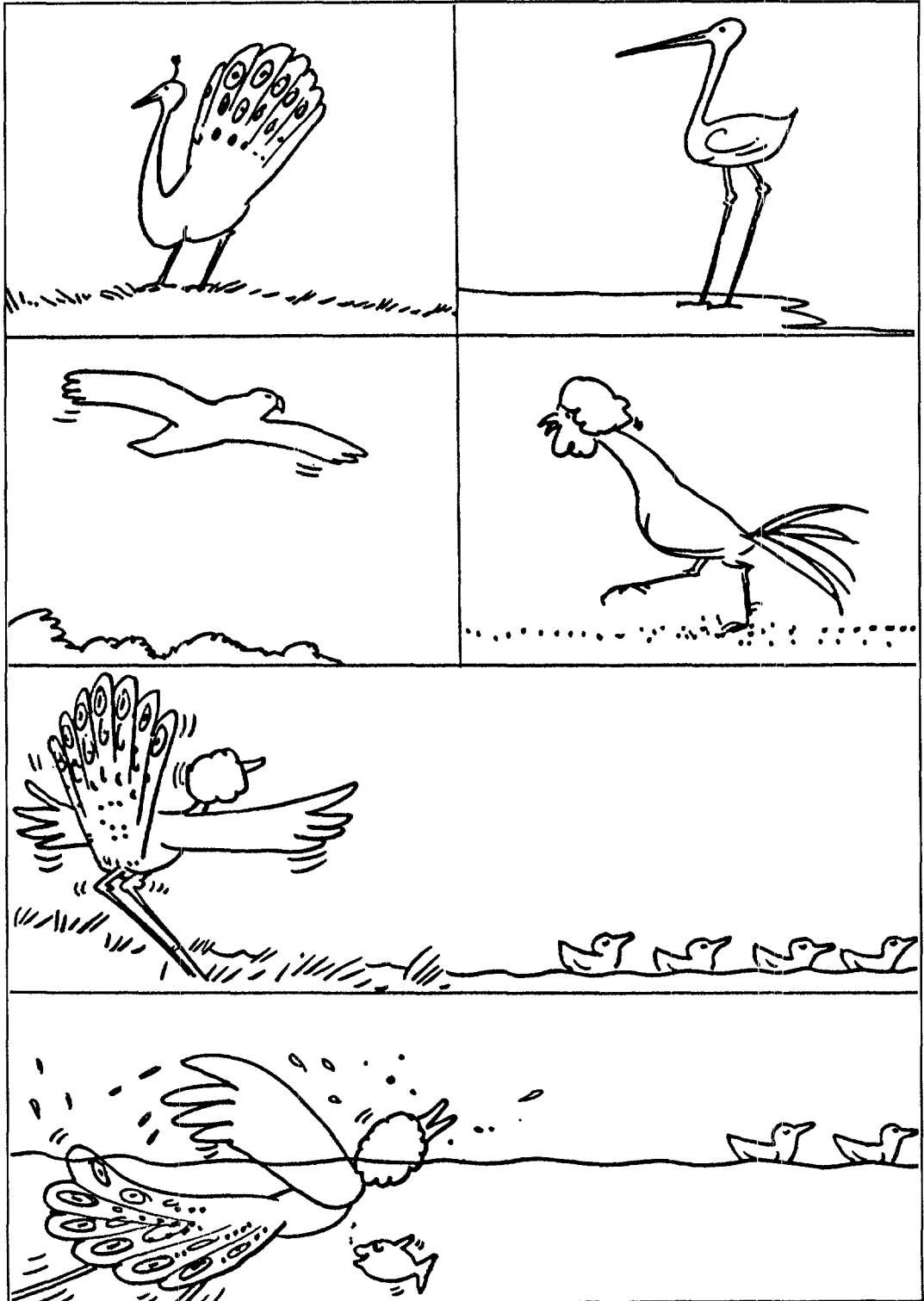
His handsome red hat is very heavy and he can't breathe.

'Glug! Glug! Glug!'

I want a little duckling's tail, and a little duckling's legs and wings, and I don't want a hat!'

Suddenly the little duckling can swim. And he can swim very well. Soon he is with his friends.

수탉의 벼슬은 영어로 comb이지만 여기서는 아이들의 이해를 돕기 위해 hat이라는 표현을 대신 쓰고 있다. 교사가 원하면 comb이라는 단어를 그대로 사용해도 좋다.



(2) 수업 운용

도입단계: 아이들에게 공작새, 홍학, 독수리, 수탉을 그리게 한 후 그 동물들의 특성에 대해 말하게 한다. 동물들의 영어 단어를 플래시카드(flash card)를 이용해 익힌 후 마임으로 확인한다.

전개단계: 이야기의 첫 부분을 들려주면서 그 내용을 마임으로 극화시켜 표현한다. 홍학 그림을 보고 다음 내용이 어떨지 물어본 후, 들려준다. 독수리 그림을 보고, 어떤 내용이 나올지 물어 본 후, 들려준다. 수탉 그림을 보고, 어떤 내용이 나올 지 물어 본 후, 들려준다. 그리고 나서 오리새끼가 물에 가라앉는 부분을 이야기할 때는 극적인 마임 제스처를 곁들인다. 'I want a little duckling's tail, and a little duckling's legs and wings, and I don't want a hat'하는 대사는 아이들이 모두 다같이 말하게 연습시킨다. 이야기의 맨 마지막 부분도 마임을 곁들여 끝맺는다. 교사가 여기 있는 그림을 잘라서 OHP나 실물 화상기를 이용해 아이들에게 보여주면서 이야기를 들려주면 그림을 준비하는 시간이 절약될 수 있다.

연습단계: 조별로 한 동물의 특성을 살려 그린 포스터를 만들고 해당 표현을 극화시켜 말하거나, 적어 넣게 한다. 또는 이야기의 결말을 다르게 만들어 보게 한다.

정리단계: 짝활동으로, 다른 동물을 이용해 이야기를 지어 보게 한다.

(예: elephant- trunk; giraffe--neck; shark-fin/teeth)

2. 다양한 이야기 전개 방법

이야기의 내용이나 표현 방식에 따라서 이야기를 들려주는 방법에도 변화를 줄 수 있다. 즉, 교사 중심의 수업 활동이지만 보다 다양한 방법으로 학생들의 참여를 끌어냄으로써 호기심과 집중력을 강화시킬 수 있다.

1) The Monkeys(for Beginners Level)

There are two young monkeys in a tree. Crunchy has a banana.

Munchy is angry.

Munchy: That's my banana!

Crunchy: No, it isn't.

M: That's my banana! Give it to me!

C: No, it isn't and I won't.

M: Give it to me!

C: No, I won't!

Elephant: Give it to me!... Thank you!

The elephant takes the banana.

Munchy: OK!

(from Wright 1995, p.191.)

역할 극을 전개 단계에 도입, 동물인형을 세 개 준비해 이야기를 들려 준 후, 대화 부분을 둘러앉아 듣는 학생들을 세 그룹으로 나눠 Munchy, Crunchy, Elephant 역을 맡게 하거나, 세 명을 뽑아 맡겨 본다.

2) Ghosts(for Elementary Level)

A man lives in an old house. One evening he is reading a book.

He puts his glasses on the table.

The first ghost takes the glasses.

The man says, 'Where are my glasses?'

He looks for them but he can't find them.

He puts his apple on the table.

The second ghost takes the apple.

The man says, 'Where is my apple?'

He looks for his apple but he can't find it.

He puts his book on the table.

The third ghost takes the book.

The man says, 'Where is my book?'

He looks for his book but he can't find it.

It is midnight. The man goes to sleep. He snores very loudly.

The ghosts don't like his snoring. They run out of the house.

They leave his glasses, his apple, and his book on the table.

(from Wright 1995, pp. 196-197)

전개 단계에서 TPR을 도입, 이야기에 나오는 동작을 그대로 보여주면서 들려준다. 기타 등장하는 물건들은 실제 물건을 보여주고 유령은 그림을 이용하거나 한다.

3) The Wind and the Sun(for Pre-intermediate Level)

The wind and the sun argued.

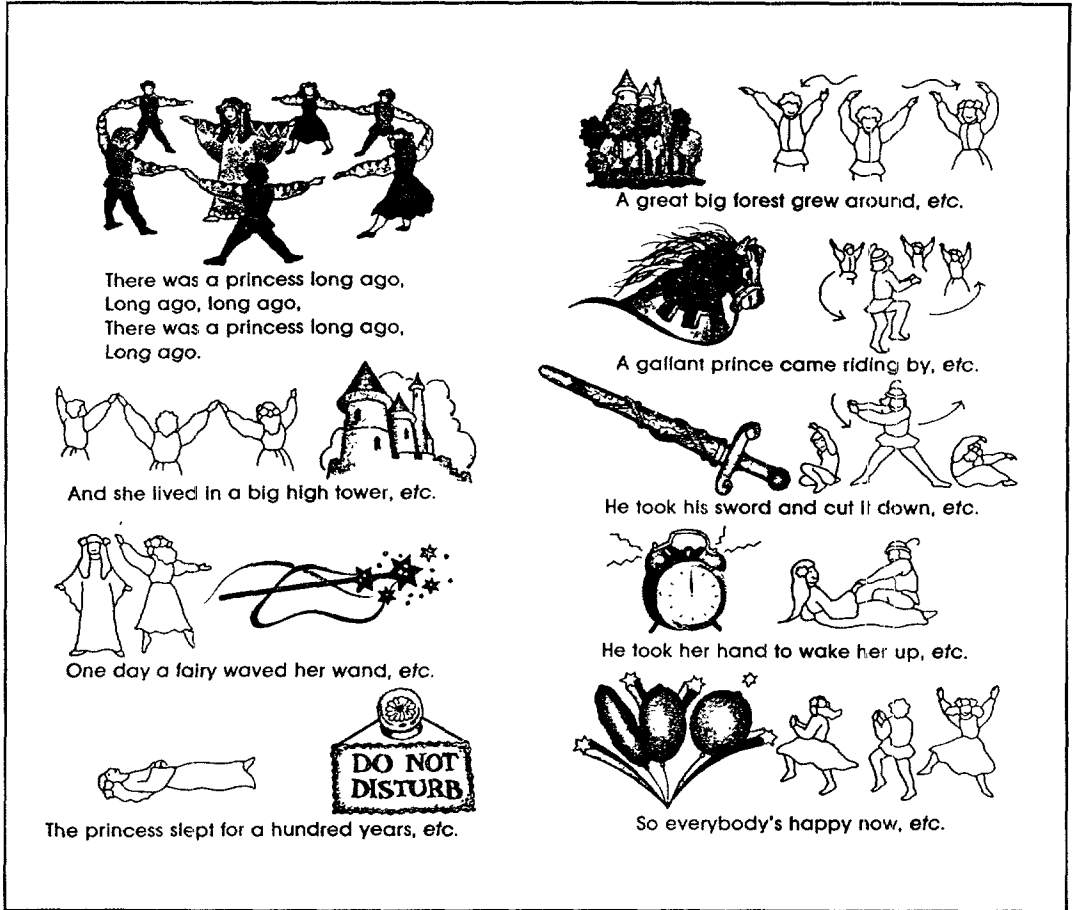
The wind said, 'I'm stronger than you!'
 The sun said, 'No, I'm stronger than you!'
 They saw a traveller. He was walking on the road.
 'I can take off his coat!' said the wind. And he blew and he blew
 and he blew. But the wind couldn't take off the man's coat.
 'I can take off his coat!' said the sun. And the sun warmed the
 man. The man became hot and he took off his coat.
 Kindness is stronger than violence. (from Wright 1995, p. 205)

학생들을 바람과 해, 두 그룹으로 나누어서 교사가 말을 한 다음 각 그룹이 자기 대사를 일제히 함께 합창하듯이 말하게 하거나, 챗트 방식으로 따라 하게 한다.

4) Sleeping Beauty

There was a princess long ago,
 Long ago, long ago,
 There was a princess long ago,
 Long ago.
 And she lived in a big high tower, etc.
 One day a fairy waved her wand, etc.
 The princess slept for a hundred years, etc.
 A great big forest grew around, etc.
 A gallant prince came riding by, etc.
 He took his sword and cut it down, etc.
 He took her hand to wake her up, etc.
 So everybody's happy now, etc.
 (from Ladybird Action Rhymes Action Songs p. 14-5)

먼저 이야기를 아이들에게 들려주면서 이야기 의미를 이해시킨다. 그런 다음 그림에 그려진 동작을 교사가 직접 하면서 다시 이야기를 들려준다. 이번에는 학생들도 다같이 울동을 따라 하면서 동작을 할 때마다 그 동작에 따른 문장을 노래 가사를 외우듯이 따라하게 한다. 이 동작에 맞는 적당한 음악이 있으면 낮게 틀어 놓고 울동을 하면 재미있게 따라 할 것이다.



5) The story showing the picture strips

Little Arabella Millar,
found a woolly caterpillar.

First she put it on her mother.

Then upon her baby brother.

Both said, "Arabella Millar,

Take away this caterpillar."

(from Ladybird Picture Reading Rhymes)

그림을 한 도막씩 보여주면서 이야기를 한 줄씩 해준다. 그리고, 나중에는 그림만 보여 주면 아이들이 이야기를 할 것이다.



6) Animal Rhymes

Hey diddle, diddle,
 The cat and the fiddle,
 The cow jumped
 over the moon:
 The little dog laughed
 To see such fun,
 And the dish ran away
 with the spoon.

Hickory, dickory, dock,
 The mouse ran up the clock,
 The clock struck one,

The mouse ran down,
Hickory, dickory, dock.

위의 두 영어 전래동요는 동물이 등장하는 동요로 그림을 보여 주면서 노래처럼 외우게 하면 영어를 말하는 재미를 느낄 수 있다.

V. 맺음말

이야기를 이용한 영어 수업의 이론적 근거 및 지도 방향과 효과 그리고 교실에서 실제 적용시키는 방법 등을 살펴보았다. 학교 현장에서 교과서 진도를 나가는 과정에서, 들려주고 싶은 이야기와 관련이 있는 어휘나 문법 형태 등이 나올 경우, 20-30분 정도를 할애해 이야기 지도를 할 시간을 낼 수 있다. 가능하면 2주일에 한 번 또는 한 달에 한 번 식으로 규칙적인 간격을 두고 시행하면 교육적 효과를 기대해 볼 수 있을 것이다. 또한 한 이야기를 한 번 하고 끝내는 것이 아니고 또 몇 번이고 들려줄 수 있으며, 그때마다 조금씩 새로운 방법을 가미하도록 한다. 첫 번에 성공적인 반응을 얻지 못했더라도 교사가 좋은 이야기라고 생각하면 다시 시도해 볼 수 있다. 그리고 이 방법을 규칙적으로 사용하면 영어에 자신이 없는 교사들의 경우 본인의 영어 실력 향상뿐만 아니라 자신감을 키울 수 있다. 그리고, 이러한 성과는 교사가 이야기꾼으로서 철저한 사전 준비를 할 때 비로소 달성될 수 있다. 그리고, 본고에서는 언급하지 않았지만 이야기 지도 방법에서 사용하는 많은 연습 유형이 영어 책읽기 지도과정에서도 유용하게 사용할 수 있으며, 4, 5학년과정에서 이야기지도 때 어휘 습득을 위해 영어 단어 플래시 카드를 자주 사용하면 아동들의 영어 문자 습득에 도움이 될 것이다.

참고문헌

- 김영민. "이야기를 통한 영어교육." 『초등영어교육』 2호, 1996, pp. 194-209.
- 이완기 외. 『초등 영어 지도법』. 서울: 문진미디어, 1998.
- 홍경선. "초등영어 Storytelling 지도방법." 『한국초등영어교육학회 '98 여름학술대회 proceedings』, pp. 70-81
- 황소라. "Story-telling을 이용한 총체적 학습." 『바른영어교육』, 16호, 1998, pp. 52-58.
- Brown, H. Douglas. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall Regents, 1994.
- Finnigan, Helen. *Ladybird Action Rhymes Action Songs*. England: Ladybird books.
- Haselden, Mary. *Ladybird Picture Reading Rhymes*. England: Ladybird books.
- Lightbrown, Patsy M. and Nina Spada. *How Languages are Learned*. Hong Kong: Oxford University Press, 1993.
- Scott, Wendy A. and Lisbeth H. Ytreberg. *Teaching English to Children*. Essex, England: Addison Wesley Longman, 1990.
- Wright, Andrew. *Storytelling with Children*. Hong Kong: Oxford University Press, 1995.
- Zaro, Juan Jesus and Sagrario Salaberri. *Storytelling*. Oxford: Heinemann, 1995.