

碩士學位論文

Storytelling을 활용한
영어 듣기 · 말하기 지도
-초등영어교실의 초보학습자를 중심으로-

指導教授 宋 一 商



濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

姜 愛 淑

2002年 8月

Storytelling을 활용한

영어 듣기 · 말하기 지도

-초등영어교실의 초보학습자를 중심으로-

指導教授 宋 一 商

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함.

2002年 5月 日



濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

提出者 姜 愛 淑

姜愛淑의 教育學 碩士學位論文을 認准함.

2002年 6月 日

審査 委員長 _____

審査 委員 _____

審査 委員 _____

<國文抄錄>

Storytelling을 활용한 영어 듣기·말하기 지도
-초등영어교실의 초보학습자를 중심으로-

姜 愛 淑

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻
指導教授 宋 一 商

본 논문에서는 초등학교 어린이들에게 동화를 활용하여 어떻게 영어의 듣기와 말하기 능력을 효과적으로 신장시킬 수 있을 것인가를 모색하는데 그 목적이 있다. 이러한 목적을 위해,

첫째, 문헌연구를 통하여 관련된 교수·학습 이론, 문학과 언어교육의 관계, Storytelling에 대한 이론과 그 관련활동들에 대해 알아보았다.

둘째, 연구자가 직접 초등교육 현장에서 가르친 지도 자료를 분석하여 Storytelling을 활용한 교수·학습 모형을 제시하였다.

셋째, 제시한 Storytelling 중심의 교수학습모형을 실제 초등영어교실에 적용하여 학습의 효과를 규명하고 그 결과를 제시하였다.

실험연구의 대상은 제주도 안덕면 소재 A 초등학교의 3학년 어린이 25명으로 16시간의 학습 시간을 실험 기간으로 투입하였으며 어린이들의 영어 학습 수준을 고려하여 초급영어수준의 동화 6편을 선정하였다. 어린이들의 이해를 도와주고 듣기·말하기 기능의 신장을 위해 Bookmaking, Role play 등의 활동을 활용하였으며, 듣기와 말하기 평가로 학습결과를 측정하였다.

본 실험연구의 결과는 다음과 같다.

* 본 논문은 2002년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

첫째, 어린이들은 Storytelling을 활용한 영어 학습에 매우 긍정적인 반응을 보였다. 전체 어린이의 92%가 Storytelling을 통해 영어를 공부하는 것이 도움이 된다고 대답했고, 84%의 어린이가 Storytelling을 이용한 영어 수업을 계속하기를 바라고 있다.

둘째, Storytelling과 그와 관련된 활동으로 제시한 Bookmaking과 Role play 등을 통해서 듣기 능력은 물론 말하기 능력까지 향상되었다.

셋째, 반복되는 이야기를 듣거나 자신들이 만든 이야기를 다시 말해보는 활동을 통하여 어린이들은 반복되는 어구나 문장을 자연스럽게 기억할 수 있었을 뿐만 아니라 영어 학습에 긍정적인 태도를 갖게 되었다. 또한 이러한 수업진행을 통하여 무엇보다도 어린이들은 교과서 중심의 수업보다 더 활동적으로 듣기·말하기에 참여하게 되었고 때로는 영어수업을 주도적으로 이끌어 나가기도 하였다.

결론적으로 동화를 활용한 영어지도는 영어에 대한 어린이들의 흥미를 높여줄 뿐만 아니라 듣기·말하기 능력까지 향상시켜주었다. 그러므로 이러한 영어교수·학습지도를 위해서 선행되어야 할 방안은 어린이의 언어적 수준과 인지적 수준을 고려한 다양한 연구지도자료 개발이 필요하다. 아울러 현행 우리나라 초등학교 3-4학년의 주당 한 시간의 영어수업 시간으로 는 의미 있는 영어학습을 충분히 제공할 수 없는 현실을 시급히 개선하는 일이다. 우선은 일차적으로 영어교과서와 관련된 동화를 통합하고 재구성하여 제한된 시간에 Storytelling기법을 활용하는 영어학습지도에 대한 지속적인 연구와 노력이 필요하다 하겠다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	3
II. 이론적 배경	5
1. Storytelling의 개념	5
2. 영어교육에서의 Storytelling의 의의	8
3. 초등영어교실에서의 Storytelling의 활동유형	13
4. 관련 영어교수법 이론	20
III. 연구방법과 지도의 실제	26
1. 연구문제의 설정	26
2. 연구방법과 절차	26
3. 연구지도의 실제	28
IV. Storytelling 중심의 교수·학습 모형	33
1. 일반적 영어수업 모형	33
2. Storytelling을 이용한 영어수업의 일반적 절차	33
3. Storytelling을 활용한 교수·학습 모형	35
V. Storytelling 적용 결과 및 분석	38
1. Storytelling 실시 후 듣기·말하기의 평가	38
2. Storytelling을 통한 영어수업의 흥미도	40
VI. 결론 및 제언	43
참 고 문 헌	45
Abstract	47
부록	49

표 목 차

<표 1> 연구방법의 설계	27
<표 2> 연구의 절차	28
<표 3> 선정된 동화	29
<표 4> 기초조사 결과	30
<표 5> 동화별 지도계획	31
<표 6> 일반적 영어 수업 모형	33
<표 7> Storytelling을 이용한 영어수업의 일반적 절차	34
<표 8> Storytelling을 활용한 교수·학습 모형	35
<표 9> Storytelling이 끝난 후 듣기·말하기 평가 결과	38
<표 10> Storytelling 전후의 듣기·말하기 평가 결과 비교	39
<표 11> Storytelling을 통한 영어수업과 그와 관련된 활동에 대한 흥미도 검사 결과	40

I. 서론

1. 연구의 필요성

세계화, 정보화 시대의 개인적, 사회적, 국가적 경쟁력은 무한대의 정보를 얼마나 신속하고 정확하게 취득하느냐에 달려 있다. 정보의 대부분이 영어로 제공되고 있고 그에 따라 영어의 세계적 공통어화가 가속되고 있기 때문에 영어교육의 중요성이 그 어느 때 보다도 강조되고 있다. 따라서 영어를 학습하고 습득하는 것은 국제화시대에 가장 효과적인 의사소통 수단을 얻는 것이라고 할 수 있다. 우리의 초등교육현장에서도 1997년부터 초등학교에서 영어교육이 본격적으로 시작되면서 의사소통 중심의 영어교육이 초등교육 현장에서 강조되고 있다.

초등학교의 영어과 교육목표와 성취기준을 보면 3학년은 기초적인 영어를 듣고 이해하는 능력, 4학년은 간단한 말을 듣고 이해하는 능력과 간단하게 말로 표현하는 능력과 알파벳 읽기, 5학년은 듣고 말하는 능력과 낱말 수준의 글을 읽고 해당그림을 찾는 정도의 읽기와 함께 비로소 쓰기가 도입되며, 6학년은 듣고 말하고 읽고, 쓰는 능력을 기르는데 주된 목표를 두고 있다. 다시 말하면 듣기와 말하기를 먼저 배우고, 읽기를 쓰기보다 먼저 배움으로써 이해기능을 표현기능보다 먼저 배우게 한다는 것이다. 왜냐하면 지금까지 몇 년간의 영어교육에도 불구하고 외국인과의 의사소통이 제대로 되지 않는 이유가 일차적으로 영어를 제대로 듣지 못하는데 있기 때문이다. 일단 영어를 제대로 이해할 수만 있다면 가능한 모든 수단과 방법을 사용하여 자기의 생각과 느낌을 표현할 수가 있다는 것이다. 그러므로 영어를 듣고 이해한 후에는 언어사용이 가능하기 때문에 초보단계에서는 일단 말을 이해시키는 것이 중요하다 하겠다.

현재 초등학교 영어교육과정에서는 교수·학습에서 다양한 교수법을 적용하고 있는데, 특히 시청각 교육매체를 적절히 활용하는 교수·학습방법을

제시하고 있다. 또한 게임, 노래, 챗트 등 다양한 학습방법이 소개되어 기초적인 영어를 이해하고 표현할 수 있는 능력과 더불어 영어에 대한 흥미와 자신감을 가질 수 있는 효과적인 학습방법을 제시하고 있다. 아울러 학교 교실에서 언어습득이 일어나도록 유도하는 것이 매우 효과적이라는 점에서 영어 학습에서도 모국어를 습득하는 것처럼 자연스럽게 무의식적인 학습과정이 일어날 수 있도록 하는 여러 방안이 모색되고 있다.

어린이들은 적절한 언어환경에 노출만 되면 별 어려움이 없이 이중의 언어를 습득할 수 있다는 사실이 언어학자들의 공통된 연구 실험의 결과이다. 그러나 우리나라에서의 영어교육은 자연스럽게 영어를 구사하는 상황이 아니라, 학교 교실이라는 제한적 상황 때문에 어려운 언어환경에 놓여있다. 따라서 어린이들의 언어습득을 극대화하기 위해서 초등학교에서의 영어교육은 어린이들에게 자연스럽게 영어에 노출될 수 있는 기회를 제공하고 강한 학습동기를 부여하는 데 중점을 두어야 한다. 이와 같은 관점에서 볼 때 현재의 영어교육 환경에서 이해 가능한 입력자료로서 듣기와 말하기 능력에 알맞은 영어동화를 초등학교의 영어교육에 활용하는 것에 관심을 가질 필요가 있을 것이다. 어린이들은 교과서는 자발적으로 읽으려 하지 않지만 자신들이 좋아하는 동화책이나 그림책, 만화책들은 열심히 탐독한다. 만약에 우리들이 어린이들의 자발적인 활동을 통해 가르치고자 하는 바를 줄 수 있고 그들이 놀이할 때의 열의를 가지고 학습활동에 임할 수 있다면 얼마나 좋겠는가 하는 문제가 교육현장에서는 계속적으로 제기되는 문제이다. 그런데 이와 같은 문제를 다소나마 해결할 수 있는 방법이 다름 아닌 동화를 활용한 언어학습이다. 동화를 듣는 어린이는 호기심과 기쁨이 넘쳐있기 때문에 동화를 활용한 수업은 그만큼 어린이들의 관심과 흥미를 끌어내기에 충분하다.

이와 같이 동화가 어린이들의 흥미를 끌기에 충분하지만 초등학교에서 영어로 된 동화를 학습교재로 활용하기에는 어려운 점이 많고 제한적 요소도 많이 따른다. 무엇보다 어린이들이 언어와 문화가 다른 영어동화를 스스로 읽고 이해하는 과정이 어려운 일이다. 설령 교사가 읽어준다고 해도 그

내용을 받아들여 이해하고 즐기는데는 수많은 시행착오가 수반되기 마련이다. 그러나 이러한 어려움을 극복하고 영어동화를 학습자료로 활용하여 영어 학습에 대한 흥미와 욕구를 자극시킬 수 있다면 초등학교 영어교육은 큰 변화가 있을 것이다. 따라서 학습자의 학습능력과 영어구사력에 맞게 단계적 수준별 동화 읽기를 시행할 수 있는 방법론적 교수·학습방안이 강구될 필요가 있는 것이다.

2. 연구의 목적

Storytelling에서 주로 이루어지게 되는 활동은 듣기와 말하기이다. 이러한 활동은 의사소통과 분리될 수 있는 것이 아니므로 들려줄 내용을 가지고 다양한 활동을 통하여 의사소통 환경을 창조하여 자연스럽게 언어입력이 가능하도록 유도해야 한다. 기계적인 장치를 통하여 자신과 관련이 없는 내용을 반복적으로 강제적으로 입력하는 것이 아니라, 다양한 감정의 경험을 통하여 개인적으로 의미 있는 내용을 학습에 적용하고 이용하는 방법이 필요하다. 예를 들면 이야기를 듣는 과정에서 삽화그림과 같은 학습자료를 통하여 즐거움을 짐작해보고 그 내용에 대해 묻고 대답하는 활동뿐만 아니라, 다양한 활동을 하나의 놀이과정으로 인식하고 반복적으로 언어를 사용하면서 습득해나가는 활동 등을 들 수 있다.

이러한 Storytelling을 통한 학습활동은 모국어 습득과정에서 심리적으로 학습에 대한 부담을 줄이면서 자연스럽게 언어습득을 돕는다는 사실은 많은 전문학자들의 실험연구 결과에 의해 일반적으로 교육현장에서 수용되고 있는 내용이다. 모국어를 습득하게 하는 방법이 외국어를 습득하는 방법과 완전히 같을 수는 없으나, 심리적 부담을 줄이면서 자연스럽게 언어습득을 이루어지게 한다는 측면에서 모국어학습과 외국어학습은 서로 많은 공통적 요소를 지니고 있는 것이다.

본 연구는 초등학교 어린이에게 영어로 된 동화를 구어(Oral Speaking)

로 제시하는 Storytelling 방법 중에서도 특히, 그림을 보여주고 직접 읽어주는 Reading Aloud 기법을 활용한 교수·학습안을 구안하여 적용했다. 그리고 어린이들의 듣기·말하기 능력을 신장시킬 수 있는 읽기 관련 활동들을 어떻게 적용할 것인지에 대해 알아보는데 그 목적이 있다.

그러나 본 논문은 다음과 같은 제한점을 지니고 있다.

첫째, 연구의 대상이 제주도 안덕면 소재 A초등학교 3학년 1반 25명이라는 점이다. 즉, 이들 대부분의 어린이들은 영어를 처음으로 대하는 초보단계의 학습자이기 때문에 그 결과를 보편화시키기에는 그 연구범위가 극히 제한되어 있다는 것이다.

둘째, 실험대상 어린이들이 교실에서 영어를 처음 접하고 18시간의 정규수업을 한 후부터 실험연구를 시작하여 총 16시간의 실험시간의 결과를 분석하였다. 따라서 초등 교실영어에서의 실험시간이 제한적인 관계로 보다 객관적인 결과를 이끌어내는 데는 그 한계가 있다 하겠다.



Ⅱ. 이론적 배경

1. Storytelling의 개념

Storytelling의 사전적 의미는 “이야기하기¹⁾”인데, ‘구연’이라는 용어로 많이 쓰인다. 이는 이야기를 전달하는 방법에 초점을 맞추어 듣는 사람들 앞에서 감정을 살려 생동감 있게 이야기를 들려주는 것을 의미한다. 이러한 Storytelling은 ‘이야기’ (story)의 범주를 어디까지 둘 것인가에 따라 그 의미가 달라질 수 있다. 이야기의 줄거리와 구성이 분명하게 드러나는 동화나 우화 등의 이야기를 국한시켜 사용하는 경우, Storytelling은 자연스럽게 언어를 체험하여 습득하도록 학습자에게 동화나 우화를 들려주는 활동을 의미하게 된다. 또한 ‘이야기’를 넓은 의미의 이야기로 해석하는 경우에는 사물의 움직임을 그대로 서술하는 일, 아름다운 정경을 시로 낭송하는 일, 미술관에서 작품에 대해 설명해주는 활동 모두를 Storytelling에 포함시킬 수도 있다. 그러나 초등학교 교실이라는 제한된 공간과 교사가 수업하는 특정집단의 초보단계의 학습자를 감안하면 전자의 경우가 훨씬 현실적임을 알 수 있다. 그러므로 영어를 읽지 못하는 초보 단계의 어린이들에게 친근하게 영어 듣기를 할 수 있는 환경을 제공해줄 수 있는 방법이 제기될 수 있다. 그것이 바로 교사가 직접 읽어주는 학습지도 방법이다. 교사가 직접 구두를 사용하는 동화지도 유형에는 크게 Storytelling과 Reading Aloud의 두 가지 방법이 있다.

1) Storytelling 과 Reading Aloud

구두(Oral Speaking)를 통한 동화전달 유형은 크게 Storytelling과

1) Si-sa-yong-o-sa, *The Si-sa-yong-o-sa/ Random House Unabridged English-Korean Dictionary* (Seoul: Si-sa-yong-o-sa, 1991), p. 2272

Reading Aloud로 구분해 볼 수 있다. 엄밀한 의미에서 Reading Aloud도 Storytelling의 한 형태라고 할 수 있지만 여기에서는 ‘이야기해주기’(Telling)와 ‘읽어주기’(Reading)의 차이로 볼 수 있다. 교사가 ‘이야기해주기’를 할 때에는 어린이들의 시선이 교사에게로 집중되지만 ‘읽어주기’를 하면 어린이들의 시선이 책으로 옮겨가게 된다는 것이 이 두 유형의 차이점이다. Wright는 Storytelling과 Reading Aloud에 대한 장단점을 제시하였는데 그 중 참고로 할 수 있는 각각의 장점을 살펴보면 다음과 같다.²⁾

Storytelling의 장점은 첫째, 어린이들은 들려주는 이야기를 책에서 나온 이야기가 아니라 아주 사적인 이야기로 받아들임으로써 아주 강한 인상을 받는다. 둘째, 어린이들은 읽혀지는 이야기보다 들려지는 이야기를 더 잘 이해한다. 셋째, 이야기의 반복이 자연스럽고, 어린이들의 반응을 교사가 즉각적으로 파악할 수 있다. 넷째, 이야기의 내용에 대한 의미의 이해를 돕기 위해 신체적 표현을 효과적으로 이용할 수 있다.

반면에 Reading Aloud의 장점은 첫째, 동화책 속의 그림들이 어린이들이 글의 내용을 이해하고 오래 기억하는데 결정적인 도움을 준다. 둘째, 교사가 이야기 전체를 다 외울 필요가 없으므로 실수할 염려가 없다. 셋째, 어린이들이 이야기를 반복해서 읽어주면 항상 같은 글을 접하게 됨으로써 그 다음에 무슨 내용이 나올지 예상하는데 도움을 준다. 넷째, 어린이들에게 책 속의 재미있는 세계와 생각들을 보여주고 들려줌으로써 자연스럽게 독서에 대한 욕구를 유도해낼 수 있다. 다섯째, 교사가 읽어준 책의 내용에 대한 관심과 독서에 대한 욕구 때문에 어린이들은 나중에 그 책을 빌려보게 될 가능성이 많다.

이상과 같이 Storytelling과 Reading Aloud 두 가지 유형의 장점들이 있지만, 이야기를 전달하는데 어느 방법이 더 효과적이라고 말하기는 어려울 것이다. 그러나 현실적으로 영어 교과목에만 많은 시간을 투자할 수 없는

2) Andrew Wright, *Storytelling with Children*, (N.Y.: Oxford University Press, 1995). p. 24

상황을 고려하면, Reading Aloud의 방법을 교실영어에서 활용하는 것이 시간적으로나 공간적으로 볼 때 매우 유용한 교수학습 방법이 될 수 있다.

2) Reading Aloud의 중요성

Reading Aloud는 어린이들의 읽기 능력은 물론 언어의 모든 기능에 영향을 미친다. 이것은 어린이들이 음성언어와 문자언어 사이의 유사점과 차이점을 발견하도록 도와주고 읽기와 듣기 능력을 연마하도록 한다. 또한 책을 읽도록 하는 동기유발이 된다. Forte는 이러한 동기는 학습에 있어서의 문제를 극복하는 데 도움을 줄 수 있다³⁾고 하였다. 유아기에 책을 일찍부터 읽어주기 시작하면 문자를 일찍 터득한다는 것과 부모들이 잠자리에서 읽어준 많은 이야기들이 어린이의 언어와 인성, 상상력에 많은 영향을 미친다는 것은 모두 공감하고 있는 것이다. 특히 책을 좋아하고 문자에 흥미를 갖도록 하기 위해 어린이들이 책을 자유롭게 보도록 기회를 주어 동기유발이 되도록 하여야 한다. 이를 위해서는 어려서부터 다양한 방법으로 음성언어와 문자언어에 접하게 해 주도록 어린이를 자극해 주어야 한다.

Logan은 Reading Aloud는 문학과 어린이를 연결시켜주는 가장 중요한 방법⁴⁾이라고 하였고, Glazer는 Reading Aloud의 중요성에 대해 다음과 같이 언급하였다.

문학작품을 읽는 것을 듣는 것은 어린이의 언어능력을 향상시킨다. 어린이들은 문학적 언어와 보통의 구어체의 단어보다 좀 더 시적이고, 은유적인 쓰기 형태에 친근하게 된다. 어린이들은 그들이 생각지도 못했던 방법으로 사용된 언어를 듣고 그러한 창작적 방법에 친근해지고 언어적 범위를 넓힐 수 있는 기회를 갖게 된다. 또한 언어의 능력은 읽기에서의 성공과 높은 상관성이 있다. 어린이들은 쓰기에서 처음 접하는 것보다 이전에 들었던 것이 인쇄된

3) F. Forte, "Reading Aloud to Fourth Grade Students" (M.A. Project, Kean College of New Jersey. ERIC Document Reproduction Service ED379 640, 1995) pp. 2-3.

4) L. Logan, & V. Logan, & P. Leona, *Creative Communication Teaching The Language Arts*. (Toronto: McGraw-HILL Ryerson Limited, 1972), p. 419.

것을 보았을 때 더 잘 이해할 수 있다. 그 해독의 과정은 인쇄된 것이 말하는 것을 이해함으로써 현저한 성공을 하게되어 보상이 된다. 이야기를 들은 어린이들도 높은 읽기 능력을 가질 수 있다.⁵⁾

어린이들에게 책을 읽어줌으로써 이러한 목적은 달성될 수 있다. 읽어주는 것은 어린이가 인쇄된 문자와 말하기 간의 관계를 발견하게 하고, 단어와 글자 패턴을 분석하기 이전에 시작되어 후에 어린이가 단어의 속성과 기능을 더 분명히 알도록 도와준다. 뿐만 아니라 책의 내용을 듣는 것을 통해 어린이가 이야기의 문법을 구성하는데 도움을 주어 자신이 혼자서 책을 읽을 때나 말을 할 때에도 도움을 준다.⁶⁾

앞에서 살펴본 것과 같이 Reading Aloud는 어린이들의 언어 발달에 도움을 주고 지식도 늘려주며 읽고자 하는 의욕을 높여준다. 듣기를 통해 음성언어에 익숙해지며 책을 통해 문자언어에도 서서히 친숙하게 된다. 문자를 아직 배우지 않은 상태라면 쓰기 지도까지는 확장시키지 않는다 하더라도 그림을 보고 내용을 추측하며 반복되는 내용을 말할 수 있게 되고 전체적인 이해가 가능해진다면 Reading Aloud의 효과를 충분히 기대할 수 있을 것이다. 성공적인 Reading Aloud를 위해서는 우선 어린이들에게 알맞은 동화를 선정하는 일일 것이다.

2. 영어교육에서의 Storytelling의 의의

1) 아동기 문학지도의 중요성

어린이들은 어릴 때부터 자장가, 동요, 잠자리에서 들려주는 동화, 동시

5) J. Glazer, "Reading Aloud with Young Children". L. Lamme Ed., *Learning To Love Literature* (USA: National Council of English, 1981), pp. 37-38.

6) J. Mason, *When do Children Begin to Read: An Exploration of 4 Year old Children's Letter and Word Reading Competencies*. *Reading Research Quarterly*. 2, (1980), pp. 221-23.

들을 접하면서 성장하게 된다. 이러한 것들은 문학적 요인으로서 어린이들이 부모로부터 물려받게 되는 문학적인 유산이다. 어린이들은 이러한 문학 경험을 통해 불가능한 세계를 가능하도록 만들고 평범한 언어를 유용한 언어로 다듬고, 자신들의 감각을 자극하고, 호기심을 충족시킴으로써 자신들의 기억력과 상상력을 발휘하게 된다.

특히, 초등학교 어린이들의 가장 중요한 특징은 언어로 사고하기 시작한다는 것이다. 그러므로 이 시기에 문학작품을 대한다는 것은 언어를 통한 문학 경험의 확대를 의미한다. 그것은 일상생활에서 깊이 생각해 본 일이 없거나 잘 알 수 없었던 사실을 언어를 통해 깊이 생각할 기회를 갖고 또 미지의 세계와 다른 사람들의 생각과 감정을 이해하게 되는 통로를 갖게 되는 것이다. 이렇듯 초등학교에서의 어린이 문학교육에 있어 시발점이 될 수 있는 매우 중요한 시기이므로 어린이에게 알맞은 좋은 문학 작품을 접할 수 있는 분위기를 조성해 주는 것이 무엇보다 필요하다.

어린이에 대한 아동문학지도의 중요성에 대하여는 많은 학자들이 강조하고 있다. 아동문학은 어른이 어린이를 대상으로 창조한 문학의 총칭으로 어린이의 흥미와 관심을 불러일으키고, 감동을 유발하며 높은 교육성을 지닌다고 할 수 있다. 그 속성으로는 높은 사상, 관찰력, 세계를 구성하는 상상력, 언어구사력 등을 들 수 있으며 그 경우 문학적인 조건으로는 예술성, 흥미성, 교육성, 단순 명쾌성, 생활성 이라고 할 수 있다.⁷⁾

Cox는 “문학교육은 인지적 발달은 물론 정서적 발달의 기초를 마련할 수 있다. 문학은 단순한 과목이 아니라 어린이의 총체적 경험에 속하므로 어린이들은 문학의 경험에 빠져들게 된다”라고 주장하며, 어린이문학교육의 목표를 “기쁨의 제공, 상상력의 증진, 창조적 표현의 촉진, 심상의 발달, 의사소통을 위한 다양한 형태의 생각에 대한 제시 및 탐구, 기능어에 대한 인식, 언어와 문화의 관계에 대한 인식의 습득”⁸⁾으로 제안한다.

7) 박성수, 『우화와 어린이 문학』 충북단체교육원 연수교재, (청주: 닐바나 출판사, 1992), p. 34.

8) V. Cox, *Learning to love literature* (USA: National Council of English, 1981), p. 2.

Fisher & Terry는 “문학이 어린이들에게 가장 풍부한 언어구조와 단어를 제공하고 풍부한 경험을 간접 경험하게 함으로써 풍부한 경험은 언어학습은 물론이고 다른 학습에도 중요하다. 또한 문학은 언어기술을 위한 완벽한 틀을 제공한다”⁹⁾라고 주장하고 있다.

Barker는 “문학에서 동화는 어린이들의 특성에 맞기 때문에 ESL과정에 있어서 음성언어 발달을 위한 좋은 수단으로서 첫째, 문학은 음성언어 및 문자언어의 연속적인 유도를 위한 동기가 되는 요소이다. 둘째, 문학은 어린이의 주의를 빠르게 집중시킬 수 있고 쉽게 유지할 수 있다. 셋째, 문학은 이야기 속에는 교사가 원하는 언어적 현상들이 포함되어 있으며, 말하기 연습이다. 그러므로 문화적, 인지적 발달을 위한 요소들을 쉽게 추출할 수 있다”¹⁰⁾라고 주장하고 있다.

그러므로 초등학교의 아동기의 문학경험은 그 어떤 교육 못지 않게 어린이의 발달 특히, 언어발달에 도움이 된다. 여러 가지 동화를 접하면서 이야기의 감각이 생기고 청각은 문학언어의 운율과 리듬에 익숙해진다. 동화를 경험함으로써 얻는 이득은 문학적 지식의 발달, 개성의 발달, 이야기에 대한 감각의 발달, 언어의 발달, 읽기 능력의 발달 등이다. 문학은 언어적 자료를 제공하고 언어적 지식을 확장시켜 줌으로써 문학 교육을 통해 학습자는 우선 언어기능을 개발할 수가 있으며, 목표한 문화와 자기 문화에 대한 인식을 넓힐 수 있다. 또한 훌륭한 문학 작품을 읽으면 말로 표현할 수는 없지만 매우 중요한 자아의식과 통찰을 얻을 수 있고, 훌륭한 작가의 표현과 사상 등을 통하여 학습자의 창조적 능력을 개발하고 신장시킬 수 있기 때문에 초등학교의 문학교육에 대해서는 아무리 강조하여도 지나침이 없다고 하겠다.

이상과 같이 아동문학은 어린이들의 언어발달에 없어서는 안 될 중요한

9) C. Fisher & A. Terry, *Children's Language and the Language Arts: A Literature-Based Approach (3rd ed.)*, (Massachusetts: Allyn and Bacon Inc., 1990), pp. 23-24.

10) M. Barker, *Using Children's Literature to Teach ESL to Young Learners*, (English Teaching Forum, 1985), pp. 23-28.

요소이며 어린이들은 아동문학을 통해 언어적 지식을 얻고 언어적 감각을 발달시킬 수 있다. 따라서 다양한 문학작품을 이용한 언어학습을 통하여 언어학습 효과에 대한 바람직한 결과를 기대할 수 있을 것이다.

2) 초등영어교육에 있어서 동화활용의 필요성

초등학교 어린이들은 이미 모국어를 통해 상당한 문학적 경험을 갖고 있기 때문에 동화가 초등영어교육에 긍정적 영향을 미칠 수 있음은 당연한 일이다. 이미 익숙한 문학적 체험을 사용하여 영어를 소개하면 학습과 지식의 전이 효과가 높아지기 때문에 영어 학습이 훨씬 효과적이 될 수 있는 것이다. 동화는 환상성과 현실성이라는 두 가지 특성을 갖고 있다. 환상성은 현실로 나타나지 않는 것을 상상으로 형상화하는 힘을 말하는데, 이것은 동화를 통해 언어를 학습하는 데 있어 언어와 내용에 대한 흥미를 고조시킬 수 있는 요소가 된다. 또한 현실성은 책을 접하는 사람의 마음을 지배하는 윤리로서 문학 작품 내에서 벌어지는 사건의 인과성이나 자연 법칙성에 의존하는 것이 아니라 오히려 그 속에 처해 있는 주인공의 운명에 독자의 마음을 반영하는 것이므로 세계를 보는 독자의 다양한 시각을 넓히는 데 많은 영향을 미친다. 그러므로 초등영어교육에서의 동화 활용은 언어 발달뿐만 아니라 정서, 사회성, 사고력 발달에도 많은 영향을 미친다고 할 수 있다.

어린이들은 동화듣기를 통하여 음성언어와 문자언어의 총체적 발달을 경험함으로써 어휘력, 이야기 구조 이해력, 문장력 등을 발달시켜 나가게 된다. 동화를 통한 언어습득에 관련된 외국어 학습이론 가운데 Oller가 주장한 이론을 살펴보면, 첫째, 사실적인 자료를 통해 의사소통과 관련된 유창성을 증진시킬 수 있으므로 교재선택시 전체적인 의사소통 상황이 고려된 교재가 필요하고, 둘째, 성공적인 언어학습은 언어 입력량과 언어사용의 기회를 얻을 수 있는 환경, 즉 언어사용 환경이 제공되어야 하는데 우리나라 같은 EFL 상황에서는 제한된 언어입력으로 인해 문맥과 상황에 따라 다르게 인식될 수 있는 언어의 본질을 이해하기 힘들다. 그래서 동화는 간접적

으로나마 풍부한 언어환경에 노출시켜줄 수 있다는 것이다. 셋째, 언어와 문화학습을 병행할 수 있다는 점이다. 넷째, 고립된 언어표현들을 학습하는 것보다는 동화와 같이 기승전결의 흐름을 갖는 상황에서 언어를 학습하는 것이 효과적이라는 것이다. 즉, 개별적인 항목들에 대한 암기보다는 서로 연관된 이야기 형태를 암기하는 것이 보다 효과적으로 일화적 기억(Episodic Memory)장치에 저장되어 한 번의 신경세포 자극으로도 많은 양을 암기할 수 있다는 것이다.¹¹⁾

언어발달과 관련된 동화의 유용성의 범위는 다음과 같다. 첫째, 동화는 어휘습득에 영향을 미친다. 어린이는 이야기 속으로 빠져들면서 결국에는 자신이 동화 속의 주인공이 되어 대사를 말하거나 상대방의 이야기를 듣게 되므로 자연스럽게 어휘를 습득할 수 있다. 둘째, 동화는 문법구조를 인식하는데 영향을 미친다. 셋째, 동화의 즐거움 및 등장 인물들의 특징을 통하여 그들이 사용하는 언어가 포함하는 언어의 심리적 측면까지도 읽을 수 있게 된다. 즉, 동화는 담화적 특성들의 인식에도 영향을 미친다.

이희숙은 어린이들은 좋아하는 영어 동화를 반복적으로 청취함으로써 점차 언어구조와 이야기구조에 대해서 어렴풋이 감을 잡아갈 것이고, 놀라운 속도로 어휘력이 신장되며, 청취력, 독해력이 개발되고, 집중력이 신장되며, 상상력이 풍부해지고, 창의력과 심미감이 개발되어 인지발달이 촉진됨은 물론, 인물들의 자기 동일화를 통해서 자신과 삶에 대해서 깨닫게 되어 올바른 인생관과 가치관을 형성하게 된다¹²⁾고 하였다.

강영은은 동화를 통한 영어 공부의 장점은 문법과 아울러 초등학교에서는 느긋하게 동화를 읽듯이 영어를 즐기면서 배울 수 있고, 동화를 통해서 올바른 어감(nuance)을 아주 쉽고 자연스럽게 습득할 수 있으며, 동화의 문장들은 거의가 회화체여서 생활 영어를 따로 배울 필요 없이 자연스럽게

11) J. Oller, *Communication Theory and Testing: What and How*, (The Second international TOEFL Conference, 1984), 김영미, 『동화로 가르치는 초등 영어』 (서울: 문진미디어, 2001), p. 17에서 재인용

12) 이희숙, 「조기 영어 교육을 위한 아동 문학 활용 연구」, 서울교대 논문집, (1991) 참조

습득할 수 있고, 동화의 문장들은 간결하면서 같은 문장이 반복되는 경우가 많아서 쉽게 외울 수 있다고 하였다.¹³⁾

3. 초등영어교실에서의 Storytelling의 활동유형

1) 읽기 전 활동

“사전에 차례로 아이디어를 제출하여 그 중에서 최선의 것을 결정하는 방법”인 브레인스토밍(brain storming)과정 없이 직접적으로 동화를 읽어 주기보다는, 교사는 먼저 어린이들이 직접 어떤 동화가 전개될 것인지 추측해보면서 그 동화에 대한 사전 지식과 호기심을 키울 수 있도록 안내하는 것이 좋다. 따라서 어린이들은 동화를 듣기 전에 준비하는 시간이 필요하다. 어려운 단어를 미리 가르쳐주고 어린이들이 가지고 있는 배경지식(schemata)을 활용할 수 있게 하며 작품의 즐거리를 제공하는 등 읽기 전 활동은 어린이들이 작품을 이해하는데 결정적인 역할을 한다. 다음은 읽기 전 활동으로서 초등교실의 영어학습에서 가능한 방법들이다.

(1) 이야기 시작의 신호 만들기 및 분위기 조성

이야기 시작을 알리는 그 학급의 독특한 신호를 만드는 것이 중요하다. 교사의 어떤 몸짓이나 특정한 물건, 예를 들면 어떤 인형이나, 혹은 교사가 특정한 모자나 조끼 등을 착용하여 신호할 수도 있다. 또는 칠판에다 아무 말 없이 이야기 시간임을 알리는 글을 쓸 수도 있고 이야기 듣기의 즐거움을 가사로 하는 노래를 들려줄 수도 있을 것이다. 그 어떤 방법을 쓰더라도 어린이들이 다른 모든 활동을 중단하고 흥미진진한 이야기에 대한 기대를 갖고 미리 약속한 자리로 이동할 수 있도록 도울 수만 있으면 될 것이다. 여기에서 주의해야 할 사항은 어떤 경우에도 모두가 조용해진 다음이 아니면 이야기를 시작하지 말고 차분히 기다릴 수 있게 한다.

13) 강영은, 『재능교육』 (서울: 재능교육, 1983) 참조

(2) 자리 배치

그냥 책상이 있는 자리에 앉아 있어도 상관없지만 교사가 학습자들에게 그림을 하나씩 보여주며 이야기 할 수 있어야 한다. 이는 이야기를 해주는 교사와 학습자간의 거리를 좁힘으로써 심리적으로도 긍정적인 효과를 얻을 수 있다. 모두 카페트가 깔린 바닥에 앉거나, 의자만 갖고 교사를 중심으로 반원으로 둘러앉을 수도 있을 것이다. 학급에서 미리 약속을 정하여 어떤 형태의 자리라는 것을 어린이들이 사전에 이미 알고 있는 것이 학습의 분위기 조성을 위해 효과적이다.

(3) 동기유발

들려줄 이야기와 관련한 어린이들 개인의 경험을 묻는 질문 등으로 호기심을 자극할 수도 있다. 예를 들면, 다음과 같은 내용들이다.

- 동물원에 가 본 적이 있나요?
- 나는 날카로운 이들을 가지고 있고 바다에 살아요. 사람들은 수영하다가 나를 만나면 무서워한답니다. 나는 누구일까요?
- 여러분이 좋아하는 음식은 무엇인가요? 혹시 싫어하는 음식은 없나요? 싫어하는 음식을 꼭 먹어야 할 때는 어떤 방법이 좋을까요? 이 이야기의 주인공은 어떤 방법을 쓰게되는지 알아봅시다.
- 갑자기 하늘에서 무엇이 떨어진다면 여러분은 어떻게 할 것 같은가요?

(4) 주제에 초점을 맞추고 이야기의 내용을 예측하도록 돕기

- 책의 앞표지 (Front cover): 어린이들에게 책의 표지를 보여주고 그것이 무엇에 관한 이야기일지 생각해 보도록 한다.
- 그림에서 주제 찾기 (Topics from pictures): 책의 안쪽의 그림들을 보여주고 어린이들에게 이야기의 주제에 관해 할 수 있는 한 많은 것을 이야기하도록 한다. 그 주제나 소재는 어떤 것이든

지 가능하다.

- 물건추측하기 (Guess the objects): 이야기와 관련된 물건을 종이 포장하여 주의를 끈 다음 그 물건이 무엇인지를 스무고개 형식으로 알아본다.
- 토의하기 (Discuss): 앞으로 나오게 될 이야기의 주제와 관련된 것들에 관해 어린이들과 이야기를 나눈다. 예를 들면 'Who am I?'를 소개하기 전에 그 이야기에 나오게 될 동물원의 동물들에 관한 이야기를 나누거나 'Picky Nicky'를 소개하기 전에 좋아하는 음식과 싫어하는 음식에 대해 이야기한 다음 싫어하는 음식을 잘 먹을 수 있는 방법을 이야기 해보도록 할 수도 있다.
- 이야기의 간추린 내용 말해주기 (Give a story summary): 이야기를 영어로 Storytelling 해주기 전에 어린이들의 영어 청취능력에 따라서는 모국어로 이야기의 간추린 내용을 미리 말해줄 수 있다.

(5) 그림보고 알고 싶은 단어 알아보기

어린이들이 이야기를 들을 때 어떤 단어를 모르면 전체의 줄거리 이해가 어려운 단어가 있는 경우에는 이야기를 듣기 전에 미리 알 수 있도록 도와주어야 한다. 그림을 보면 알 수 있는 단어와 이야기를 들어가면서 줄거리의 도움을 받아 이해가 가능한 단어 이외에 이야기의 흐름 상 꼭 알아야 하는 단어들은 미리 소개한다. 어떤 경우에라도 어려운 단어로 인해 전체의 흐름을 생각하는 행위가 중단되어서는 안 되지만 모든 단어의 의미를 반드시 모두 말해주어야 하는 것은 아니다. 알고 싶어하는 단어를 중심으로 그 의미를 전달해 주는 것이 언어습득 훈련을 위해 능률적이다. 새로운 단어를 제시하는 방법으로는 다음과 같은 방법들이 있다.

- 그림이나 사진으로 보여주기 : 많은 사물과 동사 등은 그림이나 사진으로 설명될 수 있다. 그림은 교실의 뒷자리에서도 보일 수 있도록 충분히 크고 명확해야 하며 주제에 따라 분류해 놓고 이용하면 편리하다.
- 실물 보여주기 : 실물은 구체적인 사물에 대한 단어의 뜻을 보여주는

이상적인 방법이다. 이야기와 관련된 실물을 보여준다.

- 몸 동작이나 행동으로 추측하게 하기 : 단어에서 행동을 포함하는 것, 감정적 느낌, 형용사, 조동사 등은 마임이나 행동 등을 통해서 그 의미를 전달한다.
- 문맥에서 파악하기 : 문맥을 통해서 이해할 수 있는 표현은 앞뒤의 문장을 반복해서 들려준다.
- 번역하기 : 앞에서 제시한 방법으로 이해하기 힘든 경우 직접 모국어로 번역해준다.

2) 읽는 도중의 활동

대부분 이 과정에서는 선택할 수 있는 여지가 별로 없는 것으로 생각되기가 쉽다. 그러나 어린이들은 실제로 읽는 동안 많은 정보를 습득할 수 있다. 그들은 읽기 전에 제시된 질문에 반응할 수 있으며 준비된 예측의 정당성 여부를 점검할 수 있다. 또 시간의 순서에 따라서, 혹은 발생하는 사건에 의해 작품의 진전을 추적할 수도 있다. 책을 읽는 동안의 반응의 중요성은 최소한 다음의 두 가지 이유에서 그 가치가 있다. 첫째, 반응은 독서 자료 자체에 주의를 집중시켜 준다. 둘째, 반응은 읽기 자료를 장기 기억하는데 도움을 준다. 읽은 것의 90%까지는 단기적으로 기억할 수 있다. 읽은 자료를 효과적으로 기억할 수 있는 방법 중의 하나는 그 읽은 내용을 즉시 기록하거나 행동으로 옮기는 것이다. 어린이들의 학습단계에 따라 쓰기를 배우기 이전의 어린이들은 이야기를 들으면서 신체적으로 반응하게 하면 보다 쉽게 기억할 수 있을 것이다.

(1) 이야기를 들으며 즐거움을 느끼게 한다.

이야기를 통해 이루고자 하는 것이 너무 많아 다른 활동에 치우친 나머지 정말로 중요한 이야기 자체의 의미를 파악하지 못하는 일은 없어야 한다. 때로는 어린이들을 위해 가장 좋은 활동은 편안히 앉아서 아무런 부담 없이 이야기만 들을 수 있도록 하는 것이 좋다. 여러 번 듣는 과정 속에서

그 이야기를 가지고 무언가 다른 활동을 하고 싶다는 욕구를 느낄 때 다양한 관련활동 들이 이루어지도록 유의해야 할 것이다.

(2) 이야기와 관련된 질문

그림이 있는 책이면 그림을 이용하면 아주 효과적이다. 그림을 잘 보이게 하여 어린이들에게 질문을 하는데, 똑 같은 그림이나 이야기라도 어린이들의 단계에 따라서 질문이 달라질 수 있게 한다.

- 이것은 기린입니까? (Yes / No)
- 이것은 무엇입니까?
- 이것은 무슨 색깔입니까?
- What is in his pocket?
- What is she doing?
- Where are they?
- How does he look like?

(3) pause의 적절한 사용

자꾸 반복되는 단어나 문장인 경우에는 교사가 읽어주던 것을 의도적으로 멈추거나 지연시키면 어린이들이 그 곳에 알맞은 단어나 문장을 말하게 하는 것이다. 이러한 횟수가 더해 감에 따라 pause가 많아져도 어린이들이 채워 넣을 수 있도록 한다. 이러한 과정을 통해 어린이들은 다함께 읽는 기회를 갖게됨으로써 자연스럽게 말하는 기회까지 갖게 되는 것이다.

3) 읽은 후의 활동

지정된 동화를 전부 읽은 후에는 이해의 정도를 점검하기 위해서, 혹은 완전한 이해를 돕기 위해서 다양한 추후 활동과 점검이 이루어져야 한다. 이러한 읽은 후의 대표적인 활동유형은 다음과 같이 정리할 수 있다.

(1) 내용 확인하기

- 내용에 관한 질문하기: 교사가 이야기에 관한 질문을 하거나 어린이들이 그룹별로 이야기의 내용과 관련된 질문을 준비하여 서로 묻고 답할 수 있게 한다.
- 그림으로 그리기: 이야기의 중요한 사건이나 인물을 종이에 그려보게 한다. 그림들을 연결하여 책을 만드는 것도 좋은 방법이다.
- 이야기의 순서에 맞는 그림 찾기: 이야기를 다 듣고 그림의 순서를 정해본다.
- 글로 표현하기: 글을 읽고 쓸 수 있는 수준에서는 기억이 가능한 내용을 쉬운 단어로 쓰게 하거나 빈칸을 채워 문장을 완성해 보게 한다. 경우에 따라서 글을 쓸 수 있는 수준이 아닐 때에는 모국어와 함께 사용하게 한다.
- 상황 추측하기: 교사나 어린이가 이야기 속의 어떤 상황을 그림으로 그리거나, 아니면 마임(mime)으로 표현함으로써 다른 어린이들은 그것이 어느 부분의 장면인지 추측하게 한다.



(2) 느낀 점 표현하기

- 좋아하는 장면에 대해 이야기하기: 이야기에 대해 어떤 생각을 갖고 있는지 물어본다. 가장 좋아하는 장면에 대해 이야기하게 한다.
- 이야기의 내용을 바꾸고 싶으면 어떤 장면을 왜, 어떻게 바꾸고 싶은지를 말하게 한다.

(3) 극으로 꾸미기

- 인형극 꾸미기: 어린이들과 인형극에 필요한 소품을 함께 만들어 꾸며 본다. 준비하는 시간을 줄이기 위해 주인공들의 모습의 윤곽을 미리 복사하여 주고 막대인형이나 손가락인형으로 간단하게 꾸미게 할 수도 있다. 소그룹 활동으로 유도하면 더욱 효과적이다.
- 역할극 꾸미기: 배역에 대해 토론하고 배역을 결정한다. 교실에 있는 물건과 소품을 적절히 이용하도록 한다. 준비과정을 통해 어린이들이 어

는 정도 이해하고 있는지를 점검할 수도 있다는 측면에서 중요하다.

(4) 이야기 다시 해보기

- 어린이 스스로가 Storyteller가 되어 자신들이 만든 책이나 막대 인형 등을 가지고 친구들 앞에서 다시 말해 보게 한다.
- Retelling의 다른 방법으로는 이야기를 다른 방향으로 생각하여 다시 꾸미기를 지도할 수도 있으나 학습자의 언어적 수준의 능력에 대한 배려와 관심이 필수적이다.

(5) 노래가사 바꾸어 부르기

- Storytelling에서 반복되었던 문장이나 관련된 내용을 넣어 노래를 만들어 부르게 한다. 예를 들면, 'Picky Nicky'의 이야기인 경우 Picky Nicky는 자기가 먹기 싫은 음식들(carrots, peas, pears, grapes)을 좋아하는 음식(spaghetti) 속에 숨겨서 먹는다는 내용이 나오므로 어린이들이 잘 아는 곡조를 붙여 다음과 같이 가사를 바꾸어 부르게 한다.

Song (tune : The mulberry bush)

This is the way I eat my carrots.

Eat my carrots, eat my carrots.

This is the way I eat my carrots.

Hide them in my spaghetti.

This is the way I eat my peas.

Eat my peas, eat my peas.

This is the way I eat my peas.

Hide them in my spaghetti.

4. 관련 영어교수법이론

Storytelling은 어린이들이 목표언어에 관한 학습보다는 목표언어 자체를 가능한 많이 접촉하는 기회를 주어 이해 가능한 입력을 많이 제공해주고, 언어를 배우려고 하는 심리적 태도를 극대화하며, 발화보다는 듣기에 더 큰 비중을 둔다는 측면에서 자연교수법에서 그 관련성을 찾을 수 있다. 자연교수법의 특징은 이해를 우선으로 하는 이해 중심의 교수법이라 할 수 있으며, 이해 가능한 투입의 자료로서 글이나 그림 등의 여러 가지 자료를 적극적으로 이용한다는 입장에서도 Storytelling의 관련성을 찾을 수가 있다.

Krashen & Terrell은 언어의 성질에서 의미의 중요성을 특히 강조하였는데, 그것은 언어 교육에서 어휘의 역할을 강조한 것으로 이어진다. 언어란 본질적으로 어휘이며, 문법은 의미를 어떻게 생성하고 전달하는지를 부수적으로 결정할 뿐이라는 것이 이들 견해의 근저를 이루고 있다. 언어란 의미와 메시지 소통의 수단이며, 언어의 습득은 목표 언어의 의미를 이해하여야만 가능하다는 견해를 가졌으나, 결과적으로 나타난 그들의 교수 방법의 기본 원리는 청각 구두 교수법의 원리와 비슷한 ‘언어 구조의 단계적 숙달’이라는 것으로 요약된다. 즉, 어린이가 충분히 이해할 수 있는 언어 자료 (comprehensible input)보다 언어 구조면에서 바로 한 단계 높은 수준의 자료(흔히 $i+1$ 로 표시한다.)를 단계적으로 그리고 지속적으로 접하게 함으로써 목표 언어를 습득하게 할 수 있다¹⁴⁾는 것이 이 교수법의 근간이라 할 수 있다. 또한 의미의 생성과 이해를 위해서는 어휘의 인식과 발화가 매우 중요한데 의미를 생성, 전달할 때의 어휘는 항상 문법적인 구성을 가져야 하고, 복잡한 의미의 생성을 위해서는 복잡한 문법구조가 필요하다. 그럼에도 불구하고 그들은 언어 교육에 있어서 문법적 분석을 명시적으로 하는 것은 필요하지 않다고 보았다.

그러면 먼저 본 연구의 기초가 되고 있는 Krashen & Terrell이 주창한

14) S. Krashen, & D. Terrell, *The Natural Approach*, (California: The Alemany Press, 1983). p. 19.

언어습득과 관련한 자연적 접근 교수법 이론을 살펴보고, 아울러 초보학습 단계의 언어학습활동은 어떻게 이루어지고 있는지를 이론적으로 고찰해보고자 한다.

1) 자연적 접근 교수법

첫째, 습득-학습 가설(Aquisition - Learning Hypothesis)은 제2언어 또는 외국어를 배울 때 언어 능력(competence)의 발달에는 습득과 학습이라는 차이가 분명한 두 가지의 방법이 있다고 주장한다. 습득(acquisition)은 어린이가 모국어를 습득해 가는 자연스러운 방법으로 무의식적으로 언어를 이해하고 상황에 맞게 사용하면서 점차 유창해지는 과정을 말한다. 그러나 학습(learning)은 하나의 언어에 관한 규칙을 의식적으로 배워 발달해 가는 과정이다. 즉, 언어의 습득이란 언어를 들으면서 자기도 모르는 사이에 터득하는 것을 말하지만, 학습은 형식 교육을 통해 언어 형태에 관한 지식을 축적하는 과정이다. 언어 교육에서는 형식적 교육을 통한 학습을 선호하는 경향이 있는데 언어의 습득은 학습과는 다른 과정이므로 학습을 통해 습득이 되는 것은 아니라는 가설이다.

둘째, 모니터 가설(Monitor Hypothesis)은 규칙 사용에 관한 것으로 제2언어나 외국어로 의사 전달을 할 때의 발화는 자연적인 의사 전달 상황에서 ‘습득’된 것으로 이루어지고, 의식적인 ‘학습’을 통해 얻은 규칙은 발화를 수정하고 정확성을 기하기 위해서 ‘모니터’ 역할만을 한다는 것이다. 즉, 습득은 외국어를 발화하게 하고 언어의 유창성의 원인이 된다고 볼 수 있는데 반해 학습이란 주변적인 기능으로 monitor 혹은 editor의 구실만 한다는 것이다.

셋째, 자연 순서 가설(Natural Order Hypothesis)에 의하면, 문법적 구조의 습득은 예측 가능한 순서로 진행된다고 한다. 영어의 습득 과정을 보면 모국어나 외국어로 습득하는 경우에 모두 문법 구조와 문법적 어형은 예견할 수 있는 순서에 따라 접근한다. 영어 학습자가 습득 과정에서 모국어의

배경에 상관없이 유사한 오류를 범하는 것으로 보아 오류는 자연적인 발달 과정으로 이해해야 한다.

넷째, 입력 가설(Input Hypothesis)은 학습자가 한 언어에 대해 노출된 정도와 언어 습득 사이의 관계를 설명하고 있는데, 현재 알고 있는 현실적 지식의 수준과 지금까지 습득한 언어의 수준을 상회하는 언어입력을 받을 때 학습자는 언어를 보다 쉽게 습득할 수 있다는 것이다. 학습자는 현재 언어 능력 수준보다 약간 높은 수준의 언어를 이해함으로써 다음 높은 수준의 단계로 이행하면서 자연스럽게 습득해간다. 이는 학습자가 자기의 언어 수준보다 약간 높은 언어 입력, 즉 이해 가능한 입력(comprehensible input)을 들으면 상황과 언어 외적 정보, 현실에 관해 이미 알고 있는 지식으로부터 단서를 얻어 이해할 수 있기 때문이다. 이러한 입력가설이 가능하려면 다음과 같은 조건을 만족시켜야 한다. 즉, 흥미있는 주제(interesting topic to the student), 언어습득을 위한 최적의 입력과 훌륭한 시각정보 (optimal input for language acquisition and good visuals), 익숙한 주제(familiar topic), 적절한 난이도의 조정(difficulty level), 다양한 이해도 측정 기술 (technique of comprehension check), 후속활동(follow-up activity)등의 조건들을 만족시켜야 한다.

다섯째, 정의적 여과 가설(Affective Filter Hypothesis)로, 자연 교수법은 학습자의 정서적 상태나 태도를 습득에 필요한 입력을 자유로이 통과시키거나 방해하며 또는 막아버리는 조절 가능한 여과기로 본다. 언어의 습득 과정에서는 정의적 여과 장치가 낮아야 언어 입력을 쉽게 받아들이고 많은 언어 입력을 받아들일 수 있으며, 자신감을 갖고 의사 소통을 할 수 있다. 이러한 관점에서 본다면 정의적 여과는 제2언어 습득에 있어서 나이가 많은 습득자보다 어린이가 더 낮기 때문에 어린 학습자가 언어 습득에 유리하다.

2) 초보단계의 언어학습활동

ESL 또는 EFL 상황에서 이루어지는 초보 수준의 언어학습활동 단계

및 과정은 다음 세 가지로 구분되어 설명될 수 있다.

(1) 이해(발화 전)활동 단계

발화 전 (prespeech)단계에서는 학습자들에게 말하기를 강요하지 않고 이해 가능한 입력 자료(comprehensible input)를 많이 접할 수 있는 기회를 준다. 이 시기에서 우선적으로 사용할 수 있는 기술은 TPR이다. 교사는 지시문을 간단한 것부터 복잡한 것까지 발전시킬 수 있고, 어린이들은 교사가 지시하는 말을 무수히 많이 들을 수 있다. 또 어린이들의 외모의 다양함이나 입고 있는 옷을 이용하면 주제가 친밀하고 실제적이 되어 수업의 효과를 높일 수 있고, 잡지에서 오려 낸 그림을 보여주며 어린이들의 흥미를 유발시킬 수도 있다. 예를 들면 다음과 같은 teacher talk로 수업을 진행하는 것이다.

There are two men in this picture. Two. (counting) One, two.

They are young. There are two men.

At least, I think they are young.

Do you think that they are young?

Are the two men young? Or old?

Do you think that they are young or old?.

(2) 초보 발화 단계

발화를 강요하지 않고 끊임없이 이해 가능한 입력을 주면 어린이들은 자연스럽게 목표어로의 발화가 시작된다. 성인들은 입력을 시작하여 1-2시간만에 발화를 하는 경우도 있으나 대개의 어린이들은 1-6개월까지의 입력 기간이 필요하다. 이 초기 단계에서는 주로 단어 중심의 발화가 주를 이룬다. 예컨대 그림보고 단어 연상하기, 선택의문문에 따른 Yes/No 응답 등의 방법이 다루어질 수 있다. 목표언어에서 한 단어로 구두 반응하는 가장 빠른 순서부터 살펴보면 다음과 같다.

“Yes - No question”

→ “Either - Or question”

→ Identification question

(ex: What’s this?/ What color is her skirt?/ What is he doing?)

한 단어로 반응을 하는 이 단계에서도 중요한 것은 이해 가능한 입력이 계속 주어져야 한다는 것이다. 많은 양의 이해 가능한 입력이 주어지 어린 이들이 목표어로의 발화에 편안함을 느낄 수 있어야 발화가 이루어지기 때문이다. 이 단계에서 유용하게 쓰일 수 있는 teacher talk의 예는 다음과 같다.

Is there a woman in this picture? (Yes.)

Is there a man in the picture? (No.)

Is the woman old or young? (Young.)

Yes, she is young, but very ugly. (Class responds, “ No, pretty.”)

That’s right, she is not ugly, she’s pretty.

What is she wearing? (Dress) Yes, she’s wearing a dress.

What color is the dress? (Blue.) Right, she’s wearing a blue dress.

And what do you see behind her? (Tree.) Yes, there are trees.

Are they tall? (Yes.)

And beside her is a.....(Dog.) Yes, a large dog is standing to her right.

(3) 확장 발화 단계

새로운 언어의 입력기간이 길어지고 입력한 내용이 풍부해지면서 학습자의 발화 수준도 단어 중심의 간단한 내용에서 점차 복잡한 내용으로 이동하게 된다. 이 단계에서는 빈 칸 채우기, 대화 문장 완성하기, 상호 응답하기 등의 의사소통 활동이 다루어질 수 있다.

In this room, there is a _____.

I am wearing a _____.

In my purse, there is a _____.

In my bedroom I have a _____.

After class I want to _____.

이와 같은 문장에서 어린이들은 단지 한 단어로 빈칸을 채우면 되지만 많은 어린이들은 곧바로 들은 구문을 사용하여 빈칸을 채우려 할 것이다.

Open Dialog도 한 단어 발화에서 벗어나는 연습으로 유용하다.

Where are you going?

To the _____.

What for?

To_____.

또 다른 기술로는 Association이 있다. 각 어린이들은 자신의 차례가 되었을 때 I like to fish/ to eat/ to play baseball 등 한 가지 활동을 선택하여 말하게 되고, 다른 어린이들은 그 내용들을 모두 합하여 활동과 선택한 어린이를 연결시켜 의미를 분명히 기억하게 되는 것이다.

I like to _____.

You like to _____.

He likes to _____.

She likes to _____.

Ⅲ. 연구방법과 지도의 실제

1. 연구문제의 설정

초등영어교실에서 초보단계의 학습자들의 듣기·말하기 능력을 신장시키기 위한 연구 목적을 달성시키기 위해서 다음과 같은 실태조사결과에 근거한 연구문제를 설정하였다.

첫째, 학습내용에 있어서 어떤 Storytelling의 내용을 선정해야 일차적으로 학습자들의 관심을 가질 수 있을 것인가?

둘째, 학습방법에 있어서 선정된 동화를 어떻게 Storytelling 기법을 활용하여 학습의 효과를 높일 수 있을 것인가?

셋째, 이러한 Storytelling 기법에 의한 실제적인 듣기·말하기 지도 방법을 통해서 현실적으로 학습자들에게는 어떤 결과를 얻을 수 있을 것인가?

2. 연구방법과 절차

1) 연구방법

우선 본 연구의 대상은 연구자가 담임하는 제주도 남제주군 안덕면 소재 A초등학교 3학년 어린이 25명이며, 비교반을 따로 선정하지 않고 실험반만 선정하였다. A초등학교는 제주도 면소재지의 마을에 위치해 있고, 주변에 영어학원도 없이 3명의 어린이가 영어학습지를 몇 개월 정도 받고 것이 전부인 시골 학교이다. 그래서 이 학교의 어린이들은 영어를 학교에서 배우는 것에만 의존하는 실정이다. 듣기 말하기 중심으로 이루어지는 3학년 영어 교육과정의 특성상 처음에는 효과적으로 역할극을 하게 하는 쪽으로 연구의 방향을 설정하였다. 그러나 3학년 주당 1시간의 수업으로 연구의 시작

시점에 학습된 영어의 양이 얼마 되지 않아 내용이 매우 한정적이었다. 주당 1시간의 정규 영어시간에 입력되는 영어의 양이 얼마 되지 않아 보다 더 효과적으로 언어자료를 입력하는 방법을 탐색하던 중 우연히 들려준 영어동화에 기대이상의 흥미와 반응을 보여 Storytelling의 효과에 관심을 가지고 연구의 방향을 설정하게 되었다.

본 연구의 방법으로는 단일집단 사전·사후검사 방법으로서 다음의 <표 1>과 같이 연구방법을 설계하여 실시하였다.

<표 1> 연구의 방법 설계

사전평가	실험처치	사후평가	검사 방법
<ul style="list-style-type: none"> • 영어학습 흥미도 설문조사 • 영어과외 학습 여부 설문조사 • 듣기·말하기 평가 1회 	동화 6편 Storytelling	<ul style="list-style-type: none"> • 듣기·말하기 평가 (동화 1편 당 1회, 6편 끝난 후 1회, 모두 7회 실시) • Storytelling 활용에 관한 흥미도 	평가지 관찰법 설문지

3) 연구의 기간과 절차

본 연구는 2001년 3월부터 2002년 4월까지 총 14개월 동안으로 연구기간을 계획하였으며, 그 구체적인 연구의 절차는 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 연구의 절차

단계	기간	내용
연구주제선정, 실태분석 및 선행연구 고찰	2001. 3 ~ 2001. 5	<ul style="list-style-type: none"> • 연구주제선정 및 주제관련 설문 조사를 실시하였다. • Storytelling 관련문헌을 통하여 이론적 배경을 탐색하였다. • Storytelling과 관련한 선행 연구를 고찰하였다.
실험연구계획, 검증도구제작, 사전평가	2001. 6 ~ 2001. 7	<ul style="list-style-type: none"> • 실험연구에 필요한 지도 자료 선정과 지도 계획 등을 수립하였다. • 사전평가도구를 제작하여 사전 평가를 실시하였다. • 실험연구에 필요한 검증도구를 제작하였다.
실험연구, 자료수집, 결과분석, 논문작성	2001. 9 ~ 2002. 4	<ul style="list-style-type: none"> • 실험연구를 실시하고 자료를 수집하여 결과를 분석하고 교육적 효용성을 도출하였다.

3. 연구지도의 실제

1) 지도자료 선정

앞에서 기술한 동화 선정의 기준에 따라 영어를 18시간 학습한 3학년 어린이들의 수준에 맞는 동화를 다음과 같이 선정하였다. 특히 초등학교 저

학년인 어린이들의 특성을 고려하여 초기에는 애니메이션의 효과가 있는 인터넷 상의 동화를 선정하여 실시하였다. 그 후 그림과 내용이 3학년 어린이들의 수준과 흥미에 맞을 것으로 생각되는 동화를 <표3>과 같이 선정하였는데 나와있는 모든 어휘나 내용을 다 자세히 가르치는 것을 목표로 삼지는 않았다.

<표 3> 선정된 동화

제목	저자 및 출처	출판사	년도
Who am I?	http://www.littlefox.co.kr/		
Shapes	http://www.littlefox.co.kr/		
What is in the sea?	http://www.littlefox.co.kr/		
Mr. Brown can Moo, can you?	Dr. Seuss	Random House, N.Y.	1970
Picky Nicky	Cathy East Dubowski and Mark Dubowski	Grosset & Dunlap, N.Y.	1996
Henny Penny	H. Werner Zimmermann	Scholastic Inc., N.Y.	1989

2) 기초 연구자료 조사

본 연구를 실시하기 전에 실시한 기초조사 결과는 다음의 <표 4>와 같다.

<표 4> 기초조사 결과

설문내용	설문문항	응답자수 (명)	비율 (%)
여러분은 학교 영어 공부시간 이외의 영어공부는 어떻게 하고 있습니까?	① 학교의 영어공부이외에는 전혀 하지 않는다.	22	88%
	② 영어 학원을 다닌다.	0	0%
	③ 영어 학습지나 전화를 통한 영어 지도를 받는다.	3	12%
	④ 영어 과외 선생님께 지도를 받는다.	0	0%
	⑤ 교육 방송이나 비디오 등을 통해 혼자서 영어공부를 한다.	0	0%
이전에 Storytelling으로 영어동화를 들은 적이 있습니까?	① 전혀 경험이 없다.	25	100%
	② 방송이나 비디오로 들은 경험이 있다.	0	0%
	③ 직접 들은 경험이 있다.	0	0%
들은 경험이 있다면 누구에게 어떤 책으로 들었는지 써보세요	▶ 들려주신 분 () ▶ 들은 책 ()	0	0%
어린이 영어 학습용 비디오테이프를 집에 가지고 있습니까?	① 예	6	24%
	② 아니오	19	76%

요즈음 학부모들이 영어교육에 많은 관심을 가지고 있다고는 하지만 제주도의 면소재지에 위치한 A초등학교는 지역사회에 별도의 사설교육기관이 없는 관계로 영어 학습지를 몇 달간 받고 있는 어린이 3명 정도가 고작이었다. 그리고 영어 학습지를 통해 학습하는 어린이들도 단편적으로 기본적

인 단어 몇 개를 알고는 있었고, 영어발음은 한글로 쓰인 영어를 읽는 식의 발음이었으며, Storytelling에 대한 경험이 있는 어린이는 전혀 없었다. 이러한 실정은 학교에서의 정규 영어교육을 처음 시작했을 때 실시한 설문조사이기 때문인 것으로 판단된다. 집에 교육용 영어 비디오를 가진 어린이가 여섯 명이 있었지만 영어공부를 위해 사용한 적이 없고 그림만 감상하는 정도였다. 이러한 환경 속에서 영어학습의 입력은 전적으로 학교에서만 이루어져야 하므로 이러한 어린이들을 위한 특색 있고 효과적인 영어학습 지도방안에 관한 연구의 필요성이 절실하였다.

3) 연구지도의 실제

2001년 9월부터 12월까지 4개월 동안 주당 1시간씩 재량시간을 활용하여 모두 16시간의 Storytelling을 실시하였고 실험연구가 진행되는 동안 주당 1시간의 정규 영어시간은 정상적으로 실시하였다. 구체적으로 제시한 동화별 연구지도 계획은 <표 5>와 같다.



<표 5> 동화별 지도계획

차시	선정 동화	주요 어휘(목표어휘수)	주요 문장
1-2	Who am I?	long, sharp, huge, colorful, neck, mouth, trunk, teeth, body, hump, feathers, stripes giraffe, elephant, alligator, zebra, hippo, camel, peacock, balloon, zoo (21)	<ul style="list-style-type: none"> • Who am I? • I am ----- • I have -----
3-4	Shapes	circle, square, triangle, rectangle, heart, clock, stamp, sandwich, candy, box, draw, like (12)	<ul style="list-style-type: none"> • I can draw--- • Is the stamp like a ---?

5-7	What is in the sea?	octopus, shark, whale, turtle, starfish, angelfish, lobster, jellyfish, spray, shoot, ink, water, air, sea, hard, shell, leg, beautiful, strong claws, soft, different, live (23)	<ul style="list-style-type: none"> • This is a----- • The shark has a sharp--
8-10	Mr. Brown can Moo, can you?	moo moo, buzz buzz, pop pop, klopp klopp, cock a doodle doo, hoo hoo, dibble dibble dopp dopp,choo choo, blurp blurp, slurp slurp, tick tock, knock knock, sizzle sizzle, boom boom, splatt splatt, cow, bee, cork, horse, rooster, owl, train, horn (23)	<ul style="list-style-type: none"> • He can go like a ---- • How about you?
11-13	Picky Nicky	supper, eat, ready, says, want, house, spaghetti, peas, bees, carrots, parrots, pears, bears, grapes, apes, hide, all by itself (17)	<ul style="list-style-type: none"> • Supper is ready. • I want spaghetti. • We are also having--and --. • I would rather eat --and --than --and
14-16	Henny Penny	fell, head, met, hen, cock, duck, turkey, goose, fox, shortcut, King, certainly, sky (13)	<ul style="list-style-type: none"> • The sky is falling. • I must go and tell the King. • They went along and they went along and they went along until they met-----. • Certainly! • Where are you going? • May I go with you?
16시간		목표 어휘수: 116개	

IV. Storytelling 중심의 교수·학습모형

1. 일반적 영어수업 모형

1997년 서울시에서 제시한 일반적 영어수업 모형을 살펴보면 다음의 <표 6>와 같다.

<표 6> 일반적 영어 수업 모형 (서울시 교원 연수원)

단 계	활 동	
도 입	인사하기	교실영어, 흥미유발 듣기연습강화
	전시학습(복습)	
	분시학습안내	
전 개	기본 대화 익히기	녹음, 비디오 자료
	중심활동전개	교사의 직접지도
정 리	분시학습정리	의사소통능력확인
	차시예고(끝인사)	

2. Storytelling을 이용한 영어수업의 일반적 절차

도달하고자 하는 학습 목표나 교수 방법에 따라 수업의 전개는 달라지게 된다. 다음의 <표 7>은 Storytelling을 이용한 영어 수업의 일반적인 절차를 보여준다.

<표 7> Storytelling을 이용한 영어 수업의 일반적 절차

단 계	학습과정	학 습 활 동
Pre-Storytelling	동기유발	-시작신호 노래부르기 -Story관련 small talk
	이야기 소개하기	-이야기 제목이나 배경 등 설명
	새 단어 익히기	-그림, mime, 설명 등으로 새로운 단어 설명 -단어에 친숙해질 수 있는 활동
	이야기 추측하기	-배운 단어와 삽화그림 등을 이용하여 이야기 내용 추측
While Storytelling	Storytelling 및 관련활동하기	-교사의 Storytelling 듣기 -중요 구문 및 후렴구 익히기 -합창독 (Choral speaking) -교사가 이야기 도중 pause를 두면 알맞은 어휘 말하기 -Story 듣고 행동하기 -Story와 그림과 관련된 질문에 대답하기
Post-Storytelling	내용확인 및 느낀 점 이야기하기	-이야기의 내용을 질문을 통해 확인하기 -느낌 말하기(재미있는 부분이나 인상적인 부분)
	이야기를 그림으로 표현하기	-이야기의 중요 부분이나 등장인물을 서로 나누어 그리거나 색칠하기
	Bookmaking	-책 만들기 (pop-up book, step book, mini book 등 개인별로 그린 것을 그룹별로 모아서 Stapler로 고정시켜 만들음.)
	Retelling	-간단한 역할극이나 막대 인형극하기 -만든 책을 가지고 그룹이나 전체 앞에서 혼자, 혹은 그룹끼리 이야기하기
	정리 및 차시예고	-과제제시 -차시 학습 내용 및 준비물예고

3. Storytelling을 활용한 교수·학습 모형

초등학교 저학년의 영어시간에 Storytelling기법을 이용하여 여러 가지 듣기·말하기 관련 활동들을 활용하기 위해 지도자료에 대한 Storytelling 교수·학습 모형을 구안하였다. Storytelling을 이용한 영어 수업의 절차는 Story에 따라서 조금씩 그 활동들이 다를 수는 있으나 다음의 <표 8>에서 그 중 하나의 Storytelling 활용 교수·학습 모형을 제시한다.

<표 8> Storytelling 활용 교수·학습 모형

Story	Who am I? (1-2/2)
Aims	<어휘> • 동물원에 있는 동물 이름: giraffe, elephant, alligator, zebra, hippo, camel, peacock, • 신체부위 명칭: neck, mouth, trunk, teeth, body • 크기나 길이를 나타내는 형용사: long, sharp, huge, colorful • 그 밖의 동물 관련 어휘 : zoo, hump, feathers, stripes
	<문장> • Who am I? • I am ----- • I have -----
	• Students can understand the story. • Students can remember the sentences repeated in the story. • Students can retell the story through various activities.
Activities	Guessing, Storytelling, Coloring, Bookmaking, Retelling, Song
Materials & Aids	Picture cards, Computer

procedure	Contents	Teaching and Learning activities	Time	Aids/ Remarks
Introduction	Greetings Motivation	<p>T: Good morning, everyone. S: Good morning, Ms. Kang. T: It's sunny today. It's a very hot day, isn't it? S: Right. It's a very hot day. T: Have you ever been to the zoo? S: Yes / No. T: What is your favorite animal in the zoo? S: 코끼리/ 사자 T: Today you are listening to the story about animals. So let's sing "I like stories." T: Look at this hole and guess what animal it is. (동물의 그림카드 위를 둥근 구멍이 뚫린 종이가 여러 동물의 일부분만 보여주며 목소리를 동물처럼 흉내내며) Who am I? S: 기린/ 하마...</p>	10'	<p>"I like stories"는 "I like dinosaurs"를 개사한 것으로 Storytelling 시간을 알려주는 신호 노래이다. picture cards</p>
Development	읽기전 활동 단어알기 그림보며 내용예상하기 Story-telling	<p>T: Now, let's take a look the whole picture. What is this? / Do you know what it is? S: (그림에서 알고 싶은 단어가 있으면 가리키며 물어본다.) What is this? T: (그림 속의 사람들을 가리키며) Where are they? S: They are in the zoo. T: Yes, they are looking around the zoo. They are going on a picnic. This balloon is looking at the animals in the zoo. T: Now, I'll tell you the story titled "Who am I?" (TV monitor의 소리가 나지 않게 하고 그림만을 하나씩 보여주며 교사가 Storytelling 한다.) T: Listen to the story again. (computer의 원어민 목소리로 다시 듣는다.)</p>	10' 10' 20'	<p>computer 그림을 보며 어린이들이 알고자 하는 단어를 알려주기 읽는 도중의 활동으로 가끔씩 관련된 질문을 하고 어느 정도 진전이 된 후에는 pause를 적절히 사용한다.</p>

Develop- ment	읽기후 활동	T: (미리 복사한 동물그림들을 그룹 별로 한 세트씩 나눠준 후) Please cut out these animals.	20'	동물과 부위의 이름을 잘 듣고 색칠한다. 복사한 동물그 림들, 색연필 pop-up book 만 들 종이, 가위, 풀
	Coloring	And color the long neck of the giraffe. Color the huge mouth of the hippo. Color the sharp teeth of the shark.....		
	Pop-up book 만들기	S: (교사의 지시를 잘 듣고 색칠한 후 한 장씩 주어진 pop-up book 용 종이에 붙인다.) T: Now, it's your turn. Please tell me the story with your pop-up book. S: 그룹끼리 합쳐서 만든 책으로 자신 이 자르고 색칠한 동물이 나오는 부분을 이야기한다. (그 다음은 다른 동물까지 말할 수 있는 사람이 말해 보게 한다.)		
	Retelling	T: How about make a new song with the tune of 'I like dinosaurs'?		
Develop- ment	Make & sing a song	Please repeat after me line by line. "I like (giraffes). Yes, I do. I wish that I could see them in the (zoo)." (모든 동물의 이름과 장소를 하나 씩 바꾸며 부르게 한다. 전체→그 룹)	10'	recorder
	Story- telling	T: I'll tell you the story once again. If you remember the story, please tell the story with me. And if I stop telling the story, please tell the right words.	10'	
Arrange- ment		T: It's time to stop this lesson. Did you enjoy the story and activities? I'll leave these pop-up books and cassette tape in the back of the classroom. When you have free time, you can enjoy this story again. Bye. S : Bye.	10'	pop-up books (펼치면 그림이 세워지게 만든 책) cassette tape recorder

V. Storytelling 적용 결과 및 분석

Storytelling 기법으로 여러 가지 듣기·말하기 관련 활동들을 활용해서 교실영어수업을 실시하였다. 앞장에서 밝힌 대로 연구문제를 설정하고 연구 절차와 방법을 실제 초등학교 교실영어수업에 적용하여 교수·학습하였고, 그 학습결과를 평가 분석하였다. 먼저 연구실험 전후의 듣기·말하기에 대한 평가와 비교를 했다. 그리고 나서 Storytelling 기법을 활용한 수업에 대한 흥미도에 관해 설문조사를 실시함으로써 학습 결과에 대한 검증의 작업을 실시하였다.

1. Storytelling 실시 후 듣기·말하기의 평가

<표 9> Storytelling이 끝난 후 듣기·말하기 평가 결과

동 화	듣기 평가결과 (5점 만점)	말하기 평가결과 (5점 만점)	비고 (5점 만점)
Who am I?	4.40	3.80	듣기 > 말하기
Shapes	3.80	3.44	듣기 > 말하기
What is in the sea?	4.84	3.68	듣기 > 말하기
Mr. Brown can Moo, can you?	4.84	4.76	듣기 ≒ 말하기
Picky Nicky	4.20	4.72	듣기 < 말하기
Henny Penny	4.60	4.18	듣기 > 말하기
평 균	4.45	4.18	듣기 > 말하기
백분율	89%	83.6%	

정규 영어 교과서에서는 매 1차시마다 새로 나오는 단어의 수가 평균 2-3개를 넘지 않는다. 그런데 연구자가 16차시동안 Storytelling한 6편의 동화에서 가르치고자 하였던 어휘 수는 모두 116개였고 이를 차시별로 계산해보면 매 차시당 약 7.2개의 어휘수가 된다. 이 숫자는 그 동화에 등장하는 어휘라도 전체의 흐름의 이해에 별 영향을 주지 않거나 어린이들의 수준에 맞지 않을 것 같은 어휘는 제외한 숫자이다. 따라서 정규 영어시간에 새로 제시되는 단어의 수에 비해 약 3배에 해당되는 숫자임에도 불구하고 듣기는 89%, 말하기는 83.6%로 평가의 결과는 아주 양호하다고 볼 수 있다.

어린이들에게 다소 부담스러울 수 있는 도형 관련 어휘가 있을 때는 듣기나 말하기 평가 결과 모두 다른 동화의 경우보다는 많이 저조하며 특히 말하기에서 더욱 그러하다고 볼 수 있다. 그러나 소리를 흉내낸 말을 다룬 동화인 경우 듣기와 말하기의 점수가 아주 높게 나왔으며 듣기와 말하기의 결과가 거의 같은 수준이었다.

전반적으로 듣기평가의 결과가 말하기 평가의 결과보다 높게 나왔으나 최소대립어의 짝을 이루는 어휘가 많이 나온 Picky Nicky의 경우에는 오히려 말하기의 결과가 더욱 높게 나오기도 하였다.

이러한 Storytelling 전후의 듣기·말하기 평가 결과에 대한 비교는 다음의 <표 10>에서와 같이 나타나고 있다.

<표 10> Storytelling 전후의 듣기·말하기 평가결과 비교

시 기 / 평가구분	Storytelling 이전 (3학년이 된 후 영어 시간에 배운 내용으 로 문항작성) (%)	Storytelling 이후 (6편의 동화내용 중 주요 내용을 종합하 여 문항 작성) (%)	향상된 점수 (100점 만점)
듣기평가	83.1	87.6	4.5
말하기 평가	81.0	84.2	3.2

3학년이 되어 사전 평가를 실시하던 7월까지 3학년의 주당 1시간의 영어 시간으로 18시간동안 아주 기본적인 내용만을 배우고 있던 상태였고, 처음 배우게 된 영어에 대한 호기심이 아주 많을 때여서 사전 평가결과는 양호하였다. 동화 6편의 Storytelling이 모두 끝난 이후 사후 평가에서 사전 평가보다 점수의 향상 폭이 크지는 않았다. 그러나 사후 평가는 동화 6편이 모두 끝난 후에 그 주요 내용을 종합하여 다시 하나의 사후평가문항으로 작성하였기 때문에 사전평가와 사후평가의 난이도가 고르지 못한데서 기인한 것으로 생각된다. 그러한 난이도까지 고려한다면 사후평가의 결과가 아주 양호하다고 볼 수 있다.

2. Storytelling을 통한 영어수업의 흥미도

Storytelling을 통한 듣기·말하기에 대한 평가가 끝난 후에 실험 대상 어린이들에게 다음과 같은 Storytelling을 통한 영어수업에 대한 흥미도 검사를 실시하였다. 그 내용과 결과는 다음의 <표 11>과 같다.

<표 11> Storytelling을 통한 영어수업과 그와 관련된 활동에 대한 흥미도 검사 결과 (N=25)

설문내용	설문문항	응답자 수(명)	비율 (%)
1. Storytelling을 통해 영어공부를 하는 것에 대하여 어떻게 생각합니까?	① 영어를 듣고 말하는데 많은 도움이 된다	16	64
	② 도움이 되는 편이다.	7	28
	③ 영어공부와는 별 상관이 없는 것 같다.	2	8
	④ 전혀 도움이 되지 않는다.	0	0
	⑤ 잘 모르겠다.	0	0
2. Storytelling을 이용한 영어 수업을 계속 하고 싶습니까?	① 계속하면 아주 좋겠다.	15	60
	② 계속하면 좋겠다.	6	24
	③ 별 상관이 없다.	3	12
	④ 계속하고 싶은 생각이 별로 없다.	1	4
	⑤ 전혀 하고 싶지 않다.	0	0

3. 이야기를 들은 후에 하는 활동 중에서 책 만들기를 하는 것에 대해 어떻게 생각합니까?	① 매우 즐겁고 많은 도움이 된다.	12	48
	② 재미있고 공부에 도움이 되는 편이다.	7	28
	③ 조금은 도움이 된다.	3	12
	④ 재미는 있으나 공부에 별 도움이 안 된다.	2	8
	⑤ 힘들고 지루하다.	1	4
4. 이야기를 들은 후에 하는 활동 중에서 막대 인형이나 손가락 인형을 사용하여 모둠에서 역할극을 꾸며본 것에 대하여는 어떻게 생각합니까?	① 말하기에 많은 도움이 되었다.	10	40
	② 그냥 혼자서 말하는 것보다는 조금 더 재미있게 할 수 있다.	8	32
	③ 조금은 도움이 된다.	3	12
	④ 재미는 있으나 말하기가 힘들다.	3	12
	⑤ 재미없고 준비가 힘들다.	1	4
5. Storytelling을 이용하여 영어를 배우는 것 중에서 어떤 점이 가장 효과적이라고 생각합니까?	① 반복되는 말이 많아서 잘 외울 수 있다.	6	24
	② 동작도 하며 들으면 기억이 잘 난다.	4	16
	③ 책을 만들어서 다시 말하는 게 재미있다.	7	28
	④ 손가락인형으로 역할극을 하는 것이 좋다.	5	20
	⑤ 그림책이라서 내용을 잘 알 수 있다.	3	12
6. Storytelling으로 공부를 해서 얻은 가장 큰 도움은 무엇이었다고 생각합니까?	① 영어의 듣기와 말하기 모두 도움된다.	8	32
	② 영어 듣기에 많은 도움이 된다	6	24
	③ 영어 말하기에 많은 도움이 된다.	5	20
	④ 재미있게 공부하다 보면 많은 내용을 외울 수 있어서 도움이 되었다.	3	12
	⑤ 이야기가 재미있어서 좋았다.	3	12

앞의 설문 조사 결과를 분석해보면, 먼저 Storytelling을 통해 영어 공부를 하는 것에 대한 생각을 묻는 설문에서 영어를 듣고 말하는 데 많은 도움이 된다고 생각하는 어린이와 도움이 되는 편이라고 생각하는 어린이의 수가 23명(96%)에 달하며, Storytelling을 이용한 수업을 계속하기를 원하는 어린이의 수도 21명(84%)에 달하는 것으로 보아 Storytelling을 이용한 영어 수업에 대한 어린이들의 생각이 매우 긍정적임을 알 수 있다.

Storytelling과 관련하여 실시하였던 여러 가지 관련 활동을 실시한 것에 대한 생각을 묻는 설문에서는 책을 만들고 다시 이야기를 해 보는 활동이 도움이 된다고 대답한 어린이가 22명(88%)였고, 막대인형이나 손가락 인형을 이용하여 역할극을 꾸민 것에 대하여 21명(84%)의 어린이가 도움이 된다고 응답하여 들은 내용을 이해하는데 그치는 것이 아니라 다시 자신이 직접 말하는 데 활용하는 것에 대해 아주 긍정적으로 생각함을 알 수 있다.

Storytelling을 이용한 수업 시간 중에서 가장 효과적이었다고 생각하는 것 중에는 동화의 내용과 관련하여 반복되는 말과 그림이 이해에 도움이 되었다는 대답이 9명(36%)이었고, 듣는 도중 활동으로 내용과 관련된 동작도 하며 들었기 때문에 더욱 기억이 잘 난다는 대답도 4명(16%)이었으며, 읽기 후 활동으로 이루어진 책 만들기와 손가락 인형 등을 이용한 역할극이 효과적이었다는 대답이 12명(48%)이 되었다. 이는 다양한 활동을 적절히 투입하면 저학년인 경우에도 충분히 효과적인 Storytelling을 실시할 수 있음을 보여주는 것이라고 생각한다.

Storytelling을 통하여 얻은 가장 큰 도움으로 듣기와 말하기, 혹은 듣기·말하기 중의 어느 한 기능에 도움이 되었다고 생각하는 어린이의 수가 19명(76%)이었으며, 나머지 중에서도 3명(12%)은 이야기의 이해에 도움이 되었다고 생각하고 있으며 그런 기능과는 상관이 없지만 이야기 자체가 재미있었다고 생각하는 어린이도 3명(12%)이 되어 나름대로 동화를 활용한 의의를 찾을 수 있었다.

VII. 결론 및 제언

영어를 처음 접하게 되는 초등학교에서의 영어교육은 무엇보다도 어린이들에게 영어에 대해 친숙감과 자신감을 심어주고 영어에 대한 관심을 지속적으로 유지시켜야 한다. 특히 영어도입 초기 단계인 3학년에서 배우게 되는 영어는 더욱 그러한 사항을 고려해야 한다. 이번 연구의 대상이 되었던 어린이들에게 기초조사를 실시한 결과에서 나타나고 있듯이 이들 어린이들은 학교 이외에는 사실 영어교육 시설이 없는 시골에 거주하고 있어 때문에 영어를 학습할 수 있는 환경에 거의 접할 수 없었을 뿐만 아니라, 심지어 Storytelling을 경험한 어린이는 한 명도 없었다. 또한 지금 현재의 초등학교 3-4학년의 주당 1시간의 영어 시간으로는 배운 내용을 쉽게 잊어버렸고, 다시 1주일 후에 1시간을 학습하는 방법의 교실영어수업의 한계로는 지속적인 언어 습득이 쉽지 않은 실정이었다.

이러한 상황에 처해있는 어린이들을 감안하여 현실적인 교수·학습방안을 모색해 볼 때, 아동기에 친근하고 영향력 있는 소재라고 할 수 있는 동화를 활용하는 것이 좋은 대안이 될 수 있었다. 아울러 이러한 동화의 소재를 통하여 영어에 대한 관심을 더욱 높이고 이해 가능한 언어습득의 자료 입력을 될 수 있는 한 많이 제공하는 것이 결과적으로 듣기와 말하기 능력의 신장을 가져옴을 알 수 있었다. 그밖에 다양한 관련활동들은 영어에 대한 흥미를 유지시키며 능동적으로 수업에 참여하는 기회를 제공하였다. 어린이들은 동화를 들으며 영어를 배우는 동안, 공부한다는 생각보다 재미있는 게임이나 놀이활동이라고 생각하여 즐거운 마음으로 참여하였다. 어린이들이 문자를 배우기 전에 동화듣기에 관심을 갖고 영어에 흥미를 느끼게 되면 앞으로 영어 읽기와 쓰기도 자연스럽게 연결될 수 있다는 예상도 해 볼 수 있다.

그러면 시골 초등학교의 초급수준 어린이들이 초등영어교실에서 Storytelling을 통한 영어 듣기·말하기 능력을 신장시키기 위한 실험연구의 결과를 토대로, 다음과 같이 초등영어교실의 학습에 대한 몇 가지 제언을 할 수 있을 것이다. 첫째, 초등학교 저학년 어린이들을 대상으로 한 Storytelling의 학습자료 준비 과정에서 나타나고 있는데, 어린이들의 인지적 발달수준과 어린이들의 영어에 대한 언어적 수준의 불균형으로 때로는 어린이 영어의 학습자료가 너무 유아적 수준의 것들이 많았다. 앞으로 우리나라 초등학교 저학년들에게 알맞도록 단어의 수가 적고, 문장 수준은 낮아도 인지적으로는 3학년에 어느 정도 알맞은 이야기들을 많이 발굴하고 개발하는 일이 중요한 과제라 할 수 있다. 둘째, 우리나라 초등학교 3-4학년의 경우 주당 1시간씩 이루어지는 영어 수업으로는 아무리 훌륭한 교수·학습 방법과 기법이 있다해도 이를 활용할 수 있는 교수·학습시간이 부족하기 때문에 영어학습에 필요한 최소한의 영어시간을 확보하는 일이 중요하다. 따라서 이와 같이 가르칠 시간과 학습자료 확보에 어려움이 있는 현실적 상황에서 Storytelling 기법을 활용할 수 있는 가능한 대안을 우선 찾아야 한다. 그 방안으로는 현행 초등학교 영어교과서의 내용을 자세하게 분석하여 관련된 이야기를 교과서의 내용과 연관시켜 재구성하여 적용하는 현실적이고 적극적인 자료개발과 이용방안을 고려해 볼 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 강영은. 『재능교육』. 서울: 재능교육. 1983.
- 김영미. 『동화로 가르치는 초등영어』. 서울: 문진미디어. 2001.
- 김인경. 『우리 아이가 영어동화에 푹 빠졌어요』. 서울: 풀빛. 2001.
- 노치현. 박인숙. 『유아문학의 실제』 서울: 창지사. 1988.
- 배두본.김영태.한상호. 『영어교육 연구방법』. 서울: 경진문화사. 2001.
- 배두본. 『초등학교 영어교육』. 서울: 한국문화사. 1997.
- 박성수. 『우화와 어린이 문학』. 충북단재교육원 연수교재. 청주: 닐바나 출판사. 1992.
- 석용원. 『동화구연의 이론과 실기』. 서울: 백노출판사. 1982.
- 정명호. 『조기영어교육론』. 서울: 한신문화사. 1987.
- 이희숙. 「조기영어 교육을 위한 어린이 문학 활용 연구」 서울교육대학교논문, 1991.
- Barker, M. *Using Children's Literature to Teach ESL to Young Learners*. English Teaching Forum. 1985.
- Cox, V. *Learning to love literature*. USA: National Council of English. 1981.
- Ellis, G. and J. Brewster, *The Storytelling Handbook for Primary Teachers*. England: Penguin Books. 1991.
- Fisher, C. & Terry, A. *Children's Language and the Language Arts; A Literature-Based Approach* (3rd ed.). Massachusetts: Allyn and Bacon. 1990.
- Forte, F. "Reading Aloud to Fourth Grade Students", M.A. Project, Kean College of New Jersey. ERIC Document Reproduction Service ED379 640. 1995.

- Glazer, J. "Reading Aloud with Young Children". *Learning To Love Literature*. L. Lamme (Ed.). USA: National Council of English. 1981.
- Krashen, S, & Terrel, D. *The Natural Approach*. California: The Alemany Press. 1983.
- Logan, L. & Logan, V. & Leona, P. *Creative Communication Teaching The Language Arts*. Toronto: McGraw-HILL Ryerson. 1972.
- Long, M. and Richards, J. *Methodology in TESOL (A Book of Reading)*. Boston: Heinle & Heinle Publisher. 1987.
- Mason, J. "When do Children Begin to Read: An Exploration of 4 Year old Children's Letter and Word Reading Competencies." *Reading Research Quarterly* 2 (1980)
- Morrow, L. "Home and School Correlates of Early Interest in Literature." *Journal of Educational Research* (1983)
- Oller, J. *Communication Theory and Testing: What and How*. The Second international TOEFL Conference. 1984.
- Si-sa-yong-o-sa, *The Si-sa-yong-o-sa/ Random House Unabridged English-Korean Dictionary* (Seoul: Si-sa-yong-o-sa, 1991).
- Wright, A. *Storytelling with Children*. Oxford: Oxford University Press. 1995.

<Abstract>

**A Teaching Method for Improving
English Listening and Speaking Skills Through
Storytelling in Elementary School**

Kang, Ae-Sook

**English Language Education Major
Graduate School of Education,
Cheju National University**



Supervised by Professor Song, Il-Sang

This thesis aims to seek the teaching method for improving English listening and speaking skills through Storytelling in a local elementary school.

For carrying out this study;

First, some related teaching-learning theories and activities were investigated for learning English through library study.

Second, the teaching materials in the elementary school were analyzed

※ A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2002.

and the model of teaching plan using Storytelling was presented.

Third, the learning effectiveness with the application of the devised teaching procedure was found, and the results were suggested.

This study was carried out with one class of 25 students who are in the 3rd grade in A elementary school, and was put 16 hours in the experiment. With due regard to students' English ability, 6 stories were selected. Some activities, like bookmaking and role play with doll and puppet were used to help them understand the stories and improve English listening and speaking skills.

The results of this study were investigated by the listening and speaking test and summarized as follows:

First, it was showed that the students made a good and positive response to English teaching and learning through Storytelling. The 92% of students in this experiment showed that learning English through Storytelling was helpful, and 84% of them wanted to take part in this kind of English class.

Second, English listening and speaking skills of them were improved through the related activities of Storytelling, like bookmaking and role play.

Third, listening to the repeated stories and retelling their own books helped the students memorize the stories and have a positive attitude for English learning. So, they took part more actively in English class through Storytelling than in text book-oriented teaching class.

In conclusion, the English teaching method through Storytelling not only enhances students' interest in English language but contributes to the advancement of their listening and speaking ability.

부 록

- 기초조사 설문지
- Storytelling이전 듣기 평가지(어린이용)
- Storytelling이전 말하기 평가지(어린이용)
- Storytelling 이후 듣기 평가지(어린이용)
- Storytelling이후 말하기 평가지(어린이용)
- 각 동화가 끝난 후 실시한 듣기 말하기 평가
- 동화의 원문 6편
 1. Who am I?
 2. Shapes
 3. What is in the sea?
 4. Mr. Brown can Moo, can you?
 5. Picky Nicky
 6. Henny Penny



기초조사

여러분, 안녕하세요? 이 설문지는 여러분의 영어 공부에 관한 사항을 조사하고자 만든 것입니다. 잘 읽고 답해 주시기 바랍니다.

1. 여러분은 학교 영어 공부시간 이외의 영어 공부는 어떻게 하고 있습니까?

- ① 학교의 영어 공부 외에는 전혀 하지 않는다.
- ② 영어 학원을 다닌다.
- ③ 영어 학습지나 전화를 통한 영어 지도를 받는다.
- ④ 영어 과외 선생님께 지도를 받는다.
- ⑤ 교육 방송이나 비디오 등을 통해 혼자서 영어공부를 한다.

2. 이전에 Storytelling으로 영어 동화를 들은 적이 있습니까?

- ① 전혀 경험이 없다.
- ② 방송이나 비디오로 들은 경험이 있다.
- ③ 들은 경험이 있다.

3. 들은 경험이 있다면 누구에게서 어떤 책으로 들었는지 써 보세요.

▶ 들려주신 분 () ▶ 들은 책 ()

4. 어린이 영어 학습용 비디오를 집에 가지고 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

※ 듣기평가의 표안의 내용은 모두 녹음, 혹은 직접 들려주고 문자는 제시되지 않음.

Storytelling 실시 이전 듣기 평가 (어린이용)

※ 녹음테이프를 잘 듣고 해당하는 번호나 글을 쓰시오.

민수 : Hi, My name is Minsu. 미나 : Hello, I'm Mina. Nice to meet you. 민수 : Nice to meet you too.

1. 서로 인사하는 내용을 듣고 누가 누구를 만나고 있는지 이름을 써보시오.

A: What's this? B : It's a ruler.

2. 물어본 내용에 대해 무엇이라고 대답하였나요?

- ① 연필
- ② 가방
- ③ 자
- ④ 책

3. 여자아이의 목소리로 무엇이라고 하고 있나요?

여자 : Oh, I'm sorry.
남자 : That's OK.

- ① 왜 앉아있니? ② 일어서라. ③ 미안해 ④ 괜찮아

4. 다음 낱말과 다르게 말하는 것은 어느 것인가요?

① orange ② book ③ pencil ④ chair

- ① 사과 ② 책 ③ 연필 ④ 의자

※ 녹음을 듣고 물음에 답하십시오. (5 - 6)

Friends : Happy birthday, Julie!
Julie : Thanks.
Mina : This is for you, Julie.
Julie : Thanks. What's this?

5. 오늘은 누구의 생일일까요?

- ① 민수 ② 미나 ③ 지토 ④ 민호

6. 어떤 일이 일어나고 있는 장면일까요?

- ① 아침인사 ② 선물주고 받기 ③ 헤어지는 장면 ④ 옷에 대한 이야기

7. 선생님의 지시를 듣고 하게 될 바른 행동은 어느 것인가요?

① Stand up, please. ② Open the window.
③ Open your mouth. ④ Touch your nose.

- ① 문닫기 ② 일어서기 ③ 앉기 ④ 조용히 하기

※ 녹음을 듣고 물음에 답하십시오. (8 - 9)

민수 : I'm hungry.
민수엄마 : Oh, no. Wash your hands, please.
민수 : Please, Mom. I'm hungry.
민수엄마 : Look at your hands! Wash your hands first.
민수 : OK, Mom.

8. 지금 배가 몹시 고프 사람은 누구일까요?

- ① 민수 ② 민수엄마 ③ 민수동생 ④ 민수아빠

9. 주인공은 어떤 일을 먼저 해야만 음식을 먹을 수 있을까요?

- ① 음식 만들기 ② 샤워하기 ③ 손 씻기 ④ 심부름하기

10. 다음 어느 말을 들으면 선생님을 잘 보아야 할까요?

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| ① Come here, please. | ② Be quiet, please. |
| ③ Sit down, please. | ④ Look at me, please. |

Storytelling 이전 말하기 평가 (어린이용)

※ 다음의 상황에 알맞게 영어로 말해 보시오.

1. 둘이 서로 마주 보고 처음 만나는 사람처럼 인사해 보세요.
2. 선생님의 물음에 알맞게 대답해보세요.
3. 나의 실수로 친구에게 물을 었질렀습니다. 무엇이라고 말해야 할까요?
4. 누가 나에게 고맙다고 인사하면 무엇이라고 대답해야 할까요?
5. 여러분이 치과 의사 선생님이라면 환자에게 입을 벌리라고 할 때 무엇이라고 말해야 할까요?
6. 친구들이 와서 내 생일을 축하해 주고 있군요. 친구들에게 고맙다고 하고 싶은데 무엇이라고 할까요?
7. 선생님이 하시는 몸짓을 보고 어떤 말이 적당한지 말해보시오.
8. 그림을 그리다가 손이 몹시 더러워진 친구에게 무엇이라고 말하면 좋을까요?
9. 다리가 아파서 서 있기 힘들어 보이는 친구에게 의자를 주며 무엇이라고 말해야 할까요?
10. 친구들과 놀다 헤어져 집으로 갈 때 어떤 인사를 할 수 있을까요?

Storytelling 이후의 듣기 평가 (어린이용)

※ 녹음의 내용을 잘 듣고 알맞은 답을 쓰거나 번호를 쓰시오.

1. 녹음의 내용을 듣고 우리 반의 누구에 대한 설명인지 알아보시오.

I have long hair. I wear eyeglasses. I wear black pants and white socks. Who am I?

2. 녹음을 듣고 그림을 그려보시오.

Draw one circle. Draw one triangle on the left of the circle. Draw two squares on the right of the circle.
--

3. 다음 중 바다 속에 사는 생물이 아닌 것은 어느 것일까요?

① bear ② starfish ③ octopus ④ shark

4. 다음 중 먹을 수 있는 것의 이름이 아닌 것은 어느 것일까요?

① spaghetti ② carrots ③ parrots ④ peas

5. 다음 소리는 어떤 소리를 흉내낸 소리일까요?

Moo-----Moo-----

① 소 ② 암탉 ③ 기차 ④ 부엉이

※다음 내용을 잘 듣고 물음에 답하십시오. (6 - 7)

I am in the sea. I spray ink.

I am an octopus.

6. 윗 글의 주인공은 어디에 살까요?

① 바다 ② 산 속 ③ 동물원 ④ 집

7. 윗 글의 주인공은 누구인가요?

① 문어 ② 상어 ③ 해파리 ④ 불가사리

※다음 내용을 잘 듣고 물음에 답하십시오. (8 - 10)

One day, I saw a big building falling down on TV.

I ran to my Mom cooking in the kitchen and tell her the news.

"Mom, the Twin Building is falling down."

8. 주인공은 무엇을 하고 있었나요?

① 텔레비전을 보고 있었다. ② 다른 나라를 여행하고 있었다.
③ 요리하고 있었다. ④ 큰 건물을 구경하고 있었다.

9. 엄마는 어디에 계셨을까요?

① 주인공과 같이 계셨다. ② 부엌에 계셨다.
③ 마당에 계셨다. ④ 침실에 계셨다.

10. 주인공이 엄마에게 어떤 말을 하였나요?

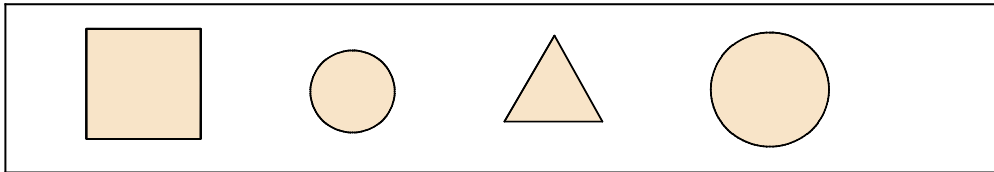
① 오늘의 저녁메뉴가 무엇인가를 물어보았다.
② 큰 건물이 무너진다는 소식을 전했다.

- ③ 계단으로 내려가서 놀고 오겠다는 말을 했다.
- ④ 무엇이 떨어지고 있다는 말을 했다.

Storytelling 이후 말하기 평가 (어린이용)

※ 다음 상황에 알맞은 말을 해 보시오.

1. 머리 속으로 코끼리를 생각하며 그 동물의 특징을 1가지 이상 말해보시오.
2. 다음 그림을 보며 보이는 대로 말해보시오.



3. 일요일에 놀러 가는 친구들에게 나도 같이 가도 되냐고 물어보는 말을 해보시오.
4. 오늘 점심에 먹고 싶은 메뉴를 말해 보시오.
5. 친구들이 놀러가고 있는데 나도 가고 싶군요. 나도 갈 수 있겠냐고 어떻게 물어볼까요?
6. 친구가 나를 몹시 괴롭히고 있는데 선생님께 가서 말씀드리겠다고 해 보시오.
7. 영어로 꿀벌들이 날고 있는 소리는 어떻게 표현할까요?
8. 내 동생에게 내가 너의 모자를 숨겼다고 말하고 싶습니다. 어떻게 말할까요?
9. 여러분이 동물원에서 볼 수 있는 동물의 이름을 아는 대로 말하여 보시오.
10. 바다 속에 사는 동물의 이름을 아는 대로 말해 보시오.

Storytelling을 통한 영어 수업과 그 관련 활동에 대한 흥미도 검사

※ 다음 물음을 잘 읽고 자신의 생각을 표시하여 주시기 바랍니다.

1. Storytelling을 통해 영어 공부를 하는 것에 대하여 어떻게 생각합니까?
 - ① 아주 재미있고 영어 공부에 도움이 많이 된다고 생각한다.
 - ② 재미있고 영어 공부에 조금 도움이 된다고 생각한다.
 - ③ 재미는 조금 있으나 영어 공부와는 별 상관이 없는 것 같다.
 - ④ 별로 재미가 없으며 영어 공부에도 별로 도움이 되지 않는다고 생각한다.
 - ⑤ 아무 재미도 없으며 영어 공부에 전혀 도움이 되지 않는다고 생각한다.
2. Storytelling을 이용한 영어 수업을 계속 하고 싶습니까?
 - ① 계속 하면 아주 좋겠다. ② 계속하면 좋겠다. ③ 별로 배우고 싶지 않다.
 - ④ 계속하고 싶은 생각이 별로 없다. ⑤ 전혀 하고 싶지 않다.
3. 이야기를 들은 후에 하는 활동 중에서 책 만들기 하는 것에 대하여서는 어떻게 생각합니까?

- ① 책 만드는 과정이 매우 즐거우며 영어 말하기 연습에도 많이 도움이 된다.
 - ② 책 만드는 과정도 재미있고 영어 공부에도 도움이 되는 편이다.
 - ③ 보통이다.
 - ④ 책 만들기는 재미있으나 영어 공부와는 별 상관이 없는 것 같다.
 - ⑤ 책 만드는 과정이 힘이 들고 지루하다.
4. 이야기를 들은 후에 하는 활동 중에서 막대인형이나 손가락 인형을 사용하여 모둠에서 역할극을 꾸며본 것에 대해서는 어떻게 생각합니까?
- ① 아주 재미있게 이야기의 내용을 말하며 역할극을 할 수 있을 때가 많았다.
 - ② 그냥 혼자서 말해보는 것보다 자신 있게 말할 수 있었다.
 - ③ 보통이다.
 - ④ 만들기는 재미있으나 말하기에는 별로 도움이 되지 않는다고 생각한다.
 - ⑤ 재미도 없고 준비하는 것이 지루하다.
5. Storytelling을 통해 배우는 것 중에서 어떤 점이 가장 효과적이었다고 생각하나요?
- ① 반복되는 말이 많아서 잘 외울 수 있다
 - ② 동작도 하며 들으면 기억이 잘 난다.
 - ③ 책을 만들어서 다시 말하는 것이 재미있다.
 - ④ 손가락 인형으로 역할극을 하는 것이 재미있다.
 - ⑤ 그림책이라서 내용을 잘 알 수 있다.
6. Storytelling으로 공부를 해서 얻은 가장 큰 도움은 무엇이었다고 생각합니까?
- ① 영어의 듣기와 말하기 모두 도움이 된다.
 - ② 영어 듣기에 많은 도움이 된다.
 - ③ 영어 말하기에 많은 도움이 된다.
 - ④ 재미있게 공부하다 보면 많은 내용을 외울 수 있어서 도움이 되었다.
 - ⑤ 이야기가 재미있어서 좋았다.

Who am I?

듣기 평가

- (1) I am an elephant. 라고 말한 동물은 어느 것일까요?
 ① 악어 ② 낙타 ③ 코끼리 ④ 하마
- (2) I have many sharp teeth. 는 어느 동물이 한 말인가?
 ① 기린 ② 코끼리 ③ 낙타 ④ 악어
- (3) Camel 의 등에는 hump가 몇 개가 있나요?
 ① one ② two ③ three ④ four
- (4) Zebra의 몸에는 무엇이 그려져 있나요?

- ① 상어 ② 불가사리 ③ 해파리 ④ 문어
- (4) I have sharp teeth. You can see me in the sea. Who am I?
 ① 상어 ② 거북 ③ 고래 ④ 해파리
- (5) Who has hard shell?
 ① 바다거북 ② 불가사리 ③ 해파리 ④ 문어

말하기 평가

▶ 수업시간에 만들었던 바다 속 그림에 붙여진 것들을 보며 말하기

Mr. Brown can Moo, can you?

듣기 평가

- (1) 다음은 어떤 동물이 내는 소리일까요?

Moo---

- ① 소 ② 말 ③ 부엉이 ④ 수탉
- (2) 다음은 무슨 소리를 흉내낸 것일까요?

Dibble Dibble dopp dopp

- ① 기차소리 ② 빗방울 떨어지는 소리
 ③ 말발굽소리 ④ 꿀벌소리
- (3) 수탉은 어떤 소리를 낼까요?

① Cock-a-doodle-do ② Klopp klopp
 ③ Buzz Buzz ④ Grum grum

- (4) 후라이팬에 음식을 요리할 때 나는 소리는 어느 것일까요?

① sizzle sizzle ② Blurp Blurp
 ③ Tick tick tock ④ Knock knock knock

- (5) 번개가 번쩍거리는 것은 어떤 소리로 흉내낼까요?

① sizzle sizzle ② splatt splatt ③ choo choo ④ eek eek

말하기 평가

▶ 다음의 소리들을 흉내내어 보세요.

소 울음소리, 꿀벌소리, 수탉소리, 부엉이소리,
 코르크병마개 여는 소리, 말발굽소리, 빗방울소리,
 시계소리, 노크하는 소리, 나팔소리, 기차소리 등

Picky Nicky

듣기 평가

(1) 저녁이 준비되었다는 이야기는 누가 했나요?

Mom and Dad say, "Supper is ready!"

① Mom ② Dad ③ Mom and Dad ④ Freddy

(2) Picky Nicky 는 무슨 음식을 먹기를 원하고 있나요?

Picky Nicky says, "I want spaghetti."
Mom says, "No spaghetti. We are having peas and carrots."

① spaghetti ② peas ③ carrots ④ pears

(3) 여기서 Picky Nicky가 먹겠다고 한 것을 모두 고르시오.

Picky Nicky says " I would rather eat bees and parrots than peas and carrots."

① bees ② carrots ③ peas ④ parrots

(4) 다음의 말은 누가 한 말인가요?

I will eat anything ---if I can hide it in spaghetti.

① Picky Nicky ② Freddy ③ Mom ④ Dad

(5) 다음은 아이스크림 먹을 때는 어떻게 하겠다는 것일까요?

" I will eat my icecream all by itself."

① 아이스크림은 그대로 먹겠다. ② 아이스크림과 다른 음식을 같이 먹겠다.
③ 아이스크림도 스파게티에 숨겨서 먹겠다. ④ 아이스크림만 먹겠다.

말하기 평가

(1) Picky Nicky 는 carrots를 먹느니 차라리 무엇을 먹겠다고 하였나요?

(2) peas 대신에는 무엇을 먹겠다고 하였나요?

(3) grapes 대신에는 무엇을 먹겠다고 하였나요?

(4) pears 대신에는 무엇을 먹겠다고 하였나요?

(5) Picky Nicky 가 자신이 싫어하는 모든 음식을 먹는 방법은 어떤 것이라고 했나요?

Henny Penny

듣기 평가 (보기는 모두 녹음이나 직접 들려줌.)

(1) 다음 중 Henny Penny와 다른 동물들이 하늘이 무너지고 있으니 왕에게 말하

러 가야 한다던 말은 어느 것과 어느 것일까요?

- ① The sky is falling. ② I must go and tell the King.
 - ③ May I go with you? ④ Where are you going?
- (2) 어디고 가고 있느냐는 말은 어느 것일까요?
- ① The sky is falling. ② Certainly!
 - ③ May I go with you? ④ Where are you going?
- (3) 나도 같이 가도 되냐고 묻는 말은 어느 것일까요?
- ① The sky is falling. ② I must go and tell the King.
 - ③ May I go with you? ④ Where are you going?
- (4) 그들은 계속하여 걸어갔다는 내용의 말은 어느 것일까요?
- ① The sky is falling.
 - ② They went along and went along and went along.
 - ③ May I go with you?
 - ④ Where are you going?
- (5) 같이 가도 되냐고 묻는 말에 “물론이지요.”라고 대답하는 말은 어느 것일까요?
- ① The sky is falling. ② Certainly!
 - ③ May I go with you? ④ Where are you going?

말하기 평가

- (1) 친구들이 어디에 놀러간다고 하는데 나도 같이 가도 되냐고 묻고 싶습니다. 뭐라고 말할까요?
- (2) 연필이 책상에서 떨어지고 있습니다. 뭐라고 말할 수 있을까요?
- (3) 친구를 길에서 만났는데 어디 가느냐고 묻고 싶습니다. 어떻게 말해야 할까요?
- (4) 내 친구가 내게 지우개 좀 써도 되냐고 묻습니다. 뭐라고 대답할 수 있을까요?
- (5) 내 동생이 알뜰게 굴어서 한 대 때려주었더니 엄마에게 가서 이른다고 합니다. 동생이 영어로 말한다면 어떻게 말하게 될까요?

동화의 원문

1. Who am I?

Who am I? I have a long neck. I am a giraffe! Who am I?

I have a long trunk. I am an elephant. Who am I?

I have many sharp teeth. I am an alligator! Who am I?
I have stripes on my body. I am a zebra! Who am I?
I have a huge mouth. I am a hippo! Who am I?
I have two humps. I am a camel! Who am I?
I have colorful feathers. I am a peacock! Who am I?
I am a balloon! I can see all of the animals in the zoo.

2. Shapes

I can draw many shapes. Do you know what they are?
I can draw a circle. Is the clock like a circle?
Yes, it is like a circle. I can draw a square.
Is the stamp like a square? Yes, it is like a square.
I can draw a triangle. Is the sandwich like a triangle?
Yes, it is like a triangle. I can draw a rectangle.
Is the book like a rectangle? Yes, it is like a rectangle.
Is the book like a rectangle? Yes, it is like a rectangle.
I can draw a heart. Is the candy box like a heart?
Yes, it is like a heart.
Circle, square, triangle, rectangle, and heart!
I can draw all of them.

3. What is in the sea?

This is an octopus. The octopus sprays ink.
This is a shark. The shark has sharp teeth.
This is a whale. The whale shoots water into the air.
This is a sea turtle. The sea turtle has a hard shell.
This is a starfish. The starfish has five legs.
This is an angelfish. The angelfish has beautiful colors.

This is a lobster. The lobster has strong claws.
This is a jellyfish. The jellyfish has a soft body.
They are different. But all of them live in the sea.

4. Mr. Brown can Moo, can you? (by Dr. Seuss)

---Book of wonderful noises---

Oh, the wonderful things Mr. Brown can do!
He can go like a cow. He can go MOO MOO
Mr. Brown can do it. How about you?
He can go like a bee.
Mr. Brown can Buzz--- How about you?
Can you go Buzz, Buzz?
He can go like a cork, Pop, Pop...
He can go like a horse feet Klopp, Klopp...
He can go like a squeaky shoe. Eek Eek...
He can go like a rooster. Cock a doodle doo...
He can go like an owl . . . Hoo, Hoo...
Eek eek eek eek, Cock-a doodle-doo, Hoo hoo hoo hoo
How about you?
He can go like the rain Dibble dibble dibble dopp
Dibble Dibble Dibble Dibble dopp dopp dopp
He can go like a train Choo choo choo choo
Oh, the wonderful things Mr. Brown can do!
Moo Moo Buzz Buzz Pop Pop Pop Eek Eek
Hoo hoo Klopp Klopp Klopp
Dibble Dibble Dopp dopp Cock-a doodle-doo
Mr. Brown can do it. How about you?
Mr. Brown can . . . very soft . . .very high. . .like the soft, soft

whisper of a butterfly.
 Maybe YOU can, too. I think you ought to try.
 He can go like a horn. . Blurp Blurp Blurp Blurp . . .
 like a big cat drinking Slurp Slurp Slurp
 He can go like a clock. He can Tick. He can Tock.
 He can go like a hand on a door, , , Knock Knock
 Tick tock Tick tock Knock Knock Knock.
 Oh! the wonderful things Mr. Brown can do!
 Blurp blurp Slurp slurp Cock-a-doodle-doo
 Knock knock knock and Hoo hoo hoo
 He can even Sizzle sizzle. . .
 He can do that, too, like an egg in a frying pan.
 How about you?
 Mr. Brown is smart, as smart as they come!
 He can do a hippopotamus chewing gum!
 Grum Grum Grum Grum Grum Grum Grum Grum
 Mr. Brown is so smart he can even do this :
 he can even make a noise like a goldfish kiss! Pip.....
 Boom boom boom Mr. Brown is a wonder!
 Boom boom boom Mr. Brown makes thunder!
 He makes lightening! Splatt splatt splatt
 And it's very, very hard to make a noise like that.
 Oh, the wonderful thins Mr. Brown can do!
 Moo moo Buzz buzz Pop pop pop Eek eek Hoo hoo Klopp klopp klopp
 Dibble dibble Dopp dopp Cock-a-doodle-doo Grum grum Grum grum
 Choo choo choo Boom boom Splatt splatt Tick tick tock
 Sizzle sizzle Blurp blurp Knock knock knock
 A slurp and a whisper and a fish kiss, too.

Mr. Brown can do it. How about YOU?

5 Picky Nicky (by Cathy Dubowski and Mark Dubowski)

----Nicky only eats spaghetti.

Mom and Dad say, "Supper is ready!" Picky Nicky says,

"I want spaghetti."

Mom says, "No spaghetti."

We are having peas and carrots."

Picky Nicky says, "I would rather eat bees and parrots than peas and carrots."

Dad says, "We are also having grapes and pears."

Picky Nicky says, "I would rather eat apes and bears than grapes and pears!"

Picky Nicky says, "Freddy always has spaghetti!"

Dad says, "Then go eat at Freddy's house!"

So Picky Nicky goes to Freddy's house.

She goes to the door. She rings the bell.

"What's for supper?" she says.

"It's spaghetti!" says Freddy. "Get a plate!"

Freddy's Mom brings the spaghetti.

Then she says, "We are also having peas, carrots, grapes and pears.

Pass your plate!"

Oh, no! Picky Nicky thinks, "I would rather eat bees, parrots, apes and bears than peas, carrots, grapes and pears!" What will she do? "I know!"

Picky Nicky takes a spoon of peas, a spoon of carrots, some grapes and a little bit of pears.

She hides them under her spaghetti! Soon her plate is clean.

Where are the peas, carrots, grapes and pears? Wow!
Picky Nicky ate them! The next night Picky Nicky says,
"I will eat anything---if I can hide it in spaghetti."
Dad says, "Even peas, carrots, grapes and pears? Even icecream?"
Picky Nicky says, "No, I will have my icecream all by itself!"

6. Henny Penny (by H.Werner Zimmermann)

One day Henny Penny was eating in the farmyard when...

whack!!...an acorn fell on her head.

"Oh, my," said Henny Penny "The sky is falling! The sky is falling. I must go and tell the King."

So she went along and she went along and she went along until she met Cocky Locky.

"Hello, Henny Penny," said Cocky Locky.

"Where are you going?"

"The sky is falling and I must go and tell the King," said Henny Penny.

"Oh! May I go with you?" asked Cocky Locky.

"Certainly!" said Henny Penny. So they went along and they went along and they went along until they met Ducky Lucky.

"Hello, Henny Penny and Cocky Locky," said Ducky Lucky.

"Where are you going?"

"The sky is falling and we must go and tell the King," said Henny Penny and Cocky Locky.

"Oh! May I go with you?" asked Ducky Lucky.

"Certainly!" said Henny Penny and Cocky Locky. So they went along and they went along and they went along until they met Goosey Loosey.

"Hello, Henny Penny, Cocky Locky and Ducky Lucky,"

said Goosey Loosey. "Where are you going?"

"The sky is falling and we must go and tell the King," said Henny Penny, Cocky Locky and Ducky Lucky.

"Oh! May I go with you?" asked Goosey Loosey.

"Certainly!" said Henny Penny, Cocky Locky and Ducky Lucky. So they went along and they went along and they went along until they met Turkey Lurkey.

"Hello, Henny Penny, Cocky Locky, Ducky Lucky and Goosey Loosey," said Turkey Lurkey. "Where are you going?"

"The sky is falling and we must go and tell the King," said Henny Penny, Cocky Locky, Ducky Lucky and Goosey Loosey.

"Oh! May I go with you?" asked Turkey Lurkey.

"Certainly!" said Henny Penny, Cocky Locky, Ducky Lucky and Goosey Loosey. So they went along and they went along and they went along until they met Foxy Loxy.

"Greetings, Henny Penny, Cocky Locky, Ducky Lucky, Goosey Loosey and Turkey Lurkey," said Foxy Loxy. "Where are you going?"

"The sky is falling and we must go and tell the King," said Henny Penny, Cocky Locky, Ducky Lucky, Goosey Loosey and Turkey Lurkey.

"You'll never get there in time," said Foxy Loxy.

"Come with me and I'll show you the shortcut."

"Certainly!" said Henny Penny, Cocky Locky, Ducky Lucky, Goosey Loosey and Turkey Lurkey. And they followed Foxy Loxy right into his cave.

Henny Penny, Cocky Locky, Ducky Lucky, Goosey Loosey and Turkey Lurkey were never seen again.. and no one ever told the King the sky was falling.