碩士學位請求論文

게임을 통한 英語 學習 指導 模型

指導敎授　金 順 澤

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

濟州大學校 敎育大學院

英語敎育專攻

元　鍾　燮

1996年 8月

게임을 통한 英語 學習 指導 模型

指導教授　金 順 澤

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

1996년　6월　일

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

提出者　元 鍾 燮

元鍾燮의 教育學 碩士學位 論文을 認准함

JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

1996년　7월　일

審査委員長 金 鍾 勳

審 査 委 員

審 査 委 員 高 泰 共

게임을 통한英語 學習 指導 模型

元 鍾 燮

濟州大學校 敎育大學院 英語敎育專攻
指導敎授 金 順 澤

본고는 영어 수업 방법 개선을 위한 전략의 하나로 학습동기유발을 위하여 게임을 도입하고, 이를 통하여 우리 교육 실정에 맞는 효과적인 영어학습 지도 모형을 제시하는데 그 목적 이 있다. 여러 가지 영어 게임 학습을 활용함으로써, 학습자인 학생들이 영어 듣기와 말하기 학습 효과를 극대화할 수 있도록 하는데 관심을 두고 생동감 있는 영어 학습이 되도록 하기 위하여 학습 동기를 높일 수 있는 적절한 게임 모형과 다인수 학급에서도 개별 지도가 가능하도록 그룹의 조직과 교실 모형을 연구하며, 다양하고 계획적인 영어 게임으로 지속적인 흥미와 관심을 끌어내어 즐거움 속에서 영어 학습이 될 수 있도록 수업 방법의 개선책을 모색해 보고 그에 따른 적용 가능한 수업 모형을 구현해 보고자 한다.

제 1장 서론에서는 연구의 필요성과 목적을 밝히고 제 2장 에서는 최근 영어 교육의 동향으로 현재 고등학교 영어 교육의 실태와 교육목표 그리고 의사소통능력중심 교수법에 대하여 알아보고, 제 3장에서는 게임의 이론적 배경으로 게임의 의의와 특징을 고찰하며, 제 4장에 서는 게임의 구성과 활용에 대하여, 제 5장에서는 앞에서의 논의를 기반으로 게임의 실제지도 과정을 제시하고 이를 통한 게임 중심 교수-학습 모형을 설정하고 마지막 6장에서는 결론으로 앞에서 논한 바를 요약 정리하고자 한다.

수업 과정 모형의 논의 가운데서 거론되어져 나온 과제 중에서 특히 의사소통 능력의 신장이라는 점에서는 최근 이론적으로는 그 연구가 활발해져 왔다고 본다. 그러나 현장 영어 교육의 실상을 볼 때 학습자들의 영어 학습에 대한 관심은 높지만 여러 가지 여건으로 인해 실질적인 의사 소통 능력을 키우는 방안으로서 게임에 대한 연구는 그리 흡족한 편은 아니다.

영어과 교육 목표와 최근의 영어과 교수법의 변천 과정 그리고 교수-학습의 일반 모형을 살펴 볼 때에도 게임을 통한 지도 방법이 실현되어야 바람직 하지만 영어과 교수-학습 모형에는 그 어느 단계에도 포함되지 못하고 있다. 현장 영어 수업에서 가능한 한 의사 소통 능력을 최대로 신장시키기 위해서는 학습자들이 직접 참여하여 실생활과 가까운 환경 속에서 영어를 활용하는 기회가 부여되는 게임 중심 교수-학습 활동이 매우 필요하다.

최근의 외국어 교수-학습 이론의 흐름을 볼 때 의사 소통을 실질적으로 신장시키기 위해 서는 무엇보다도 학습자들의 동기 유발과 흥미를 지속시킬 수 있는 게임 수업 방법이 영어과 교수-학습 일반 모형의 적용 및 활용 단계에 포함되어져야 바람직하고, 수업 진행 절차는 계획, 진단, 지도, 발전, 평가 단계 순서로 실제 게임 중심으로 운용되어 지는 것이 바람직하다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

目　　次

Ⅰ. 序　論 1

Ⅱ. 最近 英語 敎育의 動向 3

1. 英語學習의 實狀 3
2. 英語 敎育의 目標와 方向 5
3. 最近 英語 敎授의 傾向 8

Ⅲ. 英語 學習에 있어서 게임의 意味 12

1. 게임의 正義와 意義 12
2. 게임의 效果와 長點 13
3. 게임 學習 活動 15

Ⅳ. 게임의 構成과 活用 18

1. 게임의 構成 18
2. 게임의 活用 28

Ⅴ. 게임의 實際的 接近 36

1. 게임의 指導 36
2. 게임의 實際 48
3. 게임 中心 指導 模型 71

Ⅵ. 結　論 86

參 考 文 獻 88
Abstract 92

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅰ. 序　　論

우리가 가르치고 있는 학생들은 장차 21세기 한국의 세계화를 이끌어 갈 주역들이다. 다가온 첨단 정보화의 시대는 나라간 국경을 허물고 지구촌 가족의 일원으로 어깨를 견주며 생활하도록 만들고 있지만 아직도 넘어야 할 언어의 장벽은 높기만 하다. 지구촌 곳곳에서 날아드는 정보의 홍수 속에서 다양한 지식과 정보를 받아들이고 우리의 우수한 문물을 소개하기 위해서는 세계어로서의 영어 의사 소통 능력이 그 어느때 보다도 절실한 때이다.

이와 더불어 우리의 영어 교육정책도 많은 변화를 겪었다. 1994학년도부터 시행된 대학 수학 능력 시험은 영어에 관련된 지식의 측정보다는 영어를 의사 소통의 수단으로 쓸 수 있는 능력을 측정하고자 시행되었고 1995학년도 부터는 제 6차 교육과정에 따른 실용 영어 중심의 영어 교육이 실시되고 있으며, 1996학년도에는 많은 수의 영어 사용 원어민들이 우리 교실 현장에 투입되는 등 영어 교육 환경이 매우 달라지고 있다.

종전의 화청각 교수법에 입각한 현장 학습에서 유창하게 문형 연습에 응할 수 있는 학습자가 실제의 의사 소통 상황에서는 어려움을 겪게 되는 것은 그의 학습 환경이 인위적이고 비현실적이기 때문이다. 또한 문형 연습에서는 학습자 자신이 말하고 싶은 것을 말하는 것이 아니라 교사가 요청하는 것을 연습한다는 점에서 진정한 의사 소통 능력이 신장될 수 없었다.

또한 오늘날 학습 현장의 실태는 학습자들의 듣기와 말하기 능력이 극히 부족하고, 특히 다인수 학급에서 활용될 수 있는 적절한 학습이 이루어지지 못 하고 있으며, 듣기와 말하기 능력 신장을 위한 효율적인 통합식 의사 소통의 학습 자료가 모자란 실정이다. 이와 같이 일상생활에서 영어로 대화를 나눌 수 있는 환경이 되어 있지 않은 현상태에서 영어 수업 현장에서나마 영어로 듣고 말할 수 있는 기회를 최대한 부여하는 것이 학습자들의 의사 소통 능력의 향상과 영어에 대한 흥미나 자신감을 갖게 하는데 바람직하다고 할 수 있다.

본고는 여러 가지 영어 게임을 학습에 활용함으로써, 영어 학습자들이 영어 듣기와 말하기 능력을 극대화할 수 있도록 하는데 그 목적을 두고 있다. 그리고 생동감 있는 영어 학습이 되도록 하기 위하여 학습 동기를 높일 수 있는 적절한 학습 집단의 조직과 특히 다인수 학급에서도 개별 지도가 가능하도록 지도 모형을 연구하며, 다양하고 계획적인 영어게임 수업으로 지속적인 흥미 와 관심을 끌어내어 즐거움 속에서 영어 학습이 될 수 있도록 수업 방법의 개선책을 모색해 보고 그에 따른 수업 모형을 설정해 보고자 한다.

이를 위해 필자는 이 논문을 6개의 장으로 구성했다. 제 1장 서론에 이어 제 2장 에서는 최근 영어 교육의 동향으로 현재 고등학교 영어 교육의 실태와 교육목표 그리고 의사소통 능력중심 교수법에 대하여 알아보고 제 3장에서는 게임의 이론적 배경으로 게임의 의의와 특징을 고찰하며 제 4장에서는 게임의 구성과 활용에대하여 제 5장에서는 앞에서의 논의를 기반으로 게임의 실제 지도 과정을 제시하고 이를 통한 게임 중심 교수-학습 모형을 설정하고 마지막 6장에서는 결론으로 앞에서 논한 바를 요약 정리하고자 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅱ. 最近 英語 敎育의 動向

본 장은 영어수업 방법 개선을 위한 위한 게임중심 교수-학습 모형을 설정하기 위한 예비 단계로서, 현행 고등학교 영어교육의 실태를 분석하여 그 문제점을 지적하고, 그 개선 방향과 최근 영어 교육의 동향을 고찰해 보겠다.

1. 英語 學習의 實狀

영어 학습의 실상을 파악하기 위하여 필자는 1995년 9월 11일 부터 15일 까지 남주고등학교 학생 407명을 대상으로 10가지 내용을 설문 조사하였는데 그 결과는 다음과 같다.

〈표1〉 英語 學習의 實狀

설 문 내 용	항 목	N	%	비고
1. 영어 과목에 대한 흥미는 ?	1) 매우흥미 있다. 2) 흥미 있는 편이다. 3) 흥미 없다.	92 209 106	22.7 51.3 26.0	
2. 지금까지 받은 영어 수업의 형태는?	1) 문법-번역 위주의 수업 2) 듣기-말하기와 문법-번역 혼합형 수업 3) 듣기-말하기 중심 수업	185 176 46	45.5 43.1 11.4	
3. 영어 수업에서 시청각 자료의 활용 빈도는?	1) 자주 사용했다. 2) 가끔 사용했다. 3) 거의 사용하지 않았다.	49 199 159	12.0 48.7 39.3	
4. 영어를 공부하는 목적은?	1) 학교 성적 때문에 2) 대입 시험 때문에 3) 생활하는데 필요해서 4) 영어를 통해 성공하려고	159 166 61 21	39.1 40.8 15.0 5.1	
5. 영어 학습에서 가장 소홀히 하는 영역은?	1) 듣기 2) 말하기 3) 읽기 4) 쓰기	133 142 42 90	32.7 35.0 10.2 22.1	

JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

설 문 내 용	항 목	N	%	비고
6. 중학교에서 게임을 활용한 수업을 받은 경험은?	1) 자주 있었다. 2) 가끔 있었다. 3) 거의 없었다.	21 80 306	5.1 19.6 75.3	
7. 가정에서 생활 영어 방송을 시청하는 빈도는?	1) 계속 시청한다. 2) 가끔 시청한다. 3) 시청하지 않는다.	38 162 207	9.4 39.7 50.9	
8. 영어 수업 시간에 영어를 발표할 수 있는 기회는?	1) 자주 있었다. 2) 가끔 있었다. 3) 거의 없었다.	41 161 205	10.0 39.5 50.5	
9. 영어 교사들이 교실 영어를 사용하는 빈도는?	1) 자주 사용했었다. 2) 가끔 사용했었다. 3) 거의 사용하지 않았다.	78 203 126	19.2 49.9 30.9	
10. 어학 실습실에서 수업을 받은 기회는?	1) 자주 있었다. 2) 가끔 있었다. 3) 거의 없었다.	26 68 313	6.3 16.7 77.0	

위의 도표(1)에서 알 수 있는 바와 같이 영어 과목에 대한 흥미 도는 비교적 높은 편(74.0 %)이지만, 수업 형태는 아직까지도 문법-번역식 수업이 예상외로 45.5%나 되고 있으며, 듣기-말하기 중심의 교수-학습 활동이 미흡한 (11.4%)실정이다. 이와 같은 사실은 교사들이 교실 영어, 어학 실습실, 시청각 자료 등을 활용하는 기회가 적고, 더욱이 학습자들로 하여금 발표할 수 있는 기회를 부여하지 못하는 데에서도 잘 뒷받침되고 있다. 특히 게임을 통해 수업을 받은 기회가 거의 없어 75.3%에 달하는 학습자들이 게임 중심 수업을 경험하지 못한 것으로 나타나고 있다. 실질적인 의미에서 게임 중심 수업은 실현되지 못하고 있는 실상을 보이고 있다.

2. 英語 教育의 目標와 方向

1970년대 이후 영어교육은 Taylor(1983)가 지적한 대로 과거의 문법 중심의 영어 교육에서 과제 중심, 학습자 중심, 의사 소통 중심의 교육으로 전환되고 있다.

Over the last few years there has been a strong movement away from highly-structured, teacher-centered, grammar-centered teaching in favor of task-centered, communicatively-based, learner-centered teaching, often including the use of certain so-called "humanistic" approaches.[1)]

이론적으로는 이처럼 의사 소통 중심의 방법이 종래의 전통적인 교수법의 문제점을 해결한다고 보는 것이 일반적인 시각이다. 이에 따라 고등학교 외국어과 교육 과정에서도 이같은 흐름을 반영하고 있는 바, 고등학교 외국어(영어)과 교육 목표와 방향을 간단히 거론해 보겠다.

고등 학교 외국어 교과는, 학습자들이 외국어를 이해하고 이를 사용하여 의사 소통을 할 수 있는 기본 능력을 기르고, 국제 이해를 증진시켜 시대적 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 역량을 마련하기 위한 교과이다. 또, 국제적 외교관계의 개선에 따른 문물 교류의 확대와 국제화 추세 및 산업, 문화, 학술 등의 발전에 따른 정보의 개방화에 부응할 수 있도록 외국어 교육을 강화하고 내실화해야 하는 국가적, 사회적, 개인적 요구와 필요에 근거하고 있다고 제6차 교육과정에서는 다음과 같이 밝히고 있다.

> 외국어를 이해하고 생각과 느낌을 표현할 수 있는 능력을 길러, 외국 문화를 올바로 수용하고 우리 문화를 발전시키며, 이를 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련하게 한다.

1) 일상 생활과 일반적인 화제에 관한 말이나 글의 의미를 이해하고, 이를 자연스럽게 표현할 수 있게 한다.
2) 외국어를 통하여 다양한 정보를 받아들이고 이를 활용할 수 있게 한다.
3) 외국 문화를 이해하고 바르게 수용하며,우리의 문화를 외국인에게 쉬운 말이나 글로 소개할 수 있게 한다.

---

1) B. P.,Taylor, (1983), Teaching ESL : Incorporation a Communicative, Student-Centered Component, *TESOL QUARTERLY*, Vol. 17. No. 1. p. 75.

이와 같은 영어과 교과 목표 아래 공통 영어의 목표는

1) 일상 생활과 일반적인 화제에 관한 말이나 글의 의미를 이해하게 한다.
2) 바람직한 인간 관계를 유지하면서 말이나 글로 자연스럽게 의사 소통을 할 수 있게 한다.
3) 진로에 따른 다양한 정보를 이해하고, 이를 활용할 수 있게 한다.
4) 영어 상용 국민의 행동 양식과 문화를 이해하고, 우리 문화를 외국인에게 올바로 소개할 수 있게 한다. [2)]

이와 같은 영어교육의 목표에 대하여 Rivers (1981)는 외국어 교육의 목표를 다음과 같이 제시하고 있다.

1) to develop the students' intellectual powers through the study of another language;
2) to increase the students' personal culture through the study of the great literature and philosophy to which the new language is the key;
3) to increase the students' understanding of how language functions and to bring them, through the study of another language, to a greater awareness of the functioning of their own language;
4) to teach students to read another language with comprehension so that they may keep abreast of modern writing, research, and information;
5) to give students the experience of expressing themselves within another framework linguistically, kinestically, and culturally;
6) to bring students to a greater understanding of people across national barriers, by giving them a sympathetic insight into the ways of life and thinking of the people who speak the language they are learning;

2) 교육부(1992),「외국어과 교육 과정 해설 (공통 영어)」, 교육부, pp. 307-308
3) W. M. Rivers, (1981) *Teaching Foreign Language Skills*, 2nd ed. Chicago : University of Chicago Press, p. 8.

7) to provide students with the skills that will enable them to communicaste orally, and to some degree in writing, in personal or career contexts, with the speakers of another language and with people of other nationalities who have also learned this language [3]

이를 종합해 볼 때, 외국어 교육의 목표는 크게 기능적 목표로서 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 4기능을 개발하는 것과 정의적 목표로서 외국 문화의 이해와 우리 문화의 소개로 구분할 수 있다. 특히 외국어 교육에 있어서 정의적 목표로서 외국 문화의 이해를 중요하게 생각하게된 배경은 Seelye (1984)가 제시한 문화 교육의 7가지 측면에서 잘 나타나 있다.

1) The Sense of Functionality of Culturally Conditioned Behavior
2) Interaction of Language in Social Variables
3) Conventional Behavior in Common Situations
4) Cultural Connotations of Words and Phrases
5) Evaluating Statements about a Culture
6) Researching Another Culture
7) Attitudes Toward Other Societies [4]

이처럼 앞으로의 영어 교육은 일상 생활에 관한 일반적인 화제에 대해 영어로 의사 소통할 수 있는 능력을 키우며 영미 문화를 이해시키는 방향으로 전환함과 동시에, 문화 교육을 소홀히 하였던 지금까지의 영어 교육에서 탈피하여 외국 문화의 중요성을 인식하고, 상황에 맞는 살아 있는 생활 영어를 구사할 수 있도록 가르침으로써 원활한 의사 소통이 될 수 있도록 해야 할 것이다.

4) H.N., Seelye, (1984), *Teaching Culture : Strategies for Intercultura l Communication*, Lincolnwood, ▮ : National Textbook Co. pp. 66-74.

3. 最近 英語 教授의 傾向

MIE Journal Vol.2 (윤경자, 1996)에 따르면 최근 우리나라의 TOEFL 성적은 세계의 하위권에 머물고 청취력 40%,독해력 50%, 읽는 속도도 50% 수준이라고 한다. Richard Via (1977. 22) 에 의하면 "영어 암기식 대화 학습의 문제점은 교실 내에서는 대화를 잘하는 것처럼 보이나 실제의 의사 소통상황에 서는 실패한다" 는 것이다. [5] 그 해결 방안으로 Richard Via(1977)가 제시한 'talk and listen' [6] 표현과 함께 자연스런 방법으로 대화를 익히는 극화 학습은 교실 안에서의 영어 수업과 교실 밖에서의 영어 생활의 갭(gap)을 해결해 주는 효과적인 방법이다. 그러나 최근에 미국에서 인간의 언어 표현술과 인성 교육 방법으로 널리 활용되고있는 교육연극 (drama in education) [7]에서 도입된 통합적 언어 교수법은 그 보다 훨씬 더 발전된 것으로 볼 수 있다.

ESL 교육 과정의 최근 경향 [8]은 전통적인 형식 구조적 접근법(formal structural approach)에서 자연 통합적 접근법(natural and holistic approach)으로 전환된 현상이 주목된다. 외국어 숙달은 전체적으로 자연스럽게 발달되어야 한다는 기본 입장에서 내용, 즉 의미를 강조하여 다룰 때 최상의 학습이 이루어진다는 것으로 발전한 것이다. 자연 통합적 접근법의 근거가 된 자연스런 언어 사용 단계는 영어를 모국어로 하는 어린이가 영어를 배운 것처럼 외국어 능력도 자연스럽게 길러 주는 것이다. 학습자는 의미 있는 문맥 속에서 외국어를 접하고 숙달하여 언어 사용을 하게 된다. 학습자의 오류도 수용하여 점차 스스로 정확하게 교정하도록 이끌어야 하고, 언어 목표보다 주제 목표가 우선되어 먼저 토픽내용이 제시된 뒤 언어 요소들과 4기능이 통합되어야 한다. 교사의 관심은 정확하고 풍부한 언어로 전달되는 내용이고, 의미 파악이 최우선의 목표이므로 언어의 구조도 의미를 담은 문맥 속에서 가르쳐 익히게 한다. 그리고 학습자들의 실생활 환경과 관련된 실제적인 언어로 사회적, 학문적, 직업적으로 요구되는 기능이여야 하며, 학습자의 문화 배경을 기초로 한다는 것이다.

이런 이론은 직접식 교수법(Direct Method) 전신 반응 교수법(Total Physical Response) 자연 교수법(The Natural Approach) 암시적 교수법(Suggestopedia)등 많은 교수법 전략들이 절충되어 통합된 것이다. Spolsky(1988) [9]에 의하면, 학습자에게 여러 언어 조건들이 다르게 결합될 때 언어 숙달이 이루어지며, 외국어 학습은 학습자의

5) Richard Via, (1977), *"Talk and Listen,"* English Teaching Forum, p. 22 6) *Ibid*. p. 22.
7) 박은희 (1996), 교육연극의 이론과 응용 , 서울 , 교육연극 워크숍 교재 , pp. 19-20
8) E. V. Hymayan, (1995) , Current Trends in ESL Curriculum , Illinois Resource Center, pp. 17-30.
9) B. Spolsky, (1988) , "Bridging the Gap : A General Theory of Second Language Learning", *TESOL QUARTERLY* 22, pp. 377-396.

모국어와 영어의 관계, 학습자의 동기 유발, 인성, 능력, 모국어 숙달 수준 등 개인적 특성들에 의해 영향을 받는다고 한다. 그리하여 여러 교수법의 절충적 접근이 수용되었고, 전통적인 교사 중심의 수업에서 학습자들이 교과 내용과 학습 활동을 선택하는 학습자 활동 중심의 수업으로 변화하게 되었다. 교사는 교육 과정에 따라 지식을 전달하기보다는 학습 경험의 동반자이며 의사 결정자로서 학습자들의 특성을 평가하여 가장 좋은 교수 모형과 접근 방법들을 선택하는 촉진자이다. 이것은 EFL 교수학습 상황에서도 적합하므로 6차 교육 과정에서도 학습자 중심의 교수-학습 방법을 채택한 것으로 본다. 그러면 상호적 의사소통 학습활동과 통합적 언어 교수법의 학습자 중심 언어 교수법에 대하여 간략히 소개하고 다음장으로 넘어 가도록 하겠다.

1) 통합적 언어 교수법(Integrated Whole Language Teaching)

언어의 네 가지 기능을 통합적으로 가르치는 통합적 언어 교수법은 주로 의사 소통 중심 교수법과 주제 중심 교수법이 있다.

(1) 의사 소통 중심 교수법 (communicative approach)

상호적 의사 소통 교수법(interactive, communicative approach)라고도한다. 의미-기능 교수 요목을 선정하고, 교사와 학습자, 학습자와 학습자 상호간의 의사 소통 활동과 유창성이 중시된다.

(2) 절충적 통합적 접근 (eclectic approach)

강의, 대체연습, 그룹토의, 짝꿍 학습 (2명의 협력학습)의 네가지를 통합한 수업방식이다.

(3) 자연적 접근 방법 (natural approach)

현 상황을 있는 그대로 이용해서 언어를 습득한다. 전신반응 교수법에서 처럼 교사가 지시하는 대로 학습자가 직접 동작을 하는 것으로 학습자간에도 이용한다.

(4) 주제 중심 교수법 (theme-centered aproach)

어느 하나의 주제를 선정하여 토의 수업 활동을 함으로써 그 주제에 관한 듣기, 말하기, 읽기,및 사고력을 통해서 어휘, 문법 및 전략적 능력을 계발하는 것이다. 교과서의 구조적인 연습 문제가 아니라 고전 문학 같은 현실 자료들을 사용한다.

2) 상호적 의사 소통 학습 활동 (Interactive, Communicative Activities)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(1) Brainstorming

text reading을 시작하기전에 주제에 관한 학습자의 기존 지식과 정보를 끌어내어 연상되는 단어를 발표시키고 칠판에 기록하여 분류시킨다.

(2) Reading Strategy

Text reading 전에 전체적인 개요를 예측해 보는 전략이다. 먼저 제목이나 소개하는 글 을 읽고 예측한 후 삽화, 사진, 도표 등을 참고하여 전체 줄거리를 이해한다. 마지막에 는 정독하여 요점을 파악한 후 요약해 쓴다.

(3) Listening Activities

Listening 이전에 주제에 관해 Brainstorming 시키고 Listening 다음에 유도 질문을 통 해서 이해시킨다. 청해 전략으로는 Focussed listening, Summarizing, Key structure drill, Separating sentence, Speaking more slowly등이 있다.

(4) Oral Presentation

특정한 주제의 글을 읽고 3분 정도의 분량으로 요약하여 발표한다.

(5) Communicative Activities (act out)

실생활이나 실제 상황처럼 서로 대화하고 의견을 교환하는 활동으로 실생활에서의 의사 소통 욕구와 관련된 내용을 지도한다. 그림 카드나 사진, Incident, Anecdote, Monologue, 즉흥극, 역할 게임극이나 Tableau, Pantomime 같은 비언어적 연출까지 총 동원하여 Job interview, Shopping, Camping 등의 상황에 관한 적절한 의사 소통 훈련 을 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(6) Video Viewing

실제 상황의 이해를 돕기 위해 Video를 이용하여 학습한다. Video 프로그램이나 TV의 Talk show를 시청하면서 그 내용을 중요한 단어만 기록하였다가 발표하게 한다.

(7) Learning Journal

학습자가 평소 경험한 생활 반성, 의문점, 감정, 생각 등을 자연스럽게 글로 쓴다. 문법 규칙이나 철자법에 신경 쓰지 않는다. 사제지간에 상호 신뢰가 요구된다.

(8) Pair and group activities (Cooperative learning)

group work 나 pair work를 통하여 서로 학습과 연습에 도움을 주는 활동이다. 2

명씩 짝지어 하는 것과 5-6명이 하는 집단 활동이 있다. 특히 4명 group의 경우 pair work 로 전환이 신속히 이루어질 수 있다. pair work는 묻고 응답하는 대화 활동이 용이하고 집단활동은 읽기 자료를 상호 토의해서 이해하고 공동으로 요약 발표한다. 집단 활동에는 인도자, 기록자, 발표자가 필요하며 토의 과정에서 의사 소통의 기회가 많은 점이 장점이다.

(9) Promotion

학습장려 라고도 한다. 정확도보다는 문맥 전달에 중점을 두고 칭찬, 격려해 주며, 직 접적 비평과 교정을 지양하여 편안한 분위기를 조성하고 발표와 연습의 기회를 자주 제공해 준다.

지금까지 살펴본 영어 교수법은 학습자의 유창한 의사 소통 능력 배양을 주목적으로 한 것이다. 교육의 주체는 학습자이므로 언어 지식을 수동적으로 받아들여 기계적으로 적용하는 수강자가 아니라 학습 과정에서 학습자 자신의 실제 감정과 경험을 표출하면서 실제 상황 속에서 능동적으로 학습 내용을 결정하고 창의적으로 외국어를 발설해 의사 소통을 자연스럽게 훈련하는 것이다. 학습자 중심의 통합적 언어 학습 활동은 50명 정도의 다인수 학급에서도 Group work나 Pair work를 통해서 가능할 수 있을 것이다. 그리고 우리 학생들에게는 영문 독해 내용의 배경 지식과 독해 경험이 부족하므로 영문 문학 도서, 신문, 잡지, 퀴즈, 수수께끼, 게임 자료, 그리고 광고문, 관광 안내서, 각종 공문서 및 실용문 등 읽기 자료를 손쉽게 접하고 Schema에 의해 Inference하여 의미를 파악하는 훈련이 반드시 필요하므로 그런 자료를 비치, 활용할 뿐 아니라, Pair work, Group work 등 학습자 중심의 의사 소통 훈련을 하기에 용이한 영어 특별실 혹은 영어 전용교실 운영이 절실히 필요하다.

제주대학교 중앙도서관

Ⅲ. 英語 學習에 있어서 게임의 意味

1. 게임의 正義와 意義

A. Gorden (1970)은 Game을 정의하기를 "규칙에 따라 게임하면서 기술이나 힘에 의해 승부가 결정되는 경쟁"이라고 하였다.[10] 또한 Kamii & Devries (1979)는 다음의특징을 가진 것이 게임으로 정의될 수 있다고 하였다. 첫째, 학습자가 성취해야 하는 이미 정해진 클라이막스가 있고, 둘째, 학습자들이 상호의존적 역할이나 반대 역할, 또는 협력해야 하는 역할을 하며 규칙에 따라 함께 게임하는 것이다. [11]

게임이 교육적으로 이루어지려면 이기는 것이 주된 목표가 되어서는 안되고 모든 학습자가 게임의 의도하는 바에 따라 능동적으로 참여하는 것이 중요하다. 그래서 Brown (1975)은 교육적 게임을 "분명하게 계획된 교육적 목적을 달성하기 위해 둘 또는 그 이상의 학습자들이 할 수 있도록 조직화된 규칙이 있는 활동"으로 정의하였다.[12]

일반적으로 게임의 주요한 요소들을 종합해 보면은 주로 활동, 협력과 경쟁, 목적 추구, 규칙과 기회(chance)와 흥미(enjoyment)를 들고 있다. Lee(1986)도 게임에서 흥미를 강조한다. "게임의 본질은 다른 사람의 성취, 혹은 자신의 이전의 성취보다 나아 보려는 데서 즐거운 목적 추구가 될 수 있으며, 흥미는 다른 사람과의 적극적인 협력을 통해서 이루어지지만, 그룹 활동에서의 경쟁과 협력은 서로 상반된 개념은 아니다" 라고 주장한다.[13] 이 말이 곧 외국어 학습이 원래 쉬운 것이라거나 또 반드시 쉬워져야 한다는 것을 의미하지는 않지만, 적어도 외국어 학습을 필요 이상으로 어렵게 만들어서, 즐거움과는 전혀 관계가 없고 웃음과는 동떨어진 지겹고 골치 아픈 학습 행위로 만들어서는 안 된다는 교훈이 담겨져 있다.

이상의 정의와 게임의 요소들을 종합해 보면 게임이란 "일정한 규칙 내에서, 협력과 경쟁의 과정을 통해, 특정한 목표를 성취하기 위한, 즐겁고 도전적인 신체적, 정신적 활동"이라고 할 수 있다.

---

10) A. K. Gorden, (1970), *Games for Growth, Educational Games in the Classroom*, Science Reserch Associates, Inc, College Division California , p. 13.
11) 이윤경 외 역 (1985), Kamii & Devries ,「피아제 이론에 따른 그룹게임」, 서울, 교문사 ,p. 21
12) J. Brown, *et al.*(1975), *AV Instruction Techonology Media and Methods*, M. Y., McGraw-Hill, p. 106.
13) W.R. Lee.(1986) *Language Teaching Games and Contests, London* : Oxford University Press. p.1-2.

한편 신용진 (1981)은 게임의 의의를 다음과 같이 말하고 있다.

"자기를 발전시키기 위한 동기 유발은 교실에서 게임을 실시함으로써 증진시킬 수 있을 것이다. 학습자들은 경쟁 의식이 강하기 때문에 어떤 유형의 연습은 참여하는 학습자들이 자기들에게 어떤 것이 일어나고 있는가를 모르는 가운데 학습하게 된다."[14]

교사와 학습의 전체적인 과정은 재미가 있어야 하기 때문에 영어 교실에서 생기 있고 흥미 있는 수업을 진행시키기 위하여 게임을 활용하는 것도 좋은 방법 중에 하나이다. 자기를 발전시키기 위한 동기 유발은 교실에서 게임을 실시하므로써 증진시킬 수 있을 것이다. 학습자들은 경쟁 의식이 강하기 때문에 어떤 유형의 연습은 참여하는 학습자들이 자기들에게 어떤 것이 일어나고 있는가를 모르는 가운데 학습 과정에서 경쟁하게 된다. 따라서 교사는 이미 배운 내용을 강화하기 위하여 즐겁고 유익한 연습을 할 수 있는 계획적인 게임을 할 수 있다. 게임의 종류에 따라 학급 전체가 그룹 또는 개인별로 실시할 수 있다. 게임은 영어회화 클럽이나 특활 같은 시간에도 유익하게 이용할 수 있다. 음악은 물론 게임도 수업 중에 즐거운 변화를 가져올 수 있으나 단순한 오락이나 휴식을 목적으로 실시해서는 안된다. 어디까지나 게임은 그 활동이 그 과의 언어학적인 목적을 달성하는데 기여할 수 있어야 한다.

영어 교육을 위한 게임은 어떤 형태로든 그 게임을 즐기면서도 영어를 접할 수 있는 게임이어야 한다. 즉 단순한 오락의 목적이 아니라 영어교육의 보조 수단으로써 본래의 목적을 달성할 수 있는 것이어야 하는 것이다. 영어의 어휘든 문형이든 아동의 몸에 배게 하지 않으면 안되는 최대한 필요한 것을 주입식으로 억지로 가르친다면 당장에 싫증을 내고 마는 결과가 될 것이다. 따라서 아이들이 가지고 있는 흥미를 온갖 노력을 기울여서 지속시키는 노력이 필요하다.

제주대학교 중앙도서관

2. 게임의 效果와 長點

게임은 서로의 친근감과 연대감을 높이는 데 대단히 유효하다. 그 이유는 게임라고 하는 의식에 참가하는 사람들의 마음을 편하게 만들고 뭔가를 함께 이루고 함께 생각하며 함께 손을 움직이며 피부에 맞대면서 작업을 하므로 서 소위 생산적 교류가 있다는 점이다. 게다가 학문적 분석에는 드러나지 않는 요소가 실제에서는 무척 중요한 것인 경우가 많다. 게임은 그러한 생동적 종합 학습이므로 인상에 남는다.[15] 규칙을 가진 조직적인 게임들은

14) 신용진 (1982), 『英語 敎授 學習 理論과 實際』,서울 : 한신 문화사. p. 294
15) 한국 언어 문화원,(1984), 『인간 개발 총서 8』 서울 : 한국 교육 출판 고아 사. pp.19-26

역할을 부여하고 참가자들에게 행동 규칙을 규정함으로써 집단 내의 분화를 극소화시키는 이점이 있다. 조직적인 게임들은 게임에 참가하는 이들에게 집단에 대해서 비록 짧은 동안일지라도 각자가 공헌할 수 있고 그들 스스로를 진정한 구성원으로 느끼게 하는 공동의 목표를 설정해 준다.

이종혁(1985)은 언어 학습에서 게임의 장점을 다음과 같이 지적하고 있다.[16]

1) 언어의 여러 가지 면(aspect)들을 습득시킬 수 있다.
2) 학습자가 적극적인 참여를 위한 동기 유발이 용이하다.
3) 상하간의 의사 소통을 통해 교사와 학습자간의 원만한 인간 관계를 형성 할 수 있다.

Dobson(1975)도 게임을 적용할 때 그 효과에 대하여 다음과 같은 견해를 밝히고 있다.

> Many teachers of English as a second or foreign language who use games with children teenagers and adults are extremely pleased with the results. I myself have found that a good language game is a wonderful way to break the routine of classroom drill, because it provides fun and relaxation while remaining very much within the framework of language learning and may even reinforce that learning.[17]

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

또한 게임은 학습자들이 수업에 능동적으로 참여하도록 해줄 뿐만 아니라, 학습 과정에 대한 주의력을 더 높여 준다. 간단한 게임은 실제로 학습하려는 주제에 대한 준비 활동으로 매우 좋다. 또 학습에 대한 흥미나 동기를 유발시키며 학급의 분위기나 단결력도 강화시켜 준다. [18]

그 밖에도 게임은 학습 부진아 에게도 도움을 준다. 대개 학습 부진아는 주의 집중력이 짧고, 학업 성취도가 낮으며 교사와의 관계가 친밀하지 못할 뿐만 아니라 학습 의욕도 낮다. 게임은 이러한 학습자들도 두려움 없이 참여할 수 있으며 오히려 다른 학습자보다 게임을 더 잘할 수도 있으므로 성취감을 심어 준다. 또 우수한 학습자과 함께 참여하게 됨으로써 서로 도움을 주고 배우게 된다.

이와 같이 게임은 학습자들이 수업에 능동적으로 참여하게 되고 흥미와 동기를 유발시

16) 이종혁,(1985), "E F L지도에서의 효율적인 의사 소통에 관하여", 영어 교육 30호, 서울, p. 257.
17) J.M. Dobson, (1974), *Effective Techniques for English Conversation Groups*. Powely Mass : Newbury House Publishers, pp. 295.
18) Betty, Georges, (1984), *The use of Reading Games In the Classroom*, Kean College of NewJersey, p. 42.

켜 주는 등 여러 가지 효과가 있다. 하지만 게임은 단순한 오락이나 휴식을 목적으로 실시해서 안되며 어디까지나 게임 활동은 언어학적인 목적을 달성하는 데 기여할 수 있도록 선택되어야 한다

3. 게임 學習 活動

게임이란 의사 소통 능력을 기르는데 도움이 될 수 있는 학습 활동으로 Harmer (1986)는 게임의 특성에 대해 다음 여섯 가지를 들고 있다.

1) 학습자는 의사 소통을 하고자 하는 욕구를 가지고 있어야 한다.
2) 학습자는 어떠한 종류의 의사 소통적 목적을 지녀야 한다.
3) 한 가지 종류의 문법 구조만이 아니라 다양한 종류의 언어 형태를 다루게 된다.
4) 교사는 학습자의 실수를 지적하거나 정확성을 요구하여 활동을 방해해서 는 안된다.
5) 학습자의 관심은 사용되는 형태보다는 말하는 내용에 있어야 한다.
6) 어떤 종류의 언어 사용만을 강조하거나 언어 선택을 제한하는 방식으로 교재에 대한 통제를 주지 않는다.[19]

Savignon(1987)은 게임 학습 활동을 다음의 다섯 가지로 분류하고 있다.[20]

1) 언어 기교(language arts)활동

언어의 규칙이나 발음 혹은 단어들이 짜여져서 의미를 전달할 수 있음을 가르치는 활동이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2) 어떤 목적을 위한 언어 활동

언어 기교 활동이 언어 분석이라면 이 활동은 언어를 실제적이고 즉각적인 의사 소통을 목적으로 사용할 기회를 제공하여 주는 활동이다.

3) 언어로 자기를 표현하는 활동

남의 앞에서 실수하는 것을 두려워하는 것을 극복하기 위하여 학습자들끼리 짝을 만들어 어떤 주제에 대해 거리낌없이 외국어로 대화를 나누어 서로가 갖고 있는 생각을 나누도록 하는 활동이다.

4) 연기 기교(theater arts)활동

---

19) J. Harmer, (1983) *The Price of English Language Teaching* , Longman , p. 38
20) S. Savignon, (1987) Communicative Competence : *An Experiment in Foreign Language Teaching*, The Center for Curriculm Development, Inc.

4) 연기 기교(theater arts)활동

자신이 아닌 다른 사람의 역할을 해 보는 활동이며, 대화, 역할극, 즉흥 연기 등이 있다.

5) 교실 밖의 활동

이처럼 게임은 외국어 교육에서 연습과 복습을 위해 널리 사용되는 교수 기술의 하나가 충분히 될 수 있다. 학습자들이 즐길 수 있는 학습 게임은 단조로운 연습 과정에 변화를 주는 동시에 극히 중요한 언어 형태의 실용적 동화에 많은 도움이 되는 것이다. 학습자의 심신의 발달 단계 및 학습 중인 교재와 긴밀한 관련성을 가져야 하는 이 학습의 게임은 외국어를 담당하는 교사만이 그 사용 시기와 게임의 종류의 적부를 판단할 수 있다. 게임이 학습자의 심리 및 교재와 적절하게 연결될 적에 학습자들은 게임이 단순한 재미를 목적으로 하는 것이 아니고 중요한 학습의 연장 또는 보충임을 깨닫게 된다.

게임에서는 일정한 상황에 의해서 특수한 하나의 작은 세계를 형성하는 법이다. 게임에 참여하는 학습자들은 이 작은 세계 속에서 여러 가지 활동을 하게 되는데 이러한 활동을 하는 사이에 자기도 모르게 진정한 의미에서의 의사 소통 행위를 하게 되는 것이다. 게임은 단시간 동안 계속되어야 효과적이며 한 게임에서 이러한 특수한 역할을 맡을 한 사람 또는 그 이상의 수의 학습자들을 선출할 경우 학습자간의 차별감을 주지 않는 방법을 사용하도록 면밀한 주의가 필요하다고 하겠다.

언어 학습에서 의사 소통 활동(communicative activities)은 언어의 다양한 면을 습득시킬 수 있고 학습자들이 적극적으로 참여할 수 있도록 흥미를 진작시키며 또한 교사와 학습자간의 원만한 인간 관계를 형성할 수 있도록 한다. 보다 효율적인 언어 학습을 위해서 중요한 것은 효과적인 의사 소통 활동의 자세이다. 다시 말해서 학습자가 의사 소통 능력의 향상을 기대하려면 거기에 따르는 활동들이 반드시 체계적이고 단계적인 방법들이 제시되어야 한다.

일상 생활의 의사 소통은 대부분 대화자간의 정보차(information gap)와 의견차(opinion gap)를 연결하기 위해 이루어진다. 게임 활동은 다른 언어 수업 활동에 비해 의사 소통 활동 쪽에 가까우며, 게임 활동에서도 이 두 가지 개념은 중요하다. 정보차(information gap)란 의사 소통 언어 교수에서 가장 기본이 되는 개념으로, 어떤 정보를 알고 있는 사람과 모르는 사람이 있어서 그 정보차를 해결하기 위한 수단으로 언어가 사용

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Wright(1992)도 '차(gap)'의 개념은 언어 교수에서 가장 중요한 것으로, 'information gap'과 'opinion gap'외에 '지각차(perception gap)'를 제시한다.[21] 즉 'perception gap'은 사람에 따라 사물을 다르게 감지하는 것을 말한다. 그는 또한 그림을 사용한 게임이나 활동에서 '도전성(challenges)'과 '기회(opportunities)'의 개념을 강조한다. 즉 'challenges'를 강조하는 활동은 대개 명확한 목표가 있고, 경쟁적 요소를 필요로 하며, 목표의 도달 여부는 활동 결과의 옳고 그름에 따라 판가름되고, 학습자가 사용할 언어는 대개 예견할 수 있는 것으로서 교사에 의해 통제되는 반면, 'opportunities'의 활동에서는 학습자의 느낌과 생각, 경험을 표현하는 자체를 중요시하며, 그 내용의 옳고 그름을 강조하는 것은 아니기 때문에 교사는 학습자의 언어를 덜 통제하게 된다고 한다. 그러나 이 두 가지 개념은 다같이 교실 수업에서 교사가 어떤 활동을 선택하거나 새로운 활동을 개발하는데 필요한 구성 개념으로 언어 교수-학습 활동의 핵심이 된다고 주장한다.

위에서 살펴본 대로 'gap', 'challenges', 'opportunities'의 개념은 의사 소통적 교실 상황에서 의미 있는 언어 연습 혹은 언어 사용 및 게임 활동의 본질적 구성 개념이 된다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

21) A.D. Wright ,*et. al*,(1993). *Games for Language Learning*, New Edition, Cambridge University Press, p. 2

Ⅳ. 게임의 構成과 活用

1. 게임의 構成

게임을 구성하는 것은 하나의 창조적인 과정으로 다음과 같은 3단계의 절차를 제시해 볼 수 있다. 첫째는 게임의 목표와 그 연습의 필요성을 정하고, 둘째는 기본적인 게임 아이디어 즉 내용, 형태 그리고 구조를 정하며, 셋째는 자료를 개발하고 검증하여 기준에 맞게 변형시켜야 한다. 그러면 이런 단계를 예를 들어가면서 설명해보겠다.

1) 目標 設定

게임을 구성하기 위해서는 우선 그 목표를 정확히 설정해야 한다. 목표를 설정할 때는 학습 내용과 관련을 지어 학습자가 알고 행하고 배워야 할 것이 무엇인가를 자문해 보고 그 대답을 찾아보는 것이 좋을 것이다. 예를 들어 "영어의 기본적인 발음을 구별한다."나 "I want my children to become more comfortable when visiting restaurants."을 일반적인 목표라고 했을 때, 이들 일반적인 목표에서 여러 개의 특정 목표들이 유도될 수 있다. 이를테면, 전자로부터는 /r/과 /l/의 차이를 식별한다. 이중 모음 /ɔi/를 인지하고 발음한다. 혹은 th /θ/음을 익힌다 와 같은 특징 목표를 정할 수 있다. 또 후자로부터는 "I want my children to know how to give their orders at fast food restaurants" or "I want my children to know how to ask about foods or send food back in restaurants" or "I want my children to know how to pay for the food" 등의 특정 목표를 정할 수도 있다. 언어 행위의 결과를 게임으로 나타내는 것이기 때문에, 우리는 실제상황에서 사용될 수 있는 특정한 언어 행위, 언어 용법이나 어휘들을 생각하지 않을 수 없다. 또한 이들에도 난이도, 관용 용법, 어미 변화 및 표현의 정확성을 고려한다. 그러면서도 게임의 목적은 학습자들이 실제적인 맥락 속에서 언어를 사용하게 하는 것이 되게 한다.

목표가 명료해지고 나서는 대상을 고려하여 그들의 수준, 이전의 경험 및 요구를 수용해야 하며, 이들을 적절히 반영할 때에 보다 적절한 게임이 된다. 그러나 새로운 게임을 만드

는 것도 좋지만 이 상태에서 기존에 개발된 게임들을 조사하고 위에서 설정한 목표와 기준을 만족시키는 것이 있는지를 찾아보고 또 수정해 보는 것도 하나의 좋은 방법이다.

2) 基本的인 아이디어 開發

게임의 목표가 설정되면 여기에 게임의 내용, 형태 그리고 구조를 택하게 되는데 이 때에 가장 많은 창의성이 요구된다. 그 구상은 인지 학습을 지향할 수도 있고 많은 분야에 적용될 수 있는 정의적 혹은 보다 광범위한 기능의 발달을 지향할 수도 있다. 게임의 기본적인 아이디어를 구상할 때의 기준으로는 학습자에게 실질적인 상황과 상호작용 그리고 도전감을 주는 것이다. 예를 들어 학교 파티나 댄스 게임은 자신감을 부여하고 사교적인 인사나 대화를 끌어내는 데 좋은 형태이다. 또 Seven Go와 같은 게임을 보면, 숫자는 우리의 일상생활에서 자주 쓰일 뿐만 아니라 엄격한 순서가 있기 때문에 잘못 인지하거나 말하였을 때 커다란 문제가 된다. 이 숫자를 익히기 위해서 각자가 처음부터 순서적으로 외워나간다는 것은 매우 따분한 것이다. 이것을 보다 재미있게 익힐 수 있는 게임으로 만들어 볼 수 있다. 이때 게임 내용은 숫자를 순서대로 말하게 하는 것이며, 게임의 형태는 주의집중을 위해서 특정 수 여기서는 Seven과 그의 배수의 차례에서는 숫자를 말하는 대신 변화를 가져오는 Go, Back이나 Jump를 말하게 한다.

게임을 구상할 때는 교사 자신뿐만 아니라 학습자의 의견도 반영시키는 것이 바람직하다. 보편적인 어떤 틀이 주어져 있는 게임에는 학습자의 관심과 수준 등에 따라서 내용과 어휘 등을 적절히 변형시킬 수 있다. 예를 들면 Have you seen the bus driver? 같은 게임에서는 bus driver 대신에 my friend나 my brother 등으로 바꿀 수도 있다.

게임의 내용과 형태가 정해지면 게임의 구조를 택해야 한다. 게임에서 학습자가 어떤 행위를 하게 하며 그 순서 및 상황을 어떻게 제시할 것인가 등을 정하는 것이다. 행위를 연속적으로 구성함으로써 게임을 시각화(visualization)할 수도 있고, 흐름 도표(flow chart)를 사용하여 게임이 일어나는 순서를 보여줄 수도 있다. 이같은 시각화와 흐름 도표를 봄으로써 불필요한 것은 더욱 생략하고 필요에 따라서는 변형을 가하여 상호 작용을 강화하여 사용 언어를 분명하게 나타낼 수 있다. 위해서 예를 들면 Seven Go 게임에서 Go, Back, Jump등의 뜻을 분명히 하기 위해서 →, ←, ↑를 써서 설명할 수도 있다. 또

Baseball 게임에서는 흑판에 야구장과 경기 기록 판을 두면 훨씬 실감 있는 게임이 될 것이다.

언어의 상호 작용을 통하여 게임을 하기 전에 어떤 어휘나 기능을 하는지를 깨닫게 된다. 끝으로 학습자의 요구와 능력이 게임 수행에 적절한지를 결정하여 학습 목표와 관련되고 체계적인 게임이 되도록 게임의 구조와 내용을 변형할 수 있다.

3) 資料의 創造

게임에 대한 기본적인 아이디어가 정해지면 그것을 실제로 어떤 자료나 행위로 구체화시킬 것인가를 정해야 한다. 이 때에 중요한 것은 그 행위들은 실제적인 상황을 반영하고 주어진 목표와 기본적인 아이디어를 바탕으로 해야 한다는 것이다. 게임의 자료는 다양한 실제적인 상황과 많은 학습자를 포괄하는 상호 작용을 유발하며 여러 학습 단계에서 개인적으로나 그룹으로 참여를 고취시킬 수 있어야 한다. 특히 어린이들이 운동 경기를 좋아하기 때문에 언어 학습 게임에서도 운동경기(Baseball, Volleyball, Basketball, Handball, Tennis, Ping-pong)들이 많이 원용된다.

참여를 유도하기 위해서 경쟁적인 요소를 가미하기도 하고 또 능력에 관계없이 모두가 참여하도록 행운의 요소를 가미하기도 한다. 게임이 흥미 있는 것은 경쟁심 때문이다. 이 경쟁심을 자극하기 위해서 행위에 점수를 부여하기도 한다. 이 때 일률적으로 같은 점수를 줄 수도 있고 행위의 복잡성에 따라 점수를 달리 줄 수도 있다. 그러나 게임이 능력에 따른 경쟁으로만 나타나면 능력이 낮은 학습자는 언제나 실패 경험만 하거나 게임에 관심을 잃어 참여를 안하게 될 수도 있다. 그리하여 능력에 관계없이 게임에 참여하고 게임에 이길 수 있는 행운의 요소를 가미하기도 한다. Bingo 게임은 완전히 행운에 의해서 진행되며, Bottle Roulette 게임은 행운에 의해 기회가 주어지지만 게임을 하기 위해서는 어떤 능력이 요구되기도 한다. 행운의 요소가 많아지면 학습자에게 도전 감을 주지 못하기 때문에 게임에 대한 열의를 잃을 우려가 있다. 또한 학습자 스스로가 그들의 행위를 완전하지 않은지를 평가하게 하는 것도 동기화 시키는 한 방법이다.

적극적인 참여를 위해서는 또한 게임에 나타나는 역할을 잘 알아야 한다. 그러기 위해서 게임 전에 미리 지도할 수도 있다. 예를 들면 Handball 게임에서는 게임에 들어가기 전에

준비 운동으로 yes/no 질문을 전체, 그룹 및 짝을 지어 충분히 연습시킬 수 있다. 또한 그 역할은 목표 언어의 문화적인 요소와 합치하는 제스추어 등을 포함할 때에 더욱 실질적인 행위로 나타날 수 있다.

4) 組織 形態

게임의 성공은 학급 조직을 어떻게 하느냐가 중요하다. 교사는 어떤 조직 형태가 주어진 상황에서 학습자에게 가장 적절한 것인가를 결정해야 한다. 학급 조직의 형태로는 전체 활동(class work), 조별 활동(group work), 짝 활동(pair work), 개인 활동(individual work)으로 분류하는 것이 보통이며, 각 조직 형태별 특징을 종합해 보면 다음과 같다 (Wright et al., 1992)[22]

(1) 전체 활동(class work) : 전체 학습자가 하나의 집단으로 활동하는 전통적인 교수-학습 상황으로 조직이 쉽고, 교사가 주도하며 통제자와 평가자의 역할을 한다. 학습자는 교사로부터 좋은 언어 모델을 획득할 수 있으며, 많은 학습자들이 편안함을 가질 수도 있다. 그러나 전체 활동은 학습자의 언어 연습과 표현의 기회가 제한되며, 수줍은 학습자들은 전체 학급 앞에 나서는 것을 부끄러워하여 오히려 효과가 적을 수도 있다.

(2) 조별 활동(group work) : 4~6명의 구성원이 요구되는 활동에 적합한 조직 형태이다. 조의 구성은 활동의 효율성을 위해 일관성이 있어야 하며, 조별간의 경쟁이 있을 때는 혼성된 능력으로 구성해야 하지만 그렇지 않을 경우는 능력별로 편성하는 것도 좋다. 조장을 갖는 것이 바람직하고 조장은 능력이 우수한 사람으로 게임이 적절히 조직되도록 학습자와 교사간의 중간자 역할을 해야 한다. 각 조원은 학습 기간 동안 같은 사람들로 유지하며 조별의 이름, 조별 배지나 색깔 등을 정하는 것도 필요하다.

(3) 짝 활동(pair work) : 학습자들 끼리 옆 뒤 앞 사람과 쉽게 짝이 될 수 있기 때문에 조직이 쉽고 빠르며, 집중적인 듣기나 말하기에서 참여 기회가 많은 반면, 교사의 상담과 상호 수정의 기회는 적다. 따라서 짝의 조직은 능력이 있는 학습자과 그렇지 않은 학습자으로 구성하는 것이 짝으로부터의 안내와 도움을 받을 수 있어서 더 효율적일 수 있다. 그러나 학습자의 과도한 모국어 사용 문제, 부정확한 언어 사용, 소음과 장난 문제 등을 모

22) A.D. Wright , *et. al*, (1993), *Ibid.*, pp. 5-6.

두 통제할 수는 없으며, 짝 활동 형태로 학습이 오래 지속되면 학습자는 지루해 하며 학습의 효율성이 떨어지고 불안해하거나 잘못 행동할 수도 있다.

(4) 개인 활동(individual work) : 학습자 혼자서 자기 속도로 학습하는 경우이며 외부의 압력으로부터 편안해 질 수 있다는 이점이 있다. 또한 자료와 조건이 주어진다면 학습자들은 개인별로 각각 다른 활동의 게임을 할 수 있다. 학습자들은 때로는 자기만의 시간이 필요하며 읽기나 쓰기 등의 게임에서 특히 이런 형태가 유리할 수도 있다.

(5) 전체 활동과 조별 활동의 장·단점 : 전체 활동은 모든 학습자들이 하나의 집단으로 교사의 통제적 수업이 진행되는 전통적 교수-학습 형태이다. 교사는 주로 통제자와 평가자의 역할을 하며 다음과 같은 장·단점을 갖는다.

① 수업이 집중적으로 진행될 수 있고, 교사의 정확한 언어 모델로부터 이익을 얻을 수 있으며, 학습자들은 전체 활동에서 마음이 편해질 수 있다.

② 읽기나 듣기 활동 후 교사의 피드백을 통해 학습자들은 그들의 답을 확인할 수 있고, 교사는 그들의 언어 수행을 평가할 수 있다.

그러나 전체 활동의 단점으로는 우선 학습자들의 언어 연습이나 발표 기회가 적으며, 학습자들의 능력에 따라서는 수업 진행이 너무 느리거나 빠를 수가 있고, 수줍음이 많은 학습자은 전체 학습자들 앞에 자신을 노출시키기를 꺼려할 수 있다. 또한 교사가 통제자로서 역할을 수행하는 전체 활동은 의사 소통 활동에는 적합하지 못하다는 것이다.

또한 조별 활동의 장점은 다음과 같다.

① 다른 학습자와 의사 소통의 기회가 많다.

② 짝 활동에 비해 상호 작용할 사람이 많아 더 역동적이 될 수 있다.

③ 상호 협력으로 문제 해결이 쉽고, 짝 활동의 과제보다 더 흥미로운 과제를 제공할 수 있다.

조별 활동은 언어 표현의 기회를 증대하고, 학습자간의 상호 수정의 기회가 많으며, 개인적으로 적절한 교육이 되고, 정서적 여과 (affective filter)를 낮추며, 학습자를 동기화할 수 있다고 할수있다.

(6) 同質 그룹과 異質 그룹

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

조별 활동은 조원의 구성 방법과 조의 크기, 조장의 역할 문제가 따른다. 조의 구성 문제에 있어서 조원의 능력을 기준으로 구분할 때, 서로 다른 학업 성취를 보이고 있는 학습자들로 조를 구성하는 것이 이질 그룹이며, 비슷한 성취 수준을 보인 학습자들로 구성하는 것을 동질 그룹이라 한다. 이질 그룹과 동질그룹을 비교해 볼때 이질그룹의 장점으로는,

① 다양한 능력 수준의 상호 작용으로 모든 측면의 발달 및 성취에 기여한다.

② 이질 분단은 일상 생활에서의 관계와 매우 유사하다.

③ 수업 모형과 교사-학습자간의 참여 대안이 보다 많다.

④ 이질 분단 내 학습자 사회적, 정의적 그리고 성숙적 이점들이 많다.

그러나 이질 그룹은 동질그룹에 비해 다음과 같은 약점을 가질 수도 있다.

① 성취에 관한 연구에서 동질 그룹과 이질 그룹간에는 차이가 없다.

② 이질적인 그룹 구성원의 성취 욕구와 능력은 교사가 개별 수업을 하는데 어려움을 준다.

③ 학습 속도가 느린 학습자들은 우수한 학습자들 때문에 학문적 지도성과 성공의 기회를 가질 가능성이 적다.

이질 그룹 활동에서 학습자의 능력 수준에 따른 상호 작용 효과에 대해서는 논란이 많다. 즉 능력 수준을 상, 중, 하위 집단으로 나누었을 때, 상위 집단이 중, 하위 집단으로부터 얻은 학문적인 이익은 없으며 오히려 중, 하위 집단은 상위 집단의 학습 행동을 방해할 우려가 있다고 할 수 있겠다. 그러나 하위 집단이 이질 그룹에서 학업 성취의 효과를 기대할 수 없으며, 중위 집단은 별 효과가 없으나 상, 하의 집단은 학업 성취에서 높은 효과가 있다고 할 수 있겠다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(7) 그룹 리더의 役割

소그룹 활동의 효율성을 위해 리더가 필요하며, 리더의 기능은 'group organizer'와 'mini-teacher' 로서의 역할을 한다고 할 수 있다. 즉 그룹에 주어진 과업이 잘 수행될 수 있도록 정보를 수집하고 기록하는 등의 역할과 그룹에서의 언어 연습이나 대화를 할 때 교사의 역할을 대행하는 역할을 수행하는 기능을 갖는다. Shiamtani(1986)는 문헌 연구를 토대로 그룹 리더의 조건을 세 가지 유형으로 제시하고 있으며, 그룹 활동의 성공은 교사에 의해 조성된 그룹의 지도 구조에 달렸다고 주장한다.[23]

23) H Shimatani, (1996), *The Use of Small Group Work in the ESL/EFL Classroom* : Theoretical Basis and Some Suggestions for Practical Application. Part of a master's thesis, Michigan State University

첫째 유형은 그룹의 리더를 'instrumental leader'와 'expressive leader'로 나눈 것이며, 전자는 그룹의 과업 수행에 책임을 지는 역할을 하는 자이고, 후자는 그룹의 긴장을 풀고 과업 수행을 돕는 역할을 하는 자로 전자는 후자와는 다르다.

둘째 유형은 위의 두 가지 역할을 동시에 수행할 수 있는 'great man'으로 그런 리더가 있는 그룹은 그렇지 않은 그룹보다 높은 성취와 낮은 긴장을 유지할 수 있다고 보며, 가장 바람직한 그룹리더의 조건으로 보고 있다.

셋째 유형은 ESL/EFL 상황에서 흔히 볼 수 있는 'sway students'로 언어적 지식뿐만 아니라 수업 시간에 적극성을 보이며, 교사와 적절히 상호 작용하여 수업의 절차 및 다른 학습자들에게 이해 가능한 언어 입력을 제공할 수 있는 학습자으로 그룹의 리더로 적당하다는 것이다.

5) 게임의 類型

게임은 여러 속성을 갖고 있기 때문에 어떤 게임을 하나의 기준으로만 분류할 수는 없다. 즉 각 게임은 언어 기능, 조직 형태, 내용 등의 면에서 각각의 속성을 갖고 있으며, 게임 문헌 (McCallum, 1980; Wright et al., 1992; Carrier, 1985; Lee, 1986)에는 같은 게임을 다른 분류 기준에 따라 분류하기도 한다. 게임의 속성을 비교적 자세히 소개하고, 그 사용을 용이하게 할 수 있도록 제시한 Wright et al.(1992)의 게임 분류 유형과 내용을 살펴보면 다음과 같다.[24]

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(1) 그림 게임(picture games) : 각종 그림을 사용한 게임으로, 그림을 비교하거나 대조하기, 그림간의 차이점과 닮은 점 찾기, 설명한 순서에 따라 그림 배열하기, 그림 설명을 듣고 그 그림을 찾거나 그리기 들을 통해 영어가 사용된다.

(2) 심리 게임(psychology games) : 인간의 마음과 감각의 작용에 대한 폭넓은 이해를 할 수 있는 게임으로, 게임을 통해 개인의 다양한 의견과 경험을 이끌어 낼 수 있다. 즉 얼룩 그림(blob picture) 등을 보여주고 무엇으로 보이는가를 묻거나, 어떤 그림을 빨리 보여주고 그 그림의 내용을 묻는 등 인간의 마음과 감각 작용의 다양성을 이용한 게임 유형이다.

(3) 마술(magic tricks) : 이 유형의 게임은 하나의 눈속임이지만 언어 학습에 중요한

24) A.D., Wright , *et. al.* (1993), *Ibid.*, pp. 14-185.

수단이 될 수 있다. 즉 마술은 학습자의 주의를 집중시킬 수 있고, 마술 연기와 연결된 언어 입력의 반복으로 주로 듣기 학습에 도움을 줄 수 있다. 성냥갑, 줄, 카드, 판지 등을 사용한 간단한 마술을 통해 학습자의 흥미와 언어 학습에 도움을 줄 수 있다.

(4) 정보 교환 게임(caring and sharing games) : 서로를 알고 이해하기 위해 개인적 감정과 경험 및 정보를 서로 나누는 활동 유형으로 사용되는 언어는 교실 밖의 실제 상황과 유사한 것이며, 이름 기억하기, 취미 알기, 설문하기, 전화 통화, 개인적 의견 말하기 등의 활동을 포함한다.

(5) 카드 게임(card and board games) : 그림 카드나 판지 및 다른 보조물을 사용한 게임으로, 카드 따기, 카드 가족 모으기, 주사위를 던져 말을 옮겨가며 목표에 도달하기, 지도에서 일정한 장소 찾아가기 등을 통해 언어가 사용되며, 판지에 여러 지시문을 써 놓음으로써 읽기에도 도움을 줄 수 있다.

(6) 소리 게임(sound games) : 사람이나 물건 혹은 녹음기를 통해 어떤 소리를 듣고 그 사람의 행위나 사물, 행동을 이해하며 언어로 표현하고, 개인적인 해석과 의견 및 생각을 이끌어 낼 수 있는 게임이다.

(7) 이야기 게임(story games) : 짧은 대화보다는 같은 주제에 대해 비교적 길게 이야기를 이끌어 가는 것으로, 그림을 그려 가며 이야기 꾸미기, 학습자이 이야기 문장의 뒷부분을 완성하기, 이야기를 듣고 단편적인 그림들의 순서 정하기, 꾸며진 이야기의 순서 바꾸기 등이 있다.

(8) 단어 게임(word games) : 문장보다는 주로 학습에 중점을 둔 것으로 단어의 철자 알기, 의미 알기, 문장을 구성하는 단어 짝짓기, 문맥으로부터 단어 추론하기, 유형별 단어 구별하기 등이 있다.

(9) 참/거짓 게임(true/false games) : 어떤 사람이 말한 문장이 참인가 거짓인가를 구별하는 게임으로 다양한 내용과 수준에서 적절히 사용될 수 있는 게임이다. 바른 문장은 반복하기, 틀린 문장은 고쳐 주기, 잘못 설명한 곳 찾아내기 등이 있다.

(10) 기억 게임(memory games) : 학습자의 기억력을 토대로 한 게임 유형으로, 기억의 불일치에 대해서는 학습자간의 의견과 정보의 교환을 이끌어 낼 수 있는 게임이다. 그림 내용 기억하기, 관찰한 물건 적거나 이름 대기, 문장 전달하기 등이 있다.

(11) 질문과 대답 게임(question and answer games) : 학습자가 실제로 알고 싶어

하는 내용을 묻고 대답하는 유형으로 상대방의 지식 테스트하기, 스무고개, 퀴즈, 개인적 경험 묻기, 연속 질문하기 등이 있다.

(12) 추측 게임(guessing and speculating games) : 어떤 사람이 알고 있는 사실을 모르는 사람이 추측을 통해 알아 맞추는 게임으로, 숨긴 물건의 위치 알기, 만져 보고 물건 알아 맞추기, 흐릿한 물체의 이름 맞추기 등이 있다.

(13) 기타 게임(miscellaneous games) : 위의 유형에 포함되지 않은 게임들이다.

Skill	Listening, Speaking, Reading, Writing
Control	Controlled, Guided, Free
Level	Beginners, Intermediate, Advanced
Organization	Class, Group, Pair work

또한 각 유형별 게임들을 다음과 같은 기준에 의해 속성을 부여하고 있다.

학자마다 게임의 유형 분류는 아주다양하게 제시하고있다. 여기서는 필자가 관심있게 다루었던 게임의 유형들을 간략히 학자별로 소개하여 보겠다.

W.R. Lee (1986) [25]

Structure games	Games and writing
Vocabulary games	Miming and role-play
Spelling games	Language club games
Pronunciation games	Discussion games
Number games	Published games and simulations
Listen-and-do games	

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Andrew Wright (1993) [26]

Picture games	Story games
Psychology games	Word games
Magic Tricks	Memory games
Caring and sharing games	Question and answer games
Card and board games	Miscellaneous games
Sound games	Summary of the games

25) W.R. Lee. (1986) *Language Teaching Games and Contests*. London : Oxford University Press. pp. 1-193.
26) A.D. Wright, *et. al.* (1993). *Games for Language Learning*. New Edition. Gambridge University Press. p. 1-205.

George P. McCallum (1980) [27]

Vocabulary games	Conversation games
Number games	Writing games
Structure games	Role play and dramatics
Spelling games	

제주도 중등 영어 교육 연구회 (1990) [28]

Phonetic Analysis	Creative writing
Structural Analysis	Miscellaneous
Reading for meaning	

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

27) G. P. McCallum, (1980) 101 Word Games Spice Ⅱ, Oxford University Press, pp. 1-59
28) 제주도 중등영어교육연구회 (1990). Spice for Fun English Learning. 제주도 중등영어 교육연구회 영어과 교수 - 학습방법 개선자료, 제주 : 태화인쇄 pp. 1-185.

2. 게임의 活用

1) 必要性

영어 교수-학습의 현장은 아주 복잡하고 다양한 면을 지니고 있다. 학습자는 영어를 이해하고 그것을 정확히 반복하며, 구두나 글로 자기 의사를 표현하기 위해 노력한다. 이러한 노력은 순간적인 것이 아니라 장기간 유지되어야 하는 힘든 과업이다.

이러한 힘든 영어 학습에서 적절히 도입된 게임은 어떤 효과가 있으며, 교실 수업에서 왜 게임을 포함해야 하는가를 Lee(1986), Wright *et al.*(1992), McCallum(1980), Carrier(1985)는 다음과 같은 공통적 견해를 밝히고 있다.[29]

(1) 게임은 영어 학습의 흥미 지속과 동기 유발의 좋은 수단이 된다.

(2) 게임은 배운 영어를 의미 있게 연습하거나 사용할 수 있는 다양한 상황을 제공한다.

(3) 게임은 영어의 기능과 구조, 문법, 어휘 등을 가르치는데 적절히 사용될 수 있다.

(4) 게임은 학습자의 참여를 높이고, 형식적 교실 상황에서 느끼는 학습자의 부담감을 줄일 수 있다. 이외에도 게임은 학습의 강화, 복습, 발전의 기능, 부담감이 없는 선의의 경쟁적 분위기 조성, 교사에게 즉각적인 피드백(feed back)의 기회를 제공하며(McCallum, 1980), 학습 속도 조절, 교사의 역할 변화, 평가의 기능 등을 들고 있다.

2) 選擇

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Wright(1992)는 게임을 선택할 때 우선 학습자의 나이와 수준을 고려해야 하며, 다음과 같은 다섯 가지 기준을 만족시킬때 그 게임은 학습자의 요구를 만족시킬 수 있는 효과적인 수단이 될 것이라고 주장한다.

(1) 게임을 통해 얻을 수 있는 효과와 비교하여 게임을 준비하는데 걸리는 시간이 적어야 한다 (ease of preparation).

(2) 교실에서 게임 형태를 조직하기가 쉬워야 한다(ease of organization).

(3) 특정한 학습자 집단을 즐겁게 할 수 있는 것이어야 한다(interest for the leaders).

(4) 가르치려고 하는 언어나 언어 기능이 그 게임에 본질적이어야 한다(intrinsic language).

---

29) McCallum, G. P. (1980) *101 Word Games Spice Ⅲ*, Oxford University Press, pp. Ⅸ-Ⅹ

(5) 언어의 양과 사용의 형태가 그 게임의 사용을 정당화할 수 있어야 한다(density of language).[30]

게임 선택의 가장 중요한 요소로 학습자의 수준을 들고 있으며, 그 외에도 게임을 사용하는 목적, 학습자의 흥미, 게임 사용의 시기를 고려해야 하고, 이와 같이 선택된 게임도 교실에서의 실제 적용에 있어서 보조물 및 자료 준비 가능성, 학습자가 게임의 요구에 부응할 수 있는지의 판단, 게임에서 사용될 언어가 학습자의 능력 범위 내에 있는지를 고려해야 한다고 주장한다. McCallum(1980)은 어떤 게임이 사용되어야 하는가에 대해 여러 조건을 제시한다. 즉 학급의 규모, 학습자의 연령, 학습자 수준, 현재 배우고 있는 구조, 게임 사용의 물리적 공간, 소음 문제, 학습자의 관심, 이용 가능한 교구와 자료, 사용 가능한 게임의 시간, 문화적인 고려 등을 포함해야 한다고 한다.[31]

여기서 교육적 유익한 게임는 다음 요건을 갖추어야 한다(이윤경외 역 1985 :35)

첫째, 어린이들이 게임의 방법을 이해하는 데 재미있고 도전적이어야 한다.

둘째, 어린이들 스스로 성공을 판단할 수 있어야 한다.

셋째, 모든 게임자들이 적극적으로 게임에 참여할 수 있어야 한다.

3) 準備

어떤 게임을 언제 사용할 것인지가 결정되면 교사는 그 게임을 철저히 준비해야 한다. 필요한 시설이 이용 가능한지 확인해야 하며, 시각 자료나 카드 등에서 깨끗하고 분명하며 학습자의 주의를 끌 수 있게 함으로써 학습자로 하여금 교사가 그것을 준비하는 데 노력하였음을 느끼게 할 수 있어야 한다고 한다. 또한 교사는 게임이 어떻게 진전될 것인지, 학습자가 무엇을 해야 하며 어떻게 지시해야 할 것인지를 심사 숙고해야 하고, 일어날 수 있는 논리적 혹은 언어적 문제를 예견해 봄으로써 효과적으로 대처할 수 있어야 한다.[32] McCallum(1980)도 게임을 성공시키기 위해 철저한 사전 준비의 필요성을 강조하며, 어떤 게임은 전체 학습자에게 소개하기 전에 몇몇 학습자에게 사전에 시범해 보이게 함으로써 게임의 혼동을 방지하고 게임을 부드럽게 진행시킬 수 있다고 한다.

4) 進行

30) A.D. Wright , *et. al,* (1993), *Ibid.*, pp. 6-7.
31) G. P. McCallum, (1980), *Ibid.*, p. X.
32) M. Carrier, (1985), *Takes : Games and Activies For the Language Learners,* Surrey : Tomas Nelson & Sons

게임의 진행을 부드럽게 하기 위해서 우선 학습자는 실시될 게임에 대해 매우 친숙하게 알고 있어야 한다. Wright *et al.*(1992)은 학습자에게 새로운 게임을 도입할 때 대개 다음과 같은 방법을 따르기를 권하고 있다. 우선 교사가 학습자에게 설명하며, 교사와 한 두 명의 학습자가 게임의 한 부분을 시범하고, 한 그룹이 앞에 나와 게임을 해 보며, 칠판에 주요한 어휘나 지시문을 써 주며, 각 그룹에서는 다같이 실시하게 한 후, 점차 칠판에 쓴 것을 지운다. 그러나 다른 언어 학습 활동과 마찬가지로 게임 진행상의 문제는 모든 학습자를 어떻게 게임에 적극적으로 참여시킬 것인가 하는 문제인데, Finocchiaro (1964)는 다음과 같이 제시했다.

(1) 게임을 빠른 속도로 진행시킬것
(2) 게임에 대한 지시가 명료할것
(3) 게임을 풀어갈 보기문장이 반드시 여러번 주어질것
(4) 만약 게임이 득점에 관계된 경우라면 본 게임전에 예행연습을 최소한 두 세번 가져서 모든 학습자가 게임의 성격을 충분히 파악하고 게임에 임하도록 해야한다.[33]

Lee(1986)도 다음과 같은 방법을 사용할 것을 제안한다.

(1) 때로는 몇 분간의 침묵 준비 시간을 주어 생각하고 기록하게 함으로써 구두 게임을 더 빨리 진행하는데 도움이 된다.
(2) 게임에 필요한 단어나 구를 칠판에 써 준다.
(3) 어떻게 말할 지 모르는 학습자에게 귓속말로 도움을 줄 수 있다.
(4) 손을 들게 했을 때, 같은 학습자만 계속시키지 않고 전체 학습자에게 관심을 보이며, 부끄러워하거나 부진한 학습자에게 힌트를 준다.
(5) 짝 게임이나 분단 게임을 가능한 한 많이 시킨다.[34]

5) 評 價

게임을 하면 일반적으로 이를 점수화하여 승부를 가리게 된다. 게임을 행하는 자체가 흥미와 동기를 고취시키는 것은 말할 것도 없지만, 게임이 진행되는 결과를 점수화하는 것에서도 학습자의 흥미를 자극시킬 수 있는 여러 가지 방법이 있다. 물론 후자와 같은 경우는

33) M. Finocchiaro, (1964), *English as a Second Language from Theory to Practice*, Regents Publishing Company, Inc. p.105
34) W.R. Lee (1986) *Language Teaching Games and Contests*, London : Oxford University Press. p. 1-2

게임을 하면서 이중의 효과를 노릴 수 있다.

많은 경우에 있어 성공적인 수행에 대한 보상 형태로 점수를 주지만, 게임에 따라서는 실수에 대해 벌점을 주는 경우도 있다. 이런 경우 득점의 경과를 단순히 숫자로 나타내는 것보다 구체적인 모습으로 시각화함으로써 긴장과 흥미를 더 자극시킬 수 있다.

성공적인 수행에 상점을 줄 때는 학습자들이 좋아하는 금붕어나 모자 및 자동차 등의 그림을 붙여 나갈 수도 있고, 또 그림에서 보듯이 흑판에 사다리를 그리고서 사닥다리 위를 말이 점수대로 올라가게 할 수도 있다.

게임을 잘못 수행한데 대한 벌점을 주는데 많이 활용되는 것으로 Jailer, Hangman, Humbug 등이 있다. Jailer에서는 먼저 게임을 시작할 때에 게임에 지는 사람을 가두게 될 감방에 해당하는 큰 사각형을 흑판에 그린다. 그리고서 게임에서 실수를 할 때마다 사람의 신체 부위의 하나씩을 사각형 안에 그린다. 예를 들면, 처음에 머리부터 시작하여 몸뚱이, 왼발, 오른발, 왼팔, 오른팔 등을 그려 사람이 다 그려지면 그 다음부터는 철막대기를 그려서 완전히 감옥 속에 갇힌 죄수가 되면 끝나는 것이다. Hangman이나 Humbug에서도 같은 방법이다. 그리고 그 어느 것에서나 인원수나 시간 등을 고려하여 그려 가는 단계는 조정할 수 있다.

많은 게임은 성격상 다른 학습자나 그룹과 경쟁을 하고 그 결과에 대한 점수 관리를 필요로 한다. 이것은 반드시 게임의 통합된 한 부분은 아니지만 게임 활동을 구성하는 방법이 될 수 있다. 특히 어린이의 경우 이 경쟁적 요소는 중요한 학습 동기 요인이 될 수도 있다.

제주대학교 중앙도서관

Lee(1986)는 점수를 시각적으로 나타내는 방법으로 사람이나 동물의 형태로 사다리나 계단 오르기, 동물이나 새, 꽃 등 팀의 이름과 관계된 그림 물체의 수를 늘리기 등, 비시각적인 방법으로 돌이나 공기돌, 완두콩 등을 주머니에 넣기, 도토리나 구슬, 콩 등을 그릇에 담기, 막대기 더미 쌓기 등을 제시한다.[35]

게임의 결과 (점수혹은 등수)는 승자와 패자로 구분하지 않고 등수에 의한 누가 성적으로 그룹간의 차를 적게하고 교실 앞에 조별 개인별 활동 상황표를 게시 활용하고 게임이 끝난후 전원에게 적절한 종합 보상을 하는 방법도 있다.

6) 教師의 役割

35) Lee, W.R. (1986), Ibid., pp. 7-9

그렇다면 게임을 효과적으로 가르치기 위해서 교사는 구체적으로 어떻게 해야 하는가? 그에 대한 대답은 다음과 같다.

(1) 게임을 학습 내용과 통합시켜 가르친다.

게임은 의도하는 목적과 성취하려는 특정 목표를 가지고 행해져야 한다. 종래와 같이 학습 내용과는 무관하게 기분 전환이나 시간을 때우기 위해서 이용되는 것이 아니라 비디오나 컴퓨터처럼 학습 과정의 중요한 부분으로 통합되어 실시되어야 한다. 그러기 위해서는 게임을 처음부터 교수 요목에 넣어 체계적으로 소개하여야 되겠다.

(2) 의사 소통 활동을 고취시킨다.

게임을 영어 학습에 활용하는 것은 게임이 바로 의사 소통의 한 과정이라는 것이다. 게임을 통해서 어떻게 의사 소통 능력 향상을 기할 수 있을까? 무엇보다도 학습자들의 적극적인 참여를 유도해야 한다. 적극적인 참여를 유도하기 위해서는 학습 상황을 보다 실제적인 언어 상황과 비슷하게 만들고, 정보차(information gap)를 만들어 주어야 한다. 필요로 하는 정보가 있으면 누구나 말을 하지 않을 수 없다. 정보차을 만들어 줌으로써 언제나 수동적으로 말없이 남아 있는 학습장의 과묵성(reticence)을 극복하게 해 준다.

게임을 진행하는데 있어서는 언어 형태 보다 언어 기능이나 의미에 관심이 주어지게 해야 할 것이다. 이처럼 게임을 적극적인 참여를 통하여 의사소통적으로 가르치기 위해서는 학습자 간의 의사 소통을 강조하고, 청화자간의 협동심을 고취시키며 , 교사의 역할을 최소화하고 , 의사소통 수행에 있어 명확한 결과를 산출하고 , 체계적으로 평가하고 , 의사소통 기능의 다양한 국면에 도전하여 , 다른 지식이나 능력에 지나치게 의존하지 않고 의사소통 기능을 연습하고 , 명시적으로 나타난 학습 목표를 지향하게 해야 한다

(3) 교사와 학습자의 역할을 새롭게 해야한다.

전통적인 교실에서 교사는 지식 전수자, 지시자, 가르치고 이끄는 자로서 학습의 주도자였으며, 학습자는 빈 병과 같이 지식이 쌓이는 용기와 같이 수동적인 자세였다. 그러나 게임을 활용하는데 있어서 교사는 학습의 조력자, 촉진자, 관찰자이며 상담자가 되고, 학습자는 능동적인 자세로 실제적인 학습을 수행해 나가야 하는 것으로 보게 되었다. 교사의 역할을 통제자(controller), 평가자(assessor), 조직자(organizer), 격려자(prompter), 촉진자(Facilitator), 참여자(participant), 자원(resource)으로 분류할 수도 있으며, 조

직자(organizer)로서의 교사는 어떤 활동을 조직할 때 학습자가 무엇을 할 것인가를 확실히 파악하고 있는가를 확인하는 일이 중요하며, 다음과 같은 단계를 밟아 게임 활동을 조직한다고 할 수 있겠다.

첫째, 안내(lead-in) 단계로, 실시하려고 하는 게임의 목적을 제시한다.

둘째, 지시(instruct) 단계로, 게임의 규칙과 절차와 방법을 설명하여 학습자가 무엇을 어떻게 해야 할 것인가를 분명히 이해할 수 있도록 지시하며 필요한 경우 시범 을 하는 단계이다.

셋째, 시작(initiate) 단계로, 학습자가 게임에 대해 이해하고 있는가를 최종 점검하고 게임을 시작하는 단계이다. 짝 게임이나 분단 게임의 경우 일단 게임이 시작되면 필요한 수정이나 격려하는 경우가 아니고는 게임 활동을 간섭해서는 안된다.

7) 誤謬 修正

게임 중에 나타나는 언어 상의 오류에 대해 어떻게 처리할 것인가 하는 문제는 개별 교사가 결정할 문제이다. 그러나 오류 수정이 학습자의 동기를 저하시킬 수 있기 때문에 과도한 수정이나 간섭은 오히려 역효과를 가져올 수도 있다. 중요한 오류는 적어 두었다가 후속 학습에서 언급하거나 설명할 수 있으며, 역할극이나 의사 소통 게임 같은 덜 구조화된 상황에서의 과도한 수정은 피해야 한다다. 그러나 학습자 중심의 소그룹 게임에서 서로의 오류를 모방할 가능성이 클 때 어느 정도의 오류 수정은 필요하다. 학습자의 흥미를 흩뜨리지 않기 위해 간섭은 가능한 한 최소한으로 해야 하며, 즉각적인 수정 대신 오류들을 적어 두거나 녹음해 두었다가 수정과 토의를 위한 후속 학습에서 재생시킬 수 있다. 의사 소통 게임에서의 끊임없는 수정은 게임의 정신을 망칠 가능성이 있으며, 수정의 가장 좋은 방법은 교사에게 달려 있으나 게임 참가자들 역시 서로의 오류를 수정하는 주체로 작용한다.

언어 수행 상의 성공의 개념은 절대적인 것이 아니며 어떤 활동의 목적이나 초점이 무엇인가에 따라 결정된다. 따라서 교사는 학습 활동의 성격을 분명히 인식해야 하며, 전 의사 소통적 활동에서는 언어의 형태에 대한 피드백(feed back)을 제공할 필요가 있으나, 그렇다고 의사 소통적 피드백을 배제할 필요는 없다. 어떠한 활동이든 교사의 과도한 오류 수

정은 학습자의 학습 초점을 언어의 의미에서 언어 형태로 바꿔 버린다는 점에 주의해야 한다는 것이다.

8) 게임 指導時 留意點

교사는 수업에 사용할 게임을 선택하여 실제로 실시할 때 교실 상황 및 교사와 학습자의 가변적 변수의 돌출 상황에 적절히 대처할 수 있어야 한다. 게임을 하고 싶지 않은 학습자에게 억지로 게임을 시켜서는 안되며 그럴 경우 그는 그 게임으로부터 얻는 게 없을 뿐만 아니라 다른 사람의 즐거움까지도 감소시킬 수 있다. 이런 학습자는 그 게임의 관찰자(observer)가 되게 하는 것도 좋으며, 어떤 게임이 매우 성공적이고 학습자가 게임을 즐기고 있을 때 게임을 중단하는 것이 현명하다. 또한 어떤 재미있는 게임을 반복 실시할 때는 신중을 기해야 하며 이전의 게임을 변형시켜서라도 다른 형태로 사용해야 한다. 게임 지도상의 유의할 점은 다음과 같이 제안하고 있다.

(1) 교사는 게임을 잘 통제해야 한다.
(2) 학습자와 상의하기 전에 게임 중 규칙을 바꾸어서는 안된다.
(3) 게임 전에 연습의 기회를 줄 수는 있지만 예선(elimination game)은 피해야 한다.
(4) 교사는 열의를 갖고 밝은 태도를 취해야 한다.
(5) 교사는 게임을 공평하게 지도하며 평가를 공정하게 해야 한다.
(6) 과열 경쟁과 불평등한 경쟁은 피한다.

Dobson(1974)은 게임 지도시 유의할 사항을 다음과 같이 말하고 있다.

1) 게임에 대한 준비를 철저히 해야 한다. 교사는 완전히 이해할 때까지 게임 규칙을 여러 번 읽어야 한다.
2) 하나의 게임을 학급에 소개하기 전에 학습자들이 어떤 종류의 활동을 즐길 것인가를 물어 보아야 한다.
3) 가능한 많은 학습자들이 참가할 수 있는 게임을 선택하여야 한다.
4) 교사가 선택하는 게임이 반드시 학습자들의 능력 범위 이내라야 한다.
5) 수업의 처음부터 게임을 시작해서는 안된다. 학습자들이 분위기 변화를 환영할 수 있는 수업의 중간이나 끝 무렵에 게임을 사용해야 한다.

제주대학교 중앙도서관

6) 게임에 대한 지시 사항을 매우 분명하게 내려서, 모든 학습자들이 정확히 게임 방법을 알게 한다. 교사는 그들이 자신의 역할을 알 수 있도록 확신시켜려면 먼저 몇 번 연습 게임을 할 수도 있다.

7) 교사 자신이 게임을 지도한다. 교사가 지도자로서 역할을 하는 동안에 모든 학습자들이 교사를 볼수 있도록 항상 학급 앞에 서야 한다.

8) 반드시 게임의 규칙을 정확히 지켜야 한다. 만약 교사가 규칙에 엄하지 않고 한 학습자이 규칙을 어겨도 묵인한다면 선례가 되어서 학습자들 사이에 적개심을 갖게 된다. 따라서 항상 이와 같은 문제를 예견해서 규칙에 따라 엄하게 실시한다.

9) 게임을 잘 통제해야 한다. 학습자들이 즐거운 시간을 갖는 것은 교사가 원한다 하더라도 학급 규칙을 와해시키도록 허용해서는 안된다. 유쾌하지만 단호한 어조를 유지하고서 학습자들이 게임을 즐기고 그 과정에서 배울 수 있어야 한다.

10) 개개인의 학습자들이 게임에 어떻게 반응하는지를 파악해야 한다. 게임에서 실수한 학습자들에게 당혹 감이나 모욕감을 주지 않도록 배려되어야 한다.

11) 팀 게임에서 각 팀을 우수 학습자과 부진 학습자의 수를 똑같게 해야 한다. 이렇게 하면 팀의 균형이 유지되고 부지 학습자들에게 당혹감을 덜어 주게 된다.

12) 하나의 게임이 잘 진행이 안되면 다른 게임을 시도해야 한다. 어떤 게임은 한 집단의 학습자에게 흥미를 가지지만 다른 집단의 학습자에게는 흥미를 가지지 않으므로 교사는 게임 사용시에 융통성이 있어야 한다.

13) 학습자들이 그만 하자고 하기 전에 항상 게임을 끝내야 한다. 다시 말해서 학습자들이 지겨워할 정도로 게임을 오래 끌어서는 안된다.[36]

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

36) J.M. Dobson ,(1974), *Ibid.*, pp. 108-109

Ⅴ. 게임의 實際的 接近

지금까지 게임의 이론적 배경과 구성 그리고 활용방법에 대하여 여러학자들의 견해를 토대로 살펴보았다.이러한 논의를 바탕으로 본장에서는 현재 우리의 교실 환경에 알맞은 교실 좌석 배치 모형과 실시하기가 비교적쉽고 누구나 재미있게 즐기며 배울수있는 게임의 실제를 유형별로 제시하였다. 그리고 마지막에서는 게임 지도 전개 모형과 게임 중심 교수-학습 모형을 제시하였다.

1. 게임의 指導

각 게임에서 필요한 준비물은 사전에 철저히 준비하고, 이미 작성된 게임 지도안에 따라 지도한다. 우선 게임 학습에 들어가기 전에 쉬운 게임지도용 교실영어로 게임의 이름과 목적을 간단히 설명하고 게임의 절차와 규칙을 이해시키고 재확인시킨다. 게임 활동중 학습자의 상호작용과 오류의 경향을 파악하기 위하여 조별 학습게임의 경우 특정 한개 분단을 표집하여 활동상황을 녹음한다든가 해서 차시 학습의 복습부분에서 간단하게 후속 지도 하는 것도 좋은 방법중의 하나이다.

1) 교실 영어

교재의 지도와 게임 활동의 구체적 상황에서 자연적으로 의미를 파악할 수 있고 반복적 사용으로 의사소통에 도움을 줄 수 있는 다음과 같은 교실영어를 자주 사용할 수 있으면 한다.

(1) General commands, instructions, etc.

TEACHER' S LANGUAGE

Take your time.

Don 't be in such a hurry

Look.

Listen.

Turn round.

Stand in a line.

One at a time

LEARNER' S LANGUAGE

Hurry up.

Be quiet.

Be careful

(2) Organisation

a) Things required for the lesson

TEACHER' S LANGUAGE

John,	could you would you will you	give out	the pencils, the scissors, the rulers,	please?

Fetch	the tape recoder the project	from the storeroom, will you?

Bring Give	me	some chalk, some paper, a pencil,	please.

You 'll each need You each need You 'll all need You need	a pencil, a ruler, scissors ··· pencils, rulers, scissors ···

Have you each got Have you all got Have you got	a pencil, a ruler, scissors ··· pencils, rulers, scissors ···

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Put up your hand(s) | if you need anything.
if you haven 't got anything.

What | do you need?
haven,t you got?

Here you are. Come and get | it.
them.
some.

Help | yourself.
yourselves.

One for you, and one for you . . .

One
Two
Three
Four | each.

One between | Two
Three
Four

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

One
Two
Three | for each group..

You 'll have to share.

Who can lend John a pencil.

LEARNER' S LANGUAGE

Please,	may could can	I	give out	the	pencils ? scissors ? rules ?	

I' m sorry, I can' t find	the pencils. the scissors. the rulers. them. any.

I haven' t got	a pencil. one. any.

Please may I have . . . ?

(I' m sorry, but) my pencil,s broken

Look.	There 's one There it is There are some There they are	over there. on the table. on the desk. by the window.

Here you are.

One for you, and one for you .....

b) Arrangement of the classroom

TEACHER' S LANGUAGE

Move Put Take	the your	desk(s) chair(s) things	over there,please.

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Move Put Take	the your	desk(s) chair(s) things	back where	it they	came from.

c) Grouping of learners

TEACHER' S LANGUAGE

Work with the person sitting next to you.

Work in	twos. threes. fours. your groups.

Split Go Get	into your groups(now), please.

John, (would you) sit	inext to behind in front of	Peter, please(?)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

In groups. In your groups.
On your own. By yourself.
You be the group leader.
Would you be the group leader?

Who' s next? Whose turn is it?

LEARNER' S LANGUAGE

I want I 'd like	to work with . . .

Let me Let 's	have a	turn. go. look.	
I We	haven 't had a	turn. go. look.	(yet)

Whose	turn go	is it?
You do it	first. next.	

Let me Let 's	do it	first. next.	

d) Organisation of the game

TEACHER' S LANGUAGE

First, Then, Next, Finally,	. . .

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

It 's your turn.
Is it your turn?
Who hasn't had a turn yet ?
When he . . . then you must . . .

If you want any help, put up your hand(s).

Who wants to	try ? have a go.			

You must . . .

You 've got to . . .

3. Praise, blame, and evaluation

TEACHER' S LANGUAGE

(I think)	this one these	is are	better than	that one. those.

I don' t think	this one these	is are	as good as	that one. those.

Good. Quite good. Very good. O.K.Fine. Great.

Well done. Right. Corret.

Wrong. Not right. Not very good

Not quite right.

LEARNER' S LANGUAGE

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Is	it this	all right?

(I think)	it 's good. this is great	

4. Interpersonal exchanges

TEACHER' S LANGUAGE

What 's wrong ? Can I help you ?

LEARNER' S LANGUAGE

Please,	Mr. Won,	.....
Excuse me,	Mrs. Won,	
	Miss. Yang,	
	Dr. Tweedie,	

Would you like . . .?

Let' s . . .

Yes. No. O.K. All right. Certainly not.

Of course.

Wait a moment. Hurry up.

I 've finished.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2) 集團의 編成과 運營

(1) 編 成

게임을 이끌어 갈수 있는 학습자를 그룹의 리더로 우선 배치하고 나머지 구성원들은 다음과 같은 방법으로 편성한다.

①구성원의 상,하가 균등하도록 배정한다.
②집단의 인원수를 균등하게 한다.
③협동적 인간 관계가 되도록 구성한다.
④각조의 조장은 윤번제로 운영한다.

전체활동의 편성은 교실 정면을 중심으로 양쪽으로 나란히 구분하여 좌석을 배치하고 가운데 통로를 넓게하여 학습자들이 교실 앞에나오거나 혹은 교실 중앙에서 활동할 수 있도록 배치한다. 소그룹 활동의 편성은 5명 혹은 6명을 한개의 그룹으로 남여 혼성 , 이질분단으로 구성하며, 서로 마주보고 앉을 수 있도록 배치한다. 교사가 각 분단을 자유롭게 순회할 수 있고 학습자도 분단을 떠나 마음데로 활동할 수 있도록 공간을 최대한 확보하며, 매주 분단의 위치를 교체시킨다.

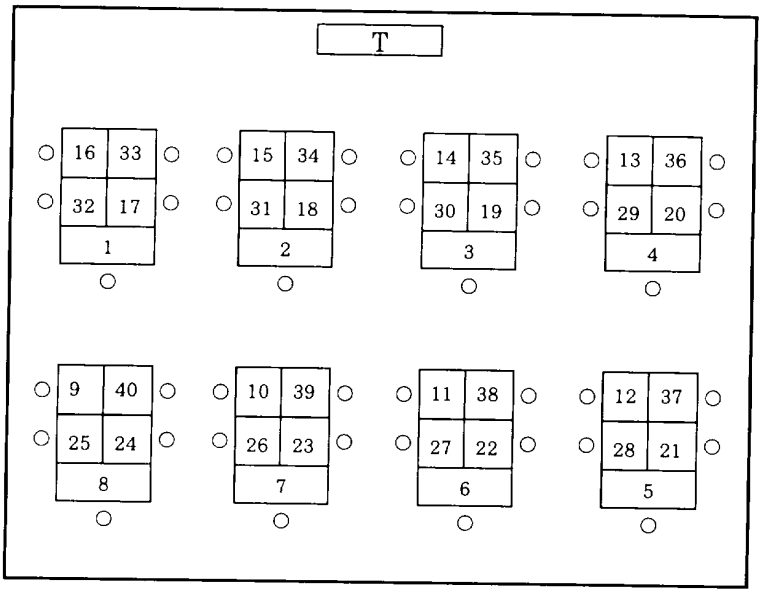
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(2) 運 營

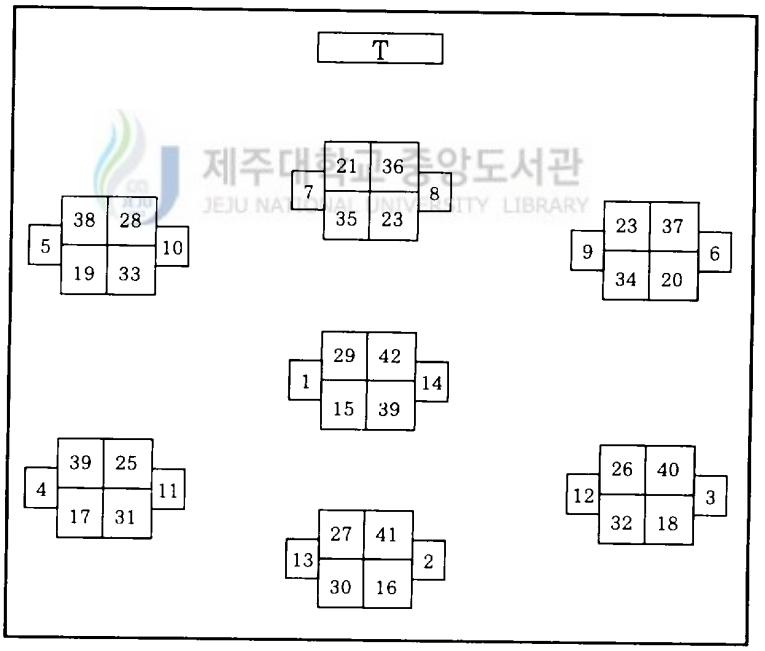
일정 기간 동안의 학습과 게임 활동 내용을 분석하여 각 분단의 능력이 균등하도록 이질분단으로 편성하고 그룹의 리더를 선출하고, 조별 활동 기간에는 수시로 조장들과 만나 조별 운영에 대한 협조와 필요한 사항들을 토의한다. 나머지 일정기간 동안은 조별 구성원을 고정시켜 운영하여 본다. 조별 이름을 스스로 정하게 하고 조원간의 상호 협력 학습을 강조한다.

다음은 게임 활동시 사용가능한 여러가지 그룹의 모형들을 제시하였다. 게임의 특성과 잘 어울리도록 선택하여 활용할 수 있겠다.

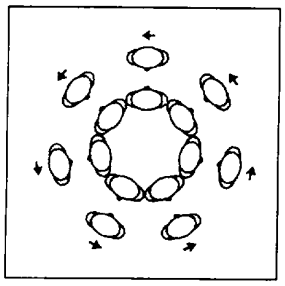
〈좌석배치모형 1〉



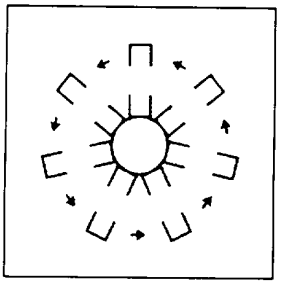
〈좌석배치모형 2〉



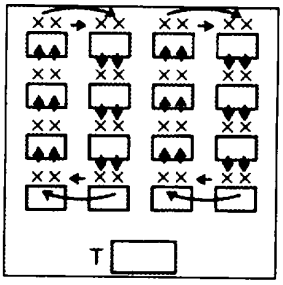
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



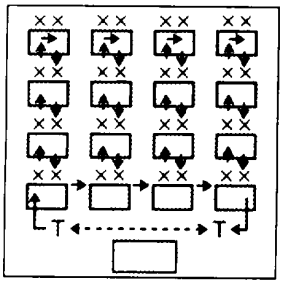
좌석배치모형 3



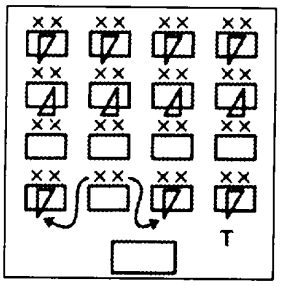
좌석배치모형 4



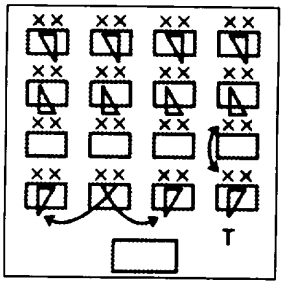
좌석배치모형 5



좌석배치모형 6

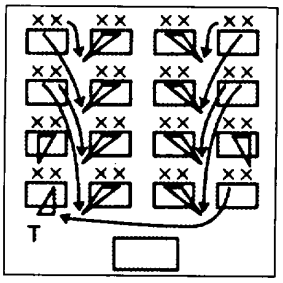


좌석배치모형 7

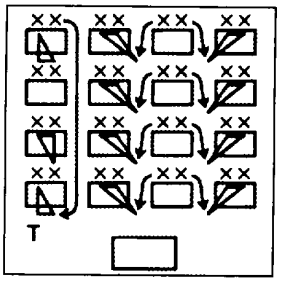


좌석배치모형 8

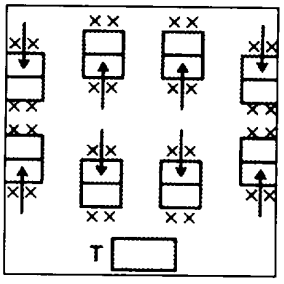
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



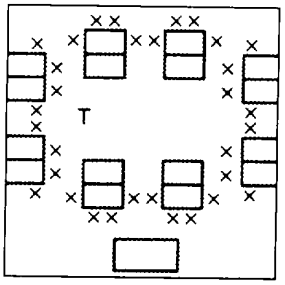
좌석배치모형 9



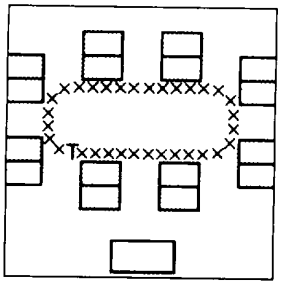
좌석배치모형 10



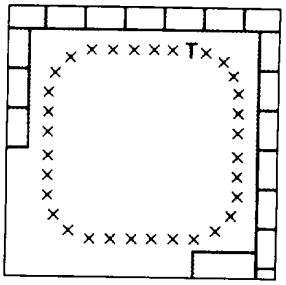
좌석배치모형 11



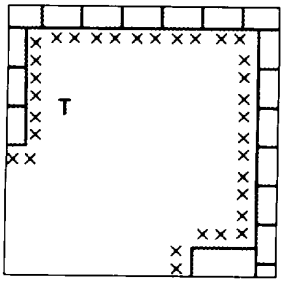
좌석배치모형 12



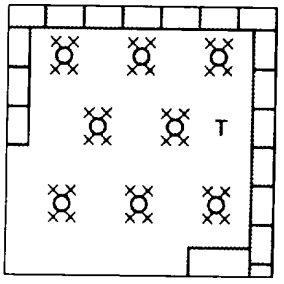
좌석배치모형 13



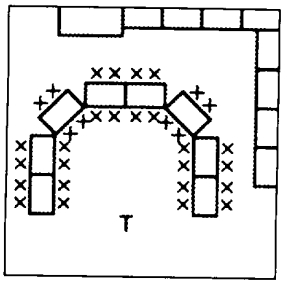
좌석배치모형 14



좌석배치모형 15

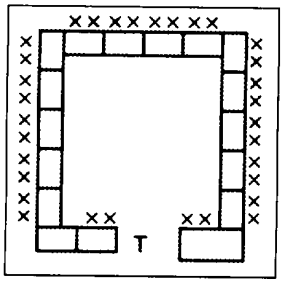


좌석배치모형 16

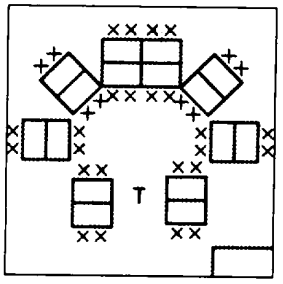


좌석배치모형 17

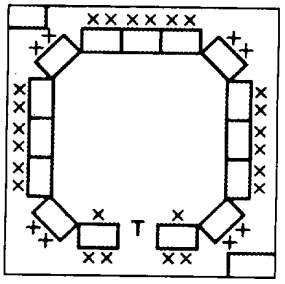
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



좌석배치모형 18



좌석배치모형 19



좌석배치모형 20

2. 게임의 實際

필자는 지금까지 언급한 주장과 제안에 유념하면서, 가능한한 재미있고 즐겁게 할 수 있는 학습활동을 놀이(game) 형태로 꾸며서 영어의 어휘, 발음, 듣기, 말하기 순으로 소개하겠다. 여기 소개하는 영어 학습 게임은 널리 알려진 영어교육문헌과 교재에 수록되어 있는 것이 대부분이나 특히 Lee(1979)와 조재영(1992)에 힘입은 바가 컸다는 것을 밝혀둔다. 우리의 영어수업의 명랑화와 학습자의 학습의욕증대 및 영어수업 기법의 다양화를 위하여 그 중 상대적으로 더 재미있다고 생각되는 몇가지 게임을 여기서 검토해 보았다.

1) 語彙 學習 게임

여기서 어휘게임이라 함은 학습자의 주의력이 주로 어휘에 치중되는 학습유형을 지칭하는 것이다. 철자학습도 어떤 면에서는 어휘학습유형 속에 포함될 수도 있지만, 여기서는 포함시키지 않았다.

어휘학습을 위한 재미있는 수업활동의 종류는 아주 많다. 그 중에서 흥미유발성이 강한 몇가지 학습게임을 골라 보았다.

(1)Add-on

제주대학교 중앙도서관

이 게임은 학습목표를 정해진 단어수 만큼 또는 그 이상의 지시물이 그려져 있는 그림 또는 실물을 칠판에 걸거나 교탁 위에 나열해 둔다. 그리고 교사는 학습목표로 정해진 단어의 발음, 철자 그리고 의미를 정확히 미리 학습시킨다.

예를 들어 5개의 단어가 선정되었으면, 5명씩으로 구성된 분단 2개를 만든다.

그래서, 어느 분단이 더 빨리 더 정확하게 주어진 단어들을 전부 나열식으로 말하는가에 따라 승패가 판가름 난다는 것을 주지시킨다. 학습목표로 정해지는 단어의 수는 학습자의 학습진도에 따라 얼마든지 가감할 수 있으며, 사용되는 문장도 얼마든지 다른 내용과 구조로 바꿀 수 있다.

이 게임을 진행하게 되면 직접 게임에 참가하지 않는 학습자도 참여의식에 젖어들게 되

어 학습흥미가 높아지게 됨을 관찰할 수 있다.

A : I saw a living room.

B : I saw a living room and a dining room.

C : I saw a living room, a dining room and a bathroom.

D : I saw a living room, a dining room, a bathroom and a sleeping room.

E : I saw a living room, a dining room, a bathroom, a sleeping room and a drawing-room.

여기서 "and" 다음의 단어가 각 발표자가 첨가해야 할 단어이다. 그리고 발표자가 차례가 되었는데도 첨가할 단어가 순간적으로 생각나지 않거나, 생각은 났지만 머리에만 맴돌고 즉시 발화가 되지 않을 경우, 같은 분단에 속하는 다른 학습자가 도와주게 할 것인가의 여부는 담당교사가 학습 진행상황을 고려하여 결정하면 될 것이다.

이 학습놀이는 어휘에 치중하고 있고 어휘연습이 그 학습목표이지만, 단어를 담는 문장구조를 단순한 것에서부터 더 복잡한 것에 이르기까지 얼마든지 자유자재로 선택하여 사용할 수 있다. 이를 잘 활용하면 구조학습과 말하기 학습도 동시에 진행할 수도 잇다. 다음 예를 보자.

A : Have you ever seen a tiger?

B : Have you ever seen a tiger and an elephant?

C : Have you ever seen a tiger, an elephant and a lion?

D : Have you ever seen a tiger, an elephant, a lion and a horse?

E : Have you ever seen a tiger, an elephant, a lion, a horse and a monkey?

F : Have you ever seen a tiger, an elephant, a lion, a horse, a monkey and a donkey?

가능한 한 어휘는 같은 범주에 속하는 것을 선택하는 것이 좋다. 음식류, 나무, 과자류, 교통수단, 의류 등 그 범주는 아주 많다. 단어는 학습자에게 어렵지 않아야 한다.

(2) Word-card game

이 어휘학습게임은 새로 배운 어휘를 더욱 친숙하게 하는 데에 그 목적이 있다. 가로 약 6cm 세로 3cm되는 카드 한 면에는 새로 배운 영어 단어를 적고 뒷면은 공백으로 남겨둔다. 또 같은 크기의 카드 한 면에는 영어단어에 해당되는 한국어 단어를 적는다. 그러니까, 새로 배운 단어 하나에 영어카드 한 개, 국어 카드 한 개씩 짝을 맞추어 준비하면 된다. 학습자의 학습능률에 따라 6개 단어에서부터 10개 단어까지 학습놀이에 도입할 수 있다.

10개의 단어를 학습목표로 했을 경우 3명 내지 4명의 학생이 한 분단을 이루는 것이 효과적이다. 책상 위에는 20개의 card가 공백으로 된 면이 위로, 쓰여진 면이 아래로 된 채 한 장씩 펼쳐져 있다. 학생 A가 한 장을 집어 그 단어를 큰 소리로 발음한 다음 다시 제자리에 엎어놓는다. 두번째 카드도 마찬가지로 한다. 만약, 두번째 뒤집은 카드가 첫번째 카드와 짝이 맞으면 두 장을 자기 앞에 포개어 둔다. 그리고 같은 순서로 다음 카드를 뒤집는다. 짝 맞는 두 장을 뒤집지 못하면 다음 학생 B로 순서가 넘어간다.

짝지어지는 두 개의 카드를 영어단어와 그에 해당하는 한국어 단어로 채울 수도 있고, 학습이 어느 정도 진전되면 주어진 영어단어에 짝이 되는 반의어로 (fast-slow, difficult-easy, long-short, near-far, thick-thin, high-low, old-young, etc.) 채울 수도 있다. 또 학습이 더욱 더 진전되면, 영어단어에 대한 정의를 영어로 적어 영어정의 찾기 학습형태로도 각색하여 학습에 이용할 수도 있다.

그 어느 경우든지, 학습내용이 참가 학습자에게 어렵게 느껴지지 않도록 해야한다. 학습내용이 어려우면, 학습흥미가 유발되기보다는 긴장만 쌓이게 되어 역효과가 나기 때문이다.

(3) Incomplete definitions

한 분단에서 나온 학생 A가 최근에 학습한 단어의 정의를 완전하게 하지 않고 불완전한 정의로 암시를 주면, 다른 분단에서 나온 학생 B가 그 단어를 알아 맞히는 학습놀이이다. 학습진도에 따라 정의를 한국어로 할 수도 있고 영어로 할 수도 있다.

Elephant가 정답일 경우 영어로 된 정의를 아래와 같이 불완전하게 학생 A가 B에게

말하여 준다. *A large animal which lives in India and Africa and which can carry people as well as goods...*이라고만 말하고, 정답을 유도하는 가장 핵심부분이 되는 *...which has a large and long trunk...*는 말하지 않는데에 이 학습놀이의 묘미가 있다. 위에 적은 영어정의가 너무 어려우면 한국어로 정의를 말하여 주도록 하면 된다. 영영사전을 이용하면 교사는 이런 유형의 학습자료를 많이 만들어 낼 수 있을 것이다.

기타 보기

(a) Mountain : Mass of very high land something with trees and other plants.

(b) Wardrobs : A piece of furniture in which we keep...

(c) Traffic lights : A way of telling us to stop or go ahead in the street...

(d) Cattle shed : A piece where a farmer keeps his cows...

(e) Telephone : A means of sending a spoken message a long way...

(f) Lip : One or the other of the fleshy edges of the opening of the physical organ through which we put food...

(4) I spy

한 학생이 I spy with my little eye something beginning with B라고 말하면, 다른 학생들이 차례로 정답이 나올 때까지 B로 시작되는 단어를 말하는 것이 학습놀이의 요령이다. B로 시작되는 단어가 너무 많아서 학습자가 정답을 맞히기가 어렵다고 생각되면, 교실안에 미리 비치한 그림속 사물의 명칭을 대거나 어휘의 영역을 한정해 주는 것도 하나의 요령이 될 것이다.

A : I spy
With my little eye
Something beginning with B.
B : Is it the blackboard?
A : No, it is not.C : Is it a biscuit?

A : No, it is not.D : Is it a ball?

A : Yes, you are right. It's a ball.

정답이 되는 단어는 학생 A와 교사가 미리 정하여 종이 쪽지에 적어두었다가 정답을 맞혔을 때 모두에게 공개하여야 한다.

B로 시작되는 단어를 칠판에 나열하여 암기식으로 학습할 때보다 이와 같이 놀이형식으로 하면, 학습활동에 참여하는 학습자의 열의가 높아지고 호기심이 더욱 늘어나는 것을 교사는 관찰할 수 있을 것이다. 분단을 나누어 게임 형식으로 하면 효과는 더욱 커진다. 단어의 첫 철자를 단일 철자로 할 수도 있지만, 두 개의 철자(sp——, sk——,wr——, 등)로 할 수 도 있다. 또 학습이 더 진전되면 세 철자(str——, shr——, scr——, 등)로 시작되는 단어를 대도록 하여 난이도를 늘려갈 수도 있다.

(5) Aunt Mary's cat

이 게임은 명사를 수식하는 부가형용사를 익히는 데에 그 목적이 있다. 학생 A가 Aunt Mary's cat is an alarming cat라고 말하면, 학생 B는 부가형용사의 첫글자가 "b"로 시작하는 Aunt Mary's cat is a bad cat.라고 받는다. 그러면 순서에 따라 학생 C는 "c"로 시작하는 careful를 사용하여 Aunt Mary's cat is a careful cat.라고 하면 되고, 학생 D는 dirty를 사용하여 Aunt Mary's cat is a dirty cat.라고 하면 된다.

Aunt Mary's cat가 진부한 느낌이 들면 My uncle's parrot, My grandmother's monkey, My father's horse등 많은 다른 표현을 사용할 수 있다. 개별학생과 학생, 개별학생과 전체반학생, 분단과 분단이 경쟁하면 학습참여도가 높아질 것이다. 다음은 My uncle's donkey로 시작하는 학습모형이다.

A : My uncle's donkey is an abnormal donkey.

B : My uncle's donkey is a beautiful donkey.

C : My uncle's donkey is a clever donkey.

D : My uncle's donkey is a dangerous donkey.

E : My uncle's donkey is a fine donkey.

F : My uncle's donkey is a good donkey.

G : My uncle's donkey is a happy donkey.

H : My uncle's donkey is an interesting donkey.

I : My uncle's donkey is a jealous donkey.

학습이 진전되면 두번째 반복된 명사 donkey를 지주어(prop-word) one으로 바꾸어 사용하여도 좋다.학습목표로 설정된 한정형용사의 범위설정은 학습진도에 따라 결정되어야 함으로 담당교사는 학습내용이 어렵지 않은 수준에 머물도록 각별히 주의해야 한다.

(6) Look at what we bought.

한 학생이 반 학생들이 전부 보는 앞에서 여행 중 구매한 상품의 이름을 말로 알리지 않고, 대신 pantonime으로 대신한다. 그러면 그것을 지켜보고 있는 학생들이 그 상품명을 알아 맞히면 한 학생이 나와 그 단어를 바른 철자로 정확하게 칠판에 쓰도록 한다.

학습자의 참여의식을 높이기 위해서 한 학급을 4명 또는 5명씩 분단을 만들게 한 다음 알아맞히기 경쟁을 시키면 학습능률이 더 높아질 것이다.

A : During this winter vacation I went to New York with my father and there I bought a tie, a necklace, a handkerchief, a hat, a TV set, a tennis racket, a suit, a pair of shoes, a box of chocolates, a guitar, etc.

B : During last summer vacation I went to Peking with my mother and there I bought many things. I bought a bicycle, a mirror, a book, a china, a foot-ball, a ping-pong ball, some perfume, some tea, a camera, a vase, etc.

위의 상품을 온갖 손짓과 발짓을 하면서 동작으로만 표현하노라면, 어느새 교실 안에는 웃음이 일고, 학습자는 영어를 배우는 것이 고역이 아니고 즐거움이 될 수 있다는 것은 느끼게 될 것이다.

제주대학교 중앙도서관

(7) Begin with my end

이 어휘학습놀이는 처음 발표자가 말한 단어의 끝 철자로 시작하는 단어를 다음 사람이 생각해내서 말하도록 하는 학습활동이다.

이 학습유형에는 단어와 단어만을 나열하는 단어나열식 외에도 한 학생으로 하여금 짧은 문장을 말하게 하고 그 문장의 최종단어의 마지막 철자로 다음 문장을 시작하도록 하는 문장을 이용하는 학습방법도 있다.

단어만을 나열할 경우,

calm -〉 mother -〉 rose -〉 egg -〉 games -〉 elephant -〉 tennis -〉sky -〉 yard -〉 dangerous -〉 soup -〉 picture, etc.와 같이 된다.

문장을 이용하는 경우,

A : Have you ever seen an elephant?

B : Tigers are very dangerous animals?

C : Lilies are beautiful flowers.

D : Some of the boys are very lazy.

E : Young soldiers fought bravely during the war.

F : Remember me to your mother and aunt.

G : Tennis is a very popular sport in Korea.

H : Algebra is a difficult subject to me.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이와 같이 계속 진행시키다가 단순한 단어나열식 학습이 지루한 감이 들 때, 이와 같이 변형된 학습놀이가 흥미를 돋구워 줄 것이다. 학습진도상황에 따라 문장의 구조를 좀 더 복잡하게 만들어 어휘연습과 아울러 문장의 구조연습도 부수적으로 할 수 있다. 현재진행형의 학습과 어휘학습을 접목시킬 경우, 다음과 같이 된다.

A : Have you ever been to London?

B : Nobody has ever seen a dragon yet.

C : Tigers have been jumping around here.

D : Every citizen of the city has been responsible for the pollution of the river.

E : Rings have been stolen last night.

F : Nature has given us mountains and seas.

G : Sons and daughters have found some benches to sit on in the park.

이처럼 문형연습과 단어학습을 연계하여 학습활동을 꾸미면, 단순한 단어나열식 학습에서 생길 수 있는 지루함을 없앨 수 있다. 도입되는 문형의 난이도는 학습자에게 알맞은 것을 선택하도록 교사는 주의를 기울여야 한다. 그러나 여기서 주의해야 할 점은 단어학습이 주된 학습목표이면 학습자의 관심은 어휘에 머물도록 해야지 문형으로 옮아가지 않도록 하여야 한다. 문형은 보조수단으로 인식되도록 해야한다.

2) 發音 學習 게임

발음학습게임의 주된 목표는 영어발음의 정확한 식별력과 발성력을 길러주는 데에 있다. 실제로 수업에서 발음지도를 해본 사람이면 누구나 다 알고 있는 바지만, 조음위치와 조음방법의 설명만으로는 학습자의 정확한 발음의 식별 및 발성이 이루어지지 않음을 경험하게 된다.

발음학습게임은 개별발음으로, 단어로, 또는 문장으로 할 수 있다. 최소대립쌍(minimal pairs)과 같은 학습방법도 흥미 있지만, 가능한 의사소통상황에 가까운 문장형식의 학습놀이를 택하는 것이 좋다.발음학습은 한국어에는 없는 영어의 발음에 상대적인 중점을 두고 하는 것이 좋다.

(1) The same or different

교사가 육성으로 또는 tape로 짝지어진 두 개의 문장을 들려주면, 그 두 문장의 발음이 같은지 다른지 식별하는 학습이다. 같으면 the same, 틀리면 different로 답하게 할 수도 있고, 같으면 주먹을, 틀리면 손바닥을 올려서 표시하게 할 수도 있다.

Teacher : (a) We began to think.

(b) We began to sink.

Are they the same or different? I'll say them once again.

개별 학생을 불러서 답하게 할 수도 있고, 반 전체학생이 함께 답하게 할 수도 있다.

Teacher : (a) That's a good road.

(b) That's a good road.

Are they the same or different? Listen again more carefully.

Teacher : (a) I'd like to look at your bag.

(b) I'd like to look at your back.

Are they the same or different? Listen again very carefully.

학습이 진전되어 식별력이 좋아지면, 두 개의 문장에서 세 개 또는 네 개의 문장으로 늘릴 수도 있다. 그리고 비교되는 발음이 최소대립쌍을 이루지 않아도 될 것이다.

(2) Which is which?

이 학습놀이는 "The same or different"와 비슷한 점도 있지만, 발음의 동일성과 차이점을 단순하게 식별하는 것 외에도, 주어진 발음을 듣고 그 발음이 무엇을 의미하는지를 알아맞힌다는 점에서 다른 점이 있다.

제주대학교 중앙도서관

교사는 학생들에게 leave(go away)가 들리면 A라 하고 live(dwell in a place)가 들리면 B라 하라고 사전에 일러둔다. 대답하는 사람은 개별 학생, 분단 또는 전체학급이 될 수도 있다. 대답하는 학습자가 분단 또는 전체학급일 경우엔 발음을 들을 때 눈을 감게 하고 A는 손가락으로 "V"자로, B는 주먹으로 표시하게 할 수도 있다. 또 종이에 쓰게 할 수도 있다.

Teacher : (a) You must leave there. (A)

(b) You must live there. (B)

Teacher : Write "A" if you hear the vowel sound of "Bed"(the thing you sleep in) or "B" if you hear the vowel sound of "bad"(the opposite of good).

(a) set (A)
(b) set (B)
(c) sat (B)
(d) set (A)
(e) sat (B)
(f) set (A)

Teacher : write "X" if you hear the vowel sound of "fool" or "Y" if you hear the vowel sound of "full".

(a) fool (X)
(b) full (Y)
(c) full (Y)
(d) fool (X)
(e) fool (X)

한국 학생들에게 식별하기 어려운 영어의 자음과 모음을 영 · 한 음성대조분석표를 참고하면서 이와 같은 학습놀이를 구성하면, 단순히 듣고 따라서 발음하는 학습유형보다 학습자의 흥미가 더 많이 유발되리라 생각한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(3) What are you saying?

교사는 칠판에 일련 번호를 붙인 문장을 나열한다. 두 개의 문장을 짝지어 번호를 붙인다. 이 짝지어진 문장은 발음의 차이는 아주 적지만, 뜻의 차이는 큰 것으로 만들어야 한다. 한 학생이 칠판에 나열된 문장 한 개를 골라 큰 소리로 읽는다. 그러면 지명된 학생이 그 문장의 정확한 번호를 대야 한다.

(1.a) I can't find my glass.
(1.b) I can't find my class.

(2.a) Ballet-dancers work very hard.

(2.b) Belly-dancers work very hard.

(3.a) The trees are full of birds.

(3.b) The trees are full of buds.

(4.a) We shal leave there.

(4.b) We shall live there.

(5.a) Did you see the big ship?

(5.b) Did you see the big sheep?

(6.a) Don't touch my pate.

(6.b) Don't touch my pet.

(7.a) I have never seen the gate.

(7.b) I have never seen the gat.

(8.a) She didn't cry in the morning.

(8.b) She didn't cry in the mourning.

(9.a) I like a free car.

(9.b) I like Africa.

(10.a) They're robbers.

(10.b) There are robbers.

제주대학교 중앙도서관

교사가 위에 적은 문장 중 하나를 읽은 다음 모든 학생들에게 그 문장의 번호를 종이에 적어서 보이도록 하는 학습유형을 택할 수도 있다.

(4) Relaying spoken messages

교사가 미리 준비한 전달내용(message)을 각 분단의 대표에게 구도로 전달하면, 전달을 받은 대표는 자기의 분단으로 돌아가 다음번 학생의 귀에 대고 그 전달내용을 전한다. 이때 그 다음에 앉은 학생의 귀에 소리가 들리지 않도록 낮은 목소리로 해야한다. 마지막으로 전달을 받은 학생은 그 전달내용을 발설자인 교사에게 전한다. 처음의 전달내용과 일

치하는 내용을 가져온 분단이 이기는 학습놀이이다.

학습의 영어학습진도에 맞도록 문장을 구성해야 할 것이며, 너무 어렵거나 너무 쉬우면 흥미가 떨어짐으로, 알맞은 문형과 내용을 선정하는데 교사는 주의를 기울여야 한다.전달내용을 명령문으로 할 경우 각 분단의 마지막 학생은 그 전단내용의 명령대로 실제 행동을 해야 한다. 처음의 전달내용에 맞게 행동하는 분단이 이기는 것이다.

각 분단의 학생수는 전달내용이 어려우면 적게 되고, 전달내용이 쉬우면 많게 하면 된다.

(1) 전달내용을 명령문으로 할 경우:

(a) Touch your English teacher on the head with your right hand and walk slowly twice round the teacher.

(b) Tickle your teacher's ribs with your left hand and walk rapidly round the teacher's table three times.

(c) Go to Mary's desk and walk twice round her desk and ask her to lend you a pen.

(2) 전달내용을 이야기로 할 경우:

(a) John told me that Bill kicked his dog in the park.

(b) My mother said that my father would see my uncle at the coffeeshop, at 3 p.m., in the afternoon.

(c) A young hunter was chasing after a rabbit, two deers and a lion at the same time.

학습자의 학습진도와 학습능력에 따라 전달내용의 길이와 나이도를 조정하여야 한다.

(5) Interpolating

이 학습활동은 한국어 문장속의 일부 자음을 문제의 영어자음으로 바꾸어 발음하는 것이다. 이 학습은 문제가 된 발음식별을 용이하게 하여 주고, 정확한 발성으로 유도하는데에 도움이 된다.예를 들어 동물원(zoo)를 〔zu:〕라고 발음하지 않고 자기도 모르게 〔dzu:〕라고 발음하는 학생들을 수업 중에 가끔 만나게 된다. 이런 경우 교사가 조음위치와 조음

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

방법 등을 자세히 설명한 후, [zu:]로 따라해 보라고 하면, 그 순간에는 잘 되는 듯하다가, 곧 한국어 [잎]에 가까운 [dzu:]로 되돌아가 버리는 것을 자주 경험하게 된다. 어떤 학생은 실제 [잎]으로 발음하면서 [z]로 발음했다고 우기는 경우도 있다.

교사는 특정 발음의 결함을 갖고 있는 학습자에게 교실밖에서 또는 집에서 혼자 반복연습을 할 수 있는 처방적 학습방법을 때로는 가르쳐 주어야 한다.

다음에 소개하는 개삽법(interpolating)은 그러한 학습방법 중의 하나가 될 것이다.

자음 [z]의 식별과 발성에 결함이 있는 학습자에게는 다음 개삽문(interpolated sentence)을 반복 연습케 한다. 한국어 문장에 있는 초성자음[ㅈ]을 전부 [z]로 발음하게 한다.

(a) 이 주전자는 저 주전자보다 더 좋다.
(b) 저 잠자리는 고추잠자리가 아니니?
(c) 이 아저씨의 바지는 저 아저씨의 바지보다 더 지저분하다.
(d) 저 이즈러진 조각달 좀 봐.
(e) 이 두부비지는 참 맛이 좋다.
(f) 저기 담장을 넘어가는 족제비를 보았니?

반복연습을 통하여 어느 정도 학습의 진전이 있으면 의도적으로 [z]음이 많이 반복된 영어문장을 발음교정용 처방문에게 제공하고 반복 낭독케 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(a) The bees buzzed busily around the azaleas.
(b) The music caused pleasant memories to arise.
(c) How many zebras did you see in the zoo?
(d) It is easy for Tarzan to play with wild animals.

한국어 자음체계에 없는 영어자음의 발음에 한국 학생들은 상대적으로 더 많은 오류를 범한다. 그래서 교사는 한국어 자음음소체계에 없는 [z,ʒ,f,v,θ,ð,등]을 중심으로 개삽문과 처방문을 준비하여 두었다가 실제수업에서 사용하거나, 개별학생에게 숙제용으로 제공하면 발음학습의 효과를 높일 수 있을 것이다.

3) 듣기 · 말하기 게임

듣기와 말하기 학습에 관련된 재미있는 학습놀이는 그 유형이 다양하다. 듣고 행동하기, 듣고 그리기, 듣고 정답찾기, 듣고 질문하고 정답찾기, 듣고 질문하고 그리기 등 여러가지가 있다. 그 중에서 특히 흥미유발성이 강하다고 여겨지는 몇가지 학습놀이를 여기 소개한다.

(1) Twenty questions

우리가 잘 알고 있는 "스무개고개"를 영어학습에 응용한 학습형태이다. 이 학습형태는 듣기에만 사용할 수도 있고, 질문 대답 형식으로 듣기 말하기를 동시에 학습하는데 사용할 수도 있다.듣기학습에 사용되는 스무고개형의 학습놀이의 경우에서는, 교사가 준비한 20개의 문장을 발음이 좋은 학생이 읽도록 한다. 또 교사 자신이 직접 낭독해도 좋다. 듣는 학생들은 문장을 하나씩 들어가면서 무엇을 지칭하는 것인지 먼저 알아맞히면 이기는 것이다. 읽기전에 정답이 되는 단어의 범주를 암시해 주어야 한다. 사물, 사람, 동물 등 어느 유형에 속하는 것인지 알려준다. 분단별로 경쟁을 시킬 수도 있고 정답을 개별적으로 쓰게 하여 서로 비교하게 할 수도 있다.

예를 들어 정답이 salt인 경우 숨겨진 종이 위에 "I am salt"라고 써놓고 학생들에게는 "I am a thing"이라고 말하여 준 다음, 다음 20개의 문장을 차례로 읽어 나가면 된다.

I am a thing.
(1) I am natural.
(2) I can be found in the ocean.
(3) I am found at home.
(4) Too much of me is unhealthy.
(5) Elephants and cows love me.
(6) I have been used as money.

(7) I am a mineral.

(8) The term 'salary' started with me.

(9) Sometimes I am a rock.

(10) I am popular in Cheju.

(11) Some people are not worth me.

(12) I am associated with the world land speed record.

(13) Although I am the real thing, there are imitations.

(14) You can make me in the laboratory.

(15) I am white.

(16) Athletes eat me to avoid cramps.

(17) I can be traced back to the Bible.

(18) I am more used in summer than in winter.

(19) I am much used in the kitchen.

(20) I am found on the tennis court.

문장의 길이와 난이도는 학습자의 학습수준에 따라 정해야 하며, 문장의 내용은 정답에 너무 직접적인 암시를 주는 것이 되지 않도록 유념해야 한다.

질문 대답형식을 택하는 경우에는, 숨겨진 종이 위에 써놓은 정답을 20개의 질문을 초과하지 않는 범위 내에서 미리 알아맞히는 편이 이긴다. 질문은 "yes-or-no"형으로 한다. 예를 들어 정답이 I am a turtle인 경우 숨겨진 종이 위에 "I am a turtle."이라고 써놓고 학생들에게는 "I am an animal"이라고 말한 다음, 20번의 질문 대답에 들어가면 된다. 대답은 "Yes"와 "No"로만 한다.

이 게임을 더 흥미있게 하려면, 전체학생은 정답을 알고 있고 한 학생만 모르게 하여, 그 학생이 질문을 통하여 정답을 알아 맞히도록 하면 된다.

I am an animal.

(1.a) Are you an animal?

(1.b) Yes, I am.

(2.a) Do you live in a mountain?

(2.b) No, I don't.

(3.a) Can I see you in the field?

(3.b) No, you can't.

(4.a) Do you like grass?

(4.b) No, I don't.

(5.a) Are you a giant?

(5.b) No, I'm not.

(6.a) Do you like to eat grasshoppers?

(6.b) No, I don't.

(7.a) Can you jump well?

(7.b) No, I can't.

(8.a) Do you see well at night?

(8.b) No, I don't.

(9.a) Do you have wings?

(9.b) No, I don't.

(10.a) Do you have a long nose?

(10.b) No, I don't.

(11.a) Can you run very rapidly?

(11.b) No, I can't.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(12.a) Can you climb tall trees very well?

(12.b) NO, I can't.

(13.a) Are many wild animals afraid of you?

(13.b) No, they are not.

(14.a) Do you move with one leg?

(14.b) No, I don't.

(15.a) Do you move with two legs?

(15.b) No, I don't.

(16.a) Do you eat other small animals?

(16.b) No, I don't.

(17.a) Can I see you in the zoo?

(17.b) Yes, you can.

(18.a) You move very slowly, don't you.

(18.b) Yes, I move very slowly.

(19.a) Do you live in the sea?

(19.b) Yes, I do.

(20.a) Then, I guess you are a turtle, aren't you?

(20.b) Yes, you are right. I am a turtle.

(2) Simon Says

이 학습놀이는 듣고 행동하기 유형에 속하는 것으로 행동지시를 할 때 먼저 Simon이란 말이 없으면 일체 행동하지 말아야 하고, Simon says가 나오면 지시대로 움직여야 한다. Solomon says가 없는 지시문에 행동하거나 지시내용과 다른 행동을 하는 편이 지는 것이다.

이 학습놀이에 사용될 수 있는 지시문은 수없이 많고 다양하겠지만, 참고로 몇가지 예문을 제시한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(1) Put your hands on you head.

(2) Simon says, put your left hand on your left shoulder.

(3) Touch your nose with your pen.

(4) Simon Says, touch your teacher's necktie with your right ear.

(5) Simon Says, walk around the teacher's table three times and go to Mary's desk.

(6) Take Bill's English book to Lucy.

(7) Simon says, jump around Mary's desk three times with your one leg.

(3) Listen and draw

이 게임은 듣고 그리기 유형에 속하는 것으로서, 처음에는 듣기만 하고 학습이 진전됨에 따라 질문도 하게 하면 학습의 흥미와 능률이 높아지게 될 것이다.

모든 학생이 백지로 된 종이 한 장씩을 갖고 발표자가 말하는 대로 따라 그리면 된다. 따라 그리는 학생들이 듣기만 하는 one-way communication 상황에 둘것인가 아니면 듣고 질문을 할 수 있는 two-way communication 상황에 둘 것인가는 학습자의 학습정도에 따라 교사가 결정하면 된다.때로는 백지 대신에 미완성의 그림이나 미완성의 도표를 완성하게 할 수도 있다. 또는 그림 이외에 적당한 빈칸에 글씨를 적어넣는 형식의 학습을 전개할 수도 있다. 종이 위에 그릴 수 있는 그림의 종류와 써넣기의 소재는 참으로 다양하기 때문에, 필자가 여기서 그 유형에 대해서 일일이 언급할 필요가 없다고 생각한다. 아래에 참고용으로 몇가지 예문을 제시해 본다.

Draw as you are told:

(1) Draw a triangle on the lefthand side near the top of your paper.
(2) Now draw a circle of about the same size just below it.
(3) Now draw a star at the center of the circle you have just drawn.
(4) Draw a long horizontal line across the paper near the bottom of your paper.
(5) Put a bigger circle on the right-hand side of the paper.
(6) Now draw an upright line between the triangle and the big circle.
(7) Print your full name inside the biger circle on the right hand side of the paper.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

듣고 그린 그림이 처음 그림과 유사하면 할수록 점수가 더 높아진다.그림 대신에 물건을 동일하게 나열하도록 하면 또한 흥미있는 듣기 학습이 될 것이고, 듣는 사람이 질문을 하도록 하면 듣기와 말하기 학습이 동시에 이루어질 수 있다. one-way communication 방식과 two-way-communication 방식 중에 학습진도상황을 참작하여 교사는 현명한 선택

을 해야 한다.

(4) Correcting nonsense

교사나 교사의 지시를 받은 한 학생이 단어 한 개가 잘못 쓰인 문장을 읽으면 드는 학생들이 그 단어를 지적하고 올바른 단어로 고치는 학습 활동이다. 분단별로 그런 문장을 몇 개씩 준비하게 하여 서로 경쟁하면 흥미있게 듣기 연습을 할 수 있다.

Correct the nonsense:

(1) The sum rises in the west.
(2) An orange is square.
(3) We usually go to bed in the morning.
(4) On very hot days we put on our overcoats.
(5) Cows live in flats.
(6) Ice-cream is hot.
(7) People play the guitar with their noses.
(8) I eat hamburgers with my ears.
(9) She ran as fast as a toitose.
(10) He was strong like a rat.
(11) Abraham Lincoln was a physician.
(12) George Washington was the third president of the United States.
(13) Monkeys are stronger than tigers.
(14) Sugar tastes bitter.
(15) Rivers are smaller than streams.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(5) Asking Questions

이 학습에는 wh-questions와 yes-or-no question를 사용하여 의문문을 계속 이어가

는 학습놀이이다. 더 이상 질문을 하지 못하는 사람이나 분단이 지게 된다. 교사나 한 학생이 일어나 하나의 평서문을 말하면, 그 문장속의 어느 한 내용에 대해서 질문을 한다. 거기에 답하고 또 질문하는 형식으로 이어져 나간다.

아래의 예를 보자.

Teacher : I saw an old friend last night.
Learner 1 : Where did you see him?
Teacher : He came to my house.
Learner 2 : Did you have dinner with him?
Teacher : Yes, I did.
Learner 3 : Who cooked the dinner?
Teacher : My wife cooked it.
Learner 4 : What kind of food did she cook?
Teacher : She cooked a very delicious beef-steak.
Learner 5 : Where did she learn cooking?
Teacher : Her mother taught her how.
Learner 6 : Where is your mother-in-law living now?
Teacher : She is living in New York City?
Learner 7 : Have you ever been to New York City?
Teacher : Yes, I have been there many times.
Learner 8 : What's the present population of the city?
Teacher : And so on.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(6) Hiding and finding

이 학습놀이는 숨겨둔 물건의 위치를 질문을 통하여 알아 맞히는 학습유형이다. 한 학생 또는 두 학생을 교실밖으로 나가게 한 다음, 교실에 남아 있는 학생들은 어떤 물건을 어떤 장소에 숨겨 놓는다. 그런 다음 밖으로 나간 그 학생(들)을 교실안에 들어오게 하여, 그 물건의 위치를 질문을 통하여 알아내게 하는 것이다. 이런 유형의 학습놀이는 특히 위치를

표시하는 어귀를 학습하는데 효과적으로 사용될 수 있다.

Class : Let's hide this watch.
Let's hide this pencil-box.
Class : Let's hide it under the box of chalk.
Let's hide it inside the teacher's table.
Let's hide it in the vase by the window.

The watch in under the box of chalk가 정답인 경우,

Learner 1 : Is it at the front of the room?
Class : Yes, it is.
Learner 2 : Is it inside something in this room?
Class : Yes, it is.
Learner 1 : Is the hidden thing small?
Class : Yes, it is.
Learner 2 : Is it inside the box of chalk?
Class : No, it isn't.
Learner 1 : Is it under the box of chalk?
Class : Yes, it is there. You are right.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이 게임을 시작하기 전에 교사는 학습효과를 높이기 위하여 위치를 나타내는 여러 표현을 미리 학습시키는 것이 순서일 것이다. 그리고 질문에 사용되는 의문문은 yes-or-no question이다. 왜냐하면 wh-question의 사용이 허용되면 Where did you hide it?등과 같이 바로 정답을 요구하는 질문이 나올 수 있기 때문이다.

(7) Don't say 'yes' or 'no'

부가의문문으로 질문하고 yes나 no 이외의 다른 표현으로 질문에 답하는 질문 · 대답형식의 학습형태이다.

이 학습은 학습자가 이미 yes-or-no questions와 그에 대답하는 표현을 익히고 난 후에 수업에 도입해야 하고, 교사는 yes-or-no answers를 사용하지 않고도 대답하는 여러 가지 영어표현을 학습놀이 시작전에 학습시켜야 한다.

학습자의 학습수준에 알맞는 다양한 내용의 부가의문문을 교사는 사전에 준비하였다가 하나씩 질문하면 그 질문에 즉시 대답을 못하거나 얼떨결에 yes-or-no로 대답하는 학생이나 분단이 벌점을 받게 된다.

Teacher : Each question must be answered instantly and you are not allowed to use 'yes' or 'no' when you answer it. The team which answers the most questions wins.

Examples of non-yes-or-no questions:

(1) Your name is John, isn't it?

(2) You do live near the school, don't you?

(3) You don't like Chinese tea, do you?

(4) You don't come to school by bus, do you?

(5) You didn't do your homework last night, did you?

(6) It wasn't rainning at 8 o'clock last night, was it?

(7) You once loved Mary, didn't you?

(8) Your cat kicked your dog, didn't she?

(9) Your mother once lived in Germany, didn't she?

(10) The mountain behind your house has many pine trees, hasn't it?

Example of non-yes-or-no answers:

(1) Not at all, my name is Peter.

(2) Indeed I do.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(3) Not quite, my home is a long way from school.

(4) To the contray. I like it very much.

(5) You are right.

(6) You are wrong.

(7) I am sure.

(8) Surely

(9) Certainly.

(10) Naturally.

(11) I am sorry. I have no idea.

(12) I don't think so.

(13) I certainly did.

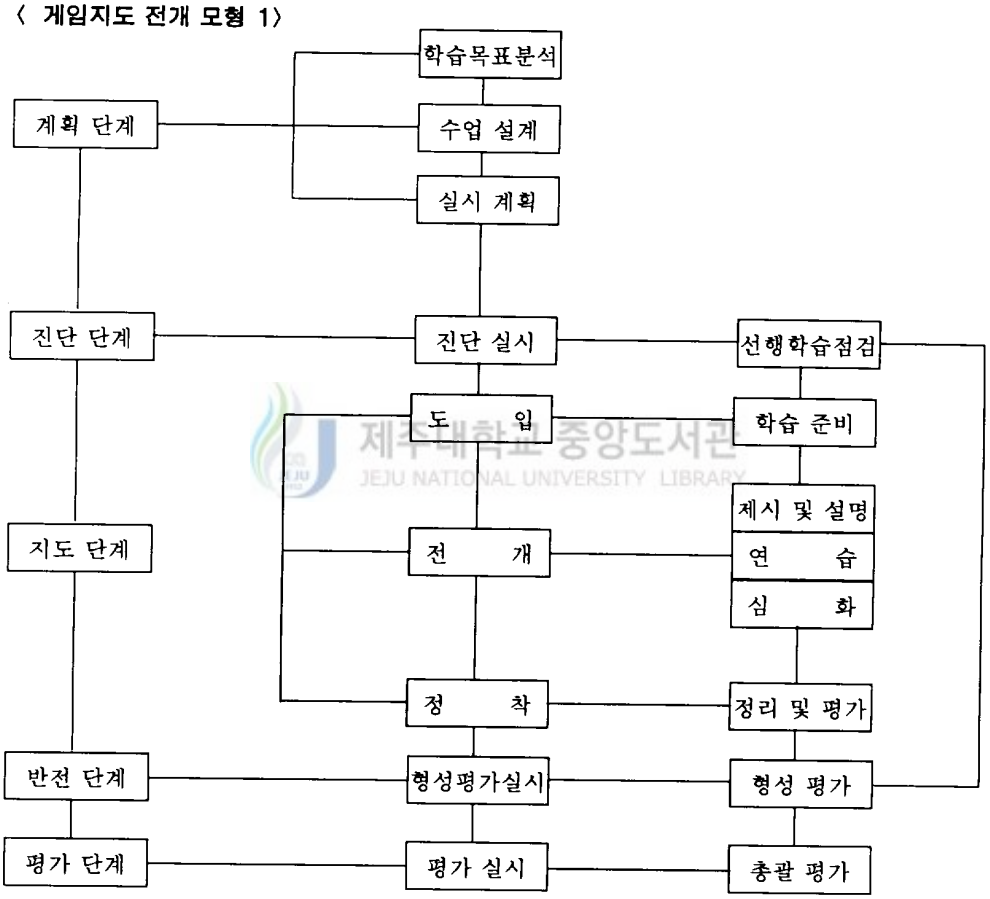
(14) That's right.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3. 게임 中心 指導 模型

수업은 일정한 모형에 의존하는 것은 아니며, 영어의 지식을 주입하기위한 수업에서 벗어나 상황에 따른 화용론적 원칙을 이해하고, 대화의 규칙을 알게하며, 문법적 정확성 보다는 의사소통을 하려는 동기를 유발하고 , 영어 사용의 유창성에 초점을 둔 관계중심 수업 위주로 전개한다. 게임의 직접 활동에는 대략 15분 정도의 시간을 할애하도록 한다. 일반적인 수업의 전개 절차는 인사, 복습, 학습목표와 상황 제시, 상황 이해, 설명및 연습, 게임활동, 정리의 단계로 전개하는 방법이 있다. 다음은 게임 중심 수업 전개 모형의 하나이다.

〈 게임지도 전개 모형 1〉



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

〈 게임지도 전개 모형 2〉

단 계	실시단계	수업과정	성 격	세부실천지침
계획단계	학습과제분석 수업설계 실시계획	Lesson plan	학습자의 수준 수업의 모형 구체적 지도	four skil중 중점 부분 words, phrases, sentences를 어떻게 묶어서 가르칠 것인가?
지도단계	진단실시	선행학습 점검	학습자의 준비상태 점검	동기유발 주의집중 언어적 준비
	도 입	학습준비	greeting roll-call 기본대화	상호인사 warming up 과제 점검
	전 개	제시 및 설명	학습자료 제시, 설명 spoken, written or meaning	spoken form written form 실물, picture 제시 내용이해
		정리 및 평가	연습과 조작 집중훈련적용	guidance 집중훈련의 내용 방 법의 구안 적용 game실시
	정 착	정리 및 평가	평가정리	측정 목표 설정 listening 측정 방법 적용 WH-question활용
발전단계	형성평가	단원평가	listening test	타당도 신뢰도 검사
평가단계	평가실시	총괄평가	four skills test	지필 검사 실시

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

〈 게임지도 전개 모형 3〉

1. Learn these words

Listen & look
Listen & repeat
Listen & aloud

2. Learn these sentenences

Listen & look
Listen & read
Check & aloud
Transfer

3. Ask and answer

4. Fun reading

5. Reading

6. What about you?

7. Finish the sentences

Oral preparation
Writing
Transfer

8. Make true sentences

Ask questions
Quick childen mark sentences of their own
Other children make sentences

9. Make the sentences with the pictures

Discuss the pictures
Read the sentences
Match the sentences and pictures orally in the writing

10. Read stories

Look at the pictures
Lisen & Read
Check comprehension
Read aloud
Read aloud
Read silently
Act

11. Dictaion

Revision
Listen
Write
Check

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

〈 게임지도 전개 모형 4〉

Level : Intermediate and Advanced

Teaching Model : Speaking-centered

Teaching Material : Letters from Kyŏngju(Jihaksa Book I)

Master plan

1. General Objectives :

Students will be able to:

1)learn about Kyŏngju, thus take pride in our cultural heritage.

2)introduce our culture to foreigners.

3)write a letter in English.

4)understand and apply communicative competence in real situations.

2. Time Allotment :

1)The 1st period	Introduction & Key point	pp.224
2)The 2nd period	Main text	pp.225-227
3)The 3rd period	Main text	pp.228-229
4)The 4th period	Main text	pp.229-230
5)The 5th period	Postcards of Kyŏngju	pp.235-238
6)The 6th period	Dialog / Conversation practice	pp.233-234
7)The 7th period	Games and Songs	pp.239-242

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

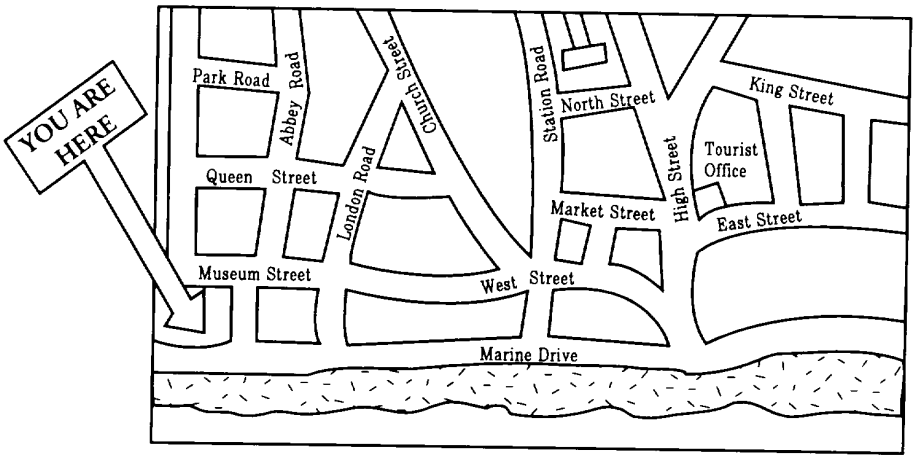
3. Teaching Aids

1)Flash cards
2)Picture cards
3)Cassette Tape Recorder
4)Charts/O.H.P.

Sub-Plan (7th Period)

Material :

WANDERING TOURIST (Information cards)



Tourist Office

Opening Times

1. Museum open 9am-5pm, closed on Tuesdays
2. Shopping centre shops open 9am-5.30pm, closed Wendnesday afternoon
3. Art gallery open 10am-6pm, closed on Mondays
4. Cathedral open 8am-5pm
5. Aquarium open 9am-5pm
6. Castle open 10am-5pm
7. Abbey open 9m-6pm, closed on Thursdays
8. Zoo open every day(10am-5.30pm)

JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

BANK

Rates of Exchange for Pounds

	£ sterling
French francs	10.00
German marks	4.50
Italian lire	2.300
Spanish pesetas	200
US dollars	1.50
Japanese yen	400

Seaview Hotel

Price List Single room	£12
Single room with shower	£14
Single room with bath	£15
Double room	£20
Double room with shower	£22
Double room with bath	£25

STATION

fares

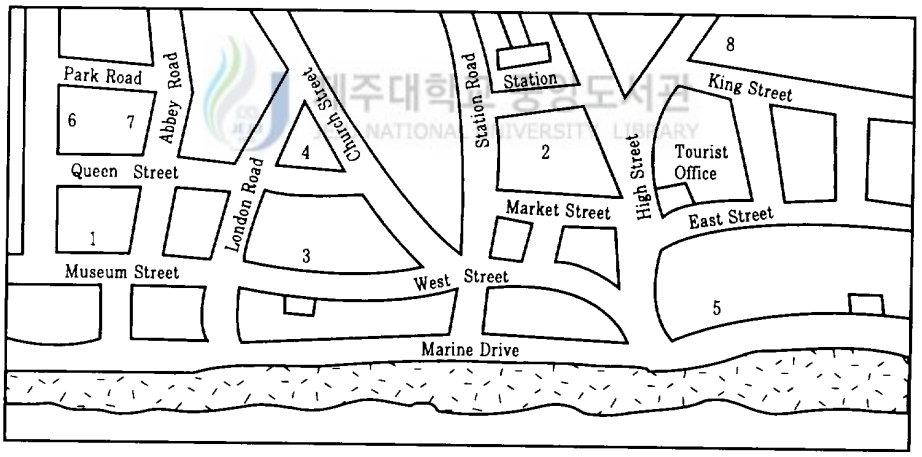
Destination Single Return

London dep 9.00 14.30 17.15 18.40 £12 £20

Liverpool dep 6.00 15.35 19.50 21.17 £20 £35

York dep 10.00 13.25 15.30 20.45 £17 £30

WANDERING TOURIST (Task sheets, 1 of 8 to be supplied)



제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Specific Objectives :

1) Gambits / Useful expressions

How do I get to…?

Turn left/right.

When/What time does the … open/close/arrive/leave?

It opens/closes/arrives/leaves at …

Can I change … into … please?

Can I have/Have you got a single/double room for to/one/the night, please?

2) Lexical areas

directions, public buildings, transport, banks(currency), hotels

3) Essential vocabulary

bank, station, tourist office, museum, hotel, art gallery, shopping centre,zoo, abbey, castle, aquarium, single return, single/double room, bath, times, prices, directions, waterfall, airport, seaport, folkvillage

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Procedure :

Ⅰ. Introduction

1. Greetings and small talk

① Share greetings

② Check up the absentees

③ Talk about the weather or current happenings

T: Hello, boys and girls.

S: Hello, Mr. Won.

T: How are you today?

S: Very well , thank you. And how are you?

T: I' m very well, thank you. How are you today, Gil Ho?

G: I'm 'berry' well, thank you.

T: Oh, let' s pronounce [véri],[véri],[véri],[véri],[véri]…

G: I see. [béri],[béri],[béri],[véri],[véri],[véri],[véri]…

T: How are you today, Ju Ho?

G: "Very well."

T: That's much better.

2. Review

① Review the previous class.

② Ask qeustion about the previous class and make students answer them.

T: Last lesson we studied pointing to a location: "Over there." "Right over there." Making a request in a polite way: "Could I…." "Would you…." and Responding to a thanking remark: "You're welcome.", "You're quite welcome."etc.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

T: Please answer my question.

Classroom context :

A:Where's the blackboard?
B: Over there. Right beside the teacher's desk.
A: Where's the TV set?
B: Right over there.
A: Where's your dictionary?
B: Right over here.

Ⅱ. Pre-activity

1. Warm-up

① Before we begin today's class. Let's practice some TPRs.

T: Before we begin today's class. let's practice some TPRs.

TPR material:

"OK. now everyone stand up. Take off your jacket and put your chair under the table. Raise your right hand, raise your left hand. Stretch your hands to the ceiling. Put your hands down. Point to the front door, point to the back door. Point to the blackboard. Point to the window. Point to the floor. Turn around. Shake hands with your partner. Pat your partner on the back. Sit down on your chair. Pick up a pencil. Put down the pencil. Pick up your notebook. Pick up your workbook. Put down your workbook. Look at the blackboard. Look at my new tie. Look at my eyes."

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

S: (Responding to instructions)

T: You did them very well. Now take it easy!

Ⅲ. Main-Activity

1. Presentation of the learning aims

T: Now, let's begin today's lesson. Today we'll play a very active and interesting game. It's title is "Wandering tourists." Through the game we will be able to know how to help wandering foreign tourists. Before we do the role-play, we should know some vocabulary and expressions. Please look at the handout.

2. How to use the game

① This is an elementary simulation, designed to provide further practice in language already acquired.

Visiting friends(directions)
Planning a day out(asking when places open & close)
Getting there on time(asking for travel information)
Shopping around(asking about prices)
Finding a hotel(reserving a hotel room)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

② The simulation may be done with a minimum of eight students. Four students will act as:

a) tourist information officers
b) a railway booking clerk
c) a hotel receptionist
b) a bank clerk

③ Copy an appropriate information card for each of these students.

④ The remaining students are wandering tourists. Copy a task sheet and map for each of these students.

⑤ Clear the room of desks and chairs and set up four desks in different corners of the room to represent the bank, tourist office, the station and the hotel, and put students in these places with appropriate task sheets and maps.

⑥ The object of the game is for students to carry out the instructions in the order in which they appear on the sheet.

⑦ Students should find out from someone on the street where the hotel, the bank, the tourist office and the station are on the map and mark them in on the map, before going to these places.

Ⅳ. Post-activity

① One or two students report on their information acquired.
② The teather summarizes the days class.
③ The teather asks students some questions.
④ The teather presents an assigument to the students.

T: Let's conclude the game. How was your game?
S: Very interesting.
T: That sounds great. There are 7 different questions in each task sheet. Compare your answers with one another. Is there any missing information on your sheet, if so, please fill it in.

S: (Students fill in the missing information)

T: During the game ,you could find out from someone on the street where the hotel, bank, tourist office and station were on the map and mark them in on the map, before going to those places. And there you could get the information you need.

T: Do you have any questions before we stop? The time is up. Let's sing an English song. Which song do you like best?

S: (You are my sunshine)

(All the students sing an English song)

T: Let's call it a day, thank you.

S: Goodbye, Mr.Won.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Task Sheet(1)

1 Go to the Seaview Hotel. Book a single room for three nights.
How much does it cost? .....
2 Ask someone where the bank is. Mark it on your map.
3 Go to the bank. Change 10,000 pesetas into English pounds.
How much do you get? .....
4 Ask someone where the station is. Mark it on your map.
5 Go to the station.
Ask the times of trains to Bristol.
Write the times here : .....
How much is a return ticket? .....
6 Ask someone where the tourist office is. Mark it on your map.
7 Go to the tourist office. Ask where the art gallery is. Mark it on your map.
Ask when it opens and closes.
Write the times here : .....

Task Sheet(2)

1 Ask someone where the tourist office is. Mark it on your map.
2 Go to the tourist office. Ask where the zoo is.
Mark it on your map. Ask when it opens and closes.
Write the times here : .....
3 Ask someone where the Seaview Hotel is. Mark it on your map.
4 Go to the Seaview Hotel. Book a double room with a bath for two nights.
5 Ask someone where the bank is. Mark it on your map.
6 Go to the bank. Change 50 dollars into pounds.
How much do you get? .....
7 Go to the station. Ask the times of trains to Manchester.
Write the times here : .....
How much is a return ticket? .....

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Task Sheet(3)

1 Ask someone where the bank is. Mark it on your map.
2 Go to the bank. Change 5,000 pesetas into English pounds.
How much do you get? .....
3 Ask someone where the station is. Mark it on your map.
4 Go to the station. Find the time of the first train to London in the morning.
Write the time here : .....
How much is a return ticket? .....
5 Go to the tourist office. Ask where the museum is.
Mark it on your map. Ask when it opens and closes.
Write the times here : .....
6 Ask someone where the Seaview Hotel is. Mark it on your map.
7 Go to the Seaview Hotel. Book a double room with a shower for three nights
How much does it cost? .....

Task Sheet(4)

1 Ask someone where the station is. Mark it on your map.
2 Go to the station. Find the time of the first train to York in the morning.
Write the time here : .....
How much is a single ticket? .....
3 Ask someone where the tourist office is. Mark it on your map.
4 Go to the tourist office. Ask where the shopping.
5 Ask someone where the Seaview Hotel is. Mark it on your map.
6 Go to the Seaview Hotel. Book a single room with a bath for two nights.
How much does it cost?.....
7 Go to the £50 into German marks.
How much do you get? .....

Task Sheet(5)

1 Ask someone where the bank is. Mark it on your map.
2 Go to the bank. Change 23,000 lire into English pounds.
Write down how much you get. .....
3 Ask someone where the station is. Mark it on your map.
4 Go to the station. Ask when the first train to Bristol is.
Write the time here : .....
How much is a single ticket? .....
5 Ask someone where the Seaview Hotel is. Mark it on your map.
6 Go to the Seaview Hotel. Book a double room for one night.
How much does it cost? .....
7 Go to the tourist office. Ask where the castle is. Mark it on your map.
Ask when it opens and closes.
Write the times here : .....

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Task Sheet(6)

1 Ask someone where the station is. Mark it on your map.
2 Go to the station. Ask the times of trains to York.
Write the times here : .....
How much is a return ticket? .....
3 Ask someone where the Seaview Hotel is. Mark it on your map.
4 Go to the Seaview Hotel. Book a single room with shower for four nights.
5 Ask where the tourist office is. Mark it on your map.
6 Go to the tourist office. Ask where the abbey is. Mark it on your map.
Ask when it opens and closes.
Write the times here : .....
7 Go to the bank. Change 4,000 yen to pounds.
How much do you get? .....

Task Sheet(7)

1 Go to the ask Seaview Hotel. Book a single room with a shower for two night.
How much does it cost? .....
2 Ask someone where the bank is. Mark it on your map.
3 Go to the bank. Change 250 French francs into English pounds.
Write down how much you get. .....
4 Ask someone where the station is. Mark it on your map.
5 Go to the station.
Find the time of the first train to Liverpool in the morning.
Write the time down here : .....
How much is a return ticket? .....
6 Ask where the tourist office is. Mark it on your map.
7 Go to the tourist office. Ask where the aquarium is. Mark it on your map.
Ask when it opens and closes.
Write the times here : .....

Task Sheet(8)

1 Ask someone where the tourist office is. Mark it on your map.
2 Go to the tourist office. Ask where the cathedral is. Mark it on your map.
Ask when it opens and closes.
Write the times here : .....
3 Go to the station. Find the times of the trains to Liverpool.
Write the times here : .....
4 Ask someone where the bank is. Mark it on your map.
5 Go to the bank. Change 500 French francs into English pounds.
Write down how much you get. .....
6 Ask someone where the Seaview Hotel is. Mark it on your map.
7 Go to the Seaview Hotel. Book a single room for one night.
How much is it? .....

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅵ. 結　　論

지금 까지 본고는 영어 수업 방법 개선을 위한 게임 중심 수업 과정 모형을 개발하기 위한 논의를 해왔다.

1장 서론에서 동기유발에 효과적인 게임을 영어수업에 도입해야 한다는 것과 그에 따른 게임지도 과정 모형을 제시해 보겠다는 연구의 필요성과 목적을 밝혔다. 2장에서 영어 교육의 실상을 파악하여 현행 영어 교수-학습의 문제점과 그 개선 방향을 제시하고 영어 교육목표와 새로운 경향의 수업 방법의 도입과 그에 따른 학습자 중심의 영어 교수 방법, 그리고 최근 의사 소통 중심 교수법의 검토를 통하여 이론적으로도 게임 중심 수업의 실현 가능성이 충분히 뒷받침된다는 점을 지적했다. 3장에서는 게임의 이론적 배경으로 게임의 정의와 의의, 효과 및 특성 그리고 의사소통과의 관계를 고찰했다. 4장은 게임의 구성과 활용으로 게임구성의 3단계로 첫째, 게임의 목표와 그 연습의 필요성을 설정하고 둘째로, 기본적인 아이디어의 개발 즉 게임의 내용과 형태 그리고 구조를 설정하는 단계이며, 마지막 3단계는 자료를 개발하고 검증하여 기준에 맞게 변형해야 한다는 것이다. 활용에서는 게임의 선택, 준비, 진행, 평가, 교사의 역할, 오류수정, 게임 지도시 유의점에 대하여 제시를 했다. 제5장은 게임의 실제로서 앞장에서의 논의들을 토대로 먼저 게임지도시 필요한 교실영어와 집단의 편성과 운영, 그리고 유형별 게임의 실제로 어휘학습 게임 7개, 발음학습게임 5개, 듣기와 말하기편에서 6개, 모두 18개의 학습게임을 소개하였다. 그리고 앞에서의 모든 논의들을 토대로 기본적인 전개모형과 교과서를 재구성한 게임중심 교수-학습모형을 제시하였다.

수업 과정의 모형의 논의 가운데서 거론되어져 나온 과제 중에서 특히 의사 소통 신장이라는 점에서는 1970년대 이후 이론적으로는 그 연구가 활발해져 왔다고 본다. 그러나 현장 영어 교육의 실상을 볼 때 학생들의 영어 학습에 대한 관심은 높지만 여러 가지 여건으로 인해 실질적인 의사 소통 능력을 키우는 방안으로서 게임에 대한 연구는 그리 만족스런 편은 아니다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

최근의 외국어 교수-학습 이론의 흐름을 볼 때 의사 소통을 실질적으로 신장시키기 위해서는 무엇보다도 학습자들이 동기 유발과 흥미를 지속시킬 수 있는 게임 수업 방법이 영어과 교수-학습 일반 모형의 적용 및 활용 단계에 포함되어져야 바람직하고, 독해 중심의 교재를 상황 부여, 게임, 실연, 유용한 표현 그리고 배경지식등으로 재구성되어야 하며, 수업 진행 절차는 계획, 진단, 지도, 발전, 평가 단계 순서로 실제 게임 중심으로 운용되어지는 것이 바람직하다.

특히 영어과 교육 목표와 최근의 영어과 교수법의 변천 과정 그리고 교수-학습의 일반 모형을 살펴 볼 때에도 게임을 통한 지도 방법이 실현되어야 하지만 영어과 교수-학습 모형에는 그 어느 단계에도 포함되지 못하고 있다. 따라서 현장 영어 수업에서 가능한 한 의사 소통 능력을 최대로 신장시키기 위해서는 학생들이 직접 참여하여 실생활과 가까운 환경 속에서 영어를 활용하는 기회가 부여되는 게임 중심 교수-학습 활동이 매우 필요하다고 간주된다.

그러므로 영어과 수업 과정 모형은 의사 소통 능력을 신장시키도록 게임 중심으로, 계획 단계→진단 단계→지도 단계→발전 단계→평가 단계의 순서로 설정되어야 할 것이다.

요컨대 필자의 견해로는 생활 영어 중심의 영어 교육이 되기 위해서는 게임 중심의 교수-학습은 위의 수업 과정 모형이나 교재 재구성에 따라 적용시켜 보는 것도 바람직한 것으로 생각된다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

參 考 文 獻

교육부 (1992),『외국어과 교육 과정 해설 (공통 영어)』, 교육부.

김동식 (1988), " 학습 의욕을 높이는 기술", 교육 연구 1월호.

김정태 (1988) 『게임 지도 교본』,서울 : 삼호출판사.

김종훈 (1988), " 최근의 영어과 교수-학습 이론", 제주: 탐라 교육,

박경자 외 2인 (1994), 『언어교수학』,서울 : 박영사.

박은희 (1996), 교육연극의 이론과 응용 , 서울 : 교육연극 워크숍 교재 ,

배경주 (1988), "영어 교육에 있어서 성취 동기를 위한 교사의 역할", 석사 학위논문, 경상 대학교.

석회선 (1991), 『신 현대 영어 학습 방법과 실제』,서울 : 한신 문화사.

신용진 (1982), 『영어 교수 학습 이론과 실제』,서울 : 한신 문화사.

안동대연구소(1992), "의사소통 중심의 교수학습 방법을 적용한 영어 듣기 말하기 능력",교육부지정연구학교 보고서

외국어 연구 보급회 (1993), 『Dialogue for Children 게임으로 배우는 영어 회화』, 서울 명지 출판. (1990),

이완재 (1972), "정의적 행동특성과 학업성적", 고려대학교 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원

이윤경 외 역 (1985), Kamii & Devries , 피아제 이론에 따른 그룹게임 , 서울, 교문사 ,

이종혁 (1985) "E F L지도에서의 효율적인 의사 소통에 관하여", 영어 교육, 30호,

제주도 중등 영어 교육 연구회 (1990), 『SPICE 영어과 교수-학습 방법 개선 자료』, 제주 영어 연구회

_____(1995), 『고등학교 공통 영어 교수-학습 자료』, 제주 영어연구회.

최진황 외 3인 (1989), 『의사 소통 능력 향상을 위한 교수 방법 개선 연구』, 한국교육개발원.

한국 교육개발원 (1990), 『말하기 수업 지도서』, 민족 문화 문고 간행회.

한국 언어 문화원 (1994), 인간 개발 총서8(한국 교육 출판 고아사,

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

홍보업 외 3인(1980),『외국어 수업 과정 모형 대안 연구 보고서』,서울 : 한국교육개발원

Brown, J. *et al.* (1975), *AV Instruction Techonology Media and Methods*, M. Y. , McGraw-Hill,

Bruner, J.S. (1960) *The Process of Education*, Cambridge, Mass. : Harvard University Press.

Carrier, M. (1985), Takes : *Games and Activies For the Language learners*, Surrey : Tomas Nelson & Sons

Carrol, J.A. (1963) A Model of School Learning, *Teachers College Record*, Vol. 64.

Chomsky, N. (1965) *Aspect of the Theory of Syntax*, Cambridge : MIT Press.

Cleary and Linn, (1993) *Linguistics for Teachers*, Mc Graw-Hill.

Dale T. Griffee, (1992) *Songs in Action*, Prentice Hall.

Dobson , J. M. (1974), *Effective Techniques for English Conversation Groups*. Powely Mass : Newbury House Publishers,

Elizabeth Claire, (1992) *ESL Teacher's Activities Kit*, Prentice Hall.

Finocchiaro, M, (1964), *English as a Second Language from Theory to Practice*, Regents Publishing Company, Inc.

_____, (1989), *English as a Second Foreagn Language* : From Theory to Practice, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice Hall

Georges, Betty,(1984), *The use of Reading Games In the Classroom* , Kean College of New Jersey ,

Gillian Brown, (1990), *Listening to Spoken English*, Longman,

_____, (1990), *Speaking to Spoken English*, Longman .

Glaser, R.L. (1964) "Components of the Instructional Process," In J.P. Dececco, ed. *Educational Technology : Reading in Programmed Instruction*, New York : Holt, Rainehart & Winston,

Gorden, A. K. (1970), *Games for Growth, Educational Games in the classroom*, Science Reserch Associates, Inc, College Division California ,

Harmer, J (1983). *The Price of English Language Teaching* , Longman.

Hymayan, E. V. (1995) , *Current Trends in ESL curriculum*, Illinois Resource Center,

Hymes, D. (1979) "On Communicative". In Brumfit C.J. & K.Johnson, eds. The communicative Approach to Language Teaching, London, Cambridge : Oxford University Press

Lee W.R. (1986) Language Teaching Games and Contests, London : Oxford University Press.

Littlewood,W.T.(1981) *Communicative Language Teaching:* An Introduction, Cambridge : Cambridge University Press.

McCallum, G. P. (1980) *101 Word Games Spice Ⅲ*, Oxford University Press,

Paulston, C.B. and M.N. Bruder, (1976) *Teaching English as a Second Language : Techniques and Procedures*, Cambridge : Winthrop Publishers.

Rivers, W. M. (1981) *Teaching Foreign Language Skills*, 2nd ed. Chicago : University of Chicago Press.

Savignon, S.(1987) Communicative Competence : *An Experiment in Foreign Language Teaching*, The Center for Curriculm Development, Inc,

Seelye, H. N. (1984), *Teaching Culture : Strategies for Intercultural Communication, Lincolnwood, Ⅲ.* : National Textbook Co.

Shimatani, H (1986), The use of small group work in the ESL/EFL Classroom : *Theoretical basis and some suggestions for practical application*. Part of a master's thesis. Michigan state University.

Spolsky, B. (1988) , "Bridging the Gap : A General Theory of Second Language Learning", *TESOL QUARTERLY* 22.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Taylor, B. P. (1983), " Teaching ESL : Incorporation a Communicative, Student-Centered Component," *TESOL QUARTERLY*, Vol. 17. No. 1.

Via, Richard (1977), "Talk and Listen," *English Teaching Forum*,

Wingate, Jim (1993). *Getting Beginners to Talk*, Prentice Hall.

Wright, A.B. et. al, (1993), *Games for Language Learning*, New Edition, Cambridge University Press.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

〔Abstract〕

English Teaching-Learning Model Based on Games

Won, Jong-Sup
English Education Major
Graduate School of Education, Cheju National University
Cheju, Korea
Supervised by Professor Kim,Soon-Taek

This study aims to investigate the role of game activities which contribute to the development of communicative competence in teaching English to secondary school learners. The first purpose of this study is to consider some problems posed by English teaching in Korean secondary schools, relying on the supporting argument. The second purpose of the study is to suggest the use of communicative teaching methods based on game activities.

The problem we have been confronted with is that many students know much about English but have little English proficiency. That is, they can not use English in real situations. How do we help learners develop communicative competence in English? As an alternative method to solve this problem, games will be introduced in teaching English. Recently games have tended to reflect the holistic integrated approache to language traching which is known collectively as the communicative approach.

This study is organized as follows : Chapter 2 presents a problem of our English education, that is, why our learners can not use English in real situations in spite of the investment of much time and effort in English study.

※ 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, August, 1996.

Chapter 3 examines the theoretical background on which games are applied to teaching English. The first half investigates the characteristics of games and the second half finds out what relation the Characteristics of games have to English teaching theories.

The 4th chapter is allotted to game design and game application to the classroom. Game design is a creative process in which the designer moves from language, desired outcomes, and objectives to the finished games. In game choice and modification, the designers examine a finished product to determine if their objectives can be met. In practice the game design comes from playing around with ideas and combinations, experimenting through trial and error, and reshaping things as one goes along. As for game application, games should be viewed not as things apart but rather as an essential part of any language course and be performed interactively with a given purpose in mind and particular goal to achieve. Games should promote communication activities, thus games should force the learners to focus on what it is they are doing and use English as a tool for reaching the goal rather than as a goal in itself.

The 5th chapter exemplifies some games which are helpful in teaching English to secondary school learners. These games are appropriate for beginners. They are all given an objective and procedure.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Motivation is very important in developing foreign language skills, and it can be heightened through games.

For better English language in secondary schools, the research suggests that we continue English teaching through the teaching of games.

In order to achieve a successful result, a great deal of research and consistent study should be directed toward developing an appropriate teaching methodology.