

碩士學位論文

게임을 활용한  
活動 中心의 英語 授業模型 研究

指導教授 金 鍾 勳



濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

鄭 洵 晰

1999年 8月

碩士學位論文

게임을 활용한  
活動 中心의 英語 授業模型 研究

指導教授 金 鍾 勳



濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

鄭 洵 晰

1999年 8月

게임을 활용한  
活動 中心의 英語 授業模型 研究

指導教授 金 鍾 勳

이 論文을 教育學碩士學位論文으로 提出함

1999年 6月 日

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻



鄭洵晰의 教育學 碩士學位論文을 認准함

1999年 7月 日

審査委員長 \_\_\_\_\_ 印

審査委員 \_\_\_\_\_ 印

審査委員 \_\_\_\_\_ 印

<抄錄>

## 게임을 활용한 활동 중심의 英語 授業模型 研究\*

鄭 洵 晰

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

指導教授 金 鍾 勳

본 논문에서는 유창성 위주의 게임을 중심으로 한 활동 중심의 교수·학습 모형을 고찰해 보았다. 초등학생들의 기본적인 의사 소통 능력을 기르기에 적합한 형태의 게임들을 분석하고 이를 적용하기 위한 효과적인 수업모형을 나름대로 제시해 보았다.

제1장 서론에서 초등 영어 교육에서 게임의 필요성을 언급하였고, 제2장에서는 제7차 초등 학교 영어과 교육과정을 바탕으로 학습자 중심과 의사 소통 중심의 교수·학습 활동을 위해서는 게임과 놀이가 초등영어에서 차지하는 비중의 크기와 게임 활용 교육의 타당성을 밝혔다.

제3장에서는 게임의 형태를 정확성 위주의 구조 중심의 게임과 유창성 위주의 의사 소통 중심의 게임으로 분류하여 각각 그 의의를 밝혔다. 그리고 ESL/EFL 교육에서 활용되고 있는 정확성 위주의 게임과 유창성 위주의 게임들을 의사 소통 기능별로 제시한 후, 각각의 특징과 문제점을 분석하였다.

제4장에는 현행 초등학교 영어 교과서에 수록되어 있는 게임들과 학년별 게임의 활용 실태를 분석하고 필자가 가르치고 있는 교과서의 게임들을 교수·학습 활동에 적용한 후 그 효과를 분석하여 유창성 위주의 게임이 초등 영어 교육에 효과적임을 피력하였다.

제5장에서는 게임을 활용한 활동 중심의 교수·학습 모형을 단계별로 진술하고 모형을 제시하였다. 또한, 활동 중심의 교수·학습에 대한 학생들의 반응을 분석한 결과 게임을 활용한 교수·학습 활동으로 학생들의 영어에 대한 흥미와 관심이 높아졌으며, 의사소통에 대한 욕구도 전반적으로 향상된 것으로 나타났다.

초등학교에서의 영어교육은 2000년에 적용될 수준별 교육과정에 대비하여 학습자의 능력에 맞는 다양한 활동(activity)을 통하여 영어에 대한 지속적인 관심과 흥미를 유발시키고 영어사용에 자신감을 심어주기 위하여 학습자의 감각과 경험을 바탕으로 다양한 과제를 수행하도록 함으로써 학습자 중심(learner-centered)의 활동적인 수업형태가 되어야 할 것이다.

---

\* 본 논문은 1999년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 석사학위 논문임

# 목 차

I. 서 론 .....	1
II. 초등학교 영어 교육과 게임의 활용 .....	3
1. 영어 교육의 목표 .....	3
1) 총괄 목표 .....	3
2) 구체 목표 .....	4
2. 영어과의 내용 .....	5
1) 내용 체계 .....	5
2) 학년·단계별 성취 기준 .....	7
3. 영어 교수·학습 활동과 게임 활용 .....	9
III. 게임의 유형별 분류 .....	11
1. 구조 중심 게임의 의미 .....	11
2. 의사소통 중심 게임의 의미 .....	12
3. 의사소통 기능별 정확성 위주의 게임 .....	13
4. 의사소통 기능별 유창성 위주의 게임 .....	19
IV. 초등학교 현행 영어교재의 게임 분석 .....	25
1. 교과서 별 게임의 활용 실태 .....	25
2. 학년별 게임의 활용 실태 .....	26
3. 정확성 위주의 게임 활용 결과 .....	27
4. 유창성 위주의 게임 활용 결과 .....	34

V. 게임을 활용한 활동 중심의 교수·학습 모형 .....	40
1. 활동 중심 교수·학습 모형의 배경 .....	40
2. 활동 중심 교수·학습에서의 고려 사항 .....	41
3. 활동 중심 교수·학습의 단계 .....	42
4. 활동 중심의 교수·학습 모형 .....	48
5. 활동 중심 교수·학습의 실제 .....	49
6. 활동 중심 교수·학습에 대한 학생들의 반응 .....	53
VI. 결    론 .....	56
참 고 문 헌 .....	58
Abstract .....	62



## 표 목 차

<표 1> 초등학교 영어에서의 언어재료 .....	7
<표 2> 의사소통 기능 분류표 .....	13
<표 3> 교과서별 게임의 활용 실태 .....	25
<표 4> 학년별 게임의 활용 실태 .....	26
<표 5> 영어 교수·학습 활동에 대한 학생의 반응 .....	53



# I. 서 론

현재 초등학교 학생들을 대상으로 실시하고 있는 영어 교육은 초등 학생으로 하여금 일상 생활에서 사용하는 간단하며 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는데 목표를 두고 있다. 학생들에게 영어에 대한 관심과 흥미를 높이고, 살아있는 영어, 실용적인 영어를 접하게 함으로써 문자 언어보다 음성 언어 중심의 교육을 통해 기본적인 의사소통 능력을 신장시키는 것이다.

주지하다시피 초등학교 학생은 그 특성상 자기 실생활의 감각과 경험이 사고와 행동에 깊이 작용하고 호기심이 강하다. 따라서 영어의 교수·학습 활동도 실생활에서 접할 수 있는 감각과 놀이를 중심으로 실제로 수행해 보는 활동(hands-on activities)을 통해 발견의 즐거움을 맛볼 수 있도록 하는 것이 효과적이다. 이에 따라 초등학교 영어 교육 현장에서는 영어 학습에 흥미와 관심을 지속시키면서 학생들의 기본적인 의사소통 능력을 향상시킬 수 있도록 게임과 노래 및 챗트 등을 활용한 활동 중심(activity-oriented)의 수업을 해야 한다. 특히, 영어 학습에서 게임은 단순한 오락이 아니라 영어 사용의 기회를 제공해 주는 재미있는 활동으로서 학생들의 기본적인 의사소통 능력을 신장시키는데 매우 유익하므로 초등학교에서 적극 활용되어야 한다. 더우기 학생 중심의 수업, 활동 중심의 수업, 흥미 위주의 수업을 위해서도 초등학교 영어 교실에서 게임을 활용하는 것은 더욱 권장되어야 한다.

그런데 현재 초등학교 영어 교과서에 제시된 게임들을 활용해서는 초등학교 영어 학습자들의 의사소통 능력을 향상시키는데 미흡한 점이 많다. 게임들의 내용을 면밀히 검토해 보면 의사소통 능력을 기르는데 적절한 게임을 별로 찾아 볼 수 없는 것이 현실이기 때문이다. 의사소통 활동과는 거리가 먼 언어 항목의 정확한 연습에 목적을 둔 구조적 게임 지도를 통해서도 초등 영어 교육 과정에서 목표로 삼는 듣기·말하기 중심의 의사소통 능력을 효과적으로 향상시킬 수는 없다.

따라서 본 논문에서는 초등 영어 교육에서 어떻게 게임을 활용하여 수업을 해야 현재 교육 과정에서 요구하는 기본적인 듣기·말하기 중심의 의사소통 능력을 기를 수 있는지, 특히 게임을 활용하여 의사소통 능력을 신장시키는데 적합한 활동 중심의 교수·학습 모형은 어떤 형태가 되어 바람직한 지를 고찰하고자 한다.



이를 위해 제1장 서론에 이어 제2장에서는 초등 영어 교육 과정에 나타난 목표와 게임 활용 교육의 타당성을 알아보겠다. 제3장에서는 게임의 유형을 구조 중심과 의사소통 중심의 게임으로 분류하고 의사소통 중심 게임의 효과를 제시하며, 제4장에서는 초등학교 영어 교재에 나타난 게임을 형태별로 교수·학습 활동에 적용한 후 어떠한 유형의 게임이 효과적인지를 검토하며, 제5장에서는 의사소통 기능의 향상에 알맞은 활동 중심의 교수·학습 모형을 제시하겠다. 제6장은 결론으로서 앞에서 논한 내용을 요약, 정리하는 장이 될 것이다.



## Ⅱ. 초등학교 영어 교육과 게임의 활용

이 장에서는 초등학교 영어 교육 과정과 관련된 교수 요목들과 2000년부터 초등학교에 적용되는 제7차 영어과 교육 과정의 목표와 내용을 알아보고, 특히 기본적인 의사소통 능력의 신장을 위하여 학년별로 언어 기능상 어떤 성취 기준을 제시하고 있는지를 살핀 후, 효과적인 초등 영어 교육을 위해 게임이 많이 활용되어야함을 지적하기로 하겠다.

### 1. 영어 교육의 목표

#### 1) 총괄 목표

영어과는 국민 공통 기본 과정에 해당하는 교과로 포괄적인 목표를 제시하고 있다. 제7차 교육 과정의 영어과 목표는 다음과 같다.<sup>1)</sup>

일상 생활에 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적인 의사소통 능력을 기른다. 아울러, 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련한다.

가. 영어에 흥미와 자신감을 가지며, 의사소통을 할 수 있는 기본 능력을 기른다.  
나. 일상 생활과 일반적인 화제에 관해서 자연스럽게 의사소통을 한다.  
다. 외국의 다양한 정보를 이해하고, 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다.  
라. 외국의 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인식하고, 올바른 가치관을 기른다.

위와 같이 영어 교과 목표는 하나의 총괄 목표와 구체적인 하위목표로 구분하여 제시되고 있으며, 교과 총괄 목표는 마지막 단계인 10단계(고 1)에서 학습자가 성취해야 할 최소 필수 수준의 성취 능력을 중심으로 기술하고 있다.

구체적인 하위목표에서 ‘가’항은 초등학교 영어 교육의 목표이고, ‘나, 다’항은 중학교에서 고등학교 1학년까지의 목표이다. ‘라’항은 국민 공통 기본 과정 전체에 해당된

1) 교육부(1998), 「초등학교 교육 과정 해설」, 서울: 서울특별시 인쇄공업협동조합, p. 138.

다. 그리고 학년별로 성취해야 할 더 상세하고, 구체적인 목표는 제시하지 않고 ‘성취 기준’이란 항목으로 진술하고 있다. 따라서 영어과 교육 과정의 목표 체계는 총괄적인 목표, 구체적인 목표, 단계별 성취 기준으로 구성되어 있다.

총괄적인 목표는 크게 두 가지로 요약할 수 있다. 하나는 학생들의 의사소통 능력을 기르는 것이며, 다른 하나는 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 여기서 의사소통 능력이라 하면 구두 의사소통 능력(oral communicative competence)과 문자를 통한 의사소통 능력(written communicative competence)을 통틀어서 말하는 것이지만, 초등 영어에서는 듣기·말하기 중심의 음성언어 교육을 통해 기본적인 의사소통 능력을 기르는데 그 목표를 두고 있다.

## 2) 구체 목표

구체적인 목표 4개항 중 초등학교 영어 교육의 목표에 해당하는 것은 ‘가’ 항과 ‘라’ 항이다.

첫째, 구체적인 목표 ‘가’ 항은, 영어에 흥미와 자신감을 가지며, 의사소통을 할 수 있는 기초적인 능력을 기르도록 하는 것이다. 초등 영어는 기본적으로 중학교에서 본격적으로 영어를 배우기 시작하기 이전의 예비 교육의 성격을 띤다. 따라서 영어를 유창하게 사용하는 능력을 기른다고보다는 영어라는 외국어가 주는 생소함을 덜어 주고 좀 더 친밀한 느낌을 가지도록 해 주는 정도로 교육 목표가 설정된다는 점에서 초등학교 영어 교육의 목표로서 적절하다고 간주된다.

그러므로 초등학교 영어 교육에 있어서는 영어의 문자 언어에 초점이 주어진 문법이나 지식에 치중해서는 안된다. 어디까지나 언어의 본질적 특성이 그대로 살아 있는 ‘말(spoken English)’의 특성을 익히며, 듣기·말하기 중심의 의사소통을 할 수 있는 기초적 바탕을 마련하는데 역점을 두어야 한다. 따라서, 문법에 과도하게 구애받지 않고, 표현이나 그 표현들의 적절한 쓰임 등을 익히는데 중점을 두어야 할 것이다.<sup>2)</sup>

둘째, 구체적인 목표 ‘라’항은 외국의 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인

---

2) 배두본(1998), 「초등학교 영어 교육」, 서울: 한국문화사, p. 139.

식하고, 올바른 가치관을 기르도록 하는 것이다. 교수·학습 활동이나 놀이와 게임을 지도할 때 우리 문화와 외국 문화를 비교하여 그 차이점을 소개함으로써 외국 문화에 대한 올바른 이해와 아울러 세계적 안목을 가진 자기 문화, 자기 가치관도 갖도록 도와주어야 할 것이다. 이러한 문화적 이해가 없이는 비록 자기가 영어를 구사할 수 있는 능력을 갖고 있다 하더라도 외국인과의 원만한 의사소통은 이루어지기 어려울 것이다.

## 2. 영어과의 내용

제7차 영어과 교육 과정의 내용은 ‘내용 체계’와 ‘학년·단계별 성취 기준’의 두 부분으로 이루어져 있다. 내용 체계는 교육 과정 내용의 골격과 구성을 보여 주는 부분으로 언어기능, 의사소통 활동, 언어재료로 구성되어 있으며, 학년·단계별 성취 기준은 제7차 교육 과정에서 새로이 정립되어 사용되는 개념으로 목표와 학습 내용을 포괄하는 개념이다.

### 1) 내용 체계

#### (1) 언어기능



제7차 교육 과정의 언어 기능은 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 네 가지 기능으로 구분되어 그 성취 기준이 기술되어 있다. 이것은 이들 기능이 서로 배타적인 영역이거나 학습의 순서를 나타내기 위한 것이 아니라, 기술의 편의상 가장 일반적인 분류에 따른 것이다. 언어의 네 가지 기능은 서로 연관이 있어 한 기능의 향상은 다른 세 기능의 향상을 촉진하며, 한 기능은 다른 기능으로 전이된다고 볼 수 있다. 초등학교에서는 아무래도 듣기·말하기 중심의 음성언어를 통한 이해와 표현기능에 보다 많은 비중을 두면서 영어에 자신감과 흥미를 갖도록 지도하는 것이 바람직할 것이다. 따라서 초등 영어 교사는 외국어를 학습시키는 것이 아니라 습득이라는 과정을 통하여 이루어지도록 도와야 하는 것이다.

## (2) 의사소통 활동

의사소통 중심의 영어 교육은, 종래의 문법, 어휘 중심의 영어 교육에 대한 현실적인 반응이다. 이는 또한 교양으로서의 영어 교육보다는 의사소통을 위한 영어 교육을 기대하는 사회적 요구의 대안이기도 하다.<sup>3)</sup> 의사소통 능력은 실제적인 의사소통의 훈련과 경험을 통해서만 신장될 수 있으며, 문법적인 분석이나 기계적인 연습 및 암기를 통해서 기대하기가 어렵다.

특히 언어란 가르쳐지는 것이 아니라 사용함으로써 습득하는 것이라는 점을 고려할 때, 초등학교 영어 교육에서는 학습 내용과 방법을 활동과 놀이 중심으로 전개하도록 하여 흥미있는 학습을 통한 기초적인 의사소통 능력을 기르도록 하는 것이 보다 바람직하다.

## (3) 언어 재료

언어 재료의 내용으로는 자연스러운 언어 활동을 위하여 소재, 문화, 언어, 어휘, 단일 문장의 길이를 참고하도록 되어 있다. 제7차 교육 과정에서는, 학년별로 소재가 따로 제시되었던 종래의 교육 과정과는 달리, 포괄적인 내용의 소재가 제시되고 있다. 그리고 언어 재료 가운데 ‘문화’ 항목을 추가하여 외국의 문화에 대한 개인적 시각과 이해의 폭을 넓히고 세계 시민으로서의 소양을 기를 수 있도록 하고 있다.

또한 언어 사용의 원칙으로 첫째, 초등학교에서는 음성 언어 중심으로 하고, 문자 언어는 음성 언어의 보조 수단으로 사용하며, 둘째, 자연스러운 언어 습득과 실제적인 의사소통 활동에 도움이 되는 언어로 하며, 셋째, 일상 생활에서 많이 쓰이는 언어로 하며, 넷째, 인지적인 수준을 고려한 언어로 하며, 다섯째, 소리와 의미의 식별, 소리와 문자의 관계, 말의 연결, 말의 속도에 따른 음운 변화 상황에 따른 음운 변화 및 자연스러운 발화 등에 도움이 되는 언어로 하고 있다.<sup>4)</sup>

위의 원칙 가운데 중요한 것은 초등학교 영어 교육에서의 음성 언어와 문자 언어의 비중이다. 제7차 교육 과정에서는, 4학년에서 알파벳 수준의 읽기를 도입하고, 5학

---

3) 교육부(1998), 전계서, p. 144.

4) 상계서, p. 145.

년부터 기초 수준의 읽기와 쓰기를 도입하고 있다. 초기에는 음성 언어 위주로 가르치다가, 학년이 올라감에 따라 서서히 문자 언어에도 비중이 가도록 하고 있다. 또한 초등학생들의 학습 부담을 줄이기 위하여 학년별 어휘 및 단일 문자의 길이도 제한하고 있다. 이는 사회 언어학적인 적합성이 무시된 인위적인 문장을 배제하여, 문장의 구조나 문법을 중시하기보다는 실용적인 문장이나 대화를 접하게 함으로써 학습자가 영어에 흥미를 느끼도록 하는데 유리하다고 볼 수 있기 때문이다.

제7차 초등학교 교육 과정에 제시된 영어과의 언어, 어휘, 단일 문자의 길이를 다음과 같이 나타낼 수 있다.

<표 1> 초등학교 영어에서의 언어재료

음	성	언	어
80~120 낱말 7낱말 이내	80~120 낱말 7낱말 이내	90~130 낱말 9낱말 이내	90~130 낱말 9낱말 이내
		문자	언어
(3학년)	(4학년)	(5학년)	(6학년)



## 2) 학년·단계별 성취 기준

성취 기준은 제7차 교육 과정에서 새로이 정립되어 사용되는 개념으로 목표와 학습 내용을 포괄하는 개념이다. 성취 기준(learning standards)이란 학생들이 달성해야 할 능력 또는 특성으로 7차 교육 과정에서는 내용기준과 수행기준을 주로 학생의 입장에서 진술하고 있다. 언어 기능별로 기본 과정의 수준에 뒤따라 심화과정의 성취 기준을 제시하고 있다. 예를 들어 초등학교 3학년의 내용을 항목별로 살펴보면 다음과 같다.<sup>5)</sup>

5) 상계서, pp. 147~155.

### 3학년

#### ◎ 듣기

- 영어의 소리와 강세, 리듬, 억양을 듣고 식별한다.
- 낱말을 듣고 그 대상을 안다.
- 한 문장으로 된 간단한 지시, 명령을 듣고 반응을 보인다.
- 개인, 가정, 학교 생활에 관련된 쉽고 간단한 대화를 듣고 이해한다.
- 짧고 쉬운 내용의 챗트나 노래 등을 듣고 즐긴다.
- 쉽고 간단한 게임이나 놀이의 내용을 듣고 이해한다.
- 관용적인 표현을 이해한다.

#### 심화 과정

- 낱말들을 듣고 낱말들 간의 의미 관계를 안다.
- 한 문장을 듣고 그 문장이 나타내는 그림을 찾아 낸다.

#### ◎ 말하기

- 강세, 리듬, 억양에 맞게 말한다.
- 주변의 친숙한 대상의 이름을 말한다.
- 실물이나 그림을 보면서 낱말 또는 한 문장으로 말한다.
- 개인, 가정, 학교 생활에 관해 쉽고 간단한 대화를 한다.
- 짧고 쉬운 챗트나 노래를 따라 한다.
- 쉽고 간단한 게임이나 놀이에 참여한다.
- 인사하기와 같은 관용적인 표현을 한다.

#### 심화 과정

- 실물이나 그림을 보면서 문장 단위로 말한다.
- 개인, 가정, 학교 생활에 관해 간단한 대화를 한다.

위의 성취 기준에도 나타난 바와 같이 초등학교에서는 게임이나 놀이를 적절하게 사용함으로써 학생들의 학습 부담감을 경감시키고 학습에 흥미를 느끼게 함으로써 학생들의 학습 참여를 유도하고 수업 내용을 강화하는데 초점을 맞추고 있다.

### 3. 영어 교수 · 학습 활동과 게임 활용

초등학교에서는 학생들을 학습의 과정으로 끌어들여 능동적으로 영어 수업에 참여할 수 있도록 과업 중심의 학습을 위한 다양한 방법이 권장된다. 예컨대, 심화 · 보충형 수준별 교육 과정에 나타난 구체적인 교수 · 학습 방법으로 첫째, 챗, 노래 등을 통해 흥미와 동기를 유발 할 수 있도록 수업을 계획하고 지도하며, 둘째, 놀이, 게임을 통해 활동 중심의 수업이 이루어질 수 있도록 하고 있다.<sup>6)</sup> 외국어 학습에서 게임은 다음의 진술에서도 나타나 있듯이 학생의 흥미를 유발시켜서 학습 활동에 몰두하게 해 줄 뿐 만 아니라 즐겁게 외국어를 배울 수 있도록 해 준다는 점에서, 효과적인 학습 방법의 하나이다.

There are many advantages of using games in the classroom:

- 1) Games are a welcome break from usual routine of the language class.
- 2) They are motivating and challenging.
- 3) Learning a language requires a great deal of effort. Games help students to make and sustain the effort of learning.
- 4) Games provide language practice in the various skills: speaking, writing, listening and reading.
- 5) They encourage students to interact and communicate.
- 6) They create a meaningful context for language use.<sup>7)</sup>

영어 학습에 있어서 게임은 단순히 재미만을 제공하기 위해서 사용되는 것이 아니라, 구체적인 교육 목표를 달성하기 위하여 치밀한 계획을 거쳐 사용되어야 한다. 게임은 일상적인 학습 활동으로부터의 휴식을 의미하는 것이 아니라, 학습자들이 그

---

6) 상계서, p. 192.

7) L. S. Kim(1995), "Creative Games for the Language Class", *English Teaching Forum*, Vol.33. No.1, p. 35.



속에서 언어를 사용함으로써 그들의 언어 학습에 도움을 줄 수 있는 것이어야 하기 때문이다.

특히, 교사는 발음, 어휘, 문법, 다양한 언어 기능 등 언어의 특정 영역을 연습·강화시키기 위하여 게임을 사용할 수 있다. 또, 단순히 언어를 연습하는 이외에, 학습자에게 언어를 실제로 사용할 수 있는 기회를 제공하고 유창하게 구사할 수 있는 능력을 기르기 위해 게임을 사용할 수 있다. 따라서 다음 장에서는 게임과 놀이의 유형을 살펴보고 학생들에게 영어의 각 영역을 효과적으로 지도하기 위한 게임들을 제시하고자 한다.



### Ⅲ. 게임의 유형별 분류

게임은 여러 속성을 가지고 있기 때문에 하나의 기준으로만 분류할 수는 없다. 즉 각 게임은 게임 목적, 언어 기능, 조직 형태, 내용 등의 면에서 각각 다른 속성을 가지고 있기 때문이다. 여기에서는 게임을 정확성과 유창성에 초점을 맞춰 분류하고, 초등학교 영어 교과서에 제시된 언어표현을 의사소통 기능별로 분류한 후, 이러한 분류에 따른 구조 중심 및 의사소통 중심의 게임의 실례를 제시하도록 하겠다.

#### 1. 구조 중심 게임의 의미

Brewster 등(1992)에 의하면 게임은 항목 통제 게임(code-control games)과 의사소통 게임(communication games)으로 구분되는 바,<sup>8)</sup> 전자는 구조 중심 게임(structure-centered games)으로서 새로운 언어 항목을 연습시켜 문법 등의 정확성을 기하려는 데 목적을 두는 게임이다. 예를 들어 문장 이어가기 게임(sentence building game)은 누가 과연 언어 항목을 순서에 맞게 잘 기억하는지 알아 맞추는 것으로 정확한 언어사용이 핵심이 되는 게임이다.

좀 더 구체적으로 말해 정확성 위주의 게임은 발음과 구문, 문법에 관한 정확한 지식을 길러 주기 위한 것으로 누가 가장 정확하게 대답하고, 바른 답을 하는지를 가려내는 데 역점을 둔다. 학급 전체 또는 분단으로 나누어 실시하는 것이 일반적이며 활용하는 방법은 다음과 같다.

- 1) 학습할 언어 구조, 어휘와 학생들의 연령, 흥미에 적합한 게임을 선정한다.
- 2) 게임과 놀이의 규칙을 주의 깊게 설명한다. 교사가 모국어로 설명하는 것도 좋다.
- 3) 학생들에게 연습으로 한두 번 게임을 시험삼아 시키고 문제점을 알아낸다.
- 4) 가능한 많은 학생들이 참여하도록 한다.
- 5) 모듈별로 게임을 하면서 정답을 한 학생들에게 점수를 주고, 칠판에 점수를 누가 기록한다.<sup>9)</sup>

8) J. Brewster, et. al.(1992), *The Primary English Teacher's Guide*, New York: Penguin Books Ltd, pp. 180-181.

9) 배두본(1998), 전계서, p. 396.

## 2. 의사소통 중심 게임의 의미

의사소통 중심 게임(communication-centered games)은 그 초점을 정확성이 아닌 유창성에 두고 유의적인 의사소통 활동을 많이 하도록 하기 위한 게임이다. 즉, 교사와 학생, 학생과 학생 간의 실제적인 상호 작용을 통하여 의미있는 의사소통 활동을 촉진시키는 게임을 말한다.

학생들의 유창성을 기르기 위해서 게임을 할 때는 소집단별 활동이나 짝 활동을 하도록 좌석을 배치한다. 즉, 상황과 놀이의 종류에 따라 학급 조직을 개인, 짝, 모둠, 전체 활동으로 나누어 실시하게 된다. 물론 의사소통 게임은 다음과 같은 절차를 고려하여 실시하는 것이 바람직하다.

- 1) 학생들의 의사소통 활동을 할 수 있는 게임을 선택한다. 학생들의 언어 수준을 고려하여 좌절감을 느끼지 않도록 하고, 의사소통 활동이 중단되지 않도록 배려해야 한다.
- 2) 게임의 방법을 간단히 설명하고 시범을 보인다.
- 3) 학생들이 바로 게임을 하도록 한다. 게임의 규칙이나 절차를 스스로 정하게 하는 것도 의미있는 의사소통의 기회가 된다.
- 4) 교사는 학생들이 게임을 하는 동안에 교실을 돌아다니면서 활동하는 것을 지켜본다. 학생들의 질문이 있으면 대답해 주고 가급적 게임과 놀이에 방해가 되지 않도록 한다.
- 5) 학생들이 게임이 끝나면 필요한 경우에 전체 학생들에게 그들이 잘한 점을 말해 준다.
- 6) 학생들이 어떤 게임을 하였는지, 게임을 하면서 잘한 점과 반응은 무엇인지를 기록해 둔다. 학생들이 게임을 하는 동안에 어떤 유사한 활동이 생각나면 반드시 기록해 둔다. 교사가 창의력을 발휘하면 학습자의 수준과 학습 목표에 적합한 것을 구안하여 활용할 수 있다.
- 7) 단원 내용에 따라 학생들에게 자기 스스로 어떤 활동을 할 것인지를 선정하고 교사의 지시 없이 게임을 실시하도록 할 수 있다. 그러나 지시 내용과 준비물, 활동 내용은 상세하게 알려주는 것이 좋다.<sup>10)</sup>

---

10) 상계서, p. 396.

### 3. 의사소통 기능별 정확성 위주의 게임

초등 영어 교육의 목표와 게임 활용을 연관시키기 위해 의사소통 활동에 필요한 언어 행위인 의사소통 기능과 내용 및 관련된 언어 표현은 다음과 같다.

<표 2> 의사소통 기능 분류표<sup>11)</sup>

의사소통 기능	의사소통 내용	의사소통 예시문
I. 개인의 느낌	a. 정서적인 느낌	I feel great! That's wonderful.
	b. 감각적인 느낌	Are you sleepy? It's hot.
	c. 좋아함, 싫어함	I (don't) like baseball.
II. 개인의 생각	a. 가능, 불가능	I can/can't do it.
III. 친교 활동	a. 소개	I'm Sumi. This is my friend, Inho.
	b. 인사, 안부	Hello. How's your family?
	c. 초대, 응답	Can you join us? That sounds great!
	d. 약속	Let's meet at the park. Sorry. I can't make it.
	e. 방문	Thanks for coming.
IV. 일상 대화	a. 감사, 응답	Thanks. You're welcome.
	b. 사과, 응답	Sorry! That's alright.
	c. 기원	Happy birthday!
	d. 칭찬	Excellent! Oh, no.
	e. 전화	Is Sumi there? Hold on.
	f. 음식 권유와 응답	Help yourself.
V. 요청	a. 요청	Help me, please.
	b. 제안, 승낙, 거절	Let's go swimming.
VI. 지시와 명령	a. 지시, 명령, 금지	Take a seat. You shouldn't do that.

11) 광양초등학교(1998), “게임과 놀이 지도자료 개발·적용을 통한 의사소통 능력의 신장”, 초등 영어 교육 연구활동 운영보고서, p. 19.

의사소통 기능	의사소통 내용	의사소통 예시문
VII.정보 교환	a. 소유	Do you have a pen?
	b. 위치	Is it under the desk?
	c. 시각, 요일, 날짜	What time is it?
	d. 날씨	It's raining now.
	e. 물건	What's that?
	f. 직업	What does your father do?
	g. 수량	How many books are there?
	h. 가격	How much is this?
	i. 색깔	It's blue.
	j. 현재 사실, 습관	I'm reading now.
	k. 경험	When did you meet him?
VIII.의견 교환	a. 동의, 반대	Right! I don't think so.
IX.문제 해결	a. 길 안내	Where is the bus stop?
	b. 비교	I'm taller than you.
	c. 되묻기	Excuse me?
	d. 말 전하기	Mom said, "it's time to go to bed."

그러면 초등 학생들을 대상으로 활용할 수 있는 정확성 위주의 게임에는 어떤 유형이 있는가? 앞에서 지적했듯이 정확성 위주의 게임은 발음, 어휘, 구문, 문법의 정확한 표현에 초점을 둔 게임을 말한다. 이러한 유형의 게임을 의사소통 기능별로 제시하면 다음과 같다.

### 1) 개인의 느낌

◎ **기분이 어떤가요?: How do you feel?** (Q출판사, p. 122)

- 'sad, happy, sleepy, angry' 등이 표정이 그려진 카드를 준비한다.
- 교사는 그림 카드를 뒤집어서 교탁 위에 놓는다.
- 학생들을 3~4분단으로 나누어 분단별로 모여 앉게 한다.
- 각 분단별로 대표 한 명을 교실 앞으로 나오게 한다.

- 교사는 각 대표에게 그림 카드를 1장 집어서 보여 준다.
- 대표가 자기 분단 앞으로 돌아오면 각 분단은 크게 소리내어 물어 본다.

How do you feel?

- 각 대표는 그림에 나와 있는 표정을 몸짓으로 나타낸다.
- 먼저 맞히는 분단의 대표는 큰 소리로 정답임을 확인해 준다.

Yes, I'm sleepy.

- 분단별로 학생들이 차례대로 대표가 되어 게임을 이어 간다.
- 교사가 확인하여 가장 많이 맞힌 분단이 우승한다.

## 2) 개인의 생각

◎ 무엇을 할 수 있을까요?: **What can you do?** (Q출판사, p. 148)

- 물건 이름이 그려진 카드 A(bike, broom, ball, etc.), 동작이 그려진 카드 B(ride, clean, play etc.)를 준비한다.

- 2명 또는 4명을 한 조로 하여 나눈다.

- 그림 카드 A와 B를 조별로 1장씩 나누어주고 오리게 한다.

- 먼저 그림 카드 A를 가진 학생이 임의의 하나를 보여 주며 묻는다.

T: There is a car. What can you do?

T: There is a ball. What can you do?

- 그림 카드 B를 가진 학생은 질문에 합당한 그림을 골라 보여 주며 대답한다.

S<sub>1</sub>: I can ride.

S<sub>2</sub>: I can play.

- 서로 질문을 주고받으며 그림 카드 A와 B를 먼저 합당하게 찾아 놓는 조가 우승한다.

- 조를 바꾸어 게임을 계속할 수 있다.

## 3) 친교 활동

◎ 이름 기억하기: **Say the Name** (R출판사, p. 19)

- 여학생 한 명에게 영어로 이름을 묻는다.

T: What's your name?

S<sub>2</sub>: My name is Ji-seon.

- 그 다음 여학생에게 처음 여학생의 이름을 다시 묻는다.

T: What's her name?

S<sub>2</sub>: Her name is Ji-seon.

- 남학생 그룹도 같은 요령으로 한다.(속도를 점점 빠르게)

T: What's your name?

S<sub>9</sub>: My name is Min-ho.

#### 4) 일상 대화

◎ 스낵: **May I...?** (R출판사, p. 40)

- 스낵 그림 카드와 단어 카드를 잘 섞어 뒤집어 놓고 한 장 짚는다.(학생들이 보지 못하도록 한다.)
- S<sub>1</sub> 학생은 무슨 카드인지 짐작하여 다음과 같이 질문한다.

May I have a hamburger?

- 맞으면 S<sub>1</sub> 학생에게 카드를 주고 다시 카드를 한 장 짚는다.
- 이번에도 S<sub>1</sub>이 추측하여 묻고, 못 맞으면 교사는 "No, I'm sorry."하고 말한다. S<sub>2</sub>가 카드 내용을 짐작하여 묻는다.

May I have an egg?

#### 5) 요청

◎ 누가 알파벳 물고기 A를 가지고 있어요?: **Who has alphabet fish A?**

(Q출판사, p. 160)

- 2명(학생A, B)을 한 조로 하여 나눈다.
- 그림카드를 1인당 1장씩 나누어준다.
- 알파벳 카드를 A~H까지 오리게 한다.
- 학생 A는 오려 낸 알파벳을 물고기에 임의로 붙인다.
- 학생 B는 몇 번 어린이가 어떤 알파벳을 갖고 있는지 알아내기 위해 묻는다.

Who has alphabet fish A?

- 학생 B는 알아 낸 알파벳을 자신의 카드에 차례로 적어 넣는다.
- 학생 A와 B가 역할을 바꾸어 게임을 다시 한다.
- 가장 먼저 알아낸 조가 우승한다.
- 알파벳을 한 번 다 붙여 사용할 때까지 게임을 반복할 수 있다.

## 6) 지시와 명령

◎ 듣고 행동하기: Listen and do (S출판사, p. 12)

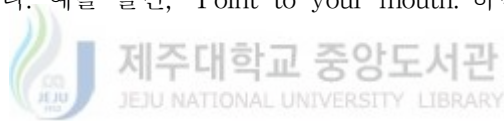
- 지시사항을 전달하면서 그에 해당하는 행동을 교사가 먼저 보여준다.

Step aside.

Walk to the door.

Walk to the right.

- 학생들이 단어를 충분히 익힐 때까지 교사는 지시사항을 빨리 혹은 천천히 되풀이 말하고, 행동으로 보여준다.
- 교사가 행동을 지시사항과 틀리게 하면서 학생들이 제대로 이해하는지 알아보는 놀이도 할 수 있다. 예를 들면, "Point to your mouth."하면서 책을 가리키는 것이다.



## 7) 정보교환

◎ 열쇠를 찾고 있어요: I'm looking for a key (Q출판사, p. 18)

- 학생을 크게 4분단으로 나눈다.
- 그림카드를 분단별로 1장(혹은 2장)씩 주고 오려서 나누어 갖게 한다.
- 교사가 물건을 하나씩 지정하여 질문한다.

I'm looking for a pencil. Do you have one?

- 해당하는 물건카드를 든 학생들은 얼른 손을 들어 대답하며 교사에게 카드를 가져다준다.

I have one.

- 먼저 대답한 분단과 뒤이어 대답한 분단에게 차등을 두어 점수를 준다.
- 가장 많은 점수를 얻은 분단이 우승한다.



## 8) 의견교환

### ◎ 마실 것: Do you like...? (R출판사, p. 45)

- 상자에 마실 것 그림 카드나 단어 카드를 넣고 한 학생(S<sub>1</sub>)이 카드를 한 장 뽑아서 자기만 본다.
- 다른 학생(S<sub>2</sub>)이 S<sub>1</sub>에게 질문한다.  
S<sub>2</sub>: What do you like?  
S<sub>1</sub>: Guess what I like?  
S<sub>2</sub>: Do you like milk?
- S<sub>2</sub>의 추측이 맞을 경우 S<sub>1</sub>은 'Yes, I like milk.'라고 하고 카드를 상자에 도로 넣는다. 추측이 틀릴 경우에는 'No, I don't like milk.'로 답한다.
- 이번에는 S<sub>2</sub>가 카드를 고르고 다른 학생이 추측하여 질문한다.

## 9) 문제해결

### ◎ 내가 어디에 있을까요?: Where am I? (M출판사, p. 106)

- 3~4명을 한 조로 하여 조별로 둘러앉게 한다.
- 그림 카드를 복사해서 조별로 1장씩 나누어주고 오리게 한다.
- 오려 낸 그림 카드를 임의로 섞은 뒤 책상 위에 얹어놓게 한다.
- 조별로 먼저 한 학생이 카드를 한 장 집어 들고 본다.
- 조원들로 하여금 장소가 어디인지 추측하게 한다.
- 조원들은 그 장소에서 가능한 행동을 물어볼 수 있다.

Can you eat there?

Can you swim there?

- 카드를 든 학생은 'Yes, I can./No, I can't.'를 사용하여 대답한다.
- 장소를 맞히면 다음 학생이 새로 카드를 집어들어 게임을 계속한다.
- 각 조에서 가장 많이 맞힌 학생이 승자가 된다.

지금까지 제시한 정확성 위주의 게임들은 학생들이 올바른 단어나 문장, 또는 문법적 표현에 대한 명확한 지식을 요구하고 있다. 그러나 학생 개개인이 정확하게 표

현하려는 의식적인 노력에도 불구하고 교사와 학생, 학생과 학생 간의 상호작용은 활발하지 않다. 이러한 게임들은 정확한 문장이나 문법적 표현을 가르치는데 활용할 수는 있지만, 기대하는 바처럼 학생들의 의사소통 능력을 기르기에는 아직도 미흡하다. 게다가 이러한 유형의 게임은 그 절차가 복잡하고 설명하기가 어려울 뿐 만 아니라, 주어진 시간 동안에 학생 개개인의 발화 횟수가 적다는 문제점과 승패에 따른 경쟁으로 활동이 과열될 우려가 있다.

#### 4. 의사소통 기능별 유창성 위주의 게임

이러한 문제점들을 해결하기 위하여 초등학교에서는 학생과 학생 간의 활발한 상호작용을 통한 의사소통 활동을 실시할 수 있는 게임을 많이 활용하여야 한다. 다시 말해 문법적 정확성에 초점을 맞추는 게임을 교실에서 활용하는 것을 넘어서 의사소통상 유창성에 초점을 맞추는 게임을 활발히 활용하는 것이 바람직하다. 예를 들어 다음과 같은 유형의 게임을 적극 활용하여 초등 학생들의 기본적인 의사소통 능력을 신장시키는 것이 필요하다.

##### 1) 개인의 느낌

##### ◎ 건강은 어떠세요?: Are you healthy? (T출판사, p. 48)

- 우리말로 건강하게 지내려면 어떻게 해야 하는지를 발표하게 한다.
- 발표한 내용을 칠판에 적으면서 영어로 설명한다.

eat fruit, sleep, do sport, eat vegetables, don't watch too much TV, etc.

- 칠판에 적힌 내용으로 질문하는 문장을 연습하게 한다.

How often do you eat fruit?

How often do you eat vegetables?

How many hours do you sleep?

- 다섯 칸의 질문지를 만들고 짝에게 위의 내용을 물어보며 대답을 질문지에 그림과 숫자로 표시하게 한다.
- 짝을 바꾸면서 대화를 계속 진행하도록 한다.
- 누가 가장 건강한 생활을 하는 지 발표하도록 한다.

## 2) 개인의 생각

### ◎ 동작: Puppet show (R출판사, p. 50)

- 두 학생이 짝이 되어 서로 대칭되는 두 인물 또는 동물을 설정한다.

S<sub>1</sub>: 흥부, S<sub>2</sub>: 놀부, S<sub>3</sub>: 개, S<sub>4</sub>: 고양이

- 잡지에서 설정한 인물이나 동물 그림을 오려 나무젓가락에 테이프로 붙인다.
- 각각 하나씩 나누어 역할을 맡는다.
- 인물 또는 동물을 흉내내며 대화를 한다.

토끼: What can you do?

거북: I can swim.

## 3) 친교 활동

### ◎ 가족 앨범: A family photo album (U출판사, p. 100)

- 가족과 친척들의 사진을 준비하게 하고, 표지를 반으로 접어 사진을 테이프로 붙여 가족 앨범을 만든다.

Tape the family pictures on the cardboard.

- 교사가 준비한 가족 앨범을 가지고 가족 소개를 한다.

This is my mother. She is very kind to me.

This is my father. He likes hiking.

This is me.

- 이어서 짝끼리 가족 소개를 한다.
- 짝을 바꾸어 계속 진행한다.

#### 4) 일상 대화

◎ 학교 가는 날: **First day at school** (V출판사, p. 63)

- 학교 가는 첫 날에 관하여 생각해 보게 하고, 부모나 선생님이 무엇이라고 말하는지 발표하게 한다.

What did mothers say when you had to leave?

What did the teachers say?

- 칠판에 'Me, Mother, Teacher'의 칸을 만들고 학생들이 발표한 표현들을 교사가 간단하게 정리하여 같이 연습을 한다.
- 학생들을 세 분단으로 나누고 각각 역할을 정하여 챗트를 하도록 한다.

NO! NO! NO! GO HOME! GO HOME! Let's go home.

COME! COME! School is nice!

TOMORROW, TOMORROW.

But TODAY is the first day.

Come, we play here.

- 그 밖의 표현도 연습할 수 있도록 한다.

I don't want to go!

I want to go back home!

Let's come back tomorrow!

I don't like to go!

I want to go with grandma!

#### 5) 요청

◎ 고쳐 주세요: **Fix it, please** (Q출판사, p. 182)

- 2명을 한 조로 하여 그림 카드를 조별로 1장씩 나누어준다.
- 한 명은 수리공이 되어 'button, handle, wheel' 등의 그림카드를 오려 갖는다.
- 나머지 한 명은 손님이 되어 'car, coat, cup' 등의 그림을 오려 갖는다.
- 수리공은 오려낸 그림들을 진열대가 그려진 카드에 넣어놓는다.
- 나머지 한 명은 손님이 되어 하단의 그림 카드를 오려 갖는다.

- 손님은 그림을 하나씩 수리공에게 건네주며 다음과 같이 주고받는다.

S<sub>1</sub>: Can I help you?

S<sub>2</sub>: Yes. Fix this, please.

S<sub>1</sub>: No problem. I have a wheel.(바퀴 그림을 찾아 건네준다.)

S<sub>2</sub>: Thank you.

S<sub>1</sub>: You're welcome.

- 모든 물건을 가장 먼저 고친 조가 우승한다.
- 역할을 바꾸어 게임을 반복한다.

## 6) 지시와 명령

◎ 가라사대: **Simon says** (S출판사, p. 26)

- 위엄 있어 보이는 왕의 사진이나 그림 또는 확대한 자료를 칠판에 붙이고 사이몬 왕이라고 소개한다.

This is King Simon. He is very strong.

- 학생들에게 놀이 방법을 설명하고 이미 배운 주변 물건들을 지적하거나 만져 보게 한다.

If I say "Touch your nose," you don't touch your nose. If I say "Simon says touch your nose," you should touch your nose.

- 학생들의 주의를 집중하기 위하여 가끔 엉뚱하게 지시할 수도 있다. 이를테면, 코를 올리라고 하거나 발가락을 올리라고 할 수도 있고, 예쁜 여학생을 가리키라고 할 수도 있다.

Simon says raise your nose. Raise your toes. Point to a pretty girl.

- "Simon says"라고 하지 않았는데 지시대로 행동한 학생은 놀이에서 제외된다.  
Out, Ji-hae. I didn't say "King Simon says."

## 7) 정보교환

◎ 등을 맞대고: **Back to back** (W출판사, p. 22)

- 음악을 들려주는 동안 학생들은 원 모양으로 걸으면서 다른 학생들의 옷차림, 머

- 리 모양 등을 자세히 살핀다.
- 음악이 멈추면 가까운 사람끼리 짝을 지어 등을 마주 대고 서서 서로의 걸모습에 대하여 묻고 대답한다.
- S<sub>1</sub>: I think you're wearing blue jeans.
- S<sub>2</sub>: That's not right. My pants are blue, but they aren't jeans.
- 다시 음악이 시작되면 짝과 헤어지고, 음악이 멈추면 새로운 짝과 함께 대화를 계속 진행한다.

## 8) 의견교환

### ◎ 사람찾기: Find someone who (X출판사, p. 58)

- 학생들에게 관심 있는 인물이나 스포츠를 조사하여 질문지를 만든다.
- Find someone who:
- Likes pop music but not rock music.
  - Likes Michael Jackson but not Michael Jordan.
  - Likes football but not baseball.
  - Doesn't like computers and Coca Cola.
- 짝끼리 질문지에 쓰여진 내용을 묻고 답한다.
- Do you like pop music?
- Do you like rock music?
- 짝을 바꾸어 계속 진행한다.

## 9) 문제해결

### ◎ 선생님 댁을 찾아가 봐요: Let's find our teacher's house (Q출판사, p. 108)

- 1. 학생 3~4명을 한 조로 하여 조별로 둘러앉게 한다.
  - 약도가 그려진 그림 카드를 학생 수만큼 조별로 나누어준다.
  - 학생들과 함께 약도에 나타난 장소의 이름들을 먼저 익히도록 한다.
- toy shop, book store, candy shop, church, flower shop, etc.
- 각 조별로 대표를 한 명씩 선발하여 교실 앞으로 모이게 한다.

- 집 하나를 목적지로 지정해서 보여준다.
- 각 대표들은 자리로 돌아와서 조원들이 목적지까지 찾아갈 수 있도록 지시를 한다.

It is between the church and the bookstore.

It is beside the flower shop.

It is at the corner.

It is behind the supermarket.

- 대표의 지시에 따라 길을 찾아간 후 약도 위에 목적지를 표시한다.
- 목적지를 제대로 찾은 학생이 가장 많은 조에게 점수를 준다.
- 대표를 바꾸고 다른 목적지를 지정하여 게임을 되풀이한다.

앞에서 유창성 위주의 게임들을 검토해 보았거니와 그 게임들의 내용을 분석한 결과 교사와 학생, 학생과 학생간에 상호작용이 비교적 많이 일어나고 있음을 알 수 있다. 게임을 하는 동안 다소 교실이 소란스러울 정도로 소수의 학생들끼리 의미있는 듣기·말하기 활동을 함으로써 학생 개개인의 표현 기회가 비교적 많이 제공되고 있다. 따라서 초등학교 학생들은 이러한 유형의 게임에 참여하는 과정을 통하여 영어를 적극적으로 사용하게 되고 영어를 자연스럽게 습득할 수 있는 기회를 제공받게 된다고 볼 수 있다.



## IV. 초등학교 현행 영어교재의 게임 분석

### 1. 교과서 별 게임의 활용 실태

초등학교에서 실제로 사용되고 있는 영어 교과서에 소개되어 있는 게임과 놀이의 수를 분석하면 적게는 16개에서 많게는 81개까지 다양한 게임과 놀이가 나타나 있다. 이를 교과서 별로 살펴보면 다음과 같다.

<표 3> 교과서별 게임의 활용 실태

번호	교과서명	활용된 게임의 수	구조 중심 게임의 수		의사소통 중심 게임의 수	
			갯수	비율	갯수	비율
1	A	16	15	94%	1	6%
2	B	16	12	75%	4	25%
3	C	81	73	90%	8	10%
4	D	45	42	93%	3	7%
5	E	44	39	89%	5	11%
6	F	25	23	92%	2	8%
7	G	32	27	84%	5	16%
8	H	53	49	92%	4	8%
9	I	80	76	95%	4	5%
10	J	52	43	83%	9	17%
11	K	48	46	96%	2	4%
12	L	29	29	100%	0	0%
13	M	16	15	94%	1	6%
14	N	28	16	57%	12	43%
15	O	16	16	100%	0	0%
16	P	32	29	91%	3	9%
계	16	613	550	89.7%	63	10.3%

교육부 검정 초등학교 3학년용 영어교과서 16종의 내용을 살펴보면 총 613개의 게임이 수록되어 있으며 하나의 교과서 당 평균 38개의 게임이 활용되고 있다. 이는 초등학교 3학년의 교과서 단원마다 2개 이상의 게임이 수록되어 있다는 것을 의미하며, 연간 수업 시수가 64시간임을 고려할 때 최소 2시간마다 한 번 이상 게임이 활용되고



있음을 보여준다. 이는 초등 영어 교육 과정에서 제시된 교수·학습의 방법을 고려하여 소집단이나 짝활동 중심의 놀이나 게임을 통한 학습활동이 이루어 질 수 있도록 교과서가 구성되어 있다는 것을 보여주고 있는 것이다.

그러나 게임의 내용을 자세히 살펴보면 단어를 암기하거나 문장의 구조 습득에 중점을 둔 구조 중심의 게임이 89.7%, 의사소통 중심의 게임이 10.3%로 대부분의 게임이 유창성 신장보다는 정확성 위주로 구성되어 있다고 볼 수 있다. 다시 말해 초등 학교 영어과 교육 과정에 명시된 어휘 및 의사소통 예시문을 반복 연습하기 위한 게임이 대부분이라고 할 수 있다.

## 2. 학년별 게임의 활용 실태

필자가 가르치고 있는 L출판사의 교과서에서 3, 4, 5학년 별로 게임이 활용되고 있는 실태를 종합한 결과는 다음과 같다.

<표 4> 학년별 게임의 활용 실태

학년 \ 게임수	총 게임 수	구조 중심의 게임		의사소통 중심의 게임	
		게임 수	비율	게임 수	비율
3	52	43	83%	9	17%
4	31	19	61%	12	39%
5	39	28	72%	11	28%
계	122	90	74%	32	26%

학년별로 교과서를 분석해 본 결과 3학년에서 사용되고 있는 게임의 수가 4, 5학년보다 많은 편이나 3, 4, 5학년에서 공통적으로 정확성 위주의 구조 중심 게임이 주로 사용되고 있다. 의사소통 중심 게임의 비율은 학년과 관계없이 적게 나타나 있다.

따라서 영어과 교육 과정에서 요구하고 있는 기본적인 의사소통 능력을 기르기 위해서는 어떠한 형태의 게임이 적합한지, 실제 교수·학습 활동에서 학생들의 반응과 연관시켜 지적할 필요가 있다.

### 3. 정확성 위주의 게임 활용 결과

필자가 가르치고 있는 L출판사의 교재에 소개된 게임들을 중심으로 구조 중심의 게임을 활용해 보고 그에 대한 반응을 살펴보았다. 우선 필자가 활용한 게임을 의사소통 기능별로 제시하면 다음과 같다.

#### 1) 개인의 느낌

##### ◎ 빙고 놀이: I'm hungry (3학년 단원 15)

- 그림카드를 복사하여 뒤에 마분지를 붙이고 빙고 카드를 만든다.
- 두 조로 나누어 앉는다.
- 교사는 칠판에 25 칸의 빙고판을 그린다.
- 각 조에서 조장과 점수를 기록할 사람을 각각 한 명씩 뽑는다.
- 조장은 각 조의 앞에 서고, 가위바위보를 해서 이긴 조의 조장이 먼저 교탁 위에 모아 놓은 카드 중에 하나를 뽑는다.
- 뽑은 카드를 조원들에게 보여 주면서, 그림에 알맞은 말을 하면, 조원들은 그에 응답한다.
- 조장: (목말라 하는 그림) I'm thirsty.
- 조원: Drink some juice.
- 응답이 맞으면, 빙고판의 적당한 숫자에 표시를 하고, 틀리면 다른 팀에게 기회가 주어진다.
- 어떤 줄이든지 직선으로 5 개 한 줄을 먼저 표시한 조는 “빙고”라고 외치고, 그 조가 이기게 된다.

이 게임을 활용한 결과, 게임 방법을 설명하고 조장과 기록자를 정하는데 시간이 많이 소요되었으며 각 조에서 응답하는 학생이 한정되어 전체적으로 활동에 참여하지 않는 학생이 다수 관찰되었다. 또한 게임 중에 교사와 학생, 학생과 학생 간의 자유로운 대화는 전혀 없었다.

## 2) 개인의 생각

### ◎ 강권너기: Can you swim? (4학년 단원 8)

- 교사가 다음 대화를 들려준다.

A: Can you swim?

B: Yes, I can.

A: Can you play soccer?

B: No, I can't.

A: Can you play baseball?

B: Yes, I can.

A: Let's play badminton.

B: Sorry, I can't.

A: Let's go skating.

B: OK. Let's go.

A: Can you play the piano?

B: Yes, I can.

A: Can you play the piano for me?

B: Sure.

- 학생들은 들으면서 해당하는 그림을 찾아 표시하며 강을 건넌다.

이 게임은 전체 활동을 하는데 필요한 것으로 학생들은 모두 집중하여 문제를 해결하였다. 듣기 활동시에 교사가 들려주는 문장을 이해하는 데는 효과가 있었으나, 교사와 학생 사이의 의미있는 의사소통 활동은 없었다.

## 3) 친교 활동

### ◎ 기억하기 놀이: Who's that? (4학년 단원 2)

- 종이와 색연필을 준비하고 5명을 1조로 하여 A, B조로 구성한다.

- 각 조원들은 각각 영어 이름을 하나씩 정하여 카드에 적는다.

- 5명씩 나란히 A, B조가 마주 보고 선다.

- 먼저 A조장이 "Hello, I'm James."라고 자기 소개를 한 후, 옆 친구를 B조원들에게 소개한다.

A조장: Hello. I'm James.

This is my friend, Mary.

Mary: Hi. Nice to meet you.(이 때 자기의 이름 카드를 보여 준다.)

B조원들: Hi, Mary. Nice to meet you, too.

- 조장은 뒤로 가고 조원 A<sub>1</sub>(Mary)은 다시 자기 소개를 하고 옆의 친구를 소개한다.

A<sub>1</sub>: Hello. I'm Mary.(이 때는 이름 카드를 보여 주지 않는다.)

This is my friend, Judy.

Judy: Hello. Nice to meet you.(이름 카드를 보여준다.)

- A조의 소개가 끝나면 B조장은 자기 조원 B<sub>1</sub>에게 질문한다.

B조장: (A<sub>1</sub>을 가리키며) Who's that?

B<sub>1</sub>: He's my friend, Mary.

A조원들: Good. 또는 Right.

- B조장은 뒤로 가고 B<sub>1</sub>은 B<sub>2</sub>에게 질문한다.

B<sub>1</sub>: (A<sub>2</sub>를 가리키며) Who's that?

B<sub>2</sub>: She's my friend, Judy.

A조원들: Right.

- 질문을 계속하여 잘못 맞히면 감점한다.
- 순서를 바꾸어 다시 한다.

이 같은 게임을 활용한 결과, 게임 방법을 설명하고 연습하는데 시간이 많이 소요되었으며, 질서를 유지하는데 애를 먹었다. 결국 교과서의 예시대로 진행하지 못하고 3명씩 모둠을 재편성하여 실제 이름을 사용하면서 대화연습을 하도록 하였다.

#### 4) 일상 대화

##### ◎ 음식 가져오기: Help yourself (4학년 단원 11)

- 같은 종류의 카드를 4장씩 준비하여 종류별로 세 개의 탁자에 진열한다. (A탁자-과일, B탁자-음식, C탁자-음료수)

- 6명의 학생들을 뽑아 2명씩 짝을 지어 각 탁자 앞에 서게 하고, 나머지 학생들도 2명씩 6개조로 구성한다.
- 교사는 각 조가 가져와야 할 음식의 종류와 개수를 정하여, 경기를 시작하기 전에 각 조에게 쪽지를 준다.  
예) 사과 2, 샌드위치 2, 오렌지 주스 1, 배1, 햄버거 1, 아이스크림 2  
이 때, 같은 종류가 2개 이상 넘지 않도록 한다.
- 각 조는 탁자를 돌며 교사가 정해 준 것들을 가져온다.  
예) 1조가 가져오는 경우  
1조: (A탁자 앞에서 사과를 가리킨다.)  
A탁자: Do you like apples?  
1조: Yes, I do.  
A탁자: (사과 하나를 건네주며) Help yourself.  
1조: Thanks.  
A탁자: Do you want some more?  
1조: Yes, please. Thanks. (사과를 하나 더 건네 받는다.)
- 각 조는 받은 음식물을 교사에게 가져가서 확인한다.
- 6조까지 돌아 가장 짧은 시간에 선생님이 정해준 음식을 제대로 가져오는 조가 이긴다.



이 게임을 위해 미리 연습한 표현들을 사용하면서 학생들은 재미있게 활동에 참여하였다. 그러나 게임의 경쟁적인 요소에 집착하여 건성으로 대화를 하면서 돌아다니는 학생들도 있었다. 따라서 학생들의 진지하고 의미있는 담화 수행에 대한 지도가 요구되었다.

## 5) 요청

- ◎ 운동 이름 잇기: **Let's play soccer** (3학년 단원 13)
  - 4명이 한 조를 이루어 두 조 8명이 서로 사이사이에 끼어 앉는다.
  - 2박자에 맞추어 운동 이름을 말하고 다음 사람은 앞사람이 말한 것을 계속 이어서 말한다.

- 한 번 틀릴 때마다 상대팀이 5점을 얻는다.
- 먼저 20점을 얻은 팀이 이긴다.

이 게임을 활용한 결과 박자에 맞추어 운동 이름을 말하는 데 학생들이 어려워하였다. 단순히 암기한 내용을 기계적으로 말하는 활동으로 학생 상호간의 의미있는 의사소통 활동은 없었다.

## 6) 지시와 명령

### ◎ ‘코코코’놀이: Touch your nose (4학년 단원 6)

- 8명이 한 조가 되어 둥그렇게 모여 앉는다.
- 각 조의 조장은 다른 조의 조장과 자리를 바꿔 앉는다.
- 게임이 시작되면 조장들은 손가락으로 코를 짚으며 "Nose, nose, nose...."하다가 눈이 아닌 다른 부분을 잡고 "Eyes."라고 말한다.
- 모두들 눈을 만지며 "Eyes"라고 말한다.
- 조장은 틀린 부분을 만진 학생을 원 밖으로 나가게 하고, "Touch your eyes." 또는 "Point your eyes."라고 말한다.
- 틀린 학생은 다른 조 조장의 지시에 따라, 눈 또는 코 등을 만지고 있는 채로 놀이가 끝날 때까지 서 있다.
- 일정한 시간을 정하여 벌을 서고 있는 학생이 적은 조가 이긴다.

이 게임은 비교적 쉽고 유희적인 활동이어서 학생들은 재미있게 게임에 참여하며 신체 부위의 이름을 익혔다. 게임을 하는 동안 틀린 학생에게 언어와 관련된 별칭을 사용하는 것은 긍정적이거나, 활동에서 제외시키는 것은 참여 기회가 적어진다는 점에서 문제가 있었다.

## 7) 정보교환

### ◎ 그림 완성하기: What's this? (3학년 단원 3)

- 숫자를 순서대로 이어 미완성인 그림을 완성한다.

- 그림을 보고 물건의 이름을 말한다.

S: A desk./A pencil./A book./A bookbag.

- 짝과 함께 그림을 가리키며 이름을 묻고 답한다.

A: What's this?

B: (A desk./It's a desk.)

A: Good.

이 게임의 핵심은 주위의 물건 이름을 익히는 활동으로 대부분의 학생이 잘 참여하였다. 이 활동에 이어서 교실에 있는 물건 이름을 묻고 대답하게 하여 좀 더 의미 있는 의사소통이 이루어지도록 하였다. 물건의 이름을 잘 모르는 경우에 친구들이나 교사에게 영어로 물어보는 학생들이 많이 관찰되었다.

## 8) 의견교환

◎ **귓속말 전하기: Will you help me, please?** (5학년 단원 3)

- 6명씩 한 조로 하여 일렬로 서게 한다.

- 교사가 보여주는 낱말 카드를 보고, 귓속말로 전한다.

예) 교사가 보여 준 카드가 'sandwich'인 경우

A<sub>1</sub>: Will you help me, please?

A<sub>2</sub>: Sure. How can I help you?

A<sub>1</sub>: I'm hungry.

A<sub>2</sub>: What do you want?

A<sub>1</sub>: (A<sub>2</sub>에게 귓속말로) I'd like an sandwich.

- A<sub>2</sub>는 귓속말로 들은 음식 이름을 뒷사람에게 전한다.

- 맨 뒷사람은 교사에게 달려가, 자신이 들은 낱말 카드를 찾아 들고 'He'd/She'd like...'라고 말한다.

정확한 듣기와 말하기 연습에 초점을 둔 게임으로 학생들은 즐겁게 게임에 참여하였다. 틀렸을 경우에 책임을 다른 친구에게 돌리는 관계로 소란스러웠으며, 게임의 내용이 주로 단어의 전달에 그쳐 의미있는 의사소통은 이루어지지 않았다.

## 9) 문제해결

### ◎ 어디에 있나요?: Where is the teacher's room? (5학년 단원 14)

- 5명을 한 조로 하여 두 조(A, B)로 나눈다.
- 그림 카드(교무실, 도서관, 서점, 신발 가게, 선물 가게, 꽃가게, 극장, 햄버거 가게 등)를 1벌씩 각 조에 나누어준다.
- 각 조원들끼리 모여 그림의 장소가 몇 층에 있는 지 결정하고, 그림 카드 뒤에 층수(1층~4층)를 적는다.
- A조가 먼저 그림 카드를 칠판에 붙인다.
- 각 조에서 한 명씩(A<sub>1</sub>, B<sub>1</sub>) 나온다. A<sub>1</sub>이 B<sub>1</sub>에게 그림 카드 중의 한 장소를 골라 위치를 물으면, B<sub>1</sub>은 A조가 정한 층수를 짐작하여 대답한다.

A<sub>1</sub>: Excuse me. Where's the gift shop?

B<sub>1</sub>: It's on the second floor.

I'll take you there.

A<sub>1</sub>: Thanks. It's very kind of you.

- B<sub>1</sub>은 A<sub>1</sub>을 선물 가게 그림이 있는 곳으로 안내해 가서, 그림 카드의 뒷면에 2층이라고 적혀 있으면 카드를 가지고 틀리면 그대로 붙여 둔다.
- A조가 끝나면 B조가 그림 카드 뒤에 층수를 적어 칠판에 붙이고 A조와 역할을 바꾸어 대화한다.
- 그림 카드를 많이 가져온 조가 이긴다.

이 게임을 진행하는데 시간이 많이 소요된 반면 학생 개개인의 대화 기회는 적었다. 실제로 한 학생이 한 번씩 대화의 기회를 주었는데, 시간이 오래 걸려 학생들이 지루해 하였다. 다른 학급에서는 학생들을 2~3명씩 나누어 대화를 동시에 진행시켰는데 비교적 효과적이었다.



## 4. 유창성 위주의 게임 활용 결과

필자가 가르치고 있는 교과서에 실려있는 의사소통 중심의 게임들을 활용해 보고 학생들의 반응을 조사해 보았다. 교과서의 게임들을 직접 활용하는 것이 효과적이지 않다고 판단된 경우 의사소통 활동에 도움이 되도록 변형하여 적용하였다.

### 1) 개인의 느낌

#### ◎ 상대방의 느낌 알아보기: I'm hungry (3학년 단원 15)

- 느낌을 우리말로 말해보게 한 후, 영어로 표현하면서 모르는 것은 교사에게 질문한다.
- 짝끼리 서로 느낌을 묻고 대답한다.  
A: How are you today?  
또는 You look tired. What's wrong?  
B: Fine./I feel great./ I'm OK.  
또는 I'm sick./I'm tired.
- 교실 안을 자유롭게 돌아다니며 친구들에게 기분을 물어 표를 작성한다.

이 게임을 하는 동안 학생들이 느낌에 관한 표현을 직접 의사소통에 활용함으로써 활발한 듣기·말하기 활동이 이루어졌다. 학생들 간의 자유로운 대화로 소란스러웠으나 학생들끼리의 상호작용이 활발하였고, 활동에 즐겁게 참여하였다.

### 2) 개인의 생각

#### ◎ 제안하기: Can you swim? (4학년 단원 8)

- 여러 가지 운동경기와 악기의 그림을 준비하고 그림 밑에 학생 이름을 적을 수 있는 빈 칸을 만든다.
- 모둠에서 누가 무엇을 할 수 있는 지 물어보면서 잘 모르는 것은 교사에게 도움을 청한다.
- 학급에서 친구가 할 수 있는 것을 함께 하자고 제안하거나 부탁하는 말을 한다.
- 누가 무엇을 할 수 있는지 알아보고 빈 칸에 친구의 이름을 쓴다.

S<sub>1</sub>: Can you swim?

S<sub>2</sub>: Yes. I can.

(S<sub>1</sub>은 수영하는 그림 아래의 빈 칸에 친구 S<sub>2</sub>의 이름을 쓴다.)

S<sub>1</sub>: Let's go swimming.

S<sub>2</sub>: OK./Sorry, I can't.

S<sub>1</sub>: Can you play the piano?

S<sub>3</sub>: Yes, I can.

(S<sub>1</sub>은 피아노 치는 그림 아래의 빈 칸에 친구 S<sub>3</sub>의 이름을 쓴다.)

S<sub>1</sub>: Can you play the piano for me?

S<sub>3</sub>: Sure.

이 게임을 활용한 결과 학생들이 배운 표현을 사용하면서 자연스럽게 의사소통 활동에 참여하는 것을 알 수 있었다. 'OK./Sorry, I can't.'의 표현에서는 표정을 잘 짓도록 유도하였는데 학생들의 표정이 매우 진지하였고 재미있어 하였다.

### 3) 친교 활동

#### ◎ 소개하기: Who's that? (4학년 단원 2)

- 6~8명을 1조로 만들고 명패를 만들어 각 조의 3~4명에게 준다. 이름을 받지 않은 학생은 자기의 실제 이름을 사용한다.
- 세 사람씩 짝이 되어 서로 소개하고 소개받아 보도록 한다. 표에 자기가 소개한 친구들의 이름과 소개받은 친구들의 이름을 쓴다.

S<sub>1</sub>: Hello. I'm Jack.

S<sub>2</sub>: Hello, Jack. I'm Lucy.

(S<sub>1</sub>이 다른 친구에게 S<sub>2</sub>를 소개한다.)

S<sub>1</sub>: Hi, So-ra. So-ra, this is Lucy. Lucy, this is So-ra.

So-ra: Nice to meet you.

S<sub>2</sub>: Nice to meet you too.

게임을 활용하는 동안 서로 소개하는 활동을 실제로 연습할 수 없어, 각자의 역할을 정하여 대화 내용이 다소 통제된 상태에서 의사소통 활동이 이루어졌다. 활동 후 서로 모르는 사람을 소개시켜 주는 데 자신이 있다고 대답한 학생이 전체 36명에서 32명이었다.

#### 4) 일상 대화

##### ◎ 음식 권하기: Help yourself (4학년 단원 11)

- 빈 접시와 음식이 그려진 그림을 준비한다.
- 4명이 1개 조로 친구에게 좋아하는 음식에 대해서 묻고, 그것을 대접하며 권한다.

S<sub>1</sub>: So-ra, do you like hamburgers?

S<sub>2</sub>: Yes, I do.

S<sub>1</sub>: Help yourself.(S<sub>2</sub>의 접시에 햄버거를 그려 넣는다.)

S<sub>2</sub>: Thanks.

S<sub>1</sub>: Have some orange juice.(S<sub>2</sub>의 컵에 오렌지 주스를 그려 넣는다.)

S<sub>2</sub>: Thanks.

S<sub>3</sub>: Do you like apples?

S<sub>4</sub>: No, I don't.

S<sub>3</sub>: How about pears?

S<sub>4</sub>: Yes. I like pears.

S<sub>3</sub>: Help yourself.(S<sub>4</sub>의 접시에 배를 그려 넣는다.)

S<sub>4</sub>: Thanks.

여기서는 과일이나 음식의 이름을 익히고, 음식을 권하거나 거절하는 의사소통 기능을 익히는 활동으로 학생들이끼리 다소 의미있는 대화가 진행되는 것을 관찰할 수 있었다. 원하는 과일이나 음식의 이름을 영어로 모르는 경우 교사에게 물어보는 학생이 많아 학생과 학생, 학생과 교사의 상호 의사소통이 활발히 이루어졌다.

#### 5) 요청

##### ◎ 좋아하는 운동 알아보기: Let's play soccer (3학년 단원 13)

- 여러 가지 운동 그림과 학생들의 이름을 적을 수 있는 표를 준비하여 개인별로 나누어준다.
- 주변의 친구에게 축구, 야구, 농구, 그리고 학생들이 정한 종목을 좋아하는지 조사하며, 함께 하자고 말한다.

S<sub>1</sub>: Min-a, do you like soccer?

S<sub>2</sub>: No.

S<sub>1</sub>: Min-a, do you like badminton?

S<sub>2</sub>: Yes.

S<sub>1</sub>: Let's play badminton.

S<sub>2</sub>: OK. Let's go.

- 친구가 좋아하는 운동을 표에 표시하고, 다른 친구와 대화를 시작한다.

좋아하는 운동을 알아보는 게임을 시작하기 전에 축구공, 배구공, 야구방망이, 배드민턴 라켓 등을 미리 준비하여 보여주며 동기 유발을 시켰다. 그 결과 학생들이 흥미를 갖고 매우 적극적으로 대화에 참여하였다. 활동 후에는 운동장에서 실제로 자기가 좋아하는 운동을 하는 시간을 마련하여 더욱 실제적인 의사소통 활동이 이루어지도록 하였다. 운동경기의 이름에 외래어가 많아 발음 지도를 병행하였다.

## 6) 지시와 명령

### ◎ 얼굴 그리기: Touch your hair (4학년 단원 6)

- 완성되지 않은 얼굴 그림 6개를 준비하고 개인별로 나누어 준 후 2인 1조로 짝을 짓고, 각각의 얼굴에 이름을 정한다.

- 각 학생이 서로 다른 1개의 얼굴을 완성한다.

- 짝과의 대화를 통하여 그림을 같게 완성한다.

S<sub>1</sub>: Draw July's mouth.

S<sub>2</sub>: Is her mouth big?

S<sub>1</sub>: Yes.(S<sub>2</sub>는 July의 얼굴 그림에 입을 그려 넣는다.)

S<sub>2</sub>: Draw Paul's eyes.

S<sub>1</sub>: Are they big?

S<sub>2</sub>: No. They are small.(S<sub>1</sub>은 Paul의 얼굴 그림에 눈을 그려 넣는다.)

- 짝끼리 그림을 완성한 후, 다시 대화를 계속한다.

정보차(Information gap)를 활용한 게임으로 한 학생을 앞으로 나오게 하여 교사와 같이 시범을 보인 후 실시하였다. 학생들이 직접 자료를 제작함으로써 흥미와 동기 유발이 잘되었다. 간단한 얼굴 그림을 완성하기 위하여 학생들 간에 의미있는 대화가 이루어졌으며, 색깔에 대해서도 서로 묻고 대답하는 학생들이 있어 자연스러운 의사소통 활동이 되었다.

## 7) 정보교환

### ◎ 물건 이름 말하기: What's this? (3학년 단원 3)

- 교사가 교실에 있는 물건의 모양을 그리면서 실물화상기로 보여준다.
- 교사의 질문에 학생들은 손을 들고 물건의 이름을 추측하여 말한다.  
T: What's this?  
Ss: It's a bookbag.
- 3명이 1조로 모둠을 만들로 한 학생이 막대그림(stick figure)으로 그리면서 'What's this?'하고 묻는다.
- 다른 학생들은 추측하여 대답한다.
- 물건의 이름을 맞힌 학생은 다른 물건의 모양을 그리면서 질문을 하고 나머지 학생들은 대답한다.

물건 이름을 알아 맞추도록 미완성의 그림을 추측하게 하여 학생들간의 의미있는 대화가 되도록 하였다. 학생들 대부분이 흥미있게 활동에 참여하였으며, 교실의 물건 이름을 교사에게 묻는 학생이 많았다. 'What's this?'와 'What's that?'에서 'this'와 'that'의 차이점을 잘 구별하지 못하는 학생들도 다수 관찰되었다.



## 8) 의견교환

### ◎ 손인형놀이: Will you help me, please? (5학년 단원 3)

- 학생들에게 문제 상황이 그려진 그림 카드를 보여주며 도움을 요청하는 대화를 만들어 본다.
- 2명이 1조로 짝을 짓고 문제 상황이 그려진 그림 카드와 손인형을 나누어준다.
- 짝끼리 문제 상황에 맞게 도움을 요청하는 대화를 만들어 연습한다.  
(엄마가 빨래를 널고 있는 그림인 경우)

S<sub>1</sub>: So-rra, will you help me, please?

S<sub>2</sub>: Sure. How can I help you?

S<sub>1</sub>: Mom can't cook supper.

She's busy, so I have to cook.

S<sub>2</sub>: Don't worry. I can help you.

I'm a good cook.

S<sub>1</sub>: Me, too. Let's go.

- 대화를 마치면 다른 그림 카드를 보면서 대화를 만들어 연습한다.

이 게임을 활용하기 위해 문제 상황이 그려진 그림을 보고 학생들이 직접 대화를 만들어 보게 하였다. 교사에게 도움을 청하는 학생들이 많았으나, 대부분이 활동에 잘 참여하였다. 손인형을 사용하여 학생들이 간접적으로 대화에 참여함으로써 직접 발화에 따른 심적 부담을 덜게 하였다.

## 9) 문제해결

◎ 가게 위치 정하기: **Where is the teacher's room?** (5학년 단원 14)

- 백화점의 각 층이 그려진 그림과 여러 가지 물건의 그림을 준비한다.
- 짝과 함께 대화하며 각 물건들을 파는 가게의 위치를 그림의 빈칸 중에서 정한다.

S<sub>1</sub>: Excuse me.

Where's the hamburger house?

S<sub>2</sub>: It's on the first floor.

S<sub>2</sub>: Where's the computer shop?

S<sub>1</sub>: It's on the fourth floor.

S<sub>2</sub>: Is it in front of the toy shop?

S<sub>1</sub>: Right.

- 대화로 정한 가게의 위치는 파는 물건을 그려 넣어 표시한다.
- 빈 칸을 모두 표시한 후, 그림을 맞추어 본다.

짝끼리 대화를 통하여 문제를 해결하면서 위치를 나타내는 말을 연습하였다. 주어진 문장을 연습하지 않고 학생들이 직접 장소와 위치를 결정하게 하였다. 짝끼리 연습한 후 짝을 바꾸어 서로 비교하면서 다시 말해보게 하였는데, 가게의 위치가 각각 달라 의사소통에 효과적인 활동이 되었다.

## V. 게임을 활용한 활동 중심의 교수·학습 모형

본 장에서는 게임을 활용한 활동 중심의 수업모형을 설정하기로 하겠다. 영어 교육의 최근 경향과 활동 중심의 초등 영어 교육의 원리 및 기법을 제시한 후, 특히 초등학교 영어 교육에서 게임을 활용하여 의사소통 활동을 증진시킬 수 있는 수업 모형을 구안하도록 하겠다.

### 1. 활동 중심 교수·학습 모형의 배경

오늘날의 영어 교육은 의사소통 능력을 신장시키는 목표에 있어서는 같을 지 모르나 그것을 실현하는 방법에 있어서는 약간씩 다른 입장을 띠고 있으며, 최근의 영어 교육은 다음 여섯 가지 방향으로 흘러가고 있다.

첫째, 오늘날의 영어 교육은 학습자 중심의 교육(learner-centered teaching)이란 특징을 가지고 있다. 종전처럼 교사가 중심이 되어 영어를 가르치는 것이 아니라 학습자들끼리 짝을 짓거나 모둠을 이루도록 하여 의사소통 과정에 참여시키는 가운데 영어능력을 향상시키려 한다.

둘째, 최근의 영어 교육은 협력학습(cooperative learning)을 중요시하고 있다. 학습자들이 교실에서 경쟁하지 않고 짝 또는 모둠별로 협력하여 학습을 함으로써 정보를 공유하거나 문제를 해결하는 교육이 되고 있다.

셋째, 근간의 영어 교육은 상호작용 학습(interactive learning)의 성격을 띠고 있다. 교사와 학습자, 학습자와 학습자간의 표현(production)과 이해(reception)속에 의사소통 목적을 위해 상호 작용한다는 것이다. 현실세계의 상황 속에서 사실적인 언어 입력을 제공받음으로써 서로 번갈아 가며 대화하고 구두로 의사소통을 하는 가운데 여러 가지 언어표현을 익히는데 관심이 있다.

넷째, 작금의 영어 교육은 과제 수행에 기반을 둔 교육(task-based teaching)이라 할 수 있다. 학습자의 의사소통 능력을 향상시키기 위해 교실 밖에서 발견되는 다양한 과제를 바탕으로 의사소통 활동이나 그에 따른 문제를 해결함으로써 행동하면서 배우도록 하고 있다. 즉, 교실 내에서의 영어 학습을 교실 밖의 언어사용과 관련시키

는 시도를 하는 가운데 여러 가지 과제 수행을 시키고 있다.<sup>12)</sup>

앞으로 우리 나라의 영어 교육은 이러한 현대의 영어 교육의 흐름을 수용하면서 많은 변화를 가져올 것으로 보이는데 2000년대에 적용될 제7차 영어과 교육 과정에서는 학습자의 능력과 적성을 더욱 중시하는 영어 교육 내용이 포함되어 있다. 초등학교 3학년에서 6학년까지 영어과목은 심화·보충형 수준별 교육 과정이 적용되는 바 과제 또는 활동 중심의 수업으로 자기 주도적인 학습이 가능하도록 해야 한다.

## 2. 활동 중심 교수·학습에서의 고려 사항

초등학교 학생들은 그 특성상 어른들과 다르므로 가르치는 것도 어른들과 달라야 한다. 이 같은 사실은 Klein(1993)의 다음과 같은 언급에서도 찾을 수 있다.

Teaching young learners is different from teaching adults. Young children tend to change their mood every other minute, and they find it extremely difficult to sit still. On the other hand, they show a greater motivation than adult to do things that appeal to them.<sup>13)</sup>

따라서 초등학교 학생들은 흥미를 쉽게 잃어버리기 때문에 영어 수업시 계속 흥미가 유발될 수 있도록 하는 것이 중요하다. 그러므로 교사는 멀티미디어와 같은 다양하고 흥미로운 교육매체를 적절히 활용하면서 재미있는 게임(game) 등 여러 교수기법 적용을 통해 학습자의 흥미를 끝까지 잃지 않도록 지도해야 한다. 이밖에 초등학교에서 영어를 가르칠 때 고려해야 할 사항은 다음과 같다.

첫째, 지적 발달 단계(intellectual development)에 있어 Piaget가 말하는 구체적 조작기 단계이므로 한계가 있다. 규칙, 문법 설명, 그 밖의 언어에 대한 추상적 언급을 신중히 해야 한다.

둘째, 어린이의 주의 집중 시간(attention span)은 자기 나이에 1을 더한 수로 간주

---

12) 김종훈(1998), “활동중심의 초등학교 영어 교육”, ‘98 초등 영어 교육 연구활동 여름세미나, pp. 5-7.

13) K. Klein(1993), "Teaching Young Children." *English Teaching Forum*, Vol.3 No.2, p. 14.



되므로 지루하고 유용치 못하거나 너무 어려운 자료를 제시하면 집중할 수 있는 능력이 더 떨어지므로 활동의 종류나 속도를 다양하게 전환하여 더 재미있고 생생하게 가르치도록 해야 한다.

특히, 초등학교 학습자는 그 흥미와 관심을 늘 지금-여기(here and now)에 두기 때문에 활동은 그들의 즉각적인 관심을 불러일으키도록 계획되어야 한다. 무엇보다도 수업은 흥미와 관심을 생생히 하기 위해 다양한 활동으로 전개되어야 한다. 이를 위해 교사는 가르치는 일에 활동적이고, 생동감 넘치며, 열성적이어야 한다. 아울러 유머를 적절히 사용하여 학습자들이 계속 웃는 가운데 수업이 되도록 해야 한다.

셋째, 초등학교 학습자는 감각기관을 통하여 지적인 이해를 넓혀 가므로 감각입력(sensory input)의 제공을 통해 구체성을 제공하도록 해야 한다. 이를 위해 수업할 때는 역할놀이, 게임, T.P.R. 활동 등 가급적 신체 활동을 많이 하도록 하며, 프로젝트 학습 및 그 밖에 실제로 해보는 활동(hands-on activities)이 효과적이다. 물론 감각교육을 강화하는 여러 사실적 자료들, 비디오, 그림, 테이프, 음악 등이 적절히 준비되어야 하며, 비언어적 의사소통 활동을 병행해야 바람직하다.

네째, 초등학교 학습자들은 특히 동료들에게 민감하여 그들이 자신을 어떻게 생각하는가, 또는 자신이 영어로 말할 때 어떤 생각을 하는가에 민감히 반응하므로 교사는 그러한 학습의 장애를 없애는데 노력해야 한다. 즉, 정의적 요소(Affective factors)를 고려해야 된다는 의미이다.

마지막으로, 초등 학생들에게는 일상생활에서 흔하게 접하는 쉽고 간단한 언어를 사용할 수 있도록 지도해야 한다.<sup>14)</sup>

### 3. 활동 중심 교수 · 학습의 단계

위에서 살펴본 최근 영어 교육의 동향이나 초등 영어지도에서의 고려사항에 따르면 초등학생을 위한 영어 교수 · 학습 활동은 학습자 중심의 활동적인 수업 형태가 되

---

14) H. D. Brown(1994), *Teaching by Principles*, Upper Saddle River: Prentice-Hall Inc., pp. 91-94.

어야 함을 보여준다. 학생들에게 흥미있는 활동을 선택하여 다양한 과제를 수행해 나가는 것이 바람직하다는 것이다.

본 절에서는 필자가 학생들을 대상으로 직접 적용했던 활동 중심의 교수·학습 단계를 구체적으로 제시하고자 한다.

### 1) 준비(Warm-up)

이 단계는 학생들이 영어 수업을 준비하는데 필수적이다. 학생들은 영어 시간이 시작되기 전에 수학이나 사회 등 다른 과목을 공부하기 때문에 영어 수업에 대한 심리적인 준비가 필요하다. 필자는 학생들에게 영어 노래나 가벼운 율동을 가미한 챗트를 통하여 영어 학습에 긍정적인 느낌과 관심을 갖게 하였다. 이러한 활동으로 발화에 대한 학생들의 거부감을 줄이고 새로운 학습 내용에 보다 친숙하게 느낄 수 있도록 하였다.

### 2) 도입(Introduction)

학생들에게 새로 배울 주제(topic)를 안내하는 단계이다. 학습할 내용과 연관 있는 질문과 과제를 제시하여 학습자로 하여금 자신의 경험과 생각을 동원하여 사고하게 함으로써, 학생들의 내면에 내재화되어 있는 관련 지식과 경험을 이끌어 내고 이를 다양한 형태로 표현해 보게 하였다. 학습자들은 이 과정을 통해 앞으로 학습하게 될 내용에 대한 기대와 흥미를 갖게 되는 것이다. 필자는 학습할 상황이 그려진 그림을 학생들에게 보여주면서 그림의 상황과 대화 내용을 짐작하여 발표하게 하였다.

### 3) 학습 목표 설정(Goal setting)

학생들은 자신들이 무엇을 하고 있는지(what they are doing), 왜 그것을 하고 있는지(why they are doing it) 분명히 이해하고 있을 때 학습이 효과적으로 일어날 수 있기 때문에 분명한 학습 목표의 제시가 중요하다. 분명한 학습 목표는 학습의 마무리 단계에서 학생들에게 만족할 만한 성취감을 주고, 교수·학습 활동 중에 학생들이

주어진 과업에 열중할 수 있도록 동기를 제공하여 준다. 필자의 경험으로도 학생들에게 학습 목표를 제시하였을 때가 그들이 교수·학습 활동에 보다 집중하였다.

#### 4) 학습 내용 제시(Presentation)

학생들에게 학습할 내용을 제시하는 단계이다. 앞에서 언급하였듯이 특히 초등 영어의 교수·학습 활동에서는 다양한 방법으로 보다 통합적(integrated)이고 의사소통적인 방법(communicative approach)으로 학습 내용을 제시하는 것이 중요하다.

필자는 새로 학습할 내용을 학생들에게 직접적으로 설명하지 않고, 실물이나 그림을 보여주면서 손인형을 사용하여 대화를 시도하거나, 비디오의 내용을 설명없이 2~3회 반복하여 보여주는 방법을 주로 사용하였다. 때로는 비디오를 소리없이 보여 주면서 대화문을 추측하게 한 후, 대화문을 다시 들려주기도 하였다.

#### 5) 설명(Explanation)

학생들이 외국어를 얼마나 잘하는 가는 학생들이 배운 문법 규칙의 학습 정도와는 별로 관계가 없다. 특히, 초등학생의 경우에는 문법에 대한 설명을 알아들을 수 있을 정도로 충분히 성숙해 있지는 않다. 그러므로 전체 학습을 대상으로 문법 규칙을 가르치는 것은 의미가 없으며, 실제 교수·학습 활동에 있어서는 최소한의 문법만을 소개하여야 할 것이다.

필자는 학생들이 문법 규칙에 대해서 물어 볼 때, 또는 학생들이 문법을 이해함으로써 유익하다고 판단될 때에 주로 설명을 해 주었다. 이러한 경우에도 'Did she ...?', 'Does she ...?'처럼 구두 연습을 통해서 설명을 하였다. 고학년인 경우 'did'와 'does'가 둘 다 의문문에 쓰이는 경우, 이에 대한 차이점에 대하여 무엇이 다른지 물어 볼 때에는 간단하게 설명하여 주었다. 이 경우에도 과거나 현재라는 설명보다는 'a yesterday question'이나 'a today question'이라는 용어를 사용하였다. 여기서 중요한 것은 질문한 내용에 대하여 개인이나 모둠별로 가능한 한 쉽고 간단하게 설명해야 한다는 것이다. 그러면 학생들이 내용을 쉽게 파악할 수 있고 설명 자체가 의사소통에 도움이 되는 것이다.

## 6) 연습(Drill)

교사 중심의 활동으로 학생들은 교사의 지시에 따라 주의를 집중하여 언어 학습에 임하게 된다. 새로운 언어를 배울 때는 학생들이 새로운 언어를 듣는 즉시 따라서 말로 표현해 보는 활동을 하게 된다. 이러한 활동에서는 학생들이 실수나 잘못 표현하는 경우가 별로 없기 때문에 정확한 표현을 익히는데 도움이 된다. 학생들이 주어진 표현을 반복하기도 하고, 실수나 잘못된 발음에 대해서는 교정을 받기도 한다. 이와 같은 교사 주도의 활동들은 기초적인 듣기·말하기 능력을 기르는 데 도움을 준다. 간단한 듣기·말하기 표현을 연습하는데 필자가 활용하고있는 활동을 몇 가지 들어보면 다음과 같다.

- 듣고 움직이기(Listen and do): T.P.R(Total Physical Response)활동으로 학생들의 이해 정도를 한 눈에 알 수 있다는 것이 장점이다.
- 손들기(Put up your hand): 녹음된 테이프를 들려주면서 어떤 특정한 음이나 단어가 들릴 때 손을 들게 한다.
- 흉내내기(Mime stories): 이야기를 들려주면서, 그 이야기에 따른 동작을 교사와 학생들이 같이 따라 한다.
- 듣고 색칠하기(Listen and color): 교사가 말하는 대로 그림으로 표현하거나, 이미 그려진 그림에 색을 칠하게 한다.
- 식별하기(Identifying exercises): 비슷한 사진들을 학생들에게 보여주면서 이야기를 듣고 어느 사진을 말하는 것인지 식별하게 한다.
- 틀린 것 찾기(Listening for the mistakes): 책에 있는 그림을 보여주면서 내용을 읽어 주면, 학생들은 주의 깊게 들으면서 틀린 내용을 찾게 하는 활동이다.
- 차례대로 놓기(Puting things in order): 교사의 말을 들으면서 그 그림들을 차례에 맞게 배열하는 활동이다.
- 찬트(Chant): 자연스러운 리듬의 반복으로 이루어져 있어서 흥미가 있으며 언어 지도에 효과적인 활동이다.
- 노래(Songs): 학생들이 잘 따라하는 활동이며 율동을 곁들이면 더욱 효과적이다.
- 따라서 말하기(Listen and repeat): 손인형(puppet)이나 장난감 인형(toy figure)을 이용하여 짧은 대화문을 지도할 때 효과적인 방법이다.

## 7) 짝활동(Pair Work)

의사소통 능력을 신장시키는데 있어 짝활동은 교수·학습에 매우 유용하고 효과적인 방법이다. 짝활동은 조직하기도 쉬울 뿐 아니라, 모둠활동을 도입하기에 앞서 짝활동이 먼저 충분히 이루어지면 모둠활동도 더욱 효율적으로 진행될 수 있다. 필자가 학생들에게 짝활동을 시킬 때 고려하는 점은 다음과 같다.

- 옆에 앉은 짝꿍과 같이 하도록 한다. 책상은 움직이지 말고 의자도 꼭 필요한 경우에만 움직인다.
- 짝활동에 아동들이 익숙하게 한다. 교사가 'Now work in your pairs.'라고 하면 아동들이 어떻게 하여야 할지 알 수 있도록 습관화시킨다.
- 짝활동은 한 사람도 빠짐없이 교수·학습 활동에 참여하게 하지만, 같은 활동이 주어지더라도 각각 소요되는 시간이 다르다. 모두가 끝날 때까지 계속 짝활동을 하게 할 필요는 없고, 어느 정도 활동이 마무리되었을 때 나머지 아동들도 활동을 마치도록 하고 자기 자리로 돌아가도록 한다.
- 혹 아동들의 짝이 맞지 않을 경우에는 한 그룹은 3명으로 하도록 한다. 만약 교사가 혼자 남은 아동과 짝이 될 경우는 다른 아동들의 활동을 도와줄 수 없기 때문이다.
- 서로 좋아하지 않는 아동들은 더욱 관심을 두고 살펴보면서 도와준다. 주어진 활동을 서로 잘 하지 않을 수가 있기 때문이다.
- 짝활동을 하기 전에 아동들에게 무엇을 할 것인가를 분명히 알려주는 것이 효과적이다.

## 8) 모둠활동(Group Work)

짝활동에서 언급되었던 사항들은 모둠활동에서도 마찬가지로 적용되어진다. 아동들이 모둠활동에 익숙지 않거나, 모둠활동이 자연스럽게 이루어지지 않을 경우에는 일정 기간 모둠으로 함께 앉게 하여 점진적으로 모둠활동을 도입할 수 있다. 필자가 학생들에게 모둠활동을 하도록 할 때 주로 고려하는 사항은 다음과 같다.

- 모둠활동 지도는 교사의 도움이 필요한 모둠(teaching group)부터 시작한다. 나머지 아동과 분리하여 따로 대면하여 가르칠 필요가 있는 모둠을 말한다. 이 때 교사는 개개인의 아동에 더 많은 시간을 할애할 수 있다.
- 그 다음에는 교사 도움이 별로 필요 없이 스스로 주어진 일을 해결 할 수 있는 상위 모둠(self-reliant group)을 도와준다.
- 하나 하나의 그룹으로부터 시작한다. 무엇을 할 것인지, 왜 모둠으로 활동하는지 분명하게 이야기해 준다. 'I want you to make a poster.' 'If there are four of you, you can help each other and share the work.'
- 한 모둠의 수는 3-5명으로 한다.

## 9) 평가(Evaluation)

초등학교 영어 교육에서의 평가는 교수·학습 활동 중에서 학생의 이해 및 참여 정도를 종합하여 서술적으로 기록하는 것이 바람직하다. 따라서 학생들의 학습 활동을 관찰하여, 각 학생의 발전 정도를 점검할 수 있는 누가적인 기록이 필요하다. 이러한 기록은 학생들의 규칙적인 학습 활동을 조장하고 개별 지도와 피드백(feedback)자료로 활용할 수 있기 때문이다. 필자는 학생들이 짝활동과 모둠활동에서의 의사소통 활동을 관찰하여 기록하며, 교수·학습 과정의 마지막 단계에서 학생들의 수행한 결과를 토대로 종합 정리한다.

#### 4. 활동 중심의 교수·학습 모형

필자는 앞에서 언급한 교수·학습의 단계를 기반으로 따라 게임을 활용하여 학생들의 흥미를 유발하고, 듣기·말하기 중심의 의사소통 활동이 효과적으로 진행될 수 있도록 다음과 같은 교수·학습 모형을 구안하였다.

활동 중심 교수·학습 모형 (Learner-centered Teaching Model)

Stage	Procedure	Teaching · Learning Activity
Presentation	Warm-up	· song, chant, TPR
	Introduction	· Presents a picture
	Goal setting	· Using a second picture · Provides the goal of the lesson
	Presentation	· Using a provision, a puppet, or a VCR · Asks questions about picture 1
Practice	Drill (Class work)	· Listen and do · Put up your hand · Mime stories · Listen and color · Identifying exercises · Listening for the mistakes · Putting things in order · Jazz chant · Songs · Listen and repeat
Production	Pair work	· Sets tasks, gives examples, monitors the work
	Group work	· Sets tasks, gives examples, monitors the work
	Evaluation	· Provides feedback

## 5. 활동 중심 교수·학습의 실제

일반적으로 초등학교 영어 교수·학습 활동에서는 정확성 위주의 경쟁적인 요소가 많은 게임들을 너무 많이 활용하고 있다는 것을 문제점으로 지적하였다. 이에 대한 대안으로 필자는 게임에서 경쟁적인 요소를 최소한으로 줄이고 학생들끼리 서로 협동하여 듣기·말하기 활동에 다같이 참여함으로써 의사소통 능력을 향상시키는 교수·학습의 실재를 제안하고자 한다. 필자가 학생들을 대상으로 직접 적용했던 활동 중심의 교수·학습 모형은 다음과 같다.

### **English Lesson Plan**

#### **Unit: 15. I Feel Great**

##### **▶ Gist of the unit**

Human beings have feelings of joy, love, sorrow, anger or so on. Children tend to express themselves as they are because they are innocent and honest.

Korean people have built up their friendly relationship through sharing their feelings. It is shown by a Korean saying 'joy comes more and sorrow does lesser, if shared.' It is a basic step of communication as well as a way of greeting that a child asks the feeling of friends and shows interest of them.

Therefore this unit will encourage the students to practice courtesy in their daily life and give a basic communicative skill of sharing their feelings. Finally their polite behavior will be helpful to build a bright and healthy society.

##### **▶ General Goals of Learning**

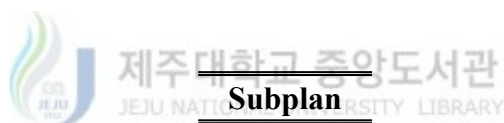
- ▷ Listening    ◦ To listen and understand the dialogue about feelings
- ▷ Speaking    ◦ To ask and answer about feelings  
                  ◦ To express students' own feelings
- ▷ Reading     ◦ To recognize the alphabet 'Xx, Yy and Zz'



- To read the alphabet 'Xx, Yy and Zz'

▶ **Time Allotment & Teaching · Learning Elements**

Lesson(Time)	1(40min)	2(40min)	3(50min) Main body	4(50min)
<b>Subtitle</b>	Let's listen Your Turn 1	Let's Talk Let's Read	Let's Play Games Your Turn 2	Let's Play Games Do It Yourself
<b>Page</b>	p.119~p.121	p.122 & p.124	p.123 & p.125	p.125~p.126
<b>Activities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Draw faces</li> <li>• Listen to dialogue</li> <li>• Listen and gesture</li> <li>• Chant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Look and say</li> <li>• Sing a song</li> <li>• Read 'Xx, Yy, Zz'</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guessing game</li> <li>• Spinner game</li> <li>• Class survey</li> <li>• Bingo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guessing game</li> <li>• Puppet game</li> <li>• Bingo</li> <li>• Check up</li> </ul>
<b>Aids</b>	Pictures(p.135)	Masks, Pictures (p.122)	Computer, Spinner, Bingo board	Computer, Puppet, Bingo board
<b>Words</b>	feel, wrong, sick, bad, tired			
<b>Sentences</b>	I feel great./I don't feel good. I'm sick./I'm tired.			



**1. Specific Goals**

- 1) To guess the feeling which is shown by the teacher
- 2) To ask and answer about feelings with playing a spinner game
- 3) To ask and answer about feelings freely by doing class group survey

**2. Organization of groups**

This class is multi-levelled and students are divided into six groups consisted of mixed-level. Advanced students are to be helpers or leaders for each group. This will give an opportunity to help slow students.

### 3. Teaching Aids

Text book, Tape recorder, Computer, Pictures, Video, TV monitor, spinner game boards, Bingo boards.

### 4. Procedure

Procedures	Teaching & Learning Activities	Time	Aids & Remarks
Warm-up	☞ <b>Sing a song 'Hi, how are you?'</b> T: Hi, everyone? S: Hello, Mr. Jeong? T: How are you, today?	3'	to make a comfortable atmosphere Video tape
Goal setting	☞ <b>To let students know the aims of the lesson</b> T: Let's talk about feelings. Then play games.	2'	Power Point Show Projection TV
Presentation	☞ <b>Guessing the facial expressions</b> - The teacher shows a picture of a face with a provision or a projection TV and students guess the feeling. T: Does he look sick? Does he look tired? Does he look happy? S: He looks tired.	5'	Power Point Provision
Practice (Group work)	☞ <b>Spinner game</b> - To make cards of feeling - To practice dialogue in pairs - To choose a leader of each group - A Leader spins the wheel of a spinner and asks the other members a question along the card that the indicator points to. - To take turns  ▶ <b>Sample dialogue</b> A: Su-mi, you look tired today. B: I don't feel good. A: What's wrong? B: I'm sick. A: That's too bad.	15'	Game book To encourage students to help each other and speak in English

Procedures	Teaching & Learning Activities	Time	Aids & Remarks
<b>Production (Class work)</b>	<p>☞ <b>Class survey</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- To listen to the sample dialogue</li> <li>- To fill out the blanks of the table on page 123.</li> <li>- To check the tables which students fill out.</li> </ul> <p>▶ <b>Sample dialogue</b></p> <p>A: How are you today?  B: I feel great. How about you?  A: I'm OK.  B: That's good.</p>	10'	To have students pretend according to their cards made before
<b>Check up</b>	<p>☞ <b>Bingo game</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- To play Bingo game in a class</li> <li>- To play Bingo game in groups</li> </ul>	5'	Bingo board, Picture cards
<b>Wrap up</b>	<p>☞ <b>Wrap up</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- To watch the video and repeat after each sentence</li> </ul> <p>T: Time is up. Any questions?  Good-bye.  S: Good bye.</p>	5'	

❁ **Evaluation Points:**

1. To be able to ask and answer about feeling
2. To help each other and take part in English learning activities positively

## 6. 활동 중심 교수·학습에 대한 학생들의 반응

연구 대상인 광양초등학교 4학년 3개 학급 104명 학생들에게 '98학년도부터 활동 중심의 교수·학습 활동을 실시하여, 이에 대한 학생들의 반응을 조사하였다.

<표 5> 영어 교수·학습 활동에 대한 학생의 반응 (N=104)

설문 내용	관 점	'98.4월		98.10월		증감 %
		f	%	f	%	
1. 영어에 대한 나의 생각은 어떠합니까?	① 아주 흥미가 있다.	63	61	78	75	+14
	② 흥미가 있는 편이다.	31	30	18	17	-13
	③ 그저 그렇다.	10	9	8	8	-1
2. 영어 수업 시간의 짝활동과 모둠 활동에 대한 여러분의 생각은 어떠합니까?	① 재미있고 도움이 되었다.	62	60	86	83	+23
	② 그저 그렇다.	24	23	10	9	-14
	③ 재미가 없고 도움이 되지 않았다.	18	17	8	8	-9
3. 짝활동과 모둠 활동이 영어 듣기 연습에 도움을 주었다고 생각합니까?	① 많은 도움이 되었다.	42	40	60	58	+18
	② 약간의 도움이 되었다.	22	21	16	15	-6
	③ 별로 도움이 되지 않았다.	40	39	28	27	-12
4. 짝활동과 모둠 활동이 영어 말하기 연습에 도움을 주었다고 생각합니까?	① 많은 도움이 되었다.	55	52	86	82	+30
	② 약간의 도움이 되었다.	37	36	12	12	-24
	③ 별로 도움이 되지 않았다.	12	12	6	6	-6
5. 여러분은 교실에서 영어로 말하려고 노력하고 있습니까?	① 영어로 말하려고 노력한다.	75	72	85	81	+9
	② 선생님이 시킬 때만 영어로 말한다.	18	17	12	12	-5
	③ 영어로 말하고 싶지 않다.	11	11	7	7	-4
6. 영어시간 외에 친구들이나 다른 사람들과 영어로 게임이나 말을 해본 경험이 있습니까?	① 자주 (1주일에 1회 이상)	38	37	53	51	+14
	② 가끔 (한달에 1회 정도)	22	21	19	18	-3
	③ 거의 하지 않는다.	44	42	32	31	-11

설문 내용	관 점	'98.4월		98.10월		증감
		f	%	f	%	%
7. 외국인과 만날 기회가 있으면 영어로 대화를 해보겠습니까?	① 영어로 말을 해 보겠다.	80	77	89	85	+8
	② 잘 모르겠다.	20	19	12	12	-7
	③ 자신이 없어 하지 않겠다.	4	4	3	3	-1
8. 여러분은 영어 공부를 하면서 짝 또는 모둠의 친구들을 도와주고 있습니까?	① 도와주려고 노력한다.	59	57	81	76	+19
	② 별로 도와주지 않는다.	26	25	13	13	-12
	③ 다른 친구들에게는 관심이 없다.	19	18	11	11	-7
9. 수업시간에 선생님께서 말씀하시는 영어를 어느 정도 알아듣는다고 생각합니까?	① 거의 다 알아듣는다.	42	40	62	59	+19
	② 반 정도 알아듣는다.	38	37	30	29	-8
	③ 조금 알아듣는다.	24	23	12	12	-11
10. 여러분은 앞으로의 영어 공부를 어떻게 하겠다고 생각합니까?	① 지금보다 더 적극적으로 영어 공부를 할 것이다.	74	71	86	82	+11
	② 지금 정도로 할 것이다.	18	17	13	13	-4
	③ 별로 하고 싶은 생각이 없다.	12	12	5	5	-7

위 설문지에 나타난 결과를 종합하면 다음과 같다.

- 1) 게임과 놀이 활동 적용 후 학교에서의 영어공부가 재미있고 도움이 된다는 학생이 학기초(61%)보다 많아져(75%) 대부분의 학생들에게 효과가 있는 것으로 분석되었다.
- 2) 영어 수업 시간에 활용하고 있는 짝활동과 모둠 활동이 학생들에게 재미있고 도움이 된다는 반응이 학기초(60%)보다 높아졌으며(83%), 듣기와 말하기 연습에 도움이 되는 것으로 나타났다.
- 3) 교수·학습 활동시에 영어로 말하려고 노력하고 있는 학생의 수가 학기초(72%)

보다 증가하였으며(81%), 선생님이 시킬 때만 영어로 말한다는 학생의 수가 줄어들었고(-5%), 영어로 말하고 싶지 않다는 반응도 줄어들었다(-4%).

- 4) 영어시간 외에도 영어로 게임이나 말을 1주일에 1회 이상 해본 학생의 수가 학기초(37%)보다 증가한 것으로 나타났다(51%).
- 5) 외국인을 만났을 때 말을 해보겠다는 반응도 학기초(77%)보다 약간 높아졌으며(85%) 외국인과의 의사소통을 하고 싶은 욕구가 전반적으로 높아진 것으로 분석되었다.
- 6) 수업 시간에 짝 또는 모둠의 친구들을 도와주려는 학생들이 학기초(57%)보다 높아져(76%) 협동 학습의 긍정적인 분위기가 형성되었다.



## VI. 결 론

지금까지 필자는 유창성 위주의 게임을 중심으로 한 활동 중심의 교수·학습 모형을 고찰해 보았다. 초등학생들의 기본적인 의사소통 능력을 기르기에 적합한 형태의 게임들을 분석하고 이를 적용하기 위한 효과적인 수업모형을 제시해 보았다.

이 같은 목표 하에 제1장 서론에서는 초등 영어 교육에서의 게임과 놀이의 필요성을 언급하면서 현재 사용중인 초등학교 영어 교재 내의 게임들은 과연 학생들의 기본적인 의사소통 능력을 신장시키는데 적절한지의 문제를 제기하였다.

제2장에서는 제7차 초등학교 영어과 교육 과정의 목표와 내용을 알아보고, 기본적인 의사소통 능력을 신장시키기 위해 제시하고 있는 언어기능상 성취수준을 강조하며, 효과적인 초등 영어 교육을 위해서는 게임을 활용하는 활동 중심의 교수·학습 방법이 타당함을 밝혀 보았다.

제3장에서는 게임의 형태를 정확성 위주의 구조 중심 게임과 유창성 위주의 의사소통 중심 게임으로 분류하고 각각 그 의의를 밝혔다. 그리고 ESL/EFL 교재에 수록된 정확성 위주의 게임과 유창성 위주의 게임들을 의사소통 기능별로 다시 분류한 후, 각 게임의 진행 절차를 고찰하였다.

제4장에는 현행 초등학교 16종 영어 교과서에 수록되어 있는 게임과 놀이들을 조사하여 정확성 위주의 게임과 유창성 위주의 게임으로 분류하고, 학년별로 게임의 활용 실태를 분석함으로써 구조 중심 게임이 의사소통 중심 게임보다 매우 많이 활용되고 있는 사실을 지적하였다.

제5장에서는 기본적인 의사소통 기능의 향상에 알맞은 게임을 활용한 활동 중심의 교수·학습 모형을 단계별로 진술하고 그 모형을 제시하였다. 또한 모형 설정에 따른 교수·학습 과정의 실체를 제시하고, 활동 중심의 교수·학습에 대한 학생들의 반응을 분석하였다. 학생들은 게임을 활용한 교수·학습 활동으로 영어에 대한 흥미와 관심이 높아졌으며, 의사소통에 대한 욕구도 전반적으로 높은 것으로 분석되었다.

그 동안 현장에서는 영어 학습자의 의사소통 능력의 신장을 위하여 여러 교수·학습 방법을 개발·적용하였고, 이에 대한 연구도 많이 수행해왔다. 특히, 초등 영어 교육에서는 게임을 활용한 듣기·말하기 능력을 신장시키기 위해 많은 노력을 기울여

왔다. 하지만 게임을 활용한 영어 교육이 초등학교에서 효과적이란 사실은 대부분 밝혀지고 있으나, 어떠한 성격의 게임을 활용하여야 바람직한지에 대해서는 연구가 미흡한 것이 사실이었다. 바꿔 말해 게임의 내용이나 성격 및 유형을 제대로 규명하여 초등학교 영어 학습자의 의사소통 능력을 배양하는데 적절한 게임을 활용하여야 함에도, 그에 대한 연구가 없어 그저 게임들을 아무렇게나 실시하는 경향을 보여왔다. 이러한 점을 감안하여 본 논문에서는 유창성 위주의 게임을 활용하여 활동 중심의 교수·학습을 전개하는 구체적인 방안을 제시하는데 주안점을 두었다.

초등학교에서의 영어 교육은 2000년에 적용될 수준별 교육 과정에 대비하여 학습자의 능력에 맞는 다양한 활동(activity)을 하도록 하는 가운데 영어에 대한 지속적인 관심과 흥미를 유발시켜 영어사용에 자신감을 심어주도록 해야 한다. 따라서 교사는 학습자의 기본적인 의사소통 능력을 기르기 위하여 학습자의 감각과 경험을 바탕으로 다양한 과제를 수행하도록 함으로써 학습자 중심(learner-centered)의 활동적인 수업 형태로 만들어야 할 것이다.





## 참 고 문 헌

- 광양초등학교(1998), “게임과 놀이 지도자료 개발·적용을 통한 의사소통 능력의 신장”, 초등 영어 교육 연구활동 운영보고서.
- 교육부(1998), 「초등학교 교육 과정 해설(V)」, 서울: 서울특별시 인쇄공업협동조합.
- 권오량의 4인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: (주)교학사.
- 김영희외 2인(1997), 「초등 영어 지도실제: 노래, 챗트와 게임의 활용 연구」, 서울: 민지사.
- 김임득외 3인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 금성교과서.
- 김중훈(1998), “활동 중심의 초등학교 영어 교육”, ‘98 초등 영어 교육 연구활동 여름 세미나.
- 김진철외 7인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 두산동아.
- 김충배외 4인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 중앙교육진흥연구소.
- 박영예(1997), 「재미있는 영어 신나는 교실」, 서울: 문진미디어.
- 배두분(1993), 「영어 교육학」, 서울: 한신문화사.
- \_\_\_\_\_ (1998), 「초등학교 영어 교육」, 서울: 한국문화사.
- \_\_\_\_\_ 외 3인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 현대영어사.
- 백기덕외 4인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 중앙교육진흥연구소.
- 부경순외 6인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 두산동아.
- 신재철(1995) “EFL 상황에서의 초등 영어 교육에 관한 연구”, 초등 영어 교육 No.1, 한국초등 영어 교육학회, 서울: 문진당.
- 오마리아(1996), 「놀이로 가르치는 초등학교 영어」, 서울: 흥익미디어.
- 원종섭(1996), “게임을 통한 영어 학습 지도 모형”, 제주대학교 석사학위 논문.
- 이기동외 1인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 대한교과서.
- 이민호외 2인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 재능교육.
- 이성호외 3인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 지학사.
- 이완기 외 2.(1998), 「초등 영어게임 101」, 서울: 문진미디어.
- 임영재외 3인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 두산동아.

- 정길정의 1인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 재능교육.
- 정동빈의 4인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 웅진출판(주).
- 최진황(1997), 「초등 영어 수업모형과 교실영어」, 서울: 도서출판 영탑.
- \_\_\_\_\_의 2인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: (주)교학사.
- 황혜숙의 3인(1996), *Elementary School English 3*, 서울: 시사영어사.
- \_\_\_\_\_ (1998), *Elementary School English 4*, 서울: 시사영어사.
- \_\_\_\_\_ (1999), *Elementary School English 5*, 서울: 시사영어사.
- Argondizzo, C.(1992), *Children in Action*, Trowbridge: Redwood Books.
- Atkinson, D.(1993), *Teaching Monolingual Classes*, New York: Longman.
- Bailey, K. M. & L. Savage(1994), *New Ways in Teaching Speaking*, Alexandria: TESOL.
- Brewster, J. et. al.(1992), *The Primary English Teacher's Guide*, New York: Penguin Books Ltd.
- Brown, H. D.(1994), *Teaching by Principles*, Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Brumfit, C. et. al.(1991), *Teaching English to Children*, Hammersmith: Harper Collins Publishers.
- Byrne, D.(1991), *Techniques for Classroom Interaction*, New York: Longman.
- \_\_\_\_\_ (1995), *Teaching Oral English*, New York: Longman.
- Campbell, C. & H. Krzywowska(1995), *Learner-based Teaching*, Oxford: Oxford University Press.
- Curtain, C. & C. Pesola(1994), *Languages and Children*, New York: Longman.
- Dubin, F. & E. Olshtain(1994), *Course Design*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Edge, J.(1989), *Mistakes and Correction*, New York: Longman.
- Gass, S. M. & L. Selinker(1994), *Second Language Acquisition*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Genesee, F.(1994), *Educating Second Language Children*, New York: Cambridge University Press.

- Grundy, P.(1995), *Beginners*, Oxford: Oxford University Press.
- Harmer, J.(1995), *Teaching and Learning Grammar*, New York: Longman.
- Hetzer, L.(1995), *Rainy days & Saturdays*, New York: Workman Publishing Co.
- Johnson, K. E.(1995), *Understanding Communication in Second Language Classroom*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Kim, L. S.(1995), "Creative Games for the Language Class", *English Teaching Forum*, Vol.33. No.1.
- Klein, K.(1993), "Teaching Young Children." *English Teaching Forum*, Vol.3 No.2.
- Klippel, F.(1994), *Keep Talking*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Larsen-Freeman, D.(1986), *Techniques and Principles in Language Teaching*, Oxford: Oxford University Press.
- Lee, W. R.(1993), *Language Teaching Games*, Oxford: Oxford University Press.
- Light, P. M. & N. Spada(1995), *How Languages are Learned*, Oxford: Oxford University Press.
- Littlewood, W.(1994), *Communicative Language Teaching*, Cambridge: Cambridge University Press.
- McCallum, G. P.(1980), *101 Word Game*, Oxford: Oxford University Press.
- Meisel, P.(1995), *Games and Giggles*, Middleton: Pleasant Company.
- Nation, P.(1994), *New Ways in Teaching Vocabulary*, Alexandria: TESOL.
- Numan, D. & L. Miller(1995), *New Ways in Teaching Listening*, Alexandria: TESOL.
- Pennington, M. C.(1995), *New Ways in Teaching Grammar*, Alexandria: TESOL.
- Phillips, S.(1993), *Young Learners*, Oxford: Oxford University Press.
- Reilly, V. & S. M. Ward(1997), *Very Young Learners*, Oxford: Oxford University Press.
- Richards, J. C. & C. Lockhart(1995), *Reflective Teaching in Second Language Classrooms*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Rigg, P. & D. S. Enright(1986), *Children and ESL: Integrating Perspectives*,

- Washington, D.C.: TESOL.
- Rivers, W. M.(1996), *Interactive Language Teaching*, New York: Cambridge University Press.
- Samway, K. D. & D. McKeon(1993), *Common Threads of Practice*, Alexandria: TESOL.
- Schinke-Llano, L. & R. Rauff(1996), *New Ways in Teaching Young Children*, Alexandria: TESOL.
- Scott, W. A. & L. H Ytreberg(1996), *Teaching English to Children*, New York: Longman.
- Shoemaker, C. L. & F. F. Shoemaker(1991), *Interactive Techniques for the ESL Classroom*, Boston: Heinle & Heinle Publishers.
- Smith, M. S.(1995), *Second Language Learning*, New York: Longman.
- Taylor, L.(1993), *Pronunciation in Action*, Trowbridge: Redwood Books.
- Underwood, M.(1990), *Effective Class Management*, New York: Longman.
- Ur, P. & A. Wright(1994), *Five-Minute Activities*, Glasgow: Bell & Bain Ltd.
- Vale, D.(1995), *Teaching Children English*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Wingate, J.(1993), *Getting Beginners to Talk*, Trowbridge: Redwood Books.
- Wright, A. & S. Haleem(1991), *Visuals for the Language Classroom*, New York: Longman.
- \_\_\_\_\_ *et. al.*(1996), *Games for Language Learning*, Cambridge: Cambridge University Press.



<Abstract>

**A Study on the Learner-centered Teaching Model  
focused on Communication games\***

**Jeong, Won-seok**

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

**Supervised by Professor Kim, Chong-hoon**

This study aims to suggest an English teaching model focused on learner-based game activities. This thesis analyzes the games currently being used in elementary English teaching, shows which games are suitable to improve communicative competence and goes on to explain how to use them in a classroom.



Chapter I and II focus on how games have a key role in teaching children English. The Seventh National English Curriculum stresses on communicative activities and learner-centered teaching. Teachers take a great interest in using games to teach English in elementary classrooms.

A lot of games are introduced in the elementary English textbooks, TESL and TEFL references. In this thesis, the games are classified into two groups. One is the structure-centered games focused on accuracy development, and the other is the communication games focused on fluency development.

The third chapter of this study gives examples of each categorized game in the

---

\* A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 1999.

TESL and TEFL references through nine specific communicative functions which are divided by criteria of different communicative situations and analyzes the distinctive features and controversial issues of them. Chapter IV examines a collection of 613 games from Korean English text books currently used in elementary schools. The analysis shows that the text books contain 89.7 percent structure-centered games focused on memorizing words or practicing sentence structures and 10.3 percent communication games focused on fluency development. Communication games have been found to be more suitable to teaching elementary students because they motivate children, strengthen their interest and encourage interaction during pair or group work.

Chapter V is allotted to a teaching model using communication games, an example of a lesson plan and the analysis of children's response. The children have responded that communication games are fun and interesting and bring them communicative desire.

The study concludes that English teachers of elementary schools should design their lessons to meet the individual child's English development and apply them through learner-centered teaching, introducing a variety of tasks and performing hands-on activities. In this way, we can expect children to keep their interest and increase their communicative competence in English.