

碩士學位論文

教材 再構成을 통한  
役割놀이 教授·學習 方案

指導教授 玄 琬 松



濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

夫 允 貞

2000年 8月

教材 再構成을 통한  
役割놀이 教授 · 學習 方案

指導教授 玄 琬 松

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

2000年 6月 日

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻



夫允貞의 教育學 碩士學位 論文을 認准함.

2000年 7月 日

審査委員長 고 태 홍

審査委員 김 종 훈

審査委員 현 완 송



## 教材 再構成을 통한 役割놀이 教授 · 學習 方案

夫 允 貞

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

指導教授 玄 琬 松

외국어 교육의 궁극적인 목표는 학습자의 생각과 느낌을 유창하게 표현할 수 있는 의사 소통 능력을 기르는 것이다. 이것은 적절한 상황에서의 사회적인 언어사용 즉, 언어의 지시적 의미뿐만 아니라 사회적인 의미도 이해하고 전달할 수 있는 전체언어 능력(whole language ability)을 말한다.

이러한 영어 교육을 충분히 살리기 위해서는 학생들의 지적 호기심과 흥미를 유발 시키며, 학습의 주체자로서 적극적으로 영어 교육에 참여할 수 있는 역할놀이를 통한 영어 지도 방법의 모색이 반드시 필요하다고 생각한다. 그래서 본 연구는 현행 교과서의 독해 부분을 역할놀이로 재구성하되 Littlewood(1981)의 역할놀이 모형을 중심으로 하여 단계적으로 제시하였다. 현행 교과서를 이용하면 교과서를 최대한으로 활용할 수 있다는 장점이 있으며 대화문을 다른 책에서 찾는 수고를 덜 수 있다. 즉 교과서 내용과 관련이 없거나 다른 책의 대화부분을 이용하면 상황을 이해하고, 습득하고, 역할놀이를 시행하는데 너무 많은 시간을 필요로 하는데 이 시간이 절약되는 것이다. 따라서 본 연구는 현행 교과서를 이용하여 역할놀이를 재구성하였다. 그러나 다른 대부분의 논문들처럼 교과서의 대화 부분을 그대로 이용하거나 재구성 한 것이 아니라 교과서의 독해 부분을 역할놀이 모형에 따라 단계별로 제시하였다.

이러한 목적을 이루기 위하여 제1장 서론에서는 중학교 영어에서 역할놀이의 필요성에 대해 언급하였고, 제2장에서는 이론적 배경으로서 역할놀이의 정의와 기법 등에 대해서 알아보았다.

제3장에서는 현행 중학교 영어 교과서의 독해 부분을 채택하여 Littlewood(1981)의 역할놀이 모형을 중심으로 역할놀이 과정을 여섯 단계로 나누어 단계별로 제시하였고 그에 따른 역할놀이 모형안을 제시하였다. 그리고 교실에서 역할놀이 시행 시 유의 사항에 대해서도 알아보았다.

마지막 장에서는 역할놀이가 많은 장점을 가지고 있으나 이것을 현장에서 실시할 때 연구·검토해야 할 문제점에 대해 알아보았고 그에 따른 몇 가지 제언을 하였다.

\* 본 논문은 2000년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 석사학위 논문임.

2001년부터 단계적으로 중학교 영어 교육은 제7차 교육과정에 따라 수준별 영어 교육을 실시할 것이다. 이에 대한 대비로서 학습자의 능력과 수준에 적합하게 교재를 재구성하여 영어에 대한 관심과 흥미를 유발시키면서 학습자 중심(learner-centered)의 수업 형태가 계속적으로 실시되어야 할 것이다. 이런 의미에서 교재의 재구성을 통한 역할놀이는 앞으로 좋은 수업방안이 될 것이다.



# 목 차

I. 서론 .....	1
II. 이론적 배경 .....	3
1. 역할놀이 .....	3
1) 역할놀이의 정의 .....	3
2) 역할놀이의 방법과 종류 .....	9
3) 역할놀이 학습 모형 .....	18
2. 선행연구 고찰 .....	21
III. 교재 재구성을 통한 역할놀이 수업 과정과 수업 모형 ..	24
1. 교재 재구성 모형 .....	24
2. 역할놀이 모형안 .....	44
3. 교실에서 역할놀이 활동시 유의 사항 .....	47
IV. 결론 및 제언 .....	50
참고문헌 .....	54
Abstract .....	57



# I. 서론

현대 사회는 과학 문명의 급격한 발달, 자유무역의 확산, 각국의 개방화 정책으로 국경의 개념이 점차 희박해져 가는 세계화, 정보화 시대이다. 이러한 세계화, 개방화의 시대를 맞이하여 우리는 그 어느 때보다 더 빈번하게 국제 교류를 해야 하며 또한 세계 문명의 흐름을 수용하고 이해하기 위해서도 상황에 맞는 외국어를 구사할 수 있는 의사소통 능력의 신장이 절실히 요구되고 있다. 그러나 다수의 이질적인 학급 환경, 시험을 위한 수업 및 평가, 교사의 언어 능력의 한계 등 복합적 요인에 의하여 진정한 의미에서의 의사소통 능력의 신장은 아직 달성되지 못하고 있다.

더욱이 학생들은 영어 학습의 중요성을 인식하고 있으나 우리나라에서의 영어교육은 외국어로서의 영어를 가르치고 배우는 환경이므로 실생활에서 영어를 듣고 말할 수 있는 기회가 거의 없다. 따라서 듣고 말하는 능력이 절대 부족하며 그 결과 영어 교과와 학력 수준과 학습에 대한 흥미가 학년이 올라갈수록 떨어지는 경향을 보이고 있다. 새로운 교과에 대한 경험을 체득하고 여러 가지 활동에 참여하는 가운데 즐거움을 느끼고, 또한 장기적인 안목에서 정서 발달이나 인지 발달에 도움을 주는 교과와 특성을 띄어야 하는 중학교에서의 영어교육은 이러한 의미에서 더욱 중요하다고 할 수 있다. 이는 영어 학습 활동이 학생들에게 부담을 주지 않고 즐겁게 참여할 수 있어야 하며, 이들에게 흥미 있고 친밀한 학습으로 이루어져야 함을 의미한다.

이런 의미에서, 학생들의 지적 호기심을 유발시키며 학습 주체자로서 적극적으로 영어 교육에 참여할 수 있는 역할놀이를 통한 영어 지도 방

법의 모색이 반드시 필요하다고 생각한다. 왜냐하면 역할놀이는 실생활을 극화한 것으로 교실에서 어떤 실생활을 가상하고 역할을 부여받아 대화를 진지하게 나눔으로써 실제 영어가 사용되는 자연적인 상황으로 쉽게 유도될 수 있기 때문이다. 다시 말해 교실에서 학생들로 하여금 실생활에 관한 대화를 자연스럽게 나누도록 함으로서 잠시 동안 학생을 교실 밖으로 데려가 영어가 사용되는 사회에 접하는 생생한 가상 상황을 조성시킬 수 있기 때문이다. 특히 중학교 학생들의 학습 경험 및 정서적인 면으로 볼 때 역할놀이를 통한 영어 지도 방법의 모색은 성공적인 중학교 영어 교육을 위해 꼭 필요한 과제라고 생각된다.

그래서 본 연구에서는 영어 교육의 궁극적 목표인 의사소통 능력을 신장시키는 하나의 방안으로 현재 사용되고 있는 중학교 2학년 영어 교과서(지학사)의 독해 부분을 일상 생활과 관련지어 역할놀이로 재구성해 보고자 한다. 이 과정에서 본 연구는 단순히 교재를 재구성하는데 그치지 않고 의사소통 능력을 신장시키면서 학생들의 흥미를 유발하고 학습 효과를 높이기 위한 역할놀이의 학습 모형을 제시하고 그 학습 모형에 따라 단계적으로 역할놀이를 재구성하여 제시하고자 한다. 그러기 위해서 본 연구는 제 1장 서론에 이어 제 2장에서는 이론적 배경으로서 역할놀이의 정의와 기법 등에 대해 살펴보고, 제 3장에서는 현행 중학교 교과서의 독해부분을 활용하여 역할놀이 모형을 6단계로 나누어 제시하였다. 마지막으로 제 4장에서는 본문에 대한 결론과 함께 몇 가지 제언을 제시하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 역할놀이

외국어를 배우는 가장 좋은 방법은 그 언어가 모국어로 대상 언어의 나라에서 생활하는 것이다. 그것이 불가능할 때에는 원어민과의 접촉이다. 그러나 영어를 외국어로 배우는 우리나라 학생들의 경우에는 이것도 쉬운 일이 아니다. 또한 교실 환경에서 교사가 유창하게 영어를 구사하는 것도 아니며 한편으로 영어가 사회에서 즉시 사용되는 언어가 아니기 때문에 학생들의 욕구도 회화에 관한 한 강력하지도 않다. 이러한 현 실정에서 교실에서 창의적이고 자연스럽게 영어를 사용할 수 있게 하는 가장 효과적인 방법들 중의 하나는 역할놀이라고 여겨진다. 그래서 다음 항에서는 역할놀이에 대한 전반적인 이론적인 측면과 실재를 살펴보고자 한다.

#### 1) 역할놀이의 정의

역할놀이란 학생들이 주어진 상황 안에서 구체화된 사회적 관계를 유지하면서 그들에게 부합된 역할을 해내는 것으로 실제 생활에서 언어를 사용할 수 있는 의사 전달 능력을 제공해 주는 것이다.

Muggleston(1977)은 역할놀이 활동이 학생들의 언어 수준에 관계없이 실생활에 적합한 언어를 학습하는 기회를 제공해준다고 했다<sup>2)</sup>.

신용진(1991)은 역할놀이를 주어진 상황 속에서 개인의 성격을 확인하

2) P. Mugglestone(1977), "The Primary Curiosity Motive", *English Language Teaching Journal*, Vol.31, No.2, p.115.



고 묘사를 필요로 하는 개성, 요구 및 야망을 반영해주는 회화를 실시하는 일종의 풍자문(skit)이라고 기술하였다<sup>3)</sup>.

또한 Littlewood(1981)는 역할놀이를 여러 가지 실제 상황 속에서 일어나는 일들을 교실 안으로 끌어들이며 목표언어가 갖는 사회적 의미를 습득하게 하는 방법이라고 했으며, 또한 역할놀이는 실제 사회적 맥락에서 일어나는 상황을 교실안에서 가상적으로 유도하기에 매우 용이하다는 점에서 외국어 학습에 많이 이용된다고 했다<sup>4)</sup>.

한편 Ladousse(1987)는 역할놀이(role play)에 대해 다음과 같은 정의를 내리고 있다.<sup>5)</sup>

When students assume a 'role', they play a part(either their own or somebody else's) in a specific situation. 'Play' means that the role is taken on in a safe environment in which students are as inventive and playful as possible.

즉, Ladousse(1987)에 의하면, 역할(role)은 그것이 자신의 것이든 아니면 타인의 것이든 특정 상황에서 학생들이 수행하는 어떤 역할(part)인 것이다. 놀이(play)는 학생들이 가능한한 창의적이고 즐겁게 되는 안전한 환경에서 역할(role)이 부여된다는(taken on) 것을 의미하는 것이다.

또한 Lee(1979)는 역할놀이는 언어 생활에 중요한 역할을 하고 학습자들이 역할놀이를 사용함으로써 또 다른 경험을 얻을 수 있다고 하면

3) 신용진(1991), 「영어 교수 공학」, 서울: 한신문화사, p.550.

4) W. Littlewood(1981), *Communicative Language Teaching*, Cambridge: Cambridge University Press, p.48.

5) G. P. Ladousse(1987), *Role Play*, Oxford: Oxford University Press, p.5.

서 다음과 같이 정의하였다6).

Role-playing helps to bring the language to life and to give the learners some experience of its use as a means of communication.

한편 역할놀이가 언어 생활 경험을 부여해 준다고 하지만 여기서는 교사의 준비가 절대 필요하다고 Byrne(1977)은 말한다7). 그는 이어서 교사가 역할놀이를 실시할 경우에 유의해야 할 상황을 다음과 같이 제시하였다. 즉, 역할놀이를 하기까지의 상황에 대해서 토론을 해야하고, 등장 인물들은 전개가 되어야 하며, 장면은 세밀하게 설정을 해야하고, 활용해야하는 외국어를 체계화시켜 모든 학생들의 참여를 유도시킬 수 있어야 한다고 말하고 있다.

이와 같이 역할놀이는 언어 학습에 분명히 많은 이점을 제공해주고 있다. 그중 가장 중요한 것은 Sturtridge(1981)가 지적하듯이 학습자들로 하여금 그들이 말하지 않으면 안될 장면으로 투입시키는 것이다.8) 즉, 역할놀이는 교실의 인위성을 축소하고 말할 수 있는 이유를 제공하며 다른 학습자에게 유의적으로 말할 수 있도록 하는 것이다.

이계순(1986)은 역할놀이가 바깥 세상의 장면을 교실로 들여오는 것이기 때문에 일정한 장면에서 말이 어떤 기능을 하고 있다는 것을 체험

---

6) W. R. Lee(1979), "Thoughts on Contrastive Linguistics in the Context of Language Teaching," *19th Round Table* (Monograph Series in Languages and Linguistics, No.21), p.147, 이영희(1993), "Role-playing을 통한 의사전달 능력 향상 연구," 전남: 전남대 교육 대학원 석사 학위 논문, pp.27-28에서 재인용.

7) D. Byrne(1977), *Teaching Oral English*, Hong Kong: The Hong Kong Printing Press, 김채남, 최진황역(1987), 「영어 말하기 지도법」, 서울: 민족문화문고 간행회, pp.127-128.

8) G. Sturtridge(1981), "Role-play and Simulation," *Communication in the Classroom*, ed. by Keith Johnson and Keith Morrow, London: Longman Group LTD, p.126.

하게 한다고 하면서 실제 생활과 관련된 학습이 되므로 영어 학습에 대한 동기를 높이는 데에도 좋은 방법이 된다고 했다<sup>9)</sup>.

한편 Ladousse(1978)는 역할놀이를 하는 이유에 대해 학생들이 언어 대화의 예기치 못한 상황들을 처리하도록 훈련시켜야 할 필요성 때문이라고 강조했다. 물론 일상적인 대화를 포함하여 짝 활동(pair work activities)들도 언어 대화 훈련을 할 기회를 제공하고, 교실 안에서 이 활동들을 사용하는 것은ダイナミック하고 재미도 있지만 역할놀이를 사용하는 특별한 이유에 대해 그는 다음과 같이 언급한다.<sup>10)</sup>

- ① A very wide variety of experience can be brought into the classroom through role play. The range of functions and structures, and the areas of vocabulary that can be introduced, go far beyond the limits of other pair of group activities, such as conversation, communication game, or humanistic exercises.



즉, 역할놀이를 통해서 우리는 학생들에게 어떠한 상황하에서도 대화할 수 있는 기술을 훈련시킬 수 있다는 것이다. 또한 역할놀이 시 사용되는 문장의 기능과 구조, 어휘의 범위는 대화나 의사 전달 게임, 인본주의적 연습 같은 다른 그룹 활동의 한계를 훨씬 초과한다.

- ② Role play puts students in situations in which they are required to use and develop those phatic forms of language which are so necessary in oiling the works of social relationships, but which are so often neglected by our language teaching

---

9) 이계순(1986), 「영어교육」, 서울: 개문사, p.314.

10) Ladousse(1978), *op. cit.*, pp.6-7.

syllabuses.

즉 많은 학생들은 언어가 한 사람으로부터 다른 사람에게 어떤 특정한 지식을 전달하는 것뿐이라고 믿고 있다. 그러나 위의 언급에서 알 수 있듯이 실생활에서 매우 필요한 언어의 비격식적(이례적) 형태 (phatic forms)는 언어교수에서 무시되기 쉽지만 역할놀이를 통하면 언어의 중요한 이 기능이 쉽게 습득될 수 있다.

- ③ Some people are learning English to prepare for specific roles in their lives.

어떤 사람들은 그들의 생활에서 특정한 임무를 준비하기 위하여 영어를 배우는데 그 대상은 주로 외국에서 일을 하거나 여행을 하는 사람들이다. 그러나 교실이라는 친밀하고 안정된 환경 속에서 그들이 필요로 하는 언어 구사력을 시험하는 것은 유용하다. 이런 학생들을 위해서 역할놀이는 실제 생활을 위한 아주 중요한 마지막 총연습과 같다. 역할놀이는 여러 가지 구절들을 배우게 할뿐만 아니라 특정 업무에 필요한 표현들을 익히도록 해준다.

- ④ Role play helps many shy students by providing them with a mask.

수줍어하는 학생들은 그들 자신에 대한 대화나 실질적인 경험에 바탕을 둔 어떤 행동들을 묘사하는 데 많은 어려움을 겪는다. 이와 같은 학

생들에게 역할놀이 활동은 더 이상 그들 자신의 성격이 포함되어 있다고 느끼지 않도록 해주기 때문에 자유롭게 행동을 묘사할 수 있다.

⑤ Perhaps the most important reason for using role play is that it is fun.

학생들은 그들 자신에게 기대되는 바를 생각하고 상상력을 펼침으로써 즐긴다. 비록 즐거움이 더 좋은 학습효과를 가져온다는 것은 과학적 증거가 없다고 해도 많은 언어 교사들은 이 사실에 동의한다.

⑥ Role play is one of a whole gamut of communicative technique which develops fluency in language students.

마지막으로 역할놀이는 학생들에게 유창함을 발달시키는 회화 기술의 영역 중 하나이다. 이와 같이 역할놀이는 교실 안에서 상호 활동을 촉진시키고 또한 동기를 증대시키며 이 활동에 의하여 고무된 학습은 훌륭할 뿐 아니라 학습 진행 동안 교사와 학생간의 책임감을 공유하는 것이라고 Ladousse(1987)는 말한다.

또한 문화적인 이질감에서 오는 어려움을 극복하기 위해서도 역할놀이의 사용을 주장하는 Donahue & Parsons(1982)는 역할놀이의 이점을 다음과 같이 한다.<sup>11)</sup>

첫째, 역할놀이는 언어적인 규칙(문법, 발음 등)과 대화 규칙을 모두

---

11) M. Donahue & A. Parsons(1982), "The Use of Roleplay Teaching to Overcome Cultural Fatigue", *TESOL Quarterly*, Vol. 16(3), 최용희(1999), "초등학교 영어 교재의 Role Play 분석 연구" 한국교원대학교 석사 학위 논문 p.8에서 재인용.

다 가르치기 위한 장면을 제공한다.

둘째, 역할놀이는 다른 문화의 이해와 지각을 높이기 위하여 하나의 집단으로서 학생들이 활동할 상황을 제공한다.

셋째, 역할놀이는 자신의 반응과 다른 사람들의 반응간의 차이점과 유사점을 알 수 있게 할 수 있다. 이러한 연습은 학생들에게 집단 구성원간에 동질감을 갖는 상황에서 실제적인 어떤 처벌이 면제되는 조건하에서 실수를 통해 배울 수 있는 기회를 제공해 준다.

넷째, 역할놀이는 또한 새로운 방법으로 새로운 문제를 해결하는 수단을 제공한다.

다섯째, 역할놀이의 문제 해결적인 성격은 학생들로 하여금 그들이 이질적인 문화 속에서 고립되어 있다는 생각을 하지 않게 한다.

이처럼 다양한 장점을 지니고 있는 역할놀이는 어떠한 방법으로 수행되며, 또한 그 종류에는 어떠한 것들이 있는지 다음 항에서 살펴보기로 한다.



## 2) 역할놀이의 방법과 종류

여기서는 역할놀이의 기법과 종류에 대해 몇몇 학자들의 견해를 살펴보고 역할놀이 학습모형을 고려해 보기로 하겠다.

Paulston & Bruder(1976)는 역할놀이는 세가지 구성요소로 되어 있다고 하면서 다음과 같이 언급한다.<sup>12)</sup>

The format of a role play consists of three basic parts: the

---

12) C. B. Paulston & M. N. Bruder(1976), *Teaching English as a Second Language : Techniques and Procedures*, Massachusetts: Winthrop Publishers, p.70.

situation, the role, and useful expressions. Occasionally a section on background knowledge is needed for advanced role play.

첫 번째 구성요소는 상황(situation)설정으로 장면과 줄거리 설정이 이에 속한다. 즉, 상황을 설명하고 수행하여야 할 역할이나 행위를 기술하며, 특별한 문화 정보를 소개하는 것이 역할 맡기 활동 목표의 일부분이라면 이것을 소개하기에 가장 좋은 곳이 바로 여기인 것이다.

두 번째는 구성요소는 역할(role)로서 등장 인물이 가상의 이름으로 역할을 부여받는 것을 말한다.

세 번째 구성요소는 유용한 표현(useful expressions)으로서 이것은 역할놀이에서 필수적인데 학생들이 가지고 있지 않은 지식을 필요로 하는 역할을 수행하도록 요구하는 것은 소용없는 일이다. 따라서 학생들은 역할놀이 활동 실시 전에 주제에 대한 정보를 가져야 한다.

이어서 Littlewood(1981)는 교실 환경을 외국어 사용을 실시하기 위한 사회적 환경으로 이용하기 위해서 대화(dialogues)와 역할놀이 활동을 학교에서의 경험에 근거를 두어야 한다고 강조하면서 역할놀이 기법을 교사의 통제와 학습자의 창의력의 정도에 따라 다음과 같이 분류하고 있다.<sup>13)</sup>

첫째, 단서가 주어진 대화로 통제된 역할놀이(role-playing controlled through cued dialogues)이다. 이 활동은 역할놀이 활동 중 가장 기초적인 활동으로서 교사는 자신이 방금 가르쳤거나 학습자들이 회피하기 쉬운 단어들을 끌어내어 단서가 주어진 대화(cued dialogue)를 주고 역할놀이를 하는 것이다.

---

13) W. Littlewood(1981), *Communicative Language Teaching*, Cambridge : Cambridge University Press, pp.51-53.

둘째, 단서와 정보로 통제된 역할놀이(role-playing controlled through cues and information)이다. 이 활동은 보다 융통성이 있는 것으로서 단지 한 학습자에게 상세한 단서가 주어지면 활동이 이루어진다. 다른 학습자에게는 필요할 때 응답할 수 있도록 정보가 주어진다. 이런 유형은 분명히 자연스럽게 이끌어 가는 사람(natural initiator)이 있는 상황에서 적합한 활동이다.

셋째, 상황과 목표로 통제된 역할놀이(role-playing controlled through situation and goals)이다. 이 활동은 학습자가 서로 다른 사람의 의사 전달 내용을 결정해 나가는 활동이다. 동문서답을 피하기 위해서 학습자들은 공통된 정보를 확실히 가지고 있어야 한다.

넷째, 논의나 토론형식의 역할놀이(role-playing in the form of debate or discussion)이다. 이 활동은 문제 해결 활동과 비슷한 기능을 지닌 활동으로서 상황은 실제 혹은 가상적인 문제에 관한 논의나 토론이다. 물론 학습자는 그 문제에 관한 충분한 사전 지식을 가지고 있고, 변호해야 할 다른 의견이나 흥미도 분명히 가지고 있어야 한다.

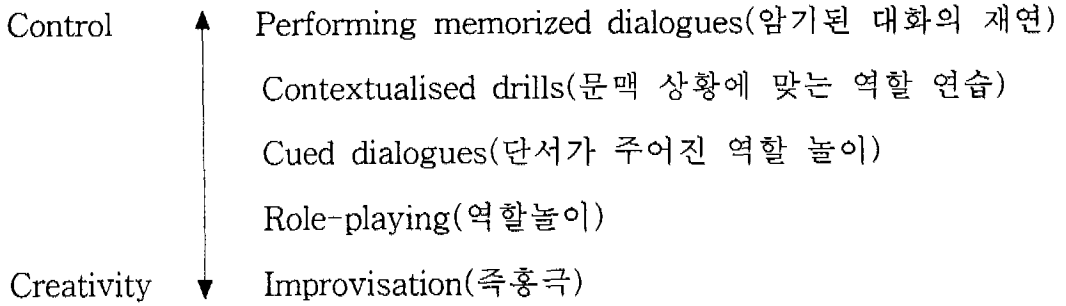
여기서 명확히 한계를 지을 수는 없지만 교사의 통제와 학습자의 창의력 정도의 문제를 생각해 볼 수 있다. 어느 경우에도 어느 정도까지는 학습자가 교사에 따라서 좌우되는 역할과 의미가 아닌, 학습자 자신에 의한 역할과 의미에 일체감을 가져야 한다. 따라서 교사는 학습자의 창의력이 다소간 이루어지도록 하기 위해서 자신의 통제력을 조절해야 한다. 이러한 통제의 정도가 역할놀이 종류를 결정짓는다. 교사의 통제가 줄어들수록 학습자의 창조성은 늘어난다.

이 과정을 Littlewood(1981)는 다음과 같이 나타내고 있다.<sup>14)</sup>

---

14) *Ibid.*, p.50.





암기된 대화의 수행은 교사의 통제가 최대, 학습자의 창조가 최소인 것이며 문맥을 통한 연습에서는 학습자는 자신에게 새로운 것이지만 교사에 의해서 미리 정해진 문장을 창조하게 된다. 단서가 주어진 대화의 경우 교사는 학습자가 표현하는 의미를 직접 통제 하지만 그것을 표현하는데 사용되는 언어까지는 통제하지 못한다. 즉 창조성이 더 많이 가미된 형태의 역할놀이에서 교사는 오직 상황과 그 상황 속에서의 학습자의 역할만을 통제하고 학습자 자신은 상호 작용을 창조해 나가게 한다. 즉흥극(improvisation)은 학생들이 교사의 통제를 가장 적게 받는 활동이다. 학생들은 활동하기 시작하도록 상황만을 제시받는다. 그러면 나름대로 상황을 해석하고 그들이 원하는 대로 진행하게 된다.

다음으로 Stevick(1982)은 학습자가 가공적 인물 역을 수행할 때 살아 있는 풍부하고 의도적인 언어를 구사할 수 있다고 강조하면서 다음과 같은 역할 맡기 기법 유형을 제시하고 있다.<sup>15)</sup>

첫째, 2인 1조의 학생들의 대화 활동이다. 이 유형에서는 학생들에게 그들의 역할 명칭 이외에는 주어지는 것이 거의 없다. 2인 1조의 학생들이 풍부한 상상력을 발휘하여 활기 있게 대화를 작성하고 극적인 문장 구조도 끌어낼 수 있는 활동이다.

15) F. Stevick(1982), *Teaching and learning Language*, Cambridge: Cambridge University Press, pp.143-145.

둘째, 통제된 역할놀이로서 이 유형은 첫째 유형과는 아주 대조적으로 한 문장에 모든 정보가 주어지는 통제된 대화극(directed dialogue)이다.

셋째, 동문서답 놀이로서 이 유형은 각 참여자가 대개 다른 사람에게 알려지지 않은 특별한 지시 사항을 가지고 있는 동문서답 놀이이다.

넷째, 잘 알려진 인물이나 유명인의 역할을 하는 놀이로서 이 유형은 학습자가 이미 잘 알고 있는 연극, 소설, 영화 혹은 주위의 아는 사람들 가운데서 두 사람의 등장 인물을 끌어내어 잘 알려진 그들의 이미지를 가지고 연기를 시작한다.

다섯째, 학습자의 창조로 토론을 벌이는 것으로서 이 유형은 학습자가 시간적 여유가 있다면 기초 교재와 역할을 만들어 여러 시간의 언어 연습을 포함하여 반별 혹은 그룹별 토론을 벌인다.

그 외에 신용진(1991)이 제시한 상황 역할놀이(situational role-play)에서는 반드시 현실과 같은 상황이 주어져야 한다는 점이 강조되며, 실생활과 유사하거나 혹은 같은 장면을 제공한 후 학생들로 하여금 그 내용을 읽고 자기의 역을 스스로 하게 한다.<sup>16)</sup>

지금까지 역할놀이 방법에 대해 알아보았는데 그러면 역할놀이에는 어떤 종류가 있는지 살펴보자.

첫째, 상황 역할놀이(situational role-play)가 있다.<sup>17)</sup>

학습자에게 어떤 장면을 제공한 후 자신의 의사에 맞게 자유롭게 대화하도록 하는 역할놀이로서 생활과 유사하거나 같은 장면을 학생들에게

16) 신용진(1991), 「영어교수 공학」, 서울: 한신 문화사, pp.555-557.

17) 황병태(1999), "Role Play를 활용한 의사소통 능력 신장", 석사학위 논문, 영남대학교 교육대학원, pp.33-35.

제공하면 제공된 내용을 읽고 자기의 역할을 수행하는 것이 상황 역할놀이이다. 이러한 역할놀이를 실시할 때 학생들의 수준을 고려해야 한다. 말의 속도나 이해가 느려서 수준이 낮은 학생들의 경우와 수준이 약간 높은 학생들에게 주는 역할의 내용이 달라야 하며, 현실과 같은 상황이 주어져야 한다. 교사는 역할 카드(role card)를 사전에 준비하고 교실에서 실시할 경우에 그 카드를 해당 학생들에게 주고 학생들은 내용에 따라 자기의 생각을 말하게 한다.

(예1)

Fill in the blanks in this dialogue.

A: Good \_\_\_\_\_. Can \_\_\_\_\_ help \_\_\_\_\_?

B: I want \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_.

(예2)

Go into grocer's and buy three things.

A: Good morning. Can I help you?

B: I'd like \_\_\_\_\_.

Write the rest of the dialogue.

(예3)

You are parents of children at the old school. Decide whether you are for or against the move and list your arguments.

Be prepared to put your opinion clearly and politely, and to counter any arguments against it.

둘째, 통제 담화 역할놀이(controlled conversation role-play)가 있다.<sup>18)</sup>

통제된 역할놀이란 교사의 주도로 주어진 상황 속에서 주어진 언어 내용을 학생들이 표현하도록 하는 활동이다. 교사가 사전 준비한 구도대로 진행되기 때문에 이 때 학생들의 의사 및 언어 선택권은 거의 없다.

이 통제된 역할놀이에서 학생은 문장을 되풀이하고, 교정 받고, 똑같은 일을 여러 번 경험할 수 있게 되기 때문에 운동 신경 인지 기능(motor-perceptive skills)이 개발되어 하나의 상황 또는 맥락에서 정확한 음과 구조로 영어 표현을 익히게 할 수 있다.

그 예로서 아래의 경우에는 문법적 구조와 어휘를 통제하여 연습하고자 하는 것이며, 교사는 장면을 말하고 학생들에게 역을 분담시켜 학생들에게 두 가지 중에서 주어진 장면과 일치하는 것을 선택하여 말하게 하는 방법이다.

(예) Character: A customer and a used car salesman

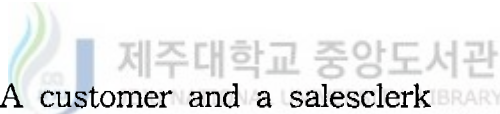
Situation: The customer goes to a used car lot to buy a car.

18) 신재철(1998), 「초등영어지도법」, 서울: 주 문진 미디어 p.102와 황병태(1999), "Role Play를 활용한 의사소통 능력 신장", 석사학위 논문, 영남대학교 교육대학원, pp.33-34를 종합한 것임.

salesman	customer
<p>A. Good morning! Can I fix you up with a car today?</p> <p>A. Hi, there! I'll be with you in a minute.</p>	<p>B. Take your time. I just want to look around.</p> <p>B. Maybe. I'm looking for a used car that gets good gas mileage.</p>
<p>A. Sorry to keep you waiting. What can I do for you?</p> <p>A. I've got just the thing for you- right over here. Take a look at this '78 Chevy Impala.</p>	<p>B. I'm looking for a used car in good condition, one that's not very old.</p> <p>B. It's a pretty big car. What kind of gas mileage does it get?</p>
<p>A. Oh, it gets pretty fair gas mileage. But notice how clean it is inside.</p> <p>A. Right over here is what you need-a '75 Volkswagen.</p>	<p>B. That car's over six years old. I'm looking for a newer model.</p> <p>B. Sure. It looks nice, but what about the gas mileage?</p>

셋째, 부분 통제 담화 역할놀이(Semiconrolled conversation role-play)가 있다.<sup>19)</sup>

부분 통제 역할 높이는 통제된 역할놀이 활동 직후에 할 수 있는 활동으로, 학생들에게 어느 정도의 선택권이 주어지지만 전체적으로는 교사의 유도에 의해서 활동하는 제한적 말하기 연습 활동이다. 일반적으로, 말해질 전체적인 내용과 상황을 제한하고 표현의 양상(mode)에는 다소의 자유를 허락하는 것이 가장 좋다. 따라서, 유도된 말하기 활동에서 질문자는 답변자가 어떤 범위 내에서 답변을 할지 예측할 수 있을 뿐이고 정확한 하나의 답변은 예측할 수 없다. 답변자가 교사에 의해서 한정된 어휘 또는 구조로 답변을 할 수 있는 상황으로, 이러한 활동은 교사가 그 원리를 학습에 적용할 수 있는 수많은 방법을 창출할 수 있다. 그 예로서 아래와 같이 교사가 문법적 구조와 어휘 등을 제시할 수도 있으나 내용의 대부분을 참여하는 학생들이 정한다.



(예) Characters: A customer and a salesclerk

Situation: Shopping in a department store.

Excuse me, Where's the/ where are your \_\_\_\_\_ ?  
 Right here/ Right over there/ Down the aisle.  
 Pardon me, Where can I find \_\_\_\_\_ ?  
 Next to the elevator / Across from the escalator  
 / By the stairs.

넷째, 자유 담화 역할놀이(Free conversation role-play)가 있다.<sup>20)</sup> 학생들이 통제되거나 부분 통제된 상황 속에서 익혔던 언어를 포함하여

19) 신재철(1998), *op. cit.*, p.102와 황병태(1999), *op. cit.*, pp.34-35를 종합한 것임.  
 20) 신재철(1998), *op. cit.*, p.102와 황병태(1999), *op. cit.*, p.35를 종합한 것임.

자신이 알고 있는 언어 지식을 총동원하여 자신의 언어로 자신의 의미를 자연스럽게 표현하도록 하는, 통제가 없는 자유로운 말하기 연습 활동이다. 자유 역할놀이 활동은 다음과 같은 특징을 가지고 있다.

첫째, 언어 자체의 연습이라기보다는 의미의 전달에 중점을 두는 활동이다.

둘째, 제시되는 상황이 때때로 인위적일 수 있지만, 언어가 진정한 의사소통의 수단으로 사용된다.

셋째, 의미를 이해할 수 있는 정도의 오류는 의사소통에서 큰 문제가 되지 않는다.

넷째, 언어의 정확성보다는 자연스런 흐름의 유창한 언어 구사가 요구된다.

이 자유 역할놀이에서는 아래의 예처럼 교사의 관여 없이 참여자들이 문법, 어휘, 내용 그리고 역할의 범위 등에 관해서 자유로이 의사 결정을 한다. 다만 교사가 미리 역할을 담당할 학생을 정해주고 교실에서 하기 전에 연습 시간을 20-30분 정도 준다.

Characters: A customer and a salesclerk

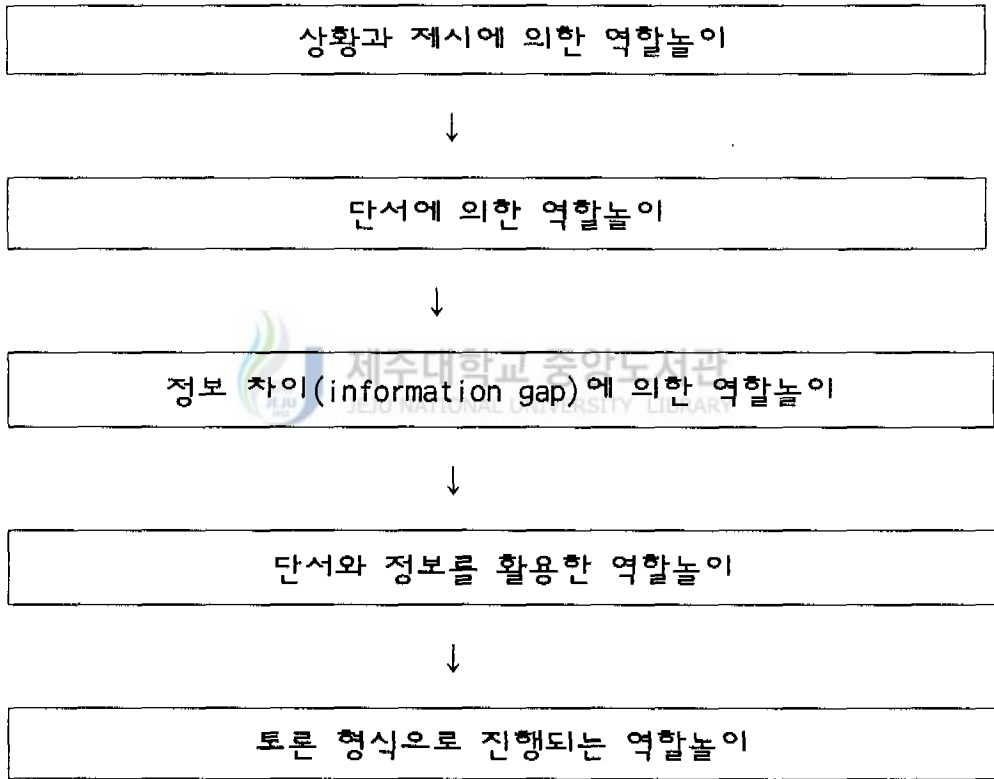
Situation: The customer goes to a department store to buy some fruit and clothes, and the salesclerk tries to sell the customer some defective merchandise.

### 3) 역할놀이 학습 모형

위에서 제시한 여러 가지 역할놀이 학습 방법을 종합하여 본 연구는

효과적이고 활동적인 역할놀이 학습을 전개하기 위한 적절한 학습 모형을 고안하고자 한다. 그래서 우선 역할놀이 학습 활동을 위한 전개 방식 중 효과적이라고 생각하는 몇몇 학자의 학습 모형과 학습 과정을 살펴보기로 한다.

먼저 Sturtridge(1981)는 역할놀이 학습 모형을 다음과 같이 제시하고 있다.<sup>21)</sup>

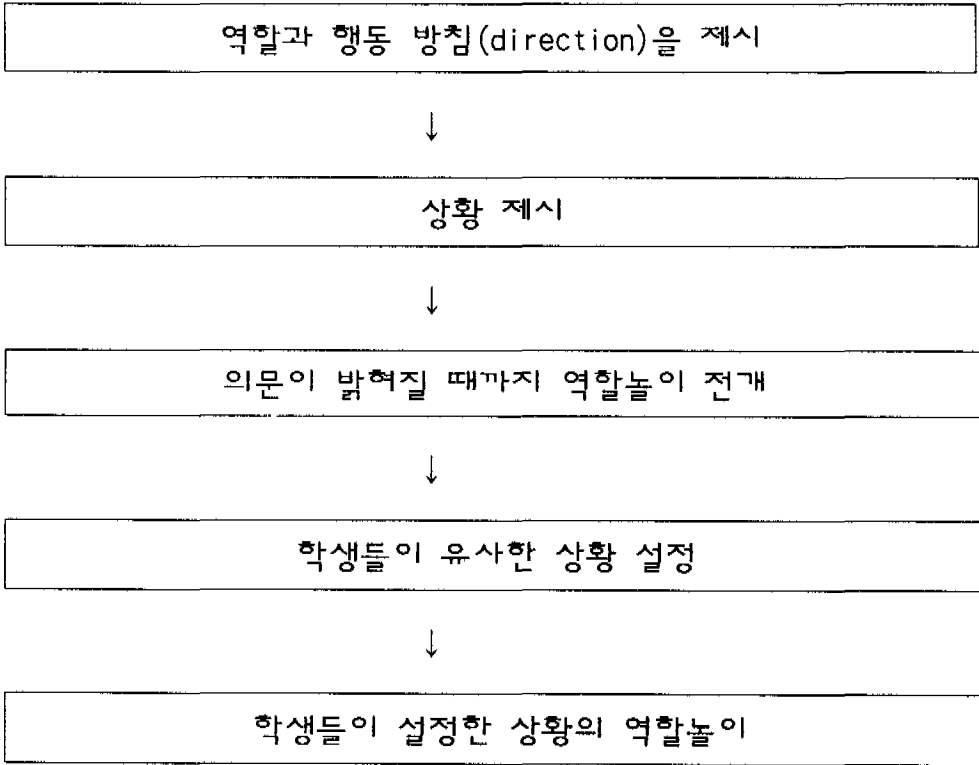


한편 Dudney(1983)는 역할놀이 학습 모형을 다음과 같이 제시하고 있다.<sup>22)</sup>

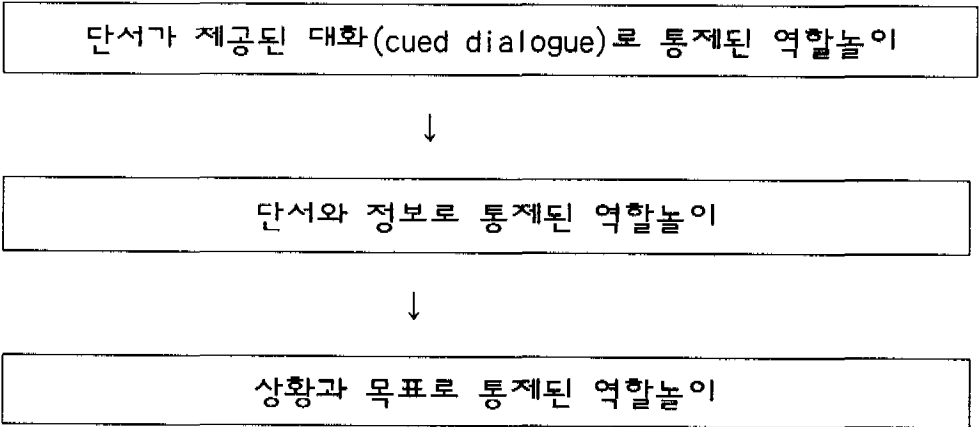
21) G. Sturtridge(1981), "Role-play and stimulation", *Communication in the Classroom*, ed., by Keith Johnson and Keith Morrow, London: Longman Group LTD, pp.126-130.

22) G. D. Dudney(1983), "Hidden-Information Role Play", *English Teaching Forum*, vol.





그리고 Littlewood(1981)는 앞에서 보았듯이 역할놀이 학습 모형을 다음과 같이 제시하고 있다.<sup>23)</sup>



21, No. 3, pp.30-31.

23) W. Littlewood(1981), *op. cit.*, pp.51-57.



## 논의나 토론 형식의 역할놀이

이상의 역할놀이 학습 모형과 학습 과정을 비교해보면 Littlewood(1981)의 학습 모형과 Sturtridge(1981)의 학습 모형은 대동소이하리며 Dudney(1983)의 학습 모형은 이상적이기는 하나 학생들이 상황을 설정하여 역할놀이를 한다는 것은 우리의 현실에 비추어 거리감이 없지 않다. 따라서 위와 같은 역할놀이 과정들을 종합하여 본 연구는 다음 장에서 하나의 학습 모형을 제시하고자 한다.

## 2. 선행 연구 고찰

역할놀이가 중학교 영어학습에 있어서 얼마나 효과적인지 그 타당성을 알아보기 위하여 본 연구는 역할놀이와 관련이 깊은 선행 연구를 다음과 같이 고찰하였다.

연구자	연구 주제	주요 내용	비고
황병태 (1999)	Role play를 활용한 의사소통 능력 신장	역할놀이 활동이 영어 학습에 대한 흥미를 높여주고 혼자서 학습할 수 있는 능력을 기르는데 효과적	영남대학교 교육대학원 석사 학위 논문
노희순 (1999)	영어 교육을 위한 역할극 활용 연구	역학놀이를 통한 대화 활동이 말하기와 듣기에 효과적	성균관대학교 교육대학원 석사 학위 논문
이영희 (1993)	Role-Playing을 통한 의사 전달 능력 향상 연구	Role-Playing 활동은 학습자의 두려움을 줄이고 의사 소통 능력을 향상시키는데 적합함	전남대학교 교육대학원 석사 학위 논문
이윤철 (1993)	영어 학습에서 Role Play의 효과에 관한 연구	Role Play 활동이 영어 듣기, 말하기 능력 향상에 효과적	인하대학교 교육대학원 석사 학위 논문
서판권 (1991)	Role Play 교재 개발 및 활용을 통한 의사소통 능력의 신장 방안	Role Play 활동이 영어 표현력 향상에 효과적	인하대학교 교육대학원 석사 학위 논문
현길도 (1991)	의사소통 능력 신장을 위한 역할극 수업 과정 모형 연구	역할극 중심의 교수-학습을 통한 효과적인 생활 영어 중심의 영어 교육 방안 모색	제주대학교 교육대학원 석사 학위 논문

이상의 문헌 연구와 선행 연구물 조사로부터 본 연구자는 효과적인 영어학습을 위해서는 역할놀이 중심의 학습 방법이 유효할 것이라는 결론을 얻었다. 그러나 교재를 통한 역할놀이에 대한 대부분의 연구 논문

들은 교재에 나와 있는 대화(dialogues) 부분을 중심으로 역할놀이 실험을 시행한 후 역할놀이가 의사소통 능력 신장에 효과적이라고만 밝히고 있다. 그래서 본 연구자는 다음 장에서 단순히 교재에 나와 있는 대화 부분을 이용하여 역할놀이를 수행하는 것이 아니라 교과서 독해 부분을 역할놀이 모형에 따라 단계적으로 재구성하고자 한다.



### Ⅲ. 교재 재구성을 통한 역할놀이 수업 과정과 수업 모형

#### 1. 교재 재구성 모형

본 장은 현행 교과서의 독해 부분을 역할놀이로 재구성하되, 단순히 재구성하는데 그치지 않고 본 연구가 설정하는 역할놀이 모형에 따라 단계적으로 재구성하고 그것을 제시하고자 한다.

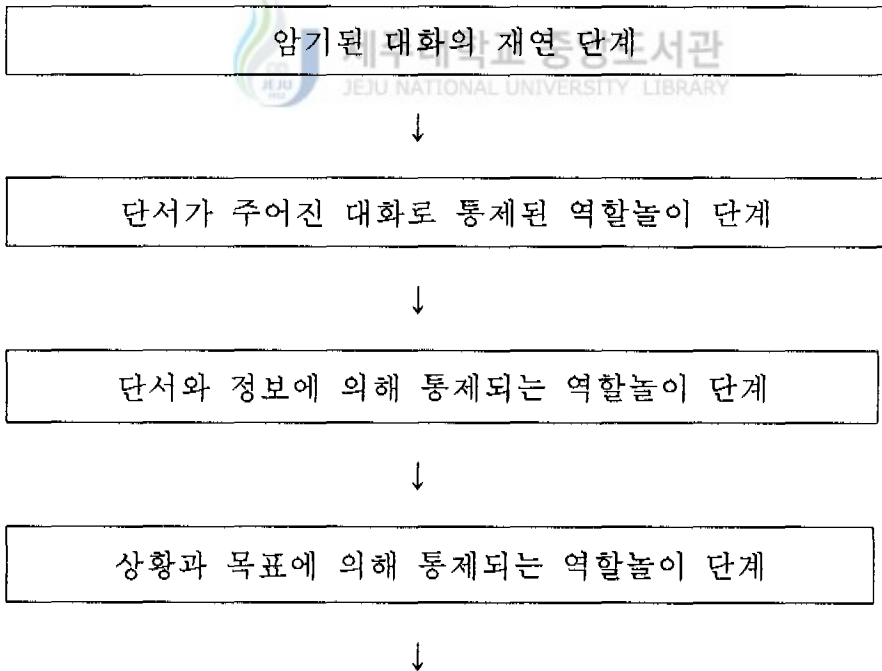
역할놀이의 진행 과정은 처음에는 교사 중심(teacher-centered)으로 통제 역할놀이가 중심이 되다가 점차 심화-촉진시키기 위하여 학생 중심(student-centered)으로 창의력이 강조되는 방향으로 이루어져야 한다는 것이 필자의 생각이다. 이 사실은 교사 중심에서 학생 중심의 교육으로 전환되고 있다는 현대 영어 교육 이론의 변천 과정과도 부합된다.

Littlewood(1981)도 이와 같은 점을 중시하고 역할놀이 운영 과정을 교사가 최대로 통제하는 대화 훈련을 마친 후 어느 정도 상황이 부여된 상태로 연습하는 암기에 의한 재연(performing memorised dialogues) 과정을 밟고 나서 단서 제시 대화(cued dialogue), 역할놀이 그리고 즉흥극(improvisation)으로 진행하는 것이 교사의 통제를 최소화하고 학습자의 창의력을 극대화시키는 활동이 될 수 있다고 보고 있다. 게다가 Savignon(1983)도 역할놀이를 대본 역할놀이(scripted role-play)와 무대본 역할놀이(unscripted role-play)로 구분하고 처음에는 역할놀이를 대본을 가지고 연습하다가 차츰 대본 없이 역할놀이를 실현하는 과정을 보임으로써 결국 통제 역할놀이에서 자유 역할놀이로 점차 역할놀이를

확대시켜 나가고 있음을 알 수 있다.<sup>24)</sup>

따라서 본 연구는 역할놀이 진행 단계를 Littlewood(1981)의 모형을 중심으로 6단계로 설정하고자 한다. 즉 제 1단계는 암기된 대화의 재연(performing memorised dialogues) 단계이며, 제 2단계는 단서(cues)로 학습자를 통제하여 실시하는 역할놀이 단계이고 제 3단계는 단서(cues)와 정보(information)에 의해 통제되는 역할놀이 단계이다. 제 4단계는 상황과 목표에 의해 통제되는 역할놀이 이며 제 5단계는 논쟁이나 토론의 형태로 이루어지는 역할놀이 단계이고 마지막 단계는 통제된 단계에서 벗어나 학습자의 창의력 표현을 실연하는 즉흥극(improvisation) 단계이다.

이를 알기 쉽게 도표로 나타내면 다음과 같다.



24) 현길도(1991), "의사소통 능력 신장을 위한 역할 극 수업 과정 모형 연구", 석사 학위 논문, 제주대학교 교육 대학원, p.36에서 재인용.

논쟁이나 토론의 형태로 이루어지는 역할놀이 단계



즉흥극 단계

여기서 말하는 암기된 대화의 재연이란 기존 현장에서 많이 실시되었던 문형 연습(pattern practice) 중심의 훈련을 포함하고 더 나아가서 의사소통기능이나 사회적 상황을 이해시키는 문장들에 대한 연습도 포함되는 단계이다. 그러나 무조건 구조적 문형 연습을 중시하여 아무런 상황 없이 무의식적인 빠른 구두 훈련을 강조하여 모방과 반복을 거듭하는 훈련과는 달리 이 단계에서는 언어 표현의 기능적 의미와 사회적 의미를 강조하고자 한다.

이어서 단서(cues)에 의한 역할놀이 단계에서는 실제 상황을 가상하여 역할놀이를 실시하되, 학생들에게 상황과 주제를 통제하여 의사소통하도록 하자는 것이다. 마지막 즉흥 역할놀이 단계에서는 대화를 나누도록 별다른 제약을 주지 않고 마치 상황이 일상 생활을 할 때처럼 자연스럽게 부여되어 적절한 방향으로 역할놀이를 운용해 보자는 것이다.

그러나 시간적 제약이 많이 따르는 우리 교육 현실에도 불구하고 굳이 역할놀이를 6단계로 나눈 이유는 첫째, 역할놀이의 난이도 순서를 고려했으며, 둘째, 수준별 수업이 실시되는 제 7차 교육과정에서 특히 적합하리라 생각했으며, 셋째, 교사통제 정도를 고려할 때 교사중심에서 학생중심의 수업으로 진행되는 지금의 교육이론과도 이 단계가 부합된다고 생각했기 때문이다. 앞에서 보았듯이 역할놀이를 6단계로 나누어

단계별로 현행 교과서 독해 부분을 재구성하되, 너무 학생들의 생활과 동떨어지면 현실감이 사라지고 마치 학생들의 생활과는 아무런 관계가 없는 것으로 여겨질 수 있으므로 현실감 있게 재구성할 필요성이 있으며, 또한 문화적 차이에서 발생할 수 있는 문제를 적절히 극복할 수 있도록 해야 한다. 교사중심에서 학생중심의 수업으로 진행되는 과정에서 모든 역할놀이 상황에서부터 실현까지 학생들 스스로 하게 하는 것이 바람직하나 현재 우리나라 중학교 수준의 학생들에게는 무리가 따르므로 상황을 설정 한 후, 학생들 스스로 역할을 분담하고 실현하되 그에 따른 실현과정에서 꼭 필요한 표현이지만 지나쳐 버릴 수 있는 유용한 표현과 배경지식(background knowledge)의 모형으로 재구성하는 것이 바람직하다고 본다. 다음은 현행 중학교 교과서(지학사) 제 13과의 독해 부분으로서 필자는 “A song for Grandma”를 역할놀이로 재구성하여 제시하고자 한다.



### A Song for Grandmother<sup>25)</sup>

People usually sing when they are happy. But sometimes they sing to make others happy. In the following story, a small boy wants to sing for his sick grandmother.

Davy was a six-year-old boy. His grandmother was in her room, and the doctor was there.

Grandmother had gotten sick. Mom had told Davy to be a good boy and stay in the living room.

25) 이맹성(2001) 외 5명, “중학영어”, 서울: 도서출판 지학사, pp.228-231.



Davy wanted to go to his grandmother. He opened the door. The doctor was examining Grandmother. She was coughing badly. Dad, Mom, and Uncle Max were all standing around. They all looked serious. Davy got into the room, but nobody noticed.

"May I sing for Grandma?" Davy said in a sad voice.

Every face in the room turned toward him.

His mother made a face at him. "Grandma is very sick," she said, starting to pull him toward the door.

"How can it hurt?" the doctor said to Davy's mother.

"May I sing for her?" asked Davy again.

She looked at her husband. He nodded.

"OK. Go ahead, Davy," Mom said.

Davy went right up to his grandmother, and started to sing. It was a song Grandmother had taught him.

Grandmother motioned for Davy to step closer. Then she felt his cheek. As Grandmother raised her head for a moment, tears ran down her cheeks.

"That's enough for now," Davy's father said with a nod. And he took his hand and led him out of the room.

"Why was Grandma crying, Daddy?" Davy asked when they were outside the room.

"She was crying from happiness, son. Your song made her happy."

Davy smiled, "Can I sing for Grandma again?"

"Yes. In the morning." And then he said, "If she lives."

"Oh, Grandma will live," said Davy. "Tell her, Daddy, that if she loves me, she will have to live. Tell her."

"I'll tell her, son. I'll tell her just what you said."

That night Davy practiced singing another song. He wanted to get it right when he sang it in the morning.

-Adapted from "A Song for Grandfather," by Daniel Panger

이제 위에 제시된 교과서의 독해부분을 중심으로 하여 본 연구가 설정한 여섯 단계의 역할놀이를 재구성해 보고자 한다.

### 1) 암기된 대화의 재연 단계

이 단계에서는 전술한 바처럼 문형 연습(pattern practice) 중심의 훈련을 포함하고 더 나아가서 여기서 의사소통기능이나 사회적 상황을 이 해시키는 문장들에 대한 연습도 포함되는 단계이다. 그러므로 특수하게 작용하는 기능적 의미를 사회 상황과 관련시키려는 노력이 필요하다고 본다.

특히 이 단계는 완전히 교사의 통제하에 이루어지며 학생들의 즉흥성이 개입될 여지가 거의 없으므로 진정한 의미의 역할놀이라고 하기는 어렵다. 그러나 초보단계의 영어 학습자들에게는 절대적으로 필요한 단계이며 이는 또 다음 단계의 통제된 역할놀이를 위한 대화의 구체적 내용과 관련된다.

먼저 암기된 대화의 재연 단계에서의 역할놀이를 구성해 보면 다음과 같다.

## Dialogue 1

Davy: What's wrong with grandma?

Mother: Grandma is sick.

Davy: How is her condition now?

Mother: She is not in good condition.

She can't move.

Davy: Can I see grandma now?

Mother: No, You can't

You have to be a good boy and stay in the living room

Davy: I want to .

Mother: No, Grandma is very sick.

You must not bother her. Got it?

Davy: Yes.



## Dialogue 2

Davy: I know she is very sick.

I want to sing a song for grandma.

Mother: What did I tell you?

Get out of here, Davy.

Davy: Grandma taught me a song.

I want to sing that song for her.

Please, may I sing for grandma?

Mother: No, you may not.

How many times do I have to tell you?

Doctor: How can it hurt?

Davy: Can I sing for her?

Mother: Yes, go head.

Dialogue 3

Davy: Why is Grandma crying , Daddy?

Daddy: She is crying from happiness, son.

You made her happy.

Davy: Can I sing for Grandma again?

Daddy: Yes, in the morning.

If she lives.

2) 단서가 주어진 대화로 통제된 역할놀이 단계

단순한 역할놀이 활동으로써 단서가 주어진 대화(cued dialogues)는 통제 언어 연습보다 훨씬 더 많은 잠재적인 힘을 갖고 있다. 여기서 주의할 사항으로 첫째, 학생들은 각각의 구분된 단서가 적혀 있는 종이(cues printed paper)를 갖고 있어야 한다. 그래야 다소 실제 의사소통과 관련된 자연적이고 즉흥적인 상호작용이 가능하게 된다.

둘째, 단서는 학생들로 하여금 상대 학생이 무엇을 말할지를 전체적으로 예측 할 수 있도록 하는 것이어야 한다.

셋째, 교사는 그가 미리 가르쳤거나 혹은 그렇지 않으면 학생들이 사용하지 않을 것 같은 언어 형태를 이끌어 내기 위하여 단서가 주어진

대화를 사용할 수 있다. 결국 이 단서가 주어진 대화(cued dialogues)의 사용은 나중에 완전한 자발적이고, 즉흥적인 상호작용을 할 수 있도록 준비시키는데 도움이 된다. 이에 대한 구체적인 예는 다음과 같다.

1. Situation: Student A meets student B in the living room

1.1 Role

Student A	Student B
<p>You meet B in the living room.</p> <p>A: Greet B</p> <p>B:</p> <p>A: Ask about Grandma's condition</p> <p>B:</p> <p>A: Make a proposal to B.</p>	<p>You meet A in the living room.</p> <p>A:</p> <p>B: Greet A</p> <p>A:</p> <p>B: Give an answer to A</p> <p>A:</p> <p>B: Reject A's proposal.</p>

1.2 Expressions

Student A	Student B
<p>A: Hi.</p> <p>A: How is Grandma?</p> <p>A: May I see Grandma? / May I come in Grandma's room?/ Can I go and see Grandma?</p>	<p>B: Hi.</p> <p>B: Grandma is sick./ Grandma is ill.</p> <p>B: No, you may not./ No, you can not.</p>

### 1.3 Background knowledge:

#### ① May I see Grandma?

Can I see Grandma?

May I come in Grandma's room?

Can I go and see Grandma?

#### ② Yes, you may.

Yes, you can.

Go ahead.

No, you may not.

No, you can not.

### 3) 단서와 정보에 의해 통제된 역할놀이 단계

이 단계에서 한 학생은 자세하게 적힌 단서를 받고 다른 상대 학생은

필요한 만큼만 반응을 하도록 해주는 정보를 가지고 있다. 상호작용을 위한 구조는 한 학생의 단서에서부터 나오며 이 학생은 상대 학생을 혼란에 빠뜨리지 않는 범위 내에서 어떤 이야기를 첨가하거나 변형시킬 수 있으며, 상대 학생은 이야기를 시작하기보다는 어떤 질문에 답하는 것을 필요로 한다. 이 단계에서 교사의 통제는 더더욱 느슨해지고 학생들의 창조의 범위는 더더욱 증가한다. 그래서 교사는 학생들이 무엇을 말할 것인지를 자세히 예측할 수 가 없다. 또한 교사는 중요한 역할놀이 활동 이후에 복습이나 검토를 할 수도 있다. 이것은 학생이나 교사로 하여금 역할놀이 활동시 발생했던 문제점이나 부적절성을 지적하게 해주고 이러한 문제점을 줄일 수 있는 방법을 토론하게 해준다. 무엇보다도 이 단계에서 학생들이 역할놀이를 행할 때 오류는 피할 수 없는 일이며 이 활동에서 중요한 것은 발화(product) 자체보다는 의사소통 과정을 수행한다는 점이다. 다음은 이 단계에 대한 구체적인 예이다.



## 1. Situation.

Student A:

You arrive at home from school and don't know what happened to your Grandma.

You meet B(your mother) in the living room.

Ask what happened and ask how Grandma's condition is.

Ask if Grandma is very sick.

Ask if Grandma can talk.

Student B:

You have been at home and Grandma is sick now.

You are standing with a doctor by Grandma. You are watching Grandma coughing badly.

You know Grandma is really in bad condition.

Grandma can't stand up and can't even talk. Grandma has a bad headache and stomachache.

Now you meet A(your son, Davy) in the living room.

### 1.1 Expressions

student A	student B
Davy: Mom, I'm home.	Mom: Grandma is sick.
Is there anything wrong?	Mom: She is coughing badly.
Davy: How is her condition?	She can't stand up.
Davy: Can she talk?	She has a splitting headache.
	She has a bad stomachache.
	Mom: No, she can't.

### 1.2 Background knowledge:

① Is there anything wrong?

What's wrong?

What happened?

What's the matter?



What's up?

② She is not in good condition.

She is in bad condition.

She is sick./ She is ill.

She feels sick./ She feels ill.

She is coughing badly.

She has a headache.

She has a stomachache.

#### 4) 상황과 목표로 통제된 역할놀이 단계

이 단계에서의 모든 활동은 학생들에게 분명한 단서의 구조 (framework)를 제공한다. 이것은 교사로 하여금 어느 정도 상호작용을 통제하도록 해주고 학생들로 하여금 일어날 수 있는 다양한 변이형들과 함께 어떤 특별한 의미를 표현하게 해 준다. 이 단계에서의 통제는 학생들이 표현하는 분명한 의미를 많이 통제하지는 않는다. 이런 느슨한 구조가 학생들로 하여금 그들 자신 스스로가 상호작용을 창조하도록 한다. 이 단계에서 학생들은 전체적인 상황과 그들 자신만의 목표만을 알고 있을 뿐이다. 각 상황에 따라 협상하고 다른 한 학생이 의사소통적인 행동과 전략에 따라 각각의 파트너들은 즉흥적이고 자연스런 반응을 보인다. 이 단계에서 만약 교사가 상호작용이 성공하기를 원한다면 어떤 사항과 지식을 모든 학생들로 하여금 정확하게 똑같이 알도록 해야 한다. 그렇지 아니하면 어떤 충돌이 일어날 수도 있다. 다음은 이 단계에 대한 구체적인 예이다.

## 1. Situation

Student A:

You know Grandma is not in good condition.

You wish to sing the song Grandma taught you. You want your mother to accept your proposal. Now you come into the Grandma's room.

Student B:

You're really worried about Grandma's condition.

You are not glad your son comes into the room. You don't want anyone to bother her. When you notice your son come in Grandma's room, you pull him toward the door, making a face.



### 1.1 Expressions

Davy: May I sing for Grandma?

Mom: No, you may not.

Get out of here.

Davy: I want to sing the song Grandma taught me.

Please let me sing that song for Grandma.

Mom: No. Don't bother Grandma.

It doesn't help Grandma.

### 1.2 Background knowledge

① May I sing for Grandma?

May I sing a song for Grandma?

Please let me sing for Grandma.

- ② Don't bother Grandma.  
Don't bug Grandma.
- ③ Get out of here.
- ④ It doesn't help Grandma.

## 2. Situation

Davy sang the song Grandma taught him.

Grandma motioned for Davy to step closer. Then Grandma shed tears down her cheeks, touching Davy's cheek.

Father takes him out of the room.

Now they are in the living room.

### 2.1 Expressions

Davy: Did I do anything wrong?

Dad: No, you didn't.

Davy: Why is Grandma crying?

Dad: She is crying from happiness.

Your song makes her happy.

Davy: Can I sing for Grandma again?

Dad: Yes, in the morning.

If she lives.

### 2.2 Background knowledge

- ① Why is Grandma crying?
- ② She is crying because she is happy.

She is crying from happiness.

③ You make her happy.

Your song makes her happy.

## 5) 논의나 토론 형식의 역할놀이 단계

이 상황은 실제 문제나 혹은 가정된 문제에 대하여 논의하거나 토론하는 것이다. 학습자들은 서로 공유하는 적절한 지식을 갖고 있어야 하며, 항변하고 지지할 다른 의견이나 흥미도 가지고 있어야 한다.

이 역할놀이 활동의 마지막 부분에서 그들은 명확한 결정을 내리기 위하여 투표를 할 수도 있다. 이 단계에서 유의할 점은 학생들은 우선 문제와 관계된 정보를 모두 소화해야 한다. 좀 더 고급반 학생들은 독립적인 질문들을 통해 정보를 수집하는 것을 요구받을 수도 있다. 다음은 이 단계에 대한 구체적인 예이다.

### 1. Role

Student A: Role: Davy

You are very kind, a six-year-old boy. You love your Grandma very much. You know your Grandma is in bad condition.

You want to do something for Grandma, so you decide to sing the song Grandma taught you.

Student B: Role: Davy's mother

You know Grandma's condition is very bad and you are really

anxious about Grandma. You tell Davy to stay in the living room.  
You don't want anyone to bother her.  
You can't think of anything except for Grandma's health.  
You are standing by her and watching her.

Student C: Role: Doctor

You are very calm and kind. You know what is good for Grandma.  
You don't think that singing will hurt her.  
You help Davy sing a song for Grandma.

### 1.1 Expressions

Davy: Mom, I know Grandma is very sick, but I want to do something for her.

Mom: Get out of here, Davy. You must not bother her.

Davy: May I sing for Grandma?

Mom: You may not. It doesn't help Grandma. Understand?

Davy: A few years ago, Grandma taught me a song.

Grandma was always happy, when I sang the song.

This time she feels happy, too.

Mom: Grandma's condition is really bad.

She needs to take a rest now.

If you sing the song right now, Grandma can't relax.

Doctor: How can it hurt? I think it doesn't hurt Grandma.

Maybe she can feel Davy's love.

Mom: OK, go ahead. She'd love to.

## 1.2 Background knowledge

① You must not bother her.

You should not bug her.

② Grandma needs some rest.

Grandma needs to take a rest.

Grandma needs to relax.

③ How can it hurt?

It doesn't hurt Grandma.

## 6) 즉흥극 단계

역할놀이 활동 유형의 마지막 단계로써 즉흥 연기는 모국어 상황에서 의 활동과 직접적으로 연관되어 있다.

이 단계는 통제된 상황 속에서 역할놀이를 충분히 시행한 후 운용해야 하는 단계로서 학습자의 창의력이 최대한으로 발휘되도록 하는데 그 초점을 둔다. 실생활 속에서 학생들이 자유로운 대화를 하도록 함으로써 교사가 수업을 통제하지 않고, 학생 스스로가 실생활 현장에서 생활하고 있다는 생각을 가지고 창의적으로 대화를 나누도록 하는 것이다. 이 단계에서 학생들은 종종 어떤 방법으로든 그들이 바라는 것을 이끌어 내고 해석할 수 있는 자극 상황만을 제시받는다. 그리고 또한 특정한 인물, 개성을 채택하는 것을 요구받을 수도 있으나 반드시 특별한 의사소통 목적을 추구할 필요는 없다.

우리의 영어 교육 실정상 실제 영어로만 의사 소통하도록 상황을 부여하기 힘들기 때문에 교사는 현 시점에서 최대한으로 단서가 주어진 대화 등의 유도 역할놀이를 충분히 지도한 후 즉흥 역할놀이를 실연시키는 것이 바람직하다고 생각한다.

### 1. Situation:

Davy is a six-year-old boy.

His grandmother lies on her bed in her room and the doctor is there.

Grandmother is very sick. Mom tells Davy to be a good boy and stay in the living room. Davy wants to go to his grandmother and sing the song Grandma taught him. But his mother doesn't want Davy to bother Grandma. Now Mom and Dad are watching Grandma with a doctor.

### 2. Roles

Student A: Davy, a six-year-old boy who is very nice to his Grandma and really loves her.

Student B: Davy's mother who is very nervous now, and very worried about Grandma's condition.

Playing: According to the model role play script presented above.

### 3. Expressions:

① What's the matter?

What's wrong with you?

What happened?

② Can I come in?

May I go and see her?

May I see her?

③ May I sing a song for Grandma?

May I sing for her?

4. Possible answers:

① She is not in a good condition.

She is sick.

She is not feeling very well.

She feels ill.

She feels under the weather.

She is coughing badly.

She has a splitting headache.

She has a stomachache.

② No, you may not. You have to stay in the living room.

No, you can't. You must be a good boy.

③ No, you may not. You must not bother her.

No, you can't. You should not bug her.





## 2. 역할놀이 모형안

지금까지 학습자의 수준과 학습자 중심정도(student-centeredness)에 기초를 두고 역할놀이를 여섯 단계로 나누어 고찰하였다. 이러한 단계를 거친 학습자들은 위의 독해부분을 이용하여 적어도 다음과 같은 역할놀이 대본을 하나의 모형으로 제시할 수 있겠다.

### A Song for Grandmother

#### 1. Situation:

Davy is a six-year-old boy.

His Grandma is very sick. Mother and father are watching her in the room. A doctor is there, too.

Mom is anxious about Grandma.

She doesn't want anyone to bother Grandma.

#### 2. Roles:

Narrator: (explain the situation and roles)

Davy: A six-year-old boy, a kind kid who really loves Grandma.

Mother: A person who is very nice to her family, but is now nervous.

Father: A person who is anxious about Grandma.

Doctor: Very kind and calm. A person who knows what is good for Grandma.

### 3. Playing

(Scene I)

Narrator: People usually sing when they are happy.

But sometimes they sing to make others happy.

(Davy is back home from school and meets her mother in the living room)

Davy: Mom, I'm home.

( looking at Mom's sad face) Is there anything wrong?

Mom: (with a sad voice) Grandma is very sick.

Davy: (surprised at the news) Is she very sick?

Mom: Yes, she is.

You have to be a good boy and stay in the living room.

Davy: How is Grandma's condition now?

Mom: She is coughing badly.

She can't talk or stand up.

Davy: May I see Grandma?

Mom: No, You may not.

You must not bother her.

(Scene II)

Narrator: After talking with Davy, Mom goes into the Grandma's room.

Mom is watching Grandma with her husband.

Then Davy comes into the room, but nobody notices.

Davy: (with a sad voice) Mom !

I know Grandma is sick. But I want to do something for her.

Mom: (turning toward Davy and making a face at him)

What did I tell you, Davy?

You must not bother her.

Davy: I want to sing a song.

(appealingly) May I sing for Grandma?

Mom: (firmly) No, you may not.

It doesn't help Grandma.

(pulling him toward the door) Get out of here, Davy.

Davy: A few years ago Grandma taught me a song.

When I sang the song, Grandma was always happy.

This time she will feel happy, too.

Doctor: (calmly) How can it hurt?

I think it doesn't hurt Grandma.

Maybe she feels happy and it is helpful for her.

Mom: (with a nod) OK, go ahead, Davy.

(Scene III)

Narrator: Davy's father takes his hand and leads him out of the room. They are now in the living room.

Davy: (surprised at Grandma's tears) Why is Grandma crying?

Did I do anything wrong?

Dad: No, you didn't

She is crying from happiness.

Your song makes her happy.

Davy: Can I sing for Grandma again?

Dad: Yes, in the morning.

If she lives.

Davy: (firmly) She will.

She will have to live.

### 3. 교실에서 역할놀이 활동 시 유의 사항

Dubin & Olshtain(1986)에 의하면, 교실에서 역할놀이를 실시할 때 적절히 조직되지 않는다면 혼돈으로 빠지게 되므로 이를 피하기 위해서는 다음과 같은 사항을 유의해야 한다.<sup>26)</sup>

첫째, 역할놀이가 당면 학습 내용을 가르치는데 가장 적합한지 결정해야 한다. 그리고 역할놀이를 할 때, 학생들은 영어 사용 원어민들의 사회적 통념, 관행, 문화 등에 맞게 할 수 있도록 하여야 한다. 즉 언어 표현·연습뿐만이 아니라 상황에 따른 적합한 역할과 행동들을 배울 수 있어야 한다.

둘째, 역할놀이를 행하는 학생들은 다른 사람의 모습으로 역할을 수행하기 때문에 다른 역할을 잘 수행할 수 있도록 동기 부여를 잘 해주어야 한다.

---

26) F. Dubin & E. Olshtain(1986), *Course Design: Developing Programs and Materials for Language Learning*, Cambridge: Cambridge University Press, pp.136-145.

셋째, 학생들이 준비할 수 있는 충분한 시간과 조건을 마련해 주어야 한다.

넷째, 학습자는 다른 사람의 모습으로 역할을 수행하기 때문에 어느 정도 안정감을 가진다. 그러나 Piper(1983)도 밝혔듯이 자신의 실재를 감춘다는 사실은 한편으론 자신에게 위협적으로 받아들여지기도 한다.<sup>27)</sup> 역할놀이에 참여하는 학생 모두에게 교사는 똑같이 충분한 관심을 보여야 한다.

다섯째, 학생 자신들이 가지고 있는 문화적 배경이 역할놀이에 그대로 나타날 경우, 문화간의 차이에 대한 이해를 통하여 영어의 문화를 올바르게 이해하는데 이용할 수 있도록 해야 한다.

여섯째, 역할놀이가 끝난 후, 역할놀이를 한 이유와 관련이 있는 학습 목표를 한번 더 강조해야 한다.

또한 역할놀이를 위한 최상의 학습 조건을 제공하기 위해 고려해야 할 점을 김낙규(1998)는 다음과 같이 말한다.<sup>28)</sup>

첫째, 무엇보다도 학습자의 언어 능력에 부합되는 상황과 역할이 주어져야 한다. 학습자의 언어 능력이 미치지 못하는 상황과 역할은 오히려 학습자의 활동을 위축시킨다.

둘째, 교사는 역할 연습에서 최대한의 효율성과 경제성을 고려해야 한다.

셋째, 실생활에서 직접적으로 경험하는 역할에 대한 연습이 학습자를 자극하고 학습에의 동기를 유발시킨다. 학습자가 연습하는 역할과 상황이 개연성이 있고 친숙한 것일수록 좋다.

교실에서 역할놀이를 적용할 때 교사는 역할놀이를 실제로 시키기 전

27) 이완기(1998), 「초동영어교육론」, 서울: (주)문진 미디어, p.269에서 재인용.

28) 최용희(1999), *op. cit.*, p.29에서 재인용.

에 역할놀이에 대한 보다 전문적인 이해와 적용 기술을 익히는 것이 중요하다. 자칫하다가는 학생들이 상대방의 역할이나 말에는 관심 없이 자신의 역할만을 기계적으로 하거나 단순히 정해진 대화를 발화하게 되면, 그것은 역할놀이가 아니라 단순한 언어 연습에 불과하며, 의사소통 능력의 개발에도 도움이 되지 못한다.



## IV. 결론 및 제언

1992년에 고시되어 1995학년도부터 시행 중인 제 6차 영어과 교육과정에서는 영어의 정확성보다 유창성을 강조하여 언어를 이해하고 생각과 느낌을 유창하게 표현하는 기본 언어 능력을 배양하게 하였고, 문화의 수용이라는 소극적 자세에서부터 한 걸음 더 나아가 우리 문화의 발전을 이루고 우리 문화를 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련하도록 하는 적극적인 영어 교육을 강조하고 있다. 아울러 의사소통 능력 신장을 위하여 영어의 이해력과 표현력을 배양하되 이해력이 학습의 기초가 되며, 학생의 흥미 유발을 통하여 학생 중심의 학습이 이루어지기를 바라고 있다. 따라서 중학교에서는 학생이 처음 접하는 영어 학습에 대한 흥미와 관심을 계속 유지할 수 있도록 배려하는 것이 중요하다.

외국어 교육에 있어서 일차적인 목표는 학습자의 생각과 느낌을 유창하게 표현할 수 있는 의사 소통 능력을 기르는 것이며, 이것은 적절한 상황에서 사회적인 언어사용 즉, 언어의 지시적 의미뿐만 아니라 사회적인 의미도 이해할 수 있고 언어를 적절한 시기에 여러 가지 사회적인 기능으로 쓸 수 있는 능력을 말한다. 이러한 영어 교육을 충분히 살리기 위해서는 학생들의 지적 호기심과 흥미를 유발시키며, 학습의 주체자로서 적극적으로 영어 교육에 참여할 수 있는 역할놀이를 통한 영어 지도 방법의 모색은 중학교 영어 교육을 위해 반드시 필요한 과제라 생각된다. 그래서 본 연구는 현행 교과서의 독해 부분을 역할놀이로 재구성하되 역할놀이의 모형에 따라 단계적으로 제시해 보았다. 현행 교과서를 이용하면 교과서를 최대한으로 활용할 수 있는 장점을 가지게 되며, 대화문을 다른 책에서 찾는 노력을 기울일 필요도 없다. 또한 대화

문이 교과 내용과 관련이 없거나 학생들에게 생소한 내용일 경우에는 그것을 익히고 역할놀이를 실행하는데 많은 시간을 필요로 한다. 그러나 교과서를 이용하여 역할놀이를 재구성한다면 이런 문제점을 줄일 수 있다.

이런 역할놀이는 외국어로서 갖는 영어의 취약점을 극복하기 위한 한 방편으로 다음과 같은 장점을 가졌다.

첫째, 어떠한 상황 아래서 역할을 부여받음으로서 영어 문화권이 갖는 특유의 비지시적인 정보를 얻고 새로운 상황에 즉각적으로 대처할 수 있도록 도와준다.

둘째, 어떤 상황을 설정하여 각각의 역할을 맡아 연기함으로써 초기 단계에서부터 영어 학습에 흥미를 상실하기 쉬운 학생들에게 흥미를 유발시킨다.

셋째, 학습자 중심의 활동이 이루어지기 때문에 학습자는 편안한 분위기 속에서 적극적인 자세로 수업에 임할 수 있다.

넷째, 배정 받은 역할을 다른 학생들 앞에서 실현하는 과정에서 일어나는 실수를 스스로 수정해보고 여러 번 말해봄으로서 말하는 능력이 향상된다.

이처럼 역할놀이는 많은 장점을 갖고 있지만 현장에서 역할놀이를 실시하는데는 다음과 같은 점들이 장애물이 될 가능성이 있다.

첫째, 역할놀이 학습지도에 관한 자료가 부족하여 학생들의 수준에 맞게 적절한 내용과 유형의 활동을 발굴·편집하는데 시간과 정력면에서 교사의 부담이 과중하다.

둘째, 역할놀이 활동 지도에 필요한 영어수업 시간이 부족하다.

셋째, 학생들이 오류를 범하기를 두려워하는데서 오는 외국어 수업에



대한 심리적 불안감을 감소시키기가 어렵다.

이상과 같은 점들에 비추어 본 연구는 좀더 효과적인 역할놀이가 되기 위해서 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 교사는 교실 수업에서 일상적이고 틀에 박힌 활동에서 벗어나 학생들의 흥미와 동기를 유발시키는 방법으로 다양한 역할놀이 활동들을 교실 수업에 도입하여야 한다.

둘째, 외국어 수업에 용이하게 이용할 수 있는 역할놀이 지도에 필요한 풍부한 자료들이 계속 개발·보급되어야 한다.

셋째, 교사는 사회언어학적 규칙에 숙달하도록 노력해야 하고 문법적이며 상황에 적합한 문장을 생성하기 위한 담화규칙을 숙달하고 있어야 한다.

넷째, 역할놀이 활동을 적용한 수업을 위해서는 학생간의 현격한 언어 수행 능력을 고려하여 편성·운영해야 한다.

다섯째, 역할놀이 활동 시 최대한으로 효과를 올리기 위하여 좀 더 개방적인 접근법이 수반되어야 한다.

역할놀이는 언어의 유창성을 개발하는 많은 의사소통 기법 가운데 하나이며, 교실에서 학생들간에 상호 작용을 촉진시키고 동기 유발을 증가시킨다. 학생들간에 학습이 촉진되고 교사와 학생들은 학습과정에 대해서 책임을 공유한다. 또한 역할놀이는 가장 융통성이 많은 기법이며, 그것을 잘 알고 있는 교사들은 무한히 다양한 변화를 주어 사용할 수 있다.

현실적으로 볼 때 영어 학습의 초기 단계인 중학교 저학년 과정에서는 주입식 일변도의 어려운 문법이나 번역식 교수 방법보다는 직접 외국인을 만나 의사 소통 할 수 있는 학생들의 능력 수준에 맞는 실용적

인 회화 중심의 교육이 바람직하다. 그러기 위해서는 역할놀이를 의사소통 능력을 위한 학습 활동으로 받아 들여 자기 주변에 관한 현실적인 내용으로 의사소통하고 또한 이 활동이 우리 나라 교육 현장에 적용되어 교육의 본래 목표인 의사소통 능력 향상을 위한 교육이 이루어지길 바라는 의미에서 본 연구가 수행되었다.



## 참 고 문 헌

- 김덕규(1998), 「역할극을 통한 초등영어 교육, 초등영어교육의 이해와 실제」, 한국교원대학교 종합 연수원 '98 초등영어 교사 원격 화상 연수 교재.
- 노희순(1999), “영어 교육을 위한 역할극 활용 연구”, 성균관대학교 교육 대학원 석사 학위 논문.
- 서판권(1991), “Role Play 교재 개발 및 활용을 통한 의사소통능력의 신장 방안”, 인하대 교육 대학원 석사 학위 논문.
- 신용진(1991), 「영어교수공학」, 서울: 한신문화사.
- 신재철(1998), 「초등영어지도법」, 서울: 문진미디어.
- 이계순(1986), 「영어교육」, 서울: 개문사.
- 이맹성(2001) 외 5명, 「중학 영어」, 서울: 도서출판 지학사.
- 이영희(1993), “Role-Playing을 통한 의사전달 능력 향상 연구”, 전남대 교육대학원 석사 학위 논문.
- 이완기(1998), 「초등영어교육론」, 서울: (주)문진 미디어.
- 이윤철(1993), “영어 학습에서 Role Play의 효과에 관한 연구”, 인하대 교육대학원 석사 학위 논문.
- 최용희(1999) “초등학교 영어 교재의 Role Play분석 연구”, 한국교원대학교대학원 석사 학위 논문.
- 현길도(1991) “의사소통능력 신장을 위한 역할극 수업과정모형 연구”, 제주대교육 대학원 석사 학위 논문.
- 황병태(1999) “Role Play를 활용한 의사소통능력 신장”, 영남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.

- Broughton, G., C. Brumfit, R. Flavell, P. Hill & A. Pincas(1980),  
*Teaching English as a Foreign Language*, London:  
 Routledge & Kegan Paul.
- Brown, G. & G. Yule(1983), *Teaching the Spoken Language*,  
 Cambridge: Cambridge University Press.
- Byrne, D.(1977), *Teaching Oral English*, Hong Kong: The Hong  
 Kong Printing Press, 김채남, 최진황역(1987), 「영어 말하기  
 지도법」, 서울: 민족문화문고 간행회.
- Cross, David(1992), *A Practical Handbook of Language Teaching*,  
 New York: Prentice Hall International(UK).
- Donahue, M. & A. Parsons(1982), "The Use of Roleplay to  
 Overcome Cultural Fatigue", *TESOL Quarterly*, Vol. 16(3).
- Dubin, F. & E. Olshtain(1986), *Course Design: Developing  
 Programs and Materials for Language Learning*, Cambridge:  
 Cambridge University Press
- Dudney, G. D.(1983), "Hidden-Information Role Play", *English  
 Teaching Forum*, Vol. 21, No. 3.
- Ladousse, G. P.(1987), *Role Play*, Oxford: Oxford University Press.
- Lee, W. R.(1979), "Thoughts on Contrastive Linguistics in the  
 Context of Language," *19th Round Table* (Monograph series in  
 Language and Linguistics, No, 21.)
- Littlewood, W.(1981), *Communicative Language Teaching*, Cambridge:  
 Cambridge University Press.
- Mugglestone, P.(1977), "The Primary Curiosity Motive", *English*

- Paulston, C. B. & M. N. Bruder(1976), *Teaching English as a Second Language: Techniques and Procedures*, Massachusetts: Winthrop Publishers.
- Piper, D.(1983), "The Notion of Functional Role-play," *TEAL Occasional Papers* 7 10-39, TEAL Association of British Columbia, Vancouver.
- Piper, D. & Piper(1983), "A Redefinition of Roleplay for EFL / ESL," *English Teaching Forum*, Vol. 22(4).
- Rivers, Wilga M.(1987), *Interactive Language Teaching*, Cambridge University Press.
- Savignon, S.(1983), *Communicative Competence: Theory and Classroom Practice, Texts and Context Second Language Learning*, Addison: Wesley Publishing.
- Shaftel, F. & G. Shaftel(1976), *Role-Playing for Social Values: Decision-Making in the Social Studies*, Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Stevick, F.(1982), *Teaching and Learning Language*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Sturtridge, G.(1981), "Role-Play and Stimulation", *Communication in the Classroom*, ed. by Keith Johnson and Keith Morrow, London: Longman Group LTD.
- Widdowson, H. G.(1979), *Teaching Language as Communication*, Oxford: Oxford University Press.

< Abstract >

**A Model For English Teaching and Learning  
through Role Play Reconstructed from an English Textbook  
-With special reference to middle school students-**

Bhu, Yun-jeong

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

Supervised by Professor Hyun, Wan-song

The primary purpose of foreign language education is to improve the communicative competence and to express the learner's opinion and feelings fluently in the right situation; this means that the learners should understand not only the denotative meaning of language but also the social meaning of language and the learners should also use the language with various social functions at the right time.

To meet this English education, the teachers should stimulate the student's curiosity and make them take part in the English education as active participants. This search of English teaching method is considered as the essential study for the English education in the middle school.

For this English education, this study deals with role play through the current English textbook with the effective view.

The use of the current English textbook has advantages like the following.

First, it is to make the most of the textbook.

Second, it is to save trouble and effort to find dialogues in other books. That is to say, if the dialogue has no relevance to the contents of the textbook or the dialogue is derived from other books, it takes students a lot of time to understand

---

\* A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2000.

the situation, to acquire the contents and to perform role play.

For that reason, this study reconstructed role play through the current English textbook.

But unlike most theses which use simply the dialogues in the textbook, this thesis reconstructed the reading part in the textbook and presented role play in stages from a role play model.

For this purpose, the first chapter discusses the necessity of role play in the middle school.

The second chapter shows the definitions and skills of role play as the theoretical background.

The third chapter introduces six levels of role play by stages, in conformity to the role-play model which Littlewood(1981) introduces. This chapter also discusses considerable items in role play, when students perform it the classroom.

The last chapter discusses the problems which should be studied and reconsidered when role play is performed on the field, even though role play has many advantages. This chapter also presents a few suggestions about these problems for more effective role play.

English education in the middle school will enforce the differentiated English education gradually in 2001, in accordance with 7th National English Curriculum. In preparation for this education, according to student's level and ability, the textbook should be reconstructed suitably and the learner-centered education should be enforced steadily while stimulating the student's interests in English. In this sense, role play through an English textbook will be a good teaching device.