

碩士學位論文

初等英語教育에서  
게임과 놀이의 活用 方案에 대한 研究

指導教授 玄 琬 松



濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

玄 癸 蓮

2000年 8月

初等英語教育에서  
게임과 놀이의 活用 方案에 대한 研究

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 4月 日

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻




玄癸蓮의 教育學 碩士學位 論文을 認准함.

2000年 7月 日

審査委員長 김 종 훈

審査委員 고 태 흥

審査委員 현 완 송



<抄錄>

## 初等英語教育에서 게임과 놀이의活用 方案에 대한 研究 \*

玄 癸 蓮

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

指導教授 玄 琬 松

본 연구는 초등학교 영어수업구성을 위한 게임과 놀이 중심의 수업모형을 구안하여 게임과 놀이를 활용하는 하나의 방안을 제시하는데 그 목적을 두었다.

이 목적을 이루기 위하여 본 연구는 영어를 가르쳐본 경험이 있거나 현재 영어를 가르치고 있는 교사들 중 114명을 대상으로 게임과 놀이 활용 실태에 대하여 설문조사를 하였다. 조사를 통해 얻어진 자료의 결과는 다음 세 가지로 분석되었다.

첫째, 현재 초등영어수업에서 게임과 놀이의 활용 정도가 낮았다. 즉, 평균 한 단원 4차시 동안에 한두 번 정도 이루어지는데 그치고 있으며 그나마 활용되는 게임이나 놀이도 교과서나 지도서에 제시된 것을 그대로 활용하는 경우가 대부분이었다.

둘째, 수업 시간 동안 교사와 학습자의 영어사용정도가 높지 않았다. 게임과 놀이 활동에만 한정하여 살펴보았을 때 교사는 60% 정도, 학습자는 70%를 웃돌고 있는 정도이다.

셋째, 게임과 놀이의 효과로 의사소통이 자연스럽게 일어나기 위한 환경의 조성 보다는 단순한 동기유발로 생각하는 교사들이 대부분이었다.

위 세가지 분석결과를 토대로 본 연구는 게임과 놀이 중심 수업의 기본 원칙을 세우고 게임과 놀이 중심 수업모형을 구안하여 수업 사례를 제시해 보았다.

초등학교에서의 영어교육의 목표는 기초적 의사소통능력을 기르도록 함과 동시에 영어 학습이 재미있다는 긍정적 경험을 제공하여 영어에 대한 흥미, 친숙감과 자신감을 계속 유지시키도록 하는 일이다. 초등학교 학생의 인지적·정의적 특징을 고려할 때 구체적 조작이 가능하며 또한 흥미를 갖게 할 수 있는 게임과 놀이는 의사소통을 제공하는 방향으로 활용되어야 할 것이다.

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

# 목 차

I. 서 론 .....	1
II. 이론적 배경 .....	3
1. EFL로서의 영어교육 .....	3
2. 초등영어교육의 목표와 방향 .....	5
3. 게임과 놀이 활동 .....	7
1) 게임과 놀이의 정의 .....	7
2) 게임과 놀이의 특성 .....	8
3) 게임과 놀이 자료 .....	10
III. 자료 수집과 분석 결과 .....	15
1. 게임과 놀이의 활용 실태 .....	15
2. 자료 분석 결과 .....	19
IV. 수업구성의 방향 .....	22
1. 게임과 놀이 중심 수업의 기본 .....	22
1) 게임과 놀이의 준비 .....	22
2) 영어를 사용하는 수업 .....	23
3) 게임과 놀이 활동의 조직 .....	24
4) 학습의 점검 .....	27
5) 초등학교 영어 교사의 역할 .....	29
2. 게임과 놀이 중심의 교수·학습 모형 .....	32
3. 게임과 놀이 중심 수업의 실제 .....	33
V. 결 론 .....	40
참고문헌 .....	42
<Absrtact> .....	44

## 표 목 차

<표 1> 항목별 응답 빈도 .....	15
<표 2> 영어 교수 경험과 교실 영어 사용 정도 .....	19
<표 3> 게임과 놀이의 활용 빈도 .....	19
<표 4> 교실영어 사용 정도와 게임과 놀이 진행시 영어사용정도 .....	20
<표 5> 효과적이라고 생각하는 활동 .....	20



# I. 서 론

언어의 가장 중요한 목적과 기능은 의사소통이므로 학교에서 영어를 가르치는 궁극적인 이유는 영어로 의사를 서로 소통할 수 있는 능력을 길러 주기 위해서이다. 그런데 1997년부터 초등학교에서도 영어를 정규교과목으로 가르치기 시작하여 이제 초등영어교육은 우리나라 전체 영어교육의 출발점이 되었다. 따라서 초등학교에서의 영어교육의 목표는 기초적 의사소통능력을 기르도록 함과 동시에 영어 학습이 재미있다는 긍정적 경험을 제공하여 영어에 대한 흥미, 친숙감과 자신감을 계속 유지시키도록 하는 일이라 하겠다.

초등학교 학생은 Piaget의 인지발달단계 중에서 대개 구체적 조작기에 해당되므로 구체적 사물을 통한 지적 사고 활동은 가능하지만 추상적·연역적 사고 능력은 아직 부족하다. 또한 외국어를 효과적으로 가르치기 위해서는 학생들의 정의적인 면을 충분히 고려하여야 한다. 즉 학생들이 외국어 학습에서 느끼는 심리적 부담감을 파악하고 이를 감소시켜 학습에의 동기를 유발시킬 수 있는, 생동감 있는 수업 분위기를 제공하여야 한다. 동기를 유발시키려면 학습 내용이 실생활과 관련되고 학생들의 수준에 맞는 재미있는 내용이어야 하며, 학습에 필요한 자료를 학생들 스스로 만들어 보게 함으로써 자발적이고 주체적인 학습을 유도해야 한다.

이처럼 초등학교 학생의 지적, 정의적 특징을 고려할 때, 구체적 조작이 가능하며 또한 흥미를 갖게 할 수 있는 게임과 놀이는 외국어 교수는 물론이고 모든 교수에 활용될 수 있겠다. 일반적으로 알려져 있는 외국어 교수·학습방법 중 게임과 놀이는 학습 과정에 흥미를 붙여넣어 아동들을 학습의 과정 속으로 깊숙이 끌어들이 수 있으며 학습자에게 영어를 접할 수 있는 기회를 가능한 한 많이 제공한다. 또한 학습자의 호기심을 자극하여 부담감 없이 자발적으로 학습에 참여하게 함과 동시에 게임과 놀이를 하는 동안에 표현이나 구문을 아주

자연스럽게 반복적으로 말하게 함으로써 기억 효과를 높일 수 있다.

이러한 게임과 놀이에 대한 연구는 대체로 교실 수업의 일상적인 단조로움에서 탈피하여 재미와 휴식을 제공하며 또한 외국어 학습을 계속 유지시켜 줄 뿐만 아니라 학습효과를 더욱 강화시켜 준다는 관점에서 수행되어 왔다. 그런데 대부분의 연구가 게임과 놀이의 유용성을 강조하거나 게임을 소개하는 정도에 그치는 경우가 많다. 게다가 간혹 공개 수업에서 게임과 놀이활동을 단순한 동기유발활동 또는 불거리의 제공으로 그치거나 계획 없이 시간 메우기로 활용하는 경우가 있다. 이처럼 게임과 놀이가 아무리 효과적이라 하더라도 수업구성의 주체자인 교사의 인식에 따라 수업은 달라질 수 있다. 따라서 현장에서 게임과 놀이가 어떻게 활용되고 있는지 교사들을 통한 일반적 활용 실태를 파악하는 것이 무엇보다 중요하며 그를 토대로 한 구체적인 활용방안 제시가 필요하다.

본 연구는 현장의 일반적 실태를 파악하기 위하여 교사를 대상으로 설문조사를 하고 이를 토대로 게임과 놀이 중심의 수업 모형을 구안하여 좀 더 효과적으로 게임과 놀이를 활용하는 방안을 제시하는데 그 목적이 있다.

이를 위해 본 연구는 제1장 서론에 이어 제2장에서는 게임과 놀이에 대한 이론적 배경을 살펴보고 제3장에서는 교사들을 대상으로 설문 조사한 자료를 분석하며, 제4장에서는 자료분석결과를 토대로 게임과 놀이를 활용한 수업을 구성하도록 하겠다. 마지막으로 제5장은 본 연구의 결론이 되겠다.

## II. 이론적 배경

이 장에서는 우리나라에서의 영어의 위치, 초등학교 영어교육의 목표와 방향, 게임과 놀이 활동의 의의를 살펴봄으로써 게임과 놀이 중심의 교수·학습이 초등학교 영어교육에 적극적으로 활용되어야 하는 이론적 배경을 제시하도록 하겠다.

### 1. EFL로서의 영어 교육

ESL은 English as a Second Language의 약자로 제2언어로서의 영어 즉 홍콩, 필리핀, 인도와 같이 영어를 모국어와 함께 쓰는 상황에서의 영어를 말한다. 반면 EFL은 English as a Foreign Language의 약자로 외국어로서의 영어 즉 우리나라나 일본 등과 같이 영어를 완전히 외국어로만 쓰는 상황에서의 영어를 말한다. 영어를 모국어와 함께 사용하는 ESL상황에서는 영어가 공식적으로 사용되기 때문에 영어사용이 일상 생활의 일부가 될 수 있으므로 자연스럽게 영어를 배울 수 있다. 그러나 우리나라처럼 영어를 외국어로 사용하는 나라에서는 영어로 의사소통을 할 만한 상황이 거의 없어 자연스럽게 영어를 배우기가 거의 불가능하다. 즉 일상생활에서 영어 사용을 시도하는 것은 자칫 오해를 불러일으킬 수 있으며 따라서 영어는 생활의 일부가 아니라 오로지 공부의 대상이 됨으로써 자연스러운 영어습득이 이루어 질 수 없는 것이다.

상대방의 반응을 확인하면서 그 효과를 체험하고 어떤 표현에 대한 감(feeling)이 잡히면서 이해를 얻게 되어 점차 습득해 나가는 것이 언어인데, 우리나라의 경우 영어를 의미 있게 사용할 수 있는 기회가 절대적으로 부족하여 배운 것도 활용해 보지 못한 채 쉽게 잊어버리고 더욱이 언어에 대한 감은 전혀 느끼지 못하는 경우가 너무 많다. 따라서 영어 표현을 자연스러운 반복을



통해 감을 느끼면서 학습할 수 있는 게임과 놀이 중심의 학습이 필요하게 된다.

한편 Krashen(1982)은 언어입력가설(input hypothesis)을 제시하였는데<sup>1)</sup> 이 가설에 따르면 언어 습득에 있어 가장 중요한 요소 중 하나는 학습자가 이해 가능한 언어 입력(comprehensible input)을 얼마나 제공받느냐는 것이다. 이해 가능한 언어 입력이란 학습자의 현재의 수준을 조금 상회하는 수준의 언어 입력으로서 이러한 입력이 주어졌을 때 이것을 학습자가 타인의 도움 없이 이해함으로써 다음 높은 수준의 단계로 이행하게 되고 그 결과 언어를 점진적이고 자연스럽게 습득해 나간다. 이것은 영어 학습자가 자기의 언어 수준보다 약간 높은 언어 입력을 들으면 상황과 언어 외적 정보, 세상에 관해 이미 알고 있는 지식으로부터 단서를 얻어 그것을 이해할 수 있기 때문이다.

이와 같이 단계에 따라 이해가능한 입력을 학습자에게 제공하면 말하기를 직접 가르치지 않아도 시간이 지나면서 저절로 유창하게 말할 수 있게 된다. 그러므로 학습자가 상황에 근거하여 이해할 수 있는 언어 입력을 충분히 제공해주는 것이 필요하다. 따라서 교실에서는 전적으로 목표 언어만을 사용하여 수업해야 하고 비록 학습자가 전달하려는 메시지의 모든 단어를 이해하지 못하더라도 몸짓(gesture), 예문, 예시나 경험을 사용하여 항상 이해할 수 있도록 해야 한다.

그런데 EFL 환경에 있는 학습자는 교사로부터만 약간의 언어입력을 받고 있다. 따라서 현재의 수준을 조금 상회하는 언어입력을 이해하도록 해주는 좋은 도구로서 게임과 놀이는 적극적으로 활용되어야 하겠다.

또한 의사소통능력을 증진시키기 위한 영어교수의 기본 원리는 모국어를 배우듯이 영어가 의사소통을 위한 상호 작용의 수단으로 사용되는 환경을 만들어 학습자들이 그 환경에 몰입할 수 있도록 유도하는 것이라 할 수 있다.

---

1) S.D.Krashen(1982), *Principles and Practice in second Language Acquisition*, Pergamon Press. pp.20-30.

Stern(1984)은 이와 관련하여 다음과 같은 언급을 하고 있다.

The distinction, therefore, between learning from exposure to the second language in the target language environment and learning from a teacher is not rigid. The two conditions can be visualized as a continuum. At one extreme we may find learners learning without external help and direction purely from exposure to the second language through living in the target language environment, and at the other we find learners learning the second language exclusively in a language teaching setting. In the main, however, we are likely to find that second language learners receive input with varying degrees both from exposure and from educational treatment.<sup>2)</sup>

즉 실제상황에서이건 영어교실에서이건 학습자를 목표언어(target language)에 직접 노출시켜서 스스로 목표언어를 습득하도록 하는 것이 무엇보다 중요한 것이다.



이와 같이 어린이를 모국어의 사용이 허락되지 않는 목표언어의 상황에 노출시키는 것이 중요하며, 또한 목표언어만 사용하는 환경에의 노출이 그들이 모국어를 배울 때와 같은 효과를 가져오기 위해서는 학습의 모든 단계가 조직적으로 구성되어야 한다. 초등학교 영어는 특히 해설이나 설명보다는 구체적 경험을 통해 그 학습이 이루어져야 한다. 따라서 학생들이 흥미를 느낄 수 있고 수준에도 맞는 의사소통 상황을 조성하여 학생들이 영어를 실제로 사용할 수 있도록 지도하여야 할 것이다. 게임 및 놀이 중심의 학습은 바로 이러한 의미 있는 의사소통의 상황을 제시해 준다 하겠다.

---

2) H.H. Stern(1984), *Fundamental Concepts of Language Teaching*, Oxford : Oxford University Press. p. 393.

## 2. 초등영어교육의 목표와 방향

제7차 교육 과정은 초등학교 영어 교과를 『초등학교 영어는 학생들이 일상 생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 길러 주는 교과』로 규정하고<sup>3)</sup> 『영어 교육의 도입 단계인 초등학교에서는 영어에 대한 친숙감과 자신감을 심어 주고, 영어에 대한 흥미와 관심을 지속적으로 유지시켜 주는 것이 중요하다. 이러한 분위기와 학습 태도는 향후 중·고등학교 영어 교육으로 이어져, 영어 구사 능력을 향상시킬 수 있는 밑거름이 될 수 있도록 한다.』고 그 성격을 명시하고 있다.<sup>4)</sup>

또한 제7차 교육 과정은 초등학교 1학년(1단계)에서 고등학교 1학년(10단계)까지를 국민공통 기본 교육과정으로 설정하였는데, 영어과 교육과정도 이러한 기본적인 틀 속에서 운영된다. 한편 영어를 비롯한 몇 개 교과는 수준별 교육을 실시하도록 하고 있는데, 초등 영어는 심화보충형 수준별 수업을 하도록 하고 있다. 즉, 한 학급 내에서 아동들의 성취도의 차이를 고려하여 기본 과정을 이해하지 못하는 아동들에게 보충 학습과제를 제시하고, 기본 과정을 모두 이해한 학습자들에게는 심화학습과제를 제시하여, 아동의 능력차가 분명히 있음에도 불구하고 한 가지 수준의 수업만을 하는 데에서 오는 학습의 누적적 결손과 학습 흥미 상실을 최소화시키려 하고 있다. 다시 말해, 전체를 상대로 한번에 정보를 전달하는 일제수업만 하기 보다는 다양한 수업 형태를 도입하여 학생들의 흥미 뿐만 아니라 수준에 맞는 수업구성이 이루어지도록 하고 있다.

영어교육의 목표를 구체적으로 살펴 보면 다음과 같다.<sup>5)</sup>

3) 교육부(1998), 『초등학교 교육과정 해설 V』, 교육부, p. 133.

4) 상계서, p.136.

5) 상계서, p.138.

일상생활에 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적인 의사 소통 능력을 기른다. 아울러, 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련한다.

가. 영어에 흥미와 자신감을 가지며, 의사 소통할 수 있는 바탕을 마련한다.

나. 일상 생활과 일반적인 화제에 관해서 자연스럽게 의사 소통을 한다.

다. 외국의 다양한 정보를 이해하고, 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다.

라. 외국 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인식하고, 올바른 가치관을 기른다.

초등영어교육은 우리나라 전체 영어교육의 출발점이므로 초등영어교육의 목표는 전체 영어교육 목표의 출발점이 된다. 즉 일상 생활에 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적인 의사소통능력을 기르고, 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련하는 것이다.

초등학교 영어에서는 특히, 위의 '가'항 목표가 중요하다고 할 수 있는데, 게임과 놀이 중심의 학습은 바로 이 목표에 부합된다 하겠다.

### 3. 게임과 놀이 활동

#### 1) 게임과 놀이의 정의

게임(game)과 놀이(play)는 때로 같은 용어로 사용되기도 하지만 놀이는 혼자서도 즐길 수 있고 게임은 함께 활동하는 것이므로 엄밀한 의미에서는 구분된다. 일반적으로 게임은 규칙과 관례에 따른 놀이(a form of play governed by certain rules or conventions)<sup>6)</sup>로서 그 자체가 재미있는 활동이다.

6) 배두본(1999), 「초등학교 영어 교육」, 서울 : 한국문화사, p. 383.에서 재인용

Gibbs(1978)는 게임을 일련의 규칙 내에서 자신들의 목적을 추구하면서 서로 협력하며 수행하는 의사결정자들의 활동(activities carried out by cooperating decision-makers, seeking to achieve, within a set of rules, their objectives)이라고 정의하고 있다.<sup>7)</sup> 이 정의에 포함된 게임의 4가지 주요한 요소는 활동, 협력, 목적 추구 그리고 규칙으로 볼 수 있다.

Lee(1986)는 게임의 본질은 다른 사람의 성취, 혹은 자신의 이전의 성취보다 나아보려는 데서 즐거운 목적 추구가 될 수 있으며, 흥미는 다른 사람과의 적극적인 협력과 경쟁을 통해서 이루어지지만, 그룹 활동에서의 경쟁과 협력은 서로 상반된 개념은 아니라고 주장하면서 게임에서 흥미를 강조한다.<sup>8)</sup> 반면에 놀이는 특정한 목표를 위한 즐겁고 도전적인 신체적, 정신적 활동이라는 점에서 게임과 같지만 혼자서 즐기는 놀이가 있으므로 경쟁적 요소가 크게 작용하지 않는다는 점에서 다르다.

놀이에는 그리기, 색칠하기, 움직이기, 물건 찾아오기, 추측하기, 어울리는 것 찾기, 순서 정하기 등이 있으며, 게임에는 정보교환 게임, 기억 게임, 단어 게임, 카드 게임 등이 있으나, 물건 찾아오기 등은 놀이로도 할 수 있고 게임으로도 할 수 있다.

## 2) 게임과 놀이의 특성

게임과 놀이 특히 게임의 특성은 무엇보다도 즐거움을 준다는 것이다. 게임의 상대자, 제한된 시간, 자신의 이전 기록 등을 경쟁 상대로 삼고 다른 사람의 행위나 자신의 이전 행위와 경쟁하여 그 보다 뛰어나려고 하는 경쟁심에서 즐거움을 느끼게 되는 것이다. 한편으로는 구성원과 협동함으로써 더 큰 성취감을 느낄 때 또 다른 즐거움을 누리게 된다.

7) 원종섭(1996), “게임을 통한 영어 학습지도 모형”, 제주대학교 석사학위논문.p.12.

8) W.R. Lee(1986), *Language Teaching Games and Contests*. Oxford : Oxford University Press. pp. 1-2.

McCallum(1980)은 게임을 통하여 흥미에 대한 자극을 받게 되고 적절하게 안내되는 게임은 고도의 동기화 기법이 될 수 있으며 게임은 학생으로 하여금 특정구조, 문법형태 그리고 어휘항목에 주의를 집중시키고 훌륭한 학습자와 뒤쳐진 학습자 모두를 동등하게 참여시키며 학습자의 개인별 연령과 언어수준에 따라 조정될 수 있다고 한다. 또한 게임은 긴장이 해소된 상황속에서 자연스럽게 목표어를 창의적으로 활용할 수 있도록 해주는 건전한 경쟁적 분위기를 조성하고 어떠한 언어교수 상황에서도 이용 가능하며 또한 언어기능(듣기, 말하기, 쓰기, 읽기)이 무엇이든지 구애받지 않고 활용될 수 있으며 교사에게 즉각적인 귀환작용을 제공하고 교사에게 최소의 준비로써 학생의 최대의 참여 활동을 보장한다라고 밝히고 있다.<sup>9)</sup>

외국어를 가르치는 교사들이 게임과 놀이에 관심을 보이고 있는 중요한 이유 중의 하나는 게임과 놀이가 의사소통의 상황을 제공해 주는 하나의 방법으로 보기 때문이다. 언어를 의사 소통의 수단이라고 할 때 의사소통을 촉진시키는 기본전략은 학습자를 실제 언어 상황에 두고 흥미 있는 행위와 과업을 제공하여 학습자가 의사소통하려는 욕구를 가지게 해 주어야 한다. 게임과 놀이는 실제 의사소통 활동에서처럼 각각 다른 정보, 의견 차이, 도전성, 기회 등을 이용하기 때문에 다른 언어 수업에 비해 의사 소통 활동이 적극적으로 일어난다. 학습자에게 말할 거리를 제공하고 관련된 맥락을 제공함으로써 흥미와 동기를 고취시켜 적극적인 참여를 유도한다. 또 대부분의 학습자들은 생소한 언어로의 의사소통에서 실수로 인해 체면이 깎일까봐 말하기를 주저하고 꺼리지만 게임과 놀이로 특정 과업을 설정하면 학습자로 하여금 불안감이나 부담감을 느끼지 않게 한다.

LEE(1986)는 다음과 같이 게임과 놀이에 관해 견해를 밝히고 있다.<sup>10)</sup>

9) G.P. McCallum(1980), *101 Words Games*, Oxford University Press, p. 9.

10) 원종섭(1996), “게임을 통한 영어 학습지도 모형”, 석사학위 논문, 제주대학교 교육대학원, p.14.에서 재인용

- (1) 게임은 영어 학습의 흥미 지속과 동기 유발의 좋은 수단이 된다.
- (2) 게임은 배운 영어를 의미 있게 연습하거나 사용할 수 있는 다양한 상황을 제공한다.
- (3) 게임은 영어의 기능과 구조, 문법, 어휘 등을 가르치는데 적절히 사용될 수 있다.
- (4) 게임은 학습자의 참여를 높이고, 형식적 교실 상황에서 느끼는 학습자의 부담감을 줄일 수 있다.

한편 놀이를 통하여 학생들은 첫째, 사물과 그림 등을 파악하고 배움으로써 어휘를 늘리며, 둘째, 사물을 구별하고 분류하는 것을 배우고 셋째, 지시에 따르고 순서대로 무언가 하는 것을 배우며, 넷째, 보고, 듣고, 만지는 감각을 발달시키고, 다섯째, 원인과 결과를 발견하며, 여섯째, 다른 어린이들과의 사회적 경험을 쌓을 수 있다.

### 3) 게임과 놀이 자료



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

게임과 놀이는 학습 목적과 학생들의 수준, 게임의 성격에 따라 듣기 중심의 게임, 문답형 게임, 단서, 정보, 지시를 이용한 게임, 활동 중심의 게임 등이 있는데 여기에서는 언어발달에 가장 중요한 어휘력과 의사소통능력을 신장시키기 위하여 어휘게임과 의사소통게임을 살펴본다.

#### a. 어휘게임과 자료

영어를 듣고 이해하거나 표현하는 경우 어휘는 반드시 필요한 도구이다. 그런데 어휘가 어떤 의미를 가지며 어떻게 사용되어질 수 있는가를 가르치려면 어휘가 문장 속에서 다른 어휘들과 함께 사용되어지는 모습을 보여 주어야 한다. 또 어휘를 가르치려면 듣기를 충분히 시킴으로써 학생들에게 자연스럽게 어휘를 접할 수 있는 기회를 많이 제공하여야 한다. 그 과정에서 어휘의 뜻과

쓰임이 잠재적으로 내재화 된다. 그리고 어휘는 단지 반복하여 외우는 것보다는 뭔가를 해보기 위해서 실제로 사용할 때 보다 잘 기억되고 학습된다. 따라서 어휘를 사용하여 주어진 과제를 해결하는 과정에서 학생들 스스로 의미와 쓰임을 찾아보도록 하는 것이 효과적이다. 어휘 게임의 유형을 제시하면 다음과 같다.<sup>11)</sup>

- ▶ 들은 단어와 그림 짝 맞추기
- ▶ 일기 예보를 듣고 단어 목록을 보면서 들은 단어에 동그라미 치기
- ▶ 시각을 나타내는 문장을 듣고 들은 시각에 표시하기
- ▶ 광고를 듣고 물건 가격 고르기
- ▶ 짧은 대화를 듣고 대화문에 빠진 단어를 목록에서 찾아 넣기
- ▶ 사야 할 목록을 적은 단어 듣고 그 물건 파는 가게와 단어 짝 맞추기

어휘 게임 자료의 예는 다음과 같다.<sup>12)</sup>

번호	게임명	내 용
1	Hidden Hat	철자 연결하기
2	Handsome Man	어휘인식
3	Which Routes?	철자배열
4	Big Eaters	어휘연결
5	Button Half Only	어휘완성
6	Letters Into Words	어휘완성
7	Pantomime	어휘연상
8	Mind Reading	어휘연상
9	Rhyming Pairs	운율익히기
10	Word Wizard	숨은그림찾기
11	Dice	어휘 만들기
12	Jigsaw Puzzle	어휘 추측
13	Seven Go	어휘 인식
14	Pass Words	어휘 연상
15	Catch Ball	어휘 인식
16	Plural Tennis	어휘 회상
17	Color Matching	어구 만들기
18	Word Field	어휘 의미 이해

11) 제주도교육청(1999), 「놀이를 통한 영어 학습」, 제주:제주도 인쇄공업협동조합, p. 17.

12) 상계서, p. 18.



## b. 의사소통 게임 자료

영어 교육의 궁극적인 목적은 영어를 가공이 아닌 실제 상황에서 의사소통의 수단으로 쓸 수 있는 능력을 키워 주는 것이다. 문형연습은 그것이 대화의 형식을 갖추고 있다 할지라도 참된 의미의 의사소통 활동이 되지 못한다. 그 이유는 자연스러운 의사소통 행위에 보통 있게 마련인 정보 공백이 없으며 학생은 교사가 준 내용의 말만 하고 자기 자신의 말을 하고 있지 않기 때문이다. 말하기 지도는 반드시 정보 공백이 있는 상황에서 스스로의 말을 하는 활동으로 마무리 되어야 하며, 특히 학생들의 학습부담을 최소한으로 줄이면서 다양하고 재미있는 입력(input)을 많이 줄 수 있는 게임 활용에 교사는 유의해야 한다. 정보 공백이 없는 대화의 가장 대표적인 예가 책상 위에 있는 책을 보면서

A : What's this?

B : It's a book.

이라고 말을 주고 받는 것이다. 뻔히 알고 있는 사실에 대해 묻고 답하고 있는 것으로 이 대화에서는 정보 공백이 전혀 없다. 자연스러운 일상 교류에서 이런 대화는 일어나지 않는다. 정보 공백이 있는 학습활동에는 다음과 같은 것들이 있다.

▶ 빈칸 채우기 - 학생들이 들쭉 쪽을 짓게 하고 나서 서로 다른 정보가 담긴 카드를 나누어 준 뒤 문답을 통해 자기가 필요로 하는 정보를 상대방에게서 얻어 카드의 빈칸을 완성하게 된다.

▶ 숨은 그림 찾기 - 어휘와 함께 그림의 위치 등을 표현하는 대화를 흥미 있고 용이하게 해 준다. 또 새 어휘는 소개한 뒤 들려주는 내용에 따라서 주어진 그림에 표시할 수도 있다.

▶ 그림 비교 - 한 그림을 설명하고 그 차이점을 지적함으로써 초보적인 단계

에서부터 사용할 수 있다. 또 몇 개의 문장 내용과 일치하는 그림을 선택한다. 좀 더 능력 있는 학생이라면 그림에 대한 설명도 간략히 할 수 있다.

▶ 그림 식별 및 순서대로 나열하기 - 설명이나 대화를 듣고 어느 그림과 일치하는지 식별하고 줄거리에 따라 그림을 순서대로 또는 정해진 위치에 나열하는 방법이다. 그림의 유사성, 설명, 대화의 복잡성, 듣기 자료의 길이에 따라 난이도를 변화시킬 수 있다.

▶ 그림 완성하기 - 미완성의 그림을 지시 또는 담화 내용에 따라 그리거나 오려 붙인다.

▶ 막대기 그림 - 색분필을 이용하여 막대기 그림을 그린 후, 학생들이 만일 무엇인가를 듣지 못하였다더라도 그림의 도움으로 듣지 못한 부분에 대하여 추측하거나 생각해 낼 수 있다. 이 방법은 학생의 흥미를 이끌어 내고 교실에 생활 영어 상황을 제공하며 학생들에게 자연스런 분위기를 만들어 준다. 칠판에 그림을 그리기 전에 학생들로 하여금 녹음된 자료를 한두 번 듣게 한 뒤, 의도적으로 그림에 무엇인가를 빠뜨리거나 듣기자료에 없는 내용의 그림을 그린다. 다시 한 두 번 청취자료를 들려준 뒤, 그림과의 불일치, 빠진 부분, 첨가된 부분을 지적하도록 한다.

▶ 미로 찾기 - 그림을 이용하여 교사의 영어표현을 들으며 목표물을 찾는다. 그러나 이 방법은 단순히 게임에 머물 수 있으므로 구체적인 그림이 있는 약도 등을 이용하는 것이 좋다.

▶ 목표물 찾기 - 복잡한 그림에서 주인공을 찾거나 지도를 이용하여 지정된 위치 찾기 및 주사위를 이용하여 그림판이 지시하는 위치 찾아가기 등이 해당된다.

▶ 그림 인형 이용하기 - 그림을 오려 손가락 등에 부착하여 손쉽게 대화 내용을 구현할 수 있다. 또는 콩각지 등을 이용할 수도 있다.

▶ 다이어그램, 그래프 이용하기 - 주어진 지도나 계획표, 가계도(family tree) 등을 보고 필요한 정보를 주거나 얻을 수 있게 한다.

- ▶ 같은 그림 그리기 - 한 학생이 그린 그림을 다른 학생에게 설명하여 비슷하게 그리게 한 후 그 차이점을 이야기 한다.
- ▶ 얼굴 그리기 - 종이 위에 자기 이름을 쓴 뒤, 교사가 지시하는 대로 얼굴 부분을 그리게 한 후 특징 있는 그림을 고른다.
- ▶ 소지품 주인 찾기 - 학생들이 소지하고 있는 물건을 학생이 미리 생각하고 있다가 상대방이 'Is it small?' 등으로 물어 알아 맞추면 그 물건을 주게 되며 많은 물건을 얻은 사람이 승자가 된다.
- ▶ 기억하기 게임 - 10여 가지의 물건을 보여 준 뒤, 상자에 넣고 기억해 내게 한다. 그리고 여러 가지가 그려져 있는 그림을 보여준 후, 그림에서 보았던 것을 기억해 내게 한다.

### Ⅲ. 자료 수집과 분석 결과

이 장에서는 게임과 놀이의 활용실태를 파악하기 위하여 게임과 놀이 활용의 주체인 교사를 대상으로 설문조사한 결과를 분석하도록 하겠다.

#### 1. 게임과 놀이의 활용 실태

게임과 놀이가 현장에서 어떻게 활용되고 있는지 이해를 돕기 위하여 영어교수경험이 있는 교사들 중 114명을 대상으로 설문조사를 하였다. 항목별 응답 빈도를 표로 나타내면 다음과 같다.

<표 1> 항목별 응답 빈도

단위 : 명

설문	구분					
	1. 선생님의 교직 경력은 어느 정도입니까?	5년 미만		5~10년 미만		11~20년 미만
	54		24		15	21
2. 선생님이 가르치는 학년은 몇 학년입니까?	1학년	2학년	3학년	4학년	5학년	6학년
	3	3	30	30	12	27
3. 학급당 학생수는 몇 명입니까?	20명 미만		20~30명		31~40명	41명 이상
	21		12		15	66
4. 이전에 영어 수업을 해 보신 경력은 어떻게 되십니까?	0년	1년 이하	2년	3년	4년 이상	
	30	39	18	18	9	
5. 현재 영어 수업을 하고 계십니까?	예			아니오		
	87			27		
6. 영어수업시간에 선생님이 가장 많이 하는 활동은?	비디오 보여주기	역할놀이	게임과 놀이	flash card	노래나 챗트	기타
	63	9	12	6	21	3
7. 초등학교에서 영어 수업을 할 때 가장 효과적인 활동은 무엇이 라고 보십니까?	비디오 보여주기	역할놀이	게임과 놀이	flash card	노래나 챗트	기타
	8	17	71	2	14	2

설문	구분									
	8. 평소 영어수업을 할 때 교실 영어는 전체 수업분량의 어느 정도를 사용하고 계십니까?	30% 미만		30~50%			50~70%		70% 이상	
	51		33			21		9		
9. 게임과 놀이는 주로 어느 차시에 활용하고 계십니까?	1차시	2차시	3차시	4차시	필요시	매차시	시간외			
	3	5	22	39	40	3	2			
10. 게임과 놀이는 한 단원에 몇 번 정도 활용하십니까?	1번 이하		2번			3번		4번 이상		
	21		75			9		9		
11. 영어 게임과 놀이를 제시할 때 어느 정도 영어를 사용하십니까?	~10%	~20%	~30%	~40%	~50%	~60%	~70%	~80%	~90%	~100%
	3	8	15	12	15	19	7	12	10	3
12. 게임과 놀이시 학생들은 영어를 어느 정도 사용하도록 하십니까?	~10%	~20%	~30%	~40%	~50%	~60%	~70%	~80%	~90%	~100%
	0	0	0	0	32	25	8	16	24	9
13. 주로 어떻게 게임과 놀이의 자료를 구하십니까?	교과서	게임자료집	컴퓨터통신	동료교사	연수자료	기타				
	54	36	6	7	5	6				
14. 어떤 유형의 게임이 학생들에게 가장 흥미있다고 보십니까?	어휘학습게임		발음학습게임		듣기말하기게임		기타			
	30		3		72		9			
15. 게임과 놀이가 자주 활용되지 못한다면 어떤 점 때문이라고 생각하십니까?	시간적 여유가 없다	게임구상이 어렵다.	준비시간이 부담된다.	교실공간이 좁다.	게임, 놀이가 별 효용 없다.	기타				
	40	22	48	2	2					
16. 게임과 놀이의 효용도를 높이기 위해 개선사항이 있다면 무엇입니까?	가르칠 양을 줄여야	자료를 많이 만들어야	교사의 영어사용 능력을 높여야	게임과 놀이활용에 의 교육이 있어야	기타					
	39	20	24	30	1					
17. 게임과 놀이의 긍정적 효과는 무엇이라고 생각하십니까?	동기유발	자연스런 영어습득	의사소통능력신장	활동적	적극적					
	68	25	4	11	6					

설문 1을 보면 영어를 담당하고 있는 교사는 대부분 30대 전후의 젊은 층임을 알 수 있다. 대규모 학교에서는 영어전담교사가 있고 그렇지 못하더라도 학년별로 교환수업을 하고 있는 실정이다. 설문 대상이 주로 제주도 중심학교에 근무하는 교사들이어서 학급당 학생수도 41명 이상의 다인수 경우가 많았다.

설문 4를 보면 영어 수업을 꾸준히 하기 보다는 학교나 맡게 되는 학년이 바뀌면서 수업여부도 달라지고 있는데 응답자의 77% 이상이 현재 영어를 가르치고 있다.

교사들이 비디오를 많이 활용하고 있음을 설문 6을 통해 알 수 있는데 이는 제6차 교육과정에서는 교과서와 부교재로 비디오가 함께 제공되고 있기 때문이라고 할 수 있다. 그 비디오에는 교과서에 맞추어 차시별로 활동이 안내되며 원어민의 발음이 생생하게 담겨 있으므로 특별한 교재 재구성이 없어도 그대로 수업에 투입이 가능하다. 그러나 여기에서 주목해야 할 사항이 있다. 설문 7에서 가장 효과적인 활동을 무엇이라고 생각하느냐는 물음에는 응답자의 62% 이상이 게임과 놀이라고 답하고 있다는 것이다. 비디오 활용은 대체로 일제식 수업으로 이루어지며 어디까지나 학생은 원어민의 어휘나 기본 문형을 따라 하는 수동적인 입장이 된다.

필자가 특별히 관심을 가졌던 설문 중 하나가 바로 설문 8이다. 설문 8을 보면 대체로 교실영어를 50% 내외 사용하고 있고 설문 11에서 보듯이 게임과 놀이 활동을 할 때에는 평균 60%에 이르는 영어를 사용하고 있다. 교사의 교실영어 특히 게임 활동 중에 사용되는 영어는 학생들에게 영어의 감을 느끼게 하는 입력으로 교사의 맹목적인 반복을 통한 영어입력과 다르다.

현행 교육과정의 교과서에는 대체로 게임과 놀이가 4차시에 다루어지고 있어 한두번 정도 4차시에 이루어짐을 설문 9와 10을 통해 알 수 있다. 그런데 3학년 교과서나 지도서만 보아도 한 단원에 평균 2개의 게임이나 놀이가 제시되어 있다. 그렇다면 교사들은 교과서에 나와 있는 게임과 놀이에 충실하다는 것이고 이는 설문 13을 통해서도 알 수 있다.

설문 12를 보면 게임과 놀이 활동을 할 때 학생들은 영어를 70%이상 사용하도록 하고 있다고 답하고 있다.

설문 13을 보면 교사들은 대체로 교과서와 게임자료집을 통해 게임과 놀이 자료를 구하고 있는데 Simon Says, TPR과 같은 듣기·말하기 게임에 학생들이 흥미를 갖고 있다고 여기고 있다.

설문 15를 보면, 게임과 놀이를 준비하는 시간이 부담되어 자주 활용하지 못한다고 한 응답자가 가장 많다. 수업 중 게임과 놀이 활동을 할 시간적 여유가 없다고 한 응답자가 두 번째로 많았는데 이는 수업의 일부분으로 게임과 놀이가 미리 구상되지 못하였기 때문이라고 할 수 있다.

설문 16번의 게임과 놀이의 활용도를 높이기 위한 개선사항을 보면 설문 15의 답처럼 교과서의 가르쳐야 할 양을 줄여야 한다는 응답자가 많았다. 이것은 게임과 놀이를, 수업이 어느 정도 이루어진 다음에 시간적 여유가 있을 때 활용하려 하기 때문이다. 제7차 교육과정에 따른 실험용 교과서를 보면 다양한 활동을 제시하고 이를 교사가 재구성하여 활용하도록 하고 있다.

많은 교사들이 게임과 놀이의 효과로 동기유발이라고 대답하였다. 자연스런 영어습득과 의사소통능력을 신장시킬 수 있다라고 응답한 사람이 상대적으로 열세하였는데 혹 게임과 놀이로 동기만 유발시켜놓고 진정 일어나야 하는 의사소통상황은 무시되어버리지나 않는지 우려된다.

## 2. 자료 분석 결과

이 절에서는 앞 절의 설문조사를 토대로 관련 항목별로 자료의 상관관계를 분석하고 그 결과를 요약하여 정리하였다.

### 1) 영어 교수 경험과 교실 영어 사용 정도

<표 2> 영어 교수 경험과 교실 영어 사용 정도

교수경험	1년 이하	2년	3년	4년 이상
	69명	18명	18명	9명
교실영어 사용정도	58%	53%	48%	68%

위 표를 보면, 영어를 가르친 경험이 1년 이하인 경우와 4년 이상인 경우를 비교했을 때 알 수 있듯이 영어수업을 계속 한 교사의 영어사용능력이 뛰어나다고 할 수 있다. 그러나 대체로 비슷하며 특히 교대에서 영어교육과를 졸업한 교사들이 많이 영어를 가르치기 시작하여 아직 그 차이가 크지 않다.

### 2) 학급당 학생수와 게임·놀이의 활용 빈도

<표 3> 게임과 놀이의 활용 빈도

학급당 학생수	20명 미만	20-30명	31-40명	41명 이상
	21명	12명	15명	66명
게임과 놀이의 활용 빈도	3번	2번	2번	1번



학급당 학생수가 적은 경우 게임과 놀이 활동이 활발히 이루어지고 있음을 알 수 있다. 오히려 게임과 놀이는 다인수 학급에서의 수준별 수업을 위해 더 필요한 활동이므로 더욱더 활용되어야 하겠다.

### 3) 교실영어 사용 정도와 게임과 놀이 진행시 영어 사용 정도

<표 4> 교실영어 사용 정도와 게임과 놀이 진행시 영어사용정도

교실영어 사용정도	30% 미만	30-50%	50-70%	70% 이상
	51명	33명	21명	9명
게임과 놀이시 영어사용정도	39%	65%	81%	96%

교사들이 게임과 놀이 활동을 할 때 만큼은 평상시보다 영어를 많이 사용하려고 하고 있음을 알 수 있다. 100% 영어만 사용하는 교사가 응답자 114명 중 3명에 그치고 있으나 기본적인 교실영어를 익혀 이를 반복 사용하다보면 이 수준은 금방 높일 수 있겠다.

### 4) 많이 이루어지는 활동과 효과적이라고 생각하는 활동

<표 5> 효과적이라고 생각하는 활동

많이 이루어지는 활동	비디오 보여주기	역할놀이	게임과 놀이	Flash card	노래·챗트	기타
	63	9	12	6	21	3
효과적이라고 생각하는 활동	8	17	71	2	14	2

실제 이루어지는 활동과 효과적이라고 생각하는 활동은 큰 차이를 보이고 있다. 물론 일치하는 응답자도 많았으나 <비디오 보여주기> 활동을 많이 하는 교사들 대부분이 게임과 놀이를 효과적이라고 여기고 있다. 이런 현상의 원인으로 앞 절의 설문 15번처럼 게임과 놀이에 대한 교사들의 부담을 들 수 있다.

이상의 17개 문항을 통해 조사하고자 했던 것은 첫째 ‘과연, 게임과 놀이 활동을 하면서 실제 의사소통이 얼마나 이루어지고 있는가?’ 하는 것이다. 의사소통은 영어를 사용하면서 비로소 이루어지는 것인데 실제 교사들은 영어수업 시간에 영어사용이 60%에 머무르고 있다는 것이다. 교사는 그렇다치더라도 학생들이 영어의 감을 느껴야 하는 시간이므로 영어사용수준을 높여야 하겠다.

둘째는 ‘한 단원내에서 게임과 놀이가 얼마나 적극적으로 활용되고 있는가?’ 하는 것이다. 대체로 교과서의 것만을 활용하고 있는데 교과서에는 정보차가 없는 단순한 반복적 형태가 많다. 다행히 7차 실험용교과서에는 게임과 놀이에 포함시킬 수 있는 활동이 한 단원 4차시 동안에 4번 정도 제시되고 있다.



## IV. 수업 구성의 방향

본 장에서는 제3장에서 분석한 결과를 토대로 게임과 놀이 중심 수업의 기본 원칙을 세우고 그에 따른 게임과 놀이 중심 수업모형을 구안하여 좀 더 효과적으로 게임과 놀이를 활용하는 방안을 제시하도록 하겠다.

### 1. 게임과 놀이 중심 수업의 기본

#### 1) 게임과 놀이의 준비

아동들은 언어 요소에 대해 설명을 듣거나, 반복해서 연습하는 것을 싫어한다. 인지적으로 부담이 되고, 그 과정 자체가 지루하기 때문이다. 따라서, 대부분의 교사들은 게임과 놀이를 활용한 수업을 전개한다. 그런데 아동들을 게임이나 놀이 활동 안으로 유도하면 아동들은 재미를 느끼고 그 게임이나 놀이에 빠져들지만, 활동 밖으로 나가면 갑자기 재미와 관심을 잃는다. 이 때의 게임과 놀이는 그저 게임과 놀이일 뿐이다. 학습에 게임이나 놀이를 사용하는 것은 아동들에게 재미 그 자체를 제공하기 위한 것만은 아니다. 어떤 게임이나 놀이를 재미있게 하고 나면 그 결과로서 학습의 내용이 다루어져서 학습의 목표가 달성되도록 하기 위해서이다.

따라서 게임이나 놀이 속에는 항상 정해진 학습 내용과 목표가 포함되어 있어야 한다. 어떤 어휘, 어떤 문장 구조, 어떤 언어 기능을 연습시킬 것인가 하는 것이 용의 주도하게 포함되어 있어야 한다. 재미와 학습목표, 협동(cooperation)과 경쟁(competition)의 요소가 조화를 잘 이루도록 고안해야 하는 것이다. 경쟁이 지나치다 보면 감정만 상하게 되는 결과를 낳기도 한다. 게임의 승리가 결과적으로 동료와의 협동에 의해서만 달성될 수 있다는 점을 인

식하도록 이 두 요소를 적절하게 포함하도록 고안해야 한다.

이 외에 ‘능력과 행운’의 원리도 고려해야 한다. 너무 능력 위주로만 구성된다면 잘하는 학습자만이 적극적으로 참여하며 몇 몇은 소외되기도 한다. 그렇다고 행운의 요소가 비중을 많이 차지한다면 성취동기가 약해져 노력해서 배우고자 하는 학습 열의는 감소하게 된다. 협동과 경쟁의 원리 못지 않게 능력과 행운의 요소를 어떤 비중으로 구성하는가도 중요하다. 위와 같은 요소들을 어떻게, 얼마나 포함하느냐가 게임과 놀이를 통한 학습 지도의 성패를 결정하는 열쇠가 된다.

게임의 형태는 매우 다양하다. 학습의 목표와 내용에 따라 적절한 것을 골라 사용하고, 위의 요소들을 감안하여 학습자들의 수준에 맞게 필요한 경우에는 언제든지 변형하여 사용할 수 있어야 한다.

## 2) 영어를 사용하는 수업

앞서 서술한 바 있듯이 우리나라는 EFL 상황이기 때문에 언어 입력을 주로 교사에게서 받고 있다. 따라서 학습자의 수준을 조금 상회하는 수준의 이해가 가능한 입력을 제공하여 영어를 사용하는 환경을 구성해야 하므로 영어 수업에 영어를 사용하는 것은 당연한 일이다. 그러나 교사가 영어로 놀이나 게임을 진행하기에 충분한 영어 구사력이 아직 없다는 것이 가장 큰 문제이다.

기초적인 생활영어나 흔히 쓰이는 교실 영어는 그 패턴이 대개 정해져 있기 때문에 비슷한 상황에서는 같은 표현을 써도 될 경우가 많다. 이것은 기본적인 교실영어와 기초적인 생활영어를 구사할 수 있다면 영어를 사용하며 영어 놀이나 게임을 진행할 수 있다는 가능성을 던져준다. 완벽한 영어 사용자는 못된다 하더라도 교실에서 영어를 주로 하고, 한국어를 보조적으로 사용한다면 수업을 하는데 지장이 없다. 이를 위해서는 교사의 자신감이 무엇보다 필요하고 중요하다. 이러한 자신감을 갖게 해주는 최소한의 요건은 기본적인 교실영어와 기

초적인 생활영어만이라도 어려움 없이 구사할 수 있는 능력을 갖추는 것이라고 할 수 있을 것이다. 교사는 게임과 놀이에 사용될 언어표현을 학년수준에 맞게 조정하여 학생들에게 적절한 예시문을 제시하여야 한다.

### 3) 게임과 놀이 활동의 조직

초등학교에서 영어수업을 할 때 고려해야할 사항으로 다인수 학급문제와 투입자료의 부족을 들 수 있다. 학생수는 많고 반대로 자료는 한정적이어서 일제 수업을 하다 보면 그로 인해 학습자들의 학습능력은 점점 벌어지고 영어에의 흥미를 잃어 가는 학생들이 많아지게 된다. 이 소집단 학습과 다양한 놀이 및 게임활동을 통하여 학습자에게 말할 거리를 제공하고 흥미와 동기를 고취시켜 서로 상호작용하게 함으로써 의사소통능력을 향상시킬 수 있다. 놀이나 게임같은 몇 개의 다른 프로그램을 만들어 학습자로 하여금 스스로 선택하여 학습하도록 해야 한다.

게임과 놀이의 목적에 따라 적절한 학급조직은 달라질 수 있으므로 여기서는 전체활동(class work), 소집단 활동 (group work), 짝 활동(pair work), 개인 활동(individual work) 으로 나누어 형태별 특징을 살펴 보면 다음과 같다.<sup>13)</sup>

#### ▶ 전체 활동(class work)

밀집한 모든 학생들이 교사의 통제를 받으며 함께 활동을 해야 하므로 학생들이 일정한 리듬과 속도에 맞추어 동일하게 활동해야 한다. 전체활동은 교사가 전체 학생들에게 동일한 정보를 전달하므로 교육의 경제성에 근거한 수업 형태이다. 전체 학습자가 하나의 집단으로 활동하는 전통적인 교수-학습 상황으로 조직이 쉽고, 교사가 주도하며 통제자와 평가자의 역할을 한다. 학습자는

13) 배두본(1999), 「초등학교 영어 교육」, 서울 : 한국문화사, pp. 471-484.

교사로부터 좋은 언어 모델을 획득할 수 있으며, 많은 학습자들이 편안함을 가질 수도 있다. 그러나 전체 활동은 학습자의 언어 연습과 표현의 기회가 제한되며, 수줍은 학습자들은 전체 학급 앞에 나서는 것을 부끄러워하여 오히려 효과가 적을 수도 있다.

▶ 소집단 활동(group work)

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



▶ 짝 활동(pair work)

학습자들끼리 옆 뒤 앞사람과 쉽게 짝이 될 수 있기 때문에 조직이 쉽고 빠르며, 집중적인 듣기나 말하기에서 참여 기회가 많은 반면, 교사의 상담과 상호 수정의 기회는 적다. 따라서 짝의 조직은 능력이 있는 학습자와 그렇지 않은 학습자로 구성하는 것이 짝으로부터의 안내와 도움을 받을 수 있어서 더 효율적일 수 있다. 그러나 학습자의 과도한 모국어 사용 문제, 부정확한 언어 사용, 소음과 장난 문제 등을 모두 통제할 수는 없으며, 짝 활동 형태로 학습이 오래 지속되면 학습자는 지루해 하며 학습의 효율성이 떨어지고 불안해 하거나 잘못된 행동할 수도 있다.

## ▶ 개인 활동(individual work)

학생들의 개인차를 최대한 인정하여 지도하는 방법이다. 학습자 개인이 자기의 목표를 정하고 자기의 능력을 고려하여 공부하고 싶은 내용을 선택하며 자기의 속도와 수준에 맞추어 학습하도록 한다. 그러므로 외부의 압력으로부터 편안해 질 수 있다는 이점이 있다. 또한 자료와 조건이 주어진다면 학습자들은 개인별로 각각 다른 활동의 게임을 할 수 있다. 학습자들은 때로는 자기만의 시간이 필요하며 읽기나 쓰기 등의 게임에서 특히 이런 형태가 유리할 수도 있다.

기본적으로 수업 전체가 학습자 활동 중심이어야 하지만, 특히 게임과 놀이 활동의 경우 언어 사용의 단계는 한층 더 학습자 중심으로 되어야 한다.

지금까지 게임과 놀이 활동의 조직의 형태별 특징에 관하여 살펴보았다. 초등학교 영어 교육에서는 학생이 영어를 공부한다거나 언어학습을 하는 것이 아니라 놀이나 게임을 통해서 영어를 실제로 사용할 수 있는 능력의 터전을 마련하는 것이다. 영어를 실제로 사용할 수 있으려면 학생이 영어를 직접 사용하며 배워야 한다. 단지 영어에 대한 지식을 축적하는 것이 아니라 실제로 영어로 메시지를 주고받는 진정한 의사소통을 할 수 있도록 하려면, 직접 사용하는 경험을 통하여 영어를 배우도록 해야 한다.

학생은 교실 내에서 서로에게 이야기하고, 농담도 하고, 놀이나 게임을 만들어 놀기도 하는 것이 자연스럽다. 이러한 과정을 잘 관찰해 보면, 학생들은 말을 매우 창의적으로 사용한다. 학생들의 이러한 일상적인 생활과 놀이, 언어 사용의 특성을 영어 교육에 그대로 이용한다면, 보다 효과적인 영어 교육을 할 수 있을 것이다. 이와 같은 학생의 자연스런 행동을 영어 교육에 효과적으로 이용하는 데는 교사의 전문성과 능력이 크게 요구된다. 교사가 학습 활동을 시키려 할 때는 언제나 그 활동의 목표를 분명하게 인식하고 있어야 하며, 전체

학습 활동을 단계별로 나누어 학생의 행동 특성에 맞게 치밀하게 조직할 수 있어야 한다.

사람이 의사교환을 하기를 원한다면 그렇게 할 충분한 이유가 있어야 한다. 다른 사람이 다 아는 이야기는 하고 싶지도 않고 또 듣고 싶지도 않으며, 눈으로 보면 명백히 알 수 있는 것에 대해서도 상세히 말을 하고 싶거나 듣고 싶어 하지 않는다. 그러나, 말하는 사람과 듣는 사람간에 공유되지 아니한 어떤 정보나 지식을 제공하거나 구사하는 목적이 있다면 의사교환을 하려고 하는 보다 강한 이유가 생기게 된다. 이와 같은 목적과 이유를 가진 의사교환 활동을 하게 하는 방법은 놀이나 게임을 통하여 어떤 해결해야 할 문제 및 과제를 제시하고 그 문제의 해결을 위해 꼭 필요한 정보를 참여하는 모든 사람에게 상호보충적으로 배분함으로써 정보차(information gap)를 만들어 주는 것이다. 이 정보의 공백을 메우기 위해서는 스스로 생각을 많이 해야 한다. 또 상대방이 가진 정보를 이용해야만 하는 조건을 만들어 주면 한국어를 사용하지 않고 진정한 의사소통에 매우 근접한 활동을 하게 할 수 있다.

이를 위해서는 한 학급의 전체 학생을 여러 개의 소집단으로 나눈다. 사실, 매우 암전한 학생도 한 시간 내내 가만히 앉아서 교사의 지시나 설명만 듣고 수업 받는 것은 좋아하지 않는다. 그러나 소집단별로 활동을 하게 되면 진정한 의미의 의사소통을 할 수 있는 이유를 제공해 줄 수 있을 뿐만 아니라 언어 연습의 경우에도 학생들이 같은 형태의 질문이나 대답을 반복하는데 대한 진정한 이유를 제공해 줄 수 있다. 교사가 전체 학생을 대상으로 질문하고 대답하는 것보다 학생들이 소집단별로 질문하고 대답하게 되면 학생 개개인의 언어 학습의 기회가 많아진다. 이것은 언어 사용의 실제성을 보다 크게 반영하는 방식이기도 하며 학생들의 학습 참여를 높여서 언어 학습의 질을 높이는 방법이기도 하다. 이 때 교사는 학생들이 이미 배워서 알고 있는 언어 요소와 새로 배우고 있는 언어 요소를 잘 통합하여 이해하고, 사용하는지를 면밀히 관찰하여야 한다.



#### 4) 학습의 점검

우리가 일상생활에서 듣기를 할 때 특별한 경우가 아니면 세부 사항까지 전부 들어야만 말의 뜻을 이해하는 것은 아니다. 듣는 과정에서 많은 부분을 올바르게 듣지 못한다 하더라도, 전체 맥락 속에서 짐작해서 이해한다. 짐작해서 알아듣기란 인간의 언어 생활에서 매우 중요한 기술로서 누구나 사용하는 언어 이해의 전략이다. 이것은 매우 정상적인 것으로 놀이나 게임 활동의 경우에서도 마찬가지이다. 그러나 많은 경우 교사들은 영어의 단어 하나, 문장 하나 하나마다 그 의미를 점검하고, 한국어로 번역을 해 주거나 해석을 시킨다. 이것은 학생들로 하여금 자신감을 갖게 하고, 영어에 대해 이해하고 넘어 간다는 심리적 안정감을 준다는 좋은 점도 있으나 나중에 가면 이와는 다른 결과가 나타나기 일쑤이다. 즉 그런 식으로 일일이 점검하는 교사의 행위 속에는 학생들이 영어의 사소한 사항까지도 다 이해하기를 바라는 희망이 들어 있다고 할 수 있다. 그러나 그렇게 되면 학생들은 '전부 다 알지 못하면 아무 것도 모르는 것이구나'하는 생각을 갖게 될 위험이 있다.

실제의 대화 행위를 살펴보면, 의사전달에 필요한 모든 말을 정확하게 할 수 있을 만한 시간적 여유가 없다. 또 실제의 의사소통 행위는 항상 예측 불가능한 언어의 사용을 포함하고 있기 때문에 실수를 할 위험성을 언제나 내포하고 있다. 외국어로 의사소통을 할 경우에는 더욱 더 그러하다. 따라서 이것은 실수를 범하지 않고는 영어를 배울 수가 없다는 것을 의미한다. 대부분의 초등학교 학생들은 영어에 대한 자신감을 아직 손상 받지 않은 상태라고 볼 수 있다. 이러한 학생들에게 있어서 실수나 실패는 약간의 좌절감은 절망적 어른들에게 처럼 어떤 굴욕감을 주지는 않는다고 볼 수 있다.

교사가 영어 수업 중에 학생의 실수를 교정해 주는 일은 필요하다. 다만, 지속적인 실수 교정은 오히려 해가 될 수도 있다는 점에 유의할 필요가 있다. 수

업에는 정확한 언어 학습에 초점을 두어야 할 부분이 있고, 또 유창한 언어사용에 초점을 두어야 할 부분도 있다. 정확성 연습을 할 때에 실수 교정은 거의 필수적이겠지만, 유창성 연습을 할 때의 지속적인 실수 교정은 오히려 학습 방해가 된다고 볼 수 있다.

처음 언어 연습의 단계에서 학생들이 공통적으로 또는 의사소통에 지장을 주는 실수를 하면 명시적으로 교정해 주어야 한다. 이 때는 정확성 훈련을 하고 있기 때문이다. 그러나 놀이나 게임을 하기 위한 소집단별 활동이 시작되어 학생들의 관심이 주어진 과제의 수행에 모아지면, 여기서는 활동의 초점이 유창성에 주어지게 되므로 학생이 실수를 할 때마다 개입하여 실수를 교정해서는 안 된다. 일관되게 계속해서 틀리는 사항은 이 활동이 끝난 후 따로 처리하는 시간을 갖도록 하는 것이 바람직하다.

일상의 언어 생활에서는 언어 사용의 완벽성을 요구하지도 않을 뿐만 아니라 또 그 완벽성이라는 것이 무엇인지조차 알 수 없는 경우가 많다. 영어가 완벽하지 않더라도 의사소통은 얼마든지 가능하다. 효과적으로 의사소통을 할 수 있는 능력이 늘어나면서 영어의 언어적 요소도 정확하고 적절하게 사용하는 능력이 동시에 늘어나는 것이다.

## 5) 초등학교 영어 교사의 역할

초등학교 영어 교육의 목표는 학생들에게 영어에 관한 지식을 전달하는 것이 아니라 영어로의 의사소통능력을 개발하고 더불어 흥미와 자신감을 기르는 것이다. 이것을 위한 교사의 역할을 제시해 보겠다.

첫째, 게임과 놀이 활동을 위한 환경을 조성해야 한다.

학교 교실은 영어수업을 진행하는데 여러 가지 제약이 많다. 학급당 인원수가 너무 많다는 것과 의사소통활동에 적합하지 않은 교실 조직, 영어를 가르치는 데 충분하지 않은 수업 시간 등의 제약 조건을 조정하는 과업을 수행해야

한다. 먼저 전체 학습활동과 소집단 학습을 위한 좌석 배치와 시간 배당을 계획하고 수업 자료와 학습 자료의 활용 방법을 생각해야 한다. 부족한 수업시간을 최대한 활용하기 위한 활동과 과제, 연습, 보충 자료 등을 만들어 사용하는 것도 필요하다.

둘째, 교육과정을 재구성해야 한다.

영어과 교육과정과 교수요목에 제시된 내용은 다양한 학생들의 개인 능력을 고려하지 못한 경우가 많으므로 교사는 학생들의 강점과 약점, 열의를 확인하면서 교육과정의 내용을 수정해야 한다. 교사는 어휘와 의사소통 기능, 문법에 관련된 학습 경험을 주의 깊게 구성하여 학생들이 목표에 성공적으로 도달할 수 있도록 현실적으로 재조직해야 한다. 교재에 제시되지 않는 않았지만 이미 학습한 자료를 재도입하여 학생들의 이해 정도를 확인하여야 한다. 특히 제7차 교육과정에서는 교육과정에 기본과정과 심화과정을 제시하고 있는데 같은 수업시간내에 수준별 수업이 가능하도록 교재를 재구성해야 한다.

셋째, 학습동기를 극대화해야 한다.

교사는 학생들의 학습 동기를 부여하고 이를 극대화해야 한다. 교사는 교재의 내용과 제시 방법을 다양하게 함으로써 학생들이 흥미와 안정감을 느끼고 성취감을 갖도록 유도해야 한다. 교사는 새로운 언어 항목을 학생들에게 분명하게 제시하여 흥미있게 학습시킬 수 있도록 적절한 상황을 미리 계획한다. 여기에다가 외국의 문화를 이해시키기 위하여 실용성 있고 신빙성 있는 자료를 준비하면 서로의 문화를 비교하고 차이점을 인식시킬 수 있다.

넷째, 학습자들의 개인차를 극복하도록 해야 한다.

학생들은 각각 학습 능력과 배경 지식이 다르고, 언어 수준에 차이가 있으며, 학습 방법과 속도가 다르다. 그러므로 교사는 학생들의 개인차를 극복하도록 준비해야 한다. 교사는 학생들의 능력 차이를 고려하여 연습을 하도록 유도하고, 교재를 제시하여 흥미와 수준에 맞추어 학습하도록 지도한다. 수시로 학생들의 능력을 평가하여 개인별 학습에 관한 문제를 진단하고 효과적인 지도 방

법을 결정한다. 또한 학급에서 여러 가지 과업을 통하여 학생들의 장점을 찾아내고 서로 협력하여 학습하도록 유도한다.

다섯째, 어느 정도의 영어사용능력과 전문적 지식을 갖추어야 한다.

영어 교사는 학생들을 지도할 수 있을 정도의 영어 사용 능력이 있어야 하며, 전문적인 교수 기술을 알고 이를 적용하는 능력이 있어야 한다. 영어 교사로서의 능력은 타고난 능력과 기술이 아니라 자기 스스로 개발하여 발달시켜가는 능력이며 기술이다. 영어 교사가 구비해야 할 자격 요건 중에서 전문적 능력으로 학생들의 모범이 될 수 있는 영어의 유창성, 학습자의 모국어에 대한 유창성, 두 언어의 구조에 대한 지식, 학습 심리에 대한 지식, 목표 문화와 학생들의 모국 문화에 대한 지식 등을 갖추어야 한다.

## 2. 게임과 놀이 중심의 교수·학습 모형

게임과 놀이는 학습목표에 따라 다양한 형태가 있을 수 있으므로 그 비중이나 위치 또한 달라질 수 있다. 한 차시 수업 흐름에서 도입단계에 투입될 수 있고 전개단계에서 중심활동으로 구성되거나 정리단계에서 평가활동으로 활용되기도 한다. 여기서는 게임과 놀이가 수업시간의 정점에서 투입될 경우를 상정하고 거기에 맞는 교수·학습모형을 제시하면 다음과 같다.

Step <sup>1</sup>	Procedurse	Teacher and Students Activities
Introduction	Greeting Warming up	Greet with small talk Review of previous lesson * chant, song, TPR ...
Development	Presentation Practice Communication	Starting the aims of the lesson * Guessing game, Hand puppet show ... Controlled Activity Teacher ↔ Students Student ↔ Student Grouping & Free Activity Game and play * Survey, Information gap...
Consolidation	Summary & Evaluation	Showing Group's Activity Question & Answers

### 3. 게임과 놀이 중심 수업의 실제

단순한 흥미 유발에 멈추지 않고 모두가 의욕적으로 참여하면서도 활동 속에 의사소통이 일어나도록 하기 위한 앞 절의 모형에 맞추어 필자가 하였던 수업 사례를 제시해 보았다.

## [English Lesson Plan]

### 1. Unit : 6. How Much Is It?

#### 2. Gist of the unit

이 단원은 쇼핑과 관련된 다양한 의사 소통 표현들을 다루고 있다. 특히 이 단원에서는 우리와 다른 화폐가 소개되기 때문에 학생들은 타국민들이 쓰고 있는 화폐가 우리의 화폐와 다르다는 점도 이해하게 된다. 또한 학생들은 기초 수준의 화폐 단위를 익혀 물건의 가격을 화폐 단위로 수량화 할 수 있는 방법도 배우게 된다.

#### 3. General Goals of Learning

- ① 부사 much를 이용한 가격 묻는 법을 익힌다.
- ② 화폐의 개념을 이해한다.

#### 4. Time Allotment & Teaching · Learning Elements

Period	Activities	English expression	words	Aids
1	Let's Listen Listen & Say Bingo game	How much is it? <사실 확인> It's ten dollars. <사실 묘사>	letters, send, dollar, center about, need	Video Tape Flesh Cards
2	Listen & Say Let's Chant Let's Play	How much is the stamp? It's one dollars. <사실 확인> <사실 묘사>	post office	Video Tape 시장놀이 세트
3	Let's Talk Let's Play	Where are you going? <사실 확인> I am going to the shopping center. <사실 묘사>	queen	Video Tape
4	Let's Role- Play Let's Sing	You need a one-dollar stamp. <권유> Give me one, please. <요청>		Video Tape

## [학급 안내]



### 1. 영어과에 대한 실태

1)과목별 선호도

N=43, 단위: 명

과목 구분		국어	수학	과학	사회	체육	음악	미술	영어	도덕	기타
좋아하는 학생수(비율)	3월	6	3	0	0	18	5	3	8	0	.
싫어하는 학생수(비율)	3월	3	19	2	8	0	0	0	0	3	8

☞ 체육을 가장 좋아하며 영어를 좋아하는 학생은 8명으로 영어에 대한 관심도는 체육 다음으로 높은 편이다.

2) 영어 학습에 대한 흥미도

N=43, 단위: 명

내용		아주 재미있다	조금 재미있다	그저 그렇다	싫다
영어공부가 재미있습니까?	3월	24	14	5	0

☞ 영어 학습에 대한 흥미도는 매우 높은 편이다. 영어 학습에 보다 더 흥미를 느끼게 하기 위해 다양한 교수-학습활동을 적용시켜야겠다.

3) 가정에서의 영어 학습

N=43, 단위: 명

학습형태	어학원	특기·적성 교실(영어)	학습지	무
가정에서는 어떻게 영어 공부를 하고 있습니까?	2	10	13	19

☞ 반에서 25명이 학원, 학습지를 통해 영어를 가정에서 공부하고 있고, 그렇지 않은 학생은 학교에서 나누어진 테이프, CD-Rom을 통해 영어 공부를 하고 있다.



## 【Sub Plan】

Unit	6. How Much Is It?		period	2/4	
Objectives	▶ Students are able to ask & answer the question about buying. ▶ Students are able to know many money's units.				
Date	2000. .	place		teacher	Hyun, Kye-ryun
Steps	Procedures	Teaching-Learning Activities		Time	Aids & Remarks
Introduc- -tion	Greeting	◎ Greeting (Sing a song 'Hi, how are you?') T : Hello, everyone. S : Hello, Miss Hyun T : How's the weather today? S : It's sunny ( raining, cloudy, .. )		2'	weather cards
	Warming up	◎ Review of previous lesson T : What's this? (The teacher shows the cards) S : post office/letter/stamp/dollar/... T : Excellent! (There are many objects) You are customers I'm seller. (pointing one ball) S : How much is it? T : It's 5,000 won		2'	flesh cards  soccer ball a price list
Develop- -ment	Presenta- -tion	◎ Listen and Say T : Look at the screen. S . (Students watch the video.) T : You can repeat after them. S : (Students listen and repeat.) T ' Practice dialogue in pairs.		5'	VTR



Steps	Procedures	Teaching-Learning Activities	Time	Aids & Remarks
		<p>표현을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 들이 번갈아 가면서 한다</li> </ul> <p>[ Choice 3 : Role Play - 시장놀이 ]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 역할을 나누어 맡는다.</li> <li>- 가게 종류 : Stationary Store, Flower shop, Fruit store</li> <li>- 물건 살 계획 세우기</li> <li>- 모의돈으로 물건 사고 팔기</li> <li>- 물건을 정해진 가격에 모두 판 사람이 이긴다</li> <li>- 어느 정도 팔면 역할을 바꾸어 한다.</li> </ul> <p>S1 : I want a pencil case. How much is it? S2 : It's twenty dollars S1 O.K. Here you are Thank you. S2 : You're welcome. (역할을 바꿔서 해 보기)</p> <p>[ Choice 4 : Information Gap Game]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서로 정보가 다른 종이를 나누어 갖는다.</li> <li>- 영어를 사용해야 한다.</li> <li>- 동시에 시작해서 모두 채운 사람이 이긴다.</li> </ul>		<p>시장놀이세트 - 모의돈, 물건</p> <p>여러가지 물건</p> <p>Sheet 서로 보지 않도록 주의</p>
Consolidation	Arrangement	<p>◎ Closing T : Let's review today's lesson.</p>	4'	

Steps	Procedures	Teaching-Learning Activities	Time	Aids & Remarks
		<p>(몇 명 앞에 나와서 실연하기)</p> <p>S1 : I want a new bag. How much is it?</p> <p>S2 : It's two dollars.</p> <p>T : Good job.</p> <p>T : Today's lesson is over. 오늘 배운 챗트를 부르면서 마치도록 하겠습니다.</p> <p>Ss : (챗트하기)</p> <p>T : See you again.</p> <p>Ss : Thank you. Miss. Hyun. Good-bye.</p>		

## V. 결 론

지금까지 본 연구는 초등학교 영어 교육에서 게임과 놀이 활동은 매우 효과적이라는 사실을 전제로 현장에서 게임과 놀이 활동이 이루어지는 실태를 분석하고 그에 따르는 수업 구성의 방향을 제시하였다.

이를 위해 제 1장 서론에서는 영어교육에 게임과 놀이가 도입되어야 하는 필요성과 그에 따르는 현장에서의 영어수업의 형태를 먼저 인식하는 일의 필요성을 밝혔다. 제2장에서는 게임과 놀이에 관한 이론적 배경으로 우리나라에서의 영어는 EFL로서의 영어이기 때문에 먼저 제7차 교육과정을 중심으로 초등영어교육의 목표를 살펴보고 이어서 게임과 놀이의 정의와 특성에 대해 검토해보았다. 제3장에서는 수업구성 주체자인 교사를 대상으로 현장에서 게임과 놀이활동이 이루어지고 있는 실태를 설문 조사하고 이를 분석하였다. 제4장에서는 분석한 것을 토대로 게임과 놀이 중심 수업에서 지켜야 할 기본 원칙과 그에 따르는 게임과 놀이 중심의 수업 모형을 제시하였다.

지금까지 나와 있는 외국어 교수법은 다양하며 이 교수법들은 나름대로의 이론적 체계를 가지고 있다. 그러나 어느 한 가지 방법만이 유일하게 좋은 방법이라거나 어느 한 교수법 자체가 완벽한 것이라고 볼 수는 없다.

또한 게임과 놀이가 아무리 효과적이라 하더라도 그것은 한국이라는 특정한 상황 즉 한국의 학생, 교사, 교실, 교재, 교육과정, 사회적 여건 등 수많은 요소들을 함께 고려하여 적용해야 한다.

영어 교육의 목표는 영어에 대한 지식의 획득이나 소유에 그치는 것이 아니고, 거기서 더 나아가 영어를 효과적으로 사용할 수 있는 능력을 함양하는 것이다. 영어를 효과적으로 사용하여 의사를 소통할 수 있는 능력을 기르기 위해서는 학생이 영어를 사용하여 의사소통 하려는 욕구를 갖도록 해야하며, 또한

영어를 사용하는 목적을 분명히 제공해 주어야 한다. 또한 영어의 언어 형식보다는 전달 내용과 의미에 중점을 두며, 다양한 형태의 언어 요소를 복합적으로 사용할 수 있도록 하는 방법을 강구하여야 한다.

이를 위해서는 학생이 의식적 학습의 결과로 얻은 영어에 대한 지식을 활성화하고, 영어를 실제로 사용할 수 있는 기회를 제공하여야 한다. 따라서 의사소통의 기회를 최대한 제공해 주는 게임과 놀이활동 중심의 영어수업은 EFL로서의 영어상황인 한국의 영어교실에서 적극 도입하여야 한다.

그러나 다양하게 제시되고 있는 수많은 게임과 놀이 활동 중에서 교사는 자신의 전문적 판단에 의한 뚜렷한 원칙과 상황의 이해에 기초하여 가장 알맞은 것을 선택하여 사용해야 할 것이다.



# 참 고 문 헌

- 교육부(1999), 「외국어과 교육 과정 해설」, 서울 : 서울특별시 인쇄공업협동조합.
- \_\_\_\_\_ (2000), 「초등학교 교사용지도서 영어 4」, 서울 : 대한교과서.
- \_\_\_\_\_ (2000), 「초등학교 영어 4」, 서울 : 대한교과서.
- 김진철 외 4인(1998), 「초등영어 교재론」, 서울 : 학문출판(주).
- \_\_\_\_\_ 외 4인(1998), 「초등영어 교수법」, 서울 : 학문출판(주).
- 문창래(1994), “초등 영어 수업의 게임 활동 효과에 관한 연구”, 한국교원대학교 석사학위논문.
- 박영예(1997), 「재미있는 영어 신나는 교실」, 서울 : 문진미디어.
- \_\_\_\_\_ (1998), 「만들면서 배우는 초등영어」, 서울 : 문진미디어.
- 배두분(1991), 「영어교육학」, 서울 : 한신문화사.
- \_\_\_\_\_ (1998), 「초등학교 영어 교육」, 서울 : 한국문화사.
- 변부경(1999), “초등학교 영어 수업에서 게임과 놀이 활용에 관한 연구”, 한국교원대학교 석사학위 논문.
- 이완기(1996), 「초등영어교육론」, 서울 : 문진미디어.
- \_\_\_\_\_ 외 9인(1998), 「초등영어 지도법」, 서울 : 문진미디어.
- 오마리아(1999), 「놀이로 가르치는 초등학교 영어」, 서울 : 흥익미디어.
- 원종섭(1996), “게임을 통한 영어 학습지도 모형”, 제주대학교 석사학위논문.
- 정원석(1999), “게임을 활용한 활동 중심의 영어 수업모형 연구”, 제주대학교 석사학위논문.
- 제주도교육청(1999), 「놀이를 통한 영어 학습」, 제주 : 제주도 인쇄공업협동조합.
- 최진황(1997), 「초등영어 수업모형과 교실영어」, 서울 : 도서출판 영탑.
- 한학성(1998), 「영어교육 어떻게 할 것인가?」, 서울 : 태학사
- Brown, H.D.(1994), *Teaching by Principles*, N.J.: Prentice Hall Regents.
- Byrne, D.(1991), *Techniques for Classroom Interaction*, New York: Longman.
- Gibbs, G.(1978), *Dictionary of Gaming, Modeling and Simulation*, London : E

& F. spon.

- Hamer, T.(1986), *The Practice of English Language Teaching*, New York : Longman.
- Krashen, S.D.(1981), *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, Pergamon Press.
- Krashen, S.D.(1982), *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, Pergamon Press.
- Lee, W.R.(1986), *Language Teaching Games and Contests*, Oxford : Oxford University Press.
- Littlewood, W.(1988), *Communicative Language Teaching*, Cambridge : Cambridge University Press.
- McCallum, G. P.(1980), *101 Word Game*, New York : Oxford University Press.
- Rivers, W. M.(1996), *Interactive Language Teaching*, New York : Cambridge University Press.
- Scott, W. A. & R. Rauff(1996), *Teaching English to Children*, New York : Longman.
- Stern, H.H.(1983), *Fundamental Concepts of Language Teaching*, Oxford : Oxford University Press.
- Vale, D.(1995), *Teaching Children English*, Cambridge : Cambridge University Press.



<Abstract>

A Study on Desirable Ways of Applying Games  
to Teaching English in Elementary School \*

Hyun, Kye-ryun

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

Supervised by Professor Hyun, Wan-song

This study aims to devise a game and play-oriented English teaching model and to suggest how to use the games practically and most efficiently in elementary school.



To accomplish this goal, this study asked 114 teachers - present English teachers and former English teachers - about English classes where games are used.

The result & the survey reveals the following three distinctive facts about current English classes.

First, the rate of using games in the classrooms is low. On the average games are played once, or at most twice per lesson. When teachers are using games in the classroom, they only select and use games presented in the textbooks or teachers' guide books. As a result, students are forced to play games in a very passive way, mimicking simple sentences.

---

\* 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.

Second, teachers and students don't have many opportunities to speak English very much in the classroom. When we took the amount of using English during the game activity classes into consideration, about 60% of the teachers used English , and over 70% of students spoke English.

The vast majority of teachers tend to think that the goal of game activities is simply to motivate students to speak English, while the aim of the games is to form a natural environment in which to communicate in English.

As the above survey shows, we can see how game and activity-oriented lessons are actually conducted which lead to poor speaking ability and a negative attitude towards English.

The goal of English education in elementary school is to make it possible for students to communicate with each other and to have a good attitude towards learning English. This can be accomplished by developing students' interest in, familiarity with and confidence in English speaking, resulting from exciting and motivating game activities in the classroom.



## <부록> 게임과 놀이 활동에 대한 설문

안녕하십니까?

늘 분주히 움직여도 끝이 없는 교직의 길을 걷고 계시는 선생님들께 깊은 존경을 표합니다.

1997년부터 초등학교에 정규교과로 도입된 영어교육은 벌써 4년째를 맞이하였습니다. 현장에서 게임 및 놀이가 어떻게 활용되고 있는지 알아보고 더욱 효과적인 방법을 찾고자 합니다. 아래의 물음에 사실대로 답해 주시면 감사하겠습니다. 답해 주신 내용은 위와 관련한 연구에만 활용할 것을 약속드립니다.

제주대학교 교육대학원 영어교육전공 현계련 올림

※ 해당하는 ( )안에 √표나 번호를 적어 주십시오.

1. 선생님의 교직경력은 어느 정도입니까?

- ① 5년 미만 ( )    ② 5 ~ 10 ( )    ③ 11 ~ 20 ( )    ④ 20년 이상 ( )

2. 선생님이 가르치는 학년은 몇 학년입니까?

- ① 1학년 ( )    ② 2학년 ( )    ③ 3학년 ( )    ④ 4학년 ( )  
⑤ 5학년 ( )    ⑥ 6학년 ( )

3. 학급당 학생수는 몇 명입니까?

- ① 20명 미만 ( )    ② 20 ~ 30 ( )    ③ 31 ~ 40 ( )    ④ 40명 이상 ( )

4. 이전에 영어수업을 해 보신 경력은 어떻게 되십니까?

- ① 0 ( )    ② 1년 이하 ( )    ③ 2년 ( )    ④ 3년 ( )    ⑤ 4년 이상 ( )

5. 현재 영어수업을 하고 계십니까?

- ① 예 ( )    ② 아니오 ( )

6. 영어수업시간에 선생님이 가장 많이 하는 활동을 순서대로 번호를 적는다  
면?

- ① 비디오 보여주기 ( )    ② 역할놀이 ( )    ③ 게임 및 놀이 ( )  
④ flash card ( )    ⑤ 노래나 챗트 ( )    ⑥ 기타 ( )

7. 초등학교에서 영어수업을 할 때 가장 효과적인 활동은 무엇이라고 보십니  
까?

- ① 비디오 보여주기 ( )    ② 역할놀이 ( )    ③ 게임 및 놀이 ( )  
④ flash card ( )    ⑤ 노래나 챗트 ( )    ⑥ 기타 ( )

8. 평소에 영어수업을 할 때 교실영어는 전체 수업분량의 어느 정도를 사용하  
고 계십니까?

- ① 30% 미만 ( )    ② 30 ~ 50% ( )    ③ 50 ~ 70% ( )  
④ 70% 이상 ( )

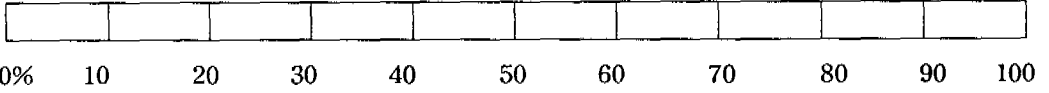
9. 게임 및 놀이는 주로 어느 차시에 활용하고 계십니까?

- ① 1차시 ( )    ② 2차시 ( )    ③ 3차시 ( )    ④ 4차시 ( )  
⑤ 차시에 관계없이 필요할 때마다 ( )    ⑥ 매 차시마다 ( )  
⑦ 수업시간 외 ( )

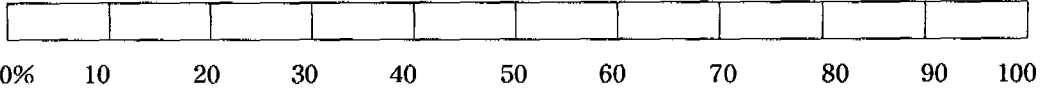
10. 게임 및 놀이는 한 단원에 몇 번 정도 활용하십니까?

- ① 1번 이하 ( )    ② 2번 ( )    ③ 3번 ( )    ④ 4번 이상 ( )

11. 영어 게임 및 놀이를 제시할 때 어느 정도 영어를 사용하십니까?



12. 실제 게임 및 놀이 시 학생들은 영어를 어느 정도 사용하고 있습니까?  
( 해당하는 칸에 빗금을 쳐주십시오.)



13. 주로 어떻게 게임 및 놀이의 자료를 구하십니까? 순서대로 번호를 적어 주십시오.

- ① 교과서 ( )    ② 게임자료집 ( )    ③ 컴퓨터통신 ( )    ④ 동료교사 ( )  
⑤ 연수자료 ( )    ⑥ 기타 ( )



14. 어떤 유형의 게임이 학생들에게 가장 흥미가 있다고 보십니까?

- ① 어휘학습게임-Add on 등 ( )    ② 발음학습게임-Same or different 등 ( )  
③ 듣기·말하기 게임-Simon says, Listen & draw 등 ( )    ④ 기타 ( )

15. 게임 및 놀이가 자주 활용되지 못한다면 어떤 점 때문이라고 생각하십니까?

- ① 게임 및 놀이를 할 시간적 여유가 없다. ( )  
② 단원 목표에 맞는 게임을 구상하기가 어렵다. ( )  
③ 게임 및 놀이를 준비하는 시간이 부담된다. ( )  
④ 게임 및 놀이를 하기에 교실 공간이 좁다. ( )  
⑤ 게임 및 놀이가 기본적인 의사소통능력을 신장시키는데 적합하지 못하다. ( )  
⑥ 기타( )

16. 게임 및 놀이의 효용성을 높이기 위해 개선해야할 사항이 있다면 무엇이라고 생각하십니까? 중요도 순서대로 번호를 써 주십시오.

- ① 교과서의 가르칠 양을 줄여야 한다. ( )
- ② 게임 및 놀이 자료를 많이 만들어야 한다. ( )
- ③ 교사 자신의 영어 사용능력을 높여야 한다. ( )
- ④ 게임 및 놀이 활용과 지도에 대한 교육이 있어야 한다. ( )
- ⑤ 기타 ( )

17. 게임 및 놀이의 긍정적 효과는 무엇이라고 생각하십니까?

( )

18. 선생님이 추천할 만한 게임 및 놀이가 있다면 소개해 주십시오.

☞

