

영어어문교육 제9권 2호 2004년 겨울

초등영어에서 인형극을 활용한 듣기·말하기 능력 향상방안

임 병 빈*

(공주대)

김 양 숙**

(전동초등학교)

Im, Byung-Bin & Kim, Yang-Sook(2004). Developing English listening and speaking skills by using puppetry in elementary schools. *English Language & Literature Teaching*, 9(2), 263-291.

This paper is to help the students in elementary schools develop and improve their English listening and speaking skills by presenting effective teaching and learning techniques using puppetry. It is absolutely obvious that listening and speaking are very important skills for most EFL students. Using puppets in the classroom is a creative English teaching technique which can involve authentic, communicative language situations. Moreover, puppets appeal to children and can aid in lowering affective filters thereby creating a more comfortable learning environment. The study clearly showed that using puppets is feasible and enjoyable in elementary English classes. However, caution must be exercised in drawing and generalizing conclusions from this experience. The results of the experiment are as follows: First, using puppetry in the English class was found to have positive influence on students' affective domains (interest, attitude). Second, using puppets in the English classes was found to be efficient for improving students' English listening and speaking skills. Third, appropriate materials should be selected and well thought-out plans should be made to be successful English class using puppetry. Perhaps the most interesting line of future research is to use qualitative research to examine the effect of this technique on the teacher variable. Further research is recommended.

* 제 1저자 표시임.

** 제 2저자 표시임.

especially on using puppetry for speaking proficiency and creating affectively comfortable learning atmospheres.

**[Using puppetry/communicative language situations/affective domains,
인형극 활용/의사소통적 언어상황/정의적 영역]**

1. 서론

우리는 지금 국제화 시대에 치열한 지적 경쟁의 시대에 살고 있다. 고도의 정보처리 능력이 요구되는 국제적인 경쟁시대에 뒤떨어지지 않고 앞서 나가기 위해서는 누구나 많은 지식과 정보를 보다 빠르고 정확하게 습득하고 활용할 수 있는 외국어 능력을 지니고 있어야 한다.

외국어교육의 목표는 목표어로 듣고, 말하고, 읽고, 쓰는 의사소통 능력의 신장에 있다. 의사소통 능력은 조직화 능력, 화용적 능력, 책략을 사용하는 능력, 그리고 심리운동 기술로 구성되며, 의사소통의 목적은 언어의 사용과 유창성에 주의를 기울임으로 도달한다(Brown, 2000). 의사소통 능력이라 함은 어떤 주어진 사회적 상황 속에서 적절하게 언어를 사용할 수 있는 능력을 일컫는 것으로서, 어떤 언어에 있어 의사소통 능력이 있다는 것은 그 언어의 발음, 문법 어휘 및 담화구조에 대해 알고 있다는 것을 의미한다(김진철, 1998).

이러한 여러 능력으로 구성된 의사소통 능력을 기르기 위하여, 초등학교 영어교육의 내용은 의사소통의 바탕이 되는 언어 기능 교육에 중점을 두고 있으며 교수 학습 방법 역시 의사소통을 중심으로 하는 언어교육에 초점을 맞추도록 해야한다(교육부, 1996). 초등학교 학생의 의사소통 능력을 길러주기 위해서는 가르칠 소재와 내용을 학생들의 생활주변이나 흔히 접할 수 있는 것에서 추출해야 한다. 어린이가 외국어를 습득하기 위해서는 학습자의 개인 주변에서부터 친숙하고 흥미있는 언어자료를 이용하여 이해 가능한 언어 입력을 제공해 주어야 한다. 그러면 아이들은 상황과 언어외적 정보, 그리고 이미 알고 있는 세상지식을 동원하여 새로운 언어를 보다 쉽게 이해할 수 있을 것이다(이종필, 2001).

교과서에 등장하는 대화(dialogue)의 단계에서 벗어나 학습자가 각기 다른 상황에서 이미 습득한 혹은 금방 익힌 표현들을 이용하여 대화를 나누는 인형극은 아무리 열심히 영어공부를 해도 자신의 생각을 영어로 쉽게 표현하지 못하는 우리 영어 교육의 고질적인 문제를 치유할 수 있는 효과적인 방법중 하나이다. 즉, 학습한 내용을 직접 응용, 활용케하여 완전히 학습자 자신의 것으로 인지하게 함으로써 실제 상황 속에서도 자연스럽게 대화할 수 있는 능력을 키울 수 있는 중요한 교수 방법이다.

동심하면 떠오르는 단어 몇 가지 꿈, 장난감 …… 그 가운데 인형도 추억 속에서 빼놓

을 수 없는 것 중의 하나이다. 영상세대인 아이들에게 인형극은 어떤 것보다 다채로워 아이들 눈길을 잡는데는 제일 좋은 방법이다. 어린이들의 다양한 상황 속에서 의사소통 능력을 배양하기 위한 구체적인 방법 중 하나가 인형극이다.

세계화 추진의 일환으로 1997년부터 영어교육을 초등학교에 도입한 것도 시대가 요구하는 경쟁력을 갖춘 인적자원 양성을 위한 토대를 마련하기 위한 까닭이다. 실제로 초등학교에서 영어를 2~3년 동안 공부하였지만 대부분의 학생들이 자신감이 부족하며 듣고·말하는 것에 익숙하지 못했으며 관심도 매우 적었다. 간단한 낱말이나 문장이 제시되었을 때 술술 읽어 내려가는 아동은 매우 적으며 읽는다 하여도 그 의미를 이해하지 못하고 입술로만 읽는 정도이고 해결방법을 찾으려고 노력하지 않는다.

흥미와 자신감을 가지게 하는 것을 목표로 시작된 초등영어교육은 고학년으로 올라가면서 갑자기 어려워지는 수업내용과 아동들의 개성과 능력을 고려하지 않는 일률적인 수업방식에 흥미와 자신감을 잃고 벌써 '영어를 포기하는 아이들'이 생기고 있다. 그러므로 본 연구에서는 초등학생들의 개성과 잠재능력, 창의성을 살릴 수 있는 다양한 프로그램을 개발하여 아동들의 유창하고 독창적인 듣기·말하기 능력을 지속적으로 유지시켜 줄 수 있는 방법 및 지도절차를 제시하고자 한다.

이 연구는 초등학교 영어 수업에 적용할 수 있는 인형극의 지도방법 및 절차를 구안, 적용하여 아동들의 듣기·말하기 능력에 미치는 영향을 알아보는데 목적을 두었다. 이를 위한 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 인형극의 문헌과 선행연구를 통하여 인형극에 관한 이론적 배경과 인형극 지도 방법을 살펴본다.

둘째, 인형극의 교수학습 방법과 절차를 구안하여 수업에 투입한다.

셋째, 인형극이 교수학습의 듣기·말하기 능력신장에 미친 영향을 분석한다.

넷째, 인형극을 통한 영어학습이 아동들의 흥미와 자신감에 미친 변화를 분석한다.

따라서 본 연구에서는 인형극을 이용한 수업을 통해 어린이들의 영어에 대한 자신감을 키우고 흥미를 높이며 듣기·말하기 능력을 향상시키는 교수학습 방법을 제시하고자 한다.

II. 인형극의 개념, 활용 및 교육적 시사점

1. 인형극의 개념

인형극(puppetry)이란 조형적 물체인 인형(puppet)을 사람이 조작해서 연기하는 연극의 총칭으로 인간극, 가면극과 함께 연극의 가장 기본적인 3형태 가운데 하나이다(김예욱, 1998). 극중의 인물은 생명을 가진 배우가 직접 연기하는 것이 아니고 인형조종사

가 조종하는 인형에 의하여 표현하게 된다(최상수, 1996). 인형극의 가장 두드러진 특징은 무대에서 인형이 움직이고 있다는 것이라고 할 수 있는데, 인형극에 사용되는 인형은 아동들이 어린 시절부터 즐겨 가지고 놀던 다양한 인형들과 별다른 차이가 없게 생겼지만, 개성이 있으면서 표현력이 강하며 또한 운동성을 가진 연기하는 인형이라고 정의할 수 있다(심우성, 1998).

인형극은 인류의 역사와 더불어 시작되었다. 처음에는 만물에 영혼이 깃들어 있다고 생각하는 애니미즘적 사고나 샤머니즘적 주술을 바탕으로 종교의식의 일부로 사용되었던 것으로 보인다. 그렇지만 문헌이나 역사적 자료가 빈약하여 정확한 발생에 대해서는 알 수 없다. 오늘날까지 전해져오는 옛날 인형의 실물 자료도 극소수이지만 이를 근거로 하여 어느 시대, 어느 나라에도 인형극이 존재했었다는 사실을 알아낼 수 있다고 한다(심우성, 1998).

사용되는 인형에 따라 인형극은 대체로 5가지 종류로 정리할 수 있다. 인형극의 원조라고 할 수 있는 줄 인형극은 인형의 각 부분을 줄로 연결하여 조종하는 인형극이다. 수많은 인형들의 대표라고 해도 손색이 없을 만큼 동작연기를 완벽하게 할 수 있으나 제작과 조종에 상당한 기술을 요한다. 막대인형극은 인형의 중심을 가운데의 막대기가 지탱하고 있는 인형으로 공연되는 인형극이다.

얼굴 부분이 아주 정교하게 작동되고 관절의 움직임이나 사실성, 자유로운 표현이 가능한 것이 특징이지만 하체 동작이 아주 약해 뻗장다리과 같은 단점이 있다. 60년대 한국 TV에서 많이 공연되었던 형태의 인형극이다. 손인형극에 사용되는 인형은 가장 많은 종류의 인형으로서, 인형의 목을 통한 얼굴 부위를 손이나 손가락으로 직접 잡아 조종하는 모든 인형을 총칭한다. 따라서 조종자의 움직임을 직접 전해줄 수 있어 조종이 그리 어렵지 않다. 종이인형, 병인형, 스폰지인형, 플라스틱인형, 봉제인형, 장갑인형 등이 모두 이에 속한다. 탈인형극은 사람이 탈을 쓰고 조종하는 형태의 인형극인데, 가면극처럼 얼굴만 가리는 가면 인형이 있고 몸전체를 인형화한 종류의 두 가지가 있다. 그림자 인형은 인형의 그림자를 스크린에 비추어서 움직이는 형태로서 영상이 그림자인 까닭에 환상적인 효과를 낼 수 있는 특징이 있다.

인형극은 다른 형태의 연극과는 차별화된 독특한 특성을 갖고 있다. 비록 인형을 통해 연기를 보여주기 때문에 배우로서의 인형의 표정을 자유롭게 바꾸는 것이 불가능하며, 대사도 항상 다른 사람의 목소리로 표현되기 때문에 살아있는 사람과 비교한다면 어딘가 부자연스럽다는 단점이 있기는 하지만, 생명체인 사람이 무생물인 인형과 함께 이야기를 꾸며나가는 것이므로 특이한 극적 효과를 가져올 수 있다.

서경희(1998)는 인형극의 특징을 다음과 같이 정리하였다. 첫째, 인형은 누구에게나 친밀감 있는 대상이다. 둘째, 인형극의 인형이 동작과 대사를 강조하여 되풀이해도 그 자체가 흥미로와 지루하지 않다. 셋째, 장치의 규모가 작아 쉽게 이동이 가능하고 간단한 인형은 아동이 손으로 만들 수도 있어 재연이 용이하다. 넷째, 환상의 세계나 상상적인 세계를 표현하기 쉽고 소재도 다양하다. 에컨대, 인형이 하늘을 난다거나 숨거나 갑

자기 커진다거나 할 경우 등 인형극에서만 가능한 동작들이 있는 것이다. 다섯째, 인형의 얼굴 표정은 한계가 있기 때문에 한꺼번에 긴 대사를 연기하는 것은 지루하다. 간결하고 리드미컬한 대사와 비약된 표현을 쓰는 것이 특징이다. 여섯째, 무대극에서의 풍자가 과하면 밈살스럽게 보이거나 지루할 수 있지만 인형극에서는 연기가 인형이기 때문에 풍자나 과장이 오히려 흥미의 요소가 될 수 있다.

인형극이란 극화활동의 한 형태로서 무대에 사람이 아닌 인형이 등장하여 연기하는 극예술이다. 인형극에서의 인형은 생김 모습은 보통의 인형과 별다른 차이가 없으나 개성이 있으면서 지적이고, 표현력이 강하며, 또한 운동성을 가진 “연기하는 인형”이어야 한다(심우성, 1998). 인형극에서는 생명을 지닌 배우와 무생물체인 인형을 구성인자로 하기 때문에 다른 형태에서는 가질 수 없는 또 다른 차원의 극적 효과와 교육적 효과를 창출해 낼 수 있다. 또, 인형은 단순한 물체가 아니라 하나의 놀랄만한 마술적인 힘을 지닌 것으로 상상하여 인형의 세계에 몰입할 수 있게된다. 인형극은 상상놀이를 촉진시켜 주고 어린이의 창조적 능력을 개발시켜 줄 수 있고 정서발달을 돕는 새로운 대안적 교수매체가 될 수 있으며 문제해결 기능과 새로운 탐색과 통찰을 가능하게 할 뿐 아니라, 어린이의 특성에 적합한 매체이고 살아있는 타당한 교수매체가 될 수 있다. 또한 인형극은 여러 학습이론에 비추어 볼 때 교수학습 과정을 이끌어 가는데 있어서 어린이의 직관적 사고, 상징적 사고, 물활론적 사고 특성상 인형극을 통한 학습에 적극적으로 참여하게 하고, 동기유발 수단으로 제공될 수 있고, 교사, 인형, 어린이간의 상호작용을 통해서 상상력, 언어표현력, 창의적사고, 효율적인 공동체 훈련, 경청하는 습관을 기르는데 효과적으로 사용될 수 있다.

2. 인형극의 활용

최근에 와서 인형극은 교육, 언어발달, 상담, 정신건강, 치료, 극, 음악, 오락 및 광고 등에 이르기까지 그 활용에 있어서 더욱 더 많은 관심을 받고 있다. 인형극은 그 활용에 있어서 다양하고 풍부한 역사를 가지고 있다. 인형극은 인류가 시작되면서부터 그 근원을 찾아볼 수 있으나 처음에는 예술이나 교육적 차원에서 시행된 것이 아니고 신앙의 대상이나 재앙을 물리치기 위한 주술로서 사용되었으며 극의 형태를 갖추고, 무대에 인형극으로 등장한 것은 10세기 경 인도에서 공연되었던 극중에서 찾아볼 수 있다. 아동극으로서 인형극의 사용은 비교적 새로운 현상으로 18세기에 들어와서 도입되었다. 학교 교육에서는 20세기에 와서야 그 교육적 가치를 깨닫고 활발하게 활용하였다. 인형극이란 극화활동의 한 형태로서 무대에 사람이 아닌 인형이 등장하여 연기하는 극예술이다. 인형극은 교사들에게 어린이학습을 돕는데 특별히 효과적인 도구로 사용될 수 있다. 어린이는 인형에 매료되어 인형의 의견상의 매력을 쉽게 받아들인다. 인형극은 상상의 세계에 속해 있으므로 창의적이고 상상적인 사고를 하도록 돕고 문제 해결을 돕는다(Smith, 1979).

교사들은 어린이의 세계에 들어가기 위해 인형을 사용할 수 있는데 인형을 사용하는

교육적 접근 중 하나는 어린이의 참여 뿐 만 아니라 교사의 계획과 기능을 강조하는 접근이다. 어린이는 발생하는 문제에 대해 자신의 의견을 제시함으로써 반응한다(김현경, 1993; Smith, 1979). 특히, 어린이 자신이 인형을 만드는 것은 아주 중요한데 이것은 어린이 자신이 직접 만든 인형은 수업에 대한 표현 가능성과 흥분을 높여준다. 또한 수업이 개별적이 되도록 해주고 보다 철저하게 수업에 몰두하게 해준다.

3. 인형극 수업모형의 적용

수업모형 개발의 필요성은 첫째, 인형극 활동 학습을 위한 수업모형을 개발하여 학습효과를 상승시키고 둘째, 흥미를 지속시키고 적극성을 유도하기 위해서는 좀 더 구체적이고 변화 있는 수업모형이 요구되며, 셋째, 학습자인 어린이 활동 중심의 수업진행이 필수적이므로 구안해 본 인형극 영어 수업모형은 다음 표 1과 같다.

표 1
인형극 수업모형

단계	교수학습 활동	기대되는 효과	의사소통능력신장
도입	<ul style="list-style-type: none"> · 알고 있는 영어로 인사하기 · 인형극으로 배운 내용 복습하기 · 내용에 맞는 인형준비 · 친구와 인형극 시연 · 학습목표의 인식 	<ul style="list-style-type: none"> · 상상력 및 창의력 개발 · 언어의 종합능력 및 생활영어 대처능력 	
전개	<ul style="list-style-type: none"> · 학습 내용 익히기 · 학습자리의 안내 · 자리1 : 리포터 · 자리2 : 주사위 게임 · 자리3 : 라운드보드 게임 · 자리4 : 듣기자리 · 학습내용을 인형극으로 다지기 	<ul style="list-style-type: none"> · 대화내용 알기 · 수준별 활동 · 흥미 및 자신감 고취 · 전체실연 및 감상 	
정리	<ul style="list-style-type: none"> · 단어 찾으며 정리하기(학습지) · 노래 부르며 배운 내용 정리 · 차시학습 안내하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 유창성 및 어휘력 향상 	

4. 인형극의 교육적 시사점

아동들과 친숙한 소개인 인형은 다양한 형태와 방법으로 교육적 상황에 활용되어 왔다. 학습과정에 적용되었던 인형극과 관련된 연구는 최근 10여년 동안 다양하게 이루어지고 있다(김삼성, 1998 ; 김용숙, 1996; 홍종선, 1998).

아동들의 직관적 사고, 상징적 사고, 물활론적 사고 등의 특성은 인형극을 통한 학습에 아동들을 적극적으로 참여하게 하는 것이다. 특히 인형은 유아의 심리에 친숙하고 강렬하게 작용하는 특성이 있어서 유아교육에 다양하게 이용되고 있으며 특수교육 분야에서도 다양하게 활용되어 왔다. 여기에서는 본 연구와 관련하여 언어 교육적인 면에서 인형극의 기능을 알아보고자 한다.

1) 어린이들의 흥미와 동기유발 도구로서 효과가 있다.

인형극은 학습과정을 이끌어 가는 데 효과적인 동기 전략으로서 유용하게 활용될 수 있다(김삼성, 1998). 이것은 인형이라는 소재 그 자체가 아동들의 흥미를 끌어들이며 관심을 집중시키기 때문이다.

권애순(1989)은 인형이 성공적인 교수매체가 되어온 가장 큰 이유는 인형들이 주의집중을 잘시켜주기 때문이라고 했다. 김애옥(1998)은 인형이 유아들의 흥미를 지속시켜 주어 집중 시간을 길게 하며 풍부한 환상성 때문에 유아의 심리에 친숙하고 강렬하게 작용하는 특성이 있다고 하였다. 또한 인형극을 통한 문학경험은 언어, 음악, 신체표현, 미술 등이 통합된 것으로 다양한 즐거움과 경험을 갖게 한다고 하였다. 김경미(1997)는 유아사회교육을 언급하면서, 인형극은 그 고유의 특징상 유아에게 보다 폭넓고 다양하며 창의적인 사회 극적 놀이를 유발시킬 수 있는 자극의 역할을 효과적으로 수행해낸다고 하였다. 서경희(1998)는 인형극은 주어진 상황 속에서 통합적 동기를 줄 수 있으며, 집약적으로 구성된 무대 속에서 연기하는 중에 좀더 높은 단계의 언어성취를 이루고 싶어하는 욕구가 일어나게 한다고 했다.

위와 같은 연구에서 공통적으로 찾아낼 수 있는 요소는 인형극의 흥미와 동기유발 도구로서의 효과이다. 인형극이 갖는 독특한 매력 때문에 아동들은 관심과 주의를 인형극에 쏟게 되는 것이다. 특히 아동들은 인형이 살아있는 것처럼 움직이는 데에서 희열을 느끼고 인형이 자기와 의사 소통할 수 있다는 생각을 하게 된다. 또, 인형은 시각적이고 직접 만져볼 수 있는 대상이므로 감각적 정보를 제공하고 대화의 초점이 되는 구체적 사물이 될 수 있다. 즉 아동들은 인형을 통해 자신의 감정과 느낌을 자연스럽게 표현하게 되고 쉽게 친구로 받아들이며 학습활동에 흥미를 더해주는 것이다. 이는 외국어 교육에서 아동의 흥미를 극대화하는 방법으로서 인형극의 효과를 검증해 볼 가능성을 보여주는 것이라 할 수 있다.

2) 언어와 의사소통 기능의 학습을 성공적으로 이끄는 데에 효과적이다.

인형극은 언어와 의사 소통 기능의 학습을 성공적으로 이끄는 데에 광범위하게 사용되어 오고 있다. 김삼성(1998)은 인형극은 의사전달과 메시지 전달에 효율적인 도구이며 학교 학습에서 구어표현을 자극하는 활동으로 유용하다고 하였다. 또, Brown(2000)은 인형극이 발음, 듣기기능, 개념화, 이중언어교육, 그리고 언어치료의 다

양한 영역에 적용되었다고 하였다.

아동은 인형을 통해 자신의 생각과 감정을 투사하는데, 인형을 통해 말을 하게 됨으로써 초점이 인형에게로 맞추어지기 때문에 자신이 완전히 드러나지 않는다고 생각한다. 김애옥(1998)은 인형극이 유아의 어휘력 증가와 대화하는 방법을 발달시켜 주는 데에 유용하다고 하였다. 인형극을 통한 의사소통은 안전할 뿐 아니라 즐거움을 주고 교사들에게는 학습 분위기를 조성하도록 도와준다(김현경, 1993). 또, 김삼성(1998)은 형겅인형(stuffed cloth puppets)을 사용하여 시각장애학생에게 인형극을 적용하였다고 보고하였다. 아동에게 즉흥적인 대화에서 자신의 생각에 대한 명쾌성, 발음, 어휘선택에 주의를 집중하도록 하였는데, 인형의 사용으로 구어표현능력의 뚜렷한 향상을 보였다고 하였다.

이상의 연구에서, 외국어를 사용한 의사 소통이 자연스럽지 못한 학생들에게 인형극을 통한 연습의 상황을 제공하는 것은 즐거운 분위기 속에서 실제적인 언어사용 상황을 조장해주는 역할을 한다는 것을 알 수 있다. 또 인형극은 학생들이 가질 수 있는 정의적 부담감을 최소화하여 Brown (1994)이 언급한 바 있는 잠재적인 언어학습의 장벽을 제거해 주는 구실도 할 수 있을 것이다.

3) 아동들의 정의적 요소의 변화에 큰 영향을 준다.

인형이 주는 주의집중, 흥미로운 아동들의 정의적 요소의 변화에 큰 영향을 준다. 인형은 신비성과 상징성이라는 특성을 가지고 있으므로 아동은 인형의 역할에 자신을 대치해 놓고 상상에 빠지게 됨으로써 배움을 향해 열리게 되고 표출된 아이디어들과 진리를 받아들이게 된다. 인형이라는 매체 안에서 아동들은 정의적으로 자유로울 수 있는 것이다.

김경미(1997)는 인형극의 가치에 대하여 다음과 같이 설명하였다.

인형은 어린이에게 참신하고 창의적인 학습환경을 만들어 줄 수 있다. 어린이들은 일반적으로 인형을 자신을 위협하지 않는 친근한 친구로서 받아들이기 때문에 조롱이나 비판에 대한 두려움 없이 인형을 대상으로 자신들의 생각과 감정을 어입할 수 있다. 이러한 친구는 어린이의 내면 세계에 은밀히 관여하며 또한 일종의 중개자로서 외부세계와 의사소통을 할 수가 있는 중간 매개자가 된다. 그러므로 교사들은 인형극을 아동 문학 교육에서 가장 가치 있는 도구로 여기게 된다. 유능한 교사일수록 어린이의 세계를 이해하고 새로운 학습의 길을 열어주기 위해 인형을 통한 의사소통 능력을 기르는 것을 중요시한다.

즉, 인형극은 아동에게 친근감을 주어 안정되고 자연스러운 학습 환경으로서 적절하다고 할 수 있다. 만약 실수를 하더라도 그것을 인형의 실수로 받아들임으로써 부끄러워하지 않게 되어 실패에 대한 두려움 없이 학습에 임하게 되는 것이다. 인형이라는 무

생물에 자신을 투사해 보는 기회를 갖게되므로 불안감, 긴장감, 부정적인 감정 등을 해소하는 치료적인 역할을 한다(김애옥, 1998). 또, 인형극은 아동의 자신감을 키워주는 역할을 한다. Via(1975)는 인형극 활동을 통하여 자신감을 길러줄 수 있다고 다음과 같이 주장하였다.

즉, 새로운 상황이 준비된 교실에서 하는 연극 활동은 다른 새로운 상황에 적용할 수 있는 능력을 길러주며 이때 생기는 안정감으로 자신감이 얻어진다는 것이다. 또, 학습자는 외국어로 말할 때 소리가 작아지는 경향이 있는데, 인형극 연습 활동에서의 크고 힘찬 목소리는 외국어 학습에 자신감을 길러줄 수 있다고 했다. 연극 공연으로 얻어지는 복합적인 이익 중에서 언어요소의 증진 외에 자신감을 얻는 것도 큰 매력이라 하겠다.

인형은 아동들에게 무엇이든 될 수 있는 도구이다. 아동의 상상에 따라 도깨비도 될 수 있고 친한 친구도 될 수 있는 것이다. 이러한 요소가 아동의 상상력을 자극하여 창의적인 사고를 유발하게 된다.

김경미(1998)는 어린이가 인형을 활용할 경우 인형을 직접 만들 수도 있고 인형을 움직이며 조종할 수도 있어서 자신의 말과 인형의 움직임을 협동시키는 능력을 기른다고 하였다.

이는 인형극활동이 아동의 조작기능을 향상시키고 표현력을 길러주어 예술적, 극적인 재능을 싹트게 할 수 있다는 김애옥(1998)의 주장과 일치한다.

위와 같이, 인형극은 아동의 정서에 근접한 요소들을 많이 가지고 있다. 즉, 인형극은 아동의 창의적사고와 상상력, 안정감 및 활동에 대한 자신감을 심어줄 수 있으며 표현력 및 사회성 개발에도 유용한 방법이다. 언어학습 상황에서 아동들이 겪을 수 있는 정서적인 부담감을 생각해 볼 때, 정서적 목표를 중요시해야 할 초등 영어 교육에서 인형극을 통한 외국어 학습은 아동의 긍정적인 정서 발달에 유의미한 효과가 있을 것이라고 가정할 수 있다.

III. 연구방법

1. 실험 대상

연구의 실험 대상자는 충남 연기군에 소재한 면소재지의 J초등학교 6학년 2개반 학생 38명이며 영어는 교재수업을 통하여 지도하였다. 자세한 사항은 표 2와 같다.

표 2
연구의 대상

집단별	참가인원		총인원
	남	여	
실험집단	10	9	19
비교집단	9	10	19

6학년 2개반에서 듣기평가, 말하기 평가, 교과흥미 및 학습태도 등에 관한 조사를 실시하였다.

6학년 전체 아동들에게 실시한 듣기평가는 4월 첫째 주에 실시했으며 그 결과는 표 3과 같다.

표 3
두 집단 간의 사전 듣기 능력 검사에 대한 T-검증표

영역	집단	평균	표준편차	t값	유의도(p)
사전듣기	실험반	4.9474	.8481	0.551	0.585
	비교반	4.7895	.9177		

표 3에서는 실험집단과 비교집단의 듣기의 평가 결과를 비교한 것이다. 표에서 보는 바와 같이 비교반과 실험반은 평균이 거의 차이가 없고 $p(= 0.585) > 0.05$ 로 나타난 것으로 보아 두 집단 간의 실험 전 듣기 능력에는 차이가 없는 것으로 나타났다. 즉, 두 집단은 동질집단임을 알 수 있다.

표 4
두 집단 간의 사전 말하기 능력 검사에 대한 T-검증표

영역	집단	평균	표준편차	t값	유의도(p)
사전 말하기	실험반	4.8421	2.2426	0.202	0.841
	비교반	4.6842	2.5615		

표 4에서는 실험집단과 비교집단의 말하기의 평가 결과를 비교한 것이다. 표에서 보는 바와 같이 비교반과 실험반은 평균이 거의 차이가 없고 $p(= 0.841) > 0.05$ 로 나타난 것으로 보아 두 집단 간의 실험 전 말하기 능력에는 차이가 없는 것으로 나타났다. 즉, 두 집단은 동질집단임을 알 수 있다.

표 5
두 집단 간의 사전 영어 흥미 검사에 대한 T-검증표

영역	집단	평균	표준편차	t값	유의도(p)
사전영어에 대한 흥미도	실험반	29.5789	8.6237	.390	.698
	비교반	28.5789	7.0892		

표 5에서는 두 집단 간의 사전 영어 학습 흥미를 검사한 결과를 비교한 것이다. 표에서 보는 바와 같이 두 집단 간의 평균에서는 거의 차이가 없고, $p(=.698) > .05$ 이므로 두 집단 간의 사전 영어 학습 흥미에는 거의 차이가 없음을 알 수 있다. 즉, 두 집단은 동질집단이다.

2. 실험기간

본 연구의 기간은 2003년 4월 제1주부터 2003년 9월 제4주에 걸쳐 19주 동안 학급당 주당 1시간씩 실험 수업 계획에 따라 수업을 실시하고 이의 결과를 알아보기 위해 자료를 수집하였다. 그 기간동안 실험반에서는 주 1회 1시간씩 인형극을 활용하여 수업을 실시하였으며, 비교반에서는 그림자료 활용, 게임, CD활용을 통한 수업을 실시하였다.

3. 실험의 설계

이 연구는 인형극을 활용한 수업이 아동들의 영어 듣기 능력, 말하기 능력, 및 흥미에 미치는 영향을 살펴보기 위한 것으로 이를 위해 실험수업 실시 전후에 한국 교육과정 평가원에서 제시한 기준에 근거하여 실시하였고, 흥미 검사를 위한 설문지를 사용하였다. 독립변인은 인형극을 활용한 수업으로 하여, 실험집단에는 그 수업을 투입하였고, 비교집단에는 투입하지 않았다. 종속변인은 영어 듣기능력과 말하기 능력 및 영어에 대한 흥미도로 하였다.

IV. 실험수업의 실제

1. 인형극 학습전개를 위한 교육 여건 조성

학습의 장인 교실은 어린이들에게 불필요하다고 인정되는 것은 과감히 제거하여 주체적, 자율적 학습 활동을 조장하는 환경으로 조성하였고, 교실 공간을 최대한 활용하여 다양한 학습활동(기능별, 개별, 소집단별, 대집단별)이 가능하도록 하였으며, 소규모 학습 공간을 만들어 자리학습 및 선택학습이 가능하도록 하였다. 또, 개별활동, 짝활동,

조활동에 필요한 다양한 인형들을 제시하여 자율적인 학습을 유도할 수 있는 학습 환경이 되게 하였고, 손쉽게 학습에 활용할 수 있도록 교실공간을 구성하였다.

2. 인형극 지도를 위한 기본 학습 훈련

어린이들은 주의 집중 시간이 짧고 활동성이 강하기 때문에 듣기 활동만을 시키면 쉽게 지루함을 느껴 듣기를 하면서 다른 활동을 병행하면 더 효과적이었다.

1) 듣기·말하기 지도

말하기는 스스로 자기의 생각과 느낌을 표현하는 활동이므로 말하려는 의욕이 생기도록 해야한다. 음성체계에 대한 기본학습이 이루어지도록 한 다음 스스로 말할 수 있도록 다양한 활동을 도입하였다.

• 인형극(Hand Puppet)의 활용

인형극에는 한 명이 하는 인형극과 두 명이 하는 인형극 그리고 세 명 이상 여러 명(Group)이 있는 인형극으로 구성하였다. 평소에는 매 단원마다 꼭 익혀야 할 패턴을 정하여 그 부분을 인형극화 하여 주지시켰다. 수시로 연습하게 한 후에 수업시작 전후에 활용케 하고 배운 내용을 복습할 수 있는 활용의 장으로 인형극을 활용하였다. (1단원에서 5단원까지의 내용을 배웠으면 1단원에서 5단원까지의 내용을 가지고 인형극을 꾸며 서로 발표하게 한다.) 아동들이 자발적으로 인형을 가지고 연습할 수 있는 분위기를 만든 후 인형극 경연대회도 설정 운영하였다.

• 게임

게임은 규칙과 관례에 따른 놀이로서 협력, 경쟁, 목적추구, 기회, 흥미 등을 통해 수행되는 활동으로서 영어 학습에서의 게임은 게임을 하는 동안에 영어를 사용하도록 하기 때문에 유창성을 기르는데 도움을 주었다. 또한 실제 의사소통 활동에서처럼 각각 다른 정보, 의견차이, 도전성, 기회 등을 이용하기 때문에 다른 언어 수업에 비해 의사소통 활동이 적극적으로 일어났다. 이에 어린이들의 언어 습득을 조장하기 위해 다음과 같은 게임을 적극 활용하였다.

- 사물이나 그림을 이용한 놀이나 게임을 통하여 쉽게 어휘를 익히도록 한다.
- 다양한 놀이나 게임방법을 익히면서 흥미롭게 생활영어를 익히게 한다.
- 원인과 결과의 반복을 통하여 거부감 없이 스스로 어휘나 생활영어를 익히도록 한다.
- 게임과 놀이를 통하여 다른 어린이들과 사회적 경험을 쌓도록 한다.
- 다양한 상황에 맞는 대화를 자율적으로 익히도록 한다.

• 챠트

챠트는 영어 리듬의 특성을 표현한 것으로 제즈의 특성을 이용하여 구문 언어에서의 리듬과 강세, 억양의 형태를 배울 수 있도록 고안된 것으로서 말하는 사람의 감정을 자연스럽게 배울 수 있었고 음악적 리듬의 효과 때문에 언어 학습에 많은 도움을 받을 수 있었다.

- 명확하게 일관된 박자와 리듬감을 잘 활용한다.
- 짧은 시간에 발음, 어휘, 강세, 억양지도에 효과적이다.
- 교사 나름대로 박자, 어휘 등을 다양하게 변화시켜 활용할 수 있다.
- 어린이들이 흥미와 자신감을 갖도록 이끄는 데 효과적이다.

• 노래

울동과 함께 노래를 부르도록 함으로써 배운 어휘와 대화를 오래 기억하고 흥미로운 학습이 되도록 전개하였다. 영어노래는 어휘이해, 발음연습, 의사소통기능 이해, 문장구조 이해, 문화이해 등의 학습목표를 포함하고 있어야 한다. 이에 모든 어린이들이 즐겁게 참여할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

- 어린이들이 표현을 자연스럽게 가질 수 있도록 분위기를 조성한다.
- 무리한 내용이나 개념을 외국어로 말하는 것을 삼가고 쉬운 언어로 표현된 것을 사용한다.

3. 교육과정 재구성

인형극은 어휘나 표현양식의 지도를 단순히 암기시키는 것이 아니라 직접적인 참여를 유도하여 어떤 목적을 가지고 체험적으로 사용할 수 있도록 가르치는 방법으로 어린이의 학습욕구를 만족시켜주고 학습활동에 직접적인 참여를 통해 발견의 즐거움을 맛보게 하며 학습의 효과를 극대화시킬 수 있어 어린이의 듣기·말하기 능력을 향상시킬 수 있는 활동이다. 그러나 현행 초등학교 영어 교재에 나타난 역할놀이는 역할놀이의 구성요소와 수준, 의사소통 기능, 지도차시에 있어서 부족함이 많아 역할놀이의 기능을 다하기 어려우므로 창의적인 말하기를 통한 역할극은 되지 못하고 있는 실정이다. 따라서 영어 듣기·말하기 능력 향상을 위한 좋은 방법의 하나로서 인형극을 영어 수업에 적용하기 위해 다음과 같이 교육과정을 분석하고 재구성하였다.

4. 인형극 지도를 위한 다양한 인형의 자료 제작 활용

인형은 특정한 주제나 어린이가 좋아하는 이야기를 통하여 어린이들에게 문맥을 이해하고 표현을 익히는데 사용할 수 있었다. 어린이들이 여러 가지 인형을 손쉽게 제작

할 수 있었는데, 제작, 활용한 인형은 다음과 같다.

- 막대를 이용한 것(Stick Puppets)
- 상자를 이용한 것(Box Puppets)
- 손가락을 이용한 것(Finger Puppets)
- 빈 용기를 이용한 것

5. 인형극 무대 및 배경의 활용

영어학습에 참여하는 어린이들은 항상 새로운 것에 대한 관심과 흥미를 가지고 있고, 체험하면서 활동하기를 좋아하였다.

즐거게 참여를 유도하기 위하여 인형극 무대를 활용하였다. 의사소통에 역점을 두고 다양한 인형의 활용을 적극 권장하였다. 무대없이 인형을 활용했던 것보다 무대 위에서 참여의 기회가 주어졌을 때 생활장면과 관계되는 표현들이 다양하게 제시되었고 배운 표현들을 다시 한 번 활용해 보는 '장'이 되었다. 자신감과 표현력이 향상되어서 다른과의 수업에도 전이되었다.

6. 인형극의 단계적 지도

각 단원마다 핵심내용을 추출하여 구조화 시킨 후, 배운 내용을 가지고 어린이의 특성에 맞게 상황을 설정하여 줄거리를 구성한 후 배역을 정하게 된다. 배역을 정한 후에는 청중들은 들을 준비를 하고 매 수업시간마다 5-10분 정도를 인형극 발표시간을 갖는다. 또는 인형극 발표대회를 별도로 설정하여 실시하기도 하는데 본인들이 즐겨 참여하고 재미있게 공연한다. 공연을 마친 후에는 인형극에 대해 반성을 하고 좋았던 점과 부족했던 점을 서로 이야기하고 발음 및 태도에 대해 고칠점을 이야기하는데 교사는 중재역할을 해준다. 더 자세히 설명하면 표 6의 인형극의 단계적 지도의 내용은 다음과 같다.

표 6
인형극의 단계적 지도

단 계	교수-학습단계
제1단계 준 비	각 단원마다 핵심내용을 추출하여 구조화 시킨 후, 배운 내용을 가지고 어린이의 특성에 맞게 상황을 설정하여 줄거리의 구성을 쉽게 하도록 도와주었다. 또는 간단한 동화를 설정한 후 배운 내용을 가지고 문제를 해결 할 줄거리를 구상하도록 하였다.
제2단계 역할 정하기	배역을 선정하게 한다. 조장을 중심으로 역할을 나누기도 하고, 2-3명이 하는 인형극은 마음이 맞는 아동끼리 하였다. 다만 소외되는 어린이들이 나오지 않도록 사전에 지도하였다.
제3단계 청중준비	본인이 아닌 다른 사람이 인형극을 보여줄 때 인형극에 관심을 집중시키고 자 인형극을 잘 보고 들어야 선택을 받을 때 유리하도록 하였다.
제4단계 인형극 공연	매 수업시간마다 5-10분 정도를 인형극 발표시간을 갖는다. 또는 인형극 발표대회를 별도로 설정하여 실시하기도 하는데 어린이들이 그 시간을 너무 기다리고 관심을 갖기 때문에 항상 분주하다. 이때 교사는 어휘와 문법적 표현들을 사용하도록 지도해 주었고 어린이들은 몸짓과 그들 문화의 전형적인 표현들을 사용하여 인형극을 진행하였다. 어린이들의 언어 수정은 피해 주었고 후에 반성할 기회를 갖고 재 지도하였다.
제5단계 인형극에 대한 반성	인형극 활동에 대해 반성하고 상황에 대한 다른 해결책을 제시했다. 같은 상황에서 각각의 문화에 따라 바라보는 시각과 반응이 다른지에 대한 통찰력을 제공해 주었다.
제6단계 요약 및 정리	인형극에 대해 반성하고 좋았던 점, 부족했던 점을 서로 이야기 할 수 있도록 하여 의욕과 자신감을 주었다.

7. 인형극을 활용한 초등영어 교수학습 방법 개선

1) 인형극을 이용한 수업

어린이 활동위주의 수업전개를 위해서는 학습모형의 구안이 절실히 요구되었다. 이러한 학습모형의 구안을 위해 단원별, 차시별 지도중점 및 중심활동을 분석하였다. 매 차시별 수업을 효과적으로 달성시키기 위해서는 각 단원의 구조화가 매우 필수적이다. 교사가 아무리 많은 내용을 가르친다 할지라도 어린이들이 받아들이지 못한다면 무용지물이 되고 말기 때문이다. 또, 단원의 내용이 어느 단원에서는 너무 많이 편중되어 짜여진 것도 있기 때문에 어린이들이 소화하기가 어려운 것도 있었다. 그러므로 각 단원에서 꼭 알아야할 내용을 반복 연습시켜 구조화시킨 후 그 내용을 연결하여 인형극으로 표출했을 때 매우 좋은 효과가 나타났다. 개인마다, 그룹마다 내용이 다르고 또, 사용할 때마다 그 내용도 바꿔 설정하였다. 예를 들면 지금 우리 반이 영어의 5단원을 학습할 때, 1단원에서 4단원까지의 내용을 가지고 인형극을 꾸몄다. 또 지금 배우고 있는 5단원의 내용을 그 인형극에 삽입하여도 큰 문제는 없었으며, 꾸민 인형극을 가지고 새로운 내용을 배울 때마다 가감하여 재미있는 인형극을 꾸몄더니 더 효과적이었다. 매 차시마다 꾸민 내용을 서로 발표하면서 본인이 하지 않더라도 다른 친구의 인형극을 보면서 의사소통 능력을 향상시키게 되었다. 또 인형극코너에서는 어린이들이 시간이 날 때마다 인형극을 연습하기 위하여 분주하게 움직이는 모습을 볼 수 있었다

표 7에서는 5학년의 각 단원과 인형극의 주요내용을 제시하고 있으며 각 단원의 주요 내용을 구조화하여 보다 자세히 설명하고 있다. <부록 1>에서는 인형극 활용의 예 표 1, 표 2에서 배운 내용을 구조화하여 학급에서 학생들이 활용하고 있는 내용을 설명하고 있다. <부록 2>에서는 표 3 인형극 수업모형을 제시하여 실제 수업에서 활용되고 있는 사례를 들어 설명하고 있다.

표 7
각 단원과 주요내용

단원	단원명	지도요소
1단원	1. How Are You?	A: How are you? B: I'm fine, thank you?
2단원	2. What Day Is It Today?	A: What day is it today? B: It's Monday.
3단원	3. It's Under the Table.	A: Where's my pencil case? B: It's under the table.
4단원	4. What a Nice Day?	A: What a nice day? B: Yes, it is.

단 원	단 원 명	지 도 요 소
5단원	5. Where is Namdaemun?	A: Where is Namdaemun? B: Go straight and turn right.
6단원	6. I Get Up at Seven Every Day?	A: What time do you get up? B: I get up at seven every day.
7단원	7. She's Tall.	A: Where's your sister? B: She's over there. A: She's tall and pretty.
8단원	8 Let's Go Swimming.	A: Let's go swimming. B: Sorry, I can't./Sounds good.
9단원	9. Whose Boat Is This?	A: Whose boat is this? B: Is this yours? C: No, that's not mine.
10단원	10. Do You Want Some More?	A: Do you want some more? B: Yes, please. /No, thanks.
11단원	11. What Are You Doing?	A: What are you doing? B: I'm washing my hands.
12단원	12. This Is a Bedroom.	A: This is a bedroom. B: Where's the bathroom. A: This way, please.
13단원	13. What Did You Do Yesterday?	A: What did you do yesterday? B: I went to the science museum.
14단원	14. Is Peter There?	A: Hello, this is Nami. Is Peter there? B: Speaking.
15단원	15. Can You Join Us?	A: Can you join us? B: Sure./ Sorry, I can't.
16단원	16. Did You Have a Nice Vacation?	A: Did you have a nice vacation? B: I visited my grandparents.

V. 결과 분석 및 논의

본 연구에서는 인형극을 적용한 수업이 초등학교 아동들의 듣기·말하기 능력과 학습 흥미 및 태도에 미치는 효과를 검증하였다.

연구대상은 사전에 동질성이 검증된 집단을 선정하여 실험반과 비교반을 선정, 실행하였다. 이 장에서는 사후검사 결과를 분석해 보고 연구문제를 검증한 결과를 제시하고 그에 따른 논의를 하고자 한다.

1. 가설의 검증

가설1: 인형극을 사용하여 수업을 받은 실험집단이 전통적 수업을 받은 비교집단보다 듣기능력이 우수할 것이다.

표 8

두 집단 간의 사후 듣기 기능 검사에 대한 T-검증표

영역	집단	평균	표준편차	t값	유의도(p)
사후 듣기	실험반	8.0000	1.3333	2.137	0.039
	비교반	6.9474	1.6824		

표 8에서는 두 집단 간의 듣기 능력 평가 성적을 비교한 것이다. 표에서 보는 바와 같이 사후평가에서는 실험집단의 평균이 비교집단의 평균보다 1.0526점 높고 $p(= .039) < .05$ 이므로 두 집단 간의 사후 듣기능력에는 유의미한 차이가 있는 것으로 볼 수 있다. 집단 간 사후 비교에서 인형을 활용하여 영어수업을 하였던 실험집단과 그림자료 및 비디오 활용 영어수업을 하였던 비교집단은 사후 듣기 평균비교에서 통계적으로 유의미한 차이 ($t=2.137$)를 보였다. 이는 인형극 활용 수업을 실시한 집단과 실시하지 않은 집단의 평균간에 유의미한 차이가 있음을 말해주는 것이라 할 수 있다. 인형극 활용 영어수업이 효과적인 방법이었다고 해석할 수 있을 것이다.

위에서 알아본 바와 같이 인형극을 활용하여 영어수업을 하는 것은 아동의 듣기 이해력 향상에 긍정적인 영향을 미친다고 해석할 수 있다.

가설2: 인형극을 사용하여 수업을 받은 실험집단이 전통적 수업을 받은 비교집단보다 말하기 능력이 우수할 것이다.

표 9

두 집단 간의 사후 말하기 기능 검사에 대한 T-검증표

영역	집단	평균	표준편차	t값	유의도(p)
사후 듣기	실험반	7.0526	1.3529	2.543	0.015
	비교반	5.6842	1.9164		

표 9에서는 두 집단 간의 사후 말하기 능력 평가 성적을 비교한 것이다. 표에서 보는 바와 같이 사후평가에서는 실험집단의 평균이 비교집단의 평균보다 1.3684점 높고 $p(= .015) < .05$ 이므로 두 집단 간의 사후 말하기 능력에는 유의미한 차이가 있는 것으로 볼 수 있다. 집단 간 사후 비교에서 인형을 활용하여 영어수업을 하였던 실험집단과 그림자료 및 비디오 활용 영어수업을 하였던 비교집단은 사후 말하기 평균비교에서 통계

적으로 유의미한 차이 ($t=2.543$)를 보였다. 이는 인형극 활용 수업을 실시한 집단과 실시하지 않은 집단의 평균간에 유의미한 차이가 있음을 말해주는 것이라 할 수 있다. 인형극 활용 영어수업이 효과적인 방법이었다고 해석할 수 있을 것이다.

가설3: 인형극을 사용하여 수업을 받은 실험집단이 전통적 수업을 받은 비교집단보다 영어에 대한 흥미가 더 높아질 것이다.

표 10
두 집단 간의 사후 영어 흥미도 검사에 대한 T-검증표

영역	집단	평균	표준편차	t값	유의도(p)
사후영어에 대한 흥미도	실험반	35.2105	6.3121	2.139	.039
	비교반	31.1579	5.3257		

표 10에서는 두 집단 간의 사후 영어 학습 흥미도 검사의 결과를 비교한 것이다. 표에서 보는 바와 같이 실험반의 평균이 4.0526정도 높으며, $p(=.039) < 0.05$ 이므로 두 집단 간의 사후 영어 학습 흥미에 대한 설문지 조사 결과 통계적으로 의의가 있는 것으로 볼 수 있다. 집단 간 사후 검사의 결과는 통계적으로 매우 유의미한 차이($t=2.139$)를 보였다. 이는 인형극을 활용하여 영어수업을 실시한 집단이 비교집단보다 영어에 대한 흥미를 더 많이 가지게 되었음을 의미한다.

설문지(부록3 참조)내용을 분석한 결과를 해석해 보면 다음과 같다.

첫째, 영어수업에 대한 참여도를 살펴보면, 인형극을 활용한 영어수업이 영어시간에 아동의 참여도에 유의미한 영향을 미치며 아울러 아동의 사회화에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 영어수업에 대한 자신감을 살펴보면, 인형을 사용하여 연습을 많이 가진 집단이 영어에 친숙감, 자연스러움, 자신감을 갖게 하는데 유의미한 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다.

셋째, 영어에 대한 흥미도를 살펴보면, 수업이외의 시간에도 인형을 사용하여 영어를 연습하는 기회를 갖게 됨으로써 영어를 즐겁게 공부하며 다른 자료를 이용하는 것보다 인형을 활용하여 공부하는 것이 훨씬 흥미도를 높일 수 있다는 가능성을 보여 주었다

2. 가설 검증 결과의 논의

앞에서 제시한 연구의 결과들을 토대로 본 연구를 종합적으로 논의하면 다음과 같다. 가설1을 검증한 결과 인형극을 이용한 영어수업을 받은 실험집단은 영어 듣기능력에 있어서 많은 향상을 보였으며, 두 집단 간의 영어 듣기능력에서 의의 있는 차이를 나타낸 것으로 보아 실험교수 방법이 듣기능력 향상에 있어서 효과적임을 알 수 있다. 학습

활동에서 가장 많은 부분을 차지했던 인형극 활동은 인형극을 준비단계, 역할 정하기 단계, 청중준비 단계, 인형극공연 단계, 인형극에 대한 반성단계, 요약 및 정리 단계를 거치면서 이루어졌다. 학습초기부터 아동들이 관심을 가지고 인형을 접했으며 가장 많이 볼 수 있는 놀이기구임에도 학습에 인형을 활용하는 경우가 많지 않았으므로 더 큰 관심과 흥미를 가지고 임했던 것 같다. 초기에는 어렵게 느꼈던 아동들도 다소 있었지만, 다른 아동들이 시연하는 것을 본 후에는 자신감을 갖고 임하여 성취감을 맛보면서 수업에 적극 참여하였다.

본인들이 직접 꾸며보는 인형극도 중요하지만 다른 친구들이 연출하는 인형극을 통하여 듣기 외에도 여러 가지 활동을 배울 수 있었고 특히, 녹음테이프를 활용하여 자신들이 공연한 인형극을 두고두고 들을 수 있다는 것에 더욱 흥미를 느끼고 즐거워하였다. 즉, 인형극 속에 나오는 언어의 언어적 요소들이 반복청취, 따라 읽기, 역할수행, 반복연습 등의 활동을 통해 아동들에게 익숙해져 영어 듣기능력에 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있다.

가설2를 검증한 결과 인형극을 이용한 영어수업을 받은 실험집단은 영어 말하기 능력에 있어서 많은 향상을 보였으며, 두 집단 간의 영어 말하기에서 의미 있는 차이를 나타낸 것으로 보아 실험교수 방법이 말하기 능력 향상에 있어서 효과적임을 알 수 있다.

여러 가지 활동을 실시했지만 학습의욕을 고취시키고 평소에 성실한 생활을 할 수 있도록 유도하고, 꾸준히 영어를 연습할 수 있는 기회를 제공하기 위하여 ‘인형극 경연대회’를 실시하였는데 말하기 능력 향상에 큰 도움이 되었던 것 같다. 인형극을 통하여 배운 내용을 시연하기도 하고, 동화의 일부분을 선택하여 인형극에 활용하기도 하였는데 어떤 내용이든지 본인이 자신 있는 부분을 선택하여 자신 있게 발표할 수 있을 때까지 연습시간을 충분히 가질 수 있도록 유도하였다. 즉, 인형극 활동을 통해 살아 움직이는 듯한 연기를 보면서 아동의 주의가 한 곳으로 모이게 되고 아동의 관심은 인형의 말과 행동에 기울어짐으로써 자연스럽게 말하는 능력이 향상되면서 아동들에게 익숙해져 영어 말하기 능력에 긍정적인 효과가 있었음을 알 수 있다.

가설3을 검증해 본 결과 실험 전에는 두 집단의 학습태도나 영어에 대한 참여도, 자신감 및 흥미가 비슷했으나 실험 후에 실험집단은 비교집단에 비하여 학습에 대한 태도, 자신감 및 흥미가 향상되어 의미 있는 변화를 보였다. 아동들이 쉽게 접근할 수 있는 소재의 내용이 아동들의 흥미를 부여했다. 단순히 반복하여 청취하는 것이 아니라 직접 주인공이 된 기분으로 인형극을 해보고, 언어에서 행동, 음성까지 변조해 가면서 인형극을 꾸미고, 또 자신의 취향과 성격에 맞는 인형을 골라 짝과 함께 직접 연출에서 각색까지 직접 시연하다보니 아동들이 그 동안 영어에 대한 부정적인 생각이 수업이 진행됨에 따라 조금씩 긍정적으로 변화하여 영어에 대한 흥미가 높아졌다고 할 수 있겠다. 실험수업의 상당한 부분을 차지하였던 인형극은 짝활동, 3-4인 활동 등으로 이루어졌는데 학습초기부터 후반까지 아동들이 관심과 흥미를 갖고 이루어졌던 활동이다. 영화 속에 등장하는 실제인물이 되었다는 생각으로 어조, 억양까지 최대한 비슷하게 해 보려는

시도를 해보며 영어를 통해 즐거움과 자극을 얻고 자신감을 얻게 되었다. 또한 문장을 암기하며 함께 웃고 활동한 부분은 수업시간을 넘어선 학급생활에도 긍정적인 효과를 가져올 것이라는 기대를 한다. 하지만, 다른 아동들과 활동하고 움직일 때 지극히 소극적이고 자신 없어 하는 아동들이 있어 어려움을 느끼기도 했지만 이를 위해서 여러 가지 칭찬과 보상으로 참여를 유도하여 많은 아동들의 참여를 유도하였다.

태도 및 흥미 검사 결과 인형극을 활용한 수업이 흥미롭고, 변화가 있으며 역동적인 수업내용을 담고 있어 아동들의 심적 부담을 덜어 주고 흥미를 유발시켜 전반적인 학습 태도에 좋은 영향을 미쳤음을 알 수 있었다.

이상의 검증결과를 종합해보면, 본 연구의 실험방법이 영어 듣기·말하기 능력을 향상시키는데 효율적인 방법임이 검증되었다. 또한, 실험수업이 영어교과의 듣기와 말하기에 대한 관심을 유발시켜 흥미를 높여주는 데도 효과적이었음을 알 수 있다. 이러한 방법이 보다 긴 시간을 갖고 계획되고 학습자들에게 사용된다면 더욱 긍정적인 효과를 기대할 수 있으리라 생각된다.

VI. 결론 및 제언

새 천년 새 시대의 주역이 될 초등학교생들이 국제어인 영어를 이용하여 국경을 초월한 무한경쟁 시대에 도전할 수 있는 바탕을 마련할 수 있게 하기 위해서는 학생들의 개성과 잠재능력, 창의성을 살릴 수 있는 좀더 다양한 수업방식을 초등영어교육에 도입하여 영어에 흥미와 자신감을 지속적으로 가지게 해 주어야 한다. 영어교육의 궁극적인 목적은 실제 상황에서 영어로 의사소통을 할 수 있게 하는 것이다. 본 연구는 언어교육이 이루어지는 상황을 실제상황과 가장 유사하게 만들고 아동들의 부담감을 최소화하여 아동들이 흥미롭게 영어수업을 할 수 있는 방법을 모색하고자 실시하였다. 즉 아동들이 듣기, 말하기 교육을 충분히 받지 못하고 있다는 판단아래 인형극을 활용하여 아동들의 활동을 중심으로 영어에 대한 흥미를 높이고 자신감을 심어주어 영어 듣기, 말하기 능력을 향상시키려는 목적을 갖고 있다. 이 실험을 실행하기 위하여 초등학교 6학년 아동을 대상으로 동질성을 고려한 2학급을 선정하였다. 실험반을 인형극을 중심으로 수업을 실시하고 T-검증을 거쳐 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 실험집단과 비교집단의 사전·사후 듣기 능력 평가 성적을 비교해 본 결과 인형극을 활용한 수업이 듣기능력을 향상시키는데 효과적이었다.

둘째, 실험집단과 비교집단의 사전·사후 듣기 능력 평가 성적을 비교해 본 결과 인형극을 활용한 수업이 말하기 능력을 향상시키는데 효과적이었다.

셋째, 실험집단과 비교집단의 영어에 대한 자신감을 조사해 본 결과 인형극을 활용한 수업은 아동들의 영어에 대한 자신감 향상에 도움이 되어 영어에 보다 편안한 마음으

로 접근하는 계기가 되었다.

넷째, 실험집단과 비교집단의 영어에 대한 흥미 및 태도변화를 조사해 본 결과 인형극을 이용한 수업은 아동들의 영어 기능 자체에 영향을 줄뿐만 아니라 학습자들의 영어에 대한 흥미도 향상에도 효과가 있었다.

본 연구의 진행 과정에서 연구자는 아동의 정서적 부담을 감소시키며 학습의 효율성에도 향상을 가져다 주는 인형극의 활용 방안에 대하여 지속적인 연구가 진행되어야 할 필요성을 인식하였다. 인형극이 가지고 있는 교육적 의의를 최대한 살려 영어교육 현장에 활용할 수 있기 위해서는 이 분야에 관한 많은 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다. 앞으로 계속될 이 분야에 관한 연구를 기대하면서 다음과 같은 제언을 덧붙이고자 한다.

첫째, 언어의 4기능 중 다른 기능으로의 전이효과가 크고 의사소통 활동에서 더 큰 비중을 차지하고 있는 듣기지도를 우선적이고 지속적으로 해야겠다.

둘째, 인형을 활용한 수업은 아동에게 자신감을 주어 발화를 도울 수 있음을 고려해 볼 때, 인형극을 영어수업에 활용했을 때 아동의 말하기 능력의 변화를 심도 있게 연구해 볼 필요가 있을 것이다. 연구의 과정에서 인형극을 통해 수업하는 아동들의 구두표현이 점차로 자연스러워지는 것을 관찰할 수 있었다. 의사표현 수단으로서의 인형극과 말하기 관련 연구는 인형극이 갖는 극적 요소를 언어학습에 최대한 활용하는 방법이 될 것이라 여겨진다.

셋째, 아동들은 인형을 사용함으로써 영어로 의사소통하는 과정에서 자신을 드러내지 않아도 된다는 안정감을 갖게 된다. 이는 소극적이고 부끄러움이 많아 학습에 지장을 받는 아동들에게는 인형을 활용하는 것이 효과적인 학습도구가 될 수 있다는 것을 시사하고 있다.

넷째, 인형극 활용 수업이 활성화되고 성공하려면 다양한 인형극 활용 방안 및 교수 학습 모형이 개발되고 보급되어야 한다. 따라서 교육과정과 통합될 수 있는 자료들의 개발과 이를 활용할 수 있는 교수학습 방안에 대한 연구가 확산되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 교육부. (1996). *초등학교 교육과정 해설 (IV)*. 서울: 대한교과서주식회사.
- 교육부. (2002). *초등학교 교사용 지도서 5학년*. 서울: 대한교과서주식회사.
- 권애순 (1989). *인형들도 교회에 가요* 서울 : 두란노서원.
- 김경미. (1997). *인형극 놀이를 통한 유아사회교육*. 서울: 학지사.
- 김삼성. (1998). *인형극 중재전략이 일반아동의 장애수용 태도변화에 미치는 효과*. 박사학위논문. 대구대학교.
- _____. (1997). *인형극이 장애아동교육에 미치는 교육적 가치에 관한 탐색*. 특수교육연구 4. 국립특수교육원.
- 김애옥. (1998). *인형극의 이론과 실제*. 서울: 양서원.
- 김용숙. (1996). *인형극활동과 그림동화 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 효과 비교*. 석사학위논문. 전남대학교.
- 김진철. (1998). *초등영어 교수법*. 서울: 학문출판사.
- 김현경. (1993). *인형극을 통한 문제해결 상호작용이 대인문제 해결사고에 미치는 영향*. 석사학위논문. 중앙대학교.
- 서경희. (1998). *인형극을 통한 영어 말하기 능력 신장*. 석사학위논문. 전남대학교.
- 심우성. (1998). *인형극의 역사*. 바피와샤빙스. 서울: 사사연.
- _____. (1988). *인형극의 기술*. A. 웨도토프(저). 서울: 동문선.
- 이종필. (2001). *초등학생의 영어 의사소통 능력 신장을 위한 역할 놀이 수업연구*. 석사학위논문. 한국교원대학교.
- 최상수. (1996). *한국 인형극의 연구*. 서울: 성문각.
- 홍종선. (1998). *의사소통 중심 인형극놀이를 통한 기초적인 영어 듣기 말하기 능력신장*. 제42회 현장 교육연구논문집(외국어분과).
- Brown, H. D. (2000). *Principles of language learning and teaching*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- _____. (1994). *Teaching by principles*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Smith, C. A. (1979). *Puppetry and problem-solving skills*, In L. Adams & B. Garlich (eds), *Ideas that work with young children, Vol. 2*, The National Association for the Education of Young Children, Washington, D. C.
- Via, R. A. (1975). *English through drama*. *English Teaching Forum*. 13(1)&(2)

<부록 1>

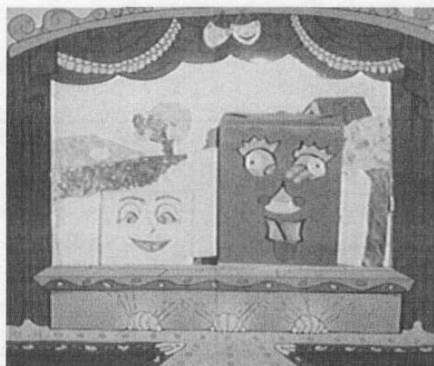
표 1
인형극 활용의 예 1

A: What does your father do?
 B: He is a baseball player.
 A: Oh, really
 B: What sports do you like?
 A: I like baseball, too.
 B: So do I
 A: Let's play baseball, together.
 A: What time is it?
 B: It's 7: 30
 A: It's time to go home now. / B: OK. Let's go.

표 2
인형극 활용의 예 2

A: Do you know Steve?
 B: Yes, I do.
 A: How do you like Steve
 B: I like him a lot. He is handsome.
 A: How about you?
 B: I like him, too.
 A: What do you want to be?
 B: I want to be a singer. I like singing.
 A: That's very *interesting*.

종이상자 인형



<부록 2>

표 3

인형극 수업모형

학습목표	직업을 묻고 답할 수 있다.	
단 계	학습요소	교수-학습활동
도 입	<ul style="list-style-type: none"> · 인사하기 · 인형극 시연 · 학습문제확인 	<ul style="list-style-type: none"> · 알고 있는 영어로 인사하기 · 인형극으로 배운 내용 복습하기 · 내용에 맞는 인형준비 · 친구와 인형극 시연 · 학습목표의 인식
선 개	<ul style="list-style-type: none"> · 주의집중 · 학습활동 · 자리학습 · 인형극 	<ul style="list-style-type: none"> · 학습 내용 익히기 · 학습자리의 안내 · 자리1: 리포터(개인:개인) · 자리2: 주사위게임(개인:개인) · 자리3: 파리채 게임(전체:개인) · 자리4: 활과 화살로 내용 익히기(전체전체) · 학습내용을 인형극으로 다지기
정 리	<ul style="list-style-type: none"> · 단원정리 · 노래부르기 · 차시예고 	<ul style="list-style-type: none"> · 단어 고르며 정리하기(학습지) · 노래 부르며 배운 내용정리하기 · 차시학습안내하기

여러 가지 인형을
활용한 인형극



<부록 3> 영어교과에 대한 참여도, 자신감, 흥미에 관한 사전·사후 설문조사

이 설문은 여러분의 영어수업에 대한 참여도, 자신감, 흥미도를 알아보고 학습지도에 참고하여 연구하는 데에 목적이 있습니다.
 다음의 질문들은 정답을 묻는 것이 아니며, 각 문항별로 자신의 경우와 일치하는 곳에 V표 해 주시기 바랍니다. 본 설문조사의 결과는 이 연구 이외의 목적으로 사용하지 않을 것입니다. 솔직하게 답해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

영역	번호	설문내용	구분				
			매우 그렇다	대체로 그렇다	그저 그렇다	대체로 그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
영어수업에 대한 참여도	1	영어시간에 발표하는 것이 재미있다.					
	2	영어시간에 선생님의 지시 사항을 잘 따른다.					
	3	영어시간에 여러 가지 활동에 적극 참여한다.					
영어교과에 대한 자신감	1	지금 배우는 영어 수업 내용이 나에게 맞는다.					
	2	내 친구들보다 영어 수업내용을 잘 이해 할 수 있다.					
	3	나는 영어 수업과제에 대해 다른 친구들을 도와 줄 수 있다.					
영 어 에 대한 흥미도	1	영 어 시 간 이 기 다 려 진 다.					
	2	나는 영어를 늘 즐겁게 공부한다.					
	3	인형극으로 공부하면 더 재미있다.					

예시언어(Examples in): English

적용가능 언어(Applicable Languages): English

적용가능 수준(Applicable Levels): Elementary

임 병 빈

공주대학교 영어교육과

314-701 충남 공주시 신관동 182

Tel: (041) 850-8190

E-mail: rainbow@kongju.ac.kr

김 양 숙

진동초등학교

339-840 충남 연기군 전동면 노장리

Tel: (041) 862-0369

E-mail: yasuk@edunet4u.net

Received in Nov., 2003

Reviewed in Dec., 2003

Revised version received in Jan., 2004