*영어어문교육 11*권 4호 2005년 겨울

동화구연과 극화활동이 음성언어사용능력에 미치는 영향

이 승 렬*
(한국항공대학교)
홍 영 숙**
(SUNY at Buffalo)

Lee, Seung-Ryul & Hong, Young-Sook. (2005). The effects of teaching English through storytelling with dramatization on the listening and speaking competence of children. *English Language & Literature Teaching, 11*(4), 305-333.

The purpose of this study is to investigate the effects of teaching English through the techniques of storytelling with dramatization upon children's competence of English speaking and listening. These techniques are considered to enable children to have ample opportunity of use in and exposure to English, as well as interest. This study is sequenced as selecting stories by way of consulting literatures, developing a teaching model for practising classes through storytelling with dramatization, and analyzing the data resulting from the pre- and post-listening/speaking tests using the SPSS program. The results of this study can be summarized as follows: the experimental group shows better significance than the control one in the listening and speaking post-test. Therefore, literary units also need to be incorporated into English textbooks in order to improve children's aural-oral competence through the storytelling with dramatization.

[storytelling/ dramatization, 동화구연/극화활동]

---

* 제1저자
** 제2저자

Ⅰ. 서론

영어는 이제 학문, 지식, 정보, 방송, 통신, 교역 등 어느 분야에 있어서든지 세계 거의 모든 나라에서 자신들의 생존과 번영에 필수적인 전략적 자산이 되었다. 세계화, 정보화 시대인 21세기를 살아갈 현재의 초등학생들이 영어를 학습하는 것은 생존의 수단이면서 다른 어느 언어보다 가장 효율적인 전략적 자산을 얻는 것이다. Willis(1996)는 외국어 습득 조건으로 외국어에의 노출(exposure)과 동기(motivation), 사용(use)을 제시하고 있다. 외국어로써 영어를 배우는 우리나라의 현실은 영어에 노출되거나 사용할 기회가 별로 없고, 우리말로 모든 생활이 가능하므로 학습동기도 거의 없다고 할 수 있다.

따라서 영어수업은 외국어습득조건을 충족시키는 환경을 만들어 주는 교수기법을 개발하는 것은 매우 중요하다. 특히 영어습득 면에서 초보단계에 있는 초등학생들에게, 영어 학습에 대한 부담감과 심리적 압박감을 최소화하면서 언어에의 노출과 흥미, 언어의 사용을 충족시킬 수 있는 교수기법의 방안으로 동화구연 및 극화활동을 가정해볼 수 있다.[1] 문제는 이런 교수기법이 초등영어교육과정에 중시하고 있는 음성언어 능력에 효과가 있는지 검증할 필요가 있다.

그래서 본 연구의 목적은 동화구연 및 극화 활동을 교실에 적용하여 음성언어능력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보는 데 있다. 이를 위하여 동화구연에 적합한 동화를 선정하고, 동화구연과 극화활동의 연계지도를 위한 수업 모형을 구안, 적용하고 그 효과를 검증하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 동화의 특성과 교육적 의의

동화구연 관련 문헌 중 동화가 갖는 특성을 정리하면, 먼저 동화는 내용중심이고 담화구조가 잘 짜여 있다는 평가를 받고 있다(Harré, 2001; Koda, 2005; Harley, 1995). 이런 동화가 갖는 내용은 학습자의 감성을 자극하고 상상력을 키울 수 있다(Cameron, 2001; Johns, 1997; Jensen, 1998; Drake, 1992). 또한 학습자에게 학습흥미를 유발시킬 수 있다 (Willis, 1996; Cameron, 2001; Johns, 1997; Hansen, 1999; Heathcote et al., 1998). 동화를 외국어교수에 적용할 때 텍스트로서 갖는 또

1) Ellis(1994)와 Keller(1983)의 주장을 받아들어 흥미를 동기의 중요한 요소로 볼 수 있다.

다른 특징은 문학적 허구성을 띄고 있지만, 목표어를 사용하는 국가에서도 사용된다는 점에서 실제성(authenticity)을 갖고 있다 (Cameron, 2001; Johns, 1997; Hedge, 2000; Heathcote et al., 1998). 문헌에 언급된 동화의 특성은 내용이 치밀하게 잘 짜여져서 학습자의 흥미와 상상력을 키울 수 있는 좋은 실제성을 가진 텍스트라 할 수 있다.

다음으로 동화의 교육적 의의를 언급한 문헌을 살펴보면, 동화는 유의적(meaningful)이어서 의사소통 중심의 교수학습에 적용가능하다(Stein, 2004; Maley, 1986). 가설 세우기, 예측하기, 문제 해결과 같은 인지적 접근을 적용하기에 효과적이다 (Hansen, 1999; Brown, 1994). 학습자의 흥미와 관심을 계속 유지할 수 있어 효과적인 입력 자료가 될 수 있다 (Schmidt et al., 1996; Kramsch, 1993). 또한 동화는 수업시간의 활용 방법에 따라 청취와 말하기에 도움이 되고(Rivers, 1987; Hingle et al., 2002; Heathcote et al., 1998), 뿐만 아니라 읽기와 쓰기 지도에도 효과적이다(Peck, 2001; Wright, 1995; Ur, 1996). 나아가서 심화과정으로 학습자의 자신의 경험으로 내면화 활동을 할 수 있다(Hansen, 1999; Wallace, 1998; Carter외, 1991; Povey, 1972; Heathcote et al., 1998).

2. 동화구연과 극화활동 관련 언어교육관과 교수기술

본 연구는 초등학생들의 의사소통능력을 향상시키는 것이므로 언어란 의미를 표현하는 체계이며, 언어의 가장 중요한 기능은 의사소통으로 보는 기능적 언어관이다(Halliday, 1982, 1994; Richards et al., 1986). 따라서 언어능력은 문법적인 능력뿐만 아니라 담화화용 능력이 포함된 의사소통능력이다(Hymes, 1972; Canale et al., 1980; Widdowson, 1990). 동화구연과 극화활동과 관련된 교수방법은 의사소통 중심, 실제 통용성을 지닌 입력자료, 과정 및 경험 중시, 사회성을 고루 갖고 있다는 점에서 의사소통중심교수접근과 총체적언어교수접근의 한 수업기술이라 할 수 있다. 특히 동화 읽기를 중시하는 총체적언어교수접근은 일반적으로 학습자중심, 문학성 있는 텍스트 중심, 의사소통중심을 표방하고 있다(Froese, 1994). 따라서 다른 언어교수접근보다 동화구연과 극화활동과 관련이 깊다고 할 수 있다.

또한 Krashen과 Terrell(1983)의 자연주의 접근과도 관련이 있다. 그들은 듣기를 충분히 투입하면 자연스럽게 발화로 이어질 수 있다고 하였다. 동화구연으로 언어입력을 충분히 제공하고, 들은 동화를 극으로 꾸며보는 극화 활동으로 연계시켜 지도한다면 언어노출과 사용의 조건을 충족시키는 방안이 될 수 있을 것이다.

영어를 지도하는 교사들의 주된 관심 중의 하나는 어떻게 영어를 지도하는데 효과적인 자료를 발견하고 어떻게 그것을 교실에서 적절한 방법으로 운영할 것인가

하는 것이다. Shrum 외(1994: 62-3)은 동화구연 및 극화지도를 내용중심 교수기술로 보고, 동화구연은 TPR(Total Physical Response)과 함께 듣기 지도에 효율적이라고 하였다. 또 영어동화를 교육자료로 쓸 때 문화적 이해에 도움이 되고, 특히 영어사용국가에서 활용되는 동화인 경우 언어자료의 실제성과 아울러 등장인물이 경험하는 내용 속에서 아동들의 도덕성 내지는 인생관 확립에 도움을 준다고 하였다.

동화구연과 극화지도는 Eyring(1991)이 제시한 경험언어학습(Experiential Language Learning)의 다양한 교수기술을 포함하고 있다. 그녀가 제시한 경험언어학습기술은 교사중심의 교실활동, 학생중심의 교실활동, 교사중심의 실세계활동, 학생중심의 실세계활동이다. 이중에서 동화구연과 극화지도는 시각자료를 사용한다는 점에서 교사중심의 교실활동을 하고, 극화지도에서 역할극이나 가상극을 적용한다는 점에서 학생중심의 교실활동과 관련을 맺고 있다.

동화구연과 극화지도 기술이 갖는 또 다른 관점은 Arnold(1999)가 제시한 인본주의적 활동 중 타 분야에서 도입한 활동과 과거에 대한 새로운 해석을 하는 활동에서 찾을 수 있다.[2] 극화활동은 드라마기법을 이용한다는 면에서 타 분야에서 도입된 활동이라고 할 수 있고, 동화구연은 과거에 대한 새로운 해석을 하는 활동으로 간주할 수 있다. 특히 Arnold(1999)는 옛 동화나 친숙한 동화의 학습효과는 놀랄만한 효과를 거둔다고 하였다.

Cameron(2001)이 제시한 동화학습의 모델은 준비활동, 핵심 활동, 후속 활동으로 되어 있다. 준비활동은 어휘관련 브레인스토밍(brainstorming) 중심의 활동을 하는 것인데, 교사는 학습자에게 그림을 제시하고 생각나는 어휘를 말할 수 있는 기회를 준다. 학습자가 영어로 어휘를 말할 수 없는 경우에는 모국어로 어휘를 말하고, 교사가 해당 어휘를 영어로 쓴다. 그리고 학습자가 제시한 어휘가 지도 내용 면에서 부족한 경우 교사가 추가로 어휘를 더 제시한다. 다음 단계는 핵심 활동 단계로 동화 읽기가 주된 활동이 된다. 교사는 학습자가 그림을 볼 시간을 충분히 주면서 동화를 읽어 준다. 처음 읽을 때에는 교사는 학습자가 동화를 알 수 있도록 그림을 제시하면서 동화를 처음부터 끝까지 모두 읽어준다. 이 때 어휘나 구성에 대한 설명을 하기 위하여 지나치게 동화를 중단하지 않도록 해야 한다. 두 번째 읽을 때에는 동화책의 매 쪽에서 중요한 어휘나 아이디어를 지적하기 위하여 잠시 동화를 중

---

2) Arnold(1999)의 인본주의적 활동은 실생활중심의 활동(exercises that comes from life experience)과 타 분야에서 도입된 활동(exercises that comes from feeder fields), 과거에 대한 새로운 해석을 하는 활동(exercises that come from a new look at an old area)으로 구분하였다. 실생활중심의 활동은 학습자의 실제 경험을 바탕으로 한 동화가 교수자료로 삼는 것이고, 타 분야에서 도입된 활동으로는 드라마, 심리극, 수학-논리적 활동 등이 있다. 그리고 과거에 대한 새로운 해석을 하는 활동은 옛 동화를 듣고 학습자가 시대적 의미를 찾는 활동이다.

단시킨다. 그리고 다음에 전개될 동화를 묻기도 한다. 동화를 다 들은 후 학습자에게 'I like it when ...'이나 'I thought the story was good because ....'와 같은 말에 답할 수 있는 기회를 준다. 마지막으로 후속활동은 어휘 중심의 활동으로 학습자는 자신이 좋아하는 어휘를 쓰거나 그림으로 그려보거나 어휘를 이어서 간단한 문장으로 된 글을 만들어 보기도 하는 활동을 한다.

Cameron(2001)의 3단계 동화구연 기법은 우리나라의 초등학교에서 영어 수업시간에 활용할 수 있는 수업기술을 제시하였다고 할 수 있다. 그러나 이 지도법은 우리나라의 현실과 다소 괴리를 갖고 있다고 할 수 있다. 먼저 학습자인 어린이와 교사의 영어 어휘 사용 능력의 한계를 들 수 있다. 특히 초등학교 어린이가 알고 있는 영어 어휘는 극히 제한적이고, 교사 또한 어린이가 우리말로 하는 어휘를 영어로 옮기는 능력이 충분하다고 할 수 없기 때문이다. 다음으로 구어중심의 교수-학습 활동을 하도록 되어있는 초등학교 3학년 교육과정을 고려하면 후속단계의 활동은 5학년이나 6학년에서 할 수 있는 활동이 될 수밖에 없는 현실이다. 따라서 수업단계는 더 정교하고 다양한 활동이 가미되어 영어 능력이 극히 제한적인 초등학교 어린이가 흥미를 가지고 동화를 이해 할 수 있도록 도와주어야 할 것이다.

Heathcote 외(1998)는 극화지도에 초점을 두어 교수-학습활동을 제시하였는데 총 19단계의 과업으로 극화 교수-학습 활동 단계를 제시하였다. 각 단계별 활동은 '배역을 맡은 학생은 자신의 대본에 대한 소감을 쓴다,' '배역을 맡은 학생은 극본을 보면서 행동을 한다,' '소그룹에서 말을 하면서 행동을 보인다,' '관객 학습자가 조언을 한다,' 등의 과업으로 구성되어 교수-학습 활동이라기보다는 연극을 시연할 수 있도록 지도하는 과정이라 할 수 있다. 주당 1시간의 제한된 영어수업 시간으로 편성된 초등학교에서 이런 교수-학습 활동은 적절하지 못하다.

본 장에서 밝힌 동화구연과 극화지도의 교육적 의의를 고려할 때, 초등학교 현장에서 영어교육에 동화구연과 극화지도를 현장연구나 석사 논문의 중요한 연구주제가 되어왔다는 것은 극히 자연스러운 일이다. 최근 연구된 석사 논문을 살펴보면, 임경빈(1998)은 영어동화를 Reading Aloud 기법을 이용하여 효과적으로 지도하는 연구를 하였고, 강덕신(1997)은 우화를 통한 영어지도에 대한 연구를 하였다. 이영옥(1997)은 동화를 활용하여 듣기와 말하기 능력 향상 방안에 대한 연구를 하였다. 박유미(1998)는 영어지도를 위한 동화구연 활용방안을 모색하였다. 조원택(1999)은 동화구연을 통한 듣기능력신장에 대한 방안을 제시하였다. 박계영(2000)은 동화구연과 말하기 지도에 대한 연구를 하였는데, 음성언어 중 말하기에만 초점을 두었다는 점에서 차별화된다. 임병빈 외(2004)는 인형극을 이용한 수업을 통한 학습에 대한 자신감과 음성언어 사용능력에 미치는 효과를 검증하였다. 그리고 임병빈 외(2002)에서는 학습자의 수준과 흥미를 유발하면서 듣기능력을 신장하기 위하여 애니메이

션을 도입하였다.이 둘의 연구는 흥미를 유발하며 음성언어 능력을 고양시키기 위한 교수방안이란 점에서는 본 연구와 밀접하지만, 본 연구에서는 인형극이나 애니메이션을 사용하지 않았다는 점에서 차이가 있다.

이들 연구들은 연구 목적이나 연구대상, 연구결과에서 다소의 차이가 있으나 공통적으로 초등학교에서 듣기나 말하기 능력향상에 동화구연이 도움이 된다는 점을 제시하고 있다. 본 연구에서는 교수-학습 활동의 특징을 비추어 볼 때 동화구연은 듣기능력과 관련이 깊고 극화활동은 듣기와 말하기 능력과 연관이 깊다는 점을 착안하여 동화구연 뿐만 아니라 극화지도를 병행한 수업설계와 수업(실험)을 하고, 대상인 학습자들을 평가하여 학습효과를 검증하였다는 점에서 위에서 언급한 논문들과 차이가 있다.

III. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 연구자가 담임하고 있는 일산 신도시 소재 초등학교 3학년 1개 반 아동 44명을 실험반(1반)으로 선정하였으며, 영어 사교육 실태 및 정의적 영역(흥미, 태도)에 관한 사전 검사 결과와 재적수, 남녀 비율 등 실험반과 여건이 유사한 3학년 중 한 반을 비교반으로 선정하였다. 초등학교 3학년은 정규교과로서의 영어를 공부하는 출발 학년이기 때문에 학년 초에 영어에 관한 언어적 능력을 측정할 수는 없었다. 다음 표 1은 실험반과 유사한 조건의 비교반을 선정하기 위해 3학년을 대상으로 실시한 영어사교육실태 및 정의적 영역에 관한 사전 검사 결과이다.

표 1
영어 사교육 실태

구분	1반 (실험반)		2반		3반		4반		5반		6반		계	
재적(명)	44		43		44		43		44		42		260	
	응답수	비율(%)	응답수	비율(%)	응답수	비율(%)	응답수	비율(%)	응답수	비율(%)	응답수	비율(%)	응답수	비율(%)
영어 학습지	26	59.1	25	58.1	23	52.3	14	32.6	20	45.5	25	59.5		
영어 전문학원	6	13.6	7	16.3	6	13.6	9	20.9	8	18.2	5	11.9	213	81.9
특기적성 영어	4	9.1	3	7.0	5	11.4	4	9.3	3	6.8	2	4.8		
기타	1	2.3	3	7.0	2	4.5	7	16.3	3	6.8	2	4.8		
사교육을 받지 않는다.	7	15.9	5	11.6	8	18.2	9	20.9	10	22.7	8	19.0	47	18.1

표 1에서 보는 바와 같이 학교에서 배우는 영어 이외에 영어를 따로 공부하는 학생은 3학년 전체의 약 80% 이상을 차지하고 있었으며, 각 학급 별로 커다란 차이를 발견하기는 어려웠다. 또, 연구 대상이 되는 아동들이 다니는 학교는 일산 신도시 내의 아파트단지 안에 위치하는 학교로 가정형편이나 학습력의 수준이 비교적 고른 편이어서 영어학습 초보자로서의 영어능력 또한 비슷하리라고 미루어 짐작할 수 있었다.

다음은 비교반을 선정하기 위하여, 3학년 전체 아동들을 대상으로 영어학습에 대한 정의적 영역을 <부록 1>의 설문을 통하여 조사하였으며 그 결과는 다음 표2와 같다.

표 2
영어학습에 대한 정의적 영역

구분	1반(실험반)	2반	3반	4반	5반	6반	계
인원(N)	44	43	44	43	44	42	260
평균(M)	30.675	31.834	29.850	31.175	27.121	28.237	29.815
표준편차(SD)	4.649	5.449	4.341	3.878	3.924	4.155	4.399

표 2에서 보는 바와 같이, 사교육 실태 및 영어학습에 대한 정의적 영역에서 차이가 가장 적고 재적수 및 남녀 비율에서 유사한 조건에 있는 3반을 비교반으로 선정하였다. 선정된 실험반과 비교반의 재적수 및 남녀구성은 다음 표 3과 같다.

표 3
연구 대상자 수

구분	남	여	재적
실험반(명)	24	20	44
비교반(명)	23	21	44

3. 연구 방법

본 연구는 초등학교 아동들에게 듣기 입력을 충분히 줄 수 있는 교수 방법으로 동화구연과 이에 연계한 극화 활동을 지도함으로써 듣기·말하기, 즉 음성 언어 능력의 향상 효과를 볼 수 있는지를 검증하려 함이다. 이를 위해 동화구연과 극화 활동의 연계지도를 2001년 3월부터 2002년 2월까지 주당 1시간씩 실험반에서 실시하고, 비교반은 7차 교육과정에 따른 일반 수업을 실시하였다. 그 결과를 입증하기 위하여 듣기와 말하기 평가를 사전, 사후 2회 실시하여 집단간 전후 비교, 집단내 전후 비교하였다. 또, 동화구연과 극화활동의 연계지도가 음성언어능력 향상에 미치는 영향을 평가 분석하기 위해 SPSS에 의한 t검증을 실시하였다.

표 4
검증내용 및 방법

구분	검증 내용	도구	시기 (2001년)	방법	대상
듣기 평가	·학습한 지도요소 듣기 평가	평가지	4월 12월	집단 간 전후 비교 집단 내 전후 비교	실험반 44명 비교반 44명
말하기 평가	·학습한 지도요소 말하기 평가	면접	4월 12월	집단 간 전후 비교 집단 내 전후 비교	실험반 44명 비교반 44명

Ⅳ. 연구의 실제

1. 동화 선정

본 연구를 위하여 7차 교육과정에 따른 교과서에는 실험을 할 만한 영어동화를 찾기 힘들어 동화구연과 극화활동을 할 수 있는 언어 자료를 별도로 선정하여야 했다. 이를 위하여 교육과정 및 교과서, 아동의 선호도를 분석하고, 선행 연구자들의 동화 선정 기준을 비교, 분석하여 동화구연과 극화지도에 필요한 영어동화를 선정하였다.

실험 수업에 투입할 동화를 선정함에 있어, 초등영어 교육과정과 교과서를 분석하여 지도요소를 추출하는 과정을 거친 것은, 교과서를 바탕으로 한 일반 수업을 하게 되는 비교반과 같은 지도요소를 갖춘 동화를 실험반에 투입함으로써 사후 평가 시 공정을 기하기 위해서이다.

제7차 초등영어 교육과정을 분석하여 생활 중심의 의사소통기능별 지도 요소를 다음 표 5와 같이 추출하였다.

표 5
초등영어 교육과정 의사소통기능별 지도 요소

교육과정 의사소통기능별 지도 요소	
개인의 느낌	정서적인 느낌, 감각적인 느낌, 좋아함 싫어함
개인의 생각	가능 불가능, 원하는 것
친교 활동	인사, 소개, 안부, 초대 응답, 약속, 방문
일상 대화	감사 응답, 사과 응답, 기원, 칭찬 감탄, 전화, 음식권유와 응답
요 청	요청, 제안, 승낙 거절
지 시	지시 명령 금지
정보 교환	사실 확인, 사실 묘사, 사실 습관, 경험
의견 교환	동의 반대
문제 해결	길 안 내, 비교, 되묻기, 말 전하기

2. 영어동화 선택

동화구연과 극화 활동을 위해서는 아동들에게 적합한 동화를 선정하는 일이 무엇보다 중요하다(이영옥, 1997). 본 연구에서는 초등영어 교육과정에서 추출해낸 지

도요소를 갖춘 동화를 선별하여, 지도요소가 일치하는 교과서 단원에 대치하여 적용, 지도하고자 하였다. 그리고 이에 앞서, 영어로 들을 동화 종류에 대한 학생들의 선호도를 설문을 통해 조사해 보았고, 이를 바탕으로 동화 선택에 대한 Sorenson(1981)과 Glazer(1981), Wright(1995)의 견해를 참고하였다.

1) 동화 선정

본 연구에서는 초등학교 7차 교육과정은 6차 교육과정과 달리 주당 1시간 으로 영어 수업시간이 줄어서 임경빈(1998)이 분류한 주제를 영어동화로 다루기에 시간적 제약이 있다. 그래서 동화구연에 적합한 유형을 동화로만 한정하였다. 아동들에게 어떤 종류의 동화를 좋아하는지 설문을 통해 알아보았으며 그 결과는 다음 표 6과 같다.

표 6
동화 선호도

동화 종류	전래 동화	창작 동화	우화	계
학생수(명)	17	14	13	44
백분율(%)	36	33	31	100

조사 결과 아동들은 전래 동화, 창작 동화, 우화에 대하여 그 선호도가 비슷한 수치로 나타나 동화 선별에 대한 제한점이 줄어들었다.

Glazer(1981)이 외 Sorenson(1981)과 Wright(1995)의 동화 선정 기준을 비교 검토하면 다음 표 7과 같다.

표 7
Glazer(1981), Sorenson(1981), Wright(1995)의 동화 선정 기준 비교

	Glazer(1981)	Sorenson(1981)	Wright(1995)
선정 기준	· 높은 문학성과 예술성을 갖춘 동화 · 학생들이 이해할 수 있는 동화 · 재미있는 동화 · 교사가 좋아하는 동화 · 삽화가 포함되어 있는 동화	· 듣기 또는 읽기 적합성 구분 · 학생들의 흥미 · 재구성이 가능한 동화 · 교사 취향에 맞는 동화 · 흥미 지속 정도	· 학생들이 몰입할 수 있는 동화 · 교사가 좋아하는 동화 · 학생들에게 적합한 동화 · 학생들이 이해할 수 있고 즐길 수 있는 동화 · 충분한 언어적 경험을 제공할 수 있는 동화 · 긴 서술적 구문이 포함된 동화 지양 · 실생활과 관련이 있는 동화 · 교사가 구연에 자신 있는 동화
공통점	· 아동의 흥미 · 교사의 흥미		
차이점	· 문학성, 예술성 중시 · 삽화 강조	· 동화 활용면-재구성 중시	· 언어적인 면 중시

위 분석을 통하여 다음과 같은 9가지의 동화 선정 기준을 세웠다.

① 교육과정 분석으로 추출된 지도요소에 부합되고
② 내용이 어린이들에게 적합하고 흥미있는 것
③ 동화가 나타내는 가치관을 받아들일 수 있는 것
④ 어린이들이 쉽게 이해하고 풍부한 경험을 얻을 수 있는 것
⑤ 매우 쉽고 같은 구문이 계속적으로 반복됨으로써 간단한 소리에 익숙해질 수 있는 것
⑥ 영어의 올바른 감각을 위해 원어민 어린이들이 읽는 동화
⑦ 교사자신이 좋아하고 말하기 좋은 것
⑧ 다양한 활동으로 연결짓기 쉬운 것
⑨ 길이가 길지 않고 쉬운 문장구조와 쉬운 어휘로 구성된 것

위와 같은 기준에 따라 선정된 동화는 표 8과 같다.

표 8
선정된 동화와 지도 요소

순서	동화 제목	동화 종류	지도 요소
5월	The Little Duckling	창작 동화	축하, 기원, body parts
6월	Little Red Riding Hood	전래 동화	지시, 응답, family
9월	Snow White	전래 동화	좋아함 싫어함
10월	Cinderella Dressed In Yellow	창작 동화	사실적 정보, 제안, 수세기, 색
11월	The Little Mouse	창작 동화	위치, 도움 요청하기

2. 수업모형의 구안

본 연구에서는 널리 알려진 수업모형과 학습이론을 배경으로 하여 초등학교에서 일반적으로 지도되고 있는 여러 가지 수업모형을 제시하고 이를 비교, 분석, 참고하여 본 연구자가 구안한, 동화구연과 극화활동을 활용한 음성언어 중심의 영어 수업 모형을 제시하고자 한다. 본 연구자가 구안한 동화구연과 극화활동의 연계지도를 위한 수업 모형은 다음 표 9와 같다.

표 9
동화구연과 극화활동의 연계지도를 위한 수업 모형

단 계	학습 과정	활동 형태 및 자료
도 입	전시 학습 상기	인사, 노래, 녹음기
	본 학습 안내	삽화, 그림카드
발 전	주요 어휘, 구문 익히기	그림 카드
	Big book 보며 듣고 내용 이해하기	삽화 확대도
	장면이나 줄거리 발표하기	개별 발표
	다시 듣고 아는 부분 함께 동화하기	전체 활동
	동화와 관련된 놀이활동하기	전체, 모둠, 짝활동
	기본 대화 익히기	전체→모둠→짝활동
	장면 나누고 대화체 꾸미기	모둠 활동
	극화 활동 연습하기	모둠 활동, 녹음기
	극 발표하기	소품, 비디오 카메라
정 리	공연 평가표 작성, 자기 평가, 공연을 본 소감 발표, 교사의 논평	전체, 개별 활동평가표, 자기 평가지, video tape recorder

동화구연과 극화활동의 연계를 보여주는 본 수업모형에서는 교사 구연에 의해

동화를 듣고, 동화와 관련된 다양한 듣기 중, 듣기 후 활동을 하게 된다. '동화와 관련된 놀이 활동'은 다음 장에 제시되는 학습단계 별 활동 구성에서 자세히 소개한다. 동화구연에 의한 충분한 듣기의 입력으로 동화 내용의 이해가 되면 동화를 장면 별로 나누고, 모둠 별로 하나의 장면을 선택하여 극으로 꾸며보게 된다. 아동들은 반복된 청취와 '아는 부분 함께 동화하기' 활동으로 동화에 나오는 주요 표현들을 거의 암기하게 되고, 동화에 나오는 대화체 문장 등을 사용하여 대사를 구성한다. 아동들의 수준차이가 있어 활발히 활동하는 아동과 그렇지 못한 아동이 있었으나, 함께 극의 장면을 발표해야 하기 때문에 서로 도와주며 극화 활동의 장점인 협동심을 증진시키는 계기도 되었다. 대사를 만드는데 어려움을 느끼는 모둠은 교사가 도움을 주어야 했고, 영어의 초보학습자들인 만큼 가장 사용하기 쉬운 역할 놀이의 단계인 '암기된 대화의 재연'이나 '문맥 상황에 맞는 역할 연습' 정도로 대화 내용을 재연해 보는 수준에 맞추었다.

3. 수업모형의 적용

본 연구자는 하나의 동화를 4단계로 구성하여 4차시에 걸쳐 지도하였다. 1차시는 준비 단계로 들려줄 동화를 힌트 단어(cue words)나 그림을 제시하여 아동으로 하여금 추측하게 함으로써 동기를 유발하고, 동화를 확인하면서 들려줄 동화에 대한 소개를 한다. 들려줄 동화의 주제와 관련된 아동 경험을 서로 발표해 봄으로써 들을 영어동화에 대한 호기심을 자극한다. 그림카드를 보며 들려줄 영어동화에 나오는 주요 어휘와 기본 구문 등을 익혀 다음 차시에 들을 동화에 대한 기초를 다지는 활동을 한다. 또, 삽화확대도를 보며 전체 동화를 우리말로 꾸며보는 활동을 하는데, 이 활동은 영어로 듣게될 동화에 대한 이해와 예측력을 확장시키며 영어동화 듣기에 대한 기대감을 고조시키는 역할을 한다. 마지막으로 동화를 들을 때 주의해야 할 점과 잘 들어야 할 점을 일러줌으로써 동화 듣기에 대한 목적을 주지시키고 동화를 듣기 위한 준비단계로서의 1차시를 마무리 한다.

2차시는 탐색 단계로, 영어동화를 처음부터 끝까지 듣게 되는 단계이다.먼저 1차시에서 학습한 어휘와 구문을 복습하고 동화를 처음부터 끝까지 듣게 된다. 동화를 듣고 나서, 동화의 내용을 확인하고 이해를 확장시켜나가는 여러 가지 '듣기 중 활동'을 한다. 다양한 듣기 중 활동을 하면서 동화 듣기가 자연스럽게 반복되게 되며 듣기를 통한 언어의 입력이 충분히 이루어지게 된다. 마지막으로 동화 주제와 관련 있는 챈트를 익힌다.

3차시는 심화 단계로서 전시에 들은 동화의 이해를 확실히 하는 단계이다. 전체 동화를 다시 들은 후 다양한 '듣기 후 활동'을 통하여 영어동화를 내재화하고 4차시

에서 이어질 극화활동의 바탕을 마련하는 단계라 할 수 있다. 이 단계에서는 동화 주제와 관련있는 노래를 익히고, 마지막으로 게임을 통해 학습을 확인하게 된다.

마지막 단계인 4차시는 발전 단계로서, 3차시까지 이루어진 동화구연 학습을 바탕으로 동화를 극으로 꾸며보는 단계이다. 동화를 장면으로 나누고 모둠 별로 하나의 장면을 맡아 극으로 꾸미는 극화활동을 하게 된다. 장면에 나오는 대사를 만들고 모둠 별로 연습한 후, 장면 순서대로 공연하여 전체 동화를 하나의 극으로 꾸미게 되는 것이다.

이와 같이 하나의 동화를 소재로 4단계의 학습 단계를 거치는 동화구연과 극화활동의 연계학습을 차시별 수업 과정의 표로 나타내면 다음 표 10과 같다.

표 10
차시별 수업 과정

차시 구성	1차시	2차시	3차시	4차시
학습 단계	준비 단계	탐색 단계	심화 단계	발전 단계
학습 과정	주요 학습 활동			
도입	· 동화 소개 · 동화 주제와 관련된 경험 동화하기	· 전시에 학습한 어휘와 구문 복습하기	· 전시에 학습한 챈트를 동작과 함께 하기	· 원어민 목소리로 동화 듣기 · 듣기 이해도 간이 평가
발전	· 그림 보며 주요 어휘와 기본 구문 익히기 · 그림 보며 동화 꾸미기	· 동화 듣기 · 동화와 관련된 듣기 중 활동 하기	· 동화 듣기 · 동화와 관련된 듣기 후 활동 하기 · 노래	· 극화 활동을 위한 준비 및 연습 · 극화 활동
정리	· 듣기를 위한 지시 사항 일러주기	· 챈트	· 게임	· 평가 및 소감 발표

하나의 동화를 4단계로 구성, 4차시에 걸쳐 지도하였으며, 3차시까지 동화구연에 의한 듣기와 다양한 활동 위주의 수업을 하다가 4차시에서 들은 동화를 장면으로 나누고 모둠별로 한 장면씩 극으로 꾸며보는 극화활동으로 말하기를 유도하였다. 그러나 주 1회 영어 시간의 운영은 전시 학습에 대한 파지의 효과가 적어 연계적 수업을 이끌어 가는데 많은 어려움이 따랐다. 영어학습에 대한 지속적인 관심과 동화구연 학습에 대한 효과를 증대하기 위해 영어동화 테이프 듣기와 들은 동화와 관

련된 과제학습을 제시함으로써 긴 차시간격을 극복하려고 하였다.

Ⅴ. 연구 결과의 분석 및 논의

본 연구에서는 동화구연과 극화활동의 연계지도가 음성언어능력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위해, 본 연구자가 담임하는 3학년 한 개반을 실험반으로 정하고, 조사를 통하여 실험반과 유사한 조건의 3학년 한 개 반을 비교반으로 선정하여 실험수업을 실시하였다. 이 장에서는 실험 전후에 실시된 듣기, 말하기 평가와 실험 후에 실시된 아동의 태도 및 흥미도 검사 결과를 비교 분석하여 검증한 결과를 제시하고 그에 따른 논의를 하고자 한다.

1. 영어 듣기 평가

듣기 평가는 실험 전과 후에, 학습한 내용을 중심으로 본 연구자가 제작한 자작 평가지로 2회 실시하여 실험집단과 비교집단간 전후 비교하고 SPSS 프로그램을 이용하여 통계 처리하였다. 평가지의 내용은 사전 평가의 경우, 실험반과 비교반 모두 3, 4월에 동일하게 학습한 단원의 내용을 중심으로 부록 2와 같이 총 10문항으로 구성하였으며, 사후 평가의 경우는 비교반에서 수업한 단원 주제와 부합되는 동화를 선정하여 실험반에 투입하였던 바, 비교반과 실험반에서 학습한 내용을 중심으로 총 10문항으로 구성하였다. 평가 문항을 제작한 뒤에는 평가 문항의 신뢰도를 측정하기 위해 사전에 연구 대상 반이 아닌 다른 3학년 1개 반을 표집하여 예비 평가를 실시하였다. 실시 결과, 평가 문항의 내적 일치도가 .6833으로 나타났는데, 이는 일반적으로 .6 이상이면 신뢰성있는 문항으로 판별함(김범종, 1996)에 비추어 볼 때, 듣기 평가지로서 충분한 신뢰도를 갖추고 있다고 판단되어 실험반과 비교반에 투입할 수 있었다. 문항별 배점은 10점으로 100점을 만점으로 하였고, 문항 내에서 제시되는 듣기 대화문과 문항 답지는 원어민에 의해 녹음하여 들려주었으며 각 문항 답지는 두 번씩 반복해 들려주었다.

동화구연에 의한 학습이 이루어진 실험반과 일반 영어 수업이 이루어진 비교반과의 듣기 평가 결과는 다음 표 11과 같다.

표 11
사전·사후 듣기 평가 결과

구분		인원(N)	평균(M)	표준편차(SD)	t	p
사전	실험반	44	75.00	11.7	.163	p.05
	비교반	44	80.00	11.3		
사후	실험반	44	84.54	10.6	5.086	p.05
	비교반	44	73.18	10.8		

표 11에서 보는 바와 같이 듣기 능력 측정 결과를 비교해 보면, 사전평가에서는 실험반과 비교반의 듣기 능력의 차이는 p>.05로 의의가 없는 것으로 나타났지만, 사후 평가에서는 실험반의 평균이 비교반의 평균보다 11.4가 높아 t검증 결과 5% 수준에서 매우 유의미한 것으로 나타났다. 이는 실험반의 동화구연과 연계한 극화 활동 수업이 비교반의 일반 수업보다 듣기 능력 향상에 긍정적인 효과를 가져왔음을 알 수 있는 것이다.

본 연구자가 의도한 바와 같이 동화구연은 충분한 듣기의 입력을 가능하게 하며, 동화에 관련된 다양한 놀이 활동은 무의식적이고 자연스런 듣기의 반복을 창출하여서 듣기능력의 향상으로 이어졌다고 분석되어진다.

2. 영어 말하기 평가

말하기 평가 역시 듣기 평가와 마찬가지로 실험 전과 후에, 학습한 내용을 중심으로 본 연구자가 제작한 1회당 10개의 문항을 가지고 2회 실시하여 실험집단과 비교집단간 전후 비교하고 SPSS 프로그램을 이용하여 통계 처리하였다. 평가 문항은 사전 평가의 경우, 실험반과 비교반 모두 3, 4월에 동일하게 학습한 단원의 내용을 중심으로 부록 2와 같이 총 10문항으로 구성하였으며, 사후 평가의 경우는 비교반에서 수업한 단원 주제와 부합되는 동화를 선정하여 실험반에 투입하였던 바, 비교반과 실험반에서 학습한 내용을 중심으로 총 10문항으로 구성하였다. 각 평가 문항은 영어 질문으로 되어 있으며 10개의 문항은 교사와 학생 1대 1 면담을 통해 교사가 묻고 학생이 대답하는 형식을 취하고 있다. 말하기 평가는 어느 정도의 시간을 요하기 때문에 방과후에 시간을 정하여 실시하였다.

각 문항 평가에 대한 평가 척도는 다음 표 12와 같다.

표 12
말하기 평가 척도표

배 점	준 거
10	분명한 발음으로 정확하게 대답한다.
8	발음과 어휘는 비교적 정확하나 머뭇거림이 보인다.
6	발음은 비교적 정확하나 올바른 어휘를 사용하지 못한다.
4	발음에 오류가 많으며 맞는 어휘로 답하지 못한다.
2	전혀 영어로 답하지 못한다.

위와 같은 척도에 의해 사전·사후 말하기 평가를 실시한 뒤, 실험반과 비교반의 평균 점수에 대한 t검증 결과는 다음 표 13과 같다.

표 13
사전·사후 말하기 평가 결과

구분		인원(N)	평균(M)	표준편차(SD)	t	p
사전	실험반	44	75.68	11.1	.264	p>.05
	비교반	44	75.00	13.0		
사후	실험반	44	87.95	8.5	5.940	p<.05
	비교반	44	75.90	10.4		

위 표에서 보는 바와 같이 말하기 능력 측정 결과, 사전평가에서는 실험반과 비교반의 말하기 능력의 차이는 p>.05로 의의가 없는 것으로 나타났지만, 사후 평가에서는 실험반의 평균이 비교반의 평균보다 12.05가 높아 t검증 결과 5% 수준에서 매우 유의한 것으로 나타났다. 이는 동화구연과 연계한 극화활동이 아동들에게 발화의 기회를 많이 부여하고 발화의욕을 고취시켜 말하기 능력 향상에 효과적으로 작용하였음을 알 수 있다.

실제로 아동들은 동화 듣기 활동도 즐거워하였지만, 아주 단순한 대화로 구성되는 극화활동일지라도 흥미를 나타내며 적극적으로 참여하는 것을 관찰할 수 있었다. 비교반 역시 각 단원 4차시에 '역할극' 활동이 있어 흥미를 갖고 참여하는 것을 볼 수 있었는데, 실험반의 경우는 흥미와 적극성의 면에서 비교반을 능가하였으며 극화활동에 대한 강한 흥미와 적극성은 발화 적극성으로 이어져 비교반에 비해 말하기에 더욱 적극성을 띄는 것을 관찰할 수 있었다. 듣기·말하기 능력이 일천한 영어 학습 초보자이지만, 4학년 아동을 대상으로 앞서 실시한 영어기능선호도 조사

에서처럼, 3학년 아동 역시 영어를 말로 표현하고 싶어하는 강한 욕구를 지니고 있음을 알 수 있었다.

또, 실험반의 사전, 사후 듣기 대응표본검정(paired samples t-test) 결과는 $t(44)=-5.763$, $p<.05$ 로 나왔고, 말하기 대응표본검정(paired samples t-test) 결과는 $t(44)=-10.959$, $p<.05$로 나와 5% 수준에서 매우 유의한 것으로 나타났는데, 이는 동화구연과 극화활동의 연계학습이 실험반 아동의 듣기·말하기 능력 향상에 얼마나 효과적인지를 단적으로 보여주는 증거가 된다.

결론적으로 위의 평가 결과는, 실험반에 투입한 동화구연과 극화활동의 연계지도가 실험반 학생들의 듣기와 말하기 능력에 긍정적으로 작용하여 음성언어능력향상에 영향을 미치는 것으로 해석되어진다.

Ⅵ. 결론 및 제언

본 연구는 영어사용능력 면에서 초보 단계에 있는 학습자에게, 영어 학습에 대한 부담감을 최소화하면서 영어에의 노출과 흥미, 사용을 충족시킬 수 있는 동화구연과 극화활동의 연계지도를 통하여 음성언어능력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보는데 목적을 두었다.

동화구연과 극화활동의 연계지도 결과는 다음과 같다. 듣기·말하기 평가 결과, 사전 평가에서는 듣기·말하기 모두 $p>.05$로 의의가 없는 것으로 나타났으나, 사후 평가에서는 실험반이 비교반보다 평균이 약 10점 이상 높아 t검증 5% 수준에서 매우 유의한 것으로 나타났다.

위와 같은 연구의 결과를 토대로 하여 얻은 결론으로 영어학습 초보자인 초등학생들에게 동화를 활용한 동화구연과 극화활동의 연계지도는 듣기의 충분한 입력을 수반한 발화 유도로 음성언어 능력 향상에 그 효과가 크다. 따라서 동화를 활용한 동화구연과 극화활동의 연계학습이 초등영어지도방법으로 매우 바람직한 하나의 방법이 된다. 또한 활동을 수반한 동화의 반복 청취는 '영어의 흐름'을 인식하게 해주고, 듣기 이해력을 증진시켜 동화의 의미파악을 수월하게 한다. 마지막으로 동화와 관련된 다양한 듣기 활동은 아동들에게 지루함을 주지 않으면서 충분한 듣기의 투입을 가능하게 하며, 극화 활동은 아동들이 가장 좋아했던 부분으로 자신의 감정이나 경험을 표현하려고 스스로 노력하여 교육적 효과가 매우 높다.

위와 같이 초등학교 영어 교육에 효과가 있는 동화구연과 극화 활동을 적용하기 위하여 동화구연이 가능한 문학적 요소가 영어 교재의 단원 내용에 적절히 수록되어야겠다. 아울러 EFL상황 속에서 영어를 공부하는 아동들에게 제공되어 질 수 있

는 기본적인 의사소통요소가 담긴 다양한 동화의 개발이 이루어져야겠다.

참 고 문 헌

강덕신. (1997). *우화를 통한 초등학교에서의 영어지도에 관한 연구*. 석사학위논문. 한국교원대학교.

교육인적자원부. (2002). *초등학교 교사용 지도서 (영어 3)*. 서울: 대한교과서주식회사.

김범종. (1996). *SPSS/PC+ 사용법과 통계분석기법 해설*. 서울: 학현사.

박계영. (2000). *Storytelling이 어린이 EFL 학습자의 말하기 능력 향상에 미치는 영향*. 석사학위논문. 고려대학교.

박유미. (1998). *초등학교에서의 영어지도를 위한 Storytelling 활용에 관한 연구*. 석사학위논문. 한국교원대학교.

이영옥. (1997). *초등학교에서의 영어듣기 및 말하기 능력 향상을 위한 동화활용 방안*. 석사학위논문. 한국교원대학교.

임경빈. (1998). *영어동화를 이용한 초등학교 영어지도에 있어 Reading Aloud 기법의 효과적 이용에 관한 연구*. 석사학위논문. 한국교원대학교.

임병빈, 김양숙. (2004). 초등영어에서 인형극을 활용한 듣기·말하기 능력 향상방안. *영어어문교육, 9*(2), 263-291.

임병빈, 안희성. (2002). 애니메이션을 활용한 영어듣기능력 향상방안. *영어어문교육, 8*(2), 197-218.

조원택. (1999). *초등영어교육에서 Storytelling을 통한 듣기능력 신장 방안*. 석사학위논문. 공주교육대학교.

Arnold, J. (1999). *Affect in language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Brown, D. (1994). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. NJ : Prentice Hall Regents.

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.

Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied linguistics 1*(1), 1-47.

Carter, R., & Long, M. (1991). *Teaching literature.* New York: Longman.

Drake, S. (1992). *Developing an integrated curriculum using the story model*. Ontario: OISE Press.

Ellis, R. (1994). *The study of second language acquisition*. Oxford: Oxford University Press.

Eyring, J. (1991). Experiential language learning. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a second or foreign languages (2nd ed.)*. MA.: Heinle & Heinle Publishers.

Froese, V. (1994). *Whole-language practice and theory (2nd ed.),* Ontario: Allyn & Bacon Canada.

Glazer, J. (1981). Reading aloud with young children. In L. Lamme (Ed.), *Learning to love literature*. IL: National Council of Teachers of English.

Halliday, M. A. K. (1994). *An introduction to functional grammar*. London: Arnold.

Hansen, G. (1999). Learning by heart: a Lozanov perspective. In J. Arnold (Ed.), *Affect language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Harley, T. (1995). *The psychology of language: From data to theory*. East Sussex: Erlbaum Taylor & Francis.

Harré, R. (2001). The discursive turn in social psychology. In D. Schiffrin, D. Tannen & H. Hamilton (Eds.), *The handbook of discourse analysis*. Oxford: Blackwell.

Heathcote, D., & Bolton, G. (1998). Teaching culture through drama. In M. Byam & M. Flemming (Eds.), *Language learning in intercultural perspective*. Cambridge: Cambridge University Press.

Hedge, T. (2000). *Teaching and learning in the language classroom*. Oxford: Oxford University Press.

Hill, J. (1986). *Teaching literature in the language classroom*. Modern English Publication.

Hingle, I., & Linington, V. (2002). English proficiency test: The oral component of a primary school. In J. C. Richards & W. A. Renandya (Eds.), *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

Hymes, D. (1972) On communicative competence. In J. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics*. Harmondsworth: Penguin.

Jensen, M., & Hermer, A. (1998). Learning by playing: Learning foreign

languages through the senses. In M. Byram & M. Fleming (Eds.), *Language learning in intercultural perspective*. Cambridge: Cambridge University Press.

Johns, A. (1997). *Text, role and context*. Cambridge: Cambridge University Press.

Keller, J. (1983). Motivational design of education. In C. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models*. NJ: Erlbaum.

Koda, K. (2005). *Insights into second language reading: A cross-linguistic approach*. Cambridge: Cambridge University Press.

Kramsch, C. (1993). *Context and culture in language teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Krashen, S., & Terrel, D. (1983). *The natural approach*. California: The Alemany Press.

Maley, A. (1986). A rose is a rose', or is it?: Can communicative competence be taught? In C. Brumfit (Ed.), *The practice of communicative teaching*. Oxford: Pergamon Press.

Peck, S. (2001). Developing children's listening and speaking in ESL. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language (3rd ed.)*. MA: Heinle & Heinle.

Povey, J. (1972). Literature in TESL programs: The language and the culture. In Allen & Campbell (Eds.), *Teaching English as a second language*. New York: McGraw-Hill Inc.

Richards, J., & Rodgers, T. (1986). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Rivers, W. (1987). *Interactive language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schmidt, R., Boraie, D., & Kassabgy, O. (1996). Foreign language motivation: Internal structure and external connections. In R. Oxford (Ed.), *Language learning motivation: Pathway to the new century*. Hawaii: University of Hawaii Press.

Shrum, J., & Glisan, E. W. (1994). *Contextualized language instruction*. MA.: Heinle & Heinle.

Sorenson, M. (1981). Storytelling techniques. In L. Lamme (Ed.), *Learning to love literature*. IL: National Council of Teachers of English.

Stein, P. (2004). Representation, rights, and resources: Multimodal pedagogies in the language and literacy classroom. In B. Noton & K. Toohey (Eds.), *Critical pedagogies and language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ur, P. (1996). *A course in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wallace, M. (1998). *Action research for language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.

Widdowson, H. G. (1990). *Aspects of language teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. Essex: Longman.

Wright A. (1995). *Storytelling with children*. Oxford: Oxford University Press.

부록 1

비교반 선정을 위한 사전 정의적 영역 검사지 (설문지)

3학년 어린이 여러분 안녕하세요?

다음의 질문은 여러분의 영어에 대한 흥미 및 태도를 알아보기 위한 설문지입니다. 아래의 질문에 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

번호	설 문 내 용	매우 그렇다	조금 그렇다	보통이다	조금 그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1	영어에 관심이 많다.					
2	영어 시간이 재미있다.					
3	주변의 물건들을 보면 그것을 영어로 무엇이라 하는지 알고 싶어진다.					
4	영어 시간이 늘 기다려진다.					
5	주변의 영어로 쓰여진 것이 있으면 우리말로 무엇이라 하는지 궁금하다.					
6	영어 시간에 되도록 영어로 말을 하려고 노력한다.					
7	집에서 CD-Rom을 미리 보고 오려고 한다.					
8	외국인을 만나면 먼저 말을 걸고 싶다.					
9	영어 시간이외에도 아는 영어를 사용해 보려고 노력한다.					
10	모르는 영어를 듣거나 보게 되면 꼭 그 뜻을 물어봐야 마음이 편하다.					

부록 2

사전·사후 듣기·말하기 평가지

사전 듣기 평가

※다음 물음을 잘 듣고, 맞는 답의 번호를 골라 ( ) 안에 써 넣으시오.

1. 아침에 만났을 때 하는 인사말은 어느 것입니까? ( )

① Good morning ② Good afternoon

③ Good evening ④ Good night

2. 다음 물음에 알맞은 답은 어느 것입니까? (　　)

Q: What's your name?

① I'm Korean.
② My name is In-ho.
③ I'm happy.
④ It's an apple.

3. 다음 낱말들은 무엇에 관한 것입니까? (　　)

mother	father	sister	brother	grandmother

① weather　② sports　③ fruits　④ family

4.오랜만에 만났을 때 하는 인사말로 알맞은 것은 어느 것입니까?(　　)

① Good bye　② Good night
③ How are you?　④ Are you OK?

5. 다음 물음에 맞는 대답은 어느 것입니까? (　　)

Q: How old are you?

① I'm fine.　② Thank you.
③ I'm 10 years old.　④ Very good.

6. 날씨를 묻는 말은 어느 것입니까? (　　)

① How is the weather?
② What's this?
③ What's that?
④ How are you?

7. 이름을 묻는 말에 대한 대답으로 적당하지 않은 것은 어느 것입니까?(　)

① I'm Young-sook.
② My name is Young-sook.
③ Young-sook.
④ It's Young-sook.

8. 다음 말에 대한 응답으로 가장 알맞은 것은 어느 것입니까?(　　)

Thank you.

① You're welcome.　　② OK.
③ Very good.　　④ I'm fine.

※ 다음 대화를 듣고 묻는 말에 알맞은 답을 하시오.(9-10)

A; Apple, please. B: How many? A: Ten, please.

9. 어느 곳에서 나누어지는 대화일까요? (　　)
① 아이스크림 가게　　② 과일 가게
③ 문방구점　　④ 학교

10. 사고자 하는 물건은 몇 개 입니까?　(　　)
① 5 개　② 7 개　③ 9 개　④ 10 개

사전 말하기 평가

※ 다음 질문에 적절한 대답을 영어로 말해 보세요.

1. What's your name?

2. How is the weather today?

3. How old are you?

4. Good afternoon?

5. What's this? (연필을 가리키며)

6. Is this a book? (책상을 가리키며)

7. Count your fingers.

8. Do you like ice cream?

9. Who is she? (가족 그림을 가리키며)

10. How many eyes do you have?

사후 듣기 평가

※다음 물음을 잘 듣고 맞는 답의 번호를 골라 ( )안에 써 넣으시오.

1. 다음 들려주는 단어 중에서 관계가 먼 것은 어느 것입니까?( )
① teacher ② student ③ docter ④ school

2. 다음 물음에 대한 대답은 몇 시를 말하고 있습니까? ( )

Q: What time is it now? A: It's nine thirty.

① 8시 30분 ② 9시 30분 ③ 10시 30분 ④ 11시 30분

3. 다음 말에 대한 응답으로 적당한 것은 어느 것입니까?( )

I'm hungry.

① Thank you. ② It's OK.
③ You're welcome. ④ Have some sandwiches.

4. 다음 답에 대한 질문으로 적당한 것은 어느 것입니까?( )

I like hamburgers.

① What's this? ② Do you have hamburgers?
③ What do you like? ④ Where is the hamburger?

※다음 대화를 듣고 질문에 대한 답을 고르시오.(5-6)

Dialog Boy 1: What's her name, Min-su? Boy 2(Min-su): Her name is Mi-na. She is my sister. Boy 1: How old is she? Boy 2: She is eight.

5. Who is Mi-na?---------- ( )
① She is Min-su's sister.
② She is my sister.
③ She is Min-su's mother.
④ She is your sister.

6. How old is Mi-na? ---------- ( )
① Seven ② Eight ③ Nine ④ Ten

※다음 대화를 듣고 질문에 대한 답을 고르시오.(7-8)

Girl : Where is my book? Boy : It's under the chair.

7. 소녀가 찾고 있는 것은 무엇입니까? --------- ( )
① 책 ② 연필 ③ 의자 ④ 공

8. 찾고 있는 것은 지금 어디에 있습니까? -------( )
① 책상 아래 ② 의자아래
③ 책상 위 ④ 의자 위

※ 다음 네모 안과 같은 상황일 때, 어떻게 말해야 하겠습니까? 알맞은 말을 고르시오.(9-10)

9. 동생이 밖에서 놀다가 얼굴을 시꺼멓게 해가지고 들어옵니다. (　　)

① Point to your hands.
② Wash your face.
② Touch your mouth.
③ Clap five times.

10. 친구의 생일에 축하해 주러 갔습니다. (　　)

① Thank you. ② See you again.
③ Happy birthday! ④ Come here, please.

사후 말하기 평가

※ 다음 질문에 적절한 대답을 영어로 말해 보시오.

1. What's your favorite food?

2. How old is your mother?

3. How many fingers do you have?

4. Can you swim?

5. What color is the banana?

6. What's your phone number?

7. Do you have a dog?

8. What time is it?

9. Where is your bag?

10. How are you?

예시언어(Example in): English
적용가능언어(Applicable Languages): English
적용가능수준(Applicable Levels): Elementary/Secondary

이승렬
한국항공대학교 영어학과
412-791 경기도 고양시 덕양구 화전동 200-1
Tel: 02-300-0068
E-mail: srlee@hau.ac.kr

홍영숙
SUNY at Buffalo
4357 Chestnut Ridge Rd., Amherst, NY

Received in Oct., 2005
Reviewed by Nov., 2005
Revised version received in Dec., 2005