*영어어문교육 11*권 4호 2005년 겨울

과업 중심 학습방법에 기초한 중학교 영어교과 재량활동 학습자료 모형

이 정 원*
(충남대학교)
이 경 자**
(충남대학교)

Lee, Jeong-Won & Lee, Kyeong-Ja. (2005). A model of the learning materials for the middle school multi-purpose English classes through TBL framework. *English Language & Literature Teaching, 11*(4), 335-363.

One of the most important features in the 7th National Curriculum of English is the introduction of the middle school multi-purpose English classes. Despite the importance of the classes, there doesn't seem to be enough studies of developing learning materials for them. The purpose of the current study is, therefore, to develop English learning materials for the multi-purpose English classes based on the Task-Based Learning framework. To do so, various tasks were collected and adapted for the classes, and different teaching techniques suitable for the tasks were designed. It is hoped that this research will help teachers prepare for teaching materials for the classes, and students recognize their interests in English and to improve their English abilities.

[task-based learning/learning materials for the multi-purpose English classes, 과업 중심 학습방법/영어교과 재량활동 학습자료]

---

* 제1저자
** 제2저자

Ⅰ. 서론

제7차 중학교 영어과 교육과정은 21세기 지식·정보화 시대에 대비하여 학생들로 하여금 국제 공용어인 영어의 중요성을 알게 하고, 영어에 대한 관심과 흥미를 유지시키며, 의사소통능력을 향상시키는데 중점을 두고 있다. 또한 학생들이 영어에 흥미를 가지고 자연스럽게 배울 수 있도록 하기 위해, 교사 중심의 일방적 설명보다는 학습자 스스로 과업을 수행하고 활동을 하도록 권장하고 있다. 이러한 목표를 달성하기 위해서 제시된 제7차 교육과정의 두드러진 특징 중 하나는 교과 재량활동 시간의 도입이다. 이 시간은 진도를 나가는 것이 아니라 다양한 영어 학습활동을 통하여 영어교과를 심화·보충할 수 있도록 마련된 시간이다.

현재 우리의 중학교 영어수업 상황을 보면 학생활동의 비중을 높이려는 노력이 많이 시도되고 있지만, 아직까지 수업에 있어 교사의 주도적인 역할을 부정하기는 어렵다. 게다가 외국어로서의 영어에 대한 자연스러운 노출 및 사용 기회가 제한된 상황에서 학생들의 학습에 있어 교사는 교수 활동은 물론 동기 부여에도 지대한 영향을 끼친다고 본다. 이는 자칫 교사 주도의 수업 상황을 연출시켜 자연스러운 영어 학습을 방해할 우려를 안고 있다. 더욱이 영어교과를 심화·보충할 수 있도록 마련되어 있는 재량활동 시간에도 수업 진도를 나간다든가, 영어 비디오를 보면서 시간을 보낸다든가, 또는 시험공부를 하는 등 재량활동 본래의 취지에서 벗어난 수업 형태가 발견되는 경우가 자주 있다. 이러한 문제점에 대한 이유 중 하나는 영어교과의 보충·심화학습이 이루어질 수 있도록 하기 위한 체계적이고 다양한 학생 중심 활동을 위한 학습 자료가 부족하고 또한 이에 대한 연구 역시 미흡하다는 점이다.

따라서 본 논문에서는 우선 재량활동 시간에 학생 중심 활동을 제공하기 위한 학습방법으로 7차 교육과정에서 강조하고 있는 교수법인 과업-중심 학습방법(task-based learning)을 활용하여, 교실 수업 상황에서 학습자가 비록 제한된 언어능력을 가졌더라도 이것을 실제로 자연스러운 상황에서 사용할 수 있는 기회를 최대화하기 위한 보다 효율적인 학습 환경을 제공하고자 한다. 이러한 환경은 교사와 학생, 특히 학생과 학생 간의 상호작용을 활성화함으로써 구축될 수 있다.

다음으로, 이러한 과업-중심 학습방법에 기초하여, 교사 위주의 수업에서 탈피하여 학생 스스로 참여하여 활동하는 과업-중심 학습활동을 통하여 학습효과를 높일 수 있는 효율적인 교수 방법과 교육 자료를 개발하여 제시하고자 한다. 이를 통해 궁극적으로 학생들에게 영어에 대한 자신감을 심어주고, 제7차 영어과 교육과정의 중점 요소인 의사소통능력을 향상시키는 좋은 기회를 제공할 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 재량활동 교육과정

제7차 교육과정은 '자율과 창의에 바탕을 둔 학생 중심 교육과정'이며 이러한 교육과정의 기본 정신을 지역이나 학교의 실정에 알맞게 구현하기 가장 적절한 방안은 '재량활동'이라고 할 수 있다(교육부, 2001). 재량활동은 기존의 교과나 특별활동과는 달리 교사, 학생, 학부모, 지역사회의 새로운 필요와 요구에 탄력적으로 대응하여 각 학교가 자유롭고 창의적인 교육 활동을 특색 있게 실천함으로써 지금까지의 획일적이고 경직된 학교 교육을 보다 개성화·다양화하기 위하여 확대·신설되었다. 재량활동은 교육과정 운영의 분권화, 자율화, 지역화 및 내용의 적정화를 촉진시키기 위한 교육과정의 한 영역이다.

하지만 그 동안의 교과 지식 중심의 학습 활동에서는 학습에 대한 자기 주도성을 발휘할 수 없게 하고, 개개인의 특기, 소질 등을 신장시킬 수 있는 기회를 충분히 제공하지 못했으며, 국제적 경쟁에서 살아남을 수 있는 창의력 신장 교육을 소홀히 했다는 비판을 받아 왔다. 학생들이 교과를 선택하여 공부하고, 자신의 수준과 흥미에 맞는 여러 가지 창의적인 활동과 자기 주도적 학습을 하기 위해서는 재량시간의 확보가 반드시 필요하다. 재량활동 교육과정은 단위 학교와 교사에게 교육과정의 편성과 운영에 관한 자율과 재량권을 보장하고, 학생의 자기 주도적 학습 능력을 신장하기 위하여 도입된 것이다(교육인적자원부, 2003).

2. 과업 중심 학습방법

1) 개념

일반적으로 과업(task)이란 학습자 스스로 또는 타인과 함께 일상생활, 직업, 놀이, 기타 여러 가지 활동을 자유로이 또는 일정한 보상을 위해서 수행하는 행위를 지칭하지만, 의사소통 중심 교육에서의 과업은 학습자에게 보다 많은 의사소통 환경을 제공하기 위한 상호작용이라는 개념도 포함된다(Long & Crookes, 1992; Nunan, 1989; Prahbu, 1987).

Nunan(1989)은 교실 언어학습을 실세계와 연결시키기 위해 과업을 학습자로 하여금 교실 밖의 실제상황을 연습하도록(rehearse) 요구하는 목표 과업(target tasks)과 실세계에서는 좀처럼 일어나지 않는 상황을 연습하도록 하는 교육적 과업(pedagogical tasks)으로 구분한다. 여기서 목표 과업이란 개인들이 교실 밖에서 전

형적으로 행하는 것들을 분류한 것이고, 교육적 과업이란 의미를 표현하기 위해 학습자가 소유한 문법적 지식에 주목하면서, 목표어로 이해하고, 조작하며, 표현하거나 상호작용하는 교실학습을 말한다. 그에 따르면, 의사소통 과업(communicative tasks)은 '학습자가 형태보다는 의미에 중점을 두면서 목표어로 이해하거나, 말하거나, 상호작용할 수 있는 학급 활동의 하나'라고 정의한다. Prabhu(1987) 역시 과업을 학습자가 일정한 사고(thought)의 과정을 통하여 주어진 정보로부터 결과를 얻도록 하는 활동이며, 교사들은 '과업'으로 간주되는 과정을 통제하고 규제할 수 있다고 설명했다. 그는 과업이 학습자가 갖는 인지(cognition)와 과정(process), 그리고 교육(pedagogy)을 지향한 것으로 보고, 의미에 보다 초점을 두고 있다.

이에 대해, Long과 Crookes(1992)는 과업을 의미에 초점을 두되, 결과 중심으로 실세계와 일정하게 관련되는 활동으로 정의한다. 실생활에서 사용되는 초급 학습자를 위한 과업은 교육적 과업에서 출발하여 점차 실세계 활동을 모의 실연(simulation)하는 단계로 옮아가야 한다. 따라서 그들은 실세계 또는 목표 과업을 상위분류하고, 교실 내에서 교사와 학생에 의해 수행되는 과업을 교육적 과업으로 하위분류한다.

과업 중심 학습방법에서 언어는 행함으로써 배우고, 의미를 강조할 때 학습된다. 따라서 과업 중심 접근방법에서는 기능(function), 의미(notion), 화제(topic), 구조(structure)에 따라서 학습내용을 구성하는 것이 아니라, 학습자들이 목표 언어로 과업을 수행하도록 구성된다(Samuda, 2001). 즉, 과업-중심 학습방법은 학생들이 배울 언어 요소를 중심으로 조직하는 것이 아니라 학생들이 목표언어를 사용해서 달성해야 할 과업을 중심으로 가르칠 내용을 조직하는 방법이다. 요약하면, 과업-중심 학습방법은 학생들에게 의사소통할 목적을 제공하기 위하여 과업을 제시하고 학습자들은 주어진 과업을 해결하기 위해 상호작용을 통하여 언어를 배우게 되는 방법이라고 볼 수 있다.

2) 목표

과업 중심 학습방법에서 교육적 목표는 크게 정확성(accuracy), 복잡성(complexity), 재구성(restructuring), 및 유창성(fluency)의 세 가지로 나뉜다(Skehan, 1998). 정확성이란 목표언어의 규칙 체계와의 관계에서 얼마나 잘 발화하였는가와 관련되며, 복잡성이란 발화된 언어의 정교함을 말하는 것으로 학습자가 얼마나 상투적인 어구로 말하며 의사소통적인 도전을 하기 위해 언어 자료를 확장시키려고 노력하는지를 말한다. 재구성은 학습자가 진보적으로 보다 더 복잡한 언어를 발화하도록 하는 과정으로, 학습자 자신의 기저에 있는 언어 체계를 멈추거나

주저함 없이 실제생활에서 발화하는 능력을 말한다.

과업 중심 학습에서 학습자는 이미 가지고 있는 언어 자료를 통하여 의사소통적 문제를 해결하지만 정확한 언어 형식을 기초로 하여 문제를 해결하는 것이 아니고 유창성에 초점을 두고 언어를 사용한다(Willis, 1996). 이는 낮은 언어 수준 단계에서는 학습자가 이미 알고 있는 언어를 사용해볼 수 있는 기회를 제공하고 사용한 언어가 문법적으로 정확하지 않다 하더라도 문제를 해결하기 위하여 끊임없이 도전해보도록 하는 것이 중요하다는 점을 암시한다.

이외에도 Willis(1996)는 적합성(conformity)이 필요하다고 말한다. 적합성은 의사소통 상황에 얼마나 적합하게 언어를 사용하는가의 문제이다. 의사소통 문제를 해결하기 위해서는 유창한 언어나 정확한 언어만으로는 부족하며, 사용하는 언어가 주어진 상황에 얼마나 잘 어우러지는가에 따라 의사소통 문제가 해결될 수도 그렇지 않을 수도 있기 때문이다.

3) 유형

과업 유형은 학습자가 실생활에서 수행할 목표 과업의 선행조건으로 요구분석(needs analysis)을 실시한 후 분류하는 것이 좋다(Long, 1991). 과업 유형이 분류되면, 실제적으로 교사와 학생들이 수업에서 행할 교육적 과업을 도출하고 배열할 필요가 있다. 의사소통 기능을 촉진하기 위한 이상적인 과업 유형으로 Long(1991)은 양방향 과업을 제시했고, Nunan(1989)은 중급 학습자에게는 하나 또는 제한된 수의 정답을 갖는 폐쇄형(closed)이, 고급 수준의 학습자에게는 단일 정답이 없는 개방형(opened) 과업이 효과적이라고 주장했다.

과업 유형은 학자들마다 그들이 초점을 두는 것에 따라 매우 다양하다. 표 1은 여러 학자들의 과업 유형을 분류한 것을 정리한 것이다(이경자, 2005). 본 논문에서는 이 분야에서 가장 많이 알려져 있고 또 연구되고 있는 Willis(1996)가 제시한 여섯 가지 과업을 중심으로 자료 개발을 수행했다.

표 1
과업 유형의 분류

Hyun & Finch (1988)	· static, dynamic task · experience task · shared task · guided task · independent task
Willis (1996)	· listing · ordering and sorting · problem solving · sharing personal experience · creative task

Foster & Skehan (1996)	· personal information exchange · narrative · decision-making
Estaire & Zanon (1994)	· communicational tasks · enabling tasks
Pica & Kanagy & Falodun(1993)	· jigsaw · information gap · problem solving · decision making tasks · opinion exchange tasks
Pattison(1987)	· information gap · ranking · jigsaw · guessing · problem solving · role play · group discussion · project-based activity · prepared monologues
Prahbu(1987)	· information gap · reasoning gap · opinion gap
Doughty & Pica (1986)	· optional versus required exchange of information · information gap · decision-making tasks
Duff (1986)	· convergent tasks · divergent tasks
Brown & Yule (1983)	· description · diagram-drawing · mincer assembly · story telling · eye-witness account · opinion-expressing
Littlewood(1981)	· sharing information with restricted cooperation · sharing information with unrestricted cooperation · sharing and processing information · processing information
Long (1981)	· one-way tasks · two-way tasks

III. 과업 중심 학습방법에 기초한 재량활동 학습자료 개발

과업 중심 학습방법은 학생들이 배우고자 하는 목표어를 과업이라는 매개체를 통해 의사소통 목적 하에 상호작용을 통해 학습할 수 있도록 돕는다. 따라서 과업 수행 과정에서 목표어의 사용은 유목적적이고 협동적으로 이루어진다. 이제 과업-중심 학습방법에서 제시하는 과업의 종류를 구체적으로 살펴보면서 그 과업의 수행을 위해 사용할 수 있는 학습 자료의 예를 제시하고자 한다. 이 자료는 중학생을 대상으로 구안한 것으로, 자료의 난이도에 따라 적절하게 활용할 수 있을 것이다.

1. 나열하기(listing) 과업 자료

표 2는 여러 종류의 나열하기 과업을 예로 들고 있다. 나열하기 과업-중심 수업방법에 대해서 구체적인 예(동물의 종류 나열하기)를 들어 설명하겠다. 이 외에도 채소 및 과일 종류, 직업 종류, 여가활동, 부엌에서 찾을 수 있는 물건의 나열하기 등을 아래의 방식으로 활용할 수 있다(Willis, 1996).

표 2
나열하기 예시

결과물	완성된 리스트 또는 마인드 맵
과정	브레인스토밍, 사실 찾기
출발점	단어, 사물, 성질(자질), 사람, 장소, 행동, 직업과 관계된 기술: * 스포츠나 팝송 등에 나오는 국제적으로 통용되는 단어들 * 부엌이나 해변 등 특별한 장소에서 찾을 수 있는 물건들 * 매일 가지고 다니거나 자주 잊거나 잃어버리는 것들 * 좋은 펜이나 스테레오 시스템 등 생산품의 특징 * 교사나 대통령 등 특별한 직업에 요구되는 자질들 * TV 명사나 우주인 등의 개인적인 특성들 * 리조트나 언어 학교, 종합운동장 등 장소의 특징 * 범죄 예방, 파티 계획, 이사 등을 위해 해야 할 일 * 새 단어 외우기, 밥 짓기, 돈 절약하기 등의 방법 * 손님이 호텔 직원에게 또는 여행자가 가이드에게 하는 일반적인 질문
후속 과업	* 암기 게임(리스트나 자료는 숨겨둔 채 정해진 시간 안에 가능한 한 많은 목록들 회상해 내기)

1) 동물의 종류 나열하기 수업 방법

(1) 학급을 소집단으로 나눈다.
(2) '동물원에서는 어떤 동물들을 볼 수 있을까요?'로 시작한다. (pre-task)
(3) 그룹별로 생각할 수 있는 모든 동물의 종류를 다른 그룹에 들리지 않게 제한된 시간 안에 최대한 많이 쓰게 한다. 동물의 범위는 각각 동물원, 농장, 바다에서 볼 수 있는 종류 등으로 제한할 수 있다.
(4) 교사는 동물을 하나씩 불러 가며 점수를 부여한다. 모든 학생들이 생각하기 쉬운 동물의 종류에는 1점을, 학생들이 잘 모르는 동물의 종류에는 2점 또는 3점을 부여한다. 이 때 그룹별로 차례로 동물을 말하게 하는 것도 좋은 방법이다.
(5) 학생들은 발표되는 동물이 자기들의 리스트에 있으면 체크를 하면서 점수를 표시한다.
(6) 교사가 준비한 리스트나 다른 집단에 없는 동물 리스트가 있는 집단에는 보너스 점수를 부여한다.
(7) 가장 많은 점수를 받은 집단이 우승한다. (task)
(8) 후속과업으로 암기 게임을 할 수 있다. (follow-up task)

2) 참고 언어 자료 종류

(1) 동물의 종류
* 농장에서 볼 수 있는 동물의 종류
* 동물원에서 볼 수 있는 동물의 종류
* 바다에서 볼 수 있는 동(식)물의 종류
(2) 채소 및 과일의 종류
(3) 직업의 종류
(4) 여가활동의 종류
(5) 부엌에서 찾을 수 있는 물건들의 종류

2. 순서짓기와 분류하기(ordering and sorting) 과업 자료

표 3은 여러 종류의 순서짓기와 분류하기 과업을 예로 들고 있다(Willis, 1996). 순서짓기와 분류하기 과업을 세 가지로 나누어 제시한다. 먼저 연계하기로 일주일, 4계절, 태양계의 행성, 열두 달을 차례대로 말하기 및 쓰기를 제시하고, 분류하기 과업으로 분류하기 자료와 제거하기(odd-one-out) 자료를 제시하며, 순서짓기 자료의 예로 빵을 굽는 순서를 익히는 자료를 예로 들고자 한다.

1) 연계하기
(1) 일주일을 차례대로 말하기/쓰기
(2) 4계절을 차례대로 말하기/쓰기
(3) 태양계의 행성 차례대로 말하기/쓰기
(4) 열두 달 차례대로 말하기/쓰기

표 3
순서짓기와 분류하기 예시

결과물	특별한 기준에 따라 순서 지어지거나 분류된 정보 또는 데이터			
과정	연계하기, 순서짓기	정렬하기	범주화	분류하기
출발점	섞여진 리스트나 뉴스 보도 등	특별한 기준이나 개인의 가치관에 따른 분류 방법, 사물에 대한 개인의 경험	진술문이나 데이터가 붙어 있는 제목이나 반만 완성된 표	일상적인 일들, 사건들, 목록들, 단어들

예시 과업	* 일주일을 올바른 순서로 놓기 * 국제전화를 거는 순서 * 뉴스를 연대순으로 다시 쓰기	* 새로운 언어를 배우는 좋은 방법, 두 장소를 여행하는 가장 좋은 방법에 대한 동의 * 항목의 중요한 순서, 흥미로운 순서 등으로 정렬하기	* 다음의 항목아래 진술문 그룹화하기-의견일치, 의견불일치, 미결정 * 교재에 있는 정보로 차트나 표 완성하기	* 매일 먹는 음식을 몇 가지 방법으로 분류할 수 있는가? * 그림 속의 동물들을 분류하는 다섯 가지 방법에 대해 생각하기
후속 과업	* 빠진 항목 찾기: 연속 항목에서 한 가지를 뺀 후 리스트를읽어주고 빠진 항목 찾게 하기	* 학급이 토론을 통해 합의에 도달할 수 있도록 각 그룹의 목록의 순위 제시	* 학생 자신의 결정을 학급에 증명하거나 완성된 표를 구두로 제시	* 이상한 것 찾아내기-학생들이 네다섯 개의 유사한 항목으로 세트 구성, 어울리지 않는 한 가지 첨가

2) 분류하기

(1) 분류하기 자료

* 다음의 각 항목을 올바르게 분류하시오.

In The Right Place	
ant bee bench bird caterpillar daisy garden fork geranium grass hoe lawn rake tree rose shovel spade tulip violet worm shrubs	
GARDEN TOOLS	FLOWERS
THE GARDEN	ANIMALS ant

(2) 제거하기(ODD-ONE-OUT) 자료

* 다음에서 어울리지 않는 것을 찾고, 그 첫 번째 철자로 이루어지는 악기의 이름을 쓰시오: ___ ___ ___ ___ O ___ I C A

① TROMBONE, HARP, SAXOPHONE, TRUMPET

② MICROPHONE, RECORD-PLAYER, LOUDSPEAKERS, AUDIENCE

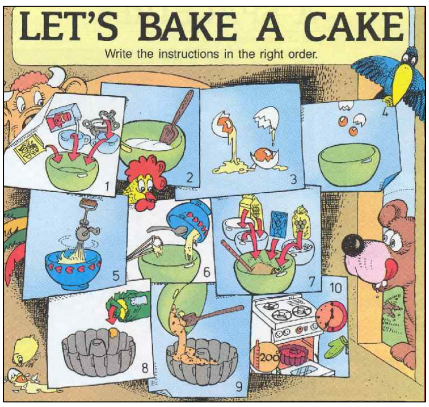
③ PIANIST, GUITARIST, RECORD, DRUMMER

④ MUSIC, DRUM, BASS-DRUM, DRUM-KIT

⑤ CASSETTE, NOTE, RECORD, COMPACT DISC

(3) 순서짓기 자료의 실례(ELI s.r.l., 1991, p. 89)

* 아래의 1에서 10은 빵을 굽는 바른 순서이다. A에서 J까지의 지시가 가리키는 그림을 찾아 그 숫자를 쓰시오.



A. Lightly grease the baking tin with butter _8_

B. Separate the yolks and whites of 2 eggs _____

C. Bake in a hot oven, 200^0, for 35 minutes _____

D. Beat the mixture well using a wooden spoon _____

E. Put the egg whites in another bowl and whisk until they're stiff and stand in straight peaks _____

F. Add 2 cups of flour, a level tablespoon of baking powder and a cup of washed sultanas, and mix the ingredients _____

G. Fold the whisked egg whites into the other ingredients _____

H. Add the egg yolks to the other ingredients _____

I. Pour the mixture into the baking tin _____

J. Put 1 cup of milk, 1 cup of sugar and a level teaspoon of vanilla essence into a large bowl _____

3. 비교하기(comparing) 과업 자료

표 4는 여러 종류의 비교하기 과업을 예로 들고 있다(Willis, 1996). 이 과업의 예로 이야기 결말 비교, 두 그림의 차이점 찾기, 사람이나 장소에 대한 묘사를 듣고/

읽고 누구인지/어디인지 알아내기, 지시에 따라 표 완성하기 자료를 제시한다.

표 4
비교하기 예시

결과물	적절하게 연결된 항목이나 유사점·차이점이 확인된 것		
과 정	짝짓기	유사점 찾기	차이점 찾기
출발점	두 가지 다른 자료에서 사람이나 사물을 확인하기 위해 연결될 수 있는 정보	개인의 경험, 영화 등 일반적인 주제에서 유사점을 찾을 수 있는 두 가지 이상의 정보	개인의 경험, 영화 등에서 온 일반적인 주제에서 차이점을 찾을 수 있는 두 가지 이상의 정보
예시 과업	* 사람이나 장소에 대한 묘사를 듣고/읽고 누구인지/어디인지 알아내기 * 차 사고 등에 대해 듣고/읽고 가장 정확하게 묘사하는 그림 말하기 * 지시 따르기: 지도에서 길 추적하기, 집 평면도 완성하기, 지시에 따라 표 완성하기	* 다른 신문에 난 같은 사건에 대한 기사 비교하기 * 학습자가 맺은 이야기 결말과 원래 이야기 결말 비교하기 * 다른 도시나 나라에서 일을 하는(커피 만들기, 밥 짓기 등) 방법 비교하기	* 두 개의 그림, 두 이야기 결말, 같은 사건에 대한 두 설명 간의 차이점 찾기 * 학급의 반은 비디오시청, 반은 교재를 읽은 후 차이점 비교하기 * 다른 나라의 교육제도 차이점 찾기
후속 과업	* 교재와 그림 연결 후 자기 집 평면도를 만들어 짝에게 그리도록 설명하기	* 뉴스 보도에서 유사점 찾은 후 유사한 뉴스 항목이 있는 다른 신문 소개하기	* 두 그림의 차이점 찾은 후 학생들 그림속의 세 가지를 바꾸고 교재 다시 쓴 후 차이점 찾아내기

1) 학생이 맺은 이야기 결말과 원래 이야기 결말 비교(김광수, 정상화, 조영남, 이경자, 우미선, 1987, p. 69)

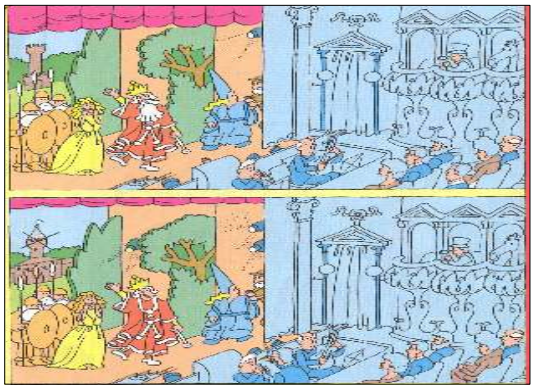
* 다음 이야기를 완성하고 원래 이야기의 결말과 비교해 보시오.

An Indian

In a small town there lived an Indian. He could tell the weather correctly. People came from other places to ask him of the weather. One day, he could not tell the weather correctly any more. Many people asked the reason. He said, "_____."

2) 두 그림의 차이점 찾기(ELI s.r.l., 1991, p. 32)

* 다음 두 그림의 차이점을 찾아 밑줄 친 부분에 단어를 쓰시오.



1. ___scenery_ 2. _____ 3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____

3) 다른 사람이나 장소에 대한 묘사를 듣고/읽고 누가 누구인지/어디가 어디인지 알아내기(ELI s.r.l., 1991, p. 69)

* 아래에서 묘사하고 있는 사람을 찾아 각 번호에 그 사람의 이름을 쓰시오.

Mary's got fair hair. Andrew's hair is short.
Richard's hair is black. Ann hasn't got fair hair.
Paul has a beard. Jane's hair isn't straight.
Liz's hair is wavy. John hasn't got a beard or a moustache

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____

4) 지시에 따라 표 완성하기 자료

이 자료는 20개의 칸으로 구성된 직사각형 판에 아래의 지시사항을 듣고 해당되는 지시사항의 내용을 각 칸에 채우는 방법으로, 듣기 능력 향상과 상, 하, 좌, 우 방향에 대해 공부할 수 있고, 말하기 능력과 함께 쓰기 능력 향상도 꾀할 수 있다.

* 방법

(1) 교사는 20개의 square가 있는 직사각형을 준비한다.

(2) 시작하기 전에 다음을 채워 교사용 직사각형 판을 준비한다.
① In square number 8 write today's date.
② In square number 11 write which year it is.
③ In square number 14 write which day it was yesterday.
④ In square number 17 write your father's name.
⑤ In square number 19 write the number 42.
⑥ In square number 20 write the color of your bag.
⑦ In square number 16 write your name.
(3) 학생들에게도 20개의 square가 모두 비어있는 직사각형을 나누어준다.
(4) 다음의 지시사항을 읽어 주어 해당 칸을 채우도록 한다.
(5) 이해가 되지 않을 때는 언제든지 지시사항을 다시 읽어 달라고 요구할 수 있다.
(6) 게임이 끝나면 학생들이 다 맞게 했는지 교사의 것과 비교해 본다.
(7) 지시사항의 내용을 조금씩 바꾸어 여러 장을 준비했다가 학생이 교사의 역할을 하게 하여 말하기 연습도 이루어지게 한다.

4. 문제 해결하기(problem solving) 과업 자료

표 5는 여러 종류의 문제 해결하기 과업을 예로 들고 있다(Willis, 1996). 이 과업을 위한 학습 자료로 퍼즐 문제, 유머와 이솝우화, 전래동화를 이용한 조각글 이야기(strip story) 자료, 비디오를 이용한 문제 해결하기, 'Do you agree?'를 주제로 한 수업, 영어 격언 자료, 빈 칸 예시(gapped example)를 이용한 자료를 소개한다.

표 5
문제 해결하기 예시

결과물	평가 가능한 문제에 대한 해결안			
과 정	실제 또는 가상의 상황을 분석하고, 추론하고, 결정하기			
출발점	간단한 퍼즐이나 논리 문제 등	실생활 문제, 개인의 경험, 가상의 문제들	미완성된 이야기/시/영화/오디오나 비디오 녹음 등, 예상할 수 있는 단어, 추측 게임	배경데이터, 컴퓨터 시뮬레이션이 있는 사례 연구
예시 과업	* 케익 자르기: 케익을 똑 같이 여덟 조각으로 자르기 위한 최소한의 컷팅 수는? * 강 건너기: 노부인이 여우, 염소, 양배추를 가지고 강을 건너려 한다. 작은 배에는 한 번에 그녀와 두 가지만 함께 탈 수 있다. 어떻게 하면 될까?	* 충고 칼럼에 올라온 편지에 대해 어떤 충고를 할 것인가? * 혼자 여행하는 젊은이가 머물 수 있는 싸고 안전한 좋은 곳 두 곳 추천하기 * 주어진 예산으로 외국 손님을 위한 메뉴 짜 보기	* 빠진 부분이나 미완성 이야기 각색하기 * 실마리 단어나 구절, 그림, 오디오나 비디오 발췌문을 이용 가능한 스토리로 작업해 보기 * 적당한 구절로 교재의 괄호 채우기 * 뒤집어진 그림 또는 가방 안에 무엇이 있는지 추측하기	* 어린 범죄자들에 대한 연구: 재범을 막기 위한 가장 좋은 행위는? * 학습자의 회사/나라가 어떤 개발도상국을 돕기 위한 적당한 세 가지 방법은?
후속 과업	어느 해결안이 가장 잘된 것인지 결정하기 위해 과업을 비교하고 제시하며 해결안에 대해 토론하기			

1) 비디오 이용 수업

비디오를 이용한 수업자료는 학습지도안과 학습지, 영화와 관련된 여러 가지 영어 표현들, 정답지로 구성하였다.

(1) 학습 지도안

일시	200 년 월 일 교시	교수·학습모형	문제해결 학습
학습 주제	영화 'Beauty and the Beast(part1)'를 보고 감상표현 및 영어표현 익히기	차시	
학습 목표	'Beauty and the Beast'를 보고 감상표현 및 영어표현을 익힐 수 있다.		
교사		보조 교사	
장소	시청각실	준비물	영어 학습지 및 사전

학습 과정	교수·학습 활동	시간	관련 자료 • 유의점
동기 유발	1. 영화 감상 (part1)	40'	영어표현에 유의하면서 영화감상
학습 문제 확인	2. 듣기 연습 문제지와 일치하는 scene 찾아내기 - 학습지에 발췌된 듣기연습 scene의 시작을 학생들로 하여금 맞춰 보게 한다. Scene이 시작되는 곳에 학생들에게 Stop이라고 외치게 하여 정확하게 맞추는 학생에게 적절한 보상을 한다.	5'	
발전 학습	3. 학습지를 완성해 가면서 다시 영화 감상 - 대사 듣고 쓰기 - Who Is Speaking	40'	내용이해에 중점을 두고 경청 후 쓰기
정리	4. 새로운 표현 학습 - Key Expressions 5. 제목으로 알아 본 영어표현	5'	
관련 사이트	http://www.yahoo.co.kr/Entertainment/movies_and_Film/Screenplays http://andywon.home.ml.org http://www.educaster.com		

(2) 제목으로 알아 본 영어 표현

영화 제목	뜻
addicted to love (애딕티드 러브)	'사랑에 중독된'이라는 뜻보다는 단어설명을 위해 선택한 영화 제목이다. 원래 addict 가 '~에 중독되다'라고 쓰일 때 to를 동반한다. 그래서 원제처럼 to가 들어가야 한다.
American beauty (아메리칸 뷰티)	여러 가지 뜻이 있는데, 1) 가장 고급스러운 장미의 이름, 2) 금발에 파란 눈, 전형적인 미국 미인, 3) 일상에서 느끼는 소박한 아름다움 등이다. 영화의 주제를 모두 담고 있는 멋진 제목이지 않은가?
amistad (아미스타드)	아미스타드는 영어가 아니라, 스페인어로 우정이라는 뜻이다.
at first sight (사랑이머무는 풍경)	첫눈에 뭐했다고 하죠? 사랑에 빠진다고 하죠! --> Have a crush on someone (at first sight) (첫눈에) ~에게 반하다.
big shot (빅샷)	=big cheese, big gun, big time --> 중요한 인물, 지도자
cliffhanger (클리프 행어)	주인공(실베스타 스텔론)이 암벽등산가로 나온다. 클리프 행어는 극적 절정단계 부분에서 극도로 마음 졸이게 하여 긴장과 기대를 자아내게 하는 순간이나 사건을 말한다. 그래서 영화에서는 위기천만의 활극이나 모험영화를 지칭한다.
clueless (클루리스)	실마리가 없는, 아무 생각 없는, 대책이 안서는 사람보고 '답없다'라고 하는데, 영어로는 clueless가 적절한 표현인 것 같다.
color of money (컬러 어브 머니)	돈의 색깔? 이 문구는 주로 see와 함께 쓰인다. '돈의 색깔을 보다' 즉, 상대방이 쓸돈이 있다는 사실을 감지한다는 뜻이다. 이 영화는 당구의 달인에 관한 이야기이다.
conair (콘에어)	con은 convict(죄수)를, Air는 airplane(비행기)를 뜻한다. 그래서 죄수를 이송하는 비행기라는 뜻.
copycat (카피캣)	모방하는 사람을 뜻하며, 이 영화에서는 모방 범죄자를 뜻한다. 대개 일본 사람들을 copycat이라 하는데, 일본인에게는 약간 경멸적인 의미로 해석될 수 있으니, 사용하지는 않는 것이 좋다.

(3) 학습지

▣ 영화를 보면서 대사를 잘 듣고 알맞은 단어를 보기에서 찾아 쓰시오.

BELLE: Papa? Papa? Hello? Is someone ( )?Wait!
I'm looking for my ( )!
That's funny, I'm sure there was someone...
I-I-Is there anyone ( )?
MAURICE: Belle?
BELLE: Oh, Papa!

MAURICE: How did you find me?
BELLE: Oh, your hands are like ( ). We have to get you out of here.
MAURICE: Belle, I want you to ( ) this place.
BELLE: Who's done this to you?
MAURICE: No ( ) to explain. You must go...( )!
BELLE: I won't leave you!

father, time, now, ice, leave, here

▣ Who is speaking?
* Write B1 for Beauty, B2 for Beast, F for Father or G for Gaston.
① I've come for my father. Please let him out! Can't you see he's sick? ( )
② Will you come down to dinner? ( )
③ All right, old man. We'll help you out. ( )
④ Please! Please, I need your help! He's got her. He's got her locked in the dungeon. ( )

(4) 정답지
▣ 영화를 보면서 대사를 잘 듣고 알맞은 단어를 보기에서 찾아 쓰시오.
here, father, here, ice, leave, time, now
▣ Who is speaking?
B1, B2, G, F

2) 퍼즐 문제: 다음을 읽고 영어로 의논하여 답을 찾아보시오.(Willis, 1991, p. 152)

Crossing the river
An old lady wants to cross the river with a wolf, a goat, and a cabbage. She only has a small boat and can only take two things at a time with her. How does she do it?

3) Do you agree?

(1) 방법
① 다섯 개의 상황이 주어졌을 때 Miss Beautiful양과 Miss Ugly양의 차이점에 대

해 조별로 의논하고 영어로 말할 수 있도록 문장을 작성하게 한다.
② 조별로 돌아가면서 한 번씩 말할 수 있는 기회를 준다.
③ 요구하는 문장과 일치하는 문장을 말하는 조에게는 점수를 부여한다.

(2) 수업자료

Miss Beautiful(B) VS. Miss Ugly(U)

1. When her pager goes off:
   B: She checks the number and takes her time before calling, even if she knows the person.
   U: _____ (3점)
2. If guys are looking at her:
   B: She takes it for granted and ignores them.
   U: _____ (2점)
3. If she gets good grades:
   B: People say, "She's smart, too."
   U: People say, _____ (2점)
4. If she is hot-tempered:
   B: People say, _____ (1점)
   U: People say, "Ugly outside-ugly inside."
5. If she wears a skirt:
   B: _____ (1점)
   U: People think, "Is she a golfer like Park Se-ri?"

4) 이솝우화 및 전래동화를 이용한 조각글 이야기 자료

(1) 방법
① 이솝우화/전래동화를 네 부분 혹은 다섯 부분으로 나눈다.
② 학생들을 4명 또는 5명의 그룹으로 나눈다.
③ 각 그룹에 우화/동화 한 편을 조각글로 잘라 순서와 상관없이 배분한다.
④ 각자에게 주어진 부분을 해석하여 그룹별로 우화/동화를 원래 이야기의 순서대로 완성한다.
⑤ 그룹 구성원이 의논하여 우화/동화의 주제를 영어로 만들어 본다.
⑥ 한 그룹의 구성원이 나와서 자기가 맡은 부분을 큰 소리로 읽어주고 나머지 학생들은 들으면서 어떤 이솝우화/전래동화인지 이해한다.
⑦ 각 그룹의 주제문장을 발표하게 한다.

(2) 예시 학습자료(대전광역시 서부교육청, 2001, p. 83)

The Father and His Sons (4 strips)

A father had a family of sons who were always fighting. He had no luck trying to stop their arguments with words, so he decided to teach them a lesson.
He told his sons to bring him a bunch of sticks. He took the sticks and gave them to his eldest son and asked him to break them. The eldest son tried with all his strength but was not able to do it. The other sons tried and were also unsuccessful.
The father then separated the sticks and put one into each son's hand. He asked his sons again to try and break the sticks. They broke them easily.
The father said, "My sons, if you are of one mind, and unite to assist each other, you will be like these sticks together; but if you are divided among yourselves, you will be broken as easily as a single stick."

5) 유머를 이용한 조각글 이야기 자료

(1) 방법

① 그룹을 만든다. (다섯 명 또는 여섯 명 1그룹)

② 그룹 구성원에게 조각글을 하나씩 나누어 준 후 각자 자기가 맡은 부분을 암기하게 한다. 조각글을 학생에게 줄 때 수준을 고려하여 높은 수준의 학생에게는 어렵거나 긴 문장을, 낮은 수준의 학생에게는 쉬운 문장을 선택하게 한다.

③ 학생들에게서 조각글을 걷는다.

④ 각각 자기 문장을 말한 후 글로 적는다.

⑤ 이야기의 구성을 차례대로 만들어 하나의 글로 완성한다. 내용이 이해가 안 되는 부분이 있으면 그룹의 리더가 구성원에게 가르쳐 준다.

⑥ 조 별로 각각 자기가 맡은 부분을 완성된 순서대로 발표하게 한다.

(2) 수업 자료(최운권, 1978, p. 124)

① The teacher told the class to write a composition about a baseball game.

② All the pupils wrote busily, but one small boy did not take up his pen.

③ He seemed quite at a loss.

④ When the time was up, he suddenly took up his pen, wrote a line, and handed it to the teacher.

⑤ What he wrote was, 'Rain. No game.'

6) 영어격언 자료

교재에 있는 내용을 학습한 후 학생들이 더 많이 말해볼 수 있는 기회를 만들어 주기 위해 다음과 같은 게임형식을 이용할 수 있다.

(1) 준비물: 주사위, 게임판(game board), 말(counters)

(2) 방법
① 각자 START에 말을 놓는다.
② 누가 먼저 시작할 것인지, 어떤 순서로 돌아갈 것인지 결정한다.
③ 주사위를 굴려 나오는 숫자만큼 앞으로 간다.
④ 문장이 있는 칸에 가면 그 문장을 영어는 한국어로, 한국어는 영어로 말한다. 바르게 말하면 R의 번호 칸으로, 틀리게 말하거나 말하지 못하면 W의 번호 칸으로 이동한다.
⑤ 문장이 없는 칸에 갔을 때는 다음 순서가 돌아올 때까지 그 곳에 머문다.
⑥ 먼저 Finish에 도착하는 사람이 승자가 된다.

(3) 후속 과업
게임 후 언어 중심 활동 단계로 듣고 완성하기(listen and complete) 학습으로 마무리한다. 팀이나 짝이 격언의 반 혹은 일부분만을 말하면 다른 팀이나 짝이 나머지 부분을 완성하는 방법이다.

A: Fine feathers....	B: make fine birds.
A: Two heads are...	B: better than one.
A: Every dog...	B: has his day.

게임판

FINISH	39	To teach a fish how to swim. R: FINISH로 W: 33으로 38	37	Let sleeping dogs lie. R: FINISH로 W: 30으로 36
Every Jack has his Jill. R: 34로 W: 27로 31	It's no use crying over spilt milk. R: 35로 W: 29로 32	33	The grass is always greener on the other side of fence. R: 36으로 W: 30으로 34	35
30	Well begun is half done. R: 31로 W: 27로 29	28	Don't count your chickens before they're hatched. R:30으로, W: 22로 27	Birds of a feather flock together. R: 28로 W: 22로 26
Too many cooks spoil the broth. R; 28로, W: 9로 21	22	All that glitters is not gold. R: 25로 W: 19로 23	Heaven helps those who help themselves. R: 26으로, W: 21로 24	25
Even Homer sometimes nods. R: 24로 W: 17로 20	19	Like father, like son. R: 19로 W: 15로 18	17	Walls have ears. R: 19로 W: 13으로 16
11	There's no smoke without fire. R: 15로 W: 9로 12	13	A good medicine tastes bitter. R: 16으로 W: 11로 14	15
No news is good news. R: 11로 W: 6으로 10	9	Two heads are better than one. R: 11로 W: 4로 8	7	Within a stone's throw. R:9로 W:4로 6
START 1	Fine feathers make fine birds. R: 7로 W: START로 2	3	Talking to the wall. R: 7로 W: 3으로 4	Every dog has his day. R: 9로 W: 3으로 5

7) 빈 칸 예시(gapped examples) 이용 수업 자료

(1) 방법
① 세상에서 중요하다고 생각하는 것에 대해 생각해 보게 한다.
② 돈이란 무엇인가? 돈에 대해서 작문을 하게 한다.
③ 'What can you buy with money?' 또는 'What can't you buy with money?'에 답하게 한다.
④ 아래 (2)의 학습 자료를 제시하고 밑줄 부분에 넣을 수 있는 것을 쓰게 한다.
⑤ 함께 답을 체크해 본다.
⑥ 스크립트를 보지 않은 채로 ③의 질문에 답하게 한다.
⑦ 전체 스크립트를 외우게 한다.

(2) 학습 자료

Money is not everything.
Money can buy a house, but not _____.
Money can buy a bed, but not _____.
Money can buy a clock, but not _____.
Money can buy a book, but not _____.
Money can buy _____, but not appetite.
Money can buy position, but not _____.
Money can buy blood, but not _____.
Money can buy medicine, but not _____.
Money can buy insurance, but not _____.
You see, money is not everything.
(Therefore, if you have too much, please give some to me.)

5. 개인적인 경험 나누기(sharing personal experiences) 과업 자료

표 6은 여러 종류의 개인적인 경험 나누기 과업을 예로 들고 있다(Willis, 1996). 이 과업을 활용한 재량활동 학습 자료로 건강 유지 계획을 주제로 한 학습 자료와 좋아하는 것과 관련한 대화자료, 여행이나 취미생활과 관련된 자료를 소개한다.

1) 건강 유지 계획
* 여러분은 건강을 유지하기 위해, 어떤 계획을 세우고 있습니까? 보기와 같은 표현을 이용하여, 친구들과 대화를 나누어 봅시다.

보기: When do you usually get up? When do you usually go to bed?
What do you do for exercise? How long do you usually sleep at night?

표 6
개인적인 경험 나누기 예시

결과물	주로 사회생활에 기초를 두며 다른 과업보다 덜 확실한 결과물이 예상된다. 이러한 가벼운 사회생활 속의 대화는 다른 과업수행 시에도 이루어질 수 있다.			
과정	말하기, 기술하기, 태도, 의견, 반응 살피기			
출발점	일화: * 안 좋았던 여행 경험에 대한 일화 * 괴짜 친구나 친척에 대한 일화, 알고 있는 우스운 일 등 * 자기 물건, 즉 좋아하는 장난감, 낡은 신발, 기억에 남는 선물 등에 대한 일화	개인의 회고담: * 학생 시절, 전통 축제나 축하의식, 함께 시간을 보냈던 친구 등에 대한 회고담 * 가장 기억에 남는 사건, 즉 이사, 웃어른 방문 등에 대한 회고 * 지난 날 하거나 하지 못해서 후회 되는 것들	좋아하는 것들: * 영화나 TV 프로그램, 최근의 관심사 등에 대한 다른 사람들의 생각 알아보기 * 여가활동, 쇼핑장소, 옷 등에서 좋아하는 것에 대해 말하고 비슷한 사람들 찾아보기	반응: * 무서운 것, 극한의 기후 상황 등에 처했을 때의 반응 * 가장 화나게 하는 것, 기쁘게 하는 것, 가장 스트레스를 주는 것, 가장 편안함을 느끼게 하는 것
후속 과업	* 들었던 경험 중에 가장 재미있는/가장 생생한/가장 기억에 남는 경험을 학급에 말하고 합당한 이유를 제시하기 * 다른 일화나 개인의 이야기를 하고(사실일 필요는 없다) 다른 학생들이 그 이야기가 사실인지 추측하기 * 다른 사람과 나누었던 회상/의견/반응들 요약하기			

2) 여행에 대한 경험

* 여행에 대한 경험을 친구와 함께 대화하면서 다음 질문에 대한 대답을 각각 빈칸에 쓰고 말해 보시오.

Have you ever been to a foreign country?

You: _____

Your Partner: _____

3) '좋아하는 것'과 관련된 대화

A: What sport do you like best? (= What's your favorite sport?)

B: I like baseball best. (= My favorite sport is baseball.)

* 위 구문을 이용하여 친구들과 대화한 후 좋아하는 운동, 음식, 꽃, 애완동물, 음

악, 과목 등으로 각자가 표를 완성해 보시오.

종류 / 이름	sport	food	flower	pet	music	subject
Sumi	baseball	pizza	cosmos	puppy	classic	English

4) 취미생활과 관련된 대화

* 아래의 기본 구문을 이용하여 각자의 취미에 대해 말하게 한다.

A: What are your hobbies?/What do you like to do in your free time?
B: My hobbies are playing the piano and collecting stamps./
I like swimming in my free time.

6. 창조적 과업(creative tasks) 자료

표 7은 여러 종류의 창조적 과업을 예로 들고 있다(Willis, 1996). 시간표 만들기, 동아리 홍보물 영어로 만들기, 이야기 완성하기 등 창의력을 필요로 하는 과업을 소개한다.

1) 이상적인 시간표 만들기

(1) 학교, 선생님, 교과목에 대한 영어 표현을 학습한다.
(2) 학급의 시간표에 대해 다음의 질문에 대답하기.
How many English classes do you have a week?
What's the class after Fine arts on Monday?
What's the second class on Thursday?
What time do you have lunch?
(3) 시간표에 대해 (2)에 있는 질문과 유사한 질문을 글로 쓰고 말하기.
(4) 자신의 시간표와 원하는 이상적인 시간표를 영어로 만들어 보기.

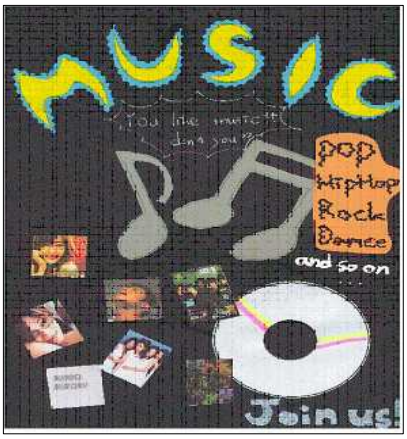
(5) 학생이 만든 이상적인 시간표 발표하기.

표 7
창조적 과업 예시

결과물	더 많은 청중이 인정할 수 있는 결과물. 창조적 과업은 일반적인 교실 과업보다 더 많은 단계가 있음. 교실 밖 연구를 포함하며 흔히 '프로젝트'라 함.				
과정	브레인스토밍, 사실 찾기, 순서 짓기와 분류하기, 비교하기, 문제해결을 포함한 여러 가지 과업들				
출발점	학생들의 소집단 활동 후 과정 묘사하기	창의적 쓰기 • 유사 활동	사회적 /역사적 조사 및 연계	학교나 지역사회를 위한 매체 프로젝트	실제생활 연습하기
예시 과업	* 모형 만들기, 그림 그리기, 간단한 식사 준비 * 과학실험 및 테스트, 칼라펜 제조에 대한 보고서 * 분장대회 참가, 다른 집단을 위해 쇼 보여주기	* 문학작품 이나 TV 프로그램에 기초 하 여 시, 단편, 노래, 각본 등 쓰기 * 일기 쓰기	* 지역 장소 방문 계획: 승객 인터뷰를 위한 공항 방문, 생산품이나 생산과정 보도를 위한 회사 방문, 지역 관광 사업 조사를 위한 여행 사무실 방문 * 관습, 놀이, 먹거리, 여가 활용 등의 변화에 대해 지역주민 인터뷰하기/글쓰기 * 해외 도시나 학교와 인터넷과 이메일 연결	* 학급 잡지나 신문 만들기 * 학생들의 사진 전시회 등 * 학교나 도시 방문객을 위한 인쇄물이나 지역의 생산품, 광고 등에 대한 디자인 및 글쓰기, * 오디오나 비디오로 간단한 프로그램 설계, 제작, 녹음하기	* 실생활에서 일어날 수 있는 상호작용을 예상해서 대본 쓰고 실행해 보기: 호텔예약, 길 묻기, 취직 면접. 실생활에서 일어난 대화와 비교해 보기
후속 과업	* 결과물에 대한 논평 쓰기 * 프로젝트 과정 묘사하는 일기를 쓰고 이것을 어떻게 결과물을 성취했는지, 무엇을 배웠는지에 대한 보고서를 쓸 때 활용 한다. 보고서가 평가물이다. * 결과물을 홍보하는 포스터 제작				

2) 동아리 홍보물 만들기

* 각자가 속한 동아리나 홍보하고 싶은 동아리의 홍보물을 만들어 본다.



위의 포스터는 학생들이 수업 중에 만든 동아리 홍보물이다.

3) 이야기 완성하기

미완성된 이야기에 대해 창의력을 발휘하여 이야기를 완성하는 과업이다.

* 다음은 Miranda와 돌고래 Willy의 이야기입니다. 여러분 나름대로 이야기를 완성해 봅시다. (장영희 외, 2003, p. 129)

There once lived a girl whose name was Miranda. The town where she was born was near the sea. Her parents died when she was very young.

Willy, a dolphin, became her best friend. She took care of him and played with him every day. But one day _____

_____

_____

* 학생이 완성한 이야기의 예: Miranda couldn't see Willy. She waited every day until the sun went down. And a few weeks later, Willy came back. She was so happy. She said to Willy, "Don't go anywhere, Willy. We are friends forever."

Ⅳ. 결론 및 제언

제7차 교육과정의 두드러진 특징 중 하나로 교과를 심화•보충할 수 있는 시간인 재량활동 시간이 주어졌지만, 아직도 현장에서는 재량활동 학습자료 연구가 부족한 상황이다. 교과 활동 시간에는 학습 진도에 대한 부담 때문에 학생들의 영어에 대한 흥미와 관심을 유발시킬 수 있는 교과서 외적 학습 자료를 활용한 활동이 거의 불가능한 상태이다. 또한 교과시간에는 진도에 대한 부담 외에도 학습자들의 개인차 때문에 중간 수준에 맞추어 빠르게 수업을 진행하다 보면 수업 시간 동안 영어를 사용하지 못한 채 수업을 마치는 학생이 많다. 이런 상황이 누적되면서 영어에 대한 자신감과 흥미를 잃어버리고 영어를 포기해 버리는 학생이 생기게 된다. 이러한 실정에서 진도에 부담 없이 수준별 학습을 할 수 있는 재량활동 시간은 학생 중심의 다양한 영어 학습 활동을 통해 영어에 대한 학생들의 자신감과 흥미를 유발시킬 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

본 논문은 학생 중심의 활동을 제공하기 위한 수업 방법으로 과업-중심 학습방법을 제시하였으며, 특히 Willis(1996)의 여섯 가지 과업 분류에 따라 학습 자료를 개발했다. 개발한 학습 자료로 수업을 한 결과, 학생들의 수업 참여도가 높았으며 활발한 활동 모습을 보였다. 또한 그룹별 수업에서는 구성원 한 명이라도 소홀히 참여하면 그 과업을 수행할 수 없게 되므로, 평소 수업 시간에 참여를 잘 하지 않던 학생이 유창하지는 않지만 자신이 맡은 부분을 책임감을 가지고 참여했다. 이에 급우들은 박수로 격려하고 그런 과정을 거친 학생은 한층 영어에 대해 친밀감과 흥미를 가지게 되는 모습을 접할 수 있었다(이경자, 2005 참고).

본 연구를 바탕으로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

1. 교과 재량활동이 재량활동으로서의 원래의 의의를 가지기 위해서는 학생들의 흥미를 끌 수 있고, 국제 공용어인 영어 의사소통 능력 배양에 도움이 되는 학습 자료의 개발에 우리 영어 교사들이 적극 힘써야 할 것이다.
2. 교과 재량활동이 영어 교과의 심화・보충으로서의 원래의 의의를 가지기 위해서는 체계적인 내용과 함께 교육과정과의 연계성이 더욱 분명한 자료를 개발하여, 교과 재량활동 학습 자료로서 뿐만 아니라 수업 시간 중에 교과 학습 내용을 준비하고 적용할 수 있는 자료의 개발이 이루어져야 할 것이다.
3. 학년별, 수준별, 영역별로 다양한 학습 자료가 개발되어야 할 것이다.

본 자료가 교사들에게는 재량활동 지도 자료에 대한 아이디어를 제공하고, 학생들에게는 영어에 대한 흥미와 필요성을 인식시켜 긍정적인 태도를 갖게 하는데 도

움이 되고, 그 동안 영어를 못한다고 수업시간에 제외되어 왔던 학생들도 즐거운 마음으로 수업에 참여할 수 있도록 하는 데 도움이 되기를 바란다.

참 고 문 헌

교육부. (2001). *재량활동 교육과정 편성 운영의 실제*. 서울: 교육부.

교육인적자원부. (2003). *제7차 교육과정 적용 우수사례집*. 서울: 교육인적자원부.

김광수, 정상화, 조영남, 이경자, 우미선. (1987). *Strip Story를 통한 Communicative Competence의 신장방안*. 연구보고서. 대구: 경북대학교사범대학부속중학교.

대전광역시 서부교육청. (2001). *영어과 교과 재량활동*. 대전: 교육청.

이경자. (2005). *과업-중심 학습을 통한 영어교과 재량활동 학습자료 개발 연구*. 충남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

장영희, 김진철, 김성철, 정소영, 이경태, Feldt, J. E. (2003). *Middle School English 3*. 서울: (주) 두산.

최운권. (1978). *英語 유우머 集*. 서울: 월간영어사.

ELI s.r.l. (1991). *English? Yes, please book 3*. Recanati, Italy: European Language Institute.

Long, M. H. (1991). Focus on form: A design feature in language teaching methodology. In K. de Bot, R. Ginsberg, & C. Kramsch (Eds.), *Foreign language research in cross-cultural perspective* (pp. 39-52). Amsterdam: John Benjamin.

Long, M. H., & Crookes, G. (1992). Three approaches to task-based syllabus design. *TESOL Quarterly, 26*(1), 27-56.

Nunan, D. (1989). *Designing tasks for the communicative classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ortega, L. (1999). Planning and focus on form in L2 oral performance. *Studies in Second Language Acquisition, 21*, 108-148.

Prabhu, N. S. (1987). *Second language pedagogy*. Oxford: Oxford University Press.

Samuda, V. (2001). Guiding relationships between form and meaning during task performance: The role of the teacher. In M. Bygate, P. Skehan & M. Swain (Eds.), *Researching pedagogic tasks, second language learning, teaching and testing* (pp. 119-141). Harlow: Longman.

Skehan, P. (1998). *A cognitive approach to language learning*. Oxford: Oxford University Press.
Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. London: Longman.

예시언어(Examples in): English
적용가능 언어(Applicable Language): English
적용 가능 수준(Applicable Levels): Secondary Education

이정원
충남대학교 인문대학 영어영문학과
305-764 대전시 유성구 궁동 220
Tel.: (042) 821-5333
E-mail: jeongwon@cnu.ac.kr

이경자
충남대학교 인문대학 영어영문학과
305-764 대전시 유성구 궁동 220
Tel.: (016) 9553-5249
E-mail: feelevol@hanmail.net

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