creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

교육학석사학위논문

영화 *Monsters University*를 활용한 통합적 영어지도방안에 관한 연구

2015년 2월

부경대학교교육대학원

영어교육전공

염 지 은

Collection @ pknu

교육학석사학위논문

영화 *Monsters University*를 활용한 통합적 영어지도방안에 관한 연구

지도교수 윤 희 수

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.

2015년 2월

부경대학교교육대학원

영어교육전공

염 지 은

dCollection @ pknu

염지은의 교육학석사 학위논문을

인준함.

2015년 2월 27일

주 심 언어학박사 김 은 일 (인)

위 원 언어학박사 한 지 원 (인)

위 원 영문학박사 윤 희 수 (인)

Collection @ pknu

목 차

Abstract

Ⅰ. 서론 ····· 1

1.1. 연구의 목적 및 필요성 ····· 1

1.2. 연구의 내용 ····· 4

1.3. 연구의 제한점 ····· 5

1.4. 연구의 범위와 구성 ····· 6

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 7

2.1. 영화와 영어교육 ····· 7

2.1.1. 영화의 교육적 효과 ····· 8

2.1.2. 영화를 활용한 수업모형 ····· 10

2.2. 총체적 언어접근법 ····· 18

2.2.1. 총체적 언어접근법의 개념 ····· 18

2.2.2. 총체적 언어접근법의 의의 ····· 24

2.2.2. 총체적 언어접근법에 의한 교수방법 ····· 26

Ⅲ. 영화를 활용한 교육 및 수업지도안 ····· 32

3.1. 영화의 선정 ····· 32

3.1.1. 영화선정의 기준과 고려사항 ····· 32

3.1.2. 워드스미스 6.0을 활용한 어휘 비교 ····· 36

dCollection @ pknu

3.1.3. 영화선정의 이유 ····· 41
3.2. 선정된 영화소개 ····· 43
3.2.1. 줄거리 소개 ····· 43
3.2.2. 등장인물 소개 ····· 45
3.3. 영화를 활용한 실제 수업지도안 ····· 47
3.3.1. 차시별 내용선정 및 수업지도안 ····· 47

Ⅳ. 결론 및 제언 ····· 58

참고문헌 ····· 61
부록 ····· 67

dCollection @ pknu

표 목 차

<표 1> Allan의 수업모형 - 일괄시청 ····· 11
<표 2> Allan의 수업모형 - 소리끄고 보기 ····· 12
<표 3> Bouman의 수업모형 ····· 13
<표 4> 전통적인 교수법과 총체적 언어접근법 비교 ····· 23
<표 5> 워드스미스 6.0 워드리스트 - 영화 *Monsters University* 빈출어휘 1~100위 ····· 40

그 림 목 차

<그림 1> 워드스미스 6.0 워드리스트 - 영화 *Monsters University* 빈출어휘 1~25위 ····· 38

dCollection @ pknu

A STUDY ON THE INTEGRATED ENGLISH TEACHING METHOD USING THE MOVIE *MONSTERS UNIVERSITY*

Jieun Yeom

Graduate School of Education
Pukyong National University

Abstract

The purpose of this study is to suggest a lesson plan for the 2nd grade students in middle school to learn four competences in English language: listening, speaking, reading and writing by using the movie *Monsters University*.

Using movies in the classroom environment is said to have various advantages. First, it evokes great interest and motivation to learn for students who find the Grammar Translation Method unchallenging. Second, it enhances listening skills through the natural redundancy in the use of language. Third, movies are an authentic material, not designed for only learning purposes, so that dialogue spoken in the movie provide rich examples of real English languages ranging from vocabulary, expressions, and idioms to native speakers' pronunciation. Fourth, it boosts cultural understanding usually not taught in the Korean classroom. Fifth, it enhances understanding of non-verbal communication such as reading gestures and facial expressions. Techniques regarding teaching English with movies used in designing a lesson plan are cited from Allan, Bouman, Williams, Kerridge, and Stempleski & Tomalin.

dCollection @ pknu

Learners are encouraged to work together to carry out interactive tasks during the class.

Using movies in the classroom and the whole language approach is closely connected. The philosophy of whole language is complex and draws from education, linguistics, psychology, sociology, and anthropology such as Comenius, Dewey, Piaget, Vygotsky, and Goodman. The whole language approach focuses on learning from the general to the specific, or from the whole to the part. It is a grassroots movement insisting the integrated curriculum, student-oriented education, and focusing on meaning. In the EFL/ESL environment under the whole language approach, the main objective is to teach 4 competences in an integrated way.

The researcher hopes that the suggested lesson plans can help other teachers to design their own lesson plans and use active techniques to teach the four competences in English language.

dCollection @ pknu

Ⅰ. 서론

1.1. 연구의 목적 및 필요

전세계 수많은 언어 가운데서 영어의 사용빈도는 독보적이다. Crystal(2003)은 Kachru(1982)가 고안한 내부그룹(inner circle), 외부그룹(outer circle), 확장그룹(expanding circle) 중에서 내부그룹은 3억 2천명에서 3억 8천명, 외부그룹은 3억 명에서 5억 명, 확장그룹은 5억 명에서 10억 명 정도로 추산된다고 밝혔다. Mydans(2007)에 따르면 글로벌화와 과학기술의 영향에 편승하여 영어는 다른 언어가 차지하지 못한 독보적인 위치를 차지하고 있으며, 일부 언어학자들은 영어가 언어의 왕으로서 사라지지 않을 것이라고 한다.

대한민국 교육과학기술부에서 2011년 발간한 영어과 교육과정에서는 영어는 국제적으로 가장 널리 쓰이는 언어로서 서로 다른 문화적 배경을 가지고 다른 언어를 사용하는 사람들을 이해하고 이들과 의사소통과 유대를 가능하게 하는 중요한 역할을 하고 있으므로 글로벌 시대를 살아가야 할 학생들에게 영어로 의사소통할 수 있는 능력은 학교에서 길러야 하는 핵심적인 능력 중의 하나라고 명시하고 있다. 즉, 세계화와 지식 정보화 시대에 선도적 역할을 수행하기 위해서는 영어를 이해하고 구사하는 능력은 필수적이라고 할 수 있으며 폭넓은 교양 및 문화생활을 영위하는 등 개인 생활의 질을 높이고, 개인의 역량을 강화하기 위해서도 영어 의사소통 능력을 갖추는 것이 필요하다고 강조한다. 현재 한국에서는 영어습득에 수많은 돈과 노력을 쏟아 붓고 있는 상황이다. 2012년 대한민국 교육부가 전국 초·

Collection @ pknu

중·고 학생 3만4000명과 학부모 4만4000명을 상대로 사교육비 실태를 조사한 결과 사교육비 총액 19조395억원 중 영어가 6조4602억원으로 1위를 차지했고, 수학(6조200억원), 국어(1조3969억원), 음악(1조4141억원)이 뒤를 이었다.

그러나 안타깝게도 영어로 의사소통이 가능한 사람을 찾기는 여전히 힘들다. 정보통신기술과 교통수단의 발달로 경제적, 문화적 교류가 활발해지고 직접 외국인과 의사소통해야 하는 기회증가로 듣기·말하기·읽기·쓰기능력을 강화하는 통합적 영어교육의 필요성이 급부상 했음에도 불구하고 여전히 학교현장에서 문법과 독해에 치중한 교육을 실시하는 것은 한국식 영어교육의 약점으로 꼽히고 있다. 박현우(2012)는 원어민 교사가 느끼는 한국식 영어교육의 문제점을 설문 조사한 결과 학생들의 읽기와 쓰기의 격차가 매우 심하고, 듣기와 말하기의 평균이 매우 저조하기 때문에 듣기와 말하기 교육의 필요성이 부각되어야 한다고 강조했다. 이 뿐만 아니라 의사소통적 교수법 부재, 학생들의 발표 및 표현기회의 부족, 학습방법의 다양성 부족을 한국식 영어교육의 문제점으로 꼽았다.

이러한 한국식 영어교육의 약점을 극복하기 위해서는 단순암기 및 문법번역식(Grammar Translation Method) 교수법을 지양하고 학습자들의 흥미를 유발하며, 언어뿐만 아니라 언어가 사용되는 맥락과 문화까지 알 수 있으며, 듣기·말하기 ·읽기·쓰기 4가지 능력을 골고루 신장시킬 수 있는 통합적 교수법이 시급한 실정이다. 여러 가지 매체 중에서도 영화는 문법과 독해에 치중하지 않고 학습자의 흥미를 이끌어 낼 수 있어서 간간히 학교현장에서 사용되고 있다. 그러나 정민숙(2004)은 다양한 활동을 통해 듣기·말하기 ·읽기·쓰기능력을 신장하기보다 여전히 딕테이션(dictation), 관용어구(idiom) 암기나 듣기문제풀이에 그치는 것을 관찰할 수 있다고 지적했다.

따라서 본 연구에서는 영화라는 매체를 활용하여 4가지 언어의 기능을 골고루 발달시킬 수 있는 영어교수법의 활용방안을 논의하고자 한다. 본

Collection @ pknu

연구자는 선행연구를 통해 영화를 활용한 영어교육이 중학교 영어학습자들의 통합적인 영어구사능력을 신장시켜 준다고 전제하고, 본 연구의 목적으로 첫째, 듣기·말하기 ·읽기·쓰기능력을 신장시킬 수 있는 교수법의 매체로서 영화의 특성에 대해서 살펴보고자 하고 둘째, 적절한 영화를 선정하는 기준과 고려사항에 대해 논의한 후 셋째, 영화를 사용하여 실제 교육현장에서 쓰일 수 있는 5차시 수업방안을 연구하고자 한다.

Collection @ pknu

1.2. 연구의 내용

본 연구는 애니메이션 영화 *Monsters University*를 활용해서 중학교 2학년 학습자들의 통합적 영어구사능력의 강화(듣기·말하기·읽기·쓰기)를 위해 5차시 수업지도안을 고안하고자 한다.

첫째, 영화를 사용한 영어교수법의 장점과 제한점 및 영화의 교육적 효과, 언어모형, 문화교육 및 언어의 진정성에 대한 이론적 배경을 살펴보도록 하겠다.

둘째, 총체적 언어접근법의 개념과 의의를 살펴보고 총체적 언어접근법이 영어환경에서 어떻게 활용될 수 있는지 그 활용법에 대해 고찰할 것이다.

셋째, 학습자에게 적절한 영화를 선정하는 기준과 함께 워드스미스 6.0(WordSmith 6.0)를 사용하여 어휘빈도분석을 통해 영화 *Monsters University*에 등장하는 어휘목록과 교육과학기술부에서 2011년 개정 고시한 영어과 교육과정에 수록된 기본어휘목록을 비교·검토하고자 한다.

넷째, 듣기·말하기 ·읽기·쓰기라는 언어의 4가지 통합적 영어구사능력을 신장시키고자 중학교 2학년을 위한 5차시 수업지도안을 고안한다.

Collection @ pknu

1.3. 연구의 제한점

본 연구가 갖는 제한점은 다음과 같다.

본 연구는 영화 *Monsters University*를 사용하여 중학교 2학년 학습자들의 통합적 의사소통능력 신장을 위해 실제 교육현장에서 쓰일 수 있는 수업지도안을 연구하는데 그 목적이 있으나, 본 연구에서 고안된 수업지도안을 가지고 통제집단과 실험집단을 비교할 수 없기 때문에 실제 교육적 효과에 대해서는 검증할 수 없다.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

Collection @ pknu

1.4. 연구의 범위와 구성

제 1장에서는 영화를 활용한 영어교육의 필요성과 중요성에 대해 언급하고, 연구의 내용과 연구의 제한점을 제시한다.

제 2장에서는 영어교육에 있어서 영화를 활용한 영어교육의 특성과 교육적 효과에 대해 이론적 고찰하도록 한다. 또한 총체적 언어접근법의 특성과 의의에 대해서도 언급하도록 한다.

제 3장에서는 제 2장에서 언급한 이론적 배경을 토대로 영화를 활용한 영어교육 및 수업지도안을 개발한다. 수업지도에 적절한 영화를 선정하기 위해 영화선정 기준과 고려해야 할 사항에 대해 고찰하고, 워드스미스 6.0의 워드리스트 기능을 사용하여 교육과학기술부에서 추천하는 필수어휘와 영화에 등장하는 어휘의 수준을 비교해 보도록 한다. 영화 *Monsters University*의 줄거리 및 등장인물을 소개한 후, Allan의 일괄시청모형과 Bouman의 3단계별 수업모형, Stempleski와 Tomalin의 모형 등을 적절히 조합하여 5차시 실제 수업지도안을 구상하여 구체적 예시를 보일 것이다.

제 4장에서는 영화 *Monsters University*를 5차시로 구성한 수업지도안을 토대로 연구결론 및 향후 연구를 위한 제언을 제시한다.

Collection @ pknu

Ⅱ. 이론적 배경

2.1. 영화와 영어교육

Mayer(2001)는 멀티미디어가 텍스트, 그래픽, 이미지, 오디오, 비디오 등을 통해서 복잡한 다감각적 정보를 제공한다고 하며, 이러한 다양성이 정보를 통합하는 능력을 고양시킨다고 주장했다. 하나 이상의 매체를 사용하는 것은 기억력을 향상시키며(Larkin & Simon, 1987) 활동적인 처리작용(active processing)을 장려한다고 한다(Ainsworth, 1999).

Riley(1979)는 의사소통을 이해하는 데서 음성만 제시하는 것 보다는 영상을 제시하는 것이 더 효과적이라고 주장했고 Dale(1954)은 시청각적 방법과 자료가 구체적이고 생생한 경험을 제공하기 때문에 이런 구체적인 경험은 학습자의 초기 개념발달에 바탕이 되며, 이를 근거로 복합적인 개념이 형성될 수 있다고 주장했다(이현지, 2009).

여러 가지 멀티미디어 중에서 특히 학습자의 수준에 적절한 영화를 영어교육에 활용하는 것은 다른 자료와 차별화되는 장점을 갖는다. 이 장에서는 영화를 활용한 영어교육의 교육적 효과에 대해서 살펴보도록 하겠다.

Collection @ pknu

2.1.1. 영화의 교육적 효과

영화는 다른 매체가 제공하지 못하는 영화만의 독특한 장점을 가지고 있어서 영어의 듣기·말하기·읽기·쓰기영역을 통합적으로 지도할 수 있다.

첫째, 영화는 대부분의 문화가 흥미로워 하고 공감할 수 있는 이야기를 담고 있기 때문에 학습자가 교실환경에서 영화를 활용할 경우 높은 수준의 흥미를 유발시킨다(Br?uer, 2001). 영화의 활용은 대부분 글로만 이루어진 교과서 수업에 흥미를 잃은 학습자들에게 시각과 청각을 자극하여 교실학습상황을 생동감 있게 만들어 주기 때문에 정의적 측면에서 긍정적이다(백기홍, 2013).

둘째, 영화를 듣기능력 강화수업에서 사용하는 것을 지엽적인 추가수단으로 간주할 것이 아니라 핵심적이고 필수적인 부분(Sommer, 2001)으로 인식해야 하며 적절하고 창의적인 방식으로 영화를 활용하는 것은 듣기능력을 강화할 수 있다(Eken, 2003). 특히 학습자들은 영화에서 반복되는 단어를 쉽게 이해하는 경향을 보였다(Ismaili, 2013).

셋째, 영화는 원어민의 일상대화를 그대로 영상에 옮겨 놓았으며 중요한 언어구조를 구사하는 것을 보여주는 진정성 있는 자료이다. Nunan(1999)은 진정성 있는 자료란 언어를 가르치는 목적으로 특별히 고안된 것이 아닌 말하거나 쓰여진 언어라고 설명했다. 그렇기 때문에 영화는 교육적 목적을 위해 제한적으로 만들어진 교과서에서 찾아 볼 수 없는 실제 현실세계에서 자연스럽게 사용되는 단어, 표현, 관용구와 원어민의 발음을 쉽게 접할 수 있는 장점이 있다(정민숙, 2004; 김은현, 2010; Richardson & Scinicariello, 1989).

넷째, 영화는 현실세계에서 실제로 사용되는 자연스러운 언어를 제공할 뿐만 아니라 언어가 사용되는 문화의 맥락과 사용법까지 익힐 수 있다

Collection @ pknu

(Stempleski, 1992; Telatnik & Kruse, 1982). 외국어를 배우는 것은 결국 의사소통을 원활히 하기 위함이며 원활한 의사소통은 단지 언어만 잘 아는 것으로는 부족하고 상대방의 문화, 관습에 대한 이해 없이는 적절하게 이루어지지 않는다. 예를 들어 한국에서 재채기를 하면 아무 말도 하지 않아도 실례가 아니지만 영어권 국가에서 상대방이 재채기를 했을 때 아무 말도 하지 않는 것은 실례일 수 있듯이 성공적인 의사소통을 위해서는 상대방의 언어가 사용되는 맥락과 문화에 대한 이해는 필수이다. 그렇기 때문에 영화를 영어수업에 활용하는 것은 학습자를 언어가 사용되는 문화적 배경지식에 노출시키기 때문에 영어습득에 많은 도움을 준다.

다섯째, 영화는 교과서 지문에서 나타나지 않는 표정, 제스처 등의 중요한 비언어적인 요소를 시각적 영상으로 보여주기 때문에 대화주제에 대한 학습자의 이해를 돕는다(Allan, 1991; Sheerin, 1982).

종합하자면 영화가 언어모형으로서 가지는 장점은 완전한 의사소통상황을 학습자에게 제시하는 것이라고 하겠다(Lonergan, 1984).

Collection @ pknu

2.1.2. 영화를 활용한 수업모형

다음은 여러 학자들이 주장하는 영화를 활용한 수업모형에 대한 소개이다. 그 중 대표적인 교수법으로는 Bouman(1995), Allan(1991), Williams(1983), Kerridge(1983), Stempleski & Tomalin(1990)의 수업모형이 있다.

2.1.2.1. Allan의 수업모형

Allan의 수업모형은 비디오를 활용한 외국어 수업의 절차를 비디오 프로그램의 특성이나 교수학습의 목표에 따라 교실환경에서 적용할 수 있는 비디오 수업모형으로 일괄시청(Viewing Straight Through)과 소리 끄고 보기(Silent Viewing)의 두 가지 모형을 제시한다. 두 가지 모형 중 특히 소리 끄고 보기는 듣기능력 향상에 중점을 두었다(Allan, 1991; 권미영, 2011; 한수민, 2010).

dCollection @ pknu

1) 일괄시청(Viewing Straight Through)

영화를 시청할 때 일괄시청은 크게 3단계인 시청 전(pre-viewing stage), 시청 단계(viewing stage), 시청 후 단계(post-viewing stage)로 나누었다. 이를 표로 보면 다음과 같다.

모형	단계	지도내용
일괄 시청	시청 전 (Pre-viewing Stage)	• 주제 제시 • 주요 어휘 소개 • 영상의 주요내용을 알아낼 수 있는 일반적인 질문 반드시 포함 • 시작적으로 제시되는 정보에 관한 질문은 반드시 포함
	시청 단계 (Viewing Stage)	• 영화시청에 집중하기 위해서 딕테이션이나 워크시트를 푸는 등 다른 활동은 병행하지 않음
	시청 후 단계 (Post-viewing Stage)	• 시청한 내용에 대해서 토의가 이루어지는 단계 • 토의는 시청 직후 바로 이루어져야 학습자들의 흥미를 유지시킬 수 있음(권미영, 2011)

<표 1> Allan의 수업모형 - 일괄시청

Collection @ pknu

2) 소리 끄고 보기(Silent Viewing)

소리 끄고 보기는 대사를 끄고 장면만 먼저 시청하게 함으로써 영상만 보고 무슨 일이 일어나는 것인지를 상상하게 한다. 소리 끄고 보기는 총 5가지 단계로 아래 표와 같이 세분화 될 수 있다.

모형	단계	지도내용
소리 끄고 보기	시청 전 단계 (Pre-viewing Stage)	• 제시할 내용의 배경, 등장인물, 상황, 주제, 사물 등에 대한 질문
	1차 소리 끄고 보기 (First Silent Viewing Stage)	• 배경이나 사물 등 비언어적인 내용에 중점을 보고 장면만 제시함 • 학습자들은 교사가 제시한 질문에 유의하면서 화면을 시청함
	토의 단계 (Discussion Stage)	• 집단 활동이나 짝 활동을 통해서 장면의 내용에 대해 답을 비교하고 토의함
	2차 소리 끄고 보기 (Second Silent Viewing Stage)	• 언어적 내용에 중점을 두고 무슨 내용을 할지를 예상함 • 예상한 내용을 토대로 역할극을 할 수 있음
	소리 켜고 보기 (Viewing with Sound Stage)	• 소리를 켜고 시청하는 단계 • 상황, 내용, 언어 등에 대한 자신들의 예상을 비교·확인함(권미영, 2011)

<표 2> Allan의 수업모형 - 소리 끄고 보기

Collection @ pknu

2.1.2.2. Bouman의 수업모형

Bouman(1995)은 시청 전 단계, 시청 단계, 시청 후 단계로 나누었다.

순서	단계	지도내용
1단계	시청 전 (Pre-viewing Stage)	• 소리 끄고 장면을 보면서 영화내용 상상하기 • 소리를 들으면서 영화내용 상상하기 • 일시정지 후 특정어휘 소개하기 • 순서가 다른 장면을 순서대로 늘어놓기 • 한 사람만 눈 감고 화면보고 내용 말하기
2단계	시청 단계 (Viewing Stage)	• 학습지를 이용하여 어휘학습 • 장면만 보고 내용 상상하기 • 영화의 한 부분을 보여준 다음에 나타날 문장 상상하기 • 영화시청 중 화면 속의 등장인물 및 배경, 활동내용에 친숙해지도록 보기
3단계	시청 후 단계 (Post-viewing Stage)	• 보고 들은 내용을 뉴스처럼 발표하기 • 영화의 한 장면에 대하여 역할놀이 하기 • 주인공에 대해서 토론하기 • 영화주제를 파악한 후 영화광고 만들기 • 주제나 학습내용에 대한 문제지 만들기 (권미영, 2011)

<표 3> Bouman의 수업모형

Collection @ pknu

2.1.2.3. Williams의 수업모형

Williams(1983)의 수업모형은 영화를 활용한 수업절차를 아래와 같이 주장하며, 반복청취에 중점을 두었다.

첫째, 간략한 도입활동을 한다.

둘째, 단절 없이 끝까지 영화를 시청한다.

셋째, 시청 후 등장인물의 수나 의상, 일어난 사건, 사건의 순서 등에 대해서 질문한다.

넷째, 소집단별로 시청한 내용을 바탕으로 토론하고 요약한다.

다섯째, 토론결과를 발표한다.

여섯째, 필요할 때는 정지, 되감기 등의 기능을 사용해서 다시 시청한다.

일곱째, 시청한 후 보고서를 내게 한다(한수민, 2010; 권미영, 2011).

Collection @ pknu

2.1.2.4. Kerridge의 수업모형

Kerridge(1983)가 주장하는 수업모형은 쓰기능력 강화에 중점을 두었으며, 아래와 같은 수업모형을 제시한다.

첫째, 적어도 2회 이상 소리를 끄고 시청하게 하고 소집단별로 화면 전체내용을 간추려 기록한다.

둘째, 즉흥적으로 대사내용을 기록한다.

셋째, 소리와 같이 시청한다.

넷째, 비디오의 내용과 학습자가 꾸민 대사간의 차이점을 비교한다.

다섯째, 내용의 구체적 사실을 확인하기 위해서 소리를 켜고 다시 시청한다.

여섯째, 역할극(role-play)을 한다(한수민, 2010; 권미영, 2011).

dCollection @ pknu

2.1.2.5. Stempleski와 Tomalin의 수업모형

Stempleski와 Tomalin(1990)은 다음과 같은 비디오 활용법을 제시했다.

첫째, 화면만 보여주기(Silent Viewing)
둘째, 소리만 들려주기(Playing Only the Soundtrack)
셋째, 일시정지(Pause/Freeze-frame Control)
넷째, 역할놀이(Role-play)
다섯째, 실수 찾아내기(Listen for Mistake)
여섯째, 행동하기(Act Out the Scene)
일곱째, 차례 맞추기(Sequencing)
여덟째, 듣고 먼저 채어나기(Listen & Snap)
아홉째, 비디오 퀴즈쇼(Video Quiz Show)
열째, 정보 알아내기(Video Split)

첫째, 화면만 보여주기는 소리를 배제하고 학습자로 하여금 무슨 일이 일어나는지를 예상하게 한다. 둘째, 소리만 들려주기는 듣기평가처럼 소리만 듣고 어떤 일이 어디서 벌어지는지를 맞추는 것이다. 셋째, 일시정지는 소리를 켜 놓은 채로 비디오를 보여주면서 일시 정지 버튼을 눌러 중요한 장면을 멈춘 후에 학습자에게 무슨 일이 일어난 것인지, 일어날 것인지를 물어본다. 넷째, 역할활동은 학습자가 영화의 등장인물이 되어서 그 역할을 수행한다. 다섯째, 장면에서 나온 일을 교사가 재구성하여 진술할 때, 사실과 다른 내용을 찾아내는 활동이다. 여섯째, 행동하기는 영화에서 나오는 소리와 말을 듣고 행동을 옮겨보는 것이다. 예를 들어 어휘학습 시 그룹별로 한 두 개의 단어를 골라 해당하는 움직임이나

Collection @ pknu

소리를 만들어 영화를 시청하면서 선택한 어휘가 나오는 경우 만들어 놓은 행동을 하거나 소리를 내는 활동이다. 일곱째, 차례 맞추기는 영화의 내용을 그림카드나 문장으로 만든 후 순서에 맞게 배열하게 하는 것이다. 여덟째, 듣고 먼저 채어가기는 영화의 내용에 맞는 그림카드를 짝끼리 한 세트씩 펼쳐놓은 다음, 영화에서 들려오는 내용과 같은 카드를 먼저 채어가는 쪽이 이기는 활동이다. 아홉째, 비디오 퀴즈쇼는 영화를 시청한 후 여러 가지 질문을 퀴즈쇼처럼 구성하여 진행하도록 한다. 열째, 전체 학급을 두 그룹으로 나눈다. 첫 번째 그룹은 소리만 듣게 하고, 두 번째 그룹은 화면만 보게 한 후 첫 번째 그룹과 두 번째 그룹을 한 명씩 짝지어 준 후 서로 따로 감상한 부분에 대해 토론하고 문제를 풀도록 한다. 과제를 해결한 후에는 비디오의 소리와 영상을 동시에 보고 확인하도록 하여서 학생들이 협동할 수 있는 기회를 제공하고, 집중할 수 있도록 도와준다(권미영, 2011).

이렇듯 여러 명의 학자가 영화를 활용한 수업활동을 고안할 때 참고할만한 수업모형을 제시했는데, 본 연구에서 Allan의 일괄시청모형과 Bouman의 3가지 단계별 수업모형, Stempleski와 Tomalin의 기업 등을 적절히 조합하여 중학교 2학년생 학습자를 위한 5차시 수업지도안을 3.3. 영화를 활용한 실제 수업지도안에서 고안하고자 한다.

Collection @ pknu

2.2. 총체적 언어접근법

이 장에서는 총체적 언어접근법이 시작된 배경을 살펴보고 여러 학자가 주장하는 총체적 언어접근법의 개념과 의의를 확인하도록 하겠다.

2.2.1. 총체적 언어접근법의 개념

앞서 살펴본 영화의 교육매체로서 장점을 요약하자면, 듣기·말하기·읽기·쓰기영역을 완전한 의사소통상황을 학습자에게 제시하는 것이다(Lonergan, 1984). 언어의 4가지 영역을 통합적으로 어우르는 접근법의 철학적인 토대는 영국, 미국, 캐나다, 호주 등 주요 영어권 국가에서 모국어 습득이나 제2 언어 학습을 위해 널리 확산되고 있는 총체적 언어접근법(Whole Language Approach)을 들 수 있다(성일호, 1996; 김계남, 2002). 전통적인 언어교육 환경에서 영어라는 언어가 의사소통을 위한 수단으로서 학습되는 것이 아니라 기계적이고 분절적으로 이루어지는 것에 대한 반성으로 출발한 총체적 언어접근법은 교육학, 언어발달, 언어학, 사회언어학, 인류학, 심리학과 같은 분야의 연구와 깊은 관련이 있다(나정숙, 2003).

총체적 언어접근법은 풀뿌리운동의 결과로 많은 교사, 관리자, 교사교육자, 연구원들이 다양한 토론, 스터디, 연구에 참여하고 질문을 던지고, 연구해서 형성된 개념이다(Goodman, 1989).

총체적 언어접근법을 처음 언급한 학자는 John Amos Comenius(1887)로, 그의 저서 The Orbis Pictus 라는 그림책에서 "Whole Language" 라는 용어를 처음 사용했다.

Collection @ pknu

"It is a little book, as you see, of no great bulk, yet a brief of the whole world, and a whole language: full of pictures, nomenclatures, and descriptions of things."

비록 코메니우스가 의미한 총체적 언어라는 말은 21세기에 논의되는 개념과는 조금 다르지만, 코메니우스는 학습자가 경험한 틀 내에서 익숙한 것을 제공하고, 구체적인 물체를 조작할 수 있도록 하면 학습이 일어난다고 믿었다(Goodman, 1989).

20세기의 저명한 미국의 철학자이자 교육학자인 Dewey는 반성적 교수(reflective teaching), 학습자 중심의 교육, 교육과정 통합의 중요성을 역설했다(Dewey, 1943; 이성은, 황경희, 1998; 이성은, 1994, 나정숙, 2003; Goodman, 1989).

"We do not have a series of stratified earths, one of which is mathematical, another physical, another historical, and so on… All studies grow out of relations in the one great common world. When the child lives in varied but concrete and active relationship to this common world, his studies are naturally unified… Relate school to life, and all studies are of necessity correlated… If school is related as a whole to life as a whole, its various aims and ideals-culture, discipline, information, utility-cease to be variants." (Dewey, 1943)

그는 학교는 생활과 연계된 것으로 보고, 모든 공부도 상호 관련되어 있으며 반성적 사고와 학습자 중심의 교육과정개발이 중요하다고 생각했으며, 교육과정 내에서 언어와 다른 교과와의 통합을 이해하기 위한 이론적 틀을 제공했다(이성은, 1998; 나정숙, 2003; Goodman, 1989).

Collection @ pknu

"The child who has a variety of materials and facts wants to talk about them, and his language becomes more refined and full, because it is controlled and informed by realities. Reading and writing, as well as the oral use of language, may be taught on this basis. It can be done in a related way, as the outgrowth of the child's social desire to recount his experiences and get in return the experiences of others." (Dewey, 1943)

스위스의 인식론자이자 심리학자인 Piaget는 어떻게 사람들이 개념, 아이디어, 도덕성을 인식하게 되는지, 그리고 이러한 것들이 학습에 어떤 영향을 미치는지를 중점적으로 연구했으며 그의 연구는 총체적 언어접근법에도 큰 영향을 미쳤다. Piaget는 연구결과 아동들은 지식을 누군가가 전수해 주기를 기다리는 것이 아니라 자발적인 활동으로 학습하며, 자신만의 세계를 구축하면서 사고의 범주를 구성한다는 것이다. 피아제와 그의 공동연구자들은 아동이 구축한 세계는 어른의 시각과는 상이할 가능성이 많다며 세계관 차이를 강조했다(Paget, 1973).

Ferreiro와 Teberosky는 아동이 학습 시 활동적인 역할을 맡을 때 구어와 문어를 습득한다고 했다(Ferreiro & Teberosky, 1982; 이성은, 1994; 나정숙, 2003; Goodman, 1989).

러시아의 심리학자인 Vygotsky는 학습자 개인과 사회적 맥락간의 상관관계를 중점적으로 연구했으며 그의 연구는 총체적 언어교육학자에게 영향을 미쳤다. Vygotsky의 근접발달영역(zone of proximal development)에서 그는 비록 아동 스스로 자신의 개념발달에 책임이 있지만, 그와 못지않게 교사의 능동적인 역할을 강조했다. 고립된 상황에서 학습이 일어나는 것이 아니라 학교환경 내에 다른 이의 영향과 지지, 때로는 방해를 받아 언어와 사고의 발전이 일어나는 것이라고 주장했다(Vygotsky, 1978; 이정숙, 1994,

Collection @ pknu

1998; 나정숙, 2003; Goodman, 1989).

기능주의 언어학자인 Halliday는 학습과 언어사용에서 상황의 맥락(context of situation)의 중요성을 강조했다. Halliday는 언어학습을 언어학습(learning language), 언어를 통한 학습(learning through language), 언어에 대한 학습(learning about language) 세 가지로 나누고 이 세 가지 중에서 하나가 학습되면 그 나머지도 동시에 학습된다고 했다. 이 세 가지 언어학습은 동시에 일어나는 것인데 어떤 것도 나머지 두 개와 독립적이지 않고 상호맥락의 이해 방식을 제공한다고 주장하며, 언어교육과정이 총체적 언어프로그램이 된다고 했다(Halliday & Hasan, 1989; 이성은, 1994; Goodman, 1989).

1960년대 이후 총체적 언어접근법에 큰 영향을 미친 학자로는 Goodman과 Smith를 들 수 있다. 특히 Goodman은 1970년대 초반 교사교육가와 교육연구원들로 이루어진 CELT(Center for the Expansion of Language and Thinking)의 초대의장으로 총체적 언어접근법의 발달에 크게 기여했다. Goodman과 Smith (1971)는 읽기연구에서 독자, 텍스트, 언어 사이의 상호작용으로서 단일화된 읽기과정의 개념을 구상했다. 그는 읽기는 사고와 언어의 과정이므로 교수자료들은 학습자에게 총체적으로 의미 있는 언어를 포함해야 한다고 주장했으며, Goodman의 총체적 언어이론은 외국어교육과정과 교재의 편성 및 교수법에 많은 영향을 미쳤으며, 그는 총체적 언어의 개념을 다음과 같이 정의한다.

Collection @ pknu

1) Whole language learning builds around whole learners learning whole language in whole situations.
2) Whole language learning assumes respect for language, for the learners and for the teacher.
3) The focus is on meaning and on language itself, authentic speech and literary events.
4) Learners are encouraged to take risks and invited to use language, in all varieties, for their own purpose.
5) In a whole language classroom, all the varied functions of oral and written language are appropriate and encouraged(나정숙, 2003; 김계남, 2002; Goodman, 1986).

Anderson(1984)은 4가지 총체적 언어접근법을 다음과 같이 제시했다.

첫째, 총체적 접근방법을 통한 언어학습은 의미 있고 자연스러운 언어가 사용 되어야 한다.
둘째, 단편적 조각이 아닌 총체적인 언어를 사용해야 한다.
셋째, 기능적인 언어를 사용해야 한다.
넷째, 의미 있는 맥락 속에서 학습이 이루어져야 한다.

또한 Rigg(1991)는 총체적 언어접근법의 특성을 다음과 같이 주장한다.

"Cooperative learning, participatory learning, student-centered learning focus on community of learners, focus on the social nature of language, use of authentic, natural language, meaning-centered language, holistic assessment techniques in testing, integration of the 'four skills', task-based learning."

Collection @ pknu

듣기·말하기·읽기·쓰기학습이 분리되어 이루어졌던 전통적인 외국어 교수법은 외국어를 의미전달의 수단으로 보는 것이 아니라 교정되어야 할 대상, 지식전달의 목표로 고려했다. 그러나 21세기 교통과 통신의 급격한 발달로 인해 현실생활에서 외국인과 의사소통 하는 것이 시급한 현안으로 떠오르면서 이러한 경향은 의미의 전달, 언어 자체의 이해, 진정성 있는 자료를 활용한 교육을 주장하던 총체적 언어접근법의 철학과 일맥상통한다. 이상의 정의를 통해 전통적 교수법과 총체적 언어접근법을 비교한다면 다음과 같다.

항목	전통적 교수법	총체적 언어접근법
학습과정	부분에서 전체	전체에서 부분
교수법	지식전달	협동
구문	분리해서 가르침	분리하지 않음
교사의 역할	지식전달자	조력자
언어습득의 중심	문법중심	의미중심
수업	교사중심	학습자중심
학습자의 역할	수동적	능동적
언어습득의 목표	문법수정	의미전달

<표 4> 전통적인 교수법과 총체적 언어접근법 비교

총체적 언어접근법을 주장하는 학자들은 커리큘럼 간의 통합을 중요하게 여겼지만, 영어를 모국어로 쓰지 않는 한국의 특성을 고려하여 상이한 과목간의 통합을 추구하지 않는 것이 아니라 영어교과 내에서 듣기·말하기·읽기·쓰기학습을 통합하여 교수·학습방법을 고안하는데 초점을 맞출 것이다.

dCollection @ pknu

2.2.2. 총체적 언어접근법의 의의

박혜경(1990)은 '총체적' 이라는 말 속에는 세가지 뜻을 갖고 있다고 했다. 첫째, 언어의 기본단위는 의미이다. 둘째, 언어교육의 영역을 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기로 인위적으로 구분시키는 것이 아니라 총체적, 통합적으로 시켜야 한다. 셋째, 언어교육은 모든 교과 및 생활경험을 통합하여 가르치는 것이다.

Goodman(1986)은 총체적 언어를 정의하기에 앞서 다음의 세 가지 기본 입장을 고찰하는 작업이 우선되어야 한다고 하였다(이성은, 1994; 나정숙, 2003). 첫째, 총체적 접근 방법은 아동 중심 교육과정 이라고 불리는데, 초점은 학습 내용에 있는 것이 아니라 학습자 자신에게 있다. 둘째, 총체적 접근 방법에서의 교사는 권위적이고 명령을 내리는 지시자 이기보다는 아동의 학습 동료자가 되어야 한다. 셋째, 아동에게 언어를 가르칠 때 제일 먼저 고려해야 하는 것은 의미의 이해이다.

이렇듯이 교사중심의 강의식 교수법이 아니라 진정성 있는 자료를 사용하여 자연스러운 언어사용을 통해 학습자의 동기를 자극하고, 능동적인 참여를 이끌어내는 총체적 언어접근법은 주목을 받고 있으며, ESL(English as a Second Language) 혹은 EFL(English as a Foreign Language) 상황에서의 교수법과 교재에도 큰 영향을 미치고 있다.

이화자(1990)는 초기학습자에게 문법, 어휘 면에서 통제된 교재를 제공하는 것보다 언어를 단편적으로 쪼개지 않고 학습자의 일상생활과 흥미를 최대로 고려한 자연스러운 언어사용 맥락 속에 이야기가 담긴 교재를 주는 것이 바람직하고, 새로운 언어학습에 대한 흥미를 잃지 않게 해준다고 주장했다. 총체적 언어이론가들은 언어사용자가 의사소통의 필요를 느끼면 모국어와 동시에 외국어를 습득할 수 있다는 것을 주장하며, 공통적으로

dCollection @ pknu

강제된 학습보다는 자연스런 학습방법으로 외국어가 습득됨을 밝혔다(김경자, 1994).

앞서 언급한 것처럼 총체적 언어접근법의 이론적 토대를 제공한 학자들은 과목간의 통합을 중요히 여겼으나, EFL(English as a Foreign Language) 상황에 있는 한국의 특성을 고려하여 영어교과 내에서 언어의 4가지 요소인 듣기·말하기·읽기·쓰기영역을 통합하는 방향으로 총체적 언어접근법을 활용하고자 한다. 총체적 언어접근법은 단지 제공되는 교과서나 자료만 사용하는 것이 아니라 진정성 있는 여러 자료를 사용해서 학습자의 활동을 이끌어내고 협동을 통해 의미를 찾아가는 과정이므로, 여전히 강의중심의 문법번역식 수업이 우세한 한국의 중등교육현장에서 쉽게 찾아볼 수 없지만 궁극적으로 세계무대에서 원활한 의사소통을 하는 인재가 필요한 시대적인 필요성을 생각해 볼 때 추진해야 할 교수법이라고 생각한다.

dCollection @ pknu

2.2.3. 총체적 언어접근법에 의한 교수방법

총체적 언어접근법을 활용한 외국어 교육에서는 전통적인 외국어교육과는 달리 읽기와 쓰기가 동시에 학습된다. 전통적인 외국어 학습에서는 문법과 어휘를 따로 공부하고, 읽기와 듣기를 충분히 배운 후 쓰기와 말하기를 분리시켜 학습하지만 총체적 언어접근법을 활용한 외국어 교육에서는 언어의 4가지 영역을 통합하며, 교사보다는 학습자를 중심으로 과업중심의 학습을 지향한다. 학습의 초점은 단순한 언어적 기술을 연마하는 것에서 벗어나 전체 내용의 이해에 둔다.

총체적 언어접근법에서 사용할 수 있는 교육적 자료로는 교과서 이외에도 진정성 있는 모든 자료를 포함한다고 할 수 있다. 이경우(2001) 는 총체적 언어교육을 시도하는 교사는 '교수목적을 위해 의도적으로 제작된 자료'만 의존해서는 안되고 아동문학, 신문, 잡지, 지도, 달력, 전화번호부, 요리책, 팜플렛, 일정표, 노래가사, 표지판, 포스터, 음식점 메뉴 등 생활에서 접하는 것들을 활용하여 교육이 이루어지도록 해야 하며, 이러한 생활 속의 자료들은 보다 높은 수준의 학습동기를 유발하며, 아동을 교육과정의 주체로서 활동을 전개하도록 해야 한다고 주장했다. 이야기 책, 파워포인트, 플래시카드, 미니 북, 스트립카드, 잡지, 각종 인쇄물, 학습지 등이 활용된다면 더욱 풍부한 총체적 언어교육을 시도할 수 있다고 했다.

총체적 언어교육에서 가장 큰 부분을 차지하는 문학적 접근은 단순히 학습자가 단어의 뜻을 알고, 책을 완독하는 것으로 그치는 것이 아니라 사고의 지평을 확장하는 언어활동으로 전개하는 것이다. 이 중 시각적 전략, 이해를 위한 전략, 작가적 전략, 게임 전략의 다양한 교수법을 살펴본 후, 영화 *Monsters University*와 결합하여 수업지도안을 작성하도록 할 것이다.

dCollection @ pknu

1) 시각적 전략

① 포스터와 표지판

가. 책을 읽고 책을 소개하는 광고지를 만드는 활동

나. 책에 나온 인상 깊은 사물에 대해 더 조사하고 좀 더 보기 좋은 형식으로 세밀하게 묘사하는 활동

다. 책에 나온 음식을 만들기 위한 요리 레시피를 작성하는 활동

라. 책에 나온 동네나 길을 알 수 있도록 표지판, 간판 등을 만드는 활동

② 프로젝트

프로젝트 활동은 폭넓고 다양한 사고를 촉진시키는 것으로 주로 손으로 하는 활동으로 학습자가 직접 경험해 보면서 지식을 습득하도록 한다. 어떤 상황에 대해 가설을 설정하고, 설정된 가설에 따라 디자인하고, 디자인에 따라 설계를 한다. 이러한 과정을 통해 학습자는 계획하고, 조직하고, 추측과 분석하는 원리를 터득하게 된다.

가. 이야기에 나온 사물을 만들어 보고 이를 활용하여 연극을 하는 활동

나. 책에서 얻은 지식을 확장하여 새로운 지식을 찾아보고 수집하는 활동

다. 책에서 알게 된 사실의 검증을 위해 실험하는 활동

Collection @ pknu

③ 실물 도입

가. 교사는 이야기에 나오는 소품을 미리 준비하여 이야기를 들려주기 전에 제시하는 것

나. 이야기에 나오는 직업의 기관을 방문하여 호기심을 불러일으키는 것

④ 삽화 관찰

가. 여러 그림책의 삽화를 비교해 보는 활동

나. 삽화가의 화풍에 대해 토의하는 활동

다. 그림책의 글부분을 가리고 삽화만을 관찰하여 새로운 이야기를 지어보는 활동

2) 이해를 위한 전략

① 큰 책 만들기

가. 학습자가 책 원본을 보고 교사에게 이야기하면 교사가 그것을 적거나 다른 학생이 기록

나. 학습자가 원본에서 그리고 싶은 그림을 선택하여 그리기

다. 글과 그림의 내용이 맞도록 짝을 맞춘 후 이야기의 순서에 따라 묶기

② 소리내어 읽기

가. Reading Aloud: 교사가 시범으로 학습내용을 읽고 다같이 동시에 큰 소리로 읽기

나. Shared Reading: 역할을 나누어 읽기

dCollection @ pknu

③ 단어가지 만들기

단어가지의 목적은 읽기와 쓰기 및 어휘를 향상시키기 위한 것으로 책을 읽기 전에 책과 관련된 어휘를 연결시키는 것이다. 이런 과정을 통해 단어의 의미를 쉽게 알게 되고, 전체적인 맥락 안에서 어휘를 이해하게 된다. 교사가 칠판 가운데 핵심단어를 적고 학생들이 연상할 수 있고 관련 있는 단어를 방사선 모양으로 뻗어나게 하는 것이다.

④ 동화구연

짝을 짓거나 소집단, 대집단으로 구성할 수 있으며 같은 소재나 주제를 정하더라도 학생 개개인에 따라 다양한 이야기를 만들어 낼 수 있다. 사건의 순서 바르게 놓기, 완전한 문장 사용하기, 주의 깊게 듣기를 연습할 수 있다.

3) 작가적 전략

작가적 전략은 쓰기능력 강화를 위한 것이다. 이 과정을 통해서 학습자들은 생각을 글로 표현하고, 자기 의견에 맞는 뜻을 가진 어휘를 선별하고 논리적으로 글을 쓰는 연습을 할 수 있다. 이러한 과정을 통해 비판적 사고를 키울 수 있다.

① 저널 쓰기

가. 학습자가 선택한 주제를 가지고 글로 표현하기

나. 학습자들이 주인공이 되어보고, 다른 학습자가 주인공 학습자에게 편지를 주고 답장을 쓰는 활동

다. 자신이 주인공이 되어서 일기를 쓰는 활동

dCollection @ pknu

② 내 단어 책

자신이 배운 단어를 스스로 기록하는 활동이다. 저널보다 자발성을 갖고 할 수 있으며, 체계적으로 기록함으로써 논리적 사고의 향상을 도모한다. 학습자가 좋아하는 단어, 어려운 단어, 자주 까먹는 단어, 뜻을 이해한 단어 등 흥미에 따라 단어책을 구상한다.

③ 신문이나 광고 만들기

가. 책을 읽고 일어난 사건을 기초로 하여 신문기사를 쓰는 활동

나. 학생이 흥미를 느끼는 사람, 좋아하는 인물에 대한 이야기를 지어보는 활동

다. 두 이야기를 읽고 비교하여 비교표를 구성한 후 신문기사로 써보는 활동

라. 좋아하는 구절을 쓰고 그 이유에 대해 적어 기사로 만드는 활동

마. 책을 읽고 책에 나온 사물을 광고로 제작하는 활동

4) 게임 전략

① 단어 만들기

단어 2개를 선택하여 그 단어에서 한 글자씩 가져와서 새로운 단어를 만들어 내는 것으로 어휘능력 강화에 유용하다.

② 부분 가리고 읽기

문장 한 부분을 가리고 읽는 활동은 학습자로 하여금 문장을 읽으면서 문장을 구성하기 위해 구문과 음운론적 언어의 단어를 사용하게 하는 좋은 방법이다. 교사는 문장을 선택하여 몇 개의 단어를 지우고 지운 단어에 밑줄을 그어 글자만큼의 공간을 비워둔다. 혹은 첫 글자는 지우지 않고 그대로 남겨둔다.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY 부경대학교
Collection @ pknu

③ 알파벳 뒤섞기

영어의 알파벳을 하나씩 떼어서 뒤섞어 놓고 단어가 되도록 나열하게 하는 활동이다.

④ 문장 재배열

문장 안의 단어를 이해하고 의미 있는 문장이 되도록 단어를 배열하는 것을 말한다. 이야기의 문장을 한 문장씩 나누어 학습자에게 준 후에 이야기의 내용에 맞게 배열하거나 새로운 이야기를 만들게 한다.

⑤ 보물찾기

서로의 제안을 듣고, 보물찾기를 계획하고 단서를 글로 표현하거나 그림으로 그려 학생 각자가 가지고 있는 보물을 찾는 행위이다.

⑥ 재미있는 단어 찾기

책에 나오는 재미난 단어, 핵심개념이나 단어를 찾는 활동을 말한다(나정숙, 2003; 이경우, 2001).

Collection @ pknu

Ⅲ. 영화를 활용한 교육 및 수업지도안

3.1. 영화의 선정

3.1.1. 영화선정의 기준과 고려사항

학습자에게 적절한 수준의 영화를 선정하는 것은 영화를 활용한 수업지도안을 고안할 때 기본 출발점이라고 할 수 있다. 학습자의 수준에 맞춰 흥미를 유발하고, 동기부여가 될 수 있는 영화를 선정해야 학문적인 목표를 달성할 수 있음은 당연한 것이다. 학습자가 쉽게 이해하기 어려운 이질적인 주제의 영화, 빠른 말속도와 과한 수준의 은어(slang), 연음, 사투리를 사용하는 영화, 청소년에게 부적절한 영화나 액션영화처럼 대사가 거의 없어 비디오를 보는 것으로 줄거리를 알 수 있는 영화를 영어교육에 활용하는 것은 무의미하다. 또한 특정 영역에 치우쳐 수준 높은 전문 어휘를 구사하는 공상과학영화, 법정드라마 등도 부적절하다고 할 수 있다.

McGovern(1983)은 영화를 활용한 영어수업방안을 고려할 때 영화가 갖추어야 하는 조건을 아래와 같이 제시한다(이정은, 2010).

첫째, 영화장면들이 학습 동기를 충분히 줄 수 있도록 적절한 자극을 주는 것이어야 한다.

둘째, 등장인물과 학습주제 등은 현실적이면서 신뢰성이 있어야 하고, 교육적으로 유익하며 가능하다면 즐겁고 유머러스한 내용이어야 한다.

Collection @ pknu

셋째, 영화길이는 30분을 넘지 않고 학습자가 충분히 주의를 집중할 만한 길이의 내용이어야 한다. 또한 보다 깊이 있는 수업을 위해서는 단위내용을 세 부분 또는 네 부분으로 나눌 수 있는 것이면 좋다.

넷째, 학습내용이 너무 광범위 하거나 복잡해서는 안되고 이해하기 쉽고 간단해야 한다.

다섯째, 학습에 활용함에 있어 언어학습 상 유익하고 흥미 있는 내용이어야 한다.

여섯째, 등장인물이 학습활동을 유도하는 내용을 가져야 한다.

일곱째, 학습자의 어학능력을 증진시키기 위해 토론할 수 있는 내용이 있어야 한다.

여덟째, 음성적 신호만이 아닌 모든 신호를 사용하여 학습자가 행동이나 몸짓, 태도 등을 인식하고 표현하는 능력을 기르도록 하는 내용이어야 한다.

아홉째, 기계적 장치에 문제를 발생시키지 않는 자료여야 한다.

Wood(1995)는 학습자의 관점에서 내용에 중점을 둔 영화선정기준을 다음과 같이 제시한다(정민숙, 2004).

첫째, 빠른 대화에 대해서 학습자는 꼭 어렵게 느끼는 것이 아니라 다시 보고 이해하려고 노력하기 때문에 영화는 다시 보고 싶을 만큼 재미가 있어야 한다.

둘째, 영화의 언어적인 측면에서 은어(slang)는 꺼리는 대상이 아니라 오히려 원어민의 다양한 상황을 노출시키기 때문에 기술적으로 지원되어야 한다.

셋째, 영화가 학습자의 마음을 움직일 정도로 극적인 측면에서 강력해야 한다.

Collection @ pknu

넷째, 학습자가 영화가 제공하는 감정의 단순한 수용자가 아니라 영화와 스스로에 대해 사고할 수 있도록 자극해야 한다.

다섯째, 좋은 영화란 학습자 자신의 라이프스타일과 유사한 상황을 제시하는 것이라기 보다는 학습자가 얻을 수 있는 감정이입의 공간이라고 할 수 있다.

Shim과 Baik(1997)은 영화선정의 기준을 아래와 같이 제시한다(이정은, 2010).

첫째, 토론하기 좋은 내용을 포함한 영화이어야 한다.

둘째, 학습자들의 흥미와 관심을 끌 수 있는 영화이어야 한다.

셋째, 영화에서 사용되는 어휘가 학습자들의 언어 수준에 알맞은 영화이어야 한다.

넷째, 등장인물들 간의 대화상황이 현재 실제로 영어사용권에서 발생하고 있는 상황을 담고 있거나 시대를 초월하여 보편적인 인간정서를 담고 있는 영화여야 한다.

비록 상기 언급된 영화선정 기준들과 고려사항들에 대해 고심했다고 하지만 영화는 오직 영어교육을 위해서 고안된 것이 아닌 진정성 있는 자료(authentic materials)이다. Wallace(1992)는 진정성 있는 자료는 교육학적 목적을 위해 만들어진 것이 아니라 실생활을 위한 텍스트라고 정의했으며 Peacock(1997)은 언어가 사용되는 커뮤니티 내의 사회적 목적을 달성하기 위해서 만들어진 자료가 진정성 있는 자료라고 정의했다. 이러한 특성 때문에 진정성 있는 자료는 언어습득을 위해 특별히 제작된 진정성 없는 자료와는 달리 일반적으로 학습자의 수준을 고려하지 않았다는 단점이 있다.

본 연구자는 이러한 단점을 극복하기 위해서 영화 *Monsters University*에

Collection @ pknu

나타난 빈출어휘와 한국 교육과학기술부에서 추천하는 기본어휘를 비교하여 중학교 2학년 학습자가 무리 없이 이해 가능한 수준의 영화를 선정하려고 노력했다.

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY
부경대학교

Collection @ pknu

3.1.2. 워드스미스 6.0을 활용한 어휘 비교

상기 영화선정의 기준과 고려사항 이외에도 어휘수준은 적절한 영화를 선정하는데 있어 중요한 요소이다. Oxford Advanced Learner's Dictionary(2010)에서는 어휘는 어떤 사람이 알거나 사용하는 모든 단어, 혹은 어떤 특정한 언어가 가지고 있는 모든 단어, 혹은 사람들이 어떤 특정한 주제에 대해서 이야기 할 때 사용하는 모든 단어라고 정의하고 있다. Laufer(1997)는 어휘는 언어습득과 언어구사의 핵심이라고 밝혔다. 어휘에 대한 이해 없이는 의도하고자 하는 바를 제대로 전달할 수 없고, 이해할 수도 없음은 자명한 것이다. Wilkins(1972)은 문법에 대한 지식 없이는 아주 적은 정보만 전달되지만, 어휘에 대한 지식 없이는 아무것도 전달되지 않는다고 주장했으며, Ulijn & Kempen(1976)은 독해능력의 저하는 문법지식의 결핍 때문이 아니라 부족한 어휘에 대한 지식 때문이라고 지적했다. Krashen(1982)은 어휘지식이 모든 메시지를 이해하기에는 충분한 것은 아니지만 어휘를 많이 아는 것은 학습자가 듣거나 읽은 것을 더 쉽게 이해하도록 도와주므로 결국 더 많은 어휘는 이해 가능한 입력(comprehensible input)을 의미하는 것이라고 했다. 또 그는 진정한 의미의 언어습득은 이해 가능한 입력이 주어질 때 일어나기 때문에 학습자가 이미 알고 있는 구조(i)에 아직 습득하지 못한 입력(+1)이 주어져야 한다고 주장했다.

본 연구자는 그의 주장에 따라 학습자가 이미 알고 있는 어휘수준을 고려하면서 새로운 입력(i+1)을 제공하기 위해서 영화 *Monsters University*에 등장하는 어휘들과 한국 교육과학기술부에서 발간한 영어과 교육과정(2011)에 의해 선정된 중학교 1~3학년 군에서 사용할 수 있는 어휘 1,250낱말 내외를 비교하여 영화선택의 적절성을 높이고자 한다.

Collection @ pknu

1) 영화 *Monsters University* 자막 수집

영화에 빈출하는 어휘를 분석하기 위해서는 우선 영화자막을 수집해야 한다. 영화의 언어자료는 크게 대본(script)과 자막(subtitle)으로 나눌 수 있는데, 대본이란 등장인물의 대사뿐만 아니라 글로 된 텍스트, 영상, 음향 등 영화 스크린 상에 나타나는 다양한 종류의 정보가 담겨있는 텍스트이고 자막은 대본에 있는 많은 정보를 제외한, 실제 배우가 발화하는 대사만을 담은 것이다. 대본에는 배우의 대사 이외에도 시퀀스 넘버 등이 담겨 있기 때문에 영화상에 나타나는 어휘의 정확성을 높이기 위해서는 대본보다는 자막을 분석하는 것이 적합하다. 인터넷의 발달로 인해 영화자막은 각종 홈페이지, 블로그 등에서 찾을 수 있지만 정확성을 위해 영화자막을 전문적으로 취급하는 외국 사이트인 http://www.engsub.net/에서 검색하여 영화 *Monsters University*의 자막을 다운받았다.

2) 영화자막 수집

빈출어휘를 도출하기 위해서 아래와 같은 과정을 밟았다. 첫째, 인터넷에서 다운받은 확장자 .srt 버전의 자막을 텍스트파일로 저장하였다.

둘째, 정확한 어휘분석을 위해서 대사가 발화된 시간정보 등을 삭제하였다.

셋째, 불필요한 내용이 삭제된 자막을 텍스트파일로 저장했다.

dCollection @ pknu

3) 빈출어휘 도출

영화 *Monsters University*에 등장하는 어휘들의 빈출도를 알아보기 위해서 워드스미스 6.0의 워드리스트 기능을 활용해서 어휘의 빈도수를 도출하였다. 빈출도 1~25위 까지 결과는 아래 그림과 같으며 영화에서 10번 이상 등장한 어휘는 <부록 2> 에 명시되어 있다.

File Edit View Compute Settings Windows Help

N	Word	Freq.	%	Texts	%
1	THE	301	3.69	1	100.00
2	YOU	284	3.48	1	100.00
3	TO	209	2.56	1	100.00
4	I	191	2.34	1	100.00
5	A	172	2.11	1	100.00
6	OF	103	1.26	1	100.00
7	AND	101	1.24	1	100.00
8	IT	100	1.23	1	100.00
9	THAT	89	1.09	1	100.00
10	IS	84	1.03	1	100.00
11	WE	84	1.03	1	100.00
12	IN	80	0.98	1	100.00
13	THIS	80	0.98	1	100.00
14	ON	75	0.92	1	100.00
15	WHAT	70	0.86	1	100.00
16	I'M	68	0.83	1	100.00
17	HEY	65	0.80	1	100.00
18	ME	61	0.75	1	100.00
19	DO	58	0.71	1	100.00
20	MY	58	0.71	1	100.00
21	ARE	56	0.69	1	100.00
22	OH	56	0.69	1	100.00
23	SCARE	56	0.69	1	100.00
24	NO	55	0.67	1	100.00
25	ALL	54	0.66	1	100.00

frequency alphabetical statistics filenames notes

<그림 1> 워드스미스 6.0 워드리스트 - 영화 *Monsters University* 빈출어휘 1~25위

dCollection @ pknu

4) 영화 *Monsters University*의 어휘와 교육과학기술부 추천어휘 비교

영화 *Monsters University*에 자주 나오는 어휘 100개를 간추려 보면 다음과 같다. 하기 표에서 알 수 있듯이 교육과학기술부에서 2011년 발간한 추천어휘를 영화 *Monsters University*에 빈출하는 단어 100개와 비교한 결과 초등교육을 받은 학습자는 쉽게 이해할 수 있는 수준으로 영화대사가 이루어 진 것을 볼 수 있다.

아래의 표는 영화 *Monsters University* 빈출어휘 1~100위를 추출해서 교육부에서 발간한 필수어휘와 비교한 것이다.

빈도수	어휘	비교	빈도수	어휘	비교
1	THE	초등	51	YEAH	의성어
2	YOU	초등	52	CAN	초등
3	TO	초등	53	WANT	초등
4	I	초등	54	NOW	초등
5	A	초등	55	SULLIVAN	고유명사
6	OF	초등	56	GUYS	-
7	AND	초등	57	LIKE	초등
8	IT	초등	58	LOOK	초등
9	THAT	초등	59	SCARING	-
10	IS	초등	60	UP	초등
11	WE	초등	61	WILL	초등
12	IN	초등	62	WAS	초등
13	THIS	초등	63	GOOD	초등
14	ON	초등	64	GOT	초등
15	WHAT	초등	65	THAT'S	초등
16	I’M	초등	66	AS	초등
17	HEY	초등	67	IF	초등
18	ME	초등	68	WAZOWSKI	고유명사
19	DO	초등	69	DID	초등
20	MY	초등	70	HOW	초등
21	ARE	초등	71	TEAM	초등
22	OH	의성어	72	US	초등
23	SCARE	-	73	WHOA	의성어
24	NO	초등	74	KAPPA	고유명사
25	ALL	초등	75	SCARY	-
26	DON'T	초등	76	FIRST	초등
27	YOUR	초등	77	OOZMA	고유명사

Collection @ pknu

28	JUST	초등	78	CAN'T	초등
29	HAVE	초등	79	LITTLE	초등
30	BE	초등	80	NEED	초등
31	BUT	초등	81	SORRY	초등
32	GET	초등	82	WELL	초등
33	GO	초등	83	YES	초등
34	NOT	초등	84	THEY	초등
35	YOU'RE	초등	85	ABOUT	초등
36	GOING	초등	86	HE'S	초등
37	MIKE	고유명사	87	ROAR	중등
38	WE'RE	초등	88	UH	의성어
39	FOR	초등	89	WHO	초등
40	ONE	초등	90	LET	초등
41	COME	초등	91	THANKS	초등
42	IT'S	초등	92	THINK	초등
43	RIGHT	초등	93	AT	초등
44	SO	초등	94	GAMES	초등
45	KNOW	초등	95	LET'S	초등
46	OKAY	초등	96	THEM	초등
47	WITH	초등	97	BACK	초등
48	HERE	초등	98	BEST	초등
49	OUT	초등	99	DOWN	초등
50	THERE	초등	100	MONSTERS	-

<표 5> 워드스미스 6.0 워드리스트 - 영화 *Monsters University* 빈출어휘 1~100위

위 표에서 볼 수 있듯이 영화 *Monsters University*에 빈출하는 100개의 단어는 중학교 고학년 학습자라면 대부분이 이해할 수 있는 수준의 비교적 쉬운 어휘로 영화가 이루어 진 것을 확인할 수 있다. 이 중 guys, scare, scary, monsters 교육부에서 발간한 필수단어에는 수록되어 있지 않지만 중학교 2학년 학습자라면 충분히 이해 가능한 수준의 어휘이며 교과서에서도 자주 나오는 단어이며, Mike, Kappa, Wazoawski, Sullivan과 같은 단어는 고유명사이기 때문에 영화를 이해하는데 무리가 없다고 판단했다.

영화 *Monsters University*에서 5회 이상 빈출단어는 <부록 2>에 첨부되어 있다.

Collection @ pknu

3.1.3. 영화선정의 이유

영화 *Monsters University*를 중학교 2학년 학습자를 위해 선정한 이유는 내용적 측면, 언어적 측면, 문화적 측면에서 살펴볼 수 있다.

1) 내용적 측면

앞서 살펴본 McGovern(1983), Wood(1995)와 Shim & Baik(1997)의 영화의 선정조건에서도 언급했듯이 영화의 내용은 학습자들이 흥미를 가지고 학습동기를 충분히 줄 수 있는 재미있는 영화여야 한다. 영화 *Monsters University*는 인간아이를 겁줘서 에너지를 만들기 위해 훌륭한 겁주기 선수를 만든다는 독특한 발상을 토대로 만들어진 영화로 다채로운 외모를 가진 몬스터들이 인간과 같이 각양각색의 성격을 갖고 등장한다. 인간이 대학교를 가서 자기가 흥미로워 하는 전공을 공부하듯이 몬스터들도 나름의 전공을 선택하고, 시련과 무시 속에서도 자신의 꿈을 추구해 나가는 과정이 어드벤처를 통해 진행되므로 몰입해서 감상할 수 있는 장점이 있다. 또한 학습자가 대학교에 가게 되어 전공을 선택해야 한다면 어떤 전공을 택할 것인지에 대해서도 토론할 수 있기 때문에 적절하다고 판단하였다.

2) 언어적 측면

영화 *Monsters University*에 나오는 언어는 대학교 캠퍼스 내에서 벌어지는 친구와의 우정, 꿈을 추구하는 과정, 대학교 수업, 대학교 내 이벤트 및 동아리 이야기를 담고 있기 때문에 일상적인 대화를 익힐 수 있는 장점이 있다. 또한 학습자의 수준에 적절한 영화를 선정하기 위해서 워드스미스 6.0의 워드리스트 기능을 이용하여 영화에 빈출하는 어휘와 중학교 학생이 알아야 할 단어를 비교·분석한 결과, 학습자가 대부분의 어휘를 이해

Collection @ pknu

할 수 있다고 판단하여 선정하게 되었다. 또한 비언어적 신호인 행동, 몸짓, 태도 등을 인식하고 원어민과 비슷하게 표현하는 능력도 기를 수 있다.

3) 문화적 측면

영화의 배경이 대학교이므로 한국과 미국의 대학교 문화를 비교할 수 있고, 남학생 사교클럽(fraternity)이나 여학생 사교클럽(sorority)처럼 한국에 없는 문화를 찾아내거나 공통점을 한국의 동아리와 비교할 수도 있으므로 흥미로운 토론을 진행할 수 있어서 선정하게 되었다.

Collection @ pknu

3.2. 선정된 영화소개

3.2.1. 줄거리 소개

마이클 와조스키(Michael Wozowski)는 학교에서 존재감 없이 무시당하는 왜소한 몬스터이다. 어느 날 인간 아이들을 겁줘서 비명소리를 수집한 후 에너지를 만들어 내는 몬스터 주식회사(Monsters, Inc.) 에 견학을 다녀오면서 우연히 겁주기 선수(scarer)를 따라 인간세계에 다녀온 후, 와조스키의 꿈은 몬스터 대학교를 졸업한 최고의 겁주기 선수가 되는 것이다.

와조스키는 소원대로 몬스터 대학교에 입학해서 룸메이트 랜디 보그스(Randy Boggs)와 같이 기숙사에서 살며 겁주기 전공수업을 듣는다. 그는 관련이론을 완벽히 알고 있지만 전혀 무서워 보이지 않는 외모와 분위기는 여전하다. 마이클의 급우인 지미 설리반(Jimmy Sullivan)은 전설적인 겁주기 집안에서 태어난 타고난 유망주로 이론에 정통한 와조스키와 달리 공부는 게을리하고 유명한 남학생 사교클럽(fraternity)인 ROR(Roar Omega Roar) 가입해서 유흥을 즐긴다.

한편 겁주기 전공 학장인 하드스크래블(Hardscrabble)은 학생들에게 기말시험에 통과하지 못하면 겁주기 전공에서 쫓겨난다고 엄포를 놓는다. 와조스키는 쫓겨나지 않기 위해서 열심히 공부하지만 아무도 그의 진가를 알아봐주지 않고 설상가상으로 기말시험 날, 학장 하드스크래블은 설리반과 와조스키를 쫓아낸다.

다른 전공으로 쫓겨난 와조스키는 우연히 발견한 전단지를 보고 학장 하드스크래블이 창시한 전설의 겁주기 게임(Scare Game)에 참가한다. 인원이 부족했기 때문에 인기 없는 사교클럽인 오오즈마 카파(Oozma Kappa)와 연대하고, 그래도 부족했던 한 사람의 자리를 메우기 위해서 ROR 에서

Collection @ pknu

쫓겨난 설리반이 합세한다. 와조스키는 학장에게 만약 자기가 우승하면 다시 겁주기 전공으로 되돌아 가고, 진다면 몬스터 대학교를 그만두겠다고 내기를 건다. 돈 칼톤(Don Carlton), 테리 앤 테리(Terry and Terri), 아트(Art), 스퀴시(Squishy), 와조스키, 설리반으로 구성된 오오즈마 카파팀은 승리를 위해서 노력한다.

첫 번째 경기는 독성 챌린지(the Toxicity Challenge)라고 불리는 장애물 달리기 게임이지만 오오즈마 카파는 꼴등으로 들어와서 탈락하고 만다. 다행히도 조 세타 카이(Jaws Theta Chi) 팀이 부정을 저지르면서 오오즈마 카파가 게임에 다시 복귀한다. 두 번째 경기는 무서운 도서관 사서를 피해서 깃발을 뽑아오는 것인데, 오오즈마 카파는 협동을 통해 위기를 극복하고 무사히 게임에 통과한다. 두 번째 경기가 끝나고 오오즈마 카파는 ROR 사교클럽에서 여는 파티에 참가하지만 모욕만 당하고 돌아온다. 실의에 빠진 오오즈마 카파팀원의 용기를 북돋아 주기 위해서 와조스키는 어린 시절 갔었던 몬스터 주식회사에 팀원들을 데리고 무단 침입하고, 그곳에서 유명한 겁주기 선수들이 실제로는 아주 평범한 몬스터라는 것을 각인시켜 준다. 용기를 되찾은 오오즈마 카파는 맹훈련에 돌입한다. 오오즈마 카파에 회의적이던 설리반 조차 열심히 훈련에 참가한다. 세 번째 경기는 미로 찾기 게임인데, 오오즈마 카파는 2등으로 게임에 통과하고 네 번째 게임인 숨바꼭질에서도 살아남는다. 마지막 게임은 인간아이를 겁줘서 점수가 높은 팀이 이기는 것이다. 게임 하루 전 날 학장 하드스크래블은 설리반에게 와조스키가 겁주기 선수가 될 자질이 있다고 생각하는지를 물어본다. 결승날 와조스키는 오오즈마 카파팀의 마지막 주자로 나가고 가장 높은 점수를 기록하여 마침내 겁주기 게임의 승자가 된다.

그러나 와조스키는 설리반이 자신의 겁주기 점수를 조작했음을 알고 실망하고, 설리반은 자신의 부정행위를 학장에게 고백하고 퇴학당한다. 와조스키는 자신을 증명하기 위해서 무단으로 인간세계로 들어간다. 그러나 하

Collection @ pknu

필 들어간 인간세계는 인간아이들이 단체로 놀러 온 캠프였고, 전혀 놀라지 않는 아이들에게 와조스키는 오히려 쫓김을 당하게 된다. 설리반은 와조스키를 구하기 위해서 인간세계로 뛰어들지만 설리반과 와조스키가 인간세계에 있는 동안 학장 하드스크래블은 몬스터 세계로 들어오는 문 전기를 끊어버린다. 와조스키와 설리반은 곰이 있다는 연락을 받고 찾아온 경찰에게 쫓기게 되고. 호숫가에서 자신들의 콤플렉스를 고백하며 비로소 진실한 친구 사이가 된다. 몬스터 세계로 돌아가기 위해서 둘은 캠프 사람들을 깜짝 놀래켜서 강제로 문을 작동시켜 몬스터 세계로 돌아온다.

체포된 와조스키와 설리반은 몬스터 대학교에서 퇴학당하고, 나머지 팀원은 겁주기 전공으로 복귀한다. 돈 칼톤은 스퀴시의 엄마인 쉐리(Sheri)와 약혼하고, 학장 하드스크래블은 결국 와조스키를 인정한다. 둘은 몬스터 주식회사의 우편부로 시작해 최고의 겁주기 듀오가 된다.

3.2.2. 등장인물 소개

① 마이클 와조스키(Michael Wozowski): 최고의 겁주기 선수를 꿈꾸는 몬스터 대학교 겁주기 전공 신입생이다. 왜소하고 무섭지 않은 외모 때문에 인정을 받지 못하지만 항상 열심히 노력하고 공부한다. 겁주기 게임에 참가하기 위해서 인기 없는 남학생 사교클럽인 오오즈마 카파에 가입한다.

② 지미 설리반(Jimmy Sullivan): 유명한 겁주기 선수 집안에서 태어난 몬스터 대학교 겁주기 전공 신입생이다. 타고난 카리스마로 사람들의 부러움과 인정을 받지만, 노력이라고는 눈곱만큼도 하지 않는다. 겁주기 전공에서 쫓겨난 후 와조스키와 함께 오오즈마 카파에 가입한다.

Collection @ pknu

③ 학장 하드스크래블(Dean Hardscrabble): 몬스터 대학교 겁주기 전공 학장으로 역대 최고의 겁주기 기록을 가진 전설적인 몬스터이자 겁주기 게임의 창시자이다. 무섭지 않으면 몬스터가 아니라는 확고한 신념을 가지고 있다.

④ 돈 칼톤(Don Carlton): 전직 세일즈맨이었던 오오즈마 카파의 회원이다. 후에 스퀴시의 엄마 쉐리(Sheri)와 약혼한다.

⑤ 테리 앤 테리(Terry and Terri): 몸은 하나인데 머리가 두 개인 오오즈마 카파의 회원이다. 겁주기 게임에 참가하는 팀의 정원은 6명이지만 몸통을 1인으로 치는 규칙 때문에 1명이 부족해지자 설리반이 가입하게 되는 계기를 제공한다.

⑥ 아트(Art): 인기가 없음을 슬퍼하는 털이 많은 보라색 몬스터로 오오즈마 카파의 회원이다.

⑦ 스퀴시(Squishy): 오오즈마 카파의 회원으로 엄마 쉐리와 함께 산다.

⑧ 쉐리(Sheri): 스퀴시의 엄마로 오오즈마 카파 회원에게 합숙할 곳을 제공하는 친절한 성격의 아줌마이다. 후에 돈 칼톤과 약혼한다.

⑨ 랜디(Randy): 와조스키의 룸메이트이지만 나중에는 와조스키의 오오즈마 카파가 아닌 ROR에 들어가고 오오즈마 카파에게 모욕을 주는데 일조한다.

⑩ 조니(Johnny): 남학생 사교클럽 ROR의 리더로, 와조스키를 무시한다.

Collection @ pknu

3.3. 영화를 활용한 실제 수업지도안

3.3.1. 차시별 내용선정 및 수업지도안

영화 *Monsters University*는 1시간 40분 가량의 애니메이션 영화이다. 중학교 수업시간이 45분인 것, 학습자의 주의력 집중시간이 최대 18분이라는 것, 영화를 2~3번 반복해서 본다는 점을 감안해서 수업에 사용할 영화 클립은 5~6분 내로 제한하였으며, 차시별 시퀀스는 주제와 스토리 전개상의 중요도와 학습할 언어의 구조를 고려하여 총 5 장면을 선정했다. 5차시 수업지도안과 관련한 워크시트는 <부록 1> 에 설명되어 있다.

3.3.1.1. 1차시(00:00:45~00:06:25)

학생들에게 영화 Monsters University를 5번으로 나누어 볼 것이라고 수업에 대해서 설명한다. 1차시에서 왜 어린 마이클 와조스키가 겁주기 선수(Scarer)가 되고 싶어졌는지를 영상을 통해 보여주면서 학습자의 꿈이 무엇인지 Key Sentences를 활용해서 친구와 이야기 해보도록 한다.

Collection @ pknu

Movie	*Monsters University*		Period	1/5
Grade	2nd grade, Middle School		Time	45 min.
Movie Clip	00:00:45-00:06:25			
Objectives	• To be able to understand the plot of the scene. • To be able to listen to the conversations. • To be able to read and understand the script. • To be able to speak about what I want to become in English. • To be able to write about what I want to become in English.			
Step	Procedure	Activities	Aids	Time
Introduction	Greeting	• T greets and tells S to make group of 4. Every class should be organized as a group of 4.	-	1'
	Engaging	• T hands out worksheet and introduces the movie poster to S. • T asks S to guess for 2 minutes what might happen in the movie. • Ask few S about what they think.	Poster	4' (5')
	Introduction	• T introduces to S its plot, characters.	Worksheet	4' (9')
Development	Vocabulary	• T explains vocabulary for 3 minutes.	Worksheet	3' (12')
	Silent Viewing	• S watch the movie without sound and subtitles.	DVD	6' (18')
	Discussion	• Ss discuss what may have happened in the group.	-	4' (22')
	Viewing with Sound	• T lets S to see the script. • S watch the movie with so1und but no subtitles.	DVD	6' (28')
	Discussion	• T presents PPT	PPT,	4'

dCollection @ pknu

		with questions. • S answer the question on the worksheet.	Worksheet	(32')
Consolidation	Presenting Key Sentences	• T lets Ss to talk about their dream by using key sentences. • 1) I want to be a Scarer. How do I become a Scarer • 2) I learned everything I know from my school, Monsters University. • T shows more useful sentences written on the worksheet. • Ss practice dialogue.	PPT, Worksheet	10' (42')
	Wrap-up	• T gives S homework to design 3 dialogues by using key expressions.	-	2' (44')
	Greeting	• T greets.	-	1' (45')

1차시 수업에서는 영화를 시청하기 전 포스터를 보면서 어떤 영화일지 토론해서 영화에 대한 호기심을 자극한다. 영화에 대한 기본적인 정보인 줄거리, 등장인물에 대한 설명을 제공해서 영화를 5차시로 나누어 보기 때문에 발생할 수 있는 이야기 흐름의 단절에 대비하도록 한다. 스크립트를 보고 어려운 문장을 같이 공부한 후, 시청하고, 시청 한 후에 중요한 줄거리를 이해했는지 점검하는 시간을 갖는다. 영화의 내용과 관련된 질문에 말하고 답하고 작문하는 활동으로 듣기와 말하기, 쓰기능력을 강화할 수 있다.

Collection @ pknu

3.3.1.2. 2차시(00:12:20~00:16:09)

와조스키는 몬스터대학교 겁주기 전공에 입학한다. 첫 번째 수업에서 학장 하드스크래블은 무섭지 않은 몬스터는 몬스터가 아니라며 기말고사에서 떨어지면 겁주기 전공에서 쫓겨날 것이라고 엄포를 놓는다. 하드스크래블이 떠난 후 와조스키는 나이트 교수가 물어본 효과적인 울부짖음(effective roar)에 대해 대답하던 중 지각한 설리반에 의해 말이 끊긴다. 설리반의 거만한 태도에 와조스키는 기분이 나빠진다.

Movie	*Monsters University*		Period	2/5
Grade	2nd grade, Middle School		Time	45 min.
Movie Clip	00:12:20-00:16:09			
Objectives	• To be able to understand the plot of the scene. • To be able to grasp meanings of the key vocabulary. • To be able to listen to the key sentences.			
Step	Procedure	Activities	Aids	Time
Introduction	Greeting	• T greets.	–	1’
	Review	• T asks S to submit the homework assigned from 1st lesson. • T selects few S to practice dialogue in front classmates.	Homework	5’ (6’)
	Introduction	• T explains key vocabulary for 3 minutes. • T explains how to play a vocabulary game. The instructions are given in the Appendix 1. • Ss play the vocabulary game. • After playing the	PPT, Worksheet, Voca Game Set	15’ (21’)

Collection @ pknu

		game, S fills with voca worksheet.		
Development	Viewing with Sound	• S watches the movie with sound but no subtitles.	DVD	5' (26')
	Presenting Key Sentences	• T presents key sentences. • S repeats the key sentences after T. • T explains meanings.	PPT, Worksheet	7' (33')
	Viewing with Sound and Filling the Gap	• S watch the movie with sound one more time. This time, S fills the gap in the worksheet.	DVD Worksheet	7' (40')
	Check	• T checks the filling-gap questions with Ss.	Worksheet	3' (43')
Consolidation	Wrap-up	• T assigns homework to study vocabulary (At 3rd lesson, there will be a vocabulary test learned from 1st and 2nd lessons).	Worksheet	1' (44')
	Greeting	• T greets.		1' (45')

2차시 수업의 중심은 단어습득이다. 효과적인 단어습득을 위한 단어게임을 해서 즐겁게 새로운 단어를 배우고 기억할 수 있도록 돕는다. 영화를 시청한 후 교사가 학습자에게 중요하거나 어려운 문장을 설명한다. 영화를 한 번 더 시청하면서 대화를 듣고 빈 칸을 채우는 활동을 해서 듣기능력을 신장시킨다.

dCollection @ pknu

3.3.1.3. 3차시(00:28:24~00:33:37)

기말고사에서 학장 하드스크래블은 설리반은 공부를 하지 않았다는 이유로, 와조스키는 무섭지 않다는 이유로 겁주기 전공에서 둘을 쫓아낸다. 와조스키와 설리반은 지루한 스크림캔(Scream Can) 만들기 전공으로 쫓겨난다. 와조스키는 숨겨져 있던 겁주기 게임(Scare Game) 포스터를 발견하고 참가하게 된다. 오오즈마 카파 인원이 모자라서 설리반이 마지막으로 참가한다. 학장 하드스크래블은 만약 와조스키가 우승한다면 오오즈마 카파 전원을 겁주기 전공에 넣어주겠다고 약속한다.

Movie	*Monsters University*		Period	3/5
Grade	2nd grade, Middle School		Time	45 min.
Movie Clip	00:28:24~00:33:37			
Objectives	• To be able to memorize vocabulary learned from 1st and 2nd lessons. • To be able to listen to the key conversations. • To be able to understand the plot of the scene. • To be able to read true or false statements regarding the movie clip watched today and find the answers.			
Step	Procedure	Activities	Aids	Time
Introduction	Greeting	• T greets.	-	1'
	Vocabulary Test	• As mentioned earlier, there will be a vocabulary test leaned from 1st and 2nd lessons.	Vocabulary test	7' (8')
Development	Vocabulary Worksheet	• T hands out 3rd worksheet to Ss. • T explains vocabulary for 4 minutes and let S to solve the crossword puzzle for 4 minutes.	Worksheet	10' (18')
	Viewing with Sound	• S watch the movie with sound but no	DVD	5' (23')

dCollection @ pknu

		subtitles.		
	Viewing with Sound	• T lets S to dictates important sentences while viewing the movie. • S dictates and fills the gap on the worksheet. • T checks the worksheet and explains difficult languages.	DVD Worksheet	12' (35')
	Listen for Mistake	• T prepares PPT with some true/false statement regarding movie clip and let Ss to answer true/false questions on the worksheet. • T moves around and checks each group's answer.	PPT, Worksheet	8' (43')
Consolidation	Greeting	• T greets and assigns homework.	Worksheet	2' (45')

2차시 수업에서 언급했듯이 1-2차시에서 학습한 단어를 시험친 후, 새로운 단어를 학습하도록 한다. 크로스워드 퍼즐을 사용해서 기계적으로 단어를 외우지 않도록 유도한다. 3차시에 볼 영화를 두 번 시청한다. 대사를 듣고 빈 칸을 채우는 활동을 한 후 교사와 함께 확인하도록 한다. 영화 시청이 끝난 후 True/False Statement 문제를 풀면서 학생이 이해한 내용이 맞는지 다시 한 번 점검한다.

Collection @ pknu

3.3.1.4. 4차시(01:08:07~01:14:10)

오오즈마 카파는 계속 이겨서 결승까지 진출한다. 결승전은 시뮬레이터를 최고 수준으로 세팅한 후 가장 높은 스크림 점수를 얻는 팀이 이기는 것이다. 오오즈마 카파는 와조스키가 마지막 스크림 점수를 높게 받아서 조니가 리더인 남학생 사교클럽 ROR을 누르고 우승을 거머쥔다.

Movie	*Monsters University*		Period	4/5
Grade	2nd grade, Middle School		Time	45 min.
Movie Clip	01:08:07~01:14:10			
Objectives	• To be able to understand the order and plot of the movie. • To be able to listen to the conversation to cheer somebody up. • To be able to expect what might be happening next. • To be able to understand the plot of the scene.			
Step	Procedure	Activities	Aids	Time
Introduction	Greeting	• T greets.	-	1'
	Review	• T hands out a set of picture cards to each group. • Ss should put the picture card in order. • T checks the answer with each group.	Picture Cards	2' (3')
Development	Engaging	• T presents the last part of today's clip in which everybody looks happy. Then ask students what kind of gesture the characters use. • Ss speak about what they think.	DVD	5' (8')
	Viewing with Sound	• S watches the movie with sound	DVD, Worksheet	6' (14')

dCollection @ pknu

		but no subtitles and lets them fill in the gap on the worksheet.		
	Check	• T checks with Ss.	Worksheet	6’ (20’)
	Viewing with Sound and Subtitles	• S watch the movie with sound and subtitles.	DVD	6’ (26’)
	Role-play	• T lets Ss to organize a group of 4 members. • Ss do role-play. Each student number 1 will be Wazowski, 2 will be Sullivan, 3 will be Don and 4 will be Johnny.	Worksheet	14’ (40’)
Consolidation	Wrap-up	• T presents key sentences on the PPT. • S repeats after T.	PPT	4’ (44’)
	Greeting	• T greets.	-	1’ (45’)

4시에서는 지금까지 본 영화의 장면을 그림카드로 만들어 섞어놓아서 학습자들이 시간순서에 맞게 그림을 정렬하도록 해서 줄거리를 이해하도록 한다. 영화의 마지막 장면 중 하나를 보여준 후 어떤 제스처를 사용했는지, 그리고 영화의 결말이 어떻게 끝날 것인지를 유추하게 한다. 영화를 두 번 시청하면서 영화대사를 듣고 빈 칸을 채운다. 영화에 나온 캐릭터를 활용하여 롤플레이를 해서 쓰기와 말하기 능력을 신장할 수 있도록 한다.

Collection @ pknu

3.3.1.5. 5차시(01:27:59~01:33:33)

와조스키와 설리반은 어떤 일로 퇴학을 당하게 된다. 학장 하드스크래블은 나머지 오오즈마 카파 회원을 겁주기 전공에 받아들이고, 와조스키와 설리반에게 미안함과 응원의 말을 전한다. 와조스키와 설리반은 몬스터 주식회사의 우편부로 취직을 하고 훗날 유명한 겁주기 선수가 된다.

Movie	*Monsters University*		Period	5/5
Grade	2nd grade, Middle School		Time	45 min.
Movie Clip	01:27:59-01:33:33			
Objectives	• To be able to guess and speak what had happened before the certain scene. • To be able to write a short script and act out in front of the class. • To be able to understand the plot of the scene.			
Step	Procedure	Activities	Aids	Time
Introduction	Greeting	• T greets.	-	1'
	Engaging	• T presents a scene in which Wazowski and Sullivan is leaving the school and asks S to guess what had happened. • T asks some S to talk about what they think.	DVD	4' (5')
Development	Viewing with Sound	• S watches the movie with sound but no subtitles.	DVD	6' (11')
	Presenting Key Sentences	• T presents key sentences.	PPT, Worksheet	6' (17')
	Viewing with Sound and Subtitles	• S watches the movie with sound and subtitles.	DVD	6' (23')
	True/False Statement	• T presents some questions on the	PPT, Worksheet	5' (28')

dCollection @ pknu

		worksheet to find out which sentence is true or false. • Each S solves the problems. • T checks with S.		
	Summarizing and Role-play	• Ss summarize today's plot on the worksheet. • T gives role to each student of group. One student be Wazowski, 2nd student be Sullivan, 3rd student be Don, and 4th student be Terri/Terry. • Ss perform the role-play in front of the classroom.	Worksheet	14' (42')
Consolidation	Greeting	• T summarizes and greets.	PPT	3' (45')

와조스키와 설리반이 몬스터대학교를 떠나는 모습을 학생들에게 보여주고 무슨 일이 있었는지 추측해서 말하게 한다. 영화를 한 번 시청한 후 교사와 함께 중요한 단어나 구절, 문장을 공부한다. 영화를 한 번 더 시청한 후 워크시트를 풀면서 학생이 이해한 것이 맞는지 확인하도록 한다. 4명씩 그룹을 지어 롤플레이를 해서 퇴학을 당한 상황을 재구성 하도록 한다.

Collection @ pknu

Ⅳ. 결론 및 제언

교통과 통신의 발달로 인해 국가간의 장벽이 무너진 지 오래이며, 정치·경제· 사회 ·문화 모든 부분이 서로간의 영향을 받고 있는 글로벌 시대에 영어로 의사소통을 할 수 있는 능력은 그 어느 때보다 중요해졌다. 그러나 여전히 외국어 습득에 있어서 문법에 치중하고, 의미의 전달과 이해보다는 단어의 세세한 뜻에 초점을 맞추는 한국의 영어교육은 전환점이 필요한 것으로 사료된다.

영화는 교수학습매체로서 다양한 장점을 갖고 있다. 영화는 총체적이고 통합적인 학습이 가능하도록 하는 완전한 의사소통상황을 학습자에게 제시한다. 또한 영화는 대부분의 학습자가 이해할 수 있는 전 인류적인 주제인 사랑, 우정, 재미 등을 담고 있어서 공감하기 쉽고 높은 수준의 흥미를 유발시켜 학습을 용이하게 한다. 듣기영역에서 영화를 활용하는 것은 반복되는 단어를 이해하기 쉽게 만들며 원어민의 일상대화를 인위적인 수정 없이 영상에 옮겨놓은 진정성 있는 자료이다. 그렇기 때문에 실제 현실세계에서 자연스럽게 사용되는 단어, 표현, 관용구와 원어민의 발음을 쉽게 접할 수 있는 장점이 있다. 이 뿐만 아니라 언어가 사용되는 문화의 맥락과 사용법을 익힐 수 있고, 교과서 지문에서 나타나지 않는 표정, 제스처 등의 중요한 비언어적인 요소를 시각적 영상으로 보여주기 때문에 대화주제에 대한 학습자의 이해를 돕는다. 이러한 교수학습매체로서의 장점으로 인해 영화를 사용해서 영어를 학습한다면 듣기·말하기·읽기·쓰기능력을 총체적으로 신장시킬 수 있다.

Comenius, Dewey, Piaget, Vygotsky의 영향을 받아 Goodman으로 대표되는 학자와 학교현장의 교사들이 주장한 총체적 언어접근법은 과목간의

dCollection @ pknu

통합, 학생중심의 교육, 실제생활에 사용될 수 있는 구체적인 사물의 조작을 통한 학습 을 주장한 것으로 외국어 환경에서 듣기·말하기·읽기·쓰기능력의 자연스러운 조화를 목표로 삼았다. 총체적 언어접근법의 이념을 활용하여 영화 *Monsters University*를 연구주제로 삼고 중학교 2학년 학습자를 중심으로 언어의 4가지 영역을 고르게 발달시킬 수 있는 수업지도안을 고안하고자 했다.

본 연구자는 중학교 2학년생을 위해 적절한 단어수준을 가진 영화를 선별하기 위해 워드스미스 6.0의 워드리스트 기능을 활용하여 수업적합도를 높였으며, Allan, Williams, Keridge, Stempleski & Tomalin의 수업모형을 적절히 활용했으며, 총체적 언어접근법에서 제시한 교수법을 사용하여 수업지도안을 제시하였다. 본 연구를 통해 다음과 같은 결론을 내릴 수 있었다.

첫째, 다양한 기법을 사용하여 단순한 딕테이션, 단어암기와 기계적인 듣기를 지양하고 학습자의 흥미와 집중을 유발하도록 고안했다.

둘째, 실제 원어민이 사용하는 어휘, 구문을 생생하게 전달할 수 있고 원어민의 발음과 말하는 속도를 접할 수 있었다. 이는 교과서 영어와 실제영어를 들을 때 괴리를 좁히는데 도움이 될 것이라고 생각한다.

셋째, 영화를 감상한 후 자신의 경우라면 어떨지를 생각하는 과정에서 미래의 직업과 적성에 대해 깊이 생각하게 되는 계기를 마련할 수 있을 것으로 보인다. 영화의 주인공처럼 대학교를 간다면 어떤 전공을 선택할 것인지 자신의 흥미와 적성을 돌아볼 수 있는 계기를 제공할 것이라고 생각한다. 또한 자신의 생각을 써본 후 다른 학습자와 영어로 대화할 수 있는 시간을 마련하여 쓰기 능력과 함께 말하기 능력을 신장시킬 수 있을 것으로 기대된다.

넷째, 영화를 반복해서 감상함으로써 반복되는 단어의 뜻과 맥락을 이해할 수 있으리라 예상한다.

Collection @ pknu

위의 결과를 볼 때 영화를 활용한 교육은 학습자의 영어능력 신장에 도움이 될 것이라고 생각하지만 첫째, 실제 교실현장에서 검증할 수 없었다는 한계점을 가진다. 둘째, 영화 한편을 가지고 5차시로 나누어 수업지도안을 고안한 결과, 많은 시간과 노력이 필요하다는 것을 느꼈다. 교수학습을 위해 정해진 진정성이 없는 자료들과는 달리 수업을 이끌 교사의 역량과 노력이 필요함을 느꼈으며, 자료공유를 통해 수업준비에 걸리는 시간과 노력을 절감할 수 있다면 영화를 활용한 수업을 학교현장에서 더 많이 진행할 수 있으리라고 생각한다. 셋째, 영화를 수업에 활용하려면 수업환경이 갖춰져야 한다. 컴퓨터나 DVD가 오작동하지 않도록 주의를 기울일 필요가 있다.

이상으로 영화를 활용한 영어수업은 동일한 교과서를 가지고 수업하는 것에 비해 흥미와 호기심을 이끌어 내며, 생각할 수 여지를 남기며, 구성원 모두가 활동적으로 참여할 수 있는 훌륭한 교수매체이므로 학교현장에서 자주 활용될 수 있으면 한다.

dCollection @ pknu

참고문헌

대한민국 교육과학기술부 (2011). 영어과 교육과정 (고시_2011-361호). 대한민국 교육과학기술부.

권미영 (2011). 영화를 활용한 듣기와 말하기 중심 영어수업 방안 연구. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.

김경자 (1994). 재미있는 언어여행. 교육과학사.

김계남 (2002). Whole Language Approach를 응용한 초등학교에서의 영어 지도 방안 연구. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

김은현 (2010). 코퍼스 기반 어린이 판타지영화에 나타난 어휘 분석. 청주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

나정숙 (2003). 총체적 접근 방법이 초등학생의 영어 의사소통능력에 미치는 효과. 전주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

박현우 (2012). 원어민교사의 시각에서 본 한국 영어교육의 문제점. 목원대학교 대학원 석사학위논문.

박혜경 (1990). 유아를 위한 총체적 언어교육 접근법의 효과에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.

백기홍 (2012). How to Train Your Dragon을 활용한 지도방안에 관한 연구. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.

성일호 (1996). 전체 언어 방법(Whole Language Approach)을 통한 언어교육 개선에 관한 연구. 영어영문학 Volume.21 No.2 221p ~ 262p 1598-3293 KCI.

Collection @ pknu

송현숙 (2013).
http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?code=940401&artid=201307232225115.

이경우 (2001). 총체적 언어: 문학적 접근을 중심으로. 창지사.

이성은, 황경희 (1998). 총체적 언어 접근법에 의한 초등학교 영어-수학 통합 프로그램 개발. 열린교육연구 제6권 제1호 (1998. 4) pp.3-19 1229-8379 KCI.

이성은 (1994). 총체적 언어 교육 교실적용의 이론과 실제. 창지사.

이정은 (2010). 영화를 이용한 통합식 영어 교수-학습 모형의 효율성 연구: 고등학생을 중심으로. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.

이현지 (2009). 영화를 활용한 통합적 영어지도 방안 연구: 고등학교 특기적성 영어교육을 중심으로. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.

이화자 (1990). 조기 영어 학습자를 위한 Whole Language Approach의 효과에 관한 연구. 영어교육 제40호 57p ~ 92p 1017-7108 KCI.

정민숙 (2004). DVD 영화를 활용한 통합적 영어 교수 방안 연구. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.

한수민 (2010). 영화를 활용한 중학생 듣기 지도 방안 연구. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.

Crystal, D. (2003). English as a global language (2nd ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Ainsworth, S. E. (1999). A Functional Taxonomy of Multiple Representations. Computers and Education. Vol. 33, No. 2/3, 131-152.

Allan, M. (1991). Teaching English with Video. Essex: Longman.

Collection @ pknu

Anderson, G. (1984). A whole language approach to reading. Lanham: New York University Press of America.

Bouman, L. (1995). Video, an extra dimension to the study of literature. Language Learning Journal, 13. March, 29-31.

Br?uer, G. (2001). Pedagogy of Language Learning in Higher Education: An Introduction (Advances in Foreign and Second Language Pedagogy). Praeger.

Brumfit, C. J., McGovern, M., & MacKnight (1983). Video applications in English language teaching. London, Oxford: Pergamon Press and The British Council.

Comenius, J.A. (1887). The Orbis Pictus. Literary Licensing LLC.

Dale, E. (1954). Audio-visual methods in teaching. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Dewey, J. (1943). The child and the curriculum, and the school and society. Chicago: University of Chicago Press.

Eken, A. N. (2003). 'You've Got Mail': A Film Workshop. ELT Journal, 57(1), 51-59.

Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1982). Literacy before schooling. Exeter, N.H.: Heinemann Educational Books.

Goodman, K. (1986). What's whole in whole language? Portsmouth, N.H.: Heinemann.

Goodman, Y. (1989). Roots of the Whole-Language Movement. The Elementary School Journal, 113-113.

Halliday, M., & Hasan, R. (1989). Language, context, and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press.

Collection @ pknu

Ismaili, M. (2013). The Effectiveness of Using Movies in the EFL Classroom, South East European University.

Kachru, B. (1982). The other tongue: English across cultures. Urbana: University of Illinois Press.

Kerridge, D. (1983). The Use of Video Films: Video in the Language Classroom. London: Heinemann Educational Books.

Krashen, S. (1982). Principles and practice in second language acquisition. Oxford: Pergamon Press.

Larkin, J., & Simon, H. (1987). Why A Diagram Is (Sometimes) Worth Ten Thousand Words. Cognitive Science, 65-100.

Laufer, B. (1997). The lexical plight in second language reading: Words you don't know, words you think you know, and words you can't guess. In J. Coady & T. Huckin (Eds.), Second language vocabulary acquisition: A rationale for pedagogy (pp. 20-34). Cambridge: Cambridge University Press.

Lonergan, J. (1984). Video in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press.

Mayer, R. (2001). Multimedia learning. Cambridge: Cambridge University Press.

Mydans, S. (2007, April 9). Across Cultures, English is the word. New York: USA: The New York Times. Retrieved from http://www.nytimes.com/2007/04/09/world/asia/09iht-englede.1.5198685.html?pagewanted=all&module=Search&mabReward=relbias%3Ar.

Nunan, D. (1999). Second language teaching & learning. Boston, Mass.: Heinle & Heinle.

Collection @ pknu

Oxford University Press (2010). Oxford Advanced Learner's Dictionary. Oxford: Oxford University Press.

Peacock, M. (1997). The Effect of Authentic Materials on the Motivation of EFL Learners. In: ELT Journal Volume. Oxford: Oxford University Press.

Piaget, J. (1973). The child and reality; problems of genetic psychology. New York: Grossman.

Richardson, C. P. & Scinicariello, S. G. (1989). Television Technology in the Foreign Language Classroom. In W. F. Smith (ed.), Modern Technology in Foreign Language Education(pp. 43_ 74). Lincolnwood, IL: National Textbook Company.

Rigg, P. (1991). Whole Language in TESOL, TESOL Quarterly 25.

Riley, P. (1979/1981). Viewing comprehension: l'oeuil ?coute. In The Teaching of Listening Comprehension. ELT Documents SPECIAL. London: The British Council.

Sheerin, S. (1982). Exploiting Television Videos with Particular Reference to Teaching ESP. In M. Geddes & G. Sturtridge (Eds.), Video in Language Classroom (pp.122-133). London: Heinemann Educational Books Ltd.

Shim, J. & Baik, J. (1997). Using Movies in Language Classroom: Rational and Methods. English Education. 52(1). 59-88

Smith, F. (1971). Understanding reading; a psycholinguistic analysis of reading and learning to read. New York: Holt, Rinehart and Winston.8

Smith, F., & Goodman, K. (1971). On the psycholinguistic method of teaching reading. Elementary School Journal, 71, 177-181.

dCollection @ pknu

Sommer, P. (2001). Using Film in the English Classroom: Why and How Journal of Adolescent and Adult Literacy. 44(5), 485-487.

Stempleski, S. (1992). Teaching Communication Skills with Authentic Video. In S. Stempleski & P. Arcario (eds.), Video in Second Language Teaching: Using, Selecting and Producing Video for the Classroom (pp. 7 - 24). Washington, D. C.: Teachers of English to Speakers of Other Languages.

Stempleski, S., & Tomalin, B. (1990). Video in action: Recipes for using video in language teaching. New York, N.Y: Prentice Hall.

Telantnik, M.A., & Kruse, W.D. (1982). Cultural Videotapes for the ESL Classroom. In M. Geddes & G. Sturtridge (Eds.), Video in the Language Classroom. London: Heinemann Educational Books, Inc.

Ulijn, J. M., & Kempen, G. A. M. (1976). The role of the first language in second language reading comprehension: some experimental evidence. In Nickel, G. (ed.)

Vygotsky, L. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge: Harvard University Press.

Wallace, C. (1992). Reading. Oxford: Oxford University Press.

Wilkins, D. A. (1972). Linguistics in Language Teaching. London: Edward Arnold.

Williams, E. (1983). The Witness-Activity Group Interaction through Video. Video in the Language Classroom. London: Heinemann Educational Books.

Wood, D.J. (1995). Film communication theory and practice in teaching English as a foreign language. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press.

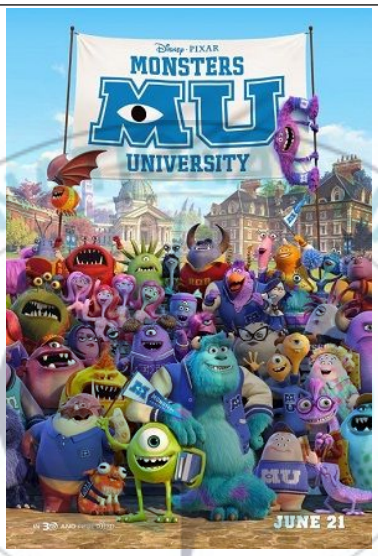
dCollection @ pknu

부록

<부록 1> *Monsters University* 수업 Worksheet

1) 1차시

A. Poster (포스터 보고 내용 유추해 보기)



Q: What do you think about this movie poster?

☞

Q: What do you think this movie is about?

☞

dCollection @ pknu

B. Character Introduction and Quiz (등장인물 소개와 퀴즈)

A look at the relationship between Mike and Sulley during their days at Monsters University - when they weren't necessarily the best of friends.

☐ Mike Wazowski (마이크 와조스키)

- A student at Monsters University
- A student who is eager to be a Scarer
- A [small/tall] monster

☐ Jimmy Sullivan (지미 설리반)

- A [student/professor] at Monsters University
- A student who loves to [party/study]

☐ Oozma Kappa (오오즈마 카파)

- A [famous/unpopular] fraternity

dCollection @ pknu

- What is the fraternity? ① 여학생 사교클럽 ② 남학생 사교클럽

☐ Dean Hardscrabble (하드스크래블 학장)

- A Professor & Dean at Monsters University who recorded the [highest/lowest] scare record
- At first, Dean Hardscrabble [liked/didn't like] Wazowski.

※ Dean이란 학장(단과대학의 장, 예를 들어 법대 학장, 의대 학장 등)

C. Vocabulary (올바른 뜻을 찾아 이어주세요)

☐ Field trip	☐ 니켈(5센트 동전)
☐ Nickel	☐ 겁주기 선수
☐ Pair up	☐ 뒤쳐지다
☐ Fall behind	☐ 현장학습
☐ Collect scream energy	☐ 짝을 이루다
☐ power	☐ 스크림에너지를 모으다
☐ Scarer	☐ 전원을 공급하다
☐ Extremely toxic	☐ 선을 넘다
☐ Cross over the line, Step over the line, Go over the line	☐ 매우 유독한

dCollection @ pknu

D. Script

Kid 1: I scared you!

Kid 2: No, you didn't.

Teacher: Okay! Remember our field trip rules, everyone. Uh, no pushing, no biting, and no fire breathing! What did I just say? Eighteen, nineteen... Okay, we're missing one. Who are we missing? Oh. Mike Wazowski.

Wazowski: Thanks, Joe. Good luck finishing your crossword puzzle.

Teacher: Sorry, Michael. I didn't see you.

Wazowski: That's okay. When I was on the bus, I found a nickel! I wish I had pockets.

Teacher: Okay, everyone, partner up. Get your field trip buddy.

Wazowski: Jeremy! You and me? Okay, no biggie. Hailey? No? Pairing up with Claire? Great choice. She's a good egg. Russell. Mike? Wazowski? We car-pool? We're cousins. Hey! Okay. Good catching up.

Teacher: Well, Michael, it looks like it's you and me again.

Wazowski: Come on, Karen. We're falling behind.

Teacher: Please don't call me Karen.

Tour Guide: Now, stay close together. We're entering a very dangerous area. Welcome to the Scare Floor.

Kids: Wow!

Tour Guide: This is where we collect the Scream Energy to power our

Collection @ pknu

whole world. And can anyone tell me whose job it is to go get that scream?

Students: Scarers!

Tour Guide: That's right! Now, which one of you can give me the scariest roar?

Kid: Me, me, me!

Wazowski: Oh! Sir! Right here! Little green guy, two o'clock!

Kid: No, it's like this.

Wazowski: Hey, guys, watch this one. Hey, I got a really good...

MU Scarer: Well, hey there, kids. Are you on a tour with your school?

Kids: Yeah!

Teacher: Yes. We're here to learn about Scream Energy and what it takes to be a Scarer.

MU Scarer: Well, hey, you're in luck, because I just happen to be a Scarer. I learned everything I know from my school, Monsters University. It's the best Scaring School there is.

Fear Tech Scarer: You wish! Fear Tech's the best.

MU Scarer: Okay. You guys watch us and tell me which school's the best. All right? MU is.

Tour Guide: Oops. Stop right there. Don't cross over that safety line. Human children are extremely toxic.

dCollection @ pknu

Kids: Look at that!

Wazowski: Whoa! Hey, guys, watch the eye! Ow!

Kids: Look at that! It's amazing! I know! Wow!

Wazowski: Excuse me. Fellas. How about we do tallest in the back?

Kid: Look, he's going to do a real scare!

Kid: Cool. I want to be a Scarer.

Kid: Yeah. Me, too.

Wazowski: Come on, guys. I want to see.

Kid: Out of the way, Wazowski. You don't belong on a Scare Floor.

Teacher: Brian! Do not step over the line.

Emmet: Mrs. Graves, Michael went over the line.

Teacher: Michael!

Mom: See? I told you. He's fine.

Dad: Well, I thought I heard something.

MU Scarer: What? That was real dangerous, kid. I didn't even know you were in there. Wow. I didn't even know you were in there. Not bad, kid.

Teacher: Michael, what do you have to say for yourself?

Wazowski: How do I become a Scarer?

dCollection @ pknu

E. Questions

Q: Was Mike Wazowski a popular kid?

Q: Why did they go to Monsters Incorporation?

Q: Did other kids think Mike could become a scarer?

Q: Did Mike enter the Human's world by mistake?

Q: What did Mike want to be when he was young?

F. Talk about Your Dreams with Friends

☐ Key Sentences

- A: I want to be a _____.
  How do I become a _____.

- B: You should go to _____.
  (or) You can learn it from _____.
  I learned everything I know from my school, _____.

Collection @ pknu

2) 2차시

A. Vocabulary and Game

☐ nervous 긴장한 ☐ relax 긴장을 풀다 ☐ scariest monster 제일 무서운 몬스터 ☐ pleasant 기분 좋은, 즐거운 ☐ legend 전설 ☐ break the record 기록을 깨다 ☐ can 깡통 ☐ interrupt 방해하다 ☐ drop by 잠시 들리다 ☐ terrifying face 무서운 얼굴 ☐ inspire 영감을 주다 ☐ inspiration 영감	☐ scariness 무서움 ☐ measure 측정하다, 측정 ☐ mediocre 평범한 ☐ less 덜, 더 적은 ☐ semester 학기 ☐ final exam 기말고사 ☐ fail 실패하다 ☐ out of the scaring program 겁주기 프로그램에서 쫓겨나다 ☐ properly 제대로 ☐ property 속성 ☐ effective roar 효과적인 으르렁 ☐ go for it 하다
Vocabulary Game 1) Materials needed: dice. 2) Divide the class into 2-4 groups. 3) Ask one person from the first group a question. 4) When the question is correctly answered, that student rolls the dice. 5) Award the team the number of points that is rolled on the dice.	

B. Key Expressions

Dean Hardscrabble: It's my job to make great students greater, not make mediocre students less mediocre. That is why at the end of the semester there will be a final exam.

Collection @ pknu

C. 듣고 빈 칸 채우기

Slug: Oh, man! I can't be late on the f_____ day!

Big Student: You got to be kidding me.

Randy: I'm so n_____!

Wazowski: R_____. It will be fine.

Professor Knight: Good morning, students. Welcome to Scaring 101. I am Professor Knight. Now I'm sure all of you were the scariest monster in your town. Well, bad news, kids. You're in my town now, and I do not s_____ easily. Dean Hardscrabble. This is a pleasant surprise.

Wazowski: She's a l_____. She broke the all-time Scare Record with the scream in that very can!

Dean Hardscrabble: I don't mean to i_____. I just thought I'd drop by to see the terrifying faces joining my program.

Professor Knight: Well, I'm sure my students would love to hear a few words of i_____.

Dean Hardscrabble: Inspiration? Very well. Scariness is the true measure of a monster. If you're not scary what kind of a monster are you? It's my job to make great students greater, not make m_____ students less mediocre. That is why at the end of the s_____ there will be a final e_____. Fail that exam and you are out of the Scaring program. So, I should hope you're all properly inspired.

Professor Knight: All right. All right. Who can tell me the properties of an effective r_____? Yes?

Wazowski: There are actually five. Those include the roar's resonance, the

dCollection @ pknu

duration of the roar, and the...

Sullivan: Whoops. Sorry. I heard someone say "roar," so I just kind of went for it. Oh, excuse me, sorry. I didn't mean to s_____ you there. Hey, how you doing?

Professor Knight: Very impressive, Mister...

Sullivan: Sullivan. Jimmy Sullivan.

Professor Knight: Sullivan. Like Bill Sullivan, the Scarer?

Sullivan: Yeah. He's my dad.

Students: He's a Sullivan!

Professor Knight: I should have known. I expect big things from you.

Sullivan: Well, you won't be disappointed.

Wazowski: Uh... I'm sorry. Should I keep going?
Professor Knight: No, no. Mr. Sullivan's covered it. Everyone take out your Scaring t_____s and open them to chapter one.

Sullivan: Hey, bub. Can I borrow a p_____? I forgot all my stuff. Ah! All right. Yes. There we go. That will get it.

dCollection @ pknu

D. Questions

Q: According to Dean Hardscrabble, what will happen if a student fails the final exam?

☞

Q: Is Sullivan's father famous Scarer?

☞

Q: Who is the professor of the Scaring 101 class?

☞

Q: Why is Dean Hardscrabble a legend?

☞

PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY 부경대학교

Collection @ pknu

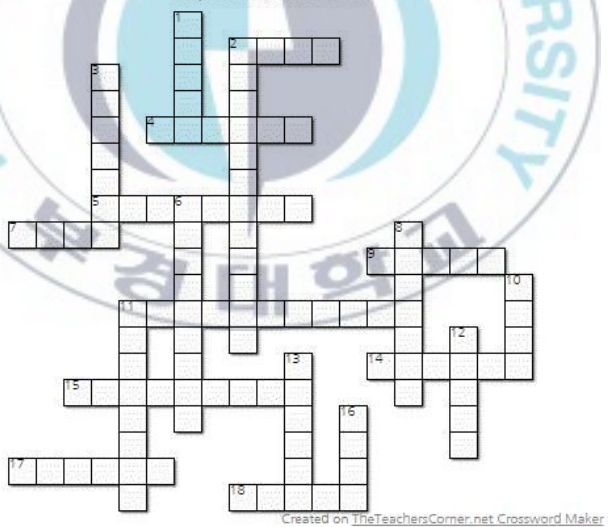
3) 3차시

A. Vocabulary

☐ recommend 추천하다	☐ close down, shut down 마감하다
☐ continue 계속하다	☐ sign-up 등록
☐ disappointed 실망한	☐ behold 보다
☐ lack 부족, ~가 부족하다	☐ fearsome 무시무시한
☐ simulator 시뮬레이터	☐ kick out 쫓아내다
☐ doubt 의심, 의심하다	☐ wager 도박
☐ break 쉬는 시간, 방학	☐ count 세다
☐ potential 가능성, 가능성 있는	☐ body 몸
☐ plunge 급락하다, 빠져듬	☐ head 머리
☐ founder 창시자	☐ qualify 자격을 얻다
☐ create 만들다, 창조하다	☐ dude 녀석, 놈
☐ competition 경쟁	

Name: _____

Complete the crossword below



Created on TheTeachersCorner.net Crossword Maker

Across

2, 돌
4, 창조하다
5, 무시무시한
7, 몸
9, You feel uncertain about it.
11, 경쟁
14, To see
15, 가능성
17, 등록
18, Vacation

Down

1, 도박
2, You are sad because something is not as good as you had hoped.
3, 자격을 갖다
6, To suggest
8, The person who got it started.
10, 머리
11, You keep doing it.
12, 세다
13, 빠져듦
16, There is not enough of it or it does not exist at all.

http://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/

Collection @ pknu

B. Script Dictation

Dean Hardscrabble: I'm afraid I cannot recommend that you continue in the scaring program, good day.

Sullivan: Wait, what? But I'm a Sullivan.

Dean Hardscrabble: Well then, I'm sure your family will be very disappointed. And Mr. Wazowski, what you lack is something that cannot be taught, you're not s_____. You will not be continuing in the scaring program.

Wazowski: Please. Let me try the simulator. I'll surprise you.

Dean Hardscrabble: S_____ me? I doubt that very much.

Professor Brandywine: Welcome back. I hope everyone had a pleasant break. Some say that a career as a scream-can designer is boring, unchallenging, a waste of a monster's potential. Open your textbooks to chapter three. We will now plunge into the rich history of scream-can design.

Wazowski: Out of my way! Coming through! Oh, sorry. Ha-ha!

Greek Council President: Welcome to this year's Greek Scare Games kickoff. We have a special guest, the founder of the games, Dean Hardscrabble.

Dean Hardscrabble: Good afternoon. As a student, I created these game as a friendly c_____ but be prepared. To take home the trophy, you must be the most f_____ monsters on campus. So good luck, and may the best monsters win.

Greek Council VP: We're closing down sign-up, so we'll see you all...

Wazowski: Wait! I'm signing up!

Collection @ pknu

Greek Council President: Uh... You have to be in a f_____ to compete.

Wazowski: B_____ the next winning fraternity of the Scare Games, the brothers, my brothers, of Oozma Kappa!

Oozma Kappa: Hi.

Dean Hardscrabble: Mr. Wazowski, what are you doing?
Wazowski: You just said the winners are the most fearsome monsters on campus. If I win, it means you k_____ out the best Scarer in the whole school.

Dean Hardscrabble: That won't happen.

Wazowski: How about a little w_____? If I win, you l_____ me back in the Scaring program.

Dean Hardscrabble: And what would that prove?

Wazowski: That you were wrong.

Dean Hardscrabble: Very well. If you win, I will let your entire team into the Scare program. But if you lose, you will leave Monsters University.

Wazowski: Deal.

Dean Hardscrabble: Now all you need to do is find enough members to compete.

Wazowski: We need six guys, right?

Greek Council VP: Sorry, chief. We count b_____, not heads. That dude counts as one.

Wazowski: Anybody else want to join our team? Anyone at all?

Collection @ pknu

Randy: Excuse me. Sorry. I'm late. Can I squeeze by-?

Wazowski: Randy! Randy, thank goodness, I need you on my team!

Randy: Oh. Sorry. I'm already on a team. I'm finally in with the cool kids, Mike. Don't blow this for me.

Johnny: Do the thing.

Chet: Oh! Where did he go?

Wazowski: Please, anybody. I need one more m_____. Just one more!

Greek Council President: Yeah, sorry. Doesn't look good. We have to move on. Your team doesn't q_____.

Sullivan: Yes, it does! The star player has just arrived.

Wazowski: No way! Someone else! Please! Anyone else.

Greek Council President: We're shutting down sign-ups, okay? Is he on your t_____ or not?

Wazowski: Fine! Yes, he's on my team.

Dean Hardscrabble: Good luck.

Sullivan: All right, Wazowski, what's the p_____?

dCollection @ pknu

C. True/False Statement

Q1. Dean Hardscrabble kicked Sullivan out of the scaring program.
☞ True/False

Q2. Dean Hardscrabble let Mike Wazowski continue in the scaring program.
☞ True/False

Q3. Sullivan and Wazowski had a break before coming back to school.
☞ True/False

Q4. Sullivan and Wazowski started studying in the scream can design.
☞ True/False

Q5. Mike Wazowski found a poster of Greek Scare Games by accident.
☞ True/False
※ by accident: 실수로

Q6. Dean Hardscrabble started the first Scare Games.
☞ True/False

Q7. A member of Oozma Kappa who has 2 heads is counted as two people according to Greek Council.
☞ True/False

Q8. Sullivan joined the Oozma Kappa at the end.
☞ True/False

Q9. Any fraternity who wants to compete in the Scare Games should have 6 members.
☞ True/False

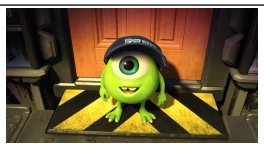
Q10. If Mike wins the Scare Games, Dean Hardscrabble will let only Mike back to the scaring program.
☞ True/False

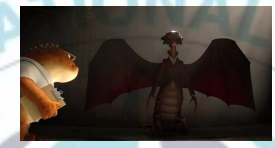
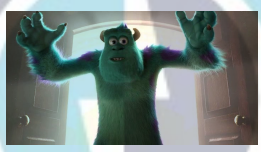
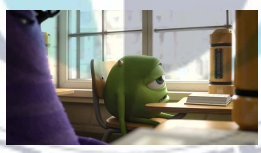
Q11. Mike's roommate Randy jointed the Oozma Kappa.
☞ True/False

Collection @ pknu

4) 4차시

A. Review (순서에 맞게 그림 정렬하기)



PUKYONG NATIONAL UNIVERSITY

Collection @ pknu

B. Last Scene

Do you think that Oozma Kappa won the Scare Games? Why do you think so?

C. Listen

Greek Council VP: It's time to see how terrifying you really are, in the Scare Simulators! Greek Council President: But be warned. Each simulated Scare has been set to the highest d_____ level. First Scarers to the starting line. Wazowski: Okay, just like we planned. I'll go f_____. Then, Don... Sullivan: Hold on. Mike's the one who s_____ all this and I think it's only right if he's the one who f_____ it. I think you should go last. Squish: Yeah, Mike. Finish strong! Wazowski: All right. Don, you okay going first? Don: I guess I'm as ready as I'll ever be. Together: Oozma Kappa! Go Oozmas! Johnny: Hey, Bruiser! You take it easy on g_____. Art: Unleash the beast, Don! Don: Okay, then. Huh? Huh? Thanks for taking it easy on grandpa. Greek Council President: Next group to the starting line. Terri/Terry: Let's do this.

dCollection @ pknu

Together: Come on, Art. Come on, buddy.

Greek Council VP: Next up, Sullivan and Boggs!

Wazowski: You got this, Sull.
Greek Council VP: And it's all tied up!

Greek Council President: Oh! Tough break for the RORs.

Johnny: Hearts? Huh?

Chet: Way to go, Boggs!

Randy: That's the l_____ time I lose to you, Sullivan.

Greek Council VP: Worthington and Wazowski, to the starting line.

Sullivan: Hey. Don't worry about Hardscrabble. Don't worry about anyone else. Just go out there and s_____ them what Mike Wazowski c_____ do.

Wazowski: Thanks.

Johnny: Don't take the loss too hard. You never belonged here anyway.

Greek Council VP: Amazing performance by Worthington!

Chet: Johnny, you're my hero! ROR! ROR!

Greek Council President: The Oozmas will need a record-breaking Scare to s_____ this.

Mean Kid: You don't belong on a Scare Floor.

dCollection @ pknu

Dean Hardscrabble: You're not s_____.

Sullivan: Come on! Dig deep!

Greek Council President: They d_____ it!

Sullivan: We're in the Scare p_____! Yeah!

Don: Come here, you son of a gun! Way to go! Yeah! Oh! A little stuck. Pardon me there, Ms. Squibbles.

Sherrie: It's Sherrie.

Wazowski: We did it!

D. Role-play

A traditional method is to ask the class to pair off. It is important to make sure everyone is speaking and getting the most out of the language they know. If one has time, have each individual group come up to the top of the class and speak in front of everyone else. This will allow people to use their language more creatively.
Student 1 will be Mike Wazowski who is nervous to compete. Student 2 will be Jimmy Sullivan who cheers Mike up. Student 3 will be Don and Student 4 will be Johnny who laughs at Mike and Don.

Collection @ pknu

5) 5차시

A. Guess What Had Happened

B. Key Sentences

Don: Expelled?
※ expel 퇴학시키다

Wozowski: I'm sorry, guys. You'd be in the Scaring program right now if it wasn't for us.
※ wsn't for us 우리가 아니었다면

Terri/Terry: Hardscrabble's letting us into the Scare program. She invited us to join next semester!

Wazowski: You know, there is still one way we can work at a Scare company. They're always hiring in the mailroom.
※ hire 고용하다

Dean Hardscrabble: The two of you did something together that no one has ever done before. You surprised me. Perhaps I should keep an eye out for more surprises like you in my program. But as far as the two of you are concerned there is nothing I can do for you now.
※ keep an eye out 지켜보다
※ like you 너와 같은

Collection @ pknu

C. Script

Don: Expelled?

Wozowski: Yeah, we really messed up.

Squish: So, you're leaving?

Sullivan: Yeah, buddy. We have to go.

Art: Harsh, man.
Wozowski: I'm sorry, guys. You'd be in the Scaring program right now if it wasn't for us.

Sullivan: What?

Don: What? it is the gosh-darnedest thing.

Terri/Terry: Hardscrabble's letting us into the Scare program.

Wazowski: What?

Terri/Terry: She was impressed with our performance in the games. She invited us to join next semester!

Sullivan: Congratulations, guys!

Don: And that's not the only piece of good news. Sherrie and I are engaged!

Sullivan: Oh. Who is Sherrie?

Squish: She's my mom.

Don: Well, if it isn't my two favorite fellas!

dCollection @ pknu

Don and Sherrie: Come here. Give me some sugar.

Squish: Oh! Ugh! So uncomfortable.

Don: Oh, come on, Scott. I don't want you to think of me as your new dad. After all, we're fraternity brothers first.

Squish: This is so weird.

Don: Just think of me as your big brother that's marrying your mother. Wait. Hold on. We're brothers who share the same mom slash wife.

Squish: That's worse.

Wozowski: Well, I guess we should be going now.

Don: Promise me you'll keep in touch.

Wazowski: You're the scariest bunch of monsters I have ever met. Don't let anyone tell you different.

Sullivan: So, what now?

Wazowski: You know, for the first time in my life, I don't really have a plan.

Sullivan: You're the great Mike Wazowski. You'll come up with something.

Wazowski: I think it's time I leave the greatness to other monsters. I'm okay just being okay. So long, Sull.

Sullivan: So long. Wazowski!

Wazowski: Whoa! Stop the bus! Are you crazy?

dCollection @ pknu

Wazowski: Mike, I don't know a single Scarer who can do what you do. I know, everyone sees us together, they think I'm the one running the show, but the truth is, I've been riding your coattails since day one! You made the deal with Hardscrabble. You took a hopeless team and made them champions. All I did was catch a pig!

Wazowski: Technically, I caught the pig.

Sullivan: Exactly! And you think you're just okay? You pulled off the biggest Scare this school has ever seen!

Wazowski: That wasn't me!

Sullivan: That was you! You think I could have done that without you? I didn't even bring a pencil on the first day of school. Mike, you're not scary. Not even a little. But you are fearless. And if Hardscrabble can't see that, then she can just...

Dean Hardscrabble: I can just what? Careful, Mr. Sullivan. I was just warming up to you.

Sullivan: Sorry.

Dean Hardscrabble: Well, gentlemen, it seems you made the front page again. The two of you did something together that no one has ever done before. You surprised me. Perhaps I should keep an eye out for more surprises like you in my program. But as far as the two of you are concerned there is nothing I can do for you now. Except, perhaps, wish you luck. And, Mr. Wazowski, keep surprising people.

Wazowski: You know, there is still one way we can work at a Scare company. They're always hiring in the mailroom.

Sullivan: This is better than I ever imagined!

Collection @ pknu

Wazowski: I bet we break the all-time record in our first year.

Sullivan: Mike, we're mail guys.

Wazowski: I know. I'm talking about the record for letters delivered!

Mr. Snowman: All right, newbies, quit goofing around. I'll have you know tampering with the mail is a crime punishable by banishment!

Sullivan: Yes, sir.

Wazowski: We're right on it, Mr. Snowman. The team of Wazowski and Sullivan are going to change the world starting today! Say scream! Scream!

Sullivan: Scream!

Merv: Wazowski, good luck on your first day!

Wazowski: Thanks, Merv.

Worker: Good luck, Mike!

Wazowski: Thanks fellas!

Sullivan: You coming, Coach?

Wazowski: You better believe it.

dCollection @ pknu

D. Plot Summary

Find the Right Words for the Plot summary. Expelled Cheered Invited Became Mailroom Hired Engaged

Sullivan and Wazowski got _____ because they cheated on the Scare Games. Dean Hardscrabble _____ Sullivan and Wazowski up. Sullivan and Wazowski got _____ in the _____. Don and Sherrie got _____. Dean Hardscrabble _____ Oozma Kappa except Sullivan and Wazowski to join the scare program next semester. Sullivan and Wazowski finally _____ Scarers.

E. Role-play

Student 1 will be Wazowski. Student 2 will be Sullivan. Student 3 will be Don and Student 4 will be Terri/Terry. Make conversations when Oozma Kappa found out Wazowski and Sullivan got expelled. Refer to the Script.

dCollection @ pknu

<부록 2> 영화 *Monsters University*에서 5번 이상 등장한 어휘

THE	YOUR	WANT
YOU	JUST	NOW
TO	HAVE	SULLIVAN
I	BE	GUYS
A	BUT	LIKE
OF	GET	LOOK
AND	GO	SCARING
IT	NOT	UP
THAT	YOU′RE	WILL
IS	GOING	WAS
WE	MIKE	GOOD
IN	WE′RE	GOT
THIS	FOR	THAT′S
ON	ONE	AS
WHAT	COME	IF
I′M	IT′S	WAZOWSKI
HEY	RIGHT	DID
ME	SO	HOW
DO	KNOW	TEAM
MY	OKAY	US
ARE	WITH	WHOA
OH	HERE	KAPPA
SCARE	OUT	SCARY
NO	THERE	FIRST
ALL	YEAH	OOZMA
DON′T	CAN	CAN′T

Collection @ pknu

LITTLE	GREAT	PARTY
NEED	NEVER	PLACE
SORRY	REALLY	SCREAM
WELL	SCHOOL	SHOULD
YES	TAKE	TOO
THEY	BIG	TWO
ABOUT	OUR	WHERE
HE'S	TIME	WHOLE
ROAR	WERE	BECAUSE
UH	COULD	BY
WHO	SCARERS	DOING
LET	THEY'RE	EVEN
THANKS	VERY	EVERYONE
THINK	WAIT	GUY
AT	AN	HAS
GAMES	COMING	I'LL
LET'S	DAY	LUCK
THEM	DIDN'T	MOM
BACK	DOOR	OFF
BEST	FROM	ONLY
DOWN	GIVE	REAL
MONSTERS	HIM	SAY
OVER	KEEP	START
PROGRAM	LINE	STOP
SCARER	MOVE	SURE
SEE	MR	WIN
WAY	OLD	WORK
BEEN	OW	WOW

dCollection @ pknu