

교육학 석사 학위 논문

*Stone Soup*을 활용한 영어 수업
지도 방안에 관한 연구



2014년 8월

부경대학교교육대학원

영어교육전공

조 현 진

교육학석사학위논문

*Stone Soup*을 활용한 영어 수업
지도 방안에 관한 연구



부경대학교교육대학원

영어교육전공

조현진

조현진의 교육학석사 학위논문을
인준함.

2014년 8월 22일



주 심 언어학박사 김 은 일 (인)

위 원 언어학박사 한 지 원 (인)

위 원 영문학박사 윤 희 수 (인)

목 차

Abstract	iii
I . 서론	1
1.1 연구의 목적과 필요성	1
1.2 연구 내용	3
1.3 연구의 제한점	4
II . 이론적 배경	5
2.1 총체적 언어 접근법	6
2.2 자연적 언어 접근법	13
III . 영어 그림책을 활용한 교육방안	19
3.1 영어 그림책 선정 기준	19
3.2 작품의 선정	22
3.3 영어 그림책을 활용한 읽기 지도	25
3.3.1 영어 그림책 읽기 전 활동	25
3.3.2 영어 그림책 읽기 중 활동	27
3.3.3 영어 그림책 읽기 후 활동	29
3.4 <i>Stone Soup</i> 수업지도안	31
IV . 결론	45
참고문헌	48

표 목 차

<표 II-1> 상향식과 하향식 교수법의 특징	7
<표 II-2> 언어학습이 쉬운 상황과 어려운 상황	10



A Study on Teaching English Methods Using *Stone Soup*

Hyun Jin Cho

Graduate School of Education

Pukyong National University

Abstract

The purpose of this study is to find an effective English teaching methods for children to improve their interest, understanding ability and self-confidence through English picture books.

For carrying out this study, in the first chapter, I mentioned the importance of English education through English picture books. In the second chapter, I examined some theories of education based on language development and teaching methods. In the third chapter, I studied ways of selecting good English picture books for children and introduced the book I used. Also, I introduced teaching methods which include a procedures of pre-reading, while-reading and post-reading and presented the actual teaching procedures on the basis of gathered materials that may arouse interest in English.

In conclusion, English picture books are very worthy and proper material because they help children understand the story through pictures and encourage them to get more curiosity on English. They provide children with the linguistic and cultural benefits to get simultaneous acquisition of the four language skills, and enable teachers to communicate with children through pictures, culture, custom and vocabularies. They also motivate children to take part in various activities and learn from friends in the group.

I. 서론

1.1 연구의 목적과 필요성

오래 전부터 영어 교육의 중요성은 강조되어 왔다. 급속한 사회발전과 세계화로 인해 영어는 대표적인 국제 통용어로 자리 잡았다. 이제 영어 없이는 세계의 최신 정보와 학문적 이론을 접하기 어렵다. 국가 경쟁력 향상을 위해서도 영어를 배워야 한다. 세계가 삶의 무대가 된 현실에서 자유로운 영어 구사능력은 폭넓은 체험을 통해 삶을 풍요롭게 누릴 수 있도록 해준다.

이런 영향으로 요즘 대다수의 아동들이 초등학교에 진학하기 전 유치원이나 어린이집에 다니면서 영어를 조기교육 받는 경우가 많다. 이때는 아동들이 처음으로 영어를 접하는 매우 중요한 시기이므로 신중하게 교재를 선택하여야 한다. 조기 영어교육은 다양한 방법들과 교구들을 통해 이루어지는데 본 논문에서는 영어 그림책을 활용한 조기 영어교육에 대해 살펴보고자 한다.

아동 문학의 장르 중 하나인 그림책은 다양한 영역에서 접근되고 있으며 교육 목적을 위한 효과적인 교수매체로 사용되고 있다. 그림책은 정보를 보여줄 뿐만 아니라 정서적인 반응을 이끌어내는 힘을 가지고 있는데 정서를 불러일으키는 예술의 힘이야말로 아동의 인지적, 심미적 발달에 기여하는 그림책의 가장 중요한 미덕이다. 이야기가 전개되는 동안 아동은 그림

책 속에 나오는 문제 상황을 해결하기 위해 확산적 사고를 하게 되고 자신이 터득한 지식을 다른 상황에 적용해 보기도 하면서 자신의 아이디어를 다른 방법과 연합하여 새로운 지식을 만들어낸다. 이처럼 그림책은 아동에게 무한한 상상의 즐거움을 제공하고, 새롭고 다양한 생각을 이끌어내어 아동의 창의성 발달 및 정서적 성장을 촉진한다.

영어 그림책은 그림책 본연의 가치와 더불어 영어 교수매체로서의 가치도 지니고 있다. 영어 그림책은 아동들이 호기심을 가지고 이야기 속에 몰입하면서 자연스럽게 영어에 노출되게 만든다. 공부가 아닌 재미로 책을 보게 되어 영어에 부담 없이 접근할 수 있게 되는 것이다. 그리고 그림과 문맥 속에서 문장의 의미를 보다 쉽게 이해할 수 있게 해 주어 어휘의 확장 뿐 아니라 언어의 기능과 구조를 쉽게 습득하게 한다. 영어 그림책을 활용한 교수법은 아동들에게 영어를 배우는 즐거움과 흥미를 유발시켜 주는 것과 동시에 영어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 4가지 영역의 습득을 도와주는 효과적인 방법이다. 영어 그림책을 통해 아동은 풍부한 의사소통을 할 수 있는 기회를 갖게 되고, 영어뿐만 아니라 창의성, 정서, 사회성 등 전인적인 발달과 성장을 도모할 수 있다.

영어 그림책을 지도함에 있어 교재의 선택만큼 중요한 것이 교사의 역할이다. 교사는 일방적인 입력만을 하는 수업이 아니라, 교육과정을 분석하고 연구 대상인 아동의 수준에 맞추어 흥미를 유발할 수 있는 수업을 개발하여 활용함으로써 아동들에게 쌍방향의 산출 기회를 제공하여야 한다. 제한적인 읽기와 쓰기 기능만을 위한 수업이 아닌, 다양한 활동을 안내한다면 아동들은 흥미를 가지고 영어 그림책 내용에 대한 이해를 확고히 할 수 있을 것이다.

이전의 영어 교육은 교사가 읽어 주는 문장을 따라 읽거나 또는 교사가 교재의 내용을 읽고 우리말로 해석해주는 식의 교수자 중심의 수업으로 수

동적인 암기 주입식 형태를 뛰어왔다. 이러한 교육은 획일적이고 딱딱하며 상상력, 사고력, 창조성, 그리고 응용력을 상실하게 한다. 응용력이 결핍된 암기 주입식 교육은 메마른 땅에 강렬한 햇볕이 내리쬐는 것과 같다. 아동에게 암기 주입식 교육을 하는 것은 시간적으로 손실이 가는 일이다. 아동들은 암기 주입식의 학습보다 시각적 요소에 먼저 반응한다. 시각적 요소를 통해 머릿속에서 인지하고 판단하고 사고할 수 있는 능력이 더 크다는 것이다. 이제는 학습자 연령에 맞는 문학 작품을 교재로 사용하여 아동중심의 학습 활동을 다양하게 제시하면서 아동 스스로 자연스럽게 재미있게 영어를 습득하고 더 나아가 다른 나라의 문화까지 이해할 수 있는 효과적인 교수방법을 설계할 필요가 있다.

1.2 연구 내용

이상에서 논의된 연구의 필요성과 목적에 근거하여 본 연구에서는 5~7세 아동들의 흥미와 관심을 유발시킬 수 있는 영어 그림책을 선정하고 그에 적절한 학습 활동(activity)을 개발하여 영어 수업의 질을 향상하고자 한다. 이를 위해서 영어 그림책을 바탕으로 조기 영어교육에 관하여 다음과 같은 절차에 따라 연구가 수행될 것이다.

첫째, 문헌 연구를 통해 관련 학습 이론 및 영어 그림책에 관한 이론과 선행 연구들을 고찰한다.

둘째, 우리 실정에 맞는 영어 그림책 지도 방안과 다양한 activity를 수집하고 개발하여 실제 적용할 수 있는 학습 지도안을 제시한다.

셋째, 영어 그림책을 활용한 영어 교육에 관한 본 연구의 내용을 종합적

으로 정리하고 몇 가지 제언과 함께 결론을 맺는다.

1.3 연구의 제한점

본 연구는 이론적 근거를 바탕으로 영어 그림책의 영어 교수 자료로서의 가치와 활용성을 재조명하고 영어 그림책을 활용한 다양한 교수방법을 제시하는 데 목적을 두지만 실제 교실 수업에 적용해보지 못하였기 때문에 제시된 수업모형을 현장에서 활용하였을 경우 학습자에게 나타나는 유의미한 변화 및 효과를 판단하기에 어려움이 있다. 또한 본 연구의 내용은 실제 수업에 적용하였을 경우 나타나는 변인 혹은 예외적 상황을 예측하지 못한다는 데 제한점을 지니고 있다.

II. 이론적 배경

언어는 인간만이 가지는 고유한 특권이다. 인간의 생각, 감정, 의지 등을 상대방에게 전하는 매개체 역할인 언어의 습득은 두 가지 면에서 살펴볼 수 있다. 하나는 모국어 습득이고 다른 하나는 외국어 습득이다. 아동들은 정상적인 발달 환경이 주어지면, 예외 없이 성공적으로 모국어를 습득한다. 아동은 출생 이후 웅얼이를 시작하고 1~2세에 한 두 단어를 말하게 되며, 3~4세에는 두 단어에서 네 단어까지 연결하여 생산적 통사 구조를 형성한다. 그리고 5세 이후에는 여섯 개 또는 일곱 개의 단어를 가지고 성인과 비슷한 통사적 구조를 생성하여 발화할 수 있다. 그러나 외국어 습득의 경우에는 모국어 습득을 그대로 적용하는 데에 고려해야 할 부분이 있다. 그중 가장 큰 비중을 차지하는 것이 바로 언어 환경의 노출이다. 모국어에 노출되는 것만큼 영어에 노출되는 환경을 제공받는 것이 EFL 환경의 아동들에게는 쉬운 일이 아니다. 그렇기에 외국어 학습 방법의 선택은 모국어 학습에 비해 더 중요하다고 할 수 있다. 그리고 이를 위해 많은 외국어 교수법들이 연구되고 검증되어졌는데 본 논문에서는 영어능력 향상을 위해 영어 그림책이 효과적인 학습 자료가 될 수 있는 타당성을 설명하고, 학습 방법을 설정하는 데 도움이 되어 줄 이론적 배경으로 총체적 언어 접근법, 자연적 언어 접근법을 살펴보고자 한다.

2.1 총체적 언어 접근법(Whole Language Approach)

전통적인 언어 교육은 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 각각 분리하여 가르쳐 왔고, 글자, 낱말, 문장, 이야기 순으로 가르쳐 왔다. 그러나 최근 많은 연구들에서 이들은 분리되어 발달되는 것이 아니라 상호 연관되어 발달하기에 이들을 분리해서 가르치거나 순서적으로 가르치기보다는 동시에 상호 연관적으로 가르쳐야 한다고 밝히고 있다. 다시 말해, 언어는 분리하여 가르치거나 각각의 기능을 분리된 기능으로 여기기보다는 통합적이고 상호 연관된 의미 있는 맥락에서 가르쳐야 한다는 것이다. 이에 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기는 서로 통합하여 발달한다는 것을 전제로 한 적절한 언어 교육 방법을 찾으려는 교육 운동이 일어났는데, 이 운동을 총체적 언어 접근법이라 한다.

전통적인 외국어 교수법들은 보통 어휘나 문법을 배운 후에 의사소통 활동을 하도록 교재나 교수법이 상향식(bottom-up)으로 구성되어 있다. 그러나 최근의 언어 교육은 하향식(top-down)으로 주제 또는 과제 중심 방법으로 나아가고 있다. 하향식 교수법은 총체적 언어 교수법보다 그 의미가 넓기에 총체적 언어 교수법이 하향식 교수법에 속한다고 보아야 할 것이다. 이 방법은 언어를 작은 단위로 나누어 배우는 활동에만 집중하기보다 총체적 언어를 접하면서 필요한 의사소통을 하기 위한 적극적인 학습 활동에 참여하도록 한다. 미취학 아동들의 영어 수업에서 교사들은 낱말이나 기본 표현 중심의 영어 지도로 영어 수업을 시작하게 된다. 이 같은 지도는 영어 학습의 초보 단계에서 목표 달성을 위해 거치는 과정, 수단이 될 수 있지만 낱말이나 기본 표현의 학습으로 학습 목표가 모두 달성되었다고 할 수는 없을 것이다. 언어의 구성 요소들을 작은 단위로 분리하여

가르치는 상향식 교수법은 나름대로 학습에 있어서 많은 도움이 되는 것이 사실이지만 총체적 언어 교수법과 같은 하향식 교수법도 함께 사용하여 상향식 교수법만으로는 부족했던 부분을 보완해주는 지도가 필요하다. 학습자들은 이런 상황 속에서 언어가 사용되는 맥락의 이해와 활동을 통해 의미를 파악하고자 노력할 뿐만 아니라 의사소통에 도움을 주는 수단과 방법을 총동원하게 된다. 상향식 교수법과 하향식 교수법의 특징을 정리해보면 <표Ⅱ-1>과 같다.

<표Ⅱ-1> 상향식과 하향식 교수법의 특징

교수법	상향식 교수법	하향식 교수법
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 전통적인 외국어 교수법 - 언어를 작은 단위로 나누어 학습하는 활동 - 알파벳에서 시작하여 전체 문장 순으로 학습(소리, 낱말, 문장, 텍스트 등의 순) - 언어의 기본을 먼저 익힌 후 의사소통 연습 - 교재나 교수법이 어휘, 문법 등을 먼저 배운 후 의사소통 활동을 하도록 구성 - 문법이 강조되며, 충분한 입력 후에 출력이 일어남 	<ul style="list-style-type: none"> - 총체적 언어 교수법 - 영어 학습이 부분적인 것이 아닌 전인적으로 학습됨 - 먼저 전체 문장을 이해한 후 알파벳을 익힘(의미, 언어패턴, 텍스트, 문장, 단어 등의 순) - 총체적 언어에 접하며 필요한 의사소통을 하기 위한 학습 활동에 적극적으로 참여하도록 유도 - 주제 혹은 과제 중심 방법 - 문법이 덜 강조되며, 입력과 출력이 동시에 일어남

총체적 언어 접근법의 발달에 많은 사람들이 기여해온 만큼 총체적 언어 접근법의 정의 또한 많다. 총체적 언어 교육은 어떠한 구체적 사실이나 방법이 아닌 언어와 학습에 대한 포괄적인 신념을 모두 아우르는 개념이다. 더불어 현장 교사들의 경험을 통해 산발적으로 일어나 정해진 모습이 아니라 계속적으로 변하는 역동적인 모습으로 존재하고 동시에 더 이상적이고 바람직한 형태로 꾸준히 변화해 왔다(이재승, 1998). 그렇기에 총체적 언어를 잘 이해하기 위해서는 많은 사람들의 정의를 살펴볼 필요가 있다. Goodman(1986)은 총체적 언어는 분명 많은 사람들에게 있어 대단한 것이고, 그것은 협소하게 실행되는 독단적인 관점이 아니라 언어의 관점, 학습의 관점, 사람(특히 아동과 교사)의 관점을 통합해 주는 관점이라고 하였다. 즉, 학습자, 교사, 언어의 본질을 모두 반영한 하나의 관점인 것이다. Weaver(1990)는 총체적 언어 접근법을 주장하는 사람들은 언어와 아동의 경험에 기초하여 읽기와 쓰기에 접근하는 것을 강조한다고 하였다. 경험에 바탕을 두는 읽기와 쓰기는 형식적으로 틀에 박힌 언어학습과는 다르며, 언어의 기능이 더욱 강조되고 학습자에게 보다 유의미한 활동이 될 수 있다는 것이다. 또한 Anderson(1984)은 총체적 언어는 의미 있는 맥락적 상황과 연결되어진 담화 속에서의 문자 언어와 구두 언어라고 정의 내렸다. 언어 교육에서 맥락의 중요성은 재론할 필요가 없다. 맥락을 잘 알고 맥락과 연결시킬 때 내용의 이해나 표현이 쉽게 이루어지는 반면, 맥락을 잘 모르고 그것을 떠나서 이해하려고 할 때 어휘나 문법 등의 지식이 있다 할지라도 이해가 잘 되지 않는 경우가 많다.

“총체적 언어”(whole language)라는 용어의 사용은 17세기에 Comenius가 쓴 세계도회에서 기원한다. 그 이후로 총체적 언어 접근법은 언어학자, 심리학자 등 많은 학자들의 이론과 유아교육, 철학 교수법 등에서 영향을 받아 통합적으로 나타났는데 총체적 언어 접근법에 영향을 미친 주요 이론

가들에는 언어학습과 사고에 관련하여 시사점을 준 Piaget와 Vygotsky, 총체적 언어 교육의 이론적 기반을 제공한 Goodman 등이 있다.

Piaget(1926)는 인지 발달 이론에서 탐구한 내용을 통해 아동 스스로가 잘못된 점을 인식하며 스스로 고쳐가는 과정을 통해 얻은 지식이 아동의 인지 발달에 도움이 된다고 주장하였다. 아동을 자신의 세계를 스스로 구조화하고 이해하는 존재로 여기며 능동적인 아동의 학습 관을 토대로 읽고 쓰는 언어를 익힌다고 하였다(임규혁, 1996). 이러한 사상은 총체적 언어 운동에 영향을 끼쳤다.

심리학자인 Vygotsky(1962)는 또래 집단이 아동의 사고개발에 끼치는 영향을 연구함으로써 총체적 언어 교육에서 아동의 역할을 강조하고 상호작용을 통한 협력학습을 주장하였다. 그가 언급한 ‘근접 발달 영역’(the zone of proximal development)의 개념은 ‘문제를 해결할 수 있는 실제 발달 수준과 어른의 안내나 조금 더 나은 능력의 동료 아동들과의 협동에 의해 과제를 해결함으로써 결정되는 잠재적 발달 수준(the level of potential development) 사이의 거리’를 말하는 것으로 결국 학습에 동료들과의 상호작용이 긍정적인 영향을 미친다는 것을 강조하는 것이다(이재승, 1998).

Goodman(1986)은 언어 학습에서 단편적으로 접근하는 것에 반대하며 학교에서의 언어학습은 가정에서 배우는 것과 같이 쉬워야 한다고 주장하였다. 또한 읽기 발달 연구에 바탕을 둔 심리 언어적 모델, 즉 ‘전체에서 부분으로의 접근’을 제안하며 총체적 언어 접근법에서 전체적인 의미에 초점을 두어야 한다고 하였다. 그는 아동들이 언어를 배울 때 쉽게 느낄 때와 어렵게 느낄 때가 있음을 말하며 <표Ⅱ-2>와 같이 제시하였다. 이것은 총체적 언어 접근법의 근간이 되었다. <표Ⅱ-2>를 살펴보면, 언어학습은 실제적이고 자연스럽게 학습되어야 한다는 것을 알 수 있다. 또한 학습자가 확실히 흥미로움을 느낄 수 있는 활동이어야 한다. 언어학습은 학습자

가 책임을 가지고 있을 때 더 쉽게 학습된다. 반면 인위적이며, 전체가 아닌 부분으로 학습되어질 때, 그리고 학습자의 흥미와 사회적 가치를 높일 수 없을 때 언어학습은 어렵게 느껴진다. 또한 학습자에게 선택과 책임의 권한이 주어지지 않을 때도 언어학습이 어려운 상황으로 정의되고 있다.

<표Ⅱ-2> 언어학습이 쉬운 상황과 어려운 상황(Goodman, 1986:8)

It's easy when:	It's difficult when:
1. It's natural.	1. It's unnatural.
2. It's exciting and attractive.	2. It's boring and dreary.
3. It's part of a real experience.	3. It's out of circumstances.
4. It has social usefulness.	4. It has no social worth.
5. It's undivided.	5. It's divided into many parts.
6. It belongs to the learner.	6. It belongs to someone.
7. The learner has power to use it.	7. The learner is powerless.
8. It's reachable to the learner.	8. It's inaccessible.
9. The learner select to use it.	9. It's imposed by somebody.
10. It has goal for the learner.	10. It has no discernible goal.

여러 학자들의 정의와 총체적 언어 접근법의 형성과정을 살펴볼 때, 총체적 언어 접근법은 다음과 같은 특징이 있다(이성은, 1994; 이재승, 1998; Anderson, 1984; Goodman, 1986).

첫째, 현실적인 실제 언어활동이 중심이 된다. 기본적으로 언어라는 것은 사회적이며 개인 간의 의사소통에 목적이 있기 때문에 총체적 언어 접근법에서는 가장 자연스럽게 편안한 상황 속에서 쉽게 언어를 배운다. 또한 목표 언어가 학습 위주보다 사용 위주로 지도되어야 한다고 보며 목표 언어로 직접 상호작용할 수 있는 기회를 가능한 한 많이 제공하여야 한다는 것을 강조한다.

둘째, 통합이다. 언어 기능 간의 통합, 교과 간의 통합, 가정과 학교 학습 간의 통합이다. 언어의 네 가지 기능인 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기는 어느 것도 한 가지 기능만으로 완벽하게 의사소통의 기능을 다할 수는 없다. 이러한 면에서 언어 수업도 언어 기능을 함께 아울러 지도하는 것이 효과적이라는 것이다. 이성은과 황경희(1998)는 교과 간 통합을 통해 실제와 더욱 가까운 언어 사용 경험을 증가시킬 수 있고, 이러한 경험의 증가는 언어능력의 향상과 연결될 수 있다고 하였다. 가정과 학교 학습의 통합은 가정에서의 학습과 학교에서의 학습이 서로 연계된다는 것을 뜻한다.

셋째, 학습자 중심이다. 총체적 언어 접근법에서 학습자는 학습에 대하여 권리와 책임을 갖는다. 교사는 학습자 개개인이 교실에서의 학습에 잘 참여할 수 있도록 이끌어 주며 학습을 도와주는 조력자의 역할을 한다. 학습자의 능동성과 자발성을 이끌어 내어 서로 간의 상호 작용을 촉진하고 그 속에서 언어를 학습하는 것을 강조한다.

최근 총체적 언어 접근은 문학 작품을 중심으로 언어 지도에 초점을 둔다. 다른 교수법에서도 문학 작품을 통한 언어 학습에 관심을 갖지만, 문학 작품을 통한 총체적 언어 학습의 의의는 한 단원의 제목이나 어떠한 항목에 근거를 두는 일시적인 사용이 아니라, 교수와 학습이라는 전체적인 철학의 한 부분으로 사용하는 데 있다. 그리고 총체적 언어 접근 방법에 의한 문학 작품의 활용은 교과 내용 또는 방법 간의 의미있는 통합을 통하여 아동의 학습 상황을 더 활기 있고 의미 있으며 효과적인 것으로 만들어 가는 체제를 구축해가고 있다. Rosenblatt(1978)는 아동이 문학 속 전체적인 이야기와 교류하는 경험을 해야 한다는 것을 중요시하였다. 그는 '읽기는 교류적인 것'이라고 말했다. 즉 좋은 문학 작품을 접할 때 새롭게 터득할 수 있는 지식의 세계를 만날 수 있고, 이것이 바로 책과의 교류인 것이다.

아동 문학 작품이 총체적 언어 교육 방법으로서 아동의 언어 발달에 강

력한 교수 매체라고 하는 주장은 다음 세 가지 가정에 기초한다. 먼저, 문학 작품은 음소나 낱말로 이루어져 있는 것이 아니라 원문으로 이루어져 있어 언어의 기본 단위가 전체적으로 의미를 이루는 원문(text)이다. 또한, 아동은 문학 작품을 듣고 읽으면서 작품과 관련하여 말하기, 쓰기, 그리기, 연출하기 등을 한다. 이것은 언어 교육은 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 분리하여 따로 배우는 것이 아니라 동시에 총체적으로 배운다는 개념에 일치한다. 그리고 문학 작품을 통해 다양한 교육 활동을 할 수 있다. 문학 작품의 제목, 주제, 내용을 통하여 언어 교육 활동 외에 아동이 흥미를 가지는 수학 활동, 음악 활동, 미술 활동, 신체 활동, 그 밖의 다른 활동들로 전개, 확장시켜 이러한 과정 속에서 언어 교육과 다른 영역의 교육들을 연계시키고 통합하는 것이며, 이러한 활동은 언어 발달, 인지 발달, 정서 발달, 신체 발달 등 아동의 전인적 성장 발달을 도모하는 것으로 교육 과정이 통합적으로 이루어질 수 있다.

이와 관련하여 본 연구에서는 영어 그림책은 아동이 외국어의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 동시에 학습할 수 있는 훌륭한 매체임을 확신하며, 외국어 학습 시 문체에 운율이 있고 단어나 문장이 자주 반복되는 내용의 영어 그림책을 활용한 교수-학습을 통하여 외국어에 대한 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기가 자연스럽게 재미있게 이루어질 수 있는지에 대해 알아보고자 한다. 총체적 언어 접근법의 일환으로 아동들의 수준에 맞는 영어 그림책을 선정하여 다양한 활동을 통해 목표어를 습득하는 영어 그림책 학습은 아동의 영어 학습에 긍정적인 영향을 끼칠 것으로 기대된다.

2.2 자연적 언어 접근법(The Natural Approach)

자연적 언어 접근법은 제2언어 습득 연구에서 확인되었던 자연주의적 원리를 통합한 언어 교수법을 개발하기 위한 시도로서, Terrell은 스페인어를 가르치며 얻은 경험을 바탕으로 언어 교육의 새로운 지도 방안으로 자연적 언어 접근법을 제안하였고 이후에 Krashen과 Terrell은 제2언어 습득 이론을 이용해 그에 따른 실행과 수업 절차에 대한 주장을 편 *The Natural Approach*를 1983년에 출판하였다.

자연적 언어 접근법은 외국어 습득 방법도 모국어 습득 방법처럼 무의식적이고 비공식적인 상태의 자연스러운 상황에서 가능하다고 본다. 따라서 제2언어 습득을 위해서 목표 언어를 가능한 한 많이 접할 수 있도록 하고, 수업은 학습보다는 습득이 중심이 되도록 하며, 심리적 불안감을 주지 않아야 한다.

자연적 언어 접근법은 의사소통을 언어의 제1차적 기능으로 여기고 의사소통 능력을 키우는 데 목적을 둔다. 특히 초보 학습자들이 영어를 사용하는 상황이나 사회에서 영어 사용자들의 말을 이해하고 자신의 생각과 느낌을 전달하여 역할을 적절히 수행하는 데 목적이 있다(조인정, 박경자, 1989, p. 21). 따라서 자연적 언어 접근법은 언어의 문법적인 형태보다 의미에 중점을 두고 있다.

자연적 언어 접근법은 다음의 다섯 가지 가설을 기초로 하고 있다.

가. 습득-학습 가설(The Acquisition-Learning Hypothesis)

언어를 배우는 데 있어서 두 가지 모형이 있을 수 있는데, 언어 습득(acquisition)이란 의미에 중점을 둔 자연스러운 의사소통 활동에 참여함으

로써 무의식적으로 언어를 배우는 것을 뜻하고, 학습(learning)은 언어의 형태에 유의하면서 언어 규칙을 파악해가는 의식적인 과정을 뜻한다. 아동이 모국어를 배워나가는 과정이 습득이며, 교실에서 의식적으로 외국어를 배우는 것은 학습이라고 할 수 있다. 언어를 습득한다는 것은 혼자서 배워나가는 과정으로 성인도 아동처럼 쉽게 되지는 않지만 학습하는 과정이 아니라 언어의 기능을 자연스럽게 터득할 수 있다. 학습한다는 것은 나중에 되새김하여 생각해서 그 문장을 변경하거나 틀린 것을 수정할 필요가 있고 또한 그 과정을 반복적으로 연습해야 한다. 습득은 자연스러운 결과에 초점을 맞추고, 학습은 의식적인 노력의 과정에 중점을 두는 것이다. 언어의 습득은 학습과는 다른 과정이므로 학습을 통해 습득이 이루어지는 것이 아니라고 주장했다.

나. 모니터 가설(The Monitor Hypothesis)

모니터 가설에서 “모니터(monitor)”란 학습에 의해 터득한 문법적 지식을 발화 과정에 의식적으로 도입하여 발화 행위를 재조정하는 것을 말한다. Krashen은 학습자가 감시 장치를 하나의 교정기로 갖고 있다고 가정하고, 이 교정기는 문법적인 문장을 구사하거나 발음을 교정할 때, 혹은 생성된 문장을 교정할 때 사용한다고 한다. 이 과정에도 개인차가 있다. 감시 장치를 지나치게 적용하여 정확성을 의식한 나머지 말을 잘 할 수 없는 감시 장치 과다 사용자도 있고, 그것을 활용하지 않고 오류투성이의 말을 하는 감시 장치 과소 사용자도 있다. 이러한 유형은 성인이 제2언어를 배울 때 문법 지식을 어떻게 활용하는가를 설명해 준다. 모니터 가설에서 발화란 습득을 통해 획득한 언어능력에 의해 이루어지며, 의식적인 학습에 의해 얻은 지식은 그 발화가 이루어지는 전후에 자신의 발화를 수정하는 모

니터의 역할만 한다고 본다. 즉, 학습에 의해서 얻어지는 것은 모니터로서의 기능뿐이며 그 기능이 지나치게 작용했을 때에는 정확한 문장에 집중하기 때문에 오히려 말을 할 수 없게 되는 결과를 가져올 수 있다. 모니터 가설에서 유창한 발화는 자연스런 의사소통 상황이나 맥락에서 습득되는 것이지 의식적으로 학습한 규칙에서 생기는 것은 아니다. 의식적인 학습은 오직 습득된 체계의 출력을 점검하거나 수정하는 조정자나 편집자로서의 역할만을 할 뿐이다. Krashen과 Terrell(1983)은 외국어 교육의 80% 이상은 자발적 언어 습득 행위에 할애하고, 20% 정도만을 문법 학습에 사용하라고 제안하였다. 즉, 문법 지식이 문장을 유창하게 전달해 주는 역할을 다하지 못하며, 목적 언어를 이해하고 표현하는 의사소통 능력을 통해 외국어를 습득하게 된다는 것이다.

다. 입력 가설(The Input Hypothesis)

입력 가설은 언어자료의 입력에 관한 가설이다. 이 가설은 학습자가 언어에 노출되는 것과 언어 습득 간의 관계를 설명하려는 것이다. Krashen은 습득자의 언어 내적 처리 능력이 작용할 수 있기에 앞서서 이해입력의 유용성 여부가 제2언어 습득의 성공과 실패를 결정한다고 보았다. 학습자는 현재 알고 있는 지식과 지금까지 습득한 지식의 수준을 약간 상회하는 언어 입력을 받아야 습득이 쉽게 이루어질 수 있다(조인정, 박경자, 1989, p. 39). 즉 학습자는 현재 언어 능력 수준인 i 단계에서 이를 약간 상회하는 $i+1$ 을 포함하는 언어를 이해함으로써 다음 단계로 이행하며 자연스럽게 습득해나간다는 것이다. 이는 학습자가 자신의 언어 수준보다 약간 높은 언어 입력, 즉 이해 가능한 입력(comprehensible input)을 들으면 상황과 언어 외적인 정보, 세상에 관해 이미 알고 있는 지식으로부터 단서를 얻어

이해할 수 있기 때문이다. 또한 유창하게 말할 수 있는 능력은 교사가 직접적으로 가르칠 수 없고 습득자가 입력을 이해함으로써 언어 능력을 쌓은 후에 저절로 나타나며, 만일 충분한 양의 이해 가능한 입력이 주어지면, $i+1$ 은 보통 자동적으로 제공될 것이라고 본다. 이 때 부모나 교사는 아동이나 학습자에게 $i+1$ 을 포함한 입력(input)을 제공할 때 보모식 발화나 교사식 대화를 사용하여 아동의 상황에 맞게 대화를 만들거나 지금 그리고 여기(here and now)의 원칙, 즉 가능한 한 생활주변의 물건을 이용하여 구체적으로 말해주어야 한다. 이 $i+1$ 을 포함하는 입력은 대충 조절 입력과 섬세 조절 입력으로 구별되어지며 입력이 가장 이상적으로 이용되기 위해서는, 이해 가능하여야 하고 흥미가 있으며 자연적이고 문법 중심으로 배열된 것이 아니어야 하며 충분한 양이어야 한다.

라. 정의적 여과 가설(The Affective Filter Hypothesis)

언어의 습득에 있어서 학습자가 언어 입력을 자연스럽게 받아들일 수 있는 감정 상태와 태도는 매우 중요하다. 정서적 상태나 태도가 습득에 필요한 입력을 자유로이 통과시키거나 또는 방해하거나 차단시키는 조정자적 역할을 한다고 보고 있다. 여기서 감정 상태란 언어 습득에 대한 강한 동기(motivation)와 성공적으로 습득할 수 있다는 자신감(self-confidence) 그리고 낮은 불안감(anxiety)을 말한다. 일반적으로 높은 동기를 지닌 학습자는 더 잘하며, 자신감과 좋은 자아상을 가진 학습자는 보다 성공적이며, 개인적으로 덜 긴장하고 수업이 학습자를 덜 불안하게 할 때 제2언어 습득이 더 잘 된다고 주장한다. 다시 말해 언어의 습득 과정에서 감정 여과 장치가 낮아야 언어 입력을 쉽게 받아들이고 많은 언어 입력이 가능하며, 자신감을 가지고 의사소통을 할 수 있다는 것이다. 즉 심리적인 부담감이나 긴

장감이 제거되어야 습득이 제대로 이루어진다는 것이다. 그러므로 불안감을 느끼는 언어 학습자는 정의적 여과가 높아 습득이 잘 이루어지지 못하므로 정의적 여과를 낮추어 주어야 한다. 이러한 관점에서 보면 제2언어 습득에 있어 감정 여과 장치는 나이가 많은 습득자보다 심적 불안감이 낮은 어린이가 더 낮기 때문에 어린이가 언어 습득에 유리하다.

마. 자연 순서 가설(The Natural Order Hypothesis)

문법 구조 습득에 있어서 자연적 발달 과정이 존재한다는 가설이다. 문법적 구조의 습득은 예측 가능한 순서로 진행되는데 이러한 자연적 순서에 따라 언어 규칙들을 습득한다는 주장이다. 모국어를 터득할 때 먼저 습득되는 언어 구조나 형태소가 있듯이 외국어 습득에도 이와 유사한 습득 순서가 존재한다. 즉, 언어를 습득하는 과정에서 대부분의 사람들의 경우에 습득하는 문법 구조의 순서가 거의 같다는 것이다. 모든 학습자의 습득 순서가 완전하게 일치하는 것은 아니지만, 일반적으로 비교적 이른 시기에 습득되는 구조가 있고 습득이 늦은 구조가 있으며, 거의 동시에 습득되는 구조도 있다. 제2언어의 경우에서도 모국어와 마찬가지로 유사성이 있는데 어려운 구조는 쉬운 구조보다 습득이 늦어진다는 점이다. 학습자는 모국어에 상관없이 습득하는 도중에 유사한 발전적인 오류를 범하게 되는데 학습자의 오류는 자연스러운 발전 과정으로 이해해야 하는 것이다.

자연적 접근법에서 제시한 다섯 가지 가설은 이야기 학습을 활용한 교수, 학습에 다음과 같은 의미를 제시해 준다.

첫째, 자연적 접근법의 감정 여과 가설에서 제시한 바와 같이 이야기 학습은 낮은 감정 여과 장치를 성공적인 언어 학습의 조건으로 본다. 그러므

로 영어 이야기를 들려주는 수업에서 교사는 정서적으로 편안한 분위기를 제공하여야 한다. 이야기를 들려줄 때는 학습자들의 이해를 돕고 흥미를 유발하기 위해 그림이나 인형 등 여러 가지 다양한 보조 자료를 활용하고, 부모님께서 옛날이야기를 들려주시던 때와 같은 자연스러운 분위기를 조성할 수 있도록 생동감 있게 표현해 주어야 한다. 이렇게 자연스럽게 편안한 분위기를 조성해 주어 감정 여과 장치를 낮추면 영어 학습에 긍정적인 효과를 기대할 수 있다.

둘째, 자연적 접근법에서는 이야기 학습으로 들려주는 이야기가 학습자들에게 이해 가능한 입력(comprehensible input)이어야 한다는 것이다. 그러기 위해서 교사는 이야기 선정에 있어 학생의 언어 능력 수준과 경험 등을 함께 고려해야 하고 흥미와 이해를 돕기 위하여 학습자 수준에 맞게 재구성하는 활동이 선행되어야 한다.

셋째, 이야기 학습은 언어를 지도하는 데 있어 학습이 아닌 습득에 가치를 둔다. 따라서 학습자들의 정확한 표현을 강요하지 않고, 이야기를 듣고 표현하는 활동을 통하여 자연스러운 수업 분위기에서 언어 습득이 이루어지도록 해야 한다.

이와 관련하여 본 연구에서는 영어 그림책을 통해 생소한 외국어로 이야기를 듣지만, 어릴 적 모국어를 들으면서 습득했던 경험을 토대로 아동들이 불안감을 줄여 편안한 마음을 가지고 능동적으로 수업에 참여할 수 있도록 정서적 여과 장치를 낮춤으로써, 외국어에 대한 흥미를 유발하고 능동적으로 수업에 참여할 수 있는 방법을 제시하고자 한다. 또한 이해 가능한 입력을 위하여 아동들의 언어 능력 수준과 경험을 함께 고려한 영어 그림책을 잘 선정함으로써 의미 있는 입력을 통해 효과적인 영어 습득 방법을 모색하고자 한다.

Ⅲ. 영어 그림책을 활용한 교육방안

3.1 영어 그림책 선정 기준

많은 교사들에게 있어 영어 그림책을 활용한 수업을 하려할 때 처음으로 직면하게 되는 문제가 영어 그림책의 선정일 것이다. 모든 교재가 그러하듯 아동의 발달 단계에 맞는 영어 그림책을 선택해야 할 것이지만 그렇다고 아동의 나이와 인지능력만을 고려하게 되면 아동이 가지고 있는 영어 능력에 맞지 않는 수준의 영어 그림책을 선정해야 하는 문제에 부딪히게 된다. 모든 이야기가 모든 아동들에게 적합한 것은 아니므로 교사는 영어 그림책을 적용하는 데 있어 최소한의 교육적 의도와 목표, 중점 사항 등을 염두에 두고 이야기를 선정하여 준비하여야 할 것이다.

선행 연구 학자들의 의견을 들어서 어떤 영어 그림책이 선정되어야 할지 알아보겠다.

Wright는 첫째, 처음 시작해서 아동들이 바로 집중할 수 있는 이야기를 골라야 한다. 둘째, 이야기는 교사 본인의 마음에도 들어야 한다. 이야기꾼이 재미없어하는 이야기는 듣는 사람이 재미있어할 수 없는 것이다. 그림책에 대한 교사의 전반적인 이해와, 열정을 가지고 수업에 임하는 교사의 태도가 아동들의 언어 발달에 영향을 끼친다. 셋째, 아동들이 이야기를 잘 이해할 수 있어서 즐길 수 있는 것으로 고른다. 넷째, 긴 묘사 장면이 있는 이야기는 고르지 않는다고 권하고 있다.

서정숙은 마치 농축된 영양제처럼 정제된 지식이 담겨있는 교과서와는

달리, 우리가 살아가고 있는 인간 세계와 자연 세계 그리고 상상의 세계가 저자와 삽화가의 독창적인 예술적 해석에 의해 잘 나타나 아동이 성숙해지는데 도움이 되는 교육적인 그림책이어야 한다고 하였다.

손정은 같은 내용의 언어가 아동들에게 자연스럽게 입력될 수 있도록 반복적으로 되풀이되는 이야기를 선정하는 것이 좋다고 언급하면서, 이야기의 흐름에 절정(climax)이 있고, 대화가 행동과 관련 있는, 이야기의 구조(storyline)가 탄탄한 영어 그림책을 선정하라고 하였다.

영어 그림책의 선정 기준은 주관적일 수 있기에 명확한 기준을 세울 수는 없다. 그러나 많은 학자들이 주장하는 내용을 바탕으로 기준을 두고자 한다.

가. 실제적인(authentic) 내용이 담긴 책

교수-학습 이론에서는 외국어 교육에서 사실적인 자료를 사용하여 학습자의 의사소통과 관련된 유창성을 증진시킨다는 것이 주를 이룬다(이선희, 2001). 따라서 생활 속에서 직접 사용 가능한 언어 표현들이 많은 책이 좋다. 또한 아동들은 그림과 같은 비언어적인 단서(non-linguistic-cues)를 해석하는 방법을 배우게 되는데, 실제적인 책을 통해 모국어 화자들만이 지니고 있는 의미 인식과 리듬, 운율 등을 익힐 수 있다(윤애숙, 2000). 그림책의 내용은 아동들의 일상생활 속에서 다시 확인되어진다. 생활 속에서 한 번이라도 활용이 된 영어는 아동들에게 큰 자극이 되고 건강한 학습 동기를 부여하기도 한다.

나. 그림이 주제에 적합하고 정서적인 책

일반적인 영어책이 아닌 영어 그림책이므로 그 무엇보다 그림의 역할이 크다. 그림과 글이 일관성 있게 전개되고 그림이 해당 페이지의 내용을 충실하게 잘 표현하는 책을 골라야 한다. 이러한 책은 우리나라와 같은 영어 환경에서 영어를 영어 그 자체로 이해하는 데 많은 도움을 준다. 그림으로 상황을 판단하며 어휘나 문장의 의미를 이해할 수 있기 때문이다. 또한 아동들의 정서 발달에 적합하게 나타나 있어야 하며, 때로는 지은이보다 그린이(illustrator)가 더 부각되기도 하므로 재미를 고려하면서도 선명하고 정서적인 그림을 함께 생각하여 선택한다.

다. 작가의 특성이 느껴지는 책

작가의 예술 기법에 따라 그림책의 맛은 완전히 달라진다. 작가는 자신이 즐겨 사용하는 표현 기법으로 자신만의 메시지를 독특하게 전달한다. 작가의 예술 세계를 이해하고 작품을 접하면, 작가가 그림책을 통해 전달하고자 하는 내용을 더 잘 이해할 수 있다. 처음에는 조금 힘들 수 있겠지만 그림을 보는 안목을 기르고 좋은 글을 가려낼 수 있으면, 작가의 개성이 살아 숨 쉬는 책을 골라줄 수 있다. 그 영향으로 아동들은 우리나라의 영어 환경 속에서 조금 더 다양하고 수준이 높은 영어 그림책을 즐겁게 익히면서 모든 문학적인 요소나 미적인 요소를 보는 안목까지 기를 수 있게 된다(이명신, 2002).

라. 국제적으로 권위를 인정받는 책

국제적으로 권위 있는 상을 수상한 책들이 좋은 책이 될 수 있는데, 세계 4대 아동 문학상으로 전 세계 우수 어린이 작가에게 2년에 한번 주어지

는 한스 크리스찬 안데르센상(Hans Christian Andersen Award), 매년 미국인이 쓴 작품 중에서 훌륭한 작품에 수여하는 칼데콧상(The Caldecott Medal), 매년 영국에서 출판되는 작품 중에서 뛰어난 작품에 수여하는 케이트 그린어웨이상(The Kate Greenaway Medal) 그리고 매년 이탈리아 볼로냐에서 열리는 세계 최대 규모의 어린이 책 박람회인 볼로냐 국제 아동 도서전 때 수여하는 라가치상(The Ragazzi Award)이 있다.

좋은 그림책을 고르는 방법으로 우리말 번역본을 먼저 살펴보고 원본을 구입하는 방법이 있다. 미리 우리말로 읽어보고 책의 줄거리와 느낌을 파악한 후 원본을 읽으면 내용을 이해하는 데 걸리는 시간을 절약할 수 있고, 영어의 리듬감이나 그림 등을 꼼꼼하게 살펴볼 수 있다.

3.2 작품의 선정

본 연구에서는 Marcia Brown의 *Stone Soup*을 연구 교재로 정하였다. *Stone Soup*은 프랑스의 전래 이야기를 바탕으로 하며, 이야기의 줄거리는 다음과 같다.

주인공인 세 명의 병사들이 전쟁이 끝나 귀향길에 오른다. 가는 도중에 너무 지치고 힘들어서 잠시 쉬어갈 곳을 찾아 헤매게 되고, 한 작은 마을에 이르게 된다. 그러나 그 마을 사람들은 이전에 거쳐 간 병사들로 인해 이기적이고 폐쇄적인 사람들이 되어있었다. 그래서 병사들이 온다는 소식을 듣고 모든 식량을 숨기느라 바빴다. 이러한 마을 사람들의 마음을 간파한 세 병사는 지혜로운 일을 행동에 옮기기 시작한다. 다른 사람들이 보면 엉뚱한 행동이라고 할지도 모르는 돌멩이 수프를 만들기 시작한 것이

다. 모든 마을 사람들은 돌멩이 수프에 대해 궁금해 하며 하나둘씩 모이게 된다. 병사들은 주재료인 돌멩이와 물 이외의 부가적인 재료들을 요구하게 되고, 돌멩이 수프를 궁금해 하는 마을 사람들은 각자의 집에서 숨겨 둔 부가적 재료들을 가져와 진짜 수프를 만들게 된다. 마을엔 축제가 벌어지고 모든 사람들이 먹고 마시며 즐거운 시간을 갖는다. 병사들의 지혜가 자신들을 바꾸었음을 깨달은 마을 사람들은 병사들에게 잘 곳을 제공하고, 다음 날 진심으로 고마워하며 그들과 작별 인사를 한다.

소위 명작 또는 고전이라 불리는 책들은 공통적인 특성이 있다. 바로 시대를 초월하여 감동과 재미, 지혜를 주는 것이다. 한 책이 고전이 될 만한 가치가 있는지는 시간을 두고 검토되어야 할 일이다. 단순히 그 시대의 유행을 쫓아 잠깐의 인기를 얻은 책을 고전이라 하기는 힘들기 때문이다. 그러한 의미에서 Marcia Brown의 *Stone Soup*은 충분히 검증받은 책이라 할 수 있다. 이 책은 꽤 오래전인 1947년도 작품으로 칼데컷 상을 수상하였고, 그 이후부터 지금까지 많은 독자들로부터 끊임없는 사랑을 받고 있기 때문이다. 이 책의 그림 스타일 역시 독자들이 사랑하는 이유 중 하나일 것이다. 이 책의 기본 그림 방식은 일종의 판화 방식이다. 1차로 검은색과 하얀색을 통해 선을 표시하고 2차로 오렌지색으로 채색한 2중 판화이다. 무채색 틀에 밝은 오렌지색이 가미되어 그림을 보는 것만으로도 옛 이야기의 클래식한 느낌을 잘 살려내고 있다. 판화로 세부적인 것들을 표현하기는 힘이 드는데, Marcia Brown은 판화의 단순하면서 상대적으로 두꺼운 선들을 이용하여 다양한 표정, 모션을 그려내는 놀라운 능력을 보여준다. 뿐만 아니라 시대가 지나도 세련되고 유행을 타지 않는 형태까지 고려하였다.

*Stone Soup*은 아동들이 자라면서 다양한 방식으로 적어도 2~3번은 듣게 될 이야기인데 아직 들어보지 못했다면 처음 접하기에 이상적인 책이고, 설령 이미 들었던 이야기라도 이 책을 통하여 다시 한번 접하면 또 다른

재미를 얻을 수 있는 좋은 책이다. 본 논문의 연구 대상으로 *Stone Soup*을 선정 한 이유는 아래와 같다.

첫째, 먹지 못하는 돌맹이로 수프를 만드는 이야기가 코미디같이 엉뚱하게 웃기고 기발한 이야기를 선호하는 경향이 있는 아동들에게 흥미를 유발할 수 있을 것이라 생각하여 선정하게 되었다.

둘째, 몇몇 나라에 조금씩 변형된 이야기가 있다. 예를 들면, 북유럽에서는 돌맹이 대신 손톱을, 동유럽에서는 돌맹이 대신 도끼를 넣는다는 이야기이다. 돌맹이 수프 이야기를 읽은 후 비슷하면서도 또 다른 이야기를 접할 수 있는 기회를 주기 때문에 선정하였다.

셋째, 비슷한 패턴의 문장이 반복되어 아동들이 어려워하지 않고 쉽게 이해할 수 있는 작품이기 때문이다.

넷째, 요즘 부모들의 과잉된 사랑으로 자기밖에 모르는 이기적인 아동들이 많은데 다른 사람들과 나누며 함께 살아가야 한다는 교훈을 주기 때문이다.

또한 *Stone Soup*은 5~7세의 취학 전 아동들에게 적합한 책으로 그 근거는 다음과 같다.

첫째, 언어적 측면에서 보면 이 시기의 아동들은 언어를 이해하는 능력이 뛰어나 조금 더 명확하고 다양하며 풍부한 어휘를 사용할 수 있어 *Stone Soup*에 등장하는 많은 어휘를 익힐 수 있다.

둘째, 감성적 측면에서는 상상의 세계를 즐기고 이야기를 곧잘 꾸미는 때이기에 *Stone Soup* 이야기 중간중간에 상상의 나래를 펴고 이야기의 내용을 다르게 꾸며 재구성할 수 있다.

셋째, 신체적 측면에서는 소근육이 발달해 난이도가 높으면서 몸을 사용하는 활동을 즐길 수 있고 놀이에 적극적으로 참여하기에 *Stone Soup*을 활용한 역할극이나 여러 가지 만들기, 미술활동, 체육활동 등을 무난하게

소화해낼 수 있다.

3.3 영어 그림책을 활용한 읽기 지도

모국어로 된 문학 작품을 읽을 때에는 별도의 학습 활동을 하지 않아도 읽기 자체만으로 충분한 효과를 얻을 수 있으나 영어로 된 작품을 읽거나 배울 때에는 이야기와 관련된 활동들을 함으로써 어휘를 늘리고 이해력을 높일 수 있다. 또한 다양한 활동을 통해 영어에 대한 부담감을 줄이고 재미있고 자연스럽게 영어를 습득할 수 있다.

이 장에서는 영어 그림책을 활용한 읽기 지도 활동들을 구체적으로 살펴 보려 한다. 언어 학습을 위한 이야기의 상용과 관련하여 많은 학습 활동들이 있는데, 그 중에서 우리나라 영어 교육 환경과 학습자들의 수준에 적합한 것을 취합하여 읽기 전, 읽기 중, 읽기 후의 단계로 나누어 보았다. 각 단계의 활동들은 다음과 같다.

3.3.1 영어 그림책 읽기 전 활동

읽기 전 활동은 전체적인 부분에 있어 무엇보다 중요한 부분이라고 할 수 있다. 이 단계의 목적은 읽기에 들어가기 전 학습자들의 동기를 유발하고, 그들의 선행 지식과 영어 그림책 속의 새로운 지식을 통합하여 다음 단계인 읽기 중 활동을 효과적으로 할 수 있게 하는 데 있다.

그림 산책하기

학습자들로 하여금 읽고 싶은 마음이 들게 하는 활동으로 영어 그림책이 가지는 최고의 장점을 살릴 수 있는 지도 방법이다. 책을 읽기 전 우선 그림으로 학습자들이 내용을 생각해보고 다음 내용을 추측해 보는 것으로 전체 내용 이해에 도움이 되며 그림 속에서 발견하는 흥미로운 것들로부터 학습자들의 동기를 유발할 수 있다. 영어 그림책의 경우 반복해서 글을 읽어주는 것만으로는 의미 파악이 제대로 되지 않는다. 그림 산책하기는 그림을 보며 이야기를 나누기 때문에 작품의 전체적인 구조와 줄거리, 주제를 쉽게 알 수 있다. 표지 그림을 통해 앞으로 전개될 이야기를 추측해볼 수 있다. 그리고 본문에서는 각 페이지별로 그림을 소개하며 who, when, where, what, how, why의 질문으로 학습자들의 생각을 말할 수 있게 한다.

물건 추측하기

이야기에 나오는 주요 물건을 종이에 싸서 안 보이게 한 후 만져보며 무엇인지 추측하게 한다. 이 때 그 물건과 관련된 2~3가지의 질문을 하는 것도 좋다.

새로운 낱말 미리 알아보기

모르는 낱말이 나오더라도 영어 그림책의 장점인 그림이 주는 실마리를 보거나 앞뒤 상황 연결 또는 이야기 전개에 따라 낱말의 뜻을 유추할 수 있도록 서로 질문하며 의견을 나누어 학습자 스스로 풀어갈 수 있도록 유도한 후 교사의 보충설명을 간략히 더한다. 또한 새로 나온 낱말이나 어렵다고 생각되는 표현은 교사가 미리 칠판 상단에 적어두어 잠재적으로 관심을 갖게 하거나 환기시키는 것이 좋다. 이 과정을 통해 학습자들은 새로운 낱말을 익혀 어휘를 넓혀갈 수 있다.

낱말 찾기

알파벳을 정해진 틀 안에 불규칙하게 나열하면서 그 속에 핵심 단어 몇 가지를 숨겨둔다. 이 때 아래에 찾아야 하는 단어 목록을 제시하여 학습자들의 활동을 보다 쉽게 할 수도 있다.

옳으면 따라 말하기

교사가 물건이나 그림을 보여주며 단어를 말하는데 서로 일치하면 따라 말하고, 일치하지 않으면 가만히 있어야 한다.

3.3.2 영어 그림책 읽기 중 활동

읽기 중 활동에서는 영어 그림책을 읽어주는 본격적인 활동이 시작된다. 학습자들이 자칫 지루해 할 수 있는 단계이기 때문에 이를 방지하고 학습에 대한 집중력을 높이며 읽고 있는 것에 대한 명확한 이해 증진을 가져다 줄 수 있는 다양한 활동들이 요구된다.

혼자 읽기

영어 그림책을 넘겨가며 문장을 혼자 읽어보는 것으로 각 장면에 대한 배경이나 사건, 인물에 대해 설명해 주어 학습자들이 더욱 실감나게 읽을 수 있도록 도와준다. 떠들떠들 읽거나 틀려도 괜찮다며 격려하고 용기를 주어 자신감을 갖게 하는 것이 중요하다. 그렇게 함으로써 ‘나도 혼자 읽을 수 있다.’는 자신감을 갖게 되어 다른 다양한 목적으로도 책을 읽을 수 있게 되고 스스로 즐기며 책을 읽는 습관을 가지게 될 것이다.

이야기 변형하기

책을 읽는 중간 중간에 잠깐씩 멈추고 이야기에 자신이 더 넣고 싶은 다른 내용을 생각하고 말해보게 한다. 이야기의 내용을 완전히 바꾸고 싶다면 어떤 장면을, 왜 바꾸고 싶은지도 물어본다. 그런 후 다른 학습자의 이야기와 비교도 해본다.

들으며 영어 그림책 보기

듣기에 우선하여 들으며 보는 단계이다. 원어민이 녹음한 자료를 들으며 자연스러운 발음과 억양, 강세 등을 익혀 듣기 실력 향상에 도움이 될 수 있다. 들으며 내용을 눈으로 파악함으로써 학습자들은 읽기 전에 접했던 단어와 문장을 다시 한 번 머릿속으로 정리할 수 있는 시간을 가질 수 있다. 나아가 금방 들었던 이야기의 등장인물이나 분위기를 그려보게 하여 학습자들의 청취력과 이해력의 정도를 함께 확인할 수도 있다.

이야기를 멈추고 질문하기

이야기를 들려주다가 재미가 고조되었을 때 이야기를 멈추고 다음에 어떤 일이 일어날 것 같은지 학습자들에게 질문한다. 교사는 미리 질문할 때를 파악해두고, 이야기의 흐름을 놓치게 하지 않는 짧은 답변이 가능한 질문을 하여야 한다. 이런 활동을 통하여 교사는 학습자들이 주의 집중하여 이야기를 듣고 있는지 혹은 이야기를 잘 이해하고 있는지 확인할 수 있고, 학습자들은 이야기를 더욱 쉽게 이해할 수 있으며 단순히 이야기를 듣기만 하는 수동적인 입장이 아닌 상상력을 발휘해 새로운 이야기를 만들어 내는 능동적인 입장이 될 수 있다.

챗하기

간단한 대사나 문장, 빈도수 높은 주요 구문을 선별하여 울동과 함께 운율적으로 읽는 방법이다. 교사와 학습자들 간, 학습자와 학습자 간 등으로 나누어 읽을 수 있으며 챗트를 하는 동안에는 목소리를 서로 맞추는 것이 좋으므로 교사는 챗트를 시작하기 전에 'Ready, go!'와 같은 신호를 줌으로써 통일성 있는 시작을 유도할 수 있다.

3.3.3 영어 그림책 읽기 후 활동

읽기 후 활동은 영어 그림책을 읽고 난 후 종합적으로 정리하는 단계로서 이야기에 대한 이해와 창조성을 높일 수 있는 연계활동들이 이어진다. 이러한 활동들을 통하여 학습자들은 유의미학습을 할 수 있고 나아가 학습에 대해 지속적인 흥미와 관심을 가질 수 있게 된다.

책 만들기

도화지로 책을 접은 후 영어 그림책의 내용을 간추려 5~6면으로 구성한다. 그림과 함께 말 주머니를 달아 영어 표현을 익힐 수 있게 한다. 그림은 제시된 그림을 똑같이 그리지 않고 학습자의 취향이나 특기에 따라 자유롭게 그리게 하되, 그림을 잘 못 그리는 학습자가 그림 그리기에 부담을 느끼지는 않도록 한다. 학습자들이 개성을 마음껏 뽐낼 수 있도록 싸인펜, 색볼펜, 형광펜 등을 적절히 사용할 수 있게 한다. 완성 후 겉표지에 제목을 쓰고 지은이란에 자신의 이름을 쓰게 하면 성취감을 느끼는 동시에 자신이 만든 작품을 소중히 여기는 마음을 가질 수 있다. 이 과정을 통하여 학습자들은 전반적인 이야기의 흐름을 파악하여 전체 이야기를 간추리는 능력을 기를 수 있다.

이해 점검 질문하기

학습자들은 몇 개의 조로 나뉘어 이야기의 내용을 점검할 수 있는 질문을 몇 가지 만든다. 그리고 원래의 조에서 한 명씩만 포함되게 새로운 조를 형성한 후 돌아가면서 문답하며 이야기를 잘 이해했는지 점검한다.

마인드맵 그리기

이야기와 관련되는 주제를 제시하고 그 중 한 가지를 선택하여 그 주제와 연관되어 떠오르는 다양한 단어를 마인드맵으로 표현하게 한다. 이 활동을 통해 학습자들은 상상력과 창의력, 어휘력을 향상시킬 수 있다. 영어를 어려워하는 학습자에게는 부분적으로 그림을 그리도록 허용하여 표현의 자유를 제한하지 않도록 하여야 한다.

역할극 꾸미기

역할을 나눠 맡아 대사를 외우고, 소품 장식 등을 꾸미고 만들어 발표하는 활동이다. 역할극을 준비하는 과정에서 학습자들이 이야기를 어느 정도 이해했는지 파악할 수 있다. 이 활동을 녹음기로 녹음해서 나중에 함께 들어본다거나 촬영하여 녹화된 화면을 같이 보는 것도 좋다. 학습자들은 역할극을 통해 특정 상황 속에서 영어를 어떻게 사용하는지를 배우게 된다.

느낌, 생각 발표하기

혼자 읽거나 함께 읽으면서 느꼈던 점이나 자신의 생각을 발표한다. 또한 자신이 주인공이라면 어떻게 했을지, 이야기가 끝난 후 어떻게 이어질지 바라는지 등에 대해 상상의 나래를 펴 발표를 하게 함으로써 감상 능력을 길러준다. 그리고 이야기가 전해주는 교훈을 바탕으로 무엇을 배웠는지도 발표한다.

3.4 *Stone Soup* 수업지도안

일반적으로 영어 학습의 수업 모형은 도입, 전개, 정리의 과정을 거친다. 영어 그림책을 활용한 수업 모형 역시 이러한 과정으로 이루어지는데 다른 점이 있다면 전개 부분을 세 개의 큰 틀 즉, 읽기 전, 읽기 중, 읽기 후로 나누어 다양한 활동을 한다는 것이다. 다음에 제시되는 수업지도안은 앞에서 언급하였던 읽기 전, 읽기 중, 읽기 후의 활동들을 학습자의 수준과 이야기에 맞게 적절히 활용하여 작성하였다. 수업은 5~7세의 취학 전 아동을 대상으로 하였고, 한 차시의 수업 시간은 20분으로 하였다.

본 논문에서는 *Stone Soup*을 전쟁이 끝나고 귀향길에 오른 세 명의 병사들과 그들이 오는 소식에 음식들을 숨기는 한 마을 사람들의 이야기인 1차시, 병사들이 마을 사람들에게 먹을 것과 잘 곳을 부탁하지만 다양한 이유를 들며 거절하는 내용의 2차시, 병사들의 지혜로 모든 사람들이 *Stone soup*을 완성해가는 이야기인 3차시, 밤이 늦도록 다 함께 축제를 즐기는 내용의 4차시, 축제를 마치고 마을 사람들은 병사들에게 잘 곳을 제공하고 다음 날 고마워하며 그들을 배웅하는 이야기인 5차시로 나누어 수업지도안을 작성하였다.

가. 1차시

1차시에서는 *Stone Soup*의 주인공인 세 명의 병사와 마을 사람들이 등장하여 이야기가 시작된다. 첫 차시이므로 책 제목에 대한 생각을 나누고 표지의 그림을 포함한 전체 그림을 훑어보며 어떤 내용의 이야기인지 예상해 본 후 새로운 단어들을 익힌다.

Title	<i>Stone Soup</i>		Period	1/5
Objectives	<ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to predict the story of <i>Stone Soup</i>. - Students will be able to learn new words. 			
Key-words	soldier, war, hungry, march, village, peasant, hide, food, quilt, bin			
Materials & Aids	Picture cards, Word cards, Work sheet 1, Audio CD			
Procedure	Contents	Teaching & learning activities	Time	Remark & Aids
Introduction	Greeting	T : Say hello to Ss by asking their feeling and the weather. <ul style="list-style-type: none"> - How are you today? - How's the weather outside? S : Say hello to teacher and ask teacher's feeling.	2	
Development	Pre-reading	T : Show the cover page of the book and ask some questions. <ul style="list-style-type: none"> - Look at this picture. What can you see? - Can you guess the story? S : Guess and tell their thinking.	4	
	While-reading	T : First, show a picture card to students. After that, show the word card of the picture card. S : Ss Study new vocabularies as	7	Picture cards, Word cards

		they Look at the picture and word cards.		
	Post-reading	T : Hand out the Work sheet 1 and play the audio CD. S : Listen carefully and find the answers. T : Check the answers.	5	Work sheet 1, Audio CD
Consolidation	Closing	T : Give information of next class and say good-bye.	2	

(1) Work sheet 1

* When the peasants heard that three soldiers were coming down the road, they hid their food in several places. Which is connected incorrectly? And can you correct it?

1. Buckets of milk - Down the wells
2. Cabbages and potatoes - Under the beds
3. Meat - In the cellars
4. Carrot - In the closet
5. Sacks of barley - Under the hay in the lofts

나. 2차시

2차시에서는 병사들의 부탁에 마을 사람들이 많은 이유를 들며 거절하는 장면을 나타내고 있다. 상상의 나라를 펴 자신의 생각을 쓰고, 대사를 하며 이야기를 더 잘 이해할 수 있는 역할극 활동을 한다.

Title	<i>Stone Soup</i>		Period	2/5
Objectives	<ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to write their thinking. - Students will be able to speak and act as they do a role-play. 			
Key-words	spare, harvest, corner, grain, seed, give away, care for, street, sigh			
Materials & Aids	Work sheet 2, Character mask			
Procedure	Contents	Teaching & learning activities	Time	Remark & Aids
Introduction	Greeting	T : Say hello to Ss by asking their feeling and the weather. - How are you today? - How's the weather outside? S : Say hello to teacher and ask teacher's feeling.	2	
Development	Pre-reading	T : Read the story and whistle when the important words come out.	3	

		S : Listen carefully and guess the whistle part.		
	While-reading	T : Hand out the Work sheet 2 and help some students who need teacher's help. S : Write their own reasons as they want on the Work sheet 2. Then present it.	5	Work sheet 2
	Post-reading	T : Impart roles to each student and let them do a role-play. - Who want to be Paul? S : Do a role-play as if they are the character.	8	Character mask
Consolidation	Closing	T : Give information of next class and say good-bye.	2	

(1) Work sheet 2

* When soldiers asked the peasants for food, they refused because of many reasons. Change the reasons as you want.



Paul & Françoise's





Albert & Louise's

Vincent & Marie's

다. 3차시

3차시에서는 이 이야기의 가장 흥미진진한 부분인 병사들이 지혜를 발휘하여 Stone soup을 끓이고 궁핍증을 가진 마을 사람들이 요리 과정에 참여하게 되는 내용을 다룬다. 듣고 단어를 쓰는 활동과, 이야기의 내용처럼 실제로 수프를 끓여 먹어보는 활동을 한다.

Title	<i>Stone Soup</i>	Period	3/5
-------	-------------------	--------	-----

Objectives	<ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to learn some words with real objects. - Students will be able to take direct action of making soup and enjoy it. 			
Key-words	call out, stare, heat, boil, smooth, drop, stir, apron, slice, magic, ask for			
Materials & Aids	Real ingredients, Cooking utensils, Work sheet 3, Scissor, Glue			
Procedure	Contents	Teaching & learning activities	Time	Remark & Aids
Introduction	Greeting	<p>T : Say hello to Ss by asking their feeling and the weather.</p> <ul style="list-style-type: none"> - How are you today? - How's the weather outside? <p>S : Say hello to teacher and ask teacher's feeling.</p>	1	
Development	Pre-reading	<p>T : Drape real ingredients with papers and let Ss guess what it is. Ask some questions which is related with it.</p> <ul style="list-style-type: none"> - What is it? You can touch it. - Do you think you can eat it? <p>S : Feel it with their fingers and guess what it is. Try to</p>	3	Real ingredients

		<p>answer teacher's questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yes, I think so. Is it a carrot? 		
	While -reading	<p>T : Hand out Work sheet 3 and explain how to do it. Then read the story.</p> <p>S : Complete the Work sheet 3 as they listen carefully.</p>	5	Work sheet 3, Scissor, Glue
	Post -reading	<p>T : Have Ss make the real soup with various ingredients.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Let's make the real soup together. Are you ready to be a cook? <p>S : Speak the name of the food when they add each ingredient. And enjoy their soup.</p> <ul style="list-style-type: none"> - It's really delicious! 	10	Cooking utensils
Consolidation	Closing	<p>T : Give information of next class and say good-bye.</p>	1	

(1) Work sheet 3

* Soldiers asked for many things to make the stone soup. Cut out the things and stick them in order. And write the name of the things in English under the picture.

			
			

라. 4차시

4차시에서는 수프가 완성되어 모든 사람들이 춤추고 노래하며 즐기는 내용이 나온다. 등장인물들처럼 노래하고 춤추는 활동과, 자신이 이해한대로 친구들에게 다시 이야기해주는 활동을 한다.

Title	<i>Stone Soup</i>		Period	4/5	
Objectives	<ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to recall the story and write the answers. - Students will be able to retell the story in their own words. 				
Key-words	at last, ready, table, set, torch, require, banquet, feast, fancy				
Materials & Aids	Audio CD, Work sheet 4				
Procedure	Contents	Teaching & learning activities	Time	Remark & Aids	
Introduction	Greeting	T : Say hello to Ss by asking their feeling and the weather. - How are you today? - How's the weather outside? S : Say hello to teacher and ask teacher's feeling.	2		
Development	Pre-reading	T : Start this class with <i>Stone Soup</i> Song. S : Sing a song and dance like	3	Audio CD	

		soldiers and villagers.		
	While-reading	T : Hand out the Work sheet 4 and explain how to do it. S : Circle the answers and write them on the blanks. T : Check the answers.	5	Work sheet 4
	Post-reading	T : Let Ss retell the story in their own words. If there are Ss who need help, give them a hand. S : Retell the story in their own words in front of friends.	8	
Consolidation	Closing	T : Give information of next class and say good-bye.	2	

(1) Work sheet 4

* When the soup was ready, the peasants voluntarily add some food.
Circle them and write on the blanks.

A	P	J	A	J	W	E	O
T	B	R	E	A	D	T	H
U	B	L	F	R	G	U	I

S	R	M	C	B	F	Y	D
K	O	C	Q	I	W	G	O
I	A	V	M	C	D	Q	K
Z	S	S	D	R	N	E	X
P	T	H	V	L	E	N	R

마. 5차시

5차시는 병사들이 축제 후 마을에서 가장 좋은 집에서 잠을 자고, 다음 날 고마워하는 마을 사람들의 배움을 받으며 다시 길을 떠난다는 내용이다. 어휘력, 창의력 그리고 상상력을 향상시키는 마인드맵 활동을 하고, 전체 이야기를 배운 후 느낀 점이나 교훈에 대해서 말하는 시간을 갖는다.

Title	<i>Stone Soup</i>	Period	5/5
Objectives	<ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to improve their vocabulary, creativity and imagination as they draw a mind map. - Students will be able to speak freely about <i>Stone Soup</i>. 		
Key-words	loft, sleep, wise, splendid, gentleman, indeed, whole, gather, send-off, grow, bush		

Materials & Aids	PPT, Work sheet 5			
Procedure	Contents	Teaching & learning activities	Time	Remark & Aids
Introduction	Greeting	<p>T : Say hello to Ss by asking their feeling and the weather.</p> <ul style="list-style-type: none"> - How are you today? - How's the weather outside? <p>S : Say hello to teacher and ask teacher's feeling.</p>	2	
Development	Pre-reading	<p>T : Let Ss learn new vocabularies of this class.</p> <p>S : Learn new vocabularies.</p>	3	PPT
	While-reading	<p>T : Hand out the Work sheet 5 and explain how to do it.</p> <p>S : Choose one of the jobs and draw a mind map of the job. Next, present it using the Work sheet 5.</p>	8	Work sheet 5
	Post-reading	<p>T : Ask Ss what they felt when the story ended. And tell them the moral to <i>Stone Soup</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - What do you think about the story <i>Stone Soup</i>? - Always remember that delight doubles when we share. <p>S : Speak freely about <i>Stone Soup</i>.</p>	6	

Consolidation	Closing	T : Praise Ss and Say good-bye. - You all did a good job. Have a nice day!	1	

(1) Work sheet 5

* Soldiers slept in the priest's, baker's and mayor's house. Circle one of the jobs and draw a mind map of the job with words and pictures.



IV. 결론

조기영어교육에 있어 아동의 학습에 대한 동기와 흥미 유발은 매우 중요한 요소이다. 어린 나이에 시작하는 영어 학습에 대한 아동의 동기와 흥미가 장기간의 학습에 대한 지속적인 관심과 노력을 이끌어낼 수 있기 때문이다. 하지만 우리나라에서 이루어지고 있는 대부분의 영어 학습 방법들은 학습 초기에 지루하고 어려운 쓰기, 읽기로 시작함으로 인해 학습에 있어 중요한 부분 중 하나인 내적 동기를 놓쳐버리는 경우가 많다.

아동들의 영어 학습 내용에 대한 흥미와 이해를 향상시키기 위해서는 그들의 인지 발달에 적합한 교재의 활용이 필요하다. 그리하여 아동을 중심으로, 아동의 언어를 통해, 아동의 세계를 보여주는 아동 문학은 효과적인 도구가 된다. 그 중에서도 영어 그림책은 아동들의 흥미를 불러일으키고 재미를 느끼게 해줄 뿐만 아니라 상상력과 창의력을 향상시키고, 건전한 정서와 문학에 대한 감수성을 일깨워주며, 심미적 체험을 통해 정서적 안정을 얻게 해주고 사고력을 증진시켜준다. 영어에 익숙하지 않은 아동들로 하여금 그림을 통해 이야기를 이해할 수 있게 하는데 수준에 맞는 주제 접근을 하여 그림과 영어를 연결시키는 작업을 하면서 단어와 문장을 익히게 되고, 간접적으로 다른 나라의 문화를 경험하게 되는 효과까지 얻을 수 있다. 그리고 영어 그림책 한 작품을 가지고도 다양한 활동을 해볼 수 있고, 활동들을 통하여 배운 어휘나 상황에 따른 적절한 표현법을 반복하여 학습하면서 자신의 것으로 만들 수 있게 된다. 또한 올바른 행동 및 인생의 가

치관과 이상의 확립을 유도하는 교훈을 담고 있어 도덕성과 사회성을 길러 주는 효과도 있다.

영어 그림책을 활용한 수업을 성공적으로 이끌기 위해서는 먼저 교사와 아동 간에 친밀한 분위기가 형성되어야 한다. 아동들이 모방하고자 하는 욕구를 느낄 수 있도록 분위기를 편하고 밝게 조성할 수 있어야 하며 특수한 상황에서 우연히 혹은 의도적으로 책에서 배운 내용을 반복적으로 표현하는 모습을 보임으로써 아동들이 모방하여 사용할 수 있도록 유도하여야 한다. 또한 교사는 좋은 그림책을 선택할 수 있는 높은 안목으로 훌륭한 책을 선정하여 책의 내용을 미리 파악해두고, 아동들의 특성과 그들의 준비 상태에 적절한 수업 계획을 세워야 한다. 교사는 그림책에 대한 애정과 열의를 가지고 수업에 열정적으로 임해야 하는데 보다 흥미롭고 사실적으로 이야기를 읽어주거나 해석 및 부연 설명을 요약하여 설명해줌으로써 아동들의 흥미를 돋우고 이해력을 향상시킬 수 있어야 한다. 즉, 아동들이 영어 그림책을 충분히 즐길 수 있도록 하는 동시에 목표언어에 대한 학습 효과를 높이는데 도움을 주도록 그림책을 적극 활용해야 하는 것이다.

본 연구는 조기영어교육에 있어 영어 그림책 활용의 중요성과 필요성을 부각시키고, 아동들의 발달단계에 알맞은 영어 그림책을 활용하여 영어 학습에 흥미를 주어 영어 능력을 향상시킬 수 있는 효과적인 교수 방법을 연구해보는 데 목적을 두었다.

제 1장에서는 영어 그림책을 활용한 영어지도가 왜 필요한지 그 중요성에 대해 기술하였고, 제 2장에서는 조기영어교육에서 영어 그림책 적용의 타당성을 총체적 언어 접근법(Whole Language Approach), 자연적 접근법(The Natural Approach)의 언어 교수 이론을 통해 살펴보았으며, 제 3장에서는 영어 그림책의 선정 기준, 영어 그림책 지도를 위한 읽기 전, 읽기 중, 읽기 후의 각 단계별 활동들, 실제 수업 지도방법을 알아보기 위한 수

업지도안과 아동들의 흥미를 유발할 수 있는 다양한 자기 주도적 학습 활동들을 제시해보았다.

조기영어교육에서 영어 그림책을 활용한 다양한 학습 활동이 아동들의 영어 능력을 향상시키고, 영어 학습 전반에 흥미를 가지게 하며, 스스로 즐겨 읽는 습관을 형성시켜 나아가 영어 교육 발전에 도움이 되길 바라며 다음과 같이 몇 가지를 제언하고자 한다.

첫째, 영어 그림책을 활용한 아동 영어 교수 방법에 대한 연구가 지속적으로 이루어져야 한다. 영어 그림책을 활용한 많은 활동 방법들이 제시되고 있는 것은 사실이지만 단순히 이야기를 통해 언어 습득을 시도하는 활동들이 대부분이므로 실제 현장에 적용할 수 있는 교수, 학습 방법들이 많이 구안되어야 한다.

둘째, 영어 그림책을 활용한 효과적인 학습을 위한 정보교환 및 기술개발을 위하여 현장 교사들의 모임 활성화가 요구될 뿐 아니라 영어교육을 담당하는 교사들에게 이야기 학습에 대한 교육을 제도적으로 받을 수 있는 기회를 제공해 줄 필요가 있다. 즉, 각종 워크숍을 통해 이야기 학습에 대한 정보들을 교환하며 실제 교수, 학습에 적용한 결과를 함께 토론하여 보다 효과적인 이야기 학습 활용 방안을 모색해보고, 교과 연구회 등의 동료 교사 모임들을 통해 함께 자료를 공유하고 개발할 수 있는 기회를 제공해 주어야 한다.

셋째, 아동들의 영어 수업에 활용되는 영어 그림책은 대부분 유명한 외국 작가들의 작품이라 수입에 의존하고 있다. 국내에서도 많은 작가들의 노력과 각계각층의 지원으로 아동들의 영어 수업에 활용될 수 있는 영어 그림책들이 보다 많이 개발되어 보편화되어야 한다.

마지막으로 본 연구는 본론에서 제시한 영어 그림책의 활용을 통한 실제 수업을 하지 못해 학습 효과에 대한 검증은 하지 못하였으므로 이에 대한

후속 연구도 이루어질 필요가 있다.



참 고 문 헌

- 김수현. (2004). 「Anthony Browne과 Leo Lionni의 그림책 분석을 통한 초기영어교육 연구」. 연세대학교 석사학위논문.
- 김순님. (2010). 「영어 그림책과 워크북을 활용한 초등학교 영어 수업 향상」. 창원대학교 석사학위논문.
- 김은정. (2008). 「영어 그림책을 활용한 미취학 아동 영어 지도 방안 연구」. 강릉대학교 석사학위논문.
- 김은주. (2008). 「영어 동화를 활용한 어린이 영어교육」. 안동대학교 석사학위논문.
- 김은주. (2011). 「영어동화를 활용한 초등영어 수업 연구」. 인제대학교 석사학위논문.
- 김자영. (2000). 「영어 그림책 활용 교수법이 초등 영어 학습에 주는 효과」. 연세대학교 석사학위논문.
- 박경자, 조인정. (1989). 「자연교수법」. 서울: 한신문화사.
- 박금화. (2004). 「글 없는 그림책을 활용한 총체적 영어수업의 적용 효과 연구」. 서울교육대학교 석사학위논문.
- 서정숙. (1999). 「유아의 전인적 발달을 위한 부모의 그림책 읽어주기: 서정숙 박사의 어린이 교육 이야기」. 서울: 창지사.
- 손정. (2003). 「초등 영어 교육에서의 효과적인 스토리텔링 활용방안」. 한남대학교 석사학위논문.
- 신순복. (2002). 「그림책과 동화를 활용한 초등학교 영어 지도 방안」. 한동대학교 석사학위논문.
- 안영선. (2005). 「영어그림책을 활용한 집단 간의 듣기 능력 향상에 관한 연구」. 한남대학교 석사학위논문.

- 양지현. (2005). 「영어동화를 활용한 영어지도」. 국민대학교 석사학위논문.
- 윤애숙. (2000). 「초등학교에서의 Storybook을 활용한 영어 읽기 지도의 효율성 연구」. 고려대학교 석사학위논문.
- 윤지영. (2005). 「영어그림책을 통한 쓰기능력의 신장에 관한 연구」. 한남대학교 석사학위논문.
- 이명신. (2002). 「조기 영어 교육에 있어 영어 그림책 이론과 실제 교수법」. 연세대학교 석사학위논문.
- 이선희. (2001). 「그림동화책을 이용한 조기영어 읽기 교육」. 계명대학교 박사학위논문.
- 이성은. (1994). 「총체적 언어 교육」. 서울: 창지사.
- 이성은, 황경희. (1998). 총체적 언어 접근법에 의한 초등학교 영어-수학 통합 프로그램 개발. 「열린 교육 연구」, 6(1), 5-8
- 이재승. (1998). 「국어교육의 원리와 방법-과정 중심의 국어교육」. 서울: 박이정.
- 이지선. (2011). 「영어 그림책을 통한 영어교육」. 우석대학교 석사학위논문.
- 임규혁. (1996). 「교육심리학」. 서울: 학지사.
- 장희전. (2011). 「영어 그림책 기반 예술 교육 영어 프로그램 개발 및 어머니들의 인식 연구」. 연세대학교 석사학위논문.
- 정신애. (2005). 「아동의 영어능력향상과 그림책 연구」. 한남대학교 석사학위논문.
- 정은주. (2011). 「Picture Book을 활용한 영어수업이 초등학생 어휘 능력에 미치는 영향」. 고려대학교 석사학위논문.
- 황성희. (2002). 「영어 그림책을 활용한 효과적인 초등영어 읽기 교육」. 홍익대학교 석사학위논문.

- Anderson, G. S. (1984). *A Whole Language Approach to Reading*. Maryland: University Press of America.
- Bromley, K. (1988). *Language Arts*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Brown, M. (1974). *Stone Soup*. New York: Atheneum Books for Young Readers.
- Goodman, K. (1986). *What's Whole in Whole Language?*. Portsmouth: Heinemann.
- Krachen, S. D. & Terrell, T. D.. (1983). *The Natural Approach*. San Francisco: The Alemany Press.
- Piaget, J. (1926). *The Language and Thought of the Child*. New York: Harcourt, Brace & World.
- Rosenblatt, L. E. (1978). *The Reader, the Text, the Poem: The Transaction Theory of the Literacy Work*. Illinois: Southern Illinois University Press.
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge, Mass.: M.I.T. Press.
- Weaver, C. (1990). *Understanding Whole Language: From Principles to Practice*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Wright, A. (1995). *Storytelling with Children*. Oxford: Oxford University Press.