



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



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](#)

교 육 학 석 사 학 위 논 문

영화 *Charlotte's Web*을 활용한
수업 지도안 개발



2013년 8월

부경대학교교육대학원

영어교육전공

김 민 아

교 육 학 석 사 학 위 논 문

영화 *Charlotte's Web*을 활용한
수업 지도안 개발



부경대학교교육대학원

영어교육전공

김 민 아

김민아의 교육학석사 학위논문을
인준함.

2013년 8월 23일



주 심 언어학박사 김 은 일 (인)

위 원 언어학박사 한 지 원 (인)

위 원 문학박사 윤 희 수 (인)

목 차

ABSTRACT

I. 서 론	1
1.1 연구의 필요성 및 목적	1
1.2 연구 과제	4
1.3 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	5
2.1 의사소통 중심언어 교수법	5
2.1.1 의사소통 능력	6
2.1.2 의사소통 중심 언어지도의 원리	7
2.1.3 의사소통 중심 교수 활동의 특징	9
III. 영화를 활용한 영어교육	12
3.1 영화의 교육적 효과	12
3.1.1 진정성(Authenticity)을 가진 언어 자료 제공	12
3.1.2 문화 인식의 고취	13
3.1.3 접근의 용이성	14
3.1.4 후속활동으로의 안내효과	15

3.1.5 학습자의 동기 유발	16
3.2 영화의 일반적인 선정기준	17
3.2.1 내용적 측면	18
3.2.2 학습활동의 측면	19
3.2.3 언어적 측면	19
3.3 전통적 교수법에서의 영화의 활용	20
3.3.1 영화를 활용한 현 교실 상황	20
3.4 영화를 활용한 수업모형	21
3.4.1 Allan의 수업 모형	21
3.5 영화를 활용한 교수 학습활동	23
3.5.1 어휘 및 문법 지도	23
3.5.2 듣기 지도	24
3.5.3 말하기 지도	25
3.5.4 쓰기 지도	27
3.5.5 읽기 지도	27
IV. 영화를 활용한 교수 방안	29
4.1 영화의 선정 및 소개	29
4.1.1 영화의 선정	29
4.1.2 영화의 줄거리	33
4.2 영화의 실제 활용	34
4.2.1 차시별 내용 선정	35
4.2.2 수업절차	37

4.2.3 수업 활동 내용	39
4.2.4 수업 지도안	44
V. 결과 및 논의	62
참고문헌	66



표 목 차

<표 1> 듣기 활동 지문에 나타난 소재 분류	3 0
<표 2> 2006, 2007년도 듣기 평가지 평균 속도	3 3
<표 3> 수업지도안 1	4 5
<표 4> 수업지도안 2	4 9
<표 5> 수업지도안 3	5 2
<표 6> 수업지도안 4	5 5
<표 7> 수업지도안 5	5 9



A Study of the Development of Lesson Plans Using *Charlotte's Web*

Kim, Mina

Graduate School of Education

Pukyong National University

Abstract

The purpose of this study is to explore effective ways of using film in communicative teaching and learning. For this purpose, the value of film and its effectiveness as a teaching resource were examined. Several advantages of using film in classroom suggested in this study are as follows: authenticity, provision of cultural knowledge, promoting motivation, accessibility, and relatedness to follow-up activities. Film provides not only a source of language used in real-life but also cultural information through authentic contexts or given situations. Moreover, film develops students' interest and curiosity in the target culture and language, thereby acting as a source of motivation. Film also serves as a springboard for related post-viewing communicative tasks and activities. For these reasons, film can be exploited as a means of improving communicative competence.

This study proposes useful teaching plans to improve communicative competence adapting movies. The study draws on teaching-learning activities designed by Wood, Stempleski, and Tomalin, as well as instructional models devised by Allan. The teaching plans target third grade middle school students, using the movie *Charlotte's Web*. The conclusion of this study is as follows: First, the power of film to interest learners brings positive effects on target language learning. Second, film makes an excellent use of technology to

convey contemporary cultural and linguistic information. Third, the use of film in the classroom enables successful language acquisition only when the film to be used in a class undergoes a careful selection process. Lastly, film can be used to design effective communicative activities in contrast to traditional teaching activities, such as simple translation and cloze tests using passages from the transcript.

This study suggests that the practical use of film positively affects the affective, linguistic, and sociocultural factors in English learning and contrives teaching plans to improve learner's communicative competence. Because teaching plans have not been systematically implemented in the classroom, their pedagogical effects may not be verified. However, it has been widely accepted that movies are useful tools when it comes to teaching English in EFL classes. Thus, practitioners and researchers should develop proper instructional models and activities for using movies in English classes.

I. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

EFL상황인 우리나라 영어교육환경에서 교수자료로서 영화는 풍부하고 보다 실제적인 목표언어 입력을 제공한다는 점에서 매우 매력적이다. 대부분의 학급에서 찾아 볼 수 있는 문법 위주 수업과 교재 중심의 회화 수업은 교수 자료의 탈문맥적 혹은 인공적인 언어 사용상황의 제공으로 학습자 간 유의미한 상호작용을 효과적으로 촉발하는데 어느 정도 한계를 지닌다. 이에 비해 영화는 구체적인 맥락 및 상황 제공과 시각, 청각적 이점으로 인해 텍스트와는 차별화되는 언어 교수자료로서의 강점을 지녔다.

Longman(1984)은 비디오 교재가 지니는 특징 중 하나로 영상매체의 시청각적 특성상 완벽한 의사소통 상황(communicative situations), 즉 실제적인 맥락(context)의 제공이 제 2언어습득에 효과가 있다고 주장하였다. Sherman(2003)은 영화와 같은 비디오 자료는 문화로 안내하는 창과 같은 역할을 하며 학습자가 다양한 일상의 대화를 통한 자연스런 상호작용 상황에 다양하게 노출될 수 있으며 상호작용적 언어의 입력(interactive language input)뿐 아니라 상호작용적 언어의 산출(interactive language output)을 쉽게 이끌어 내 언어 습득을 돕는다고 설명한다. 즉 영화는 다채로운 언어 형태와 실재적 상황적 맥락의 제공뿐 아니라 영화를 시청 한 후 구조화된 후속활동을 통하여 학습자의 상호작용적 언어를 이끌어낼 수 있

는 장점을 지닌다. Stempleski와 Tomalin(2001)은 언어교수학습 자료로서 영화는 실제적이고 다양한 언어를 제공하며 학습자로 하여금 동기를 부여하고, 문화적 가치와 태도, 행동을 소개하고 소통하는데 좋은 매개체라고 주장하였다. 특히, 영화는 교실내로 교실 밖의 세상을 불러와 학습자들 사이에 의사소통과 토론을 촉진하는 구조(stimulating framework)를 제공한다고 설명했다. Shim & Baik(1997)은 영어 학습을 위해 제작된 영상물과 달리 영화에서 나타나는 등장인물들의 언어사용과 배경들은 특수한 목적으로 창작되어 적용되기보다는 단순히 인물들 사이의 의사소통적 요소로 제공된다고 설명하였다. 때문에 영화는 학습자들로 하여금 영어를 좀 더 흥미로움과 동시에 좀 더 자연스러운(less artificial) 상황에서 접할 수 있도록 돕는다(King, 2002).

우리나라에서는 이 같은 영화 활용의 효용성과 그 가치를 뒷받침하기 위한 다양한 연구가 1990년 후반 이후로 본격화 되었으며 현재에는 교수자료로서의 영화의 가치를 인정하고 이를 전제로 좀 더 다양한 영화를 교실 현장에 십분 활용하기 위한 많은 후속 연구들이 이루어지고 있다(Adoranti, 2008; 김윤희, 2006; 김정희, 2003; 이자원(Ja Won Lee), 2000). 이 같은 연구의 공통된 목적은 어떠한 영화를 선정할 것인가, 선정 단계를 거친 영화의 활용 대상을 누구로 할 것이며, 대상이 정해졌다면 어떠한 활동을 선택적으로 실행하여야 하는가와 같은 실질적인 문제를 다루며 궁극적으로 학습자의 의사소통 능력 성취에 가장 효과적인 영화의 활용방안 연구에 초점을 맞추고 있다.

그러나 상당수의 연구가 영상매체의 시각적 혹은 청각적 기능의 단편적 특성만이 부각되어 듣기 혹은 말하기능력에 중점을 둔 영화 활용에 관한 것이 주를 이루고, 쓰기와 읽기 활동을 모두 포함하여 네 가지 언어능력과 관련된 영화 활용 연구가 많이 이루어 지지 않고 있는 실정이다. 이렇듯

특정 언어능력 함양에 초점을 맞춘 영화 활용 연구는 전통적 교수 방법을 벗어나 새롭고 참신한 교수 활동을 제시한다는 점에서 큰 공헌을 하지만 자칫 언어학습의 궁극적인 목표달성에 있어 위험 요소로 작용할 우려가 있다. 언어학습의 최종 목표인 의사소통 능력은 언어의 네 가지 기능(듣기, 읽기, 말하기, 쓰기)에 관한 능력을 고루 포함한 것인데 이 같이 특정 언어 기능에 초점을 맞춘 영화의 활용은 자칫 나머지 언어 기능과 연계되어 활용 될 수 있는 영화의 활용 가능성을 간과할 우려가 크다. 또한, 영화의 활용은 다른 언어 학습 교수자료와 마찬가지로 특정 언어 능력이 아닌 총체적인 의사소통 능력의 향상에 기여할 수 있어야 한다. 따라서 듣기, 읽기, 쓰기, 말하기의 균형적 능력 향상을 고려한 영화 활용 교수 연구가 불가피하며 이에 따라 교실 수업에서 교사가 좀 더 역동적이고 자율적으로 영화를 활용한 활동을 구현해 나갈 수 있을 것으로 예상된다.

이에 본 연구는 영화를 활용한 효과적인 의사소통 교육을 목표로 하여 영화의 효용성과 그 가치를 재조명하고 의사소통 중심 언어 접근법에 기초한 교실 내 영화 활용방안을 제시하는데 그 목적이 있다. 이 연구는 소설을 원작으로 한 영화 『살롯의 거미줄』(*Charlotte's Web*)을 교수 자료로 분석하고 이를 활용해 의사소통 중심 언어접근법에 기초한 교수-학습계획안을 제시하고자 한다. 기존의 영화를 활용한 듣기 혹은 말하기와 같이 특정한 언어능력에 관한 지도 방안연구(김민경, 2009; 구미영, 2011; 이수영, 2008)와는 달리 본 연구는 의사소통 중심 접근법에 기초하여 듣기, 쓰기, 말하기, 읽기능력의 총체적 지도방법을 논의하고 이에 따른 교수-학습안을 제시하고자 한다.

1.2 연구 과제

- 1) 의사소통접근법에 기초하여 영어교수 자료로서의 영화의 가치를 살펴보고 그 활용방안을 연구한다.
- 2) 의사소통접근법에 기초하여 영화 『샬롯의 거미줄』 (Charlotte's Web)의 활용 근거를 제시하고, 그 활용 방안을 연구하여 언어의 네 가지 기능(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)을 고려한 5차시 걸친 교수-학습지도 계획안을 제시한다.

1.3 연구의 제한점

본 연구는 이론적 근거를 바탕으로 영화의 영어 교수 자료로서의 가치와 활용성을 재조명하고 영화를 활용한 다각적인 교수 방법을 제시하는데 목적이 있지만, 실제 교실 현장에서 제시된 수업모형을 활용하였을 경우 얻어지는 교육적 효과에 대한 체계적인 분석은 이루어 지지 않아 수업모형의 효과성을 검증할 수 없다. 또한, 본 연구의 내용은 실제 수업에 적용하였을 경우 나타나는 변인 혹은 예외적 상황을 예측하지 못한다는데 한계를 지닌다.

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 의사소통 중심 언어 교수법

제 2언어 교수 방법 이론은 언어의 성질과 언어 습득의 원리를 밝히기 위해 수백 년 동안 많은 변화와 발전이 있었다. 그 중 의사소통적 접근 언어 교수이론(Communicative Language Teaching, CLT)은 현재까지 많은 학자 또는 교사들의 지지를 받아오고 있는 제 2언어 교수방법론 중 하나이다. 영어 학습에서 의사소통능력(communicative competence) 향상의 목표 설정은 현재 의사소통적 언어 교수 혹은 의사소통중심 접근법으로 잘 알려져 전국 각지에 교육현장에서 적용되고 있다. Celce-Murcia(2001)는 지난 25년 동안 의사소통 중심 교수법은 외국어 교수 방식에서 ‘새롭고, 혁신적인’ 언어 교수 방법론으로 전 세계에서 선호 되어 왔으며 이에 따라 교수 자료 및 교육과정 계획안을 구성함에 있어도 의사소통적 능력을 함양을 목표로 지향하여 왔다고 설명한다.

하지만 1970년대 이후로 지금까지 외국어 교육에서 의사소통 중심교수법의 이러한 선호 현상이 그 이전부터 존재해 왔던 다른 언어 교수 방식 혹은 접근법을 부정한다거나 열등함을 나타내는 것이 아니다. 다시 말해, 의사소통 중심 접근법을 선호하는 현재의 추세는 그것이 확립되기 이전에 사용되어 왔던 다른 언어 교수 방법이나 언어 접근법들을 시대에 어긋나는, 옛날 교수법 혹은 부적절한 교수법이라 단정 짓는 것은 설부른 판단이다.

Brown(1994)은 의사소통교수법이 하나의 통일된 교수법이지만 언어의 교수와 학습 그리고 언어의 성질에 대한 다양한 이론적인 입장들을 바탕으로 하고 있다고 설명하였다. 즉, 의사소통 중심 교수법은 의사소통 능력을 습득하기 위한 궁극적인 목표를 달성하는데 도움이 되는 다른 다양한 교수방법과 활동들을 받아들임으로 언어학습과 교수의 주된 목표를 제공하는 것이다(Shim & Baik, 1997). 이 같은 내용은 또한 의사소통중심 교수법이 어떤 하나의 특정한 교수법(method)이라기보다는 포괄적인 접근법(approach)으로 이해 할 수 있는 근거가 되며, 학습자들의 의사소통능력을 향상시키는 것을 학습목표로 하여 시도되는 모든 교수법은 의사소통중심 교수법의 범주 안에 든다고 할 수 정의 내릴 수 있다(백기홍, 2012).

2.1.1 의사소통 능력

초기 의사소통적 언어 교수 접근법에서는 언어학습의 궁극적인 목표를 의사소통적 능력(communicative competence)성취 및 배양에 두고 의사소통적 능력이란 무엇인가를 정의하려는 노력이 있었다. Hymes이 처음 사용한 '의사소통적 능력'이란 개념은 Chomsky의 '언어적 능력(linguistic competence)'과 구분되는 개념이다(Shim & Baik, 1997). Chomsky가 제안한 언어적 능력의 주요 명제는 문장 생성의 기본 원리 몇 가지를 적용하여 적합한 형태를 갖춘 무수한 문장들을 생성할 수 있다는 것이었다. 하지만 Chomsky의 언어적 능력은 언어자료의 기계적인 수집, 분류 및 분석일 뿐이라고 비판받아 창조적인 언어활동에 관심을 불러일으키게 된다. 그리하여 1970년대 Hymes에 의해 의사소통적 능력에 관한 개념이 새로이 대두되고 수십 년에 걸쳐 학자들 사이에서 의사소통 능력이란 무엇인가에 관한

개념을 정립하려는 노력이 있었다. 의사소통 능력은 학자마다 그것의 분류와 정의가 다르지만 개괄적인 내용과 그 맥락은 의사소통적 접근법이라는 테두리 안에서 대부분 유사하다. 그 중 대표적으로 Canale과 Swain(1980)이 제시한 의사소통 능력은 문법능력, 담화능력, 사회 언어학적 능력, 전략능력을 포함한 네 가지로, 이러한 능력들은 언어에 관한 지식, 언어가 사용되는 상황과 사회 문화적 맥락을 파악하는 능력, 성공적인 의사소통을 달성하기 위해 동원되는 학습자의 모든 전략들을 포함한다. 그 이후 Bachman(1990)은 의사소통능력을 세상에 관한 지식(Knowledge of world), 언어에 관한 지식(knowledge of language) 그리고 전략적 능력(strategic competence)으로 구조화 하였다. 이들이 정의 내린 공통된 의사소통 능력의 하위 범주는 학습자가 성공적인 의사소통을 달성하기 위해 동원되는 모든 언어에 관한 지식(언어, 사회, 문화, 담화적 지식)뿐 아니라 원활한 의사소통을 이어가기 위해 사용되는 전략 능력을 포함한다는 점이 특기하다.

2.1.2 의사소통 중심 언어지도의 원리

학습자의 의사소통능력 고취를 위해 교사가 이해해야 할 의사소통 중심 언어 지도법의 기본 원리를 살펴보면 다음과 같다.

우선, Brown(1994)이 제시한 의사소통 중심 교수 방법의 상호관련 된 네 가지 특징을 정리 한 것이다.

첫째, 교실 수업의 목표는 문법적 언어적 사용 능력에 제한하지 않고 의사소통적 능력을 구성하는 모든 요소(문법적, 담화적, 기능적, 사회 언어적

요소와 전략적 요소)들에 초점을 맞춘다.

둘째, 언어의 유의미한 사용을 위해 언어의 담화 요소적, 기능적 언어 사용에 학습자가 참여 할 수 있는 과업을 계획한다.

셋째, 유창성(fluency)와 정확성(accuracy)은 의사소통 기술 혹은 과업의 기본적 원리로 서로 상보적인 관계에 있다. 동시에 학습자의 유의미한 언어 사용을 위해 정확성 보다 유창성이 더 중요하게 고려 될 수도 있다.

넷째, 의사소통적 교실 내 학습자는 궁극적으로 교실 밖 실제 상황에서도 목표언어를 사용 할 수 있어야 한다. 교실 과업은 결국 학생들이 실제 상황적 문맥에서의 의사소통에 필요한 언어적 능력을 성취하는데 목표로 두어야 한다.

다섯째, 학생들은 능동적인 학습을 위한 알맞은 학습 전략개발과 자신만의 학습 스타일을 이해함으로써 자신의 학습 과정에 중점을 둔 학습기회를 가진다.

여섯째, 교사의 역할은 조력자(facilitator)나 안내자이지 단순히 지식을 전달하는 지식 전달자가 아니다. 학습자는 다른 사람과(교사나 동급생)의 진정성(authentic)있는 상호작용을 통해 의미를 구성한다.

다음은 그 외 학자들에 의해 제시된 의사소통 언어 지도법의 기본원리를 정리한 것이다. (Shim, 2001)

첫째, 진정성 있는 교수자료의 사용.

둘째, 목표 언어를 사용한 유의미한 의사소통 (meaningful communication).

셋째, 목표 언어의 사회 담화적 기능에 중점.

넷째, 교수자료를 통해 다문화에 관한 인식 촉구.

다섯째, 학습자 중심(learner-centered)의 위협(non-threatening)이 없는

안전한 교실 환경 조성.

위와 같은 의사소통 중심 언어교수 지도법의 기본적인 원리들을 종합하여 볼 때, 의사소통 교수법은 언어지식 이외에도 사회담화능력, 의사소통적 전략사용 능력 등 실제적인 의사소통 상황에서 화자의 소통 목적을 성공적으로 달성하기 위해 요구되는 모든 언어 능력 함양을 목표로 하며, 이를 위해 실제사용에 가장 가까운(authentic) 제 2외국어 교수 자료를 활용하고 교사와 교재 중심이 아닌 학습자 중심(learner-centered)의 교수가 이루어지도록 하는 교수 접근법이라 요약할 수 있다.

2.1.3 의사소통 중심 교수 활동의 특징

영화를 활용한 교수 모형과 교실 활동 살펴보기에 앞서 의사소통 중심 교수법의 원리에 근거한 언어 교수 활동 즉, 의사소통 활동은 어떠한 특성이 있는지 살펴볼 필요가 있다. 여기서 ‘의사소통적 활동(communicative activities)’이란 언어 교수에서 의사소통적 방법론에 입각하여 적용되는 모든 기술 혹은 과업들을 의미한다. Larsen-Freeman(2003)은 의사소통 중심 교수의 가장 뚜렷한 성격은 교육과정과 교실 활동을 포함한 모든 것이 의사소통적 의도를 가지고 이루어진다고 주장한다. 의사소통적 의도를 가진 다양한 활동을 통해 학습자는 많은 양의 목표 언어를 사용할 수 있는 기회를 가진다. 의사소통 활동의 예로는 게임, 역할극(role-play) 그리고 문제 해결 과업(problem-solving tasks) 등이 있으며 이러한 활동들은 과업 완수(궁극적 의사소통적 의도)를 목표로 학습자 사이의 유의미한 의사소통을 촉진하므로 의사소통적 활동으로 분류한다.

Johnson과 Morrow(1981)는 그 외에도 의사소통적 활동이 다음과 같은 세 가지 특징을 가진다고 설명하였다.

첫째, 의사소통적 활동은 정보 차(information gap)를 가져야 한다. 정보 차는 대화에서 청자는 모르는 정보를 화자가 가지고 있을 때 발생하며 의사소통의 궁극적 목적은 대화자간의 정보 차이를 없애기 위함이다. 교실에서 정보 차 활동이란 특정 정보를 아는 한 학생이 그 정보를 알지 못하는 다른 학생과의 유의미한 상호작용 활동을 통해 둘 사이에 정보차를 좁히는 것을 의미한다. 예를 들어, 두 학습자가 함께 같은 그림을 보고(같은 정보를 제공받고) 특정 사물이 어디 있는지에 관해 서로 묻는다면 의사소통적 활동이라 할 수 없다. 왜냐하면 그 질문에 답이 되는 정보는 두 학생 모두가 눈앞에 그림을 보고 얻을 수 있는 정보이기 때문이다. 하지만 만약 한 학생이 그림을 보고 있고 다른 학생은 그와 비슷하지만 다른 그림을 가지고 있을 때 이전과 똑같은 질문을 한다면 질문을 포함한 대화는 실질적이고 유의미한 의사소통이 되며 이 같은 활동이야말로 정보차를 해소하는 의사소통적 과업이 될 것이다. 대화자간의 정보의 차는 의사소통중심 전 분야에서 가장 기초적인 개념 중 하나이다. 모든 과업이나 절차는 학습자가 정보차가 내재된 의사소통 상황에 관련되도록 설정 되는 것이 요구되어진다. 이때 교사의 역할은 학생들이 올바른 방식으로 정보차를 좁힐 수 있도록 충분한 동기를 제공할 수 있는 학습 상황을 조성하는 것이다.

둘째, 의사소통적 활동에서 이루어지는 대화는 화자가 무엇을 말할 것인지 그리고 그것을 어떻게 말할 것인가에 대한 선택권(choice)을 가져야 한다. 만약 교실 활동이 언어적 사용면에서 통제 되어 있는 경우 학습자가 발화 할 수 있는 언어의 방식에 제약이 따를 것이다. 다시 말해 대화에서 화자가 주제나 언어 형식 선택에 있어서 선택권이 없다면 의사소통적 활동이라 할 수 없다. 전통적 교수 활동의 한 예로 문장 형태의 연쇄 연습

(chain drill)의 경우, 학습자는 반드시 상대의 발화에 같은 형식으로만 대답할 수밖에 없으며 문형 반복 연습(pattern drill)의 경우에도 학습자가 대답할 수 있는 발화의 형식과 내용은 특정 목표 언어 형식에 한정 되어 진정한 의사소통적 활동이라 분류하기 어렵다.

마지막으로, 의사소통적 활동의 특징은 이러한 청자의 피드백(feedback) 제공의 유무이다. 예를 들어, 새로운 문장의 형태를 변형·반복 학습하는 변형 연습(transformation drill)은 학습 목표에 따라 효과적인 과업 형태일 수 있으나 화자는 청자로부터 아무런 피드백을 받을 수 없으므로 의사소통중심 교수법을 기반으로 한 과업의 형태로 분류할 수는 없다. 앞서 언급했듯이 진정한 의사소통은 단순한 문장 형식의 반복이 아닌 발화나 문장 형성의 목적이 반드시 존재하며 대화의 목적 달성 여부는 청자의 피드백을 통해 정해진다.

Johnson과 Morrow(1981)가 제시한 의사소통 과업의 세 가지 특성 외에도 Larsen-Freeman(2003)은 진정성(authentic)을 가진 학습 자료의 사용과 학습자의 발화기회 증진을 위한 소모품 과업 수행을 제시하였다.

요컨대, 의사소통 교수법을 기반으로 한 의사소통적 과업이란 의사소통의 목적을 가지고 언어의 형식과 내용의 선택권에 제약을 받지 않는 환경에서 대화 참여자들이 정보 교환을 통해 의사소통 목적을 달성하고, 달성 여부를 청자의 피드백을 통해 확인하는 일련의 활동이다.

Ⅲ. 영화를 활용한 영어 교육

3.1 영화의 교육적 효과

3.1.1 진정성(Authenticity)을 가진 언어 자료 제공

Weyers(1999)는 진정성을 가진 비디오 자료란 영화와 드라마와 같이 원어민을 청중으로 고려하여 제작된 프로그램이라 정의 하였다. Weyers의 이러한 정의에 따르면 원어민이 아닌 ESL/EFL 환경의 학습자들을 대상으로 만들어진 교육용 시청각 자료는 진정성을 지닌 자료에 해당되지 않는다. 일반적으로 진정성을 가진 교수 자료의 예로서 신문기사, 뉴스, 라디오 방송, 문학작품, 메모, 광고 글, 기계나 제품의 사용 설명서, 메뉴판, 여행정보 책자 등과 같이 실생활의 목표언어 사용을 보여주는 모든 자료가 이에 속한다.

Adoranti(2008)은 영화를 포함하여 원어민을 대상으로 제작된 영상은 교육을 목적으로 제작된 영상보다 더 흥미로울 뿐만 아니라 비교적 인위적인 요소가 적은 목표언어 사용 상황을 접할 수 있는 기회를 제공한다고 설명한다. 교육용 비디오는 학습자의 수준과 상황을 고려하여 제작되므로 언어의 사용과 언어 사용 상황관계 많은 제약이 따를 수밖에 없다. 이에 반해 영화는 청중의 언어 수준을 고려할 필요가 없으므로 언어 사용에 인위적인 제약이 가해지지 않고 자연스러운 언어 사용 상황을 제공할 가능성이 높

다.

진정성을 지닌 영화는 실재적 언어자료의 제공 뿐 아니라 교사가 원어민의 실제 생활을(real-life) 교실로 쉽게 가져 올 수 있는 원천을 제공한다. 영화는 목표언어가 사용되고 있는 실질적인 정보와 상황(예: 사회적 행동 양식, 거리의 모습, 대중교통의 시간표, 표지판 등)들을 직접적으로 제공한다(Hill, 1989). 또한 Sherman(2003)은 언어사용의 모델로서 영화는 교과서나 교실 안에서는 보여줄 수 없는 언어를 제시할 수 있고 어휘, 강세 등을 포함한 언어와 관련된 담화적, 통사적, 문법적 자료를 가장 최근의 자료(up-to-date linguistic resource)로서 제공한다고 설명하였다.

요컨대, 영화는 진정성을 지닌 시청각자료로서 언어의 실재적 사용 상황을 제공하고 교실 활동으로의 실제 상황의 전이를 용이하게 한다.

3.1.2 문화 인식의 고취

언어는 언어 공동체가 그 문화에 대해서 가지는 태도를 반영한다. 문화란 자연스러운 형태로서 또는 변형된 형태로서 사람들이 그 속에 살고 있는 조건들의 총계이다. 언어가 문화 즉, 사람들의 의식이나 관습, 통념, 태도, 행동양식 등을 반영하고 넓게는 그 언어가 사용되는 공동체의 역사나 기원을 반영한다. 그래서 특정 문화와 역사에 정통한 것은 그와 관련된 언어의 사회 문화적 지식이 풍부한 것과 관련이 깊다고 말 할 수 있겠다. 김기태(2006)는 목표언어 문화 인식의 고취는 학습자가 유창성을 기르는데 필요한 언어 이해능력을 증진시킬 수 있다고 설명한다. 문화를 이해하는 것은 학습자가 특정 언어 표현이나 단어들의 유래 혹은 그러한 언어요소들이 사용되는 상황을 이해하는데 도움을 줄 것이고 이러한 이해력의 증진은

학습자가 문화와 관련되어 유의미하게 학습한 표현들을 실제 의사소통 상황에서 적용할 가능성이 높아지기 때문이다.

영화는 목표언어 사용 국가의 삶과 가치관을 고스란히 담아내며 문화적 요소를 포함한다. Coleman(1990)은 영화와 같은 시청각 자료는 진정한 언어능력의 필수 요소 중 하나인 언어의 사회 문화적 정보를 제공한다고 주장한다. 영화를 통한 사회 문화적 정보의 제공은 언어의 표현 방식과 기원을 이해하는데 일종의 배경지식을 제공할 뿐 아니라 다양한 문화 차이를 보여줌으로써 학습자로 하여금 원어민들이 어떻게 행동하고 사고하며 그것을 표현하는가에 관한 통찰력 또한 길러 줄 수 있다. Voller & Widdows (1993)는 특정 배경이나 맥락 속에서 학습자들을 목표권 문화와 가족생활, 역사 속에 자연스럽게 노출시켜 문화적 정보를 제공한다 하였다. Sherman(2003)도 영화와 같은 영상 매체는 생활방식이나 행동 양식 등에 있어 실제성을 가진 자료를 교실로 옮겨 놓기 때문에 문화의 창과 같은 역할을 한다고 영화를 문화의 창에 묘사했다.

외국어 학습의 과정에서 학습자는 영화뿐 아니라 다른 교수 자료로부터 자국 문화와는 다른 문화에 수없이 노출된다. 하지만 이러한 과정에서 문자나 구두로는 설명할 수 없는 생동감 있고 실재적 장면을 통한 사회 문화적 정보 제공은 다른 교수 자료로부터 차별화된 영화의 큰 장점이 아닐 수 없다.

3.1.3 접근의 용이성

기술의 발전과 텔레비전, 컴퓨터 테블릿 PC 등 멀티미디어를 적극 활용하려는 학교들이 늘어나면서 현재 초등학교에서부터 대학교에 이르기 까지

교실 안에서 DVD나 인터넷의 사용이 당연히 되었다. 이러한 교수 자료로의 접근의 용이성으로 인해 교사가 교실에서 활용할 수 있는 교수자료의 범위가 크게 늘었고 영화도 그 중 한 부분을 차지하게 되었다. Adoranti(2008)은 대부분의 영화가 다양한 언어의 자막을 포함한 DVD의 형태로 제작되는 추세이기 때문에 교사가 손쉽게 선택적으로 교과과정 내에 활용 할 수 있다고 설명한다. DVD의 형태로 제작된 영화들의 대부분이 영어 자막이 있으므로 교사가 어휘 및 듣기 교수에 이러한 기능을 여러 형태로 활용할 수 있다.

영화는 또한 학습자와 교사가 원하는 만큼 반복하여 재생할 수 있다는 이점이 있다. 교사는 과업의 목적에 맞게 영화의 짧은 부분을 선택적으로 혹은 반복하여 활용할 수 있으며 교실에서 심화된 언어 학습의 가능하게 한다. 영화의 장면은 빠른 속도로 혹은 멈춤 장면으로 상황에 맞게 활용될 수 있으며 교사는 이런 기능을 사용하여 어휘를 하나씩 설명 할 수 있다. 또한 학습된 어휘와 관련된 어휘 학습 활동으로 연계하여 학습을 심화시킬 수도 있다 (Lonergan, 1984; Swan, 1985; Tomalin, 1986). 따라서 영화는 멀티미디어의 기능적인 장점으로 인해 제한된 시간 내에 선택적이고 심화된 학습을 가능하도록 돕는다.

3.1.4 후속활동으로의 안내효과

영화는 언어 학습의 대상이 됨과 동시에 소설이나 시처럼 생각거리를 제공하는 원재료가 된다. 영화를 활용한 교실에서 목표언어를 보고 듣는 것에서 그치는 것이 아니라 학습자 자신의 의사나 감정을 전달하기 위한 의사소통능력을 향상시키는 다양하고 효과적인 후속 학습이 이루어 질 수 있

다. Allan(1991)과 그 외 학자들은 비디오가 말하기 활동을 촉진하며 시각적 단서를 포함하는 완벽한 의사소통상황이 학생들로 하여금 서로 이야기할 수 있도록 촉진하는 역할을 한다는 것에 동의 하였다(Allan, 1991; Hill, 1989; Willis, 1983). 교사는 영화가 제공하는 이러한 완벽한 의사소통 상황을 교실 내로 끌어와서 학생들 간의 토론이나 주인공간의 갈등 문제 해결과 같은 의사소통적 과업을 통해 학생들의 발화를 촉진 할 수 있다. Lonergan(1995)도 역시 영화를 통해 학습자들에게 시청한 내용에 대하여 계속 토론할 수 있는 생각 거리를 제공해 준다는 점에서 영화자료의 유용성을 제시하고 있다. Allan(1991)은 또한 영화가 역할극 과업의 등장인물이나 배경을 제시하는데 활용될 수 있으며 또한, 조별 토론을 통해 각기 다른 학생들 간의 이견을 도출해냄으로써 교실 전체의 진정한 의사소통의 자극제가 된다고 설명한다.

이와 같이 영화는 말하기 활동뿐만 아니라 글짓기, 대본 만들기, 영화 포스터 작성하기와 같이 쓰기활동에도 활용 될 수 있으며 그 외 다양한 활동을 통해 읽기, 말하기, 듣기, 쓰기 네 가지 언어능력을 고루 발전시킬 수 있는 후속활동에 유용한 교수도구가 된다.

3.1.5 학습자의 동기 유발

영화는 보는 것 자체가 학생들에게는 즐겁고 흥미로운 일이다. 일반 영어 교재는 언어가 교육용에 맞추어 통제 되어있고, 부자연스러우며, 딱딱하다. 많은 학습자들이 이러한 교재들에 식상해 있고, 책으로 수업을 받는 것을 시험과 연관시키기 때문에 영어 학습에 대한 흥미도나 관심이 많이 떨어진다. 반면에 영화는 학습자들에게 신선하고 새로움을 제공해 주며, 기본적으로 학습자들이 흥미와 관심을 가진 채 언어 학습을 할 수 있도록 해주

는 효과적이고 훌륭한 매개체이다(김정희, 2003). Sherman(2003)은 영화는 진정성(authentic material) 그 자체로 학습자가 영화에 나타나는 실존하는 모든 것들을 즐기거나 이해하는데 흥분을 느끼도록 하는 유도체라고 주장했다. 예컨대, 영화는 십대의 한국 학생에게 미국의 고등학교 졸업 파티(prom)처럼 자국 문화와는 다른 또래의 문화 형태를 선명하게 전달하기 위해 활용될 수 있으며 이를 통해 학습자의 호기심을 자극하고 흥미를 선사함으로써 영어학습의 동기를 부여할 수 있다. Stempleski(1991)는 교실 내 학생들이 실재하는 것(real thing)을 다룰 때 진정성을 갖춘 다른 자료를 접할 때에도 그들 스스로 이해하고 의미를 찾아내려는 노력을 하도록 동기부여가 된다고 설명한다. 예를 들어, 날씨, 뉴스, 스포츠와 같은 학습자의 현재 관심사에 근접한 주제에 관해 원어민이 말하는 것을 보고 듣게 함으로써 다른 자료를 대상으로 한 영어 학습에서도 학습자의 흥미도를 높인다는 것이다(Hill, 1989; Stempleski, 1991). Moor와 Kearsley (1996)은 학습자들에게 높은 동기를 고취시킬 수 있는 가장 좋은 방법은 학습자들이 배우고 있는 학습 내용을 현실 생활과 연결시켜 주는 것이며, 배운 내용을 실제 일상생활 속에서 사용할 수 있는 기회를 제공해 주는 것이라고 했다. 따라서 영화는 현실생활과 가장 밀접한 상황을 제공하는 언어교수 자료로 그것을 교실로 활용하는 방법에 세심한 주의를 기울인다면 학습동기를 고취시킬 수 있는 매력적인 교수자료로서 활용될 가치가 있다.

3.2 영화의 일반적인 선정기준

앞서 살펴보았듯 영화는 진정성을 가진 언어의 사용과 사회 문화적 정보 제공, 학습자의 흥미유발 및 다양한 후속 활동으로의 연계성의 관점에서 교육적 가치와 효용성의 근거를 제시 할 수 있다. 하지만 영화가 교육적 가치를 지녔다고 해서 모든 영화가 대부분의 학습자와 교사에게 적절한 교수 자료가 될 수 있다고 일반화 하기는 어렵다. 학습자를 영화를 관람하는 소비자의 입장인 관점에서 고려해 볼 때 학습자의 흥미와 관심을 끌고 학습자의 언어적 수준에 적합한 것이어야만 영어 교수자료로서의 영화의 긍정적인 역할을 기대할 수 있을 것이다. 따라서 영화 활용에 앞서 학습자의 학습 요구를 충족하고 교사의 교수 스타일에 맞는 영화의 선별 작업이 요구된다. 다음은 McGovern(1983)과 Littlewood(1987)가 영화 자료가 갖추어야 할 요건에 대하여 언급한 것을 네 가지 측면으로 정리한 것이다.

3.2.1 내용적 측면

비디오 장면들은 학습동기를 충분히 유발할 수 있도록 적절한 자극을 줄 수 있는 것이라야 한다. 학습내용이 너무 복잡하거나 광범위하다면 이에 해당하는 요건을 충족하지 못하므로 영화의 배경, 등장인물, 학습주제 등이 현실적이며 신뢰성이 있고 교육적으로 유의해야 한다. 또한 학습자의 공감대를 최대화할 수 있도록 성장 과정에서 겪을 수 있는 심리적 갈등이나 또래 문화를 반영한 것이라면 좋을 것이다. 학습자가 영화를 감상하면서 음성적 신호만이 아닌 행동이나 몸짓, 태도 등의 비언어적인 신호를 인식하고 표현하는 능력을 기를 수 있는 내용이어야 한다. 영화에 기술된 배경은 학습자에게 흥미를 주는 적절한 것으로 문화적 배경을 통해 문화의 일반적 특성과 특유의 속성을 알 수 있는 것이어야 한다.

3.2.2 학습활동의 측면

영화 속의 등장인물이 학습활동을 유도하는 영향력을 가진 자료여야 한다. 또한 학습자의 어학기능을 증진시키기 위해 토론할 만한 내용을 제공하는 것이라야 한다. 영화의 심층적 의미에 관심을 두어 작품 자체에서 흥미와 적합성을 발견하게 하여 주제를 심층적으로 이해할 수 있도록 해야 한다. 영화의 자료는 실제적이고 학습자에게 유의미한 내용을 가지고 있어 흥미를 줄 수 있어야 하며 학습자의 언어적, 정의적 수준에 적절한 것으로 학습자의 지속적인 집중을 이끌어 낼 수 있어야 한다. 학습자의 충분한 주의 집중을 고려한 상영시간은 30분을 넘지 않는 것이 좋고 세부 장면을 심도 있게 다루기 위해서 상영 단위 시간은 5분을 넘지 않는 것이 좋다. 그 밖에도 학습의 흐름을 방해하는 배경음악이나 등장인물의 대화를 방해할 정도의 소음을 제거하는 것이 학습자의 집중력을 이끄는 데 도움이 된다.

3.2.3 언어적 측면

장면 이해의 난이도를 결정하는 중요한 요인 중 하나로 언어의 밀도를 꼽을 수 있다. 언어의 밀도란 장면이 진행되는 동안 사용되는 영어의 분량인데 영화는 장면에 따라 이런 밀도 있는 대화체를 중심으로 진행되는 경우 방언이나 속어 등이 지나치게 학습자에게 노출되어 부정적 영향을 끼치지 않도록 유의한다. 또한 언어의 항목 중 특정한 문법구조, 언어의 기능, 구어표현 등을 실제로 교실에서 활용할 수 있는가를 생각하여 선별해야 한다. 또한 대사의 속도와 강세, 웅얼거림 같이 실제 대화에서 학습자가 마주

칠 수 있는 언어의 특징을 고루 갖춘 자료가 유용하다. 그 밖에 언어의 변이형 중 학습자의 수준에 부적합하다고 판단되는 것은 피하고 학습자의 필요와 영어 학습 요구에 맞는 학습자 중심 담화의 적합성이 고려되어야 한다.

3.3 전통적 교수법에서의 영화의 활용

3.3.1 영화를 활용한 현 교실 상황

언어 교수 자료로서의 영화의 가치가 입증되고 영화를 활용한 제 2 외국어 교수에 대한 관심이 높아지면서 교실 내 영화 활용 연구가 활발히 이루어지고 있다. 또한 시중에 영화를 활용한 영어 학습방법을 제시해주는 다양한 교재가 발간되고 있고, 학교와 학원에서도 영어 수업 시간에 영화를 활용하는 사례가 증가하고 있다(백기홍, 2012).

그러나 입시 위주의 우리나라의 현 교실 상황에서 교사가 한편 이상의 영화를 활용하여 한 학기에 걸쳐 혹은 몇 차시에 걸쳐 학기 커리큘럼을 구성하기란 여간 부담스러운 일이 아니다. 김윤희(2006)는 현재 학교 현장에서는 여러 절차상의 문제와 바로 수업에서 활용 가능한 구체적인 영화 활용 수업방안에 대한 교사들의 인지 부족으로 실제 교실상황에서 활용되는 경우는 드물었다고 보고하였다. 이미정(2006)은 우리나라 대부분의 교실 상황에서 이루어지는 영화 활용 수업의 내용적인 측면을 들여다보면 영화 한편을 별다른 수업준비나 제반 활동 없이 수업시간 내내 보여주거나 혹은

영화를 보여주는 과정 없이 대본에 나와 있는 어휘와 표현을 공부하는 것에 그친다고 설명하였다. 이러한 의견을 종합해 보면 아직 현 교실 상황에서는 영화의 활용 방안에 대한 교사의 인지 부족이나 현실적인 여건으로 인해 교수 자료로서의 영화를 다각적으로 활용하지 못하고 있음을 알 수 있다.

Shim(2001)의 연구에서는 한국의 EFL교실에서 가장 많이 사용되는 교수 방법으로 빈칸 채우기, 발음 연습, 대화번역 세 가지 활동을 꼽았다. 하지만 이 같은 영화 활용 교수 방법은 학습자에게 유의미하지 않을뿐더러 수동적이며 언어의 한 요소에만 초점을 맞춘 활동들로 의사소통 중심 접근과는 거리가 있다. 따라서 의사소통적 언어 교수 목표를 충분히 반영하고 앞의 세 가지 교수 방법들 못지않게 어느 교사라도 쉽게 계획하고 실행할 수 있는 영화 활용 수업 모형과 학습 활동 연구가 선행될 필요가 있다.

3.4 영화를 활용한 수업 모형

교수 학습 지도안을 구성하기에 앞서 수업의 전체적인 틀과 체계적이고 구체적인 수업 모형을 계획할 필요가 있다. 수업 모형을 계획하는 이유는 학습 목표에 부합하는 원활한 수업 진행과 수업 활동 구성의 연계성을 강화하기 위함이다. 영화를 활용한 수업모형에는 여러 가지가 제시되어 왔으나 본 연구에서는 Allan(1991)의 수업모형을 채택하여 정리하였다.

3.4.1 Allan의 수업 모형

Allan(1991)은 목표 언어 수업에서 영상 자료를 활용하는 수업을 내용의 특성이나 교수 학습의 목표에 따라서 다양하게 제시하고 있다. 그 중에서, 시청 전, 시청 중, 시청 후 활동을 연계하는 일괄시청(Viewing Straight Through) 모형과 음성을 배제하고 영상만을 보는 것으로 활동을 시작하는 모형이 가장 일반적인 수업 모형이다.

(1)일괄 시청(viewing straight through)

일괄 시청 모형은 시청 전 단계(pre-viewing stage), 시청 단계(viewing stage) 그리고 시청 후 단계(post-viewing stage)로 나뉘어져 있다.

①시청 전 단계(pre-viewing stage)

이 단계에서는 앞으로 제시할 비디오나 영화 내용의 주제와 어휘를 소개한다. 영화나 비디오에 관한 일반적인 질문을 제시한다. 특히, 시각적으로 제시되는 정보에 관한 질문을 반드시 포함시키도록 한다.

②시청 단계(viewing stage)

시청 단계는 시청활동이 이루어지는 단계로 학습자들이 시각적 정보를 놓치지 않도록 하는 것이 중요하다. 시청하면서 주요 내용을 적는다거나 탐구문제를 작성하는 등의 다른 활동을 병행하지 않도록 한다.

③시청 후 단계(post-viewing stage)

시청한 내용에 대한 토의 활동이 이루어지는 단계이다. 이때, 시청 직후 바로 활동에 들어가는 것이 학습자들의 흥미를 유지하는데 효과적이다.

(2)소리 끄고 화면만 보기

①보기 전 단계(pre-viewing stage)

제시할 내용의 배경이나 등장인물, 상황, 주제, 사물 등에 대한 질문을 한다.

②1차 소리 끄고 보기 단계(first silent viewing stage)

언어보다는 배경이나 배우들의 동작 등의 비언어적인 내용에 중점을 두고 시청하는 단계이다. 소리는 끄고 영상만을 학습자에게 제시한다. 학습자들은 교사가 앞서 제시한 질문에 유의하면서 화면을 본다.

③토의 단계(discussion stage)

제시된 장면의 내용에 대해서 답을 동료 학습자와 비교하며 토의하는 단계로, 그룹이나 일대일의 형태로 활동을 할 수 있다.

④2차로 소리 끄고 보기 단계(second silent viewing stage)

언어적 내용에 중점을 두고 보는 단계로, 등장인물이 무슨 말을 할지 예상한 후 그 내용을 토대로 역할극을 할 수 있다.

⑤소리 켜고 보기 단계(view with sound)

학습자들이 이전 단계에서 예측했던 상황이나 내용, 언어 등을 확인해 보는 단계이다.

3.5 영화를 활용한 교수 학습활동

Wood(1995)는 영화를 활용한 교실수업에서 활용되어 질 수 있는 기법 및 과업들을 각 언어 영역에 따라 제시하였다. 다음은 그가 제시한 학습활동을 5가지 영역에서 정리한 것이다.

3.5.1 어휘 및 문법 지도

Wood(1995)의 어휘와 문법 교수 활동은 과거 명시적 설명을 통하여 암기하고 수동적으로 반복하는 전통적인 교수방법보다는 패턴이나 규칙 등을 학습자가 직접 추론하고 재배열하며 오류와 수정을 거쳐 학습자 개인에게 의미화 하는 과정을 통해 지도하는 방향을 제시한다. 아래와 같은 학습 활동들은 단순한 문장 패턴이나 어형의 반복보다는 영화가 제공하는 다양한 상황이나 실제 쓰임을 통한 반복으로 학습자가 유의미하게 활용할 기회를 제공한다.

가. 어휘지도

- ① 영화에 나오는 어휘 미리 설명하기
- ② 모르는 단어 추론해 보기
- ③ 단어의 철자를 섞여 있는 형태로 제시하고 바르게 배열하기
- ④ 영화의 한 장면에서 이미 알거나 다른 뜻으로 쓰인 단어 혹은 새롭게 알게 된 단어들 중심으로 학습일지 써보기
- ⑤ 중요한 단어의 동의어, 반의어, 관련 속어 정리하기
- ⑥ 가장 많은 연습을 필요로 하는 것에 오류를 두어 수정하도록 유도하기

나. 문법 지도

- ① 중요 문법 설명 후 반복적인 대사를 통해 확인하며 연습하기
- ② 노래 가사를 통하여 시제 연습하기
- ③ 영화대사를 간접화법으로 전환하기

3.5.2 듣기 지도

영화를 활용한 듣기 지도는 단순히 발음이나 억양 등을 가르치는데 그치지 않고 반복연습을 통해 내용을 완전히 이해하도록 하는 것이 효과적이다.

- ① 자막을 보지 않고 대사를 들은 후 빈칸에 알맞은 단어를 채워 넣기
- ② 중요한 단어나 문장이 있는 부분을 집중적으로 듣기
- ③ 대사를 듣고 어떤 인물의 대사인지 찾기
- ④ 발음식별연습: sixty/sixteen, fifty/fifteen 등 구별하기 어려운 발음들을 영화의 대사를 통해 익히기
- ⑤ 대사를 듣고 들리는 단어나 문장을 적어 보기
- ⑥ 영화를 자막 없이 시청한 후 내용의 줄거리를 우리말로 적어보기

3.5.3 말하기 지도

대개의 말하기 및 회화수업에서 영화를 활용한 수업은 극의 특성만이 부각되어 학생들이 등장인물의 대사를 외우고 따라하는 활동에 그치는 경우가 많다. 하지만 아래의 활동과 같이 누군가의 발화를 따라하는 것을 넘어 자신이 직접 연기가 되어 대본을 보고 자신만의 캐릭터로 연기하기도 하고 인물의 특징을 과장되게 표현하도록 유도하기도 한다. 또한, 극의 내용 및 인물의 관점에서 학습자 자신의 생각을 자유롭게 표현하는 기회를 가지며 때로는 영화의 다음 장면에 올 내용이나 결말에 대해 추론하는 활동을

한다. 이같이 영화의 안팎에서 학습자가 자신의 사고나 행동을 표현하는 기회를 제공하는 말하기 지도 과업들은 다음과 같다.

- ① 영화의 포스터나 정리화면을 통해 등장인물 묘사하기
- ② 부분생략, 대화 도중 정지, 클라이맥스 장면에서 정지하여 다음 장면 추측하기
- ③ 짝을 지어 서로 다른 장면을 본 후 각자가 본 장면에 대해 영어로 묻고 답하기
- ④ 그 전 시간에 본 것을 기억하여 영어로 표현하기
- ⑤ 인상 깊은 장면이나 중요한 표현을 담고 있는 장면을 모둠별로 연기하여 보기
- ⑥ 동일한 대화에 있는 조그마한 차이를 비교하여 영어로 묘사하기
- ⑦ 등장인물의 표정을 통해 심리 상태를 영어로 표현하기
- ⑧ 영화에 나오는 노래를 따라 부르기
- ⑨ 영화에 나오는 일상대화 표현을 짝과 연습하여 보기
- ⑩ 전편을 감상한 후 그룹별로 영화 속에서 다루어졌던 화제들에 관해 의견을 종합하여 보기
- ⑪ 영화의 결말 부분을 추측하여 보기
- ⑫ 등장인물의 대사를 따라하며 몸짓 연기 해보기
- ⑬ 무대지시를 보고 그 장면을 구성하고 몸짓으로 어떻게 연기해야 하는지에 대해 그 장면을 보지 못한 다른 그룹들 지도하기
- ⑭ 여러 학생들이 영화 속의 등장인물을 연기하고 다른 학생들을 그 인물이 누구 인지 맞추기
- ⑮ 제스처 놀이로 학생들이 등장인물의 습관적 몸짓이나 동작을 흉내 내어 다른 학생들이 누구인지 추측하기

- ⑩ 영화 속 한 장면에 관한 암송대회 하기
- ⑪ 자신의 목소리로 영화 더빙하여 보기
- ⑫ 영화 한 편을 정하여 학생 스스로 다시 연기하고 비디오로 제작하여 영화 축제를 만들어 보기

3.5.4 쓰기 지도

말하기 과업과 같이 쓰기 활동에서도 자신의 생각을 자유롭게 표현하는 활동들이 주를 이룬다. 다른 언어 영역보다 쓰기가 비교적 어려운 학습자들에게 영화는 육하원칙에 맞는 완벽한 상황을 제공하기 때문에 내용 정리와 글쓰기 실력 향상에 도움이 될 수 있다. 전체 글쓰기가 어렵다면 영화의 일부만 수정하여 내용을 다시 써 본다거나 대본에서 인위적으로 오류를 형성하여 교정하는 작업을 해봄으로써 글쓰기에 관한 학습자의 자신감을 향상시킬 수 있다. 쓰기 지도 활동 방안은 아래와 같다.

- ① 영화에 나오는 비표준어를 찾아 표준어로 고쳐보기
- ② 전편을 시청 후 감상문을 영어로 적기
- ③ 영화의 일부분의 대본의 내용 바꾸어 적어 보기
- ④ 대사 중 틀린 부분 수정하기
- ⑤ 영화의 다른 결말 써보기
- ⑥ 후속작품 써보기

3.5.5 읽기 지도

영화를 활용한 읽기 활동은 문법 및 어휘 학습과 상황적 문맥 및 영화 전체의 내용을 이해하는 활동으로 주로 구성 되어있다. 특히 영화의 대본을 읽는 활동은 학습자가 영화를 시청하면서 추측한 내용을 대본을 통해 확인함으로써 보다 명확히 파악하고 장면에 주어진 주요 어휘나 문장을 꼼꼼히 살피도록 돕는다. 읽기 지도를 위한 활용 방안은 다음과 같다.

- ① 흘뜨려진 대사의 의미를 파악하여 문장을 순서대로 나열하기
- ② 영화의 주제 파악하기
- ③ 영화의 전편을 감상한 후 내용에 관한 단답식 퀴즈하기
- ④ 영화의 영어 제목 목록들을 주고 번역해 보도록 하기
- ⑤ 원제목과 번역된 제목의 리스트를 주고 연결하는 게임하기
- ⑥ 영화를 모국어로 번역하기

IV. 영화를 활용한 교수 방안

4.1 영화의 선정 및 소개

4.1.1 영화의 선정

가. 내용적 측면

(1) 영화의 작품성

『샬롯의 거미줄』은 유명한 동화를 각색한 실사영화이고, 다코타 패닝이 주연인 Fern 역할을 맡았다. 그 외 중심인물인 거미 샬롯과 돼지 윌버는 줄리아 로버츠와 도미니크 스콧 케이, 동물 조연들의 목소리 캐스팅도 스트브 부세미, 로버트 레드포드, 오프라 윈프리, 케시 베이츠 등 할리웃에서 내로라하는 배우들의 목소리 연기가 돋보이는 작품이다. 전개는 느슨하고 평이하지만, 자연스럽게 처리된 동물들의 표정과 평화로운 농가 풍경을 보는 재미 등이 어우러져 영화 보는 동안 지루할 틈이 없다. 영화는 정적인 이야기가 줄 수 있는 지루함을 동물들의 활극으로 보충하고 있다. 배우들의 목소리를 통해 생명력을 얻은 동물들의 연기는 시각적인 재미와 함께 영화의 감성을 정확하게 전달하는데 돕는다.

(2)영화의 소재 및 공감대 형성

관객이 영화의 작품성을 평가할 때 과연 그 영화가 참신한 소재를 잘 짜인 내용과 장면으로 전개해나가는가 또한, 이를 통해 관객의 흥미나 공감을 얼마나 이끌어 낼 수 있는가가 주요 기준이 될 것이다. 마찬가지로 학습자가 『살롯의 거미줄』을 보는 관객의 입장으로 이 영화가 가진 주제 및 소재에 흥미를 느끼고 공감하며 유익하다고 인지하여야 학습 자료로서 영어 학습에 이로운 동기를 제공할 수 있을 것이다. 『살롯의 거미줄』은 돼지 월버와 거미 살롯의 우정에 관해 이야기 하고 있으며 그들의 특별한 고도 평범하지 않는 우정의 성격을 나타내기 위하여 여러 가지 흥미로운 에피소드들을 제공하고 있다. 영화가 다루는 주제 및 소재와 학습자의 실제 관심사 및 흥미 정도간의 관계를 알아보기 위해 실제 교실현장에서 사용되는 교과서의 소재 영역 분석 연구과 비교하여 보았다. 다음은 이종은 (2007)의 연구에서 7차 교육과정 교과서 5종의 듣기 영역에서 다루는 소재 분석 결과, 가장 많이 포함하고 있는 소재의 순위를 <표1>과 같이 정리하여 보았다.

<표1> 듣기 활동 지문에 나타난 소재 분류

소재 분류	구성 비율(%)	순위
사회생활, 대인관계 (인사하기, 소개하기, 안부 묻기, 사과하기, 전화하기 등)	25.30%	1
학교생활, 교우관계	23.79%	2
여가용 (여행, 클럽 활동 등)	20.45%	3
가정생활, 의식주	13.18%	4

위와 같은 연구 결과는 교과서 듣기 활동이 중학생들의 관심과 흥미를

반영하여 학습의욕을 높일 수 있는 실생활의 소재를 적극 반영하고 있는 것으로 볼 수 있다(이종은, 2007). 특히, <표1>에서 사회생활, 대인관계, 학교생활, 교우관계에 대한 소재가 큰 구성비를 차지하고 있음을 알 수 있다. 샬롯의 거미줄이 거미 샬롯과 돼지 월버의 우정을 주제로 그들 주변의 여러 동물들 그리고 편과 가족과의 대인관계를 함께 다루고 있다는 사실을 고려해볼 때 이 영화가 중학생들의 흥미와 관심을 불러일으키기에 충분한 소재를 갖추고 있음을 보여준다.

나. 언어 수준의 측면

(1) 어휘

『샬롯의 거미줄』의 원작 소설은 영어 독서 지수 680L으로 원어민의 경우 초등학교 4~5학년 수준에 해당된다. 영어 독서 지수 즉, ‘렉사일(lexile) 지수’은 국내에선 다소 생소하지만 미국에선 매년 50개주 3000만 명 이상의 학생이 이용하고 있다. 영어 독서능력과 영어도서 난이도를 객관적으로 측정하기 위해 개발된 과학적인 평가지수인 렉사일 지수는 독자의 영어독서능력과 영어도서의 난이도를 통일된 척도를 이용해 제시해준다. 이를 통해 독자 개개인의 영어독서 능력에 부합하는 적당한 난이도의 도서를 연결해 주는 데 목적이 있다(고아인, 2012).

영화의 어휘 수준을 평가할 때, 원작 소설의 어휘 평가 지수로 실사 영화의 적용 수준을 가늠하기에는 무리가 있지만 영화의 내용과 언어 수준을 가늠해 보기에 중요한 참고 자료가 됨은 분명하다. 하지만 원작소설이 초등학교 4~5학년 수준의 권장도서일지라도 외국 학습 환경과 똑같이 적용하여 우리나라 초등학교 고학년 수준의 교수 자료로서 따로 각색하거나 단순

화 시키는, 인위적인 작업 없이 영화 그대로 교실 현장에 적용한다면 무리가 따를 것으로 예상된다.

따라서 본 연구에서는 『샬롯의 거미줄』 영화를 원래 자료 그대로 활용하기에 앞서 교육과학기술부에서 제시한 중학교 학년군의 권장 어휘목록과 영화에 사용된 어휘를 대조하여 타당한 어휘 적용 수준을 고려하고자 한다.

(가)교과서 어휘와의 비교

교과서 권장 어휘 목록과 영화 대본에 나타난 어휘 비교를 위해 본 연구에서는 교과서 집필 및 분석의 목적으로 2007년 교육과정 평가원에서 개발된 'Wordlistener'라는 프로그램을 사용하여 신어휘수와 권장어휘와의 차이를 대조하였다. 분석 결과 영화 『샬롯의 거미줄』의 대본에서 사용된 어휘는 기본어휘 목록에 제시된 낱말 중에서 67.31%를 사용하고 있으며 2007년을 기준으로 제시된 기본 어휘 목록은 중학교 1~3학년군 수준에서 75% 이상 사용할 것을 권장하고 있지만 이것은 어디까지 교과서 집필에서의 기준 권장수치이며 영화가 교육용으로 제작된 것이 아님과 구어적 표현을 다수 포함하고 있다는 점, 데이터 분석 시 영화 대본의 8234개의 어휘 중 기능어(예: I, you, she, her 등과 같은 대명사)와 축약형(gonna, I'm 등)도 신 어휘로 처리되어 나온 수치임을 감안할 때 이 영화가 영어 학습 교수 자료로서 충분히 어휘적 요건을 갖추었다고 판단된다.

(2)듣기 발화 속도

영화의 어휘 수준 뿐 아니라 어휘 및 문장을 전달하는 발화 속도를 분석하여 영화 활용 대상 수준의 타당성을 밝히고자 한다. 영화에서 등장인물의 발화속도는 GoldWave라는 편집 프로그램을 사용하여 대사간의 휴지를 최소화하고 분당 단어의 수(wpm)를 측정하였다. 영화에서 가장 대사의 밀도가 높고 다양한 등장인물이 다수 출현하는 장면을 골라 측정한 결과 영화의 발화속도는 142wpm으로 측정되었다. 이를 현재 중학교 듣기 발화 속도와 비교하기 위해 2006, 2007년도 중학교 3학년 시·도교육청 듣기 평가지에 나타난 발화 평균속도를 <표2>와 같이 정리하였다(최선경, 2009).

<표2> 2006, 2007년도 듣기 평가지 평균 속도

속도	느린속도	정상속도	빠른속도
평균(wpm)	108wpm	129wpm	163wpm

<표2>에서 보듯 중학교 3학년을 대상으로 한 듣기 평가의 발화속도와 비교할 때 영화의 발화속도(142wpm)는 평균 정상속도(129wpm)와 듣기 지문 중 가장 빠른 속도의 발화 평균(163wpm)의 사이에 있으나 정상속도에 좀 더 가깝다고 할 수 있다. 따라서 2006, 2007 시·도 교육청 듣기 평가지의 발화 속도와 비교하여 볼 때 영화의 발화 속도는 중학교 3학년 수준의 학습자가 듣기에 큰 부담을 느끼지 않을 것으로 판단된다.

4.1.2 영화의 줄거리

아기 돼지 윌버(Wilbur)는 몸집이 작아 상품가치가 없다는 이유로 죽을 뻔 했지만, 농장주인의 딸 펀(Fern)의 설득으로 목숨을 건진다. 물론 아빠는 펀과는 달리, 윌버를 불쌍하게 생각해서가 아니라, 헐값에 사서 고기용

가축으로 키우려는 계산으로 살려준 것이다. 편이 농장에서 살게 된 월버는 회색 암거미인 샬롯(Charlotte)을 만난다. 월버는 파리를 잡아먹는 샬롯을 보고 놀라지만, 나중에는 그녀의 사촌이 거미줄로 물고기를 잡아먹었다는 믿기 힘든 이야기도 경청할 정도로 친해진다. 한편 월버가 햄으로 만들어질 것이라는 터줏대감 양 새뮤얼의 예측이 가축들의 입을 타고 소문으로 커지자, 영리한 샬롯은 한 가지 묘안을 낸다. ‘근사한 돼지(some pig)’라는 글자를 거미줄로 만든 것이다. 이를 본 마을 사람들은 대단한 돼지가 나타났다며 편의 집에 몰려와서 감탄을 하고, 편의 아빠도 월버를 계속 돌볼 생각을 한다. 이후에도 샬롯은 잇속 빠른 쥐 템플턴의 도움을 받아 글자들을 만들어낸다. 한편 월버는 박람회 출품되어 사람들의 인기를 받지만, 샬롯은 자신의 죽음이 얼마 남지 않았다는 것을 깨닫는다. 이를 안 월버는 밥을 먼저 먹게 해주겠다고 템플턴을 설득, 샬롯의 알들을 보관한다. 덕분에 그녀의 딸들이 농장에서 태어나게 되고, 이들 중 세 마리가 월버와 같이 산다.

4.2 영화의 실제 활용

영화 『샬롯의 거미줄』을 활용한 수업은 총 5차시로 진행되며 수업 중 사용될 영화 장면은 5분 내외로 편집하여 사용하게 된다. 수업에서 소개될 차시별 내용은 선정에 있어서는 학습자가 영화의 전체적인 내용의 기승전결을 파악할 수 있도록 중요한 내용을 선택하였다. 앞서 살펴본 Allan(1991)의 수업모형을 토대로 Stempleski와 Tomalin(2001)과

Wood(1995)가 제시한 교수 기법을 참고하여 교실활동을 구성하였으며 말하기, 읽기, 듣기, 쓰기 활동이 고루 포함되는 것에 중점을 두었다.

4.2.1 차시별 내용 선정

가. 1차시

비오는 어느 날 8살 여자아이 편(Fern)은 잠이 오지 않아 집의 헛간에 내려 가보게 된다. 그곳에서 편은 아버지(Mr. Arable)가 새끼를 낳은 돼지를 돌보고 있었다. Mr. Arable은 갓 태어난 아기 돼지 윌버(Wilbur)를 작고 약하다는 이유로 죽이려는 찰나, 편이 이를 목격하고 자신이 윌버를 키우겠다고 아버지를 설득한다. 그 이후로 편은 윌버와 함께 식사를 하고 목욕을 시키며 같이 학교를 가는 등 지극정성으로 윌버를 보살핀다. 부모님은 가축에 불과한 돼지를 딸이 윌버를 금지옥엽 돌보는 것에 대해 걱정하지만 편이 즐거워하고 얼마나 행복해하는지 알기에 지켜보기만 한다. 그러던 어느 날 태어난 지 5주가 지난 윌버를 애러블이 시장에 팔수 있을 정도로 성장하였고 더 이상 돌볼 수 없다고 말한다. 편이 반대하자 편은 엄마가 주커먼(Zuckerman)삼촌의 농장은 윌버를 키울 수 있을 만큼 큰 헛간을 가지고 있으니 그곳으로 보내자고 제안하였다.

나. 2차시

드넓은 Zuckerman의 농장에 오게 된 윌버는 함께 놀 친구를 찾는다. 농장의 동물들은 헛간에 모여 추운겨울을 보내고 있었다. 윌버도 그들 사이

에서 같이 지내게 되었지만 친구가 없어 외로운 감정을 잊어버리는 순간은 편이 농장에 한 번씩 놀러 올 때만 이었다. 편이 가고 나서 월버는 농장의 가축들 마다 같이 놀자고 제안한다. 그러자 농장에 있는 거위 아줌마 (Gussy)는 자신들은 알을 낳거나 털을 길러 옷을 만들거나 우유를 짜야하기 때문에 일을 하는 동물들이지 놀지 않는다고 설명한다. 결국 혼자 놀게 된 어린 월버는 늦은 밤 외로움에 잠을 이루지 못하고 뒤척인다. 이때 거미인 샬롯이 깜깜한 어둠속에서 월버에게 말을 걸며 서로 말동무가 되어준다. 다음날 아침 둘은 첫 대면을 하게 되고 친구가 된다. 이들의 대화를 지켜본 농장의 가축들은 가축인 돼지와 한날 곤충에 불과한 거미가 어떻게 친구가 되냐며 비웃는다.

다. 3차시

농장에서 행복한 나날을 보내고 있던 월버는 어느 날 자신이 훈제소에서 햄으로 만들어 질 것이라는 말을 듣는다. 봄에 태어난 월버는 'spring pig'라 불리며 겨울이 오기 전 훈제소에서 죽을 운명이며 때문에 겨울에 오는 눈을 볼 수 없을 것이라고 농장의 친구들이 말한다. 그러자 샬롯은 자신이 그렇게 되도록 두고 보지 않을 거라며 월버에게 그렇게 되지 않도록 자신이 돕겠다고 약속한다. 그날 밤이 새도록 샬롯은 월버를 나타내는 단어를 거미줄로 헛간의 문간에 만든다. 다음날 아침 농장의 사람들을 샬롯이 만든 'some pig'라는 단어를 보고 모두들 놀란다.

라. 4차시

샬롯의 거미줄사건으로 마을에서 유명해진 월버는 농업 박람회

(Agricultural Fair)에서 최고의 가치를 뽑는 대회에 참가하게 된다. 그러나 살이 잘 올랐지만 지극히 평범한 다른 돼지가 상을 타게 되고 농장 사람들은 대회가 공정하지 못하다며 불평한다. 하지만 월버를 구하기 위해 살롯이 만든 'humble'이라는 단어를 사람들이 한둘씩 발견하기 시작하면서 월버가 있는 곳간으로 몰리기 시작한다. 이를 본 박람회의 대표가 월버에게도 박람회의 온 사람들에게 기쁨과 놀라움을 선사했다는 뜻으로 메달을 수여한다. 기쁨도 잠시, 월버는 살롯이 곳간에서 알을 낳고 서서히 죽어가는 모습을 발견한다. 월버가 살롯이 낳은 알주머니를 템플턴(Templeton)에게 옮겨 달라고 부탁하고 살롯은 결국 그곳에서 죽고 만다.

마. 5차시

주커먼의 농장으로 다시 돌아온 월버는 겨울을 맞아 생전 처음으로 눈을 볼 수 있게 되었다. 월버는 살롯이 남기고 간 알주머니를 거시(Gussy)에게 다른 알들과 같이 품어 달라고 부탁한다. 시간이 흐른 뒤 부화한 살롯의 540마리의 새끼들은 자신들이 만든 거미줄을 이용해 바람을 타고 날아간다. 그 중 세 마리(조이, 어레니아, 벨리)는 살롯이 지내던 그 자리에 남기로 결정한다. 월버는 그들에게 엄마인 살롯의 이야기를 들려주며 서로간의 우정을 약속한다.

4.2.2 수업절차

가. 시청 전 단계

시청 전에는 전 시간에 학습하였던 내용들을 복습하는 시간을 가진다. 또한 새로이 시청 할 내용에 관한 배경지식을 수립하고 시청중 이해의 어려움을 가질만한 어휘나 주요 표현에 관해 미리 살펴보고 시청활동에 도입하도록 한다. 주제에 관한 배경지식의 예로 4차시에 소개되는 ‘County Fair’를 들 수 있는데, ‘fair’는 우리나라의 일반적인 박람회 혹은 전시회와는 조금 다른 개념으로 학생들에게 생소할 수 있으므로 시청하기 전 단계에서 그와 관련된 이미지나 정보를 함께 제공하는 것이 시청 중에 도움이 될 것으로 예상된다. 영화의 주요 어휘나 표현으로 등장인물들을 묘사하는 여러 가지 형용사가 자주 등장하는데 학습자가 영화를 이해하는데 있어 필수적인 단어들이므로 시청 전에 확인하고 동의어나 관련숙어와 함께 정리하는 활동을 가진다.

나. 시청 중 단계

시청 중 단계에서는 무자막, 한국어 자막, 영어 자막 순으로 시청하고 가급적 시청 중에는 시각적 정보를 처리하는데 집중할 수 있도록 다른 활동은 병행하지 않지만 필요에 따라 정지화면 상태에서 질문을 하거나 클라이맥스 장면에서 정지하여 다음에 어떤 일이 일어날지 미리 추측해 볼 수도 있다. 먼저 자막 없이 시청한 후에 시청 전 단계에서 이루어 졌던 배경지식과 연관하여 토론하거나 질문을 한다. 다음으로 한국어 자막을 보며 등장인물들이 무엇을 말하고자 했는지 의미를 파악하며 전체 내용을 정확하게 이해하도록 한다. 마지막에는 영어 자막을 보며 첫 번째 시청단계에서 알아듣기 힘든 단어나 표현들을 학습자 스스로 확인하고 주인공들 간의 관계나 감정, 태도 등을 함께 이야기 해봄으로써 자연스럽게 후속활동으로 연계가 이루어지도록 한다.

다. 시청 후 단계

시청 후 단계에서는 차시별 영화분량의 내용을 완벽히 이해한 것을 전제로 영화에 관한 자신의 견해나 태도 등을 표현하는 활동을 주로 한다. 시청 후 단계에 활동으로는 벤다이어그램을 통해 등장인물을 비교·대조하여 짧은 글짓기, 새로운 등장인물 맞추기, 문제 상황을 해결하기, 영상을 보며 더빙하기, 마지막으로 영화 기념품 만들어 소개하기 등 영화의 내용적, 언어적 측면을 완벽히 이해하는 것을 전제로 실질적인 의사소통이 상황을 제공하는 활동들이 이에 속한다.

4.2.3 수업 활동 내용

가. 시청 전 활동

(1) 영화 예고편으로 영화 내용 추측하기

시청할 영화의 예고편을 본 후 영화의 전체적 흐름과 내용에 관해 파악하는 활동이다. 예고편을 통해 영화의 배경, 인물, 사건, 분위기, 장르 등 영화에 관한 전반적인 정보를 파악하고 본격적인 시청에 앞서 학습자가 영화의 줄거리나 분위기에 관해 미리 예측하거나 토론할 수 있는 기회를 가진다.

(2) 영영사전 뜻풀이와 새로운 어휘 연결하기

영화에 사용되는 주요 어휘와 영어로 쓰인 사전적 의미를 연결해보는 활동이다. 새로 소개될 단어의 사전적 정의는 학습자의 수준에서 알 수 있는 어휘들로 구성하여 학습자가 새로 배울 어휘의 의미를 쉽게 유추할 수 있도록 돕는다.

(3) 이미지로 새로운 단어 소개하기

새로 배울 주요 단어들과 연관된 사진이나 그림 등을 보여주며 학습자가 그 의미와 사용을 추측하고 학생들이 예상한 것과 단어의 정확한 의미를 교사와 함께 확인한다.

(4) 동의어, 반의어, 관련숙어 정리하기

새로 배울 단어를 동의어나 반의어로 익히고 관련숙어를 학습하는 활동이다. 학습자에게 비교적 쉽거나 미리 알고 있는 동의어를 주로 제시하여 새로 배울 단어의 의미를 쉽게 유추할 수 있도록 한다.

(5) 스틸컷으로 사건 순서 배열하기

시청할 영화의 몇몇 장면을 캡처하거나 스틸컷이 담긴 학습지를 학생들에게 나누어 주고 시청할 부분의 내용을 예측하여 보는 활동이다. 누가, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜 와 같이 육하원칙에 따른 질문을 통해 사건이나 내용을 추측해본다. 학습자가 추측한 내용은 시청 후 토론을 통해 확인한다.

(6)원작 소설을 보고 내용 예측하기

시청할 부분에 해당되는 소설 내용을 발췌하거나 하나의 문단 형식으로 요약하여 학습자에게 나누어준다. 읽기 활동 후 소설의 정확한 내용을 파악하고 제시된 상황이나 나타난 갈등에 관해 등장인물이 어떻게 대처할 것인가도 예측하여 본다.

(7) 내용 순서 배열하기(strip story)

전 시간에 시청한 내용을 확인하는 목적의 활동으로, 주요 사건들을 요약하여 적은 여러 장의 띠(strip)를 조별로 나누어 주고 순서대로 배열하도록 한다. 문장을 배열함으로써 영화의 전체적인 내용정리를 돕고 자연스럽게 다음에 일어날 사건이나 내용을 예측해보는 활동이다.

나. 시청 중 활동

(1) 목격자 진술 활동(Eyewitness)

학생들은 영화에서 일어났던 사건의 목격자가 되어 장면이나 등장인물에 관한 정보를 진술하는 활동이다. 교사는 시청한 장면에서 무슨 일이 일어났는지, 몇 명이 등장 하였는지, 등장인물들은 무슨 옷을 입고 있었는지, 어떠한 행동을 하였는지 등 사건 진술을 위한 질문을 하고 학생은 이에 답을 한다.

(2) 등장인물에 관한 정보 찾기

시청 전 등장인물에 관해 찾아내야할 정보가 적힌 워크시트를 나누어 주고 조를 이룬다. 개별 조원은 자신이 유심히 봐야할 특정 등장인물을 정하고 주의 깊게 시청한다. 시청 후 워크시트에 있는 등장인물의 이름, 역할, 성, 나이, 직업 등 관련 정보를 완성하기 위해 토론할 시간을 충분히 준다. 조별 토론이 끝나면 교사와 함께 정답을 확인한다.

(3) 등장인물의 행동 파악하기

등장인물 찾기와 마찬가지로 시청 전 모둠을 이뤄 각 조원은 자신이 유심히 봐야할 특정 등장인물을 선정하고 영화를 시청한다. 시청하는 동안 학습자가 정해진 등장인물의 대사나 행동을 유심히 관찰하고 기억할 것을 요구한다. 시청 후 워크시트를 통해 등장인물의 행동이나 성격을 묘사하는 형용사를 조별 토론을 통해 함께 찾고 교사와 정답을 확인한다.

(4) 등장인물 감정 파악하기

장면에서 나타나는 등장인물의 행동, 표정, 말투를 통하여 인물이 느끼는 감정의 변화를 파악하고 말로 표현해보는 활동이다. 교사는 시청 후 바로 인물의 감정 파악을 위한 질문을 하거나 필요할 시 장면을 잠시 멈춘 후 이 같은 질문을 할 수 있다.

(5) 학습자의 반응 이끌기

영화를 시청한 뒤 학생들이 보고 들은 것에 관한 세부사항을 토대로 자신이 느끼는 감정이나 생각들을 토론하는 활동이다. 시청한 장면에 등장하는 사물이나 소리와 같은 구체적인 것으로부터 인물의 감정, 느낌과 같은 추상적인 내용에 이르기 까지 학생이 기억할 수 있는 것들을 말하고 교사는 이를 판서한다. 판서한 내용을 바탕으로 학습자의 반응을 이끌어 내는 전체 토론을 한다.

다. 시청 후 활동

(1) 등장인물 비교하기

영화의 등장인물을 벤다이어그램을 이용하여 비교하는 활동이다. 교사가 칠판에 벤다이어그램을 그리고 각각 원형 위에 해당하는 등장인물의 이름을 적는다. 교사는 각각의 등장인물의 공통점과 차이점에 관한 질문을 하고 학생들이 불러주는 내용을 벤다이어그램 안에 판서한다. 이를 토대로 학생들은 짧은 글쓰기를 한 후 발표 한다.

(2) 등장인물의 관점에서 묘사하기

학습자가 영화 속 등장인물 중 한명이 되어 다른 학생들에게 자신을 소개하고 배역을 맞추는 활동이다. 이 때 발표자는 등장인물의 감정이나 행동을 자신이 느끼고 경험한 것처럼 1인칭의 관점에서 표현한다. 학생의 참여도를 높이기 위해 설명하는 배역을 빨리 맞추는 모둠에게 점수를 부여하는 게임형식으로 진행 한다.

(3) 주인공이 되어 갈등해결 하기

학습자가 영화의 등장인물이 되어 갈등이나 주어진 문제 상황에 어떻게 대처할 것인가에 관해 생각해보도록 한 후 짝 또는 모둠활동을 통하여 의견을 모으고 발표해 보는 시간을 가진다.

(4) 장면 더빙하기

학습자가 직접 성우가 되어 영화를 더빙하는 활동이다. 한글대본을 나눠준 뒤 조별로 연습하는 시간을 가진 후 소리는 제거하고 영상만 재생한 상태에서 각자 맡은 역할을 화면을 보며 연기한다. 교사는 녹음기를 사용하여 학생이 더빙하는 것을 녹음하고 연기가 끝나면 영상과 함께 다시 들려준다. 수업 활동을 진행하는데 시간이 충분하다면 한글 대본 대신 영어대본을 나눠준 뒤 학생이 모국어로 번역하게 하여 더빙 할 수도 있다.

(5) 영화와 관련된 수집품 만들고 소개하기

학습자가 영화 내용 중 가장 기억에 남는 한 장면을 골라 그것을 가장 잘 표현 할 수 있는 영화 기념품(우표나 엽서)을 만든다. 기념품은 소개하고자 하는 장면의 배경, 등장인물, 사건 등을 잘 묘사할 수 있도록 미리 지도한다. 만든 기념품을 소개할 때는 학습자 자신의 느낌이나 생각에 관해 자유롭게 표현해 볼 수 있도록 유도한다.

4.2.4 수업 지도안

가. 1차시

본격적으로 영화를 시청하기 전 첫 수업이므로 수업 중 시청 전 단계에서 영화의 예고편을 시청하여 영화에 대한 전반적인 이해를 돕는다. 또한 영화의 내용을 이해하는데 필수적인 단어들의 의미를 유추하고 확인하는 과정을 거친다. 시청 중 단계에서는 무자막, 한국어자막, 영어 자막 순으로 시청하고, 영어 자막 시청 단계가 끝나고 목격자 진술 활동을 통해 내용확인을 한다. 시청 후 활동으로는 시청한 내용에 등장하는 두 인물간의 공통점과 차이점을 벤다이어그램을 통해 파악하고 이를 토대로 짧은 글쓰기를 하는 활동을 한다.

<표 3> 수업지도안 1

Movie	Charlotte's Web	Period	1/5
Level	3rd. Grade in Middle School	Time	45 min.
Learning Objectives	1)SWBAT watch movie trailer and predict the story of film. 2)SWBAT describe the event that they witnessed. 3)SWBAT write a short paragraph that compare each character.		
Steps (45')	Teaching-Learning Activities	Materials	
Introduc-tion(5')	♣ Greetings and Roll Call		
	♣ Stating Today's Learning Objectives		
Develop	♣ Watching the film trailer. - Analyzing Charlotte's Web's Movie trailer		

-ment(38') Develop -ment(38')	Ⓐ Distribute worksheet1 before playing the trailer. Ⓑ Play the trailer. After watching it, ask questions based on the worksheet. (The title of film, music used in the trailer and the mood it suggests, settings, genre, supposed main characters etc.) Ⓒ Play the trailer one more time. Ⓓ Check the right answers and predict what the story will be about.	Web-site Worksheet1
	♣ Vocabulary building Ⓐ Distribute worksheet 2 and infer the meanings of new words from synonyms. Ⓑ Infer meanings of related idioms on the worksheet. Ⓒ Check all the answers with the whole class and make sure that all Ss understand the meanings of new words and their usage. Practice the pronunciation of words a few times. ♣ First viewing [without subtitles] Ⓐ Play the movie clip without subtitles. Ⓑ After the first viewing, ask questions that can be answered even if Ss did not understand what each character exactly said. (Such as, How many people there are, where they are, What they seem to do, etc.) ♣ Second viewing [with Korean subtitles] Ⓐ Play the clip with Korean subtitles. Ⓑ After watching it, discuss what happened in the clip comparing it with the Ss' predictions and talk about	CD-ROM worksheet2

**Develop
-ment(38')**

the differences between what they saw in the clip and those in the trailer.

♣ **Third viewing [with English subtitles]**

- **Eyewitness**

- Ⓐ Play the clip one last time-one last time with Korean subtitles.
- Ⓑ After watching the clip, tell Ss they will be asked to act as witnesses.
- Ⓒ Ask the class questions starting from general to more specific, for example;
 - How many people were there?
 - What were they wearing?
 - How old do you think they are?
 - What happened first?
 - What happened after that?
 - Why did Mr. Arable try to kill the pig?
 - What made Fern so angry?
 - What will Fern do with the pig?

♣ **Comparing Characters**

- Ⓐ Draw a Venn diagram on the board or on an overhead transparency. Above the each circle, write the name of the two characters (in this case, Fern and Mr. Arable)
- Ⓑ Explain the task to Ss. They are going to use the diagram to compare two characters, and then use the information in the diagram to write a composition about the characters.
- Ⓒ Ask the class questions, such as;
 - What kind of person is Fern/Mr. Arable?
 - Is Fern/Mr. Arable male or female?
 - What kind of relationship exists between Fern and Mr.

	Arable? - Is Fern strong-willed or not? - What do they have in common? - What are the differences between the two characters? ① Complete the diagram to write a short paragraph that compares the characteristics of Mr. Arable with those of Fern. ② Ask for two or three volunteers to present their works.	
Consolidation(2')	Consolidation Closing comments Homework	

나. 2차시

2차시에서는 1차시와 전반적으로 비슷한 구조로 수업을 전개해 나간다. 시청 전 단계에서는 지난시간에 시청하였던 내용을 상기시키고 복습하는 시간을 가진다. 복습단계에서는 되도록 전 시간에 학습한 어휘나 표현을 사용하여 학습자가 학습한 내용을 상기할 수 있도록 돕는다. 시청하게 될 장면의 이해를 도울 필수 어휘나 구문을 반의어와 유의어 등을 통해 미리 숙지하고 스틸컷을 통하여 전개될 사건과 등장인물의 대화를 예측하여 본다. 시청 중 단계에서는 무자막, 한국어 자막, 영어 자막 순으로 시청하고 한국어 자막 시청 후에는 영화의 실제 전개 내용과 시청 전 학습자가 예측

하였던 내용을 비교하여 토론하는 시간을 가진다. 시청 마지막 단계에서는 새롭게 등장하는 인물들의 이름, 성격, 행동, 감정에 관한 정보를 모듈별로 교환하고 교사와 함께 확인하며 영화 내용에 관한 전반적인 학습자의 이해 정도를 확인한다. 시청 후 단계에서는 등장인물 알아맞히기 게임을 하여 학습자가 시청 전과 시청 중 단계에서 학습한 어휘나 표현을 자유롭게 사용하도록 유도한다.

<표4> 수업지도안 2

Movie	Charlotte's Web	Period	2/5
Level	3rd. Grade in Middle School	Time	45 min.
Learning Objectives	1)SWBAT predict the story based on freeze-frame pictures from a clip. 2)SWBAT find specific information about the characters and describe characters' personality using adjectives. 3)SWBAT describe the action from the characters' point of view.		
Steps (45')	Teaching-Learning Activities	Materials	
Introduction(5')	♡ Greetings and Roll Call ♡ Stating Today's Learning Objectives ♡ Review.		
	♡ Predicting the story from pictures Ⓐ Distribute worksheet 1 that contains freeze-frame pictures of the clip. Ⓑ Allow enough time for Ss to examine the print material. Ⓒ Discuss what might happen in the story and what	Worksheet1	

Develop-ment(38')	each character might talk about. ❶ Summarize the class' prediction.	
Develop-ment(38')	♣ Vocabulary building Ⓐ Distribute worksheet 2 to Ss. Ⓑ Infer the meaning of new word from its synonyms and antonyms. Ⓒ Check all the answers with the whole class and make sure that all Ss understand the meaning of new words and their usage. Practice the pronunciation of words a few times. ♣ First viewing [without subtitles] Ⓐ Play a clip without subtitles. Ⓑ After the first viewing, ask questions that can be answered even if Ss did not understand what each character exactly said. (such as where they are, How many animals there are and what they seems to do) ♣ Second viewing [with Korean subtitles] Ⓐ Play the clip with Korean subtitles. Ⓑ After watching it, conduct the whole class discussion on how accurate Ss' prediction that were made at pre-viewing stage. ♣ Third viewing [with English subtitles] -Finding specific information about characters. Ⓐ Distribute worksheet 3 that has an item list that Ss should find about characters. (e.g. name, personality, job etc.)	CD-ROM worksheet2 worksheet3

Develop-ment(38')	⑤ Tell Ss that each person in a group should focus on a different character. ⑥ Play the clip one last time with Korean subtitles. ⑦ Get Ss working in groups and exchanging information about each character. ⑧ Check the right answers. Check the meanings of adjectives used to describe characters and drill on pronunciation. ♣ Finding who.(From a point of view) ⑨ Call for volunteers who will describe the action from each character's point of view. Ss can give their description in the present or the past tense, but they should use the first person singular form(I...) to express the character's personal attitude or emotions, etc. ⑩ Explain to Ss that they are going to find and guess a name of character who a volunteer describes. ⑪ Give points to the first group who correctly guess the name of character being described.	
Consolidation(2')	Consolidation Closing comments Homework	

다. 3차시

시청 전 단계에서 2 차시에 시청한 영화의 내용을 복습하는 시간을 가진다. 새로 배울 어휘와 표현을 숙지한 후 시청할 장면에 해당되는 소설의

일부를 미리 읽어보는 시간을 가진다. 소설에서 나타난 주요 사건과 갈등 내용을 파악하고 등장인물이 위기에 어떻게 대처할 것인가 미리 예측해본다. 시청 중 단계에서는 한국어 자막 시청 후 학습자의 예측과 비교하여 내용파악에 관련된 질문을 하고 영어 자막 시청 중간이나 시청 후에 사건 전개에 따른 등장인물의 감정을 파악하고 형용사를 사용하여 인물의 감정을 표현해 본다. 시청 후 단계에서는 사건에서 나타난 문제 해결방안을 학습자 자신이 직접 고안해보는 활동을 한다.

<표5> 수업지도안 3

Movie	Charlotte's Web	Period	3/5
Level	3rd. Grade in Middle School	Time	45 min.
Learning Objectives	1)SWBAT predict the story of the film based on a novel. 2)SWBAT respond to the emotions shown by characters and describe them with adjectives. 3)SWBAT solve the problem which the main character encounters.		
Steps (45')	Teaching-Learning Activities	Materials	
Introduction(5')	♣ Greetings and Roll Call ♣ Stating Today's Learning Objectives ♣ Review.		
	♣ Predicting the story from a novel. Ⓐ Distribute worksheet 1 that contains the part of story from the original novel 'Charlotte's Web'. Ⓑ Tell Ss they will read what might happen in a clip. Ⓒ Allow enough time for Ss to examine the print		

Develop-ment(38')	material. ㉔ Discuss what might happen in the clip and what Wilbur is going to do to be alive until winter. ㉕ Summarize the class' prediction. ♣ Vocabulary building ㉖ Distribute worksheet 2 to Ss. ㉗ Infer the meanings of new words from definitions with the help of an English dictionary. ㉘ Check all the answers with the whole class and make sure that all Ss understand the meaning of new words and their usage. Practice the pronunciation of words a few times.	Worksheet1 Worksheet2
Develop-ment(38')	♣ First viewing [without subtitles] ㉙ Play the clip without subtitles. ㉚ After the first viewing, ask questions that can be answered even if Ss did not understand what each character exactly said. (Such as where they are, How many animals are there, What they seems to do) ♣ Second viewing [with Korean subtitles] ㉛ Play the clip with Korean subtitles. ㉜ After watching it, conduct a class discussion on how accurate Ss' predictions made at the pre-viewing stage were and which differences were made between the film and the novel. T may ask questions such as: - Who told Wilbur the bad news in the novel/the film?	CD-ROM worksheet3 worksheet4

Develop-ment(38')

- What does the novel/the film tell you or show you about the smoke house?
- Was it the same house that you imagined from the reading?

♠ **Third viewing [with English subtitles]**

- Describing characters' emotions

- Ⓐ Distribute worksheet 3 that has adjectives used to describe characters' feelings.
- Ⓑ Explain that Ss should focus on the emotions that actors show.
- Ⓒ Play the clip.
- Ⓓ Ask Ss questions, such as;
 - How was the Wilbur's feeling when he knew that he was going to die before winter came? How did you know that?
 - How did Charlotte's feel?
 - Did it make Charlotte decide to save Wilbur's life?
 - How did you feel about the emotion in the film? Was it just right, too little, or too much for the situation? (T can pause the clip while Ss watch it if it is necessary)

♠ **Finding good words to save Wilbur's life.**

- Ⓐ Explain Ss the task that they are going to find a few good words to save Wilbur instead of "some pig" that Charlotte made out of her web.
- Ⓑ Distribute worksheet 4 that has drawing of a spider web.
- Ⓒ Get Ss working in groups to make a spider web including proper words.
- Ⓓ Call for some volunteers to present their work.

	Ask them why they chose their words.	
Consolidation(2')	Consolidation Sum up the story of the clip and distribute the corresponding book parts. Homework Read the rest of story in the novel.	

라. 4차시

시청 전 단계에서는 3차시의 학습내용을 복습하는 시간을 가진다. 또한, 새로 배울 어휘와 표현을 익히는 단계에서 시청할 장면의 배경(county fair)의 이해를 돕기 위한 관련 사진자료를 같이 제시하고 왜 그와 같은 배경이 제시되었을지 예상해본다. 시청 중 단계에서는 영어자막 시청 후 단계에서 시청 중 기억에 남는 이미지나 소리들을 이야기 하게 함으로써 영화에 대한 학습자의 반응이나 기분에 관해 토론하여 시청 후 활동으로 학습자의 흥미를 유지 시킨다. 시청 후 활동으로는 학습자가 직접 등장인물 목소리를 더빙하고 녹음해본다.

<표6> 수업지도안 4

Movie	Charlotte's Web	Period	4/5
Level	3rd. Grade in Middle School	Time	45 min.
Learning Objectives	1)SWBAT listen to the movie dialogues and tell the story. 2)SWBAT call out any visual images and sounds from the film along with their feelings or reactions to what they have seen. 3)SWBAT translate a script from a film in their first language and record it as an audio file.		
Steps (45')	Teaching-Learning Activities	Materials	

Introduc- -tion(2')	♣ Greetings and Roll Call ♣ Stating Today's Learning Objectives ♣ Review.	
Develop- -ment(38')	♣ Watching the pictures about fair. Ⓐ Show the pictures of fairs. (e.g. job fair, trade fair, art fair, exhibition, etc.) Ⓑ Infer the purpose of the places and what kind of people usually go there. Ⓒ Discuss the differences between Korean and American fairs. (E.g. there are rides like at amusement parks and many peddlers in American fairs.) Ⓓ Guess why Wilbur and his friends go to the fair and what will happen in there. ♣ Vocabulary building Ⓐ Distribute worksheet 1. Ⓑ Infer the meaning of new words by matching English-English dictionary definitions with the new words. Ⓒ Check all the answers with the whole class and make sure that all Ss understand the meaning of new words and their usage. Practice the pronunciation of words a few times.	Worksheet1
	♣ First viewing [without subtitles] Ⓐ Play the clip without subtitles. Ⓑ After the first viewing, ask questions that can be	CD-ROM worksheet2 worksheet3

Develop-ment(38')	answered even if Ss did not understand what each character exactly said. (such as how many people are there, where they are, what they seem to do) ♠Second viewing [with Korean subtitles] Ⓐ Play the clip with Korean subtitles. Ⓑ After watching it, check the Ss' understanding by asking questions about the story such as: -Why did they go to the County Fair? -Who got the first prize? -Why did Wilbur get a medal? -What did Charlotte write on her spider web? -Who did found the word "humble"? -What did Templeton ask for? ♠Third viewing [with English subtitles] - Image and sounds Ⓐ Tell Ss the task is to watch and pay close attention to the images and the sounds. Ⓑ Play the film clip. Ⓒ After playing the clip, ask Ss to call out any visual images or sounds that immediately come to mind, as well as any feelings or reactions they have to the film. Ⓓ T Write the key words from their responses on the board. For instance, Ss who have watched the scene in which Charlotte died of natural causes may discuss Charlotte's egg sack. Also, Ss can talk about their personal feelings and reactions to death. Ⓔ Conduct a whole-class discussion of the clip, based on the key words on the board and some of these	
Develop-ment(38')		

	questions: - What are some words you would use to describe the clip? - What surprised you? - What pleased you? - What bothered you?	
	🔊 Sound dub Ⓐ Divide the class into small groups and distribute the Korean transcript. Ⓑ Tell Ss the task that they are going to dub the short clip into Korean. Remind them that they must give consideration to: - the speaking style and emotions of the speaker - the lip movements of the actor who is speaking. Ⓒ Groups take turns recording their voices. Ⓓ Play back the audio recordings together with the sound on and the video player turned down. Ⓔ After playing all the recordings, ask Ss what they learned from voice-over recording.	
Consolidation(2')	Consolidation Homework	

마. 5차시

시청 전 단계에서는 영화 전체 줄거리를 요약한 문장을 순서대로 배열하고 이어질 결말을 예상해 보는 활동을 하고 새로운 어휘와 표현을 익힌다. 시청 중 단계에서는 영어자막 시청 후 영화에서 궁극적으로 무엇을 이야기

하고자하는지 그 주제에 관하여 토론하여 본다. 시청 후 단계에서는 자신이 가장 좋아하는 장면을 엽서나 우표 만들기를 통해 소개하는 활동을 한다.

<표 7> 수업지도안 5

Movie	Charlotte's Web	Period	5/5
Level	3rd. Grade in Middle School	Time	45 min.
Learning Objectives	1)SWBAT tell the whole story about the film and predict the end of story. 2)SWBAT tell the main idea of the film. 3)SWBAT introduce their favorite scenes through postcards or stamps that they made.		
Steps (45')	Teaching-Learning Activities	Materials	
Introduction(5')	♣ Greetings and Roll Call ♣ Stating Today's Learning Objectives ♣ Review.		
Development(38')	♣ Story summary sentence strips Ⓐ Distribute the strips that include sentences describing main events of the film. Ⓑ Ask Ss to sequence the sentences in the order with their partners. Ⓒ Ask for volunteers to retell the story. Ⓓ Predict the end of story with the class. ♣ Vocabulary building Ⓐ Distribute worksheet 1. Ⓑ Infer the meaning of new words by matching	Story strips Worksheet1	

	English-English dictionary definitions with the new words. © Check all the answers with the whole class and make sure that all Ss understand the meaning of new words and their usage. Practice the pronunciation of words a few times.	
Develop-ment(38')	♣ First viewing [without subtitles] Ⓐ Play the clip without subtitles. Ⓑ After the first viewing, ask questions that can be answered even if Ss did not understand what each character exactly said. (Such as How many animals are there and who they are, where they are, What they seems to do) ♣ Second viewing [with Korean subtitle] Ⓐ Play the clip with Korean subtitle. Ⓑ After watching it, check the Ss' understanding by asking questions about the story such as; - Why did Wilbur patiently wait the end of winter? - Who helped the little spiders hatch? - How can the new-born spiders fly? - How many spiders were left in the barn? ♣ Third viewing [with English subtitles] - Discuss the main theme of the film. Ⓐ Discuss the whole class by asking the main subject of the clip. Ⓑ Discuss the theme of the film with the whole class. Ask questions to stimulate discussion among Ss, such as:	CD-ROM worksheet2 worksheet3

	- Why did Charlotte make word webs at all cost? - Why did Wilbur carry Charlotte's eggs sac and care for it?	
	♣ Favorite scenes Ⓐ Tell Ss that they are going to make memorabilia(postcards or stamps) to introduce their favorite scenes. Ⓑ Give a full explanation regarding memorabilia. (e.g. its purpose and features) Ⓒ Work out in their groups to make memorabilia. Ⓓ Ask for volunteers to present their work. When they present their work they should focus on: - events that they want to describe. - settings. (when and where) - the reason why they picked the scene as their favorite scene. - what kind of feelings they have about the scene.	
Consolidation	Consolidation Sum up the story of the clip. Homework	

V. 결과 및 논의

본 연구는 ESL상황인 교실 수업에서 학습자의 의사소통 능력함양을 고취하기 위한 노력의 일환으로 영어 교수자료로서의 영화 활용을 제안하고 그 가치와 효과성을 재조명하는 것에 목적이 있었다. 성공적인 의사소통 능력 달성을 영어학습의 목표로 둔 일반 학급에서 혹은 회화 수업에서 사용되는 텍스트의 한계를 지적하고 의사소통 기회가 부족한 교육 환경의 문제점을 보완하기 위해 영화를 활용한 영어 수업을 제시하였다.

본 연구에 제시한 영화의 가치와 그 교육적 효과로서 5가지 근거를 정리하면 다음과 같다. 첫째, 영화는 교육을 목적으로 제작 편집된 자료와는 달리 실제상황을 통한 실질적 언어를 제공한다. 둘째, 영화는 텍스트와는 차별화된 강점을 지니며 생동감 있는 장면들을 통하여 사회문화적 정보를 효과적으로 제공하는 문화의 창과 같은 역할을 한다. 셋째, 영화는 목표 언어권에 실재하는 모든 것에 관한 학습자의 호기심 불러일으키기에 충분하고 특히 학습자의 현재 관심사와 근접한 주제에 다루는 영화일수록 학습 동기 유발에 효과적이다. 넷째, 교실 내 멀티미디어 장치의 보편화로 다양한 영상 자료로의 교사나 학습자의 접근이 용이하며 기능에 따른 편리성으로 인해 교수활동의 시간을 절약할 수 있다. 다섯째, 영화를 활용한 수업은 단순히 영화를 보고 듣는 것에 그치지 않고 영화의 내용과 소재를 바탕으로 듣기 능력을 포함한 읽기, 쓰기, 말하기 능력의 균형적 향상을 위한 후속활동으로 연계할 수 있다.

이와 같은 영화의 강점으로 인해 영화의 교육적 기능을 십분 활용하기

위한 여러 연구가 이루어져 왔으나 대부분의 연구가 영화의 시청각적 특성에만 치우쳐 말하기와 듣기 활동에만 초점을 맞춘 영화의 활용이 다수를 이루었다. 따라서 본 연구에서는 영화를 활용한 영어 교수에서 언어의 네 가지 기능을 균형적으로 향상시키기 위한 교수 방안 모색에 주안점을 두었다.

본 연구에서 제안한 수업 모형의 구조는 Allan을 포함한 여러 학자들의 수업 모형과 교수 활동 모형을 기본으로 하고 있으며 구체적인 수업의 단계는 시청 전, 시청 중, 시청 후 단계로 3 단계에 걸쳐 구성하였다. 그 중 첫 번째 단계는 시청 전 활동 단계(Pre-viewing activity)로 학습자가 본격적으로 영화를 시청하기 전 요구되는 사전 지식을 얻는 단계이다. 새로운 어휘나 필수 구문을 학습하고 학습자에게 생소할 수 있는 개념은 사진 자료를 통해 미리 설명하는 활동들이 이 단계에 속하였다. 그 외 예고편 감상하기, 원작 소설 읽기 활동을 통해 시청 내용의 이해에 도움을 주었다. 두 번째 단계는 시청 활동 단계(Viewing activity)로 본격적인 시청이 이루어지는 단계이다. 시청 단계에서는 전체 내용 파악과 학습자의 이해에 중점을 둔 활동들이 이루어진다. 시청의 순서는 무자막 - 한국어 자막 - 영어 자막의 순으로 시청하였고 세 번의 시청 순서동안 학습자의 집중과 흥미를 유지하기 위해 목격자 진술, 인물의 행동 및 감정 파악하기와 같은 활동들을 계획하였다. 세 번째 단계는 시청 후 활동 단계(Post-viewing activity)로 학습자가 영화를 시청한 후 완벽한 내용이해를 전제로 토의 및 의견 생성이 이루어지는 단계이다. 시청 후 단계 활동들은 학습자 자신의 태도나 가치관, 감정들을 표현 할 수 있는 것에 주안점을 두어 자신이 등장인물 묘사하기, 갈등 해결하기, 더빙하기, 관련 수집품 만들어 소개하기와 같은 활동을 구상하였다.

위와 같은 수업 모형을 기본으로 영화 『샬롯의 거미줄』을 교수자료로서

제안하고 대상 학년을 분석하여 총 5차시에 걸친 교수 학습 계획안을 구성하였다. 그리고 본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 영화 시청은 그 자체만으로 학습자에게 흥미를 가져다주고 유희가 된다. 학습자의 정의적 측면에서의 이러한 영화의 긍정적 영향은 영어 학습 동기 유발로 이어질 가능성이 높고 결과적으로 영어 실력을 향상시키는데 큰 공헌을 할 것으로 예상된다.

둘째, 영화는 영상자료의 특성으로 인해 생동감 있고 실재와 같은 문화·언어적 정보를 제공한다. 이 같은 면에서 영화는 텍스트와는 차별화된 영상매체의 이점을 지니며 교수 목표나 상황에 따라 유용하게 활용 할 수 있다.

셋째, 영화가 진정성을 가진 언어자료로서 가치가 있더라도 영화를 교수 자료로 활용할 때에는 교수 대상과 학습 목표에 부합하는 세심한 선별 과정을 거쳐야 한다. 이에 더하여 효과적인 학습 활동을 구성하는 것이 학습자의 의사소통 능력 증진에 큰 기여를 할 수 있다.

넷째, 영화를 활용한 수업에서 빈칸 채우기와 대본 번역과 같은 전통적 학습활동 이외에도 학습자의 사고와 태도를 표현하는 진정한 의사소통 능력을 증진하기 위한 다양한 활동을 구성할 수 있다.

본 연구를 통하여 영화의 활용은 영어 학습과 교수의 언어적 측면, 정의적 측면, 문화적 측면에 걸친 다양한 활용가능성을 지니고 있음을 확인 할 수 있었다. 그러나 본 연구는 다음과 같은 두 가지 제한점을 지닌다. 첫째, 본 연구에서 제시된 수업 지도안을 실제 수업에 적용하였을 경우 나타나는 변인 혹은 예외적 상황에 관한 연구가 이루어지지 않았다. 둘째, 수업 지도안의 활용에 따른 교육적 효과에 관한 체계적인 분석이 이루어 지지 않아 활용 결과를 검증하기 어렵다. 이러한 제한점을 극복하기 위해 영화를 활용한 다양한 후속 연구들이 요구되며 무엇보다 현 교실 상황에 적합한 영

화의 효과적 활용 연구가 진행되기를 기대해본다.



참고문헌

- 고아인. (2012, 9월 19일). 텍사일지수 활용 영어실력 늘린다. *코리아 경제*, p.19
- 구미영. (2011). 「영화를 활용한 영어듣기 능력 향상방안」. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문. 서울.
- 김기태. (2006). Using movies to improve cultural awareness: A case study of the movie legally blonde. *영상영어교육 (STEM Journal)*, 7(2), 3-24.
- 김민경. (2009). 「영화를 활용한 영어의 듣기와 말하기 학습 방안을 위한 연구」. 인제대학교 교육대학원 석사학위논문. 서울
- 김윤희. (2006). 「영화를 통한 의사소통 중심 수업방안 연구」. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문. 서울.
- 김정희. (2003). 「영화를 활용한 영어의사소통능력 방안」. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문. 서울.
- 백기홍. (2012). 「How to train your dragon을 활용한 지도방안에 관한 연구」. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문. 부산.
- 이미정. (2006). 「영화를 통한 영어교육 가이드북 개발 연구」. 국제영어대학원대학교 석사학위논문. 서울.
- 이수영. (2008). 「영화 활용 영어 듣기 교육 방안」. 부산외국어대학교 교육대학원 석사학위논문. 부산.
- 이자원(Ja Won Lee). (2000). 논문 : 영화 선정기준에 관한 연구. *영상영어교육*, 1(0), 47-64.
- 이종은. (2007). 「제 7차 영어과 교육과정에 따른 중학교 영어 교과서 분석」. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문. 서울.

- 최선경. (2009). 「영어 발화 속도가 중학교 3학년 영어 듣기 이해에 미치는 영향」. 동아대학교 석사학위논문. 부산.
- Allan, M. (1991). *Teaching English with Video*. Essex: Longman.
- Bachman, L. F. (1990). *Fundamental Considerations in Language Testing*. New York: Oxford University Press.
- Brown, H. D. (1994). *Principles of Language Learning and Teaching*(5th ed.). U.S.A: Pearson Education.
- Canale, M. & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1, 1-47.
- Coleman, J. A. (1990). Starting with satellite: A basic guide to using off-air video recordings in the language classroom. *Language Learning Journal*, 2, 16-18.
- Larsen-Freeman, D.(2003).Communicative language teaching. *Techniques and Principles in Language Teaching* (pp.129-130). Oxford University.
- Hill, B. (1989). *Making the most of Video*. London: CILT.
- Johnson, K., & Morrow, K. (1981). *Communication in the Classroom: Applications and methods for a communicative approach*. United Kingdom: Longman Group.
- King, J. (2002). Using feature films in the EFL classroom. *Computer Assisted Language Learning*, 15(5), 509-523.
- Littlewood, W. T. (1981). Literature in the school foreign-language course. *Literature and Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

- Lonergan, J. (1984). *Video in Language Teaching*. Cambridge, U.K: Cambridge University Press.
- Lonergan, J. (1995). *Video in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Celce Murcia, M. (2001). Communicative language teaching for the twenty-first century. *Teaching English as a Second or Foreign Language* (3rd ed., pp.13-27). Boston, MA: Heinle&Heinle.
- McGovern, J. (1983). *Video Applications in English Language Teaching*. Oxford: Pergamon Press.
- Moore, M. G. & Kearsley, G. (1996). *Distance Education: A systems view*(3th ed.). New York: Wadsworth.
- Shim, R. J. & Baik, M. J. (1997). Using movies in language classroom: Rationale and methods. *STEM Journal*, 52(1), 59-88.
- Shim, R. J. (2001). Teaching english through movies: How to do it the communicative way. *STEM Journal*, 2(2), 129-154.
- Sherman, J. (2003). In Ur P. (Ed.), *Using Authentic Videos in the Language Classroom*. U.K: Cambridge University Press.
- Stempleski, S. (1991). Teaching communication skills with authentic video. *Video in Second Language Teaching: Using, selecting, and producing video for the classroom* (pp.7-24). Alexandria: TESOL. Inc.
- Stempleski, S., & Tomalin, B. (2001). *Film: Resource books for teachers*. Oxford: Oxford University Press.
- Steven, A. (2008). Authentic videos in the language classroom. *KATE*, (37), 49-67.
- Swan, M. (1985). A critical look at the communicative approach(2). *ELT*

Journal, 39, 76-87.

Tomalin, B. (1986). *Video, TV & radio in the English Class*. London: Macmillan.

Voller, P. & Widdows, S. (1993). Feature films as text : A framework for classroom use. *ELT Journal*, 47(4), 342-353.

Weyers, J. R. (1999). The effects of authentic video on communicative competence. *The Modern Language Journal*, 83(3), 339-349.

Willis, D. (1983). The potential and limitation of video. *Video Application in English Language teaching* (pp.17-28). Oxford, U.K: Pergamon.

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

