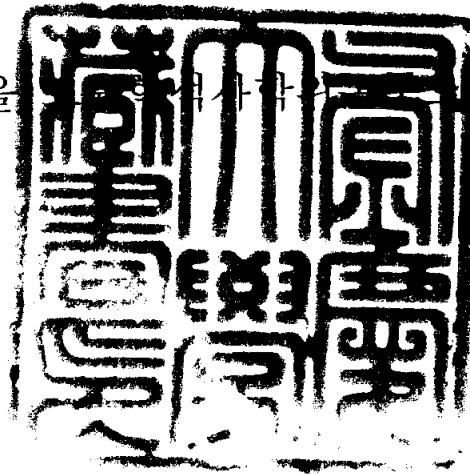


교육학석사학위논문

Storytelling을 활용한 초등영어 지도에 관한 연구

지도교수 이 종 택

이 논문을 교육학석사학위논문으로 제출함



2004 년 8월

부경대학교 교육대학원

초등영어교육전공

박 경 애

박경애의 교육학석사 학위논문을 인준함

2004년 6월 일

주심 문 학 박사 엄 광 응



부심 문 학 박사 손 달 례 (인)



위원 문 학 박사 이 종 택



<목 차>

영문초록	iv
1. 서론	1
1.1. 연구의 필요성	1
1.2. 연구의 목적	4
1.3. 연구의 제한점	5
II. 선행연구 고찰	6
2.1. 초등영어 지도에 관한 연구	6
2.1.1. 초등영어 교과목의 특성	6
2.1.2. 초등영어 학습자의 특성	8
2.1.3. 총체적 언어 교육 방식의 초등영어 지도	10
2.2. Storytelling에 관한 이론과 교육적 활용	13
2.2.1. Storytelling의 정의	13
2.2.2. Storytelling의 효과	14
2.2.3. Story의 선정과 재구성	17
2.2.4. Storytelling의 지도 방안	21
III. 연구의 실제	29
3.1. 연구의 대상	29
3.2. 연구기간	29
3.3. 측정도구	29

3.4. 연구절차	30
3.5. 본 연구에서의 Story 선정의 기준과 재구성	30
3.6. 차시별 수업 모형 설계	37
3.6.1. 계획 및 준비 단계	39
3.6.2. 지도 단계	41
3.6.3. 평가 단계	50
IV. 결과분석 및 논의	51
4.1. 자료처리	51
4.2. 분석결과 및 해석	51
4.3. Storytelling의 효과 분석	59
V. 결론 및 제언	61
5.1. 결론	61
5.2. 제언	62
참고문헌	69
부 록	67

<표목차>

<표 1> 전통적인 학습방법과 비교한 총체적 언어 접근법의 특성	12
<표 2> Ellis와 Brewster의 Storytelling 수업 절차	26
<표 3> 수업에 적용하기 위하여 실제로 선정한 Story	31
<표 4> Story를 적용한 영어 수업의 전체적인 절차	39
<표 5> Storytelling 학습을 위한 사이트	40
<표 6> 영어 듣기 평가 사전사후 비교	52
<표 7> 영어 말하기 평가 사전사후 비교	52
<표 8> 사전사후 흥미도 비교(1)	53
<표 9> 사전사후 흥미도 비교(2)	54
<표 10> 사전사후 흥미도 비교(3)	55
<표 11> 사전사후 자신감 비교(1)	56
<표 12> 사전사후 자신감 비교(2)	57
<표 13> 사전사후 자신감 비교(3)	59
<표 14> 사전사후 자신감 비교(4)	59

Application of Storytelling to Teaching English in Elementary EFL Classes in Korea

Kyoung-ae Park

Graduate School of Education
Pukyong National University

Abstract

The purpose of this study was to present an effective English teaching method for elementary school EFL classes, to increase the interest and confidence of EFL young learners, and to develop listening and speaking skills of the learners by application of storytelling to regular English classes. Twenty five students of the fourth grade of an elementary school in Korea participated in this study as subjects for four months between September and December 2003. The whole period consisted of 20 class periods with one English class and one discretion class each week.

This study was composed of five chapters. Chapter one introduced and provided the background of the study, including the significance and the purpose of the study. The limitations of the study were also included. Chapter two reviewed the theories of teaching English to young learners and presented the theoretical background of storytelling in terms of concept, effect, and restructuring. Chapter three introduced the research design in terms of subjects, data collection, procedure, hypothesis and statistical analysis. Chapter four analyzed the data and discussed the results of statistical analysis in terms of research questions and hypothesis. Chapter five presented a summary and

conclusions together with implications and recommendations for future research.

The results of statistical analysis indicated that the interest and confidence of EFL young learners were reinforced in terms of motivation and self-initiative learning ability as well as their listening and speaking skills. This indicates that the application of storytelling to EFL classes brings the learners' active participation in class. It was found that the activities such as post-storytelling stimulated the subjects to engage themselves in restructuring the stories in the target language settings.

In conclusion, it was stated that in EFL classes for young learners the teaching of English as a foreign language should include the storytelling method so as to facilitate the learning of the target language in view of communicative competence and language use.

1. 서론

1.1. 연구의 필요성

세계화·정보화의 추세에 적극적으로 대처하며 수준 높은 삶을 영위해 나가기 위해서는 세계어로 자리매김되고 있는 영어를 자연스럽게 의사소통할 수 있는 능력을 조기에 기르는 것이 절대적으로 필요하다. 학문, 지식, 정보, 방송, 통신, 교역 등 어느 분야에 있어서든 생존과 번영의 전략적 자산이 되고 있는 21세기를 살아갈 현재의 초등학생들이 영어를 배운다는 것은 생존의 수단으로서 필수적인 것이다.

이러한 흐름에 발맞추어 가기 위하여 우리 나라에서는 1982년 이후 초등학교에서 특활로 실시하도록 권장되어 왔던 영어 교육이 1992년 제 6차 교육과정에서 학교 재량 선택과목으로 실시되다가 드디어 1997년에 영어가 정식교과로 채택되게 되었다.

정식교과로 영어를 지도하는 대부분의 교사들이 아동의 의사소통능력을 기르기 위하여 효율적인 교수방법을 찾는 노력을 꾸준히 해 왔다. 그러한 노력으로 2001년부터 실시된 7차 교육과정하의 초등 영어 교육은 1970년대부터 제시된 의사소통중심 교수법에 근간을 두고 구성되었다. 그런데 Brown (1994)은 의사소통기능 습득에 중점을 둔 대부분의 교재가 문법적 측면이나 대화의 양상만을 서술하고 있어 학습자의 흥미를 끌기에는 매우 어려운 상황이라고 기술한다.

초등 영어 학습자에게 있어 수업에 대한 흥미는 학습에 대한 적극적 동기를 유발할 수 있는 중요한 수단이며¹⁾ 이들의 인지적, 신체적, 정의적 특

1) Brown(1994, p20)은 동기 유발은 학습자 스스로의 필요와 욕구에 의해서 학습할 때

성에 맞게 교육의 내용과 방법이 달라져야 한다. 그러므로 초등 영어는 여러 가지 측면에서 성인 영어 교육과 차별화 하여 학습자의 특성을 고려한 적절하고 흥미 있는 상황을 기초로 구성되어야 하는 것이다. 이러한 교육적 배경에서 언어기능 수행능력 뿐 아닌 정서적으로 영향을 주는 언어 교육에 대해서도 다양한 교수 방법이 모색되고 있다. 학습자의 흥미와 동기를 유발하고, 정의적으로 친근하게 접근하게 하여 학습효과를 최대화할 수 있는 교수 방법을 고안하기 위한 노력은 최근 Story를 활용한 영어 교육에 그 관심이 모아지고 있다.

언어 교육이 언어 자체에 관한 지식학습으로 그치는 것이 아니라 새 정보를 구축하고, 아동의 정서를 순화시키며 풍부한 사고 과정을 수반하는 내용으로 구성되어야 함을 고려해 볼 때 이러한 움직임은 매우 고무적인 일이라 할 것이다. 이러한 움직임으로 많은 학자들이 Storytelling을 활용한 영어교육을 연구하였고 결과적으로 그 효과가 매우 뛰어난 것임이 이미 입증되었다. Oller (1983)는 언어의 인지가 가장 잘 이루어지는 이야기 구조의 4가지 가설을 설정한 후 이를 바탕으로 11가지 이야기 교수법의 원리를 제시하여 언어학습에서 이야기 들려주기(Storytelling)의 이론적 토대를 구축하였다. 그는 이를 통해 교사들이 이미 익숙하게 사용하는 구조 분석적 교육방법에 이야기 교수법을 접목하여 지도하면 언어 학습 효과로도모할 수 있다고 주장하여 이론적인 측면에서 Storytelling의 가치를 논하였다.

Saunders와 Goldenberg (1999)는 초등학교 4, 5학년 116명의 학생을 대상으로 언어학습에서 문학의 사용이 학습자의 학습 이해도에 주는 영향에 대하여 연구한 결과 초보 학습자 그룹에서는 문학, 즉 Story의 활용이 영어

쉽게 일어나며, 학습에 대한 흥미는 학습욕구를 불러일으킬 수 있는 중요한 수단이 된다고 하였다.

교육에 더 효과적이라고 하여 방법적인 측면에서 그 유용성을 검증하였다.

Storytelling의 효과에 대한 연구 결과를 반영하여 7차 교육과정에서의 영어교과서에서도 단위별로 동화의 일부를 활용한 방법을 삽입하고 있으나 이야기교수법의 지도단계가 학습과정에 충분히 구현되지 못하고 있을 뿐 아니라 매우 단편적이다. 현재 7차 교육과정에 적용되고 있는 의사 소통 장면을 통한 언어기능 중심적 제시 방법은 대부분 대화의 전체상황과 맥락이 생략되고 대화가 이루어지는 일부분만을 제시하고 있다. 그러나 여기에 이야기를 활용하여 언어 내용을 제시하면 정규 영어 교과 단위에서 지도하고자 하는 목표언어가 쓰일 수 있는 상황 적용에 대한 이해를 도울 수 있을 뿐만 아니라 학습자의 동기유발과 흥미를 형성할 수 있는 좋은 소재가 될 수 있다.

더욱이 교사와 아동간의 인격적인 교류라는 점에서 볼 때, 요즈음의 비디오, 컴퓨터 화면을 통한 간접적인 학습보다는 교사와 함께 호흡하고 정보를 주고받을 수 있는 Storytelling의 활용은 더욱 효과적이라고 본다.

Storytelling이 여러 측면에서 효과가 있음에도 불구하고 현 상황에서 실제 수업에 Storytelling을 활용하는 실례가 드물다. 그 이유를 교사에게 설문 조사해 본 결과 첫째, Story를 투입할 시간이 부족하고 둘째, Storytelling 적용 수업을 어떻게 이끌어야 할지 방법을 모르며 셋째, 자료 개발에 어려움을 느껴 기피하고 있었다.

이에 초등영어 교육 현장에서 이야기가 활용되고 있는 실태에 관한 설문 조사에서 나타난 현실적인 문제를 검토하여 Storytelling을 활용한 초등영어 학습자의 듣기·말하기 능력을 향상시키고 영어에 대한 흥미와 자신감을 높일 수 있는 방안을 모색하고자 본 연구를 실시한다.

1.2. 연구의 목적

본 연구는 Storytelling 자체의 효과를 검증하려는 것이 아니라 선행연구를 통해 이미 입증된 효과를 정규 영어 교과 수업에 적용하여 그 효과와 학습효율을 높이는 방법을 모색해 보는데 목적을 두었다.

본 연구의 과제는 다음과 같다.

- 1) 초등 영어교과의 각 단원에서 지도하고자 하는 목표언어 습득의 효율을 높여 어린이들의 듣기·말하기 능력을 향상시키기에 적합한 이야기를 선정한다.
- 2) 단원의 언어규칙에 맞게 선정한 Story를 아동의 수준에 맞도록 재구성한다.
- 3) 재구성한 Story를 효과적으로 수업에 적용하는 차시별 수업모형과 Storytelling을 위한 자료를 개발한다.
- 4) 개발된 수업모형과 자료를 실험에 적용하고 평가를 통해 학습효과를 규명한다.
- 5) 초등 영어 교육 과정에 있어서의 Storytelling 활용이 어린이들의 영어 학습에 대한 흥미와 자신감에 어떤 효과를 나타내는지 알아봄으로써 Storytelling을 정규영어 교과에 적용하는 효과적인 방법을 규명해본다.

1.3. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있으므로 결과 해석이나 일반화에 한계가 있을 수 있다.

- 1) 연구자가 근무하고 있는 부산 면소재지의 4학년 한 학급을 대상으로 하였으므로 그 효과 검증을 전 학년의 학생들에게 적용하는데는 다소 무리가 있다.
- 2) 정규 수업 외의 영어 학습을 하는 아동이 섞여 있어 영어의 듣기와 말하기 능력에 개인적인 차이가 있을 수 있으므로, 이미 가지고 있는 개인적인 능력이 실험 결과에 영향을 미칠 수 있다.
- 3) 영어지도의 4개 영역 중 듣기·말하기 중심으로 지도하였다.
- 4) 본 실험은 담임교사가 대상 학년의 주당 1시간의 영어교과 시간과 월 1회의 재량시간을 할애하여 지도하였으므로 듣기와 말하기 평가의 결과가 영어교과 지도에만 의한 것이라고 보기가 어렵다. 따라서 영어 전담교사로서의 교수방법 적용에는 다소 무리가 있다.

Ⅱ. 선행연구 고찰

2.1. 초등영어지도에 관한 선행연구

2.1.1. 초등영어 교과목의 특성

초등학교 교육은 국민의 기본적인 소양과 개인의 행복을 추구하는 가장 기본적인 자질을 길러 주는 바탕이 되어야 한다. 이러한 의미에서 초등영어 교육은 사회 생활을 하는데 기초적인 도구가 되어야 하고, 국민 모두에게 균등한 영어 학습의 기회를 주는데 의의가 있다. 그래서 국가 발전과 세계화의 기초가 되도록 도움이 되는 영어 교육이 되어야 한다. 이러한 의의를 만족시키기 위하여 교육과정을 짜고 이 교육과정에 따라 학교 현장에서는 실제적인 교육이 이루어진다. 교육과정은 한 사회가 요구하는 바람직한 인간상을 기르는데 필요한 교육목표, 내용, 방법, 평가 등을 종합적으로 반영한 교육에 대한 하나의 청사진이라고 볼 수 있다.

제7차 초등학교 영어과 교육과정은 1997년부터 우리 교육 사상 처음으로 영어 과목이 초등학교 정규교과로 채택된 이래 나타난 문제점을 검토, 분석하여 개선하였으며, 4년 동안 초등학교 영어를 배운 것이 중학교 영어 교육과정과 연계가 되도록 하였다. 제7차 초등학교 영어과 교육과정은 다가올 21세기의 지식·정보화 시대에 초등학교생들이 국제 공용어인 영어의 중요성을 알게 하고, 영어를 배우는데 흥미를 느끼며, 영어에 대한 친숙감과 자신감을 갖도록 하여 영어를 배우려는 의욕이 스스로 우러나오도록 하는데 중점을 두었는데 그 수준이나 내용은 일상생활에서 실제 사용하는 매우 쉽고 간단한 기본적인 생활영어를 상황, 또는 주제 중심으로 구성하여 학습하도록 하였다. 활동과 과정 중심의 학습을 중시하여 영어 사용 능력

을 길러 주려 하며 성취 기준을 명료화하고 의사 소통 기능과 예시문, 소재, 기본 어휘를 보다 상세화 하였다. 또 심화·보충형 교육과정에 수준별 교육과정을 적용함으로써 우수 학생에게 심화 과정을 제공하여 수월(秀越)한 교육을 할 수 있고, 학습 부진아에게는 보충 과정을 제공하여 정상수준으로 끌어올릴 수 있는 여건을 마련하였는데 7차 교육과정에서는 이러한 수준별 교육과정을 매우 중요하게 고려하여 적용하고 있다. 초등학교 교육과정 해설서(교육부, 1996)가 밝히는 제7차 교육과정에 있어서의 영어교과의 성격을 요약하면 다음과 같다.

- 1) 초등학교 영어는 학생들이 일상 생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 길러 주는 교과로서, 의사소통의 바탕이 되는 언어 기능 교육, 그 가운데서도 음성 언어교육이 주가 된다.
- 2) 초등학교 영어 교육의 방법은 초등 학교 학생의 특성과 학생 개인의 학습 능력의 차이를 고려하도록 한다.
- 3) 초등학교에서의 영어는 도입 단계이므로 영어에 대한 친숙감과 자신감을 심어 주고, 영어에 대한 흥미와 관심을 지속적으로 유지시켜 앞으로 계속될 중·고등학교 영어 교육으로 이어져 영어 구사능력을 향상시킬 수 있는 밑거름이 될 수 있도록 한다.
- 4) 영어 교과는 영어 의사소통능력을 길러 주는 것이 중요한 목표이지만 인성 교육도 중요하므로, 건전한 도덕관과 자주적 시민정신을 기르도록 도와준다. 또, 외국문화를 바르게 이해하고 수용하는 태도를 길러주고, 나아가 국제적 안목과 세계인으로서의 협동심과 소양을 기르도록 한다.

초등 영어 교육의 성공을 위해서는, 초등 영어 교육의 성격과 아울러 교육 과정이 지향하고 있는 목표를 파악하는 일이 중요하다. 초등학교 영어 교육의 총괄적인 목표를 크게 두 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 영어 의사소통 능력을 기르는 것이다. 여기서 의사소통 능력이라 함은, 구두 의사소통 능력과 문자를 통한 의사소통 능력을 통틀어서 말한다. 둘째, 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 이 목표는 사실 초등학교에만 해당되는 것이 아니고, 국민 공통 기본 교육과정인 고등학교 1학년을 마칠 때까지 달성해야 할 목표이다.

2.1.2. 초등영어 학습자의 특성

우리나라 초등 영어 교육의 대상이 되는 학생(대개 만9세-12세)의 특성에 대한 올바른 이해는 초등학교에서 영어교육의 효과를 확보하는 데 필수적인 조건이다. 초등학교생들은 영어를 배우는데 큰 도움이 되는 여러 가지 능력과 기능, 특징을 이미 갖추고 있다. 이와 같이 이미 갖추어져 있는 능력을 최대한도로 개발하고 이용할 수 있다면 교육의 효과는 극대화될 수 있을 것이다.

Halliwell (1992)에 의하면 초등 영어 학습자는 의미 파악 능력을 가지고 있으므로 잘못 알아들었거나 이해하지 못한 말은 자신의 목적에 맞게 되 물거나 확인하는 등 기본적인 의사소통 전략(Communication strategy)을 사용한다고 한다. 그리고 초등 영어 학습자는 언어의 형태나 문법 사항들을 의식적으로 배우는 능력이 덜 발달되어 있지만 간접적인 학습에 관하여서는 거의 본능에 가까운 능력을 가지고 있다는 것이다. 뿐만 아니라 초등 영어 학습자는 놀이를 본능적으로 좋아하고 스스로 흥미를 창출하는 능력이 있으며 풍부한 상상력을 가지고 또래와 같이 활동하고 함께 이야기하기를

본능적으로 좋아한다고 한다.

초등영어교육과정 해설(교육부, 1996)에서 밝히고 있는 것처럼 초등학교 학생은 자기 실생활의 감각과 경험이 사고와 행동에 깊이 작용하며, 호기심이 강하다. 또 쉽게 배우지만 빨리 잊어버리고 집중력이 오래 가지 못한다. 초등 영어 학습자의 특성을 참고로 하여 교사는 이들이 모국어를 배운 경험과 기술을 적극적으로 이용하여 실제로 언어를 사용할 기회를 주고, 흥미를 유발시켜 재미있는 학습활동을 통한 효과적인 학습이 되도록 도와주어야 한다.

이완기(초등영어교육론 73-74:1994)는 초등영어 학습자의 특성을 긍정적이고 건설적으로 이용하여 그 효과를 얻기 위한 초등 영어 교육에 있어서 유의할 점을 다음과 같이 말하고 있다.

- 1) 학생들의 움직임에 많이 이용해야 하고, 언어적 설명보다는 구체적인 물건이나 그림 등을 이용하여 학생의 감각에 호소해야 할 필요가 있다.
- 2) 언어로 운율을 맞추거나 노래를 불러 보는 등의 언어 놀이를 이용해야 한다.
- 3) 다양성을 추구해야 한다. 초등 학습자는 집중 시간이 짧고, 한 가지 활동을 하고 있는 도중에도 관심이 쉽게 바뀌므로 학습활동을 다양하게 조직하여 제시하고, 학습활동의 진행 속도, 혹은 교사의 말의 속도, 목소리 등도 학습의 내용과 단계에 따라 다양하게 할 필요가 있다.
- 4) 친숙한 것을 반복적으로 사용해야 한다. 학생들은 생소한 것보다는 친숙한 것에 더 편안함을 느낀다. 그러나 같은 것을 너무 자주, 같은 방식으로 반복하는 것은 오히려 흥미를 잃게 할 위험도 있다.
- 5) 경쟁보다는 협조가 우선하도록 한다. 협동하여 함께 하는 경험을 많

이 하게 하는 것이 중요하다. 대부분의 학생은 홀로 하기보다는 주변에서 누가 지켜봐 주기를 바란다.

- 6) 꼭 필요한 경우 문법도 가르친다. 학생들은 놀이나 즐거운 활동을 통해 언어를 습득하는 놀라운 능력을 가지고 있으므로 꼭 필요한 경우에 한정하여 지도한다.

2.1.3. 총체적 언어교육 방식의 초등영어 지도

1) 총체적 언어교수법의 개념과 원리

총체적 언어는 의미 있는 맥락적 상황에서 연결되어진 담화 속에서의 문자언어와 구두언어이다

총체적 언어교수법의 창시자라고 할 수 있는 Goodman (1986)이 말하는 총체적 언어에서의 총체(whole)이라는 개념을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 총체적 언어 학습은 총체적인 상황에서 총체적 언어를 학습하는 총체학습자를 중심으로 형성된다.

둘째, 총체적 언어 학습은 언어, 학습자, 교사에 대한 존경을 가정한다.

셋째, 초점은 자신이 목적하는 바의 진정한 발화와 읽고 쓰기 활동에서 언어 자체가 아니라 의미에 맞추어 진다.

넷째, 학습자는 모험을 하도록 격려되고 자신의 목적을 위해서 다양한 형태로 언어를 사용하도록 권유된다.

다섯째, 총체적 언어 교실에서는 구어와 문어의 모든 다양한 기능은 타당하며 고무된다.

Froese(1994)는 총체적 언어 교수법은 학습자 중심이며 문학에 기초한 학습법을 말하는데 여기에서 문학이라고 하는 것은 언어 학습에 도움이 되는 모든 읽기 자료를 말하는 것이라고 하였다. 그리고 학생들에게 실제상황에서의 의사소통에 중점을 둔 언어교수법이라고 정의하였다. 총체적 언어 교수법은 어린이들이 자신감 있고 책임감 있는 학습자가 되도록 지지하고 격려하며 이미 가지고 있는 지식을 사용해서 새로운 의미를 창조하도록 돕는데 그 목적을 둔 실천적인 접근법이다. 이러한 목적을 위하여 총체적인 언어 교실은 첫째, 어린이들이 언어 경험을 확장하고 촉진시키기 위하여 좋은 언어 교육자료로 좋은 그림책을 사용하며 둘째, 언어 학습을 유도하는 모험과 실수를 허용하는 환경을 제공하고 셋째, 읽기·쓰기·말하기·듣기·사고하기를 통합하는 다양한 교수 전략을 사용하도록 한다.

이완기(1994)에 의하면 총체적인 언어 교육의 원리는 언어 자체의 형태적 구성 요소보다는 의사소통적 언어사용의 본질적 특성을 보다 중요하게 고려하는 것이라고 하면서 학생 중심 교육, 의미 중심 교육, 내용 중심 교육, 주제 중심 교육, 경험 학습, 에피소드 가설, 과제 중심 교육으로 그 원리를 요약하였다.

총체적 언어교수법에서 가장 중요한 학습의 원리는 전체에서 부분으로 접근하며 실제적이고 자연스런 언어 학습을 강조한다는 것이다. 그리고 학생의 실수를 인정하며 학습자의 입장에서 교사와 학생의 능동적인 상호작용을 통해 모든 언어학습이 이루어진다는 데 있다.

2) 총체적 언어교수법의 특징

총체적 언어 학습의 최근 동향은 문학작품을 중심으로 한 읽기 지도와 언어 지도에 초점을 두고 아동들의 생활경험과 연관된 학습의 장을 제공하고 있다. 이러한 상황에서 중시되고 있는 것은 아동의 개별학습 뿐만 아니

라 사회적인 상호작용을 촉진하는 협력학습이다. 또한, 전체에서 부분으로 접근하는 학습, 언어의 통합적 접근을 통한 개념학습, 또는 즐겁게 배우는 동기유발의 학습활동, 함께 나누는 독서경험 등의 요소들이 포함된다.

총체적 언어학습은 교과 내용 또는 방법간의 의미 있는 통합을 통해 아동의 학습상황을 보다 활기 있고 효과적으로 만들어 가는 체제를 구축해 가고 있다. 예컨대, 영어의 네 가지 언어 기능에 수학의 셈하기를 통합하여 지도하거나 한 가지 주제를 중심으로 수, 과학, 언어 등의 세 요소를 상호 관련시켜 통합적인 계획 아래 수업을 전개해 나가는 방식을 취하고 있다. 개별학습, 조별 학습, 전체 집단 학습 등 필요에 따라 학습 활동을 조직하고 학습공간을 자유롭게 배열한다.

교수전략으로서의 총체적 언어 학습은 아동의 학습과정을 중시하여 학습자에게 최대한의 선택권을 부여하고 학습자 중심의 활동을 능동적으로 수행하게 하며 서로 의미를 교환하고 구어나 문어를 통해 언어의 쓰임새를 배우는 것이 총체적 언어 교수법의 특징이라고 할 수 있으며 이를 전통적인 학습방법과 비교하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 전통적인 학습방법과 총체적 언어 접근법의 특성의 비교

비교항목	전통적 학습	총체적 학습
학습과정	부분 → 총체적	총체적 → 부분
교 육	전달	처리
교 사	전달자	안내자
언어습득	습관형성/형식중심적	규칙제어 창의성/의미중심적
학 습 자	수동적	능동적
목 표	형식 중시	의미 전달
유 형	교사 중심	학습자 중심

즉, 언어의 기본을 익힌 후 의사소통 연습을 하는 전통적인 방법과는 반

대로 총체적 언어에 직접 접하면서 모든 지식과 상상력을 동원하여 의사소통의 필요에 따른 목적 있는 언어사용과 강한 학습동기를 가지고 적극적으로 학습에 임할 수 있는 특징이 있다.

2.2. Storytelling에 관한 이론과 교육적 활용

2.2.1. Storytelling의 정의

Storytelling이란 ‘이야기를 들려주는 활동(Oxford, 1989)’이다.

Storytelling은 오래 전부터 아동들에게 즐거움과 교훈을 주는 하나의 기술로 인식되어 왔는데 ‘그것이 진실이든 상상이든 하나의 사건이나 일련의 사건을 이야기하는 것’으로 정의될 수 있다. 이것은 재미있고 자연스러운 방법으로서 어린이에게 무한한 즐거움과 교육적인 의미를 제공하여 지식과 어휘력을 풍부하게 하며 가장 오래된 예술 형태의 하나로 인간이 문자를 사용하기 이전부터 인간의 삶에 자리잡아 전해져 내려오고 있다.

Jenson(1980)의 정의에 의하면 Storytelling은 이야기를 전달하는 방법에 초점을 두어 듣는 사람들 앞에서 감정을 살려 생동감 있게 이야기를 들려주는 것을 의미한다고 하였다. 즉 이야기를 단순히 읽어주는 것이 아니라 감정이나 소리, 속도, 침묵의 시간을 조절해서 아동들에게 흥미 있게 전달하는 방식을 의미하는 것이다.

이상금과 장영희(1986)는 동화구연은 아동들에게 동화를 전달해 주는 가장 단순하고 보편적인 방법이면서 가장 훌륭한 전달 방법으로 평가될 수 있다고 하였다.

학습자가 모국어를 습득하는 과정에서 흔히 어머니가 아이에게 보고, 듣고, 만지고, 느낄 수 있는 다양한 활동을 공유하면서 이야기를 들려주는 활

동뿐만 아니라 미술관의 큐레이터나 관광 안내인과 같이 어느 한 분야이 전문가인 특정 다수에게 그 분야에 관련된 내용을 알기 쉽게 이야기로 전달하는 활동까지 모두 Storytelling이라고 할 수 있는 포괄적인 것이다.

교수 방법적인 측면에서 볼 때 Storytelling은 아동들이 좋아하는 이야기를 인형극이나 CD-ROM타이틀, VTR, 종이인형, 그림카드 등 다양한 매체를 통해 아동 수준에 맞도록 내용을 재구성하여 지도하는 모든 방법을 포함한다.

이상의 Storytelling에 대한 정의를 토대로 하여 본 논문에서 언급되는 Storytelling은 초등학교 학습자들의 영어 학습을 위한 것을 전제로 언어의 자연스러운 습득을 위해 학습자에게 감정을 살려 생동감 있게 이야기를 들려주는 활동을 의미한다.

2.2.2. Storytelling의 효과

어린이가 이야기를 좋아하는 것은 거의 본능적이어서 세계 어느 나라에 가든 그 곳에는 이야기가 있고, 그 이야기 속에서 어린이들이 자라나고 있는 것이다.

Storytelling은 아동들이 좋은 작품을 접할 수 있는 기회를 주고, 다른 사람의 문화를 알고자 하는 마음을 갖게 하며, 재미있고 자연스러운 방법으로 지식과 어휘력을 풍부하게 할뿐만 아니라 아동들에게 직접 구연해 보게 함으로써 자신의 영어 사용 능력에 자신감을 가질 수 있게 한다.

Ellis and Brewster (The Storytelling Handbook for Primary Teachers 1-2:1991)가 말하는 Storytelling의 듣기와 말하기에 있어서의 장점을 다음과 같이 밝히고 있다.

- 1) 이야기는 재미있고, 동기를 주기 때문에 외국어 학습에 긍정적인

태도를 가지게 한다.

- 2) 이야기는 상상력을 동원하게 하고, 주인공과 자신을 동일시함으로써 창의력을 길러준다.
- 3) 이야기는 상상과 실체를 연결하는 도구로서, 일상생활의 의미를 되돌아보게 한다.
- 4) 교실에서 이야기 듣기는 사회적 경험의 공유이다. 이야기를 들으며 함께 기뻐하고 슬퍼하며 때로는 함께 웃는 과정이 즐겁기도 하지만 이야기 듣기는 아동의 사회적, 감성적 발달을 촉진하고 자신감을 준다.
- 5) 이야기는 반복되는 단어나 표현을 무의식중에 습득하게 한다. 핵심 단어나 어구가 의도적으로 반복되기 때문에 이야기의 세부 사항을 기억하기 쉽고, 다음에 무슨 일이 일어날지 예측하게 해 준다.
- 6) 교사는 다양하고 기억하기 쉽고 친숙한 상황 속으로 아동을 인도함으로써 새로운 단어나 문장을 재구성하여 제시할 수 있게 된다.
- 7) 이야기는 아동의 듣기 능력과 집중력을 길러 준다. 그림, 삽화 등의 시각적 보조자료나 사전지식, 상식을 통해서 전체적으로 이해할 수 있도록 해 주며, 개인적인 경험에 결부시킬 수 있도록 해 준다.

이처럼 동기 부여와 흥미를 제공하고 언어 학습에 대한 긍정적인 태도를 제공하며, 상상력의 자극, 사회적인 경험의 공유, 듣기 능력 등을 향상시킨다고 하였다.

이완기(1994)는 총체적 언어 교육의 예로 Storytelling을 들면서 이야기에
는 원어민들의 언어적 직관이 그대로 들어 있기 때문에 언어(영어)에 대한
감(感)과 소리의 특질을 느끼게 해 주고 그 속에 어휘나 문장 구조가 자연
스럽게 반복되므로 의식하지 못하는 가운데 언어를 습득하게 도와주고 동

기 유발과 자발적인 참여를 유도하는 데 매우 효과적이라고 진술하고 있다.

강영은(1993)은 동화를 통한 영어 공부는 반복해서 읽기를 즐기게 하여 반복되는 표현을 쉽게 외울 수 있고 문장들이 거의 회화체여서 생활영어를 따로 배울 필요없이 자연스럽게 습득할 수 있다는 것으로 그 장점을 말하고 있다.

이경석(1998)은 이야기의 가치를 다음과 같이 들었다.

- 1) 이야기는 어린이들의 상상력을 자극하고 비판적 능력을 키워주며, 감성적 성장을 돕는 등의 교육적인 기능을 한다.
- 2) 어린이들은 교실에서 함께 들으며 같이 웃고 즐거워하거나 사회적, 감성적 경험을 공유하게 된다.
- 3) 어린이들에게 다른 사회의 문화나 생활 등에 대한 많은 정보를 제공하고, 시대를 초월한 세상을 만나며, 지식을 얻고 이해를 넓히며 새로운 생각과 경험에 접근하게 된다.
- 4) 언어의 기술을 발달시키는 수단으로서, 의미 있고 학습 의욕을 자극하는 많은 것들을 제공한다.
- 5) 실제 생활에서 사용되는 대화의 좋은 모델을 보여준다.
- 6) 진정한 의사 소통이 이루어지는 언어사용을 인식하게 되며, 직관적 인식이 다른 사람들과의 의사 소통을 위한 언어사용 능력을 발전시킨다.

이상에서 보듯이 Storytelling은 우리 나라처럼 목표어에 노출될 기회가 적은 EFL(English as a Foreign Language)환경에서 매우 효과적이고 이야

기 상황 안에서 제시되는 언어이므로 보다 쉽게 학습이 되도록 하여 언어 능력의 신장과 영어 학습에 긍정적인 태도를 키우는데 많은 장점이 있으므로 동화를 활용한 초등영어 교육의 효과는 충분히 고려할 가치가 있다.

2.2.3. Story의 선정과 재구성

Story가 제대로 선정되지 않는다면 Storytelling이 언어학습 증진에 큰 영향을 미치지 못하게 된다. 따라서 아동의 흥미를 최대화하고 Storytelling의 효과를 높이기 위해서 다음과 같은 사항들을 고려하여 Story를 선정하여야 한다.

- 1) 학습자의 발달 단계를 고려해야 한다. 초등 학습자는 인지적으로 볼 때 자아 중심에서 벗어나 사회와 관계를 맺기 시작하면서 부모, 형제, 또래집단과 갈등이 생기기 시작하는 시기에 있다.
- 2) 학습자의 언어 수준을 고려하여야 한다. 지나치게 어려운 이야기는 학습의욕을 저하시키기 쉽고 반면 너무 쉬운 이야기는 동기 유발에 실패할 우려가 있으므로 Krashen의 언어 입력가설(The Input Hypothesis)에서 보듯이 아동의 수준보다 약간 높은 언어 수준 단계의 Story를 들려주는 것이 좋다.
- 3) 학습자가 흥미를 느낄 수 있는 것이어야 한다. 학습자의 일상 경험과 관련된 것이나 흥미를 자극할 수 있는 이야기의 선택은 Storytelling의 효과를 더욱 극대화 할 수 있다. Terman과 Lima(최연아, 2000에서 재인용 p.53)는 학습자의 독서 흥미도에 관해 주목할 만한 결과를 내놓았다. 나이, 신체적 발달 수준, 학교 환경, 가정에서의 훈련 정도, 정신적 능력, 성별에 따라 학습자가 선호하는

Story의 종류가 다르다. 남녀 모두 동물이야기를 좋아하나 남자 어린이는 모험 이야기를, 여자 어린이는 요정 이야기처럼 감성적인 이야기를 즐겨하는 경향을 나타내며, 9세 이후부터는 성별에 따라 선호도가 더욱 두드러지게 차이를 나타낸다고 하였다. 학습자에게 친밀한 주제를 담고 있는 Story는 학습 흥미를 자극하고 동기를 유발하며 학습한 내용을 기억하는데 매우 효과적이다.

- 4) 교사 자신이 좋아하는 Story를 선택해야 한다. 어린이들은 교사가 그 Story를 좋아하고 있는지를 본능적으로 직감한다. 또한 교사 자신이 좋아하는 이야기책일 때 더 많은 열정과 자신감을 가지고 그 내용을 전달할 수 있고 아동도 Story를 듣는 기쁨을 느낄 수 있을 것이다. 그러므로 교사 자신이 즐겁게 들려줄 수 있고 학습자의 흥미와 사고를 불러일으킬 수 있는 Story를 선정한다 (Morgan & Rinvoluceri, 1996, Wright, 1995).
- 5) 목표 구문이 반복적으로 제시되어 같은 내용의 언어가 자연스럽게 어린이에게 입력될 수 있는 이야기가 좋다. 목표 구문이 반복적으로 되풀이되면 학습할 어휘에 지속적으로 노출될 수 있으므로 학습을 용이하게 한다.
- 6) 구조가 잘 짜여진 이야기를 선정한다. 좋은 Story는 흐름의 절정 (climax)이 있고 리듬과 운율이 살아있으며, 대화가 실생활과 잘 연결되어 자연스런 발화를 유발한다. 또한 Story의 중심이 되는 일화적 사건들이 유기적으로 잘 연결되어야 하는데, Oller (1983)는 이야기가 논리적(logically), 일화적(episodically)으로 조직되어 있으면 학습자가 이를 잘 예측할 수 있어서 언어의 인지작용을 도울 수 있다고 하였다.
- 7) 현재 수업에서 다루고 있는 언어 내용이나 주제를 담고 있는 Story

가 적절하다(김형순, 1997). 정규 교과에서 다루는 언어 내용이나 주제를 담고 있는 이야기를 선택하면 언어가 사용되는 상황을 전체적인 맥락 속에서 더욱 정확하게 이해할 수 있을 것이다. 또한 Storytelling을 통하여 반복학습이 이루어지므로 쉽게 배우지만 쉽게 잊어버리는 아동의 특성에 비추어 매우 효과적인 학습이 될 수 있다.

- 8) 삽화도 책의 본문만큼이나 중요하다. 어린이들에게 삽화를 보여 주는 것은 문학 경험에서 결정적인 요소이다. 삽화는 책을 읽는 데에 시각적인 즐거움과 내용의 이해를 돕는데 큰 몫을 한다. 소집단의 어린이들을 상대로 한 Storytelling에서는 작은 크기의 책을 이용해도 삽화를 볼 수 있으나 전체 그룹에서 이루어질 때는 청자들 모두가 삽화를 볼 수 있도록 큰 책을 고르거나 교사가 삽화를 확대하여 제작을 하기도 한다.

paraphrase의 사전적 의미는 ‘상세하고 쉽게 바꾸어 쓰기 또는 말하기’이다. 본 연구에서의 재구성이라 함은 이야기의 원본을 학습자의 수준과 영어 교과의 지도 내용에 맞도록 수정 또는 개작하는 것을 의미한다.

외국의 동화책은 EFL상황에 있는 어린이를 대상으로 개발된 것이 아니기 때문에 EFL 학습자의 인지 수준과 맞지 않은 경우가 많고, 내용에 따라 너무 생소하거나 많은 문화적 차이가 포함되어 있어 이해하기가 어려운 것들이 많다. 또한 우리 나라의 전래동화라고 할지라도 영어표현에 맞게 재구성하여야 할 필요가 있다. 우리 어린이들이 영어교과의 목표언어를 습득하여 의사소통 능력을 향상시키고 영어에 대한 자신감과 흥미를 높이기 위하여 이해 가능한 단계로 이야기를 재구성하여야 한다.

강영은(1999)은 동화를 개작하거나 수정할 때 낯선 단어나 숙어는 의미

와 어감을 잃지 않는 한 익숙한 단어로 바꾸는 것이 좋으나 그림이 특정 단어의 설명에 도움이 된다면 낯선 단어라도 구태여 바꿀 필요 없이 이야기의 분위기를 살리며, 문장의 순서가 도치되었을 경우는 학생수준에 맞추어 교사가 개작을 결정하고 이야기의 길이가 너무 길 경우는 중간의 계속 반복되는 부분을 줄일 수 있다고 하였다.

또 Rivers (1991)는 언어 기능은 가르칠 내용을 대화 형태로 제시할 때 더욱 효과적으로 학습된다고 하였다.

Ellis & Brewster(1991)는 Story의 개작·압축에 관련하여 다음과 같은 의견을 제시하였다.

첫째, 학습자에게 친숙하지 않은 어휘는 쉬운 어휘로 바꾼다.

둘째, Story 안에 여러 가지의 시제가 복합적으로 사용되었으면 현재 또는 과거로 단순하게 변형한다. 또한 문장 구조도 강조하고자 하는 구문을 중심으로 개작하고 어려운 구조는 단순하게 바꾼다.

셋째, 문장이 너무 긴 것은 짧게 줄이거나 두 문장으로 나누고 대화체로 바꿀 수 있는 부분은 바꾼다.

넷째, 주요 사건을 제외하고 Story 전개에 중요하지 않다고 판단되는 사건은 생략한다. 즉 학습 목표와 이야기 구조상 꼭 필요한 사건만 골라서 Story를 다시 꾸미는 것이다. 이에 덧붙여서 기억할 점은 영어수업에서 학습할 표현 기능은 한 두 가지로 집약된 경우가 많으므로 표현 기능의 구문이 자주 반복될 수 있도록 개작하는 것이 좋다는 점이다.

그 외에도 Story를 재구성하는 기준으로 제7차 영어과 교육과정에서 제시된 어휘 규정과 아동의 집중 시간을 반영하여야 한다. 제7차 영어과 교육과정에서 제시하고 있는 각 학년의 새로운 어휘 수는 3, 4학년에서 80~

120 낱말, 5, 6학년에서 90~130 낱말이며 단일 문장의 길이로는 3, 4학년에서 7낱말, 5, 6학년에서는 9낱말 이내로 이루어지도록 하고 있다. 정규 영어 교과에 Storytelling을 적용하여 의사소통 능력을 기르고자 하는 본 논문에서는 이러한 영어과 교육과정도 참고로 하여 Story를 재구성하는 기준으로 삼아야 할 필요가 있다. 또한 초등 영어 학습자의 집중시간이 짧은 특성과 본 연구에서 주어진 한 단원 당 5시간(1시간 당 40분, 영어수업 4시간과 재량 1시간)이라는 수업시간의 양을 고려할 때 Story의 분량은 제한되어 재구성되어야 한다.

2.2.4. Storytelling의 지도방안

성공적인 Storytelling 적용 수업은 철저한 준비를 통해서 이루어질 수 있다. 준비하는 과정에 많은 시간과 노력이 들지만 Storytelling의 여러 가지 효과를 고려할 때 충분히 그만한 가치가 있다.

Sorenson(1981)은 Storytelling을 위한 준비단계를 다음과 같이 제안하였다.

- 1) Knowing the story : 이야기를 알기 위해 준비하는 단계다. 반복하여 읽음으로써 이야기의 배경과 분위기, 구성 및 주인공을 마음에 그릴 수 있도록 하여야 한다.
- 2) Analyzing the story : 다시 읽으면서 이야기의 장면과 대화의 특징, 등장 인물의 독창적인 면, 이야기의 배경 및 전개과정을 주의 깊게 살펴본다.
- 3) Reading and rereading : 의도적으로 하루 동안 이야기를 잊고 있

다가 다시 기억해 낼 수 있을 정도로 읽고 또 읽는다.

- 4) Making the cue card : 이야기의 핵심적인 것을 적어 둔다. 특히 이러한 메모는 초보자에게 유용하다. 그러나 구연을 하는 동안 이것을 자주 보면 어린이들의 주의를 산만하게 할 수도 있으므로 지나치게 cue card에 의존하지 않고 구연할 수 있도록 준비한다.
- 5) Story review and rehearsal : 이야기를 완전히 알고 난 후 효과적인 전달을 위하여 연습하는 단계이다. 이 때의 연습이란 Story를 완전히 암기하는 것을 의미하는 것은 아니다. 중요한 사건이나 내용을 빠뜨린 경우에는 구연을 멈추거나 되돌리지 말고, 가능한 한 그 사건을 이야기의 다른 부분에 넣어 자연스럽게 전개시키도록 한다. 연습을 하면서 그 이야기의 구연에 걸리는 시간을 재어보고 어린이의 집중시간에 맞추어 조절하기도 하고 표정과 제스처 및 목소리의 톤을 개선해 보기도 한다.

이처럼 Storytelling 전에 이야기의 전체 내용을 이해하고 인물의 특징을 분석하여 강조할 점과 분위기를 살리기 위한 방법 등을 충분히 준비하여야 아동감 있게 Story를 들려줄 수 있다. 특히 표정과 제스처, 음성은 분위기 구성에 중요하며 이야기하고 있는 자신의 표정과 화법을 관찰하기 위하여 거울을 보기도 하고 비디오와 녹음기 등을 이용하는 등 자신이 분석한 Story의 내용과 분위기에 근거하여 충분히 준비하여야 한다.

수업현장에 Storytelling을 도입하여 그 효과를 극대화하기 위해서는 Story를 암기하는 것이 중요하다. 그러나 이야기를 다 암기하려면 부담이 클 수밖에 없다. 이 때 이야기의 뼈대(story skeleton)나 이야기 풍선(bubbled story)을 그려서 사용하면 기억하기에 매우 편리하다. Story의 처

음과 끝, 핵심이 되는 것은 기억하고 세부적인 내용은 조금씩 달라질 수 있다는 여유를 가지도록 해야한다. Storytelling 중 학습자와 눈을 마주치도록 (eye contact)하면 학습자의 주의집중을 유지할 수 있고 자연스럽게 이야기에 몰입하게 하여 교사와 학생간에 성공적인 상호 작용이 일어난다. 또 이야기해 주는 교사의 목소리를 등장인물에 따라 다르게(dialog voice changes)하면 이야기의 효과를 높일 수 있다. 기쁨을 나타낼 때는 높고 강하게, 슬픔을 나타낼 때는 낮게, 이야기의 정점에서는 목소리를 낮춰 극적 효과를 볼 수 있다. 또 이야기의 극적인 효과를 살리기 위해 Storytelling 중간 중간에, 시작과 결론 전에, 잠깐의 멈춤(pauses)으로 교사와 아동들은 Story가 주는 의미를 공유하게 된다. 학습자들을 이야기 속으로 끌어들이기 위하여 어린이의 이해를 돕는 그림을 보여주고, 반복하여 말해 주면서 어린이들의 예측력을 자극해 간다. 이야기의 효과를 높이는 또 다른 방법으로 다양한 비언어적 기술을 잘 활용하도록 한다. 얼굴 표정이나 몸짓 등을 Story의 내용에 맞게 적절히 변화시켜야 한다. 그러나 과장된 몸짓은 오히려 아동이 이야기의 내용에 집중하는데 방해할 줄 수 있으므로 유의해야 한다. 영어만을 고집하여 이야기하지 말고 목표언어인 영어와 모국어를 상황에 맞게 적절히 안배하여 사용한다. 우리 나라처럼 학습자 모두가 공통의 모국어를 갖고 있는 경우, 적절한 모국어의 사용은 필수적이나, 그러나 언제, 왜 사용할 것인가에 대해서는 교사의 전문가적 판단이 필요하다. 또 이야기하는 중간 중간에 학습자의 반응을 살피고 적절히 피드백을 준다.

Rixon (1991)은 “이야기를 듣는 재미는 다음 단계에 무엇이 일어날지를 예측하고 계속되는 이야기에 참여하는데 있다.”고 하였다. Story를 선택하고 재구성한 다음 이야기를 할 때에는 학생들에게 책의 표지를 보이며 주인공을 소개하고, Story의 상황에 대하여 추측하게 한 후 시작한다.

Storytelling 중에는 아동들을 참여시켜서 학습의 주체가 되도록 한다. 즉 Storytelling 중간에 이야기를 멈추고 다음에 일어날 일을 예측하게 하고, 내용이 반복적으로 될 경우에는 다음에 일어날 일의 주요 어휘와 문장유형을 말해 보게 한다.

Storytelling을 교실 수업에 도입하기 위한 방안으로 Wright(1995)는 다음 3단계 방안을 제시하였다.

1) Pre-storytelling 단계

듣기가 능동적인 행위가 되기 위해서는 듣기 전 활동인 Pre-Storytelling 활동의 단계가 특히 중요하다. 들어야 할 뚜렷한 이유가 있고, 그 활동에 흥미와 동기를 가지면 주의 집중을 잘 하며 잘 이해할 수 있기 때문이다. 그러므로 이 단계에서는 학습자의 흥미와 학습동기를 유발시키고, 학습자가 가지고 있는 기존의 선형 지식을 활성화시키며, 학습내용의 이해에 필요한 언어적 준비를 시키는 단계이다. 어린이들이 동화자료를 접하기 전에 어려운 단어를 가르쳐주고, 작품의 줄거리를 제공하여 보다 효과적으로 동화를 학습할 수 있는 사전 준비활동을 시키는 것이다.

2) While-Storytelling 단계

듣기 중 활동에서는 입력되는 듣기 자료에서 내용을 찾아내는 능력을 개발하도록 도와주며 아동들이 이야기를 듣고 즐거움을 느끼게 한다. 2.3.6.에서 살펴본 Storytelling의 전략이 가장 밀도 있게 적용되는 단계이다. 이야기의 이해를 돕기 위해 칠판에 교사나 아동이 그린 그림이나 책 속의 그림, 잡지의 그림, 주인공 인형, 사물, 가면 등과 마임(mime)을 이용할 수 있다. 적절한 시점에 이야기를 중단하고 다음에 무슨 일이 일어날지 다음 내용을 추측하고 예상하도록 이끈다. 아동의 영어 학습 수준에 따라 답의 완성도를 달리 유도한다. 아울러 Storytelling 중간 중간에 아동

들의 개인적인 반응을 유도하고 아동들의 참여와 이해를 표현하도록 여러 가지 활동을 진행한다. 작품의 중요 사건에 대한 시간 순서를 점검하여 순서대로 카드를 배열하기도 하고, 빈 칸 메우기 등을 통해 Story자료 자체에 주의를 집중시키거나 듣고 읽은 것에 대한 반응 활동을 하게 함으로써 단기기억을 장기기억으로 바꾸는데 효과적인 결과를 내기도 한다. 학습결과가 학습자에게 의미를 주면 더욱 흥미를 느끼게 된다. 듣기 중 활동이 끝나면 즉각적인 feedback이 주어져야 한다.

3) Post-Storytelling 단계

Story를 듣고 난 후 행해지는 모든 활동을 말하며 듣기 전 활동과 듣기 중 활동에서 행해진 것을 연장시키고, Story의 완전한 이해를 위해 다양하고 폭 넓게 흥미로운 추후활동을 함으로써 어린이들의 사고력을 촉진시켜 주고 작가의 의도를 해석하는 힘도 길러주게 된다. 그림으로 그리기, 이야기 순서에 맞는 그림 찾기, 글로 표현하기, 잘못된 내용 찾기, 상황 추측하기, 이야기 바꾸어 보기, 극으로 표현하기, retelling, 만화로 내용을 요약해보기, 책으로 만들기 등 다양하고 창의적인 방법으로 표현하도록 유도한다.

Storytelling의 대표적인 수업모형으로는 Ellis와 Brewster(The Storytelling Handbook for Primary Teachers 26-27:1991)의 모형을 인용할 수 있으며 그 내용을 요약하면 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> Ellis와 Brewster의 Storytelling 수업모형

순서	단계	지도 내용
1	준비	분위기 만들기 및 도입 준비
2	복습	전시학습 복습
3	도입	학습 목표 제시
4	목표제시	학습할 내용의 소개
5	교사주도 학습	목표언어 습득을 위하여 교사가 주도하는 활동
6	창의적 학습활동	새로 배운 언어를 사용할 기회 부여(게임, 조사, 역할 놀이 등)
7	확인	공부한 내용의 복습 및 확인
8	차시 예고	과제 및 다음 시간에 대한 준비와 예고

위의 수업절차에서 1, 2, 3단계와 7, 8단계는 항상 반복해야 하는 부분이다. 전체적으로는 의사소통 중심의 수업 모형에서 크게 벗어나지 않음을 알 수 있는데 5단계의 통제적 연습이 의사소통 전 활동에 해당되는 항목이며 6단계의 발화(production)단계가 의사소통 활동으로서 조사활동, 역할놀이 등을 통하여 배운 언어를 보다 유의미하게 사용할 수 있는 기회를 준다.

홍경선(1998)은 Storytelling을 위한 수업 절차를 도입단계(before the story), 전개단계(during the story), 연습단계(after the story), 정리단계(follow-up)의 4단계로 제시하였다. 각 단계에서 이루어지는 활동의 구체적인 내용은 다음과 같다.

- 1) 도입 단계 : 이야기 주제와 관련된 내용을 추측해 보는 활동이 이루어진다. 학습자가 이야기를 잘 이해하도록 돕기 위하여 새로운 어휘나 표현 등을 미리 그림이나 사진, 마임 등을 통해 이해시킨다.
- 2) 전개 단계 : 이야기를 들려주는 것이 주된 활동으로 교사는 자신이 이야기를 하는 동안 학습자가 주의 깊게 들으면서 이야기를 즐길

수 있도록 해야 한다. 아동들이 교사가 들려주는 이야기를 보다 잘 이해하도록 하기 위하여 시청각 자료나 음악, 그림, 손 인형 등을 활용한다. 이야기를 들려주면서 아동들이 이야기를 이해하고 있는지 확인하도록 한다.

3) 연습 단계 : 짝활동이나 그룹활동을 통하여 기억나는 표현들을 토대로 retelling하거나 역할극을 해 보도록 한다. 앞면에는 그림이, 뒷면에는 글자나 문장이 적힌 카드를 나누어 읽기나 쓰기와 연계되는 활동을 할 수 도 있다.

4) 정리 단계: 노래, 이야기의 순서 찾기, 기억나는 문장 말하기, book making 등의 활동을 통하여 이야기를 정리하는 마무리 단계이다.

김영민(1996)은 Storytelling의 수업 절차를 도입단계(beginning stage), 전개단계(developing stage), 집중단계(focusing stage), 확장단계(extending stage), 정리단계(following stage)의 5가지 단계로 나누었는데 홍경선(1998)의 Storytelling 수업절차와 비교해 보면 홍경선의 4단계중 연습단계를 집중단계, 확장단계로 더 세분화했다고 볼 수 있다.

이상에서 살펴본 여러 학자들의 Storytelling 수업절차는 단계에 따라 활동의 내용이 조금씩 달라지나 그 흐름은 대체로 비슷하다. Storytelling의 첫 단계에서는 대부분 story를 전개하기 전에 학습자들로 하여금 앞으로 전개될 학습 활동에 관심을 가지도록 학습 분위기를 조성하고 기존 스키마를 활성화하는 활동이 주로 이루어진다. Storytelling의 두 번째 단계에서는 Storytelling의 본격적인 활동 과정으로 story를 이해하고 그 속의 내용을 학습하기 위한 활동들이 이루어진다. Storytelling의 마지막 단계에서는 두 번째 단계에서 학습한 내용을 적용하고 활용하여 내재화하는 확장된 활

동들이 이루어지는데 각 이론들이 유사한 가운데 가장 많은 차이를 보이는 부분이 이 단계의 활동 내용이다.

Ⅲ. 연구의 실제

3.1. 연구의 대상

본 연구의 대상은 연구자가 담임하고 있는 부산시 면소재지 J초등학교 4학년 어린이 1개반의 25명이며, 비교반을 따로 두지 않고 연구반 만으로 선정하였다. 3학년에서 영어를 시작하여 1년 6개월간 듣기와 말하기 영역에서 정규 영어 교육 과정을 거친 단계이다.

3.2. 연구기간

본 연구를 위하여 2003년 3월부터 계획하고 이론적으로 연구하며 자료를 수집하였다. 2003년 9월에서 2003년 12월까지 매주 1시간의 정규 영어 시간과 월 1회의 재량시간의 총 20시간을 실험 및 적용에 투입하였다. 평가 및 설문 조사시간은 별도로 투입하였다.

3.3. 측정도구

- 1) 아동용 설문지(기초조사(실태), 흥미도, 자신감), 영어 듣기·말하기 평가지
- 2) 교사용 설문지(영어 수업에 대한 이야기 활용의 효과에 대한 의견, 적용 여부, Storytelling의 효과를 인정하는 교사가 Storytelling을 적용하려고 할 때 느끼는 어려움 등)

3.4. 연구절차

본 연구는 다음과 같은 절차를 거쳐 진행되었다.

- 1) 주제를 선정하였다.
- 2) 이론적인 연구를 하였다.
- 3) 학습에 알맞은 이야기를 선정하고 재구성하였다.
- 4) 정규 영어 교과에 Storytelling 기법을 적용한 차시별 수업모형을 개발하였다.
- 5) Storytelling 적용 수업을 위한 시각 자료 및 학습자료를 개발하였다.
- 6) 수업모형에 따라 Storytelling 적용 수업을 전개하였다.
- 7) 정규 영어 교과에 Storytelling 기법을 적용하는 본 연구에 대한 평가를 하였다.

3.5. 본 연구에서의 Story 선정의 기준과 재구성

본 연구에서 Story를 선정하는 기준을 설정하기 위하여 교육과정상 제한된 시간 등의 현실적인 상황을 반영하여 다음과 같이 정리하였다.

- 1) 초등학교 4학년인 학습자의 발달 단계를 고려하여 선정한다.
- 2) 초등학교 4학년의 교육과정에서 제시된 언어 수준을 고려하여 선정한다.
- 3) 학습자가 흥미를 느낄 수 있는 Story를 선정한다.
- 4) 교과 단원과 관련 있는 언어 내용이나 주제의 Story를 선정한다.
- 5) 교과의 목표 구문이 반복적으로 제시되어 같은 내용의 언어가 자연스럽게 입력될 수 있는 Story를 선정한다.

6) 기존 스키마를 활용할 수 있도록 아동에게 친숙한 Story를 선정한다.

7) 교사인 본 연구자에게 좋은 느낌을 주는 Story를 선정한다.

8) 삽화를 활용하여 들려줄 수 있는 Story를 선정한다.

위와 같은 Story 선정 기준에 따라 실제로 수업에 적용할 Story를 <표 3>과 같이 선정하였다.

<표 3> 수업에 적용하기 위하여 실제로 선정한 Story

단원제목	의사소통 기능	언어 규칙	적용할 이야기
5. Who Is She?	사실 확인	Who is she? She is Mina.	The people who saw the mirror for the first time
6. Is This Your Cap?	사실 확인 사실 묘사	Is this your cap? This is my cap. It's red.	Gold Ax and Silver Ax
7. Sorry, I can't.	제안 거절	Let's play soccer. Sorry, I can't.	The Single-log Bridge
8. How Much Is It?	원하는 것 물건 사기	What do you want? How much is it?	An Old Man With a Wen

선행연구를 고찰하고 초등학교 제7차 교육과정을 참고로 하여 본 연구에 있어서 Story를 재구성하는 기준을 다음과 같이 설정하였다.

1) 가능한 한 대화체의 문장으로 바꾼다.

2) 어려운 단어는 학습자에게 익숙하거나 쉬운 단어로 바꾼다.

3) 삽화로 낱말의 뜻을 충분히 알 수 있을 때는 Story 원본의 단어를 그대로 사용한다.

4) 길이가 긴 문장은 짧게 바꾼다.

- 5) 주요 사건을 제외하고 Story 전개에 중요하지 않은 사건은 생략한다.
- 6) 가능한 한 표현 기능의 구문이 반복되도록 한다.
- 7) 교육과정에 제시된 어휘기준을 반영한다.

Story의 재구성 기준에 따라 <표 3>을 작성하였으며 다음 네 편의 이야기는 초등학교 4학년 영어 교과서 5, 6, 7, 8단원의 지도 내용에 적합한 Story를 재구성한 예이다.

교과 단원	5. Who Is She?
이야기 제목	The People Who Saw The Mirror For The First Time
Once upon a time, a farmer() had to go to Seoul. "Darling, I need to see Mr. Park in Seoul." "Then, please buy me a comb() in Seoul." "A comb? What does it look like?" "Look at the sky." The farmer looked up the sky. There was a half moon() in the sky. "It looks like that moon." "I see." The farmer went to a market in Seoul. But he couldn't remember the name. "What was that? What was that my wife said?" Right. She said 'It looks like that moon.' He looked up the sky. There was a full moon() . "I see." He looked around the market. "OK. This looks like that moon." He bought the mirror() and came back home. "I'm home." "Welcome. Did you buy a comb for me?" "Yes, I did. This is for you." The farmer gave the mirror to her. "Thank you." The wife looked into the mirror. She got angry. "Who is she?" The farmer's mother looked into the mirror, too. "Who is she? She is very old()." His wife looked into the mirror again. "No, she is not old. She is young(). Who is she?" The farmer's wife began to cry.	

교과 단원	6. Is This Your Cap?
이야기 제목	Gold Ax and Silver Ax
Once upon a time, A good woodcutter() lived with his mother. He was so poor. He was so good for his mother. One day, He went to cut down some trees. "Yo-ho, yo-ho. oops." He dropped his ax() into the pond. "Oh, my god. It's my only ax. What can I do?" Just then a mountain god() appeared. "Why are you crying?" "I dropped my ax into the pond()." "I see. Just a moment." The mountain god asked showing a gold ax. "Is this your ax?" "No, it isn't." The god asked showing a silver ax. "Is this your ax?" "No, it isn't." The god asked showing an iron ax. "Is this your ax?" "Yes, it is . My ax is an iron. It's my only ax. Thank you." "You are very good. I will give you these all." "Oh, really? Thank you. thank you so much."	

교과 단원	7. Sorry, I can't.
이야기 제목	The Single-log Bridge
Once upon a time, There was a log bridge() across a stream(<u> </u>). One day, Two goats met on the bridge. "Get out of my way. I'm very busy now. Out of my way!" "Sorry, I can't. I'm busy, too. You get out of my way." "Sorry, I can't." They wanted to cross the bridge first. They started to fight. "Get out of my way. I'm busy." "Sorry, I can't. I'm busy, too. You get out of my way." "Sorry, I can't. I'm first." They kept on fighting. Oh, no! Together they fell into the water.	

교과 단원	8. How Much Is It?
이야기 제목	An Old Man With a Wen
Once upon a time an old man lived. He has a wen(). One day, He went to cut trees to a mountain. It was late when he finished cutting trees. So he looked for a house to sleep. He found an old house to sleep. He went into the house. He was scared. So he started singing. "Ra~ ra~ ♪" Then goblins appeared from somewhere. He was so frightened. A goblin() said. "Your song is wonderful. Where does your song come out of?" He said pointing to his wen(). "O, out of here." The goblins said. "We want it. How much is it?" "Le, Let me see." "How much is it?" Oh, yes. Let me give you this golden bat. Please, give us it." "O, OK." The goblins took the wen. He came back home with the bat, without the wen. He became rich thanks to the golden bat.	

3.6. 차시별 수업 모형 설계

수업 단계의 일관성은 학습자가 수업의 어느 부분에 와 있는가를 알고 예측하게 하여 안정감을 주므로 수업 모형을 구안하는 것은 교수-학습 계획을 세우기 위한 중요한 바탕이 된다고 할 수 있다. 전체적인 수업절차도 필요하지만 더욱 세분화하여 지침으로 삼을 차시별 수업모형을 설계해두면 어떠한 시간이든지 부담 없이 접근할 수 있을 것이다. 설계된 차시별 수업 모형을 바탕으로 각 단원의 특성에 맞게 탄력적으로 운영하면 학습자의 영어 학습 효과를 향상시킬 수 있다.

앞서 선행연구에서 살펴본 Wright, Ellis & Brewster, 홍경선, 김영민의 수업절차 외에도 개발되어있는 대부분의 Storytelling의 수업 절차들은 우리의 교육적 현실이나 국가 교육과정은 고려하지 않고 Storytelling만을 위하여 제시된 것들이다. 교사에게 재량권이 주어진다 하여도 이수해야하는 국가적인 교육과정이 있으므로 교과서의 내용을 다루면서 Storytelling의 장점을 활용한다고 하여 별도로 Storytelling을 위한 수업을 하기에는 현실적으로 어려움이 따른다. 특히 3·4학년의 주당 1시간, 5·6학년의 주당 2시간으로 배정된 부족한 영어 수업 시수를 생각하면 Storytelling만을 위해 시간을 내기에는 어려운 상황이다. 이에 교육과정을 충실히 실현하면서 Storytelling의 장점을 동시에 살릴 수 있는 Storytelling 적용 수업모형의 개발이 절실한 것이다.

정규 교육과정에 Story를 도입하여 언어습득의 효과를 높이기 위한 수업 모형을 설계하기 위해 이미 개발된 수업모형과 현실적 교육환경을 모두 고려하여 개발의 원칙을 세워야 할 필요가 있다. 본 연구에서는 다음과 같은 기준과 전제에 따라 수업 모형을 설계하고자 한다.

첫째, 총체적 언어 교수법과 의사소통 중심 언어 교수법, 그리고 Story를

활용의 장점을 접목한 수업 모형을 개발하여 영어에 대한 흥미와 자신감을 기르고 기초적인 의사소통 능력을 형성하는 것에 목표를 두도록 한다. Froese(1994)의 정의에서 보듯이 총체적 언어 교수법은 학습자 중심이며 문학에 기초한 학습법을 말하며 학생들에게 실제상황에서의 의사소통에 중점을 둔 언어교수법이므로 초등영어 교육의 현장에 적용시키기에 매우 의미 있는 교수법이다. 의사소통 중심 언어교수법은 총체적 언어교수법과 많은 공통점을 보이며 현재 초등학교 영어 수업의 기본이 되고 있다. 둘째, 교육 현실을 반영하여 정규 교육과정의 목표를 효율적으로 실현하는 방안으로 Story를 접목시키도록 수업모형을 설계한다. 셋째, Story의 활용이 단순히 제시만으로 그치는 것이 아니라 단원의 지도 과정에서 효율적으로 반영될 수 있도록 그 방법이 구체화된 모형을 제시한다. 넷째, 다양한 이야기 후속학습을 제시하여 영어에 대한 학습자의 흥미를 지속하고 실제적인 언어사용의 기회를 제공하도록 설계한다.

이 중 둘째, 셋째, 넷째의 기준은 실태 조사에서 나타난 현장 교사들이 느끼는 문제점과 의견을 반영하여 설정한 것으로 이러한 기준이 제대로 지켜져 수업모형이 개발된다면 많은 교사들이 보다 쉽게 이야기를 적용한 수업에 접근할 수 있는 지침의 하나가 되어 의미 있는 시도가 될 것이다.

각 단원에 이야기를 적용하기 위한 전체적인 절차를 요약하면 <표 4>와 같다.

<표 4> 이야기를 적용한 영어 수업의 전체적인 절차

계획 및 준비 단계	지도 단계	평가 단계
1.교재 분석과 적용할 이야기 선정 2.이야기의 재구성 3.수업계획 수립 4.학습자료 제작 5.교사의 구연 연습 6.인터넷을 통한 아동의 개별 이야기 접근으로 이야기 배경 알기 및 스키마 형성 (시간 절약을 위한 사전 활동)	1.동기 유발, 교과 단원의 학습목표 확인 2.언어 표현의 개략적인 이해 3.의사소통 기능의 연습 및 이야기 듣기 4.다양한 후속활동으로 새로 배운 언어의 사용 기회 갖기 5.의사소통 기능 정리	1.실제 의사소통 활동과 후속 학습활동 과정에서 학습자의 자기평가와 상호평가 2.교사의 학생관찰과 평가 3.교사 자신의 수업 평가 및 반성

피드백(feed back)을 통한 교수 학습의 개선

3.6.1. 계획 및 준비 단계

계획 및 준비 단계는 이야기를 활용한 전체 학습을 계획하고 준비하는 단계이다.

교재를 분석하여 전체적인 지도 과정을 구상하면서 활용할 이야기를 선정하여 재구성하고 수업계획을 구체적으로 수립한 후 수업계획에 따라 학습자료를 제작한다. 학습자료 제작은 실태조사에서 나타났듯이 교사들이 이야기 활용의 장점을 인정하면서도 제작시간 부족으로 쉽게 접근하지 못하게 하는 요인이었는데 이를 해소하기 위하여 본 연구에서는 ‘첫째, 이야기의 전달을 위한 시각적 효과가 뚜렷할 것, 둘째, 자료의 제작이 최대한 용이할 것, 셋째, 재료의 구입이 용이할 것, 넷째, 자료의 재활용이 최대한 가능할 것’이라는 자료 제작의 원칙을 세웠다. 이중 첫째와 둘째에 대한 원칙의 실천으로

시각적 효과가 뚜렷하면서 자료의 제작이 용이하도록 인터넷 사이트에서 제공되는 인물의 그림을 컴퓨터에서 확대하여 그대로 오려서 사용하였다. 또 책의 삽화가 뚜렷한 내용의 이야기는 책을 그대로 캠코더에 확대하여 모니터의 화면에 나타난 것을 사용하며 자료를 제작하지 않고 이야기를 이해하는 시각자료로 활용되도록 하였다. 세 번째의 실천으로 일반적으로 학교에서 비치해두고 교사에게 제공되는 부직포와 시트지 등을 활용하였다. 또 네 번째의 실천으로 자료의 재활용이 가능하도록 하기 위하여 부직포를 입힌 Story Board를 만들고 각 인물 그림은 코팅한 후 뒷면에 벨크로우를 붙여 반복하여 사용할 수 있도록 하였고 게임판도 단원에 따라 Game Board에 카드만 바꾸어 끼워 사용할 수 있도록 제작하여 재활용하였다.

Storytelling 단계에 앞서 이야기를 활용한 수업의 효과를 극대화되 수업시간이 부족한 문제점을 해결하기 위한 방안으로 이야기전 학습단계는 학습자들이 일부 개별적으로 실시하도록 하였다. 수업에 제시할 Story를 미리 볼 수 있도록 웹사이트를 일러주어 가정학습으로 제시하였다. 이를 통하여 학습자들이 들려줄 Story의 배경을 미리 알게 하였는데 이는 Story에 대한 기존 스키마를 형성하게 하고 수업 시간을 경제적으로 운영할 수 있게 하였다. 또 각 사이트의 이야기들은 특성에 따라 한국어와 외국어로 되어 있고 언어 내용이 수준별로 제공되고 있어 초등영어 학습자에게 수준별 자기주도적인 학습으로 유도하는 기회가 될 수 있다. <표 5>는 영어 이야기 듣기 전 활동으로 가정에서 멀티미디어 학습을 할 수 있도록 소개한 사이트들이다.

<표 5> Storytelling 학습을 위한 사이트

사이트 명	주 소	특 징
한국의 전래 동화 영어로 보기	www.lg.co.kr	한국전래동화 및 각 나라의 동화를 한국어와 외국어로 볼 수 있고 이야기와 관련한 재미있는 활동을 제공함

사이트 명	주 소	특 정
야후 꾸러기 영어동화	http://kr.kids.yahoo.com/eng/story.html	교과와 관련된 이야기가 1-3단계로 수준이 나누어져 다양한 활동과 함께 제공됨
디즈니 온라 인 동화	http://asp.disney.go.com	디즈니 동화를 읽을 수 있고 인쇄하여 동화책으로 만들 수 있음
부키의 동화 나라	http://www.donghwanara.com	한국동화와 영어동화가 애니메이션으로 제공되어 있음
Bed time Story	http://the-office.com/bedtime-story	50여편의 어린이용 동화가 그림과 함께 제공됨
캔들라이트 스토리	www.candlelightstories.com/	Story, Penpal, Story Theater, Mystery Contest, Spelling Games등으로 분류
그림 동화	www.magickeys.com/books/index/html#yc	외국 아동의 그림 동화책으로 연령별로 구분되어 있으며 내용 및 단어가 간단함
리틀폭스 영 어동화	http://www.littlefox.co.kr	동화와 동요가 움직이는 영상과 함께 제공되어 어린이 특성에 적합함

3.6.2. 지도 단계

단원의 지도 단계를 차시별로 특성에 맞게 세분화하여 수립해 두면 교사와 학습자가 수업의 단계를 알아 안정감 있게 진행할 수 있다. 이미 개발된 기존 수업모형이나 절차들은 교육과정과 Storytelling의 수업을 절충시킨 것이 아니라 각각으로 구안되어 있으므로 교육과정을 지키면서 Storytelling 수업을 해 나가기에는 무리가 있다. 이에 교육과정 실현을 위한 효율적인 방법의 하나로 Storytelling 수업을 적용시키는 수업모형이 절실히 필요하다. 본 연구에서는 이를 차시별로 제시하고 해당 차시의 수업 단계에서 활용할 수 있는 다양한 활동을 함께 살펴보고자 한다.

1) 차시별 수업모형

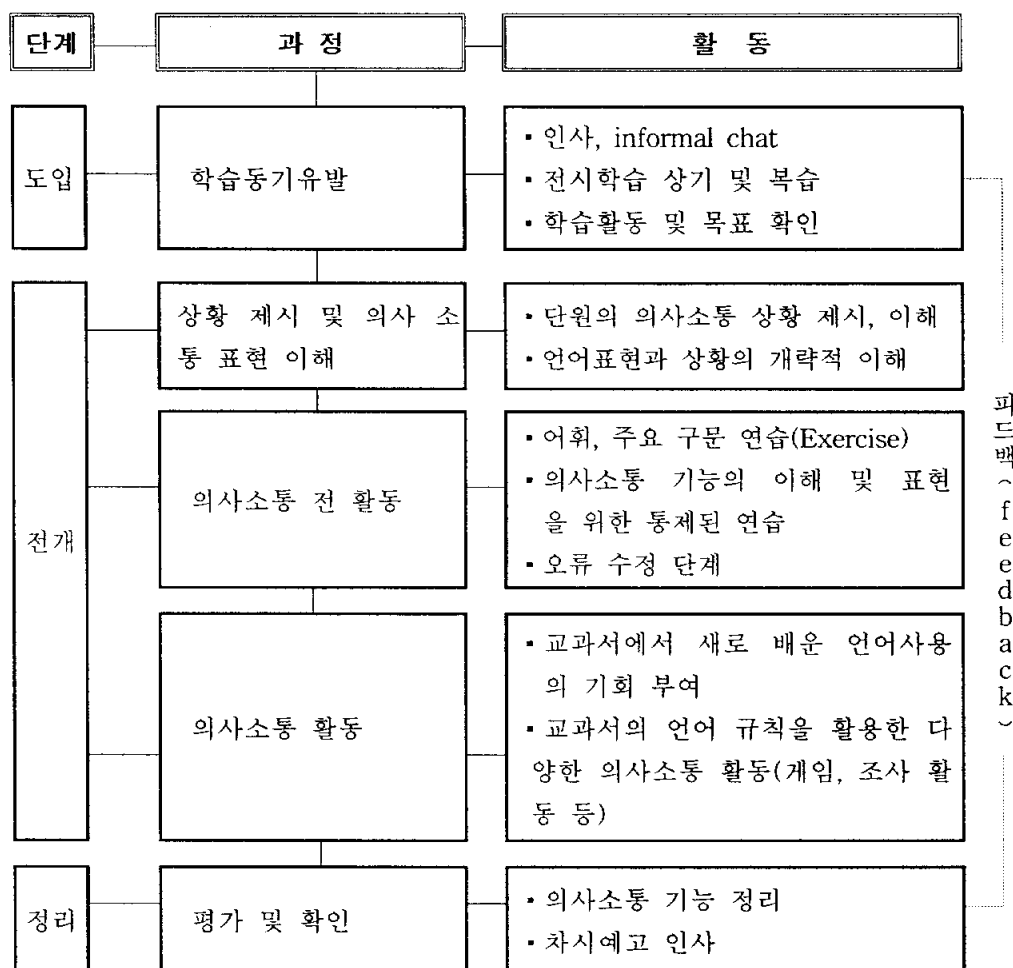
1차시는 교과서를 중심으로 한 수업으로 진행되고 이야기는 2차시부터

적용하되 단원에서 배운 언어규칙이 확장되어 사용되어지는 상황을 인지하도록 교과서의 상황과 언어규칙을 확인한 후 들려준다. 교과 단원의 언어규칙을 활용한 Story를 들려주어 영어로 된 이야기의 부담은 줄이면서 Storytelling 장점은 살리도록 하였다. 3차시에 Storytelling의 전형적인 수업절차가 나타나고 있다. 4차시에는 학습자가 함께 참여하여 이야기하는 등 교사가 단순히 들려주기보다는 학습자가 함께 참여하는 심화된 후속활동을 한다. 또한 4차시에는 3차시에 이은 다양한 Post-Storytelling 활동을 통하여 보다 폭넓은 발화를 유도한다.

(1) 1차시 수업모형

1차시에는 새로운 단원의 의사소통의 상황을 처음 접하므로 교과 내용에 충분히 접하도록 한다. 전 단계에 걸쳐 교과서에서 제시되는 언어규칙을 학습하도록 한다.

<1차시 수업모형>

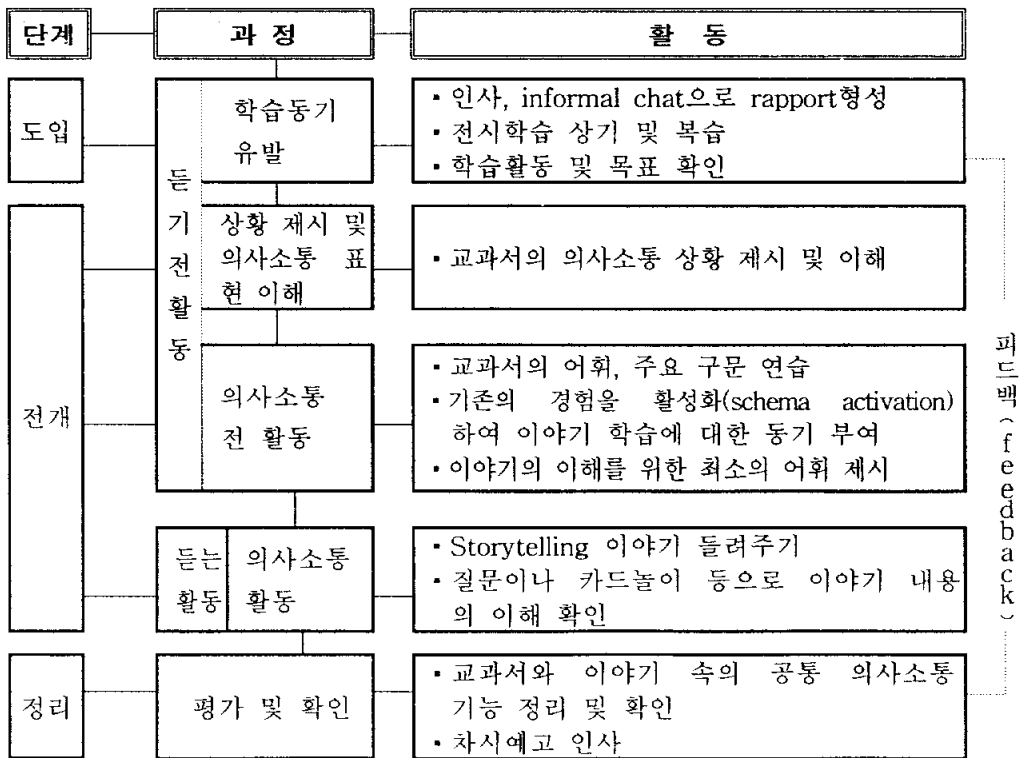


(2) 2차시 수업모형

1차시에서 배운 단원의 주요 의사소통 기능이 2차시에서 반복되고 있다. 그래서 교과서의 의사소통 상황의 제시와 이해를 위한 시간은 짧게 하여도 무리가 없다. 교과서의 의사소통 상황을 이해하고 교과서의 어휘와 주요 구문을 연습한 후 이야기를 적용한 수업의 단계로서 가정학습 등으로 기존 지식이 된 스키마를 활성화(schema activation) 하면서 이야기를 위한 분

위기를 형성하고 이야기를 이해하기 위한 최소의 어휘를 학습한다. 교과서에서 배운 의사소통 기능이 이미 이야기를 이해하기 위한 주요 구문이므로 학습자들이 이야기를 듣기 위한 별도의 어휘학습에 대한 부담은 적은 편이다. Storytelling을 위한 듣기전 활동이 마쳐지면 Storytelling의 전략적 기술을 충분히 살려 학습자들이 이야기의 재미에 빠지도록 들려준다. 이야기도중이나 마친 후 질문이나 간단한 활동을 통하여 이야기를 제대로 이해할 수 있도록 확인한다. 정리 단계에서는 교과서와 이야기 속에 나오는 어휘 중에서 필수적으로 익혀야 할 언어규칙을 정리해 주도록 한다. 2차시는 Wright(1995)의 수업절차로 보면 듣기전 활동(Pre-storytelling)과 듣기 활동(While-storytelling)에 해당한다.

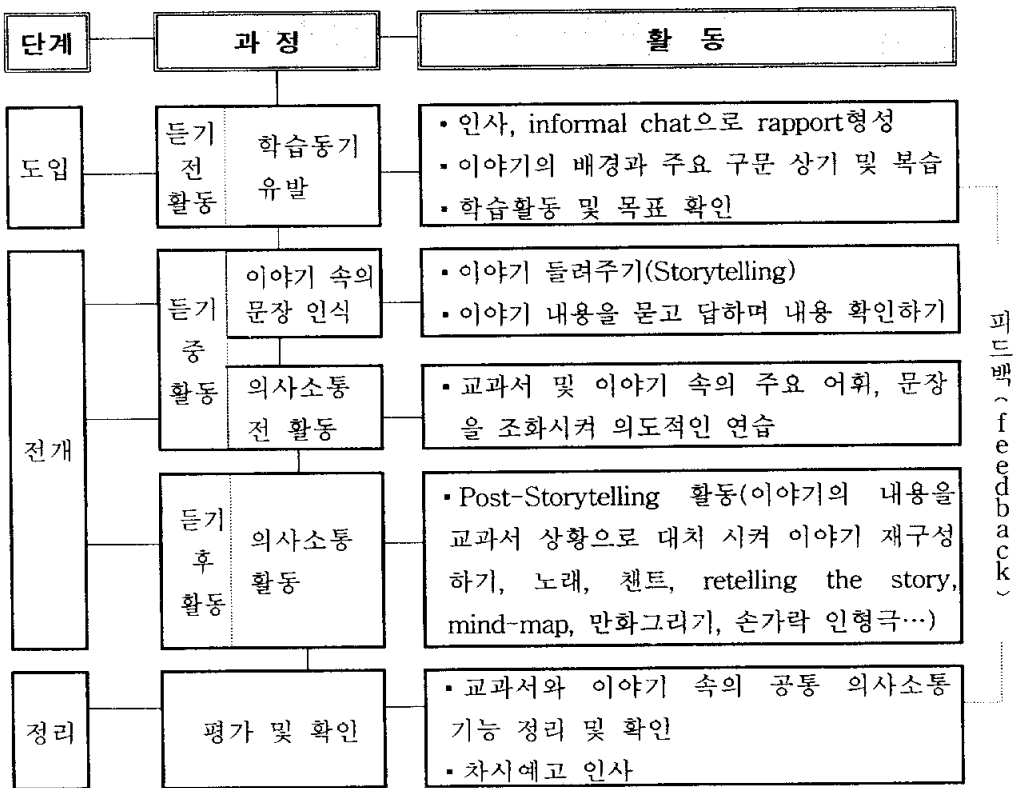
<2차시 수업모형>



(3) 3차시 수업모형

3차시에는 Storytelling의 듣기 활동과 교과 단원에서 익혀야 할 필수 언어규칙이나 어휘를 익힐 수 있는 듣기 후 활동이 조화되어 진행되도록 설계한다. 또 Storytelling 후 이야기 내용을 읽기 자료로 제공하면 부담 없고 자연스럽게 읽기 학습으로 연계시킬 수 있다.

<3차시 수업모형>

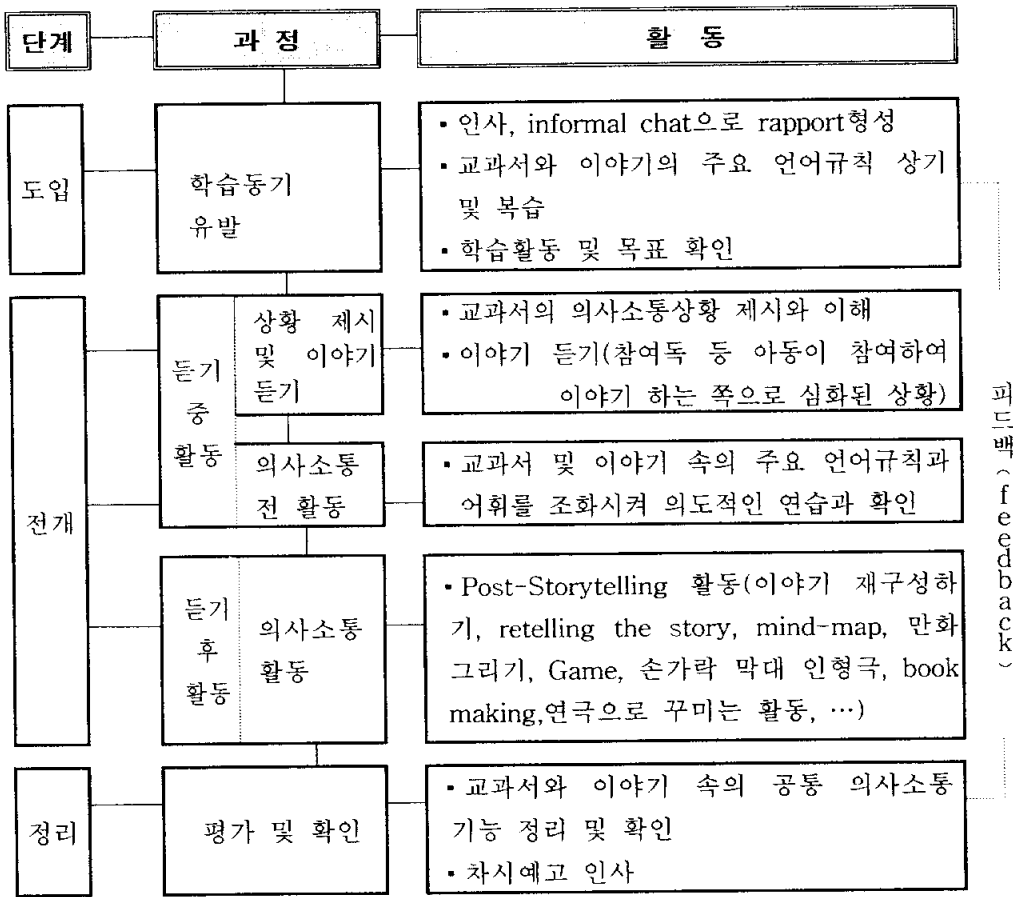


(4) 4차시 수업모형

4차시 수업은 지금까지 단원의 학습을 내재화하고 정착시키는 단계로서 배운 언어 내용을 발전적이고 창의적으로 사용할 기회를 충분히 주어야 한다. 이를 위해 단원의 학습을 마무리하면서 학습자가 어떠한 산출물을 만

드는 활동을 통해 강한 성취감을 느낄 수 있는 후속학습활동을 계획하여야 한다.

<4차시 수업모형>



2) 듣기 후 활동

(1) 이야기 내용을 교과서 내용으로 대치 시켜보기

본 연구에서의 Storytelling 적용수업은 교과서의 언어규칙과 어휘를 더욱 효율적으로 습득하게 하는 방법의 하나로 실시한 것인 만큼 이야기 내용을 교과서 내용으로 대치시켜 보는 활동은 의미 있는 듣기 후 활동이 될 것이다. 다음은 4학년 6단

원의 'Is This Your Cap?'을 학습하는 과정에 적용한 이야기 'Gold Ax and Silver Ax' 이야기를 교과서 내용으로 대치시켜 본 예이다.

Once upon a time, Minho lived with his mother.

He was so good.

One day, He went to play baseball with his friend.

He dropped his bat into the pond of the school.

"Oh, my god. It's my only bat.

What can I do?"

Just then a mountain god appeared.

"Why are crying?"

"I dropped my bat into the pond."

"I see. Just a moment."

The mountain god asked showing a gold bat.

"Is this your bat?"

"No, it isn't."

The god asked showing a silver ax.

"Is this your bat?"

"No, it isn't."

The god asked showing an white bat.

"Is this your bat?"

"Yes, it is . My bat is an white.

It's my only bat. Thank you."

"You are very good.

I will give you these all."

"Oh, really? Thank you. thank you so much."

(2) 노래와 챗트를 활용한 Storytelling

교과서에 제시된 챗트나 노래에 이야기에 나오는 어휘로 가사를 바꾸어 다시 불러 보는 활동은 이야기 내용을 교과서에 제시한 언어규칙을 확장하는 것으로 초등영어 학습자를 위한 다양한 학습방법의 하나가 될 수 있다.

(3) 손가락/막대 인형극, 역할극

손가락/막대 인형놀이는 역할극의 변형으로, 앞에 나가서 말하는 것을 두려워 하는 아동들에게 매우 효과적인 학습활동이다. 인물의 그림이나 인형을 손가락에 끼우거나 막대에 붙여 하는 활동으로 듣기와 말하기에 도움이 된다. 역할극의 대본으로 연습하므로 역할극을 위한 중간학습활동으로도 실시할 수 있다. 역할극을 위한 Script는 들은 이야기를 대화체로 바꾸어 활용한다. 다음은 4학년 6단원의 'Is This Your Cap?'을 인형극이나 역할극을 위한 script로 바꾼 것이다.

Characters : woodcutter(w.c), mountain god(m.g), mom

w.c : I'm going to cut some trees.

mom : You are so good for me.

w.c : Feel better soon. Mom, I love you.

mom : You are so good for me. Be careful.

w.c : Mom. See you.

The woodcutter goes to the mountain. He cuts down trees very hard.

w.c : Yo-ho, yo-ho.

He dropped his ax into the pond.

w.c : Oops. Oh, my ax. My only ax.

What can I do?

He cried.

m.g : Why are you crying?

w.c : (with surprise) Who, Who are you?

m.g : I'm mountain god. Why are you crying?

w.c : I dropped my ax into the pond. It's my only ax.

What can I do?

m.g : I see. Just a moment.

(showing a gold ax) Is this your ax?

w.c : No, It isn't.

m.g : (showing a silver ax)

Is this your ax?

w.c : No, it isn't.

m.g : (showing an iron ax) Is this your ax?

w.c : Yes, it is. My ax is an iron. Thank you very much.

m.c : You are very good. I will give you these all.

w.c : Really? Thank you . Thank you very much.

I'm very happy.

(4) retelling the story

들은 이야기를 아동이 다시 말해 보게 하는 활동으로 아동이 부담을 가지는 경우에는 그룹에서 여러 명이 Story를 이어 완성할 수도 있다. 또 이야기에 익숙해 진 4차시에 아동이 함께 참여하여 이야기해 가도록 유도하여 아동이 이야기를 할 수 있는 기회를 주는 것도 좋은 방법이다.

(5) 이야기의 내용을 만화로 그리기

이야기를 듣고 그 내용을 만화로 그린 후 능력이 되는대로 한글과 영어를 섞어서 풍선말을 넣어보게 하여 수준별 학습이 되게 할 수 있다. 이 때 script도 함께 배부하여 활동을 시키도록 한다. 만화로 이야기를 요약한 후 만화를 바꾸어 읽히거나 감정을 넣어 친구에게 들려주는 활동으로 유도할 수 있는데 이 활동은 쓰기와 읽기, 말하기 능력 신장에 도움이 된다.

(6) 게임

초등 학습자들은 게임을 통한 학습활동에 매우 즐겁게, 적극적으로 임하므로 게임을 통한 학습은 학습효과를 높일 수 있는 좋은 방법이다. 교과서에 나오는 필수 언어 규칙과 어휘를 익힐 수 있도록 빙고, 윷놀이 응용게임, 카드놀이 등의 다양한 게임 방법을 적용한다.

듣기 후 활동은 확장된 발화를 유도하는 것으로 이 단계에서는 여러 학습 유형을 가진 학습자들이 모두 즐겁고 효율적으로 학습할 수 있는 다양성을 추구한다.

3.6.3. 평가단계

평가는 학습자의 자기평가와 학습자간의 상호평가, 교사의 학생 평가, 교사의 자기 평가로 나누어진다. 학습자의 평가에는 학습활동 과정에서 참여도에 대한 자기평가와 학습자간의 상호평가가 있다. 일회적인 평가보다는 누가적으로 평가하며 학습자의 자기평가는 학습에 대한 책임감을 기르고 자기주도적인 학습으로 이어갈 수 있다. 교사의 학생관찰과 평가는 피드백을 위한 자료가 된다. 또한 교사 자신의 수업평가 및 반성을 통하여 보다 질 높은 수업으로 개선해 갈 수 있다.

IV. 결과분석 및 논의

초등학교에서의 영어 교육은 재미있고 다양한 영어 학습을 통하여 영어 의사소통능력을 기르고 영어에 친숙해지며 자신감을 증진시켜 주는 것이어야 한다. 따라서 평가나 결과의 검증 역시 아동들에게 심리적 부담을 최소화하여 영어 학습에 대한 의욕을 북돋우는 방향으로 이루어져야 한다. 이러한 점에 유의하여 연구 결과를 검증, 분석하였다.

4.1. 자료처리

본 연구에 사용된 모든 자료는 SPSS 10.0 프로그램을 사용하여 통계 처리하였다. 분석에 사용된 통계적 방법은 빈도분석과 T검정(T-test)이며 이 기법을 활용하여 결과를 도출하여 해석하였으며, 본 연구에서는 유의수준을 $\alpha = .05$ 로 하였다.

4.2. 분석결과 및 해석

4.2.1. Storytelling을 활용한 지도가 영어 듣기·말하기에 미치는 효과분석

본 연구에서 듣기 실력의 측정은 원어민 음성의 녹음 테이프를 활용하여 10 문항의 듣기능력 평가지를 만들어 측정하였으며 시험이라는 긴장감을 주지 않도록 이름을 쓰지 않게 하였다. 말하기 능력 평가는 유창도, 어휘구사력, 정확성, 의사소통능력의 4개 영역으로 측정하였다.

<표 6> 영어 듣기 평가 사전사후 비교

구분	영어 듣기		t 값	자유도	유의확률
	평균	표준편차			
사전	5.84	1.95	3.03**	24	.006
사후	7.48	2.02			

**: $p < .01$

사전·사후 영어듣기 평가는 유의수준 0.05에서 사전·사후간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 사전 영어듣기평가는 5.84, 사후 영어듣기평가는 7.48로 사전에 비해 사후에 영어듣기능력이 유의하게 향상되었음을 알 수 있다.

<표 7> 영어 말하기 평가 사전사후 비교

구분	평균(표준편차)		t 값	자유도	유의확률
	사전	사후			
유창성	2.88(1.42)	3.32(1.44)	3.38**	24	.002
어휘구사력	2.68(1.22)	3.20(1.29)	4.44***	24	.000
정확성	2.60(1.19)	3.48(1.19)	5.63***	24	.000
의사소통능력	3.28(1.24)	3.92(1.04)	3.53**	24	.002
영어 말하기	2.86(1.12)	3.48(1.11)	6.54***	24	.000

: $p < .01$, *: $p < .001$

사전·사후 영어 말하기 평가에 차이분석 결과 유창성, 어휘구사력, 정확성, 의사소통능력 등 모든 하위영역이 유의수준 0.05에서 사전·사후간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 유창성, 어휘구사력, 정확성, 의사소통능력 뿐만 아니라 전반적인 영어 말하기 능력이 사전에 비해 사후에 유의하게 향상되었음을 알 수 있다.

4.2.2. Storytelling을 활용한 지도가 영어에 대한 흥미도·자신감에 미치는 효과분석

<표 8> 사전사후 흥미도 비교(1)

문항	구분	사전	사후
지금 학교에서 배우고 있는 영어에 대한 나의 생각은 어떻습니까?	매우 재미있다	3(12.0)	13(52.0)
	재미있다	6(24.0)	8(32.0)
	보통이다	14(56.0)	3(12.0)
	재미없다	1(4.0)	1(4.0)
	매우 재미없다	1(4.0)	0(0)
만일 영어시간이 재미있다면 그 이유는 무엇입니까? (복수응답)	선생님이 재미있게 가르쳐서	17(68.0)	20(48.8)
	영어자체가 재미있어서	0(0)	10(24.4)
	영어는 쉬우므로	0(0)	6(14.6)
	다른 나라 말이므로	5(20.0)	1(2.4)
	기타	3(12.0)	4(9.8)
만일 영어시간이 재미없다면 그 이유는 무엇입니까? (복수응답)	선생님이 재미없게 가르쳐서	4(16.0)	3(7.9)
	영어자체가 재미없어서	3(12.0)	4(10.5)
	영어는 어려우므로	11(44.0)	12(31.6)
	다른 나라 말이므로	4(16.0)	15(39.5)
	기타	3(12.0)	4(10.5)

지금 학교에서 배우고 있는 영어에 대한 나의 생각에 대한 질문에서 ‘매우 재미있다’(사전:12%, 사후:52%)라는 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어 배우는 걸 더 재미있어하는 것으로 나타났다. 영어시간이 재미있다면 그 이유가 무엇인가에 대한 질문에 선생님이 재미있게 가르쳐서(사전:68%, 사후:49%), 영어자체가 재미있어서(사전:0%, 사후:24%), 쉬우므로(사전:0%, 사후:15%), 다른 나라 말이므로(사전:20%, 사후:2%)라는 응답률을 보여 사전과 사후에 따라 영어시간에 재미를 느끼는 이유가 다른 것으로 나타났다. 만일 영어시간이 재미없다면 그 이유가 무엇인가에 대한 질문에 영어는 어렵기 때문에 사전 44%, 사후 32%의 응답률을 보였으며, 선생님이 재미없게 가르쳐서는 사전 16%, 사후 8%로 대조적인 응답률을 보였다.

<표 9> 사전사후 흥미도 비교(2)

문항	구분	사전	사후
영어가 앞으로 필요하다고 생각합니까?	매우 필요하다	3(12.0)	15(60.0)
	필요하다	12(48.0)	6(24.0)
	그저 그렇다	7(28.0)	2(8.0)
	별로 필요하지 않다	2(8.0)	0(0)
	전혀 필요없다	1(4.0)	2(8.0)
영어공부 방법 중 가장 재미있는 방법은 무엇입니까? (복수응답)	노래	5(12.5)	6(14.3)
	게임	19(47.5)	10(23.8)
	연극	7(17.5)	8(19.0)
	동화	4(10.0)	16(38.1)
	CD-ROM	3(7.5)	0(0)
	오디오 테이프	0(0)	0(0)
	비디오 테이프	2(5.2)	2(4.8)
영어를 잘 말하고 싶습니다.	매우 그렇다	6(24.0)	23(92.0)
	그렇다	6(24.0)	2(8.0)
	그저 그렇다	7(28.0)	0(0)
	별로 그렇지 않다	5(20.0)	0(0)
	전혀 그렇지 않다	1(4.0)	0(0)

영어가 앞으로 필요하다고 생각하는가에 대한 질문에 ‘매우 필요하다’(사전:12%, 사후:60%), ‘필요하다’(사전:48%, 사후:24%) 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어의 필요성을 더 많이 느끼고 있는 것으로 나타났다. 영어공부 방법 중 가장 재미있는 방법으로는 게임(사전:48%, 사후:24%), 동화(사전:10%, 사후:38%)로 나타나 사전에는 게임을 사후에는 동화를 가장 재미있는 방법으로 생각하는 것으로 나타났다. ‘영어를 잘 말하고 싶은가’에 대한 질문에 ‘그렇다’ 이상이 사전에는 48%, 사후에는 100%의 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어를 유창하게 말하고 싶은 욕구가 더 강한 것으로 나

타났다.

<표 10> 사전사후 흥미도 비교(3)

문항	구분	사전	사후
영어를 사용하는 다른 나라에 가 보고 싶습니까?	매우 그렇다	4(16.0)	12(48.0)
	그렇다	7(28.0)	3(12.0)
	그저 그렇다	9(36.0)	7(28.0)
	별로 그렇지 않다	2(8.0)	3(12.0)
	전혀 그렇지 않다	3(12.0)	0(0)
현재 여러분이 공부하고 있는 것 보다 영어공부 시간의 양을 늘리고 싶습니까?	매우 그렇다	0(0)	9(36.0)
	그렇다	2(8.0)	4(16.0)
	그저 그렇다	11(44.0)	11(44.0)
	별로 그렇지 않다	7(28.0)	1(4.0)
	전혀 그렇지 않다	5(20.0)	0(0)
외국인을 만나 이야기하고 싶습니까?	매우 그렇다	3(12.0)	14(56.0)
	그렇다	6(24.0)	3(12.0)
	그저 그렇다	8(32.0)	8(32.0)
	별로 그렇지 않다	5(20.0)	0(0)
	전혀 그렇지 않다	3(12.0)	0(0)

외국인을 만나 이야기하고 싶은가에 대한 질문에 ‘매우 그렇다’는 사전조사결과 12%, 사후조사결과 56%의, ‘별로 그렇지 않다’는 사전조사결과 20%, 사후조사결과 0%의 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어의 좀 더 적극적으로 사용하고 싶어하는 것으로 나타났다. ‘영어를 사용하는 다른 나라에 가고 싶은가’에 대한 질문에 ‘매우 그렇다’가 사전조사 결과 16%, 사후조사 결과 48%로 나타났고 ‘그렇다’는 사전조사결과 28%, 사후조사결과 12%의 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어를 사용하는 나라에 가고 싶어하는 욕구가 더 절실함을 알 수 있다. ‘현재 영어공부시간 앞으로 더 늘리고 싶은 생각이 있는가’에 대하여 ‘매우 그렇다’는 사전조사결과가 0%, 사후조사결과가 36%를, ‘그렇다’는 사전조사결과 8%, 사후조사결과 16%로, ‘별로 그렇지 않다’ 사전조사결과 28%, 사후조사결과

4%의 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어공부의 필요성을 더 많이 느끼고 있는 것으로 나타났다.

<표 11> 사전사후 자신감 비교(1)

문항	구분	사전	사후
교과서 테이프를 들으면 잘 알아들을 수 있습니까?	아주 잘 알아듣는다	0(0)	6(24.0)
	잘 알아듣는다	3(12.0)	11(44.0)
	보통이다	14(56.0)	4(16.0)
	잘 알아듣지 못한다	7(28.0)	1(4.0)
	거의 알아듣지 못한다	1(4.0)	3(12.0)
교과서에서 배운 영어를 잘 말할 수 있습니까?	아주 잘 말할 수 있다	1(4.0)	10(40.0)
	잘 말할 수 있다	2(8.0)	7(28.0)
	보통이다	11(44.0)	4(16.0)
	잘 말하지 못한다	9(36.0)	1(4.0)
	거의 말하지 못한다	2(8.0)	3(12.0)
알파벳 대문자와 소문자를 잘 구별하고 읽을 수 있습니까?	아주 잘 구별하고 읽을 수 있다	5(20.0)	16(64.0)
	잘 구별하고 읽을 수 있다	6(24.0)	4(16.0)
	보통이다	11(44.0)	5(20.0)
	잘 구별하거나 읽을 수 없다	2(8.0)	0(0)
	거의 구별하지도 읽지도 못함	1(4.0)	0(0)

교과서 테이프를 들으면 잘 알아들을 수 있는가에 대한 질문에 ‘아주 잘 알아듣는다’에 대하여 사전조사결과 0%, 사후조사결과 24%, ‘잘 알아 듣는다’는 사전조사결과 12%, 사후조사결과 44%의 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어듣기 실력이 더 향상된 것으로 나타났다. ‘교과서에서 배운 영어를 잘 말할 수 있는가’에 대한 조사결과도 사전보다 사후에 영어말하기 실력이 더 향상된 것을 보여주었다. 알파벳 대문자와 소문자를 잘 구별하여 읽을 수 있는가에 대하여 ‘아주 잘 구별하

여 일을 수 있다’는 것이 사전조사결과 20%, 사후조사결과 64%의 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어를 더 잘 읽을 수 있게 되었음을 알 수 있다.

<표 12> 사전사후 자신감 비교(2)

문항	구분	사전	사후
지금 나의 영어 실력은 전체적으로 어느 정도라고 생각합니까?	매우 잘 한다	0(0)	3(12.0)
	잘한다	1(4.0)	11(44.0)
	보통이다	15(60.0)	9(36.0)
	못한다	8(32.0)	1(4.0)
	매우 못한다	1(4.0)	1(4.0)
다른 과목에 비해 영어는 어렵습니까?	아주 어렵다	3(12.0)	1(4.0)
	어렵다	15(60.0)	1(4.0)
	비슷하다	7(28.0)	15(60.0)
	쉽다	0(0)	3(12.0)
	아주 쉽다	0(0)	5(20.0)
영어 공부도 하면 할수록 쉬워진다고 생각합니까?	매우 쉬워 질 것이다	1(4.0)	12(48.0)
	쉬워 질 것이다	18(72.0)	12(48.0)
	비슷할 것이다	3(12.0)	1(4.0)
	어려워 질 것이다	3(12.0)	0(0)
	아주 어려워 질 것이다	0(0)	0(0)

지금 나의 영어 실력은 전체적으로 어느 정도라고 생각하는가에 대하여 ‘매우 잘한다’는 사전조사 결과 0%, 사후조사결과 12%로, ‘잘한다’는 사전조사결과 4%로, 사후조사결과 44%로 그 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어실력이 더 향상되었다고 생각하고 있음을 알 수 있다. ‘다른 과목에 비해 영어가 어려운가’에 대한 설문에 대하여도 사전에 비하여 사후에 더 쉬운 과목으로 생각하고 있음을 알 수 있다. ‘영어 공부도 하면 할수록 쉬워진다고 생각하는가’에 대하여 ‘매우 쉬워질 것이다’라는 설문에 사전조사결

과 4%로, 사후조사결과 48%로 그 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어를 배우면 배울수록 더 쉬워진다고 생각하게 되었음을 알 수 있다.

<표 13> 사전사후 자신감 비교(3)

문항	구분	사전	사후
영어 공부실력에 가장 큰 영향을 주는 것은 다음 중 어느 것이라고 생각합니까? (복수응답)	태어날 때부터의 지능	1(4.0)	1(2.7)
	부모님의 관심 정도	1(4.0)	3(8.1)
	나 자신의 노력	10(40.0)	12(32.4)
	선생님의 가르치는 방법	2(8.0)	18(48.6)
	영어 과외를 하는 정도	7(28.0)	1(2.7)
	기타	4(16.0)	2(5.4)
외국인을 만나면 어떻게 하겠습니까?	무조건 피할 것이다	3(12.0)	1(4.0)
	인사 정도만 하고 헤어질 것이다	9(36.0)	1(4.00)
	알고 있는 정도만 말할 것이다	10(40.0)	15(60.0)
	표정과 제스처로라도 많은 말을 해 보려고 할 것이다	2(8.0)	4(16.0)
	계속해서 사귀도록 할 것이다	1(4.0)	4(16.0)

‘영어 공부실력에 가장 큰 영향을 주는 것은 어느 것이라고 생각하는가’에 대한 질문에 대하여 사전에는 ‘나 자신의 노력이 영어 공부실력에 가장 큰 영향을 끼친다’고 생각(40%)한 반면, 사후에는 ‘선생님의 가르치는 방법’이 가장 큰 영향을 끼친다(48.6%)고 생각하는 응답이 가장 높았다. ‘외국인을 만나면 어떻게 하겠는가’에 대한 질문에 ‘무조건 피할 것이다’에 대한 응답은 사전이 12%, 사후가 4%로, ‘계속 사귀도록 할 것이다’에 대한 응답은 사전이 4%, 사후가 16%로 나타나, 사전보다 사후에 좀 더 적극적으로 변화하였음을 알 수 있다.

<표 14> 사전사후 자신감 비교(4)

문항	구분	사전	사후
동생이나 친구에게 영어를 가르쳐 줄 수 있나요?	아주 잘 가르쳐 줄 수 있다	0(0)	6(24.0)
	잘 가르쳐 줄 수 있다	0(0)	7(28.0)
	보통이다	10(40.0)	9(36.0)
	잘 못 가르쳐 준다	10(40.0)	2(8.0)
	아주 잘 못 가르쳐 준다	5(20.0)	1(4.0)
영어공부를 계속하면 미래에 여러분은 영 어를 잘 할 수 있을 거라고 생각합니까?	매우 잘 할 것이다	2(8.0)	15(60.0)
	잘 할 것이다	12(48.0)	7(28.0)
	보통일 것이다	9(36.0)	2(8.0)
	잘 하지 못 할 것이다	1(4.0)	1(4.0)
	아주 못 할 것이다	1(4.0)	0(0)

동생이나 친구에게 영어를 가르쳐 줄 수 있는가에 대하여 ‘아주 잘 가르쳐 줄 수 있다’에 대한 응답은 사전이 0%로, 사후가 24%로 나왔고 ‘잘 가르쳐 줄 수 있다’에 대한 응답으로는 사전이 0%로, 사후가 28%로 그 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어를 잘 가르칠 수 있다는 자신감이 더 많이 생겼음을 알 수 있다. ‘영어공부를 계속하면 미래에 여러분은 영어를 잘 할 수 있을 거라고 생각하는가’에 대하여는 ‘매우 잘 할 것이다’에 대한 응답은 사전에 8%, 사후에 60%로, ‘잘 할 것이다’에 대한 응답은 사전에 48%, 사후에 28%로 그 응답률을 보여 사전보다 사후에 영어에 대한 자신감이 더 많이 생겼음을 알 수 있다.

4.3. Storytelling을 활용한 영어 지도의 효과 분석

정규 영어 교과에 단원의 언어규칙이 반복되도록 재구성한 Story를 활용하여 수업함으로써 영어에 대한 흥미와 자신감이 긍정적인 방향으로 강화

되었으며 말하기, 듣기 능력도 신장된 것으로 나타났다. 이는 이미 선행연구에서 입증된 Storytelling의 효과를 교과지도에 효과적으로 활용함으로써 교과목표언어를 흥미 있게 반복할 수 있도록 유도하였고 교과서에서 배운 언어로 영어로 된 이야기를 듣고 이해할 수 있다는데서 자신감이 향상되었다고 분석된다.

듣기, 말하기 평가의 사전사후 비교 분석에 있어 듣기능력과 말하기 능력이 모두 향상되었는데 이는 교과 단원의 목표언어를 이야기를 통하여 흥미 있게 듣고 여러 가지 이야기후 활동(Post-storytelling)을 통하여 목표언어를 반복할 기회를 가질 수 있었기 때문으로 분석된다.

교사들의 설문조사를 통하여 나타난 Storytelling 적용의 어려움을 해결하기 위하여 구안한 수업모형과 경제성 및 recycling원칙의 이야기 자료 개발은 영어지도 현장에서 일반 교사들이 보다 쉽게 Storytelling을 활용할 수 있게 할 것이다. 또한 이야기전 활동으로 시간 부족을 해소하기 위하여 제시한 웹사이트를 통하여 사전에 이루어지는 가정학습은 아동의 자기 주도적인 학습이 되도록 유도할 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다.

V. 결론 및 제언

5.1. 결론

본 연구는 총체적언어접근법(Whole Language Approach)을 기본틀로 하여 선행연구에서 이미 입증된 Storytelling의 여러 가지 장점을 초등 정규 영어 교과에 활용하는 방법을 모색하기 위하여 시도되었다. 이를 위하여 영어교과 단원의 언어규칙과 목표언어를 반복하여 학습하기에 적합한 이야기를 선정하고 초등영어 학습자의 수준에 맞도록 재구성한 후, 구안한 수업모형에 맞추어 수업을 실시하였다. 정규 영어 교과를 지도하면서 Storytelling수업을 별도로 실시하기에는 현실적으로 시간이 부족하고 교사들이 이야기를 선정하고 재구성하며 이 이야기로 Storytelling 수업을 하기 위하여 자료를 제작하는데 많은 부담을 느끼고 있었다. 이러한 이유들로 현장의 교사들이 Storytelling의 장점을 잘 인식하고 있으면서도 쉽게 시도하지 못하고 있다는 현실을 참고하여 이를 해결하는데 중점을 두었다. 그래서 이야기 선정과 재구성의 예를 보였고 차시별 수업모형을 구안하였으며 현장에서 교사들이 용이하게 Storytelling 수업을 시도할 수 있도록 recycling원칙을 두고 수업자료들을 개발하였다.

이러한 의도로 이야기 자료를 활용하여 정규 영어 교과를 지도한 결과는 다음과 같다.

첫째, 아동의 영어에 대한 흥미가 높아졌다. 교과서의 목표언어를 배우는데 아동들이 좋아하는 이야기를 접목시킨 점과 이야기 후의 다양한 활동들이 아동의 영어에 대한 흥미를 높였다.

둘째, 아동의 영어에 대한 자신감이 높아졌는데 이는 교과서에서 배운 목표언어로 영어로 된 이야기를 이해할 수 있다는데서 자신감을 얻게된 것이 가장 중요한 요인인 것으로 보인다. 또한 아동의 말

하기와 듣기 능력이 향상된 것도 영어에 대한 자신감을 키우는 요인이 되었다.

셋째, 아동의 듣기·말하기 능력이 향상되었는데 흥미와 관심을 가지고 수업에 참여한 이유와 교과에서 배운 언어를 이야기속의 새로운 상황에서 반복하여 듣게 되는 과정을 통하여 그 능력이 향상된 것으로 보인다.

넷째, 인터넷을 통하여 영어 이야기에 접하는 자기 주도적인 학습능력이 향상되었다. 이는 이야기전 활동에서 시간을 절약하기 위하여 웹사이트와 함께 제시한 가정학습활동에서 형성된 학습태도로 보인다.

다섯째, 경제성과 recycling원칙을 두고 개발된 교수-학습자료로 교사가 이야기 적용 수업에 대한 접근이 용이해 졌다.

여섯째, 이야기 후 활동으로 진행된 다양한 학습활동들은 학습유형이 다른 학습자의 학습의욕을 고르게 자극시켜 영어 수업에 대한 관심을 향상시켰다.

5.2. 제언

이상과 같은 결과를 고려하여, 본 연구자는 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 전국적으로 통일된 국정교과서를 사용하는 영어교과에서 각 단원의 목표 언어를 반복할 수 있도록 재구성된 이야기의 sample들이 제시되어 현장에서 교사들이 각 학급 아동의 수준과 상황에 맞도록 선택하여 쓸 수 있도록 돕는 웹사이트가 필요하다.

둘째, 정규 영어 교과에 Storytelling을 활용하기 위한 수업모형의 개발이 지속적으로 필요하다.

셋째, Storytelling에 용이하게 접근하기 위하여 보다 용이하고 효과적인 자료개발에 대한 연구가 필요하다.

넷째, 다양한 학습유형을 가진 아동들을 고르게 만족시키면서 즐겁게 말하기와 듣기의 연습이 되게 하는 다양한 이야기 후 활동에 대한 연구가 필요하다.

이제 국제화 사회에서 살아갈 주인공인 초등학교 어린이들이 흥미와 자신감을 가지고 유창한 의사소통 능력이라는 목표에 도달할 수 있도록 효과적인 영어교육 방안을 연구하는 교사들의 노력이 지속적으로 요구된다.

〈참고문헌〉

- 강덕신. (1997). 우화 활용을 통한 초등학교에서의 영어 지도에 관한 연구.
한국교원대학교대학원 석사학위 논문.
- 강영은. (1993). 『재능교육』. 서울: 재능교육
- 교육부. (2002). 초등학교 교육과정 해설(IV).
- 김영민. (1996). 이야기를 통한 영어교육. Primary English Education No2.
1996.
- 김정렬. (2001). 영어과 교수-학습 방법론. 한국문화사
- 김형순. (1997). 초등 영어 교육에서의 이야기하기. 초등영어. 1, 57-63.
- 석용원. (1986). 유아동화의 구연 교육, 서울: 학문사
- 선우윤미. (2001). 영어동화구연기법과 시청각 교수매체기법이 아동들의 흥미와 학습효과에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 조기영어 교육전공 석사학위논문.
- 성균화. (2001). 『초등영어에서 Storytelling의 활용을 통한 듣기와 말하기 기능의 향상 방안』. 인하대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 이경석. (1998) 『동화를 활용한 초등 영어 지도에 관한 연구』. 고려대 교육대학원 석사 학위 논문.
- 이상금·장영희(1986). 유아문학론, 서울: 교문사.
- 이완기. (1994). 초등영어 교육론, 서울: 문진미디어.
- 이희숙. (1999). 21세기를 위한 초등 영어 교육: 문학과 이야기 교수법의 중요성을 중심으로. 초등영어교육, 5/1.
- 최연아. (2000). 이야기자료를 활용한 초등 영어 수업모형 연구. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문
- 최진황. (2000). 의사소통 중심의 생활영어 수업모형 및 교실영어. 부산광역시

시교육청.

홍경선. (1998). 초등영어 Storytelling 지도 방법, 한국 초등영어 교육학회
여름 학술 대회.

Brown, H. D. (1994) *Principles of language learning and teaching*. NJ:
Prentice Hall Regents.

Ellis, G. & J. Brewster. (1991). *The Storytelling Handbook for Primary
Teachers*. London: Penguin Books.

Garvie, Edie. (1990). *Story as vehicle*. England: Multilingual Matters
Ltd.

Goodman, K. S. (1986). What's whole in whole language?. Portsmouth,
N.H.: Heineman Educational books.

Halliwell, S. 1992. *Teaching English in the Primary Classroom*. London:
Longman.

Littlewood, W. (1981). *Communicative Language Teaching*. Cambridge:
CUP.

Morgan, J. & Rinvolutri, M. (1996). *Once upon a time*. Cambridge:
CUP.

Oller, J. w. (1983). *Story writing principle and ESL teaching*. TESOL
quarterly, 17/1.

Petty, W. T. & Jenson, T. M.(1980). *Developing children's language*,
Allyn & Bacon, Inc.

Rothlein, L. and A. Meinbach. 1996. *Legacies: Using Children's
Literature in the Classroom*. Newyork: Harper Collins College
Publishers.

Riers, W. (1981). *Teaching Foreign Language Skills*(2nd ed.). Chicago:

The University of Chicago Press.

Rixon, S. (1991). *Developing Listening Skills*. London: Macmillan.

Saunders, M. W. & Goldenberg, C. (1999). Effects of instructional conversation and literature logs on limited- and fluent-English-proficient students' narrative story comprehension and thematic understanding. *The Elementary school journal*. Chicago. 99/4.

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

Wright, Andrew.(1995). *Storytelling with children*. Oxford Univ. Press.

< 부 록 >

초등영어 교육현장에서의 이야기 활용 실태에 관한 설문조사

안녕하십니까?

바쁘신데 이렇게 설문에 참여해 주셔서 대단히 감사합니다. 저는 부경대학교 초등영어 교육과 대학원생으로 초등영어 지도에서 영어 정규교과에 이야기를 효과적으로 적용하는 방안을 모색하는 내용의 논문을 준비하고 있습니다. 이에 선생님의 고견을 참고하려 합니다. 선생님의 답변은 앞으로 영어수업 발전을 위한 귀한 자료가 될 것입니다. 성의있는 답변에 거듭 감사드리며 늘 행복하시길 바랍니다.

2003년 9월

부경대학교 교육대학원

초등영어교육전공 박경애 올림

※ 아래 질문에 가장 알맞은 항목 한 개를 골라 V표 해 주십시오.

◆교육현장경력 : ① 1~5년 ② 6~10년 ③ 11~15년 ④ 16~20년 ⑤ 21년 이상

◆영어지도경력 : ① 1~2년 ② 3~4년 ③ 5~6년 ④ 7~8년 ⑤ 9년 이상

◆영어지도형태 : ① 담임 ② 영어교과 전담

◆영어 전공 및 이수 정도 : 해당하는 항목에 V표해 주십시오.

① 영어교육 전공자(교육대학 영어과, 일반대학 영어과, 대학원 영어교육전공)

② 해외 연수()

③ 영어 기본연수()

④ 영어 심화연수()

⑤ 사설학원 수강()

★ 다음 질문에 가장 알맞은 항목 1개를 골라 V표해 주십시오.

1. 현재 사용하고 계신 교과서 본문 내용은 아동의 흥미와 동기를 유발하기에 충분하다고 생각하십니까?

① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다

2. 영어 수업에 이야기 자료를 활용해 보신 경험이 있습니까?

① 경험이 있다

② 경험이 없다

3. 영어 수업에 이야기를 활용하는 효과는 무엇이라고 생각하십니까?

(복수 답 가능)

- ① 교과서의 목표언어가 사용되는 상황을 이해하기 쉽게 한다
- ② 아동의 영어 학습에 흥미를 높일 수 있다
- ③ 영어 듣기 능력을 향상시키는데 매우 도움이 된다
- ④ 영어 말하기 능력을 향상시키는데 매우 도움이 된다
- ⑤ 영어 읽기 능력을 향상시키는데 매우 도움이 된다
- ⑥ 영어 쓰기 능력을 향상시키는데 매우 도움이 된다

4. 한 편의 이야기를 몇 번 정도 들려주는 것이 효과적이라고 생각하십니까?

- ① 될 수 있는 한 많이 읽어 줄수록 효과적이다
- ② 관련 단원이 마쳐질 때까지 매일 읽어 주는 것이 효과적이다
- ③ 영어 수업 시간에만 읽어 주는 것이 효과적이다
- ④ 이야기를 적용하는 수업시간에만 읽어 주는 것이 효과적이다

5. 이야기를 활용할 때 새로운 어휘 지도는 언제가 알맞다고 생각하십니까?

- ① 이야기를 시작하기 전 ② 이야기 도중에 새로운 어휘가 나올 때마다
- ③ 이야기를 마치고 나서

6. 정규 영어 교과에 이야기 자료를 활용한다면 한 단원의 수업 전개 중 몇차시가 가장 알맞다고 생각하십니까?

- ① 1차시 ② 2차시 ③ 3차시 ④ 4차시 ⑤ 전 차시에 걸쳐

7. 선생님께서 영어로 된 이야기를 제시할 때 가장 효과적이라고 생각하시는 방법은 무엇입니까?

- ① 비디오로 제시 ② 오디오로 제시
- ③ 장면을 그림으로 제시 ④ 글로 제시

※ 8번의 문항은 2번의 질문에서 ①에 답하신 분만 대답해 주십시오.

8. 선생님께서 영어로 된 이야기를 활용하셨을 때 아동들의 흥미는 어떠했

습니까?

- ① 매우 흥미가 높았다. ② 조금 높았다 ③ 그저 그랬다
④ 흥미가 낮았다 ⑤ 흥미가 전혀 없었다

※ 9번의 문항은 2번의 질문에서 ②에 답하신 분만 대답해 주십시오.

9. 선생님께서 영어 수업에 영어로 된 이야기 자료를 활용하시지 않는 가장 큰 이유는 무엇입니까?

- ① 적당한 영어 이야기 자료를 찾기가 어려워서
② 영어로 된 이야기를 들려주기 위한 자료제작이 부담스러워서
③ 시간의 부족으로
④ 영어로 된 이야기 활용의 효과가 별로 없을 것 같아서
⑤ 영어 이야기 지도 방법을 잘 알지 못하므로

※ 10 ~ 12번의 문항은 모든 선생님께서 답해 주시기 바랍니다.

10. 영어 수업에 이야기 자료를 적용하면 효과적일 것이라고 생각하십니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다

11. 영어학습에 이야기를 활용할 때 그 선택과 시간은 다음 중 어떤 것이 가장 효과적이라고 생각하십니까?

- ①교과 목표언어를 반복하여 들려 줄 수 있는 내용의 이야기를 수업 중에 지도
②교과 목표언어를 반복하여 들려 줄 수 있는 내용의 이야기를 별도의 시간에 지도
③수업 중에 교과내용과 상관없이 아동들이 재미있어 하는 이야기를 별도의 시간에 지도
④수업 중에 교과내용과 상관없이 아동들이 재미있어 하는 이야기를 수업 시간을 할애하여 지도

12. 영어 수업에 이야기를 활용하여 지도하여 4차시의 수업을 다양하게 구성한다면 가장 하고 싶은 활동은 무엇입니까?(복수 답 가능)

- ① 이야기의 내용을 역할극이나 손가락 인형극 으로 꾸미기
② 이야기의 내용을 책이나 퀴즈, 만화로 만들기
③ 이야기를 다시 읽어 녹음하여 발표하기
④ 상상하여 이야기 내용을 창의적으로 바꾸어 보기
⑤ 이야기의 내용과 활용된 언어를 활용하여 게임활동하기

사전 기초자료 조사 설문지

어린이 여러분!

이 설문지는 영어공부에 대한 여러분의 생각을 알아보고자 만들어진 것입니다.

따라서 다음 질문에는 맞고 틀리는 것이 없습니다. 그냥 여러분의 생각을 숨김없이 알려 주기만 하면 되는 것입니다. 고맙습니다.

* 해당되는 곳의 번호에 V하세요.

(1번에서 5번 모두 여러 개의 답이 가능합니다)

1. 3학년이 되기 전에 영어를 배우기 위해 공부를 해 본 적이 있습니까?

① 학원 ② 과외 ③ 학습지 ④ 집에서 엄마와 ⑤ 해 본 적이 없다

2. 현재 학교 영어 공부시간 외에 따로 영어를 공부하고 있습니까?

① 학원 ② 과외 ③ 학습지 ④ 학교 공부 복습 ⑤ 하지 않는다

3. 가족 중 영어 공부를 도와주시는 분이 계십니까?

① 아버지 ② 어머니 ③ 형제나 자매 ④ 친척 ⑤ 기타 ⑥ 없다

4. 집에 영어와 관련한 공부 자료에는 어떤 것이 있습니까?

① 영어 동화책 ② 영어 신문 ③ 비디오 ④ 오디오 테이프
⑤ CD-ROM ⑥ 기타 ⑦ 없다

5. 영어로 된 동화로 공부해 본 적이 있습니까?

① 자주 해 보았다 ② 가끔 해 본 적이 있다 ③ 해 본 적이 없다

영어 흥미도 검사(사전)

1. 학교에서 영어를 배우기(3학년) 이전에 영어에 대한 나의 생각은 어떠했습니까?

- ① 매우 재미있을 거라고 생각했다. ② 재미있을 거라고 생각했다
- ③ 보통일거라고 생각했다 ④ 재미없을 거라고 생각했다.
- ⑤ 매우 재미없을 거라고 생각했다

2. 지금 학교에서 배우고 있는 영어에 대한 나의 생각은 어떻습니까?

- ① 매우 재미있다 ② 재미있다 ③ 보통이다
- ④ 재미없다 ⑤ 매우 재미없다

3. 만일 영어시간이 재미있다면 그 이유는 무엇입니까?

- ① 선생님이 재미있게 가르치기 때문에
- ② 영어자체가 재미있는 공부이므로
- ③ 영어는 쉬운 공부이므로 ④ 다른 나라 말이므로 ⑤ 기타

4. 만일 영어시간이 재미없다면 그 이유는 무엇입니까?

- ① 선생님이 재미없게 가르치기 때문에
- ② 영어자체가 재미없는 공부이므로
- ③ 영어는 어려운 공부이므로 ④ 다른 나라 말이므로 ⑤ 기타

5. 영어가 앞으로 필요하다고 생각합니까?

- ① 매우 필요하다 ② 필요하다 ③ 그저 그렇다
- ④ 별로 필요하지 않다 ⑤ 전혀 필요 없다

6. 영어공부 방법 중 가장 재미있는 방법은 무엇입니까?

- ① 노래 ② 게임 ③ 연극 ④ 동화 ⑤ CD-ROM
- ⑥ 오디오 테잎 ⑦ 비디오 테잎

7. 영어를 잘 말하고 싶습니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다
④ 그렇지 않다 ⑤ 매우 그렇지 않다

8. 외국인을 만나 이야기하고 싶습니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다
④ 별로 그렇지 않다 ⑤ 매우 그렇지 않다

9. 영어를 사용하는 다른 나라에 가 보고 싶습니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다
④ 그렇지 않다 ⑤ 매우 그렇지 않다

10. 현재 여러분이 공부하고 있는 것 보다 영어공부 시간의 양을 늘리고
싶습니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다
④ 그렇지 않다 ⑤ 매우 그렇지 않다

영어에 대한 자신감 검사(사전)

1. 교과서 테이프를 들으면 잘 알아 들을 수 있습니까?
① 아주 잘 알아듣는다 ② 잘 알아듣는다 ③ 보통이다
④ 잘 알아듣지 못한다 ⑤ 거의 알아듣지 못한다
2. 교과서에서 배운 영어를 잘 말할 수 있습니까?
① 아주 잘 말할 수 있다 ② 잘 말할 수 있다 ③ 보통이다
④ 잘 말하지 못한다 ⑤ 거의 말하지 못한다
3. 알파벳 대문자와 소문자를 잘 구별하고 읽을 수 있습니까?
① 아주 잘 구별하고 읽을 수 있다 ② 잘 구별하고 읽을 수 있다
③ 보통이다 ④ 잘 구별하거나 읽을 수 없다
⑤ 거의 구별하지 못하고 읽지도 못한다
4. 지금 나의 영어 실력은 전체적으로 어느 정도라고 생각합니까?
① 매우 잘 한다 ② 잘 한다 ③ 보통이다 ④ 못 한다 ⑤ 매우 못 한다
5. 다른 과목에 비해 영어는 어렵습니까?
① 아주 어렵다 ② 어렵다 ③ 비슷하다 ④ 쉽다 ⑤ 아주 쉽다
6. 영어 공부도 하면 할수록 쉬워진다고 생각합니까?
① 매우 쉬워 질 것이다 ② 쉬워 질 것이다 ③ 비슷할 것이다
③ 어려워 질 것이다 ④ 아주 어려워 질 것이다
7. 영어 공부실력에 가장 큰 영향을 주는 것은 다음 중 어느 것이라고 생각합니까?
① 태어날 때부터의 지능 ② 부모님의 관심 정도 ③ 나 자신의 노력
④ 선생님의 가르치는 방법 ⑤ 영어 과외를 하는 정도 ⑥ 기타

8. 외국인을 만나면 어떻게 하겠습니까?

- ① 무조건 피할 것이다
- ② 인사 정도만 하고 헤어질 것이다
- ③ 알고 있는 정도만 말할 것이다
- ④ 표정과 제스처로라도 많은 말을 해 보려고 할 것이다
- ⑤ 계속해서 사귀도록 할 것이다

9. 동생이나 친구에게 영어를 가르쳐 줄 수 있나요?

- ① 아주 잘 가르쳐 줄 수 있다 ② 잘 가르쳐 줄 수 있다 ③ 보통이다
- ④ 잘 못 가르쳐 준다 ⑤ 아주 잘 못 가르쳐 준다

10. 영어공부를 계속하면 미래에 여러분은 영어를 잘 할 수 있을 거라고 생각합니까?

- ① 매우 잘 할 것이다 ② 잘 할 것이다 ③ 보통일 것이다
- ④ 영어공부를 계속해도 잘 하지 못 할 것이다
- ⑤ 영어 공부를 계속해도 아주 못 할 것이다

영어 듣기 평가(사전)

4학년()반 ()번 이름()

※ 그 동안 열심히 영어 공부를 하였지요? 얼마나 알고 있는지 다음 문제를 풀어 봅시다. 잘 듣고 해당되는 답을 골라 쓰세요.

1. 들려주는 알파벳의 차례가 맞게 된 번호를 쓰세요. ()

```

1  *****
2  *
3  *
4  *
5  *
6  *
7  *
8  *
9  *
10 *
11 *
12 *
13 *
14 *
15 *
16 *
17 *
18 *
19 *
20 *
21 *
22 *
23 *
24 *
25 *
26 *
27 *
28 *
29 *
30 *
31 *
32 *
33 *
34 *
35 *
36 *
37 *
38 *
39 *
40 *
41 *
42 *
43 *
44 *
45 *
46 *
47 *
48 *
49 *
50 *
51 *
52 *
53 *
54 *
55 *
56 *
57 *
58 *
59 *
60 *
61 *
62 *
63 *
64 *
65 *
66 *
67 *
68 *
69 *
70 *
71 *
72 *
73 *
74 *
75 *
76 *
77 *
78 *
79 *
80 *
81 *
82 *
83 *
84 *
85 *
86 *
87 *
88 *
89 *
90 *
91 *
92 *
93 *
94 *
95 *
96 *
97 *
98 *
99 *
100*****

```

- ① A - u ② d - E ③ F - g ④ T - v

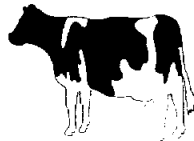
2. 들려주는 낱말에 해당하는 그림의 번호를 쓰세요. ()

```

      *****
    |               |
    |               |
    |               |
    |               |
    |       COW     |
    |               |
    |               |
    |               |
    |               |
    |*****|*****|

```

- ①
②
③



3 지금 민호에게 가장 필요한 것은 무엇인지 답을 고르세요.

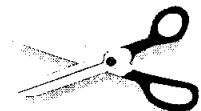
Mina : Hello, Minho.

Minho : Hi, Mina.

Mina : What's the matter?

Minho : I'm very hungry.

- ① ② ③



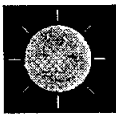
4. ★★★★★★★ ()

How many stars?

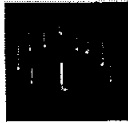
- ① 3 ② 5 ③ 6 ④ 7 ⑤ 8

5. How's the weather today? ()

①



②



③



6. 대화의 내용으로 민호가 할 수 있는 운동은 무엇인가요? ()

Mina : Can you play basketball?

Minho : No, I can't. But I can swim.

①



②



③



7. 대화에 나온 신체 부위의 그림을 고르세요? ()

Wash your hands.

①



②



③



8. 대화에서 말하는 시각은 다음 중 어느 것인가요? ()

A : What time is it?

B : It's nine.

① 5시

② 7시

③ 9시

④ 11시

9. 들려 주는 물음에 대한 답을 써 보세요. ()

How old are you?

10.

Point to your nose.

영어 말하기 평가(사전)

1. Hello, How are you today?
2. What's your name?
3. How old are you?
4. What time is it now?
5. Please, tell me about your family.
6. Please, tell me about this picture



7. Please, tell me about this film.



영어 듣기 평가(사후)

4학년()반 ()번 이름()

※ 그 동안 열심히 영어 공부를 하였지요? 얼마나 알고 있는지 다음 문제를 풀어 봅시다. 잘 듣고 해당되는 답을 골라 쓰세요.

1. 들려주는 알파벳의 차례가 맞게 된 번호를 쓰세요. ()

F - g

- ① A - u ② d - E ③ F - g ④ T - v

2. 들려주는 낱말에 해당하는 그림의 번호를 쓰세요. ()

cap

①



②



③



3. 지금 농부의 아내에게 가장 필요한 것은 무엇인지 답을 고르세요.

wife : please buy me a comb in Seoul.

farmer: What does it look like?

①



②



③



4. 다음을 잘 듣고 물건의 가격은 얼마인지 고르시오. ()

Mina : Can I help you?
 Boy, Tony : Yes, Please.
 Tony : How much is it?
 Mina : It's five hundred won.

- ① 300 ② 500 ③ 600 ④ 700 ⑤ 800

5. 대화의 내용으로 보아 산타할아버지가 Tony에게 준 선물은 무엇인가
 요? ()

Tony : Oh, Santa!
 Santa : Good boy., what do you want?
 Tont : I want a watch, please.
 Santa : Here. This is for you.
 Tony : Thank you.

①



②



③



6. 대화의 내용으로 민수의 상태를 나타내는 그림은 무엇인가요? ()

Julie : Let's play badminton.
 Minsu : Sorry, I can't. I have a cold.
 Julie : That's too bad.

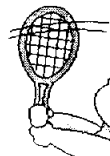
①



②



③



7. 다음의 대화에서 Julie의 모자는 무슨 색인지 고르시오.()

Mina : Is this your cap?

Julie : No, it isn't.

My cap is green.

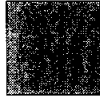
①



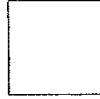
②



③



④



8. 대화에서 말하는 시각은 다음 중 어느 것인가요? ()

A : What time is it?

B : It's nine.

① 5시

② 7시

③ 9시

④ 11시

9. 들려 주는 물음에 대한 답을 써 보세요. ()

How old are you?

10.

Point to your nose.

영어 흥미도 검사(사후)

- [illegible]

④ 별로 그렇지 않다

⑤ 매우 그렇지 않다

8. 영어를 사용하는 다른 나라에 가 보고 싶습니까?

① 매우 그렇다

② 그렇다

③ 보통이다

④ 그렇지 않다

⑤ 매우 그렇지 않다

9. 현재 여러분이 공부하고 있는 것 보다 영어공부 시간의 양을 늘리고 싶습니다.

① 매우 그렇다

② 그렇다

③ 보통이다

④ 그렇지 않다

⑤ 매우 그렇지 않다

영어에 대한 자신감 검사(사후)

1. 1학기보다 교과서 테이프를 들으면 잘 알아들을 수 있습니까?
① 아주 잘 알아듣는다 ② 잘 알아듣는다 ③ 보통이다
④ 잘 알아듣지 못한다 ⑤ 거의 알아듣지 못한다
2. 1학기보다 교과서에서 배운 영어를 잘 말할 수 있습니까?
① 아주 잘 말할 수 있다 ② 잘 말할 수 있다 ③ 보통이다
④ 잘 말하지 못한다 ⑤ 거의 말하지 못한다
3. 1학기보다 알파벳 대문자와 소문자를 잘 구별하고 읽을 수 있습니까?
① 아주 잘 구별하고 읽을 수 있다 ② 잘 구별하고 읽을 수 있다
③ 보통이다 ④ 잘 구별하거나 읽을 수 없다
⑤ 거의 구별하지 못하고 읽지도 못한다
4. 지금 나의 영어 실력은 전체적으로 어느 정도라고 생각합니까?
① 매우 잘 한다 ② 잘 한다 ③ 보통이다
④ 못 한다 ⑤ 매우 못 한다
5. 다른 과목에 비해 영어는 어렵습니까?
① 아주 어렵다 ② 어렵다 ③ 비슷하다
④ 쉽다 ⑤ 아주 쉽다
6. 영어 공부도 하면 할수록 쉬워진다고 생각합니까?
① 매우 쉬워 질 것이다 ② 쉬워 질 것이다 ③ 비슷할 것이다
④ 어려워 질 것이다 ④ 아주 어려워 질 것이다
7. 영어 공부실력에 가장 큰 영향을 주는 것은 다음 중 어느 것이라고 생각합니까?

- ① 태어날 때부터의 지능 ② 부모님의 관심 정도 ③ 나 자신의 노력
④ 선생님의 가르치는 방법 ⑤ 영어 과외를 하는 정도 ⑥ 기타

8. 외국인을 만나면 어떻게 하겠습니까?

- ① 무조건 피할 것이다
② 인사 정도만 하고 헤어질 것이다
③ 알고 있는 정도만 말할 것이다
④ 표정과 제스처로라도 많은 말을 해 보려고 할 것이다
⑤ 계속해서 사귀도록 할 것이다

9. 동생이나 친구에게 영어를 가르쳐 줄 수 있나요?

- ① 아주 잘 가르쳐 줄 수 있다 ② 잘 가르쳐 줄 수 있다 ③ 보통이다
④ 잘 못 가르쳐 준다 ⑤ 아주 잘 못 가르쳐 준다

10. 영어공부를 계속하면 미래에 여러분은 영어를 잘 할 수 있을 거라고 생각합니까?

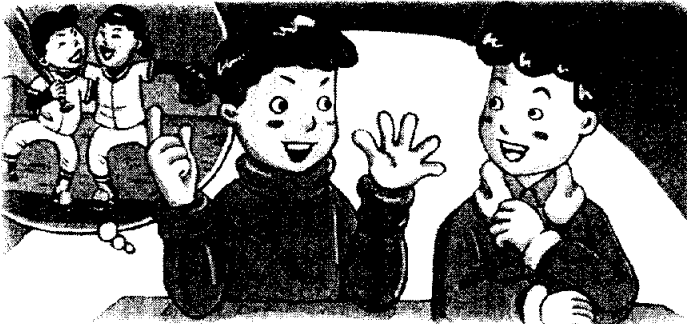
- ① 매우 잘 할 것이다
② 잘 할 것이다
③ 보통일 것이다
④ 영어공부를 계속해도 잘 하지 못 할 것이다
⑤ 영어 공부를 계속해도 아주 못 할 것이다

영어 말하기 평가 (사후)

1. Hello, how are you today?
2. Please, tell me who you are. Name, age, so on.
3. Who is she?



4. (연필을 보이며) Is this your pencil?
5. Please, tell me about your family.
6. (교사가 여러가지 물건을 가지고 있는 것을 알게 한 후)
What do you want?
7. 초록색 옷을 입은 어린이가 제의하고 있습니다. 어떻게 말할까요?



말하기 능력 평가 검사지

연번	이 름	영 역				판정
		유창성	어휘 구사력	정확성	의사 소통능력	
1	곽남민					5 4 3 2 1
2	이윤환					5 4 3 2 1
3	김형운					5 4 3 2 1
4	정수우					5 4 3 2 1
5	김승수					5 4 3 2 1
6	정재홍					5 4 3 2 1
7	배상민					5 4 3 2 1
8	장호륜					5 4 3 2 1
9	김희승					5 4 3 2 1
10	정봉화					5 4 3 2 1
11	정혜미					5 4 3 2 1
12	정다은					5 4 3 2 1
13	오아인					5 4 3 2 1
14	호예진					5 4 3 2 1
15	이은진					5 4 3 2 1
16	김아라					5 4 3 2 1
17	김주은					5 4 3 2 1
18	김은지					5 4 3 2 1
19	이선화					5 4 3 2 1
20	정시내					5 4 3 2 1
21	김종학					5 4 3 2 1
22	정기훈					5 4 3 2 1
23	송나운					5 4 3 2 1
24	민형석					5 4 3 2 1
25	윤경후					5 4 3 2 1

국문 초록

Storytelling을 활용한 초등영어 지도에 관한 연구

- 교과 언어규칙을 활용하여 재구성한 이야기 적용 -

박경애

부경대학교 교육대학원 초등영어교육전공

(지도교수 이종택)

요 약

본 연구는 이야기 듣기를 좋아하는 아동의 특성을 고려하여 초등학교 4학년 아동을 대상으로 정규 영어 교과에 Storytelling의 장점을 활용하는 방법의 모색과 이것이 아동의 듣기·말하기 능력과 영어 학습에 대한 흥미 및 자신감에 미치는 영향을 분석하는데 목적이 있으며, 다음과 같은 과정으로 실시한다.

1. 문헌 연구와 자료를 통하여 초등 학교 영어 교육 및 Storytelling에 관련된 이론들을 고찰한다.
2. 초등 영어 교육과정 속에 Storytelling을 효과적으로 활용하는 방안을 모색한다.
3. 정규 교육 과정에 Storytelling을 활용한 차시별 수업 모형을 개발한다.
4. 교과의 언어규칙이 반복되도록 아동의 수준에 맞게 이야기를 재구성한다.
5. Storytelling의 수업 모형에 따라 단계별로 수업을 실시하고 그 효과를 규명한다.

이론적으로는 총체적 언어교수법(Whole Language Approach)에 기초하여

Storytelling을 활용한 언어 학습의 필요성과 초등영어 교육과정을 살펴보고, 창의적인 언어사용 능력이 있는 초등 학교 아동들의 특성을 이용한 효과적인 Storytelling의 활용 방법을 알아본다. 본 연구에서 초점을 둔 것은 Storytelling의 효과를 규명하려는 것이 아니라 Storytelling의 장점을 알고 있으면서도 제대로 활용하지 못하는 여러 가지 현실적인 문제점을 해결해 가는 과정으로 정규 영어교육 과정에 Storytelling을 적용하여 효과적으로 영어언어기능을 익히게 하는 방법의 연구에 목적이 있다.

이론적 고찰을 바탕으로 실시한 본 연구의 가설은 다음과 같다.

1. Storytelling을 정규 영어 교과에 적용하면 영어 수업에 흥미를 느끼고 영어에 자신감을 높일 수 있을 것이다.
2. 교과의 목표언어 습득에 알맞게 재구성한 이야기를 적용하면 듣기·말하기 능력이 향상될 것이다.
3. Storytelling 후의 다양한 학습활동으로 학습유형이 다른 학습자의 학습의욕을 고르게 자극시킬 수 있을 것이다.
4. 교과의 목표언어 습득에 알맞게 재구성된 이야기는 통일된 국정교과서를 사용하는 수업 현장에서 매우 용이하게 활용될 있을 것이다.
5. Storytelling을 위하여 경제성과 recycling원칙을 두고 개발된 교수-학습 자료는 교사들이 수업현장에서 보다 쉽게 Storytelling에 접근할 수 있도록 유도할 수 있을 것이다.

위와 같은 가설을 설정하고 2003년 9월부터 2003년 12월까지 주당 1시간의 정규영어시간과 재량시간을 합하여 총 20시간에 걸쳐 실시하였다. 연구를 위해 표집된 대상자는 본 연구자가 근무하는 부산광역시의 면소재지에 위치한 J초등학교 4학년 1개반이며 비교반 없이 전후비교하였다. 투입된 이야기자료는 학생들이 선호하며 잘 알고 있는 이야기 중에서 각 교과 단원의 언어규칙이 활용될 수 있는 4편의 이야기를 선정하여 아동의 언어수준에 맞도록 재구성하였다. 재구성된 이야기를 정규영어교과에 적용할 수 있도록 구안한 수업모형에 맞추어 수업을 진행하였다. 즉 정규 영어 교과시간에 단원의 언어규칙을 익히도록 지도하고 이 언어규

책이 적용된 이야기를 Storytelling기법을 살려 들려준 뒤 이야기 후 활동으로 교과
과의 언어규칙을 즐겁게 익힐 수 있는 게임, 만화그리기, 손가락 인형극, 연극 등
을 실시하였다.

이러한 과정을 거쳐 실시한 연구 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 교과 내용에 맞게 재구성한 이야기를 활용한 영어 수업은 아동들의 영어
학습에 대한 흥미를 향상시킨다.

둘째, 어렵게 느끼던 영어 이야기를 교과에서 배운 어휘로도 이해할 수 있다는
데서 영어에 대한 자신감을 향상시킨다.

셋째, 교과의 언어 규칙이 반복되도록 재구성한 이야기를 활용한 영어 수업은
아동들의 영어 듣기와 말하기 능력을 향상시킨다.

넷째, 이야기 후의 다양한 학습활동은 창의적인 의사소통 능력을 향상시킨다.

다섯째, 교과의 언어규칙이 반복되도록 재구성한 이야기학습을 통하여 영어 읽기
에 접근하는 기초를 다질 수 있다.

다섯째, 웹사이트를 통한 이야기 전 활동은 자기주도적 학습능력을 키울 수 있다.

위의 결과에서 나타났듯이 교과 언어규칙을 활용하여 재구성한 이야기를 적
용한 영어수업은 학생들이 영어에 흥미와 자신감을 갖고 보다 적극적으로 학습에
참여하게 하여 듣기와 말하기 능력을 향상시키는 효과적인 교수방법중의 하나라
고 할 수 있다.

따라서, 현재 시행되고 있는 일반 영어 시간에 각 교과 단원의 목표언어를 반복
하여 들려줄 수 있도록 쉽고 재미있게 재구성한 이야기를 적용한 수업에 대하여
깊이 있는 연구가 지속적으로 필요하며 언어의 투입과 창의적인 생산기회를 많이
부여하는 이야기 후 활동을 위한 재량활동시간 활용과 여타 교과와의 통합지도를
면밀히 고려해 보아야 할 것이다.