교육학석사 학위논문

게임학습이 초등학교 영어 의사소통 능력에 미치는 효과

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함

2005년 8월

부경대학교 교육대학원

영어교육 전공

차 은 영

차은영의 교육학석사 학위논문을 인준함

2005년 8월 31일

주심 교육학 박사 이 종 택 (인)

위원 문 학 박사 손 달 례 (인)

위원 영어학 박사 안 수 웅 (인)

목 차

영문초록 v

Ⅰ. 서 론 1
1.1 연구의 필요성 1
1.2 연구의 목적과 과제 3
1.3 연구의 제한점 4

Ⅱ. 이론적 배경 5
2.1 초등학교 영어교육의 성격 5
2.2.1 초등영어 교육의 성격 및 목표 5
2.2.2 초등영어 교수법 7
2.2 초등학교 영어교육과 게임 13
2.2.1 게임의 정의 13
2.2.2 게임의 필요성 14
2.2.3 게임의 효과 15
2.2.4 게임의 조직형태 16
2.2.5 게임의 유형 18
2.2.6 게임 지도시 유의사항 22
2.3 선행연구 23

Ⅲ. 연구 방법 25
3.1 연구대상 25
3.2 연구기간 및 절차 25
3.3 설문지 작성방법 26
3.4 테스트 문제지 작성 및 평가방법 26
3.5 결과처리 방법 27

3.6 게임 중심의 수업 28
3.6.1 실험반과 통제반의 수업계획 28
3.6.2 실험반과 통제반의 교수·학습 지도안 30
3.6.3 실험반에 실시한 단원별 게임 30

Ⅳ. 결과 분석 및 논의 33
4.1 영어학습 흥미도 33
4.2 듣기평가 34
4.3 말하기 평가 36
4.4 논의 38

Ⅴ. 결론 및 제언 39

참고문헌 41

부록 44

표 목 차

<표 1> 말하기 평가표 27
<표 2> 각 단원의 차시별 구성요소 29
<표 3> 실험반에 실시한 단원별 게임 목록 31
<표 4> 실험반에 실시한 단원별 게임 방법 32
<표 5> 영어 학습 흥미 -사후검사- 33
<표 6> 듣기 사후 테스트 실험반, 통제반 차이 비교 35
<표 7> 말하기 사후 테스트 실험반, 통제반 차이 비교 36
<표 8> 영어실력 향상 정도-자기평가- 37
<표 9> 재미 있었던 활동 38

그 림 목 차

<그림 1> 설문 조사 응답 표기 26
<그림 2> 영어 학습 흥미에 대한 실험반과 통제반의 차이 비교..... 34
<그림 3> 듣기 성적에 대한 실험반과 통제반의 차이 비교..... 35
<그림 4> 말하기 성적에 대한 실험반과 통제반의 차이 비교..... 37

The Effects of Teaching English through Games on the Communicative Competence of Elementary School Children

Cha, Eun Young

Major in Elementary English Education
Graduate School of Education,
Pukyong National University

Abstract

The purpose of this study is to analyze the effects of teaching English through games on speaking and listening ability of fifth graders in the elementary school. For attaining the purpose, two fifth-grade classes in an Elementary School were divided into two groups: the experimental group and the control group. The experimental group was taught with more games than the control group. The control group was mainly taught by the text book. The student's interest in learning English was measured by questionnaires, and the improvement of communicative competence, by listening and speaking tests. The data were analyzed statistically.

The results of this study are as follows:

First, Games significantly improved student's interest in learning English.

Second, the experimental class was not significantly better than the control class in listening and speaking ability.

Based on the above-mentioned findings, the following suggestions were made for more efficient teaching of English in elementary schools:

First, English games can heighten the student's interest in learning English. Therefore to maximize the effects from teaching through games in English classes, teachers must consider learners' interest in games and use appropriate kinds of games for elementary school children.

Second, the results imply that game centered instruction should be used continuously for more than one semester to get the positive effect of improving students' speaking and listening ability. The students' heightened interest in learning English might bring about positive results in listening and speaking on a long term basis.

Ⅰ. 서론

1.1 연구의 필요성

오늘날 첨단 정보 통신 기술과 교통의 발달 그리고 이념의 장벽 붕괴는 세계를 하나의 생활권으로 만들고 있다. 세계가 하나가 되어 가는 지금 다른 사람의 생각이나 사상을 받아들일 수 있기 위해서는 무엇보다도 의사소통 능력이 절실히 요구된다.

또한 조기 외국어 교육에 대하여 연구하는 학자들에 의하면 외국어 교육은 나이가 어릴수록 발음과 듣기, 말하기 능력이 훨씬 효과적인 것으로 나타났다. 신경외과의들과 인체 생리학자들에 의하면 언어 습득장치는 생리학적으로 두뇌가 가장 활발한 시기인 2세부터 10세가 되기 전에 작용한다고 한다. 이 이론에서는 어릴 때는 뇌조직의 유연성이 크기 때문에 외국어를 학습하는데 효율적이고 대개 13세 이후가 되면 뇌의 유연성이 퇴화되어 언어습득이 쉽게 되지 않는다고 보는 것이다. 미국에 이민 온 어린이들을 대상으로 그들의 영어습득 과정을 조사한 Asher와 Garcia(1969, pp. 340-341)는 사춘기 이전에 이민 온 어린이들이 그 이후에 온 어린이들 보다 정확한 미국식 영어를 구사한다는 것을 근거로 사춘기 이전에 외국어 교육을 실시해야 한다는 결론을 내리고 있다.

이러한 여러 가지 이유에서 한국에서는 1997년도부터 초등학교 교육에 영어가 정교교과로 도입된 이후 3학년부터 연간 68시간씩 영어를 배우게 되었으며 2000학년부터 3학년에서 6학년까지의 모든 학생들에게 정규교과로 영어를 가르치게 되었다.

영어 교육의 도입기인 초등학교에서의 영어 교육은 의사소통의 바탕이 되는 언어의 기능 교육으로써 문자 언어에 대한 교육보다 듣기와 말하기 위주의 음성 언어 교육에 역점을 두어야 한다. 또한 영어에 대한 친숙감과 자신감을 심어주고, 흥미와 관심을 지속적으로 유지시켜 주는 것이 무엇보다도 중요하다.

제 7차 교육과정에서는 듣기와 말하기 능력을 신장시키기 위한 노력의 일환으로 노래, 놀이, chant, 역할극, 인형극, 율동 등 다양한 학습 기법을 활용하여 학습자의 학습동기와 흥미를 유발시킴으로써 의사소통 능력신장에 효과를 거두고 있는 것으로 여겨진다. 우리가 영어학습에서 사용할 수 있는 여러 학습 기법 들 중 게임(Game)은 학생들이 가장 재미있어하면서 학급의 크기에 관계없이 전원이 참여할 수 있으며 또 수업에 적극적으로 임하도록 할 수 있는 방법이라고 생각된다. 역할극도 많은 학생들이 흥미를 느끼는 활동이지만 초등학교에서 다루는 어휘의 수량이 한정되어 있어 전 수업의 내용을 극화하는 용이하지 않을 뿐만 아니라 극화학습에 참여하는 학생의 수도 제한되어 있어 40명이나 되는 학생이 모두 참여하여 수업을 한다는 것은 불가능한 일이다. 게임 학습은 아동들이 수업을 한다라는 생각보다는 재미있는 놀이를 한다는 생각으로 게임을 즐기다 보면 자신도 모르는 사이에 수업에 적극적으로 참여할 수 있을 뿐만 아니라 게임에 사용되는 영어표현을 자연스럽게 습득할 수 있게 된다. 그리고 영어에 자신감이 부족한 학생도 거부감 없이 자연스럽게 수업에 참여할 수 있도록 도와주며 게임을 하는 동안 영어를 사용하도록 만들기 때문에 유창성을 기르는데 도움이 된다. 즉 게임 활동은 기분전환이나 자투리 시간을 채우기 위하여 필요한 학습의 상대적 개념이 아닌 학생들이 학습에 자발적으로 참여하여 효과적인 결과를 얻을 수 있게 할 수 있는 통합적인 학습방법이라고 볼 수 있다.

1.2 연구의 목적과 과제

초등학교 영어교육을 통하여 추구하는 궁극적인 목적은 어린이들에게 영어에 대한 자신감과 흥미를 갖게 함으로써 간단한 일상 표현을 듣고 이해하며 말 할 수 있는 능력을 기르는데 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 초등학교 영어수업은 교사 중심적이며 암기 위주의 주입식 방법이 아니라 교실내에서 자연스럽게 놀며 행동하려는 어린이들의 특성을 고려한 학습자 중심의 수업이 되어야하며 동시에 영어로 의미를 주고받는 의사소통이 일어나게 하여야 할 것이다.

현재 초등영어는 각 단원마다 4차시로 나누어 수업을 하고 있으며 게임, 역할놀이(role play), 챈트(chant), 노래(song)를 매 차시에 한 가지씩 지도하고 있다. 본 연구는 단원마다 2, 4차시에 게임을 한 가지 더 활용하여 게임 중심의 학습이 학생들의 영어에 대한 흥미와 말하기 듣기 능력에 미치는 효과를 알아보는데 있다.

본 연구에서는 다음과 같은 세 가지 연구 과제를 설정하였다.

연구 과제 1. 다양한 게임 중심의 수업을 하면 영어 학습에 대한 흥미도가 높아지는가?

연구 과제 2. 게임 중심의 수업으로 어린이들의 듣기 능력이 더 향상되는가?

연구 과제 3. 게임 중심의 수업을 할 때 영어로 말할 기회가 많이 주어져 어린이들의 말하기 능력이 더 향상되는가?

1.3 연구의 제한점

본 연구에서는 다음과 같은 면에서 그 결과의 일반화에 제한점을 갖는다.

(1) 실험 대상이 한 초등학교 5학년 2개 학급으로만 국한되었으므로 초등학교에 일반화하는데 한계가 있다.

(2) 본 연구는 수업 방법 중 교사와 어린이간에 교실에서 약간의 준비물만으로 진행할 수 있는 수업 방법에 범위를 둔다.

(3) 본 연구는 한 학기의 짧은 기간 동안 행해지는 실험 결과에 의존함으로 일반화하는데 무리가 있다.

(4) 본 실험에서 사용된 평가지와 설문지는 본 연구자가 직접 작성하거나 수정한 것이므로, 실험의 신뢰도와 일반화에는 한계가 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 초등학교 영어 교육의 성격

2.1.1 초등영어 교육의 성격 및 목표

영어는 국제적으로 가장 널리 쓰이고 있는 언어이다. 따라서 세계화·정보화의 물결 속에서 시대적 변화에 질 높은 문화와 삶을 누리기 위해서는 우리 모두가 어느 정도 영어에 익숙해야 한다. 초등학교 학생은 성장 과정으로 보아 언어를 인식하고 습득하는 데 가장 좋은 시기에 있다. 초등학교 과정에 영어가 도입된 것은 바로 이 때문이다.

Chomsky에 의하면 어린아이는 선천적인 지식을 가지고 태어나는데 이 지식 속에는 언어를 습득 할 수 있는 선천적 능력, 소위 "언어 습득 장치"(Language Acquisition Divice: LAD)가 포함된다고 한다.(1965, p. 32) 그런데 Chomsky가 LAD가설을 발표할 즈음에 두뇌학자 Penfield(1959)와 Lenneberg(1967)같은 학자들은 사춘기를 기점으로 하여 뇌에 일어나는 측위화로 인하여 제 2언어습득이 어려워진다는 결정적 시기 가설을 발표하여 제 2언어는 어릴 때 배워야 유리하다고 주장하였다.

초등학교 영어교과는 학생들이 일상생활에서 사용하는, 간단하며, 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 길러주는 교과이다. 초등학교 학생은 아직 어리고, 교과 교육으로서 영어를 처음 접한다는 점을 고려할 때, 초등학교 영어 교육의 내용은 의사소통의 바탕이 되는 언어 기능 교육, 그 가운데서도 음성언어 교육이 주가 된다. 음성언어 교육은 발음, 억양, 발화

등을 자연스럽게 습득할 수 있는 내용으로 한다. 문자 언어 교육은 의미와 이해를 점진적으로 발전시키는 내용으로 하되, 음성언어와 연계하여 유기적으로 지도하며, 저학년에서는 문자인식 수준으로 제한하고, 고학년에서는 문자 수준의 음성이해를 돕는 보조수단으로서 문어적 표현을 다룬다.

2001년 1·2학년부터 연차적으로 시행된 제 7차 교육과정은 초등학교 1학년부터 현재 고등학교 1학년에 해당하는 10년을 '국민 공통 기본 교육과정'으로 편성하고, 11학년과 12학년 즉, 현재 고등학교 2·3학년에 해당하는 기간을 '교과 선택 중심 수준별 교육과정'으로 편성하여 과업 중심의 학습과 아동의 수준에 맞는 학습을 강조하고 있다. 제 7차 교육과정 영어 교육의 총괄목표는 '일상생활에 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적인 의사소통능력을 기른다. 아울러, 외국문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련하게 한다.'로 설정하고, 이에 따른 하위 목표는 다음과 같다(교육부, 1998, p. 138):

(1) 영어에 대한 흥미와 자신감을 가지며, 의사소통을 할 수 있는 기본 능력을 기르게 한다.
(2) 일상생활과 일반적인 화제에 관해서 자연스럽게 의사소통을 할 수 있게 한다.
(3) 외국의 다양한 정보를 이해하고, 이를 활용할 수 있는 능력을 기르게 한다.
(4) 외국 문화를 이해함으로써 외국 문화를 새롭게 인식하고 올바른 가치관을 가질 수 있게 한다.

제 7차 교육과정에서는 초등학교 영어·중학교 영어·고등학교 영어의 목표를 국민 공통 기본 교육과정의 목표로 통합하여 제시하였고, '21세기

의 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성' 이라는 교육 과정의 기본방향에 맞게 영어과를 통하여 일상생활에서 실제로 활용할 수 있는 의사소통능력을 기르고, 외국의 문화를 이해하며 우리 문화를 발전시킬 수 있는 바탕을 마련하는 것을 강조하고 있음을 알 수 있다.

초등학교 영어 교육은 우리 나라 전체 영어 교육의 출발점이므로, 초등학교 영어 교육의 목표는 전체 영어 교육 목표의 한 부분이 된다. 일상 생활에 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적인 의사 소통 능력을 기르고, 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키며, 우리 문화를 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련하는 것이다. 초등학교 영어에서는 특히 위의 (1)과 (4)의 목표가 중요하다고 할 수 있다.

2.1.2 초등영어 교수법

초등 영어 교육은 어린이를 대상으로 하기 때문에 듣기와 말하기 중심의 의사소통 학습이 많이 강조되는데 이는 어린이들에게 있어서 문자 언어를 이용한 학습은 능률이 낮고 음성언어를 이용한 의사소통 학습이 더욱 효과적이기 때문이다. 따라서 초등학교에서 사용되는 교수방법도 듣기와 말하기 기능이 강조된 교수법들이 많이 활용되고 있다. 영어 교수법은 여러 가지 형태로 발전되어 왔지만, 그 방법이 모두 초등학교 영어를 가르치는데 적합한 것은 아니다. 초등학교 영어는 학생들의 신체적, 인지적, 정의적 발달 특성에 잘 맞게 가르쳐야 하고, 궁극적으로는 영어 의사 소통 능력을 올바르게 기를 수 있도록 가르쳐야 한다. 일반적으로 알려져 있는 언어 교수법 가운데에서 초등학교 영어 교육에 적합한 교수법을 알아보면 다음과 같다.

1) 전신 반응 교수법

의사 소통을 목적으로 하는 대부분의 교수법들이 4기능의 고른 배양을 위해 초기부터 말하기를 도입하는데 비해, 전신 반응 교수법은 초기에는 듣기 훈련만 시키고 구두 표현을 피하며, 듣기 능력이 어느 정도 길러진 후에 말하기를 훈련시킴으로써 외국어를 더욱 빨리 습득 할 수 있다는 전제에서 출발한 것이다. 전신 반응법의 원리를 정리하면 다음과 같다.

(1) 구어가 문어보다 강조되며 우선적이다.
(2) 말하기 이전에 목표어의 이해가 선행되어야 한다.
(3) 명령은 학생들의 행동을 지시할 수 있는 강력한 언어 장치이다.
(4) 목표어로 말해진 명령의 의미는 동작을 봄으로써 파악되고, 학생들은 동작으로 반응함으로써 기억을 촉진시킨다. 목표어는 단어 단위로 보다는 의미의 토막으로 제시된다.
(5) 학생들의 성취감은 무엇보다도 중요하다. 성취감을 높이고 불안을 감소시키는 것이 학습을 촉진한다.
(6) 오류 수정은 학생들의 성취감을 감소시키지 않는 범위에서 이루어져야 한다.
(7) 언어 학습은 재미있을 때 더 효과적이다.
(8) 목표어의 새로운 조합은 학생들의 흥미를 자극시켜야 하며, 연습한 문장 이외의 문장도 이해할 수 있는 유연성을 길러 주어야 한다.

이상의 전신 반응 교수법은 학습자로 하여금 흥미를 유발시키고 즐거운 외국어 학습을 위해 고안된 것으로 외국어 학습 초기에 학습자로 하여금 발화를 요구하지 않으므로 불안감을 줄이고 쉽게 성취감을 느끼면서 즐겁

게 외국어를 학습할 수 있도록 하며, 학생 수가 많은 교실에서도 활용이 가능하고, 교사의 명령에 따라 반응한 학생들의 행동을 관찰하고 평가함으로 직접적인 피드백을 가능하게 한다. 또한 신체의 운동을 통해 직접 행동으로 얻어진 학습이므로 장기 기억이 이루어질 수 있어 초기 외국어 교육에 효과가 있다. 이러한 특징으로 인해 현재 초등학교에서도 전신 반응 교수법의 이론을 바탕으로 한 게임과 놀이가 많이 활용되고 있다. 그러나 전신 반응 교수법을 이용한 게임이나 놀이를 하다 보면 가르칠 것은 추상적이지 않은 단어나 단순한 행동들에 한정되고, 시간이 흐르면서 단순한 놀이에 학생들이 흥미를 잃게 되므로 교사들은 전신 반응 교수법과 다른 교수법을 함께 사용하는 것이 바람직하다.

2) 자연적 접근법

Natural Approach는 어린이가 모국어를 자연스런 환경에서 자연스럽게 배우는 원리를 적용하여 의사 소통 상황에서 목표 언어를 직접 사용하도록 하는데 기초를 둔 교수법이다. Krashen과 Terell(1983)이 제안하였으며 의사 소통을 언어의 가장 중요한 기능으로 보아 의사 소통 능력을 가르치는데 초점을 둔다. 이 교수법의 설계와 절차에 내포된 가설로는 습득-학습가설(Acquisition learning hypothesis), 모니터 가설(Monitor hypothesis), 자연적 순서 가설(Natural order hypothesis), 입력 가설(Input hypothesis), 정의적 여과장치 가설(Affective filter hypothesis)등이 있다. 이것은 인간적 성장 및 언어 습득과 학습 발달 과정을 중시하는 최근 영어 교육 과정의 근간을 이루고 있으며 습득 이론의 다섯 가지 내용은 다음과 같다.

(1) 습득-학습 가설(Acquisition-learning hypothesis)

Krashen(1985)은 외국어를 익히는데 습득과 학습의 두 가지 방법이 가능하다고 주장한다. 언어습득은 어린이들의 모국어 습득에서 관찰되는 것으로 실제적인 의사소통을 통해서 무의식적으로 언어를 익히는 것이다. 언어 학습은 주로 외국어를 배울 때 일어나는 것으로서 언어의 문법지식을 아는 것을 의미한다. 그는 사춘기를 지난 성인들도 비록 완벽하지는 않다고 해도 언어를 습득할 능력을 지니고 있다고 말한다.

(2) 모니터 가설(Monitor hypothesis)

Krashen(1985)은 모니터 가설에서 의식적인 학습(conscious learning)의 역할을 감시자인 모니터의 역할로 제한한다. 즉 습득된 언어 체계만이 자연스럽고 유창한 발화를 일으키며 학습된 언어 지식은 나중에 모니터 작용을 하며 수정을 한다. 모니터를 성공적으로 사용하려면 세 가지 요소가 필요하다. 언어 규칙을 알고 있어야 하며, 언어 형태에 집중해야 하고, 규칙을 선택하고 적용할 시간이 있어야 한다. 이런 모니터 작용은 종종 자체 수정으로 나타난다.

(3) 자연적 순서 가설(Natural order hypothesis)

언어학습이 아닌 습득에서는, 학습자는 예측 가능한 순서로 문법 구문을 습득한다. 그 순서는 문법적인 단순성이나 교실에서 가르친 순서와는 무관하다. 예를 들면, 제 2언어로써 영어의 형태소 습득순서는 모국어 be/조동사, 관사/규칙 과거, 3인칭 단수(-s), 소유격(-s)의 순서라고 한다. 따라서 복수형 -s는 초기에 습득되지만, 비교적 간단한 3인칭 단수 -s를 습득하는

것은 상당히 늦다.

(4) 입력 가설(Input hypothesis)

입력 가설은 학습자를 언어에 노출시키는 것과 습득과의 관계에 관한 것으로 학습자는 현재 습득한 수준보다 한 단계 위의 언어 입력을 이해하여 습득하게 된다는 주장이다. 즉 학생이 충분히 이해할 수 있는 언어 자료보다 언어 구조면에서 바로 한 단계 높은 수준의 자료 (흔히 i+1로 표시한다)를 단계적으로 그리고 지속적으로 접하게 함으로써 목표언어를 습득할 수 있다는 것이다.

(5) 정의적 여과장치 가설(Affective filter hypothesis)

이 가설은 학습자의 감정, 태도에 관한 것이다. 동기, 자신감, 불안감은 언어 학습에는 크게 관계가 없지만 언어 습득에는 중요한 역할을 한다. 이 여과장치는 언어 습득에 필요한 이해 가능한 입력을 차단하거나 통과시키는 작용을 하므로 이것이 낮을 때 습득이 잘 이루어진다. 따라서 이해 가능한 입력은 습득을 위한 필요조건이지만, 충분조건은 아니며, 학습자가 전언에 몰두할 때 정의적 여과 장치가 낮아져서 습득을 차단하지 않는다.

3) 의사소통 언어 교수법

외국어 교육의 목적이 외국어로 의사소통 할 수 있는 능력을 길러주는 것임은 이론의 여지가 없다. 의사소통적 교수법(Communicative approach)은 수업에서 언어를 가르칠 것이 아니라 실제 언어를 사용하게 하여야 한

다는 주장이다.

Brumfit과 Johnson(1979)은 과거에 사용했던 언어 요소를 단계적으로 도입하는 방법을 바꾸어 학습자에게 처음부터 의사소통 활동을 시켜야 한다고 주장한다. 이것은 정확성보다 유창성을 강조해야 한다는 것으로 모국어를 습득하는 과정에서처럼 외국 습득에서도 의사소통의 여러 방법을 동원하여 대화의 상대에게 정보를 줄 수 있어야 한다는 것이다. 즉 의사소통의 목적은 정보 전달에 있기 때문에 서로 무엇을 알아내려고 하는 정보 간격(information gap)이 있어야 한다는 것이다.

의사소통적 접근법의 원리를 소개하면 다음과 같다.

(1) 가능한 한 실제 상황에서 사용되는 언어를 소개하여야 한다.
(2) 목표어는 학습 대상이 아닌 교실에서 사용되는 의사소통 도구이다.
(3) 담화 수준, 혹은 문장 이상의 수준에서 언어를 다룰 수 있어야 한다.
(4) 한 기능이 다양한 형태로 표현 될 수 있으므로 다양한 언어 형태를 배워야 한다.
(5) 교사가 할 일은 의사소통을 촉진할 수 있는 상황을 많이 만들어 주는 것이다.
(6) 교사는 의사소통 활동을 도와주는 조언자이다.
(7) 사회적 상황, 기능, 담화자의 역할이 단어나 문법 학습보다 우선된다.
(8) 오류는 의사소통 기능의 발전 과정상 자연스런 결과이므로 정정하지 않는다. 정확성보다는 유창성이 더욱 중요하다.
(9) 실제 의사소통 상황, 혹은 유사 의사소통 상황으로서 게임과 역할극(roleplay)등을 적절히 이용한다.
(10) 상호 의사교환은 학습자간의 협동 관계를 촉진한다.

2.2 초등학교 영어교육과 게임

2.2.1 게임의 정의

게임은 학생들에게 흥미를 가져다줌으로써 영어 학습에 대한 동기유발이 쉽게 이루어지게 할 수 있으며, 막연하고 추상적으로 이루어지기 쉬운 영어 수업을 실제로 학생들이 듣고, 말하고, 행동해 봄으로써 좀더 구체적이고 생동감 있게 진행되도록 도와준다. 게임을 활용하면 교실이 딱딱한 분위기가 사교적이고 활발한 분위기로 전환됨은 물론, 충분한 동기 유발이 될 것이다.

신용진은 교수와 학습의 전체적인 과정은 학생들에게 재미가 있어야 하며 영어 교실에서 생동감 넘치고 흥미 있는 수업을 진행하기 위해서는 게임을 활용하는 것이 좋은 방법 중 하나이고, 동기유발도 된다고 한다. 학생들은 경쟁의식이 강하므로 게임을 통해 학습의욕을 고취시킬 수 있고, 게임의 종류에 따라 학급전체가 할 수 도 있고, 그룹 또는 개인별로 실시 될 수도 있다. 어디까지나 게임은 그 활동이 언어학적인 목적을 달성하는데 기여할 수 있도록 선택되어야 한다고 주장한다.(1984, p. 294)

Gorden(1970)은 게임을 정의하기를 "규칙에 따라 놀이하면서 기술이나 점수에 의해 승부가 결정되는 경쟁"(p. 13)이라고 하였다.

Gibbs는 게임이란 의사결정자 간의 협력이나 경쟁, 일련의 규칙 내에서의 그들의 목적추구에 의해 수행되는 활동이라고 정의하고 있어 게임의 요소로 활동, 협력과 경쟁, 목적추구, 규칙을 제시하고 있다.(1978, pp. 45-48)

McCallum(1980)도 모국어가 아닌 목표어의 의사소통 능력을 학습하는 과정에서 학습목표인 자의적이고 창조적인 언어사용은 게임활동을 통하여 학습하는 것이 유용하다고 강조하고 있다.

게임이 교육적으로 이루어지려면 이기는 것이 주된 목표가 되어서는 안 되고 모든 학습자가 게임의 의도하는 바에 따라 능동적으로 참여하는 것이 중요하다. 그래서 Brown(1995)은 교육적인 게임을 "분명하게 계획된 교육적 목적을 달성하기 위해 둘 또는 그 이상의 학습자들이 할 수 있도록 조직화된 규칙이 있는 활동"(p. 180)으로 정의하였다.

이상의 정의를 종합해 보면 게임이란 즐거움이 있는 지적, 신체적 활동이며 집단 구성원간에 역할을 맡으면서 일정한 규칙에 따라 승부를 결정하는 교육적인 활동이라 할 수 있겠다.

2.2.2 게임의 필요성

영어 학습은 복잡하고 다양한 면을 지니고 있다. 학습자는 영어를 이해하고 그것을 정확히 반복하며, 구두나 글로 자기 의사를 표현하기 위해 노력해야 한다. 이러한 노력은 순간적인 것이 아니라 장기간 유지되어야 하는 힘든 과업이다.

이렇게 힘든 영어 학습에서 왜 게임을 포함해야 하는가 Carrier(1985), Lee(1986), McCallum(1980)과 Wright(1992)는 다음과 같이 공통적 견해를 밝히고 있다.

(1) 게임은 영어 학습의 흥미 지속과 동기 유발의 좋은 수단이 된다.
(2) 게임은 배운 영어를 의미 있게 연습하거나 사용할 수 있는 다양한 상황을 제공한다.
(3) 게임은 영어의 기능과 구조, 문법, 어휘 등을 가르치는데 적절히 사용될 수 있다.
(4) 게임은 학습자의 참여를 높이고, 형식적 교실 상황에서 느끼는 학습자

의 부담감을 줄 일 수 있다.

이외에도 게임은 학습의 강화, 복습, 발전의 기능, 부담감 없는 선의의 경쟁적 분위기 조성, 교사에게 즉각적인 피드백의 기회를 제공하게 된다.

2.2.3 게임의 효과

영어 교육을 위한 게임은 어떤 형태로든 그 게임을 즐기면서 영어를 접할 수 있는 게임이어야 한다. 즉 단순한 오락의 목적이 아닌 영어 교육의 보조 수단으로서 본래의 목적을 달성할 수 있는 것이라야 한다.

Dobson은 영어학습에 게임을 활용할 경우의 효과에 대해 다음과 같이 언급하고 있다(1975, P. 295):

> Many teachers of English as a second of foreign language who use games with children and teenagers and even adults are extremely pleased with the results. I myself have found that a good language game is a wonderful way to break the routine of classroom drill, because it provides fun to language learner and it is remaining very much within the framework of language learning.

George(1984)는 "게임은 학생들이 수업에 능동적으로 참여하도록 해 줄 뿐만 아니라, 학습 과정에 대한 주의력을 더 높여 준다. 간단한 게임은 실제로 학습하려는 주제에 대한 준비 활동으로 매우 좋다. 또 학습에 대한 흥미나 동기를 유발시키며 학습 분위기나 단결력도 강화시켜 준다"(p. 42)고 하였다.

신용진(1986)은 아동의 흥미를 끌 수 있는 게임을 실시함으로 지루한 영어 학습이 생기 있고, 능동적인 학습 상황이 된다고 한다.

이칭찬은 게임은 학습활동에 매력을 갖게 하고 수업에 효과를 줄 수 있는 유용한 도구인데, 그 이유는 재미가 있기 때문이라고 말하고 있다.(1995, p.278))

Lee(1993), Wright etal.(1992), McCllum(1980), Georges(1984), Carrier(1985)는 다음과 같이 요약하고 있다.

첫째, 게임은 영어 흥미를 지속시키고 동기를 유발하는 좋은 수단이 된다. 언어 교수는 즐거울 수 있고 즐거워야 하는데 게임은 이러한 즐거움을 제공해 줄 수 있다.

둘째, 게임은 배운 영어를 의미 있게 연습하거나 사용할 수 있는 다양한 상황을 제공한다. 언어는 사용함으로써 배워지는 것이다. 학습자가 의사소통 방법을 가장 잘 배우게 되는 것은 의사소통의 경험을 통해서인데 게임은 이러한 의사소통의 상황과 경험을 제공한다. 게임에 의해 행동과 결부된 언어를 학습자들이 더 효과적으로 습득할 수 있는 것이다.

셋째, 게임은 학습자의 참여를 높이고 교실 상황에서 느끼는 학습자의 부담감을 줄일 수 있다.

이와 같이 게임은 학생들이 수업에 능동적으로 참여하게 되고 흥미와 동기를 유발시키는 등 여러 가지 긍정적인 효과가 있다.

2.2.4 게임의 조직 형태

게임의 승패는 학급 조직을 어떻게 하느냐에 달려 있으므로 교사는 어떤 조직 형태가 주어진 상황에서 학습자에게 가장 적절한 것인가를 결정해야 한다.

학급 조직의 형태로는 전체 활동(class work), 소집단 활동(group work), 짝 활동(pair work), 개인 활동(individual work)으로 분류하는 것이 보통이다. 게임 활동에 관한 여러 연구(Harmer, 1983; Lee, 1986; Wright, 1992)에 따라 각 조직 형태별 특징을 종합해 보면 다음과 같다.

(1) 전체 활동(class work)

전체활동은 모든 학생이 하나의 집단으로 활동하는 전통적인 교수-학습 상황으로 조직이 쉽고, 교사가 주도권을 가지며, 교사는 통제자와 평가자의 역할을 한다. 학생은 교사로부터 좋은 언어 모델을 획득할 수 있어 많은 학생들이 편안함을 가질 수도 있다. 그러나 전체 활동은 학습자의 언어 연습과 표현의 자유가 제한되며, 수줍은 학생들은 전체 학급 앞에 나서는 것을 부끄러워하여 오히려 효과가 적을 수도 있다.

(2) 소집단 활동(group work)

소집단 활동은 4~6명의 구성원이 요구되는 활동에 적합한 조직 형태이다. 소집단의 구성은 활동의 효율성을 위해 일관성이 있어야 하며, 분단간의 경쟁이 있을 때에는 혼성된 능력으로 구성해야 하지만 그렇지 않을 경우는 능력별로 편성하는 것도 좋다. 분단장을 두는 것이 바람직하고 분단장은 능력이 우수한 사람으로 게임이 적절히 조직되도록 해야 한다.

(3) 짝 활동(pair work)

짝 활동은 학습자의 옆, 뒤, 앞사람과 쉽게 짝이 될 수 있기 때문에 조직

이 쉽고 빠르며, 집중적인 듣기나 말하기에 참여 기회가 많은 반면, 교사의 상담과 상호 수정의 기회는 적다. 따라서 짝의 조직은 능력이 있는 학생과 그렇지 않은 학생으로 구성하는 것이 짝으로부터의 안내와 도움을 받을 수 있어서 더 효율적일 수 있다. 그러나 학습자의 과도한 모국어 사용 문제, 부정확한 언어 사용, 소음과 장난 문제들을 모두 통제할 수는 없으며, 짝 활동 형태로 학습이 오래 지속되면 학습자는 지루해하며 학습의 효율성이 떨어지고 불안해하거나 잘못 행동할 수도 있다.

(4) 개인 활동(individual work)

학습자 혼자서 자기 속도로 학습하는 경우이며 외부의 압력으로부터 편안해질 수 있다는 이점은 있다. 또한 자료와 조건이 주어진다면 학생들은 개인별로 각각 다른 활동의 게임을 할 수 도 있다. 학생들은 때로는 자기만의 시간이 필요하며 읽기나 쓰기 등의 게임에서 특히 이런 형태가 유리할 수 도 있다.

2.2.5 게임의 유형

문창래(1994)는 게임은 여러 속성을 갖고 있기 때문에 어떤 게임을 하나의 기준으로 분류할 수 없다고 하였다. 즉 게임은 언어 기능, 조직 형태, 내용 등의 면에서 각각의 속성을 갖고 있으며, 같은 게임도 분류 기준에 따라 다르게 분류하기도 한다. 특히 Wright(1992)는 게임을 자세히 소개하고 그 사용을 용이하게 할 수 있도록 제시하였는데 게임 분류 유형과 내용은 다음과 같다.

(1) 그림게임(picture game)

각종 그림을 사용한 게임으로는 그림을 비교하거나 대조하기, 그림간의 차이점과 닮은 점 찾기, 설명할 순서에 따라 그림 배열하기, 그림 설명을 듣고 그 그림을 찾거나 그리기 등을 통해 영어가 사용된다.

(2) 심리게임(psychology games)

인간의 마음과 감각의 작용에 대한 폭넓은 이해를 할 수 있는 게임으로 게임을 통해 개인의 다양한 의견과 경험을 이끌어 낼 수 있다. 즉 얼룩 그림(blob picture) 등을 보여주고 무엇으로 보이는가를 묻거나, 어떤 그림을 빨리 보여주고 그 그림의 내용을 묻는 등 인간의 마음과 감각 작용의 다양성을 이용한 게임 유형이다.

(3) 마술(magic tricks)

이 유형의 게임은 하나의 눈속임이지만 언어 학습에 있어서 중요한 수단이 될 수 있다. 즉 마술은 학습자의 주의를 집중시킬 수 있고, 마술 연기와 연결된 언어 입력의 반복으로 주로 듣기 학습에 도움을 줄 수 있다. 성냥갑, 줄, 카드, 판지 등을 사용한 간단한 마술을 통해 학습자의 흥미와 언어 학습에 도움을 줄 수 있다.

(4) 정보 교환 게임(caring and sharing games)

서로를 알고 이해하기 위해 개인적 감정과 경험 및 정보를 서로 나누는

활동유형으로 사용되는 언어는 교실 밖의 실제 상황과 유사한 것이며, 이름 기억하기, 취미 알기, 설문하기, 전화 통화, 개인적 의견 말하기 등의 활동을 포함한다.

(5) 카드 게임(card and board game)

그림 카드나 판지 및 다른 보조물을 사용한 게임으로, 카드 따기, 카드 가족 모으기, 주사위를 던져 말을 옮겨가며 목표에 도달하기, 지도에서 일정한 장소 찾아가기 등을 통해 언어가 사용되며, 판지에 여러 지시문을 써 놓음으로써 읽기에도 도움을 줄 수 있다.

(6) 소리 게임(sound game)

사람이나 물건 혹은 녹음기를 통해 어떤 소리를 듣고 그 사람의 행위나 사물, 행동을 이해하며 언어로 표현하고, 개인적인 해석과 의견 및 생각을 이끌어 낼 수 있는 게임이다.

(7) 이야기 게임(story games)

짧은 대화보다는 같은 주제에 대해 비교적 길게 이야기를 이끌어 가는 것으로, 그림을 그려가며 이야기 꾸미기, 어린이가 이야기 문장의 꾸며진 이야기의 순서 바꾸기 등이 있다.

(8) 단어 게임(word games)

문장보다는 주로 단어 학습에 중점을 둔 것으로 단어의 철자 알기, 문장을 구성하는 단어 짝짓기, 문맥으로부터 단어 추론하기, 유형별 단어 구별하기 등이 있다.

(9) 참/거짓 게임(true/false games)

어떤 사람이 말한 문장이 참인가 거짓인가를 구별하는 게임으로 다양한 내용과 수준에서 적절히 사용될 수 있는 게임이다. 바른 문장은 반복하기, 틀린 문장은 고쳐주기, 잘못 설명한 곳 찾아내기 등이 있다.

(10) 기억 게임(memory games)

학습자의 기억력을 토대로 한 게임 유형으로, 기억의 불일치에 대해서는 학습자간의 의견과 정보의 교환을 이끌어 낼 수 있는 게임이다. 그림 내용 기억하기, 관찰한 물건을 쓰거나 이름대기, 문장 전달하기 등이 있다.

(11) 질문과 대답 게임(question and answer games)

학습자가 실제로 알고 싶어 하는 내용을 묻고 대답하는 유형으로 상대방의 지식 테스트하기, 스무고개, 퀴즈, 개인적 경험 문답, 연속 질문하기 등이 있다.

(12) 추측 게임(guesting and speculating game)

어떤 사람이 알고 있는 사실을 모르는 사람이 추측을 통해 알아 맞추는

게임으로, 숨긴 물건의 위치 알기, 만져보고 물건 알아 맞추기, 흐릿한 물체의 이름 맞추기 등이 있다.

(13) 기타 게임(miscellaneous games)

위의 유형에 포함되지 않는 게임들이다.

2.2.6 게임 지도시 유의 사항

Dobson(1975, pp. 108-109)에 의하면 선택한 게임이 가장 성공적인 것이 되기 위하여서는 일반적으로 다음 지시를 따라야 한다고 한다.

(1) 게임을 학습에 도입하기 전에 학생들이 이러한 종류의 활동들을 재미 있게 받아들일 것인 지의 여부를 알아본다.
(2) 가능한 한 많은 학생들이 참여할 수 있는 게임을 선택한다.
(3) 교사는 학생들의 능력이 가능한 범위 내에서 게임을 선택한다.
(4) 수업을 시작할 때는 게임을 해서는 안되며 학생들의 지루함을 잠시 환기시킬 필요가 있을 때 수업 중간이나 수업 끝날 때 사용하는 것이 좋다.
(5) 모든 학생들이 게임 방법을 정확하게 이해할 수 있도록 매우 명료화게 질문을 주고 설명해야 한다.
(6) 게임은 교사가 진행해야 하며 학생들이 볼 수 있도록 매우 명료하게 질문을 주고 설명해야 한다.
(7) 반드시 게임 규칙을 따라 하도록 다짐해 두어야 하며 게임은 교사의 지도 아래 잘 지켜져야 한다.

(8) 게임은 학생들이 싫증내기 전에 그만 두는 것이 좋다고 한다. 즉 학생들이 지겨워 할 정도로 게임을 오래 끌어서는 안된다.

이 밖에도 게임을 선택할 시에는 학습자의 수준을 가장 우선적으로 고려해야 할 것이며, 교과내용에 적합한지, 게임을 사용하는 시기와 목적은 적절한지, 게임을 실시하려고 하는 교실현장의 상황에 맞는 게임인지, 게임을 진행할 때 필요한 보조도구와 자료들은 준비할 수 있는지 등도 게임을 실시하기 전에 점검해야 할 요소라고 할 수 있다.

2.3 선행연구

이인송(1988)의 6학년 학생을 대상으로 한 연구에서 게임은 단순한 오락이나 여가 선용이 아니라 영어 회화 능력을 기르는데 있어서 가장 적극적이고 효과적인 학습 방법으로 영어교육을 위한 게임은 어떤 형태로든 효과가 있다고 주장한다. 영어의 어휘나 문형을 주입식으로 가르치기보다는 게임의 형태로 조성해 주면 학습자간의 경쟁심과 지속된 흥미 속에서 효과를 올릴 수 있다고 보며, 흥미를 유발할 수 있는 게임을 통한 수업 형태나 방법이 다양하게 연구되어야 함을 제언하고 있다.

문창래(1994)는 4, 5, 6학년을 대상으로 실시한 연구에서 학년이 높을수록 혹은 학급 구성원의 개인차가 클수록 학습자 중심의 분단 게임 형태가 효과적이며, 상호협력을 통해 얻을 수 있는 이익이 크고, 학년이 낮을수록 교사 의존적이며, 교사의 통제가 효과를 얻을 수 있다고 하였다.

류해청(1999)은 게임과 활동을 겸한 영어 교수법을 통하여 학생들의 의사소통 정도와 흥미를 발전시키는데 대한 영향을 연구한 결과 게임 활동을

통하여 보다 재미있고 능동적인 학습효과를 기대할 수 있고 객관적으로 분명하며 결과가 가시적으로 나타난다고 하였다. 또한 수업도중 흥미도에 있어서도 실험 집단이 활기찬 수업과 수업 참여도도 비실험 집단보다 높게 나타났다고 하였다.

류인욱(1999)은 4학년 학생을 대상으로 한 연구에서 영어 수업에 소집단 활동을 통한 게임 활동 프로그램을 개발하여 본시 학습시간에 투입해 본 결과 학습자의 만족감을 충족시킬 수 있었고 긍정적인 태도와 흥미를 얻을 수 있다고 주장하였다.

문명자(2002)의 석사학위논문에서는 게임중심의 수업모형을 적용한 수업이 영어에 대한 학습 흥미와 관심을 강화시켜 주기 때문에 영어에 대한 자신감을 갖게 되어 영어 의사소통 능력을 신장시키는데 효과적이라고 보고한다.

지금까지 살펴본 바와 같이 영어수업에서 게임 활동이 학습흥미와 학업성취에 효과적이었다고 보고하고 있으나 게임중심 수업으로 지도한 학급과 일반 수업으로 지도한 학급의 영어 학습에 대한 비교연구는 아직 미흡한 편이다. 이에 본 연구에서는 게임을 보다 많이 활용한 반과 일반수업반을 비교 연구하여 게임 활동의 효과를 검증해 보고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

3.1 연구 대상

본 연구의 대상은 부산시 해운대구에 있는 S초등학교 5학년 2개 반으로 1학기 말하기, 듣기 수행평가 성적을 비교하여 학습 성취 수준이 비슷한 2개 반을 선택하였다. 그래서 연구자의 편의상 2반을 실험반으로 하고 3반을 통제반으로 선정하였다.

3.2 연구기간 및 절차

연구기간은 2004년 7월부터 2005년 6월까지이며 연구의 과정은 다음과 같다.

(1) 연구계획 및 자료수집 단계(2004. 7-8)

첫째, 연구의 방향을 설정하고 연구와 관련된 문헌과 선행연구 자료를 수집한다.

둘째, 연구지도 대상을 선정한 다음 수업자료를 준비하고, 5년간 영어교과전담을 한 교사를 실험수업자로 선정하여 지도계획을 수립한다.

(2) 실험수업 단계(2004. 9-12)

첫째, 본격적인 연구에 들어가기에 앞서 영어 학습 흥미도 조사, 듣기평가, 말하기 평가를 사전 검사한다.

둘째, 영어교과전담교사가 계획된 절차에 따라 실험수업을 실시한다.

(3) 결과분석 단계(2004. 12- 2005. 6)

첫째, 실험수업 후 영어 학습 흥미도 조사, 듣기평가, 말하기 평가를 실시하여 실험 전·후의 변화를 알아본다.

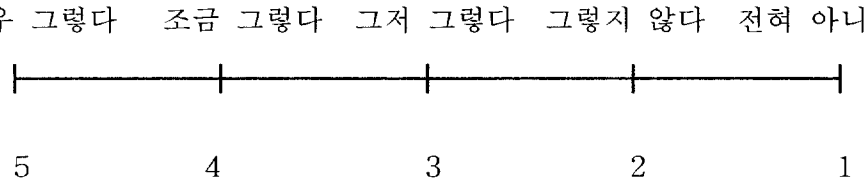
둘째, 실험수업의 결과에 대한 분석 자료들을 토대로 연구결과를 정리한다.

3.3 설문지 작성 방법

(1) 본 연구에 사용된 설문지는 변영란(2000)의 석사학위 논문에 있는 설문지를 수정해서 작성하였다. 이 논문의 설문지는 Aiken의 수학 흥미, 태도 검사지를 참고로 영어과의 내용에 맞도록 제작한 것이다.

(2) 사전검사에서는 11문항을, 사후검사에서는 영어 실력 향상 정도를 알아보는 자기평가와 가장 재미있었던 활동이 무엇인지 질문해 보는 문항 2가지를 더 추가하여 13문항으로 작성하였다.

(3) 설문 연구 대상자들은 각 문항을 읽고 매우 그렇다, 조금 그렇다, 그저 그렇다, 그렇지 않다, 전혀 아니다 의 5개구간 중에서 해당되는 곳에 표시하도록 하였다.



<그림 1> 설문 조사 응답표기

3.4 테스트 문제지 작성 및 평가 방법

(1) 듣기 평가 문항지는 제 7차 교육과정에서 제시하고 있는 성취 기준에 따라 부산광역시 교육청에서 개발한 초등영어 평가 자료를 활용하여 1, 2 학기에 배운 내용 중에서 각각 10문항씩을 작성하여 사전, 사후 평가를 실시하였다.

(2) 듣기 평가 문항지는 타당도 및 신뢰도를 위하여, 사전, 사후 평가 항목을 내용이 비슷한 문항들로 의도적으로 작성하였고 난이도도 상, 중, 하로 조절하였다.

(3) 말하기 평가 문항지는 1, 2학기 각 단원의 말하기 학습목표에 알맞은 내용으로 의사소통 능력을 알아보기 위한 문제를 각 단원마다 작성하였다.

(4) 평가의 신뢰도를 위해 두 사람의 영어교과 전담교사가 면담평가를 실시하였다. 평가 기준은 유창성, 정확성, 발음 및 억양을 기준으로 상(5), 중(3), 하(1)로 평가를 하였다.

<표 1> 말하기 평가표

번호	이름	유창성			정확성			발음 및 억양			총점
		자신감있고 적극적인 태도로 자연스럽게 말하는가?			말하는 내용이 문법적으로 정확한가?			발음이 정확하고 억양이 자연스러운가?			
		5	3	1	5	3	1	5	3	1	
1											
2											

3.5 결과 처리 방법

사전검사 결과가 이질집단으로 판명되어 두 집단간의 차이를 상쇄하고 차이를 내는 공변량분석(ANCOVA: Analysis of Covariance)을 사용하였으며, 통계 프로그램은 statview5.0를 사용하였다. 사전테스트 성적을 공변량

(covariance)으로 사용하였으며, 집단간의 단순비교를 위해서는 t-test를 사용하였다. 결과에 대한 통계적인 유의도 판정 수준은 $p<.05$ 수준의 측면에서 알아보았다.

3.6 게임 중심의 수업

주제별 단위 수업은 40분 수업으로 하였으며 수업은 어떤 일정한 모형에 의존하는 것은 아니며 영어의 지식을 주입하기 위한 수업에서 벗어나 문법적 정확성보다는 의사소통을 하려는 동기를 유발하고 영어 사용의 유창성에 초점을 두어 2차시와 4차시에 게임을 1개씩 더 추가하여 게임 중심의 학습을 실시하였다.

3.6.1 실험반과 통제반의 수업계획

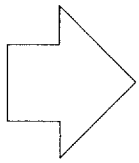
교과서는 모두 16단원으로 되어 있고, 또 각 단원은 4차시로 구성되어 있다. 게임 중심의 수업을 위해 2차시와 4차시 단원의 차시별 구성요소를 조금 달리하였다. 실험반은 2차시의 Listen and Repeat에서 게임을 통하여 의사소통 기능을 연습하고 통제반은 CD-ROM 타이틀을 통해 대화와 챈트를 반복 연습 한다. 4차시에는 실험반은 Review단계의 말하기 활동을 교과서와는 달리 게임을 실시한다. 그래서 실험반은 Let's play(1),(2),(3) 통제반은 Let's play(1),(2),(3),(4),(5)를 실시한다.

그리고 실험반은 게임에 대한 설명이 적힌 내용을 인쇄하여 나누어 주어 미리 게임에 대한 방법을 알도록 하였고 게임에 필요한 준비물도 갖출 수 있도록 하여 게임 방법에 대한 이해력을 높이고 게임을 준비하는 시간을 최대한 줄일 수 있도록 하였다.

실험반과 통제반의 수업은 영어 교과전담 교사의 도움을 받아 실시하였으며 영어 수업의 원활한 운영을 위하여 영어 교과전담 교사와 수시로 만나 수업과 게임자료에 관한 의논을 하였다.

<표 2> 각 단원의 차시별 구성요소

통 제 반
1차시
Look and Listen Listen and Repeat Let's Play(1)
2차시
Look and Speak Listen and Repeat(2) Let's Sing(Let's Chant) Let's Play(2)
3차시
Let's Read Let's Write Let's Play(3)
4차시
Activity(Role-play) Review



통 제 반
1차시
Look and Listen Listen and Repeat Let's Play(1)
2차시
Look and Speak Let's play(2) Let's Sing(Let's Chant) Let's Play(3)
3차시
Let's Read Let's Write Let's Play(4)
4차시
Activity(Role-play) Review [Let's Play(5)]

3.6.2 실험반과 통제반의 교수·학습지도안

한 단원을 4차시로 나누어 단위 수업 시간을 40분으로 하여 지도하였다. 실험반은 연구의 성격상 통제반의 수업보다 2, 4차시에 게임을 더 실시하여 의사소통을 하려는 동기를 유발하고 영어 사용의 유창성에 초점을 두어 수업을 전개하였다(실험반과 통제반의 교수 학습지도안 <부록1> 참조).

3.6.3 실험반에 실시한 단원별 게임

실험반에서는 통제반보다 교과서에 나온 기본 게임에 언어연습 및 의사소통 기능이 강화된 게임을 더 실시하였다. 이 게임들은 한국교육과정평가원에서 개발한 게임, 교사용지도서에 참고활동이나 보충·심화활동으로 제시된 게임, 일선 교사들이 개발한 게임을 수업에 활용해보고 학습에 효과적이었다고 올린 자료 등을 아동의 수준에 맞게 수정하여 실험반에 실시하였다.

연구자가 실험반에서 사용한 게임의 목록과 내용은 다음과 같다.

<표 3> 실험반에 실시한 단원별 게임 목록

단원명	게임명	유형	언어기술	조직형태	게임의 목적	
					언어 연습	의사 소통
9. Whose boat is this?	카드 내려 놓기	질문과 대답게임	듣기,말하기	조별활동	○	○
	인물 모습 완성하기	질문과 대답게임	듣기,말하기	조별활동		○
10. Do you want some more?	선생님과 통해요!	카드게임	듣기,말하기	전체활동 조별활동	○	
	음식 말판 놀이	질문과 대답게임	듣기,말하기	조별활동	○	○
11. What are you doing?	브레인 서바이벌	기억력게임	말하기	전체활동 조별활동	○	
	스핀 게임	질문과 대답게임	듣기,말하기	조별활동		○
12. This is a bedroom.	무엇일까요?	추측게임	듣기,말하기	조별활동	○	
	흥부네와 놀부네!	정보교환 게임	듣기,말하기	조별활동		○
13. What did you do yesterday?	주사위게임	질문과 대답게임	듣기,말하기	조별활동	○	
	같은 카드 모아 내려 놓기	카드게임	듣기,말하기	조별활동	○	
14. Is peter there?	전화주고 받기 게임	정보교환 게임	듣기,말하기	조별활동	○	○
	스케줄을 맞추면 좋은 일이 생겨요	정보교환 게임	듣기,말하기	조별활동		○
15. Can you join us?	말하기 빙고 게임	질문과 대답게임	듣기,말하기	전체활동	○	○
	주사위게임	질문과 대답게임	듣기,말하기	짝활동 조별활동	○	○
16. Did you have a nice vocation?	진화게임	질문과 대답게임	듣기,말하기	전체활동		○
	survey game	정보교환 게임	듣기,말하기	조별활동		○

<표 4> 실험반에 실시한 단원별 게임 방법

단원명	Lesson 9. Whose Boat is This?(2/4)	게임명	카드 내려놓기
목표	● 게임을 하며, 소유에 관해 묻고 답할 수 있다.		
key expression	◎ Whose _____ is this? ◎ That's mine.		
자료	학생 물건 그림 카드		
활동 방법 및 절차	1. 교사는 일정한 낱말(pencil, pencil case, bike, ruler, notebook, eraser, book, chair, bag, ball, cap, bat)을 제시하고 학생들이 조별 두 세트의 낱말 카드를 만들게 한다. 2. 1세트는 조의 중앙에 엎어 놓고 나머지 1세트는 각 조원이 두 장씩 나누어 가진다. 3. 순서를 정하여 한 학생이 엎어져 있는 카드를 한 장 뒤집으면, 조원들 모두가 'Whose pencil case is this?' 라고 묻는다. 4. 같은 낱말 카드를 가진 학생은 'That's mine.' 이라고 말하고, 카드를 내려놓는다. 5. 카드를 먼저 다 내려놓은 학생이 1위, 둘째 번은 2위로 하여, 모든 학생이 카드를 다 내려놓을 때까지 게임을 계속한다.		

단원명	Lesson 9. Whose Boat is This?(4/4)	게임명	인물모습 완성하기
목표	● 게임을 하며, 소유에 관해 묻고 답할 수 있다.		
key expression	◎ Whose _____ is this? ◎ That's mine.		
자료	옷(sweater, socks, pants, shirt, skirt)과 물건(pencil case, boat, eraser, ruler)그림		
활동 방법 및 절차	1. 4인 1조로 구성한다. T: Let's make groups of four. 2.. 4명의 가상 인물(A, B, C, D)을 만들고 그들이 입고 있는 옷과 가지고 있는 물건들을 정한다. 3. 위에는 4명의 가상 인물을 각각 선으로 그린 다음, 그들이 입고 있는 옷의 색깔은 해당 부분 위에 낱말로 써 준다. 4. 아래에는 각각이 인물들의 옷이나 들고 있는 물건들만 그려 제시하고, 색깔로 역시 그림 위에 낱말로 쓴다.(예: 바지 그림 위에 blue). 이것들은 위에 제시한 인물들이 입고 있는 의복과 일치하게 제시한다. 5. 학생들은 각각 외곽선으로만 그려진 인물들을 받고, 인물의 특징을 파악한다. 6. 준비된 그림들을 뒤집어서 쌓아 놓고 4명이 가위바위보를 하여 순서를 정한다. 첫째 번 학생이 그림을 뒤집어 그것이 자기가 가진 인물의 것이면 'It's mine.' 하고 가져가고, 그렇지 않은 경우에는 다른 친구들에게 'Whose _____ is this?' 라고 묻는다. 7. 해당하는 인물을 가진 학생은 'It's mine. Thank you.' 하고 가지고 가서 자기의 가상 인물에 붙인다. 8. 제일 먼저 인물의 모습을 완성한 학생이 이긴다.		

* <부록 2> 참조

Ⅳ. 결과 분석 및 논의

본 연구는 초등영어에서 게임 중심 수업이 일반적인 수업지도 방법에 비해 학생들의 학습 흥미와 의사소통능력(듣기, 말하기)에 미치는 영향을 알아보고자 하는데 그 목적이 있다. 이를 위하여 두 가지 학습 방법을 서로 다른 학습 집단에 투입하여 다음과 같은 결과를 얻어 냈다. 두 가지 수업 방법에 따른 흥미도의 변화, 의사소통능력의 변화를 비교, 분석하면 다음과 같다.

4.1 영어 학습 흥미도

게임 중심 수업이 학습자들의 학습흥미에 어떠한 영향을 미치는가를 알아보기 위하여 실험이 끝난 후 두 집단간의 차이를 비교해 본 결과 <표 5>와 같이 나타났다. 실험반과 통제반의 차이를 상쇄하기 위하여 공변량분석(ANCOVA: Analysis of Covariance)을 사용하였으며 두 반의 사전테스트 성적을 공변량(covariance)으로 사용하였다.

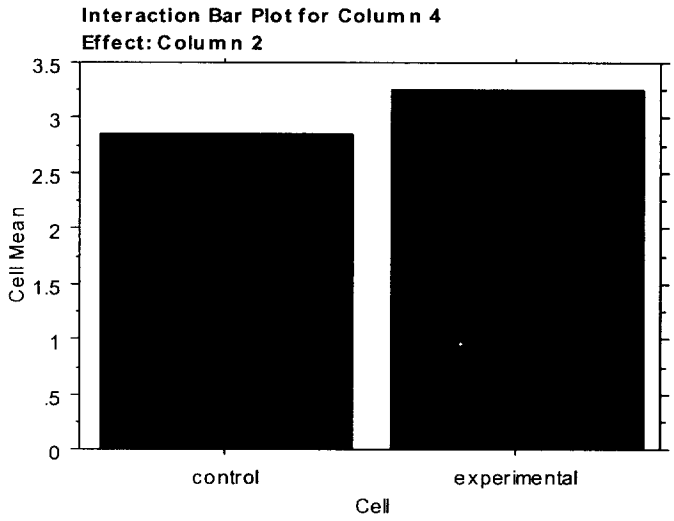
<표 5> 영어 학습 흥미- 사후검사 -

검사	구분	빈도(N)	평균(M)	유의도(P)
사후검사	실험반	38	3.270	.0297
	통제반	38	2.861	

$p<.05$

<표 5>에 나타난 바와 같이 흥미조사에서는 실험반이 통제반보다 $p<.05$의 수준에서 의미 있는 차이가 있음을 나타낸다. 이것은 한 학기동안 게임을 한 결과 학생들의 말하기와 듣기 성적의 향상은 거의 없지만 영어 학습에 대한 흥미는 의미 있는 차이로 증가하였음을 나타내는 것으로, 이 점에서 게임 수업에 대한 긍정적인 효과가 있다고 볼 수 있다(그림 2).

<그림 2> 영어 학습 흥미에 대한 실험반과 통제반의 차이 비교



p=.0297

4.2 듣기평가

실험반과 통제반의 듣기평가 결과는 <표 6>과 같이 나타났다.

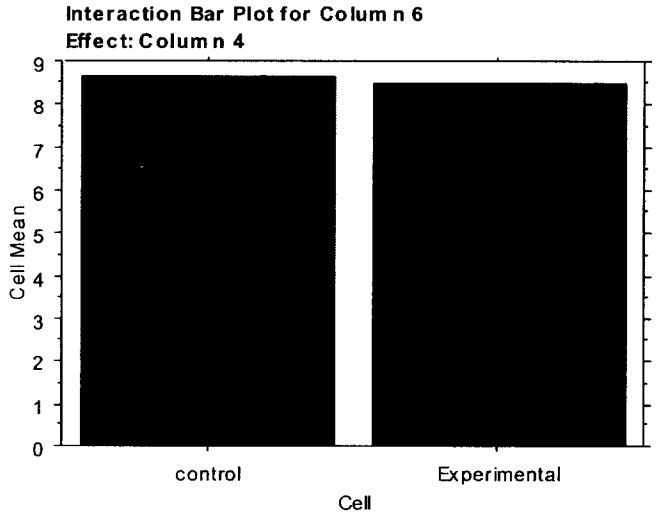
<표 6> 듣기 사후 테스트 실험반, 통제반 차이 비교

검사	구분	빈도(N)	평균(M)	유의도(P)
사후검사	실험반	38	8.500	.6052
	통제반	38	8.658	

p<.05

<표 6>에 나타난 바와 같이 영어게임을 실시한 후 실험반과 통제반 간의 평균 성적 차이의 유의도는 p=.6052로서 p<.05의 조건에서 통계적으로 의미 있는 차이가 나타나지 않았다. 이 결과는 한 학기 동안 게임을 한 효과로는 듣기 성적이 의미 있는 차이로 향상되지 않는다는 것을 알 수 있다 (그림 3).

<그림 3> 듣기 성적에 대한 실험반과 통제반의 차이 비교



p=.6052

4.3 말하기 평가

실험반과 통제반의 말하기 평가 결과는 <표 7>와 같이 나타났다.

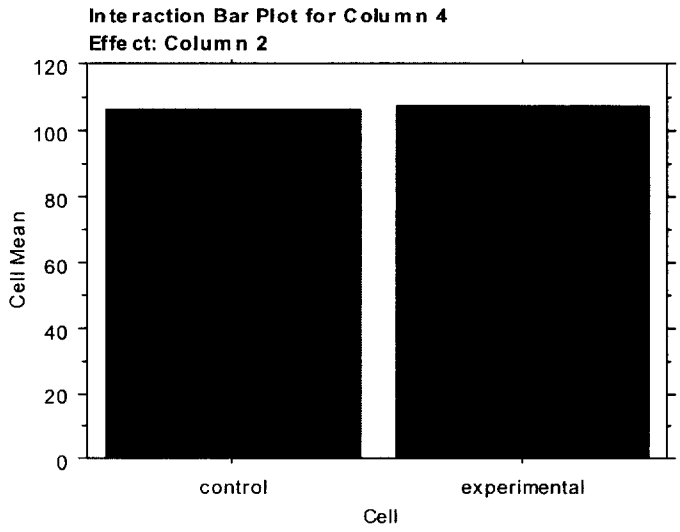
<표 7> 말하기 사후 테스트 실험반, 통제반 차이 비교

검사	구분	빈도(N)	평균(M)	유의도(P)
사후검사	실험반	38	107.421	.6675
	통제반	38	106.447	

$p<.05$

<표 7>에 나타난 바와 같이 영어 말하기 성적은 사후 테스트에서 통제반의 평균 성적은 106.447이었고, 실험반의 평균성적은 107.421로서 약 1점 정도 실험반의 성적이 높았으나 이 성적 차이의 유의도는 p=.6675로서 이 차이는 $p<.05$의 수준에서 의미 있는 차이가 아님을 나타내었다. 그러므로 한 학기 동안 게임 수업으로는 말하기 성적이 의미 있는 차이로 향상되지 않음을 알 수 있었다(그림 4).

<그림 4> 말하기 성적에 대한 실험반과 통제반의 차이 비교



p=.6675

다음으로 설문지 12번 항목에서 학습자들에게 실험을 마친 후 본인의 영어 실력은 전보다 향상되었는가? 라는 질문을 실험반과 통제반에 실시해 보았다. 그 결과는 <표 8>과 같이 나타났다.

<표 8> 영어 실력 향상 정도 - 자기 평가 -

검사	구분	빈도(N)	평균(M)	T값	유의도(P)
사후검사	실험반	38	3.553	-.199	.8429
	통제반	38	3.605		

p<.05

<표 8>에 나타난 바와 같이 조사 결과는 p=.8429로서 p<.05보다 크므로 실험반과 통제반간에 의미 있는 차이가 없는 것으로 나타났다. 이 결과는

실제로 게임을 한 학기동안 실시 후에 말하기 듣기 능력에 있어서 실험반과 통제반 사이에 차이가 없는 것으로 나타난 것과 일치되는 결과이다.

그리고 실험이 끝난 후 지금까지 공부한 활동 중 가장 재미있었던 활동이 무엇이었는지를 질문해 본 결과 <표 9>와 같았다.

<표 9> 재미있었던 활동

구분	게임	노래와 율동	첸트	역할극	기타	계
실험반	26	5	2	3	2	38
통제반	24	5	4	1	4	38

<표 9>에 나타난 바와 같이 실험반과 통제반 학생들 모두 게임 수업을 가장 흥미로워 했으며 다음으로 노래와 율동을 흥미로워 하였다.

4.4 논의

본 연구에서 실험반과 통제반에 게임을 활용한 수업을 한 학기 동안 실시한 결과, 게임 수업의 효과로서 초등학교 학생들의 듣기 성적과 말하기 성적은 실험반이 통제반보다 의미 있는 차이로 향상되지 않았다. 그러나 영어학습에 대한 흥미조사에서는 게임 중심의 수업을 한 실험반이 통제반보다 의미 있는 차이로 흥미가 높은 것으로 나타났다. 이는 한 학기 동안의 게임수업으로는 말하기, 듣기 성적이 크게 향상되지 않음을 알 수 있었으나, 영어에 대한 흥미는 의미 있는 차이로 증가되어 장기적으로는 게임 수업이 긍정적인 결과를 가져 올 수 있다고 예상된다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 게임 중심 수업이 일반적으로 진행되는 영어 수업 방법에 비해 학생들의 학습 흥미를 높여주고, 아울러 학생들의 의사소통 능력을 향상시키는데 효율적인 수업 방법인가를 알아보고자 하였다.

본 연구는 부산 S초등학교 5학년 2개 학급의 아동 76명(2반 38명, 3반 38명)을 대상으로 한 학기동안 실시하였다. 연구 도구로는 아동의 영어 학습 흥미도 조사를 위한 설문지, 듣기 능력과 말하기 능력 평가지를 활용하였다. 연구 방법으로는 실험반이 통제반 보다 2차시와 4차시에 게임 위주의 수업을 하여 게임 학습이 아동의 흥미도와 의사소통 능력에 미치는 영향을 알아보았다. 본 연구를 통해 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 학습 목표에 따른 다양한 형태의 게임을 적용한 실험반이 통제반에 비해 학습자의 영어에 대한 학습 흥미를 향상시켰다. 따라서 게임은 아동의 영어 학습에 대한 흥미를 높일 수 있는 것으로 나타났다.

둘째, 게임 중심의 영어 학습을 1학기 동안 실시한 결과 듣기 능력에서는 통계적으로 유의미한 차이는 발견되지 않았다. 따라서 1학기 동안 게임 중심의 영어 학습은 듣기 능력을 향상시키는데 큰 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

셋째, 말하기 평가 결과에서도 실험반이 통제반보다 유의미한 차이로 높은 성적을 내지는 못하였다. 한 학기 동안 게임을 실시한 결과로는 말하기 성적을 향상시키는 효과가 나타나지 않았다.

이상과 같은 결론을 통하여 초등학교 영어의 효율적인 수업을 위하여 다

음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 영어게임은 영어를 학습하는 학생들의 흥미를 유발시킬 수 있으므로 영어수업에서 교사는 학습자의 게임에 대한 흥미를 면밀히 분석하여 그 상황에서 가장 적절한 게임의 형태와 유형을 선택하여 적용함으로써 게임의 효과를 극대화하려고 노력해야 한다.

둘째, 1학기 동안의 게임활동을 통해서는 말하기·듣기 능력에 있어서 유의미한 향상은 나타나지 않는다. 그러나 초등학교에서 1학기 이상의 계속적인 게임 중심의 수업이 이루어지면 장기적으로는 학습자들의 흥미가 증가하고 말하기·듣기 능력도 향상되리라 기대한다.

참고 문헌

강희옥. (2001). *게임을 통한 학습자 중심의 수업이 의사소통 능력 향상에 미치는 효과*. 석사학위논문. 수원대학교, 화성.

교육부. (1998). *초등학교 교육과정해설(V): 외국어*. 서울: 대한교과서.

교육인적자원부. (2002). *Elementary School English 5: Teacher's Guide*. 서울: 대한교과서.

교육인적자원부. (2004). *초등학교 영어 교육과정 운영 자료*.

김희정. (2003). *게임을 통한 초등영어 듣기, 말하기 능력의 신장*. 석사학위논문. 건국대학교, 서울.

류인욱. (1999). *게임학습이 청·화 능력 신장에 미치는 효과*. 석사학위논문. 인천교육대학교, 인천.

류해청. (1999). *게임 및 활동을 중심으로 한 조기영어교육에 관한 연구*. 석사학위논문. 대구대학교, 대구.

문명자. (2002). *게임중심 수업모형 적용을 통한 영어 의사소통능력 신장 효과*. 석사학위논문. 제주교육대학교, 제주.

문창래. (1994). *초등 영어수업의 게임 활동 효과에 대한 연구*. 석사학위논문. 한국교원대학교, 청원.

배두본. (1997). *초등학교 영어교육 이론과 적용*. 서울: 한국문화사.

백홍실. (2003). *초등학교 5학년 영어 교과서의 게임 분석*. 석사학위논문. 제주교육대학교, 제주.

변영란. (2000). *초등 영어의 게임중심 수업이 학습 흥미 및 학업 성취에 미치는 효과*. 석사학위논문. 강원대학교, 춘천.

부산광역시교육청. (2003). *7차 교육과정에 따른 초등영어 평가자료*.

신경희. (2000). *초등학교 5학년 영어교육의 실태 및 개선 방안*. 석사학위논문 청주교육대학교, 청주.

신봉휴. (2000). *게임을 중심으로 한 초등학교 영어 교수법 연구*. 석사학위논문. 순천대학교, 순천.

신용진. (1986). *영어교육공학II*. 서울: 한국문화사.

신재철. (2003). *초등영어교수·학습 방법론*. 서울: 형설출판사.

이미정. (2003). *게임학습을 통한 초등학교학생들의 의사소통 능력향상*. 석사학위논문. 건국대학교, 서울.

이영진. (2000). *노래와 게임을 이용한 영어 수업방법이 초등학생들의 흥미도와 의사소통 능력에 미치는 영향*. 석사학위논문. 연세대학교,서울.

이완기. (2003). *초등영어교육론*. 서울: 문진미디어.

이인송. (1988). *조기 영어교육에서 게임을 통한 지도방안 연구*. 석사학위논문. 인하대학교, 인천.

이주연. (1999). *초등영어 교육의 게임 활용 방안*. 석사학위논문. 명지대학교, 서울.

이칭찬. (1995). *교육방법 교육공학*. 서울: 문음사.

정선경. (2001). *게임을 통한 효과적인 초등영어지도에 관한 연구*. 석사학위논문. 진주교육대학교, 진주.

한국교육과정평가원. (2002). *초등학교 영어과 교수·학습 방법 및 자료 개발 연구*. 월드화이드웹: http://classroom.kice.re.kr/kice/content06/index.jsp에서 2004년 7월20일에 검색했음.

Asher, J., & Garcia, R. (1969). The optimal age to learn foreign language: The *Modern English Journal, 53*(3), 340-341.

Brown, H. D. (1995). *Principles of language learning and teaching*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

Brumfit, C. J., & Johnson, K. (1979). *The communicate approach to language teaching*. London: Oxford University Press.

Carrier, M. (1985). *Take 5: Games and activities for the language learners*. Surrey: Thomas Nelson & Sons.

Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge: The

M.I.T. Press.

Dobson, J. (1974). *Effective technique for English conversation groups.* Rowely Mass: Newbury House Publishers.

Dobson, J. (1975). Try one of my games. *English teaching forum, 7*(3-4), 295.

George, B. (1984). *The use of reading games In the classroom.* California: Kean College of New Jersey.

Gibbs, M. (1978). *Dictionary of gaming, modeling and simulation.* London: E. & F. spoon.

Gordon, A. K. (1970). *Games for growth educational in the classroom.* California: Science Research Assoicates Inc.

Harmer. J. (1983). *The practice of English learning and teaching.* New York: Longman.

Hughes, A. (2004). *Testing for Language Teachers*(2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Krashen, S. (1985). *The input hypothesis.* London: Longman.

Krashen, S., & Terrell. T.(1983). *The natural approach.* California: The Alemary Press.

Lee, W. (1986). *Language teaching games and contests.* Oxford: Oxford University Press.

Lenneberg, E. H. (1967). *Biological foundations of language.* New York: Wiley.

McCallum, G. (1980). *101 word games.* New York: Oxford University Press.

Penfield, W., & Roberts, L. (1959). *Speech and brain mechanisms.* New York: Atheneum.

Wright, A. (1992). *Pictures for language learning.* Cambridge University Press.

부 록

< 1 > 실험반과 통제반의 교수학습 지도안

- 실험반 (2차시) -

Lesson	14. Is Peter There?	Period	2/4
Communicative functions	Hello, this is _____. Is Peter there? Speaking.		
Objective	* 다양한 상황에서 사용되는 전화 응답 표현을 듣고 이해하며 말할 수 있다.		

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Introduc -tion	Greeting	▣ **Hello, class.** T: Hi, everyone. How are you today? S: I feel great.	3′	전화기3대
	Review	▣ 전시학습 상기하기(Let's review) Now, I want you to call up the other three people in your desk. T: Hello, this is_____. Is _____there, please? Ss: Speaking.		
	Main subject	▣ 학습 문제 제시(Stating the aims of the lesson) *** 전화 응답 표현을 듣고 이해하며 말할 수 있다.**		
Develop -ment	Look and speak	▣ look and speak T: 이번 시간에는 실제 상황에서 전화를 걸고 대답하는 모습을 보면서 익혀보도록 해요. T: Let's listen to Dialog A (대화 A제시) T: Who called Nami's mom? [S] Peter T: Who did Peter call? [S] Ann. T: How did he ask phone number 247-6584? [S] Is this 247-6584? T: Well done! How did he apologize to her? [S] I'm sorry.	5′	CD-ROM, 프로젝션 TV

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Develop -ment		T: Let's listen Dialog B (대화 B 제시) T: Who called Jinho? [S] Joon. T: How did introduce himself? [S] This is Joon. T: How did Jinho answer Joon? [S] Speaking. T: What did Joon suggest to him? [S] Let's play soccer. T: How did Joon answer him ? [S] Sounds good! T: What dose it mean? [S] 그거 좋겠다. 듣던 중 반가운 소리야. T: When will they meet at the park? [S] 5 o'clock.		
	Game	▣ Let's play the game 전화 주고 받기 게임 ■ 6명이 한 조를 이루어 둘러 앉는다. ■ 각 조의 학생들에게 카드를 한 장씩 나누어 준다. 맨 위에 기록된 번호를 자기 전화 번호로 한다. ■ 한 명이 먼저 시작하여 전화를 걸면 해당번호를 가진 친구가 대답을 하고, 전화를 건 친구는 누구를 찾는 말을 한다. 전화를 받은 친구는 원하는 대로 대답을 하고 전화를 끊는다. A: Is this 432-1234? B: Yes, it is. A: Is Jinho there? B: Yes, speaking./ No, he isn't. ■ 다음 학생이 반복한다. ■ 올바르게 전화 통화를 한 학생은 점수를 얻는다.	10'	전화번호6개가 서로 다른 순서로 적혀 있는 카드 6장

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Develop -ment	chant	▣ Let's chant T: It's time to chant. Let's listen to the chant. T: Now let's chant together and mime according to the chant	5′	
	Game	Guessing game ①학생들을 6인 1조로 나눈다. T: Get into five groups of six. ②조원들이 각자가 원하는 전화 번호를 적은 쪽지를 상자에 넣어 섞는다. T: Write down the telephone numbers on your sheet. Put the all sheets in the box and mix them well, please. ③첫번째 학생이 쪽지를 뽑은 뒤, 버튼을 누르는 동작을 하며 전화번호를 소리 내어 읽는다(필통에 자료방에 있는 전화 번호 다이얼을 붙여서 서로 돌려가며 사용한다.) Ss:123-4567 ④전화 버튼을 다 누른 학생은 조원 중에 한 명의 이름을 넣어 대화를 한다. S1: Hello. Is _____ there? ⑤전화번호와 그 주인공이 맞으면 간단한 대화를 한다. 전화번호와 주인공이 틀릴 경우 전화를 건 학생은 사과한 뒤 (I'm sorry) 전화를 끊는다. ⑥T: If you guess right, you get a point.	10′	전화 번호카드,상자,필통,양면테이프 ※game이 산만해지지 않도록 충분한 설명을 한 후 시작한다. 학습시 너무 소란하지 않도록 주의한다.
Closing	Close up	▣ 학습 내용 정리하기 T: Let's review today's lesson. T: (특정 학생의 전화번호가 쓰여 있는 카드를 들어 올리며) Hello, is _____there? S: Yes, this is _____. T: Are you free now? S: Yes, I'm listening to music. T: Let's go skating. S: Sounds good. T; Well done. ▣ 차시예고 및 끝인사 T: We're going to learn the reading and writing part of this lesson next class. S: OK. T: You did a good job. See you. S: See you.	3′	아동전화번호

- 통제반 (2차시) -

Lesson	14. Is Peter There?	Period	2/4
Communicative functions	Hello, this is _____. Is Peter there? Speaking.		
Objective	* 다양한 상황에서 사용되는 전화 응답 표현을 듣고 이해하며 말할 수 있다.		

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Introduc -tion	Greeting	▣ **Hello, class.** T: Hi, everyone. How are you today? S: I feel great.	3′	전화기3대
	Review	▣ 전시학습 상기하기(Let's review) · Now, I want you to call up the other three people in your desk. T: Hello, this is_____. Is _____there, please? Ss: Speaking.		
	Main subject	▣ 학습 문제 제시 (Stating the aims of the lesson) *** 전화 응답 표현을 듣고 이해하며 말할 수 있다.**		
Develop -ment	Look and Speak	▣ look and speak T: 이번 시간에는 실제 상황에서 전화를 걸고 대답하는 모습을 보면서 익혀보도록 해요. T: Let's listen to Dialog A (대화 A제시) T: Who called Nami's mom? [S] Peter T: Who did Peter call? [S] Ann. T: How did he ask phone number 247-6584? [S] Is this 247-6584? T: Well done! How did he apologize to her? [S] I'm sorry.	5′	CD-ROM, 프로젝션 TV

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Develop -ment		T: Let's listen Dialog B (대화 B 제시) T: Who called Jinho? [S] Joon. T: How did introduce himself? [S] This is Joon. T: How did Jinho answer Joon? [S] Speaking. T: What did Joon suggest to him? [S] Let's play soccer. T: How did Joon answer him ? [S] Sounds good! T: What dose it mean? [S] 그거 좋겠다. 듣던 중 반가운 소리야. T: When will they meet at the park? [S] 5 o'clock.	7'	
	Listen and Repeat	▣ Listen and Repeat T: Let's watch the screen and listen carefully. (원어민 동영상 CD-ROM 타이틀 제시) T: Now, listen and repeat the sentences line by line.		CD-ROM
	Chant	▣ Let's chant - 듣기(listen to the chant.) - 손뼉으로 박자치며 듣기 (Listen to it one more time clapping to the rhythm.) - 부분 부르기(Chant one part at a time.) - 함께 부르기(Let's chant together.) - All the boys chant and all the girls mime according to the chant. - Let's switch roles.	10'	

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Develop -ment	Game	Guessing game ①학생들을 6인 1조로 나눈다. T: Get into five groups of six. ②조원들이 각자가 원하는 전화번호를 적은 쪽지를 상자에 넣어 섞는다. T: Write down the telephone numbers on your sheet. Put the all sheets in the box and mix them well, please. ③첫번째 학생이 쪽지를 뽑은 뒤, 버튼을 누르는 동작을 하며 전화번호를 소리 내어 읽는다(필통에 자료방에 있는 전화 번호 다이얼을 붙여서 서로 돌려가며 사용한다.) Ss:123-4567 ④전화 버튼을 다 누른 학생은 조원중에 한 명의 이름을 넣어 대화를 한다. S1: Hello. Is _____ there? ⑤전화번호와 그 주인공이 맞으면 간단한 대화를 한다. 전화번호와 주인공이 틀릴 경우 전화를 건 학생은 사과한 뒤 (I'm sorry) 전화를 끊는다. ⑥T: If you guess right, you get a point.	10′	전화 번호카드,상자,필통,양면테이프 ※game이 산만해지지 않도록 충분한 설명을 한 후 시작한다.학습시 너무 소란하지 않도록 주의한다.
Closing	Close up	▣ 학습 내용 정리하기 T: Let's chant together. S: 챈트를 따라한다. T; Well done. ▣ 차시예고 및 끝인사 T: We're going to learn the reading and writing part of this lesson next class. S: OK. T: You did a good job. See you. S: See you.	5′	

- 실험반 (4차시) -

Lesson	14. Is Peter There?	Period	4/4
Communicative functions	Hello, this is _____. Is Peter there? Speaking. Let's _____.		
Objective	* 전화 받기 활동을 통해 전화를 걸고 응답하는 말을 할 수 있다.		

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Introduc-tion	Greeting	▣ **Hello, class.** T: Hi, everyone. How are you today? S: Good.	5′	
	Review	▣ Let's review. T: Let's chant together. S: 다 함께 챈트한다.		컴퓨터 CD 타이틀 프로젝션 TV
	Main subject	▣ 학습 문제 제시 (Stating the aims of the lesson) *** 전화 받기 활동을 통해 전화를 걸고 받는 말을 할 수 있다.**		
Develop-ment	Activity1	▣ 전화받기 활동 ① 짝지와 함께 전화 대화를 한다. S1: Hello. S2: IS _____ there? S1: Yes, speaking. ② 교과서 그림과 시간표를 보며 짝지와 함께 할 일과 시간을 정한다. S2: Hi, _____. This is _____. Let's go shopping. S1: When? S2: How about 4 o'clock? S1: Sure. See you then. Bye. ■역할을 바꾸어서 해 본다. T: Switch roles. ▣ Review	5′	활동카드 및 시간표 (교과서 118쪽 자료)
	Activity2	**잘 듣고, 알맞은 그림에 번호 쓰기** T: Open your book to page 119. Listen carefully and write down the numbers in order. Ss: 교과서에 답을 표시한다. T: Let's check the answers.	10′	CD-ROM 타이틀

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Develop -ment	Activity	**알맞은 낱말의 짝과 그림을 찾은 다음, 낱말을 읽고 써 보기** T: Look at the second question. T: We can see the words on the left side. Can you guess? Please get a hint from the right pictures. S: Sure, I can. T: Go through the maze. And, write the words in a blank. S: (각자 교과서에 미로를 찾아 선을 연결하고 단어를 쓴다.)		
	Game	**스케줄을 맞추면 좋은 일이 생겨요.** ① 전체 학생을 6인 1조로 구성한다. ② 모든 학생들에게 활동지를 한 장씩 나눠 준다. ③ 학생들은 그림을 보고, 요일마다 스케줄을 세운다. ④ 친구들에게 전화하여 스케줄이 같은 친구를 찾는다. ⑤ 스케줄이 같은 친구가 많으면 점수를 얻는다. S1: Hello. this is Jinho. S2: Hi, Jinho. S1: Let's play soccer on Sunday. S2: Sorry, I can't.	15′	활동지 모형전화 조별2개
Closing	Close up	▣ 학습 내용 정리하기 T: Let's check again.(전화 번호 카드를 들어 올린다. T: Is this_____? S: (선생님이 고개를 끄덕이면) Yes, speaking. (좌우로 흔들면) Sorry. T: Well done. T: (축구하는 동작을 해 보인다.) S: Let's play soccer. S: (선생님이 고개를 끄덕이면) Sure.	5′	학생전화버호 카드
	Good-bye	▣ 차시예고 및 끝인사 T: It's time to stop now. Next time, we are going to go over Lesson 15. 15단원에서는 무엇인가를 제의하고, 이 제안에 수락하거나 거절하는 표현을 배울 것입니다. T: Good-bye, everyone. S: Thank you, Miss Han. Good-bye.		

- 통제반 (4차시) -

Lesson	14. Is Peter There?	Period	4/4
Communicative functions	Hello, this is _____. Is Peter there? Speaking. Let's _____.		
Objective	* 전화 받기 활동을 통해 전화를 걸고 응답하는 말을 할 수 있다.		

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Introduc-tion	Greeting	▣ **Hello, class.** T: Hi, everyone. How are you today? S: Good.	5′	
	Review	▣ Let's review. T: Let's chant together. S: 다 함께 챈트한다.		컴퓨터 CD 타이틀 프로젝션 TV
	Main subject	▣ 학습 문제 제시 (Stating the aims of the lesson) *** 전화 받기 활동을 통해 전화를 걸고 받는 말을 할 수 있다.**		
Develop-ment	Activity1	▣ 전화받기 활동 ① 조원 중 한 학생을 정하여 전화 대화를 한다. S1: Hello. S2: IS _____ there? S1: Yes, speaking. ② 교과서 그림과 시간표를 보며 친구와 함께 할 일과 시간을 정한다. S2: Hi, _____. This is _____. Let's go shopping. S1: When? S2: How about 4 o'clock? S1: Sure. See you then. Bye. T: Switch roles. ③ 역할을 바꾸어서 해 보고 다른 조원을 만나서 전화대화를 하며 할 일과 시간을 정한다.	15′	활동카드 및 시간표 (교과서 118쪽 자료)
	Activity2	▣ Review **잘 듣고, 알맞은 그림에 번호 쓰기** T: Open your book to page 119. Listen carefully and write down the numbers in order. Ss: 교과서에 답을 표시한다. T: Let's check the answers.	15′	CD-ROM 타이틀

Steps	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials & Remarks
Develop -ment	Activity 2	**알맞은 낱말의 짝과 그림을 찾은 다음, 낱말을 읽고 써 보기** T: Look at the second question. T: We can see the words on the left side. Can you guess? Please get a hint from the right pictures. S: Sure, I can. T: Go through the maze. And, write the words in a blank. S: (각자 교과서에 미로를 찾아 선을 연결하고 단어를 쓴다.) **친구에게 영어로 전화를 걸어 함께 할 일과 시간을 정하기** T: Talk to your parter. A: Hello, this is Jinho. Is Sunghyun there? B: Speaking. A: Hi, Sunghyun. Let's play baseball. B: Sounds good. A: Can we meet at the park at two? B: OK. See you then. ▣ 학습 내용 정리하기		
Closing	Close up	T: Let's check again.(전화 번호 카드를 들어 올린다. T: Is this_____? S: (선생님이 고개를 끄덕이면) Yes, speaking. (좌우로 흔들면) Sorry. T: Well done. T: (축구하는 동작을 해 보인다.) S: Let's play soccer. S; (선생님이 고개를 끄덕이면) Sure.	5′	학생전화버호 카드
	Good-bye	▣ 차시예고 및 끝인사 T: It's time to stop now. Next time, we are going to go over Lesson 15. 15단원에서는 무엇인가를 제의하고, 이 제안에 수락하거나 거절하는 표현을 배울 것입니다. T: Good-bye, everyone. S: Thank you, Miss Han. Good-bye.		

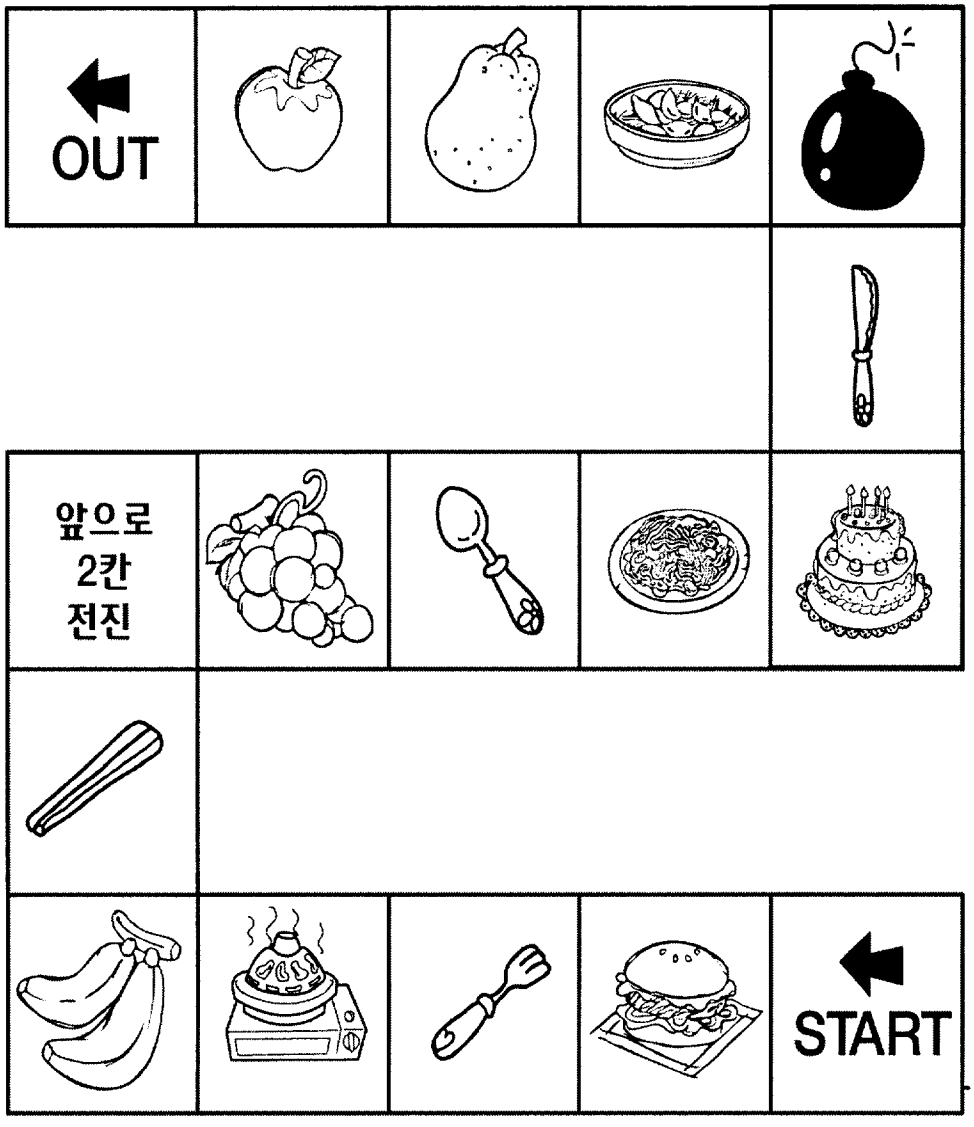
< 2 > 실험반에 실시한 단원별 게임 방법

단원명	Lesson 10. Do you want some more?(2/4)	게임명	선생님과 통해요!
목표	● 카드놀이를 하며, 음식 권유 및 승낙 거절의 말을 할 수 있다.		
key expression	◎ Help yourself. ◎ Do you want some more? Yes, please./No, thanks.		
자료	교사(음식 그림 카드 1세트) 학생(음식 그림 카드 개별 1세트)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 4인 1조로 구성한다. 2. 조원들은 카드를 모아 책상에 펼쳐 놓는다. 3. 교사도 카드 1세트를 칠판에 붙인다. 4. 학생들은 각기 한 장의 카드를 가져간다. 5. 교사도 한 장의 카드를 선택한 후, 음식을 권유한다. 6. 교사와 같은 카드를 가진 학생은 승낙하고 다른 카드를 가진 학생은 거절한다. 7. 승낙한 사람이 많은 조가 이긴다. Ss : (카드를 한 장 가져간다.) T : (칠판에서 카드를 한 장 선택한다.) Do you want some more 송편? S1 : (같은 카드를 가졌으며) Yes, please. (다른 카드를 가졌으면) No, thanks.		

단원명	Lesson 10. Do you want some more?(4/4)	게임명	음식 말판 놀이
목표	● 말판 놀이를 하면서, 음식 권유 및 승낙 거절의 말을 할 수 있다.		
key expression	◎ Help yourself. ◎ Do you want some more? Yes, please./No, thanks.		
자료	교사(말판 조별 1개, 주사위 조별 1개) 학생(말 개별 1개)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 6인 1조로 구성한다. 2. 각 조를 두 팀으로 나눈 후, 음식 말판을 한 장씩 나누어준다. 3. 팀의 순서를 정한 후, 이긴 팀부터 주사위를 던진다. 4. 나온 수가 홀수이면 한 칸, 짝수이면 두 칸을 옮긴 후 그림에 맞게 말한다. 5. 그림 밑에 ■가 있으면 긍정으로, X가 있으면 부정으로 답한다. Team A : Help yourself. Do you want some more songpyeon? Team B : (송편 밑에 ■이 있으면) Yes, please. (주사위를 굴린다.) Do you want a fork? Team A : (포오크 밑에 X가 있으면) No, thanks.		

Lesson 10. Do you want some more?

음식 말판



※불고기, 잡채, 배, 나이프, 포오크 그림 위에 X표를 해 주세요.

단원명	Lesson 11. What are you doing?(2/4)	게임명	브레인 서바이벌
목표	● 슬라이드를 보면서, 현재의 활동을 표현하는 말을 할 수 있다.		
key expression	◎ What are she/he doing? ◎ She's ~ing. He's ~ing.		
자료	교사(파워포인트로 작성된 자료)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 6인 1조로 구성한다. 2. 3초 간격으로 슬라이드를 보여준다. 3. 나온 표현을 모둠별로 1가지씩 말한다. 4. 다른 모둠과 같은 것을 말하면 탈락이다. 5. 또한 5초 내로 나온 표현을 말하지 못하면 탈락이다. 6. 이렇게 해서 끝까지 남은 모둠이 우승이다.		

단원명	Lesson 11. What are you doing?(4/4)	게임명	스핀 게임
목표	● 여러 동작이 그려진 스핀 게임판을 가지고 놀이를 하면서 동작에 관한 표현을 말할 수 있다.		
key expression	◎ What are you doing? ◎ I'm ~ing.		
자료	교사(스핀판, 클립) 아동(낱말카드, 색연필)		
활동 방법 및 절차	1. 4인 1조로 조별로 스핀판을 나눠주고 낱말 카드는 개인 별로 갖는다. 2. 4명이 순서를 정하고 순서에 따라서 연필 끝에 클립을 끼워 원의 중심에 놓는다. 3. 한 손으로 연필을 잡고 다른 손으로 클립을 튕긴다. 4. 클립이 멈추면 순서가 아닌 아동들은 "What are you doing?" 하고 질문을 한다. 5. 클립을 돌린 아동은 클립이 멈춘 곳의 그림을 보고 " I'm ~ing." 라고 대답하고 가지고 있는 낱말 카드에서 해당하는 카드를 책상에 내려놓는다. 6. 클립이 멈춘 곳이 같은 그림이면 묻고 대답만 하고, 낱말 카드는 내려놓을 수 없다. 7. 자기가 가지고 있는 낱말 카드를 전부 책상 위로 먼저 내려놓은 아동이 승리한다.		

단원명	Lesson 12. This is a bedroom.(2/4)	게임명	무엇일까요?
목표	● 추측하기 게임을 하면서 집안 구조에 관한 말을 할 수 있다.		
key expression	◎ What 's this? ◎ This is a bedroom.		
자료	교사(파워포인트로 작성된 자료)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 6인 1조로 구성한다. 2. 집안 구조를 조금씩 보여 주면서 무엇인지 추측하게 한다. 3. 각 조의 기호 순으로 먼저 대답이 나오는 조에 점수를 준다. 4. 점수를 가장 많이 획득한 조가 이긴다.		

단원명	Lesson 12. This is a bedroom.(4/4)	게임명	홍부네와 놀부네!
목표	● 홍부네와 놀부네 집을 보고 비교하면서, 집안 구조에 관한 말을 할 수 있다.		
key expression	◎ This is a bedroom. ◎ Where's the bedroom?		
자료	교사(활동지, 조별1장)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 2인 1조로 구성한다. 2. 활동지를 반으로 나누어 한 사람에겐 A형을 다른 사람에겐 B형을 배부한다. 3. 짝끼리 홍부네와 놀부네 집을 보며 비교한다. 4. 차이점을 다 찾은 조는 손을 든다.. 5. 가장 먼저 손 든 조가 이긴다.		

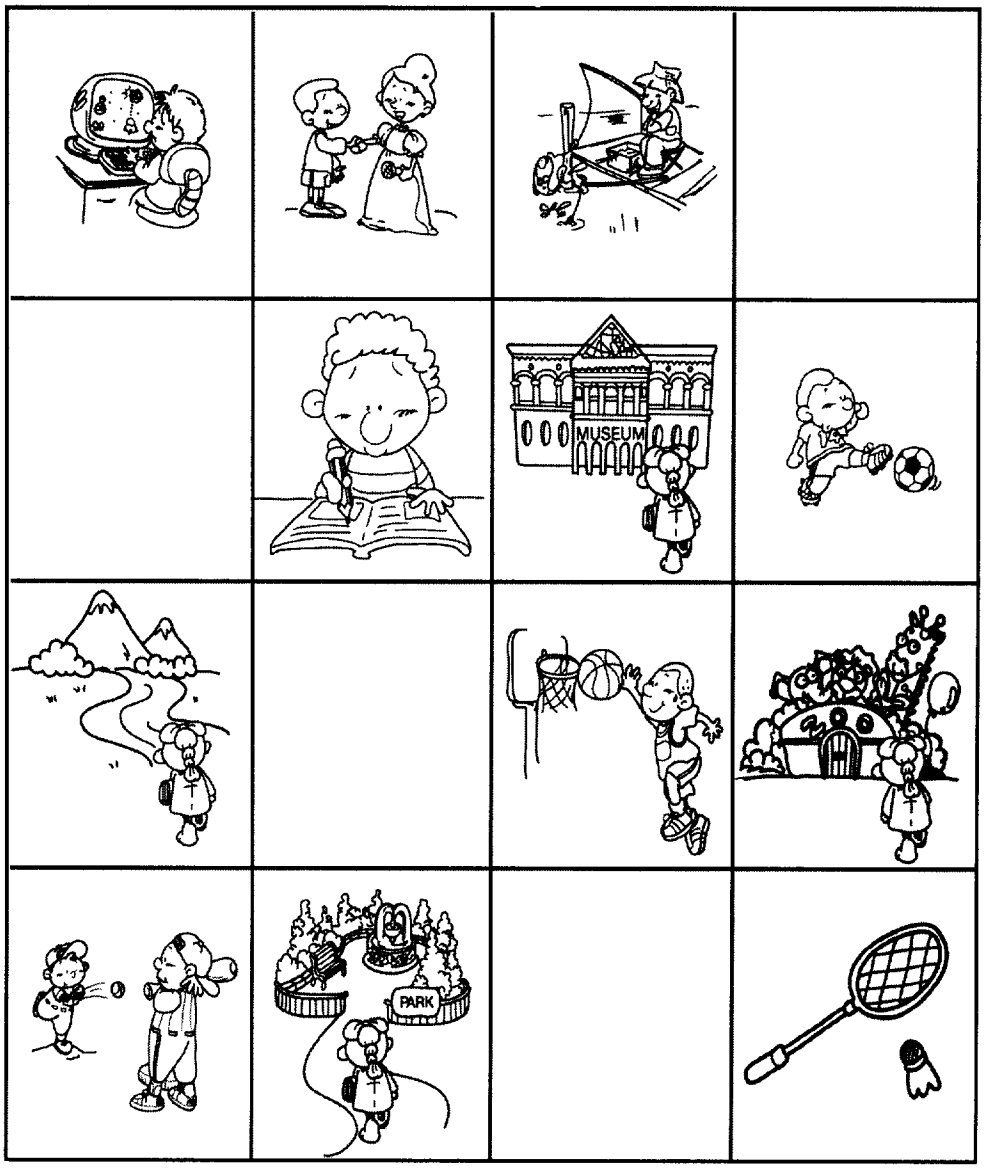
단원명	Lesson 13. What did you do yesterday? (2/4)	게임명	주사위게임
목표	● 주사위 게임을 하며 지나간 일에 관해 묻고 답할 수 있다.		
key expression	◎ What did you do on Monday? ◎ I went to the Science Museum.		
자료	교사(조별 말판, 주사위) 학생(개별 말 1개)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 6인 1조로 구성한다. 2. 조별로 주사위와 말판을 한 개씩 나누어준다. 3. 조원들은 서로 상의하여 말판에 사다리와 뱀을 두 개씩 그린다. 4. 서로 순서를 정한 후, 주사위를 던진다. 5. 나온 수에 따라 말을 이동한 후, 질문에 답한다. 6. 먼저 결승점에 도달한 사람이 이긴다. S1 : (주사위를 던진다.) Ss : What did you do yesterday? S1 : (주사위를 던져 나온 수만큼 말을 이동시킨 후) I played computer games. (질문에 답하지 못하면, 말을 제자리로 이동시킨다.)		

단원명	Lesson 13. What did you do yesterday? (4/4)	게임명	같은 카드 모아 내려놓기
목표	● 같은 카드 모아 내려놓기 게임을 하며 지나간 일에 관해 묻고 답할 수 있다.		
key expression	◎ What did you do yesterday? ◎ I went to the park.		
자료	교사(학생 그림 카드 4장-16장)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 4인 1조로 구성한다. 2. 카드를 모아 4장씩 나눈다. 3. 맨 처음 학생이 오른쪽 친구를 향해 묻는다. S1: What did you do yesterday? S2: (옆 친구의 카드를 한 장 뽑아 보여 주며) I went to the park. I went to the park. (똑같은 카드가 2장 있는지 본다.) S2: What did you do yesterday? S3: (옆 친구의 카드를 한 장 뽑아 보여 주며) I went to shopping. (똑같은 카드가 있으면 내려놓는다.) 4. 가장 빨리 카드를 내려놓으면 승자가 된다.		

Lesson 13. What did you do yesterday?

【주사위판】

※ 빈 칸에 사다리와 뱀을 두 개씩 그리시오.



단원명	Lesson 14. Is Peter there? (2/4)	게임명	전화 주고받기 게임
목표	● 전화 주고받기 게임을 하며 간단한 전화 대화를 할 수 있다.		
key expression	◎ Is this 432-1234? ◎ Yes, it is. ◎ Is Jinho there? ◎ Yes, speaking./ No, he isn't.		
자료	교사(학생 그림 카드 4장-16장)		
활동 방법 및 절차	1. 6명이 한 조를 이루어 둘러앉는다. 2. 각 조의 학생들에게 카드를 한 장씩 나누어 준다. 맨 위에 기록된 번호를 자기 전화번호로 한다. 3. 한 명이 먼저 시작하여 전화를 걸면 해당번호를 가진 친구가 대답을 하고, 전화를 건 친구는 누구를 찾는 말을 한다. 전화를 받은 친구는 원하는 대로 대답을 하고 전화를 끊는다. A: Is this 432-1234? B: Yes, it is. A: Is Jinho there? B: Yes, speaking./ No, he isn't. 4. 다음 학생이 반복한다. 5. 올바르게 전화 통화를 한 학생은 점수를 얻는다.		

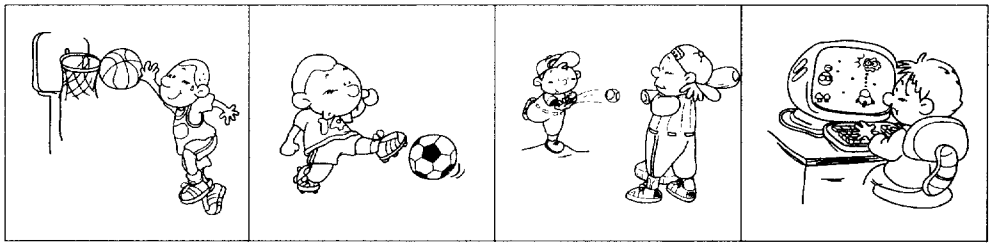
단원명	Lesson 14. Is Peter there? (4/4)	게임명	스케줄을 맞추면 좋은 일이 생겨요!
목표	● 그림을 보면서, 친구와 전화 대화를 할 수 있다.		
key expression	◎ Is Peter there? This is Minsu.		
자료	교사(활동지 개별 1장, 모형전화 조별2개)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 6인 1조로 구성한다. 2. 모든 학생들에게 활동지를 한 장씩 나눠 준다. 3. 학생들은 그림을 보고, 요일마다 스케줄을 세운다. 4. 친구들에게 전화하여 스케줄이 같은 친구를 찾는다. 5. 스케줄이 같은 친구가 많으면 점수를 얻는다. S1: Hello. this is Jinho. S2: Hi, Jinho. S1: Let's play soccer on Sunday. S2: Sorry, I can't.		

Lesson 14. Is Peter There?

나의 스케줄

1. 그림 중 한 개씩 골라 요일 스케줄을 적어보세요.

월	화	수	목	금	토



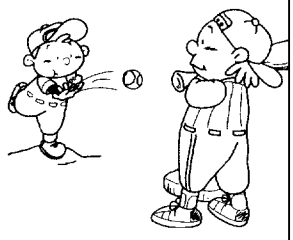
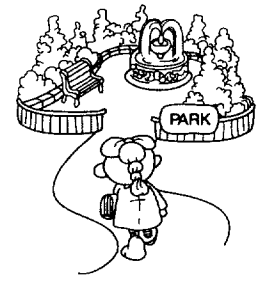
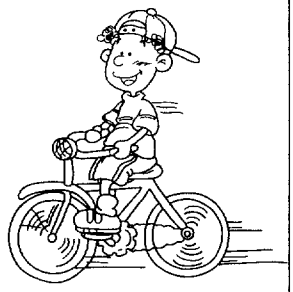
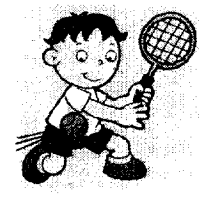
2. 나와 스케줄이 같은 친구를 찾아보세요.

단원명	Lesson 15. Can you join us? (2/4)	게임명	말하기 빙고게임!
목표	● 빙고 게임을 하면서, 제안 및 수락, 거절의 말을 할 수 있다.		
key expression	◎ Can you join us? Sure./ Sorry, I can't.		
자료	교사(빙고 활동지 개별 1장)		
활동 방법 및 절차	1. 모든 학생에게 빙고판을 나누어준다. 2. 학생들은 교실을 돌아다니며 친구들에게 제안한다. 3. 제안을 수락하면, 해당 그림 아래에 친구 이름을 적는다. 단, 같은 사람을 두 번 이상 적지 않는다. 4. 빙고판이 채워지면, 'Bingo!'를 외친다. S1 : Let's play baseball. Can you join us? S2 : Sounds good. S1 : (야구 그림 아래에 S2 이름을 쓴다.) S2 : Let's go swimming. Can you join us? S1 : Sorry, I can't. S2 : (다음 친구를 찾아간다.)		

단원명	Lesson 15. Can you join us? (4/4)	게임명	주사위게임
목표	● 주사위 게임을 하며, 친구에게 여가 활동을 제안할 수 있다. ● 친구의 제안을 듣고, 수락이나 거절의 표현을 할 수 있다..		
key expression	◎ Let's play soccer at 3 o'clock. ◎ Can you join us? Sure./ Sorry, I can't.		
자료	교사(활동지 개별 1장, 모형전화 조별2개)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 2인 1조로 구성한다. 2. 서로 순서를 정한 후, 그림 주사위와 낱말 주사위 중 한 개를 선택한다. 3. 한 사람이 자신이 선택한 주사위를 던진 후, 여가 활동을 제안한다. 4. 다른 사람도 주사위를 던져 같은 그림이 나오면 수락하고 아니면 거절한다. 5. 서로 같은 활동을 많이 한 조가 이긴다. S1: (축구하는 그림에 주사위의 수가 5이면) Let's play soccer at 5. Can you join us? S2: (같은 활동이 나오면) Sounds great! (다른 활동이 나오면) Sorry, I can't. I must do my homework.		

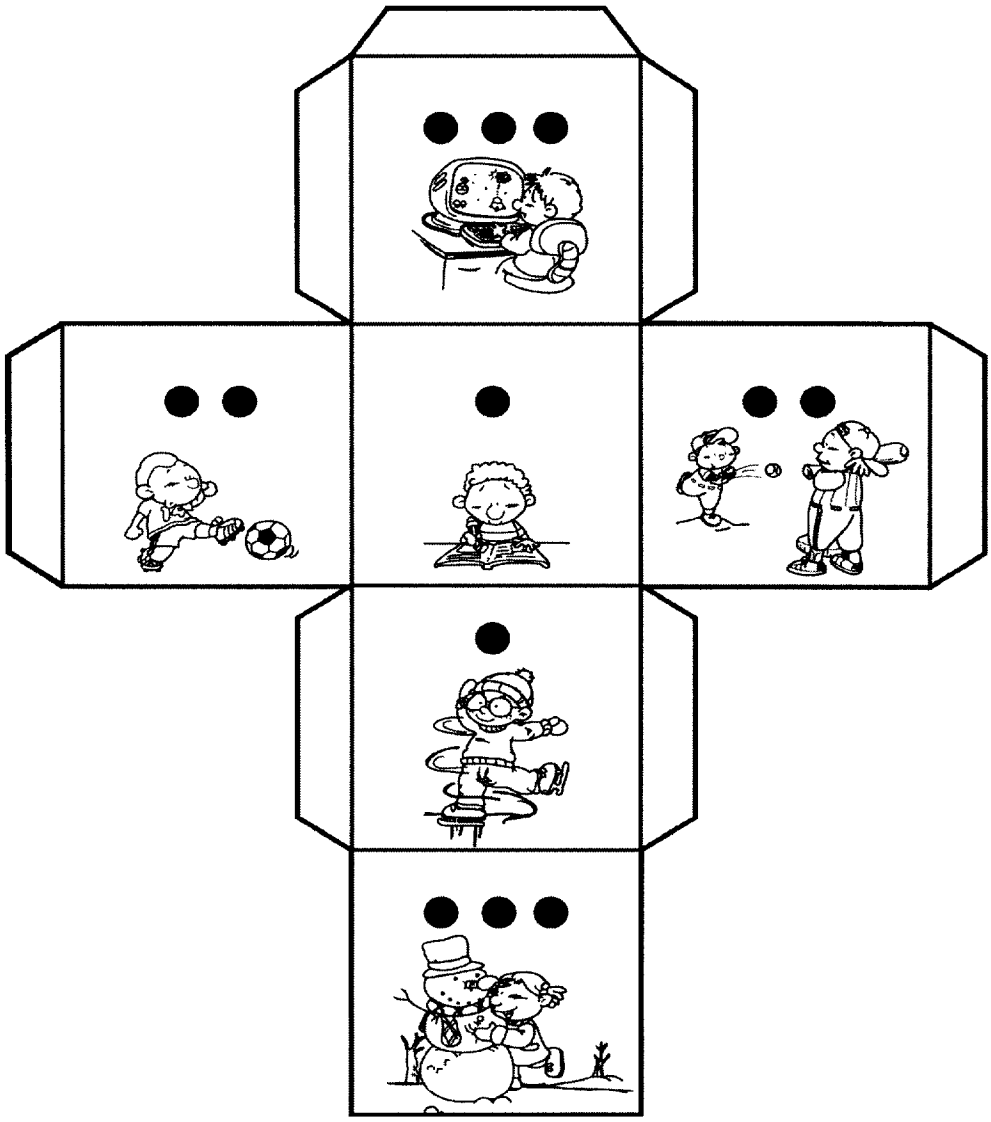
Lesson 15. Can you join us?

Speaking Bingo!

 ( )	( )	 ( )
 ( )	( )	 ( )
( )	( )	( )

Lesson 15. Can you join us?

<주사위 만들기>



단원명	Lesson 16. Did you have a nice vocation? (2/4)	게임명	진화게임
목표	● 진화게임을 하면서 방학 중 한 일에 대하여 묻고 답할 수 있다.		
key expression	◎ What did you do? I visited my grandparents.		
자료	아동(그림카드 6장)		
활동 방법 및 절차	★ 진화단계(7단계-천사, 6단계-선생님, 5단계-사람, 4단계-원숭이, 3단계-돼지, 2단계-쥐, 1단계-바퀴벌레(애벌레)) 1. 그림카드 6장에 매직으로 1에서 6까지 임의대로 카드 뒤에 씁니다. 2. 손에 1에서 6까지 순서로 카드를 모아서 잡고 먼저 짝과 시작합니다. 3. What did you do yesterday? 하면서 자신의 1번 카드를 뒤집어서 묻습니다. 4. 상대방은 그 카드의 그림을 보고 대답하고 바꿔서 물어보고 대답합니다. 5. 그리고 가위, 바위, 보해서 이기면 2단계(쥐)로 진화하고 지면 아랫단계로 퇴화합니다. (1단계는 제자리) 6. 자기와 같은 단계를 찾아서 또 물어보고 대답해서 계속 진화와 퇴화를 합니다. 7. 6단계 선생님 단계에 오면 선생님과 묻고 대답해서 이기면 7단계로 올라간다. 8. 선착순으로 10명 정도의 이름을 칠판에 적고 끝냅니다. 9. 마지막에 어느 단계까지 진화했는지 물어본다.		

단원명	Lesson 16. Did you have a nice vocation? (4/4)	게임명	survey game
목표	● 조사하기 활동을 하면서 방학 중 한 일에 대하여 묻고 답할 수 있다.		
key expression	◎ Did you have nice vacation? ◎ What did you do? I visited my grandparents.		
자료	교사(조사 활동지 개별 1장)		
활동 방법 및 절차	1. 전체 학생을 6인 1조로 구성한다. 2. 모든 학생에게 조사 활동지를 한 장씩 나누어준다. 3. 일정한 시간을 정해주고, 조원끼리 방학 동안 한 일을 묻고 답한다. 4. 조사 활동이 끝나면 조별로 리더를 선정하여 발표한다. 5. 정해진 시간내에 조사활동이 잘 이루어지고 발표를 잘 한 조가 점수를 얻는다. S1 : Did you have a nice vacation? S2 : Yes, I did. S1 : What did you do? S2 : I went skating. S1 : (S2의 스케이트 칸에 동그라미를 그린다.)		

Lesson 16. Did You Have a Nice Vacation?

Survey Game

【조사표】

이름					

< 3 > 영어 학습 흥미에 관한 설문지 - 사전 -

이 질문지는 평소 여러분들이 영어 교과에 대해 갖고 있는 생각이나 느낌을 알아보고자 제작되었습니다. 진술 내용을 끝까지 잘 읽어보고 자기의 생각을 솔직하고 정확하게 표시해 주세요. 여러분이 답한 이 질문지는 연구를 위한 목적 외에는 사용하지 않을 것을 약속 드립니다.

♣ 현재 내가 생각하는 나의 영어 실력은?

① 잘 못하는 편이다( ) ② 보통이다( ) ③ 우수한 편이다( )

▶▶ 다음 진술 내용들에 응답하는 방법은 이렇습니다.

☞나의 생각과 매우 똑같을 경우 ------ '매우 그렇다'에 ○ 표시를,

☞나의 생각과 조금 같을 경우 -------- 조금 그렇다'에 ○ 표시를,

☞잘 모를 경우 ---------- '그저 그렇다'에 ○ 표시를,

☞나의 생각과 매우 다를 경우 -------- '전혀 아니다'에 ○ 표시를 하세요.

▶▶ <보기> '영어는 재미있다'라는 진술에 대해 만약 내가 영어를 조금 재미있다고 생각할 경우 다음과 같이 응답하시면 됩니다.

진술내용	①매우 그렇다	②조금 그렇다	③그저 그렇다	④그렇지 않다	⑤전혀 아니다
*영어는 재미있다		○			

♣ 이제부터 시작입니다. 정성껏, 솔직하게 응답해 주시기 바랍니다.

진 술 내 용	①확실히 그렇다	②대체로 그렇다	③그럴때도 있고, 그렇지 않을 때도 있다	④대체로 그렇지 않다	⑤확실히 그렇지 않다
1. 나는 영어를 즐겁게 공부한다.					
2. 나는 영어시간이 기다려진다.					
3. 나는 영어 시간에 선생님 설명에 귀기울여 듣는다.					
4. 영어 시간은 금새 지나는 것처럼 느낀다.					
5. 외국인을 만나면 영어로 말하고 싶어진다.					
6. 나는 집에서도 자주 영어를 공부한다.					
7. 영어에 관계된 질문을 자주 한다.					
8. 나는 영어를 지금보다 더 잘하고 싶다.					
9. 내가 영어를 공부하는 이유는 즐겁고 재미있기 때문이다.					
10. 나는 영어 방송을 자주 시청한다.					
11. 나는 영어를 잘한다고 생각한다.					

< 4 > 영어 학습 흥미에 관한 설문지 - 사후 -

진 술 내 용	①확실히 그렇다	②대체로 그렇다	③그럴때도 있고, 그렇지 않을 때도 있다	④대체로 그렇지 않다	⑤확실히 그렇지 않다
1. 나는 영어를 즐겁게 공부한다.					
2. 나는 영어시간이 기다려진다.					
3. 나는 영어 시간에 선생님 설명에 귀기울여 듣는다.					
4. 영어 시간은 금새 지나는 것처럼 느낀다.					
5. 외국인을 만나면 영어로 말하고 싶어진다.					
6. 나는 집에서도 자주 영어를 공부한다.					
7. 영어에 관계된 질문을 자주 한다.					
8. 나는 영어를 지금보다 더 잘하고 싶다.					
9. 내가 영어를 공부하는 이유는 즐겁고 재미있기 때문이다.					
10. 나는 영어 방송을 자주 시청한다.					
11. 나는 영어를 잘한다고 생각한다.					
12. 2학기가 되어 나의 영어실력은 전보다 향상되었나요?					
13. 지금까지 공부한 활동중에서 가장 재미있었던 활동은 어떤 활동이었나요?	① 게임	② 노래와 율동	③ Chant (리듬박자)	④ 역할극	⑤ 기타

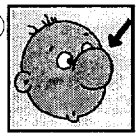
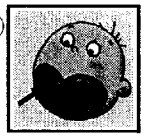
< 5 > 초등학교 5학년 영어 듣기 평가 - 사전평가 -

수영초등학교 5학년 ( )반 번호( ) 이름( )

1. 들려주는 단어와 그 뜻이 바르게 연결된 것을 고르세요.( )

① 의자 ② 이름 ③ 교실

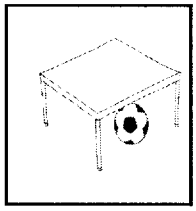
2. 들려주는 낱말과 어울리는 그림을 찾으시오.( )

① 
②
③ 

3. 들려주는 질문에 이어지는 대답으로 어울리지 않는 대답을 고르시오.( )

Q : It's too hot. Let's go swimming.

4. 다음 그림을 보고 질문에 알맞은 답을 고르시오.( )

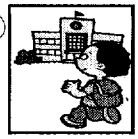


①
②
③

5. 들려주는 문장과 어울리는 인물을 찾으시오.( )

①
②
③

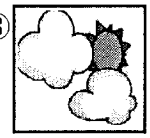
6. 들려주는 문장과 일치하는 그림을 찾으시오.( )

① 
7시 10분

②
8시 10분

③
8시 10분

7. 대화에 어울리는 그림을 찾으시오.( )

①
②
③ 

8. 들려주는 대화를 잘 듣고 질문에 알맞은 답을 고르시오.( )

① Wednesday ② Thursday ③ Monday

9. 들려주는 대화 내용과 일치하는 것을 고르세요.( )

① 진호는 지금 이가 아프다.
② 진호는 지금 머리가 아프다.
③ 진호는 지금 배가 아프다.

10. 대화의 내용과 일치하는 문장을 고르시오.( )

① 대화자가 찾는 곳은 슈퍼마켓 근처에 있다.
② 대화자가 찾는 곳은 서점이다.
③ 대화자가 찾는 곳은 은행에서 왼쪽으로 돌아서 가야 한다.

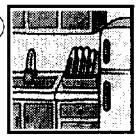
< 6 > 초등학교 5학년 영어 듣기 평가 - 사후평가 -

수영초등학교 5학년 ( )반 번호( ) 이름( )

1. 들려주는 단어와 뜻이 서로 일치하지 않는 것을 고르시오.( )

① 침실 ② 욕실 ③ 거실

2. 들려주는 단어에 알맞은 그림을 찾으시오.( )

① 
②
③

3. 질문에 대한 대답으로 어울리지 않는 문장을 고르시오.( )

Q : Do you want some more?

① ② ③

4. 질문에 알맞은 응답을 고르시오.( )

① ② ③

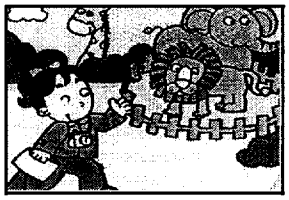
5. 들려주는 대화에 알맞은 그림을 고르시오.( )

①

②

③

.6. 들려주는 내용과 일치하는 그림을 고르시오.( )

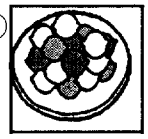


①
②
③

7. 들려주는 대화에 어울리는 그림을 찾으시오.( )

①

②

③ 

8. 대화를 듣고 질문에 알맞은 답을 고르시오.( )

① ② ③

9. 들려주는 대화 내용과 일치하지 않는 것을 고르시오.( )

① 앤은 얼굴을 씻고 있다.

② 앤은 손을 씻고 있다.

③ 진호는 손을 씻고 있다.

10. 들려준 대화의 내용과 일치하는 것을 고르시오.( )

① 동물원과 식물원에 다녀왔다.

② 박물관은 가지 못했다.

③ 바닷가와 공원에 다녀왔다.

< 7 > 초등학교 5학년 영어 말하기 평가 - 사전평가 -

단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
1.How are you?	♣ 말대방의 이름과 안부를 묻고 대답하는 말을 한다.	1. 안부 묻고 대답하기 2. 자기 소개하기	▶ 몸상태를 나타내는 그림 카드를 보고, 선생님이 묻는 말에 따라 답하기

▶ 질문1

T: Hi, I'm _____. What's your name?

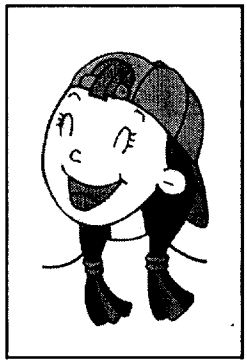
S: My name's _____. Nice to meet you.

T: Nice to meet you, too.

T: How are you,_____?

S: I'm fine, thank you. Not so good.(I have a cold/ I am tired/ I have a cold / I have a headache)

▶ 사용자료



단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
2. What day is it today?	♣ 요일에 대해 묻고 대답하고, 시간표의 교과목에 대해 말한다.	사실적 정보	▶ 요일과 과목이 적힌 카드를 보고, 선생님이 묻는 말에 따라 답하기

▶ 질문2

T: What day is it today?

S: It's _____.

T: Look at your class schedule.

Do you have English class today?

S: Yes, I do./ No I don't.

T: Why don't you tell me about your class schedule?

S: I have _____ class today.

T: Excellent.

▶ 사용자료

	Monday
1	Korean
2	Math
3	Music
4	Art

	Tuesday
1	Music
2	Math
3	Korean
4	English

	Wednesday
1	Science
2	Korean
3	English
4	Math

	Thursday
1	Music
2	Science
3	English
4	Math

	Friday
1	Korean
2	Music
3	Math
4	English

	Saturday
1	Art
2	Korean
3	Math
4	Science

단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
3. It's under the table.	♣ 사물의 위치를 묻고 대답하는 말을 한다.	1. 사실적 정보 2. 사실 확인	▶ 그림을 보고, 선생님이 묻는 말에 따라 답하기

▶ 질문3

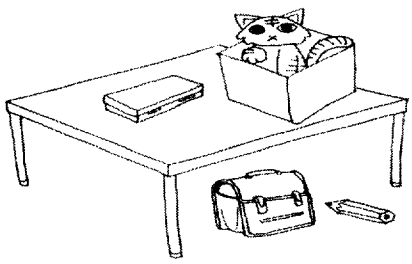
T: Look at the picture. What is it?

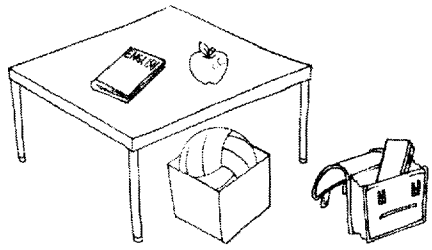
S: It's a book.

T: Where's the book?

S: It's on the table.

▶ 사용자료





단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
4. What a nice day!	♣ 사물을 묘사하고 감탄하는 말을 한다.	1. 감탄하기 2. 사실묘사	▶ 8가지 그림 중 선생님이 지시하는 그림을 보고 감탄하는 말을 해보기

▶ 질문4

T: It's so nice today. What do you say?

S: What a nice day!

T: Good. (그림을 가리키며) What about this one?

S: What a beautiful (flower / bird / girl!)(What a tall tower / boy! What a big cow / city!)

T: Excellent.

▶ 사용자료

단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
5. Where is Namdaemun?	♣ 길을 묻고 안내하는 말과 알아듣지 못할 때 되묻는 말을 한다.	1. 길 안내 2. 되묻기	▶ 선생님이 말하는 번호의 장소를 선생님이 물으면 지도를 보고 답하기

▶ 질문5

T: Excuse me. Can you help me, please?

S: Sure!

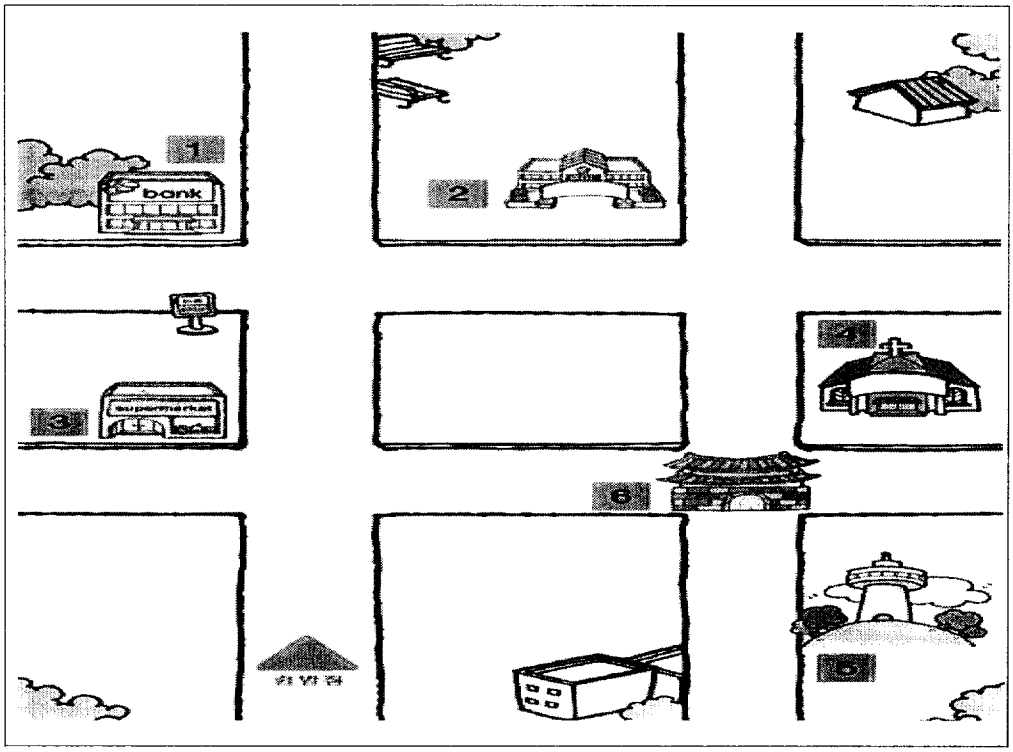
T: Where's the school?

S: Go straight and turn right at the bank.

T: Thanks.

S: You're welcome.

▶ 사용자료



단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
6. I get up at seven every day.	♣ 습관에 관한 표현을 묻고 말한다.	1. 습관 2. 사실적 정보	▶ 선생님이 일상생활에 대해서 물으면 답하기

▶ 질문6

T: What time do you get up?

S: I get up at _____.

T: What time do you have breakfast?

S: I have breakfast at _____.

T: What time do you go to school?

S: I come to school at _____.

T: What time do you study English?

S: I study English at _____.

T: What time do you go to bed?

S: I go to bed at _____.

단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
7. She's tall.	♣ 인물의 모습에 관해 묻고 대답한다. ♣ 이해하지 못한 말을 되묻는다.	1. 사실 묘사 2. 되묻기	▶ 사람의 모습을 선생님께 소개하기

▶ 질문7

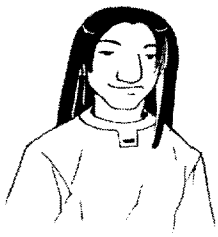
T: How does she look?

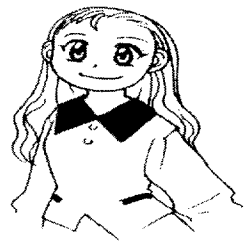
S: She has big eyes.
She has long hair.

T: How does he look?

S: He is handsome. He has a big nose.
He has long hair.

▶ 사용자료





단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
8. Let's go swimming.	♣ 제안하고 응답하는 말을 한다.	1. 제안하기 2. 응답하기	▶ 그림을 보고 선생님께 제안하기 ▶ 선생님의 제안에 대답하기

▶ 질문8

T: 그림을 보고 무엇을 하자고 제안해보세요.

S: Let's go swimming.

T: Sounds good. When?

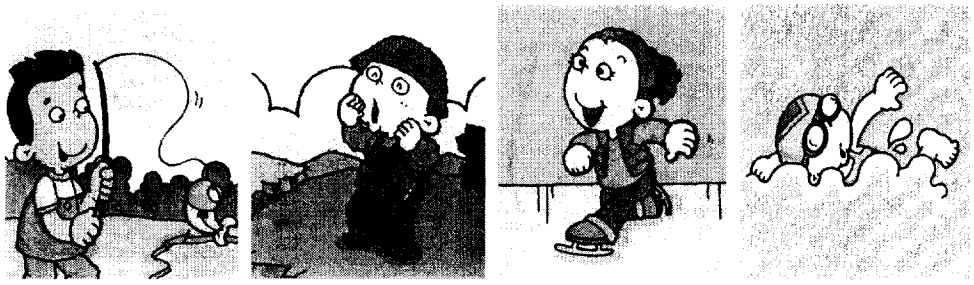
S; How about tomorrow?

T: Tomorrow? Sorry, I can't. I'm busy.

S: Then, How about this Sunday?

T: No problem.

▶ 사용자료



< 8 > 초등학교 5학년 영어 말하기 평가 - 사후평가 -

단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
9. Whose boat is this?	♣ 물건의 소유를 묻고 대답하는 말을 한다.	1. 사실적 정보 2. 사실 확인	▶ 물건의 소유를 묻고 답하기

▶ 질문1

T: Whose bag is this? Is this yours?

S: No,(It isn't.) It's Jinho's.

T: Whose bike is this? Is this yours?

S: No, It's Peter's

T: Whose book is this? Is this yours?

S: No, It's Anns.

▶ 사용자료

Jin-ho

Ann

Peter

단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
10. Do you want some more?	♣ 물건의 소유를 묻고 대답하는 말을 한다.	1. 음식 권하기 2. 승낙, 거절하기	▶ 선생님이 보여주는 음식 그림을 보고 물음에 답하기

▶ 질문2

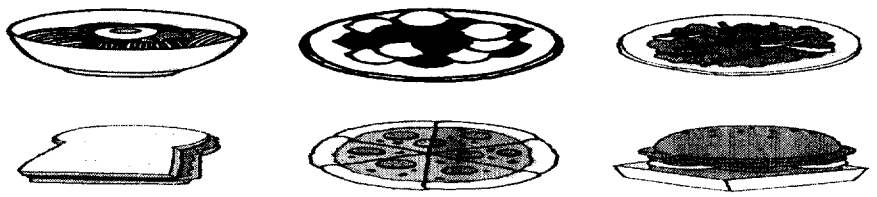
T: What's this?

S: It's songpyeon.

T: Do you want some more?

S: Yes, Please./No, thanks..

▶ 사용자료



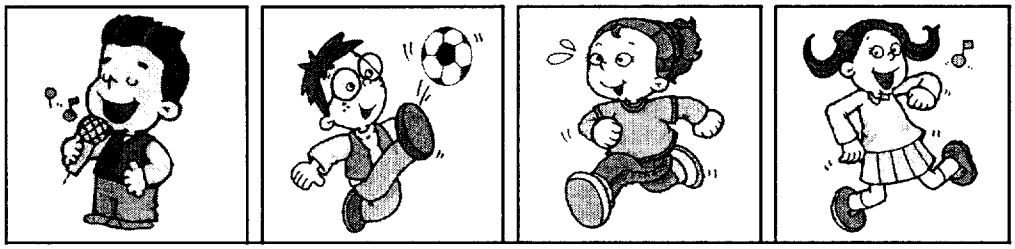
단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
11. What are you doing?	♣ 현재의 활동을 표현는 말을 한다.	1. 사실 확인 2. 사실 묘사	▶ 선생님이 보여주는 카드를 본 후, 선생님이 묻는 말에 따라 카드를 보고 답하기

▶ 질문3

T: What's he / she doing?

S: She is dancing.

▶ 사용자료



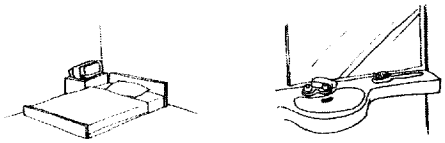
단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
12. This is a bedroom.	♣ 집 안 구조에 관한 말을 한다.	1. 사실 묘사 2. 사실 확인	▶ 선생님이 보여주는 그림을 본 후, 선생님이 묻는 말에 따라 답하기

▶ 질문4

T: Where is my toothbrush?(the TV)

S: It's in the bathroom.(bedroom)

▶ 사용자료



단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
13. What did you do yesterday?	♣ 지나간 일에 대해 간단히 말한다.	1. 경험묻기 2. 경험 말하기	▶ 선생님의 질문에 대답하기

▶ 질문5

T: What did you yesterday?

S: I played computer games.

T: Did you enjoy it?

S: Yes, very much.

단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
14. Is Peter there?	♣ 기초적인 전화 대화를 한다.	1. 전화하기 2. 전화받기	▶ 선생님과 전화대화 하기

▶ 질문6

Ring Ring

T: Hello

S: This is_____. Is teacher there?

T: Speaking.

S: Hi, teacher. Let's play soccer.

T: Sounds great.

단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
15. Can you join us?	♣ 제의하는 말과 제의를 수락하거나 거절하는 말을 한다.	1. 제의하기 2. 수락/거절하기 3. 의무	▶ 그림카드를 보고 선생님이 제의하는 말에 수락하거나 거절하기 ▶ 그림카드를 보고 선생님께 제의하는 말을 해보기

▶ 질문7

S: Let's play basketball. Can you join me?

T: Sure, I can. / Sure, I can't.

or

T: Let's play soccer.

S: Sure, I can. / Sure, I can't. I must go home.

▶ 사용자료

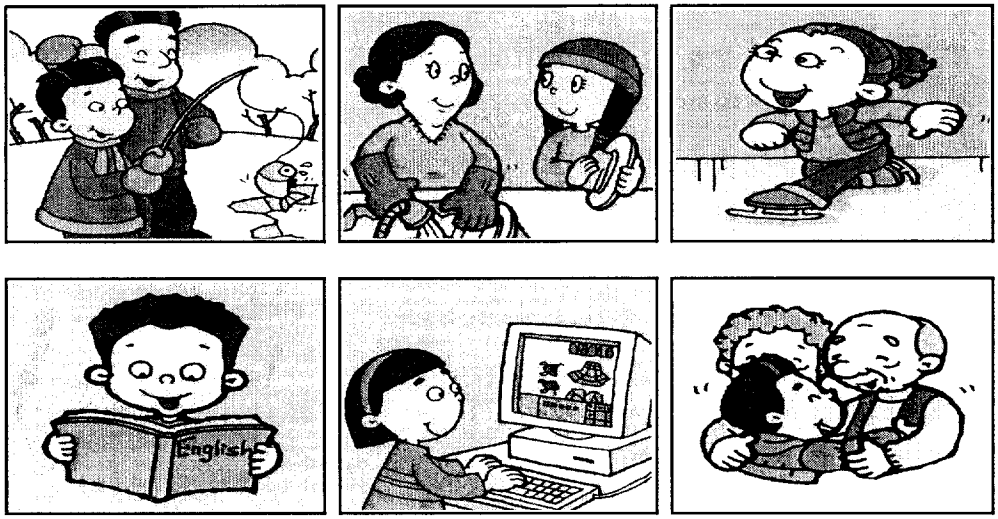
단원	말하기 학습목표	의사소통기능	평가방법
16. DiD you have a nice vacation?	♣ 경험을 묻고 말한다.	1. 경험묻기 2. 경험 말하기	▶ 선생님이 보여주는 카드를 본 후, 선생님이 묻는 말에 답하기

▶ 질문8

T: Did you have a nice vacation?

S: Yes, I did.

T: What did you do?

S: I visited my grandparents.

▶ 사용자료