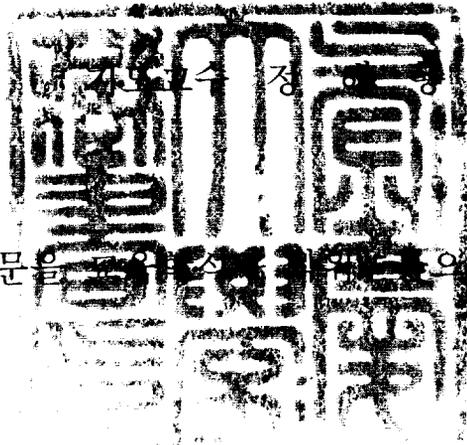


교육학석사 학위논문

영어능력 향상을 위한 스토리텔링  
지도방안 연구



이 논문을 석사 학위논문으로 제출함

2006년 2월

부경대학교 교육대학원

영어교육전공

정혜영

# 정혜영의 교육학석사 학위논문을 인준함

2005년 12월 24일

주 심 문학박사 박 양 근 (인)

위 원 문학박사 정 해 룡 (인)

위 원 문학박사 손 달 례 (인)

# <목 차>

영문 초록 .....	v
I. 서 론 .....	1
1. 연구의 필요성 .....	1
2. 연구의 목적 및 방법 .....	3
II. 이론적 배경 .....	4
2.1. 의사소통능력과 스토리텔링 .....	4
2.1.1 의사소통능력의 개념 .....	4
2.1.2 의사소통능력 향상을 위한 학습지도 .....	7
2.1.3 의사소통 교수법 .....	8
2.2 스토리텔링을 위한 언어학습이론 .....	12
2.2.1 자연적 접근법 .....	12
2.2.2 총체적 언어 교수법 .....	16
III. 스토리텔링과 영어지도 .....	21
3.1 스토리텔링의 정의 .....	21
3.2 스토리텔링의 학습적 효과 .....	22
3.2.1 정의적 측면 .....	22
3.2.2 사회 문화적 측면 .....	23

3.2.3 학습방법적 측면 .....	24
3.3 이야기 자료의 선정 .....	26
3.3.1 문학 자료의 활용 .....	26
3.3.2 자료 선정의 기준 .....	28
3.4 스토리텔링의 기술 .....	33
3.5 스토리텔링의 수업과정 .....	36
3.5.1 스토리텔링 전 단계 .....	36
3.5.2 스토리텔링 중 단계 .....	38
3.5.3 스토리텔링 후 단계 .....	40
IV. 의사소통 향상을 위한 수업 방안 .....	43
4.1 듣기를 위한 방안 .....	43
4.2 말하기를 위한 방안 .....	45
4.3 읽기를 위한 방안 .....	47
4.4 쓰기를 위한 방안 .....	50
4.5 스토리텔링 수업 모형 .....	52
4.6 스토리텔링 활용 사례 .....	54
V. 결론과 제언 .....	60
5.1 결론 .....	60
5.2 제언 .....	61

참고문헌 .....	63
부록 1 .....	66
부록 2 .....	67
부록 3 .....	69
부록 4 .....	70
부록 5 .....	71

<표 목 차>

<표 1> .....	9
<표 2> .....	29
<표 3> .....	31
<표 4> .....	45
<표 5> .....	52

# **A study on the Teaching Method for the Improvement of English through Storytelling**

**Jcung Hye-Young**

*Department of English Education  
Graduate School of Education  
Pukyong National University*

## **abstract**

English learning activities should be designed to be appealing, student-centered and encourage a will for learning. Students should be helped to comprehend and apply the fundamental communicative function of foreign language and to develop English communication skills and fluency. The purpose of this study is to provide a variety of activities by using storytelling materials students are familiar with, and to examine the effect of improving communicative competence through those activities. For this purpose this study is conducted according to the following procedures:

First, the concept of communicative competence which several scholars have defined is discussed to set the background of the study. In this study application of storytelling activities is based on theories and principles of the Communicative Approach, the Natural Approach and Whole language teaching.

Second, this study investigates the positive effect of storytelling

from psychological, sociocultural and learning methodological sides.

Third, for selection of storybooks some standards are suggested, and as one of its best way, literature is highly recommended.

Fourth, 3 steps for class, namely, pre-listening, while-listening and post-listening are presented. And, each part has appropriate activities and teaching methods which are related to stories.

And last, this study suggests working models of storytelling-based teaching that is integrated into real classroom activities effectively. The whole structure of the teaching model establishes the preparation activities, story-focused activities, and the follow-up activities.

In conclusion, Students are highly motivated by, and interested in, storytelling-based learning. And, it can provide an opportunity to boost student's attention and guide them to understand the story in a fun way. English learning through storytelling activities will enhance students' affective factors and it will supply many opportunities to improve students' communicative skills in English. The learning effect, ultimately, will be maximized.

In spite of this positive effect, there are lots of difficulties in teaching through storytelling. For example, teachers' capabilities of speaking English, difficulties of teaching plans and preparing for materials and learners' level differences should be considered. Teachers should make every effort to provided students with chances to concentrate on the stories as fun activities and have them develop their creative thinking and expand their emotional experience. In order to overcome these difficulties, a storytelling class will be developed and further studies on this field should be continued.

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성

영어가 국제공용어로 널리 쓰이고 있는 오늘날은 현재 학생들이 세계화의 주역이 되어 미래사회를 선도하기 위해서는 영어로 자신의 의사를 말할 수 있고, 이를 통해 필요한 지식과 정보를 얻을 수 있어야 한다. 대부분의 교사들 역시 어떤 교수 방법을 쓰더라도 영어교육이 추구하는 궁극적인 목표는 영어를 잘 듣고, 이해하며 사용하는 것, 즉 의사소통의 능력의 획득이라는 점에 동의한다. 따라서 교사는 의사소통 능력 획득을 위한 수많은 교수법 중에서 가장 효율적인 방법을 찾아 학습자에게 안내하기 위한 노력을 기울여야 한다.

효과적인 영어 습득은 모국어처럼 자연스럽게 무의식적인 과정에서 일어날 수 있는 환경의 조성이 필요하지만, EFL(English as a Foreign Language)의 우리 교육에서 영어 시간을 제외하고는 학습자들이 영어를 사용하는 기회가 드문 현실이다. 따라서 효율적인 영어 교육을 위해서는 생활 속에서 자연스럽게 습득할 수 있도록 다각적인 접근 방법이 필요하다. 이를 위해서 교육 내용의 소재를 쉽고, 재미있게 조직하고 지도하는 방법으로 흥미와 관심을 유지하기 위한 방안이 필요하다. 고학년으로 갈수록 영어에 대한 흥미가 감소하는 이유가 교과서가 재미없고, 영어 수업이 너무 어렵거나 실용성이 떨어지며, 교사가 학습자의 특성을 고려하지 않고 가르치기 때문이다. 따라서 학습자들의 영어에 대한 흥미를 높이고 효과적으로 지도할 수 있는 방안의 연구가 필요한 시점이다.

여기에 새로운 환경변화에 맞는 영어교수-학습방법의 하나로서 기존의

틀에 박힌 교과서의 개념을 깨고 학생들의 관심과 흥미를 끌고, 다양하고 의미있는 언어환경을 제공해 줄 수 있는 스토리텔링(storytelling)을 영어교육에 활용해 보고자 한다.

Ellis와 Bewster(1991)는 주로 이야기책을 사용하여 스토리텔링을 하였는데 그들은 스토리텔링의 중요성을 다음과 같이 제시하고 있다.

언어학습측면에서 스토리텔링을 활용한 학습은 목표언어와 학습에 대한 긍정적인 태도를 갖도록 도와주며, 이야기를 반복해 듣는 효과가 있어 발화된 문장의 의미뿐만 아니라 언어 기능과 구조를 학습하는데 용이하게 한다. 또한 언어 외적인 면에서도 학습자의 상상력을 자극하고 교실에서 함께 이야기를 들으며 같이 웃고 슬퍼하는 등의 사회적 경험을 공유함으로써 사회 정서적인 면에서도 긍정적인 역할을 한다.

학생들에게 수업에 대한 흥미는 학습에 대한 적극적 동기를 유발할 수 있는 중요한 수단이기 때문에 이들의 인지적, 신체적, 정의적 특성에 맞게 교육의 내용과 방법이 달라져야 한다. 여기에 실제자료로써 사용될 수 있는 소설, 동화 등을 이용한 영어교육은 재미있는 소재를 사용함으로써 학습자들에게 친숙하고 흥미와 관심을 높일 수 있으며 내용을 이해하기가 쉽고 자연스럽게 언어 내용에 몰입하게 되므로 목표언어를 보다 효과적으로 습득할 수 있다. 따라서 영어 교육의 효율을 기하기 위해서는 늘 반복되는 일정한 교수 방법 외에 좀 더 다각적인 접근이 가능하도록 언어 환경을 조성해 주는 것이 필요하다. 그러나 현장에서 적용되고 있는 교과서는 대부분이 일상생활 중심의 제재로 이루어져 있고, 학생들의 관심도가 높은 주제와 관련된 이야기는 극히 일부만 제시되고 있는 실정이다. 따라서 다양한 스토리텔링의 교수·학습 관련 활동을 전개하여 의사소통 능력의 개발

을 위해 선정된 실제 언어와 이야기 속의 문학적 언어가 통합된 자료를 학교 영어교육의 내용으로 제시한다면, 통합 언어 교육이 이루어져 영어 학습에 대한 흥미와 동기가 쉽게 형성될 수 있을 것이다.

## 2. 연구의 목적 및 방법

스토리텔링의 지도에 있어서 모국어와 달리 교사의 철저한 사전 준비와 연습이 요구된다. 이러한 상황에서 스토리텔링이 어떻게 이루어지며 흥미로운 영어 학습을 위해 문화, 내용의 재구성, 어휘 선정 등의 우리나라 현실에 적합하도록 이야기를 구성하여 활용하는 방안이 다각적으로 연구될 필요가 있다.

본 논문에서는 스토리텔링을 활용하여 효과적으로 지도할 수 있는 방안을 모색해 보고자 하였다. 그 구체적인 방법을 다음과 같은 방법으로 진행하고자 한다.

첫째, 의사소통 능력과 스토리텔링에 관한 이론들을 이론적 연구를 통하여 고찰한다.

둘째, 영어학습에서 의사소통 향상을 위한 스토리텔링을 활용하는 방법들을 알아보고 학습에 이용 가능한 활동들을 찾아본다.

셋째, 다양한 교수방법을 바탕으로 교실에서 활용할 수 있는 학습방법들을 제시한다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 2.1 의사소통 능력과 스토리텔링

#### 2.1.1 의사소통능력의 개념

Brown(2000)에 의하면 일반적으로 능력이란 무엇인가를 수행할 수 있는 보이지 않으려 잠재된 힘을 말하며, 수행은 잠재되어 있는 능력이 겉으로 나타나는 구체적인 실현을 의미한다.

Chomsky(1965)는 사람의 생득성(innatedness)에 바탕을 둔 언어능력을 바탕으로 언어이론이 형성되어야 하며, 그 결과 유한한 언어규칙을 통해서 무한한 수의 문장이 만들어질 수 있다는 가설에서 출발하면서 다음과 같이 언어능력(competence)과 언어수행(performance)을 구분하고 있다.

competence: the speaker-hearer's knowledge of his language  
performance: the actual use of language in concrete situations

그러나 Hymes(1972)는 Chomsky의 이러한 언어능력 개념을 반박하면서 언어는 그것이 사용되는 사회적 맥락 속에서 그 본질이 규명되어야 한다고 주장한다. 즉 인간이 한 언어사회의 일원으로서 기능을 발휘하기 위해 필요로 하는 언어능력은 적절한 상황에서의 적절한 언어사용에 대한 지식, 즉 언어사용의 사회적 규칙이 요구된다고 하였다. 이렇게 보다 포괄적으로 설명된 언어능력을 의사소통능력(communicative competence)이라고 부른

다. 그리고 의사소통능력의 영역을 다음과 같은 네 가지로 설정하였다.

1. Whether (and to what degree) something is formally possible : 문법성에 관한 것으로 어학상의 능력(linguistic competence)에 해당되며 언어행위의 문법적 부분뿐만 아니라 비언어적, 문화적인 면도 포함된다.

2. Whether (and to what degree) something is feasible in virtue of implementation available : 용인성에 관한 것으로 인간 기억의 한계 같은 심리언어학적 요소에 해당된다.

3. Whether (and to what degree) something is appropriate : 그 언어행위가 문맥과 상황에서 적합한 것인지의 여부를 말하며 이것은 문화적 적합성을 포함한다.

4. Whether (and to what degree) something is done : 실행가능성에 관한 것으로 특정한 언어행위가 실제로 사용되고 행해질 수 있는가의 여부를 의미한다.

Hymes은 문법적인 요소만을 규정한 Chomsky의 언어능력보다 심리언어적, 사회 문화적, 그리고 일어날 확률 등이 종합된 보다 포괄적인 개념을 제시하고 있다.

또한 Widdowson(1978)은 '용법(usage)'과 '사용(use)'의 용어를 통하여 언어의 문법적 지식과 언어를 실제로 사용할 수 있는 능력으로 구분하고 있다. 일상생활에서는 분명한 문법적 지식인 usage만을 요구하지 않으며, 의사소통 목적을 달성하기 위해서는 적격성을 포함하는 언어 사용인 use에 관한 지식이 요구된다고 설명한다.

Canale과 Swain(1980)은 외국어로서의 의사소통능력의 개념을 설정하고 4가지의 구성요소를 강조한다.

1. 문법적 능력(grammatical competence) : 문법적 능력은 Chomsky가 '언어능력'이라고 부르는 것과 Hymes의 '형식적으로 가능한 것'에 해당하는 것으로 문법과 어휘능력에 관련된 능력을 말한다. 즉, 음운론적, 통사적, 의미론적 체계에 대한 지식이라기보다는 이러한 문법체계를 활용하여 발화문의 의미를 정확하게 이해하고 표현할 수 있는 능력을 말한다.

2. 사회언어학적 능력(sociolinguistic competence) : 사회언어학적 능력은 각기 다른 사회, 문화 속에서 다양하게 표현되는 발화문을 이해하기 위한 대화자들의 역할관계, 공통적인 정보 그리고 대화자들의 의사소통 목적을 위한 상호작용을 포함하여 의사소통이 일어나는 사회적 맥락을 이해하는 능력을 말한다.

3. 담화능력(discourse competence) : 담화능력은 상호작용 속에서 개인적인 언어요소를 해석하고, 상호관계 속에서 전달하고자 하는 의미를 글이나 말로 적합하게 구성하고 표현하는 능력을 말한다. 예를 들면 짧거나 긴 대화 혹은 글의 통합된 전체를 이루기 위해서 문장상호간의 응집성(cohesion)을 부여하는 능력이다.

4. 전략적 능력(strategic competence) : 전략적 능력은 실제적인 의사소통과정에서 수행되는 변인으로 반복, 주지, 회의, 추측 또는 몸짓, 표정 등을 통하여 의사소통을 하는 능력을 말한다.

그리고 Bachman(1990)의 의사소통능력 분류와 그 내용은 다음과 같다.

1. 언어능력(language competence)은 언어를 통하여 의사소통이 이루어지는 과정에서 사용되는 각종 구체적인 언어 정보에 관한 지식이다.

2. 전략상의 능력(strategic competence)은 언어를 사용하여 의사소통을 하는 맥락에서 언어 능력을 구성하는 하위 요소들을 제대로 실행에 옮길

수 있는 정신 능력이다.

3. 심리-생리적 기제(psycho-physiological mechanism)은 언어사용을 하나의 물리적 현상으로 실행하는 데에 관여하는 신경학적 그리고 심리적인 과정으로 본다.

종합해 보면 의사소통 능력이란 인간이 메시지를 전달하고 해석할 수 있으며 특정한 상황 안에서 인간 상호간에 의사를 교환하고 의미를 협상(negotiation)할 수 있는 능력을 말한다. 또한 의사소통 능력을 언어의 형식에 관한 지식과 언어 사용에 관한 능력으로 구분할 수 있는데 EFL 상황에서는 학습자가 영어학습에 대한 의지를 가지고 억제 심리(inhibition)를 극복하여 오류(error)에 대한 두려움 없이(risk-taking) 목표어로 행해지는 의사소통에 참여하고 자기의 의사를 표현할 수 있는 능력이다. 최근에 문어(written language)보다 구어(spoken language)에 중점을 둬으로써 듣고 말하는 능력만을 중시하는 경향이 있으나 본 논문에서는 의사소통 능력을 보다 넓은 의미로 보아 ‘말과 글’로써 정보를 전달하고 받아들이는 모든 능력으로 보고자 한다. 따라서 중학생들의 기초적인 언어의 전체 기능을 향상시키는데 목적을 두고 영어로 듣고, 말하고, 읽고, 쓰는 모든 활동을 포함시키고자 한다.

### 2.1.2 의사소통능력 향상을 위한 학습지도

의사소통 중심의 영어 지도방법은 다음의 이론적 배경을 바탕으로 하고 있다.

첫째, 일반적으로 의사소통 중심의 영어 학습방법이 나오기 전까지는 교수법은 지식 중심의 ‘언어’를 목표로 삼고 있지만, 의사소통 접근법에서는

사회언어학에서 주장하는 언어의 지식보다는 의사소통의 기능에 초점을 맞추고 있다.

둘째, 문법-번역식 교수법과 청화식 교수법에서는 행동주의 학습이론을 바탕으로 언어를 습관의 형성의 관점에서 접근하여 반복적인 학습에 의한 언어 습득을 주장하는 반면, 의사소통 접근법에서는 이러한 행동주의 학습이론에서 벗어나 인지론에 바탕을 두고 있다.

셋째, 인본주의적 관점에서 언어 교육을 주창하고 있다.

이와 같이 의사소통 중심의 교수법은 언어 학습에서 나타나는 다양한 요소들이 유기적으로 연결되어 서로 상호 작용을 하면서 언어 습득이 이루어진다고 인식하고 있다.

### 2.1.3 의사소통 교수방법의 특징

외국어 교육의 궁극적인 목표를 원활한 의사소통에 두고 있다면 이에 필요한 다양한 교수방법의 특징을 고찰해 볼 필요가 있다. 김영미(1997)에 따르면 의사소통 언어 학습의 특징을 다음 네 가지로 설명하고 있다.

첫째, 의사소통 중심의 영어학습법이 갖는 특징으로 언어의 4요소인 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기 가 서로 긴밀한 상호 연관성을 가지면서 통합적으로 학습되어야 한다. EFL 상황에서의 학습자료는 사실적이어야 하며 의미 있는 수업이 될 수 있도록 다양한 자료를 연합하여 통합된 학습으로 유도해야 한다.

둘째, 상황에 맞는 언어사용과 의미 생성능력을 신장시키기 위해서 협동적인 학습상황을 적극적으로 이끌어야 한다. 우리나라와 같이 대단위 학습으로 조직된 학습 환경에서 개인차를 인정하는 개별학습은 힘들다 할지라도 협력학습을 통하여 소그룹을 중심으로 한 지도를 시도해야 한다.

셋째, 의사소통에 바탕을 둔 외국어 학습은 문자-소리관계 중심 학습법(Phonics Approach)에 중점을 두는 기계적인 학습보다는 ‘의미’에 초점을 두어 통합적이고 유기적인 학습(을 지향하고 있다. 학습자는 외국어를 읽을 때나 대화를 할 때, 의미를 이해하고 형성해 가기 위해 모국어 독자와 같이 텍스트의 의미를 예측하거나 대화의 내용을 상황과 함께 선택한다. 그리고 그것들을 계속적으로 확인, 교정하는 작업을 거쳐 최종적으로 형성된 의미에 도달하게 된다. 이것은 언어를 고립되어 학습하는 것이 아니라 상황과 문맥에 따라 학습하여 사회언어학적인 능력을 배양시키고자 한다.

넷째, 의사소통 중심의 영어 학습방법이 지향하는 평가는 다양성을 존중하고 있다. 기존의 교수법들에서는 언어지식을 평가하기 위한 총괄평가를 중심으로 객관식 문제가 주류를 이루고 있었다. 이것은 생산적인 과정이라기보다는 결과 중심으로 심지어 처벌을 받기 위한 것으로 인식되었다. 그러나 의사소통 접근법에 입각한 평가는 그 개념이 새롭게 정립된다. 시험이라는 것은 학생들의 결과만을 측정하기 위한 것이 아니라 학생들이 학습을 해 나갈 수 있는 다른 형태의 학습방법이 될 수도 있으며, 자신의 수준을 체크하는 기회가 될 수 있다. 그리고 교사에게는 학생들의 수준을 파악하여 다음 수업을 계획하는데 도움 자료로 사용될 수 있어야 한다.

의사소통 중심 학습법의 특징을 좀 더 자세히 살펴보기 위해 Brumfit(1983)의 청화식 교수법과의 비교는 전통적 교수법과의 차이점을 잘 나타내 주고 있다.

<표1> 청화식 교수법과 의사소통 중심의 교수법 비교

청화식 교수법	의사소통 중심 교수법
의미보다 구조와 형식을 중시	의미중시

구조 중심의 대화 암기	암기는 하지 않는다.
언어 학습은 구조, 소리, 단어를 학습하는 것.	언어 학습은 의사소통을 하기 위한 학습이다.
완전 학습 추구	효과적인 의사소통 추구
연습(drilling)이 주요 학습 기술	연습(drilling)이 사용될 수는 있지만 부수적이다.
언어 항목이 반드시 맥락화될 필요는 없다.	맥락화가 중요하다.
원어민 화자와 비슷한 발음 추구	알아들을 수 있을 정도의 발음
문법 설명은 피한다.	학습자에게 도움이 된다면 어떤 방법이든 허용한다.
의사소통 활동은 철저한 연습과 훈련의 긴 과정을 거친 후에 이루어진다.	의사소통하고자 하는 시도는 학습 초기부터 장려된다.
학습자의 모국어 사용 금지	필요하다면 모국어의 사용도 가능
초기 단계에서는 번역 금지	학습자들이 필요로 하거나 도움이 될 경우 번역을 사용한다.
듣기와 말하기를 완전히 학습하기 전에는 읽기와 쓰기를 보류한다.	원한다면 첫 날 첫 시간부터 읽기와 쓰기를 시작할 수 있다.
문장을 직접적으로 가르침으로써 목표어의 언어 체계를 학습한다.	의사소통을 위한 분투의 과정을 통해 목표어의 체계를 습득한다.
언어 능력이 목표	의사소통 능력이 목표
단원의 순서는 오직 언어적 복잡성의 원리에 의해 결정된다.	학습 순서는 흥미를 끄는 기능이나 의미 등에 의해 결정된다.
언어의 다양성을 인정하지만	언어의 다양성이 교재와 방법에서의

강조하지 않는다.	중심개념이다.
“언어는 습관이다’ 따라서 오류는 반드시 처치되어야 한다.	언어는 각자의 시행착오를 통해 창조되는 것이다.
정확성이 목표	유창성과 적절한 언어가 목표
학생들은 기계나 통제된 교재를 통해 언어 체계와 상호작용한다.	학생들은 둘 또는 그룹 단위 활동을 통한 직접적인 접촉이나 글을 통해 사람들과 접촉한다.
교사는 학생들이 사용할 언어를 명시한다.	교사는 학생들이 어떤 언어를 사용할 것인지를 정확히 알 수 없다.
내재적 동기는 언어 구조에 대한 관심으로부터 비롯된다.	내재적 동기는 언어를 통해서 의사소통하고 있는 것에 대한 관심에서 비롯된다.

이와 같이 의사소통 접근법은 언어의 기능적 측면을 강조하고 문맥과 상황을 고려한 상호 작용을 중시하는 학습법이다. 언어학습에서 나타나는 다양한 요인들이 유기적으로 관련되어 학습이 이루어짐을 인식하고 있다. 그러므로 의사소통 접근법에 입각한 언어학습은 단순히 하나의 교수방법과 학습이론에 귀속되는 것이 아니라 상황에 따라서 여러 가지의 교수방법론이 적절하게 혼합되어 사용될 수 있다.

## 2.2 스토리텔링을 위한 언어 학습 이론

이 장에서는 언어 학습을 효과적으로 지도하기 위해 영어 교수법과 관련 이론들 중에서 본 연구와 관련이 깊은 자연적 교수법과 총체적 언어 교수법을 살펴보기로 한다.

### 2.2.1 자연적 접근법(Natural Approach)

자연적 교수법은 Krashen과 Terrell(1983)이 제안한 것으로 의사소통을 언어의 가장 중요한 기능으로 보아 의사소통 능력을 기르는데 초점을 두고 있는 교수법이다. 특히 학생들이 목표 언어에 관한 연습보다는 목표 언어 자체를 가능한 많이 접촉하도록 하고, 언어를 배우려고 하는 심리적 요소를 극대화하며 발화보다는 듣기에 더 큰 비중을 둔다. 또 이해 가능한 투입의 자료로서 글이나 그림 등의 여러 가지 자료를 적극적으로 이용하는 것이 특징이다.

자연적 교수법의 설계와 절차에 내포된 가설로는 습득-학습 가설(Acquisition-Learning Hypothesis), 모니터 가설(Monitor Hypothesis), 자연적 순서 가설(Natural Order Hypothesis), 입력 가설(Input Hypothesis), 정의적 여과 가설(Affective Filter Hypothesis) 등이 있다.

Krashen과 Terrell에 따르면 제 2언어 또는 외국어를 배울 때 언어 능력이 발달되는 데는 그 차이가 분명한 습득과 학습이라는 두 가지 방법이 있다고 주장한다. 이것을 습득-학습 가설이라 한다. 언어의 습득이란 아이가 모국어를 습득해 가는 언어적 능력을 개발하는 자연적 방법으로 무의식의 과정을 말하며, 학습이란 언어에 관한 지식을 의식적으로 배워 발달해 가

는 과정이다. 형식적 교육을 통해 언어 형태에 관한 지식을 축적하는 과정이라 할 수 있다. 언어 교육에서는 형식적 교육을 통한 학습을 선호하는 경향이 있는데, 언어의 습득은 학습과는 다른 과정이므로 학습을 통해 습득이 되는 것은 아니라는 가설이다.

그리고 모니터 가설에서는 언어는 일반적으로 우리가 이미 습득한 언어 능력에 의해 생성되는 것이고 의식적인 학습은 단지 모니터나 수정의 역할을 할 뿐이라는 것이다. 즉 언어를 생성하고 나면 이미 배운 학습을 통해서 잘못된 부분을 검색하는 것으로 보았다.

또한 자연적 순서 가설에서는 문법적 구조는 예견할 수 있는 순서에 따라서 습득된다고 하였다. 그러므로 학습자의 오류는 자연적이고 발전적인 과정으로 이해해야 하며 학습자는 모국어에 상관없이 유사한 발전적 오류를 범한다는 것이다.

입력가설은 학습자가 한 언어에 대해 노출된 정도와 언어 습득 사이의 관계를 설명하고 있는데, 학습자가 현재까지 습득한 능력을 좀 더 상회하는 언어입력을 이해함으로써 언어를 습득한다고 말한다. 즉 학습자는 자기의 언어수준(i)보다 약간 높은 언어 입력(i+1)을 상황과 언어 외적 정보나 세상에 관해 이미 알고 있는 지식으로부터 단서를 얻어 이해할 수 있다는 것이다. Krashen은 다음의 경우가 이해를 위한 입력이 된다고 설명한다.

- ① 이해 가능해야 한다.
- ② 학습자들에게 흥미로워야 한다.
- ③ 문법적 설명은 피한다.
- ④ 충분한 입력이 필요하다.

이와 같은 입력가설에 의하면 자연적 순서에 따라 이해 가능한 입력을

학습자에게 제공한다면 말하기의 유창성은 직접 가르치지 않아도 저절로 나타난다고 보는 것이다.

마지막으로 정의적 여과 가설은 학습자의 정서적 상태나 태도에 대해, 습득에 필요한 입력을 자유로이 통과시키거나 방해하며 또는 막아 버리는 조절 가능한 여과기로 본다. 성공적인 영어 습득을 위한 태도적 변인으로 영어 습득 과정에서는 정의적 여과 장치가 낮아야 많은 언어 입력을 받아들여 자신감을 갖고 의사소통을 할 수 있다.

이러한 관점에서 자연적 접근법에 대한 특징을 다음과 같이 요약해 볼 수 있다.

언어의 본질은 의미이고 문법이 아니라 어휘가 언어의 핵심이며, 제2언어 발달에는 습득과 학습의 두 가지 방법이 있다. 의식적인 과정인 학습으로는 자연적인 습득에 도달할 수 없고, 기초 학습자와 중급 학습자의 의사소통 기능의 달성을 목표로 하며, 교육과정은 학습자들의 욕구에서 유도된 주제와 의사소통 활동으로 구성된다. 그리고 here-and-now에 관련된 이해 가능한 입력을 허용하는 활동으로 형태가 아니라 의미에 초점을 두며, 학습자는 의미 있는 의사소통 활동에 전념해야 하고, 교사는 이해 가능한 입력의 원천으로서 불안이 없는 분위기를 만들고 다양한 교실 활동을 유도해야 한다. 그리고 교재는 교과서보다는 실물에서 구하고 그 목표는 이해와 의사소통을 촉진시키는 것이다.

위의 가설들은 영어 수업에 시사하는 바가 크다. 즉 영어 습득이 가능하도록 학습자에게 이해 가능한 언어입력을 제공함으로써 영어의 통사구조보다는 광범위한 어휘를 알게 하며, 듣기와 읽기에 초점을 두고 지도하면 저절로 말을 할 수 있게 된다. 그리고 정의적 여과를 낮추기 위하여 언어의 형태보다는 의미 있는 의사소통에 중점을 두어야 하며, 언어 입력을 흥미가 있어야 한다. 특히 자연적 교수법의 5가지 가설 중에서 습득-학습 가

설, 입력 가설, 정의적 여과 가설은 본 연구와 직접적인 관련을 가진다.

학습 목표와 관련지어 이야기를 들려줄 때, 이야기는 이해 가능한 입력이어야 하며, 이를 위해 이야기의 선정에 있어 학습자의 언어 능력 수준과 경험 등을 함께 고려하고 흥미와 이해를 돕기 위해 구성하는 것이 중요하다. 특히 자연적 접근법에서 강조하고 있는 정의적 여과를 낮추는 것은 성공적인 스토리텔링을 위한 기본 조건이기도 하다. 비록 모국어가 아닌 외국어이지만 교사의 생동감 있는 스토리텔링은 어릴 적 부모님이 옛날이야기를 들려주시던 즐거운 경험을 상기시켜 줄 것이다. 이는 학습자에게 외국어 학습에 대한 불안감을 줄여 편안한 마음으로 수업에 참여할 수 있도록 정의적 여과를 낮추는 효과가 있기 때문에, 영어 학습에 긍정적인 효과가 있으리라 기대한다.

자연적 교수법이 이야기 자료를 활용한 언어교수에 주는 시사점을 표민선(2002)은 다음과 같이 설명하고 있다. 첫째, 이야기 자료의 풍부함과 다양성은 이해할 수 있는 많은 입력이 제시되어야 한다는 점을 충분히 만족시킬 수 있다. 둘째, 다양한 삽화, 이야기와 관련된 소품 등을 통해 다양한 어휘를 충분히 제시할 수 있다. 셋째, 수업 중 이야기 자료의 이용은 자연스럽게 학습자의 듣기와 읽기를 유도하거나 자발적으로 발생하도록 할 수 있다. 넷째, 학습과제가 줄거리와 상황이 있는 이야기 자료이므로 의미 있는 의사소통에 중점을 두게 된다. 다섯째, 재미있고 흥미 있는 이야기 자료는 입력의 수단으로 활용될 때 보다 저항감이 적으며, 이야기를 좋아하는 학습자들은 그 내용에 집중하다 보면 자연스럽게 수업에 참여하게 되고, 학습자의 정의적 여과 장치도 낮춰질 수 있다.

요컨대 학습자들은 내용의 흐름이 있는 이야기를 통해 호기심과 흥미를 가지고 영어 수업에 보다 적극적으로 참여할 것이며, 교사는 시청각 자료의 적절한 이용과 이야기 자료의 응용활동으로 학습자들에게 이해 가능한

입력을 제공하고 나아가 보다 효율적인 언어 습득을 도모할 수 있다.

## 2.2.2 총체적 언어 교수법(Whole Language Approach)

종래의 교수법이 부분에서 전체로 가는 교수법(Part-Whole Approach)의 방법은 언어의 부분을 가르치기 시작하여 점차로 전체를 파악하도록 하는 방법인 반면에, 총체적 언어 교수법은 전체에서 부분으로 가는 교수방법(Whole part Approach)이다. 즉 처음부터 언어를 상황 속에서 가르치는데 말하기 · 듣기 · 어휘 · 문법 등을 따로 분리하여 가르치지 않고 의사소통 상황 속에서 저절로 익히지도록 하는 방법인 것이다.

총체적 언어 접근법의 창시자인 Goodman(1986)은 총체적 언어(Whole Language)에서의 Whole의 개념을 다음과 같이 요약해서 말한다.

첫째, 총체적 언어 학습은 총체적 상황에서 총체적 언어를 학습하는 전체 학습자를 중심으로 형성된다.

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

셋째, 초점은 진정한 발화와 읽고 쓰기 활동에서 언어자체가 아니라 의미에 맞추어진다.

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

다섯째, 총체적 언어 학습에서는 구어와 문어의 모든 다양한 기능은 적절하며 장려된다.

박혜경(1990)은 '총체적'이라는 말이 의미하는 바를 다음과 같이 세 가지

로 제시하였다.

첫째, 언어의 기본단위는 의미이다.

둘째, 언어 교육은 언어의 모든 영역 - 말하기 · 듣기 · 읽기 · 쓰기 등을 인위적으로 구분하여 따로따로 시킬 것이 아니라 총체적으로 시켜야 한다.

셋째, ‘총체적’이라는 말은 언어교육은 모든 교과들과 통합하여 가르친다는 의미를 함축한다.

이처럼 언어란 교과서에서 어떤 어휘나 언어규칙을 가르치기 위해 제시하는 편의상 분할된 단편 언어가 아니라, 언어 사용자가 사회적 상황 속에서 필요에 따라 어떤 목적이나 기능을 수행하기 위해 상호작용하면서 쓰는 총체적 언어에서 그 본질을 찾아야 한다. 이러한 관점에서 의사소통을 원만하게 하기 위해서는 언어지식, 능력뿐만 아니라 그것이 사용되는 목적, 상황, 주제, 대상 등에 맞게 언어를 사용할 수 있는 사회적인 지식이나 능력도 중요하다. 아동들은 가정이나 공동사회 내에서의 사회적 상호관계 속에서 언어를 총체적으로 배운다. 태어날 때부터 듣고 보는 언어의 복잡성과 상호관계 등을 체험하면서 언어사용을 관찰하게 되고, 몸짓(gesture), 이야기(talk), 역할극(role-play), 이야기 꾸미기(story retelling), 그림자료(pictures) 등을 통해서 서로 의사교환을 하게 된다. 따라서 교사는 교실 내에서 학생들이 말하고, 듣고, 읽고, 쓰는 활동 등 여러 가지 경험에 자연스럽게 참여할 수 있는 환경을 창조해 주어야 한다. 즉, 문학을 학생들에게 읽혀 주고 여러 가지 학습활동을 통해 총체적으로 학습내용을 익히도록 하는 것이다.

이성은(1998)은 ‘총체적 언어’라는 용어 자체가 언어의 총체성을 강조하

는 언어학적 용어이므로 한마디로 정의하는 것은 어렵다고 하였다. 그러므로 총체적 언어를 정의하기에 앞서 언어 학습, 학습자, 교사에 대한 총체적 언어 접근법의 기본 입장을 고찰하는 것이 필요하다.

첫째, 언어 학습에 대한 관점을 살펴본다. 아이들이 모국어를 배우는 것을 보면, 말을 소리 · 음절 · 단어로 쪼개고 나누어서 배우는 것이 아니라, 언어에 자연스럽게 노출되어 그 언어로 상호작용 하면서 자기의 생각을 표현하고 다른 사람을 이해하는 가운데 언어습득이 이루어짐을 알 수 있다. 그러나 단순히 노출된다고 해서 언어를 학습하는 것이 아닌, 다른 사람들과의 상호작용의 과정을 통해 언어를 배운다. 총체적 언어란 자연적인 발화이며 개개의 부분(part)의 합 이상의 의미이고, 언어의 부분들은 전체 발화 내에서만 배워질 수 있다고 본다. 즉, 총체적 언어 접근법은 언어 발달에 있어 형식(form)은 기능(function)을 뒤따르는 것을 강조한다, 아이들은 언어를 사용할 필요를 느낄 때, 다시 말해 언어를 기능적으로 사용할 필요가 있을 때 언어를 쉽게 배운다. 따라서 언어 발달에 있어서 언어의 기능이 언어의 형식보다 먼저 발달한다. 또한 기능에 맞는 형식을 구사하기 위해 다양한 시도를 하며 실수 및 오류를 통해 언어를 배운다. 이상에서 살펴본 것처럼 총체적 언어 접근법은 언어의 의미 이해에 초점을 두고, 전체(whole)로서의 언어를 사용하여 학습자에게 의미 있는 언어 사용 상황을 제공함으로써 실제적이고 학습자가 중심이 되는 언어 학습이 이루어져야 한다는 것이다.

둘째, 학습자에 대한 관점을 살펴본다. 총체적 언어 접근법은 학습자들이 이미 언어를 학습하는 방법을 알고 있다는 사실로부터 출발하여 학습자에게 관심이 주어진다라는 의미에서 학습자 중심 교육과정과 맥을 같이 한다고 볼 수 있다. 즉, 총체적 언어 접근법에 기초한 수업을 적용함에 있어서 학습자의 흥미와 관심에 적합하고, 학습자들 간에 선형지식과 경험을 상호

공유할 수 있는 내용과 활동을 구성하여 학습자가 자신의 필요에 의하여 의미 있는 언어를 사용하고, 능동적으로 수업에 참여할 수 있도록 하여야 함을 시사해 준다.

셋째, 교사에 대한 관점을 살펴본다. Goodman(1986)에 의하면 총체적 언어 접근법의 교사는 상호작용을 할 수 있는 적합한 사회적 환경을 조성하여야 하고, 학습자의 개별 학습속도와 방향성을 고려할 수 있어야 한다.

총체적 언어 접근법에 기초한 수업을 하기 위해서는 교사는 학습자를 지속적으로 관찰하여 학습자의 성장 발달과 흥미에 따라 교육과정을 자율적으로 구성할 수 있어야 하며, 학습자의 능동적인 참여를 유도하기 위하여 수업 분위기를 흥미 있고 친근하게 만들어야 할 것이다. 또한 학생에게 흥미 있는 주제를 제공하기 위해 노력하여야 하며, 다양한 교실 활동을 연구하여 지도해야 한다.

총체적 언어 교육은 교실에서 끊임없이 학습자들에게 실제적이고 의미 있는 언어 교육을 시도하고 있는 교사들의 신념을 원리하고 말할 수 있으며, 다음과 같다.

첫째, 의미의 강조이다. 의사소통이란 사회적 맥락 속에서 총체적 언어로 언어 사용자가 자신의 필요에 따라 정보를 전달하고 받는 상호작용 행위이다. 따라서 총체적 언어 접근법에 기초한 지도는 편의성을 위해 언어를 단편적인 지식으로 쪼개지 않고, 언어학습 초기단계부터 학습자의 일상생활과 흥미를 최대한 고려한 자연스러운 언어사용 맥락 속에서 이야기가 담긴 교재를 주는 것이 바람직하다.

둘째, 실수의 허용이다. 실수 · 오류 · 잘못된 해석과 개념들을 수용하는 분위기를 만들어 주어, 학습자가 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 언어로 표현할 수 있도록 해야 한다.

셋째, 학습자의 주변과 경험에 바탕을 둔다. 의사소통 활동에 참여할 때

사전 지식 구조나 경험을 활용하는 것처럼 자신의 필요와 의도를 실현하기 위해 언어를 사용하도록 학습자와 관련된 것, 경험에 기초를 두고 의사소통이 유발될 수 있는 자연스러운 언어 상황을 만든다.

넷째, 학습 자료와 활동의 실제성(authenticity)이다. 총체적 언어 접근법을 수업에 적용하기 위해서는 학습자의 주변과 경험에 바탕을 둔 내용을 선정하고, 실제적이면서도 의미의 이해에 초점을 둔 학습 자료와 활동을 통해 자연스럽게 의사소통이 유발될 수 있는 언어 상황을 만들어 주어야 한다.

이와 같이 총체적 언어 교육은 보다 효과적인 언어 지도를 위한 이론이지만, 우리와 같이 외국어로서의 영어 지도를 위해 총체적 언어 교육에서 주장하는 방법 모두를 수용하기에는 여러 어려움이 있다. 그러나 그 원리나 일부 방법은 영어교육에서 지향하는 ‘학습자 중심의 다양한 활동’과 일치한다. 특히 총체적 언어 교육의 주요 활동은 가능한 학습자들에게 말하고 들을 수 있는 기회를 많이 주고, 이야기에 관심을 유도하여 질문과 대답을 많이 하게 하는 능동적인 사고를 도와주는 방법들이다. 즉 활동의 많은 부분이 스토리텔링에서 이루어지는 활동과 유사함을 알 수 있다. 이것은 스토리텔링이 이루어질 때 학습자들에게는 듣기 활동이 주가 되지만, 그 관련 활동으로 들은 이야기를 다시 말하기, 쓰기 등이 자연스럽게 병행이 되어 총체적 언어 학습이 가능하기 때문이다.

본 연구는 효과적인 영어지도를 위해 스토리텔링 활용 방안을 모색해 보고자 하는 것이다. 그러므로 스토리텔링과 그 관련활동이 주로 이루어지는 총체적 언어 교육을 통해 많은 시사점을 얻을 수 있다. 그 기본 원리와 구체적인 활동 내용, 평가 방법 등은 본 연구와 관련지어 주목할 만한 것이라고 생각한다.

## Ⅲ. 스토리텔링과 영어지도

### 3.1. 스토리텔링의 정의

스토리텔링(storytelling)의 사전적인 의미는 'The action of telling stories'(Oxford, 1989)로 이야기를 들려주는 활동을 말한다. 스토리텔링은 흔히 '구연'이라는 용어로 많이 쓰이는데, 이 경우는 이야기를 전달하는 방법에 초점을 두어 듣는 사람들 앞에서 감정을 살려 생동감 있게 이야기를 들려주는 것을 의미한다.

스토리텔링에서 이야기의 범주를 어디까지 둘 것인가에 따라 그 의미가 달라질 수 있다. 줄거리와 구성이 분명하게 드러나는 소설이나 우화 등에서 이야기로 국한시켜 사용하는 경우, 스토리텔링은 자연스럽게 언어를 습득하기 위해 학습자에게 소설이나 우화를 들려주는 활동을 의미하게 된다. 그러나 이야기의 개념을 넓게 보는 경우, 사물의 움직임을 설명하거나 시를 낭송하는 것 또는 일상생활 대화에서 나타나는 일반적인 이야기하기 활동 모두를 스토리텔링에 포함시키게 된다.

본 논문에서는 교사가 학습목표를 이루기 위해서 학습내용과 관련된 의미 있는 이야기를 들려주는 활동으로 스토리텔링이라는 용어를 사용하였으며, 이 때의 이야기는 넓은 의미에서의 이야기를 의미한다. 이러한 스토리텔링은 언어 학습적 측면에서 영어 학습에 대한 긍정적인 태도를 갖도록 도와주며, 이야기를 반복해 듣는 효과가 있어 발화된 문장의 의미를 보다 쉽게 파악할 수 있어 언어 기능과 구조를 학습하는데 용이하다. 또한 언어 외적인 측면에서도 학습자의 상상력을 자극하고 교실에서 함께 이야기를 들으면서 감정을 공유하여 사회적 경험을 가능케 하는 등의 사회·정서적

인 측면에서 긍정적인 역할을 한다.

## 3.2. 스토리텔링의 학습적 효과

스토리텔링의 활용이 영어 교육에 있어서 어떤 의미를 가지는지를 학습자의 정의적 측면, 사회 문화적 측면, 그리고 학습 방법론적 측면에서 살펴보기로 한다.

### 3.2.1 정의적 측면

학습자 스스로 흥미를 갖는 내용에 학습 동기가 쉽게 유발되고, 상상력을 풍부하게 한다는 점에서 중요한 의미를 지닌다. 자세히 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 이야기는 학습동기를 쉽게 유발할 수 있다. 언어 학습에 있어서 가장 중요한 요소는 유의미한 맥락을 통해 학습자의 내적 동기를 유발하는 것이다. 학습자는 이야기를 들으며 의미를 찾으려고 한다. 즉 어떤 목적을 지니고 이야기를 듣게 되며, 이 과정에서 학습자의 학습 동기가 발생하고 적극적으로 학습에 참여하게 한다.

둘째, 학습자의 창의력과 상상력을 자극한다. 단순한 기계적인 연습이나 활동을 통한 언어기능의 습득을 지양하고, 학습자의 무한한 사고를 자극하는 교육의 인본주의적인 측면을 지닌다. 이러한 의미에서 Ellis와 Brewster(1991)는 이야기는 학습자에게 상상의 세계와 실제 세계를 연결시켜 주는 고리가 되며 창의성과 상상력을 불어넣어 줄 수 있다고 한다. 특히 이희숙(1991)은 좋아하는 이야기를 반복해서 들음으로써 집중력이 신

장되며 상상력이 풍부해지고 창의력과 심미감이 개발되어 인지 발달이 촉진된다고 주장한다. 또한 인물들의 자기 동일화를 통해 자신의 삶에 대해 깨닫게 되어 올바른 인생관과 가치관을 형성하게 된다고 한다고 설명한다.

셋째, 학습자에게 문학을 즐기게 한다. 학습자가 효과적으로 문학 작품을 즐기게 된다면 사람들과의 관계 및 주위 현상에 대해 깊이 생각할 수 있게 되고, 이러한 활동을 통해 개인적 성장을 이룰 수 있다. 이것은 이후에도 평생 동안 문학작품에 대한 관심을 가지게 할 뿐 아니라 영어를 자연스럽게 습득하는데 많은 도움을 준다.

### 3.2.2 사회 문화적 측면

언어와 문화는 매우 밀접한 관계에 있으며 언어를 학습함에 있어 문화에 대한 가치와 중요성을 인식할 수 있다. 이런 사회 문화적 측면에서 이야기 자료는 매우 효과적이다.

첫째, 목표 언어가 사용되는 문화의 사고와 가치관을 그대로 반영해 구는 이야기 자료는 학습자에게 자연스럽게 그 문화를 배울 수 있는 기회를 제공해 준다. 언어와 문화는 상호 불가분의 관계로 언어를 학습한다는 것은 언어 그 자체뿐만 아니라 목표언어의 문화도 같이 학습하는 것이다. 즉 영어에 대한 이질감이나 거부감 없이 영어권의 문화를 잘 수용한다면, 정의적 여과막(affective filter)이 낮아져 학습에 더욱 효과적이다. 그러므로 영어 시간에 이야기 자료를 사용한다면 문화적 거리감을 좁혀 이해의 폭을 넓힐 수 있다.

둘째, 이야기는 사회적인 의사소통 과정에서 다른 사람들과의 관계를 인식하고, 그러한 관계에 적절한 언어사용 방법을 익히는데 매우 효과적이다. 즉, 여러 가지 상황을 통해 사회 구성원간에 의견을 조율하고 그 사회의

인간 생활의 측면도 경험하며 학습할 수 있다. 이야기와 관련된 드라마, 역할 놀이 등은 타인과의 의사소통 과정에서 공유와 협동을 경험하게 되므로 다른 사람의 말에 알맞게 반응하는 방법을 배우는 활동이 될 수 있다.

### 3.2.3 학습 방법적 측면

의사 소통의 상황에서 억양, 제스처, 표정 등 비언어적 요소 없이 정보를 전달 받으면 의미 파악에 어려움을 겪을 수 있다. 그러므로 전체적인 맥락이나 상황 내에서 유의미한 의사소통이 이루어 질 수 있는 지도 방법이 필요하다. Carter와 Long(1991)에 의하면 이야기는 흥미 있고 자연스러운 언어를 제시할 뿐만 아니라 풍부한 상황을 제공함으로써 언어를 보다 쉽게 기억하게 한다고 했다. 다음은 구체적인 학습의 방법적 측면에서 살펴보기로 한다.

첫째, 이야기에 제시되는 반복적인 패턴의 문형은 우리 EFL 상황에서 언어 학습에 효과적이다. 학습자는 이야기를 반복적으로 들으며 문장의 구조와 형성 규칙을 자연스럽게 이해하며 문장 구성 능력을 가지게 된다. 또한 이야기를 들으며 반복된 문형을 접하는 동안 자연스럽게 이야기에 참여할 수 있다. 강영은(1989)은 반복되는 문형은 교사와 함께 읽는 것이 가능하게 되어 의미 있는 상황에서 문형을 익히는 계기가 될 수 있으며 쉽게 외워서 실제 생활에 이용할 수 있다고 하였다.

둘째, 이야기 상황 안에서 제시되는 언어는 학습을 보다 쉽고 친숙하게 만든다. 언어는 그것이 사용되고 있는 상황 속에서 의미가 파악되어야 쉽게 이해되고 기억된다. 다시 말해 이야기의 전체 구조(storyline), 상황이나 인물, 실생활의 언어는 언어적 상황의 상태(context embedded)에서 정보가 오고가는 것이므로 집중과 기억력을 향상시킨다. 반면 언어 학습에 있어

유의미한 언어적 상황이 없으면, 문장이 추상적이고 독립적이며 서로 유기적으로 연결이 되지 않기 때문에 기억이 오래가지 못한다.

이러한 측면에서 볼 때 이야기는 풍부한 언어 상황을 제공하기 때문에 어휘와 문법적 구조를 보다 무의식적이고 효과적인 방법으로 기억하게 된다. 일반 학습에서는 연습에 의해 새로운 어휘의 습득과 같은 학습이 이루어지지만, 스토리텔링의 통한 학습은 읽기, 듣기 과정에서 전체적인 의미를 파악하게 되므로 모든 어휘를 낱낱으로 학습하지 않아도 자연스럽게 이해된다. Collie와 Slater(1987)도 언어 학습의 방법적(methodological) 측면에서 이야기의 유용성을 언급하며, 이야기가 실제 의사소통 모습의 유의미한 상황 속에서 보여주므로, 배우고 있는 언어 내용이 현실의 세계와 어떻게 연관되어 있는가를 파악 할 수 있다고 하였다.

셋째, 이야기는 말하기와 쓰기 학습에 자극을 준다. 이야기를 읽어주기 전, 학습자의 배경 지식(prior knowledge)과 경험을 자극하는 질문을 하거나 이야기를 읽는 도중 다음에 일어날 일을 예측하는 활동은 보다 유의미한 상황에서 자연스럽게 말하기를 유도한다. 또한 읽어주기 활동을 통해 문자에 노출될 경우 글을 읽거나 쓰고 싶은 욕구가 자발적으로 일어난다. 특히 Brown(2000)은 이야기가 언어의 4 기능을 통합하여 지도하기에 매우 유리하다고 말하고 있다. 이야기는 말 또는 글로 제시될 수 있는 기회가 되므로 학습자의 측면에서 보면 읽기와 쓰기 기능을 연마할 수 있는 기회가 되는 것이다. 교사가 말이나 글로서 학습자에게 질문을 하고 이를 답하는 과정에서 언어의 통합이 이루어지기 때문이다. 또한 이야기의 결말 부분을 직접 써 보게 하는 활동을 통해 학습자 스스로 이야기를 만들어 보게 함으로써 쓰기 학습을 자극할 수 있다. 이 때 학습자는 학습에 대한 두려움이 없이 창의력과 지능을 모두 동원할 수 있으므로 성취도가 높아지며, 교사가 이야기의 이러한 장점을 잘 활용한다면 학습을 성공적으로 이끌어

나갈 수 있다.

이 외에도 이완기(2000)는 초등 영어 교육에서 이야기의 활용에 대해 언급하며 학습자가 잘 알고 있는 동화나 소설 등의 순서가 있는 이야기를 학습 활동에 이용하여 발화를 유도하고 이를 역할 놀이로 해 볼 것을 제안하였다.

지금까지 영어 교육에서 스토리텔링의 활용은 정의적, 사회 문화적, 학습 방법적인 측면에서 유용하며, 의사소통 능력을 길러주는 좋은 자료가 될 수 있음을 살펴보았다. 언어는 의사소통의 도구인 동시에 사고의 과정을 수반한다. 자신의 의사를 효율적으로 전달하는 방법을 터득하게 하는 사고를 끊임없이 수반하는 인지 과정이다. 그러므로 언어 교육은 사고 과정을 자극하고 창의성을 개발할 수 있는 내용을 지향해야 한다.

### 3.3 이야기 자료의 선정

#### 3.3.1 문학 자료의 활용

언어를 가장 잘 구사한 것이 문학이며, 실제적(authentic) 언어 자료가 될 수 있다. 신중하게 선정한 문학 작품이 학습자의 연령, 인지 발달, 사회성 발달 단계와 흥미를 충분히 고려되어 선정된다면 가장 이상적인 자료가 될 것이다.

문학은 실생활과 관련 있는 요소들이 영어 지도에 있어 그 효용성과 부합되어 유용한 자료가 된다. Mckay(1987)는 영어 지도에 미치는 영향으로서 영어 지식의 개발, 영어 학습에 대한 긍정적 동기 부여 그리고 영어 사용권에 대한 문화의 이해 및 능력의 배양을 제시한다.

Shot과 Candlin(1987)도 문학과 언어는 상호 강화되며 외국어 학습에서 문학 작품을 활용하는 것이 좋다고 주장하고 문학이 언어 습득에 미치는 영향에 대해 다섯 가지로 제시하고 있다.

1. 문학과 다른 언어 자료들 간의 구별이 어렵다.
2. 교사의 시각에서 문학이 다른 언어 자료들과 식별되지만, 학생들은 문학을 다른 언어 자료들과 특별히 구분 짓지 않는다.
3. 많은 학생들이 문학을 즐긴다. 흥미는 학습에 있어 중요한 요소이기 때문에 교사들에게 문학은 유용한 도움을 줄 수 있다.
4. 문학 텍스트는 영어의 수많은 언어적 다양성과 그 다양성과 연관된 가치를 내재하고 있다.
5. 만약 한 학생이 문학과 언어를 같은 교사에게서 지도를 받는다면, 학습에 있어서 상호 강화를 줄 수 있다.

이처럼 문학은 다양한 의미 맥락과 언어 지식을 제공함으로써 그 활용이 학습자들의 언어 습득에 많은 도움을 주고 있음을 말해 준다. 문학 작품의 체계적인 활용을 통해 그 가치를 입증해온 Lazar(1993)의 다음과 같은 주장도 이런 필요성을 잘 뒷받침하고 있다.

문학이 학습자들에게 사용되어야 하는 이유 :

- 동기 유발에 효과적이다.
- 실제적(authentic) 자료이다.
- 일반적인 교육적 가치를 지닌다.
- 많은 교수 요목에서 사용된다.
- 학생들이 목표 문화를 이해하도록 돕는다.

- 언어 습득의 자극을 부여한다.
- 학생들의 번역 능력을 길러준다.
- 학생들에게 흥미를 제공한다.
- 높은 가치를 지닌다.
- 학생들의 언어 지각을 확장 시킨다.
- 학생들이 자신의 의견이나 느낌을 표현하게 한다.

위에서 살펴본 바와 같이 문학 자료의 활용은 학습자들의 언어 능력 향상에 도움이 되며 무엇보다도 조작적인 내용이 아닌 의미 있는 문맥을 담고 있기 때문에 학습자들에게 강한 호소력을 지니게 될 뿐만 아니라 자연스러운 동기 유발 효과가 있다. 그러므로 영어 수업에 문학 자료를 잘 선별하여 활용하는 것은 의사소통 향상에 많은 도움을 줄 수 있다.

### 3.3.2 자료 선정의 기준

효과적인 수업을 위해서 교사와 학습자 그리고 교재의 상호 작용이 필요하다. 따라서 교사의 세심한 준비와 학습자의 능동적 자세, 그리고 적절한 자료가 있어야 함으로 이야기 자료의 선정 기준을 세울 필요가 있다.

Wright(1995)는 이야기를 선택하는 기준으로 교사의 요인을 부각시키고 있다. 즉 교사가 좋아하고, 잘 할 수 있으며, 교사가 학습자들에게 적당하다고 느끼는 이야기를 선정할 것을 제시하고 있다. 또한 Brooks(2000)는 다양한 장르의 쉬운 책, 예측 가능한 책, 리듬이나 이야기 구조가 반복되어 읽기를 도와주는 책, 매력적인 삽화, 흥미와 호기심을 유발하는 책을 좋은 교재의 조건으로 들고 있다. 김형순(1997)은 학습자의 나이를 고려하고, 흥미를 느낄 수 있는 주제, 학습자의 언어 수준보다 약간 높은 이야기, 내용

의 자연스러운 반복이 있고 현재 수업에서 다루고 있는 내용이나 주제를 담고 있는 이야기가 적절하다고 했다.

또한 다음의 표에서 제시되는 것처럼 Ellis와 Brewster(1991)는 읽기 자료 선정에 있어 언어적, 심리적, 문화적인 관점에서 아홉 가지의 구체적인 항목으로 제시하고 있다.

<표2> 이야기책 선정 시 고려 사항

분야	항목	세부항목	세부 선정 기준
언어 적측 면	수준	단어 문장구조 문장기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 언어의 수준은 적절한가?</li> <li>• 단어, 문장 구조와 기능 등이 수준에 알맞게 제시 되고 있는가?</li> <li>• 학생들에게 성공적인 학습 경험을 제공해 줄 수 있는가?</li> </ul>
	발음	운율 의성어 리듬과 억양	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기가 학생들이 즐기고 모방하고 그들의 발음을 개선시킬 수 있는 운율, 의성어, 리듬, 억양을 포함하고 있는가?</li> </ul>
	내용과 제목	관련성 흥미 즐거움과 기억	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들에게 흥미를 유발시킬 수 있는가?</li> <li>• 학생들의 욕구에 부응하고 있는가?</li> <li>• 학생들이 기억하기에 용이한가?</li> </ul>

심리적 측면	시각화	삽화 매력과 색상 크기 문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 삽화는 내용과 얼마나 관련이 있으며 학생들의 이해를 도울 수 있는가?</li> <li>• 글은 학생들의 연령에 적절한가?</li> <li>• 삽화는 매력적이며 시각적으로 충분한가?</li> <li>• 학생들이 충분히 볼 수 있게 큰가?</li> <li>• 목표 문화에 대한 생활을 표현하고 있는가?</li> </ul>
	참여유도	반복성 예측성 기억용이성 신뢰가능성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내용이 자연스럽게 반복되며 흥미를 가지고 참여할 수 있도록 되어 있는가?</li> <li>• 이야기는 충분한 반복을 지니면서 학생들이 다음에 전개될 내용을 예측가능하며, 신뢰할 수 있는가?</li> </ul>
		동기부여	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들의 경험을 그리는 동기 부여가 되는가?</li> <li>• 학생들의 상상력과 유머감각을 발휘할 수 있도록 되어 있는가?</li> </ul>
		호기심 자극	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기가 학생들의 호기심을 자극하고 그들이 원하는 것을 찾을 수 있고 그 언어에 호기심을 지니고 학습할 수 있는가?</li> </ul>
문화적 측면	긍정적 태도	목표언어 목표문화 언어학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기에 대해 학생들이 긍정적으로 반응하면서 목표 언어나 문화 그리고 언어 학습에 긍정적 자세를 갖게 하는가?</li> </ul>
	언어와 내용	신뢰성 적절성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기가 목표 문화를 잘 나타내는가?</li> <li>• 이야기가 목표 문화에서 일상생활이 정보제공을 하는가?</li> <li>• 이야기가 애매한 부분은 없는가?</li> </ul>

이외에도 김은정(2001)은 교재의 어휘의 밀도와 난이도, 문장의 길이,

내용, 형식에 따라 아래의 표에서 이야기 선정 기준과 더불어 그 평가 척도를 제시하고 있다.

<표3> 이야기 텍스트 선정기준과 그 평가척도

영역	선정 기준	평가 척도
어휘	단어의 밀도	개별단어 수 : 전체단어 수
	단어의 난이도	1(낮다), 2(보통), 3(높다)
문장	문장의 길이	매우길다(13단어 이상) 길다(11-12 단어) 다소 길다(9-10 단어) 적당하다(8 단어 이하)
내용	개념의 친숙도	매우 친숙하다 친숙하다 어느 정도 친숙하다 친숙하지 않다
	예측가능성	매우 높다(전체단어의 3/4이상) 높다(1/2-2/3) 보통이다(1/4-1/3) 낮다(1/4 미만)
형식	스토리텔링에 걸리는 시간	1-2분, 3-4분 5-6분, 7-8분
	삽화의 효용성	매우 효용적이다 효용적이다 어느 정도 효용적이다 효용적이지 않다

이상의 견해들은 모두 스토리텔링의 위한 이야기 텍스트를 선정함에 있어서 고려할 사항들을 제공하고 있다. 이를 참고하여 자료 선정기준을 다음과 같이 정해보고자 한다.

첫째, 동기 유발을 할 수 있는 흥미로운 이야기라야 한다. 이야기 자료의 의미 있고 재미있다면 학생들은 자연스럽게 동기 유발이 될 것이고 계속적으로 활용하면서 언어적, 문화적 지식에 유익한 영향을 미칠 수 있다. 여기에 문학적 즐거움을 누릴 수 있는 등장 인물, 배경, 구성, 정서, 주제가 다양하게 제시된 문학을 통해 학생들이 감정 이입을 하며 이야기 의미의 흐름에 몰입하여 감상할 수 있도록 해야 한다. 그리고 상상력을 풍부하게 만드는 자료를 선택하여 흥미를 가질 수 있도록 유도해야 한다.

둘째, 언어 학습을 향상시킬 수 있는 이야기를 선택한다. 영어를 실제적인 맥락 속에서 의미 있고 응집성 있는 자료는 영어 학습을 향상시키기에 좋은 교재가 될 수 있다. 여기서 학생들의 수준을 고려하여 자료를 어느 정도 읽어 내려갈 수 있고 이해가 가능해야만 학생들은 자신감을 가지고 학습해 나갈 수 있을 것이다. 이야기 내용이 아무리 재미있어도 언어적 난관에 자주 부딪힌다면 학습의욕이 떨어지게 마련이므로 자료 선정 시 난이도를 조절해야 한다.

또한 가급적 원어민의 녹음이 담긴 테이프를 함께 제공하는 자료를 구입하여 여러 번 들려주는 것도 효과적이다. 특히 대화체가 많은 이야기 자료는 학생들이 이해하기 좋고 역할 놀이를 통해 말하기 향상에 도움이 줄 수 있을 것이다. 그리고 학생들의 상상력을 자극하고 호기심을 불러 일으켜 다양한 주제에 대해 토론하고 작문할 수 있는 자료를 찾아야 한다. 이를 통하여 듣고 말하기의 향상에 크게 도움이 될 수 있다.

많은 이야기 자료가 영어 교과에 나오는 구문과 언어적 요소를 포함하고 있다. 따라서 선정한 자료 중에서 교과에 나오는 의사소통 내용을 위주로

계획한다면 교과 학습에 상당한 기여를 할 것이고, 학생들은 의욕적으로 활동에 참여시킬 수 있을 것이다.

셋째, 개인 성장에 도움을 주는 이야기를 선정한다. 학생들의 흥미를 불러 일으킬 뿐만 아니라 그 내용면에서 적합성을 살펴볼 필요가 있다. 재미와 더불어 교육적으로도 유용한 것이라야 한다. 학생들에게 건전한 가치관을 심어줄 수 있고 그들의 경험과 감정을 공유할 수 있는 자료를 찾아야 한다. 부정적인 이미지보다는 정서적으로 밝고 유익한 내용을 선정하여 청소년 시기의 정서에 잘 부합되는 교육적으로 적합해야 한다.

넷째, 문화적 기준을 고려한다. 목표언어와 문화 양상이 잘 드러나 학생들에게 자신의 문화와 비교할 수 있는 좋은 기회를 제공해 주는 교재를 선택한다.

위의 기준으로 교과서를 살펴보면, 목표로 삼는 언어내용을 훈련시키기 위해 인위적으로 조작된 언어자료가 제시되고 반복을 통한 학습효과를 기대하고 있다. 이에 대한 보충적 대안으로 문학 자료를 적극 활용한다면 흥미롭고 의미 있는 문맥을 통하여 학습자들에게 호소력을 지니고 있어 효과적인 언어 습득이 이루어질 수 있다.

### 3.4 스토리텔링의 기술

이야기를 선정한 다음 교사는 성공적인 스토리텔링을 위한 여러 가지 준비를 해야 한다. 무엇보다도 이야기를 외워서 들려줄 수 있을 정도로 많은 연습을 해야 하고, 성공적인 수업이 되기 위해서 필요한 기술들을 숙지하고 있어야 한다.

다음은 스토리텔링의 준비과정과 수업기술이다.

첫째, 이야기를 이해한다(Knowing the story) : 먼저 이야기의 내용을

알고, 등장 인물과 배경이 마음에 그려질 정도로 이야기의 각 장면들과 상황 또는 분위기를 파악하기 위해 반복하여 읽어보는 것이 필요하다.

둘째, 이야기를 분석한다(Analyzing the story) : 이야기를 분석하며 읽어보는 과정이 필요한데 이 과정에서 교사는 학습 상황에 맞추어 이야기를 재구성 할 수 있다. 이야기의 장면과 대화에 알맞은 해설, 노래, 자료, 목소리의 크기 등을 생각하고 이야기의 전개과정을 살펴본다.

셋째, 읽고 또 읽는다(Reading and Rereading) : 이야기의 구성과 인물의 성격, 사건의 흐름에 완전히 익숙해질 때까지 계속 읽어서 의도적으로 하루 정도 잊고 있다가 다시 기억해 낼 수 있는가를 살펴본다.

넷째, 큐 카드를 만든다(Making the cue cards) : 이야기의 핵심적인 사건이나 주요 내용, 혹은 흐름 등을 간략하게 적어 둔다. 특히 긴장하였거나 이야기기 긴 경우에는 핵심적인 내용마저 기억해 내지 못하는 경우가 있는데 이때 유용하게 사용할 수 있다.

다섯째, 예행연습을 한다(Story review and rehearsal). :이야기를 완전히 파악한 후 실제로 스토리텔링을 하는 것처럼 연습해 본다. 부자연스러운 암기가 되지 않도록 표정과 몸짓을 이용하기도 하고 속도나 목소리를 조절한다.

Sorenson(1981)은 스토리텔링을 위한 교사들의 언어적, 비언어적 기술들은 다음과 같이 제시하였다.

첫째, 시선의 처리이다. 교사는 이야기를 하면서 계속적으로 학생들의 눈을 바라본다. 학생들의 이해 정도를 파악할 수 있고 참여 의식을 갖게 하는 효과가 있다. Fenwick(1990)은 이야기를 할 때는 마치 무엇을 찾는 것처럼 시선을 한 학생에게서 다른 학생에게 옮기라고 했다. 교사는 학생들과 시선을 맞추고 그들의 감정을 읽으면서 계속적으로 이야기에 몰입시키도록 해야 한다.

둘째, 속도이다. 교사가 이야기를 들려줄 때에는 여유를 가지고 천천히 한다. 너무 빨리 하면 교사와 학생 모두 이야기의 맥을 잃어버릴 수 있다. 또한 학생들이 흥분되어 있을 때는 말하는 속도를 더 빠르게 하고 웃음을 자아내는 이야기는 슬픈 이야기보다 더 경쾌한 속도로 진행한다.

셋째, 삽화의 이용이다. 이야기책이나 그림을 이용하는 경우, 단어에 해당되는 구체적인 삽화를 손을 짚어 가면서 이야기 한다.

넷째, 목소리의 조절이다. 교사는 잘 들을 수 있도록 발음을 분명하게 하고 적당한 톤으로 필요에 따라서는 목소리를 변화시킨다. 또한 악센트와 감탄사를 적절히 이용한다.

다섯째, 멈춤의 효과이다. 극적인 효과를 살리기 위해서 이야기하는 중간 중간에 멈춤이 필요하다. 교사는 이야기를 읽는 도중 멈추는 것으로 어떤 사실을 강조할 수 있으며, 학생들이 장면이나 흐름의 변화에 대해 감지할 수 있게 하여 다음의 일도 예상하게 한다.

여섯째, 얼굴 표정과 제스처이다. 진행되는 상황에 따라 얼굴 표정을 달리하고 필요에 따라 적당한 제스처를 한다.

일곱째, 리듬감을 살린다. 리듬은 이야기에 현실감을 줄 뿐만 아니라 사건의 반복 리듬은 이야기의 즐거움을 예상하는데 도움을 주기도 한다.

이야기를 할 때에는 학생들이 교사와의 거리를 좁혀 자리를 배치하여 교사의 목소리가 잘 들리고, 표정이나 몸짓, 그림 등이 잘 보이도록 해야 한다. 그리고 어떤 이야기는 카세트테이프를 사용할 수도 있지만 대부분 교사가 직접 들려주는 것이 효과적이다.

그러나 Ellis와 Brewster(1991)는 카세트 테이프를 사용하는 것이 더 유용할 때도 있다고 한다. 학생들이 교사와 다른 목소리와 악센트를 접함으로써 언어 표현의 다양성을 경험할 수 있고, 때로는 동기 유발을 위한 효과음의 사용으로 짐작이 용이하다는 점, 그리고 녹음된 음성에서 많은 이

야기 기술을 배울 수 있다는 점에서 효과적이라고 말한다.

## 3.5 스토리텔링의 수업과정

Ellis와 Brewster(1991)는 스토리텔링의 활용한 영어 수업 절차를 크게 스토리텔링 전 활동, 스토리텔링 중 활동, 스토리텔링 후 활동으로 나누었다.

### 3.5.1 스토리텔링 전 활동

이 단계에서는 학습자의 흥미와 동기를 유발시키고, 학습자가 가지고 있는 기존의 지식을 활성화하며, 학습 내용의 이해에 필요한 언어적 준비를 시키기 위한 것이 주된 목적이다.

첫째, 교실 분위기를 조성한다. 학생들이 집중할 수 있도록 자리를 배치하고, 교사는 주의를 환기시키되 긴장된 분위기보다는 차분히 들을 수 있는 환경을 조성한다.

둘째, 이야기의 저자나 혹은 배경에 관한 지식을 제공한다.

셋째, 이야기의 의미를 쉽게 파악할 수 있도록 어휘를 제시한다. 이야기에 나오는 새로운 단어는 줄거리의 흐름 속에서 파악되거나, 미리 새로운 단어를 소개하는 경우가 있다. 이때 단어는 모든 단어를 가르치기 보다는 이야기의 흐름에 있어서 꼭 필요한 것들만을 골라 소개한다.

듣기 전 단계에서 학습자의 이해를 돕고 요지를 파악할 수 있도록 돕는 내용으로 다음의 구체적인 활동이 있다.

(1) 이야기의 개작(Simplifying the language)

이야기의 수준이 학습자의 언어적 수준에서 약간 높은 정도인 것이 좋다. 이를 위해서 어휘나 문법사항 등은 학습자가 이해할 수 있도록 쉽게 바꾸는 것이 필요하다. 이때 원작이 지니는 의미를 잃지 않도록 주의해야 한다.

#### (2) 핵심 어휘 제시(Presenting key new words)

새로운 어휘를 제시함에 있어서 어느 시기에 어떻게 가르칠 것인가를 결정한다. 간단한 설명이나 그림으로 제시가 가능하면 스토리텔링 전에 가르치고, 이야기를 듣는 과정에서 추론이 가능한 것이라면 사전에 제시하지 않는다. 그리고 너무 까다롭다고 판단되는 단어는 우리말로 사용하여 탄력적으로 진행한다.

#### (3) 어휘학습(Establishing a new word)

새로운 어휘를 제시하고 이해가 되었다고 해서 학습된 것은 아니다. 학습자가 듣고 이해할 정도가 되기 위해 새로운 어휘의 암기와 사용법에 대한 또 다른 연습이 필요하다. 이 때는 단순한 암기보다는 여러 가지 게임을 통해 학습하는 것이 효과적일 수 있다.

#### (4) 주제 설정(Topic from pictures)

만약 교사가 책을 사용한다면 표지나 책 속의 그림을 보여주거나 제목을 미리 가르쳐 주어 이야기의 내용을 짐작하게 한다. 학습자는 그림을 보면서 이야기에 대한 흥미를 일으키고 내용이나 주제를 추론하도록 하여 학습자들 간의 생각이나 경험을 교환하게 하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다.

#### (5) 그림 순서 정하기(Ordering the jumbled pictures)

이야기의 내용에 맞도록 짜여진 연속적인 그림들을 보여주면서 이야기를 상상해 보도록 한다. 또는 순서가 뒤섞인 그림들을 보여 주면서 하나의 이야기가 될 수 있도록 그림의 순서를 바르게 배열시키도록 하여 이야기를 추론한다.

#### (6) 이야기 요약하기(Giving a story summary)

그림으로 이해하기 곤란한 경우 모국어로 줄거리를 말해 주고 듣기 단계에 있을 내용을 짐작하게 한다.

### 3.5.2 스토리텔링중 단계

이 듣기 단계에서는 학습자들이 경청(listen)해야 하는 정신적 집중을 많이 필요로 한다. 만일 다른 자료에 비해 다소 길이가 있는 작품이라면 처음부터 끝까지 듣고서 이해한다는 것은 상당히 부담일 수 있다. 하지만 이야기에는 흥미라는 요소와 기승전결의 전체적인 흐름이 있기 때문에 학습자들이 몰입하여 듣기에 충분하기도 하다. 교사는 학습자가 이야기를 듣는 동안 다른 잡념이 끼어들지 않도록 보다 세심한 배려가 필요하다. 다음은 교사가 듣기 단계에서 주의해야 할 사항들이다.

첫째, 학습자가 즐거운 분위기 속에서 이야기를 듣도록 한다. 교사는 즐거운 분위기에서 이야기의 의미가 잘 전달될 수 있도록 해야 한다. 그리고 가르쳐야 할 언어항목이나 문법적 지도에 너무 신경을 쓴 나머지 이야기의 재미를 잃게 하지 않도록 주의 한다

둘째, 학습자의 이해를 도와야 한다. 학습자들에게 단순히 책을 읽어 주는 것보다 이야기를 들려주는 것이 이해하기 쉽다. 이야기를 들려주는 동안에 학습자의 이해여부를 살피고, 만약 어려움을 겪고 있다고 판단될 때

는 듣기 전 단계에서 사용한 그림을 이용하거나, 핵심 어휘를 번역한다든지 등을 통해 이해를 도와주어야 한다.

셋째, 다음 발생할 사건에 대해 예상하도록 한다. 이야기를 들려주다 잠시 멈추고 다음 사건을 예측하게 하여 질문을 하고 대답을 이끌어 낸다. 이때의 질문과 대답은 짧은 영어 문장이나 어휘를 섞어 사용하게 한다면 효과적이다.

넷째, 학습자의 정서적 반응을 유도한다. 이야기를 들려주다가 그 분위기나 학습자 자신의 감정 상태를 말하도록 한다. 내가 만약 주인공이라면? “How would you feel?” 등의 질문으로 이야기 상황 속으로 몰입함과 동시에 감수성을 자극해 본다.

다섯째, 학습자에게 이해의 여부를 표현하게 한다. 이야기를 듣는 동안 스토리텔링 전에 나누어 준 그림의 순서를 배열하게 하거나, 핵심 어휘를 적어 놓게 한다. 또는 이미 알고 있는 내용의 이야기를 약간 변형시킨 다음, 이야기를 들려주면서 틀린 곳을 찾아내게 하여 학습자의 인지상태를 확인한다.

스토리텔링 중 활동으로 다음과 같다.

#### (1) 예측하기(Predicting)

만약 교사가 들려주려는 이야기를 학습자가 잘 알고 있을 경우, 교사는 첫 문장만 말해 주고 그 다음 이야기를 학습자가 예상하도록 한다.

#### (2) 학생이야기(Student retelling)

교사가 들려주는 이야기가 널리 알려져 있는 경우라면 학습자에게 모국어어로 이야기 해 보도록 한다. 그 다음 이야기를 영어로 읽어 주고 학생들이 예상했던 것과 비교하게 한다. 이 때 수준에 따라서 영어로 짧은 문장

을 섞어서 이야기 하게 할 수 있다.

(3) 이야기 채우기(Gapped story)

학습자에게 이야기의 어휘나 내용이 빠져 있는 학습지(worksheet)를 나누어 주고 완성하도록 한다. 이야기의 요지를 파악하도록 하면서 빠진 어휘가 무엇인지 짐작하게 하는 것이다. 이때 짝을 이루거나 학급 전체가 함께 완성하게 할 수도 있다. 학습자의 언어적 수준이 낮은 경우에는 보기를 줄 수 있다. 이것은 듣기 후 활동으로도 이용할 수 있다.

(4) 이야기 중 질의 응답(stopping and asking)

이야기를 하다가 학생들의 이해도를 점검하기 위해 이야기 내용을 점검한다. 이 때 간단한 대답을 유도하는 질문을 사용한다. 초보 수준이라면 모국어 사용 가능하게 하고, 더 높은 수준에서는 영어로 문장을 만들어 내게 한다.

(5) 그림이나 문장 배열하기(sequencing sentence cards or pictures)

학생들이 이야기를 읽기 전 그림이나 문장을 배열 했던 활동을 발전시켜 이야기 내용을 들어가며 배열하도록 하여 듣기 전 배열과 비교한다.

(6) 감정 이입하기(empathy)

이야기 속의 상황에 처한다면 어떻게 할 것인지를 물어본다.

### 3.5.3 스토리텔링 후 단계

이 단계의 목적은 들은 내용에 대한 이해를 확인하고 여러 가지 활동을

통해 점검하며 나아가 학습자 나름의 창조적 표현을 할 수 있도록 하게 하는 것이다. 과거에는 듣기 후 내용에 대한 선다형 질문으로 점수매기기가 대부분 이었다. 하지만 들은 내용에 대한 이해의 여부를 판단하여 실패했을 경우의 원인을 밝히고, 듣기를 통해 학습한 것을 또 다른 학습으로 이어주는데 그 목적이 있다. 스토리텔링 후 학습활동으로 다음이 있다.

(1) 참 또는 거짓(True or False question)

교사가 이야기와 관련된 문장을 말하면 학습자는 그 진위를 판단한다. 만일 틀린 답을 했을 경우는 그 이유에 대해서 질문을 한다.

(2) 문장 순서의 배열(Muddled sentences or words)

핵심 어휘를 포함한 몇 개의 문장을 순서대로 배열하게 한다. 팀을 이루어 함께 토론하며 조각으로 된 문장들을 이야기 순서에 맞게 배열하게 할 수도 있다.

(3) 문장 완성(Complete sentence)

이야기 속의 문장을 분리시켜 내용에 맞게 연결하여 완벽한 문장을 만들게 한다.

(4) 빈칸 채우기(Gap filling)

이야기의 원문 속에 있는 핵심 어휘 자리에 빈칸을 만들어 채우게 한다. 이때 교사는 학습자의 수준에 맞추어 이야기를 반복하게 읽어 줄 수 있다.

(5) 정보 채우기(Information gap filling)

정보를 달리하는 이야기의 원문을 나누어 주어 학습자들끼리 그 정보를

교환함으로써 정보 차이를 매워간다.

(6) 해당 그림 고르기(Describe and identify)

이야기의 한 부분을 들려 주고 해당되는 그림을 고르게 한다.

(7) 인물 고르기(Words for characters)

성격이나 모양을 나타내는 형용사를 나열하고 등장인물에 어울리는 어휘나 문구를 고른다.

(8) 이야기 다시 말하기(Retelling the story)

이야기를 기억하여 말하게 하는 것은 어렵지만 짧고 간단한 영어로 다시 말하게 하는 것이다. 학습자들이 들은 것을 기존에 가지고 있던 정보와 지식을 활용하여 내용을 기억하게 하는 것으로 언어능력 중 말하기 향상에 크게 기여할 수 있다. Brown(2000)은 이야기를 다시 조직해 보는 활동에 참가했을 때 내용을 더 잘 이해하게 된다고 밝혔다. 이야기를 다시 조직해 보는 것(reconstruction)은 이야기의 구조나 내용에 대한 이해를 개인적인 관점을 가지고 재정리하는 매우 중요한 과정이라 할 수 있다.

## IV. 의사소통 향상을 위한 수업 방안

다음에서 스토리텔링을 활용하여 의사소통 능력 향상을 위해 언어의 네 기능 즉 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 향상시킬 수 있는 구체적인 방안을 제시하고자 한다.

### 4.1 듣기를 위한 방안

의사 소통이 이루어지기 위해서는 먼저 청취 이해력이 없이는 불가능하다. 최근 이러한 중요성이 인식되면서 듣기 우서의 학습 방법이 현장에서 많이 강조되고 있는 실정이다. 앞서 살펴본 자연적 교수법에서 듣기가 우선되어야 함을 역설 하였듯이 듣기 활동은 언어 학습에서 가장 바탕이 되며 스토리텔링은 그 효과적인 방안으로 제시된다. 영어의 소리 및 구조를 음성을 통해 여러 번 들음으로써 잘 익히게 되고 이 후 구두로 표현할 수 있게 되는 것이다.

기존의 방식은 이야기를 테이프를 통해 들려 주고 난 후, 중요한 어휘를 괄호로 만들어 채워 넣게 하거나, 전체 내용을 이해시키기 위한 질문을 몇 가지를 하는 것이었다. 이 외에 몇 가지 방안을 제시해 보면 다음과 같다.

#### (1) 들은 것 기록하기

학생들은 이야기를 녹음한 테이프나 교사의 음성을 들으면서 자신이 이해한 정보를 적어 나간다. 기억한 것을 자세히 적기 위해 몇 분의 시간을 주고 나서 다시 단락별로 듣게 한다. 한 단락이 끝나면 시간을 더 주고 들었던 정보를 적고 다음 단락으로 진행한다. 이 때에는 들은 내용이외에도

떠오르는 생각이나 분위기, 느낌 등을 적을 수동 있게 한다. 이것을 바탕으로 이 후에 실시하는 토론시간에 유용하게 쓸 수 있다.

## (2) 분류표 작성하기

교사는 미리 이야기 자료에 나오는 여러 양상들에 초점을 두어 분류표를 작성한다. 이야기를 듣기 전에 학생들에게 미리 준비한 분류표를 나누어 주고, 듣기 활동 중에 작성케 하는 방법이다. 이야기의 대략적인 내용에 관해 들은 것을 추측하게 유도할 수도 있다. 그리고 학생들은 마음의 준비를 하고 듣기에 임하기 때문에 내용 전체를 막연히 들을 때 보다 집중해서 듣기가 이루어져 많은 정보를 들을 수 있게 된다.

예를 들어 이솝우화에 나오는 “The Country Mouse and the City Mouse”의 한 부분을 들려주고 분류표를 작성케 한다.

<p>When the country mouse could speak, he said, "Good-bye, my friend. You can live in the city with the dogs and cats. I like my home in the country."</p> <p>"In the country the birds sing to me while I eat my simple corn and apples. In the city the cats watch you eating your fancy cake and pie. I like my corn in safety than your cake in fear."</p>
--

위의 텍스트를 들려 주고 학생들에게 다음의 분류표를 완성하게 한다.

<표 4> 분류표

등장 인물	속성 또는 행위
country mouse city mouse bird cat	home in the country, eat corn, in safety eat fancy cake, in fear sing watch eating

## 4.2 말하기를 위한 방안

영어 학습에 있어 듣기와 읽기에 많이 치중이 되어 말하기 능력을 향상시키기 위한 방법들에 대한 연구는 아직 많이 부족한 실정이다. 학생들이 가장 힘들어 할 수 있는 분야인 만큼 처음부터 어려운 활동을 시작하기 보다는 자신감을 심어 주고 격려해 주는 과정이 필요하다. 쉬운 표현으로 자신의 의견을 말할 수 있도록 도와주기 위해서 미리 과제를 주어 발표내용을 준비하게 한다든지, 정의적인 측면에 초점을 두어 학습자들로 하여금 참여하게 하는 것이 중요하다.

### (1) 대화 발췌문 읽기

대화체 문장이 많은 이야기 자료는 역할 놀이에 활용할 수 있는 장점을 지닌다. 이 활동은 학습자들이 억양, 강세, 구어의 여러 자질들에 대한 인식을 심어 줄 수 있다. 예를 들어 이야기 자료를 그룹별로 배분하여 서로 토의하게 하고 문장의 강세나 속도를 표시하게 하는 등의 실감나는 대화읽기 활동을 하고, 이 후 그것을 발표하고 학습자들 간에 피드백을 유도하게

할 수도 있다.

(2) 요약해서 말하기

긴 이야기 자료를 읽게 한 후에 이것을 학습자 스스로 간단히 다시 말하게 하는 것이다. 이것은 학습자들의 이해여부를 측정할 수 있을 뿐만 아니라 줄거리를 정리하는 등의 사고활동에 도움을 줄 수 있다.

(3) 상상해서 말하기

교사가 첫 부분을 이야기해 주고 난 후, 학습자들에게 그 상황에 대한 이유를 질문한다든지 또는 앞으로 전개될 사건을 상상하게 하여 말하게 하는 것이다. 이 활동은 이야기에 대한 흥미를 지속시켜 주면서 학생들에게 상상력을 자극한다. 예를 들어 포우의 “The Black Cat”의 3장의 첫머리를 읽어준 다음 학습자들에게 몇 가지 질문들을 하여 사건을 예측하게 한다.

Poor me! I could not find peace during the day, nor could I sleep at night. During the day, the creature would not leave me alone for a minute, and during the night I would suddenly be jerked awake to find the hot breath of the beast upon my face and its vast weight upon my chest. The monster was a nightmare come alive - a weight that was forever pressing upon my heart!

- ★ What do you think he is going to do to the cat?
- ★ What make him nervous every day and night?
- ★ How does his wife feel about him and the cat?

(4) 그림을 보고 내용을 설명하게 하기

학습자들에게 이야기와 관련된 그림들을 제시하고 듣기 전에 추측하여 설명하게 하고, 듣고 난 후 이해를 바탕으로 다시 같은 그림을 제시하여 설명해 보게 한다.

#### (5) 그룹별 토론하기

학습자간 이야기에 관해 서로 의견을 주고 받는 과정을 만들어 주어 가능한 많은 발화의 기회를 제공한다.

### 4.3 읽기를 위한 방안

이야기 자료는 등장 인물이 있고 플롯과 배경이 있기 때문에 읽기 자료로 많이 사용되고 있다. 읽기는 이야기의 이해와도 밀접한 관련을 지니고 있기 때문에 내용의 이해를 돕는 활동과 더불어 병행되어야 한다.

#### (1) 따라 읽기

자료를 학생들에게 나누어 준 다음 그룹을 지어 어디서 끊어 읽어야 하는지와 역양의 위치 등을 토의하게 하고 각 그룹에서 한명씩 읽어 보게 한다. 그리고 이후 교사가 정확하게 읽으면서 학습자들로 하여금 따라 읽게 하는 것이다. 어휘의 경우 각자 모르는 단어를 적어 찾아보게 한 후 교사가 확인시켜 준다.

#### (2) 질의-응답지 완성하기

단편 소설이나 길이가 긴 이야기의 경우 과제로서 읽게 한 후 이해력을 테스트 해보는 방법이다. 이 때 단순히 이야기 자료에서 정답을 쉽게 구할

수 있는 질문보다는 이야기 전체를 이해하게 하는데 도움을 주는 질문을 한다. 가령 선다형 질문이나 학습자의 상상력을 자극할 수 있는 개방형 질문은 이해에 많은 도움을 줄 수 있다. 예를 들어 “The Black Cat”의 첫 번째 장을 미리 읽게 한 다음 아래의 선다형 질문과 개방형 질문을 해 본다.

★ 어린 시절 주인공의 성격은 어떠하였나?

What was he like in his childhood?

★ 나와 아내는 왜 많은 동물들을 키웠나?

Why did my wife and I raise many pets?

★ 나는 왜 성격이 변하게 되었나?

What made me change?

- Because my wife hated me.
- Because I drank too much.
- Because my cat was black.

### (3) 질문지 직접 작성하기

대부분의 경우 이해를 위해서 교사가 작성한 질문에 학생들이 답함으로써 전체 읽기 이해를 평가한다. 그러나 이 활동은 학생들이 이야기 자료를 읽고 난 후 자신이 직접 몇 개의 질문을 고안하게 하는 것이다. 즉 학생이 교사의 입장이 되게 하여 수업에 즐거움을 주고 적극적으로 활동에 임하게 한다. 그리고 활동이 끝나면 학습자 상호간에 자신들이 만든 문항을 질문하여 답하게 하는 것도 좋은 방법이 된다. 예를 들어 이솝우화 중에서 “The Lion and the Mouse”를 읽고 난 후 이야기 이해를 위한 질문지를 직접 작성하게 하는 등이 있다.

#### (4) 요약문의 빈칸 채우기

이야기 자료를 읽고 난 후 교사가 단락별로 요약문을 작성하여 나누어준다. 이때 중요한 단어나 표현들은 괄호로 만들어서 학생들이 적절한 구절을 읽어가며 채우게 한다. 이러한 요약문의 완성을 통해 전체 이야기의 핵심을 정리해 주어 내용 이해에 많은 도움을 준다. 예를 들어 다음에서 “Spare the rod and spoil the child”를 읽게 하고 요약문을 제시해 빈칸을 채우게 한다.

A boy (stole) a girl's bicycle. But his mother didn't (punish) him. Instead she told her son that he was (clever) for doing so. When the boy grew up, (stealing) had become his (habit). One day the man got caught and was going to be (killed). The man's mother went to see her son in (prison). His mother asked why he did these things. Her son replied that he has always done these things but his mother never told him they were (wrong).

#### (5) 뒤섞은 사건들 배열하기

내용의 이해 여부를 판단하기 위한 것으로 이야기 순서를 뒤섞어 놓은 목록표를 나누어 준다. 이 때 각 개인별로 지급할 수도 있지만 그룹학습을 유도 할 수 있다. 그리고 교사는 흥미를 곁들여 이야기 내용에 없는 문장을 첨가하여 학습자들에게 관계없는 문장을 찾아낸다든지 없애는 방법을 이용할 수도 있다. 예를 들어 “The Black Cat”에서 다음의 문장들을 제시하고 순서대로 나열하게 한다.

- a. The narrator began to drink alcohol.
- b. The narrator killed the black cat.
- c. The narrator lived in peace and happiness with his wife.
- d. The narrator killed his wife
- e. The police finally found his wife's corpse in the cellar.

#### 4.4 쓰기를 위한 방안

말하기와 함께 학생들이 가장 어려워하는 분야가 쓰기이다. 따라서 말하기에서와 같이 처음부터 긴 장문을 쓰게 하는 것보다는, 흥미를 지속시키면서 쉬운 방법으로 제시하는 것이 바람직하다. 학습자가 성취감을 느끼고 자신감을 갖고 수준을 향상 되면 점차적으로 쓰기 활동을 강화해 나간다. 문법적 오류는 학습자 스스로 개인이나 그룹별 토론을 거쳐 수정하고 마지막으로 교사가 점검하는 것이 효율적이다.

##### (1) 단어로 연상하기

교사가 이야기와 관련된 그림을 제시하면 학습자들이 그 그림에서 연상되는 단어들을 적게 한다. 생각나는 대로 적어 봄으로써 이 후 전개될 이야기를 예측해 볼 수 있고, 수업에 대한 동기를 부여하는데 도움이 된다.

##### (2) 연결어를 이용하여 요약문 쓰기

학생들에게 이야기 자료를 배우고 난 후 그 이야기를 요약할 수 있도록 단어 목록을 차례로 제시한다. 수업 시간에 짝을 이루어 목록에 있는 연결어를 적절히 이용하여 이야기 요약문을 쓰게 한다. 만약 이야기가 난이도가 높다면 많은 단어를 제시해 주고, 그 결과에 대해서 상대방과 비교하고

토론하게 한다. 다음은 “The Shepherd Boy and the Wolf ”에 나오는 단어와 연결문의 목록으로 학습자들에게 이를 요약하여 쓰게 한다.

calling out “Wolf! wolf!”, but, shortly after this, toward the village, before, the villagers was tricked, the shepherd ran down, a wolf really come out.

### (3) 서술문을 대화체로 작성하기

학습자들은 대화체 문장에 대해서 심리적 부담감이 적어지므로 서술체 문장보다 선호하는 경향이 있다. 따라서 긴 서술문의 형태로 되어 있는 이야기의 경우에는 등장 인물들은 따로 분리해 놓고 대화문을 쓰게 한다. 수준이 높은 학습자라면 앞으로의 사건들에 대해서도 대화를 가정하여 쓰게 할 수도 있다. 개인별로 쓰게 한 후 그룹을 만들어 서로의 대화문을 읽어 보고 수정과 보완의 활동을 거치면서 발표하게 한다면 말하기와 병행하는 수업이 진행되기도 한다. 이런 활동은 문학적 즐거움뿐만 아니라 학습자의 상상력을 자극하는 효과도 있다. 이솝 우화의 “The Bear and the Travelers”를 예로 들면 두 친구가 꿈을 만나 도망간 후 다시 만나는 장면을 대화체로 작성해 보게 하는 것이다.

### (4) 돌아가면서 요약문 쓰기

이 활동은 그룹으로 진행되는데 전체 이야기의 줄거리를 각각의 학생들이 하나 내지 두 문장을 쓰고 다음 학생에게 그 뒤를 이리가면서 줄거리를 완성해 나가게 하는 것이다. 이 후 다른 그룹과 비교해 가면서 서로 피드백을 가지게 한다. 학습자들이 서로 토론해 나가는 과정에서 문법의 오류

나 문맥의 적절성을 수정해 나가게 한 후, 최종적으로 교사가 점검하는 활동이다.

## 4.5 스토리텔링 수업모형

유정애(2003)은 스토리텔링을 활용한 교수-학습지도의 기본 원칙을 다음과 같이 제시하고 있다.

1. 다양한 활동 경험을 가질 수 있도록 전략을 구안한다.
2. 학생들의 흥미를 유발할 수 있도록 단계를 설정한다.
3. 듣기와 말하기 활동이 충분하게 이루어지도록 단계를 설정한다.
4. 의사소통 능력에 대한 자신감을 길러줄 수 있는 활동을 구안한다.

이러한 원칙을 바탕으로 앞서 제시한 활동을 중심으로 활발한 의사소통을 위한 수업모형을 구성해 보았다.

<표5> 스토리텔링 중심 수업 모형

단계	의사소통 활동	자료
준비 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 이번 시간에 활용할 이야기자료와 관련되는 이야기로 동기유발 또는 전시 학습 내용 상기와 그와 관련된 내용을 자유롭게 말하게 한다.</li> <li>• 그림을 통한 내용 유추하게 한다.</li> <li>• 이야기의 등장인물, 배경을 소개한다.</li> <li>• 필수적인 단어 제시 한다.</li> </ul>	이야기 자료책, 녹음기
듣기 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 전체 이야기 자료를 들려주고 줄거리를 대략적으로 이</li> </ul>	녹음기,

	<p>해하도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 듣기 집중을 위한 분류표 사용</li> </ul>	유인물
읽기 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 전체 내용을 이해하고 표현하기 위한 알맞은 활동을 선택한다.</li> <li>• 이야기 자료를 따라 읽게 한다.</li> <li>• 내용에 따라 억양과 끊어 읽기 연습</li> <li>• 이야기속의 어휘와 구문을 듣고 따라 읽게 한다.</li> <li>• 새 어휘를 활용한 활동을 한다.(빙고 게임, 그림 알아 맞추기 게임, 어휘목록을 사용하여 뜻과 연결시키기)</li> <li>• 질의·응답 과제지에 답한다.</li> <li>• 요약문 빈칸 채워 넣게 한다.</li> <li>• 뒤섞는 사건들을 바르게 배열하여 읽게 한다.</li> </ul>	유인물, 사전
말하기 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 이야기 자료에 맞게 다양한 말하기 활동으로 자신감을 심어 준다.</li> <li>• 대화문을 발췌하여 역할놀이를 하게 한다.</li> <li>• 전체 줄거리 또는 단락별 줄거리를 요약하여 말하게 한다.</li> <li>• 다음 사건을 상상하여 말하게 한다.</li> <li>• 일어난 사건에 대한 질문에 답하게 한다.</li> </ul>	
쓰기 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 다양한 쓰기 활동을 강화하고 문법적 오류를 수정한다.</li> <li>• 서술문을 대화체로 각색하기</li> <li>• 그룹별로 돌아가면서 요약문 쓰기</li> <li>• close test 실시</li> </ul>	
통합 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 학습자들이 창의적으로 내용을 각색하여 발표해 본다.</li> <li>• 그룹별로 역할 놀이를 하게 한다.</li> <li>• 전체 이야기를 요약하여 써서 발표한다.</li> </ul>	역할놀이에 필요한 소품들
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 전체 이야기를 요약하는 질의-응답으로 학습자들의 이해를 도운다.</li> <li>• 이야기와 관련된 의견을 자유롭게 말하게 한다.</li> </ul>	power point

## 4.6 스토리텔링 활용 사례

스토리텔링 모형을 적용하여 실제 수업시간에 활용할 수 있는 수업안을 제시해 보고자 한다. 다음은 “The Bear and the Travelers”와 “The Black Cat”을 활용한 사례이다.

### ◆ The Bear and the Travelers

#### 1. 준비활동 (스토리텔링 전 단계)

⊙ 동기유발을 위해 이야기와 관련된 몇 가지 질문을 한다.

- What do you think of friend?
- Do you think you have true friend?
- If so, how many do you have true friend?

⊙ 등장인물인 두 친구와 꿈을 간단히 소개하고 친숙한 이야기임을 강조한 다음 제시될 이야기의 내용을 물어 본다.

⊙ 꿈의 특성에 대해서도 말하게 하여 주의를 환기 시킨다.

- If so, where did you see a bear? and how did you feel?
- Were you scared or not?
- Do you know a bear do not touch the dead body?

⊙ 본문의 중요어휘나 구문을 소개한다.

come across, breathe, pretend to, whisper, seriously, run away

2. 텍스트를 들려준다. (스토리텔링 단계)

- ⊙ 분류표를 나누어 주어 작성하게 한다.

등장인물	속성이나 행위
traveler	
his friend	
a bear	

- ⊙ 이야기 속의 모르는 어휘나 구문에 대해 설명한다.

When the bear came up, and smelled him all over, the man held his breath and pretended to be dead.을 읽고 뜻을 물어 본 다음 이유를 생각하게 한다.

- 1⊙ lie와 hold의 변화형을 설명하고 따라 읽게 한다.

- ⊙ 의미를 생각하면서 끊어 읽어 가며 억양을 익힌다.

3. 토론하게 한다.(스토리텔링 후 단계)

- ⊙ 이야기의 줄거리를 말하게 한다.

⊙ 내용이해를 확인한다.

- Why did his friend climb up the tree?
- At the moment how do you think he felt about his friend?
- Why did the bear smell the man's body?
- Why did the bear leave?

⊙ 이야기 내용에 대해 각자의 의견을 말하게 한다.

- If you were the traveler, you would continue to travel with him?
- How would you feel if your friend do the same thing as his friend did?
- If you were his friend, what would you do for him?
- Do you have any idea in that situation?

⊙ 이야기를 전체적으로 대화체로 옮기게 한다. 이때 그룹이나 짝을 지어 하게 할 수 있다.

⊙ 대화체로 각색한 것을 role-play 형식으로 발표하게 한다.

⊙ 각자의 친구에 대해서 이야기하게 한다. 앞서 스토리텔링 전 친구에 대한 질문과 관련하여 이야기하게 한다.

- If you think it's your true friend, tell us about him or her?
- Do you have any story about him like this?
- What makes you think it's your true friend?
- How long have you known each other?

⊙ 이야기 줄거리를 쓰게 한다. 이때 gap filling 자료를 사용할 수 있다.

◎ 마지막으로 교사가 정확하게 읽어 주면서 따라 읽는다.

◆ The Black Cat

1. 준비활동 (스토리텔링 전 단계)

◎ 분량이 많아 앞부분은 집에서 읽어오게 하여 수업 중에 그 내용에 대해 복습하고 이해를 확인한다.

- How was the narrator's childhood?
- Why did he raise many pets?
- Did his wife like pets too?
- What was his wife like?
- At the end of story, what do you think is the bad habit?
- Can you guess what's going to the narrator?

◎ 소설의 작가인 포우에 대해 발표하게 한다.

◎ 흥미유발을 위한 질문으로 주의를 환기한다.

- Do you like animals?
- Do you have any pets in your home?
- If so, what is it?
- Tell me about your pets?
- And do you like cats? How about black cats?
- Have you heard about a black cat's superstition?

◎ 수업에 제시될 이야기 속의 중요 어휘와 구문을 소개한다. 이때 플래

시카드를 이용할 수 있다.

alcoholic, moody, personality, regret, to one's 감정명사, inconsiderate  
of, suffer, neglect, escape, pluck out, turn A into B, hangover,  
horror, abuse, physically, grab

## 2. 텍스트를 들려준다.(스토리텔링 단계)

⊙ 내용 이해를 돕기 위해 제시되고 있는 문법이나 중요 구문을 설명한다.

- to 부정사의 쓰임 : need to, begin to, start to
- to one's 감정명사의 예를 제시하여 쓰임을 익힌다.
- not only A but also B 구문을 설명한다.

⊙ 본문의 중요 표현이나 발음하기 어려운 문장을 따라 읽게 한다.

⊙ 그룹을 만들어 어휘목록을 사전을 이용하여 완성하게 한다.

prevent A from -ing	unkind,
inconsiderate	walk around
call A name	being terrified, being scared
wander	related to body, not mentally
physically	stop
enrage	swear, speak very bad words
horror	make angry

## 3. 정리활동(스토리텔링 후 단계)

⊙ 내용 이해를 확인하는 질문을 한다.

- What made him different?
- What was his personality in his childhood?
- Why his pets tried to escape when they see the narrator?
- How did his wife treat the pets?
- Why did he treat the black cat differently?
- What happened to the black cat when he was drunk?

⊙ 내용 이해 확인을 위해 true or false 질문지를 배부하여 답하게 한다.

- The narrator spent happy life in his childhood. \_\_\_\_\_
- He slowly became more considerate after marriage. \_\_\_\_\_
- When he was drunk, he became violent. \_\_\_\_\_
- He continued to treat the black cat nicely. \_\_\_\_\_

⊙ 문장을 순서대로 나열하게 한다.

- The narrator began to hit his wife.
- The narrator lived happy life with his pets.
- The narrator and his wife began to raise many pets.
- The narrator plucked out the black cat's eye.

⊙ 그룹을 만들어 내용을 요약하여 쓰게 한 후 발표하게 한다.

⊙ 내용에 대해 각자의 느낀 점을 토론한다.

## V. 결론과 제언

### 4.1 결론

학습자들에게 영어수업을 통해 임의적으로 조성하는 EFL교육 환경은 문법 번역식 수업이나 문형 암기 학습에 치중하는 경향을 지닌다. Krashen(1983)은 이런 모델 문형의 대화는 진정한 의사소통에 도움이 될 수 없다고 한다. 진정한 영어교육은 언어소통체제에 관한 규칙을 추론하고 이해하게 하며, 언어작용을 예측하고 검증하는 과정에서 단순한 문법과 단어의 습득이 아닌 학습자들이 직접 창조해 가는 과정이다. 따라서 이야기를 활용한 언어교육은 학습자들에게 학습동기를 유발시키고 그들이 교육과정의 주체로서 활동을 전개해 나가게 한다. 이와 함께 영어를 자연스럽게 배울 수 있는 환경을 조성하여 이들에게 알맞은 학습활동을 통한 전략이 필요하다. 본 연구는 학생들의 의사소통능력의 향상을 위하여 스토리텔링을 활용한 수업방안을 제시해 보고자 하였다. 이를 위해 우선 스토리텔링의 이론적 바탕이 되는 언어학습 이론들을 알아보고, 학습자의 정의적, 사회 문화적, 학습 방법적 측면에서의 효과를 살펴보았다.

이야기는 전후 맥락이 뚜렷하고 내용이 흥미진진하기 때문에 학습자들의 호기심을 자극하고 폭 넓은 경험과 교훈을 제시해 주므로 교육적 가치가 크다고 할 수 있다. 그리고 인간의 감성을 표현한 내용을 담고 있는 이야기는 자칫 지루하고 단조로운 수업에서 감성적 언어경험을 보충해 줄 수 있고, 생각하는 기회를 주는 주제들은 자연스러운 토론 습관을 길러 주고 사고의 폭을 넓혀 갈 수 있다. 또한 영미 문화권에서 쓰여진 이야기이므로 그들의 문화가 자연스럽게 표현되어 있기 때문에 실제적이고 다양한 문화

적 체험을 기회를 준다.

스토리텔링을 영어 학습에 활용하기 위해서는 내용적인 면에서는 학습자의 수준에 맞고 흥미를 끌 수 있는 유익한 이야기를 선택하는 것이 중요하다. 그리고 학습 목표에 따라 내용을 재구성하여 학습자의 수준에 적합하게 하는 것이다. 방법적인 면에서는 교사의 일방적이고 획일적인 방법보다는 다양한 보조자료를 활용하여 학습자들의 적극적인 참여를 이끌어 내 발화를 유도하여야 한다. 이를 위해 다양한 교수 방법으로 활동을 구사하고 학습자들 개개의 독창적인 의견을 존중하고 이를 언어로 구사할 수 있도록 기회를 최대한 보장하는 것이 중요하다. 이를 위해 자유로운 수업 분위기를 조성하여 경쟁보다는 협동을 유도하는 것이 효과적이다.

그러나 스토리텔링의 학습지도에서는 교사의 영어구사력, 이야기를 효과적으로 들려줄 수 있는 방법적인 문제, 교수 요목 설계와 자료제작의 어려움, 학습자의 수준 차이, 지도할 어휘와 문장의 길이 등의 많은 어려움이 있다. 그러나 이 수업에서 학습자들이 능동적으로 듣기 활동에 참여하고, 자신에게 주어진 과제를 자신의 언어로 때로는 이야기의 인물이 되어 발화하는 기회를 제공할 수 있다. 이런 경험을 통해 학습자 스스로 주체가 되어 보다 창의적인 학습분위기를 이끌어 낼 수 있다. 이런 점을 고려한다면 교사의 충분한 사전 준비를 통해 스토리텔링 수업은 교사와 학습자 모두에게 효과적인 교수법이 될 것이다.

## 4.2 제언

영어 의사소통 능력을 향상시키기 위한 효율적인 스토리텔링 지도를 위해서 다음의 제언을 한다.

첫째, 교실 수업에서는 가능한 영어를 사용함으로써 학습자들이 자연스럽게 영어에 익숙해지는 분위기를 조성해야 한다. 영어에 많이 노출될수록 교육적 효과를 높일 수 있으며, 영어학습에 있어서 독해 중심에서 벗어나 의사소통 중심으로 나아가는데 큰 역할을 한다.

둘째, 기존의 영어 이야기책의 상당수는 현행 교육 과정에서 제시한 어휘 수준을 벗어나 있다. 따라서 교육과정의 기본 어휘수를 상향 조정하여 스토리텔링 수업이 문학을 비롯한 다양한 읽을 거리와 영어 교육이 연관되어 이루어 질 수 있도록 제도적 변화가 필요하다.

셋째, 정규 영어 수업이나 특별 활동 시간에 적용하고자 하는 교사들을 위해 재구성 없이 직접 수업에 활용할 수 있는 스토리텔링 교재가 개발되어야 한다.

넷째, 학습자의 의사소통능력을 위해 스토리텔링 뿐만 아니라 다양한 교수방법을 통해 학습자의 흥미를 유발하고 적극적으로 학습에 참여할 수 있는 다양한 활동을 모색해야 할 것이다. 이와 더불어 효과적인 지도를 위한 소품 및 그에 따른 녹음 테이프나 비디오를 비롯한 시청각 자료 등의 제작에 관한 연구가 이루어질 필요가 있다.

다섯째, 스토리텔링 수업에서 보여지듯 교사의 영어구사력은 필수적이라 본다. 따라서 교사는 끊임없는 노력으로 자신의 능력을 개발하여 전문가가 되어야 한다.

교육의 주체는 학습자다. 교사는 학습자를 존중하며 다양한 교수 방법들을 개발하여 수업에 임한다면 우리 영어 교육의 미래는 계속해서 진보해 갈 것이다.

## 참고문헌

- 강영은. (1989). 국민학교 영어교육 프로그램 개발 연구. 이화여자대학교 박사학위 논문.
- 김은정. (2001). 스토리텔링을 활용한 초등 영어 학습이 어휘력 향상에 미치는 효과. 광주교육대학교 석사학위 논문.
- 김형순. (1997). 초등영어 교육에서의 이야기하기. 『초등영어 교육』.No. 1.
- 박혜경. (1990). 유아를 위한 자연적 언어교육 접근법의 효과에 관한 연구. 이화여자대학교 박사학위 논문.
- 유정애. (2001). 스토리텔링 지도시 교사의 언어 사용이 흥미도와 언어 능력신장에 미치는 영향. 대구교육대학교 석사학위 논문.
- 이성은. (1998). 『자연적 언어교육』. 서울 : 창지사.
- 이완기. (2000). 『초등영어 교육론』. 서울 : 문진 미디어.
- 이희숙. (1991). 조기영어교육을 위한 아동문학 활용 연구. 서울교대논문집. 제 24집.
- 표민선. (2000). 초등 영어교육에서 이야기를 활용한 읽기연습의 효과 연구. 광주 교육대학교 석사학위 논문.
- Bachman, L. (1990) *Fundamental Considerations in Language Testing*, Oxford: Oxford University Press.
- Brown, H. Douglas. (2000). *Teaching by Principle*. New Jersey: Prentice hall Regents.
- Brooks, B .J. (2000). *An Oral Language Development Program for the Preschool*. Project sesame. Working document number 1 (Report No: DPSC-67-3391-1).
- Brumfit, C. (1983). *The Funtional-Notional Approach: From Theory to Practice*. Oxford: Oxford University Press.
- Canale, M & Swain, M. (1980). *Theoretical Basis of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing*. *Applied Linguistics*. Vol. 1.

- Carter, R. & Long, M. (1991). *Teaching Literature*. New York: Longman.
- Chomsky, N. (1965). *Aspect of the Theory of Syntax*. Cambridge: MIT Press.
- Collie, J & Slater. (1987) *Literature in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ellis, Gail. & Brewster, Jean. (1991). *The Storytelling Handbook for Primary Teacher*. New York: Penguin.
- Fenwick, G. (1990). *Teaching Children's Literature in the Primary School*. London: David Fulton Publishers.
- Goodman, K. (1986) *What's Whole in Whole Language?* Portsmouth: Heinemann.
- Hymes, D. (1972). "On Communicative Competence" in J. B. Pride & . Holmes. *Sociolinguistics* Ed Harmondsworth: Penguin, 269-293
- Krashen, S. D. & Terrell, T. D. (1983) *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon Press.
- Lazar, G. (1993). *Literature and Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mckay, S. (1987) "Literature in the ESL Classroom" *Literature and Language Teaching*. Ed. Christopher Brumfit and Ronald Carter. Oxford: Oxford University Press. pp. 167-212.
- Michael, H. Shot & Christopher Candlin. (1987). "Teaching Study Skills for English Literature" *Literature and Language Teaching*. Ed. Christopher Brumfit & Ronald Carter. Oxford: Oxford University Press.
- Sorenson, A. (1993). "Storytelling Technique" *Learning to love literature*. Ed. L. Lamme. Illinois: National Council of Teachers of English.
- Widdowson, H, G. (1978). *Teaching Language as Communication*.

Oxford: Oxford University Press.

Wright, Andrew. (1995). *Storytelling with Children*. Oxford: Oxford University Press.

# 부 록

## 부록 1

### **The Lion and the Mouse**

A lion was sleeping happily when a mouse ran over its face. The lion woke up, and was very angry. The big lion caught the little mouse to kill it. The mouse cried to the lion, "If you don't kill me, someday I will help you!" Suddenly the lion started to laugh, "A little mouse can help a big lion like me?"

The lion thought it was funny and let it go. Soon after that day, the lion was walking in the forest. Suddenly it got caught in a net. The lion was very angry and roared. The mouse saw the net and started chewing on it.

Soon the mouse chewed a big hole in the net, and the lion was free!

"See," the mouse said, "You laughed at me but even a little mouse can help a big lion."

## 부록 2

### The Country Mouse and the City Mouse

One day a city mouse went to visit his friend in the country. The country mouse was very glad to see his good friend. He gave his guest the best dinner that he could find.

The country mouse was afraid that there was not enough food for two, so he just ate a little piece of corn. His friend had some green peas, a piece of new cheese, and a ripe, red apple.

After the city mouse ate all the dinner, he said, "How can you live in the country, my friend? You can see nothing but forest, rivers, fields, and mountains. You must be very tired of hearing nothing but bird songs. Come with me to the city. There you can live in a beautiful house and have good things for dinner every day.

When you have lived in the city for a week, you will forget all about living in the country." So the two mice went to the city.

They reached the home of the city mouse at night.

"You must be hungry, We walked for a long time." said the city mouse to his friend. "We will have some dinner immediately."

So they went to the dining room, and the city mouse found some cake and fruit. "Help yourself," he said. "There is enough for both of us."

"This is a very good dinner," said the country mouse.

"You are very rich, my friend!"

Just then the door opened, and a dog came in. The mice jumped off the table and ran into a hole in the floor. The poor little country mouse was so frightened!

"Do not be afraid, the dog cannot come in here."

Then the city mouse went to the kitchen and they found an apple pie on the

shelf. They were enjoying a piece of it. At that moment they saw two bright eyes watching them.

"The cat! the cat!" cried the city mouse, and the mice quickly ran through a hole in the wall.

When the country mouse could speak, he said,

" Good-bye, my friend. You can live in the city with the dog and cats. I like my home in the country. In the country the birds sing to me while I eat my simple corn and apples. In the city the cats watch you eating your fancy cake and pie. I like my corn in safety better than your cake in fear."

### 부록 3

#### **The Bear and the Travelers**

One day, two men were traveling together.

They suddenly came across a bear.

One of them climbed quickly into a tree, and tried to hide himself among its branches.

The other man fell down and lay on the ground.

When the bear came up, and smelled him all over, the man held his breath and pretended to be dead.

The bear soon left him, because, as many people say, a bear will not touch a dead body.

When the bear had gone, the traveler in the tree came down to join his friend.

As a little joke, he asked,

"What did the bear whisper in your ear?"

His friend answered very seriously,

"He told me, 'Never travel with a friend who runs away when danger comes.'"

## 부록 4

### **The Shepherd Boy and the Wolf**

There once was a young shepherd boy.  
He watched his sheep at the bottom of a mountain.  
He was very lonely watching the sheep all day by himself.

So one day he thought of a plan to have some fun.  
He ran down toward the village, calling out, "Wolf! wolf!"  
The kind villagers came out to help him, and some of them stayed  
with him for a while.

This made the boy very happy.  
He decided to try the trick again a few days later.  
Again he ran to the village shouting, "Wolf! wolf!"  
Again the villagers came to help him, but they didn't see any wolves.

But shortly after this, a wolf really did come out!  
Soon the wolf began to bother the sheep.  
The boy again cried out, even louder than before, "Wolf! wolf!"  
But the villagers had been tricked twice before, they thought  
the boy was fooling them again.  
Because none of them went to help the boy, the wolf ate all his sheep.

## **The Black Cat**

by Edgar Allen Poe

The extract of Chapter 1. A Descent into Cruelty

I do not expect the reader to believe the tale which follows. It would be most unreasonable for me to ask anyone to believe what my own senses reject. Let me assure you that I am not crazy. Nor am I dreaming. But tomorrow I die and today I would lighten my soul.

The event in this story may start off as common-place, normal household events. But their results over the pst few days have terrified me and tortured my very soul. I cannot explain these events. Perhaps someday a wiser person than I am will find a reasonable, practical and perfectly natural explanation.

But before I begin this tale of terror, I feel it is necessary to give some background of who I am and how these events came to be.

Ever since I was a small child, those around me remarked that I had a calm and compassionate personality. I spent most of my time feeding and playing with animals. These the happiest moments of my life.

For me, this was not a mere childhood pastime that would fade away with adulthood. As a young man, my pets continued to be one of my greatest sources of happiness. I need not explain this feeling to anyone who has loved a pet dog.

At an early age, I married a pretty young woman who had a similar personality as me. She also liked animals, and in no time we had a variety of pets in our house. There were bids, gold fish, rabbits, a small monkey, a fine dog and a cat.

The cat deserves special description here because it was an extraordinary feline. It was a large and beautiful animal, entirely

covered in shiny, thick black fur. The most remarkable thing, however, was its intelligence. This cat appeared to be very wise and seemed to understand everything my wife and I did, and everything we said.

In fact, my wife sometimes said that the cat was actually a witch in disguise. Of course, it was just old-fashioned superstition that witches sometimes changed into black cats. My wife was not being serious. The only reason I mention it here is because it was one of the things I remembered about the cat.

His name was Pluto, and he was my favorite pet. I was the only one who fed him, and he always followed me around the house. When I went outside, it was difficult to prevent Pluto from following me onto the streets, where he would be in danger.

We- my wife and our my pets- lived in peace and happiness for several years. Our situation changed because I fell into a bad habit.

I don't need to explain how I began to drink or why at this time. It does not matter. It's enough to say that slowly over the course of several months, I became an alcoholic. This greatly change my personality. I slowly became more moody and more inconsiderate of the feelings of others. I started to call my wife ugly names. To my great shame and regret, I even began to hit her.

My pets also suffered during this time. Not only did I neglect them, I also began to physically abuse them. The poor things did not understand the change in me. They would come up to me for affection and I would kick them or push them away.

Only Pluto escaped this mistreatment at the beginning of my alcoholism. I still loved him enough to stop myself from hurting him. This ,however, came to a horrible end one terrible evening.

I returned home after dark on this particular night very drunk. As I wandered about the house, I imagined that the cat was avoiding me. When I saw him, I grabbed him with both hands. He was frightened and bit me on the hand. He made a small cut on my hand, nothing

really, but it enraged me. The alcohol in my veins turned me into a raging demon and I lost any control. I drove the knife into the cat's eye and plucked it out.

The next morning I woke to a terrible hangover. In a rush, I remembered what I had done. I felt horror, remorse and shame. But soon I gave in to the urge to drink again and tried to drown the memory of my misdeed in wine.