



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

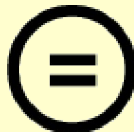
다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교육학석사 학위논문

개정 교육과정에 따른 초등학교 3학년
영어교과서 게임분석



2012년 2월

부경대학교 교육대학원

초등영어교육 전공

김 성 희

교육학석사 학위논문

개정 교육과정에 따른 초등학교 3학년 영어교과서 게임분석

지도교수 박 매 란

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.



2012년 2월

부경대학교 교육대학원

초등영어교육 전공

김 성 희

김성희의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2012년 2월 일



주 심 언어학박사 John Thomas Stonham (인)

위 원 언어학박사 박 순 혁 (인)

위 원 교육학박사 박 매 란 (인)

목 차

목차	i
표 목차	iii
그림 목차	iv
Abstract	v

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구 과제	3
3. 본 연구의 제한점	4

II. 이론적 배경

1. 제7차 교육과정과 개정 교육과정	5
2. 게임을 통한 영어교육	18
3. 초등영어 교육에서 게임의 활용	23
4. 선행 연구	34

III. 연구 방법

1. 연구 기간 및 연구 대상	38
2. 연구 도구 및 방법	39
3. 연구 내용	45

IV. 결과 분석 및 논의

1. 게임의 유형 및 게임 조직 형태에 따른 분석	52
2. 게임의 의사소통 기능 및 연습 유형에 따른 분석	56
3. 게임의 언어 기능 및 신체 반응에 따른 분석	60
4. 게임의 목적 및 성취동기에 따른 분석	63
5. 게임의 주도자 및 경쟁대상에 따른 분석	66
6. 게임의 조작활동 유무 및 승부 요소에 따른 분석	68

V. 결론 및 제언

1. 결론	70
2. 제언	74

참고 문헌	75
-------------	----

부록	79
----------	----



표 목차

<표 1> 3학년의 영역별 성취 기준	10
<표 2> 영어과 신규 교육과정 비교·대조표	15
<표 3> 연구 대상 교과서	38
<표 4> 제7차 초등학교 영어과 교육 과정의 의사소통 기능	40
<표 5> 3학년 국정 영어 교과서 게임	46
<표 6> A 교과서 게임	47
<표 7> B 교과서 게임	48
<표 8> C 교과서 게임	50
<표 9> D 교과서 게임	51
<표 10> 게임의 유형과 조직 형태에 따른 비교	52
<표 11> 게임의 의사소통 기능 및 연습유형에 따른 비교	56
<표 12> 게임의 언어 기능 및 신체 반응에 따른 비교	60
<표 13> 게임의 목적 및 성취동기에 따른 분석	63
<표 14> 게임의 주도자 및 경쟁대상에 따른 분석	66
<표 15> 게임의 조작 활동 및 승부요소에 따른 비교	68

그림 목차

<그림 1> 카드와 보드게임(A 교과서)	54
<그림 2> 단어 게임(C 교과서)	54
<그림 3> 사실적 정보교환기능을 사용한 게임(D 교과서)	57
<그림 4> 도덕적인 태도표현이 사용된 게임(D 교과서)	58
<그림 5> 쓰기기능이 사용된 게임(D 교과서)	61
<그림 6> 협동심이 성취동기로 사용된 게임(A 교과서)	65



An Analysis of Games in the New English Textbooks of the Elementary School: Focus on the Third Grade

Seong Hee Kim

Graduate School of Education

Pukyong National University

Abstract

The purpose of this study is to analyze games in the new third grade elementary school English textbooks, and to compare them with the previously published textbook that was based on the 7th National Curriculum Revision. This study will look at similarities and differences between the two types of books, and try to provide conducive suggestions for English teachers who use games in their classes.

For that purpose, the games in the new textbooks were analyzed in terms of factors such as the game type, organization, communicative functions, speaking practice type, language skills, physical responses, purposes, motivation, choosing the game leader, competitive counterparts, operating activities, and the victory.

The results of the analysis are as follows: First, there are several similarities between the two types of textbooks. The first one is a trend to handle only a few game types. Even though the two types of textbooks have different high-ranking games, they tend to focus only on some games. In the older textbook, the question and answer type games ranked highest, the card & board games ranked next highest, the information exchange games, and the guessing games. However, in the new textbooks, the card & board games ranked highest, the memory games and guessing games in that order. It was found that there is a limited number of

game types presented in the Korean elementary English textbooks.

With regard to language skills, there is virtually no considerable change compared with the games in the older textbook. The tendency towards speaking and listening skills remains relatively the same. Also, when it comes to the possibility of who will win the game, there exists very little change, either. Among the games in the older textbook, children's English ability is the major element to win a game. Although the ability element has a big side effect when it works alone, it is the same as before.

However, there are some positive similarities. With regard to who plays the role of the game leader, the analysis showed that game leaders tended to be the students themselves. It is a good point when we think about educational effects. Students can enjoy games a lot, and they can learn English naturally. In terms of hands-on activities, it is the same. Every game, both in the older textbook and new textbooks requires kinesthetic movements to play. Students need to do something not only verbally but also physically when they play games. Due to the age factor, children can feel bored easily, which is why games involving physical movements help them as well.

Now several differences were found to exist between games in the older textbook and those in the new textbooks.

First, in terms of organization, the most prevalent activity type was whole-class work. However, in the new textbooks, group work and pair work occupy over a half of the games. It means more students have opportunities to use English and participate in games actively.

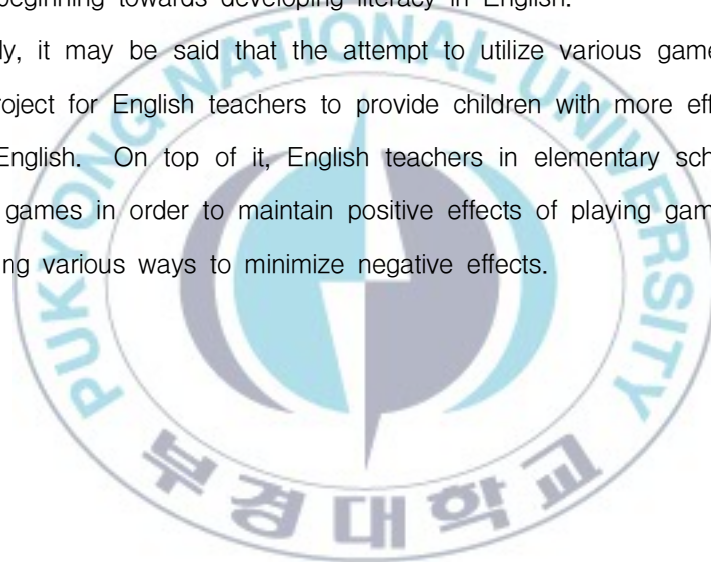
Second, with regard to motivation, the competitive spirit was encouraged more than cooperation. In the older textbook, competitive games were more common than in the current textbooks, but the teamwork spirit seemed to extend slightly. Because of this change, students may be able to learn English pleasantly.

Third, when it comes to the physical response, the need to respond verbally was

reduced conspicuously. It means that students will be able to be exposed to more language input while playing games instead of burden to speak in English.

Finally, an interesting change has taken place in language skills. In the older textbook, there is no game related to reading and writing skills. It might have been natural because the 7th National Curriculum Revision did not handle the two language skills in the 3rd grade textbook. However, the New National Curriculum Revision utilizes them from the 3rd grade on. Therefore, some games are meant to use reading and writing skills. Despite the narrow ratio of those skills, it signifies a meaningful beginning towards developing literacy in English.

Accordingly, it may be said that the attempt to utilize various games will be an important project for English teachers to provide children with more effective games to play in English. On top of it, English teachers in elementary schools need to study more games in order to maintain positive effects of playing games in English while inventing various ways to minimize negative effects.



I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

초등 영어 교육의 목표는 아동들이 영어에 흥미와 자신감을 가지고, 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 데 있다(교육과학기술부, 2009b). 그러므로 학생들이 공교육에서 영어를 가장 처음 접하는 단계인 초등학교에서의 영어교육은 영어에 대한 흥미와 관심을 지속적으로 유지시킬 수 있어야 하며, 일상의 의사소통에서 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적 의사소통 능력을 기르는데 도움을 주어야 한다.

이러한 영어 학습에 흥미를 유발하기 위해서는 의사소통의 상황을 만드는 데에 중요한 요소가 되는 구체물을 이용하고 다양한 게임을 통해 의사소통의 상황을 마련하는 것이 중요하다(교육부, 1998). 또 실제 생활의 감각과 경험이 사고와 행동에 깊이 작용하고 호기심이 강한 초등학생의 특성에 맞는 영어 교육이 되기 위해서는 학생들이 자발적으로 즐겁게 수업에 참여할 수 있도록 수업을 운영해야 한다. 최근 아동들의 의사소통 능력을 향상시키기 위해서 다양한 활동들이 제시되고 있지만 그 중에서도 특히 게임은 학습 활동에 대한 학습자의 자발적 참여도를 높이고 심리적 부담감 없이 영어에 대한 흥미와 기초적인 영어 사용 능력을 길러줄 수 있는 효과적인 학습 방법(이완기, 1994)이라고 볼 수 있다.

게임을 통한 효과적인 어휘지도(성경화, 2000), 게임의 흥미 요인 분석(선미옥, 2004), 초등 영어 교육에서 게임을 통한 의사소통 능력 신장 방안

(박수연, 2005) 등 초등 영어 교육에서의 게임의 역할을 분석한 많은 연구들을 살펴보면 게임을 통한 영어 학습이 학생들의 학습 동기 유발, 흥미 지속 및 영어 사용 능력을 기르는 데 효과적인 것을 확인 할 수 있다.

실제로 게임이나 놀이라고 하는 것은 연령에 상관없이 학습적인 효과를 기대할 수 있는 것이며, 학습자의 언어학습 정도에 맞추어 효과적으로 적용한다면 흥미와 학습 효과 두 가지 측면들을 다 만족시킬 수 있는 것이다 (Celce-Murcia & McIntosh, 1979). 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 좀 더 구체적이고 생동감 있게 진행되도록 도와준다 (방은아, 2000). 그러한 이유는 게임 그 자체가 단지 재미있어서가 아니라, 그 게임 속에는 의사 전달을 하고 싶은 욕구를 일으키는 재미의 요소가 있고, 또 게임에는 예측이 불가능한 영어의 사용을 가능하게 해 주는 요소가 있기 때문이다(교육부, 1998).

이러한 게임을 통한 영어 학습은 딱딱하고 경직되기 쉬운 교실 분위기를 화기애애하게 만들어 주고 학습자들로 하여금 자연스럽게 의사소통의 기회를 제공하여 보다 쉽고 자연스럽게 영어를 배울 수 있게 하는 장점이 있다. 또한 게임을 통하여 학습자가 언어에 집중하면서도 긴장감을 느끼지 않는 것은 게임 활동이 즐겁고 만족스러우며 자기 성찰적인 특징을 지니고 있기 때문이다(Case, 1994). 따라서 교실 수업에서 게임 활동은 학생들에게 흥미를 주어 언어 학습에 관한 동기 유발을 시키기에 효과적이므로 특히 초등영어 교실에서는 꼭 필요한 활동이라고 생각된다.

이러한 게임의 장점을 반영하여 영어가 초등학교에 도입되던 1997년부터 게임은 교과서에 등장해 왔고 제7차 교육과정에서는 영어교과서에 게임이 매 차시마다 포함되어 있다. 최근 들어 이들 게임이 교육 목표 달성을 위

해 적절한 내용과 형태로 포함되어 있는지를 분석하는 연구가 많이 이루어지고 있다. 이들 중 김나현(2005)은 6학년 교과서에 수록된 게임을 김명훈(2007)과 유미영(2007)은 5학년 교과서에 수록된 게임을, 신은경(2006), 임수연(2008)은 3,4학년 교과서에 수록된 게임을 조사하였다. 이 연구들의 공통된 지적은 게임 유형의 편향된 성격과 언어기능 면에서 말하기와 듣기에 치중된 교과서 게임의 문제점을 지적하고 있다.

또한 2007 개정 교육과정에 이어 2008년에 수정 고시된 초등 영어과 교육과정에 따라 국정으로 편찬되던 교과서가 검인정 형태로 바뀌면서 여러 종류의 교과서가 초등학교에서 사용되고 있다. 이러한 개정교육과정에 따라서 3학년 영어 수업 시수는 주당 1시간에서 2시간으로 증배되었다. 또한 교육계 안팎의 요구에 부응하기 위해(교육과학기술부, 2009a) 알파벳 수준의 문자언어 도입이 3학년 2학기부터 이루어지게 되었다. 이러한 문자언어의 도입이 어떻게 교과서 게임에 반영되었으며, 선행연구에서 지적된 문제점들을 어떻게 해결하였는지 살펴 볼 필요가 있다.

2. 연구 과제

본 연구의 목적은 영어 학습에 대한 흥미와 동기 유발의 한 가지 방안으로 초등학교 영어 학습에서 사용되는 교과서에 제시된 게임을 활동 형태, 언어 기능, 게임 유형, 성취동기, 승부요소, 게임 목적, 연습 유형, 조작활동 유무, 신체반응의 형태, 경쟁대상, 주도자등 13개 기준에 따라 분석해 보고 제7차 교육과정이 적용된 교과서 게임과의 공통점과 차이점을 알아보는데 있다. 또한 선행 연구에서 지적된 말하기, 듣기활동에 편중된 게임형태가 개정된 교육과정 아래서 편찬된 교과서에서는 어떻게 해결 되었는지를 살

펴 볼 것이다. 이를 바탕으로 학습자의 흥미를 최대한 고려하면서 3학년 학습자에게 효과적으로 게임을 활용할 수 있도록 다양한 방안을 제안해 보고자 한다.

구체적인 연구 과제는 다음과 같다.

연구 과제 1.

개정 교육과정이 적용된 새 교과서에 수록된 게임은 기존의 교과서에 실린 게임과 어떠한 공통점이 있는가?

연구 과제 2.

개정 교육과정이 적용된 새 교과서에 수록된 게임은 기존의 교과서에 실린 게임과 어떠한 차이점이 있는가?

3. 본 연구의 제한점

본 연구는 자료의 분석과 적용에 있어서 다음과 같은 몇 가지 연구의 제한점을 갖는다.

첫째, 교과서의 게임 내용 및 기능에 대해 중간평가자 없이 연구자 단독으로 분석하였으므로 연구 결과에 연구자의 주관의 개입될 수 있다.

둘째, 개정 교육과정이 적용된 모든 교과서를 분석한 것이 아닌 3학년 4개 출판사의 교과서를 분석하였으므로 개정 교육과정이 적용된 11권의 교과서에 일반화시키기에는 어려움이 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

이 장에서는 2008 개정 교육과정과 제7차 교육과정의 공통점과 차이점을 살펴보기 위해 각 교육과정의 구성 요소를 비교해 보고 더불어 게임의 정의와 특성 및 효과, 게임사용의 교육적 필요성, 게임의 유형 및 게임지도 방법과 유의점을 살펴볼 것이다. 이러한 이론적 배경을 토대로 개정 교육과정에 따라 편찬된 교과서를 분석해 보고자 한다.

1. 제7차 교육과정과 개정 교육과정

교육부 고시(제1997-15호)로 발표된 ‘초등학교 교육과정 해설서(V)’와 교육과학기술부 고시(제2008-160호)에 따른 초등학교 교육과정 해설서에 나와 있는 초등 영어 교육의 성격, 목표, 내용, 교수·학습 방법 등을 비교 분석해보면 다음과 같다.

가. 성격

성격적인 면에서는 제7차 교육과정에서 강조하고 있는 영어의 필요성에 관련한 사항에는 큰 변화가 없다. 영어는 여전히 국제적인 언어로서의 중요성을 유지하고 있고 국가 간 상호 의존도가 점점 심화되면서 국가적인 차원에서의 생활뿐만 아니라 개인의 생활에서도 그 영향력이 커지고 있다. 따라서 초등학교 영어가 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고

표현하는 능력을 길러주어야 하는 의무 사항은 제7차 교육과정과 개정 교육과정에서 동일하게 적용되는 내용이다.

그러나 두 교육과정 간의 성격적 차이점을 든다면 개정 교육과정이 기존의 교육정보다 영어 과목의 필요성을 더 보강해야 할 필요성을 강조하고 있고 기존의 수준별 교육과정 운영 관련 내용을 삭제하고 수준별 수업의 자율적 운영을 학교 안에서 자율적으로 시행할 수 있도록 권장하고 있다는 차이점을 들 수 있을 것이다.

나. 목표

제7차 교육과정까지 영어는 국민 공통 기본 교과로서 최종단계의 기본 목표만을 제시했다. 총괄 목표가 제시하는 바를 하위목표가 구체화 하고 있기는 하나 이는 초등학교 학생들이 달성하기에는 어려움이 많다. ‘교육과정 연구 및 내용 체계 연구’(2002)에서 교사와 전문가를 대상으로 한 교육과정 설문조사에서 영어교과 목표를 학교급별로 나누는데 찬성하는 비율이 초등교사가 66.5%로 다른 집단에 비해 높게 나타났다. 이는 현장에서 영어 교육을 실시하는 교육자의 체험에서 우러나온 현실적 지적이다.

또한 우리나라는 영어를 외국어로서의 영어(EFL: English as a Foreign Language)로 배우는 나라임에도 불구하고 기존에 설정되었던 목표는 현실감이 부족하였다. 따라서 영어를 교과로서 배우는 영어로의 인식 전환이 필요하다. 개정된 학교급별 목표 중에서 초등영어교육의 목표를 살펴보면 다음과 같다.

“초등학교 영어는 영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 일상생활에서 사

용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다”(교육과학기술부, 2009b).

1) 영어에 흥미와 자신감을 가지며, 의사소통을 할 수 있는 기본 능력을 기른다.

2) 일상생활과 일반적인 화제에 관해서 자연스럽게 의사소통을 한다.

3) 외국의 다양한 정보를 이해하고, 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다.

4) 외국 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인식하고, 올바른 가치관을 기른다.

기존의 인지적이고 지나치게 높게 설정된 목표를 초등학교 학습자의 정서적 특성을 고려하고 영어에 대한 흥미와 자신감 제고라는 차원에서 개정되었다.

다. 내용

내용면에 있어서 개정 교육과정은 제7차 교육과정의 대부분을 그대로 따르고 있다. 내용체계에서도 기존의 언어기능, 의사소통 활동, 언어재료를 그대로 유지하고 있다. 언어기능은 언어의 네 가지 기능을 밝히고 이들 관계를 설명하고 있으며, 의사소통 활동에서는 음성 언어 활동과 문자 언어 활동으로 나누어 제시하고 있다. 언어재료에는 소재, 언어, 어휘, 단일 문장의 길이로 나누어 설명하고 있는데 이는 기존의 교육과정과 달리 문화 항목을 소재에 포함 시켜서 제시하고 있다.

두 교육과정 간의 내용적인 차이점을 좀 더 짚어보면 학년별 새로운 어

휘수의 증가를 들 수 있을 것이다. 기존의 초등영어 교육에서의 학년별 어휘를 살펴보면 제6차 교육과정(주 2시간)과 비교해 볼 때 상당한 변화가 있다. 제6차 교육과정에서는 3, 4학년은 100 낱말 내외, 5, 6학년은 150 낱말 내외를 다루도록 되어 있었으나, 제7차 교육과정(주1시간)에서는 3학년: 80~120 낱말, 4학년: 80~120 낱말, 5학년: 90~130 낱말, 6학년: 90~130 낱말을 다루도록 되어 있다. 또 30 낱말 내외의 외래어와 인명, 지명, 고유 명사와 달과 요일, 기수, 서수 등은 새로운 어휘로 간주하지 않는다. 따라서 보다 자연스러운 영어를 접할 수 있는 기회가 더 많은 반면, 학습량이 더 많아질 가능성도 있다고 볼 수 있다.

그러나 정확한 것은 초등학교에서 3학년 80 낱말, 4학년 80 낱말, 5학년 90 낱말, 6학년 90 낱말 만 사용해도 될 수 있도록 교육과정에 명시하고 있기 때문에, 외래어 30 낱말을 포함해서 초등학교에서 가르쳐야 할 최소 어휘 수는 370 낱말로 축소되었다고 볼 수 있다.

2007 개정 교육과정에서는 3학년 110 낱말, 4학년 120 낱말, 5학년 130 낱말, 6학년 140 낱말 이내로 총 500 낱말 이내로 어휘 수가 증가되었고, 2008 수정 고시안에서는 이보다 좀 더 증가한 540 낱말 내외로 소폭 증가하였다. 또한 ‘의사소통 기능과 예시문’의 내용을 조정하고 기능을 추가하였으며 기본 어휘 목록수도 2,067개에서 2,315개로 증대하였다. 또한 성취 기준을 학년별로 제시하였으며 성취 기준을 하향 조정하여 보다 현실감 있는 내용으로 구성하였다. 그리고 일부 성취 기준에 상황과 화제 개념을 도입하여 내용을 구체화 시켰으며 기본·심화 과정을 통합하여 심화 과정의 성취 기준을 삭제하였다.

무엇보다 학교 현장에서 영어 교육을 실시하는 교사가 피부로 느끼는 가장 큰 차이점은 제7차 교육과정에서는 문자언어 도입 시기를 4학년 1학기에서 3학년 2학기로 바꾸었다는 점이다. 이는 현재 3학년 영어 교육에서

문자 언어를 배제함으로써 생겨나는 비효율성을 개선하기 위함이다. 그러나 여전히 3학년에서 문자 언어를 도입하는 것에 대한 우려의 목소리가 있다. 문자언어 도입 시기를 앞당김으로써 영어에 대한 학습자들의 부담감을 발생 시키고 정의적 영역에 초점을 맞추어 이루어져야 할 초등 영어교육이 인지적 영역에 무게를 신게 될 것에 대한 우려이다. 그러나 3학년에 도입되는 문자언어 교육은 소극적인 수준의 도입을 의미하며 교과서를 이해하기 위한 최소한의 문자 언어 도입이고 이는 알파벳 쓰기의 수준으로 한정되어 학습자의 인지적 부담을 염려하지 않아도 될 것이다(교육과학기술부, 2009a).

또한 양적인 변화도 큰 차이점이라고 볼 수 있다. 3, 4학년의 주당 영어 수업 시간이 이전까지는 1시간이었던데 반해, 개정된 교육과정이 적용되면서 주당 2시간으로 바뀌었다. 이는 다양한 영역에 걸쳐 질적, 양적인 변화를 일으켰는데, 게임 영역에서도 제7차 교육과정에서 사용하던 교과서의 게임보다 대부분 2배 이상의 게임 수 증가를 보였다.

‘성취 기준’은 제7차 교육과정에서 도입된 개념이다. 제6차 교육과정까지는 학년별 ‘내용’으로 되어 있었다. 성취 기준은 제6차 교육 과정의 ‘내용’에 ‘행동 목표’를 더한 학년 목표와 같은 개념이다. 성취 기준은 기본 과정과 심화 과정으로 구분되어 있다. 기본 과정은 모든 학생들이 달성해야 할 기본 필수 학습 목표이며, 심화과정은 기본 과정 목표를 달성하고, 여력이 있는 학생들이 심화 학습을 할 수 있도록 한 상위 목표이다. 따라서, 심화 과정은 심화 그룹과 보충 그룹으로 나누어 심화·보충형 수준별 수업을 할 때 심화반에서 목표로 하는 성취 기준이다(교육부, 1998). 아래의 표는 3학년의 성취 기준을 구체적으로 비교해 볼 수 있도록 두 교육과정을 비교한 것이다(교육부, 1998; 교육과학기술부, 2009b).

<표 1> 3학년의 영역별 성취 기준

교육과정 영역	제7차 교육과정	개정 교육과정
듣기	① 영어의 소리와 강세, 리듬, 억양을 듣고 식별한다. ② 낱말을 듣고, 그 대상을 안다. ③ 한 문장으로 된 간단한 지시, 명령을 듣고 반응을 보인다. ④ 개인, 가정, 학교 생활에 관련 된 쉽고 간단한 대화를 듣고 이해한다. ⑤ 짧고 쉬운 내용의 챗트나 노래 등을 듣고 즐긴다. ⑥ 쉽고 간단한 게임이나 놀이의 내용을 듣고 이해한다. ⑦ 관용적인 표현을 이해한다. [심화 과정] ⑧ 낱말들을 듣고, 낱말들 간의 의미 관계를 안다. ⑨ 한 문장을 듣고, 그 문장이 나타내는 그림을 찾아낸다.	① 영어의 소리와 강세, 리듬, 억양을 듣고 식별한다. ② 주변의 친숙한 낱말을 듣고, 그 대상을 안다. ③ 인사하기와 같이 쉽고 간단한 표현을 이해한다. ④ 한두 문장으로 된 간단한 지시, 명령을 듣고 행동한다. ⑤ 한두 문장을 듣고 해당되는 그림을 찾는다. ⑥ 쉽고 간단한 챗트나 노래를 듣고 이해한다. ⑦ 쉽고 간단한 게임이나 놀이를 듣고 이해한다. ⑧ 일상생활에 관한 쉽고 기초적인 대화를 듣고 이해한다.
말하기	① 강세, 리듬, 억양에 맞게 말한다. ② 주변의 친숙한 대상의 이름을 말한다. ③ 실물이나 그림을 보면서 낱말 또는 한 문장으로 말한다. ④ 개인, 가정, 학교 생활에 관해 쉽고 간단한 대화를 한다. ⑤ 짧고 쉬운 챗트나 노래를 따라 한다.	① 영어의 강세, 리듬, 억양에 맞게 말한다. ② 주변의 친숙한 대상의 이름을 말한다. ③ 그림이나 실물을 보고 낱말이나 한 문장으로 말한다. ④ 인사하기와 같은 쉽고 간단한 표현을 사용한다. ⑤ 일상생활에 자주 TM이는 쉽고 간단한 표현을 사용한다.

<표 1> 3학년의 영역별 성취 기준(계속)

교육과정 영역	제7차 교육과정	개정 교육과정
말하기	⑥ 쉽고 간단한 게임이나 놀이에 참여한다. ⑦ 인사하기와 같은 관용적인 표현을 안다. [심화 과정] ⑧ 실물이나 그림을 보면서 문장 단위로 말한다. ⑨ 개인, 가정, 학교 생활에 관해 간단한 대화를 한다.	⑥ 쉽고 간단한 게임이나 놀이에 참여한다. ⑦ 쉽고 간단한 챗트나 노래를 따라 한다. ⑧ 한두 문장으로 자기소개를 한다.
읽기		① 알파벳 인쇄체 대소문자를 식별하여 읽는다. ② 소리와 철자와의 관계를 대략적으로 이해한다. ③ 쉽고 간단한 낱말을 따라 읽는다. ④ 그림, 실물, 동작 등을 통해 쉽고 간단한 낱말의 의미를 이해한다.
쓰기		① 알파벳 인쇄체 대소문자를 보고 쓴다. ② 구두로 익힌 낱말을 따라 쓴다.

참고: 진하게 표시된 내용은 이전 교육과정과 개정된 교육과정에서 동일하게 사용하고 있는 성취기준이다.

위의 <표 1>에서 살펴볼 수 있듯이, 이전 교육과정에서는 읽기와 쓰기 영역에 관련한 아무런 성취기준이 없었다. 왜냐하면 이전의 교육과정에서는 3학년 수준에서의 문자언어지도를 지양하였기 때문이다. 개정된 교육과정에서는 읽기와 쓰기영역을 새롭게 도입하고 특별히 알파벳 수준으로 문자언어지도를 제한하며 2학기부터 조금씩 도입할 수 있도록 안내하였다.

라. 교수·학습 방법

교수·학습 방법에서 제7차 교육과정의 문제점은 첫째, 단계형 및 심화·보충형 수준별 체계가 학교 실정에 적합하지 않으며, 둘째, 교육과정의 교수·학습 활동으로 제시된 내용이 개괄적 안내에 불과하여 현장의 교수·학습 활동에 대한 구체적인 안내가 되지 못하고, 셋째, 교사를 위한 교수 지원이 부족하며, 또한 ICT 활용 교육에 대한 지원이 미흡한 점 등으로 나타났다. 이에 따라 개정 교육과정의 교수·학습 방법에 있어서는 두 가지 측면에 초점을 맞추어 개정의 방향을 설정하였다.

우선, 언어의 네 기능 학습에서 결과보다는 학습 과정을 중시하는 체험 중심의 유의미한 활동과 언어 기능 간 연계가 강화된 학습 활동을 통해 언어 기능을 균형 있게 학습하여 실질적인 의사소통능력을 신장시킬 수 있도록 하였다. 또한, 학생들의 관심 및 수준을 고려한 수준별 수업을 활성화하여 학생들이 영어에 대한 흥미와 자신감을 잃지 않도록 다양한 교수·학습 활동이 이루어지도록 하였으며, 이를 위하여 ICT를 적절히 활용한 개별 또는 소집단 활동을 강화하는 방향으로 개정하였다. 이에 대해서 보다 자세히 살펴보면 다음과 같이 요약할 수 있다.

- 1) 학습 목표와 내용에 맞게 다양한 교수 방법을 적용한다.
- 2) 놀이나 게임 등을 통해 활동 중심의 수업이 이루어질 수 있도록 한다.
- 3) 챗트, 노래 등을 통해 흥미와 동기를 유발할 수 있도록 수업을 계획하고 운영한다.
- 4) 듣기는 초기에는 영어의 음운적 특성에 자연스럽게 익숙해지도록 지

도한다.

5) 듣기는 다양한 자료를 제시하고, 효과적인 전략을 사용하여 의미를 이해하도록 지도한다.

6) 말하기는 의미 전달에 중점을 두어 지도하고, 유창성을 높여 가도록 지도한다.

7) 말하기는 의사소통에 지장을 주지 않는 한 오류에 대한 즉각적인 수정을 피하고, 듣기 활동과 자연스럽게 연계되도록 지도한다.

8) 읽기는 초등영어 학습 환경과 초보자의 읽기 학습 발달 정도를 고려하여 음성 언어 학습 내용과 연계하여 지도하고, 점진적으로 문자 언어에 익숙해지도록 지도한다.

9) 읽기 학습의 초기 단계에는 다양한 학습 방법을 활용하여 소리와 철자 관계를 자연스럽게 익혀 문자 언어에 친숙해지도록 하고, 점차 읽기의 즐거움을 알도록 지도한다.

10) 쓰기는 초기에는 철자 및 구두점에 유의하여 지도하고, 점차 의미 전달에 중점을 두어 지도한다.

11) 쓰기는 유의미한 활동을 통하여 쓰기의 가치를 인식할 수 있도록 지도한다.

12) 언어 지도와 함께 영어권 및 비영어권 문화를 적절하게 소개함으로써 다양한 문화를 자연스럽게 이해하도록 한다.

13) 수업은 가급적 영어로 진행한다.

14) 다양한 멀티미디어 자료와 정보 통신 기술(ICT) 도구를 활용하여 학생들이 흥미와 성취감을 느낄 수 있도록 한다(교육과학기술부, 2009b, pp.57~73).

마. 평 가

제7차 교육과정에서 ‘평가’ 부분과 관련해서는, 서술의 구체성이 부족하고, 평가의 기본 방향이나 방법 등이 모호하여 현장의 교사나 교과서 집필자, 평가 관련자들에게 실제적인 도움을 주지 못한다는 지적이 있었다. 즉, 제7차 교육과정에서 ‘평가’가 전반적인 평가의 방향은 제시하고 있으나, 그 내용이 지나치게 일반적이어서 구체적인 평가 방법, 평가 시행 등과 같은 면에서 안내 자료가 되지 못하였다.

또, 평가의 진술 내용이 학교급별로 제시되지 않고, 심화·보충형 수준별 교육과정과 단계형 수준별 교육과정으로 분리하여 제시되었는데, 두 영역 모두 수준별 수업에 적합한 평가 내용으로는 다소 미흡하였다. 특히, 단계형의 경우 수준별 평가에 관한 구체적인 내용이 결여되었다. 이는 수준별 수업의 운영 못지않게 수준별 수업에 따른 평가가 매우 중요하다는 점에서 개선이 필요하다. 수준별 수업의 평가 방법이나 이의 활용 등이 병행되지 않을 때 수준별 수업의 효과를 거두기가 어렵기 때문이다.

한편, 제7차 교육과정 운영 기간 동안 수행평가의 중요성이 강조되어 일정 비율의 수행 평가를 실시하도록 되어 있었음에도 불구하고, 학교에서 활용할 수 있는 구체적인 정보가 부족하였다. 영어 과목은 특히 학생들의 영어 수행 능력을 직접 평가하는 것이 매우 중요하지만, 현장 교사들은 이와 관련된 구체적인 시행 방법이나 채점 등에 관한 정보와 지침 부족으로 운영상에 많은 어려움을 겪었다.

이러한 사항 등을 고려하여, 개정 교육과정 ‘평가’에서는 다음과 같은 방향으로 개선이 이루어지도록 하였다.

첫째, 제7차 교육과정의 ‘심화·보충형 수준별 교육과정’과 ‘단계형 수준별 교육과정’에 의한 평가 방법의 구분을 없애고, ‘평가 지침’과 ‘평가상의

유의점'으로 구분하여 제시하였다.

둘째, '평가 지침'에는 평가의 기본 방향과 평가 내용, 평가 방법 및 평가 결과의 활용에 관한 사항을 포함시켜서 초·중·고등학교의 영어교사들이 초·중·고등학교 영어 평가의 기본적인 원칙을 숙지하여 시행하도록 하였다. 초등학교와 중등학교에 공통적으로 적용될 수 있는 평가의 목적에 따른 평가 유형, 평가 계획 및 활용 등과 같은 지침을 제시하고, '평가상의 유의점'에서는 초등학교와 중등학교 급별로 분리하여, 학교 급별로 차별화된 평가 방법과 이의 활용 등을 제시하였다.

셋째, 교육과정에 제시되어 있는 평가 관련 서술을 교육과 평가의 관계 및 본질에 비추어, 평가의 효과를 극대화할 수 있는 방향으로 재구성하였다(교육과학기술부, 2009b, pp.76~85).

이상으로 제7차 영어과 교육과정과 개정 영어과 교육과정을 살펴보았다. 이를 표로 정리해보면 다음과 같다.

<표 2> 영어과 신규 교육과정 비교·대조표(교육인적자원부, 2007)

과목		제7차교육과정	개정영어과교육과정	비 고
구 성		① 외국어 교과의 편제를 '영어', '영어 I', '영어 II', '영어독해', '영어회화', '영어작문'으로 구성	① '영어회화'를 '실용 영어회화'와 '심화영어회화'로 분리 ② '영어독해'와 '영어작문'을 통합하여 '영어 독해와 작문', '심화영어 독해와 작문'으로 분리	① 수준의 다양화 ② 2기능씩 묶어 학습의 효율성 제고 ③ 영어과 선택교육과정에 대한 요구 조사 결과 반영
국민 공통 기본 교과 (영어)	수업 시수	① 초등학교영어수업시수(주당) - 3,4학년:1시간 - 5,6학년:2시간	① 초등학교영어수업시수(주당) - 3,4학년:2시간 - 5,6학년:3시간	① 초등학교영어수업시수(주당)확대 - 3,4학년:1시간→2시간 - 5,6학년:2시간→3시간
	성격	① 영어 필요성 ② 초·중등 영어 교육의 성격 ③ 수준별 교육과정 운영	① 영어필요성, 영어과목의필요성보강 ② 수준별 수업 운영권장	① 수준별 교육과정 관련 내용 삭제 ② 수준별 수업의 자율적 운영을 권장

<표 2> 영어과 신규 교육과정 비교·대조표(계속)

과목		제7차교육과정	개정영어과교육과정	비 고
국민 공통 기본 교과 (영어)	목표	① 국민공통 기본교육과정 최종단계의 영어 교육 목표만 제시	① 전체 목표 아래 초등학교와 중등 학교 목표 분리 ② 명확한 목표 진술	① 학교 급별 목표를 분리하여 제시
	내용	① 언어재료를소재,문화, 언어, 어휘, 단일분장의 길이로 구분 ② 학년별 어휘 - 초등450낱말내외 7~10학년 1,250 낱말내외 - 전체누계 1,700 낱말 내외 [별표3]기본어휘목록의기본어휘수:2,067개 ③ 단계별(학기별)성취기준구분 ④ 목표와 학습 내용을 포괄하는 개념으로 기본 과정과 심화과정의 성취 기준을 제시	① 언어재료 중 문화항목을 소재에 포함 ② 학년별 어휘 - 초등 520 낱말이내, 7~10학년 1,290 낱말 이내로 증대 - 전체 누계 1,810낱말 이내 [별표1]‘소재’에문화내용포함 [별표2]‘의사소통기능과예시문’조정 및 기능추가 [별표3]기본어휘목록의 기본 어휘 수 증대:2,315개 ③ 중등 영어의 성취 기준을 학년단위로 통합, 위계조정 ④ 성취기준 하향조정, 기본·심화과정을 통합하여 제시 ⑤ 일부 성취 기준에 상황과 화제 개념 도입으로 내용 구체화 ⑥ 문자언어 도입시기를 3학년 2학기 앞당기되 음성언어의 보조 수단으로 활용	① 학년별 새로운 어휘수의 소폭 증대 ② 의사소통 기능 조정 및 예시문 수정·추가 ③ 기본 어휘 목록의 어휘수 증대 ④ 성취 기준의 학년별 제시 ⑤ 초등 문자언어 도입 시기 조정

<표 2> 영어과 신규 교육과정 비교 · 대조표(계속)

과목		제7차교육과정	개정영어과교육과정	비 고
국민 공통 기본 교과 (영어)	교수 · 학습 방법	① 심화·보충형 수준별 교육과정, 단계형 수준별 교육과정으로 구분하여 교수·학습 방법 제시	① 교수·학습 방법의 하위 항목으로 초등학교, 중등학교 구분제시 ② 수준별 수업의 학습유형, 학습활동, 집단편성 등의 기본적인 원칙 언급	① 단계형·심화보충형 수준별 교육과정 내용 삭제 ② 학교 급별로 교수·학습 방법 내용 제시 ③ 교수·학습 방법 항목에 수준별 수업과 관련한 내용 제시
	평가	① 심화·보충형 수준별 교육 과정, 단계형 수준별 교육과정으로 구분하여 평가 관련 사항 제시	① 평가 지침과 평가상의 유의점으로 구분 ② 평가 지침에는 초·중등 학교에 공통적으로 적용될 수 있는 내용 제시 ③ 평가상의 유의점은 초·중등 학교를 구분하여 관련 내용 제시	① 수준별 교육과정에 따른 평가 관련 내용 삭제 ② 평가 지침과 평가상의 유의점을 분리, 평가와 관련한 기본 내용 제시

위의 표로 정리된 내용을 제7차 교육과정과의 차이점에 맞추어 좀 더 상세히 살펴보면 다음 세 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 영어교육과 관련해서 그 동안 교육현장에서 개선 요구가 많았던 부분에 대한 수정·보완과 함께 현장 적용에 무리가 있는 부분을 개선하였다.

둘째, 교육 현장과 밀착된 수준별 수업 체제를 구축하기 위하여 교육과정 차원에서 현장 적용이 어려웠던 단계형 수준별 교육과정의 내용을 삭제

하였다. 아울러, 국민 공통 기본 교육과정의 취지에 맞게 영어과 교육과정의 주요 내용이 성취 기준에 있어서 심화 과정 내용을 삭제하고, 모든 학생이 알아야 할 기본 학습 내용만 제시하였다. 또한 수준별 수업의 운영 지침으로서 수준별 수업을 실시하는 데 요구되는 운영 방법, 교재, 평가 등 중요한 요소를 ‘교수·학습 방법’에서 제시하였다.

셋째, 학습 요소 간 연계성 및 위계성을 강화하기 위해 성취 기준의 난이도 수준을 고려하여 학습 수준을 조정하고 언어 네 기능 간의 연계성과 학년 간의 연계성을 강화하였다(교육과학기술부, 2009b).

2. 게임을 통한 영어교육

가. 게임의 정의

게임은 다양한 학자들의 견해에 따라 조금씩 다르게 정의되고 있다. Gibbs(1978)는 게임을 “일련의 규칙 내에서 목적을 달성하기 위해 서로 협력하고 경쟁하면서 수행하는 활동”이라고 말하며 활동, 협력과 경쟁, 목적 추구, 규칙 등을 게임의 4가지 주요 요소로 설정하여 게임을 정의 하였다. Helgesen(1987)은 위의 정의에 두 가지 요소로 ‘chance’와 ‘enjoyment’를 더하고 있으며, Gasser와 Waldman(1979)은 게임에서 흥미가 가장 중요하며 게임의 정의에 포함되어야 할 요소로서 흥미, 목표, 규칙, 경쟁을 들고 있다. Lee(1986)도 게임의 본질은 다른 사람의 성취, 혹은 자신의 이전의 성취보다 나아보려는 데서 즐거운 목적 추구가 이루어질 수 있으며, 흥미는 다른 사람과의 적극적인 협력을 통해서 이루어지며, 그룹 활동에서의 협력과 경쟁은 서로 상반된 개념이 아니라고 주장하면서 흥미 요소를 강조

하였다. Brown(1980)은 교육적 게임을 “분명하게 계획된 교육적 목적을 달성하기 위해 둘 또는 그 이상의 학습자들이 할 수 있도록 조직화된 규칙이 있는 활동”이라고 정의하였고, McCallum(1980)도 모국어가 아닌 목표어의 의사소통 능력을 학습하는 과정에서 학습 목표인 자의적이고 창조적인 언어 사용은 게임 활동을 통하여 학습하는 것이 유용하다고 강조하고 있다.

이상의 게임에 대한 정의와 요소들을 종합하여 생각해보면 게임이란 “게임에 함께 참여한 사람들이 일정한 규칙 내에서 일정한 역할을 맡으면서 협력과 경쟁, 도전의 과정을 통해 특정한 교육적 목표를 성취하기 위한 즐겁고 도전적인 신체적, 정신적 활동”(김나현, 2005)으로 정의할 수 있을 것이다.

게임과 유사한 의미로 사용하고 있는 놀이(play)는 특정한 목표를 성취하기 위한 즐겁고 도전적인 신체적, 정신적 활동이라는 점에서 게임과 같지만 혼자서도 즐길 수 있는 놀이는 경쟁적 요소가 크게 작용하지 않는다는 점에서 게임과 다르다고 할 수 있다.

이와 같이 게임(game)과 놀이(play)는 엄격한 의미에서는 다르지만 일반적으로 교실 수업에서는 유사한 의미로 사용되고 게임과 놀이는 학습자들에게 흥미와 즐거움을 주는 활동이라는 점에서 본 연구에서는 같은 개념으로 사용하였다.

나. 게임의 교육적 효과 및 특성

게임에 대한 여러 연구를 살펴보면 다양한 의견들을 제시하고 있다. 문승화(1994)는 동양 특유의 내향적 성격으로 인해 충분한 능력에도 불구하고 자기의 실력을 표현하지 못했던 수줍어하던 학습자들이 게임 활동을 통

하여 능동적, 적극적으로 자신의 의사와 감정을 표현하는 등 태도가 훨씬 개선되었다고 한다. 또한, 김진철 외(1998)는 언어 학습은 이해하는 것으로 끝나지 않고 실제 언어 상황에서 사용해야 하며 이를 위해서는 많은 반복 학습이 요구 되는데, 게임은 의미 있는 맥락을 제공하여 언어 형태를 반복 사용하게 하여 학습에 참여하고 몰입할 기회를 확대시킬 수 있다고 하였다. 문창래(1994)는 게임의 교육적 효과를 흥미 지속과 동기유발의 좋은 수단이 되며, 영어 사용에 대한 의미 있는 연습이나 활용 상황을 제공하고 학습자의 참여를 높여 학습자가 느끼는 부담감을 줄여 줄 수 있다고 말한다. 이러한 게임의 공통적인 특징은 다음과 같이 네 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 게임은 즐거움을 준다. 여기에는 두 가지 다른 관점이 있는데 하나는 경쟁심으로부터 비롯된 즐거움이다. Dorry(1966)와 Rodgers(1981)는 게임은 경쟁심이 있기 때문에 학습자를 즐겁게 한다고 했다. 사람은 누군가와 경쟁을 하거나 혹은 자신의 이전 행위와 경쟁하면서 그 대상보다 더 뛰어나는 데서 즐거움을 느낄 수 있다. 특별히 어린이는 구체적인 대상이 주어지면 열과 성의를 다하여 이기고자 노력한다. 이를 영어교육에 적용하여 언어학습을 하는데 상대방이나 자신의 이전 상태보다 나아지기 위해서 최선을 다할 것이고 즐거움 속에 실력을 향상시킬 수 있을 것이다. 또 다른 하나의 관점은 즐거움의 원천을 협동적 사교성에서 찾고 있다. 즐거움은 동료와 의사소통을 주고받는데서 나온다는 것이다. 대부분의 게임 전문가들은 즐거움의 주 원천이 협동심보다 경쟁심에서 나온다고 보지만, 교육적인 측면에서 볼 때 경쟁심보다 협동심을 통한 성취감과 즐거움을 느낄 때 게임이 더욱 가치 있을 것이다.

둘째, 게임은 의미 있는 의사소통이다. 조평준(2000)은 게임은 배운 영어를 의미 있게 연습하거나 사용할 수 있는 다양한 상황을 제공하며 언어 형

식이 반복되는 기능을 제공할 뿐만 아니라, 정보와 의견을 동시에 전달함으로써 언어 학습을 살아 있는 의사소통 과정으로 이해할 수 있다고 하였다. Cross(1995)는 게임을 통하여 동기도 강화되고, 학습자의 주의가 언어가 아닌 내용에 집중되며, 학습자는 게임 활동에 완전히 집중함으로써 모국어를 습득하는 것과 거의 같은 방법으로 언어를 무의식적으로 습득하게 해 준다고 하였다. 이렇듯 학습자는 게임을 통해서 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등의 4가지 기능을 모두 적극적으로 사용함으로써 의사소통 활동을 주체하고 상대방과 의미 교섭을 하는 적극적인 모습을 갖추게 되는데 그 의미가 있다.

셋째, 게임은 학습자의 능동적 참여를 유도한다. 게임은 대부분의 학습자들이 적극적으로 수업에 참여하게 한다. 때로는 교사의 역할을 학습자가 수행함으로써 학습자가 보다 능동적으로 학습에 참여하게 된다. Brumfit(1979)은 “학습자가 의도적으로 즉흥적인 의사소통을 해야 되는 상황 속에 놓이게 될 때 창의적이고 적절한 언어 사용 능력을 신장하게 된다”라고 하였다. 바로 이러한 유의미한 상황과 맥락을 제공하는 것이 학습자로 하여금 더 많은 참여를 유도해 내는 것이다. 특정한 목표를 성취하기 위하여 학습자는 정해진 규칙 이외의 더 많은 담화를 시도하게 되며 이를 통해서 일정 목표 수준 이상의 지점에 도달하는 것이다. 결국 게임은 이러한 다양한 방면으로 학습자를 자극함으로써 수업과 활동에의 능동적 참여를 이끌어 낸다.

넷째, 게임은 정서적 불안감을 해소해준다. 학습자는 외국어를 학습할 때, 새로운 언어에 노출 되는 것에 대한 심리적 부담감, 불안감을 느끼게 되는데, 이때 자신을 보호하기 위하여 방어기제가 형성된다. Krashen과 Terrell(1983)은 이 방어기제를 정의적 여과기(affective filter)라고 하였는데, 이것이 낮아지면 학습자는 입력 자료에 마음이 보다 쉽게 열리며 자신

감을 가지고 상호작용을 하게 된다. 김명훈(2007)은 게임이 학습자의 주의를 집중시키거나 긴장을 풀어주는 역할을 한다고 하였다. 게임 자체가 가지고 있는 즐거움의 요소와 상대방과의 경쟁심, 혹은 협동심을 통해서 과제에 집중하게 되면서 새로운 것에 대한 부담감이 사라지게 되는 것이다.

다. 게임사용의 필요성

게임은 초등학교 학습자의 인지적, 정의적, 신체적 측면의 특성을 고려할 때, 학습자들의 관심을 집중 시키고, 활동을 통해 언어 학습을 수행할 수 있는 효과적인 방법이라고 할 수 있다. Dobson(1975)은 훌륭한 언어 게임은 언어 학습자의 틀을 벗어나지 않으면서도 재미와 편안함을 주고 학습을 강화시켜주어 연습의 지루함을 타파하는 멋진 방법이라고 하였다. 즉, 단순하고 지루한 반복 활동을 싫어하는 어린 학습자들에게 재미와 흥미가 있는 게임 중심의 영어 수업을 하게 되면 게임을 통해 학습의 내용이 다루어져서 학습 목표가 달성될 수 있고 수업 분위기도 좋아져 학습 효과가 강화되는 것이다. 임지현(2002)은 게임에는 협동과 경쟁이라는 요소를 모두 가지고 있을 뿐만 아니라 학습자의 흥미를 부각시켜서 주의를 집중시키기 좋은 학습도구이며, 거기에 외국어에 대한 두려움, 부담감을 가지고 있거나 반복 연습을 싫어하는 학습자들에게 게임을 이용하여 학습 목표에 도달할 수 있게 한다고 하였다. 한편 Strauber(1982)는 영어를 외국어나 제 2언어로 배우는 학생들에게 게임은 효율성 있는 지도방법이라고 하였다. 또한 게임은 여러 상황 속에서도 교수 재료를 다양하게 하므로 학습자들의 활동 상황을 다각도로 시도해 볼 수 있는 장점이 있다고 하였다.

이상으로 여러 학자들의 견해를 종합해 보면, 초등영어 교육에 있어서

게임은 학습자들에게 과중한 학습 부담을 주지 않으며, 학습에 대한 동기
와 흥미를 고취시켜 학습자가 적극적으로 수업에 참여하도록 유도한다. 이
능동적인 참여는 학습자들에게 영어에 대한 자신감을 키워줌으로써 영어
학습에 있어 중요한 활동이 된다. 따라서 게임은 영어를 처음 접하는 어린
학습자들에게 더욱 효과적이다.

또한 게임을 통하여 학생들은 학습을 의식하지 않으면서 특정한 언어 항
목이나 의사소통 기능을 익힐 수 있으며 유창성도 기를 수 있다. 초등학생
들은 집중력과 주의력이 길지 못하여 틀에 박힌 수업으로 영어를 학습시키
는 것이 어려우므로 수업의 한 부분에 게임을 넣어 학습 활동의 하나로 활
용을 하거나 혹은 모든 활동에 흥미를 높이고 성취감을 가질 수 있는 게임
의 요소를 접목시켜 수업을 진행하는 것이 필요하다. 이렇게 게임을 수업
에 적극적으로 활용할 때, 일률적이고 지루한 수업에서 벗어나 어린 학습
자들이 집중하며 능동적으로 참여하는 활기찬 수업이 가능해지고 수업에서
성취하고자 하는 목표를 효과적으로 달성할 수 있을 것이다.

3. 초등영어 교육에서 게임의 활용

가. 게임의 선정

영어 학습을 위해서 게임을 선택할 때에는 다양한 요소들이 고려되어야
한다. 또한 그 요소들과 더불어 그 게임을 선택할 때의 분명한 기준이 필
요하다. 왜냐하면 어린 학습자들은 게임을 단지 시간을 즐겁게 보내는 정
도의 활동으로 생각할 수 있기 때문이다. 따라서 교사는 수업 시간에 활용
할 게임을 선정할 때에 그 수업을 통해서 도달하고자 하는 목표를 가장 효

과적으로 달성할 수 있는 게임을 선정해야 할 것이다. 또한 목표 도달과 더불어 여러 가지 고려해야 할 사항이 있는데, 몇몇 학자들의 견해를 통해 이러한 요소들을 알아보기로 한다.

Wright, Betteridge와 Burky(1992)는 게임을 선택할 때 우선 학습자의 나이와 수준을 고려하고 다음 기준에 합당할 때, 그 게임은 학습자의 요구를 만족시킬 수 있는 효과적인 수단이 될 것이라고 한다. 첫째, 게임의 효과와 비교하여 게임 준비 시간이 적어야 한다. 둘째, 게임 형태를 조직하기 쉬워야 한다. 셋째, 특정한 학습자 집단을 즐겁게 할 수 있는 것이어야 한다. 넷째, 언어나 언어 기능이 그 게임의 본질이 되어야 한다. 다섯째, 언어의 양과 사용 형태가 게임의 사용을 정당화 할 수 있어야 한다.

Carrier(1985)은 게임 선택의 가장 중요한 요소로 학습자의 수준을 들고 있으며, 그 밖에도 게임 사용의 목적, 학습자의 흥미, 게임사용 시기를 고려해야 하고, 이와 같이 선택된 게임도 교실에서의 적용에 있어서 자료 준비 가능성, 학습자의 게임에 대한 적응력 정도, 게임에 사용되는 어휘의 수준 등을 고려하여야 한다고 주장한다. McCallum(1980)은 어떤 게임이 사용되어야 하는가에 대해 여러 조건을 제시하고 있는데, 학습의 규모, 학습자의 연령, 학습자의 수준, 현재 배우고 있는 언어 구조, 게임사용의 물리적 공간, 소음 문제, 학습자의 관심, 이용 가능한 교구와 자료, 사용 가능한 게임의 시간, 문화적인 요소들을 고려하여 게임을 선정해야 한다고 주장한다.

국내 선행연구들을 좀 더 살펴보면 김진철 외(1998)는 효과적인 영어 학습을 위한 게임 선정 시 다음과 같은 사항을 고려해야 한다고 한다.

첫째, 게임의 목적이 무엇인가? 언어 학습적인 관점에서 보면 게임은 언어 연습 게임과 의사소통적 게임으로 나눌 수 있다. 언어 연습 게임은 새로운 언어를 숙달시키기 위해서 반복 연습에 중점을 두고, 의사소통적 게

임은 게임을 통해서 자신이 하고자 하는 의사를 전달하는 것에 초점을 둔다. 언어 학습의 목적은 의사소통 능력을 기르는 것이지만 어린 학습자들에게 새로운 언어를 외국어로 익히게 하기 위해서는 반복 숙달을 위한 언어 연습 게임도 중요한 활동이 될 수 있을 것이다.

둘째, 게임을 어떻게 운영할 것인가? 게임을 운영하는 형태는 개인이나 짝, 소그룹, 대그룹, 전체 등 그 모양이 다양하다. 이러한 다양성 속에서 게임의 성격과 목표에 따라서 가장 이상적인 형태의 운영을 실시해야 한다. 또한 목표 달성과 더불어 학습자들이 즐거움을 동시에 느낄 수 있는 형태여야 한다. 게임의 내용이 아무리 우수하고 목표하는 바가 훌륭하다고 할지라도 운영 형태가 적절하지 않으면 성취하고자 하는 목적을 이루기 어렵게 된다. 자칫, 지루하고 따분하여 의도한 목표에 전혀 접근조차 하지 못하는 결과를 발생시킬 수 있기 때문이다.

셋째, 게임을 위해 필요한 자료나 시설은 어떤 것들이 있는가? 게임을 필요한 자료에 따라 분류하면 카드 게임, 칠판 게임, 지필 게임, 상자 게임, 말판 게임, 컴퓨터 게임 등 여러 가지가 있다. 따라서 게임을 선정할 때에는 교실에서 사용 가능한 자료가 무엇인지, 어떤 시설을 이용할 수 있는지를 고려하여 적절히 시행되어야 한다.

넷째, 게임 원리를 어떻게 할 것인가? 게임의 결과를 좌우하는 데는 능력과 행운이 작용하는데 게임을 선정할 때에 어느 것을 어느 만큼의 비중을 두고 게임을 선정할 것인가를 결정해야 한다. 능력에 치우친 게임을 선정하여 운영하게 되면 실력이 낮은 학생들의 게임 참여도와 학습 의욕은 현저히 낮을 것이고, 행운에 치중한 게임을 운영하게 되면 학습 동기가 높은 학생일지라도 학습을 계속할 의지가 낮아질 수도 있다. 따라서 적절한 비율로 조합된 게임을 선정하여 게임의 승패에 대한 불확실성에서 기인하는 즐거움을 학습자들이 느끼며 즐겁게 게임하는 가운데 게임이 목표하는

바를 성취할 수 있도록 도와야 한다. 또한 경쟁과 협동의 문제도 게임의 원리로 작용할 수 있는데, 경쟁을 통한 게임이 보다 높은 흥미도를 유지할 수는 있지만 지나친 경쟁은 부작용이 더욱 많다. 학습과는 동떨어진 결과 위주의 활동으로 끝나기 쉽고, 또한 학습자들 간의 정서적인 측면에서도 상대방을 적대시하며 협동하려는 정신을 제지할 수도 있다. 따라서 지나친 경쟁을 부추기는 게임보다 적절한 경쟁과 협동의 원리가 접목된 게임을 선정함으로써 어린 학습자들이 인지적이고 정의적인 영역 모두를 개발할 수 있도록 해야 한다.

나. 게임의 조직

위에서 살펴본 바와 같이 게임을 선정할 때에는 고려해야 할 사항이 매우 다양하다. 그 중에서 게임의 조직 형태를 어떻게 하느냐 하는 문제는 게임의 목표 도달 여부를 결정짓는 중요한 요소이다. 따라서 교사는 교육적 효과를 위해 게임을 시도할 때 어떤 조직 형태가 주어진 학습 상황과 학습자에게 가장 적절한 것인가를 결정해야 한다. 우리나라에서 이루어진 연구로는 강일순(1999)이 게임 활동에서 구성원의 수에 따른 활동 단위의 조직 형태로 게임의 형태라는 용어를 사용하였으며, 전체게임, 개별 게임, 짝 게임, 분단 게임으로 나누었고, 게임의 형태에 따라 흥미도와 성취도가 다를 수 있다고 하였다. 또한 이경수(2001), 조명희(2002) 등도 게임 활동을 전체 활동, 조별 활동, 짝 활동, 개별 활동으로 나누었다. 또한 Harmer(1983)와 Wright 외 2인(1992)도 게임의 조직을 위와 같이 분류하고 있다. 따라서 이 연구에서도 여러 학자들의 견해를 인용하여 전체 활동, 조별 활동, 짝 활동, 개별 활동으로 나누어 살펴보고자 한다.

첫째, 전체 활동(whole class work)은 모든 학생이 하나의 집단으로 활동하는 전통적인 교수 학습 상황이다. 이 활동은 조직이 쉽고 교사가 주도권을 가지고 있다. 교사는 활동의 통제자와 평가자의 역할을 하고 동시에 학습자들은 교사로부터 좋은 언어 모델을 획득 할 수 있다. 또한 학습자는 활동에 대한 심리적 부담감을 덜 느껴 보다 안정적인 상태에서 수업에 참여할 수 있다. 그러나 전체 활동은 한 학급 전체가 활동하므로 학습자 개개인이 참여할 수 있는 기회는 한정된다. 또한 소극적인 학생에게는 이러한 참여 기회의 부족이 학습력 신장과 관련하여 부정적인 영향을 끼칠 수도 있다.

둘째, 조별 활동(group work)은 분단 활동이나 모둠 활동 또는 그룹 활동이라고도 하며 보통 4~6명, 많게는 7~10명의 구성원이 요구되는 활동에 적합한 조직 형태이다. 조의 편성은 활동의 효율성을 위해 일관성이 있어야 하며, 경쟁이 있을 때에는 혼성된 능력으로 구성해야 하지만 그렇지 않을 경우는 능력별로 편성하는 것도 좋으며, 조장을 두는 것이 바람직하고, 조장은 능력이 우수한 학생으로 게임이 적절히 조절될 수 있도록 학생들과 교사간의 중간자 역할을 해야 한다. 조원은 학습 기간 동안 같은 구성원으로 유지하며 조의 이름과 색깔, 구호 등을 정하는 것도 필요하다.

셋째, 짝 활동(pair work)은 학습자의 옆, 뒤, 앞사람과 쉽게 짝이 될 수 있기 때문에 조직 구성이 쉽고 빠르며, 집중적인 듣기나 말하기에 참여 기회가 많다. 그러나 교사의 상담과 상호 수정의 기회는 적고 따라서 짝의 조직은 능력이 있는 학생과 그렇지 않은 학생으로 구성하는 것이 협동 학습의 기회를 주어 능력이 부족한 학생이 높은 학생으로부터 안내와 도움을 받을 수 있다. 그러나 학습자의 과도한 모국어 사용 문제, 부정확한 언어 사용, 소음과 장난 문제 등을 모두 통제할 수는 없으며, 짝 활동 형태로 학습이 오래 지속되면 학습자가 지루해 하고 학습의 효율성이 떨어질 수 있

다.

넷째, 개별 활동(individual work)은 학습자의 학습 유형, 선호도, 학습 속도에 따라 학습하는 경우로 학습자 혼자서 자기 속도로 외부의 압력으로부터 편안하게 활동할 수 있다는 장점이 있다. 교사 또한 학습자의 상황에 맞추어 다양하게 반응할 수 있으며, 학생들은 개인별로 각기 다른 종류의 게임을 할 수도 있다. 또한 자료와 조건이 주어진다면 학생들은 때로는 자기만의 시간을 가질 수 있다. 그러나 교사는 개별 학습자에게 각각 다른 과업을 제공할 경우 전체 활동을 진행할 때보다 훨씬 더 많은 자료들을 준비해야 하는 부담감이 생긴다. Lee(1986)에 따르면 개인 활동은 주로 읽거나 쓰기 등의 게임에서 유리할 수 있다.

다. 게임의 유형

게임은 여러 속성을 가지고 있기 때문에 어떤 게임을 하나의 기준으로만 분류할 수는 없다. 즉, 각 게임은 언어 기능, 조직 형태, 내용 등의 면에서 각각의 속성을 가지고 있으며, 같은 게임이 게임 문헌에 따라 다른 분류 기준으로 분류되는 경우도 있다(McCallum, 1980; Wright et al., 1992). 따라서 학자마다 각기 다른 게임의 유형을 제시하고 있다. Dorry(1966)는 언어 요소에 따라서 숫자 게임, 철자 게임, 어휘 게임, 문장 구조 게임, 연습 게임, 발음 게임, 운율 게임 그리고 그 밖에 기타 게임으로 나누었다.

이 연구에서는 게임의 속성을 비교적 자세히 소개하고, 그 사용을 용이하게 할 수 있도록 제시한 Wright 외 2인(1992)의 게임 분류 유형을 따르고자 한다. 이 유형을 간단히 소개하면 다음과 같다.

(1) 그림 게임(picture games)

이 게임은 각종 그림을 사용하는 게임으로서 그림이 중요한 역할을 한다. 그림을 비교하거나 대조하기, 그림 간의 닮은 점 혹은 차이점 찾기, 설명한 순서에 따라 배열하기, 그림에 대한 설명을 듣고 그 그림을 찾거나 그리기 등을 통해 목표 언어가 사용된다.

(2) 심리 게임(psychology games)

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

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

이 유형의 게임은 서로를 알고 이해하기 위해 개인적 감정과 경험 및 정보를 서로 나누는 활동 유형이다. 사용되는 언어는 교실 밖의 실제 상황과 유사한 것으로 이름 기억하기, 취미 알기, 설문하기, 전화 통화하기, 개인적 의견 말하기 등의 활동이 이에 포함된다.

(4) 마술 게임(magic tricks)

마술 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 이용한 간단한 마술을 통해 학습자의 흥미와 언어 학습에 도움을 줄 수 있다.

(5) 추측 게임(guessing games)

이 유형의 게임은 어떤 사람이 알고 있는 사실을 모르는 사람이 추측을 통해 알아맞히는 게임으로, 숨긴 물건의 위치 알기, 만져 보고 물건 알아맞히기, 흐릿한 물체의 이름 맞추기 등이 있다.

(6) 단어 게임(word games)

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

(7) 이야기 게임(story games)

이 유형의 게임은 짧은 대화보다는 같은 주제에 대해 비교적 길게 이야기를 이끌어 가는 것으로, 그림을 그려가며 이야기 꾸미기, 학습자가 이야기 문장의 뒷부분을 완성하기, 이야기를 듣고 단편적인 그림들의 순서 정하기, 꾸며진 이야기의 순서 바꾸기 등이 있다.

(8) 소리 게임(sound games)

이 게임은 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.

(9) 기억 게임(memory games)

이 유형의 게임은 학습자의 기억력을 토대로 한 게임 유형으로 기억의 불일치에 대해서 학습자 간의 의견과 정보의 교환을 이끌어 낼 수 있는 게임이다. 그림 내용 기억하기, 관찰한 물건을 적거나 이름 대가, 문장 전달

하기 등이 있다.

(10) 참/거짓 게임(true/false games)

이 게임은 어떤 사람이 말한 문장이 참인지 거짓인지를 구별하는 게임으로 다양한 내용의 수준에서 적절하게 사용될 수 있는 게임이다. 예를 들면 바른 문장은 반복하기, 틀린 문장은 고쳐주기, 잘못 설명한 곳 찾아내기 등이 있다.

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

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

(12) 카드와 보드 게임(card and board games)

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

(13) 기타 게임

위에 속하지 않는 게임은 기타 게임에 포함시킨다.

위의 게임을 실제 현장에서 적용해 보면, 2개 혹은 3개의 게임 유형이 겹쳐지는 경우가 발생을 한다. 이러한 때에는 게임이 어떠한 유형의 성격을 더 많이 나타내고 있는가에 따라서 분류하도록 한다.

라. 게임의 지도 방법 및 유의점

초등학교 시기의 학습자는 Piaget(1976)의 인지발달 단계 중 구체적 조작기에 속한다. 이 시기의 아동들은 실생활의 감각과 경험이 사고나 행동에 깊이 작용하며 호기심이 많고, 집중력이 짧은 특성을 지니고 있다. 그러므로 수업시간에 활용되는 게임 또한 이러한 학습자의 특성을 감안하여 진행되어야 한다. 게임을 설명할 때에는 교사의 긴 설명보다 간단한 시범을 보여주어 게임을 이해시키는 것이 효과적이며 학습자들 중에서 몇 명의 모델을 선정하여 학습자들이 스스로 해보도록 기회를 주는 것도 좋은 모델링(modeling)이 될 수 있다. 설명이 끝난 다음에는 학습자들의 이해 정도를 확인하기 위해 항상 질문이나 다양한 방법을 통해 점검하도록 하고 게임을 시작한다.

게임을 진행하는 동안에는 교사가 수시로 학생들이 규칙을 지키며 게임에 참여하는지를 살펴 게임이 원활하게 운영되도록 돕는다. 또한 아동의 반응을 살펴서 뒤처지거나 어려움을 겪는 학생이 없는지 살펴 도움을 주도록 하며 활동의 성과가 최대치에 오를 때까지 적절히 게임의 시간을 조절하여 운영한다. 또한 학습자들 중에서 승패에 너무 집착하여 게임이 본래 의도하는 목적을 넘어서서 다른 학습자들에게 피해를 주지 않도록 게임 본연의 취지를 잘 살릴 수 있도록 학습자들을 격려해야 한다. 또한 게임 활동의 중심 주체가 교사가 아닌 학생이 될 수 있도록 역할 분배를 적절히 하여 더 많은 연습과 활동의 기회가 여러 학생들에게 주어질 수 있도록 해야 한다.

또한 게임을 마무리 할 때에는 참여한 모든 학습자가 여러 형태의 만족감을 느낄 수 있도록 보상을 해주는 것도 필요하다. 단순히 게임 자체에서 오는 즐거움이 보상이 되기도 할 것이지만 열심히 노력한 학습자들이 외적

으로 보여 지는 보상으로 인해 더욱 열심히 게임 활동에 참여할 수 있기 때문이다. 이는 눈에 보이는 현상에 집중하는 어린 시기의 학습자들에게 효과적인 방법이 될 것이다. 또한 게임을 위한 게임, 혹은 승리를 위한 게임에서 그칠 것이 아니라 게임을 통해 적절한 마무리를 하여 학습의 효과를 더욱 높일 수 있도록 마무리 활동을 알차게 준비해야 할 것이다.

Dobson(1975)는 선택한 게임이 가장 성공적인 것이 되기 위해서는 일반적으로 다음의 지시를 따라야 한다고 한다. 첫째, 게임을 적용할 대상이 학생이므로 게임을 학습에 도입하기 전에 학생들의 흥미와 수준을 파악해서 그 내용을 우선순위로 하는 것이 능률적이다. 둘째, 모든 학생이 게임 방법을 정확하게 이해할 수 있도록 매우 명료하게 지시문을 주어야 한다. 셋째, 수업이 시작 될 때는 게임을 해서는 안 되며, 학생들이 지루함을 잠시 환기 시킬 필요가 있을 때, 수업 중간이나 끝날 때 사용하는 것이 효과적이다. 넷째, 교사는 선택한 게임이 학생들의 능력이 가능한 범위 내에 있도록 주의한다. 다섯째, 게임은 항상 학생들이 싫증내기 전에 그만 두어야 한다. 여섯째, 반드시 게임 규칙을 따라 하도록 다짐해 두어야 하며 게임은 교사의 감독 아래 잘 지켜져야 한다.

조정아(1996)는 게임 지도 시 유의 사항을 다음과 같이 제시한다. 첫째, 필요한 자료들을 나열하여야 하고, 규칙이나 방법을 제시해 주어야 한다. 그리고 게임의 대상이 되는 학습자들의 수준을 잘 파악하여야 하며, 특히 게임이 진행 될 때의 잠재적 문제점이나 특별한 환경에 대해 대처할 방안이 있어야 한다. 잠재적 문제점이란 학습의 목적과 거리가 먼 게임을 만들어서는 안 된다는 것이다. 둘째, 학습자들 스스로가 자발적으로 게임에 참여할 수 있도록 유도해야 한다. 셋째, 불필요한 경쟁을 시켜서도 안 된다. 넷째, 교사는 평상시에 소극적이고 학습에 별로 참여하지 않는 학습자를 개별적으로 혹은 그룹으로 게임에 참여시켜 경쟁심을 자극해야 한다. 다섯

째, 너무 많은 한국어를 사용하지 않도록 한다. 게임은 의도하는 목적과 성취하려는 특정 목표를 가지고 행해져야 하며 올바른 효과를 보기 위해서는 무엇보다도 학습자들의 적극적인 참여가 중요한데, 그러기 위해서는 학습 상황을 보다 실제적인 언어 상황과 비슷하게 만들어야 한다고 주장한다.

모든 학습에서 게임은 그 자체가 목적이 아니다. 게임은 하나의 수단이고 이를 활용하여 성취하고자 하는 목표와 내용이 존재한다. 따라서 게임은 영어 학습에 있어서 학습자들의 동기를 유발하고 촉진시켜 더욱 효과적인 학습이 이루어지도록 하는데 그 목적이 있다. 따라서 게임 자체가 가지는 즐거움과 재미의 요소를 학습에 잘 접목시켜 의도한 목표를 이루어내며 그 과정 속에서 학습자들이 경쟁과 협력을 통해 목표한 것 이상의 교육적 효과를 얻을 수 있도록 교사가 게임의 특징을 잘 파악하여 적절하게 도입해야 할 것이다.

4. 선행 연구

제7차 교육과정과 관련하여 각 학년별 교과서에 제시된 게임을 분석한 연구가 활발히 이루어졌다. 의사소통능력, 상호작용, 게임의 활용 등 여러 방면에 초점을 맞추어 연구를 실시하였으며 학년별로 조금씩 다른 특색을 가진 결과를 발표하였다.

임수연(2008)은 게임 활동이 영어 실력 향상에 미치는 영향을 조사하고 교과서 게임에 제시된 게임의 문제점을 분석하여 교과서 게임 선정을 위한 시사점을 제시하고자 초등학교 4학년 영어 교과서의 게임을 분석하였다. 교과서에 제시된 게임을 언어 기능별, 활동 형태, 승부요소, 게임의 목적, 성취동기, 게임의 유형, 의사소통 기능, 연습 유형, 조작활동 유무, 게임의

소재, 게임의 경쟁 대상에 따라 분석해보고, 설문조사를 통해 학생들의 영어실력에 게임 활동이 미치는 영향을 조사하였다. 이를 통한 연구결과 및 제언은 첫째 읽기 능력 신장을 위한 게임이 전무 하므로 이에 대한 보충 활동이 개발되어야 하고, 둘째 말하기, 듣기, 읽기 영역이 통합적으로 이루어지는 게임의 개발이 필요하다고 지적했다. 셋째 연습 위주의 게임에서 벗어나 의사소통을 위한 게임의 비중이 증대되어야하며 넷째 부족한 게임 시간을 확보해야 하고 끝으로 학습자 개인에게 맞는 수준별 게임을 구상해야 한다고 주장하고 있다.

유미영(2007)은 5학년 교과서에 제시된 게임을 분석하여 실제로 영어 게임이 의사소통 기능의 향상과 영어 학습능력 신장에 얼마나 도움이 되는지 알아보고, 실제 수업에서 게임 활동을 좀 더 효과적으로 사용할 수 있는 방안을 모색해 보고자 연구를 시작하였다. 5학년 영어 교과서의 게임을 목적별, 성취동기별, 승부요소별, 조직 형태별, 경쟁대상별, 게임 유형별로 분석하였고 지도서에 제시된 심화, 보충 게임 활동은 제외 시켰다. 강릉 소재의 2학교 5학년 학생 64명과 영어 전담교사 및 담임교사 14명을 대상으로 설문조사를 실시하여 이들의 영어 학습과 게임지도, 교사용 지도서, 교과서에 수록된 게임에 대한 인식을 조사하고 학생들에게는 영어 학습에 대한 인식과 영어 게임 활동에 대한 인식, 영어 교과서에 대한 인식을 조사하였다. 이 연구를 통하여 연구자는 다음과 같은 결론을 제시한다. 첫째 보충, 심화 게임을 많이 제시하여 게임의 내용을 다양화해야 한다. 둘째 교사의 연수 기회를 확대하여 게임에 대한 교사의 부담감을 해소시켜줘야 한다. 셋째 교사와 학생 모두가 영어 시간과 게임 활동에 영어 사용을 극대화 하도록 해야 한다. 넷째 게임 활동과 관련한 교사용 준비물의 일괄적 배부를 통해 게임 활동이 보다 용이하게 실시될 수 있도록 해야 한다. 다섯째 읽기와 쓰기 기능과 관련한 게임 활동이 부족하므로 이에 대한 증대가 필요

하다고 지적한다.

황희재(2006)는 다양한 게임의 활용을 위하여 초등 영어교실에서 실시 가능한 새로운 게임을 제안하고자 초등학교 3, 4, 5, 6학년 영어 교과서를 분석하였다. 먼저 언어기능별로 교과서 게임을 분석하고 듣기, 말하기에 효과적인 게임이 무엇인지 살펴보고, 읽기, 쓰기, 문법에 도움이 되는 새로운 게임을 제시하고 있다. 이 연구를 통해 연구자는 저학년 수준에서 사용될 수 있는 읽기와 쓰기 게임에 대한 연구가 필요하며 교과서 부록 이외의 기본적인 교사용 게임 학습 자료를 개발하여 일괄적으로 보급할 필요가 있다고 제안하였다.

김명훈(2007)은 3, 4, 5, 6학년 영어 교과서와 교사용 지도서를 분석하여 교과서 게임 활동의 효과적인 지도 방안을 살펴보고 게임 활동의 활용 실태와 효과를 설문조사를 통해 알아보고 교과서 분석 내용과 비교, 대조하여 실제적 의사소통 향상 방안을 모색해 보고자 하였다. 이 연구를 통하여 적절한 난이도를 가진 게임을 개발하여 학습자의 동기를 자극하고 인지 수준을 높일 필요가 있다고 주장하였다. 또한 효율적인 게임 활동을 위한 시간 배분의 필요성을 강조하였다 끝으로 다양한 수준의 학습자를 고려한 수준별 게임 활동이 필요하다고 지적하였다.

신은경(2006)은 초등학교 3, 4학년 영어 교과서의 게임을 분석하여 영어 게임을 통하여 학생들의 의사소통능력이 얼마나 향상되고, 영어 학습력 신장에 어떤 도움이 되는지 알아보았다. 연구 결과 4학년 학생의 경우 듣기, 말하기 기능을 통합한 게임이 높은 비율을 차지하고 있으며, 전체 활동의 조직형태를 많이 보이고 있다고 하였다.

김나현(2005)은 초등학교 6학년 영어 교과서의 게임을 분석하여 게임 활동이 초등영어 교육의 목표와 내용, 교수·학습 방법에 어떻게 부합하는지를 분석하고 학생들을 대상으로 게임에 대한 인식조사를 설문지를 통해 실

시하였다. 교과서 분석 결과 초등학교 6학년 영어 교과서에 제시된 게임은 단어 및 카드 게임이 가장 많았고, 그 다음으로 사실적 정보교환을 위한 게임이 많았다. 설문 조사 결과는 영어 과목에 대한 학생들의 선호도가 매우 높게 나타났고, 영어 수업 시 게임 활용에 대해 높은 흥미도를 보였다.

박주원(2008)은 초등학교 영어 교과서에 제시된 게임을 활동 형태별, 언어기능별로 분석하고 학습자들에게 정의적 검사를 실시하여 효율적인 게임 선정에 대한 시사점을 제공하고자 초등학교 4학년 영어 교과서 게임을 분석하였다. 연구 결과 교과서 게임의 언어 기능이 듣기와 말하기 두 가지를 다루거나 말하기 기능만을 다룬 게임이 90%를 넘었다. 게임에 대한 학생들의 정의적 인식은 60%이상의 학생이 영어 과목에 대한 긍정적인 반응을 보였으며 게임 또한 학습에 도움이 된다는 반응이 70%를 넘었다. 끝으로 연구자는 읽기 능력 신장을 위한 게임의 보충이 필요하다고 지적하고 있다.

따라서 본 연구에서는 여러 선행연구에서 지적하고 있는 다양한 언어 기능의 균형적인 분배가 새로운 교과서에서는 어떻게 이루어지고 있으며 기존의 교과서 게임과 어떠한 공통점과 차이점이 있는지를 살펴 3학년 학습자들에게 효과적인 게임을 적용할 수 있는 방안을 제시해 보고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 기간 및 대상

본 연구는 2011년 3월 2일부터 2011년 10월 31일까지 시행되었으며 교과서를 분석하여 이전의 교과서에 수록된 게임과 현재 사용 중인 교과서들 간의 공통점과 차이점을 밝히고 또한 교육 현장의 교사들에게 게임을 진행하고 학생들을 지도함에 있어 더욱 효과적인 게임운영이 이루어 질 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

따라서 연구의 대상은 제7차 교육과정에 의해 편찬된 3학년 국정 교과서의 'Let's play' 부분과 개정 교육과정이 적용되고 있는 검인정 교과서 중 4종(이재근 외 10인, 최희경 외 6인, 함순애 외 5인, 윤여범 외 8인)의 교과서가 연구의 대상이다.

<표 3> 연구 대상 교과서

구 분	A	B	C	D
출판사	천재교육	대교	YBM 시사	천재교육
저자	함순애 외 5인	이재근 외 10인	최희경 외 6인	윤여범 외 8인

이후의 연구대상에 대한 언급은 제7차 교육과정에서 만들어진 교과서는 '국정'으로 나머지 새 교육과정에서 편찬된 4종의 검인정 교과서는 위의 <표 3>과 같이 A, B, C, D로 지칭하기로 한다.

개정 교육과정이 적용된 새 교과서에서는 게임의 영역을 임의로 정하는

것이 불가능하였다. 따라서 각 교과서별로 다음과 같은 활동을 게임영역으로 선정하였다. A 교과서는 매 단원마다 1차시의 'Listen & play', 2차시의 'Speak & play', 3차시의 'Act & play'를 게임 활동으로 간주하여 분석하였고, B 교과서에서는 1차시의 'Talk & play 1', 2차시의 'Talk & play 2', 3차시의 'Talk! Talk!', 4차시의 'Have Fun' 활동을 게임 활동으로 규정하였다. C 교과서에서는 1차시의 'Hooray 1', 2차시의 'Hooray 2', 4차시의 'Hooray 3'을 게임 활동으로 분류하였고, D 교과서에서는 2차시의 'Talk & play', 3차시의 'Have Fun', 4차시의 'Do & Show'를 게임 활동으로 분류하여 분석하였다.

2. 연구 도구 및 방법

위에 제시된 연구대상을 분석하기 위해서 신은경(2006)이 사용한 언어 기능별 기준과 김나현(2005)이 사용한 게임의 유형, 조직 형태, 의사소통 기능, 연습 유형, 임수연(2008)이 사용한 성취 동기, 승부 요소 등을 참고하여 다음의 여섯 가지 기준인 게임의 유형 및 게임 조직 형태에 따른 분석, 게임의 의사소통 기능 및 연습 유형에 따른 분석, 게임의 언어 기술 및 신체 반응에 따른 분석, 게임의 목적 및 성취동기에 따른 분석, 게임의 주도자 및 경쟁대상에 따른 분석, 게임의 조작 활동 유무 및 승부 요소에 따른 분석으로 기준을 정하였다.

가. 게임의 유형 및 게임 조직 형태에 따른 분석

이론적 배경에서 살펴본 것처럼 게임의 유형은 Wright 외 2인(1992)의 13가지 분류 유형을 기초로 하여 분석하였고, 조직 형태는 여러 학자들의 의견을 따라 전체 활동, 조별 활동, 짝 활동, 개별 활동으로 나누어 분석하였다.

나. 게임의 의사소통 기능 및 연습 유형에 따른 분석

제7차 초등학교 영어과 교육과정과 개정 교육과정에서는 의사소통 교수법을 반영하여 <표 4>와 같은 의사소통 기능을 제시하였다. 개정 교육과정에서도 세부항목과 예시문에서 약간의 차이를 보이지만 동일한 의사소통 기능을 따르고 있으므로 본 연구에서는 제7차 교육과정으로 편찬된 교과서와 비교를 용이하게 하기 위해 이 표를 기준으로 분석하였다.

<표 4> 제7차 초등학교 영어과 교육 과정의 의사소통 기능

의사소통 기 능	세부항목	예 시 문
사실적 정 보 교 환	사실적 정보	How many apples? Do you have a pen? What time is it?
	사실 확인	Is this your book? Yes, that's mine. It's on the third floor.
	사실 묘사	She has big brown eyes. My mother is a teacher.
	습관	I get up at seven every day.
	경험	What did you do yesterday?
	계획	I'll play baseball tomorrow.
	비교	I'm taller than you.

<표 4> 제7차 초등학교 영어과 교육 과정의 의사소통 기능(계속)

의사소통 기 능	세부항목	예 시 문
지 적 태 도 표 현	동의나 반대	Me, too. Same here. That's right. That's a good idea.
	제 의, 초대	Can you join us? Would you like to come to my house?
	가능, 불가능	Can you swim? Sure, I can. He can swim. Sorry, I can't.
	확신하기	Are you sure? I'm not sure.
	허락	May I go home now? Can I have some more?
	지시, 금지	Open your book. No, don't do that.
	의견표현	What do you want to do? I have no idea.
감 정 표 현	좋아함, 싫어함	Do(Don't) you like pears? I (don't) like apples. I like to play baseball.
	희로애락	I'm happy. I'm sad. He is angry. What a surprise!
	원하는 것 동정	What do you want? I want a new car. That's too bad.
도덕적 태 도	사과, 변명	Sorry. Excuse me. That's OK.
설득과 권 고	요청	Help me, please.
	경고	Be careful!
친 교 활 동	인사	Hello. Good morning. Good bye. How's your family?
	소개	My name is Jinho. Nice to meet you. This is my friend.
	감사	Thank you. Thanks a lot. You're welcome.
	주의 끌기	Look. Listen. Pardon me.
	칭찬, 축하	Very good. Happy birthday! How kind of you. Congratulations! You're so kind. Well done.
	약속	How about tomorrow? No problem.

연습 유형에 따른 분석은 Scott와 Ytreberg(1994)의 세 가지 단계를 기준으로 하였다. Scott와 Ytreberg에 따르면 말하기 연습 과정에서 교사의 학습자에 대한 통제의 정도에 따라 통제 연습(Controlled Practice), 유도 연습(Guided Practice), 자유 발화(Free Production)의 세 가지 단계로 나누어진다.

통제 연습 유형은 학습자들이 교사가 제시한 표현을 그대로 활용하여 게임을 하는 형태로 교사의 통제 정도가 가장 높은 연습 유형이다. 유도 연습 유형은 질문이 주어지면 그 질문에 맞는 답을 학습자가 스스로 만들어 내면서 익힌 표현을 응용하거나 활용하는 방법으로 학습자들이 비교적 교사의 통제를 덜 받고 연습하는 형태이다. 끝으로 자유 발화 유형은 편안한 환경에서 언어 표현에 대한 교사의 통제를 최소화하여 학습자들이 자유롭게 표현하며 연습할 수 있는 형태이다.

다. 게임의 언어 기술 및 신체 반응에 따른 분석

언어 사용 기술은 네 가지가 있는데 게임의 언어 기술은 게임을 진행할 때 주된 활동이 이 네 가지 기술, 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 가운데 어느 기술을 주로 필요로 하는가를 살펴 이 네 기능을 분석 기준으로 삼았다.

게임의 반응 면에 있어서는 단순히 언어적 반응만을 하는 게임과 언어 반응과 신체 반응을 동시에 하는 게임 두 가지로 나누어 분석하였다. 여기에서 신체 반응 게임은 직접 신체를 이용하는 것뿐만 아니라 카드, 주사위 등 구체적인 사물을 사용하는 것도 포함시켰다.

라. 게임의 목적 및 원동력에 따른 분석

게임의 목적은 게임마다 다양할 수 있지만 본 연구에서는 언어 사용이라는 측면에 초점을 맞추어 분석하였다. 즉 게임의 목적이 제한된 단어나 문장 패턴을 익히는 ‘언어 연습 게임’인가 아니면 언어 사용의 정확한 규칙을 익히기 보다는 언어의 전반적인 내용과 유창성을 중시하는 ‘의사소통을 위한 게임’인가를 기준으로 하여 분석하였다.

또한 학습자가 게임을 수행하면서 적극적으로 참여하고 게임을 움직여 나가서 결과를 보고자 노력하도록 만드는 힘을 게임의 원동력이라고 본다면 그 성취동기가 경쟁심에서 기인하는 것인지 혹은 협동심에서 우러나는 것인지를 분석 기준으로 삼았다. 만약 이 두 가지 속성을 모두 가지고 있을 때에는 게임이 두 가지 기준 중에서 어떤 형태에 더 많은 비중이 있는지를 판단하여 좀 더 중요시되는 쪽으로 분류하였다.

마. 게임의 주도자 및 경쟁 대상에 따른 분석

게임을 진행할 때에는 게임을 주도해 나가는 사람이 필요하다. 제7차 교육과정 이전까지의 교육과정 아래에서는 모든 학습에 있어서 교사의 주도권이 절대적이었다. 그러나 만들어가는 학습자 중심의 교육과정으로 전환되면서 이러한 현상도 큰 변화를 겪었다. 게임 활동에 있어서도 더 이상 교사가 중심이 되는 활동 보다는 학습자가 주도권을 쥐고 활동을 전개해 나가는 양상이 뚜렷이 나타나고 있다. 그러나 여전히 활동의 효율성이라는 측면에서 보면 교사 중심의 활동이 존재하기도 한다. 따라서 게임의 주도권이 학생에게 있는지 교사에게 있는지가 주도자 분석의 기준이 된다.

게임에서 경쟁대상을 정할 때에는 경쟁 대상이 무엇이나에 따라 상대방에 대한 경쟁, 시간에 대한 경쟁, 게임의 과제에 대한 경쟁으로 나눌 수 있다. 상대방과 경쟁을 한다는 것은 다른 참여자를 앞질러 더 뛰어난 결과를 얻는다는 것이고, 시간에 대한 경쟁은 제한된 시간 안에 게임의 과제를 해결하거나 시간을 단축시켜 가장 빠른 시간 안에 과제를 해결하는 것을 말한다. 그리고 게임의 과제에 대한 경쟁은 게임의 목표를 달성 하느냐의 여부를 말하는 것이다. 본 연구에서는 게임의 경쟁 대상에 따라서 상대방, 시간, 게임 과제를 분석의 기준으로 삼았다.

바. 게임의 조작 활동 유무 및 승부 요소에 따른 분석

Piaget(1976)의 의견에 따르면 초등학교 어린이들은 아동기와 사춘기의 인지적·정의적 발달 4단계 중에서 구체적 조작기에 해당된다. 따라서 이 시기의 학생들에게 조작 활동 없이 언어적 반응만을 요구한다면 흥미가 줄어들 뿐 아니라 학습의 효과도 크게 떨어질 것이다. 특별히 초등학교 저·중학년에 해당하는 3학년 학습자들은 이런 성향이 고학년에 비해서 더욱 극명하게 나타난다. 따라서 게임 활동을 수행함에 있어서 조작 활동의 유무는 학습의 결과를 결정짓는 중요한 요소가 될 것이다. 본 연구에서 조작 활동이라 함은 신체를 이용하거나 각종 도구를 사용하는 모든 활동을 일컫는다.

게임의 승부를 결정짓는 요소 중에서 크게 두 가지를 생각해 볼 수 있다. 먼저 학습자의 능력이다. 정해진 규칙에 따라서 자신의 실력을 발휘하여 원하는 결과를 얻기 위해서는 일정한 수준 이상의 능력이 요구된다. 그러나 게임에는 행운이라는 요소도 작용하고 있으며 이것에 의해서 언제나

승부가 달라질 수 있는 불확실성이 존재한다. 이러한 불확실적인 요소가 능력이 부족한 학습자에게도 게임과 학습을 지속하게 해주는 동기가 되는 것이다. 따라서 본 연구에서는 능력과 행운이라는 두 가지 승부 요소를 분석의 기준으로 삼았다.

3. 연구내용

가. 제7차 3학년 국정 영어 교과서 분석

3학년 영어 교과서는 8단원으로 구성되어 있고 매 단원은 4차시로 이루어져있다. 한 단원에는 3개의 게임이 1, 2, 3차시에 'Let's play'로 한 차시 수업이 끝나는 마무리 활동으로 배정되었다. 1, 2차시에서 사용되는 게임은 그날 배운 내용을 복습해 보는 성격으로 'Let's play(1, 2)'에서는 배운 표현을 게임을 통해 사용해 볼 수 있도록 한다. 대부분 이 게임들은 언어 구조에 기초를 둔 정확성 위주의 게임이라고 볼 수 있다. 3차시의 'Let's play(3)'는 앞 차시에 이루어진 게임과 비슷한 성격을 가지고 있지만 앞의 게임에 비해서 좀 더 학생의 자유 발화에 초점을 둔 성격이 강하다. 즉, 1, 2차시에 배우고 연습한 표현을 종합적으로 상황에 맞추어 사용해 볼 수 있도록 한 것이다. 3학년 교과서에 제시된 게임은 다음 <표 5>와 같다.

<표 5> 3학년 국정 영어 교과서 게임

단 원	단원명	차 시	게임명	단 원	단원명	차 시	게임명
1	Hello, I'm Minsu	1	공 던지기 놀이	5	I Like Apples	1	가위 바위 보 놀이
		2	인사 놀이			2	음식 알아맞히기 놀이
		3	명함 교환 놀이			3	좋아하는 음식 조사하기
2	What's This?	1	카드 집기 놀이			4	책 만들어 발표하기
		2	물건 알아맞히기 놀이	6	How Many Cows?	1	동물 카드 놀이
		3	물건 추측하기 놀이			2	색칠하기 놀이
3	Happy Birthday!	1	선물 모으기 놀이			3	동물 조사 놀이
		2	선물주머니 돌리기 놀이	7	I Can Swim	1	추측하기 놀이
		3	선물 주고받기 놀이			2	동작 전달하기 놀이
4	Wash Your Hands	1	코코코 놀이			3	말판 놀이
		2	동작 알아맞히기 놀이	8	It's Snowing	1	옷 입히기 놀이
		3	말 전하기 놀이			2	카드 전달하기 놀이
						3	주사위 놀이

위의 표에서 보는 것처럼 8단원에 1차시, 2차시, 3차시에 게임이 포함되어 총 24개의 게임이 교과서 게임 활동으로 제시되었다. 그러나 5단원에서는 4차시에 특별히 역할 놀이가 아닌 일반 놀이 활동인 책 만들기가 들어 있어서 이를 게임 활동으로 포함시켰다. 따라서 모든 게임 활동의 수는 25개이다.

나. 개정 교육과정의 3학년 영어 4종 교과서 분석

개정 교육과정 아래서 편찬된 3학년 영어 교과서는 10여 종이 넘는다. 따라서 모든 교과서를 분석하는 것이 가장 이상적인 연구가 될 것이나 본 연구에서는 A, B, C, D의 4종 교과서를 분석하였다.

A 교과서는 총 15단원으로 구성되어 있다. 매 단원은 4차시로 이루어져 있으며 마지막 15단원 이후에 'Story Time : Bobo's Travel'이 2차시에서

4차시로 재량껏 운영할 수 있는 하나의 단원 형식으로 들어있다. 이 여분의 단원에서는 게임이 하나가 포함되어 있다. 게임은 1차시와 2차시, 3차시에 들어 있으며 ‘Listen & Play’, ‘Speak & Play’, ‘Act & Play’가 이에 해당한다. 각 단원의 게임명을 살펴보면 다음 <표 6>와 같다.

<표 6> A 교과서 게임

단원	단원명	차시	게임명	단원	단원명	차시	게임명
1	Hi, I'm Bobo	1	빨리 일어서고 빨리 앉기	9	I Like Chicken	1	추측하기 놀이
		2	이어서 인사하기			2	식탁 차리기 놀이
		3	명함 교환하기			3	좋아하는 음식 조사하기
2	It's a Ball	1	카드 빨리 집기	10	It's Big	1	거꾸로 표현하기
		2	나는야 피카소 놀이			2	꾸러미 전하기 놀이
		3	카드 모으기			3	같은 카드 모으기 놀이
3	Stand Up, Please	1	사이먼 가라사대 놀이	11	How Old Are You?	1	나이 빙고 놀이
		2	귓속말 전하기 놀이			2	나이 주사위 놀이
		3	나는야 왕 놀이			3	생일 케이크 주고 받기 놀이
4	Happy Birthday!	1	점점 크게, 점점 작게	12	I Can Swim	1	귓속말로 전하기 놀이
		2	비밀번호 맞추기			2	말판 놀이
		3	생일 선물 추측하기			3	할 수 있는 것 조사하기
5	I Have a Crayon	1	카드 빨리 찾기 놀이	13	It's Sunny	1	카드 빙고
		2	책가방 싸기 놀이			2	카드 던지기 놀이
		3	빙고			3	날씨 원판 놀이
6	It's My Mom	1	액자 완성하기 놀이	14	What Color Is It?	1	색깔 찾기 놀이
		2	가족 말판 놀이			2	쌍둥이 찾기 놀이
		3	가족 조사하기			3	찰떡궁합 놀이
7	How Many Cats?	1	짝 찾기 놀이	15	Put On Your Gloves	1	옷 입히기 놀이
		2	동물 주사위			2	귓속말 놀이
		3	동물 조사하기			3	말판 놀이
8	Let's Draw Two Arms	1	괴물 그리기 놀이	16	Story Time	1	카드 모으기 놀이
		2	인형 만들기 놀이				
		3	신체 꾸미기 놀이				

B 교과서의 구성은 총 12단원과 Story Time 1, 2, 3, 4, 5, 6와 Review 1, 2로 구성되어있다, 매 단원은 4차시로 구성되어 있고, 매 차시마다 게임 활동(Talk & Play 1, 2, 3, Have fun)이 포함되어 있다. Story Time 1, 2, 3, 4, 5, 6와 Review 1, 2는 각 2차시로 구성되어 있고, Review 1, 2는 매 차시마다 게임이 포함되어 있다. 따라서 B 교과서는 총 52개의 게임 활동으로 구성되어있다. 각 단원별 게임은 다음 <표 7>와 같다.

<표 7> B 교과서 게임

단원	단원명	차시	게임명	단원	단원명	차시	게임명
1	Hello, I'm Bora	1	네 박자로 자기소개하기 놀이	7	How's the Weather?	1	날씨 묻고 답하기 놀이
		2	이름 묻고 답하면서 짝 찾기 놀이			2	날씨에 어울리는 물건 카드 찾기 놀이
		3	이름 묻고 답하기 말판 놀이			3	짝이 되는 알파벳 찾기 놀이
		4	나무젓가락 인형으로 자기 소개하기 놀이			4	날씨 그림책 만들어 날씨 묻고 답하기 놀이
2	It's a Cat	1	동물 이름 묻고 답하기 놀이	8	Look! It's Blue	1	색도화지 위에 카드 던지기 놀이
		2	동물 알아맞히기 놀이			2	카드 내려놓기 놀이
		3	동물 이름 묻고 답하기 주사위놀이			3	짝이 되는 알파벳 찾아 읽기 놀이
		4	동물 머리띠 만들어 동물 알아맞히기 놀이			4	장난감 선반 만들어 색깔 묻고 답하기 놀이
3	Touch Your Nose	1	얼굴 완성하기 놀이	9	What Time Is It?	1	자리 바꿔 읽기 놀이
		2	귓속말로 지시하기 놀이			2	시각 알아맞히기 놀이
		3	말판 놀이			3	알파벳 카드 들기 놀이
		4	인형 만들어 지시따라하기 놀이			4	시계 만들어 시각 묻고 답하기 놀이

<표 7> B 교과서 게임(계속)

단 원	단원명	차 시	게임명	단 원	단원명	차 시	게임명
4	Happy Mother's Day!	1	짝 찾기 놀이	10	I Can Jump	1	할 수 있는 것과 할 수 없는 것 말하기 놀이
		2	감정 말하기 원판놀이			2	공 던지기 놀이
		3	말판 놀이			3	카드 뽑기 놀이
		4	선물 알아맞히기 놀이			4	동물 가면 만들어 활동하기 놀이
5	How Many Apples?	1	과일 요청하기 놀이	11	Do You Have an Eraser?	1	친구 찾기 놀이
		2	카드 전달하기놀이			2	학용품 알아맞히기 놀이
		3	주사위 놀이			3	알파벳 퍼즐 맞추기 놀이
		4	과일 사고팔기 놀이			4	필통 만들어 학용품에 대해 대화하기 놀이
6	I Like Gimchi	1	배고픈 늑대 놀이	12	Let's Go Skating!	1	일심동체 놀이
		2	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이			2	카드 뺏기 놀이
		3	주사위 놀이			3	알파벳 낚시 놀이
		4	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이			4	종이 인형 만들어 제안하기 활동
	Review 1	1	그림 사전 만들기 활동		Review 2	1	알파벳 땅 따먹기 놀이
		2	태풍 놀이			2	OX 의자 앉기 놀이

C 교과서는 총 12단원으로 구성되어 있으나 각 단원이 5차시로 구성되어 있다. Review 1, 2, 3, 4는 각각 1차시로 구성되어 있으며 단원 활동의 끝에 알파벳 정리와 3학년 총정리 활동이 포함되어 있다. 게임 활동은 1차시의 'Hooray 1', 2차시의 'Hooray 2', 4차시의 'Hooray 3'가 해당된다. 각 Review 활동에서는 1개의 게임이 포함되어 있고 알파벳 정리에서는 2개의

게임이 포함되어 있다. 따라서 C 교과서는 총 42개의 게임이 들어있다. 각 단원별 게임은 다음 <표 8>와 같다.

<표 8> C 교과서 게임

단원	단원명	차시	게임명	단원	단원명	차시	게임명
1	Hello!	1	손가락 짚기 놀이	7	Jump! Jump!	1	‘공손하게 말해요’
		2	인사하기 놀이			2	속삭이며 말 전달하기 놀이
		3	명함 교환하기 놀이			3	지시하기 및 금지하기 놀이
2	What’s This?	1	카드 빨리 집기 놀이	8	I Like Cats	1	줄 빙고 놀이
		2	물건 알아맞히기 놀이			2	원판 놀이
		3	조각 퍼즐 맞추기 놀이			3	조사하기 놀이
3	Are You Happy?	1	표정 짓기 놀이	9	It’s Sunny	1	인디언 날씨 놀이
		2	표정 알아맞히기 놀이			2	날씨 알아맞히기 놀이
		3	친구기분 조사하기 놀이			3	도시 날씨 알아보기
Review 1			말판 놀이		Review 3	1	원판놀이
4	Happy Birthday!	1	숫자 말하기 놀이	10	How Many Pencils?	1	빙고놀이
		2	나이대로 꼬리 물기 놀이			2	‘모여라’ 놀이
		3	나이 먹기 놀이			3	집 앞뜰 완성하기 놀이
5	What Color Is It?	1	카드 내려놓기 놀이		알파벳 정리	1	알파벳 잇기 놀이
		2	주머니 돌리기 놀이			2	빠진 글자 찾기 놀이
		3	색깔 똑같이 칠하기 놀이				
6	I Have Two Tomatoes	1	시장바구니 놀이	11	Who Is He?	1	파리채 놀이
		2	섬 건너가기 놀이			2	인물 추측하기 놀이
		3	말판 놀이			3	가족 모습 손가락 인형 만들기
	Review 2	1	말판놀이	12	I Can Play Soccer	1	가라사대 놀이
						2	‘할 수 있어요’ 놀이
						3	운동 조사하기 놀이
					Review 4	1	덩굴타기 놀이
						2	고누 놀이

D 교과서는 총 15단원으로 구성되어 있다. 각 단원은 4차시로 이루어져 있고 Review 1, 2가 각 단원 중간과 끝에 들어가 있다. 15단원과 Review 2가 끝나면 Special Lesson이 이어지며 교과서가 끝이 난다. 게임은 각 정규 단원의 2차시에는 ‘Talk & Play’, 3차시에는 ‘Have Fun’, 4차시에는 ‘Do & Show’로 게임 활동이 분포되어 있다. Review 1, 2에도 각각 1개의 게임이 들어 있다. 따라서 D 교과서는 총 47개의 게임으로 구성되어 있다. 각 단원의 게임은 다음의 <표 9>와 같다.

<표 9> D 교과서 게임

단 원	단원명	차 시	게임명	단 원	단원명	차 시	게임명
1	Hi, I'm Jisu	1	수건돌리기 놀이	9	Review 1 I'm Sorry	1	말판 놀이
		2	풍선 모으기			1	‘조심해’ 놀이
		3	별 명함 주고받기			2	빙고 놀이
2	This is My Friend, Suho	1	유명인되어 소개하기	10	Do You Have a Pet?	3	이야기 만들어 발표하기
		2	소개 빙고 놀이			1	엄지손가락 들기
		3	손가락 인형 만들기			2	짜의 알파벳 알아맞히기
3	What's This?	1	사물 이름 맞추기	11	Let's Draw	3	계단 책 만들기
		2	등 뒤의 카드 맞추기			1	말판 놀이
		3	사물 주고받기			2	빠진 알파벳 찾기
4	Sit Down, Please	1	속삭이기	12	It's Big	3	주사위 만들기
		2	이어 말하기			1	동서남북 놀이
		3	미니북 만들기			2	줄 빙고 놀이
5	Happy Children's Day!	1	점점 크게 점점 작게	13	How Old Are You?	3	물건 보여주기
		2	그림카드로 말판놀이			1	웃놀이
		3	얼굴 모양 카드만들기			2	날말 전달하기 놀이
6	Help Me!	1	우리 집에 왜 왔니?	14	What Color Is It?	3	여권 심사 놀이
		2	그림 띠 줄다리기			1	삼목 놀이
		3	카드 짝 맞춰 집 그리기			2	카드 빨리잡으며 말하기놀이
7	Do You Like Apples?	1	카드 내려놓기	15	How's the Weather?	3	띠 벽지 만들기
		2	원판 놀이			1	과녁 맞추기
		3	상 차려주기			2	스피드 게임
8	Can You Swim?	1	동작 알아맞히기	Review 2		3	날씨 창문 만들기
		2	고개를 돌려라			1	말판 놀이
		3	조사하기				

IV. 결과 분석 및 논의

본 장에서는 앞서 연구 방법으로 제시한 6가지 기준에 따라 4종의 교과서를 분석한 결과를 논하고자 한다.

1. 게임의 유형 및 게임 조직 형태에 따른 분석

국정 교과서와 새 교과서를 게임의 유형과 조직형태에 따라서 비교·분석한 결과는 <표 10>과 같다.

<표 10> 게임의 유형과 조직 형태에 따른 비교

교과서 종류 게임의 유형	게임의 유형에 따른 분석											
	국정		새 교과서									
			A		B		C		D		소 계	
	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
정보교환 게임	4	16%	1	2%	5	10%	-	-	4	9%	10	5%
참/거짓 게임	1	4%	1	2%	4	8%	2	5%	-	-	7	4%
기억 게임	1	4%	12	27%	10	19%	11	25%	10	21%	43	23%
추측 게임	4	16%	7	15%	11	21%	4	9%	8	17%	30	16%
카드와 보드게임	4	16%	13	28%	14	27%	14	33%	15	32%	56	29%
질문과 대답게임	6	24%	5	11%	7	13%	9	21%	5	11%	26	14%
단어 게임	2	8%	1	2%	-	-	2	5%	1	2%	4	2%
그림 게임	2	8%	6	13%	1	2%	1	2%	3	6%	11	6%
기타 게임	1	4%	-	-	-	-	-	-	1	2%	1	1%
합계	25	100%	46	100%	52	100%	43	100%	47	100%	188	100%

<표 10> 게임의 유형과 조직 형태에 따른 비교(계속)

조직 형태에 따른 분석												
조직 형태	교과서 종류		국 정		새 교과서							
					A		B		C		D	
	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
전체	12	48%	12	26%	13	25%	17	40%	7	15%	49	27%
조별	7	28%	24	52%	20	38%	9	21%	23	49%	76	40%
작	1	4%	3	7%	12	23%	13	30%	15	32%	43	23%
개별	2	8%	5	11%	-	-	3	7%	-	-	8	4%
변화	3	12%	2	4%	7	13%	1	2%	2	4%	12	6%
합계	25	100%	46	100%	52	99%	43	100%	47	100%	188	100%

제7차 3학년 국정 교과서의 게임 유형은 질문과 대답 게임이 24%로 가장 많았는데, 이는 화자와 청자가 서로 알고자 하는 정보를 묻고 대답하는 활동이 많았기 때문이었다. 그 다음으로는 정보 교환 게임과 추측게임, 카드와 보드 게임이 16%로 동일한 수준을 보였으며 학습 한 내용을 기억하여 활동하는 기억 게임과 참/거짓 게임이 가장 낮은 비율을 차지하였다. 이는 김명훈(2007)이 실시한 설문조사에서 카드와 보드 게임이 학생들 사이에서 가장 높은 선호도를 차지한 것과는 다소 거리가 있는 활동 구성이었다. 4종의 새 교과서에서는 약간의 순위 차이는 있으나 대부분 카드와 보드게임이 29%로 가장 큰 비중을 차지하고 있었으며, 기억 게임이 23%로 그 다음을 차지하고 있었다. 이는 여러 구체물을 사용하기를 좋아하고 움직임 욕구가 많은 3학년 학습자에게 적합한 변화라고 보여 진다. 국정 교과서에서는 8%를 차지하던 단어게임이 새 교과서에서는 2%로 그 비율이 매우 줄어들어 가장 적은 비중을 차지하고 있었다.

실제 교과서에 나타난 실례를 살펴보면, 가장 높은 비중을 차지하고 있는 카드와 보드게임은 다음 <그림 1>과 같다.

<그림 1> 카드와 보드게임(A 교과서)



위 활동은 A 교과서 Lesson 7의 2차시에 등장하는 ‘동물 주사위 놀이’이다. 이 게임은 모둠활동으로 진행되는 게임인데, 모둠별로 동물 그림카드를 모두 모아 동물별로 분류한 다음, 하나의 주사위에는 숫자를 다른 하나에는 동물 그림을 붙여 주사위를 굴린 다음 주사위에 나온 숫자만큼 동물을 이야기하면 모아둔 카드를 가져가는 게임이다.

가장 낮은 비율을 차지했던 단어게임의 실례를 살펴보면 다음 <그림 2>와 같다.

<그림 2> 단어 게임(C 교과서)



이 게임은 C 교과서 ‘알파벳 정리’ 단원에서 짝과 함께 하는 게임이다. 주어진 그림을 알파벳 순서에 맞게 연결하여 그림을 완성하고 그림의 테두리에 둘러진 낱말 중에서 빠진 알파벳을 찾아 적어 넣는 게임이다.

조직형태에 있어서는 기존의 교과서가 전체 활동이 48%로 전체 활동의 반에 가까운 부분을 차지하고 있었으나 새로운 교과서에서는 전체 활동이 27%로 편중 현상이 많이 사라진 것을 볼 수 있다. 대신에 조별 활동이나 짝 활동의 비율이 각각 40%와 28%로 증가하여 다양한 형태로 게임 활동이 진행되고 있음을 확인할 수 있다.



2. 게임의 의사소통 기능 및 연습 유형에 따른 분석

국정 교과서와 새 교과서를 게임의 의사소통 기능 및 연습 유형에 따라 비교한 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 게임의 의사소통 기능 및 연습유형에 따른 비교

의사소통 기능에 따른 분석												
교과서 종류 의사 소통 기능	국정		새 교과서									
			A		B		C		D		소 계	
	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
친교활동	5	20%	8	33%	3	16%	6	28%	7	33%	24	28%
사실적 정보교환	8	32%	9	38%	6	31%	9	42%	7	33%	31	37%
지적태도 표현	8	32%	2	8%	2	11%	2	10%	2	10%	8	9%
지시와 권고	-	-	3	13%	4	21%	1	5%	3	14%	11	13%
감정표현	4	16%	1	4%	3	16%	2	10%	1	5%	7	8%
도덕적인 태도표현	-	-	1	4%	1	5%	1	5%	1	5%	4	5%
합계	25	100%	24	100%	19	100%	21	100%	21	100%	85	100%

연습 유형에 따른 분석												
교과서 종류 연습 유형	국정		새 교과서									
			A		B		C		D		소 계	
	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
통제	11	44%	24	52%	35	67%	27	63%	26	56%	112	60%
유도	11	44%	20	44%	16	31%	15	35%	19	40%	70	37%
자유	3	12%	2	4%	1	2%	1	2%	2	4%	6	3%
합계	25	100%	46	100%	52	100%	43	100%	47	100%	188	100%

제7차 3학년 국정 교과서에서 제시된 게임의 의사소통 기능은 사실적 정보 교환과 지적 태도 표현이 각각 8개로 각 32%를 차지하고 있다. 사실적 정보 교환은 다시 사실정보 확인, 묘사 등의 순서로 그 의사소통 기능을 강조하고 있다. 지적태도 표현은 가능과 불가능, 지시와 금지 등의 세부적 활동을 통해서 이루어지도록 하고 있다. 또한 친교활동과 정서와 관련된 감정표현 활동도 각각 20%와 16%를 차지하고 있는데 이는 3학년 학습자의 인지적 수준을 고려하여 추상적인 것이 아닌 실생활에서 직접적으로 경험할 수 있고 자주 사용하는 표현들을 익힐 수 있도록 한 것으로 보인다. 이러한 경향은 새 교과서에서도 그대로 이어지고 있다. 친교활동의 의사소통 기능이 다른 기능에 비해서 큰 폭으로 상승한 점이 차이점이기는 하나, 여전히 사실적 정보교환의 비율이 37%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이를 이어 친교활동 의사소통기능이 28%로 많은 비중을 차지하고 있다. 가장 적은 비중을 차지하고 있는 의사소통 기능은 도덕적 태도표현으로 5%를 차지하고 있다.

가장 높은 비중을 차지하고 있는 ‘사실적 정보교환’기능이 적용된 실례를 찾아보면 D 교과서 Lesson 10의 3차시 활동 중 ‘Have Fun’의 ‘짝의 알파벳 알아맞히기’ 게임이 있다.

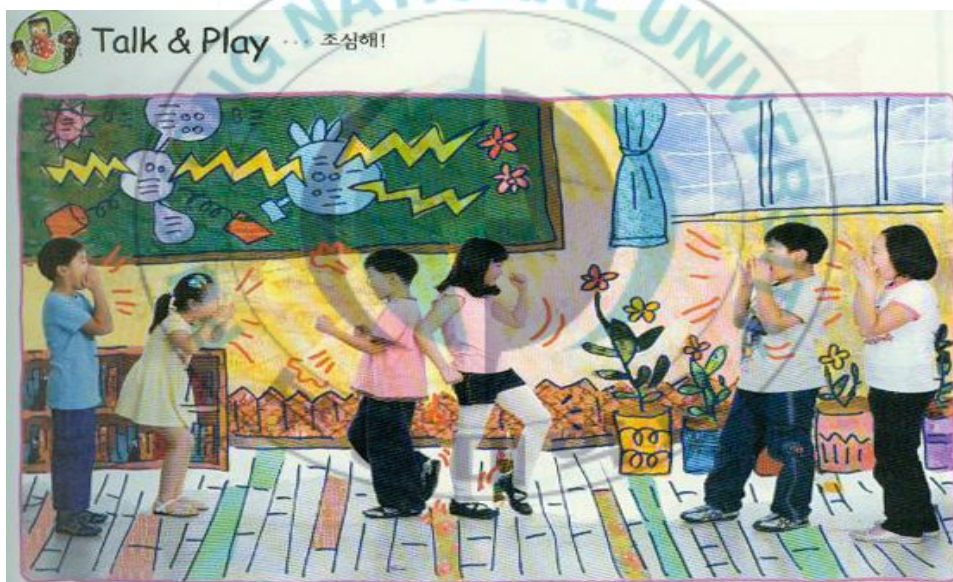
<그림 3> 사실적 정보교환기능을 사용한 게임(D 교과서)



<그림 3>에 나타나는 것처럼 짝의 알파벳을 알아맞히는 게임이다. 먼저 개인별로 자신이 원하는 알파벳을 마음속으로 정하여 짝이 보지 않도록 하고 접시에 그 알파벳을 쓴다. 그런 다음 짝끼리 서로 해당 알파벳을 알아내기 위하여 질문하고 답하며 짝의 알파벳을 알아낸 후, 마지막에 비교하는 게임이다.

가장 낮은 비율을 차지하고 있는 ‘도덕적 태도표현’ 기능이 사용된 교과서 실례는 다음 <그림 4>와 같다.

<그림 4> 도덕적인 태도표현이 사용된 게임(D 교과서)



이 게임은 D 교과서의 Lesson 9의 2차시에 등장하는 ‘조심해!’라는 게임이다. 두 팀으로 나누어 진행되는 이 게임은 교실 양쪽 끝에 두 팀이 마주 보고 선 다음 각 팀의 첫번째 학생이 뒤돌아서서 상대 모둠을 향해 걸어간다. 이때 같은 모둠 학생들이 길을 안내하며 해당 학생에서 ‘Watch out!’이나 ‘Look out!’을 외치고 해당 학생들이 부딪히면 서로 마주보며 ‘I’m

sorry.’ 혹은 ‘I’m very sorry.’ 등과 같이 사과하고 사과를 받는 쪽은 ‘That’s okay.’ 등으로 화답하는 게임이다. 이 게임의 목적은 도덕적인 태도를 기르는 것이 아닌 사과하고 이를 수긍하는 표현 등을 익히는 것이지만, 이러한 표현들을 통해서 학습자가 은연중에 도덕적인 태도를 기를 수 있도록 하였다.

연습 유형에 대한 분석을 살펴보면 국정 교과서에서 통제 연습과 유도 연습이 각각 44%를 나타내고 있다. 이에 반해 자유 발화는 12%로 매우 낮은 수치를 보이고 있다. 이러한 경향은 새 교과서들에도 그대로 나타나고 있는데 통제 연습이 평균 60%의 비율을 보이고 있으며 유도 연습은 37%의 비중을 차지하고 있다. 자유발화는 3%에 그치고 있는데, 이는 이전의 교과서 활동보다 더욱 자유발화의 비중이 줄어든 것이다. 3학년 학습자가 아직은 언어 표현, 언어 규칙을 충분히 습득하지 못한 상태이기 때문에 기본적인 언어 형태를 익히기 위해 통제 연습이 많은 것으로 보인다. 또한 배운 표현을 응용하여 자신의 생각을 나타내 볼 수 있는 유도 연습도 많은 부분을 차지하는데 학습자가 한 단원에서 충분히 언어를 익히면 이러한 유도 연습이 자연스럽게 이루어 질 수 있다. 그러나 유도 연습의 게임일지라도 학습자들이 배운 표현을 충분히 응용하고 사용해 볼 수 있도록 자유 발화의 요소를 게임에 가미하는 노력이 필요하다.

3. 게임의 언어 기능 및 신체 반응에 따른 분석

국정 교과서와 새 교과서를 게임의 언어 기능 및 신체 반응에 따라 비교한 결과는 <표 12>과 같다.

<표 12> 게임의 언어 기능 및 신체 반응에 따른 비교

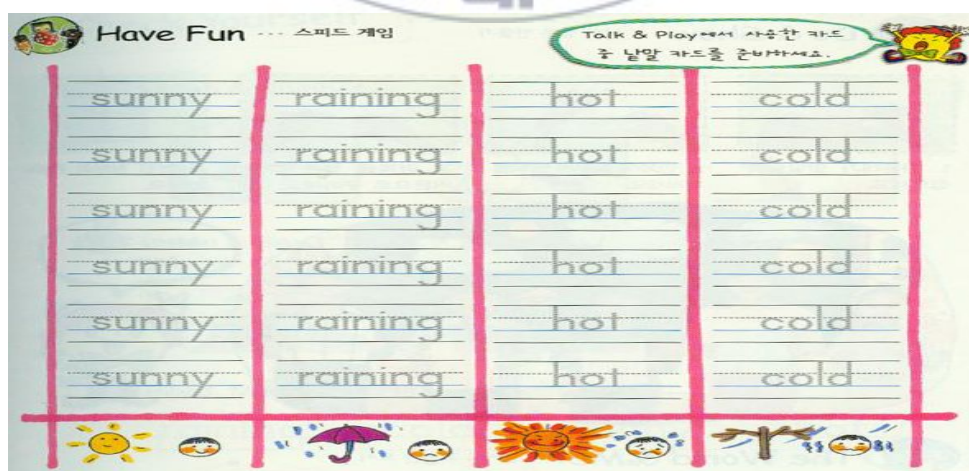
언어 기능에 따른 분석												
언어 기능	교과서 종류		국정		새 교과서							
	개수	백분율	A		B		C		D		소 계	
			개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
말하기	20	80%	38	48%	42	43%	32	43%	42	47%	154	45%
듣기	5	20%	41	52%	47	48%	38	52%	42	47%	168	49%
읽기	-	-	-	-	8	8%	1	1%	1	1%	10	3%
쓰기	-	-	-	-	1	1%	3	4%	5	5%	9	3%
합계	25	100%	79	100%	98	100%	74	100%	90	100%	341	100%

신체 반응에 따른 분석												
신체 반응	교과서 종류		국정		새 교과서							
	개수	백분율	A		B		C		D		소 계	
			개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
언어 반응	4	16%	2	4%	-	-	1	2%	-	-	3	2%
신체 반응	2	8%	5	11%	7	13%	8	19%	-	-	20	11%
복합 반응	19	76%	39	85%	45	87%	34	79%	47	100%	165	87%
합계	25	100%	46	100%	52	100%	43	100%	47	100%	188	100%

언어의 4기능을 활동별로 분석함에 있어서는 1가지 게임에 다양한 기능이 복합적으로 수행되는 경우, 가장 중점이 되는 기능을 대표로 선정하여

정리하였으며, 기능의 우열을 가리기 힘든 경우에는 모든 기능을 선택하였다. 따라서 실제 게임의 수보다 언어 기능의 수가 많을 수도 있으나 전체 통계와 비율에 있어서는 아무런 영향을 주지 않는다. 먼저 제7차 국정 교과서에 사용된 언어기능을 살펴보면 말하기가 20개로 전체의 80%를 차지하고 듣기가 5개로 전체의 20%를 차지하고 있다. 이는 선행 연구에서도 나타나는 바와 같이 지나친 말하기 위주의 게임으로 교과서가 구성되어 있음을 보여주는 것이다. 이에 대한 비판과 성찰로써 새 교과서에서는 좀 더 다양한 언어기능의 변화를 시도하였다. 이는 새로운 교육과정이 내용면에서 일으킨 변화와도 맞물려 있는 것인데, 문자언어의 도입을 3학년 2학기부터 시행함으로 해서 가능해진 것이다. A 교과서에서는 여전히 국정 교과서와 동일하게 게임에서 쓰거나 읽기 기능을 사용하지 않고 있다. 그러나 말하기 위주의 활동에서 변화하여 듣기 기능을 많이 사용할 수 있도록 52%의 활동이 듣기 기능을 사용하고 있다. 나머지 3종 교과서에 있어서는 쓰기와 읽기 기능을 가미하여 활동을 전개하고 있다. <그림 5>는 이러한 시도의 실례이다.

<그림 5> 쓰기기능이 사용된 게임(D 교과서)



<그림 5>의 활동은 D 교과서의 Lesson 15의 3차시 ‘Have Fun’ 중 ‘스피드 게임’이다. 모듈별로 이루어지는 게임으로 5명이 한 모듈이 되어 한명은 책상에, 나머지 학생들은 책상에서 멀리 떨어진 곳에 마주보며 선다. 책상 곁에 있는 학생은 ‘How’s the weather?’이라 묻고 책상 위에 있는 그림 카드를 몸짓으로 표현하여 멀리 떨어진 학생이 맞힐 수 있도록 한다. 이때 맞추게 되면 <그림 4>에 나타나 있는 날씨 그래프에 해당 낱말을 따라 적는다. 이렇게 하여 제한 시간 동안 그래프를 더 높이 완성하는 게임이다.

읽기 기능이 사용된 게임은 B 교과서의 ‘Review 2’에 나타나는 ‘알파벳 땅 따먹기’ 게임이다. 이러한 활동은 보드게임으로서 짝이나 모듈형태로도 이루어 질 수 있으나 여기서 소개된 활동은 이러한 활동이 아닌 실제로 교실을 움직이며 땅을 따먹을 수 있도록 하였다. 반을 두 팀으로 나누어 바닥에 붙여 둔 알파벳 카드를 차지하도록 한 게임인데, 가위 바위 보를 하여 이긴 팀의 학생들이 자신이 원하는 알파벳을 선택하여 그 알파벳을 읽고 그 카드위에 서는 형식으로 진행된다. 이는 신체활동이 많고 읽기 기능이 중심이 되는 매우 재미난 활동이라고 볼 수 있다.

비록 새 교과서에서 읽기와 쓰기 기능 모두 3%로 매우 낮은 비중을 차지하고 있으나, 그 비중과는 상관없이 교육계 안팎의 목소리를 수렴한 새로운 시도이므로 이러한 기능들이 사용된 게임을 살펴보는 것은 의미 있는 일이다.

게임에 대한 신체 반응면에 있어서는 듣고 신체만을 사용하는 반응을 신체반응이라고 규정하였고, 신체의 움직임 없이 오로지 말로만 반응할 때에 언어반응이라고 정의하였다. 복합 반응은 신체와 언어 반응이 모두 일어날 때에 복합 반응이라고 정하였는데 국정 교과서에서 나타난 결과는 복합 반응이 19개(78%)이고, 언어 반응이 4개(16%), 신체 반응이 2개(8%)이다. 3학년 학습자가 처한 신체적, 인지적, 정의적 수준이 구체적 조작기임을 감

안하면 복합적 반응이 높게 나타나는 것은 적절한 활동 구성이라고 보여진다. 이러한 경향은 4종 새 교과서에서도 그대로 나타나고 있다. 그러나 한 가지 특이한 사실은 언어 반응의 비율이 매우 낮는데 비해서 신체 반응의 수는 언어 반응에 비하여 높아졌다는 점이다. 이는 학습자의 움직임 욕구와 인지적 부담감에 대한 배려 등을 고려하였을 때, 바람직한 변화로 보인다.

4. 게임의 목적 및 성취동기에 따른 분석

국정 교과서와 새 교과서를 게임의 목적 및 성취동기에 따라 비교한 결과는 <표 13>과 같다

<표 13> 게임의 목적 및 성취동기에 따른 비교

게임의 목적에 따른 분석												
교과서 종류 게임의 목적	국정		새 교과서									
			A		B		C		D		소 계	
	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
언어연습	17	68%	41	89%	41	79%	39	91%	40	85%	161	86%
의사소통	8	32%	5	11%	11	21%	4	9%	7	15%	27	14%
합계	25	100%	46	100%	52	100%	43	100%	47	100%	188	100%

성취동기에 따른 분석												
교과서 종류 성취 동기	국정		새 교과서									
			A		B		C		D		소 계	
	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
경쟁심	18	72%	28	61%	37	71%	27	63%	28	60%	120	64%
협동심	7	28%	18	39%	15	29%	16	37%	19	40%	68	36%
합계	25	100%	46	100%	52	100%	43	100%	47	100%	188	100%

언어적 활동이라는 측면에서 게임의 목적을 생각해 보면 단순히 게임을 언어 연습을 위한 도구로 볼 것인가 아니면 의사소통을 할 수 있는 하나의 문맥으로 볼 것인가로 정리할 수 있다. 게임의 목적을 위의 두 가지로 정리하여 보면 국정 교과서는 언어연습이 68%로 의사소통의 비율보다 높게 나타나고 있다. 이러한 경향은 새로운 교과서에서 더욱 심화되어 나타나고 있다. 언어 연습의 비율이 86%로 이전의 국정 교과서보다 20% 가까운 비율이 증가하였다. 이는 초등학교 게임 활동이 가지는 한계를 말해주고 있는 것으로 정규 교육과정 안에서 처음으로 영어를 접하는 3학년 학습자에게 상황만을 제시하고 자신이 사용할 수 있는 모든 언어 능력을 동원하여 의사소통을 하라는 것은 현실적으로 불가능한 이야기이다. 충분한 언어 입력(input)이 없이 자유롭게 의사소통을 할 수 있는 사람은 극히 드물다. 또한 우리나라와 같이 영어를 외국어로 배우며 교과 과목으로 접하는 환경에서는 이러한 한계가 더욱 극명하게 나타난다. 따라서 위와 같이 언어연습을 목적으로 하는 게임은 높은 비율을 차지할 수밖에 없다. 그러나 점차적으로 의사소통이 목적이 되는 게임의 비중을 늘려갈 필요가 있다. 왜냐하면 이전과 다르게 오늘날은 외국인을 접할 수 있는 기회가 점점 늘어나고 있으며, 실제적인 의사소통의 기회 또한 증가할 것이기 때문이다.

게임의 성취동기에 따른 분석을 보면 국정 교과서에서는 경쟁심이 72%로 나타나고 있다. 이는 협동심에 비해서 3배 가까이 높은 비율을 차지하는 결과이다. 게임의 과제에 대해서 경쟁하거나 자신 혹은 자기 팀의 더 나은 결과를 위해서 이전의 결과나 시간과 경쟁하는 것은 매우 교육적으로 바람직한 일이다. 그러나 상대방이나 상대 팀을 이기기 위해서 경쟁하는 것은 위험한 요소를 포함하고 있다. 그것은 때로는 무모한 승부욕을 자극하여서 게임이 추구하는 목표와는 상관없는 무조건적인 승리만을 추구하게 되는 부작용이 따라올 수도 있기 때문이다. 그러나 다행히 4종의 새 교

과서에서는 경쟁심이 여전히 성취동기의 주요 동기로 작용하고 있지만 협동심 또한 평균 36% 비율을 차지하면서 성취동기를 만들고 있다. 이는 매우 고무적인 일로 학습자들이 게임을 하면서 게임의 목표 달성뿐만 아니라 과외로 정서적이고 감성적인 성장과 발달을 일으킬 수 있는 좋은 변화이다. 이러한 실례를 찾아보면 A 교과서 Lesson 4의 1차시에서 찾을 수 있다. 다음의 <그림 6>이 그것이다.

<그림 6> 협동심이 성취동기로 사용된 게임(A 교과서)



이 게임은 ‘점점 크게, 점점 작게’라는 활동으로 다른 교과서에서도 등장하는 게임이다. 전체 활동으로 진행하여 다른 팀에 대한 경쟁이 전혀 작용하지 않는다. 교사가 술래 한명을 정하여 선물 상자를 들고 잠깐 복도에 나가 있게 하고 그 동안 교사가 한명을 지정하여 생일을 맞은 학생으로 정한다. 누가 생일인지 모르는 술래는 교실에 들어오고, 나머지 학생들은 생일 축하 노래를 부른다. 술래가 생일을 맞은 학생 가까이 오면 더 큰 소리로 노래하고 멀어지면 작은 소리로 노래하여 술래가 생일을 맞은 친구를 찾을 수 있도록 한다.

5. 게임의 주도자 및 경쟁대상에 따른 분석

국정 교과서와 새 교과서를 게임의 목적 및 성취동기에 따라 비교한 결과는 <표 14>과 같다.

<표 14> 게임의 주도자 및 경쟁대상에 따른 비교

게임의 주도자에 따른 분석												
교과서 종류	국정		새 교과서									
			A		B		C		D		소 계	
	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
교사	4	16%	17	37%	15	29%	15	36%	7	15%	54	29%
학생	21	84%	29	63%	37	71%	27	64%	40	85%	133	71%
합계	25	100%	46	100%	52	100%	42	100%	47	100%	187	100%
경쟁 대상에 따른 분석												
경쟁대상	국정		새 교과서									
			A		B		C		D		소 계	
	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율	개수	백분율
상대방(팀)	16	64%	30	65%	41	79%	24	57%	34	72%	129	69%
시간	-	-	1	2%	4	8%	1	2%	-	-	6	3%
게임과제	9	36%	15	33%	7	13%	17	40%	13	28%	52	28%
합계	25	100%	46	100%	52	100%	42	99%	47	100%	187	100%

게임의 주도자에 따른 분석은 게임의 처음에서부터 끝까지 진행 과정 동안 교사가 주도권을 가지고 운영하는지, 아니면 학습자들의 자율적인 활동이 주가 되는지를 중심으로 분석하였다. 게임의 조직 형태가 변화하는 변화형은 이러한 주도권 이동이 많았으나 비교적 누구의 활동이 더욱 주요한지를 판단하여 정리하였다. 국정 교과서에서의 게임 활동은 교사 주도의

활동이 16%이고 학생 주도의 활동이 84%로 나타났다. 새 교과서들에서도 이와 유사한 결과가 나타난다. 교사 주도의 활동이 소폭 증가하여 29%로 나타났으나 학생 주도의 활동이 71%로 주를 이루고 있다. 이는 장영심(2002)의 연구에서 3학년 학습자들이 선호하는 게임의 조직형태가 짝이나 모둠이라고 답한 것이 85%이상이었고, 김명훈(2007)이 실시한 설문 조사에서도 56%의 학생이 짝이나 모둠 활동을 선호하는 것으로 나타난 결과와 일맥상통하는 것이다. 학습자들이 이러한 조직 형태를 선호한다는 것은, 게임의 주도권을 가지고 능동적으로 게임을 진행해 가기를 원한다는 의미이다. 따라서 기존의 교과서와 새 교과서 모두 학습자들의 욕구를 충분히 만족시키고 있다고 볼 수 있다.

경쟁 대상에 따라 분석한 결과를 보면 국정 교과서에서는 상대방이나 상대팀을 대상으로 경쟁하는 경우가 64%이고 게임 과제를 두고 경쟁하는 경우가 36%이다. 그러나 시간과 경쟁하는 경우는 한 경우도 발견되지 않았다. 새 교과서들에도 이는 크게 차이가 나지 않고 시간과의 경쟁은 평균 3%에 머물고 있다. 이는 단지 영어 실력을 향상시킨다는 게임의 목적에는 큰 어긋남이 없겠으나 교육이라는 큰 그림에서 본다면 지나치게 상대방을 의식하고 자신의 발전에는 무관심해 질 수 있는 우려를 범할 가능성이 높다. 따라서 시간과의 경쟁은 학습자들이 스스로의 실력을 점검해 볼 수 있으며, 그룹간의 협동을 이끌어 낼 수 있는 장점이 있으므로 시간과의 경쟁을 통한 언어 발달을 꾀해 보는 것이 필요하다.

6. 게임의 조작 활동 유무 및 승부 요소에 따른 분석

국정 교과서와 새 교과서를 게임의 조작 활동 및 승부요소에 따라 비교한 결과는 <표 15>과 같다.

<표 15> 게임의 조작 활동 및 승부요소에 따른 비교

게임의 승부요소에 따른 분석												
교과서 종류	국정		새 교과서									
			A		B		C		D		소 계	
승부 요소	개수	백분 율	개수	백분 율	개수	백분 율	개수	백분 율	개수	백분 율	개수	백분 율
능력	18	72%	31	67%	25	48%	33	79%	33	70%	122	65%
행운	7	28%	15	33%	27	52%	9	21%	14	30%	65	35%
합계	25	100%	46	100%	52	100%	42	100%	47	100%	187	100%

조작 활동에 따른 분석												
교과서 종류	국정		새 교과서									
			A		B		C		D		소 계	
조작 활동	개수	백분 율	개수	백분 율	개수	백분 율	개수	백분 율	개수	백분 율	개수	백분 율
유	24	96%	46	100%	52	100%	42	100%	47	100%	187	100%
무	1	4%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	25	100%	46	100%	52	100%	42	100%	47	100%	187	100%

게임의 승부를 결정짓는 주된 요인으로 능력과 행운을 기준으로 하여 게임 활동을 분석하였다. 그러나 교과서에 제시된 게임 중에서 행운만으로 승부가 결정되는 게임은 없었다. 가령 예를 들면, 보드 게임을 할 때에 주사위를 던져서 나오는 숫자는 운이기는 하지만 그 숫자에 해당하는 과제를

수행하기 위해서는 능력이 필요하다. 따라서 이런 경우는, 학습자의 능력이 필요하다고 하더라도 계속해서 운이 따라주지 않으면 능력을 갖추고서도 승부에서 질 수 있기 때문에 행운에 속한다고 분류하였다.

국정 교과서에서의 게임 활동의 승부요소는 능력이 72%, 행운이 28%로 대부분 능력에 의해서 게임의 승부가 결정되었다. 이러한 경향이 새 교과서에서도 나타나 평균 65%의 게임이 능력에 의해서 승부가 결정이 났다.

게임을 수행하면서 학습자의 실력만으로 승부가 결정된다면 게임의 결과에 대한 예측을 누구나 할 수 있으므로 게임에 대한 흥미와 기대가 줄어들 것이다. 또한 행운에 의해서만 승부가 결정된다면 최선을 다해 게임에 임하려는 노력을 하지 않게 될 것이다. 결국엔 능력이나 행운 모두 어느 한 쪽으로만 기울어진다면 실력이 좋은 학습자나 낮은 학습자나 모두 게임과 수업에 대한 흥미를 잃고 학습에 무관심해질 수 있을 것이다. 그러나 행운의 요소가 좀 더 많은 게임은 실력이 부족한 학생에게는 도전하고자 하는 의욕을 고취 시키며, 실력이 높은 학생도 그 끝을 예견할 수 없음에서 오는 도전감을 맛보고 더욱 열심히 게임에 참여하게 될 것이다. 따라서 승리의 경험을 더 많이 가질 수 있도록 행운의 요소를 게임에 더 많이 부여할 필요가 있다.

조작 활동의 유무에 의한 분석에서는 국정 교과서에서 96%에 이르는 게임 활동이 조작활동이 수반된다고 나타났다. 오직 1개(4%)의 게임만이 조작활동 없이 오로지 정신활동과 구두로만 이루어지는 게임 활동이었다. 새 교과서들에서는 모두가 100% 조작활동을 수반하는 게임 활동으로 구성되어 있다. 이는 학습자들이 어린 나이임을 고려할 때 매우 바람직한 경향이라고 보여 진다. 간접적으로 언어 능력을 기르기 위한 게임 활동에서 조작 활동이 수반될 때 학습의 효과가 더 높아지는 것을 생각해보면 이러한 경향은 앞으로도 지속되어야 할 것이다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 제7차 초등학교 3학년 영어 교과서 게임을 분석하고 개정 교육과정의 적용되어 새롭게 만들어지고 있는 새 교과서 중 4종의 교과서 게임을 분석하여 어떠한 공통점과 차이점이 있는지 살펴보고, 이를 통하여 학습자들에게 더욱 적합하고 균형 잡힌 게임을 접목시켜 효과적인 영어 수업이 이루어 질 수 있도록 시사점을 제공하는데 그 목적을 두었다.

이와 같은 연구 목적을 바탕으로 세워진 2가지 연구 과제에 대한 결론을 게임 분석기준 6가지로 나누어 살펴본 결과는 다음과 같다.

첫째, 게임의 유형과 조직형태에 따라 3학년 영어 교과서 게임을 분석하여 본 결과 국정 교과서 게임은 질문과 대답 게임이 가장 많았고 다음으로 정보교환과 추측 게임, 카드와 보드 게임이었다. 새로운 교과서에서는 카드와 보드게임, 기억 게임이 가장 많이 사용되고 있었다. 이는 게임의 유형의 우선순위에는 변화가 생겼으나 여전히 몇 가지 게임에 치중되는 양상으로, 다양한 학습자의 욕구를 만족시키기 어려우며, 여러 가지 경험을 통해 학습을 해나가는 초등학생들에게 학습의 기회를 제한하는 문제점을 야기시킬 수 있다.

조직 형태에서는 기존의 교과서가 전체 활동 중심의 조직형태를 주로 취한데 반해서 새 교과서에서는 조별 활동이나 짝 활동의 비율이 증가하여 다양한 조직형태로 게임 활동이 진행되고 있다고 볼 수 있다.

둘째, 게임의 의사소통 기능 및 연습 유형에 따른 분석을 보면 기존의

교과서에서 가장 높은 비율을 차지하고 있는 의사소통 기능이 사실적 정보 교환과 지적 태도 표현이다. 이는 3학년 학습자들의 자기중심적이고 비추상적인 특성을 반영하여 활동이 구성된 것임을 알 수 있다. 이러한 경향은 새 교과서에서도 드러나 사실적 정보교환과 친교활동이 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 학습자의 인지적 수준과 정서적 상황을 고려할 때, 추상적이고 비현실적인 것이 아닌 실생활에서 직접적으로 경험할 수 있고 자주 사용하는 표현들을 익히도록 하는 것은 바람직하다고 보여 진다.

연습 유형에 따른 분석을 살펴보면, 국정 교과서에서 게임 활동이 통제 연습과 유도 연습을 주로 실시하고 있었다. 새 교과서에서도 자유발화가 차지하는 비율은 아주 미미하였는데 이러한 경향은 3학년 학습자가 영어에 노출된 기회가 매우 적으며, 실질적으로 영어를 사용해본 경험이 부족함으로 인해서 언어의 규칙과 패턴을 익혀 자유발화가 용이하도록 돕기 위함으로 보인다.

셋째, 게임의 언어 기능 및 신체 반응에 따른 분석을 살펴보았다. 언어 기능에는 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기의 네 가지 기능이 있다. 기존의 교과서 게임에서는 전체 게임의 80%가 말하기 기능을, 20%가 듣기 기능을 사용하도록 되어있었다. 새 교과서에서는 교육과정의 변화와 함께 약간의 변화를 보였다. 여전히 말하기와 듣기 기능에 편중된 언어기능의 구성이었지만 쓰기와 읽기 기능도 사용해 볼 수 있는 게임이 신설되었다. 이는 매우 긍정적인 변화이며 앞으로는 억지스러운 언어기능 사용이 아닌 좀 더 유의미한 언어기능 사용을 읽기와 쓰기 게임으로 구성해 보아야 할 것이다.

게임에 대한 신체 반응의 분석에서는 기존의 교과서에서 신체와 언어 반응 모두를 보여주는 복합 반응이 78%로 대다수를 차지하였다. 이러한 경향은 새 교과서에서도 이어져 복합 반응이 주를 이루고 있으나 특이한 점은 언어 반응의 비율이 16%에서 2%로 줄어 들고 신체 반응이 8%에서

11%로 증가하였다는 것이다. 이는 아직 충분한 언어 입력의 기회가 주어지지 않은 학습자에 대한 배려라 생각된다.

넷째, 게임의 목적 및 성취동기에 따른 분석의 결과를 보면, 국정 교과서 게임은 언어 연습을 목적으로 하는 비율이 68%이다. 이러한 경향은 새 교과서에서 더욱 심화되어 언어연습이 목적인 비율이 86%로 증가하였다. 이것은 현실적인 영어교육 상황을 생각할 때, 우리나라 영어 교육이 가지는 한계점이다. 언어를 습득하거나 자신의 것으로 소화시켜 학습을 하기 위해서는 일정한 양의 연습과 입력이 필요한데, 이제 영어를 접하고 학습한지 얼마 되지 않은 3학년 학습자가 게임을 하면서 의사소통을 목적으로 한다는 것은 불가능한 일이다. 그러나 여전히 영어 교육이 나아갈 방향을 생각해 볼 때, 의사소통을 게임의 목적으로 하여 다양하게 활동을 전개해 나가려는 노력이 필요하다.

게임의 성취동기 분석 결과를 보면, 기존의 교과서에서 72%의 게임이 경쟁심을 성취동기로 보고 있다. 이는 지나친 경쟁의식을 부추기고 학습자 간의 인화적 문제와 정서적 문제를 야기 시킬 수 있다는 점에서 우려되는 부분이다. 그러나 새 교과서에 제시된 게임 활동에서는 경쟁심이 조금 더 높은 비율을 차지하고 있기는 하나, 협동심이 성취동기로서 평균 36%의 비율로 증가한 것을 확인할 수 있다. 이는 매우 고무적인 일로 학습자들이 게임을 하면서 게임의 목표 달성 뿐 아니라 정서적이고 감성적인 성장과 발달을 도모할 수 있게 되었다.

다섯째, 게임의 주도자 및 경쟁대상에 따른 분석의 결과를 살펴보면, 국정 교과서 게임 활동에서는 압도적으로 학생 주도의 활동이 많은 것으로 나타났다. 이는 제7차 교육과정이 학습자 중심의 교육과정을 표방하고 있고, 이를 게임 활동에서도 잘 구현해낸 것이라고 보여 진다. 새 교과서에서도 학생 주도의 게임 활동이 평균 71%를 차지하고 있다. 이러한 결과는

개정 교육과정에서도 학습자 중심의 교육은 계속 이어지고 있으며, 또 계속해서 추구해 나가야 할 방향이라는 점을 시사한다.

경쟁 대상에 따른 분석 결과는 국정 교과서나 새 교과서 모두 지나친 상대방과의 경쟁을 보여주고 있다. 게임 과제나 시간과의 경쟁이 조금씩 증가는 하였으나 상대방이나 상대팀과의 경쟁이 대다수를 차지한다. 시간이나 게임과제와의 경쟁은 자신의 실력을 스스로 점검해 보고 더욱 발전시켜 나갈 수 있는 자기 성찰적 기회를 제공한다. 단순히 승부욕에 사로잡혀 게임을 하는 것에서 벗어나 진정한 의미의 언어 발전을 이룰 수 있게 되는 것이다. 따라서 시간과 게임과제를 경쟁 대상으로 하는 게임이 더욱 개발되어야 할 것이다.

여섯째, 게임의 조작 활동 및 승부 요소에 따른 분석 결과를 살펴보면, 조작활동을 수반하는 게임 활동이 국정 교과서 뿐 아니라 새로운 교과서에서도 거의 100%에 이르도록 나타나고 있다. 조작 활동이 없이 정신 활동을 통해서만 언어를 배우게 되면, 그 학습효과는 조작활동을 수반할 때보다 현저하게 떨어질 것이다. 특별히 학습자의 연령이 어린 점을 생각하면 이러한 조작활동은 반드시 언어를 배우는 게임에서는 이루어져야 한다. 따라서 조작활동을 수반하는 게임 활동으로 교과서를 구성하는 경향은 앞으로도 지켜져야 할 것이다.

승부요소에 대한 분석결과에 따르면 국정 교과서 게임과 새 교과서 모두 실력에 의한 승부결정이 두드러지게 나타나는 것으로 드러났다. 선행연구에서도 이러한 실력 위주의 게임결과가 가져오는 부정적인 영향을 우려하였는데 새 교과서에서 이러한 우려가 개선되지 않고 계속되고 있다. 게임이 주는 즐거움을 누리면서 언어적 발달을 누릴 수 있게 하기 위해서는 반드시 학습자의 영어 능력과 비슷한 비중으로 행운의 요소를 첨가하려는 노력이 필요하다.

2. 제언

본 연구의 결과를 토대로 앞으로 효율적인 교과서 게임 운영을 위한 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 게임의 유형을 다양하게 시도해 볼 필요가 있다. 국정 교과서와 본 연구에서 연구대상으로 삼은 4종의 교과서 모두에서 여전히 지속되고 있는 게임 유형의 단순성은 학습자들의 흥미 유발과 학습 의욕 지속성이라는 점에서 한계를 가진다. 따라서 교사가 실제로 수업을 진행하고 게임을 운영함에 있어 융통성을 사용하여 다양한 유형의 게임을 시도해 볼 필요가 있다.

둘째, 언어 기능의 다변화를 모색해야 한다. 국정 교과서가 지나친 음성 언어 기능 중심의 게임으로 편성된 데에 반하여 새 교과서에서는 읽기나 쓰기와 같은 문어 형태의 게임이 가미되기는 하였으나, 이는 매우 미미한 수준이었다. 또한 맥락과 동떨어진 읽기, 쓰기 활동을 제시하면서 언어 학습에 연계성이 떨어지는 한계점을 보였다. 따라서 게임에 적절한 언어 기능을 사용할 수 있도록 재구성하고 최대한 다양한 언어 기능을 사용해 볼 수 있도록 노력해야 할 것이다.

셋째, 경쟁대상의 이동이 필요하다. 상대방에게 집중된 경쟁의식을 시간이나 게임과제 자체에 부여함으로 해서 정서적으로도 건강하며, 게임이 진정으로 이루고자 하는 언어적 발달이라는 목표를 성취해 낼 수 있도록 시도해야 한다. 학습자가 자기 스스로를 경쟁 대상으로 삼고 이전의 자신 보다 더 나은 수준이 되기 위해서 게임을 할 수 있도록 안내해야한다. 이러한 교사의 노력을 통해 게임 활동이 학습자들에게 인지적이고 정의적인 양면에서 교육적 효과를 최대한으로 이끌어낼 수 있을 것이다.

참고 문헌

- 강일순. (1999). *초등학교 영어 교육에서의 효과적인 게임 활동 연구*. 전주 교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 서울.
- 교육과학기술부. (2009a). *2008년 개정 영어과 교육과정 연수*. 서울: 홍익인쇄.
- 교육과학기술부. (2009b). *초등학교 교육과정 해설 외국어(영어)*. 서울: 대한교과서.
- 교육부. (1998). *초등학교 교육과정 해설(V)*. 서울: 대한교과서.
- 교육인적자원부. (2007). *초등학교 교육과정 해설(V)*. 서울: 대한교과서.
- 김나현. (2005). *초등학교 6학년 영어교과서 게임 활동 분석*. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문, 서울.
- 김명훈. (2007). *초등학교 영어 교과서 게임 분석-의사소통 기능을 중심으로*. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문, 광주.
- 김진철 외. (1998). *초등영어 교수법*. 서울: 학문출판사.
- 문승화. (1994). *학습 목표에 연관된 게임 지도가 의사소통능력 신장에 미치는 효과*. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문, 수원.
- 문창래. (1994). *초등영어 수업의 게임 활동 효과에 관한 연구*. 한국교원대학교 석사학위논문, 충북.
- 박민선, 김선혜. (2005). *초등학교 3,4학년 영어 교과서 게임 분석*. *교육과학연구*, 10, 69-86.
- 박수연. (2005). *초등 영어 교육에서 게임을 통한 의사소통 능력 신장 방안*. 한남대학교 교육대학원 석사학위논문, 대전.
- 박주원. (2008). *초등학교 4학년 영어 교과서 게임 분석*. 호남대학교 교육대학원 석사학위논문, 광주.

- 박현정. (2007). *초등 영어 교육에서 게임을 통한 듣기와 말하기 지도 방법 연구*. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문, 익산.
- 방은아. (2000). *초등영어교육에서 게임을 통한 학습지도의 효과에 관한 연구*. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 대구.
- 배두분. (1999). *초등학교 영어 교육*. 서울: 한국문화사.
- 선미옥. (2004). *게임의 흥미 요인 분석*. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 서울.
- 성경화. (2000). *게임을 통한 효과적인 어휘지도*. 서울대학교 교육대학원 석사학위논문, 서울.
- 신은경. (2006). *초등영어 교과서 게임분석 3,4학년을 중심으로*. 신라대학교 교육대학원 석사학위논문, 부산.
- 유미영. (2007). *초등영어 5학년 영어 교과서 게임분석 연구*. 강릉대학교 교육대학원 석사학위논문, 강릉.
- 이경수. (2001). *초등영어 교재 게임 분석 연구*. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 인천.
- 이완기. (1994). *초등영어교육론*. 서울: 문진미디어.
- 임수연. (2008). *초등학교 4학년 영어 교과서 게임 분석*. 호남대학교 일반대학원 석사학위논문, 광주.
- 임지현. (2002). *중학교 1학년 영어 교과서 학습활동 분석과 모형제시: 챗트, 노래, 역할놀이 게임 중심으로*. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 서울.
- 장영심. (2002). *초등학교 3,4학년 영어 교과서의 게임 분석 연구*. 제주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 제주.
- 조명희. (2002). *초등학교 4학년 영어 교과서의 게임 분석 연구*. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 서울.

- 조정아. (1996). *초등영어교육에 있어서 효율적인 듣기·말하기 지도법*. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 대구.
- 조평준. (2000). *초등학교 4학년 영어 교과서의 게임 분석*, 연구. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 서울.
- 황희재. (2006). *초등 영어 교과서 게임 분석 및 게임 연구*. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 서울.
- Brown, H. D. (1980). *Principles of language learning and teaching*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Brumfit, C. J. (1979). *The communicative approach to language teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Carrier, M. (1985). *Take 5: Games and activities for the language learners*. Surrey, UK: Thomas Nelson & Sons.
- Case, D. (1994). *English puzzle: Heinemann games series*. Oxford: Heinemann.
- Celce-Murcia, M. & McIntosh, L. (1979). *Teaching English as a second or foreign language*. Boston: Heinle & Heinle.
- Cross, D. (1995). *A practical handbook of language teaching*. Hemel Hemstead, UK: Prentice Hall International.
- Dobson, J. (1975). *Try one of my games*. *Teaching Forum*, 13(3/4), 125-140.
- Dorry, G. N. (1966). *Games for second language learning*. New York: McGraw-Hill.
- Gasser, M. & Waldman, E. (1979). *Using songs and games in ESL classroom*. Rowley, MA: Newbury House.
- Gibbs, G. (1978). *Dictionary of gaming, modeling and simulation*.

- London: D. & F. Spon.
- Harmer, J. (1983). *The practice of English language teaching*. New York: Longman.
- Helgesen, M. (1987). *Playing in English: Games and the L2 classroom in Japan*. Boston, MA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Krashen, S. D. & Terrell, T. (1983). *The natural approach to language acquisition in the classroom*. Oxford: Pergamon and Academy.
- Lee, W. R. (1986). *Language teaching games and contests* (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- McCallum, G. (1980). *101 word games*. New York: Oxford University Press.
- Piaget, J. (1976). *The psychology of the child*. London: Hodder and Stoughton.
- Rodgers, T. (1981). *A framework for making and using language teaching games*. Singapore: RELC.
- Scott, W. A. & Ytreberg, L. H. (1994). *Teaching English to children*. New York: Longman.
- Strauber, S. K. (1982). *Using alternate methods in EFL/ESL classes*. Paper presented at the Central States Conference on the Teaching of Foreign Languages. Louisville, KY, April 22-34.
- Wright, A., Betteridge, D. & Burky, M. (1992). *Games for language learning*. New York: Cambridge University Press.

부 록

1. 게임의 유형 및 조직형태에 따른 분석
2. 게임의 의사소통 기능 및 연습 유형에 따른 분석
3. 언어 기능 및 신체반응에 따른 분석
4. 게임의 목적 및 성취동기에 따른 분석
5. 게임의 주도자 및 경쟁대상에 따른 분석
6. 게임의 조작 활동 및 승부요소에 따른 분석

<부록 1> 게임 유형 및 조직 형태

<3학년 국정 교과서>

단원명	차 시	게임명	게임 유형	조직 형태
1. Hello, I'm Minsu	1	공 던지기 놀이	정보교환 게임	조별
	2	인사 놀이	정보교환 게임	전체
	3	명함 교환 놀이	정보교환 게임	전체
2.What's This?	1	카드 집기 놀이	참/거짓 게임	변화
	2	물건 알아맞히기 놀이	기억 게임	전체
	3	물건 추측하기 놀이	추측 게임	변화
3. Happy Birthday!	1	선물 모으기 놀이	카드 게임	조별
	2	선물 주머니 돌리기 놀이	카드 게임	조별
	3	선물 주고받기 놀이	질문과 대답 게임	개별
4. Wash Your Hands	1	코코코 놀이	단어 게임	전체
	2	동작 알아맞히기 놀이	추측게임	전체
	3	말 전하기 놀이	소리게임	전체
5. I Like Apples	1	가위 바위 보 놀이	단어 게임	전체
	2	음식 알아맞히기 놀이	질문과 대답 게임	조별
	3	좋아하는 음식 조사하기	정보 교환 게임	전체
	4	책 만들어 발표하기 놀이	질문과 대답 게임	조별
6. How Many Cows?	1	책 만들어 발표하기	질문과 대답 게임	변화
	2	동물 카드 놀이	그림 게임	개별
	3	색칠하기 놀이	질문과 대답 게임	전체
7. I Can Swim	1	동물 조사 놀이	추측 게임	전체
	2	추측하기 놀이	추측게임	전체
	3	동작 전달하기 놀이	카드 게임	짝
8. It's Snowing	1	말판 놀이	그림 게임	전체
	2	옷 입히기 놀이	카드 게임	조별
	3	카드 전달하기 놀이	질문과 대답 게임	조별

<3학년 A 교과서>

단원명	차시	게임명	게임유형	조직형태	단원명	차시	게임명	게임유형	조직형태
1. Hi, I'm Bobo	1	빨리 일어서고 빨리 앉기	기억 게임	전체	9. I Like Chicken	1	추측하기 놀이	추측 게임	전체
	2	이어서 인사하기	기억 게임	조별		2	식탁 차리기 놀이	질문과 대답하기	조별
	3	명함 교환하기	정보 교환	개별		3	좋아하는 음식 조사하기	질문과 대답하기	개별
2. It's a Ball	1	카드 빨리 집기	카드와 보드 게임	조별	10. It's Big	1	거꾸로 표현하기	참/거짓 게임	전체
	2	나는야 피카소 놀이	추측 게임	조별		2	꾸러미 전하기 놀이	그림 게임	조별
	3	카드 모으기	카드와 보드 게임	조별		3	같은 카드 모으기 놀이	기억 게임	짝
3. Stand Up, Please	1	사이먼 가라사대 놀이	기억 게임	전체	11. How Old Are You?	1	나이 빙고 놀이	카드와 보드 게임	전체
	2	귓속말 전하기 놀이	기억 게임	조별		2	나이 추사위 놀이	카드와 보드 게임	조별
	3	나는야 왕 놀이	기억 게임	조별		3	생일 케이크 주고받기 놀이	추측 게임	조별
4. Happy Birthday!	1	점점 크게, 점점 작게	추측 게임	전체	12. I Can Swim	1	귓속말로 전하기 놀이	기억 게임	조별
	2	비밀번호 맞추기	추측 게임	전체		2	말판 놀이	카드와 보드 게임	조별
	3	생일 선물 추측하기	추측 게임	조별		3	할 수 있는 것 조사하기	질문과 대답하기	개별
5. I Have a Crayon	1	카드 빨리 찾기 놀이	기억 게임	조별	13. It's Sunny	1	카드 빙고	카드와 보드 게임	전체
	2	책가방 싸기 놀이	기억 게임	전체		2	카드 던지기 놀이	카드와 보드 게임	조별
	3	빙고	카드와 보드 게임	전체		3	날씨 원판 놀이	카드와 보드 게임	짝
6. It's My Mom	1	액자 완성하기 놀이	기억 게임	조별	14. What Color Is It?	1	색깔 찾기 놀이	단어 게임	변화
	2	가족 말판 놀이	카드와 보드 게임	조별		2	쌍둥이 찾기 놀이	그림 게임	변화
	3	가족 조사하기	질문과 대답하기	개별		3	찰떡궁합 놀이	그림 게임	짝
7. How Many Cats?	1	짝 찾기 놀이	추측 게임	전체	15. Put On Your Gloves	1	옷 입히기 놀이	기억 게임	전체
	2	동물 추사위	카드와 보드 게임	조별		2	귓속말 놀이	기억 게임	조별
	3	동물 조사하기	질문과 대답하기	개별		3	말판 놀이	카드와 보드 게임	조별
8. Let's Draw Two Arms	1	괴물 그리기 놀이	그림 게임	전체	Story Time	1	카드 모으기 놀이	카드와 보드 게임	조별
	2	인형 만들기 놀이	그림 게임	조별					
	3	신체 꾸미기 놀이	그림 게임	조별					

<3학년 B 교과서>

단원명	차시	게임명	게임유형	조직 형태	단원명	차시	게임명	게임유형	조직 형태
1. Hello, I'm Bora	1	네 박자로 자기소개 하기 놀이	정보교환 게임	조별	7. How's the Weather?	1	날씨 묻고 답하기 놀이	기억 게임	조별
	2	이름 묻고 답하면서 짝 찾기 놀이	정보교환 게임	전체		2	날씨에 어울리는 물건 카드 찾기 놀이	카드와 보드게임	짝
	3	이름 묻고 답하기 말판 놀이	카드와 보드게임	짝		3	짝이 되는 알파벳 찾기 놀이	참/거짓 게임	조별
	4	나무젓가락 인형으로 자기 소개하기 놀이	정보교환 게임	변화		4	날씨 그림 책 만들어 날씨 묻고 답하기 놀이	질문과 대답하기	변화
2. It's a Cat	1	동물 이름 묻고 답하기 놀이	기억 게임	조별	8. Look! It's Blue	1	색도화지 위에 카드 던지기 놀이	기억 게임	조별
	2	동물 알아 맞하기 놀이	추측 게임	전체		2	카드 내려놓기 놀이	카드와 보드게임	조별
	3	동물 이름 묻고 답하기 주사위놀이	카드와 보드게임	짝		3	짝이 되는 알파벳 찾아 읽기 놀이	참/거짓 게임	전체
	4	동물 머리띠 만들어 동물 알아맞히기 놀이	추측 게임	조별		4	장난감 선반 만들어 색깔 묻고 답하기 놀이	추측 게임	조별
3. Touch Your Nose	1	얼굴 완성하기 놀이	그림 게임	조별	9. What Time Is It?	1	자리 바꿔 읽기 놀이	참/거짓 게임	전체
	2	젓가락으로 지시하기 놀이	기억 게임	전체		2	시각 알아맞히기 놀이	추측 게임	전체
	3	말판 놀이	카드와 보드게임	짝		3	알파벳 카드 듣기 놀이	기억 게임	전체
	4	인형 만들어 지시 따라 하기 놀이	기억 게임	변화		4	시계 만들어 시각 묻고 답하기 놀이	질문과 대답하기	짝
4. Happy Mother's Day!	1	짝 찾기 놀이	정보교환 게임	전체	10. I Can Jump	1	할 수 있는 것과 할 수 없는 것 말하기 놀이	추측 게임	전체
	2	감정 말하기 원판놀이	카드와 보드 게임	짝		2	공 던지기 놀이	카드와 보드게임	변화
	3	말판 놀이	카드와 보드 게임	짝		3	카드 뽑기 놀이	카드와 보드게임	조별
	4	선물 알아맞히기 놀이	추측 게임	전체		4	동물 가면 만들어 활동하기 놀이	질문과 대답하기	전체
5. How Many Apples?	1	과일 요청하기 놀이	카드와 보드게임	조별	11. Do You Have an Eraser?	1	친구 찾기 놀이	질문과 대답하기	전체
	2	카드 전달하기놀이	카드와 보드 게임	전체		2	학용품 알아맞히기 놀이	추측 게임	짝
	3	주사위 놀이	카드와 보드게임	짝		3	알파벳 퍼즐 맞추기 놀이	기억 게임	짝
	4	과일 사고팔기 놀이	정보교환 게임	조별		4	필통 만들어 학용품에 대해 대화하기 놀이	추측 게임	조별
6. I Like Gimchi	1	배고픈 늑대 놀이	질문과 대답하기	조별	12. Let's Go Skating!	1	일심동체 놀이	추측 게임	변화
	2	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	질문과 대답하기	짝		2	카드 뺑기 놀이	추측 게임	조별
	3	주사위 놀이	카드와 보드게임	짝		3	알파벳 낚시 놀이	기억 게임	조별
	4	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	질문과 대답하기	조별		4	종이 인형 만들어 제안하기 활동	기억 게임	변화
Review 1	1	그림 사진 만들기 활동	추측 게임	조별	Review 2	1	알파벳 땅 따먹기 놀이	기억 게임	조별
	2	태풍 놀이	카드와 보드게임	조별		2	OX 의자 앉기 놀이	참/거짓 게임	변화

<3학년 C 교과서>

단원명	차시	게임명	게임유형	조직형태	단원명	차시	게임명	게임유형	조직형태
1. Hello!	1	손가락 짚기 놀이	기억게임	전체	7. Jump! Jump!	1	‘공손하게 말해요’	기억게임	전체
	2	인사하기 놀이	질문과 대답하기	전체		2	속삭이며 말 전달하기 놀이	기억게임	조별
	3	명함 교환하기 놀이	카드와 보드 게임	전체		3	지시하기 및 금지하기 놀이	기억게임	전체
2. What's This?	1	카드 빨리 집기 놀이	카드와 보드 게임	짝	8. I Like Cats	1	줄 빙고 놀이	카드와 보드게임	개별
	2	물건 알아맞히기 놀이	기억게임	조별		2	원판 놀이	카드와 보드게임	조별
	3	조각 퍼즐 맞추기 놀이	카드와 보드 게임	조별		3	조사하기 놀이	질문과 대답하기	전체
3. Are You Happy?	1	표정 짓기 놀이	참 거짓 게임	짝	9. It's Sunny	1	인디언 날씨 놀이	기억게임	전체
	2	표정 알아맞히기 놀이	추측 게임	조별		2	날씨 알아맞히기 놀이	기억게임	조별
	3	친구 기분 조사하기 놀이	질문과 대답하기	전체		3	도시 날씨 알아보기	질문과 대답하기	전체
Review 1		말판 놀이	카드와 보드 게임	짝	Review 3	1	원판놀이	카드와 보드게임	짝
4. Happy Birthday!	1	숫자 말하기 놀이	카드와 보드 게임	짝	10. How Many Pencils?	1	빙고놀이	카드와 보드게임	전체
	2	나이대로 꼬리 물기 놀이	질문과 대답하기	전체		2	‘모여라’ 놀이	참 거짓 게임	전체
	3	나이 먹기 놀이	추측게임	짝		3	집 앞뜰 완성하기 놀이	질문과 대답하기	짝
5. What Color Is It?	1	카드 내려놓기 놀이	기억게임	전체	알파벳 정리	1	알파벳 잇기 놀이	단어게임	개별
	2	주머니 돌리기 놀이	추측게임	조별		2	빠진 글자 찾기 놀이	단어게임	변화
	3	색깔 똑같이 칠하기 놀이	그림게임	짝					
6. I Have Two Tomatoes	1	시장바구니 놀이	기억게임	전체	11. Who Is He?	1	파리채 놀이	기억게임	조별
	2	섬 건너가기 놀이	카드와 보드게임	조별		2	인물 추측하기 놀이	추측게임	짝
	3	말판 놀이	카드와 보드게임	조별		3	가족 모습 손가락 인형 만들기	질문과 대답하기	전체
Review 2	1	말판놀이	카드와 보드 게임	짝	12. I Can Play Soccer	1	가라사대 놀이	기억게임	전체
						2	‘할 수 있어요’ 놀이	질문과 대답하기	개별
						3	운동 조사하기 놀이	질문과 대답하기	전체
					Review 4	1	덩굴타기 놀이	카드와 보드게임	짝
						2	고누 놀이	카드와 보드 게임	짝

<3학년 D 교과서>

단원명	차시	게임명	게임유형	조직형태	단원명	차시	게임명	게임유형	조직형태
1. Hi, I'm Jisu	2	수건돌리기 놀이	정보교환	전체	9. I'm Sorry	1	말판 놀이	카드와 보드게임	조별
	3	풍선 모으기	기억게임	짝		2	'조심해' 놀이	기타게임	변화
	4	별 명함 주고받기	정보교환	전체		3	빙고 놀이	카드와 보드게임	변화
						4	이야기 만들어 발표하기	그림게임	WKr
2. This Is My Friend, Suho	2	유명인 되어 소개하기	정보교환	조별	10. Do You Have a Pet?	2	엄지손가락 들기	기억게임	조별
	3	소개 빙고 놀이	기억게임	전체		3	짝의 알파벳 알아맞히기	질문과 대답하기	짝
	4	손가락 인형 만들기	정보교환	전체		4	계단 책 만들기	추측게임	조별
3. What's This?	2	사물 이름 맞추기	추측게임	조별		2	말판 놀이	카드와 보드게임	조별
	3	등 뒤의 카드 맞추기	추측게임	조별	11. Let's Draw	3	빠진 알파벳 찾기	기억게임	조별
	4	사물 주고받기	추측게임	조별		4	주사위 만들기	기억게임	짝
4. Sit Down, Please	2	속삭이기	기억게임	조별	12. It's Big	2	동서남북 놀이	추측게임	짝
	3	이어 말하기	기억게임	조별		3	줄 빙고 놀이	카드와 보드게임	짝
	4	미니북 만들기	그림게임	전체		4	물건 보여주기	기억게임	조별
5. Happy Children's Day!	2	점점 크게 점점 작게	추측게임	전체	13. How Old Are You?	2	옷놀이	카드와 보드게임	짝
	3	그림카드로 말판놀이	카드와 보드게임	조별		3	날말 전달하기 놀이	날말게임	조별
	4	얼굴 모양 카드 만들기	카드와 보드게임	전체		4	여권 심사 놀이	질문과 대답하기	조별
6. Help Me!	2	우리 집에 왜 왔니?	질문과 대답하기	조별	14. What Color Is It?	2	삼목 놀이	카드와 보드게임	짝
	3	그림 띠 줄다리기	카드와 보드게임	짝		3	카드 빨리 집으며 말하기 놀이	카드와 보드게임	짝
	4	카드 짝 맞춰 집 그리기	기억게임	짝		4	띠 벽지 만들기	질문과 대답하기	짝
7. Do You Like Apples?	2	카드 내려놓기	카드와 보드게임	조별	15. How's the Weather ?	2	과녁 맞추기	카드와 보드게임	조별
	3	원판 놀이	카드와 보드게임	짝		3	스피드 게임	기억게임	조별
	4	상 차려주기	질문과 대답하기	짝		4	날씨 창문 만들기	그림게임	조별
8. Can You Swim?	2	동작 알아맞히기	기억게임	조별	Review 2	1	말판 놀이	카드와 보드게임	짝
	3	고개를 돌려라	추측게임	조별					
	4	조사하기	추측게임	조별					

<부록 2> 게임의 의사사통 기능 및 연습 유형

<3학년 국정 교과서>

단원명	차 시	게임명	의사소통	연습 유형
1. Hello, I'm Minsu	1	공 던지기 놀이	친교활동	통제
	2	인사 놀이		유도
	3	명함 교환 놀이		자유
2. What's This?	1	카드 집기 놀이	사실적 정보교환	유도
	2	물건 알아맞히기 놀이		유도
	3	물건 추측하기 놀이		유도
3. Happy Birthday!	1	선물 모으기 놀이	사실적 정보교환, 친교활동	통제
	2	선물 주머니 돌리기 놀이		통제
	3	선물 주고받기 놀이		자유
4. Wash Your Hands	1	코코코 놀이	친교활동, 사실적 정보교환	통제
	2	동작 알아맞히기 놀이		유도
	3	말 전하기 놀이		통제
5. I Like Apples	1	가위 바위 보 놀이	지적태도 표현, 사실적 정보교환	통제
	2	음식 알아맞히기 놀이		유도
	3	좋아하는 음식 조사하기		유도
	4	책 만들어 발표하기 놀이		자유
6. How Many Cows?	1	책 만들어 발표하기	사실적 정보교환	통제
	2	동물 카드 놀이		통제
	3	색칠하기 놀이		유도
7. I Can Swim	1	동물 조사 놀이	지적 태도 표현	유도
	2	추측하기 놀이		유도
	3	동작 전달하기 놀이		통제
8. It's Snowing	1	말판 놀이	지적태도 표현	통제
	2	옷 입히기 놀이		통제
	3	카드 전달하기 놀이		유도

<3학년 A 교과서>

단원명	차시	게임명	의사소통 기능	연습 유형	단원명	차시	게임명	의사소통 기능	연습 유형
1. Hi, I'm Bobo	1	빨리 일어서고 빨리 앉기	친교활동	통제	9. I Like Chicken	1	추측하기 놀이	감정 표현	통제
	2	이어서 인사하기		통제		2	식탁 차리기 놀이		통제
	3	명함 교환하기		유도		3	좋아하는 음식 조사하기		통제
2. It's a Ball	1	카드 빨리 집기	사실적 정보 교환, 친교활동	통제	10. It's Big	1	거꾸로 표현하기	사실적 정보교환, 지시와 권고	통제
	2	나는야 피카소 놀이		유도		2	꾸러미 전하기 놀이		유도
	3	카드 모으기		유도		3	같은 카드 모으기 놀이		유도
3. Stand Up, Please	1	사이먼 가라사대 놀이	지시와 권고	통제	11. How Old Are You?	1	나이 빙고 놀이	사실적 정보교환, 친교활동	통제
	2	귓속말 전하기 놀이		통제		2	나이 주사위 놀이		통제
	3	나는야 왕 놀이		유도		3	생일 케이크 주고받기 놀이		통제
4. Happy Birthday!	1	점점 크게, 점점 작게	친교활동, 사실적 정보 교환	통제	12. I Can Swim	1	귓속말로 전하기 놀이	지적 태도 표현	통제
	2	비밀번호 맞추기		유도		2	말판 놀이		유도
	3	생일 선물 추측하기		유도		3	할 수 있는 것 조사하기		통제
5. I Have a Crayon	1	카드 빨리 찾기 놀이	사실적 정보 교환	통제	13. It's Sunny	1	카드 빙고	사실적 정보 교환, 친교활동	통제
	2	책가방 싸기 놀이		유도		2	카드 넘기 놀이		통제
	3	빙고		유도		3	날씨 원판 놀이		유도
6. It's My Mom	1	액자 완성하기 놀이	사실적 정보 교환, 지적 태도 표현	통제	14. What Color Is It?	1	색깔 찾기 놀이	사실적 정보교환, 친교활동	통제
	2	가족 말판 놀이		유도		2	쌍둥이 찾기 놀이		통제
	3	가족 조사하기		유도		3	찰떡궁합 놀이		유도
7. How Many Cats?	1	짝 찾기 놀이	사실적 정보 교환, 친교활동	유도	15. Put On Your Gloves	1	옷 입히기 놀이	지시와 권고, 도덕적인 태도표현	통제
	2	동물 주사위		유도		2	귓속말 놀이		통제
	3	동물 조사하기		유도		3	말판 놀이		유도
8. Let's Draw Two Arms	1	피물 그리기 놀이	친교활동	자유	Story Time	1	카드 모으기 놀이		유도
	2	인형 만들기 놀이		통제					
	3	신체 꾸미기 놀이		자유					

<3학년 B 교과서>

단원명	차시	게임명	의사소통 기능	연습 유형	단원명	차시	게임명	의사소통 기능	연습 유형
1. Hello, I'm Bora	1	네 박자로 자기소개 하기 놀이	친교활동	통제	7. How's the Weather?	1	날씨 묻고 답하기 놀이	사실적 정보교환, 지시와 권고	통제
	2	이름 묻고 답하면서 짝 찾기 놀이		통제		2	날씨에 어울리는 물건 카드 찾기 놀이		유도
	3	이름 묻고 답하기 말판 놀이		통제		3	짝이 되는 알파벳 찾기 놀이		통제
	4	나무젓가락 인형으로 자기 소개하기 놀이		통제		4	날씨 그림책 만들어 날씨 묻고 답하기 놀이		통제
2. It's a Cat	1	동물 이름 묻고 답하기 놀이	사실적 정보교환	통제	8. Look! It's Blue	1	색도화지 위에 카드 던지기 놀이	지시와 권고, 사실적 정보교환	유도
	2	동물 알아맞히기 놀이		유도		2	카드 내려놓기 놀이		통제
	3	동물 이름 묻고 답하기 주사위놀이		통제		3	짝이 되는 알파벳 찾아 읽기 놀이		통제
	4	동물 머리띠 만들어 동물 알아맞히기 놀이		유도		4	장난감 선반 만들어 색깔 묻고 답하기 놀이		유도
3. Touch Your Nose	1	얼굴 완성하기 놀이	지시와 권고	통제	9. What Time Is It?	1	자리 바꿔 앉기 놀이	사실적 정보교환, 도덕적 태도표현	통제
	2	귓속말로 지시하기 놀이		통제		2	시각 알아맞히기 놀이		유도
	3	말판 놀이		통제		3	알파벳 카드 들기 놀이		통제
	4	인형 만들어 지시따라 하기 놀이		통제		4	시계 만들어 시각 묻고 답하기 놀이		유도
4. Happy Mother's Day!	1	짝 찾기 놀이	친교활동, 감정표현	통제	10. I Can Jump	1	할 수 있는 것과 할 수 없는 것 말하기 놀이	지적태도 표현	유도
	2	감정 말하기 원판놀이		유도		2	공 던지기 놀이		통제
	3	말판 놀이		통제		3	카드 뽑기 놀이		통제
	4	선물 알아맞히기 놀이		통제		4	동물 가면 만들어 활동하기 놀이		유도
5. How Many Apples?	1	과일 요청하기 놀이	사실적 정보교환, 감정표현	통제	11. Do You Have an Eraser?	1	친구 찾기 놀이	사실적 정보교환	유도
	2	카드 전달하기놀이		통제		2	학용품 알아맞히기 놀이		자유
	3	주사위 놀이		통제		3	알파벳 퍼즐 맞추기 놀이		통제
	4	과일 사고팔기 놀이		통제		4	필통 만들어 학용품에 대해 대화하기 놀이		통제
6. I Like Gimchi	1	배고픈 늑대 놀이	감정표현, 지적태도 표현	유도	12. Let's Go Skating!	1	일심동체 놀이	지시와 권고, 친교활동	유도
	2	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이		유도		2	카드 뺏기 놀이		통제
	3	주사위 놀이		통제		3	알파벳 낚시 놀이		통제
	4	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이		유도		4	종이 인형 만들어 제안하기 활동		유도
Review 1	1	그림 사전 만들기 활동		통제	Review 2	1	알파벳 땅 따먹기 놀이		통제
	2	태풍 놀이		통제		2	OX 의자 앉기 놀이		통제

<3학년 C 교과서>

단원명	차시	게임명	의사소통 기능	연습 유형	단원명	차시	게임명	의사소통 기능	연습 유형
1. Hello!	1	손가락 짚기 놀이	친교활동, 사실적 정보교환	통제	7. Jump! Jump!	1	‘공손하게 말해요’	지시와 권고, 친교활동	통제
	2	인사하기 놀이		유도		2	속삭이며 말 전달하기 놀이		통제
	3	명함 교환하기 놀이		유도		3	지시하기 및 금지하기 놀이		통제
2. What’s This?	1	카드 빨리 집기 놀이	사실적 정보교환, 친교활동	통제	8. I Like Cats	1	줄 빙고 놀이	감정 표현, 지적태도 표현	통제
	2	물건 알아맞히기 놀이		통제		2	원판 놀이		통제
	3	조각 퍼즐 맞추기 놀이		통제		3	조사하기 놀이		유도
3. Are You Happy?	1	표정 짓기 놀이	감정표현, 사실적 정보교환	통제	9. It’s Sunny	1	인디언 날씨 놀이	사실적 정보교환	통제
	2	표정 알아맞히기 놀이		유도		2	날씨 알아맞히기 놀이		유도
	3	친구 기분 조사하기 놀이		통제		3	도시 날씨 알아보기		통제
Review 1		말판 놀이		유도	Review 3	1	원판놀이		통제
4. Happy Birthday!	1	숫자 말하기 놀이	친교활동, 사실적 정보교환	통제	10. How Many Pencils?	1	빙고놀이	사실적 정보교환	통제
	2	나이대로 꼬리 물기 놀이		통제		2	‘모여라’ 놀이		통제
	3	나이 먹기 놀이		통제		3	집 앞뜰 완성하기 놀이		통제
5. What Color Is It?	1	카드 내려놓기 놀이	사실적 정보교환, 도덕적인 태도표현	통제	알파벳 정리	1	알파벳 잇기 놀이		통제
	2	주머니 돌리기 놀이		유도					
	3	색깔 똑같이 칠하기 놀이		자유		2	빠진 글자 찾기 놀이		통제
6. I Have Two Tomatoes	1	시장바구니 놀이	사실적 정보교환, 친교활동	통제	11. Who Is He?	1	파리채 놀이	사실적 정보교환	통제
	2	섬 건너가기 놀이		통제		2	인물 추측하기 놀이		유도
	3	말판 놀이		유도		3	가족 모습 손가락 인형 만들기		유도
Review 2	1	말판놀이		유도	12. I Can Play Soccer	1	가라사대 놀이	지적태도 표현, 친교활동	통제
						2	‘할 수 있어요’ 놀이		유도
						3	운동 조사 하기 놀이		유도
					Review 4	1	덩굴타기 놀이		유도
						2	고누 놀이		유도

<3학년 D 교과서>

단원명	차시	게임명	의사소통 기능	연습 유형	단원명	차시	게임명	의사소통 기능	연습 유형
1. Hi, I'm Jisu	2	수건돌리기 놀이	친교활동	통제	Review 1	1	말판 놀이		유도
	3	풍선 모으기		통제	9. I'm Sorry	2	'조심해' 놀이	도덕적인 태도표현, 지시와 권고	통제
	4	별 명함 주고받기		유도		3	빙고 놀이		통제
2. This Is My Friend, Suho	2	유명인되어 소개하기	친교활동	통제	10. Do You Have a Pet?	4	이야기 만들어 발표하기		자유
	3	소개 빙고 놀이		통제		2	엄지손가락 들기	사실적 정보교환	통제
	4	손가락 인형 만들기		통제		3	짜의 알파벳 알아맞히기		유도
3. What's This?	2	사물 이름 맞히기	사실적 정보교환	통제	11. Let's Draw	4	계단 책 만들기		유도
	3	등 뒤의 카드 맞히기		통제		2	말판 놀이	친교활동	유도
	4	사물 주고받기		유도		3	빠진 알파벳 찾기		통제
4. Sit Down, Please	2	속삭이기	지시와 권고, 친교활동	통제	12. It's Big	4	주사위 만들기		통제
	3	이어 말하기		통제		2	동서남북 놀이	사실적 정보확인	통제
	4	미니북 만들기		유도		3	줄 빙고 놀이		유도
5. Happy Children's Day!	2	점점 크게 점점 작게	친교활동	유도	13. How Old Are You?	4	물건 보여주기		통제
	3	그림카드로 말판놀이		유도		2	옷놀이	사실적 정보교환, 친교활동	유도
	4	얼굴 모양 카드 만들기		유도		3	날말 전달하기 놀이		통제
6. Help Me!	2	우리 집에 왜 왔니?	지시와 권고, 사실적 정보교환	통제	14. What Color Is It?	4	여권 심사 놀이		자유
	3	그림 띠 줄다리기		통제		2	삼목 놀이	사실적 정보교환	통제
	4	카드 짝 맞춰 집 그리기		통제		3	카드 빨리 집으며 말하기 놀이		유도
7. Do You Like Apples?	2	카드 내려놓기	감정 표현, 지적 표현	통제	15. How's the Weather ?	4	띠 벽지 만들기		유도
	3	원판 놀이		유도		2	과녁 맞히기	사실적 정보교환, 친교활동	통제
	4	상 차려주기		통제		3	스피드 게임		유도
8. Can You Swim?	2	동작 알아맞히기	지적태도 표현	통제	Review 2	1	말판 놀이		유도
	3	고개를 돌려라		통제					
	4	조사하기		유도					

<부록 3> 게임의 언어 기능 및 신체 반응

<3학년 국정 교과서>

단원명	차 시	게임명	언어 기능	게임에 대한 반응
1. Hello, I'm Minsu	1	공 던지기 놀이	말하기	복합반응
	2	인사 놀이	말하기	복합반응
	3	명함 교환 놀이	말하기	복합반응
2. What's This?	1	카드 집기 놀이	듣기	신체반응
	2	물건 알아맞히기 놀이	듣기	복합반응
	3	물건 추측하기 놀이	말하기	언어반응
3. Happy Birthday!	1	선물 모으기 놀이	말하기	복합반응
	2	선물 주머니 돌리기 놀이	말하기	복합반응
	3	선물 주고받기 놀이	말하기	복합반응
4. Wash Your Hands	1	코코코 놀이	듣기	신체반응
	2	동작 알아맞히기 놀이	말하기	언어반응
	3	말 전하기 놀이	말하기	복합반응
5. I Like Apples	1	가위 바위 보 놀이	말하기	복합반응
	2	음식 알아맞히기 놀이	말하기	언어반응
	3	좋아하는 음식 조사하기	말하기	복합반응
	4	책 만들어 발표하기	말하기	복합반응
6. How Many Cows?	1	책 만들어 발표하기	말하기	복합반응
	2	동물 카드 놀이	듣기	복합반응
	3	색칠하기 놀이	말하기	복합반응
7. I Can Swim	1	동물 조사 놀이	말하기	복합반응
	2	추측하기 놀이	말하기	언어반응
	3	동작 전달하기 놀이	말하기	복합반응
8. It's Snowing	1	말판 놀이	듣기	복합반응
	2	옷 입히기 놀이	말하기	복합반응
	3	카드 전달하기 놀이	말하기	복합반응

<3학년 A 교과서>

단원명	차시	게임명	언어 기능	게임에 대한 반응	단원명	차시	게임명	언어 기능	게임에 대한 반응
1. Hi, I'm Bobo	1	빨리 일어서고 빨리 앉기	듣기, 말하기	복합반응	9. I Like Chicken	1	추측하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	2	이어서 인사하기	듣기, 말하기	복합반응		2	식탁 차리기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	명함 교환하기	듣기, 말하기	복합반응		3	좋아하는 음식 조사하기	듣기, 말하기	복합반응
2. It's a Ball	1	카드 빨리 집기	듣기	복합반응	10. It's Big	1	거꾸로 표현하기	듣기	신체반응
	2	나는야 피카소 놀이	듣기, 말하기	언어반응		2	꾸러미 전하기 놀이	말하기	복합반응
	3	카드 모으기	듣기, 말하기	복합반응		3	같은 카드 모으기 놀이	말하기	복합반응
3. Stand Up, Please	1	사이먼 가라사대 놀이	듣기	신체반응	11. How Old Are You?	1	나이 빙고 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	2	젓속말 전하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		2	나이 주사위 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	나는야 왕 놀이	듣기, 말하기	신체반응		3	생일 케이크 주고받기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
4. Happy Birthday !	1	점점 크게, 점점 작게	듣기, 말하기	복합반응	12. I Can Swim	1	젓속말로 전하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	2	비밀번호 맞추기	듣기, 말하기	언어반응		2	말판 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	생일 선물 추측하기	듣기, 말하기	복합반응		3	할 수 있는 것 조사하기	듣기, 말하기	복합반응
5. I Have a Crayon	1	카드 빨리 찾기 놀이	듣기, 말하기	복합반응	13. It's Sunny	1	카드 빙고	듣기	복합반응
	2	책가방 싸기 놀이	듣기	복합반응		2	카드 달기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	빙고	듣기, 말하기	복합반응		3	날씨 원판 놀이	듣기, 말하기	복합반응
6. It's My Mom	1	액자 완성하기 놀이	듣기	복합반응	14. What Color Is It?	1	색깔 찾기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	2	가족 말판 놀이	듣기, 말하기	복합반응		2	쌍둥이 찾기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	가족 조사하기	듣기, 말하기	복합반응		3	찰떡궁합 놀이	듣기, 말하기	복합반응
7. How Many Cats?	1	짝 찾기 놀이	듣기, 말하기	복합반응	15. Put On Your Gloves	1	옷 입히기 놀이	듣기	신체반응
	2	동물 주사위	듣기, 말하기	복합반응		2	젓속말 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	동물 조사하기	듣기, 말하기	복합반응		3	말판 놀이	듣기, 말하기	복합반응
8. Let's Draw Two Arms	1	괴물 그리기 놀이	듣기	신체반응	Story Time	1	카드 모으기 놀이	말하기	복합반응
	2	인형 만들기 놀이	말하기	복합반응					
	3	신체 꾸미기 놀이	말하기	복합반응					

<3학년 B 교과서>

단원명	차시	게임명	언어 기능	게임에 대한 반응	단원명	차시	게임명	언어 기능	게임에 대한 반응
1. Hello, I'm Bora	1	네 박자로 자기 소개 하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응	7. How's the Weather?	1	날씨 묻고 답하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	2	이름 묻고 답하 면서 짝 찾기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		2	날씨에 어울리는 물건 카드 찾기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	3	이름 묻고 답하기 말판 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		3	짝이 되는 알파벳 찾기 놀이	듣기, 읽기	신체 반응
	4	나무젓가락 인형으로 자기 소개하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		4	날씨 그림책 만들어 날씨 묻고 답하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
2. It's a Cat	1	동물 이름 묻고 답하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응	8. Look! It's Blue	1	색도화지 위에 카드 던지기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	2	동물 알아맞히기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		2	카드 내려놓기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	3	동물 이름 묻고 답하기 주사위놀이	듣기, 말하기	복합 반응		3	짝이 되는 알파벳 찾아 읽기 놀이	듣기, 읽기	신체 반응
	4	동물 머리띠 만들어 동물 알아맞히기 놀이	듣기	복합 반응		4	장난감 선반 만들어 색깔 묻고 답하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
3. Touch Your Nose	1	얼굴 완성하기 놀이	듣기	복합 반응	9. What Time Is It?	1	자리 바꿔 읽기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	2	콧수대로 지시하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		2	시각 알아맞히기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	3	말판 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		3	알파벳 카드 들기 놀이	듣기, 읽기	신체 반응
	4	인형 만들어 지시 따라 하기 놀이	듣기	신체 반응		4	시계 만들어 시각 묻고 답하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
4. Happy Mother's Day!	1	짝 찾기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응	10. I Can Jump	1	할 수 있는 것과 할 수 없는 것 말하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	2	감정 말하기 원판놀이	듣기, 말하기	복합 반응		2	공 던지기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	3	말판 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		3	카드 뽑기 놀이	읽기	복합 반응
	4	선물 알아맞히기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		4	동물 가면 만들어 활동하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
5. How Many Apples?	1	과일 요청하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응	11. Do You Have an Eraser?	1	친구 찾기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	2	카드 전달하기놀이	듣기, 말하기	복합 반응		2	학용품 알아맞히기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	3	주사위 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		3	알파벳 퍼즐 맞추기 놀이	읽기	신체 반응
	4	과일 사고팔기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		4	필통 만들어 학용품에 대해 대화하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
6. I Like Gimchi	1	배고픈 늑대 놀이	듣기, 말하기	복합 반응	12. Let's Go Skating!	1	일심동체 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	2	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		2	카드 뺏기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응
	3	주사위 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		3	알파벳 낚시 놀이	듣기, 읽기	신체 반응
	4	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	듣기, 말하기	복합 반응		4	종이 인형 만들어 제안하기 활동	듣기, 말하기	복합 반응
Review 1	1	그림 사전 만들기 활동	말하기	복합 반응	Review 2	1	알파벳 땅 따먹기 놀이	읽기, 말하기	복합 반응
	2	태풍 놀이	말하기	복합 반응		2	OX 의자 앉기 놀이	듣기, 읽기	신체 반응

<3학년 C 교과서>

단원명	차시	게임명	언어 기능	게임에 대한반응	단원명	차시	게임명	언어 기능	게임에 대한반응
1. Hello!	1	손가락 짚기 놀이	듣기	신체반응	7. Jump! Jump!	1	‘공손하게 말해요’	듣기	신체반응
	2	인사하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		2	속삭이며 말 전달하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	명함 교환하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		3	지시하기 및 금지하기 놀이	듣기	신체반응
2. What’s This?	1	카드 빨리 집기 놀이	듣기, 말하기	복합반응	8. I Like Cats	1	줄 빙고 놀이	듣기	복합반응
	2	물건 알아맞히기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		2	원판 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	조각 퍼즐 맞추기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		3	조사하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
3. Are You Happy?	1	표정 짓기 놀이	듣기	신체반응	9. It’s Sunny	1	인디언 날씨 놀이	듣기	신체반응
	2	표정 알아맞히기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		2	날씨 알아 맞히기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	친구 기분 조사하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		3	도시 날씨 알아보기	듣기, 말하기 , 쓰기	복합반응
Review 1		말판 놀이	듣기, 말하기	복합반응	Review 3	1	원판놀이	듣기, 말하기	복합반응
4. Happy Birthday!	1	숫자 말하기 놀이	말하기	복합반응	10. How Many Pencils?	1	빙고놀이	듣기, 말하기	복합반응
	2	나이대로 꼬리 물기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		2	‘모여라’ 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	나이 먹기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		3	집 앞뜰 완성하기 놀이	듣기, 말하기 , 쓰기	복합반응
5. What Color Is It?	1	카드 내려놓기 놀이	듣기	신체반응	알파벳 정리	1	알파벳 잇기 놀이	읽기	신체반응
	2	주머니 돌리기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		2	빠진 글자 찾기 놀이	쓰기	복합반응
	3	색깔 똑같이 칠하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응					
6. I Have Two Tomatoes	1	시장바구니 놀이	듣기	복합반응	11. Who Is He?	1	파리채 놀이	듣기, 말하기	신체반응
	2	섬 건너가기 놀이	듣기, 말하기	복합반응		2	인물 추측하기 놀이	듣기, 말하기	언어반응
	3	말판 놀이	듣기, 말하기	복합반응		3	가족 모습 손가락 인형 만들기	듣기, 말하기	복합반응
Review 2	1	말판놀이	듣기, 말하기	복합반응	12. I Can Play Soccer	1	가라사대 놀이	듣기	복합반응
						2	‘할 수 있어요’ 놀이	듣기, 말하기	복합반응
						3	운동 조사하기 놀이	듣기, 말하기	복합반응
						Review 4	1	덩굴타기 놀이	말하기
						2	고누 놀이	말하기	복합반응

<3학년 D 교과서>

단원명	차시	게임명	언어기능	게임에 대한 반응	단원명	차시	게임명	언어기능	게임에 대한 반응
1. Hi, I'm Jisu	2	수건돌리기 놀이	듣기, 말하기	복합반응	Review 1	1	말판 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	풍선 모으기	듣기, 말하기	복합반응		2	'조심해' 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	4	별 명함 주고받기	듣기, 말하기	복합반응	9. I'm Sorry	3	빙고 놀이	듣기, 쓰기	복합반응
						4	이야기 만들어 발표하기	듣기, 말하기	복합반응
2. This Is My Friend, Suho	2	유명인 되어 소개하기	듣기, 말하기	복합반응	10. Do You Have a Pet?	2	엄지손가락 들기	듣기, 말하기	복합반응
	3	소개 빙고 놀이	말하기	복합반응		3	작의 알파벳 알아맞히기	듣기, 말하기, 쓰기	복합반응
	4	손가락 인형 만들기	말하기	복합반응		4	계단 책 만들기	듣기, 말하기	복합반응
3. What's This?	2	사물 이름 맞추기	듣기, 말하기	복합반응		2	말판 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	등 뒤의 카드 맞추기	듣기, 말하기	복합반응	11. Let's Draw	3	빠진 알파벳 찾기	듣기, 쓰기	복합반응
	4	사물 주고받기	듣기, 말하기	복합반응		4	주사위 만들기	듣기, 말하기	복합반응
4. Sit Down, Please	2	속삭이기	말하기	복합반응	12. It's Big	2	동서남북 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	이어 말하기	듣기, 말하기	복합반응		3	줄 빙고 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	4	미니북 만들기	듣기, 말하기	복합반응		4	물건 보여주기	듣기	복합반응
5. Happy Children's Day!	2	점점 크게 점점 작게	듣기, 말하기	복합반응	13. How Old Are You?	2	옷놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	그림카드로 말판놀이	듣기, 말하기	복합반응		3	날말 전달하기 놀이	듣기, 읽기, 말하기, 쓰기	복합반응
	4	얼굴 모양 카드 만들기	듣기, 말하기	복합반응		4	여권 심사 놀이	듣기, 말하기	복합반응
6. Help Me!	2	우리 집에 왜 왔니?	듣기, 말하기	복합반응	14. What Color Is It?	2	삼목 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	그림 띠 줄다리기	말하기	복합반응		3	카드 빨리 집으며 말하기 놀이	듣기	복합반응
	4	카드 짝 맞춰 집 그리기	말하기	복합반응		4	띠 벽지 만들기	듣기, 말하기	복합반응
7. Do You Like Apples?	2	카드 내려놓기	듣기	복합반응	15. How's the Weather?	2	과녁 맞추기	듣기, 말하기	복합반응
	3	원판 놀이	듣기, 말하기	복합반응		3	스피드 게임	듣기, 말하기, 쓰기	복합반응
	4	상 차려주기	듣기, 말하기	복합반응		4	날씨 창문 만들기	듣기, 말하기	복합반응
8. Can You Swim?	2	동작 알아맞히기	듣기, 말하기	복합반응	Review 2	1	말판 놀이	듣기, 말하기	복합반응
	3	고개를 돌려라	듣기, 말하기	복합반응					
	4	조사하기	듣기, 말하기	복합반응					

<부록 4> 게임의 목적 및 성취 동기

<3학년 국정 교과서>

단원명	차 시	게임명	게임의 목적	성취동기
1. Hello, I'm Minsu	1	공 던지기 놀이	언어연습	경쟁
	2	인사 놀이	의사소통	경쟁
	3	명함 교환 놀이	의사소통	경쟁
2. What's This?	1	카드 집기 놀이	언어연습	경쟁
	2	물건 알아맞히기 놀이	언어연습	경쟁
	3	물건 추측하기 놀이	의사소통	경쟁
3. Happy Birthday!	1	선물 모으기 놀이	언어연습	협동
	2	선물 주머니 돌리기 놀이	언어연습	경쟁
	3	선물 주고받기 놀이	의사소통	경쟁
4. Wash Your Hands	1	코코코 놀이	언어연습	경쟁
	2	동작 알아맞히기 놀이	언어연습	협동
	3	말 전하기 놀이	언어연습	협동
5. I Like Apples	1	가위 바위 보 놀이	언어연습	경쟁
	2	음식 알아맞히기 놀이	의사소통	경쟁
	3	좋아하는 음식 조사하기	의사소통	경쟁
	4	책 만들어 발표하기	언어연습	협동
6. How Many Cows?	1	책 만들어 발표하기	언어연습	경쟁
	2	동물 카드 놀이	언어연습	경쟁
	3	색칠하기 놀이	의사소통	경쟁
7. I Can Swim	1	동물 조사 놀이	언어연습	경쟁
	2	추측하기 놀이	언어연습	경쟁
	3	동작 전달하기 놀이	언어연습	협동
8. It's Snowing	1	말판 놀이	언어연습	협동
	2	옷 입히기 놀이	언어연습	경쟁
	3	카드 전달하기 놀이	의사소통	협동

<3학년 A 교과서>

단원명	차시	게임명	게임의 목적	성취 동기	단원명	차시	게임명	게임의 목적	성취 동기
1. Hi, I'm Bobo	1	빨리 일어서고 빨리 앉기	언어연습	경쟁심	9. I Like Chicken	1	추측하기 놀이	언어연습	경쟁심
	2	이어서 인사하기	언어연습	협동심		2	식탁 차리기 놀이	언어연습	협동심
	3	명함 교환하기	의사소통	협동심		3	좋아하는 음식 조사하기	언어연습	협동심
2. It's a Ball	1	카드 빨리 집기	언어연습	경쟁심	10. It's Big	1	거꾸로 표현하기	언어연습	경쟁심
	2	나는야 피카소 놀이	언어연습	협동심		2	꾸러미 전하기 놀이	언어연습	경쟁심
	3	카드 모으기	언어연습	경쟁심		3	같은 카드 모으기 놀이	언어연습	경쟁심
3. Stand Up, Please	1	사이먼 가라사대 놀이	언어연습	경쟁심	11. How Old Are You?	1	나이 빙고 놀이	언어연습	경쟁심
	2	깃속말 전하기 놀이	언어연습	협동심		2	나이 주사위 놀이	언어연습	경쟁심
	3	나는야 왕 놀이	언어연습	경쟁심		3	생일 케이크 주고받기 놀이	언어연습	경쟁심
4. Happy Birthday!	1	점점 크게, 점점 작게	언어연습	협동심	12. I Can Swim	1	깃속말로 전하기 놀이	언어연습	협동심
	2	비밀번호 맞추기	언어연습	경쟁심		2	말판 놀이	언어연습	경쟁심
	3	생일 선물 추측하기	언어연습	경쟁심		3	할 수 있는 것 조사하기	언어연습	협동심
5. I Have a Crayon	1	카드 빨리 찾기 놀이	언어연습	경쟁심	13. It's Sunny	1	카드 빙고	언어연습	경쟁심
	2	책가방 싸기 놀이	언어연습	경쟁심		2	카드 넘기 놀이	언어연습	협동심
	3	빙고	언어연습	경쟁심		3	날씨 원판 놀이	언어연습	경쟁심
6. It's My Mom	1	액자 완성하기 놀이	언어연습	경쟁심	14. What Color Is It?	1	색깔 찾기 놀이	언어연습	경쟁심
	2	가족 말판 놀이	언어연습	경쟁심		2	쌍둥이 찾기 놀이	언어연습	경쟁심
	3	가족 조사하기	의사소통	협동심		3	찰떡궁합 놀이	언어연습	협동심
7. How Many Cats?	1	짝 찾기 놀이	언어연습	협동심	15. Put On Your Gloves	1	옷 입히기 놀이	언어연습	경쟁심
	2	동물 주사위	언어연습	경쟁심		2	깃속말 놀이	언어연습	협동심
	3	동물 조사하기	의사소통	협동심		3	말판 놀이	언어연습	경쟁심
8. Let's Draw Two Arms	1	괴물 그리기 놀이	의사소통	경쟁심	Story Time	1	카드 모으기 놀이	언어연습	협동심
	2	인형 만들기 놀이	언어연습	협동심					
	3	신체 꾸미기 놀이	의사소통	협동심					

<3학년 B 교과서>

단원명	차시	게임명	게임의 목적	성취 동기	단원명	차시	게임명	게임의 목적	성취 동기
1. Hello, I'm Bora	1	네 박자로 자기소개하기 놀이	언어 연습	경쟁심	7. How's the Weather?	1	날씨 묻고 답하기 놀이	언어 연습	협동심
	2	이름 묻고 답하면서 짝 찾기 놀이	의사 소통	협동심		2	날씨에 어울리는 물건 카드 찾기 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	이름 묻고 답하기 말판 놀이	언어 연습	경쟁심		3	짝이 되는 알파벳 찾기 놀이	언어 연습	경쟁심
	4	나무젓가락 인형으로 자기 소개하기 놀이	언어 연습	경쟁심		4	날씨 그림책 만들어 날씨 묻고 답하기 놀이	의사 소통	협동심
2. It's a Cat	1	동물 이름 묻고 답하기 놀이	의사 소통	협동심	8. Look! It's Blue	1	색도화지 위에 카드 던지기 놀이	언어 연습	경쟁심
	2	동물 알아맞히기 놀이	언어 연습	경쟁심		2	카드 내려놓기 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	동물 이름 묻고 답하기 주사위놀이	언어 연습	경쟁심		3	짝이 되는 알파벳 찾아 읽기 놀이	언어 연습	경쟁심
	4	동물 머리띠 만들어 동물 알아맞히기 놀이	언어 연습	협동심		4	장난감 선반 만들어 색깔 묻고 답하기 놀이	언어 연습	경쟁심
3. Touch Your Nose	1	얼굴 완성하기 놀이	언어 연습	경쟁심	9. What Time Is It?	1	자리 바꿔 앉기 놀이	언어 연습	경쟁심
	2	귓속말로 지시하기 놀이	언어 연습	협동심		2	시각 알아맞히기 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	말판 놀이	언어 연습	경쟁심		3	알파벳 카드 들기 놀이	언어 연습	경쟁심
	4	인형 만들어 지시따라 하기 놀이	언어 연습	경쟁심		4	시계 만들어 시각 묻고 답하기 놀이	언어 연습	경쟁심
4. Happy Mother's Day!	1	짝 찾기 놀이	의사 소통	경쟁심	10. I Can Jump	1	할 수 있는 것과 할 수 없는 것 말하기 놀이	언어 연습	협동심
	2	감정 말하기 원판놀이	언어 연습	경쟁심		2	공 던지기 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	말판 놀이	언어 연습	경쟁심		3	카드 뽑기 놀이	언어 연습	협동심
	4	선물 알아맞히기 놀이	의사 소통	협동심		4	동물 가면 만들어 활동하기 놀이	의사 소통	경쟁심
5. How Many Apples?	1	파일 요청하기 놀이	언어 연습	경쟁심	11. Do You Have an Eraser?	1	친구 찾기 놀이	의사 소통	협동심
	2	카드 전달하기놀이	언어 연습	협동심		2	학용품 알아맞히기 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	주사위 놀이	언어 연습	경쟁심		3	알파벳 퍼즐 맞추기 놀이	언어 연습	경쟁심
	4	파일 사고팔기 놀이	의사 소통	협동심		4	필통 만들어 학용품에 대해 대화하기 놀이	의사 소통	경쟁심
6. I Like Gimchi	1	배고픈 늑대 놀이	언어 연습	경쟁심	12. Let's Go Skating!	1	일심동체 놀이	언어 연습	경쟁심
	2	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	의사 소통	경쟁심		2	카드 뺏기 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	주사위 놀이	언어 연습	경쟁심		3	알파벳 낚시 놀이	언어 연습	경쟁심
	4	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	의사 소통	협동심		4	종이 인형 만들어 제안하기 활동	언어 연습	경쟁심
Review 1	1	그림 사전 만들기 활동	언어 연습	경쟁심	Review 2	1	알파벳 땅 따먹기 놀이	언어 연습	협동심
	2	태풍 놀이	언어 연습	협동심		2	OX 의자 앉기 놀이	언어 연습	경쟁심

<3학년 C 교과서>

단원명	차시	게임명	게임의 목적	성취 동기	단원명	차시	게임명	게임의 목적	성취 동기
1. Hello!	1	손가락 짚기 놀이	언어 연습	경쟁심	7. Jump! Jump!	1	‘공손하게 말해요’	언어 연습	경쟁심
	2	인사하기 놀이	언어 연습	경쟁심		2	속삭이며 말 전달하기 놀이	언어 연습	협동심
	3	명함 교환하기 놀이	의사소통	협동심		3	지시하기 및 금지하기 놀이	언어 연습	협동심
2. What's This?	1	카드 빨리 집기 놀이	언어 연습	경쟁심	8. I Like Cats	1	줄 빙고 놀이	언어 연습	경쟁심
	2	물건 알아맞히기 놀이	언어 연습	경쟁심		2	원판 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	조각 퍼즐 맞추기 놀이	언어 연습	경쟁심		3	조사하기 놀이	언어 연습	협동심
3. Are You Happy?	1	표정 짓기 놀이	언어 연습	경쟁심	9. It's Sunny	1	인디언 날씨 놀이	언어 연습	협동심
	2	표정 알아맞히기 놀이	언어 연습	경쟁심		2	날씨 알아맞히기 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	친구 기분 조사하기 놀이	언어 연습	경쟁심		3	도시 날씨 알아보기	의사소통	협동심
Review 1		말판 놀이	언어 연습	경쟁심	Review 3	1	원판놀이	언어 연습	경쟁심
4. Happy Birthday!	1	숫자 말하기 놀이	언어 연습	경쟁심	10. How Many Pencils?	1	빙고놀이	언어 연습	경쟁심
	2	나이대로 꼬리 물기 놀이	언어 연습	경쟁심		2	‘모여라’ 놀이	언어 연습	협동심
	3	나이 먹기 놀이	언어 연습	경쟁심		3	집 앞뜰 완성하기 놀이	언어 연습	협동심
5. What Color Is It?	1	카드 내려놓기 놀이	언어 연습	경쟁심	알파벳 정리	1	알파벳 잇기 놀이	언어 연습	협동심
	2	주머니 돌리기 놀이	언어 연습	경쟁심		2	빠진 글자 찾기 놀이	언어 연습	협동심
	3	색깔 똑같이 칠하기 놀이	의사소통	협동심	11. Who Is He?	1	파리채 놀이	언어 연습	경쟁심
6. I Have Two Tomatoes	1	시장바구니 놀이	언어 연습	협동심		2	인물 추측하기 놀이	의사소통	경쟁심
	2	섬 건너가기 놀이	언어 연습	협동심		3	가족 모습 손가락 인형 만들기	언어 연습	협동심
	3	말판 놀이	언어 연습	경쟁심	12. I Can Play Soccer	1	가라사대 놀이	언어 연습	경쟁심
Review 2	1	말판놀이	언어 연습	경쟁심		2	‘할 수 있어요’ 놀이	언어 연습	협동심
						3	운동 조사하기 놀이	언어 연습	협동심
				Review 4	1	덩굴타기 놀이	언어 연습	경쟁심	
					2	고누 놀이	언어 연습	경쟁심	

<3학년 D 교과서>

단원명	차시	게임명	게임의 목적	성취동기	단원명	차시	게임명	게임의 목적	성취동기
1. Hi, I'm Jisu	2	수건돌리기 놀이	언어 연습	경쟁심	Review 1	1	말판 놀이	언어 연습	경쟁심
						2	‘조심해’ 놀이	언어 연습	협동심
	3	풍선 모으기	언어 연습	경쟁심	9. I'm Sorry	3	빙고 놀이	언어 연습	경쟁심
	4	별 명함 주고받기	언어 연습	협동심		4	이야기 만들어 발표하기	의사 소통	협동심
2. This Is My Friend, Suho	2	유명한 되어 소개하기	언어 연습	경쟁심	10. Do You Have a Pet?	2	엄지손가락 들기	언어 연습	경쟁심
	3	소개 빙고 놀이	의사 소통	경쟁심		3	짜의 알파벳 알아맞히기	의사 소통	경쟁심
	4	손가락 인형 만들기	언어 연습	협동심		4	계단 책 만들기	언어 연습	경쟁심
3. What's This?	2	사물 이름 맞추기	언어 연습	경쟁심		2	말판 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	등 뒤의 카드 맞추기	의사 소통	경쟁심	11. Let's Draw	3	빠진 알파벳 찾기	언어 연습	협동심
	4	사물 주고받기	언어 연습	협동심		4	주사위 만들기	언어 연습	협동심
4. Sit Down, Please	2	속삭이기	언어 연습	협동심	12. It's Big	2	동서남북 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	이어 말하기	언어 연습	협동심		3	줄 빙고 놀이	언어 연습	경쟁심
	4	미니북 만들기	언어 연습	협동심		4	물건 보여주기	언어 연습	협동심
5. Happy Children's Day!	2	점점 크게 점점 작게	언어 연습	협동심	13. How Old Are You?	2	옷놀이	언어 연습	경쟁심
	3	그림카드로 말판놀이	언어 연습	경쟁심		3	날말 전달하기 놀이	언어 연습	협동심
	4	얼굴 모양 카드 만들기	언어 연습	협동심		4	여권 심사 놀이	언어 연습	협동심
6. Help Me!	2	우리 집에 왜 왔니?	언어 연습	경쟁심	14. What Color Is It?	2	삼목 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	그림 띠 줄다리기	언어 연습	경쟁심		3	카드 빨리 집으며 말하기 놀이	언어 연습	경쟁심
	4	카드 짝 맞춰 집 그리기	언어 연습	경쟁심		4	띠 벽지 만들기	언어 연습	경쟁심
7. Do You Like Apples?	2	카드 내려놓기	언어 연습	경쟁심	15. How's the Weather?	2	과녁 맞추기	언어 연습	경쟁심
	3	원판 놀이	언어 연습	경쟁심		3	스피드 게임	언어 연습	협동심
	4	상 차려주기	의사 소통	협동심		4	날씨 창문 만들기	의사 소통	협동심
8. Can You Swim?	2	동작 알아맞히기	언어 연습	협동심	Review 2	1	말판 놀이	언어 연습	경쟁심
	3	고개를 돌려라	언어 연습	경쟁심					
	4	조사하기	의사 소통	경쟁심					

<부록 5> 게임의 주도자 및 경쟁대상

<3학년 국정 교과서>

단원명	차 시	게임명	주도자	경쟁대상
1. Hello, I'm Minsu	1	공 던지기 놀이	학생	게임과제
	2	인사 놀이	학생	상대
	3	명함 교환 놀이	학생	상대
2. What's This?	1	카드 집기 놀이	학생	상대
	2	물건 알아맞히기 놀이	학생	상대
	3	물건 추측하기 놀이	교사	상대
3. Happy Birthday!	1	선물 모으기 놀이	학생	게임과제
	2	선물 주머니 돌리기 놀이	학생	상대
	3	선물 주고받기 놀이	학생	상대
4. Wash Your Hands	1	코코코 놀이	학생	상대
	2	동작 알아맞히기 놀이	학생	게임과제
	3	말 전하기 놀이	학생	게임과제
5. I Like Apples	1	가위 바위 보 놀이	학생	게임과제
	2	음식 알아맞히기 놀이	교사	시간
	3	좋아하는 음식 조사하기	학생	상대
	4	책 만들어 발표하기	학생	게임과제
6. How Many Cows?	1	책 만들어 발표하기	학생	게임과제
	2	동물 카드 놀이	학생	상대
	3	색칠하기 놀이	학생	상대
7. I Can Swim	1	동물 조사 놀이	학생	상대
	2	추측하기 놀이	학생	상대
	3	동작 전달하기 놀이	교사	게임과제
8. It's Snowing	1	말판 놀이	학생	상대
	2	옷 입히기 놀이	학생	상대
	3	카드 전달하기 놀이	교사	게임과제

<3학년 A 교과서>

단원명	차시	게임명	주도자	경쟁대상	단원명	차시	게임명	주도자	경쟁대상
1. Hi, I'm Bobo	1	빨리 일어서고 빨리 앉기	교사	게임과제	9. I Like Chicken	1	추측하기 놀이	교사	상대방
	2	이어서 인사하기	학생	상대방		2	식탁 차리기 놀이	학생	게임과제
	3	명함 교환하기	학생	게임과제		3	좋아하는 음식 조사하기	학생	게임과제
2. It's a Ball	1	카드 빨리 집기	교사	상대방	10. It's Big	1	거꾸로 표현하기	교사	게임과제
	2	나는야 피카소 놀이	학생	상대방		2	꾸러미 전하기 놀이	학생	상대방
	3	카드 모으기	학생	상대방		3	같은 카드 모으기 놀이	학생	상대방
3. Stand Up, Please	1	사이먼 가라사대 놀이	교사	상대방	11. How Old Are You?	1	나이 빙고 놀이	교사	상대방
	2	젓속말 전하기 놀이	학생	상대방		2	나이 주사위 놀이	학생	상대방
	3	나는야 왕 놀이	학생	상대방		3	생일 케이크 주고받기 놀이	학생	상대방
4. Happy Birthday!	1	점점 크게, 점점 작게	교사	게임과제	12. I Can Swim	1	젓속말로 전하기 놀이	교사	상대방
	2	비밀번호 맞추기	교사	게임과제		2	말판 놀이	학생	상대방
	3	생일 선물 추측하기	학생	시간		3	할 수 있는 것 조사하기	학생	게임과제
5. I Have a Crayon	1	카드 빨리 찾기 놀이	교사	상대방	13. It's Sunny	1	카드 빙고	교사	상대방
	2	책가방 싸기 놀이	교사	게임과제		2	카드 넘기 놀이	교사	상대방
	3	빙고	학생	상대방		3	날씨 원판 놀이	학생	상대방
6. It's My Mom	1	액자 완성하기 놀이	학생	상대방	14. What Color Is It?	1	색깔 찾기 놀이	교사	상대방
	2	가족 말판 놀이	학생	상대방		2	쌍둥이 찾기 놀이	학생	상대방
	3	가족 조사하기	학생	게임과제		3	찰떡궁합 놀이	학생	상대방
7. How Many Cats?	1	짝 찾기 놀이	교사	게임과제	15. Put On Your Gloves	1	옷 입히기 놀이	교사	게임과제
	2	동물 주사위	학생	상대방		2	젓속말 놀이	학생	상대방
	3	동물 조사하기	학생	게임과제		3	말판 놀이	학생	상대방
8. Let's Draw Two Arms	1	괴물 그리기 놀이	교사	게임과제	Story Time	1	카드 모으기 놀이	학생	상대방
	2	인형 만들기 놀이	학생	상대방					
	3	신체 꾸미기 놀이	학생	게임과제					

<3학년 B 교과서>

단원명	차시	게임명	주도자	경쟁대상	단원명	차시	게임명	주도자	경쟁대상
1. Hello, I'm Bora	1	네 박자로 자기소개하기 놀이	학생	상대방	7. How's the Weather?	1	날씨 묻고 답하기 놀이	학생	상대방
	2	이름 묻고 답하면서 짝 찾기 놀이	학생	게임 과제		2	날씨에 어울리는 물건 카드 찾기 놀이	학생	상대방
	3	이름 묻고 답하기 말판 놀이	학생	상대방		3	짝이 되는 알파벳 찾기 놀이	교사	상대방
	4	나무젓가락 인형으로 자기 소개하기 놀이	교사	상대방		4	날씨 그림책 만들어 날씨 묻고 답하기 놀이	학생	게임 과제
2. It's a Cat	1	동물 이름 묻고 답하기 놀이	학생	상대방	8. Look! It's Blue	1	색도화지 위에 카드 던지기 놀이	학생	게임 과제
	2	동물 알아맞히기 놀이	학생	상대방		2	카드 내려놓기 놀이	학생	상대방
	3	동물 이름 묻고 답하기 주사위놀이	학생	상대방		3	짝이 되는 알파벳 찾아 읽기 놀이	교사	상대방
	4	동물 머리띠 만들어 동물 알아맞히기 놀이	학생	상대방		4	장난감 전반 만들어 색깔 묻고 답하기 놀이	학생	게임 과제
3. Touch Your Nose	1	얼굴 완성하기 놀이	학생	상대방	9. What Time Is It?	1	자리 바꿔 앉기 놀이	학생	상대방
	2	젓속말로 지시하기 놀이	교사	상대방		2	시각 알아맞히기 놀이	교사	상대방
	3	말판 놀이	학생	상대방		3	알파벳 카드 들기 놀이	교사	상대방
	4	인형 만들어 지시따라 하기 놀이	교사	상대방		4	시계 만들어 시각 묻고 답하기 놀이	학생	상대방
4. Happy Mother's Day!	1	짝 찾기 놀이	교사	시간	10. I Can Jump	1	할 수 있는 것과 할 수 없는 것 말하기 놀이	교사	상대방
	2	감정 말하기 원판놀이	학생	상대방		2	공 던지기 놀이	학생	상대방
	3	말판 놀이	학생	상대방		3	카드 뽑기 놀이	학생	상대방
	4	선물 알아맞히기 놀이	교사	게임 과제		4	동물 가면 만들어 활동하기 놀이	학생	상대방
5. How Many Apples?	1	과일 요청하기 놀이	학생	상대방	11. Do You Have an Eraser?	1	친구 찾기 놀이	학생	시간
	2	카드 전달하기놀이	교사	상대방		2	학용품 알아맞히기 놀이	학생	시간
	3	주사위 놀이	학생	상대방		3	알파벳 퍼즐 맞추기 놀이	학생	시간
	4	과일 사고팔기 놀이	학생	게임 과제		4	필통 만들어 학용품에 대해 대화하기 놀이	학생	상대방
6. I Like Gimchi	1	배고픈 늑대 놀이	학생	상대방	12. Let's Go Skating!	1	일심동체 놀이	교사	상대방
	2	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	학생	상대방		2	카드 뺏기 놀이	학생	상대방
	3	주사위 놀이	학생	상대방		3	알파벳 낚시 놀이	교사	상대방
	4	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	학생	게임 과제		4	종이 인형 만들어 제안하기 활동	학생	상대방
Review 1	1	그림 사전 만들기 활동	학생	상대방	Review 2	1	알파벳 땅 따먹기 놀이	학생	상대방
	2	태풍 놀이	교사	상대방		2	OX 의자 앉기 놀이	교사	상대방

<3학년 C 교과서>

단원명	차시	게임명	주도자	경쟁대상	단원명	차시	게임명	주도자	경쟁대상
1. Hello!	1	손가락 짚기 놀이	교사	상대방	7. Jump! Jump!	1	‘공손하게 말해요’	교사	게임과제
	2	인사하기 놀이	교사	게임과제		2	속삭이며 말 전달하기 놀이	교사	상대방
	3	명함 교환하기 놀이	학생	게임과제		3	지시하기 및 금지하기 놀이	교사	게임과제
2. What's This?	1	카드 빨리 집기 놀이	교사	상대방	8. I Like Cats	1	줄 빙고 놀이	교사	상대방
	2	물건 알아맞히기 놀이	학생	상대방		2	원판 놀이	학생	상대방
	3	조각 퍼즐 맞추기 놀이	학생	상대방		3	조사하기 놀이	학생	게임과제
3. Are You Happy?	1	표정 짓기 놀이	교사	게임과제	9. It's Sunny	1	인디언 날씨 놀이	교사	게임과제
	2	표정 알아맞히기 놀이	학생	상대방		2	날씨 알아맞히기 놀이	학생	상대방
	3	친구 기분 조사하기 놀이	학생	게임과제		3	도시 날씨 알아보기	학생	게임과제
Review 1		말판 놀이	학생	상대방	Review 3	1	원판놀이	학생	상대방
4. Happy Birthday!	1	숫자 말하기 놀이	학생	상대방	10. How Many Pencils?	1	빙고놀이	교사	상대방
	2	나이대로 꼬리 물기 놀이	학생	게임과제		2	‘모여라’ 놀이	교사	상대방
	3	나이 먹기 놀이	학생	상대방		3	집 앞뜰 완성하기 놀이	학생	게임과제
5. What Color Is It?	1	카드 내려놓기 놀이	교사	상대방	알파벳 정리	1	알파벳 잇기 놀이	학생	게임과제
	2	주머니 돌리기 놀이	학생	상대방		2	빠진 글자 찾기 놀이	학생	게임과제
	3	색깔 똑같이 칠하기 놀이	학생	게임과제					
6. I Have Two Tomatoes	1	시장바구니 놀이	교사	상대방	11. Who Is He?	1	파리채 놀이	교사	상대방
	2	섬 건너가기 놀이	학생	시간		2	인물 추측하기 놀이	학생	상대방
	3	말판 놀이	학생	상대방		3	가족 모습 손가락 인형 만들기	학생	게임과제
Review 2	1	말판놀이	학생	상대방	12. I Can Play Soccer	1	가라사대 놀이	교사	게임과제
						2	‘할 수 있어요’ 놀이	학생	게임과제
						3	운동 조사하기 놀이	학생	게임과제
					Review 4	1	덩굴타기 놀이	학생	상대방
						2	고누 놀이	학생	상대방

<3학년 D 교과서>

단원명	차시	게임명	주도자	경쟁대상	단원명	차시	게임명	주도자	경쟁대상
1. Hi, I'm Jisu	2	수건돌리기 놀이	학생	상대방	Review 1	1	말판 놀이	학생	상대방
	3	풍선 모으기	학생	상대방	9. I'm Sorry	2	'조심해' 놀이	학생	상대방
	4	별 명함 주고받기	학생	게임과제		3	빙고 놀이	교사	상대방
						4	이야기 만들어 발표하기	학생	게임과제
2. This is My Friend, Suho	2	유명인 되어 소개하기	학생	상대방	10. Do You Have a Pet?	2	엄지손가락 들기	학생	상대방
	3	소개 빙고 놀이	학생	상대방		3	짜의 알파벳 알아맞히기	학생	게임과제
	4	손가락 인형 만들기	학생	게임과제		4	계단 책 만들기	학생	상대방
3. What's This?	2	사물 이름 맞추기	학생	상대방	11. Let's Draw	2	말판 놀이	학생	상대방
	3	등 뒤의 카드 맞추기	학생	상대방		3	빠진 알파벳 찾기	교사	상대방
	4	사물 주고받기	학생	게임과제		4	주사위 만들기	학생	상대방
4. Sit Down, Please	2	속삭이기	교사	상대방	12. It's Big	2	동서남북 놀이	학생	상대방
	3	이어 말하기	학생	게임과제		3	줄 빙고 놀이	학생	상대방
	4	미니북 만들기	학생	게임과제		4	물건 보여주기	교사	게임과제
5. Happy Children's Day!	2	점점 크게 점점 작게	교사	상대방	13. How Old Are You?	2	옷놀이	학생	상대방
	3	그림카드로 말판놀이	학생	상대방		3	날말 전달하기 놀이	교사	상대방
	4	얼굴 모양 카드 만들기	학생	게임과제		4	여권 심사 놀이	학생	게임과제
6. Help Me!	2	우리 집에 왜 왔니?	학생	상대방	14. What Color Is It?	2	삼목 놀이	학생	상대방
	3	그림 띠 줄다리기	학생	상대방		3	카드 빨리 집으며 말하기 놀이	학생	상대방
	4	카드 짝 맞춰 집 그리기	학생	상대방		4	띠 벽지 만들기	학생	게임과제
7. Do You Like Apples?	2	카드 내려놓기	학생	상대방	15. How's the Weather?	2	과녁 맞추기	교사	상대방
	3	원판 놀이	학생	상대방		3	스피드 게임	학생	상대방
	4	상 차려주기	학생	게임과제		4	날씨 창문 만들기	학생	게임과제
8. Can You Swim?	2	동작 알아맞히기	학생	게임과제	Review 2	1	말판 놀이	학생	상대방
	3	고개를 돌려라	학생	상대방					
	4	조사하기	학생	상대방					

<부록 6> 게임의 조작활동 및 승부요소

<3학년 국정 교과서>

단원명	차 시	게임명	조작 활동 유무	승부요소
1. Hello, I'm Minsu	1	공 던지기 놀이	유	능력
	2	인사 놀이	유	능력
	3	명함 교환 놀이	유	행운
2. What's This?	1	카드 집기 놀이	유	능력
	2	물건 알아맞히기 놀이	무	능력
	3	물건 추측하기 놀이	유	행운
3. Happy Birthday!	1	선물 모으기 놀이	유	능력
	2	선물 주머니 돌리기 놀이	무	능력
	3	선물 주고받기 놀이	유	능력
4. Wash Your Hands	1	코코코 놀이	유	행운
	2	동작 알아맞히기 놀이	유	행운
	3	말 전하기 놀이	유	능력
5. I Like Apples	1	가위 바위 보 놀이	유	능력
	2	음식 알아맞히기 놀이	유	능력
	3	좋아하는 음식 조사하기	유	능력
	4	책 만들어 발표하기	유	능력
6. How Many Cows?	1	책 만들어 발표하기	유	행운
	2	동물 카드 놀이	유	행운
	3	색칠하기 놀이	유	능력
7. I Can Swim	1	동물 조사 놀이	유	능력
	2	추측하기 놀이	유	능력
	3	동작 전달하기 놀이	유	능력
8. It's Snowing	1	말판 놀이	유	행운
	2	옷 입히기 놀이	유	능력
	3	카드 전달하기 놀이	유	능력

<3학년 A 교과서>

단원명	차시	게임명	조작 활동	승부요소	단원명	차시	게임명	조작 활동	승부요소
1. Hi, I'm Bobo	1	빨리 일어서고 빨리 앉기	유	능력	9. I Like Chicken	1	추측하기 놀이	유	행운
	2	이어서 인사하기	유	능력		2	식탁 차리기 놀이	유	능력
	3	명함 교환하기	유	능력		3	좋아하는 음식 조사하기	유	능력
2. It's a Ball	1	카드 빨리 집기	유	능력	10. It's Big	1	거꾸로 표현하기	유	능력
	2	나는야 피카소 놀이	유	능력		2	꾸러미 전하기 놀이	유	능력
	3	카드 모으기	유	능력		3	같은 카드 모으기 놀이	유	능력
3. Stand Up, Please	1	사이먼 가라사대 놀이	유	능력	11. How Old Are You?	1	나이 빙고 놀이	유	행운
	2	귓속말 전하기 놀이	유	능력		2	나이 주사위 놀이	유	행운
	3	나는야 왕 놀이	유	능력		3	생일 케이크 주고받기 놀이	유	행운
4. Happy Birthday!	1	점점 크게, 점점 작게	유	행운	12. I Can Swim	1	귓속말로 전하기 놀이	유	능력
	2	비밀번호 맞추기	유	행운		2	말판 놀이	유	능력
	3	생일 선물 추측하기	유	행운		3	할 수 있는 것 조사하기	유	능력
5. I Have a Crayon	1	카드 빨리 찾기 놀이	유	능력	13. It's Sunny	1	카드 빙고	유	행운
	2	책가방 싸기 놀이	유	능력		2	카드 던기 놀이	유	능력
	3	빙고	유	행운		3	날씨 원판 놀이	유	행운
6. It's My Mom	1	액자 완성하기 놀이	유	능력	14. What Color Is It?	1	색깔 찾기 놀이	유	능력
	2	가족 말판 놀이	유	능력		2	쌍둥이 찾기 놀이	유	행운
	3	가족 조사하기	유	능력		3	찰떡궁합 놀이	유	행운
7. How Many Cats?	1	짝 찾기 놀이	유	행운	15. Put On Your Gloves	1	옷 입히기 놀이	유	능력
	2	동물 주사위	유	능력		2	귓속말 놀이	유	능력
	3	동물 조사하기	유	능력		3	말판 놀이	유	능력
8. Let's Draw Two Arms	1	괴물 그리기 놀이	유	행운	Story Time	1	카드 모으기 놀이	유	능력
	2	인형 만들기 놀이	유	행운					
	3	신체 꾸미기 놀이	유	능력					

<3학년 B 교과서>

단원명	차시	게임명	조작 활동	승부 요소	단원명	차시	게임명	조작 활동	승부 요소
1. Hello, I'm Bora	1	네 박자로 자기소개 하기 놀이	유	능력	7. How's the Weather?	1	날씨 묻고 답하기 놀이	유	능력
	2	이름 묻고 답하면서 짝 찾기 놀이	유	능력		2	날씨에 어울리는 물건 카드 찾기 놀이	유	능력
	3	이름 묻고 답하기 말판 놀이	유	행운		3	짝이 되는 알파벳 찾기 놀이	유	능력
	4	나무젓가락 인형으로 자기 소개하기 놀이	유	능력		4	날씨 그림책 만들어 날씨 묻고 답하기 놀이	유	능력
2. It's a Cat	1	동물 이름 묻고 답하기 놀이	유	능력	8. Look! It's Blue	1	색도화지 위에 카드 던지기 놀이	유	행운
	2	동물 알아맞히기 놀이	유	능력		2	카드 내려놓기 놀이	유	능력
	3	동물 이름 묻고 답하기 주사위놀이	유	행운		3	짝이 되는 알파벳 찾아 얹기 놀이	유	능력
	4	동물 머리띠 만들어 동물 알아맞히기 놀이	유	능력		4	장난감 선반 만들어 색깔 묻고 답하기 놀이	유	행운
3. Touch Your Nose	1	얼굴 완성하기 놀이	유	능력	9. What Time Is It?	1	자리 바꿔 얹기 놀이	유	능력
	2	뾰족말로 지시하기 놀이	유	능력		2	시각 알아맞히기 놀이	유	행운
	3	말판 놀이	유	행운		3	알파벳 카드 들기 놀이	유	행운
	4	인형 만들어 지시따라 하기 놀이	유	능력		4	시계 만들어 시각 묻고 답하기 놀이	유	행운
4. Happy Mother's Day!	1	짝 찾기 놀이	유	행운	10. I Can Jump	1	할 수 있는 것과 할 수 없는 것 말하기 놀이	유	능력
	2	감정 말하기 원판놀이	유	행운		2	공 던지기 놀이	유	능력
	3	말판 놀이	유	행운		3	카드 뽑기 놀이	유	행운
	4	선물 알아맞히기 놀이	유	행운		4	동물 가면 만들어 활동하기 놀이	유	능력
5. How Many Apples?	1	파일 요청하기 놀이	유	행운	11. Do You Have an Eraser?	1	친구 찾기 놀이	유	행운
	2	카드 전달하기놀이	유	능력		2	학용품 알아맞히기 놀이	유	행운
	3	주사위 놀이	유	행운		3	알파벳 퍼즐 맞추기 놀이	유	행운
	4	파일 사고팔기 놀이	유	능력		4	필통 만들어 학용품에 대해 대화하기 놀이	유	행운
6. I Like Gimchi	1	배고픈 늑대 놀이	유	행운	12. Let's Go Skating!	1	일심동체 놀이	유	행운
	2	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	유	행운		2	카드 뺏기 놀이	유	행운
	3	주사위 놀이	유	행운		3	알파벳 낚시 놀이	유	능력
	4	좋아하는 음식 묻고 답하기 놀이	유	능력		4	종이 인형 만들어 제안하기 활동	유	행운
Review 1	1	그림 사전 만들기 활동	유	능력	Review 2	1	알파벳 땅 따먹기 놀이	유	행운
	2	태풍 놀이	유	능력		2	OX 의사 얹기 놀이	유	능력

<3학년 C 교과서>

단원명	차시	게임명	조작 활동	승부 요소	단원명	차시	게임명	조작 활동	승부 요소
1. Hello!	1	손가락 짚기 놀이	유	능력	7. Jump! Jump!	1	‘공손하게 말해요’	유	능력
	2	인사하기 놀이	유	능력		2	속삭이며 말 전달하기 놀이	유	능력
	3	명함 교환하기 놀이	유	능력		3	지시하기 및 금지하기 놀이	유	능력
2 What’s This?	1	카드 빨리 잡기 놀이	유	능력	8. I Like Cats	1	줄 빙고 놀이	유	행운
	2	물건 알아맞히기 놀이	유	능력		2	원판 놀이	유	행운
	3	조각 퍼즐 맞추기 놀이	유	행운		3	조사하기 놀이	유	능력
3. Are You Happy?	1	표정 짓기 놀이	유	능력	9. It’s Sunny	1	인디언 날씨 놀이	유	능력
	2	표정 알아맞히기 놀이	유	능력		2	날씨 알아맞히기 놀이	유	능력
	3	친구 기분 조사하기 놀이	유	능력		3	도시 날씨 알아보기	유	행운
Review 1		말판 놀이	유	능력	Review 3	1	원판놀이	유	능력
4 Happy Birthday!	1	숫자 말하기 놀이	유	능력	10. How Many Pencils?	1	빙고놀이	유	행운
	2	나이대로 꼬리 물기 놀이	유	행운		2	‘모여라’ 놀이	유	행운
	3	나이 먹기 놀이	유	행운		3	집 앞뜰 완성하기 놀이	유	능력
5. What Color Is It?	1	카드 내려놓기 놀이	유	능력	알파벳 정리	1	알파벳 잇기 놀이	유	능력
	2	주머니 돌리기 놀이	유	행운		2	빠진 글자 찾기 놀이	유	능력
	3	색깔 똑같이 칠하기 놀이	유	행운					
6. I Have Two Tomatoes	1	시장바구니 놀이	유	능력	11. Who Is He?	1	파리채 놀이	유	능력
	2	섬 건너가기 놀이	유	능력		2	인물 추측하기 놀이	유	능력
	3	말판 놀이	유	능력		3	가족 모습 손가락 인형 만들기	유	능력
Review 2	1	말판놀이	유	능력	12. I Can Play Soccer	1	가라사대 놀이	유	능력
					2	‘할 수 있어요’ 놀이	유	능력	
					3	운동 조사하기 놀이	유	능력	
					Review 4	1	덩굴타기 놀이	유	능력
					2	고누 놀이	유	능력	

<3학년 D 교과서>

단원명	차시	게임명	조작 활동	승부 요소	단원명	차시	게임명	조작 활동	승부 요소
1. Hi, I'm Jisu	2	수건돌리기 놀이	유	능력	Review 1	1	말판 놀이	유	능력
	3	풍선 모으기	유	능력	9. I'm Sorry	2	'조심해' 놀이	유	행운
	4	별 명함 주고받기	유	능력		3	빙고 놀이	유	행운
2. This Is My Friend, Suho	2	유명인 되어 소개하기	유	행운	10. Do You Have a Pet?	4	이야기 만들어 발표하기	유	능력
	3	소개 빙고 놀이	유	행운		2	엄지손가락 들기	유	행운
	4	손가락 인형 만들기	유	능력		3	짜의 알파벳 알아맞히기	유	능력
3. What's This?	2	사물 이름 맞추기	유	능력	11. Let's Draw	4	계단 책 만들기	유	행운
	3	등 뒤의 카드 맞추기	유	행운		2	말판 놀이	유	능력
	4	사물 주고받기	유	능력		3	빠진 알파벳 찾기	유	능력
4. Sit Down, Please	2	속삭이기	유	능력	12. It's Big	4	주사위 만들기	유	능력
	3	이어 말하기	유	능력		2	동서남북 놀이	유	행운
	4	미니북 만들기	유	능력		3	줄 빙고 놀이	유	행운
5. Happy Children's Day!	2	점점 크게 점점 작게	유	능력	13. How Old Are You?	4	물건 보여주기	유	능력
	3	그림카드로 말판놀이	유	행운		2	옷놀이	유	능력
	4	얼굴 모양 카드 만들기	유	능력		3	날말 전달하기 놀이	유	능력
6. Help Me!	2	우리 집에 왜 왔니?	유	능력	14. What Color Is It?	4	여권 심사 놀이	유	능력
	3	그림 띠 줄다리기	유	능력		2	삼목 놀이	유	능력
	4	카드 짝 맞춰 집 그리기	유	능력		3	카드 빨리 집으며 말하기 놀이	유	능력
7. Do You Like Apples?	2	카드 내려놓기	유	행운	15. How's the Weather?	4	띠 벽지 만들기	유	능력
	3	원판 놀이	유	능력		2	과녁 맞추기	유	능력
	4	상 차려주기	유	능력		3	스피드 게임	유	능력
8. Can You Swim?	2	동작 알아맞히기	유	능력	Review 2	1	말판 놀이	유	능력
	3	고개를 돌려라	유	행운					
	4	조사하기	유	행운					