

교육학 석사 학위 논문

초등영어 교과서의 게임 분석과
교사의 인식 조사



2012년 2월

부경대학교 교육대학원

초등영어교육전공

배 우 정

Thesis for the Degree of
Master of Education

An Analysis of Games in Elementary
School English Textbooks and
Teachers' Perceptions



by

Woo Jeong Bae

Graduate School of Education

Pukyong National University

February 2012



교육학 석사 학위 논문

초등영어 교과서의 게임 분석과 교사의 인식 조사

지도교수 오준일

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.

2012년 2월

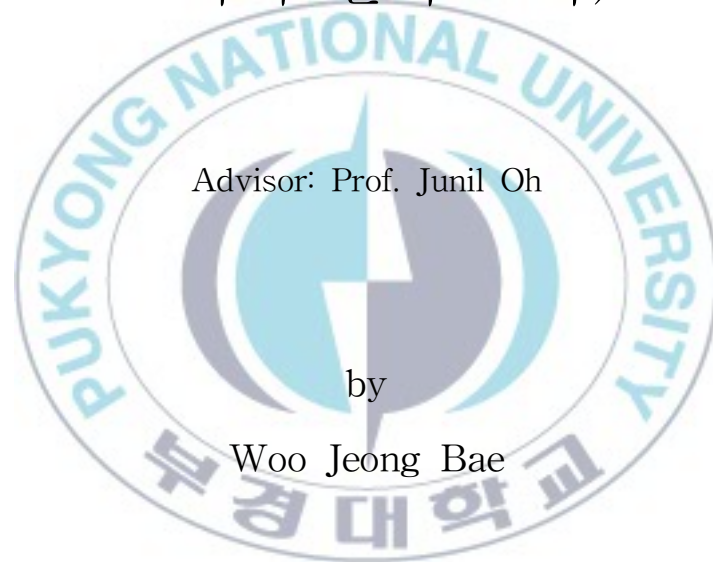
부경대학교 교육대학원

초등영어교육전공

배 우 정

An Analysis of Games in Elementary
School English Textbooks and
Teachers' Perceptions

(초등영어 교과서의 게임 분석과
교사의 인식 조사)



Advisor: Prof. Junil Oh

by

Woo Jeong Bae

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements
of the degree of
Master of Education

Graduate School of Education
Pukyong National University

February 2012

배우정의 교육학석사 학위논문을
인준함.

2012년 2월



주 심 교 육 학 박 사 조 윤 경 (인)

위 원 언 어 학 박 사 김 은 일 (인)

위 원 영 어 교 육 학 박 사 오 준 일 (인)

목차.....	i
영문초록.....	iii
 I. 서론.....	1
1. 연구의 필요성 및 목적.....	1
2. 연구 질문.....	3
3. 연구의 제한점.....	4
 II. 이론적 배경.....	5
1. 초등학생의 특성 및 초등영어교육.....	5
2. 게임의 정의 및 특성.....	9
3. 게임의 효과.....	11
4. 게임의 유형.....	13
5. 선행 연구.....	15
 III. 연구 방법.....	18
1. 연구 대상.....	18
가. 분석 대상.....	18
나. 설문 대상.....	19
2. 연구 도구.....	20
가. 게임 분석 기준.....	20
나. 교사용 설문지.....	28
3. 자료 수집 절차 및 분석 방법.....	29
가. 교과서 게임.....	29
나. 설문 응답.....	30

IV. 연구 결과.....	31
1. 신·구 영어 교과서의 게임 분석.....	31
가. 주된 언어 기능.....	31
나. 게임의 목적.....	35
다. 승부 요인.....	36
라. 학습자 조직 형태.....	39
마. 조작 활동의 유무.....	41
2. 설문 결과 분석.....	43
가. 게임 학습에 대한 인식.....	43
나. 항목별 게임에 대한 교사의 인식.....	44
다. 게임 지도 시 어려운 점.....	51
V. 결론 및 제언.....	53
참고 문헌.....	56
부록 1.....	59
부록 2.....	72

**An Analysis of Games
in Elementary School English Textbooks
and Teachers' Perceptions**

Woo Jeong Bae

Graduate School of Education

Pukyong National University

Abstract

The purpose of this study is to analyze the games in the 4th grade elementary school English textbooks of four different publishers. This study also aims to survey the teachers' opinions of the types of the game, and the students' preference for them, and the difficulties that the teachers have when they use games in English class.

For this purpose, five categories of analysis were set up as a result of the review of the previous researches. The five categories are the language skills used chiefly for the game, the aim of the game, the winning elements of the game, the organization of learners and the presence of physical response in the game. I also surveyed which type of games teachers and students prefer through the questions for teachers.

The result of this study are as follows.

First, in terms of the language skills used chiefly for the game, the number of the games for speaking and listening is higher than the number of them for reading and writing. Also, there are some games which involve more than two skills. Teachers have a positive opinion for listening, speaking and reading games but a negative opinion for writing ones. It is because there aren't enough writing games in the textbook.

Second, in terms of the aim of the game, most of the games were for the practice of language forms, while a few were games for communication. Students and teachers also prefer the games intended for the practice of language forms to the games for communication.

Third, in terms of the winning elements of the game, the number of the games based on the students' ability was higher than the number of the games based on luck. However, students were more interested in the games based on luck. Teachers answered that the effectiveness of the two kinds of the game was same.

Fourth, in terms of the organization of learners, some textbooks had more game of the group work, while other textbooks had more game of the whole-class work. Teachers liked the group work the best, the whole-class work secondly, the pair work and the individual work lastly. They thought that the group work was the most effective.

Fifth, in terms of the presence of physical response in the game, the number of the games which include students' physical response like moving or singing or dancing is higher than the number of the games which don't include students' physical response. However teachers thought that the games which include students' physical response are much more effective.

Some suggestions concerning the result of this study are come up with as follows. First, there should be same amounts of games which involve speaking, listening, reading and writing. So more games of reading and writing are needed. Second, more games for the practice of language forms are needed same as at present. Third, more games based on luck are needed. Fourth, there should be more games of the group work than those of the other forms of organization. Fifth, there should be more games which include students' physical response like moving, singing or dancing.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

지금 우리는 첨단 정보통신기술과 교통수단의 눈부신 발달로 국가 간 교류가 그 어느 때보다도 활발한 시대에 살고 있다. 세계가 점점 지구촌화 되어 정치, 경제, 사회, 문화 등 모든 방면에서 영어의 중요성이 부각되고 있으며 특히 인터넷의 급속한 발달로 세계 여러 나라의 정보를 손쉽게 받아들일 수 있게 되었는데 이때 주로 사용되는 언어가 영어이다. 또한 세계 여러 나라의 사람들과 관계를 형성하는 일이 아주 쉽고 흔한 일이 되어가고 있다. 이러한 상황에서 영어는 단순히 미국과 캐나다와 같은 특정한 몇몇의 나라가 사용하는 외국어가 아닌 국제 언어로서 자리를 잡아가고 있는 실정이고, 영어를 배우고 사용하는 것은 다른 나라의 언어를 배우는 것이 아닌 국제 사회의 일원이 되기 위해 필수적인 국제 공용어를 배우고 사용하는 것이라는 인식이 확산되고 있다.

이러한 시대적 요구에 부응하기 위해 우리나라에서는 1997년부터 초등학교에 영어교육을 도입하기 시작하여 여러 번의 개정을 거쳐 현재 2008 개정 초등학교 영어 교육과정이 실시되고 있다. 현재 시행되고 있는 2008 개정 초등영어 교육과정에서는 “영어에 대하여 흥미와 자신감을 가지고 실생활에서 영어로 의사소통을 할 수 있도록 하며, 다른 나라의 관습과 문화를 이해하는 것”(교육과학기술부, 2008, p. 27)을 목표로 하고, 이전의 교육과정에 비해 3~6학년의 수업 시수를 한 시간씩 늘려 운영하고 있다. 또한 이전의 교육과정에서 국정 교과서를 도입하여 전국의 모든 학교에서 동일한

교과서를 사용했던 것에 반하여, 새로운 교육과정에서는 검인정교과서 제도를 도입하여 학교별로 교재를 자율적으로 선택하여 가르치도록 하고 있다. 이에 2011년부터 전국의 모든 학교에서는 해당 학교의 실정에 가장 적합한 교과서를 채택하여 영어 수업을 실시할 수 있게 되었다. 따라서 교과서에 포함된 학습 내용과 활동을 잘 파악하여 학습자의 요구에 가장 부합하는 교과서를 채택하는 일이 매우 중요한 일이 되었다.

초등학교의 어린이들은 한 가지 일에 오랫동안 집중하지 못하고 신체를 많이 움직인다. 그리고 학습 내용을 쉽게 배우지만 빨리 잊어버리는 특징을 가지고 있다. 따라서 다양한 교수·학습 방법을 이용하여 어린이들의 집중을 유도하고 흥미를 유지시키며 다채로운 게임과 노래 혹은 챗트 등으로 학습 내용을 전달하는 것이 효과적이다. 그 중에서 특히 게임은 초등 영어교육에서 매우 효과적으로 사용될 수 있는 활동이다. 또한 게임을 통해 교사는 학습자들에게 재미있는 학습 분위기를 제공해 줄 수 있으므로 초등학교 학생들의 특성을 고려 해 볼 때 이것은 매우 유용하고 적절한 활동이라고 할 수 있다. 그리고 우리나라의 경우처럼 영어 사용 능력이 다양한 학습자들이 한 교실에서 수업을 받는 상황에서는 게임이 아주 유용하게 활용될 수 있다. 물론 게임을 통하여 교육과정 상의 모든 내용을 가르칠 수는 없지만, 필요에 따라 적절히 사용하면 매우 큰 효과를 볼 수 있는 학습 방법임에는 틀림없다.

조평준(2000)은 학습 동기 유발, 흥미유발 및 지속, 자신감과 같은 정의적인 요인과 의사소통능력 배양이 게임 도입의 주된 목적이므로 게임이 초등 영어 교육 목표를 달성할 수 있는 중요한 수단이라고 하였다. 초등학교 학생들이 가장 좋아하는 활동이 게임이고, 게임을 통하여 학생들의 의사소통 능력이 신장되었음이 이미 많은 연구(김나현, 2005; 신주영, 2004 등)를 통하여 밝혀졌다.

그러나 여전히 학교 현장에서는 교과서에 제시된 게임이 교실 수업에 적당하지 않거나 재미가 없는 등의 문제점으로 인하여 많은 교사들이 수업 시간마다 교과서 내의 게임을 대체할 새로운 게임을 찾느라 분주하다. 또한 교과서의 선정 체제가 국정에서 검정으로 변화함에 따라 많은 교사들이 각 교과서 내에 제시된 학습 활동의 형태를 잘 파악하고, 해당 학교 실정에 가장 알맞은 것을 찾아낼 수 있어야 할 것이다. 또한 앞으로 교과서를 출판할 여러 출판사에서는 학교의 실정을 잘 알고 교사와 학생이 원하는 것이 무엇인지를 잘 파악해야 한다고 생각한다.

이에 본 연구자는 2010학년도에 사용되었던 2010년 개정 교육과정에 따른 4학년 국정 영어 교과서와 2011학년도에 새로 도입된 검인정 교과서 중 3개 출판사의 4학년 영어 교과서에서 사용되는 게임 활동들을 게임에서 사용되는 주된 언어 기능, 게임의 목적, 게임의 승부 요인, 게임에서 사용되는 학습자 조직 형태 그리고 게임 활동 중 조작 활동의 유무에 따라 분석하고 비교하고자 한다. 아울러 분석 기준에 따른 항목별 게임 형태의 교육적 효과에 관한 교사들의 견해와 교사들이 게임 활동을 지도하면서 어려웠던 점이 무엇인지도 알아보하고자 한다.

2. 연구 질문

본 연구를 통하여 답해보고자 하는 질문은 다음과 같다.

첫째, 2010년과 2011년에 사용되는 초등학교 4학년 영어 교과서에 수록된 게임 활동들을 주된 언어 기능, 게임의 목적, 승부 요인, 학습자 조직 형태, 신체적 조작 활동의 유무와 같은 5개의 기준으로 분석하고 교과서별 분석 내용을 비교한 결과는 무엇인가?

둘째, 분석 기준으로 설정한 게임 형태의 교육적 효과에 관한 교사들의 인식과 교사들이 게임을 지도할 때의 어려운 점은 무엇인가?

3. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

첫째, 교과서의 게임을 분석하는 데 활용 가능한 여러 가지 기준들 중 5가지 기준만을 설정하여 분석하였다. 따라서 본 연구를 통하여 교과서에 제시된 게임의 모든 면을 파악했다고 할 수는 없을 것이다.

둘째, 교사들의 인식을 알아보고자 했던 설문 조사의 응답자들은 부산시와 양산시, 울산시에서 근무하고 있는 30명의 교사들이었다. 따라서 본 연구자가 설문한 결과를 모든 교사들의 인식으로 일반화하는 데 제한점을 갖는다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 초등학생의 특성 및 초등영어교육

Halliwell(1992)이 제시한 이 시기의 아동들의 특성을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 초등학교 고학년 학생들의 대부분은 한국어를 사용함에 있어 각 단어의 의미를 정확하게 정의하지 못한다 하더라도 문장이나 이야기의 의미를 전체적으로 파악할 수 있다. 또한 잘못 알아들었거나 제대로 이해하지 못한 말은 되묻거나 확인하는 등 기본적인 의사소통 전략(communicative strategy)을 사용하여 확실히 이해할 수 있는 능력을 갖추고 있다. 초등학교 취학 이전의 아동들 또한 자신이 들은 말의 개별 단어의 의미를 모두 알지는 못하지만 말 전체의 의미는 알아듣는다. 또한 이들은 주변 상황이나 상대방이 말할 때의 몸짓, 표정 등을 이용하여 아직 잘 모르는 단어가 의미하는 바를 대충 파악할 수 있다. 이와 같이 말의 의미를 파악함으로써 언어를 이해하기 시작하고, 그 이후에 배우는 언어 그 자체에 대한 지식이 증대해 간다.

둘째, 초등수준의 학생은 사용할 수 있는 언어가 제한적이지만 그것을 자신의 목적에 맞게 창의적으로 이용할 줄 안다. 이들은 어른이 하면 간결하게 할 수 있는 말도 길게 하는 경우가 종종 있다. 또 문법이나 개념에 대한 이해가 충분하지 않아 마음대로 만들어서 표현하는 경우도 있다. 즉 주어진 상황에서 사용해야 할 적절한 어휘가 생각나지 않으면 자기가 알고 있는 한도 내에서 기발하게 표현해 내는 것을 보고 어른들은 감탄 할 때가 많다. 이러한 학생들의 창의적인 언어 사용 현상은 영어를 가르칠 때 활용

될 수 있다. 즉 영어를 가르칠 때에도 처음에는 간단하고 쉬운 활동부터 시작하여 점점 창의적인 언어 사용 기술을 습득할 수 있도록 지도해야 할 것이다.

셋째, 초등학교의 학생은 직접적인 경험보다는 간접적인 경험을 통하여 학습하는 경우가 많다. 학생들은 타인이 생각하는 단어나 어구를 짐작해 알아맞히는 게임을 매우 재미있어 한다. 이들은 타인이 생각하고 있는 단어나 어구 자체보다 올바르게 짐작을 하느냐 못하느냐에 관심을 집중한다. 그러나 이 과정에서 결과적으로 그 단어나 어구 자체를 배울 수 있게 되는 것이다. 직접적으로 배운 내용이 학생들로 하여금 정확한 언어를 사용할 수 있게 한다면, 이와 같이 간접적으로 배운 것은 실제 언어 사용 상황에서 즉각적으로 사용될 수 있다. 일반적으로 초등학교 학생은 언어의 여러 가지 학습요소들을 의식적으로 배우는 능력은 상대적으로 덜 발달된 반면, 간접적인 경험을 통한 학습 능력은 매우 뛰어나다.

넷째, 이 시기의 학생은 본능적으로 놀이를 매우 좋아한다. 또한 또래 친구들과 함께하는 일 속에서 재미를 발견하고 재미를 만들어 내는 능력이 뛰어나다. 이들은 어떤 일에 빨려들면 그 일에 집중하여 그 속에서 스스로 흥미를 발견하는 능력도 가지고 있다. 그리고 어른의 눈에는 별로 중요하지 않고, 실용적인 가치가 없는 일이라 하더라도 그들에게는 매우 소중한 일이 될 수가 있다.

다섯째, 학생은 항상 상상할 수 있으며 상상하고 환상에 젖으며 큰 기쁨을 느낀다. 또한 그들은 항상 자기 주변의 세계를 이해하려 하고 거기에서 나름대로의 의미를 찾는데, 주변에서 일정한 패턴을 찾아내기도 하지만 패턴에서 벗어난 것도 찾아낼 줄 안다. 따라서 영어교육을 할 때 교사들은 학생의 이러한 특성을 잘 활용해야 한다. 이를테면 반인반마와 같은 괴물을 묘사하게 하는 것은 실생활에서는 있을 수 없지만, 학생들의 상상을 통

해 충분히 가능한 일이므로, 이러한 활동을 통해 자신들의 언어(어휘나 문법 등)로 표현해 보게 하는 것은 매우 유익할 것이다.

여섯째, 학생은 또래와 같이 활동하고 이야기하기 하는 것을 본능적으로 매우 좋아한다. 그래서 이들은 끊임없이 이야기하고 움직인다. 따라서 교사들은 학생의 이러한 특성을 오히려 적극적으로 잘 이용함으로써 그들에게 영어 학습에 관련된 긍정적 동기를 부여할 수 있을 것이다. 영어를 잘 말하기 위해서는 영어로 말하는 경험을 많이 쌓아야 한다. 그러므로 영어 사용 능력은 매우 초보적인 단계에서부터 영어를 많이 사용하게 함으로써 향상시킬 수 있을 것이다.

이러한 초등학생의 특성을 바탕으로 하여 초등영어교육에서는 다음과 같은 점에 유의하여야 한다(이완기, 2009). 첫째, 초등학생들에게 영어를 가르칠 때에는, 학생들로 하여금 많이 움직이면서 학습할 수 있도록 해야 하고, 언어적 설명만 하기 보다는 구체적 물건이나 그림 등을 이용하여 학생들이 감각적으로 학습할 수 있도록 할 필요가 있다.

둘째, 언어로 운율을 맞추거나, 노래를 불러 보는 등 언어를 가지고 놀이를 하는 것이 중요하다. 의미 없는 운율이라 하더라도 놀이를 함으로써 학습 효과를 보다 높일 수 있다.

셋째, 초등학교 학생들은 집중 시간이 짧고, 짧은 시간 동안에도 관심이 쉽게 바뀌는 특성을 가지고 있으므로, 학습 활동에 다양성을 추구해야 한다. 또한 학습활동의 진행 속도 혹은 교사의 말의 속도, 목소리의 색깔 등도 학습의 내용과 단계에 따라 다양해야 할 필요가 있다.

넷째, 학생들은 생소한 것보다는 친숙한 것에 더 편안함을 느끼므로 학생들에게 익숙한 규칙이나 상황, 이야기, 운율 등은 반복적으로 사용하도록 하는 것이 좋다. 그러나 같은 것을 너무 자주 반복하는 것은 학생들로 하여금 학습에 흥미를 잃게 할 수도 있다.

다섯째, 학생들로 하여금 협동하며 함께하는 경험을 많이 하게 하는 것이 중요하다. 초등학교 학생들은 어떤 일을 혼자 하기보다는 누군가와 함께 하는 것을 좋아하므로, 이들에게 동료 학생은 언어 연습이나 학습활동을 함께하고자 하는 동기를 부여하는데 매우 중요한 존재이다. 이 과정에서 학생이 잘했을 때 어떤 상(품)을 주는 것은 좋지 않은 결과를 초래할 수도 있다. 잘 못하는 학생은 계속 잘 못할 가능성이 큰데, 상을 받지 못한 학생에게는 패배감을 줄 수도 있기 때문이다. 그보다는 선생님이 여러 학생들 앞에서 잘한 학생을 칭찬 해 주거나, 잘한 활동을 보여 주거나 들려 주면서 격려해 주는 것이 더 낫다. 이렇게 함으로써 다른 학생들에게 소외감을 주지 않고, 잘한 학생에게 성취감을 줄 수 있다.

이와 같은 학생들의 특성과 교육과정의 목표를 가장 잘 반영한 학습 방법 중 하나로 게임을 꼽을 수 있다. 왜냐하면 학습과정에 흥미를 붙여넣어 학생들을 학습의 과정 속으로 깊숙이 끌어들이 수 있는 방법으로 매우 유용한 것이 바로 게임이기 때문이다. 게임은 항상 그 속에 “협동과 경쟁”, “운과 기술”, “불확실성” 등의 요소가 내포되어 있다. 이 요소들은 항상 학생의 주의를 집중시키며 게임 자체에 재미를 느끼게 해 준다. 또한 나이가 어린 학생들은 중요한 언어 요소에 대해 설명을 듣거나 반복 연습 하는 것을 싫어한다. 따라서 학생들을 게임 안으로 유도하면 재미를 느끼고 그 게임에 빠져들지만 게임 밖으로 나가면 갑자기 재미와 관심을 잃는다. 학습에 게임을 사용하는 것은 재미 그 자체를 제공하기 위한 것만은 아니다. 재미있게 어떤 게임을 하고 나면 그 결과로서 학습의 내용이 다루어져서 학습의 목표가 달성되도록 하기 위해서이다. 또한 교사는 게임에서 승리하기 위해서 동료 학생들과 협동을 잘해야만 한다는 점을 학생들에게 항상 인식시켜 주어야 하는데, 이러한 과정에서 학생들의 사회성도 길러줄 수 있다고 본다. 따라서 게임은 재미와 학습목표, 경쟁과 협동의 요소가 잘 조

화를 이루도록 고안해야 한다.

2. 게임의 정의 및 특성

게임의 정의에 대한 학자들의 견해를 살펴보면 다음과 같다. Gorden(1970)은 게임을 규칙에 따라 놀이하면서 기술이나 힘에 의해 승부가 결정되는 경쟁으로 정의하였으며, Gibbs(1978)는 게임을 협동하거나 경쟁하는 참가자들이 일련의 규칙 속에서 목표를 달성하고자 피하는 활동이라고 정의하였는데, 그는 게임의 정의에서 활동, 협력과 투쟁, 목적 추구, 규칙 등을 중요한 4가지 요소로 설정하였다. Gasser와 Waldman(1979)은 게임에서 흥미를 가장 중요한 것으로 하고, 게임의 정의에 포함되어야 할 요소로 흥미 외에 목표, 규칙, 경쟁 등을 들었다. 그리고 Richards 외(1992)는 언어 학습에서의 게임을 언어 교육에서 특정한 과제와 목적, 일련의 규칙, 경쟁, 음성 또는 문자 언어에 의한 의사소통이 있는 조직적인 활동이라고 정의하였으며, 이러한 Richards 외(1992)의 정의를 토대로 이경수(2001)는 게임이란 집단 구성원들이 일정한 규칙 속에서 협력과 경쟁 및 도전의 과정을 통해 언어 습득 목표를 달성하기 위한 즐거운 지적, 신체적 활동이라고 정의하였다.

이상의 정의를 살펴보면 게임이란 일정한 규칙 속에서 학생들이 경쟁을 하거나 협력을 하며 흥미 있게 언어 구조를 숙달하는 활동이라고 할 수 있다. 이러한 게임의 공통적인 특징을 4가지로 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 게임은 즐거움을 준다. 즐거움에는 동료와의 협력에서 오는 즐거움과 경쟁에서 오는 즐거움이 있는데, 경쟁의 대상에는 게임의 상대자나

제한된 시간 혹은 자신의 이전 기록이 될 수 있다. 수업 중 학습자의 게임 상황에는 이 두 가지 관점이 모두 반영된다고 할 수 있다. 개별 학습자의 성향에 따라 정도의 차이는 있겠지만 학습자들은 어떤 형태의 게임이든 승부욕을 보이며 승리했을 때 큰 기쁨을 느낀다. 또한 다른 한편으로 게임 활동을 통해 다른 학습자들과 협력하는 과정을 통해 즐거움을 느끼기도 한다.

둘째, 게임은 의미 있는 의사소통이다. Cross(1995)는 게임을 통하여 학습 동기가 강화되고, 학습자의 주의가 언어가 아닌 내용에 집중되며, 학습자는 게임 활동에 완전히 집중함으로써 모국어를 습득하는 것과 거의 같은 방법으로 언어를 무의식적으로 습득하게 해 준다고 하였다. 또한 조평준(2000)은 게임은 배운 영어를 의미 있게 연습하거나 사용할 수 있는 상황을 제공하고, 게임을 통해 정보와 의견을 동시에 전달함으로써 언어 학습을 살아 있는 의사소통 과정으로 만들어 준다고 하였다. 이렇듯 게임은 학습자에게 단순한 활동이 아닌 실질적으로 의미 있는 의사소통의 한 상황이 될 수 있다.

셋째, 게임은 학습자의 능동적인 참여를 유도한다. 김선희(2000)는 영어 수업에서 게임을 통한 지도는 영어를 어렵게 생각하는 학생이나 소극적인 학생들에게 영어에 관심을 가지고 능동적, 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 해 준다고 하였다. Brumfit(1984)은 학습자가 의도적이고 즉흥적으로 의사소통을 해야 하는 상황에 놓이게 될 때에 창의적이고 적절한 언어 사용 능력을 가지게 되며 이런 점에서 게임이 학생들에게 학습에의 적극적이고 자연스러운 참여를 유도하는 역할을 하게 된다고 하였다.

넷째, 게임은 정서적 불안감을 해소해준다. 외국어를 학습할 때에 학습자들은 새로운 언어에의 노출에 대해 심리적으로 불안감, 부담감 등을 갖게 된다. Krashen과 Terrell(1983)은 이를 정의적 여과기(affective filter)라고

하였는데, 이것이 낮아지면 학습자는 입력 자료에 마음이 보다 쉽게 열리며 자신감을 가지고 목표어로 의사소통을 하기 위한 상호 작용을 하게 된다. 게임을 할 때 학습자들은 과제 수행을 위한 의미에 큰 관심을 두고 개인으로서보다는 조별의 한 구성원으로서 취급된다. 그러므로 학습자는 정의적 여과기가 낮아지며 점차적으로 부담감 없이 참여함에 따라 불안감이 해소된다.

3. 게임의 효과

게임의 효과에 관한 여러 학자들의 견해를 정의적·인지적 측면에서 종합하여 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 정의적인 측면에서 게임은 학습에 대하여 재미를 갖게 함으로써 심리적인 부담을 감소시키며, 흥미 유발에 효과적이다. 또한 대부분의 게임을 할 때 같은 팀 내에서는 협동을 해야 하지만, 상대팀과는 경쟁을 해야 하기 때문에 이 과정에서 아동들은 협동심, 질서 의식, 동료 간의 유대감, 공정한 경쟁 등의 사회성을 발달시킨다. 조별 활동, 짝 활동, 전체 활동 등 여러 가지 유형의 학습자 집단 조직을 활용함으로써 수줍음이 많거나 성격이 내성적인 아동도 자연스럽게 참여할 수 있으며, 때로는 교사의 직접적인 지도가 없이도 주어진 게임의 규칙에 따라 학습자들이 스스로 참여하여 학습할 수 있도록 함으로써, 학습자의 학습에 대한 부담감을 줄여줄 수 있다. 그리고 학습자는 게임을 하며 목표 언어를 학습하는 동안 도전감과 성취감을 기를 수 있고, 이는 이후의 학습에 대한 동기를 유발하는 데 중요한 요소가 될 수 있다. 그러나 학습 내용보다 승부에 더 집착하는 경우에는 오히려 아동들 간의 긍정적인 인간관계

형성에 나쁜 영향을 끼칠 수도 있다. 그리고 게임에서 이기고자 하는 마음이 앞서 아동들이 규칙을 어기거나 모국어를 사용할 수도 있다. 따라서, 교사는 게임을 하기 전 아동들에게 게임 활동의 취지와 지켜야 할 기본적인 약속 및 그 이유를 반드시 숙지시켜야 할 필요가 있다.

둘째, 인지적 측면에서 보면 게임을 통해 아동들은 학습에 대한 부담감 없이 무의식적으로 언어를 습득할 수 있다. 그리고 게임 활동 중 상대방이 하는 말을 듣는 과정에서 아동들은 자신의 오류를 자연스럽게 수정하고 이 과정에서 발음을 교정할 수도 있다. 또한 게임을 하면서 아동들은 문법 구조, 어휘, 발음 등 하나 이상의 연습에 초점을 맞추게 되며, 실제적인 의사소통의 기회를 제공받게 된다. 따라서 수업 시간에 게임을 활용함에 있어 아동들이 재미를 가지고 해당 차시의 학습 요소를 효과적으로 학습할 수 있도록, 교사는 학습 내용에 적절한 게임을 선정하고 활용할 필요가 있다. 정보 찾기 놀이, 듣고 행하기, 소리와 의미 연결하기, 문장 생성 놀이, 역할 놀이와 각종 퀴즈 등은 듣기와 말하기 능력을 신장시킨다. 또한 이러한 활동에 포함된 탐색, 분류, 구별, 연관, 연상, 추리 등의 정신작용은 사고력과 문제 해결력을 신장시킨다. 따라서 교사는 배울 내용에 대한 흥미를 유발하거나 배운 것을 복습하는 과정에서 아동의 수준과 흥미에 맞는 다양한 게임을 활용할 수 있어야 한다. 또한 교사가 게임의 규칙을 설명하고 게임 활동에 필요한 언어를 사용하는 과정에서도 인지 능력을 발달시킬 수 있다. 그러나 게임의 규칙이 너무 복잡하여 아동에게 이해시키는 데에 시간이 지나치게 많이 걸리는 것은 좋은 게임이 아니다. 따라서 게임의 규칙은 간단하여 아동들이 쉽게 이해할 수 있으며, 익혀야 할 주요 내용을 자주 듣고 말하거나 읽고 쓸 수 있는 것이어야 한다. 경우에 따라서 교사는 아동이 스스로 게임의 규칙을 변형해보게 함으로써 아동들이 학습 활동에 더 많은 흥미와 책임감을 가지게 할 수 있다.

Strauber(1982)는 영어 학습에서 게임을 함으로써 다양한 학습 활동이 가능해진다고 하였다. 그리고 Gagne(1982)는 언어학습에서 게임이 활용됨으로써 학습 속도 조절이 가능하며 학습 활동이 역동적이게 된다고 하였다. 그리고 게임 활동에서는 학습자가 중심이 됨으로써 다양한 형태의 학습자 조직 형태에 활용될 수 있다고 하였다.

이상의 학자들의 견해를 종합해보면, 초등 영어교육에 있어 게임은 학습에 대한 동기와 흥미를 높이고 부담감은 줄임으로써 학습자 자신이 수업에 적극적으로 참여하도록 유도한다. 또한 이렇게 능동적으로 참여함으로써 학습자들은 영어 학습에의 자신감을 높일 수 있으며, 이런 점에서 게임이 영어 학습에 있어 중요한 활동이 된다고 할 수 있다.

4. 게임의 유형

본 연구자는 Wright 외(1984)의 분류 유형을 기초로 게임을 다음과 같이 분류하였다. 첫째, 그림 게임(picture games)이란 각종 그림을 사용한 게임을 말하며, 각종 그림을 비교하거나 대조하기, 그림간의 차이점과 닮은 점 찾기, 설명 순서대로 그림 배열하기, 그림 설명을 듣고 그림을 찾거나 그리기 등을 하는 과정에서 영어가 사용된다.

둘째, 심리 게임(psychology games)에는 그림을 보여주고 그것이 무엇으로 보이는가를 묻거나, 어떤 그림을 빨리 보여주고 그 그림의 내용을 묻는 게임 활동들이 있으며, 이러한 게임을 통해 개인의 다양한 의견과 경험을 이끌어 낼 수 있다.

셋째, 추측 게임(guessing and speculating games)이란 어떤 사람이 알

고 있는 사실을 모르는 사람이 추측을 통해 알아맞히는 게임 유형으로, 숨긴 물건의 위치 알기, 만져보고 물건 알아맞히기, 흐릿한 물체 이름 맞추기 등이 있다.

넷째, 정보 교환 게임(caring and sharing games)이란 서로를 알고 이해하기 위하여 개인적 감정과 경험 및 정보를 서로 나누는 활동 유형의 게임으로, 이 때 사용되는 언어는 교실 밖의 실제 상황과 유사하다고 볼 수 있다. 이러한 유형의 게임에는 이름 기억하기, 취미 알기, 설문하기, 전화 통화, 개인적 의견 말하기 등이 있다.

다섯째, 카드와 보드 게임(card and board games)이란 그림 카드나 판지 혹은 다른 보조물을 이용한 게임으로, 카드 따기, 카드 가족 모으기, 주사위를 던져 말을 옮겨가며 목표에 도달하기, 지도에서 일정한 장소 찾아가기 등을 통해 영어가 사용된다.

여섯째, 참/거짓 게임(true/false games)이란 어떤 사람이 말한 문장의 참과 거짓을 구별하는 게임으로, 다양한 내용과 수준에서 적절히 사용될 수 있는 게임이다. 바른 문장은 반복하기, 틀린 문장은 고쳐주기, 잘못 설명한 곳 찾아내기 등이 있다.

일곱째, 이야기 게임(story games)이란 짧은 대화보다는 한 주제에 대해 비교적 길게 이야기를 꾸며 가는 것으로 그림을 그려가며 이야기 꾸미기, 이야기 문장의 뒷부분 완성하기, 이야기 듣고 단편적인 그림의 순서 정하기, 꾸며진 이야기의 순서 바꾸기 등이 이에 해당한다.

여덟째, 단어 게임(word games)이란 주로 단어 학습에 중점을 둔 게임으로 단어의 철자 알기, 의미 알기, 문장을 구성하는 단어 짝짓기, 문맥으로부터 단어 추론하기, 유형별 단어 구별하기 등이 있다.

아홉째, 소리 게임(sound games)이란 사람이나 물건 또는 녹음기를 통해 어떤 소리를 듣고 그 사람의 행동이나 물건의 종류를 이해하며 언어로

표현하고, 개인적인 해석과 의견 및 생각을 이끌어 낼 수 있는 게임이다.

또한, 기억 게임(memory games), 질문과 대답 게임(question and answer games), 마술, 점쟁이, 조각 그림 맞추기, 배수 건너뛰기 등이 있다.

5. 선행 연구

1997년부터 영어과목이 정규 교과로 자리 잡으면서 영어 교과서 게임 분석에 관련된 연구들이 나타나기 시작하였다.

이주연(1999)은 교과서에 나온 게임들을 성취 기준에 따라 분석해서 그 유용성과 문제점을 살펴보았는데, 학생들의 특성을 고려해 게임에 신체적 움직임을 많이 포함시킴으로써 학습에의 흥미를 높이고 호기심을 자극하여 게임에 적극적으로 참여하도록 유도했다고 하였다. 그러나 게임 내용이 신체적 활동 위주로 이루어져 있기 때문에 저학년 아동에게는 적합하지만 고학년 아동에게는 효과가 그리 높지 않다고 하였다.

조평준(2000)은 제6차 초등영어 4학년 교과서의 게임을 분석하고, 설문조사를 통하여 영어 게임의 수준, 난이도, 흥미도, 내용, 교수·학습 방법상의 의견과 문제점 및 그 개선 방안을 알아본 결과, 4학년 영어 교과서의 게임들이 대체로 학생들의 인지 수준에 적합하고 흥미도와 난이도도 적절하다고 하였다. 하지만 게임 지도와 학습에 필요한 자료의 준비, 다양한 게임의 도입, 교사용 지도서 내용의 보완이 이루어져야 게임을 통한 영어 학습의 효율성이 보다 증대될 것이라 하였다.

이경수(2001)는 제6차 초등영어 3~6학년 교과서와 제7차 초등영어 3, 4학년 교과서에 나오는 게임을 유형별로 분석한 후 아동들이 게임에 흥미를

느끼는 이유와 학년별·남녀별 차이점, 그리고 게임 운용 방법에 따라 아동들의 흥미가 어떻게 달라지는지 알아보았다. 그 결과 영어 교재에 나타난 대부분의 게임이 의사소통능력 향상을 위한 게임이 되지 못하고, 과도한 경쟁 분위기 속에서 능력에 의해 게임의 승패가 좌우되어 게임의 결과가 예측 가능하므로 충분한 학습 효과를 가져오지 못하고 있다고 하였다.

장영심(2002) 제7차 초등영어 3, 4학년 교과서를 분석한 결과 언어 기능 면에서 말하기 기능에 비중을 많이 두었고, 교사와 학생은 모두 조별활동을 선호한다고 하였다. 그리고 학생들이 선호하는 게임은 추측 게임, 그림 게임, 질문과 대답 게임의 순으로 나타났다고 하였다.

이미정(2003)은 초등학교 5, 6학년 영어 교과서의 게임을 6가지 기준에 따라 분석하고 게임 활동 전반에 대한 인식을 살펴본 결과 게임이 영어 학습에 매우 효과가 있으며 영어 교과서 게임의 내용이 대체로 쉽고 흥미가 있다고 하였다.

백홍실(2003)은 초등학교 5학년 영어 교과서의 게임을 분석하고 학생과 교사를 대상으로 설문 조사를 실시하였는데, 영어 학습 효과의 극대화를 위해서는 교육현장에서 게임을 보다 적극적으로 활용할 필요가 있다고 하였다.

위에서 살펴본 바와 같이 초등영어 교재의 게임 분석과 교사와 학생들을 대상으로 한 설문 조사가 이루어진 연구가 많이 있음을 알 수 있다. 게임은 수업 시간에 매우 유용하게 활용될 수 있는 교수·학습 방법임에 틀림없다. 실제로 본 연구자가 가르치는 학교의 아동들도 영어 수업 시간 중에 이루어지는 여러 가지 활동 중 게임을 가장 좋아한다. 그런데 본 연구자는 매 시간 수업을 준비하면서 재미있는 게임 활동을 찾아내거나 개발하는 데 많은 시간을 할애한다. 차시별 교수·학습 목표를 효율적으로 달성하는 데 가장 효과적인 방법이 게임인 탓에 수업 시간에 게임 활동을 가장 많이 활

용하지만, 그만큼 재미있는 게임 활동을 준비하기 위하여 교사는 많은 시간을 투자해야 하는 것이다. 그렇다면 왜 교사들은 교과서에 제시된 게임 활동을 활용하지 않고 다른 자료를 활용하는 것일까? 가장 큰 이유는 교과서에 제시된 게임 활동 중 교실 상황에 맞지 않는 것이 많다는 것이다. 또한 여러 가지 이유로 대다수의 학생들이 교과서에 제시된 게임 활동에 흥미를 가지지 않는다는 것도 들 수 있다.

이러한 이유로 본 연구자는 교과서에 제시된 게임 활동을 분석해 볼 필요가 있다고 생각하게 되었다. 또한 이러한 연구를 바탕으로 앞으로 출판되어 학교에서 사용될 여러 교과서들이 교실 수업에 보다 유용하게 활용될 수 있는 발판을 마련하기 위하여 다음과 같은 방법으로 연구하였다.



Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

가. 분석 대상

분석 대상은 2010년 개정 교육과정에 따른 4학년 영어 교과서의 게임 활동 및 2011년 검정 교과서 중 3개 출판사의 4학년 영어 교과서에 수록된 게임 활동으로 한다. 본 연구자는 2011년에 출판되어 사용 중인 교과서들 중 게임 활동의 수가 많고, 단원별 학습 활동이 체계적으로 잘 구성되어 있는 교과서를 3권 선정하였고, 여기에 2010년에 사용되었던 국정 교과서를 더하여 모두 4권의 교과서의 게임 활동을 분석하였다. 또한 기준에 따라 게임 활동들을 분석하기 위하여 교과서와 교사용 지도서를 활용하였으며, 교사용 지도서에 제시된 각 게임에 대한 정보를 바탕으로 게임을 분석하였다. 2010년 개정 교육과정에 따른 교과서에 수록된 게임의 수는 48개 이고, 2011년에 새로 도입된 교과서 중 C출판사에서 발간한 교과서에 수록된 게임의 수는 45개 이며, Y출판사와 D출판사에서 발간한 교과서에 수록된 게임은 각각 36개 이다.

<표 III-1> 분석 교재 및 게임의 수

분석 교재	게임의 수
2010년에 사용된 영어교과서 및 지도서	48
2011년 C출판사의 영어교과서 및 지도서	45
2011년 D출판사의 영어교과서 및 지도서	36
2011년 Y출판사의 영어교과서 및 지도서	36

나. 설문 대상

설문 대상은 부산광역시와 울산광역시, 양산시에 소재한 초등학교에 근무하고 있는 영어 전담교사 30명으로 한다. 설문에 응답한 30명 중 남교사는 3명, 여교사는 27명 이었다. 교직 경력이 5년 미만인 교사는 6명, 5~10년 인 교사는 17명 이었으며, 10년 이상인 교사는 7명 이었다. 그리고 영어 지도 경력이 1년 미만인 교사는 5명, 1~2년인 교사는 9명, 2~3년인 교사는 7명이었으며, 3년 이상인 교사는 9명 이었다. 설문에 응답한 영어 전담 교사들의 분포는 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 영어 전담 교사들의 특성

구분					계
성별	남(3)	여(27)			30
교직 경력	5년 미만(6)	5~10년(17)		10년 이상(7)	30
영어지도경력	1년 미만(5)	1~2년(9)	2~3년(7)	3년 이상(9)	30

2. 연구 도구

본 연구에서는 게임 분석틀<부록1>과 교사용 설문지<부록2>를 이용한 조사 연구 방법을 사용하였다.

가. 게임 분석 기준

초등학교 4학년 영어 교과서를 분석한 조평준(2000)은 그의 연구에서 게임 분석 기준으로 “교과서별 게임 도입의 배경, 게임의 수, 게임 지도 차시, 게임의 목표와 단원 목표와의 관련성, 게임에 사용되는 어휘의 종류와 수, 게임에 사용되는 표현의 종류와 수, 게임에 사용되는 준비물의 종류와 수, 게임을 통해 기를 수 있는 언어 기능, 게임의 실시를 위한 학생 조직, 의사소통 기능별 게임의 종류와 수, 영어 학습에 효과적인 게임”의 11가지를 제시하였다.

제 6차 교육과정 12종 교과서와 제7차 교육과정 3, 4학년 교과서의 게임을 분석한 이경수(2001)는 “게임의 목적, 게임의 원동력, 게임의 조직, 게임의 경쟁 대상, 게임의 반응, 게임의 승부”의 6가지 기준을 제시하였다.

본 연구자는 선행 연구에서 사용한 게임을 분석할 수 있는 여러 가지 기준들 중 “게임에서 사용되는 주된 언어 기능, 게임의 목적과 승부 요인, 학습자 조직 형태”를 그대로 취하였고, “신체적 조작 활동의 유무”를 추가하여 다음과 같은 5가지 분석 기준을 설정하였다. 그렇게 하여 첫째, 말하기·듣기·읽기·쓰기 중 게임에서 사용되는 주된 언어 기능이 무엇인가를 기준으로 게임을 분석하였다. 둘째, 게임을 통하여 향상시키고자 하는 주된 목적이 학습자들로 하여금 해당 차시에서 학습한 언어 구조를 숙달하고자 하는 것인지, 학습자의 의사소통능력을 향상시키고자 하는 것인지를 기준으로 게임을 분석하였다. 셋째, 게임에서 승부를 가리는 요인이 학습자의 영어 사용 능력인지 행운의 요소인지를 기준으로 게임을 분석하였다. 넷째, 게임을 할 때의 학습자 조직 형태가 전체 활동·조별 활동·짝 활동·개별 활동인지를 기준으로 게임을 분석하였다. 마지막으로 게임 활동 시 학습자의 신체적 조작 활동의 유무에 따라 게임을 분석하였다.

(1) 주된 언어 기능

언어 기능(skill)에는 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 네 가지 기능이 있다. 이들 네 가지 기능은 따로 한 가지씩 발달하고 사용되는 것이 아니라 서로 유기적인 관련을 맺고 상호 영향을 주면서 발달하고 사용된다. 즉 언어의 네 가지 기능은 서로 연관이 있어 한 기능의 향상은 다른 세 기능의 향상을 촉진하며, 한 기능은 다른 기능으로 전이 된다(Hughes, 1992). 따라서 초등학교에서는 영어로 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 골고루 지도해야 하며, 수업 시간에 하는 게임 활동을 통하여 이러한 기능을 효과적으로 가르칠 수 있다고 본다. 따라서 본 연구에서는 게임을 분석하는 기준으로 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 4기능 중 어떤 기능을 주로 기르기 위한 것인가를 삼았다. 이러한 기준에 따른 분석에서는 게임을 진행함에 있어 주로 하는 활동이 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 중 어떤 기능에 초점을 두었는가에 따라 분류하였다. 그러나 앞서 살펴보았듯이 어떠한 특정한 활동은 단 하나의 기능에만 독립적으로 의존하지 않는다. 게임의 경우도 마찬가지로 한 가지 기능만이 아닌 두·세 가지의 기능들을 수반하는 경우가 많아, 이런 경우 게임에 수반되는 언어 기능을 모두 고려하여 분석하였다. 특히 말하기 기능이 포함된 게임의 경우 듣기 기능이 함께 사용되는 경우가 많아, 이 경우 말하기와 듣기 모두 사용되는 것으로 분류하였다. 또한 2010년 개정교과서의 9단원에 수록된 ‘핀 돌리기’게임과 같이 낱말을 읽어본 후, 낱말을 넣어 문장을 만들어 묻고 답하며 해당되는 낱말을 직접 써보게 하는 경우 말하기·듣기·읽기·쓰기의 4기능이 모두 사용되는 것으로 보았다.

(2) 게임의 목적

Rixon(1996)은 영어 학습에서 게임을 언어 연습(code-control) 게임과 의사소통(communication)게임으로 나누고 있다. 본 연구자도 그의 견해를 바탕으로 게임의 목적을 어디에 두느냐에 따라 언어 구조 숙달을 위한 것과 의사소통을 위한 것으로 나누고자 한다.

언어구조 숙달을 위한 게임은 의사소통의 도구가 되는 언어의 형태를 숙달시키기 위한 것으로 정확한 언어를 표현하는 것을 연습시킨다. 이를 위해 사용하는 언어를 제한하여 이들을 반복적으로 수행하게 하여 언어를 숙달시킨다. 이 게임에서는 언어의 정확성을 강조하여 제한된 언어 형태를 정확히 반복 연습시키는데 중점을 둔다. 반면 의사소통을 위한 게임은 정해진 규칙의 정확한 수행보다는 학습자가 사용하는 언어의 전반적인 내용을 중시한다. 즉 제한된 언어 형태를 반복하는 것이 아니라 자신의 생각을 자신의 언어로 표현하는 것에 중점을 두기 때문에 정확성보다는 유창성이 강조된다. 그렇지만 의사소통 게임이라고 해서 언어의 정확한 용법을 무시해서는 안 된다. 초등학교 영어과 교육과정은 학생들이 영어 공부를 막 시작한 단계인 까닭에 초등학교 교과서에는 학생들의 유창한 의사소통 능력을 필요로 하는 게임이 거의 제시되어 있지 않다. 따라서 본 연구에서는 교과서에 제시된 게임 활동 중 해당 차시에서 학습한 표현만을 사용해야 하는 게임은 언어 구조 숙달을 위한 게임으로 분류하였고, 게임 활동 중 해당차시에서 학습한 목표 문장뿐만 아니라 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 표현할 수 있는 게임들을 의사소통을 위한 게임으로 분류하였다.

예를 들어, 2011년 C출판사 교과서의 2단원에 수록된 ‘주사위 놀이’의 경우 주사위를 굴려 나온 면의 인물에 대하여 학생들이 자신이 알고 있는 표현을 최대한 활용하여 대화를 할 수 있으므로 이 경우 학습자의 의사소통

능력 향상을 위한 게임으로 분류하였다.

(3) 승부 요인

게임의 선정 원리 중 하나는 능력(skill)과 행운(luck)의 비중을 어느 정도로 할 것인가이다. 게임의 승부를 결정하는 첫 번째의 중요한 요인으로 학습자의 능력을 들 수 있다. 게임 참여자가 언어 수행 능력이 우수하고 인지적 발달이 뛰어나면 게임에서 이기기 쉽고 그 반대의 경우에는 게임에서 지기가 쉽다. 게임 승부를 결정하는 두 번째 요인으로 행운의 요소를 들 수 있다. 게임의 진행에서 언어 수행 능력이 우수하고 인지 발달이 뛰어난 학습자가 아니더라도 운이 좋아서 게임에서 이길 수도 있다. 이러한 행운의 요소가 게임 내에 존재함으로써 영어 실력이 부족한 학생들도 게임에서 승리할 가능성이 있기 때문에 기대감을 갖고 능동적으로 학습에 참여하게 된다.

게임은 규칙에 따라 놀이를 하면서 누군가 이기고 지는 결과를 얻게 되는 활동이다. 이러한 승부가 결정될 때 학생들이 가지고 있는 학습 능력에 의해 결정이 될 수도 있고, 우연한 행운에 의해 승부가 결정될 수도 있다. 초등 영어 교과서에 있는 게임에서 목표를 달성하는 데 직접적으로 필요한 것이 능력인가 행운인가를 구분하는 것은 쉬운 일이 아니었다. 거의 대부분의 게임이 과제를 수행하는 능력을 필요로 하였고 순수하게 행운만을 필요로 하는 게임은 찾아보기 어려웠다. 주사위를 던져서 나오는 수의 합에 의해서 승부가 결정된다면 그것은 행운에 의한 승부의 결정이라고 할 수 있다. 또한 확률적인 요소에 의해서 활동이 이루어지는 게임들인 말판 놀이, 원판 놀이 등은 모두 행운에 의한 게임이라고 본다. 또한 게임에 따라서는 행운의 요소에 능력의 요소가 더해져야 승부가 결정되는 게임도 있

다. 그리고 학습자의 능력이 충분하더라도 행운의 요소에 의해 점수가 결정되는 게임이 있다. 이러한 게임들은 모두 행운에 의한 게임으로 분류하였다. 반면 글이나 그림을 보고 먼저 말을 하거나 설명을 하는 사람이 이기는 게임이나 교사의 설명을 듣고 목적지를 찾아가는 게임, 조사하기 게임 등은 학습자의 능력에 의해서 승부가 결정되는 게임이라고 할 수 있다. 본 연구에서는 이러한 게임들을 능력에 의한 게임으로 간주하였다.

(4) 학습자 조직 형태

성공적인 게임 활동을 위해 학급 구성원들을 어떻게 조직하느냐가 중요하다. 즉 의도적인 목적을 가지고 게임을 하더라도 게임을 할 때 학급을 어떤 조직으로 구성하여 운영하느냐에 따라 게임에 대한 학습자들의 흥미도와 참여도가 달라질 수 있으며 학습 효과도 차이가 날 수가 있다. 강일순(1999)은 게임 활동에서 구성원의 수에 따른 활동 단위의 조직 형태로 게임의 형태라는 용어를 사용하였으며, 게임의 형태를 전체 게임, 개별 게임, 짝 게임, 분단 게임으로 나누었고, 게임의 형태에 따라 흥미도와 성취도가 다를 수 있다고 하였다. 이경수(2001)는 게임 조직 형태에 따라 아동들이 선호하는 활동이 있다고 보고, 조직 형태에 따라 전체활동, 분단 활동, 짝 활동, 개인 활동으로 나누었으며 아동들이 분단활동을 선호한다고 하였다. 그리고 조명희(2002)는 전체활동, 조별활동, 짝 활동, 개별 활동으로 나누었으며, 학생들은 학습할 때 긴장감 없이 학습할 수 있는 전체 활동을 선호한다고 하였다. 이와 같이 다양한 의견을 종합 해 볼 때, 게임 조직 형태를 전체 활동, 조별 활동, 짝 활동, 개별 활동으로 나누는 것이 일반적이라고 할 수 있다.

첫째, Harmer(1983)에 따르면 전체 활동(class work)은 모든 학습자가

하나의 집단으로 교사의 통제적 수업이 진행되는 전통적 교수-학습 형태이며, 교사가 주도권을 가지고 통제자와 평가자의 역할을 한다. 전체 활동의 장점은 수업이 집중적으로 진행될 수 있으며 학습자들의 부담감 없이 수업에 임할 수 있다는 것이다. 또한 학생들은 교사로부터 좋은 언어 모델을 획득할 수 있으며, 학생들은 읽거나 듣기 활동 후 교사의 피드백을 통해 그들의 답을 확인할 수 있고, 교사는 그들의 언어수행을 평가할 수 있다. 하지만 한 학급 전체가 활동에 참여하기에 학생들 개개인이 고루 참여할 수 있는 기회가 제한될 수 있고, 전체 학생들의 능력에 따라서 수업 진행이 너무 빠르거나 느릴 수 있어 개인의 능력이 반영되지 않는다. 또한 성격이 내성적인 학생들은 학급 전체의 학생들 앞에 나서는 것을 부끄러워하여 좋지 못한 영향을 끼칠 수 있으며 의사소통 활동 면에서도 효과가 적을 수 있다.

둘째, 조별 활동(group work)은 4~6명의 구성원이 요구되는 활동에 적합한 조직 형태이다. 활동의 효율성을 위해 조의 구성에는 일관성이 있어야 하며, 상황에 따라 수준별 조별 구성이나 혼성된 조별 구성 중 선택하여 취할 수 있다. 이때 교사와 학습자 사이의 중간 역할을 하는 조의 리더를 정하여 원활한 게임의 진행을 돕게 하는 것이 좋다. Harmer(1983)는 조별활동이 다른 학습자와의 의사소통 기회가 많으므로 짝 활동에 비해 역동적이고 상호협력으로 문제 해결이 쉽다고 하였다.

셋째, 짝 활동(pair work)은 학습자의 앞, 뒤, 옆 사람과 쉽게 짝을 지을 수 있기 때문에 조직 구성이 빠르며 집중적인 듣거나 말하기에 참여의 기회가 많다는 장점이 있다. 하지만 상호 수정의 기회가 적고, 교사와의 상호작용이 줄어들 수 있다는 단점이 있다. 따라서 짝을 조직할 때 능력이 있는 학생과 그렇지 않은 학생으로 구성하는 것이 짝으로부터 도움을 받을 수 있어서 더 효과적일 수 있다.

넷째, 개별 활동(individual work)은 학습자 혼자서 자기 속도로 학습하는 경우이다. 이때 외부의 압력으로부터 편안해질 수 있고, 자료와 조건이 주어진다면 학생들은 개인별로 각기 다른 활동의 게임을 할 수 있다는 장점이 있다. 학생들은 때로 자기만의 시간을 필요로 하기 때문에 읽거나 쓰기 능력 향상을 위한 게임에서 개인 활동이 효과적일 수 있다.

게임 활동 시 필요한 학생의 수가 5~6명인 경우 조별 활동으로 분류하였으며, 두 사람이 짝을 지어 게임을 하며 승부를 가리는 경우 짝 활동으로 분류하였다. 또한 ‘빙고 놀이’나 ‘조사하기’와 같이 게임에 참여하는 구성원이 학급의 모든 학생인 경우 전체 활동으로 분류하였으며, 2011년 C출판사 교과서의 2단원에 수록된 ‘대화를 듣고 선 그리기’와 같이 남과 경쟁하여 이기고 지는 것이 아니라 교사의 지시에 따라 교재나 교구를 활용하여 학습자 스스로 게임에 참여하는 경우 개별 활동으로 분류하였다.

(5) 조작 활동의 유무

초등학교 시기의 학생들에게 아무런 조작 활동 없이 언어적 반응만을 요구한다면 학습에 대한 흥미가 줄어들 뿐 아니라 학습 효과가 떨어질 수도 있다. 따라서 간접적으로 언어 능력을 기르기 위한 게임 활동에서 조작 활동이 수반될 때 학습의 효과는 더 높아질 것이다. 이러한 이유로 조작 활동이 포함된 활동인가, 조작 활동 없이 언어적 반응만을 포함하는 활동인가를 게임을 분석하는 기준으로 삼고자 한다. 이때 조작 활동이라 함은 학습자의 움직임이나 이용을 이용하는 활동과 노래나 챗트를 이용하는 활동 모두를 포함시킨다. 2011년 Y출판사 교과서의 1단원에 수록된 ‘공을 돌리며 안부 묻고 답하기’나 C출판사 교과서의 10단원에 수록된 ‘손발로 카드 짚기’게임, 그리고 D출판사 교과서의 12단원에 수록된 ‘기분 표현하기 놀이’와 같이

게임 활동 중 목표 언어를 말하며 신체를 움직이도록 하는 게임과 ‘조사하기’나 ‘시장놀이’와 같이 게임을 하며 학습자들이 동료를 만나기 위하여 교실 안을 돌아다녀야 하는 경우도 신체적 조작 활동이 포함된 게임으로 분류하였다. 또한 2011년 Y출판사 교과서의 6단원에 수록된 ‘자리 바꾸기’게임과 같이 활동 중 노래나 챗트를 듣고 부르거나, 리듬에 맞추어 신체를 움직이는 활동이 포함된 경우도 신체적 조작 활동이 포함된 게임으로 분류하였다.

많은 아이들이 흥미를 가지고 참여하였던 2010년 개정교과서 6단원에 수록된 ‘나이 꼬리잡기’게임을 예로 들어 게임을 분석 해 보면 다음과 같다. 이 게임은 학급의 모든 아동들이 숫자 카드를 하나씩 뽑고, 카드에 적힌 숫자를 자신의 나이로 인식하여 교실 안을 돌아다니며 서로 나이를 묻고 답하는 활동으로 이루어진다. 이때 나이를 묻고 답하여 나이가 적은 아동은 나이가 많은 아동의 꼬리가 되며, 2~3줄의 긴 꼬리가 되어 교사가 멈춤 신호를 줄 때까지 학생들은 활동을 계속한다. 이 게임에서 사용되는 주된 언어 기능은 듣기와 말하기라 할 수 있다. 또한 이 게임에서 사용되는 언어는 “How old are you?”, “I’m _____ years old.” 이고, 다른 문장은 사용되지 않으므로 게임의 목적을 언어구조숙달을 위한 것으로 분류할 수 있다. 그리고 이 게임에서는 이기고 지는 것이 명확히 구분지어지지 않으나, 상대적으로 숫자가 적은 카드를 뽑은 아동은 다른 아동의 꼬리가 되어야 하고 나이가 같은 경우에는 가위바위보에서 지는 아동이 다른 아동의 꼬리가 되어야 하는 규칙이 있으므로 승부 요인을 행운에 의한 것으로 분류할 수 있다. 이 게임은 학급의 모든 아동들이 참가하여 이루어지는 활동이므로 전체 활동으로 구분하며, 학습자들이 교실 안을 돌아다니며 나이를 묻고 답해야 하므로 신체적 조작 활동이 포함된 게임이라 볼 수 있다.

나. 교사용 설문지

교사용 설문지의 문항은 총 10개이다. 대부분의 문항을 ‘①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다 ⑤전혀 그렇지 않다’의 5지 선다형으로 구성하였고, 선택의 이유를 묻는 문항은 주관식으로 구성하였다. 질문의 내용은 다음의 <표 III-3>과 같다.

<표 III-3> 교사용 설문 내용

설문 내용
게임과 학생들의 영어 의사소통능력 향상도와의 관계
영어 수업에 활용되는 여러 가지 활동들에 대한 학생들의 선호도
게임을 통한 듣기·말하기·읽기·쓰기의 향상도
언어구조숙달을 위한 게임과 의사소통능력향상을 위한 게임에 대한 학생들의 흥미도 및 교사들의 선호도
능력에 의한 게임과 행운에 의한 게임에 대한 학생들의 흥미도 및 교육적 효과에 관한 교사들의 견해
게임 활동 시 선호하는 학습자 조직 형태
게임 활동시 신체적 조작 활동을 수반할 때의 학습 효과에 관한 교사들의 견해
교사들이 게임 지도시 어려운 점

3. 자료 수집 절차 및 분석 방법

가. 교과서 게임

2011년 현재 학교에서 사용되고 있는 검인정 교과서는 모두 12종이다. 본 연구자는 그 중 단위별 학습 활동이 체계적으로 잘 구성되어 있고, 게임의 수가 많은 교과서 3종을 임의로 선택하고, 여기에 2010년에 사용되었던 국정 교과서를 더하였다. 이렇게 하여 선택된 4권의 교과서와 그에 따른 교사용 지도서를 이용하여, 각 교과서의 단위별 게임을 모두 추출하고, 아래의 <그림 III-1>와 같이 분석표를 작성하였다.

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	작	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
1	1	날씨 빙고 게임	●				●		●		●					●
	2	박수치며 소개하기		●			●		●			●			●	
	3	일기도 완성하기		●			●		●				●			●
2	1	순서대로 카드 놓기	●				●		●		●		●			●
	2	카드 돌리기		●			●		●		●				●	
	3	말판 놀이		●			●		●				●			●
3	1	10점을 넘겨라 !	●				●		●		●			●	●	
	2	소개하기	●	●			●		●			●			●	
	3	말 전달하여 문장 완성	●	●			●		●		●					●
4	1	도움 요청하기	●	●			●		●			●	●			●
	2	주사위 놀이	●	●			●		●			●				●
	3	짝 찾기	●	●			●		●		●					●
5	1	시각 빙고 놀이	●	●			●		●		●					●

<그림 III-1> 교과서 게임 분석표

<그림 III-1>와 같이 분석표에는 각 단원의 차시별 게임명을 기입하고, 교과서와 교사용지도를 활용하여 각 게임의 특성을 조사하였으며, 이를 표에 나타내보았다. 게임 분석은 시간적 차이를 두어 2번 하였으며, 2번의 분석 후 결과가 다르게 나오는 항목에 관해서는 한 번 더 분석을 하여 확인·수정하였다.

나. 설문 응답

분석 기준에 따른 게임 형태에 대한 교사의 견해를 알아보고자 설문지를 이용한 조사를 실시하였다. 설문 대상은 부산광역시와 울산광역시, 양산시에서 근무하고 있는 영어전담교사였으며, 이들 지역에 있는 초등학교 중 몇 군데를 임의로 선정하여, 선정된 학교에 근무하고 있는 영어 전담교사들에게 이메일을 발송하여 설문지 작성을 부탁하고, 작성된 설문지는 이메일을 통하여 회수하였다. 이렇게 하여 작성된 설문지를 모두 취합하고 문항별 응답수를 직접 조사하여, <그림 III-2>와 같이 나타내었다.

언어 기능	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
듣기	●●●●●	●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●	●●●●● ●●●●●	●●	
말하기	●●●●●●● ●●●●●●●	●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●	●●●●	●●	
읽기	●●	●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●	●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●	●●	
쓰기	●●	●●●●● ●●●●● ●●●●●	●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●	●●●●●●●●	

<그림 III-2> 문항별 응답수 조사표

<그림 III-2>과 같이 그림으로 나타낸 결과를 표로 정리하고, 이를 가시화시키기 위해 차트로 나타내기도 하고 표에 평균값을 입력하기도 하였다.

IV. 연구 결과

1. 신 · 구 영어교과서의 게임 분석

가. 주된 언어 기능

듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 언어의 주된 4가지 기능으로 삼고, 각 게임에서 사용되는 언어 기능을 기준으로 삼아 4개 교과서에 수록된 게임을 분석해 보았다. 먼저, 교과서의 게임 활동 중에 사용되는 언어 기능의 수를 기준으로 하여 분석한 결과는 아래의 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 게임 활동 중 사용되는 언어 기능의 수에 따른 분석

			언어 기능의 수				합계
			1	2	3	4	
국정	2010년 개정교과서	f	13	34	0	1	48
		%	27.1	70.8	0	2.1	100
	2011년 C 교과서	f	32	11	2	0	45
		%	71.1	24.5	4.4	0	100
검인정	2011년 Y교과서	f	9	26	1	0	36
		%	25	72.2	2.8	0	100
	2011년 D교과서	f	22	14	0	0	36
		%	61.1	38.9	0	0	100

<표 IV-1>에서 보듯이, 2010년 개정 교과서와 2011년 Y교과서의 경우 두 가지의 언어 기능을 함께 수반하는 경우가 각각 70.8%, 72.2%로 가장 많고, 2011년 C교과서와 D교과서의 경우 한 가지 언어 기능만 수반하는 경

우가 각각 71.1%와 61.1%로 가장 많다.

아래의 <표 IV-2>는 게임에 포함된 주된 언어 기능이 무엇인가에 따라 게임을 분석한 결과이다.

<표 IV-2> 주된 언어 기능에 따른 게임 분석
(L:듣기 / R:읽기 / S:말하기 / W:쓰기)

		L	S	R	W	합계
2010년 개정 교과서	f	7	6	0	0	13
	%	14.6	12.5	0	0	27.1
2011년 C교과서	f	15	14	3	0	32
	%	33.3	31.1	6.7	0	71.1
2011년 Y교과서	f	4	5	0	0	9
	%	11.1	13.9	0	0	25
2011년 D교과서	f	2	17	2	1	22
	%	5.6	47.2	5.6	2.8	61.2

<표 IV-2> 주된 언어 기능에 따른 게임 분석

(L:듣기 / R:읽기 / S:말하기 / W:쓰기)

		L · S	L · R	L · W	S · R	S · W	R · W	합계
2010년 개정 교과서	f	34	0	0	0	0	0	34
	%	70.8	0	0	0	0	0	70.8
2011년 C교과서	f	6	1	1	0	2	1	11
	%	13.4	2.2	2.2	0	4.5	2.2	24.5
2011년 Y교과서	f	26	0	0	0	0	0	26
	%	72.2	0	0	0	0	0	72.2
2011년 D교과서	f	14	0	0	0	0	0	14
	%	38.8	0	0	0	0	0	38.8
		L · R · W		L · S · W		L · S · R · W		합계
2010년 개정 교과서	f	0		0		1		1
	%	0		0		2.1		2.1
2011년 C교과서	f	1		1		0		2
	%	2.2		2.2		0		4.4
2011년 Y교과서	f	0		1		0		1
	%	0		2.8		0		2.8
2011년 D교과서	f	0		0		0		0
	%	0		0		0		0

<표 IV-2>를 통하여 게임에 포함된 언어 기능의 분포를 보다 자세히 알 수 있다. 2010년 개정교과서의 내용을 살펴보면, 듣기 게임이 차지하는 비율은 14.6%, 말하기 게임이 차지하는 비율은 12.5%로 듣기만 할 수 있는 게임이 차지하는 비율이 조금 더 높은 것을 알 수 있다. 또한 이 교과서에는 듣고 말하기를 함께할 수 있는 게임의 비중이 70.8%로 매우 높으며, 읽기와 쓰기를 할 수 있는 게임은 하나도 없는 것을 알 수 있다. 그러나 9단

원에 수록된 ‘편돌리기’ 게임처럼 듣고 말하고 읽고 쓰는 활동을 모두 할 수 있는 게임이 한 개 있었다.

2011년 C교과서의 경우를 살펴보면, 듣기만 할 수 있는 게임의 비율이 33.3%이고, 말하기만 할 수 있는 게임의 비율이 31.1%로 듣기만 할 수 있는 게임의 비율이 조금 더 높다는 것을 알 수 있다. 또한 읽기만 할 수 있는 게임은 6.7%를 차지하고, 쓰기만 할 수 있는 게임은 하나도 없다는 것을 알 수 있다. 이 교과서의 경우 두 가지의 기능을 동시에 사용할 수 있는 게임의 비중이 그다지 높지 않은데, 그 중 듣기와 말하기를 동시에 할 수 있는 게임의 비율이 13.4%로 다른 영역에 비하여 높다는 것을 알 수 있다. 말하기와 쓰기를 함께할 수 있는 게임의 비중이 4.5%이며, 듣기와 읽기·듣기와 쓰기·읽기와 쓰기·듣기와 읽기와 쓰기·듣기와 말하기와 쓰기를 동시에 할 수 있는 게임의 차지하는 비율은 각각 2.2%로 같다.

2011년 Y교과서의 경우를 살펴보면, 한 가지 언어 기능만 사용하는 게임보다 두 가지 언어 기능을 함께 사용하는 게임의 수가 훨씬 많다는 것을 알 수 있다. 그러나 두 가지 언어 기능을 함께 사용하는 게임의 경우 듣기와 말하기를 동시에 사용하는 게임의 수가 대부분을 차지하였다. 한 가지 언어 기능만 사용하는 게임의 비율을 살펴보면, 말하기만 하는 게임의 비율이 13.9%이며, 듣기만 할 수 있는 게임의 비율이 11.1%이다. 그리고 읽기와 쓰기만 할 수 있는 게임은 존재하지 않았다. 또한 이 교과서에는 듣기와 말하기·쓰기를 함께 할 수 있는 게임이 8단원에 한 개 존재하였다.

2011년 D교과서의 경우를 살펴보면, 말하기만 할 수 있는 게임의 비율이 47.2%로 가장 높았다. 그리고 두 가지 기능을 함께 사용하는 경우는 38.8%이며 이것은 모두 듣기와 말하기를 함께 할 수 있는 게임이 차지하였다. 또한 듣기만 할 수 있는 게임과 읽기만 할 수 있는 게임의 비율은 각각 5.6%이며, 쓰기만 할 수 있는 게임의 비율은 2.8%였다.

전반적으로 말하기와 듣기를 사용하는 게임의 분포도가 높은 반면 읽기와 쓰기를 할 수 있는 게임의 비율이 현저하게 낮다고 볼 수 있다. 따라서 읽기와 쓰기를 할 수 있는 게임 활동에 대한 연구가 절실하다고 본다.

나. 게임의 목적

교과서에 수록된 게임들을 게임의 목적이 해당 차시에서 학습한 언어 구조를 습득하기 위한 목적으로 하는 게임인지, 학생들의 의사소통능력 향상을 목적으로 하는 게임인지를 기준으로 분석한 결과는 <표 IV-3>와 같다.

<표 IV-3> 게임의 목적에 따른 분석

		언어 구조 숙달	의사소통능력 향상	합계
2010년 개정 교과서	f	38	10	48
	%	79.2	20.8	100
2011년 C교과서	f	40	5	45
	%	88.9	11.1	100
2011년 Y교과서	f	25	11	36
	%	69.4	30.6	100
2011년 D교과서	f	30	6	36
	%	83.3	16.7	100

2010년 개정 교과서에 수록된 게임들 중 언어 구조 숙달을 목적으로 하는 게임은 전체의 79.2%를 차지하고, 의사소통 능력 향상을 목적으로 하는 게임은 전체의 20.8%를 차지하였다. 그리고 2011년 C출판사 교과서에 수록된 게임들 중 88.9%는 언어 구조 숙달을 위한 게임이 차지하였고, 11.1%

는 의사소통능력 향상을 위한 게임이 차지하였다. Y출판사 교과서에 수록된 게임들 중 언어 구조 숙달을 위한 게임은 69.4%를 차지하였고, 의사소통능력 향상을 위한 게임은 30.6%를 차지하였다. 또한 D출판사의 교과서에 포함된 게임 활동 중 83.3%는 언어 구조 숙달을 위한 게임이 차지하였고, 16.7%는 의사소통능력 향상을 위한 게임이 차지하였다.

교과서마다 정도의 차이는 있지만 의사소통능력 향상을 위한 게임에 비해 언어 구조 숙달을 위한 게임의 비율이 훨씬 높은 것을 알 수 있다. 이는 앞서 말한 바와 같이 대부분의 초등학교 4학년 학생들의 영어 사용 능력이 자신의 생각과 느낌을 잘 표현할 수 있을 만큼 높지 않다는 데에서 기인한 것이라 생각된다. 하지만 게임의 규칙을 설정함에 있어 학습자들이 자신의 영어 사용 능력 범위에서 최대한 많은 표현을 사용할 수 있도록 한다면 게임 활동 중 학습자들이 보다 실제적인 영어를 사용하는 느낌을 받게 되어 영어를 매우 잘 하는 학생도 게임 활동에 보다 많은 흥미를 갖게 될 것이고, 학습자들이 보다 유창하게 영어를 사용하는 데 많은 도움이 될 것이라 본다.

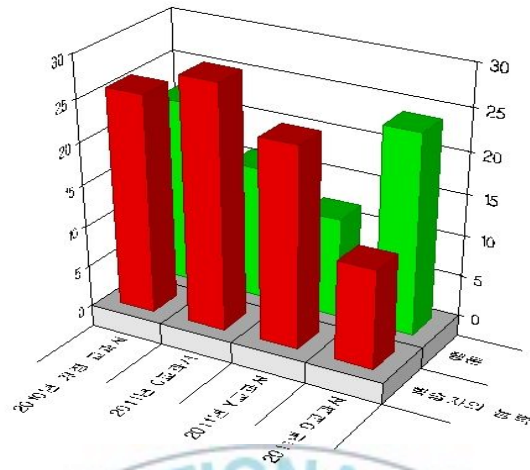
다. 승부 요인

교과서에 수록된 게임들을 게임의 승부요인이 학습자의 영어 사용 능력에 의한 것인지, 행운의 요소에 의한 것인지를 기준으로 분석한 결과는 다음의 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4> 게임의 승부 요인에 따른 분석

		학습자의 능력	행운	합계
2010년 개정 교과서	f	26	22	48
	%	54.2	45.8	100
2011년 C교과서	f	29	16	45
	%	64.4	35.6	100
2011년 Y교과서	f	24	12	36
	%	66.7	33.3	100
2011년 D교과서	f	12	24	36
	%	33.3	66.7	100

분석 결과를 살펴보면 2010년 개정 교과서에 수록된 게임들 중 능력에 의하여 승부가 결정되는 게임의 비중은 54.2%였으며, 행운의 요소에 의하여 승부가 결정되는 게임의 비중은 45.8%였다. 2011년에 새로 도입된 교과서 중 C출판사에서 출판된 교과서의 경우 능력에 의하여 승부가 결정되는 게임의 비중은 64.4%였으며, 행운의 요소에 의하여 승부가 결정되는 게임의 비중은 35.6%였다. 그리고 Y출판사에서 출판된 교과서의 경우 능력에 의하여 승부가 결정되는 게임의 비중은 66.7%였으며, 행운의 요소에 의하여 승부가 결정되는 게임의 비중은 33.3%였다. 또한 D출판사에서 출판된 교과서의 경우 능력에 의하여 승부가 결정되는 게임의 비중은 33.3%였으며, 행운의 요소에 의하여 승부가 결정되는 게임의 비중은 66.7%였다.



<그림 IV-1> 게임의 승부요인에 따른 분석

<그림 IV-4>에서 알 수 있듯이 4개 출판사의 교과서 중 D출판사의 것을 제외한 나머지 교과서들은 행운의 요소에 의해 승부가 결정되는 게임보다 학습자의 능력에 의해 승부가 결정되는 게임의 비중이 훨씬 높다. 게임 활동을 통하여 학생들이 단위 수업 시간에 학습한 목표 문장을 연습하거나, 학습 목표의 도달정도를 확인할 수 있다는 점에서 능력에 의하여 승부가 결정되는 게임의 비중이 높은 것은 바람직하다고 할 수 있다. 하지만 현실적으로 한 학급의 학생들의 영어 실력은 천차만별이다. 이러한 상황에서 모든 학생들이 흥미를 가지고 영어 수업을 할 수 있도록 하는 데 큰 역할을 하는 교수·학습 방법의 하나가 바로 게임이다. 그런데 게임의 승패가 항상 영어 실력만으로 좌우된다면 영어를 못하는 학생들은 항상 패배감을 가질 것이고, 영어를 잘 하는 학생들 역시 결과가 뻔한 거라 생각하기 때문에 승부욕을 가지기가 어렵다. 따라서 이러한 상황을 감안할 때 영어 능력이 부족한 학생, 영어 실력이 좋은 학생 모두 영어 게임 활동에 흥미를 가지고 참여할 수 있도록 행운의 요소에 의해 승부가 결정되는 형태의 게임 비중을 더욱더 높이는 것이 좋을 것이라 생각한다.

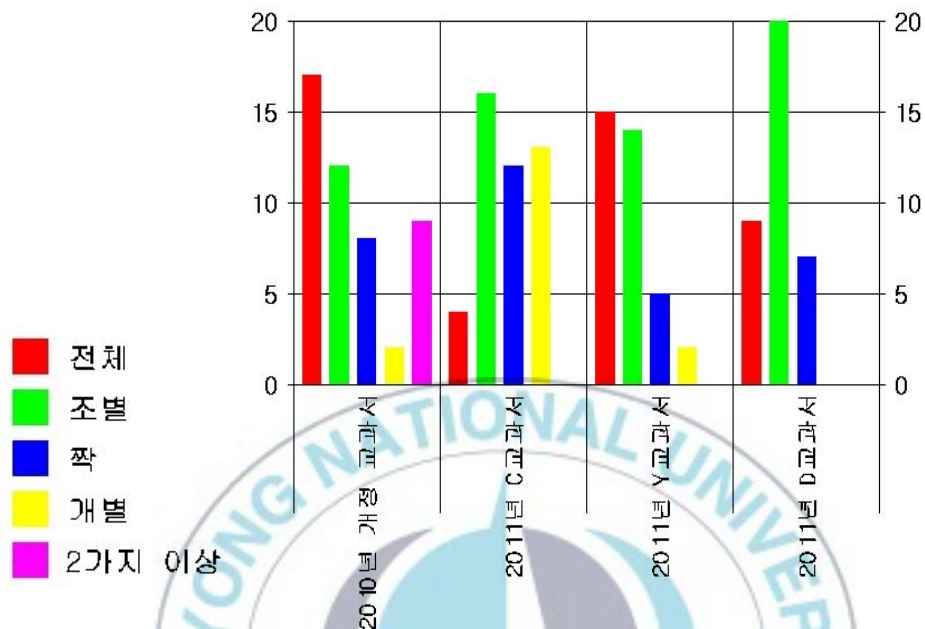
라. 학습자 조직 형태

교과서에 수록된 게임들을 학습자 조직 형태에 따라 분석한 결과는 다음의 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 학습자 조직 형태에 따른 분석

		전체	조별	짝	개별	2가지 이상	합계
2010년 개정 교과서	f	17	12	8	2	9	48
	%	35.4	25	16.7	4.2	18.7	100
2011년 C교과서	f	4	16	12	13	0	45
	%	8.9	35.6	26.6	28.9	0	100
2011년 Y교과서	f	15	14	5	2	0	36
	%	41.7	38.9	13.9	5.5	0	100
2011년 D교과서	f	9	20	7	0	0	36
	%	25	55.6	19.4	0	0	100

<표 IV-5>에 나타난 바와 같이, 2010년 개정 교과서에 수록된 게임들의 경우 전체 활동의 비율이 35.4%, 조별 활동의 비율은 25%, 짝 활동의 비율은 16.7%, 개별 활동의 비율이 4.2% 이고, 두 가지 형태가 혼합된 경우가 전체의 18.7%를 차지하였다. 2011년 C출판사 교과서에 수록된 게임들의 경우 전체 활동의 비율은 8.9%, 조별 활동의 비율은 35.6%, 짝 활동의 비율은 26.6%, 개별 활동의 비율은 28.9% 이었다. Y출판사 교과서에 수록된 게임들의 경우 전체 활동의 비율은 41.7%, 조별 활동의 비율은 38.9%, 짝 활동의 비율은 13.9%, 개별 활동의 비율은 5.5%이었다. 그리고 D출판사 교과서의 경우 전체 활동의 비율은 25%, 조별 활동의 비율은 55.6%, 짝 활동의 비율은 19.4%이고 개별 활동은 없었다.



<그림 IV-5> 학습자 조직 형태에 따른 분석

<그림 IV-5>를 보면 2010년 개정 교과서와 2011년 Y출판사 교과서의 경우 전체 활동의 비율이 가장 높은 반면, 2011년 C출판사와 D출판사 교과서의 경우 조별 활동의 비율이 가장 높은 것을 알 수 있다.

2010년 개정 교과서의 경우 전체 활동, 조별 활동, 두 가지 형태가 함께 사용된 경우, 짝 활동, 개별 활동의 순으로 비율이 높았고, 2011년 C출판사 교과서의 경우 조별 활동, 개별 활동, 짝 활동, 전체 활동의 순으로 높았다. 그리고 2011년 Y출판사 교과서의 경우 전체 활동, 조별 활동, 짝 활동, 개별 활동의 순으로 높았고, 2011년 D출판사 교과서의 경우 조별 활동의 비율이 월등히 높고 짝 활동에 비해 전체 활동의 비율이 조금 높았으며 개별 활동은 아예 활용되지 않았다.

전체 활동은 학생들의 주의력을 집중시킬 수 있지만 개별 학생이 골고루 활동할 수 있는 기회를 가질 수 없고 특히 소극적인 학생들은 참여할 확률이 낮아질 수 있다는 점과, 짝 활동이나 개별 활동을 통하여 게임을 할 때 학습자들이 자유롭게 게임 활동에 참여할 수 있으나 모든 학생이 골고루 교사의 피드백을 받을 수 없다는 점을 감안 할 때, 조별 활동이 많이 활용된다는 것은 바람직한 현상이라고 할 수 있겠다. 또한 대부분의 게임 활동에 가장 적당한 인원수가 4~6명임을 감안할 때 조별 게임 활동이 매우 효과적인 방법이라는 점을 인정하지 않을 수 없다. 이때 교사는 재빨리 몸을 움직여 모든 조별의 게임 상황을 주의 깊게 관찰하고 피드백을 줄 수 있도록 해야 한다. 간혹 상황이 여의치 않을 경우 조의 리더를 정하여 그 학생으로 하여금 게임의 규칙을 준수하여 게임을 진행하고 같은 조에 속한 영어 사용 능력이 낮은 학생의 교수자가 되어 피드백을 줄 수 있도록 하면 훨씬 효율적인 게임 진행이 가능할 것이라 본다. 하지만 이때 교사가 주의해야 할 점은 그룹의 리더로 하여금 물질적 보상보다는 자신의 영어 사용 실력에 대한 자부심을 바탕으로 그룹의 구성원들에게 봉사하는 마음을 가지고 수업 및 게임 활동에 임하도록 해야 하며, 영어 사용 능력이 낮은 학생이 수치심을 느끼지 않도록 정의적 요인을 감안하여 규칙을 정하여야 한다는 것이다.

마. 조작 활동의 유무

교과서에 수록된 게임들을 신체적 조작 활동의 유무에 따라 분석한 결과는 다음의 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 게임에 포함된 조작 활동의 유무에 따른 분석

		조작 활동 포함	언어적 반응만 포함	합계
2010년 개정 교과서	f	15	33	48
	%	31.3	68.7	100
2011년 C교과서	f	10	35	45
	%	22.2	77.8	100
2011년 Y교과서	f	14	22	36
	%	38.9	61.1	100
2011년 D교과서	f	12	24	36
	%	33.3	66.7	100

이렇게 분석된 결과인 <표 IV-6>을 살펴보면 2010년 개정 교과서에 수록된 게임들 중 조작 활동을 수반하는 게임의 비중은 31.3%이며, 언어적 활동만으로 이루어지는 게임의 비중은 68.7%이다. 2011년 C출판사 교과서에 수록된 게임들 중 조작 활동을 수반하는 게임의 비중은 22.2%이며, 언어적 활동만으로 이루어지는 게임의 비중은 77.8%이다. Y출판사 교과서의 경우 조작 활동을 수반하는 게임의 비중은 38.9%이며, 언어적 활동만으로 이루어지는 게임의 비중은 61.1%이고, D출판사 교과서의 경우 조작 활동을 수반하는 게임의 비중은 33.3%였으며, 언어적 활동만으로 이루어지는 게임의 비중은 66.7%이다.

교과서마다 정도의 차이는 있지만, 4개 교과서 모두 언어적 반응만으로 이루어지는 게임의 비중이 조작 활동을 포함하는 게임에 비해 높은 것을 알 수 있다. 대상 학년이나 게임의 내용에 따라 달라질 수 있겠으나 대부분의 초등학교 학생들이 한 곳에 집중하는 시간이 짧고, 신체를 움직이며 학습하는 것을 즐겨하며, 신나는 노래를 듣고 부르거나 리듬에 맞추어 몸을 움직이는 것을 매우 좋아하는 점을 감안할 때, 교과서의 게임 활동 중 조작 활동을 수반하는 게임의 비중을 좀 더 높이는 것이 바람직할 것이라 생각한다.

2. 설문 결과 분석

가. 게임 학습에 대한 인식

(1) 영어 학습 활동 선호도

교사들이 생각하는 영어 학습 활동에 대한 학생들의 선호도를 살펴본 결과는 <표 IV-7>과 같다. 게임하기를 ‘매우 좋아한다’가 83.3%이고, ‘좋아한다’가 16.7%으로 모든 학생들이 좋아하는 것으로 나타났다. 각 학습 활동에 대한 학생들의 선호도를 쉽게 알기 위하여 ‘매우 좋아한다’에 5점을, ‘좋아한다’에 4점을, ‘보통이다’에 3점을, ‘싫어한다’에 2점을, ‘매우 싫어한다’에 1점을 부여하고 평균값을 알아보았다. 그 결과 게임하기, 역할놀이, 노래와 챗트, CD-ROM 듣고 말하기, 읽기와 쓰기의 순으로 선호도가 나타났음을 쉽게 알 수 있었다.

<표 IV-7> 학생들의 영어 학습 활동 선호도

수업 활동	매우 좋아한다	좋아한다	보통이다	싫어한다	매우 싫어한다	평균값
CD-ROM 듣고 말하기	2(6.7%)	6(20.0%)	21(70.0%)	1(3.3%)	0(0%)	3.3
게임하기	25(83.3%)	5(16.7%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	4.8
역할놀이	8(26.7%)	15(50.0%)	5(16.7%)	2(6.7%)	0(0%)	4.0
노래/챗트	4(13.3%)	20(66.7%)	5(16.7%)	1(3.3%)	0(0%)	3.9
읽기/쓰기	1(3.3%)	3(10.0%)	18(60.0%)	7(23.3%)	1(3.3%)	2.8

(2) 게임의 학습 효과

게임의 학습 효과에 관한 교사들의 인식을 살펴 본 결과는 <표 IV-8>과 같다.

<표 IV-8> 게임의 학습 효과에 관한 교사들의 인식

구분	f (%)
매우 그렇다	5 (16.7%)
그렇다	22 (73.4%)
보통이다	1 (3.3%)
그렇지 않다	2 (6.6%)
전혀 그렇지 않다	0 (0%)
합계	30 (100%)

<표 IV-8>에서 살펴보는 바와 같이 ‘그렇다’가 73.4%로 가장 많았으며, ‘매우 그렇다’가 16.7%를 차지하였다. 따라서 90%이상의 교사들이 영어 수업 시간에 하는 게임의 학습 효과를 높게 보고 있다고 할 수 있다.

나. 항목별 게임에 대한 교사의 인식

(1) 주된 언어 기능

게임을 통하여 각 언어 기능을 얼마나 향상시킬 수 있는가에 관하여 살펴 본 결과는 <표 IV-9>와 같다.

<표 IV-9> 게임을 통한 각 언어 기능의 향상도

언어 기능	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	평균값
듣기	5(16.7%)	16(53.3%)	7(23.3%)	2(6.7%)	0(0%)	3.8
말하기	13(43.3%)	12(40.0%)	3(10.0%)	2(6.7%)	0(0%)	4.2
읽기	2(6.7%)	12(40.0%)	14(46.7%)	2(6.7%)	0(0%)	3.5
쓰기	2(6.7%)	7(23.3%)	15(50.0%)	6(20.0%)	0(0%)	3.2

<표 IV-9>에 나타난 평균값을 비교해 보면 각 언어 기능의 향상도를 쉽게 확인할 수 있다. 말하기의 향상도에 관한 평균값이 4.2로 가장 높고, 듣기의 향상도에 관한 평균값이 3.8로 두 번째로 높다. 그리고 읽기의 향상도에 관한 평균값이 3.5이며, 쓰기의 향상도에 관한 평균값이 3.2이다. 이를 통해 게임을 통한 말하기의 향상도가 가장 높으며, 그 다음으로 듣기의 향상도가 높다. 그리고 읽기의 향상도가 세 번째로 높고, 쓰기의 향상도가 가장 낮음을 알 수 있다.

(2) 게임의 목적

교사들이 생각하는 게임의 목적에 따른 학생들의 흥미도를 조사한 결과는 <표 IV-10>과 같다.

<표 IV-10> 게임의 목적에 따른 학생들의 흥미도

목적	매우 높다	높다	보통이다	높지 않다	전혀 높지 않다	평균값
언어 구조 (목표 구문)	6(20.0%)	18(60.0%)	4(13.3%)	2(6.7%)	0(0%)	3.9
숙달 의사소통능력 향상	7(23.3%)	8(26.7%)	11(36.7%)	4(13.3%)	0(0%)	3.6

<표 IV-10>의 평균값을 살펴보면 언어구조숙달을 위한 게임을 할 때의 흥미도에 관한 평균값이 3.9이고, 의사소통능력 향상을 위한 게임을 할 때 학생들의 흥미도에 관한 평균값이 3.6이다. 이를 통하여 의사소통능력 향상을 위한 게임을 할 때 보다 언어구조 숙달을 위한 게임을 할 때 학생들의 흥미도가 더 높음을 알 수 있다.

언어 구조 숙달을 위한 게임과 의사소통능력 향상을 위한 게임에 대한 교사들의 선호도를 조사한 결과는 <표 IV-11>과 같다.

<표 IV-11> 목적에 따른 게임의 형태에 대한 교사들의 선호도

구분	f (%)
언어 구조 숙달	21 (70.0%)
의사소통능력 향상	9 (30.0%)
합계	30 (100%)

<표 IV-11>을 살펴보면 70%의 교사들이 언어 구조 숙달을 위한 게임을 선호하고, 30%의 교사들이 의사소통능력 향상을 위한 게임을 선호하는 것으로 보아, 언어 구조 숙달을 위한 게임에 대한 교사들의 선호도가 훨씬 높음을 알 수 있다.

언어 구조 숙달을 위한 게임에 대한 선호의 이유를 살펴보면, 대부분의 교사들이 게임을 통하여 반복 학습이 가능하고 이에 따라 해당 차시의 목표 문장과 어휘를 익히는 데 도움이 되기 때문이라고 답하였다. 또한 영어에 대한 부담감을 최소화하여 영어에 자신감이 없는 학생들도 게임에 흥미를 갖고 참여할 수 있다고 하였다. 그리고 언어 구조 숙달을 위한 게임을 구성할 때 게임 활동을 하면서 익혀야 할 목표 문장과 어휘를 명확히 제시

해주고 게임을 구성하기 쉽기 때문이라고 하였다.

반면 의사소통능력 향상을 위한 게임을 선호하는 교사들이 제시하는 이유를 살펴보면 학생들이 자유롭게 영어를 듣고 말할 수 있는 경험을 제공함으로써 영어 공부에 흥미를 높여줄 수 있고, 학생들이 다양한 답을 할 수 있도록 함으로써 개인의 개성과 창의력을 존중할 수 있기 때문이라고 하였다.

(3) 승부 요인

게임을 승부 요인에 따라 두 가지 형태로 나누면 학습자의 능력에 따라 승부가 결정되는 게임과 행운에 따라 승부가 결정되는 게임으로 나눌 수 있다. 교사들이 생각하는 승부 요인에 따른 게임의 형태에 대한 학생들의 흥미도를 조사한 결과는 <표 IV-12>와 같다.

<표 IV-12> 승부 요인에 따른 게임의 형태에 대한 학생들의 흥미도

승부 요인	매우 높다	높다	보통이다	높지 않다	전혀 높지 않다	평균값
학습자의 능력	5(16.7%)	12(40.0%)	11(36.7%)	2(6.7%)	0(0%)	3.7
행운	10(33.3%)	12(40.0%)	5(16.7%)	3(10%)	0(0%)	4.0

<표 IV-12>를 살펴보면, 행운에 의한 흥미도의 평균값은 4.0이고 학습자의 능력에 의한 흥미도의 평균값이 3.7로, 행운에 의해 승부가 결정될 때 게임에 대한 학습자의 흥미도가 더 높아짐을 알 수 있다.

또한 같은 기준에 따른 게임 형태의 학습 효과에 대한 교사의 인식을 조사한 결과는 <표 IV-13>와 같다.

**<표 IV-13> 승부 요인에 의한 게임 형태의 학습 효과에 관한
교사의 인식**

구분	f(%)
학습자의 능력	15(50%)
행운	15(50%)
합계	30(100%)

<표 IV-13>를 살펴보면 학습자의 능력에 의해 승부가 결정되는 게임과 행운에 의해 승부가 결정되는 게임에 대하여 교사가 가지는 학습 효과에 대한 인식은 같음을 알 수 있다.

학습자의 능력에 의하여 게임의 승부가 가려질 때 학습 효과가 크다고 생각하는 교사들이 제시한 이유를 살펴보면 다음과 같다. 학습자의 능력에 의해 승부가 가려지는 게임을 할 때 학생들이 게임에서 이기기 위해 해당 차시의 목표언어를 최대한 잘 습득하려 하고, 게임 활동 과정에서도 최대한의 능력을 발휘하여 많은 표현을 사용하려고 노력한다. 또한 학습자 자신의 능력이 발휘됨으로써 자신감이 향상되고 학습 욕구가 촉진된다고 본다.

반면 행운에 의해 승부가 가려질 때 학습 효과가 더 크다고 생각하는 이유는 능력에 의해 승부가 결정되는 게임은 게임을 시작하기 전에 이미 승부가 결정되었다고 판단할 수 있으나 행운의 요소가 가미됨으로써 학습자들로 하여금 승부를 예상하지 못하게 함으로써 수준이 낮은 아동과 높은

아동 모두 흥미 있게 게임에 참여할 수 있도록 한다는 것이다.

교과서 속 게임 활동을 분석한 결과 현재 교과서에 포함된 게임 활동 중에는 행운의 요소보다 학습자의 능력에 의해 승부가 가려지는 형태의 게임이 더 많다는 것을 알 수 있었다. 그러나 교사와 학생들 모두 행운의 요소에 의해 승부가 가려지는 게임에 많은 흥미를 가지고 있다는 점을 감안하여 앞으로 출판된 교과서에서는 행운의 요소에 의해 승부가 가려지는 게임의 비중을 늘리는 것도 좋을 것이라 생각한다.

(4) 학습자 조직 형태

게임 활동 시 사용하는 조직 형태의 선호도를 살펴본 결과는 <표 IV-14>와 같다.

<표 IV-14> 게임 활동 시 선호하는 조직 형태

구분	f(%)
개별 활동	1(3.3%)
짝 활동	1(3.3%)
모둠 활동	21(70%)
전체 활동	7(23.3%)
합계	30(100%)

<표 IV-14>에 나타난 바와 같이 게임 활동 시 교사들이 가장 선호하는 조직 형태는 ‘모둠 활동’이 70%로 가장 많았고, 다음으로 ‘전체 활동’이 23.3%를 차지하였으며, ‘개별 활동’과 ‘짝 활동’은 각각 3.3%로 매우 적었다.

모둠 활동을 통해 게임을 할 때 학습자 개개인은 보다 많은 동료들과 상호 작용을 할 수 있고 영어를 사용할 수 있는 기회가 많아지기 때문에 많은 교사들이 모둠 활동을 선호하는 것으로 보인다.

(5) 조작 활동의 유무

게임 활동 시 노래나 챗트 혹은 신체 활동을 수반할 때의 학습 효과에 대한 설문 결과는 <표 IV-15>와 같다.

<표 IV-15> 게임 활동 시 조작 활동을 수반할 때의 학습 효과

구분	f(%)
매우 효과적이다	7(23.3%)
효과적이다	18(60%)
보통이다	5(16.7%)
효과적이지 않다	0(0%)
전혀 효과적이지 않다	0(0%)
합계	30(100%)

<표 IV-15>에서 보듯이 게임 활동 시 조작 활동을 수반할 때의 학습 효과에 대하여 60%의 교사들이 ‘효과적’이라고 생각하고, 23.3%의 교사들이 ‘매우 효과적’이라고 생각한다. 그리고 16.7%의 교사들이 ‘보통’이라고 생각하며, 효과적이지 않다고 생각한 응답자는 없었다. 따라서 대부분의 교사들이 게임을 할 때 노래나 챗트 혹은 신체 활동과 같은 조작 활동을 하는 것이 효과적이라는 반응을 보인다고 할 수 있다.

조작 활동의 효율성에 대한 교사들의 의견을 조사한 결과를 살펴보면, 많은 교사들이 노래나 챗트를 활용하면 아이들이 훨씬 더 흥미 있게 게임

활동에 참여할 수 있다고 답하였다. 특히 게임 활동에 노래를 활용하여 노래를 재생시키다 갑자기 멈추고 지시사항을 내릴 때 아이들의 집중도가 높아진다고 하였다. 또한 게임 전 워밍업 단계에서나 게임의 부드러운 연결을 위해서 노래나 챗트를 사용하는 것도 효과적이라고 하였다. 그리고 학년 수준에 맞는 율동을 활용하는 것도 좋은 방법이라고 하였다. 하지만 어떤 상황에서는 주의를 흐트릴 수도 있으므로 활동 상황에 따라 적절하게 활용하기 위한 교사의 주의가 필요하다는 지적도 있었다.

다. 게임 지도 시 어려운 점

교사들이 영어 수업 중 게임 활동을 지도할 때 어려운 점을 묻는 항목에서 가장 많은 교사들이 게임을 통해 학습 목표를 달성해야 하는 데 때로는 게임 그 자체가 중심이 되는 경우가 많은 것이 힘들다고 답하였다. 그리고 게임을 할 때 승패에 얽매어 너무 소란해지는 경우가 많은 것을 두 번째로 어려운 점으로 꼽았다. 또한 교과서에 제시된 게임이 다양하지 못하여 학생들의 흥미를 끌지 못하는 경우가 많은 것도 게임 지도 시 교사들이 어려움을 겪는 요인 중 많은 부분을 차지하였다. 그리고 각 단원에 제시된 게임의 분량이 너무 많아 활동 시간이 부족한 것과 학생들의 실력 차가 많은 점에도 교사들이 어려움을 느끼는 것을 알 수 있었다.

게임 지도 시 가장 많은 교사들이 어려움으로 여기는 요인인 게임을 통해 학습 목표를 달성해야 하는 데 때로는 게임 그 자체가 중심이 되는 경우와 게임을 할 때 승패에 얽매어 너무 소란해지는 경우를 방지하기 위하여 교사는 게임 활동을 하기 전 영어 수업 시간에 하는 게임 활동의 취지와 공정한 게임의 중요성을 아동들에게 명확히 설명해 줄 필요가 있다고 본다.

그리고 게임 활동 중 규칙을 명확하게 제시하고 규칙을 어기거나 지나치게 승부에 연연해하는 아동들에게 벌칙을 줄 수 있어야 한다. 또한 게임 활동에 너무 많은 시간을 부여해서는 안 된다고 본다.

또한 교과서에 제시된 게임이 다양하지 못한 점과 각 단원에 제시된 게임의 분량이 너무 많아 활동 시간이 부족한 점, 그리고 학생들의 실력 차가 많은 점도 고려할 필요가 있다고 본다. 따라서 새로운 교과서에서는 매 차시마다 의무적으로 게임 활동을 하도록 할 것이 아니라 차시별 특성에 맞고 적절한 시간 분배를 할 수 있는 다양한 형태의 게임을 제시할 필요가 있겠다. 또한 한 차시 내에 내용의 수준이 다른 여러 가지 게임 활동을 제시하여 학생들이 자신의 수준에 맞는 것을 선택할 수 있도록 하는 것도 좋을 것이라 본다.



V. 결론 및 제언

본 연구는 2010년과 2011년에 사용되는 초등학교 4학년 영어 교과서에 수록된 게임 활동들을 5개의 기준으로 비교 분석하고, 형태별 게임의 교육적 효과에 관한 교사들의 견해를 알아봄으로써, 앞으로 계속해서 출판될 영어 교과서가 나아가야 할 방향을 제시하고자 하였다.

본 연구자가 설정한 게임 분석 기준은 게임 활동 시 주로 사용되는 언어 기능, 게임의 목적, 승부 요인, 학습자 조직 형태, 신체적 조작 활동의 유무이며, 분석 결과 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 교과서에 수록된 말하기·듣기 기능이 포함된 게임의 비중은 읽기·쓰기 기능이 수반된 게임의 비중보다 훨씬 높았다. 또한 경우에 따라 한 게임 속에 여러 가지 언어 기능을 함께 사용할 수 있는 게임도 있었다.

둘째, 교과서 속 게임을 게임의 목적에 따라 분석한 결과 언어 구조 숙달을 위한 목적으로 하는 게임의 비중이 의사소통능력 향상을 위한 목적으로 하는 게임보다 훨씬 높음을 알 수 있었다.

셋째, 게임의 승부 요인에 따른 분석 결과 대부분의 교과서에서 행운에 의한 승부보다는 학습자의 능력에 따라 승부가 결정되는 게임의 비중이 높음을 알 수 있었다.

넷째, 교과서 속 게임을 학습자 조직 형태에 따라 분석한 결과 대부분의 교과서에 조별로 할 수 있는 게임의 비중이 가장 높았으나, 경우에 따라 전체 활동의 비율이 가장 높은 경우도 있었다.

다섯째, 게임에 포함된 조작 활동의 유무에 따른 분석 결과, 모든 교과서에서 조작 활동을 포함하는 게임에 비해 언어적 반응만 포함하는 게임이

차지하는 비중이 훨씬 높다는 것을 알 수 있었다.

형태별 게임의 교육적 효과에 관한 교사들의 견해를 알아보고 내린 결론은 다음과 같다.

첫째, 대부분의 교사들이 게임을 통한 듣기, 말하기, 읽기 기능의 향상에 관하여 긍정적인 반응을 보였으나, 쓰기 기능의 향상에 관하여 부정적인 반응을 보였다.

둘째, 의사소통능력 향상을 위한 게임보다 언어구조숙달을 위한 게임을 할 때 학생들의 흥미도가 더 높았으며, 교사들 또한 언어 구조 숙달을 위한 게임을 더 선호하였다.

셋째, 학습자의 능력에 의해 승부가 가려질 때보다 행운에 의해 승부가 가려질 때 게임에 대한 학생들의 흥미도가 더 높았으나, 두 가지 형태의 교육적 효과에 관한 교사의 인식은 같았다.

넷째, 게임 활동시 선호하는 조직 형태에 관한 응답에서는 모둠 활동, 전체 활동의 순으로 높았으며, 개별 활동과 짝 활동에 관한 선호도는 같았다.

다섯째, 게임 활동 시 조작 활동을 수반할 때의 학습 효과에 관해서는 모든 교사들이 긍정적인 반응을 보였다.

본 연구에서 얻어진 결론을 바탕으로 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 게임 활동을 통하여 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 기능이 모두 학습될 수 있도록 4가지 기능을 골고루 안배하여야 하며, 쓰기 기능을 향상시킬 수 있는 게임이 보다 많이 고안될 필요가 있다고 본다.

둘째, 의사소통능력 향상을 위한 게임보다 언어구조 숙달을 위한 게임에 관한 교사와 학생들의 선호도가 높은 점을 감안하며, 현행대로 언어구조 숙달을 위한 게임 형태를 보다 많이 활용할 필요가 있겠다.

셋째, 학습자의 능력에 의한 승부보다 행운에 의해 승부가 가려질 때 학습자들의 흥미가 높아지는 점을 감안하여, 교과서 속 게임 활동에 행운의

요소를 보다 많이 활용하는 것이 좋겠다.

넷째, 대체로 교사들이 모둠 활동이 가장 효율적이라 생각하고 많이 활용하는 점을 감안하여, 모둠 활동을 통하여 할 수 있는 게임 활동을 보다 많이 고안하는 것이 좋을 것이라 본다.

다섯째, 대부분의 교사들이 조작 활동을 수반하는 게임 활동에 대하여 긍정적인 반응을 보인 점을 감안하여, 교과서의 게임 활동을 할 때 학습자들로 하여금 노래나 챗트를 하거나 신체를 움직이며 할 수 있는 게임을 보다 많이 고안하는 것이 좋을 것이라 본다.

이상으로 본 연구는 4개 출판사의 초등학교 4학년 교과서에 제시된 게임 활동들을 여러 가지 기준으로 분석하였으며, 이에 대한 교사들의 견해를 알아보고 앞으로 출판될 교과서가 나아가야 할 방향을 제시하였다. 그러나 본 연구는 분석 대상이 4개 출판사의 교과서에 국한되어 있고, 설문 대상이 부산시와 양산시, 울산시에 근무하고 있는 영어전담교사 30명이라는 점을 감안할 때 성급히 일반화하기에는 무리가 있다고 본다. 따라서 본 연구가 가지고 있는 제한점을 보완한 후속 연구가 활발히 이루어지길 기대해 본다.

참 고 문 헌

- 강일순. (1999). *초등학교 영어 교육에서의 효과적인 게임 활동 연구*. 미출간 석사학위 논문. 전주교육대학교. 전주.
- 교육과학기술부. (2008). *외국어과 교육과정(I)*. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학기술부. (2010). *초등학교 영어 4 지도서*. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학기술부. (2010). *초등학교 영어 4*. 서울: 교육과학기술부.
- 김나현. (2005). *초등학교 6학년 영어교과서 게임 활동 분석*. 미출간 석사학위 논문. 연세대학교 교육대학원. 서울.
- 김선희. (2000). *초등영어교육에서 게임을 이용한 지도방법 연구*. 미출간 석사학위논문. 명지대학교 교육대학원. 서울.
- 백홍실. (2003). *초등학교 5학년 영어 교과서의 게임 분석*. 미출간 석사학위 논문. 제주교육대학교. 제주.
- 신주영. (2004). *초등학교 5학년 영어 교과서의 게임 활용 실태 연구*. 미출간 석사학위 논문. 충남대학교 교육대학원. 대전.
- 윤여범, 홍민표, 임희정, 박재영, 정용주, 윤병주, 안세원, 김경선, 서진아. (2010). *초등학교 영어 4 지도서*. 서울: 천재교육.
- 윤여범, 홍민표, 임희정, 박재영, 정용주, 윤병주, 안세원, 김경선, 서진아. (2010). *초등학교 영어 4*. 서울: 천재교육.
- 이경수. (2001). *초등 영어 교재 게임 분석 연구*. 미출간 석사학위 논문. 경인교육대학교. 인천.
- 이미정. (2003). *효율적인 초등영어 학습지도를 위한 5·6학년 영어교과서의 게임 분석*. 미출간 석사학위 논문. 진주교육대학교. 진주.
- 이완기. (2009). *초등영어교육론*. 서울: 문진미디어

- 이주연. (1999). *초등 영어 교육의 게임 활용 방안*. 미출간 석사학위 논문.
명지대학교 교육대학원. 서울.
- 이재근, 권민지, 정은숙, 김용호, 김은주, 김인숙, 김민경, 전영주, 이동욱, 박진영, 윤경진.
(2010). *초등학교 영어 4 지도서*. 서울: 대교출판사.
- 이재근, 권민지, 정은숙, 김용호, 김은주, 김인숙, 김민경, 전영주, 이동욱, 박진영, 윤경진.
(2010). *초등학교 영어 4*. 서울: 대교출판사.
- 조명희. (2002). *초등학교 4학년 영어 교과서의 게임 활동에 관한 연구*. 미출간
석사 학위 논문. 중앙대학교 교육대학원. 서울.
- 조평준. (2000). *초등학교 4학년 영어교과서의 게임분석 연구*. 미출간 석사
학위 논문. 서울교육대학교. 서울.
- 장영심. (2002). *초등학교 3·4학년 영어 교과서의 게임 분석 연구*. 미출간
석사학위 논문. 제주교육대학교. 제주
- 최희경, 오마리아, 최와니, 한은미, 안정은, 변해원, 김유신. (2010). *초등학교 영어 4
지도서*. 서울: YBM시사영어사.
- 최희경, 오마리아, 최와니, 한은미, 안정은, 변해원, 김유신. (2010). *초등학교 영어 4*.
서울: YBM시사영어사.
- Brumfit, C. (1984). *Communicative methodology in language teaching*.
Cambridge: Cambridge University Press.
- Cross, D. (1995). *A practical handbook of language teaching*. Hemel
Hemstead: Prentice Hall International.
- Gagne, A. (1982). *ESL teachers and students making and playing
games*. *SPEAQ-Journal*, 6(1), 39-58.
- Gasser, M., & Waldman, E. (1979). *Using songs and games in ESL
classroom*. Rowly, Mass.: Newbury House.

- Gibbs, G. I. (1978). *Dictionary of gaming, modeling and simulation*. London: E & FN Spon.
- Gordon, A. K. (1970). *Games for growth: Educational games in the classroom*. Palo Alto, CA: Science Research Associates, College Division.
- Halliwell, S. (1992) *Teaching English in the Primary Classroom*. London: Longman.
- Harmer, J. (1983). *The practice of English language teaching*. New York: Longman.
- Hughes. A. (1992). *Testing for language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1983). *The natural approach: Language acquisition in the classroom*. Oxford: The Alemany Press.
- Richards, J. C., Platt, J. & Platt, H. (1992). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics*. London: Longman.
- Rixon. S (1996). *How to use games in language teaching*. Hertfordshire: Modern English Publication.
- 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 22-24.
- Wright, A., Betteridge, D., & Burky, M. (1984). *Games for language learning*. New York. Cambridge University Press.

<부록 1-교과서 분석표 / 2010년 개정교과서>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
1	1	날씨 빙고 게임	●				●			●	●					●
	2	박수치며 소개하기		●			●		●			●			●	
	3	일기도 완성하기		●			●			●			●			●
2	1	순서대로 카드 놓기	●				●		●		●		●			●
	2	카드 돌리기		●			●		●		●				●	
	3	말판 놀이		●			●			●			●			●
3	1	10점을 넘겨라 !	●				●			●	●			●	●	
	2	소개하기	●	●				●		●		●			●	
	3	말 전달하여 문장 완성	●	●			●		●		●					●
4	1	도움 요청하기	●	●			●		●			●	●			●
	2	주사위 놀이	●	●			●			●		●				●
	3	짝 찾기	●	●				●	●		●					●

<부록 1-교과서 분석표 / 2010년 개정교과서>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	작	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
5	1	시각 빙고 놀이	●	●			●			●	●					●
	2	시각 알아맞히기 놀이	●	●			●			●	●	●				●
	3	시각 쓰기 놀이	●	●			●		●				●			●
6	1	나이 꼬리잡기	●	●			●			●	●				●	
	2	시각카드 짝 맞추기	●	●			●			●		●	●			●
	3	시각 묻고 답하기	●	●				●	●				●			●
7	1	인물 가리키기	●				●		●		●				●	
	2	인물 알아맞히기	●	●			●		●			●				●
	3	인물 그리고 조사하기		●				●	●					●	●	
8	1	사다리 놀이	●				●		●		●			●		●
	2	술래 돕기 놀이	●	●			●			●	●				●	
	3	주인 찾아 주기 놀이	●	●			●			●		●			●	

<부록 1-교과서 분석표 / 2010년 개정교과서>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
9	1	카드 찾기 놀이	●	●			●			●	●					●
	2	스피드 게임	●	●			●		●			●				●
	3	핀 돌리기	●	●	●	●	●		●				●			●
10	1	따라 말하기	●	●			●		●		●					●
	2	말 전하기	●	●			●		●		●					●
	3	카드 놀이	●	●			●			●		●				●
11	1	카드 집기	●				●		●		●		●		●	
	2	물건 사기	●	●				●	●			●				●
	3	알뜰 시장 놀이	●	●				●	●		●				●	
12	1	말판 놀이	●	●			●			●		●				●
	2	말 전하기	●	●			●		●			●				●
	3	장보기	●	●				●	●			●			●	

<부록 1-교과서 분석표 / 2010년 개정교과서>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
13	1	로봇에게 명령하기	●	●				●	●		●					●
	2	주사위 놀이	●	●			●			●		●				●
	3	정보 차이 알아내기	●	●				●	●				●			●
14	1	요일 기억하기	●	●			●		●		●	●				●
	2	문장 전하기	●	●			●		●			●				●
	3	요일 카드 모으기	●	●			●			●	●				●	
15	1	나의 하루 놀이	●				●		●		●					●
	2	누가누가 같을까요?	●	●			●			●	●				●	
	3	일과표 완성하기	●	●			●		●				●			●
16	1	텔레파시 놀이	●	●			●		●		●	●				●
	2	추측하기 놀이	●	●				●		●			●			●
	3	조사하기	●	●			●		●					●	●	
Total			42	41	1	1	38	10	26	22	17	12	8	2	15	33

<부록 1-교과서 분석표 / 2011년 C출판사>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	작	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
1	1	듣고 미로 찾기	●				●		●		●					●
	2	공 던지며 인사하기		●			●		●			●			●	
	3	카드 기억하기			●		●			●			●			●
2	1	대화를 듣고 선 그리기	●				●		●					●		●
	2	주사위 굴려서 대화하기		●				●	●			●				●
	3	말판 놀이		●			●			●			●			●
3	1	물건의 주인 찾기	●				●		●					●		●
	2	카드 주인 빨리 찾아주기		●			●			●		●				●
	3	카드 내려놓기		●			●			●		●				●
4	1	대화를 듣고 표지판 연결하기	●				●		●					●		●
	2	몸짓으로 표현하기		●			●		●			●			●	
	3	날말 완성하기		●		●	●		●			●				●
5	1	운동 기구 붙임딱지 붙이기	●				●		●					●		●
	2	기차 놀이		●			●			●		●			●	
	3	몸짓으로 전달하고 날말 쓰기			●	●	●		●			●			●	

<부록 1-교과서 분석표 / 2011년 C출판사>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
6	1	듣고 카드 올려놓기	●				●		●					●		●
	2	땅 따먹기		●			●			●			●			●
	3	사다리 오르기		●			●		●				●			●
7	1	일과표에 시각 그려넣기	●				●		●					●		●
	2	원판 돌리기		●			●			●			●			●
	3	카드 빨리 치기	●	●			●		●		●					●
8	1	듣고 카드 빨리 집기	●				●		●				●			●
	2	말판 놀이		●			●			●		●				●
	3	축구 게임		●		●	●		●				●			●
9	1	요일별 활동 붙이기	●				●		●					●		●
	2	그림 띠에 알맞은 대화하기		●			●		●				●			●
	3	띠 빙고 놀이	●	●			●		●					●		●
10	1	듣고 해당 물건에 동그라미하기	●				●		●					●		●
	2	상품 목록 완성하기	●	●				●	●				●			●
	3	손발로 카드 짚기	●		●		●		●			●			●	

<부록 1-교과서 분석표 / 2011년 C출판사>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
11	1	듣고 책상에 노크하기	●				●		●					●	●	
	2	빨리 한 줄 서서 말하기		●				●	●			●			●	
	3	어구 빨리 찾기	●		●	●	●		●				●			●
12	1	카드 빨리 찾기	●				●		●			●				●
	2	봉투 돌리기		●			●			●		●			●	
	3	날말 오목 놀이			●		●			●			●			●
13	1	알맞은 위치에 붙임 딱지 붙이기	●				●		●					●		●
	2	물건의 위치 묻고 답하기	●	●				●	●				●			●
	3	주머니에서 카드 꺼내기			●		●			●		●				●
14	1	듣고 카드 순서대로 놓기	●				●		●					●		●
	2	조사하기	●	●				●	●		●				●	
	3	빙고 놀이	●			●	●			●	●					●
15	1	듣고 알맞게 연결하기	●				●		●					●		●
	2	자리 바꿔 앉기	●	●			●			●	●				●	
	3	암호 풀기	●	●		●	●		●			●				●
Total			25	23	6	6	40	5	29	16	4	16	12	13	10	35

<부록 1-교과서 분석표 / 2011년 Y출판사>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
1	1	카드 빨리 집기 놀이	●				●		●				●			●
	2	공을 돌리며 안부 묻고 답하기		●			●		●			●			●	
	4	친구 소개하기		●				●	●		●				●	
2	1	음식 팔기 놀이	●	●			●		●		●				●	
	2	시장 보기 놀이	●	●				●	●		●				●	
	4	오늘의 식단 조사하기	●	●				●	●			●				●
3	1	로봇 놀이	●	●			●		●			●			●	
	2	전달 놀이		●			●		●			●				●
	4	친구 찾기 놀이		●			●		●		●				●	
4	1	듣고 행동하기 놀이	●	●			●			●		●				●
	2	007작전 놀이	●	●			●			●	●				●	
	4	지우기 튕기기	●	●			●			●			●			●

<부록 1-교과서 분석표 / 2011년 Y출판사>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
5	1	바른 생활 어린이 놀이	●	●			●		●		●					●
	2	원판 놀이	●	●			●		●			●				●
	4	암호 말하기 놀이	●	●			●		●					●		●
6	1	카드 먼저 내려놓기	●				●			●		●				●
	2	자리 바꾸기	●	●			●			●	●				●	
	4	한 주 계획표 만들기	●	●				●	●		●					●
7	1	방 꾸미기	●				●		●					●		●
	2	탐정 놀이	●	●				●		●		●				●
	4	“나의 것? 너의 것?” 놀이	●	●			●			●		●				●
8	1	동작 흉내 내기	●				●		●			●			●	
	2	기억하기 놀이	●	●			●		●			●				●
	4	인터뷰 놀이	●	●		●	●		●				●		●	

<부록 1-교과서 분석표 / 2011년 Y출판사>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	작	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
9	1	배달하기 놀이	●	●				●	●			●				●
	2	말판 놀이	●	●			●			●			●			●
	4	물건 사고팔기	●	●				●	●		●				●	
10	1	괴물 그리기 놀이	●	●				●	●		●					●
	2	주머니 돌리기 놀이		●			●			●		●			●	
	4	짝 찾기 놀이	●	●				●	●		●					●
11	1	똑같이 그리기 놀이	●	●			●		●		●					●
	2	친구 찾기 놀이	●	●			●			●			●			●
	4	보물 찾기 놀이	●	●				●	●		●					●
12	1	길 찾기 놀이	●	●			●		●		●					●
	2	눈덩이 놀이	●	●			●		●			●				●
	4	친구들이 주말에 한 일 조사하기	●	●				●	●		●				●	
Total			31	32	0	1	25	11	24	12	15	14	5	2	14	22

<부록 1-교과서 분석표 / 2011년 D출판사>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
1	1	미니 농구 시합하기		●			●		●		●				●	
	2	안부 묻고 답하기 놀이		●			●			●	●				●	
	3	징검다리 놓기 놀이		●			●			●		●			●	
2	1	다른 사람 소개하기 놀이	●	●				●		●	●				●	
	2	가족 퍼즐 맞추기	●	●			●			●	●					●
	3	땅 따먹기 놀이		●			●			●			●			●
3	1	시각 묻고 답하기	●	●				●		●		●				●
	2	카드 짚기 놀이	●	●			●		●			●			●	
	3	낱말카드 읽기 놀이		●			●			●		●				●
4	1	페널티 킥 놀이		●			●			●			●		●	
	2	로봇 수리하기	●	●			●			●		●			●	
	3	신체 그림 완성하기	●	●			●			●		●				●

<부록 1-교과서 분석표 / 2011년 D출판사>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
5	1	우리 집 완성하기	●	●				●		●	●					●
	2	카드 짝 맞추기		●			●			●		●				●
	3	한 줄 빙고 놀이		●			●			●		●				●
6	1	그림 알아맞히기 놀이		●			●		●		●					●
	2	카드 내용 알아맞히기	●	●			●			●		●				●
	3	날말카드 빨리 치기	●	●			●			●	●				●	
7	1	동물의 동작 흉내 내기	●	●			●		●		●				●	
	2	동물보고 동물의 이름과 상태 말하기		●			●		●			●				●
	3	날말 야구 놀이			●		●			●		●				●
8	1	금지하는 말 전달하기	●	●			●		●			●			●	
	2	금지 또는 지시하기 말판놀이		●			●		●				●			●
	3	날말 순서 외우기 놀이	●				●		●			●				●

<부록 1-교과서 분석표 / 2011년 D출판사>

Unit	차시	게임명	주된 언어 기능				게임의 목적		승부 요인		학습자 조직 형태				조작활동의 유무	
			듣기	말하기	읽기	쓰기	언어 구조 숙달	의사 소통	능력	행운	전체	조별	짝	개별	신체활동, 노래, 챗트 포함	언어적 반응만
9	1	음식카드 알아맞히기		●			●		●			●				●
	2	원하는 음식 맞추기 원판놀이		●				●		●			●			●
	3	날말카드 배열하기	●				●		●			●				●
10	1	탐정이 되어 물건 주인 찾아주기	●	●			●			●		●				●
	2	물건의 색깔 말하며 카드 내려놓기	●	●			●			●		●				●
	3	날말카드 읽고 같은 글자 찾기			●		●		●				●			●
11	1	물건 사기 주사위 놀이		●			●		●				●			●
	2	시장놀이	●	●				●		●	●				●	
	3	암호를 해결하고 날말 읽기				●	●		●			●				●
12	1	일과에 대해 기분 표현하기		●				●		●		●			●	
	2	어제 다녀온 장소 말하며 오목놀이하기		●			●			●			●			●
	3	날말카드 빨리 내려놓기		●			●			●		●				●
Total			16	31	2	1	30	6	12	24	9	20	7	0	12	24

교사용 설문지

안녕하십니까? 초등영어 교육을 위해서 노력하시는 선생님의 노고에 감사드립니다. 본 설문은 선생님께서 사용하고 계시는 영어 교과서 속에 수록된 게임에 대한 선생님들의 견해를 알아보고, 보다 나은 게임 활동의 방향을 제시하기 위한 것입니다. 바쁘시더라도 조금만 시간을 내셔서 도움을 주시면 대단히 감사하겠습니다.

부경대학교 초등영어교육학 전공
배 우 정

- ▶ 성별 : 남 () 여 ()
- ▶ 교직 경력 : 5년 미만 () 5~10년 이내 () 10년 이상 ()
- ▶ 영어 지도 경력 : 1년 미만 () 1~2년 () 2~3년 () 3년 이상 ()

※각 질문을 읽고 선생님의 견해를 가장 잘 나타내는 곳에 ○표시하여 주시기 바랍니다.

1. 게임은 학생들의 영어 의사소통능력 향상에 도움이 된다고 생각하십니까?

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

<부록 2-교사용 설문지>

2. 영어 수업 시간에 학생들은 다음의 5가지 활동을 얼마나 좋아합니까?

수업 활동	매우 좋아한다	좋아한다	보통이다	싫어한다	매우 싫어한다
CD-ROM 듣고 말하기					
게임하기					
역할놀이					
노래/챗트					
읽기/쓰기					

3. 게임을 통하여 다음의 각 언어기능을 얼마나 향상시킬 수 있나요?

언어 기능	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
듣기					
말하기					
읽기					
쓰기					

게임

능력 향상을 위한 게임: 기본적으로 해당차시에서 학습한 표현을
황에 따라 학습자가 창의적인 표현을 사용할 수 있도록 하는 것 ex)

은 어떤 형태의 게임을 선호하시나요?

구조 숙달 ()

능력 향상 ()

“언어 구조 숙달”을 위한 게임을 선호하신다면, 그 이유는

목적	매우 높다	높다	보통이다	높지 않다	전혀 높지 않다
언어 구조(목표 구문) 숙달					
의사소통능력 향상					

ex) 빙고 게임

4-1. 선생님은 어떤 형태의 게임을 선호하시나요?

- ① 언어 구조 숙달 ()
- ② 의사소통능력 향상 ()

4-1-2. “의사소통능력 향상”을 위한 게임을 선호하신다면, 그 이유는 무엇인가요?
()

- 74 -

승부 요인	매우 높다	높다	보통이다	높지 않다	전혀 높지 않다
학습자의 능력					
행운					

① 학습자의 능력 ()

5-1-1. “학습자의 능력”에 의해 승부가 가려질 때 학습 효과가 더 크다고 생각하신다면, 그 이유는 무엇인가요?

5-1-2. “행운”에 의해 승부가 가려질 때 학습 효과가 더 크다고 생각하신다면, 그 이유는 무엇인가요?

6. 게임 활동 시 가장 선호하는 조직형태는 무엇인가요?

① 개별 활동 ()

② 짝 활동 ()

③ 모둠 활동 ()

④ 전체 활동 ()

- 75 -

- ① 매우 효과적이다 ()
- ② 효과적이다 ()
- ③ 보통이다 ()
- ④ 효과적이지 않다 ()
- ⑤ 전혀 효과적이지 않다 ()

()

① 교과서에 제시된 게임이 다양하지 못하여 학생들의 흥미를 끌지 못하는 경우가 많음 ()

③ 게임을 할 때 승패에 얽매어 너무 소란해지는 경우가 많음 ()

⑤ 게임을 통해 학습 목표를 달성해야 하는 데 때로는 게임 그 자체가 중심이 되는 경우가 많음 ()

오늘도 행복한 하루 보내세요. ^^♡

<부록 2-교사용 설문지>

