



## 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

교 육 학 석 사 학 위 논 문

*What a Girl Wants*를 활용한  
수업 지도 방안



2011년 8월

부경대학교교육대학원

영어교육전공

문 민 영

교 육 학 석 사 학 위 논 문

*What a Girl Wants*를 활용한  
수업 지도 방안

지도교수 윤 희 수

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.

2011년 8월

부경대학교교육대학원

영어교육전공

문 민 영

문민영의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2011년 8월 26일



주 심 언어학박사 김 은 일 (인)

위 원 영어학박사 전 춘 배 (인)

위 원 문학박사 윤 희 수 (인)

## 목 차

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 영문 초록 .....                 | ii |
| <b>I. 서론</b> .....          | 1  |
| 1. 연구의 필요성과 목적 .....        | 1  |
| 2. 연구의 내용과 방법 .....         | 3  |
| 3. 연구의 제한점 .....            | 4  |
| <b>II. 이론적 배경</b> .....     | 5  |
| 1. 영어 교육에 있어서 영화의 효용성 ..... | 5  |
| 2. 영화 선정 기준 .....           | 9  |
| 3. 영어의 4기능 통합 지도 .....      | 12 |
| 4. 협동 학습의 개념과 원리 .....      | 14 |
| 5. 과제 중심 교수법 .....          | 17 |
| <b>III. 연구 내용</b> .....     | 19 |
| 1. 영화 선정 .....              | 19 |
| 2. storyline 분석 .....       | 21 |
| 3. 차시별 수업내용 선정 .....        | 24 |
| 4. 수업 계획안 작성 .....          | 26 |
| <b>IV 결론 및 제언</b> .....     | 68 |
| <b>참고 문헌</b> .....          | 71 |

On a Method of Teaching English Through Films  
: Using *What a Girl Wants*

Min Young Mun

*Graduate School of Education*  
*Pukyong National University*

**Abstract**

In the age of globalization, we need to learn foreign languages, especially English, which is referred to as an international language. We have to learn not only the grammar of English but also the four skills of language behavior - listening, speaking, reading and writing at the same time. In addition, it is very important to improve the communicative competence, so to speak, the ability for daily communication.

The purpose of this study is to create an effective teaching method that uses movie as a primary resource to develop communicative competence.

Using movie materials in an English class is an effective way to improve communicative competence for the second language learner. To maximize the pedagogical potential of the class, teachers should focus on developing a good syllabus for the best lesson.

In this study, I suggest a procedure for designing a lesson plan and developing teaching materials with movie clips.

'What a girl wants' was chosen as a teaching material because it is played in authentic and practical English. To achieve the goal of showing the usefulness of movies as teaching materials, lesson plan are divided into the four parts; engage part, study part, study-practice part and activate part. The engage part is the stage which prepares students for a lesson. The study part presents topic, major expressions and idioms. The

study-practice activity is the stage which makes students practice the study part. The activate part is the stage which helps students to understand the movie better.

Using this teaching methods, this study will help learners improve their English communicative competence. I also hope that the suggested lesson plan can help teachers to design their own teaching methods of film in their EFL classes.



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성과 목적

교실에서의 영어 교육은 실제 의사소통과 유사한 상황과 장면을 제시하거나 실제 의사소통 상황이 되도록 구성하여, 학생들이 영어 학습에 대한 흥미와 관심을 지속시키면서 영어 의사소통 능력을 향상시킬 수 있는 수업방법을 활용하고 다양한 학습 자료를 제시하는 것이 바람직하다. 특히 우리나라와 같은 EFL(English as a Foreign Language)의 영어 교육 환경은 ESL(English as a Second Language)의 환경에 비해 실제적 언어체험 기회를 제공하지 못하여 실용적인 영어 교육에 대한 필요성이 더욱 절실하다.

원활한 의사소통을 위해서는 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 능력이 고르게 발달할 수 있는 교육을 실시하는 것이 가장 중요하다. 현재 우리나라 7차 교육 과정에서도 영어 교육은 의사소통에 목적을 두고 있다.

언어학자인 Hymes(1972)에 의하면 의사소통 능력이란 언어를 상황에 맞게 사용할 수 있는 능력이다. 언어에는 그 언어가 가지고 있는 사상이나 문화가 담겨 있다. 언어에 담긴 사상과 문화를 이해하고 언어를 적절한 상황에서 사용하는 능력이 의사소통 능력이다. 의사소통 능력을 향상시키기 위한 교육의 효과를 극대화시키기 위해서는 수업자료와 교수기법을 고안할 때 학습자들의 정의적 측면(affective domain)<sup>1)</sup>을 고려하는 것이 중요하다.



특히 영어수업은 언어를 익히는 과정으로서 언어를 효과적으로 지도하기 위한 다양한 활동과 자극이 필요한 과목이므로, 청소년들의 정의적 측면을 고려하여 그들의 흥미를 이끌어 낼 수 있는 영상자료를 활용하는 방안이 주목받고 있다.

정의적 관점에서 영화는 그 자체의 특성으로 인하여 학습자들에게 많은 흥미를 제공하며, 학습자의 동기를 유발시키고, 흥미를 유지시킬 수 있다. 또한 많은 학습자들이 영화 감상에 대하여 부담을 갖지 않기 때문에, 심리적 부담 없이 자연스럽게 언어 학습을 제공할 수 있다(윤광진, 2001, Hwang, 1986). 또한 영화는 시청각 종합 예술이면서 복합 대중매체로서, 제대로 활용하기만 하면 인생 교육에 문학 이상의 다양한 효과를 얻을 수 있다(김동훈, 1998).

신세대 학습자들은 영상매체와 더불어 생활하여서 영화를 선호하며, 또한 기존의 딱딱하고 부자연스러운 대화에 실증을 느낀 학습자들이 기존 학습방법에 대한 반동으로 현실성, 시대성이 있는 자연스러운 언어노출을 선호하기 때문에 영화를 통한 학습이 환영을 받는다(이자원, 2000).

영화를 이용한 영어 교육은 영상매체라는 그 자체의 특성으로 인하여 학습자들에게 흥미를 제공하며, 문자보다는 시각 및 청각의 세계에 보다 자연스럽게 반응하도록 유도하기 때문에 학습자의 동기 유발과 흥미 유지에도 역할을 할 수 있다. 즉, 영화는 학생들의 관심과 흥미를 쉽게 끌 수 있고 사용되는 언어가 실제 생활에서 사용되는 실용적 표현들로 이루어져 있을 뿐만 아니라, 영어권의 문화가 스며들어 있어 자연스럽게 실제적 언어와 문화에 접할 수 있으므로, 외국어 습득에 있어 좋은 교육도구가 될 수

---

1) Bloom은 교육 목적이 추구하는 인간 행동의 변화를 세가지 영역(인지, 정의, 신체적 영역)으로 구분하였는데 그 중 태도, 흥미, 습관, 가치관, 성격 등의 영역을 말한다.

있을 것이다.

따라서 본 연구는 문법이나 문장 해석 위주의 딱딱한 교수법에서 벗어나 학습자가 중심이 되는 교실 활동의 일환으로 영화를 활용한 영어 수업을 구성해보고자 한다. 이를 통해 학생들이 영어에 대한 흥미와 동기, 자신감 등의 정의적 특성을 향상시킬 수 있을 것으로 기대한다.

## 2. 연구의 내용과 방법

본 논문에서는 영화를 활용한 수업모형을 구성하여 제안하고자 한다. 우선 학습에 적절한 영화를 선택하고, 필요한 학습내용을 추출하여 단위 학습시간에 적용할 수 있는 분량을 정하고, 이를 활용한 학습 지도안을 구성한다. 지도안은 영어 학습의 다섯 가지 영역(읽기, 듣기, 말하기, 쓰기, 문법)을 고르게 학습할 수 있고, 학습자가 흥미를 가지고 능동적으로 학습하도록 할 수 있도록 구성된다.

본 연구에서는 영화 ‘What a girl wants.’를 활용하는데, 이 영화는 10대 소녀가 주인공이므로 본 연구의 대상인 고등학교 1학년 학생들이 좀 더 쉽게 같은 또래 주인공의 감정에 동화 될 수 있을 것으로 기대된다. 또한 영화의 내용적 측면에서도 미국의 평범한 소녀가 영국의 상류사회를 처음으로 경험하면서 생기는 일들이 흥미롭게 펼쳐져, 학습자들의 호기심을 자극시킬 수 있을 것이다.

본 논문은 다음과 같이 구성되어 있다. 제 2장에서는 시청각 교육의 교육적 효과 및 당위성과 영어 교육에서 영화를 활용하는 것의 효용성에 대해서 알아본다. 제 3장에서는 영화 선정 기준, 선정된 영화의 특성, 구체적

인 수업계획, 그리고 수업 방안의 구체적인 예로서 수업지도안을 제시한다. 제 4장에서는 본 연구 내용 전체를 요약하고 제언을 덧붙여 앞으로의 방향을 제시한다.

### 3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 제시된 수업의 모델은 협동학습, 과제 중심 교수법 등의 수업모델을 참고하여 만들어 졌으나, 모든 고등학교 1학년들이 받아들 이기에 완벽한 수업의 모델이라고 말하기는 어렵다.

둘째, 영화의 몇몇 장면들에 일부의 교수 기법만을 적용하였으므로, 영화 전체 내용을 포괄하지는 못한다.

셋째, 본 연구는 장기간에 걸쳐 검증된 실험 논문이 아니며, 기존의 이론을 토대로 만들어진 수업모형으로서 실제 교실에 적용하지 못한 제한점을 갖는다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 영어 교육에 있어서 영화의 효용성

영화는 역동적인 영상과 음향 위에 사회, 문화, 역사, 문학, 예술 등 인간 삶과 관련한 다양한 이야기를 풀어내는 시청각 종합예술이요, 복합 대중매체이다. 상업적 대중매체라고 폄하되어 온 과거의 시각과 달리 오늘날 영화는 교육의 여러 분야에서 활용되며 교육과 오락을 접목한 에듀테인먼트(edutainment)의 선두주자로서의 역할을 하고 있다. 풍부한 언어 자료를 담고 있어 영어 교육에 있어서도 그 효용가치가 크다 할 수 있는데, 일반적으로 언급되는 영화의 영어 교육적 특성은 다음과 같다.

#### 가. 영화는 의사소통 상황을 제시하는 효과가 있다.

Rings(1992: 21-33)는 문법적, 상황적, 문화적 측면을 고려한 실생활 언어교재인 영화는 언어의 형태와 기능이 문화적 의미와 분리되어 있지 않기 때문에 학습자들에게 상황이나 문화와 잘 어우러진 언어 형태를 제공할 수 있다고 하였다.

같은 표현이라도 대화가 이루어지는 상황에 따라 그 의미가 달라질 수 있기 때문에 언어 학습에서 상황의 제시는 무엇보다 중요한 요소이다. 이런 측면에서 영화는 영상과 음성을 통하여 대화가 일어나는 상황을 제시할

수 있다는 장점을 가지고 있다. 즉, 대화자뿐 아니라 대화자의 성별, 의상, 감정은 물론 상호 관계나 그들의 행동, 얼굴표정, 몸짓, 주저, 회피, 반복 등과 같은 언어 외적 정보까지도 영상을 통해 알 수 있으므로 명확한 의사소통 파악이 가능하다. 말 자체에 대한 부분적 이해가 아닌 상황을 통한 전체적 해석이 가능하므로 종합적 이해력 측면에서도 유용한 도구가 될 수 있을 것이다.

#### **나. 영화는 생생한 언어자료를 제공한다.**

언어교육에 있어 영화가 가지는 진정성(authenticity)은 영화가 모국어 화자를 위해 만들어졌다는 데 있다. 교실이라는 통제된 환경 속에서 교육과정 지침에 의해 제작된 교과서를 가지고 이루어지는 언어교육은 그 실제성에 있어 한계를 가질 수밖에 없다. 이러한 EFL환경의 제약 속에서 영화는 원어민의 실제적인 언어를 접할 수 있는 가장 좋은 통로 역할을 해왔다.

영화는 교과서나 문학작품 속에서 읽을 수 있는 전통적인 표현들이 아니라 현재 실생활 속에서 통용되고 있는 일반적인 표현방식과 관용구들을 접할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 일상 언어 학습에서 간과되기 쉬운 언어 사용의 전략적 체험, 즉 의도하는 말의 계획, 완곡어법과 같은 간접적인 전달 표현 방식, 말화된 말의 검토 등 언어사용의 전략적인 면들을 영화를 통해 경험할 수 있다.

#### **다. 문화에 대한 이해를 제공한다.**

한 언어는 그 언어가 사용되고 있는 사회에 속하는 구성원들의 세계관이

나 사상의 표현수단이 되며 그 사회가 오랜 기간 동안 공유하고 만들어 낸 문화 커뮤니케이션의 수단이다. 즉 언어를 배운다는 것은 단순히 기호로서의 언어만이 아니라 그 언어를 지탱하고 있는 사회의 문화를 함께 배우는 것이기 때문에 그 언어가 속한 문화에 대한 올바른 이해가 없다면 의사소통에 어려움을 겪을 것이다.

배두본(1990)은 외국 문화를 학습하는 직접목표는 목표 문화에 사는 사람들의 행동 양식과 언어사용, 관습 등 문화적 내용을 이해 평가하여 목표 언어 사용자들과의 원활한 의사소통을 하는 것이 목표라고 주장해 왔다. 이런 관점에서 영화는 대상 언어권 문화에 대한 궁금증을 유발시키며 자연스럽게 그 언어를 배울 수 있게 하는 좋은 자료가 될 수 있다.

#### **라. 문화교육의 효과를 가진다.**

Brumfit(1987: 184)은 현재 언어 교육이 문학 교육을 제대로 시행하지 못하고 있으며 의사소통을 위한 교수요목이 증가하면서 좀 더 다양한 접근법이 요구된다고 지적하였다. 문학은 복잡하고 난해한 부분들 때문에 영어 교육에 적용함에 있어 많은 제한을 받아왔고 복잡한 문체나 작가만의 독특한 언어사용으로 인해 실용적 목적에 도움을 주지 못한다는 인식이 강했다.

그러나 문학작품이 영화화되면서 보다 쉽게 대중에서 접근할 수 있는 통로가 생겼고 대중은 원작과 영화를 비교해볼 수 있는 재미와 기회를 갖게 되었다. 한편으로는 대중적 보편성이 오히려 예술의 가치를 떨어트릴 위험이 있다는 우려도 있지만, 문자언어에 국한된 문학체험에서 벗어나 영상언어로 된 작품을 통해 심미적인 경험을 하고 예술적 감동을 공유할 수 있다면 그 자체로 하나의 훌륭한 문학 경험이 될 수 있을 것이다.



영화 속의 문학작품은 ‘주홍 글씨’, ‘제인 에어’등의 예처럼 소설이 각색되어 영화화 되는 경우도 있지만 영화 속에 시가 등장하는 형태도 많다. 잘 알려진 영화 ‘죽은 시인의 사회’에서는 월트 휘트만(Walt Whitman)의 ‘Oh Captain! My Captain!’을 비롯하여 무려 13개의 시가 등장하여 영화를 통한 영시 감상의 풍부한 기회를 제공한다. 이밖에 ‘아웃오브 아프리카’, ‘센스 앤 센서빌리티’ 등 대중적 인기를 얻은 영화에서도 영화적 문맥을 함축적으로 묘사해주는 시를 접할 수 있다(양승갑, 2004).

#### **마. 학습자에게 동기를 부여한다.**

Marley & Duff(1979)는 영화를 수업에 활용하면 학습자의 감정, 상상력 및 사고에 신선한 생명력을 불어넣어 활발하고 역동적인 수업활동을 유도해준다고 했다. 이는 영화가 제공하는 시각적 볼거리, 흥미진진한 스토리 전개, 생동감을 더하는 음향 등으로 흥미와 관심을 유발시켜, 학생들이 수업에 적극적으로 참여할 수 있게 된다는 것이다. 또한 영화 속 원어된 화자의 언어를 이해했을 때 성취감을 느끼게 되며 실제 상황과 같은 영화 장면면에 대해 학생들은 더욱 적극적인 수업 참여태도를 갖게 된다.

#### **바. 후속활동의 안내효과를 가진다.**

영화를 활용한 수업은 수동적인 영화 시청에서 끝나는 것이 아니라 다양한 후속활동을 가능하게 한다. Williams(1983)는 영화가 소집단 토의를 유도하고 학습자 상호간의 의사소통 의욕을 촉진하며 집단 간의 이견 발생시 2차 시청을 주의 집중하게 하는 등 학습자 중심의 학습활동을 유도한다고 했다. 영화를 통해 학습한 내용이 논쟁의 시발점이 되어 학습활동이 끝난

후에도 학습자 상호간에 상이한 의견에 대해 토론할 수 있게 하는 전이활동을 효과적으로 자극할 수 있는 것이다.

## 2. 영화 선정 기준

영화를 활용한 영어교육의 성패는 어떤 영화를 선택하느냐에 달려 있다 해도 과언이 아니다. 영화 자체가 학생들의 흥미를 끌지 못하면 동기유발과 적극적인 학습 참여를 유도하기 어렵고 교수방법의 효과도 반감될 것이기 때문이다.

선행 연구에 의해 밝혀진 적절한 영화 교재의 선정기준을 종합하면 다음과 같다.(McGovern, 1983, Littlewood, 1987, 박진선, 1999)

### 가. 기능적 측면

영화자료는 기능적으로 기계적 장치에 문제를 발생시키지 않는 자료여야 한다. 상영시간은 학습자가 충분히 주의를 집중시킬 수 있는 길이인 30분을 넘지 않아야 하고 깊이 있게 다루기 위해서는 단위 내용을 3~4분으로 나눌 수 있는 것이면 더욱 좋다. 배경음악, 배경소음 등이 학습자들의 집중력을 방해하지 않도록 선명한 것이어야 한다.

### 나. 언어적 측면

특정 장면을 이해하는데 쉽다 혹은 어렵다고 느끼는 것에는 언어의 밀도가 상당한 영향을 미치는데 대화체를 중심으로 진행되는 영화의 경우 사투리나 속어표현, 욕 등이 지나치게 학습자에게 노출되어 부정적 영향을 끼



치지 않도록 학습자의 수준에 맞는 것을 선택한다. 또한 언어의 항목 중 특정한 문법구조, 언어의 기능, 구어표현 등을 실제로 교실에서 활용할 수 있는가를 생각하여 선택해야 한다. 그리고 대사의 속도와 엑센트, 웅얼거림, 영어의 미국, 영국식 발음 등 다양한 자료를 접할 수 있는 것이 유용하다. 언어의 변이형 중 학습자의 수준에 부적합한 것은 피하고 학습자의 필요와 영어 학습 목적에 따라 학습자를 중심으로 담화의 적합성이 고려되어야 한다.

#### 다. 내용적 측면

우선 비디오 장면들은 학습동기를 충분히 유발할 수 있도록 적절한 자극을 줄 수 있는 것이 좋다. 그러기 위해서는 학습내용이 너무 복잡하거나 광범위해서는 안 되며 배경, 등장인물, 학습주제 등도 현실적이며 신뢰성 있고 교육적으로 유의 한다. 또한 학습자의 공감대를 최대화 할 수 있도록 성장 과정에서 겪을 수 있는 심리적 갈등이나 또래 문화를 반영한 것이면 좋을 것이다.

학습자가 영화를 감상하면서 음성적 신호만이 아닌 행동이나, 몸짓, 태도 등의 비언어적인 신호를 인식하고 표현하는 능력을 기를 수 있는 내용이어야 한다. 영화에 기술된 배경은 학습자에게 흥미를 주는 적절한 것으로서 문화적 배경을 통해 문화의 일반적 특성과 특유의 속성을 알 수 있는 것을 선택하는 것이 중요하다.

Wood(1995)는 학생들 관점에서의 선정기준을 언급했는데 위의 기준들과 비교했을 때 내용적 측면이 강조되는 경향이 있다.

(1) 빠른 대화에 대해서 학생들은 꼭 어렵게 느끼는 것이 아니라 다시 보고 이해하려고 노력하기 때문에 영화는 다시 보고 싶을 만큼 재미가

있어야 한다.

(2) 영화 언어적인 측면에서 slang 이란 학생들이 꺼리는 대상이 아니라 오히려 원어민의 다양한 상황에 노출되는 느낌을 주기 때문에 이러한 slang도 기술적으로 지원되어야 한다.

(3) 영화가 학생들의 마음을 움직일 정도로 극적인 측면에서 강력해야 한다.

(4) 학생들이 영화가 제공하는 감정의 단순한 수용자가 아니라 영화와 스스로에 대해 사고할 수 있도록 자극해야 한다.

(5) 좋은 영화란 학생 자신의 라이프스타일과 유사한 상황을 제시하는 것이라기보다는 학생들이 얻을 수 있는 감정 이입의 공간이라고 할 수 있다.

#### 라. 학습활동 측면

영화 속의 등장인물이 학습활동을 유도하는 영향력을 가진 자료가 선정되어야 한다. 또한 학습자의 어학기능을 증진시키기 위해 토론할 만한 내용을 제공하고, 영화의 심층적 의미에 관심을 두어 작품 자체에서 흥미와 적합성을 발견하게 하여 주제를 심층적으로 이해할 수 있도록 해야 한다.

여러 연구자가 제시한 영화 선정 기준에도 불구하고 비디오 영화는 제작의 원래 목적이 교육에 있었던 것이 아니므로 학습자의 연령, 흥미도, 문화적 수용도, 언어의 난이도 등 여러 조건을 충족하는 영화를 선택하기란 결코 쉬운 일이 아니다.

무엇보다 중요한 것은 교사가 위의 기준들을 내재화하여 평소 개봉영화나 비디오 영화를 볼 때 수업에 활용할 가능성을 다각도로 고려해보는 노력이 필요하다. 그리고 수업에 적용해서 교육적 효과가 검증된 영화는 그

정보를 공유하여 영화선정에 소요되는 시간을 줄이 수 있도록 정보공유의 장이 마련되면 좋을 것이다.

### 3. 영어의 4기능 통합 지도

언어 기능의 네 가지 구분 - 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 - 는 이들 기능에서 서로 배타적인 영역이거나 학습의 순서를 나타내기 위한 것이 아니라 기술의 편의상 가장 일반적인 분류에 따른 것이다. 언어의 4기능은 서로 연관이 있어, 한 기능의 향상은 다른 세 기능의 향상을 촉진하며, 한 기능은 다른 기능으로 전이 된다. Brown(2001)은 통합적 언어기능 교육이 실생활에서 통합적으로 사용되고 있는 언어 기능들의 다양한 양상을 보여 줄 수 있고, 학생들로 하여금 여러 가지 언어 기능간의 상관관계를 감지 할 수 있게 해주며, 교사로 하여금 흥미롭고 동기 유발적인 수업을 구안하는데 유연성을 발휘할 수 있게 해준다는 점을 지적, 통합적 접근법을 권장하고 있다.

사실 영어교육에 있어 4기능 통합지도는 전혀 새로운 개념은 아니다. 우리의 일상생활에서의 언어사용을 돌아해보면 가족이나 친구와 대화하고, TV를 시청하고, 신문이나 책을 읽고 그 내용에 대해 주위 사람들과 이야기 하고 , 인터넷을 통해 글을 읽고 쓰고, 메신저로 문자 대화를 나누는 등 말하고 듣고 읽고 쓰는 4기능의 사용이 동시다발적으로 일어나는 것을 발견할 수 있다. 따라서 언어의 4기능을 통합적으로 지도한다는 것은 우리의 실제 언어 생활을 반영하는 지극히 자연스러운 교수방법이라 할 수 있다.

영화는 시청각 매체라는 특성 때문에 듣기나 말하기의 음성기능의 학습 도구로만 인식되기 쉬우나, 교사가 영화를 어떻게 활용 하는가에 따라 읽기, 쓰기의 문자 기능을 위한 학습 자료로도 활용될 수 있다.

다음 표는 영국의 어학 연구소에서 실시한 조사 결과로서 비디오와 같은

시청각 자료를 활용하였을 때 얻을 수 있는 언어 기능 측면에서의 효과를  
도표로 나타낸 것이다(McKnight, 1983).

<비디오가 신장시키는 언어기능>

| skills  | 비율(%) |
|---|-------|
| extensive listening   | 75    |
| intensive listening   | 73    |
| interpretation of non-verbal signals                          | 45    |
| oral production   | 43    |
| student awareness of progress toward target language behavior | 41    |
| writing   | 25    |
| extensive reading   | 11    |

위 표를 보면 비디오가 듣기기능 신장에 기여하는 바가 가장 큰데 이는 비디오 매체의 그 본연적 기능이 보고 듣는데 있기 때문이다. 그러나 듣기 기능의 전이성이 말하기, 쓰기, 읽기 기능 및 비언어적 신호에 대한 해석에도 적지 않은 영향을 미침으로써 언어의 4가지 영역 모두에 활용될 수 있는 매체임을 입증하고 있다.

특히, DVD 영화는 편리한 캡션기능으로 자막을 자유자재로 통제할 수 있어 그 자체로 읽기 자료가 될 수 있다. 또한 영화대본의 경우 대사뿐 아니라 배경이나 생활, 등장인물의 행위 등을 상세히 묘사한 대본을 인터넷에서 쉽게 구할 수 있으며 이 또한 읽기 자료로 손색이 없다. 이 외에도 영화 속 특정 이슈나 주제, 혹은 인물에 대한 쓰기 과업을 제공할 수도 있으며 문학 작품과 연계하여 읽기, 쓰기 활동을 유도할 수도 있다.

이와 같이 더 이상 영화를 시청이라는 일차적인 기능의 매체가 아니라

다양한 교수기법과 과업활동을 토해 영어의 4기능을 통합적으로 확장시켜 나갈 수 있는 복합적 매체로 인식하는 것이 중요하다 하겠다.

## 4. 협동 학습의 개념과 원리

### 가. 협동학습의 개념

협동 학습이란 이질적인 특성을 가진 학습자들이 소집단을 구성하여 학습하고 그들에게 주어진 공동의 학습 목표를 달성하기 위하여 서로 돕고 협력하는 과정에서 자신 및 동료의 학습 효과를 극대화하기 위한 학습 방법이다. 즉, 협동학습의 운영을 통해 상호 작용의 기회를 확대하여 의사소통 능력을 신장시킬 수 있을 뿐만 아니라 상호 협력의 과정에서 영어에 대한 흥미도 및 자신감, 학습동기에서도 긍정적인 평가를 받을 수 있는 학습 방법이다.

Johnson(1975)은 협동 학습이란 단순히 학생들이 같은 책상에 앉아 있거나 과제를 먼저 해결한 학생이 다른 학생을 돕는 것이 아니라고 밝히면서, 공동의 학습 목표를 달성하기 위하여 내용을 분담하여 활동하면서 집단 내의 다른 학생들을 협력의 대상으로 인식하고, 학생 개인의 목표를 집단 내 다른 학생들의 목표 성취에 그 기반을 두고 성취하도록 하는 교수 학습 전략이 협동학습이라고 정의 하였다.

### 나. 협동 학습의 원리

소집단 구성원 사이의 상호작용과 협력을 강조하고 있는 협동학습은, 단순히 소집단을 구성하여 함께 학습하는 ‘기존의 조별학습’과는 차이가 있

다. 협동학습이 이루어지기 위해서는 학생들을 단순히 소집단으로 구성하여 배치하는 것 이외에 Kagan(1994)이 주장하는 협동학습의 4가지 기본 원리가 수업활동 속에 반영되어야 하기 때문이다. 협동 학습의 기초를 이루는 4가지 기본 원리는 다음과 같다.

(1) 동시다발적인 상호작용(simultaneous interaction)

협동학습은 많은 학생들이 동시에 상호작용할 수 있도록 구조화되어 있다. 전통적인 강의식 수업은 교사의 질문에 학생들이 차례로 한 명씩 의견을 발표하는 순차적 학습 구조를 지니고 있다. 기존의 조별학습도 팀 토의 후 각 팀 대표가 순서대로 나와서 결과를 발표한다는 점에서 순차적 구조를 가지고 있다. 반면에 협동학습은 많은 학생들이 동시에 상호작용하고 자기의 생각을 표현할 수 있는 기회를 가지는 동시다발적 구조를 이룬다. 기존 조별학습과 달리 협동학습에서는 각 팀 대표가 동시에 나와 칠판에 팀 토의 결과를 기록하는 방법을 활용하여 동시다발적으로 보는 팀의 토의 결과를 알 수 있다. 이러한 동시다발적인 상호작용은 기존 조별학습보다 시간을 효율적으로 사용할 수 있으며 학생들의 적극적인 참여를 유도할 수 있다.

(2) 긍정적인 상호의존(positive interdependence)

협동학습은 개인이나 팀의 성과가 서로 간에 영향을 주도록 구조화되어 있다. 한 학생의 성취 결과는 그가 속한 팀의 결과와 밀접한 관계가 있으므로 개개인은 긍정적으로 상호 의존하여 문제를 해결할 수밖에 없다. 기존 조별학습은 전통 강의식 수업에 비해 학생 상호간의 의존도가 높기는 하지만 협동학습에 비해서는 상호의존도가 낮은 편이다. 협동학습의 경우 학생들의 관계가 철저하게 구조적으로 엮여져 있기 때문에 협동하지 않고서는 공동의 과업을 달성할 수 없다. 반면에 기존 조별학습의 경우는 그런 구조화된 관계가 느슨하기 때문에 팀을 이루는 학생들의 성향에 따라서 협



동이 잘 이루어지지 않는 경우도 쉽게 발견된다.

### (3) 개인적인 책임(individual accountability)

협동학습에서는 구성원간의 협동을 중시하면서 동시에 구성원 개인에 대한 책임을 분명히 한다. 개인적인 책임이란 학습 과정에서 있어서 집단 속에 자신을 감추는 일이 없도록 개인에 대한 구체적인 역할을 제시하고 그에 대한 책임을 묻는 것이다. 기존 조별 학습에서는 이러한 개인적인 책임이 불명확하기 때문에 ‘무임 승차자’ 나 ‘일벌레’ 또는 ‘방해꾼’ 이 나타날 수 있다. ‘무임 승차자’란 자신은 전혀 공동 작업을 하지 않으면서 팀의 전수를 덩달아 받는 사람이다. ‘일벌레’는 그 반대로 자신의 과제보다 훨씬 더 많은 과제를 하는 사람이다. ‘방해꾼’이란 자기 모듬이나 다른 모듬의 학습 활동까지 방해하는 경우이다. 기존 조별학습에서 성적이 좋지 못한 학생이 공부를 잘하는 학생에게 모든 것을 맡기고 공부를 잘하는 학생은 좋은 점수를 받기 위해서 혼자 작업하는 경우가 발생할 수 있다. 하지만 모두에게 개인적인 책임이 주어져 있는 협동학습에서는 상황이 달라진다. 개인적인 역할을 세부적으로 부여하여 자신의 역할을 충실히 수행할 수 있도록 격려해주고 자신의 책임을 다하지 못한 경우 엄격하게 책임을 물어 집단 속에 개인을 감추는 일이 없도록 해야 한다.

### (4) 동등한 참여(equal participation)

협동학습에서 동등한 참여란 학습자 모두가 적극적으로 활동에 참여할 수 있도록 유도하면서 일부에 의해 독점되거나 반대로 참여하지 못하는 일이 없도록 하는 것이다. 누구나 활동에 참여할 수 있는 기회를 동등하게 부여하고 역할과 책임도 각자에게 동등하게 나누자는 것이다. 전통적 강의식 수업에서는 공부를 잘하거나 활동한 일부 학생만 수업 활동에 참여하는 문제점이 있었고 기존 조별학습에서도 팀 활동에 참여하고 싶지 않으면 그

냥 가만히 앉아 있으면 그만인 상황이 나타날 수 있다. 동등한 참여 측면에서 전통적 강의식 수업과 기존 조별학습이 가진 문제점을 극복할 수 있는 교수, 학습 전략이 협동학습이다. 일반적으로 동등한 참여는 ‘순서 정하기’와 ‘임무분담’을 통해 이루어진다. ‘순서 정하기’는 참여의 기준을 정하는 것으로서 학생들은 참여의 기회를 얻을 뿐 아니라 자기 순서가 되면 잘 참여해야 한다. ‘임무분담’은 각 학생들이 과제의 한 부분에 대해 책임을 지는 것이다. 각 학생이 다르지만 똑같이 배분된 과제를 수행함으로써 동등한 참여를 이끌어 낼 수 있는데, 과제를 배분할 때는 학생의 능력 차이에 맞게 나누는 것이 공평하다.

위의 4가지 기본 원리는 협동학습을 전통적인 강의식 수업과 기존 조별학습과 차별화시켜준다. 특히 기존 조별학습이 가지고 있는 한계를 보완할 수 있게 해주는 것이 협동 학습의 4가지 기본 원리의 적용이다. 이를 토대로 협동학습과 기존 조별학습을 비교(Johnson, Holubec, Roy, 1984)하면 다음과 같다.

#### <조별 학습과 협동학습의 차이>

| 기본 원리       | 조별 학습      | 협동 학습    |
|-------------|------------|----------|
| 동시다발적인 상호작용 | 순차적 구조     | 동시다발적 구조 |
| 긍정적인 상호의존   | 낮음         | 높음       |
| 개인적인 책임     | 불명확        | 명확       |
| 동등한 참여      | 잘 이루어지지 않음 | 잘 이루어짐   |

## 5. 과제 중심 교수법(task-based instruction)

Prabhu(1987)은 학습자가 생각을 통하여 주어진 정보를 이용하여 결과를 얻도록 하는 활동을 과제라고 얘기하고 있다. 학생들이 수행하는 과제는



Nunan(1989)이 얘기하는 두 가지 과제, 즉 실생활 과제(real-world task)와 교육적 과제(pedagogical task) 가운데 교육적 과제에 해당한다. 실생활 과제는 교실에서 실제 세계에서 의 상황을 연습할 수 있도록 하는 과제를 말하며, 교육적 과제는 실제 생활과는 별개로 학습자가 가진 언어 지식으로 목표 언어(target language)를 배우기 위해 행해지는 활동들을 일컫는다.

이러한 교육적 과제들을 수업개선을 위해 적용했을 때 흔히 의사소통적 교수법에서 과제를 수업에 이용할 때의 이상적 상황과는 거리가 있어 혼돈스러운 상황에 마주치기도 한다. 재미있고 흥미로운 수업을 위해 게임의 형식을 빌어 학생들이 과제를 수행하게 했을 때 학생들은 과제 해결을 위해 서로서로 영어로 상호작용하며 의사소통을 하기보다는 과제해결에 필요한 단어만을 사용하거나 우리말로 상호작용함을 자주 마주치게 되는 것이다.

이는 Lee(2004)가 지적하듯이 과제 중심적 교수법이 실제 교실현장에서 의미 있는 의사소통이 가능하게 하지는 않는다. 이러한 한계점에도 불구하고 학생들의 협력학습과 수업활동에 활발한 참여를 촉진한다는 점에서 과제중심 교수법은 그 장점이 충분하다.

### Ⅲ. 연구 내용

#### 1. 영화 선정

앞서 이론적 배경에서 언급한 영화 선정의 기준을 기반으로 나이제한과 언어의 난이도를 우선적으로 고려하되 헐리우드의 지나치게 오락적이거나 폭력적인 영화, 혹은 반대로 너무 교훈적인 영화는 가급적 피하고 재미를 추구하면서도 자연스럽게 메시지가 녹아있는 작품인 영화 ‘What a girl wants’를 선정했다. 이 영화를 선택한 이유를 항목별로 살펴보자.

##### 가. 내용적 측면

이 영화는 고등학교를 갓 졸업한 주인공 데프니가 자신의 존재조차 모르고 있는 그녀의 아버지 헨리를 만나러가서 생기는 일들을 재미있게 그려내고 있다. 또한 인생에서 돈이나 명예보다 더 소중한 것이 가족이라는 메시지를 전해준다. 통통 튀는 매력을 가진 미국 소녀 데프니가 그녀의 아버지를 만나, 경직된 영국 사교계에 데뷔하면서 영국의 귀족문화를 경험한다. 또한 영국 소년 이안과 미국 소녀 데프니, 영국인인 데프니의 아버지 헨리와 미국인인 데프니의 어머니 리비의 러브 라인도 이 영화에서 빼놓을 수

없는 재미꺼리이다.

주인공인 데프니와 본 연구의 학습 대상자인 중3 학생들 사이에는 닮은 점이 많다. 그들은 비슷한 연령대이며, 영국 귀족 문화에 대해서 익숙하지 못하며, 자신의 진로에 대한 고민을 하는 점이 그러하다. 따라서 학습자는 자신과 데프니를 동일시하며, 이 영화에 빠져들 수 있을 것으로 기대된다

## 나. 언어적 측면

이 영화의 주인공인 데프니와 그녀의 어머니는 미국식 영어를 구사하고, 나머지 등장 인물들은 영국식 영어를 구사한다. 이는 우리 학생들에게 미국 영어와 영국 영어의 차이를 보여주는 좋은 자료이다. 특히 영화 초반부에 영국 소년 이안이 미국 소녀 데프니에게 호텔의 시설물을 설명해주는 장면에서는, 데프니는 이안이 사용하는 생소한 영국식 단어 때문에 그의 말을 이해하지 못하는 장면이 나온다. 이 장면을 이용해 학생들에게 미국 영어와 영국영어의 차이점에 대해서 설명 해줄 수 있을 것으로 기대된다.

## 다. 문화적 측면

이 영화는 할리우드 영화이긴 하지만, 영화 속 배경 대부분은 영국이다. 따라서 영국의 왕실 문화를 경험할 수 있는 화려한 연회부터 영국의 서민 문화를 느낄 수 있는 강변의 재래시장에 이르기 까지 다양한 영국의 모습을 볼 수 있다. 우리 학습자들과 마찬가지로, 주인공 데프니는 영국의 귀족 문화에 대해서 전혀 모르는 평범한 10대이다. 그녀는 영국의 유서 깊은 집

안의 정치인 아버지 헨리를 만나, 왕실 패션 쇼, 데뷔 연회, 보트 경주 대회 등의 영국의 왕실 문화를 경험하게 된다. 반대로 이안과 함께하는 시간에는 서민적인 재래시장에서 즐거운 시간을 보내고, 허름한 여행자 숙소에 묵기도 한다. 이와 같이 데프니는 귀족문화와 서민 문화 사이에 서서 우리 학생들에게 이 두 가지 문화를 모두 경험하게 해준다.

## 2. storyline 분석

### 가. 줄거리

고등학교를 갓 졸업하고 자신의 진로에 대해서 고민 중인 미국의 평범한 10대 소녀 데프니는, 우선 모든 고민을 뒤로 하고 그녀의 존재를 전혀 알지 못하는 그녀의 아버지인 헨리를 만나기 위해서 영국으로 향한다. 영국에 혼자 도착한 그녀는, 그녀가 묵을 호텔에서 아르바이트를 하고 있는 영국 소년 이안을 만난다. 이안과 자신의 고민을 공유하며 친해진 데프니는, 이안의 응원에 힘입어, 자신의 아버지인 헨리의 집으로 무작정 들어간다. 헨리의 집에는 이미 그의 약혼녀 클리니스와 그녀의 딸 클라리사가 함께 살고 있다. 데프니의 등장에 당황한 헨리는 어쩔 줄 몰라 하지만, 그의 어머니 조셀린은 데프니를 헨리의 집에 머무르게 한다. 클리니스와 클라리사는 데프니의 등장을 못마땅해 하며, 그녀가 헨리의 집을 떠나길 바라며 데프니를 괴롭힌다. 하지만 씩씩하고 낙천적인 성격의 데프니는 그들의 바람과는 다르게 영국 귀족 사회에 잘 적응해 나간다. 하지만 그 과정에서 데프니는 진짜 자기 자신을 잃어버리고 있다는 느낌을 받게 된다. 또한 이안

과의 관계도 점점 멀어져서 데프니의 마음을 아프게 한다. 그러던 중 데프니는 자신의 데뷔 연회에서 어릴적 부터 꿈꿔왔던 아버지와 딸이 함께 춤을 추는 기회를 갖게 되지만, 이를 글리니스와 클라리사가 빼앗아 버린다. 이에 데프니는 헨리의 집을 떠나 다시 미국으로 돌아온다. 하지만 이미 데프니는 아버지인 헨리와 남자친구인 이안 없는 미국에서의 삶이 허무하게만 느껴진다. 헨리와 이안 역시 데프니 없는 자신들의 생활이 공허하기만 하다. 이에 헨리와 이안은 데프니와 그녀의 어머니 리비를 만나러 미국으로 가고, 이들의 행복한 재회가 이루어진다.

#### 나. 갈등 구조

이 영화는 크게 3가지의 갈등 구조를 갖는다. 첫째, 헨리를 중심으로 그의 옛 연인 리비와 그녀의 딸 데프니, 헨리의 현재 약혼녀 글리니스와 그녀의 딸 클라리사의 충돌이다. 글리니스는 리비가 자신의 자리를 위협하는 것을 견제하고자 하고, 클라리사 역시 데프니가 자신의 위치를 빼앗을 것을 우려해서 그녀를 괴롭힌다.

둘째, 헨리 내면에서의 갈등이다. 집안의 명예를 지키고 상류사회의 규칙에 따르며 안정된 지금의 생활을 이어가기 위해 글리니스와 클라리사를 선택할지, 아니면 사회적 지위와 명예를 뒤로하고, 자신의 친딸인 데프니와 한때 결혼을 약속했던 사랑하는 리비와의 재결합을 선택할지에 대한 고민이다.

셋째, 서로에게 호감을 가지고 있는 데프니와 이안, 데프니를 좋아하는 아미스테드, 아미스테드를 좋아하는 클라리사, 이렇게 네명의 십대가 펼치는 흥미로운 사랑이야기이다.

## 다. 주요 등장 인물

\* 데프니(Daphne Reynolds, Amanda Bynes) - 어릴적 부터 아버지를 만나 함께 춤을 추는 것을 상상하며 자라온 미국의 10대 소녀이다. 혼자서 아버지를 만나러 영국까지 가는 대담한 면을 가지고 있고, 그 나이에 맞는 자유분방함과 생기 발랄함으로 주변의 사람들을 즐겁게 해준다.

\* 헨리(Henry Dashwood, Colin Firth) - 명망 있는 정치인 집안을 이끌어가는 40대 전후의 정치가로, 한때는 데프니의 엄마인 리비와 사랑에 빠져 결혼을 꿈꾸었지만, 집안 사람들의 음모로 자신도 모르게 리비를 떠나 보내게 된다. 데프니와 리비를 위해 자신이 가진 것을 포기할 줄 아는 따뜻한 아빠의 모습을 보여준다.

\* 리비(Libby Reynolds, Kelly Preston) - 헨리와의 결혼이 이루어지진 않았지만, 그들의 아이인 데프니를 혼자서 씩씩하게 잘 키워낸 미국 여성이다. 어쩔 수 없이 헨리를 떠났지만, 여전히 그를 사랑하고 그리워하며 살고 있다.

\* 이안(Ian Wallace, Oliver James) - 데프니가 영국에 가서 만난 동갑의 남자친구이다. 상류사회 출신의 어머니와 평범한 집안 출신의 아버지사이에서 태어난 이안은 상류사회의 답답한 규칙을 따르지 않고, 여러 가지 아르바이트를 하며 열심히 살아가는 성실한 영국 10대 소년이다.

\* 글리니스(Glynnis Payne, Anna Chancellor) - 헨리의 현재 약혼녀이다. 야심 많은 그녀는 데프니의 등장에 당황스러워하며, 골치꺼리로 취급한다.

\* 클라리사(Clariissa Payne, Christina Cole) - 글리니스의 친딸이다. 자신이 마음에 두고 있는 아미스테드를 데프니에게 빼앗길 것을 염려하며 데프니를 곤경에 빠뜨리기도 한다.

\* 아미스테드(Armistead Stuart, Ben Scholfield) - 느끼한 면을 가지고



있는 10대 영국 상류 사회 소년이다. 데프니가 자신을 좋아한다고 생각하며, 그녀가 싫어하는 데도 계속해서 그녀를 귀찮게 한다.

### 3. 차시별 수업내용 선정

영화를 활용한 수업 방안에서 가장 많이 학습되는 부분은 영화 속 대화의 발음, 어휘, 구문 등 언어적 항목일 것이다. 그러나 영화는 음성에 의해 제공되는 언어적 정보 외에도 등장인물의 표정, 행동, 의상, 배경화면 등 시각적 정보가 풍부한 영상 매체이다. 따라서 영화를 원어민의 음성을 접할 수 있는 언어적 재료로서 뿐 아니라, 적극적으로 보고, 듣고, 느끼고, 관찰하고, 추론하고, 해석할 수 있는 매체라는 점을 고려하여 수업 내용을 선정해 보았다.

또한 앞서 이론적 배경에서 살펴본 영어의 4기능 통합지도를 위해서 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기를 적절히 배분하고자 하였고, 효과적인 협동 학습을 위해서 매 활동마다 그에 적당한 형태로 짝활동, 모둠 활동을 구성한다. 각각의 활동은 과제 중심 교수법을 적용하여, 학생 스스로 과업을 해결해 나갈 수 있는 활동을 고안하였다.

본 논문에서는 영화 'What a girl wants'를 활용하여 총 6개의 수업 계획안을 제시한다. 이들은 4개의 활동으로 구성된다.

**\* 연관 짓기 활동(engage activity)** - 수업할 부분에 대한 내용을 연상 시켜줄 수 있는 활동이다. 학생들의 흥미 유발과 재미 증진을 위해 주로 간단한 게임으로 구성된다.

**\* 학습 활동(study activity)** - 학습자들이 중점적으로 학습해야 할 부분을 짚어주는 활동이다. 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 어휘나 문법 요소등을 포함한다.

\* **학습 연습 활동(study practice activity)** - 학습활동에서 학습한 내용을 연습하는 활동이다. 이 활동을 통해서 학습 내용을 보다 잘 이해할 수 있게 도와준다. 이 활동은 언어의 정확한 사용(Accuracy)에 목적을 둔다.

\* **활성화 활동(Activate activity)** - 학습한 내용을 자유롭게 활용할 수 있도록 도와주는 활동이다. 이 활동은 언어의 유창한 사용에 목적을 둔 유창성 활동(Fluency-activity)이다.

각 수업 계획안의 주요 학습내용은 다음과 같다.

\* **1차시 - take의 다양한 사용**

'take'는 영어에서 많이 사용되고, 그 만큼 뜻도 다양하다. 영화에서 사용되는 'take'의 다양한 숙어 형태를 살펴보고, 그 뜻을 학습한다.

\* **2차시 - 영화 삽입곡을 활용한 학습**

영화 삽입곡 'long time coming'과 'Half Life'를 이용해서 이 노래에 나오는 어휘학습, 듣기활동을 한다.

\* **3차시 - 현재 완료형**

영화에서 사용된 현재 완료형을 살펴보고, 그 언어가 사용된 상황과 뜻을 알아본다. 이런 활동을 통해서 현재 완료형을 좀 더 쉽게 이해해 보고자 한다.

\* **4차시 - 읽기 연습**

우리가 외국어로 읽기를 하면서 읽을 꺼리안에 있는 모든 단어의 뜻을 알고 이해하기는 힘든 일이다. 따라서 읽기 기술을 이용해서 우리가 필요로 하는 부분만을 효과적으로 찾아내는 방법을 학습한다.

\* **5차시 - 미국 영어와 영국 영어의 차이점**

미국과 영국은 대표적인 영어 사용 국가이지만, 자세히 살펴보면 두 나라



의 영어는 약간의 차이가 있다. 두 나라 영어의 차이점을 발음의 차이와 철자의 차이로 나눠서 살펴본다.

**\* 6차시 - 정리 활동**

영화 'What a girl wants'에 대한 학생들의 생각과 의견을 정리할 수 있는 활동들로 구성된다.

## 4. 수업 계획안 작성

### 가. 1차시 수업계획안

|       |                                    |
|-------|------------------------------------|
| 적용 대상 | 고등학교 1학년                           |
| 교수 시간 | 50분                                |
| 학습 제목 | 'take'의 다양한 쓰임을 살펴보자!              |
| 학습 목표 | 'take'가 가진 다양한 뜻을 살펴보고 직접 사용도 해본다. |

**\* 연관 활동(Engage Activity)**

|      |             |
|------|-------------|
| 제목   | 문장을 속삭여 보자! |
| 구분   | 4인 1조       |
| 소요시간 | 10분         |
| 준비물  | 문장 카드       |

**활동 내용**

이번 활동에서는 4명의 학생이 한조로 구성된다. 학생들은 임의로 1번부터 4번까지 번호를 정한다. 각 학생들은 문장 하나가 적혀 있는 카드를 받게 된다. 1번 학생은 카드에서 문장을 보고 2번 학생에게 귓속말로 그 문장을 외워서 말한다. 그러면 2번 학생은 3번 학생에게 귓속말로 그 문장을 전하

고, 3번 학생은 4번 학생에게 전달하는 것이다. 각 문장을 2번씩만 말할 수 있다. 최종적으로 4번 학생은 자신이 들은 문장을 적는다. 학생들은 각자 자신이 받은 문장을 순차적으로 전달한다. 즉 1번 문장은 1번 학생 -> 2번 학생 -> 3번 학생 -> 4번 학생 순으로 전달되고, 2번 문장은 2번 학생 -> 3번 학생 -> 4번 학생 -> 1번 학생 순으로 전달되는 것이다. 이 활동에서 사용될 문장은 다음과 같다.

1. We'd better take this slowly.
2. Take your picture and go away.
3. We'll take a short break.
4. Take your hand off my daughter.

위의 문장들은 다음 활동에서 학습하게 될 문장들이다. 이 문장들을 첫 번째 활동에서 사용함으로써 학생들에게 오늘 학습할 주제를 반복적으로 노출 시켜, 학습 효과가 높아지게 한다.

#### \* 학습 활동(Study Boardwork)

|      |                       |
|------|-----------------------|
| 제목   | 'take'의 다양한 뜻을 학습해보자! |
| 구분   | 학급 전체                 |
| 소요시간 | 15분                   |

#### 활동 내용

오늘 공부할 주제는 'take'의 다양한 사용이다. 'take'는 영어에서 흔히 사용되는 단어로써 우리가 학습에 사용하고 있는 'What a girl wants!' 에서도 'take'의 다양한 사용을 볼 수 있다. 'take'가 사용되고 있는 클립들을 하나하나 보면서 그 뜻을 알아본다.

#### 1. take - 받아들이다.(CD1 13'45" ~ 13'57")

Ian : Phone is broken. Elevator none.

Girl : Loo's free.

Daphne : Who's Lou?

Ian : We better **take** this slowly.

(CD1 29'05" ~29'11")

Henry : Some of the people I have to impress **take** it frightfully seriously.

Daphne : Is it like a fashion show?

2. **take a picture** - 사진을 찍다. (CD1 19'50" ~ 20'08")

Henry ; You sit down and tell me who sent you.

The Sun? The Daily Star?

Good heavens, you can't be more than 17.

Go on, **take** your **picture** and go away.

Daphne : I already have a picture of you.

3. **take a break** - 휴식을 취하다. (CD1 48'25" ~ 48'33")

Ladies and gentlemen, we'll **take a short break**. See you in

4. **take a chance/ take chances** - (기회를) 잡다, 가지다.

(CD2 28'40" ~ 28'53")

Libby : That's what you wanted.

Henry : What I wanted? What I wanted was to be given a chance.

Libby : You have had 17 years of **chances**...

and I've had 17 years of waiting for you to **take** them.

(CD2 36'44" ~36'55")

Henry : Over the last few weeks, I've certainly received more support and encouragement from the voters of this constituency than I've ever dared hope for.  
I'd like **take** this **opportunity** to thank you all for that.

5. **take off** - 치우다. (CD2 30'00" ~ 30'07")

Daphne : How dare you, Glynnis?

Glynnis : We don't want a scene now, do we?

Libby : **Take** your hand **off** my daughter or you won't get a scene, you'll get a Broadway musical.

**\* 학습 연습 활동(Study Practice Activity)**

|      |                        |
|------|------------------------|
| 제목   | 'take'를 사용한 예를 만들어 보자! |
| 구분   | 작활동(2인 1조)             |
| 소요시간 | 10분                    |

**활동 내용**

'take'의 많은 용법 중 우리는 앞의 학습활동에서 5가지를 살펴보았다. 앞의 사용들이 학생들에게 좀 더 익숙해 질수 있도록 위의 뜻과 같은 형태로 사용된 예시문장을 학생들은 그들의 파트너와 함께 작문해본다. 그 예는 다음과 같다.

1. take - 받아들이다.

If they offer me the job, I'll take it.

2. take a picture - 사진을 찍다.

Let's take a picture of us!

3. take a break - 휴식을 취하다.

I'm really tired , so I need to take a break.

4. take a chance/ take chances - (기회를) 잡다, 가지다.

If he give you one more chance, you have to take it!

5. take off - 치우다.

Will you take your books off the table?

학생들이 작문하고 있는 동안 교사는 각 조를 살펴보면서 실수를 바로 잡아준다. 학생들은 작문이 끝나면 돌아가면서 자신들의 문장을 발표한다.

#### \* 활성화 활동(Activate Activity)

|      |                           |
|------|---------------------------|
| 제목   | 같은 뜻으로 사용된 'take'끼리 묶어보자! |
| 구분   | 4인 1조                     |
| 소요시간 | 15분                       |
| 준비물  | 문장 카드                     |

#### 활동 내용

각조에는 25장의 문장 카드가 주어진다. 그 문장들은 우리가 앞에서 배운 'take'의 5가지 용법들이 사용된 문장들이다. 학생들은 주어진 카드로 같은 뜻으로 사용된 문장끼리 묶어준다. 즉 5개의 문장이 같은 뜻으로 사용된 한 묶음이 된다. 학생들에게 주어질 카드의 문장들은 다음과 같다.

1. take - 받아들이다.

① We better take this slowly.

- ② If they offer me the job, I'll take it.
- ③ Why should I take the blame for somebody else's mistakes?
- ④ If you take my advice you'll have nothing more to do with him.
- ⑤ Does the hotel take credit cards?

2. take a picture - 사진을 찍다.

- ① Take your picture and go away.
- ② Let's take a picture of us!
- ③ I'll take a picture of you.
- ④ She took lots of pictures in the zoo.
- ⑤ Yesterday, I took a picture of my favorite movie star!

3. take a break - 휴식을 취하다.

- ① We'll take a short break.
- ② I'm really tired ,so I need to take a break.
- ③ Let's take a break.
- ④ She wanted to take a break, but she didn't have time.
- ⑤ We'll take a break in 10 minutes.

4. take a chance/ take chances - (기회를) 잡다, 가지다.

- ① I'd like take this opportunity to thank you all for that.
- ② If he give you one more chance, you have to take it!
- ③ You need to take this final chance.
- ④ She took a chance to get a good job.
- ⑤ They'll take another chances to enter the school.

5. take off - 치우다.

- ① Take your hand off my daughter
- ② Will you take your books off the table?
- ③ The baby was playing with a knife, so I took it off her.
- ④ The sign must be taken down.

⑤ He took some keys out of his pocket.

위에서 보는 바와 같이 문장 카드에서 제시된 문장들은 학생들이 이미 앞의 활동들에서 본 문장도 있고 새로운 문장도 있다. 따라서 학생들은 앞에서 제시되었던 문장들을 기준으로 삼아서 나머지 문장들을 분류해나가는데 도움을 줄 것이다. 학생들의 문장 분류가 끝나면 선생님은 학생들과 함께 각 문장들을 해석해 나가면서 문장들을 분류해본다.

## 나. 2차시 수업 계획안

|       |  |
|-------|--|
| 적용 대상 | 고등학교 1학년   |
| 교수 시간 | 50분  |
| 학습 제목 | 영화 삽입곡을 즐겨보자!  |
| 학습 목표 | * 'Long time coming'의 내용을 알아보고 불러본다.<br>* 'Half Life'를 통해 듣기 활동을 한다. |

### \* 연관활동(Engage Activity)

|      |                          |
|------|--------------------------|
| 제목   | 가사조각을 바르게 배치하고 빈칸을 채워보자! |
| 구분   | 4인 1조                    |
| 소요시간 | 10분                      |
| 준비물  | 가사 카드                    |

### 활동 내용

교사는 각 조별로 가사가 한 줄씩 프린트 되어있는 카드를 나눠준다. 그리고 'Long time coming'을 들려준다. 음악을 들으면서 학생들은 한 줄씩 적혀있는 가사 카드들을 나열해서 노래의 순서에 맞게 배열한다. 또한 빈칸에 알맞은 숙어도 함께 채워 넣는다. 교사는 학생들의 수준에 맞게 2~3번 정도 노래를 더 들려준 뒤, 답을 확인 한다. 노래 가사는 다음과 같다.



CD1(47'13" ~ 48'27")



Long time coming

Everybody wants to be loved

Every \_\_\_\_\_

We all need someone to \_\_\_\_\_ to

Just like a helpless child

Can you whisper in my ear

\_\_\_\_\_ its all right

It's been a long time coming down this road

and now I know what I've been \_\_\_\_\_

Been a long, long highway

And now I see

Love's been a long time Oh been a long time

Love's been a long time coming

빈칸에 들어갈 숙어는 다음과 같다.

|  |
|--|
| once in a while(때때로, 가끔), hold on(붙잡다),<br>Let me know(알려주세요), searching for(찾다) |
|--|

\* 학습 활동(Study Boardwok)



|      |               |
|------|---------------|
| 제목   | 가사를 번역해보자!    |
| 구분   | 4인 1조         |
| 소요시간 | 15분           |
| 준비물  | 가사가 적혀 있는 유인물 |

#### 활동 내용

각 조별로 학생들은 노래 가사를 한글로 번역한다. 번역한 가사는 다음과 같다.

|  |
|--|
| <p>모든 사람들은 항상 사랑받기를 원하죠.<br/>         우리는 의지할 곳 없는 아이들처럼 누군가 붙잡아줄 사람이 필요해요.<br/>         내 컷가에 대고 괜찮다고 속삭여줄래요.</p> <p>이 길을 오는데 오랜 시간이 걸렸어요.<br/>         그리고 이제 내가 찾고 있던 게 무엇인지 알아요.<br/>         멀고도 먼 길이었어요.<br/>         그리고 이제 보이네요.<br/>         사랑이 오는데 오랜 시간이 걸렸어요.<br/>         사랑이 오는데 오랜 시간이 걸렸어요.</p> |
|--|

학생들의 흥미유발과 재미를 위해서 각 조별로 해석한 가사로 반주에 맞춰서 각 조별로 부른다. 모든 조의 노래가 끝나면 어떤 조의 번역이 가장 노래에 잘 어울렸는지도 뽑아 본다.

#### \* 학습 연습 활동(Study Practice Activity)

|      |               |
|------|---------------|
| 제목   | 노래를 함께 불러봅시다! |
| 구분   | 개별 활동         |
| 소요시간 | 10분           |
| 준비물  | 가사가 적혀있는 유인물  |

## 활동 내용

이번 활동에서는 영어로 다 함께 2~3번 정도 불러본다. 2명의 학생을 선정해서 이안과 데프니의 역할극(Roll play)을 한다. 즉, 한명은 이안처럼 멋지게 노래하면서 데프니를 바라보고, 다른 한명은 데프니처럼 이안의 노래를 들으면서 반하는 모습을 역할극 해본다.

### \* 활성화 활동(Activate Activity)

|      |                       |
|------|-----------------------|
| 제목   | 노래 제목 맞추기와 듣기 활동      |
| 구분   | 개별 활동, 4인 1조 활동       |
| 소요시간 | 15분                   |
| 준비물  | 활동지, Half Life 가사 유인물 |

## 활동 내용

데프니가 다시 미국으로 돌아온 뒤, 데프니, 헨리, 이안의 공허한 생활을 보여 줄때 그 뒤에 흐르는 음악이 'Half Life' 이다. 이 노래는 이들의 모습을 잘 표현하고 있는데, 제목이 이 장면을 압축해서 표현해준다. 그래서 이 노래는 학생들에게 제목을 알려주지 않고 학생들이 이 노래 제목을 추측해보도록 한다. 먼저 교사는 다음과 같은 활동지를 학생들에게 나눠준다.



I'm awake in the afternoon.

\_\_\_\_\_ and it's one of those moments,  
when everything is so clear

Before the truth goes back into hiding, I want to decide.  
Cause it's worth deciding to work on finding something more than this  
fear.

\_\_\_\_\_.  
Don't you see I'm breaking down.

Lately, something here don't feel right.

\_\_\_\_\_.  
Is there really no escape?  
No escape from time of any kind

Lately, something here don't feel right.

\_\_\_\_\_.  
Is there really no escape?  
No escape from time of any kind.

Lately, something here don't feel right.

\_\_\_\_\_.  
I am breaking down.

Wake me, let me see the daylight.

\_\_\_\_\_  
Let's you and I escape.  
Escape from time

이 활동지에는 제목이 나와 있지 않고, 제목이 나오는 가사도 빠져있다. 또한 앞의 'Long time coming'과는 달리 빈칸이 모두 단어가 아닌, 문장이 통째로 빠져있다. 하지만, 가사가 비교적 쉽기 때문에 학생들이 노래를 몇 번 반복해서 들으면, 충분히 가사를 적어 넣을 수 있을 것으로 생각된다. 또한 가사들을 다 적어 넣고 나면, 자연스럽게 제목도 추측이 가능할 것으로 기대된다. 학생들이 개별적으로 위의 활동지를 수행하고 난 뒤, 4인 1조로 모여서 자신들의 답을 비교해본다. 혹시나 서로 다른 부분이 있다면 표시를 해둔다. 교사는 학생들의 비교 활동이 끝나고 나면, 다시 한번 노래를 들려준다. 학생들은 최종적으로 확인을 한다. 이 활동이 끝나면, 교사는 다음과 같은 'Half Life'의 가사를 학생들에게 나눠준다.

Half-Life - CD2(32'54" ~ 34'50")

I'm awake in the afternoon.

I fell asleep in the living room and it's one of those moments,  
when everything is so clear

Before the truth goes back into hiding, I want to decide.

Cause it's worth deciding to work on finding something more than  
this fear.

Maybe, I need to see the daylight to leave behind this half-life.

Don't you see I'm breaking down.

Lately, something here don't feel right.

This is just a half-life.

Is there really no escape?

No escape from time of any kind

Lately, something here don't feel right.

This is just a half-life.

Is there really no escape?  
 No escape from time of any kind.

Lately, something here don't feel right.  
 This is just a half-life without you.  
 I am breaking down.

Wake me, let me see the daylight.  
 Save me from this half-life.  
 Let's you and I escape.  
 Escape from time

위의 가사 유인물로 학생들은 자신들이 작성한 답이 맞는지 확인해보고,  
 다 같이 노래도 불러본다.

#### 다. 3차시 수업 계획안

|       |   |
|-------|---|
| 적용 대상 | 고등학교 1학년  |
| 교수 시간 | 50분   |
| 학습 제목 | 현재 완료형에 대해서 알아본다.   |
| 학습 목표 | <ul style="list-style-type: none"> <li>* 현재 완료형의 개념을 이해한다.</li> <li>* 현재 완료형을 사용한 문장을 만들어서 말해본다.</li> </ul> |

#### \*연관 활동(Engage Activity)

|      |           |
|------|-----------|
| 제목   | 진실 혹은 거짓! |
| 구분   | 4인 1조     |
| 소요시간 | 10분       |
| 준비물  | 점수판       |

## 활동 내용

학생들은 4명이 한조가 되어서 한 학생당 3개의 문장을 쓴다. 이때 학생들이 쓰는 문장은 자신의 경험에 대한 것들을 쓰는데, 이 문장들은 거짓 문장일수도 있고, 사실을 말하는 문장일수도 있다. 작문이 끝나면, 학생들은 돌아가면서 자신의 문장을 한 문장씩 읽고, 나머지 학생들은 그 문장이 True 인지 False 인지 맞춰본다. True or False를 맞추면 한 문장 당 10점을 획득한다. 점수를 각 조당 주어진 점수판에 기록한 뒤, 그 점수를 계산해서 우승자를 정한다.

예를 들어 , 학생 A가 다음과 같은 문장 3개를 쓴다.

1. Yesterday, I went to movie theater.
2. Last summer vacation, I visited my aunt's home in Seoul.
3. I saw a famous movie star in PIFF.

학생 A와 같은 조인 학생 B, C, D도 자신의 경험에 대한 문장을 각각 3개씩 작문한다. 모두의 작문이 끝나면 학생 A부터 한 문장을 읽고 , 그것을 들은 나머지 학생들은 그 문장이 True 인지 False 인지를 예측해서 말한다. 예측을 다 들은 학생 A는 자신의 문장이 True인지 False 인지를 말한다. 이런 방식으로 학생 A, B, C, D는 돌아가면서 활동을 진행한다.

## \* 학습 활동(Study Boardwork)

|      |                   |
|------|-------------------|
| 제목   | 완료형에 대해서 학습해 봅시다! |
| 구분   | 학급 전체             |
| 소요시간 | 15분               |

## 활동 내용

이번 활동에서는 현재완료에 대한 문법적인 내용을 공부한다. 과거에 일어난 동작, 상태가 현재까지 영향을 미칠 때 현재완료라 하며, 「have[has]+과

거분사(p.p)」로 나타낸다.

현재 완료는 4가지 경우로 나뉘어 볼 수 있다.

첫 번째로 , 완료(막~했다)의 뜻을 가지는 경우로서, just, now, already, yet 등과 함께 사용된다. 예를 들어 'Have you already finished your homework?' 와 같은 문장을 만들어 볼 수 있다.

두 번째로 , 계속 (지금까지 계속~하고 있다)의 경우로써 , for, since 등과 함께 사용된다. 예를 들어 'She has lived here for ten years.'와 같은 문장을 만들어 볼 수 있다.

세 번째로 , 경험(~해본 적이 있다)의 경우로써 , ever, never, once, before 등과 함께 사용된다. 예를 들어 'Have you ever seen a ghost?' 와 같은 문장을 만들어 볼 수 있다. Ever, never 등의 부사는 have와 과거분사 사이에 온다.

have[has]not[never]+과거분사(~한 적이 없다)

ex) I have never been to Seoul.

마지막 네 번째로 , 결과(~해 버렸다)의 경우로써 , 예를 들어 'He has lost his watch.'와 같은 문장을 만들어 볼 수 있다.

현재완료는 과거를 나타내는 부사(구) (just now, yesterday, last night, two years ago 등)나 의문사 when과 함께 쓸 수 없다.

ex1) When have you been to Spain?(×)

→ When did you go to Spain?(○)

ex2) He has come back from America yesterday.(×)

→ He came back from America yesterday.(○)

#### \* 학습 연습 활동(Study Practice Activity)

|      |                        |
|------|------------------------|
| 제목   | 영화속에 나타난 현재 완료형을 살펴보자! |
| 구분   | 작활동(2인 1조)             |
| 소요시간 | 10분                    |
| 준비물  | 활동지                    |

활동 내용



2명이 한조로 구성된 학생들에게 교사는 다음과 같은 활동지를 나눠준다.



Daphne : Maybe I shouldn't \_\_\_\_\_.

I can tell this is a big shock for you.

I'm freaking out, and I'\_\_\_\_\_ since I was two.

Don't get me wrong, freaking out in a good way.

I'\_\_\_\_\_ about this my whole life.

Not that exact entrance, of course.

I imagined something more graceful.

I can see now that it was probably a mistake.

I shouldn't have come.

Henry : Sorry, did you just say you'\_\_\_\_\_ about this your whole life?

Daphne : Yeah.

Grandmother : Good. Now we'\_\_\_\_\_ that settled,  
how about some tea and a piece of fruitcake?

교사는 학생들이 한번 읽어 볼 수 있는 시간을 준 뒤, 이 부분에 해당하는 무비 클립을 학생들에게 보여주고, 학생들은 그 클립을 보고 들으면서, 빈 칸에 해당하는 단어를 채워 넣는다. 답은 다음과 같다.

(CD1 21'33" ~ 22'10")

Daphne : Maybe I shouldn't **have come**.

I can tell this is a big shock for you.

I'm freaking out, and I'**ve known** since I was two.

Don't get me wrong, freaking out in a good way.

I've **dreamt** about this my whole life.

Not that exact entrance, of course.

I imagined something more graceful.

I can see now that it was probably a mistake.

I shouldn't have come.

Henry : Sorry, did you just say you've **known** about this your whole life?

Daphne : Yeah.

Grandmother : Good. Now we've **got** that settled,  
how about some tea and a piece of fruitcake?

위에서 보는 바와 같이 빈칸은 모두 완료형이다. 학생들의 수준에 따라서 2~3번 더 클립을 재생해서 보여준다. 대부분의 학생들이 빈칸을 채워 넣고 난 후에, 교사는 학생들과 함께 정답을 확인한다.

다음 단계로 학생들은 자신의 파트너와 함께, 완료형이 포함된 위 5문장을 우리말로 번역해본다. 답은 다음과 같다.

1. 아마도, 내가 오지 말았어야 했군요!
2. 2살 이후로 나는 이 사실을 꼭 알았어요!
3. 나는 이 순간을 내 평생 동안 꿈꿔왔어요.
4. 네가 평생 동안 이 사실을 알고 있었다고 방금 말했니?
5. 자, 이제 정리가 된 것 같네요.

학생들은 우리말로 번역을 끝낸 뒤에는 위의 문장들이 앞의 스터디 보드워크에서 배운 4가지 현재완료형의 용법 중 어느 곳에 속하는지 판별해서 각각에 적어본다. 답은 다음과 같다.

1. 결과, 2. 계속, 3. 계속, 4. 계속, 5. 완료

학생들의 번역하기와 용법 판별하기가 끝나면 선생님은 학생들과 함께 답

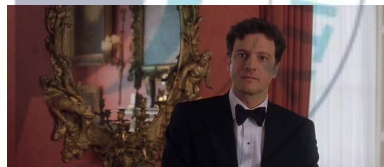
을 확인한다.

**\*활성화 활동(Activate Activity)**

|      |                           |
|------|---------------------------|
| 제목   | 영화속 장소로 가보자!              |
| 구분   | 4인 1조                     |
| 소요시간 | 15분                       |
| 준비물  | 등장 인물 사진, 영화 속에 나오는 장소 사진 |

**활동 내용**

학생들은 4명이 한조가 되어서 각 조당 주어진 캐릭터 사진 중에서 자신이 마음에 드는 캐릭터를 한명씩 고른다. 학생들에게 주어지는 캐릭터는 데프니, 이안, 헨리, 리비 이렇게 4사람이다. 사진은 다음과 같다.



캐릭터 선택이 끝나면, 학생들은 장소 카드를 가운데에 얹어놓고 돌아가면서 한 장씩 펼쳐본다. 그리고 장소에 따라서 완료형을 적절히 사용해서 문장을 만들어서 말한다. 한 학생이 문장을 말하면 다른 학생들은 그 문장이 현재 완료형 중에서 어떤 용법에 속하는지 답해본다.

장소 카드는 다음과 같다.

1. China Town in N.Y.



2. Desert in Morocco



3. Garden party



4. London in Britain



5. Regatta

6. Wedding reception



예를 들어 데프니가 되기로 한 학생은 차이나 타운 카드를 보면서 이렇게 말한다. 'I have just leaved from China Town in N.Y.' 그러면 나머지 학생들은 '완료적 용법' 라고 말한다.

헨리가 되기로 한 학생은 런던 카드를 보면서 'I have lived London for 40 years.' 라 말하고 나머지 학생은 '계속적 용법'이라 말한다.

이안이 되기로 한 학생은 모로코 사막을 보면서, 'I have never been to desert in Morocco.' 라 말하고 나머지 학생들은 '경험적 용법' 이라 말한다.

리비가 되기로 한 학생은 웨딩 리셉션 카드를 보면서 'I have decided to meet Henry again in wedding reception.' 라고 말하고 , 나머지 학생들은 '결과적 용법' 이라 말한다.

학생들의 조별 활동이 끝나면, 선생님은 각 조별로 한 문장씩을 발표시키고 각각의 용법들을 확인함과 동시에 혹시나 있을지 모를 오류를 바로잡아 준다.

#### 라. 4차시 수업 계획안

|       |   |
|-------|---|
| 적용 대상 | 고등학교 1학년  |
| 교수 시간 | 50분   |
| 학습 제목 | 대본을 이용한 읽기 연습   |
| 학습 목표 | <ul style="list-style-type: none"> <li>* 스캐닝과 스키밍을 이용하여 영화 대본을 읽어본다.</li> <li>* 대본속에 있는 숙어의 뜻을 알아본다.</li> </ul> |

\* 연관 활동(Engage Activity)



|      |                      |
|------|----------------------|
| 제목   | 카드에 적인 숙어와 뜻을 연결해보자! |
| 구분   | 4인 1조                |
| 소요시간 | 10분                  |
| 준비물  | 숙어 카드                |

#### 활동 내용

이번 수업에서 사용할 스크립트에는 유용한 숙어들이 포함되어있다. 숙어는 원래 단어 하나하나의 뜻을 알아도 그 단어들이 함께 있을 때의 뜻을 몰라서 해석이 불가능한 경우가 많다. 그래서 오늘 학습할 스크립트에서 학생들이 알아두면 좋을 숙어를 골라서 뜻과 매치시켜보면서 숙어의 뜻을 자연스럽게 알게 하는 것이 이번 활동의 목적이다.

각 조별로 학생들은 숙어가 적혀있는 카드 한 묶음과 그 뜻이 적혀있는 카드 한 묶음을 받는다. 그리고 숙어와 그 뜻을 매치시킨다. 학생들의 활동이 끝나면 선생님은 학생들과 함께 숙어의 뜻을 확인한다.

다음의 표는 학생들이 받게 될 숙어 카드와 뜻 카드이다.

|                           |                   |
|---------------------------|-------------------|
| be supposed to            | ~하기로 되어있다.        |
| It's up to you            | 너에게 달려있다.         |
| It's my turn              | 내 차례다.            |
| show up                   | 나타나다.             |
| make out                  | 화해하다.             |
| end up                    | 결국(어떤 처지에)처하게 되다. |
| Like father like daughter | 부전녀전              |
| happily ever after        | 그 뒤로 쭉 행복하게 살다.   |

#### \* 학습 활동(Study Boardwork)

|      |          |
|------|----------|
| 제목   | 스캐닝과 스키밍 |
| 구분   | 학급 전체    |
| 소요시간 | 15분      |

#### 활동 내용

학생들이 외국어 학습에 있어서 가장 많이 접하게 되는 부분이 바로 읽기 (reading)이다. 읽기 능력이 뛰어난 학생들은 시험에 있어서 유리한 고지를 차지할 수 있다. 따라서 이번 학습 활동에서는 읽기에 사용하면 좋은 테크닉들을 학습해본다.

#### \* skimming

읽을 꺼리(reading material)를 빠르게 읽고 세부내용에는 관심을 갖지 않고 전체 주제(main idea)만을 알아내는 것이다.

ex)

1. In the future, everyone will have a helicopter.

All the cars, buses and trains will be in museums.

People won't walk at all.

-> transport

2. There won't be any books in the future.

People will watch videos all the time, and they'll be able to get information about everything from their computers.

-> books

3. Children won't go to school, because they'll have computers and robots at home. The robots will teach them everything.

-> education



**\* scanning**

읽을꺼리(reading material)를 빠르게 읽고 자신이 원하는 특정 정보 (specific information)만을 찾아내는 것이다.

ex)

The Sam's family lived near the sea.

They made canoes from trees.

When the they went fishing they used the canoes.

They fished either close to the coast or out at sea.

1. What did the Sam's family eat? (fish)
2. How did they get their food? (They use the canoes.)

**\* 학습 연습 활동(Study Practice Activity)**

|      |                              |
|------|------------------------------|
| 제목   | 영화 대본을 이용해서 스캐닝과 스키밍을 연습해보자! |
| 구분   | 개별 활동                        |
| 소요시간 | 10분                          |
| 준비물  | 영화 대본                        |

**활동 내용**

교사가 학생들에게 영화 속에 나오는 데프니의 나레이션 대본 2개를 나눠 준다. 이 나레이션에는 앞의 활동에서 학습했던 숙어들이 포함되어있다. 학생들은 이 대본을 이용해서 읽기 테크닉을 연습해본다.  
다음은 학생들이 받게 될 대본이다.

<대본1> CD1(11'05" ~ 11'35")



I thought maybe the answer was taking a year or two off before college to find out what I'm **supposed to** do with my life.

But deep down, I think I've always known...

what I really need more than anything else in the world is to find him... to find my dad.

Mom, you always said **it was up to** me to write the rest of my story, but you've been writing it for me, Mom.

Now **it** has to **be my turn**.

<대본2> CD2(43'45" ~ 44'10") + CD2(44'50" ~ 45'15")



So I finally got my father-daughter dance.

Of course, it got interrupted when my boyfriend **showed up**.

And then my parents started **making out**.

But sometimes, things aren't exactly how you always imagined.

They're even better.

My parents got married again. This time, it was legal. I think.

As for me, I didn't **end up** at NYU.

But before you get too disappointed, I did get into Oxford.

What can I say? **Like father like daughter**.

It was my own **happily ever after**.

스캐닝을 위한 질문과 답은 다음과 같다.

script1

What will Daphne do?(데프니는 앞으로 무엇을 할 예정인가?)

She will find out her father.(그녀의 아버지를 찾을 예정이다.)

script2

What's the name of Daphne's university?(데프니가 입학한 대학의 이름은 무엇인가?)

It's Oxford.(옥스포드입니다.)

스키밍을 위한 질문과 답은 다음과 같다.

script1

What's the main idea of script1?(스크립트1의 주제는 무엇입니까?)

Daphne wants to meet her father.(데프니는 그녀의 아버지를 만나길 원한다.)

script2

What's the main idea of script2?(스크립트2의 주제는 무엇입니까?)

Daphne and her family live happily.(데프니와 그녀의 가족은 행복하게 살고 있다.)

대본 1, 2의 해석본은 다음과 같다.

대본1

대학을 가기 전에 내가 평생 하고 싶은 일을 발견하는 데는 일년 혹은 이년이 걸릴지도 몰라요. 하지만 난 항상 가슴속 깊이 느껴왔어요. 세상 그 무엇보다 내게 필요한 것은 그를 찾는 거란걸,,, 아빠를 찾는 거란 걸요. 엄마만 항상 내게 내 이야기의 나머지를 써 나가는 건 나라고 할하곤 했지만, 여태껏 나를 대신해 엄마가 써왔죠. 이제 내 차례가 된 것 같아요.

대본2

난 마침내 아버지와 춤을 추게 되었던 것이다. 물론, 내 남자친구가 나타나

는 바람에 끝나 버렸지만 말이다. 그리고 나의 부모님은 다시 사랑하기 시작하셨다. 때로는 당신이 생각한 그대로 일이 풀리지 않을 때도 있다. 훨씬 더 잘 풀릴 때도 있다.

우리 부모님은 다시 결혼하셨다. 이번에는 합법적인 것이다. 난 그렇게 생각한다. 나의 경우를 살펴보면 나는 뉴욕대학에 들어가지 못했다. 하지만 너무 실망하지 마시라. 나는 옥스퍼드 대학에 들어갔다. 무슨 말이 더 필요하겠어? 부전녀전 이지! 이것이 나의 행복한 이야기이다.

#### \* 활성화 활동

|      |                   |
|------|-------------------|
| 제목   | 영화 대사를 듣고 질문에 답하기 |
| 구분   | 개별 활동             |
| 소요시간 | 15분               |
| 준비물  | 영화 장면, 질문 카드      |

#### 활동 내용

교사는 선정된 4개의 영화장면을 화면을 제외한 음성만을 학생들에게 들려준다. 질문은 음성을 듣기 전에 한번, 음성을 들은 후에 한번을 들려준다.

A (CD1 3'05" ~ 3'40")

Henry brought Libby to England to meet his family and to get married for real. But fate was not so kind this time. She was definitely not what they were expecting. But when Henry's father suddenly died...

Libby knew there'd be more pressure on him to lead a certain kind of life... because he was now Lord Dashwood...and Libby was no one's idea of a lady.

#### Q&A

What is the event that Henry get more pressure? <His father's death.>

B (CD1 6'50" ~ 7'20")

Noelle : What are you doing here?  
Daphne : I'm clearing the chicken cacciatore.  
Noelle : My God, that is so funny! Guess what!  
I'm interning at Jenkins and Taylor, before I go to Duke,  
prelaw. What's next for you?  
Daphne : The dessert, a selection of sorbets.  
Noelle : No, where are you going to college?  
Daphne : That would be the University of the Undecided.  
Noelle : Is that in Ohio?  
Daphne : Undecided, Ohio.

Q&A

What's the name of Nolle's college? <It's Duke.>

C(CD1 14'10" ~ 14'35")

The voters choose to give me. That's why I'm standing in this election. Thank you very much.  
Lord Dashwood, who will marry his fiancée, Glynnis Payne in the presence of the Queen this summer, will also inherit a stepdaughter, the lovely Clarissa Payne. It's this surprising announcement of Lord Dashwood's that has sent shock waves through Westminster.  
He now appears to be an unstoppable political force.

Q&A

When will Henry be married? <He will be married in this summer.>

D (CD1 43'05" ~ 43'40")

Her mother is about to marry my son and gain a title and all that goes with it. For years, Alistair tried to elevate his position through my husband's political career and now he's got his claws into Henry. For people like Alistair and Glynnis, social standing is everything.

Pull!

It's silly, but they live by it. And I lived by it, too, once.

Till I saw what a toll it took on the people who I love most.

Believe me, dear, there'll be plenty of people rooting for you to fail.

That's what makes it such fun!

#### Q&A

What's the most important thing for Alistair and Glynnis?

<It's social standing.>

#### 마. 5차시 수업 계획안

|       |   |
|-------|---|
| 적용 대상 | 고등학교 1학년  |
| 교수 시간 | 50분   |
| 학습 제목 | 영국 영어와 미국영어의 차이                                       |
| 학습 목표 | * 영국 영어와 미국 영어의 차이를 알아본다.<br>* 영국식 발음과 미국식 발음을 연습해본다. |

#### \* 연관 짓기 활동(Engage Activity)

|      |  |
|------|--|
| 제목   | 미국식 단어와 영국식 단어   |
| 구분   | 4인 1조  |
| 소요시간 | 10분  |
| 준비물  | 데프니와 이안의 첫 만남 장면(CD1 13'30" ~ 14'00"),<br>미국 단어 카드, 영국 단어 카드 |

활동 내용

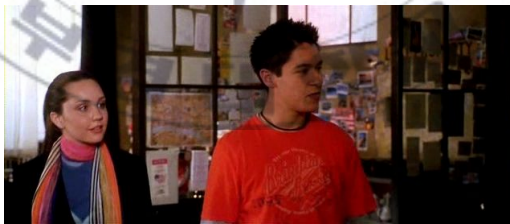


미국인인 데프니와 영국인인 이안이 호텔에서 처음 만나는 장면에서 이안이 호텔 내부의 편의 시설을 설명해주는데, 이안이 사용하는 단어를 데프니는 알아듣지 못한다. 둘 다 영어가 모국어이지만, 영국 영어와 미국 영어의 차이점 때문에 이런 일이 생긴 것이다. 우리나라 학생들은 주로 미국 영어를 학습하기 때문에 우리 학생들도 데프니와 마찬가지로 이안의 말을 알아듣기는 쉽지 않을 것으로 예상된다. 그래서 이번 활동에서는 이안이 사용한 영국식 단어와 우리 학생들이 익히 알고 있는 미국식 단어를 매칭시켜보는 활동을 해본다.

먼저 선생님은 학생들에게 이안과 데프니의 첫 만남 장면을 자막 없이 보여준다. 그 뒤 학생들을 4명이 한조로 나누어서 한 조당 하나의 영국 단어 카드와 미국 단어카드를 준다. 카드를 받은 학생들은 뜻이 같은 미국식 단어와 영국식 단어를 짝지어본다. 학생들의 활동이 끝나면 선생님은 학생들과 함께 답을 확인한다. 이때 선생님은 단어들의 짝을 확인함과 동시에 그 단어의 한국어 뜻도 함께 확인한다.

다음은 학생들과 함께 볼 장면의 스크립트이다. 대본상에서 진하게 표시된 단어들이 학생들이 매칭 활동을 할 단어들이다.

Great Britain Grand Hotel에서의 데프니와 이안의 첫 만남 장면.



Ian : Come on, I'll show you around. So the kitchen's through there.

Common room's down the hall. I should warn you the **dog and bone's** on the blink and we've no **lift** here.

Daphne : Ha?!

Ian : **Phone** is broken. **Elevator** none.

British girl : **Loo's** free.

Daphne : Who's Lou?



Ian : We'd better take this slowly.

위와 같이 영화에서는 3개의 단어가 언급되는데 , 여기에 3개의 단어를 더 해서 6개의 단어를 학생들은 매칭 시켜볼 것이다. 단어들은 다음과 같다.

| British word | American word |
|--------------|---------------|
| dog and bone | phone         |
| lift         | elevator      |
| loo          | toilet        |
| football     | soccer        |
| flat         | apartment     |
| sweets       | candy         |

단어의 한국어 뜻은 위에서부터 순서대로 , 전화기 , 엘리베이터 , 화장실, 축구 , 아파트 , 사탕이다.

#### \* 학습 활동(Study Boardwork)

|      |                         |
|------|-------------------------|
| 제목   | 미국 영어와 영국 영어의 차이를 살펴보자! |
| 구분   | 학급 전체                   |
| 소요시간 | 15분                     |

#### 활동 내용

영국 영어와 미국영어의 차이점을 발음과 철자 이렇게 2가지로 나눠서 살펴본다.

첫 번째로 발음의 차이를 살펴본다. 영국식 발음에서는 r 이 모음 앞에 올 때를 제외하고는 r 은 발음하지 않는다. 즉 r 뒤에 자음이 오거나 r 로 끝나는 단어의 경우에는 r 은 발음되지 않는다. 미국에서는, 동부 New England 와 남부 일부지역에서는 영국식 발음을 따르지만, 중부 지역과 서

부지역에서는 r 이 모든 위치에서 발음된다.

예를 들어 ‘The mother and the father in the department store.’ 라는 문장을 보면, 영국식 발음은 ‘mother’ 과 ‘father’ 에서만 r 이 발음 되지만, 미국식 발음은 ‘mother’ , ‘father’ ,에서 뿐만 아니라, ‘department’ 와 ‘store’에서도 r 은 모두 발음된다.

또한 o 발음의 차이가 두드러지게 나타나는데 , 영국에서는 o 가 입술을 둥글게 한 채로 열린/o/로 발음되지만, 미국에서는 입술을 둥글게 하지 않고, 짧은 /a/와 같이 발음한다.

예를 들어 ‘cod’, ‘dog’ , ‘bomb’ , ‘orange’ 와 같은 단어를 보면, 영국식 발음은 /o/로 발음되고, 미국식 발음에서는 /a/로 발음된다.

두 번째로 철자의 차이를 살펴본다. Webster가 제안한 철자 수정 방안에 따라 미국 철자 체제에 변화가 일어났다. 그가 제시한 수정 사항을 살펴보면 , music, physic, logic, 등의 단어에 있어서 단어의 제일 마지막에 나오는 ‘k’를 적지 않는 것이다.

그리고 center, fiber , theater, scepter , theater, meter 와 같은 단어에 있어서 re 대신에 er을 쓴다.

또한 , disk , skeptic , socker , ankle 과 같은 단어에서는 c 대신에 k를 사용하고 , honor , favor , check , mask, risk, bolt , font 등의 단어에서는 u 를 쓰지 않는다. inquiry , dispatch , insure, inclose, intrust, indorse, gasoline 등의 단어에서는 e 대신에 i 를 사용한다.

마지막으로 defense, pretense , recompense 와 같은 단어에서는 c 대신에 s를 사용한다.

#### \* 학습 연습 활동(Study Practice Activity)

|      |                         |
|------|-------------------------|
| 제목   | 미국식 발음과 영국식 발음을 직접 해보자! |
| 구분   | 짝활동(2인 1조)              |
| 소요시간 | 10분                     |
| 준비물  | 활동지(work sheet)         |

활동 내용

스터디 보드 워크에서 예를 들었던 단어와 문장들을 그대로 활동지에 답아서 학생들이 조별로 연습 할 수 있게 도와주는 활동이다. 선생님은 학생들을 2명이 한조가 되게 반을 나누고 각조에는 활동지를 한 장씩 준다. work sheet은 다음과 같다.

|  |  |
|--|--|
| 1. 다음의 문장에서 밑줄 친 단어에서 ‘r’ 이 발음이 되면 괄호 안에 동그라미(O)를 , 발음이 되지 않으면 엑스포시(X)를 하세요. |  |
| <b>American</b>  | The <u>mother</u> and the <u>father</u> in the <u>department</u> <u>store</u> .<br>( ) ( ) ( ) ( ) |
| <b>British</b>   | The <u>mother</u> and the <u>father</u> in the <u>department</u> <u>store</u> .<br>( ) ( ) ( ) ( ) |
| 2. 빈칸에 알맞은 미국식 철자와 영국식 철자를 넣어 보세요.   |  |
| <b>American</b>  | <b>British</b>   |
| music  |  |
|  | centre   |
| disk   |  |
|  | honour   |
| inquiry  |  |
|  | defence  |

학생들은 이 활동지를 앞의 스터디 보드워크에서 학습한 내용을 생각하며 빈칸을 채워 넣는다. 학생들의 활동이 끝나면 선생님은 학생들과 함께 답을 체크한다. 답은 다음과 같다.

|  |
|--|
| 1. 다음의 문장에서 밑줄 친 단어에서 ‘r’ 이 발음이 되면 괄호 안에 동그라미(O)를 , 발음이 되지 않으면 엑스포시(X)를 하세요. |
|--|

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>American</b>                    | The <u>mother</u> and the <u>father</u> in the <u>department</u> <u>store</u> .<br>( O ) ( O ) ( O ) ( O ) |
| <b>British</b>                     | The <u>mother</u> and the <u>father</u> in the <u>department</u> <u>store</u> .<br>( O ) ( O ) ( X ) ( X ) |
| 2. 빈칸에 알맞은 미국식 철자와 영국식 철자를 넣어 보세요. |  |
| <b>American</b>                    | <b>British</b>   |
| music                              | musick   |
| center                             | centre   |
| disk                               | disc   |
| honor                              | honour   |
| inquiry                            | enquiry  |
| defense                            | defence  |

**\* 활성화 활동(Activate Activity)**

|      |                |
|------|----------------|
| 제목   | 영화속 인물이 되어 보자! |
| 구분   | 작활동(2인 1조)     |
| 소요시간 | 15분            |
| 준비물  | 영화 장면 , 대본     |

**활동 내용**

이번 활동에서는 학생들이 직접 영화 속 한 장면의 주인공이 되어서 주어진 장면을 역할극 해본다. 앞에서 학습한 것과 같이 영국식 영어와 미국식 영어는 그 발음에 있어서 차이를 보인다. 이 활동을 수행하기 전에 선생님은 학생들이 대사를 완벽히 외우는 것도 중요하지만, 캐릭터들의 발음을 가능한 비슷하게 따라해 보는 것도 중요하다는 것을 지적해준다. 선생님은 학생들이 롤 플레이할 3종류의 영화 장면을 학생들에게 보여준

다. 그 뒤 학생들을 2명이 한조가 되도록 구성하고, 각조에 한가지의 스크립트를 정해준다. 학생들에게 스크립트의 선택을 맡기면 한 가지 스크립트에만 편중되는 현상이 생길 수 있으니 선생님이 적당히 배분해준다. 학생들은 5분간 자신에게 주어진 클립의 주인공들과 같은 발음, 행동, 표정 등을 연습한다. 학생들이 준비가 되면, 교실 앞으로 한조씩 나와서 연습한 것을 보여준다.

학생들이 역할극을 할 장면은 다음과 같다.

**장면 1 - 데프니와 헨리의 주방에서의 대화 장면 (CD1 39;40"~ 40;20")**



Henry : Perhaps we ought to leave the party arrangements to you.

Daphne : It's not my kind of thing, but I'll think about it.

Thanks, Henry.

Henry : I was just wondering whether... your mother ever....

Daphne : No, she never got married.

Henry : No, but obviously there'd be somebody, you know....

Daphne : No....

**장면 2 - 데프니와 이안의 데이트 장면 (CD2 3'25" ~ 3'50")**

Daphne : Today was really fun. I needed it.



Ian : Good. Glad you're enjoying yourself.

Daphne : From now on, I'm going to behave.

Ian : Behave like what, exactly?

Daphne : I don't know. An impeccably brought-up young lady.

No more repeats of last night. Well, I just chose you to help!

장면 3 - 헨리와 리비의 재회(CD2 43'20~ 43'45")



Libby : You never did want me to go, did you?

Henry : There never was anyone else, was there?

I owe you a rather large apology.

Libby : You think I've waited 17 years for an apology?

## 마. 6차시 수업 계획안

|       |  |
|-------|--|
| 적용 대상 | 고등학교 1학년                                   |
| 교수 시간 | 50분  |
| 학습 제목 | 영화 전반적인 내용을 총 정리해보자!                       |
| 학습 목표 | 영화 “What a girl wants”에 대한 자신의 생각을 표현해 본다. |

lesson 8은 ‘What a girl wants’ 를 활용한 마지막 차시 수업이다. 따라서

앞의 레슨 플랜과는 좀 다르게 영화 전체를 활용할 수 있고 영화를 활용한 수업을 정리할 수 있는 개별 활동 4개로 구성된다.

**\* 영화 정리 활동 1**

|      |                    |
|------|--------------------|
| 제목   | 가장 마음에 든 장면을 골라보자! |
| 구분   | 4인 1조              |
| 소요시간 | 10분                |
| 준비물  | 활동지                |

**활동 내용**

교사는 각조에 활동지를 나눠준다. 학생들은 ‘What a girl wants’에서 가장 좋았던 장면에 대해서 의견을 내고 그 조원들의 의견을 모두 반영할 수 있는 장면 2개를 골라서 워크시트를 작성한다. 그 뒤 각 조에서 한명이 자신들이 뽑은 가장 좋았던 장면에 대해서 반 학생들에게 발표한다. 교사는 학생들의 발표를 들으면서 중복되는 장면들을 체크해서 학생들이 가장 많이 뽑은 장면을 발표가 끝난 후에 함께 볼 수 있도록 준비한다. 모든 발표가 끝나면 최고의 장면으로 뽑힌 부분을 다 함께 본다. 학생들이 작성할 활동지는 다음과 같다.

| FAVOURITE SCENES   |         |        |
|--|---------|--------|
|  | scene 1 | scene2 |
| <b>Setting</b><br>(Where the scene takes place)                            |         |        |
| <b>Characters</b><br>(names of the most important characters in the scene) |         |        |



|   |  |  |
|---|--|--|
| <b>Action</b><br>(the main things that happen in the scene) |  |  |
|---|--|--|

학생들의 이해를 돕기 위해서 교사는 다음과 같은 예를 보여준다.

| FAVOURITE SCENES   |   |
|--|---|
|  | scene   |
| <b>Setting</b><br>(Where the scene takes place)                            | Henry's room  |
| <b>Characters</b><br>(names of the most important characters in the scene) | Henry , Glynnis   |
| <b>Action</b><br>(the main things that happen in the scene)                | After Henry went to bazar with Daphne, he wore his old leather pants in his room. He danced like a strange guitarist. Suddenly, Glynnis came into the room, then she got surprised and Henry was embarrassed, |

**\* 영화 정리 활동 2**

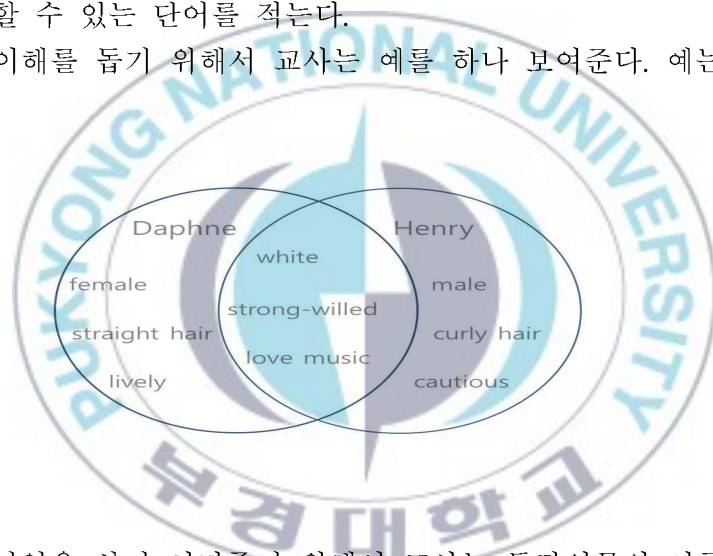
|    |             |
|----|-------------|
| 제목 | 캐릭터를 비교해보자! |
|----|-------------|

|      |                 |
|------|-----------------|
| 구분   | 개별 활동, 4인 1조 활동 |
| 소요시간 | 15분             |
| 준비물  | 활동지             |

### 활동 내용

교사는 학생들에게 다음과 같은 벤다이어그램이 그려져 있는 활동지를 나눠준다. 학생들은 각각의 원의 제일 윗부분에 등장인물의 이름을 적고 두 원이 겹치는 부분에는 두 등장인물의 공통점을 적고, 각각의 원에는 그 인물을 설명할 수 있는 단어를 적는다.

학생들의 이해를 돕기 위해서 교사는 예를 하나 보여준다. 예는 다음과 같다.



학생들의 기억을 상기 시켜주기 위해서 교사는 등장인물의 이름을 불러 준다.

Daphne Reynolds(주인공) , Lord Henry Dashwood(데프니의 아버지)  
 Libby Reynolds(데프니의 어머니) , Ian Wallace(데프니의 남자친구)  
 Jocelyn Dashwood(헨리의 어머니) , Glynnis Payne(헨리의 약혼녀)  
 Alistair Payne(글리니스의 아버지) , Clarissa Payne(글리니스의 딸)  
 Armistead Stuart(글리니스가 좋아하는 소년)

학생들이 개별적으로 하나의 벤다이어그램을 완성하고 나면, 4명이 한조가 되어서 서로의 벤다이어그램을 확인한다. 그리고 4개의 벤다이어그램을 합칠 수 있다면 합쳐서 그 조의 벤다이어그램을 완성한다. 학생들의 조별

활동이 끝나고 나면, 각조별로 돌아가면서 자신들의 벤다이어그램을 발표하고, 교사는 칠판에 그 결과물들을 합칠 수 있는 부분은 합치고 그렇지 않은 부분은 따로 그리면서 그 반 전체의 벤다이어그램을 완성한다.

### \* 영화 정리 활동3

|      |             |
|------|-------------|
| 제목   | 신문을 만들어 보자! |
| 구분   | 짝활동(2인 1조)  |
| 소요시간 | 10분         |
| 준비물  | 활동지         |

#### 활동 내용

이번 활동은 학생들이 영화의 한 장면을 선정해서 그 장면에 대한 뉴스 기사를 작성해보는 활동이다. 기사 작성을 위한 가이드라인으로써 교사는 각 조에 워크시트를 나눠준다. 워크시트는 다음과 같다.

| IN THE NEWS  |
|--|
| 1. Who?<br>Who is the story about? List the names of the important people in the story |
| 2. What?<br>What happened? List the important events and facts of the story.           |
| 3. When?<br>When did it happen? Be as specific as you can about the date and time.     |

|   |
|---|
|   |
| 4. Where?<br>Where did the event take place?                            |
| 5. Why and How?<br>What reasons or causes were given for what happened? |

위에서 보는 바와 같이 워크시트는 기사 작성 시에 필요한 부분을 보여주고 있다. 먼저 이 활동지를 채워 넣고, 최종적으로 간단한 기사를 학생들이 작성한다. 교사는 기사에 사용될 장면이 기사가 될 만한 내용이나 행동이 나오는 장면을 선정할 것을 권한다. 그리고 학생들의 이해를 돕기 위해서 예를 하나 보여준다. 예에 사용될 장면은 데프니가 이안을 모독하고 자신을 귀찮게 하는 아미스테드를 물에 빠뜨리고 헨리와 함께 보트 경주장을 빠져나오는 장면(CD2 10'40" ~ 12'30")이다.

이 장면에 대한 답안은 다음과 같다.

1. Daphne, Armistead, Henry , Ian , reporters
2. Armistead ran Ian down and hit on Daphne.  
Daphne dropped Armistead in water  
Reporters gathered to cover the case.  
Henry rescued Daphne from reporters.  
Ian gave his key of motorcycle to Henry.  
Henry drove the motorcycle and run away with Daphne.
3. One fine day

4. In the riverside of regatta
5. Armistead ran Ian down and hit on Daphne.

기사작성의 답안은 다음과 같다.

One fine day, in the river side of regatta, It happened a surprising event! Daphne who is Henry's daughter dropped Armistead in water. So, reporters gathered to cover the case and Henry rescued Daphne from reporters. He drove the motorcycle and run away with Daphne.

#### \* 영화 정리 활동 4

|      |                  |
|------|------------------|
| 제목   | 영화에 관한 질문에 답해보자! |
| 구분   | 4인 1조            |
| 소요시간 | 15분              |
| 준비물  | 질문지              |

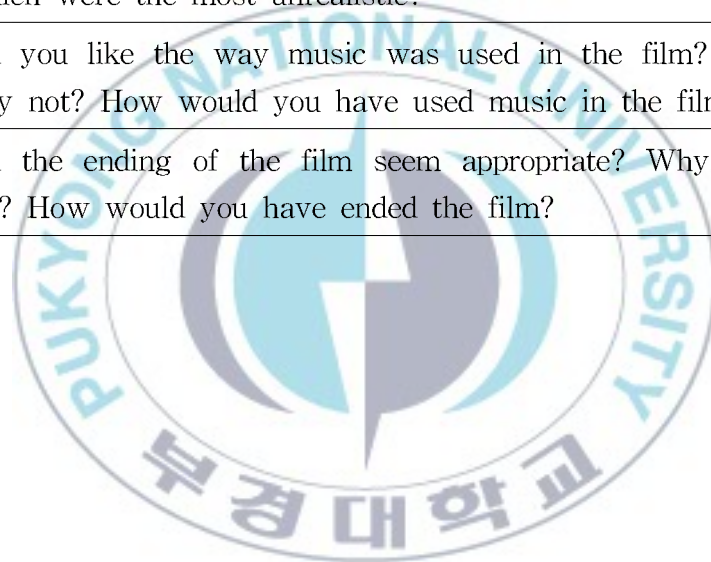
#### 활동 내용

마지막 활동은 이 영화에 대한 학생들의 생각을 최종적으로 정리해 볼 수 있는 활동이다. 교사는 11장의 question card를 각 조별로 나눠준다. 카드를 받은 학생들은 탁자 가운데에 카드는 얹어놓고, 한명씩 돌아가면서 카드를 펼쳐서 질문을 읽고, 자신의 생각을 답한다. 질문에 대한 답은 4명의 학생들 모두가 한다. 학생들의 조별 활동이 끝나면, 교사가 질문을 하고 한조씩 돌아가면서 자신의 생각을 말한다.

question card의 질문들은 다음과 같다.

|   |   |
|---|---|
| 1 | What did you like best about the film? Why?     |
| 2 | What, if anything, did you learn from the film? |

|    |  |
|----|--|
| 3  | Was there anything you did not understand about the film?<br>What was it?                                      |
| 4  | What were the filmmakers trying to tell us? Do you think<br>they were successful? Why or why not?              |
| 5  | Which character in the film did you like best? Why?  |
| 6  | Which character did you like least? Why?   |
| 7  | Which events in the film were the most realistic?  |
| 8  | Which were the most unrealistic?   |
| 9  | Did you like the way music was used in the film? Why or<br>why not? How would you have used music in the film? |
| 10 | Did the ending of the film seem appropriate? Why or why<br>not? How would you have ended the film?             |



## IV 결론 및 제언

효과적인 영어 학습 활동을 위해서는 영어 학습에 근본적으로 필요한 학습에 대한 동기 유발을 일으킬 수 있는 다양한 수업 방법과 학습 자료의 개발이 요구된다. 학습자 중심의 수업 환경 속에서 학생들의 의사소통 능력을 향상 시킬 수 있는 영어 지도 방안으로서 여러 가지 교수 학습 방안이 필요하다. 그중 최근에 주목받고 있는 영화를 활용한 수업 모형을 설계해보았다.

본 연구에서는 영화 'What a girl wants.'를 실례로 수업지도안을 고안하였다. 총 6개의 교수안을 구성 하였고, 대상은 고등학교 1학년 학생이다. 세부적인 교수안별 주제는, 첫 번째 교수안에서는 영어에서 빈번히 사용되는 동사 'take'의 다양한 활용을 영화에서 사용되는 예를 통해서 이해할 수 있도록 구성되어있다. 영화를 통해서 실제 사용 예를 앞뒤 문맥과 함께 살펴봄으로써 해서 단순 숙어 암기식 학습이 아닌 학습자가 각각의 의미의 차이를 스스로 느낄 수 있도록 하였다. 두 번째 교수안에서는 이 영화를 본 사람이라면 대부분이 기억하고 있는 인상적인 영화 삽입곡인 'Long time coming'과 'Half - Life'를 활용한 다양한 학습 활동을 담고 있다. 세 번째 교수안에서는 영화에서 사용되는 현재완료형의 다양한 예를 통해서 조금은 까다로울 수 있는 현재완료형을 좀 더 쉽고 재미있게 학습할 수 있도록 구성되어있다. 네 번째 교수안에서는 우리가 읽기 활동을 할 때 사용하면 유용한 스캐닝과 스키밍 기법을 영화 스크립트를 통해서 연습할 수 있도록 구성되어있다. 다섯 번째 교수안에서는 미국 영어와 영국영어의 발음과 철자상의 차이를 확인해 볼 수 있다. 마지막 여섯 번째 교수안에서는 영화



전반에 걸쳐서 학생들이 인상 깊었던 장면이나 대사를 다시 한번 상기시켜 보고 이 영화에 대한 자신들의 생각을 정리를 할 수 있는 활동들로 구성되어 있다.

본 교수안의 특징은 첫째, 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기, 문법의 다섯 가지 학습 영역을 고루 담고 있어서 어느 한 부분만을 집중적으로 학습하는 것이 아닌 모든 영역을 고르게 학습할 수 있도록 고려하였다. 둘째, 소집단 협동 학습을 할 수 있도록 개별학습 뿐만 아니라 각각의 학습 활동별로 적합한 짝 활동, 모둠 활동 등을 선정해서 다양한 소집단 활동을 할 수 있도록 하였다. 셋째, 학습 주제에 따라 실제 영화에서의 사용 예를 제시함으로써 단순한 암기식 학습이 아닌, 학생들로 하여금 실제 영어권 환경을 간접적으로 경험하고 이해할 수 있는 기회를 풍부하게 제공해주고자 하였다. 넷째, 과업중심의 활동들로 구성되어있으므로, 학생들이 수업의 주체가 되어서 과업을 해결해나가면서 수업을 진행할 수 있도록 구성되어있다. 이는 학생들의 성취감 자신감 등의 정의적 특성을 향상시킬 수 있을 것으로 기대된다. 다섯째, 본 연구에서는 영화 선택에서부터 학생들과 비슷한 또래의 주인공이 나오는 영화를 선정하고, 교수안의 구체적인 예시 사용에 있어서도 학생들의 흥미를 자극할 수 있는 예들을 선정하여 학생들이 영어 학습을 보다 즐겁게 할 수 있도록 구성하였습니다.

급변하는 현대 사회에서 세계 공용어로서 확실한 자리 매김을 한 영어를 학습하기 위해서는 학습자에게 영어에 대한 흥미를 잃지 않고 꾸준히 영어를 학습하게 하는 동기를 부여할 수 있는 다양한 방법이 필요하다. 이런 점에서 영화는 예술의 한 장르로서 뿐만 아니라, 이제 언어와 문화교육 측면에서도 활용도가 높아지고 있다. 그런 맥락에서 영화를 활용한 수업을 구성한 본 연구는, 영화를 활용한 영어 수업의 현장에서 좋은 참고 자료가 될 수 있을 것이다.

정규 수업 시간을 이용한 영화 활용 수업은 교과서 진도 부담으로 인해 현실적으로 어려운 실정이나 재량 활동시간을 이용하거나 특기 적성 수업, 특활 수업 등을 이용한다면 영화 활용 수업 가능하고 동기 부여 측면에서 훨씬 효율적일 것으로 기대된다.



## 참고 문헌

- 교육과학기술부. (2009). 「외국어과 교육과정(I) 교육과학기술부고시 제 2008-160호(별책 14)」. 서울: 교육부.
- 김성애. (2005). 「고등학생 영어 듣기 능력 향상을 위한 DVD영화 타이틀 활용 방안. 석사학위논문」. 한국외국어대학교, 서울.
- 김세미. (2008). 「영화 ‘라이언 킹’을 활용한 수업방안에 관한 연구」. 석사학위논문. 고신대학교, 부산.
- 김영서. (2003). 「영화와 영어교육」. 서울: 한국 문화사.
- 박현정. (2010). 「영화를 활용한 중학교 3학년 학년말 영어 수업 지도 방안」. 석사학위논문. 부경대학교, 부산.
- 배두본. (1990). 「영어 교육학」. 서울: 한신 문화사.
- 박진선. (1999). 「비디오 자료를 활용한 듣기능력 향상 방안을 위한 연구」. 석사학위논문. 인하대학교, 서울.
- 박혜란. (2006). 「애니메이션 영화를 통한 듣기능력 향상에 관한 연구: 초등 영어수업을 중심으로」. 석사학위논문. 국민대학교, 서울.
- 배재덕. (2002). 「영어 음성학과 발음 교육」. 부산: 논문의 집.
- 양승갑. (2004). 「대학영어교육의 활성화 방안 연구」. 서울: 한국영어어문교육학회.
- 이자원. (2000). 영화선정기준에 관한 연구. STEM 1, 47-64. 서울: 영상영어교육학회.

- 이미연. (2009). 「영화 활용 수업이 초등학생의 영어 학습 동기에 미치는 영향」. 석사학위논문. 원광대학교, 서울.
- 윤광진. (2001). 「영어교육에 있어서 의사소통 능력신장을 위한 영화의 활용」. 석사학위논문. 한국 외국어대학교, 서울.
- 정민숙. (2004). 「DVD 영화를 활용한 통합적 영어 교수 방안 연구」. 석사학위논문. 부경대학교, 부산.
- 조정기. (1984). 「교육방법과 교육공학」. 서울: 대광문화사.
- 최은영. (2004). 「애니메이션클립 및 영화클립을 활용한 수업모형의 비교 연구 : 사과 표현 중심으로」. 석사학위논문. 경희대학교, 서울.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles : An interactive approach to language pedagogy(2nd ed)*. Wesely: Longman.
- Brumfit, C. J. (1987). *Global English and Language Teaching: Has Everything Changed?.* Cambridge: Cambridge University Press.
- Brown, S. (2001). *Analysis of Korean EFL classroom discourse*. 서울: 문진 미디어.
- Hymes, D. (1972). *Models of the Interaction of Language and social Life*. MA: Newbury House.
- Hwang, S. K. (1986). *What Is a Text?.* 서울: 한국 현대 언어 학회.
- Scrivener, J. (2005). *Learning Teaching*. New York: Scotprint.
- Harmer, J. (1998). *How to teach English*. Singapore: Longman.
- Rings, D. (1992). *Primitive representation and misrepresentation*. New York: Addisin Weslsley Longman.

- Marley, K. & Duff, M, C. (1979). *Language attitudes in Morocco. following recent changes in language policy*. Kluwer Academic Publishers.
- Prabhu, W. (1987). *Second Language Pedagogy: A Perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Jinyoung, S. (2001). *Teaching English through movies: how to Do It the Communicative Way*. *STEM* 2(2), 129-154.
- Slavin, R. (1987). *Effective Classroom Programmes for Pupils Placed at Risk*. Baltimore: John Hopkins University.
- Williams, R. (1983). *Keywords*. Oxford: Oxford University Press.

