

교 육 학 석 사 학 위 논 문

초등영어 게임 활용과
게임의 선정 기준에 대한 연구



2011년 8월 26일

부경대학교 교육대학원

초등영어교육 전공

최 정 미

교 육 학 석 사 학 위 논 문

초등영어 게임 활용과 게임의 선정 기준에 대한 연구

지도교수 오 준 일

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.



2011년 8월 26일

부경대학교교육대학원

초등영어교육전공

최 정 미

최정미의 교육학석사 학위논문을
인준함.

2011년 8월 26일



주 심 문학박사 정 해 룡 (인)

위 원 교육학박사 박 중 원 (인)

위 원 교육학박사 오 준 일 (인)

목 차

Abstract	i
I. 서론	1
1.1 연구의 필요성 및 목적	1
1.2 연구 과제	3
1.3 연구의 제한점	3
II. 이론적 배경	4
2.1 게임의 정의	4
2.2 게임의 특성 및 효과	5
2.3 게임의 조직 형태	7
2.4 게임의 유형	8
2.5 게임에서의 교사의 역할	13
2.6 게임과 관련한 초등영어 교수법	14
III. 연구 방법	18
3.1 연구 대상	18
3.2 연구 도구	18
3.2.1 교사용 설문지	18
3.2.2 학생용 설문지	19

3.3 자료 수집 및 분석 방법	20
IV. 연구 결과	21
4.1 영어 게임 활동에 대한 교사들의 인식	21
4.1.1 수업 중에 게임을 활용하는 목적	21
4.1.2 게임 활용도 및 선호도	22
4.2 교과서 게임의 교사 선호도와 활용도	24
4.2.1 교과서 게임의 활용 실태	24
4.3 영어 시간에 하는 게임 활동에 대한 학생들의 인식	28
4.3.1 영어 수업 및 게임의 선호도	28
4.3.2 수업 중 교과서 게임에 대한 인식.....	32
4.3.3 교과서 이외의 게임에 대한 인식	34
4.3.4 수업 중 게임에 대한 인식	36
4.4 교과서 이외의 게임 활용도와 선정 기준	38
4.4.1 교과서 이외의 게임 활용 실태	38
4.4.2 교과서 이외의 게임 선정 기준	40
IV. 결론 및 제언	42
5.1 결론	42
5.2 제언	44
참고문헌	46

부 록	48
부록 1. 교사용 설문지	48
부록 2. 학생용 설문지	53



A Study on Uses of Textbook Games and Criteria
for Selecting Additional Games

Jeong Mi Choi

*Graduate School of Education
Pukyong National University*

Abstract

Gaming is a good way to raise elementary school students' academic achievements and their interest in English. A variety of studies have demonstrated that the activity students like most is gaming, the use of gaming in elementary school English education has a great effect on the enhancement of communication skills. This study examined the standards of selecting games for the English class of elementary school and their characteristics.

Many teachers often employ games during school hours and most of them use gaming in order to provide students with chances to use language, to review learned expressions, to motivate their learning, and to improve the level of their English.

The studies also state that found that the reason teachers selected games were because they could match the progress in class according to the scheduled curriculum and they were helpful to the learning process in most cases. It should also be noted that and teachers don't use textbook games if they are not engaging to students. These finding indicate that when teachers choose games from textbooks their main criteria are curriculum appropriate progress, encouragement of learning, and student interest.

Furthermore, if there are not enough games in the textbooks, and if the kinds of textbook games are not diverse, then teachers will use games besides those in the textbooks. If there are not enough games in the

textbook, or if they are not diverse then teachers will use games besides those in the textbooks. Therefore it is important to have a library of games to choose from, outside of the textbooks.

The study claims that the standards that teachers value most when selecting games, besides those in textbooks, involve students' interest level, participation level, and the effective use of target words from that unit. It can be said that the efficiency of playing a game and diversity of kinds of games etc are standards of selection.

The overwhelming majority of students pointed out that their favorite English class activity was gaming. Considering that the main goal of elementary school English education is to increase student interest in English, we can confirm once more the need and significance of gaming activities in the classroom. The study claims that the methods of gaming have an effect on students' interest level both in games provided in textbooks, and games besides those in textbooks. This indicates that it is necessary to give weight to methodological aspects of gaming, and to take students' interest level into consideration when selecting games.

The teachers' use of games in class is increasing. For that reason, it can be said that it is important that the teacher has the ability to set standards well when selecting games and to properly apply the most suitable games based on those standards, whether they are using a textbook or not.

I. 서론

1.1 연구의 배경 및 필요성

초등 영어교육의 기본 목표는 영어에 흥미와 자신감을 갖게 하며 기초적인 영어를 이해하고 표현할 수 있는 능력을 기르게 하는 것이다. 초등학교 학생들은 정서적으로나 지적으로 아직 미성숙한 상태이며 신체적인 움직임이 많은 반면에 집중할 수 있는 시간이 짧다. 이런 학습자에게 자연스러운 분위기 속에서 언어를 배운다는 심리적 부담을 주지 않으면서도 영어에 대한 흥미를 느끼게 하기 위해서 초등영어 교육의 내용은 신체적인 움직임이 동반된 흥미 있는 학습 활동으로 구성될 필요가 있다.

이를 위한 효과적인 활동 중 신체를 통한 감각적인 게임은 학생들이 이미 배운 어휘나 표현을 사용할 수 있는 기회를 제공해 준다. 특히 게임은 흥미와 도전, 협동과 경쟁, 결과에 대한 불확실성 같은 요소를 갖추고 있기 때문에 학생들은 학습에 쉽게 몰입하게 된다. 또한 학생들이 게임을 단순히 학습 활동으로서가 아니라 게임 자체를 실질적이고 의미 있는 의사소통의 한 상황으로 보기 때문에 학생들은 게임의 형태를 빌려서 실제적인 언어활동을 행함으로써 새로운 언어에 대한 자신감과 의욕을 키울 수 있으며 게임을 통해 학습과 연계된 적절한 상황 안에서 행동하고 말하기를 수행하여 의사소통 활동을 할 수 있다. 따라서 게임은 영어에 대한 흥미와 학업 성취를 높일 수 있는 좋은 학습 방법이다.

실제로 학생들이 가장 좋아하는 활동이 게임이며 초등 영어 교육에서 게임의 활용이 의사소통 능력 향상에 매우 효과적이라는 것이 여러 연구를 통해 입증되고 있다. 문창래(1994)는 게임은 초등 영어 수업에서 학습자의

흥미를 일으키며 듣기와 말하기 능력 계발을 위한 하나의 효과적인 방안이 된다고 하였다. 또한 게임을 통한 영어 교수-학습 지도가 의사소통 능력에 미치는 영향에 관한 연구에서 긍정적 결론에 도달하였다. 초등학생을 대상으로 게임 활동의 효과를 실험한 연구는 다른 교수 방법과의 비교 연구로 게임 활동이 영어 교육에 효과적이었다는 결론을 내리고 있다.

현재 초등영어 교과서에서는 게임의 중요성을 인식하여 게임을 각 단원에 세 개씩 제시하고 있다. 실제 교사들은 수업 시간에 게임 활동을 자주 하는데, 교사들은 교과서에 제시된 게임을 그대로 사용하기도 하지만 교과서에 제시된 게임을 일부 변형시키거나 혹은 다른 교재 등에서 찾은 게임을 사용하기도 한다.

따라서 본 연구는 영어 교육에서 게임이 중요하고 효과적이며, 실제 수업에서 게임이 많이 활용되고 있기 때문에 영어를 지도하고 있는 교사와 3~6학년 학생들을 대상으로 설문 조사를 하여 교사와 학생의 게임 활동에 대한 인식과 교사의 교과서 특정 게임의 선호도와 활용 정도, 교사들이 교과서 게임을 일부 변형시키거나 교과서에 없는 게임을 새로 만들거나 다른 곳에서 가져올 때의 기준은 어떤 것이며 그런 게임들의 특징은 무엇인지를 알아보아 수업 중 게임의 선정과 활용에 보다 도움이 되고자 한다.

1.2 연구 과제

본 논문의 구체적인 연구 과제는 다음과 같다.

- (1) 영어 수업 시간에 하는 게임 활동에 대한 교사의 인식은 어떠한가?
- (2) 영어 교과서에 제시된 특정 게임의 선호도와 활용도는 어떠한가?
- (3) 영어 수업 시간에 하는 게임 활동에 대한 학생의 인식은 어떠한가?
- (4) 교과서 게임 활용 시, 교과서 게임을 일부 변형시키거나 교과서에 없는 게임을 새로 만들거나 다른 곳에서 가져올 때의 기준은 무엇인가?

1.3 연구의 제한점

본 연구는 영어 수업 시간의 게임 활용에 대한 교사와 학생들의 인식과 게임의 선정기준을 조사함에 있어서 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 본 연구는 부산시 사하구의 초등학교를 다니는 3~6학년 학생 341명과 부산 지역의 영어 전담 교사 27명만을 대상으로 설문 조사를 실시했기 때문에 우리나라 전체 초등학생들과 교사들의 의견으로 일반화하기 어렵다.

둘째, 3~6학년 학생들의 경우 학년마다 영어 수업을 담당하는 교사가 달랐고 그에 따라 각 교사의 수업 진행 방법이 학생들의 응답에 영향을 줄 수 있어 학생들의 학년간 차이에 교사의 수업 진행 방법상의 차이가 영향을 줄 수 있다.

II. 이론적 배경

2.1 게임의 정의

여러 학자들의 견해에 게임은 다양하게 정의되어 왔다. Gibbs(1978)는 게임이란 서로 협력하고 경쟁하면서 규칙 속에서 목표를 추구하는 활동이라고 하였으며 여기에서 게임의 주요한 요소로 활동, 협력과 경쟁, 목적 추구, 규칙 등을 들고 있다. Helgesen(1987)은 이에 기회와 즐거움 요소를 첨가하고 있다. Gasser와 Waldman(1979)은 게임에서 흥미가 가장 중요하며 게임의 정의에 포함되어야 할 요소로 흥미, 목표, 규칙, 경쟁을 들고 있다.

게임이 교육적으로 이루어지려면 이기는 것이 주된 목표가 되어서는 안 되고 모든 학습자가 게임의 의도하는 반에 따라 능동적으로 참여하는 것이 중요하다. 이에 Brown(1994)은 교육적 게임을 성취하고자 하는 교육 목표를 달성하기 위해 학습자들이 일정한 규칙을 통해서 행하는 조직적인 활동이라고 정의하고 있다.

문창래(1994)는 “게임이란 일정한 규칙 내에서 협력과 경쟁의 과정을 통해 특정한 목표를 성취하기 위한 즐겁고 도전적인 신체적, 정신적 활동이라고 정의하였다. 또한 게임 활동을 통하여 학습자가 언어에 집중하면서도 긴장감을 느끼지 않는 것은 게임 활동이 즐겁고 만족스러우며, 자기 성찰적인 특징을 지니고 있으므로 언어학습에 매우 유익한 것으로 말하고 있다. 따라서 게임은 학습자를 의욕적으로 학습에 참여하도록 유도하면서 영어에 대한 흥미와 자신감을 기르는 효과적인 활동이라고 할 수 있다.

학습자는 새로운 언어의 노출에 대해서 심리적, 정서적으로 불안감이나

부담감을 갖게 되는데 이러한 상황에서 학생들의 주의를 집중시키거나 긴장을 풀어주기 위해서 게임을 도입하기도 한다. 특히 초등학교 학생들의 경우는 집중력과 주의력이 약하므로 통제된 수업에서 벗어나 수업의 한 부분에 게임을 도입함으로써 학습 활동을 촉진시키는 효과를 기대할 수 있다.

2.2 게임의 특성 및 효과

게임은 몇 가지 특성과 효과가 있다고 알려져 있다.

첫째, 게임은 즐거움을 준다. 게임 속에는 협동과 경쟁이라는 요소가 있고 그것을 통해 즐거움을 발견할 수 있는데, Dorry(1966)에 의하면 게임은 경쟁심이 있기 때문에 학습자를 즐겁게 한다고 하였다.

둘째, 게임은 의사소통을 통한 목표 지향적인 활동이다. 게임은 추구하는 목표가 있다. 모든 참여자가 동의하고 인식하여 해결해야 할 과제나 성취해야 할 목표가 있다. 게임에서 하는 활동은 과제 해결이나 목표 달성을 위한 것으로 이를 위해 다른 사람과 의사소통적인 접근을 구체화하면서 지적, 사회적, 육체적, 정서적인 면에 걸쳐 능동적인 참여를 유도하며 언어의 4가지 기능을 통합하게 된다. 이런 능동적인 참여는 학습자가 게임을 단순히 학습 활동으로서가 아니라 게임 자체를 실질적으로 의미 있는 의사소통 상황으로 보기 때문이다. 능동적인 참여는 다른 사람과의 상호작용을 촉발시키는 것으로 언어 학습전략의 가장 중요한 요소이다.

셋째, 게임은 적극적인 참여를 유도한다. 학습자와 교사의 역할과 관계를 적절하게 변화시켜 주어 학습자가 보다 능동적인 역할을 수행할 수 있게 한다.

Brumfit(1984)은 학습자가 의도적이고 즉흥적으로 의사소통을 해야 하는

상황에 놓이게 될 때에 창의적이고 적절한 언어 사용 능력을 가지게 된다고 지적하였다. 바로 이런 점에서 게임이 학습에의 적극적이고 자연스러운 참여를 유도하는 역할을 하게 된다고 하였다.

게임은 학생들의 학습 동기를 불러일으키는데 매우 효과적인 방법이다. Cross(1995)는 학습자는 게임을 통하여 어휘, 문법, 구조를 연습하고 내재화한다고 주장하였다. 학습 동기도 강화되고, 학습자는 그 활동에 주의를 완전히 집중함으로써 모국어를 습득하는 것과 같은 방법으로 언어를 무의식적으로 습득한다는 것이다.

첫째, 게임은 동기 유발과 학습에 대한 흥미를 지속하는 좋은 수단이다.

둘째, 게임은 영어의 기능과 구조, 어휘와 문법을 가르치는데 적절히 사용될 수 있다. 게임은 언어 형식이 반복되는 기능을 제공할 뿐만 아니라 정보와 의견을 동시에 전달함으로써 언어 학습을 살아 있는 의사소통과정으로 이해하게 하는 기회를 함께 제공한다.

셋째, 게임은 배운 영어 표현을 의미 있게 연습하거나 사용할 수 있는 다양한 상황을 제공한다.

넷째, 게임은 학습자에게 강화, 복습, 발전의 기회를 제공한다.

다섯째, 게임은 학습자의 참여를 높이고 형식적 교실 상황에서 오는 학습자의 부담감을 줄일 수 있다.

여섯째, 게임은 부담감이 없는 선의의 경쟁적 분위기를 조성해 준다.

이와 같이 게임은 학생들이 능동적으로 수업에 참여하게 하며 영어에 대한 동기와 흥미를 유발 지속시키며 게임 자체가 의사소통적인 활동이므로 학생들은 게임에 참여하는 동안 외국어 학습이 주는 두려움과 부담감 없이 무의식중에 언어를 자연스럽게 습득하게 된다.

2.3 게임의 조직 형태

제7차 교육과정 교사용 지도서에는 각 게임별 조직 형태를 제시하고 있다. 게임을 위한 학급 조직 형태로는 전체 활동, 조별 활동, 짝 활동, 개별 활동의 네 가지로 분류하고 있으며 각 조직 형태별 특징을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 전체 활동

전체 활동은 모든 학생들이 하나의 집단으로 활동하는 전통적인 교수학습 상황으로 조직이 쉽고, 교사가 주도권을 가지며 교사는 통제자와 평가자의 역할을 한다. 학생들은 교사로부터 좋은 언어 모델을 획득할 수 있고, 많은 학생들이 편안함을 가질 수도 있다. 그러나 학습자의 언어 연습과 표현의 기회가 제한되며, 수줍은 학생들은 학습 전체 앞에 나서는 것을 부끄러워하며 학습효과가 적을 수도 있다.

(2) 조별 활동

분단 활동이나, 모둠 활동 또는 그룹 활동이라고도 하며 4~6명의 구성원이 적합하다. 조편성은 활동의 효율성을 위해 일관성이 있어야 하며, 경쟁이 있을 때에는 혼성된 능력으로 구성해야 하지만 그렇지 않을 경우는 능력별로 편성하는 것도 좋으며, 조장을 두는 것이 바람직하고, 조장은 능력이 우수한 학생으로 게임이 적절히 조절될 수 있도록 학생들과 교사간의 중간자 역할을 해야 한다. 조원은 학습 기간 동안 같은 구성원으로 유지하며 조의 이름과 색깔, 구호 등을 정하는 것도 필요하다.

(3) 짝 활동

학습자의 옆이나 앞, 뒷사람과 짝을 이루는 것이기 때문에 쉽고 빠르게 조직이 형성될 수 있고 집중적인 듣기나 말하기에서 참여 기회가 많다. 따라서 짝의 조직은 능력이 있는 학생과 그렇지 않은 학생으로 구성하는 것이 짝으로부터 도움을 받을 수 있기 때문에 더 효율적일 수 있다. 그러나 어린 학생들의 특성상 부정확한 언어 사용 및 소음과 장난, 과도한 모국어 사용 등의 문제를 배제할 수 없고, 짝 활동 형태로 게임이 오래 진행될 경우 학습자는 지루해 할 수 있어 효율성이 떨어진다는 단점이 있다.

(4) 개별 활동

개별 활동은 학습자가 혼자서 자신의 속도로 학습하는 경우를 말하는 것이다. 외부의 압력을 덜 받는다는 장점이 있으며, 자료와 조건이 주어진다면 학생들은 개인별로 각각 다른 종류의 게임을 할 수 있다. 학생들은 때로는 자기만의 시간이 필요하며 주로 읽거나 쓰기 등의 게임에서 이런 형태가 효율적이다. 반면에 개별 학습자에게 각각 다른 과업을 제공할 경우 전체 활동을 진행할 때보다 훨씬 더 많은 자료들이 필요하다는 단점이 있다.

2.4 게임의 유형

Wright, Betteridge, 그리고 Buckby(1992)는 제재와 내용에 따라 게임을 분류하였다. 13가지 분류 유형을 제시하였는데 본 연구에서는 이 유형 중 실제 수업에서 주로 사용되는 6가지 분류 유형을 중심으로 살펴본다.

(1) 단어 게임

주로 단어 학습에 중점을 두며 단어의 철자 알기, 의미 알기, 문장을 구성하는 단어 짝짓기, 문맥으로부터 단어 추론하기, 유형별 단어 구별하기 등이 있다.

예) 전치사 익히기 게임

1. A, B, C 모둠으로 나누어 A모둠에는 전치사 'on'을, B모둠에는 'under', C 그룹에는 'in'을 배정한다.

2. 교사는 각각의 모둠에게 질문을 한다.

a. (가방을 교탁 위에 올려 놓는다.)

Where is the bag?

b. (가방 속에 공을 넣는다.)

Where is the ball?

c. (책을 교탁 아래에 내려놓는다.)

Where is the book?

3. 교사가 위와 같은 질문을 하면 그 질문의 답변에 사용하는 전치사를 배정받은 모둠 학생들이 일어나 대답한다.

T: Where is the bag?

S: (A모둠 학생들이 일어나) It's on the table.

4. 해당되지 않는 학생이 일어난다거나 전치사를 잘못 사용하게 되면 감점이 된다.

(2) 참/거짓 게임

어떤 사람이 말한 문장의 참과 거짓을 구별하는 게임으로 다양한 내용과 수준에서 적절히 사용될 수 있는 게임이다. 바른 문장 반복하기, 틀린 문장

고쳐주기, 잘못 설명한 곳 찾아내기 등이 있다.

예) 한 편의 짧은 이야기를 들려준다.

이야기를 들려 준 후, 이야기 전개나 등장인물의 옷, 생김새 등의 정보를 확인한다. 그 정보가 옳은지 그른지를 화이트 보드에 T/F로 적는다.

He wears blue pants. - T/F

She likes apples. - T/F

(3) 기억 게임

학습자의 기억력을 토대로 한 게임으로, 기억의 불일치에 대해서는 학생 간의 의견과 정보의 교환을 이끌어낼 수 있는 게임이다. 그림 내용 기억하기, 관찰한 물건 적거나 이름대기, 문장 전달하기 등이 있다.

예) Memory Game

1. 그림 카드와 낱말 카드를 모두 책상 위에 뒤집어 놓는다.
2. 한 학생이 그림 카드를 뒤집으면 모듬의 다른 학생이 함께 질문을 한다.
“What do you want to be?”
3. 그림을 보면서
“I want to be a singer.” 라고 대답한다.
4. 다시 낱말 카드를 뒤집어 놓으면서 읽는다. 그림 카드와 같은 낱말 카드가 나오면 그 카드를 가져간다.
5. 제일 카드를 많이 가져간 사람이 게임에서 이기게 된다.

(4) 문답 게임

학습자가 실제로 알고자 하는 내용을 묻고 대답하는 유형으로 상대방의

지식 테스트하기, 스무고개, 퀴즈, 개인적 경험 묻기, 연속 질문하기 등이 있다.

예) Information Gap Game

1. 짝에게 그림을 보여 주지 않는다. (서로 다른 그림을 가지고 있다.)

S1: Where is the dog?

S2: It is in the livingroom.

2. 영어를 모르면 그림을 붙이고 영어를 읽을 수 있는 학생은 낱말 카드를 붙인다.

3. 짝과 바꾸어 묻는다.

4. 게임이 끝나면 서로 그림을 비교하고 위치가 많이 맞은 학생이 승자가 된다.

(5) 추측 게임

어떤 사람이 알고 있는 사실을 모르는 사람이 추측을 통해 알아맞히는 게임으로, 숨긴 물건의 위치 알기, 만져보고 물건 알아맞히기, 흐릿한 물체 이름 맞추기 등이 있다.

예) Guessing Game

1. 직업을 나타내는 그림 카드와 단어 카드를 여러 장 준비한다.

2. 두 그룹으로 나누고 A팀에서 한 사람이 나오게 하여 카드를 보여준다. 카드를 본 사람은 몸동작으로 나와 있는 직업을 흉내낸다.

3. B팀의 학생들은 어떤 직업인지 알아맞힌다. 제대로 알아맞히면 1점을 얻고 틀리면 A그룹에게 기회가 넘어간다.

(6) 정보 교환 게임

학습자간 개인적인 감정과 경험 및 정보를 나누는 활동으로 이는 교실 밖의 실제 상황과 유사하며, 이 유형의 게임을 통해 서로를 더 잘 이해할 수 있게 한다. 이름 기억하기, 취미 알기, 설문하기, 전화 통화, 개인적 의견 말하기 등의 활동을 포함한다.

예) Survey Game

1. 이름, 나이, 취미, 좋아하는 색, 좋아하는 음식 등을 적을 수 있는 학습지를 한 장씩 가진다.

What is your name?

How old are you?

What is your hobby?

What is your favorite color?

2. 교실을 자유롭게 다니며 친구에게 해당하는 질문을 묻고 답하여 학습지에 작성한다. (어려울 경우 답은 한글로 적도록 한다.)
3. 가장 많은 친구의 정보를 조사한 사람이 이긴다.

(7) 언어 영역에 따른 게임의 예

1. 듣기 말하기 및 어휘 지도에 활용할 수 있는 게임

Pictures and sounds, 말 이어가기, 속삭이기, Scramble, What's missing?, 거꾸로 행동하기, 물건 찾기, 빙고 게임

2. 읽기 지도에 활용할 수 있는 게임

사전 찾기, 짝짓기 게임, 이야기 순서 배열하기

3. 쓰기 지도에 활용할 수 있는 게임

숨은 그림 찾기, 16cats

2.5 게임에서의 교사의 역할

Littlewood(1983)에 의하면 교사는 다양한 역할을 동시에 수행해야 한다. 교사의 역할은 감독자, 수업 관리자, 언어 교육자, 상황 창조자, 상담자 혹은 충고자, 학습자와의 대화자로 분류하고 있다.

Harmer(1983)는 교사의 역할을 통제자, 평가자, 조직자, 격려자, 참여자, 자원 제공자로 분류하였고, 학생들이 활동할 때 그 활동을 교사가 가치가 있다고 여기고 있음을 보여주는 학습촉진자로서의 역할을 충분히 수행하여야 한다고 강조하였다. 조직자로서의 교사는 어떤 활동을 조직할 때 학습자가 무엇을 할 것인가를 확실히 파악하고 있는가를 확인하는 일이 중요하며, 다음과 같은 단계를 밟아 게임 활동을 조직하여야 한다고 하였다.

첫째, 안내 단계로 실시하려고 하는 게임의 목적을 제시한다.

둘째, 지시 단계로 게임의 규칙과 절차와 방법을 설명하여 학습자가 무엇을 어떻게 해야 할 것인가를 분명히 이해할 수 있도록 지시하며 필요한 경우 시범을 하는 단계이다.

셋째, 시작 단계로 학습자가 게임에 대하여 이해하고 있는가를 최종 점검하고 게임을 시작하는 단계이다. 짝 게임이나 분단 게임의 경우 일단 게임

이 시작되면 필요한 수정이나 격려하는 경우가 아니고는 게임 활동을 간섭해서는 안된다.

교사의 역할은 지도자에서 조력자로 변화하였지만 여전히 교사의 역할이 수업을 진행하는데 상당한 부분을 차지하고 있다. 교사는 학생들에게 적절한 동기부여를 가능하게 하면서 게임 상에 나타나는 오류를 효율적으로 수정해 주고, 수업의 핵심 사항을 게임에 접목시켜 정리하게 하는 방법으로서의 게임을 개발하는 개발자의 역할도 요구된다.

2.6 게임과 관련한 초등영어 교수법

분명한 교육적 목적을 위해 사용되는 적절하고 다양한 게임 활동은 학습자들로 하여금 수업에 자연스럽게 참여하도록 유도할 수 있다. 이러한 게임 활동을 초등 영어 교육에 있어서 효과적이라고 할 수 있는 몇 가지 교수법은 아래와 같다.

1) 전신 반응 교수법(Total Physical Response, TPR)

전신 반응 교수법이란 외국어 학습시 학습자가 주어진 외국어에 대하여 신체적으로 반응함으로써 대상 외국어를 터득하는 교수 기법을 뜻한다. 이를 고안한 James Asher(1982)는 언어란 신체적 운동과 사고가 함께 조화를 이룰 때 가장 효과적이고 효율적인 언어 학습이 가능하다고 보고 있다. 그는 아동의 언어 습득 과정의 세 가지 특징을 들어 이 교수 기법의 원칙을 설정하고 있다. 우선 말하기 전에 듣고 이해할 것, 마지막으로 학습자가 스스로 발화할 수 있을 때까지 학습자에게 외국어를 강요하지 말 것 등이다. 이렇게 볼 때, 다수의 학생들을 상대로 교실 영어를 사용하는 현 상황에 비추어 볼 때, TPR 교수법은 매우 효과적이다. 주로 명령형의 문장을

교사가 행동으로 옮기면서 말하게 되면 처음에는 학생들이 듣고 행동만 따라 하다가 어느 정도의 반복 학습이 이루어진 후에는 교사의 음성지시만으로도 반응을 보이기 때문에 신체 표현을 좋아하는 학습자들이 게임 활동을 할 때 응용할 수 있으며 부담 없이 수업에 참여할 수 있다.

2) 의사소통 교수법(Communicative Language Teaching)

의사소통 교수법이란 언어를 의사 소통을 위한 수단으로 보고 언어의 의사소통 기능에 중점을 두어 영어의 구조에 대한 정확한 지식보다는 의사소통을 위한 유창성 획득을 강조하는 학습과정을 뜻한다.

Savignon(2001)은 의사소통 언어 교수법의 성취 목표인 의사소통 능력을 다음과 같은 네 가지 능력의 통합적 구성체라고 주장하고 있다.

첫째, 문장 단위 문법의 의미 및 음운에 대한 지식을 이해하고 사용할 수 있는 능력인 문법 능력으로 어휘, 형태소, 통사 등의 지식을 포함한다.

둘째, 주어진 상황에 맞게 말이나 글을 구성하는 능력인 담화 능력으로 문장 간의 상호 관계, 일련의 담화에서 문장을 연결할 수 있는 능력, 즉 여러 문장이 연결된 글이나 말의 전체 의미를 이해하는 능력 등을 의미한다.

셋째, 언어와 담화의 사회 문화적 규칙 및 함축성에 대한 지식으로 다양한 상황 맥락에서 사용된 언어 표현이 함축하는 사회·문화적 의미를 파악하는 능력 즉, 사회 문화적 능력을 말한다.

넷째, 언어 수행의 변수 혹은 불충분한 언어 능력 때문에 발생한 의사소통의 좌절을 보완하기 위해 취해지는 언어적·비언어적 소통전략인 전략적 능력을 포함시키고 있다.

이렇게 볼 때, 의사소통 능력은 단순히 문법적인 지식을 암기하고 저장하는 것이 아니다. 필요한 상황에서 실제로 언어를 사용할 수 있고, 목표 언어 능력이 부족한 경우에도 의사소통을 성공시키는 언어적·비언어적 소통

전략을 구사할 수 있는 능력, 상황에 맞는 언어를 구사할 수 있는 창조적인 능력을 뜻한다.

3) 과업 수행형 교수법(Task-based Approach)

이완기(2000)는 과업 수행형 교수법이란 교사의 가르침보다는 주로 학습 과제 자체가 학생들을 학습의 과정 속에서 끌어 들여, 학생들이 학습의 과정에 능동적으로 참여하도록 하는 의사소통 중심 언어 교수방법의 하나라고 하였다. 이는 학생들이 영어를 사용하여 서로 협력하고 이를 통해 과업을 해결하도록 하는 것으로, 의미의 전달을 위해서 학습자 자신이 동원할 수 있는 여러 가지 표현을 적극 사용할 수밖에 없게 만드는 것이다. 언어의 실제 사용의 측면과 더불어 무엇보다 중요한 것은 학생들이 학습 과정에 직접 참여해 보는 경험을 축적해 나간다는 것인데 이를 위해서는 학급의 전체 학생을 여러 개의 소집단으로 나누어 조별 활동을 시킬 필요가 있다. 그렇게 함으로써, 학습자들은 영어를 사용할 수 있는 동기를 부여받게 되며 교수자가 전체 학생들 상대로 질문하고 대답하는 것보다 영어 연습의 기회가 훨씬 많아진다.

4) 자연적 교수법(Natural Approach)

Krashen(1981)에 의하면, 자연적 교수법이란 이민자들이 외국어를 습득하는 과정과 같은 상황을 교실 안에서 마련해 주는 것으로, 언어의 주된 목표가 의사소통이고 의사소통을 잘하도록 가르치기 위해서는 의사소통의 경험과 연습이 있어야 한다는 것이다. Krashen & Terrell(1983)이 주장하는 교수 방법의 원칙은 다음과 같다.

첫째, 자연적 교수법의 목표는 의사소통기능이다.

둘째, 이해가 표현을 앞선다.

셋째, 습득이 진행되면 자연스럽게 말을 할 수 있게 된다.

다섯째, 습득이 수업이 중심이 되어야 한다.

교수방법의 다섯째 원칙인 학습자의 심리적 불안감이나 긴장을 낮추어야 한다는 내용은 게임과 관련시켜 볼 수 있다. 영어 교육에서는 무엇보다 언어 습득이 효과적으로 일어나게 하기 위한 환경의 조성이 중요하다고 볼 때, 게임은 가장 효율적으로 활용될 수 있는 활동이라고 할 수 있다. 학습자들은 게임을 통해 학습을 하고 있다는 느낌 없이 자연스럽게 영어를 배움으로써 학습에 대한 불안감이나 긴장감을 낮출 수 있기 때문이다.



Ⅲ. 연구 방법

3.1 연구 대상

본 연구의 연구 참여자는 현재 부산 지역 초등학교 영어 전담 교사 27명과 부산시 사하구 소재 B급지의 초등학교 3~6학년 학생 341명이다. 교사 응답자 구성을 살펴보면 성별은 남교사 3명(11%), 여교사 24명(89%)이었고, 교직경력별로 살펴보면 5년 미만이 14명(52%)으로 가장 많고, 5~10년 미만이 11명(41%), 10년 이상이 2명(7%)이었다. 초등학교 정규 영어 수업 지도경력은 1~3년 이상이 21명(78%)으로 가장 많고, 1년 미만이 4명(15%), 4~6년이 2명(7%)이었다. 응답 학생들은 남학생이 181명(53%), 여학생이 160명(47%)로 3학년 73명(22%), 4학년 83명(24%), 5학년 89명(26%), 6학년 96명(28%)이었다.

3.2 연구 도구

3.2.1 교사용 설문지

본 연구 조사에서는 초등학교 영어 시간에 하는 게임 활동에 대한 교사와 학생들의 인식과 수업 시 게임의 선정 기준을 파악하고자 설문지를 연구도구로 사용하였다. 교사용 설문지 문항 구성 내용은 다음 <표 1>와 같다.

<표 1> 교사용 설문지 문항 구성 내용

영역	문항유형	문항
게임 활용 목적	폐쇄형	1~4
게임 활용 및 선호도	폐쇄형, 선다형	5~10
교과서 게임 활용 실태	선다형, 폐쇄형	11~18
교과서 이외의 게임 활용 실태	폐쇄형	19~25
교과서 이외의 게임 선정 기준	폐쇄형	26~30
게임에 대한 학생들의 흥미도	폐쇄형	31~32

교사용 설문지는 6개의 영역으로, 게임 활용 목적(4문항), 게임 활용 및 선호도(6문항), 교과서 게임 활용 실태(8문항), 교과서 이외의 게임 활용 실태(7문항), 교과서 이외의 게임 선정 기준(5문항), 게임에 대한 학생들 흥미도(2문항) 등 총 32문항으로 이루어져 있다(부록1, 2 참조).

폐쇄형 문항의 경우 진술에 동의하는 정도를 아주 그렇다, 조금 그렇다, 보통이다, 그렇지 않다, 전혀 그렇지 않다로 구성하였다. 선다형 문항인 11, 13, 14, 15번의 문항은 복수응답이 가능하였다.

3.2.2 학생용 설문지

본 연구는 교사용 설문을 위주로 하여 이루어지며 학생용 설문지는 좀 더 정확한 결과 분석을 위한 보조 연구 자료로서 활용하였다. 학생용 설문지의 구체적 문항 구성내용은 <표 2>와 같다.

<표 2> 학생용 설문지 문항 구성 내용

영역	문항유형	문항
영어 수업에 대한 인식		1~5
교과서 게임에 대한 인식	폐쇄형, 선다형	6~10
교과서 외의 게임에 대한 인식		11~14
영어 게임에 대한 인식		15~18

학생 설문지는 영어 수업에 대한 인식(5문항), 교과서 게임에 대한 인식(5문항), 교과서 외의 게임에 대한 인식(4문항), 영어 게임에 대한 인식(4문항) 등 총18문항으로 2, 4~5, 9~10, 13~14, 17~18문항은 선다형으로 이루어져 있다.

3.3 자료 수집 및 분석 방법

설문지 조사는 2011년 3월 21일부터 4월 6일까지 실시하였다. 교사용 설문지의 경우 연구자가 직접 설문 대상들을 만나 설문지를 나누어 주고 응답하도록 하거나 우편, 이메일을 이용하여 조사를 실시하였다.

학생 설문지의 경우에는 해당 담임교사에게 부탁하여 전달하였다. 설문 조사는 아침 활동시간을 이용해 이루어졌고 설문에 답하기 전에 설문은 점수와 관계가 없으니 솔직하게 답해달라는 교사의 안내가 있었다. 학생들이 응답하는게 걸린 시간은 약 10분 정도였다.

교사의 게임 활용 목적, 게임 활용 및 선호도, 교과서 게임 활용 실태, 교과서 이외의 게임 활용 실태, 교과서 이외의 게임 선정 기준, 교사가 본 게임에 대한 학생들의 흥미도와 학생의 영어 수업에 대한 인식, 교과서 게임에 대한 인식, 교과서 외의 게임에 대한 인식, 영어 게임에 대한 인식에 관한 설문 조사에서 얻어진 양적 자료는 빈도분석을 하였다.

IV. 연 구 결 과

4.1 영어 게임 활동에 대한 교사들의 인식

영어 수업 시간에 하는 게임 활동에 대한 교사들의 인식에 대해 알아보기 위해 수업 중 게임 활용의 목적, 게임 활용도 및 선호도의 영역으로 나누어 분석하였다.

4.1.1 수업 중에 게임을 활용하는 목적

교사가 수업 중에 게임을 활용하는 목적에 대한 질문에 대한 결과는 <표 3>과 같다. 학생들에게 언어 사용 기회를 제공하기 위해 게임을 활용한다는 응답으로 아주 그렇다 55.6%, 조금 그렇다 44.4%로 나타났고 학습한 표현을 복습하기 위해 게임을 활용한다는 응답으로 아주 그렇다 48.1%, 조금 그렇다 48.1%로 나타났다. 또 학생들의 학습동기를 유발·지속시키기 위해 게임을 활용한다는 응답으로 아주 그렇다 48.1%, 조금 그렇다 51.9%, 학생들의 학습동기를 유발·지속시키기 위해 게임을 활용한다는 응답으로 아주 그렇다 48.1%, 조금 그렇다 51.9%로 나타났고 게임을 통한 영어 수업이 학생들의 영어 실력 향상에 도움이 된다는 응답으로 조금 그렇다 63%으로 나타났다. 이를 통해 대부분의 교사들이 학생들의 언어 사용 기회 제공, 학습한 표현의 복습, 학생들의 학습 동기유발, 학생들의 영어 실력 향상을 위해 게임을 활용하는 것을 알 수 있다.

<표 3> 게임 활용 목적

구분	언어 사용 기회 제공	학습한 표현 복습	학습 동기 유발·지속	영어 실력 향상
1	15 (55.6%)	13 (48.1%)	13 (48.1%)	4 (14.8%)
2	12 (44.4%)	13 (48.1%)	14 (51.9%)	17 (63%)
3	.	.	.	6 (22.2%)
4	.	1 (3.8%)	.	.
5	.	.	.	.
계	27(100%)			
1.아주 그렇다 2.조금 그렇다 3.보통이다 4.그렇지 않다 5.전혀 그렇지 않다				

4.1.2 게임 활용도 및 선호도

<표 4>에서와 같이 수업 시간에 게임을 자주 활용하는지에 대한 응답으로 조금 그렇다가 63%로 많은 교사들이 수업 시간에 게임을 자주 하는 것으로 나타났다.

<표 4> 수업 중 게임 활용도

아주 그렇다.	조금 그렇다.	보통이다.	그렇지 않다.	전혀 그렇지 않다.	합계
6 (22.2%)	17 (63%)	4 (14.8%)	.	.	27 (100%)

<표 5>에서와 같이 교사들은 다수의 학생들이 함께 할 수 있는 게임을 선호하는 것으로 나타났다.

<표 5> 수업 중 선호 게임 형태

구분	전체 게임	3인 이상 게임	짝 게임
	빈도(백분율)	빈도(백분율)	빈도(백분율)
1	14 (51.9%)	5 (18.5%)	6 (22.2%)
2	8 (29.6%)	12 (44.5%)	8 (29.6%)
3	4 (14.8%)	9 (33.3%)	12 (44.5%)
4	1 (3.7%)	1 (3.7%)	1 (3.7%)
5	.	.	.
계		27(100%)	
1.아주 그렇다 2.조금 그렇다 3.보통이다 4.그렇지 않다 5.전혀 그렇지 않다			

또한 대부분의 교사들이 정보 교환 게임을 선호하며 이야기 게임(7.4%)이나 참/거짓 게임(3.7%)은 거의 선호하지 않는 것으로 나타났다.

<표 6> 수업 중 선호 게임 종류

구분	빈도(백분율)
정보 교환 게임	12 (44.5%)
단어 게임	4 (14.8%)
이야기 게임	2 (7.4%)
기억 게임	3 (7.2%)
질문과 대답 게임	5 (18.5%)
참/거짓 게임	1 (3.7%)
계	27 (100%)

학생들의 영어 실력 향상에 도움이 되는 게임은 질문과 대답 게임 (40.8%)으로 나타났고 이야기 게임, 참/거짓 게임(0%)은 거의 도움이 되지 않는다고 보고 있다.

<표 7> 영어 실력 향상에 도움이 되는 게임

구분	빈도(백분율)
정보 교환 게임	8 (29.6%)
단어 게임	5 (18.5%)
이야기 게임	2 (7.4%)
기억 게임	1 (3.7%)
질문과 대답 게임	11 (40.8%)
참/거짓 게임	0 (0%)
계	27 (100%)

학생들의 영어 실력 향상에 도움이 되지 않는다고 보는 게임과 교사들이 선호하지 않는 게임은 거의 일치하였으나 학생들의 실력 향상에 가장 도움이 된다고 보는 질문과 대답 게임보다 정보 교환 게임을 교사들이 더 선호하는 것은 학생들의 흥미도나 진행상의 용이성 등 다른 요인들을 종합적으로 고려하여 게임을 선택하기 때문으로 간주된다.

4.2 교과서 게임의 교사 선호도와 활용도

4.2.1 교과서 게임의 활용 실태

교과서에 수록된 게임을 하는 경우 차시별 학습 진도를 맞출 수 있고 학

생들의 학습에 도움이 되기 때문인 경우가 대부분이며 학생들의 수준과 흥미 유발면에서는 거의 고려되지 않는 것으로 나타났다.(<표 8>참조)

<표 8> 교과서 게임을 하는 이유

구분	빈도(백분율)
차시별 진도를 맞추기 위해	14 (33.3%)
수록된 게임이 학습에 도움이 되기 때문에	14 (33.3%)
수록된 게임이 학생들의 수준에 맞기 때문에	3 (7.2%)
학생들이 재미있어 해서	4 (9.5%)
교과서 외 다양한 게임 방법을 몰라서	7 (16.7%)
계	42 (100%)

교사의 게임 활용도의 경우 게임의 종류로는 <표 9>에서와 같이 정보 교환 게임(37%), 질문과 대답 게임(26%) 순으로 나타났고 참/거짓게임(0%)은 거의 하지 않는 것으로 나타났다. (<표 9>참조)

<표 9> 교과서 게임의 활용도

구분	빈도(백분율)
정보 교환 게임	10 (37%)
단어 게임	4 (14.8%)
이야기 게임	1 (3.7%)
기억 게임	5 (18.5%)
질문과 대답 게임	7 (26%)
참/거짓 게임	0 (0%)
계	27 (100%)

학생들의 반응이 좋고(41.6%) 수업과의 연계성이 높은 게임(37.5%)이 활용도가 높은 것으로 나타났다.

<표 10> 활용도가 높은 게임에 대한 이유

구분	빈도(백분율)
학생들의 반응이 좋았다.	20 (41.6%)
수업과의 연계성이 높았다.	18 (37.5%)
진행하기에 학생 수가 적당했다.	2 (4.2%)
소도구나 자료가 많이 필요하지 않았다.	2 (4.2%)
학생 모두가 참여할 수 있었다.	6 (12.5%)
계	48 (100%)

활용도가 낮은 게임의 경우 학생들에게 게임의 수준이 맞지 않을 경우(너무 쉽거나 너무 어렵거나)가 가장 많았고 다음으로 학생의 흥미를 끌지 못하는 게임, 게임 진행상의 어려움(소란스러움, 학생 수)등으로 나타났다.

게임 수준이 맞지 않을 경우 자연스럽게 학생들의 흥미 감소로 이어져 활용도가 낮은 게임의 경우 학생들의 흥미와 가장 밀접한 관련이 있다는 것으로 생각된다. (<표 10>,<표 11>참조)

<표 11> 활용도가 낮은 게임에 대한 이유

구분	빈도(백분율)
게임이 학생들에게 너무 쉬웠다.	7 (13.5%)
게임 방법이 학생들에게 너무 어려웠다.	13 (25%)
수업과의 연계성이 낮았다.	4 (7.7%)
수업 중에 하기에는 너무 소란스러웠다.	7 (13.5%)
진행하기에 학생 수가 너무 많았다.	6 (11.5%)
시간이 너무 오래 걸렸다.	3 (5.7%)
학생들의 흥미를 끌지 못했다.	12 (23.1%)
계	52 (100%)

<표 12>에서와 같이 교과서에 수록된 게임을 활용하지 않을 경우는 거의 절반 정도의 교사가 게임이 재미가 없기 때문인 것으로 나타났다.

<표 12> 교과서 게임을 활용하지 않는 이유

구분	빈도(백분율)
게임이 재미가 없어서	23 (47.9%)
지도할 내용이 너무 많아서	7 (14.5%)
시간이 너무 오래 걸려서	6 (12.5%)
학생 수준에 맞지 않아서	6 (12.5%)
학생 수가 너무 많아서	3 (6.3%)
자료가 부족해서	3 (6.3%)
계	48 (100%)

교과서 게임 지도시 지도서에서 필요한 부분만 골라서 지도한다는 교사가 <표 13>과 같이 66.7%로 가장 많았다.

<표 13> 게임 지도 시 교사용 지도서 활용

구분	빈도(백분율)
지도서대로 준비하여 지도	2 (7.4%)
비교적 지도서대로 지도	5 (18.5%)
지도서에서 필요한 부분만 골라서 지도	18 (66.7%)
참고는 하되 별로 활용하지 않는다.	2 (7.4%)
계	27 (100%)

교사용 지도서의 게임 진행 방법 안내에 대해 대부분 긍정적인 편인 것으로 나타났다. 교과서에 제시된 게임 관련 부록 자료에 대해 대부분 긍정적인 편이나 그렇지 않다고 생각하는 교사도 18.5% 있어 부록 자료에 대한

검토도 어느 정도 필요하다고 보여 진다.(<표 14>참조)

<표 14> 교과서 및 지도서 게임 관련 자료 만족도

구분	교사용 지도서	교과서
	게임 진행 방법 알기 쉽게 안내	게임 관련 부록 자료에 만족
1	4 (14.8%)	2 (7.4%)
2	9 (33.4%)	6 (22.2%)
3	10 (37%)	14 (51.9%)
4	4 (14.8%)	5 (18.5%)
5	.	.
계	27(100%)	

1.아주 그렇다 2.조금 그렇다 3.보통이다 4.그렇지 않다 5.전혀 그렇지 않다

4.3 영어 시간에 하는 게임 활동에 대한 학생들의 인식

4.3.1 영어 수업 및 게임의 선호도

<표 15>,<표 16>에서와 같이 대부분의 학생들이 학교에서 배우는 영어 수업에 대해 흥미도 면에서 긍정적인 반응을 보였으며 영어 수업에서 게임을 재미있다고 느끼는 것으로 나타났다.

<표 15> 영어 수업 선호도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
아주 그렇다.	21(25.3%)	23(22.3%)	23(30.3%)	11(13.9%)	22.8%
조금 그렇다.	26(31.1%)	36(35%)	19(25%)	27(34.2%)	31.7%
보통이다.	24(28.9%)	31(30.1%)	25(32.9%)	26(32.9%)	31.1%
그렇지 않다.	3(3.6%)	8(7.8%)	2(2.6%)	12(15.2%)	7.3%
전혀 그렇지 않다.	9(10.9%)	5(4.8%)	7(9.2%)	3(3.8%)	7%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

<표 16> 영어 게임 선호도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
아주 그렇다.	41(40%)	54(52.4%)	33(43.4%)	23(29.1%)	44.3%
조금 그렇다.	22(26.5%)	34(33%)	26(34.2%)	22(27.9%)	30.5%
보통이다.	14(16.9%)	9(8.8%)	11(14.5%)	26(32.9%)	17.6%
그렇지 않다.	3(3.6%)	3(2.9%)	1(1.3%)	6(7.6%)	3.8%
전혀 그렇지 않다.	3(3.6%)	3(2.9%)	5(6.6%)	2(2.5%)	3.8%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

또한 학교 영어 수업에서 가장 좋아하는 활동으로 게임/놀이 활동 압도적으로 높은 것으로 나타났다.(<표 17>참조) 학생들에게 영어에 대한 흥미를 가지게 하는 것이 큰 목표인 초등영어 수업시간에 학생들이 가장 좋아하는 게임 활동의 필요성과 중요성을 다시 한 번 알게 되었고 그만큼 게임을 선정할 때의 기준 역시 중요하다는 것을 알 수 있다.

<표 17> 영어 수업에서 좋아하는 활동

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
① 게임/놀이	66(79.5%)	74(71.84%)	55(72.3%)	50(63.3%)	71.9%
② 챗트	3(3.6%)	·	3(3.9%)	1(1.3%)	2%
③ 노래	6(7.3%)	11(10.6%)	5(6.6%)	2(2.5%)	7%
④ 역할놀이	2(2.4%)	11(10.6%)	6(7.9%)	12(15.2%)	9.1%
⑤ CD 듣고 따라하기	3(3.6%)	2(1.9%)	2(2.6%)	5(6.3%)	3.5%
⑥ 영어로 자유롭게 말하기	3(3.6%)	5(4.9%)	5(6.6%)	9(11.4%)	6.5%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341(100%)

영어 게임이 재미있는 이유에 대해서 원래 게임을 좋아한다와 영어 공부를 재미있게 할 수 있어서라는 학생이 대부분이었다. 하지만 게임을 할 때 내가 아는 영어를 사용할 수 있어서, 영어 공부가 잘 되는 것 같아서라는 이유는 거의 없었다. 학생들의 언어 사용 기회 제공, 학습한 표현의 복습, 학생들의 학습 동기유발을 가장 큰 목적으로 게임을 활용하는 교사의 의도 중 학생들의 반응과 일치하는 부분은 학습 동기유발 부분이라는 것을 알 수 있다. 영어 공부를 재미있게 할 수 있다고 생각하는 학생들 많았지만 영어 공부가 잘 되는 것 같다는 학생은 거의 없어 학생들은 게임을 학습보다는 단순히 재미있는 놀이라고 생각하는 경향이 있는 듯하다.(<표 18>참조)

<표 18> 게임이 재미있는 이유

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
원래 게임을 좋아해서	28(44.4%)	30(34.1%)	10(16.9%)	12(26.7%)	80(31.4%)
게임 방법이 재미있어서	10(15.9%)	19(21.6%)	4(6.8%)	8(17.8%)	41(16.1%)
다른 친구들과의 경쟁	3(4.8%)	7(8%)	15(25.4%)	8(17.8%)	33(13%)
게임을 할 때 내가 아는 영어를 사용할 수 있어서	4(6.3%)	6(6.8%)	8(13.6%)	4(8.9%)	22(8.6%)
영어 공부를 재미있게 할 수 있어서	17(27%)	25(28.4%)	20(33.9%)	10(22.2%)	72(28.2%)
영어 공부가 잘 되는 것 같아서	1(1.6%)	1(1.1%)	2(3.4%)	3(6.6%)	7(2.7%)
합계	63(100%)	88(100%)	59(100%)	45(100%)	255(100%)

게임이 재미없는 이유로 게임 방법이 재미없다는 답이 가장 많았고 게임 할 때 모르는 단어를 사용한다는 이유도 많았다. 게임 활동 시 방법적인 면에서 많은 고민이 필요하고 학생들이 이미 배운 표현, 쉬운 표현을 사용하는 게임을 해야 한다는 것을 알 수 있다. 특히, 6학년 경우 비슷한 게임이 많아서라는 응답이 절반이라는 것이 눈에 띈다. 이를 통해 학년 간에도 수준과 방법을 달리한 다양한 종류의 게임이 필요하다는 생각이 든다.(<표 19>참조)

<표 19> 게임이 재미없는 이유

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
① 원래 게임을 좋아하지 않아서	.	.	.	.	.
② 게임 방법이 재미없어서	3(50%)	1(16.6%)	3(50%)	2(25%)	9(34.6%)
③ 다른 친구들과 경쟁	.	1(16.6%)	1(16.7%)	.	2(7.7%)
④ 게임을 할 때 내가 모르는 영어를 사용해야 하니까	2(16.7%)	1(16.6%)	2(33.3%)	2(25%)	7(26.9%)
⑤ 비슷한 게임이 많아서	.	1(16.6%)	.	4(50%)	5(19.2%)
⑥ 영어 공부에 별로 도움이 되지 않는 것 같아서	1(33.3%)	2(33.6%)	.	.	3(11.6%)
합계	6(100%)	6(100%)	6(100%)	8(100%)	26(100%)

4.3.2 수업 중 교과서 게임에 대한 인식

학생들은 영어 수업 시간에 교과서에 있는 게임을 하는 빈도가 보통이라고 느끼고 있다고 나타났다.(표< 20>참조)

<표 20> 수업 중 교과서에 있는 게임 활동 빈도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
아주 자주 한다	9(10.8%)	5(4.9%)	2(2.7%)	12(20.2%)	9.4%
자주 한다	11(13.3%)	17(16.5%)	26(34.2%)	34(53.2%)	28.2%
보통이다	35(42.2%)	52(50.4%)	39(51.3%)	15(22.8%)	42.2%
별로 하지 않는다	21(25.3%)	24(23.2%)	8(10.5%)	3(3.8%)	16.4%
전혀 하지 않는다	7(8.4%)	5(4.9%)	1(1.3%)	.	3.8%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

절반 이상의 학생들이 교과서의 게임이 자신의 영어 능력 수준에 적합한 편이라고 생각하며, 자신의 수준보다 게임의 수준이 낮다고 생각하는 학생도 약 30% 있으며 게임이 수준이 높다고 생각하는 학생은 적었다. 이를 통해 교과서에 제시된 게임의 수준이 평이하다고 볼 수 있겠다.(표< 21>참조)

<표 21> 교과서 게임의 수준

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
매우 적합하다	12(14.4%)	19(18.5%)	9(11.9%)	2(3.8%)	12.6%
적합한 편이다	38(45.8%)	43(41.8%)	38(50%)	34(57%)	48.1%
매우 낮다	8(9.7%)	13(12.6%)	9(11.9%)	7(8.9%)	10.9%
낮은 편이다	14(16.9%)	20(19.4%)	14(18.4%)	18(26.6%)	20.2%
매우 높다	8(9.7%)	1(1%)	4(5.2%)	1(1.2%)	4.1%
높은 편이다	3(3.6%)	7(6.8%)	2(2.6%)	1(2.5%)	4.1%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

교과서 게임이 재미있다고 응답한 학생이 51.1%로 과반수의 학생들이 교과서 게임에 흥미를 가지고 있으며 매우 재미없다(6.8%)는 학생은 적었다.

<표 22> 교과서 게임의 흥미도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
매우 재미있다	21(25.3%)	29(28.2%)	10(13.1%)	6(7.6%)	19.4%
재미있다	27(32.6%)	26(25.2%)	24(31.6%)	31(39.2%)	31.7%
보통이다	22(26.5%)	30(29.1%)	26(34.2%)	24(30.4)	29.9%
별로 재미없다	8(9.7%)	8(7.8%)	11(14.5%)	15(19%)	12.3%
매우 재미없다	5(6%)	10(9.7%)	5(6.6%)	3(3.8%)	6.8%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

교과서 게임이 재미있는 이유로 게임 방법이 재미있다고 31.6% 가장 많았고 영어 공부를 재미있게 할 수 있다는 학생이 21.8%였다.

<표 23> 교과서 게임이 재미있는 이유

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
게임이 쉬워서	8(16.7%)	7(12.7%)	4(11.8%)	9(24.4%)	28(16%)
게임 방법이 재미있어서	18(37.5%)	19(34.6%)	9(26.4%)	9(24.4%)	55(31.6%)
수업 시간에 배운 표현을 자주 사용해서	2(4.2%)	4(7.3%)	5(14.7%)	9(24.4%)	20(11.3%)
영어 공부를 재미있게 할 수 있어서	8(16.7%)	16(29.1%)	12(35.3%)	2(5.4%)	38(21.8%)
영어 공부가 잘 되는 것 같아서	3(6.2%)	1(1.8%)	.	4(10.8%)	8(4.4%)
게임 종류가 다양해서	9(18.7%)	8(14.5%)	5(11.8%)	4(10.8%)	26(14.9%)
합계	48(100%)	55(100%)	34(100%)	37(100%)	174(100%)

교과서 게임이 재미없는 이유는 게임 방법이 재미없어서가 50.7%로 나타났다. 교과서 게임이 재미있는 이유와 재미없는 이유가 게임 방법과 가장

관련이 깊다는 것을 알 수 있다.

<표 24> 교과서 게임이 재미없는 이유

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
게임이 쉬워서	3(23.1%)	1(5.6%)	·	3(16.7%)	7(10.8%)
게임이 어려워서	·	2(11.1%)	2(11.6%)	3(16.7%)	7(10.8%)
게임 방법이 재미없어서	3(23.1%)	10(55.5%)	8(50%)	12(66.6%)	33(50.7%)
비슷한 게임이 많아서	1(7.7%)	1(5.6%)	3(18.8%)	·	5(7.7%)
영어 공부에 별 도움이 되지 않는 것 같아서	6(46.1%)	4(22.2%)	3(18.8%)	·	13(20%)
합계	13(100%)	18(100%)	16(100%)	18(100%)	65(100%)

4.3.3 교과서 이외의 게임에 대한 인식

<표 25>에서와 같이 학생들은 대부분 수업 중에 교과서 외의 게임 활동 빈도를 보통이라 응답했으며 교과서 외의 게임을 하는 것(20.3%)보다는 하지 않는다(33.2%)고 응답한 학생이 더 많았다.

<표 25> 교과서 외의 게임 활동 빈도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
아주 자주 한다	5(6%)	2(1.9%)	3(3.9%)	5(6.3%)	4.4%
자주 한다	22(26.5%)	10(9.7%)	14(18.4%)	8(10.1%)	15.9%
보통이다	27(32.6%)	51(49.5%)	47(61.9%)	34(43%)	46.6%
별로 하지 않는다	15(18.1%)	25(24.3%)	7(9.2%)	26(32.9%)	21.4%
전혀 하지 않는다	14(16.7%)	15(14.6%)	5(6.6%)	6(7.6%)	11.8%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

교과서 외의 게임을 재미있어 하는 학생은 53.2%로 절반이상이었고 재미 없다고 하는 학생은 13.7%로 적었다(<표 26>참조). 그 이유로 게임 방법이 재미있기 때문이라는 학생이 많았다(<표 27>참조).

<표 26> 교과서 외의 게임 흥미도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
매우 재미있다	15(18.1%)	24(23.3%)	21(27.6%)	19(24.1%)	23.2%
재미있다	26(31.3%)	30(29.1%)	22(28.9%)	25(31.6%)	30.2%
보통이다	24(27.7%)	36(35%)	24(31.6%)	24(35.4%)	32.6%
별로 재미없다	9(10.9%)	8(7.8%)	5(6.6%)	4(5.1%)	7.6%
매우 재미없다	9(10.9%)	5(4.8%)	4(5.3%)	3(3.8%)	6.1%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

<표 27> 교과서 외의 게임이 재미있는 이유

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
게임이 쉬워서	3(7.3%)	9(16.7%)	4(9.3%)	9(20.4%)	25(13.7%)
게임 방법이 재미있어서	15(36.6%)	21(38.9%)	16(37.2%)	24(54.5%)	76(41.8%)
수업 시간에 배운 표현을 자주 사용해서	1(2.4%)	4(7.4%)	3(7%)	4(9.1%)	12(6.6%)
영어 공부를 재미있게 할 수 있 어서	6(14.6%)	10(18.6%)	9(20.9%)	2(4.5%)	27(14.8%)
영어 공부가 잘 되는 것 같아서	2(4.9%)	2(3.7%)	3(7%)	1(2.2%)	8(4.4%)
게임 종류가 다양해서	14(34.2%)	8(14.9%)	8(18.6%)	4(9.1%)	34(18.7%)
합계	41(100%)	54(100%)	43(100%)	44(100%)	182(100%)

교과서 외의 게임이 재미없는 이유로는 게임 방법과 게임이 영어 공부에 별 도움이 되지 않는다는 생각이 많았다(<표 28>참조). 이를 통해 게임 방법이 학생들의 흥미도에 많은 영향을 미치며 게임을 학습의 한 형태가 아닌 단순한 놀이로 생각하는 학생들도 있기 때문으로 생각된다.

<표 28> 교과서 외의 게임이 재미없는 이유

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
게임이 쉬워서	2(11.1%)	·	·	5(71.4%)	7(14.8%)
게임이 어려워서	3(16.7%)	2(15.4%)	·	1(14.3%)	6(12.7%)
게임 방법이 재미없어서	2(11.1%)	7(53.8%)	7(77.8%)	1(14.3%)	17(36.2%)
비슷한 게임이 많아서	·	·	·	·	·
영어 공부에 별 도움이 되지 않는 것 같아서	11(61.1%)	4(30.8%)	2(22.2%)	·	17(36.17%)
합계	18(100%)	13(100%)	9(100%)	7(100%)	47(100%)

4.3.4 수업 중 게임에 대한 인식

학생들 대부분이 게임에 열심히 참여를 하며 게임이 학습에 도움이 된다고 생각을 하는 것으로 나타났다(<표 29>,<표 30>참조).

<표 29> 게임 참여도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
아주 그렇다	20(24%)	30(29.1%)	23(30.3%)	20(25.3%)	27.3%
조금 그렇다	22(26.5%)	40(38.8%)	22(28.9%)	29(36.7%)	33.1%
보통이다	28(33.8%)	28(27.2%)	27(35.5%)	28(35.4%)	32.6%
그렇지 않다	5(6%)	2(2%)	2(2.6%)	2(35.5%)	3.2%
전혀 그렇지 않다	8(9.6%)	3(2.9%)	2(2.6%)	(2.6%)	3.8%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

<표 30> 게임의 학습 기여도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
아주 그렇다	15(18.1%)	25(24.3%)	9(11.8%)	11(21.5%)	19.4%
조금 그렇다	28(33.7%)	36(35%)	24(31.6%)	18(26.6%)	32%
보통이다	25(30%)	27(26.2%)	32(42.1%)	25(38%)	33.4%
그렇지 않다	4(4.8%)	5(4.9%)	1(1.3%)	6(8.9%)	5%
전혀 그렇지 않다	11(13.3%)	10(9.7%)	10(13.2%)	4(5%)	10.2%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

게임 활동시 학생들은 모둠활동을 가장 선호(49.6%)하며 참/거짓 게임(26.7%)이나 기억 게임(23.8%) 등을 선호하는 것으로 나타났다. 반면에 정보 교환 게임(8.8%)나 이야기 게임(12%)는 다른 게임에 비해 선호하지 않는 것으로 나타났다. (<표 31>, <표 32>참조) 이는 학생들이 게임을 할 때 영어 사용에 부담이 적은 게임을 선호하기 때문으로 간주된다.

<표 31> 게임 형태 선호도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
반 전체 활동	34(41%)	33(32%)	22(28.9%)	18(26.6%)	32.2%
모둠 활동	34(41%)	54(52.4%)	43(56.6%)	30(48.1%)	49.6%
짝 활동	15(18%)	16(15.6%)	11(14.5%)	16(25.3%)	18.2%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

<표 32> 게임 종류 선호도

	3학년	4학년	5학년	6학년	합계
정보 교환 게임	9(10.9%)	8(7.8%)	16(3.9%)	10(12.6%)	8.8%
단어 게임	4(4.8%)	13(12.6%)	21(27.7%)	9(11.4%)	13.8%
이야기 게임	6(7.2%)	16(15.6%)	8(10.5%)	11(13.9%)	12%
기억 게임	17(20.5%)	19(18.4%)	15(19.7%)	30(38%)	23.8%
질문과 대답 게임	15(18.1%)	19(18.4)	13(17.1%)	4(5.1%)	14.9%
참/거짓 게임	32(38.6%)	28(27.2%)	16(21.1%)	15(19%)	26.7%
합계	83(100%)	103(100%)	76(100%)	79(100%)	341 (100%)

4.4 교과서 이외의 게임 활용도와 선정 기준

4.4.1 교과서 이외의 게임 활용 실태

교과서 이외의 게임 활용 실태에서 <표 33>에서와 같이 응답 교사 중 교과서외 다른 게임을 활용하지 않는다는 교사는 한명도 없다는 것을 주목할 만하다. 대부분의 교사들이 교과서외 다른 게임을 수업에 활용한다는 것을 알 수 있다.

<표 33> 교과서 이외의 게임 활용

아주 그렇다.	조금 그렇다.	보통이다.	그렇지 않다.	전혀 그렇지 않다.	합계
12 (44.5%)	13 (48.1%)	2 (7.4%)	.	.	27 (100%)

<표 34>에서와 같이 교과서 이외의 게임 활용 시 그 이유에 대해 응답 교사 중 약 70%가 교과서에 있는 게임이 충분하지 않아 다른 게임을 활용하는 것으로 나타났다. 교과서 게임이 해당 차시 목표와의 부합하지 않아

다른 게임을 활용한다는 교사가 절반 정도이며 대부분의 교사들이 교과서 게임의 수준이 높지 않고 단순하다고 생각하여 다른 게임을 활용하는 것으로 나타났다. 또한 절반 이상의 교사가 교과서 게임의 종류가 다양하지 않아 다른 게임을 활용하는 것으로 나타났다.

이를 통해 교사들은 교과서에 충분한 게임이 없을 경우, 종류가 다양하지 않을 경우 교과서 이외의 게임을 가장 많이 활용한다는 것을 알 수 있으며 교과서 게임의 수준이 낮을 경우도 교과서 이외의 게임을 많이 활용한다는 것을 알 수 있다. 이를 통해 교과서 게임에 보다 다양한 종류의 게임의 제시가 필요하다고 생각된다.

<표 34> 교과서 이외의 게임 활용 이유

구분	교과서 게임 충분하지 못해	교과서 게임 차시 목표와 부합하지 않음	교과서 게임 진행상 시간 부족	교과서 게임 내용 단순	교과서 게임 내용 어려움	교과서 게임 종류가 다양하지 않음
1	11 (40.8%)	1 (3.7%)	.	7 (25.9%)	.	9 (33.3%)
2	7 (25.9%)	7 (25.9%)	7 (25.9%)	11 (40.8%)	2 (7.4%)	8 (29.6%)
3	6 (22.2%)	6 (22.2%)	8 (29.6%)	4 (14.8%)	8 (29.6%)	5 (18.5%)
4	3 (11.1%)	13 (48.2%)	12 (44.5%)	5 (18.5%)	14 (51.9%)	4 (14.8%)
5	.	.	.	.	3 (11.1%)	1 (3.7%)
계	27(100%)					

1.아주 그렇다 2.조금 그렇다 3.보통이다 4.그렇지 않다 5.전혀 그렇지 않다

4.4.2 교과서 이외의 게임 선정 기준

<표 35>에서와 같이 대부분의 교사들이 교과서 이외의 게임 선정 시 가장 중요하게 여기는 기준이 학생들의 흥미도(100%)와 참여도(96.2%), 단위 목표 언어의 사용 정도(91.6%)라는 것으로 나타났다. 그리고 게임의 진행상의 효율성(88.9%), 다양한 종류(77.8%)등이 선정기준이 된다고 보여진다. 이를 통해 교사들이 교과서 이외의 게임을 선정할 때 선행연구들에서 알려진 바와 같이 영어 학습에서 게임의 장점인 대부분의 학생들이 흥미를 가지고 참여할 수 있으며 학습한 목표 언어를 많이 사용할 수 있는 것을 기준으로 한다는 것을 알 수 있다.

<표 35> 교과서 이외의 게임 선정 기준

구분	단위 목표 언어 사용정도	학생들의 흥미	학생 참여도	적은 준비자료	다양한 종류
1	21 (77.8%)	18 (66.7%)	15 (55.5%)	11 (40.7%)	8 (29.6%)
2	4 (14.8%)	9 (33.3%)	11 (40.7%)	13 (48.2%)	13 (48.2%)
3	1 (3.7%)	.	1 (3.7%)	3 (11.1%)	3 (11.1%)
4	1 (3.7%)	.	.	.	3 (11.1%)
5	.	.	.	.	.
계	27(100%)				

1.아주 그렇다 2.조금 그렇다 3.보통이다 4.그렇지 않다 5.전혀 그렇지 않다

<표 36>에서와 같이 교사가 본 수업 중 게임에 대해 학생들의 흥미도가 3, 4학년은 아주 높다(70.4%)로 압도적으로 높았고, 5, 6학년도 절반 이상이 게임에 대해 흥미가 있다고 나타났다. 게임에 흥미가 없는 학생은 거의 없다고 보여진다.

<표 36>교사가 본 수업 중 게임에 대한 학생들 흥미도

구분	3, 4학년 흥미도 높다	5, 6학년 흥미도 높다
1	19 (70.4%)	11 (40.74%)
2	6 (22.2%)	9 (33.3%)
3	2 (7.4%)	6 (22.2%)
4	.	1 (3.7%)
5	.	.
계	27(100%)	

1.아주 그렇다 2.조금 그렇다 3.보통이다 4.그렇지 않다 5.전혀 그렇지 않다



IV. 결론 및 제언

5.1 결론

본 연구는 영어를 지도하고 있는 교사와 학생의 게임 활동에 대한 인식과 교사의 교과서 특정 게임의 선호도와 활용 정도, 교사들이 교과서 게임을 일부 변형시키거나 교과서에 없는 게임을 새로 만들거나 다른 곳에서 가져올 때의 기준은 어떤 것이며 그런 게임들의 특징은 무엇인지를 알아보고 수업 중 게임의 선정과 활용에 보다 도움이 되고자 하였다.

본 연구를 통해 얻은 결론을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 많은 교사들이 수업 시간에 게임을 자주 활용하며 대부분의 교사들이 학생들의 언어 사용 기회 제공, 학습한 표현의 복습, 학생들의 학습 동기유발, 학생들의 영어 실력 향상을 목적으로 게임을 활용하는 것으로 나타났다. 교사들은 다수의 학생들이 함께 할 수 있는 게임을 선호하며 게임의 종류 중에서는 정보 교환 게임을 가장 선호하는 것으로 나타났다. 이는 교사들이 게임을 활용하는 목적에 가장 부합하기 때문으로 간주된다.

둘째, 교사들이 교과서에 수록된 게임을 하는 경우는 차시별 학습 진도를 맞출 수 있고 학생들의 학습에 도움이 되기 때문인 경우가 대부분이었고 게임이 재미없을 경우 교과서 게임을 활용하지 않는 것으로 나타났다. 교과서 게임 중 활용도가 높았던 게임은 학생들의 반응이 좋고 수업과의 연계성이 높다는 특징이 있었고 활용도가 낮은 게임의 경우 게임 방법이 어렵거나 학생들의 흥미를 끌지 못한다는 특징이 있었다. 이러한 이유들로 교과서 게임 중 정보 교환 게임과 질문과 대답 게임의 활용도가 높은 것으로

로 나타났다.

이를 통해 교사들이 교과서에 수록된 게임을 선정할 때 차시별 학습 진도, 학습 도움도, 학생들의 흥미도가 주요 기준이 된다는 것을 알 수 있다. 그리고 교과서 및 교사용 지도서의 게임 관련 자료에는 대부분 만족하는 것으로 나타났다.

셋째, 교과서 이외의 게임 활용 실태를 살펴봤을 때 응답 교사 중 교과서 외 다른 게임을 활용하지 않는다는 교사는 한명도 없었다. 빈도의 차이가 있을 뿐 교사들이 교과서 이외의 게임을 수업에 활용한다는 것을 알 수 있다. 교사들은 교과서에 충분한 게임이 없을 경우, 교과서 게임 종류가 다양하지 않을 경우 교과서 이외의 게임을 가장 많이 활용한다고 나타났으며 교과서 게임의 수준이 낮을 경우에도 교과서 이외의 게임을 많이 활용한다고 나타났다. 다수의 교사들은 교과서 게임이 한정된 종류가 반복된다고 생각하였다. 이를 통해 교과서 게임에 보다 다양한 종류의 게임의 제시가 필요하다고 생각된다.

대부분의 교사들이 교과서 이외의 게임 선정 시 가장 중요하게 여기는 기준이 학생들의 흥미도와 참여도, 단원 목표 언어의 사용 정도라는 것으로 나타났다. 그리고 게임의 진행상의 효율성과 게임 종류의 다양성 등이 선정기준이 된다고 보여 진다.

이를 통해 교사들이 교과서 이외의 게임을 선정할 때 선행연구들에서 알려진 바와 같이 영어 학습에서 게임의 장점인 대부분의 학생들이 흥미를 가지고 참여할 수 있으며 학습한 목표 언어를 많이 사용할 수 있는 것을 기준으로 한다는 것을 알 수 있다.

교사들이 본 수업 중 게임에 대한 학생들의 흥미도는 학년에 구분 없이 상당히 높았다. 또한 많은 선행연구에서, 초등 영어 수업에서 게임의 활용이 여러 면에서 긍정적인 영향을 준다는 결과들을 내놓고 있다. 이러한 상

황에서 교사들의 수업 중 게임 활용도가 갈수록 높아지고 있다. 그만큼 게임을 선정할 때의 기준을 잘 세우고 그 선정 기준에 가장 적합한 게임을 교과서와 교과서 외의 곳에서 적절하게 활용하는 교사의 능력이 중요하다고 보아진다.

넷째, 학생들은 학교 영어 수업에서 가장 좋아하는 활동으로 게임이 압도적으로 높았다. 학생들에게 영어에 대한 흥미를 가지게 하는 것이 큰 목표인 초등영어 수업시간에 학생들이 가장 좋아하는 게임 활동의 필요성과 중요성을 다시 한 번 알 수 있다.

교과서에 제시되어 있는 게임과 교과서 이외의 게임에서 공통적으로 게임 방법이 학생들의 흥미도에 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이를 통해 게임 선정시 학생들의 흥미도를 고려해 게임 방법적인 면을 비중 있게 다룰 필요성이 있다고 생각된다.

게임 선호도에서는 교사와 학생의 차이가 보였다. 교사들은 정보 교환 게임, 질문과 대답 게임을 선호하는 반면 학생들은 참/거짓 게임과 기억 게임을 선호했다. 학생들은 영어 사용 부담이 적은 게임을 선호하는 것으로 생각된다. 게임 활동 시 교사의 의도대로 학생들의 영어 사용 기회를 많이 주면서, 사용하는 영어 표현에 부담이 적도록 간단한 표현 사용과 어느 정도의 반복 연습 후 게임을 하는 것이 보다 효과적일 것이라 본다.

5.2 제언

이상의 연구 결과를 통해서 초등학교 영어 수업에서 교사와 학생의 게임 활동에 대한 선호도와 활용도가 높다는 것을 알 수 있다. 그만큼 수업에 활용하는 게임 선정의 중요성 역시 강조되고 있기에 게임 선정 방향에 대

해 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 게임을 선정할 때 먼저 교사가 게임 선정 기준을 명확히 헤둘 필요가 있다. 게임이 학습이 아니고 그냥 놀이라고 느끼며 학습과의 연계성을 거의 인식하지 못하는 학생들도 있었다. 게임에서 학생들의 흥미가 중요한 요소이기는 하지만 학생들의 흥미를 유발·지속시키는 게임 위주로 게임을 선정하기보다는 해당 차시에서 교사가 게임 활동을 하는 목적을 분명히 하여 그 목적에 부합하는 게임을 선정하는 것이 무엇보다 중요하다. 그리하여 게임이 재미있는 활동으로만 끝나는 것이 아니라 학습에 긍정적인 효과로 이어질 수 있는 것이다.

둘째, 교과서 이외의 게임을 사용하는 경우는 대부분 게임 방법적인 면 때문이었다. 게임에 대한 학생들의 흥미에 영향을 주는 것으로 게임 방법이 가장 컸다. 특히 고학년으로 갈수록 교과서에 제시된 게임이 사용하는 표현만 바뀌고 게임의 종류나 방법이 거의 비슷하여 흥미를 잃게 되는 경우가 많았다. 따라서 교과서 게임의 경우 학년에 따라서도 좀 더 다양한 게임 방법을 모색하는 것이 필요하다고 본다. 또한 교사가 교과서 이외의 게임을 선정할 때 역시 게임의 방법적인 측면을 좀 더 고려할 필요가 있다고 본다.

셋째, 교과서 게임을 활용하지만 교과서 외의 게임을 활용하지 않는다는 교사는 한 명도 없었다. 그만큼 교과서 게임만으로는 수업에서 학생과 교사의 요구를 충족시키지 못한다고 볼 수 있다. 수업 중 활용되는 교과서 이외의 게임들을 교사들 간에 서로 공유하고 일반화할 수 있도록 하는 장치의 필요성을 느끼며 교과서 게임을 선정할 때 학생과 교사의 의견 반영이 좀 더 필요하다고 본다.

참 고 문 헌

- 김은주. (1998). 초등 영어 교육의 게임 활용 방법에 관한 연구. 한양 대학교 교육 대학원 석사학위 논문.
- 이재진. (2001). 게임 활동을 통한 초등학교 영어 교육의 효율적인 지도 방안 연구. 전남 대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 문명자. (2002). 게임중심 수업모형 적용을 통한 영어 의사소통능력 신장 효과. 석사학위논문. 제주교육대학교 교육대학원.
- 문창래. (1994). 초등 영어 수업의 게임 활동 효과에 관한 연구. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 박경수. (1998). 초등 영어 교육론. 서울: 형설출판사.
- 조운정. (2005). 초등영어 게임 활용에 관한 연구. 석사학위논문. 광주교육 대학교 교육대학원.
- 김을희. (2006). 초등 영어 교과서의 게임 분석과 학생들의 반응에 관한 연구. 석사학위논문. 진주교육대학교 교육대학원
- 김명훈. (2007). 초등학교 영어 교과서 게임 분석. 석사학위논문. 전남대학교 교육대학원
- 변영란. (200). 초등영어의 게임 중심 수업이 학습 흥미 및 학업 성취에 미치는 효과. 석사학위논문. 강원대학교 교육대학원.
- Brown, D. (1994). *Teaching by principles*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Regents.
- O'Malley, J. M., & Chamot, A. (1990) *Learning strategies in second language acquisition*. New York: Cambridge University Press.
- Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (1990) *Teaching English to children*. New York: Language.

- Wright, A., Betteridge, & Burkby, M. (1992). *Games for language learning*. Cambridge University Press.
- Dobson, J. (1975). Try one of my games. *English Teaching Forum*, 8
- Dorr, G. (1966). *Games for second language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gasser, M., & Waldman, E. (1979). *Using songs and games in ESL classroom*. Rowley, MA: Newbury House.
- Harmer, J. (1983). *The practice of English language teaching*. New York: Longman.
- Brumfit, C. (1984). *Communicative methodology in language teaching*. Cambridge: Cambridge University press.
- Claire, E. (1988). *ESL Teacher's activities kit*. Paramus: PrenticeHall.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- Curtain, H. P. (1993). *An early start: Resource book for elementary school foreign language*. Washington, DC: ERIC Clearinghouse on Language and Linguistics.
- Fillmore, H. W. (1982). *Instructional language as linguistic input: Second language learning in classrooms*. New York: Academic Press.

부록 1. 교사용 설문지

교사용 설문지

안녕하십니까?

본 설문은 영어 수업시간 중 교과서 게임과 교과서 이외의 게임에 대한 인식과 활용에 대한 선생님들의 소중한 경험과 의견을 듣고자 만들었습니다. 설문 결과는 본 연구의 귀중한 자료로만 사용됩니다. 선생님의 솔직한 의견 부탁드립니다.

부경대학교 교육대학원 초등영어전공 최정미 드림

<기본질문>

- ☛ 성별 : 남 () 여 ()
- ☛ 근무하는 학교 : () 초등학교
- ☛ 교직경력 : (1) 5년미만 (), (2) 5-10년 (),
(3) 10년이상 ()
- ☛ 초등학교 정규 영어수업 지도경력:
(1) 1년 미만 (2) 1-3년 (3) 4-6년 (4) 7-9년 (5) 10년이상
- ☛ 영어를 지도하시는 학년 : ()학년 (과거 포함)

1. 학생들에게 언어 사용 기회를 제공하기 위해 게임을 활용한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

2. 학습한 표현을 복습하기 위해 게임을 활용한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

3. 학생들의 학습동기를 유발· 지속시키기 위해 게임을 활용한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

4. 게임을 통한 영어 수업이 학생들의 영어 실력 향상에 도움이 된다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

5. 수업 시간에 게임을 자주 활용한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

6. 나는 학급 전체가 함께 할 수 있는 게임 활용을 좋아한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

7. 나는 3인 이상 게임 활용을 좋아한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

8. 나는 짝 게임 활용을 좋아한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

9. 선생님은 영어 수업에서 어떤 게임을 선호하십니까?

순서대로 번호를 표시해 주세요. (- - - - -)

① 정보 교환 게임 ② 단어 게임 ③ 이야기 게임 ④ 기억 게임 ⑤ 질문과 대답 게임
⑥ 참/거짓 게임

10. 선생님은 어떤 게임이 아이들의 영어 실력을 향상시키는데 가장 도움이 된다고 생각하십니까? 순서대로 번호를 표시해 주세요. (- - - - -)

① 정보 교환 게임 ② 단어 게임 ③ 이야기 게임 ④ 기억 게임 ⑤ 질문과 대답 게임
⑥ 참/거짓 게임

11. 교과서에 수록된 게임을 하는 경우, 그 이유는 무엇입니까?(2가지 응답 가능)

① 차시별 진도를 맞추기 위해
② 수록된 게임이 학습에 도움이 되기 때문에
③ 수록된 게임이 학생들의 수준에 맞기 때문에
④ 학생들이 재미있어 해서
⑤ 교과서 외 다양한 게임 방법을 몰라서

12. 교과서 게임의 활용도가 높았던 게임은 무엇입니까?

순서대로 번호를 표시해 주세요. (- - - - -)

- ① 정보 교환 게임 ② 단어 게임 ③ 이야기 게임 ④ 기억 게임 ⑤ 질문과 대답 게임
⑥ 참/거짓 게임

13. 전반적으로 활용도가 높은 게임에 대한 이유는 무엇입니까? (2가지 응답 가능)

- ① 학생들의 반응이 좋았다.
② 수업과의 연계성이 높았다.
③ 진행하기에 학생 수가 적당했다.
④ 소도구나 자료가 많이 필요하지 않았다.
⑤ 학생 모두가 참여할 수 있었다.

14. 전반적으로 활용도가 낮은 게임에 대한 이유는 무엇입니까? (2가지 응답 가능)

- ① 게임이 학생들에게 너무 쉬웠다.
② 게임 방법이 학생들에게 너무 어려웠다.
③ 수업과의 연계성이 낮았다.
④ 수업 중에 하기에는 너무 소란스러웠다.
⑤ 진행하기에 학생 수가 너무 많았다.
⑥ 시간이 너무 오래 걸렸다.
⑦ 학생들의 흥미를 끌지 못했다.

자료 준비가 힘들었다.

15. 교과서에 수록된 게임을 사용하지 않을 경우, 그 이유는 무엇입니까?

(2가지 응답 가능)

- | | |
|-----------------|------------------|
| ① 게임이 재미가 없어서 | ② 지도할 내용이 너무 많아서 |
| ③ 시간이 너무 오래 걸려서 | ④ 학생 수준에 맞지 않아서 |
| ⑤ 학생 수가 너무 많아서 | ⑥ 자료가 부족해서 |

16. 게임 지도 시 교사용 지도서는 어떻게 활용하십니까?

- ① 지도서대로 준비하여 지도한다.
- ② 비교적 지도서대로 지도한다.
- ③ 지도서에서 필요한 부분만 골라서 지도한다.
- ④ 참고는 하되 별로 활용하지 않는다.

17. 게임 지도 시 교사용 지도서는 게임 진행 방법이 알기 쉽게 안내되어 있다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

18. 교과서에 제시된 게임 관련 부록 자료에 만족한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

19. 교과서와 다른 게임을 활용한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

20. 교과서에 충분한 게임이 없어 다른 게임을 자주 활용한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

21. 교과서 게임이 해당 차시 목표와 부합하지 않아 다른 게임을 자주 활용한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

22. 교과서 게임을 진행하기에 수업시간이 부족하여 다른 게임을 자주 활용한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

23. 교과서 게임의 내용이 너무 단순하여 다른 게임을 자주 활용한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

24. 교과서 게임의 내용이 너무 어려워서 다른 게임을 자주 활용한다.

- ① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

25. 교과서 게임의 종류가 다양하지 않아 다른 게임을 자주 활용한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

26. 교과서 이외의 게임 선정 시 단위 목표 언어를 많이 사용할 수 있는 게임을 선정한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

27. 교과서 이외의 게임 선정 시 학생들이 흥미 있게 참여할 수 있는 게임을 선정한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

28. 교과서 이외의 게임 선정 시 학생 모두가 참여할 수 있는 게임을 선정한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

29. 교과서 이외의 게임 선정 시 소도구나 자료가 많이 필요하지 않은 게임을 선정한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

30. 교과서 이외의 게임 선정 시 보다 다양한 종류의 게임을 선정한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

31. 영어 수업 시간에 하는 게임에 대한 3,4학년 학생들은 재미있어 한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

32. 영어 수업 시간에 하는 게임에 대한 5,6학년 학생들은 재미있어 한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

☆ 정성껏 답해 주셔서 감사합니다 ☆

부록 2. 학생용 설문지

학생용 설문지

학생 여러분, 안녕하세요?

이 조사는 학교 영어 수업 시간에 하는 게임에 대한 여러분들의 생각을 알아보기 위한 거예요. 편안한 마음으로 아래 질문들을 잘 읽고 솔직하게 정성껏 답해 주세요.^^

☆ 성별 남자 () 여자 ()

☆ 학년 ()학년

1. 학교에서 배우는 영어 수업이 재미있다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

2. 학교 영어 수업에서 가장 좋아하는 활동은 무엇인가요?

① 게임/놀이 ② 찬트 ③ 노래 ④ 역할놀이 ⑤ CD-ROM 듣고 따라하기 ⑥ 영어로 자유롭게 말하기

3. 영어 수업에서 게임이 재미있다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

4. 영어 수업시간에 하는 게임이 왜 재미있나요? (3번에서 1,2로 답한 학생만)

① 원래 게임을 좋아해서 ② 게임 방법이 재미있어서 ③ 다른 친구들과 경쟁하기 때문에
④ 게임을 할 때 내가 아는 영어를 사용할 수 있어서 ⑤ 영어 공부를 재미있게 할 수 있어서 ⑥ 영어 공부가 잘 되는 것 같아서

5. 영어 수업시간에 하는 게임이 왜 재미없나요? (3번에서 4,5로 답한 학생만)

① 원래 게임을 좋아하지 않아서 ② 게임 방법이 재미없어서 ③ 다른 친구들과 경쟁하기 때문에
④ 게임을 할 때 내가 모르는 영어를 사용해야 하니까 ⑤ 비슷한 게임이 많아서 ⑥ 영어 공부에 별로 도움이 되지 않는 것 같아서

6. 영어 수업 시간에 교과서에 있는 게임을 하나요?

- ① 아주 자주 한다. ② 자주 한다. ③ 보통이다. ④ 별로 하지 않는다. ⑤ 전혀 하지 않는다.

7. 교과서에 있는 게임이 나의 영어 능력 수준에 비해 어떻다고 생각하나요?

- ① 매우 적합하다. ② 적합한 편이다. ③ 매우 낮다. ④ 낮은 편이다. ⑤ 매우 높다. ⑥ 높은 편이다.

8. 교과서에 있는 게임이 재미있나요?

- ① 매우 재미있다. ② 재미있다. ③ 보통이다. ④ 별로 재미없다. ⑤ 매우 재미없다.

9. 교과서에 있는 게임이 왜 재미있나요?(위에서 1,2로 답한 학생만)

- ① 게임이 쉬워서 ② 게임 방법이 재미있어서 ③ 수업 시간에 배운 표현을 자주 사용해서
④ 영어 공부를 재미있게 할 수 있어서 ⑤ 영어 공부가 잘 되는 것 같아서 ⑥ 게임 종류가 다양해서

10. 교과서에 있는 게임이 왜 재미없나요?(위에서 4,5로 답한 학생만)

- ① 게임이 쉬워서 ② 게임이 어려워서 ③ 게임 방법이 재미없어서 ④ 비슷한 게임이 많아서
⑤ 영어 공부에 별 도움이 되지 않는 것 같아서

11. 영어 수업 시간에 교과서에 없는 게임을 하나요?

- ① 아주 자주 한다. ② 자주 한다. ③ 보통이다. ④ 별로 하지 않는다. ⑤ 전혀 하지 않는다.

12. 교과서에 없는 게임이 재미있나요?

- ① 매우 재미있다. ② 재미있다. ③ 보통이다. ④ 별로 재미없다. ⑤ 매우 재미없다.

13. 교과서에 없는 게임이 왜 재미있나요? (12번에서 1,2로 답한 학생만)

- ① 게임이 쉬워서 ② 게임 방법이 재미있어서 ③ 수업 시간에 배운 표현을 자주 사용해서
④ 영어 공부를 재미있게 할 수 있어서 ⑤ 영어 공부가 잘 되는 것 같아서 ⑥ 게임 종류가 다양해서

14. 교과서에 없는 게임이 왜 재미없나요? (12번에서 4,5로 답한 학생만)

① 게임이 쉬워서 ② 게임이 어려워서 ③ 게임 방법이 재미없어서 ④ 비슷한 게임이 많아서 ⑤ 영어 공부에 별 도움이 되지 않는 것 같아서

15. 나는 학교 영어 시간에 하는 게임에 열심히 참여한다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

16. 학교 영어 시간에 하는 게임이 나의 영어 실력에 도움이 된다.

① 아주 그렇다. ② 조금 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

17. 영어 게임을 할 때, 어떻게 활동하는 것이 가장 좋다고 생각하나요?

① 반 전체 활동 ② 모둠 활동 ③ 짝 활동

18. 영어 게임 중에서 재미있는 것을 골라주세요.

① 정보 교환 게임 ② 단어 게임 ③ 이야기 게임 ④ 기억 게임 ⑤ 질문과 대답 게임
⑥ 참/거짓 게임

☆ 정성껏 답해 주셔서 대단히 감사합니다.