

碩士學位論文

# 감각놀이를 이용한 의사 소통 능력 신장 방안

- 초등영어 학습자를 중심으로 -

指導教授 金 鍾 勳



濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

姜 泰 權

2000年 8月

# 감각놀이를 이용한 의사 소통 능력 신장 방안

- 초등영어 학습자를 중심으로 -

指導教授 金 鍾 勳

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

2000年 4月 日

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

제주대학교 중앙도서관  
提出者 姜 泰 權

姜泰權의 教育學 碩士學位 論文을 認准함

2000年 7月 日

審査委員長

고 태 홍

審査委員

현 완 송

審査委員

김 종 훈



<抄錄>

감각놀이를 이용한 의사소통능력 신장 방안\*

-초등영어 학습자를 중심으로-

姜 泰 權

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

指導教授 金 鍾 勳

본 논문에서는 초등영어 학습자의 감각기관을 최대한 활용하는 감각놀이를 중심으로 의사소통 능력을 신장하는 방안을 강구해 보았다. 초등학생들의 기본적인 의사 소통 능력을 기르기에 적합한 감각 놀이들을 고찰하고, 초등학교 영어교재에 나타난 놀이들을 분석하여 감각놀이 실태를 파악한 후 감각놀이를 적용하기 위한 효과적인 교수·학습 모형을 제시해 보았다.

제1장 서론에서 초등 영어 교육에서 감각놀이의 필요성을 언급하였고, 제2장에서는 감각놀이 영어교육에 대한 이론을 발달적인 측면, 신체 활동적인 측면, 정의적인 측면, 영어 교육과정 측면에서 파악하여 초등영어 교육에서 감각놀이 도입의 필요성을 입증하였다.

제3장에서는 초등학교 영어 학습시에 이용할 수 있는 감각놀이에는 어떠한 유형들이 있는지를 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각별로 제시하였다. 그리고 각 놀이가 지향하는 언어적 기능과 의사소통 기능에 관해서도 언급함으로써 감각놀이의 타당성을 제시하였다

제4장에서는 본 연구의 대상인 감각놀이가 초등학교 교재 속에서 어느 정도 다루어지고 있는지를 3,4학년 교재를 중심으로 조사하였다. 그 결과 감각놀이가 차지하는 비중은 매우 미약하였다

제5장에서는 기본적인 의사 소통 능력 신장에 효과적인 감각놀이 교수·학습 모형을 단계별로 설명하고 그 모형을 구안하였다. 아울러 그 모형에 기반을 둔 교수·학습의 실체를 교수 지도안(Lesson Plan)을 통하여 제시하였다.

제6장에서는 감각놀이를 활용한 영어 교수·학습이 학생들에게 어떤 영향을 미쳤는지 학생들의 반응을 설문지로 조사, 분석하였다 그 반응을 보면 감각놀이에 학생들이 깊은 흥미를 갖고 있었으며 또한 이러한 교수·학습 방법은 많은 학생들의 듣기·말하기에 관한 자신감을 높여줬다고 응답했다.

그 동안 현장에서는 영어 학습자의 의사 소통 능력의 신장을 위하여 여러 교수·학습 방법을 개발·적용하였고, 이에 대한 연구도 많이 수행해 왔다 특히, 초등 영어 교육에서는 놀이를 통한 듣기·말하기 능력을 신장시키기 위해서 많은 노력을 기울여 왔다. 그러나, 놀이를 활용한 영어 교육이 초등학교에서 효과적이란 사실은 대부분 밝혀져 왔으나, 어떠한 성격의 놀이가 활용되어야 바람직한지에 대해서는 연구가 미흡한 실정이다 바꿔 말해 놀이의 내용이나 성격 및 유형을 제대로 규명하여 초등학교 영어 학습자의 의사 소통 능력을 배양하는데 적절하게 놀이를 활용하여야 함에도 불구하고 그에 대한 연구가 없어 그저 놀이들을 자의적으로 활용하는 경향을 보여 왔다 필자는 이러한 문제 제기를 토대로 본 주제에 접근하였는데 감각놀이를 활용한 영어 지도가 학습자들에게 영어에 대한 흥미와 자신감을 높여준은 물론 영어의 듣기·말하기 기능을 신장시키는데 크게 기여하는 것으로 보았다 따라서 앞으로 초등학교에서 영어 지도는 감각놀이를 적극 활용하는 활동 중심의 교육이 돼야 하겠다

\* 본 논문은 2000년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 석사학위 논문임

## < 차례 >

I. 서론 .....	1
II. 감각놀이 영어교육 이론의 배경 .....	3
1. 감각놀이의 의의 .....	3
2. 발달적 측면 .....	4
3. 감각학습 측면 .....	5
4. 신체 활동적 측면 .....	5
5. 정의적 측면 .....	7
6. 영어교육 과정적 측면 .....	7
III. 초등학교에 적합한 감각놀이의 유형과 의미 .....	9
1. 시각놀이 .....	9
2. 청각놀이 .....	13
3. 후각놀이 .....	16
4. 미각놀이 .....	18
5. 촉각놀이 .....	19
IV. 초등학교의 영어교재의 놀이 분석 .....	21
1. 놀이의 실태 .....	21
2. 교재 분석 결과 .....	24
V. 초등학교 감각놀이 교수·학습 모형 .....	27
1. 감각놀이 교수·학습 모형의 배경 .....	27
2. 감각놀이 교수·학습시 고려 사항 .....	28
3. 감각놀이를 이용한 교수·학습의 단계 .....	28
4. 초등학교 감각놀이 교수·학습 모형 .....	34
5. 감각놀이 교수·학습의 실제 .....	35
VI. 초등학교 감각놀이 활용 결과 .....	41
VII. 결 론 .....	47
참고문헌 .....	49
Abstract .....	51

## <표 차례>

< 표 1 > 교재별 감각놀이 현황 .....	25
< 표 2 > 영어 교수·학습 활동에 대한 학생의 반응 .....	41



# I. 서 론

초등영어 교육의 목적은 학생들로 하여금 일상 생활에서 사용하는 간단하며 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 기초적인 의사소통 능력을 길러주는 데 있다. 학생들에게 영어에 대한 관심과 흥미를 높이고, 살아있는 영어, 실용적인 영어를 접하게 함으로써 문자 언어보다 음성언어 중심의 교육을 통해 기본적인 의사소통 능력을 신장시키는 것이다.

이러한 목표 달성을 위하여 초등학생들에게 영어를 가르칠 때는 학생에 맞는 심리적, 정서적 발달 단계를 고려한 교수·학습을 하여야 한다. 특히 초등학생들에게는 감각적 경험이 학습에 매우 큰 도움이 되므로 감각기관을 최대한 활용하는 교육을 해야 한다 그 이유는 감각 경험은 추상적인 지각능력에 선행하며 그 과정을 통해 문제 해결 능력을 서서히 키워 가면서 논리적 지적 이해를 넓혀가기 때문이다. 따라서 초등학생들에게 자유롭게 사물을 탐구하고 직접 감각하는 경험을 제공하는 것이 중요하다.

Piaget에 따르면 초등학교 학생들은 구체적 조작기에 해당하고 있어서, 그들을 학습함에 있어서는 추상적인 학습자료 보다는 그들의 감각기관을 통해 직접 체험할 수 있는 학습자료를 제공하여야 학습의 성취도를 제고할 수 있다고 한다. 최재선(1997)도 어린이들의 지적 수준과 심리 발달의 특성을 고려하여 구체적인 행동 장면을 통한 감각적인 활동과 자연스러운 분위기 속에서 노래, 놀이 등을 통하여 흥미 있게 영어를 가르치고 배우도록 해야한다<sup>1)</sup>고 주장한다.

그러므로, 이미 우리말에 익숙해진 아동들에게 외국어로서 영어를 가르치면서 그들의 의사소통능력을 길러주기 위해서는 학습환경에서부터 영어교과의 학습단위 시간에만 구체적으로 체험하며 감각적으로 학습할 수 있는 학습자료를 준비하여 제공해야 한다.

그러나, 일선 초등교육 현장에서는 영어교육을 함에 있어서 주로 교과서와 시청각 매체인 Video와 Audio 자료에만 의존하는 실정이다. 그리하여 학생들은 책상에 가만히 앉아서 귀로 듣고 눈으로 보며 교사의 발음을 따라 반복하는 학습에 그치고 있다.

---

1) 최재선(1997), 「교육월보」 4월호, 서울 국정교과서주식회사, p. 40.

이것은 Piaget의 인지 발달단계의 특성인 아동의 구체적 조작기의 특성을 고려하지 않는 교수·학습 활동이라 할 수 있다. 왜냐하면 이 시기의 아동들은 사람의 시각, 청각, 촉각을 관장하는 감각기관을 모두 동원하여 맛을 보고, 눈으로 보고, 귀로 듣고, 코로 냄새를 맡고, 피부로 감촉을 느끼는 감각놀이를 이용한 구체적인 상황 속에서 직접 말해보도록 해야만 학습의 성취도를 크게 올릴 수가 있기 때문이다.

따라서, 이 논문은 아동들이 놀이에 흥미를 갖고 있는 특성을 적극 활용하여 감각기관을 사용하는 감각놀이를 단원의 주제와 관련지어 구안, 아동들에게 적용함으로써 아동의 기본적인 의사소통능력을 신장시키는 방법을 제시하는 데 그 목적이 있다.

이를 위해 제1장 서론에 이어 제2장에서는 감각놀이 영어교육 이론의 배경으로 초등 영어 학습자들에게 왜 감각놀이를 활용해야 하는지를 초등학생의 발달적 측면, 감각 학습 측면, 신체 활동적 측면, 정의적 측면, 영어 교육과정적 측면을 중심으로 알아보겠다. 제3장에서는 초등학교에 적합한 감각놀이를 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각의 순서로 그 유형들을 알아본 후 그 놀이들은 어떤 의사소통 기능들을 신장시키는지 검토 하겠다. 제4장에서는 초등학교 교재에 감각놀이가 어느 정도 반영되어 교수·학습에 활용될 수 있는지를 조사하여 영어 교육에 대한 시사점을 얻도록 하겠다. 제5장에서는 의사소통 능력 신장을 위하여 감각놀이를 활용하는 교수·학습 모형을 제시 하겠다. 제6장에서는 감각놀이를 실제로 교수·학습에 적용한 후 학생들이 영어학습에 대하여 어떤 반응을 보이는지를 조사 하겠다. 제7장은 결론으로 앞에서 논한 내용을 요약, 정리하는 장이 될 것이다.

## II. 감각놀이 영어교육 이론의 배경

초등학교 학생들의 영어 의사소통 능력을 신장시키기 위해서는 추상적인 학습 내용 보다는 구체적인 학습 내용을 선정하여 학생들이 직접 듣고, 보고, 만져보고 냄새를 맡는 것과 같은 신체적인 감각 놀이를 활용하는 교수·학습을 전개하여야 한다.

여기서는 이 같은 주장의 이론적 근거를 고찰하기로 하겠다. 본격적인 논의에 앞서 우선 감각놀이가 어떤 놀이인지를 명확히 해 두는 것이 좋겠다.

### 1. 감각놀이의 의미

Bühler는 어린이의 놀이를 감각놀이, 운동놀이, 모방놀이, 수용놀이, 구성놀이로 구분하고 있다<sup>2)</sup>. 감각놀이는 아름다운 인형 따위를 보고 즐거워 하거나, 나팔을 불며 좋아하는 것처럼 시각, 청각, 촉각 같은 여러 감각을 이용하여 즐기는 놀이를 말한다. 운동놀이는 팔다리, 신체 등을 리듬에 맞추어서 즐기며 놀던가, 그네, 세발자전거 따위를 가지고 노는 놀이를 말한다. 모방놀이는 어린이들이 어른들의 생활을 흉내내며 즐기는 놀이로서 소꿉장난 따위가 그 대표적인 놀이이다. 수용놀이는 어린이들 자신이 적극적으로 활동하며 즐기는 것이 아니라, 수동적으로 즐기는 놀이이며, 예를 들어 그림책을 보거나, 노래 동화를 듣거나, 영화를 보며 즐기는 놀이이다. 구성놀이는 어떤 소재를 가지고 창작적으로 여러 가지 것을 조립 혹은 만드는 놀이를 말한다. 예를 들어 積木, 粘土 그림그리기 등을 말한다.

따라서 위 Bühler의 놀이 분류와 정의를 고려할 때 감각놀이는 어린이들이 보고, 듣고, 냄새 맡고, 맛보고, 만져보는 것과 같은 감각기관을 최대한 자극함으로써 즐거움을 얻는 놀이라 할 수 있다. 이러한 의미의 감각놀이는 감각기관을 활용하여 감각입력(sensory input)을 제공해야 개념을 내재화 하는데 도움이 되어 어린이의 언어교육에 효과적이라고 보고 있는 Brown(1995)의 다음과 같은 언급<sup>3)</sup>을 떠올리게 한다.

2) 金玉蓮(1982), 「어린이 理解와 指導」, 서울 : 학문사, pp. 16-17.

3) H. D. Brown(1995). *Teaching by Principles*. New Jersey Prentice Hall Regents. pp. 92-93.



Children need to have all five senses stimulated. Your activities should strive to go well beyond the visual and auditory modes that we usually feel are sufficient for a classroom.

Sensory aids here and there will help children internalize concepts. The smell of flowers, the touch of plants and fruits, the taste of food, liberal doses of audio-visual aids like videos, pictures, tapes, music- all these are important elements in children's language teaching.

## 2. 발달적 측면

Piaget에 의하면 초등학교 학생들은 그 연령이 6-11세로서 구체적 조작기에 해당한다. 이 시기의 아동들은 구체적 사물과 구체적 행위에 대해서만 체계적으로 사고할 수 있으며 또, 실제 행위가 가해질 수 있는 구체적인 사물에 대해서만 논리적 체계적으로 사고할 수 있다.<sup>4)</sup> 이는 영어 교수·학습시 학생들이 직접 참여하고 경험할 수 있는 자료의 준비와 여건 조성이 필요함을 말해 주고 있다.

한편 Maria Montessori는 감각에서 개념이 형성되어진다고 생각하고 감각을 교육시키는 것을 중요시하고 있다<sup>5)</sup>. 그래서 Montessori는 인간의 모든 감각기관을 발달시키는 프로그램과 교구를 개발한 바 있다

또한, Rousseau는 태어나서 12세까지를 “자연의 단계(Age of Nature)”라 칭하고 이 단계에서는 감각기관과 경험을 통하여 사물을 지각하는 시기로 보고 있다.

다시 말하면 이 단계에서는 이성(reason)이나 이지력의 사용은 극소화시키고 신체와 감각기관을 가능한 많이 동원하여 학습을 해야 효과적이라는 것이다.<sup>6)</sup> 예컨대, 영어를 배우고 가르칠 때에도 지적 활동이 아닌 게임이나 놀이 등 감각적 활동을 도입하여 교수·학습을 해야 학생들의 의사소통 능력이 효과적으로 신장된다는 것이다.

4) 배두본(1998), 「초등학교 영어교육」, 서울·한국문화사, p. 45.

5) 李仁源(1985), “Montessori 感覺教育에 대한 考察”, 배제대학 논문집 <제6집>, p. 235.

6) 신수범(1999), “제주 탐라교육원 초등학교 영어담당 교사 일반연수 교재”, 제주 탐라교육원 p. 22

요컨대 이같은 주장들은 초등학생을 상대로 영어 교육이 성공을 거두기 위해서는 학생들이 피부로 경험할 수 있거나 경험한 내용을 바탕으로 하여 구체적인 학습 자료를 가지고 전개되어야 타당하다는 사실을 말해주고 있다.

### 3. 감각학습 측면

배두본(1998)은 저학년들은 감각에 의존하는 경향이 있어 말보다 상황을 더 빨리 이해하며 언어기능(language skill)을 인식하지는 못하지만 듣고 말할 수 있을 뿐만 아니라 가시적이고 물리적인 세계를 손으로 만지고 눈으로 보고, 귀로 들어 이해하고, 또 놀기를 좋아하며 자기가 재미있게 하는 일을 가장 잘 배운다고 한다.<sup>7)</sup> 또한, 상급학년 어린이는 의사를 구두로 전달하되 말에만 의존하여 영어를 배우지 않기 때문에 동작과 감각을 이용해서 영어를 배우도록 해야 하고 영어학습을 위해서 교실에는 항상 충분한 사물과 그림을 비치하여 학교와 주변의 환경을 최대한 활용해야 한다. 따라서 어린이들은 스스로 말하는 활동을 좋아하므로 스스로 모방하여 말하거나 노래를 부르며 하고, 이야기를 만들어 보게 하여야 한다.

특히, 초등학교에서 영어를 가르칠 때에는, 교육과정에 명시된 대로 자기 실생활의 감각과 경험이 사고와 행동에 깊이 작용하고 호기심이 강하다는 초등학교 학생이 특성을 고려하여, 영어의 교수·학습 활동도 실생활에서 접할 수 있는 감각과 놀이를 중심으로 하여, 발견의 즐거움을 맛볼 수 있도록 하는 것이 효과적이다.<sup>8)</sup>

결국 이 언급들은 초등학생의 영어 학습이 학생들의 피부에 와 닿는 주제와 학습 자료를 가지고 신체적인 감각놀이를 직접 교수·학습 활동에 도입하여 전개할 때 영어 교육의 효과를 높일 수 있다는 사실을 뒷받침해 주고 있다.

### 4. 신체 활동적 측면

학생들은 자신의 의사를 표현할 때 알맞는 말이 떠오르지 않으면 행동이나 얼굴

7) 배두본(1998), 전제서, p 70

8) 교육부(1996), 「초등학교교육과정 해설(IV)」 -영어-, p 14

표정, 몸짓, 손짓 등을 사용하며 글을 모를 때는 글 대신 그림을 그려 표현하기도 한다. 이처럼 언어의 표현과 신체활동은 서로 분리되는 것이 아니라 상호 보완적인 관계에서 언어 표현을 도와주고 있다.

따라서 언어학습의 측면에서 신체 감각을 이용하는 게임과 놀이는 게임을 하는 동안에 영어를 사용하도록 만들어 주어 학생들의 유창성을 기르는 데 도움을 주며 또, 실제 의사소통에서처럼 각각 다른 정보, 의견 차이, 도전성, 기회 등을 이용할 수가 있어서 의사소통 활동을 촉진시키게 된다.<sup>9)</sup>

무엇보다도, 결국 동작이 수반된 게임과 놀이는 초보자 수준의 학습자들이 가장 선호하는 학습방법으로 학습자의 참여를 극대화할 수 있을 뿐만 아니라 놀이의 과정에서 학습이 무의식적으로 일어나게 하는 장점을 가지고 있다. 신체활동이 근간이 되는 게임과 놀이는 특히 학습자가 실제 언어사용과 비슷한 상황에서 언어를 사용하는 경험을 할 수 있기 때문에 그 자체로 의사소통 능력을 향상시키는 데 큰 도움이 된다.<sup>10)</sup>

이와 비슷하게 이홍수(1999)는 초등학교 영어교육에서 의사소통 능력을 신장시키는 데 매우 효과적인 방법으로 영어의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 지도할 때는 무언극(mime), 몸짓(gesture), 행동 등으로 의미를 나타내게 하는 놀이 중심의 교수·학습 활동을 전개하여야 학생의 의사소통 능력 신장에 도움이 된다고 한다.<sup>11)</sup>

이런 사실들은 신체의 감각을 이용한 게임이나 놀이가 학생의 의사소통능력 신장에 도움이 됨을 나타내 주고 있다. 덧붙이면 게임과 놀이는 외국어 학습시 학습자들이 외국어에 대하여 갖고 있는 두려움이나 긴장감을 해소시켜 주는 역할을 함으로써 외국어 학습에 도움을 준다.

특히, 언어란 가르쳐지는 것이 아니라 사용함으로써 배운다는 점을 고려할 때, 초등학교 영어교육에서는 학습 내용과 방법을 활동과 놀이 중심으로 전개하도록 하여 흥미 있는 학습을 통한 기초적인 의사소통 능력을 기르도록 하는 것이 바람직하다.

그러므로 최근 외국어 교육 현장에서는, 놀이나 게임을 의사소통적인 접근을 구체화하는 하나의 방법으로 간주하고 영어 교수·학습에 적극 활용하고 있다.

---

9) 상계서, p 83

10) 정동빈(1997), 「어린이 영어교육」, 서울 (주) 흥익미디어, p 137.

11) 이홍수(1999), 「초등영어교육」, 서울 : 한국문화사, p 31.

## 5. 정의적 측면

어린이들은 어떤 일에서나 놀이를 즐기며 본능적으로 활동하기를 좋아한다. 어린이들은 놀이와 같은 가상적 상황이라도 실제 상황처럼 말하고 행동하며 잠시도 가만히 있지 않으며 끊임없이 움직이고 말하고 떠들기를 좋아한다. 이 같은 속성을 외국어 학습에 이용하여 언어사용 능력을 어떻게 하면 향상시킬 것인가가 관심의 대상이다.

아이들은 말하는 과정 자체를 흥미로워 하며 즐기고 뛰고, 소리치고, 씨름하고, 그림 그리고, 읽고 하는 감각적 경험을 기쁘게 받아들이길 좋아하고 아직 준비되지 않은 물음에 대한 답보다는 배움의 과정에 더 흥미 있어 한다. 수업 활동이 꼭 신체적인 활동만을 의미하는 것은 아니지만 초등학교의 경우는 반드시 신체가 움직이는 활동을 포함해야 하므로 아이들이 만지고, 조작하고, 움직이고, 흉내내고, 자유롭게 돌아다니게 하는 것이 바람직하다.

초등학교에서 영어를 가르칠 때에는 아동들의 정의적 특성을 고려하여 영어에 흥미와 관심을 갖고 학습을 할 수 있도록 실생활 중심의 감각적, 체험적 놀이를 통하여 학습이 이뤄지도록 하는 교수 방법에 대한 연구가 병행되어야 한다. 아이들의 생각은 구체적이어서 인지력은 실제적이고 구체적인 상황을 처리하는 데 국한되어 있다. 그래서 초등학교 영어시간은 추상적인 것보다는 구체적인 사물을 이용하고 아이들이 활동적이고 의미 있는 경험을 하게 하며 외국어를 익히게 하는 것이 바람직하다.<sup>12)</sup>

## 6. 영어교육 과정적 측면

교육부 고시 <제1997-15호>의 7차 초등학교 영어교육과정 해설에 따르면 문법 교수 요목의 내용을 체계적이고 의도적으로 주입시키려 해서는 안 되며 대부분의 수업시간을 게임, 노래, 챗트, 역할 놀이 등과 같은 놀이나 유희를 통해 영어의 감각도 익히면서 정서도 함양할 수 있도록 해야 한다고 하고 있다. 그리고 초등학교의 영어교육은 학생들이 영어를 좋아하고 영어에 관심을 가지게 하는 데 그 목적이 있으므로

---

12) 상계서, p. 191.

학생들이 시청각 자료를 통하여 부담 없이 재미있게 공부할 수 있도록 그 내용과 방법을 택해야 한다고 하고 있다.<sup>13)</sup>

또한 초등학교 영어교육과정의 내용선정 기준에서 보면 실생활에서 학생들이 쉽게 체험할 수 있으며, 흥미와 호기심을 유발하는 친숙한 내용을 선정하고 그 내용의 조직은 체험적인 학습이 자연스럽게 전개될 수 있도록 놀이, 노래, 역할극 등 학생 활동 중심과 의사소통 중심으로 조직하도록 하고 있다.<sup>14)</sup>

그리하여, 교과서 내용도 초등학교에서는 학습 활동이 활동 중심적이고 적극적인 참여가 있을 때 흥미를 가지게 되므로 각 단원마다 구연동화(spoken fairy tale), 노래(song), 박자노래(chant), 놀이(play), 게임(game) 등으로 다양하게 학습 내용을 구성하고 있다.<sup>15)</sup>

이에 따라 초등학교 영어 교수·학습을 전개함에 있어서도 역할 놀이, 게임, T.P.R 활동 등 가급적 신체활동을 많이 하도록 하고, 프로젝트 학습 및 그 밖의 실제로 해보는 활동을 많이 활용하도록 하는 것이 바람직하다.

이상과 같은 입장들로 볼 때 영어교육의 목표인 학생들의 의사소통 능력 신장을 위해서는 학생들이 지니고 있는 신체의 감각기관을 이용하는 게임, 놀이, 그리기 등을 교수·학습 전개에 도입하여 학생들로 하여금 영어 학습에 직접 참여하게 하는 학생 중심의 영어 교육을 하여야 함을 말해주고 있다.

---

13) 교육부(1998), 「초등학교교육과정 해설」, p 132

14) 이홍수(1999), 전계서, p 59.

15) 상계서, p 62.

### Ⅲ. 초등학교에 적합한 감각놀이의 유형과 의미

앞에서 우리는 감각놀이를 학습자의 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각을 활용하는 놀이로서 감각기관을 최대한 자극하여 실생활에서 접할 수 있는 친숙한 소재를 중심으로 감각적 이면서 체험적인 영어 학습을 실시해야 초등학교 영어 학습자의 기본적인 의사소통 능력을 향상시킬 수 있다고 지적한 바 있다. 본 장에서는 초등학교에서 이용 가능한 감각 놀이에는 어떤 종류가 있으며 그러한 놀이의 타당성은 무엇인지를 제시해보기로 하겠다. 편의상 여기서는 초등학교 영어 학습자의 각 감각 기관을 활용한 놀이를 시각놀이, 청각놀이, 후각놀이, 미각놀이, 촉각놀이라고 부르기로 하겠다.

#### 1. 시각놀이

아래에 제시한 Team work에 의한 “카드 찾기 놀이”<sup>16)</sup>는 초등 영어 학습자의 시각을 최대한 활용하여 사물의 위치를 파악하도록 하는 놀이라 할 수 있다. 문법적으로는 장소를 나타내는 전치사 on과 under의 사용을 이해하기 위한 데 있지만, 의사소통 기능상으로는 정보교환 기능 중 사실 확인이나 사실 묘사를 이해하는 데 의미가 있다.

##### 1) 카드찾기 놀이

Brown : Where is the book? Team B.

Mike : It's on the table

Brown It's on the table. Keep it. Where is the pencil? Team A.

Tom : It's under the table

Brown · It's under the table. Keep it Where is the phone? Team A.

Jane · It's on the table.

---

16) 이민호 외 2(1997), *ELEMENTARY ENGLISH 3 (TEACHER'S GUIDE)*, 서울 재능교육, p 162

Brown : It's on the table. Where is the pencil?

Nicole : It's under the desk.

Brown : O.K. Where is the book?

Tom : It's on the table.

Brown : Where is the book?

Nicole : It's on the table.

Brown : Where is the phone? Who's got their hand on it? Team A.

Tom : It's on the table.

Brown : Very good. Where is the bag? Team A.

Tom : It's under the desk.

Brown : And I think that's it. How many cards do you have?

이와 동일한 목적의 활동으로는 다음과 같은 가면놀이를 들 수가 있다. 학습자들이 각 동물의 가면을 쓰고 각 처에 숨어 있도록 한 후, 두 학습자가 동물의 위치를 묻고 대답하도록 하는 것으로 시각을 최대한 자극하는 활동이다.

## 2) 가면 놀이

S1 : Where's the cat?

S2 : It's on the table.

S1 : Where's the hen?

S2 : It's under the chair

S1 : Where's the dog?

S2 : It's in the box.

S1 : Where's the bird?

S2 : It's under the table

S1 : Where's the pig?

S2 : It's on the box.

S1 : Where's the cow?

S2 : It's on the chair.

시각을 활용한 놀이를 변형(variation)한 놀이로는 다음의 "I saw the cat"이라는 놀이와 가족 모습 그리기 놀이를 제시할 수 있다.

### 3) I SAW THE CAT

This is a (*cat*). What is it? (*a cat*)

I am going to hide the(*cat*). (*walk around the room to demonstrate hide*)

But not in a drawer. Not in a closet. You can see it. Can you see it? (*yes*)

Then you will walk around the room. Look for the (*cat*)

When you see the (*cat*), *don't take it. Will you take it?(demonstrate take)*

(*no*)

Don't touch it. (*demonstrate touch*) Will you touch it? (*no*)

Go to your desk. Sit down. Then say, "I saw the (*cat*)". Repeat, " I saw the (*cat*)."

(*student*), Can you say that? (*I saw the [cat].*)

Good, who *else* can say that?

### 4) 가족 모습 그리기 놀이

Teacher : Listen and draw a picture. Is your uncle tall or short? Ted, is your uncle tall or short?

Ted : He is short.

Teacher : Very good. Is your brother fat or thin?

Jenny, is your brother fat or thin?

Jenny : He is thin.



Teacher : Yes, he is. Listen and draw a picture.

Is your sister fat or thin? Tae-jin, is your sister fat or thin?

Tae-jin : She is fat.

Teacher : Yes, she is.

이 같은 시각놀이가 왜 초등학교 영어 수업에 필요한 것인가? 그것은 먼저 초등학교 교육과정 해설에도 나타난 바와 같이<sup>17)</sup> 초등학교 영어 학습자의 보기(viewing) 기능을 향상시키기 위해서이다. 주지하는 바와 같이 언어를 안다는 것은 그 언어의 단어들이나 문장이 나타내는 개념을 알고 있다는 뜻으로서 언어학습의 성패 여부는 개념화에 의해 좌우된다고 할 수 있다. 이 개념화를 촉진시키는 데 가장 중요한 것이 보기 기능으로서 비록 언어의 네 기능에는 속하지 않지만 초등학교에서 시각자료를 통해 단어나 문장의 개념을 뚜렷이 할 수 있는 중요한 기능이라 할 수 있다.

따라서 시각놀이는 영어를 잘 모르는 학습자들에게 효과적으로 의사소통을 할 수 있도록 도와주는 역할을 하고 있다. 또한, 시각을 이용한 학습은 글자의 이름과 소리와 의 관계를 알게 해 주어서 단어를 들을 때나 읽을 때 자연스럽게 머리 속에서 그 단어의 모양이 떠오르게 되어 정확한 발음 내지는 철자 공부에도 많은 도움을 준다<sup>18)</sup>. 이와 더불어 단어의 의미를 사전에 의존하지 않고 직접 언어가 사용되는 상황 속에서 시각적 체험을 통해 이해하도록 해 주는 것도 시각놀이를 함으로써 얻는 장점이라 할 수 있다. 예컨대 앞에서 본 가면놀이는 사물의 위치를 자연스럽게 이해하도록 해 주는 유용한 방법이다. 사물이 존재하는 위치인 under나 on과 같은 단어의 의미를 알게 하기 위해서 사전적 설명을 하는 것보다는 위와 같은 놀이를 통해 언어의 실제 상황 속에서 직접 말해보도록 함으로써 그 단어의 의미를 정확히 획득할 수가 있다. 이처럼 시각놀이는 단어나 문장의 의미를 체험을 통해서 머리 속에 각인시켜줄 수 있는 이점이 있다.

---

17) 교육부(1996), 전게서, p 58.

18) 강영은(1993), "의사소통 능력의 향상을 위한 영어 회화 프로그램 개발 연구", 東大論叢, 서울' 동대출판부, p. 156.

## 2. 청각놀이

청각 놀이는 청각을 최대한 활용하여 교사가 하는 말이나 녹음자료를 듣고 학습자가 주어진 과제를 수행하는 활동이다. 이 활동에는 듣고 반복하기, 듣고 식별하기, 듣고 행동으로 나타내기, 듣고 그리기, 듣고 추측하기 등 여러 유형이 포함된다.

예컨대, 초등학교 5학년 교재의 얼굴 그리기 놀이<sup>19)</sup>는 교사가 말하는 것을 듣고 그림을 그리게 하는 청각놀이라 할 수 있다.

### 1) 얼굴 그리기 놀이

Teacher : Let's play and draw pictures of your big faces. OK?

Are you ready?

Students : Yes.

Teacher : Good. Listen and draw.

Color your hair blond. Draw your eyes big. Color your eyes blue.

Show me your pictures

OK. Very good. Let's do it again. Listen and draw your big faces.

Color your hair dark. Draw your eyes small. Color your eyes brown.

Show me your pictures.

Great!

Color your hair brown. Draw your eyes big Color your eyes dark.

Very good. Show me your pictures. Very good, Thank you.

이러한 그림 받아쓰기(picture dictation) 기법이라 할 수 있는 위 놀이는 어린이들에게 색깔(color)과 모양(shape), 크기(size) 등을 나타내는 명사와 형용사를 잘 이해하도록

---

19) 이민호 외 2인(1999), *ELEMENTARY SCHOOL ENGLISH 5 (TEACHER'S GUIDE)*, 서울 재능교육, p. 128.

록 해 준다는 점에서 의미가 있다<sup>20)</sup>.

초등학교 교재에 나타난 또 다른 청각놀이에는 기차놀이나 모여라 놀이를 들 수 있다.

## 2) 기차놀이

Teacher : Go on.

Students : Go on. Choo, choo.

Teacher : Turn right. Go on.

Students : Turn right. Go on. Choo, choo.


Teacher : Turn left. Go on.

Students : Turn left. Go on. Choo, choo.

Teacher : Stop there.

Students : Stop there.

Teacher : Ok. Go on.

Students : Go on. Choo, choo.  제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Teacher : Turn right. Go on.

Students : Turn right. Go on. Choo, choo.

Teacher : Turn left. Oh, no.

Students : Oh, no.

Teacher : Good-bye. Ready, begin. Go on.

Students : Go on. Choo, choo.

Teacher : Turn right. Go on.

Students : Turn right. Go on. Choo, choo.

Teacher : Turn left. Go on.

Students : Turn left. Go on. Choo, choo.

Teacher : Stop there.

---

20) G. Ellis & J. Brewster(1992), *The Storytelling Handbook for Primary Teachers*, London  
· Penguin, p.44

Students : Stop there.

Teacher : Go on.

Students : Go on. Choo, choo.

Teacher : Turn left. Go on.

Students : Turn leftt. Go on. Choo, choo.

Teacher : Stop there.

Students : Stop there.

Teacher : Go on.

Students : Go on. Choo, choo.

### 3) 모여라 놀이

( 교사가 부르는 수만큼 짝을 지어 모이기)

T : Ten.

S : Make a group of ten.

T : Five.

S . Make a group of five.

T : Three.

S : Make a group of three.

T . Nine.

S . Make a group of nine.

T . Eight.

S : Make a group of eight.

위 놀이들은 교사가 하는 말을 학습자가 잘 듣고 올바른 행동으로 옮기는 활동이다. 이른바 전신반응 교수법(Total Physical Response)의 구현이기도한 이 활동은 문법적으로는 명령문의 구문을 이해하도록 하는 것이지만 의사소통 기능으로는 지시적(directive) 기능 중에서 지시를 하고 반응하는 (giving and responding to instructions)

기능을 알도록 하는데 의미가 있다.<sup>21)</sup>

이처럼 초등학교에서 청각놀이를 통해 영어를 가르칠 경우 여러 가지 면에서 효과를 기대할 수 있다. 가장 큰 이점은 청각놀이가 영어의 듣기(listening) 기능을 신장시키는데 도움이 된다는 것이다. 특히, 듣기가 종전처럼 가만히 앉아서 듣기만 하는 수동적인 기능(passive skill)이 아니라 과제를 수행하면서 듣기 활동을 하는 능동적인 기능(active skill)임을 잘 보여주고 있다. 듣고 그림을 그리도록 하거나 듣고 따라 하도록 함으로써 학습자들을 적극적으로 영어학습에 참여하도록 해 준다.

청각을 이용한 놀이는 첫째, 소리의 식별력을 배양해 주며 둘째, 간단한 말을 듣고 그에 맞는 행동을 해 봄으로써 소리가 의미하는 바를 이해하도록 도와준다. 셋째, 쉽고 간단한 말을 듣고 쉬운 활동을 스스로 하게 함으로써 배운 내용을 확인 정리해 보고 성취감을 높일 수 있다<sup>22)</sup>. 다시 말해서 청각놀이는 소리를 통해 의미를 알아듣는 영어 학습자의 듣기 기능을 향상시키는 유익한 방안임을 말해 주고 있다.

### 3. 후각놀이



이 놀이의 근본 의도는 초등 영어 학습자의 후각 활용을 통해 어휘력을 향상시킴으로써 구두 언어 사용능력을 발전시키는데 있다. 이 놀이에는 Burns & Bassett(1982)가 제시한 냄새 맡고 말해 보기(smell & tell) 기법과 물건 냄새 맡고 알아 맞추기(It smells like..) 기법이 있다.<sup>23)</sup> 이를테면 학생들을 원형으로 앉게 하고 냄새 맡을 물건을 돌리면 각 학생은 그 물건의 냄새를 맡고 냄새를 나타내는 단어를 말해보도록 하는 활동이다.

초등학교에서 후각놀이에 포함시킬 수 있는 것은 4학년 영어 교재에 나타나 있다. 소위, 음식 권하기 놀이라 명명되는 이 활동은 음식의 냄새를 맡게 하고 그 음식을 먹고 싶어하는 사람에게 마음껏 먹도록 하는 활동이다.

21) 이 의사소통 기능에 대해서는 Finocchiaro & Brumfit(1983 66)을 참조할 것

22) 김충배 외(1996), 「초등학교 영어」, 서울:중앙교육진흥연구소, p. 8.

23) P. C. Burns & R.K.Bassett. 1982. *Language Arts Activities for Elementary Schools* Boston · Houghton Mifflin Co. pp 56-57

## 1) 음식 권하기 놀이

T : Please help yourself.

S<sub>1</sub> : Please help yourself.

T : Please help yourself.

S<sub>2</sub> : Please help yourself.

T : Please help yourself.

S<sub>3</sub> : Please help yourself.

T : The Pizza smells nice.

Yu-mi : Please help yourself.

Teacher : Thank you. The ice cream looks nice.

Min-ho : Please help yourself.

Teacher Thank you. The pulgogi smells nice.

Julie : Please help yourself.

Teacher : Thank you. I will. The hot dog looks nice. LIBRARY

Jenny : Please help yourself.

Teacher : Thank you. The cake looks nice.

Tae-jin : Please help yourself.

Teacher : Winner!

Students : Yeach!

이러한 후각놀이는 문법적으로는 smell이나 look 다음에 형용사가 나오므로써 후각을 표현하는 방법을 주로 가르치기 위한 것이지만, 의사소통 기능상으로는 개인적(personal) 기능 중 일상생활에서의 느낌(everyday feeling)을 어떻게 표현해야 되는지를 가르치는 데 적합하다 할 수 있다 특히, 이러한 후각놀이는 그 놀이 과정에서 직접 음식의 냄새를 맡아 보고 그에 대한 반응을 말한다는 점에서 듣기와 말하기 기능을 향상시키는 기초적인 활동으로 발전시킬 수 있다.

## 4. 미각놀이

이 놀이는 초등영어 학습자의 감각기관 중 미각을 최대한으로 활용하여 학습자의 구두 언어 사용능력을 향상시키기 위한 것이다. 이와 관련하여 Burns & Bassett(1982)에서는 맛보고 반응하기(taste and react) 놀이를 예로 들고 있다.<sup>24)</sup> 이 놀이는 학생들에게 맛보거나 먹을 것을 하나씩 주고 어떤 맛이 나는지 질문하면 학생들은 구두로 다음과 같이 대답하게 하는 것이다.

1. It makes me feel like...
2. It makes me want to...
3. It makes me wish I could...
4. It makes me want to become...

이 활동은 결국 주어진 품목들을 맛보게 한 후 그 느낌을 말로 표현하도록 하는 것으로 일단은 구두로 의사를 전달하는 능력을 신장시키는데 의미를 두고 있다. 이러한 취지의 활동을 조금 변형하면 초등학교 영어 학습자에게 알맞는 미각놀이를 만들어 낼 수 있다. 다음은 그 한 가지 예에 지나지 않는다.

T: Who wants to taste this fruit?

Taste this fresh fruit, Mi-ok.

Mi-ok : I will try.

T : How do you feel?

Mi-ok : Sweet and fresh.

T : O.K. Chang-ho, taste this fruit.

Chang-ho : I will.

T : What does it feel? Is it good?

Chang-ho : No, it's sour.

---

24) *Ibid* p 58.

## 5. 촉각놀이

이 놀이는 초등 영어 학습자들에게 신체 부위나 주변의 물건들을 만져보게 함으로써 어휘를 자연스럽게 습득하고 문장의 의미를 이해하도록 하는 것이다.

예를 들어 초등학교에서는 다음과 같은 놀이를 활용할 수 있다.

### 1) 신체의 부위 만지기 놀이

- Touch your eyes.
- Touch your nose.
- Touch your mouth
- Touch your ears
- Touch your hands.
- Touch your book.
- Touch your eyes.



이 놀이는 기본적으로 전신반응 교수법에서 말하는 명령과 반응의 의미를 그대로 살릴 수 있는 장점이 있으며, 놀이에 나타나는 신체의 주요 부분은 초등학교 교육과정에서 언급하는 의사소통 활동을 위한 사회·문화적 내용의 주체가<sup>25)</sup> 된다는 점에서 매우 유의한 활동이 될 수 있다. 즉, 신체의 주요 부분의 이름을 알게 하고 그와 관련된 특징적 동작을 영어로 말할 수 있도록 하는 것은 단순한 언어 기능의 습득을 넘어 사회·문화적 상황 속에서 영어가 사용되는 양상을 이해하도록 해 준다는 의미가 있다.

### 2) 병 쓰러뜨리기 놀이

( 각 계절 이름이 써있는 병을 공을 굴려서 쓰러뜨린 후 )

---

25) 교육부(1996), 전세서, pp 129-130



S1 : I like fall.

It's cool.

S2 : I like spring.

It's warm.

S3 : I like winter.

It's very cold.

S4 : I like summer.

It's hot.



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

## IV. 초등학교의 영어교재의 놀이 분석

본 장에서는 초등학교 현행 영어교과서에서는 어떠한 놀이가 도입되고 있으며 그 중에서 감각놀이나 감각놀이 변형으로 사용할 수 있는 놀이가 어느 정도 제시되고 있는지를 분석하고자 한다. 초등학교에서 사용하고 있는 영어 교과서 중 4개 출판사의 3,4학년용 교재를 대상으로 각 단원마다 도입하고 있는 놀이를 분석한 것을 학년별, 출판사별로 나타내면 다음과 같다.

### 1. 놀이의 실태

#### 1) 3학년 교재 분석

☆: 시각놀이, ★: 청각놀이 ○: 촉각놀이

단원	A출판사	B출판사	C출판사	D출판사
1	· 공놀이	· 인사놀이	· 듣고 맞는 그림 찾기 놀이	· 윷놀이.
2	· 사인받기 놀이 ★이름 맞추기	· 빠진 그림 기억하기 놀이	"	· 기억하기 놀이
3	· 사진찾기 놀이 · 소개 놀이	☆추측하여 맞추기 놀이	☆그림카드 놀이 ☆숨은 그림 찾기 놀이	· 무엇일까요? 탐색놀이
4	· 노래 이어 부르기 · 인사 놀이	★Adding game	☆색놀이	· 시각 만들기.
5	★짜 짓기 놀이 · 덧셈 놀이	· 동물그림 그리기 놀이	☆지시에 따라 그림그리기 놀이	· 스무고개 놀이
6	· 스무 고개 놀이 · 동전 놀이	★Please game ☆Scratch game	☆ "	★“코코코...” 놀이 · 눈 가리고 얼굴 그리기 놀이
7	· 시간에 맞춰 손뼉 치기 놀이 · 시계놀이	☆어서 드세요 놀이 · Gesture Relay Game · 땅콩 옮기기 놀이	★듣고 알맞은 그림 찾기 놀이	· 카드 놀이

단원	A출판사	B출판사	C출판사	D출판사
8	· 사다리 타기 놀이 · 술래 놀이	○물풍선 돌리기	★ "	· 동작 전하기
9	· 가게놀이 · 자리 바꾸기	· 엄지손가락 놀이 ★ 짝짓기 놀이 · 전화번호 놀이	☆ 사진 보고 누구인지 묻고 답하기 놀이	· 시간표 완성하기 놀이
10	· 조사활동 ★ 말잇기 놀이	· 색종이 접기 놀이 ☆ 그림카드를 이용한 무언극 놀이	· 말하면서 행동하기 놀이	· 기억하기 놀이
11	· 생일 축하 놀이 · 생일 선물 조사 놀이	☆ 시계놀이 · 달력놀이 · 조사활동 ☆ 시각 맞추기 놀이	★ 듣고 알맞은 그림 찾기 놀이	☆ 음식 가져오기 놀이
12	☆ 달라진 위치 찾기 놀이 ☆ 보물 찾기 놀이	☆ 장난감 지폐놀이 · 시장놀이	★ 듣고 그림 카드 찾기 놀이	· 모델 완성하기 놀이
13	· 취미 조사 놀이 · 주사위 놀이	☆ 빠진 그림 기억하기 놀이 · 공놀이 · 인형 돌리기 놀이	★ 듣고 맞는 그림 찾기 놀이	☆ 빙고 놀이
14	☆ 흉내내기 놀이 · 추측놀이	☆ 물건 찾기 놀이 · 무용 · 정보 공백 놀이	★ 듣고 맞는 그림 연결하기 놀이	· 선물 전하기
15	○ 제스처 놀이 · 콩주머니 놀이	○ 병원놀이 ○ 날씨 묘사하기 놀이	· 그림카드 놀이	· 표정 알아 맞추기
16	· 기억놀이 · 번호판 돌리기 놀이	· 무언극놀이 · 무용 · 주사위 놀이	· 일기 내용으로 역할 놀이	☆ 병 쓰러뜨리기

## 2) 4학년 교재 분석

☆ : 시각놀이 ★: 청각놀이 ● : 후각놀이 ○ :촉각놀이

단원	A출판사	B출판사	C출판사	D출판사
1	☆ 눈가리개 놀이	· 친구 사귀기 놀이 ☆ 가족사진 찾아주기 놀이	· 역할 놀이	· 공 놀이 · 이름 맞추기 놀이
2	· 위인 소개하기	· 말 잇기 놀이 · Speed Game	· 색칠하기 놀이	· 자리찾기 놀이
3	· 추측놀이	· 그룹 만들기 놀이 ★ Whisper Chain game	☆ 흉내 놀이 · 역할 놀이 · 주사위 놀이	☆ 물건이름 맞추기
4	☆ 같은 카드 찾기 놀이	· 묘사하기 놀이 · 숫자 배열하기놀이	· 물건의 수 맞추기 놀이	★ 모여라 놀이
5	☆기차 놀이	☆추측하기 놀이 ☆도둑잡기 놀이	· 동물 알아 맞추기 놀이	· 기억하기 놀이 · 부탁드립니다 놀이
6	· 공 던지기 놀이	☆ Gesture Relay Game ☆교통 표지판놀이	· 흉내내기 놀이	· 말판 놀이
7	· 조사활동 놀이	· 주인 찾아주기 놀이 ☆물건 위치 · 기억하기놀이	☆그림카드 놀이 · 제비 뽑기 놀이	· 말판 놀이
8	★말판놀이	· 주사위 놀이 ○동글게 동글게 놀이	· 친구가 입은 옷 맞추기 놀이 · 색종이 만들기 놀이	★꿇속말로 전하기 놀이
9	· 요일이름 이어 부르기 놀이	· 보물찾기 놀이 · Alphabet Book 만들기 놀이	☆가면놀이	★동작보고 맞추기

단원	A출판사	B출판사	C출판사	D출판사
10	☆요일별 음식 찾기 놀이	· 윗 사람에게 인사하기 놀이	· 역할 놀이	· 가족 알아맞히기
11	●음식 알아맞히기 놀이	· 짝 찾기 놀이	★빙고놀이	★낱말 잇기 놀이
12	· 동작 알아맞추기 놀이	☆Go and Get Game · Garage Sale Game	○흉내내기 놀이	· 그림 맞추기 놀이
13	· 조사 활동 놀이	· Whisper Chain Game ☆표지판 문자 · 배열하기 놀이	· 흉내내기 놀이 · 주사위 놀이	★말 잇기 놀이 · 기억 놀이
14	☆동작 알아맞추기 놀이	★깡통 치기 놀이	· 흉내 놀이	· 동물 알아맞추기
15	· 나라별 음식 찾기 놀이	· Speed game ☆Adding Game	· 그림카드 놀이	· 빙고 놀이
16	☆동작 맞추기 놀이	☆행위묘사하기 놀이 · 가위 바위 보 놀이	☆카드 놀이	☆일기 예보 놀이

## 2. 교재 분석 결과

초등학교 3,4학년 영어 교재 놀이를 분석한 위 자료를 통해 감각놀이나 그 변형으로 사용 가능한 것만을 도표로 나타내면 다음과 같다.

<표 1 >교재별 감각놀이 현황

출판사 \ 구분	학년	전체 놀이 수	시각	청각	후각	미각	촉각
A 출판사	3	31	3	3	.	.	1
	4	16	6	1	1	.	.
B 출판사	3	32	9	3	.	.	3
	4	29	10	2	.	.	1
C 출판사	3	17	6	6	.	.	.
	4	22	4	1	.	.	1
D 출판사	3	16	3	1	.	.	.
	4	19	2	5	.	.	.
학년 계	3	96	21	13	.	.	4
	4	86	22	9	1	.	2
총계		182	43	22	1	.	6

위 도표는 초등학교 교육부 검정 영어 3,4학년 교재들 중 4개 출판사를 표본으로 정하여 조사한 결과를 기록한 것이다. 이 기록은 각 출판사별로 단원마다 도입한 놀이의 수를 합해서 놀이의 수가 얼마나 되는지 보여주고 있다. 아울러 위 도표는 전체 놀이 중에서 우리가 관심을 갖는 감각놀이가 유형별로 얼마나 도입되고 있는지를 나타내 준다

학년별로 분석해 보면 3학년인 경우 놀이를 교수·학습에 도입한 횟수가 96회로써 각 교재마다 단원별로 평균 15회가 되고 있다. 4학년인 경우도 놀이를 교수·학습에 도입한 횟수가 86회로써 각 교재마다 단원별로 1.3회를 이용하고 있다. 이 결과만 놓고 보면 초등학교의 영어 학습자의 특성을 반영한 놀이 중심의 학습을 지향해야 한다는 영어교육 이론의 흐름에 부응하고 있다. 그러나 우리가 주목하는 감각놀이만을 한정하여 조사한다면 그 결과는 그리 만족스럽지 못하다. 그 실태를 보면, 3학년 교재의 전체 놀이 수 96회 중 감각놀이의 유형에 따른 횟수와 비교하여 그 비율을 알아보면 시각놀이 21회로 21.8%, 청각놀이 13회로 13.5%, 촉각놀이는 4회로 4.1%로 나타나고 있다 특히 후각놀이와 미각놀이는 전무한 실정이다.

4학년 교재에서는 전체 놀이 수 86회 중에 시각놀이가 22회로 26%, 청각놀이는 9회

로 10%, 후각놀이는 1회로 1%, 촉각놀이는 2회로 2%를 차지하고 있으며, 미각놀이는 전혀 발견되지 않고 있다.

이 관계를 조사한 3,4학년 전체적인 통계에서 파악하면 전체 놀이 수 182회 중에 시각놀이는 43회로 24%, 청각놀이는 22회 12%, 후각놀이는 1회 1%, 미각 놀이는 0%, 촉각 놀이는 6회에 3%로 나타나고 있다.

이상의 결과를 볼 때, 각 학년마다 연간 64시간이 영어 수업 시간이므로 평균 시간당 1.5회의 놀이가 매 시간 교수·학습에 활용되고 있음을 알 수 있다. 그러나 감각놀이에 한정하여 언급하면 시간당 0.5회에 불과하여 매우 모자란 실정이다.



## V. 초등학교 감각놀이 교수·학습 모형

본 장에서는 초등학교 감각놀이 교수·학습 모형을 설정하기로 하였다. 영어교육의 최근 동향과 감각놀이를 이용하는 영어교육의 원리 및 기법을 제시한 후, 특히 초등학교 영어교육에서 감각놀이를 활용하여 의사소통을 증진시킬 수 있는 수업 모형을 구안하도록 하였다.

### 1. 감각놀이 교수·학습 모형의 배경

영어교육의 목표는 학습자의 영어 의사소통 능력을 신장시키는 데 있다. 이를 실현하기 위하여 최근의 영어 교육은 다음과 같은 여섯 가지 방향으로 나아가고 있다.

첫째, 오늘날의 영어교육은 학습자 중심의 교육(learner-centered teaching)이란 특징을 갖고 있다. 교사가 중심이 되어 수업을 진행하는 것이 아니라 학습자들끼리 짝을 짓거나 모둠을 이루어 의사소통 과정에 적극 참여시키도록 하는 가운데 영어사용 능력을 향상시키려 한다.

둘째, 최근의 영어교육은 협력학습(cooperative learning)을 중요시하고 있다. 학습자들이 교실에서 경쟁하지 않고 짝 또는 모둠별로 협력하여 학습을 함으로써 정보를 공유하거나 문제를 해결하는 교육이 되고 있다.

셋째, 근간의 영어교육은 상호작용 학습(interactive learning)의 성격을 띠고 있다. 교사와 학습자, 학습자와 학습자간의 표현(production)과 이해(reception) 속에 의사소통 목적을 위해 상호 작용한다는 것이다.

넷째, 현대의 영어교육은 전체 언어교육(whole language education)의 관점을 취하고 있다. 언어를 배우거나 가르칠 때에는 그 언어를 구성하는 부분(parts)에 대한 이해보다 전체(wholes)를 더 중요하게 받아들여야 한다는 것이다.

다섯째, 오늘의 영어교육은 내용 중심의 교육(content-centered education)이라고 특징화시킬 수 있다. 영어 이외의 과목, 이를테면 사회 과목을 통해서 영어과목의 주제를 배우고 가르침으로써 타 과목과 연계하거나 통합하여 교육을 하고 있다.

여섯째, 작금의 영어교육은 과제 수행에 기반을 둔 교육(task-based teaching)이라 할



수 있다. 학습자의 의사소통 능력을 향상시키기 위해 교실 밖에서 발견되는 다양한 과제를 바탕으로 의사소통 활동이나 그에 따른 과제를 해결함으로써 행동하면서 배우도록 하고 있다. 즉, 교실 내에서의 영어학습을 교실 밖의 언어사용과 관련시키는 시도를 하는 가운데 여러 가지 과제 수행을 시키고 있다.<sup>26)</sup>

## 2. 감각놀이 교수·학습시 고려 사항

초등학교 학생들은 그 특성상 어른들과 다르므로 가르치는 것도 어른들과 달라야 한다. 그리고 어린이가 갖고 있는 어른보다 더 왕성한 학습동기를 영어학습에 어떻게 활용하느냐가 중요하다.

무엇보다도 초등학교 학습자들은 주의(mood)가 쉽게 산만해질 수 있으므로 학습시 항상 학습내용에 주의를 집중할 수 있도록 흥미를 유발하는 학습활동을 전개해야 한다. 그러기 위해서는 다양한 교수 매체들을 이용하여야 하며 특히 초등학교 학생의 학습 특성을 살려서 여러 가지의 놀이들을 학습에 활용하여야 한다.

특히, 초등학교 학습자는 감각기관을 통하여 지적인 이해를 넓혀가므로 풍부한 감각 입력(sensory input)을 제공해야 바람직하다. 이를 위해 수업할 때는 시각자료나 구체적인 실물 자료들을 동원하여 수업에서 실제로 감각놀이를 경험하도록 해야 한다.

## 3. 감각놀이를 이용한 교수·학습의 단계

초등학교 영어 학습자에 대한 지도는 감각놀이를 영어 교수·학습 활동에 최대한 이용함으로써 학습자로 하여금 가능한 한 감각적 체험을 하면서 즐겁게 영어를 배울 수 있도록 해야 한다.

본 절에서는 필자가 초등학교 학생들을 대상으로 직접 적용했던 감각놀이 교수·학습 단계를 구체적으로 제시하기로 하겠다.

---

26) 김종훈(1998), “활동중심의 초등학교 영어교육”, 98 초동영어교육 연구활동 여름 세미나, pp. 5-7

## 1) Motivation

학생들로 하여금 영어학습을 하고자 하는 욕구가 생겨나도록 다음과 같은 4가지의 활동을 주로 하였다. 그리고 이들 활동 외에도 아동과 교실 그리고 날씨 등의 환경적인 요소들을 고려하여 가끔 노래 부르기, 어린이 칭찬과 같은 학습 분위기 조성을 위한 활동들도 실시하였다.

좀 더 구체적으로 각 단계마다 시도했던 구체적인 교수·학습 활동내용을 보면 다음과 같다.

### (1) Greeting and roll-calling.

이 단계는 영어 학습 시간에 학생과 처음 만나서 교사와 아동간에 인사를 나누고 출석을 확인하는 단계이다. 이 때 인사말은 영어를 사용하였으며 출석 확인 시 아동들은 영어로 대답하게 하였다. 가령 교사가 수업시간이 되어서 학생들 앞에 서면 학생 대표가 학급 친구 모두에게 “선생님께 경례!”라고 명령하였고 학생들은 모두 “Good morning, Mr, Kang” 또는 “Hi, Mr, Kang”이라고 인사말을 하도록 하였다. 그러면 교사는 “Good morning, everyone!” 또는 “How are you today?” 라고 말했으며, 학생들은 여기 저기서 “Fine!” “Fine, thank you!” 등의 간단한 인사말 응답을 하도록 지도하였다.

### (2) Review

이 단계에서는 전시간에 학습했던 내용을 간단한 놀이나 전신반응 교수 기법을 이용하여 확인하였다. 이 과정을 통하여 학생들이 잊어버린 내용이나 성취 기준에 도달하지 못한 학생들을 가려내어 재차 지도함으로써 이미 배웠던 학습 결손을 보충함과 아울러 차시 학습 지도를 위한 출발점 행동 설정 자료로 이용하였다. 예를 들면 전 시간에 이미 ‘카드 찾기 놀이’를 통해서 전치사 on과 under의 쓰임을 가르친 필자가 또 다시 본시에서 ‘가면놀이’라는 소재로 ‘on’과 ‘under’가 이용되는 영어를 가르치려고 하였다. 이 때 필자는 ‘on’과 ‘under’의 명확한 개념이 학습자들에게 형성되지 않는다면 본시의 지도도 불가능하다고 생각하여 전시의 ‘카드 찾기 놀이’를 일부 그룹에게 다시 시연해 보게 하였다. 이 시연 과정에서 틀린 부분을 정정 지도함으로써 전시

학습 내용의 핵심 개념을 잊거나 모르는 학습자들을 보충 지도하였다. 이런 복습과정을 거침으로써 본시의 지도를 용이하게 할 수가 있었다.

### (3) Presenting the text

이 단계에서는 학생들에게 학습할 내용을 제시하는 기회로 활용하였다. 영어는 영어로 가르쳐야 한다는 직접식 교수법(Direct Method)의 정신을 반영하여 가급적 우리말 사용을 피하고 대신 비디오나 오디오자료 그리고 시각자료 등을 학생들에게 직접 보여주거나 듣게 함으로써 교사의 설명이 없어도 학생 스스로 학습 내용을 이해할 수 있도록 지도하였다. 아울러 놀이에 수반되는 동작을 몸짓(mime)으로 보여주면서 듣도록 하였다. 이러한 활동이 끝나면 본시에 학습할 내용에 관해서 교사와 학생간에 대화를 통해 학습 내용을 인식하도록 지도하였다. 이렇게 함으로써 초등학교 영어 교수·학습 활동이 통합적(integrated)이고 의사 소통적 접근(communicative approach)이 되도록 하였다.

### (4) Goal setting

학생들은 자신이 무엇을 하고 있는지(what they are doing), 왜 그것을 하고 있는지(why they are doing it) 분명히 이해하고 있을 때 학습이 효과적으로 일어날 수 있기 때문에 분명한 학습 목표의 제시가 중요하다. 명확한 학습 목표 설정은 학습의 마무리 단계에서 학생들에게 만족할 만한 성취감을 주고, 교수·학습 활동 중에 학생들이 주어진 과업에 열중할 수 있도록 동기를 제공하여 준다. 그러므로 학습 목표를 명료화하기 위해서 교사와 학생들이 서로 배우고자하는 내용에 대해 발표를 하도록 하고 이를 정리하여 교사와 학생이 협동으로 학습 목표를 설정하도록 하였다. 이런 과정을 거침으로써 학생들의 학습 과정에 적극적인 참여를 유도할 수가 있었으며, 학생들의 성취율을 제고시킬 수 있었다. 요컨대 분명한 학습목표의 설정은 교수·학습 활동을 성공적으로 할 수 있도록 해 주었다.

## 2) Development

### (1) Pre-listening

당면한 학습 내용에 대한 대화를 바로 들려주기 전에 대화 내용에 대한 의미를 학

생들이 짐작하도록 mime이나 실물, 그림 등을 제시하여 주었다. 이렇게 함으로써 대화의 내용을 듣고 의미를 파악하는데 도움을 주었다

## (2) Listening

언어를 잘 들을 줄 알아야 말하기, 읽기, 쓰기가 가능하다. 그러므로 듣기 단계에서는 가급적 청각놀이를 최대한 활용하여 과제를 수행하도록 하는 가운데 학급 구성원 모두가 듣기 활동에 참여하도록 지도하였다. 녹음기를 사용한 경우 교실의 넓이와 학생의 수에 맞는 적당한 음량을 유지하였다. 특히 학습을 방해하는 부적응 학생들에 대해서는 격리(time out)와 같은 벌을 주어 열심히 배우는 대다수의 학생들을 보호하였다.

## (3) Speaking

위와 같은 듣기 활동을 마치면 놀이에 직접적으로 이용되는 대화를 말해 보도록 하였다. 처음에는 mime이나 gesture와 같은 body language를 보여 주어 그에 합당한 말을 해 보도록 하였다. 가령 감각놀이 중 '기차놀이'에 등장하는 turn right 라는 말의 의미를 알게 하기 위해서 교사는 앞으로 가다가 오른쪽으로 방향을 바꿔 걸어가는 모습을 보여 주고 이 상황에 맞는 영어 표현을 말해보게 하였다. 이런 후에도 영어 표현을 못하는 학생들에 대한 보충지도를 위해 교사가 중심이 되어 놀이 수행에 필요한 동작을 보여줌과 동시에 이에 맞는 표현을 들려주었다. 이럼에도 불구하고 아직 표현을 익히지 못한 학생들을 위해 개별적으로 말해 보도록 하는 보충지도를 가하였다.

## (4) Playing

위와 같은 단계를 통하여 학생들이 놀이에 대한 이해가 되고 이에 따른 말을 할 수 있는 단계에 이르면 학생들로 하여금 실제로 놀이를 하게 하여 학습 목표가 의도하는 의사소통 기능을 신장하도록 하였다.

그 놀이를 활용하는 활동으로 Pair work과, Group work을 많이 하도록 했으나 Team work 도 실시하였다.

### ① Pair work

이 활동은 옆자리에 같이 앉아서 생활하는 짝과 함께 과제를 수행하기 때문에 당

해 시간에 배운 감각놀이를 영어 표현과 함께 즐겁게 할 수가 있다. 이 활동은 옆에서 늘 같이 생활하는 짝꿍과 같이 하므로 놀이 실패에 대한 두려움도 최소화시킬 수가 있다. 그러나 짝꿍이라 해도 서로 사이가 나쁜 관계인 경우는 놀이 짝을 바꿔서 활동을 하게 하였다. 위에서 예를 든 ‘기차놀이’는 넓은 공간이 필요하므로 교실 앞이나 뒤쪽에 있는 공간을 이용하였으나, ‘카드찾기 놀이’ 등은 앉은 자리에서 실시하도록 하였다. 아직 영어 표현이나 놀이 방법을 몰라서 놀이를 제대로 못하는 학생들을 위하여 교사는 계간을 이동하면서 수시로 개별지도 하였다.

## ② Group work

Pair work을 통해서 익힌 영어 표현과 놀이 방법을 사용하여 놀이 규모를 더 확장시켜 Group work을 하게 하였다. 이 활동은 넓은 공간이 필요하므로 때로는 교실 앞이나 뒤에서 활동을 시켰다. ‘기차놀이’에서 오른쪽으로 돌아가게 할 때는 열 중에서 제일 앞에 있는 어린이가 turn right!라고 말하면 나머지 어린이들도 따라서 turn right!라고 말하고 앞 사람을 따라 가게 하였다. 이러한 과정을 반복하게 하여 일상 생활에 자주 쓰는 기본적인 의사소통 능력을 신장하도록 하였다.

## ③ Team work

Pair work과 Group work의 과정을 마치면 학급 학생 모두가 두 Team을 만들어 당해 시간에 배운 놀이를 하게 한다. 이 과정은 영어 표현을 더욱 깊이 세련되게 해줄 뿐 아니라 해당 영어를 파지하는 데 도움을 준다. 그러나 실시한 경험에 의하면 교실 공간이나 학습 주제에 따라 이 과정을 하기가 힘든 경우도 있었다. 가령 위에서 언급했던 ‘기차놀이’는 공간적인 문제로 시행이 어려웠으나 ‘카드 찾기 놀이’인 경우는 학생 전체가 참여하여 제 자리에서 활동을 할 수가 있었다.

## 3) Consolidation

단위 학습이 끝나면 학생들에게 학습 내용을 최종적으로 정리하여야 한다. 이 과정으로 학습 결손이 된 학생들은 결손을 보충할 수 있는 기회를 가질 수 있고 우수자들은 심화 학습을 할 수가 있다. 이런 정리 단계를 위하여 필자는 다음의 과정을 운

영하였다.

### (1) Summary of the today's lesson

당해 시간에 학습한 주제를 다시 한번 말해주고 그 내용 중에서 일부를 이용하여 학생들을 지적하여 말하거나 행동해 보도록 하였다. 필자가 이 과정에서 했던 예를 들면, 오늘 이 시간에는 '기차놀이'를 하면서 사람이 걸어갈 때 방향을 바꾸기 위한 표현을 배웠어요. 오른 쪽으로 가라는 표현을 영어로 말해 볼 사람 손 들어보세요! 자, 영철이가 말해 보세요! 참 잘했어요. 와 같이 학습 내용을 요약 정리했다.

### (2) Evaluation - Listening to and doing

이 과정에서는 학생들이 해당 학습 내용을 얼마나 잘 학습했는지 성취도를 알아보는 시간으로 활용했다. 방법으로는 학생들 중에서 학습 능력이 중간 학생과 하위 학생 그리고 상위 학생들을 3 . 2 . 1의 비율로 지적을 하고 T.P.R 또는 교사가 보여주는 상황을 언어로 표현해 보게 하는 법을 활용하였다. 이 결과는 차시에 보충 지도의 자료로 활용하였다. 위의 Summary 단계에서도 요약 정리를 했지만 이 단계에서도 미진한 부분에 대해서는 지도를 가하였다. 예를 들어 한 학생이 Turn left!라는 명령을 이해하지 못하고 있다면 설명을 해서 이해를 시켰다.

### (3) Reflections on today's lesson

이 과정에서는 당해 시간의 학습 활동이 학생 입장에서는 어떤 느낌과 생각을 품고 있는지 알아보는 활동이다. What do you think of train play?와 같은 표현으로 학생들의 생각을 물었다. 그러면 학생들은 Nice/Good/ Wonderful!이라고 하거나 bad라는 응답을 하기도 하였다.

## 4) Assignment

이 단계는 차시에 배울 학습 내용을 미리 제시하고 가정에서 예습자료를 배부하는 시간이다 Listen to the tape at home And color the flowers and trees. Next time we'll learn the names of the color.와 같이 차시 예고와 예습 과제를 제시하였다

#### 4. 초등학교 감각놀이 교수·학습 모형

필자는 앞에서 언급한 교수·학습의 단계를 기반으로 하여 감각놀이를 활용하여 학생들의 흥미를 유발하고 기본적인 의사소통 능력을 신장시킬 수 있는 다음과 같은 교수·학습 모형을 구안하였다.

#### 초등학교 감각놀이 교수·학습 모형

Stage	Procedure	Teaching · Learning Activity
Motivation	Greeting and Roll call	· Greeting and Roll call
	Review	· Recalling the last activity and dialogue
	Presenting the text	· Presents a picture · Using a VCR, Audio
	Goal setting	· Using a second picture · Provides the goal of the lesson
Development	Task-Based Activity	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pre-listening               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Showing a picture, things</li> <li>- Demonstrating Mime</li> </ul> </li> <li>· Listening               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Listening to the VCR, Teacher</li> </ul> </li> <li>· Speaking               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Speaking several short expressions</li> </ul> </li> <li>· Doing the sensory plays               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Integrating the listening and speaking skills</li> <li>- Pair work</li> <li>- Group work</li> <li>- Team work</li> </ul> </li> </ul>
Arrangement	Consolidation	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Summary of the today's lesson</li> <li>· Evaluation : Listening and Doing</li> <li>· Reflections on today's lesson</li> </ul>
	Assignment	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Commenting the next learnig subject</li> <li>· Providing a homework</li> </ul>

## 5. 감각놀이 교수·학습의 실제

필자는 지금까지 감각놀이가 초등학교 영어 학습자들의 기본적인 의사소통 능력을 신장시키는데 효과적임을 주장하였다. 즉 학생들이 갖고 있는 신체의 五感 기능을 활용하여 영어 지도를 하면 학생들이 기본적인 의사 소통 능력을 향상시킬 수 있다는 것이다. 여기서는 필자가 직접 초등영어 학습자들에게 영어를 지도하였던 실제 상황을 교수·학습 계획을 통하여 제시하고자 한다.

---

---

### English Lesson Plan

---

---

Unit : Where is the book store?

#### ▶ Gist of the unit

Students are growing everyday. And they are enlarging the ranges of their activities, sights and so on. They are having more interests in the things around them. This 4th grade unit is related with the 12 unit of the 3rd grade 'Where is my bag?' This unit deals with many things around them. In this unit we'll teach how to ask about the locations of the buildings students are interested in. That is, when they go abroad, they must ask a foreigner about the position of a hospital, airport, a certain restaurant, and they'll have a chance to answer the foreigner's questions in English. In this sense, they must learn this unit exactly.

After learning this unit, they'll play the 'train play' for deepening their speaking skills to express the locations of the buildings. Here, I'll make the lesson plan to act out the 'train play' in this study.

#### ▶ General Goals of Learning

▷ Listening : To listen and understand the dialogue in the sensory plays.



▷ Speaking : To improve speaking skills through the sensory plays.

▶ Time Allotment & Teaching · Learning Elements

Lesson(time)	1(40min)	2(40min)	3(50min)	4(40min)
Subtitle	· Look and Listen · Listen again	· Listen and Point · Let's Sing	· Let's Talk · Let's Read ABC · Action Time	· Let's Review · Let's Play The Train Play
Page	pp.38-39.	pp.40-41.	pp.42-43.	pp.44-45.
Activities	· Look and Listen · Listen and Answer · Listen Again · 5 Minute Game · Rhythm Music	· Listen and Point · Let's Sing · Role Play · Check	· Watching the TV · Let's Talk · Let's Read ABC · Action	· Let's Review · Let's Play a Game · Evaluation
Aids	Video Tape	Pictures	Number Card	Video Tape Rope
Words	Turn, Right, Left, Stop, Station, Next, Corner, Across, Library, There.			
Sentences	Turn right. Turn left. Go on. Stop there. Where is the bookstore? It's next to the school. It's across from the park.			

Subplan

1. Specific Goals

- 1) To act out the train play.
- 2) To comprehend the dialogue used in the train play.
- 3) To speak useful expressions in the train play.

2. Organization of groups

This class is multi-levelled and students are divided into seven groups consisted of mixed level. Advanced students are to be helpers or leaders for

each group. They will give an opportunity to help slow students. In the beginning we start this lesson with whole class activities. After learning the basic dialogue to be used in the train play, the students will be divided into seven groups.

### 3. Teaching Aids

Textbook, Video tape, Pictures, TV monitor, and Ropes,

### 4. Procedures

Procedure	Teaching& Activity	Time	Aids & Remarks
Greeting	◎ Sing a song ' Hi, how are you?'  T: Hi, everyone? S: Hello, Mr.Kang? T: How are you, today?	2'	Piano  To make a comfortable atmosphere
Review	◎ Recall the last lesson  T: Where is the bookstore in this town? S: It's next to the bank. T: Where is the bus station? S: It's across from the school. T: Good/Nice, Good job.	3'	Map

Procedure	Teaching & Activity	Time	Aids & Remarks
Presenting the text	◎ Guessing the learning aims. T: Showing the pictures and VTR S: Looking the pictures and watching VTR. T: How are you, today?	3'	Text VTR Pictures
Goal setting	◎ Setting the aims of this lesson T: Do you want to play with me? S: Yes. T: What kind of play do you want? S: Bingo!, Puzzle!, Guessing!, ... T: You are interested in many plays. Today we all play the train play. That's O.K? S : Yes.	3'	
Pre-listening	◎ Showing the VTR and mime to develop listening skills. T: Showing the VTR and demonstrate mime before listening . S: Watching the VTR and mime.	3'	VTR
Listening	◎ Let students listen to the VTR. T: Showing the VTR. S: Listen to the VTR carefully and guess the meaning of dialogue.	3'	VTR

Procedure	Teaching & Activity	Time	Aids & Remarks
Speaking	<p>◎ Speaking about the train play</p> <p>T: Speak in English after looking my mime, gesture, moving</p> <p>S: (Students speak several short sentences)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Go On</li> <li>- Turn right</li> <li>- Turn left</li> <li>- Stop there</li> </ul>	5'	Students are encouraged to help each other to speak in English.
Playing	<p>◎ Doing the train play</p> <p>(After making dialogues and their meanings. Understood, let them act the train play))</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pair work</li> <li>- Group work</li> <li>- Team work</li> </ul>	10'	Ropes
Consolidation	<p>◎ Summary of the today's lesson</p> <p>T: Today we've acted out the train play.</p> <p>Then you could act as you were told.</p> <p>Now, speak as I act.</p> <p>S: Turn right/left. Go on, stop there,</p> <p>T: Good!</p>	5'	

Procedure	Teaching & Activity	Time	Aids & Remarks
Arrangement	◎ Reflection on today's lesson. T: What do you think of today's lesson? S: Nice/ Good/Wonderful!	2'	
	◎ Assignment T: I know what you mean. But can you listen to the tape at home? S: Yes. T: Time is over. Now, let's stop here today. Good-bye. S: Goodbye.	1'	



◎ Evaluation Points

1. To be able to act out the partner's commands in English.
2. To be able to speak English by looking at the partner's mime and gesture.

## VI. 초등학교 감각놀이 활용 결과

앞에서 논한 초등학교 감각놀이 교수·학습 모형을 토대로 필자가 근무하는 H초등학교 4학년 80명을 대상으로 직접 영어수업을 실시해 보았다. 감각놀이를 최대한 활용하여 영어수업을 한 후 그들이 어떤 반응을 보이고 있는지를 설문지를 통해 알아보았는데 여기서는 감각놀이에 대한 학생들의 반응과 그에 대한 설문 분석을 하고자 한다. 먼저 감각놀이에 따른 그들의 반응을 도표로 나타내면 다음과 같다.

< 표 2 > 영어 교수·학습 활동에 대한 학생의 반응

(N=80)

설문내용	관점	2000.3월 2일		2000.4월20일		증감 %
		빈도	%	빈도	%	
1 영어를 배울 때 어떤 활동이 가장 마음에 듭니까?	① 노래나 챗트	22	27.5	18	22.5	-5
	② 놀이하기	29	36.2	50	62.5	+26.3
	③ 비디오 보기	21	26.3	7	8.7	-17.6
	④ 이야기 듣기	8	10	5	6.3	-3.7
2 영어를 배울 때 놀이를 하는데 대한 여러분의 생각은?	① 아주 흥미있다	37	46.7	59	73.7	+27
	② 약간 흥미있다.	27	33.3	14	17.5	-15.8
	③ 그저 그렇다	14	17.5	5	6.3	-11.2
	④ 흥미가 없다	2	2.5	2	2.5	0
3. 영어 시간에 하는 놀이 중에서는 어떤 놀이가 가장 흥미 있습니까?	① 홈내놀이	19	23.7	10	12.5	-11.2
	② 모방놀이	3	3.7	7	8.7	+5
	③ 운동놀이	21	26.3	9	11.2	-15.1
	④ 감각놀이	37	46.3	54	67.6	+21.3
4. 감각놀이 중심으로 영어를 배우는 시간과 그렇지 않은 시간을 비교해서 말하면 다음 중 여러분은 어느 쪽입니까?	① 감각놀이 하는 시간이 더 재미있다.	25	31.3	39	48.8	+17.5
	② 보통의 영어 수업 시간이 더 재미있다.	13	16.2	13	16.2	0
	③ 둘 다 재미있다	36	45	22	27.5	-17.5
	④ 둘 다 재미없다	6	7.5	6	7.5	0

설문내용	관점	2000.3월 2일		2000.4월20일		증감
		빈도	%	빈도	%	%
5. 교실에서 감각놀이를 하며 영어를 배울 때 어떤 때가 가장 좋았습니까?	① 선생님과 놀이를 함께 할 때.	38	47.5	49	61.3	+13.8
	② 반을 두 팀으로 나누어 놀이할 때	23	28.7	11	13.7	-15
	③ 반을 몇 개의 그룹으로 나누어 놀이할 때	14	17.5	10	12.5	-5
	④ 옆 친구와 놀이를 함께 할 때	5	6.3	10	12.5	6.2
6 선생님이 감각놀이를 이용하여 영어를 가르칠 때 어떤 점이 마음에 들었습니까?	① 그림 등 시각자료를 많이 활용하며 놀이하도록 할 때	14	17.5	12	15	-2.5
	② 우리말로 게임을 하다가 영어로 놀이하도록 할 때	42	52.5	34	42.5	-10
	③ 교실 영어를 사용하며 처음부터 영어로 놀이하도록 할 때	6	7.5	23	28.8	21.3
	④ 놀이를 가급적 학생들에게 많이 하도록 할 때	18	22.5	11	13.7	-8.8
7. 선생님이 감각놀이를 이용하여 영어를 가르칠 때 어떤 점이 마음에 들지 않았습니까?	① 놀이를 왜 하는지 알지 못했을 때	5	6.3	10	12.5	+6.2
	② 놀이에 대한 규칙을 이해하지 못했을 때	31	38.7	21	26.2	-12.5
	③ 같은 놀이를 자주 반복해서 할 때	24	30	32	40	+10
	④ 놀이를 하는 도중에 선생님이 영어가 틀렸다고 말할 때	20	25	17	21.3	-3.7

8. 감각놀이를 통해 영어를 가르칠 때 선생님께 바라고 싶은 점은	① 감각놀이 종류가 다양 했으면 좋겠다	37	46.3	45	56.2	+9.9
	② 친구들과 오래 감각놀이를 하도록 했으면 좋겠다.	13	16.3	18	22.5	+6.2
	③ 시각자료를 많이 사용하여 감각놀이를 했으면 좋겠다	15	18.7	10	12.5	-6.2
	④ 감각놀이가 끝나면 이기고 지는 팀을 꼭 확인했으면 좋겠다	15	18.7	7	8.8	-9.9
9. 감각놀이를 하면서 영어를 배우니까 어떤 점이 달라졌습니까?	① 영어를 듣는데 자신감이 생겼다.	38	47.6	27	33.8	-13.8
	② 영어를 말하는데 자신감이 생겼다.	9	11.2	10	12.5	+1.3
	③ 영어를 듣고 말하는데 자신감이 생겼다.	24	30	40	50	+20
	④ 영어를 읽는데 자신감이 생겼다.	9	11.2	3	3.7	-7.5
10. 여러분은 앞으로도 감각놀이를 하며 영어를 계속 배우고 싶습니까?	① 매우 배우고 싶다	44	55	57	71.3	+16.3
	② 약간 배우고 싶다	22	27.6	18	22.5	-5.1
	③ 그저 그렇다	11	13.7	3	3.7	-10
	④ 별로 배우고 싶지 않다.	3	3.7	2	2.5	-1.2

위의 도표에 의해 학생들의 반응을 분석하면 다음과 같다.

1) 영어를 배울 때 아동들이 좋아하는 활동으로는 노래나 챗하기가 27.5%에서 22.5%로 5% 감소하였고, 놀이하기는 36.2%에서 62.5%로 26.3%로 증가하였다 그리고 비디오 보기는 26.3%에서 8.7%로 17.6% 감소하였다. 마찬가지로 이야기 듣기는 10%에서 63%로 37% 감소하였다.

2) 놀이를 통한 영어 학습이 아주 흥미가 있다는 반응은 46.7%에서 73.7%로 27% 증가 하였다 그리고 약간 흥미 있다는 반응은 33.3%에서 17.5%로 15.8% 감소하였다



그리고 그저 그렇다라는 반응은 17.5%에서 6.3%로 11.2% 감소하였으며 흥미가 없다는 반응은 2.5%로 조사 때마다 변화가 없다.

3) 영어학습시 활용되는 놀이 중에서 어떤 놀이가 좋은지에 대한 반응을 보면 흉내놀이가 23.7%에서 12.5%로 11.2%가 감소하였고, 모방놀이는 3.7%에서 8.7%로 5% 증가하였다. 그리고, 운동놀이는 26.3%에서 11.2%로 15.1%가 감소하였다. 또한 감각놀이는 46.3%에서 67.6%로 21.3%가 증가하였다.

4) 감각놀이를 중심으로 영어를 배우는 시간과 그렇지 않은 시간을 비교하는 설문 응답한 반응을 보면 감각놀이 하는 시간이 더 재미있다가 31.3%에서 48.8%로 17.5%가 증가하였고, 보통의 영어수업 시간이 재미있다는 반응은 2회 모두 16.2%로 변화가 없다. 또한 둘 다 재미있다는 반응은 45%에서 27.5%로 오히려 17.5%나 감소하였으며 둘 다 재미없다는 반응은 2회 모두 7.5%로 변화가 없다.

5) 교실에서 감각놀이를 할 때 어떤 때가 좋은지에 대한 반응을 보면 선생님과 놀이를 함께 할 때가 좋다는 반응이 47.5%에서 61.3%로 13.8% 증가하였고, 반을 두 팀으로 나누어 놀이 할 때가 좋다는 반응은 28.7%에서 13.7%로 15% 감소하였다. 그리고 반을 몇 개의 그룹으로 나누어 놀이 할 때가 좋다는 반응은 17.5%에서 12.5%로 5% 감소하였다. 또한 옆 친구와 놀이 할 때가 좋다는 반응은 6.3%에서 12.5%로 6.2%가 증가하였다

6) 선생님이 감각놀이를 이용하여 영어를 가르칠 때 어떤 점이 마음에 들었는지에 대한 반응은 그림 등 시각자료를 많이 활용하며 놀이를 하도록 할 때가 17.5%에서 15%로 2.5%감소하였고, 우리말로 게임을 하다가 영어로 놀이하도록 할 때는 52.5%에서 42.5%로 10% 감소하였다. 그리고 교실 영어를 사용하며 처음부터 영어로 놀이하도록 할 때는 7.5%에서 28.8%로 21.3%가 증가하였다. 또한 놀이를 가급적 학생들에게 많이 하도록 할 때는 22.5%에서 13.7%로 8.8%로 감소하는 경향을 나타냈다.

7) 선생님이 감각놀이를 이용하여 영어를 가르칠 때 어떤 점이 마음에 들지 않았는

지에 대한 반응으로는 놀이를 왜 하는지 알지 못했을 때가 6.3%에서 12.5%로 6.2%가 증가하였고 놀이에 대한 규칙을 이해하지 못했을 때는 38.7%에서 26.2%로 12.5% 감소하였다.

그리고 같은 놀이를 자주 반복했을 때는 30%에서 40%로 10% 증가하였으며 반면에 놀이를 하는 도중에 선생님이 영어가 틀렸다고 말할 때는 25%에서 21.3%로 3.7%가 감소하였다.

8) 감각놀이를 통해 영어를 가르칠 때 선생님께 바라보고 싶은 점에 대한 반응을 보면 감각 놀이 종류가 다양했으면 좋겠다가 46.3%에서 56.2로 9.9% 증가하였고 친구들과 오래 감각놀이를 하도록 했으면 좋겠다는 반응도 16.3%에서 22.5%로 6.2% 증가하였다. 그리고 시각자료를 많이 사용하여 감각놀이를 했으면 좋겠다는 18.7%에서 12.5%로 6.2%가 감소하였다. 또한 감각놀이가 끝나면 이기고 지는 팀을 꼭 확인했으면 좋겠다는 반응은 18.7%에서 8.8%로 오히려 9.9% 감소하였다.

9) 감각놀이를 하면서 영어를 배우니까 어떤 점이 달라졌습니까? 라는 반응은 영어를 듣는데 자신감이 생겼다가 47.6%에서 33.8%로 13.8% 감소하였고, 영어를 말하는데 자신감이 생겼다는 11.2%에서 12.5%로 1.3% 증가하였다. 그리고 영어를 듣고 말하는데 자신감이 생겼다는 반응이 30%에서 50%로 20% 증가하였다. 마지막으로 영어를 읽는데 자신감이 생겼다는 반응은 11.2%에서 3.7%로 7.5% 감소하였다.

10) 여러분은 앞으로도 감각놀이를 하며 영어를 계속 배우고 싶습니까?라는 반응에 대해서는 매우 배우고 싶다가 55%에서 71.3%로 16.3%가 증가하였고, 약간 배우고 싶다는 27.6%에서 22.5%로 5.1%감소였다. 그리고 그저 그렇다는 13.7%에서 3.7%로 10% 감소 하였다. 또한 별로 배우고 싶지 않다도 3.7%에서 2.5%로 1.2% 감소하였다

이상과 같은 분석을 토대로 감각놀이를 이용한 영어학습에 대한 학생들의 반응 결과를 다음과 같이 정리해 볼 수 있다

첫째, 학생들은 영어를 배울 때 흥미있어 하는 활동으로는 놀이를 꼽고 있다.

둘째, 학생들은 놀이에 대해 아주 큰 흥미를 갖고 있다.

셋째, 학생들은 놀이 중에서도 감각놀이에 큰 흥미를 느끼고 있다.

넷째, 학생들은 감각놀이 중심의 영어 학습이 보통 영어 학습보다 더 흥미를 갖고 있다.

다섯째, 학생들은 선생님과 함께 하는 감각놀이를 더 좋아하고 있다.

여섯째, 학생들은 감각놀이를 이용하여 영어를 배울 때 우리말로 게임을 하다가 영어로 게임을 하는 것을 좋아하고 있다.

일곱째, 학생들은 감각놀이를 이용하여 영어를 배울 때 같은 놀이를 자주하는 것을 싫어하고 있다.

여덟째, 학생들은 감각놀이를 영어를 배울 때 다양한 감각놀이를 원하고 있다.

아홉째, 학생들은 감각놀이를 이용하여 영어를 배운 결과 듣고 말하는데 큰 자신감이 생겼다고 생각하고 있다.

마지막으로, 학생들은 계속하여 감각놀이를 이용하여 영어를 배우고 싶어하고 있다.



## VII. 결 론

지금까지 필자는 감각놀이를 가능한 많이 활용하여 영어 교수·학습 활동을 할 때 초등 영어 학습자의 의사소통 능력이 신장된다는 점을 고찰해 보았다. 초등학생들의 기본적인 의사소통 능력 신장을 위하여 영어학습시 이용될 수 있는 감각놀이를 활용하는 교수·학습 모형을 구안하고 그 모형에 의해 감각놀이를 교수·학습에 적용한 결과를 설문지를 통해 분석해 보았다. 그 결과 감각놀이의 활용이 초등영어 학습자들에게 영어의 듣기 기능은 물론 말하기 기능을 향상시킴으로써 의사소통 능력을 신장시키는데 도움을 주었으며 영어에 흥미와 자신감을 갖도록 함으로써 초등영어 교육의 목표를 달성하는데 효과적임을 알도록 해 주었다.

이 같은 결론에 도달하기 위해 제I장 서론에서는 초등학교 영어수업시 감각놀이의 필요성을 언급하면서 현실적으로 초등영어 교수·학습 현장에서 이루어지고 있는 영어 지도에 대한 문제점을 지적하였다.

제2장에서는 감각놀이 영어교육에 대한 이론을 발달적인 측면, 감각학습 측면, 신체 활동적 측면, 정의적 측면, 영어교육 과정적 측면에서 알아보았다. 이러한 이론적 검토를 통하여 초등학교 영어 학습자에 대한 영어 지도는 감각놀이를 이용하는 것이 타당함을 밝혀 보았다.

제3장에서는 초등학교 영어학습시에 이용할 수 있는 감각놀이에는 어떠한 유형들이 있는지를 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각의 순서로 각 감각기관을 이용하는 놀이들을 제시하여 보았다. 아울러 이러한 감각놀이 이용의 타당성도 검토해 보았다.

제4장에서는 본 연구의 대상인 감각놀이가 초등학교 교재 속에서 어느 정도 다루어지고 있는지를 3,4학년 교재를 중심으로 조사하였다. 그 결과 감각놀이는 전체 놀이에 비해 그 비율이 매우 빈약함이 드러났는데 시각놀이는 24%, 청각놀이는 12%, 후각놀이 1%, 미각놀이 0%, 촉각놀이 3%로 나타났다

제5장에서는 기본적인 의사소통 능력 신장에 알맞은 감각놀이를 활용한 교수·학습 모형을 단계별로 설명하고 그 모형을 설정해 보았다. 또한 모형설정에 따른 교수·학습 과정의 실체를 제시하였다

제6장에서는 감각놀이를 활용한 영어 교수·학습이 학생들에게 어떤 영향을 미쳤는

지 학생들의 반응을 설문지를 이용하여 조사하였다. 그 반응을 보면 감각놀이에 깊은 흥미를 갖고 있었으며 감각놀이를 이용한 영어지도가 영어 듣기와 말하기 능력 신장에 큰 효과가 있었다고 응답하였다. 그리고 계속하여 영어 학습에 감각놀이를 활용해 주기를 바라고 있는 것으로 분석되었다

그 동안 현장에서는 영어 학습자의 의사소통 능력의 신장을 위하여 여러 교수·학습 방법을 개발·적용하였고, 이에 대한 연구도 많이 수행해왔다. 특히, 초등 영어 교육에서는 놀이를 통하여 듣기·말하기 능력을 신장시키기 위한 노력을 많이 기울여 왔다. 하지만 놀이를 활용한 영어 교육이 초등학교에서 효과적이라는 사실은 대부분 밝혀지고 있으나, 어떠한 성격의 놀이가 실제 수업시간에 활용되어야 바람직한 지에 대해서는 연구가 미흡한 것이 사실이었다. 바꿔 말해 놀이의 내용이나 성격 및 유형을 제대로 규명하여 초등학교 영어 학습자의 의사소통 능력을 배양해야 하는데 적절하게 놀이를 활용하여야 함에도, 그에 대한 연구가 없어 그저 놀이들을 자의적으로 실시하는 경향을 보여왔다. 이러한 점에 착안하여 본 논문에서는 감각놀이를 활용하여 초등 영어 학습자의 의사소통능력을 신장시킬 수 있는 구체적인 방안을 제시하는데 주안점을 두었다.

초등학교 영어 교육은 그 교육과정에 나타난대로 학생들로 하여금 지속적으로 영어에 흥미를 갖게 하면서 기본적인 의사소통 능력을 길러 주어야 한다. 아울러 영어에 대하여 자신감도 심어줘야 한다. 이러한 소기의 목적을 달성하는 방안으로서 필자는 앞에서 논의한 바와 같은 감각놀이를 활용한 영어 지도가 영어 학습자들에게 흥미와 자신감을 키워 주고 듣기·말하기 능력 신장면에서도 매우 효과적이라 본다 따라서 초등 영어학습자의 의사소통 능력을 향상시키기 위해서는 교사들이 감각놀이를 영어 교수·학습에 적극 활용하여야 한다

## 참 고 문 헌

- 강영은(1993), "의사소통 능력의 향상을 위한 영어 회화 프로그램개발 연구", 東大論叢  
서울: 동대출판부.
- 교육부(1996), 「초등학교교육과정 해설」(IV), 서울: 국정교과서주식회사.
- 교육부(1998), 「초등학교교육과정 해설」, 서울: 국정교과서주식회사.
- 김미애 외 1인(1999), 「놀이지도」, 서울: 동문사.
- 金玉蓮(1982), 「어린이 理解와 指導」, 서울: 학문사
- 김종석 외 4인(1996), 「초등학교 영어 3」, 서울: 등지출판사.  
————— (1998), ————— 4, 서울 (주)등지교육.
- 김종훈(1998), "활동 중심의 영어교육", '98 초등 영어교육 연구활동 여름 세미나'.
- 김진철 외 7인(1998), 「초등학교 영어 4」, 서울: 두산동아.
- 김충배 외 4인(1996), 「초등학교 영어 3」, 서울: (주)중앙교육진흥연구소.  
————— (1998), ————— 4, —————.
- 배두분(1998), 「초등학교 영어교육」, 서울: 한국문화사.
- 신수범(1999), 제주탐라교육원 "초등학교 영어담당 교사 일반연수 교재", 제주:  
탐라교육원.
- 이민호 외 2인(1997), 「ELEMENTARY ENGLISH 3」(TEACHER'S GUIDE),  
서울: 재능교육  
————— (1998), ————— 4 —————, —————.
- 李仁源(1985), "Montesori 感覺教育에 대한 考察", 배제대학 논문집<제6집>.
- 이홍수(1999), 「초등 영어교육」, 서울: 한국문화사.
- 임영재 외 3인(1996), 「초등학교 영어 3」, 서울: 두산동아.
- 유승원 외 1인(1998), 「놀이와 게임지도」, 서울: 도서출판 산과 들.
- 원중섭(1996), "게임을 통한 영어 학습 지도 모형", 석사학위 논문, 제주대학교  
교육대학원
- 정원석(1999), "게임을 활용한 활동 중심의 영어 수업모형 연구", 석사학위 논문,  
제주대학교 교육대학원.

- 정동빈(1997), 「어린이 영어교육」, 서울 : (주) 흥익미디어.
- 최재선(1997), 「교육월보」 4월호, 서울 : 국정교과서주식회사.
- 최진황(1997), 「초등영어 수업모형과 교실 영어」, 서울 : 도서출판 영담.
- 황언택(1979), “英語教育上으로 본 意思疏通能力의 養成”, 제주대학교 논문 제11집.
- Brewster, J. et. al.(1992), *The Primary English Teacher's Guide*, New York : Penguin Books Ltd.
- Brown, H. D(1995). *Teaching by Principles*. New Jersey : Prentice Hall Regents.
- Burns, P. C & R. K. Bassett(1982). *Language Arts Activities for Elementary Schools*. Boston : Houghton Mifflin Co.
- Ellis, G & J. Brewster(1992), *The Storytelling Handbook for Primary Teachers*, London : Penguin.
- Finocchiaro, M.& C. Brumfit(1983). *The Functional-Notional Approach : From theory to Practice*, Oxford : Oxford University Press.
- Piaget. J.(1923) *The Language and Thought of the Child* (M. Gabain, trans),(1954) London : Routledge and Kegan Paul.



<Abstract>

**How to Develop Communicative Competence of English  
Learners Through Sensory Plays\***

**- With Special Reference to Elementary School Students -**

**Kang, Tae-gean**

**English language Education Major  
Graduate School of Education, Cheju National University  
Cheju, Korea**

 제주대학교 중앙도서관  
Supervised by Professor Kim, Chong-hoon

This thesis aims at examining how to improve communicative competence of elementary school students through using sensory plays. In order to develop their communicative skills, this study suggests a new model for teaching and learning English, what is called, sensory play-centered model, and applies it to teaching English learners in elementary school.

Chapter II deals with some background to sensory plays in teaching and learning English. The meanings of sensory plays are briefly studied from the various view points including the developmental aspects of young learners, sensory learning, physical and active characteristics of children, affective and emotional factors.

---

\* A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2000.



Chapter III presents 5 types of sensory plays suitable for elementary school, with their meanings respectively.

Chapter IV analyzes the games and plays presented in English textbooks that are used in Korean elementary school, and finds out how much of the sensory plays is included in the textbooks.

Chapter V suggests a new model for teaching and learning sensory plays that are effectively applicable to teaching English in elementary school. In what follows, the background to sensory play centered teaching, some general consideration of teaching and learning sensory plays, steps of teaching and learning sensory plays, the model for teaching and learning sensory plays and English teaching plan for sensory plays shall be appropriately looked at.

Chapter VI analyzes the student's reaction to teaching English by sensory plays after the writer have made students answer the questionnaire about what they have been thinking of learning sensory plays by the writer. The results of questionnaire show that they have become more interested in sensory plays and that learning sensory plays has greatly helped them improve their English listening and speaking skills.

To conclude, teaching English in elementary school by using sensory plays gives the young English learners much interest and strong confidence in learning English, and strengthens their communicative skills of using English. Therefore, elementary school teachers should teach sensory plays, as has been argued in this thesis, in order to develop the students' communicative competence.