

碩士學位論文

동화를 이용한 역할놀이와
의사소통능력 신장 방안

指導教授 卞 鐘 民



濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

高 蓮 淑

2000年 8月

동화를 이용한 역할놀이와 의사소통능력 신장 방안

指導教授 卞 鐘 民

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

2000年 6月 日

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻



高蓮淑의 教育學 碩士學位 論文을 認准함

2000年 7月 日

審査委員長 현완송 

審査委員 홍익성 

審査委員 최종민 

동화를 이용한 역할놀이와 의사소통능력 신장 방안*

高 蓮 淑

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

指導教授 卞 鐘 民

1997년 처음으로 초등학교에서 영어가 정규교과목으로 채택된 이래 초등학교 영어교육은 듣기 중심의 교육으로 일관되었다. 그 결과 대부분의 어린이들은 유사한 내용의 반복적인 듣기 훈련과 각종 게임 및 챗트를 통한 활동중심의 교실수업에 흥미를 잃게 되었고, 무엇보다 말하기 중심의 영어교육이 제대로 시행되지 않은데 따른 불만이 여러 연구결과를 통해 노출되었다. 따라서 초등학교 영어교육이 이제는 흥미위주의 듣기·말하기를 병행하며 실질적으로 어린이들의 영어 의사소통능력을 신장시킬 수 있도록 제시되어야 하며, 이를 위한 적절한 교수-학습 프로그램의 개발과 실천이 중요한 연구과제라 하겠다.

이에 이 연구는 초등학교 5학년 학생을 대상으로 영어동화를 활용하여 역할놀이를 실시함으로써 영어 학습에 대한 흥미를 유발하고 어린이들의 영어 의사소통능력을 신장시키기 위한 교수-학습 프로그램 모형을 구안하여 실천해 보는 데 그 연구의 목적을 두었다. 구체적인 연구과제로는 어떻게 영어동화 역할놀이 대본을 구성하여 현장 수업에 응용할 것이며, 효과적인 역할놀이 활동을 위해 어떤 유형의 교수-학습 모형을 구안할 것이며, 어떤 방법으로 역할놀이를 조직하고 실행에 옮길 것인가를 설정하였다.

구체적 연구내용으로는 현행 교과서에 나오는 동화를 중심으로 흥미를 유발할 수 있는 역할놀이 대본이 어린이들의 자율적인 참여와 선택에 의해 선정되도록 하였으며, 이에 따른 교수-학습 모형 또한 교사의 일방적인 지도가 아닌 어린이들 스스로의 협의와 역할 선택을 통해 이루어지도록 작성하였고, 그 실행과정에서 원어만 교사의 도움을 받아 언어적 측면은 물론 비언어적 측면도 자연스럽게 습득될 수 있도록 하였으며, 다양한 종류의 멀티미디어 학습 자료를 사용하여 흥미 중심의 역할놀이 활동이 되도록 하였다.

연구과제를 실행에 옮긴 결과, 영어 동화를 활용한 역할놀이가 듣기·말하기 중심의 의사소통능력을 신장시키는 데 매우 효과적이었으며, 역할놀이 대본의 선정 및 실제 활동에서 학생들의 자율적인 참여와 선택권을 유도한 결과 학생들 스스로의 학습 목표가 뚜렷이 부각되는 효과가 있었고, 멀티미디어를 이용한 다양한 역할놀이 활동이 영어 학습에 대한 흥미를 높이는 데 많은 도움이 되었다. 그리고 언어적인 측면은 물론 표정, 태도, 제스처 등 비언어적 영어표현 방식을 자연스럽게 모방시키는 데도 영어 동화 역할놀이가 효과가 있는 것으로 나타났다.

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

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 배경 및 필요성	1
2. 연구의 목적 및 제한	2
3. 용어의 정의	3
II. 이론적 배경	4
1. 영어 교수-학습 이론 고찰	4
2. 영어동화와 역할놀이	8
3. 역할놀이와 의사소통능력	10
4. 선행연구 고찰	11
III. 연구문제 및 실행과제	13
IV. 연구방법	15
1. 실험집단의 설정 및 사전조사	15
2. 실험대상 및 실험기간	19
3. 실행과제의 실천 및 검증	20
V. 결과 및 해석	37
1. 실행과제의 실험결과	37
2. 실행과제의 실험결과 해석	38
VI. 결론 및 제언	41
참고문헌	43
Abstract	46

표 목 차

<표 1> 영어학습에 대한 기대 실태조사	15
<표 2> 학생들의 교과별 흥미도	16
<표 3> 영어교과에 대한 선호 이유	16
<표 4> 학생들의 어휘 이해도	17
<표 5> 영어학습에 대한 학부모의 기대	18
<표 6> 단계별 연구 계획 및 실험기간	19
<표 7> 영역별 평가 내용 및 계획	20
<표 8> 역할놀이 동화 선호도	21
<표 9> 영어교과서 수록 역할놀이 극본	24
<표 10> 영어동화 역할놀이 집중지도 연간 계획서(제1학기) ...	26
<표 11> 영어동화 역할놀이 집중지도 연간 계획서(제2학기) ...	27
<표 12> 동화를 이용한 역할놀이에 대한 실험 전·후의 선호도	37
<표 13> 영어학습에 대한 학부모 의식 변화	38

도 목 차

[도 1] 동화선정을 위한 질문지	21
[도 2] 초등학교 영어과 교수-학습 일반모형	28
[도 3] 연구자가 구안한 영어동화 역할놀이 과정안	29
[도 4] 역할카드	36

I. 서론

1. 연구의 배경 및 필요성

오늘날 세계 정보의 85%가 영어로 이루어지고 있고, 현재 가장 많은 나라에서 사용되는 언어가 영어인 점을 고려할 때 21세기 세계화·정보화 시대에 국제 공용어로서 영어(English as an International Language)의 위상은 더욱 높아질 전망이다. 그리고 세계는 국가간의 경쟁 및 인적, 물적 교류가 더욱 더 활발해지고 있어서 국제평화와 인류번영, 그리고 국가산업 발전이나 개인의 행복을 실현하기 위해서도 영어가 매우 중요한 매체(media)가 되고 있다.

세계화·정보화의 현대사회가 필요로 하는 영어는 학문으로서의 영어가 아니라 '살아 있는 영어'로서 실제 생활에서의 의사소통을 강조하게 되어, 영어 의사소통 능력이 없으면 세계 여러 나라와의 교류나 협력이 사실상 이루어질 수 없다. 그래서 21세기의 영어교육에서는 무엇보다 의사소통 능력을 신장시킬 수 있는 보다 효과적인 영어 교수-학습 방법이 절실히 요청된다. 더구나 21세기는 지식과 정보의 폭발시대가 될 것이라는 학자들의 예측이 현실로 다가오고 있다. 현재 인터넷 정보의 75%가 영어로 이루어진 점을 고려할 때 미래의 지식정보화 시대에 적응하고 행복한 삶을 실현하며 우리 문화 창조에 이바지하기 위해서는 세계공용어라고 할 수 있는 영어로 자연스럽게 의사소통을 할 수 있는 능력을 갖추는 것이 무엇보다 중요하다.

초등학교 영어교육이 실제 생활에서의 의사소통 능력을 길러 중등학교 영어교육의 토대를 마련하는 기본과정이라고 볼 때, 초등 영어교육에서 어린이들의 흥미를 지속적으로 유지하고 영어학습 동기를 유발하며 영어활용에 자신감을 불어넣을 수 있는 프로그램의 개발과 연구는 매우 중요하다.

그런데 대부분 초등학교의 경우 학습자의 수준 차가 심하여 오직 영어교과 프로그램에 의해서만 수업을 할 경우, 심화그룹 어린이들은 지루해 하고 보충그룹 어린이들은 어려워하여 자칫 전체 초등 어린이들이 영어에 흥미를 잃게 할 우려가 있다. 따라서 그들이 흥미를 느끼는 분야를 주제로 택하여 각자의 능력에 맞춰 자연스럽게 말하고 들을 수 있는 계기를 마련하는 일이야말로 초등 어린이를 위한 영어교육의 기본적인 방향이라 하지 않을 수 없다. 그 중에서도 특히 동화를 활용한 “역할놀이”(Role play) 지도는 매우 효과적인 교수-학습 방법이라 하겠다. 어린이들이 흥미있어 하는 동화를 소재로 역할놀이 학습모형을 구안하여 적용했을 때 듣기와 말하기 학습은 물론 영어학습 전반에 대한 흥미유발에 큰 도움을 줄 수가 있을 것이다.

본 연구는 초등학교 영어교육과정 내용과 관련하여 초등학교 수준에 알맞은 동화를 선정하여 역할놀이를 지도함으로써 듣기, 말하기 중심의 의사소통능력 신장은 물론 읽기 학습에 대한 흥미를 유발하고 그 능력을 증진시키는 방안을 실험하고 연구하는 데 그 목적이 있다.



2. 연구의 목적 및 제한

본 연구는 초등학교 5학년 어린이들을 대상으로 영어동화를 활용한 역할놀이가 어린이들의 의사소통능력 신장에 미치는 효과를 밝혀보는 실천연구로 그 구체적 연구목적은 다음과 같다.

첫째, 어린이들이 흥미있어 하는 이야기(한국의 전래동화와 외국의 동화)를 선정하여 역할놀이를 해 봄으로써 영어 사용에 어느 정도의 자신감을 갖게 되는지 알아본다.

둘째, 영어동화를 활용한 역할놀이가 어린이들의 영어학습에 대한 태도와 흥미변화에 주는 효과를 알아본다.

셋째, 단계별 프로그램 적용이 의사소통능력 향상에 미치는 영향을 알아본다.

이상의 연구목적을 수행하는 데 있어 본 연구는 다음의 몇 가지 제한점을 지니고 있다.

첫째, 본 연구는 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 네 개의 언어기능에서 주로 듣기와 말하기 중심의 의사소통능력과 읽기 학습에 중점을 두기 때문에 영어학습 전반의 문제에 확대 적용시키기에는 한계가 있다.

둘째, 자유로운 언어 표현, 즉 의사소통능력을 평가하고 검증하는 데 있어 주로 질문지와 관찰법을 사용했기 때문에 통계적 분석에 의한 객관적 연구결과라고는 볼 수 없다.

셋째, 이 연구는 특정한 학교의 특정 집단을 대상으로 시행된 연구결과이므로 그 연구 결과의 지나친 보편화에는 적지 않은 무리가 따른다.

3. 용어의 정의

영어동화 : 민속동화나 외래동화를 망라해서 어린이들의 흥미와 관심을 고려하고 스스로의 선택권을 부여해 선정된 4편의 동화를 원어민의 협조를 얻어 본 연구자가 영어로 쉽게 재구성하여 써놓은 극본을 말한다.

역할놀이 : 어린이들에 의하여 선정된 영어동화 극본에 따라 배역을 정하고 간단한 소품과 의상을 갖춘 역할놀이(Role Play)이며, 배역은 조별로 의논을 하여 자신에게 부담이 되지 않는 역할을 담당하도록 했다.

역할카드(Role Card) : 역할놀이의 배역이 정해지면 배역마다 준비할 일이나 역할, 대사와 행동을 조별로 의논하여 교사가 나눠준 카드에 기록하고 자기 역할을 분명하게 알아 참여 할 수 있도록 안내하는 학습자료이다.

의사소통능력 : 본인의 의사를 상대방에게 전달하고 상대방의 의사를 이해할 수 있는 능력으로 주로 듣기와 말하기 능력이며, 문자언어보다는 음성언어 이해능력을 말하며 언어적 표현뿐만 아니라 비언어적 표현도 이해할 수 있는 능력을 의미한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 영어 교수-학습 이론 고찰

가. 문법 번역식 교수법(Grammar-Translation Method)

유럽에서 라틴어를 가르치기 위해 사용되었던 경험에서 형성된 언어 교수의 한 방법이다. 동양에서 한문으로 된 고전을 읽고 외우게 하는 방식을 가르쳤던 것처럼, 라틴어로 기록된 고전이나 문학작품 등을 읽고 학생의 모국어로 그 의미를 이해하도록 하는 것이 이 방법의 주요 활동이었다. 그 결과 읽기와 쓰기의 측면이 강조되었고, 듣기 말하기 등의 음성언어 측면은 무시되거나 경시되었다.

나. 직접적 교수법(Direct Method)

직접적 교수법은 전통적인 문법 번역식 교수법에 대한 반동으로 나타났으며, 학습자에게 구체적인 구문을 연습시킴으로써 학습자에게 구체적인 구문을 연습시킴으로써 학습자가 스스로 그 원리를 터득하도록 유도하는 귀납적 교수법이며, 자연적 교수법(Natural Method), 심리적 교수법(Psychological Method), 음성적 교수법(Phonetic Method)이 대표적인 교수법이다. 외국어 교육에 개혁을 가져다 준 이 교수법은 모국어 사용을 피하며, 구두교육(oral teaching)을 읽기와 쓰기보다 우선한다.

이 방법은 모국어의 매개없이 직접 외국어로 생각하고 자연스러운 외국어를 사용하여 의사 표현을 할 수 있게 하는데 그 목표를 두고 있다.

다. 청각 구두 교수법(Audio-Lingual Method)

이름에서 암시하고 있는 것처럼 듣기와 말하기를 먼저 학습시키고 이 두 기능을 토대로 읽기와 쓰기의 기능도 개발하는 것을 목표로 한다. 원어민을

모델로 하여 원어민의 발음을 모방하여 말하기를 익히고, 기초적인 문법도 익히는 방식으로 외국어 교육을 실시한다. 이것은 언어학습을 일종의 습관 형성 과정으로 보고, 미리 정해진 대화를 소리내어 모방·반복·암기하며 문형 연습을 통하여 익히면 발화가 가능해진다는 생각을 바탕으로 깔고 있다.

라. 전신 반응 교수법(TPR. Total Physical Response Approach)

어린이들에게 말하도록 요구하지 않고 먼저 듣기 연습을 시켜서, 듣기 이해능력이 어느 정도 길러졌을 때 말하기 연습을 시키는 것이 훨씬 자연스런 언어습득 방법이라고 전제한다. James Asher(1977)는 TPR에 모국어 습득이론을 적용하여 어린이가 모국어를 배울 때 상당한 듣기 과정을 거친 후에 말하기를 시작하며, 특히 듣기를 하는 단계에서 아동은 여러 신체 동작(예: 움직이기, 잡기, 보기)을 한다는 점에 착안하였다. 그는 영어는 언어이므로 이 같은 방법으로 듣기를 자주 학습시키면 나중에 자연스럽게 말할 수 있을 것이라고 가정하였다(22).

마. 자연적 접근법(Natural Approach)

자연적 접근법은 언어의 일차적인 기능을 의사소통으로 보고 외국어 교육에서 의사소통능력 신장을 목표로 한다는 점에서 의사소통 교수법의 하나로 볼 수도 있다. 그러나 Terrell(1983)은 스페인어를 가르친 경험에서 외국어 학습에서도 자연적인 원리를 통합시키는 방안을 제시하였다(232). 그는 Krashen과 함께 자연적 접근법(The Natural Approach, 1983)이라는 책을 출판하게 되었다. ‘자연적’이라는 말을 쓴 것은 외국어 습득의 방법도 모국어 습득의 방법과 같이 무의식적이고 비공식적인 상태의 자연스런 상황에서 기능하다고 보기 때문이다. 그는 외국어 학습에 있어서 환경이란 변인을 고려해야 하며, 발화 연습보다는 입력에의 노출과 학습에 대한 정서적인 준비도 및 말하기 학습 이전에 많은 시간의 듣기 이해 학습을 강조하고 있다.

바. 침묵식 교수법(The Silent Way)

이 침묵식 방법은 학습자 중심의 교수법으로서 그 명칭이 암시하듯이 교사는 가능한 한 침묵을 지키며 그대신 학습자에게 생각하고 발표할 시간을 최대한 많이 주도록 하는 교수법이다. Gattegno(1972)가 제시한 이 절충식 교수법은 직접적 교수법 원칙을 따라 목표언어(target language)만 사용하며 교사의 최소한의 본보기를 통하여 유의적 연습(meaningful practice)을 한다(471). 교사는 막대기와 도표(chart)를 이용하여 모범적인 발음을 한 번만 들려준다. 어린이들은 교사의 몸짓에 따라 언어표현을 연습하지만 어떠한 오류가 발생해도 교사는 반복하지 않고 동작으로만 나타내어 이해시킨다.

사. 공동체 언어학습(Community Language Learning)

이 공동체 언어학습은 심리학 교수 Curran(1976)이 개발한 것으로 심리학에서의 상담학습(counseling learning) 이론을 외국어 학습에 적용한 것이다(79). 따라서 교사의 학생의 관계는 상담에서의 상담자와 피상담자의 관계를 형성하여, 외국어 학습과 관련된 모든 면, 즉 언어에 관한 지식과 기능뿐만 아니라 정서와 감정 등에까지 교사는 학생을 도와주어야 하기 때문에 인본주의적 접근법(Humanistic Approach)의 하나라고 할 수 있다. 공동체 언어 학습에서는 언어의 상호작용성을 강조하여 학습자간, 교사와 학습자간에 공동체(community)가 형성되게 하여 학습 동기가 고조된다.

아. 의사소통적 교수법(Communicative Language Teaching)

의사소통적 교수법은 의사소통적 접근법(Communicative Approach) 또는 기능적 접근법(Functional Approach), 의미·기능적 접근법(National-Functional Approach)이라고도 일컬어진다. 이 교수법은 청각구두 교수법의 이론적 배경을 이루었던 구조주의 언어학이 언어의 창조성과 유연성을 설명하지 못하자 언어 습득은 후천적인 경험과 습관 형성에 의한 것이 아니라 선천적으로 타고나는 것이라고 주장하는 Brumfit와 Johnson(1979) 등에 의해 제

시된 교수법이다. 이들은 외국어 교육의 목적은 의사소통능력 신장이며, 언어 사용자와 환경 사이의 상호작용이 모든 학습의 일차적인 목표이며, 의미를 만들고 대화하는 전략을 주요 학습 사항으로 생각하고 있다(357).

자. 암시적 교수법(Suggestopedia)

Lozanov(1978)가 개발한 이 방법은 교육에 암시(suggestion)를 적용하는 방법으로서 교사나 교구는 학습 활동에 보조적 역할을 할 뿐이며, 교실에서는 학습자가 중심이 되어야 하기 때문에 학습자의 심리 상태와 학습 분위기를 효과적으로 이용해야 한다는 것이다(450). 모든 면, 즉 언어에 관한 지식과 기능뿐만 아니라 정이 교수법의 특징은 학습의 장벽을 극복하기 위하여 학생들이 성공할 수 없다는 생각을 갖지 않도록 하는 것이다. 그리하여 아늑한 분위기 속에서 편안한 의자에 앉아 부드러운 배경 음악이 흐르는 가운데 불안을 없애고 즐거운 마음으로 입력을 듣게 되는 것이다. 교사는 계속하여 목표언어가 쉽고 즐거우므로 자신있게 학습에 참여하라고 격려한다. 문법과 어휘를 간단히 설명하고 음악에 맞춰 대화(dialogue)를 읽는다. 한시간 정도 계속 풍부한 입력을 접하고 나면 학생들은 의식적인 노력 없이도 청취이해가 이루어지고 표현력이 증진된다는 것이다.

이상 여러 가지 영어 교수-학습 이론을 고찰해 보았지만, 본 연구에서 사용하는 역할놀이 방법이 어느 특정한 교수-학습 이론에 해당된다고 말할 수는 없다. 다만, 동화를 활용한 역할놀이 지도라는 것이 주로 목표언어인 영어를 통해서만 이루어진다는 측면에서 직접교수법의 이론이 적용되기도 하고, 원어민의 도움을 받아 발음과 억양 그리고 제스처 등을 모방한다는 측면에서는 청각-구두 교수법의 이론을 적용했다. 또한 본 연구의 목표가 어린이들의 영어 의사소통능력 신장을 위한 교수-학습 방법론을 강구하는데 있다는 측면에서는 의사소통능력 중심의 교수법인 자연적 접근법을 따르고 있고, 교사가 가르치는 지도자가 아닌 어린이들의 활동을 도와주고 분위기를 조성해주는 조력자의 역할만을 고려할 때는 공동체 언어학습 방법

의 이론을 적용하고 있다. 본 영어 교수방법은 교육현장의 현실을 감안하면서 다양한 교수법을 혼용한 교사의 자생적 학습방법을 이용하고 있다.

2. 영어동화와 역할놀이

영어동화란 전래동화, 외래동화, 동·서양을 막론하고 어린이들에게 유익한 이야기를 영어로 번역해 놓은 것을 말한다. 초등학교 영어교육에서 영어동화를 이용하는 이유를 설명하기 위해서는 초등학교 영어교육에서의 이야기 교육이 왜 필요한 지를 먼저 알아볼 필요가 있다

아동들은 모국어로 이야기 듣기를 좋아하고 이야기체 글의 전개 방식을 이해하고 있다. 예를 들면, 어린이들은 ‘옛날 옛날에...’라는 구문을 들으면 다음에 무슨 말이 나올 지를 안다. 이러한 이유로 우리 나라 초등학교 국어 교과서에 이야기 체의 글이 많이 수록되어 있고, 영어를 가르칠 때에도 어린이들에게 익숙한 상황에서 전개되는 이야기체를 사용하게 된다. 이 때 어린이들로 하여금 영어에 관심과 주의를 기울이고 자신감을 가질 수 있도록 그들의 경험과 관련되는 측면, 즉 친숙한 동물, 좋아하는 물건 등을 고려하여 이야기를 선정해야 한다.

역할놀이(Role Play)에서 ‘역할(Role)’이란 학습자가 맡게되는 특정 상황에서의 역(Part)이고 ‘놀이(Play)’는 학습자가 자신의 역할을 수행한다(Act)는 의미이다.

Ladousse & Maley(1984)는 역할놀이를 할 때 학습자들은 무의식적으로 자신들의 가상현실을 만들어 내고, 현실세계에 대한 그들의 경험을 바탕으로 다른 사람들과 상호작용 함으로써 능력을 개발시키게 되며, 특히 아이들의 자신감을 증진시키는 데 효과적임을 밝히고 있다. 역할놀이는 조직하는데 아주 단순하고 변화가 다양하여 개인적인 변화, 선택, 모방을 위한 많은

활동기회를 만들어 줄 수 있는 효과적인 언어학습 방법이다.

시뮬레이션이 변형된 형태인 역할놀이는 외국어 학습에서 말하기 능력의 신장을 위해서 하는 기법으로서, 학습자들이 어떤 대화상황에 등장하는 인물들의 배역을 하나씩 책임지고, 그 상황에서 전형적으로 일어날 대화 행위를 진행시켜 나가는 것이며, 시뮬레이션의 한 종류에 속하는 것이다.

역할놀이는 시뮬레이션보다 더 단순하고 간단한 기술이며 변화가 다양하여 아이들에게 개인적인 변화, 선택, 모방의 활동기회를 더 많이 만들어 줄 수 있다.

어린이들에게 영어동화를 활용하는 이유에 대해 이재희(1996)는 다음과 같이 진술하고 있다(48).

(1) 이야기는 어린이들에게 흥미로운 동화를 들려줌으로써 학습동기, 흥미 및 외국어와 언어학습에 대한 적극적인 태도를 길러주어 학습을 계속하고자 하는 욕구를 갖게 한다.

(2) 이야기는 어린이들에게 상상적 경험을 하게 하여 창의력을 길러 준다. 아동들은 등장인물과 같은 입장이 되어 이야기에 빠져들고 이야기와 해설을 이해하려 한다.

(3) 이야기는 환상과 상상의 세계를 어린이들의 실제 세상과 연결시켜 주어서 아동들이 일상생활을 이해하고 가정과 학교사이를 연결짓게 한다.

(4) 어린이들은 교실에서 이야기를 들으면서 희노애락을 같이 느끼게 되고 사회경험을 공유하게 된다.

(5) 어린이들은 이야기를 반복해서 들으면서 어휘, 문장 구조가 강화되고 이야기 패턴을 이해하면서 예측하게 된다.

(6) 어린이들에 이야기를 들려주면서 교사는 새 어휘와 문장구조를 도입하거나 변경하여 그들의 사고를 확장시키고, 점차 그들 자신의 생각을 표현할 기회를 제공한다.

(7) 어린이들은 이야기를 들으면서 시각자료, 선행지식 및 일반지식을 통

하여 청취력과 집중력을 키우게 된다.

(8) 이야기를 통해서 영어를 배우면 기본적인 언어 기능, 구조, 어휘 및 언어 학습 기술에 있어서 중등학교로 나아가는 토대를 쌓게 된다.

3. 역할놀이와 의사소통능력

오늘날 국제교류가 빈번해지고 국가간의 무한경쟁 시대에 살고 있는 우리는 실용적인 영어(Practical English)로서 의사소통 능력을 신장시켜야 하므로, 영어교육은 발음이나 문법 등의 형식적인 측면보다는 듣기·말하기 중심의 의사소통 능력이 강조되는 방향으로 나아가야 한다.

Paulston(1976)과 Rivers(1978)는 의사소통 능력은 언어적인 능력을 충분히 습득하여 실제 상황에서 적절하게 사용하면 신장된다고 주장하면서 단계적인 의사소통 능력 신장 절차를 제시하였다. 즉, 의사소통 능력 단계란 ①연습 단계 ②행위 단계를 말하며, 연습 단계는 언어적인 능력을 학습하는 단계로 교사의 통제를 받아야 하는 단계이고, 행위단계는 상호작용을 중시하고 교사의 통제를 벗어나서 실제상황에서 언어를 사용하는 단계이다.

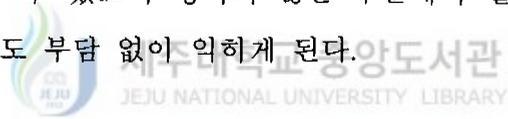
Paulston(1976)은 행위 단계에서 의사소통 능력 신장을 위해 네 가지 활동을 제안하고 있다. 첫째, 대화를 학습하여 익히고 둘째, 원어민과 직접 의사소통을 하고 셋째, 문제 해결을 위해 여러 가지 가능성 있는 문제를 제시하고 넷째, 주어진 상황에 적절하게 역할을 수행한다고 하였다(344).

Rivers(1981)는 언어학습에서 상호작용을 강조하였으며, 상호작용이 자연스럽게 일어날 수 있는 상황을 학습자가 상상하게 하는 것이 교사의 중요한 역할이라고 했다. 첫 단계는 언어형태 학습단계로서 언어조작 단계이며, 두 번째 단계는 언어 기능사용 단계로서 자유로운 의사소통을 하는 단계라고 하며 단계적인 의사소통 학습 절차를 제시하였다(457).

지금까지 우리 나라의 영어교육에서는 독해나 문법, 발음 등 영어의 형식

적인 면을 중시하고 의미적 측면은 경시하는 경향이 있다. 형식도 중요하지만 언어는 우선 의사소통의 수단이므로 우리의 영어교육에서도 의미 전달을 위한 도구로서 영어를 가르쳐야 할 것이다. 즉 의미를 형식보다 앞세우는 영어교육을 실시해야 할 것이다. 이런 영어교육에서는 어린이들이 문법이나 발음은 조금 어색해도 적절한 어휘를 사용해서 의미를 전달할 수 있도록 해야 하며, 교사는 이를 장려해야 한다. 또한 의미 내용을 중시하는 영어교육에서는 독해력이나 청취력의 훈련에 있어서도 얼마 안되는 까다로운 영어를 분석적으로 처리하도록 하는 학습 방법을 지양하고 다량의 재미있는 내용의 영어를 정상적인 속도로 읽거나 듣고 말할 수 있도록 훈련시켜야 한다.

어린이들의 생활주변을 소재로 하는 영어동화를 역할놀이로 지도하게 되면 영어를 재미있게 배울 수 있을 뿐만 아니라 듣고 말하기를 실질적으로 이해하며 자연스럽게 배울 수 있고, 또한 어휘선택이나 억양 등에 대해서도 상황에 맞게 익힐 수 있으며 영어의 많은 부분에서 활용되고 있는 비언어적 표현 방법까지도 부담 없이 익히게 된다.



4. 선행연구 고찰

조기 영어교육의 중요성이 대두되면서 1997년 이전에는 소위 특별활동의 형태로 부분적으로 초등학교에서 영어교육이 시행되다가 1997년부터는 영어가 초등학교 정규교과로 3학년부터 시작되었다. 그 이후로 초등 영어교육에 대한 연구가 활발히 진행되어 이에 관한 연구물들이 다수 발표되었는데 1997년을 전후로 이제까지 발표된 연구 사례 중에서 초등영어교육과 관련한 역할놀이 지도법과 의사소통능력 신장에 관련된 주요 내용을 살펴보겠다.

김한태(1996)는 “절충식 교수법을 통한 초등학교 아동의 영어 기초 의사소통능력 신장”이라는 연구를 통해 어린이 개개인의 특성에 알맞은 학습방

법을 제공하려면 어린이들에게 다양한 경험의 장을 마련해주어야 하며 교실 영어를 많이 사용해야 한다고 주장하였다(34). 권옥현(1996)은 “문제해결 활동을 통한 의사소통 능력 신장의 효과적인 지도 방안”이라는 연구에서 어린이들이 참여할 수 있는 실제상황과 가까운 영어 학습환경을 조성할 수 있는 프로그램 개발이 필요함을 역설하였다(256). 이재희(1997)는 “초등학교 영어교육에서의 이야기 분석과 활용”이라는 연구를 통해 어린이가 영어 이야기를 접할 때, 적절한 효과를 얻도록 하기 위해서는 이야기를 난이도에 따라 선정하여 제시해야 한다고 주장하였다. 한편 제주 귀덕초등학교(1998)에서는 “생활장면별 영어교재 적용을 통한 듣기·말하기 능력 신장”이라는 연구보고서에서 어린이들이 기존에 익힌 영어를 구사할 수 있는 기회를 가능한 많이 제공해야 하고 이를 위해 원어민 교사의 배치가 필요함을 역설하였다. 대구감천초등학교(1999)에서는 “표현활동 중심 교수·학습을 통한 기초영어 능력 신장 방안”이라는 연구보고서에서 영어 말하기 대회, 듣기 대회, 영어연극대회 등을 통한 표현활동 기회를 확대하여 어린이들에게 영어사용에 대한 의욕을 고취시켜야 한다고 하였다.

이 같은 선행연구에서 시사 받은 내용을 종합해 보면,

첫째, 교사는 학습자의 학습과정을 자세히 지켜보면서 문제가 있을 때 그 문제가 무엇인가를 인지하고 그것을 해결해 줄 수 있는 학습분위기 조성 기술을 갖추어야 한다.

둘째, 어린이들의 수준과 학습환경 등을 고려하여 다양한 교수법을 적절히 응용할 때 더욱 흥미를 일깨울 수 있다.

셋째, 개인차에 알맞은 보충·심화 학습이 되도록 적절한 역할을 부여해야 학습동기 유발에 효과적이고 자신감도 생겨 활발한 수업이 된다.

넷째, 영어 표현 활동의 기회를 확대하여 표현 활동에 대한 의욕을 고취시킬 필요가 있다.

Ⅲ. 연구문제 및 실행과제

본 연구의 목적을 달성하기 위해 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 영어 교과서의 내용을 어떻게 재구성하여 지도해야 어린이들의 의사소통 능력을 향상시킬 수 있을 것인가?

둘째, 어떤 이야기를 선정하여 역할놀이를 해야 최대한 어린이 개개인의 능력에 알맞은 효과적인 자료가 될 것인가?

셋째, 역할놀이 자료를 어떤 장면에 투입시켜야 학습효과를 극대화 할 수 있을 것인가?

이상의 연구문제를 해결하기 위해 다음과 같은 실행과제를 설정하였다.

첫째, 영어동화 교재를 역할놀이에 알맞게 재구성하여 활용한다.

영어동화를 활용한 역할놀이 교재를 구성하기 위해 기존의 정규수업에서 사용하는 교과서(김진철 외, 두산동아)를 분석하여 정규수업 시간에 학습한 것과 유사한 내용의 동화를 선정하되, 다양한 내용을 제시하여 어린이들 스스로 선호도가 높은 것을 자율적으로 선정할 수 있도록 하였다. 그리고 연간 영어수업 운영 시수 및 교수-학습 계획서를 참조하여 정규수업 진도에 지장이 없도록 실험계획표를 작성하였다.

둘째, 영어동화 역할놀이 수업모형을 구안하여 적용한다.

다수의 어린이들이 선정한 동화를 원어민의 도움을 받아 영어로 번안하였고 이 과정에서 어린이들의 수준에 맞고, 흥미를 유발하며, 일상생활에 도움이 될 수 있도록 발음, 어휘, 문장 등을 고려하여 대본을 작성하였다. 그리고 의사소통능력을 신장시키는 데 도움이 될 수 있도록 각색하여 교수-학습 모형을 구안하였다. 어린이들에게 역할을 부여할 때도 교사의 일방적인 선정이 아니라 어린이들 스스로 충분한 협의를 거쳐 각자 개성에 맞고 흥미를 이끌어낼 수 있는 역할을 자발적으로 선택하도록 유도하였다.

셋째, 실제 역할놀이 실험과정에서 다양한 멀티미디어 자료를 활용함으로써 청각적, 시각적 효과를 높이도록 한다.

영어동화를 활용한 역할놀이를 실제 수행하는 과정에서 음성언어 중심의 평범한 암기식의 대화교환이 아니라 다양한 시청각 자료와 멀티미디어 시설을 활용하여 어린이들이 역할놀이의 실제상황에 몰입될 수 있도록 분위기를 조성하였다. 아울러 원어민의 도움을 받아 액센트와 억양은 물론 각종 제스처를 실제상황에 어울리게 모방할 수 있도록 지도하였다.



IV. 연구방법

1. 실험집단의 설정 및 사전조사

본 연구의 기초자료로 삼기 위해 본 연구에 앞서 연구자가 재직하고 있는 초등학교 학생들에게 다음과 같은 내용의 설문지를 제작하여 영어학습에 대한 실태를 조사, 분석하였다.

가. 영어학습에 대한 기대

영어학습에 대한 어린이들의 기대를 알아보기 위해 <표 1>과 같은 설문 조사를 실시하였다.

<표 1> 영어학습에 대한 기대 실태조사 N=100 (1999. 3. 15)

실 태	인원	%
○ 2개월 이상 해외에 어학연수를 다녀온 적이 있다.	11	11.0
○ 정규 영어수업 시간 외에 영어를 따로 배운다.	58	58.0
○ 외국인을 길에서 만났을 때 영어로 이야기한 적이 있다.	37	37.0
○ 영어수업 시간에 선생님께 영어로 질문한 적이 있다.	6	6.0
○ 영어수업 시간에 선생님이 말하는 교실영어를 거의 알아 들 을 수 있다	4	4.0
○ 새 학년이 되니까 영어공부에 대한 기대가 높다.	46	46.0
○ 외국인과의 대화를 희망한다.	15	15.0
○ 영어 선생님처럼 자유자재로 영어를 잘할 수 있으면 좋겠다.	68	68.0
○ 기 타	35	35

<표 1>에서 알 수 있듯이 학교 밖에서 영어를 배우고 있는 어린이들이 예상외로 많으며, 일방적으로 듣고 되풀이해서 따라 말하게 하는 현재의 영어수업에 대하여 흥미도가 저조한 것으로 나타났다. 아울러 어린이들은 학

교에서의 흥미있는 영어학습에 대한 기대가 크며, 외국인과의 대화를 희망하는 것으로 나타났다.

나. 학생의 교과흥미도

어린이들이 학교에서 배우는 여러 교과목 중 영어교과에 대한 흥미가 어느 정도인지를 알아본 결과 <표 2>와 같이 나타났다.

<표 2> 학생들의 교과별 흥미도 N=100

구분 \ 교과	도덕	국어	수학	사회	자연	체육	음악	미술	실과	영어
가장 좋아하는 교과	0	11	14	4	7	24	12	7	0	21
가장 싫어하는 교과	5	18	27	12	15	5	8	0	6	4

<표 2>에서 보는 바와 같이 학생들이 가장 좋아하는 교과는 ①체육 ②영어 ③수학 ④음악 순위였고, 가장 싫어하는 교과는 ①수학 ②국어 ③자연 순위였다. 영어 교과를 좋아하는 학생이 생각보다는 적고 싫어하는 학생도 4명이나 되었다.

영어교과를 특별히 선호하거나 싫어하는 이유를 조사해 본 결과 <표 3>과 같이 나타났다.

<표 3> 영어교과에 대한 선호 이유 N=100

구분	내용	비율
좋아하는 이유	· 영어로 말하는 시간이 재미있어서	33
	· 여러가지 게임과 재미있는 놀이를 하니까	25
	· 영어 비디오를 시청하고 챗트와 노래를 배워서	20
	· 지루하게 공책에 많이 쓰지 않으니까	7
	· 기 타	15
싫어하는 이유	· 이해가 잘 안되기 때문에	38
	· 영어 발음이 이상하다고 친구들이 놀려서	22
	· 같은 장면의 비디오 시청이 계속되니까	18
	· 같은 노래와 챗트만 계속 나오니까	10
	· 기 타	12

위 <표 3>에서 알 수 있듯이 이제 영어를 배우기 시작하는 어린이들에게 듣기 중심의 교육을 위해 특정 시청각 자료를 반복적으로 들려주는 것은 학생들의 영어학습에 대한 흥미를 저하시키고 있으며, 실제 어린이들은 서투르고 짧은 표현이나마 본인들이 영어로 말할 수 있는 기회를 가능한 많이 갖기를 원하고 있다. 따라서 역할놀이 등의 말하기 중심, 의사소통 중심의 학습 방법이 학생들의 욕구를 충족시키는 데 바람직한 방법이 될 수 있음을 알 수 있다.

다. 학생의 어휘 이해도

역할놀이 대본을 작성하는 데 사용할 수 있는 어휘의 정도를 알아보기 위해 어린이들의 어휘 이해도를 조사한 결과 <표 4>와 같이 나타났다.

<표 4> 어린이들의 어휘 이해도 N= 100 ('99. 3. 20)

구분	3학년 수준의 단어 이해		4학년 수준의 단어 이해		5학년 수준의 단어 이해	
		50 단어 미만	50-100 단어	50 단어 미만	50-100 단어	50 단어 미만
비율	8 %	92 %	13 %	87 %	36 %	67 %

위 <표 4>에서 알 수 있듯이 초등학교 5학년 어린이들이 알고있는 어휘의 수는 200 단어 정도의 수준으로 나타났다. 이런 결과는 초등학교 영어교육에서 어휘에 대한 학습이 빈약하며, 적어도 일상적인 내용에 어울리는 표현을 연습하기 위해 400단어 정도의 어휘력을 지도해야 할 필요가 있다고 판단된다. 그리고 역할놀이 대본을 작성하는 데서는 어린이들의 어휘력이 뒷받침될 수 있도록 가능한 최소한도의 어휘를 사용하는 것이 바람직하다고 할 수 있다.

라. 영어학습에 대한 학부모의 기대

영어학습에 대한 학부모의 기대를 조사한 결과 <표 5>와 같이 나타났다.

순위	학부모들의 기대 사항	%
1	· 중학교 영어 학습에 실제적으로 도움이 되는 내용을 영어시간에 다루었으면 한다.	34
2	· 좀 더 재미있는 프로그램으로 수업을 진행하여 어린이들이 영어에 취미를 가졌으면 한다.	21
3	· 학교에서 영어수업 시간에 더욱 활동적인 놀이를 시켜서 재미있는 시간이 되었으면 한다.	16
4	(기 타) · 영어 쓰기 공부를 더 시켜줬으면 한다. · 역할놀이 할 때 주인공 역할을 맡겼으면 한다. · 영어 과제를 낸 후, 선생님이 철저히 확인을 하여 집에서 영어 테잎을 꾸준히 듣는 습관이 붙었으면 한다. · 기 타	29

위 <표 5>에서 알 수 있듯이 대부분의 학부모들은 초등학교 영어수업이 중학교 영어학습에 실질적인 도움이 될 수 있도록 연계교육 차원에서 이루어지기를 바라고 있으며, 영어수업 시간에 보다 많은 활동의 기회를 어린이들에게 골고루 부여하여 영어학습에 대한 흥미를 유지시켜 주기를 바라고 있는 것으로 나타났다. 아울러 어린이들이 학교에서 학습한 내용을 중심으로 집에서도 자율학습이 계속될 수 있도록 흥미위주의 학습자료를 개발해 주기를 기대하고 있는 것으로 나타났다.

이상의 조사 분석 결과를 종합해 볼 때,

첫째, 학부모 입장에서는 초등학교 영어교육을 단순히 중학교 영어교육과정의 준비단계로만 인식하여 종전의 주입식, 암기식 수업방식에 의존한 문법, 읽기 중심의 교육을 원하고 있는 것으로 나타났다.

둘째, 획일적이고 일방적인 영어수업 방법을 탈피하여, 좀 더 활동적인 교수 방법을 원하고 있으며 초등 어린이들의 특성을 감안한 초등영어 교

수·학습 과정안을 활용한 지도를 원하고 있다.

셋째, 영어교육의 질을 개선하기 위하여 수업 자료를 유 목적적으로 개발, 제작하고 어린이들의 흥미와 동기를 유발시킬 수 있는 방법이 탐색되어야 하겠다.

2. 실험대상 및 실험기간

본 연구를 위한 실험 대상자는 연구자가 근무하고 있는 제주시내 소재 P 초등학교 5학년 3학급 100명이었으며, 남·여 구성은 남학생 44명, 여학생 66명이었다. 연구를 위한 실험기간은 1998년 12월 1일부터 2000년 3월 30일까지 1년 4개월이었다. 연구 단계 및 실험단계별 실험내용을 기간별로 나타내보면 <표 6>과 같다.

<표 6>

단계별 연구 및 실험기간

단 계	추진 내용	기간	예산
계 획 단 계	○ 주제설정을 위한 기초 조사	'98. 12. 1 - '98. 1. 31	· 칼라잉크 · 흑백잉크 · 색도화지 · 클립 · 코팅지 · 묶음 고리 · 녹음 테잎 · 부착벨트 · 기타 *160,000 원 소요
	○ 연구주제, 대상 선정	'98. 2. 1 - '98. 2. 28	
	○ 자료수집, 문헌연구, 교과서 분석	'98. 12. 1 - '98. 2. 20	
실 행 단 계	○ 기초조사 및 분석	'99. 3. 2 - '99. 3. 20	
	○ 연구문제 추출	'99. 3. 21 - '99. 3. 30	
	○ 영어동화 선정, 역할놀이 극본작성	'99. 3. 21 - '99. 4. 30	
	○ 교수-학습 과정안 구안, 자료제작	'99. 4. 1 - '99. 4. 30	
	○ 역할놀이 교수-학습 과정안 적용	'99. 5. 1 - 2000. 4. 30	
결 과 분 석 및 평 가	○ 검증 및 결과 분석	'99. 10. 15 - 2000. 2. 28	
	○ 논문 작성	'99. 10. 21 - 2000. 3. 30	
연구결과 심화 및 일반화	○ 미비점 보완	'99. 11. 1 - 2000. 6. 30	
	○ 연구 결과 심화 및 일반화		

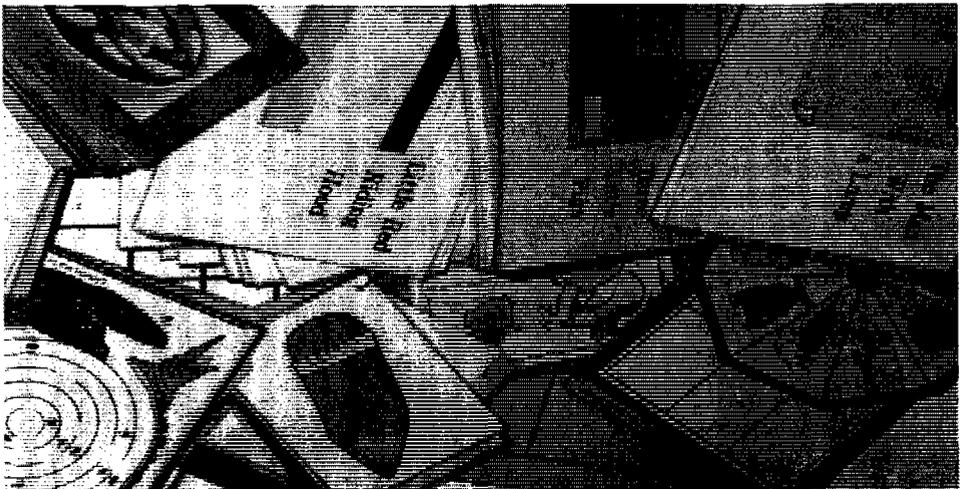
2) 동화를 활용한 역할놀이 극본 재구성

영어동화를 활용한 역할놀이는 상대방의 표정이나 제스처뿐만 아니라 대화내용에 따른 분위기와 몸가짐 등 대화예절까지도 자연스럽게 배울 수 있는 장점이 있다. 우리 나라와 영어문화권 사람들의 문화적 차이 때문에 말만 가지고는 의사소통이 잘 안되고 있는 실정임을 감안할 때 역할놀이에 따른 대사와 더불어 비언어적 표현방법까지도 지도하였다. 그리고 가능하면 이미 익힌 구절이나 어휘 등을 참고하여 다음 원칙에 따라 쉬운 표현으로 4편(32차시 분)의 동화를 재구성하였다.

- ① 대사는 짧고 쉬운 문장으로 구성하였다.(7~9 낱말 이내의 문장)
- ② 즐거리가 통하는 범위 내에서 대사를 생략하거나 줄였다.
- ③ 같은 대사는 되풀이 시켜 반복 효과를 얻게 하였다.
- ④ 문장에 대한 기억을 강화하고 흥미를 높이기 위해 노래(Song)를 삽입하였다.
- ⑤ 가능한 초등영어 교육과정에 있는 낱말과 문장을 반복 사용하였다.

(가) 영어동화 역할놀이 극본

이야기를 여러 묶음 만들어 보기 쉬운 코너에 항상 비치했다(부록 참조)



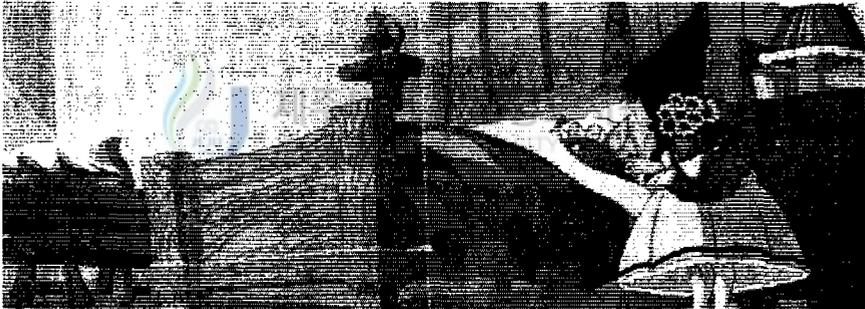
(나) 영어동화 역할놀이 극본 재구성 제재

① The Three Little Pigs(아기돼지 삼형제 : 8차시분)

(예시)



② A Little Red Riding Hood(빨간 모자 : 8차시분)



(앞면)

R : Wow. (surprised)
You have big eyes, Grandma

Wolf : Yes, they are good to see
you with.

R : Wow. (surprised)
You have big ears, Grandma.

Wolf : Yes, they are good to hear
you with.

빨간 모자 : 와... (놀라며)
할머니 눈이 커졌어요.

늑대 : 그래, 널 보기가 훨씬 좋다.

빨간 모자 : 와... (놀라며)
할머니 귀도 커요.

늑대 : 응, 큰 귀는 네 말을 듣기에
좋구나

(뒷면)

3) 영어 교과서 (역할놀이 극본) 분석

현재 초등학교에서 사용되는 영어교과서에 실린 역할놀이 극본을 분석하면 <표 9>와 같다.

<표 9> 영어교과서 수록 역할놀이 극본

역할놀이 제목	사용된 날말수	학년	교과서 관련단원	준비물	비고
· The Three Little Pigs (8차시분)	158	5 4	2. A Sunday Morning 16. So Long, Kil-Dong	돼지탈 짚, 나무, 벽돌	◎Picture 15컷
· A Little Red Riding Hood (8차시분)	135	5 3	12. The Little Red Hen 13. How's Your Family?	빨간모자, 늑대 탈	◎Picture 13컷 · PPT · Flash Cards · 실물화상기
· The Man With a Lump (8차시분)	141	4	4. Let's Go!	지게, 흑, 도깨비 탈	· Role Cards · TV · Recorder
· A Woodcutter and a Fairy (8차시분)	150	4	2. They Are My Dolls.	선녀옷, 지게	· Cassette tape

위에 선정된 영어동화 역할놀이본은 4편이지만, 학기마다 한 이야기씩 2편의 극본만 활용하였고 나머지 2편은 상황에 따라 주제를 바꾸거나 추가로 활용할 경우에 대비하여 작성한 것이다. 본 연구에서는 "The Three Little Pigs"와 "A Little Red Riding Hood"를 선정하여 실행하였다.

4) 연간 운영 시수 계획 및 실행

가) 월별 시수 계획 및 실행

월	4		7		1학기	10		12		2	2학기
주	3	4	1-2	3		3	4	2	3	2	
계획시수	2	2	4	1	9	2	2	2	3	2	11
실제 운영시수	2	2	4	3	11	1	2	3	2	2	10

나) 영어동화 역할놀이 연간 지도계획 수립 및 실행

한 단원 4차시의 수업을 3차시로 재구성하여 가르치고 한 학기에 재량으로 남는 8차시-10차시분은 연구자가 재구성한 역할놀이 대본으로 '역할놀이 교수-학습 과정안'을 적용한 수업을 하였다. 1학기에는 "The Three Little Pigs" (8차시분)를 다루었고 2학기에는 "Little Red Riding Hood"를 다루어 아동들이 익힌 영어동화 역할놀이로 교내행사(1999년 5월 22일) 발표회를 가졌다. 그리고 1999년 5월 29일에는 제주교육대학교에서 주최하는 '제1회 제주도 초등 영어연극대회'에 출전(8명)하여 은상(2등)을 수상하였고 올해(2000. 5. 17)는 대상을 받는 영예를 누렸다.



제1회 전도 초등영어 연극대회에서 은상을 받고

이 연구를 하는 동안 수업시간을 통해 실험된 내용을 학기별로 구분하여 나타내면 다음과 같다.

<표 10> 영어동화 역할놀이 집중지도 연간 계획서 (제1학기)

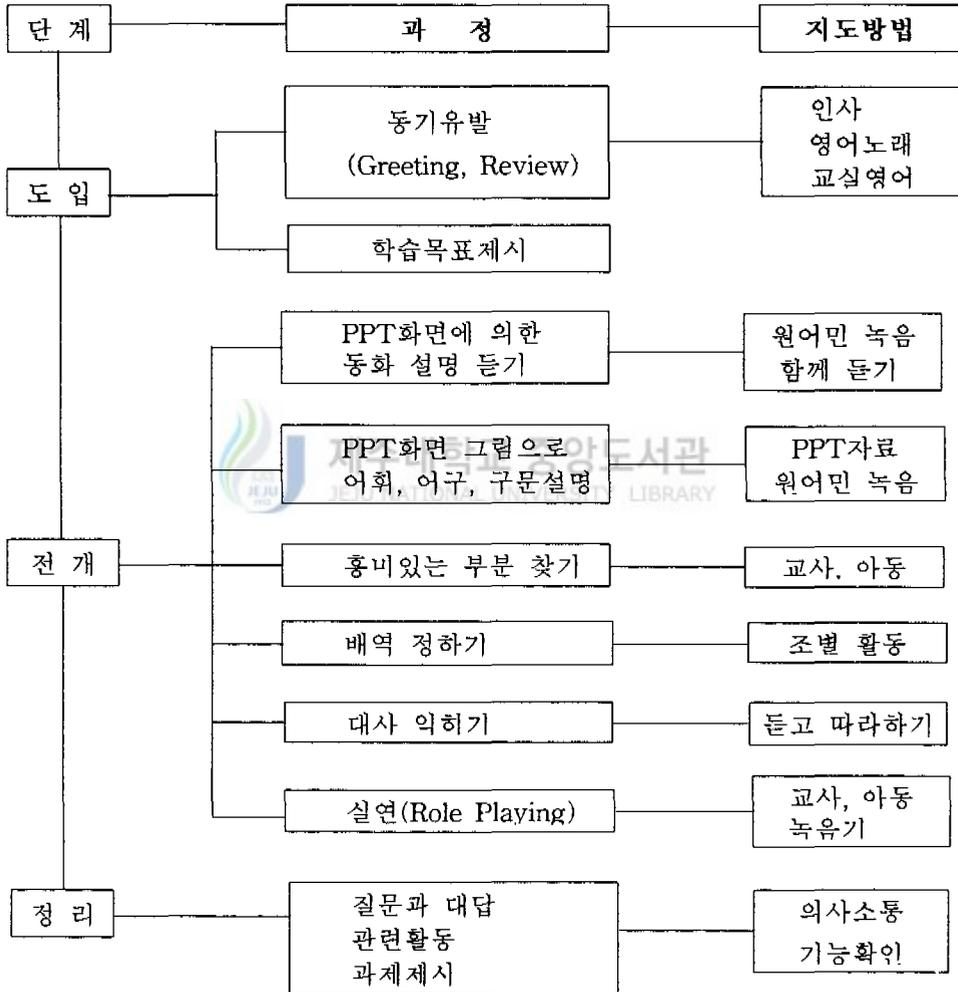
월	주	차시	교수·학습 내용	비 고
4	3 - 4	1/8~ 4/8	<ul style="list-style-type: none"> ○ The Three Little Pigs -그림을 보며 내용 설명, 배역 및 역할분담, 역할놀이 계획. ○ The Three Little Pigs -Fig 1,2,3. 떠나기 전 장면 ○ The Three Little Pigs -Fig.1; 짚으로 집을 짓는 장면 ○ The Three Little Pigs -Fig 2; 나무로 집을 짓는 장면 	영어동화역할놀이(특설단원 Role Play)
7	2 - 3	5/8~ 8/8	<ul style="list-style-type: none"> ○ The Three Little Pigs -Fig 3; 벽돌로 집을 짓는 장면 ○ The Three Little Pigs -늑대가 Fig 1, 2 의 집을 부수는 장면 ○ The Three Little Pigs -늑대가 Fig 3의 집을 못 부수고 Fig 1,2,3 만세를 부르는 장면 ○ The Three Little Pigs -전체장면 및 무대에서 연출해보기 	영어동화역할놀이(특설단원 Role Play)
3 - 6	1 - 16	26	<ol style="list-style-type: none"> 1. A New Friend(3시간) 2. A Sunday Morning(3시간) 3. Mike and Helen(3시간) 4. Can You Join Us?(3시간) 5. Where's The Museum?(3시간) 6. A Birthday Present(3시간) 7. Whose Notebook Is This?(3시간) 8. A Summer Day.(3시간) 	교과서 단원

월	주	차시	교수·학습 내용	비고
10	3-4	1/8 ~4/8	<ul style="list-style-type: none"> ○ Little Red Riding Hood - 그림을 보며 내용설명, 배역 및 역할분담, 역할놀이 계획 세우기 ○ Little Red Riding Hood - 엄마 심부름으로 할머니집에 가는 장면. ○ Little Red Riding Hood - 빨간 모자는 할머니 집으로 가고 있는데 늑대는 먼저 가서 할머니 침대에 누워있는 장면. ○ Little Red Riding Hood - 빨간 모자는 할머니 침대에 누워있는 늑대를 보고 숲으로 도망치는 장면. 	영어동화역할놀이(특설단원 Role Play)
12	2-3	5/8 ~8/8	<ul style="list-style-type: none"> ○ Little Red Riding Hood - 빨간 모자를 만난 아빠가 늑대에게 총을 쏘는 장면 ○ Little Red Riding Hood - 빨간 모자와 아빠가 할머니를 만나서 케익과 꽃을 전해드리고 집으로 돌아오는 장면 ○ Little Red Riding Hood - 전체장면 연출 및 비언어적 표현방법 익히기 ○ Little Red Riding Hood - 전체장면 익히기 및 무대에서 연출하기 	영어동화역할놀이(특설단원 Role Play)
9-2	22-34	26	<ul style="list-style-type: none"> 9. Mi-Yon's Day.(3시간) 10. A Day On The Farm.(3시간) 11. A Visit To New York City.(3시간) 12. The Little Red Hen.(3시간) 13. How's Your Family?(3시간) 14. Thanksgiving Day.(3시간) 15. A Quiz Show.(4시간) 16. The World Is One. (4시간) 	교과서 단원

2) 영어동화 역할놀이 지도를 위한 과정안

[도 2]의 일반모형을 기본으로 하여 영어동화를 이용한 듣기, 말하기 중심의 의사소통 능력 신장을 위한 역할놀이 전개과정안을 [도 3]과 같이 구안하여 활용하였다.

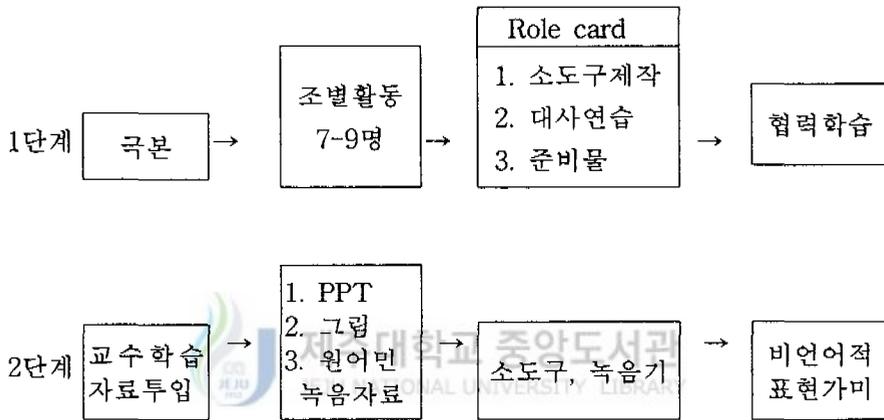
[도 3] 연구자가 구안한 영어동화 역할놀이 과정안



3) 역할놀이 과정안 활용

영어동화 역할놀이를 하기 위하여 극본 내용에 따라 7-9명이 한 조가 되

어 배역을 맡아 서로 협력하여 연출하도록 하였고, 소도구 제작이나 대사 연습, 역할카드에 의한 역할 수행을 하였는데 의도적으로 우수아와 부진아를 같이 섞어 협력학습이 되게 하였다. 교수-학습 자료의 투입에 있어서는 PPT 그림자료와 원어민 녹음자료를 매시간 마다 활용하였고 조별로 마련해온 소품을 사용했으며, 필요에 따라 인형이나 녹음기 등을 사용했다. 원어민이 오는 시간에는 원어민의 대사를 따라 익히도록 했으며 비언어적인 표현을 많이 배우도록 하였다.



각자 정해진 배역에 따라 대사를 실감나게 충분히 연습하게 하고 어느 정도 연습이 되었다고 판단되면 실제로 간이무대를 설정하여 실연해 보도록 하였다.

영어동화를 이용한 역할놀이의 교수-학습 계획안은 도입, 전개, 정리의 3 단계로 나누어 작성했으며, ①도입단계에서는 동기유발과 학습목표 제시, ②전개단계에서는 동화그림 보고 듣기, 동화 설명, 흥미있는 부분 찾기, 배역 정하기, 대사 익히기, 실연 ③정리단계에서는 질문과 대답, 노래, 챗트, 게임 등 관련활동을 하고 차시 학습을 위한 과제 제시를 하였다. 영어동화 역할놀이 지도를 위한 교수-학습 계획안은 다음 예시와 같이 작성하여 활용하였다.

(예시) 영어동화 역할놀이를 이용한 과정안

㉸단 원: The Three Little Pigs. (2/8)

㉸학습주제: Pig 1, 2, 3. 각자의 집을 짓기 위하여 떠나는 장면.

㉸목 표: ① Pig.1,2,3이 떠나기 전 장면을 이해하고 영어로 대사를 말할 수 있다.

② 표정, 태도, 비언어적 표현 등을 익혀 의사소통을 잘할 수 있으며 내용에 맞게 연출할 수 있다.

단계	과 정	교 수 - 학 습 활 동	시간	자료 및 유의점
도입	o 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ○ Greeting ○ Review (동화내용, 역할놀이 계획, 배역) ○ 학습목표 확인 및 안내 	8분	<ul style="list-style-type: none"> ○ PPT자료 ○ Role Card
		<ul style="list-style-type: none"> ① Pig.1,2,3이 떠나기 전 장면을 이해하고 영어로 대사를 바르게 말할 수 있다. ② 표정, 태도, 비언어적 표현방법을 익혀 의사소통을 잘 할 수 있으며 내용에 맞게 연출할 수 있다. 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> o PPT화면에 의한 동화 설명 듣기 o 어휘, 어구, 구문 설명 o 흥미있는 부분 찾기 o 배역 정하기 o 대사 익히기 o 실제 연출 	<ul style="list-style-type: none"> ○ PPT화면에 의하여 Pig 1,2,3 이 떠나기 전의 장면을 설명해 보게 한다. ○ 어휘 익히기 <ul style="list-style-type: none"> - Seeing → Hearing, Saying - Hearing → Saying, Pointing - What is this?, What are these? ○ 재미있는 부분을 재미있게 발표하기 ○ 조별로 의논하여 각 조별 배역과 역할을 정한다 ○ Pig 1, 2, 3 이 떠나기 전 장면의 대사를 바르게 익힌다.(극본을 보고). - 원어민 따라하기 - 녹음기 따라하기 - 반복연습 및 상대방과 대화 나누기 ○ 극본에 따라 실제로 연출해 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 출연학생은 조별로 의논하여 정한다 - 조별로 마련해온 소품 등을 활용한다. 	25분	<ul style="list-style-type: none"> ○ PPT 자료 ○ 녹음기 ○ 닥터위콤 ○ 원어민 ○ 돼지탈, 늑대탈, 짚, 나무, 벽돌 등 소도구.
정리	<ul style="list-style-type: none"> o 질문과 대답 o 관련활동 o 과제제시 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Questioning → Answering ○ Song, Game, Chant, Role-Play ○ 어휘 발음 및 대사의 익히기(과제제시) 	7분	<ul style="list-style-type: none"> ○ Role-Card ○ 관련활동자료

4) 의사소통능력 신장을 위한 교실영어의 활용
어린이들에게 영어사용의 기회를 확대하고 학습분위기 조성에 도움을 주
기 위하여 교실영어를 많이 활용하였다.

◎ 첫인사

- Good morning, everyone.
- Good morning, boys and girls.
- How are you doing?
- What did you do yesterday?
- Beautiful day, isn't it? -Yes it is.
- Hi, everybody, glad to see you. / How are you?
- Hi, how's it going?
- How are you feeling today?
- Look out the window, please.
- What's the weather like today?
- What's the date today?
- What day is it today?

◎ 출결점검

- Now, I'll call your name. / Answer me please.
- I'll call the roll.
- Is anybody absent today?
- That's O.K.
- Who is absent today? (Young-Soo is absent today.)
What's the matter with Young-Soo?
- What's wrong with him?
- Why are you late?

◎ 수업시작

- Let's begin today's lesson.
- Open your books to page 30.
- In this lesson we will use the sentence.
- We have a lot to do today.
- Take out your book and workbook.
- Put your book away.
- Please turn the next page.
- Turn back to the previous page.
- Turn back to page 25.

◎ 복습하기

- Let's review the last lesson.
- What did we do in the last class?

◎ 이해시키기

- Do you understand me?
- Do you know what I mean?
- When I speak in Korean, repeat in English.
- Any questions?
- Is there anything you don't understand?

◎ 쓰기

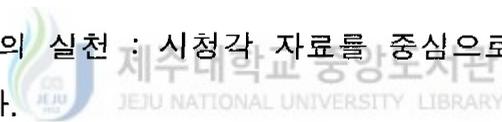
- Please write what I say.
- Write it in the empty space.
- Write it in capital letters.
- When you finish your drawing, go back to your seat
- Underline the new words.
- Put the proper word in the blank.

◎ 활동하기

- Let's give them a big hand.
- Yeon-su, would you act in front of the class?
- After that, switch your roles.
- Let me know if you need my help.
- Who needs help?
- Put the proper word in the blank.
- Can I have a volunteer?
- Have you all finished?
- Please say what I'm saying.
- Work with your friends.
- Let me explain.
- You can spend ten minutes on this.

.....

다. 실행과제 3의 실천 : 시청각 자료를 중심으로 한 다양한 자료를 활용한다.



1) PPT 자료제작 및 활용

가) PPT자료 내용 :① The Three Little Pig. (부록 참조)

② The Red Riding Hood. (부록 참조)

나) 장면별 그림을 파워포인트 자료로 제작하여 활용하였다.

다) 영어동화 역할놀이 극본 내용을 설명하거나 어휘를 익힐 때에 그림카드와 Role Card, 원어민 녹음자료를 활용하였다.

라) 대사를 익힐 때에 파워포인트 화면을 보면서 대사를 말하도록 하여, 장면 분위기와 관련한 사고력 확대에 주력했다.

2) 비언어적 표현자료 제작 및 활용

가) 영어는 언어적 표현뿐만 아니라 비언어적 표현이 많다. 우리 나라

언어에 비하면 비언어적 표현이 훨씬 많기 때문에 어린이들은 비언어적 표현에 서툴 뿐만 아니라 딱딱한 영어를 말하게 되는 경우가 많다. 그러므로 비언어적 표현을 틈이 날 때마다 간단한 어구 한 가지씩 지도하였다.

Gesture English	Dialogue
	<p>좋아! 최고야!</p>
	<p>Thumbs up!</p>
<p>잘했다는 의미로 엄지손가락을 위로 치켜올리는 동작이다. 얼굴에는 미소와 함께 만족스러운 표정을 짓는다. 영화를 보고 온 친구에게 “영화 어땠어?”하고 물었을 때 아주 좋았다는 의미로 엄지손가락을 치켜올리며 “Thumbs up!”이라 함</p>	

나) 비언어적 표현자료(Gesture English)의 내용

※ 이처럼 활용한 비언어적 표현자료(30점 제작 활용)

- 좋아! 최고야! ○ 안돼, 나빠요! ○ 이리와!
- 팔 흔들기 ○ 일이 잘 되기를! ○ 이봐요! 잠깐만!
- 휴, 십년 감수했어! ○ 전화 해! ○ 지루해! 따분해!
- 즐거운 일이 있을 때 ○ 쫓 쫓..... ○ 머릿속에 뭐 들어 있어요?
- 무슨 말인지 모르겠어 ○ 아이쿠야! ○ 태워 주실래요?
- 시간 끝났어! ○ 와, 만세! ○ 넌 끝장이야!
- 내가 맞잖아! ○ 나 화났어! ○ 그건 아주 쉬워요!
- 초조하거나 긴장될 때! ○ 손을 꿇겠어요 ○ 행운을 빌어요
- 안녕히 가세요! ○ 당신! ○ 머리 긁적이기
- 쑥스러워! 부끄러워! ○ 무서워 ○ 매워! 무슨 냄새지?

3) Role Card의 제작과 활용

가) 차시별로 조별(배역) Role Card를 만들어 주어서 사전에 자기 조의 역할을 준비하고 대사 연습이나 역할놀이에서 맡은 역할을 잘할 수 있도록 하였다.

나) 역할카드(Role Card)의 예시 (30 cm × 21 cm)

[도 4]

○ 역할카드(Pig 1)

<p>Role 1 - Pig 1 (집을 짓는 역할)</p> <ul style="list-style-type: none">○ 준비물 : 아기 돼지 탈○ 대사와 연출 : Let's go look for our new houses. (Pig 2, 3다음에) Wait! I see a woman. She has some straw. (Pig 2, 3다음에) Please give me some straw. I want to make a new house. (망치질하면서) This is my new house.
--

다) 하위 수준의 어린이에게는 쉬운 내용의 역할카드를 마련해주어서 자신있게 자신이 맡은 역할을 하도록 하였다.

라) 차시마다 교사가 역할을 부여한다는 것은 학생의 사정을 무시하고 일방적으로 역할을 떠맡기는 결과를 초래하므로 자기 조에서 역할을 정하여 역할카드를 활용토록 하였다.



V. 결과 및 해석

1. 실행과제의 실험결과

동화를 이용한 역할놀이 실험을 시행한 후 학생들의 반응을 실험하기 전과 비교하여 나타내면 <표 12>와 같다.

<표 12> 동화를 이용한 역할놀이에 대한 실험 전·후의 선호도 N=100

항 목	그렇다		보통이다		아니다		비고
	전	후	전	후	전	후	
1. 영어는 내가 제일 좋아하는 과목이다	24	49	50	38	26	13	
2. 영어시간이 되면 즐겁다.	20	73	43	18	37	9	
3. 영어는 꼭 잘 배워야 한다고 생각한다.	56	68	24	22	20	10	
4. 나는 영어에 흥미와 관심이 많다.	24	53	46	35	30	12	
5. 영어시간 이외에도 영어회화를 자주 한다.	10	23	12	47	87	30	
6. 나는 영어를 열심히 배우겠다	24	45	51	44	25	11	
7. 나는 선생님이 사용하는 교실영어를 잘 알아들을 수 있다.	10	36	24	51	66	13	
8. 선생님께 배운 영어 단어나 문장은 자신있게 말할 수 있다.	22	47	38	33	40	20	
9. 비언어적 표현방법(제스처 잉글리쉬)을 활용하여 의사표현을 더 잘 할 수 있다.	25	48	10	29	65	13	
10. 원어민과 간단한 대화를 할 수 있다.	10	36	25	44	65	20	
11. 작년보다는 영어회화가 더 잘 된다.	24	39	46	39	30	22	
12. 영어동화 역할놀이로 영어를 공부하니 더 재미있고 영어공부도 더 잘 된다.	25	64	29	31	46	5	
13. 역할놀이를 하니 영어로 의사소통을 잘할 수 있다.	21	55	42	33	37	12	
14. 우리 선생님이 가르쳐 주시는 영어학습 방법은 영어를 재미있게 배울 수 있어 좋다.	26	63	38	27	36	10	
15. 영어동화 역할놀이는 재미있다.	35	49	45	33	20	18	
16. 파워포인트 자료나 원어민의 도움으로 영어 실력이 훨씬 향상되었다.	26	43	38	36	36	21	
17. 우리들이 작성한 역할카드를 역할놀이를 하는데 많은 도움을 주었다.	24	45	46	45	30	10	

실행과제 1, 2, 3의 결과를 평가하기 위하여 학생들에게 부담을 주는 평가방법은 지양하였고 영어동화 역할놀이에 의한 의사소통 능력 향상 정도나 흥미, 태도 등의 변화를 실행전과 실행 후로 비교하여 알아본 결과 <표 13>과 같이 나타났다.

<표 13> 영어학습에 대한 학부모 의식 변화

항 목	그렇다		보통이다		아니다		비고
	전	후	전	후	전	후	
1. 내 자녀들의 영어공부에 관심을 많이 갖고 있다.	26	60	45	37	29	3	
2. 내 자녀들은 학교에서 배운 영어를 집에 와서도 자주 사용한다.	25	61	30	36	45	3	
3. 내 자녀의 영어회화 능력이 작년에 비하여 훨씬 나아졌다고 생각한다.	29	41	41	49	30	10	
4. 학교에서는 재미있고 효과적인 프로그램을 개발해서 가르치고 있다고 생각한다.	14	55	28	35	58	10	
5. 초등학교 영어교육은 말하기 듣기 중심의 의사소통 능력 신장에 힘써야 한다.	15	34	52	42	33	24	
6. 중학교 영어교육과 연계해서 읽기와 쓰기도 병행하여 가르쳤으면 한다.	65	61	35	23	5	16	
7. 선생님이 개발해서 가르치고 있는 영어동화 역할놀이를 통한 의사소통능력 신장방법은 매우 좋은 교수학습 방법이다.	23	46	65	34	12	20	
8. 영어 의사소통 능력 신장을 위한 학습 자료 제작 활용이 효과적이다.	25	47	44	33	31	20	
9. 영어동화 역할놀이본은 잘 선정되었으며 극본작성도 아동들 수준에 맞게 재구성되었다.	21	54	43	35	36	11	

2. 실행과제의 실험결과 해석

가. 과제 1의 실험결과 해석

(1) ‘영어동화 역할놀이를 영어를 공부하니깐 더 재미있고 영어 공부도

더 잘 된다'가 실행 전에 25명(25%)이던 것이 실행 후에는 64명(64%)으로 증가되어 (표 12 : 12번 항목) 영어동화 역할놀이를 통한 영어수업이 학생들에게 긍정적으로 수용되고 있음을 확인하였고 현소이 어린이가 '전도 걸스카웃 영어발표대회'(99. 6. 7)에서 대상을, 김소연, 강윤정 어린이는 최우수상을 받았다.

(2) '역할놀이를 하니깐 영어로 의사소통을 잘할 수 있다'도 시행 전 21명(21%)에서 시행 후 55명(55%)으로 증가되어 영어동화 역할놀이 수업이 학생들에게 선호되고 있다는 것을 알 수 있다. (표 12 : 13번 항목)

(3) '영어동화 역할놀이는 재미있다' 는 시행 전 35명(35%)이었는데 시행 후에는 49명(49%)으로 향상되어 영어동화 역할놀이 대본 선정과 구성이 잘된 것으로 평가되고 있다.(표 12 : 15번 항목)

나. 과제 2의 실험결과 해석

(1) '학교에서 재미있고 효과적인 프로그램을 개발해서 가르치고 있다고 생각한다'를 보면 시행 전 14명(14%)이 시행 후 55명(55%)으로 증가되어 학부모들이 역할놀이 학습을 긍정적으로 받아들이고 있음을 알 수 있다.(표 13 : 4번 항목)

(2) '선생님이 개발해서 가르치고 있는 영어동화 역할놀이를 통한 의사소통 능력 신장 방법은 매우 좋은 교수-학습 방법이다'는 시행 전 23명(23%)이 시행 후에는 46명(46%)으로 증가되어서 영어동화 역할놀이를 위한 교수-학습 방법이 학부모들에게도 환영받고 있음을 알 수 있었다.(표 13 : 7번 항목)

다. 과제 3의 실험결과 해석

(1) '파워포인트 자료나 원어민의 도움으로 영어 실력이 훨씬 향상되었다'는 26명(26%)에서 43명(43%)으로 증가되어 파워포인트 자료 활용이 효과

적이었음을 알 수 있다. (표 12 : 16번 항목)

(2) ‘비언어적 영어(Gesture English)을 활용하여 의사표현을 더 잘할 수 있다’를 보면 시행 전 25명(25%)이 시행 후에는 48명(48%)이 되어 비언어적 영어의 긍정적 효과를 보았다.(표 12 : 9번 항목)

(3) ‘우리들이 작성한 역할카드는 역할놀이를 하는데 많은 도움을 주었다’에서 시행 전 24명(24%)이 시행 후 45명(45%)이 되어 역할카드 작성으로 학생중심 교육활동이 강화되었음을 알 수 있다.(표 12 : 17번 항목)

라. 영어에 대한 흥미 및 의사소통 능력의 변화

(1) <표 12>에서 ① 영어의 선호도, ② 영어에 대한 흥미, ③ 영어에 대한 중요성 인식, ④ 영어에 대한 흥미, ⑤ 영어의 사용빈도, ⑥ 영어공부에 대한 태도를 보면 모두 많이 향상되어서 학생들의 영어에 대한 흥미와 태도가 많이 변화되었다.

(2) ‘선생님께 배운 영어단어나 문장은 자신있게 말할 수 있다’는 시행 전에는 22명(22%)이었는데 시행 후에는 47명(47%)이 되어 많은 학생이 의사소통 능력의 향상은 물론 영어에 자신감을 갖게 되었음을 알 수 있었다.(표 12 : 8번 항목)

(3) ‘영어에 대한 흥미와 의사소통 능력의 변화’를 보면 시행전 보다 시행 후에 많이 향상된 걸로 나타났다. (표 13 : 1-3번 항목)

(4) ‘내 자녀의 영어회화 능력이 작년에 비하여 훨씬 나아졌다고 생각한다’는 시행 전에는 29명(29%)이었으나 시행 후에는 41명(41%)이 그렇다고 답변하고 있어 학부모들의 평가에서도 학생들의 영어 의사소통 능력이 많이 향상되었음을 알 수 있다.(표 13 : 3번 항목)

이상의 사후 설문내용에 따른 해석을 종합해 볼 때 영어동화를 이용한 역할놀이 학습이 학생들의 영어에 대한 흥미를 유발시킴은 물론 영어 의사소통능력을 신장시키는데 기여하고 있음을 알 수 있다.

VI. 결론 및 제언

이상에서 논의된 실행과제 실험결과 분석 및 해석을 종합해볼 때 다음 몇 가지의 결론이 도출될 수 있다.

첫째, 재미있는 이야기를 선정하여 영어동화 역할놀이를 실연하게 함으로써 음성 언어 중심의 듣기·말하기 기능이 강화되고 의사소통 능력이 신장되었다.

둘째, 영어동화 역할놀이본의 내용분석과 자료제작 활용은 학습목표를 분명하게 해주었다.

셋째, 영어로 듣고 말할 수 있는 기회를 마련해 줌으로써 교사중심의 수업에서 탈피하여 아동중심의 수업으로 전환될 수 있었으며, 학습활동에 아동들 스스로 참여함으로써 학습에 활기가 살아나는 긍정적 변화를 보게 되었다.

넷째, 다양한 학습자료의 활용으로 영어학습에 효과적인 동기유발은 물론 재미있고 적극적인 학습활동이 이루어져 자신감을 갖게 되었다.

다섯째, 주제통합형 교육과정으로서 비언어적 표현 방법이나 표정, 태도 등까지도 종합적으로 다루어져 제스처가 한결 풍부해졌다.

초등학교 영어 교육은 문법교육 보다는 음성언어를 중심으로 듣기와 말하기 교육에 치중하면서 기본적인 의사소통 능력 신장에 힘써야 할 것이다. 그러므로 아동들이 사용하는 영어가 다소 발음이 정확하지 않다거나 문법이 다소 맞지 않다고 하더라도 너무 까다롭게 지적하지 말고 의사소통에 초점을 두어서 지도가 되도록 해야 할 것이다. 그러나 현재 초등학교 영어 교재를 보면 알파벳 문자뿐만 아니라 영어 문장까지도 많은 면을 차지하고 있다. 그렇다고 교사들이 문법이나 문장 지도에 집착하지는 않겠지만 세월이 지나면서 옛날 문법 번역식 영어 교육을 받은 교사들은 또 다시 영어

교육을 문법이나 발음 등의 형식적인 측면에 치우치거나 집착하게 할 가능성을 배제할 수 없다. 더구나 여러 초등학교에서 사용하는 영어교과서를 보면 듣기, 말하기, 그림보고 말하기 등 요소 요소별로 부분적으로 편성되었고 종합된 부분은 없다. 이것은 학생들로 하여금 비효율적으로 영어학습에 매달리게 하면서 동시에 시간을 낭비하게 할 우려가 있다. 그 뿐만 아니라 학교마다 교과서가 달라서 전출입 학생들의 영어학습 진도나 학습내용의 일관성 등이 맞지 않아 영어 학습을 대단히 어렵게 하고 있다.

의사소통 능력 신장을 위한 영어 교수-학습 방법과 관련하여 몇 가지 제안해 본다면 다음과 같다.

첫째, 적어도 시·도 단위에서라도 영어 교과서는 동일한 것으로 선정하는 것이 교사와 어린이들의 어려움을 덜어 줄 수 있다고 본다.

둘째, 영어교재는 가능한한 통합형 교육과정 운영이 되도록 제작되어야 한다. 분절식으로 배우는 영어는 실용성이 없을 뿐만 아니라 배우는 일을 어렵게 할뿐이다.

셋째, 영어는 우리말과는 달리 비언어적 표현 방법이 풍부하기 때문에 제스처, 잉글리쉬, 태도, 표정 등의 비언어적 표현들이 광범위하게 사용되어 실질적으로 생활영어(Practical English)가 되도록 가르쳐야 할 것이다.

넷째, 영어지도는 통합형 교육과정으로서의 역할놀이를 통한 지도가 중심이 되도록 학교 수준의 교육과정을 연구 검토할 필요성이 있다.

참 고 문 헌

- 고경석 외, 『초등영어 교재론』, 학문출판사, 1998.
- 김인만, 『흑부리 영감』, 아동문학사, 1996.
- 김진철 외, 『초등영어 교수법』, 학문출판사, 1998.
- 김진철 외 6인, 「영어」 5, (주)두산, 1999.
- 김진철 외 6인, 「교사 지침서」 5, (주)두산, 2000.
- 김한태, 「절충식 교수법을 통한 초등학교 아동의 영어기초 의사소통능력 신장」, 부산교육, 제 279호, 1996. 10.
- 교육부, 『초등학교 교육과정 해설 (V)』 -영어-, 교육부 고시 제1997호, 1998.
- 권옥현, 「문제해결 활동을 통한 의사소통 능력 신장의 효과적인 지도방안」, 부산교육, 제 279호, 1996. 10.
- 귀덕초등학교, 「생활장면별 영어교재 적용을 통한 듣기·말하기 능력 신장」, 제주도 시범학교 운영 보고서, 1998. LIBRARY
- 대구감천초등학교, 「표현활동 중심 교수·학습을 통한 기초영어 능력 신장 방안」, 교육부 지정 초등영어 연구 시범학교, 1999.
- 신성철, 「세계화 시대에 대비하는 영어교육」, 한밭교육 제13호, 대전광역시 교육연구원, 1996. 3.
- 심우길, 「초등학교에서 동화를 이용한 영어지도 연구」, 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원, 1996.
- 이경희, 「학교 영어교육을 위한 CLL의 적용방안」, 교육연구 통권 제329호, 한국교육생산성연구소, 1996. 12.
- 이완기, 『초등영어 교육론』, (주) 문진미디어, 1997.
- 이우경, 『선녀와 나무꾼』, 교학사, 1997.
- 이점숙, 「의사소통 능력 증진을 위한 생활 영어의 학습」, 상지전문대학

- 논문집 제24집, 1994.
- 이재희, 「초등학교 영어교육에서의 이야기 분석과 활용」, 인천교대 논문
집 제29집 제2호, 1996.
- 제주중앙여자중학교, 「열린교육을 위한 1학년 영어 학습자료 모음」, '99열
린교육 시범 교육청 활동중심학교, 1999.
- 황정순, 「아기돼지 삼형제」, 교학사, 1997.
- 「빨간 모자」, 교학사, 1998.
- Asher, James. *The Primary English Teacher's Guide*, London: Penguin
Books, 1977.
- Brown, Douglas. *Teaching by Principles, An Interactive Approach To
Language Pedagogy*, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1994.
- Brumfit, Christopher J. and Keith Johnson. *The Communicative
Approach to Language Teaching*, Oxford: Oxford Univ. P., 1979.
- Byrne, Donn. *Techniques for Classroom Interaction*, London: Longman,
1987.
- Curran, Charles A. *Counseling-learning in Second Language*, East
Dubuque: Counseling-Learning Publications, 1976.
- Gattegno, Caleb. *Teaching Foreign Languages in Schools: The Silent
Way*, 2nd ed. New York: Educational Solutions, 1972.
- Krashen, S. D. and Terrell. *The Natural Approach*, Oxford: Pergamon
Press, 1983.
- Littlewood, William. *Communicative Language: An Introduction*,
Cambridge: Cambridge University Press, 1981.
- Lozanov, Georgi. *Outlines of Suggestology and Suggestopedy*, London:
Gordon and Breach, 1978.
- Paulston, Christina B. & Mary N. Bruder. *Teaching English as a*

Second Language: Techniques and Procedures, Cambridge, Massachusetts: Winthrop Publisher Inc., 1976.

Richards, J. & Rodgers, Theodore S. *Approaches and Methods in Language Teaching*, Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

Rivers. *Teaching Foreign-Language Skills*, 2nd ed. Chicago: The University Press, 1981.



<Abstract>

**A Teaching-learning Method for Improving Children's English
Communicative Competence Through Role-Play
by Reconstructed Fairy Tales***

Koh, Yeon-sook

English Education Major

Graduate School of Education, Cheju National University

Cheju, Korea

Supervised by Professor Byun, Jong-Min

This study attempts to develop a teaching-learning method for improving elementary school children's English communication skills through role-play reconstructed fairy tales. It is generally agreed that the purpose of English education in elementary school is to improve communicative competence in English mainly by developing listening and speaking abilities. Considering the realistic environment, however, English education in elementary school focuses on listening rather than speaking so that most children are getting disinterested in learning English. This means that we need to develop various kinds of teaching-learning methods to make English learning more interesting and to improve English communication competence in elementary school.

The major research tasks for this study are how to make English role play discourse from fairy tales, how to apply it to English education in elementary school, how to devise the appropriate teaching-learning model for the effective role play activities in class, and how to organize and practice the activities in

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

class.

In making English role play discourse from fairy tales, this study has focused on students' autonomy in terms of selecting the kind of fairy tales, composing the role play discourse, and participating in the activities in class. It has also focused on learning non-lingual aspects of English communication such as eye-contact and gestures in addition to lingual expressions.

In order to measure the responses from both students and parents and the effectiveness of the newly devised teaching-learning method, two instruments were used: a pre-experiment questionnaire and a post-experiment questionnaire.

The major findings are as follows:

- 1) The role play practice by the use of fairy tales is very effective for improving children's English communicative competence.
- 2) Students recognized their learning goals better as they had autonomy in selecting the tales and in participating in the role play.
- 3) The use of multimedia study aids is helpful in increasing students' interest in English learning.
- 4) The role play practice is effective for improving children's non-lingual communicative skills like eye-contact and gestures.

부 록

- 설 문 지 -

(1) 영어학습에 대한 어린이 실태조사

(2) 영어학습에 대한 학부모 실태조사



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

- 영어동화 역할놀이 극본 -

극본(1) The Three Little Pigs

극본(2) Little Red Riding Hood

설문지(1)

(영어학습에 대한 어린이 실태조사)

부속교 어린이 여러분 안녕하세요?

여러분이 요즘 하고있는 영어공부는 잘 되고 있는지요?

이 설문은 여러분의 학습성적과는 아무런 관계가 없으며 앞으로 남은 기간 동안에 어린이 여러분의 영어공부에 도움을 주기 위하여 조사하는 것입니다.

질문 내용을 잘 읽어보고 여러분의 의견이나 생각을 솔직하게 답해주시기 바랍니다.

1999. 3. 제주교육교육대학교부속초등학교

영어전담교사 고연숙

잘 읽어보고 여러분의 생각과 가장 가까운 답의 ()안에 "V"를 하거나 물음의 지시대로 답해주시기 바랍니다.

1. 우리학교에서 지금 하는 영어 공부가 영어회화에 도움이 된다고 생각합니까?

() ① 많이 도움이 되고 있다.

() ② 조금 도움이 된다.

() ③ 그저 그렇다.

() ④ 전혀 도움이 되지 않는다.

2. 해외에 어학연수를 다녀온 적이 있습니까?

() ① 2개월 이상 다녀왔다.

() ② 1개월 정도 다녀왔다.

() ③ 1개월 미만 다녀왔다.

() ④ 다녀온 적이 없다.

3. 학교에서 수업시간에 배우는 영어 외에 따로 영어를 배우고 있습니까?

() ① 학원에 다니며 배운다.

() ② 원어민이나 가정교사 등 개인교습이나 그룹으로 배운다.

() ③ 학습지와 관련된 선생님에게 배운다.

() ④ 따로 배우는 일이 없다.

4. 외국인과 만났을 때 대화를 한 적이 있습니까?

() ① 내기 먼저 말을 걸어 이야기한 적이 있다.

() ② 상대방이 먼저 말을 걸어 이야기한 적이 있다.

() ③ 상대방이 말을 걸어도 대답을 못했다.

() ④ 외국인과 말을 해본 적이 없다.

설문지(2)

(영어학습에 대한 학부모 실태 조사)

학부모 여러분 안녕하십니까?

이 설문은 우리 학교의 영어교육에 대하여 학부모 여러분의 좋은 의견을 듣고 어린이 영어교육에 도움을 얻고자 작성한 것입니다. 학부모 여러분의 생각을 솔직하게 답해 주시면 고맙겠습니다.

2000년 3월

제주교육대학교부속초등학교 영어전담교사 고연숙

잘 읽어보고 학부모님의 생각과 가장 가까운 답의 ()안에 “V”를 하거나 물음의 지시대로 생각이나 번호를 써주시기 바랍니다.

1. 학부모님께서서는 자녀들의 영어공부에 얼마나 관심을 갖고 계십니까?
()① 관심이 많다. ()② 조금은 관심을 갖고 있다. ()③ 관심이 없다
2. 자녀들은 학교에서 배우고 있는 영어를 가정에서 사용합니까?
()① 자주 사용한다. ()② 가끔 사용한다. ()③ 전혀 사용하지 않는다.
3. 자녀의 영어 회화 능력이 작년에 비하여 발전했다고 생각하십니까?
()① 많이 발전했다. ()② 조금 발전했다. ()③ 발전이 없다.
4. 학교에서 가르치는 영어학습 프로그램은 어떻습니까?
()① 좀 더 재미있는 프로그램으로 어린이들이 영어에 흥미를 가졌으면 한다
()② 교과서에 나온 그대로 가르치는 것이 좋겠다.
()③ 영어는 모국어 교육에 장애가 되므로 최소한도로 가르치는 것이 좋다
5. 영어교육의 내용은 어떤 것이 좋겠습니까?
()① 더욱 활동적인 내용으로 영어를 가르치는 것이 좋겠다.
()② 듣기와 말하기 위주의 영어 교육이 되어야 한다.
()③ 읽기와 쓰기도 병행하여 가르쳤으면 좋겠다.
6. 중학교와의 연계는 어떻게 지도하는 것이 바람직하겠습니까?
()① 중학교 영어시간에 도움이 되는 읽기, 쓰기도 가르쳐 줬으면 한다.
()② 중학교 영어교육과 어느 정도 관련되는 말하기 내용이면 충분하다.
()③ 중학교와는 상관없이 가르쳐도 된다.
7. 초등학교 영어교육에 대하여 학부모님의 의견이 있으면 적어 주십시오.
()

극본 (1)

The Three Little Pigs

Characters : Mommy
 Pigs 1, 2, 3
 Woman
 Rabbits
 Wolf
 Narrator

(A bird's twittering)

All :(Sing the song together 'The World Is Singing')
 Come to the garden, my dear friend. Are there many roses in the garden? Sure, sure. There are many roses. The sun is smiling, the birds are singing. The whole world is singing with us.

N : Once upon a time there lived three little pigs in the country. They are getting too big to live with their mother.

Mommy : Children, children. Come here, please.

3 Little Pigs : Here we come. (running)

Mommy : You are big now. You have to go look for a new home

3 Little Pigs : Yes, Mommy. Don't worry. We will work

아기돼지 삼형제

등장인물 : 엄마
 아기돼지 삼형제
 숲속 아줌마
 토끼들
 늑대
 해설

(새들의 지저귐 소리)

(다함께 노래 부르기)

정원으로 오세요, 사랑하는 나의 친구여.

정원에는 장미가 많은가요?

물론이지요. 장미가 많아요.

해님은 웃고, 새들은 노래 불러요.

온 세상이 우리와 함께 노래 불러요.

해설 : 옛날 한 마을에 아기 돼지 삼형제가 살고 있었습니다. 그들은 다 클 때까지 엄마와 함께 살았습니다.

엄마 : 애들아, 애들아. 이리 와 봐라.

아기돼지 삼형제 : 가요. 엄마 (달려간다)

엄마 : 너희들 많이 컸구나. 이제 새 집을 구하도록 해라.

아기돼지 삼형제: 네, 엄마. 걱정마세요. 우리는 열심히 일해서 튼튼한 집을 지을게요.

Mommy : See that the big bad wolf doesn't get you.

You know, he loves to eat little pigs.

3 Little Pigs : Yes, Mommy. We will be careful.

Mommy : Good boys! I trust you.

N : The 3 Little pigs went to find the new houses.

Pig 1 : Let's go look for our new houses.

Pig 2 & 3 : O.k. Let's go.

Pig 1 : Wait ! I see a woman.
She has some straw.

Pig 2 & 3 : Yeah?

Pig 1 : Please give me some straw.
I want to make a new house.

The woman : Here is some straw, little pig.
It's easy to build a house with straw.

Pig 1 : (hammering) This is my new house.

Rabbits : Hi! We are the rabbits.
You have a nice house.
We like it.
May we come in and play?

엄마: 크고 못된 늑대에게 잡히지 않도록 조심해야 한다.

너희들도 알다시피, 늑대는 아기 돼지 잡아먹기를 좋아한다.

아기돼지 삼형제: 네, 엄마. 조심할게요

엄마 : 아이 착해라. 나는 너희들을 믿는다.

해설 : 아기돼지 삼형제는 새 집을 구하러 떠났습니다.

돼지 1 : 우리 새 집을 구하러 가자.

돼지 2, 3 : 그래 가자.

돼지 1 : 잠깐만! 저기 누가 있다.
저 여자는 짚을 가지고 있네.

돼지 2, 3 : 그래?

돼지 1 : 저에게 짚 좀 주세요.
새 집을 짓고 싶어서요.

여자 : 자 여기있다, 아기돼지야.

나뭇가지로 집을 짓기가 쉽거든.

돼지 1: (망치질하며) 이게 내 새 집이야.

토끼들: 안녕! 우리는 토끼들이야.
멋진 집이구나.
이 집이 맘에 드는데.
좀 들어가서 놀아도 되니?

<p>Pig 1 : Sure. You can play here with me. The wolf can't get in here.</p>	<p>돼지 1 : 물론이지. 여기서 나랑 놀자. 늑대가 여기엔 들어올 수 없어.</p>
<p>Rabbits : Oh! Can we? We like to play. It's very kind of you. By the way, your house looks too weak.</p>	<p>토끼들 : 오우! 그래도 돼? 우리는 노는게 좋은데. 너 참 친절하구나. 그런데 말야, 너의 집 너무 약해 보인다.</p>
<p>Pig 2, 3 : Good-bye, little pig. We're going to look for our new houses.</p>	<p>돼지 2, 3 : 잘 있어 우리도 새 집을 구하러 가야겠어.</p>
<p>Woman : Hi, little pigs. How's it going? Something new?</p>	<p>여자 : 안녕, 아기 돼지들아. 잘 있었니? 뭐 새로운 일이라도 있니?</p>
<p>Pig 2 : Yes. I'm going to make my house. But I don't have anything.</p>	<p>돼지 2 : 네, 새 집을 지으려고 해요. 하지만 재료가 없거든요.</p>
<p>Woman : Oh, really? I have some sticks.</p>	<p>여자 : 정말? 나한테 나뭇가지가 있는데.</p>
<p>Pig 2 : Please give me some sticks. I want to make a new house.</p>	<p>돼지 2 : 나뭇가지 좀 주세요. 새 집을 지으려고 하거든요</p>
<p>The woman : Here are some sticks, Little Pig. It is easy to build a house with sticks.</p>	<p>여자 : 여기 있다, 아기돼지야 나뭇가지로 집을 짓기가 쉽거든.</p>
<p>Pig 2 : (hammering)Ha! I like this house. I have flowers and trees to look at. I can have fun here. The big bad wolf can't get me.</p>	<p>돼지 2 : (망치질하며) 하! 난 이 집이 맘에 드는데. 꽃과 나무도 볼 수 있고 말이야. 여기서 재미있게 지낼 수 있겠어. 그 크고 못된 늑대는 날 해치지 못 할거야.</p>

<p>Rabbits : Wow! What a lovely house! You have a wonderful house. We'd like to play here.</p> <p>Fig 2 : It's kind of you to say so. Welcome to my house.</p> <p>Fig 3 : So long, my little pig. I'm going to look for my new house. Wait! I can't believe my eyes. I see a woman. She has some bricks. Bye!</p> <p>Fig 2 : Good luck!</p> <p>Fig 3 : Excuse me. Could you give me some bricks? I want to make a new house with bricks. The brick house is the strongest, I think.</p> <p>The woman : With pleasure. Here are some bricks, little pig. You must work hard to build a house with bricks.</p> <p>Fig 3 : (hammering) Hurray! This is a good house. It has a red roof. I'm pleased with it. I can play in this house. The big bad wolf can't hurt me.</p> <p>Rabbits : Hi! Good to see you. Wow! you have the best house. How strong! How beautiful! Let's get together and play here.</p> <p>Fig 3 : That sounds great.</p>	<p>토끼들 : 와! 멋진 집이구나. 너의 집 참 근사하다. 우리 여기서 놀고 싶은데.</p> <p>돼지 2 : 그렇게 말해줘서 고마워. 우리 집에 온 걸 환영해.</p> <p>돼지 3 : 잘 있어. 나도 새 집을 구해야겠어. 잠깐! 믿을 수가 없어. 저기 누가 있는데, 벽돌을 가지고 있잖아. 잘 있어!</p> <p>돼지 2 : 행운을 빌어!</p> <p>돼지 3 : 실례합니다만, 저에게 벽돌을 주시겠어요? 벽돌로 새 집을 짓고 싶거든요 벽돌집이 제일 튼튼할 것 같아요</p> <p>여자 : 기꺼이 주지. 여기 있다, 아기 돼지야. 벽돌집을 지으려면 열심히 일해야 돼.</p> <p>돼지 3 : (망치질하며) 야, 신난다. 멋진 집이야. 붉은 지붕도 있고, 맘에 드는데. 이 집에서 놀 수 있겠어. 그 크고 못된 늑대는 날 해치지 못 할거야.</p> <p>토끼들 : 안녕! 만나서 반가워. 와! 너의 집 참 좋구나. 굉장히 튼튼한데! 굉장히 아름답기도 하고 말야. 여기에서 놀자.</p> <p>돼지 3 : 좋은 생각이야</p>
--	--

N : The wolf was very hungry and went looking for some food.	해설 : 늑대는 너무 배가 고팠습니다. 그래서 먹이를 찾아 나섰습니다.
Wolf : (wolf howling) I'm a big.... bad....wolf (howling) I see a little pig in the house with straw. Straw? Ha, ha, ha.. I can get that little pig. Little pig, little pig, let me come in.	늑대 : (으르렁거리는 소리) 나는 크고...못 된.. 늑대다 (으르렁거리며)초가집에 아기 돼지가 있군. 짚? 하하하... 저 아기 돼지를 잡아먹어야겠다. 아기 돼지야, 아기 돼지야, 날 들어가게 해주렴.
Pig 1 : No, no. I can't let you in.	돼지 1 : 안돼, 안돼. 들어오게 할 수 없어
Wolf : I'll huff, and I'll puff, and I'll blow the house down. (howling...) (more huffing& puffing)	늑대 : 그럼 난 숨을 크게 들이마신 다음 혹 불어서 집을 날려 버릴테다(바람을 분다) (더 크게 숨을 들이쉬고 혹 분다.)
Pig 1 : help! help! Oh! No! Down comes my straw house.	돼지 1 : 살려주세요, 살려 주세요! 오! 안돼! 내 초가집이 무너지고 있어.
Wolf : Now I can eat up the little pig.	늑대 : 이제 아기 돼지를 잡아먹을 수 있겠군.
Rabbits : We must run away.	토끼들 : 도망가야 되겠어.
N : The little pig ran as fast as he could to his brother's house made of sticks.	해설 : 아기 돼지는 있는 힘껏 뛰어서 나무로 만든 동생의 집으로 달려갔습니다.
Wolf : A stick house..? That can't stop me. Ha, ha, ha.. Little pig, little pig, let me come in.	늑대: 나무 집이라..? 저것도 날 막을 수는 없지. 하하하.. 아기 돼지야, 아기 돼지야, 날 들어가게 해 주렴.
Pig 1, 2 : No, no. We can't let you in.	돼지 1, 2 : 안돼, 안돼. 들어오게 할 수 없어.

Wolf : I can get that little pig.

늑대 : 난 저 아기 돼지를 잡을 수 있어

Pig 3 : Oh! No!

He is up on the roof.
(boiling water) I'm making
some soup. The soup is
hot. Come on down, wolf.
(splash)

돼지 3 : 오! 안 돼!
늑대가 지붕으로 올라간다.
(물을 끓이며) 난 스프를 만
드는 중이야. 스프는 뜨겁지.
어서 오너라, 늑대야. (퐁당)

Wolf : Ouch! (howling in pain)

늑대 : 아앗!
(고통스러워서 으르렁거린다)

Pig 1, 2, 3 : Hurray! Hurray!

(drinking) The straw house
was not good. The stick
house was not good.
The brick house is a good
house. We like it here.
Yum! yummy! This soup is
out of this world.

돼지 1, 2, 3: 만세! 만세!
(스프를 먹으면서) 초가집은
튼튼하지 않았어. 나무집도 튼
튼하지 않았어. 벽돌집은 튼튼
한 집이야. 우리는 이 집이 좋
아. 맛있다. 이 스프 맛 끝내주
네.

All : (sing the song together 'If You're Happy')

If you're happy and you know it, shout hurray. (Hurray!)

If you're happy and you know it, shout hurray. (Hurray!)

If you're happy and you know it, then your face will surely show
it.

If you're happy and you know it, shout hurray. (Hurray!)

"Thank you. Have a nice day. Bye~ "

THE END -

극본(2)

Little Red Riding Hood

빨간 모자

Characters : Red Riding Hood
Mom
Wolf
Grandmother
Father
Narrator

등장인물 : 빨간 모자
엄마
늑대
할머니
아빠
해설

N : Once upon a time in a far away forest lived a little girl called Red Riding Hood. She was a very nice little girl.

해설 : 아주 오랜 옛날, 산 속에 '빨간 모자'라고 불리는 작은 여자아이가 살고 있었습니다. 정말 귀여운 소녀였습니다.

R : Hi! I'm Red Riding Hood. I'm playing with my toys.

빨간 모자 : 안녕하세요! 전 빨간 모자예요. 지금 장난감을 가지고 놀고 있어요.

Mom : Granma is at home in bed. I have some cakes for her. I want you to go and give her the cakes, please

엄마 : 할머니께서 아프시단다. 할머니께 드릴 케이크를 좀 만들었는데, 네가 좀 갖다 드리렴.

R : Yes! Oh! I want to go and see Grandma.

빨간 모자 : 네, 좋아요. 저도 할머니를 뵙고 싶어요.

Mom : Good-bye. See that the big bad wolf does not get you.

엄마 : 잘 다녀오너라. 크고 못된 늑대가 너를 잡아먹지 않도록 조심해야 한다.

R : O.K. Mommy! I'll be careful!!

빨간 모자 : 네, 엄마! 조심할게요.

N : Little Red Riding leaves her house for Grandma's. The forest is very beautiful but a Big Bad wolf lives in the forest.

해설 : 빨간 모자는 할머니 댁으로 가고 있습니다. 숲은 아주 아름답지만 크고 못된 늑대가 살고 있었어요.

(Birds are singing)	(새들이 지저귐다.)
R : Trees! Flowers! Wow! Beautiful flowers! Grandma likes flowers. I can get some flowers for Grandma.	빨간 모자 : 나무들! 꽃들! 와! 정말 예쁜 꽃이네! 할머니는 꽃을 좋아해. 할머니께 꽃을 좀 갖다 드려야지.
Wolf : (howling) Come and play with me.	늑대 : (으르렁거리며) 이리 와서 나 랑 놀자.
R : No! You're the big bad wolf. I can't play with you. I have to go and see Grandma.	빨간 모자 : 싫어! 네가 그 크고 못된 늑대구나. 너하고는 놀 수 없어. 할머니를 뵈러 가야 해.
Wolf : Oh! Why?	늑대 : 오! 왜?
R : She is in bed. I have some cakes and flowers for her.	빨간 모자 : 아프시거든 할머니가 드실 케이크랑 꽃을 가져다 드릴거야.
Wolf : I have to go. (running fast)	늑대 : 나 가 봐야겠어. (급히 뛰어 간다.)
N : The wolf runs fast to get to Grandma's house before Little Red Riding Hood.	해설 : 늑대는 빨간 모자 보다 빨리 할머니 집으로 가려고 급히 뛰어갔습니다.
Wolf : (knock... Imitating the voice of Red Riding Hood) Grandma, Grandma. I want to come in?	늑대 : (문을 두드리며... 빨간 모자의 목소리를 흉내낸다.) 할머니, 할머니, 들어가도 돼요?
Grandma : (sneezing) Is that you, Red Riding Hood?	할머니 : (재채기를 하면서) 빨간 모자냐?

Wolf : Yes.

Grandma : (slowly walking
towards the door)
Coming! Coming!
Oh! My God! It's the wolf.
Help! Help! Oh!... I must
hide.

Wolf : (breaking down the door)
Where is she? That's O.K.
Here is Grandma's hat and
sweater.
Let me get into her bed.
(laughing)

N : The bad wolf puts on
Grandma's clothes and gets
into her bed. Red Riding
Hood gets to Grandma's
house

R : (knock...) Grandma! It's Red
Riding Hood. Please, can I
come in?

Wolf : Yes. I want to see you,
Red Riding Hood.

R : Wow. (surprised)
You have big eyes, Grandma.

Wolf : Yes, they are good to see
you.

R : Wow. (surprised)
You have big ears, Grandma.

Wolf : Yes, they are good to hear
you with.

늑대 : 예

할머니 : (문 쪽으로 천천히 걸어가
며) 들어오너라! 어서 들어와!
오! 맵소사! 늑대잖아.
살려줘! 살려줘! 오, 이런...
어서 숨어야겠어.

늑대 : (문을 부수며)
어디 갔지? 좋아.
할머니의 모자와 스웨터가 있군.
할머니의 침대에 누워있어야지.
(웃는다.)

해설 : 나쁜 늑대는 할머니의 옷을
입고는 할머니의 침대에 누웠
습니다. 빨간 모자가 할머니
집에 왔습니다.

빨간 모자 : (문을 두드리며) 할머니,
빨간 모자예요. 들어가도 돼요?

늑대 : 그래, 빨간 모자야. 나는 널
보고 싶구나.

빨간 모자 : 와...(놀라며)
할머니 눈이 커졌어요.

늑대 : 그래, 널 보기가 훨씬 좋다.

빨간 모자 : 와... (놀라며)
할머니 귀도 커요

늑대 : 응, 큰 귀는 네 말을 듣기에
좋구나.

R : But... Grandma, you have big teeth.	빨간 모자 : 그런데... 할머니, 이도 커요.
Wolf : Yes, they are good to eat you.	늑대 : 그래 너를 잡아먹기에 좋지.
R : Help! Help!	빨간 모자 : 살려 주세요!
N : The bad wolf runs after Red Riding Hood. Red Riding Hood runs into the forest. Then her father appears.	해설 : 나쁜 늑대는 빨간 모자를 잡으려 했습니다. 빨간 모자는 숲으로 도망쳤습니다. 그 때 아빠가 나타났습니다.
R : Oh, Daddy. It's you.	빨간 모자 : 오, 아빠군요.
Dad : What's wrong?	아빠 : 무슨 일이니?
R : (panting) Here comes a wolf. He's big, and he wants to eat me up.	빨간 모자 : (숨을 헐떡거리며) 늑대가 쫓아와요. 정말 큰 늑대예요. 저를 잡아먹으려고 해요.
Dad : Stay up there in the tree. I'll get the big bad wolf. (shooting) (howling... howling stops) You can come down now, my child.	아빠 : 이 나무에 올라가 있거라. 그 크고 못된 늑대를 잡아야겠다. (총을 쏜다) (늑대가 으르렁거리다 멈춘다) 애야, 이제 내려 와도 된단다.
R : Oh! daddy! Please come and help me look for Grandma.	빨간 모자 : 오! 아빠! 이리 오셔서 할머니 찾는 것을 도와주세요.
N : Red Riding Hood and her father go back to Grandma's house.	해설 : 빨간 모자와 아빠는 할머니의 집으로 갑니다.

R : Grandma. Grandma! Where are you?	빨간 모자 : 할머니! 할머니! 어디에 계세요?
Grandma : I'm over here. Please help me.	할머니 : 그래, 여기 있단다. 날 좀 도와주겠니?
Dad : Let me help you.	아빠 : 제가 도와 드릴게요.
R : Here, Grandma. Go back to bed. I have some cakes and flowers for you.	빨간 모자 : 자, 할머니. 침대로 들어가요. 할머니를 위해 케이크와 꽃을 가져왔어요.
Grandma : Ho, ho, ho.... You are a good girl. The cakes look good.	할머니 : 호호호... 착하기도 하지. 케이크가 정말 맛있어 보이는구나.
R : Mommy made the cakes for you.	빨간 모자 : 엄마가 할머니 위해서 만드셨어요.
Grandma : How nice. We can have cakes.	할머니 : 멋지구나. 케이크를 먹어보자.
R : You have the cakes, Grandma. We have to go home. Come on, Daddy.	빨간 모자 : 할머니, 케이크 드세요. 저희들은 집에 가야돼요. 가요, 아빠
Grandma : It was good to see you. Here is an apple for you and one for Daddy. Good bye, Red Riding Hood.	할머니 : 와 줘서 고맙구나. 자, 여기 아빠와 너의 사과가 있단다. 잘 가거라, 빨간 모자야.
Dad : Good bye.	아빠 : 안녕히 계세요.
R : Good bye	빨간 모자 : 안녕히 계세요.

N : Now the animals and birds of the forest were happy because the wolf was dead. Everyone lived happily ever after.

해설 : 이제 늑대가 죽었기 때문에 숲 속의 모든 동물들과 새들은 행복했습니다. 그 후로는 모두들 행복하게 잘 살았습니다.

THE END

끝.



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY