

碩士學位論文

# 동화를 활용한 영어 지도 방법

- 초등학교 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

金 淑 姬

2000年 8月

# 동화를 활용한 영어 지도 방법

- 초등학교 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

提出者 金 淑 姬



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

金淑姬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 印

審査委員 현 완 송 印

審査委員 김 종 훈 印

동화를 활용한 영어 지도 방법\*  
-초등학교 학습자를 중심으로

金 淑 姬

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 초등학교 영어 교실에서 동화를 어떻게 활용하여 지도하는 것이 바람직한지 고찰해 보고, 동화를 활용한 효과적인 영어교육의 학습 모형을 제시해 보았다.

제1장 서론에서 동화와 이야기를 통한 영어 지도 방법이 초등학교 학습자들에게 영어에 대한 흥미와 자신감을 갖도록 하는 방법이 될 수 있음을 밝혔다.

제2장에서는 초등학교에서 동화를 이용하고 가르치는 것이 왜 효과적인지 동화 활용의 필요성을 제시하고 외국어 교육이론의 동화활용의 타당성을 고찰하였다.

제3장에서는 어떤 동화를 활용하여 교실에서 가르쳐야 할 것인지 여러 학자들의 견해를 기반으로 발표자 나름의 동화 선정기준을 제시하여 보았다.

제4장에서는 동화지도의 방법으로서 동화내용을 전달하는 두 가지 방법 즉 낭독과 구연의 의미를 살펴보고 동화의 지도 단계를 선행 활동, 본 활동, 후행 활동의 세 가지로 다루어 각 단계에 필요한 동화지도 기법을 제시하였다..

제5장에서는 필자가 직접 가르친 동화를 활용한 영어교수 학습모형을 제시하고 아울러 동화를 지도한 후 두 학급 75명의 학습자들을 대상으로 설문 조사를 실시하여 그 결과를 분석하였다. 고무적인 점은 88%의 어린이들이 영어 수업 시간에 동화를 이용하는 것이 재미있다고 하였고 보통 영어 시간과 동화를 배우는 시간을 비교하였을 때 61%의 어린이가 동화시간이 더 재미있다고 한 것이다. 또한, 전반적으로 영어 동화를 배운 후에 영어를 듣고 말하는 데 자신감이 생긴 것으로 나타났고 영어를 읽고 쓰는데 자신감이 생겼다는 어린이도 20%로 나타났다. 특히 이해가 가능한 이야기 중에서 반복이 되는 아름다운 어구나 문장을 같이 따라할 때 어린이들은 흥미를 느끼고 자신감을 느꼈다.

앞으로 어린이들이 쉽게 이해할 수 있고 흥미 있어하는 교육적인 영어동화를 많이 만들고 활발하게 수업에 이용하여 우리 나라 초등영어 교육 발전에 큰 힘이 되기를 기대한다.

---

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

# 목 차

I. 서론 .....	1
II. 초등 영어 교육에서의 동화 활용 .....	3
1. 동화 활용의 필요성 .....	3
2. 외국어 교육 이론의 시사점 .....	6
III. 동화 선정의 기준 .....	9
1. Glazer(1981)의 선정 기준 .....	9
2. Ellis & Brewster(1991)의 선정 기준 .....	10
3. 필자의 선정 기준 .....	11
IV. 동화 지도의 기법 .....	13
1. 동화내용 전달 방법 .....	13
1) 낭독의 기술 .....	14
2) 구연의 기술 .....	16
2. 동화 지도 과정 .....	19
1) 선행 활동 .....	19
2) 본 활동 .....	20
3) 후행 활동 .....	26

V. 동화 활용 영어 교수 학습 모형 .....	30
1. 동화 활용 교수학습지도안 .....	30
2. 동화 활용 지도 결과 분석 .....	36
VI. 결론 .....	40
참 고 문 헌 .....	42
Abstract .....	45
※ 부록 1. 설문지 .....	47
2. 활용 동화 원문 .....	50



# I. 서 론

초등학교 영어 교육의 목표는 어린 학생들에게 영어에 대한 흥미와 자신감을 갖도록 하며, 기본적인 영어를 이해하고 표현할 수 있는 능력을 기르게 하는 데 있다. 즉 일상 생활에서 사용하는 쉽고 간단한 영어를 이해하고 표현할 수 있는 기본적인 의사 소통 능력을 배양하는 것이다.

이 목표를 달성하기 위해 초등학교에서는 학생들의 일상생활 주변에서 많이 접하는 소재를 중심으로 흥미 있는 다양한 학습 활동을 통해 듣기와 말하기 기능을 강화하는 영어 교육을 실시하고 있다. 즉, 영어에 대한 친근감과 자신감을 심어주고 영어에 대한 흥미와 관심을 지속적으로 유지하기 위해 놀이나 게임 및 노래나 박사노래(chant) 등의 기법을 교실에서 적극 활용하고 있다. 이들 활동은 호기심이 강한 반면 집중력이 쉽게 떨어지는 초등학교 학생들의 특성을 고려한 기법으로서 그 나름대로 영어교육의 발전에 많은 기여를 하고 있는 것이 사실이다.

그러나 영어에 대한 흥미와 자신감을 심어 주도록 하는 초등 영어교육의 목표 달성을 위해 교실에서 반드시 도입되어야 하지만 아직까지 덜 연구되고 효과적으로 활용되지 못하는 기법이 동화나 이야기를 통한 영어지도 방법이라 할 수 있다. 초등학교에서 동화를 활용한 영어교육이 타당하다는 점에 대해서는 김덕규(1993), 심우길(1996), 강덕신(1997), 박성일(1998) 등의 연구에서 밝혀지고 있으나, 교사가 직접 동화를 효과적으로 지도하는 단계별 교실 기법이 어떠한 좋은지에 대해서는 아직도 연구가 미약한 실정이다.

Brewster *et al.*(1992)이 시사하듯이, 이야기는 어린이들이 영어를 배우는 데 있어서 언어 기능을 효과적으로 신장시킬 수 있는 흥미 있는 도구가 되며, 영어를 사용하는 사람들의 문화가 반영된 유용한 교육자료이면서, 어린이들의 상상력을 자극하여 지적 능력과 비판적 사고력을 키워 줄 수 있는 역할을 하고 있다. 그러나 이야기의 이러한 언어적, 문화적, 교육적 가치에도 불구하고 초등학교 교육 현장에서는 동화를 활용한 효과적인 영어지도 기법의 개발이 그리 만족스럽다고 볼 수 없

다.

따라서 이 논문에서는 초등학교 영어 교실에서 동화를 어떻게 활용하여 지도하는 것이 바람직한지를 밝힘으로써 동화를 활용한 효과적인 영어교육의 교수·학습모형을 제시하고자 한다.

이를 위해 제 1장 서론에 이어 제 2장에서는 초등학교에서 동화를 활용하여 영어를 가르치는 것이 왜 타당한지를 외국어 교육이론의 시사점과 더불어 검토하고자 한다. 제 3장에서는 언어적, 심리적, 문화적 측면에서 동화 선택 시 고려해야 할 사항을 중심으로 동화선정 기준을 제시하며, 제 4장에서는 동화지도의 기법을 구체적으로 다루겠다. 동화의 내용을 전달하는 방법으로서 낭독과 구연의 기술을 살피고 동화지도의 과정을 선행 활동, 본 활동, 후행 활동으로 나누어 단계별로 적합한 지도 기법을 고찰해 보겠다.

제 5장에서는 필자가 재직하는 초등학교 영어학습자를 대상으로 지도한 동화지도 교수학습 모형을 제시한 후 동화 활용지도의 결과를 설문 분석을 통해 알아보겠다. 끝으로 제 6장은 결론으로서 앞에서 다룬 내용을 다시 한번 요약 정리해보겠다.



## II. 초등 영어 교육에서의 동화 활용

여기서는 초등학교에서 동화를 활용하여 영어를 가르치는 것이 왜 효과적인지를 동화의 가치를 점검하면서 제시해 보고, 외국어 교육 이론이 시사하는 동화 활용의 타당성을 고찰해 보고자 한다.

### 1. 동화 활용의 필요성

먼저 왜 초등학교 영어교육에서 동화를 활용해야 효과적인지를 밝히기 위해 앞서 동화란 무엇인지부터 거론하기로 하겠다. 정인승 등(1976)이 발간한 한국어 대사전에 의하면 '동화는 아동문학의 한 부문으로 어린이를 상대로 동심을 기조로 하여서 지은 이야기나 그러한 문예작품'<sup>1)</sup>이라 기술되어 있다. 이와 비슷한 정의는 김영미(1999)에서도 찾을 수 있는 바, '동화는 동심의 세계에서 통용될 수 있는 정서, 사상, 상상력, 언어표현 등의 요소를 갖고 창조된 아동문학의 한 형태'<sup>2)</sup>로 설명된다.

그러므로 동화는 어린이들을 위한 흥미진진한 이야기(story)로서 현실과 환상이 다 담겨있는 문예작품이라 말할 수 있다. 이런 점에서 본 논문에서는 전설(folk tales)이건, 우화(fables)이건 옛날이야기이건 간에 어린이들을 위해 쓰여진 이야기들(stories for children)을 모두 동화로 간주하기로 하겠다.

그러면 초등학교에서 영어를 가르칠 때 왜 동화를 활용해야 하는가? 이와 관련하여 Wright(1995)는 다음 7가지 측면에서 동화가 중요한 역할을 하고 있음을 지적하고 있다.<sup>3)</sup>

첫째, 이야기는 동기유발(motivation)을 일으키게 한다. 어린이들은 흥미 있는 이

1) 정인승 외 6인(1976), 「한국어대사전」, 서울: 현문사, p. 464.

2) 김영미(1999), 「동화로 가르치는 초등영어」, 서울: 문진미디어, p. 15.

3) A.Wright(1995), *Storytelling with Children*, Oxford: Oxford University Press.  
pp. 6-8.

야기를 끊임없이 접함으로써 듣고 읽는 학습의 동기를 강하게 유발할 수 있다.

둘째, 이야기는 어린이들에게 의미(meaning)를 파악하도록 해주며 의미를 찾는 가운데 이해력이 점차 향상될 수 있도록 해준다.

셋째, 이야기는 어린이들의 언어사용의 유창성(fluency)을 신장시키는 데 도움을 준다. 어린이들은 적극적으로 이야기를 듣고 읽으며 자신이 알고 있는 이야기 내용을 동료들에게 두려움 없이 말하거나 짧은 글로 표현하는 기회를 갖게 됨으로써 언어의 네 기능 면에서 유창성을 기르게 한다.

넷째, 이야기는 어린이들이 외국어를 잘 이해하는 데 (language awareness)도움을 준다. 예컨대, 이야기 속에는 과거시제 동사들이 많이 등장하는데 이를 반복적으로 접함으로써 자연스럽게 동사항목을 인식하게 된다.

다섯째, 이야기는 말하기와 쓰기 기능을 향상시키는 자극제(stimulus for speaking and writing)가 된다. 이야기를 듣거나 읽은 경험을 통해 자연스럽게 자신이 좋아하거나 싫어하는 점을 말이나 글로 표현할 수 있게 된다.

여섯째, 이야기는 의사소통 능력(communicative competence)을 기르게 하는 데 큰 도움을 준다. 가령 드라마 형태로 된 이야기는 화자와 청자의 역할을 이해하도록 하면서 의사소통 과정에서 서로 협력하고 상호 작용하는 면을 일깨워 준다.

일곱째, 이야기 학습을 통해 문화, 사회과학, 지리, 역사, 수학, 과학 등의 타 과목 연계 학습이 용이해진다. 이야기를 통하여 영어를 가르칠 경우 언어학습에 대한 일반 효과뿐만 아니라 사고력, 문제해결력, 학습기술 등을 함께 증진시킬 수 있기 때문에 학습의 수월성을 높일 수 있다는 것이다. 이에 대해 Ellis & Brewster(1991)는 이야기를 활용하면 다른 과목들을 가르치는 데에도 유용하다고 하면서, 가령 수학에서는 시간 말하기와 수세기 및 양 측정하기에 이야기를 활용할 수 있으며, 과학에서는 곤충, 동물들의 생활에, 역사에서는 선사시대의 동물과 연대 이해에, 지리에서는 인근지역의 '시장, 공원, 지도사용 등에, 미술에서는 그리기, 가면 만들기 등에, 음악과 드라마에서는 연주하기, 마임이나 역할하기 등에 이용할 수 있다고 보고 있다.<sup>4)</sup>

---

4) G. Ellis & J. Brewster(1991), *The Storytelling Handbook for Primary Teachers*, London: Penguin. p. 3.

특히, Ellis & Brewster(1991)는 어린이들에게 교사가 왜 이야기책들을 사용하는지를 다음 9가지로 제시하고 있다.<sup>5)</sup>

첫째, 이야기는 아동들에게 학습동기, 흥미 및 외국어와 언어 학습에 대한 적극적인 태도를 길러 주어서 학습을 계속하고자 하는 욕구를 길러 준다.

둘째, 이야기는 아동들에게 상상력을 발휘하게 해준다. 아동들은 등장 인물과 같은 입장이 되어서 이야기에 빠져들고 이야기와 해설을 이해하려 한다. 이러한 상상적 경험이 아동들의 창의력을 기르게 해 준다.

셋째, 이야기는 환상과 상상의 세계를 아동들의 실제 세상과 연결시켜주어서 아동들이 일상생활을 이해하고 가정과 학교 사이를 연결짓게 한다.

넷째, 아동들은 교실에서 이야기를 들으면서 희로애락을 같이 느끼게 되고 사회 경험을 공유하게 된다. 이야기는 기쁨과 슬픔, 흥분과 기대감을 공유하도록 하여 즐거움과 자신감을 심어준다.

다섯째, 아동들은 이야기를 반복해서 들으면서 어휘와 구문을 강화하고 상황 속에서 이야기 패턴을 이해하면서 의미를 예측하게 된다.

여섯째, 아동들에게 이야기를 들게 하면서 교사는 새 어휘와 문장구조를 도입하거나 변경하며 그들의 사고를 확장하고 점차 그들 자신의 말을 할 수 있도록 해준다.

일곱째, 아동들은 이야기를 들으면서 시각 자료, 선행 지식 및 일반 지식을 통하여 청취력과 집중력을 키우게 되며 그렇게 함으로써 이야기의 전반적 의미를 이해하며 개인 경험과 연결시킬 수 있게 된다.

여덟째, 이야기는 다른 과목의 학습을 강화하기 때문에 학습의 계속성을 키우는 계기를 제공한다.

아홉째, 이야기를 통해서 영어를 배우면 기본적인 언어 기능, 구조, 어휘 및 언어 학습 기술에 있어서 중등학교로 나아가는 토대를 쌓게 한다.

지금까지 어린이들에게 동화를 활용하여 영어를 가르치는 것이 왜 타당한지에 대

---

5) G. Ellis & J. Brewster (1991), *op. cit.*, pp. 1-2.

해 고찰해 보았다. 결국 동화는 어린이들에게 영어학습의 동기를 적극적으로 유발하게 하며 상상력을 넓히고 창의력을 신장시켜 주면서 환상과 상상의 세계 속에서 삶의 다양성을 미리부터 경험하도록 해주는 중요한 역할을 한다. 그것은 무엇보다 어린이들에게 영어를 접하게 하는 기회를 많이 부여함으로써 언어의 여러 기능을 향상시켜 줌은 물론 이를 통해 의사소통능력을 효과적으로 신장시키도록 해 준다. 특히, 동화를 활용하여 영어를 가르치는 일은 다른 교과를 효과적으로 가르치는 데에도 도움을 주기 때문에 초등 영어교육에서 동화의 가치는 아무리 강조해도 지나침이 없다고 하겠다.

## 2. 외국어 교육 이론의 시사점

초등학교에서 영어를 가르칠 때 크게 활용 가능한 교수방법으로는 전신반응 교수법(Total Physical Response)과 자연 교수법(Natural Approach) 및 의사소통 중심 교수법(Communicative Language Teaching)을 들 수 있다. 여기서는 이들 교수법 이론이 동화를 활용한 초등 영어 교육에 있어서 어떤 점을 시사하는지 지적하기로 하겠다.

먼저 Asher(1977)가 고안한 전신 반응 교수법은 교사가 간단한 목표언어를 사용하여 지시나 명령을 하면 학생은 말이 아닌 행동으로 반응하도록 함으로써 목표언어를 가르치는 방법이다. 예컨대, 교사가 학생에게 영어로 Stand up. Come out to the blackboard. Pick up a piece of chalk. Write your name in English. Put down the chalk. Erase your name. Go back to your seat. Sit down. 이라고 말하면, 이 문장들을 들은 학생이 직접 행동으로 명령에 반응하도록 하는 방법이다.

영어문장을 듣고 그에 반응하도록 함으로써 듣기를 집중적으로 연습해야 말하기도 나중에 가능하다고 보는 이 교수법은 동화를 활용하는 영어교육에 다음과 같은 시사점을 던져준다. 즉, 동화를 어린이들이 잘 듣도록 교사가 유도하면 얼마든지 어린이들이 나중에 영어로 말할 수 있는 능력이 생긴다는 것이다. 이를 위해 교사는 동화를 간단한 명령의 문장으로 재구성하여 학생들에게 이야기하고 학생들은 동화

의 인물처럼 그대로 행동하도록 하는 것도 좋은 기법이 될 수 있다. 이 사실은 동화를 활용한 역할놀이(role play)로 확대될 수 있다는 가능성을 보여준다.

다음으로 Krashen & Terrel(1983)이 제안한 자연교수법은 어린이가 모국어를 실제적 언어환경 속에서 자연스럽게 습득하듯이, 학습자들은 가능하다면 의사소통의 상황 속에서 목표언어와 많은 접촉을 함으로써 외국어를 배워야 한다는 것이다. 어린이가 자신의 모국어를 자연적인 상황 속에서 무의식적으로 습득하는 것처럼 외국어를 배울 때에도 목표언어를 가능한 한 많이 접하게 함으로써 자연스럽게 가르치는 방법이다. 학생이 목표언어를 충분히 이해하면 나중에 표현이 가능해진다고 간주하기 때문에 학생의 언어수준보다 한단계 높은 수준의 자료(i+1)를 지속적으로 접하게 함으로 목표 언어를 습득하게 할 수 있다는 것이 자연 교수법의 원리의 바탕이다.

이러한 목표가 성공하느냐의 여부는 어린이들을 어떻게 하면 언어사용의 환경으로 노출하도록 할 것인가에 달려 있다. 가능한 한 어린이들이 흥미 있어하는 자료들을 제시하여 가급적 영어가 많이 사용되는 환경을 조성해 주어야 하는데, 이 같은 상황에서 동화는 간단하고 재미있는 영어 표현을 익히는 데 아주 적합한 자료가 될 수 있다. 특히, 동화는 어린이의 환상과 상상이 가미된 풍부한 언어입력의 자료가 될 수 있으므로, 자연 교수법이 시사하는 대로 어린이들을 목표언어가 가급적 많이 사용되는 의사소통의 상황으로 빠져들게 할 수 있다.

동화를 활용한 초등학교 영어교육에 시사점을 줄 수 있는 또 하나의 교수법으로는, 언어를 상호작용의 수단으로 여기고 학습자의 의사소통 능력을 신장시키는 여러 활동을 통해 목표언어를 가르쳐야 언어를 자연스럽게 사용할 수 있다는 의사소통 중심 교수법을 들 수 있다. 이 방법은 언어의 형식적 측면은 물론 언어표현의 기능적, 사회적 의미를 이해시키는 다양한 의사소통 활동을 통해 학습자의 의사소통 능력을 향상시키는 데 그 목적이 있다. 언어의 구문을 정확히 이해하는 활동을 포함하여 언어표현의 다양한 기능을 이해하는 많은 활동을 통해 언어사용능력을 신장시키려는 것이다.

동화는 바로 언어가 이처럼 다양한 기능을 한다는 사실을 생생히 보여줄 수 있

다. 예컨대 대화 형식으로 된 동화는 두 등장 인물간에 어떤 의미로 문장이 사용되었는지를 잘 이해할 수 있도록 해 준다. 문법적으로는 명령문이라 하더라도 단순한 명령의 의미만을 보여주는 것이 아니라 불평과 제안 및 청원 등의 여러 기능을 전할 수 있다는 것이 중요한 것이다.



### Ⅲ. 동화 선정의 기준

어린이들에게 동화를 활용하여 영어를 가르치기 전에 교사가 해야 할 중요한 일은 우선 어떤 동화를 선정하여 가르칠 것인가를 정하는 데 있다. 이와 관련하여 Glazer(1981)와 Ellis & Brewster(1991)는 언어적, 심리적, 문화적 측면에서 동화 선택 시 고려해야 할 사항들을 제시하는 바, 본 장에서는 이들의 주장을 차례대로 검토하고 필자의 선정기준을 제시해 보기로 하겠다.

#### 1. Glazer(1981)의 선정 기준

Glazer(1981)는 어린이들에게 동화를 낭독하는 것이 그들의 상상력을 자극하고 무한한 가능성을 가진 환상의 세계로 인도해 줌으로써 어린이들의 언어 발달과 지적 성장에 많은 기여를 할 수 있다고 간주한다. 이를 위해 Glazer(1981)<sup>6)</sup>는 좋은 동화를 고르는 일이 무엇보다도 필요하다고 보고 다음과 같은 기준을 제시한다.

첫째, 동화책은 높은 문학적 그리고 예술적 성질(high literary and artistic quality)을 지니고 있는가?

줄거리나 사건들이 서로 관련되어야 하며, 논리적으로 원인과 결과가 모순되지 말아야 하며, 사용되는 문체도 이야기를 이해하는 데 쉬워야 한다는 뜻이다.

둘째, 어린이들은 이야기를 이해할 것인가?

이 기준은 단지 이미 알고 있는 동화를 읽어 주어야 한다는 것이 아니라, 배경과 상황 및 등장 인물에 의해 쉽게 공감할 수 있는 내용이 되어야 한다는 것이다.

셋째, 동화책은 어린이들의 흥미를 끌 수 있는가?

가령, 동물이야기, 모험이야기, 역사이야기를 비롯하여 유머스러운 것, 공상적인

---

6) J. Glazer (1981), "Reading Aloud with Young Children", In L. Lamme(Ed.), *Learning To Love Literature*, USA : National Council of English, pp. 41-42.

것, 사실적인 것 등 다양하게 어린이들이 좋아하는 책을 선택하도록 해야 한다.

넷째, 내 자신이 동화책을 좋아하는가?

교사로서 어린이들에게 동화를 잘 읽어주기 위해서는 교사 자신이 좋아하는 것이 아니면 안 된다. 그래야 열성적이며 성실하게 책의 내용에 맞게 읽어 줄 수 있기 때문이다.

다섯째, 동화책이 다른 어린이들과 함께 하는 경우라면, 그 속에 포함된 삽화들이 어린이들이 다 볼 수 있을 정도로 충분히 큰 것인가?

어린이들에게 책의 내용 못지 않게 중요한 것이 동화 속에 등장하는 그림들로서 어린이들 전체가 책을 볼 때에는 삽화의 크기를 고려하여 책을 선택해야 바람직하다. 모두다 똑같은 조건에서 시각적인 즐거움을 맛볼 수 있어야 한다.

## 2. Ellis & Brewster (1991)의 선정 기준

Ellis & Brewster(1991)는 영어를 배우는 어린이들에게 유용하며 적절한 이야기들을 선정하는 기준을 다음 9가지로 제시하고 있다.<sup>7)</sup>

첫째, 동화를 선정할 때에는 동화 속에 나오는 언어의 수준이 적절한지를 고려해야 한다. 동화 속의 어휘나 문장구조, 그리고 의사소통기능 등이 어린이 수준에 적합해야 한다.

둘째, 발음을 고려하여 동화를 선정하는 것이 바람직하다. 동화는 어린이들이 따라 말하기가 쉬운 운율(rhyme)과 의성어 및 리듬과 억양 등이 고루 포함되어 발음을 향상시키는 데 도움이 되어야 한다.

셋째, 동화의 내용 또는 주제가 어린이들에게 흥미가 있는가를 고려하여 선택해야 한다. 동화를 택할 때에는 그 내용이 어린이들의 욕구(needs)를 적절히 충족시키며, 재미있는지 그리고 기억에 남을만한지를 따져 보아야 한다.

넷째, 동화 속에는 적절한 시각자료(visuals)가 포함되어 있어야 한다. 예컨대 삽화는 교재의 내용과 적절한 관련이 있어야 하며, 어린이들이 동화의 내용을 이해하

7) G. Ellis & J. Brewster(1991), *op. cit.*, pp. 11-13.

는 데 도움이 되어야 한다. 그것은 또 어린이들이 책을 함께 보는 경우 누구나 다 볼 수 있도록 크기가 적절해야 하며, 목표문화의 생활을 잘 묘사하고 있어야 바람직하다.

다섯째, 동화를 읽는데 어린이들이 적극적으로 참여할 수 있는 요소가 있는지를 검토하는 것이 타당하다. 영어 문형을 이해하고 발음을 연습하는데 반복적으로 나타나는 언어 항목들이 있는 것이 바람직하며, 그 같은 반복요소가 이야기의 다음 내용이 어떤 것인지를 예측하는 데 도움이 되어야 한다.

여섯째, 동화는 어린이들에게 동기유발을 많이 일으킬 수 있는 것이어야 한다. 동화는 어린이의 상상력을 자극하고 유머 감각을 일으킬 수 있는 것이 되어야 한다.

일곱째, 동화는 어린이들의 호기심을 불러 일으켜 그들로 하여금 목표언어와 문화, 언어 학습에 관해 더 많은 것을 발견하기를 바라게 해야 한다.

여덟째, 어린이들이 동화에 적극적으로 반응하여 목표언어와 문화 및 언어 학습에 대해 적극적인 태도를 가지게 해야 한다.

아홉째, 동화 속의 언어는 목표문화에서 이야기되는 것을 잘 대변할 수 있어야 한다. 이야기가 목표문화의 생활에 대한 어떤 정보를 제공하는지, 이해하기 어려운 문화 내용은 없는지를 고려하여 선정되어야 한다.

### 3. 필자의 선정 기준

위 두 저서의 동화 선정 기준을 종합할 때 필자는 다음과 같은 기준에 의해 동화가 선정되는 것이 바람직하다고 생각한다. 우선 어린이의 심리적 특성을 고려하여 어린이의 흥미도와 이해도 및 언어 수준을 고려해서 동화를 선택해야 한다.

좀 더 구체적으로 말해, 첫째, 어린이의 주의집중 시간(attention span)을 고려하여 이야기는 무엇보다 재미가 있어야 한다. 아동들의 주의 집중력은 매우 짧기 때문에 흥미가 없는 이야기를 통해서서는 효과적인 영어교육이 되기 힘들다.

둘째, 어린이들이 이해하기 쉬운 것을 선정해야 한다. 물론 이야기의 내용도 쉬운

것이 더 좋겠지만 동화의 어휘들이 아름다운 리듬과 영어의 특성을 살릴 수 있는 강세와 억양 등을 포함하고 있는 것이 더욱 가치가 있다.

셋째, 위 두 저서에서도 지적하였듯이, 동화 속에는 내용 이해에 도움을 주고 시각적 즐거움을 느낄 수 있도록 삽화가 적절히 포함되어야 한다. 반복되는 학습으로 지루함을 느낄 때 동화 속의 삽화를 설명함으로써 동기유발과 흥미를 지속시킬 수 있다.

넷째, 어린이의 언어 수준에 맞는 동화를 선택하는 것이 바람직하다. 동화의 언어는 너무 어려워서는 안되며 너무 쉬워서도 곤란하다. 김영미(1999)의 언급대로 너무 쉬우면 도전감을 상실하거나 너무 어려우면 지레 포기하는 경우가 있기 때문에 학습자의 도전의식에 적절한 단계가 좋다.<sup>8)</sup>

다섯째, 영미 문화의 내용을 많이 포함하는 동화가 어린이들에게 바람직하다. 영어를 배우면서 영어권 국민의 관습과 생활을 이해하는 것이 초등학교 영어 교육의 정의적인 목표인 바, 영어를 배우는 초기 단계부터 영미 문화의 내용을 이해하고 영어 사용인의 사고 방식을 이해하는 것이 영어에 흥미와 친숙함 및 자신감을 갖게 하는 데 크게 도움이 된다.



---

8) 김영미(1999), 전게서, p.34.

## IV. 동화 지도의 방법

여기서는 초등학교 영어 학습자들에게 어떤 방법으로 동화내용을 전달할 수 있는지, 동화를 지도하는 과정은 어떤 단계가 있으며 그에 따른 활동은 어떤 것이 효과적인지를 제시하도록 하겠다.

### 1. 동화내용 전달 방법

동화의 내용을 전달하는 방법에는 대체로 낭독(reading aloud)과 구연(telling)의 두 종류가 있다. 두 가지 방법에는 모두 장단점이 있으므로 본 논문도 두 가지 방법을 모두 사용하여 동화내용을 전달하는 것이 바람직하다는 입장이다. Wright(1995)도 낭독과 구연에 대해 두 가지 방법의 장점을 인정하고 어느 것이 낫다고 말하기보다 모두를 이용하자는 입장을 취한다.<sup>9)</sup>

우선 낭독의 장점은 이야기를 배울 필요가 없으며 영어를 실수할 염려가 없다는 것이다. 좋은 이야기이면 사전에 시간을 들여 연습하고 외울 필요 없이 들려주면 되는 것이다. 이야기를 읽어주면 어린이들은 항상 같은 글을 접하게 되므로 다음에 무슨 내용이 나올지 예상할 수 있으며 교사가 책 속에 있는 재미있는 생각들을 보여줌으로써 어린이들은 그 책들을 직접 읽고 싶은 욕구를 느끼게 된다.

그러나 낭독에는 단점도 있다. 책 속의 글은 대개 정확하고 경제적이고, 반복되는 것이 많지 않아서 어린이들이 이해하기 어려운 경우가 있다. 또한 읽어주는 사람이 책 속에 빠져서 듣는 사람 생각을 하지 못할 염려가 있다.

이와 비슷하게 구연에도 장단점이 존재한다. 장점을 보면 우선 구연할 때 어린이들이 들려주는 이야기를 훨씬 실감나게 실제인 것처럼 받아들인다는데 있다. 특히 요즘의 어린이들은 다른 사람이 하는 이야기를 듣는 경험이 적으므로 이야기 들

9) A.Wright(1995), *op. cit.*, pp.13-14.

려주기는 그들에게 강력한 영향을 미칠 수 있다. 대개 어린이들은 낭독에 의한 이야기보다는 구연에 의해 들은 이야기를 더 잘 이해하는 경향이 있다. 왜냐하면 구연을 할 때에는 어린이들의 반응을 보면서 또는 이야기에 따라서 필요한 부분은 자연스럽게 반복하여 들려줄 수 있기 때문이다. 또한 어린이들의 얼굴과 눈을 마주치면서 이해 부족으로 인한 반응, 기쁨, 즉각적인 반응 등을 보다 손쉽게 알 수 있기 때문이다.

그러나 구연을 하려면 책 없이 말할 수 있도록 충분히 연습을 해야 하는 불편이 있다. 또한 영어로 말할 때 몇 가지 실수를 할 수 있다는 단점도 있다.

이처럼 동화를 들려줄 때에는 낭독이든 구연이든 각기 장단점이 있으므로 필요에 따라 두 가지 방법을 다 사용하는 것이 초등영어 학습자들이 흥미를 갖고 영어를 배우는 데 도움이 된다.

## 1) 낭독의 기술

그러면 동화를 효과적으로 낭독하기 위해서는 어떤 기술이 필요한가?

여기에는 감정을 넣어 동화를 읽어야 하며, 계속적으로 어린이들의 눈을 바라보며 낭독하고, 책의 높이를 고려하여 읽어야함은 물론 적절하게 몸을 움직이거나 재미있는 문단을 발췌하고, 흥미 있는 부분에서 오히려 멈추며, 지속적으로 낭독의 과정을 평가하는 일이 포함된다. 이제 차례대로 낭독을 효과적으로 하는 요령을 제시해 보겠다.

첫째, 감정을 넣어 읽어야 한다. 책을 읽어 주는 교사가 명심해야 할 가장 중요한 것은, 교사 자신이 그 이야기를 즐겨야 한다는 것이다. 교사가 열정적으로 책을 읽을 때 어린이들은 그 이야기에서 진정한 기쁨을 맛볼 수 있기 때문이다.

동시에 교사는 목소리가 갖는 다양한 요소, 이를테면 속도, 부드러움과 거칠음과 같은 다양성을 최대한 활용하여 낭독해야 한다. 목소리는 자연스러워야 하겠지만, 대화 부분을 읽을 때에는 각각의 인물을 구별할 수 있도록 목소리를 높이거나 낮추는 것이 좋다. 교사가 구두로 이야기를 들려주는 것이 어린이들에게 여러 모로 많

은 영향을 끼친다는 것을 분명히 인식하여 자연스럽게 읽도록 해야 한다.

둘째, 계속적으로 어린이들의 눈을 바라보며 책을 읽어 주는 것이 바람직하다. 왜냐하면 눈을 마주봄으로써 침착하지 못한 어린이들을 이야기에 집중시키고, 그 이야기를 생생하게 들려줄 수 있기 때문이다. 특히 교사는 읽어 주는 동안 한 문장이 끝날 때마다 어린이들의 눈을 쳐다보도록 하는 것이 바람직하다. 이렇게 하면 어린이들은, 교사가 자기를 위해 그 문장을 들려주고 있다는 느낌을 가져 그 이야기를 더욱 의미 있게 받아들일 수 있다.

셋째, 교사는 동화책을 읽을 때 책 높이를 고려해야 한다. 어린이들에게 책을 읽어줄 때, 책을 너무 높이 들어 책이 교사의 얼굴을 가려서도 안 되며, 그렇다고 해서 너무 낮게 들어서도 안 된다. 책은 크기에 따라 한 손이나 두 손으로 잡고 가슴에서 20센티미터 정도 떨어지게 드는 것이 좋다. 또한 책의 위쪽이 읽는 사람의 턱보다 아래쪽에 위치하도록 하는 것이 바람직하다.

넷째, 동화를 읽으면서 적절하게 움직이는 것이 내용 이해에 도움이 된다. 너무 움직이지 않아도 좋지 않지만, 그렇다고 너무 많이 움직이면 오히려 어린이들을 산만하게 하여 이야기의 맥이 끊어져 버릴 가능성이 있다. 제스처를 비롯한 몸짓언어(body language)는 어느 부분에서든 사용할 수 있지만 가볍게 얼굴 표정을 짓거나 손을 움직이거나 몸을 살짝 움직이는 것이 좋을 때가 많다.

다섯째, 재미있는 문단을 발췌하여 읽어주어야 한다. 이야기 전체에서 낭독하기에 알맞은 길게 묘사된 몇 개의 문단을 발췌한다. 발췌할 문단은 재미있는 표현이 들어있거나 아니면 대화가 포함된 문단, 혹은 이야기의 절정에 해당되는 부분이 좋다.

여섯째, 동화를 읽다가 흥미 있는 부분에서 멈추는 것도 동화내용을 전달하는 기법이 될 수 있다. 대체로 어린이들은 어디쯤에서 멈추는 것이 좋은지 알고 있으며, 교사 역시 이야기의 어느 부분에서 멈추어야 할지를 잘 알고 있다. 그러므로 “여기서부터는 내일 읽기로 하자”고 교사가 말할 때, 어린이들이 실망하여 고함을 지르거나 이의를 제기하더라도 이를 받아들여야 하는 것이 바람직하다. 그러기 위해 교사는 동화를 읽기 전에 어느 곳에서 멈추어야 할 것인지를 생각해 두어야 한다.

교사는 다음 읽기 시간을 위해 적당한 곳에서 멈춤으로써 어린이들이 다음 시간을 고대하도록 유도한다. 또한 교사는 어린이들의 반응을 유심히 살펴봄으로써 자신의 낭독 기술이 현재 읽어 주고 있는 이야기의 방법으로 적합한지 판단해 보도록 한다.

끝으로 교사는 낭독의 과정을 지속적으로 평가해야 한다. 주의 깊은 교사는 자기 자신에게 끊임없이 질문함으로써 자신의 낭독 방식과 그 이야기를 평가한다. 즉, 대다수의 어린이들이 이야기에 흥미를 가지고 있는가? 이 이야기는 나만의 즐거움을 위한 것인가, 아니면 어린이들도 즐기고 있는가? 읽는 속도는 적당한가? 너무 빠르거나 느리지 않은가? 발음이나 음색, 목소리는 적당한가? 교사는 이야기를 읽어 줄 때 이 모든 것을 고려해야만 한다.

일단 들려주기 시작한 이야기가 어린이들에게 즐거움을 주지 못하고 있다고 판단 되면 보다 좋은 이야기를 위해 그 이야기를 중단할 필요가 있다. 이와 관련해서 교사가 주의해야 할 두 가지 유형의 책은 고전 작품과 유명한 현대 작품이다. 고전 작품은 소리내어 읽기에 부적당한 경우가 종종 있는데, 그것은 고전 작품에는 대화가 별로 없고 이야기의 전개 방식이 느린 묘사적 문장들이 많이 포함되어 있기 때문이다. 아울러 유명한 현대 작품은 특정 집단의 어린이들에게는 효과가 없는 경우가 많다. 게다가 좋은 작품이라고 해서 해마다 동일한 작품만을 이용하려 해서 안 된다. 왜냐하면 현재 많은 어린이들은 지난해에 가르쳤던 어린이들과는 능력이나 관심도에서 다를 수 있기 때문이다. 그러므로 교사는 매년 많은 어린이들의 욕구나 관심, 능력을 충분히 고려하고 거기에 맞는 책을 선정하도록 노력해야 할 것이다. 그래야만 성공적인 이야기 낭독을 틀림없이 보장받을 수 있기 때문이다.<sup>10)</sup>

## 2) 구연의 기술

성공적인 구연을 위해서는 교사가 많은 준비와 노력을 할 필요가 있다. 교사가

---

10) 이영옥(1997), “초등학교에서의 영어 듣기 및 말하기 능력 향상을 위한 동화 활용 방안”, 한국 교원 대학교 석사학위 논문. pp. 33-36.

구연을 할 때 준비할 사항은 Sorenson(1981)이 지적한 다음의 절차에 잘 나타나 있다<sup>11)</sup>.

첫째, 동화를 잘 알아야 한다(knowing the story). 등장 인물이 구연가의 친구가 되고 이야기의 배경이 마음에 그려질 수 있을 정도로 이야기의 분위기와 구성을 잘 파악해 둔다. 이야기를 잘 알기 위해서는 반복해서 읽어야 한다.

둘째, 동화를 잘 분석해야 한다(analyzing the story). 동화를 읽으면서 이야기의 장면과 대화의 특징, 등장 인물의 독창적인 면, 이야기의 배경에 주목한다. 그리고 이야기의 전개 과정 즉, 도입, 전개, 결정, 결말을 주의 깊게 살펴본다.

셋째, 읽고 또 읽어야 한다(reading and rereading). 의도적으로 하루 동안 이야기를 읽고 있다가 다시 기억해 낼 수 있을 정도로 읽고 또 읽는다.

넷째, 내용 이해에 도움이 되도록 단서 카드를 만들어야 한다.(making the cue cards). 즉, 이야기의 핵심적인 것을 적어 놓아야 한다는 것이다. 특히 긴 이야기의 경우에는 그 이야기의 핵심 내용마저 기억하지 못하는 경우가 있고, 구연을 하다 보면 이야기의 전개과정을 잊어버리는 경우도 있기 때문에 메모는 매우 유용하다. 그러나 구연을 하는 동안 단서 카드를 자주 보게 되면 어린이들의 주의를 산만하게 할 수도 있다는 점을 유의해야 한다.

다섯째, 이야기를 이해하게 되면 효과적인 전달을 위해 구두로 구연 연습을 해야 한다(story review and rehearsal). 이때의 연습이란 이야기를 완전히 암기하는 것을 의미하는 것은 아니다. 연습을 하면서 구연 시간을 재어 보고 너무 길면 이야기 전개에 무리가 없게 생략하며, 거울 앞에 서서 표정과 제스처를 지어 보고, 카세트 테이프에 녹음하여 다시 들어보고 속도나 목소리의 톤을 개선하도록 한다.

그런데 구연을 함에 있어서 무엇보다도 중요한 것은 그 이야기를 처음 소개할 때 어린이들의 마음을 사로잡아야 한다는 점이다. 이를 위해 교사는 자신을 그 이야기 속에 몰입시켜야 한다. 또한 교사의 목소리가 어린이들을 이야기의 신비 속으로 끌어들이 수 있어야 한다. 흥미를 더하기 위해 얼굴 표정, 팔 동작, 몸통 등을 사용해

---

11) M . Sorenson(1981), "Storytelling Techniques", In L. Lamme(Ed.) *Learning To Love Literature*. USA : National Council of English.

야 바람직하다. 제스처는 적당해야 하며 자연스러운 표정을 짓는 것이 가장 좋다. 이미 앞에서 지적했듯이 몸을 이리저리 움직이는 것은 어린이들의 주의를 분산시켜 이야기보다는 교사의 움직임에 더 주의를 집중하게 할 우려가 있기 때문이다.

그러나 구연이 능숙해지면 제스처 없이 목소리만으로 이야기를 충분히 전달할 수 있게 된다. 구연에서의 기본 매체는 언어와 목소리이므로 구연가로서 교사는 어린이들이 잘 들을 수 있도록 발음을 분명하게 하고 적당한 톤으로 말하는 것이 바람직하다. 물론 등장 인물을 구별하기 위해 목소리를 변화시키는 것도 가능하다.

무엇보다 구연을 할 때에는 여유를 가지고 천천히 해야 한다. 교사가 말을 너무 빨리 하여 이야기의 맥을 잃어버리지 않도록 해야 한다는 뜻이다. 어린이들이 어릴 수록 구연가는 속도를 더 고려해야 한다. 또 어린이들이 흥분되어 있을 때는 속도를 더 빠르게 하고, 어떤 부분은 생략하기도 하며, 더 드라마틱하게 구연한다. 유머러스한 이야기는 슬픈 이야기보다 더 경쾌한 속도로 진행해야 타당하다.

앞에서 낭독의 기술을 고찰할 때 밝혔듯이 이야기 중간에 멈추는 것도 구연의 효과를 더 높일 수 있는 방법이다. 구연 중간에 잠깐 멈추는 것은 어떤 사실을 강조할 수도 있고, 어린이들이 주제의 변화에 적응할 수 있게 해주며, 다음에 일어날 일에 대해 예상도 가능하기 때문이다. 구연가가 멈추어 있는 동안에 어린이들의 반응을 측정할 수 있고, 더 큰 감동을 주기 위한 준비 시간이 될 수도 있다.

한편 roller box나 용판을 이용하여 동화를 구연하면 더 효과를 높일 수 있다. 어린이들이 직접 그린 그림으로 roller box의 화면을 만들고, 이야기는 직접 구연하거나, 그림 밑에 자막으로 처리할 수도 있고, 또 녹음된 테이프를 이용할 수도 있다.

용판을 이용할 때는 처음에는 교사가 직접 이야기에 나오는 등장 인물이나 장면을 움직이면서 이야기를 구연하지만, 다음에는 교사가 이야기만 구연하고 등장 인물이나 장면은 어린이가 조작하고, 더 나아가서는 어린이가 직접 이야기를 구연하면서 시각 자료도 움직일 수 있게 한다. 이런 점에서 이야기가 녹음된 테이프와 모든 자료는 용판 옆에 두어서 어린이들이 원할 때는 언제든지 쉽게 다룰 수 있게 하는 것이 필요하다.

## 2. 동화 지도 과정

아무리 좋은 동화라고 해도 어린이들이 이야기를 받아들일 마음의 준비가 되지 않으면 그 수업을 성공적으로 이끌기가 어렵다. 동화를 들려주기 전에 어린이들의 호기심을 유발시키고 적당한 지적 욕구를 불러일으키는 것은 수업을 성공시키는데 필수적이다. 아울러 이야기를 들려주는 동안이나 이야기를 들려준 다음에도 여러 가지 활동을 통해 동화를 지도할 경우 영어교육의 효과는 클 것으로 기대된다.

이와 관련해서 Wright(1995)는 동화지도 과정을 들려주기 전 활동(activities before the story), 동화 들려주기 활동(activities during the story), 동화 들려주기 후 활동(activities after the story)으로 나누어 제시하는데<sup>12)</sup> 이 논문에서는 이를 간단히 선행 활동, 본 활동, 후행 활동이라 부르기로 하겠다.

### 1) 선행 활동

선행 활동은 동화를 본격적으로 들려주기 전에 동화내용에 관한 배경지식을 제공하는데 의의가 있다. 동화 지도 선행 활동으로 적절한 것으로 다음과 같은 세 가지를 들 수 있다.

첫째, 이야기에 나오는 어려운 낱말을 가려내어 미리 지도하는 활동이다. 이야기를 들을 때 어려운 낱말 때문에 의미 파악이 중단되어서는 안되며 등장인물이나 줄거리를 통하여 느낄 수 있어야 하기 때문이다.

낱말을 지도하는 효과적인 방법으로는 교사가 어렵다고 생각되는 낱말을 미리 선정하여 문맥의 전후 상황 속에서 그 뜻을 이해시키거나 동화책의 삽화나 그림을 아동들에게 보여주면서 모르는 낱말, 알고 싶은 낱말을 직접 선택하도록 하여 그림을 이용하여 낱말의 뜻을 가르칠 수도 있다.

둘째, 들려줄 동화가 무엇에 관한 이야기이며 주제가 무엇인지 예상해 보도록 하

---

12) A.Wright(1995), *op. cit.*, pp.13-14.

는 활동을 전개한다. 예컨대 이야기 제목이나 책의 표지를 보여주고 무엇에 관한 이야기인지 생각해 보도록 하거나 책의 안쪽에 있는 그림들을 보여주고 이야기의 주제에 대해 충분히 이야기할 수 있다.

또한 이야기 속에 나오는 물건을 포장하고 그게 무엇인지 어린이들이 질문을 하면서 맞추어 보도록 할 수도 있다. 아울러 이야기의 개요(story summary)를 알려 주어 어떤 이야기를 듣게 되는지 예측하도록 하는 것도 효과적인 선행 활동이 된다.

셋째, 이야기의 요점을 예상하는 활동을 실시하는 것이 바람직하다. 예를 들어 이야기에서 중요한 사건을 나타내는 그림들을 준비하고 아동들에게 나누어주거나 칠판에 게시한 후 그림들을 이야기 순서대로 배열하는 활동이다. 학습자가 잘 알고 있는 이야기라면 그 내용을 우리말로 말해 보게 한 후 그 다음 영어로 말하며 어린이들이 예상했던 점과 비교해 보게 한다. 만약 어린이들이 영어를 곧 시작하는 초보자들일 경우에는 우리말로 이야기해보도록 할 수 있으며 어느 정도 수준에 이른 어린이들이라면 비록 문장은 아니더라도 단어 하나씩이나 또는 짧은 구를 영어로 말하도록 권장할 필요가 있다.



## 2) 본 활동

이 활동은 이야기를 본격적으로 어린이들에게 들려주는 동안 교실에서 수행되어야 할 과제에 기반을 둔 활동에 해당한다.

어린이들은 이야기를 잘 듣고 즐거움을 느낄 수 있어야 하지만 이야기를 들려주는 동안 과제 수행을 너무 많이 하려는 욕심 때문에 오히려 이야기를 망치는 일이 없어야 한다. 때로는 다른 활동을 하지 않고 오직 이야기에만 집중하여 실감나게 들려주는 것이 더 효과적일 수도 있으므로 교사로서 어떠한 활동을 해야 하는지 심사숙고해야 한다. 초등학생들에게 적합한 본 활동으로는 다음과 같은 것을 제시할 수 있다.

첫째, 어린이들에게 이야기를 이해하도록 도와주는 활동을 실시한다. 이를 위해

그림이나 물건, 마스크, 인형 등을 사용하며 몸짓으로 흉내를 내 보기도하고 음향 효과를 이용하여 이야기의 내용을 생생히 이해하도록 도와 줄 수 있다. 아울러 영어로 이야기를 들려주는 동안 한국어를 섞어서 사용할 수 있으며 주요한 단어들을 번역해 줄 수 있다.

이 밖에 문법의 몇몇 항목들도 어휘와 더불어 지도할 수 있다.

둘째, 문장카드나 그림을 순서대로 배열하도록 하는 활동을 전개한다.

이야기하기 직전에 올바른 순서로 배열할 문장카드나 그림들을 제시하고 어린이들은 이야기를 듣는 동안 문장이나 그림을 실제로 바른 순서로 배열하도록 하는 것이다.

셋째, 이야기하기 직전에 그룹별로 단어 카드 한 장씩을 주고, 이야기를 들을 때 자기 그룹이 가지고 있는 단어가 나오면 일어났다가 앉도록 하는 활동을 실시하도록 한다. 이때 다른 그룹의 단어는 무엇이었는지 맞추어 보도록 하는 것도 어휘력을 신장시키는 효과적인 방법이 될 수 있다.

이 활동에 대한 변형된 기법으로 희망하는 어린이를 한 명 지명하여 가장 좋아하는 단어와 싫어하는 단어를 적게 하고 이야기를 들을 때 그 단어를 듣게 되면 일어났다 앉게 함으로써 단어를 파악할 수 있다.

아울러, 일정한 종류의 단어를 들을 때마다 일어났다 앉도록 하는 것도 효과적인 동화지도 기법이다. 예를 들면 숫자나 색깔, 동물 등을 들을 때 일어났다 앉도록 할 수 있다는 것이다.

넷째, 초등학교 학습자들에게 이야기에 같이 참여하도록 활동을 전개해야 한다. 가령 이야기에 동물의 우는 소리나 동작이 나올 때마다 어린이들로 하여금 그 흉내를 내도록 할 수 있다. 바람소리, 문 두드리는 소리 등의 음향 효과를 내어보도록 하는 것도 이야기에 참여시키는 방법으로 손색이 없다. 물론 이 방법이 성공하려면 전체 어린이들을 이야기에 적극적으로 참여하게 만들어야 한다. 이를 위해 이야기를 읽기 전에 실제로 각자가 해야 할 일을 먼저 연습해 보고 참여토록 해야 할 것이다. 다음이 그 좋은 예에 해당한다. 그러면 이제 몇 가지 이야기를 통해 어떻게 본 활동을 실시하는지 지적해 보겠다.

## (1) Little Duck

이 이야기는 전체가 참여하기에 적절한 것으로 한 사람은 이야기를 크게 읽고 다른 사람들은 동물의 역할을 하는 것이다. 동물의 역을 맡은 사람들은 자신의 이름이 불리면 다음과 같은 표현을 사용해서 울음소리를 내도록 지도하는 방법이다.

cow - moo, moo

cat - meow, meow

horse - neigh, neigh

duck - quack, quack

dog - bow-wow

rooster - cock-a-doodle-doo

pig - oink, oink

mouse - squeak, squeak

The animals on Oak Hill Farm were noisy one morning. The rooster(cock-a-doodle-doo) was crowing. The cow(moo, moo) was mooing. The dog(bow-wow) was barking, and the cat(meow, meow) was meowing. Everybody was looking for little duck(quack, quack). Little duck(quack, quack) was gone. The cow(moo, moo) looked all through the sweet clover in the pasture. But no little duck (quack, quack). The horse(neigh, neigh). The fat, fat pig (oink, oink) pushed all the mud out of his puddle. But he could not find little duck(quack, quack).....

다음의 이야기는 어린이들에게 어떤 동작을 해야 이야기를 들려주는 동안 효과적으로 내용이 전달될 수 있는지를 보여주는 것이다. 물론 이야기 중간 중간 괄호 속에 동작을 어떻게 해야 하는지 쓰여져 있으므로 지시하는 대로 동작을 하도록 하면 된다.

## (2) Let's Pretend

Oh, let's pretend! Yes, let's pretend

That we are something new  
Let's pretend we're lots of things  
And see what we can do.

David is a cowboy  
Riding up a hill, (ride pony)  
Until his pony stumbles  
And David takes a spill. (fall down)

Jeannie is an autumn leaf.  
She twirls and twirls around. (Dance with many turns)  
She twists and turns and twirls again,  
And tumbles to the ground. (Bend way over)

Kevin is an airplane  
Flying high and grand, (Extend arms and glide around room)  
Until he sees an airport  
Where he has to land. (Bend knees until extended arms touch floor)

Sally is a firefly  
Flitting in the night; (Dance with jerky motions)  
Until the morning comes.  
And she puts out her light. (Kneel down and curl up)

Kenny is a snowman  
Who smiles and looks around (Stand still and smile)  
Until the Sun smiles back at him.

And he melts to the ground. (Gradually kneels as if melting)

What else can you pretend?

What do other people do?

If you will act it out,

I'll try to do it, too.

보다 많은 어린이들이 이야기에 적극적으로 참여하도록 하기 위해 다음과 같이 역할을 분담하여 이야기와 몸동작을 동시에 연습시키는 것도 동화내용을 잘 이해하게 하는 활동이 될 수 있다.

### (3) The Chickens

(Girls) Said the first little chicken,

with a queer little squirm,

(Solo 1) "I wish I could find

A fat little worm."

(Boys) Said the next little chicken,

With an odd little shrug:

(Solo 2) "I wish I could find

A fat little bug."

(Girls) Said the third little chicken,

With a small sigh of grief:

(Solo 3) "I wish I could find

A green little leaf."

(Boys) Said the fourth little chicken,

With a faint little moan:

(Solo 4) "I wish I could find

A wee gravel stone."

(Solo 5) "Now, see here!" said the mother,

(Girls) From the green garden patch,

(Solo 5) "If you want any breakfast,

(All) Just come here and scratch!"

이와 비슷하게 Christmas Eve란 이야기는 학생들을 그룹으로 나누어 시계소리를 흉내내도록 함으로써 이야기의 사실성을 더욱 돋보이게 하는 것이다.

#### (4) Christmas Eve

(Group 1) Tick Tock, Tick Tock(repeated as back ground for Group 2)

(Group 2) The clock ticks slowly, slowly in the hall

And slower and slower and slower the long hours crawl.

It seems as though today

Will never pass away

The clock ticks slowly, slowly in the hall.

(Group 1) Tick Tock, Tick Tock, Tick(slowly)

마지막으로 Little Brown Rabbit이란 이야기는 교사가 하나의 문장을 말하면 학급 전체 학생은 동작을 해 보이며 이야기의 내용을 이어가는 활동이다.

#### (5) Little Brown Rabbit

(Teacher) Little brown rabbit went hoppity-hop

(Class) Hoppity-hop, hoppity-hop!

(Teacher) Into a garden without any stop,

(Class) Hoppity-hop, Hoppity-hop!

(Teacher) He ate for his supper a fresh carrot top,

(Class) Hoppity-hop, hoppity-hop!

다섯째, 박자노래를 통해 이야기의 내용을 효과적으로 전달하도록 해야한다. 이야기를 들려주는 동안 반복되는 부분은 어린이들이 말할 수 있게 기회를 주며 챌트(chant) 형식으로 운율적으로 말하기 연습을 하도록 하는 것이다.

어린이들이 교사를 따라서 반복하게 함으로써 영어의 리듬, 강세와 함께 자연스럽게 문장을 익힐 수 있으며 전체 이야기의 흐름을 자연스럽게 전달 할 수 있게 된다.

### 3) 후행 활동

이 활동은 교사가 동화를 들려주는 활동을 모두 마치고 난 후 마지막으로 동화를 잘 듣고 이해하였는지 확인하고 이야기에 대해 다양한 의견을 경험하도록 하기 위한 것이다. 전통적으로는 선다형 문제를 내고 답하도록 하면서 이야기의 내용을 이해했는지 확인해 왔으나 어린이의 사고력을 키워주기 위해서는 다른 각도에서 활동이 펼쳐져야 한다.

첫째, 동화 속에서 자주 반복되었던 문장이나 지도했던 주요 문장 중간 중간에 빈칸을 만들어 제시하고 메우도록 하는 것이 바람직하다. 소위 빈칸 메우기(cloze test) 방식으로 후행 활동을 하는 것이나 초등학교에서는 단순히 이야기 중간의 공백을 채우는(gap filling) 작업이라 보면 된다.

둘째, 주요 문장을 이어 챌트 형식으로 줄거리를 만들고 익혀보는 것이 좋다. 반복되는 리듬에 어린이들은 쉽고 흥미 있게 영어를 익힐 수 있기 때문이다. 이와 함께 간단하지만 하나의 동화를 소화하여 영어로 표현할 수 있다는 성취감을 느끼게 되기 때문이다. 예를 들면 아래와 같다.

Five little monkeys jumping on the bed

● ○ ● ○ ● ○ ● \*

Five little monkeys jumping on the bed.

● ○ ● ○ ● ○ ● \*

One fell off and bumped his head.

● ○ ● ○ ● ○

Mama called the doctor and the doctor said,

● ○ ● ○ ● ○ ● \*

“No more monkeys jumping on the bed.”

Four little monkeys jumping on the bed.

One fell off and bumped his head.

Mama called the doctor and the doctor said,

“No more monkeys jumping on the bed.”



Three little monkeys .....

Two little monkeys .....

One little monkey .....

( ● 강박 ○ 약박 \* 쉬기 )

셋째, 그림을 그리고 추측하는(draw and guess) 활동을 수행하는 것이 바람직하다. 교사나 아동이 이야기 속의 어떤 상황을 그림으로 그리고 다른 아동들은 그것이 어떤 부분을 나타낸 것인지 추측하는 것이다.

넷째, 그림 감추기 활동을 통해 이야기의 내용을 이해했는지 확인할 수 있다. 그

절차는 다음과 같다.

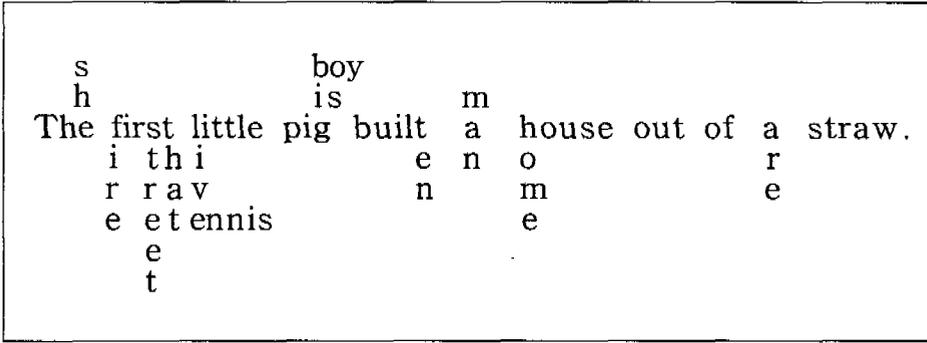
- 아동들이 그린 그림이나 그렸던 그림을 준비한다.
- 그림들을 전시하고 아동들이 그림을 보며 이야기의 내용을 잠깐동안 상기해보게 한다.
- 아동들에게 눈을 감게 하고 그림을 하나 감춘다.
- 눈을 뜨게 하고 어떤 그림이 없어졌는지, 그리고 그것은 이야기의 어떤 부분을 나타낸 것인지 말해 보도록 한다.
- 이와 같은 방법으로 다른 그림들도 하나씩 없애가며 물어본다.
- 점차적으로 모든 그림을 없애고 그 상황에서 이야기를 기억해서 말할 수 있는지 확인한다.

다섯째, 이야기에 등장하는 인물을 그리도록 할 수도 있다. 어린이들에게 이야기 속의 인물들 중에서 한 사람을 골라 자신이 생각하는 그 인물의 생김새를 그려보게 한다거나 그림 뒷면의 한 쪽에 자신이 생각하는 그 인물의 장점을 쓰고 다른 한 쪽에는 그 인물의 단점을 써서 말해보도록 하는 것도 이야기를 이해하는 데 큰 도움이 된다.

여섯째, 그룹별로 이야기 속의 주인공을 정하여 질문을 던져 대답하게 할 수 있다. 예를 들어 학급 학생들을 몇 개의 그룹으로 나누고 각 그룹이 이야기 속의 주인공을 한 명씩 정하면 그 학생에게 이야기 내용에 관한 질문을 하고 답하게 하는 것이다.

일곱째, 이야기 스크래블(story scrabble)놀이를 실시할 수 있다. 스크래블이란 단어의 철자를 바꾸는 말맞추기 놀이의 일종이다. 이를 위해 교사는 이야기 속의 한 문장을 칠판에 쓰고 어린이들에게 이것을 종이에 쓰도록 한다. 그리고 어린이들로 하여금 그 문장의 글자를 단어의 중간에 포함시켜 쓸 수 있는 것을 수직 방향으로 써보게 한다. 그 다음에는 새로 덧붙인 단어에 수평 방향으로 맞출 수 있는 단어를 쓰게 한다. 덧붙여 쓰는 단어는 이야기에서 찾게 할 수도 있고 자신이 알고 있는 단어를 쓰게 해도 된다.

다음은 필자가 '세 마리 아기돼지'에서 이야기 스크래블을 지도해본 예이다.



여덟째, 문장이나 단어들 아무렇게나 섞어 놓고 올바른 순서대로 배열하는 활동을 할 수 있다. 그 구체적인 절차는 아래와 같다.

- 이야기의 주요 문장을 고른다.
- 종이 위에 주요 문장을 쓰게 하거나 복사해서 모든 어린이에게 나누어 주고 한 문장씩 자르게 한다.
- 혹은 큰 종이에 써서 어린이가 들고 있게 한다.
- 이야기에 알맞은 순서로 배열하도록 한다.
- 이야기를 다시 해 주어 맞게 되었는지 확인하게 한다.
- 문장 대신 단어나 그림을 이용할 수도 있다.

아홉째, 동화를 들려준 후의 활동으로 적합한 것은 역할극 기법이다. 이야기의 줄거리나 주요 장면을 간단한 극본으로 만들어 그룹별로 연습하도록 한 후 발표하는 기법이다. 역할을 나타내는 머리띠나 목걸이를 교실에 비치하여 필요할 때마다 어린이들이 사용하도록 하면 좋다. 역할에 필요한 간단한 소품도 미리 준비해보도록 하면 더 관심을 가지게 된다. 어린이 스스로 대본의 대사를 고치거나 해설을 덧붙일 수 있도록 하면 의욕을 가지고 참여하는 어린이가 생긴다.

## V. 동화 활용 교수 학습 모형

본 장에서는 앞에서 논한 여러 동화지도 기법을 활용하여 어떻게 동화를 지도해야 하는지 동화를 활용한 교수 학습 모형을 제시하고자 한다. 필자가 직접 초등학교 학생들을 대상으로 지도한 동화 활용 영어 수업 지도안을 보이고, 동화를 수업 시간에 지도한 결과에 대한 반응을 설문 조사를 통해 분석하고자 한다.

### 1. 동화 활용 교수학습 지도안

필자는 남광초등학교 6학년 학습자를 대상으로 동화를 활용하여 영어를 지도하였다. 이를 위해 필자는 도입(introduction), 전개(development), 정리 및 평가(consolidation)의 절차를 밟는 교수 학습 지도안을 작성하였다. 동화 활용은 전개 과정에서 앞에서 고찰한 의미의 선행 활동, 본 활동, 후행 활동으로 구분하여 지도해 보았다. 필자가 활용한 동화 중심 교수 학습 지도안은 다음과 같다.

#### <활용 동화 1 : Goldilocks>

Topic	Goldilocks			
Aims	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 새 어휘 배우기: big, middle-sized, little, bear, bowl, chair, porridge</li> <li>▪ 문장 살펴 빈자리에 알맞은 낱말 골라내기</li> </ul>			
Activities	Storytelling, Gapfilling, Pelmanism. Song.			
Materials & Aids	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ picture cards, word cards, Tape recorder, Cassette tape,</li> <li>▪ 전지에 10개의 낱말이 비어있는 중심문장 쓰기(비어있는 낱말 자리에는 카드를 집어넣으면 보이도록 빈 봉투를 잘라 붙이기)</li> <li>▪ 빈칸에 알맞은 낱말을 모두 수만큼 준비</li> </ul>			
Procedure	Contents	Teaching and Learning activities	Time	Aids/Remarks

Introduction	Greeting	<p>T: Good morning, everyone.</p> <p>S: Good morning, Mrs. Kim.</p> <p>T: How are you today?</p> <p>S: Fine/Good. And you?</p>	5'			
	Warm up	<p>T: Fine, too. Let's sing the song 'How are you my friend?'</p>				
	Song	<p>S: How are you my friend? How are you today? Will you please come in? Tra ra ra ra ra ra ra.</p>				
Development	선행 활동	<p>T: Good. Look at this picture. What's this?</p>	5'	picture cards		
	그림보고 예상하기	<p>S: It's a bear.</p> <p>T: Right. Here is another bear. Which is bigger?</p> <p>S: the first bear.</p> <p>T: Good. Here is another bear. Which is the smallest?</p> <p>S: The third bear.</p> <p>T: Good job! The first is a big father bear, and the second is a middle-sized mother bear and this is a little baby bear.</p>				
	본 활동	<p>Today we'll enjoy a story, "Goldilocks". Let's listen to this story.</p>			10'	
	그림을 붙이며 이야기 들려주기	<p>(bears, bowls, chairs, beds의 그림을 칠판에 차례로 붙이면서 들려준다.)</p> <p>S: (listen to the story.)</p> <p>T: 이번에는 녹음된 동화를 들으면서 종이에 칠판에 있는 그림을 그리고 낱말도 써 보세요.</p> <p>S: 그룹별로 8×15cm 규격의 카드에 big, middle-sized, little bears· bowls· chairs· beds 의 그림 12장을 그리고 그에 따른 낱말 12장을 쓴다.</p>				그림카드를 붙이면서 낱말 옆에 써 준다.
	후행 활동					

Procedure	Contents	Teaching and Learning activities	Time	Aids/Remarks
Arrangement	Pelmanism	<p>T: 여러분이 만든 그림카드와 낱말 카드를 가지고 짝 찾기 놀이를 해보겠어요.</p> <p>S: 그림과 그에 맞는 낱말의 짝을 기억하여 맞추기</p> <p>T: 그룹별로 짝 찾기 놀이를 해보겠어요.(이야기의 주요문장이 적힌 포스터 붙이기)</p>	10'	놀이 설명 후 교사와 어린이 1명이 시범 게임을 해 보이고 그룹별로 놀이함.
	Gapfiling	<p>선생님이 이 칠판의 글을 읽을 때 잘 보고 들으면서 빈자리에 들어갈 낱말이 자기가 가진 카드라면 나와서 꽂으세요.</p> <p>T: Very good.</p>	5'	
			<p>Time's up. Did you have a good time?</p> <p>S: Yes.</p>	5'
	Fare well	<p>T: See you next. Bye.</p> <p>S: Bye</p>		



<활용 동화 2 : The Three Little Pigs>

Topic		The Three Little Pigs			
Aims		'세 마리 아기 돼지' 이야기를 듣고 이해하고 즐길 수 있다.			
Activities		Storytelling, Fill in the blanks. Chorusing, Song.			
Materials & Aids		Flash cards, Picture cards, Story book, OHP, TV.			
Procedure	Contents	Teaching and Learning activities	Time	Aids/Remarks	
Introduction	Greeting	T: Good morning, everyone?	2'		
		S: Good morning, Mrs. Kim?			
Development	선행 활동	T: How are you doing?	10'	picture cards	
		S: Fine. and you?			
		T: Great.			
		T: Look at this picture. What's this?			
		S: It's a pig / wolf.			
	그림보며 이야기하기	T: Do you know the story for this picture?			제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY
		S: Yes / No.			
	내용이야기 하기	T: Who can say the story in Korean?			
		S: 돼지 삼 형제와 이리에 관한 이야기에요.			
		T: Good! Today we'll read this story. And study about the number. 이 그림에서 알고 싶은 단어가 있나요?			
알고 싶은 단어 말하기	S: 집을 짓는걸 뭐라고 하지요?				
	T: Who can answer?				
본 활동 그림보이며 이야기하기	S: build/build a house. -----				
	T: Excellent!				
	T: Now, look at this picture and listen. (Tell the story)	10'	picture cards 1~10번까지의 그림을 칠판에 붙이며 이야기 해준다.		
S: (Listen to the story.)					

Procedure	Contents	Teaching and Learning activities	Time	Aids/Remarks
Arrangemet	Chorusing	T: Repeat the sentence after me, altogether. - "Little pig, little pig, let me in, let me in." - "The third little pig built out of bricks."	10'	반복되는 쉬운 문장을 합창독한다.
	후활동	T: Is that interesting? S: Yes.		
	이해확인	T: Good. Who can say the story about this? S: 옛날에 돼지 세 마리와 이리가 살았다는 내용이에요.	10'	1~10번까지의 그림을 하나씩 이야기한다.
	Fill in the blanks	T: Look at this sentence. There is a blank in this sentence. Fill in this blank. <Once upon a time there were <input type="checkbox"/> Little Pigs and the Big Bad wolf. S: three T: The <input type="checkbox"/> little pig built a house out of straw. S: first T: The <input type="checkbox"/> little pig built a house out of wood. S: second T: The <input type="checkbox"/> little pig built a house out of brick. S: third T: Very good!	10'	
	cardinal numbers and ordinal numbers	Let's study numbers. one ○                      first ■○○○○○ two ○○                    second ○■○○○ three ○○○                third ○○■○○	10'	

Procedure	Contents	Teaching and Learning activities	Time	Aids/Remarks
	Song	T: It's time to sing a song. Let's sing "Ten Little Indians" S: ( Sing "Ten Little Indians")	3'	flash cards
	Fare well	T: Time's up. Next time we'll do roll play. Did you have a good time? S: Yes. T: That's all for today. Bye. S: Bye.	5'	처음에는 1에서 10까지, 다음에는 10에서 1까지 거꾸로 부르기. Indian대신 fingers를 넣어 손가락 펴고 접으며 부르기

## 2. 동화 활용 지도 결과 분석

여기서는 남광 초등학교 6학년 어린이를 대상으로 2개월 간 동화를 활용하여 지도한 후 두 학급 어린이들 75명의 반응을 조사하여 나타낸 것이다.

동화의 지도는 1주일에 두시간 영어 정규 시간에 하였으며 교과서를 가르치면서 틈틈이 활용하였다. 먼저 설문 내용에 대한 반응을 알기 쉽게 나타내면 다음과 같다.

### <동화 활용 지도 반응>

설문 내용	관 점	응답수	비율(%)
1. 학교에서 영어를 배우는데 대한 여러분의 생각은 어떻습니까?	(1) 매우 흥미가 있다.	26	35
	(2) 흥미가 있는 편이다.	33	44
	(3) 그저 그렇다.	12	16
	(4) 흥미가 없다.	4	5
2. 영어 수업 시간에 동화를 이용하는데 대한 여러분의 생각은?	(1) 매우 재미있다.	39	52
	(2) 조금 재미있다.	27	36
	(3) 그저 그렇다.	8	11
	(4) 재미없다.	1	1
3. 보통 영어시간과 동화를 배우는 영어시간을 비교해서 말한다면?	(1) 보통 영어시간이 더 재미있다.	1	1
	(2) 동화를 활용하는 시간이 더 재미있다.	46	62
	(3) 둘 다 재미있다.	25	33
	(4) 둘 다 재미없다.	3	4
4. 어떤 주제(또는 내용)의 동화가 가장 마음에 듭니까?	(1) 모험 이야기	42	56
	(2) 동물 이야기	18	24
	(3) 과학 이야기	6	8
	(4) 역사 이야기	9	12
5. 교실에서 영어 동화를 배울 때 어떤 때가 가장 흥미 있었습니까?	(1) 녹음기로 동화를 들을 때	11	15
	(2) 선생님이 동화를 읽어 줄 때	23	29
	(3) 동화 속의 문자들을 글로 쓸 때	8	11
	(4) 동화 속의 사람 또는 동물처럼 역할을 맡아 해 볼 때	34	45

6. 선생님이 동화를 가르칠 때 어떤 자료를 활용한 것이 좋았나요?	(1) 비디오	12	17
	(2) 녹음기	1	1
	(3) 컴퓨터	61	81
	(4) O.H.P	1	1
7. 다음 중 어느 방법이 영어동화를 이해하는데 가장 도움이 되었나요?	(1) 동화 속의 문장들을 친구들과 함께 따라 말할 때	20	27
	(2) 선생님이 동화를 우리말로 번역해 줄 때	16	21
	(3) 동화 속의 여러 행동을 몸짓으로 표현하거나, 그림으로 그릴 때	11	15
	(4) 동화 속의 단어를 이용하여 그림으로 그릴 때	22	37
8. 영어 동화를 배우는 데 가장 힘들었던 부분은 무엇이었습니까?	(1) 동화 속에 나오는 새로운 어휘 이해하기	24	32
	(2) 동화 속의 인물처럼 흉내내며 따라하기	11	15
	(3) 동화를 듣고 내용을 이해하기	22	29
	(4) 동화를 듣고 빈칸에 빠진 단어 채우기	18	24
9. 영어 동화를 배운 후 영어에 대해 어떤 점이 달라졌습니까?	(1) 영어를 듣는 데 자신감이 생겼다.	24	32
	(2) 영어를 말하는 데 자신감이 생겼다.	9	12
	(3) 영어를 듣고 말하는 데 자신감이 생겼다.	27	36
	(4) 영어를 읽고 쓰는 데 자신감이 생겼다.	15	20
10. 영어 동화를 앞으로도 계속 배우고 싶습니까?	(1) 아주 배우고 싶다.	37	52
	(2) 조금 배우고 싶다.	26	35
	(3) 그저 그렇다.	7	9
	(4) 배우고 싶지 않다.	3	4

위 표를 보다 구체적으로 분석하여 필자의 견해를 제시하면 다음과 같다.

학교에서 영어를 배우는 것에 대해서는 59명(79%)의 어린이가 흥미가 있다고 하였으며 12명(16%)의 어린이는 그저 그렇다고 하였고 4명(5%)의 어린이가 흥미가 없다고 하였다.

그러나 영어 수업시간에 동화를 이용하는 것에 대해서는 66명(88%)의 어린이가 재미있다고 하였으며 8명의 어린이는 그저 그렇다고 하였고 1명의 어린이가 재미없다고 하였다. 현 6학년 어린이들은 지난해부터 학교에서 정규시간에 영어를 공부해 온 학생들이며 좋든 싫든 개인적으로도 영어를 공부하는 어린이가 많은 점을 고려할 때 영어에 호의적이지 않은 7명(10%)의 어린이가 동화를 이용하는 것에 대해 재미있다고 한 것은 동화를 이용한 영어 학습이 희망적임을 보여준다고 할 수 있다. 비록 영어는 좋아하지 않지만 동화를 이용하여 수업을 할 경우에는 현재로는 10%의 어린이는 흥미 있다는 것이며 영어 동화에 대한 어린이들의 우호적인 태도를 생각해 볼 때 앞으로 좀더 많은 어린이들이 영어에 대한 생각도 달라질 것으로 보인다.

그 점은 보통 영어시간과 동화를 배우는 영어시간을 비교했을 때를 보면 더욱 확실해진다. 보통 영어시간이 더 재미있다고 한 어린이는 1명인 데 비해 둘 다 재미있다고 한 어린이는 25명(33%), 동화를 활용하는 시간이 더 재미있다고 한 어린이는 46명(62%)으로 나타나는 점을 보면 동화를 이용하는 수업이 어린이들에게 흥미를 줄 수 있음을 보여준다.

동화의 내용은 어떤 종류를 좋아하는지 조사하여 보았다. 56%의 어린이들이 모험이야기를 좋아하였고 24%의 어린이들은 동물이야기를 선호하였으며 그 다음이 역사이야기(12%), 과학이야기(8%)를 좋아하였다. 동화 선정할 때 어린이들이 대부분 좋아하는 주제를 가지고 수업을 하면 훨씬 효과를 볼 수 있을 것임을 시사해 준다.

동화를 이용하여 수업을 할 때 가장 흥미 있는 활동은 동화 속의 사람 또는 동물처럼 역할을 맡아 해볼 때(45%)라고 하였고 그 다음은 선생님이 동화를 읽어 줄 때(29%)라고 한 점으로 보아 역할 놀이를 통한 수업을 개발하고 많이 활용해야 할 것으로 보인다.

선호하는 수업자료로는 컴퓨터가 단연 1위(81%)로 나타났고 그 다음은 비디오가 17%로 2위였다. 영어동화를 이해하는 데는 동화 속의 단어를 이용하여 그림으로 그리는 것이 가장 도움이 되었다(37%)고 하였고 동화 속의 문장들을 친구들과 함께 따라 말할 때(27%)가 그 다음으로 도움이 된다고 하였다.

영어 동화를 배운 후 영어를 듣고 말하는 데 자신감이 생겼다고 한 어린이가 36%였고, 듣는 데 자신감이 생겼다는 어린이가 32%, 영어를 읽고 쓰는데 자신감이 생겼다는 어린이가 20%, 말하는 데 자신감이 생겼다는 어린이가 12%로 나타났다.

영어 동화를 앞으로도 계속 배우고 싶다는 어린이는 87%로 나타나 영어동화를 활용하는 수업이 앞으로도 계속 수행되어 초등학교 영어교육에 적극 활성화 될 필요가 있음을 보여 준다.

## VI. 결론

지금까지 필자는 동화가 어린이들이 영어를 배우는 데 있어서 언어 기능을 효과적으로 신장시킬 수 있는 흥미 있는 도구가 되며 영어를 사용하는 사람들의 문화를 반영하는 유용한 교육자료가 된다는 것을 밝히고 이를 어떻게 지도할 수 있는지 그 방법을 모색해 보았다. 아울러 필자 나름의 여러 지도 기법을 제시한 후 직접 초등학교 학생들을 대상으로 동화를 지도해 본 결과를 설문조사를 통해 분석하여 동화 지도 방법의 타당성을 극대화시키려 하였다.

이야기는 어린이들에게 학습해야 한다는 부담을 주지 않으며, 읽으면 재미있고, 어린이들의 상상력을 자극하여 지적 능력과 비판적 능력을 키워준다. 이야기를 듣기 전에 스스로 이야기의 내용을 상상하고 듣는 도중에 다음에 이어질 내용을 나름대로 예상해 보면서 어린이들은 자연스럽게 영어의 어휘와 문장을 익히면서 영어의 기능을 신장시키면서 영어를 사용하는 사람들의 문화를 몸소 체험해 가고 있다.

특히 이야기에서 아름답고 흥미 있는 억양(intonation)을 가진 반복되는 문장이나 어구를 듣고 따라하고 써보는 사이에 놀라울 정도로 영어를 쉽게 익히는 것을 볼 수 있다. 또한 동화 속에 나오는 사람이나 동물 등, 주인공의 흉내를 내어 역할극을 해보는 것을 어린이들이 매우 좋아하는 것을 알 수 있다.

영어 동화를 직접 이용하여 지도한 결과 88%의 어린이들이 영어수업 시간에 동화를 활용하는 것이 재미있다고 하였으며, 보통 영어 시간과 동화를 배우는 시간을 비교하였을 때 62%의 어린이가 동화를 통해 영어를 배운 것이 더 재미있고 33%의 어린이는 둘 다 재미있다고 하였다.

어린이들은 리듬이 반복이 되는 아름다운 어구나 문장이 들어 있는 쉬운 모험 이야기를 배울 때 즐겁고 흥미 있어 하였으며 동물의 이야기도 꽤 좋아하였으므로 동화를 선정하여 가르칠 때 이를 유념해야 할 것으로 보인다.

게다가 어린이들이 영어동화 듣기에서 영어 동화책 읽기로 자연스럽게 유도되고 동화의 내용을 친구들간에 간단히 말할 수 있도록 지도한다면, 동화책이 주는

이점은 단순히 영어학습의 동기유발을 넘어 영어의 통합적 기능을 향상시키는 데 크게 기여할 것으로 본다. 이러한 사실은 영어동화를 배운 후 영어를 듣고 말하는 데뿐만 아니라 영어를 읽고 쓰는 데에도 어느 정도 자신감이 생겼다는 어린이들의 반응에서 쉽게 납득할 수 있다.

어린이들이 쉽게 이해할 수 있고 흥미 있어 하는 교육적인 영어 동화를 많이 만들고 이를 수업에 적극 이용한다면 우리 나라 초등 영어 교육은 많은 발전을 하리라 기대한다.



## 참고문헌

- 김덕신(1997), “우화 활용을 통한 초등학교에서의 영어 지도에 관한 연구”, 한국교원 대학교석사학위 논문.
- 김경자(1995), “총체적 언어 접근에 기초한 아동문학 중심의 초등 영어교육 과정 모형 탐색”, 「현대 초등교육의 탐색」.
- 김덕규(1993), “영어 교육을 위한 동화지도 방안”, 강원대학교 교육연구소 교육연구 제3집.
- 김영미(1999), 「동화로 가르치는 초등영어」, 서울: 문진미디어.
- 김종훈(1996), “초등학교 영어 교육 과정의 이해와 지도”, ‘초등학교 영어 담당 교사 연수 교재’, 탐라교육원.
- \_\_\_\_\_ (1998), “활동 중심의 초등학교 영어 교육”, ‘98 초등 영어 교육 연구 활동 여름 세미나.
- 김중식(1994), “국민학교 영어교육에 있어서 쓰기 지도 및 도입에 관한 연구” 한국교원대학교 석사학위 논문.
- 김진철·고경석·박약우·이재희·김혜련(1998), 「초등영어교수법」, 서울: 학문출판.
- 문종진(1996), “우화 및 신화를 이용한 초등영어 교육방안 연구”, 한국교원대학교 석사학위 논문.
- 박경자 외 30인(1998), 「영어교육입문」, 서울: 박영사.
- 박성일(1998), “동화 SKIT를 이용한 초등 영어 지도 방법 연구”, 한국교원대학교 석사 학위 논문.
- 신헌재(역)(1994), 「아동문학교육론」, 서울: 범우사.
- 심우길(1996), “초등학교에서 동화를 이용한 영어지도 연구”, 한국교원대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 이영옥(1997), “초등학교에서의 영어 듣기 및 말하기 능력 향상을 위한 동화 활용 방안”, 한국교원대학교 석사 학위 논문.

- 이화자(1990), “조기영어학습자를 위한 Whole Language Approach의 효과에 관한 연구”, 한국영어교육학회.
- 이회숙(1991), “조기 영어 교육을 위한 아동 문학 활용 연구”, 서울교대논문집.
- 임경빈(1998), “영어동화를 이용한 초등학교 영어지도에 있어 Reading Aloud 기법의 효과적 이용에 관한 연구”, 한국교원대학교 석사 학위 논문.
- 장명진(1996), “총체적 언어접근법을 적용한 초등영어 교육방안에 관한 연구”, 한국 외국어대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 정동빈 외 15인(1997), 「어린이 영어교육」, 서울: 흥익미디어(주).
- 정인승 외 6인(1976), 「한국어대사전」, 서울: 현문사.
- 한국 초등영어 교육학회(1997), 「초등영어 NO.1」, 서울: 문진당.
- 최현미(1992), “동화를 활용한 국민학교 영어지도 연구”, 숙명여자 대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- Anderson, G.(1984), *A Whole Language Approach To Reading*, New York : University Press of America.
- Asher, James.(1977), *Learning Another Language Through Actions : The Complete Teacher's Guidebook*. Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions.
- Brewster, J. et al.(1992), *The Primary English Teacher's Guide*. Englan: Penguin Books
- Ellis, G. and J. Brewster. (1991), *The Storytelling Handbook for Primary Teachers*, England: Penguin Books.
- Glazer, J.(1981), "Reading Aloud with Young Children", In L. Lamme(Ed.). *Learning To Love Literature*. USA: National Council of English.
- Graham, C.(1988), *Jazz Chant Fairy Tales*, Oxford: Oxford University Press.
- Krashen, S. & D. Terrel. (1983) *The Natural Approach*, California: The Alemany Press.
- Lazar, G.(1993), *Literature and Language Teaching*, Cambridg: Cambridge University Press.

- Mc Groaty, M. E. & C. J Fattis(ed)(1991), *Languages in school and society*,  
New York: Montan ae Gray.
- Rivers, Wilga(1968,1981), *Teaching Foreign Language Skills*, Chicago &  
London: University of Chicago Press.
- Sorenson, M.(1981), "Storytelling Techniques", In L. Lamme(Ed.), *Learning  
To Love Literature*. USA: National Council of English.
- Reilly, Vanessa & Shelia M. Ward(1997), *Very Young Learners*, Oxford:  
Oxford University Press.
- Wright, A.(1995), *Storytelling with Children*, Oxford : Oxford University Press.  
\_\_\_\_\_ (1997), *Creating Stories with Children*, Oxford : Oxford University Press.



<Abstract>

**A Study on Teaching English Through Fairy Stories  
-With Special Reference to English Learners  
in Elementary School**

**Kim, Sook-hee**

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

**Supervised by Professor Kim, Chong-hoon**

This thesis aims to examine how to effectively teach English through using fairy stories in elementary school, and to present an effective model for teaching and learning English by using various fairy stories.

Chapter I shows that teaching English through fairy stories can be an effective way for English learners in elementary school to have interests and confidence in learning English.

Chapter II examines why it is effective to teach English through fairy stories in the elementary school class, and investigates what is the validity for using fairy stories in foreign language education theories.

---

\* 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 the criteria for selecting fairy stories which are accessible, useful and relevant for students learning English in Korean elementary school, after having taken into account of several criteria provided by other scholars including applied linguistics.

Chapter IV deals with two kinds of conveying meanings of fairy stories, i.e. reading stories aloud and telling, and points out some classroom techniques that can be applied to teaching activities before, during, and after the story.

In chapter V, this study suggests a model for teaching English effectively through fairy stories in elementary school, and analyzes the results of questionnaire about what students have been thinking of learning English through fairy stories.

The subjects of answering the questionnaire were 75 students who're in the 6th grade of N elementary school. About 88% of the students showed that they had much fun learning fairy stories in English class, and that 61% of them had more interests in learning fairy stories, compared with other regular English classes that were not taught fairy stories.

What is more, important thing is that they have had much confidence in hearing and speaking English after having been taught English through reading aloud and telling stories. Furthermore, about 20% of the students turned out to have been improved in their English reading and writing skills.

## ※ 부록 1 : 설문지

어린이 여러분, 안녕하세요? 이 설문지는 우리 학교에서 영어를 배우는 데 대한 여러분의 생각을 알아보기 위한 것입니다. 앞으로 선생님이 영어를 가르치는데 참고하려고 하니 평소에 생각한 대로 솔직하게 답해주었으면 해요.

1. 학교에서 영어를 배우는 데 대한 여러분의 생각은 어떻습니까?

- (1) 매우 흥미가 있다.
- (2) 흥미가 있는 편이다.
- (3) 그저 그렇다.
- (4) 흥미가 없다.

2. 영어 수업 시간에 동화를 이용하는 데 대한 여러분의 생각은?

- (1) 매우 재미있다.
- (2) 조금 재미있다.
- (3) 그저 그렇다.
- (4) 재미없다.



3. 보통 영어시간과 동화를 배우는 영어시간을 비교해서 말한다면?

- (1) 보통 영어시간이 더 재미있다.
- (2) 동화를 활용하는 시간이 더 재미있다.
- (3) 둘 다 재미있다.
- (4) 둘 다 재미없다.

4. 어떤 주제(또는 내용)의 동화가 가장 마음에 듭니까?

- (1) 모험 이야기
- (2) 동물 이야기

(3) 과학 이야기

(4) 역사 이야기

5. 교실에서 영어 동화를 배울 때 어떤 때가 가장 흥미 있었습니까?

(1) 녹음기로 동화를 들을 때

(2) 선생님이 동화를 읽어 줄 때

(3) 동화 속의 문자들을 글로 쓸 때

(4) 동화 속의 사람 또는 동물처럼 역할을 맡아 해 볼 때

6. 선생님이 동화를 가르칠 때 어떤 자료를 활용한 것이 좋았나요?

(1) 비디오

(2) 녹음기

(3) 컴퓨터

(4) O.H.P.

7. 다음 중 어느 방법이 영어 동화를 이용하는 데 가장 도움이 되었나요?

(1) 동화 속의 문장들을 친구들과 함께 따라 말할 때

(2) 선생님이 동화를 우리말로 번역해 줄 때

(3) 동화 속의 여러 행동을 몸짓으로 표현하거나, 그림으로 그릴 때

(4) 동화 속의 단어를 활용하여 게임할 때

8. 영어 동화를 배우는 데 가장 힘들었던 부분은 무엇이었습니까?

(1) 동화 속에 나오는 새로운 어휘 이해하기

(2) 동화 속의 인물처럼 흉내내며 따라하기

(3) 동화를 듣고 내용을 이해하기

(4) 동화를 듣고 빈칸에 빠진 단어 맞추기

9. 영어 동화를 배운 후 영어에 대해 어떤 점이 달라졌습니까?

- (1) 영어를 듣는 데 자신감이 생겼다.
- (2) 영어를 말하는 데 자신감이 생겼다.
- (3) 영어를 듣고 말하는 데 자신감이 생겼다.
- (4) 영어를 읽고 쓰는 데 자신감이 생겼다.

10. 영어동화를 앞으로도 계속 배우고 싶습니까?

- (1) 아주 배우고 싶다.
- (2) 조금 배우고 싶다.
- (3) 그저 그렇다.
- (4) 배우고 싶지 않다.



## ※ 부록 2 : 활용 동화 원문

### 1. Goldilocks

Once upon a time there were three bears: a big Father bear, a middle-sized Mother bear, and a little Baby bear. The bears lived in a house in the middle of the wood.

One morning they made porridge for breakfast. Father bear poured the hot porridge into three bowls: a small bowl for Baby bear, a middle-sized bowl for Mother bear, and a big bowl for himself. But the porridge was too hot and the bears couldn't eat it. So they went in the woods while the porridge was cooling.

Just then a little girl called Goldilocks went into the bears' house. Goldilocks saw the three bowls of porridge. She tasted the porridge in the big bowl but that was too hot. She tasted the porridge in the middle-sized bowl and that was too cold. But when Goldilocks tasted the porridge in the little bowl it was just right, and she ate it all up.

Then Goldilocks saw three comfortable chairs. She sat on the big chair but that was too high. She sat on the middle-sized chair but that was too low. She sat on the little chair and that was just right but it broke into a hundred pieces.

Next Goldilocks walked into the bedroom. She saw three beds in a row. She lay down on the big bed, but that was too hard. She lay down on the middle-sized bed, but that was too soft. She lay down on the little bed, and it was just right. Goldilocks fell fast asleep.

When the three bears came home to have breakfast Father bear said: 'Someone has been eating my porridge!'

Mother bear said: 'Someone has been eating my porridge!'

And baby bear said: 'Someone has been eating my porridge and has eaten it all up!'

Then the three bears saw their chairs. Father bear said: 'Someone has been sitting in my chair!' Mother bear said: 'Someone has been sitting in my chair !'

And baby bear said: 'Someone has been sitting in my chair and it's all broken!'

When the three bears went upstairs and saw their beds, Father bear said: 'Someone has been sleeping in my bed!' Mother bear said: 'Someone has been sleeping in my bed!'

And baby bear said: 'Someone has been sleeping in my bed, and she's still there!'



The bears' voices woke up Goldilocks. She jumped out of bed and ran down the stairs and out of the front door as fast as she could. And Goldilocks never went back to the three bears' house again!

## 2. The Three Little Pigs

Once upon a time, there were three little pigs.

The first little pig built a house out of straw.

The second little pig built a house out of wood.

The third little pig built out of bricks.

The wolf knocked at the door of the first little pig.

"Little pig, little pig, let me in, let me in."

"Not by the hair on my chinny-chin-chin!"

"Then I'll huff, and I'll puff, and I'll blow your house in."

The Wolf huffed and he puffed and he blew the house in.

The Wolf knocked at the door of the second little pig.

"Little pig, little pig, let me in, let me in."

"Not by the hair on my chinny-chin-chin!"

"Then I'll huff, and I'll puff, and I'll blow your house in."

The Wolf huffed and he puffed and he blew the house in.

The Wolf knocked at the door of the third little pig.

"Little pig, little pig, let me in, let me in."

"Not by the hair on my chinny-chin-chin!"

"Then I'll huff, and I'll puff, and I'll blow your house in."

But the wolf could not blow in the house of the third little pig. So the Wolf climbed up on the roof.

"Ha, ha, ha! I'll go down the chimney."

But the third little pig had a big pot of soup on the fire. The wolf landed right in the soup.

"OW!"

The wolf jumped out of the pot of soup. He ran out the door and down the hill. And the three little pigs never saw the Wolf again.