碩士學位論文

深化·補充 活動으로서 役割놀이 硏究

-初等學校 英語 學習者를 中心으로-

指導敎授 金 鍾 勳

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

濟州大學校 敎育大學院

英 語 敎 育 專 攻

高 明 淑

2002年 8月

深化·補充 活動으로서 役割놀이 硏究

-初等學校 英語 學習者를 中心으로-

指導敎授 金 鍾 勳

이 論文을 敎育學 碩士學位 論文으로 提出함.

2002年 5月 日

濟州大學校 敎育大學院 英語敎育專攻

提出者 高 明 淑

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

高明淑의 敎育學 碩士學位 論文을 認准함.

2002年 6月 日

審査委員長 _____

審 査 委 員 _____

審 査 委 員 _____

<抄錄>

深化·補充 活動으로서 役割놀이 硏究*

-初等學校 英語 學習者를 中心으로-

高 明 淑

濟州大學校 敎育大學院 英語敎育專攻
指導敎授 金 鍾 勳

본 논문에서는 초등학교 영어 학습자의 의사 소통 능력을 신장시키면서, 심화·보충형 수준별 교육을 권장하는 우리 나라 초등학교 영어과 교육 과정의 취지를 동시에 고려하여 초등학교에서의 심화· 보충 활동으로서 영어 역할놀이 활용 기법을 제시하였다.

제 1 장에서는 초등학교 영어 교육의 목표가 아동들에게 영어에 흥미와 자신감을 갖게 하며, 일상 생활에서 의사 소통을 할 수 있는 기본 능력을 길러 주는데 있으므로, 학습자의 특성을 충분히 고려하여 가급적 흥미를 유발시킬 수 있는 의사 소통 활동 방법으로 역할놀이 활동이 적절함을 언급해 보았다. 특히 제 7 차 영어과 교육 과정의 시행과 더불어 심화·보충형 수준별 교육을 실시해야 하는 초등학교 영어 교육을 감안할 때 역할놀이 활동은 더욱 적절한 방법임을 시사해 보았다.

제 2 장에서는 영어교육에서 역할놀이의 이론적 배경을 살펴보았다. 여러 학자들이 제시하는 역할놀이의 장점과 의사 소통 능력 신장에 역할놀이가 왜 알맞은지 고찰해 보고, 역할놀이의 구성 요소를 살펴 본 후 특히 흉내와 모방을 잘 하는 초등학교 학생들의 심리적 특성상 역할놀이는 영어 학습의 흥미와 동기를 유발하게 하고 자연스럽게 영어 표현을 익히게 해 준다는 점에서 그 어떤 활동보다 초등학교 영어 학습자들을 위한 바람직한 기법이라는 입장을 제시해 보았다.

제 3 장에서는 여러 학자들에 의해 지금까지 영어 교육 이론에서 논의된 역할놀이를 크게 통제 역할놀이와 자유 역할놀이로 구분하여 그 특징을 자세히 살펴보았다.

제 4 장에서는 앞에서 살펴본 역할놀이의 유형을 중심으로 초등학교에서 적용할 수 있는 수준별 교육 과정으로서 영어 시간에 적용 가능한 역할놀이를 보충, 심화형으로 나누어 제시해 보았다.

제 5 장에서는 전 장에서 검토한 역할놀이 이론과 특징 및 심화·보충 과제로서 역할놀이 활용에 대한 논의를 바탕으로 필자가 초등학생을 대상으로 직접 실시한 역할놀이 지도

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

* 본 논문은 2002년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

방안과 그 실제를 밝혀 보았다.

초등학교 교실에서의 역할놀이 지도에 있어 보충과제로서의 역할놀이는 교사의 통제가 많은 형태의 것이 알맞고, 심화 과제로서의 역할놀이는 보충 과제로 제시할 때보다 교사의 통제를 점차 벗어나 학습자들이 보다 자유롭고 창의적으로 대화를 나눌 수 있는 자유 역할놀이가 알맞다.

결론적으로 심화·보충 과제를 활용한 역할놀이 지도는 학습자들의 의사소통능력을 신장시키는데 매우 효과적이므로, 교사가 아동들에게 역할놀이를 지도할 때는 학습자의 수준을 고려하여 필자처럼 심화과제와 보충과제로 나누어 지도할 때 효과가 크다고 할 수 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

목 차

Ⅰ. 서 론 ····· 1

Ⅱ. 영어 교육에서 역할놀이 이론 ····· 3
1. 역할놀이의 의의 ····· 3
2. 역할놀이의 구성요소 ····· 8
3. 초등 영어 학습자와 역할놀이 ····· 9

Ⅲ. 역할 놀이의 유형별 특징 ····· 11
1. 통제 역할놀이의 특징 ····· 11
2. 자유 역할놀이의 특징 ····· 16

Ⅳ. 심화·보충 과제로서 역할놀이 활용 ····· 20
1. 보충 과제로서 역할놀이 ····· 21
2. 심화 과제로서 역할놀이 ····· 22

Ⅴ. 심화·보충 과제로서 역할놀이 지도 방안 ····· 24
1. 역할놀이 지도 계획 및 방법 ····· 24
1) 연구의 대상 및 기간 ····· 24
2) 아동의 실태 ····· 24
3) 연간 지도 계획 ····· 26
4) 자료의 개발 ····· 30

2. 역할놀이 지도의 실제 ····· 33
1) 보충 과제로서 역할놀이 지도 ····· 33
2) 심화 과제로서 역할놀이 지도 ····· 37

제주대학교 중앙도서관

3) 역할놀이 교수·학습 모형의 개발 ····· 43

Ⅵ. 결론 ····· 51

참 고 문 헌 ····· 53

Abstract ····· 56

부록 ····· 58

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

표 목 차

표 1. 영어에 대한 흥미도 ····· 24

표 2. 역할놀이 수업 경험 및 흥미도 ····· 25

표 3. 역할놀이 활동 연간 지도 계획. ····· 26

표 4. 동화 대본의 예 ····· 30

표 5. 역할극 대본의 예 ····· 32

표 6. 역할놀이 교수·학습 모형 ····· 44

표 7. 역할놀이 교수·학습 지도안 (보충형) ····· 45

표 8. 역할놀이 교수·학습 지도안 (심화형) ····· 48

제주대학교 중앙도서관

Ⅰ. 서 론

초등학교 영어 교육의 목표는 영어에 흥미와 자신감을 갖게 하며, 일상 생활에서 의사 소통을 할 수 있는 기본 능력을 길러 주는데 있다. 문자 언어 교육보다는 음성 언어 중심의 교육을 함으로써 일상 생활에 필요한 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는데 있다. 학습자의 특성을 충분히 고려하여 가급적 흥미를 유발시킬 수 있는 의사 소통 활동을 적극 전개해야 한다. 초등학교 영어 학습자의 의사 소통 능력을 신장시키기 위한 활동으로는 게임과 놀이, 노래와 챈트 등을 들 수 있으나, 제 7 차 영어과 교육 과정의 시행과 더불어 특히 심화 보충형 수준별 교육을 실시해야 하는 초등학교 영어 교육을 감안할 때 오히려 역할놀이 활동을 많이 투입하는 것이 아주 바람직하다고 할 수 있다.

제주대학교 중앙도서관

그것은 심화·보충형 수준별 교육과정이 학습자 개개인의 능력의 차이를 고려하여 학습의 깊이와 내용을 달리해서 적용하는 과정이라 볼 때, 역할놀이는 초등학교에서 보충 과정과 심화 과정으로 구분하여 좋은 과제로 제시될 수 있기 때문이다. 이에 반해 의사 소통 능력 신장을 위한 게임과 놀이, 노래와 챈트 등은 상대적으로 학습자의 학습 수준의 정도를 달리하여 적용하기가 어렵다.

더구나 신용진(1985)이 언급하듯이 역할놀이는 의사 소통 능력을 개발하는데 가장 좋은 방법이며, Stevick(1980)은 역할놀이에는 학생들의 전인적 사고 과정이 폭넓게 반영된다고 함으로써 역할놀이가 인성 교육을 위해서도 훌륭한 활동임을 암시하고 있다. 또한 Klippel(1984)은 역할놀이를 통해 현실감 있는 의사 소통 상황에 학생들을 투입함으로써 학생들의 표현력을

증진시키고, 외국어를 정확하고도 적절히 사용하는 기회를 제공하며, 부가적으로 실제와 같은 상황에서 어떤 문체(style)의 영어 표현이 적합한 지를 연습시키는데 도움이 된다고 하고 있다. 이 밖에 역할놀이는 언어적 기술의 습득, 의사 소통 기술의 향상, 타문화에 대한 이해, 대인 관계 능력을 향상시키는데 효과적인 기능을 수행한다고 알려져 있으며, 어떤 역할을 수행하는데 있어서 자아의식, 수치감과 부끄러움을 느끼는 학생을 학습에 적극 참여시킬 수 있는 장점을 갖는 활동이라고 인지되고 있다.

따라서 본 논문은 초등학교 영어 학습자의 의사 소통 능력을 신장시키면서, 심화·보충형 수준별 교육을 권장하는 우리 나라 초등학교 영어과 교육 과정의 취지를 동시에 고려하여 초등학교에서 심화·보충 활동으로서 영어 역할놀이 활용 기법을 고찰하고자 한다.

이 목적을 달성하기 위해 제 1 장 서론에 이어 제 2 장에서는 영어 교육에서 역할놀이의 이론적 배경을 다루려고 한다. 제 3 장에서는 영어 역할놀이의 여러 유형과 그 특징을 살피고자 한다. 제 4 장에서는 앞 장에서 검토한 역할놀이의 유형에 따라 초등학교에서 심화과제와 보충과제로서 활용할 수 있는 역할놀이를 제시할 것이다. 제 5 장에서는 역할 놀이 지도 방안을 모색하고, 지도의 실제를 보인 후 역할놀이 교수·학습 모형을 설정하고자 한다. 마지막으로 제 6 장에서는 결론을 맺고자 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅱ. 영어 교육에서 역할놀이 이론

본 장에서는 영어 교육 현장에서 역할놀이 기법은 어떤 의미가 있는지를 알아보고, 역할놀이를 구성하는 요소들은 무엇인지를 검토한 후, 특히 초등 영어 학습자들에게 역할놀이는 어떠한 의미를 갖고 있는지를 고찰하고자 한다.

1. 역할놀이의 의의

Byrne(1987)이 지적하듯이, 역할놀이란 학생들을 잠시 교실 밖으로 데려가 주어진 상황에서 영어를 어떻게 유용하게 사용할 수 있는지를 보여주는 기법이다.[1] 바꿔 말해 실생활에서 전개되는 여러 상황들을 교실로 가져가 역할을 부여하고 그에 맞는 영어 표현을 해 보도록 함으로써 의사소통능력을 신장시키는 방법이다.

이를 위해 역할놀이는 학생들에게 다음 두 가지를 하는 척(pretend) 하거나 상상(imagine)하도록 하는 기법을 쓰고 있다. 첫째, 그들은 학생들이 아니라 그 밖의 누군가(someone else) 다른 사람으로 가장하도록 한다. 이를테면 학생들은 점원과 손님이 될 수 있으며, 의사와 환자, 우체국 직원과 손님이 될 수 있다. 둘째, 학생들은 교실에 있지 않고 교실 밖 어딘가(somewhere else)에 있다고 상상하도록 한다. 그들은 슈퍼마켓이나 병원 또는 우체국에 있다고 생각하도록 한다.

---

0) Donn Byrne(1987), *Techiniques for Classroom Interaction,* New York: Longman. p. 39.

이렇게 볼 때 역할놀이는 우선 학습자들에게 가상의 상황(imaginary situation)에서 가상적인 역할을 하도록 하는데 근본 취지가 있다고 할 수 있다. 그러나 가상의 상황에서 다른 사람이 아닌 자신의 역할을 하는 것도 역할놀이 범주에 속한다고 보아야 한다. 예컨대 한 학생이 학교 앞에 서 있을 때 그 곳을 지나가는 어떤 사람이 우체국으로 가는 가장 가까운 길을 물어보고 대답하는 상황이라 가정할 경우 학생은 자신의 역할만을 충실히 할 수밖에 없다.

따라서 역할놀이는 학습자가 교실 밖에서 일어날 수 있는 가상의 상황에 있다고 상상하고, 그 상황에서 다른 사람의 역할을 맡도록 하던지 또는 자기 자신의 역할을 하도록 하는 두 경우를 모두 포함한다. 이와 관련하여 Sheils(1988)는 다음과 같이 언급한다.

> Role play requires learners to project themselves into an imaginary situation where they may play themselves or where they may be required to play a character role.[1)]

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이와 동일한 견해는 Byrne(1993)에 의해서도 제시되고 있다.

> Role play, like other dramatic activities, involves an element of let's pretend', but we can offer the learners two main choices:(a) they can play themselves in an imaginary situation, (b) they can be asked to play imaginary people in an imaginary situation.[2)]

---

1) Joe Sheils(1988), *Communication in the Modern Languages Classroom,* Strasbougrg: Council for Cultral Co-operation. p. 158.
2) Donn Byrne(1993), *Teaching Oral English,* New York: Longman. pp. 117-118.

그러면 역할놀이는 영어교육에서 어떤 의미가 있는지 알아보자. Littlewood(1983)은 학습자의 의사소통능력을 신장시키는 두 유형의 활동 중에서 사회적 상호작용 활동을 대표하는 것으로 역할놀이를 제시한다.[3] 그에 의하면 역할놀이는 언어 표현의 사회적 의미를 익히게 하는 활동으로써 학습자가 접하는 사회적 상황에 적합한 언어 표현을 효과적으로 연습시키면서 궁극적으로는 영어 학습자의 의사소통능력을 배양하게 해 주는데 뜻이 있다. 역할놀이는 학습자에게 즐거움과 만족감 및 동기유발을 하게 하면서 일상 생활에서 필요로 하는 영어표현을 효과적으로 연습하는 기회를 제공해 준다.

이완기(2000)도 역할놀이를 통하여 학생들은 가상의 인물의 역할에 대하여 매우 큰 흥미를 느끼는 경향이 있기 때문에 수업 과정에서 학생들의 적극적인 참여를 유도할 수 있고, 또 그 가상적 역할의 수행을 통하여 언어의 기능에 대한 보다 명확한 이해와 실제 언어 사용 상황에 매우 근접한 사회언어학적 언어의 기능, 의미의 미묘한 차이, 어법 등을 익힐 수 있는 좋은 기회를 제공해 준다고 하고 있다.[4]

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Holden(1981)도 역할놀이가 의사소통능력을 개발할 수 있는 여러 방법 중 매우 의미 있고 손쉽게 접근할 수 있는 것으로 보고, 특히 아동들이 통제된 상황에서 아주 제한된 대본(script)이나 역할 카드(role cards)를 가지고 그룹을 나누거나 짝을 이루어 상호작용 활동을 효과적으로 할 수 있게 한다고 지적한다.

또한 김덕규(1998)는 언어 학습에서 역할놀이 활동이 제공하는 장점에 대해 다음과 같이 말한다.[5]

---

3) W. Littlewood(1983), *Communicative Language Teaching,* Cambridge: Cambridge University Press. p. 43.
4) 이완기(2000), 「초등영어교육론」, 서울: 문진미디어. p. 294.
5) 김덕규(1998), “드라마 기법과 활동을 이용한 초등영어 지도 방안”, 「초등 영어 교육」. p. 67.

첫째, 역할놀이 연습이 정확한 의사 소통을 필요로 하는 특정 상황을 제공해 준다.

둘째, 역할놀이 활동은 상황에 맞는 대화를 만들어 낼 수 있는 즉흥성과 창의적인 표현 능력을 신장시켜 준다.

마지막으로 이 과정이 인간 상호간의 의사 소통 능력을 길러 줄 수 있는 사회화 학습의 도구가 된다.

게다가 Donahue & Parsons(1982)는 역할놀이가 문화적인 이질감을 극복하는데 도움을 준다고 보고 다음과 같이 말하고 있다.[6)]

첫째, 역할놀이는 문법과 발음 등의 언어 규칙과 대화 규칙을 둘 다 가르치기 위한 장면을 제공한다.

둘째, 역할놀이는 다른 문화의 이해와 인식을 높이기 위하여 하나의 집단으로서 학생들이 활동할 상황을 제공한다.

셋째, 역할놀이는 자신의 반응과 다른 사람들의 반응간의 차이점과 유사점을 알 수 있게 한다. 이러한 연습은 학생들에게 집단 구성원간에 동질감을 갖는 상황에서 실제적인 어떤 처벌이 면제되는 조건하에서 실수를 통해 배울 수 있는 기회를 제공해 준다.

넷째, 역할놀이는 또한 새로운 방법으로 새로운 문제를 해결하는 수단을 제공한다.

다섯째, 역할놀이의 문제 해결적인 성격은 학생들로 하여금 그들이 이질적인 문화 속에서 고립되어 있다는 생각을 하지 않게 해 준다.

역할놀이는 일반적으로 학생들로 하여금 대화의 예측 불가능성을 처리할 수 있도록 훈련시키는 것이다. 역할놀이가 왜 초등학교에서 필요한가에 대해서는 Laudousse(1991)가 말하는 역할놀이의 필요성에 대한 언급에서도

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

6) M. Donahue & A. Parsons (1982) "The Use of Roleplay to Overcome Cultural Fatigue." *TESOL Quarterly* vol. 16. No. 3. p. 361.

짐작할 수 있다.[7)]

첫째, 매우 다양하고 폭넓은 경험이 역할놀이를 통해서 교실에 들어올 수 있다. 여러 가지 의사 소통 기능과 구문 및 어휘가 도입될 수 있으며 대화, 의사소통게임, 또는 인간주의 훈련과 같은 짝 또는 집단 활동의 한계를 넘어설 수 있다.

둘째, 학생들이 사회적 관계를 유지하는데는 필수적이지만 언어 교수 요목에서는 너무나 자주 무시되는 언어의 사교적 형태를 역할놀이를 통하여 사용하고 개발할 수 있다. 많은 학생들은 언어가 단지 한 사람으로부터 다른 사람에게 정보를 전달하는 데만 사용하는 것으로 생각한다. 그들은 말수가 적어져서 그 결과 때때로 불필요한 퉁명스러움을 나타내게 된다. 이러한 사회적 기능들은 매우 낮은 초기 단계에서부터 역할놀이를 통해 길러질 수 있다.

셋째, 인생에서 특별한 역할을 준비하기 위해 영어 공부를 하는 역할 놀이는 학생들에게 교실의 우호적이고 안전한 환경에서 앞으로 필요하게 될 언어를 시험삼아 사용해 보는 기회를 제공한다. 이러한 학생들에게 역할놀이는 실생활을 위한 매우 유용한 총 예행연습(dress rehearsal)이다. 역할놀이를 통해서 학생들은 적절한 어구와 표현을 습득할 뿐만 아니라, 다양한 상황에서 어떻게 상호작용을 하는지를 배울 수 있다.

넷째, 역할놀이는 가면을 사용하게 함으로써 수줍은 학생들에게도 언어 학습에 도움을 줄 수 있다. 평소 수줍어서 영어를 잘 사용하지 않는 학생들도 역할놀이를 할 때는 적극적으로 역할 수행을 할 수 있다.

다섯째, 역할놀이를 사용하는 가장 중요한 이유는 재미있기 때문이다. 학생들이 한 번 그들에게 기대되는 것을 이해하면, 그들은 철저히 그들의 상상의 바다에서 즐길 수 있게 된다.

---

7) G. P. Laudousse (1991), *Role Play,* Oxford: Oxford University Press. pp. 6-7.

여섯째, 역할놀이는 학생들의 언어의 유창성을 개발하고, 교실에서의 상호작용을 증진시키며, 동기를 유발시키는 의사소통 활동 중 하나 이다. 그것을 통해 동료 학습이 장려될 뿐만 아니라, 학습과정에서 교사와 학생의 책임을 공유하게 된다.

2. 역할놀이의 구성요소

역할놀이는 Paulston & Bruder(1976:71-72)에 나타나 있듯이, 세 가지 주요 부분으로 구성된다. 역할(role)과 상황(situation) 및 유용 표현(useful expressions)이 바로 그것이다. 역할이란 대화에 참여하는 참여자(participant), 곧 등장 인물(character)을 말한다. 학생들에게 적절한 역할이란 우선은 학생들이 일상 생활에서 쉽게 만날 수 있는 사람들, 예를 들면, 가족, 선생님, 가게 주인과 점원, 경찰관 아저씨들이다. 아울러 교과서나 다른 이야기 책, 또는 텔레비전에 나오는 등장 인물도 좋은 역할이 될 수 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

다음으로 상황이란 대화가 일어나는 장소나 수행될 과제나 행동을 기술하는 부분이라 할 수 있다. 상황은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 학습자들이 일상 생활에서 쉽게 보거나 참여할 수 있는 실제(realistic) 상황이며, 다른 하나는 학습자들의 경험과는 멀리 떨어진 상상의(fanciful) 상황이라 보면 된다. 가령 장보기, 휴일, 교통수단 이용, 길 묻기 등은 전자의 예들이며, 읽은 이야기나 교과서에서부터 얻은 상황은 후자에 속한다.

역할놀이의 또 다른 구성 요소인 유용 표현은 역할놀이 할 때 사용되는 언어적 정보를 가리킨다. 주로 문장 표현을 할 때 이용되는 어휘(vocabulary), 구(phrases), 문법 형태(grammar patterns)를 포함하지만, 언어 형식의 문법적 측면에 대한 정보를 넘어, 주어진 상황에 맞는 표현을

하도록 하는 사회언어학적 정보까지 여기에 포함시킨다.

마지막으로 수준 높은 역할놀이에서는 때로 배경 지식(background knowledge)이 필요한 경우가 있다. 역할과 상황에 대한 충분한 사전 지식이 있을 때 실생활에서 일어나는 것과 꼭 같은 대화를 할 수 있다.

3. 초등 영어 학습자와 역할놀이

우리 나라 초등학교 영어과 교육과정에서는 주로 4학년 이상에서 역할놀이를 듣기와 말하기 기능을 신장시킬 수 있는 활동으로 제시하고 있다. 즉, 쉽고 간단한 역할놀이의 내용을 이해하도록 하거나, 쉽고 간단한 역할놀이에 참여하여 적절한 말과 행동을 하도록 하고 있다.

특히 제 7 차 교육과정에서는 학생들의 일상생활과 관련된 친숙한 것을 역할놀이의 소재로 삼을 것을 권장하고 있다. 이를테면 물건사기, 길 묻기, 전화하기, 음식 주문하기 등이 적절한 소재가 될 수 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이와 같은 역할놀이를 통하여 초등학생들은 자신이 아닌 다른 사람의 입장이 되어 봄으로써 타인의 입장을 이해 할 수 있게 되고, 상대방과의 진정한 의사 소통을 위하여 영어를 사용할 수 있는 기회를 가지게 되므로 학생의 사회성, 인지적인 능력의 발달 및 의사 소통 능력의 발달에 유익하다. 그뿐 아니라, 역할놀이는 교사의 말을 단순히 따라 하는 것보다 학생들에게 창의적인 언어사용의 기회를 주고 학생의 흥미를 유발할 수 있기 때문에, 학생들로 하여금 역할놀이에 적극 참여, 몰입시키는 효과를 가진다.[8)]

아울러, 초등학생들은 역할놀이를 통하여 단지 대화에 필요한 영어만을 배우고 사용하는 것이 아니라, 실제 대화에서 의미 전달에 필요한 강세와

8) 교육부 (1998), 「초등학교 교육 과정 해설(Ⅴ)」, 서울: 서울특별시 인쇄공업협동조합. p. 157.

억양들은 물론 얼굴 표정과 몸짓 같은 비언어적 요소들도 배우고 사용하게 되므로 보다 자연스럽게 의사 소통하는 방법을 배울 수 있다.

흉내와 모방을 잘 하는 초등학교 학생들의 심리적 특성상 역할놀이는 영어 학습의 흥미와 동기를 유발하게 하고 자연스럽게 영어 표현을 익히게 해 준다는 점에서 그 어떤 활동보다 초등학교 영어 학습자들을 위한 바람직한 기법이라 할 수 있다. 역할놀이는 수줍음을 잘 타고 소극적인 학생들에게도 영어를 사용하는 기회를 꼭 같이 부여함으로써 영어에 흥미를 지속시키고 자신감을 심어 주는 교실 활동이 될 수 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅲ. 역할 놀이의 유형별 특징

지금까지 영어 교육 이론에서 논의된 역할놀이를 분류하면 크게 통제 역할놀이(controlled role play)와 자유 역할놀이(free role play)로 구분할 수 있다. 전자는 교사가 상황과 정보를 통제하거나 학습자가 이미 배운 대화나 텍스트에 기반을 두어 역할놀이를 하도록 하는 것이며, 후자는 학습자가 토론을 하거나 창의적이며 자유롭게 역할놀이를 하는 것을 말한다. 여기서는 Littlewood(1983), Doff(1996), Byrne(1993) 등 여러 학자들이 제시한 역할놀이를 이 두 가지 유형으로 나누어 각 유형의 특징을 좀 더 구체적으로 살펴보고자 한다.

1. 통제 역할놀이의 특징

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Paulston & Bruder(1976) 이후 역할놀이를 구체화시킨 학자로 Littlewood(1983)을 들 수 있다. 그는 교사의 통제 수준에 따라 역할놀이를 다음과 같이 분류하고 있다.[9)]

첫째, 단서가 되는 대화에 의해 통제되는 역할놀이(role-playing controlled through cued dialogues)이다. 이 방법에 의하면 교사는 자신이 금방 가르쳤거나 그렇지 않으면 학습자들이 사용한 언어 중에서 언어 형태를 끌어내 단서(cue)를 삼음으로써 대화를 엮어 나가는 것이다. 여기서 사용하는 단서는 사회적 상호작용을 위한 최소한의 기능적 형태만 제공해 줄 수 있으며 학습자는 각각 단서가 주어진 카드를 가지고 상대방이 무슨 말

9) W. Littlewood(1983), *op. cit.,* pp. 51-57.

을 하는지 잘 듣고 자신에게 주어진 단서로 상대방의 말을 잘 예측하여 말해야 한다. 그 구체적인 예는 다음과 같다

Learner A	Learner B
You meet B in the street.	You meet A in the street.
A: Greet B.	B: Greet A.
A: Ask where he is going.	B: Say you are going for a walk.
A: Suggest somewhere to go together.	B: Reject A's suggestion. Make a different suggestion.
A: Accept B's suggestion.	B: Express pleasure.

둘째, 단서가 되는 정보에 의해 통제가 되는 역할놀이(role-playing controlled through cues and information)이다. 이는 한 학습자에게 상세한 단서를 제공할 때 활동이 원활히 이루어지는 것을 말한다. 다른 학습자는 필요할 때만 응답할 수 있도록 정보가 주어진다. 이는 정보나 서비스 획득을 위한 활동에 주로 사용된다. 이 방법은 '단서가 되는 대화에 의해 통제되는 역할놀이'보다 창의적인 활동으로 학습자가 가장 효과적이고 적절한 언어를 스스로 찾아서 표현할 때 더 큰 의미가 있다. 이 역할놀이의 예는 다음과 같다.

Student A: You arrive at a small hotel one evening. In the foyer, you meet the manager and:
Ask if there is a room vacant.
Ask the price, including breakfast.
Say how many nights you would like to stay.

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ask where you can park your car for the night.
Say what time you would like to have breakfast.

Student B: You are the manager of a small hotel that prides itself on its friendly, homely atmosphere. You have a single and a double room vacant for tonight. The prices are $15 for the single room, $20 for the double room. Breakfast is $2 extra per person. In the street behind the hotel, There is a free car park. Guests can have tea in bed in the morning, for $1.

셋째, 상황과 목표에 의해 통제가 되는 역할놀이(role-playing controlled through situation and goals)이다. 이 방법은 단순히 의미 전달에만 교사의 통제인 단서가 주어지는 것이 아니라 의사소통을 통해 전체적인 상황과 목표를 인식하도록 하는 역할놀이 방법이다. 이 방법의 예를 들면 다음과 같다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Student A: You wish to buy a car. You are in a showroom, looking at a second-hand car that might be suitable. You decide to find out more about it, for example how old it is, who the previous owner was, how expensive it is to run and whether there is a guarantee. You can pay up to about $1500 in cash.

Student B: You are a car salesman. You see a customer looking at a car in the showroom. The car is two years old and belonged previously to the leader of a local pop group. It does about twenty miles to the

gallon. Your firm offers a three-month guarantee and can arrange hire purchase, The price you are asking for the car is $2000.

물론 Littlewood(1983)은 위에 제시한 세 가지의 통제 역할놀이를 하기 위해 다음과 같은 형태의 역할놀이가 선행한다고 보고 있다.[10)]

첫째, 암기한 대화의 재연 단계이다. 역할놀이의 가장 손쉬운 형태이며 따라서 초보 학습자들이 가장 사용하기 쉬운 방법이다. 이 단계는 거의 교사의 통제 하에 이루어지며 학생들의 즉흥성이 개입될 여지가 거의 없으므로 진정한 의미의 역할 연습이라고 하기는 어려우나 외국어를 처음 배우기 시작하는 초등학교의 단계에서는 절대적으로 필요한 것이다. 이 단계에서 학습하는 내용은 우리 실생활과 밀접하게 연결되어 반복적으로 사용되는 표현들이다. 즉 문장을 변형하지 않고 반복되어 사용할 수 있는 간단한 생활 영어를 주로 사용한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

A: Good Morning.	B: Good Morning.
A: How are you?	B: Fine, thank you. And you?
A: Fine.	B: Good bye. See you soon.
A: Good bye. Have fun!	B: Have a nice day.

둘째, 문맥 상황에 맞는 역할 연습 단계이다. 이 단계는 암기한 대화의 재연 단계에서 조금 발전된 것이다. 학습자는 교사가 의도하는 바에 따라 문맥 상황에 맞게 새로운 문장을 만들어 말하게 된다. 역시 초보 학습자에게 유용한 역할 연습 방법이다. 물음에 대한 답이나 숫자, 물건 이름 등 간단하게 교실 안에서 바꿔 쓸 수 있는 말을 주로 사용한다.

10) *Ibid.,* p. 50.

친구가 당신에게 가족 관계에 대해 물어 보는 다음과 같은 경우이다.

A: Do you have a grandmother? B: Yes, I do.
A: Do you have any sister? B: (상황에 맞게 응답)
A: Do you have any uncles? B: (상황에 맞게 응답)

통제 역할놀이에 대해 비교적 이해하기 쉬운 논리를 전개하는 사람으로 Doff(1996)를 들 수 있다. 그는 역할과 상황이 적절히 제시되어야 역할놀이가 효과적임을 암시하고 있다. 그에 의하면 역할놀이는 실생활의 상황을 교실로 끌어들이는 방법이므로, 아동들이 일상에서 접할 수 있는 익숙한 상황이나, 교재나 동화책에서의 상황을 주고, 알맞은 대답을 만들어내게 하는 것이 적절하다고 보고 있다.

> A group of students imagine they are friends planning a holiday together. They try to decide where to go and what to do.[11]

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Doff(1996)는 통제역할놀이의 유형을 다음 두 가지로 나누고 있다.

첫째는 학생들이 이미 배운 교과서의 대화와 본문에 기반을 둔 역할놀이이다. 이는 아동들로 하여금 교재 내의 대화나 본문과 비슷한 역할놀이를 만들어 보게 하는 방법으로 아동들이 좀 더 창의적인 방법으로 언어를 사용할 수 있는 기회를 준다.

둘째는 본문에 근거하여 인터뷰 형식으로 역할놀이를 하는 방법이다. 아동들이 본문을 많이 읽어서 그 언어에 익숙한 것을 전제로 해서 행해지는데, 한 아동이 본문에 나온 한 등장인물의 역할을 하면, 다른 아동들은 그

11) Adrian Doff(1996), *Teach English,* Cambridge University Press, p. 231.

에게 물을 말을 생각하고 질문을 던지며 대화를 엮어 나가는 방법이다.

Byrne(1993)은 통제 역할놀이로 문장과 의사소통기능을 연결하도록 하는 이른바 mapped dialogues 방법을 제시하고 있다.[12] 이 방법은 각 아동에게 의사 소통 기능의 단서가 되는 여러 장의 카드를 주고 아동이 사용한 문장이 어떤 의사 소통 기능에 해당하는지 연결시키는 것으로 Littlewood(1983)의 역할 카드(role cards)를 보며 대화를 엮어 가는 방법을 연상케 한다. 예를 들면 두 친구간에 다음과 같은 통제된 역할을 수행하도록 하는 것이다.

1. Invite B to go out with you 2. Suggest another possibility 3. Confirm arrangements	1. Decline 2. Accept 3. Agree

그들의 행동은 전체적으로 통제를 받으나 둘 사이에는 정보 간격이 있어서 이를 메꾸려는 시도 때문에 아동들에게 흥미를 끌 수 있는 방법이다

2. 자유 역할놀이의 특징

Littlewood(1983)이 제시한 역할놀이 유형 중 자유 역할놀이에 포함시킬 수 있는 것은 두 가지이다.[13]

첫째, 토론형 역할놀이(role-playing in the form of debate or discussion)이다. 의사전달 내용을 결정해 가는 활동으로 학습자는 공통된 정보를 가지고 있어야 한다. 상황은 실제나 가상 문제에 관한 논쟁이나 토론이다.

12) Donn Byrne(1993), *op. cit.,* p. 120.
13) W. Littlewood(1983). *op. cit,.* pp. 57-62.

둘째, 즉흥극(improvisation)이다. 이 방법은 교사가 단순히 상황의 개요를 설명하고 학습자들을 즉흥적으로 수행하도록 이끄는 방법으로 가장 창의적인 역할놀이 형태이다. 이 활동을 통해 학습자는 외국어 사용에 자신감과 유창성을 갖게 되고 상상력과 인성을 표출해 낼 수 있다.

자유 역할놀이에서는 Doff(1996)가 언급한 통제된 역할놀이와 달리 이 단계에서는 교재를 넘어선 상황을 사용하여 좀 더 자유로운 역할놀이를 하게 된다.[14] 교재의 대화나 본문에 근거하지 않은 역할놀이의 경우는 아동들 스스로 어떤 언어를 사용하여야 하고 어떻게 대화를 전개할 것이냐를 스스로 결정해야 한다. 그러므로 이러한 역할놀이 사용 시에는 조심스러운 준비가 요구된다.

특히 이때 주의할 점으로 자유 역할놀이를 위한 상황(situations for free role play)을 선택할 때에는 교재와 똑 같은 상황을 선택하지 않는 것이 좋으나, 주제들은 일반적으로 같아야 한다는 사실이다. 왜냐하면 아동들은 교재의 주제들에 대해 이미 익숙해 있기 때문에 그 주제와 관련된 언어사용을 자유롭고 용이하게 할 수 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Byrne(1993)이 제시한 자유 역할놀이의 방법으로는 학습자가 질문과 대답을 자유롭게 하며 대화를 해 나가는 open-ended dialogues 방법이 있다.[15] 이것은 그 이름이 암시하듯이 질문과 대답이 정해져 있지 않고 항상 열려진 대화가 되는 역할놀이 기법이다.

A=assistant in a bookshop
B=customer

14) Arnold Doff(1996). *op. cit.,* p.237-239.
15) Donn Byrne(1993), *op. cit.,* p.119.

A: Hello. Can I help you?

B: Well, I'm looking for a copy of ….

A: Do you know the author's name?

B: …

A: Hm. I'm pretty sure we haven't got a copy.
Would you like me to order one for you?

B: …

A: …

B: …

이러한 대화는 역할놀이를 시작하는 틀을 제공해 주지만 종종 학습자들에게 어려움을 줄 수도 있다. 손님 역할을 하는 학습자가 책의 저자와 책 제목을 선택해야 하므로 이 방법은 초등학교의 경우 중급 단계에서 간단한 역할놀이로 이용하기에 적합한 방법이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

또 다른 자유 역할놀이 범주에 포함시킬 수 있는 것으로 Byrne(1993)의 role instructions 방법이 있다.[16] 이는 아동들에게 상황을 기술하고 그들이 어떻게 상호작용 해야 하는지 말해 주는 방법이다. 예를 들면 다음과 같은 상황 속에서 대화를 나누어 보도록 하자는 것이다.

You go into the bookshop to buy a book. (Describe author and title.) Ask the bookseller if he has the book. If the book is not available, decide whether to order it.

정해진 대화가 없는 역할놀이 방법과 마찬가지로 이 방법은 지시가 단순

16) *Ibid.,* p. 120.

하고 아동들이 사용하고자 하는 언어를 자유롭게 선택할 수 있기 때문에 효과적인 방법이다.

자유 역할놀이의 또 다른 형태로 시나리오 활용 방법을 들 수 있다. 이는 사건이 일어난 순서에 대한 윤곽만을 제시해 주고 대화에 사용될 어떤 단어도 주지는 않는 방법이다. 물론 사건은 그림을 이용하여 제시해 줄 수도 있다. 시나리오는 일상 생활에서 실제 일어날 수 있는 실제적인 것이다.

A railway carriage. An elderly couple follow a porter, who is carrying their suitcases, along the corridor towards a compartment. The porter finds an empty compartment and puts their suitcases on the luggage rack, where there is one other suitcase. The couple sit down and the train leaves. They hear a loud ticking coming the small suitcase. The noise alarms them and they throw the suitcase out of the window. A man comes into the compartment and sits down. He looks towards the luggage rack for his suitcase.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이 같은 역할놀이를 할 때 학습자들은 반드시 이야기해야 할 것과 선택적으로 이야기 할 것을 구분할 수 있도록 해야 한다. 또한 시나리오는 얼마든지 수정할 수 있으며, 수준에 따라 별도로 할 수도 있다.

Ⅳ. 심화・보충 과제로서 역할놀이 활용

본 장에서는 앞에서 논한 역할놀이의 여러 형태를 교실에 도입하여 영어 시간에 활용하는 방안에 대해 생각해 보기로 한다. 본격적으로 역할놀이를 초등학교 영어 시간에 활용하는 방법을 제시하기에 앞서 현재 우리 나라 제 7 차 초등학교 영어과 교육과정의 특징부터 살피는 것이 도움이 되리라 본다. 제 7차 교육 과정은 수준별 교육 과정이라 특징 지워질 수 있다. 예를 들어 초등학교 영어 시간에도 학생 개개인의 학습 능력의 차이를 고려하여 심화 보충형 수준별 수업을 하는 것이다. 심화・보충형 수준별 교육과정은, 일정 기간 동안 기본 과정의 수업을 하다가 학습 목표를 달성하지 못하는 학생이 상당 수 생겨 다음 단계의 수업을 진행하기가 어렵다고 판단될 경우, 심화・보충 그룹으로 분리해서 수업을 하는 방법이다.

제 1 장 서론에서도 이미 지적한 바와 같이 영어과 수준별 교육과정의 운영에 있어서는 의사 소통 능력 신장을 위한 게임과 놀이, 노래와 챈트 등은 영어 학습자의 학습 수준의 정도를 달리하여 적용하기가 어려운 반면에 역할놀이는, 초등학교에서 보충 과정과 심화 과정으로 구분하여 좋은 과제로 제시할 수 있다. 물론 노래나 챈트도 역할놀이 형태로 재구성한다면 심화 보충 과제로 얼마든지 활용이 가능하다.

앞 장에서 살펴본 역할놀이의 유형을 바탕으로 필자는 본 장에서 초등학교에서 적용할 수 있는 수준별 교육 과정으로서 영어 시간에 적용 가능한 역할놀이는 어떤 것이 있고 이 중 어떤 것이 보충, 또는 심화형으로 알맞은지 검토해보고자 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

1. 보충 과제로서 역할 놀이

초등학교에서 역할놀이를 할 때는 거의 교사의 통제가 필요하다. 보충 과제로서 활용 가능한 역할놀이로는 Littlewood(1983)이 제시한 유형 중에 암기한 대화의 재연, 문맥 상황에 맞는 역할 연습 단계가 적절히 활용될 수 있다.

비록 Littlewood(1983)이 제시한 유형인 암기한 대화의 재연, 문맥 상황에 알맞은 연습 단계는 진정한 의미의 역할놀이로 분류되고 있지 않지만 초등학교 단계에서는 아동이 역할을 맡고 대사를 말하는 모든 것을 역할놀이로 보고 지도해도 무방하리라고 본다. 또한 Littlewood(1983)이 제시한 유형 중에 단서가 붙은 대화에 의해 통제되는 역할놀이(role-playing controlled through cued dialogues)도 초등학교에 활용이 가능하다. 이 방법에 의하면 교사는 자신이 금방 가르쳤거나 학습자들이 구사한 언어 중에서 적절한 표현을 끌어내 역할놀이로 활용할 수 있다. 특히 이 방법은 의사 소통 기능 항목을 적절한 언어 표현으로 사용할 수 있는 능력을 길러 준다는 점에서 초등학교는 물론 중·고등학교에서도 광범위하게 활용할 수 있는 방법이다. 또한 단서가 되는 정보에 의해 통제가 되는 역할놀이(role-playing controlled through cues and information)도 역시 보충 과제로서의 사용이 가능하다. 한 학습자에게는 상세한 단서를 주고, 다른 학습자에게는 필요할 때만 응답할 수 있도록 정보만 줌으로써 단서가 되는 대화에 의해 통제되는 역할놀이보다 발전된 단계로 활용할 수 있다.

Doff(1996)에 의하면 역할놀이는 실생활의 상황을 교실로 끌어들이는 것으로 역할과 상황이 적절히 제시되어야 효과적이다. 그러므로 그가 제시한 역할놀이의 한 유형에 꼭 속하는 것은 아니나 아동들에게 실생활의 상황만을 제공하여 역할놀이로 구성하면 보충 과제로서의 적용이 알맞을 것으로

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

본다. 이 방법은 아동들에게 익숙한 교재나 동화책의 상황을 사용하므로 보충 과제로서의 사용에 아주 적절하다.

Byrne(1993)이 제시한 유형 중 mapped dialogues의 사용은 통제 역할놀이로 전환이 가능하다. 이 방법은 아동들이 종종 어렵게 생각하는 역할놀이의 시작 부분을 준비해 주기 때문에 교재의 대화들을 중심으로 역할놀이의 시작을 통제해 준다면 사용이 가능하다.

그러나 이론적으로는 통제역할놀이로 분류되어 학습자들에게 겉으로는 보충과제로 용이하게 적용될 수 있을 것으로 보이는 것도 영어를 외국어로 배우는 우리 나라 초등학교에서는 보충과제로 적용이 불가능 한 것도 많다는 점이 지적되어야 한다.

2. 심화 과제로서 역할놀이

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Littlewood(1983)이 제시한 유형 중에 상황과 목표에 의해 통제가 되는 역할놀이 (role-playing controlled through situation and goals)는 아동들에게 일정한 상황을 제시하고 목표하는 바를 제시하여 대화의 방향을 제시하면 심화 과제로서 충분히 사용이 가능하다. 그러나 그가 제시한 것 중에 토론형 역할놀이와 즉흥극의 도입은 우리 나라 초등학교 아동들의 수준을 고려할 때는 알맞지 않다고 본다. 자신의 생각을 모국어인 한국어로 표현하고 토론하기도 힘이 든데 영어를 사용한 토론은 무리이며 즉흥극 역시 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 단계에 이르러야 가능한 것으로 여겨진다.

Doff(1996)의 역할놀이 유형 중에는 교재의 본문이나 대화에 근거한 역할놀이 유형이 있는데 이는 교재의 본문을 근거로 하여 역할놀이를 만들어 가므로 아동들이 배운 어휘를 조금만 더 활용하면 적용이 가능할 것으로

보인다. 아울러 본문에 근거한 역할놀이 유형 역시 한 아동이 본문에 나오는 등장인물의 역할을 하면, 다른 아동들은 그들 모두에게 익숙한 내용을 가지고 그에게 물을 말을 생각하고 질문함으로써 생각을 많이 할 수 있고 다양한 어휘들을 머리 속에 그려보게 되어 창의적이라 할 수 있다. 자유 역할놀이를 위한 상황을 주는 단계 역시 약간의 변형을 하여 교재와 똑 같지는 않으나 비슷한 상황을 설정하고 주제를 같게 한다면 이용이 가능하다. 즉 아동들에게 여러 개의 화제를 제시해 주고, 아동들로 하여금 몇 개의 단어를 고르게 한 다음 이 주제들에서 역할놀이에 알맞은 상황을 끌어내어 대화를 하도록 시도할 수 있다.

Byrne(1993)이 제시한 유형 중에 open-ended dialogues는 두 아동 사이에 질문과 대답을 자유롭게 하도록 허용한다는 점에서 아동들에게 창의성을 심어주고 흥미를 유발 할 수 있어 좋은 방법이다. role instructions 방법 역시 사용이 가능한데 이는 아동들에게 상황을 주고 그들이 어떻게 행동해야 하는지 말해 줄 뿐만 아니라 사용 가능한 문장을 제시해 주고 언어를 쉽게 선택할 수 있기 때문에 효과적인 방법이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

그러나 이론적으로는 자유 역할놀이로 분류되는 대부분의 역할놀이들이 우리 나라 초등학교에서는 심화과제로 활용이 될 수 없는 경우가 대부분을 차지하고 있다. 그러한 역할놀이는 영어로 모국어나 적어도 제 2 언어로 사용하는 화자들에게 적용 가능하기 때문이다.

필자는 위에서 초등학교에서 심화 보충 과제로 적용 가능한 여러 가지 역할놀이의 유형을 제시해 보았는데 때로는 교사의 영어에 대한 지나친 태도가 아동들을 수준 이상으로 모는 경우가 종종 있음을 보게 된다.

초등학교 영어 교육은 의사소통능력을 집중적으로 기르는데 중점을 두기보다는, 영어를 좋아하고 영어에 관심을 가지게 하는데 그 목적이 있으므로 역할놀이의 방법 선택에 있어서도 교사들은 과욕을 너무 부리지 말고 학생의 수준을 고려하여 적절하게 조정하는 노력이 필요하다.

Ⅴ. 심화·보충 과제로서 역할놀이 지도 방안

여기서는 앞에서 검토한 역할놀이 이론과 특징 및 심화 보충 과제로서 역할놀이 활용에 대한 논의를 바탕으로 필자가 초등학생을 대상으로 직접 실시한 역할놀이 지도 방안과 그 실제를 밝히고자 한다.

1. 역할놀이 지도 계획 및 방법

1) 연구의 대상 및 기간

본 연구는 필자가 근무하고 있는 서귀포 시내 J 초등학교 5학년 학생 36명을 대상으로 하여 2001년 4월 1일부터 2002년 2월 20일까지 행한 영어 역할놀이 지도에 따른 자료 개발 방안과 실제에 대한 분석 결과이다.

제주대학교 중앙도서관

2) 아동의 실태

먼저 아동의 영어에 대한 흥미도 설문 조사 결과는 다음과 같다.

<표 1> 영어에 대한 흥미도 (단위: %)

설 문 내 용	응 답 내 용	응 답 분 포
영어 공부에 대한 흥미	① 아주 재미있다.	35
	② 재미있다.	30
	③ 그저 그렇다.	30
	④ 재미없다.	5

설 문 내 용	응 답 내 용	응 답 분 포
흥미 있어하는 학습 과정	① 노래	16
	② 챈트	10
	③ 게임놀이	48
	④ 비디오 시청	12
	⑤ 역할놀이	14
길을 가다가 외국인을 만났을 때의 태도	① 내가 먼저 다가가서 말을 걸겠다.	14
	② 외국인이 먼저 말을 걸면 대답하겠다.	47
	③ 빨리 그 곳을 피하겠다.	39

< 표 2> 역할놀이 수업 경험 및 흥미도 (단위: %)

설 문 내 용	응 답 내 용	응 답 분 포
역할놀이에 대한 흥미도	① 아주 재미있고 또 하고 싶다.	16
	② 재미는 있지만 조금 쑥스러웠다.	24
	③ 흥미는 있지만 힘들었다.	28
	④ 그저 그렇다.	20
	⑤ 재미없고 하기 싫다.	12
좋았던 점	① 연기를 하니까 나도 연기자가 된 느낌이 들었다.	36
	② 영어에 대한 자신감을 가질 수 있었다.	25
	③ 친구들과 어울려서 연기해 보는 게 재미있었다.	39

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

설 문 내 용	응 답 내 용	응 답 분 포
힘들었던 점	① 실수할까봐 두려웠다. ② 발음에 대한 자신이 없어 걱정되었다. ③ 대사를 외는 게 힘이 들었다. ④ 연기하는 게 부끄럽고 싫었다. ⑤ 대사의 의미를 잘 모르면서 하는게 힘이 들었다.	51 31 9 7 2

3) 연간 지도 계획

역할놀이 지도를 위해 단원별로 심화·보충 과제로 설정한 연간 지도 계획은 다음과 같다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

<표 3> 역할놀이 활동 연간 지도계획

단원	의사 소통 기능	유용 표현	역할 놀이 방법	
			보 충	심 화
3. Will you help me, please?	· 요청: 도움 요청 · 개인의 생각: 원하는 것	· Will you help me, please? -Sure. How can I help you? · What do you want? - I'd like a sandwich.	암기한 대화 재연 (노래를 이용한 지도)	비슷한 dialogue 만들기, 역할놀이 대본

단원	의사 소통 기능	유용 표현	역할 놀이 방법	
			보 충	심 화
4. It's under your desk.	· 정보 교환 -사실 확인(위치) -사실 묘사	· Where's my umbrella? -It's in the umbrella stand. · There's a crayon under the chair.	상황이 제공된 역할놀이 (동화 이용지도)	역할놀이 대본 (동화활용)
5. Let's meet at eight.	· 요청: 제안 · 친교 활동: 약속	· Let's go see "— ." · When can we go? -How about tomorrow afternoon? · Where do we meet? -In front of the theater.	문맥 상황에 맞는 역할놀이 (그림을 이용한 지도)	역할놀이 대본 (동화 활용)
6.How much is it?	· 정보 교환 -미래의 사실 -사실 확인 (물건 사기)	· May I help you? -Yes, please. · How much is it? -It's 3 dollars.	상황이 제공된 역할놀이 (그림이용 지도)	본문에 근거한 인터뷰 activity (동화 활용)
7.What a great skate-board!	· 일상 대화: 감탄 · 요청: 허락 구하기	· What a great skateboard! · Can I ride it? - Sure. Go ahead.	암기한 대화의 재연 (동화이용 지도)	open-ended dialogues (비디오 활용)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

단원	의사 소통 기능	유용 표현	역할 놀이 방법	
			보 충	심 화
8.Don't take off your shoes.	· 지시와 명령: 금지 · 문제 해결 -말 전하기 -되물어 확인하기	· Don't take off your shoes. - What? You mean I can wear shoes? · Teachers say, " Don't run in the classroom."	mapped dialogues 이용 지도 (동화 이용지도)	자유역할 놀이 상황 (주제 단어 이용)
9. I want to be a singer.	· 정보 교환: 사실확인 (직업) · 개인의 생각: 장래 희망	· What does your father do? - He's a teacher. · What do you want to be? - I want to be a doctor.	상황이 제공된 역할놀이 (사진을 이용한 지도)	본문에 근거한 인터뷰 activity, 역할놀이 대본
10. Su-ji's school picnic.	· 개인의 느낌: 정서적인 느낌 · 정보 교환: 사실 묘사	· Su-ji is very excited this morning. · There are still pretty flowers in the park.	문맥상황에 맞는 지도 (동화 이용 지도)	비디오, 역할놀이 대본
11. You should follow the rules.	· 일상 대화: 물건 건네주기 · 지시와 명령	· Here are the gloves and a bag. · You should use the crosswalk.	암기한 대화의 재연 (그림 이용 지도)	자유 역할놀이 상황 (주제 단어 이용)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

단원	의사 소통 기능	유용 표현	역할 놀이 방법	
			보충	심화
12. Next Friday is my birthday.	· 친교 활동: 초대 · 개인의 생각	· Can you come to my birthday party? · I think Lucy likes chocolate.	상황이 제공된 놀이(동화를 이용한 지도)	상황과 역할 제공
13. May I speak to Betty?	· 일상 대화: 전화 · 요청: 허락 구하기	· Hello, May I speak to Betty? -This is she./ Hold on, please. /She is not in. · Can I come to your house right now?	상황이 제공된 놀이(동화를 이용한 지도)	비슷한 dialogue 만들기, 역할놀이 대본
14. Where's the teachers'room?	· 문제 해결: 길 안내 · 일상 대화: 감사하기	· Where's the teachers' room? -It's on the second floor./ Sorry, I have no idea. · It's very kind of you.	mapped dialogues	비디오, 역할놀이 대본
15. I feel weak.	· 개인의 느낌: 감각적인 느낌 · 친교 활동: 병문안과 감사하기	· How do you feel today? -I'm still sick and I feel weak. · Take care of yourself. -Thanks for calling. -Thanks for coming by.	문맥 상황에 맞는 지도(게임을 이용한 지도)	자유역할 놀이 상황 (주제 단어 이용)
16. What do you do on week-ends?	· 정보 교환: 습관 · 개인의 느낌: 좋고 싫음	· What do you do on weekends? -I go hiking with my family. · I hate washing dishes but I like cooking.	상황이 제공된 역할놀이 (동화이용 지도)	본문에 근거한 인터뷰 activity, 역할놀이 대본

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

4) 자료의 개발

(1) 유용 표현에 따른 동화 자료의 개발

각 단원마다 유용 표현이 활용되는 상황을 생활 장면을 중심으로 재구성하여 동화로 만들었다. 아동들의 흥미를 유발하기 위하여 이 동화 자료를 원어민의 음성으로 녹음하고 애니메이션으로 만들어 CD 자료로 개발하였다. 이는 보충 단계의 어린이들에게는 듣기 능력에 도움을 주고, 심화 단계의 어린이에게는 역할놀이의 사전 단계로서 주요 표현을 익힐 수 있을 뿐만 아니라, 이를 활용하여 스스로 역할놀이 대본을 제작할 수 있게 하기 위해서였다.

< 표 4 > 동화 대본의 예

단원	Lesson 3. It's under the table.	상황	아침에 엄마가 부엌에서 요리를 하는데 식구 모두 물건을 찾지 못해 엄마에게 자꾸 묻는다.	등장인물	엄마, 아빠, 민지, 호진

Mom was washing the dishes in the kitchen.
Ho-jin couldn't find his schoolbag.
Ho-jin: Mom. I can't find my schoolbag. Where is it?
Mom: It's under your desk.
Ho-jin: Thank you. Mom
(Look out the window) It's raining outside.
Where's my umbrella?
Mom: I don't know. Oh, it's over there.
Ho-jin: That's not mine. Mine is blue.
Mom: Isn't it in the umbrella stand?
Ho-jin: Right. Thanks, Mom. Bye.

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Dad also couldn't find his socks and umbrella.
Dad: Honey. I can't find my socks. Where are they?
Mom: Aren't they on the bed?
Dad: Those are not mine. Mine are grey.
Mom: Aren't they in the drawer?
Dad: Right. Thanks. Where's my umbrella?
Mom: I don't know. Oh, it's over there.
Dad: Thanks. Bye-bye.

Ho-jin's younger sister, Min-ji, also couldn't find her toys.
Min-ji: I can't find my toys. Where is it?
Mom: Isn't it on the chair?
Min-ji: No, it isn't.
Mom: Isn't it under the piano?
Min-ji: No, it isn't.
Mom: Isn't it in the toy box?
Min-ji: Yes, it is. Thank you, Mom.
Mim: You're welcome.

It was really a hard time for Mom.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(2) 역할놀이 상황으로 재구성

동화 CD를 활용하여 생활 장면의 영어 듣기를 익힌 후 이를 역할놀이 장면으로 재구성하여 역할놀이를 하도록 하였다. 재구성의 상황 설정은 동화와 마찬가지로 생활 장면의 내용으로 작성하였다. 역할놀이 역시 원어민의 대본 녹음, 애니메이션을 이용한 역할 내용을 파악할 수 있도록 CD로 제작하였다. 아동들이 대본을 연습 한 후 역할놀이를 하도록 하고 그 후에는 발음, 감정 표현 등을 들으면서 CD와 비교해 볼 수 있도록 하였다.

<표 5 > 역할놀이 대본의 예

단원	Lesson 13. May I speak to Betty?	상황	정민이가 생일에 친구를 초대하기 위해 친구네 집에 전화를 한다.	등장인물	지영 엄마, 지영 정민, 민호

정민이가 저녁 생일 파티에 친구들을 초대하기 위해 전화를 하고 있다.

Ji-young's mom: Hello.
Jeong-min: Hello. This is Jeong-min. Is Ji-young there?
Ji-young's mom: Hold on, please.
Ji-young: This is Ji-young speaking.
Jeong-min: Hi, Ji-young. This is Jeong-min.
I'm going to have a birthday party this evening.
Can you come?
Ji-young: Thanks for inviting me.
What time?
Jeong-min: 6 P.M.
Ji-young: O.K. See you then.
(전화를 끊고 나서 지영이는 민호에게 전화를 건다.)
Min-ho: Hello.
Ji-young: Hello. This is Ji-young. Is Min-ho there?
Min-ho: Speaking.
Ji-young: Hi, Min-ho. Are you going to Jeong-min's birthday party?
Min-ho: Sure. How about you?
Ji-young: Me, too. Let's go together.
Min-ho: Good. See you later.
Ji-young: Bye.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2. 역할놀이 지도의 실제

1) 보충 과제로서 역할놀이 지도

역할놀이를 지도하는데 있어서는 학습자의 즉흥성과 창의성이 발휘될 수 있는 언어 학습의 적절한 틀이 제공되어야 한다. 이 틀은 너무 통제되어서는 학생들의 창의성이 발휘될 수 없고, 또 너무 느슨한 경우에는 초보 학습자들이 방향을 잡지 못하고 어디서 어떻게 시작해야 할 지 엄두를 낼 수 없게 된다. 따라서 보충과제로서의 역할놀이 교실 활동에서는 교사의 통제가 많은 형태의 것이 알맞다고 볼 수 있다.

(1) 암기한 대화의 재연

이 방법은 보충과제로 제시할 수 있는 역할놀이의 가장 기본적인 형태로서 초보 학습자들에게는 매우 쉬운 방법이다. 주로 이 단계는 노래를 이용하여 지도하였다. 역할놀이로 지도하기 위하여 노래는 문답창으로 되어 있는 것을 가지고 사용하였다.

노래를 이용하는 방법은 단어나 문장이 반복되는 형식을 취하기 때문에 어휘를 습득하는데 용이하다. 노래를 부르면서 자연스럽게 역할놀이에 필요한 문장을 익히고 노래에 맞는 율동을 하면서 자연스럽게 대사를 익힐 수 있다. 극화된 노래나 문답식 노래는 그 자체에 해야 할 역할이 할당되어 있어서 역할놀이의 활동으로서 수업에 활용하기에 매우 적절하다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

▣ 암기한 대화의 재연의 예 (노래를 이용한 지도)

단원: Lesson 3. Will you help me, please?

▶ 지도 방법

① 노래를 두 세 차례 듣고 가사를 익힌다.

② 노래의 가사에 맞는 몸짓을 한다. 자연스럽게 친구에게 도움을 요청하는 표현을 한다.

③ 노래를 반복해서 부르면서 표현을 숙달시킨다.

④ 그룹을 두 파트로 나누어 각자의 역할을 해 보도록 한다.

⑤ 대사를 완전히 익히고 나면 노래를 부르며 역할놀이를 한다.

(2) 문맥 상황에 맞는 역할 연습

이 단계는 전술한 암기한 대화의 재연 단계에서 조금 발전된 것으로 교사가 의도하는 바에 따라 문맥 상황에 맞게 새로운 문장을 만들어 말하는 방법이다. 질문에 대한 대답을 간단하게 바꿔서 역할놀이를 해 보는 것이다.

이때 그림이나 사진을 이용하여 지도하는 것이 교실에서 아주 흔하게 사용될 수 있는 방법이다. 학생들이 아침 활동 시간을 이용하여 교사가 설명한 상황을 간단하게 그림으로 그려서 이용하거나 더 쉽게는 교과서의 그림을 이용할 수 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

▣ 문맥 상황에 맞는 역할 연습 (그림을 이용한 지도)

단원: Lesson 5. Let's meet at eight.

▶ 지도 방법

① 상황이 묘사된 그림을 교사는 제시하고 나오는 인물과 배경, 일어나는 사건에 대해 묻고 대답한다.

② 위 상황의 그림에서 사용될 수 있는 말이 무엇인지 추측하게 한다. (그림은 제안에 대한 대답이 되는 그림)

③ 한 학습자가 제안하는 말을 하면, 다른 학습자는 그에 알맞

은 그림을 찾아내면서 대답을 한다.

④ 두 학습자가 역할을 바꾸어 해 본다.

(3) 상황이 제공된 역할놀이

상황이 제공된 역할놀이는 실생활의 상황을 교실로 끌어들일 수 있는 좋은 방법이라 할 수 있다. 특히 초등학생들에게 익숙한 영역인 동화를 이용하면 어린이들의 흥미를 유발할 수 있다. 그러므로 교사는 아동들에게 익숙한 상황이나, 교재나 동화책에서의 상황을 선정하는 것이 중요하다 하겠다.

▣ 지도의 예 (동화를 이용한 지도)

단원: Lesson 4. It's under your desk.

▶ 지도 방법

① 개발된 동화 자료를 T.V로 보여 주며 내용을 알아본다.

☞ 아침에 엄마가 요리를 하는데 온 식구들이 물건을 찾지 못해 엄마에게 자꾸 물건이 어디 있는지 묻는다.

② 동화에 사용된 새로운 단어를 카드를 사용하여 익힌다.

③ 그룹별로 동화에 등장했던 인물 중 한 사람씩의 배역을 나누어 맡는다.

☞ 엄마, 아빠, 호진, 민지

④ 자신이 맡은 역할을 생각하며 연습한다.

⑤ 친구들 앞에서 발표해 본다.

(4) mapped dialogues 이용 지도

mapped dialogues 방법은 각 아동에게 의사 소통 기능의 단서가 되는

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

여러 장의 카드를 주고 아동이 사용한 문장이 어떤 의사 소통 기능에 해당하는지 연결시키는 것으로 아동들 사이에는 정보 간격이 있어서 이를 메꾸려는 시도 때문에 아동들이 흥미롭게 참여하는 방법이다.

▣ 지도의 예 (역할 카드를 이용한 지도)

단원: Lesson 14. Where's the teacher's room?

① 세 명의 아동에게 다음과 같은 내용의 역할 카드를 나누어 준다.

A: Foreigner B: Minji C: Police

A	1. Introduce oneself. Ask his help. 2. Ask Where's Manjang cave. 3. Agree. 4. Ask how to go to Manjang cave. 5. Say thank you.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

B	1. Introduce oneself. Agree. 2. No idea. Suggest another possibility 3. Come with him to the police office.

C	1. No idea 2. Take out the map. 3. Tell him how to get Manjang cave.

② 카드에 주어진 단서를 가지고 상대를 찾아 대화를 나눈다.

2) 심화 과제로서 역할놀이 지도

역할놀이를 심화 과제로 제시하는 목적은 보충 과제로 제시할 때보다 교사의 통제를 점차 벗어나 학습자들이 보다 자유롭고 창의적으로 대화를 나눌 수 있도록 하기 위한 것이다. 여기서는 필자가 초등학교 학습자들에게 실제 지도한 심화 과제로서 역할놀이 활동을 보이기로 하겠다.

(1) 비슷한 대화 만들기를 이용한 역할 놀이 지도

비슷한 대화 만들기를 이용한 역할 놀이 지도는 어린이들이 익힌 주요 표현을 가지고 어린이들끼리 상황을 설정하여 역할놀이를 만들어 보는 활동이다. 간단한 상황을 만들고 익힌 내용에서 약간의 어휘 변화만을 주기 때문에 쉽게 이용할 수 있는 활동이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

▣ 지도의 예

단원: Lesson 3. Will you help me, please?

① 개발된 동화 자료를 이용하여 도움을 요청할 때 쓰이는 표현을 익힌다.

② 그룹별로 모여 상황을 설정하고 어떤 단어를 사용하여 대화를 나눌 것인지 의논한다.

③ 결정한 상황에서 자신이 할 수 있는 역할을 선택하여 배역을 나눈다.

④ 자신의 역할에 알맞은 말과 행동을 생각하며 동화 자료와 비슷한 대화로 진행되는 역할놀이 대본을 작성한다.

⑤ 제자리에서 그룹별로 작성된 대본을 보며 자연스럽게 역할놀이를 한다.

⑥ 간단한 행동을 넣으며 자연스럽게 움직이며 역할놀이를 한다.

⑦ 친구들 앞에서 발표해 본다.

(2) 인터뷰 기법을 이용한 역할놀이 지도

인터뷰 기법을 이용한 역할놀이 지도는 아동들로 하여금 본문을 많이 읽게 하여 모든 아동들이 그 언어에 익숙해졌을 때 사용하는 것이 좋다. 한 아동이 본문에 나오는 한 어린이의 역할을 맡았다고 생각하고 그 어린이를 앞으로 나오게 하면 , 나머지 아동들은 본문의 내용을 생각하며 그 아동에게 여러 가지 질문을 하도록 하는 방법이다.

▣ 지도의 예

단원: Lesson 6. How much is it?

① 아동들로 하여금 본문의 내용을 익히도록 한다.

② 한 아동을 앞으로 나오도록 하고, 다른 아동들은 무엇을 질문할 것인지 생각하게 한다. (이 아동은 오늘 문구점에서 많은 학용품을 사왔다.)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

③ 궁금한 사항을 질문하도록 한다.

A: Hi, Ho-jin. You have a new notebook. When did you buy?

Ho-jin : Today.

B: How much is it?

Ho-jin: It's 3 dollars.

C: Good. Then how much is your pencil?

Ho-jin: It's 2 dollars.

④ 이번에는 다른 아동을 앞으로 나오게 하여 다른 역할을 맡게 한다. (점원)

Clerk: Hello. May I help you?

A: Yes, please. I want to buy a gift.

Clerk: Girl or Boy?

A: Boy.

Clerk: How about this ball?

A: Good. How much is it?

Clerk: It's 5 dollars.

A: Here you are.

Clerk: Here's your change.

A: Thank you.

Clerk: Bye.

A 의 질문이 끝나면 다른 어린이가 손님이 되어 질문을 한다.

(3) open-ended dialogues 이용 지도

open-ended dialogues를 이용한다는 것은 역할놀이 대본의 시작은 교사가 해 주고 그 다음의 대화 전개는 아동 스스로 해 나가는 것으로 창의성을 줄 수 있다는 장점이 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

▣ 지도의 예 (동화를 이용한 지도)

단원: Lesson 7. What a great skateboard!

① 다음과 같이 시작되는 대본을 칠판에 제시한다.

A: What a nice bike! Whose bike is this?

B: It's mine.

A:

B: ….

A: ….

B: ….

A: Can I ride?

C: Sure. Go ahead.

A:…..

C: ….

A: ….

② 서로 상대방의 이야기를 잘 듣고 알맞은 대답을 하면서 대화를 진행시킨다.

(4) 자유 역할놀이 상황주기 (주제 단어를 이용)

자유 역할놀이를 위한 상황(situations for free role play)을 주는 지도는 주제를 몇 가지 제시함으로써 아동들에게 상황을 설정하는 것을 용이하게 할 수 있고, 주제에서 벗어나지 않게 할 수 있어서 효과적이다.

▣ 지도의 예

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

단원: Lesson 11. You should follow the rules.

① 칠판에 여러 개의 주제 단어를 제시한다. 단어를 제시할 때는 아동들에게 익숙한 것으로 제시한다.

rules	road	throw	trash
crosswalk	sidewalk	picnic	police

② 주제 단어를 보고 서로 알맞은 상황이 되는 단어를 생각해 보게 한다.

③ 서로 연결되는 세 개의 단어를 고르도록 한다.

예) crosswalk, rule, road

④ 선택한 단어에 맞는 상황을 적어서 발표해 보게 한다.

situation: 학교가 파하고 집으로 갈 때 횡단보도를 이용하지 않고 길을 건너니까 길을 가던 아주머니가 횡단보도를 이용해야 한다고 주의를 주고 있고, 그 어린이는 그 말에 동의하고 있다.

⑤ 단어와 상황이 맞으면 대본을 쓰도록 하고 연습하도록 한다.

(5) 역할놀이 대본 활용을 이용한 지도

역할놀이 대본을 이용한 지도는 필자가 가장 많이 적용해 본 방법이다. 이 방법은 상황이나 대사가 교사에 의해 모두 준비되었기 때문에 보충형이 알맞을 것이라 생각할 수 있지만 필자가 적용하기는 이 대본을 가지고 하나의 극으로 꾸며 볼 수 있도록 하였다. 다른 적용 방법과는 달리 일상 생활 장면에서 벌어지는 일을 가지고 각 단원의 주요 표현을 사용하면서도 전에 배운 단원에 대해 복습하는 차원도 될 수 있게 다양한 어휘의 활용을 생각하며 대본을 작성하고 활용하였다.

특히 이 방법의 적용에 있어서는 동화로 개발된 CD를 가지고 표현을 충분히 익히도록 한 다음 역할놀이 대본을 활용하도록 하였다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

▣ 지도의 예

단원: Lesson 13. May I speak to Betty?

① 개발된 동화 자료를 T.V로 보여 주며 내용에 대하여 이야기를 주고 받는다.

② 동화에 사용된 새로운 단어를 카드를 사용하여 익힌다.

③ 역할놀이 대본을 나누어주고 대본의 내용을 교사와 함께 한 줄씩 따라 익힌다.

④ 그룹별로 자신에게 알맞은 역할을 생각하여 정하도록 한다.

⑤ 대사를 익히기 위해 배역별로 모인 다음 대본 연습을 한다. 이때 교사는 정확성보다는 자연스러운 의사소통상황을 연출할 수 있도록 순회하며 돕는다.

⑥ 자신의 역할 대본을 익히면 제자리로 돌아와 그룹끼리 연습을 한다.

⑦ 간단한 행동을 넣으며 자연스럽게 움직이며 역할놀이를 한다.

⑧ 친구들 앞에서 발표해 본다.

⑨ 실연 소감을 발표하고, 다른 어린이의 연기를 보고 평가하는 기회를 갖는다.

(6) 상황과 역할이 제시된 역할놀이

앞에서 제시한 여러 가지 단계의 역할놀이 단계가 더욱 발전되면 아동들은 교사가 제시한 상황과 역할만을 가지고 스스로 역할놀이를 꾸며 볼 수 있다. 이는 보다 창의적인 단계라고 할 수 있는데 그룹별로 상황과 역할에 대한 의논을 거쳐 대본을 작성하고 역할놀이를 꾸며 보는 활동이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

▣ 지도의 예

단원: Lesson 12. Next Friday is my birthday.

① 교사는 다음과 같은 역할과 상황을 아동에게 제시해 준다.

▶ Situation

Ted가 생일을 맞이하여 주말에 친구들을 집으로 초대하고 있다.

초대에 응할 수 있는 친구도 있고 초대에 응할 수 없는 친구도 있다.

초대에 응할 수 있는 친구는 선물로 무엇이 좋은지 친구와 의논한다.

▶ 역할

Ted : 금주 토요일이 자신의 생일이라서 보라, 민수, 수지, 호진이를 생일에 자신의 집으로 초대한다.

보라: 생일 파티에 갈 수 있다. 수지에게 선물로 무엇이 좋은지 의논한다.

민수: 생일에 가고 싶지만 토요일에 할머니 댁에 가기로 되어 있어서 초대에 응할 수 없다.

수지: 생일에 가고 싶지만 엄마가 편찮으셔서 초대에 응할 수 없다. 그러나 보라에게 Ted가 야구공을 갖고 싶어한다는 정보를 준다.

호진: 생일 파티에 갈 수 있다. 생일 선물로 무엇이 좋은지 민수에게 묻는다.

② 그룹별로 모여 역할놀이에 사용할 대사에 대해 의논을 한다.

③ 의논이 끝나면 배역을 정하고 역할놀이 연습을 하도록 한다.

④ 친구들 앞에서 발표해 본다. 교사는 아동에게 같은 상황과 역할을 주었는데 각 그룹에 따라 대본이 달라질 수 있음을 잘 살피도록 지도한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3) 역할놀이 교수·학습 모형의 개발

필자는 초등학교에서 의사 소통 능력 신장을 위한 역할놀이 수업 모형을 고안하고 각 단계에 따른 지도 방법을 제시해 보고자 한다.

초등학생을 위한 역할놀이 수업 모형이 따로 설정되어야 하는 이유는 초등학생을 대상으로 하는 영어 수업에서는 학습자의 흥미 유지가 필수적이기 때문이다. 다시 말해 학습자의 흥미를 지속시킬 수 있는 변화 있는 역할놀이 수업 모형과 같은 역동적인 수업 모형이 필요하기 때문이다.

< 표 6 > 역할놀이 교수·학습 모형

학 습 단 계	학 습 과 정	아 동 활 동	지도 방법 및 자료
도 입	· 인 사 · 학습 동기 유발 · 학습 활동 안내	· 마음 열기 · 전시 학습 상기 · 학습 문제 알기	· 인사 노래 · 삽화
전 개	· 역할놀이 상황 제시 -다양한 역할놀이지 도법에 따라 · 역할놀이 연습하기	· 장면이나 줄거리 알기 (역할놀이 대본 구성하기) · 새로운 단어 익히기 · 배역 정하기 · 기본 대화 익히기 · 전체→조→짝으로 연습하기 · 역할극 발표하기	· 단어 카드 · CD-Rom · 전문가 학습 →모둠별, 배역별 연습
정 리	· 소감 발표 · 평가	· 소감 발표 · 잘한 점 찾아 칭찬하기 · 차시 예고	· 평가지

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

위의 영어과 역할놀이 수업 모형에서 각 단계별로 지도 내용을 제시하면 다음과 같다.

(1) 1 단계

① Warm-up

② 전시 학습 복습

③ 학습 목표 설정, 확인

(2) 2 단계

① 배역과 역할 놀이 상황 설정

아동의 상황(참여자가 누구이며, 그들간의 관계는 어떠하며, 어떤 조

건 하에 어떤 일이 일어나고 있나 등)에 대한 정확한 인식과 이해를 잘 돕도록 하는 활동이다.

② 학생들이 상황을 잘 이해하고 있는지 확인

질문이나 상황 그림을 차례대로 배열한다거나 주제 단어에 맞게 상황을 설정해 가는지 등을 확인한다.

③ 배역을 정하고, 배운 표현을 바탕으로 대화문(혹은 구두 표현)을 작성한다.

④ 각 배역별로 모여 대사와 행동 연습

⑤ 모둠별로 모여 전체 역할놀이 연습

(3) 3 단계

아동들의 발표를 보고 소감을 발표케 하고 강화를 통하여 자신감을 불어넣어 준다.

위의 단계를 활용한 역할놀이 중심 영어과 교수·학습 지도안은 다음과 같다.

<표 7 > 역할놀이 교수·학습 지도안 - 보충형-

Unit	13. May I speak to Betty?	Page	102~109
Ob-jec-tives	The students will listen to and understand about the story. "May I speak to Betty?" The students will be able to do the role-play about " May I speak to Betty?"	Class-room	The 5th grade classroom
Con-tents	· May I speak to Betty? This is she/he. Speaking. Hello, this is Nami.		

Pro-ce-dure	Con-tents	Teaching · Learning Activities		T (m)	Aids & points
		Teacher	Students		
Warm-up	Greet-ing	◉ Saying hello -Good morning, everyone! - How are you? - I'm fine, too. Thank you. Let's sing the "Hi, how are you" song - How is the weather? -Let's "What's the weather like?" chant together.	▶Chant " Is Peter there? - Good morning, Mrs. Ko. - I'm fine. And you? ▶Students sing the "Hi, how are you?" song with motion. ▶ Look & say -Chant together.	3	Cas-sette
	Moti-vation	◉ Review *Call one student and talk -Is Su-mi there? -Are you free now?	▶Answer the phone. -Speaking. -Yes, I am. .		Tele-phone
Presen-tation	Confir-mation of learning objec-tive	◉ Suggest today's aims -Let me introduce today's aims and order of this lesson	▶ Listen & understand		
		The students will listen to and understand about the story " Is Peter there? " The students will be able to do the role-play about " Is Peter there?"		2	TV Com-puter PPT

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Pro-ce-dure	Con-tents	Teaching · Learning Activities		T (m)	Aids & points
		Teacher	Students		
		◉ Introduce lesson procedure			
		1) Storytelling 2) Learn the new words 3) Role-play			Explain lesson procedure com-pletely
Pro-duction	Activ-ity 1	◉ Storytelling * Show the pictures & ask about the story.	▶Watch TV and answer the question.	5	
	Activ-ity 2	◉ Learn the new words - Now, look at the card & listen to me. *New words about the role-play	▶ Listen & repeat.		picture cards
	Activ-ity 3	◉ Role-play - Let's do the role- play. - Suggest the situation. * Practice with their group. * Present the role-play to the class.	▶ Discuss and write about the role-play. ▶ Practice the role-play. ▶ 1 or 2 group, present their role-play.	20	
	Comprehe nsion check	◉ Check up * Pair work - May I speak to Betty? -Can you come to my house?	▶Telephoning -Speaking *Answer the phone.	5	Tele-phone
Ar-range-ment	Round-up	◉ Suggest the next class	▶ Listen & remember		

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Pro-ce-dure	Con-tents	Teaching · Learning Activities		T (m)	Aids & points
		Teacher	Students		
		- Next class, we will study lesson 14 "Where's the teacher's room?" Listen to the tape 2 times and study new words. ◉ Good-bye - Time is up. I hope you have a good time today. - Let's close this class with " See you later alligator " song. - Have a nice day.	▶ Listen & remember ▶ Sing a song (go around the class) - Have a nice day.		

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

<표 8 > 역할놀이 교수·학습 지도안 - 심화형 -

Unit	4. It's under your desk.		Page	22~29
Ob-jec-tives	The students will listen to and understand about the story " It's under your desk." The students will be able to do the role-play about " It's under your desk."		Class-room	The 5th grade classroom
Con-tents	·Where's my pencil case? It's under your desk.			
Pro-cedure	Con-tents	Teaching · Learning Activities		T (m)	Aids & points
		Teacher	Students		
Warm-up	Greet-ing	◉ Saying hello	▶Chant " Is Peter there?	3	Cas-sette

Pro-ce-dure	Con-tents	Teaching · Learning Activities		T (m)	Aids & points
		Teacher	Students		
		-Good morning, everyone! - How are you? - I'm fine, too. Thank you. Let's sing the "Hello" song. - How is the weather? -Let's "How's the weather?" chant together.	- Good morning, Mrs. Ko. - I'm fine. And you? ▶Students sing the "Hello." song with motion. ▶ Look & say -Chant together.		
	Moti-vation	◉ Review * Using a picture card, ask some questions. -Where is the ball?	▶Answer the questions. -It's under the table.		Picture cards
Presen-tation	Confir-mation of learning objective	◉ Suggest today's aims -Let me introduce today's aims and order of this lesson	▶ Listen & understand		
		The students will listen to and understand about the story " It's under the table." The students will be able to do the role-play about " It's under the table."		2	TV Com-puter PPT
		◉ Introduce lesson procedure			Explain lesson proce-dure com-pletely CD-Rom
		1) Storytelling 2) Learn the new words 3) Role-play			
Pro duc-tion	Activity 1	◉ Storytelling * Show the pictures & ask about the story.	▶ Watch TV and answer the question.	5	

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Proce-dure	Con-tents	Teaching · Learning Activities		T (m)	Aids & points
		Teacher	Students		
Pro-duction	Activ-ity 2	◉ Learn the new words - Now, look at the card & listen to me. *New words about the role-play	▶ Listen & repeat.	5	picture cards
	Activ-ity 3	◉ Role-play - Let's do the role- play. - Let's know the story first. - Let's watch T.V.	▶ Look & listen carefully	20	CD-Rom
		* Practice line by line. * Practice with their group.	▶ Practice and understand		
		* Present the role-play to the class.	▶ 1 or 2 group, present their role-play.		
	Compre-hension check	◉ Check up *Give 2 or 3 students a questions about position., -Where is your book?	▶ Answer the questions. - It's on the desk.	5	
Ar-range-ment	Round-up	◉ Suggest the next class - Next class, we will study lesson 5 "Let's meet at eight.!"	▶ Listen & remember		
		◉ Good-bye - This is all for today. You did a great job today. - Let's close this class. Have a nice day.	▶ sing a song - Have a nice day.		

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅵ. 결 론

지금까지 필자는 초등학교 영어 학습자의 의사 소통 능력을 신장시키면서 심화·보충형 수준별 교육을 권장하는 우리 나라 초등학교 영어과 교육과정의 취지에 알맞은 심화·보충 활동으로서 영어 역할놀이 기법을 고찰하고 그 기법을 직접 초등학교 교실에서 활용해 보았다.

제 1 장에서는 초등학교 영어 교육의 목표가 아동들에게 영어에 흥미와 자신감을 갖게 하며, 일상 생활에서 의사 소통을 할 수 있는 기본 능력을 길러 주는데 있으므로, 학습자의 특성을 충분히 고려하여 가급적 흥미를 유발시킬 수 있는 의사 소통 활동 방법으로 역할놀이 활동이 적절함을 언급하였다. 특히 제 7 차 영어과 교육 과정의 시행과 더불어 심화·보충형 수준별 교육을 실시해야 하는 초등학교 영어 교육을 감안할 때 역할놀이 활동은 더욱 적절한 방법임을 시사하였다.

제주대학교 중앙도서관

제 2 장에서는 영어교육에서 역할놀이의 이론적 배경을 살펴보았다. 여러 학자들이 제시하는 역할놀이의 장점과 의사 소통 능력 신장에 역할놀이가 왜 알맞은지 고찰해 보고, 역할놀이의 구성 요소를 살펴 본 후 특히 흉내와 모방을 잘 하는 초등학교 학생들의 심리적 특성상 역할놀이는 영어 학습의 흥미와 동기를 유발하게 하고 자연스럽게 영어 표현을 익히게 해 준다는 점에서 그 어떤 활동보다 초등학교 영어 학습자들을 위한 바람직한 기법이라는 입장을 제시하였다.

제 3 장에서는 여러 학자들에 의해 지금까지 영어 교육 이론에서 논의된 역할놀이를 크게 통제 역할놀이와 자유 역할놀이로 구분하여 그 특징을 자세히 살펴보았다.

제 4 장에서는 앞에서 살펴본 역할놀이의 유형을 중심으로 초등학교에서

적용할 수 있는 수준별 교육 과정으로서 영어 시간에 적용 가능한 역할놀이를 보충, 심화형 나누어 제시해 보았다.

제 5 장에서는 전 장에서 검토한 역할놀이 이론과 특징 및 심화·보충 과제로서 역할놀이 활용에 대한 논의를 바탕으로 필자가 초등학생을 대상으로 직접 실시한 역할놀이 지도 방안과 그 실제를 밝혀 보았다.

초등학교 교실에서 역할놀이를 지도할 경우 보충과제로서의 역할놀이는 교사의 통제가 많은 형태의 것이 알맞으며, 심화 과제로서의 역할놀이는 보충 과제로 제시할 때보다 교사의 통제를 점차 벗어나 학습자들이 보다 자유롭고 창의적으로 대화를 나눌 수 있는 자유 역할 놀이가 알맞다.

그러므로 교사가 아동들에게 역할놀이를 지도할 때는 아동의 수준을 고려하여 필자처럼 심화과제와 보충과제로 나누어 지도할 때 효과가 크다고 생각한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

참 고 문 헌

강지혜(2001), “초등영어교육에서 역할놀이를 활용한 교수 학습 실태 및 지도 방법 연구”, 석사학위논문, 창원대 교육대학원.

김근순(1998), “역할놀이를 통한 초등학생 영어 지도 방법 연구″, 석사학위논문, 한남대학교 교육대학원.

김덕규(1998), “드라마 기법과 활동을 이용한 초등영어 지도 방안”, 「초등영어 교육」. 서울: 학문출판.

김충근(1999), “드라마 활동을 이용한 초등영어 지도 방안 연구”, 석사학위논문, 춘천교육대학교 교육대학원.

교육부(1998), 「초등학교 교육 과정 해설(Ⅴ)」, 서울: 서울특별시 인쇄공업협동조합.

노치영(1999) “Role Play 활동을 통한 영어 표현력 신장 방안”, 「부산 교육 292」.

박수진(2000), “역할놀이 수업 모형을 통한 초등 영어 학습의 효과 연구”, 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.

배두본(1998), 「초등학교 영어 교육」, 서울: 한국문화사.

신용진(1985), “Communicative Approaches의 이론과 실제”, 「영어 교육 29, 30호」.

양진희(1996), ″극화 활동을 통한 영어 지도 연구“, 석사학위논문, 한국교원대 대학원.

오미선(1998), “역할놀이를 통한 의사소통 능력 신장”, 「초등영어연구」.

이명화(2001), “초등영어 교육에서 자기 주도적 역할놀이가 의사소통능력에 미치는 영향”, 석사학위논문, 인천교육대 교육대학원.

이완기(2000), 「초등영어교육론」, 서울: 문진미디어.

제주대학교 중앙도서관

이종필(2001), “초등학생의 영어 의사 소통 능력 신장을 위한 역할놀이 수업 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.

이진영(2001), “역할놀이를 통한 영어 수업이 학생의 의사고통 능력 향상에 미치는 효과”, 석사학위논문, 경남대 교육대학원.

전유미(2000), “역할놀이 활동을 이용한 초등 영어 의사 소통 능력 증진 방안″, 석사학위논문, 부산교육대학교 교육대학원.

최용희(1999), “초등학교 영어 교재의 Role Play 분석 연구”, 석사학위논문, 공주교육대학교 교육대학원.

최윤석(1999), “초등영어교육에서 역할놀이를 통한 의사 소통 능력 향상 방안 연구,” 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.

현길도(1996), “의사소통능력 신장을 위한 역할극 수업 과정 모형 연구”, 석사학위논문, 제주대학교 교육대학원.

Byrne, Donn (1987), *Techniques for Classroom Interaction,* New York: Longman.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

————— (1993), *Teaching Oral English,* New York: Longman.

Doff, Arnold (1996), *Teach English,* Cambridge University Press.

Donahue, M. & Parsons, A. H. (1982) “The Use of Role play to Overcome Cultural Fatigue.″ *TESOL Quarterly* vol. 16. No. 3.

Holden, S. (1981), *Drama in Language Teaching,* Harlow: Longman.

Sheils, Joe (1988), *Communication in the modern languages classroom,* Strasbougrg: Council for Cultural Co-operation.

Laudousse, G. P.(1991), Role Play, Oxford: Oxford University Press.

Littlewood, W. (1983), *Communicative Language Teaching,* Cambridge: Cambridge University Press.

Paulston, B. C. & Bruder, N. M.(1976), *Teaching English as a Second*

Language, Techniques and Procedures. Massachusettes: Winthrop Publishers, Inc.

Stevick, E (1980). *Teaching Languages: A way and ways,* Newbury House.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

<Abstract>

A Study on Role-play As a Deep and Supplementary Activity *

- With Special Reference to English Learners in Elementary School-

Ko, Myoung-sook

English Education Major
Graduate school of Education, Cheju National University
Cheju, Korea
Supervised by Professor Kim, Chong-hoon

This study attempts to develop a teaching-learning method for improving elementary school children's English skills through role-play as a deep and supplementary activity. In 7th national curriculum, the students have a right to learn English according to their abilities, aptitudes and levels. In that case, the best way to learn English in elementary school is role-play. It's very effective to apply the technique to teaching and learning English with much motivation and fun.

Chapter Ⅰ examines that teaching English through role-play as a deep and supplementary activity can be an effective way for English learners in elementary school in order to make them have interest and confidence in learning English.

Chapter Ⅱ deals with the theories of role-play. Many studies about role-play clearly show that the technique is very useful to improve communicative competence of the English learners including children, by making them use English actively in a real or imaginary situation.

Chapter Ⅲ presents two types of role-play with their characteristics, i, e. controlled role-play and free role-play on the basis of theoretical backgrounds.

Chapter Ⅳ suggests what types of role-play are suitable for elementary school learners as a deep and supplementary activity according to their levels and needs.

Chapter Ⅴ presents a new model for teaching role-play in elementary school and for

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

* 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, 2002.

teaching procedures taken practically in the 5th grade classroom.

In conclusion, teaching English in elementary school through two types of role-play such as deep and supplementary activity gives the young English learners much interest and strong confidence in learning English, and helps them strengthen their communicative skills of English.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

※ 부 록 1

설 문 지 (영어에 대한 흥미도 조사)

어린이 여러분 안녕하세요?
이 설문지는 선생님이 여러분을 일 년 동안 영어를 맡아 가르치게 되면서 영어에 대한 참고 자료로 삼고자 하는 것이니 솔직하게 대답해 주시기 바랍니다.

1. 학교에서의 영어 시간이 어떻게 느껴지나요?

① 아주 재미있다.

② 재미있다.

③그저 그렇다.

④ 재미없다.

2. 영어 시간의 여러 가지 활동 중에 가장 흥미있는 학습 과정을 다음 중에 한 가지만 고르세요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

① 노래

② 챈트

③ 게임놀이

④ 비디오 시청

⑤ 역할놀이

3. 길을 가다가 외국인을 만나면 어떻게 하겠나요?

① 내가 먼저 다가가서 말을 걸겠다.

② 외국인이 먼저 말을 걸면 대답하겠다.

③ 빨리 그 곳을 피하겠다

※ 부 록 2

설 문 지 (역할놀이 수업 경험 및 흥미도 조사)

어린이 여러분 안녕하세요?
이 설문지는 영어 학습 활동 중 역할놀이에 대한 경험과 흥미도를 알아보기 위한 것입니다. 솔직하게 대답해 주시기 바랍니다

1. 영어 시간에 역할놀이 활동을 하는 것에 대해 어떻게 생각하나요?

① 아주 재미있고 또 하고 싶다.

② 재미는 있지만 조금 쑥스러웠다.

③ 흥미는 있지만 힘들었다.

④ 그저 그렇다.

⑤ 재미없고 하기 싫다.

제주대학교 중앙도서관

2. 역할놀이 활동을 하면 좋았던 점은 무엇인가요?

① 연기를 하니까 나도 연기자가 된 느낌이 들었다.

② 영어에 대한 자신감을 가질 수 있었다.

③ 친구들과 어울려서 연기해 보는 게 재미있었다.

3. 역할놀이 활동을 할 때 가장 힘이 들었던 점은 무엇인가요?

① 실수할까봐 두려웠다.

② 발음에 대한 자신이 없어 걱정되었다.

③ 대사를 외는 게 힘이 들었다.

④ 연기하는 게 부끄럽고 싫었다.

⑤ 대사의 의미를 잘 모르면서 하는게 힘이 들었다.

※ 부 록 3

동화 대본의 예

Lesson 5. Where's the Teacher's Room?

Min-ji and Ho-jin are very good friends.
One day they want to go the Jeju National Museum.
But They don't know how to get there.
Min-ji: Excuse me. Can you help me?
Man: Sure.
Min-ji: Where is the Jeju National Museum.?
Man: Oh, Jeju National Museum.?
It's a little far from here.
Take a bus.
Ho-jin: Where is the bus stop?.
Man: It's over there.
Ho-jin: Thank you.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

They take a bus and then get off near the Jeju National Museum.
Min-ji: Excuse me. Where is the Jeju National Museum.?
Woman: Go straight and turn right.
Min-ji: Go straight and turn right?
Woman: That's right.
You can't miss it.
Min-ji: Thank you.
Woman: You're welcome.
Finally they arrived at the Jeju National Museum.

Min-ji: Look. That's a Jeju National Museum.
Ho-jin: Looks great.

It is a new museum.
Lots of people are there.
They have a good time and enjoy it.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

※ 부 록 4

역할극 대본의 예

Lesson 5. Where's the Teacher's Room?

(지영이가 친구와 함께 길을 가고 있는데 외국 사람이 다가와 길을 묻는다.)

외국인: Excuse me. Can you help me?
지영: (잘 듣지 못하여) Sorry?
외국인: Where is Yongam?
지영: Oh, Yongduam?
It's over there. (손으로 가리키며)
Go straight and turn right.
외국인: Go straight and turn right?
지영: That's right.
When you get there, you can find a big rock.
외국인: Does it look like a Dragon Head?
지영: Yes, it is.
You can't miss it.
외국인: Thank you for helping me.
지영: My pleasure.
외국인: Bye. Have a nice day.
지영: Have a good trip.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY