

碩士學位論文

濟州 說話를 活用한 初等 英語指導  
- 初等學教 4學年 學習者를 中心으로 -

指導教授 金 鍾 勳



濟州大學校 教育大學院

英 語 教 育 專 攻

梁 惠 景

2004年 8月

# 濟州 說話를 活用한 初等 英語指導

- 初等學教 4學年 學習者를 中心으로 -

指導教授 金 鍾 勳

이 論文을 教育學 碩士學位論文으로 提出함.

2004年 5月 日

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻



提出者 梁 惠 景

梁惠景의 教育學 碩士學位 論文을 認准함.

2004年 7月 日

審査委員長 印

審査委員 印

審査委員 印

<國文抄錄>

濟州 說話를 活用한 初等 英語指導

-初等學教 4學年 學習者를 中心으로-

梁 惠 景

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 교육의 목표인 음성 언어를 통한 학생들의 의사소통 능력을 신장시킬 수 있는 방안의 하나로 어린이들이 쉽게 접할 수 있고 흥미를 가질 수 있으며, 우리 선조의 생활상과 정서가 배어 있는 제주의 설화를 활용하여 초등학습자들이 잘 이해할 수 있도록 영어로 재구성하고, 그 재구성된 설화를 이야기말하기(storytelling) 등의 기법을 적용하여 교수·학습 활동에 적용해봄으로써 그 효과를 규명해 보았다.

본 연구의 지도 대상은 제주도 소재 H초등학교 4학년 1개반 어린이 30명으로, 제주 설화 4편 ‘가문장 아기’, ‘설문대 할망’, ‘신의 진국태’, ‘산호 해녀’를 선정하여 초등학교 4학년 영어 학습자에게 적합하도록 영어로 개작한 후 총 16시간을 지도하였다.

교수·학습 활동은 학습자의 흥미와 수준에 맞는 제주설화를 활용하여 충분한 동기유발과 다양한 표현활동의 이야기말하기 기법으로 지도하였다. 특히 여기서는 교사가 들려주는 이야기를 학습자가 듣고 반복적으로 익히는 종전의 지도방법과는 달리 아동들이 직접 등장인물이나 이야기 장면을 그리고 책을 만드는 등의 이미지 표현활동, 악기 등을 활용한 다양한 방법의 소리 표현활동 그리고 판토마임 등의 신체 표현활동의 체험을 통하여 영어학습에 대한 흥미와 재미를 극대화하여

---

\* 본 논문은 2004년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출한 교육학 석사학위 논문임.

자연스러운 의사소통 능력 신장에 초점을 두었다.

이 연구로 얻은 결과를 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 제주설화를 활용한 이야기말하기 기법은 초등학교 4학년 영어 학습자들의 학습 태도 및 흥미, 참여도 등의 정의적 태도 형성에 긍정적인 효과를 가져왔다. 둘째, 제주설화를 활용한 이야기말하기 기법을 통한 영어수업의 결과 초등학교 4학년 영어 학습자들의 듣기 능력과, 말하기 능력 향상에 도움이 되었다.

이 연구의 결과를 토대로 초등학교 영어교육에서 설화를 활용한 이야기말하기 기법에 대한 이해와 적용을 위하여 다음과 같은 제언을 할 수 있다.

첫째, EFL상황에서의 의사소통능력 신장을 위한 초등 영어 학습자 수준에 맞는 이야기 교재가 많이 집필되어야 하며 그에 따른 다양한 자료가 개발되어야 한다.

둘째, 이야기의 내용과 상황에 맞는 교수·학습방법에 관한 연구가 꾸준히 계속되어야 한다. 교사가 영어를 가르치는 것이 아니라 학습자가 중심이 되어 다양한 체험이나 경험을 통해 영어를 습득할 수 있는, 능동적으로 참여하는 수업이 되도록 하는 것이 바람직하다.

셋째, 학습한 내용을 교실에서 그칠 것이 아니라 실생활에서 아동들이 영어를 사용할 수 있도록 기회의 장을 제공해줄 수 있는 방안이 강구되어야 할 것이다.

넷째, 교사들의 영어 교수 능력과 자질 향상, 연구 풍토를 조성할 수 있도록 충분한 연수기회와 지원이 있어야 할 것이다.

# 목 차

I. 서론 .....	1
II. 이론적 배경 .....	4
1. 총체적 언어 교육과 이야기말하기 기법 .....	4
1) 총체적 언어 교육의 의의 .....	4
2) 이야기말하기 기법의 효과 .....	7
2. 아동문학과 초등 영어교육 .....	11
1) 아동문학 활용 영어교육 .....	11
2) 설화 활용 영어교육 .....	14
III. 제주 설화를 활용한 영어지도의 실제 .....	21
1. 지도 대상 및 방법 .....	21
2. 이야기 선정과 개작 .....	22
3. 설화 활용 영어 수업모형 .....	26
4. 설화 활용 영어 지도의 실제 .....	30
IV. 지도결과 분석 및 논의 .....	37
1. 영어 학습 흥미도와 참여도의 변화 .....	37
2. 영어 듣기와 말하기 능력의 변화 .....	40
V. 결론 및 제언 .....	42
참고문헌 .....	44
Abstract .....	47
부    록 .....	50

## 표 목 차

<표 1> 연구절차 .....	21
<표 2> 설화 활용 영어 수업 모형 .....	28
<표 3> 1차시 수업 모형 .....	30
<표 4> 2차시 수업 모형 .....	31
<표 5> 3차시 수업 모형 .....	32
<표 6> 4차시 수업 모형 .....	33
<표 7> 1차시 교수·학습안(가문장아기) .....	34
<표 8> 2차시 교수·학습안(가문장아기) .....	35
<표 9> 제주설화를 활용한 이야기말하기 수업에 대한 흥미도 .....	38
<표 10> 제주설화를 활용한 이야기말하기 수업에 대한 참여도 .....	40
<표 11> 제주설화를 활용한 이야기말하기 수업 전후의 듣기·말하기 평가결과 비교 .....	41

# I. 서론

초등학교 영어과 교육과정에 명시된 초등 영어 교육의 목표는 영어에 흥미와 자신감을 가지며 기초적인 영어를 이해하고 표현할 수 있는 능력을 기르도록 하는 것이다.

따라서 초등 영어 교육의 효과를 극대화하기 위해서는 어린이들에게 영어학습에 대한 심리적 부담을 줄이고 영어에 대한 친숙감과 자신감을 부여하여 영어에 대한 흥미와 관심을 지속시켜 기초적인 영어를 실생활에서 사용할 수 있도록 해야 한다. 이를 위해서는 어린이들의 생활 주변의 사물이나 친숙한 내용을 중심으로, 그들의 공감대를 형성할 수 있는 아동문학을 활용하는 방안이 고려될 수 있다.

특히 아동문학 중 전래동화는 문자를 인식하기 이전인 영, 유아기 때부터 할머니 무릎에서 들어왔던 것으로 손쉽게 접할 수 있고, 처음 모국어를 배울 때 듣기를 먼저 하고 언어를 습득한 후에는 자연스럽게 말하기 능력이 개발되듯이 듣기 교육이 시작되는 단계에서 가장 기초적인 소재로 활용 가능하며, 이야기 중에 나오는 등장인물이나 사물들은 생활 주변에서 흔히 접할 수 있는 것이어서 어린이들이 친숙하게 접근할 수 있는 소재가 되기에 충분하다.

그동안 동화를 활용한 영어 지도에 관한 연구들이 많이 이루어져 왔으나, 주로 외국의 동화를 소재로 한 것이고 우리나라 고유의 생활과 민족관이 함유되어 있는 우리 나라의 동화를 활용한 영어 지도에 관한 연구는 아직 미진한 실정이다. 더군다나 지역적 특성을 살려 그 지역에 전해내려오는 이야기를 소재로 한 초등영어 지도에 관한 연구는 거의 전무한 상황이다.

그러므로 본 연구에서는 초등학교 영어 교육의 목표인 음성 언어를 통한 학생들의 의사소통 능력을 신장시킬 수 있는 방안의 하나로 어린이들이 흔히 접할 수 있고 흥미를 가질 수 있으며, 우리 선조의 생활상과 정서가 배어 있는 제주의 설화를 활용하여 영어지도를 하는 방안을 모색하려고 한다.

설화는 문자 생성 이전부터 그 지역에 구전되어온 신화, 전설, 민담을 통틀어 일컫는 문학의 한 형태로 그 속에는 조상들의 사상과 감정 그리고 풍습과 세계관이 투영되어 있다. 뿐만 아니라 꿈과 낭만, 웃음과 재치 또는 생활을 통해서 얻은 교훈이나 역경을 이겨내는 용기와 인내 등이 담겨 있다. 민족의 생활과 경험 속에서 우리나라 삶의 지혜가 축적되어 있기 때문에 공동체적 가치관과 올바른 삶의 철학을 가르쳐 주기도 한다.

지역의 설화 속에는 민족문화의 보편성과 지역문화의 특수성이 내재해 있어 학생들로 하여금 자신이 살고 있는 지역에 대한 이해를 깊이 할 수 있게 한다. 이러한 과정은 학생들이 자신이 살고 있는 지역의 문화를 수용하고 재창조하는 문화의 주체로 설 수 있게 해 준다. 특히 제주는 ‘신들의 고향’이라고 할 만큼 신화가 원형대로 잘 보존되어 있으며 전설과 민담이 풍부한 지역으로 이러한 설화를 지역적 소재로 잘 활용한다면 교육적 효과가 클 것이다.

따라서 필자는 제주 지역의 초등학생들에게 이 지역에서 쉽게 접할 수 있는 지역적 소재의 이야기를 선택하여 영어 의사소통을 위한 언어 자료로 활용하여 그 효과를 밝히려 한다. 설화를 어린이들이 잘 이해할 수 있도록 영어로 재구성하고, 그 재구성된 영어로 표현된 설화를 문학교육과 이야기 말하기(storytelling) 기법과 같은 이론들을 적용해 봄으로써, 초등학교 어린이들에게 적합한 영어 지도의 새로운 방안을 모색하여 하나의 수업 모형을 개발하고 이것을 교수-학습에 적용하여 그 효과를 규명하고자 한다.

이를 위해 제 I 장 서론에 이어 제 II 장에서는 이론적 배경으로서 총체



적 언어교육과 이야기말하기 기법의 의미와 함께 아동문학과 설화를 활용한 초등영어 교육의 의의에 대해 살펴보겠다. 제 III장에서는 제주 설화를 활용하여 초등영어를 지도한 방법과 지도과정 및 수업모형을 밝히고자 한다. 제 IV장에서는 제 III장의 영어 설화를 통한 지도의 실재를 바탕으로 한 지도 결과에 대한 논의를 한 후 제 V장에서 결론을 맺고자 한다.



## II. 이론적 배경

본 장은 이 논문의 이론적 배경으로써 이른바 총체적 언어교육의 의의와 이야기말하기(storytelling)기법의 의의를 살펴보고 아동문학 특히 설화를 활용한 영어교육의 교육적 가치를 검토해 보기로 하겠다.

### 2.1 총체적 언어 교육과 이야기말하기 기법

#### 1) 총체적 언어 교육의 의의

총체적 언어 교육이란 이론적 관점이기도 하고, 동시에 실천적 행위이기도 하다. 즉 하나의 교육 철학이기도 하고 교육 운동이기도 하다.<sup>1)</sup> 총체적 언어 교육이란 말은 Harste & Burke(1977)가 처음 사용했는데, 아이들이 읽기를 어떻게 배우는가에 관해 연구하면서 사용한 말이다. 그들은 읽기를 대체로 문자를 소리로 바꾸는 과정으로서의 읽기(phonics), 문자와 소리의 관계 인식, 단어의 인식, 의미의 이해 등의 단계로 나아가는 기능으로서의 읽기(skills), 또 독자가 글과 상호작용을 하는 심리언어학적 과정으로서의 읽기(whole language)로 구분하였는데, 그 중에서도 특히 세 번째 심리언어학적 과정으로서의 읽기에 주목하여 읽기라는 것이 어떻게 이루어지는가에 관심을 두었다. 즉 독자는 다음에 나올 내용을 미리 예측하면서 읽고, 의미적, 문법적, 형태음운적 체계에서 실마리를 찾으면서 읽고, 또 자신

---

1) 이완기(1998), 「초등영어교육론」, 문진미디어. p. 361.

이 글을 읽는 목적을 염두에 두고 자신의 배경지식을 적극 활용하여 글과 상호작용 함으로써 의미에 도달한다고 보았다.<sup>2)</sup>

언어는 소리, 문자, 단어, 문법, 의미, 사용 등이 따로따로 독립적으로 존재하는 것이 아니라 하나의 총체로서 존재하는 것이며, 언어사용 상황에서 이들은 항상 상호작용을 한다. 따라서 언어는 개별적으로 분리된 기능으로서 가르칠 것이 아니라, 실제적인 목적을 가지고 의사소통을 하는 과정에서 부수적으로 언어가 습득되도록 하는 방식이 통합적, 총체적 언어교육이라 할 수 있다.

총체적 언어 교육의 원리는 언어 자체의 형태적 구성 요소보다는 의사소통적 언어사용의 본질적 특성을 보다 중요하게 고려하는 원리이다. 따라서 교육 계획이나 교육내용, 학습지도, 평가 등 교육에 관련된 일체의 행위가 학생 중심 또는 사용자 중심이고, 의미 중심 또는 언어사용 중심이 되지 않을 수 없다.

Newman(1985)<sup>3)</sup>이 지적하듯이 학생 중심 교육이란 교육내용의 선정이나 계획, 교수·학습을 할 때 ‘학생과 함께, 학생을 위해서’하는 것을 의미한다. 그렇게 되면 평가도 역시 학생 중심이어야 한다. 전통적인 표준화 시험이나 준거 기준 시험으로는 학생의 성장을 효과적으로 잴 수가 없다. 이러한 평가 방식은 항상 부분적으로 분리된 언어 형태, 진정한 목적이 없는 언어사용을 다루기 때문이다. 또 학습의 주인은 어디까지나 학생이기 때문에 학생의 자기평가를 중요하게 생각한다. 교사뿐만 아니라 학생도 학생의 진보 정도를 누적적으로 기록해 나가는 것이다. 총체적 언어 교육에서 교사는 지식을 전수하는 사람이거나 학생들과 함께 협동하여 지식을 창조해 내는 사람이다. 그러므로 학생의 선택과 학생의 공동 참여가 중요

2) J. C. Harste. & C. L. Burke(1977), "A New Hypothesis for Reading Teacher Education Research: Both the Teaching and Learning of Reading Are Theoretically Based." In P.D. Pearson(ed.). *Reading: Research, Theory, and Practice: Twenty-sixth Yearbook of the National Reading Conference*. Chicago: National Reading Conference. p. 522.

3) J. Newman.(1985), *Whole Language: Theory and Use*, NH: Heineman. pp. 24-26.

시된다. 총체적 언어 교육의 핵심은 학생 각자를 사회 구성원의 일원으로서, 지식의 창조자로서 존중하며, 교사 각자는 하나의 전문인으로 존중하는 것이다.

의미 중심 교육이란 실제의 의사소통이 의미 중심이듯이 언어 교육도 전달된 의미 중심으로 해야 한다는 것을 뜻한다. 즉 학생의 언어 학습 활동이 의사소통적 목적이 있는 것이어야 하고, 학습될 언어형태(forms to be learned)보다는 언어 기능이 중심이 되어야 하며, 언어 자체도 실제적이어야 한다는 것이다. 언어 교육이 의미 중심 교육이 되려면 의미가 주가 되고, 그 의미를 담고 있는 언어의 형태는 부수적인 것이 될 수밖에 없다. 또 의미의 전달과 수수가 중요한 의사소통에서는 언어의 각 기능이 한번에 한 가지씩만 사용되는 것이 아니고, 적어도 두 가지 이상의 기능이 동시에 사용된다. 이를테면 듣거나 읽고 그 반응으로 말을 한다든지, 글을 읽고 그 반응을 글로 쓰거나 행동을 나타내든지 하는 것이다. 이렇게 되면 일반적으로 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등의 언어 기능은 의미를 위해서 서로 함께 사용될 수밖에 없는데, 또한 그것이 자연스러운 실제 의사소통의 모습이기도하다. 실제적 언어사용의 모습이 이러하므로 언어 교육 자체가 언어 기능을 통합적으로 다루어야 할 필요성이 생기게 되는 것이다.

그런데 총체적 언어 교육에서는 언어를 기본적인 의사소통을 위한 도구나, 의미 표현과 이해의 수단으로 생각한다. 그리고 언어의 사회성을 존중하고 동시에 개인성을 강조하며 언어의 상징성과 체계성의 융합을 시도한다. 이러한 언어관으로 인해 총체적 언어 교육에서는 실제적이고 의미있는 언어 활동을 강조하고 있는 것이다.

총체적 언어교육의 관점에서는 언어 학습은 기본적으로 다른 사람과의 관계 속에서 이루어지는 것으로 보고 있다. 의미 있는 상황에서 다른 사람들과 인사를 나누고 이야기를 나누는 과정에서 언어는 쉽게 학습될 수 있다고 생각한다. 여기에서는 개개 철자에 대한 지도, 발음에 대한 지도도 필

요하다고 생각하지만 이러한 지도는 어디까지나 다른 사람과의 상호작용 상황 속에서 이루어져야 한다고 본다.

여기에서 필자가 총체적 언어교육의 의미를 지적하는 것은 그것이 많은 면에서 초등학교 영어교육이 지향하고 있는 ‘아동 중심의 다양한 활동’과 일치하고 있기 때문이다. 가령 총체적 언어교육에서는 가능한 아동들에게 말하고 들을 수 있는 기회를 많이 주고 이야기책을 자주 보여주면서 관심을 가지도록 유도하며, 질문과 응답을 많이 하고 아동 스스로 질문을 만들어 보게 하며 능동적인 사고를 하도록 하는 활동을 많이 제시하고 있는데 이것은 이야기를 통한 영어교육, 즉 이야기말하기 기법에서 이루어지는 활동과 거의 흡사한 활동이다.

## 2) 이야기말하기 기법의 효과

이야기말하기(storytelling)의 사전적 의미는 문서에 의하지 아니하고 입으로 이야기를 말하는 것을 뜻한다. 이와 관련하여 박춘식(1986)은 글로써 전달되는 것이 아닌, 말로써 의사가 전달되는 것으로 어떤 사연이나 이야기를 연출하듯이 표현하는 것이라고 말한다.<sup>4)</sup> 이야기는 가장 오래된 예술 형태의 하나로써 인간이 문자를 사용하기 이전부터 인간의 삶에 자리잡아 전해 내려오고 있다. 이야기말하기를 하는 것은 어린이들이 많은 문학작품을 접할 수 있는 기회를 주고 다른 사람들의 삶을 자세하고도 생생하게 들을 수 있는 기회를 준다. 그 사람들과 그들의 문화에 대해 좀 더 알고자 하는 마음을 갖게 하고, 재미있고 자연스러운 방법으로 어린이들의 지식과 어휘력을 풍부하게 해준다.

이야기말하기 기법은 교사가 이야기의 내용을 기억하여 우리말로 구연

---

4) 박춘식(1986), 「아동문학의 이론과 실제」, 서울: 학문사. p. 182.

동화를 해 주듯이 영어로 이야기를 하는 방법이다. 교사의 입장에서는 영어를 실수할 염려와 그에 따른 심리적 부담이 있을 수 있으나, 그 효과는 대단히 큰 것으로 알려져 있다. 이야기책을 읽어 주는 것이 아니라 이야기 해 주는 것이기 때문에 교사는 등장인물에 맞는 다양한 목소리와 자연스럽고 풍부한 몸동작, 손동작을 사용해야 한다. 이 부분에 있어서 교사에게 상당한 재능이 필요한데, 이는 선천적 재능이 모자란다고 하더라도 연습과 훈련을 통해서 교사들 대부분이 갖출 수 있다.

이야기를 할 때는 이야기의 맥락과 주인공에 대해 먼저 소개해 주어 학생들이 이야기에 대하여 대강의 사전지식을 갖고 듣도록 하는 것이 좋다. 또 아무런 자료 없이 말로만 하는 것보다는 이야기책을 직접 넘겨가면서 하거나, 혹은 이야기의 줄거리를 몇 개의 그림으로 나타낸 시각 자료를 사용하며 이야기를 해 주면 훨씬 더 효과적이다. 그런 시각 자료들이 이야기의 줄거리에 대한 이해와 기억을 돕기 때문이다. 이야기를 하는 도중에 학생들이 잘 알아듣지 못한다고 판단되는 부분이 있으면 맥락과 중요 단어를 모국어로 제시하거나 설명해도 된다. 필요하다고 판단되면 이야기책의 내용을 어느 정도 변형하여 이야기해도 좋다. 한마디로 이야기말하기 기법은 학생의 수준에 맞게 표현을 단순화하여 반복을 자주 하며, 리듬 및 억양 속도를 조절하고, 시각자료를 적절히 활용하여 이해 가능한 입력을 풍부하게 하는 방법이다. 많이 사용되는 이야기들 중에는 고비마다 후렴구적 표현이 반복적으로 등장한다. 이것은 의도적인 것으로, 교사가 이야기를 해 나가는 중간 중간에 이 부분을 학생들과 함께 소리 내어 반복하는 합창독을 시키면 언어 형태를 무의식적으로 익힐 수 있다.

이야기는 의미 중심이기 때문에 학생들은 이야기의 전개, 즉 의미의 이해에 주의가 집중되며, 유의미한 맥락 속에서 반복적으로 접하게 되는 언어 형태를 무의식적으로 배우게 된다. 이야기를 들으면서 이야기책과 그림을 보고, 이야기에 대한 자신의 느낌이나 생각을 말이나 글로 표현하므로

2-3가지 이상의 언어 기능이 유기적으로 통합되어 사용된다. 즉 통합적, 총체적 언어 교육이 이루어지는 것이다. 이렇게 볼 때 이야기를 활용한 수업은 학생들의 능동적이고 적극적인 참여로 자기주도적 학습이 이루어지도록 할 수 있으며, 교과서에 있는 내용만을 획일적으로 다루고 끝내는 것이 아니라 통합 교과적으로 유연하게 수업을 운영할 수 있게 해 준다.<sup>5)</sup>

그러면 이야기말하기 기법의 교육적 가치는 무엇일까? 이 질문에 대한 여러 학자들의 견해를 요약하면 다음과 같다.

Wright(1995)는 이야기말하기 기법의 효과로 첫째, 어린이들은 들려주는 이야기를 책에서 나온 것이 아닌 매우 사적인 것으로 받아들인다.

둘째, 요즘의 어린이들은 다른 사람이 하는 이야기를 듣는 경험이 매우 적으므로 이야기는 그들에게 강력한 영향을 줄 수 있다. 셋째, 흔히 읽혀지는 것보다 들려주는 이야기가 이해하기 더 쉽다. 넷째, 자연스런 상황 속에서 반복하여 말할 수 있다. 다섯째, 어린이들의 표정과 신체적인 반응을 통해 이야기에 대한 이해부족이나 기쁨 등을 보다 손쉽게 알 수 있다. 여섯째, 의미를 강화하기 위해 신체적 표현을 더 잘 이용할 수 있다.<sup>6)</sup>

Ellis & Brewster(1991)는 이야기말하기 기법의 효과를 다음과 같이 말한다. 첫째, 올바른 언어표현을 자연스럽게 습득한다. 둘째, 이야기를 반복해 들으므로 발화된 문장의 의미를 보다 쉽게 파악한다. 셋째, 듣기와 집중력이 발달한다. 넷째, 어린이에게 맞는 문맥을 제공할 수 있어 그들 자신의 생각을 풍부하게 하고, 점차로 그들 스스로 말하게 된다. 이야기는 전체 텍스트의 의미 이해에 있으므로 의미 파악 및 예측의 능력을 키우게 된다. 여섯째, 자주 반복적으로 들려질 때, 대상언어에 대한 노출을 증가시켜 자연스러운 언어연습을 하게 된다. 일곱째, 이야기 내용과 삼화는 구두토론의

---

5) 이완기(1998), 전계서. p. 364.

6) A. Wright.(1995), *Storytelling with Children*, Oxford: Oxford University Press. pp .6-7.

대상이 되어서, 실제 상황에 있어서의 의사소통의 자료가 된다.<sup>7)</sup>

이야기말하기 기법은 학습자에게 특히 듣기와 말하기에서 학습의 효과를 가져다준다고 볼 수 있다. Rixon(1981)은 이야기를 듣는 재미는 다음 단계에 무엇이 일어날까 예측(predicting)하고 계속되는 이야기에 참여(joining in)하는데 있다고 하였다.<sup>8)</sup> 예측과 참여는 어린이들의 듣기 기술 뿐 아니라, 말하기 기술도 향상시킨다. 학습자가 듣기에 동기유발을 하도록 이끌기 때문에 듣기에 집중력이 높아진다. 반복해서 듣게 되는 이야기 속에서 의미파악을 용이하게 한다. 그리고 전체 텍스트를 듣게 되므로 의미파악 및 예측의 능력을 키우게 된다.

요약하면 이야기말하기 기법은 이야기의 줄거리를 자연스럽게 흡수할 수 있어 이해가 쉬우며 대화에 집중할 수 있고 보다 풍부한 언어적 체험을 할 수 있으며 어린이의 상상력과 언어적 기술을 발달시킬 수 있는 기회를 제공하고 교사와 아동간의 친밀감을 높이는 등의 교육적 효과가 있다.

초등영어교육에서 이야기말하기 기법을 활용한 영어 교육은 흥미 유발과 집중력 지속을 통한 동기의 유발, 맥락이나 상황의 이해를 통한 전체 줄거리 이해와 모르는 단어의 짐작과 유추를 통한 효과적인 듣기 기술의 습득, 또 이야기 속에 반복적으로 사용되는 문법 구조의 무의식적 습득, 이야기를 듣고 자신의 느낌, 감상 등을 표현함으로써 발표력, 상대방 생각하기, 존중하기 등을 배우는 사회성, 협동성 신장 등의 효과를 거둘 수 있다.

---

7) G. Ellis. & J. Brewster.(1991), *The Storytelling Handbook for Primary Teacher*, New York: Penguin Publishing Company. pp. 26-27.

8) 장미영(2003), “이야기 자료 활용을 통한 특기적성 영어교육 프로그램의 모형개발 및 적용”, 인천교육대학교 대학원 석사학위논문. p. 9에서 재인용.



## 2.2 아동문학과 초등 영어교육

### 1) 아동문학 활용 영어교육

아동문학은 어른이 어린이를 대상으로 하거나 어린이를 위주로 하여 어린이의 발달 특성을 고려하여 창조한 동요, 동시, 동화, 소설, 아동극 등의 모든 문학작품을 의미한다. 이에 대해 박성수(1992)는 어른이 아동을 대상으로 창조한 문학의 총칭으로서 어린이의 흥미와 관심을 불러일으키고, 감동을 유발하며 높은 교육성을 지니는 것이라 하였다.<sup>9)</sup> 그러나 어린이들에게 읽혀질 것을 예상하지 않고 만들어진 우화, 민요 등이나 어른이 성인을 대상으로 하여 쓴 작품 중에도 어린이들이 흥미롭고 재미있게 읽는 경우가 간혹 있으므로 아동문학은 어린이가 읽는 책만을 의미하는 것이 아니라, 어린이가 읽을 수 있는 어른의 문학이나 어린이가 읽을 수 있게 된 어른의 문학 전부를 포함한다고 할 수 있다.

아동문학이 어린이들에게 어떠한 영향을 미치는지는 권진아(1997)의 다음과 같은 연구 내용에 잘 나타나 있다.<sup>10)</sup>

첫째, 어린이들은 문학 경험을 통하여 여러 가지 인간 문제를 경험하게 되고, 그것을 자신의 감정이나 삶에 관련시켜 그들의 현실생활에 대한 새로운 태도와 정신을 기를 수 있게 된다.

둘째, 풍부한 상상력을 제공해 준다. 단순히 허구의 상상력을 의미하는 것이 아니라, 정서 순환이나 창조성을 함양시키는 구성적 능력을 의미하는 것이다.

셋째, 문학작품은 미에 대한 인식을 일깨워 준다. 생동적이고 상상력이

9) 박성수(1992), 「우화와 아동문학」, 청주: 닐바나 출판사. p. 11.

10) 권진아(1997), “총체적 언어 교육을 적용한 아동 문학 교육 방법 연구”, 한국교원대학교 석사학위논문. pp. 40-41.

풍부한 문학을 통해서 생명에 대한 신비로운 감동, 인과 관계의 오묘함, 삶의 아름다움, 상호 협동의 위대함, 질서와 조화의 아름다움 등을 자각할 수 있는 심미안을 얻게 된다.

넷째, 언어의 아름다움을 깨닫게 해 준다. 어린이의 언어사용과 언어 발달에 있어서 문학 작품은 지대한 영향력을 가지고 있다. 저학년의 경우 작품 전달이 음성언어로 이루어지므로 잘 듣고 정확하게 이해하는 언어활동을 촉진시키는 것은 매우 중요하다.

아동문학은 어린이의 주의를 빠르게 집중시키고 쉽게 유지시킬 수 있으며, 미묘한 어휘 용법과 관용적 어법 등과 같은 언어적 현상들이 포함되어 있고, 말하기 연습이나 문화적, 인지적 발달을 위한 요소들을 쉽게 추출할 수 있으므로 어린이의 언어발달에 많은 도움이 된다. 따라서 초등학생들은 문학작품의 언어를 통해서 지적 활동인 학업에 열중하고 환경의 탐색도 하고 앞으로의 사회생활에 필요한 여러 가지 기술을 습득하는 등 문학경험 확대의 기회를 갖게 된다. 즉, 다양한 소재의 문학을 통해서 건전한 인생관과 자아 존중감이 형성되고, 문학적 지식의 발달, 개성의 발달, 이야기에 대한 감각의 발달, 언어의 발달, 읽기 능력의 발달 등을 향상시킬 수 있으므로 아동문학은 어린이들의 언어발달에 없어서는 안 될 중요한 요소라 하겠다.

이와 관련하여 이희숙(1986)은 아동문학을 활용하여 영어 지도를 실시함으로써 흥미 있는 이야기를 듣고, 말하며, 역할극 등을 통하여 어린이 자신이 직접 이야기의 주인공이 되어 역할을 해 봄으로써 영어에 대한 친밀감을 느낄 뿐 아니라 영어 학습에 대한 동기를 높일 수 있다고 하였다.<sup>11)</sup> 따라서 영어 교육을 시작하는 초등학교 어린이들의 흥미를 유발시키기 위해서는 아동 생활주변의 사물이나 친근한 내용을 중심으로, 어린이들에게 친근한 어휘로 구성되어 있는 아동문학을 활용함으로써 영어 학습에 긍정적인 효과를 얻을 수 있다.

11) 이희숙(1986), “조기 영어교육을 위한 어린이 문학 활용 연구”, 「서울교육대학교 논문집 24집」. p. 15.

여기서 우리는 초등학교 영어교육에 아동문학이 도입되어야 하는 이유를 다음 세 가지 모형으로 설명하는 Carter & Long(1991)의 견해를 제시하지 않을 수 없다.<sup>12)</sup>

첫째는 문화모형(cultural model)이다. 문학은 역사적 사고와 정서를 가지고 있으므로 문학을 공부함으로써 시간과 공간을 초월하여 다른 세대, 다른 지역의 문화 개념과 이념을 이해할 수 있다고 보는 견해이다. 따라서 외국어를 학습하고자 할 경우 해당 목표 언어로 기술되어 있는 문학 작품을 통해서 목표 언어를 훨씬 쉽고 흥미롭게 학습할 수 있다.

둘째는 언어모형(language model)으로, 어린이들에게 문학을 가르침으로써 언어 발달을 더욱더 증진시킬 수 있다는 것이다. 즉 문학은 특정 언어의 어휘, 구문, 언어 조작 기술 등 언어 발전에 기여하는 문학의 매개체로 어린이들은 문학작품을 읽고 문학적인 용어를 사용함으로써 언어 능력이 향상될 수 있다는 것이다.

셋째는 개인성장모형(personal growth model)이다. 개인성장모형의 가장 중요한 목표 중의 하나는 어린이들이 효과적으로 문학작품을 읽을 수 있도록 지도함으로써 학교의 수업시간뿐 아니라 일상생활에서도 문학을 즐기고, 평생동안 문학을 사랑하는 마음을 가질 수 있도록 유도하는 것이다. 이렇게 함으로써 어린이들은 사람들과의 관계 및 주위의 현상에 대하여 깊은 성찰을 할 수 있게 되고, 이러한 활동을 통하여 개인적 성장을 이룰 수 있게 된다. 즉 문학작품과 어린이의 경험을 관련시켜 동기유발을 시키는데 그 목적이 있다.

권진아(1997)도 아동 문학을 아동들에게 교육하는 이유를 다음 두 가지로 요약해서 말하고 있다.<sup>13)</sup>

첫째, 어린이들의 문학에 대한 흥미를 향상시키기 위한 것이다. 문학은

---

12) R. Carter. & M. Long.(1991), *Teaching Literature*, New York: Longman. pp. 35-36.

13) 권진아(1997), 전게서. pp. 46-47.

현재의 모습뿐 아니라, 과거의 훌륭한 고전들을 통해서 역사적 배경과 생활양식 등의 변천과정을 언어로 표현하여 즐거움과 흥미를 제공할 수 있으므로 문학교육은 문학 그 자체를 즐길 수 있도록 교육해야 한다.

둘째, 언어 능력의 습득이다. 동화를 읽음으로써 이야기의 구조를 익히고, 언어를 학습하며, 동화 속에 등장하는 인물들의 대화를 통하여 말하는 관습과 사용법을 익히며 어휘를 학습한다.

지금까지 언급한 내용을 종합해 보면 문학은 언어 발달과 밀접한 상관관계가 있으며, 어린이들은 문학작품을 통해서 이야기의 구조와 새롭고 다양한 언어를 학습하며, 작품 속 등장인물들의 대화를 통하여 말하는 관습과 사용법을 익히며 어휘를 학습할 수 있게 된다. 특히 문학 작품은 문학적·예술적인 표현들을 정선하여 사용하므로, 문학 작품을 통하여 세계적인 사상가들의 표현법과 다양한 언어표현을 익히게 될 뿐 아니라, 아른 나라의 문화 및 학문적·직업적인 지식의 습득에도 많은 도움이 된다.

따라서 초등학교에서 영어교육을 실시함에 있어서 문학 교육을 통하여 어린이들로 하여금 문학 작품에 접하고자 하는 흥미와 동기를 유발하고, 목표 언어에 대한 거부감을 줄일 수 있고, 문학 작품에 사용되는 어휘, 어구, 표현 등을 통해서 풍부한 언어 정보를 제공받을 수 있다. 또한 목표 언어로 표현된 다른 나라의 문화를 자연스럽게 이해하고 익힐 수 있게 되므로, 언어 학습뿐 아니라 목표 문화와 자기문화에 대한 인식까지도 함양시킬 수 있게 된다.

## 2) 설화 활용 영어교육

### (1) 설화의 개념

아동들이 좋아하는 옛날부터 전해 오는 이야기에는 신화, 전설, 민담 등을 들 수 있는데 이러한 설화문학은 개인의 창작물이 아닌 민족적 집단의

공동 심의에 의해서 이루어진 일정한 구조를 가진 꾸며낸 이야기라고 김기창과 최운식(1988)은 정의하고 있다<sup>14)</sup>. 설화는 전해오는 내용을 변조하지 않고 표현 그대로 간직하는 민속학적 입장과 이야기가 전해지는 과정에서 변화가 되풀이되어 이야기를 하는 사람과 듣는 사람의 공동작업으로 변화가 타당하다고 보는 입장이 있다. 이 논문은 어린이 대상의 문학을 다루는데 초점을 맞추고 있으므로 설화의 개념을 후자의 견해로 받아들이려 한다. 설화는 어떤 특정 세대의 소유물이 아니라 남녀노소를 불문하고 모든 사람들의 소유물이었다. 특히 언제, 어디서, 누구에 의해 이야기되기 시작하였는지는 알 수 없지만 서민들에 의하여 몇 백년 동안 이어져 내려온 인류 공동의 작품인 것이다. 이러한 설화는 이야기를 만들어 낸 사회 구성원들의 생각과 정서를 포함하고 있으므로, 나라와 민족에 따라 각기 독특한 국가적, 민족적, 지역적 특성이 반영되어 있다.

설화는 크게 신화, 전설, 민담으로 나누어지는데 각각의 의미를 먼저 정립해야 할 필요가 있다.<sup>15)</sup>

신화는 신들을 주인공으로 삼고 강한 종교성을 지닌 원초적인 문학 형태로서 대부분이 저자 없이 입에서 입으로 전해 내려왔다. 이처럼 신화는 이 세계의 시초·원초에 일어난 자연계나 인간계의 모든 현상을 신의 의지 활동을 중심으로 하여 설명한 여러 가지 전설로서 천지창조를 비롯하여 신에 대한 무서움, 신뢰, 자연물을 인격화한 여러 가지의 공상으로부터 탄생된 것이다. 따라서 신화의 세계는 일상적인 경험을 초월하여 존재한다고 믿고, 그 신성함과 진실성을 의심치 않을 때, 신화로서의 가치를 갖는다. 모든 민족은 자기들이 살고 있는 풍토를 배경으로 독특한 신화를 만들어 이야기로서 전해오고 있다. 이러한 신화는 독서능력을 가진 초등학교 3·4학년 이상의 어린이들에게 적합한 문학자료가 된다. 서양에는 옛 회랍과

14) 김기창·최운식(1988), 「전래동화 교육론」, 서울: 집문당. p. 25.

15) 박현주(1999), 전계서. pp. 18-20.

로마의 신화가 언어와 문학에 동화되어 있어 어린이들이 신화를 즐기고 그 전통을 언어와 사상에서 찾아볼 수 있으나 우리 나라에서는 우리 문화 고유의 신화를 찾아보기가 어렵고, 더구나 어린이들을 위해서 쓴 것은 없다.

전설은 인간 및 인간의 행위들을 주로 다루며, 주제가 특정한 장소·시대·인물 등에 관한 이야기, 또는 사건의 기원이나 자연 현상·물질 현상 등으로 한정되어 비교적 구체적인 시간이 제시된다는 점에서 신화와 구별된다. 또한 신화가 신들의 이야기라면 전설은 정치적, 경제적, 문화적, 종교적인 영웅 이야기나 성자 이야기라고 할 수 있다. 전설은 신화와는 달리 강한 지역성, 시대성을 가지고 있다. 따라서 구체적인 장소, 시대, 인물이 확정되어 있고 이야기 줄거리가 비교적 복잡하다. 예를 들면 서두 부분은 “옛날 조선 왕조 때 전라도 남원 고을에 이 아무개가 살았는데…”라는 서두 법칙이 있다. 종결 부분은 “지금도 우리가 거기서 볼 수 있는 나무, 돌, 무덤, 언덕과 같은 것들이 그때의 옛 자취를 말해주고 있다…” 등의 종결 법칙이 있다. 전설은 초등학교 3·4학년 이상의 어린이들의 흥미를 유발시킨다.

민담은 민중 사이에서 창작되고 민중 사이에서 입과 입으로 전해진 서사문학이다. 따라서 민담은 역사적 사실이 아니고 모든 화자나 청자가 진리라고 믿지도 않는다는 점에서 전설과 구분된다. 대체로 이야기의 전개과정이 일정한 양식을 가지고 있는 이야기로서 처음 시작은 “옛날 옛날 어느 곳에…”로 시작하여 결론 부분에서는 “…잘 살았다.”라는 말로 고정되어 끝을 맺는 특징이 있으며, 권선징악이 뚜렷하다. 등장인물은 서로 같은 행동을 몇 번씩 되풀이하거나 또는 이야기의 줄거리도 2단계, 3단계로 전개하는 것이 비교적 많이 있고, 이야기의 줄거리가 단순하면서도 이야기로서의 아름다운 결말이 설정됨으로써 어린이들에게 만족감을 주게 된다. 민담은 신, 요정, 거인, 도깨비, 선녀 등 일상적 세계에서 볼 수 없는 존재가 활약하고 동물, 바위, 나무, 구름 등이 이야기하는 등 현실 세계에서 일어나

지 않을 것 같은 일이 특정의 장소·시대·인물이 지적되지 않은 채 흥미 본위로 구성된 이야기이다.

이렇듯 설화는 주제, 인물, 사건, 배경 등이 다른 문학 작품과 달리 단순 명료한 성격의 간결미를 지닌 채 분명한 메시지를 전달하고 있다는 것, 초현실계를 넘나드는 판타지의 장르로 인정받고 있다는 것, 정형성을 지닌 독특한 표현법을 지녔다는 것 등의 특징을 지닌다.

## (2) 설화의 교육적 의의

설화는 문학 작품으로서 다양한 주제와 의미를 내포하고 있다. 상상력 증진, 정의감 육성, 정서순화, 옛 문화 전달 및 올바른 인생 제시 등과 같이 이야기 자체에 많은 교육성을 지니고 있으므로 이것을 교육적 측면에서 활용한다면 교육의 효과는 더욱 증대될 것이다. 그래서 설화는 오래 전부터 교육의 자료로 활용되어 왔다. 인류가 처음 생겨났을 때 사람들은 자연을 과학적이거나 합리적으로 이해하지 못하고 신화, 민담, 전설 등의 설화 형식을 통해 종교적 또는 도덕적으로 만들어진 믿음을 가졌으므로 설화는 권선징악이 뚜렷하다. 다시 말해 이러한 이야기는 인간의 옳고 그름을 단순화하여 가르쳐 주고 도덕적인 요소를 가미 시켜 사람을 교화시키려는 교육적인 목적을 가지고 있다.

박현주(1999)<sup>16)</sup>에 의하면 설화의 교육적 가치는 첫째, 설화는 상상력의 소산이므로 설화의 청자나 독자는 이를 통하여 상상력과 사고력 신장에 큰 도움을 준다. 실제 생활에서 직접 경험할 수 없는 것들은 언어와 문자의 상징에 의해 간접 경험할 수 있으며 간접 경험은 경험의 제한성을 극복하게 해준다. 문학을 통한 가치의 간접적인 경험은 삶에 대한 기본 자세를 형성하는 데 결정적인 역할을 한다. 둘째, 설화는 말로 표현된 것이므로 언

---

16) 박현주(1999), “전래동화를 이용한 초등영어지도에 관한 연구”, 청주교육대학교 대학원 석사학위논문. p. 8.

어 능력 특히, 말하기·듣기 능력 신장에 지대한 공헌을 한다. 초등학교 영어교육의 목표는 기초적인 의사소통 능력을 함양시키는데 있으므로, 듣기 위주의 음성 언어교육이 우선 되어야 한다. 설화의 문장들은 간결하고 반복되는 경우가 많아 쉽게 익힐 수 있다. 어린이들이 갖고 있는 전래동화의 “옛날 옛날 아주 먼 옛날 ○○가 ○○에서 살았는데 …… 해서 행복하게 살았대요”와 같은 이야기의 일반적 구조에 대한 지식은 이야기의 이해과정에서 새로운 이야기를 들을 때에 역동적으로 작용하여 이해와 기억을 돕는데 중요한 역할을 한다. 셋째, 설화에 내포된 여러 가지 정서는 청자나 독자에게 한국적 가치관을 함양·심화시켜 준다. 넷째, 설화는 청자나 독자들에게 흥미를 불러 일으켜 즐거움과 동시에 교훈을 준다. 어린이들에게 학습은 지루하고 어렵다는 고정관념으로 인해 거부감을 줄 수 있으므로 주위에서 자주 들어온 설화를 이용하여 아이들의 흥미와 동기부여에 커다란 역할을 할 수 있다. 설화는 허구적 환상성을 가지고 있으므로 어린이의 흥미를 자극하기에 충분한 오락성을 가지고 인간의 본질적인 문제를 은유적으로 다룬다. 어린이는 설화에 나오는 은유를 자신의 도식에 따라 이해하고 자신에게 주는 의미를 발견하게 되며, 설화에 나타난 가치관은 어린이에 의해 어린이의 수준으로 해석되므로, 설화에 내재되어 있는 가치관은 어린이의 가치관에 많은 영향을 미친다.

설화의 교육적 가치에 대해 장영주(1995)는 다음과 같이 말하고 있다.<sup>17)</sup>

첫째, 설화 속에는 우리 조상들의 곳곳한 힘과 슬기, 빛나는 지혜, 소박한 꿈 등이 내포되어 있으므로 이를 통하여 전통문화를 계승시키고 발전시켜 나갈 수 있다. 언어는 그 민족의 문화성과 민족성에 밀접한 관련이 있는 것으로 외국어 교육을 통해 자칫 사대주의 사상에 젖어 우리 전통의 고유문화 및 민족적 가치관의 경시 성향에 대한 문제를 해결할 수 있다. 둘

---

17) 장영주(1995), “전래 동화의 교육적 활용 방안에 관한 연구”, 영남대학교 대학원 석사 학위논문. p. 17.



째, 설화는 구연을 통한 전달 과정에서 화자나 청자의 인간 관계가 깊어지고, 다른 사람에게 정확한 의미를 전달하기 위해서는 정확한 발음과 적절한 어휘선택 등 언어적 지식이 요구된다.

유귀숙(1998)은 설화의 교육적 가치에 대한 여러 학자들의 견해를 다음과 같이 정리하고 있다.<sup>18)</sup>

첫째, 옛 문화의 전승 및 보전적 가치이다. 설화는 선조들의 민족적 정서와 가치관, 그리고 시대적 사회상황을 표상하는 민족의식의 결정체로, 한 나라의 국민성과 사회성을 제시해 주는 지침이 된다. 둘째, 가치관의 형성 및 계발의 가치이다. 설화는 선과 악의 대립을 묘사하고 있는 교육적인 문학이다. 불교의 영향으로 인한 ‘인과응보’사상과, 유교의 영향인 ‘효도’, ‘보은’, ‘우애’, ‘권선징악’ 등의 주제는 교육성이 다분하다. 설화에 나타나는 결백, 근면, 인내, 검약, 효, 가족애, 우애, 화합, 관용, 감사, 보은, 호국, 국가 등과 같은 도덕적 가치를 통해 아동들은 전통적 관례에 접하게 되고, 모방과 동일시를 통해 많은 가치들을 습득하게 된다. 셋째, 아동심리 충족의 가치이다. 설화는 호기본능을 충족시키고, 보상적 만족을 획득하게 해준다. 즉, 어린이들에게 간접 경험을 통하여 만족을 느끼게 해 주고, 현실에 대해서도 수긍할 수 있도록 도와주며, 환상에 의해 지배받고 있는 어린이들의 사고를 외현화하여 자신의 파괴적인 욕구를 구체화시키는 방법을 제시해 주기도 한다. 어린이들은 설화의 세계 속에서 현실적으로 불가능한 욕구나 혼돈된 감정들의 분리된 실체들을 만나게 되며, 모순된 감정들을 종합하여 처리할 방법을 찾아내기도 한다. 즉 어린이들은 이러한 문학적 체험을 통하여 그들 자신이 성취한 것처럼 대리 충족을 맛보게 되는 것이다.

설화 문학 중에서 제주 지역의 설화는 매우 독특한 특성을 가지고 있다. 제주는 민족 집단도 정치적 공동체도 아니지만 본토와 멀리 떨어져 있

---

18) 유귀숙(1998), “전래동화에 나타난 원형적 모티브 분석: 태모(Great Mother)원형을 중심으로”, 대구교육대학교 대학원 석사학위논문. p. 14.

는 지리적, 역사적 환경으로 말미암아 문화적 차이가 적지 않은 독자적 공동체로서 독특함을 갖고 있다. 이런 풍토성과 역사적 특수성을 바탕으로 형성된 제주의 많은 설화들은 본토와 공통된 것을 가지면서도 제주 특유의 성격을 띠고 있는 것이다. 그리하여 거기에는 남달리 영위된 습속이나 신앙과 향토성에 의하여 이루어진 제주도민의 의식이 여실히 반영되고 있다.<sup>19)</sup> 제주 지역의 학생들에게 이러한 설화를 교육함으로써 제주 전통문화를 이해하고 수용하여 재창조하는 문화의 주체로 기를 수 있다. 즉 선인들의 삶을 통해 오늘을 정확하게 알고 내일을 올곧게 살아가게 할 수 있을 것이다. 또한 국제자유도시에 발맞추어 제주의 지역적 소재를 통하여 영어를 가르치는 것은 의사소통능력 향상과 더불어 학생들에게 제주민으로서 제주 지역에 대한 향토애를 기르고 긍지와 자부심을 갖게 하는 교육적 효과가 크다고 하겠다.



---

19) 고희주(2003), “제주설화의 교육적 활용에 관한 연구”, 제주대학교 대학원 석사학위 논문. p. 12.

### Ⅲ. 제주 설화를 활용한 영어지도의 실제

#### 3. 1 지도 대상 및 방법

본 연구의 지도 대상은 제주시 소재 H초등학교 4학년 1개반 어린이 30명이다. 지도 대상 학생 중 약 절반 가량이 영어학원이나 영어과외를 받는 아동이고 나머지 아동들은 영어를 학교에서만 배우는 실정이다. 이들에게 주당 1시간의 정규 수업시간에 접하게 되는 영어의 양이 얼마 되지 않아 현재와 같은 방식의 초등 영어교육이 초등학교 영어과 교육과정이 규정하는 기본적인 의사소통능력 향상에 과연 도움이 되며 앞으로 제주국제 자유도시에서 학생들의 영어 경쟁력을 갖추는데 얼마나 도움이 될 것인지 의문이 들어, 필자는 제주의 설화를 활용하여 영어를 지도하게 되었다.

연구기간은 2003년 4월부터 2004년 4월까지 총 13개월 동안으로 그 기간 내의 구체적인 절차를 살펴보면 다음의 <표 1>와 같다.

<표 1> 연구절차

단계	기간	내용
연구주제선정, 실태분석 및 선행연구 고찰	2003. 4 ~ 2003. 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 연구주제선정 및 주제관련 설문 조사 실시</li> <li>· 제주설화와 storytelling 관련문헌을 통하여 이론적 배경을 탐색</li> <li>· storytelling과 관련한 선행 연구 고찰</li> </ul>
실험연구계획, 사전평가도구 및 검증도구제작	2003. 9 ~ 2004. 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실험연구에 필요한 지도자료 선정과 지도계획 등을 수립</li> <li>· 사전평가도구, 실험연구에 필요한 검증도구를 제작</li> </ul>
실험연구 및 결과분석	2004. 3 ~ 2004. 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실험연구를 실시한 후 자료를 수집하여 결과를 분석하고 교육적 효용성을 도출</li> </ul>

이를 위해 필자는 제주 설화 4편 ‘가문장 아기’, ‘설문대할망’, ‘신의 진국태’, ‘산호 해녀’를 선정하여 초등학교 영어 학습자에게 적합하도록 개작한 후 영어 지도를 하였다. 필자가 위의 제주 설화를 선정하여 개작할 때 고려한 내용은 다음 절에서 밝힌다.

### 3. 2 이야기 선정과 개작

#### 1) 이야기 선정의 원리

이야기나 소재를 선택할 때 그 내용이 빈약한 것도 있고 풍부한 것도 있다. 이들 중에서 좋은 이야기를 소개해 주고 이런 이야기는 책에서 나온다는 것을 알게 함으로써 책 읽기의 즐거움을 누리게 하는 것은 우리 교사들이 해야 할 몫이다. 그러나 어린이들을 위한 이야기는 많지만 좋은 이야기를 골라내기란 쉽지 않다. 더구나 의사소통 기능 예문을 바탕으로 구성된 초등 영어 교육과정과 내용적으로 잘 부합되는 이야기를 고르는 것은 더욱 어려운 일이다. 초등학생들을 위해 이야기를 선정할 때는 다음을 고려해야 바람직하다.

첫째, 학습자의 발달 단계에 맞아야 한다. 초등 학습자는 인지적으로 볼 때 자아 중심에서 벗어나 사회와 관계를 맺기 시작하면서 부모, 형제, 또래 집단과 갈등이 생기기 시작하는 시기에 있다. 이희숙(1986)은 이러한 갈등을 해결하기 위해서 사실적 이야기, 영웅전, 전기, 과거로 돌아가는 환타지, 미래로 가는 과학 공상소설, 도덕적 내면화에 도움이 되는 동화가 초등학교 어린이에게 적합하다고 하였다.<sup>20)</sup>

둘째, 학습자의 언어 수준에 적합하여야 한다. 지나치게 어려운 이야기는

---

20) 이희숙(1986), 전게서. p. 16.

학습 의욕을 저하시키기 쉽다. 반면 너무 쉬운 이야기는 동기 유발에 실패할 우려가 있다. Krashen(1991)의 언어 입력 가설(The Input Hypothesis)에서 볼 수 있듯이 현재보다 약간 높은 언어 수준 단계의 이야기를 들려주는 것이 좋다.<sup>21)</sup> 학습자에게 다양한 입력을 충분히 해주면 이것이 기억 인출의 단서가 되어 학습 효과를 상승하는 결과를 가져올 수 있기 때문이다. 이때 이야기의 내용은 줄거리가 복잡하지 않아야 하며, 등장인물의 수가 많지 않고 이야기 속에 주의를 끌만한 흥미 있는 사건이 반드시 있어야 한다.

셋째, 학습자가 흥미를 느낄 수 있는 것이어야 한다. 학습자의 일상 경험과 관련된 것이나 흥미를 자극할 수 있는 이야기의 선택은 이야기 활용의 효과를 더욱 극대화할 수 있다.<sup>22)</sup> 또한 Wright(1995)는 학습자의 경험과 더욱 밀접한 이야기 교재를 선택하기 위해, 이야기의 내용을 알려주고 여러 가지 내용 중에서 학습자가 배우고 싶어하는 것을 직접 고르게 할 것을 제안했다. 모국어로 된 책 중에서 어떤 종류의 이야기를 좋아하는지 질문한 후 영어로 된 책 중에서는 어떤 종류의 책이 읽고 싶은지 묻거나, 20-30 가지 정도의 주제를 제시하고, 그 중에서 다섯 가지 정도를 고르게 한 후 이에 관련된 이야기를 선택하는 방법을 사용할 수 있다.<sup>23)</sup>

넷째, 교사 자신이 좋아하는 이야기를 선택해야 한다. 어린이들은 교사가 그 이야기를 좋아하고 있는지를 본능적으로 직감한다. 그러므로 교사 자신이 이야기 들려주기를 즐길 수 있는 책, 학습자의 흥미와 사고를 불러일으킬 수 있는 책을 선정한다. 교사가 잘 들려줄 수 있다는 자신감이 느껴지는 이야기를 들려줄 때 아동도 이야기를 듣는 기쁨을 느낄 수 있다.

다섯째, 목표 구문이 반복적으로 제시되어 같은 내용의 언어가 자연스럽게

---

21) 장미영(2003), 전제서. pp. 11-12에서 재인용.

22) G. Ellis. & J. Brewster.(1991), *op. cit.* p. 158.

23) A. Wright.(1995), *op. cit.* p. 123.

게 어린이에게 입력될 수 있는 이야기가 좋다. 목표 구문이 반복적으로 되풀이되면 학습할 어휘에 지속적으로 노출될 수 있으므로 학습을 용이하게 한다. 또한 설명적 문장이 적고 시기와 때가 읽어주기에 적합한 이야기를 선정하는 것이 좋다.

여섯째, 이야기의 구조가 잘 짜여진 이야기를 선정한다. 좋은 이야기는 이야기 흐름의 절정이 있고 리듬과 운율이 살아 있으며, 대화가 실생활과 잘 연결되어 자연스런 발화를 유발한다. 또한 이야기의 중심이 되는 일화적 사건들이 유기적으로 잘 연결되어야 하는데, Oller(1983)는 이야기가 논리적, 일화적으로 조직되어 있으면 학습자가 이를 잘 예측할 수 있어서 언어의 인지작용을 도울 수 있다고 하였다. 특히 학습자에게 친밀한 주제를 담고 있는 이야기는 학습 흥미를 자극하고 동기를 유발하며 학습한 내용을 기억하는데 매우 효과적이다.<sup>24)</sup>

이러한 이야기 선정의 원리에 따라 필자는 여러 편의 제주 설화 중에 흥미를 유발하며 발달단계에 적합한 총 4편의 설화 ‘가문장 아기’, ‘설문대 할망’, ‘신의 진국태’, ‘산호 해녀’를 선정하였다.

첫째, 학습자의 발달단계를 고려했을 때 초등학교 4학년 시기의 어린이들이 흥미를 가지게 되는 이야기들이 바로 신의 이야기, 영웅 이야기 등이다. 이에 의거하여 신이나 영웅을 소재로 한 여러 편의 제주 설화중 제주를 창조했다고 전해지는 ‘설문대 할망’ 설화, 재운을 가지고 태어나 고난을 극복하며 성공에 이르는 ‘가문장아기’ 설화, 의술인으로서 제주에서 뿐만 아니라 본토까지 이름을 날린 ‘신의 진국태’ 설화를 선정하였다.

둘째, 초등학교 4학년 학습자의 언어 수준을 고려하여 이야기 줄거리가 너무 복잡하지 않으면서 약간 높은 언어 수준의 이야기를 선정하였다. 어휘가 다소 생소하더라도 이야기의 흐름과 문맥상 추측해 볼 수 있으므로

---

24) J. W. Oller.(1983), “Story Writing Principle & ESL Teaching”, *TESOL Quarterly*, 17(1). pp. 134-135.

내용을 이해하는데 무리가 없다고 생각하여 설화 작품들을 선정하였다.

셋째, 아동들의 흥미를 끌만한 소재의 이야기와 흥미있는 사건이 들어 있는 작품으로 선정하였다. 거대한 몸의 설문대 할망이 제주를 창조하는 모습들과 제주 지역민들이 설문대 할망옷을 완성하지 못하여 벌어지는 사건을 담은 ‘설문대 할망’, 집에서 쫓겨나 신기한 재주로 고난을 극복하는 이야기인 ‘가문장아기’, 신의 경지에 가까운 의술을 갖고 놀라운 의료활동을 펼치는 ‘신의 진국태’, 해녀가 자라를 도와주어 용궁에서 살게 될 뻔한 사건을 다룬 ‘산호 해녀’ 모두 아동들이 흥미를 느끼기에 충분한 이야기들이다. 또한 각 작품들에 아동들에게 친밀한 제주 지역의 이름들이 많이 나와 있어 아동들은 자신들의 생활 경험과 밀접한 연관을 느끼며 동기 유발과 학습의 흥미를 높이는데 효과가 있을 것으로 판단하였다.

## 2) 이야기 개작의 원리

McKay(1982)는 개작, 압축된 문학 자료는 정보가 희석되어 동일한 발화를 이끌어 내기 쉬우며, 문자의 응집성이 떨어지므로 읽기 능력 개발에 저해 요인이 된다고 하였다. 따라서 그 대안으로 학습자 수준에 알맞은 문학 소재나 그 시기의 학습자를 위해 쓰여진 작품을 선택할 것을 주장하였다.<sup>25)</sup> Ellis & Brewster(1991)도 이야기의 개작과 압축 정도가 너무 심하면 이야기가 가진 마력을 잃을 수 있다고 하였다. 그러나 현실적으로 교육과정의 틀 속에서 정규 영어 시간에 영어 이야기를 활용할 때 수업 내용과 학습자의 언어 수준에 맞는 이야기책이나 자료를 찾기 어려워 이야기의 개작과 압축이 불가피할 경우가 많다.

Ellis & Brewster(1991)는 이야기 개작, 압축에 관련하여 다음과 같은 의견을 제시하였다.<sup>26)</sup>

25) S. McKay.(1982), "Literature in the ESL Classroom", *TESOL Quarterly* 16(4). p. 275.

26) G. Ellis. & J. Brewster.(1991), *op. cit.* p. 164.

첫째, 학습자에게 친숙하지 않은 어휘는 쉬운 어휘로 바꾼다.

둘째, 이야기 안에 여러 가지의 시제가 복합적으로 사용되었으면 현재 또는 과거로 개작하고 어려운 구조는 단순하게 바꾼다.

셋째, 문장이 너무 긴 것은 짧게 줄이거나 두 문장으로 나누고 대화체로 바꿀 수 있는 부분은 바꾼다.

넷째, 주요 사건을 제외하고 이야기 전개에 중요하지 않다고 판단되는 사건은 생략한다. 즉 학습목표와 이야기 구조상 꼭 필요한 사건만 골라서 이야기를 다시 꾸미는 것이다. 이에 덧붙여서 기억할 점은 영어 수업에서 학습할 표현 기능은 한 두 가지로 집약된 경우가 많으므로 표현 기능의 구문이 이야기에서 자주 반복 될 수 있도록 개작하는 것이 좋다는 점이다.

그러나 위와 같은 측면을 모두 고려하여 이야기책의 내용을 개작, 압축한다 해도 그 내용이 학습자에게 어려운 예가 많아 수업에 활용하기가 쉽지 않다. 따라서 모든 이야기 내용을 영어로 말해주기보다는 모국어를 적절히 첨가하며 들려줄 수 있다. 즉 이야기의 상황은 모국어로 말해주고 학습 구문과 관련된 표현만 영어를 사용하여 지도하는 것이다.

본 연구에서는 앞에서 열거한 제주 설화 4편을 이같은 원리에 따라 개작을 하였고, 이를 부록에 제시하였다.

### 3. 3 설화 활용 영어 수업 모형

여기에서는 영어 학습 초기자인 초등학생들의 발달 수준과 언어 수준, 정의적 특성에 부합하는 효율적인 영어지도 방안의 하나로 제주 설화를 활용한 이야기말하기 학습법에 기초한 수업 모형을 설정해 보았다. 따라서 수업모형 개발은 학습자의 흥미와 수준에 맞는 설화를 활용한 충분한 동기 유발과 다양한 활동의 이야기말하기 학습으로 영어학습에 대한 흥미와 재



미를 극대화하여 자연스런 의사소통 기능 표현 신장에 초점을 두었다.

아동들의 지속적인 흥미유발을 도모하며 오래도록 기억에 남게 하기 위하여 다양한 학습활동 경험을 가질 수 있도록 교수·학습 과정안을 구안하고 듣기와 말하기 활동이 충분히 이루어지도록 단계를 설정하였다.

이 과정에서는 교사가 이야기를 들려주고 학습자는 듣고 반복적으로 익히는 것에 그치는 것이 아니라 실제로 아동들이 주요어휘나 등장인물, 이야기 장면 등을 직접 그려 묶어서 책을 만들어 보는 이미지 표현활동이나, 이야기를 듣고 효과음을 만들어 보거나 악기 등을 활용한 다양한 방법의 소리 표현활동, 판토마임 등의 신체 표현활동의 체험 활동을 통하여 이야기 속으로 함께 몰입해 가도록 하였다.

이 수업모형은 일반 영어수업과는 달리 설화를 소재로 하여 다양한 활동중심학습을 통한 동기유발을 강조하며, 학습내용을 의미 있게 받아들이고 이야기와 친밀감을 가질 수 있게 한다. 이 수업절차에서는 어린이들과 친숙한 다양한 놀이와 게임, 실제적인 활동 등을 유도할 수 있다.

여러 학습이론과 심우길(1996), 김영민(1997), 안미영(2000)의 연구를 바탕으로 필자가 구안한 설화 활용 영어 교수·학습 모형은 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 설화 활용 영어 수업 모형

Proce- dure	Contents	Teaching-Learning Activities
Introduc- tion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Greeting</li> <li>• Review</li> <li>• Motivation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Greeting</li> <li>• Sing and chant</li> <li>• Quiz and riddle</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Recognizing characters of the story</li> </ul>
Develop- ment	<Activity 1> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guessing the story</li> <li>• Understanding contents of the story</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Making up characters of the story</li> <li>• Guessing the story by seeing a series of pictures</li> <li>• Listening to the story</li> <li>• Understanding contents of the story</li> <li>• Learning some new words</li> </ul>
	<Activity 2> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activity for comprehension</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listening to the story and making effect sound</li> <li>• Making up a series of scenes of the story</li> <li>• Making up a big book, mini dictionary</li> </ul>
Concentra- tion	<Activity 3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Practicing key expressions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pantomime</li> <li>• Connecting word card and picture card</li> <li>• Retelling the story</li> <li>• Playing games</li> <li>• Playing story chant</li> </ul>
Exten- sion	<Activity 4> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Active expression</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Surveying information activity</li> <li>• Role play</li> <li>• Song &amp; dance contest</li> </ul>
Arrange- ment	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluation</li> <li>• Comprehension check-up</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Self-evaluation, Evaluation for each other</li> <li>• Comprehension check-up</li> </ul>

도입 단계에서는 인사하기, 시간 말하기, 노래, 챗트, TPR, 퀴즈, 그림 그리기 등 전시에 학습한 내용이나 새로이 학습할 내용 등을 이용하여 학습에 대한 동기를 자연스럽게 유발하도록 하였다. 학습할 내용을 아동의 경험에 비추어 생각해 봄으로써, 아동 내면에 내재화되어 있는 관련 지식을 이끌어 내고 이를 영어, 또는 우리말로 표현해 보도록 하여 학습 목표를

를 확인하도록 이끌었다. 이야기와 관련된 노래와 놀이를 이용하여 인사하기, 등장하는 인물이나 주제어에 관련된 종이 접기, 만들기, 그리기 등으로 동기를 유발하였고, 이야기에 대한 내용이나 새 어휘, 주요 구문에 관계된 다양한 활동을 함께 이용하여 학습자의 흥미와 호기심을 최대한 자극하면서 학습에 자연스럽게 접근할 수 있도록 하였다.

전개 단계에서는 이야기의 내용에 따라 신체 표현활동, 소리 표현활동, 이미지 표현활동 등 어린이들이 잠시도 가만히 있지 않고 움직이기를 좋아하는 특성을 최대한 활용할 수 있는 프로그램을 개발하여 적용함으로써 적극적인 참여를 유도하였다. 이 단계는 인지 단계로 등장인물의 실물이나 그림, 장난감 등으로 이야기의 주제를 상상해 보게 하거나 내용을 예측하고 우리말로 꾸며보는 활동중심으로 전개하였다. 이야기속 등장인물들을 보여주면서 학습자의 수준에 맞도록 실감나게 이야기를 들려주었다. 이야기에 나오는 등장인물들을 실제로 그림을 그려가면서 어휘를 익히고, 또는 이야기의 내용을 바탕으로 한 그림을 제시하며 들려준 후 교사·학생간의 질의 응답, 상호 작용을 통해 이야기 줄거리를 파악하고 내용을 잘 이해할 수 있도록 하였다. 두 번째 들려줄 때는 이야기를 들으면서 각 등장인물을 움직여가며 듣도록 하고, 주인공이 등장하는 곳은 교사가 그림을 제시해주면 아동들이 그 어휘를 말해보도록 하는 말하기 접근 쪽으로 시도하여 지도하였다. 등장인물들을 코팅하여 만든 모형을 이야기 차례대로 판에 붙여가며 단순 반복 구문으로 다시 들려주고, 다음에는 교사의 이야기에 따라 학생들이 등장인물 모형을 이야기판에 붙이도록 하여 흥미와 호기심, 참여 의식이 지속될 수 있도록 하였다. 가능한 교사의 어휘와 표현을 줄이고 어린이들이 발화를 많이 할 수 있도록 유도하였다.

다음에는 집중 단계에서 내재화의 단계로 표현구문을 익히는 활동을 중심으로 구성하되 낱말 카드와 그림을 연결하는 집중 게임, 그림 읽기, 직소하기 등의 게임을 통해 자연스럽게 구문을 익히는 활동으로 종래의 반복

식, 암기식 학습이 아닌 놀이와 이야기를 통해 자연스럽게 구문을 익힐 수 있도록 하였다.

확장 단계에서는 표출의 단계로 정보 조사 활동 및 그 결과 발표하기, 이야기에서 학습한 의사소통 구문을 활용하여 학습자 자신의 경험 및 생활 주변과 관련된 의사소통 상황을 설정하고 역할극 꾸며 발표하기, 이야기챗트 등 적극적 표현 활동 중심으로 진행하였다.

정리 단계에서는 각자 그리거나 만든 것, 실물, 장난감 등을 가지고 전개 단계에서 익힌 주요 표현과 어휘를 영어퀴즈, 수수께끼 등을 하며 다시 한번 확인하였으며 학습 활동 중에 아동들 스스로 만든 책이나, 그린 것, 종이 접기 등의 개인 학습결과물은 각자 파일에 넣어 피드백 자료로 다른 시간에 활용할 수 있도록 정리해 두도록 하였다.

### 3.4 설화 활용 영어 지도의 실제

위에서 살펴본 설화활용 영어 수업모형을 각 차시별로 나타내면 다음 <표 3, 4, 5 6>과 같다.

<표 3> 1차시 수업모형

차시	과정	교수-학습 활동
1	< 도입 >	o 동기유발을 위해 핵심 어휘를 익히는 활동-등장인물 인형 만들기, 퀴즈로 접근하기
	<전개 >	o 주요어휘로 이야기 추측하기 o 이야기 보면서 듣기 · 그림을 보며 이야기 듣기
	<집중 >	o 이야기 다시 듣기 · 이야기판에 그림을 붙여가며 이야기 다시 듣기
	<확장 >	o 역할을 정하여 주인공 놀이하기 o 등장인물과 관련된 노래, 챗트하기
	<정리 >	o 정리확인하기

1차시에서는 이야기와 관련된 주요 어휘와 구문을 익히기 위해 실물이나, 장난감 등으로 접근하여 학습에 호기심과 흥미를 유발시키도록 하였다. 이야기를 들려주기 전에 퀴즈로 접근하기, 종이를 주인공 접기 등의 이미지 표현 활동으로 이야기 내용에 대한 사전지식을 제공해 주어 학습의 효과를 극대화하였다. 처음에는 미리 준비된 그림자료를 보여주면서 이야기를 들려주고, 다시 만든 등장인물 인형을 실물 화상기를 통해 보여 주며 이야기를 들려주고, 두 번째부터는 연구자가 제작한 이야기판으로 등장인물들을 붙여 가며 재구성한 반복 구문으로 이야기를 들려주고 학생들의 참여 기회를 제공하여 상호 작용이 이루어 질 수 있도록 하였다.

〈표 4〉 2차시 수업 모형

차시	과정	교수-학습 활동
2	<도입>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 관련노래로 놀이하기</li> <li>o 종이 접기</li> </ul>
	<전개>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 동화 다시 들려주기</li> <li>o 이야기 그림 만들기, 인형극 하기</li> </ul>
	<집중>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 함께 이야기하기</li> <li>o 주인공 그림 어휘 찾기</li> <li>o 소리의 효과음 만들기</li> </ul>
	<확장>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Let's Talk               <ul style="list-style-type: none"> <li>· Look and Say</li> </ul> </li> <li>o 역할 놀이하기</li> <li>o 챗트하기</li> </ul>
	<정리>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 정리, 확인하기</li> </ul>

2차시는 이야기와 관련된 인사노래나 챗트 등을 통한 손뼉놀이를 접근하여 전시학습과 자연스럽게 연계가 되도록 하였다. 또한 이야기를 다시 들려줄 때에는 학생들이 이야기를 들으면서 그림이야기를 꾸며가도록 하였고 학생들이 이야기판을 이용해서 이야기 들려주기 활동을 할 수 있는 기회를 제공해 주었다. 여러 차례 이야기를 반복해 들을 때도 지루하지 않도록 이야기를 들으며 소리의 효과를 만들어 보는 소리 표현 활동을 하며 듣도록 하였다. 의사소통 구문과 관련지어 가며 교사와 아동, 짝 활동, 그룹 활동으로 통제된 말하기 연습을 하도록 한 다음, 학습한 내용을 재구성한 이야기 챗트로 다시 정리·확인하였다.

〈표 5〉 3차시 수업 모형

차시	과정	교수-학습 활동
3	<도입>	0 이야기 챗트하기
	<전개>	0 게임하기 · 카드게임하기 · 주사위게임하기
	<집중>	0 역할극하기
	<확장>	0 실습하기
	<정리>	0 노래를 하면서 놀이하기

3차시는 주로 역할극과 실험 실습을 위한 활동 중심으로 수업을 진행하였다. 1, 2차시에서 만든 자료를 활용하여 이야기 챗트로 다시 익히고, 다양한 방법으로 노래부르기 대회를 하였으며 그림 카드와 낱말 카드 연결하기, 빙고 게임, 집중 게임 등을 통해 어휘와 문형 익히기를 학습하도록 하

였다. 역할극을 할 때는 교실영어를 들으면서 가면 만들기를 하여 그대로 역할극을 그룹별로 공연하도록 하였다.

〈표 6〉 4차시 수업 모형

차시	과정	교수-학습 활동
4	<도입>	o 연극 공연하기 · 연극에 필요한 소품 준비하기
	<전개·적용>	· 그룹별 역할극 발표하기(무대공연)
	<확장>	o 챗트, 노래 가사 바꾸기, 율동발표대회
	<정리>	o 수업 반성하기 · 수행 평가하기

4차시는 그 동안 학습해 온 내용을 가지고 그룹별로 역할극 발표를 하였다. 본 단원에서 학습한 언어 표현과 학습자의 사전 지식을 모두 이용하여 학습자의 생활 주변이나 경험을 소재로 하는 의사소통 상황을 설정하여 역할극을 꾸며 발표하도록 하고, 챗트나 노래의 가사 바꾸기, 율동 꾸미기 등의 창의적이고 적극적 표현 활동의 기회를 제공하였다. 실제적인 언어 상황에서 영어를 사용할 수 있는 기회를 최대한 부여하도록 의도하였다.

지금까지 살펴본 차시별 수업모형을 ‘가문장 아기’를 활용한 설화지도 방식으로 나타내면 다음과 같다. 설명의 편의상 처음과 두 번째 차시를 도표화하였다.

〈표 7〉 1차시 교수·학습안 (가문장 아기)

Topic	가문장 아기		Period	1/4
Objective	Students can understand the story and new words			
Procedure	Contents	Teaching · Learning Activities	T (m)	Aids & points
도입	분위기 조성 인사 동기유발	<p>▶ Singing the song making a circle (노래를 부르며 아동들은 교사를 중심으로 바닥에 둘러 앉는다.)</p> <p>▶ Greeting and talking about daily routine</p> <p>*Greeting</p> <p>*Talking about the date, day, weather and feeling</p> <p>▶ Brainstorming</p> <p>*I'll tell you the story of '가문장아기' 이야기 제목에 대한 브레인스토밍을 한다.</p> <p>*제목에 대해 이야기 내용을 추측한다.</p>	5'	<p>· 이야기를 들을 수 있게 편안히 앉도록 한다.</p> <p>· 우리 말로 대답할 경우 교사가 영어로 다시 표현해 준다.</p>
전개	이야기 들려주기 새로운 단어 익히기	<p>▶ Storytelling(1st)</p> <p>*교사는 이야기판에 장면 그림을 붙이면서 이야기를 들려준다. (이때 교사는 알맞은 손동작과 효과음을 내며 실감나게 스토리텔링을 한다.)</p> <p>▶ Let's learn some new words</p> <p>*교사는 주요 단어를 그림카드와 함께 설명한다.</p> <p>▶ Let's play word games</p> <p>*Find the picture for each word (단어와 그림카드를 연결한다.)</p>	15'	<p>· 장면 그림</p> <p>· 그림 단어 카드(교사용, 아동용)</p>
집중	이야기 다시 들려주기 (소리 표현 활동)	<p>▶ Storytelling(2nd)</p> <p>*교사는 등장인물 막대인형을 움직이며 이야기를 들려준다. (이때 아동들은 아는 단어가 들리면 박수 또는 리듬악기를 친다.)</p>	5'	<p>· 막대인형</p> <p>· 리듬악기 (캐스터네츠, 트라이앵글)</p>



Procedure	Contents	Teaching · Learning Activities	T (m)	Aids & points
확장	등장인물 만들기 (이미지 표현 활동)	▶ 단어사전 만들기(step book) *새로운 단어를 그림으로 그리고 그 하단에 영어로 적어 카드로 만든 것을 묶어 단어사전을 만든다.	10'	· 만든 단어사전을 계속 이용하게 한다.
정리	판토마임 (움직임활동)	▶ Pantomime *교사가 단어에 대한 판토마임을 하면 아동들이 단어를 알아맞춘다. 아동 대 아동으로도 해본다. ▶ 자기평가	5'	· 자기평가지

〈표 8〉 2차시 교수-학습안 (가문장 아기)

Topic	가문장 아기		Period	2/4
Objective	Students can speak the new words and key expressions			
Procedure	Contents	Teaching · Learning Activities	T (m)	Aids & points
I도입	분위기 조성 인사  등기유발	▶ Singing the song making a circle (노래를 부른 후 학생들이 이야기를 들을 수 있게 교실박닥에 둘러 앉는다.) ▶ Greeting and talking about daily routine *Greeting *Talking about the date, day, weather and feeling ▶ Magic box *Who am I ? (교사가 마술상자에서 막대 인형을 하나씩 꺼내어 이야기관에 붙인다.) *이야기속 등장인물들을 확인한다.	5'	· 이야기를 들을 수 있게 편안히 앉도록 한다.  · Magic box · 막대인형

Procedure	Contents	Teaching · Learning Activities	T (m)	Aids & points
전개	이야기 들려주기  줄거리 파악 진실게임	▶Storytelling(3th) *교사가 이야기를 들려줄 때 아동들이 앞에 나와 이야기판에 장면그림을 붙이게 한다. ▶Check the story *Answer the questions(Y/N) ▶Let's play True/False game	15'	· 장면그림
집중	주요표현 익히기 (소리표현 활동,움직임 활동)	▶Let's chant *주요 표현을 이야기 챗트로 부르며 말하기 연습을 한다. (전체활동, 짝활동, 그룹활동) *울동도 넣고 챗트용 악기도 사용한다.	5'	powerpoint  · 마라카스
확장	등장인물 만들기 (이미지 표현 활동)	▶장면 그림 그려 책 만들기(Big Book) *모둠원 각자가 한 장면씩 맡아 그리거나 색종이로 꾸민 후 책으로 묶는다. ▶등장인물 만들기	10'	· 만든 책, 등장인물을 계속 이용하게 한다.
정리	학습 정리 및 확인	▶Put the pictures in right order, and then tell the words and key expressions *장면 그림을 순서대로 나열해 보고 아는 단어, 주요 표현 말해 보기 ▶자기평가	5'	· 장면그림 · 자기평가지

## IV. 지도결과 분석 및 논의

앞장에서는 제주 설화를 활용하여 초등학교에서 영어를 지도한 수업 모형을 제시해 보았다. 여기는 제주 설화를 활용하여 초등학교에서 영어를 지도한 결과 어떠한 효과가 나타났는지를 밝혀 보고자 한다. 정의적 영역에서 초등영어 학습자의 학습에 대한 흥미도와 참여도에 대한 설문을 조사 분석해 보고 언어적 영역에서 초등영어 학습자의 듣기와 말하기 능력의 향상 정도를 언급하고자 한다.

### 4.1 영어 학습흥미도와 참여도의 변화

학습흥미도는 아동의 영어시간에 대한 전체적인 느낌, 영어 수업에 대한 생각, 영어로 말하기에 대한 자신감 등에 관한 내용을 설문지와 자기평가표로 작성하여 평가하였다. 학습흥미도에 관한 설문 결과는 다음과 같다.

〈표 9〉 제주설화를 활용한 이야기말하기 수업에 대한 흥미도

설문내용	반응	응답수	비율(%)
1. 제주설화를 소재로 하여 영어를 공부하는 것에 대해 어떻게 생각합니까?	매우 흥미있다	12	40.00
	흥미있다	10	33.33
	보통이다	6	20.00
	흥미없다	2	6.67
	전혀 흥미없다	0	0
2. 제주설화를 소재로 한 영어 수업을 계속 받고 싶습니까?	계속하면 매우 좋겠다	15	50.00
	계속하면 좋겠다	8	26.67
	별 상관이 없다	6	20.00
	계속하고 싶은 생각이 별로 없다	1	3.33
	전혀 하고 싶지 않다	0	0
3. 이야기말하기 수업을 통해 영어 공부를 하는 것에 대해 어떻게 생각합니까?	매우 흥미있다	16	53.33
	흥미있다	9	30.00
	보통이다	4	13.33
	흥미없다	1	3.33
	전혀 흥미없다	0	0
4. 이야기말하기 수업을 통한 영어 수업을 계속 받고 싶습니까?	계속하면 매우 좋겠다	16	53.33
	계속하면 좋겠다	10	33.33
	별 상관이 없다	3	10.03
	계속하고 싶은 생각이 별로 없다	1	3.33
	전혀 하고 싶지 않다	0	0

설문내용	반응	응답수	비율(%)
5. 설화를 활용한 이야기말하기 수업을 통해 영어를 배우면 어떤 점이 도움이 된다고 생각하십니까?	다양한 활동들을 하면서 이야기를 들으니 내용이 이해가 잘 된다	15	50.00
	다양한 활동을 하면서 표현들을 익혀 영어 말하기에 도움이 된다.	7	23.33
	제주설화로 영어를 공부하니 영어가 더 재미있고 자신감이 생겼다	5	16.67
	영어단어를 그림으로 그려보고 신체표현을 하며 익히니 기억이 잘 된다	3	10.00
6. 설화를 활용한 이야기말하기 수업을 통해 영어를 배우니까 전과 비교하여 영어에 대한 자신감은 어떻게 됩니까?	자신감이 많이 생겼다	4	13.33
	자신감이 조금 생겼다	16	53.33
	그대로이다	6	20.00
	자신이 없는 편이다	3	10.00
	자신감이 전혀 없다	1	3.33

설화를 활용한 이야기말하기 영어수업을 한 결과 대다수의 아동이 특히 영어에 흥미가 없었던 아동들이 영어수업에 흥미와 자신감을 얻었다는 반응을 보였다. 이는 아동들의 흥미를 유발하는 지역적 소재인 제주설화를 도입하여 이야기말하기를 통한 다양한 활동을 함으로써 아동들의 학습에 대한 흥미를 유발시켜 영어에 대한 학습태도 및 동기를 강화시켰기 때문이라고 할 수 있다.

이 때문에 아동들의 학습에 대한 참여도는 다음 설문 결과가 보여주는 바와 같이 매우 긍정적으로 나타나고 있다.

학습 참여도는 영어 수업의 참여 정도, 영어 수업의 태도에 관한 문항을 개발하였고, 자기평가(부록)와 설문을 통해 그 결과를 알 수 있었다.

〈표 10〉 제주설화를 활용한 이야기말하기 수업에 대한 참여도

설문내용	반응	응답수	비율(%)
설화를 활용한 이야기말하기 수업을 통해 영어를 배우기 전과 비교했을 때 영어 수업시간에 얼마나 열심히 참여하게 되었습니까?	매우 열심히 참여하였다	12	40.00
	비교적 열심히 참여하였다	11	36.67
	보통이다	6	20.00
	별로 열심히 참여하지 않았다	1	3.33
	전혀 참여하지 않았다	0	0

사전 설문조사에서 일반 영어수업 시간에 열심히 참여하지 않는 아동들도 설화를 활용한 이야기말하기 수업을 통해 영어를 배우는 것에 흥미를 느껴 수업 시간에 열심히 참여하려는 경향이 뚜렷하게 나타났다. 따라서 일반적인 수업에서 보다도 설화를 활용한 이야기말하기 수업에 있어 학생들이 열심히 참여하는 것으로 조사되었다.



## 4.2 영어 듣기와 말하기 능력의 변화

영어능력에 관해 사전듣기능력 검사도구는 필자가 가르치는 아동들이 3학년 때 배운 내용 중에서 초등학교 교육과정의 언어 기능 중 듣기 기능의 내용을 기본으로 하여 듣기평가 10문항을 개발하였고 사후듣기능력 검사도구는 3월, 4월에 학습한 내용을 바탕으로 역시 10문항을 개발하여 사용하였다. 평가문항을 제작할 때에는 듣기평가 문항의 유형인 언어영역, 반응의 유형, 문항의 형태 및 문항의 수준 등을 고려하여 가능한 모든 영역이 골고루 포함되도록 하였다.

말하기 능력 검사도구는 3학년 때 학습한 교과서에서 발췌하여 제작한 문항 중 총 5개 문항을 선정하여 연구자가 구두 면접법(oral interview)으

로 평가하였고, 사후말하기 능력 검사도구 역시 실험 처치 기간 중 학습한 내용을 중심으로 실시하였다.

〈표 11〉 제주설화를 활용한 이야기말하기 수업 전후의 듣기·말하기 평가결과 비교

	사전평가(%)	사후평가(%)	향상된 점수
듣기 평가	82.5	85.6	3.1
말하기 평가	75.0	77.5	2.5

사전평가 결과 듣기 평가가 82.5점, 말하기 평가가 75.0점인데 비해 사후평가 결과는 듣기 평가는 85.6점, 말하기 평가가 77.5점으로 점수가 약간 향상이 되었다. 사전평가와 사후평가의 점수 폭이 크지 않은 원인은 제주설화를 활용한 이야기말하기 방법으로 수업을 한 지 16시간 밖에 되지 않은 데에 있다고 추정이 된다. 이는 제주설화를 활용한 이야기말하기 학습을 계속 지속할 경우 아동들의 적극적인 학습에의 참여를 촉진하고 학습동기를 강화시켜 학습 결과에 있어서도 매우 효과적일 것임을 예견해 주고 있다.

따라서 제주설화를 활용한 이야기말하기 학습은 아동들이 능동적으로 학습에 참여하여 학습 과정에 몰두하게 함으로써 영어를 보고 듣고 반복적으로 익히는 학습보다는 실제로 움직이고 만지고 체험하면서 익힌 학습이들은 내용을 이해하고 기억을 장기화시키는데 효과적임을 보여주었다. 그리고 학습할 새로운 어휘와 구문을 소리로만 반복하여 듣고 말하는 활동에 비해 다양한 학습활동의 전개가 듣기, 말하기 능력 향상에 긍정적인 효과를 미치는 것으로 분석되었다.

## V. 결론 및 제언

지금까지 필자는 초등영어 학습자들을 학습 초기부터 재미있고 영어에 자연스럽게 노출시킬 수 있는 방법으로 제주설화를 활용한 이야기말하기 기법을 통해 초등영어지도의 효율적인 방안을 제시해 보았다. 초등학교 4학년 학생들을 대상으로 제주설화를 활용한 이야기말하기 기법을 통해 다양한 활동의 수업모형을 구안하여 실제 수업에 적용해 보고 그 효과를 설문조사와 성취도평가를 통해 분석해 보았다.

영어 학습에 대한 동기를 고양하기 위해 학습자를 중심으로 한 이야기를 선정하여 학습자 중심의 다양한 교수·학습 활동을 하였다. 가령, 아동들의 호기심을 자극하는 등장인물들을 통한 의사소통 상황에의 노출, 그리기, 종이 접기로 등장인물 만들기, 동화책 만들기, 그림 사전 만들기, 역할놀이하기, 게임, 조사 활동과 그에 따르는 다양한 후속 활동을 통한 활동 중심 학습은 학습한 어휘와 구문에 대한 이해를 강화시키고 기억을 촉진시켜 듣기와 말하기 기능 향상에 효과가 있었다. 특히 그림 이야기 챗트, 미니 동화책 만들기, 그림 직소하기, 게임, 조사 활동 등의 읽기, 듣기, 말하기 활동은 아동들이 학습한 내용에 대한 성취감을 자극하여 학습에 능동적으로 참여하게 하는 효과가 있었다. 상황으로 구성되어 있는 CD 또는 테이프를 반복하여 듣는 일반적인 영어학습에 비해 도입 단계에서 동화를 활용하는 학습, 예컨대 이야기의 주인공을 직접 그리거나 만들기, 직접 제작한 자료를 이용하여 이야기를 예측하며 듣기, 이야기판으로 다시 이야기하기, 상호 작용 활동, 창의적으로 재구성하는 역할극, 미니 이야기책 만들기, 다양한 학습 자료 사용 등은 아동들의 흥미와 호기심을 자극하여 수업에 관심을 갖고 집중하게 하였으며 학습에 대한 적극적이고 능동적인 학습 태도



및 동기를 강화시키는 결과를 가져왔다.

이상에서 본 연구의 결과를 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 제주설화를 활용한 이야기말하기 기법은 초등학교 4학년 영어 학습자들의 학습 태도 및 흥미, 참여도 등의 정의적 태도 형성에 긍정적인 효과가 있었다.

둘째, 제주설화를 활용한 이야기말하기 기법을 통한 영어수업의 결과 초등학교 4학년 영어 학습자들의 듣기 능력과, 말하기 능력 향상에 도움이 되었다.

이 연구의 결과를 토대로 초등학교 영어교육에서 설화를 활용한 이야기말하기 기법에 대한 이해와 적용을 위하여 다음과 같은 제언을 할 수 있다.

첫째, EFL상황에서의 의사소통능력 신장을 위한 초등 영어 학습자 수준에 맞는 이야기 교재가 많이 집필되어야 하며 그에 따른 다양한 자료가 개발되어 한다.

둘째, 이야기의 내용과 상황에 맞도록 교수·학습방법에 관한 연구가 꾸준히 계속되어야 한다. 교사가 영어를 가르치는 것이 아니라 학습자가 중심이 되어 다양한 체험이나 경험을 통해 영어를 습득할 수 있는, 능동적으로 참여하는 수업이 되도록 하는 것이 바람직하다.

셋째, 학습한 내용을 교실에서 그칠 것이 아니라 실생활에서 아동들이 영어를 사용할 수 있도록 기회의 장을 제공해줄 수 있는 방안이 강구되어야 할 것이다.

넷째, 교사들의 영어 교수 능력과 자질 향상, 연구 풍토를 조성할 수 있도록 충분한 연수기회와 지원이 있어야 할 것이다.

제7차 교육과정에서 표방하고 있는 교과 내용의 적정화에 걸맞게 양보다는 질에 초점을 두고 기초적인 의사소통 기능문을 완전히 습득함으로써 발화가 저절로 이루어지도록 하는 지도가 필요하며 학습자의 흥미를 지속시킬 수 있는 다양한 형태의 수업이 이루어지길 기대한다.

## 참 고 문 헌

- 고희주(2003), “제주설화의 교육적 활용에 관한 연구”, 제주대학교 대학원 석사학위논문.
- 권진아(1997), “총체적 언어 교육을 적용한 아동 문학 교육 방법 연구”, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김기창·최운식(1988), 「전래 동화 교육론」, 서울: 집문당.
- 김순이(2001), 「The myth and legends of Jeju Island」, 제주문화.
- 김영미(2001), 「동화로 가르치는 초등영어」, 문진미디어.
- 김영민(1998), “이야기를 통한 영어교육”, 「초등영어교육 2권」, 한국초등영어교육학회.
- 김문희(2000), “스토리텔링이 초등학교 영어학습에 미치는 효과”, 인천교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 김서영(2002), “창의성 신장을 위한 설화교육의 교수-학습모형 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 문종진(2001), “우화 및 신화를 이용한 초등영어 교육방안”, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 박성수(1992), 「우화와 아동문학」, 청주: 닐바나 출판사.
- 박유미(1998), “초등학교에서의 영어지도를 위한 스토리텔링 활용에 관한 연구”, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 박춘식(1986), 「아동문학의 이론과 실제」, 서울: 학문사.
- 박현주(1999), “전래동화를 이용한 초등영어지도에 관한 연구”, 청주교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 심우길(1996), “동화를 이용한 영어수업모형”, 교원대학교 대학원 석사학

위논문.

- 안미영(2000), “초등영어 학습자를 위한 효율적인 영어동화 활용연구”,  
인천교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 유귀숙(1998), “전래동화에 나타난 원형적 모티브 분석: 태모(Great  
Mother)원형을 중심으로”, 대구교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 이완기(1998), 「초등영어교육론」, 문진미디어.
- 이희숙(1986), “조기 영어 교육을 위한 어린이 문학 활용 연구”, 「서울  
교육대학교 논문집」 24집.
- 임양수(2001), “영어동화구연을 통한 활동중심학습의 효과”, 인천교육대  
학교 대학원 석사학위논문.
- 장미영(2003), “이야기자료 활용을 통한 특기적성 영어교육프로그램의  
모형개발 및 적용”, 인천교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 장영주(1995), “전래 동화의 교육적 활용 방안에 관한 연구”, 영남대학교  
대학원 석사학위논문.
- 최현미(1992), “동화를 활용한 국민학교 영어지도연구”, 숙명여자대학교  
대학원 석사학위논문.
- Carter, R. & Long, M.(1991), *Teaching Literature*, New York:  
Longman.
- Ellis, G. & Brewster, J.(1991), *The Storytelling Handbook for  
Primary Teacher*. New York: Penguin Publishing Company.
- Harste, J. C. & Burke, C. L.(1977), "A New Hypothesis for Reading  
Teacher Education Research:Both the Teaching and Learning of  
Reading Are Theoretically Based". In P.D.Pearson(ed.).*Reading:  
Research, Theory, and Practice: Twenty-sixth Yearbook of the  
National Reading Conference*. Chicago: National Reading  
Conference.

- Krashen, S.D.(1991). *Experience with Literature*, MA:Addison-Weseley Publishing Company.
- Newman, J.(1985), *Whole Language:Theory and Use*, NH: Heineman.
- McKay, S.(1982), "Literature in the ESL Classroom", *TESOL Quarterly*, 16(4).
- Oller, J. W.(1983), "Story Writing Principle & ESL Teaching", *TESOL Quarterly*, 17(1).
- Rixon, S.(1981), *How to Use Games in Language Teaching*, Macmillan Publishing Co, Inc.
- Wright, A.(1995), *Storytelling with Children*, Oxford: Oxford University Press.



<Abstract>

Teaching English in Elementary School Through Jeju Stories  
- With Special Reference to 4th Grade -

**Yang, Hye-Kyung**

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

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

The purpose of this study is to find a way that would provide elementary students with more active and various activities and experiences in elementary English class. An activity-based teaching English through storytelling is presented here. The source of storytelling is stories handed down from ancient Jeju. The stories chosen here are familiar to students and are able to give interests to elementary students. They have been reconstructed for the elementary students.

The effectiveness of teaching and learning English in elementary schools with the application of storytelling method has been examined and its results have been presented. This study was carried out with one class of 30 students who're in the 4th grade in an elementary

---

\* This thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2004.

school, and 16 hours were put in the experiment. Considering their English ability, 4 stories have been selected.

The storytelling method with the use of reconstructed stories suitable for elementary student's interest and level was sufficient to induce motivation. In contrast with the traditional teaching-learning method, it has various activities such as drawing scenes, making up stories, and speaking of characters. This method focussed on how to develop their natural communicative competence through active and various experiences in elementary English class.

The results of this study can be summarized as follows:

1. The storytelling technique through stories of Jeju stimulates motivation for learning English and reinforced their interest and attention.

2. The storytelling technique through stories of Jeju shows the possible positive effectiveness in students' English listening and speaking skills.

On the basis of the results, the following suggestions for effective English teaching and learning through storytelling based on stories of jeju can be made.

1. The various storytelling materials suitable for learners' level in EFL circumstances are to be designed to develop their communicative competence. Moreover, the relevant materials are to be developed as well.

2. The studies on teaching and learning models related to stories are to go on consistently. Learner-centered teaching methods with various activities are recommendable for elementary school students.

3. The way which helps students extend their classroom learning to real situations should be searched for and developed continuously.



(부록 1) 사전 설문지

설문지	
<p>이 설문지는 여러분의 영어 공부에 관한 사항을 조사하고자 만든 것입니다. 잘 읽고 여러분의 생각을 거짓없이 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.</p>	
<p>1. 영어를 얼마나 좋아합니까?                      ① 전혀 좋아하지 않는다                      ② 별로 좋아하지 않는다                      ③ 보통이다                      ④ 좋아하는 편이다                      ⑤ 매우 좋아한다</p> <p>2. 영어에 대한 느낌은 어떤가요?                      ① 아주 어렵고 재미없다                      ② 약간 어렵고 재미없다                      ③ 쉽다                      ④ 쉽고 재미있다                      ⑤ 아주 쉽고 재미있다</p> <p>3. 다른 과목에 비해, 영어 공부를 얼마나 합니까?                      ① 전혀 하지 않는다                      ② 별로 하지 않는다                      ③ 비교적 많이 하는 편이다                      ④ 매우 많이 한다</p> <p>4. 다른 과목에 비해 영어를 얼마나 잘 한다고 생각합니까?                      ① 아주 못한다                      ② 못하는 편이다                      ③ 보통이다                      ④ 비교적 잘 하는 편이다                      ⑤ 아주 잘 한다</p> <p>5. 영어에 대한 자신감을 얼마나 가지고 있습니까?                      ① 자신감이 전혀 없다                      ② 자신이 없는 편이다                      ③ 자신감을 가지고 있는 편이다                      ④ 영어에 특히 자신이 있다</p>	<p>6. 영어수업 시간에 여러분은 얼마나 열심히 참여합니까?                      ① 전혀 참여하지 않는다                      ② 별로 열심히 참여하지 않는다                      ③ 비교적 열심히 참여하는 편이다                      ④ 매우 열심히 참여한다</p> <p>7. 다른 과목에 비해 영어가 얼마나 중요하다고 생각합니까?                      ① 전혀 중요하다고 생각하지 않는다                      ② 별로 중요하다고 생각하지 않는다                      ③ 다른 과목과 비슷하다                      ④ 중요한 과목이라고 생각한다                      ⑤ 매우 중요하다고 생각한다</p> <p>8. 영어를 배우고 싶은 생각은 어떤가요?                      ① 전혀 배우고 싶은 생각이 없다                      ② 그냥 하는대로 하겠다                      ③ 열심히 배우고 싶다                      ④ 아주 열심히 배우고 싶다</p> <p>9. 어떤 방법으로 영어를 공부하는 것이 재미있습니까?                      ① 게임                      ② 노래, 챗트                      ③ 영어이야기, 책        ④ 역할극</p> <p>10. 다음의 여러 활동 중에서 영어로 듣고, 말하기에 가장 도움이 된다고 생각하는 것은 무엇이라고 생각합니까?                      ① CD, 테이프 듣고 따라하기                      ② 노래, 챗트로 연습하기                      ③ 게임하기                      ④ 영어 이야기기로 공부                      ⑤ 역할극하기</p>



(부록 2) 사후 설문지

설문지

이 설문지는 여러분의 영어 공부에 관한 사항을 조사하고자 만든 것입니다. 잘 읽고 여러분의 생각을 거짓없이 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

<p>1. 제주설화를 소재로 하여 영어를 공부하는 것에 대해 어떻게 생각합니까?</p> <p>① 매우 흥미있다 ② 흥미있다 ③ 보통이다 ④ 흥미없다 ⑤ 전혀 흥미없다</p> <p>2. 제주설화를 소재로 한 영어 수업을 계속 하고 싶습니까?</p> <p>① 계속하면 매우 좋겠다 ② 계속하면 좋겠다 ③ 별 상관이 없다 ④ 계속하고 싶은 생각이 별로 없다 ⑤ 전혀 하고 싶지 않다</p> <p>3. storytelling을 통해 영어 공부를 하는 것에 대해 어떻게 생각합니까?</p> <p>① 매우 흥미있다 ② 흥미있다 ③ 보통이다 ④ 흥미없다 ⑤ 전혀 흥미없다</p> <p>4. storytelling을 통한 영어 수업을 계속 하고 싶습니까?</p> <p>① 계속하면 매우 좋겠다 ② 계속하면 좋겠다 ③ 별 상관이 없다 ④ 계속하고 싶은 생각이 별로 없다 ⑤ 전혀 하고 싶지 않다</p>	<p>5. storytelling을 통해 영어를 배우면 어떤 점이 가장 효과적이라고 생각합니까?</p> <p>① 다양한 활동들을 하면서 이야기를 들으니 내용이 이해가 잘 된다 ② 다양한 활동을 하면서 영어표현들을 익히니 영어 말하기에 도움이 된다 ③ 제주설화를 통해 영어를 공부하니 영어가 더 재미있고 자신감이 생겼다 ④ 영어단어를 그림으로 그려보고 신체 표현하며 익히니 단어가 기억이 잘 된다</p> <p>6. storytelling을 통해 영어를 배우기 전과 비교했을 때 영어에 대한 자신감은 어떻게 됩니까?</p> <p>① 자신감이 많이 생겼다 ② 자신감이 조금 생겼다 ③ 그대로이다 ④ 자신이 없는 편이다 ⑤ 자신감이 전혀 없다</p> <p>7. storytelling을 통해 영어를 배우기 전과 비교했을 때 영어 수업시간에 얼마나 열심히 참여하게 되었습니까?</p> <p>① 매우 열심히 참여하였다 ② 비교적 열심히 참여하였다 ③ 보통이다 ④ 별로 열심히 참여하지 않았다 ⑤ 전혀 참여하지 않았다</p>
---	--

(부록 3) 자기 평가

나의 학습 과정은 어떠했나요?

이 질문지는 채점을 하지 않으며, 성적에도 포함되지 않습니다. 단지 여러분의 학습을 도와주기 위한 것이므로 여러분의 생각을 솔직하게 써 주세요.

★ 흥미도 ★

나의 활동	그렇다	보통이다	아니다
오늘 영어수업이 재미있었나요?			
다음 영어 시간에 무엇을 배울 것인지 기다려지나요?			
혼자서 영어 공부를 더 해보고 싶은가요?			
영어수업 시간이 짧다고 느껴지나요?			

★ 참여도 ★



나의 활동	그렇다	보통이다	아니다
조별활동에 열심히 참여했나요?			
학습할 내용을 미리 공부해 왔나요?			
수업 시간에 필요한 학습 준비물을 잘 갖추었나요?			

★ 오늘 학습을 끝내고 기억에 남는 활동을 적거나 잘한 친구이름을 써 봅시다.

(부록 4) 사진 듣기 평가

※미나는 생일날 여러 사람들로 부터 선물을 받았습니다. 잘 듣고, 선물을 준 사람과 물건을 연결해 보시오.(1~4)

- |  |
|--|
| 1. Dad: Happy birthday, Mi-na. This is for you.<br>Mi-na: Thank you, Dad. What's this?<br>Dad: It's a book.            |
| 2. Thomas: Happy birthday, Mi-na. This is for you.<br>Mi-na: Thank you, Thomas. What's this?<br>Thomas: It's a cup.    |
| 3. Min-su: Happy birthday, Mi-na. This is for you.<br>Mi-na: Thank you, Min-su. What's this?<br>Min-su: It's a pencil. |
| 4. Julie: Happy birthday, Mi-na. This is for you.<br>Mi-na: Thank you, Julie. What's this?<br>Julie: It's a CD.        |

1. (얼굴 그림)      2. (얼굴 그림)      3. (얼굴 그림)      4. (얼굴 그림)

아빠

토마스

민수

줄리

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•



5. 주인공이 좋아하는 것에는 ○표, 싫어하는 것에는 ×표를 하시오.

I like chicken. But I don't like grapes.

①



( )

②



( )

③



( )

④



( )

※ 다음 대화를 듣고 내용에 맞는 답을 찾으시오.(6~8)

소라: I can run well. How about 헬렌?  
헬렌: I can not run well. I can sing well. How about 민수?  
민수: I can dance well.

6. 소라는 무엇을 잘 할 수 있나요? ( )  
① 수영    ② 달리기    ③ 공부
7. 다음 중 민수가 잘 할 수 있는 것은 무엇인가요? ( )  
① 노래하기                    ② 춤추기
8. (1) 헬렌은 달리기를 잘 할 수 있나요? ( )  
① 할 수 없다.                    ② 할 수 있다.
- (2) 다음 중 헬렌이 할 수 있는 것은 무엇인가요? ( )  
① 걷는다.                    ② 손뼉친다.                    ③ 노래한다.

※(9~10) 다음을 듣고 알맞은 수 만큼 색칠을 하시오.

9. I have two cats.



10. I have five dogs.



(부록 5) 사전 말하기 평가

1. (실물을 보여주며) 무엇인지 영어로 묻고 답하기

T : Hi. How are you, ○ ○ ?

What's this?

S : It's a \_\_\_\_\_.

2. (날씨카드를 보여주고) 날씨 묻고 답하기

T : How is the weather?

Is it rainy?

S :

3. (가게 역할놀이) 물건을 사고 팔 때 쓰는 말 해보기

T : I'm a shop owner. You are a customer.

Hi. Can I help you?

S : Pencil, please.

T : How many pencils?

S : Three, please.

T : One, two, three. Here you are.     S : Thank you.

T : Bye.     S : Bye.

4. (음식 그림카드를 놓고) 좋거나 싫음을 나타내기

T : Do you like pizza?     S : No.

T : What do you like?     S : I like rice cake.

5. (각자 필통을 가져다 놓고) 숫자 묻고 답하기

T : How many pencils do you have?

S : I have \_\_\_\_\_ pencils.

(부록 6) 사후 듣기 평가

1. 다음 대화를 듣고 남자가 한 말은 어떤 뜻인지 고르시오.

A(woman) : Come on! Listen!  
B(man): What happened?  
A(woman): 강이영성 is crying.

① 무슨 일이냐?    ② 어디에 있느냐?    ③ 언제 일어났느냐?

2. 다음 두 사람의 대화를 듣고 마지막 사람이 어떤 몸동작을 하면 어울릴지 고르시오.

A: 은장아기!  
B: Yes, mom!  
A: Call 가문장아기. I'd like to give some food to her.  
B: I see.

① 엄마를 쳐다보는 동작    ② 고개를 끄덕이는 동작  
③ 손을 흔드는 동작



3. 다음을 듣고 내용과 일치하지 않는 것을 고르시오.

“Please, make me a new dress. I'd build a bridge for you.  
And then everybody can walk to the mainland.” She said.  
The Jeju people wanted to make this goddess's wish come true.  
It was needed 100 rolls of silk to make a dress for this big waman.

① 설문대 할망의 소원을 들어주면 제주 백성들을 육지에 데려다 주겠다고 하였다.  
② 설문대 할망의 소원은 새 옷을 얻는 것이다.  
③ 설문대 할망의 옷을 만드는데는 옷감이 100통이 필요하다.

4. 설문대 할망을 바르게 묘사한 것은?

① She is very tall.

- ② She is very short.
- ③ She is very thin.

※ 다음 문장에 대한 대답으로 옳지 않은 것은?(5~6)

5.

- ① Sure.      ② Sorry, I can't.      ③ That's all right.

6.

- ① I'm happy.      ② I'm tall.      ③ I'm sad.

※ 다음 문장을 바르게 표현한 것은 고르시오.(7~8)

7. “참 아름다운 궁전이구나!”

- ① What a big abalone!
- ② What a beautiful palace!
- ③ What a great gate!

8. “진선생님의 집은 어디입니까?”

- ① Where is Mr. Jin's house?
- ② When is Mr. Jin's house?
- ③ what is Mr. Jin's house?

9. 다음 대화를 듣고 남자가 여자에게 말할 표현으로 적당한 것은?

- ① That's too bad.      ② Sounds great.      ③ Sorry, I can't.

10. 다음 문장에 대한 대답으로 옳은 것은?

- ① You're welcome.      ② My pleasure.      ③ That's all right.

(부록 7) 사후 말하기 평가

1. 묻는 말에 영어로 답해 보세요.

T : How old are you?

S : I'm \_\_\_\_\_.

T : How old is your mother/father/brother/sister?

S : She/He is \_\_\_\_\_ Years old.

2. 자기가 가지고 있는 소지품을 4가지 이상 색깔과 모양을 넣어서 말해 보세요.

3. 다른 사람에게 도움을 요청하는 말을 영어로 표현해 보세요.

4. 초대 전화 놀이에 응답해 보세요.

T : Hello. Is \_\_\_\_\_ there?

S : This is \_\_\_\_\_ .

T : Can you come to my house?

S : Sorry, I can't / Sure, I can.

T : Why?

S : Because\_\_\_\_\_.

5. 잘 듣고, 대답해 보세요.

T : Who can play the piano?

S :



(부록 8) 수업에 활용한 제주 설화

가문장아기 이야기

Character : 강이영성(가문장아기's father), 흥은소천(가문장아기's mother),  
은장아기, 늦장아기, 가문장아기, 큰마통이, 작은마통이, 마통이's  
mother, 마통이's father, Sparrows, ants, Flowers, neighbor1, 2, 3

[Chapter 1]

Explanation : A man beggar and a woman beggar lived in Jeju-do long long ago. Their names are 강이영성 and 흥은소천.

강이영성 : (as striking an empty can with a spoon and doing a tune)  
an abundant harvest in the lower village!

흥은소천 : (as striking an empty can with a spoon and doing a tune)  
an abundant harvest in the upper village!

Explanation : Each of these two beggars was going to the lower and upper village. By the way, they ran into each other on the way.

강이영성 : Oh, my god!

흥은소천: Are you from the upper village? An abundant harvest in the upper village!

강이영성 : Ah, I've heard about an abundant harvest in the lower village.

Sparrows (a song) : No, no, it is not an abundant harvest.

No, no, it is not an abundant harvest.

How poor they are!

강이영성 : I'll stop begging. Look at this. Let's try together

흥은소천: That's great! I will work hard.

Flowers (a song) : These two people means well toward each other.

Sky and land give a blessing to them.

Birds sing and trees dance.  
강이영성 & 홍은소천 get married.

## [Chapter 2]

Explanation : Some years later 홍은소천 give birth to daughter.

강이영성 : (in troubled expression) We cannot bring up our daughter because we are so poor.

홍은소천: (crying) Our poor baby!

neighbor1 : (gathering together) Come on!, Come on! listen!.

neighbor2 : What happened?

neighbor3: 홍은소천 gave birth to a daughter, but her husband and she are sad. Because they have nothing to feed the baby

neighbor2 : Let's help them.

neighbor3 : That's great! let's help.

Ants (a song) : neighbors helped them.

The daughter's name is 은장아기  
because she is brought up with a silver plate.

The daughter's name is 은장아기  
because she is brought up with a silver plate.

Explanation :

홍은소천 gave birth to a daughter also when 은장아기 became two years old. Neighbors also helped them this time. However, this time they feed a daughter with a yellow plate. So, They called the second daughter 누장아기. Some years later, a third daughter was born. Again neighbors helped them. This time, the third daughter was fed with a wooden plate. So, They called the third daughter 가문장아기.

As the children grew older, money was strangely brought into the house. They were richer and richer, so they bought land and cows and house. 강이영성 called three daughters one day.

강이영성 : My eldest daughter 은장아기!

은장아기 : Yes, fathers .  
 강이영성 : By whose help are you well off and happy?  
 은장아기 : Thanks to God , land , father and mother.  
 흥은소천: Yes, yes. My lovely eldest daughter! (laugh with a gentle smile)  
           Please go into your room now.  
 강이영성 : 늦장아기!  
 늦장아기 : Yes, fathers .  
 강이영성 : By whose help are you well off and happy?  
 늦장아기 : Thanks to God , land , father and mother.  
 흥은소천: Yes, yes. My lovely daughter! (laugh with a gentle smile)  
           Please go into your room now.  
 강이영성 : 가문장아기!  
 가문장아기 : Yes, fathers.  
 강이영성 : By whose help are you well off and happy?  
 가문장아기 : Because of the drawn line in my stomach, getting be rich and  
           live happily.  
 강이영성 : (getting angry suddenly) you, you, you are so bad!  
           Leave this house right now!!

### [Chapter 3]



Explanation : Parents' minds were painful when 가문장아기 leaves the house.  
 Because they loved the youngest daughter, Gameunjang.

Mother : 은장아기! Call 가문장아기!  
 은장아기: I see .

Explanation : 은장아기 recognizes that mother and father want 가문장아기 to  
 come back. 은장아기 was afraid of parent's lover being deprived  
 of 가문장아기, if she comes back.

은장아기: (standing on horse block out of passage) 가문장아기! run away fast!  
 Mother and father are coming here to spank you.

Trees (a song) ; Lie, lie .  
 가문장아기 knows all.

은장 sister is a bad person

Explanation : When 은장아기 stepped down, she is changed into a worm.  
Mother and father waited for 은장아기 and the youngest daughter.  
Because they didn't show up, the parents called the second  
daughter 뚫장아기.

Mother : 뚫장아기! Call 가문장아기!

뚫장아기 : I see .

뚫장아기 : (standing on horse block out of the passage) 가문장아기! run away  
fast! Mother and father are coming here to spank you.

Mice (a song) : that is not ,that is not, it is all a lie.

가문장아기 knows all.

뚫장 sister is a bad person, 뚫장 sister is bad.

뚫장아기 : No, why does my foot move? My body is strange.

White grub : (showing expression that is noisy while sleeping within the  
fertilizer) does mushroom speak?

뚫장아기 : What? Am I mushroom? No!

Explanation :

When the two daughters didn't come back, their parents were worried. So  
they went around here and there to look for their daughters. Because of their  
worries, they lose their sight. Finally, their eyes get blind. How poor they are!

## [Chapter 4]

Explanation : 가문장아기 walked along the street.

She walked a long time, There is one house in the forest.

가문장아기 : anybody? I can't walk any more. Could I sleep tonight in the  
house?.

Grandfather : (in expression I am sorry) There is no room, because I have  
three brothers in the house.

가문장아기 : (catching grandmother dress and spill tear) Grandmother, please,

let me sleep in the kitchen.

Grandmother : Darling, Let's do so. How poor she is!

Grandfather : Then, sleep in the kitchen.

가문장아기 : Thank you.

(sound effects - sound that enters noisily)

가문장아기 : Sir, what is this sound?

Grandfather : My sons are coming with yams.

Explanation : they ate yams for the dinner.

큰마통이: I'll give you a little bit.

(giving to parents because removing very little upper portion and remains costs all alone.)

작은마통이: Mother, father. eat much better than me

(eating own things after separating a little of both ends and giving first to all the parents.)

Explanation : 가문장아기 thought that 작은마통이 is good person.

As time passes, they liked each other. These two people promised to get married.



가문장아기 : I want to see the hole.

작은마통이: that is not difficult. Come on!, let's go.

Butterfly (a song) : Stones in the hole are changed as all gold and silver.

Two people filled a sack with gold and silver and returned to the house.

By the gold and silver, they got to be rich persons.

## [Chapter 5]

Explanation : 가문장아기 couldn't sleep because 가문장아기 worried about her parents.

가문장아기 : I'm worried about how my mother and father live.

작은마통이: Don't cry. There is a good idea to me. Let's have a party for 100 days. Your parents are going to come.

Explanation : Party begun. Everyday people got into 가문장아기'house and ate food and got a gift. But, 가문장아기's parents did not show up. In final evening of 100 days. Two old couple showed up, leaning upon a single stick.

가문장아기 : Welcome to our house. (helping an old couple, accompanying into the room and treating.) (going to the room with the beggar)  
Tell me a story about how you've lived.

Blind man : (thinking sinks) There are a lot of things to tell.

flowers (a song) : 가문장아기 tear, 가문장아기's heart was painful, follow wine cup and 가문장아기 ran.

가문장아기 : Mother! Father! I am 가문장아기.  
I had a party for 100 days to look for my parents.

Blind man : what? 가문장아기 ? Is it dream or truth?

My eyes opened. My eyes opened..

가문장아기 : (in surprised expression) Father! Mother !

Blind man : 가문장아기! (giving a tight hug to each other and blub.)

Trees (a song) : See the bright world, see the bright world.

Flowers (a song) : 가문장아기 is a nice daughter

가문장아기 is a nice daughter .

Sparrows (a song) : good 가문장아기, heaven was moved by 가문장아기.

Everybody (a song) : 가문장아기 and her parents lived happily for a long time.

## SEOLMUNDAE HALMANG ; THE CREATOR OF JEJU ISLAND

Long, long ago, there lived a giant goddess.  
Her name was Seolmundae Halmang.  
She was very tall and big.  
She created Jeju Island.  
She made the Halla mountain.  
If this goddess were to lie down with Halla Mountain as her pillow, her legs would hang over Gwantal Island in the front sea.  
She washed her clothes using the Wudo Island as her laundry stone.  
Seolumdae Halmang had one wish.  
“I wish I could wear a new dress.”  
One day, she told the Jeju people of her wish.  
“Please, make me a new dress. I’d build a bridge for you. And then everybody can walk to the mainland.”  
The Jeju people wanted to make this goddess’s wish come true.  
100 rolls of silk was needed to make a dress for this big woman.  
Everybody collected the needed silk.  
But they were only able to collect 99 rolls.  
The dress was not completed and the building of the bridge also came to a stop.  
One day, Seolmundae Halmang said. “I’m very tall. I’m proud of that.”  
The pond in Yongdam-dong was very deep.  
She went into the pond.  
The water came only up to the top of her feet.  
“I’m taller than the pond”  
Finally, she heard about the great depths of the Muljangol Orum’s pond in Halla Mountain and went there.  
When Seolmundae Halmang went into the water, her body gradually became submerged in the water.  
Finally, the water had swallowed the goddess.  
Then everything became quiet.  
She never came back.  
People said this goddess went back to her former underwater palace home through the Muljangol Orum.

## JIN GUK TAE ; THE GIFTED DOCTOR

Long, long ago, there lived a gifted doctor at Myungwol.  
His name was Jin Guk-Tae.  
When he was a young student he became thinner and thinner everyday.  
One day, the teacher called him and asked him,  
“What’s wrong with you?”  
“No, nothing.”  
“You look pale. Are you sick? ”  
“No, I’m not sick.”  
“Don’t hide anything and tell me the truth.”  
“Well.. I am meeting a pretty girl. She is waiting for me on my way from the school. I play with her everyday.”  
“What a surprise! That girl must be a fox. You should do as I say.”  
She will give you the marble. You should swallow it.  
Then, look at the sky, and then look at the ground. “Then, look at a person.”  
Just as the teacher said, the girl gave the marble to the boy.  
The boy swallowed it.  
Suddenly she changed back into a fox.  
The boy quickly took out the bat and beat the fox to death.  
The boy did not have enough time to look at the sky, the ground.  
He only looked at a man who was passing by the road.  
When the teacher heard that, he said,  
“How unfortunate! But you will be a gifted doctor.”  
Finally, he grew up and became a famous doctor.  
One day, the Jeju governor became badly ill.  
All the famous doctor were called in but nobody could cure him.  
The governor ordered his men to bring Jin Guk-Tae.  
At last, Mr.Jin showed up.  
He was walking in a proud manner.  
The governor was angry. “I’m unhappy. What a rude man!”  
At that moment, the lump came tumbling out.  
The governor’s chest cleared out like a breath of fresh air.  
Mr.Jin said, “My lord, please forgive me.” I behaved in a rude manner only to treat your illness.  
So, Mr.Jin cured the governor’s illness.



One day, a man living in Hanyang heard about the famous doctor Mr.Jin.  
He boarded a ship and came a long way to see Mr.Jin  
He arrived in Jeju and heard Mr.Jin had died a couple of days ago.  
“I’m so sad. I can’t go home. I’ll look at Mr.Jin’s house.”  
He had almost reached the village of Myungwol.  
He stopped to rest for a while and there was an old man resting there.  
“Excuse me, where’s Mr.Jin’s house?”  
“I am Jin Guk-Tae.”  
The old man was the ghost of Mr.Jin.  
“I knew that you were coming. I have made the medicine for you. Go to my house now.”  
When the traveler arrived at Mr.Jin’s house, Mr.Jin’s son came out,  
“It must be your medicine.”  
“Thank you very much.”  
In this way, Mr.Jin saved many lives.  
People called him a gifted doctor of Jeju.



## THE CORAL WOMAN SEA DIVER

Once upon a time, there lived a woman sea diver in Moseulgae.  
One day, she saw a huge sea turtle. He struggled in a water hole.  
“Help me, please!” He said.  
“Oh, poor turtle. You’re dying. I’ll help you.” She said.  
So, she carried it on her back like a baby and let it go in the sea.  
“Thank you so much.” He said.  
“You’re welcome. Bye! Good luck to you!” She said.  
After that, the woman sea diver went into the sea.  
“What a big abalone! I want to get it.”  
She went deeper and deeper into the sea.  
Suddenly, a large gate appeared.  
“What a great gate!”  
It slowly opened by itself. She went past it.  
“What a beautiful palace!”  
Suddenly, an elderly man came out of the palace.  
“I’m a dragon king. You helped one turtle. He is my son. Thank you very much!” He said. “So I want to invite you to my palace.” He smiled.  
“What a surprise!” She said.  
She looked around the dragon palace. And she ate delicious food.  
“Please, tell me your wish.” The dragon king said.  
“Well, I have no wish. All I want is to go home.” She said,  
“Let’s live here together.” He said.  
“Sorry, I can’t. I like to live in the human world.” She said.  
“Then, take this flower. If you take this flower with you, you’ll live for a long time without disease. Good-bye and take care!”  
When she accepted the flower, she was transported back to her home.  
The people surrounded the woman sea diver.  
“My goodness. What happened?” The people said  
She told them about her trip to the underwater dragon palace.  
After that, people let the turtles go back to the sea whenever they saw them.  
Also, the village people called the woman sea diver the coral woman.  
And she lived for a long time.