

석사학위논문

초등영어 의사소통능력 향상을 위한
인터넷 활용



제주대학교 대학원

제주대학교 중앙도서관
영어영문학과

강 해 경

2000년 6월

초등영어 의사소통능력 향상을 위한 인터넷 활용

지도교수 변명섭

강혜경

이 논문을 문학 석사학위 논문으로 제출함

2000년 6월



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

강혜경의 문학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장

양우진



위 원

김재환



위 원

박보현



제주대학교 대학원

2000년 6월

**A Study on the Effectiveness of the Internet
in Communication for an Elementary English Education**

Hye-Kyung Kang

(Supervised by Professor Myung-Sup Byun)



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF
MASTER OF ARTS**

**DEPARTMENT OF ENGLISH LANGUAGE AND LITERATURE
GRADUATE SCHOOL
CHEJU NATIONAL UNIVERSITY**

June 2000

목 차

1. 서 론	1
2. 이론적 배경	3
2.1. 초등영어 교육의 필요성	3
2.1.1. 결정적 시기 가설(The Critical Period Hypothesis)	3
2.1.2. EFL상황에서의 인지능력의 중요성	5
2.1.3. 한국어와 영어의 차이점에 따른 초등영어교육	6
2.2. 초등영어 교수법	8
2.2.1. 의사소통 중심 언어 교수법	8
2.2.2. 자연적 교수법	9
2.2.3. 전신반응 교수법	11
2.2.4. 과제 해결형 교수법	13
2.3. 초등영어 교육과정 분석	14
2.3.1. 초등교육의 목표	14
2.3.2. 내용 체계 구성	18
(1) 음성 중심의 내용 구성	18
(2) 의사소통 능력의 배양	19
(3) 언어 습득을 중시한 내용 구성	20
(4) 학생 활동 중심의 내용 구성	21
(5) 발달 과정을 중시한 내용 구성	21
2.3.3. 시청각 자료의 활용	22
2.3.4. 5·6 학년 단계별 성취 기준	22
2.4. 초등학교 영어과 열린교육	26
2.4.1. 목표	27

2.4.2. 열린 수업 모형	28
3. 컴퓨터와 영어교육	30
3.1. 컴퓨터 보조 언어 학습의 발전과정	30
3.2. 인터넷을 활용한 영어교수학습의 장점	32
3.3. 인터넷을 활용한 영어 교수학습 유형	35
3.3.1. 반복학습형(Drill and Practice)	35
3.3.2. 개인교수형(Tutorial)	36
3.3.3. 문제해결형(Problem Solving)	37
3.3.4. 시뮬레이션(Simulation)	37
3.3.5. 교수게임형(Instructional Game)	37
4. 언어 기능별 학습 과정 모형	39
4.1. 듣기·말하기 학습모형	39
4.1.1. 소개	40
4.1.2. 예시적 화면	40
(1) 노래를 이용한 모델	40
(2) 동화틀 이용한 모델	42
(3) 낱말 퀴즈를 이용한 모델	44
(4) 파닉스(phonics)를 이용한 모델	45
(5) 찬트(chant)를 이용한 모델	45
(6) Skit을 이용한 모델	48
(7) Video Script를 이용한 모델	49
(8) Game을 수업에 활용	53
4.2. 쓰기·읽기 학습모형	55
4.2.1. 소개	55

4.2.2. 예시적 화면	55
(1) 전자우편을 활용한 모델	55
(2) 일기 쓰기를 활용한 모델	60
4.3. 5·6학년 영어와 관련 사이트	62
4.3.1. 5학년 영어	63
4.3.2. 6학년 영어	68
4.4. 탐구학습 과제모형	72
4.4.1. What Time Is It?	73
4.4.2. Let's Find Out What Pets Like And Dislike	74
4.4.3. Welcome to the White House for Kids	75
4.5. Lesson Plan	76
5. 결 론	81
참 고 문 헌	83
Abstract	87



1. 서 론

영국에서 일어난 산업혁명이 농경사회에서 산업사회로의 전환점이 되었다면 컴퓨터는 산업사회에서 정보사회로 전환하는데 큰 역할을 하고 있다. 이러한 컴퓨터 혁명에서 그 축을 이루는 것이 '정보의 바다' 라고 하는 인터넷이라고 할 수 있는데 그것은 인터넷상에 존재하는 무한한 정보의 양을 잘 대변해 준다고 하겠다. 이런 변화는 단순히 정보량의 증가만을 의미하는 것이 아니라 정보를 습득하는 방법에서도 많은 변화를 초래하였다. 인터넷은 더 이상 특정 학문 집단을 위한 배타적인 영역에 속한 것이 아니라 누구나 쉽게 접근하여 정보를 획득할 수 있는 새로운 지식의 저장과 출구 역할을 하고 있다.

이와 같은 인터넷의 무한한 성장의 가능성은 기존의 학습과 교육의 개념들을 변화시키고 있다. 이미 세계 각 국가들도 이러한 변화를 예측하며 그 대비 방안을 모색하고 있다. 이러한 시대적 요청에 부응하여, 시·공간을 초월한 매체로서, 다양한 상호 작용적 의사소통 매체로서의 특징을 지닌 인터넷을 초·중등 영어 교육에 적절히 사용하는 것은 매우 바람직스러운 일이며 교육자료로서도 충분히 그 가치가 있다고 하겠다.

많은 교사들이 인터넷의 교수 학습의 활용에 적극적인 관심을 보이고는 있으나 현실적으로 많은 문제점들이 있는 것도 사실이다. 컴퓨터와 인터넷에 대한 전문적인 지식과 능력의 부족, 예산 부족으로 인한 시설의 미비, 인터넷을 수업에 활용할 수 있는 교수 학습 방안의 부재 등의 어려움이 있다. 그러나 인터넷의 활용은 21세기를 살아나가야 할 지금의 초등학생들에게는 필수 불가결한 요소가 될 것이다. 오히려 교사들보다도 더 많이 인터넷을 다루게 될 어린 학생들이 사회에 적응할 수 있는 정보활동기술을 경험할 수 있는 기회를 갖는 것은 빠르면 빠를수록 효과적일 것이다.

초등영어와 인터넷을 접목시키려는 시도는 무모한 것처럼 보일 수도 있다. 윤진섭(1999)은 초등학생들의 인터넷 사용이 CD-ROM 사용보다 효과

가 떨어진다고 하였다. 그러나 이미 인터넷상에는 초등영어에 활용될 수 있는 정보들이 무수히 많고 날마다 그 정보의 양은 증가될 것이다. 이런 새로운 정보들을 다른 멀티미디어 자료들과 더불어 적절히 사용된다면 영어교육의 효과가 극대화 될 것으로 기대한다.

영어 교육 과정에 의하면 초등영어의 궁극적인 목표는 영어를 통한 의사소통 능력을 기르는 일과 다른 하나는 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 능력을 기르는 데 있다고 명시하고 있다. 따라서 초등영어는 중등영어나보다도 듣기와 말하기의 음성 언어 교육의 중요성을 강조하며, 이 언어 기능별 교육의 극대화를 위해서는 그림 등과 같은 시각 자료, 영어 녹음 테이프나 라디오와 같은 청각 자료 외에 비디오, CD-ROM, 컴퓨터, 텔레비전과 같은 시청각 자료의 활용을 적극 권장하고 있다. 이미 교육부에서는 오디오·비디오 자료들을 만들어 일선 학교에서 사용 중에 있으며, CD-ROM도 제작하여 몇몇 학교에서 시험적으로 활용하고 있다.

위에 열거한 시각 자료, 청각 자료와 시청각 자료들은 크게 두 부류로 나누어지는데 하나는 영어 그 자체가 목적인 자료들이고 다른 하나는 영어가 목적이면서도 수단의 의미가 강한 자료들이다. 컴퓨터의 활용, 특히 인터넷을 이용한 자료들은 그 성격상 후자의 성격이 강하다고 하겠는데 여기서는 초등학교 5, 6 학년을 중심으로 인터넷을 활용한 학습 과정 모형을 제시하고자 한다.

2. 이론적 배경

이 장에서는 인터넷을 영어교육에 활용함에 있어서 관련 있는 자료들을 고찰해보고 인터넷을 통한 영어학습의 효과 및 지도 방법의 장점에 관련된 이론적 배경을 알아보고자 한다.

2.1. 초등영어 교육의 필요성

초등영어 교육의 필요성을 조기영어교육의 필요성과 관련지어 생각해 보고자 한다.

2.1.1. 결정적 시기 가설(The Critical Period Hypothesis)

일반적으로 어린이들이 성인보다 언어습득을 잘 한다고 생각하는데, 여러 가지 변인들을 고려해 볼 때 반드시 그렇지는 않다. 단기간 내에서는 인지능력이 발달된 성인(청소년 이상의)들이 연역적인 인지과정을 활용함으로써 귀납적인 인지과정을 선호하는 어린이들보다 외국어를 더 능률적으로 습득할 수 있다. 그러나 년단위 이상의 장기간에는 어린이들이 더 효과적으로 외국어를 습득할 수 있다. 이는 어린이들이 성인보다 정의(情意)적으로 외국어 습득에 유리하기 때문이다. 예를 들어 외국어를 사용하는 데 좀 실수를 해도 쉽게 자신을 용납할 뿐만 아니라, 어른들이 오히려 귀엽게 봐준다. 그러므로 어린이들은 어른보다 실수에 대한 두려움이 훨씬 적은 편이며, 외국어에 대한 편견(부정적 태도)이 적어서 어른처럼 열등의식을 덜 느끼게 되므로 심리적인 방해가 덜 받게 된다. 이런 정의적으로 유리한 변수 때문에 어린이들이 외국어를 습득하는데 유리하다.¹⁾

1) 최인철(1997), "효과적인 영어 말하기 교육을 위한 제언" 교육개혁 2주년 기념 초등 영어교육 세미나, 한국초등영어교육연구회, pp. 36-40.

외국어 습득에는 인지적, 정의적인 요인 외에도 신체적, 언어적 요인이 작용한다. 신체적 변수 중 가장 중요시할 수 있는 부분이 뇌일 것이다. 아이가 태어난 후 자라감에 따라서 뇌가 양분되며 기능이 전문화되는 뇌의 편중현상(lateralization)²⁾이 성인이 되어서는 더 이상 진행되지 않는데, 이 현상이 언어습득에 중요한 역할을 한다고 알려져 있다. 또한 어린이들의 뇌의 유연성도 언어습득에 도움을 주는 것으로 알려져 있다. 언어적 변수는 모국어의 역할을 주로 의미하는데, 머리 속에 있는 모국어가 외국어 습득하는데 방해만 주는 것은 아니다. 오히려 모국어와 외국어를 비교 대조하여 외국어를 이해하면 외국어 습득에 도움을 받는 경우가 많다. 이런 점에서 모국어습득이 어느 정도 완성된 초등학교 어린이가 모국어가 형성되지 못한 유아들보다 외국어습득을 더 잘할 수 있다는 점을 시사한다.

인지, 정의, 언어, 신체적 요인 등을 고려해 볼 때 어린이가 어른보다 외국어를 보다 효과적으로 습득할 수 있다는 결정적 시기 가설(critical period hypothesis)을 현대 외국어습득에 관련된 연구는 전반적으로 동의하고 있다. 무조건 어릴수록 외국어를 효과적으로 습득할 수 있다는 LAD (language acquisition device)³⁾가설보다는, 성공적인 언어습득에 관련된 여러 가지 변수를 고려해 볼 때 특히 정의적·신체적인 요인을 중시한 결정적 시기 가설이 더 설득력 있는 것으로 받아들여지고 있다.

-
- 2) H. Douglas Brown(1994)에 의하면 인간의 좌우 대뇌가 각각 독자적인 기능을 가지게 되는데, 좌반구는 지적이고 논리적이며 분석적인 언어중추가 작용하고 있는데 비해, 우반구는 정서적이고 사회적인 기능 등을 갖게 되는 것을 뇌의 반구편중현상이라고 한다. 이런 뇌의 반구편중현상이 2세에서 시작되어 사춘기까지 일어난다는 주장에 따른 결정적 시기론이 있다.
 - 3) LAD가설에 따르면 사춘기 나이가 되면 LAD(언어습득장치)가 사라지므로 언어습득이 불가능하다고 본다. 그러나 이에 대한 반증으로 남미의 Tukano족의 언어생활을 들 수 있는데 같은 말을 사용하는 부족과 결혼하는 것을 근친상간으로 여기는 그들의 풍습 때문에 자신의 말과 다른 타 부족과 결혼하는 것이 그들의 관습이다. 그러므로 결혼을 하고 난 후에 배우자와의 의사소통을 위해서 새로운 말을 배워야만 하는데 그들은 이일에 조금도 실패하지 않는다 따라서 가족 구성원이 다 모이면 십수가지 이상의 언어가 사용되는데 이와 같은 사실로부터 LAD가 사라진 성인이 되어서도 계속 언어를 습득할 수 있다는 것을 알 수 있다.

2.1.2. EFL상황에서의 인지능력의 중요성

외국어 습득의 성공에 미치는 요소에는 앞에서 살펴본 학습자 변수(인지, 정의, 신체, 언어)뿐만 아니라 학습할 외국어의 사용상황(EFL: English as a foreign language /ESL: English as a second language), 교사, 교재, 교수법, 교육정책 등의 많은 변수가 작용한다. 이렇게 복합적인 변수가 작용하는 외국어 습득과정에서 학습을 시작하는 나이만을 가장 중요시하는 것은 적절하지 않다. 영어의 바다에 빠질 수 있는 ESL(제 2 언어로서의 영어)상황에서는 영어를 배우는 시기가 매우 중요한 요인이지만 자연스럽게 영어를 접하는 것이 거의 불가능한 EFL(외국어로서의 영어)상황에서는 반드시 그렇지 않다. ESL 상황에서는 배운 것을 실생활에서 사용해 보고 그에 대한 상대방의 반응을 통해 언어의 효과를 체험하면서 그 표현에 대한 감(느낌) 혹은 직관이 생기고, 이해하게 되어 영어습득이 이루어진다. 그러나 영어를 사용할 수 있는 기회가 절대적으로 부족한 우리 나라와 같은 EFL 상황에서는 표현을 쉽게 잊을 수밖에 없다. 또한 영어를 사용해 볼 기회가 없으므로 언어에 대한 직관이 생기기 어려운 부분을 인지능력으로 보완해야 한다.

어느 정도 인지능력이 발달된 초등학생에게 외국어 학습을 시킬 때 무조건 외우게 하는 것보다 이해를 시키고 난 후 습득하게 하면 더욱 더 오래 기억하게 된다. 아이들이라도 다 생각이 있기 때문에 학습효과를 제고하기 위해서는 그 '눈높이'에 맞도록 이해시키는 것이 중요하다. 인지능력이 어느 정도 발달하기전인 나이, 일반적으로 모국어를 완전히 습득하지 못한 유아는(물론 개인마다 차이가 있겠지만) 영어에 대한 우리말의 설명을 잘 이해하지 못한다. 반면에, 어느 정도 인지능력이 발달하고 우리말에 대한 개념을 갖게 되는 초등학교 아동은 영어에 대한 우리말 설명을 이해할 수 있게 된다. 이렇게 언어를 설명할 때 사용하는 언어(metalanguage)에 대한 인지능력이 개발된 이후(만 8-9세의 취학아동)에 외국어를 학습시키는 것이

효율적이라고 본다. 교육심리학자 Piaget는 7-11세를 구체적 조작기 (concrete operational stage)라고 보는데, 이 시기는 구체적인 개념을 통제하고 조작하는 단계로서 인지능력 발달이 매우 빠르기 때문에 초등학교과정이 시작되고 인지능력의 발판을 다지는 시기에 해당된다. 전 세계적으로 보아도 3/4 이상의 국가에서 8-10세에 외국어로서 영어교육을 시작한다는 사실을 보아도 바람직한 영어교육 시작 나이가 언제쯤인지 잘 알 수 있다. 그러므로 초등학교에서 영어교육을 시작하는 것이 아주 이상적이라고 할 수 있다.

2.1.3. 한국어와 영어의 차이점에 따른 초등영어교육

올바른 초등영어교육의 활성화를 위해서 한국어와 영어의 차이점을 간략하게 알아보고 이에 따른 초등영어 교육의 필요성을 살펴보고자 한다.

첫째로 영어에는 α (알파)이동이 있으나 한국어에는 α 이동이 없다. 이때 move- α 는⁴⁾ 명사구(noun phrase)가 격을 받기 위한 것이다. 왜냐하면 영어는 '음성적으로 실현된 모든 명사구는 반드시 격을 가져야 한다'라는 격여과 장치(case filter)의 조건을 만족시켜야 하기 때문이다.⁵⁾ 둘째로 영어는 격 인접 조건을 준수하고 어순에 의한 격 체계(abstract case system)인 반면, 한국어는 어휘(morphological case system)에 의한 격 체계이다. 영어에서는 위에서 제시한 격여과 장치가 만족되려면 인접(adjacency) 조건이 이루어져야 한다. 다음의 예문을 살펴보자.

(a) I prefer the boy to leave first.

(b) I prefer very much the boy to leave first.

4) 양우진(1996), 「G B이론」, 서울: 한신문화사, pp. 6-8.

5) 여기에서 격을 부여할 수 있는 것에는 [+INFL], [Transitive verb], [Preposition]이다. [+INFL]은 주격(nominative case)을 할당하며, 타동사는 목적격(objective case)을, 전치사는 그 뒤의 NP에게 격을 부여한다.

위의 두 문장에서 (a)는 정문이나 (b)는 비문이다. 왜냐하면 ‘prefer’ 타동사가 뒤에 오는 명사구에게 격을 부여해야 하는데 (b)문장에서는 very much가 중간에 끼어 들어서 타동사와 명사구 사이에 인접조건이 지켜지고 않고 있기 때문이다.⁶⁾ 그러나 한국어는 어휘에 의한 격 체계인데, 즉, 조사인 ‘~가, ~는, ~이, ~는’ 과 같은 것이 주격을, ‘~을, ~를’ 등이 목적격을 나타낸다. 셋째로는 핵(head)-보충어(complement)의 매개 변항이 다르다는 것이다. 영어는 선행(head initial)이고 한국어는 후핵(head final)으로 이루어져 있다. 예를 들어 다음의 두 문장을 생각해 보도록 하자.

- (a) John hit the ball.
- (b) 철수는 그 공을 쳤다.

위의 영어문장인 (a)에서 동사구(VP)인 ‘hit the ball’ 에서 그 핵인 hit이 보충어인 the ball보다 앞에 놓이게 된다. 그러나 (b)문장의 한국어 어순에서는 보충어인 ‘그 공을’ 이 핵어인 ‘쳤다’ 보다 앞에 놓이게 된다. 넷째로는 음성형태(phonetic form)가 다르다는 것이다. 다섯째는 영어는 어순(word order)이 SVO(subject-verb-object)형태로 되어 있는 반면에 한국어는 SOV(subject-object-verb)형태로 이루어져 있다. 그래서 영어는 의문문을 만들 때, 시작 부분에 의문문 단어(Wh구문이나 Do동사 등)가 오고 전치사가 있다. 반면에 한국어는 일반적으로 의문문 단어가 문장의 끝에 오고(~까?), 후치사가 있다.⁷⁾ 여섯째로 영어에는 허사(expletive)인 ‘there’ 이나, ‘it’ 이 있으나 한국어에는 이와 같은 허사가 없다. 이와 같은 사실에서 영어는 형식적이고 논리적인 언어인데, 오

6) Haegeman Liliane (1994), *Introduction to Government & Binding Theory, 2nd Edition*. Oxford: Blackwell, pp. 177-178.

7) Steven Pinker (1994), *The Language Instinct*. New York: William Morrow and Company, pp. 233-234.

히려 한국어는 실질적 언어라고 생각해 볼 수도 있다

위에 열거한 한국어와 영어의 차이점을 쉽게 인식하고 EFL(English as a foreign language)상황하에서 효과적인 영어교육이 이루어지려면, 위에서 살펴본 바와 같이 뇌의 편중현상(lateralization)이 일어나기 전, 인지, 정의, 신체적으로 결정적 시기에 영어교육이 이루어져야 하겠는데 그러므로 초등학교에서 영어교육을 실시하는 것이 필요하다고 본다.

2.2. 초등영어 교수법

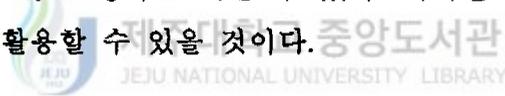
언어의 가장 궁극적인 목적과 기능은 의사소통이다. 초등학교에서 영어를 가르치는 궁극적인 이유는 영어로 의사소통할 수 있는 능력을 길러 주기 위해서이다. 영어 교수법은 여러 가지 형태로 발전되어 왔지만, 그 방법들이 모두 초등영어를 가르치는 데 적합한 것은 아니다. 초등 영어는 초등 학생들의 신체적, 인지적, 정의적 발달 특성에 잘 맞게 가르쳐야 하고, 궁극적으로는 영어를 통한 의사소통 능력을 기를 수 있도록 가르쳐야 한다.⁸⁾ 여기에서는 일반적으로 알려져 있는 언어 교수 방법들 가운데서 초등 영어 교육에 필요한 교수법에 대하여 알아보하고자 한다.

2.2.1. 의사소통 중심 언어 교수법 (Communicative Language Teaching)

의사소통적 교수법은 의사소통적 접근법(communicative approach) 또는 기능적 접근법(functional approach), 의미 기능 접근법(notional-functional approach)이라고도 불리워진다. 이 교수법은 청각 구두식 접근법(audio-lingual approach)의 이론적 배경을 이루었던 구조주의 언어학이 언

8) 교육부(2000), *Elementary School English 4 Teacher's Guide*, 서울: 대한교과서 주식회사, p 31.

어의 유연성을 설명하지 못하자 언어 습득은 후천적인 경험과 습관 형성에 의한 것이 아니라 선천적으로 타고 나는 것이라고 주장하는 Brumfit과 Johnson(1979)등에 의해 제시된 교수법이다.⁹⁾ 이들은 외국어 교육의 목적은 의사소통력 신장이며, 언어 사용자와 환경 사이의 상호 작용이 모든 학습의 일차적 목표이며, 의미를 만들고 대화하는 전략을 주요 학습 사항으로 생각하고 있다. 이 이론에 의하면 실제 의사소통(real communication)을 포함한 활동과 유의미적 과제(meaningful task)를 수행하도록 계획된 활동이 학습 효과를 증진시킨다라고 제시한다. 또한 학습자에게 의미 있는 언어 연습이 구문(pattern)의 기계적인 연습보다는 학습과정을 더 활기 있게 해준다는 것이다. 이와 같이, 교사는 학습활동에 참여하는 모든 학생들의 다양한 학습 활동을 통하여 의사소통 과정을 용이하게 해주며, 교수자인 동시에 학습자의 역할을 수행하게 되는 것이다.¹⁰⁾ 이 교수법을 통해 아동들이 흥미 있어 하는 주제와 학습 자료를 사용하여 대화 활동과 게임등을 하도록 하면 초등 학교에서 많은 성과를 거둘 수 있다. 이러한 자료들을 인터넷에서 얼마든지 구하여 활용할 수 있을 것이다.



2.2.2. 자연적 교수법(Natural Approach)

자연적 교수법은 캘리포니아의 스페인어 교사 Tracy Terrell의 현장 경험과 The University of Southern California의 응용언어학자 Stephen Krashen의 제 2언어 습득이론이 합쳐져서 탄생되었다. 1983년 그들이 공동으로 쓴 The Natural Approach의 앞부분에는 Krashen의 유명한 제2언어 습득 이론이 소개되어 있고 뒷부분에는 Terrell의 현장 경험을 바탕으로 curriculum organization, classroom procedure, testing and classroom

9) Christopher Brumfit and Keith Johnson (1979), *The Communicative Approach to Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press, p. 27.

10) 교육부(1998), *Elementary School English 4 Teacher's Guide*, 서울: 태환문화사, pp. 19-24.

management 등 구체적인 아이디어들이 소개되어 지고 있다.

흔히 Natural Method와 Natural Approach를 혼동하여 쓰는 경우가 있는데 Natural Method는 우리가 잘 알고 있는 Direct Method를 일컫는 말로써 여기에서 말하는 'natural' 이라는 말은 어린아이들이 언어를 배우는데 있어서 자연스럽게 학습하는 것(naturalistic language learning)을 의미하는 것이지만 Natural Approach에서 말하는 'natural' 은 언어를 성공적으로 습득하기 위한 자연적 원리(naturalistic principles in second language acquisition)를 의미한다. 그러므로 Direct Method에서는 교사의 monologues, direct repetition등의 'practice' 를 강조하나 Natural Approach에서는 자연스런 습득을 이끌어내기 위한 아동이 충분히 이해할 수 있는 언어자료(comprehensible input)를 강조한다.¹¹⁾

자연적 접근법은 아동들이 목표 언어에 관한 연습보다는 목표 언어 자체를 가능한 많이 접촉하도록 하고, 언어를 배우려고 하는 심리적 태세를 극대화하며, 발화보다는 듣기에 더 큰 비중을 둔다. 또 이해 가능한 자료로서 글이나 그림 등의 여러 가지 자료를 적극적으로 이용한다는 것이 특징이다. 자연적 교수법의 특징은 이해 우선, 이해 중심의 교수법이라 할 수 있다 (Richards & Rodgers, 1986: 129).

Krashen과 Terrell(1983: 19)은 언어의 성질의 중요성을 특히 강조하였는데 그것은 언어 교육에서 어휘의 역할을 강조한 것으로 이어진다. 언어란 본질적으로 어휘이며, 문법은 의미를 어떻게 생성하고 전달하는지를 부수적으로 결정할 뿐이라는 것이 이들 견해의 근거를 이루고 있다. 언어란 의미와 메시지 소통의 수단이며, 언어습득은 목표 언어의 의미를 이해하여야만 가능하다는 견해를 기렸으니, 결과적으로 나타난 그들의 교수방법의 기본 원리는 청각 구두 교수법의 원리와 비슷한 '언어 구조의 단계적 숙달' 이라는 것으로 요약된다. 즉, 아동이 충분히 이해할 수 있는 언어자료 (comprehensible input)보다 언어 구조면에서 바로 한 단계 높은 수준의 자

11) 송정미, <http://www.edunet4u.net/html/elementary/indexa2.htm>.

료(흔히 i+1로 표시한다)를 단계적으로, 그리고 지속적으로 접하게 함으로써 목표 언어를 습득하게 할 수 있다는 것이 이 교수법의 원리의 근간이라고 할 수 있다. 의미의 생성과 이해를 위해서는 어휘의 인식과 발화가 매우 중요한데, 의미를 생성 전달할 때의 어휘는 항상 문법적인 구성을 가져야 하고, 복잡한 의미의 생성을 위해서는 복잡한 문법 구조가 필요하게 된다. 그럼에도 불구하고 그들은 언어 교육에 있어서 문법적 분석을 명시적으로 하는 것은 필요하지 않다고 보았다.

2.2.3. 전신반응 교수법(Total Physical Response)

Total Physical Response는 글자 그대로 온몸으로 반응하면서 외국어를 배우는 교수방법으로 우리말로 전신반응 교수법 등으로 번역하기도 한다. 이 교수법의 창시자인 James Asher(1977)는 California의 San Joes 대학의 심리학 교수로 발달 심리학(developmental psychology)을 근거로 하는 Audio-Visual Method와는 전혀 다른 교수방법을 개발하였다.

발달 심리학의 측면에서 Asher는 성인들이 외국어를 배우는 과정도 어린 아이들이 모국어를 배우는 과정과 흡사하다고 보았다. 그래서 TPR은 어린 아이들이 모국어를 배우는 과정을 관찰한 것에 근거를 두고 개발되었다. 어린아이의 움직임과 언어습득을 관찰한 결과 어린아이들은 말하기 능력에 앞서 듣기 능력이 훨씬 먼저 발달하며 성인들도 외국어를 배울 때 이와 같은 과정을 그대로 지켜 듣기능력을 먼저 개발해야 한다는 것이다. 아이가 처음 접하는 언어는 어머니 주위에 돌보는 사람(care taker)들의 말 중 명령형의 형태라고 주장한다. 예를 들면, "Hold up your hands. Pick up your toys. Don't touch the stove. It's hot." 등과 같은 것이다. 또한 어린아이가 2단어, 3단어 정도로 이루어진 간단한 말만을 할 수 있는 단계에서도 "Go into your room and get the ball from your bed."와 같은 복잡한 문장을

완전히 알아듣고 그대로 이행한다.¹²⁾

이와 같이 전신 반응법은 아이가 모국어를 배울 때 구두 표현을 하기 전에 많은 언어 자료에 접하여 행동으로 반응을 보인다는 점에 착안한 일종의 청취 이해 접근법이며 듣기 능력이 어느 정도 길러진 후에 말하기를 시키면 외국어를 빨리 습득할 수 있다는 전제에서 출발한다. 또한 듣기 능력은 언어의 기능 중에서 가장 기본적인 것으로 다른 세 기능으로의 전이가 잘 일어난다고 보는 것이 이 교수법의 주장이며 장점이다.

Asher(1977)는 외국어 교육 시간의 70%를 듣기 능력 신장에, 20%를 구두 생성(oral production)에, 10%를 읽기와 쓰기에 할애하여 외국어를 지도함으로써 좋은 결과를 얻었다고 보고하면서, 외국어 교육에서 초기의 6개월 내지 1년은 청취 이해(listening comprehension) 훈련에 치중해야 할 것이라고 했다.

청취 훈련의 초기 단계에서는 귀로 들은 것을 기억하도록 하지 않고 즉각적인 인지로 끝나게 하는 방법으로 주어진 명령에 신체적으로 반응을 보이게 한다. 그렇게 하여 인지가 반복됨에 따라 종합적인 인지 구조가 내재화되고 구두 반응이 자동적으로 뒤따르는 것이다. 이 같은 Asher의 전신 반응법은 단순한 듣기 훈련에 그치는 것이 아니라 행동을 수정하게 함으로써 학습자로 하여금 외국어 학습에 흥미와 즐거움을 느끼게 한다. 이와 같이 신체적 반응을 보임으로써 정신적으로 느끼는 부담감과 불안감을 줄이고 흥미를 지속시켜 학습자의 성취감을 고취시켜 준다.

따라서 학습자의 오류는 의미 전달에 오해를 가져오게 하는 중대한 잘못 외에는 교정하지 않으며, 만일 교정할 때에도 학습자의 의욕을 떨어뜨리지 않도록 유의한다. 그러다가 학습자의 수준이 높아져 어느 정도 유창하게 외국어를 구사하게 되면 교사는 사소한 오류까지 교정해 줄 수 있다. 그러나 전신 반응법의 문제점은, 명령문만을 사용하여 상급 수준의 외국어 학습자에게는 학습의 범위가 너무 제한적이라는 점과 너무나 일반적인 언어만 다

12) 송정미, <http://www.edunet4u.net/html/elementary/indexa2.htm>.

루어 인사말, 길을 묻는 말, 식사를 주문하는 말 같은 유용한 표현의 연습을 적극적으로 시도하기가 어렵다는 점이다. 그럼에도 불구하고 외국어를 처음으로 배우기 시작할 때에는 그러한 표현을 이해하여 구사할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 왜냐하면 듣기를 강조하는 기본적인 원리는 모국어 습득 과정과도 일치하고 말하기 학습을 위한 전 단계 학습 과정으로 볼 수 있기 때문에 초등학교 교실에서 전신 반응법은 많이 활용될 수 있을 것이다.

2.2.4. 과제 해결형 교수법(Task-based Approach)

의사소통의 최소 단위인 두 사람에게 상호 협조하여 해결해야 할 어떤 과제를 제시하고, 그 과제의 해결을 위해 꼭 필요한 정보를 참여하는 두 사람에게 상호 보충적으로 배분해 준다면, 두 사람은 주어진 과제를 해결하기 위해서 의사를 서로 교환하지 않을 수 없다. 즉, 두 사람간에 정보의 공백(information gap)을 만들어 주면, 이 정보의 공백을 채우기 위해서는 스스로 생각도 많이 해야 하고, 또 상대방이 가진 정보를 이용도 해야 한다. 아동에게 이러한 조건을 충족시키는 과제를 주고 해결하도록 요구하면 한국어를 사용하지 않고 진정한 의사소통에 매우 근접하게 영어를 사용할 수 있다. 이것은 문제 해결형 혹은 과제 해결형의 한 방법이다.

이를 위해서는 한 학급의 전체 아동을 여러 개의 조나 소집단으로 나누어 팀별(그룹별)로 활동을 시켜야 한다. 사실, 암전한 아동도 한 시간 내내 가만히 앉아서 교사의 지시나 설명을 듣고 수업 받는 것을 좋아하지 않는다. 그러나 팀별(그룹별)활동을 하게 하면 진정한 의미의 언어사용(의사소통)을 할 수 있는 기회를 더 많이 제공해 줄 수 있을 뿐만 아니라, 언어연습의 경우에도 아동들의 같은 형태의 질문이나 대답을 반복하는 데 대한 이유를 제공해 줄 수 있다. 교사가 전체 아동을 대상으로 질문하고 대답하는 것보다, 아동들이 팀별로 질문하고 대답하게 하면 아동들 개개인의 언어

연습의 기회가 훨씬 많아진다.¹³⁾ 이 경우에는 말하기를 위한 여러 자료들이 사용되어 질 수 있을 것이다. 미리 전날 인터넷을 이용한 과제를 제시하여 미리 조사하게 한 후 그 내용을 서로 비교 검토하면서 수업에 임할 수 있다.

2.3. 초등영어 교육과정 분석

이 장에서는 제 7차 교육 과정에 나타난 초등영어 교육 과정의 목표와 내용을 고찰하여, 학년별로 제시된 언어 기능별 성취 기준을 살펴본 후 효율적인 초등 영어 교육을 위해 적극적인 인터넷 활용 방안을 검토해 보고자 한다.

2.3.1. 초등교육의 목표

제 7차 교육과정에 나타난 총괄적인 영어과의 목표는 다음과 같다.¹⁴⁾

일상 생활에 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적인 의사 소통 능력을 기른다. 아울러, 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련한다.

가. 영어에 흥미와 자신감을 가지며, 의사 소통할 수 있는 기본 능력을 기른다.

나. 일상생활과 일반적인 화제에 관해서 자연스럽게 의사 소통을 한다.

다. 외국의 다양한 정보를 이해하고, 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다.

라. 외국 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인식하고, 올바른 가치관을 기른다

13) 교육부(2000), *op. cit.*, pp. 32-33.

14) 교육부(1998), 「초등학교 교육 과정 해설」 서울: 서울특별시 인쇄공업 협동조합, p. 138.

위의 목표에서 ‘가’ 항은 초등학교 영어 교육의 목표이고, ‘나’ , ‘다’ 항은 중학교에서 고등학교 1학년까지의 목표이다. ‘라’ 항은 전체 공통 기본과정에 해당한다. 위의 목표를 요약해 보면 하나는 학생들의 의사소통 능력을 기르는 것이며, 다른 하나는 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 능력을 기르는 것이다.

이런 능력은 Hymes(1972)가 주장하는 의사전달능력(communicative competence)개념과도 일맥 상통하는 것이라고 하겠다. 그는 언어란 사용규칙이 있으며 사회 문화적 요인을 포함하는 것이라고 하였다. 상황을 고려하지 않고 오직 문법적인 문장만을 말했다면 그것은 이상하고 적절하지 못한 발화가 된다는 것이다.¹⁵⁾ 다시 말해서 언어는 사용맥락과는 무관한 임의적(arbitrary)인 기호체계만으로는 볼 수 없으며 의사소통의 수단으로 보기 때문에 오늘날 외국어교육의 목표는 의사전달능력(communicative competence)을 기르는데 있다고 할 수 있다. Hymes(1972)는 communicative competence의 영역을 다음과 같이 4가지로 제시하고 있다¹⁶⁾



1. Whether (and to what degree) something is formally possible.
2. Whether (and to what degree) something is feasible in virtue of the means of implementation available.
3. Whether (and to what degree) something is appropriate (adequate, happy, successful) in relation to a context in which it is used and evaluated.
4. Whether (and to what degree) something is in fact done, actually performed, and what its doing entails.

15) H. Douglas Brown (1994), *Principle of Language Learning and Teaching*, Englewood Cliffs, NJ: prentice-Hall Inc, p. 227.

16) Dell Hymes (1972), *On Communicative Competence*. In Pride and Holmes eds. (1972), p. 281.

첫 번째 영역은 언어의 문법성(grammaticality)에 관련된 것인데 즉, 언어는 언어마다 그것을 사용하는 독특한 문법구조를 갖게 되고 그 문법구조는 그 언어를 사용하는 사람들의 말에 나타나게 된다. 따라서 이것은 내재화된 언어구조의 표현이라고 볼 수 있으며 일정한 문화권내에서는 서로 일정한 언어조직에 맞는 언어사용이 요구되어 그런 언어조직에 맞지 않는 경우는 문법적이지 못하여 대화가 이루어지지 않는다는 것이다.

둘째 영역은 실행가능성(feasibility)에 관한 것으로, 여기에는 기억의 한계, 인지수단과 같은 언어 심리적 요인에 관한 것이다. 예를 들어, 'the hamburger cat ate like chased were good' 과 같은 문장은 인간의 인지능력으로는 그 내용을 알 수 없고 또한 실행이 불가능한 것으로 대화가 이루어질 수 없다는 것이다.

셋째 영역은 적절성(appropriateness)에 관한 것인데 이것은 대화가 이루어지는 실제상황과의 관련성을 의미한다. 즉 어떤 한 문장이 문법적으로 가능하고 또한 실행 가능하더라도 상황에 맞지 않는 경우에는 부적절하다는 것이다.

넷째 영역은 어떠한 말이 실제환경에서 일어날 수 있느냐 (possible)에 대한 지식으로, 한 문장이 문법적이고 이해할 수 있어 환경에 맞다 할지라도 전혀 사용되지 않는 것이 있다는 것이다. 그러므로 이 넷째 항목도 communicative competence에 포함되어져야 한다.

결국 언어란 문화를 반영하는 것이기 때문에 문화의 이해 없이는 외국어를 충분히 이해할 수 없으며 그 사회의 언어사용 규칙에 맞는 표현을 사용하기 어렵다. 문화차이를 이해하기 위해서는 목표문화(target culture)의 일상생활과 관련된 영역, 즉 언어적 표현양식(verbal patterns), 비언어적 표현양식(nonverbal communication patterns), 가정생활(family values), 교육에 대한 태도(educational attitudes), 직장에 대한 가치관(work values), 대인관계(personal relationships), 시간 및 공간사용에 대한 유형(time and space patterns), 기타 의식주에 관련된 생활관습의 유형(cultural customs and

manners)뿐만 아니라 그 문화권에 사는 사람들의 사고체계(perception)와 행동양식(behaviors)에 대한 습득을 필요로 한다.¹⁷⁾

이와 같이 Hymes는 문법적, 심리 언어적, 사회 문화적 지식들을 포함한 것이 communicative competence라고 정의하였는데,¹⁸⁾ 이러한 Hymes의 정의는 제 7차 교육 과정에 명시된 영어교육의 목표와도 일맥상통하는 것이라고 하겠다. 특별히 음성언어 교육을 중점적으로 강조하는 초등영어에서 Hymes가 제시한 communicative competence를 기르는 영어 교육이야말로 참으로 중대하다고 할 수 있다.

초등영어 교육은 우리 나라 전체 영어 교육의 출발점이므로, 초등영어 교육의 목표는 위에 명시된 전체 영어 교육 목표의 일부분이 된다. 4개의 구체적인 목표 가운데 초등학교 영어 교육 목표에 해당하는 것은 ‘가’ 항과 ‘라’ 항이다. 그 중에서 의사소통 능력의 신장을 강조한, 위의 ‘가’ 항 목표가 중요하다고 하겠다.

언어의 첫째 기능은 의사 소통이라는 것을 우리는 잘 알고 있다. 일상 생활에서의 의사소통은 글보다는 말로 하는 것이 우선이다. 언어 습득에서 문자 언어보다 음성 언어가 선행되어야 한다는 주장도 이와 같은 이론을 배경으로 하고 있는 것이다. 초등영어의 기본 목표도 매우 쉽고 간단한 영어를 듣고 말하는 것, 즉, 학생들에게 기초적인 의사소통 능력을 길러주는 것이다. 중요한 것은 영어에 흥미와 자신감을 갖도록 하는 것이며, 어린 학생들이 영어를 재미없다거나, 배우기가 싫다는 등의 부정적인 느낌을 갖지 않도록 하는 것이 중요할 것이다.

초등학교에 영어를 도입한 취지도 세계화 시대에 전 국민의 의사소통 능력을 신장해야 한다는 시대적 소명에 부응하기 위한 것이므로, 교수 방법도 듣기와 말하기 위주의 음성 언어 교육을 강화하여 지도하여야 한다.

17) 변명섭(1999), “문화간 의사소통: 교수내용과 방법” 《언어학 연구 제4호》 제주언어학회, pp. 10-14.

18) 이명일 (1989), “Communicative Competence 증진을 위한 영어 교육” 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, pp. 10-14.

그 동안 우리 영어 교육의 문제점은 영어를 먼저 말로 가르치지 못하고 초보 단계부터 문자 지도로 해왔다는 점이다. 영어에 대한 지식을 한국어를 매체로 하여 가르치다 보니, 영어를 10여 년 이상 배워도 기초적인 회화 한마디를 구사하지 못하는 학생을 양산해 내고 있다는 비난을 받고 있다.

우리의 언어적 환경이 외국어로 영어를 배우는 EFL이라는 점과, 교사들의 영어 구사력에 어려움이 예견되면서도 초등학교 영어가 듣기와 말하기의 음성 언어 교육을 강조하게 된 것도 지금까지 중등학교 영어 교육에서 큰 문제점으로 지적되고 있는 문자 언어 중심의 영어 교육을 음성 언어 중심의 교육으로 전환하여 초등학교 학생들의 영어 의사소통 능력을 신장하려는 데 그 취지가 있다.

2.3.2. 내용 체계 구성

(1) 음성 중심의 내용 구성¹⁹⁾

영어로 의사소통을 하려면 영어를 이해하고, 영어로 표현해야 하므로 언어 기능(language skills)을 배워야 한다. 언어 기능이란 언어의 이해와 표현 기능을 말한다. 영어의 이해란 음성이나 문자로 전달되는 말이나 글의 의미를 아는 능력이고, 표현이란 말이나 글로 자기의 생각과 느낌을 나타내는 능력을 말한다.

초등학교 3-4학년에서 가르치는 것은 듣기와 말하기뿐이며 특히 듣기에 역점을 두도록 되어 있다. 그러므로 초등학교 3-4학년 학생들에게는 영어의 듣기에 역점을 두어 가르치고, 말하기는 제한적으로 가르칠 수 있으므로 학생용 교재에는 문자가 나오지 않으며, 문자가 나와도 이를 가르치라는 것이 아니다. 이는 문자를 도입하면 진정한 의미의 듣기와 말하기 교육이 되지 않기 때문이다. 문자를 가르치고, 정확한 발음을 연습시키는 것보다는

19) 배두본, <http://www.edunet4u.net/html/elementary/indexa2.htm>

많은 말을 들으면 말은 가르치지 않아도 저절로 터져 나올 수 있다.

(2) 의사소통 능력의 배양

외국어를 배우는 가장 중요한 목적 중의 하나가 의사소통이므로, 의사소통 능력을 기를 수 있도록 내용을 선정해야 한다. 의사소통 능력이란 말이나 글이 문법적으로 맞는가를 알 수 있는 능력은 물론 그 말이 실제 사용되는 말인가를 알아내는 능력, 그 말이 상황에서 과연 적합한가, 말을 지속적으로 해 나갈 수 있는가, 말의 의미를 잘 모르면 어떤 수단과 방법을 사용하여 그 의미를 이해시킬 수 있는 능력이 모두 포함된다. 그러므로 초등학교 영어과의 내용 구성은 의사소통을 하는 목적이나 의도에 따라 사용되는 말을 분류하여 내용을 구성하도록 한다.

우리 나라 초등학교 영어과 교육 과정에서는 느낌과 생각을 이해하고 표현하는 개인적 기능(personal functions), 친교 활동에 필요한 대인적 기능(interpersonal functions), 부탁하고 명령하는 목적의 지시적 기능(directive functions), 모르는 정보를 알고자 하는 정보 탐색 기능(imaginative functions)으로 나이와 수준에 맞게 내용을 구성하게 된다. 다만 초등학생들의 언어 수준으로 보아 창조적 활동을 할 수 있을 정도로 성숙하지 않았다고 보아 창조적 활동은 제외하였다. 이러한 여러 가지 의사소통 활동의 목적에 따라 초등학교에서 학습해야 할 세부 내용이 예문으로 제시된다. 그러므로, 이 세부 내용들을 참고하여 학년별로 가르치고 학습해야 할 내용을 선정하여야 할 것이다. 그 외에도 교사가 필요하다고 생각하면 교사의 재량으로 상황과 목적에 따라 다른 기능을 가르칠 수 있다.

초등학교 영어과 교육 과정에는 문법에 관한 설명이나 예문이 없다. 이는 영어의 문법 용어를 가르쳐 문법 규칙을 암기시키는 것보다는 학생들이 점차 영어의 규칙성을 스스로 알게 하는 것이 중요하기 때문이다. 그런 다음에 살아있는 문법으로의 자연스런 연결이 이루어 질 수 있다면 효과적인

영어교육이 될 수 있으리라고 본다.

말의 의미를 이해하고 생각과 느낌을 적절하게 표현하려면 우선 말하는 상황과 말하는 사람의 의도와 목적을 바르게 이해하는 것이 중요하다. 즉, 말하는 사람이 부탁을 하려는 것인지, 사과를 하려는 것인지 분별할 수 있어야 한다. 이와 같은 의사소통 능력을 기르기 위해서 초등학교에서는 음성 언어 중심의 언어교육을 강조하고 있다.

(3) 언어 습득을 중시한 내용 구성

초등학교 영어 교육은 습득 과정을 중시하여 내용을 구성하도록 하고 있다. 언어의 습득이란 음성 언어를 먼저 습득하고 문자는 나중에 학습을 하여 배우게 된다. 이에 따라 3학년에서는 우선 음성 언어의 이해에 역점을 두고, 언어를 이해한 다음에 말로 표현하는 것을 가르치도록 내용을 제시하고 있다. 이러한 음성 언어의 이해는 3학년부터 6학년까지 연계되어지는 과정이라고 본다.

말하기를 3학년부터 가르치지 않는 방향으로 내용을 구성하고 있으나, 아동들이 말을 듣고 스스로 따라서 말하는 것을 막아서는 안된다. 아동들이 모방하려고 하는 것은 학습 요령이므로 이는 권장해야 할 것이다. 발음 연습을 시키는 것보다는 쉽고 간단한 영어 노래를 따라 부르거나, 쉽고 간단한 말을 듣고 따라서 하게 하는 활동을 하도록 내용을 구성한다면 보다 효과적일 것이다. 또한 아동들이 영어에 익숙하지 않기 때문에 상황에 따라서는 영어로 묻는 말에 틀린 대답을 하는 것도 권장해야 한다. 다만 초등학교 과정에서는 학년에 따라 인사나, 감사, 사과 등을 나타내는 간단한 말을 하도록 지도하는 내용이 포함되도록 해야 한다.

초등학교에서는 영어 문자의 교육에 역점을 두지 않는다. 그러므로 독해(읽기)를 위한 준비 과정으로 5학년부터 단어나 간단한 문장의 이해를 위한 문자 교육은 가능하다고 본다. 그렇지만 독해력 향상을 위한 내용으로 긴

글은 제시하지 않는 것을 원칙으로 한다. 쓰기도 간단한 단어나 구 정도의 범위를 넘어서 긴 글을 쓰게 한다든지, 영작문(쓰기) 연습을 하는 내용은 바람직하지 않다. 그러나 아동의 능력에 따라 얼마든지 지도 방안을 바꿀 수도 있어야 하겠다. 2.4.2.에서 제시한 열린 수업모형을 이용하여 능력별 쓰기 활동도 고려해 볼 수 있겠다. 왜냐하면 문자를 적절히 도입하여 가르치는 것이 음성의 이해와 표현에도 도움이 될 수 있기 때문이다.

(4) 학생 활동 중심의 내용 구성

초등 학교 학생들은 지적 성장 단계로 보아 대개 언어를 쉽게, 빨리 잊어버리는 특성이 있다. 그러나 흥미 있게 언어를 배우면 그 기억이 오래 갈 수 있으므로 학생들이 자기 실생활과 연관되는 경험을 하고, 그 감각을 익히면 경험한 내용과 감각이 바로 사고와 행동으로 연결될 수 있도록 내용을 제시한다.

소재도 학생들의 흥미와 호기심을 유발할 수 있도록 일상 생활에서 친숙한 것을 사용하고, 음성 언어 학습에 도움이 되는 것을 선택하도록 한다. 다만 학생들의 발달 과정과 수준, 흥미 등을 고려하여 개인 생활, 교우 관계, 학교 생활, 가정 생활 및 의식주에 관한 것을 선정하는 것이 좋다.

(5) 발달 과정을 중시한 내용 구성

초등 학교 학생들이 학습해야 할 부분이 많으면 부담을 느끼고, 흥미를 잃게 되므로 학습 부담을 주지 않도록 내용을 구성해야 한다. 이에 따라 3학년과 4학년에서 새로 사용되는 어휘는 각각 100 낱말, 5-6학년에서는 각각 150 낱말 정도로 총 어휘수가 500단어 정도로 해야 한다. 단일 문장에서 사용할 어휘의 수를 제한한 것은 학생들의 지적 발달 과정을 고려한 것이다. 그러므로 아주 짧고 쉬운 말을 들려주고, 아주 짧게 말하는 연습에 필

요한 내용만 도입하는 것이 좋다고 생각한다. 그러나 이런 생각에 모든 아동들의 상황을 반드시 맞추려고 해서 는 안될 것이다. 아동에 따라 영어를 활용할 수 있는 능력이 다를 수 있으므로 교사들은 위에서 제시한 기준안에 대해 얼마든지 달라 질 수 있음도 고려해야 한다.

2.3.3. 시청각 자료의 활용

영어 시간에 사용할 수 있는 자료에는 교과서, 그림 등과 같은 시각 자료, 영어 녹음 테이프나 라디오와 같은 청각 자료 외에 비디오, 컴퓨터, 텔레비전과 같은 시청각 자료들이 있다. 시청각 자료와 기구의 사용은 교사의 부족한 면을 보완해주고 자연스러운 영어를 접할 수 있게 한다는 장점이 있다. 영어의 원음에 대한 노출이 절대적으로 부족한 영어 교육 현실을 고려하여 영미인의 음성을 원음대로 거의 무제한적으로 들을 수 있고 상황을 이해시키기 위하여 시청각 자료를 활용해야 한다. 시청각 자료와 기구는 또한 외국의 문화적 배경에 대한 이해를 촉진시키며 언어 표현의 적절한 상황을 제시하는데 필요하다. 또한 개인차를 최소화하기 위해서 시청각 자료가 매우 유용하다. 특별히 컴퓨터의 인터넷을 활용한 자료를 개발하여 영어 교육에 활용할 수 있다면 native speaker(원어민)의 직접적인 지도를 받을 수 없는 외국어 교육 환경에서 많은 도움이 될 것이다.

2.3.4. 5·6 학년 단계별 성취 기준

성취 기준은 제 7차 교육과정에서 새로 정립되어 사용되는 개념으로 목표와 학습내용을 포괄하는 개념이다.²⁰⁾ 성취 기준(learning standards)은 학생들이 달성해야 할 능력 또는 특성으로 7차 교육과정에서는 내용 기준과 수

20) 정원석(1999), "게임을 활용한 활동 중심 영어 교수 모형 연구" 석사학위논문, 제주대학교 교육대학원, pp.7-8.

행기준을 주로 학생의 입장에서 진술하고 있다. 여기에서는 5·6 학년의 내용을 항목별로 살펴보도록 하겠다.

《5 학년》

(1) 언어 기능

(가) 듣 기

- ① 사실을 설명하는 간단한 말을 듣고, 그에 대응되는 그림을 찾는다.
- ② 간단한 명령, 요청, 지시, 제안하는 말을 듣고 행동한다.
- ③ 간단한 말을 듣고 수량, 순서, 사실을 이해한다.
- ④ 설명하는 간단한 말을 듣고 내용을 알아맞힌다.
- ⑤ 정보와 의견을 전달하는 간단한 말을 듣고, 그 내용과 목적을 이해한다.

(나) 읽 기

- ① 문자를 보고 따라 읽는다.
- ② 쉽고 간단한 낱말의 의미를 이해한다.

(다) 말하기

- ① 간단한 말을 하면서 놀이나 게임을 한다.
- ② 간단한 명령, 요청, 지시, 제안하는 말을 듣고 응답한다.
- ③ 요청, 지시, 정보와 의견을 간단하게 묻고 대답한다.
- ④ 대상과 상황, 목적에 맞게 간단하게 대화한다.

(라) 쓰 기

- ① 영어의 알파벳을 쓰고 익힌다.
- ② 간단한 낱말을 쓴다.



③ 문자와 소문자를 식별하여 글을 쓴다.

(2) 언어 재료

(가) 소재

- ① 3 - 4학년에서 제시된 소재를 참고한다.
- ② 외국인의 문화와 습관을 이해하는데 도움이 되는 것
- ③ 학생들이 관심을 가질 수 있는 것
- ④ 사회 생활과 국가 생활에 관련이 되는 것

(나) 언어

- ① 음성언어를 주로 사용한다.
- ② 문자 언어는 2 음절 이내의 것을 사용하기를 권장한다.
- ③ 문자의 구성과 의미 이해에 도움이 되는 것을 사용한다.
- ④ 자연스러운 발화에 도움이 되는 것을 사용한다.
- ⑤ 언어 형식은 교육 과정을 참고한다.

(다) 어휘

- ① 3, 4학년에서 사용한 어휘를 반복하여 사용하되, 교육 과정의 기본 어휘를 중심으로 하여 150개 내외의 낱말을 추가하여 사용하기를 권장한다.

(라) 단일 문장의 길이

- ① 한 문장에 9개 이내의 낱말을 사용할 것을 권장한다.

◀ 6 학년 ▶

(1) 언어 기능

(가) 듣 기

- ① 간단한 말을 듣고, 그 대상이 되는 낱말을 찾는다.
- ② 계획, 경험, 주장 등에 대한 간단한 말을 듣고, 그 주제를 알아맞힌다.
- ③ 행동이나 일의 과정, 문제 해결 등에 관련된 말을 듣고 이해한다.
- ④ 친숙한 주제에 관련된 말을 듣고, 그 상황이나 목적을 이해한다.
- ⑤ 말에 나타난 대상의 비교, 대조 등을 이해한다.

(나) 읽 기

- ① 듣고 대응하는 낱말을 찾는다.
- ② 간단한 글자 놀이를 한다.
- ③ 낱말의 뜻과 글을 읽고, 내용을 이해한다.
- ④ 간단한 어휘와 문장을 읽고, 글을 알맞게 끊어 읽는다.

(다) 말 하 기

- ① 간단한 대화를 하면서 놀이나 게임을 한다.
- ② 계획, 경험 등을 간단하게 묻고 대답한다.
- ③ 대상과 상황, 목적, 의도에 따라 간단한 대화를 한다.

(라) 쓰 기

- ① 간단한 낱말의 의미를 이해하며 쓴다.
- ② 문장 부호, 문자 등을 적절하게 사용한다.
- ③ 실용적인 내용을 간단하게 글로 표현한다.

(2) 언어 재료

(가) 소 재

- ① 5학년에서 제시된 소재를 참고한다.

② 발전 학습과 심화 학습이 가능하도록 소재를 선정한다.

(나) 언 어

- ① 음성 언어를 주로 사용한다.
- ② 문자 언어는 3음절 이내의 것을 사용하기를 권장한다.
- ③ 문자의 구성과 의미 이해에 도움이 되는 것을 사용하기를 권장한다.
- ④ 자연스러운 발화에 도움이 되는 것을 사용한다.
- ⑤ 언어 형식은 교육 과정을 참고한다.

(다) 어 휘

① 3, 4, 5학년에서 상용한 어휘를 반복하여 사용하되, 교육 과정의 기본 어휘를 중심으로 150개 내외의 낱말을 추가하여 사용하기를 권장한다.

(라) 단일 문장의 길이

① 한 문장에 9개 이내의 낱말을 사용할 것을 권장한다.

위에서 살펴본 바와 같이 5·6학년에서는 듣기, 말하기, 읽기 쓰기의 4가지 언어 기능을 모두 학습시키되, 듣기와 말하기를 가장 강조하고 읽기와 쓰기는 기초적인 수준만 유지한다. 이런 통합적인 기능을 기르기 위해서는 인터넷의 사용이 효율적이라고 할 수 있겠는데 예를 들어 음성이 지원되는 동화사이트 (http://www.lg.co.kr/kids/e_ani/n_guestroom.htm)에 들어가 보면 동화 듣기를 하면서 말하기도 따라 할 수 있고 읽기까지 할 수 있는 등의 언어의 여러 가지 영역을 통합적으로 학습할 수 있다

2.4. 초등학교 영어과 열린교육

열린교육은 교사 중심의 획일적인 지시, 주도형 영어 수업이 아닌 아동

중심의 학습활동을 위하여 교사에 의해 적절히 준비되고 계획된 학습자료와 환경에 의하여 다양한 의사소통 능력을 기를 수 있는 영어 학습 지도이다.²¹⁾ 영어 학습에 열린 교실을 도입하기에는 다른 교과에서보다 어려운 점이 많다. 다른 교과에서는 아동들의 여러 가지 학습 활동이 우리말로 행해지기 때문에 일정 기간의 학습 훈련을 거치면 다양한 사고와 학습 활동을 통한 아동중심의 열린교육이 가능하지만 영어 교과의 경우 초등학교 학생의 영어 의사소통력은 너무 미약한 수준이라 교사의 안내나 지도 없이 아동 스스로 학습하거나 급우들끼리 학습내용을 정하여 서로 협력하는 상호 의존적인 학습이 매우 어렵기 때문이다. 그러나 학습자의 능력에 맞는 학습 지도를 통한 학습의 개별화를 목표로 삼고 있는 열린교육을 적절히 활용한다면 많은 효과를 볼 수 있을 것이다. 이를 위하여 코너학습이나, 자율-협력 학습의 한 형태인 Jigsaw 학습을 활용할 수 있으며, 학생들의 개인차를 존중하고 학습효과를 올리기 위하여 팀을 구성하여 지도하는 형태인 Team Teaching 및 다양한 시청각 자료 그 중에서도 인터넷의 활용을 통해 영어과 열린교육의 극대화를 꾀할 수 있겠다.

2.4.1. 목표

일반적으로 열린수업은 정형화된 틀을 거부하며, 교사는 어느 한 교실에서 사용한 열린수업 형태나 흐름을 그대로 일반화하려해서도 안된다. 또한 수업자 자신도 끊임없이 창의적으로 수업에 임해야 한다. 이러한 측면에서 초등학교 영어과의 열린교육은 개방성, 다양성, 개성화, 개별화를 근간으로 하여 다음과 같은 목표를 추구한다.

첫째, 영어과의 학습지도 형태 면에서 다양성과 창조성을 추구하고, 학습력을 기르는 개별학습 지도에 주력하며, 다양한 교육 프로그램을 전개하는 풍요로운 학습 환경을 조성하여 개인차를 존중하는 아동중심교육에 힘쓴다.

21) <http://myhome.netsgo.com/davide97/>

둘째, 영어교과를 학습하는 아동과 이를 지도하는 교사의 입장에 대해서 살펴보자면, 아동은 개성을 발휘하는 적극적 참여자이며, 자기 선택으로 학습하는 주체자로서 탄력적 집단에서 활동한다. 교사는 조력자, 안내자이며 전달자로서 교재 준비와 학습 환경 조성에 힘쓴다.

셋째, 초등학교 영어교육의 여건 면에서 개방적이고 열린 공간이 필요하며, 학습지도 시간 운영의 유연성을 지닌다. 또한 교육과정 재구성에 대한 재량권이 확대되고 학습 능력의 수준이 서로 다른 탄력적인 집단을 수용하며, 아동, 교사, 학부모가 협력하고 참여하는 개방된 교육 활동이 요구된다.

따라서 초등학교 영어교육에 있어서, 교사는 열린수업의 적절한 활용을 통하여 아동간의 영어 학습 능력의 차이를 존중하고, 아동 개인의 학습진도의 차이를 고려하며, 아동이 갖는 관심과 흥미의 차이를 고려하고, 아동의 의사소통 능력을 자연스럽게 높일 수 있다.

2.4.2. 열린 수업 모형



열린 수업은 전체 학급을 대상으로 하는 활동을 최소화하고 학생 개인의 관심과 흥미를 추구하며, 자율적인 학습을 권장한다. 열린 수업의 모형은 다음과 같다.

가. 요구 분석 (Needs Analysis)

학생들의 개인별 수준과 능력을 진단하고 요구를 조사한다. 학생들이 학습하고자 원하는 언어 기능, 내용, 활동 등을 알아낸다. 다음에는 학습하기를 원하는 내용의 순서를 정하도록 한다. 학생들이 학습하고자 원하는 언어 기능, 내용, 활동 등을 알아내어 학습하기를 원하는 순서를 정하도록 한다.

나. 집단 구성 (Grouping)

학생들의 다양한 요구를 집단화할 수 있다. 초등학교 아동들의 영어능력

이 아직 초보 수준이고 요구가 다양하기 때문에 각자의 요구를 집단화할 수 있다. 예를 들어, 테이프를 듣고 싶어하는 집단, 시청각 자료를 이용하여 듣기 활동을 하고자 하는 집단, 노래를 통해 영어를 학습하고자 하는 집단으로 나눌 수 있다. 학생들이 한 가지 과업이 끝난 다음에는 다음에 다른 과업으로 이동하는 순서를 교사가 제시할 수 있다.

다. 동기 유발 (Motivation)

개인별로 학습 목표를 결정하도록 함으로써 학습 동기를 유발하게 한다. 개인별로 목표 결정이 어려우면 교사가 집단별로 학습해야 할 목표를 개략적으로 설명하거나 제시할 수 있다.

라. 수업 전개 (Task-1)

수업은 개인별, 소집단별로 진행되므로 학생이 학습하고자 하는 전략, 학습 유형에 따라 다양한 교수법을 적용한다. 교사는 개인별 또는 집단별로 시청각 자료(인터넷을 포함한 시청각 자료)를 포함한 다양한 자료를 제공하여 활동하게 한다. 학생들 스스로 수업목표에 어느 정도 도달하고 있는지 점검하게 하며, 학생들이 자기의 학습성과에 관하여 학생들끼리 서로 토론하도록 유도해도 된다.

마. 평가 (Evaluation)

학생들 스스로 목표, 동기, 학습 내용에 관하여 도달 정도를 평가하도록 하고 다음 단계로 넘어간다. 학생들이 작성한 자기 보고서와 교사의 관찰 평가를 이용하거나 교재의 자기 평가란을 이용해도 된다. 학생 스스로 미흡하다고 느끼면 다시 자기의 요구와 동기를 점검하고 다시 학습을 하도록 유도한다.

학생들이 집단별로 지정된 과업과 활동이 끝나면 다음 단계로 진행해야 하므로 다시 집단구성-동기유발-수업전개-평가의 단계가 반복된다.

3. 컴퓨터와 영어교육

3.1. 컴퓨터 보조 언어 학습의 발전과정

컴퓨터 기술의 급격한 발달과 함께 1960-70년대의 언어학자나 언어 교육 학자들이 컴퓨터를 사용하여 연구를 하기 시작하면서 언어 교수와 학습에 컴퓨터가 사용되기 시작하였다. 테크놀로지와 외국어 교육은 서로 불가분의 관계에 있다. 인터넷은 언어교육을 위한 많은 기술적인 혁신 중에서 최근의 것이다. Warschauer(1996)는 컴퓨터 보조 언어(computer assisted language;이하 CALL)의 발전 과정을 크게 행동주의적(behavioristic) CALL, 의사소통적(communitive) CALL, 그리고 통합적(integrative) CALL 의 세 단계로 나누어 테크놀로지와 외국어 교육과의 관계를 설명하고 있다. 그러나 여기에서는 통합적인 CALL의 세 번째 단계를 두 부분으로 세분하여서 살펴보고자 한다. 그 하나는 CD-ROM으로 대표되는 멀티미디어(multimedia)에 의한 통합적 CALL이고 다른 하나는 인터넷으로 대표되는 통합적 CALL이다.

CALL의 첫 번째 단계인 행동주의적(behavioristic) CALL은 1950년대-70년대에 적용되었던 컴퓨터 보조학습인데, 주로 행동주의 학습이론의 영향을 받아 반복과 연습(drill and practice)을 시키는 프로그램이 대부분이었다. 두 번째 단계의 의사소통적 CALL은 70년대와 80년대의 의사소통 교수법을 근간으로 한 컴퓨터 보조학습인데, 실질적인 대화를 통해 목표언어를 연습하게 하는 학습으로써, 컴퓨터가 의사소통을 위한 촉매제역할을 하게 하였다. 그로 인해 학습자와 컴퓨터 그리고 학습자들간의 상호 작용이 크게 조장되었다.²²⁾

세 번째 단계인 통합적 CALL은 90년대에 적용된 컴퓨터 보조학습인데

22) 정현준(1999), "인터넷을 활용한 영어 읽기 교수-학습 방안에 관한 연구" 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, p. 10.

언어학습 고정과 여러 가지 양상을 통합시킬 수 있는 실년 매체인 멀티미디어의 출현에 의하여 나타났다. 오늘날 CD-ROM으로 대표되는 다중 매체의 사용으로 한 대의 컴퓨터에서 문자, 그래픽, 음성, 애니메이션, 그리고 비디오 등과 같은 다양한 매체를 동시에 활용하는 것이 가능하다. 멀티미디어를 더욱 강력하게 만드는 것은 하이퍼미디어 기능을 포함한다는 사실에 있다. 그것은 멀티미디어 자료들을 서로 연결시켜 놓은 것으로서 학습자는 단순히 마우스 클릭을 통해 자기 자신이 원하는 경로를 결정할 수 있다.

언어 학습에 하이퍼미디어가 갖고 있는 확실한 장점에도 불구하고, 멀티미디어 소프트웨어는 지금까지 학교 영어 교수 학습에 커다란 영향을 주지 못했다. 그 이유는 언어 학습에 다음과 같은 몇 가지 중요한 문제점들이 표출됐기 때문이다. 첫째 사용할 수 있는 프로그램의 품질에 관한 문제이다. 교사들이 직접 프로그램을 제작하는 것이 가장 이상적이거나 현실 여건상 많은 어려움이 있는 것이 사실이다. 따라서 상업용 프로그램을 쓸 경우가 많은데 이 프로그램들을 수업에 그대로 활용하기에는 제품 구성, 문자 크기, 용도, 그리고 품질 등에서 많은 문제점들이 발견된다. 둘째, 보다 근본적인 문제로서, 오늘날 멀티미디어 프로그램이 진정한 의미에서 상호작용을 하기에는 아직도 지능적이지 못하다는 것이다. 진정한 의미의 상호작용이란 아직 초보 단계에 있는 음성인식뿐만 아니라 학습자의 발음 구문 어법 등과 같은 것을 진단할 수 있는 능력이 있어야 한다는 것이다. 좀 더 나아가서 사람과 컴퓨터사이의 상호작용뿐만 아니라 컴퓨터를 매개로 한, 사람과 사람사이의 실제적인 상호 작용도 필요하다. 셋째, 인터넷 자료에서 영어는 정보를 얻을 수 있는 수단의 의미가 강한 것에 비하면 멀티미디어 자료들은 영어 그 자체가 목적인 자료들이다. 그런 의미에서 본다면 멀티미디어 자료는 인터넷 자료보다 의사소통 기능이 덜하다고 할 수 있다.

현재의 멀티미디어 기술은 읽기, 듣기와 같은 언어 기능의 '통합형 CALL'에 획기적인 기여를 하고 있으나 보다 더 중요한 통합형태로서 '유의미하고 실제적인 의사 소통'이 멀티미디어 기술을 통해 언어 학습과정

에서 일어나지 않고 있다.²³⁾ 그러나 다행스럽게도 또 다른 컴퓨터 테크놀로지의 비약적인 발전이 그것을 가능하도록 돕고 있다. 전 세계 컴퓨터의 연결 즉, 인터넷이 바로 그것이다.

네 번째 단계로는 또 다른 통합형(integrative) CALL로서, 인터넷을 활용한 ‘컴퓨터 매개 통신’ (computer-mediated communication)인데, 1960년대에 단순한 형태로 존재하다가 최근 5년 동안에 인터넷과 함께 널리 확산된 것으로 아마도 언어 교육에 가장 큰 영향력을 끼치고 있는 유일한 컴퓨터 활용이다. 그 이유는 다양한 형태의 실제적이고 의미 있는 의사소통을 학교나 가정에서 시간과 공간의 제약 없이, 다른 학습자 또는 목표어 화자와 경제적으로 편리한 시간에 직접 할 수 있도록 하는 환경을 제공하기 때문이다.

3.2. 인터넷을 활용한 영어교수학습의 장점

교수학습에 첨단매체인 인터넷을 활용함으로써 수업형태에 변화를 가져올 수 있고 또한 교사와 학습자의 흥미를 높이는 등 여러 가지 질적 향상을 가져올 것으로 기대된다. 여기서는 인터넷을 활용한 수업에서의 장점을 살펴보고자 한다.²⁴⁾

첫째는 영어와 함께 문화를 터득할 수 있다는 것이다. Schumann(1976)는 외국어를 배우는 것이 그 문화를 배우는 것이며 목표문화(target culture)의 이해 없이 목표언어(target language)의 성공적인 습득은 불가능하다고 하였다. 이것은 앞에서 열거한 communicative competence의 능력을 육성하는 것과도 일맥상통한데, 배우고자 하는 외국어의 문화에 대한 이해는 그 언어에 대한 이해를 증진시킨다고 할 수 있다. 이러한 관점에서 인터

23) 윤진섭(1999), “인터넷을 활용한 중학교 영어 교수-학습 사례 연구” 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, pp. 10-12.

24) 정현준(1999), “인터넷을 활용한 영어 읽기 교수-학습 방안에 관한 연구” 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, pp. 11- 15.

넷은 교사와 학습자 모두에게 귀중한 자원이라고 할 수 있다.

원어인 화자와의 E-mail(electronic mail)활동이나 Web을 이용한 목표어 문화에 대한 정보 수집활동을 통하여 학생들은 지리적, 역사적, 사회 문화적, 정치적 정보 등을 얻을 수 있다. 이러한 경험을 통하여 학생들은 목표어 문화에 참여할 수 있고, 더불어 각기 다른 문화적 배경이 자신의 세계관에 어떻게 영향을 미칠 수 있는지를 깊이 있게 학습할 수 있는 기회를 제공한다.

둘째는 영어 학습시에 강한 동기유발을 불러일으킬 수 있다는 것이다. Gardner와 Lambert(1972)는 언어학습의 동기를 도구적 동기 부여(instrumental motivation)와 통합적 동기부여(integrative motivation)로 구분한다. 전자는 학습자의 목표나 직업을 얻기 위해서라든지 또는 시험에 합격하기 위해서처럼 기능적일 때 생기며, 후자는 학습자가 제2언어집단의 문화에 동화하고자 할 때 생긴다. 이때 제2언어 학습에서는 일반적으로 도구적 동기 부여에서 학습할 때에는 학업 성취도가 빠르고 높지만, 학습목표를 달성하고 나면 곧 잊어버리는 단기 기억(short-term memory)의 단점이 있으며, 통합적 동기부여에서 학습할 때는 학업 성취도가 느리고 낮지만 학습 목적을 달성하고 나서는 오래 기억하게 되는 장기기억(long-term memory)의 장점이 있다는 것이다.

언어교육에서 인터넷의 활용은 이런 유형의 동기를 촉진하는 기준을 제시하는 것처럼 보인다. Muehleisen(1997)은 학생들은 인터넷을 하나의 시대의 조류로 간주하여 그 일부분이 되기를 원하며, 인터넷 활용학습을 통해 자신들의 미래의 직업기술의 습득과 일상생활에서 유용하게 사용될 학습기능을 습득할 것이라는 실용적인 측면에서 동기가 향상된다고 하였다. 결국 인터넷은 학생들에게 학습자 요구뿐만 아니라 일상생활에서 영어를 사용하도록 동기를 부여하는 역할을 담당하며 의사소통적 경험을 제시하면서 보다 실용적인 실생활 언어경험을 제공한다고 할 수 있다.

셋째로 원하는 정보를 세계 각처에서 손쉽게 구할 수 있다. 비록 초등학교

교 어린이들이 자유자재로 정보를 얻기에는 조금 힘든 감이 있으나 어디에 정보가 있는지를 찾아나가는 일종의 모험을 하면서 인터넷 세상을 향해해보는 것도 좋은 일이겠다.

학습 방법은 전세계의 도서관, 박물관, 공공 기관 등이 제공하는 문서 등을 이용하거나 각 지식분야의 전문가 등과 접촉할 수 있다. 학습자들은 탐색을 통한 학습방법을 경험하면서 자연스럽게 발견적 사고를 향상시켜 줄 수 있다(Khan, 1997).

넷째로 Native speaker(원어민)와 직접적인 상호작용이 가능하다. 많은 수의 학생들이 어학연수를 위해 유학을 떠나고 있으나, 더 많은 학생들이 그런 기회를 가지지 못하고 있는 것이 현실이다. 하지만 인터넷을 통해서도 여러 가지 방법으로 원어민과 의사소통을 할 수 있다. 인터넷의 IRC(internet relay chat)나 인터넷 폰(internet phone)과 같은 채팅 활동을 통하여 영어학습자들은 능동적으로 의사소통 활동에 참여할 수 있으며 자기 표현의 향상을 가져올 수 있다. 대화방에 들어가서 전세계의 수십 명의 사람들과 대화를 하는 것은 분명 영어학습자에게 매우 흥미로운 경험이 될 수 있다.

다섯째는 E-mail를 통하여 쓰기 능력을 향상시킬 수 있다. Cohen과 Riel(1989)는 전통적인 교실 수업의 방법으로 글짓기 과제물을 제출하는 집단과 E-mail을 이용하여 제출하는 집단을 비교하였다. 제 삼자가 평가한 결과, 다른 지역의 학생들과 E-mail을 이용하여 자신의 생각을 논의하면서 글짓기를 한 집단이 더 나은 평가를 받은 것으로 나타났다. 이를 통하여 현실과 분리된 인위적인 학습상황에서 대상자 없이 쓰기 연습을 하는 글짓기 교육보다는 E-mail을 이용하여 대상이 누구인지를 알고 서로 상호작용 하는 학습환경에서 글짓기를 하는 것이 학습자의 쓰기 능력 향상에 효과적이라는 것을 알 수 있다.

여섯째로 실생활과 연관된 교재를 부여할 수 있다. 인터넷을 이용한 교과 과정은 학습자들과 관련된 실생활의 문제를 다룸으로써 실제적인 학습환경

을 촉진할 수 있도록 설계될 수 있다. Kearsley(1996)는 모든 수준의 교육을 위해서 인터넷의 가장 중요한 기능은 교실과 실제 세계 사이의 인위적인 벽을 허무는 것이라 하고 전 세계의 정보에 접근할 수 있도록 해주는 이러한 기능은 교육 수준에 상관없이 교사와 학습자에게 현실적이고 실제적인 학습경험을 제공해 준다고 하였다.

3.3. 인터넷을 활용한 영어 교수학습 유형

컴퓨터 보조 학습(computer-assisted instruction)이란 학습 활동에 있어서 컴퓨터의 도움을 받는 것을 말한다. 이 때에 컴퓨터는 도구적 의미를 갖는다. 즉, 학습내용이 소프트웨어에 담겨 있고 학생들은 그 내용을 습득하기 위하여 컴퓨터에 의존한다는 것이다. 결국 컴퓨터 보조 학습이란 다음의 두 기준을 만족시키는 학습이라고 정의할 수 있다. 첫째는 컴퓨터가 학습 내용을 전달하는데 있어서 주된 매체로 사용되고, 둘째는 학습자와 컴퓨터가 서로 직접적인 의사 소통을 해야 한다. 이상의 두 기준을 만족시키는 형태의 학습을 '컴퓨터 보조 학습'이라고 정의하며 컴퓨터가 학습에 활용되는 것을 총칭하는 개념이라고 할 수 있다.²⁵⁾

일반적으로 컴퓨터 보조 학습 유형은 반복연습형(drill and practice), 개인 교수형(tutorial), 문제해결형(problem solving), 모의실험형(simulation), 교수게임형(instructional game)의 다섯 가지로 나누어 볼 수 있는데, 각 유형은 학생들을 가르치기 위하여 컴퓨터를 이용하는데 각각 독특한 방법을 제공한다.

3.3.1. 반복학습형(Drill and Practice)

25) 이수경(1999), "영어 교수·학습을 위한 멀티미디어 CAI 타이틀의 설계 및 구현" 석사학위논문, 조선대학교 교육대학원, pp. 6-8.

반복연습을 통해 미리 정해놓은 수준에 도달하도록 짜여진 프로그램으로, 다른 매체를 통해 배운 주제에 대한 연습과 피드백을 제공한다. 일반적으로 CAI(computer-assisted instruction)의 유형 중 가장 간단한 것으로 새로운 기술, 정보를 가르치는 것이 아니라 학습자가 이미 습득한 지식에 대하여 연습과 복습을 제공하고 유지시켜 줌으로써 학습을 종합해서 기억력을 높여준다. 이 유형은 학습자가 습득한 지식을 확고히 하기 위하여 집중적이고도 통제된 기회를 제공하고, 즉각적인 피드백을 주며, 학습자의 반응에 따라 상호작용을 통해 개인교사의 역할을 하는 장점을 가지고 있는 반면에 단점으로 학습자를 가르치기 보다는 테스트를 하는 것같이 보이고 학습자의 틀린 반응에 대해 간단한 정답을 가르쳐 줌으로 옳은 반응을 유도하지 못한다는 것이며, 계속 비슷한 문항을 제시하므로 학습자의 관심을 오래 끌지 못한다. 이 유형에 의한 효율적인 교수 학습은 이미 습득한 기능을 강화하기 위한 것으로 외국어 학습(영어, 제2외국어), 수학계산, 기타 변별을 요구하는 교과에 적절하다.



3.3.2. 개인교수형(Tutorial)

개인교수형은 교사와 학생의 일대일 상호작용과 유사하다. 학습자는 새로운 정보를 필요에 따라 피드백을 받는다. 영어 교과서나 참고서처럼 영어 단어나 문장의 의미, 어형 변화나 문법적 규칙 등을 차트, 예시 예문 등을 사용하여 새로운 언어 자료를 제시하고 연습과 질의 응답을 통하여 학생들의 이해 정도를 점검한다. 학습자료를 효과적으로 제시하기 위하여 애니메이션, 그래픽, 색, 음성 및 다양한 글씨체 등의 기법을 사용한다. 즉, 학생으로 하여금 정해진 학습목표에 도달하도록 학습시키는 교사의 역할을 컴퓨터가 대신하도록 하는 것인데 컴퓨터가 교사의 기능을 대행하여 개별지도와 학습을 진행시키는 방식으로, 현재까지 많이 개발되어 CALL에서 흔히

사용되는 형태이다.²⁶⁾

3.3.3. 문제해결형(Problem Solving)

이 프로그램은 학생이 문제를 해결하고 논리적으로 분석하기 위해 이용하는 학습형태로 반복학습정보보다 더 고차원적이다. 컴퓨터 사용자는 컴퓨터에 내재된 방대한 자료를 활용하여 문제해결에 도움을 받거나, 문제해결을 위한 여러 단계와 과정이 학습자에게 제시되어 근제해결을 할 수 있도록 유도한다.

3.3.4. 시뮬레이션(Simulation)

시뮬레이션이란 어떤 실제의 사물이나 조직 혹은 현상의 모델이나 대리를 일컫는다. 시뮬레이션형은 스크린에서 일어나고 있는 일에 학생이 참여하여 상호작용 활동을 할 수 있는 상황을 컴퓨터가 제시해 준다. 장면이나 활동은 그래픽 또는 CD-ROM, 비디오 디스크, 멀티미디어 등을 사용하여 묘사되고 활동에 대한 의사 결정이나 응답은 학생들이 하도록 되어 있다. 이는 컴퓨터의 장점을 가장 잘 이용한 교수법으로, 시공간적, 경제적 제한으로 또는 위험해서 실제로 해 볼 수 없는 상황을 컴퓨터로 모의해서 실제와 유사한 경험을 하는 것이다. 때문에 안전하고 적은 비용으로 실패와 성공의 경험을 제공할 수 있어 전자, 기계과목이나 화학 실험 등에 적합하다.²⁷⁾

3.3.5. 교수게임형(Instructional Game)

26) 문승상(1999), "CD-ROM을 활용한 초등 영어 교수-학습 지도에 관한 연구" 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, pp. 15- 18.

27) <http://eungok-th.ed.seoul.kr/99/second/english-4.htm>

게임을 통해 아동이 스스로 의사결정을 할 수 있기 때문에 많은 양의 언어 자료에 대한 독해 기술과, 사고력을 요하는 응답 기술을 기르게 할 수 있다. 아동들이 흥미 없어하고 교사 또한 가르치기가 힘든 내용을, 학습 게임을 적절히 선택하여 사용한다면 효율적인 교수학습의 효과를 거둘 수 있을 것이다. 이는 학습자들을 위해 재미있게 설계되어 있는 교수형태로, 대부분의 교육용 게임은 이미 배운 개념을 강화하기 위해 사용된다. 또한 교수 게임형은 게임을 통해 고도의 동기유발을 가능하게 함으로써 사실과 원리, 과정, 탐구능력, 사회화 과정 등을 가르치기에 적합하다.

4. 언어 기능별 학습 과정 모형

현재 컴퓨터의 중요성의 증대로 인하여 우리의 현재 교육현장에서도 1교사 1컴퓨터 갖기 정책에 의해 각급 학교에 보급중이고, 각 교실에 교단 선진화 장치가 설치되어 있으며, 게다가 2002년까지 초·중·고 각급 학교에 인터넷을 통해서 수업을 할 수 있도록 학생 및 교사에게 인터넷 주소를 부여한다는 대대적인 교육개혁 방안을 접하고 있다. 아울러 교사에게는 이 컴퓨터 장비를 이용한 정보 가공 능력과 관련된 새로운 환경의 교수 학습 방법 개발이 요구되고 있다. 이로 인하여 학습자에게는 흥미와 생동감이 있는 자료를 제시하여 효율적인 수업이 이루어 질 수 있도록 할 수 있을 것이다.

여기에서는 수업 모형 개발에 있어 열린 수업모형을 따르고 있는데, 열린 영어 수업은 다양한 시청각 자료로 (여기에서는 인터넷을 매개로 한 시청각 자료), 교사의 부족한 교수 능력을 보완할 수 있으며 활발한 학습 활동을 통해 학생들은 수업 내내 열의와 흥미를 갖고 참여하게 되며, 집단 구성원의 협력을 통해 학습함으로써 협동심이 길러지게 되고 아동중심의 수업이 가능해진다. 그리고 모형 개발의 기본 지침으로써 첫째, 설계하고자 하는 모형을 소개하고, 둘째, 이 모형에 적용 가능한 학습 목표가 무엇인지에 대한 특징을 기술하며, 셋째, 예시적 화면(simplified screen representation)을 보여 준다. 예시적 화면은 영어 교육에서 인터넷을 어떻게 활용하는가를 직접 설명해 주는 화면이다.

여기에서 다루고자 하는 내용은 초등 학교 교육 내용에 따라 언어 기능을 크게 두 영역으로 나누어 생각해 보고자 한다. 그 하나는 음성언어 부분인 듣기와 말하기 부분이고, 다른 하나는 문자언어 부분인 읽기와 쓰기 부분이다.(이와 같은 구분은 편의상의 구분일 뿐, 각 영역간의 통합적인 관점에서 접근하고 있다.)

4.1. 듣기·말하기 학습모형

4.1.1. 소개

이 학습 모형은 인터넷이 어떻게 활용되고 적용되는가에 대한 하나의 예시로써, 듣기·말하기 능력 신장을 위한 초등학교 학습용 CALL프로그램의 한 모형이다. 아동들에게 다양한 자료(동화, 노래, 만화, 게임, 파닉스 등)를 제공해 줌으로써 영어에 대한 흥미를 높이고 학습 의욕을 고취시키는 한편 관련 지식을 탐색하면서 스스로 문제를 해결해 나갈 수 있도록 한다. 그로 인해 자신감을 가지고 의사 소통 능력을 향상시킬 수 있다. 여기에서는 단원과 연관된 노래 사이트를 이용하여 하나의 모델을 제시하고 난 후 동화와 파닉스, 게임 등을 살펴보겠다.

4.1.2. 예시적 화면²⁸⁾

(1) 노래를 이용한 모델



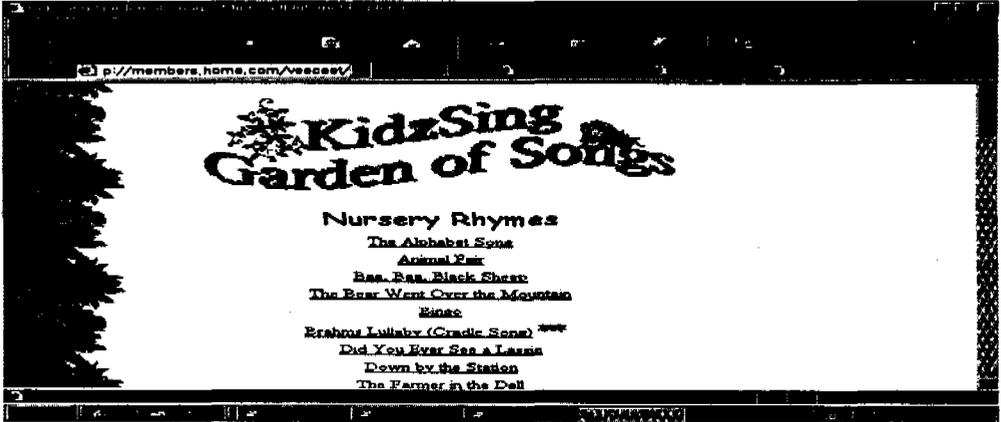
A. 준비단계

준비 단계에서는 성취 목표에 도달할 수 있도록 문제를 제기하는 단계이다. 듣기 기능의 숙달은 음(sound)의 식별, 강세(stress)와 억양(intonation)에 대한 모형 인식, 청취된 내용의 상황 이해 및 보존 능력에 좌우된다.²⁹⁾ 그러므로 여기서 다루고자 하는 내용은 아동들이 원어민의 실제 음성 및 생생한 화면과 함께 보면서 듣고 따라 하기를 할 수 있다. 이를 통하여, 인터넷을 활용한 영어학습이 학습자의 흥미를 유지시킬 수 있다는 것을 알 수 있을 것이다. 학습자는 먼저 Kids Sing Garden of Songs 인터넷 사이트(<http://members.home.com/veecelet/>)를 찾아서 들어간다. 그러면 다음과

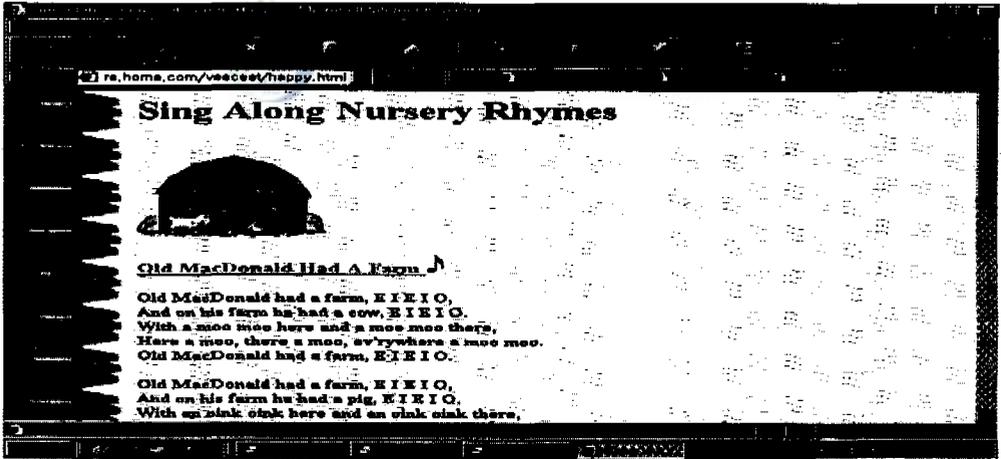
28) 한동호(1997), “컴퓨터를 활용한 영어 교수 학습 모형 연구” 석사학위논문, 제주대학교 교육대학원, pp. 48-53.

29) 김민주(1991), 「영어 평가법」, 한신문화사, pp. 185-188.

같은 초기 화면이 뜬다. 위의 사이트에는 초등학생을 위한 많은 노래를 찾아볼 수 있다. 그 중에서 'Old MacDonald had a farm'의 노래를 클릭한다.



그 다음에는 다음의 화면이 뜬다.



그러면 다시 한번 'Old MacDonald had a farm ♪' 부분을 클릭한다. 이어서 음량의 조절 스위치를 적절히 조정하여 음악을 감상한다.

B. 탐구 단계

탐구 단계에서는 위에서 제시한 음악을 듣기 위해 탐색하는 과정이 필요하다. 이 탐색 과정에서는 컴퓨터(인터넷) 학습이 영어 교육에 제공하는 여러 장점들을 볼 수 있다. 예를 들면 학습자로 하여금 들은 단어들을 직접 소리내어 불러 보고 즉각적인 피이드 백을 통하여 자신의 오류를 고칠 수 있는 기능을 활용할 수 있다.³⁰⁾ 한두 번의 음악 감상 후에는 아동들로 하여금 따라 부르기를 통해 음 구별의 연습과 stress, pitch, intonation에 의해 전달되는 의미 요소를 구별하는 연습이 자연스럽게 이뤄지게 된다.

C. 일반화 단계

일반화 단계는 학습자 스스로 Kids Sing Garden of Songs 사이트에 있는 다른 노래들을 선곡해서 들을 수 있는 능력을 확인하는 단계이다. 마우스를 이용하여 원하는 노래를 클릭하여 노래를 감상함으로써 듣기 학습이 이루어 질 뿐만 아니라, 따라 부르기를 함으로써 말하기의 학습에도 도움을 줄 것으로 기대한다.



(2) 동화를 이용한 모델

동화를 이용해서 수업에 활용할 수 있는 사이트에는 다음과 같은 것들이 있다.

디즈니 Story Time

<http://asp.disney.go.com/DisneyBooks/StoryTime>.

레디 2 유즈 Story Time

<http://members.iworld.net/sympaj/Sbody.html>

세서미 Stories

<http://www.ctw.org/>

30) 박대순(1994), "CAI에서 피이드백 제공이 학업성취에 미치는 효과" 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, pp. 10-11.

Candlelight Stories

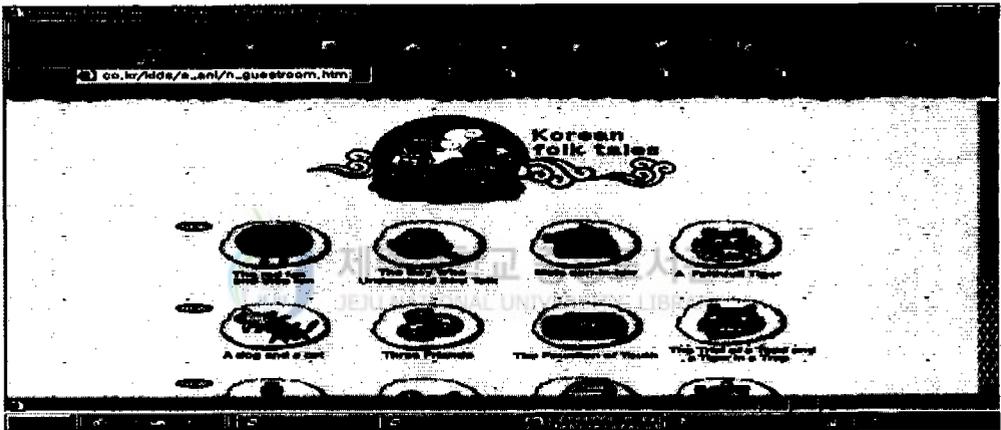
<http://www.candlelightstories.com/>

Dreambox Storybox

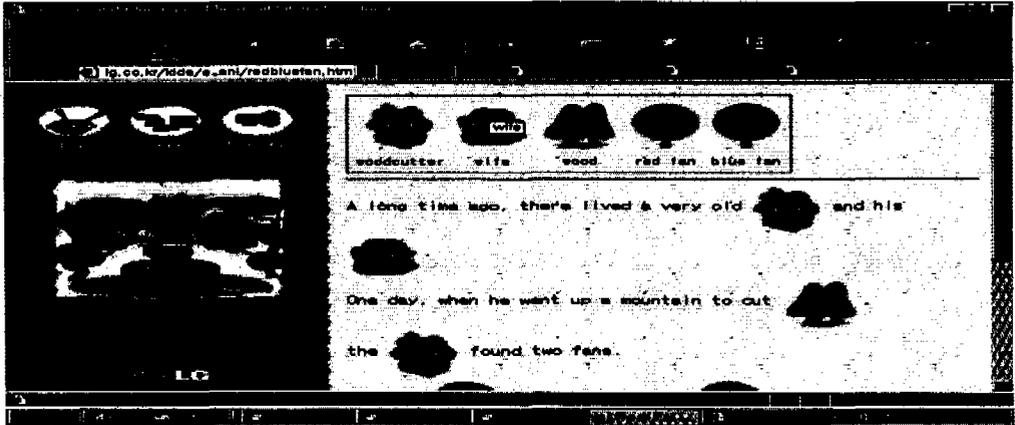
<http://www.dreambox.com/index2.html>

A. 준비 단계

학습자는 먼저 **Korean Folk Tales** 인터넷 사이트 (http://www.lg.co.kr/kids/e_ani/n_guestroom.htm)를 찾아서 들어간다. 그러면 다음과 같은 초기 화면이 뜬다.



위의 사이트에는 Korean folk tales, Kid's page, Coloring book, Game book, Story maker, Finish the picture 등의 코너가 있다. 이 중에서 Korean folk tales에 있는 12개의 전래 동화 중에서 한가지를 선택하여 듣는다 예를 들어 'The red fan and blue fan' 을 클릭해 보면 다음과 같이 화면이 뜬다.



위 화면에서 'click the picture to hear sounds' 부분을 클릭하면 이야기를 영어로 들을 수 있다.

B. 탐구 단계

탐구 단계에서는 위에서 제시한 동화를 듣기 위해 탐색하는 과정이 필요하다. 다시 한번 이야기를 들으면서 따라 말하기를 해본다 따라 말하기를 할 때 stress, pitch, intonation에 의해 전달되는 의미 요소를 유의하면서 크게 말해 본다. 아동들의 실력에 따라 위의 화면에서 'narration' 부분을 클릭하여 이야기의 전 부분을 들을 수도 있다. 이때 그림으로 표시된 부분의 단어를 상상하여 크게 말해보게 한다.

C. 일반화 단계

일반화 단계에서는 초기화면의 메뉴 중에서 'story maker'를 택하여 이야기 순서 대로 그림 맞추기를 해본다. 그런 다음 자신들이 맞춘 그림 연결이 맞았는지 다시 한번 'click the picture to hear sounds' 부분을 클릭하여 이야기를 들으면서 따라 말해본다.

(3) 낱말 퀴즈를 이용한 모델

여기에서도 위의 두 사이트에서 살펴본 바와 같이 준비 단계와 탐색 단계와 일반화 단계를 거친다. 낱말 퀴즈를 음성 파일로 듣고 정답을 찾아가는 과정을 통해 듣기 학습을 할 수 있다. 사이트의 주소는 다음과 같다. (<http://user.chollian.net/~dyned/>) 이 사이트에서는 여러 가지 듣기 활동을 할 수 있다. 'Let's chant', 'Nursery rhymes', 'Sing along', 'Story book', 'What's new' 등의 코너에서 듣기를 통하여 문제를 푸는 형식으로 되어 있다.

(4) 파닉스(phonics)를 이용한 모델

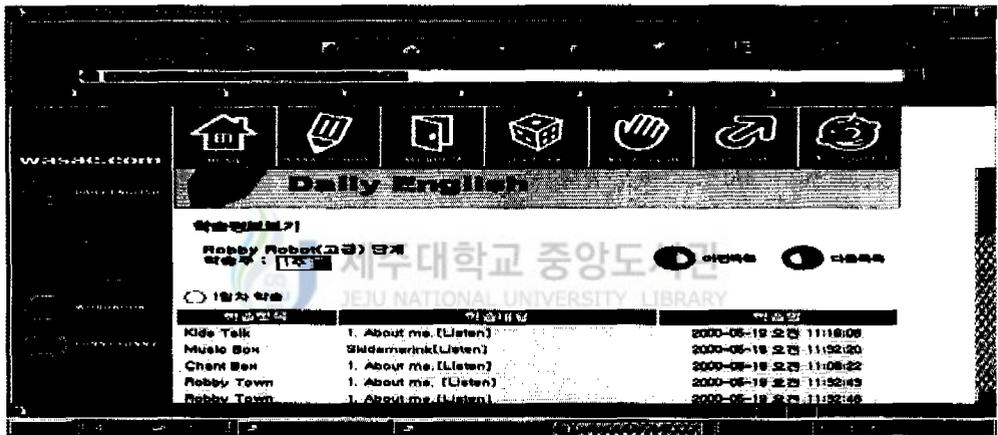
여기에서의 수업 모형도 위에서 제시한 것과 같다. 제 7차 교육과정에 따르면 초등학교 5학년이 되면 파닉스를 가르치도록 하고 있다 왜냐하면 5학년이 되어서야 알파벳을 쓰고 익히도록 명시하고 있기 때문이다.³¹⁾ 개인적인 생각으로는 늦은 감이 있지만 교육과정에 따르자면 5학년에서 파닉스를 가르쳐야 할 것이다. 사이트 주소는 <http://www.bbc.co.uk/education/wordsandpictures/phonics.stm>이다.

위의 사이트에서는 phonics를 게임처럼 즐기면서 배울 수 있다. 예를 들어 Jim's Crankophone 코너에 들어가면 Jim이 만드는 단어들의 소리를 잘 듣고 자음-모음-자음으로 이루어져 있는 단어의 모음의 발음을 식별해 내는 게임이다. 이 게임을 할 때 Jim이 하는 소리를 잘 듣고 따라하기를 한다면 파닉스를 배우면서 듣고 말하기의 효과를 거둘 수 있을 것이라고 생각한다.

(5) 찬트(chant)를 이용한 모델

31) 교육부(1998), *Elementary School English 4 Teacher's Guide*, 서울: 정문사문화, p. 13.

아동들은 함께 노래부르기를 좋아하며, 노래를 스스로 만들어 부르기도 한다. 아동들은 노래나 챗트 등의 소리나 리듬 자체를 좋아한다. 노래와 챗트는 아동들이 전체 속의 일부로 활동하므로 아동의 개인적 반응을 요구하지 않는다. 따라서 별로 자신감이 없는 아동들에게도 자신감을 심어 주고, 학습의 초기에 성취감과 성공감을 줄 수 있다. 인터넷 사이트에도 챗트를 이용한 학습자료들을 찾아볼 수 있다.³²⁾ 학습자는 먼저 다음의 사이트로 들어간다. (<http://www.3.wasac.com/html/index.html>) 그러면 초기화면이 뜨게 되는데, 'Wasac School'을 클릭하면 두 번째 화면이 나타난다. 그곳의 메뉴 중 'Daily English'를 클릭하면 다음의 화면이 나타난다.



위 사이트에는 7주 동안의 학습교재가 주어져 있고 각 주마다 5일차 학습이 제시되어 있다. 여기서는 1일차 학습을 이용하여 자기 소개를 효과적으로 하기 위한 챗트를 활용한 학습모형을 제시해 보고자 한다. 우선 1일차 학습계획은 다음과 같다.

32) 교육부(2000), *op. cit.*, pp. 34-35.

Kids Talk	About me [Listen]
Music Box	Skidamarink [Listen]
Chant Box	About me [Listen]
Robby Town	About me [Listen]
Robby Town	About me [Listen]
Storybook	The Elves and the Shoemaker [Listen]

위의 수업은 앞에서 제시한 5·6학년별 연간계획안에 따른 사이트에 의한 것이다. 여기에서 제시하는 인터넷 수업 과정도 수업의 전과정 중 예시적 화면에 해당하는 것이다. 위 표에서 음영이 넣어진 부분만을 사용하여 수업을 진행한다.(물론 학생들의 여건에 따라 달라질 수 있다.)

A. 준비 단계

먼저 Kids Box의 About me를 클릭하여 듣고 따라하기를 해본다. 그 다음에는 친구들과 인터넷의 내용을 생각해 가면서 친구들과 서로 소개하는 시간을 갖는다.

B. 탐색 단계

Chant Box 부분을 클릭하여 그 내용을 들으면서 따라 부르기를 한다. 충분한 연습 후에 조별 발표도 해본다.

C. 일반화 단계

위의 Robby Town을 이용하여 다시 한번 소개하는 연습을 해보고 질문에 대한 대답을 하고 난 후 챗트를 들으면서 따라하기를 한다.

(6) Skit을 이용한 모델

A. 과정

짧은 연극(skit)을 통하여 아동들의 말하기 의사소통 능력을 신장시키고자 하는 프로그램이다. 이 과정을 통하여 아동들은 가상 인물의 역할에 대하여 매우 큰 흥미를 느끼는 경향이 있어 아동들을 수업 과정에 적극적으로 참여시킬 수 있다. 영어학습은 단순히 듣고 읽는다는 소극적인 과정이 아니라 능동적인 활동이다. 영어학습은 강한 자극(stimulus)으로 강한 반응(response)을 얻어내야 한다. 또, 그 가상적 역할의 수행을 통하여 언어의 기능에 대한 보다 명확한 이해와 실제 언어사용 상황에 매우 근접한 사회언어학적 언어의 기능, 의미의 미묘한 차이, 어법 등을 익힐 수 있는 좋은 기회를 제공해 준다. 짧은 연극(skit)을 활용한 수업은 1차시 학습으로 끝날 수 없다고 생각한다. 한 개의 짧은 연극(skit)을 활용하여 한두 달 가량의 여유를 가지고 한 학급의 모든 학생들이 참여하여 할 수 있는 활동이다. 방법은 여러 가지가 있을 수 있겠으나 한가지를 제안한다면 짧은 연극에 나와 있는 등장인물 수대로 조를 정하고 난 뒤 아동 스스로가 배역을 정하게 하고서는 연습을 하게 한다. 연습을 할 때 중요한 것은 '실제인 것처럼 생각하고 하자'는 전제를 하는 것이다. 이 경우 아동들로 하여금 자신의 역할뿐만 아니라, 다른 아동들의 대사에도 관심을 갖도록 하여 전체적인 맥락과 상황을 잘 알 수 있도록 하는 것이 아주 중요하며 이를 통해서 의사소통 능력의 개발에도 많은 도움이 될 것이다. 또한 연극발표를 할 때에도 자율적으로 무대장치나 의상 등을 미약하나마 준비하도록 격려한다면, 더욱더 아동들이 흥미를 가지고 참여할 수 있을 것이다.

B. 관련 사이트

짧은 연극(skit)을 위한 인터넷 사이트로는 다음과 같은 것이 있다.

프리챌 <http://www.freechal.com/default.asp>

(7) Video Script를 이용한 모델

영어의 ABC도 모르던 아이들이 영어권 나라로 이민을 갔을 때 1년이 채 안 되어서 자유자재로 영어를 구사하는 일은 특별한 경우가 아니다. 이와 같은 사실은 그 환경이 영어로 둘러 쌓여 있기 때문인 것이다. 이와 같은 맥락에서 영어로 나오는 영화 Video Tapes를 이용해 보는 것도 꽤 모험적이라고 생각되어 진다. 특히 초등영어수업 시간이 주당 두 시간에 불과한 EFL교육 상황하에서 절대적으로 부족한 듣기 환경을 조성하기 위하여 인터넷 사이트에서 영화대본을 구하여 교사들이 이를 적절히 교육에 활용한다면 아동들의 의사소통능력의 향상뿐만 아니라, 영어권 나라의 문화를 배우는 데도 많은 도움을 기대할 수 있을 것이다. 문제는 어떤 비디오 테이프를 사용할 것인가이다. 초등학생들의 정서에 맞으면서도 교육적으로 무리가 없다고 판단되어지는 비디오 목록들을 다음과 같이 알아보았다

● 만화 Video



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Aladdin(알라딘) 1·2	Alice in Wonderland (이상한 나라의 앨리스)
Bambi(밤비)	Beauty and the Beast(미녀와 야수)
Cinderella(신데렐라)	Dumbo(덤보)
Hercules(헤라클레스)	Hunchback of Notre Dame (노틀담의 꼽추)
Jungle Book(정글북)	Lion King(라이온 킹)

Mulan(물란)	Peter Pan(피터팬)
Pinocchio(피노키오)	Pocahontas(포카혼터스)
Prince and Pauper(거지와 왕자)	Sleeping Beauty (잠자는 숲속의 공주)
Snow White(백설공주)	Tarzan(타잔)
The Adventures of Tom Sawyer (톰소여의 모험)	The Emperor's New Clothes (벌거숭이 임금님)
The Little Mermaid (인어공주)	

● 일반 Video Tapes

Ace Ventura When Nature Calls (에이스 벤추라)	Air(에어)
Alone in the Woods(나홀로 숲에)	Angels Outfield(외야의 천사들)
Apollo(아폴로) 13	A Small Twist of Fate (아빠는 총각)
Babe(꼬마 돼지 베이브)	Batman Forever(베트맨 포에버)
Blank Check(백지수표)	Born to be wild (나를 사랑한 코릴라)
Cop a Half(사고뭉치 형사)	Dennis the Menace (개구쟁이 테니스)
Dunston Checks In (내 이름은 던스턴)	ET (Extra Terrestrial)
Father of Bride(신부의 아버지) 1·2	Free Willy(프리윌리) 1·2·3

Fluke(플루크)	For the Love of Bonji(벤지)
Getting Even with Dad (아빠와 한판승)	Heavy Weights (디즈니 캠프)
Home Alone(나홀로 집에) 1·2	Honey, I Blew Up the Kids (아이가 커졌어요)
Honey, We Shrunk Ourselves (아빠가 즐었어요)	Hook(후크)
Jumanji(쥬만지)	Jurassic Park(쥬라기 공원)
Little Man Tate(꼬마 천재 테이트)	Little Pascals(악동클럽)
Look Who's Talking Now (마이키 이야기3)	Monkey Trouble(다저스 몽키)
Mr. Holland's Opus(호랜스오피스)	101 Dalmations(101마리의 강아지)
Operation Dumbo Drop(덤보드롭)	Prehysteria 3(리틀디노의 골프소동)
Rich Rich(리치 리치)	Rocky(록키) 4
Running Wild(러닝와일드)	Sound of Music(사운드 오브 뮤직)
Space Jam(스페이스 잼)	Stop or My Mom Will Shoot (엄마는 해결사)
Super Man(수퍼맨)	The Flintstoned (고인돌 가족 플린스톤)
The Stupids(스투피드)	The Story of Ruth(룻이야기)
Volcano(볼케이노)	

위의 영화대본을 구할 수 있는 사이트에는 다음과 같은 것이 있다

김정은의 작은집

<http://members.tripod.com/~galaxykim/>

토니의 영화마을

<http://home.dvzb.com/main.asp>

Drew's Script-O-Rama

<http://www.script-o-rama.com/>

The Moviesounds Page

<http://www.moviesounds.com>

Welcome to Movie Scripts Library

<http://myhome.shinbiro.com/~interpal/index.html>

영화 비디오를 직접적으로 교실 수업에 이용하는 것은 무리이다. 그러나 과제를 통해 간접적으로 그 활용을 꾀할 수 있다. 그 확인 학습으로 소요되는 약간의 시간이 수업에서 사용되어 진다면 듣기능력을 향상시키는데 많은 자극제가 될 것이다. 여기에서는 만화영화 ‘미녀와 야수’를 이용한 과제 학습과정을 제시해 보고자 한다.

A. 과정

아동들이 개인별 또는 조별(3-4명 정도)로 주말을 이용하여 ‘미녀와 야수’를 볼 계획을 세운다. 이때 한글 자막이 나오는 테이프를 구하였을 때는 반드시 한글 자막을 가릴 수 있도록 지도한다. 왜냐하면 한글 자막을 읽다

가 보면 영어듣기를 놓칠 수 있기 때문이다. 갑갑함을 느끼던 아이들도 이런 훈련을 자주 하다 보면 차츰 영어 소리에 익숙해지게 될 것이다. 처음에는 내용을 생각하면서 즉 감상한다. 그 다음에는 교사가 미리 정해 준 장면(처음에는 5분 정도의 분량에서 점차 10분 정도의 분량으로 늘려 나갈 수 있다.)에서 아동이 들을 수 있는 단어나 문장을 작성하게 한다. 교사가 과제를 검사할 때에는 인터넷에서 얻은 대본을 이용하여 아동이 조사해 온 자료를 살펴보고 수정의 의미보다는 열심히 한 부분에 대하여 칭찬을 하도록 한다. 이 과정이 끝난 다음에 미리 제시하였던 10분 이내 분량의 비디오를 감상한다.

(8) Game을 수업에 활용

학습 과정에 흥미를 붙여넣어 아동들을 학습의 과정 속으로 깊숙이 끌어 들일 수 있는 방법으로 매우 중요한 것이 게임이다. 게임에는 학습내용에 따라서 매우 다양한 형태가 있다. 기본적으로는 소리나 그림, 행동 등으로 정해진 규칙에 따라 아동들이 단계적으로 행동하도록 되어 있다. 게임은 항상 그 속에 '협동과 경쟁', '운과 기술', '불확실성' 등의 요소가 내포되어 있다. 이 요소들은 항상 아동의 주위를 집중시키며, 게임 자체에 재미를 느끼게 해준다.³³⁾ 인터넷에는 게임을 위한 많은 사이트들이 있다. 그와 같은 사이트를 적절하게 수업에 사용한다면 수업의 많은 흥미를 불러 일으킬 수 있을 것이다. 수업에 사용되어 질 수 있는 게임 사이트를 다음과 같이 소개하고자 한다.

제이지이베어 <http://www.jayzeebear.com/>

33) 교육부(2000), *op. cit.*, p. 34.



위의 사이트에서는 나이에 따라 Dreamer's House(2세 이상), JayZee's House(4세 이상), Conkee's Tree House(6세 이상), Red's House(8세 이상), Tito's House(9세 이상)로 분류되어 연령별 교육내용을 제공하고 있다. 게임의 내용을 살펴보면 Dreamer's House에는 ABCs, Numbers, Colors, Memory, Shapes의 코너가 있고, JayZee's House에는 Bookshelf, Sing a Song, Jigsaw Puzzle, What Time Is It? 등의 코너가 있는데 그 특징을 살펴보면 게임으로서 흥미가 있을 뿐만 아니라, 교육적인 효과도 있다. 그러므로 이를 잘 활용한다면 아동들로 하여금 영어공부에 흥미를 느끼도록 하는데 많은 유익이 될 것이다.

그 외에 학습에 도움이 되는 게임 사이트로는 다음과 같은 것이 있다.

단어 배우기

<http://myhome.shinbiro.com/~chung410/words.htm>

단어 사냥

<http://www.joynet.co.kr/english/WordHunting/WordHunting.html>

동물을 구출하는 게임

<http://www.pbs.org/kratts/crazy/wlh/>

낱말 맞추기 퍼즐

<http://www.joynet.co.kr/CrossWord/CrossWord.html>

퍼즐

<http://www.puzzledepot.com/uproar-pop.shtml>

퍼즐

<http://www.worddragon.org/samplelist.html>(English as a second language)-(adjective order)

Hangman Game

<http://www.englishpractice.com/>

4.2. 쓰기 · 읽기 학습모형

4.2.1. 소 개

이 모형은 쓰기와 읽기 능력 신장을 위한 모형으로 전자 메일인 key-pal 과 일기를 이용한 수업 모형을 제시해 보고자 한다.



4.2.2. 예시적 화면

① 전자우편을 활용한 모델

이 방식은 아동들이 전자우편을 이용해 펜팔상대와 서신교환을 하게 해 주는 것으로서 key-pal(keyboard pen pal의 합성어) activity라고 불린다. 이는 아동들에게 매우 흥미로운 동기부여를 함으로써 읽기, 쓰기에 좋은 연습이 될 뿐만 아니라 목표어를 쓰는 상대방과 의사소통을 함으로써 목표문화에 대해서도 깊이 있는 이해를 할 수 있게 해준다.³⁴⁾ 아울러 아동들에게는 그들이 교실에서 벗어난 실제상황에서 써볼 수 있는 귀중한 기회를 제

34) 조세경(1998) “전자우편의 영어교육에의 활용 방안” 《Multimedia-Assisted Language Learning 창간호》 한국 멀티미디어 언어교육학회, pp. 217-226.

공해 주기도 한다.

key-pal을 찾을 수 있는 가장 손쉬운 방법은 전자우편을 이용해 서신교환을 하고자 원하는 아동들을 소개시켜주는 www상의 사이트를 찾아가는 것이다. Yahoo나 Alta Vista 같은 검색프로그램을 열고 <pen pal>이라는 keyword를 넣으면 펜팔을 원하는 수많은 사람의 명단이 올라있는 사이트의 주소를 손쉽게 얻을 수 있다. 그 중에서도 초등학생들을 위한 대표적인 사이트로는 다음과 같다

Pen Pals & Internet Projects

http://www.henry.k12.ga.us/pges/Pen_pals.htm

KIDWORLD

<http://www.bconnex.net/~kidworld/>

ESL CAFE

<http://www.pacificnet.net/~sperling/student.html>

KIDCAFE

<http://www.kidlink.org/KIDCAFE-INDIVIDUAL/index.html>

선생님,우리 키팔해요!

<http://members.spree.com/sip/net-plaza>

englishtown.com

<http://www.englishtown.com/master/community/penpals/>

Lee's Home

<http://myhome.netsgo.com/lckkjs/index.htm>

Kids Space

<http://www.KS-connection.com>

Kid's Club

<http://mack.rt66.com/kidsclub/home.htm>

학교서나 기관에서 인터넷을 이용하는 사람들 중에 자신의 계정이 없는

사람들은 무료로 메일 계정을 주는 곳을 이용해 계정부터 하나 만드는 것이 좋다. 계정이 없는 사람들은 그곳에 가서 먼저 계정을 신청해야 한다. 몇 곳을 소개하자면, 한메일넷(<http://www.hanmail.net>)과 캐비넷(<http://mail.kebi.com/>), 그리고 영문편지 위주로 쓰고자 할 때는 핫메일(<http://www.hotmail.com/>) 등이 있다. 이 업체들은 화면 이곳 저곳에 뜨는 광고를 통한 수입원이 따로 있기 때문에 무료서비스가 가능하다.

전자우편을 이용한 펜팔을 할 때에 가장 이상적인 상대는 원어민일 것이다. 그러나 아동들이 자신의 읽기, 쓰기 능력만을 향상시키기 위한 목적으로 이를 활용한다면 상대방 원어민은 곧 흥미를 잃게 되어 서신교환의 빈도수가 떨어지게 되고 결국에는 단절되어 버릴 수도 있다. 이를 위해서는 펜팔상대가 서로의 언어와 문화에 대해 배우고자 하는 학생들끼리 묶어주면 보완이 될 것이다. 따라서 이는 일종의 공동학습의 형태(tandem learning)가 되며 이를 통해 참여자는 상대방의 언어와 문화 나아가서 상대방 개인과 그들의 지식이나 관심사항까지도 서로의 협동을 통해 배워나가는 것이다. 이런 공동학습을 진행하고 있는 곳의 홈페이지 주소는 다음과 같다

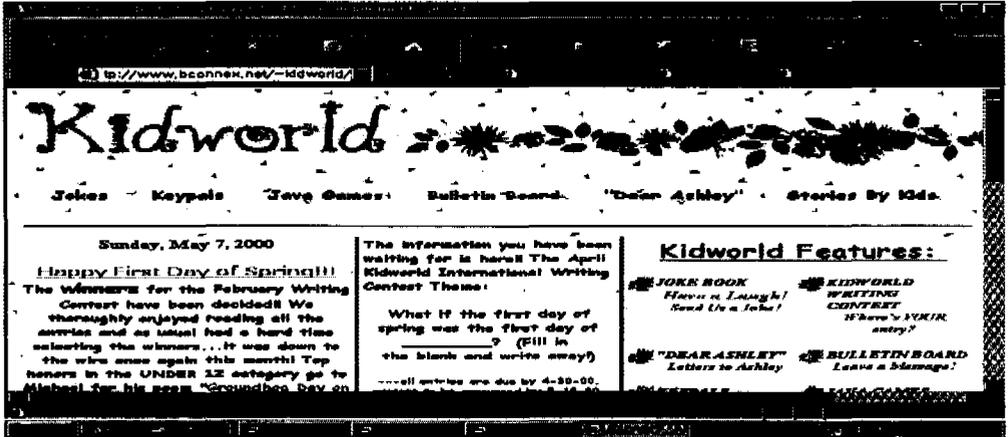
International Tandem Network

<http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/email/infen.html>

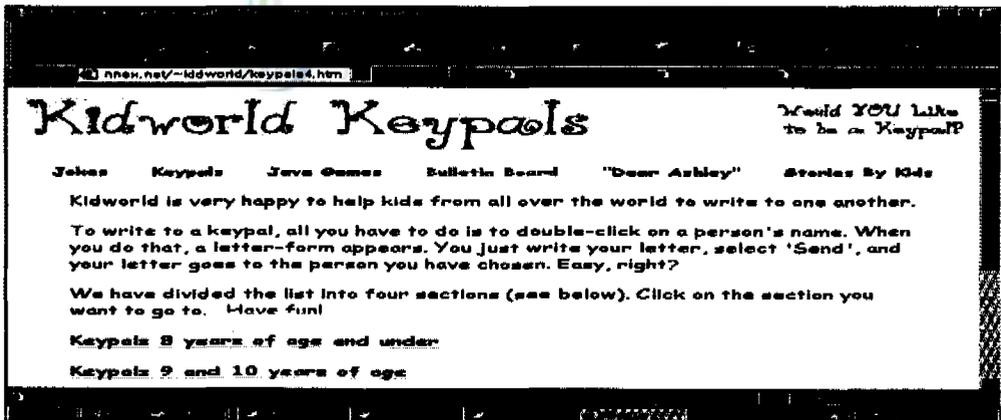
이와 같이 전자우편을 활용한 수업은 직접적으로 의사소통 능력향상과 상대방 언어 문화에 대한 인식으로 이어지지만 부수적으로 영어에 대한 흥미와 관심을 증대시킬 수 있다는 것이다. 초등학생들이 짧은 쓰기 실력으로 이와 같은 활동이 가능할까 하고 의아심을 품을 수도 있으나 초기 단계에서 교사들이 적극적으로 도움을 줄 수 있다면 5·6학년 어린이들은 점차 이 활동에 흥미를 갖게 되고 영어 그 자체가 목적이 아닌 수단으로 인식됨으로써 영어 공부 자체에 더욱더 관심을 갖게 될 것으로 기대한다.

A. 준비 단계

학습자는 먼저 KIDWORLD (<http://www.bconnex.net/~kidworld/>) 인터넷 사이트를 찾아서 들어간다. 그러면 다음과 같은 초기 화면이 뜬다.



첫 화면에서 'keypals' 을 선택한다. 그러면 다음의 화면이 뜨게 되는데



이곳에서는 연령별로 키팔 상대를 구할 수 있다. 예를 들어 'Keypal's 9 and 10 years of age' 부분을 클릭하면 9-10세(한국 나이로는 11-12세 정도)나이의 어린이들의 편지를 볼 수 있다. 그 중에 한가지 편지 내용을 살펴보면 다음과 같다.

John USA

Hi my name is John. I like pokemon. I have two dogs.

Please write to me!

키팔 상대를 정한 다음 'Please write to me!' 부분을 누르면 상대방의 e-mail주소가 기록된 전자우편으로 이동하게 되고 그곳에 자신이 쓰고 싶은 내용을 쓰면 된다. 이때, 바로 영문으로 편지를 쓰기가 어려운 아동들이 있을 것이다. 이런 경우에는 수업 전날 미리 편지 써오기를 과제로 제시한 다음 이를 바탕으로 편지를 쓸 수 있도록 준비한다.

B. 탐색 단계

공동학습에 의한 키팔 수업을 하고 있는 경우에는 자신들이 과제로 쓴 편지를 가지고 조별 학습을 통해 교사의 도움을 받아가면서 하나의 편지를 작성한다. 개인 대 개인적인 활동으로 키팔 수업을 하고 있다면 자신의 과제로 써온 편지문을 발표하는 기회를 가질 수도 있다. 그런 다음에 그 내용을 전자우편을 이용하여 쓰게 되는데, 이때 문장 구성상의 오류를 교사가 발견하면 수정을 하도록 도와준다. 단어 철자상의 오류는 컴퓨터의 맞춤법이 도와주며 한 두 문장의 짧은 문장으로부터 시작하여 점차로 그 문장의 수를 늘려갈 수 있다.

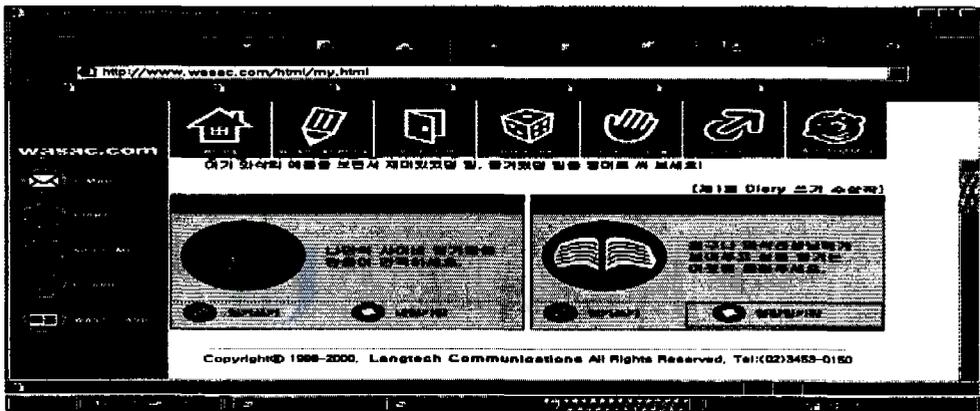
아동들의 보낸 편지에 대한 답장을 이용하여 조별로 서로 읽어보며 발표해 보는 시간을 갖는다. 이런 과정을 거친 다음에는 학습자 스스로 또 다른 편지 쓰기를 함으로써 이해 및 의사 표현이 향상되는 단계로 자기 스스로의 학습(self-teaching)이 가능한 단계이다.

② 일기 쓰기를 활용한 모델

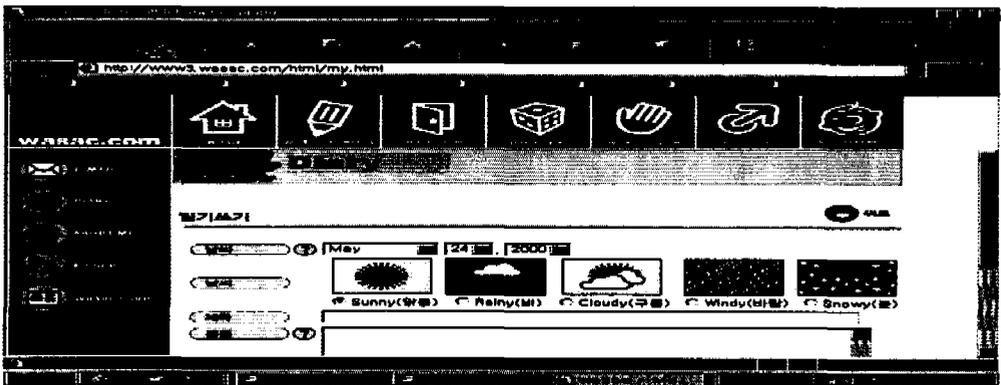
인터넷사이트에 있는 일기 쓰기를 통해서도 쓰기와 읽기 지도가 가능하다고 생각한다. 그 방법은 다음과 같다.

A. 준비 단계

학습자는 먼저 <http://www.wasac.com/html/my.html> 인터넷 사이트를 찾아서 들어간다. 그러면 아래와 같은 초기 화면이 뜬다. 그 중 'My diary'의 메뉴 중 일기 쓰기를 선택한다.



그러면 아래와 같은 화면이 뜬다.



위에서는 날씨를 월, 일, 년 순으로 골라서 기입할 수 있고 날씨를 Sunny(맑음) Rainy(비) Cloudy(구름) Windy(바람) Snowy(눈) 중에서 선택하고 난 후 제목 란에 자신이 쓰고 싶은 제목을 기입한다.

B. 탐색 단계

어제 있었던 일을 과제를 통해 영어로 준비해 왔다가 ‘본문’ 란에 기록한다. 여기서는 맞춤법 교정이 이루어지지 않으므로 ‘한글97’이나 ‘윈도우’에서 쓰기를 해보는 것도 좋겠다. 조별학습이 이루어지는 경우라면 학교에서 있었던 인상깊었던 날을 정하여 협력해서 본문을 작성할 수도 있겠다. 다 쓰고 난 후에는 ‘미리 보기’ 메뉴를 통하여 자신들의 일기를 확인하도록 한다. 혹시 철자의 오류가 발견될 때에는 수정도 할 수 있다. 다 쓴 일기를, 원하는 학생에 한하여 발표해보도록 하는 것도 좋겠다. 이런 과정이 끝난 후에는 위의 두 번째 화면 하단에 있는 저장, 재작성 메뉴 중에서 저장을 클릭 한다면 자신의 일기장에 그 내용이 저장된다. 그런 다음 초기 화면으로 가서 ‘내 일기장’을 누르면 자신의 일기장을 볼 수 있다.

C. 일반화 과정

자신의 일기를 쓰고 난 뒤에는 초기화면으로 가서 ‘열린 일기장’을 클릭하여 다른 어린이들이 쓴 일기를 볼 수 있다. 또한 자신들의 일기를 열린 일기장에 올릴 수도 있다. 다른 어린이가 쓴 일기를 보면서 잘된 부분과 잘못된 부분을 서로 토의하면서 고쳐 써 볼 수도 있다. 다음은 ‘열린 일기장’에 올라있는 일기이다.

작성자: colorcom
Title: my mom and dad
Date: June22,2000
Weather: sunny

my mom is shot.
my dad is handsome.
I love mom and dad.
dad and mom love me too.

위에서 살펴볼 수 있는 바와 같이 아주 짧은 몇 개의 문장에서 시작하여 영어일기 쓰기를 할 수 있으므로 위의 인터넷 사이트를 통한 영어수업이 큰 부담이 없을 것이라고 본다.

그 외의 영어일기 사이트로는 다음과 같은 것이 있다.

The diary project

<http://www.diaryproject.com/>



4.3. 5·6학년 영어와 관련 사이트

여기서부터는 초등영어의 18종 교과서 중 현재(2000년 6월) 일부 초등학교에서 사용 중인 중앙 교육 진흥 연구소에서 나온 교재를 바탕으로 하여, 5·6학년 연간 지도 계획에 따른 관련 사이트들을 조사하였다. 위에서 제시한 학습 모형과 관련지어 교수 학습 계획을 마련할 수 있을 것이다. 내년도부터는 초등영어 지도를 위해서 3, 4학년부터 점진적으로 국정 영어 1종 단일 교과서가 마련되어진다. 그러므로 여기에 나와 있는 관련 인터넷 사이트는 단원별, 주제별로 활용되어 질 수 있을 것이다.

4.3.1. 5학년 영어

단원명	월	소재	중요학습사항	제재	관련사이트
1. Glad to meet you.	3	일상생활	Glad to meet you. Glad to meet you, too How' your mom? She' fine. Take care.	인사 안부묻기	Daily English:챗트 http://www3.wasac.com/html/school.html http://members.home.com/veecelet/ 파닉스 http://www.bbc.co.uk/education/wordsandpictures/phonics.stm
2. Do you have a pet?	3 4	애완동물	Do you have a pet? I take a walk with my dog every mornong. I hate fish. What do hens like?	소유 습관 싫어함 사실확인	www.kidscom.com/orakc/Pet/petarenaright.shtml (세계어린이들이 소유한 애완동물) www.avma.org/care4pets/avmakids.htm (애완동물이 필요한 것과 하지 말아야 할것)
3. Can you help me?	4	일상생활	Can you help me? Sure. What can I do for you? May I help you? Anything else? Can I help you?	요청과 응답 물건사기 제안과 응답	www.dig.co.kr/elem/textbook/2010907.html

단원명	월	소재	중요 학습사항	제재	관련 사이트
4. My brother is tall.	5	물건사기 비교, 대조	He's very tall. But you play basket-ball very well. How about this black one. I want a dress for my daughter.	사실확인 의견물기 원하는것	myhome.shinbiro.com/~chung410/index.htm (전국영어교사모임:물건사기)
5. I feel great!	5	생일 학교생활 옷차림	Surprise! This is for you. I feel great. I won a prize at school. You look nice today.	감탄 사실묘사 정서적인 느낌 경험 칭찬	www.dig.co.kr/elem/textbook/2010907.html
6. I like math.	6	학교생활 일상생활	Do you like to play soccer? I like science a lot. I don,t like onions.	개인의 느낌 (좋아함 싫어함)	www.dig.co.kr/elem/textbook/2010607.html
7. I can play the piano.	6	악기 운동	Can you play the melodion? I want to be a pianist. Who can play the piano? We will have a festival this friday.	가능 원하는것	http://www.dig.co.kr/elem/textbook/2010907.html

단원명	월	소재	중요학습사항	제재	관련 사이트
8. Where are you from?	7	외국문화 국가생활	I'm from Canada. Welcome to Korea. Have a nice stay in Korea.	정보교환 인사	http://www.yahooligans.com/Around_the_World/Countries/
9. It's cloudy.	7	날씨	How's the weather? It's hot and sunny. It's getting dark and cloudy.	사실묘사	http://www.dig.co.kr/element/textbook/2010907.html
10. How about tomorrow?	9	사회생활	What time shall we meet? Let's meet at the bus stop at 12:00. What are you going to do this weekend? Sorry, I can't make it.	약속 제안 계획 거절	제이지이베어 http://www.jayzeebear.com/(JayZee's house/What time is it?)
11. Turn left at the corner.	10	사회생활 (길안내)	How do I get there? I have no idea. Go straight. Turn left at the corner. You can't miss it.	길안내	http://www.dig.co.kr/element/textbook/2010907.html

단원명	월	소재	중요 학습사항	제재	관련 사이트
12. Today is Ch'usok.	10	우리문화	We are making songpyon. We eat songpyon on Ch'usok. We have a holiday like Ch'usok. Make a wish. Dear moon, please let me have a pretty doll.	정보교환 사실묘사 요청 지시명령 기원	http://www.rice.edu/projects/topics/international/holidays/festivals.htm http://www.bconnex.net/~kidworld/
13. Can you come to my house?	11	교우관계 (생일 선물)	Can you come to my house? Sure, I can./Sorry, I can't. I'd like to buy her some flowers. Can you join us? I have to help my mom.	초대와 응답 축하 원하는 것 개인의 느낌	http://www.dig.co.kr/elem/textbook/2010907.html
14. Hello, this is Na-ri.	11	일상생활 (전화)	Is Mi-na there? Speaking. Hold on, please. Are you free this afternoon? This is she.	전화 사실확인	http://www.dig.co.kr/elem/textbook/2010907.html

단원명	월	소재	중요학습사항	제재	관련 사이트
15. Whose book is this?	12	주변생활 (소유)	Whose book is this? It's mine. Put on your sweater. Are you free this afternoon? I want another one. She has blue eyes. Her classroom is on the second floor.	정보교환	
16. Snow white.	2	동화	Take this and get well, please. Who's the fairest in the world. I'll wake her up.	지시 의견물기 개인의 의지	http://myhome.shinbiro.com/~nalani/inforstory.htm http://210.218.82.140/ahnshin/files/KING16 . http://wonderland.station.sony.com/wonderland/webtime/snowwhite/sw01txt.htmlwp www.umass.edu/aesop/contents.html

4.3.2. 6학년 영어

단원명	월	소재	중요학습사항	제재	관련 사이트
1. Nice to meet you.	3	인사	Nice to meet you. How do you do? I've got to go home now.	인사 의견물기 의무	Daily English:챗트 http://www3.wasac.com/html/school.html http://www.KS-connection.com
2. Who's calling, please?	3 4	전화	May I speak to Mi-ra? who's calling please? You have the wrong number. Isn't this 321-4765? Do you want leave a message? I'll call later.	전화	http://www.edunet4u.net/child/index.html http://www.marlo.com
3. You shouldn't do that.	4	학교생활 가정생활	Would you like to try? You did a good job. You've got to do it today. Don't do that.	사실확인 칭찬 지시명령 금지	
4. What a nice girl!	5	등산	Where do you go? I want to go to a mountain. Wow! I can't wait. How beautiful! What a nice girl!	사실확인 요청 감탄	http://cyber.kmec.net/textbook/english/html/menu/4menu_study.html

단원명	월	소재	중요학습사항	제재	관련 사이트
5. I want a computer game.	5	컴퓨터	Are you good with computer? I send letters to my friends on the computer. Which game do you want to play?	정보교환 원하는 것	http://www.bconnex.net/~kidworld/ Do spiders live on the WWW? http://www.cozyconsultancy.com/
6. This bear is as big as my dog.	6	비교	Long time no see. You're as tall as I am. Who's the best singer in your group? Let's take it.	인사 비교 물건사기	http://cyber.kmec.net/textbook/english/html/menu/4menu_study.html
7. How do you like it?	6	친교활동	Who is it? Here are some cookies and fruit. Thanks a lot. How do you like it? Do you want some more? Thank you for inviting us. We had a great time.	사실확인 의견물기 감사 권유 경험	http://cyber.kmec.net/textbook/english/html/menu/4menu_study.html

단원명	월	소재	중요학습사항	제재	관련 사이트
8. What do you want to be?	7	직업 장래희망	What does she do? What do you want to be? I want to be a artist. I wanted to be a doctor. you are good at drawing.	원하는 것 칭찬	DIKID (chant) http://user.chollian.net/~dyned/main.html http://www.bconnex.net/~kidworld/ (키팔 친구와 장래희망에 대해 이야기하기)
9. I can't make it.	7	전원생활	How about this weekend. Sorry, I can't make it. What's wrong? Make yourself at home.	약속사실 확인 방문	
10. Let's make our newspaper.	9	신문만들기	We are going to write about sports. We enjoy baseball, too. Let's keep our school clean. That's better.	계획 사실묘사 제안 개인의 생각	http://www.whitehouse.gov/WH/kids/html/kidshome.html
11. No problem.	10	음식	I have to finish this by 5 o'clock. It smells good. My mouth is watering. No problem.	의무승낙 감각적인 느낌, 사실묘사, 경험	http://www.worddragon.org/AAMF8.html (퍼즐)

단원명	월	소재	중요학습사항	제재	관련 사이트
12. We can learn a lot of museums.	10	우리문화	I went to the Lincoln Museum last year. It's older than your country. He invented hangul 500 years ago.	비교 과거사실 경험	http://www.rice.edu/projects/topics/international/holidays/festivals.htm
13. I'd like to bigger one.	11	물건사기	Oh, it's too small. It's four thousand five hundred won. How much is it? Your cap is same as mine.	비교	myhome.shinbiro.com/~chung410/index.htm (전국영어교사모임:물건사기)
14. I saw space-ship on TV.	11	과학	It was singing and speaking. They can help us with many things. He went there in 1969. How did he get there?	정보교환 (과거) 가능 경험	http://amazing-space.stsci.edu/ http://www.yahooigans.com/Arts_and_Entertainment/News/The_Big_Picture/Science/Space/
15. Do you like korean food?	12	외국문화	Which foods are popular in your country? He said "The Eiffel Tower is great." I couldn't speak English very well.	정보교환 말전하기 불가능	http://www.yahooigans.com/Around_the_World/Countries/

단원명	월	소재	중요 학습사항	제재	관련 사이트
16. It was a wonderful day.	2	일기	It was not my day. It was hard, but fun. I'll help my mom every day.	정서적 감각적인 느낌 개인의 의지	Diary http://www.wasac.com/html/m_my_main.html (와삭) The diary project http://www.diaryproject.com/

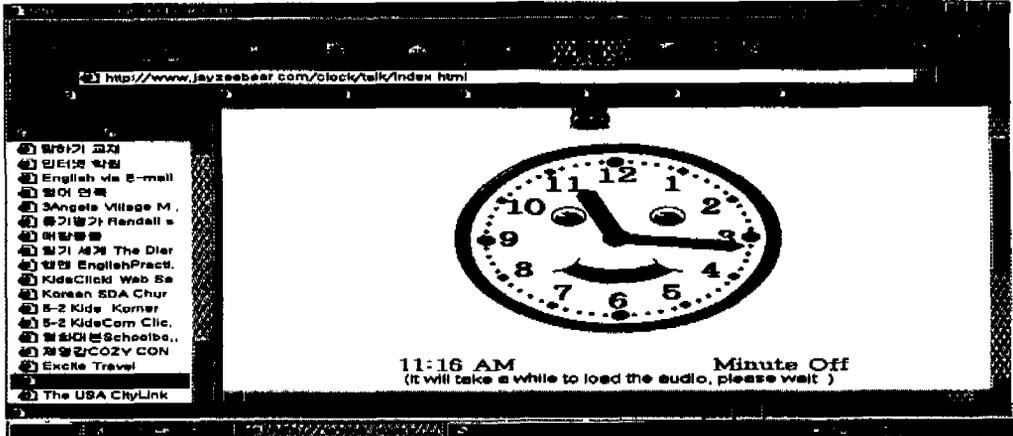
4.4. 탐구학습 과제모형

여기에서는 위에서 제시한 사이트 중에서 몇 개를 골라 탐구학습 과제 모형을 만들어 보았다. 이것을 이용해서 수업 전 활동이나 수업 중 활동으로 사용할 수 있을 것이다.

4.4.1. What Time Is It? 5학년 10단원

Name _____ Grade _____ Class _____ Number _____

사이트 주소: [http://www.jayzeebear.com/\(JayZee's house\)](http://www.jayzeebear.com/(JayZee's house))



1. Mr. Clock has two hands. The short hand points to the () and the long hand points to the (). Drag the hour and the minute hand to see the time change.

2. What time shall we meet?

3. Let's meet at the bus station at (12:00, 1: 30, 10: 45, 2: 13)

4. Can you change the clock to 11: 45 and say it?

5. What time do you usually get up? Can you show the time using Mr. Clock?

4.4.2. Let's Find Out What Pets Like And Dislike. : 5학년 2단원

Name _____ Grade _____ Class _____ number _____

(Kids corner) <http://www.avma.org/care4pets/avmakids.htm>



◎. Go to 'I Like children But'. and find out proper words to fill in the blanks.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

1. Don't bother me at ()
 2. Don't () me if I don't know.
 3. Never () me !
 4. If you do, I might () you.
 5. Please () me clean and well.
 6. And remember to give me () and understanding.
7. What do dogs like to do?
-
8. What do dogs dislike to do?
-

4.5. Lesson Plan

여기에서는 인터넷을 이용한 교수학습 계획안을 제시하여 보고자 한다. 위에서 열린 학습 수업모형을 제시하였는데 그 과정은 다음과 같았다. 요구 분석 (needs analysis), 집단 구성 (grouping), 동기 유발 (motivation), 수업 전개 (Task-1, 2, 3...), 평가 (evaluation)의 단계인데 학생들이 집단별로 지정된 과업과 활동이 끝나면 다음 단계로 진행해야 하므로 다시 집단구성-동기유발-수업전개-평가의 단계가 반복된다. 열린 학습의 기본적인 개념이 정형화된 틀을 거부하며 획일적인 전통수업 방식에서 벗어나서 개방성 다양화 개별화에 중점을 두고 있으므로, 그 수업 과정도 단원과 아동들의 흥미, 능력 여하에 따라 얼마든지 달라질 수 있는 것이라고 할 수 있다. 이 지도안에 따른 수업운영에 대해 생각해보자면 한 반 아동 수를 40명으로 가정했을 때 5명 내외를 단위로 8개조로 편성할 수 있다. 한 조에 최소한 한 대의 컴퓨터가 있어야 하고 각각의 컴퓨터에는 일정한 사이트가 화면에 떠야 한다 그렇지 않으면 사이트만 찾는데 너무 많은 시간이 소요되기 때문이다. 그리고 동기유발(motivation), 요구분석 및 집단 구성(needs analysis and grouping)이 끝난 다음에 조별 활동(Task 1, 2, 3, 4)에 들어가도록 한다. 이 수업지도안은 수업에 참여하는 아동들의 능력에 따라 1차시 또는 2-3차시의 수업계획안으로 구성할 수 있다. 예를 들어 Task 1, 2, 3은 1차시에, Task 4, 5는 2차시의 수업을 위한 과제로 정할 수 있는 것이다. 또한 요즈음 교육부에서는 영어를 영어로 가르쳐야 한다는 개혁안을 제시하고 있고, 더 나아가서 2개 이상의 교과목을 통합해서 영어로 가르치고자 하는 시도도 있으며 실제로 시범적으로 운영되고 있다. 여기에서는 영어를 영어교과에만 한정시켜서 가르치기보다는 수학과 음악 체육 미술 등을 연계시켜 다양한 활동으로 수업해 나가는 교과간 교수방법(cross-curricular approach)³⁵⁾에 의한 인터넷 활용 열린 교수 학습 계획안을 제시해 보겠다.

35) 류동호(1998), "Power point를 활용한 영어 수업 cross-curricular approach를 중심

UNIT	Do You Have a Pet?			
Objectives	Be able to understand and communicate in English through the internet activities with the topic of pets.			
Procedure	Teaching Learning Activities		Time	Materials
	Teacher	Student		
Motivation	<ul style="list-style-type: none"> · How are you? · I have something to show you. · I will describe it and you guess what it is, okay? · We can see them in the house. · They are animals. · Some people like them very much. · Good. It' s a pet · Okay. Today, we' ll learn about pets. 	<ul style="list-style-type: none"> · Fine/So so/Great. · Okay. · Bird? Dogs? · Cat? · Wow. · Sing a song/ Draw a picture/ Game, etc. 	4'	Picture card
Needs Analysis and Grouping	<ul style="list-style-type: none"> · What do you want to do related to today' s title? · Let' s divide into 8 groups and go to the pet' s world. 	<ul style="list-style-type: none"> · Great! 		
Task 1	<ul style="list-style-type: none"> · Let' s sing the song 'Old MacDonald had a farm' . · First, please listen carefully and then let' s sing together. · Now you pretend that you' re the animals in the song, so think about the movement of animals, okay? · Let' s sing the song · Let' s find out the difference between domestic animals and pets. · What are pets? · What are domestic animals? 	<p>(Students listen to the song 'Old MacDonald had a farm' .)</p> <ul style="list-style-type: none"> · OK.(Students pretend that they are ducks ,pigs, cows while they listen to the song.) · OK. · Dogs. Cats... · Cows. Pigs... 	7'	<p>http://members.home.com/veeceet/</p> <p>This part is related to music.</p> <p>Students discuss the questions and make a report as a group.</p>

으로" 《한국 멀티미디어 언어교육학회 1998년 추계 학술 발표대회》 한국 멀티미디어 언어교육학회, pp. 10-13.

Procedure	Teaching Learning Activities		Time	Materials
	Teacher	Student		
Task 2	<ul style="list-style-type: none"> · Now, we' re going to color in pets. · Teacher asks questions like "What color is it?" or "What are you doing?" while students are coloring in pets.) 	<ul style="list-style-type: none"> · Wow, that' ll be very exciting! (Students color them in.)	6'	coloring.com http://www.coloring.com/picture/choose.cdc This part is related to Fine art.
Task 3	<ul style="list-style-type: none"> · OK. now how many puppies do we have in this classroom. · Excellent! Let's have a quiz contest. I'll ask you questions and you answer.  제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL LIBRARY <ul style="list-style-type: none"> · OK? · There are 11 little puppies in a house. 8 of them get out. · How many puppies are left in the house? · If you divide 40 kittens into 10 groups, how many kittens do you have in each group? ...etc. 	(Students answer) <ul style="list-style-type: none"> · Wow! · Okay. 	7'	Questions card Flashcard http://www.aplusmath.com/Flashcards/subtraction.html (subtraction, division, multiplication, addition) This part is related to math. Teacher gives points to the group that says the right answer.

Procedure	Teaching learning activities		Time	Materials
	Teacher	Students		
Task 4	<ul style="list-style-type: none"> · This time, let's pretend that you are puppies again. · So, there are () puppies here, right? · As you all know, you're friends and we're studying here in our classroom. · Can you tell me about how we could be good friends with each other. · Now, I'll tell you some sentences one by one. · If the sentence is about how to be good friends with each other, you say , "Good" and if it's not then you say, "bad", OK? · Two of you are fighting with each other, is it good or bad? · A boy is teasing a girl. Is it good or bad? etc. 	<ul style="list-style-type: none"> · Right · We should help with each other. · We should love each other. · We should keep our promises. · OK. · It's bad. · We shouldn't fight · Bad. · We shouldn't do that. 	7'	<p>List of sentences.</p> <p>This part is related to Social studies and Ethics.</p> <p>Aesop's fables http://www.umass.edu/aesop/contents.html</p>
Task 5	<ul style="list-style-type: none"> · Let's find out what pets like and dislike.(· What do dogs dislike to do? · What do dogs like to do? 	<ul style="list-style-type: none"> · To bother them at chowtime. · To pet them when they don't know you. · To tease them. · To keep me well. · To keep them clean. · To give them love and understanding. 	7'	<p>http://www.avma.org/care4pets/avmakids.htm (English task 2)</p>

Procedure	Teaching Learning Activities		Time	Materials
	Teacher	Student		
Consolidation (Evaluation)	<ul style="list-style-type: none"> · Can you say anything about pets? · What pets do you like the most? · Great! · You all did a very good job. · That's all for today. · It's time to say good-bye. · See you tomorrow. 	<ul style="list-style-type: none"> · Puppy, Kitten, Bird · Good-bye/ See you. 	2'	

5. 결 론

이제까지 초등영어의 궁극적인 목표인 의사소통 능력을 기르는 일과 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 능력을 기르기 위하여 초등영어에서의 인터넷의 이용 가능성을 고찰해 보았다. 인터넷이라고 하는 방대한 전자 도서관을 영어 수업에 활용하기 위해서는 교사의 역할이 더욱 중요하다. 학습자들이 지식을 구성할 수 있는 능력을 갖기까지 교사는 다양하고 체계적인 교수계획을 작성하여 수업을 이끌어 나가야 한다. 인터넷을 통해 제공되는 정보의 양이 너무 많고 다양하여 학습자들은 종종 가상공간 안에서 방향 감각을 상실할 수가 있다. 그러므로 학습내용의 선정 및 진도에 대한 교사의 안내가 절실하며 학습자들이 분명한 학습 목표를 가지고 인터넷을 활용할 수 있도록 해야 한다. 따라서 여기에서는 인터넷의 초등영어에의 활용 가능성을 타진하고자 하였다.

이를 위하여 2장에서는 우선 초등영어의 필요성에 대해서 고찰해 보았다. 그 다음으로는 일반적으로 알려져 있는 언어 교수 방법들 가운데서 초등영어 교육에 필요한 교수법들을 살펴보았다. 의사소통 교수법과 자연적 교수법 그리고 전신반응 교수법을 통해 언어 교육의 궁극적인 목표는 교육 과정에 명시된 바와 같이 의사소통 능력을 기르는 데 있음을 확인하였다.

3장에서는 컴퓨터를 활용한 언어 학습의 발전과정을 살펴보고 인터넷을 활용한 교수 학습 유형을 살펴본 후 그 장점도 고찰해 보았다. 이를 통해 인터넷의 일반 수업에의 활용 가능성이 있음을 확인하였다.

4장에서는 언어 기능별 학습모형을 제시해 보았는데, 5·6학년 교육과정을 중심으로 특히 초등영어 교육과정의 취지와 맞게 음성언어(말하기와 듣기) 부분과 문자언어(읽기와 쓰기)부분으로 나누어 살펴보았다. 음성언어 부분에는 노래, 동화, 낱말 퀴즈, 파닉스, Skit을 이용한 모델과 인터넷상에서 지원되는 비디오와 만화 영화 대본을 활용한 과제 학습 모델과 게임을 이용한 방안에 대해서도 살펴보았다. 이를 통해서 인터넷에 있는 방대한 자료를

잘 활용한다면 외국어로서 영어를 배우는 우리의 영어교육 현실 속에서 많은 도움이 될 것이라는 사실을 알게 되었다. 더욱 더 고무적인 사실은 이러한 자료들이 계속 업그레이드(upgrade)된다는 사실이다. 지금 우리가 보고 있는 인터넷상의 자료들은 점점 더 보완되고 그 양에 있어서도 방대해질 것이기 때문에 그 활용 가능성은 무궁무진하다고 할 수 있다.

문자언어 부분인 읽기와 쓰기를 위한 학습 모델에는 전자우편과 일기를 사용하였다. 전자우편을 이용한 모델에서는, 아동들을 위한 사이트를 방문하여 개인 대 개인, 그룹 대 그룹의 전자메일을 주고받을 수 있다고 제시하면서 이를 수업에 활용해 보았다. 일기 쓰기를 이용한 모델에서는 인터넷에 자신만의 일기장을 마련하여 일기를 써보기도 하고, 다른 아동이 쓴 일기를 비교하여 보면서 간단한 쓰기부터 시작할 수 있다고 제안하였다. 이를 바탕으로 인터넷 사이트와 관련된 탐구학습 과제를 제시하였고 지금 사용되어 지는 18종의 교과서 중 하나를 택하여 단원별 관련사이트들을 조사해 보았으며 통합교과에 의한 일 차시 수업 지도안을 마련해 보았다.

이제까지 인터넷에 있는 방대한 자료를 어떻게 교실 수업에 이용할 수 있는지에 대해서 살펴보았다. 이를 통해 다소나마 인터넷이 갖는 특성, 즉 시간의 동시성, 상대와의 상호작용(interaction), 관련기술 발달로 인한 손쉬운 접속, 국경이 없는 다양한 사람들과의 의견교환 등으로 인해 영어교육 분야에서의 응용가능성이 무궁무진하다는 것을 느낄 수 있었다. 초등영어에서도 이를 잘 활용하여 다른 시청각 자료들과 적절히 이용한다면 의사소통 능력을 키우는데 많은 도움이 될 것이다.

참 고 문 헌

- 교육부 (1998). *Elementary School English 4 Teacher's Guide* 서울: 태환
문화사
- 교육부 (1998). 「초등학교 교육 과정 해설」 서울: 서울특별시 인쇄공업 협
동조합
- 교육부 (1998). *Elementary School English 4 Teacher's Guide* 서울: 정문
사문화
- 교육부 (2000). *Elementary School English 4 Teacher's Guide* 서울: 대한
교과서 주식회사
- 김민주 (1991). 「영어 평가법」 서울: 한신문화사
- 김영미 (1997). “의사소통 중심의 영어 학습 방법” 《바른영어교육 11호》 :
맨투맨 영어 연구소
- 김익용 (1999). 「인터넷 주소록 베스트 2000」 서울: 영진출판사
- 김진철외 4인 (1998). 「초등영어 교수법」 서울: 학문출판
- 김희숙 (1997). “자연주의 접근법/ 자연교수법” 《바른영어교육 11호》 : 맨
투맨 영어 연구소
- 류동호 (1998). “Power point를 활용한 영어 수업 cross-curricular appro-
ach를 중심으로” 《한국 멀티미디어 언어교육학회 1998년 추계 학
술 발표대회》 : 한국 멀티미디어 언어교육학회
- 문승상 (1999). “CD-ROM을 활용한 초등 영어 교수-학습 지도에 관한 연
구” 한국 교원대학교 대학원 석사학위논문
- 박광희 (1997). *Internet English* 서울: 다솜교육미디어
- 박대순 (1994). “CAI에서 피이드백 제공이 학업성취에 미치는 효과” 한양대
학교 석사학위논문
- 변명섭 (1999). “문화간 의사소통: 교수내용과 방법” 《언어학 연구 4호》
제주: 제주언어학회

- 배두분. <http://www.edunet4u.net/html/elementary/indexa2.htm>
- 송정미. <http://www.edunet4u.net/html/elementary/indexa2.htm>.
- _____ <http://eungok-th.ed.seoul.kr/99/second/english-4.htm>
- _____ <http://myhome.netsgo.com/davide97/>
- 신용진 (1994). 『영어교수공학』 서울: 한신문화사
- 양우진 (1996). 『GB이론』 서울: 한신문화사
- 이명일 (1989). “Communicative Competence 증진을 위한 영어 교육” 숙명여자대학교 석사학위논문
- 이수경 (1999). “영어 교수·학습을 위한 멀티미디어 CAI 타이틀의 설계 및 구현” 조선대학교 석사학위논문
- 이완기 (1997). “초등학교 영어교육의 특성” 《바른영어교육 5호》: 맨투맨 영어 연구소
- 이완기 (1998). 『초등영어교육론』 서울: 문진미디어.
- 이태욱 (1997). 『인터넷 활용 학습법』 서울: 프레스빌.
- 윤진섭 (1999). “인터넷을 활용한 중학교 영어 교수-학습 사례 연구” 한국교원대학교 석사학위논문
- 정원석 (1999). “게임을 활용한 활동 중심 영어 교수 모형 연구” 제주대학교 석사학위논문
- 정현준 (1999). “인터넷을 활용한 영어 읽기 교수-학습 방안에 관한 연구” 한국교원대학교 석사학위논문
- 조세경 (1998). “전자우편의 영어교육에의 활용 방안” 《Multimedia-Assisted Language Learning 창간호》: 한국 멀티미디어 언어교육학회
- 최수영 (1996). 효과적인 영어 교육을 위한 컴퓨터의 활용” 《바른영어교육 5호》: 맨투맨 영어 연구소
- 최인철 (1997). “효과적인 영어 말하기 교육을 위한 제언” 《교육개혁 2주년 기념 초등영어교육 세미나》: 한국초등영어교육연구회
- 한동호 (1997). “컴퓨터를 활용한 영어 교수학습 모형 연구” 제주대학교 석

사학위 논문

- Allen, Harold B. and Campbell, Russel N. (1972). *Teaching English as a Second Language*. New York: McGraw Hill.
- Asher, J. (1977). *Learning Another Language Through Actions: The Complete Teacher's Guidebook*. Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions.
- Barnbrook, G. (1996). *Language and Computers: A Practical Introduction to the Computer Analysis of Language*. Edinburgh University Press.
- Brown, H. D. (1994). *Principle of Language Learning and Teaching*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Brumfit, Christopher and Keith Johnson. (1979). *The Communicative Approach to Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Cohen, M. and Riel, M. (1989). The effect of distant audience on students' writing. *American Educational Research Journal*, 26, 143-159.
- Gardner, R. & Lambert, W. (1972). *Attitude and Motivation in Second Language Learning*. Rowley, Mass: Newbury House.
- Halliwell, Susan. (1992). *Teaching English in the Primary Classroom*. London: Longman.
- Hymes, Dell. (1972). *On Communicative Competence*: In J. B. Pride and J. Holmes (eds.), *Sociolinguistics: Selected Readings*. Harmondworth, England: Penguin Books.
- Kearsley, G. (1996). The world wide web: Global access to education. *Education Technology Review*, Winter(5), 26-30.
- Khan, B. (1997). Web based instruction (WBI): What is it and Why is

- it? In B. Khan (ed.), *Web Based Instruction*. Educational Technology Publications.
- Krashen, S. D. and Terrell, T. (1983). *The Natural Approach*. Oxford: Pergamon Press.
- Haegeman, Liliane. (1994). *Introduction to Government & Binding Theory, 2nd edition*. Oxford: Blackwell.
- Muehleisen, V. (1997). Projects using the internet in college English class. *The Internet TESL Journal*. (<http://www.aitech.ac.jp/~iteslj/Lessons/MuehleisenProjects.html>)
- Ur, Penny. (1984). *Teaching, Listening Comprehension*: Cambridge University Press.
- Pinker, Steven. (1994). *The Language Instinct*. New York: William Morrow and Company.
- Richards, J. and Rodgers, T. (1986). *Approach and Methods in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Schumann, H. (1976). Second language acquisition: The pidginization hypothesis. *Language Learning*, 26, 391-409.
- Warschauer, M. (1996). Computer-assisted language learning: an introduction. In S. Fotos (ed.), *Multimedia Language Teaching*. Tokyo: Lodos International.

Abstract

A Study on the Effectiveness of the Internet in Communication for an Elementary English Education

Hye-Kyung Kang

Department of English Language & Literature

Graduate School

Cheju National University

(Advisor: Prof. Myung-Sup Byun)

To achieve the effectiveness of an elementary English education, which has been introduced in 1997, the Computer-Assisted Instruction (CAI) has gradually had a more important role. In accordance with the growing demand for the educational material on the internet, such material has increased by geometric proportion.

Based on the phenomena, many researchers focus on the relationship between various internet resources and middle and high school teaching methods. We, however, do not have enough studies concerning an elementary English education in relation to internet resources.

This research aims to: (1) demonstrate that an effective use of the internet has an effect on the improvement of communicative competence in English, (2) suggest a model for the using Internet in teaching-learning in English, and (3) present some practical teaching-learning skills in English.

For these purposes, in Chapter II, I expound on the necessity of elementary English education as well as various English teaching methods. These methods include Communicative Language Teaching, Natural Approach, Total Physical Response, Task-based Approach, and the elementary English curriculum. Through this research, I strive to prove that the ultimate goal of elementary English education is to improve the ability of communicative competence.

Chapter III deals with the progress of language learning. It continues with a look at the utilizing of the computer program in teaching and learning. I also discuss English based on the Internet resources as well as strong points of the Internet materials' application to the English class. According to these studies, I confirm that the Internet educational material can help those who learn and teach English as a foreign language.

Chapter IV suggests a model for teaching and learning English to the 5th and 6th grade elementary school student in accordance with four important skills: listening, speaking, reading and writing. Toward this end, I suggest some practical ways to use the Internet to improve the skills of listening and speaking as follows: songs, stories, quizzes, skits, chants, phonics, and video scripts. To develop the skills of reading and writing I suggest the use of E-mail, and keeping a diary. I attempt to create a tool for evaluation and I present some cases according to the curriculum. I pick one of the 18 textbooks to search for suitable internet sites matched with the 5th and 6th grade teaching program for the year.

This study concludes that the Internet can be a great teaching and learning aid if the vast information is well displayed. The Internet is a dynamic tool for improving communicative competence given appropriate utility of it.