



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

碩士學位論文

초등영어 역할극 활용에 대한
교사의 인식 연구

濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

玄 有 美

2011年 8月

초등영어 역할극 활용에 대한
교사의 인식 연구

指導教授 宋 一 商

玄 有 美

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

2011年 6月

玄有美의 教育學 碩士學位 論文을 認准함

審査委員長 _____ 印

委 員 _____ 印

委 員 _____ 印

濟州大學校 教育大學院

2011年 8月

<국문초록>

초등영어 역할극 활용에 대한 교사의 인식 연구

玄 有 美

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

指導教授 宋 一 商

본 연구는 초등영어 교육현장에서 역할극이 어떻게 활용되고 있는지 실태를 조사하고 이에 대한 교사들의 인식 정도가 어떠한지 조사 분석하여 효과적인 역할극의 방향 설정에 도움이 되고자 하였다. 그 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 역할극의 전반적인 지도 실태 결과 많은 수의 교사들이 역할극에 대한 사전지식을 가지고 역할극을 직접 경험해 본 적이 있으나, 실제 지도에 있어서는 이와는 별개로 교사의 인식 및 제반 사항의 부족으로 역할극을 통한 효과적인 영어 지도가 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 절반이 넘는 교사가 교과서 단원에 제시된 역할극을 가끔 생략하거나 거의 실시하지 않는 소홀함을 보였고, 지도 수준 역시 그대로 외워서 또는 단어나 문장을 약간 바꾸어 하는 경우가 대부분으로 의사소통능력 향상을 목적으로 하는 역할극의 본래 취지를 제대로 살리지 못하고 있다. 그리고 역할극 상황 제시에 있어 다양한 방법보다는 지도서나 전자교재인 CD-ROM에 의존하는 경우가 높았고, 사후 평가 및 피드백이 제대로 이루어지지 않는 경우가 많았으며 문화 요소 지도와 역할극 관련 환경 조성도 매우 부족한 실정이다.

둘째, 실제 지도함에 있어서 드러나는 문제점에도 불구하고 대부분의 교사들은 역할극 지도가 학생들의 전반적인 영어 능력 및 흥미 유발, 자신감 향상에 도움이 된다고 인식하고 있다. 또한, 실제 수업 실시 후 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등 언어의 영역별 향상 정도에서도 긍정적인 영향을 미치고 있어, 역할극의 교육적 유용성을 잘 인식하고 있는 것을 알 수 있다. 그러나 쓰기 영역의 경우, 특히 다른 영역에 비해 기피하는 경향이 높았고 실제 운영되기 힘든 활동이라는 인식뿐만 아니라 실제 역할극에 쓰기 활동을 연결하여 지도하지 않는 경우가 많아 쓰기 영역에 대한 교사들의 인식의 변화가 요구된다.

※ 본 논문은 2011년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

셋째, 교사들의 역할극에 대한 전반적인 인식과 실제 지도에 있어서는 상당한 차이가 있다. 교사들은 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준 및 시간당 학습 분량에 있어 적당하다는 인식을 하고 있었으며 비록 영어 역할극을 지도하는 것이 어렵지만 학생들이 역할극 수업을 좋아하는 편이라 적극 권장되어야 한다는 입장이다. 그러나 이와 같은 인식과는 다르게 실제 역할극 실시에 있어서는 있는 단원마다 꼭 해보는 것 보다는 여건에 따라 할 수도 안 할 수도 있다는 중립적인 태도를 보이고 있다. 실제 올해부터 역할극이 도입되지 않은 5, 6학년 개정 교육과정의 경우 역할극을 실시하겠는지에 대해 교사들의 부정적 의견이 많아 역할극의 유용성과 중요성에 비해 전반적으로 관심이 부족하고 소홀히 다루고 있음을 알 수 있다.

그 외에 역할극 지도를 위해 사전에 교재 연구를 하는 편이나 교사용 지도서에 역할극 지도 방법의 안내가 충분치 않아 수업을 위한 더욱 체계적인 지도 요강이 필요하다고 인식하고 있다. 또한, 역할극 지도시 가장 어려운 점은 과다한 학급 인원수 및 개인차에 의한 수준별 학습지도이며, 교수법 및 관련지식 부족, 지도 시간, 자료 부족 등의 순으로 나타나 역할극의 효율적 교수·학습을 위해서는 이의 문제들에 대한 교육적, 재정적 방안이 시급히 마련되어야 할 것이다.

이를 토대로 초등영어 역할극의 효율화를 위해 제언할 점은 다음과 같다.

첫째, 역할극에 대한 체계적인 이론 정립 및 지도법의 실재를 다양하게 개발해 현장의 교사·가들이 연수를 받을 기회를 충분히 마련해 주어야 할 것이다.

둘째, 현재 역할극의 경우 대부분 말하기 중심으로 이루어지고 있는데 영어교육의 목표인 진정한 의사소통능력 배양을 위해 듣기, 읽기, 쓰기까지 고루 향상시킬 수 있는 역할극으로서의 방향 전환 및 관련 활동에 대한 후속적 연구가 요구된다.

셋째, 전반적으로 역할극 실태에서 나타나는 여러 가지 문제점에 대한 고려가 더해져야 할 것이다. 이와 함께 5, 6학년인 경우 역할극이 교과서에 도입되진 않았지만 학습량이 대폭 늘어나고 영어에 대한 정서적 불안감이 높은 그들에게 역할극은 자연스러운 상황에서 영어를 습득할 수 있는 기회를 제공해줄 수 있으므로 이에 대한 교사들의 자발적이고 적극적인 교수·학습 기법 마련을 위한 노력이 필요하다.

목 차

국문초록	i
목차	iii
표목차	v
I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 내용	4
3. 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	6
1. 초등영어교육에서의 역할극의 의미	6
1) 역할극의 의미	6
2) 역할극 지도의 실제	10
3) 교사의 역할과 자질	13
2. 초등영어교육에서의 역할극의 효과	18
1) 의사소통능력의 측면	19
2) 정의적 측면	20
3) 영어권 문화 지도의 측면	20
3. 역할극에 관한 선행 연구의 고찰	21
III. 연구 방법 및 실제	24
1. 연구 대상	24
2. 연구 도구	25
1) 설문지의 구성	25
2) 설문지의 타당도	26
3) 자료 처리	26

IV. 연구 결과 및 분석	27
V. 결론 및 제언	50
1. 결론	50
2. 제언	52
참고문헌	54
Abstract	56
부록	58

표 목 차

<표1> 교사의 통제 성격과 학습자의 창의성 정도에 따른 역할극의 분류.....	10
<표2> 연구 대상.....	24
<표3> 교직경력	24
<표4> 설문응답 교사들의 지도학년.....	25
<표5> 설문응답 교사들의 영어연수 이수	25
<표6> 설문지의 구성 내용.....	25
<표7> 역할극 지도 유무.....	27
<표8> 교사의 역할극에 대한 사전지식 및 경험여부.....	27
<표9> 역할극의 실시 여부 및 지도계획 방법, 지도 수준.....	28
<표10> 교과서 외 다른 방식으로 역할극을 지도한 경험.....	30
<표11> 역할극 상황제시 방법 및 CD-ROM 타이틀 만족도, 자료준비 여부	31
<표12> 역할극 모둠 편성 및 배역 결정 방법.....	33
<표13> 역할극 실시 후 녹음, 녹화 보여주기 및 평가 방법, 토의 유무.....	34
<표14> 역할극 지도시 문화 지도 유무 및 관련 환경 조성 여부.....	35
<표15> 교사들의 영어 수업 활동시 영역별 인식 정도.....	36
<표16> 전반적인 영어 능력 향상, 흥미 및 자신감에 미치는 영향.....	38
<표17> 수업 후 학생의 영역별 영어 능력과 흥미, 자신감에 미치는 영향	39
<표18> 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준 및 시간당 학습 분량의 적절성, 알맞은 실시 횟수 여부.....	42
<표19> 교재 연구 및 지도서 관련, 지도의 어려움의 인식 정도, 역할극의 권 장성 여부.....	43
<표20> 5-6학년 개정 교육과정에서의 역할극 실시 계획 및 개정 교과서에 제시된 학습과 연계한 역할극 지도 방안 여부.....	45
<표21> 역할극 지도시 가장 어려운 점.....	46

I. 서론

1. 연구의 필요성

21세기는 개방화, 정보화, 국제화 등 급속도로 변천해 가고 있다. 이런 변화의 바람과 함께 영어 사용 능력이 그 무엇보다 중요시되고 있는 요즘, 초등학생들에게 영어 교육은 시대적 변화에 훌륭히 대처할 수 있는 역량을 갖게 하고, 질 높은 문화와 삶을 누리기 위해서 반드시 필요한 과정으로 보고 있다. 초등학교 영어교육의 목표는 어린이들이 영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 길러 의사소통능력을 향상시키는 데 있다. 즉 언어 지식으로서의 영어가 아닌 생활어로서의 영어를 가르치고 익숙하게 한다는 데 그 목적이 있다고 하겠다. 초등학생은 호기심이 강하며 실생활에서 자신이 겪은 감각과 경험이 그들의 사고와 행동에 깊이 작용한다. 또한, 발달 특성상 주의집중 시간이 짧고 쉽게 배우는 만큼 빨리 잊어버린다는 특성을 갖고 있다. 그러므로 초등학교 영어 교육은 초등학생의 인지적, 정의적, 신체적 특성을 고려하여, 실생활에서 접할 수 있는 감각과 놀이를 중심으로 하고, 발견의 즐거움을 맛볼 수 있도록 하며, 교수·학습에 무의미한 반복 학습보다는 다양한 교수법과 시청각 매체를 활용하여 영어를 자연스럽게 익히고 사용할 수 있도록 해야 한다.

언어는 가르쳐지는 것이 아니라 사용함으로써 배우는 것이라는 관점에서 볼 때, 역할극은 실제 일어나는 삶의 환경을 의사소통이 이루어지는 가상적인 삶의 공간으로 바꾸어, 그 공간에서 언어를 사용하고 배울 수 있는 적합한 교수·학습 방법으로 활용되고 있다. 역할극을 사용하면 학생의 참여도와 흥미를 높이고 역할에 어울리는 말과 행동을 통해 의사소통능력을 향상시킬 수 있다. 또한, 학습자들은 역할극 대본을 보고 이야기하며 상대방의 말을 직접 듣거나 말하는 연습부터 상연에 이르는 과정을 통해 영어 표현들을 자연스럽게 내면화시킬 수 있는 기회를 갖는다. 한마디로 학습자들이 역할극이라는 제한된 상황에서나마 영어를 실제 사용해보는 기회를 갖게 되는 것은 외국어로서 영어(English as a Foreign

Language: EFL)를 배우는 우리나라 영어 교육 상황에서 매우 소중한 학습 경험이 될 수 있다.

역할극에 대해 지금까지 발표한 선행 연구를 살펴보면 의사소통능력 향상은 물론 정의적 측면에서 많은 효과가 검증되고 있다. 하지만 실제 교육현장에서는 역할극이 의사소통능력 향상이라는 초등영어교육의 목표 구현에 크게 기여하지 못하고 있는 실정이다. 실제로 초등영어 수업 시간에 행해지는 역할극은 그때그때 학생들이 단순 암기 위주의 역할극을 진행함으로써 진정한 의미의 의사소통능력이 제대로 발휘되지 못하는 단점을 가지고 있다. 목소리에 감정이 없고, 의미 없는 제스처 정도의 의사소통 밖에 되지 않고 있으며, 역할극에서 준언어적 요소와 비언어적 요소를 생략함으로써 진정한 의사소통능력 향상에 문제가 되고 있다.

또한, 역할극 시연을 단지 듣기, 말하기 능력 신장에만 초점을 두고 지도해왔으며 학생에 의해 만들어지기도 하고 교사가 제시하기도 한 역할극 대부분은 내용이 단원 목표 언어 중심으로 국한되어 있는 경우가 많다. 단원 목표 언어 중심 역할극은 각 단원 간의 연계가 적어 학생들은 하나의 단원이 끝나면 이전 단원의 학습 내용을 잊어버리기 쉽기 때문에 의사소통 구문이 상황에 따라 반복적, 능가적으로 재구성되어 지도할 필요가 있다.

이외에도 교과서 단원에 제시된 역할극은 등장인물 2~3명이 참여할 수 있도록 구성되어 있는데, 다수로 이루어진 교실 환경에서 실질적 모둠 구성은 5~6명으로 구성되어 있어 실제 역할극 시연은 학생 전체의 참여가 아닌 모둠별로 뽑힌 대표 학생들의 참여로만 이루어지고 있는 실정이다. 교사들은 실제 지도 시간 및 자료 부족 등의 여러 가지 이유로 지도에 어려움을 느끼는 경우가 많으며 이러한 이유로 역할극이 나오는 부분을 상황에 따라 지도하지 않는 경우도 있다.

역할극 지도와 관련한 어려움과 문제점은 기존 제7차 교육과정 뿐만 아니라, '제7차 개정 교육과정'에서도 나타나고 있다. 제7차 개정안에서는 영어 수업 시간이 1시간 늘어남에 따라 5, 6학년의 경우 단원별 4차시에서 6차시로 확장되었으며, 3~4학년의 경우에는 검정교과서로 바뀌어 학교마다 교과서를 선택할 수 있도록 하였다. 대부분의 검정교과서들이 이전처럼 단원별로 역할극을 하도록 되어 있으나 국정 교과서인 5~6학년의 경우, 5학년은 16단원 중 네 개의 단원에만 6

학년은 두 개의 단원에만 제시되어 있었던 역할극이 기존의 4차시가 쓰기 지도 위주로 바뀌면서 역할극 자체가 삭제되어 버렸다. 대신 5차시에 ‘Story Time’이라는 부분이 신설되어 4개의 단원마다 하나의 이야기가 이어지게 구성되어 총 4개의 이야기를 담고 있고, 6차시에 ‘Project’ 학습이 생겨나 학생들이 직접 활동하는 부분으로 구성되었다. 물론 고학년으로 갈수록 중요성에 비해 역할극을 학생들이 별로 좋아하지 않아 그 대안의 하나로 읽기, 쓰기 학습을 강화한 것으로 생각되어질 수 있다. 그러나 5~6학년으로 올라갈수록 학습량은 대폭 늘어나고 학생들의 영어에 대한 정서적 불안감은 더욱 높아질 수 있다.

역할극은 이러한 불안감을 해소하고 자연스러운 상황에서 영어가 습득될 수 있는 기회를 제공해 줄 수 있는 좋은 교수·학습 방법의 하나이다. 그러므로 역할극이라는 타이틀로 명시되어 지도하도록 되어 있지 않아 교재를 재구성하고 준비하여 지도하는데 5~6학년 교사의 수고와 어려움이 예상되지만, 새롭게 제시되어 있는 이야기들을 극화하고 ‘Project’ 학습과 연계한다면 듣기, 말하기에 초점을 맞춰온 기존의 역할극을 대신하여 읽기, 쓰기능력까지도 향상할 수 있는 진정한 의사소통능력 배양의 교수·학습법이 될 수 있을 것이다.

2007년도 개정안에서도 초등학교 영어는 영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다고 명시하고 있다. 이는 역할극 학습이 여러 가지 나타나는 문제점들을 고려하여 제대로 지도될 수 있다면 목표에서 요구하는 의사소통능력 향상과 더불어 교육과정이 강조하고 있는 학생 중심 교육과정의 구현, 학습내용의 연계성 강화, 외국 문화에 대한 올바른 이해에도 충분히 부합되는 부분일 수 있을 것이다.

따라서 실제 교육현장에서 제기되는 문제점들과 함께 제7차 개정 교육과정에서 나타나는 걱정스러운 사항들을 고려해 볼 때, 초등영어 교육현장에서 역할극을 효율적으로 활용하기 위해서는 현장의 실태 파악을 통해 역할극 교수·학습의 현주소를 점검하고 제대로 활용되기 위한 방안을 모색해봐야 할 것이다.

초등영어 역할극에 관한 선행 연구들은 역할극의 효과 입증 및 지도방안 제시가 대부분이다. 역할극이 초등영어 목표에 가장 근접할 수 있는 교수·학습방법이지만 현장의 실태와 요구가 반영되지 않은 지도 방안은 적용에 어려움이 많고

실제적 의미가 크지 않다. 그러므로 실제 초등학교 현장에서 역할극의 지도가 어떻게 이루어지고 있는지, 역할극 활용 실태와 함께 어느 정도의 효과를 거두고 있는지, 역할극 활용에 관한 교육 현장의 문제점은 무엇인지, 현장에서 가르치는 교사들의 역할극 활용에 대한 인식 및 이에 따른 역할은 무엇인지 등을 파악하여 역할극이 본래의 기능을 수행할 수 있도록 하는 새로운 방안이 필요하다. 이에 본 연구는 초등영어 교육현장에서 역할극이 어떻게 활용되고 있는지, 그리고 이에 대한 교사들의 인식 정도가 어떠한지를 조사 분석하여 시사하는 바를 찾자 한다.

2. 연구의 내용

효과적인 역할극 방향 설정에 도움이 되고자 제한된 범위에서나마 현장의 활용 실태를 점검하고 교사의 인식도를 조사하여 문제점을 파악해 보고자 한다.

연구 방법으로는 도내 초등학교 3~6학년 영어를 직접 가르치는 담임 및 전담 교사 113명을 대상으로 설문조사를 통하여 현장에서 행해지는 역할극 활용 실태를 항목별로 구체적으로 살펴보고, 영어 능력 및 흥미도에 어느 정도의 효과를 거두고 있는지 역할극에 대한 인식 정도, 개정교육과정에 따른 인식 정도는 어떠한지 파악하여 본다. 이렇게 전반적인 역할극 실태 조사를 하고 교사의 인식 정도를 살펴본 후 문제점을 파악하여 결론 및 제언점을 제시하고자 한다.

3. 연구의 제한점

첫째, 조사대상의 수 및 표집(제주특별자치도의 제주시, 서귀포시 일부 34개 초등학교를 대상)상의 제한에 의해 본 연구의 결과를 전국적으로 일반화하기 어렵다.

둘째, 연구 방법 측면에서 설문조사라는 단일한 성격의 간접적인 방법을 사용하였기 때문에 연구의도와 응답 결과 사이에 의도하지 않은 오류나 오차가 발생할 수 있다.

셋째, 교사용 설문은 교사들의 의견이나 그에 따른 결과를 모두 수렴할 수 없어 연구 결과의 범위가 제한적이다.

넷째, 제주특별자치도 모든 초등학교에 배치되어 한국인 교사와 함께 가르치고 있는 원어민 영어 보조 교사의 설문을 배제하여 연구 결과의 범위가 제한적일 수 있다.

위의 네 가지 제한점 외에 본 연구에서는 역할극의 범위를 초등학교 영어 교과서에 제시된 것을 기본으로 하여 다시 재구성하는 정도로 제한한다. 실제적인 의사소통 활동에 중점을 두고 교실에서 간단히 실시할 수 있으며, 학습자가 구체적인 상황에서 가상의 역할을 수행하게 하는 수업방식을 의미하는 것으로 오랜 기간 반복적으로 연습하여 리허설을 거친 후 연극 무대 조건을 갖추고 공연하는 영어연극(English Drama)과는 구별된다. 따라서 본 연구에서 사용하는 역할극은 학습자에게 실생활을 위한 연습과 교실 밖에서 말아야 할 역할을 제공해주고, 자유롭고 창의적인 태도를 가지고 적극적으로 구두 연습을 하며, 의사소통능력을 개발하고 평가할 수 있는 기회를 제공하는 것을 강조한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 초등영어교육에서의 역할극의 의미

1) 역할극의 의미

초등교육의 목적이 어린이들의 극(놀이) 충동에 도움을 주어 그들이 무엇인가를 창조해 낼 수 있게 한다면, 놀이를 극대화시켜 창조적이 되게 하는 것이 의사소통능력을 극대화시킬 수 있는 방법이라 할 수 있다. 따라서 역할극은 창의적이고 자발적인 언어 표현이 점차로 요구되는 역할을 수행해냄으로써 다양한 상황을 제공하여 다양한 대화를 나눌 수 있는 기회를 제공한다. 또한, 학생들의 발화동기를 자극하여 자유로운 언어 표현을 가능하게 해주는 가장 효율적인 교수·학습이라 할 수 있다.

Ladousse(1992)는 역할극을 ‘역할(role)’과 ‘극(놀이, play)’으로 이분하여 정의하였는데, ‘역할’이란 학습자들이 특별한 상황에서 어떤 역할을 맡았을 때이며, ‘극(놀이)’은 가능한 창조적이면서 즐겁고 편안한 환경에서 학생들의 역할이 수행되는 것을 의미한다고 했다. 그러므로 역할극은 학생들이 실제 행동을 통하여 무의식적으로 자신들만의 고유한 현실을 창조함으로써 실제 세계의 지식을 경험하게 하고, 다른 사람과 상호 작용할 수 있는 능력을 발전시킬 수 있으며, 영어 학습에 적극적이지 못한 내성적인 학습자들도 학습자간에 상호대화를 통해 학습에 적극 참여할 수 있는 교수 방법이라고 하였다.

Bank(1981)는 학생들이 역할극을 하는 동안 개인 상호간의 문제 해결에 참여하게 되고, 사람들이 하는 일과 그 이유에 대한 이해도를 높일 수 있다고 했다. 이러한 활동에 참여함으로써 얻게 되는 통찰력은 흔히 실제 생활에 적용될 수 있으며 교사들이 학생들에게 통찰력, 영향력, 사고 결정 능력, 상담능력, 문제해결 능력, 의사소통 기술 등을 길러주고자 할 때에 역할극 수업 모형은 효과적인 방법이 될 수 있다고 하였다.

Holden(1981)은 의사소통 능력과 상호작용의 측면을 강조하면서 역할극은 의

사소통능력 개발을 위해 손쉽게 접근할 수 있는 방법 중의 하나라고 했다. 즉 역할극은 현실감 있는 의사소통 상황을 설정하여 학생들에게 역할을 부여하고, 주어진 상황에 맞는 유용한 표현을 말하고 행동하도록 하는 학습활동인 것이다. 또한, 학생들의 상호작용을 통해 의사소통능력을 기르게 하는 학습활동이라고 할 수 있다. 이는 학생들이 언어를 습득하는 데 있어서 실제 상황에서 발화를 함으로써 목표 언어를 흥미 있게 학습할 수 있는 연습과정으로 영어 학습에 적용할 만한 가치가 있음을 시사한다.

역할극은 보통 6가지, 즉 확장 역할극, 상황과 역할 바꾸기 역할극, 대사가 제시된 역할극, 그림지도 역할극, 상황 역할극, 대본을 이용한 역할극으로 구분된다.

(1) 확장 역할극(extended role play)

이 활동은 보통 역할극보다는 많은 수의 학생들이 그룹을 이뤄 덜 통제된 시나리오를 가지고 활동하는 형태를 말한다. 이때 학생들이 스스로 만든 시나리오를 가지고 자유롭게 활동하면 즉흥극이 된다. 즉흥극은 학생들이 이미 습득한 언어를 이용하는 기회를 제공하며, 그 과정을 통해 그들의 의사소통 전략을 평가할 수 있다는 점에서 유용하다. 이 활동은 정식 연극공연에 대한 예비단계로서 활용하는 것이 적합하다.

(2) 상황과 역할 바꾸기 역할극(open-ended role play)

이 단계의 역할극은 학생들이 주어진 대사를 마음대로 바꾸고 인물, 상황도 함께 바꿀 수 있는 활동이다. 교사가 제시한 언어에서 학생들이 조금 변형을 주고 역할과 상황을 바꿔서 진행한다. 수업 절차는 준비활동이 끝나면 제시 단계에서 그날의 단원에 대한 단어와 문형을 비디오 자료를 이용하여 제시한다. 연습이 끝나면, 학생들의 상상력 속에서 어떤 상황에서 어떤 역할을 맡아야 하는지를 끌어내는 단계를 거쳐 역할극을 한다.

(3) 대사가 제시된 역할극(parallel role play)

학생에게 대사를 준 후 그 대사는 그대로 살려두고 상황이나 등장인물만 바꿔 역할극을 해보는 것이다. 주어진 역할극의 대화와 유사한 수준의 어휘를 사용하여 그 대화와 유사한 내용의 역할을 구성하여 연습하는 기법이다. 주어진 역할극의 대화를 새로 구성할 때 원래의 내용을 축소시킨 역할극(reduced role play)의 형태로 이용할 수도 있고, 원래의 내용을 확장시킨 역할극(extended role play)의 형태로 이용할 수도 있다. 즉 주어진 언어를 그대로 사용하고 역할과 상황만 바꾼다. 이 역할극의 활동 순서는 다음과 같다.

- ① 교사는 상황을 담고 있는 그림카드를 준비한다.
- ② 학생들에게 주어진 상황을 이해시킨다.
- ③ 학생들에게 주어진 대화를 활용할 상황을 연출하게 한다.
- ④ 학생들이 짝(pair)을 짓고 연습을 하게 한다.
- ⑤ 각각의 짝은 역할과 상황을 바꾸어서 상황을 연기한다.

이처럼 언어가 제시되어 있으면, 그 언어를 사용하며 다른 상황과 등장인물을 바꾸어 역할극을 한다. 언어는 정해져 있고 상황만 다르게 하였으며 역할을 바꾸어서 활동을 하였다. 이런 활동을 한 후에는 항상 피드백(feedback)을 해주는 것이 좋다.

(4) 그림지도 역할극(mapped role play)

이 역할극은 일련의 그림을 보고, 이 그림들을 지도 삼아 그림의 내용에 맞는 이야기와 대사를 만드는 활동이다. 각각 다른 상황을 나타내는 그림들을 제시하면, 학생들이 그림 하나를 골라 상황을 정하고 나오는 인물을 정하고, 그들의 기분은 어떠하며, 무슨 일이 일어났는가 등 필요한 언어를 준비하여 역할극을 꾸며보는 것이다. 이미 알고 있는 간단한 대사를 통하여 학생들의 불안감을 줄일 수 있으며 교사도 함께 실제로 해보고 각 역할극이 끝났을 때마다 피드백을 주어야

한다. 교사가 지시를 하면 대사와 행동을 하며 이때에도 교사의 역할은 학생들이 상상력을 가질 수 있도록 영감을 불어 넣어 주는 것이다. 이 역할극의 활동 순서는 다음과 같다.

- ① 교사는 각기 다른 장면의 그림카드를 준비한다.
- ② 학생들이 언어 준비를 할 시간을 준다.
- ③ 학생들은 교사의 지시에 맞추어 정지 상태에서 행동을 한다.

(5) 상황 역할극(situational role play)

이 활동은 주어진 상황을 이용해서 나름대로 이야기를 꾸며 연기하는 것으로 상황만 제시하기도 하고 상황과 언어를 함께 제시하기도 한다. 학생들이 하나의 그림을 골라 상황을 정하고 그 상황의 바로 앞과 뒤의 상황을 연계시켜 발표한다. 상황 역할극에서 교사는 학생의 역할 설명과 함께 학생들이 자유롭게 상황을 해석하고 이를 표현할 수 있도록 영감을 불어넣어 주고 자신감을 북돋아주어야 한다. 상황 역할극의 활동 순서는 다음과 같다.

- ① 교사는 상황이 담겨진 상황 그림카드를 준비한다.
- ② 학생들에게 일정 시간을 주고 상황을 연계한 대사를 만들게 한다.
- ③ 각 짝은 나와서 그들이 연출한 상황을 연기한다.

(6) 대본을 이용한 역할극(scripted role play)

이 단계는 주어진 대본을 이용한 역할극으로, 연극 한편을 공연해 보는 활동이다. 학생들과 상의하여 상황과 언어를 정한 후 절차에 따라 연습을 한다. 이 활동은 역할극의 꽃이라 할 수 있다. 연습 절차는 다음과 같다.

- ① 음성 연습(vocal warming up): 정확한 발음을 위한 연습으로써 큰 소리로 학생들이 어려워하는 발음을 재미있게 연습하고 간단한 대사도 함께 연습

한다.

- ② 인형 사용 이야기하기(story-telling using puppets): 학생들이 대본 읽기에 익숙하지 않으므로 인형(puppet), 비디오 등의 자료를 이용하여 연극에서 사용될 대본 이야기를 해준다.
- ③ 장면, 인물, 내용 이야기하기(talk about sets, characters, story with children): 장면, 인물, 내용 등을 학생들과 이야기해 본다.
- ④ 리허설 대본 읽기(reading rehearsal)
- ⑤ 실행(practice)
- ⑥ 의상 입고 리허설(dress rehearsal)
- ⑦ 공연(performing)
- ⑧ 피드백(feedback)

2) 역할극 지도의 실제

역할극 유형에 대한 분류가 사람마다 차이가 많은 것은 그 기준이 사람마다 다르기 때문이다. Littlewood(1981)는 교사의 통제와 학습자의 창의성 정도에 따라 역할극의 지도 상황을 분류하였다.

<표1> 교사의 통제 성격과 학습자의 창의성 정도에 따른 역할극의 분류

통제(Control) ↑ ↓ 창의성(Creativity)	암기한 대화의 재연(performing memorized dialogue)
	문맥 상황에 맞는 역할 연습(contextualized drills)
	단서와 정보가 제공된 역할 연습(cued dialogues)
	역할극(role play)
	즉흥극(improvisation)

<표1>에서 보는 바와 같이 교사의 통제가 느슨해질수록 학생들의 창의성을 발휘할 수 있는 기회가 많이 제공된다. 그러나 초등학교에서는 학생들의 어휘력이 짧기 때문에 유창한 즉흥극을 연기하는데 어려움이 있어 간단한 상황에 대한 짧은 역할극이 가능하며, 첫 번째 단계인 암기한 대화의 재연 활동이 가장 많이 활용된다. 암기한 대화의 재연 활동 단계는 초보 학습자들이 가장 사용하기 쉬운

운 방법으로 생활에 필수적인 대화를 여러 번 반복적으로 연습하여 익히는 방법으로 학생들의 창의성이 발휘될 기회가 제공되지는 못하지만 초보적인 단계에서는 필수적인 과정이다. 창의적이지 못한 이 단계의 단점을 보완하기 위해서 암기한 대화의 문장을 학생 스스로가 창의적으로 만들어 보는 과정을 갖는 것이 바람직하다. 다음은 활동의 예이다.

(1) 목적 : 일상적인 인사를 주고 받을 수 있다.

(2) 활동

A	B
Hello	Hello
How are you?	Fine, thank you. And you?
I'm fine, too.	

두 번째는 상황에 맞는 역할 연습 단계로써 암기한 대화의 재연보다는 학생의 창의성이 조금 더 가미된 형태로 초등학교 단계에서 유용한 활동이다. 학습자는 교사가 의도하는 바에 따라 문맥 상황에 맞게 새로운 문장을 만들어 말하게 된다. 예를 들면 다음과 같다.

(1) 목적 : 이름을 묻고 답할 수 있다.

(2) 활동

A: How are you?
B: (상황에 맞게 대답)
A: What did you do yesterday?
B: (상황에 맞게 답하기)

세 번째 단계는 단서와 정보가 제공된 역할 연습 단계이다. 이 단계에서는 창의적인 역할극이 이루어지는 단계로 교사는 상황만 제공해 주고 역할의 내용과 표현을 학습자가 창의적으로 만들어 낸다. 활동의 예는 다음과 같다.

(1) 소개하는 말을 상황에 맞게 말할 수 있다.

(2) 활동

A: You meet B in the classroom with your friend. Say hello to B and introduce your friend to B. B and your friend greet each other. And invite B to your house after school. It's your birthday today.

B: You meet A and A's friend in the classroom. Say hello to A and greet to A's friend. A invite you to A's house and you ask why and accept.

C: You are with A and meet B in the classroom. A introduce you to B and you greet to B.

리틀우드는 단서가 제공된 역할연습이 의사소통적 언어 사용의 측면에서 우리가 말하는 역할극이며, 이것은 매우 창의적인 활동이라고 했다. 또한, 이 단계의 연습을 통해 점차적으로 다음의 역할극 단계와 즉흥극의 단계로 나아갈 것을 강조하였다.

네 번째로 단서와 정보가 주어지는 연습단계가 더욱 발전되면 이제 교사는 역할극 연습 단계에서 상황과 역할만을 제시하고 역할극으로 꾸며 보도록 한다. 대화의 소재는 학생들의 창의성을 많이 필요로 하며 실제 생활이나 직접적인 경험에서 찾을 수 있다. 이러한 활동에서는 상황에 맞는 말하기가 그룹별로 토론이나 협동을 거쳐 이루어질 수도 있다. 예를 들면 다음과 같다.

(1) 목적 : 자신이 원하는 것을 말할 수 있다.

(2) 상황 : 배가 몹시 고프 친구들이 모여서 원하는 음식을 먹기 위해서 대화를 나눈다.

A. 롯데리아에서 먹기를 원한다.

B. 집에서 먹기를 원한다.

C. 분식점에서 먹기를 원한다.

D. 조금 더 놀기를 원한다.

마지막으로, 즉흥극 연습단계는 교사의 통제를 가장 적게 받고 학생들의 창의적인 표현을 최대한 가능하게 하며 순간적인 말하기와 같은 능력이 요구되는 활동이다. 교사는 단지 의사소통의 출발점이 되는 상황만을 제시해주며 학습자는

상상력을 발휘하여 대화를 이끌어낸다. 예를 들면,

- (1) 목적 : 길을 묻는 갑작스러운 상황에서 위치를 나타내는 말을 통하여 설명할 수 있다.
- (2) 활동 : 길을 가다가 외국인을 만났는데 은행의 위치를 묻는다. 이때 지도를 보며 위치를 말해 준다.

이상과 같은 역할극의 단계에서 초등학생들의 학습 단계상 초보자인 것을 고려하여 창의적인 말하기의 요소가 많은 부분을 차지하는 역할극에 학생들이 직접 사용한 대본을 활용하는 것이 필요하며, 고도의 말하기 기능이 필요한 즉흥극 연습은 간단한 상황을 제시함으로써 가능하다.

3) 교사의 역할과 자질

학생중심의 교육을 지향하더라도 교실에서의 의식적인 영어 학습에서의 모든 변수 중에 교사가 차지하는 비중은 크다고 할 수 있다. 영어 학습에서의 중요 요인이자 언어 입력의 원천이 되는 교사의 역할과 자질이 무엇인지 알아보고 역할극에서 교사가 가져야 할 부분에 대해 Brown(2001)이 언급한 내용을 살펴보면 다음과 같다.

학습자의 성공적인 외국어 학습에 있어서 교사는 학습 상황에 적절하게 수업 통제자, 학습 평가자, 학습활동 조직자, 정보 제공자, 가르치는 자, 연구자로서의 역할을 잘 수행해야 한다. 이와 관련하여 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 교사는 통제자의 역할을 할 수 있다. 둘째, 교사는 연출가가 될 수 있다. 셋째, 교사는 회사 경영에서와 같이 관리자로서의 역할을 할 수 있다. 넷째, 교사는 학습자들이 좀 더 용이하게 학습할 수 있게 성공적인 학습 방법을 찾을 수 있도록 안내하고 따뜻하게 격려하는 촉진자의 역할을 할 수 있다. 다섯째, 교사는 가장 낮은 통제의 형태로 학습자들이 수업에서 주도적인 역할을 행하며 교사에게 도움을 구할 때 자원이 될 수 있다.(p. 421)

위와 같이 교사는 여러 가지 역할을 수행할 수 있어야 하는데 통제자의 역할의 경우 교실 수업에서의 학습자와 교사의 상호작용을 유도하려면 교사는 자발적이고 자유스러운 분위기를 연출하여야 한다는 것이다. 따라서 학습자들의 자연스러운 표현을 위해 일정 부분의 통제를 학생들에게 넘기는 것이 당연하지만, 교사가 약간의 통제 기능을 유지한다면 학습자와의 상호작용을 더 활성화시킬 수 있다.

연출가로서의 교사의 역할에 있어서는 학습자가 반복 연습 활동에 참여하든, 자연스러운 언어 사용 활동에 참여하든 교사는 학습과정의 흐름을 부드럽고 능률적으로 유지해 주는 오케스트라의 지휘자나 드라마 제작감독의 역할을 할 때도 있음을 말한다. 이런 역할은 학습자가 평소 예측할 수 없는 의사소통적 상황에 대처할 수 있는 능력을 길러줄 수 있다.

또한, 교사는 관리자로서 학습자를 위한 목표와 계획을 수립하고, 학습자가 목표를 지향할 수 있도록 평가하고 피드백을 주는 것과 동시에 학습자에게 자유를 부여하여 학습의 향상을 꾀할 수 있어야 한다.

촉진자로서의 교사의 역할은 내재적 동기의 원리를 중시하여 언어에 관한 지식을 가르치기 보다는 학습자들이 실제 사용하도록 함으로써 언어적 지식을 스스로 깨닫게 도와주는 것이다.

그리고 수업을 설계하고 경영함에 있어 교사의 통제가 필요한 것도 사실이지만, 학습자들끼리 스스로 언어를 학습할 기회를 가지도록 해야 할 때도 있으며, 학습자들이 필요할 때 교사에게 상담하고 조언을 구할 수 있도록 하여 그들의 언어학습에 도움을 줄 수 있어야 하기 때문에 교사는 학생의 자원으로서의 역할도 수행할 수 있어야 한다. 브라운이 주장하는 교사의 역할을 요약하면, 교사는 학습자의 언어 입력의 제공자이며, 교실 내 학습자 중심의 학습이 일어나도록 학습자를 독려해 주고 도와주는 협력자이며, 때로는 통제자, 평가자의 역할로 학습자의 효과적인 언어학습에 영향을 끼친다.

이와 더불어 학습자의 성공적인 학습을 위한 외국어 교사의 자질에 대해서도 브라운은 다음과 같이 말한다.

훌륭한 교사가 갖추어야 할 자질은 기술적 지식, 교수기술, 대인기술, 개인

적 자질로 나누어 정리할 수 있다. 첫째, 교사는 영어 음성학, 문법 및 담화의 언어학적 체계를 이해하는 것과 언어 학습과 교수의 기본적 원리를 포괄적으로 알고 있는 등의 기술적 지식을 가지고 있어야 한다. 또한, 영어의 4가지 기능(말하기, 쓰기, 듣기, 읽기)에 유창한 실력을 갖고, 경험을 통해 외국어를 배우는 것이 어떤 것인지 알고 있어야 한다. 그리고 언어와 문화간의 밀접한 관계를 이해하고 있음은 물론, 정기적인 읽기와 회의 및 워크숍 참석 등을 통해 해당 분야와 발맞추어 나가야 한다. 둘째, 교사는 충분히 검토하고 정보에 근거를 둔 언어 교수 방식을 갖고 있으며, 상당히 다양한 기법을 이해하고 활용하며, 수업이 전개되는 것을 모니터하고 효과적으로 수업 도중에 변화를 줄 수 있는 등의 교수기술이 있어야 한다. 한편, 적당한 수업 경영 원리를 사용하며, 효과적이고 분명한 발표 기술을 사용하고, 교과서, 시각, 청각 및 기계적 보조 기구를 창의적으로 사용할 수 있어야 한다. 마지막으로 필요할 때마다 새로운 자료를 창의적으로 만들고, 효과적인 시험을 만들기 위해 상호작용적이고, 내적으로 동기를 유발하는 기법을 사용하여야 한다. 셋째, 다른 문화간 차이점을 인식할 수 있고, 학생의 문화적 전통에 민감하게 대응할 수 있는 대인기술이 있어야 한다. 그리고 학생의 의견과 능력을 중요시하여 능력이 다소 떨어지는 학생을 가르칠 때에도 인내심을 보이고, 아주 우수한 능력을 가진 학생에게는 어려운 과업을 제시하도록 한다. 마지막으로 동료교사와 조화롭고 솔직한 협조 관계를 만들어 동료와 생각, 아이디어 및 기법을 나눌 수 있는 기회를 만들도록 해야 한다. 넷째, 매사 계획적으로 준비하고, 교직원 회의에 성실하게 참석하며, 신뢰할 만하며, 일이 잘못될 때 융통성을 보이는 등의 개인적 자질이 요구된다. 또한, 새로운 교수 방식을 시도하는 데 있어 호기심을 가지고 있어야 한다. 그리고 지속적인 직업적 성장을 위해 단기 및 장기 목표를 세우며, 높은 윤리 및 도덕 기준을 가지고 실제로 모범을 보여야 한다.(p. 430)

브라운의 주장에서 보듯이, 학습자에게 도움이 되는 외국어 교사가 되려면 전문적인 전공지식과 언어의 유창성, 해당 문화에 대한 올바른 이해와 함께 교실에서 이를 활용하는 데 필요한 교수기술과 학생들과의 학습에 있어서 상호교류를 원활하게 하는 기술을 비롯하여, 개인적 자질인 인성과 교육에 대한 신념 등을 가지고 있어야 한다.

특히 초등학교 영어교사가 가져야 할 자질을 살펴보았을 때 김창기(1998)는 초등 영어교사는 대상 학습자가 아주 쉽게, 그리고 거의 완전하게 모방을 통하여 그 언어를 배우므로 교사 자체가 훌륭한 모델이 되어야 한다고 보았다. 또 Day(1990)는 일반적 교사의 자질인 인성, 외국어에 대한 지식과 유창성, 교수법에 대한 전문적 지식, 외국 문화에 대한 이해 등과 더불어 대상 학습자에 대한 전문적 지식이 필요하며, 교실이라는 공간에서의 적합한 활용이 필요하다고 말한다.

Pennington(1990)은 초등 영어교사는 영어체계에 대한 지식과 좋은 발음, 풍부한 어휘력, 영어권에서의 생활 경험, 철저한 수업계획 수립 능력, 학습자의 언어에 대한 지식, 학습이론에 대한 지식, 어린이의 특성에 따른 교수 방법, 다양한 수업 상황에서의 교수 경험, 교재 집필 경험, 여러 활동을 직접 해보일 수 있는 수행능력, 교사간의 중재 능력 등을 갖추어야 한다고 말한다.

그리고 Rhodes(1992)는 무엇보다도 초등학교 외국어 교사는 초등학교 학생들을 가르쳐 본 경험이 있어야 한다고 말한다. 그는 더불어 외국어 교사의 필요 자질로 해당 외국어에 대해 원어민에 가까운 유창성을 지니고 있으며, 그 언어와 관련된 문화를 이해하고, 언어학습 과정과 교수방법론을 인지하며, 어린이들과 일해 본 경험이 있어서 흥미 있는 교수법을 적용할 수 있어야 한다고 말한다.

이와 같이 학자들은 교사의 자질에 대해 교수스타일, 목표언어에 대한 지식과 유창성, 다양한 교수법 및 교수전략, 교수 매체의 활용 능력, 정의적 측면으로 나누어 강조하고 있다. 어린이를 잘 이해하고 있을 때 어린이의 학습 스타일에 적합한 교수스타일로 가르칠 수 있다. 특히 정의적 측면, 즉 교사의 정서적 안정과 정신적 건강, 성격, 자아에 대한 인식, 타인에 대한 친밀감 등이 효과적인 교수에 중요한 작용을 한다는 점에서 교사의 여러 가지 자질이 외국어 학습에 복합적으로 작용하고 있음을 알 수 있다.

마지막으로, 이완기(1996)는 영어 교사의 자질을 4가지로 설명하고 있다. 첫째, 영어를 비교적 자유롭게 사용할 수 있는 언어 사용자이어야 한다. 둘째, 학습자와 학습 내용에 적합한 교수방법의 원리와 그 적용방법과 절차 등을 거의 통달하고 있는 언어 교육자이어야 한다. 셋째, 가르치는 언어 그 자체에 대한 지식을 갖추고 있는 언어 분석자이어야 한다. 넷째, 학습자의 학습과정을 보다 용이하게 해주고, 문제가 있을 때 그 문제가 무엇인지를 인지하고 그것을 해결해 줄 수 있

는 학습 조정자여야 한다고 지적한다. 예를 들면, 한 교실에는 개인차가 있는 여러 어린이들이 있고, 이들의 학습속도나 성취의 수준 등은 서로 다를 수밖에 없다. 이러한 개인적 차이를 적절하고 효과적으로 조절해 줄 수 있는 기술을 교사는 갖추고 있지 않으면 안된다는 것이다. 즉 교사는 교육 내용에 따라 학습자의 학습과정과 학습자의 요구에 민감하게 대응하고 도움을 줄 수 있어야 한다.

위의 내용을 바탕으로 하였을 때 역할극 시연에 있어서 교사는 실제로 역할극을 시키기 전에 보다 전문적인 이해와 적용 기술을 익히는 것이 중요하다. 단순히 정해진 대화 한 줄씩을 외워서 발화하게 한다면, 그것은 역할극이 아니라 단순한 언어 연습에 불과하며 의사소통 능력의 개발에도 도움이 되지 못한다.

현재 초등학교 영어교사들은 정규 수업에서 교재의 내용과 관련된 역할극을 실시하고 있다. 영어 교과서를 살펴보면 간단하고 일상적인 상황에서 3~4명이 배역을 맡아 역할극을 하도록 되어 있다. 일상적인 지도 단계는 다음과 같다.

- (1) 교과서 그림을 보고 내용 추측하기
- (2) 추측한 내용을 이야기로 꾸며 발표해 보기
- (3) CD-ROM 타이틀을 사용하여 전체적인 대화 내용 파악하기
- (4) 화면을 보면서 따라 말하기
- (5) 화면을 보며 대화의 부분마다 멈추고 한 장면씩 따라 말하기
- (6) 모둠별로 역할을 나누어 화면을 보며 따라 말하기
- (7) 모둠별로 소리 없이 화면만 보며 맡은 역할 말하기
- (8) 모둠별로 역할극하기

여기에서 제시한 단계를 모두 따라할 필요는 없으며, 교사가 가르치는 상황에 따라 수업 내용을 재구성해야 한다. 또한, 표정과 동작을 크게 연기하고, 목소리도 해당 인물의 나이와 성별에 알맞은 목소리로 하도록 하면 훨씬 효과적이다. 교사가 학생들이 꾸민 다양한 이야기에 모두 긍정적으로 반응하고 격려해 주면, 학생들은 상상력과 창의력을 발휘하여 자유롭게 이야기를 꾸미고 발표할 수 있게 된다.

모둠별로 해당 역할의 대사를 연습하여 말할 때 맡은 부분이 나올 경우 자리

에서 일어나 말하게 하면 학생들은 더욱 적극적으로 참여한다. 또 간단한 머리띠나 소품을 이용하면 좀더 실감나게 역할극을 할 수 있다. 내성적인 학생은 탈을 씌우거나 분장을 하여 얼굴을 가려주면 적극적으로 역할극에 참여한다. 이런 활동을 어느 기간 계속 하다 보면, 탈을 씌우지 않아도 자기의 역할을 잘 할 수 있다.

학생들이 역할극의 대사에만 국한되지 않고 대사를 덧붙일 수 있도록 허용하여 그 동안 배운 내용을 말해보게 한다. 그 다음에는 다소 정확성이 결여되더라도 상황을 다르게 설정하여 대화를 꾸며 말하게 하여 창의적으로 언어를 사용해 볼 수 있는 기회로 발전시켜주는 역할이 무엇보다 중요하다.

2. 초등영어교육에서의 역할극의 효과

영어 학습 활동으로서의 역할극 학습활동은 어떤 상황을 주고 그 상황에서 학습자들이 맡은 역할을 수행하도록 하는 것이다. 이는 비록 가상적이기는 하지만 상황 속에서 주어진 인물의 역할을 맡아서 의사소통을 함으로써 자연스럽게 살아 있는 언어를 배우게 된다.

또한, 상황과 맥락에서 자연스럽게 언어 행위를 표정이나 몸짓과 같은 비언어적인 의사소통 방식과 함께 배울 수 있다. 이러한 점에서 역할극은 언어 학습에 매우 도움이 되는 학습활동이다. Wessels(1987)는 역할극 활동이 제공해 주는 완전한 맥락을 통해 보다 유의미한 언어 상호작용을 습득할 수 있으며 운용적 특징과 새로운 어휘, 구문을 자연스럽게 습득할 수 있다고 말한다.

이완기는 언어학습을 위해 역할극을 활용하는 경우 네 가지 장점이 있음을 제시한다. 첫째, 학생들이 주어진 상황에서 의사소통을 성공적으로 하기 위해 알아야 하는 어휘, 구문, 언어의 기능, 어법, 의례적인 표현, 비슷한 의미를 가진 여러 표현들의 뉘앙스 등을 익힐 수 있다. 둘째, 실제와 비슷한 상황에서 의사소통을 해봄으로써 그 상황에 대해서 그리고, 자신과 상대방의 역할에 대해 흥미를 가지고 적극적으로 참여하게 되기 때문에 학습효과가 높다. 셋째, 심리적 부담을 느끼지 않는 학습 분위기 속에서 역할극을 하도록 함으로써 학생들이 자신들이 하고 싶은 말을 다양하게 시도해 보게 할 수 있다. 마지막으로, 역할극을 마친 후

동료 학생들과 교사로부터 받는 피드백을 통해 자신감을 얻고 고쳐야 할 점을 이해하고 수용할 수 있다.

배두분(2002)은 역할극과 관련된 효과에 대하여 학생들은 역할극 활동을 통하여 영어를 사용하는 사람들의 풍습, 의복, 예절, 동작, 어조 등을 이해할 수 있다고 지적한다. 또한, 어떤 말을 하기 전에 자기가 해야 할 말의 음조, 발음, 몸짓 등에 유의하게 되므로 언어 유창성을 기르는데 도움이 된다고 하였다. 이러한 다양한 역할극의 효과를 초등영어 교육과정과 연관지어 의사소통능력의 측면과 정의적 측면, 영어권 문화 지도의 측면으로 나누어 살펴볼 수 있다.

1) 의사소통능력의 측면

초등학교 영어과 교육과정의 주된 목표는 의사소통능력의 함양에 있다. 이를 위해 초등학교의 영어교육은 일상생활에서 실제 사용하는 매우 쉽고 간단한 생활 영어를 상황 또는 주제 중심으로 구성하여 학습하도록 한다. 그리고 음성 언어 중심으로 학습하여 학생의 영어 사용 능력을 길러 주고, 점차적으로 문자 언어 교육의 비중을 늘려 나가도록 하고 있다. 그러므로 이러한 의사소통능력을 기르기 위해서 교사는 수업시간에 언어 지식에 대한 기계적인 반복, 암기 연습보다는 학생들에게 실제와 비슷한 상황을 제시해서 의사소통의 기회를 제공해야 한다. 이러한 점에서 역할극 활동은 수업 외 시간에 외국인과 만나 대화하거나 학습한 내용을 사용할 기회가 거의 없는 EFL 상황에서 학생들에게 훌륭한 대안이 된다.

Krashen(1982)의 언어 습득 이론에 따르면 언어는 학습이 아니라 습득되는 것이며 언어 습득은 이해 가능한 입력이 충분히 주어지면 가능하다고 한다. 현재 공교육을 받고 있는 초등학교 학생들은 영어를 모국어처럼 자연스럽게 습득하고 있지 못하다. 그러므로 실제 생활과 유사한 상황을 설정하여 목표 언어를 사용하고 자연스러운 몸짓과 느낌으로 대화하는 등의 활동은 그러한 이해 가능한 언어 입력을 자연스럽게 풍부하게 제공해 줄 수 있다. 또한, 그로 인해 자연스러운 언어 습득을 유도하여 의사소통능력을 향상시킬 수 있다.

2) 정의적 측면

역할극 활동은 학생들이 다른 학생들과 함께 연습하고 대화하며 타인이 되어 보는 활동이므로 혼자 연습해서 발표하는 활동보다 심리적인 불안감을 줄일 수 있다. 또 역할극은 극적인 요소와 같은 재미있는 활동들 때문에 학생들의 흥미를 유발시켜 학습 동기와 자신감을 높일 수 있다. 학생들은 스스로 역할극의 주제를 구성해 봄으로써 실제 대화 상황에 대해 생각해 보게 되고, 지금까지 학습한 내용을 바탕으로 대본을 재구성하면서 복습의 기회도 갖게 된다. 대본을 구성하는 과정에서 학생들이 상황에 필요한 말이지만 배우지 않은 표현에 호기심과 궁금증을 갖고 스스로 질문하여 배우고자 한다면 이는 자기 주도적 학습력을 향상시키는 좋은 계기가 된다. 아울러 학생들 스스로 구성한 내용이므로 흥미가 극대화되어 언어 학습에 적극적인 참여를 유도할 수 있다.

역할극 활동은 또한, 상상력과 창의성을 개발하고 학생들간에 협동하는 힘을 길러 준다. 학생들은 함께 연기 연습을 하고 역할극에 사용될 자료도 만들면서 풍부한 상상력과 창의력을 개발할 수 있게 되고 서로간에 신뢰와 믿음을 쌓게 되며 협동심을 키워나가게 된다. 이러한 역할극의 다양한 활동은 초등학교 영어과 교육과정에서 지향하는 중요한 목표 중의 하나인 흥미와 자신감을 갖게 하는 효과적인 방법이 될 수 있다.

3) 영어권 문화 지도의 측면

흔히 의사소통 능력이라 함은 실제 주어진 상황 속에서 자신이 갖고 있는 문법, 구조, 발음, 어형 등에 대한 지식과 함께 실제 언어를 사용하는 기술인 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 갖추는 말한다. 그러나 실제 외국인들과 의사소통이 이루어지기 위해서는 이것과 함께 언어의 문화적 의미까지 이해하고 있어야 한다. 언어는 문화의 산물이고 불가분의 관계이기 때문이다.

영어권 국가의 문화를 직접 체험하기 어려운 상황에서 역할극은 해당 언어의 사회 문화적 환경을 잘 묘사하고 상황에 맞는 대화, 행동, 몸짓, 느낌 등의 체험을 통해 자연스럽게 습득할 수 있는 기회를 갖게 한다. 또한, 학생들이 알지 못

하는 영어권 국가의 문화를 역할극 활동을 통해 소개해 줌으로써 학생들은 자연스럽게 영어권 문화를 배울 수 있게 되며 원만한 의사소통이 가능해진다. 이토록 역할극 활동은 영어 학습을 통하여 다른 나라의 관습이나 문화를 이해하도록 한다는 초등학교 영어과 교육과정의 목표를 충족시킬 수 있는 효과적인 방법이라고 할 수 있다.

3. 역할극에 관한 선행 연구의 고찰

지금까지 초등영어 역할극에 관한 선행 연구들은 의사소통능력 신장 방안의 하나로 역할극을 적용해 그 효과를 입증하고 지도방안을 제시하는 경우가 대부분이다. 이재분(2000)은 「초등영어 교육에의 역할극 적용 연구」에서 초등학교 5, 6학년 학생들을 대상으로 역할극을 수업에 적용한 결과 대부분의 학생들이 영어에 흥미와 자신감을 갖게 되었다고 했다. 또 학생들의 듣기, 말하기 능력이 향상되었으며 영어로 표현하려는 욕구와 능력이 증진되었다고 밝히고 있다. 그리고 영어 의사소통능력을 객관적으로 평가할 수 있는 듣기, 말하기 평가 기법이 개발되어야 한다고 제언했다.

이연숙(2002)은 「역할극 학습을 통한 초등영어 의사소통능력 신장 연구」에서 초등학교 3학년 학생을 대상으로 역할극 학습과 활동자리학습 프로그램을 구안·적용한 결과 듣기 능력과 말하기 능력의 향상에 매우 효과적이었다고 밝혔다. 그리고 역할극 학습이 주로 듣기, 말하기 활동 중심이므로 읽기와 쓰기에 대한 후속적 연구가 요구된다고 주장하였다.

최영식(2002)은 「역할놀이 활동을 통한 학습이 초등영어 듣기·말하기 능력 향상에 미치는 효과」에서 초등학교 3학년 영어 수업에 역할극을 적용한 결과 학생들의 듣기 이해력과 말하기 표현력이 유의미한 수준으로 향상되었다고 했다.

김주식(2003)은 「창의적 역할놀이 활동이 초등학생의 영어 말하기 능력에 미치는 효과 연구」에서 창의적 역할놀이 수업이 초등학교 5학년 학생들의 영어 말하기 능력(유창성, 발음) 신장과 영어 수업의 흥미, 태도, 자신감에 긍정적인 효과를 가져왔다고 말한다. 또한, 미리 정해진 대화문이 아닌 좀더 발전적이고 창

의적인 상황과 대본을 직접 만들어 활동하게 하는 것도 학생들을 학습에 적극적으로 참여시키는 방법이라고 하였다.

박남순(2005)은 초등학교 4학년을 중심으로 한 「역할극 활동이 말하기와 흥미도에 미치는 효과 연구」에서 배운 내용을 역할극으로 정리 및 확장한 수업을 실시했을 때 어휘 구사력과 의사소통능력의 유창성 면에서의 말하기 능력이 향상되었으며, 정의적 영역에서도 긍정적인 변화를 보였다고 했다.

조영미(2010)는 「초등 고학년 영어 역할놀이 활동 개발 및 활용에 대한 실험연구」에서 과업활동의 하나인 역할놀이를 활용한 영어 수업에 참여한 5, 6학년 학생들이 대본을 쓰고 외우는 것은 어렵지만 자신과 관련된 실제 내용을 학습해서 흥미로웠고 영어 실력도 향상되었다는 의견을 나타내었다고 밝혔다. 그리고 역할놀이의 장점이 친구들과 함께 영어로 직접 말을 해 볼 수 있다는 점으로 조사되었다. 이는 학생들이 스스로 학습에 책임을 느끼고 학생들과 역할놀이를 해나가면서 상호 협력 작업이 일어나 영어를 익히는 데 중요시 되는 학습이 아닌 습득으로 형성된다는 데 큰 의의가 있다고 하였다.

이상의 선행 연구 자료의 분석은 역할극 학습이 학생들의 의사소통능력 신장에 매우 효과적이고, 영어 학습의 흥미와 동기를 강화하므로 초등영어 지도에 적합함을 말해주고 있다. 그러나 이와 같은 효과성에도 불구하고 실제 현장에서 이루어지고 있는 실태와 요구가 반영되지 않은 지도방안은 적용에 어려움이 많고 실제적 의미가 없다. 그리하여 현장의 실태 파악을 통하여 역할극 교수의 현주소를 점검하고 초등영어 교육현장에서 역할극이 효율적으로 활용되기 위한 방안을 모색한 선행 연구가 이루어졌었는데 이는 다음과 같다.

이보향(2003)은 「초등영어 역할놀이 활용 실태」에서 4·6학년 교사 및 학생을 대상으로 영어 수업에서 역할놀이가 원래의 목적에 맞게 제대로 활용되고 있는지, 그렇지 않은 경우 어떤 문제가 있는지 살펴보고 역할놀이와 관련하여 학년과 성별에 따라 선호도, 인식도 등에 어떤 차이가 있는지 분석하였다. 그 결과 역할놀이에 대한 교사의 준비 및 제반여건 부족으로 역할놀이를 통한 효과적인 영어 지도가 이루어지지 못한 실정에 있었다. 지도 수준은 학년에 따라 차이가 있으나 전반적으로 낮은 단계에 머물렀으며 지도시 가장 어려운 점은 자료 부족으로 나타났다. 학생들은 역할놀이를 전반적으로 재밌는 영어 학습 방법으로 인식하고

있었지만 학년이 높아질수록 그 흥미도는 현저히 낮아지는 것으로 분석되었으며, 대다수의 학생과 교사는 역할놀이의 유용성을 인식하고 있으나, 상당수의 학생이 역할놀이로 인해 학습에 부담을 느끼고 있어 지도에 개선이 필요함을 시사하였다.

본 연구에서는 위의 선행 연구를 참고로 제한된 범위에서나마 설문을 통해 요즘 초등영어 교육 현장의 역할극 적용 실태를 재점검하고, 역할극에 대한 전반적인 교사의 인식 정도를 조사하여 문제점을 파악한 후 좀더 효과적인 역할극 방향 설정에 도움이 되는 바를 찾아보고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법 및 실제

1. 연구 대상

본 연구에서는 제주도내 초등학교 중 무작위로 34개교를 선정 한 후 3~6학년 영어를 직접 가르치는 담임 및 전담교사를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 그 결과 연구 대상의 응답 자료 회수 후 기재 내용이 부실하거나 신뢰도가 낮은 응답자 9명을 제외한 113명의 설문 응답자를 표본으로 추출하였다. 본 연구에 표집된 연구 대상자는 아래의 표와 같다.

<표2> 연구 대상

집단	연구대상(%)		전체
	남자	여자	
성별	11(9.7)	102(90.3)	113(100.0)

본 연구에 응답한 교사들의 성별을 조사한 결과 전체의 90.3%가 여교사였으며, 나머지 9.7%가 남교사였다. 또한, 이들의 교육경력을 조사한 결과 아래의 <표3>에 나타난 것과 같이 전체의 61.1%에 해당하는 교사 69명이 교직경력이 6-12년 사이였으며, 나머지 경력도 고루 분포되어 있었다.

<표3> 교직경력

교직경력	5년이하	6-12년	13-19년	20-26년	27년이상	전체
빈도(%)	19(16.8)	69(61.1)	17(15.0)	6(5.3)	2(1.8)	113(100.0)

설문 응답 교사들의 지도학년을 분석한 결과 3학년이 30명으로 26.5%, 4학년이 32명으로 28.3%, 5학년이 29명으로 25.7%, 그리고 6학년이 22명으로 19.5%였으며 조사 결과는 <표4>와 같다.

<표4> 설문응답 교사들의 지도학년

지도학년	3학년	4학년	5학년	6학년	전체
빈도(%)	30(26.5)	32(28.3)	29(25.7)	22(19.5)	113(100.0)

설문지 응답 교사들의 영어연수 이수 현황을 분석한 결과 <표5>와 같이, 360시간 이상의 연수를 받은 교사가 49명으로 전체의 43.3%에 해당되었으며, 240시간 이상의 연수를 이수한 교사도 25명으로 전체의 22.1%에 해당되었다. 그리고 응답 교사 중 교사발령 이후 해외연수 경험이 있는지 알아본 결과 응답 교사의 9.0%에 해당하는 10명의 교사가 해외연수 경험을 가지고 있었다.

<표5> 설문응답 교사들의 영어연수 이수

영어연수	60시간	120시간	240시간	360시간 이상	받지않음	전체
빈도(%)	10(8.8)	27(23.9)	25(22.1)	49(43.3)	2(1.8)	113(100.0)

2. 연구 도구

1) 설문지의 구성

본 연구에서 사용된 도구는 배경변인과 영어교육에 관한 일반 문항, 역할극과 관련한 실태 및 인식을 묻는 질문 등 총 46문항으로 구성되어 있으며 설문지의 구성은 <표6>과 같다.

<표6> 설문지의 구성 내용

구성 지표	구성 내용	문항수
배경 변인	성별, 교직경력, 지도학년, 연수경력 등	6문항
역할극 관련 문항	역할극 지도 경험, 역할극 실시 방법 등	30문항
일반 영어 수업 문항	영어 영역 중 선호 및 기피 활동 등	5문항
역할극 효과 관련 문항	영어 역할극이 영어 능력 및 흥미에 미치는 영향 등	3문항
5-6학년 개정교육과정 문항	개정교육과정에 따른 역할극 인식 조사 문항	2문항

2) 설문지의 타당도

본 연구에서 사용된 설문지는 선행 연구자 이보향(2003), 진유진(2008)의 연구 설문지를 기초로 하여 재구성되었으며 내용타당도를 알아보기 위하여 영어교육과 교수 1인과 초등학교 영어전담교사로 재직 중인 교사 2인 총 3인에게 각 문항이 검사목표와 일치하고 적절한 문항인지를 검증 받아 수정·보완하였다.

3) 자료 처리

수집된 설문지의 분석은 사회과학 통계 패키지인 SPSS ver. 12.0 프로그램을 이용하였고 설문지 조사 분석을 위해 설문 문항별로 빈도분석을 실시하였다.

IV. 연구 결과 및 분석

1) 영어교과서의 역할극 지도 유무

<표7> 역할극 지도 유무

역할극지도경험	있음	없음	전체
빈도(%)	105(92.8)	8(7.2)	113(100.0)

영어교과서에 제시된 영어 역할극 지도 유무를 분석한 결과 위의 <표7>과 같이 영어 역할극을 지도해 본 적이 있다는 응답이 105명으로 전체 응답자의 92.8%였으며 없다는 응답이 8명으로 7.2%인 것으로 분석됐다.

대부분 역할극을 지도해 본 적이 있으나 그렇지 않은 경우엔 올해부터 영어교과를 가르치고 있는 교사에 해당되는 것으로 여겨진다. 3, 4학년 지도교사의 경우 아직 역할극을 시도해보지 않았거나 5, 6학년 지도교사의 경우에는 올해부터 적용되는 제7차 개정 교육과정의 역할극 부분을 신지 않은 교과서로 지도하고 있어 경험이 없는 것으로 보인다.

2) 교사의 역할극에 대한 사전지식 및 경험여부

<표8> 교사의 역할극에 대한 사전지식 및 경험여부

문항	응답					전체
	전혀 그렇지않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	
역할극 수업 이전에 역할극에 대한 사전지식을 가지고 있었음	3(2.7)	23(20.4)	53(46.9)	34(30.1)	0(0)	113(100)
역할극 수업 이전에 역할극을 직접 경험해본 적이 있었음	6(5.3)	29(25.7)	30(26.5)	41(36.3)	7(6.2)	113(100)

역할극 수업 이전에 역할극에 대한 사전지식을 가지고 있었는지를 묻는 문항

에 대한 교사들의 인식 분석에 있어서는 보통이다가 46.9%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그렇다가 30.1%, 그렇지 않다가 20.4%, 전혀 그렇지 않다가 2.7% 순으로 나타났다. 사전지식을 가지고 있었다고 응답한 교사는 전체의 77.0%로 대부분의 교사들이 역할극에 대한 사전지식을 가지고 있는 것으로 나타났다.

역할극 수업 이전에 역할극을 직접해본 경험을 묻는 문항에 있어서는 그렇다고 응답한 교사가 36.3%로 가장 높았으며, 보통이라는 교사가 26.5%, 그렇지 않다는 교사가 25.7%, 그렇다 6.2%, 그렇지 않다는 교사가 5.3% 순으로 나타나 전체의 69%의 교사들이 역할극을 직접 경험해본 적이 있는 것으로 나타났다. 많은 수의 교사들이 역할극에 대한 사전지식을 가지고 역할극을 직접 경험해 본 적이 있다고 응답하였는데 이러한 결과가 과연 역할극의 실제 지도에 있어서 얼마만큼의 영향력을 발휘하고 있는지 살펴보아야 할 것이다.

3) 역할극의 전반적인 실제 지도 실태

먼저 계획에서 평가에 이르기까지와 그 외 전반적인 역할극의 지도 실태를 조사하고 그 결과를 관련 항목을 묶어 분석하였다.

(1) 역할극의 실시 여부 및 지도계획 방법, 지도 수준

<표9> 역할극의 실시 여부 및 지도계획 방법, 지도 수준

문항	응답				
	있는데 단원마다 꼭 실시	실시는 하나만드시 정해진 차시는 아님	가끔 생략	거의 실시 안함	전체
역할극 실시 여부	20(17.7)	31(27.4)	57(50.4)	5(4.4)	113(100)
역할극 지도계획 방법	지도서 방법	지도서와 비슷 (다른 보충교재 참고)	지도서 재구성	즉흥적 구성	전체
	26(23.0)	46(40.7)	35(31.0)	6(5.3)	113(100)
역할극 지도 수준	그대로 외우기	단어나 문장을 바꾸기	상황 제시하고 창의적으로 구성	즉흥극하기	전체
	48(42.5)	48(42.5)	17(15.0)	0(0.0)	113(100)

첫째, 교과서의 단원에 제시된 역할극을 학생들에게 어떻게 실시하는지 알아보기 위한 문항을 조사한 결과 가끔 생략한다는 의견이 전체의 50.4%로 가장 많았으며, 실시는 하지만 반드시 정해진 차시에 실시하는 것은 아니다(27.4%), 있는 단원마다 꼭 실시한다(17.7%), 거의 실시하지 않는다(4.4%)의 순으로 나타났다. 이는 꼭 실시하지 않는다는 교사가 전체의 54.8%로 단원의 역할극을 실시하는 교사들보다 많은 것으로 분석됐다. 대부분의 교사가 역할극에 대한 사전지식과 경험을 가지고 있는 상황이므로 역할극이 영어교육에 있어서 가지는 유용성과 영향을 잘 알고 있을 거라 생각되는데 지도에 적극적이지 못하고 오히려 절반 이상의 교사가 역할극 지도를 소홀히 하는 데는 여러 가지 원인이 작용한 것으로 볼 수 있다. 무엇보다도 여러 가지 문제들로 인한 교사들의 심리적 부담이 가장 큰 원인일 것으로 판단된다.

둘째, 역할극을 지도하기 위한 계획을 세울 때 어떤 방법으로 사용하는지 교사들의 인식을 분석한 결과는 <표9>와 같이 지도서와 비슷하지만 다른 보충교재를 참고한다는 의견이 40.7%로 가장 많았으며, 지도서를 재구성한다는 의견이 31.0%, 지도서 방법 그대로 사용한다가 23.0%, 교사가 수업시간에 즉흥적으로 가르친다는 의견 5.3% 순으로 나타났다. 교사들이 지도서 방법 그대로 사용하기 보다는 어떤 식으로든 지도서를 참고하거나 재구성하는 비율이 71.7%로 더욱 많음을 알 수 있는데 이처럼 역할극 지도계획시 지도서 방법대로 보다는 다른 보충교재를 참고하거나 필요에 따라 과감히 재구성하여 가르치는 경향이 높다는 것은 역할극 지도에 있어 긍정적인 면으로 바라볼 수 있다. 이는 교사들이 좀더 적극적으로 교재를 바라보는 시각으로 지역차, 학생의 수준차 등을 고려하여 학급에 맞게 재구성하고 있는 것으로 생각해 볼 수 있기 때문이다. 반면, 지도서 방법 그대로 사용하는 경우의 비율도 적지 않다고 볼 수 있는데 이는 교수법, 관련 영어 지식 부족 등으로 인한 자신감 결여가 원인이라 할 수 있다. 그러므로 이에 대한 방안으로 교사 개인의 적극적인 노력도 중요하지만 국가 차원에서 지도서 개발에 더욱 세심한 노력을 기울여야 할 것으로 판단된다.

셋째, 교사가 학생들에게 지도하는 역할극의 수준에 있어서는 그대로 외우기와 단어나 문장을 바꾼다는 의견이 각각 42.5%, 상황을 제시하고 창의적으로 구성한다는 의견이 15.0%로 나타났다. 즉 전체의 85%에 해당하는 교사들이 역할극을

그대로 외우거나 단어나 문장을 바꾸는 간단한 수정을 통해 역할극을 지도하고 있는 것이다. 이는 창의적인 역할극의 단계로 나아가지 않는 모습으로 역할극의 중요 목적이 진정한 의사소통능력 향상임을 감안한다면 교사가 좀더 상위 단계로 학생들의 역할극 수준이 발전해 나가도록 지도하는 노력이 필요하다. 물론 초등학교에서는 학생들의 어휘력이 짧기 때문에 유창한 즉흥극을 연기하는데 어려움이 있다. 그렇기에 간단한 상황에 대한 짧은 역할극이 가능하며 초보적인 단계인 암기한 대화의 재연 활동이 많이 활용된다. 하지만 다소 정확성이 결여되더라도 상황을 다르게 하여 대화를 꾸며 말하게 하며 창의적으로 언어를 사용해 볼 수 있는 기회로 발전할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

(2) 교과서 외 다른 방식으로 역할극을 지도한 경험

<표10> 교과서 외 다른 방식으로 역할극을 지도한 경험

문항	응답			
	여러 번	한두 번	없음	전체
교과서 이외의 다른 방식 지도 경험	19(16.8)	52(46.0)	42(37.2)	113(100)

교과서 외의 다른 보충교재를 활용하여 또는 교과서를 벗어나 다른 방식으로 역할극을 지도해 본 경험에 대해서는 한두 번 경험이 있다는 의견이 46.0%로 가장 많았으며, 그런 경험이 없다는 의견이 37.2%, 여러 번 있다는 의견이 16.8% 순으로 나타났다. 즉 전체의 62.8%의 교사들이 교과서 이외의 다른 방식으로 역할극을 지도해 본 경험이 있다는 것이다.

역할극 대본을 교과서에 국한하지 않은 경우 발췌, 각색해서 사용한 이야기 분야를 조사한 결과 전래동화, 창작동화 등 동화의 경우가 가장 많았고 상황 속 이야기를 대본으로 구성하여 사용한다는 응답이 뒤를 이었으며 설화, 이솝우화, 소설, 드라마, 그림책을 비롯한 다양한 장르의 이야기를 사용한다고 응답하였다. 이와 같이 교과서에 제시된 역할극만 그대로 가르치고 있는 경우보다는 다른 방식으로 지도한 경험이 보다 많은 비율을 차지하고 있는 이유를 여러 가지로 생각해 볼 수 있다. 학생들의 흥미를 고려하여 대본을 다양한 이야기에서 사용한 것

일 수도 있으며 교과서에는 역할극이 수준별로 선택하도록 제시되어 있지 않기 때문에 보충 교재를 활용하여 학생 수준에 맞게 다양하게 제시하고자 하는 이유에서 비롯될 수도 있다. 이에 대한 부분에 있어서는 교사의 노력도 필요하지만 교사의 부담을 덜어주기 위해 교과서 개발시 교과서에 학생 수준에 맞게 활용할 수 있는 다양한 자료, 시중에서 판매되고 있는 역할극 관련 교재들을 참고로 하여 보조자료를 개발하여 제시하는 등의 노력이 선행되어야 할 것이다.

(3) 역할극 상황제시 방법 및 CD-ROM 타이틀 만족도, 자료준비 여부

<표11> 역할극 상황제시 방법 및 CD-ROM 타이틀 만족도, 자료준비 여부

문항	응답				
	CD-ROM	읽기자료	그림자료	교사의 말로 설명	전체
역할극 상황제시 방법	72(63.7)	9(8.0)	19(16.8)	13(11.5)	113(100)
CD-ROM 타이틀 만족도	매우 만족 1(0.9)	다소 만족 80(70.8)	다소 불만족 14(12.4)	매우 불만족 18(15.9)	전체 113(100)
역할극 자료준비	자료 구입 1(0.9)	교사가 준비 80(70.8)	학생이 준비 14(12.4)	하지 않음 10(8.8)	전체 113(100)

역할극의 상황제시를 위해 어떤 방법을 사용하는지 알아본 결과 CD-ROM 타이틀의 자료를 사용한다는 의견이 전체의 63.7%로 가장 많았으며, 그림자료를 사용한다(16.8%), 교사의 말로 설명한다(11.5%), 읽기자료를 활용한다(8%)는 의견 순으로 나타났다. 이는 대다수의 교사들이 역할극의 상황을 제시하기 위한 방법으로 전자교재인 CD-ROM 타이틀에 많이 의존하고 있다는 것으로 구두로 설명하는 방법보다는 시각적인 CD-ROM 타이틀 등을 통해 역할극의 상황과 장면을 제시할 경우 학생의 흥미를 유발하여 수업 효과가 클 것으로 기대하기 때문인 것으로 보인다. 한편으로 이처럼 CD-ROM 타이틀에만 의존하고 있고, 약 37%의 교사들이 보충교재를 활용한 적이 없다는 (2)번의 사실과 관련지어 생각할 때 그만큼 지도서에만 의존하고 있음을 의미하는 것이기도 하다.

다음으로 교사들이 주로 사용하는 CD-ROM 타이틀에 대한 만족도를 조사한

결과 다소 만족한다는 의견이 전체의 70.8%로 가장 많아 대부분의 교사들이 CD-ROM 타이틀에 만족하고 있음을 알 수 있다. 이와 같이 CD-ROM 타이틀에 대부분 만족하고 있고 많이 사용하고 있는 만큼 만족하지 못하는 측면(28.3%)의 이유 역시 고려하여 활용성을 더욱 높일 필요가 있다. 그리고 한편으론 CD-ROM 타이틀에 무조건적인 의존보다는 초등학생들의 특성상 좀더 다양한 방법으로 적재적소에 어울리는 자료를 활용하려는 자세가 필요할 것으로 여겨진다.

상황제시를 위한 자료인 CD-ROM 타이틀을 제외하고 역할극 시연시 필요한 자료준비의 경우 어떻게 하는지에 대한 질문에 대해 70.9%의 교사들이 교사 자신이 준비한다고 응답하였으며, 학생이 준비한다고 12.4%, 준비를 하지 않는다 8.8% 순으로 나타나 대부분의 교사가 역할극 활동시 필요한 자료를 스스로 준비하고 있음을 알 수 있다. 준비하지 않는다고 응답한 경우 그 이유로써 대부분의 교사가 자료 준비에 시간적 여유가 충분치 않음을 들었다. 1차시로 구성된 역할극의 자료를 매번 준비하기에는 시간의 부담이 많고 제작이 어렵다는 의견도 있었으며, 말하기 위주이기에 굳이 꾸미고 만드는데 시간을 할애하고 싶지 않다는 응답도 있었다. 그러나 자료의 경우 수업 시간에 학생의 흥미 유발과 직결되기 때문에 역할극에서 중요한 부분을 차지한다고 볼 수 있다. 그러므로 교사들이 스스로 준비하는 경우에는 학생들에게 자료준비 참여 기회를 확대함으로써 교사의 부담은 경감시키고 학생들 서로가 준비하는 과정에서 여러 가지 정의적 효과가 발휘될 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 준비하지 않는다는 응답의 경우 대부분 시간상의 문제를 들고 있고 교과서 부록에 역할극 자료가 없는 실정을 생각해볼 때 교사들이 자료 제작에 부담이 되지 않도록 역할극에 사용할 수 있는 자료들을 개발하여 부록으로 실리거나 만들어져 배부되는 방안이 적극 마련되어야 할 것이다.

(4) 역할극 모듈 편성 및 배역 결정 방법

<표12> 역할극 모둠 편성 및 배역 결정 방법

문항		응답			
모둠 편성 방법	가까운 자리 마음 맞는 친구	능력이 고루 배치되게 편성	원하는 배역을 중심으로 편성	전체	
	64(56.6)	1(0.9)	37(32.7)	10(8.8)	
배역 결정 방법	교사의 일방적 지명	학생 스스로 결정	학생 희망을 반영하여 교사가 지명	전체	
	2(1.8)	74(65.5)	37(32.7)	113(100)	

역할극 모둠 편성 방법에 있어서는 가까운 자리의 학생끼리 모둠을 편성하는 경우가 56.6%로 가장 높았으며, 능력이 고루 배치되게 모둠을 편성한다는 의견이 32.7%, 원하는 배역을 중심으로 편성한다는 의견이 8.8%로 뒤를 따랐다. 50%가 넘게 차지하고 있는 간편하게 가까운 자리의 학생끼리 모둠을 편성하는 경우 역할극 때마다 새로 모둠을 정하고 자리 이동을 하는 문제가 번거로울 수도 있기에 편의상 위의 방법을 많이 사용하는 것으로 추측할 수 있다. 역할극시 모둠 편성 방법은 학생의 인지적 측면뿐 아니라 정의적 측면에도 영향을 줄 수 있는 점을 감안한다면 모둠 편성 방법에 대한 고려가 지속되어야 할 것이다.

역할극에 필요한 배역을 결정하는 방법에 대해 알아본 결과로는 학생 스스로 결정한다가 전체의 65.5%로 가장 많았으며, 학생 희망을 반영하여 교사가 지명한다는 의견이 32.7%로 다음으로 높게 나타났다. 교사의 일방적 지명은 1.8%에 불과하여 대부분의 교사들이 교사가 지정하는 경우와 학생 스스로 결정하는 경우 모두 학생 희망을 고려하여 역할극 배역을 결정하고 있는 것임을 알 수 있다. 학생의 의견을 존중하여 스스로 결정하도록 하는 것은 동기 유발 측면에서도 바람직하므로 학생들에게 지속적으로 자율권을 부여하는 일은 반드시 필요하다.

(5) 역할극 실시 후 녹음, 녹화 보여주기 및 평가 방법, 토의 유무

<표13> 역할극 실시 후 녹음, 녹화 보여주기 및 평가 방법, 토의 유무

문항	응답				전체
	한 번	두 번 이상	한 번도 없음	전혀 그렇지 않다	
역할극 녹음, 녹화 보여주기 경험	14(12.4)	27(23.9)	72(63.7)		113(100)
역할극 평가 방법	관찰평가	학생자기평가	학생상호평가	지필평가	면담
	79(69.9%)	18(15.9%)	63(55.8%)	0(0.0)	0(0.0)
학생과 토의	항상 그렇다	대체로 그렇다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	전체
	4(3.5)	52(46.0)	51(45.1)	6(5.3)	113(100)

역할극을 실시한 이후 녹음이나 녹화를 하여 보여준 적이 있느냐는 문항에 한 번도 없다는 교사가 전체의 63.7%로 가장 많았으며, 두 번 이상이 23.9%, 한 번 있다는 교사가 12.4% 순으로 나타났다. 즉 대부분의 교사들이 역할극 실시 후 보여주기 경험이 없었으며, 경험이 있는 교사들의 응답의 경우 한 번 보다는 두 번 이상의 응답이 많은 것으로 나타나 역할극 녹음, 녹화 등 보여주기를 경험해 본 교사들의 경우 반복적으로 녹음, 녹화를 하고 있는 것으로 분석되었다. 전반적으로 녹음, 녹화를 통한 피드백이 잘 이루어지지 않는 것으로써 그 원인으로는 여러 가지를 생각해 볼 수 있으나 무엇보다 교사의 관심과 열성의 부족, 필요한 기자재와 장비의 부족 및 이를 다루는 활용 능력의 부족 때문일 수 있다. 하지만 경험이 있는 교사들의 경우 반복적으로 녹음, 녹화를 하고 있는 것으로 볼 때 이를 통한 피드백의 효용성을 파악한 것으로 생각해볼 수 있어 많은 교사들이 역할극 실시 후 녹음 또는 녹화를 통한 피드백에 적극적으로 참여할 필요가 있음을 말해준다.

다음으로 교사들이 사용하는 역할극 평가 방법에 대한 다중응답 분석 결과 전체 응답빈도수는 160으로 141.6%로 나타났다. 관찰평가가 69.9%로 가장 많이 사용되는 평가 방법으로 나타났으며, 학생 상호평가가 55.8%, 학생 자기평가가 15.9%로 나타났다. 모든 교사들이 공통적으로 사용하는 평가 방법은 없었으며, 대부분의 교사들이 관찰평가, 학생 상호평가를 주로 사용하고 있었다. 초등학교 5학년 영어 교육의 실태를 설문조사한 신경희(2000)의 보고에서도 교사들이 가장 즐겨 사용하는 평가 방법이 관찰평가(47%)였는데 이는 교육과정 여건상 매번 평

가를 위해 따로 시간을 할애하는 것이 어렵기 때문인 것으로 보인다. 하지만 평가를 통해 학생의 교육 목적 달성도를 파악하고 교사 또한 자신의 교육 활동에 대한 효과를 파악할 수 있다는 점을 생각해 볼 때 실제에 있어서 여러 측면의 다양한 방법의 평가가 이루어져야 할 것이다. 그리고 평가는 학생들의 심리적 부담을 최소화하고 학습에 대한 의욕과 자신감을 북돋아줄 수 있도록 하는 방향에서 이루어져야 할 것이다.

역할극 활동 이후 학생과 함께 역할극에 대하여 토의하는 단계를 가지고 있는지에 대한 실태를 조사한 결과를 보면 46.0%의 교사들이 대체로 그렇다고 응답하여 가장 높은 빈도를 나타낸 반면, 그렇지 않다는 교사의 응답 또한, 45.1%로 비슷한 빈도였다. 토의를 통한 피드백을 하는 경우도 있지만 비슷한 빈도만큼 토의 활동이 이루어지지 못하고 있었는데 시간 부족 등 여러 가지가 원인으로 작용할 수 있겠지만 역할극에 대한 토의가 학생들에게 긍정적인 피드백 효과를 준다는 점을 고려할 때 간단하게라도 실시하는 것이 바람직할 것이다.

(6) 역할극 지도시 문화 지도 유무 및 관련 환경 조성 여부

<표14> 역할극 지도시 문화 지도 유무 및 관련 환경 조성 여부

문항	응답				
	반드시 그렇다	대체로 그렇다	잘 몰라서 언급 안함	시간 부족으로 언급 안함	전체
역할극 지도시 문화 지도 유무	9(8.0)	58(51.3)	25(22.1)	21(18.6)	113(100)
역할극 관련 환경 조성	0(0.0)	13(11.5)	67(59.3)	33(29.2)	113(100)

역할극 지도시 우리나라와 다른 나라의 문화적 차이가 있을 때마다 언급하고 설명하는지에 대한 문항에 있어 전체 교사 중 59.3%가 역할극 지도시 문화지도를 병행하고 있었으나 40.7%의 교사는 잘 모르거나 시간부족으로 문화에 대한 내용을 언급하지 않는 것으로 나타났다. 약 40%의 교사가 문화 지도를 소홀히 하고 있다는 것은 문화 교육에 대한 심각성을 반영한다고 볼 수 있다. 교사의 문화적 인식은 영어 수업의 질을 결정짓는 중요한 요소의 하나이며 역할극을 통해

지도하는 것이 가장 자연스럽다는 점을 생각할 때 문화 내용에 대한 교사 교육 및 연수가 필요할 것으로 보인다.

교실이나 복도에 학생들이 관심을 가질 수 있을만한 역할극 관련 환경 조성 정도에 대한 실태에 있어서는 전체 응답자중 88.5%의 교사들이 역할극 관련 환경 조성이 부족하다는 인식을 하고 있는 것으로 나타났다. 학교 현장에 역할극 관련 환경 조성이 부족하다는 것은 교사의 관심 부족 또는 관련 기관의 재정적 지원 미흡 등도 한 요인이 될 수 있을 것이다. 수업 시간 이외에도 학생들이 역할극을 손쉽게 해 볼 수 있도록 자연스럽게 유도하기 위해서는 가까운 곳에 관련 환경 조성이 선행되어야 한다.

4) 교사들의 영어 수업 활동시 영역별 인식 정도 조사

역할극 계획에서 평가에 이르기까지의 지도 실태와 함께 역할극 실시에 대한 효과의 정도를 파악하기 위해 먼저 교사들이 실제 영어 수업 시간에 가지고 있는 영어 영역별 인식 정도를 알아보기 위한 설문 문항을 조사 분석하였다.

<표15> 교사들의 영어 수업 활동시 영역별 인식 정도

문항	응답				전체
	듣기	말하기	읽기	쓰기	
수업 시간에 충분히 확보하고 있는 활동	57(50.9%)	51(45.5%)	2(1.8)	2(1.8%)	112(100.0%)
수업 시간에 가장 기피하는 활동	2(1.8%)	5(4.5%)	18(16.4)	87(79.1)	110(100.0%)
수업시 학생들이 가장 흥미를 보이는 활동	15(13.3)	95(84.1)	3(2.7)		113(100.0%)
의사소통능력 신장 달성을 위해 가장 필요한 활동	60(53.1)	51(45.1)	1(0.9)	1(0.9)	113(100.0%)
수업에서 가장 운영되기 힘든 활동	5(4.4)	37(32.7)	19(16.8)	52(46.0)	113(100.0%)

첫째, 교사들이 영어 수업 시간에 충분히 확보하고 있는 활동을 알아본 결과

듣기활동이 50.9%로 가장 높았고, 말하기활동이 45.5%로 뒤를 이어 전체의 96.4%의 교사들이 듣기와 말하기활동을 선호하는 것으로 나타났다.

둘째, 교사들이 영어 수업 시간에 가장 기피하는 활동으로는 쓰기활동이 전체의 79.1%로 가장 높았으며 읽기활동, 말하기활동, 듣기활동 순으로 나타나 영어 수업을 하는 교사들 대부분이 쓰기 활동을 가장 기피하는 것으로 분석됐다.

셋째, 학생들이 가장 흥미를 보이는 영어 활동에 대한 응답에서는 84.1%의 교사들이 말하기활동을 선택하였으며, 듣기활동이 13.3%, 쓰기활동이 2.7% 순으로 나타났다. 이를 통하여 대부분의 학생들이 말하기활동에 가장 흥미를 보이고 있음을 알 수 있다.

넷째, 의사소통능력 신장 달성을 위해 가장 필요한 활동 시간에 대한 설문 문항을 분석한 결과 53.1%의 교사들이 듣기활동을, 45.1%의 교사들이 말하기활동을 선택하였으며, 읽기와 쓰기활동은 각각 0.9%로 1명의 교사만이 선택한 것으로 나타났다. 이는 대부분의 교사들이 듣기, 말하기활동이 가장 필요하다고 인식하고 있는 것이다.

다섯째, 실제 영어 수업에서 가장 운영되기 힘든 활동에 대한 교사들의 인식을 분석한 결과 쓰기활동이 46.0%로 가장 높았으며, 말하기가 32.7%, 읽기가 16.8%, 듣기가 4.4% 순으로 나타나 교사들 대부분이 쓰기와 말하기활동에 어려움을 겪고 있음을 보여준다.

위의 결과를 통해 말하기 영역의 경우 교사들과 학생들이 가장 선호하며 영어 의사소통능력 신장을 위해 필요한 활동 시간으로 나타났음에도 불구하고 32.7%의 많은 교사들이 실제 지도에 어려움을 겪고 있어 이에 대한 방안이 필요한 것으로 보인다. 그리고 쓰기 영역의 경우는 다른 영역에 비해 기피하는 경향이 매우 높았고 실제 운영되기 힘든 활동이라는 인식을 가지고 있어 영어의 4가지 기능이 조화롭게 이루어지는 진정한 의사소통능력의 향상을 위해서는 쓰기 영역에 대한 교사들의 인식의 변화가 우선되어야 할 것이다.

5) 역할극이 전반적인 영어 능력, 흥미, 자신감 향상에 미치는 영향과 역할극 수업 후 영역별 향상 정도에 대한 인식 조사

(1) 역할극이 전반적인 영어 능력, 흥미 및 자신감에 미치는 영향

<표16> 전반적인 영어 능력 향상, 흥미 및 자신감에 미치는 영향

문항	응답				전체
	매우 도움됨	다소 도움됨	별로 도움 안됨	전혀 도움 안됨	
역할극이 미치는 영어 능력 향상	17(15.0)	87(77.0)	9(8.0)	0(0.0)	113(100)
역할극이 흥미나 자신감 향상에 미치는 영향	30(26.5)	78(69.0)	5(4.4)	0(0.0)	113(100)

영어 수업에서 역할극을 하는 것이 전반적인 학생의 영어 능력 향상에 어느 정도 도움이 된다고 생각하는지에 대한 교사들의 인식을 분석한 결과는 <표16> 과 같다. 다소 도움이 된다는 응답이 77.0%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 매우 도움이 된다는 의견이 15.0%, 별로 도움이 안된다는 의견이 8.0% 순으로 나타나 전체 교사의 92.0%가 역할극이 영어 능력 향상에 도움이 되는 것으로 인식하고 있다.

역할극 수업을 하는 것이 전반적으로 학생들의 흥미 유발 및 자신감 형성에 어느 정도 도움이 된다고 생각하는지를 묻는 문항에는 다소 도움이 된다는 의견이 69.0%로 가장 높게 나타났고, 매우 도움이 된다는 의견이 26.5%, 별로 도움이 안된다는 의견이 4.4% 순으로 나타났다. 이는 전체 교사의 95.4%가 영어 역할극 수업이 학생들의 흥미 유발 및 자신감 형성에 도움이 된다고 인식하고 있음을 보여준다.

위의 결과를 통해 역할극 지도를 통한 학생들의 전반적인 영어 능력 및 흥미, 자신감 향상에 대부분의 교사들이 도움이 된다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

(2) 역할극 수업 후 학생의 영역별 영어 능력과 흥미, 자신감의 향상 정도

실제 역할극 수업 후 학생들의 영어 능력 및 흥미도, 자신감 향상 정도에 대한 교사들의 인식을 알아보기 위하여 영어의 네 영역인 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기에

대한 인식을 빈도분석 하였다.

<표17> 수업 후 학생의 영역별 영어 능력과 흥미, 자신감에 미치는 영향

문항	응답					전체
	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	
듣기 능력 향상	0(0.0)	10(8.8)	55(48.7)	41(36.2)	7(6.2)	113(100)
듣기 활동 흥미도, 자신감 향상	0(0.0)	11(9.7)	52(46.0)	42(39.2)	8(7.1)	113(100)
말하기 능력 향상	0(0.0)	5(4.4)	35(31.0)	61(54.0)	12(10.6)	113(100)
말하기 활동 흥미도, 자신감 향상	0(0.0)	4(3.5)	21(18.6)	71(62.8)	17(15.0)	113(100)
읽기 능력 향상	0(0.0)	19(16.8)	53(46.9)	38(33.6)	2(1.8)	113(100)
읽기 활동 흥미도, 자신감 향상	0(0.0)	20(17.7)	50(44.2)	41(36.3)	2(1.8)	113(100)
쓰기 능력 향상	6(5.3)	38(33.6)	61(54.0)	8(7.1)	0(0.0)	113(100)
쓰기 활동 흥미도, 자신감 향상	5(4.4)	40(35.4)	61(54.0)	7(6.2)	0(0.0)	113(100)

첫째, 영어 역할극 수업 이후 학생들의 영어 듣기 능력 향상에 대한 교사들의 인식 결과는 위와 같다. 보통이라는 의견이 48.7%로 가장 높은 것으로 나타났고, 그렇다 36.2%, 그렇지 않다 8.8%, 매우 그렇다 6.2% 순으로 나타났다. 이는 전체 교사의 91.1%가 역할극 이후 학생들의 듣기 능력이 향상되는 것으로 인식하고 있는 것이다. 또 학생들의 듣기활동에 대한 흥미도, 자신감이 높아지는지에 대한 분석 결과 보통이라는 의견이 46.0%로 가장 높은 것으로 나타났고, 그렇다 39.2%, 그렇지 않다 9.7%, 매우 그렇다 7.1% 순으로 나타났으며, 전체 교사의 90.3%가 역할극 이후 학생들의 듣기활동에 대한 흥미와 자신감이 향상되는 것으로 인식하고 있다.

둘째, 영어 역할극 수업 이후 학생들의 영어 말하기 능력 향상에 대한 교사들의 인식은 그렇다는 의견이 54.0%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 보통이다 31.0%, 매우 그렇다 10.6%, 그렇지 않다 4.4% 순으로 전체 교사의 95.6%가 역할

극 이후 학생들의 말하기 능력이 향상되는 것으로 인식하고 있음을 보여준다. 학생들의 말하기활동에 대한 흥미도, 자신감이 높아지는지에 대해서는 그렇다는 의견이 62.8%로 가장 높은 것으로 나타났고, 보통이라는 응답이 18.6%, 매우 그렇다가 15.0% 순으로 나타났으며, 전체 교사의 96.4%가 역할극 이후 학생들의 말하기활동에 대한 흥미와 자신감이 높아진다고 인식하였다.

셋째, 영어 역할극 수업 이후 학생들의 영어 읽기 능력 향상에 대한 교사들의 인식에 있어서는 보통이라는 의견이 46.9%로 가장 높은 것으로 나타났고, 그렇다 33.6%, 그렇지 않다 16.8%, 매우 그렇다 1.8% 순으로 나타났으며, 전체 교사의 83.2%가 역할극 이후 학생들의 읽기 능력이 향상되는 것으로 인식하였다. 학생들의 읽기활동에 대한 흥미도, 자신감이 높아지는지에 대한 항목에서는 보통이라는 의견이 44.2%로 가장 높은 것으로 나타났고, 그렇다 36.3%, 그렇지 않다 17.7%, 매우 그렇다 1.8% 순으로 나타났으며, 전체 교사의 90.3%가 역할극 이후 학생들의 읽기활동에 대한 흥미와 자신감이 향상되는 것으로 인식하고 있다.

넷째, 영어 역할극 수업 이후 학생들의 영어 쓰기 능력 향상에 대한 교사들의 인식은 보통이라는 의견이 54.0%로 가장 높은 것으로 나타났고, 그렇지 않다는 의견이 33.6%, 그렇다가 7.1%, 전혀 그렇지 않다가 5.3% 순으로 나타났다. 다른 세 영역과는 달리 역할극 수업이 쓰기 능력 향상에 영향을 주지 않는다는 의견이 38.9%로 높은 비율을 나타냈다. 영어 역할극 수업 이후 학생들의 영어 쓰기 활동에 대한 흥미도, 자신감 향상에 있어서는 보통이라는 의견이 54.0%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그렇지 않다는 의견이 35.4%, 그렇다가 6.2%, 전혀 그렇지 않다가 4.4% 순으로 나타났다. 이 역시 다른 세 영역과는 달리 역할극 수업시 쓰기활동이 학생들의 흥미도, 자신감 향상에 영향을 주지 않는다는 의견이 39.9%로 타 활동에 비해 높은 비율을 차지하여 쓰기활동에 대한 교사의 인식의 변화가 필요함을 보여준다.

위의 분석 결과를 바탕으로 살펴보았을 때 역할극 수업 실시 후 4가지 영역별 향상 정도의 조사에서 대체로 긍정적인 영향을 미친다고 응답하여 교사들이 역할극의 교육적 유용성을 잘 인식하고 있는 것을 알 수 있다.

만약 위 네 가지 영역별 문항 중 전혀 그렇지 않다, 그렇지 않다고 대답한 문항의 경우 그 이유를 조사하였는데 이는 다음과 같다.

첫째, 듣기 영역의 경우 학생들이 자신의 역할극 발표에만 관심을 가질 뿐 제대로 듣지 않는 경우가 많아서라는 이유가 대부분이었으며 심지어 자신이 맡은 부분만 신경쓰고 상대방의 말에는 소홀해 어디에서 말해야 하는지 모르는 경우도 있다고 하였다. 그리고 듣기의 경우 역할극에서 보다는 노래나 챗, 교과서의 'Look and listen' 등의 부분을 통하여 기본적인 대화를 듣고 연습하는 것이 더욱 실력 향상에 도움이 된다는 의견도 있었다.

둘째, 말하기 영역의 경우 학생들이 문장, 단어에 대한 이해가 부족한 경우에는 한 두 문장을 말한다고 능력이 향상되지는 않는다고 하였다. 의사소통능력과는 동떨어진 단순 암기인 경우가 많아 실제적인 말하기 능력과는 거리가 멀며 상황극에 얽매일 수 있기에 말하기 능력이 높아졌다고는 보이지 않는다는 의견도 있었다.

셋째, 읽기 영역의 경우는 역할극이 말하기·듣기 위주라 읽기에 초점을 두지 않는다고 응답한 경우가 많았다. 역할극에 읽는 활동이 적고 읽는 경우에 있어서도 학생들이 제대로 읽는 것이 아니라 발음을 한국어로 적는 경우가 많고 파닉스에 대한 개념이 안 잡혀 있어서 무조건적으로 읽고 따라하는 것은 실력 향상에 도움이 되지 않는다는 의견도 있었다. 한편, 스스로 잘 읽는 학생의 경우 역할극 연습 때문에 읽기 능력이 향상되었다고 보기 어렵다는 이유와 역할극 재현시 대본을 읽어서 하는 것이 아니라 자료를 들은 후 대사를 외워서 하는 경우가 많아 읽기에 대한 변화는 없다고 생각한다는 의견이 다수였다.

넷째, 쓰기 영역의 경우에는 교사가 직접 대본을 주거나 보충교재에 나온 내용을 활용하는 경우가 많아 쓰기활동을 연관지어 하지 않기 때문이라는 의견이 많았다. 보통은 창작하거나 고쳐쓰지 않고 그냥 외워서 하는 경우가 대부분이라서, 역할극을 준비하는 동안 쓰기까지 할 시간적 여유가 없거나 대본을 수정해서 사용하는 경우도 잘 아는 학생에 한정되는 경우가 많아 쓰기 능력 향상에는 별로 도움이 되지 않는다고 응답하였다. 역할극이 구두 중심의 활동이라 쓰기 영역 지도와 연관짓지 않는 경우가 많고 쓰기활동과 역할극의 상관성을 잘 모르겠다는 의견, 실제 역할극과 쓰기를 연결하여 수업을 시도해본 적이 없어서 향상 정도를 잘 모르겠다는 응답도 있었다.

6) 교사들의 역할극에 대한 전반적인 인식 조사

영어 수업 시간에 이루어지는 역할극에 대한 전반적인 인식을 알아보기 위해 몇 가지 문항에 대하여 다음과 같이 조사 분석을 실시하였다.

(1) 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준 및 시간당 학습 분량의 적절성, 알맞은 실시 횟수 여부

<표18> 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준 및 시간당 학습 분량의 적절성, 알맞은 실시 횟수 여부

문항	응답					전체
	매우 쉽다	다소 쉽다	적당하다	다소 어렵다	매우 어렵다	
역할극의 대화 수준	0(0.0)	25(22.7)	63(57.3)	19(17.3)	1(0.9)	108(100.0)
역할극의 학습 분량	매우 많다	다소 많다	적당하다	다소 적다	매우 적다	전체
	1(0.9)	20(17.7)	51(45.1)	39(34.5)	2(1.8)	113(100)
역할극 실시 횟수	단원마다	여건에 따라서	안하는 것이 수업운영에 더 좋음			전체
	24(21.2)	87(77.0)	1(0.9)			112(100)

<표18>과 같이 교과서에 제시된 역할극의 대화 내용 수준이 학년에 비추어 어떠한지를 묻는 문항에 대해 적당하다는 의견이 57.3%로 가장 많았으며, 다소 쉽다는 의견이 22.7%, 다소 어렵다는 의견이 17.3%, 매우 어렵다는 의견이 0.9%로 나타났다. 역할극의 대화 내용의 난이도는 학생의 흥미 유발과도 밀접한 관계가 있으며, 너무 쉽거나 어려운 내용은 학생의 흥미를 떨어뜨릴 수 있다. 그러므로 지역 및 학급의 수준에 맞게 내용을 조정하고 우수 학생의 심화 학습을 위해 다양한 보충 교재를 활용하는 일은 중요한 일이라 할 수 있다.

교과서에 제시된 역할극의 학습 분량에 대한 인식에 있어서는 적당하다는 의견이 45.1%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다소 적다는 의견이 34.5%, 다소 많다는 의견이 17.7%의 순으로 나타났다. 교사들은 교과서에 제시된 대화 수준과

함께 시간당 학습 분량에 있어서도 적당하다는 인식을 하고 있었다.

영어 수업에서의 역할극 실시 횟수에 있어 어느 정도가 좋은지 묻는 문항에 대해서는 여건에 따라 실시하는 것이 좋다는 의견이 77.0%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 단원마다 실시가 21.2%로 대부분의 교사들은 여건에 따라 실시하는 것이 좋다는 인식을 가지고 있었다. 이는 역할극의 유용성과 중요성에 비해 교사들이 전반적으로 역할극을 소홀히 다루고 있음을 보여준다.

(2) 교재 연구 및 지도서 관련, 지도의 어려움의 인식 정도, 역할극의 권장성 여부

<표19> 교재 연구 및 지도서 관련, 지도의 어려움의 인식 정도, 역할극의 권장성 여부

문항	응답					
	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체
영어 역할극을 위해 사전 교재 연구를 많이 함	1(0.9)	23(20.4)	45(39.8)	38(33.6)	6(5.3)	113(100.0)
교사용 지도서에는 영어 역할극 지도 방법이 자세히 안내되어 있음	4(3.5)	50(44.2)	48(42.5)	11(9.7)	0(0.0)	113(100.0)
역할극 수업을 위해 더욱 체계적인 지도 요강이 마련되어 교사들에게 제시되어야 함	0(0.0)	1(0.9)	8(7.1)	52(46.0)	52(46.0)	113(100.0)
영어 역할극을 지도하는데 어려움을 느낌	0(0.0)	16(14.2)	28(24.8)	63(55.8)	6(5.3)	113(100.0)
학생들은 영어 역할극 수업을 좋아하는 편임	0(0.0)	8(7.1)	18(15.9)	61(54.0)	26(23.0)	113(100.0)
영어 역할극 수업은 적극 권장되어야 함	3(2.7)	6(5.3)	44(38.9)	47(41.6)	13(11.5)	113(100.0)

교사들이 영어 역할극을 위해 사전 교재 연구를 많이 하는지를 묻는 문항에 대하여 보통이라는 의견이 전체의 39.8%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그렇다는 의견이 33.6%, 그렇지 않다는 의견이 20.4%, 매우 그렇다는 의견이 5.3%

순으로 나타났다.

그리고 교사용 지도서에 영어 역할극을 지도하는 방법에 대한 자세한 지도법이 제시되어 있는가에 대한 응답에 있어 그렇지 않다는 의견이 44.2%로 가장 높았으며, 보통이다가 42.5%, 그렇다가 9.7%, 전혀 그렇지 않다는 의견이 3.5%로 나타났다. 교사용 지도서에 지도 방법이 자세히 안내되어 있다는 응답이 9.7%에 그쳐 교사용 지도서의 지도 방법 안내가 충분치 않다고 인식하고 있는 것이다.

영어 역할극 수업을 위해 더욱 체계적인 지도 요강이 마련되어 교사들에게 제시되어야 한다는 문항에 대해 교사들은 매우 그렇다와 그렇다가 각각 46.0%로 가장 높게 나타났으며, 보통이라는 의견이 7.1%, 그렇지 않다는 의견이 0.9% 순으로 나타났다. 위의 결과를 통해 전체 교사 중 0.9%에 해당하는 한 명의 교사를 제외한 모든 교사가 역할극 수업을 위한 체계적인 지도 요강이 마련되어 교사들에게 제시될 필요가 있다고 인식하고 있었다.

이를 요약하면, 교사들은 역할극 지도를 위해 사전에 교재 연구를 하는 경우가 많으나 실제 교사용 지도서에는 역할극 지도 방법의 안내가 충분치 않다고 인식하고 있는 것이다. 그러므로 이를 위한 체계적인 지도서 제시와 더불어 역할극과 관련한 전문적인 지도법을 교수하는 연수를 마련하여 교사들에게 제시될 수 있어야 하겠다.

역할극을 지도하는데 어려움을 느끼는지 교사들의 인식을 조사한 결과에서는 그렇다고 응답한 교사가 전체의 55.8%로 가장 많았으며, 보통이다가 24.8%, 매우 그렇다 5.3%, 그렇지 않다는 의견이 14.2%로 나타났다. 이는 전체 교사의 85.9%가 영어 역할극 지도에 어려움을 느끼고 있다는 것으로 역할극의 효과성을 인식하면서도 실제 지도에서 드러나는 여러 문제들로 인한 심리적 부담이 상당함을 의미한다.

그밖에 학생들이 영어 역할극 수업을 좋아하는지에 대한 문항을 분석한 결과 그렇다는 응답이 54.0%로 가장 높았으며, 매우 그렇다는 응답이 23.0%, 보통이다가 15.9%, 그렇지 않다가 7.1% 순으로 나타나 대부분의 교사들이 학생들이 영어 역할극을 좋아하는 것으로 인식하고 있음을 보여준다.

또한, 영어 역할극 수업이 적극 권장되어야 하는지에 대한 교사들의 인식을 분석한 결과 그렇다는 응답이 41.6%로 가장 높았으며, 보통이라는 응답이 38.9%,

매우 그렇다가 11.5%, 그렇지 않다가 5.3%, 전혀 그렇지 않다는 의견이 2.7% 순으로 나타났다. 영어 역할극이 적극 권장되어야 한다는 의견이 53.1%로 나타났으며 보통이라고 응답한 교사들을 포함할 경우 92%로써 대부분 영어 역할극 수업이 적극 권장되어야 한다고 인식하는 것으로 분석되었다. 비록 역할극을 지도하는데 어려움을 느끼지만 학생들이 좋아하는 편이라 적극 권장되어야 한다는 것이다. 그러나 막상 실제 지도에 있어서는 소홀이 하는 경향이 드러나 그 이유를 여러 가지 측면에서 찾아보고 학생들을 위하여 교사가 역할극을 효과적으로 지도할 수 있도록 여건을 마련해주는 방안들이 제시되어야 할 것이다.

7) 역할극이 도입되지 않은 5, 6학년 개정 교육과정에서의 역할극 실시 계획 및 개정 교과서에 제시된 학습과 연계한 역할극 지도 방안 여부

<표20> 5-6학년 개정 교육과정에서의 역할극 실시 계획 및 개정 교과서에 제시된 학습과 연계한 역할극 지도 방안 여부

문항	응답				
	자주 실시	가끔 실시	한 번쯤 실시	전혀 실시하지 않음	전체
5-6학년 역할극 실시 계획 여부	4(8.3)	6(12.5)	10(20.8)	28(58.3)	48(100.0)
5-6학년 개정 교과서의 학습과 연계한 역할극 지도 방안	시도 하겠음	시도 않겠음	교과서대로 지도		전체
	11(22.9)	27(56.3)	10(20.8)		48(100.0)

역할극이 도입되지 않은 5, 6학년 개정 교육과정에서 역할극을 실시하겠는지에 대한 문항에 대해 전혀 실시하지 않겠다는 의견이 58.3%로 가장 많았으며, 한 번쯤 실시하겠다는 의견이 20.8%, 가끔 실시하겠다는 의견이 12.5%, 자주 실시하겠다는 의견이 8.3%인 것으로 나타났다. 실시하지 않겠다는 의견이 가장 많은 것으로 볼 때 역할극에 대한 교사들의 관심이 매우 부족함을 나타낸다.

그리고 5, 6학년 개정 교과서에 있는 5차시 'Story Time'과 6차시 'Project' 학습을 연계하여 역할극으로 지도하는 방법에 대한 문항에 있어서는 교사들의 56.3%인 27명이 적절한 방법의 하나라고 생각되지만 재구성하고 준비하여 지도

하는 데 어려움이 많아 시도하지 않겠다고 응답하였으며, 20.8%에 해당되는 10명은 적절한 방법으로 생각되지 않아 교과서대로 지도하겠다고 응답하였다. 반면, 22.9%에 해당되는 11명은 역할극의 적절한 대안이 될 수 있을 것 같아 시도해 보겠다고 응답하였다. 절반 이상의 교사가 역할극의 적절한 대안으로 생각되지만 다시 교과서를 재구성하고 준비하여 실제 지도를 하기까지 번거로움과 어려움이 있을 것이라 여겨 시도하지 않겠다고 응답한 것으로 판단된다. 그러나 이로 인해 고학년 대부분의 경우 역할극이라는 학습 방법을 통한 의사소통능력 신장의 기회를 제공받지 못하는 상황에 놓이게 되었다. 물론 고학년으로 갈수록 그 중요성에 비해 학생들이 역할극을 좋아하지 않아 대안으로써 읽기, 쓰기 학습을 강화한 것이 잘못되었다는 것은 아니다. 다만 고학년으로 갈수록 학습량은 늘어나고 학생들의 영어에 대한 정서적 불안감은 더욱 높아질 수 있기에 이러한 불안감을 해소하고 자연스러운 영어가 습득될 수 있는 기회를 제공해줄 수 있는 역할극이 우리의 EFL 환경에서 좋은 학습 방법이 될 수 있기에 고학년 교사들의 경우 수업시 역할극 시연에 대해 제고해 볼 필요가 있는 것이다.

8) 역할극 지도시 가장 어려운 점

<표21> 역할극 지도시 가장 어려운 점

문항	응답						전체
	자료부족	과다한 학급인원수 및 개인차	교수법 및 관련지식 부족	지도시간 부족	영어회화 실력부족	기타	
역할극 지도시 가장 어려운 점	5(4.4)	61(54.0)	27(23.9)	14(12.4)	2(1.8)	4(3.5)	113(100)

역할극을 지도할 때 가장 어려운 점을 알아보는 문항에 대한 교사들의 인식을 분석한 결과 과다한 학급 인원수 및 개인차라는 의견이 전체 교사의 54.0%로 가장 높게 나타났으며, 교수법 및 관련지식이 부족하다는 의견이 23.9%, 지도 시간이 부족하다는 의견이 12.4%, 자료 부족이 4.4%, 영어회화 실력이 부족하다는 의견이 1.8% 순으로 나타났다. 현재 우리의 교실 안을 들여다보면 과다한 학급 인

원수로 인하여 역할극 지도가 제대로 이루어지지 못하는 경우가 허다하다. 당장은 아니더라도 조금씩 학급 인원을 줄여나가는 방안이 필요하며 학생들의 수준과 능력을 고려한 수준별 대본 및 수업방식 등이 제시되어야 한다. 또 역할극에 대한 교수법 및 관련지식의 부족으로 소홀하게 다뤄지지 않도록 체계적인 이론을 정립하고 지도법의 실재를 다양하게 개발해서 현장의 교사가 틈틈이 연수를 받을 기회를 충분히 마련해 주어야 한다. 그밖에 여러 가지 문제들로 지적될 수 있는 부분들에 대한 고려가 이루어질 때 역할극의 질적 향상은 이루어질 수 있을 것이다.

9) 기타 서술형 조사 결과

초등영어 능력 향상에 도움이 되는 교사 나름대로의 역할극 지도방법을 서술형으로 조사한 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 단원별로 제시되어 있는 역할극을 몇 단원씩 묶어서 통합하고 대본을 수정하여 한꺼번에 운영하는데 먼저 수정한 대본 읽기 및 내용 파악하기를 하고 나서 개인 특성에 따른 역할을 나누고 개인별 대사 연습 후 동선 및 동작을 연습한 후 최종 연습 순으로 진행한다. 이 때 교사가 학생들의 연습 장면을 동영상으로 촬영하여 보여주면서 잘되는 점, 미흡한 점 등을 이야기해주면 더욱 효과적이다.

둘째, 교과서 내용보다는 교실에서 일어난 사건을 소재로 이야기를 만들고 모둠별로 재현하는 방법을 활용하는데 사건이 일어난 상황을 보고 재구성하면 좋은 자극이 된다.

셋째, 교과서의 캐릭터가 아닌 학생들이 흥미를 느낄 수 있는 영화 캐릭터, 만화 캐릭터, 연예인 등으로 바꾸면 학생들이 더 즐겁게 참여한다.

넷째, 학생들과 많은 스토리북을 읽으면서 상황에 맞는 대사와 감정이입을 하도록 노력한다.

다섯째, 극의 기본인 발성과 얼굴 표정대기를 4주 정도 연습한 후 역할극을 하면 더욱 좋다.

여섯째, 고학년인 경우 학생들 스스로 준비할 수 있으므로 상황을 제시하고 자

을성을 많이 적용한다.

위와 같은 조사 결과를 통해서 일부 교사들은 교과서 및 지도서에서 제시하는 기본적인 내용 외에 자신들만의 교수·학습방법으로 내용을 재구성하고 적합한 방법을 사용함으로써 역할극이 학생들에게 보다 효과적으로 다가갈 수 있도록 노력하고 있음을 알 수 있다. 실제 역할극 지도에서 드러나는 많은 문제점에도 불구하고 이처럼 역할극에 대한 교사들의 자발적이고 적극적인 사고와 태도는 교수·학습방법에 중요한 역할을 하게 되는 것이다.

10) 초등영어 역할극과 관련한 건의 사항

초등영어 역할극과 관련하여 교사들의 건의사항을 조사한 결과 역할극에 관한 체계적인 지도법의 제시 및 관련 연수 확대, 다양한 자료와 소품 개발 및 배부, 역할극 수업 분량의 확대, 다양하고 실질적인 상황 제시, 수준별 대본 및 수업방식의 제시 등이 있었다. 이를 자세히 기술하면 다음과 같다.

첫째, 실제 교사용 지도서에는 대본과 질의응답만 나와 있어 어려움을 많이 느끼므로 역할극 관련 지도 방법이 구체적으로 체계화되어 제시되었으면 하고, 교사의 선지식과 교수법이 중요하므로 역할극 관련 연수를 확대하여 교사가 틈틈이 연수를 받을 기회를 충분히 마련해주었으면 한다.

둘째, 교과서에 게임 자료의 경우는 부록으로 실려 있지만 역할극의 경우에는 자료가 거의 없다. 역할극 자료 제작으로 교사의 업무가 더욱 가중될 수 있으므로 역할극을 할 때 쓸 수 있는 가면이나 작은 소품 등이 교과서에 부록으로 실리거나 만들어져서 배부되길 원한다. 그리고 자료 개발, 구입 및 배부에 특히 현장 교사의 의견이 잘 수렴되어서 영어 역할극과 관련해 바로 사용할 수 있는 다양한 교구가 준비되어야 한다.

셋째, 1차시 분량으로 역할극을 하고 그 시간에 'Review' 까지 이루어지게 하는 것으로는 주어진 시간이 부족하다. 그리고 단원의 복습용으로만 역할극이 제시되어 있는데 이는 인위적인 상황 속에 대화가 진행되어 효과적이지 못하다. 차라리 역할극을 하는 단원을 따로 구성해서 넉넉히 시간을 투입하고 실질적으로 학생들이 공감할 수 있는 다양하고 흥미롭게 설정된 상황과 내용으로 도입하는

것이 더 바람직하다.

넷째, 역할극이 이전 학습내용과 누적되어 역할극 수준도 높아져야 하는데 실체는 단원 확인용 역할극으로 제시가 되어 있을 뿐이라 수준이 높은 학생들의 경우는 지루해하는 경우가 있다. 그러므로 수준과 능력을 고려한 수준별 대본 및 수업방식이 제시되었으면 한다. 이에 따라 수준이 낮은 학생들이나 하지 않으려는 학생들까지 즐겁게 할 수 있는, 학생 수준차에 맞게 적용되고 재구성된 다양한 역할극 대본이 제시되어 학생이 직접 자신의 수준에 맞게 선택하여 해볼 수 있도록 하는 방법이 마련되어야 한다.

그 외에 과다한 학급 인원수로 인하여 지도 및 관리가 힘들어 제대로 역할극이 이루어지지 못하는 경우가 많으므로 과감하게 학급 인원을 줄여나가는 방안이 필요하다. 그리고 고학년으로 갈수록 역할극에 대한 흥미가 부족하고 참여하려는 의지가 부족하기 때문에 학년별 특색에 따른 방법 제시 등 이와 관련한 대책도 마련되어야 한다.

결론적으로 본 연구 결과에 의하면 교사들은 역할극이라는 교수·학습방법의 효과나 취지에 대해서는 대부분 공감하고 있으나 실태에서 드러나듯 교사의 인식 및 제반 사항의 부족으로 역할극을 통한 효과적인 영어 지도가 제대로 이루어지지 못하고 있다. 그러므로 역할극이 초등영어 교육의 목표에 도움이 될 수 있게 지도되기 위해서는 여러 가지 문제점에 대한 적절한 교육적, 재정적 방안이 마련되어야 하며 교사들의 적극적인 사고와 교수·학습태도 역시 필요한 것으로 보인다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 초등영어 교육현장에서 역할극이 어떻게 활용되고 있는지 실태를 조사하고 이에 대한 교사들의 인식 정도가 어떠한지 조사 분석하여 효과적인 역할극 활용을 위한 교수·학습 방안 설정에 도움이 되고자 하였다. 그 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 역할극의 전반적인 지도 실태를 조사한 결과 많은 수의 교사들이 역할극에 대한 사전지식을 가지고 역할극을 직접 경험해 본 적이 있으나, 실제 지도에 있어서는 이와는 별개로 교사의 인식 및 제반 사항의 부족으로 역할극을 통한 효과적인 영어 지도가 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 이를 구체적으로 살펴보면 절반이 넘는 교사가 교과서 단원에 제시된 역할극을 가끔 생략하거나 거의 실시하지 않는 소홀함을 보였고, 지도 수준 역시 그대로 외워서 또는 단어나 문장을 약간 바꾸어 하는 경우가 85%에 이르러 의사소통능력 향상을 목적으로 하는 역할극의 본래 취지를 제대로 살리지 못하고 있다. 그리고 역할극 상황 제시 역시 대부분의 교사들이 다양한 방법보다는 지도서나 전자교재인 CD-ROM에 의존하는 경우가 높았고, 역할극 후 녹음, 녹화를 통하여 혹은 토의 등을 통한 사후 평가 및 피드백이 제대로 이루어지지 않는 경우가 많은 것으로 나타나고 있다. 또한, 문화 요소 지도 부분도 잘 몰라서 혹은 시간 부족으로 언급하지 않는다는 경우가 많아 소홀히 지도하는 것으로 나타났으며 역할극 관련 환경 조성도 매우 부족한 실정이다.

둘째, 실제 지도상의 여러 어려움과 문제점에도 불구하고 대부분의 교사들은 역할극 지도가 학생들의 전반적인 영어 능력 및 흥미 유발, 자신감 향상에 도움이 된다고 인식하고 있다. 또한, 실제 수업 실시 후 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등 언어의 영역별 향상 정도에서도 긍정적인 영향을 미치고 있어, 역할극의 교육적 유용성을 잘 인식하고 있는 것을 알 수 있다. 그러나 말하기 영역의 경우 교사들과 학생들이 가장 선호하는 활동으로, 의사소통능력 신장을 위해 필요한 활동시

간으로 나타났음에도 불구하고 많은 교사들이 지도에 어려움을 겪고 있다. 쓰기 영역의 경우는 다른 영역에 비해 기피하는 경향이 매우 높았고 실제 운영되지 힘든 활동이라는 인식이 강했다. 실제 역할극에 쓰기 활동을 연결하여 지도하지 않는 경우가 많아 4가지 언어 영역이 조화롭게 이루어지는 진정한 의사소통능력의 향상을 위해서는 쓰기 영역에 대한 교사들의 인식에 변화가 요구된다.

셋째, 교사들의 역할극에 대한 전반적인 인식과 실제 지도에 있어서는 상당한 차이가 있다. 교사들은 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준 및 시간당 학습 분량에 있어 적당하다는 인식을 하고 있었으며 비록 영어 역할극을 지도하는 것이 어렵지만 학생들이 역할극 수업을 좋아하는 편이라 적극 권장되어야 한다는 입장이다. 그러나 이와 같은 인식과는 다르게 실제 역할극 실시에 있어서는 있는 단원마다 꼭 해보는 것 보다는 여건에 따라 할 수도 있고 안 할 수도 있다는 중립적인 태도를 보이고 있다. 실제 올해부터 역할극이 도입되지 않은 5, 6학년 개정 교육과정의 경우 역할극을 실시하겠는지에 대해 교사들의 부정적 의견이 많아 역할극의 유용성과 중요성에 비해 전반적으로 관심이 부족하고 소홀히 다루고 있음을 알 수 있다.

그 외에 교사들은 역할극 지도를 위해 사전에 교재 연구를 하는 편이나 교사용 지도서에 역할극 지도 방법의 안내가 충분치 않아 수업을 위한 더욱 체계적인 지도 요강이 필요하다고 인식하고 있다. 또한, 역할극 지도시 가장 어려운 점은 과다한 학급 인원수 및 개인차에 의한 수준별 학습지도이며, 교수법 및 관련 지식 부족, 지도 시간, 자료 부족의 순으로 나타나 역할극의 효율적 교수·학습을 위해서는 이의 문제들에 대한 교육적, 재정적 방안이 시급히 마련되어야 할 것이다.

본 연구에서 조사한 결과 85.9%의 많은 교사가 영어 역할극 지도에 어려움을 느끼고 있다. 역할극이라는 교수·학습방법의 효과성을 인식하면서도 실제 지도 실태 및 인식에서 드러나듯 여러 문제들로 인한 심리적 부담을 안을 수밖에 없기 때문인 것으로 보인다. 그러므로 역할극이 가지는 제 기능이 발휘되어 초등영어 교육이 목표로 삼고 있는 의사소통능력 향상에 도움이 될 수 있게 지도하기 위한 적절한 방안의 연구가 꾸준히 이루어져 현장에 제시되어야 한다.

2. 제언

본 연구에서 나타나고 있듯이 교사들이 역할극에 상당한 심리적 부담을 느끼고 있고 실제 관심과 지도 역시 소홀한 것으로 나타나고 있다. 이러한 결과를 토대로 초등영어 역할극의 효율적인 활용을 위해 제언할 점은 다음과 같다.

첫째, 역할극에 대한 체계적인 이론 정립 및 지도법의 실체를 다양하게 개발해서 학교 현장의 교사가 틈틈이 연수를 받을 기회를 충분히 마련해 주어야 할 것이다. 제대로 된 교사 교육 없이는 역할극이 목적에 맞지 않게 소홀히 다루어지기 쉽다. 연수가 체계적으로 이루어질 때 역할극에 대한 중요성을 인식하는 교사의 관심과 수준도 높아질 수 있고 역할극의 질적 향상을 꾀할 수 있을 것이다.

둘째, 현재 역할극의 경우 대부분 말하기 중심으로 이루어지고 있는데 영어교육의 목표인 진정한 의사소통능력 배양을 위해 듣기, 읽기, 쓰기까지 고루 향상시킬 수 있는 역할극으로서의 방향 전환 및 관련 활동에 대한 후속적 연구가 요구된다. 언어 학습이 효용성을 갖추려면 음성언어와 문자언어 모두를 향상시킬 수 있도록 총체적인 학습이 이루어지는 것이 바람직하다.

셋째, 전반적으로 역할극 실태에서 나타나는 여러 가지 문제점에 대한 고려가 더해져야 할 것이다. 현재 우리의 교실 안을 들여다보면 과다한 학급 인원수로 인하여 역할극 지도가 제대로 이루어지지 못하는 경우가 많다. 당장은 아니더라도 조금씩 학급 인원을 줄여나가는 방안이 필요하며, 역할극 자료 제작 및 활동에 교사의 업무가 부담이 되므로 현장 교사들의 의견이 잘 수렴되어 실질적으로 사용할 수 있는 자료 개발 및 배부가 이루어져야 할 것이다. 그리고 5, 6학년인 경우 역할극이 교과서에 도입되진 않았지만 학습량이 대폭 늘어나고 영어에 대한 정서적 불안감이 높은 고학년 학생들에게 역할극은 자연스러운 상황에서 영어를 습득할 수 있는 기회를 제공해줄 수 있으므로 이에 대한 교사들의 자발적이고 적극적인 교수·학습 기법 마련을 위한 노력이 필요하다.

결론적으로 종합하면, 교사들은 역할극의 효과나 취지에 대해서는 대부분 공감하고 있으나 역할극의 적용 및 지도에 있어 부담감을 느껴 자신감을 잃거나 수업 중 생겨나는 여러 문제들로 인해 질 높은 역할극 수업을 제대로 운영하지 못하고 있다. 그러나 외국어로서 영어를 가르치는 교육현실을 고려해 볼 때, 학생

들이 교실에서 영어로 의사소통에 참여할 수 있고 실생활과 연관이 되어 있는
유의미한 활동인 역할극이 영어 습득에 도움이 된다는 사실을 교사는 기억할 필
요가 있다. 다시 말해 역할극 활용이 제대로 이루어져 진정한 의사소통능력을 발
전시키기 위한 교사의 확고하고 적극적인 자세가 필요하다. 앞서 제시된 여러 가
지 문제들도 교사의 교수·학습에 대한 역량과 노력으로 개선될 수 있다는 점을
생각해보면 무엇보다도 교사 자신이 소명감을 갖고 추진해 나갈 수 있는 적극적
인 사고와 교수·학습 태도가 절실히 요구된다.

참고문헌

- 강진숙. (2005). 「역할극을 통한 초등영어 말하기 듣기 지도방안」. 한남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 교육부. (2009). 『외국어과 교육과정(Ⅰ)』. 교육과학기술부 고시 제 2008-160호.
- 김주식. (2003). 「창의적 역할놀이 활동이 초등학생의 영어 말하기 능력에 미치는 효과 연구」. 춘천교대 교육대학원 석사학위논문.
- 김창기. (1998). 「초등학교 영어교육에 관한 연구: 교사양성과 교육매체를 중심으로」. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 노희순. (1998). 「영어 교육을 위한 역할극 활용 연구」. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박남순. (2005). 「역할극 활동이 말하기와 흥미도에 미치는 효과 연구: 초등학교 4학년 중심으로」. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박은정. (2008). 「드라마 기법의 역할극이 초등영어 학습 능력과 태도에 미치는 효과」. 광주교대 교육대학원 석사학위논문.
- 배두본. (2002). 『영어교육학 총론』. 서울: 한국문화사.
- 신경희. (2000). 「초등학교 5학년 영어교육의 실태 및 개선 방안」. 청주교대 교육대학원 석사학위논문.
- 유지혜. (2006). 「드라마기법을 활용한 초등학교 영어 수업 지도 방안」. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이보향. (2003). 「초등영어 역할놀이의 활용 실태 연구」. 대구교대 교육대학원 석사학위논문.
- 이연숙. (2002). 「역할극 학습을 통한 초등영어 의사소통능력 신장 연구」. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이영채. (2003). 「역할극 활동수업이 초등학생의 말하기 듣기 능력과 정의적 측면에 미치는 영향」. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이완기. (1996). 『초등영어교육론』. 서울: 문진미디어.
- 이재분. (2000). 「초등영어 교육에의 역할극 적용 연구」. 한남대학교 교육대학원

- 석사학위논문.
- 조영미. (2010). 「초등 고학년 영어 역할놀이 활동 개발 및 활용에 대한 실험연구」. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 진유진. (2008). 「상황 중심 역할극 적용을 통한 초등 영어 학습자의 말하기, 쓰기 능력 신장」. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최영식. (2002). 「역할놀이 활동을 통한 학습이 초등영어 듣기·말하기 능력 향상에 미치는 효과」. 부산교대 교육대학원 석사학위논문.
- Bank, A. Henerson, M.E., & EU, L. (1981). *A practical guide to program planning: A teaching models approach*. New York & London: Columbia University Teachers College P.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* 2nd ed. New York: Addison Wesley Longman.
- Day, R. (1990). Teacher observation in second language teacher education. In *Second language teacher education*. Eds. J. C. Richards & D. Nunan. Cambridge: Cambridge UP.
- Holden, S. (1981). *Drama in language teaching*. Singapore: Long House.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon P.
- Ladousse, G. P. (1992). *Role play: Resource books for teachers*. Oxford: Oxford UP.
- Littlewood, W. (1981). *Communicative Language Teaching*. New York: Cambridge UP.
- Pennington, M. C. (1990). A professional developments focus for the language teaching practicum. In *Second language teacher education*. Eds. J. C. Richards & D. Nunan. Cambridge: Cambridge UP.
- Rhodes, N. (1992). *Improving elementary school language teacher education, 1989-1992 final report*. (ERIC Document Reproduction Service No. 352 835)
- Wessels, C. (1987). *Drama*. London: Oxford UP.

<Abstract>

**A Study of Teachers' Perception about the Utilization of Role Play
in Elementary School English Education**

Hyun, Yumi

English Education Major
Graduate School of Education, Jeju National University
Jeju, Korea.

Supervised by Professor Song, Ilsang

The purpose of this study is to investigate how role play is put into practice in elementary English classes, and to analyze the teacher's perception of role play in order to provide suggestions for effective learning. The studies findings are as follows:

First, when teachers were surveyed, they believed they had the necessary knowledge to teach role play. However, teaching English through role play was not practiced effectively because teachers' perception of role play is deficient. More than half of the teachers either omitted some of the role plays or refrained from using them at all and teach the role play by having students memorize the script as presented in the text or by slightly changing words or sentences. Therefore the goal of role play to improve communicative skills is not effective. Role play is presented using the teacher's guide or CD-ROM title exclusively. There is rarely any effective evaluation or feedback. Often, no explanation of the culture during the role play is made, and no attempt to gain interest using props or related materials are made.

Secondly, despite the problems of teaching role play, most teachers are aware

※ A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2011.

that doing role play helps students improve their English ability, interest and competence. After teaching the role play the teachers believed that it has a positive effect on the improvement of the four core skills of listening, speaking, reading and writing. Writing, however, was more likely to be avoided as it is hard to teach and not a necessary part of the role play activity. Therefore teachers should be aware of ways to introduce writing within the role play setting to improve the students' ability.

Thirdly, there is a large disparity between the teachers understanding of the value of role play and their presentation of the activity. Teachers answered teaching role play is difficult, but should be encouraged as the students enjoy it. However, despite this recognition, teachers claim, they had a neutral opinion towards role play and would probably not do it every lesson. Teachers were asked if they would want to teach role play to 5th and 6th grade students – though it is not part of the curriculum as of this year – and the teachers answered that they would not teach role play despite its acknowledged benefits.

The teachers said they had preparation time for the role play lesson but feel they need more systematic teaching guidelines in the textbook to help them as currently, there is very little. The large number of students and their individual language abilities in the classroom is a large portion of the reason that made teaching role play difficult. The lack of defined teaching method, role play related knowledge, time and teaching materials are other important factors. Considering these problems and difficulties, teachers need educational and economical support to effectively teach role play.

Based on the results, the following should be considered:

First, teachers need opportunities to attend teacher training related to the systematic theory and various practical teaching methods related to role play.

Secondly, role play primarily focuses on speaking in elementary school. However, to improve students core abilities, role play should be adapted to work on all four of the core skills.

Thirdly, attention should be paid to the problems teachers raised. Especially for 5th and 6th grade students, who have a lower self esteem and do not feel confident in their English ability. Role play gives opportunities to learn English in a natural and practical way, thus and so teachers need to give more effort to make suitable alternatives.

<부록>

교사용 설문지

선생님, 안녕하세요?

이 설문지는 대학원 논문 작성을 위해 초등교육현장의 영어 역할극 활용 실태와 선생님들의 의견을 조사하기 위한 것입니다. 본 목적 외에는 사용하지 않을 것을 약속드리며, 올바른 연구가 될 수 있도록 진솔하게 답해 주시면 감사하겠습니다.

제주대학교 교육대학원 영어교육과 현 유 미 올림

▶ 성별 남() 여()

▶ 교직경력

① 5년 이하 ② 6-12년 ③ 13-19년 ④ 20-26년 ⑤ 27년 이상

▶ 현재 지도학년 ()학년

▶ 영어 교과를 가르친 경력은 대략 어느 정도입니까? ()년

▶ 영어 연수는 얼마나 받으셨습니까?

① 60시간 ② 120시간 ③ 240시간 ④ 360시간 이상 ⑤ 받지 않았음

▶ 해외연수 경험이 있으십니까?

① 있다. ② 없다.

1. 영어 교과서의 역할극을 지도해 본 적이 있으십니까?

① 있다. ② 없다.

2. 역할극 수업 이전에 역할극에 대한 사전 지식을 가지고 있었습니까?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

3. 역할극 수업 이전에 역할극을 직접 경험해본 적이 있었습니까?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

4. 교과서의 단원에 제시된 역할극을 학생들에게 어떻게 실시하십니까?

① 있는 단원마다 꼭 실시한다. ② 실시는 하나 반드시 정해진 차시에만 하는 것은 아니다.
③ 가끔 생략할 때도 있다. ④ 거의 실시하지 않는다.

12. 역할극 모둠 편성은 주로 어떻게 조직합니까?

- ① 가까운 자리의 학생끼리 모둠 편성
- ② 마음이 맞는 친한 친구끼리 모둠 편성
- ③ 잘하는 아이와 못하는 아이가 고루 속하게 모둠 편성
- ④ 학생이 원하는 배역을 중심으로 모둠 편성

13. 역할극 배역의 결정은 어떻게 하십니까?

- ① 교사의 일방적 지명
- ② 학생들 스스로 결정
- ③ 학생의 희망을 받아 교사가 지명

14. 역할극 후 녹음이나 녹화를 하여 보여준 적이 있습니까?

- ① 한 번
- ② 두 번 이상
- ③ 한 번도 없다.

15. 역할극 평가는 주로 어떤 방법을 많이 쓰십니까? (한 가지 이상 선택 가능함)

- ① 관찰평가
- ② 학생 자기평가
- ③ 학생 상호평가
- ④ 지필평가
- ⑤ 면담

16. 역할극 후 학생과 함께 역할극에 대해 토의하는 단계를 거치십니까?

- ① 항상 그렇다.
- ② 대체로 그렇다.
- ③ 그렇지 않은 편이다.
- ④ 전혀 그렇지 않다.

17. 역할극 지도시 다른 나라와 한국의 문화적 차이가 있을 때마다 언급하고 설명하십니까?

- ① 반드시 그렇다.
- ② 대체로 그렇다.
- ③ 잘 몰라서 언급을 하지 않는다.
- ④ 시간 부족으로 언급하지 않는다.

18. 교실이나 복도에 학생들이 관심을 가질 수 있을만한 역할극 관련 환경 조성은 어떠합니까?

- ① 매우 충분하다.
- ② 대체로 충분하다.
- ③ 대체로 부족하다.
- ④ 매우 부족하다.

19. 선생님께서 영어 수업 시간에 충분히 확보하고 있는 활동 시간은 무엇인지 그 순서대로 번호를 매겨 주세요.

듣기() 말하기() 읽기() 쓰기()

20. 선생님께서 영어 수업 시간에 가장 기피하고 있는 활동 시간은 무엇인지 그 순서대로 번호를 매겨 주세요.

듣기() 말하기() 읽기() 쓰기()

21. 영어 수업 시간에 학생들이 가장 흥미를 보이는 활동 시간은 무엇인지 그 순서대로 번호를 매겨 주세요.

듣기() 말하기() 읽기() 쓰기()

22. 초등학교 영어 교육의 목표인 의사소통능력 신장을 달성하기 위해서 가장 필요한 시간은 무엇인지 그 순서대로 번호를 매겨 주세요.

듣기() 말하기() 읽기() 쓰기()

23. 우리의 영어 수업 현실로 보아 가장 운영되기 힘든 시간은 무엇인지 그 순서대로 번호를 매겨 주세요.

듣기() 말하기() 읽기() 쓰기()

24. 영어 수업에서 역할극을 하는 것이 전반적인 학생의 영어 능력 향상에 어느 정도 도움이 된다고 생각하십니까?

- ① 매우 도움이 된다.
- ② 다소 도움이 된다.
- ③ 별로 도움이 안 된다.
- ④ 전혀 도움이 안 된다.

25. 영어 역할극 수업을 하는 것이 전반적으로 학생들의 흥미 유발 및 자신감 향상에 어느 정도 도움이 된다고 생각하십니까?

- ① 매우 도움이 된다.
- ② 다소 도움이 된다.
- ③ 별로 도움이 안 된다.
- ④ 전혀 도움이 안 된다.

26. 역할극 수업 후에 학생들의 변화된 모습을 구체적으로 알아보고자 합니다. 영역별 영어 능력 및 흥미와 자신감 향상 정도를 해당란에 표시해 주십시오.

영역	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
듣기	역할극 수업 후 학생들의 듣기 능력이 향상되었다.					
	역할극 수업 후 학생들의 듣기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.					
말하기	역할극 수업 후 학생들의 말하기 능력이 향상되었다.					
	역할극 수업 후 학생들의 말하기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.					
읽기	역할극 수업 후 학생들의 읽기 능력이 향상되었다.					
	역할극 수업 후 학생들의 읽기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.					
쓰기	역할극 수업 후 학생들의 쓰기 능력이 향상되었다.					
	역할극 수업 후 학생들의 쓰기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.					
<p>만약 전혀 그렇지 않다, 그렇지 않다라고 대답하신 문항의 경우 그 이유는 무엇인지 해당 영역별로 적어 주십시오.</p> <p>(듣기 :)</p> <p>(말하기 :)</p> <p>(읽기 :)</p> <p>(쓰기 :)</p>						

27. 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준은 학년성에 비추어 어떠하다고 생각하십니까?

- ① 매우 쉽다. ② 다소 쉽다. ③ 적당하다. ④ 다소 어렵다. ⑤ 매우 어렵다.

28. 교과서에 제시된 역할극의 시간당 학습 분량은 어떠하다고 생각하십니까?

- ① 매우 많다. ② 다소 많다. ③ 적당하다. ④ 다소 적다. ⑤ 매우 적다.

29. 영어 수업에서 역할극의 실시는 어느 정도가 좋다고 생각하십니까?

- ① 역할극이 있는 단원마다 꼭 한 번씩 해보는 것이 좋다.
 ② 여건에 따라 할 수도 있고 안 할 수도 있다.
 ③ 안 하는 것이 오히려 수업 운영에 더 좋다.

문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
30. 나는 영어 역할극 지도를 위해 사전에 교재 연구를 많이 하는 편이다.					
31. 교사용 지도서에는 영어 역할극을 지도하는 것에 대한 자세한 지도법이 제시되어 있다.					
32. 역할극 수업을 위해 더욱 체계적인 지도 요강이 마련되어 교사들에게 제시되어야 한다.					
33. 나는 영어 역할극을 지도하는 것이 어렵다.					
34. 학생들은 영어 역할극 수업을 좋아하는 편이다.					
35. 영어 역할극 수업은 적극 권장되어야 한다.					

36. (현재 5, 6학년 지도 선생님들만 답해 주세요) 올해 5, 6학년의 경우 개정 교육과정 이 적용되면서 쓰기 지도 위주로 강화되는 대신 역할극이 교과서에 도입되지 않았습니다.

만약 여건이 된다면 학습내용을 재구성하여 역할극을 실시할 계획을 가지고 계십니까?

- ① 자주 실시할 것이다. ② 가끔씩 실시할 것이다.
 ③ 한번쯤 실시할 것이다. ④ 전혀 실시하지 않을 것이다.

37. (현재 5, 6학년 지도 선생님들만 답해 주세요) 역할극 대신 5, 6학년 교과서에는 5차시에 'Story time'이라는 부분이 신설되어 4개의 단원마다 하나의 이야기가 이어지게 구성되어 있고, 6차시에 'Project' 학습이 생겨나 아동들이 직접 해보는 활동이 제시되어 있습니다. 'Story time'에 제시된 이야기들을 극화하고 'Project' 학습과 연계하여 역할극으로 지도하는 방안에 대하여 어떻게 생각하십니까?

- ① 역할극의 적절한 대안이 될 수 있을 것 같아 시도해 볼 것이다.
- ② 적절한 방법이라 생각되지만 재구성하고 준비하여 지도하는 데 어려움이 많아 시도하지 않을 것이다.
- ③ 적절한 방법으로 생각되지 않아 개정 교과서에 제시된 대로 지도할 것이다.

38. 역할극을 지도할 때 가장 어려운 점은 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 자료 부족
- ② 과다한 학급 인원수 및 개인차
- ③ 교수법 및 관련지식 부족
- ④ 지도 시간 부족
- ⑤ 영어회화 실력 부족
- ⑥ 기타 ()

39. 초등영어 능력 향상에 조금이나마 도움이 되는 나름대로의 역할극 지도방법이 있으면 적어주세요.

40. 초등영어 역할극과 관련하여 건의 사항이 있다면 적어주세요.

많은 내용 답해주시느라 정말 수고하셨습니다. 감사합니다.