



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](#)



제3·4학년의  
교과서의  
개인화  
활용  
연구

임향미

2011년

석사학위논문

초등학교 3, 4학년 영어 교과서의  
개인화 활용 연구

Personalization in  
Korean 3rd and 4th Grade English Textbooks

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

임향미

2011년 8월

석사학위논문

초등학교 3, 4학년 영어 교과서의  
개인화 활용 연구

Personalization in  
Korean 3rd and 4th Grade English Textbooks

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

임향미

2011년 8월

초등학교 3, 4학년 영어 교과서의  
개인화 활용 연구

Personalization in  
Korean 3rd and 4th Grade English Textbooks

지도교수 고 경 희

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

임 향 미

2011년 5월

JEJU NATIONAL UNIVERSITY 1952  
제주대학교

임 향 미의  
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 홍 경 선 인

심사위원 김 익 상 인

심사위원 고 경 희 인

제주대학교 교육대학원

2011년 6월

## 목 차

국문 초록 .....	iv
<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 .....	1
2. 연구 문제 .....	2
3. 연구의 범위 .....	2
4. 용어의 정의 .....	3
<b>II. 이론적 배경</b> .....	4
1. 개인화의 필요성 .....	4
2. 활동에 따른 개인화 적용 방법 .....	10
3. 개인화 적용에 적합한 소재 .....	12
<b>III. 연구 방법</b> .....	14
1. 연구 대상 .....	14
2. 교과서 구성 체제 분석 .....	15
3. 연구 문제 분석 방법 .....	19

IV. 연구 결과 및 논의	20
1. 단위별 개인화 반영도	21
2. 활동별 개인화 적용 실태	23
3. 소재와 개인화의 연관성	60
V. 결론 및 제언	63
1. 결론	63
2. 제언	64
참고 문헌	65
ABSTRACT	68



## 표 목 차

<표 III-1> 분석 교과서 .....	14
<표 III-2> A 교과서의 구성 체제 .....	15
<표 III-3> B 교과서의 구성 체제 .....	16
<표 III-4> C 교과서의 구성 체제 .....	17
<표 IV-1> 차시별 개인화 활동 수 .....	20
<표 IV-2> 챗트에 제시된 개인화 반영 활동 수 .....	25
<표 IV-3> 챗트의 개인화 반영 여부 .....	26
<표 IV-4> 게임에 제시된 개인화 반영 활동 수 .....	33
<표 IV-5> A-3 교과서 게임의 개인화 반영 여부 .....	34
<표 IV-6> A-4 교과서 게임의 개인화 반영 여부 .....	35
<표 IV-7> B-3 교과서 게임의 개인화 반영 여부 .....	37
<표 IV-8> B-4 교과서 게임의 개인화 반영 여부 .....	40
<표 IV-9> C-3 교과서 게임의 개인화 반영 여부 .....	42
<표 IV-10> C-4 교과서 게임의 개인화 반영 여부 .....	44
<표 IV-11> 만들기 활동에 제시된 개인화 반영 활동 수 .....	46
<표 IV-12> 만들기 활동의 개인화 반영 여부 .....	46
<표 IV-13> 문화 관련 활동에 제시된 개인화 반영 활동 수 .....	51
<표 IV-14> 문화 관련 활동의 개인화 반영 여부 .....	52
<표 IV-15> ‘Hello, School!’의 개인화 반영 여부 .....	56
<표 IV-16> 3학년 교과서 소재별 각 단원의 개인화 반영 활동 수 ...	60
<표 IV-17> 4학년 교과서 소재별 각 단원의 개인화 반영 활동 수 ...	61

## 국 문 초 록

# 초등학교 3·4학년 영어 교과서의 개인화 활용 양상 연구

임 향 미

제주대학교 교육대학원 초등영어교육전공  
지도교수 고 경 희

본 연구에서는 2011년부터 사용하고 있는 3·4학년용 검정 교과서 중 제주 시내 초등학교에서 채택도가 높은 3종의 교과서를 대상으로 개인화를 단원의 핵심요소로 설정하고 있는지, 개인화는 단원의 어떤 활동에서 어떻게 나타나고 있는지, 단원의 소재와 개인화 활동이 나타나는 경향에 연관성이 있는지를 조사하고 교과서 개발에 주는 시사점을 살펴보았다.

교사용 지도서에 제시되어 있는 활동의 방법을 바탕으로 3·4학년 검정 영어 교과서 3종에 반영된 개인화 활동을 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 개인화가 단원의 핵심요소로 설정되어 있는지 알아보기 위해 차시별로 개인화 활동이 제공되고 있는지 살펴보았을 때 연구 대상 3종의 3·4학년 교과서 중에는 각 단원 각 차시마다 하나의 개인화 활동을 제공하는 경우는 없었으며, 단원 전체를 통틀어 개인화 활동이 전혀 없는 경우도 25%~75%였다. 개인화 활동이 나타나더라도 대부분이 전체 4차시 혹은 5차시 중 1개의 차시 혹은 2개의 차시에 나타나 개인화 활동이 단원 구성에 있어 미미하게 다루어지고 있었다. 또한 출판사별로 개인화 활동 제공 정도에 차이가 있어 A 출판사의 3·4학년 교과서의 경우 전체 단원의 67%, 75%에서, B 출판사의 3·4학년 교과서의 경우 전체 단원의 40%, 53%에서, C 출판사의 경우 전체 단원의 42%, 25%에서 개인화 활동

이 나타나고 있었다. 이러한 양상에 비추어 보아 개인화를 좀 더 핵심적인 단원의 구성요소로 활용하려는 교과서 제작진의 관심이 요구된다.

둘째, 개인화가 단원의 어떤 활동에서 나타나고 있는지 살펴보았을 때 대화·노래·역할놀이·문자관련 활동에는 개인화가 반영되지 않았으며, 게임·만들기·문화 관련 활동·정리활동 및 복습활동에 나타난 개인화의 양상은 출판사별로 차이가 있었다. 그러나 대화·노래·역할놀이·문자관련 활동에도 개인화 활동을 적용할 수 있다. 또한 게임의 방법도 조사하기·소개하기·묻고 답하기 등에 국한시키지 말고 여러 가지 방법으로 활동을 구성할 수 있으므로 좀 더 다양한 방법의 개인화 활동을 통해 학습자들이 자기 자신과 자신의 주변 인물 및 사물에 대해서 말과 글로 표현하는 기회를 줄 수 있도록 관심을 가질 필요가 있다.

셋째, 단원의 소재와 개인화 활동의 연관성을 살펴보았을 때 인사 및 자기소개·좋아하고 싫어하는 것·과거와 관련된 단원에서는 세 교과서 모두 개인화가 적용되었고, 지시 및 경고·날씨·진행형·위치와 관련된 단원에서는 세 교과서 모두 개인화가 적용되지 않았으며, 그 외 대부분의 소재 및 단원에서는 개인화 활동이 반영되기도 하고 반영되지 않기도 하였다. 그러나 초등 영어 교육과정의 모든 소재는 개인화 적용이 가능하므로 좀 더 다양한 소재와 개인화 활동을 연결시키려는 시도를 해 볼 수 있을 것이다.

연구 결과를 바탕으로 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 앞에서 살펴본 바와 같이 개인화는 초등 영어 교육 목표 실현의 중요한 요소이므로 교과서 개발에 있어서 단원 구성의 핵심 요소로 선정하려는 교과서 집필진의 관심이 필요하다.

둘째, 개인화 활동을 대화·챗트 및 노래·역할놀이·문자관련 활동 등의 좀 더 다양한 활동 분야에 적용하고, 개인화 활동에 조사하기·소개하기·묻고 답하기 등의 방법뿐만 아니라 원판놀이·카드게임·정보 공백 활동 등의 여러 가지 활동을 적용하는데 관심을 가질 필요가 있다.

셋째, 인사 및 자기소개·좋아하고 싫어하는 것·과거 등의 일부 소재만이 아니라 다양한 소재에 개인화를 적용하려는 관심을 가질 필요가 있다.

주요어 : 개인화, 영어 교과서 분석, 초등영어교육

## I. 서 론

### 1. 연구의 필요성

현재 시행되고 있는 2008 개정 교육과정의 근간이 되는 제 7차 개정 교육과정에 따르면 초등학교 영어는 “영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 것”을 목표로 삼고 있다. 여러 학자들(노경희, 2002; 이완기, 2002, 배두분, 2002)은 이러한 목표를 달성하기 위해서 기계적 암기 연습이 아닌 자신의 생각을 표현해보는 실제 의사소통행위에 근접한 활동을 많이 시켜야한다고 지적하였다. 그러나 제7차 교육과정하의 국정 교과서는 언어 숙달을 위한 기계적인 연습 위주의 활동이 많아 학습자들에게 자신이 말하고자 하는 바를 표현할 수 있는 기회를 많이 제공하지 못했다는 지적을 받아왔다(민유진, 2003; 백홍실, 2003).

이에 고경희(2006)는 학습자들에게 기계적인 연습이 아닌 실질적인 의사소통의 기회를 제공하는 방안으로 개인화의 적용을 제안하였다. 이 연구는 Richardson(2001)과 Tomlinson(2003) 등의 예를 들며 학습자들 자신과 자신의 주변 인물이나 사물에 관한 얘기를 하도록 하는 개인화가 최근 교재개발이나 교재내용의 재구성에 있어 외국어 교육이 지향해야 할 중요한 교육방침의 하나로 제시되고 있음을 지적한다. 더 나아가 고경희(2006)는 학습자 중심 교육, 언어 사용의 실제성, 학습 효율 증진 및 학습 자료의 관점에서 개인화의 중요성을 논하고 현 교육과정의 학년/단계별 성취 기준을 도달하기 위해서도 개인화는 초등 영어 교육의 목표 실현에 반드시 필요한 것임을 역설하였다.

이러한 관점에 입각하여 김지영(2005)과 허선희(2010)는 각각 초등학교 5학년과 3학년 학생들을 대상으로 개인화를 적용한 연구를 실시하여 개인화 과업 수행 활동이 의사소통 능력과 정의적 태도에 긍정적인 영향을 미친다는 결론을 제시하였다.

이러한 개인화의 필요성 및 긍정적인 영향에도 불구하고 초등 영어 교육에서는

개인화의 활용에 대한 관심과 이해가 미비한 것으로 보인다. Ko(2005)는 초등 영어 교육에 있어 개인화의 활용에 대해 교사들의 인식이 부족하고 교과서의 단원 구성에서 개인화 활동이 주요 요소로 설정되어 있지 않음을 지적하며 개인화 활동을 단원의 핵심요소로 선정할 필요성을 주장하였다.

본 연구에서는 2011년부터 사용하고 있는 3·4학년용 검정 교과서 중 채택도가 높은 3종의 교과서를 대상으로 개인화가 나타나는 양태를 조사하려 한다. 좀 더 구체적으로 개인화를 단원의 핵심요소로 설정하고 있는지, 개인화는 단원의 어떤 활동에서 어떻게 나타나고 있는지, 단원의 소재와 개인화 활동이 나타나는 경향에 어떠한 연관성이 있는지를 조사하고 교과서 개발에 주는 시사점을 살펴보고자 한다.

## 2. 연구문제

본 연구에서는 2011년부터 사용하고 있는 3·4학년용 검정 교과서 중 제주 시내 초등학교에서 채택을 많이 한 3종의 교과서를 대상으로 개인화가 나타나는 양태를 알아보기 위해 아래의 사항들을 조사한다.

- 첫째, 위의 교과서들에는 개인화가 단원의 핵심요소로 설정되어 있는가?
- 둘째, 위의 교과서들에 개인화는 단원의 어떤 활동에서 나타나고 있는가?
- 셋째, 위의 교과서들에서 단원의 소재와 개인화 활동이 나타나는 경향에 연관성이 있는가?

## 3. 연구의 범위

본 연구는 2008년 개정 7차 교육과정 하에 개발된 검정 14종의 3·4학년 영어 교과서 중 제주 시내 초등학교에서 많이 채택한 순서대로 3종을 선정하여 개인화가 나타나는 양태를 연구한 조사로 3·4학년용 교과서 전체에 대한 일반화를 내리려는 연구는 아니다.

#### 4. 용어의 정의

Ko(2005)는 언어교수·학습에 있어 개인화의 정의가 아직 명확하게 내려져 있지 않음을 지적하며 Griffiths and Keohane(2000)의 개인화에 대한 설명을 제시하였다.

Personal involvement is one very effective way of enhancing motivation. By this, we mean making language learning content personally meaningful. If learners feel that what they are asked to do is relevant to their own lives, and that their feelings, thoughts, opinions and knowledge are valued, and crucial to the success of the activities, they will be fully engaged in the tasks and more likely to be motivated to learn the target language.(p.1)

이를 기초로 하여 고경희(2006)는 개인화의 정의를 잠정적으로 아래와 같이 내리고 있다.

개인화는 학습자 자신이나 주변의 사람·사물과 관련된 경험, 생각, 느낌, 기호 등을 학습 내용·방법의 계획 및 학습활동에 반영하여, 학습자 자신에게는 유의미한 언어 학습·사용의 기회를 제공하고 학습자 상호 간에는 실질적인 의사소통의 기회를 제공하려는 교수·학습 방안으로 정의해보고자 한다.

본 연구에서는 개인화를 고경희(2006)의 정의를 빌려 사용하되, 이미 만들어진 교과서를 분석하는 것이므로 ‘학습 내용·방법의 계획’에 반영하는 부분을 제외하여 아래와 같이 정의한다.

개인화는 학습자 자신이나 주변의 사람·사물과 관련된 경험, 생각, 느낌, 기호 등을 학습활동에 반영하여, 학습자 자신에게는 유의미한 언어 학습·사용의 기회를 제공하고 학습자 상호 간에는 실질적인 의사소통의 기회를 제공하려는 교수·학습 방안이다.

개인화는 학습자 자신, 가족·친구 등의 주변 인물이나 사물에 대한 내용 등 학습자의 삶의 내용이 언어를 학습하고 사용하는데 활용되는 것을 의미한다. 이는 교과서 주인공에 대한 이야기나 학습자와 관계없는 교과서에 제시된 내용, 혹은 학습자의 자의적 표현이라 하더라도 그 내용이 학습자나 가족·친구 등의 주변 인물이나 사물에 관한 것이 아닌 경우와 대조된다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 개인화의 필요성

개인화의 필요성에 대해 학습동기 유발, 학습 효과, 언어 사용의 실제성, 초등 영어 교육의 목표 실현의 측면에서 살펴보면 다음과 같다.

#### 가. 학습동기 유발

학습동기는 학습을 촉진시키고 지속시키는 원동력이 되는 중요한 요소이다. 배두본(2002)은 영어 습득에 영향을 주는 가장 큰 요인을 동기라고 밝히고 있으며, 이를 목표에 도달하기 위해 행동을 조장하는 내적 충동으로 정의하고 있다. 노경희(2002)는 학습자가 성공적으로 영어를 배울 수 있느냐 없느냐의 문제는 학습자의 동기에 달려있다고 해도 과언이 아닐 정도로 동기가 학습에 미치는 영향은 매우 크다고 말하면서 학습동기의 중요성을 강조하고 있다. 동기에는 외적 동기와 내적 동기가 있으며 여러 학자들(Crookes와 Schmidt, 1991; Dornyei, 1998)은 성공적으로 영어를 배우는데 있어서 내적 동기가 훨씬 중요하며 내적 동기를 자극해야 학습이 장기적으로 지속되고 진정한 학습이 이루어진다고 하였다.

Dornyei(2001)는 학습자들과 관련이 없는 주제를 교육내용으로 선정하는 것이 학습동기를 저하시키는 요인이 된다고 하면서, 학습자들이 배우고 싶은 내용을 가르쳐야함을 강조하고 있다. 이는 수업에서 학습자 자신과 관련이 없는 주제에 대해 기계적이고 반복적인 활동을 하는 것은 학습자들의 흥미를 떨어지게 할 수 있음을 의미한다.

Griffiths and Keohane(2000)은 “Personal involvement is one very effective way of enhancing motivation.”(p. 1)이라고 하며 개인화를 동기 유발에 효과적인 방법이라고 하였으며 학습자의 삶, 감정, 생각, 의견, 지식 등과 관련된 개인화 활동을 통해 목표 언어를 배우려는 동기가 높아진다고 하였다. 이러한 관점에서 개인화 활동은 통해 학습자들이 흥미를 가지고 즐겁게 수업에 참여하게 하고 이를 통해 영어를 배우고 싶다는 내적 동기를 높일 수 있다.

개인화가 학습자들의 동기를 유발한다는 내용은 초등학교 학생들에게 직접 개인화 활동을 적용한 연구에서도 찾아볼 수 있다. 김지영(2005)과 허선희(2010)는 각각 5학년과 3학년에 개인화 활동을 적용한 연구를 실시하여 개인화 활동으로 수업을 진행할 경우 학습자들의 학습동기를 유발하여 영어에 대한 자신감과 흥미를 높일 수 있음을 밝히고 있다.

#### 나. 학습 효과

고경희(2006)는 여러 학자들을 인용하며 자신과 관련된 얘기를 할 때 학습자들은 더 큰 동기 유발이 되고(Moskowitz, 1978), 개인화 활동에 흥미를 느껴 적극적으로 참여하는 동안 학습에 집중을 하게 되어(Islam, 2003; Moskowitz, 1978), 학습 성취도의 향상에도 긍정적 요소로 작용한다(Scovel, 2001)고 밝히고 있다.

또한 고경희(2006)는 Bloor(1991)와 Mares(2003)를 들어 외국어 학습에서도 모국어 습득에서와 같이 목표어를 사용하여 다른 사람과 적극적인 의사소통을 하는 것이 중요하며, 개인화는 진정한 의미의 상호작용을 가능하게 함으로써 언어학습의 효율을 증진시킬 수 있다고 하였다.

#### 다. 언어 사용의 실제성

노경희(2002)는 실제로 영어를 교실에서 사용하는 활동을 통해 학생들은 영어 수업의 목표가 의사소통하는 것임을 알게 되고, 학습의 동기가 높아지며, 배운 내용을 자기 것으로 만들 수 있다고 하면서 영어 실제 사용 경험의 중요성을 말하고 있다. 그러나 제 7차 교육과정에 따른 국정 초등 영어 교과서에 대한 연구들(김지현, 2002; 민유진, 2003; 백홍실, 2003)은 교과서에 제시된 활동이 실질적인 의사소통이 아닌 기계적인 반복 연습을 위한 활동이 많다는 점을 지적해왔다. 학



습자 자신이나 주변의 사람·사물에 대해서 학습자가 말하고자 하는 바를 스스로 생각하고 영어로 표현해보는 개인화 활동은 실질적인 의사소통의 기회를 제공할 수 있다.

고경희(2006)는 여러 학자들(박약우, 1999; Edge와 Wharton, 1998; Bloor, 1991)의 연구를 들어 자신의 생각, 느낌, 기호, 자신의 주변에 관련된 이야기를 하는 것은 언어 학습에서 중요한 요소이며, 자신이 표현하고자 하는 내용을 목표어로 표현하는 학습을 한다면 실생활에서 그 상황이 주어졌을 때 이를 사용할 가능성이 높아진다고 하며 개인화 활동의 필요성을 주장하고 있다.

또한 이완기(2002)는 Halliwell(1992)의 견해를 들어 단순한 언어 습득을 하기 위한 것이 아닌 말할 만한 가치가 있고 실제로 해 볼 만한 재미가 있는 ‘실제적인 과제’를 부여하는 것이 학생들에게 실제로 쓰일 수 있는 언어사용의 기회를 주기 때문에 매우 중요하다고 하였다. 이러한 관점에서 볼 때 개인화는 실제적인 과제를 부여하는 효율적인 방법이 될 것이다.

#### **라. 초등 영어 교육의 목표 실현**

제 7차 개정 영어과 교육과정에서는 “영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 일상 생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 것”(교육과학기술부, 2009, P.27)을 목표로 한다. 여기서 초등학교 학습자들이 ‘일상생활에서 사용하는’ 언어의 소재는 대부분 자신과 관련이 있는 내용이므로 학습자 자신과 관련된 이야기를 영어 수업의 소재로 사용하여야 한다. 학습자가 좋아하는 것, 가족, 장래희망, 사는 곳 등과 같은 학습자 자신과 관련된 주제를 학습의 내용으로 선정하여 수업을 진행할 때 ‘영어에 대한 흥미와 관심을 가진다.’라는 초등 영어 교육의 또 다른 목표도 달성 할 수 있을 것이다. 또한 ‘기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력’을 기르기 위해서는 교과서에 제시된 내용을 기계적으로 반복하고 따라하는 연습이 아닌 실제 자신의 생각을 표현해 볼 수 있는 기회를 많이 제공해야 한다. 즉, 학습자 자신과 관련된 내용에 대해 학습자 자신이 하고 싶은 말을 표현해 볼 수 있는 개인화 활동을 제공하는 것은 초등학교 영어교육의 목표를 달성하기 위해 중요하다고 할 수 있다.

고경희(2006)는 제 7차 교육과정의 3·4·5·6학년 학년/단계별 성취기준이

개인·가정·학교생활에 관련된 쉽고 간단한 대화, 일상생활에 관한 간단한 대화, 주변의 사물과 사람에 관한 간단한 대화, 일상적인 화제에 대한 간단한 대화를 나누는 것임을 지적하며 이러한 성취기준을 달성하기 위해 개인화가 초등 영어 교육의 필수 요소가 되어야 함을 강조하고 있다.

제 7차 개정 영어과 교육과정에서는 “초등학교에서의 영어 교육은 초등학교 학생의 특성을 고려하여야 한다.”(p. 26)고 하였는데 개인화가 초등학교 학습자의 특성과 어떠한 관련이 있는지를 살펴보면 다음과 같다.

“초등학교 학생은 호기심이 강하며, 실생활에서 자신이 겪는 감각과 경험이 사 고에 깊이 작용한다.”(교육과학기술부, 2009, p.26) 수업 시간에 자신의 하루 일과, 자신이 좋아하는 음식·스포츠, 자신의 가족 등에 대해 이야기 할 때 학생들의 관심이 커지고 참여도가 높아지는 것을 보면 초등학교 학생들은 자신과 관련이 있는 주제에 관심을 가지고 있으며, 이와 관련된 활동에 집중력을 가지고 참여한다는 것을 알 수 있다. 이에 대해 자신의 생각을 영어로 표현하는 것이 어려울 것이라고 생각할 수도 있으나 초등학교 학습자들은 자신이 표현하고 싶은 영어 문장을 정확히 몰라도 자신만의 방법으로 표현해 낼 수 있는 능력을 가지고 있다(이완기 외, 2008)는 점에서 충분히 극복할 수 있는 문제일 것이다. 이렇듯 학습자들과 관련이 있는 주제에 대해 자신이 말하고자 하는 바를 표현해보는 개인화는 초등학교 학습자들의 특성에 알맞은 교수·학습방법으로 고려되어야 할 것이다.

또한 제 7차 교육과정에서 학습자 중심 교육과정은 중요한 원칙 중의 하나이다. 학습자 중심 교육은 교육의 초점을 학습자에게 맞춘 것으로서, 학습자들의 요구·경험·흥미·관심사 등을 반영한 교육을 의미한다. 따라서 학습자들 자신과 주변의 사람·사물과 관련된 경험·생각·느낌·기호들에 대해 하고 싶은 말을 직접 표현해 보는 개인화 활동은 학습자 중심 교육을 실현하는 한 방안이 될 것이다.

#### 마. 초등 영어 교육에서의 개인화의 적용

이러한 개인화의 중요성 및 필요성에도 불구하고 일부 교사들은 학습자들이 자신의 생각을 영어로 표현하는 것은 어느 정도의 영어 실력이 갖추어 졌을 때 할 수 있는 수준 높은 단계의 활동이라고 생각하기도 한다. 그러나 자신이 하고자 하

는 말을 표현해보는 활동은 생각보다 어렵지 않고 초등학교 현장에서도 활용이 가능하다는 개인화 적용 연구 결과들(김지영, 2005; 허선희, 2010)이 있다. 또한 자신의 생각을 언어로 직접 표현할 수 있는 능력의 개발을 목표로 하는 초등학교 영어교육의 측면과 기계적인 연습이 아닌 자신이 하고 싶은 말을 직접 해 볼 때 학습자들의 흥미를 유지할 수 있다(Griffiths and Keohane, 2000; Dornyei, 2001)는 관점에서 볼 때 개인화는 영어 학습의 초기 단계인 초등학교 때부터 적용되어야 함을 알 수 있다.

국내 여러 학자들도 초등 영어 교육 단계에서부터 학습자 자신과 관련된 의사소통 연습 기회를 가질 것을 강조하고 있다. 박약우(1999)는 초등영어 말하기 지도에 관해 아동들이 실제 상황 속에서 언어사용을 할 수 있도록 지도해야함을 강조하고 있으며, 이를 위해서는 “자신과 관련된 유의적이고 의사소통적인 연습의 기회를 가져야한다”(p. 108)고 지적하였다. 진경애·김명숙·이완기(2002)도 “의사소통중심의 교육과정에서 매우 중요한 요소로 강조하고자 하는 점은 비록 초등학교 어린이들의 영어 발화 수준이 미미하지만, 초기 단계에서부터 자신의 말로 표현할 수 있는 기회를 많이 주어야 한다는 점이다”(p. 409)라고 역설하였다(고경희, 2006, p. 373에서 재인용). 이를 통해 학습자 자신과 주변의 사람이나 사물에 대해 자신이 표현하고자 하는 바를 말하여 보는 개인화 활동의 중요성과 이러한 활동은 초등학교 단계에서부터 이루어지는 것이 바람직함을 생각해볼 수 있다.

고경희(2006)는 해외 제작 어린이 영어교재(예: Bounce, English Time, Hear Here, New Parade, Popcorn 등)에 개인화가 중요한 요소로 설정되어 있음을 지적하였는데, 그 내용을 살펴보면 이들의 해외 제작 영어 교재에는 학습자가 지난 주 혹은 지난달에 한 일, 학습자의 취미와 하기 싫어하는 일, 좋아하는 스포츠·물건·동물·음식·TV 프로그램·과목, 내일 할 일, 학습자의 가족 소개, 기르는 애완동물 소개, 학습자의 가족들이 할 수 있는 일, 학습자가 할 수 있는 요리, 학습자가 갖고 있는 의류, 일 년을 돌아보며 학습자가 한 일 달별로 표현하기, 교재의 등장인물과 자신의 나이·키 등 비교하기, 휴일·방학에 하고 싶은 일 등의 개인화 활동을 제시하여 학습자와 관련된 주제에 관해 자신이 하고 싶은 말을 할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 이러한 교재는 교재의 적합성 평가 과정을 거치므로 개인화는 아동 학습자들에게도 적합한 방식으로 인정할 수 있으며, 다른 지역

의 또래 학습자들이 수행해내는 개인화 활동을 국내 초등 학습자들도 충분히 할 수 있을 것이라고 논하였다.

개인화의 중요성과 효용을 고려할 때 한 차시의 여러 활동 중 한 활동은 개인화가 적용되어 집중적으로 혹은 간단하게 학습목표와 관련하여 자기 자신이나 주변의 인물, 사물에 대해 표현해 보는 기회를 자주 가질 수 있도록 하는 것이 바람직하다 하겠다. 그러나 현재 초등학교에서는 주로 놀이나 게임 위주의 활동을 통해 주요 구문을 반복하여 사용하는 활동이 수업의 대부분을 차지하고 있다.(김명훈, 2007; 김지현, 2002)

이러한 모습은 교과서에서도 찾아볼 수 있는데, 제 7차 교육과정하의 국정영어 교과서를 살펴보면 1, 2차시 활동뿐만 아니라 배운 내용을 적용하여 언어의 실제 사용 기회를 제공해야 하는 3, 4차시 활동에서도 기계적인 연습 활동이 많이 구성되어 있다(민유진, 2003; 백홍실, 2003). 그러나 이러한 활동은 청화식 교수법(The Audiolingual Method)의 영향을 받은 것으로 교실 밖의 실제 의사소통 상황에 필요한 언어 사용 능력을 길러내지 못하며 수업 과정이 지루하고 학생들에게 만족감을 주지 못한다(Richards and Rodgers, 2001).

고경희(2006)는 중·고등학교 교과서는 단원마다 개인화 활동이 구성되어 있는 반면 제 7차 교육과정하의 초등학교 국정 교과서에는 개인화 활동 수가 미미하며 지도서에 구체적인 활동방법이 제공되어 있지 않아서 교사들이 관심을 덜 가지게 되고 시간이 모자랄 경우 생략하는 경우도 있다는 문제점을 지적하였다.

이와 같은 문제를 해결하기 위해서는 개인화를 교과서 개발의 중요한 요소로 선정하여 학습자들에게 자신과 관련된 이야기를 할 수 있는 실질적 의사소통의 기회를 많이 제공하여야 할 것이다.

초등학교 현장에 개인화를 적용한 연구를 살펴보면 다음과 같다.

김지영(2005)은 직접 개인화라는 말을 사용하지는 않았지만 다양한 활동을 5학년 1개 반을 대상으로 실행하였다. 이 연구에서는 학습목표와 관련하여 학습자 자신들이 실생활 중에 많이 사용하는 구문을 학습자들이 제안하고 이를 영문으로 익히고 사용하는 활동의 수업을 실행하였는데, 그 결과 협상된 교육과정에서 학생들의 정의적인 태도에 긍정적인 변화가 있었음을 밝히고 있다. 협상된 교육과정으로 수업한 내용을 살펴보면 'Let's go swimming' 단원에서 친구에게 '~하

자'라고 제안하며 실제 약속을 정하는 활동, 'What are you doing?' 단원에서 자신에게 실제 일어나는 일을 바탕으로 역할극 대사를 꾸미고 연습하여 발표하는 활동, 'What did you do yesterday?' 단원에서 실제 어제 한 일이 무엇인지 묻고 답하며 사람 찾기 놀이를 하는 활동이 있었으며, 이러한 활동에 학습자 자신의 이야기를 하는 개인화 요소가 반영되었다. 수업을 진행한 결과 학생들은 그들의 삶과 관련이 있고 자신이 하고 싶은 말에 대해 학습하는 것이 교재에 주어진 내용을 그대로 따라 하는 활동보다 더 쉽다고 하였으며 이를 통해 영어에 대한 자신감과 흥미도가 높아졌다고 밝히고 있다.

허선희(2010)는 김지영(2005)과 비슷한 방법으로 3학년 학생 6명을 대상으로 하여 개인화를 활용한 학습내용 구성 및 과업 수행 학습 전개가 학습자의 영어 학습에 대한 태도와 의사소통 능력에 미치는 변화를 조사하였다. 총 4단원 16차시에 걸쳐 수업을 실시하였는데 수업활동 중 'Happy Birthday' 단원의 월별 친구 생일 조사하고 발표하기 활동, 'Wash Your Hands' 단원의 시키는 말에 대해 실제로 자신의 엄마·아빠가 하는 말을 영어로 알아보고 이를 바탕으로 역할극 꾸미기 활동, 'I Like Apples' 단원의 친구들이 좋아하는 음식을 조사하기 활동, 'How Many Cows?'의 자기 가방과 사물함을 살펴보고 자신이 가지고 있는 학용품의 개수를 묻고 답하는 활동에 개인화가 반영되어 있었다. 이러한 활동으로 수업 한 결과 학습자의 의사소통 능력과 흥미도 및 참여도와 같은 정의적 태도에 긍정적인 영향을 미쳤다고 밝히고 있다.

## 2. 활동에 따른 개인화 적용 방법

고경희(2006)는 교재에 제시되어 있는 여러 활동들도 재구성을 통해 개인화를 적용할 수 있다고 하였는데, 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

### 가. 그림

그림을 활용한 수업에서 학습자들이 가지고 온 사진을 실물화상기에 띄우거나 확대 복사한 후 조각을 내어 퍼즐로 만들어 활동하는 방법으로 개인화를 적용할 수 있다.

#### 나. 정보공백활동

학습자와 무관한 인물을 묘사하는 것이 아니라 만들려는 활동지의 내용에 학생들의 응답을 미리 파악한 후 활동지를 만든다면 모둠원 혹은 반 전체에 대한 정보를 파악할 수 있으며 인터뷰나 사람 찾기에서와 같이 많은 주제의 활동에 적용할 수 있다.

#### 다. 말판놀이

말이 도착하는 곳에 제시하는 표현을 하도록 활동을 구성할 것이 아니라 학습자들 자신의 경우에 해당되는 대로 질문을 하거나 대답을 하고 그 결과에 따라 게임이 진행되도록 구성하면 개인화 활동이 될 수 있다.

#### 라. 카드게임

주어진 카드라도 자신에게 해당되는 것을 모아오게 하거나 사용하는 카드를 수업 전에 자신과 관련이 있는 내용의 그림 혹은 글로 만들어오게 한다면 개인화 활동이 될 수 있다.

#### 마. 챗나 노래

챗나 노래의 일정 부분을 개인화를 적용하여 바꿔볼 수 있다. 그러나 챗나 노래의 운율을 맞추는 것은 힘든 작업이므로 형식에 구애받지 않고 음절수가 맞지 않아 이상하더라도 즐거운 분위기에서 개인화 적용에 의미를 두고 활동하도록 지도하여야 할 것이다.

#### 바. 역할극

주어진 대본을 그대로 따라하며 역할극을 연습할 것이 아니라 역할극의 구성에 포함하여야 할 요소만을 알려주고 아동들이 표현해보도록 하는 방식을 택하는 것이 바람직할 것이다.

### 3. 개인화 적용에 적합한 소재

고경희(2006)는 제 7차 교육과정의 소재가 개인 생활에 관한 내용, 가정생활과 의식주에 관한 내용, 학교생활과 교우 관계에 관한 내용, 주변의 사회생활과 대인 관계 등에 관한 내용, 생활·습관·건강·운동 등에 관한 내용, 취미·오락·여행 등 여가 선용에 관한 내용 등과 같이 학습자 자신과 주변의 사람·사물에 대한 것임을 지적하며 이러한 소재를 중심으로 간단한 대화를 하기 위해 개인화가 적합한 교수방안이 될 것임을 시사하고 있는데 각 소재별로 가능한 활동 및 학습 구문을 제시하면 다음과 같다.

#### 가. 나·주변인물·애완동물 등 소개하기

학습자 자신이나 가족, 친구, 존경하는 인물, 좋아하는 유명인, 기르고 있거나 기르고 싶은 애완동물 등을 소개하는 활동과 관련하여 개인화를 적용할 수 있는데, 이 때 학습할 수 있는 구문에는 'Hello, I'm Minsu.', 'How many cows?', 'Nice to meet you.', 'How old are you?', 'Who is she?', 'She is tall.', 'Where are you from?', 'When is your birthday?', 'My father is a pilot.' 등이 있다.

#### 나. 나·주변인물·애완동물 등의 기호·취미·능력 소개하기

학습자 자신이나 가족, 친구, 존경하는 인물, 좋아하는 유명인, 기르고 있거나 기르고 싶은 애완동물 등의 기호·취미·능력과 관련된 소재에 개인화를 적용할 수 있는데, 이 때 학습할 수 있는 구문에는 'I like apples.', 'I can swim.', 'I like spring.', 'I'm stronger than you.' 등이 있다.

#### 다. 나·주변인물·애완동물 등의 일과·지난 일·할 일 소개하기

학습자 자신이나 주변 인물·애완동물 등의 하루 일과, 이전에 한 일, 앞으로 할 일과 관련된 소재에 개인화를 적용할 수 있는데, 이 때 학습할 수 있는 구문에는 'What time is it?', 'What day is it today?', 'I get up at seven every day.', 'What are you doing?', 'What did you do yesterday?', 'How was your

vacation?', 'What will you do this summer?', 'It's time to go home.' 등이 있다.

#### 라. 나의 혹은 주변의 물건 소개하기

물건이 무엇인지 묻거나 누구의 것인지, 가격은 얼마이며, 그 물건이 어디 있는지, 또 얼마나 근사한지 감탄하는 표현과 관련하여 개인화를 적용할 수 있으며, 이 때 학습할 수 있는 구문으로는 'What is it?', 'Is this your cap?', 'How much is it?', 'It's under the table.', 'What a nice day.', 'Whose boat is this?' 등이 있다.

#### 마. 친교활동

친구 혹은 주변인물의 생일을 축하하거나 집에 초대하기, 집 찾아가는 방법, 집 안 공간 소개하기, 선물 사기, 음식 권하기·칭하기, 날씨에 따른 활동 제안하기·답하기, 전화 통화하기 등과 관련하여서도 개인화 활동을 적용할 수 있으며, 이 때 학습할 수 있는 구문으로는 'Happy birthday!', 'It's snowing.', 'How are you?', 'Sorry, I can't.', 'Where is Namdaemoon?', 'Let's go swimming.', 'Do you want some more?', 'This is a bedroom.', 'Is Peter there?', 'Can you join us?', 'Is this York Street?', 'May I help you?', 'Can I have some water?', 'What do you want to do?', 'That's too bad.', 'Would you like to come to my house?' 등이 있다.



### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 연구 대상

연구 대상 교과서는 2011년부터 적용이 되고 있는 총 14종의 3·4학년 검정 도서 중 제주시내에서 가장 많이 채택된 도서 3종이었으며 이는 제주시 교육청에 정보공개를 신청하여 조사하였다. 일선 학교에서 선정된 교과서를 채택한 정도는 <표 Ⅲ-1>과 같으며 이 교과서들을 표기상의 편리함을 위하여 출판사를 각각 A, B, C로 표기하고 학년을 3, 4로 표기하기로 한다.

<표 Ⅲ-1> 분석 교과서

선정순위	교과서	학년	선정 학교 수/ 전체 학교 수 (%)
1	A	3	22/68 (32%)
		4	22/68 (32%)
2	B	3	14/68 (21%)
		4	16/68 (24%)
3	C	3	13/68 (19%)
		4	12/68 (18%)

세 교과서를 시내 일선 학교에서 채택한 정도는 3학년 72%, 4학년 74%로 대다수의 학교가 A, B, C 교과서 중 하나를 선정하여 수업을 하고 있다.

교과서에 제시된 내용은 대부분이 삽화 중심으로 활동의 제목만 간단하게 문자로 제시되어 있으므로 교사들은 교사용 지도서를 참고하여 활동의 진행 방법을 파악하게 된다. 따라서 본 연구에서 교과서를 분석함에 있어 교사용 지도서를 분석하여 활동 방법을 파악하고 개인화가 적용되는 경우인지 아닌지 판단하였다.

## 2. 교과서 구성 체제 분석

우선 개인화가 단원의 핵심구성요소로 자리 잡고 있는지, 단원의 어떤 활동에 개인화가 나타나는지 살펴보기 위하여 각 교과서의 구성 체제를 분석하였으며, 그 결과는 <표 III-2>, <표 III-3>, <표 III-4>와 같다.

각각의 표를 살펴보면 각 교과서의 구성 체제는 다르나 공통적인 요소로는 대화 관련 활동, 챗트 및 노래, 역할놀이, 문자 관련 활동, 게임, 만들기 활동, 문화 관련 활동, 정리활동 및 복습활동이 있었다. 이에 공통적인 구성 요소별로 각 교과서 활동에 제시된 개인화의 양상을 분석하였으며, 공통적인 요소 외의 A 교과서의 'Hello, School!'은 위 범주에 포함되지 않기 때문에 따로 분석하여 결과를 정리하였다.

### 가. A 교과서의 구성 체제

A 교과서는 총 12단원으로 각 단원은 5차시로 구성되어 있고 세 단원 마다 Review가 한 차시씩 제시되어 있으며 각 차시별 활동구성을 살펴보면 다음과 같다.

<표 III-2> A 교과서의 구성 체제

차시	활동	학습 내용
1	· Look and Listen · Listen and Repeat · Hooray 1	CD-ROM으로 내용을 듣고 상황 및 주요 내용 확인 따라 말하기 실제적으로 언어를 사용해 볼 수 있는 가상놀이 (듣기 중심)
2	· Look and Speak · Say More · Chant, Chant · Hooray 2	1차시의 주요 표현을 따라 말하기 주어진 사진의 상황에 맞게 짝과 함께 말하기 각 단원의 낱말이나 표현을 챗트로 연습하기 실제적으로 언어를 사용해 볼 수 있는 가상놀이 (말하기 중심)
3	· Story time · Sing a Story · Ready, Action! · Sounds (3학년 2학기) · Phonics Time (4학년)	의사소통 표현이 들어간 동화를 듣고 내용 파악하기 Story Time의 주요 내용 및 표현 노래로 연습하기 익힌 표현을 바탕으로 역할놀이 재연하기 3차시에서 배운 내용과 연관된 발음을 정리 소리와 문자와의 관계를 학습
4	3학년 1학기 · Sounds · Hello, School! · Hooray 3	3차시에서 배운 내용과 연관된 발음을 정리 지금까지 배운 내용을 실생활 및 타교과에 적용하기 주요 구문 연습 놀이 및 게임

4	3학년 2학기	· Read · Write · Hooray 3	알파벳 읽기 및 그림 보며 낱말 따라 읽기 알파벳 쓰기와 구두로 익힌 간단한 낱말 따라 쓰기 읽기, 쓰기가 통합된 놀이를 선정
	4학년	· Look and Read · Read and Write · Hooray 3	쉽고 간단한 낱말, 어구 읽고 의미 이해하기 낱말 듣고 쓰기, 낱말 완성하기, 낱말 보고 쓰기 읽기, 쓰기가 통합된 놀이를 선정
5		· I Can Do It! · Hello, World/School! · Do It Yourself!	배운 내용을 복습하기 외국 문화/실생활 및 교과와 관련된 상황에 적용 만들기 활동을 통해 학습 내용을 정리·적용·응용
Review		· Game	게임을 통해 이제까지 배운 단원의 내용 복습

A 교과서에서 ‘대화 관련 활동’에는 ‘Look and Listen’, ‘Listen and Repeat’, ‘Look and Speak’, ‘Say More’, ‘챗트 및 노래’에는 ‘Chant, Chant’, ‘Sing a Story’, ‘역할놀이’에는 ‘Story Time’, ‘Ready, Action!’, ‘문자 관련 활동’에는 ‘Sounds’, ‘Read’, ‘Write’, ‘Look and Read’, ‘Read and Write’, ‘Phonics Time’, ‘게임’에는 ‘Hooray 1’, ‘Hooray 2’, ‘Hooray 3’, ‘만들기 활동’에는 ‘Do It Yourself!’, ‘문화 관련 활동’에는 ‘Hello, World!’, ‘정리활동 및 복습활동’에는 ‘I Can Do It!’과 3단원마다 제시되어 있는 ‘Review’의 ‘Game’이 있었으며 이에 대해 개인화 반영 실태를 분석하였다. 또한 A 교과서의 단원에서 배운 내용을 실생활 및 타교과에 적용해보는 활동으로 제시된 ‘Hello, School!’은 다른 교과서와 공통적으로 분류될 수 없기 때문에 이에 반영된 개인화의 정도를 따로 분석하기로 한다.

#### 나. B 교과서의 구성 체제

B 교과서는 총 15단원으로 각 단원은 4차시로 구성되어 있으며 각 차시별 활동 구성을 살펴보면 다음과 같다.

<표 III-3> B 교과서의 구성 체제

차시	활동	학습 내용
1	· Look & Listen · Listen & Do · Chant	짧고 간단한 대화를 통해 목표 언어를 제시 목표 언어를 듣고 이해하여 다양한 상황에서 문제를 해결 챗트를 통해 배운 내용의 자연스러운 역양과 발음 익히기

	· Listen & Play	목표 언어를 응용한 게임이나 놀이 활동
2	· Look & Say · Listen & Repeat · Song · Speak & Play	쉽고 간단한 생활 영어를 통해 목표 언어를 제시 목표 언어를 모델을 따라 말해보기 습득한 목표 언어를 노래로 익히기 목표 언어를 응용한 게임이나 놀이 활동
3	· Act & Play · Fun Time(3학년 1학기) · Read & Write (3학년 2학기, 4학년)	학습한 목표 언어를 실생활에서 체험하는 게임이나 놀이 활동 다양한 꾸미기와 만들기 등의 영어 사용 확장 활동 음성 언어로 학습한 주제어를 문자 언어와 연계하여 학습
4	· Show Time · Project (4학년) · Around the World · Check Up	학습한 주제어를 문학작품이나 전래동화 등의 상황에 응용하기 과제를 통해 목표 언어를 응용해보는 활동 세계 각국의 문화와 풍습을 제시 단원의 학습 내용 정리

B 교과서에서 ‘대화’에는 ‘Look & Listen’, ‘Listen & Do’, ‘Look & Say’, ‘Listen & Repeat’, ‘챗트 및 노래’에는 ‘Chant’, ‘Song’, ‘역할놀이’에는 ‘Show Time’, ‘문자 관련 활동’에는 ‘Read & Write’, ‘게임’에는 ‘Listen & Play’, ‘Speak & Play’, ‘Act & Play’, ‘만들기 활동’에는 ‘Fun Time’, ‘Project’, ‘문화 관련 활동’에는 ‘Around the World’, ‘정리활동 및 복습활동’에는 ‘Check Up’이 있었으며 이에 대해 개인화 반영 실태를 분석하였다.

#### 다. C 교과서의 구성 체제

C 교과서는 총 12단원으로 각 단원은 4차시로 구성되어 있고 두 단원마다 ‘Story Time’이 2차시씩 제시되어 있으며 한 학기에 2차시씩 ‘Review’가 구성되어 있다. C 교과서의 각 차시별 활동구성을 살펴보면 다음과 같다.

<표 III-4> C 교과서의 구성 체제

차시	활동	학습 내용
1	Look and Guess Fun Talk 1 Listen and Do 1 Listen and Repeat 1 Talk and Play 1	해당 단원의 중심 소재 및 주제를 나타내는 핵심 어휘 제시 주요 의사소통 기능 예시문을 대화를 통해 제시 주요 의사소통 기능 문장이나 대화를 다시 듣고 내용 확인 활동 Fun Talk1의 대화 따라 말하기 활동 중심의 다양한 놀이 및 게임 활동

2	Fun Talk 2 Listen and Do 2 Listen and Repeat 2 Chant! Chant! (3학년) Sing! Sing! (4학년) Talk and Play 2	주요 의사소통 기능 예시문을 대화를 통해 제시 주요 의사소통 기능 문장이나 대화를 다시 듣고 내용 확인 활동 Fun Talk2 대화 따라 말하기 챗트를 통해 중요한 낱말이나 표현을 반복적으로 말해보기 배운 문장구조를 바탕으로 노래 부르기 활동 중심의 다양한 놀이 및 게임 활동	
3	3학년 1학기	Talk! Talk! Draw and Talk Sing! Sing!	1:2 차시에 배운 내용을 말판 놀이를 통해 복습하기 자신이 그린 결과물에 대해 이야기 나누기 배운 문장구조를 바탕으로 노래 부르기
	3학년 2학기	Read ABC Read and Do Listen and Write Read and Play	기초적인 알파벳 쓰기 알파벳 대소문자를 식별, 소리와 낱말에 대한 인식 학습 알파벳 보고 쓰기, 따라 쓰기 활동 알파벳과 관련된 놀이하기
	4학년	Listen and Read Listen[Read] and Write Read More Read and Play Sounds and Letters	단원의 핵심 어휘나 구를 선정하여 소리 내어 읽고 의미 파악 짧고 쉬우면서 중요한 어휘를 중심으로 보고 쓰는 활동 쉽고 간단한 문장 따라 읽기 쉽고 간단한 낱말이나 어구를 소리 내어 읽는 놀이 소리와 철자의 관계를 바탕으로 낱말 쓰기
4	Have Fun Review	스스로 제작한 자료로 게임을 하거나 발표하기 단원의 주요 학습 표현을 점검	
Story Time	1차시	Look and Listen Role-Play	이야기 듣기 Role-play 연습하기
	2차시	Let's Role-Play World Tour	장면별로 Role-play 연습 후 Role-play 하기 관련 단원의 소재나 의사소통 기능과 관련된 문화 제시
Review	1차시	Play a Game	배운 낱말이나 알파벳을 바탕으로 놀이나 게임하기
	2차시	Play a Game	배운 내용을 바탕으로 놀이나 게임하기

C 교과서에서 ‘대화 관련 활동’에는 ‘Look and Guess’, ‘Fun Talk 1’, ‘Listen and Do 1’, ‘Listen and Repeat 1’, ‘Fun Talk 2’, ‘Listen and Do 2’, ‘Listen and Repeat 2’, ‘챗트 및 노래’에는 ‘Chant! Chant!’, ‘Sing! Sing!’, ‘역할놀이’에는 ‘Story Time’의 ‘Look and Listen’, ‘Role-Play’, ‘Let’s Role-Play’, ‘문자 관련 활동’에는 ‘Read ABC’, ‘Read and Do’, ‘Listen and Write’, ‘Read and Play’, ‘Listen and Read’, ‘Listen[Read] and Write’, ‘Read More’ ‘Sounds and Letters’, ‘게임’에는 ‘Talk and Play 1’, ‘Talk and Play 2’, ‘Talk! Talk!’, ‘만들기 활동’에는 ‘Draw and Talk’, ‘Have Fun’, ‘문화 관련 활동’에는 ‘World Tour’, ‘정리활동 및 복습활동’에는 ‘Review’와 한 학기에 한 번씩 제시되어 있는 ‘Play a Game’이 있었으며 이에 대해 개인화 반영 실태를 분석하였다.

### 3. 연구 문제 분석 방법

첫 번째 연구문제인 개인화가 단원의 핵심요소로 설정되어 있는지 살펴보기 위해 앞서 이론적 배경에서 논의한 대로 한 차시에 간단한 형태로나마 하나 이상의 개인화 활동이 나타나는 것이 바람직하다고 생각하는 관점에서 각 차시의 활동 중 개인화 활동이 나타나는지 파악하였다. 두 번째 연구문제인 개인화가 단원의 어떤 활동에서 나타나고 있는지 알아보기 위해서는 교사용지도서에 제시되어 있는 활동의 방법을 살펴본 후 개인화 활동인지 아닌지를 가려내고 나타나는 개인화 활동을 서술하였다. 세 번째 연구문제인 단원의 소재와 개인화의 활동에 연관성이 있는지 알아보기 위해서 학년별로 각 교과서에 나타난 비슷한 소재의 단원에서 개인화 활동이 나타나는 패턴이 있는지 조사하였다.

개인화 활동인지 아닌지를 판단하기 위해 ‘학습자 자신이나 주변의 사람·사물과 관련된 경험, 생각, 느낌, 기호 등에 대해 말하거나 쓰도록 활동이 구성되어 있는가?’를 분석의 기준으로 정하였다. 즉 활동을 하는 동안 학습자 자신의 소개, 그의 가족·친구 등의 주변 인물, 좋아하는 색깔·음식 등의 선호, 과거의 경험 등에 관한 내용에 관해 말하거나 쓰도록 하는 경우는 개인화가 적용된 경우로, 교과서 주인공에 대한 이야기나 교과서에 제시된 내용에 관한 학습을 하는 경우 또는 무엇인가를 자신이 직접 제작하기는 하지만 표현 내용이 학습자와 그의 가족·친구 등의 주변 인물, 좋아하는 색깔·음식 등의 선호, 과거의 경험 등과 관련이 없는 경우는 개인화 활동이 아닌 것으로 분석하였다.

## IV. 연구 결과 및 논의

### 1. 단위별 개인화 반영도

우리나라와 같은 EFL 환경에서는 학습자들이 자신에 관한 이야기를 영어로 표현해볼 수 있는 기회가 적기 때문에 수업 시간에 자주 이러한 기회를 제공해 줄 수 있어야 할 것이다. 개인화 활동이 학습 동기를 유발하고 학습효과를 증진시키며 실질적인 의사소통의 기회를 제공해 언어 활동의 실제성을 높이므로 현행 초등 영어교육의 목표를 실현시키는데 있어 필수 요소라는 점을 감안하여 앞서 이론적 배경에서는 개인화 활동을 간단한 형태로나마 한 차시에 한 번은 제공해주는 것이 바람직하다고 하였다. 이러한 관점에서 각 차시마다 개인화 활동이 있는지를 분석하였으며 그 결과는 아래의 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 차시별 개인화 활동 수

교과서	단위 차시	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
		A-3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
3	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	1		-	1	-	-	-	-	1	-	-	1	1	-	-	-
5	1		-	1	2	-	1	-	2	-	1	1	1	-	-	-
계	4		0	2	2	0	1	0	3	0	1	2	3	-	-	-
A-4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	1	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-
	5	2	1	-	1	1	2	1	-	1	1	-	2	-	-	-
	계	4	2	0	1	1	3	2	0	1	1	0	3	-	-	-

B-3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
	2	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1	-
	3	1	-	-	-	1	1	-	1	-	-	1	-	-	-
	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	계	2	0	0	0	0	1	1	0	2	0	0	1	0	2
B-4	1	2	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-
	2	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-
	3	1	-	-	-	1	-	-	-	1	1	-	1	-	1
	4	2	-	-	-	1	1	-	-	1	1	-	1	-	-
	계	6	0	0	0	2	1	0	0	2	4	0	2	0	1
C-3	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	1	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	-	-	-	-	1	2	-	-	-	-	1	-	-	-
	계	2	1	0	0	1	3	0	0	0	0	1	0	-	-
C-4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	-	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-
	계	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	-	-

A출판사 3학년 교과서의 경우 개인화 활동이 나타나는 단원은 전체 12개 단원 중 8개로 개인화 활동이 전혀 나타나지 않은 단원은 33%였다. 개인화 활동이 나타나는 경우에도 한 단원 전체 5차시 중 3개의 차시에 활동이 나타나는 단원이 두 단원, 2개의 차시에 나타나는 경우가 세 단원, 1개의 차시에 나타나는 경우가 세 단원으로 12개의 단원 중 개인화가 전혀 나타나지 않거나 단원의 여러 차시 중에 반 이하로 나타나는 단원이 10개(83%)의 단원이었다. 따라서 이 교과서의 경우 전체 단원의 33%가 개인화 활동이 나타나지 않는 점, 개인화 활동이 나타나더라도 5차시 중 한 차시 혹은 두 차시에 나타났는데 그쳐 개인화 활동이 단원 구성의 핵심요소로 다루어지고 있다고 보기 힘들다.



A출판사 4학년 교과서의 경우 전체 12개의 단원 중 9개의 단원에 개인화 활동이 반영되어 있으며 개인화 활동이 전혀 나타나지 않은 단원은 세 단원으로 전체의 25%를 차지하였다. 개인화 활동이 나타나는 경우에도 한 단원 전체 5차시 중 3개의 차시에 나타나는 경우가 한 단원, 2개의 차시에 나타나는 경우가 네 단원, 1개의 차시에 나타나는 경우가 네 단원으로 12개의 단원 중 개인화가 전혀 나타나지 않거나 단원의 여러 차시 중에 반 이하로 나타나는 단원이 11개(92%)로 나타나 개인화 활동이 단원 구성의 핵심요소로 다루어지고 있다고 보기 힘들다.

B 출판사 3학년 교과서의 경우 개인화 활동이 반영되어 있는 단원은 전체 15개의 단원 중 6개의 단원이고 개인화 활동이 반영되지 않은 단원은 9개로 전체의 60%가 되며, 개인화 활동이 나타나는 경우에도 한 단원 전체 4차시 중 2개의 차시에 나타나는 경우가 세 단원, 1개의 차시에 나타나는 경우가 세 단원으로 15개의 단원 중 개인화가 전혀 나타나지 않거나 단원의 여러 차시 중에 반 이하로 나타나는 단원이 15개(100%)로 나타났다.

B 출판사 4학년 교과서의 경우 개인화 활동이 반영되어 있는 단원은 전체 15개의 단원 중 8개의 단원이고 개인화 활동이 반영되지 않은 단원은 7개로 전체의 47%가 되며, 개인화 활동이 나타나는 경우에도 한 단원 전체 4차시 중 4개의 모든 차시에 반영되는 경우가 두 단원, 2개의 차시에 반영되는 경우가 세 단원, 1개의 차시에 반영되는 경우가 세 단원으로 15개의 단원 중 개인화가 전혀 나타나지 않거나 단원의 여러 차시 중에 반 이하로 나타나는 단원이 13개(87%)로 나타났다.

C 출판사 3학년 교과서의 경우 개인화 활동이 반영되어 있는 단원은 전체 12개의 단원 중 5개의 단원이고 개인화 활동이 반영되지 않은 단원은 7개로 전체의 58%가 되며, 개인화 활동이 나타나는 경우에도 한 단원 전체 4차시 중 2개의 차시에 나타나는 경우가 두 단원, 1개의 차시에 나타나는 경우가 세 단원으로 전체 12개의 단원 중 개인화가 전혀 나타나지 않거나 단원의 여러 차시 중 반 이하로 나타나는 단원이 12개(100%)로 나타났다.

C 출판사 4학년 교과서의 경우 개인화 활동이 반영되어 있는 단원은 전체 12개의 단원 중 3개의 단원이고 개인화 활동이 반영되지 않은 단원은 9개로 전체의 75%가 되며, 개인화가 반영된 세 개의 단원 모두 하나의 차시에만 개인화 활동이 나타나고 있어 전체 12개의 단원 중 개인화가 전혀 나타나지 않거나 단원의 여러

차시 중 반 이하로 나타나는 단원이 12개(100%)로 나타났다.

요약하면 연구 대상 3종의 3·4학년 교과서 중에는 각 단원 각 차시마다 하나의 개인화 활동을 제공하는 경우는 없었으며, 단원 전체를 통틀어 개인화 활동이 전혀 없는 경우도 25%~75%였다. 개인화 활동이 나타나더라도 대부분이 전체 4차시 혹은 5차시 중 1개의 차시 혹은 2개의 차시에 나타나 개인화 활동이 단원 구성에 있어 미미하게 다루어지고 있음을 알 수 있다.

또한 출판사별로 개인화 활동 제공 정도는 차이가 있었는데 A 출판사의 3·4학년 교과서의 경우 12개의 단원 중 개인화 활동을 제공하는 단원은 각각 8개와 9개로 각각 67%와 75%의 단원에 나타나고 있었으며, B 출판사의 3·4학년 교과서의 경우 15개의 단원 중 개인화 활동을 제공하는 단원은 각각 6개와 8개로 각각 40%와 53%, C 출판사의 경우 12개의 단원 중 개인화가 반영된 단원은 각각 5개와 3개로 각각 42%와 25%의 단원에 개인화 활동이 나타나고 있었다. 이러한 결과는 개인화의 활용에 대한 교과서 제작진별 차이를 보여준다고 할 수 있다.

이러한 양상은 개인화 활동이 학습자 동기유발·학습효과·언어 사용의 실제성의 관점에서 유용한 활동 방안이며 초등 영어 교육의 목표를 실현하기 위해서도 필수적 요소라는 점을 감안할 때 단원의 활동을 구성함에 있어 개인화가 주요 요소로 자리 잡을 수 있도록 교과서 제작진의 관심이 필요함을 시사한다고 하겠다.

## 2. 활동별 개인화 적용 실태

3종의 교과서들의 어떤 활동에 개인화가 나타나고 있는지 살펴보기 위해 각 교과서의 대화, 챗트 및 노래, 역할놀이, 문자 관련 활동, 게임, 만들기 활동, 문화 관련 활동, 정리활동 및 복습활동과 다른 교과서에는 나타나지 않은 A 교과서의 배운 내용을 실생활 및 타교과에 적용되는 활동으로 선정된 'Hello, School!'에 나타난 개인화 반영 실태를 분석하였다. 그 결과를 정리하면 다음과 같다. 다만 결과를 보고함에 있어서 빈도를 %로 논의하고 있으나 이는 100%가 이상적이라는 의미가 아니라 현재 개인화 활동의 제공 정도를 알리고 개인화 활동을 더 적극적으로 활용할 필요가 있는지에 대한 논의를 돕기 위함이다.

### 가. 대화 관련 활동

각 교과서의 대화 관련 활동으로는 A 교과서의 'Look and Listen', 'Listen and Repeat', 'Look and Speak', B 교과서의 'Look & Listen', 'Listen & Do', 'Look & Say', 'Listen & Repeat', C 교과서의 'Look and Guess', 'Fun Talk 1', 'Listen and Do 1', 'Listen and Repeat 1', 'Fun Talk 2', 'Listen and Do 2', 'Listen and Repeat 2'가 제시되어 있다.

A 교과서의 교사용 지도서에 제시된 활동의 순서를 살펴보면 'Look and Listen'에서는 그림으로 대화의 내용을 추측하고 대화를 듣고 전체적인 내용과 구체적인 내용을 파악한 후 대화를 따라 말해보는 활동이 진행되고 있고, 'Listen and Repeat'의 경우 대화를 듣고 CD-ROM 화면을 따라 말해보는 순서로 활동이 제시되어 있으며, 'Look and Speak'의 경우도 그림을 보고 내용을 파악한 후 대화를 듣고 내용을 파악한 후 패턴 드릴(pattern drill)을 하는 활동이 제시되어 있어 자신이 하고 싶은 말을 해보는 개인화의 적용이 이루어지지 않고 있다. 또한 2차시의 'Say More'활동의 경우 교과서에 나온 그림을 바탕으로 대화를 만들어보게 함으로써 자신의 이야기를 하는 개인화 활동이 되고 있지 않고 있어, A 교과서의 대화 관련 활동에는 개인화 활동이 나타나지 않고 있는 것으로 분석되었다.

다음으로 B 교과서의 교사용 지도서 상에 제시된 활동의 순서를 살펴보면 'Look & Listen'의 경우 그림을 보고 내용을 추측하고 대화를 듣고 내용을 파악한 후 다시 듣기의 순서로 활동이 제시되어 있고, 'Listen & Do'에서는 대화를 듣고 다시 한 번 들은 후 내용을 파악하는 활동을 하고 있다. 'Look & Say'의 경우도 그림을 보고 내용을 추측하고 대화를 듣고 내용을 파악한 후 대화를 다시 듣는 순서로 활동이 제시되어 있으며, 'Listen & Repeat'의 경우 그림을 보고 내용을 추측한 후 대화를 듣고 따라 말하기의 순서로 활동이 제시되어 있어 개인화의 적용이 이루어지지 않고 있음을 알 수 있다.

C 교과서의 교사용 지도서 상에 제시된 활동의 순서를 살펴보면 'Look and Guess'에서 중심 낱말에 대해 살펴 본 후 'Fun Talk 1'에서 그림을 보고 내용을 추측하고 대화를 들은 후 'Listen and Do 1'에서 내용을 파악하는 문제를 풀고 정답을 확인한다. 그 후 'Listen and Repeat 1'에서는 CD-ROM 동영상을 보고 내용을 파악한 후 따라 말하는 순서로 활동이 제시되어 있으며, 이는 2차시의 'Fun

Talk 2', 'Listen and Do 2', 'Listen and Repeat 2'에서도 같은 순서로 진행되고 있으므로 C 교과서의 대화 관련 활동에서도 개인화의 적용을 살펴보기 힘들다.

위에서 살펴본 바와 같이 A·B·C 교과서의 대화 관련 활동은 대화를 듣고, 대화에 제공된 표현을 따라 말하게 되어 있어 개인화가 나타나고 있지 않다. 이는 단원의 학습 목표 구문을 익히기 위한 단계에서 일반적으로 당연히 여겨지는 경향이 있으나 대화의 내용을 익히는 과정에서도 혹은 익힌 후 즉시 개인화와 연결시키는 활동을 할 수 있다는 인식전환을 할 필요가 있다고 하겠다. 예를 들어 A-3 교과서 8단원 'I Like Cats'에서 자신이 좋아하는 동물에 대해 말하는 대화를 듣고 따라하게 한 후 학생들이 대화에 제시된 동물을 좋아하거나 좋아하지 않는지에 대해 짝과 함께 혹은 전체적으로 말해볼 기회를 제공할 수 있다. 이처럼 대화를 듣고 나서 이와 비슷한 자신의 경험에 대해 생각해보고 이에 대해 말해보는 활동 등의 방법으로 대화 관련 활동에도 개인화를 적용시킬 수 있다.

## 나. 챈트 및 노래

### 1) 챈트

각 교과서의 챈트는 A 교과서의 'Chant, Chant', B 교과서의 'Chant', C 교과서의 'Chant! Chant!' 활동이 있으며, 각 교과서의 챈트에 제시된 개인화 활동 수를 나타내면 <표 IV-2>과 같다.

<표 IV-2> 챈트에 제시된 개인화 반영 활동 수

	A-3	A-4	B-3	B-4	C-3 <sup>1)</sup>	C-4
개인화 반영 챈트의 수 / 전체 챈트 수 (%)	1/12 (8%)	1/12 (8%)	0/15 (0%)	1/15 (7%)	0/12 (0%)	0/12 (0%)

각 교과서마다 제시된 챈트의 활동방법이 조금씩 다르기는 하지만 대부분 아래의 순서에 따라 진행되고 있다.

- 1) C-3 교과서의 7단원~12단원의 챈트와 C-4 교과서의 챈트는 3차시의 문자 관련 학습에 제시되어 있으며, 소리와 철자의 관계에 대한 내용으로 구성되어 있음.

- ① 챗트 듣기
- ② 챗트 연습하기 및 전체 부르기
- ③ 챗트의 일정 부분 바꿔 부르기 및 율동과 함께 챗트하기

위의 순서에서 챗트를 듣고 연습하고 전체를 부르는 활동은 교과서 마다 비슷하게 제시되어 있고 챗트의 일정 부분을 바꿔 부르기 및 율동과 함께 챗트하기 활동을 제시하는 방법에서만 교과서별로 차이가 있으며 개인화가 적용이 가능한 단계이기 때문에 교사용 지도서에 제시된 챗트의 활동 방법 중 마지막 부분의 활동을 정리하고 개인화 반영 여부를 분석하면 <표 IV-3>과 같다.

<표 IV-3> 챗트의 개인화 반영 여부

교과서	단원	챗트	제시된 활동 방법	개인화 반영 여부
A-3	1. Hello!	Hello	자신의 이름을 넣어 챗트 바꿔 부르기	○
	2. What's This?	What's This?	물건 이름 바꿔 부르기	×
	3. Are You Happy?	I'm Happy	짝과 함께 묻고 답하며 챗트하기	×
	4. Happy Birthday!	Happy Birthday	그림 속 인물이 되어 나이 바꿔 부르기	×
	5. What Color Is It?	It's Yellow	교사가 보여주는 색깔로 챗트 바꿔 부르기	×
	6. I Have Two Tomatoes	Let's Make Lunch	제시된 음식의 이름으로 바꿔 부르기	×
	7. Jump! Jump!	Stand Up	동작을 크게 또는 작게 하며 챗트 부르기	×
	8. I Like Cats	I Like Cats	분단이나 남녀로 나누어 챗트하기	×
	9. It's Sunny	How's the Weather?	날씨를 동작으로 표현하면서 챗트하기	×
	10. How Many Pencils?	How Many Books?	교사가 가르치는 물건으로 챗트 바꿔 부르기	×
	11. Who Is He?	Who Is She?	짝과 함께 묻고 답하며 챗트하기	×
	12. I Can Play Soccer	Can You Skate?	운동경기를 나타내는 동작하며 챗트하기	×
	1. How Are You?	How Are You?	학년 어린이의 이름을 번갈아가면서 챗트하기	○
	2. I Want Some Chicken	I Want Some Potatoes	교사가 제시하는 음식으로 챗트 바꿔 부르기	×

A-4	3. Clean Your Room	Open the Door	동작을 크게 또는 작게 하며 챗트 부르기	×	
	4. What Day Is It Today?	What Day Is It Today?	요일과 과목을 바꿔 가며 부르기	×	
	5. It's Time for Lunch	What Time Is It?	분단이나 남녀로 나누어 챗트하기	×	
	6. Let's Go Hiking	Let's Go Fishing	교사의 동작 힌트 보며 챗트 바꿔 부르기	×	
	7. Is This Your Watch?	Is This Your Umbrella?	짝과 함께 묻고 답하며 챗트하기	×	
	8. I'm Feeding the Dog	What Are You Doing?	짝과 함께 활동 이름을 바꿔 챗트하기	×	
	9. How Much Is It?	How Much Is It?	분단이나 남녀로 나누어 챗트하기	×	
	10. He Has Blue Eyes	He Has Short Hair	교사가 제시하는 인물로 챗트 바꿔 부르기	×	
	11. Where Is Toto?	Where's My Dog?	짝과 함께 묻고 답하며 챗트하기	×	
	12. I Went to the Zoo	What Did You Do Yesterday?	배운 내용을 바탕으로 응답하는 부분을 바꿔 부르기	×	
	B-3 <sup>2)</sup>	1. Hi, I'm Bobo	-	교사가 불러주는 이름으로 가사 바꿔 부르기	×
		2. It's a Ball	-	가사에 맞는 동작 따라하기 팀을 나누어 챗트하기	×
3. Stand Up, please		-	가사에 맞는 동작 따라하기 팀을 나누어 챗트하기	×	
4. Happy Birthday!		-	가사에 맞는 동작 따라하기 팀을 나누어 챗트하기	×	
5. I Have a Crayon		-	해당 그림카드를 가지고 있으면 일어나기 팀을 나누어 챗트하기	×	
6. It's My Mom		-	가족 구성원을 표현하는 동작하며 챗트하기	×	
7. How Many Cats?		-	울동을 따라하며 챗트하기	×	
8. Let's Draw Two Arms		-	가사에 나오는 신체부위를 움직이며 따라하기	×	
9. I Like Chicken		-	손뼉 치며 따라 부르기 팀을 나누어 챗트하기	×	
10. It's Big		-	동물의 크고 작음을 묘사하며 챗트하기 팀을 나누어 챗트하기	×	
11. How Old Are You?		-	가사에 나오는 나이를 손가락으로 공중에 쓰며 챗트하기	×	
12. I Can Swim		-	가사에 맞는 동작을 하며 챗트부르기 팀을 나누어 챗트하기	×	

	13. It's Sunny	-	가사에 맞는 동작을 하며 챗트부르기	×
	14. What Color Is It?	-	챗트를 부르며 가사에 나오는 색깔의 물건 들기	×
	15. Put on Your Gloves	-	가사에 맞는 동작을 하며 챗트부르기 팀을 나누어 챗트하기	×
B-4	1. My Name Is Minho	-	반 학생들의 이름을 넣어서 챗트하기	○
	2. It's In The Box	-	가사에 나오는 손동작을 하며 챗트 부르기	×
	3. Don't Touch That!	-	팀을 나누어 어울리는 율동과 함께 챗트하기	×
	4. What Time Is It Now?	-	손가락으로 숫자를 나타내며 챗트하기 팀을 나누어 율동과 챗트하기	×
	5. He's a Dancer	-	가사에 맞는 동작을 하며 챗트부르기 팀을 나누어 챗트하기	×
	6. Oh, I'm Very Happy	-	가사에 알맞은 표정을 지으며 따라 부르기	×
	7. What Are You Doing?	-	가사에 맞는 동작을 하며 챗트부르기 팀을 나누어 챗트하기	×
	8. Can You Help Me?	-	가사에 맞는 동작을 하며 챗트부르기 팀을 나누어 챗트하기	×
	9. Is This Your Key?	-	교과서 그림의 물건을 가리키며 챗트하기 팀을 나누어 챗트하기	×
	10. She Likes Taekwondo	-	음식으로 가사 바꿔 부르기 팀을 나누어 챗트하기	×
	11. It's Tuesday	-	그룹을 나누어 요일을 정한 뒤 해당 요일에 되면 자리에서 일어나기	×
	12. What Do You Want?	-	해당 그림을 짚으면서 따라하기 팀을 나누어 챗트하기	×
	13. Let's Play Soccer	-	가사에 맞는 동작을 하며 챗트부르기	×
	14. How Much Is It?	-	가사에 맞는 숫자를 공중에 쓰며 부르기	×
	15. I Watched TV Yesterday	-	가사에 맞는 동작을 하며 따라 부르기	×
C-3	1. Hello, I'm Bora	Hello, I'm Bandi	박자에 맞추어 전체 따라 부르기	×
	2. It's a Cat	What's This?	박자에 맞추어 전체 따라 부르기	×
	3. Touch Your Nose	Touch Your Eyes	박자에 맞추어 전체 따라 부르기	×
	4. Happy Mother's Day	I'm Happy	간단한 손동작 하며 챗트하기	×

	5. How Many Apples?	How Many Apples?	간단한 손동작 하며 챗하기	×
	6. I Like Gimchi	I Like Gimchi	간단한 손동작 하며 챗하기	×
	7. How's the Weather?	A, B, C, D	챗 들려주고 따라 부르기	×
	8. Look! It's Blue	E, F, G, H	챗 들려주고 따라 부르기	×
	9. What Time Is It?	I, J, K, L	챗 들려주고 따라 부르기	×
	10. I Can Jump	M, N, O, P	챗 들려주고 따라 부르기	×
	11. Do You Have an Eraser?	Q, R, S, T, U	챗 들려주고 따라 부르기	×
	12. Let's Go Skating!	V, W, X, Y, Z	챗 들려주고 따라 부르기	×
C-4	1. Good Morning	/p/ · /b/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	2. This Is My Sister	/t/ · /d/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	3. It's Time for Lunch	/k/ · /g/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	4. Shake Your Head	/m/ · /n/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	5. Where Are You?	/f/ · /v/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	6. I Can Ride a Bike	/l/ · /r/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	7. The Tiger Is Sleeping	/s/ · /z/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	8. Don't Enter, Please	/æ/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	9. I Want Some Water	/e/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	10. Is This Your Bag?	/i/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	11. How Much Is It?	/ɔ/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×
	12. I Went to the Zoo	/ʌ/ sound	한소절씩 따라하다 전체 따라하기	×

위의 표를 살펴보면 A-3 교과서 1단원 'Hello', A-4 교과서 1단원 'How Are You?', B-4 교과서 1단원 'My Name Is Minho'에서 학급 어린이의 이름을 넣어

2) B-3 교과서와 B-4 교과서의 경우 챗의 제목이 제시되어 있지 않음.



챗트를 해보도록 하는 활동에 개인화가 반영되어 있었다. 그 외의 챗트에서는 교사가 제시하는 내용이나 지도서에 제시된 내용으로 바꾸어 부르도록 제시되어 있어 개인화 활동과 거리가 있다. 예를 들어 4-A 교과서 2단원 'I Want Some Chicken'에서 교사가 보여주는 그림 카드를 보고 챗트를 바꿔 부르도록 활동이 제시되어 있으며, 6단원 'Let's Go Hiking'의 경우 교사가 주는 동작 힌트를 보면서 여가 활동 이름을 바꾸도록 할 뿐 학습자 자신의 이야기로 연결시키지 않고 있다. 챗트의 일정 부분을 바꾸어 부를 경우 교사가 제시하는 대로만 할 것이 아니라 학생이 원하는 대로도 바꾸어 부르게 지도서상에 제시되어 있다면 챗트도 개인화 활동으로 활용될 수 있을 것이다. 예를 들어 A-3 교과서 4단원 'What Color Is It?'에서 자신이 좋아하는 색깔을 넣어 챗트를 바꾸어 보게 하거나, A-4 교과서 4단원 'What Day Is It Today?'에서 챗트에 나오는 요일과 과목을 학생들이 자신의 시간표를 활용하여 바꾸어 부르도록 제시할 수 있다.

## 2) 노래

다음으로 각 교과서의 노래 활동을 살펴보면 A 교과서의 'Sing a Story<sup>3)</sup>', B 교과서의 'Song', C 교과서의 'Sing! Sing!' 활동이 있으며, 각 교과서마다 제시된 활동은 조금씩 다르기는 하지만 챗트와 비슷하게 크게 아래의 순서로 진행되고 있어 개인화 요소를 찾아보기 힘들다.

- ① 노래 듣기
- ② 노래를 한 줄 씩 따라 부르기
- ③ 노래 전체를 따라 부르기
- ④ 여러 방법으로 노래 부르기

여러 방법으로 노래를 부르기의 경우 울동을 하며 노래 부르기, 남자·여자로 나누어 노래 부르기, 노래의 일정 부분을 바꾸어 부르기 등의 활동이 제시되어 있는데, 노래의 일정 부분을 바꾸어 부르는 활동을 할 때 자신의 이야기를 넣어 노래를 바꾸어 부른다면 개인화 활동이 될 수도 있다. 그러나 세 교과서의 교사용

---

3) 3차시의 'Story Time'에서 들은 내용을 노래로 불러 보는 활동.

지도서에 제시되어 있는 활동의 방법은 일정 부분을 교사가 제시하는 내용으로 바꾸어 부르도록만 하고 있어 개인화 활동과 거리가 있다. 예를 들어 B-3 교과서 9단원 'I Like Chicken'의 경우 교사용 지도서에는 노래의 가사에서 'pizza'와 'chicken' 대신 교사가 말해주는 음식을 넣어 부르도록 제시되는 것으로 끝나는데 학습자 자신이 좋아하는 음식으로 바꾸어 부르도록 활동을 제시하여 개인화를 적용할 수 있으며 훨씬 즐겁게 노래를 부를 수 있을 것이다.

위에서 살펴본 바와 같이 A·B·C 교과서의 챗트 및 노래에 반영된 개인화 활동 수는 챗트의 경우 0%(B-3, C-3, C-4), 6%(B-4), 8%(A-3, A-4)이며, 노래의 경우 전 교과서 0%로 개인화가 반영된 활동이 극히 미미하다. 그러나 챗트 및 노래와 관련된 활동 또한 개인화를 적용하여 학습자 자신의 생각·기호·경험을 바탕으로 가사를 바꾸어 부를 수 있도록 한다면 자신의 이야기를 하는 것이므로 학습자들이 좀 더 관심을 가지고 활동에 참여하며 가사를 쉽게 외울 수 있어 즐거운 활동이 될 것이다.

#### 다. 역할놀이

A 교과서의 'Ready, Action!', B 교과서의 'Show Time', C 교과서의 'Look and Listen', 'Role-Play', 'Let's Role-Play'에 주어진 대본을 바탕으로 역할놀이를 해 보는 활동이 제시되어 있으며 각 교과서마다 제시된 활동의 내용은 다르지만 크게 다음의 순서를 따르고 있다.

- ① 역할극 보기
- ② 듣고 따라하기
- ③ 역할 정하고 역할극 연습하기
- ④ 친구들에게 발표하기

이처럼 모든 교과서에서 주어진 대본을 따라 연습하도록 제시하고 있어 역할놀이 관련 활동에서는 개인화 요소를 찾아보기 힘들다. 다만 A 교과서의 경우 심화 활동에 대본을 바꾸어서 연습해보도록 하고 있는데 예를 들어 A-4 교과서 1단원 'How Are You?' 역할놀이의 심화 활동에서 친구를 소개하는 내용의 대사를 실생

활에서 만나고 싶은 사람들을 소개해볼 수 있는 대사로 바꾸어 연습하도록 제시되어 있다. 이는 자신이 하고 싶은 말을 대본으로 꾸며보는 활동이 어렵다는 생각에서 심화 활동으로 제시된 것으로 보인다. 그러나 김지영(2005)과 허선희(2010)의 연구에서는 학습자들은 주어진 대본을 그대로 외우는 것보다 학습자들 자신이나 주변 인물·사물에 관련된 내용을 표현하는 역할극을 하는 것이 문장의 길이나 어휘 면에서 더 길고 어려웠을 것으로 보이는데도 더 쉽고 재미있다고 하였고 밝히고 있다. 이러한 점에 주목하여 개인화 활동을 학습 성취도가 높은 일부 학생에 국한시키려는 경향에 대해 재고할 필요가 있다 하겠다.

#### 라. 문자 관련 활동

A 교과서의 '문자 관련 활동'에는 'Sounds', 'Read', 'Write', 'Look and Read', 'Read and Write', 'Phonics Time', B 교과서의 '문자 관련 활동'에는 'Read & Write', C 교과서의 '문자 관련 활동'에는 'Read ABC', 'Read and Do', 'Listen and Write', 'Read and Play', 'Listen and Read', 'Listen[Read] and Write, 'Read More', 'Sounds and Letters'가 제시되어 있으며, 3·4학년은 문자의 초기 도입 단계로 알파벳을 배우거나 그 단원에서 배운 낱말을 읽고 쓰는 활동을 제시하고 있어 관련 개인화 활동은 나타나고 있지 않다. 이처럼 문자 관련 활동은 일반적으로 개인화와 연결시키기 어렵다고 생각하는 경향이 있다.

그러나 단어나 짧은 문장, 파닉스를 지도할 때에도 개인화를 적용할 수 있다. 예를 들어 색깔에 대한 단어를 배울 경우 'Can you find your favorite color among these words?'라고 제시하여 자신이 좋아하는 색깔의 단어를 찾아보게 할 수 있으며(Mary Slattery & Jane Willis, 2001), 베껴 쓰기를 할 경우에도 무의미하고 기계적으로 베껴 쓰는 것이 아니라 'Can you write your favorite food among these words?'라고 하여 자신이 좋아하는 음식에 대해 써 보는 기회를 제공할 수 있다. 또한 파닉스를 지도할 경우 그 날 배울 소리가 /h/라면 반 친구들 중 /h/ 사운드가 들어간 친구의 이름을 찾아볼 수 있도록 유도하거나, 그날은 모든 친구들 이름의 첫소리를 /h/ 사운드로 바꾸어 부르게 할 수 있다. 예를 들어 이름이 'Juhi'라는 학생이 있을 경우 'Huhi'로 바꾸어 부르거나 'Yongjoon'일 경우 'Hyongjoon'으로 바꾸어 부르도록 하고 칠판에 제시하는 것이다.

김혜리(2011)는 초등 영어 교육과정에서 음성언어를 강조하여 쓰기 지도는 베껴 쓰기와 같은 기계적인 반복 학습과 받아쓰기와 같은 교사가 지시하는 대로 받아 적기만하는 단순 활동에 치우치는 경우가 있음을 지적하였다. 그러나 학습자가 쓰기의 본질을 이해한다면 한 두 단어 또는 문장으로라도 자신의 생각을 전달할 수 있으며, 문자 의사소통이라는 쓰기의 진정한 목적을 달성할 수 있다고 하였다. 이러한 관점에서 볼 때 쓰기 활동을 지도할 경우 자기 자신 및 자신의 주변 인물이나 사물에 대해 낱말이나 한 두 문장으로라도 간단하게 쓸 수 있는 개인화 활동을 제공하여 유의미한 쓰기를 통한 문자 의사소통이라는 쓰기의 목적을 달성할 수 있다.

#### 마. 게임

각 교사용 지도서에 제시된 게임의 활동 방법을 분석한 결과 각 교과서별로 게임에 개인화 활동이 나타나는 빈도는 다음과 같다.

<표 IV-4> 게임에 제시된 개인화 반영 활동 수

	A-3	A-4	B-3	B-4	C-3	C-4
개인화 반영 게임의 수 / 전체 게임 수 (%)	7/36 ( 19% )	5/36 ( 14% )	9/45 ( 20% )	11/45 ( 24% )	1/30 ( 3% )	0/24 ( 0% )

각 교과서에 제시된 게임별로 앞에서 제시한 분석의 기준에 따라 개인화가 반영된 활동(○)로 개인화가 반영되지 않은 활동(×)으로 분류하고 개인화 활동의 내용을 살펴보면<sup>4)</sup> 다음과 같다.

##### 1) A 출판사 3학년 교과서

A 출판사 3학년 교과서에는 ‘Hooray 1’, ‘Hooray 2’, ‘Hooray 3’가 게임으로 제시되어 있으며, 총 36개의 활동 중 7개의 활동(19%)에 개인화가 반영되었는데 이를 분석한 표는 다음과 같다.

4) 지면 관계상 각 교과서별로 나누어 제시함.

<표 IV-5> A-3 교과서 게임의 개인화 반영 여부

단원	차시	활동	학습 내용	개인화 반영 여부
1. Hello!	1	Hooray 1	손가락 짚기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	인사하기 놀이하기	○
	4	Hooray 3	좋아하는 캐릭터 명함 교환하기 놀이	○
2. What's This?	1	Hooray 1	카드 빨리 집기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	물건 알아맞히기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	조각 퍼즐 맞추기 놀이하기	×
3. Are You Happy?	1	Hooray 1	교사의 말에 어울리는 표정 짓기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	표정 알아맞히기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	친구 기분 조사하기 놀이하기	○
4. Happy Birthday!	1	Hooray 1	숫자 말하기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	나이대로 꼬리 물기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	나이 먹기 놀이하기	×
5. What Color Is It?	1	Hooray 1	카드 내려놓기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	주머니 돌리기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	색깔 똑같이 칠하기 놀이하기	×
6. I Have Two Tomatoes	1	Hooray 1	시장바구니 놀이하기	×
	2	Hooray 2	섬 건너가기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	말판놀이 하기	×
7. Jump! Jump!	1	Hooray 1	‘공손하게 말해요.’ 놀이하기	×
	2	Hooray 2	속삭이며 말 전달하기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	지시하기 및 금지하기 놀이하기	×
8. I Like Cats	1	Hooray 1	줄 빙고 놀이하기	×
	2	Hooray 2	원판 놀이하기	×
	4	Hooray 3	친구들이 좋아하는 음식 조사하기	○
9. It's Sunny	1	Hooray 1	인디언 날씨 놀이하기	×
	2	Hooray 2	날씨 알아맞히기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	도시 날씨 알아보기 활동하기	×
10. How Many Pencils?	1	Hooray 1	빙고 놀이하기	×
	2	Hooray 2	‘모여라.’ 놀이하기	×
	4	Hooray 3	집 앞뜰 완성하기 놀이하기	×
11. Who Is He?	1	Hooray 1	파리채 놀이하기	×
	2	Hooray 2	인물 추측하기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	가족 손가락 인형 만들기	○
12. I Can Play Soccer	1	Hooray 1	가라사대 놀이하기	×
	2	Hooray 2	‘할 수 있어요?’ 놀이하기	○
	4	Hooray 3	친구들이 할 수 있는 운동 조사하기	○

A-3 교과서에서 개인화가 반영된 게임을 살펴보면 1단원 ‘Hello!’의 인사하기 놀이하기 및 좋아하는 캐릭터로 명함을 만들어 교환하기 놀이하기, 3단원 ‘Are You Happy?’의 친구들의 기분을 조사하는 놀이하기, 8단원 ‘I Like Cats’의 친구들이 좋아하는 음식 조사하기 활동하기, 11단원 ‘Who is He?’의 자신이 가장 좋아하는 가족 구성원 중 한명의 모습을 꾸민 후 친구들에게 소개해보는 활동, 12단원 ‘I Can Play Soccer.’에서 자신이 잘 하거나 잘 하고 싶은 운동 4가지를 그림으로 그린 후 교실을 돌아다니면서 친구를 만나 “Can you swim?” 등과 같이 묻고 답하는 활동과 친구들이 할 수 있는 운동 조사하기 활동이 있었다.

그 외의 활동들은 교사의 말을 듣고 그에 따라 과업을 수행하는 활동과 ‘속삭이며 말 전달하기 놀이’와 같이 배운 내용을 놀이나 게임의 규칙에 따라 반복하여 말하는 활동이었다. 예를 들어 8단원 ‘I Like Cats’의 원판놀이의 경우 ‘Do you like (동물)?’이라는 질문에 대한 대답을 ‘Yes/No’ 카드를 뒤집어 카드에 맞게 말하도록 활동을 구성하여 자신의 기호와는 상관없이 대화를 연습하고 있다.

## 2) A 출판사 4학년 교과서

A 출판사 4학년 교과서에서는 ‘Hooray 1’, ‘Hooray 2’, ‘Hooray 3’가 게임으로 제시되어 있으며, 총 36개의 활동 중 5개의 활동(14%)에 개인화가 반영되었는데 이를 정리한 표는 다음과 같다.

<표 IV-6> A-4 교과서 게임의 개인화 반영 여부

단원	차시	활동	학습 내용	개인화 반영 여부
1. How Are You?	1	Hooray 1	카드 빨리 집기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	공을 돌리며 안부 묻고 답하기 놀이	×
	4	Hooray 3	친구 소개하기 놀이하기	○
2. I Want Some Chicken	1	Hooray 1	음식 팔기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	시장 보기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	오늘의 식단 조사하기 활동하기	○
3. Clean Your Room	1	Hooray 1	로봇 놀이하기	×
	2	Hooray 2	전달 놀이하기	×
	4	Hooray 3	친구 찾기 놀이하기	×

4. What Day Is It Today?	1	Hooray 1	듣고 행동하기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	007 작전 놀이하기	×
	4	Hooray 3	지우개 튕기기 놀이하기	×
5. It's Time for Lunch	1	Hooray 1	바른 생활 어린이 놀이하기	×
	2	Hooray 2	원판 놀이하기	×
	4	Hooray 3	암호 말하기 놀이하기	×
6. Let's Go Hiking	1	Hooray 1	카드 먼저 내려 놓기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	자리 바꾸기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	한 주 계획표 만들기 활동하기	○
7. Is This Your Watch?	1	Hooray 1	방 꾸미기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	탐정 놀이하기	○
	4	Hooray 3	'나의 것? 너의 것?' 놀이하기	×
8. I'm Feeding the Dog	1	Hooray 1	동작 흉내내기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	기억하기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	인터뷰 놀이하기	×
9. How Much Is It?	1	Hooray 1	배달하기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	말판 놀이하기	×
	4	Hooray 3	물건 사고 팔고 놀이하기	×
10. He Has Blue Eyes	1	Hooray 1	괴물 그리기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	주머니 돌리기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	짹 찾기 놀이하기	×
11. Where Is Toto?	1	Hooray 1	똑같이 그리기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	친구 찾기 놀이하기	×
	4	Hooray 3	보물찾기 놀이하기	×
12. I Went to the Zoo	1	Hooray 1	길 찾기 놀이하기	×
	2	Hooray 2	눈덩이 놀이하기	×
	4	Hooray 3	친구들이 주말에 한 일 조사하기	○

A-4 교과서에서 개인화가 반영된 게임을 살펴보면 1단원 'How Are You?'에서 친구들에게 자신의 다른 친구들을 소개해보는 활동, 2단원 'I Want Some Chicken'에서 모둠별로 친구들이 원하는 음식을 조사한 후 친구들에게 발표하는 활동, 6단원 'Let's Go Hiking'에서 자신이 하고 싶은 활동으로 한 주 계획표를 만든 후 친구들에게 같이 하자고 제안하는 활동, 7단원 'Is This Your Watch?'의 '탐정놀이'로 학급 학생들의 여러 물건을 모아서 한 학생이 탐정이 되어 실제 친구들의 물건을 찾아주는 활동, 12단원 'I Went to the Zoo'에서 자신이 주말에 한

일과 친구들이 주말에 한 일을 묻고 답하는 활동이 있었다.

그 외의 활동들은 교사의 말을 듣고 그에 따라 과업을 수행하는 활동과 ‘전달 놀이’, ‘말판놀이’와 같이 배운 내용을 놀이나 게임의 규칙에 따라 반복하여 말하는 활동이었다. 예를 들어 1단원 ‘How Are You?’의 ‘공을 돌리며 친구에게 기분을 묻고 답하기’ 활동의 경우 자신의 기분에 따라 대답을 하는 것이 아니라 배운 내용 중 하나를 선택하여 대답하게 하고 있다.

### 3) B 출판사 3학년 교과서

B 출판사 3학년 교과서에서는 ‘Listen & Play’, ‘Speak & Play’, ‘Act & Play’가 게임으로 제시되어 있으며, 총 45개의 게임 중 9개의 게임(20%)에 개인화가 반영되었는데 이를 정리한 표는 다음과 같다.

<표 IV-7> B-3 교과서 게임의 개인화 반영 여부

단원	차시	활동	학습 내용	개인화 반영 여부
1. Hi, I'm Bobo	1	Listen & Play	빨리 일어서고 빨리 앉기 놀이	×
	2	Speak & Play	이어서 인사하기 놀이	○
	3	Act & Play	명함 교환하기 놀이	○
2. It's a Ball	1	Listen & Play	카드 빨리 집기 놀이	×
	2	Speak & Play	나는야 피카소 놀이	×
	3	Act & Play	카드 모으기 놀이	×
3. Stand Up, Please	1	Listen & Play	사이먼 가라사대 놀이	×
	2	Speak & Play	곶속말로 전하기 놀이	×
	3	Act & Play	나는야 왕 놀이	×
4. Happy Birthday!	1	Listen & Play	점점 크게, 점점 작게 놀이	×
	2	Speak & Play	비밀번호 맞추기 놀이	×
	3	Act & Play	생일 선물 추측하기 놀이	×
5. I Have a Crayon	1	Listen & Play	카드 빨리 찾기 놀이	×
	2	Speak & Play	교사의 지시대로 책가방 싸기 놀이	×
	3	Act & Play	빙고놀이	×



6. It's My Mom	1	Listen & Play	액자 완성하기 놀이	×
	2	Speak & Play	가족 말판놀이	×
	3	Act & Play	가족 조사하기	○
7. How Many Cats?	1	Listen & Play	짜깁기 놀이	×
	2	Speak & Play	동물 주사위 놀이	×
	3	Act & Play	동물 조사하기	○
8. Let's Draw Two Arms	1	Listen & Play	괴물 그리기 놀이	×
	2	Speak & Play	인형 만들기 놀이	×
	3	Act & Play	신체 꾸미기 놀이	×
9. I Like Chicken	1	Listen & Play	추측하기 놀이	×
	2	Speak & Play	식탁차리기 놀이	○
	3	Act & Play	좋아하는 음식 조사하기	○
10. It's Big	1	Listen & Play	거꾸로 표현하기 놀이	×
	2	Speak & Play	꾸러미 전하기 놀이	×
	3	Act & Play	같은 카드 모으기 놀이	×
11. How Old Are You?	1	Listen & Play	나이 빙고 놀이	×
	2	Speak & Play	나이 주사위 놀이	×
	3	Act & Play	생일 케이크 주고받기 놀이	×
12. I Can Swim	1	Listen & Play	젓속말로 전하기 놀이	×
	2	Speak & Play	말판놀이	×
	3	Act & Play	할 수 있는 것 조사하기	○
13. It's Sunny	1	Listen & Play	카드 빙고 놀이	×
	2	Speak & Play	카드 넘기 놀이	×
	3	Act & Play	날씨 원판 놀이	×
14. What Color Is It?	1	Listen & Play	색깔 찾기 놀이	○
	2	Speak & Play	쌍둥이 찾기 놀이	○
	3	Act & Play	찰떡궁합 놀이	×
15. Put On Your Gloves	1	Listen & Play	옷 입히기 놀이	×
	2	Speak & Play	젓속말로 전하기 놀이	×
	3	Act & Play	말판놀이	×

B-3 교과서에서 개인화가 반영된 게임을 살펴보면 1단원 'Hi, I'm Bobo'의 이어서 자기소개를 하며 인사하는 활동과 자기 자신의 명함을 만들어 친구들과 자기소개를 하며 명함을 교환하는 활동, 6단원 'It's My Mom'에서 각자의 가족사진을 준비한 후 누구인지 묻고 답하는 활동, 7단원 'How Many Cats?'에서 자신이 가지고 있거나 가지고 싶은 동물의 개수를 쓰고 친구들과 몇 마리인지 묻고 답하는 활동, 9단원 'I Like Chicken'에서 조사표에 음식을 그린 후 친구들에게 좋아하는 음식을 묻고 답하는 활동과 좋아하는 음식과 싫어하는 음식에 대해 말하면서 식탁을 차리는 활동, 12단원 'I Can Swim'에서 친구들이 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 조사하는 활동, 14단원 'What Color Is It?'에서 자신이 좋아하는 색깔의 색종이를 한 장 고른 후 친구에게 'I like (blue).'로 말하는 활동으로 이러한 활동들에 자기 이름 소개하기, 좋아하는 음식과 싫어하는 음식 말하기, 좋아하는 색깔 말하기, 자신이 할 수 있거나 없는 것 말하기 등의 개인화 요소가 반영되어 있었다.

또한 14단원 'What Color Is It?'의 1차시에서 교사가 색종이를 제시하며 색깔을 물으면 학생들은 자신의 물건 중 그 색깔이 물건을 가리키며 색깔을 대답하는 '색깔 찾기 놀이'는 자신의 물건을 활용하여 색깔에 대해 말해보는 활동이므로 개인화 활동으로 분석하였다. 이는 비교적 간단한 활동으로 교사가 제시하는 색깔을 보고 기계적으로 대답을 하는 것이 아니라 자신의 물건에서 그 색깔을 찾아보게 하여 학생들이 수업에 더 관심을 가지고 집중하여 참여할 수 있도록 만들었으며, 이를 통해 개인화 활동은 어려운 활동이 아니며 쉽게 활용이 가능한 활동임을 알 수 있다.

그 외의 활동들은 교사가 하는 말을 듣고 카드를 빨리 집거나 빙고놀이하기 등과 같이 들은 내용을 바탕으로 과업을 수행하는 놀이나 게임으로 구성되어 학생들에게 자신이 하고 싶은 말을 표현해볼 수 있는 기회를 제공하고 있지 않거나 배운 내용을 놀이나 게임의 규칙에 따라 반복하여 말하게 하는 활동이 대부분이어서 개인화 활동과는 거리가 멀다고 하겠다.

4) B 출판사 4학년 교과서

B 출판사 4학년 교과서에서는 'Listen & Play', 'Speak & Play', 'Act & Play'가 게임으로 제시되어 있으며, 총 45개의 활동 중 11개의 활동(24%)에 개인화가 반영되었는데 이를 분석한 표는 다음과 같다.

<표 IV-8> B-4 교과서 게임의 개인화 반영 여부

단원	차시	활동	학습 내용	개인화 반영 여부
1. My Name Is Minho	1	Listen & Play	자기소개하기 놀이	○
	2	Speak & Play	마이크 돌리기	○
	3	Act & Play	친구 소개하기	○
2. It's In The Box	1	Listen & Play	물건 찾아 색칠하기	×
	2	Speak & Play	주사위 야구 놀이	×
	3	Act & Play	같은 그림 만들기	×
3. Don't Touch That!	1	Listen & Play	거꾸로 놀이	×
	2	Speak & Play	얼음 놀이	×
	3	Act & Play	역할놀이 하며 팽파먹기	×
4. What Time Is It Now?	1	Listen & Play	빙고놀이	×
	2	Speak & Play	시각 알아맞히기 놀이	×
	3	Act & Play	세계 시각 조사하기	×
5. He's a Dancer	1	Listen & Play	누구인지 알아맞히기	×
	2	Speak & Play	직업 그림 그리기	×
	3	Act & Play	친구들이 조사해 온 직업 알아보기	○
6. Oh, I'm Very Happy	1	Listen & Play	상황에 맞는 감정 표현하기	×
	2	Speak & Play	기분 알아맞히기	×
	3	Act & Play	똑같은 기분 찾기	×
7. What Are You Doing?	1	Listen & Play	손가락 놀이	×
	2	Speak & Play	동작 알아맞히기	×
	3	Act & Play	장소에 알맞은 동작 찾아내기	×
8. Can You Help Me?	1	Listen & Play	도움 주기 놀이	×
	2	Speak & Play	말판놀이	×
	3	Act & Play	정보 찾아 바나나 나무 완성하기	×

9. Is This Your Key?	1	Listen & Play	사다리 타기 놀이	×
	2	Speak & Play	그림 카드 주인 찾기	×
	3	Act & Play	주인 찾아 주기	○
10. She Likes Taekwondo	1	Listen & Play	친구가 좋아하는 것 추측하기	○
	2	Speak & Play	눈덩이 놀이	○
	3	Act & Play	친구들이 좋아하는 것 조사하기	○
11. It's Tuesday	1	Listen & Play	인간 달력 놀이	×
	2	Speak & Play	주사위 놀이	×
	3	Act & Play	급식 메뉴 완성하기	×
12. What Do You Want?	1	Listen & Play	미로 찾기	×
	2	Speak & Play	카드 모으기 놀이	×
	3	Act & Play	주문하기 놀이	○
13. Let's Play Soccer	1	Listen & Play	같은 동작하기 놀이	×
	2	Speak & Play	축구 놀이	×
	3	Act & Play	스포츠 동호인 찾기 놀이	×
14. How Much Is It?	1	Listen & Play	물건 찾기 놀이	×
	2	Speak & Play	가격 맞추기 놀이	×
	3	Act & Play	알뜰 시장 놀이	○
15. I Watched TV Yesterday	1	Listen & Play	카드 빨리 집기	×
	2	Speak & Play	카드 추측하기	×
	3	Act & Play	어제 한 일 조사하기	○

B-4 교과서에서 개인화가 반영된 게임을 살펴보면 1단원 'My Name Is Minho'에서 손뼉 치기를 하며 자신의 이름을 묻고 답하는 활동과 마이크를 돌리며 자기 소개를 하는 활동 그리고 다른 반 친구의 얼굴을 그린 후 자기 자신과 친구를 소개하는 활동에서 자신에 대해 말하고 자신의 친구에 대해 말해보는 개인화의 요소가 반영되어 있었다. 5단원 'He's a Dancer'에서 이웃의 직업을 조사해 온 후 친구들과 이에 대해 묻고 답하는 활동에서는 자신의 주변 인물에 대해 이야기를 하고 있으며, 9단원 'Is This Your Key?'에서 친구들의 연필을 모은 후 주인을 찾기 위해 묻고 답하는 활동에서는 자신의 물건을 가지고 실질적인 의사소통의 기회를 제공하고 있었다. 10단원 'She Likes Takwondo'의 경우 3개의 게임 모두 개인화가 반영되어 있는 것으로 분석되었는데, 그 중 하나는 교사가 'Does (학생이

름) like ping-pong?’이라고 물으면 나머지 학생은 그 학생의 대답을 추측하여 답한 후 교사가 해당 학생에게 ‘Do you like ping-pong?’으로 물으면 해당학생이 원하는 대로 대답하는 활동으로 학생들이 좋아하는 운동에 대해 대답할 수 있는 기회를 주었으며, 눈덩이 놀이 활동에서는 학생A가 좋아하거나 싫어하는 것을 말하면 학생B는 학생A가 말한 것을 말한 후 자신이 좋아하거나 싫어하는 것을 말하는 활동으로 자신이 좋아하는 것에 대해 말하는 기회를 제공하고 있고, 친구들이 좋아하는 것 조사하기 활동에서 자신이 좋아하거나 싫어하는 것에 대해 표현하고 있어 개인화 요소를 찾을 수 있기 때문이다. 또한 12단원 ‘What Do You Want?’의 자신이 원하는 음식을 주문하는 ‘주문하기 놀이’, 14단원 ‘How Much Is It?’의 자신이 직접 집에서 가지고 온 물건으로 사고파는 ‘알뜰 시장놀이’, 15단원 ‘I Watched TV Yesterday’에서 친구들이 어제 한 일을 조사하는 활동에 개인화가 반영되었다.

#### 5) C 출판사 3학년 교과서

C 출판사 3학년 교과서에서는 ‘Talk and Play 1’, ‘Talk and Play 2’가 게임으로 제시되어 있으며, 총 30개의 게임 중 1개의 게임(3%)에 개인화가 반영되었는데 이를 정리한 표는 다음과 같다.

<표 IV-9> C-3 교과서 게임의 개인화 반영 여부

단원	차시	활동	학습 내용	개인화 반영 여부
1. Hello, I'm Bora	1	Talk and Play 1	네 박자로 자기소개하기 놀이하기	○
	2	Talk and Play 2	이름 묻고 답하면서 짝 찾기 놀이하기	×
	3	TALK! TALK!	말판 속 등장인물이 되어 자기소개하기	×
2. It's a Cat	1	Talk and Play 1	동물 이름 묻고 답하기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	동물 이름 알아맞히기 놀이하기	×
	3	TALK! TALK!	동물이름 묻고 답하면 주사위 놀이하기	×
3. Touch Your Nose	1	Talk and Play 1	지시하는 말을 듣고 얼굴 완성하기	×
	2	Talk and Play 2	귓속말로 지시하기 놀이하기	×
	3	TALK! TALK!	동전을 던져 지시하는 말과 자사에 맞는 행동하기	×

4. Happy Mother's Day	1	Talk and Play 1	짝 찾기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	감정 말하기 원판 놀이하기	×
	3	TALK! TALK!	동전을 던져 축하하는 말과 감정을 표현하기	×
5. How Many Apples?	1	Talk and Play 1	과일 요청하기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	카드 전달하기 놀이하기	×
	3	TALK! TALK!	주사위를 던져 원하는 과일과 개수 묻고 답하기	×
6. I Like Gimchi	1	Talk and Play 1	배고픈 늑대 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	말판놀이하기	×
	3	TALK! TALK!	주사위를 던져 음식을 좋아하는지 묻고 답하기	×
7. How's the Weather?	1	Talk and Play 1	날씨 묻고 답하기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	카드 찾기 놀이하기	×
8. Look! It's Blue	1	Talk and Play 1	카드 던지기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	카드 내려놓기 놀이하기	×
9. What Time Is It?	1	Talk and Play 1	자리 바꿔 앉기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	시각 알아맞히기 놀이하기	×
10. I Can Jump	1	Talk and Play 1	할 수 있는 것과 없는 것 말하기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	공 던지기 놀이하기	×
11. Do You Have an Eraser?	1	Talk and Play 1	친구 찾기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	확용폼 카드 알아맞히기 놀이하기	×
12. Let's Go Skating!	1	Talk and Play 1	일심동체 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	카드 뺏기 놀이하기	×

C-3 교과서 게임의 경우 1단원 'Hello, I'm Bora'의 네 박자로 자기소개하기 활동에만 자신의 이름에 대해 소개해보는 개인화 활동 요소가 있었다. 나머지 활동들은 그 단원에 배운 표현을 게임이나 놀이에 제시된 규칙을 통해 반복 연습하도록 구성되어 있어 개인화가 반영되지 않은 것으로 분석되었다.

6) C 출판사 4학년 교과서

C 출판사 4학년 교과서에서는 ‘Talk and Play 1’, ‘Talk and Play 2’가 게임으로 제시되어 있으며, 총 24개의 게임 중 개인화가 반영된 게임은 없는 것(0%)으로 나타났으며 이를 분석한 표는 다음과 같다.

<표 IV-10> C-4 교과서 게임의 개인화 반영 여부

단원	차시	활동	학습 내용	개인화 반영 여부
1. Good Morning	1	Talk and Play 1	미니 농구 시합 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	카드로 안부 묻고 답하기 놀이하기	×
2. This Is My Sister	1	Talk and Play 1	다른 사람 소개하기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	가족 퍼즐 맞추기 놀이하기	×
3. It's Time for Lunch	1	Talk and Play 1	시각 묻고 답하기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	카드 짝 맞추기 놀이하기	×
4. Shake Your Head	1	Talk and Play 1	페널티 킥 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	로봇 수리하기 놀이하기	×
5. Where Are You?	1	Talk and Play 1	집 완성하기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	카드 짝 맞추기 놀이하기	×
6. I Can Ride a Bike	1	Talk and Play 1	그림 알아맞히기	×
	2	Talk and Play 2	카드 내용 알아맞히기 놀이하기	×
7. The Tiger Is Sleeping	1	Talk and Play 1	동물의 동작 흉내 내기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	동물의 이름과 상태 말하기 놀이하기	×
8. Don't Enter, Please	1	Talk and Play 1	말 전달하기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	말판놀이하기	×
9. I Want Some Water	1	Talk and Play 1	카드 알아맞히기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	원판 놀이하기	×
10. Is This Your Bag?	1	Talk and Play 1	물건 주인 찾아주기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	카드 빨리 내려놓기 놀이하기	×
11. How Much Is It?	1	Talk and Play 1	물건 사기 주사위 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	시장 놀이하기	×
12. I Went to the Zoo	1	Talk and Play 1	기분 표현하기 놀이하기	×
	2	Talk and Play 2	오목 놀이하기	×

C-4 교과서 게임의 경우 그 단원에 배운 내용을 게임이나 놀이의 규칙에 따라 말해야 하므로 말해야 하는 내용이 정해져 있어 자신의 생각을 표현해보는 개인화 활동과는 거리가 있다고 하겠다. 예를 들어 1단원 'Good Morning'에서 카드를 뽑아 그에 맞는 인사말을 하는 활동이나 2단원 'This Is My Sister'에서 CD-ROM에서 인쇄한 가족 그림 카드로 퍼즐을 맞추고 누구인지 대답하는 활동 등 학습자 자신과는 관련이 없는 내용에 대해 정해진 규칙에 따라 말해보는 기계적인 연습이 되고 있기 때문에 개인화가 반영되지 않은 것으로 분석하였다.

A·B·C 교과서에 제시된 개인화 활동은 총 33개였는데 그 중 조사하기 활동이 6개, 소개하기 활동이 7개, 주제에 대해 친구들과 묻고 답하는 활동이 9개로 이 세 활동이 전체 개인화 활동의 67%를 차지하고 있음을 알 수 있다. 그러나 앞서도 제시하였듯이 개인화는 원판놀이나 카드게임 등 다양한 게임에 적용이 가능하다(고경희, 2006). 또한 김희아(2011)는 A-4 교과서 5단원 'It's Time for Lunch.'의 '~할 시간이야.'라는 표현을 활용하여 원판놀이를 할 때 교과서에 제시된 원판을 사용하지 않고 학생들 자신의 생활 계획표를 만들고 가운데 클립을 끼워 돌리며 해당되는 칸에 대해 말해보는 방식으로 활동을 진행하였는데 그 결과 학생들이 자신의 생활에 대한 얘기이므로 활동에 더 열심히 참여하였다고 하였다. 또한 카드게임인 경우 학생들의 사진을 활용하여 카드를 만들고 그에 대해 이야기를 하게 하거나, 말판 놀이의 경우 말이 멈춘 곳의 그림에 대해 말할 것이 아니라 학생 자신에 대해 표현하는 기회를 제공하는 등 여러 가지 방법으로 개인화를 다양하게 적용시킬 수 있다. 그러나 이러한 논의는 모든 게임 활동에 개인화가 적용되어야 한다는 것이 아니라 여러 게임 활동에도 충분히 개인화를 접목시킬 수 있다는 것에 주의를 환기시키기 위함이다.

#### 바. 만들기 활동

3종의 교과서 모두 단원의 학습 주제와 관련된 무엇인가를 만들고 그것을 사용하여 목표 구문을 연습하는 활동이 제시되어 있는데, A 교과서의 'Do It Yourself', B 교과서의 'Fun Time'과 'Project', C 교과서의 'Draw and Talk'와 'Have Fun' 활동으로 이를 분석하여 무엇인가를 만든 후 이것을 어떻게 영어 학습에 활용하면 좋을지에 대해 생각해보고자 한다. 이를 위해 교사용 지도서에 제



시된 이 활동들의 진행 방법을 살펴보고 각 교과서별로 만들기 활동의 개인화 반영 활동 수를 정리하면 다음과 같다.

<표 IV-11> 만들기 활동에 제시된 개인화 반영 활동 수

	A-3	A-4	B-3	B-4	C-3	C-4
개인화 반영 만들기 활동의 수 / 전체 만들기 활동 수 (%)	7/12 (58%)	7/12 (58%)	0/8 (0%)	4/7 (57%)	4/18 (22%)	1/12 (8%)

각 교과서에 제시된 만들기 활동별로 개인화가 반영된 활동(○) / 개인화가 반영되지 않은 활동(×)으로 표시하여 각 활동의 개인화 반영 여부를 살펴보고, 만들기 활동의 개인화 반영 활동 내용과 만들기 활동에서의 개인화 적용 방법에 대해 살펴보면 다음과 같다.

<표 IV-12> 만들기 활동의 개인화 반영 여부

교과서	단원	차시	학습 내용	개인화 반영 여부
A-3	1. Hello!	5	자기소개 포스터 만들고 소개하기	○
	2. What's This?	5	수수께끼 병풍 책 만들기	×
	3. Are You Happy?	5	표정 그림책 만들고 자기 표정 말하기	○
	4. Happy Birthday!	5	미니 앨범 만들기	○
	5. What Color Is It?	5	색깔 변화 카드 만들기	×
	6. I Have Two Tomatoes	5	과일카드로 주스 만들기	×
	7. Jump! Jump!	5	알파벳 그림 사전 만들기	×
	8. I Like Cats	5	내가 좋아하는 음식, 동물, 색 그리고 설명하기	○
	9. It's Sunny	5	날씨 주사위 만들기	×
	10. How Many Pencils?	5	자신의 책가방 속 학용품 그리고 묻고 답하기	○
	11. Who Is He?	5	가족 나무 꾸미고 설명하기	○
	12. I Can Play Soccer	5	'난 할 수 있어요' 흔들개비 만들기	○

A-4	1. How Are You?	5	표정 그림책 만들어 대화하기	○
	2. I Want Some Chicken	5	동서 남북 종이접기 활동하기	×
	3. Clean Your Room	5	수수께끼 문 만들기	×
	4. What Day Is It Today?	5	달력 만들어 요일 묻고 답하기	×
	5. It's Time for Lunch	5	나의 하루 계획표 만들고 발표하기	○
	6. Let's Go Hiking	5	여름 방학 때 하고 싶은 일 엽서 만들기	○
	7. Is This Your Watch?	5	내 물건 소개하는 블로그 만들기	○
	8. I'm Feeding the Dog	5	활동 주사위 만들어 놀이하기	×
	9. How Much Is It?	5	사고 싶은 물건을 넣어 쇼핑 목록 만들기	○
	10. He Has Blue Eyes	5	묘사하고 싶은 사람으로 수수께끼 책 만들기	○
	11. Where Is Toto?	5	동물 위치 말하기 활동하기	×
	12. I Went to the Zoo	5	그림 필름 만들어 일 년 동안 한 일 말하기	○
B-3	1. Hi, I'm Bobo	3	명함집 만들고 발표하기	×
	2. It's a Ball	3	점 잇기 활동을 하고 발표하기	×
	3. Stand Up, please	3	수화 배우고 발표하기	×
	4. Happy Birthday!	3	생일 카드 꾸미고 발표하기	×
	5. I Have a Crayon	3	숨은 그림 찾고 발표하기	×
	6. It's My Mom	3	손가락 가족 완성하고 발표하기	×
	7. How Many Cats?	3	나만의 동물농장 꾸미고 발표하기	×
	8. Let's Draw Two Arms	3	로봇을 상상하여 완성하고 발표하기	×
B-4	1. My Name Is Minho	4	강강술래 띠 만들어 소개하기	○
	3. Don't Touch That!	4	금지 표지판 만들어 발표하기	×
	5. He's a Dancer	4	우리 마을 사람들 소개하기	○
	7. What Are You Doing?	4	포일 인간이 하고 있는 동작 조사하기	×
	10. She Likes Taekwondo	4	유명인이 좋아하는 것 발표하기	○
	12. What Do You Want?	4	나만의 소원 말하기	○
	14. How Much Is It?	4	물건 사고팔기	×
	1. Hello, I'm Bora	3	(D)5) 이야기 속 주인공을 그려 자기소개하기	○
		4	(H) 나무젓가락 인형 만들어 활동하기	×
	2. It's a Cat	3	(D) 그림을 그려 동물 이름 묻고 답하기	○
		4	(H) 동물 머리띠 만들어 활동하기	×

C-3	3. Touch Your Nose	3	(D) 그림 그리고 대화하기	×
		4	(H) 인형 만들어 활동하기	×
	4. Happy Mother's Day	3	(D) 생일 선물 그리고 대화하기	×
		4	(H) 생일카드 만들어 선물 알아맞히기 놀이하기	×
	5. How Many Apples?	3	(D) 원하는 과일 묻고 그림 그려 전달하기	×
		4	(H) 과일 가게 포스터 만들어 활동하기	×
	6. I Like Gimchi	3	(D) 좋아하거나 싫어하는 음식 그리기	○
		4	(H) 밥상 포스터 만들어 활동하기	○
	7. How's the Weather?	4	(H) 날씨 그림책 만들어 활동하기	×
	8. Look! It's Blue	4	(H) 장난감 선반 만들어 활동하기	×
	9. What Time Is It?	4	(H) 접시 시계 만들어 활동하기	×
	10. I Can Jump	4	(H) 동물 가면 만들어 활동하기	×
11. Do You Have an Eraser?	4	(H) 필통 만들어 활동하기	×	
12. Let's Go Skating!	4	(H) 종이 인형 만들어 활동하기	×	
C-4	1. Good Morning	4	전자시계 만들어 활동하기	×
	2. This Is My Sister	4	가족 병풍 만들어 활동하기	○
	3. It's Time for Lunch	4	액자 책 만들어 활동하기	×
	4. Shake Your Head	4	로봇 만들어 활동하기	×
	5. Where Are You?	4	우리 집 만들어 활동하기	×
	6. I can Ride a Bike	4	운동 포스터 만들어 활동하기	×
	7. The Tiger Is Sleeping	4	동물 그림 목걸이 만들어 활동하기	×
	8. Don't Enter, Please	4	포스터를 만들어 활동하기	×
	9. I Want Some Water	4	차림표 만들어 활동하기	×
	10. Is This Your Bag?	4	가방과 물건 완성하여 활동하기	×
	11. How Much Is It?	4	옷 가게 만들어 활동하기	×
	12. I Went to the Zoo	4	마을 지도 만들어 활동하기	×

A-3 교과서의 경우 'Do it yourself' 활동은 다른 활동에 비해 개인화가 가장 많이 반영된 활동으로 분석(58%)되었다. 개인화가 반영된 활동을 살펴보면 1단원 'Hello!'의 자기소개 포스터 만들어 소개하기, 3단원 'Are You Happy?'의 표정 그림책 만들어 자신의 기분 표현하기, 4단원 'Happy Birthday!'의 자신의 성장 과정

5) (D): Draw and Talk / (H): Have Fun

이 담긴 미니 앨범 만들어 나이에 대해 묻고 답하기, 8단원 'I Like Cats'의 내가 좋아하는 음식·동물·색에 대해 그린 후 친구들에게 설명하기, 10단원 'How Many Pencils?'에서 자신의 책가방 속 학용품을 그린 후 친구들과 학용품 이름과 개수 묻고 답하기, 11단원 'Who Is He?'에서 자신의 가족사진을 활용하여 가족 나무를 꾸민 후 친구들과 누구인지 묻고 답하기, 12단원 'I Can Play Soccer'에서 자신이 할 수 있는 활동으로 흔들개비 만들고 친구들에게 설명하기의 활동으로 학습자 자신의 이야기를 바탕으로 그것에 대해 발표하거나 친구들과 묻고 답할 수 있는 기회를 제공하고 있다.

A-4 교과서의 경우도 A-3 교과서와 마찬가지로 'Do it yourself'에서 개인화 활동이 가장 많았는데(58%) 1단원 'How Are You?'의 표정 그림책을 만든 후 표정 그림책으로 자신의 기분을 보여주면서 기분을 묻고 답하는 활동, 5단원 'It's Time for Lunch'의 나의 하루 계획표를 만들어 친구들에게 보여주며 발표하는 활동, 6단원 'Let's Go Hiking'의 여름 방학 때 하고 싶은 일에 대해 엽서 만들어 소개하기 활동, 7단원 'Is This Your Watch'의 내 물건을 소개하는 블로그를 만들고 친구들에게 발표하는 활동, 9단원 'How Much Is It?'의 자신이 원하는 쇼핑 목록을 만들어 물건 사고팔기 놀이하기, 10단원 'He Has Blue Eyes'의 자신이 묘사하고 싶은 사람으로 수수께끼 책을 만들고 친구들과 수수께끼 놀이를 하는 활동, 12단원 'I Went to the Zoo'의 그림 필름을 만들어서 일 년 동안 한 일 친구들에게 말하기 활동에 자신의 기분, 자신이 한 일, 하고 싶은 일, 내 물건 등과 같이 학습자 자신과 관련이 있는 주제에 대한 자료를 만들고 그것에 대해 친구들과 이야기를 나눠보는 기회를 제공하고 있다.

B-3 교과서의 'Fun Time'에 개인화가 반영된 활동이 없는 것으로 나타난 이유는 그림을 그리고 그것에 대해 말하는 활동은 학생들이 즐거워할 수도 있으나 점 잇기 활동, 로봇 완성하기 등 자기 자신과 별로 관련이 없는 내용에 대해 그림을 그리거나 만들기를 하고 있기 때문이다. 또한 개인화와 관련이 있는 소재를 사용하는 1단원 'Hi, I'm Bobo'의 '명함집 만들고 발표하기'활동에서 친구들의 명함을 모아서 명함집을 만드는 것은 개인화의 요소이나 이를 친구에게 발표하는 과정에서 명함에 있는 이름을 사용해 'I'm (친구의 이름).'으로 말하게 하거나, 6단원 'It's My Mom'에서 잡지에서 오린 사진으로 손가락 가족을 꾸며 가상인물을

‘It’s my dad.’등으로 소개하고 있기 때문에 언어 사용의 실제성이 떨어져 개인화가 반영되지 않은 것으로 분석하였다.

B-4 교과서 경우 ‘Project’에는 총 7개의 활동 중 4개의 활동에 개인화 요소가 반영(57%)되었는데 1단원 ‘My Name Is Minho’에서 강강술래 띠를 만들어 자기 친구의 얼굴을 그린 후 소개하는 활동, 5단원 ‘He’s a Dancer’에서 자신이 조사해 온 내용을 바탕으로 자신의 마을 사람들을 소개하는 활동, 10단원 ‘She Likes Taekwondo’에서 자신이 좋아하는 유명인이 좋아하거나 싫어하는 것에 대해 발표하는 활동, 12단원 ‘What Do You Want?’에서 자신이 원하는 음식이나 물건으로 소원주머니를 꾸민 후 발표해보는 활동으로 이러한 활동에 자신이 흥미 있거나 관심을 가지는 주제에 대해 자신이 표현하고 싶은 바를 표현해 볼 수 있도록 하는 개인화 요소가 나타나 있기 때문이다.

C-3 교과서의 ‘Draw and Talk’에 개인화가 반영된 활동을 살펴보면 1단원 ‘Hello, I’m Bora’에서 자신이 좋아하는 이야기 속 주인공을 그려 소개하는 활동, 2단원 ‘It’s a Cat’에서 좋아하는 애완동물을 그린 후 그것에 대해 묻고 답하는 활동, 6단원 ‘I Like Gimchi’에서 자신이 좋아하거나 싫어하는 음식을 그린 후 그것에 대해 친구들과 얘기를 나누는 활동으로 자기가 좋아하는 것을 그림으로 나타내고 그에 대해 친구들과 얘기를 나눠보는 활동에서 개인화 요소를 찾아볼 수 있다. 다음으로 ‘Have Fun’활동에서는 6단원 ‘I Like Gimchi’의 모둠원들에게 음식을 좋아하는지 묻고 답한 후 과반수 이상 좋아하는 음식으로 밥상을 꾸며 발표해보는 활동 1개에서만 개인화 요소가 나타났다. 그 외의 ‘Have Fun’활동에서는 제작한 자료를 가지고 게임이나 놀이 등을 할 수 있도록 제시하여 통제된 연습이 이루어지고 있다. 예를 들어 1단원 ‘Hello, I’m Bora’에서 인형을 만들어 교사가 지시하는 말을 듣고 인형 움직이기, 7단원 ‘How’s the Weather?’에서 날씨 카드를 만들고 짝과 가위바위보를 하며 짝이 보여주는 날씨에 대해 답하기, 10단원 ‘I Can Jump’에서 동물 가면 만들기 후 친구를 만나 가위바위보를 하고 이긴 사람이 ‘I Can jump. Can you jump?’등과 같이 묻고 진 사람은 자신이 쓴 동물 가면이 맞게 ‘Yes, I can.’ 또는 ‘No, I can’t.’로 대답해야 하는 등의 활동이다. 이러한 경우 게임의 규칙에 따라 말할 내용이 정해져 있으므로 개인화 활동과는 거리가 있다고 하겠다.

C-4의 교과서의 'Have Fun'에서는 12개의 활동 중 1개의 활동에서 개인화가 나타나고 있는데(8%) 이는 2단원 'This Is My Sister'에서 자신의 가족사진을 이용하여 가족 병풍 만들어 소개하기의 활동이다. 'Have Fun'과 관련된 개인화 활동 수가 적은 이유는 만들기의 목적이 통제된 연습이나 게임을 위한 자료를 제작하는데 있기 때문으로 파악된다. 예를 들어 3학년 8단원 'Look! It's Blue'에서 장난감 선반을 만들어 친구가 말을 하면 해당 장난감 빨리 집기활동, 4학년 1단원 'Good Morning'에서 종이로 전자시계를 만들어서 친구가 제시한 시각에 맞는 활동 그림 빨리 가서 집기 활동 등 자신이 표현하고자 하는 바를 표현하는 것과는 거리가 멀고 그 단원에서 배운 표현을 연습하기 위한 자료를 만드는 활동이기 때문으로 분석되었다.

분석결과에 따르면 같은 만들기 활동이지만 활동의 목적이나 취지에 따라 개인화 요소가 적용이 될 수도 있고 안 될 수도 있으므로 가능하면 자신과 관련된 무엇인가를 만들고 그것에 대해 친구들과 이야기를 나누어 보도록 하여 실질적인 의사소통의 기회를 가질 수 있도록 할 수 있을 것이다.

### 사. 문화 관련 활동

3종의 교과서 모두에 문화 관련 활동이 제시되어 있는데 A 교과서의 'Hello, World!', B 교과서의 'Around the World', C 교과서의 'World Tour'이다. 교사용 지도서에 제시된 이 활동들의 진행 방법을 살펴보고 각 교과서별로 문화 관련 활동의 개인화 반영 활동 수를 정리하면 다음과 같다.

<표 IV-13> 문화 관련 활동에 제시된 개인화 반영 활동 수

	A-3	A-4	B-3	B-4	C-3	C-4
개인화 반영 문화 관련 활동 수 / 전체 문화 관련 활동 수 (%)	2/9 (22%)	1/6 (17%)	0/15 (0%)	3/15 (20%)	0/6 (0%)	0/6 (0%)

각 교과서에 제시된 문화 관련 활동별로 개인화가 반영된 활동(○) / 개인화가 반영되지 않은 활동(×)으로 표시하여 각 활동의 개인화 반영 여부를 살펴보고, 문

화 관련 활동의 개인화 반영 활동 내용과 문화 관련 활동에서의 개인화 적용 방법에 대해 살펴보면 다음과 같다.

<표 IV-14> 문화 관련 활동의 개인화 반영 여부

교과서	단원	차시	학습 내용	개인화 반영 여부
A-3	1. Hello!	5	여러 나라 사람들의 인사 따라 하기	×
	2. What's This?	5	세계 여러 나라의 전통물건 알아보기	×
	3. Are You Happy?	5	세계 여러 나라의 탈 알아보기	×
	4. Happy Birthday!	5	나라마다 다른 계산법으로 자기 나이 묻고 답하기	○
	5. What Color Is It?	5	세계 여러 나라의 국기 색깔 알아보기	×
	6. I Have Two Tomatoes	5	만들고 싶은 음식의 재료를 그리고 제안하기	○
	7. Jump! Jump!	5	서커스 단장이 되어 지시하기	×
	9. It's Sunny	5	세계 여러 나라의 날씨에 대해 얘기해보기	×
A-4	11. Who Is He?	5	지폐 속 인물 그리고 누구인지 묻고 답하기	×
	1. How Are You?	5	처음 만난 외국인과 대화하기	○
	3. Clean Your Room.	5	세계 표지판에 해당하는 주의 주는 말하기	×
	5. It's Time for Lunch.	5	다른 나라 사람이 되어서 시각 묻고 답하기	×
	7. Is This Your Watch?	5	'마법의 말' 을 사용하여 대화하기	×
	9. How Much Is It?	5	각 나라 어린이가 되어 물건 사고팔기	×
B-3	11. Where Is Toto?	5	각 나라 수도 묻고 답하기	×
	1. Hi, I'm Bobo	4	세계 여러 나라의 인사법 알아보기	×
	2. It's a Ball	4	우리나라의 전통 물건 소개하기	×
	3. Stand Up, please	4	영어의 공손한 표현 알아보기	×
	4. Happy Birthday!	4	세계 여러 나라의 생일 음식 알아보기	×
	5. I Have a Crayon	4	아랍인들이 글을 읽고 쓰는 방향 알아보기	×
	6. It's My Mom	4	미국인들이 형제-자매를 부르는 표현	×
	7. How Many Cats?	4	우리나라와 미국의 동물 울음소리 표현	×
	8. Let's Draw Two Arms	4	서양인들의 몸짓언어 알아보기	×
	9. I Like Chicken	4	세계 여러 나라의 대표 음식 알아보기	×
	10. It's Big	4	올림픽 마스크드 알기	×
	11. How old Are You?	4	우리 나라와 서양의 나이 계산법 비교하기	×
	12. I Can Swim	4	동서양의 놀이 문화 비교하기	×
	13. It's Sunny	4	북반구와 남반구의 계절 알아보기	×
	14. What Color Is It?	4	세계 여러 나라의 우체통 색깔 알아보기	×
15. Put On Your Gloves	4	우리 나라와 다른 나라의 눈사람 비교하기	×	

B-4	1. My Name Is Minh	4	영어로 이름 소개하기	○
	2. It's In the Box	4	교과서 물려 쓰기 알아보기	×
	3. Don't Touch That!	4	세계의 금지 표지판 알아보기	×
	4. What Time Is It Now?	4	세계 여러 나라의 시간 알아보기	×
	5. He's a Dancer	4	영어에서 선생님을 부르는 말 알아보기	×
	6. Oh, I'm Very Happy	4	지금 느끼는 감정을 큰 동작과 함께 표현하기	○
	7. What Are You Doing?	4	세계 여러 나라의 춤 알기	×
	8. Can You Help Me?	4	적십자 활동 알아보기	×
	9. Is This Your Key?	4	서양의 개인 중심 문화 알아보기	○
	10. She Likes Taekwondo	4	세계 여러 나라의 생일 문화 알기	×
	11. It's Tuesday	4	요일의 의미 알아보기	×
	12. What Do You Want?	4	핫도그 이야기 알기	×
	13. Let's Play Soccer	4	축구와 미식축구 알기	×
	14. How Much Is It?	4	세계 여러 나라의 화폐 알아보기	×
	15. I Watched TV Yesterday	4	동서양의 놀이 문화 알고 이해하기	×
C-3	Story Time 1	2	사람의 이름에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 2	2	생일에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 3	2	숫자 세는 방법에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 4	2	날씨에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 5	2	언어 예절에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 6	2	학교생활에 대한 문화 이해하기	×
C-4	Story Time 1	2	인사에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 2	2	몸짓 언어에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 3	2	운동에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 4	2	대표 동물에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 5	2	식사 모습에 대한 문화 이해하기	×
	Story Time 6	2	전통 의상에 대한 문화 이해하기	×

A-3 교과서 문화 관련 활동인 'Hello, World!'에 개인화가 반영된 활동은 4단원 'Happy Birthday'에서 나라마다 다른 나이 계산법을 소개한 후 직접 자신의 나이를 계산해서 친구들과 나이에 대해 묻고 답하는 활동과 6단원 'I have Two Tomatoes'에서 세계 여러 나라의 음식에 대해 알아본 후 자신이 만들고 싶은 음식에 따른 재료를 그린 후 친구에게 소개하고 같이 만들자고 제안하는 활동으로 문화에 관한 내용을 소개한 후 그것을 자기 자신과 관련지어 말해보도록 하고 있다.

A-4 교과서 문화 관련 활동인 'Hello, World!'에 개인화가 반영된 활동을 살펴



보면 1단원 'How Are You?'에서 처음 만난 사람끼리 지켜야 할 예절에 대해 알아본 후 처음 만난 외국인과 나눌 수 있는 이야기를 상상하여 친구들과 대화 나누어 보게 함으로써 자기 자신을 소개해 볼 수 있는 기회를 제공하였다.

B-3 교과서 문화 관련 활동인 'Around the World'에는 개인화가 반영되지 않은 것으로 나타나고 있는데 그 이유는 지도서 상에서 세계 각국의 문화에 대해서 제시한 후 이에 대해 인터넷에서 더 조사해보게 하거나 서양의 공기놀이하기, 미국의 눈사람 그리기 등 문화에 대해 직접 체험해보는 활동 등을 제시하고 그 후 이에 대해 학생들의 생각을 영어로 표현해보는 기회를 제공하고 있지 않기 때문이다.

B-4 교과서의 문화 관련 활동인 'Around the World'에서 개인화가 반영된 활동을 살펴보면 1단원 'My Name Is Minho'에서 영어로 이름을 소개하는 방법에 대해 알아보고 짝과 함께 이름을 소개하는 활동, 6단원 'Oh, I'm Very Happy'에서 동서양 감정표현의 차이에 대해 알아보고 지금 느끼고 있는 감정을 큰 동작을 사용해 표현해 보는 활동, 9단원 'Is This Your Key?'에서 서양의 개인 중심 문화를 알아본 후 자신의 물건에 이름을 쓰고 친구들에게 말하는 활동이다. 그 외의 활동은 2단원 'It's In The Box'에서 교과서 물려 쓰기에 대해 알아본 후 그 외에 물려 쓸 수 있는 것에 대해 생각해보게 하거나 4단원 'What Time Is It?'에서 세계 여러 나라 시간은 다르다는 것을 알려준 후 다른 나라의 시간도 인터넷으로 검색하도록 하는 등 그 문화에 대해 언어적 측면이 아닌 문화 요소 자체에 대한 심화 학습 활동을 제시하고 있다.

C-3 교과서 문화 관련 활동인 'World Tour'<sup>6)</sup>에는 개인화 활동이 없었는데 그 이유는 교사용 지도서에 문화와 관련된 간단한 영상을 보여 주고 그 문화에 대해 명시적으로 설명해 준 후 이에 대한 자료를 찾아볼 수 있는 웹사이트를 안내하고 그 문화와 관련된 요소에 대해 좀 더 이야기해 보도록 내용이 제시되어 있어 학생이 배운 문화에 대한 자신의 경험이나 생각을 영어로 통해 표현해볼 수 있는 기회를 제공하고 있지 않기 때문이다.

이러한 현상은 C-4 교과서 문화 관련 활동인 'World Tour'에서도 나타나는데 여러 나라를 대표하는 동물에 대해 알려주고 세계의 동물 사진을 볼 수 있는 관련 웹사이트를 소개하거나 다른 나라의 대표적인 동물에 대해 알아보는 등으로

6) Story Time은 두 단원마다 하나의 단원으로 설정되어 있으며, Story Time 총 2차시 중 두 번째 차시에 문화 관련 활동인 'World Tour'가 제시되어 있음.

활동을 구성하여 그 문화에 대한 자신의 경험이나 생각을 표현할 기회를 제시하고 있지 않기 때문이다.

같은 문화에 관련된 활동이라도 출판사별로 개인화 활동을 반영하는 양상은 다르다는 것을 알 수 있는데 예를 들어 A-3 교과서의 4단원 'Happy Birthday'와 B-3 교과서의 11단원 'How Old Are You?'에서는 모두 서양과 우리나라에서 나이를 세는 법이 다름을 알려주고 그 후 A-3 교과서에는 자신의 나이를 서양의 방식으로 계산하여 묻고 대답하는 활동을 제시한 반면 B-3 교과서에서는 나라마다 손가락으로 수를 세는 방법을 알아보고 직접 세보는 활동을 제시하고 있다. 이를 통해 같은 문화지만 제시 방법에 따라 개인화가 가능할 수도 있고 가능하지 않을 수도 있음을 알 수 있다. 따라서 단원과 관련된 문화 내용을 제시한 후 제시된 문화와 학습자 자신과 관련된 이야기도 영어로 말해볼 수 있는 기회를 제공할 수 있음을 기억할 필요가 있다.

#### 아. 정리활동 및 복습활동

각 교과서의 '정리활동'은 매 차시마다 배운 내용을 확인하는 단계로 A 교과서 5차시의 'I Can Do It!', B 교과서 4차시의 'Check Up', C 교과서 4차시의 'Review'가 있으며, 대부분 대화에 알맞은 그림 찾기, 물음에 알맞은 대답 고르기, 대화를 듣고 순서대로 배열하기, 그림을 보고 친구와 대화 나누기, 그림에 알맞은 낱말을 보기에서 찾아 쓰기 등의 활동이 제시되어 있으며 이러한 활동은 주어진 대화 내용을 바탕으로 제시된 문제를 해결하는 방식으로 개인화 활동과는 거리가 멀다. 다만 C 교과서의 3학년 'Review' 총 30개의 활동 중 5단원 'How Many Apples?'에서 그림을 보고 친구와 원하는 과일의 개수를 묻고 답하는 활동, 6단원 'I Like Gimchi'에서 그림을 보고 친구와 좋아하는 음식에 대해 묻고 답하는 활동, 11단원 'Do You Have an Eraser?'에서 친구와 갖고 있는 학용품에 대해 묻고 합한 후 있으면 ○표, 없으면 ×표하는 활동의 3개의 활동(10%)에서, C 교과서 4학년 'Review' 48개의 활동 중 9단원 'I Want Some Water'에서 그림을 보고 친구와 원하는 음식에 대해 묻고 답하는 활동, 12단원 'I Went to the Zoo'에서 그림을 보고 어제 어떻게 보냈는지에 대해 묻고 답하며 다녀온 장소를 말해보는 활동의 2개(4%)의 활동에 개인화가 반영되어 있어 그 정도가 미미하다고 할 수 있다.

A 교과서는 3단원마다 한 차시씩, C 교과서는 한 학기에 두 차시씩 한 번 앞에서 배운 내용을 복습해 볼 수 있는 차시를 따로 제시하고 있으며 모두 게임을 통해 배운 내용을 복습하도록 제시되어 있다. 교사용 지도서에 제시된 이 활동들의 진행 방법을 살펴본 결과 말판놀이, 땅따먹기 놀이, 원판놀이와 같이 그림에 제시된 내용을 묻고 답하는 활동이 대부분으로 개인화가 적용된 활동은 없었다.

그러나 정리활동 및 복습활동은 이제까지 배운 것을 정리하는 단계이므로 배운 내용을 바탕으로 자기 자신의 이야기를 표현해볼 수 있는 좋은 기회를 제공해 줄 수 있다. 따라서 개인화 활동을 통해 자기 자신이 표현하고자 하는 바를 표현하고 친구의 이야기를 들으며 배운 내용을 다시 정리해 볼 수 있는 기회로 활용될 수 있도록 내용을 구성할 수 있다.

#### 차. A 교과서 ‘Hello, School!’에 나타난 개인화 반영 실태

A 교과서의 ‘Hello, School!’은 단원에서 배운 내용을 실생활 및 타 교과에 적용해보는 활동으로 설정되어 있으며, 위의 어느 활동에도 포함되지 않으므로 따로 분리하여 개인화 반영 여부를 살펴보면 <표 IV-15>와 같다.

<표 IV-15> ‘Hello, School!’의 개인화 반영 여부

교과서	단원	차시	학습 내용	개인화 반영 여부
A-3	1. Hello!	4	영미 문화권 사람들의 인사법 알기	×
	2. What's This?	4	첨단 과학제품 그리고 무엇인지 묻고 답하기	×
	3. Are You Happy?	4	명화 주인공이 되어 기분 묻고 답하기	×
	4. Happy Birthday!	4	숫자 띄어 세기, 숫자 속에서 규칙 찾기	×
	5. What Color Is It?	4	색과 색의 혼합색 알아보기	×
	6. I Have Two Tomatoes	4	과일이나 채소로 얼굴 그리고 설명하기	×
	8. I Like Cats	5	친구들과 함께 좋아하는 음식 묻고 답하기	○
	10. How Many Pencils?	5	나뭇잎 익히기 활동하기	×
	12. I Can Play Soccer	5	동물이 할 수 있는 활동 묘사하고 맞추기	×

7) 3학년 1학기(1단원~6단원)에는 한 단원에 한 개씩 ‘Hello, School!’ 활동이 제시되어 있으며, 3학년 2학기(7단원~12단원)와 4학년에는 두 단원에 한 개씩 제시되어 있음.

A-4	2. I Want Some Chicken	5	먹고 싶은 음식에 대해 묻고 답하기	○
	4. What Day Is It Today?	5	각 요일의 과목 중 자신이 좋아하는 과목 쓰기	○
	6. Let's Go Hiking	5	가고 싶은 곳을 고른 후, 가고 싶은 일 제안하기	○
	8. I'm Feeding the Dog	5	다양한 직업을 가진 사람이 되어 대화하기	×
	10. He Has Blue Eyes	5	동물의 생김새에 대해 묘사하기	×
	12. I Went to the Zoo	5	지난 겨울 내가 즐겨했던 운동 말하기	○

A-3 교과서에서 개인화가 반영된 활동을 살펴보면 8단원 'I Like Cats'에서 우리 몸이 좋아하는 음식과 싫어하는 음식에 대해 소개한 후 친구들과 교과서에 제시된 음식을 좋아하는지에 대해 묻고 답하는 활동으로 배운 내용을 과학 과목과 연계하여 자신이 좋아하고 싫어하는 음식에 대해 말할 수 있는 기회를 제공하였다.

A-4 교과서에서 개인화가 반영된 활동에는 2단원 'I Want Some Chicken'에서 다양한 음식 종류에 대해 알아보고 먹고 싶은 음식에 대해 친구들과 묻고 답하는 활동, 4단원 'What Day Is It Today?'에서 각 요일별로 자신이 좋아하는 과목을 쓰고 친구들과 대화를 나누는 활동, 6단원 'Let's Go Hiking'에서 유명한 관광지 에 대해 알아보고 친구에게 자신이 가고 싶은 곳에 같이 가자고 제안하는 활동, 12단원 'I Went to the Zoo'에서 겨울 운동 종목에 대해 알아본 후 지난 겨울 내가 즐겨했던 운동 종목에 대해 친구들과 대화를 나눠보는 활동이 있었다.

요약하면 두 번째 연구문제인 개인화는 단원의 어떤 활동에서 나타나고 있는지에 대해 살펴본 결과 대화·노래·역할놀이·문자관련 활동에는 개인화가 반영되지 않았으며, 게임·만들기·문화 관련 활동·정리활동 및 복습활동에 나타난 개인화의 양상은 출판사별로 차이가 나타나는 것을 알 수 있었다. 그러나 앞서서도 살펴본 바와 같이 대화·노래·역할놀이·문자관련 활동에도 개인화 활동을 적용할 수 있다. 또한 게임·만들기·문화 관련 활동·정리활동 및 복습활동의 방법도 조사하기·소개하기·묻고 답하기 등에 국한시키지 말고 여러 가지 방법으로 활동을 구성할 수 있으므로 좀 더 다양한 방법의 개인화 활동을 통해 학습자들에게 자기 자신과 자신의 주변 인물 및 사물에 대해서 말과 글로 표현하는 기회를 줄 수 있도록 관심을 가질 필요가 있다.

## 카. 활동별 개인화 적용 방법

위에서 살펴본 각 활동별 개인화의 적용 방법을 정리하면 다음과 같다.

### 1) 대화 관련 활동에 개인화 적용 방법

대화를 듣고 대화의 주제와 관련된 학생들의 경험·생각·기호 등에 대해 묻고 답하는 방법으로 개인화를 적용할 수 있다. 예를 들어 학습의 주제가 동물일 경우 자신이 좋아하는 동물에 대해 말하는 대화를 듣고 따라하게 한 후 학생들이 대화에 제시된 동물을 좋아하거나 좋아하지 않는지에 대해 짝과 함께 혹은 전체적으로 말해볼 기회를 제공할 수 있다.

### 2) 챗트 및 노래

챗트 및 노래의 일정 부분을 학생들의 경험·생각·기호 등을 바탕으로 바꾸어 부르는 방법으로 개인화를 적용할 수 있다. 예를 들어 색깔에 관한 챗트일 경우 자신이 좋아하는 색깔을 넣어 챗트를 바꾸어 보게 할 수 있으며, 요일과 과목에 관한 노래일 경우 노래에 나오는 요일과 과목을 학생들 자신의 시간표를 활용하여 바꾸어 부르도록 제시할 수 있다.

### 3) 역할놀이

역할놀이의 경우 자신의 경험을 살려 역할극 대본을 바꿀 수 있다. 예를 들어 '지시'를 소재로 수업을 할 경우 자신의 부모님이나 선생님이 사용하는 지시 표현을 사용하여 역할놀이를 꾸며보게 하는 등의 방법으로 개인화를 적용할 수 있다.

### 4) 문자 관련 활동

단어나 짧은 문장, 파닉스를 지도할 때에도 개인화를 적용할 수 있다. 예를 들어 색깔에 대한 단어를 배울 경우 칠판에 제시된 여러 가지 색깔의 단어 중 자신이 좋아하는 색깔의 단어를 찾아보게 할 수 있다. 또한 파닉스를 지도할 경우 그 날 배울 소리가 /h/라면 반 친구들 중 /h/ 사운드가 들어간 친구의 이름을 찾아볼 수 있도록 유도하거나 그날은 모든 친구들 이름의 첫소리를 /h/ 사운드로 바꾸어 부르게 할 수 있다. 예를 들어 이름이 'Juhi'라는 학생이 있을 경우 'Huhi'로 바꾸어 부르도록 하는 것이다.

#### 5) 게임

게임의 경우 조사하기 놀이, 소개하기, 묻고 답하기 등 한정된 방법뿐만 아니라 원판놀이나 카드게임 등 다양한 게임에도 개인화 적용이 가능하다. 예를 들어 ‘~할 시간이야.’라는 표현을 활용하여 원판놀이를 할 경우 학생들 자신의 생활 계획표를 만들고 가운데 클립을 끼워 돌리며 해당되는 칸에 대해 말해보는 방식으로 활동을 진행할 수 있으며, 카드 게임의 경우 학생들의 얼굴만 잘라주고 빈 카드에 붙이게 한 후 하는 일을 직접 그리게 하고 시간을 쓰게 한 후 자신이 직접 만든 카드를 활용하여 같은 카드 맞추기, 카드놀이 등을 할 수 있다. 말판놀이의 경우에도 말이 멈춘 칸의 그림에 대해 말을 할 것이 아니라 그와 관련된 자신의 이야기를 하도록 게임의 방법을 수정한다면 개인화를 적용할 수 있다.

#### 6) 만들기 활동

만들기 활동의 경우 자신의 경험·생각·기호 등을 바탕으로 무엇인가를 만들고 나서 그에 대해 말할 수 있는 기회를 제공하는 방법으로 개인화를 적용할 수 있다. 예를 들어 ‘나이’에 대해 학습할 경우 자신의 성장 과정이 담긴 앨범을 만들고 친구들에게 소개하기, ‘미래’에 대해 학습할 경우 자신이 방학 때 하고 싶은 일로 엽서를 만들고 친구들에게 같이 하자고 제안하기, ‘과거’에 대해 학습할 경우 자신이 일년 동안 한 일을 바탕으로 그림 필름 만들고 소개하기 등의 활동을 통해 개인화를 적용할 수 있다.

#### 7) 문화 관련 활동

문화 관련 활동의 경우도 학습 목표와 관련된 문화를 소개한 후 그와 관련된 학습자의 경험·생각·기호 등을 말할 수 있도록 하여 개인화를 적용할 수 있다. 예를 들어, ‘나이’에 관한 학습일 경우 서양과 우리나라에서 나이를 세는 법이 다를음을 알려주고 자신의 나이를 서양의 방식으로 계산하여 묻고 대답하는 활동을 하거나, ‘음식’에 관한 학습일 경우 세계 여러 나라의 음식을 알아 본 후 만들고 싶은 음식의 재료를 그리고 소개하는 활동 등을 할 수 있다.

### 3. 소재와 개인화의 연관성

단원의 소재와 개인화 활동의 연관성을 살펴보기 위해 각 학년 A 출판사의 교과서를 기준으로 B와 C 출판사 교과서의 동일/유사한 단원에 반영된 개인화를 살펴보고 그 결과는 아래와 같다.

#### 1) 3학년 교과서

3학년 교과서 소재별 각 단원의 개인화 반영 활동 수를 비교하면 다음과 같다.

<표 IV-16> 3학년 교과서 소재별 각 단원의 개인화 반영 활동 수

소재	A 교과서	B 교과서	C 교과서
인사· 자기소개	1. Hello! (4)	1. Hi, I'm Bobo (2)	1. Hello, I'm Bora (2)
물건	2. What's This? (0)	2. It's a Ball (0)	2. It's a Cat (1)
기분	3. Are You Happy? (2)	-	4. Happy Mother's Day (0)
나이	4. Happy Birthday! (2)	4. Happy Birthday (0) 11. How Old Are You? (0)	-
색깔	5. What Color Is It? (0)	14. What Color Is It? (2)	8. Look! It's Blue (0)
제안	6. I Have Two Tomatoes (1) <sup>8)</sup>	8. Let's Draw Two Arms (0)	12. Let's Go Skating! (0)
지시	7. Jump! Jump! (0)	3. Stand Up, Please (0) 15. Put on Your Goves (0)	3. Touch Your Nose (0)
좋아하고 싫어하는 것	8. I Like Cats (3)	9. I Like Chicken (2)	6. I Like Gimchi (3)
날씨	9. It's Sunny (0)	13. It's Sunny (0)	7. How's the Weather? (0)
소유 및 물건의 개수	10. How Many Pencils? (1)	5. I Have Crayons (0) 7. How Many Cats? (1)	5. How Many Apples? (1) 11. Do You Have an Eraser? (1)
인물 소개 및 묘사	11. Who Is He? (2)	6. It's My Mom (1) 10. It's Big (0)	-
할 수 있는 것	12. I Can Play Soccer (3)	12. I Can Swim (1)	10. I Can Jump (0)
시간	-	-	9. What Time Is It? (0)

주. ( )안의 숫자는 각 단원에 제시된 개인화 반영 활동 수를 의미

8) 6단원 'I Have Two Tomatoes'의 학습 내용은 가지고 있는 사물에 대해 듣고 말하는 것과 제안을 하고 이에 알맞은 응답을 하는 것인데 반영된 개인화 활동이 'Let's ~'를 활용하여 활동을 하는 것이므로 '제안'으로 분류함.

제 7차 영어과 개정교육과정 하에서 3종의 교과서는 거의 같은 소재 및 언어를 사용하고 있으나 같은 내용을 학습하는 단원이라도 거기에 반영된 개인화의 모습은 차이가 있다. 인사 및 자기소개에 관한 단원과 좋아하고 싫어하는 것을 표현하는 단원에서는 세 교과서 모두에 개인화가 반영되어 있었다. 그러나 다수의 단원에서는 동일한 소재가 교과서에 따라 개인화가 반영되기도 하고 반영되지 않기도 하는데 예를 들어 색깔에 대해 말해보는 A-3 교과서 5단원 'What Color Is It? ', B-3 교과서 14단원 'What Color Is It?', C-3 교과서 'Look! It's Blue'를 비교해 볼 때 B-3 교과서에서만 개인화 활동이 2개 있었고 나머지 교과서에서는 개인화가 반영된 활동은 없었다. 이 외의 물건·기분·나이·색깔·제안·소유 및 물건의 개수·인물 소개 및 묘사·가능성과 관련된 단원에서도 각 출판사별로 개인화가 반영되기도 하고 반영되지 않기도 하였다. 또한 지시 및 날씨 관련 소재의 단원일 경우 세 교과서 모두 개인화 활동이 반영되지 않았다. 그러나 '날씨'를 소재로 수업을 할 경우 자신의 사진을 가져와 사진 속의 날씨에 대해 말해보거나, '지시'를 소재로 수업을 할 경우 자신의 부모님이나 선생님이 사용하는 지시 표현을 사용하여 역할놀이를 꾸며보게 하는 등의 방법으로 개인화를 적용할 수 있다.

## 2) 4학년 교과서

4학년 교과서 소재별 각 단원의 개인화 반영 활동 수를 비교하면 다음과 같다.

<표 IV-17> 4학년 교과서 소재별 각 단원의 개인화 반영 활동 수

소재	A 교과서	B 교과서	C 교과서
안부 및 소개	1. How Are You? (4)	1. My Name Is Minho (6)	2. This is My Sister (1)
원하는 것	2. I Want Some Chicken (2)	12. What Do You Want? (2)	9. I Want Some Water (1)
지시 및 경고	3. Clean Your Room (0)	-	4. Shake Your Head (0)
요일	4. What Day Is It Today? (1)	11. It's Tuesday (0)	-
시간	5. It's Time for Lunch (1)	4. What Time Is It Now? (0)	3. It's Time for Lunch (0)
제안	6. Let's Go Hiking (3)	13. Let's Play Soccer (0)	-
소유	7. Is This Your Watch? (2)	9. Is This Your Key? (2)	10. Is This Your Bag? (0)
진행형	8. I'm Feeding the Dog (0)	7. What Are You Doing? (0)	7. The Tiger Is Sleeping (0)
가격	9. How Much Is It? (1)	14. How Much Is It? (1)	11. How Much Is It? (0)
인물 묘사	10. He Has Blue Eyes (1)	-	-



위치	11. Where Is Toto? (0)	2. It's In the Box (0)	5. Where Are You? (0)
과거	12. I Went to the Zoo (3)	15 I Watched TV Yesterday (1)	12. I Went to the Zoo (1)
직업	-	5. He's a Dancer (2)	-
감정	-	6. Oh, I'm Very Happy (1)	1. Good Morning (0)
도움 요청	-	8. Can You Help Me? (0)	-
좋아하고 싫어하는 것	-	10. She Likes Taekwondo (4)	-
가능성	-	-	6. I Can Ride a Bike (0)
금지 및 경고	-	3. Don't Touch That! (0)	8. Don't Enter, Please (0)

주. ( )안의 숫자는 각 단원에 제시된 개인화 반영 활동 수를 의미

4학년 교과서의 경우도 3학년 교과서의 경우와 마찬가지로 각 교과서에서 사용하는 소재나 언어는 대동소이하지만 같은 소재를 사용하는 단원일지라도 개인화 반영 양상은 다르다는 것을 알 수 있다. 안부 및 소개·원하는 것·과거와 관련된 단원에서는 세 교과서 모두 개인화 적용 활동이 제시되었지만 지시 및 경고·진행형·위치와 관련된 단원에서는 세 교과서 모두 개인화 적용 활동이 없었으며, 요일·시간·제안·소유·가격·감정과 관련된 단원에서는 출판사별로 개인화가 적용되기도 하고 적용되지 않기도 하였다. 예를 들어 과거에 대해 말해보는 A-4 교과서 12단원 'I Went to the Zoo', B-4 교과서 15단원 'I Watched TV Yesterday', C-4 교과서 'I Went to the Zoo'를 비교해 볼 때 A-4 교과서에는 친구들이 주말에 한 일을 조사해보는 활동, 지난 겨울 내가 즐겨했던 운동에 대해 말해보는 활동, 그림 필름 만들어 내가 일년 동안 했던 일을 말해보는 활동 3개에, B-4 교과서에서는 친구들이 어제 한 일을 조사해보는 활동 1개에, C-4 교과서에는 정리활동에 어제 한 일에 대해 묻고 답하고 다녀온 장소에 대해 말해보는 활동에 개인화가 반영되었다.

요약하면 단원의 소재와 개인화의 연관성을 살펴본 결과 인사 및 자기소개·좋아하고 싫어하는 것·과거와 관련된 단원에서는 세 교과서 모두 개인화가 적용되었고, 지시 및 경고·날씨·진행형·위치와 관련된 단원에서는 세 교과서 모두 개인화가 적용되지 않았으며, 그 외 대부분의 소재 및 단원에서는 개인화 활동이 반영되기도 하고 반영되지 않기도 하였다. 따라서 초등교육과정의 모든 소재가 개인화의 적용이 가능함을 보인 고경희(2006)의 연구에 비추어 볼 때 단원을 구성함에 있어 좀 더 폭넓은 소재에 걸쳐 개인화와 연결시키려는 시도를 할 필요가 있다 하겠다.

## V. 결론 및 제언

### 1. 결론

3·4학년 검정 영어 교과서 3종에 반영된 개인화 활동을 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 개인화가 단원의 핵심요소로 설정되어 있는지 알아보기 위해 차시별로 개인화 활동이 하나는 제공되고 있는지 살펴보았을 때 연구 대상 3종의 3·4학년 교과서 중에는 각 단원 각 차시마다 하나의 개인화 활동을 제공하는 경우는 없었으며, 단원 전체를 통틀어 개인화 활동이 전혀 없는 경우도 25%~75%였다. 개인화 활동이 나타나더라도 대부분이 전체 4차시 혹은 5차시 중 1개의 차시 혹은 2개의 차시에 나타나 개인화 활동이 단원 구성에 있어 미미하게 다루어지고 있었다. 또한 출판사별로 개인화 활동 제공 정도에 차이가 있어 A 출판사의 3·4학년 교과서의 경우 전체 단원의 67%, 75%에서, B 출판사의 3·4학년 교과서의 경우 전체 단원의 40%, 53%에서, C 출판사의 경우 전체 단원의 42%, 25%에서 개인화 활동이 나타나고 있었다. 이러한 양상에 비추어 보아 개인화를 좀 더 핵심적인 단원의 구성요소로 활용하려는 교과서 제작진의 관심이 요구된다.

둘째, 개인화가 단원의 어떤 활동에서 나타나고 있는지 살펴보았을 때 대화·노래·역할놀이·문자관련 활동에는 개인화가 반영되지 않았으며, 게임·만들기·문화 관련 활동·정리활동 및 복습활동에 나타난 개인화의 양상은 출판사별로 차이가 있었다. 그러나 앞서서도 살펴본 바와 같이 대화·노래·역할놀이·문자관련 활동에도 개인화 활동을 적용할 수 있다. 또한 게임의 방법도 조사하기·소개하기·묻고 답하기 등에 국한시키지 말고 여러 가지 방법으로 활동을 구성할 수 있으므로 좀 더 다양한 방법의 개인화 활동을 통해 학습자들이 자기 자신과 자신의 주변 인물 및 사물에 대해서 말과 글로 표현하는 기회를 줄 수 있도록 관심을 가질 필요가 있다.

셋째, 단원의 소재와 개인화 활동의 연관성을 살펴보았을 때 인사 및 자기소

개·좋아하고 싫어하는 것·과거와 관련된 단원에서는 세 교과서 모두 개인화가 적용되었고, 지시 및 경고·날씨·진행형·위치와 관련된 단원에서는 세 교과서 모두 개인화가 적용되지 않았으며, 그 외 대부분의 소재 및 단원에서는 개인화 활동이 반영되기도 하고 반영되지 않기도 하였다. 그러나 초등 영어 교육과정의 모든 소재는 개인화 적용이 가능하므로 좀 더 다양한 소재와 개인화 활동을 연결시키려는 시도를 해 볼 수 있을 것이다.

## 2. 제언

연구 결과를 바탕으로 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 앞에서 살펴본 바와 같이 개인화는 초등 영어 교육 목표 실현의 중요한 요소이므로 교과서 개발에 있어서 단원 구성의 핵심 요소로 선정하려는 교과서 집필진의 관심이 필요하다.

둘째, 개인화 활동을 대화·챗트 및 노래·역할놀이·문자관련 활동 등의 좀 더 다양한 활동 분야에 적용하고, 개인화 활동에 조사하기·소개하기·묻고 답하기 등의 방법뿐만 아니라 원판놀이·카드게임·정보 공백 활동 등의 여러 가지 활동을 적용하는데 관심을 가질 필요가 있다.

셋째, 인사 및 자기소개·좋아하고 싫어하는 것·과거 등의 일부 소재만이 아니라 다양한 소재에 개인화를 적용하려는 관심을 가질 필요가 있다.

넷째, 초등 영어 교육에서 개인화의 활용에 대한 후속 연구들이 필요하다. 예를 들어 개인화에 대한 교사들의 인식 연구 및 개인화의 활용 실태, 개인화를 활용한 학습이 그렇지 않은 학습과 비교하여 학습자들의 의사소통능력 신장에 효과가 있는지 등에 대한 연구가 필요하다.

## 참 고 문 헌

- 교육과학기술부. (2009). **외국어과 교육과정 (I)**, 26-27. 서울: 교육과학기술부.
- 고경희. (2006). 개인화를 통한 학습자 중심의 초등영어교육. **초등 영어교육의 이론과 실제** (pp.371-398). 서울: 한국문화사.
- 김명훈. (2007). **초등학교 영어 교과서 게임 분석 : 의사소통 기능을 중심으로**. 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김지영. (2005). **협상된 교육과정 운영이 초등학교 5학년 영어 학습자의 정의적인 태도와 영어 사용 효과에 미치는 영향**. 제주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김지현. (2002). **제7차 초등학교 영어교육과정에 따른 5·6학년 영어교재의 말하기·듣기 분석**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김혜리. (2010). **초등 영어 읽기쓰기지도**. 경기도: 교육과학사
- 김희아. (2011). 개인화 적용 사례 보고. 비출간 학기말 보고서. 제주교육대학교 교육대학원.
- 노경희. (2002). **초등영어 습득론**. 서울: 한국문화사.
- 문미숙. (2005). 개인화 적용 사례 보고. 비출간 학기말 보고서. 제주교육대학교 교육대학원.
- 민유진. (2003). **초등학교 영어교재 분석 및 만족도 조사**. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 박약우. (1999). 초등영어 말하기 지도. 김진철 외(편), **현장수업 적용을 위한 초등영어지도법**. 서울: 한국문화사.
- 배두분. (2002). **초등학교 영어 교육: 이론과 적용**. 서울: 한국문화사.
- 백홍실. (2003). **초등학교 5학년 영어 교과서의 게임 분석**. 제주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이완기. (2002). **초등영어교육론(3판)**. 서울: (주)문진미디어.
- 이완기 외. (2008). **초등영어지도법**. 서울: (주)문진미디어.
- 이재근 외. (2011). **초등학교 영어 3 지도서**. 서울: (주)대교.
- 이재근 외. (2011). **초등학교 영어 4 지도서**. 서울: (주)대교.

- 진경애, 김명숙, 이완기. (2002). 초등영어 교수 능력 진단 도구 개발 및 적용 연구. *영어교육*, 57(2), 395-421.
- 최희경 외. (2011). *초등학교 영어 3 지도서*. 서울: (주)와이비엠시사.
- 최희경 외. (2011). *초등학교 영어 3 지도서*. 서울: (주)와이비엠시사.
- 함순애 외. (2011). *초등학교 영어 3 지도서*. 서울: (주)천재교육.
- 함순애 외. (2011). *초등학교 영어 4 지도서*. 서울: (주)천재교육.
- 허선희. (2010). *초등 영어 학습자의 개인화 과업 수행 활동이 의사소통 능력 과 태도에 미치는 영향*. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- Bloor, M. (1991). The role of informal interaction in teaching English to young learners. In C. Brumfit, J. Moon & R. Tongue (Eds.), *Teaching English to children* (pp. 127-141). Harlow, England: Longman.
- Crookes, G., & Schmidt, R. (1991). Motivation: Reopening the research agenda. *Language Learning*, 41, 469-512.
- Dornyei, Z. (1998). Motivation in second and foreign language learning. *Language Teaching*, 31, 117-135.
- Dornyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Edge, J., & Wharton, S. (1998). Autonomy and development: Living in the material world. In B. Tomlinson (Ed.), *Material Development for language teaching*. (pp. 295-310). Cambridge: Cambridge University Press.
- Griffiths, G., & Keohane, K. (2000). *Personalizing language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the primary classroom*. London: Longman.
- Islam, C. (2003). Materials for beginners. In B. Tomlinson (Ed.), *Developing materials for language teaching* (pp. 256-274). London: Continuum.

- Ko, G. H. (2005). *Personalization at the primary school level*, KATE Forum, 29(3), 9-11.
- Mares, C. (2003). Writing a coursebook. In B. Tomlinson (Ed.), *Developing materials for language teaching* (pp. 130-140). London: Continuum.
- Moskowitz, G. (1978). *Caring and Sharing in the foreign language class*. Boston, M.A.: Heinle & Heinle.
- Richards, J., & Rodgers, T. (2001). *Approaches and methods in language teaching*(2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Richrdson, J. (2001). *Curriculum development in language education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Scovel, T. (2001). *Learning New Languages*. Boston, USA: Heinle & Heinle.
- Slattery, M., & Willis, J. (2001), *English for Primary Teachers*. Oxford: Oxford University Press.
- Tomlinson, B. material evaluation. In B. Tomlinson (Ed.), *Developing materials for language teaching* (pp. 162-173). London. Cambridge: Cambridge University Press.

## A B S T R A C T

### Personalization in Korean 3rd and 4th Grade English Textbooks

Im, Hyang Mi

Major in Elementary English Education  
Graduate School of Education  
Jeju National University

Supervised by Professor Ko, Kyounghee

The purpose of this study is to examine how the element of personalization is utilized in six 3rd and 4th grade textbooks, most commonly adopted by elementary schools in a city this study was conducted. Three research questions are (1) whether personalization is considered as an essential element in a unit design, (2) what unit activities use personalization, (3) whether there is any relationship between the unit topics and utilization of personalization.

The findings of this study are as follows:

First, none of the textbooks provided at least one personalization activity in a given class period of a unit, and 25%~75% of the units did not have any personalized activities. Even in the case of units with personalization activities, only 1 or 2 activities were provided in a unit composed of 4 to 5 periods. These results indicate that personalization is not considered as an essential component a unit design in these textbooks. It is also observed that textbooks by different publishers provide personalization activities to different degrees. 67% of the

units have personalization activities in Publisher A's 3rd grade textbook, 75% in Publisher A's 4th grade textbook; 40% in Publisher B's 3rd grade textbook, 53% in Publisher B's 4th grade textbook; 42% in Publisher C's 3rd grade textbook, and 25% in Publisher C's 4th grade textbook. This suggests that textbook writers may more or less conscientiously include personalization in activities of units.

Second, there are not any personalization activities in 'Listen and Repeat', 'Song' and 'Role-play'. Also, there are differences reflecting personalization activities in 'Game', 'Making materials', 'Activities relating with culture' and 'Review'. However, it is possible to apply personalization elements to 'Listen and Repeat', 'Song' and 'Role-play'. Furthermore, not only surveys, introductions and asking and answering activities but various activity types can utilize the element of personalization.

Third, there are personalization activities in the units whose topics include: greetings, introducing oneself, likes or dislikes and past. Personalization activities are not in the units whose topics include: imperatives, weather, present progressive and location. In the other units, whether or not personalization activities are included depends on the publisher. However, personalization can be utilized in all the unit topic areas.

The results of this study have several implications and recommendations.

First, more attention is called for to the importance of personalization in a unit design.

Second, personalization can be utilized in any unit activities and thus efforts to expand application of personalization to varied activity types are called for.

Third, personalization needs not be limited to a few unit topics; therefore, more attention to expanding application of personalization to varied activity types is needed.