

5, 6학년 초등영어 교실수업을 위한 과제 수행 자료개발 방안

홍 경 선*

〈 목 차 〉

- I. 머리말
- II. 과제 수행 교수법
 - 1. 과제의 구성 원칙
 - 2. 아동 언어습득의 특성을 고려한 과제의 설계
- III. 실제 적용
 - 1. 수업 운영 방안
 - 2. 초등 5, 6학년용 과제 개발의 사례
- IV. 맺음말
- * 참고문헌

I. 머리말

2001년부터 초등교육에서도 제7차 교육과정에 따른 영어교육이 도입되면서 초등영어가 초등 교과목으로서 정착단계를 맞이하게 되었다고 생각된다. 따라서, 영어교육의 목적도 초등학생들에게 외국어 및 외국 문화에 대한 흥미를 조장한다는 차원을 넘어 서서 이제부터는 국민공통 기본 교과목으로서 일정 수준의 성취기준에 도달하도록 교육해야 한다. 즉, 초등영어라는 한 단계를 마치면 중등영어라는 다음 단계로 자연스럽게

* 제주교육대학교 영어교육과 조교수

게 연계되어야 하고, 또한 학생들이 지속적으로 영어에 대한 학습 흥미도를 유지할 수 있어야 한다.

그런데, 최근 현장 교사들의 경험을 들어보면 3,4학년 학생들은 영어 학습에 상당한 흥미를 보이지만, 5,6학년이 되면 학생들의 선호도가 현저히 떨어진다고 한다. 이러한 학생들의 태도 변화를 가만해 볼 때, 영어 과목이 5,6학년 학생들에게도 계속 재미있는 과목으로 자리잡기 위해서는 보다 적절한 교수법과 자료 개발이 필요하다고 보겠다. 더불어, 학습자의 학업 흥미도는 학업 성취도와도 무관하지 않음을 유념하여 아동 스스로 매 수업 시간마다 자기 발전을 실감할 수 있도록 수업 운영을 해 나갈 수 있다면 바람직한 성과를 기대할 수 있을 것이다.

따라서, 본 소고에서는 제2언어습득원리에도 부합되면서 초등학교 고학년 학생들의 학습의욕을 일으킬 수 있는 영어 자료 개발 방향 및 유형 등을 제시해 보려고 한다.

II. 과제 수행 교수법

영어는 국제 통용어로서 그 중요성과 필요성이 갈수록 부각되고 있지만, 우리 사회에서 외국어인 영어를 초등학생들이 일상 생활에서 접하거나 사용할 수 있는 기회는 거의 없다고 해도 과언이 아니다. 사설 학원에서 영어를 가르치는 외국인 강사를 만나지 못한다면 아동은 영어의 필요성을 거의 느끼지 못할 것이다. 그런데, 외국어인 영어를 배우고 싶은 마음이 일어나려면 우리말과 다른 외국어를 배운다는 순수한 배움의 재미와 더불어 '영어를 배워야 할 필요성'을 절감해야 한다. 예를 들면, 스타크래프트 게임에 빠진 아동은 그 게임을 잘하기 위해서 게임에 나오는 영어가 궁금해지고, 게임을 하는 과정에서 마주치는 영어 단어, 문장이 뜻하는 의미가 무엇인지 알고 싶어진다. 영어를 배워야 할 필요성을 절감하게 된 것이다. 이러한 답답증이 아동의 영어 학습의욕을 증진시킬 수 있다. 영어가 외국어로 사용되는 한국 사회에서는 이런 욕구를 아동이 느낄 수 있도록 교실 환경을 조성하는 노력까지 교사가 감당해야 할 교수법의 한 부분이라고 생각된다. 이제 그런 역할까지 수용할 수 있는 적절한 교수법으로 과제 수행 교수법을 제시하려고 한다.

1. 과제의 구성 원칙

과제 수행 교수법이란, Nunan(1999)에서 언급했듯이, 출발점을 언어적 요소에 두지 않고 일련의 과제를 제공하여 그 과제를 해결하는 과정에서 목표언어를 사용하도록 하는, 즉 과제를 해결하는 과정에서 언어 학습 또는 습득이 일어나도록 기안된 접근법이다.

그렇다면, 여기서 말하는 과제는 무엇을 뜻하는지 Nunan(1999)에서 인용하고 있는 과제의 정의를 살펴보기로 하자.

Long¹⁾에 의하면 과제란 혼자서 혹은 여럿이서 할 수 있도록 고안되어 있으며, 그 일 자체를 즐기게 위해서 또는 어떤 대가를 얻기 위해서 수행하도록 기안된 작업을 가리키는 것으로, 다시 말하면 과제란 사람들이 일할 때든 놀 때든 그 중간 상태에든 일상 생활에서 하게 되는 모든 종류의 일이라고 정의하고 있다. Richards, Platt 와 Weber²⁾에서는 과제란 언어를 이해한 결과로서 (즉 반응으로서) 수행하게 되는 활동이나 조치라고 정의한다. 예를 들면, 녹음된 내용을 들으면서 지도를 완성하기, 지시를 듣고 명령대로 행동하기 등이 있다. 과제에는 언어 표현이 수반될 수도 있고 포함되지 않을 수도 있지만, 교사가 과제 수행의 성공 정도를 평가할 수 있도록 그 활동은 구체화되어 있어야 한다.

Nunan에서는 교육용 과제와 생활용 과제로 구분을 하고 있는데, 생활용 과제란 교실 밖에서 수행해야 하는 과제이다. 교육용 과제란 학습자가 문법보다는 의미에 몰두해서 목표언어를 이해하고, 조작하고, 표현하고, 상호 작용하게끔 만드는 교실용 활동으로, 과제는 완수될 수 있는 형태여야하고 그 자체로서 하나의 의사소통 활동으로 시작과 중간과 끝이 존재할 수 있는 독립성을 지녀야 한다. 예를 들면, 일기예보를 듣고 무엇을 착용할지 결정하기, 파티 초청에 응답하기, 은행 계좌를 새로 개설하기 위한 문서양식에 맞춰 써넣기, 가족 사진을 묘사하기 등이 있다. 더 나아가서, 과제를 연습 문제와 구별하고 있는데 과제에는 반드시 비언어적 소산이 따라 나오게 되고, 그 과제 수행의 성공 여부도 비언어적 소산의 완성도에 달려 있는 반면, 연습문제란 언어적 소산을 얻기 위한 작업을 가리킨다.

이상 세 종류의 정의를 종합해보면, 과제의 성격을 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.

- 1) Long, M. H. (1985) A role for instruction in second language acquisition. In K. Hyltenstam and M. Pienemann (eds.) *Modelling and Assessing Second Language Acquisition*. Clevedon Avon: Multilingual Matters.
- 2) Richards, J. C., J. Platt, and H. Weber. (1986) *A Dictionary of Applied Linguistics*. London: Longman.

- (1) 의미 있는 의사소통 상황을 제공한다.
- (2) 언어는 목적이 아닌 의사소통 수단으로 사용된다.
- (3) 학습자가 능동적으로 수업 활동에 참여하게 된다.
- (4) 수행 결과로 비언어적 소산이 생산된다.

또한, 과제를 기술하고, 분석하고 기안하려면, Nunan(1999)이 지적하듯이, 기본적으로 언어, 절차, 학습자, 학습과정이라는 4가지 차원을 고려하여 다음의 세 가지 원칙을 따라 구성할 때 학습효과를 높일 수 있는 자료가 될 것이다.

1) 실제성 원칙

학습자가 수행하게 되는 과제의 언어 자료로 원어민들이 실제로 사용하는 영어표현을 사용한다. 학습자의 영어 수준에 맞추어 언어자료에 대한 조정을 하게 되더라도 가능한 한 실제 상황에서 사용되는 영어 표현을 사용하여야 한다. 예를 들면, 긴 표현을 피하고 싶은 경우 실제로 원어민 사회에서 쓰이는 간략한 표현을 사용하고, 초보자에게라도 말하는 속도를 너무 천천히 하면 리듬이 깨져 어색하게 들린다. 아동이 이해하지 못하는 것 같으면 속도를 어색할 정도로 늦추기보다는 여러 번 반복해서 들려주는 방법을 택해야 한다.

2) 문법 및 기능 원칙

언어 학습자는 의사소통 목적에 맞는 기능을 지닌 언어 표현을 선택해야 하며, 학습자가 스스로 영어 구문의 규칙성과 기능의 작용을 깨달아 이해할 수 있도록 과제를 고안한다. 예를 들어, 학습자에게 과제 수행 전 단계에서 필요한 표현 기능을 연역적으로 제시해주고, 과제 수행 과정에서 학습자가 그 표현 기능을 여러 번 사용하는 중에 자연스럽게 귀납적으로 그 표현의 의미와 기능을 인지하게 된다면 바람직할 것이다.

3) 과제 연계 원칙

일련의 과제가 서로서로 연결되어 있어서 선행 과제를 해결하면 다음 과제가 그것을 기반으로 연결되어 지도를 구성한다. 각 과제는 그 자체로 하나의 목적을 가진 독립된 형태로 완비되도록 만들지만, 한편으로 선행 과제를 수행한 경험이 다음 과제를 해결하는데 도움이 되도록 엮어나간다. 각자 독립된 형태를 지닌 개별 모듈들이 서로

맞물려 연결되면서 전체의 종합적인 모듈을 이루게 되는 모형을 상상해보면 과제 연계 원칙이 쉽게 이해되리라고 생각한다.

2. 아동 언어습득의 특성을 고려한 과제의 설계

사춘기 이전의 아동과 성인의 언어 습득 과정에서 나타나는 인지적인 차이로 아동은 문법에 대해서는 별로 신경을 쓰지 않으면서 의미에 중점을 두고 언어를 배울 수 있다는 점을 들고 있다(Brown 1994). 그러나, 아동이 어느 상황에서든 성인보다 쉽게 외국어를 습득할 수 있는 것은 아니다. 목표언어가 그 사회에서 공용어로 통용되고 있어서 일상생활에서 그 언어에 노출될 수 있는 상황이 아니고, 우리 나라와 같이 교실에서 극히 제한된 시간 동안만 영어를 접하게 되는 상황이라면 어떻게 가르치느냐가 중요한 문제로 대두된다. 즉, 언어습득을 위해서는 언어 입력의 질과 양을 필요한 수준까지 확보해야 하고, 아동의 말하기 능력을 발달시키려면 어른이나 다른 아동들과의 상호작용 기회를 통한 의미협상과정을 경험해야 하기 때문이다(노경희 2000, Lightbrown and Spada 1999).

언어습득에 관한 결정적 시기 혹은 민감한 시기가 존재한다는 가설을 주장하는 학자들은 이러한 성인과 아동의 인지적 차이를 Chomsky가 주장한 언어습득장치의 역할로 설명한다(이완기 2000). 사춘기 이전에 모국어나 제2언어를 배우면 인간이 타고난 언어습득장치를 활용하기 때문에 누구든 언어입력에만 노출되면 힘들이지 않고 목표언어를 습득할 수 있다. 하지만, 사춘기 이후에 목표언어를 배우는 경우는 모국어를 배울 때 작용했던 언어습득장치보다는 일반학습능력에 의존하기 때문에 언어습득이 어렵다는 것이다. 노경희(2000)에서 이런 주장을 과학적으로 뒷받침해줄 수 있는 실험에 대해 언급하고 있다. 이중언어를 구사하는 사람들을 대상으로 뇌의 활성화 부분을 촬영해 본 결과 영아기 때부터 모국어, 제2언어를 같이 배운 피험자는 어느 언어를 사용하든지 뇌의 활성화 부분이 동일하게 나타난 반면, 사춘기(11세 정도) 이후 제2언어를 배운 화자의 경우 모국어 사용 때와 제2언어를 사용할 때 뇌의 활성화 부분이 다르게 나타났다는 것이다.³⁾

이러한 아동 언어습득의 특성을 근거로 노경희(2000, pp.18-26)의 초등영어 지도 방

3) Kim, K., N. Relkin, K. Lee, & J. Hirsch. (1997) Distinct cortical areas associated with native and second languages. *Nature*, 388, 10 July 1997.

향을 필자의 관점에서 요약하여 제시하겠다. 이 방향이 초등 영어 교실에서 언어 습득이 이루어지게 해주는 과제 설계의 기본 방향이 된다.

1) 믿음에 기초한 '여기 그리고 지금'의 원칙

아동은 언어를 배울 때 상대방이 하고 있는 말은 현재 주어진 상황에서 의미 있는 말일 것이라고 믿고, 그 상황에서 추측한다. 따라서, 아동에게 영어를 제시할 때는 여기 그리고 지금의 상황에서 의미가 살아있고 실제적이며 자연스러운 내용을 제시하여야 한다. 만약 상황 맥락이 없거나 인위적인 상황이 제시된다면 아동의 특성인 의미에 중점을 두어 언어를 받아들이는 전략을 사용하기 어렵다.

2) 의미 덩어리로서, 문장 덩어리로서의 언어 단위

아동은 개별단어의 의미를 다 알지 못하여도 무슨 뜻인지 의미를 파악하는 능력이 뛰어나기 때문에 이러한 능력을 영어 습득에서도 이용하도록 유도하여야 한다 (Halliwell 1992). 이러한 의미 추측 능력을 최대한 활용하기 위해서는 의미 있는 상황을 제시해 주어야 하는데 이때 문장을 분석적으로 제시하지 말아야 하며 전체적으로 제시하여야 한다. 특히, 전체가 아닌 부분을 강조하여 각 단어를 배우게 하고 문장을 배우게 한다면 영어와 구조가 다른 한국 학습자의 경우 어려움이 더욱 크다.

3) 수단으로서의 영어 사용과 소집단 활동

교실 수업이 연습단계로 끝나면 학습자가 실제 상황에서 영어를 사용하지 못하는 예가 많으므로, 교실에서 연습단계에 머물지 말고 영어를 실제 생활에서도 사용할 수 있도록 자유로운 표현단계까지 끌고 가야 한다. 따라서, 초등영어의 방향은 영어의 용법을 가르치는데 치중하기보다는 교실 수업에서 영어를 목적이 아닌 수단으로 사용할 수 있게 하여야 한다. 자유로운 표현 단계까지 발전시켜 가기 위해서는 아동들끼리의 상호작용을 촉진시키는 조별 활동을 강화해야 한다.

4) 상호작용과 의미의 타협

상호작용 가설에 따르면 언어는 상호작용 없이는 습득되지 않는다고 한다. 이는 TV와 같은 일방적인 언어 입력은 정상적인 언어발달에 장애를 가져왔으나, 어른과 일대일로 대화시간을 가진 후에는 정상적으로 언어를 습득하게 되었던 Jim의 사례를 통해

서도 입증되었다. 아동들은 자연상황에서는 성공적으로 언어를 습득하는 반면에 교실 상황에서는 상대적으로 그렇지 못하는데 이에 대한 한 가지 이유로서 교실상황에서는 대개 누가 말하고 누가 대답해야 하는지, 그리고 대화의 내용이 상당 부분 정해져 있기 때문에 의미협상과정이 부족하다는 점을 들고 있다.

5) 학습자의 중간언어 과정

아동의 언어 습득과정은 아동이 성인의 문법과 동일한 수준에 도달할 때까지 자신의 가설을 세우고 계속 스스로 수정하고 재구성 해나가는 창조적인 과정임이 관찰되고 있다. 즉, 목표언어를 유창하게 습득하게 될 때까지 과도기에 해당되는 중간언어 과정을 거치게 되고 이러한 과정에서 오류가 발생한다. Krashen은 학습자의 오류 수정은 언어습득에 전혀 도움이 안 되며 오히려 정의적인 측면에서 부정적 효과를 가져온다고 주장하지만, 학자들간의 공통된 의견은 의사소통에 지장을 초래하는 오류는 고쳐주어야 한다는 것이다. 학습자의 오류 수정은 학습자가 자신의 오류를 깨달았을 때만 가능하고, 교정되지 못한 오류가 방치되면 화석화되는 경향이 있기 때문이다.

이상에서 살펴본 아동의 언어 습득 과정은 과제 수행 교수법에서 학습자가 경험하도록 역점을 두고 있는 내용과 거의 일치한다. 다시 말하면, 잘 기안된 과제 수행 수업을 지속적으로 하면 아동이 교실 수업을 통해서도 영어를 성공적으로 습득할 수 있다는 뜻이 된다.

Ⅲ. 실제 적용

자료는 교육과정에서 기본적인 요소로 학습을 구체적으로 진전시켜 갈 수 있는 실질적인 역할을 한다. 바람직한 교실수업의 구체적인 모형을 제시해 주기도 하며 교육과정의 모델이나 교사능력 개발 역할을 하기도 한다. 또한, 좋은 교재나 자료는 교사가 자신만의 자료를 개발해 나갈 수 있는 모델을 제공해주기도 한다(Nunan, 1988). 즉, 적절한 교재 및 수업 자료가 있으면 경험이 부족한 교사도 훨씬 효과적인 수업을 진행할 수 있다. 따라서, 이 장에서는 아동의 언어 습득 특성의 장점을 살릴 수 있는 수업 자료를 몇 가지 소개하려고 한다.

5, 6학년 교육자료에서는 문자 자료의 도입이 가능하므로, 무의식적인 읽기 교육을 강화하면서 음성언어 활동을 확장시킬 수 있는 방법을 모색해 보려고 한다. 문자 자료의 사용을 활성화시키면, 교사가 다인수 학급 지도를 할 때 특히 효율적으로 조별 학습지도를 할 수 있고, 학습자 입장에서 문자를 활용하면 학습내용을 잘 기억할 수 있을 뿐만 아니라 보다 다양한 학습 활동을 할 수 있다는 점에서도 권장된다.

1. 수업 운영 방안

Long & Crookes(Nunan, 1988에서 재인용)는 수업용 과제를 준비할 때 다음과 같은 단계를 밟도록 제안했다.

- (1) 학습자의 요구사항을 파악하여 목표 과제를 설정한다.
- (2) 목표 과제를 과제 유형별로 분류한다.
- (3) 과제 유형에서 영어 습득 기회를 제공해주는 수업용 과제를 유도해낸다.
- (4) 과제 교수요목을 만들기 위해서 여러 수업용 과제들을 선후를 결정해 배열한다.
- (5) 과제 수행의 기준을 근거로 한 테스트를 이용하여 성취도를 평가한다.

이상 다섯 단계를 초등학교 영어 수업시간에 적용시켜 보자.

- (1) 아동의 관심분야를 파악한다. 혹은 영어 교재의 각 단원에서 다루고 있는 주제와 목표 학습 기능(예, 인사하기, 소개하기, 감사하기, 초대하기 등) 및 표현 등이 무엇인지 파악해둔다.
- (2) 목표 학습 기능을 파악하여 과제 유형별로 분류한다.

목표 과제	과제 유형	교육용 과제
박물관, 극장, 식당 가는 길묻기/길 알려주기	길묻기/길 알려주기	대화 듣고 지도 보며 장소 찾기 장소 묻고 알려주기 (작활동)

- (3) 아동들이 잘 알고 있고, 의미 있게 생각해서 반응할 수 있는 내용으로 각색한다. 예를 들면, (2)에서 제시된 과제 경우, 영어 지명이 있는 지도와 우리말 지명이 있는 지도를 사용하는 과제를 함께 수업용 과제에 포함시킨다. 그리고, 영어 지명을 사용할 경우 유명한 장소를 선정해서 그 지명이 아동들에게 의미가 있는 장소가 되도록 문화적 배경이나 설명 등을 곁들여 주면 좋다.
- (4) 한 학기동안 가르칠 내용을 미리 살펴서 각 단원마다 몇 개의 과제를 수행할

지 결정한 후 각 단원에 맞는 과제 유형을 정하여 목표 과제를 구성한다. 선행 과제를 수행한 후 그 다음 과제를 수행할 때 앞서 배웠던 내용이 계속 누적적으로 사용될 수 있게 구성한다. 제1과제에 사용한 내용이 제2, 제4과제에도 나오고 제2과제 내용이 제3, 제5과제에 다시 나오는 식으로 한번 배운 내용들이 계속 축적되어 언제든지 필요한 상황에서 다시 사용될 수 있어야 한다. 과제수행 활동의 경우 내내 새로운 표현 한 가지만 사용하게 만든 단순한 과제는 '연습단계' 용으로 적당하고, '자유로운 표현단계' 용으로는 앞서 배운 표현들과 새로운 표현이 어우러져 혼합적으로 사용될 수 있는 과제를 기안해야 한다.

그리고, 5, 6학년을 대상으로 할 때는 특히 교실 수업용 과제를 설계하면서 조별 활동이 활성화될 수 있도록 구성한다. 조별 활동을 통해서 아동들 간의 상호작용의 질과 양을 강화시키고 학습의욕을 높일 수 있다. 더불어, 과제를 수행할 때 네 가지 언어기술 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기가 통합적으로 사용되도록 배려한다. 완충과제를 만들 때 이점을 기억하면 부족한 부분을 보충할 수 있다.

- (5) 각 과제가 제대로 수행되었는지 평가를 한다. 예를 들어, 길 묻기/알려주기의 경우 주어진 장소를 몇 군데나 찾았는지 발표하게 한다. 교사가 정기적으로 아동의 영어 능력 성취도를 평가하려고 할 경우에도 필기 시험 방식에 의존하기보다는, 둘 또는 서너 명이 서로 묻고 말하기 형태를 취하는 조별 음성언어 테스트 방식을 선택하면 교사가 직접 일대일 인터뷰를 하는 경우보다 시간을 절약하면서 아동의 음성언어 능력을 객관적으로 평가할 수 있다.

더 나아가서, 고학년 아동을 지도할 때는 영어 학습자로서 아동이 자신의 학습 성과에 책임지는 자세를 키우도록 유도하기 위해서 다음과 같은 점을 기억해 두면 좋다. 목표 언어를 성공적으로 달성하도록 유도하는 일반 언어 학습자의 태도에 관한 정보(Nunan, 1988)이다.

- (1) 학습자가 과목의 학습 성과에 대해 현실적인 생각을 가지고 있어야 한다.
- (2) 학습이 진행되면서 학습 성과에 대해 성취목표를 점진적으로 높여나가도록 유도한다.
- (3) 영어 학습을 위한 학습자의 역할이 무엇인지를 인식하게 될수록 학습자로서의 태도가 좋아진다.
- (4) 자기평가 기능이 가능해진다.

- (5) 교실 활동이 학습자의 일상생활의 필요와 직결되어 간다.
- (6) 학습자의 언어 기술은 점진적으로 발전되어 간다.

구체적인 수업 운영은 김복현의 수업전개모형(2000,p.210)을 참조하여, 과제 수행 전 단계, 과제 수행 단계, 과제 수행 후 단계로 나뉘어 진행된다. 과제 수행 전 단계는 과제와 관련된 표현이나 주제, 활동(통제연습, 유도연습) 등을 제시하는 등 과제를 수행하기 위한 준비단계이다. 과제 수행 단계에 들어서면 다시 3단계로 나뉘어서 과제 제시 → 과제 수행 → 과제 결과 발표 단계를 거치는데, 시간 배정은 과제 수행 시간을 충분히 줄 수 있도록 앞 뒤 시간을 조정한다. 수행과제가 조별활동인 경우, 조별간 과제를 완수하는데 시간 차이가 날 수 있으므로 먼저 끝난 조를 위한 간단한 완충과제를 한 두 개 준비해 둔다. 완충과제란 교사가 준비한 수업활동이 예상보다 일찍 끝날 경우 등 시간 여유가 생길 때를 대비해서 준비하는 활동을 뜻한다. 수행 후 단계에는 과제를 통해 익힌 영어 표현을 확인해 본다.

2. 초등 5, 6학년용 과제 개발의 실례

우리 교실수업에서 보완해야 할 문제점은 실제로 의사소통이 일어나도록 수업 운영을 하는 것이다. 목적이 있는 의미 있는 활동은 그 자체로도 재미가 있고 도전욕을 불러일으킬 수 있지만, 단순히 상품을 주거나 속도전을 벌이는 경쟁 도입 방법만으로는 장기적인 관점에서 교육적이지도 못할 뿐 아니라 고학년 아동의 학습 동기 유발에도 실패할 수 있다.

고학년 아동들은 자신들이 저학년 아동들보다 성숙했다고 생각하고 나름대로 차별화 하는 의식이 있으므로 그런 자세를 이용하면 학습활동 개발 및 운영에 도움이 된다. 고학년 아동이 관심 있어 하는 주제를 선택해서 지적으로 도전적인 과제를 제공하거나 어떤 유형이든 정신적으로 성취감을 맛볼 수 있는 과제 개발이 필요하다. 그리고, 교재에 소개된 과제라도 우리 반 학생에게 적합하도록 다시 조정 보완하는 교사의 수고가 있을 때 더 성공적인 수업용 과제로 발전시킬 수 있다.

5, 6학년을 위한 과제로는 5, 10분 정도 걸리면 해결될 수 있는 간단한 유형을 취하기보다는 15-20분 정도 함께 생각하며 해결해야 하는 과제를 준비할 필요가 있다. 가능하다면 몸을 움직여야 할 때도 동시에 머리를 쓰는 활동이 수반되도록 구성한다. 즉, 40분 수업시간 동안 하나의 과제를 상호작용을 통해 완수하여 발표하고 확인시키는

단계를 거치면 좋다고 생각된다. 내용 면에서 조 구성원이 다른 정보를 나눠 가지고 있어서 정보 차이를 서로 보완해 가는 과정을 거쳐야 하나의 과제를 완성할 수 있는 정보 수집 활동이 들어가도록 구성하면 소극적인 아동도 자연스럽게 능동적인 학습자로 변화시킬 수 있다.

실제 5, 6학년 교실 수업에서 사용할 수 있는 세 가지 유형의 과제를 소개하겠다. 모두 교실에서 자연스럽게 학습자간의 상호작용이 일어나도록 구성되어 있고 네 가지 언어 기술 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기가 혼용되도록 하였으며 읽기 및 쓰기 활동은 음성 언어 활동의 보조적 수단으로 등장하지만 아동이 자연스럽게 일상생활용 영어 문자를 습득할 수 있도록 유도한다.

1) What do you want to be? (고희리 2000)⁴⁾

학습목표: What do you want to be? 영어 직업이름

기타: 인사하기, 자기 소개하기, 의견 묻기

목표 과제: 장래희망 조사하기 게임

(45명 1학급을 기준으로 자료 준비)

과제 유형: 의견 표현/의견 묻기

장래 희망 조사라는 목표 과제를 수행하면서 나타나게 되는 작은 상황마다 아동이 이미 알고 있는 영어 표현들을 사용하도록 격려해 준다. 이 게임에서는 가상 환경을 제시해서 아동이 직업을 이야기할 때 좀더 자유로운 마음으로 대화할 수 있게 해준다. 새로운 이름으로 만나기 때문에 첫인사를 나누면서 대화를 시작할 수 있다. 또한, 실제 학교의 인근 혹은 지역사회에서 많이 볼 수 있는 직업을 포함시킴으로써 보다 다양한 직업을 배우고 생각해 볼 기회가 생긴다. 각 직업이 우리에게 어떤 도움을 주는 지도 이야기해 볼 수 있다.

4) 고희리 (인화초 교사)가 개발한 수업자료를 일부 수정 보완하였다. 이 자료에서 잘못된 점이 있으면 모두 필자의 책임임을 밝혀둔다.

과제 수행 전 단계

교사: What do you want to be in the future?

학생: I want to be a doctor. I want to help sick people.

교사: Very good! How about you, Yeongsu (영수)?

학생: I want to be a soccer player.

교사: Why (do you want to be a soccer player)?

학생: I like playing soccer.

교사: Very good!

과제 수행 단계

▶Introduction

Who wants to be a teacher? Raise your hand. Let's count. How many? Many students want to be a teacher. Very good! What else do you want to be? There are many different jobs around us. All of them help us.

▶Development

· Today we are going to do a survey game. Let me explain how to play this game. First, I will give you a card with a new name and dream on it. You have one card. Don't show your name and dream. If a friend asks you your name and dream, then you can answer them. I will give you 10 minutes. (실제로는 학생들의 과제 진행 속도를 보면서 시간을 조정한다.) Try to survey as many people as you can. You can use this dialogue. Don't answer your friends if they speak Korean.

A: My name is Sangsun (상순). Can I have your name?

B: My name is Misuk (미숙). Nice to meet you.

A: Me, too. By the way, what do you want to be in the future?

B: I want to be a kindergarten teacher.

A: Why?

B: I like children. How about you?

A: I want to be a police officer. I don't like bad people.

*학생들에게 나누어줄 직업 및 이름 카드 (1학년 45명용)

Choose one card from this bag. Don't look. Just take one from the bag. Very good. Everybody has one card and then move around to find out your friends' new names and dreams.

fireman	baseball player	singer	doctor	scientist
현식	찬호	창정	성모	경찰
teacher	hairdresser	pilot	professor	computer programmer
유범	행운	불암	용옥	찬진
mechanic	interpreter	nurse	soccer player	designer
선입	경숙	미연	호동	수진
police officer	baseball player	basketball player	doctor	scientist
현철	병헌	철수	성식	우주
teacher	cook	pilot	professor	computer programmer
유식	행순	상순	용식	빌 게이츠
soldier	interpreter	nurse	soccer player	kindergarten teacher
하사	통화	주사	병지	미숙
police officer	baseball player	dancer	doctor	scientist
호돌이	진실	진영	청진기	전갈
lawyer	cook	pilot	barber	computer programmer
승선	지환	동식	문식	용민
soldier	interpreter	nurse	soccer player	engineer
소령	향기	화이트	범근	찬돌

· Now It's time to stop. Okay, I think you can remember many friend's names. Let me ask you some questions.

교사: What does Chandoi (찬돌) want to be in the future?

학생: He wants to be a soccer player.

교사: You did a good job. Give her a big hand.

· Okay, let us move on to the next activity. This is a handout. Fill in the blanks and write down your "dream".

※ Let's find out your friends' dreams and try to remember them.

name				
dream				
name				
dream				
My dream	I want to be a _____ in the future.			
My friend's dream	_____ wants to be a _____ in the future.			

※ Job List: astronaut, soccer player, baseball player, police officer, scientist, professor, doctor, engineer, computer programmer, interpreter, pilot, lawyer, kindergarten teacher, mechanic, teacher, car racer, nurse, farmer, hairdresser, barber

· Are you finished? Now, I want to hear your dreams. Who's first? Very good!

▶ Wrap-up 과제 수행 후 단계

※ Let's write about your dreams and fill in the blank in pairs. Copy " Our dreams" but change the underlined name and jobs.

Our Dreams

written by _____

I have a dream, I want to be a _____. Because I want to _____.
 My friend, _____ wants to be a _____. We
 will work hard . We can be a good _____ and a good _____.

Dream	Reasons
baseball player	play baseball
lawyer	help poor people
singer	sing beautiful songs
police officer	catch thieves
teacher	teach children
cook	make delicious food
pilot	travel around the world
professor	study
computer programmer	make computer games
soldier	keep my country
interpreter	can talk to Americans
nurse	take care of sick people
soccer player	play in World Cup
kindergarten teacher	take care of sick people
doctor	help sick people
scientist	invent many things

2) How much is it? (조정희 2000)⁵⁾

학습목표: How much is it? What do you want?

What are you going to buy for Mom?

기타: 용돈관리 및 물건 고르기, 물건 사기

목표 과제: 가족과 친구의 생일 선물 사기

과제 유형: 물건 사기

여기서는 두 가지 방법을 소개하려고 한다. 먼저 연습단계용으로 적합한 첫 번째 활동과 자유로운 표현 단계 활동으로 적합한 두 번째 과제 활동을 소개하겠다.

♣ How to do the first activity?

1. 활동 목표

- 가까운 미래를 나타내는 표현 'be going to~'의 쓰임을 익힐 수 있다.
- 물건의 가격에 대해 묻고 대답할 수 있다.

2. 상황

- 어린이의 가족이나 친구 중에서 생일이 다가오는 사람이 있다고 가정했을 때 그 사람을 위해 선물을 준비하는 과정에서 사용 가능하다. 시장조사를 하는 과정에서는 가격에 대한 평가도 할 수 있으므로 cheap, expensive 등의 형용사에 대한 학습도 이루어질 수 있다.

3. 방법

- 준비활동으로 필요한 단어를 익히기 위한 단어정리 활동을 간단히 한다.
- 4학년에서는 확인된 정보를 체크하는 정도였으나 6학년이기 때문에 조사한 것을 바탕으로 한 두 문장으로 나타내어 보되 단어를 쓰는 정도로 학생의 부담을 줄였으며 사용할 단어는 표에 모두 수록되었다.

5) 조정희 (곽금초 교사)가 개발한 수업자료를 일부 수정 보완하였다. 이 자료에서 잘못된 점이 있으면 모두 필자의 책임임을 밝히는다.

- 문장을 완성하면 작활동을 일단락을 짓고 전체(또는 그룹)를 대상으로 쓴 것을 보면서 조사결과를 발표하도록 한다.
- 준비활동 때 단어정리에서 해결이 늦은 아동에게는 알파벳 아래에 숫자를 배열하여 힌트를 줄 수 있다.
- 활동이 쉽고 빠르게 끝나면 The Shopping Song 노래를 지도하여 가격을 묻고 답하는 것뿐만 아니라 비교급까지 발전시킬 수 있다.

4. 대화

A: What is Tom going to buy?

B: He is going to buy a bat.

A: How much is it?

B: About fifteen dollars.

A: It's very expensive.

A: What are you going to buy (for your sister)?

B: I have no idea. Can you help me?

A: OK. How about this ball?

B: How much is it?

A: It's fifteen dollars.

B: It's very expensive. I can't buy it.

A: How about this book? It's four dollars.

B: Oh, it's cheap. I'll take it.

어휘 학습 단계에서는 모든 학습자가 함께 공부를 하고 (Vocabulary 정답: cheap, buy, expensive) 의사소통활동을 위해서 학습자를 두 그룹으로 나누어 A/B 용지를 가지고 대화를 통해 정보를 완성하게 되는 정보차 활동을 도입했다.

The Shopping Song

Shall I buy a tin of plums? How much is it? How much is it?

Fifty pence a tin of plums. No, don't buy it. No, no, no.

We can find a cheaper one. Come on, Jo.

Vocabulary

㉞ Unscramble each word. Write it on a line.

Choose the correct word for each sentence.

a c e h p

u b y

p e n i s e v x e

(1) A ball is 500 won. It is very ().

(2) A pencil is 900 won. It is very ().

(A)

Communication

㉞ Ask and answer the questions in pairs.

Write your partner's answers on the table.

What/Price(\$)	Who	Tom	Jenny	Helen	John	Partner ()	I ()
ball	15		○				
balloon							
bat							
book	9				○		

(1) Tom is going to buy a () for his brother.

It is () dollars. It is ().

(2) I'm going to buy a () for my friend.

It is () dollars. It is ().

Vocabulary

⊙ Unscramble each word. Write it on a line.

Choose the correct word for each sentence.

_____ _____
 a c e h p u b y

p e n i s e v x e

- (1) A ball is 500 won. It is very ().
- (2) A pencil is 900 won. It is very ().
-

(B) **Communication**

⊙ Ask and answer the questions in pairs.

Write your partner's answers on the table.

What/Price(\$)	Who	Tom	Jenny	Helen	John	Partner ()	I ()
ball							
balloon	1		○				
bat	12	○					
book							

- (1) Jenny is going to buy a () for her sister.
 It is () dollars. It is very ().
- (2) I'm going to buy a () for my friend.
 It is () dollars. It is very ().

♣ How to do the second activity?

조별활동(4 혹은 6명 1조)으로 구성한다. 각 조에게 동일한 액수의 금액을 정해준다. 화폐 단위를 원/달러 어느 것으로 할 지는 학습자의 성향 및 관심도에 따라서 또는 학습목표에 따라서 달라질 수 있다. 본 학습 과제 수행을 하려면 익숙한 화폐를 사용해야 실제 계획을 세우는 일에 전념할 수 있기 때문에 원 단위의 가짜 돈을 100원 20장 500원 6장 1000원 5장씩 10,000원을 조별로 배분한다.

각 조에서 2명은 상점을 운영하고, 나머지 2명은 선물을 정해서 사는 역할을 담당하게 한다. 상점을 운영하는 학생은 판매할 물건을 정해서 진열한다. 그림카드나 단어카드를 준비해서 진열하게 한다.

과제 수행 단계 : 두 단계로 나누어서 진행한다.

1단계: 조를 편성한다. 한 조 안에 두 팀, 즉 물건을 팔 팀과 물건을 살 팀으로 나눠 다른 과제를 준다. 물건을 팔 팀에게는 판매할 물건으로 단어카드 5장 (ex. a baseball, a bat, a pen, flowers, a notebook)을 주고 그 옆에 가격표를 정하게 한다. 선물을 살 팀에게도 같은 단어카드를 주고 가족이나 친구에게 적당한 선물과 가격을 의논해서 종이에 적어 놓게 한다. 5-10분 동안 가격을 정하도록 한다.

물건을 팔 팀 대화:

A: We have a baseball. How much is it?

B: It is 1,000 won. How much is a pen?

A: It is 3,000won.

B: No, it's expensive. Make it 2,000 won.

A: Okay.

선물을 살 팀 대화:

C: What does Mom like?

D: She likes flowers.

C: Right! Write it down. How much is it?

D: About 5,000 won. We have 10,000 won.

C: Then we can buy some pens, too.

D: A good idea.

2단계: 상점에서 물건 사기

가격이 정해졌으면 두 팀이 만나서 실제 선물을 4개까지 사도록 시킨다. 이때 물건의 색깔을 알아보게 하는 등 한 두 가지의 정보를 더 첨가하게 할 수 있다.

대화 예 1: A & B : May I help you?

C & D : I want flowers.

A & B : We have roses. Do you want some?

C & D : How much are they?

A & B : They are 6,000 won.

C & D : OK. We'll take them.

대화 예 2: A & B : May I help you?

C & D : I want a pretty pen.

A & B : How about this red pen?

C & D : No, I want that green pen. How much is it?

A & B : That green pen is 3,000 won.

And this red pen is 2,000 won.

C & D : The red pen is cheaper.

I'll take this red pen.

시간이 되면 물건 파는 팀과 선물 사는 팀의 역할을 바꾸어서 하게 한다.

IV. 맺 음 말

과제 수행 교수법의 장점은 모든 학습자를 적극적인 참여자가 되도록 유도한다는 점이다. 한 학습자라도 과제를 수행하지 않고 있으면 다른 학습자도 과제를 완성할 수 없도록 과제를 구성해 놓으면 학생들이 서로 협동하는 방법도 배우게 된다. 교사의 역할은 자연스럽게 교육적인 과제를 조직하고 관리하며 학습자를 도와주는 보조자 역할로 변화하게 된다. 하지만, 이러한 교사의 역할 수행에서 영어담당 교사의 전문성이 드러나게 된다. 이러한 수업 방식은 교사가 혼자 설명을 담당하는 방식보다 훨씬 많은 수업 자료와 준비가 필요하며, 교실영어 사용을 늘리고 상황에 따라 임기응변적으로 완충과제를 제공할 수 있는 능력도 기르게 한다.

그러면 이렇게 유용한 과제 수행 교수법을 적절히 활용하기 위해서 유념해야 할 점을 요약해 보면 다음과 같다.

- (1) 가능하면 네 가지 언어기술 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기가 통합적으로 사용되도록 한다.
- (2) 조활동 활성화 및 조편성 방법 다양화: 상황에 따라 수준별 조편성과 수준 혼용 조편성 방법을 병행하고, 가능하면 조활동을 활용해서 학생들의 영어 활동 참여 및 상호작용 기회를 늘려 주어야 한다.
- (3) 고학년 아동이 관심을 가지는 주제를 선정하여 아동의 흥미도 유지에 중점을 두되 교육적 내용도 적절히 안배해서 다루도록 한다.
- (4) 평가 방법으로 음성언어 테스트 방법을 도입한다.

영어 수업을 가르칠 때 또 하나 유의할 점으로 고학년 아동의 경우 영어 실력이 초보 수준 정도이더라도, 인지발달 수준은 고학년 아동 수준이라는 사실을 잊어서 안 된다. 이 점을 간과하면 영어 책을 고를 때 단순히 영어 수준만 고려해서 선택할 경우 실패할 수 있다. 초보 영어 수준은 3~5세용에 해당될 수 있으므로, 이런 경우 일반 인지발달 수준이 훨씬 앞서 있는 고학년 아동에게는 전혀 흥미 없는 자료가 될 수 있다. 언어 수준이 곧 인지 발달 수준과 일치하는 것이 아니라는 점을 염두에 두어야 고학년 아동이 재미있어 하는 과제를 개발할 수 있다.

❖ 參 考 文 獻 ❖

- 김복현. (2000) 과제수행을 통한 자기주도적 영어 의사소통 능력 신장방안. 초등영어교육, 6-1, 185-216.
- 노경희. (2000) 제2언어 습득원리와 초등영어 지도. 초등영어교육, 6-1, 5-27.
- 이완기. (2000) 초등영어교육론. 서울: 문진미디어
- Brown, H. Douglas. (1994) *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall Regents.
- Halliwell, Susan. (1992) *Teaching English in the Primary Classroom*. London and New York: Longman.
- Lightbrown, Patsy M. and Spada, Nina.(1999) *How Languages are Learned*. Hong Kong: Oxford University Press.
- Nunan, David.(1988) *The Learner-Centred Curriculum*. New York: Cambridge University Press.
- Nunan, David.(1999) *Second Language Teaching & Learning*. Boston: Heine & Heine Publishers

Abstract

This study focuses on development of English materials for elementary fifth and sixth graders, in particular, in that elementary school teachers have found them drastically losing their interests in English, unlike third and fourth graders. At this point, Task-based language teaching is highly recommended to keep Korean young learners' interest in English as well as to improve their English ability. We argue that the content of task materials should match the level of fifth and sixth graders' intellectual development rather than their level of English. Some sample tasks are provided for Korean elementary fifth and sixth grade classrooms.