

# 오디오 테잎, 비디오 테잎 및 OHP를 활용하는 초등 영어 수업의 실제

김 익 상\*

〈 목 차 〉

ABSTRACT

I. 서 론

II. 오디오 테잎과 비디오 테잎의 활용법

1. 오디오 테잎의 활용
2. 비디오 테잎의 활용

III. 오디오와 비디오를 이용한 수업의 실제

1. 비디오를 이용한 1차시 학습 (I)
2. 비디오를 이용한 1차시 학습 (II)
3. 오디오를 이용한 활동(Activity)
4. 오디오와 비디오를 이용한 Chant와 노래
5. 비디오를 이용한 놀이(Game)
6. 비디오를 이용한 역할극(Role play)
7. 평가

IV. 환등기(Overhead Projector)의 활용

1. OHP의 특징
2. OHP의 사용할 때의 유의 사항
3. OHP를 이용하는 수업의 실제

V. 결 론

참고문헌

Internet Resources

\* 제주교육대학교 영어교육과 전임강사

## Elementary English Lessons Using Audio Tapes, Video Tapes, and the OHP

### ABSTRACT

This paper examines some practical ideas of making the most of audiovisual tape recordings and the overhead projector(OHP). English education in the elementary school has focused on the spoken language rather than the written language since it was introduced in 1997, but most of the teachers are non-native speakers of English. Thus, it is most helpful for the teachers to use the pre-recorded tapes and the OHP.

The paper suggests that there are a number of ways to use them effectively: how to use audio tapes for the development of listening skills, when and how to use video tapes, and how to present transparencies by means of the OHP. The paper also suggests several model lessons in which to use audio tapes and video tapes. The model lessons contain seven steps from the introduction of a lesson to the test of a lesson. Transparencies are used in four kinds of teaching examples.

### I . 서 론

1997년에 초등학교에서 영어가 주당 2시간씩 3학년의 정규교과로 도입되었다. 2000년까지 연차적으로 실시되면 초등학교 3, 4, 5, 6 학년에서 모두 영어를 정

규 교과목으로 가르치게 되는데, 초등학교 영어 교육의 가장 큰 특징 중의 하나는 고학년에서는 부분적으로 문자언어가 도입되지만 3학년만큼은 문자언어를 쓰지 않고 주로 시각 및 청각을 통한 음성언어의 학습에 초점을 맞추고 있다는 점이다. 이는 지금까지 문법번역식(The Grammar Translation Method) 수업에서 말(spoken language)보다는 글(written language), 즉 읽기 중심으로 이끌어온 중등 영어 교육의 실패를 거울삼아 말하기와 듣기 능력을 상대적으로 중시하려는 노력의 일환으로 보인다.

이에 따라 초등학교 영어 교과목의 목표는 학생들이 일상 생활에서 사용하는 간단하고 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력, 특히 듣기와 말하기 능력을 길러주는 것이라 할 수 있다. 이러한 목표를 달성하기 위하여 교재 편찬 시에 오디오 테잎 뿐 만 아니라 비디오 테잎을 필수적으로 제작하도록 함으로써 교사들의 지도 및 학생들의 학습에 도움을 주고자 하고 있다.

본 연구에서는 오디오 테잎과 비디오 테잎 및 환등기(Overhead Projector: OHP)의 활용법을 중점적으로 살펴보고 실제 수업시간에 유용하게 활용할 수 있는 구체적인 안을 몇 가지 제시하고자 한다.

## II. 오디오 테잎과 비디오 테잎의 활용법

2차 세계대전 말 군인들을 위한 특별 프로그램(Army Specialized Training Program)과 미시건 대학을 비롯한 몇 개 대학에서의 어학실습실의 개발로 주목을 끌면서 1960년대를 풍미했던 소위 청화식 교수법(The Audiolingual Method)에서 중추적인 역할을 했던 오디오 테잎은 최근 언어학 이론의 변화와 비디오, 컴퓨터, 멀티미디어 환경 등의 등장으로 인하여 그에 대한 사람들의 관심이 약화된 것은 사실이다. 그럼에도 불구하고 오디오 테잎은 아직도 우리가 잘만 이용하면 훌륭한 효과를 얻을 수 있는 여러 장점이 있는 것이 사실이다. 먼저 오디오 테잎은 학생들로 하여금 영어 교사와는 다른 여러 원어민의 발음을 접할 수 있는 기회를 제공한다는 점이다. 이는 교사 한 사람의 발음에 익숙해짐으로써 다른 사람의 말을 들을 때 어려움을 느낄 수 있는 가능성을 어느 정도 제거해 준다는 점에서 녹음 매

체가 가질 수 있는 장점인 것이다. 이와 관련된 또 하나의 장점은 둘 또는 多者 간의 대화에서 한 교사가 모든 사람의 역할을 해야하는 어려움과 단조로움을 없애줌으로써 학생들이 흥미를 갖고 듣기에 옹할 수 있다는 점이다.

듣기 능력의 계발 없이는 말하기 능력의 발전이 없다는 정설화되어버린 언어습득의 과정을 보더라도 언어습득의 초기 단계인 초등학교서는 듣기가 가장 중요한 학습 활동 중의 하나가 되어야 함은 이론(異論)의 여지가 없다. 따라서 목표언어를 가능한 많이 듣게 함으로써 학생들이 발음, 어휘 및 언어 구조를 익힐 수(pick up) 있도록 하려면, 교사들은 '어떻게 하면 오디오 테잎을 효과적으로 이용할 수 있을까'라는 문제에 많은 관심을 가져야 할 것이다.

반면에 TV와 video 등의 영상 매체는 이제 많은 어린이들의 일상에서 생활의 일부가 되어있으며 구어(口語)와 영상의 결합으로 말미암아 언어 학습에의 유용성은 대단히 큰 것이 사실이다. Price(1987:155)는 "How are you today?"라는 똑같은 인사말도 그 전달 매체에 따라 차이가 있다고 하면서 인쇄매체와 오디오 및 비디오를 다음과 같이 흥미롭게 비교하고 있다.

*Print:* "How are you today?"

*Audio:* We hear the phonic chain, with stress and intonation for the particular meaning intended.

*Video:* We observe one individual greeting and saying, "How are you today?" with gestures appropriate to the culture.

이렇듯 청각과 시각을 동시에 충족시키면서 문화적인 비언어적 행위(nonverbal behavior)까지도 제시할 수 있으며 동시에 학습자들로 하여금 말을 하고 싶도록 자극시킬 수 있는 것이 바로 가장 중요한 학습 보조 자료 중의 하나인 비디오이다.

이러한 특징이 있는 비디오가 외국어 학습에서 갖는 장점 몇 가지를 열거하면 다음과 같다. 첫째, 오디오와 마찬가지로 원어민의 발음을 수업에 끌어들이 수 있으므로 발음, 억양, 음조 및 리듬의 모델을 제공할 수 있다. 둘째, 흥미로운 내용과 인물을 등장시킴으로써 학생들의 흥미를 끌 수 있다. 셋째, 발화에 동반되는 신체 언어 등이 제시되므로 오디오보다 학생들의 이해를 증진시킬 수 있다. 넷째, 비디

오의 내용 자체 또는 그 내용과 관련된 자신들의 생활과 경험을 토의함으로써 학생들 간의 상호 의사소통을 자극할 수 있다. 다섯째, 등장 인물들의 행위와 자신들 또는 자신의 가족이나 친구들의 행위를 비교함으로써 문화의 차이에 대한 이해를 증진시킬 수 있다. 여섯째, 비디오는 초급자에서 상급자까지 어느 수준에서나 사용할 수 있으며, 수반되는 학습활동이 학습자의 수준에 맞다면 자신들의 수준보다 조금 높은 수준의 비디오도 보고 이해할 수 있다.

따라서 여러 가지 장점을 지닌 비디오를 수업에 효과적이고 창의적으로 사용할 수 있다면 지루하지 않고 즐거운 영어 시간이 되게 할 수 있을 것이다.

## 1. 오디오 테잎의 활용

Doff(1996)는 '초점있는 듣기(focussed listening)' 또는 '집중적인 듣기(intensive listening)'의 중요성을 강조하면서 무조건 테잎을 들려주고 난 후에 그 내용에 대하여 질문하는 것은 영어 교육에서 그다지 큰 효과를 거둘 수 없는 방법이라고 말하고 있다. 그가 제시하고 있는 방법은 적어도 '무엇이 예상되며 무엇에 초점을 맞춰 들을 것인가(what to expect and what to listen for)'를 학습자들에게 듣기 전에 먼저 알려줘야 한다는 것이다. 다시 말하면 학생들에게 적당한 과제(task)를 주고 확인하는 것이 듣기 학습에 있어서 교사의 주된 임무라 할 수 있을 것이다.

오디오 테잎을 이용한 수업의 가장 일반적인 방법은 다음과 같은 3단계를 거치는 것이라 하겠다. 먼저 테잎을 틀기에 앞서서 주제와 새로운 어휘 및 문장구조 등을 설명하고 몇 가지 방향제시를 위한 질문을 한다. 이어 테잎을 완전히 한 번 들은 후에 앞서 한 질문에 대한 답을 이야기해보고 전체적인 내용에 관하여 학생들과 토론해 본다. 마지막으로 테잎을 한 번 더 듣는데, 이 때에는 필요한 부분에서 정지하면서 보다 구체적인 내용에 대하여 질문하고 대답을 구한다.

한편 듣기가 학생들의 입장에서 능동적이고(active), 초점을 있는 집중적인 활동이 되려면 교사는 듣기와 관련된 여러 활동 항목을 개발하여야 한다. 예컨대 문자를 배운 학년의 학생들의 경우에는 듣는 순서대로 주어진 문장을 배열하라는 과제

를 줄 수도 있지만 문자를 도입하지 않는 저학년인 경우에는 듣는 순서에 알맞게 그림을 배열하라고 한다던가 그림에 숫자를 매겨 순서를 알아맞춰보라는 등의 과제를 부여할 수 있는 것이다. 만일 아무런 과제를 부여하지 않고 시각적인 도움도 없이 그저 듣기만 하고 나중에 무엇을 들었는가에 대하여 질문한다면 '가르침을 받는다(taught)'기보다는 '시험을 치르는 것(tested)'으로 학생들이 느끼기 쉬운 것이기 때문에 학습 효과는 그만큼 저하된다고 할 수 있다.

오디오 테잎을 이용하여 학생들에게 동기를 부여하기 위한 여러 가지 활동 목록을 Brewster 등(1992)은 다음과 같이 제시하고 있는 바 실제 수업에 도움이 될 수 있을 것이다.

듣기 활동의 종류	학습 목표	학습 자료
1. 듣고 전하기 들은 말을 다른 학생들에게 계속해서 전달하고 맨 마지막 학생이 한 말을 원문과 비교해 본다.	▶ 기억과 집중력 향상 ▶ 듣기 태도 향상	10 단어가 넘지 않는 문장(지시 또는 진술)의 녹음
2. 듣고 구별하기 같은 운율을 가진 말이나 같은 리듬을 가진 구문을 가려본다	▶ 음과 운율 양식 구별 ▶ 발음 향상	노래와 운문
3. 듣고 따라하기 동작 노래를 듣고 따라한다. 또는 계획표나 지도상에서 지시대로 길을 따라간다.	▶ 전치사, 연결사, 행위 동사의 사용에 중점을 둔 기억과 집중 시간 늘이기	활동 노래와 운문
4. 듣고 그리기 명사나 형용사에 관심을 갖고 묘사된 대로 전체를 그리거나 일부 빠진 부분을 보충해 그려 넣는다.	▶ 개념과 새로운 어휘의 정리	미완성 그림과 짧은 묘사

듣기 활동의 종류	학습 목표	학습 자료
5. 듣고 예측하기 듣고 다음에 올 말을 알아맞힌다.	▶동기부여 및 집중	사전 지식이 있는 내용의 오디오 테잎
6. 듣고 알아맞히기 무엇을 묘사하는지 학생들이 듣고 알아맞힌다.	▶묘사에 사용된 주요 어휘를 가려내기	오답이 있는 답안과 짧은 묘사
7. 듣고 표시하기 그림이나 지도, 도표 상에서 동물, 사람, 장소에 관한 묘사를 듣고 표시를 한다.	▶읽기, 쓰기 및 개념 개발	지도, 도표, 표찰
8. 듣고 짝맞추기 들은 말과 그림을 일치시킨다. 빙고게임에 알맞다.	▶어휘와 구조의 정리	빙고 카드 짝맞추기 그림
9. 듣고 순서 정하기 이야기나 지시사항을 듣고 그림이나 글의 순서를 정한다.	▶기억과 집중 시간의 확대 ▶새 어휘와 문장 구조의 정리	그림 또는 문장 숫자를 적을 수 있는 학습지
10. 듣고 분류하기 묘사된 내용을 듣고 그림을 알맞게 분류한다.	▶기억과 집중 시간의 확대 ▶새 어휘와 문장 구조의 정리	그림 단어를 쓸 수 있는 학습지

예컨대 듣고 그리기와 같은 활동 항목은 영어와 미술 교과를 접목시킬 수 있는 활동으로써 신체의 그림이나 자연의 그림 등을 이용하여 들은 대로 색과 모양을 맞춰 그리게 할 수 있는 것이다. 만약 저학년의 경우라면 일부가 미완성된 그림을 주고 들은 대로 빠진 부분을 그려 넣으라고 하여 과제의 범위를 제한할 수도 있을 것이다. 또한 듣고 짝맞추기 활동은 우리가 흔히 알고 있는 빙고게임(tic-tac-toe)을 이용하여 학생들이 듣기에 집중하면서 동시에 놀이도 할 수 있는 환경을 마련해

줄 수도 있는 것이다.

결국 오디오 테잎은 비디오만큼 학습 효과가 크지 않다고 생각되는 것이 사실이나 오히려 시각적인 효과를 없앴으로써 학생들의 상상력을 불러일으키는 다른 장점이 있을 수 있으므로 필요하다면 직접 필요한 대본을 쓰고 교육청이나 학교에 파견된 원어민과 접촉하여 녹음을 하여 수업에 이용하면 좋은 효과를 얻을 수 있을 것이다.

## 2. 비디오 테잎의 활용

수업에서의 비디오는 집에서 오락으로 시청하는 TV 이상의 목적이 있다. 비디오는 학생들이 영어를 습득하도록 도와주는 도구인 것이다. 따라서 비디오는 그냥 앉아서 수동적으로 즐기는 대상이 아니다. 교사는 비디오를 통하여 적극적으로 학생들이 수업에 참여하도록 이끄는 데 그 1차적 목표를 두어야 할 것이다.

수업에 비디오를 사용하기 위해서 교사는 수업 전에 반드시 기기의 동작 상태, 화면, 음량, 조명 등을 확인하고 수업을 시작할 부분에 테잎을 맞춰놓아야 한다. 이는 학생들의 동요를 막고 집중을 위하여 꼭 필요한 작업인 것이다. 그리고 일반적으로 비디오 시청 과정 및 전·후에 알맞은 과제부여, 설명 및 요약 등이 있어야 할 것이다.

### (1) 비디오 사용 기술

Kennedy and Jarvis(1991)는 대화장면을 한꺼번에 전부 보여주고 상황을 감지하게 할 것, 비디오 화면을 정지시킨 상태에서 연습을 할 것, 특정한 목적을 가지고 보게 할 것 등 세 가지 원칙을 제시하고 있는 바 이 원칙은 비디오 사용기술과 과제부여에 대하여 가장 일반적으로 언급한 것이라 할 수 있겠다. 보다 구체적으로 비디오 사용의 기술적 방법에 대하여 말하면 크게 다섯 가지로 나눌 수 있다. 정지화면(Freeze Frame), 화면제거(Sound Only or Sound on and Vision off), 무음화면(Silent Viewing or Sound off and Vision on), 그룹별 시청(Jigsaw Viewing or Video Split), 정상시청(Normal Viewing)의 기술이 바로 그것이다. 먼저 이 다섯 가지 기술에 대하여 알아본 다음 과제부여에 대하여



살펴보도록 하자.

### 1) 정지화면(Freeze Frame)

정지된 화면은 하나의 그림이라 할 수 있다. 그러나 이 그림은 전체적 줄거리 속에서의 한 장면이기 때문에 전·후 상황 및 그 화면에 나타난 여러 가지 가시적 내용(visual cues)을 이용한 언어 학습이 가능한 것이다.

먼저 정지된 화면은 전 상황에 대해 등장인물이 말이나 행위로써 반응을 나타내야 하는 순간일 수 있다. 따라서 교사는 학생들에게 'What will he/she say or do?'라는 질문을 할 수 있는 얘기거리가 된다. 또한 정지 화면은 그 후에 일어날 상황에 대한 암시 또는 원인이 될 수 있으므로 학생들에게 'What will happen later?'라는 질문을 할 수도 있을 것이다. 그런 다음에 테잎을 계속 진행시킴으로써 학생들의 응답과 실제 일어나는 말이나 행위를 비교해보도록 할 수 있는 것이다.

나아가 정지된 화면은 인물, 장면 등에 대한 묘사, 새 단어의 소개, 인물의 습관, 생활, 의복이나 신체 모습에 따른 경제적 상태에 대한 추론 등 여러 가지 유용한 학습활동 거리를 제공해 줄 수 있는 것이다.

또한 오디오와 마찬가지로 비디오에 있어서도 발음, 문장구조, 숙어 등에 관한 학습을 하기 위하여 필요한 곳에서 정지시킬 수 있다. 그런 다음 테잎을 다시 감아 반복해서 듣는다든가, 따라한다든가 하는 등의 학습이 가능할 것이다.

### 2) 화면제거(Sound Only or Sound on and Vision off)

비디오에서 화면을 제거하면 오디오 테잎과 다를 바 없다. 즉 학습자들은 소리만을 듣고 무슨 일이 일어나는가, 등장인물은 어떤 사람인가를 예측해야 한다. 그러나 비디오에서의 화면제거는 연속된 상황에서 산만하지 않게 특별히 주의를 기울여 들어야 하는 짧은 대화나 등장 인물의 말과 행위가 상충하는 경우에도 사용할 수 있는 방법이므로 학습자의 입장에서는 이미 시각적으로 축적된 정보를 이용할 수 있다는 점이 오디오와 다르다고 할 수 있다. 그리고 오디오와는 달리 이 방법의 큰 장점은 학습자들이 직접 보고 그 동시에 자신의 예측을 곧바로 시청각적으로 확인할 수 있다는 것이다.

## 3) 무음화면(Silent Viewing or Sound off and Vision on)

음향을 없애고 시각 만을 사용하는 무음화면 기법은 우리가 시각적으로 판단할 수 있는 정보를 최대한 얻으려고 할 때 사용할 수 있는 것이다. 소리나 대화를 듣지 않고서도 우리는 등장인물의 나이, 모습, 경제적 상태, 분위기 뿐 만 아니라 당시의 시간이나 계절 등도 알아볼 수 있는 것이다. 또한 대화 당사자간의 관계나 성격을 미리 짐작해볼 수도 있고, 만약 화면이 세세한 부분까지도 보여 준다면 기타 추가적인 정보도 얻을 수 있을 것이다. 이러한 모든 정보는 곧바로 학생들과 토론에 써먹을 수 있는 귀중한 자료가 되는 것이다.

이 기법의 장점은 학생들이 언어에 신경을 쓰지 않고서도 비디오의 내용에 몰두할 수 있는 기회와 재차 시청할 때 듣게 될 언어를 자신이 알고있는 내용에 맞춰볼 수 있는 기회를 제공해 줄 수 있다는 점이다. 따라서 음향과 화면을 동시에 한 번 보여주는 것보다는 무음화면으로 한 번 보고 난 뒤 소리와 함께 다시 한 번 시청한다면 학생들의 이해가 그만큼 증대되리라는 것은 의심할 여지가 없는 것이다.

특히 무음화면 기법은 말하기와 쓰기 능력을 개발하기 위한 자료의 제시로도 아주 유용한 방법이 된다할 수 있겠다.

## 4) 시·청분리(Jigsaw Viewing or Video Split)

'Jigsaw puzzle(조각그림 맞추기)'라는 용어에서 알 수 있듯이 이 기법은 그룹간에 또는 파트너간에 서로 다르고도 불완전한 이야기만을 가지고 서로 정보를 공유하면서 완전한 이야기를 만들어내도록 하는 비디오를 이용한 학습 방법이다. 즉 어는 한 쪽은 소리 없는 화면만을 보도록 하고 다른 한 쪽은 소리만을 듣게 하여 서로 간의 소위 '정보의 거리(information gap)'을 만들어 냈으로써 짝과의 또는 그룹 단위의 의사소통 활동에 동기를 부여하는 방법인 것이다. 교사는 이 기법을 사용하기 전에 듣기와 보기에 대한 적절한 과제를 만들어 부여함으로써 상호간의 정보 교환에 일정한 초점을 주는 것이 좋다.

이 기법을 사용할 때 주의할 점은 등장인물과 대화는 적고 다양한 효과음향이 있는 2분 이내의 짧은 이야기를 가지고 해야 한다는 점이다. 왜냐하면 대부분의 학생들은 이야기를 듣기만 하는 것보다는 소리 없이도 보기를 더 좋아하기 때문이다. 그래서 가능하면 한 번에 보기와 듣기를 번갈아 할 수 있는 두 가지 내용을 구성하여

듣기만 한 학생은 보기로 보기만 한 학생은 듣기로 번갈아 수업에 응용하는 것이 좋을 것이다.

### 5) 정상시청(Normal Viewing)

언뜻 보면 정상시청은 비디오의 기법에 속하지 않을 것 같지만 교사의 입장에서는 가장 노력과 기술이 필요한 방법 중의 하나인 것이다. 시각과 청각을 이용하면 학습자들에게 너무나 많은 정보가 유입되는 경우가 많기 때문에 정상시청을 이용할 비디오는 반드시 1-2 분 정도의 짧은 줄거리이어야 하며 동시에 교사는 필수적으로 학생들에게 과제를 부여해야 하는 것이다.

가장 일반적으로 이용되는 과제로는 사건의 진행 순서나 발화의 순서 알아맞히기, 본 것 또는 보지 못한 것 확인하기 등이 초등학교에서 쓸 수 있는 것이며 좀 더 단계가 올라가면 들은 내용 바꾸어 말하기·쓰기, 느낌을 말하기·쓰기 등을 과제도 부여할 수도 있을 것이다. 그런데 이 기법은 첫 시청 시에 도입하기에는 무리가 있으므로 무음화면을 한 번 본 뒤 사용하는 것이 좋을 것이다.

## (2) 비디오 시청 시의 과제

Phillips(1993, 1996)는 학생들에게 제시할 과제와 함께 비디오를 최대한 이용하기 위한 방법을 구체적으로 다음과 같이 제시하고 있다.

### 1) 준비 단계

- 학생들에게 알맞은 수준으로 5-10분 정도의 비디오를 선택한다.
- 학생들에게 부여할 도입과제, 이해돕기과제, 언어과제, 확인과제 등을 준비한다.
- 과제와 관련된 학습물을 그리거나 복사한다.

### 2) 1차 시청 : 1차 시청 시의 과제는 매우 간단해야 한다.

- 시청 후에 답할 수 있는 아주 기본적인 서 너개의 질문을 칠판에 쓰거나 종이에 적어 준다.
- 비디오에 등장 인물이 몇 명이며 가능하면 누구누구인가를 알아 말하게 한다.

- 화면제거(Sound Only)의 방법으로 소리만 듣고 장소나 인물, 가능하면 무슨 일이 일어나는가를 추측하게 한다.
- 앞에서 배운 것에 이어지는 내용이라면 전에 있었던 내용을 상기시키고 어떤 일이 예상되는가를 묻는다. 때로 선다형으로 물어 볼 수도 있다. 시청 후에는 자신의 예상과 맞는지 알아본다.

### 3) 추가 과제

- 몇 가지 질문을 주어 학생들이 질문의 진위에 대한 응답을 하게 한다.
- 그림이나 문장을 주어 순서대로 배열케 한다.
- 중요한 구문 다섯 개와 그 비디오에 나오지 않는 문장 몇 개를 칠판에 쓰고 시청하는 동안 듣지 못했던 것을 고르게 한다.
- 이야기의 요약을 세 가지 주고 그 중에 맞는 것을 고르게 한다.
- 내용과 다른 부분이 섞여있는 이야기를 읽어주어 잘못된 부분을 지적하게 한다. 가능하면 고치게 할 수도 있다.
- 대화보다는 효과음향이 있는 비디오라면 화면제거의 방법으로 청취하면서 간간히 중간에 멈춰 무슨 일이 일어나고 있는가를 묻는다. 이 때 여러 보기를 주어 고르게 할 수도 있다.

### 4) 언어 과제

- 가르치고자하는 언어 표현이 나온 즉시 멈춰 무엇이라고 말했으며 의미는 무엇인가를 묻는다. 그러한 표현이 여러 번 나올 경우에는 몇 번 들은 후에 묻고자 하는 부분 앞에서 멈춰 무슨 말이 나올 것인가를 질문할 수도 있다.
- 비디오에 나오는 몇 가지 중요한 표현을 시청 전에 제시하고 누가 무슨 말을 했는가를 식별하게 한다. 그리고 여기에 더해 순서를 물어볼 수도 있다.

### 5) 확인과제 : 시청 후에 줄 수도 있고 다음 시간에 할 수도 있다.

- 비디오에서 나온 언어를 사용할 수 있는 상황(예: 역할놀이)을 만들어 쓰게 한다.
- 비디오에 나온 장면을 그림으로 나타내게 하거나 이야기로 꾸미게 한다. 때로는 교사가 비디오 내용을 말이 비어 있는 만화로 그려 글을 써넣도록 한다.
- 등장 인물을 (손)인형으로 만들어 인형극을 한다.

### (3) 비디오를 이용한 활동

앞에서 우리는 학생들이 흥미를 갖고 학습에 임하도록 하기 위하여 비디오를 수업에 사용하기 위한 준비 및 실제 사용 방법들을 알아보았다. 그런데 비디오는 그 활용성이 비디오를 통한 언어의 학습에서 그치는 것은 아니다. 이미 학습한 내용이 비디오를 통하여 계속되는 활동(activity)이나 놀이(game) 등에 이용된다면 이는 통합 학습 프로그램의 일부가 되고 여러 가지 언어 학습 경험을 묶어주는데 큰 도움이 될 것이다. 특히 초등학교 어린이들의 경우에는 각각의 활동이나 놀이가 갖는 특정한 규칙을 설명하기가 어려울 때가 있다. 이러한 경우에 비디오로 보여주면 그 놀이나 활동에 대한 이해가 빠르고 즉각적으로 수업에 응용할 수 있을 것이다.

그 이외에 비디오를 이용하여 학생들에게 상황에 맞는 언어사용을 시킬 수 있는 역할극의 방법이 있다. 비디오의 장면들을 먼저 제시하고 학습한 다음에 하는 역할극은 학생들에게 설명만 해주고 실연하도록 하는 역할극에 비하여 두 가지 큰 장점이 있다(Lonergan 1984, 1995). 첫째 장점은 비디오를 본 학생들은 비디오의 모형에서 무엇이 요구되는지를 명확히 알게 된다는 것이다. 다시 말해서, 비디오를 본 학생들은 행동이 이루어져야 하는 범위 내지는 제한 사항을 분명히 숙지하게 되는 것이다. 둘째 장점은 급우들 앞에서 활동하는 학생들의 부끄러움을 줄일 수 있다는 점이다. 그 이유는 자신들의 방식으로 연출하는 것이 아니라 비디오에서 본 모형을 따라 의식적으로 행동할 수 있기 때문이다. 일반적으로 역할극은 어느 특정한 단원을 다 배운 후에 이루어지며 역할극을 하는 단계는 대략 다음과 같다.

- 1단계 : 비디오의 제시 (가능하면 시청지도와 이해 확인을 한다)
- 2단계 : 중요한 부분에 멈추어 예상되는 바를 물어보면서 재시청
- 3단계 : 한 두 학생이 비디오의 출연자를 대신하여 말하게 하면서 재시청
- 4단계 : 학생들에게 필요한 단어와 구문을 정리케 함.  
         역할극에 필요한 소품의 준비
- 5단계 : 학생들에 의한 역할극 (가능하면 비디오로 촬영한다)

이상에서 우리는 오디오와 비디오를 어떻게 효과적으로 이용할 것인가에 대하여 살펴보았다. 물론 여기에 제시된 방법들은 현장 교사들이 직접 응용하기에 어려운

점이 있을 수 있고 특히 문자도입이 없는 3학년의 경우는 더더욱 어려운 점이 많을 것이 예상된다. 하지만 현장 교사들이 열의를 가지고 수업의 개발을 계속한다면 더 좋은 많은 창의적인 방안이 나올 것이 확실하므로 나름대로 오디오나 비디오를 녹음하고 녹화하는 등 보조 교재를 계속 개발하여 사용해야 할 것이다.

### Ⅲ. 오디오와 비디오를 이용한 수업의 실제

현재 교과서와 함께 제작된 오디오 테잎의 내용은 화면이 없는 비디오와 거의 똑같다고 볼 수 있다. 따라서 오디오 테잎과 비디오 테잎의 내용에 있어서는 차별성이 거의 없으므로 교사가 화면제거 방식(Sound Only)을 사용하면 오디오 테잎의 효과를 볼 수 있을 것이다. 그러므로 시청각 기자재를 활용하는 수업 방법의 예시에 있어서는 오디오와 비디오의 활용을 따로 나누지 않고 비디오를 주로 사용하면서 필요에 따라 오디오를 사용할 수 있도록 제시하였다. 그리고 여기에는 초등학교 영어 교과서 중 김진철 등의 저자가 쓴 교재를 참고로 했음을 밝힌다.

#### 1. 비디오를 이용한 1차시 학습 (1)

##### Lesson 12 Do You Have a Dog?

단원	Lesson 12 Look & Think, Look & Listen	차시	1차시
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 단원 도입부의 그림을 보면서 주요 학습 내용 (Do you have ~?)을 이해할 수 있다.</li> <li>· 새 단어를 익히고, 본문의 그림을 보면서 이야기를 꾸며 보고 내용을 파악할 수 있다.</li> </ul>	준비물	오디오테잎 비디오 테잎 그림카드(toy, dog, cat, tiger)

#### (1) 제 1단계: Look and Think

비디오의 정지화면이나 81 쪽의 그림을 보면서 “어린이들이 무엇을 하려고 할까

요?(What are they going to play?)” “서 있는 소년은 무엇을 물어보고 있을까요?(What does the boy ask?)”라는 두 가지의 질문에 대하여 생각해보게 한다.

(2) 제 2단계

제 1단계의 결과로 학생들에게서 “너 공 있니?(Do you have a ball?)”라는 반응이 나오면 비디오의 화면제거 방식이나 오디오 테잎을 이용하여 <A: Do you have a ball? B: Yes, I do.>라는 대화를 들려준 후 그 내용에 대하여 간단히 설명해 주고 짝과 함께 간단히 한 번씩 학용품에 관한 질문과 대답을 하도록 한다.

A: Do you have a pencil?

B: Yes, I do.

B: Do you have a book?

A: Yes, I do.

(3) 제 3단계: Look and Listen

다음과 같은 과제 중 하나를 부여하고 비디오를 시청한다.

- 등장인물이 누구누구인가를 알아보게 한다. (무음시청 가능)
- 장난감(toy), 개(dog), 고양이(cat), 호랑이(tiger)의 그림카드를 제시하고 비디오의 대화에 나오는 순서대로 놓게 한다. (화면제거 또는 오디오 테잎으로 가능)
- 중요한 구문 또는 단어 몇 개(예: Do you have a book?/ Yes, I do./ tiger/ cat)와 비디오에 나오지 않는 구문 또는 단어(예: Do you have a notebook?/ Yes, I am/ lion/ monkey)를 주고 듣지 못한 문장을 고르게 한다. 문자를 도입하지 않으려면 그림 카드를 이용하면 된다.

(4) 제 4단계

비디오를 재차 시청하면서 필요한 부분에서 정지하여 학생들의 대답을 유도한다.

Edison: Do you have a book?

*Pause button*

Students: Yes./ Yes, I do.

*Pause button release*

Green: Yes, I do.

Sam: I have toys! Do you have toys?

Pinocchio: Yes, I do.

*Pause button (Sam이 피노키오에게 강아지를 갖고 있는냐고 물어보기 직전에 멈춘다.)*

Students: Do you have a dog?

*Pause button release*

Sam: Do you have a dog?

Pinocchio: Yes, I do.

**이하 생략**

(5) 제 5단계:

제 2차시 Listen and Say, Chant 제3차시 Activity, Song 부분에서 확인 학습을 한다. 학생들의 수준에 따라 적절한 상황에서 'No./ No, I don't.'라는 부정 표현을 도입하여 학생들이 쓸 수 있도록 한다.

**2. 비디오를 이용한 1차시 학습(II)**

Lesson 14 Where Is Green?

단원	Lesson 14 Look & Think, Look & Listen	차시	1차시
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 단원 도입부의 그림을 보면서 주요 학습 내용 (Where is ~?/ It's in [on, under] ~)을 이해할 수 있다.</li> <li>· 새 단어를 익히고, 본문의 그림을 보면서 이야기를 꾸며 보고 내용을 파악할 수 있다.</li> </ul>	준비물	오디오테이프 비디오 테이프 그림카드(box, balloon, on, under, in 등)

(1) 제1단계: Look & Think

97 쪽에 있는 그림이나 비디오의 정지화면을 이용하여 꽃병을 깬 민수가 어디



있는지를 물어보는(Where is Min-su?) 어머니와 모른다고 대답하는(I don't know.) 민호의 답을 유도하고 비디오를 보여준다. 그리고 나서 새로운 단어(전치사 on/under/in 명사 box/balloon)를 학생들에게 그림카드와 책걸상 및 탁자를 이용하여 알려준다.

(2) 제 2단계: Look & Listen

무음화면으로 비디오를 보게 하고 다음 질문에 답하게 한다.

- 인호와 친구들은 어디에 갔나요?
- Green은 TV에서 무엇을 보고 있나요?
- 인호와 친구들은 그린을 어디에서 찾았나요?

on the box/ under the chair/ in the balloon

(3) 제 3단계

화면제거의 방식이나 오디오를 이용하여 전체적인 내용을 들으면서 앞에서 본 화면을 떠올리게 한다.

(4) 제 4단계

상자 위에 있는 연두색 연필, 의자 밑에 있는 콩깍지, 풍선 안에 있는 Green의 세 가지 그림을 보여주고 다음 시청할 때 누가 한 말인지 알아보게 한다. (Normal Viewing)

(5) 제 5단계

비디오를 재차 시청하면서 필요한 부분에서 정지하여 학생들의 대답을 유도하면서 학습 내용 중에서 중요한 언어과제를 학습한다.

In-ho: Where is Green?

*Pause button*

Students: I don't know.

*Pause button release*

Sandy: I don't know.

*Pause button*

Students: Where is Green?

*Pause button release*

In-ho: Where is Green?

Na-ri: I don't know

Green: Where is In-ho? Where is Sandy? Where is Na-ri?

*Pause button*

Students: Look! He is on the box!

*Pause button release*

Tony: Look! He is on the box!

Na-ri: No.

*Pause button*

Students: Look! He's under the chair!

*Pause button release*

Mi-na: Look! He's under the chair!

In-ho: No.

*Pause button*

Students: Look! He's in the balloon!

*Pause button release*

Na-ri: Look! He's in the balloon!

*이하 생략*

### 3. 오디오를 이용한 활동(Activity)

#### Lesson 15 Happy Birthday!

단원	Lesson 15 Activity	차시	3차시
학습 목표	· 나이를 공부하면서 1, 2 차시에서 배운 숫자들을 비디오와 놀이를 이용하여 심화학습을 한다.	준비물	비디오 테잎 준비된 오디오테잎 그림카드 여러 가지 물건

(1) 제 1단계

숫자를 공부하기 위하여 여러 가지 물건을 6 개에서 12개까지 준비한 후 그 물건들의 그림카드를 가지고 먼저 단어 공부를 한다.

Teacher: What's this?

Students: It's an apple.

Teachers: What are these?

Students: They are oranges.

**이하 생략**

(2) 제 2단계

비디오를 시청한다.

(3) 제 3단계

미리 준비된 오디오 테잎을 틀기 전에 여러 과제 중 한 두 가지, 예를 들면 교과서에 나온 그림에서 이어진 줄을 없앤 과제물을 배부한다. 오디오를 들으면서 물건에 맞는 개수를 연결하도록 하는 과제를 줄 수도 있고, 각 칸마다 물건이 답을 포함하여 다양한 개수가 있는 그림을 서너 개씩 주고 그 중에서 알맞은 것을 고르게 할 수도 있을 것이다.

(4) 제 4단계

앞서 준비한 물건을 가지고 확인 학습한다. 이 때에는 학생들이 반드시 알아야 할 중요 구문을 제시한다.

-How many apples?

-Six(개수) apples(물건).

이 때 복수형 어미(-s, -es)의 존재나 발음에 대해서는 따로 설명하지 말고 학생들이 자연스럽게 알아내도록 유도한다.

(5) 제 5단계

교사용 지도서 172 쪽을 참고하여 지금까지 배운 여러 가지 물건의 그림을 적당한 숫자가 되도록 그리거나 인쇄하여 나눠주고 짝과 함께 숫자 맞추기 놀이를 하게 한다.

A: How many dolls?

B: Five.

A: No. Up!

B: Ten.

A: No. Down!

B: Seven.

A: Right.

B: Seven dolls!

4. 오디오와 비디오를 이용한 Chant와 노래

Lesson 13 I like *Song-pyón*

단원	Lesson 13 Chant	차시	2차시
학습 목표	· 찬트 연습을 통해 어떤 것을 좋아하는지 묻고 · 답할 수 있다.	준 비 물	비디오 테잎 오디오 테잎 동물 그림카드

(1) 제 1단계

'Do you like ~?'라는 물음에 대해 'Sure, I like ~.' 또는 'No, I don't like ~.'라고 대답할 수 있도록 그림카드의 동물을 제시하며 몇 학생들에게 물어 보며 앞에서 배운 내용을 재확인한다.

(2) 제 2단계

오디오 테잎 또는 화면제거의 방식으로 비디오 테잎을 틀어주어 학생들이 박자에

대한 감각을 익히게 한다. 아무런 동작 없이 소리만 따라하게 한다.

### (3) 제 3단계

무음화면 방식으로 비디오를 틀어주어 오로지 등장인물의 동작에 초점을 맞추어 시청하게 한다. 몇 학생에게 동작을 하도록 시켜본다. 전체적으로 모든 학생이 동작을 하도록 한다. 이때 학생들이 움직일 수 있는 충분한 공간을 확보해야 한다.

### (4) 제 4단계

비디오의 정지화면 기법을 이용하여 박자를 맞춰 한 소절 씩 동작을 바꾸며 부르게 한다. 이어 정상시청을 하면서 전체적으로 따라하게 한다. 필요하면 그룹별로 돌림노래 하듯이 해 보기도 하고 다른 동물 그림카드(dogs, pigs, birds 등)를 보여주며 동물을 바꿔가면서 해보기도 한다.

A: Cats. Cats. Do you like cats?

B: Sure. Sure. I like cats.

A: Cats. Cats. Do you like cats?

C: No. No. I don't like cats.

B: Dogs. Dogs. Do you like dogs?

C: Sure. Sure. I like dogs.

B: Dogs. Dogs. Do you like dogs?

A: No. No. I don't like dogs.

C: Birds. Birds. Do you like Birds?

A: Sure. Sure. I like birds.

C: Birds. Birds. Do you like Birds?

B: No. No. I don't like birds.

*이하 생략*

## 5. 비디오를 이용한 놀이(Game)

### Lesson 17 What Time Is It?

단원	What time is it?: Game	차시	4차시
학습 목표	· 시계를 보고 숫자를 이용하여 시간을 말할 수 있다.	준비물	비디오 테잎 그림카드

#### (1) 제 1단계

학생들과 함께 지금까지 배운 숫자를 소리내어 읽어본다.

#### (2) 제 2단계

준비된 비디오(비디오의 내용이 놀이의 진행과 맞지 않으면 직접 학생들을 대상으로 녹화하여 준비한다)를 보면서 놀이의 규칙을 익힌다.

#### (3) 제 3단계

조별로 여러 가지 시간이 그려진 그림카드들을 봉투에 준비한다.

#### (4) 제 4단계 : 놀이

한 학생이 봉투에서 카드를 꺼내 보이며 좌측에 있는 사람에게 'What time is it?'하고 물으면 'It's ... (o'clock).'하고 대답한다. 대답을 한 학생이 계속하여 좌측으로 돌아가면서 묻는다. 틀린 대답을 한 학생에게는 한 번 쉬기, 다른 조 참관, 영어 노래하기, 선생님에게 그림카드를 들고 가서 물어보고 오기 등 여러 가지 벌을 주게 하거나 학생들의 수준에 따라 분(minute)까지 연습할 수 있도록 한다.

## 6. 비디오를 이용한 역할극 (Role play)

## Lesson 10 Where Is Green?

단 원	Lesson 10: 역할극 <금도끼 은도끼>	차시	5차시
학습 목표	· 지금까지 배운 것을 기초로 하여 역할 놀이를 한다.	준 비 물	미리 녹화한 비디오 테잎 무대장치(숲, 연못) 나무꾼 복장 신령복장 금도끼, 은도끼 보통 도끼 등

## (1) 제 1단계

미리 비디오를 녹화한다.

## (2) 제 2단계

비디오의 시청(Jigsaw Viewing을 이용해 본다)

- 학생들을 두 그룹으로 나눠 제 1조는 무음화면을 보고 제 2조는 오디오만 이용하여 대사만 듣는다. (제 1막과 제 2막을 서로 교대로 한다)
- 화면만 본 학생들과 대사만 들은 학생들을 서로 섞어 몇 개의 그룹으로 만든 후 역할극의 내용을 대충 짜맞추게 한다. 이 때 학생들에게 각 조의 소품(금도끼, 은도끼, 보통 도끼)을 만들어 활용하게 한다. 이 때 학생들에게 guideline이 될 만한 과제를 부여하면 더욱 좋다.

## (3) 제 3단계

비디오의 재시청(pause and release 기법 이용)

- 비디오 틀면서 중요한 부분에서 예상되는 바를 물어본다.

Kap-dong: Oh, no! My ax! My ax!

Water King: Hello! Who are you?

*Pause button*

Students: I'm Kap-dong. Who are you?

*Pause button release*

Kap-dong: I'm Kap-dong. Who are you?

Water King: I'm the Water King! What's wrong?

*Pause button*

Students: My ax is in the water!

*Pause button release*

Kap-dong: My ax is in the water!

Water King: I have a gold ax. Is this your ax?

*Pause button*

Students: No, it isn't. It's not my ax.

*Pause button release*

Kap-dong: No, it isn't. It's not my ax.

*Pause button*

Students: Is this your ax?

*Pause button release*

Water King: Is this your ax?

Kap-dong: Yes, yes! That's my ax! Thank you.

*Pause button*

Students: You're welcome. You're a good man.

**제 2막 이하 생략**

(4) 제 4단계: 비디오의 재시청(무음화면 기법)

무음화면 기법을 이용하여 대사가 있는 부분에 정지하여 무슨 말이 적당한가를 지적하여 시키면서 학생들이 완전히 숙달되도록 한다.



(5) 제 5단계: 조별 활동

조별로 조장 책임 하에 대사를 완성하고 제 1막과 제 2막의 출연자, 연출자, 내레이터(필요한 경우) 및 무대 뒤에서 출연자가 잊어버린 대사를 불러줄 사람까지 지정한다.

(6) 제 6단계

조별로 역할극을 실시하여 적당한 상을 준다. 조별로 실시한 연극을 비디오로 촬영하여 학생들에게 보여주면 보다 큰 동기유발을 노릴 수 있다.

7. 평 가

Lesson 5 Ice Cream, Please.

단원	Lesson 5 Listen and Check	차시	4차시
학습 목표	· 5과에서 배운 내용을 확인한다.	준 비 물	오디오 테잎 크레용 또는 크레파스

(1) No. 1

제 1단계: 오디오 테잎을 틀기 전에 그림에 무엇이 있는지 이야기한다.

- house, trees, sun, fan, chimney, snow, door, roof, etc.

제 2단계: 기본적인 색깔에 대하여 학생들과 함께 복습한다.

제 3단계: 시간을 여유있게 주고 한 색깔 씩 번호에 맞게 칠하도록 한다.

제 4단계: 완성된 그림을 가지고 짝과 비교해 보게 한다.

(2) No. 2

제 1단계: 교과서의 그림 속에 무엇이 보이는지 이야기하도록 한다.

- ice cream, cars, balls, etc.

제 2단계: 녹음을 듣고 일치하는 그림을 찾도록 한다.

제 3단계: 답을 확인하도록 하고 테잎을 다시 듣는다.

## IV. 환등기 (Overhead Projector)의 활용

최근에는 투명지를 사용하지 않고 종이 위의 글자나 그림을 그대로 투사해 보여주는 실물화상기가 일반화되고 있는 실정이지만 OHP(overhead projector)는 학습 기자재로서 널리 이용되어온 아주 유익한 도구이다. 여기서는 OHP의 특징과 사용법 및 수업에의 활용법을 중점적으로 알아보기로 하겠다.

### 1. OHP의 특징

- (1) 학급 전체가 투시되는 영상을 볼 수 있다.
- (2) 차광막을 치지 않고도 영상을 볼 수 있다.
- (3) 투명지에 추가하거나 제거하는 방법 등을 이용하여 교과서나 그림을 부분적으로 수정할 수 있다.
- (4) 사전에 투명지를 준비하여 여러 번 사용할 수 있다.
- (5) 유성펜을 사용하여 장기간 변하지 않고 쓸 수 있는가 하면 수성펜을 사용하여 표시를 하고 여러번 지우고 고쳐 쓸 수 있다.
- (6) 여러 가지 색과 여러 가지 두께의 펜을 사용할 수 있다.
- (7) 복사를 이용하여 학습물을 만들어 쓸 수 있다.

### 2. OHP의 사용할 때의 유의 사항

#### (1) 사용하기 전에

- 1) 전선이 충분한지를 확인한다. 전선이 짧으면 연장선을 준비한다.
- 2) 편안한 높이로 환등기를 조정한다.

- 3) 렌즈에 먼지가 끼어있지 않은지 확인한다.
- 4) 흔들리지 않는 튼튼한 곳에 올려놓는다.
- 5) 초점을 맞추고 그림이 화면의 중앙에 오게 한다.
- 6) 투명지에 순서에 따라 번호를 적는다.
- 7) 환등기를 사용할 수 없는 만일의 경우에 대비하여 별도의 수업 대책을 마련한다.

## (2) 투명지의 준비

- 1) 교실 뒤에 있는 학생들까지 똑똑히 알아보게 하려면 적어도 5mm이상의 활자로 글을 써야 한다.
- 2) 특히 손으로 글을 쓸 경우에는 주의하여 잘 알아볼 수 있도록 써야 한다.
- 3) 노랑색이나 주황색보다는 빨강, 파랑, 자주색 등을 사용한다.
- 4) A4 용지 정도의 규격을 사용한다.
- 5) 복사를 하여 사용할 경우에는 문자나 그림의 크기에 따라 확대하여 사용한다.

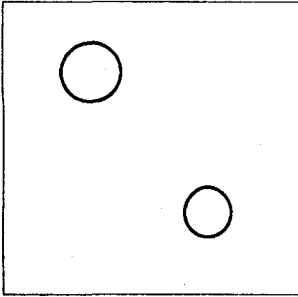
## (3) 사용 중에

- 1) 학생들이 화면을 잘 볼 수 있도록 충분한 높이를 유지한다.
- 2) 수업 중에 일부 학생들이 보이지 않도록 자신이 막고 있지 않은지 유의한다.
- 3) 교실의 조도를 조절한다.
- 4) 2 분이상 화면의 도움없이 수업을 할 때에는 중간에 잠시 끈다.
- 5) 되도록 화면보다는 학생들을 보면서 제시하도록 노력한다.
- 6) 중요한 사항을 강조할 때에는 막대나 적외선 포인터를 이용하고 너무 과도하게 흔들지 않는다.

# 3. OHP를 이용하는 수업의 실제

## (1) 예시 1

학생들에게 일부만 있는 그림을 보여주어 예측하게 한다.



(학생들에게 예측하도록 유도하면서)

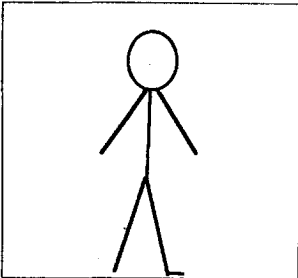
Teacher: Tell me about the picture.

Student A: It's a man. That's his head.

Student B: He's playing soccer. That's the ball.

(2) 예시 2

미완성의 그림을 보여주고 대화를 유도한다.



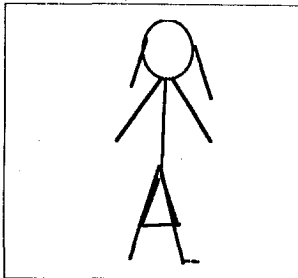
Teacher: Tell me about the picture.

Student A: It's a man.

Teacher: what's he doing?

Student A: He's standing.

(그림을 약간 조정한다)



Teacher: No, it isn't a man!

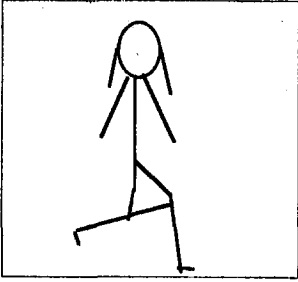
Tell me about the picture.

Student B: It's a girl.

Teacher: What's she doing?

Student B: She's standing.

(그림을 계속 조정한다.)



Teacher: No, she isn't. What's she doing?

Student C: She is running.

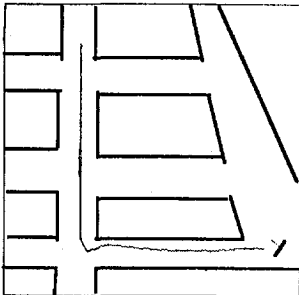
이하 생략

### (3) 예시 3: 동화 들려주기

각각의 투명지에 여러 등장인물 및 배경을 그리고 이야기의 진행에 따라 배경과 인물을 겹치게 하거나 바꿔가면서 동화나 이야기를 들려준다.

### (4) 예시 4: 듣고 길찾기

거리 지도를 화면으로 보여주고 교사의 지시나 테잎에서 나오는 지시에 따라 길을 찾아가게 한다.



이밖에 OHP는 문자를 써서 쓰기 지도, 빈 칸 채우기, 단어게임, 그림 비교하기, 듣고 그리기 (참고 [http://ericir.syr.edu/Virtual/Lessons/Lang\\_arts/Listening/LST0002.html](http://ericir.syr.edu/Virtual/Lessons/Lang_arts/Listening/LST0002.html)) 등에 이용될 수 있다. 실물을 영사기 위에 올려놓고 화면에 비친 물체 알아맞히거나 영사기를 화면 뒤에서 비추게 하고 화면과 영사기 가운데에 서서 연극을 하는 방법 등 교사가 개발해서 사용할 수 있는 방법이 얼마든지 있다.

## V. 결 론

초등학교 저학년 학생이라 할지라도 대부분은 매스 미디어의 홍수 속에 살고 있다. 그들은 집에서 음악을 듣거나 TV를 시청하면서 수동적인 오락을 즐기고 있는 것이다. 예컨대 TV는 그들에게 아무런 요구없이 즐거움을 주며 그 범위 또한 영화, 만화, 스포츠, 쇼 등 즐 것이 무궁무진하다고 볼 수 있다. 이러한 환경에 있는 학생들이 학교에 와서 학습의 일부로써 오디오 테잎을 듣고 비디오를 시청하는 것은 매우 힘든 일이 아닐 수 없다. 물론 학습용 video에도 즐거움을 주는 부분이 많을 수 있고 또한 그런 것이 필요하다고 보지만 TV의 그것과는 그 본질이 매우 다른 것이다. TV에 대해서는 특별한 활동이 필요하지 않지만 언어학습을 목적으로 하는 비디오에 대해서는 특별한 활동 즉 비디오와의 상호작용(interaction)이 필요한 것이다. 이 문제점에 대해서는 무엇보다도 학생들에게 줄 과제 등을 철저히 준비하고 기자재에 대한 활용 지식 및 창조적으로 사용할 수 있는 능력이 있는 교사만이 그 해결책이라고 할 수 있다.

두 번째의 문제점으로서 오디오와 비디오의 구별이 모호하다는 점이다. 좀 더 자세히 말하면 그 두 가지의 내용이 거의 같기 때문에 교사는 수업에서 비디오를 주로 사용하고 오디오는 학생들의 자습용으로 쓰이고 있는 실정이다. 따라서 제작 시에 오디오와 비디오의 차별성을 부각시켜 오디오는 학생들의 듣기 및 상상력을 증진시키기 위한 도구로 만들고 비디오는 처음부터 그 자체에 무음화면이나 더빙을 할 수 있는 공간을 만들어 준다면 교사들이 효과적으로 이용할 수 있을 것이다.

세 번째의 문제점은 교사용 지도서에 있는 오디오 및 비디오의 활용을 위한 과제

와 지침이 없거나 부족하여 교사들이 직접 수업에 응용하기가 어렵다는 점이다. 시중에 상업용으로 나와있는 영어 교재를 보면 「Video Activity Book」 등의 이름으로 지도서에 제시된 단계에 따라 쉽게 가르칠 수 있는 것들이 많이 있다. 따라서 초등학교 교사용 지도서의 경우에도 다음 제작 시에는 비디오의 활용방안이나 절차 등을 상황에 맞게 되도록 많이 제시하여야 할 것이다. 특히 교사들이 필요한 과제나 준비물들을 준비하고 만드는 것부터 시작하여 실제 수업에 활용할 수 있는 방법까지 자세히 제시해야 되지 않을까 하는 생각이다.

네 번째의 문제점으로는 앞으로의 전망과 관련하여 오디오와 비디오를 필요에 따라 제작하여 사용할 때 나타나는 문제점인 것이다. 예를 들면 지난 학기 또는 얼마 전에 배운 다른 과목(국어, 수학 등)의 학습내용을 영어로 재편성하여 그 내용을 복습하면서 영어까지 배우는 1석2조의 효과를 얻고싶은 창의적인 교사가 있다 할지라도 현재의 실정에서는 매우 어려운 것이 사실이다. 왜냐하면 장비(캠코더, 녹음실 등)와 인력(영어 발음 등이 우수한 어린이와 원어민)이 부족할 뿐 아니라 영어 전담 교사가 아닌 교사들은 시간이 매우 부족하여 오디오나 비디오를 제작할 염두가 나지 않는 것이 실정이기 때문이다. 이러한 문제를 해결하려면 우선 가능하다면 학교별로 몇 명의 영어 전담교사를 배정하고 매체제작실을 갖추어 교사들이 공동으로 필요한 부분을 제작할 수 있도록 함으로써 교사들이 만든 학습보조도구가 즉흥적으로 만들어 사용하고 폐기되는 일회용이 아니라 상당한 기간동안 함께 개발하고 공유하여 사용하는 수업의 필수품이 되어야 하지 않을까 한다.

끝으로 이제 막 첫 걸음을 내딛은 초등영어교육이 성공하기 위해서는 정보화 시대와 멀티미디어 시대에 걸맞은 학습 방법의 연구가 현장에서는 물론 여러 연구기관에서도 필요하며, 특히 연구기관과 현장, 학부모 및 교육담당 부서가 상호 유기적인 관계 하에 언제든지 만나서 서로 토론할 수 있는 장이 마련되어야 하며 그에 따른 적절하고 과감한 투자가 있어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (1992). *The primary English teacher's guide*. Harmondsworth, U.K.: Penguin.
- Brown, G., & Yule, G. (1983). *Teaching the spoken language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Doff, A. (1988). *Teach English: A training course for teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lonergan, J. (1984). *Video in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Phillips, S. (1993). *Young learners*. Oxford: Oxford University Press.
- Price, K. (1987). The use of technology: varying the medium in language teaching. In Rivers, W. M. (Ed.), *Interactive language teaching* (pp. 155-169). Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1986). *Approaches and methods in language teaching: A description and analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wright, A., & Haleem, S. (1991). *Visuals for the language classroom*. London: Longman.

## Internet Resources

<http://www.phregents.com/techniqu.html>

*Techniques for Teaching with Video.*

<http://www.ukans.edu/cwis/units/coms2/vpa/vpa7.htm>

*Using Visual Aids.*

<http://www.kqed.org/Cell/school/mediaclassroom/learning>



*Teachers on Teaching with Video Programs.*

<http://www.kqed.org/Cell/school/mediaclassroom/videoprod>

*Video Production Resource Guide.*

<http://www.aitech.ac.jp/~itself/Techniques/Magnusson-Video.html>

*Videotaping an English Mini-drama in Your Classroom.*

<http://ghs1.greenheart.com/jrmentel/tips1.htm>

*About Overhead Projectors.*

<http://www.kumc.edu/service/acadsupt/edtec.../tiplecturesupport.htm>

*Designing Effective Visuals as Lecture Support.*

<http://langue.hyper.chubu.ac.jp/jalt/pub/tlt/96/sept/dub.html>

*Karaoke Movies: Dubbing Movies for Pronunciation.*