

의사소통 능력 신장을 위한 드라마를 통한 초등영어교수기법에 관한 연구*

김귀석 · 이수경
(조선대학교)

Kim, Gui-seok and Lee, Soo-gyung. 2000. A Study on the Elementary School English Teaching Technique Using Drama to Improve Communicative Ability. *Linguistics* 8-1, 229-253. The final object of English Teaching is to foster in students the ability to use English fluently in the real world. For students not to learn but to acquire the language, it is a generally accepted fact that the use of drama works very well in all language learning situations, especially in the elementary school classroom. Up to now we have taught English to students artificially, and we have not been satisfied with the result of it. Students and teachers alike are struggling through vocabulary and grammatical rules ignoring the fact that unless they fit them into thinking, feeling, believing and behavior of the L2 culture, they will not fully understand the language. Drama can give us a good picture of language in its socio-cultural environment and show us how the situation affects the language. Thus, this paper aims to offer elementary school English drama teaching model through drama and test the effect of drama on improving communicative competence through pre- and post-activity questionnaires. (Chosun University)

1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 세계는 문명사적으로 한 시대를 마감하고 새 천년을 맞이하는 중차대한 시점에 와 있다. 과거 어느 때보다 극심한 변화의 소용돌이 속에 처해있으며, 국제간에 교류가 빈번해지면서 생활공간이 단일화되는 소위 'Global Village' 시대를 맞이하고 있다. 이제 우리는 지구촌의 일원으로서

*) 이 논문은 1999년도 조선대학교 학술 연구비의 지원을 받아 연구되었음.

우리에게 가장 중요시되는 것 가운데 하나가 영어를 통한 '문화간의 의사소통'이다. 의사소통이 이루어져야만 국제간의 이해와 협조, 경쟁과 대결의 구도에서 살아 남을 수 있다. 이런 시대적 요구를 충족시키기 위하여 우리나라에서는 1982년부터 초등학교에 특활영어를 학교재량으로 실시하도록 허용했으며 이후 1997학년도부터는 초등학교 정규 교육과정으로 영어 교육이 도입되었다. 우리 나라 교육사상 처음 있는 획기적이고 도전적인 결단이며, 우리 나라 영어 교육에 큰 영향을 미칠 수 있는 중대한 시도이다.

그 동안 우리가 영어를 배워왔어도 기대한 만큼의 효과를 얻지 못했던 것은 영어 교육의 목표와 내용, 방법 등의 미비로 영어 교육이 충분히 이루어지지 못한 때문이라고 본다. 모든 교육이 다 그러하듯이 초등학교 영어 교육은 초등학교 학습자들의 특성이 고려될 때 효과를 노릴 수 있다. 초등학교 학습자들은 호기심이 강하고 실생활에서의 감각과 경험이 사고와 행동에 깊이 작용한다. 초등영어 학습에서 감각기관을 자극하고 실제 경험과 밀접한 상황을 강조하는 방안 중의 하나가 드라마를 통한 영어수업 활동이다(Maley & Duff 1993).

드라마 활동을 적용한 영어 지도에 관한 연구가 그 동안 꾸준한 관심 속에서 진행되어 왔다. 그러나 이러한 선행 연구들(제강연, 1996; 박성일, 1998; 이용훈, 1999)을 살펴볼 때 영어 교육에 대한 드라마 활동의 효용성과 학습 활동에 대한 흥미 및 동기 유발 적인 측면, 그리고 적용 가능성에 대한 주장은 잘 나타나 있으나 드라마 활동을 구체적으로 수업현장에서 적용할 교수기법과 이론적 근거가 부족함을 발견할 수 있었다. 그래서 드라마 활동이 영어 학습에 적용되어야 하는 당위성과 그 적용 방법에 대한 기준과 원리를 확립하고 이를 실제로 수업에 적용할 수 있는 실질적인 방안에 대한 연구의 필요성을 느끼게 되었다.

초등학교 영어 교육의 목표는 영어에 흥미와 자신감을 가지며, 기초적인 의사소통능력을 기르게 하는 것이다(교육부,1997). 의사소통능력을 신장시키기 위한 의사소통 활동에는 game, song, chant, drama 등 여러 가지가 있다. 그 가운데 drama는 의사소통능력(communicative competence)을 개발하는데 가장 좋은 방법이다(신용진, 1985, 김덕규,1998). 또한 드라마 활동은 문화적 이질감 때문에 겪게 되는 수고를 덜어주고 구체적인 사회언어학적 배경에서 언어적· 비언어적 메시지를 적절하게 사용하고 이해하도록 하기 위한 좋은 교수 도구가 된다(Donahue & Parsons, 1982). Stevick(1980)은 언어 학습이 인성의 의식적· 이성적 부분들뿐만 아니라 창조적이고 직관적인 측면에

호소해야 된다고 주장하면서 드라마 활동이 학습자들의 전인적인 인성과 사고 과정이 포함되는 학습 수단을 제공한다고 말한다. 따라서 초등학교 영어 교육의 목표를 생각할 때, 드라마 활동에 대한 관심은 증대되어야 한다고 생각한다. 다행히 제 7차 교육과정에 따르면, 4학년 듣기 기본 과정에서 쉽고 간단한 드라마 활동의 내용을 이해하고 말하기, 쉽고 간단한 드라마 활동에 참여하여 적절한 말과 행동을 하는 것을 목표로 하고 있다.

본 연구는 초등학교에서 드라마 활동을 중심으로 한 영어 수업 모형 적용을 통하여 학습자의 흥미와 동기를 유발시키고, 의사소통능력을 향상시키기 위한 효과적인 방법을 모색하여 초등학교 영어 교수기법에 하나의 시사점을 도출하고자 한다. 이를 위해 본 연구에서는 다음의 항목을 구체적인 연구목표로 설정하고자 한다.

첫째, 문헌 연구를 통하여 드라마에 관한 이론과 드라마 활동과 의사소통능력과의 관계, 영어학습에서 드라마 활용방안 등을 탐색하고, 둘째, 일반 수업 모형을 토대로 초등학교 영어시간에 활용 가능한 드라마활동의 수업 모형을 개발하고자한다. 셋째, 드라마활동학습에 관한 관심도를 조사하고, 학습자의 성격, 자신감 그리고 영어 학습 참여 도가 의사소통능력 신장에 미치는 효과를 분석하고자 한다.

2. 이론적 배경

어떤 학습자가 What is a blind man? 이라고 물었을 때 교사는 간단히 A man who cannot see. 라고 대답해 버리면 될 것이다. 그러나 이의 교육적 효과는 기대하지 않는 것이 좋다. 그러나 질문을 던진 학습자를 불러내어 눈가리개를 씌우고 장님 극 놀이를 몸소 해보게 한 뒤 blind man을 학습시킨다면 학습자는 생생한 체험과 함께 지워지지 않는 기억과 현실감, 성취감까지도 맛보게 되어 완전한 학습에 도달시켰다고 보아도 무방할 것이다. Eugene F. Maccaslin(1970)은 그의 책 서문에서 드라마를 통한 외국어 학습은 언어학습 경험을 생생하게 해주며 즐겁고 자극적인 학습방법으로서, 학습자들이 실제 급우들과 연극을 공연하면서 무의식중에 말할 수 있는 능력을 길어 줄 수 있을 것이라고 생각하여 드라마를 도입하여 지도한 결과 드라마 활동은 외국어 학습에 즐거움을 주고, 한편의 드라마를 공연하기 위해 함께 참여하고 협력해 나가는 과정이 정말 즐겁고 가슴 설레는

일이라 하였다. 김장호(1983)는 체험적 학습으로서의 드라마 활동을 다음과 같이 강조했다. “드라마는 하나의 상상적 체험이다. 인간은 드라마를 통하여 상상적 체험을 겪고 그것으로 자신을 발전시킨다. 더구나 자라는 학습자의 경우 인간 세계의 여러 가지 체험을 통하여 배우는 바는 거의 절대적이라 할 수 있다. 단지 머리 속에서의 암기로 끝나는 공허한 지식으로서가 아니라 자기가 몸소 그 일을 겪으면서 얻어내는 인식의 폭은 무한하다.” 라고 했다.

Via(1975)에 의하면, 언어는 그 언어의 문화와 밀접하게 관련되어 있어서 문화적인 맥락을 벗어나서 어떤 언어를 유창하게 배우기는 불가능하며, 그 언어 문화의 사고, 감정, 신념체계 그리고 행위양식 등에 젖어들지 않으면 그 언어를 완전히 이해할 수 없을 것이라고 지적하고 있다. 드라마는 이러한 사회 문화적인 환경과 그 상황이 언어에 어떻게 영향을 미치고 있는가를 보여주며, 그리고 드라마는 많은 배역들과 상호작용을 통하여 이루어지기 때문에 의사소통능력을 신장시키는데 적합하며 학습이 아니라 습득을 조장시킬 수 있는 바람직한 학습기법이라고 주장하고 있다.

Heathcote(1984)는 교육에 있어서의 드라마는 극장에서 배우들에 의해서 공연되는 드라마와 본질적으로 같은 것이지만 극장에서의 모든 것은 관객을 위하여 계획되어지는 반면에, 교실에서의 모든 것은 학습자를 위하여 계획되어 진다는 것이 다르다고 말했다. 또 John Dougill(1987)은 드라마 활동을 아래의 표와 같이 분류하였다.

(Feedback)

Impersonal/Theatrical	Personal/Dramatic
Reading plays	Humanistic approaches
Performing plays	Games and problem-solving
Acting dialogues	Simulation
Sketches	Role-play

위의 표에서 보여주듯이 드라마 활동은 크게 일반적인 것과 개인적인 것으로 분류된다. 일반적인 것은 전문적인 활동으로서 대본을 읽는 것, 연극을 공연하는 것, 대화를 연기하는 것, 단편극 등의 활동인 반면 개인적인

것은 드라마적인 활동으로서 인간적인 접근, 게임과 문제 해결, 가상 연습, 역할 놀이 등의 활동이 포함되며 언어 학습을 위한 드라마 활동은 여기에 포함된다. 그러나 위의 모든 드라마 활동에 내재되어 있는 공통적인 점은 Heathcote가 지적한 바와 같이 “드라마는 사람 사이의 공간을 의미 있는 경험으로 채우는 것이다.” 라는 명제이다.

2.1. 드라마와 의사소통능력

1970년대 이후 의사소통을 위한 외국어 교육이 더욱 강조되고 있다. 의사소통은 교과서와 시청각 자료의 대사처럼 단순하게 발생하지 않으며 비언어적 요소들도 언어적 요소만큼 중요하게 느껴진다. Wessels(1988)는 순수한 의사소통은 청자와 화자가 단순히 주고받는 교과서적인 대화가 아니라, 일상적인 대화는 주의 산만, 주저함, 오해, 침묵 등을 내포하며 여기에 부차 언어가 수반되는 활동으로 비언어적인 감정이 언어에 수반되어야 한다고 강조한다.

Chomsky(1965)가 주장한 언어능력은 동질적인 사회에서 이상적인 화자와 청자가 갖는 추상적인 규칙과 체계에 대한 내재적인 지식을 내포하고 있다. 이상적인 청자와 화자란 언어를 실제 사용할 때 나타낼 수 있는 기억의 한계, 관심의 변화, 심적인 혼란, 착오 같은 제 조건에 의하여 영향받지 않는 순수한 상태를 지칭한다. 그는 이러한 언어를 실제 사용되는 것이 언어 수행이라고 말하고 있다. Chomsky의 이러한 주장에 대해 Hymes(1979)는 Chomsky의 언어 능력과 언어 수행의 구별이 화자가 의사소통을 위해 효과적으로 언어를 사용할 필요가 있는 정보의 언어학적 기술을 생략했다고 지적하고 어떠한 타당한 언어 이론에서든지 중요하고도 중심적인 요소인 의사소통능력이 내포되어야 한다고 주장한다. 언어 기능이 의사소통이라면 교육적으로 타당한 문법은 적어도 의사소통을 설명할 수 있어야 한다는 것이다. Chomsky의 언어습득의 두 양상인 언어 능력과 언어 수행은 언어의 문법성과 수용성에 입각하고 있지만, Hymes(1979)는 좀 더 넓은 개념으로 의사소통능력은 화자, 청자의 문법적인(형식상 가능한), 심리 언어학적인(이행 가능한), 사회 문화적인(문맥상 적절한) 지식을 반영하며, 그 중 문법적인 지식은 의사소통 능력의 4가지 변인 중의 하나라고 지적하고 있다.

의사소통능력을 개발하기 위해서는 다음 두 과정을 거쳐야 한다고

Paulston & Bruder(1976)는 언급하고 있다. 첫째, 언어 형식의 이해와 조작적인 연습 활동의 과정이다. 이 과정에서는 특수한 발음, 어휘, 문법 형태 등의 기본적인 언어 지식을 갖게 하고 동시에 이것들을 조작할 수 있는 연습이 수반되어야 한다는 것이다. 둘째, 학습한 언어 자료를 사용하여 사회 문화적인 규칙에 맞게 자발적인 표현 활동을 통하여 언어사용 능력을 길러 주어야 한다는 것이다. 또한 Paulston(1974)은 의사소통능력 신장 방안의 일종으로 드라마 활동을 권유하고 있는데, 이는 다른 배역 인물을 향해 어떤 종류의 행동을 하는 가공의 역할을 배당 받는 연습으로 위의 두 활동이 통합적으로 다루어져야 한다고 주장하고 있다.

2.2. 영어 교육에서의 드라마의 효과

영어를 지도하는데 왜 드라마를 이용하는가? 드라마의 어떤 점이 영어를 배우고 가르치는데 도움을 주는가? 이에 대해 Smith(1984)는 드라마 지도에 관련된 많은 개념들이 영어 지도와 관련된 개념들과 기본적으로 일치하는 점이 많기 때문이라고 말하고 있다. 드라마의 목적은 어떤 사상과 감정을 극을 통해 다른 사람에게 전달하는데 있다. 이러한 전달의 과정에서 보다 이해하기 쉽고 보다 분명하게 전달을 하기 위해서 연기자는 보다 효과적인 전달 방법을 강구하게 된다. 즉, 말의 어조를 조절하고, 적절한 제스처와 표정을 사용하고, 때로는 말을 완곡하게 표현하거나 우회적으로 표현하기도 한다. 이러한 모든 방법은 사실상 의사소통 방법에 해당된다. 그래서 드라마 활동에서 사용되는 많은 전달 방법들은 곧 의사소통 방법과 일치되는 것이다. 또한 기본적으로 연기자와 언어 학습자는 공통적인 목표를 공유하고 있다. 가장 중요한 목표는 바로 각자가 의도하는 의미(message)를 상대방에게 분명히 전달하는 것이다. 그리고 분명한 전달을 하기 위해서는 다음을 우선적으로 수행해야 할 것이다. 즉 자신이 전달하고자 하는 내용과 그 내용의 의미를 어떻게 전달할 것인가를 결정하고, 그러한 의미를 전달하기 위한 적절한 언어 능력을 갖추는 일이다.

드라마 활동을 영어 교수 기법에 활용함으로써 실제로 얻을 수 있는 이점에 대해 관련 학자들의 견해를 종합해보면 다음과 같다.

첫째, Evans(1984)의 주장에 의하면 드라마 활동을 적용한 영어 학습으로 학습자들에게 넓은 범위의 언어사용 역(language registers)을 확장시켜 다양한 어휘를 사용할 기회를 제공한다고 한다. 즉 드라마에서 사용하는

언어들은 주로 구어체의 언어로서 일상 생활의 언어형태와 유사한 점이 많으며, 드라마를 통한 영어 학습을 통해 일상 생활의 어휘를 상황 속에서 습득할 수 있다는 점이다. 둘째, Wessels(1988)는 드라마를 활용한 영어 학습에서 다양한 문화의 내용을 담고 있는 여러 가지 자료를 이용할 때 학습자는 필연적으로 그 내용에 나타난 사회의 문화를 이해하게 된다고 한다. 이에 관해 Savignon(1983)은 문화 지식(cultural knowledge)과 문화 대응 전략(coping strategies)이라는 말로 차이점을 비교하였는데 그는 단순히 특정한 사회에 대한 문화 지식만 배우는 것보다는 그 사회의 문화에 대한 근본 배경과 원인, 더 나아가 문화를 공유하고 있는 그 사람들의 사고방식을 이해하는 것은 다양한 상황 속에서 언어사용의 효율성을 촉진한다. 이러한 문화 대응 전략을 기르는데 드라마 활동이 적합하다는 것이다. 셋째, 언어의 기능(function)은 특정한 문맥과 상황에 따라 다양하다, 드라마의 활동 과정은 언어 기능들의 연속 과정으로 볼 수 있다. 학습자가 주어진 상황의 모든 면을 이해하고 있을 때 그는 그 상황에서 사용된 언어의 기능을 이해할 수 있는 것이다. 드라마 활동을 영어 교육에 적용할 때 그러한 과정들을 통해 학습자는 자연스럽게 언어 기능들을 습득하게 되고, 주어진 기능으로 내용을 전달하는 과정이 얼마나 미묘한 가도 알게 된다. 넷째, 드라마 활동은 대부분 쌍방의 상호작용이 요구된다 따라서 상대방의 행위에 적절히 대응하기 위해서는 상대의 말을 이해하는 것이 중요하다. 드라마 활동에서의 성공적인 역할을 수행하기 위해서는 학습자는 집중하여 듣게 되어 청취 식별력 및 청취 지각력이 신장될 것이다. 다섯째, 무언극(mime)과 같은 드라마 활동을 통해 학습자는 비 음성 언어(non-verbal language)의 활용에 민감하게 된다. 무언극을 지도하는 목적은 무언극의 훌륭한 연기능력개발이 아니라 의사소통이란 단순히 말을 사용하는 것을 초월한 과정임을 인식시키는데 있다 상황과 목적에 따른 적합한 얼굴 표정, 몸짓, 자세 등은 의사소통능력의 사회언어학적 능력과 의사소통 전략의 개발에 중요하다. 마지막으로 드라마 활동을 통해 학습자는 긴장을 완화할 수 있으며 학급내의 부진한 학습자들도 각자의 역할을 수행함으로써 상호협동적인 학습 분위기를 조성할 수 있다.

2.3. 드라마 활동의 수업 절차

초등학교에서 드라마 활동을 효과적으로 수행하기 위해서는 교사의 세심

한 준비와 계획이 요구된다. 그러나 드라마 활동 과정에서 학습자들에게 발표할 기회를 충분히 제공하여 영어 학습에 충분한 동기유발로 작용한다면 영어 학습의 성공을 예언할 수 있다.

1) 대본 선정

대본은 대개 무대 연기의 목적으로 드라마 활동에 일반적으로 이용된다. 대본이 언어 학습자에게 특별한 가치를 지니고 있는 이유는 두 가지이다.

첫째, 언어적 가치이다. 대본은 자연스러운 구어체 언어를 이해할 수 있는 입력 자원이다.

둘째, 학습자들에게 심리적 안정감을 제공한다. 대본을 가지고 하는 작업은 그 내용이 창조된다기보다는 제공되어지지 때문에 다른 많은 드라마 활동보다 요구가 적고 덜 위협적이다 (John Dougill, 1987). 이런 대본은 반드시 실현되어야만 하는 것은 아니다 언어의 목적을 위해서 취급되어 질 수 있는 것이다. 즉 점차 창조성이 강조되어야 한다.

Wessels(1987)는 언어 교수를 위한 대본은 현대 영어로 쓰여진 것으로 대화와 역할이 많으며 구성이 단순하고 주제가 흥미로우며 내용이 서로 연관성이 있는 짧은 극이 적당하고 총 연습 기간이 6주를 넘지 않는 것으로 원어 민을 위하여 쓰여진 것으로 선정해야 한다는 것이다.

2) 소그룹 편성

교실에서 동시에 많은 학습자들에게 드라마를 지도하기 위해서는 현재의 대규모 교실 학습보다는 작은 그룹으로 나누는 것이 더욱 효과적일 것이다. 또한 소그룹 활동을 통해 좀 더 안정되고 편안한 분위기에서 학습함으로써 정서적인 면에서의 말하기 학습의 효과도 기대할 수 있을 것이다.

Brumfit(1984)에 따르면, 소그룹 학습활동은 학습자가 학습에 참여할 기회, 연습의 질 향상, 그리고 피드백의 기회 등이 증가할 수 있다고 주장한다. 이러한 면에서 볼 때 소그룹 학습활동은 바람직하다고 할 수 있다.

3) 연출 안 작성

연출을 맡은 교사는 연출 안을 작성할 때 학습자들의 언어 능력 수준을 유의해야 한다. 김장호(1983)는 대본에 기록할 사항들을 다음과 같이 기술하고 있다. 1. 작품에 대한 교사의 해석 2. 연출자의 기본 방향 3. 등장 인

물 각자에 대한 성격 분석 4. 무대 장치 5. 조명 계획 6. 의상 7. 동작선, 표정, 음향 효과 등 세밀한 연출 계획 8. 언어 지도에 관한 세밀한 사항을 염두에 두고 작성되어야 한다.

4) 배역 선정

배역은 연출 교사의 임의대로 정해선 안 된다. 학습자들의 의견을 충분히 수렴한 후에 결정하는 것이 교육적인 효과를 거둘 수 있다. 김 장호는 보다 많은 사람을 극에 참여시킨다는 교육적 의도에서 이중 배역을 주장한다. 중요한 역할일 경우 두 세 사람의 후보를 두어 교체 출연자를 확보해 줌으로써 연습시 상대역과의 조화 관계에서 그 역을 바꿀 수도 있고 또 사고에 대비할 수도 있다는 것이다. Wessels는 연극에서 자발적으로 지원하려는 사람을 우선적으로 선발하는 것이 이상적이며 모든 학습자에게 배우, 대역 배우, 무대 감독 등 어떤 역할이라도 주어야 한다고 말한다. 즉 학습자 전체를 활동에 참여하도록 하는 것이 중요하다는 것이다.

5) 드라마 학습 단계별 시간 배정

Wessels(1987)는 드라마 활동 수업에 있어서 수업의 순서와 시간을 다음과 같이 배정한다.

- | | |
|----------------------------------|-------|
| a. Warm-up(game and chant): | 5 min |
| b. Explaining the main activity: | 5 min |
| c. Main activity: | 30min |
| d. Feedback: | 30min |

처음 시작할 때는 간단한 게임이나 chant를 사용하는 것이 좋다. 학습자들이 학습에 대한 흥미를 갖고 성취동기를 자극하는데 효과적이다. 그런 다음 당일의 주요 활동에 대해 자세하게 언급하고 토의를 거치도록 한다. 드라마를 위한 상황을 설정하고 등장 인물에 대한 안내를 한다. 즉 학습자들에게 상황과 인물에 대해 토의를 하게 하고 상황과 인물에 대해 몇 가지 질문을 함으로써 활동에 대한 이해와 공감대가 형성되도록 도와준다. 자료가 있으면 분배하여 주고 자료에 대한 설명을 해준다. 주요 활동 단계에서는 전체나 소집단 별로 드라마 활동을 실시한다. 주요 활동 후에는 반드

시 피드백 시간을 갖고 교사는 학습자들과 녹화 필름을 보면서 서로의 장단점을 토의하고 반성·수정한다.

2.4. 드라마 활동 수업 모형

외국어 수업을 진행하는 과정은 수업 목표 및 학습자들의 연령, 성숙도에 따라 달라질 수도 있다. 본 연구의 수업모형은 다음 몇 가지 수업 모형들을 참고로 하여 개발되었다. Finocciaro(1983)는 준비, 제시, 구두 청취 문형 연습, 학습 활동의 4단계로 영어 수업 과정을 소개하고 있다. Glaser(1965)의 수업 모형은 수업 목표의 설정, 출발점 행동의 진단, 학습 지도, 학습 성취도 평가의 4단계의 연속으로 되어 있다. 한국 교육 개발원에서 제안한 수업 모형은 계획, 진단, 지도, 발전, 평가의 다섯 단계로 수업이 진행되는데 교사가 단원이나 과제를 위해 수업을 계획하고 다음에 학습자들의 선수 학습의 성과나 학습 수준에 대한 진단을 하여 학습자료로 사용된다. 지도 단계에서는 단원의 내용과 활동을 중심으로 학습이 진행되며, 발전 단계에서는 지도단계에서 학습한 내용을 정리하고, 형성평가를 실시하여 교수·학습과정의 개선 방안을 모색하는 단계이다. 평가 단계에서는 단원의 학습 결과를 종합적으로 평가하는 단계이다. 위의 수업 모형의 공통점은 수업을 위한 계획, 학습 결론이나 학습자의 수준에 대한 진단, 학습 내용의 지도와 발전 및 학습의 결과에 대한 평가의 3단계로 전개되고 있다.

드라마 활동을 위한 수업 모형의 개발은 학습자들이 다양한 역할을 해보는 과정에서 실생활에서 사용할 수 있는 의사소통의 능력을 신장시켜주는데 목적을 두어야 한다. 이런 점을 고려하여 드라마 활동 수업 모형을 설정함에 있어서 주의할 점을 단계별로 살펴보면, 첫째, 학습 내용 선정·조직에 있어서 영어 사용 국의 문화적 배경을 고려하고 그 시간에 가르칠 구체적인 내용과 분량을 밝혀야 한다. 둘째, 학습 지도 과정상의 준비 단계에서는 학습자의 심리적·언어 기능적 준비가 되어 있는지를 진단하여 교수·학습과정을 계획해야 한다. 셋째, 본시 학습 내용에 대한 충분한 동기 유발을 고려한다. 새로 배울 내용에 관련된 그림, chant, 게임 등의 자료를 활용하여 학습에 대한 기대감을 조장한다. 넷째, 새로운 어휘는 활용할 수 있는 게임이나 놀이를 활용하여 익히는 것이 심리적 부담감을 줄이고 장기 기억에 도움이 된다. 다섯째, 학습한 내용을 짝 활동이나 모둠 활동을 통해 다양하게 상황과 인물에 따른 의사소통의 기회를 제공한다. 여섯째, 평가

및 정리 단계에서는 모둠별 드라마 활동을 녹음 자료, 녹화 자료를 통해 장단점과 수정·보완할 점을 찾아 지도 해야한다. 또한 수업 목표에서 기대하는 교육 효과가 나타났는지 점검해야 한다. 지금까지 제시한 수업 모형을 토대로 드라마 활동지도에 적합한 수업 모형을 아래와 같이 개발하였다.

(Feedback)

단 계	교수·학습활동
계획단계	·공영계획 세우기 ·극본의 상황 이해하기 ·그룹조직 및 활동내용 정하기 ·그룹별 배역 정하기
진단단계	·전시학습 회상하기 ·새로운 어휘 익히기 ·그룹별·전체 활동하기
지도단계	·전체학습(발음, 억양, 호흡) ·음향효과 및 소품준비 ·작 및 그룹별 활동하기 ·활동상황 녹음 및 녹화하기 ·지원자 공연
발전 및 평가단계	·시청소감 발표 ·활동반성 및 수정보완하기 ·활동상황 평가

3. 연구의 설계

3.1. 연구 대상 및 기간

본 연구의 실험 대상은 공동 연구자가 근무하는 학강 초등학교 클럽활동 부서인 영어부원 20명의 학습자를 대상으로 하였다. 실험 기간은 1999년 3월부터 10월까지 7개월간이며 지도 시간을 1999학년도 교육계획에 의한 학교의 행사 기간과 여름 방학을 제외한 총 25주이다. 매주 클럽 활동 시간 수를 주당 1시간으로 한정하였다.

3.2. 연구 방법

본 연구를 위한 자료로 영어부원 20명에 대한 4,5,6학년 대상 학급의 담임 선생님들의 협조로 학교 생활 기록부와 학년초 진단 평가의 결과를 인

수하여 연구에 활용하였다.

설문 자료 수집은 설문지를 작성하여 영어부원 20명을 대상으로 공연 전 3월과 공연 후 10월에 두 번으로 나누어 실시하였다.

본 연구에서는 생활 기록부에 나타난 학습자들의 행동 특성 및 학년초 진단 평가 결과 자료와 영어부원에 대한 설문 조사 자료를 사용하였다. 학습자들의 행동 특성 및 기초 학력을 토대로 공연 전과 공연 후의 학습자들의 드라마 활동 참여 도를 이와 관련하여 분석하였다. 설문조사의 경우는 영어에 대한 관심도, 영어 학습의 필요성, 영어 학습에 대한 기초 능력, 영어 학습 내용 선호도, 영어 학습 방법 선호도, 공연 전과 공연 후의 드라마 활동에 대한 흥미도, 공연 전과 공연 후의 알파벳 인식도 비교 등의 순서로 조사하여 분석하였다. 본 연구에서는 이 결과를 토대로 드라마를 활용한 초등 영어 교육 방안을 모색하였다.

3.3. 실험대상자의 실태

여러 클럽 활동 중에서 영어부를 선택한 학습자들이라 피상적으로 다른 학습자들에 비해 영어에 관심이 있다는 것을 알 수 있지만 학습자들의 행동 특성과 타 교과 학습 상황 등을 조사하여 영어 학습 지도에 최대한 반영하고자 하였다. 이는 학습자들에게 맞는 적절한 교수 방법으로 학습자들의 참여도와 학습 효과를 극대화시킬 수 있는 수업을 연출할 수 있으며 학습과정의 개별화에 주력하는 7차 교육과정의 취지에도 부합되기 때문이기도 하다. 또한 다른 교과 성적이 부진하더라도 영어 교과에 자신감을 갖고 학습할 수 있는 학습 환경을 만들어 주고자 함이다.

학년초 진단 평가와 생활 기록부를 기초로 살펴본 개인별 진단 평가 및 행동 특성은 기초 학력이 부족한 학습자가 30%이고 영어를 배우기 전에 강한 자신감을 보인 학습자가 45%인 반면 자신이 없다고 답한 학습자는 25%로 나타났다.

영어에 대한 관심도를 조사한 결과 영어를 배우고 싶다고 응답한 학습자가 85%, 배우고 싶지 않다고 응답한 학습자가 15%, 전혀 관심이 없다고 응답한 학습자가 0%로 응답자 대부분이 영어에 대해 높은 관심을 보이고 있다. 아마 시대적으로 영어에 대한 필요성과 중요성을 인식하는 데 기인한 것 같고, 특히 클럽 활동으로 영어 부를 지원한 학습자들이기 때문이기도 할 것이다.

영어를 배우고 싶어하는 이유를 묻는 문항에서 외국 여행을 하고 싶어서가 45%, 외국인과 이야기하고 싶어서라고 응답한 학습자가 30%, TV나 비디오를 시청하고 싶어서가 10%, 세계인이 되기 위해서라고 응답한 학습자가 10%, 중학교에 가서 공부를 잘 하고 싶어서가 5%로 대답하였다. 이 결과로 보아 학습자들 대부분이 영어를 생활에 필요한 도구로 인식하고 있음을 발견할 수 있었다. 따라서 의사소통을 도울 수 있는 언어 교육 프로그램 연구와 지도 방법, 자료 개발이 시급하다고 본다.

영어 학습에 대한 기초 능력을 조사한 결과 다음과 같이 나타났다. 학습자들에게 읽기와 쓰기를 통해서 alphabet 인식 도를 조사해 보았는데 영어에 대한 인식 도는 85%로 매우 높은 편이다. 쓰기 영역은 A에서 Z까지 무순으로 불러서 쓰도록 했고, 읽기는 개인별로 한 사람씩 혼자서 읽도록 했다. 결과를 보면, 완전히 읽고 쓸 줄 아는 학습자는 10%,. 발음이 정확하지는 않아도 26글자 모두 읽을 줄 아는 학습자는 20%로 나타났다..

영어를 배울 때 무엇을 배우기를 원하는가 하는 질문에 듣기와 말하기를 배우고 싶다고 응답한 학습자가 60%로 영어 학습 영역 중 읽기와 쓰기보다는 말하기와 듣기에 더 많은 관심을 보였다. 그러므로 드라마 활동을 통해 의사소통을 원활하게 하고자 하는 본 연구와는 깊은 관계를 보이고 있기 때문에 의미 있는 연구가 될 것이다.

학습자들이 원하는 학습 방법은 교재를 보고 읽고 쓰기에 응답한 학습자가 0%, 녹음자료나 녹화 자료를 시청하는 것에는 10%, 교사와 함께 듣고 말하기에는 25%를 보여주었고, 노래, chant, 게임, 드라마 활동 등을 원한다고 응답한 학습자가 65%를 보였다. 이런 점을 종합해 보면 학습자들은 타 교과에서 사용하는 학습 방법과는 다른 학습을 원하며 또한 학습자들 스스로 직접 체험해보는 감각적인 학습 방법을 선호한다는 것을 알 수 있다.

학습자들의 의사소통 능력을 조사하기 위하여 초등학교 4학년 교과서 중 「(주) 중앙교육진흥연구소」의 단원 16의 What are you doing? 단원을 참고하여 본 연구자 임의로 드라마 활동 이전의 학습자들의 의사소통능력을 다음과 같은 내용으로 조사하였다..

- (1) 언어 기능 : 듣기-현재하고 있는 활동에 관한 대화를 듣고 이해할 수 있는가?
말하기-현재 무엇을 하고 있는 지 묻고 대답할 수 있는가?

(2) 의사소통 기능: 사실 확인, 사실 묘사

· What are you doing? · I'm reading a book.

그 결과는 20명 중 5명인 25%의 학습자들만이 be + ~ing 구문을 자신 있고 정확하게 대답하였다.

4. 지도의 실제

4.1. 실험자료

실험에 투입된 드라마 활동 자료인 극본은 THE MAN WITH THE WEN이다. 3월 첫째 주, 둘째 주에는 실험 준비 기간으로 EBS에서 제작·방영한 HELLO ENGLISH를 시청하게 했다. 이 자료는 학습자들의 선풍적인 인기를 얻은 영상 물로 만화에 영어 대사를 삽입하여 특활 영어 자료로 개발된 것이다. 극적 효과가 높아 영어를 배운다는 것 보다 영어 그 자체에 큰 흥미를 불러일으키는데 목적을 두었다. 이후에는 영어에 관심이 있는 학습자는 반복해서 시청할 수 있는 여건을 제공하였다.

극본을 선택할 때는 몇 편의 극본을 학습자들에게 설명하고 난 뒤 학습자들이 가장 관심을 보이는 것을 선택했다. 추천한 극본들은 학습자들에게 흥미와 호기심을 유발하고 드라마 공연 후 성취감을 맛볼 수 있도록 30분 내외에 끝낼 수 있는 단순한 내용들이었다. 특히 본 연구에 투입된 극본은 문장이 짧고 일상 대화에 자주 등장하는 실용적인 표현이 많아 다른 영어 자료에서도 자주 접할 수 있어 그 효과가 클 것으로 기대되었다(대본은 부록 1참조).

4.2 지도 계획

본 연구를 위해서 THE MAN WITH THE WEN을 1일 약 3문장씩 지도할 수 있도록 계획을 세워 다음의 일정별로 지도했다(부록 2참조).

4.3. 지도 과정

1) 계획 단계

학습자들의 인지적 · 정의적 발달단계에 알맞은 드라마 대본을 선택하여 1일 3문장 정도를 익히도록 하여 세부 지도 계획안을 작성했다. 우수아 1명, 중간 정도 학습자2명, 부진 학습자1명 총 4명을 1모듬으로 편성하여 좌석을 배치하였다. 그러나 월별로 모듬 구성원은 같은 수준 내에서 유동적으로 이동 배치하여 신선감을 더해주었으며 다양한 배역을 경험하게 하였다. 자율적인 의사를 존중하며 공연계획을 세운 후 극본의 상황을 파악할 기회를 제공하였다.

2) 진단 단계

주된 학습활동에 대한 안내와 더불어 내적 동기 유발을 위해 본 학습에 대한 호기심을 자극시켰다. 이런 활동으로 학습 목표를 인지시키고 전시 학습을 상기하는 시간을 확보해 지난 시간의 학습과 본 학습을 자연스럽게 연계지도 하였다. 본 학습내용의 새로운 어휘학습을 위해 내용 짐작하기, 듣고 행동으로 나타내기, 듣고 카드 고르기 등 게임이나 놀이를 통해 역동적인 듣기활동으로 이끌었다. 대사를 중점적으로 익힐 때에 말하기에 따른 심리적 부담감을 최소화하기 위해 전체 말하기→모듬별 말하기→짝끼리 말하기→전체연습으로 순환하였다. 이런 모든 활동들은 학습자의 선수학습 능력을 진단하여 발달 단계에 맞는 자료 투입 및 우수학습자를 활용한 협력학습 형태로 이끌었다.

3) 지도 단계

원어면에 의해 녹음된 자료를 활용하여 대사를 다시 한 번 복습하고, 긴장을 풀기 위해 호흡, 발성, 발음연습을 한다. Via(1975:13-14)의 *English in Three Acts*를 참고로 하여 구체적으로 실시한 사항은 다음과 같다.

(1) 전체 학습활동 (발음, 억양, 호흡)

◎ 호흡연습(Breathing Exercises)

- 공기를 최대한 내쉰다. · 10까지 세면서 천천히 숨을 들어 마신다.
- 약 8초 동안 숨을 멈춘다. · 10까지 세면서 숨을 내쉰다.
- 가능한 영어로 하고 이런 동작을 두 세 번 되풀이한다

◎ 발성연습(Voice Exercises)

- 숨을 깊이 들어 마시고 e-e-e 음을 낸다.

- 이어서 턱을 자연스럽게 벌리고 모-h-h 음을 낸다.
- 계속해서 입술을 둥글게 오므리고 oh-h-h 음을 낸다.

◎ 입술동작 연습(Lips Exercises)

- 입술을 최대한 밖으로 내밀고 O 모양을 한다.
- 다시 가능한 한 많이 이 위의 뒤로 끌어당긴다.
- 이 두 동작을 3-4 번 되풀이한다.
- 입술의 긴장을 풀고 공기를 내 뱉는다.

◎ 혀 동작연습(Tongue Exercises)

- 입술을 벌리고 이를 합친 다음 이 바로 뒤의 입천장에 혀를 신속히 닿게 한다.
- 이 동작을 수 초 동안 계속한 후 긴장을 풀고 학습자들에게 본 학습 내용 중 발음이 어려운 l, r, f, w, th 등을 발음해 보도록 한다.
- 이런 과정은 학습자들의 웃음을 유도할 수 있고 딱딱해진 안면의 각종 근육을 완화시킬 수 있다.

- (2) 본 학습 내용을 무언극으로 표현해보으로써 학습자들이 행동이 전달하는데 효과적인 행동을 식별하고 자연스럽게 표현하게 될 때 모듬별 활동 상황을 녹음·녹화한다.
- (3) 음향 효과 및 소품 준비를 준비하며 실감나는 상황 표현을 꾀한다.
- (4) 지원하는 학습자의 자발적인 활동도 이루어진다.

4) 발전 및 평가 단계

녹음·녹화한 자료를 다시 시청할 기회를 제공하여 학습자들의 시청소감을 토대로 feedback한다. 이때 맡은 역할에 대한 대사, 표정, 몸짓을극본의 상황을 고려하여 검토하고 음향효과, 소품까지 점검하여 수정 보완한다. 모듬별 활동에 대해 결과적인 활동뿐만 아니라 참여의 적극성, 준비도를 반영하여 진척된 정도를 평가한다.

4.3. 평가 계획 및 처리

본 연구의 결과를 고찰하기 위하여 (1) 드라마 활동의 흥미도 조사 (2) 개인별 성격 및 기초 학력과 드라마 활동 참여 도와의 관계 조사 (3) 알파벳 인식도 비교 조사 (4) 의사소통능력 조사를 실시하고 분석하였다.

1) 드라마 활동의 흥미도 조사

다음 표에 나타난 것과 같이 학습자들이 공연을 하기 전과 공연 후의 드라마 활동에 대한 흥미 도는 현저한 차이를 나타내고 있다. 일단 연기 경험을 한 학습자들은 다시 새로운 드라마 활동에 참여하고 싶은 열의가 생겨 자주 참여할 수 있는 기회를 제공해 줄 것을 건의하였다. 또한 공연 활동을 하는 가운데 다양한 의사소통 상황에 접하게 되어 영어로 말하는 것을 두려워하지 않고 자신감을 갖는 학습자들이 많이 늘어났다.

<드라마활동의 흥미도>

내 용	항 목	공 연 전		공 연 후	
		인원 (명)	백분율 (%)	인원 (명)	백분율 (%)
1.드라마 활동이 영어수업에	매우 필요하다.	2	10	13	65
	필요하다.	12	60	7	35
	그저 그렇다.	3	15	0	0
	잘 모르겠다.	3	15	0	0
2.드라마 활동은	매우 새롭고 흥미 있다.	11	55	18	90
	그저 그렇다.	1	5	1	5
	귀찮고 좋은 방법이 아니다.	8	40	1	5
3.내 자신의 드라마 활동은	모든 부분에 적극적으로 참여한 다.	11	55	17	85
	될 수 있으면 많은 역할을 하고 싶다.	6	30	3	15
	주어진 역할만 겨우 한다.	3	15	0	0
4.내가 외국인을 만난다면	피한다.	14	70	2	10
	말을 걸어오면 대답하고 싶다.	1	5	3	15
	내가 먼저 이야기 하고 싶다.	5	25	15	75

2) 학습자 개인별 성격 및 기초 학력과 드라마 활동 참여도와와의 관계

아래의 표와 같이 기초 학력이 부진한 학습자이라 하더라도 드라마 활동에는 능동적으로 참여하는 것으로 조사되었다. 특이할 만한 사항은 오히려 기초 학력이 부진하여 자신의 주장을 크게 펴지 못했던 학습자들이 드라마 활동의 연습과 공연을 통해 자신감을 갖고 활발히 학교 생활을 하는 것과 성격이 너무 수줍어하던 학습자가 변화되는 과정을 짧은 동안이나마 지켜보면서 초등학교 학습자들의 잠재되어 있는 무한한 가능성을 엿볼 수

있었다.

<기초 학력 및 일반적 성격과 드라마 활동 참여도와의 관계>

기초 학력	일반적 성격			드라마활동 참여도		
	적극적1명	보통1명	소극적4명	능동적4명	보통2명	수동적0명
부지학습자 6명	적극적4명	보통4명	소극적3명	능동적6명	보통5명	수동적0명
보통학습자 11명	적극적2명	보통1명	소극적0명	능동적3명	보통0명	수동적0명
적극적 2명						

3)알파벳 인식도 비교 조사

아래의 표에서 나타난 것과 같이 공연 전에 알파벳을 모르던 15%의 학습자도 드라마 활동을 위한 연습을 통해 모두 인식하게 된 것으로 조사되었다. 이것으로 보아 알파벳 지도도 암기 위주나 쓰기 지도보다는 드라마 활동이나 chant, 노래 게임활동 등을 통해 흥미 있고 다양한 방법으로 지도한다면 학습자들이 학습(learning)이 아닌 습득(acquisition)의 과정으로 인식하게 됨을 발견하게 되었다.

<알파벳 인식도>

내 용	공 연 전		공 연 후	
	인원 (명)	백분율 (%)	인원 (명)	백분율 (%)
· 26개의 alphabet을 정확하게 읽고 쓸 수 있다.	2	10	9	45
· 1~25개의 alphabet을 읽고 쓸 수 있다.	3	15	10	50
· 26개의 alphabet을 정확하게 읽을 수 있다.	4	20	1	5
· 1~25개의 alphabet을 읽을 수 있다.	8	40	0	0
· 전혀 읽을 줄도 쓸 줄도 모른다.	3	15	0	0

4) 의사소통능력 비교 조사

앞에서 언급한 것처럼 드라마 지도 이전에 학습자들의 의사소통 능력을 조사한 결과, 20명중 5명인 25%의 학습자들만이 "be + ~ing" 구문을 자신 있고 정확하게 대답하였다. 그러나 드라마 지도 후에 "be + ~ing" 구문을 다시 확인한 결과 20명 중 17명인 85%의 학습자들이 정확하고 자신 있게 구사하는 것으로 보아, 드라마 지도 이후에 의사 소통 능력이 배양되었음을 알 수 있었다.

V. 결론 및 제언

제 7차 영어과 교육과정에서 요구하는 '과업 중심의 학습'을 할 수 있도록 다양한 방법을 구안하여, 개인별, 짝별, 조별, 분단별 학습 활동으로 학습자 중심의 수업이 이루어지도록 한다'라고 그 방법을 명시하고 있다(교육부, 1997). 이러한 측면들은 교사 중심의 수동적인 교실 운영에서 학습자들의 능동적인 교실 운영으로 그 방향 전환을 의미하고 있다. 이러한 방향에 부합하고자 일정한 상황이 있는 문맥, 즉 실제 상황과 유사한 환경 속에서 이루어지는 의사 소통 활동인 드라마 활동에서 사용되는 다양한 기법들을 영어 학습에 적용하여 영어 의사 소통능력의 향상을 위한 방안을 마련하고자 하였다.

본 연구에서는 이러한 드라마를 활용한 영어 학습이 어린이들과 실제 영어 학습에 적용되었을 때 학습자들의 의사소통 능력 신장에 많은 효과가 있었음을 입증하고 있다.

본 연구의 결론을 요약해 보면, 1. 영어 학습 입문기의 학습자들이 드라마 활동을 통해 영어 학습에 대한 친밀감뿐만 아니라 자신감을 갖게 되었다. 2. 기초학력이 부진하고 성격이 소극적인 학습자들도 드라마를 통한 영어 학습으로 활기찬 학습 분위기에 적극적으로 참여하였다. 3. 드라마 활동은 실제와 유사한 상황 속에서 의사소통의 기회를 제공함으로써 학습의 전이력이 향상되었다. 4. 학습자들의 능력을 고려한 모둠 조직 및 흥미와 인지 발달단계를 고려한 다양한 학습 방법의 투여로 학습자 주도적 학습이 전개되었다. 5. 공연을 함께 계획하고 준비하는 과정에서 학년을 초월한 협동심과 일체감이 조성되었고 특히 부진한 학습자들의 소속감이 증가되었다.

이상과 같은 결과에 비추어 다음과 같이 제언한다. 1. 내용이 흥미 있고 학습자의 관심도가 높은 것, 문장의 길이가 짧고 현실감 있는 극본을 선택해야 할 것이다. 2. 초등학교의 영어 학습 교재는 단순히 오디오·비디오 테이프를 통한 듣고 말하기 위주의 내용이 아니라 보다 현실적용에 유용한 드라마 활동이 반드시 포함되어야 한다. 3. 학습자들의 의사소통 능력을 객관적으로 평가할 수 있는 평가 도구의 개발이 시급하다. 4. 학교 교육 계획에 드라마 활동 대회를 구체화하여 학습자들에게 자주 참여할 수 있는 기회를 제공하여야 한다. 6. 드라마 활동을 통한 영어 지도는 교육 소비자인 학습자와 학부모는 물론 교육의 공급자인 교사에게도 학습자의 학습 태도나 행동 발달에서의 긍정적인 변화를 확인하게 됨으로써 성취감을 맛볼

수 있었다. 따라서 드라마 활동 지도에 관한 다양한 방법과 자료의 개발·보급이 시급하다.

참고문헌

- 교육부. 1997. 초등학교 교육과정 해설(IV) -영어-. 서울: 교육부 고시 제 1997-15호.
- 김덕규. 1998. "역할극을 통한 초등영어 교육," 한국교원대학교 종합연수원 '98 초등영어 교사 원격 화상 연수 교재.
- 김장호. 1983. 학교 연극. 서울: 동국대학교 출판부.
- 박성일. 1998. 동아 Skit을 이용한 초등영어지도방법 연구. 석사학위논문, 한국교원대학교
- 신용진. 1985. 영어 교수 이론과 실제. 서울: 한신 문화사.
- 이용훈. 1999. 영어교육에 있어서 의사소통능력 신장을 위한 드라마기법의 적용. 박사학위논문, 한국교원대학교.
- 제강연. 1996. 드라마기법을 통한 의사소통능력의 신장 방안. 석사학위논문, 경상대학교
- 조명원. 1981. 현대 외국어 교육. 서울: 한신 문화사.
- Brumfit, C. J. 1984. *Communicative Methodology in Language Teaching: Fluency and Accuracy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chomsky, N. 1965. *Aspects of the Theory of Syntax*. Boston: MIT Press.
- Donahue, M. & Parsons, A. 1982. "The Use of Role Play to Overcome Cultural Fatigue," *TESOL Quarterly* Vol.16(3).
- Evans, T. 1984. *Drama in English Teaching*. London: Croom Helm.
- Finocciaro, M. & C. Brumfit, 1983. *The Notional Functional Approach: From Theory to Practice*. New York: Oxford University Press.
- Glasser, W. 1965. *Reality Therapy*. New York: Oxford University Press.
- Halliday, M. 1983. *Explorations in the Functions of Language*. London: Edward Arnold.
- Heathcote, D. 1984. *Collected Writings on Education Drama*. Hutchinson.
- Hymes, D. 1979. "On communicative Competence," In C. J. Brumfit & Johnson, K. *The Communicative Approach to Teaching*. London: Oxford University Press.
- John, D. 1987. *Drama Activities for Language Learning*. London: MEP.
- Maley, Alan and Duff Alan. 1993. *Drama Techniques in Language*

- Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Maccaslin, E. F. 1990. *Creative Drama in the Classroom*. New York: Lpngman.
- Paulston, C. B. & M. N. Bruder. 1976. *Linguistic and Competence. Teaching English as Second Language, Techniques & Procedures*. Cambridge, Mass. Winthrop Pub Inc.
- Paulston, C. B. 1974. "Linguistic and Communicative Competence," *TESOL Quarterly*, 8, 4, 374-362
- Richard, J. C. & Rodgers, T. S. 1986. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Smith, S. M. 1984. "The Theater Arts and The Teaching of Second Languages," *Reading*. MA: Addison - Wesley Publishing Company.
- Savignon, S. J. 1983. "Communicative competence: Theory and Classroom Practice Texts and Contexts in Second Language Learnin," *Reading*, MA: Addison - Wesley Publishing Co.
- Stevick, F. 1980. *A Way and Ways*. New bury House.
- Via, R. A. 1975. "English through Drama," *English Teaching Forum*.
- Wessels, C. 1987. *Drama*. Oxford: Oxford University.
- Widdowson, H. G. 1983. *Learning Purpose and Language Use*. Oxford: Oxford University Press.
- Wilga, M. Rivers. 1983. *Communicating Naturally in a Second Language*. London: Cambridge University Press.

부 록

1. 대본(실험자료)

- Hokbury : It's dark.
Where am I?
I'm so scared.
- Maybe I should sing, then it will make me feel better
Twinkle twinkle, little star
How I wonder what you are.
Up above the world so high.
Like a diamond in the sky
Twinkle twinkle little star
How I wonder what you are.
- Bogey Men : Where it that sound coming from? (도깨비를 가리키며) Who is it?
Hokbury : I'm Hokbury.
Bogey Men : Hokbury, What did you do here a moment ago?
Hokbury : I sang a song.
Bogey Men : Song? Can you teach us the song?
Hokbury : (혹을 만지며) Of course. Twinkle twinkle~
Bogey men : Twinkle twinkle~
Bogey men ①② : The song is so good!
Bogey men ③ : That's right.
Bogey men ① : Where does the song come from ?
Hokbury : I'm not sure but I think it comes from here. (혹을 만지며)
Bogey men ① : Oh, please! Exchange the wen for my club. This club can make anything.
Hokbury : Sure. Thank you.
Bogey men ① : You're welcome.(혹을 들고 즐기워한다.)
Bogey men ② : It's time to go to bed.(He is yawning.)
Bogey men ①③ : You're right.(They all sleep.)
Bogey men ②③ : What a wonderful morning!
Bogey men ① : Okay. Twinkle~
Bogey men ②③ : Ha! Ha! Ha! You're fooled by Hokbury.
Bogey men ① : Shut up! He fooled me. He fooled me.
Women : Good morning, good morning, good morning how are you?
Greedy men : I'm fine, I'm fine, I'm fine thank you.
Women ① : Did you hear about Hokbury's wen going?
and him becoming rich because of his club.
Women ② : That's great. He deserves his good fortune.
Greedy men : But is it really true? Has the wen gone? (Hokbury 지나간다.)
Women, Greedy men: It's really true. The wen has gone.
Women ① : He's honest and hard working, so God helped him.
Greedy man ① : Oh, please tell me where to go to meet the bogey men?
Hokbury : Well, I will tell you the place. But make sure you sing a song.
Hokbury, greedy men : (속닥속닥)
Greedy men : Let's go to the place, too! "Hm, hm, hm~~~" Oh! It's dark.(하늘을 보며)
I should sing. "Row, row, row your boat~~~"

- Bugey men : You're bad guys. You fooled us.
 Greedy men : No, I didn't fool you.
 Bugey men : Here you are. I'm returning the wen to you.
 Greedy men : Oh, no!(운다)
 Women : Ha, ha, ha! Look at him. Two wens. He's got a second wen now.
 Women ① : All because of his greed.
 Women ①② : What a pity for him!

2. 세부지도계획

월일	지도내용	지도방법	자료	유의점
3.4	· 부서 조직 · What's your name? · See you later. · Have a good time.	· HELLO ENGLISH 비디오 자 료 시청 · 게임 및 역할 놀이	· 영상자료 · dice · puppet	학습자들의 선수 학습 정도 등 개인차를 고려 한 모듈 조직
3.11	· How are you? · I'm fine. · I'm not good.	· HELLO ENGLISH 비디오 자 료 시청 · 모듈별 게임	· 영상자료 · blindfold · flash card	모듈별 게임을 하면서 모듈안에서의 역할 분 담
3.18	· 공연 일정 안내 · 등장 인물, 배경 소개, 녹 음 및 녹화 방 법	· 그림을 통한 극본의 상황 이해 · 인물의 성격 따른 배역	· 공연일정표 · 녹화기	소외되는 학습자가 없 도록 배려하며 다양한 역할 분담
3.25	· I's dark. · What am I? · I'm so scared.	· 행동보고 내용 짐작하기 · 내용을 행동으로 나타내기 · 전체 활동, 모듈별 활동, 작활동	· 녹화자료 · 산, 오두막 집 모형물	심리적 부담감을 덜어 주고 발성연습으로 음 성의 크기를 조절
4.1	· Maybe I should sing, then it will make me feel better. · Twinkle~	· 전시학습 상기 · 녹음자료 듣고 따라서 행 동하기 · 노래 익히기	· 녹음자료 · 알아버지 탈 · 오르간	5단어 이상의 구문에 어려움을 느끼므로 역 행 본절지도
4.8	· Where is that sound coming from? · I'm Hokbury. · Hokbury?	· 이어질 내용 짐작하기 · say and mime · 내용과 관련된 게임하기	· 모형 톱 · 도깨비분장	자연스러운 행동과 표 정을 지도하며 특히 얼 굴 무대를 향하게 함
4.15	· What did you do here a moment ago? · I sang a song. · Song?	· 상황에 따른 이어질 대화 짐작하여 발표하기 · 녹음자료 듣기 · 무언국으로 나타내기	· 간이 오두 막집 · 도깨비 방 망이	음향효과를 살려 깊은 산 속 분위기가 잘 표 현되도록 함
4.22	· Can you teach us the song? · Of course. · Twinkle twinkle~	· 다양한 상황 구성하기 · 전체활동 하기 · 녹음 내용 듣기 · 내용에 관한 의견 발표	· 벨로디언 · 지휘봉 · 마이크	앞 구문과 연계하여 상 황에 맞는 대화를 유도 함
4.29	· The song si so good. · That's right. · Where does the song come from?	· The song came from(). 구문으로 손뼉 게임하기 · 모듈별 대사 연습 · 작 활동하기	· 모형 귀 · 도깨비분장	게임의 경쟁과 협동의 원리를 활용함

5.6	<ul style="list-style-type: none"> · I'm not sure but I think it comes from here. · Oh, please! · Exchange the wen for my club. 	<ul style="list-style-type: none"> · 대화에 따른 행동을 무언극으로 나타내기 · 전체와 교사, 남학생들과 여학생들, 한 모둠과 다른 모둠 간에 대화하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 모형 혹은 도깨비방망이 · 간이오두막집 방안 	<ul style="list-style-type: none"> · 혹은 강조하며 자신 없는 영감과 기쁨에 넘친 도깨비의 어조
5.13	<ul style="list-style-type: none"> · This club can make anything. · Sure. · Thank you. 	<ul style="list-style-type: none"> · 'Simon says' 게임을 Hokbury says 로 변형하여 게임하기 · 대화 따라하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 도깨비방망이 · 모형 혹은 	<ul style="list-style-type: none"> · 걱정과 기쁨이 뒤섞인 표정으로 인사함
5.20	<ul style="list-style-type: none"> · You're welcome. · It's time to go to bed. · What a wonderful morning! 	<ul style="list-style-type: none"> · dice 게임으로 It's time to go to (). 구문 익히기 · pair work 	<ul style="list-style-type: none"> · 산속 · 오두막집 · 침대 	<ul style="list-style-type: none"> · 산새 지저귀, 졸졸 흐르는 시냇물 등으로 활기 넘침
5.27	<ul style="list-style-type: none"> · Ha! Ha! Ha! · You were fooled by Hokbury. · Shut up! 	<ul style="list-style-type: none"> · 녹음 내용 듣고 행동으로 나타내기 · 모둠별 녹음하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 도깨비분장 · 모형 혹은 	<ul style="list-style-type: none"> · 어리석음을 늘리는 행동과 몹시 화난 표정
6.3	<ul style="list-style-type: none"> · He fooled me. · He fooled me. · Good morning. How are you? 	<ul style="list-style-type: none"> · 인형을 던진 학습자와 인형을 받은 학습자가 인사 주고받기 게임 · 상황에 어울리게 대화하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 붉은 색 셀로판지와 조명등 · 도깨비분장 	<ul style="list-style-type: none"> · 수다스런 여인의 등장으로 활기 넘침
6.10	<ul style="list-style-type: none"> · I'm fine, I'm fine, I'm fine thank you. · Did you hear about Hokbury's wen going? · And him becoming rich because of his club. 	<ul style="list-style-type: none"> · whispering game로 Did you hear about ()? 구문 익히기 · say and mime 	<ul style="list-style-type: none"> · 동네 입구 · 아낙네 분장 · 대궐 같은 집 그림 	<ul style="list-style-type: none"> · 대궐 같은 집을 배경 삼아 동네 아낙네들의 수다
6.17	<ul style="list-style-type: none"> · That's great. · He deserves his good fortune. But is it really true? 	<ul style="list-style-type: none"> · 돌림판에 행운들을 소개하고 click한 곳의 행운을 묻고 대답하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 흑부리영감 분장 · 아낙네분장 	<ul style="list-style-type: none"> · 험상궂은 인상의 흑부리의 셈이 난 표정
6.25	<ul style="list-style-type: none"> · Has the wen gone? · It's really true. · The wen has gone. 	<ul style="list-style-type: none"> · 카드 찾기 놀이를 통해 The wen has gone. 구문을 듣고 반응하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 모형 혹은 흑부리영감분장 	<ul style="list-style-type: none"> · 무슨 일을 꾸미려는 듯한 표정
7.1	<ul style="list-style-type: none"> · He's honest and hard working, so God helped him. · Oh, please tell me where to go to meet the bogey men? · Well, I will tell you the place. 	<ul style="list-style-type: none"> · 녹음자료를 듣고 상황을 짐작하여 어울리는 대화 만들어보기 · magic wand 놀이를 통해 말을 역할을 정하고 모둠별로 다양한 역할 놀이하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 착한 노인 분장 · 심술 궂은 표정의 흑부리영감 탈 · 아낙네분장 	<ul style="list-style-type: none"> · 평화롭고 너그러운과 조급하고, 욕심 가득한 표정과 몸짓이 대조가 되도록 지도함
7.8	<ul style="list-style-type: none"> · But make sure you sing a song. · Let's go to the place, too! · "hm, hm, hm~" ♪ 	<ul style="list-style-type: none"> · guessing game을 통해 Let's go to the place 구문 익히기 · finger play를 통한 individual work 	<ul style="list-style-type: none"> · 지게 · 흑부리 영감 분장 · 나뭇가지 묶음들 	<ul style="list-style-type: none"> · 기대에 잔뜩 부풀어 낫노래를 부르며 산 속으로 감

9.3	<ul style="list-style-type: none"> · Oh, it's dark. · I should sing. · "Row, row, row your boat ~ ~" ♪ 	<ul style="list-style-type: none"> · Hop Scotch game board를 교실 바닥에 퍼놓고 학습자들이 뛰어 통과하면서 I should sing. 구문 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> · Hop Scotch game board · 녹음기 	<ul style="list-style-type: none"> · 노래를 받고 · 메기는 부분으로 나누어 전 학습자 참가
9.10	<ul style="list-style-type: none"> · You're a bad guy. · You fooled us. · No. I didn't fool you. 	<ul style="list-style-type: none"> · body twister 놀이를 하면서 모듬별로 bad guy 찾기 놀이를 하며 구문 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> · 도깨비분장 · 모형 흑 	<ul style="list-style-type: none"> · 격양된 어조로 극적인 효과
9.17	<ul style="list-style-type: none"> · Here you are. · I'm returning the wen to you. · Oh, no! 	<ul style="list-style-type: none"> · 교사 ↔ 전체 학습자, 한 모듬 ↔ 다른 모듬들, 짝과 대화하면서 Here you are. 구문 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> · 모형 흑 · 산 속 배경그림 	<ul style="list-style-type: none"> · 흥물스런 두 흑을 만지며 절망적인 외침
9.24	<ul style="list-style-type: none"> · Ha, ha, ha! · Look at him. · Two wens. 	<ul style="list-style-type: none"> · blindfold를 사용하여 Look at me. Two wens 구문 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> · 흑 부리 · 영감분장 · 마술모습 	<ul style="list-style-type: none"> · 전체 · 모듬별로 지키는 새, 박장 대
10.1	<ul style="list-style-type: none"> · He's got a second wen now. · All because of his greed. · What a pity for him! 	<ul style="list-style-type: none"> · 즐겁게 노래 부르다 make a line 게임을 활용 하여 서수 세기에 관한 구 문 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> · 아 낱 네 분장 · 꼬 마 들 분장 	<ul style="list-style-type: none"> · 소하는 미술의 어론과 꼬 마 등 코믹한 음향효과
10.8	<ul style="list-style-type: none"> · 총 연습 	<ul style="list-style-type: none"> · 중복되는 역할을 연습하여 다른 사람의 역할에 대한 이해 및 공연 전 · 후 사고에 대비하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 간이진품 · 여러 가지 소품 	<ul style="list-style-type: none"> · 상황에 어울리는 역할 사용
10.15	<ul style="list-style-type: none"> · 공연 	<ul style="list-style-type: none"> · 다른 사람의 말과 행동에 유의하며 어울리게 반응하기 · 무대 정면을 향해 말하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 비 디 오 카메라 · 평가 표 	<ul style="list-style-type: none"> · 암기한 대사를 단지 재생하는데 그치지 않도록 함

501-759 광주광역시 동구 서석동 375번지
 조선대학교 인문대학 영어영문학부
 전화: 062-230-6520
 E-mail: gsakim@mail.chosun.ac.kr