

게임과 노래를 통한 초등영어 학습지도

임 병 빈
(공주대학교)

Im, Byung-Bin. (1998). How to improve English communicative proficiency in primary schools by performing games and songs in English classes. *English Language and Literature Teaching*, 4, 85~116.

Since the 1980's language teachers have been urged to take more communicatively oriented practice instead of traditional audio-lingual and grammar-translation instruction. However, there are many reasons why communication-centered teaching approaches haven't been easily adopted in Korea. First of all, many English teachers haven't been prepared for communicative language teaching. And class size is very large. Another reason is that students' reading and writing skills are more important than their speaking and listening skills to enter colleges. But the world has been changing rapidly. We have many chances to meet foreigners and to talk to them. So many students want to improve their communicative proficiency. The purpose of this study is how to improve their communicative proficiency by performing games in English classes. There are many advantages of using games and songs in the classroom. First, games are motivating and challenging. Second, students can improve their four skills(speaking, writing, listening and reading skills) by using games and songs. Thirdly, games and songs help students to study English without their conscious efforts and to practice English repeatedly because they are interested in them. Fourthly, games and songs create a meaningful context for language use. Lastly, students can learn English with less tension and anxiety. Therefore, English games and songs are worthy of

using in classes. To use English games and songs more effectively, more various and useful materials have to be developed for English teachers and have to be introduced pertinently into the classes.

1. 머리말

오늘날 영어는 세계화의 물결 속에 국제어로서 그 중요성이 날로 증대되고 있다. 이에 따라 우리 나라에서도 1997년부터는 영어를 초등학교 3학년의 정규 교과로써 학습할 수 있게 되었다. 새로 신설된 영어 교육과정에 의하면 3학년에서는 의사소통 능력을 신장시키기 위해 음성 언어 중심의 학습을 하도록 하고 있다. 따라서 영어교육의 입문 시기인 기초과정에서의 학습방법은 과거와 달라야 한다. 이 시기의 아동들은 삐아제의 심리적 발달 단계상 구체적 조작기(period of concrete operations : 약 7~11세)로써 직접 경험을 통하여 학습하는 것을 좋아하기 때문이다(박경자 1984 : 441~442 참조).

과거의 영어 학습이 다소 지루하고 단조로운 수업 활동이었다면 새로 탄생한 초등 영어 교육 과정은 적은 양의 학습 과제를 가지고 다양한 활동을 전개하도록 요구하고 있다. 이와같은 상황에서 적절하고 다양한 게임 및 노래 활동 자료의 활용은 흥미있는 학습 활동을 가능하게 할 것이다.

본 연구의 4절에서 제시되는 게임과 노래자료들은 말하기·듣기 중심의 학습과정에서 활용할 수 있는 교수학습 자료로써, 소개된 게임들의 대부분은 가정에서나 교실 수업에서 간단한 보조 자료와 준비물을 가지고 개인별 또는 소집단별로 능동적인 언어 학습 활동을 할 수 있는 것들이다. 이 게임들을 적절히 영어 학습 시간에 투입하면 신선한 자극을 통해 학습 효과를 극대화 할 수 있을 것이다. 아울러 영어교과 수업의 해당 차시에 배우게 될 언어자료(의사소통 메시지) 또는 전시간에 배운 내용을 노래자료를 통하여 예습 및 복습효과를 얻을 수 있다. 자유롭고 편안한 상태에서 멜로디의 음률과 더불어 의사소통 기능인 듣기·말하기 공부를 익힐 수 있다.

언어를 학습하는 일이 즐거워야함은 지극히 당연한 것으로 인정되고 있다. 그럼에도 불구하고 학습을 강조한 나머지 즐겁게 배워야 하는 부분이 소홀하게 취급되어 학습을 더욱 어렵게 만드는 경우가 흔히 있다. 게임과 노래는

즐겁게 학습 효과를 올릴 수 있는 훌륭한 학습 보조자료이다.

게임의 속성은 단순한 놀이와 달라 어떤 승부를 바탕으로 인간의 본성을 자극하여 흥미를 갖고 그 일에 집착하게 한다. 게임에 있어서 승부에만 몰두한 나머지 방법이나 규칙을 어기는 일만 유의한다면 기대 이상의 효과를 얻을 수도 있을 것이다. 대체로 게임은 객관적으로 분명하며 결과가 가시적으로 나타나게 된다. 즉, 다른 사람을 능가하거나 스스로 개선되는 것을 눈으로 확인할 수 있게 되어 보다 큰 즐거움을 준다. 그리고 자신의 동료와 능동적으로 협조하는 것 또한 즐거움이다. 집단간의 활동은 경쟁심과 아울러 서로 도와가며 상대방의 집단을 능가하도록 노력하는 협동심을 기르게 되는 것이다. 이처럼 즐겁게 노력하는 가운데 높은 집중력을 발휘, 자신도 모르는 사이에 어렵고 힘든 언어 학습이 유쾌하고 자유롭게 이루어지는 것이다.

따라서 교실 수업에서 외국어에 활력을 불어넣는 상황으로 제스처, 물건을 만지거나 처리하기, 그림, 극화, 다양한 게임 그리고 노래 등에 의한 수업활동을 실시하고, 이러한 상황 속에서 영어로 의사소통을 하는 능동적이고 적극적인 재미있는 영어학습이 이루어질 수 있다.

II. 게임과 노래를 통한 학습지도의 필요성 및 의의

교육부 고시 <제 1995-7호>에 따른 초등학교 영어교과의 「성격」을 간추려 요약하면 아래와 같다.

“①…초등학교 영어 교과는 학생들이 일상 생활에서 사용하는 간단하며 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 길러주는 교과이다… ② 의사소통 기능중 음성 언어 교육이 주가 된다. 음성 언어 교육은 발음, 억양, 발화 등을 자연스럽게 습득할 수 있는 내용으로 한다… ③ 초등학교 학생의 특성을 고려하여 영어의 교수·학습 활동도 실생활에서 접할 수 있는 감각과 놀이를 중심으로 하고, 발견의 즐거움을 맛볼 수 있도록 하는 것이 효과적이다… ④ 쉽게 배우지만 빨리 잊어버리고, 집중력이 오래가지 못하므로 교수·학습에 반복학습과 다양한 교수법을 적용하며, 시청각 교육 매체를 적절히 활용하도록 한다…”

이와 아울러 「교과 내용」에서는 아래의 <표1>에서 제시하는 사항을 다루고 있다.

<표 1>
초등학교 영어교과의 언어기능 내용

영역	내용
듣기	<ul style="list-style-type: none"> • 바른 태도로 듣기 • 느낌과 생각, 의견 등을 표현하는 간단한 말 듣기 • 인사, 소개 등 일상 생활에 관련된 말 듣기 • 부탁, 요청, 지시, 제안 등에 관련된 말 듣기 • 간단한 말을 듣고 상황과 목적을 이해하기
말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 바르게 발음하여 말하기 • 느낌과 생각, 의견 등을 쉽고 간단하게 묻고 대답하기 • 간단하게 인사, 소개, 감사, 사과하기 • 간단하게 부탁, 요청, 지시, 제안하기 • 상황과 목적에 맞추어 짧게 대화하기
읽기	<ul style="list-style-type: none"> • 영어의 문자를 식별하여 읽기 • 말과 글의 관계를 이해하기 • 쉽고 간단한 어휘의 의미를 이해하며 읽기 • 쉽고 간단한 문장의 의미를 이해하며 읽기 • 글을 읽는 바른 태도를 기르기
쓰기	<ul style="list-style-type: none"> • 글자에 관심 가지기 • 영어의 문자 쓰기 • 내용에 맞게 대문자와 소문자를 구분하여 쓰기 • 간단한 낱말과 문장 쓰기 • 문장 부호를 알맞게 쓰기

이상에서 제시된 교과서의 성격과 내용면에서 고려할 때, 우리의 중등학교 영어교육 상황에서 전통적으로 흔히 사용되어온 문법번역식 교수 방법(Grammar-translation Method) 혹은 청화식 교수법(Audio-lingual Method) 등에 주로 의존해서는 학습의 효율성을 기대하기 어렵다고 판단한다. 왜냐하면, 앞에서 제시된 교과서의 성격과 내용에서 언급하고 있는 바와 같이, 초등학교 영어 수업지도의 기본목표는 우선 기초적인 영어를 듣고 말할 수 있는 음성 언어 교육으로

부터 출발하여 문자언어 기능인 읽기와 쓰기의 초보적 능력을 기르게 하는데 있다. 음소 또는 철자적 단계의 학습에서 비롯하여 낱말·구절·문장 단위의 담화로 연결되는 체계적인 지도 과정이 선행되어야 하므로 지도상의 어려움이 따를 수 있다. 외국어로서의 의사소통이라는 새로운 학습은 자라나는 어린 아동들에게 처음에는 호기심을 유발시켜 매우 적극적인 태도와 농기를 심어줄 수 있으나 자칫 잘못하여 과중한 학습부담을 주거나 학습내용의 비현실성, 교사의 지도능력, 수업과정의 단조로움 등 여러 가지 복합적 요인으로 말미암아 영어교과에 점차 흥미를 잃어가고 기피하는 현상도 발생될 수 있다.

박형기 외(1991 : 48-49)에서 초등영어 교수방법의 개선책에 대한 제안 중 게임 또는 노래 등의 학습을 통한 방법 관련사항을 보면 다음과 같다.

- ① 기계적으로 영어를 암송시키는 것은 바람직스럽지 않다.
- ② 학생들이 자발적으로 영어로 말할 기회를 주어 의사소통 능력이 개발 되도록 지도한다.
- ③ 놀이나 노래, 게임, 역할극 등을 통해 학생들이 영어에 흥미를 느끼도록 지도한다.
- ④ 영어 단어의 의미를 이해하고 실제 사용할 수 있도록 지도한다.
- ⑤ 초등학교 영어 교수는 문법번역식 교수법의 적용이 바람직하지 못하므로 영어의 단어나 영어책을 해석하는 연습을 가급적 피하도록 한다.

한편, 김은주(1996 : 205-206)의 '초등학교 교사들의 영어교육에 대한 태도와 의식'에 관한 조사에서도 다음과 같은 제안을 하고 있다.

- ① 학생들에게 통합적인 학습동기를 갖도록하고 영어를 배우는데 흥미를 느낄 수 있도록 하기 위해서는 교사 자신부터 영어를 딱딱한 교과가 아닌 재미있고 즐거운 과목으로 생각하는 긍정적인 태도를 기르고 지속적으로 영어 공부를 해나가야 하겠다.
- ② 초등학교에서 사용될 교재의 내용과 그에 적합한 교수방법, 교실활동 등에 대한 구체적이고 실질적인 정보를 사전에 제공함으로써 교사들이 영어를 가르치기전에 충분히 시간을 갖고 수업을 계획·준비할 수 있도록 한다.

따라서, 이와 같은 학습상황 및 학습목표의 성격을 분석해 볼 때 초등영어 수업에 있어서 학습의 효과를 극대화하고 재미있는 수업활동을 조성하는데

게임과 노래를 통한 영어학습의 필요성이 절실하다고 판단된다. 이와 아울러 '97학년도부터 처음으로 시행되는 영어교과는 주당 2시간씩 편성되어 있는 바, 교과서 이외의 다양한 보조 학습자료의 활용이 요구된다. 이러한 활동 중에 역할극, 놀이 및 게임 노래 등을 수업활동에 포함시켜 교과서의 단원 내용과 연계하여 지도함이 좋을 것 같다. 과거의 중등영어 학습이 다소 지루하고 단조로운 수업활동이었다면 새로 시작되는 초등영어 교육과정은 적은 양의 학습과제를 가지고 다양한 활동을 전개하도록 요구하고 있다. 그러므로 여기에서는 이에 부응할 수 있도록 놀이 및 게임 그리고 노래를 통한 영어 학습이 될 수 있도록 초등학교 학생 수준에 알맞게 다양한 자료들을 제시해 보고자 한다.

Ⅲ. 게임 지도 수업활동시 유의사항

1. 적절한 게임의 선택

일단 게임을 진행할 시간이 결정되고 나면 어떠한 게임을 선택해야 하는가의 문제는 다양한 요인에 의해서 영향을 받는다.

- 1) 학급의 규모
- 2) 학습대상자(아동·청소년·성인)
- 3) 학급수준 - 초급, 중급, 고급
- 4) 당시에 학습되고 있는 구조(structure)
- 5) 게임에 필요한 물리적 공간
- 6) 주변 학급에 방해가 되는 소음 요인
- 7) 수업시간 중 또는 수업과는 별도의 학생의 관심도
- 8) 이용 가능한 준비물 및 자료
- 9) 문화적 고려사항
- 10) 게임에 활용가능한 시간

2. 교사의 준비사항

게임은 각종의 연습, 대화문과 더불어 따당히 미리 계획되어 그날의 수업에 이용되어야 한다. 게임은 사후에 생각되어져서는 안된다.

게임에 따라 낱말 및 그림카드, 쉽게 식별할 수 있는 작은 물체들, 공기(bean bag), 초시계, 눈가리개 그리고 연필 및 종이 등의 준비물이나 자료가 사용된다. 이러한 자료들을 미리 준비하는 것이 좋다.

교사는 물론 게임을 이해해야 하며 게임의 규칙을 학급에 설명해주기 전에 게임이 어떻게 진행되는지를 알아야 한다. 어느 게임에 있어서는 학급 전체가 참여하기 전에 2~3명의 학생들이 먼저 짧게 시범을 보이는 것도 좋은 방법이다. 이러한 사전 시범은 혼동을 피할 수 있고 처음부터 게임이 순조롭게 진행되도록 도와줄 수 있다.

일단 규칙이 정해지면 교사는 그 규칙이 지켜지고 있는지를 살펴야 한다. 게임 중간에 규칙을 변경하는 것은 좋지 못한 방법이다. 만일에 이 책에서 제시된 규칙이 특정 집단에게 너무 경직된 느낌을 준다고 판단되면, 게임이 시작되기 전에 그 집단의 필요성에 적합하도록 조정될 수 있다. 어떠한 게임도 여기에서 제시된 것처럼 그대로 진행해야만 할 필요는 없다. 교사는 항상 자유롭게 자신의 학급에서 변용할 수 있다. 특히 아동들에게는 이 점에 유의할 필요가 있다.

3. 촉진자로서의 교사

교사가 실제로 게임에 얼마나 많이 참여하든 간에 교사는 항상 책임감을 갖고 상황을 통제해 나간다. 신체적으로 움직이는 능동적인 게임과 어린이들을 대상으로 하는 게임의 경우에 특히 그러하다. 어떤 게임들은 본래 일단 규칙이 정해지면 교사 혹은 교사의 보조자(경우에 따라 학생 중의 한명)로 하여금 게임 진행에 통제를 필요로 한다. 책임자가 무엇을 어떻게 하라고 지시하는 것보다는 또 다른 한 사람의 게임 참여자로 가정되어 게임의 방향을 유도해 준다면 보다 편안한 분위기가 유지될 수 있다. 바꾸어 말하면, 게임의 성패 결정에 있어서 책임자의 긍정적 태도가 매우 중요한 요인이 된다.

4. 학생의 참여활동

학급의 모든 학생은 어떠한 형식으로든지 게임에 참여해야 한다. 게임의 선택이 물론 여기에 도움이 되지만 특정한 이유로 인하여 교사는 5~6명 정도의 학생들에 의해서 보다 효과적으로 수행되어지는 게임을 활용하고자 원할 수 있다.(소음의 문제는 논외로 하고) 공간이 허락된다면 동시에 동일한 게임을 여러 집단이 수행할 수 있다. 소수의 학생들만이 필요로 되어지는 게임에서는 학급의 나머지 학생들은 심판, 점수기록자 또는 청중이 될 수 있다. 모든 사람이 비록 잠시동안일망정 그리고 수동적인 역할일지라도 게임에 자신이 참여하고 있다는 느낌을 받아야 한다.

만약 한 번에 하나의 소규모 집단만이 게임을 수행할 수밖에 없는 공간 규모라면 각 집단별로 지정된 시간에 교대로 참여할 수 있다. 시간이 끝날 때 심판위원들은 어느 집단이 가장 잘했는지 결정할 수 있다.

5. 해야 할 일과 하지 말아야 할 일

야주 적절한 시기에 완벽한 게임을 선정했는데 그 결과는 불발탄(실통치 못한 결과)으로 나타났다면 어떠하겠는가? 그 특정 게임을 오늘은 실시하지 말아야 하겠다고 생각하여 곧바로 다른 것으로 변경할 것이다. 또한 어느 한 학생은 그날 게임을 하고 싶어하지 않을 수도 있다. 비록 나머지 학생들은 그와 반대일지라도 이러한 경우에 그 학생을 강요하지마라. 그는 결코 즐겁지 못하게 되며 게임의 경험으로부터 유익함을 얻지 못한다. 그리고 다른 사람들의 즐거움까지 위축시킬 수 있다. 그날에는 그를 관찰자로 참여시켜라. 어느 누구도 억지로 게임에 참여시켜서는 안된다.

이번에는 긍정적인 면에서 어느 게임이 매우 성공적이었을 때에 그리고 이렇게 되는 것이 매우 흔한 일인데, 이때에 학생들은 그 게임을 즐기며 계속하고 싶어하지만 중단시키는 것이 현명하다. 인기있는 게임을 반복함에 있어서 신중을 기해야 한다. 성공적인 게임을 다음 번에 다시 수행하는 것은 잘못이 없지만, 그것을 재차 소개하기에 앞서 적당한 시간 간격을 두는 것이 좋다. 다음 번에는 다른 게임을 활용하는 것이 더욱 효과적일 수도 있다.

6. 팀 워크

많은 게임에서 학습을 두 개의 팀으로 나눌 필요성이 있다. 교사는 매번마다 팀 구성의 구분을 남학생 대 여학생, 교실의 좌측과 우측, 또는 A줄과 B줄 등으로 분리시킬 수 있다. 그러나 팀 게임이 실시될 때마다 학습을 구분하는데 소요되는 시간 문제로 인하여 한 달 혹은 한 학기 동안은 같은 팀으로 확정하는 것이 유익하다. 뿐만 아니라 이와같이 함으로써 경쟁심을 유도하는 게임이 진행되며 수업시간 및 수업 외에서까지 자유로운 의사 교환을 도와줄 수 있다. 교사는 각 집단 내에 우수한 학생과 열등한 학생에 대한 적절한 균형이 이루어지도록 팀 구성에 유의할 필요성이 있다.

Ⅳ. 게임·노래 지도방법과 학습자료 예시

1. 게임과 노래 지도방법

여기에서 제시되는 게임과 놀이 그리고 노래 학습자료는 초등학교 영어의 내용과 학습자 수준에 대체로 적합하게 변형시켜 개발한 자료이다(임병빈 1997). 그러나 실제로 수업시간에 활용할 경우에는 해당 학습자들의 상황과 영어능력 수준에 따라서 다시 조정하거나 변화를 줄 필요성도 있을 수 있다. 현행 초등학교 3학년 영어 교육과정에서는 교과서의 1개 단원을 2주일에 걸쳐서 총 4시간 동안에 가르칠 수 있도록 편성되어 있다. 그러나 실제로 교과서에서 다루고 있는 학습 내용의 양이 매우 제한되어 있어서 40~45분동안의 1시간 수업활동 속에서 다양한 학습과제와 학생활동을 부여하지 않을 경우 1단원을 배우는 총4시간의 수업은 매우 단조로울 뿐만 아니라 채워야 할 빈 시간(time gap)이 상당히 발생될 수 있다. 이처럼 예견된 어려움은 이미 초등영어 학습현장에서 노출되고 있는 문제점으로 매스컴에 의하여 보도된 바도 있다. 게다가 가르치는 교사들이 영어교육을 전공한 영어교과목 자격자가 아니고 거의 대부분 「일반연수·심화과정」을 이수한 비전공자들어서 문제의 해결책을 더한층 찾기 어렵게 만들고 있다.

따라서 교과서 수준의 영어 의사소통 기능을 학습할 수 있는 다양하고 유익한 학습 보조자료의 제시와 함께 이를 효율적으로 활용할 수 있는 방법이

모색되어야 하겠다. 물론 채택된 교과서 이외에 보조자료로서 시청각자료(audio/video tapes)가 제공되어 활용되고 있으나, 그것은 해당 교과서 내용을 다루고 있기 때문에 엄밀히 말해서 교과서 이외의 보조학습자료 기능을 상실하고 있다.

그러므로 본장에서는 교과서 내용과는 별도의 보조학습 자료로서 게임 및 노래자료의 예시를 통하여 학습자의 언어수준, 차시의 학습목표, 학습자의 흥미와 태도 등을 고려하여 당차시에 배운 내용을 강화시켜줄 수 있는 학습 활동을 계획하여 보았다.

1) 게임 지도방법의 예시

예를 들어, 해당 차시에 영어로 시간을 묻고 대답할 수 있는 능력을 학습 목표로하여 교과서의 단원 내용을 가르치는 과정에서 다음의 IV. 2절에 소개되는 '1) 시계놀이' 게임을 수업활동으로 진행한다.

● 의사소통 기능 표현 A : What time is it?

B : It's _____.

● 게임활동 : ① 학급전체를 4~5명 단위로 나누고, 각팀의 한 학생이 숫자카드를 집어들고 옆사람에게 'What time is it?'이라고 물으면 팀원들은 그 숫자카드를 보면서 'It's _____.'라고 대답한다.

② 위의 ①과 같은 활동을 그룹 대 그룹으로 변화시켜, 게임을 통해 올바르게 묻고 대답할 수 있도록 실시하여 흥미를 유발시킨다.(※자세한 사항은 1) 시계놀이 자료 참조)

2) 노래 지도방법의 예시

위에서 제시한 게임지도 방법과 마찬가지로 노래자료를 통하여 수업활동의 일부를 할애한다. 제시 시간은 수업을 시작할 때와 끝낼 때 2회 실시한다. 차시에서 배우는 학습 목표와 학습 내용에 적합한 언어자료(의사소통 메시지)를 음악 멜로디 형태로 전환하여 노래와 울동 속에서 의사소통 기능인 듣기·말하기를 학습한다. 예를 들어 IV. 3절의 3)번 노래자료를 사용하여 수업활동을 진행한다.

- 의사소통 기능 표현 A : Who is this?
 B : This is my dad, mom(and brother).
 A : Is this your brother?
 B : Yes/No.
 A : Good-bye, Dong-Min.
 B : See you later.
- 노래활동 : ① 선생님의 피아노 반주에 맞춰 학급전체로 선생님의 선창 후에 듣고 따라 부른다.
 ② 노래마다(소절)를 그룹으로 나누어 돌려가며 노래 부른다.
 ③ 손가락으로 사람을 가리키고, 손을 흔들 때 헤어지는 장면 울동과 더불어 노래 부른다.

2. 게임 및 놀이 자료의 예시

1) 시계놀이

- 중심 활동 내용 팀별로 한 명이 숫자 카드를 집어 들고 “What time is it?”이라고 물으면 아이들이 “It’s _____ o’clock.”이라고 말하고 다른 한 학생이 시계 카드에 시간을 표시하는 게임이다.
- 준비물 숫자 카드, 시계 카드, 시계 바늘
- 지도 방법 전체를 4~5팀으로 나눈다.
 각 팀의 한 학생이 숫자 카드를 집어 들고 옆사람에게 “What time is it?”이라고 물으면 팀원들은 그 숫자 카드를 보며 “It’s _____ o’clock.”이라고 대답하고 기록한다.
 그 때 각팀의 또 다른 학생이 시계 카드에 시계 바늘을 붙인다.
 집어 든 숫자 카드와 다른 시간을 말하는 사람이 있는 팀은 감점을 한다.
 가장 빨리, 정확하게 숫자 카드에 맞게 시계 카드를

완성한 팀에게 점수를 준다.

- 활용상 유의점 각 팀에서 돌아가면서 한 명이 숫자 카드를 집어 들고 “What time is it?”이라고 묻고 시계 바늘 그리는 역할을 맡게 하도록 한다
- 아동 활동 내용
 - ① 한 학생이 숫자 카드를 집어 들고 옆사람에게 “What time is it?”이라고 묻는 장면
 - ② 옆 학생이 시계 카드에 시계 바늘을 11시에 놓는 장면
 - ③ 옆에 앉은 학생이 “It’s eleven o’clock.”하고 대답하는 모습
 - ④ 먼저 끝나 점수 많이 받은 팀이 좋아하며 환호하는 모습

2) 직업 익히기

- 중심 활동 내용 Teacher나 Doctor, Student 등 ‘~하는 사람’이라는 뜻을 가진 학생 A가 마임으로 표현하고 B가 “What is he?”라고 학생들에게 물으면 학생 C가 알아 맞추는 게임이다.
- 준비물 직업을 나타내는 그림 카드
- 지도 방법
 - 3~6명이 등글게 책상을 붙이고 앉는다
 - 직업을 나타내는 그림카드를 중앙에 엮어놓는다
 - 학생 A가 마임으로 그 단어를 표현한다
 - 학생 B가 A를 가리키며 “What is he?”라고 학생들에게 묻는다

	20	40	60	80	100
()조	(1회) 시	(2회) 시	(3회) 시	(4회) 시	(5회) 시

- 학생 C가 그 단어를 맞추면 B가 그림카드를 짚어 그림을 보고 마임을 해보인다
- C가 “What is he?”하고 묻는다
- D가 직업의 이름을 말한다

- 계속하여 돌아가면서 기록장에 기록한다
- 먼저 끝난 편이 승리한다
- 활용상의 유의점 사전에 직업에 대한 어휘를 충분히 익히도록 한다
- 기록하는 아동도 돌아가면서 하도록 한다
- 아동 활동 내용
 - ① 6명이 등글게 앉아 있는 책상 중앙에 그림 카드가 있는 장면
 - ② 학생이 카드 한 장을 짚어본 뒤 마임으로 그 단어를 표현하는 장면
 - ③ 옆에 앉은 다른 학생이 손가락으로 마임을 하는 학생을 가리키며 "What is he?"라고 옆에 앉은 아동에게 묻는다
 - ④ 기록판에 기록하는 모습

3) 표정 말하기

- 중심 활동 내용 가면을 쓴 학생들이 서로의 표정을 영어로 표현해 보는 게임이다
- 준비물 가면
- 지도 방법
 - 4명씩 조를 짜고 가면을 나누어 준다
 - 가면을 쓰고 서로의 표정을 보면서 말한다
 - 한번씩 놀이가 끝나면 가면을 바꾸어 쓰고 표정에 대한 말을 한다
- 활용상의 유의점 학생들이 You, She, He에 대해 구분해서 사용하도록 한다
- 아동 활동 내용 ① 가면을 쓴다

	1회	2회	3회	4회	5회
직업이름	선생님	의사			

서로의 얼굴을 바라본다

- ② 슬픈 모습의 가면을 쓴 파트너에게 "You're sad."라고 말한다

- ③ 상대방은 “You are smiling.”이라고 말한다
웃는 모습의 가면을 쓴 친구를 보고 말한다
- ④ 가면을 바꾸어 쓴다

4) I'm sorry

- 중심 활동 내용 손바닥을 엇갈리는 A의 손등을 B가 때리면서 “I'm sorry.”라고 하면 A가 “That's all right.”라고 대답하는 게임이다
- 지도 방법 두 명이 한 조가 된다
 A학생은 양손을 편채로 모으고 있다가 빠른 속도로 양손을 위아래로 엇갈리게 한다
 이 순간에 B학생은 한 손으로 상대방의 손등을 친다
 B학생이 계속 손등을 때리려고 하면 A학생도 계속 손바닥을 엇갈리게 한다
 B가 A의 손등을 때리면 B는 “I'm sorry.”라고 하고 A는 “That's all right.”라고 대답한다
- 아동 활동 내용 ① 두 명이 마주 보고 앉아서 한 학생은 양손을 위아래로 엇갈리게 하고 한 학생은 그 손등을 치려고 하는 장면
② 손등을 치려던 학생의 시도가 성공하여 손등을 쳤을 때 그는 “I'm sorry.”라고 하고 맞은 학생은 “That's all right.”라고 말하는 장면

5) 안개 속의 그림

- 중심 활동 내용 그림을 그리고 그 위에 종이를 살짝붙여 그림을 가리고 교사가 조금씩 벗겨가면서 “What's this?”라고 물으면 학생이 대답하는 게임이다
- 준비물 도화지, 크레파스
- 지도 방법 도화지에 자기가 좋아하는 동물이나 사람의 전신을 그린다.

- 그림 위에 종이를 살짝 붙인다.
- 교사에게 제출한다.
- 교사는 덧칠한 그림을 조금씩 벗겨가며 한 학생씩 지목하여 “What’s this?”라고 묻는다.
- 학생이 대답하면 점수주기
- 활용상의 유의점 배우지 않은 표현일 경우는 우리말로 하도록 한다
- 아동 활동 내용
 - ① 도화지에 학생들이 그림을 그리는 장면
 - ② 교사가 그림을 조금 벗기고 한 학생에게 “What’s this?”라고 묻는 장면
 - ③ 그 학생이 “It is a monkey.”라고 대답하는 장면

6) 낚시 놀이

- 중심 활동 내용 눈, 코, 입, 귀의 카드 중 같은 것을 4장을 모으는 게임이다
- 준비물 이목구비의 그림카드
- 지도 방법
 - 학생들에게 이목구비의 그림카드를 섞어서 4장씩 나누어 준다.
 - 학생들은 카드를 남에게 보여 주지 말고 같은 그림으로 4장을 모으도록 한다.
 - 학생들은 돌아다니며 “Do you have a _____ ?”라고 묻는다
 - 질문을 받았을 때 그 카드를 가졌으면 “Yes, I do. Here”하면서 자신의 카드를 주고 받은 사람은 “Thank you.”라고 말한다.
 - 그 카드를 갖지 않았으면 질문 받은 학생은 “No, I don’t.”라고 말한다.
 - 같은 카드를 4장 가질 때까지 계속 질문한다.
 - 가장 먼저 가진 사람에게 점수 준다.
- 활용상의 유의점 학생들이 모두 참여하도록 한다.
- 한 표현이라도 빼먹으면 그 카드를 갖을 수 없도록

한다. 예를 들어 상대방이 “Yes, I do. Here”라고 했을 때 “Thank you.”라고 대답하지 않으면 카드를 받을 수 없다

여러 가지 물건의 그림 카드를 나누어 주고도 할 수 있다.

- 아동 활동 내용
 - ① 학생들이 돌아다니며 “Do you have a _____ ?”라고 묻는 장면
 - ② 한 학생이 “Do you have a nose?”라고 물었을 때 상대방이 “No, I don’t.”라고 대답하는 장면
 - ③ 그 학생이 다른 학생에게 “Do you have a nose?”라고 물었을 때 상대방이 “Yes, I do. Here”라고 대답하는 장면

7) 운동 경기 놀이

- 중심 활동 내용 그림 카드가 운동 경기면 I like, 동작이면 I can을 사용하고 앞 사람의 말과 자신의 말을 이어서 대답하는 게임이다
- 준비물 운동 경기와 동작 그림 카드(조별로 준비)
- 지도 방법
 - 운동 경기 그림과 동작 그림 카드 준비한다.
 - 조별로 그림 세트를 나누어 주고 동그렇게 둘러 앉게 한다.
 - 첫 번째 학생이 카드를 뒤집었을 때 운동 경기 그림 카드가 나오면 “I like 운동경기명”라고 말하고 동작 그림 카드가 나오면 “I can 동작동사”라고 말한다.
 - 두 번째 학생은 첫 번째 학생의 대답 다음에 자신의 대답을 더해서 말하면서 이어간다.
- 활용상의 유의점 학습자 수준에 따라 경기 종목의 수를 결정한다.
(예 : swimming, skating, ski, basketball, tennis, soccer, baseball, 등)
- 아동 활동 내용 ① 학생들이 동그렇게 둘러 앉아 있다. 첫 번째 학생이

카드를 뒤집는다.

- ② 첫번째 학생이 야구 장면 중 그림을 보고 "I like basketball."라고 말한다.두번째 학생이 카드를 뒤집는다
- ③ 두번째 학생이 수영하는 모습의 그림을 보면서 "I like basketball. I can swim."이라고 말하는 장면

8) 무엇을 집었을까?

- 중심 활동 내용 교탁 위에 형겅에 덮인 물건들 중 선생님이 잡은 것을 추측해서 알아 맞추는 놀이이다.
- 준비물 연필, 자, 책 등 작은 물건들, 덮을 형겅
- 지도 방법 물건 모은다.
 형겅으로 덮는다.
 하나를 집으며 "What's this?"하고 묻는다.
 아동들이 자유롭게 "Is this a pencil?"하는 식으로 묻는다.
 틀리면 "No." 맞으면 "Yes."라고 선생님이 대답한다.
 맞으면 물건을 꺼내 보인다.
- 활용상의 유의점 아동들이 물건을 보지 못하게 관리한다.
 답을 맞춘 아동들에게 그 물건을 주어 재미를 더할 수도 있다.
 실제 물건의 부피를 줄이기 위해서 그림 자료를 만들어 코팅하여 활용해도 좋다.
- 아동 활동 내용 ① 여러 가지 물건이 형겅에 덮힌 채 교탁 위에 있고 선생님이 형겅 속에 손을 넣고 있는 것이 보인다. 선생님이 "What's this?"하고 묻는다.
 ② 한 어린이가 손을 들고 "Is this a pencil?"하고 묻는다.
 ③ 선생님은 "No."라고 대답하고, 다른학생이 "Is this a book?"하고 묻는다.

9) 누가 누가 먼저 그리나요

- 중심 활동 내용 신체부위를 선생님의 지시에 따라 그리면서 어느 팀이 먼저 완성하는지를 겨루는 놀이이다
- 준비물 분필
- 지도 방법 팀을 두 팀으로 나눈다.
 팀에서 한 명씩 앞으로 나오게 한다.
 분필을 들고 선생님의 말씀에 따라 그리게 한다.
 첫번 아동들에게 “Draw a nose.”하고 지시한다.
 둘째번 아동들에게는 “Draw two eyes.”하고 지시한다.
 얼굴에서 몸 전체까지 그리도록 차례차례 지시를 한다.
- 활용상의 유의점 먼저 얼굴에서부터 시작해서 arms, legs, hands...로 진행한다
 먼저 완성하는 팀이 이기는 것으로 한다
 먼저 그린 학생이 득점을 한다
 게임을 하는 아동이 옆의 것을 보고 그리면 탈락하는 것으로 한다
- 아동 활동 내용 ① 각 팀에서 나온 두 명의 어린이들이 칠판 앞에서 있는 모습
 ② 선생님이 “Draw a nose.”하고 말하는 모습
 ③ 한 어린이가 코를 그리는데 다른 어린이는 코를 그리지 못해서 낭패한 표정을 짓는다
 ④ 먼저 그린 어린이 팀에게 점수가 오르는 모습

10) 일기예보

- 중심 활동 내용 날씨 그림판을 보며 날씨에 대한 표현을 익히고 제안과 승낙/거절의 대화를 하는 게임이며 그 상황을 얼마나 잘 표현하는지로 점수를 준다.
- 준비물 일기예보판(마분지, 크레용)
- 지도 방법 4명으로 1조 만든다.
 4명이 각각 날씨 그림 하나씩 만든다.

- A조의 어린이 4명이 일기예보판을 들고 각각 날씨를 말하게 한다.

	1	2	3	4	5
A					
B	★				

- 옳게 말할경우 10점을 준다.

- B조의 어린이들이 두 명씩 짝을 지어 날씨 하나씩을 택하여, 제안, 승낙/거절의 말하기

- 두조 모두 옳게 말하면 10점, 틀리면 감점 하기

S₁ : It's sunny S₅ : Let's play soccer

S₂ : It's cloudy S₆ : OK. Let's go

S₃ : It's rainy S₇ : Let's play football

S₄ : It's snowy S₈ : No, it's rainy

- 활용상의 유의점 날씨 그림판은 말하기 쉽게 그리도록 한다.
- 그림의 크기는 학생들이 모두 볼 수 있게 적당히 커야 한다.

- 아동 활동 내용
 - ① A조 4명은 각자 날씨 그림판에 그림을 그리는 장면
 - ② A조 4명은 각자 날씨 그림판을 들고 자신이 그린 날씨를 설명하는 장면
 - ③ B조 4명은 들석 짝짓기
 - ④ B조의 두 팀은 A조의 4개의 그림 중 각각 하나씩을 선택하여 제안하고 승낙/거절하는 장면

11) 되돌아 오기 놀이

- 중심 활동 내용 원을 만들고 서서 원 중앙의 술래가 한 사람을 가리키며 "one, two, three, run!"하고 외치면 네 번째 학생이 "Run!"하며 달려 나갔다가 "Come here."하면 다시 돌아오는 게임이다

- 지도 방법 12명 정도로 팀을 나누기

- 한 팀은 등글게 둘러 서고 한 명은 원의 가운데에 선다.
- 원의 중앙에 있는 학생이 한 학생을 가리키며 “One, two, three, run!”하며 세어나간다.
- run의 자리에 걸린 네 번째 아동이 “Run!”하며 원 밖으로 나가 원 주위를 돈다.
- 원의 중앙에 선 아동이 “Come here.”이라고 말하면 달려간 학생이 돌아와서 중앙에 선다.
- 중앙에서 있던 학생이 들어가고, 밖에 나갔다 들어온 아동이 게임을 계속 진행한다.
- 활용상의 유의점 One, two, three, run에서 run대신 다른 동사(walk, jump, hop 등)을 넣어서 자유롭게 다양하게 게임을 진행시킬 수도 있다.
- 영어 노래를 가르쳐 주고 그 노래가 끝남과 동시에 one, two, three, run하는 식으로 변형시킬 수 있다
- 아동 활동 내용
 - ① 원을 만들고 아이들이 서있고 가운데에 한 학생이 서서 한쪽을 가리키며 “One, two, three, run!”하는 장면
 - ② 지적받은 학생이 “Run!”하며 뛰어나가는 장면
 - ③ 중앙의 술래가 “Come here.”라고 외치자 밖으로 달려갔던 학생이 원 중앙으로 달려오는 장면
 - ④ 원래 있던 학생이 빈자리로 돌아가는 장면

12) 코코코 놀이

- 중심 활동 내용 팀을 만들고 대표를 정하여 대표가 “nose, nose, nose,…”하며 손으로 코를 만지다가 입으로는 다른 곳을 말하고 손으로는 말한 곳과 다른 곳을 짚고 있으면서 팀원들이 맞았는지를 보는 게임이다
- 지도 방법 6명씩 팀을 만든다.
- 한 학생이 대표가 되어 코를 손가락으로 만지면서 “nose, nose, nose, nose…”라고 말하다 갑자기 얼굴의 한 부분을 말하면서 손으로는 다른 곳을 가리킨다.

- 나머지 학생들은 대표가 말한 부분을 손으로 가리켜야 하고 다른 곳을 가리키면 탈락하며 자기 자리에 앉게 된다.
- 끝까지 남은 사람에게 점수를 준다.
- 활용상의 유의점 대표가 말한 곳과 가리킨 곳이 일치하면 그에게도 벌칙을 줄 수 있다
- nose 대신 mouth나 eye를 대신할 수도 있다
- 아동 활동 내용
 - ① 6명 정도가 둘러앉아 있다.
 - ② 대표가 nose, nose하다가 mouth라고 외치며 손가락은 눈을 가리킨다.
 - ③ 팀원들 중에 대부분은 mouth를 가르키지만 한 두명은 eye를 가리킨다.
 - ④ eye를 가리킨 학생은 뒤로 돌아 앉아있고 대표가 다시 코를 만지며 “nose, nose, nose,…”한다

13) 무슨 색깔일까요?

- 중심 활동 내용 농장의 그림을 보고 색깔을 묻고 대답하는 놀이이다
- 준비물 농장의 그림(파란하늘, 흰 구름, 검은 돼지, 빨간 사과, 노란 오렌지 등이 그려진 카드)
- 지도 방법
 - 두 팀으로 나눈다
 - 의자 두 개를 앞에 놓는다
 - 선생님이 “What color is the sky?”와 같은 방식으로 농장 그림에서 하나를 가리키면서 묻는다
 - “stop.”을 먼저 외치는 어린이에게 기회를 준다
- 활용상의 유의점 먼저 말한 어린이의 답이 틀리면 상대팀에게 기회를 준다
- 점수표를 만든다
- 한 번 맞으면 1점씩 가산된다
- 4~6명씩 그룹을 지어 두 편으로 나누고 중앙에 그림 카드를 놓고 놀이를 할 수도 있다

- 아동 활동 내용
 - ① 두 명의 어린이가 앞에 놓인 의자에 앉아 있다.
 - ② 선생님이 농장 그림의 하늘을 짚으면서 “What color is the sky?”하고 묻는다
 - ③ B팀 어린이가 먼저 “stop!”하고 “It’s blue.”라고 답한다
 - ④ B팀에 1점을 준다.

14) 몇 개일까요?

- 중심 활동 내용 상대방 어린이가 집은 동전의 개수를 알아 맞히면서 수에 대한 표현을 익힐 수 있다
- 준비물 동전(또는 구슬)20개 정도, 검정 비닐 봉투(또는 비밀 상자)
- 지도 방법
 - 몇 개의 그룹(3~6명)으로 나눈다.
 - 그룹별로 구슬이나 동전 20개를 검정 비닐 봉투(또는 비밀 상자)에 넣는다
 - 각 그룹별로 돌아가며 순서를 정한다.
 - 첫 번째 어린이부터 양 손에 잡고 싶은 만큼 구슬(또는 동전)을 쥔다. 돌아 앉아서 동전의 개수를 확인한 다음 조원들에게 묻는다
 - 다른 어린이는 어렵짐작으로 구슬의 수를 맞힌다.
 - 동전을 잡은 어린이가 맞았는지 틀렸는지를 “Right” 혹은 “Wrong”으로 알려준다.
 - 바뀌어서 한다.
- 활용상의 유의점 구슬 수를 맞혔을 때 맞힌 어린이의 이름 아래 ○표 를 한다.
- 구슬을 잡을 때는 잡는 사람 이외에는 봉투(상자)안 을 볼 수 없도록 해야 한다.
- 아동 활동 내용
 - ① 한 어린이가 비밀 상자에서 구슬을 양손에 집은 후 “How many is it?”하고 묻는다.
 - ② 상대방 어린이가 어렵짐작하여 “Five and ten is fifteen.”하고 말한다.

- ③ 구슬을 집은 어린이가 손을 핀다. 구슬이 왼손에 5개, 오른손에 7개가 있다.
- ④ 그 어린이가 "Wrong."하고 대답한다.

15) 찾아가기

- 중심 활동 내용 눈을 가린 채 지시하는 말을 듣고 목적지를 찾는 게임이다.
- 준비물 눈가리개
- 지도 방법 한 명을 술래로 정하여 눈 가리개로 가린다.
 술래가 도달할 목표 지점에 의자를 하나 갖다 놓는다.
 나머지 사람들은 뒤에 서서 차례로 지시어를 말한다.
 술래는 "Turn right.", "Turn left.", "Take two steps." 등의 지시어를 듣고서 목표 지점을 찾아간다
 차례대로 술래가 되어 같은 방식으로 게임을 한다
 짧은 시간에 정확히 찾아간 어린이가 승리한다
 목표 지점은 술래가 바뀔 때마다 바꾸어 놓도록 한다
- 활용상의 유의점 놀이 장소는 야외나 넓은 교실이 좋다
 술래가 발걸음을 옮길 때마다 지시 사항을 말해 주도록 한다
- 아동 활동 내용 ① 술래는 눈 가리개로 눈을 가린 채 교실 앞쪽에 서 있다.
 ② 나머지 사람들이 술래가 찾아갈 목표지점을 정하고 그곳에 의자를 하나 갖다 놓는다.
 ③ 그런 다음 차례로 "Turn right.", "Take two steps." 등의 말로 지시한다.
 ④ 술래는 지시어를 듣고 목표 지점을 찾아간다
 ⑤ 목표지점에 도착하면 의자에 앉는다.
 ⑥ 술래는 눈 가리개를 벗어서 새로운 술래에게 넘겨 주고 다른 놀이 참가자의 끝으로 간다.

3. 노래 자료의 예시

다음에 제시되는 노래자료의 개별적인 교실 수업 활용 방안은 생략한다. 앞의 IV절에서 하나의 노래자료를 어떻게 지도할 것인가에 관한 구체적 예시를 제시한 바 있으며, 나머지 노래자료들도 이와 마찬가지로 노래 가사에 담겨진 의사소통 표현들을 알맞은 상황으로 바꾸어 쉽게 연습할 수 있을 것이다.

1)

Hello, Ann

(가을)

김성균·곡

Hel - lo Ann — Good mor - ning. Hi — Min - ho Good mor - ning.
 Good - bye Miss Han. Hel - lo — Good - bye — Ann. Good - bye.

2)

How Are You?

(길조심)

조성녀·곡

Oh, how are you, Su - mi? Fine — thanks — And you?
 How — are you — Mom? Oh — I am fine — too.

3)

My Dad

(여름 낮가)

박정훈·곡

This is my dad, mom. I see. I — see. Who is — this? My sis — ter.
 Is — this — your bro - ther? Yes. Good - bye. Dong - min bye — See you la - ter.

4)

Your Coat

(우리 산 우리 강)

손대업 · 곡

Get up Dong - min. Oh Mom. I'm late.

Here is your coat. Thanks Mom.

Put it on. Yes. Mom. Get up Dong - min. I'm

late. Mom. Put on your coat. Thanks.

5)

Basaball

(텔레비전)

정근요 · 곡

Look there — Min-ho is run-ning and run-ning. Do you play — base - ball? Yes. I do.

Do you play soc-cer. too? Yes. yes. I do. You are a good player —. Thank — you.

6)

Help Yourself

(하얀색 빨간색)

김규환 · 곡

Hi — Su mi. How are you? Mom, it smells real-ly good.

What — are you cook-ing, Mom? It smells good. I'm cook-ing Pul-go-gi.

Mom is cook-ing Pul-go-gi. It's — good — Help your-self.

Help — your-self, Su — mi. Thank you — It's good. Mom.

7)

I'm sorry

(착하고 아름답게)

임정은 · 곡

Be quite. Dong-min. I'm sor-ry. Ma'am Stand up. Dong-min Yes-. Ma'am. Dong-min.

Look here. What's this? It's — an ap-ple. Be quite. Dong-min. Stand up and look here

8)

Swimming

(깊고도 넓고도-)

외국곡

Let's — swim. O - K You swim well. Thank you. You are a good swimmer.

You swim well. Thank — you. See you Good-bye. Su-mi So — long.

9)

Weather

(그리운 고향)

미국곡

How is the weather? It's a fine day today

Is it cool and nice there? Yes, it is.

Is it sunny today? Yes, it's sunny

10)

A Piano

(Sing sing together)

외국곡

Do you have a piano? Yes, I do. Can you play the piano? Yes, I can.

Can you play the violin? No, I can't. Very good. Thank you.

11)

A Picnic

(어린 음악대)

김성도 · 곡

I am going on a picnic, go - ing on a picnic.

Really are you going on a pic - nic? Yes, I am.

Where are you going? I'm going to the park.

Here is your km hap Have a good time. Thanks.

12)

What's This?

외국곡

What's this? It's a book. What's that? It's a map

How ma - ny pen - cils do - you have? I have fi - ve pencils.

13)

The Bus Stop

외국곡

Where's the — bus - stop? It's over there. Here — comes

the bus. Let's get on. Bye - bye. See you a — gain

14)

A Big Cap

(생일 축하 노래)

외국곡

Show me a cap, please. Yes, here it is. Put on
 this one. It's too big. Try this one, please. You look fine.

15)

Time

(기차 놀이)

박태현 · 곡

What time is it, Yu - mi — ? It's eight — o' - clock. Let's hur - ry.
 Don't wor - ry. We are not late. School be - gins at nine. You're - right.

16)

Birthday

(햇빛은 생생)

외국곡

What are you do - ing this — eve - ning? Why?
 To - day is my — birth - day. Real - ly. Ann — ? Hap - py birth - day.
 To - day is Ann's birth - day. This is for you. Thank you.

V. 맺 음 말

근자에 들어서 영어교육은 의사소통 능력을 숙달 시키고자 하는 것이 세계적인 추세이자 동시에 우리 나라의 영어학습 목표인바, 이제 정규 교과목으로 등장한 「초등학교 영어」에서 대학의 영어교육에 이르기까지 영어 의사소통 능력의 숙달은 초미의 관심사이다. 따라서 본장에서는 듣기·말하기 중심의 구어회화 활동의 교수학습 방법으로써 학습자의 영어능력 수준·흥미·동기 등을 포괄적으로 고려하여 보통의 게임과 노래 형태 속에서 영어를 익힐 수 있다는 전제하에 게임과 노래를 통한 학습지도의 필요성 및 의의, 게임과 노래지도시 유의사항 및 관련 학습자료들을 제시하여 보았다.

영어교육학자인 David Nunan(1995)은 의사소통 능력 숙달을 위한 학습 활동으로써 'Learning-centered Activities'를 제안하고 있다. 이것은 결국 학습자가 주체가 되어 교실 수업에서 스스로 영어 학습활동에 능동적이고 적극적으로 참여하여 언어사용 기능을 수행함을 의미한다. 또한 그의 'Client-centered Approach'역시 학습자의 관심과 흥미에 초점을 맞춰 교수학습 활동을 수행해야 한다는 것이다.

실용적 차원에서 볼 때 역시 초등·중등학교의 영어수업 시간에 재미있는 듣기·말하기 학습활동으로 '게임과 노래' 학습은 매우 유용한 활동이다. 나아가서 대학의 「실용영어 강좌」에서까지 게임을 통해서 영어를 지도해 본 필자의 경험에 의하면, 학생들의 성취도가 매우 높았으며 흥미있는 수업이라는 평가가 가능했다.

그러므로, 특히 초등영어 교실 수업에서 주로 교과서와 관련 테이프(audio/video tapes)시청을 통한 단조로운 수동적 수업활동에 전적으로 의존하기 보다는 본장에서 제시한 것과 같은 게임과 노래활동을 적절하게 병행함으로써 학습자 스스로 참여하는 능동적이고 자발적이며 흥미있는 수업시간을 통하여 소기의 학습목표 성취에 효율적인 방안을 모색해 볼 수 있을 것이다.

참고문헌

- 강영은 (1996). *시사 국민학교 영어*, 서울 : 시사영어사
- 김은주 (1996). 영어교과 및 영어교육에 대한 초등학교 교사들의 태도와 의식에 관한 연구. *응용언어학*, 12, 189-208.
- 박경자 (1984). *심리언어학*, 서울 : 고려대학교 출판부
- 박형기 · 배두본 · 전조영 · 정길정 (1991). 국민학교 영어교육 개선을 위한 연구. *영어교육*, 42, 3-56.
- 임병빈 (1996). *번역 놀이와 게임을 통한 영어학습*, 서울 : 한국문화사
- 임병빈 (1994). *번역 게임으로 배우는 영어*, 서울 : 학문사
- 임병빈 (1997). *즐거운 영어학습*, 서울 : 법문사
- Case, D. (1994). *English puzzles : Teacher's resource book*. Oxford : Heinemann Publishers Ltd.
- Granger, C. (1993). *Play games with English 1 : Teacher's resource book*. Oxford : Heinemann Publishers Ltd.
- Howard-Williams, D & Herd, C. (1990). *Word games with English*. Oxford : Heinemann Publishers Ltd.
- Lee, W. R. (1993). *Language teaching games and contests*. Walton, Oxford : Oxford University Press.
- McCallum, G. P. (1980). *101 Word games*. New York, N.Y. : Oxford University Press.
- Nunan, D. (1995). What is learning-centered communication? 『*영어교육*』 50(3): 3~16.