

전략적 방법을 활용한 역할극 연구:
언어습득시기의 의사소통능력 향상을 중심으로

최 속 회¹⁾

(한국과학기술원)

김 성 현²⁾

(단국대학교)

Choe, Sook Hee & Kim, Sung-Hun. (2005). On the study of role play using the strategic methodology: With respect to the communicative competence improvement in language acquisition period. *English Language & Literature Teaching*, 11(1), 203-224.

The purpose of this study is to justify the effects of role play with respect to speaking and listening functions and to provide the strategic methodology for improving English communicative competence of fifth grade primary school students. We can expand role play as a strategic teaching method to develop English learning models, so that English can be more easily acquired to the students who are in the critical language acquisition period. Strategic role play reflects the events and experiences of many kinds of people in everyday life. It is suggested that one of the best methods to improve English communicative competence in the primary classroom is through role play. Students can develop meaning for language patterns by portraying situations in which these instances in language would be used. This study proposes to facilitate English communicative ability using various student-centered role play strategies. It is concluded that the student-centered activities using strategic role play help the students to improve their English communicative competence. This is done by deriving their own creative dialogues and presenting the role play with their interests in learning English and with subsequently positive learning effects.

* 제1저자 표시임

** 제2저자 표시임

[role play/strategic teaching methodology/communicative competence/learning model/critical language acquisition period, 역할극/전략적 교수 방법/의사소통능력/학습 모형/결정적 언어습득 시기]

I. 서론

우리는 세계 공용어로 고착화되고 있는 영어를 구사할 수 있는 언어능력의 신장이 그 어느 때 보다도 절실히 요구되는 시점에 와 있다. 이에 교육부에서는 1997년부터 초등학교에 영어를 정규 교과로 도입하였으며, 교육과정도 2002년에 제7차 교육과정으로 개편하였다. 교육과정의 기본 틀도 과거와 달리 기본·심화·보충 교육과정으로 단계화시키고 좀 더 학습자 개인의 수월성 신장에 주력하고 있다. 이제는 영어 교육을 설계함에 있어서 이러한 교육과정의 취지에 맞게 각 개인의 다양한 특성과 능력과 요구 수준에 맞추어 전략적 지도방법(methodology), 이론적 접근방법(approach), 다양한 학습활동 기법(technique) 등이 고안될 필요가 있다.

언어는 생각을 지배하고 표출하고 전달하는 의사소통의 수단이며 또한 기능이다. 인간만이 유일하게 사용하는 언어는 선천적인 능력이다. 그러면서도 신체의 기능이 머리에서 팔다리로 심장에서 먼 쪽으로 발달하는 것처럼, Chomsky(2001)에서 제안 하듯이 언어능력 역시 감각적인 언어에서 분석적인 언어로, 간단한 언어에서 복잡한 언어로 발달하는 통합과 분열의 반복 과정을 거치게 된다. 이와 같이 아동들은 선천적인 언어능력을 지니고 있지만, 영어를 외국어로 사용하는 입장에서는 부단히 언어 기능을 연마시켜도 일상생활에 활용할 수 없기 때문에 의사소통능력을 신장시키는 데 어려움이 따르고, 결국에는 교실영어 수준에 머물 수밖에 없게 된다. 그리하여 외국인과 영어로 의사 표현을 해야 할 실제 상황에서는 효과적으로 대처하지 못하는 일이 종종 일어나게 된다.

본 연구에서는 초등학교 5학년 학생들을 대상으로 각각 연구반과 비교반으로 구분하여 적용한 다음 의사소통능력 향상을 위한 역할극 활용의 우수성을 분석해 보고자 한다. 나아가 실험과정에서 제시된 역할극(role play) 전략들을 사용하여 현실을 재현해 보는 기회를 제공함으로써 학생들의 의사소통능력 향상에 기여하는 바를 조사하였다. 본 연구를 통하여 제시되는 역할극 전략들은 언어습득의 결정적 시기에 자신감 있게 언어를 구사할 수 있는 의사표현 능력을 신장시키는 바람직한 방법이 될 것이다.

II. 역할극과 의사소통능력

역할놀이(role playing)는 역할을 정해서 미리 짜여진 대본이 없이 혼자 또는 짝과 함께, 그룹별로 그 규모를 달리해서 주어진 상황에 맞게 즉흥적으로 대화를 주고받는 활동인 것이다¹⁾. 학습 현장에서는 교과서에 나오는 내용을 아동들의 수준에 맞게 재구성하여 특정한 상황을 지정해 주고, 그런 상황 속에서 역할을 분담하여 즉흥적으로 또는 창의적으로 상황에 맞는 적절한 어휘를 선택해 가면서 자연스럽게 의사를 표현하도록 한다. 반면에 역할극은 다분히 의도성을 지니고 있는 것으로서, 그룹에 참여하는 학습자들이 다 함께 주제에 따라 대본을 작성한 후 각자 역할을 나눠 맡고 대화 연습을 한 후 발표하는 것을 전제로 한다. 역할놀이는 역할극을 하기 위한 단편적인 학습 단계에 해당한다.

Littlewood(1989)는 영어의 효율적인 교수·학습을 통해서 의사소통능력을 향상시키기 위하여 역할극 학습 활동을 제안하였다. 그는 역할 하기(role taking)와 역할 만들기(role making)로 구분하고 기계적인 방법에 의한 상황을 이해하는 역할 하기와 개인적으로 창의적인 형태를 취하는 역할 만들기로 구분한다. 역할 하기는 극화 대본이 마련된 주어진 대화 내용을 연습함으로써 말하기 능력을 신장하는 것이며, 역할 만들기는 상황을 설정하여 즉흥적으로 표현해 보게 하는 것이다. 이 중에서 먼저 배웠던 지식을 활용하여 실제 상황 속에서 사용할 수 있는 역할 만들기가 중요하다고 하였다.

역할극의 대본을 작성할 때는 주어진 상황을 자연스럽게 학습자의 경험과 관련 지을 수 있도록 해 주어야 한다. 그리고 학습자가 편안하고 수용적인 분위기에서 자유롭게 토의할 수 있어야 하며 또한 교육적이어야 한다. 따라서 역할극은 주어진 역할을 행동화하는 과정에서 자연스럽게 자기중심에서 벗어나 타인과의 상호작용을 통해 각각의 상황에서 적당한 언어표현을 탐구하게 함으로써 학습자에게 무의식적인 습득을 가능하게 한다. 여기서 유의할 점은 상황에 대해 충분히 숙지하고 사용하는 대화를 미리 충분히 익힌 다음 시작하도록 해야 하며, 다른 학생의 역할과는 상관없이 자기의 역할과 대사만을 기계적으로 외우는 일이 없도록 해야 한다.

역할극에서 학습자는 역할극의 참여자들과 의견을 나누는 과정에서 언어기술이 발전되고 다른 사람들과의 협동작업을 통하여 긍정적 자아 개념도 발전시킬 수 있는 장점을 지닌다. 특히 영어 학습에서는 상황에 맞는 대화를 만들어 내야 하므로 창의적 표현을 할 수 있다. 단순한 구문의 반복이나 연습은 지루하지만 역할극은

1) 역할극은 그 용어 자체의 의미처럼 역할극을 의미하기도 하고 또는 역할놀이나 심지어는 광범위하게 드라마까지 이 범주에 넣어 그 의미가 아주 모호하게 사용되기도 한다. 그러나 이처럼 분명치 않은 구분은 학습지도에 있어서 자칫 학생들을 그릇된 방향으로 이끌 수가 있다.

자신이 맡은 역할을 충실히 수행해 나가는 과정에서 지루하지 않으며 많은 다른 학습자들과 대화를 이어 나갈 수 있기 때문에 새롭게 느낄 수 있다.

역할극을 성공적으로 수행한 후에는 학습자는 대화에 자신감을 얻게 되고 의사소통능력이 증가되어 창의적인 활동이 가능하게 된다. 또한 배역을 잘하는 다른 사람의 받음이나, 표정 연출, 대화의 순서 등을 모니터 할 수 있어 상호 학습 효과도 얻을 수 있는 이점이 있다. 아울러 문화적 배경이 드러날 경우 문화간의 차이를 이해할 수 있게 된다.

Paulston과 Bruder(1977)가 제안한 것처럼 역할극은 상황, 역할, 유용한 표현 등이 핵심적 구성 요소이다. 언어 사용은 언제나 상황을 포함하는데, 그 상황은 매우 다양한 변수를 포함하고 있다. 역할극은 학습자에게 언어 사용에 관련된 역할을 가상으로 부여하고, 주어진 상황에 맞도록 말하고 행동하게 하는 수업방식이다. 역할극에서 학습자는 상황에 대한 정확한 인식과 이해로 참여자 및 그들 간의 관계를 알아야 하며 자신과 자신의 역할에 대한 충분한 인식을 해야 한다. 따라서 교사는 역할극을 하는 학생들에게 이러한 조건들이 충분히 이해되었다고 판단되었을 때 역할극을 시작해야 한다. 역할극을 통하여 학생들은 가상 인물의 역할에 대해 큰 흥미를 느끼게 되므로 학생들을 수업과정에 적극적으로 참여시킬 수 있다. 또한 역할극은 가상적 역할의 수행을 통하여 언어 기능에 대한 보다 명확한 이해와 동시에 실제 언어사용 상황에 매우 근접한 사회언어학적 언어의 기능, 의미의 미묘한 차이, 어법 등을 익힐 수 있는 좋은 기회를 제공해 준다. 이 활동은 교사와 학생들, 혹은 학생과 학생 간에 실시할 수 있으나, 어느 경우에도 교사는 능숙하게 상황 설정 및 역할 부여를 해야 하며, 동시에 학생의 말, 행동, 표정 등을 관찰하여 그 결과를 학습 내용과 목표에 피드백시키려는 노력과 준비가 필요하다.

교실에서 하는 역할극은 어디까지나 인위적인 것이다. 따라서 실제적인 것처럼 생각해야 하는 것이 진재되어야 한다. 만약 학생들이 상대방의 역할에는 관심이 없고 자신의 역할만 기계적으로 하게 되면 역할극은 실패하게 된다. 이 때 중요한 것은 교사가 역할극을 실제로 행하기 전에 역할극에 대한 보다 전문적인 이해와 적용 기술을 익히는 것이다. 단순히 정해진 대화를 외워서 발화하게 한다면 그것은 역할극이 아니고 단순한 언어 연습에 불과하며 의사소통능력 개발에도 도움이 되지 못한다. 여기서 의사소통능력이라 함은 학습자가 적절하고도 자연스럽게 영어를 사용해야 하는 상황에서 영어를 무리 없이 받아들이고 구사할 수 있는 언어능력을 말한다. 이러한 능력을 갖추도록 하기 위해서는 자연스러운 상황에서 자연스러운 대화가 가능하도록 학습시키는 것이 효과적이다. 따라서 초등학교에서의 기초적인 의사소통능력은 간단한 말을 듣고 이해하는 능력뿐만 아니라 간단한 말을 발음하여 말로 표현하는 능력과 쉽고 간단한 말을 글로 써서 표현하는 능력까지를 포함한다.²⁾

의사소통능력은 문법적 능력, 사회언어학적 능력, 담화적 능력, 전략적 능력이 있

는데 특히 전략적 능력은 가장 상위 단계로 대화나 담화를 막힘없이 지속할 수 있는 수행능력이다. 따라서 전략적 능력은 상대방과 의사소통이 잘 이루어지지 않는 경우에 보완할 수 있는 손짓, 몸짓, 표정 등과 같은 비언어적인 의사소통능력까지도 포함한다. 다시 말해서 의사소통능력이란 모든 언어표현이 지니는 사회적, 문화적 규칙과 의미를 직관적으로 이해하는 능력을 말한다. 그리하여 최숙희(2001)에서는 의사소통능력 이론은 외국어 교수법의 목표를 언어교육에서 의사소통으로 바꾸어 놓았으며 언어 학습자는 언어사용의 사회적이고 문화적인 관점에서 교육되어야 한다고 제안한다.

Littlewood(1989)는 의사소통능력을 배양하기 위하여 기능적 의사소통 활동과 사회적 의사소통 활동으로 나누어 제안한다. 의사소통의 기능적 측면을 강조하는 활동에서는 학습자의 문법적인 정확성보다는 효율적인 의사 전달에 목표를 두기 때문에 언어의 형식보다는 의사소통에 중점을 둔다.

음성언어를 이용한 의사소통은 듣기와 말하기이다. 상대방의 소리를 듣고 의미가 인지되면 듣는 사람은 자신의 생각을 머릿속에 정리한 다음 입으로 표현하게 된다. 따라서 의사소통 과정은 인지, 발화, 상호작용으로 크게 분류된다. 의사소통 기능은 습득기능(skill-getting)을 토대로 사용기능(skill-using)이 이루어진다. 이것은 서로 의미가 전달될 때 진정한 의미 소통이 일어나고 습득기능의 단계에서 지식을 쌓은 다음 이를 활용하는 능력으로 말하기 학습이 이루어지는 것을 의미한다.

이러한 내용이 구현될 수 있는 상황을 교실 안으로 유도해서 재현한 가상적인 현실에서 역할 연습을 하는 것은 의사소통능력을 길러주는데 도움이 될 것이다. 따라서 교사의 역할은 학습자의 수준에 맞게 의미 전달에 쓸 수 있는 구문과 어휘를 이해하도록 상황을 말해주고 이를 충분히 연습시켜야 한다. 교사는 이러한 활동이 원

2) 영어를 외국어로 학습하고 있는 한국 아동의 입장에서는 좀 더 효율적인 영어 습득을 위해서는 모국어 습득과 외국어 습득간의 상관관계가 어느 정도인지를 점검하는 것이 매우 중요하고 의의가 있다. 이 둘 사이에 원칙적으로 언어습득의 과정이 비슷하다면 외국어 학습은 가르쳐지는 것이 아니라 모국어 습득과 같이 자연스럽게 습득되도록 해야 한다. 반면에, 이들의 관계에 근본적인 차이점이 존재한다면 그것을 감안한 학습 방법을 찾아보아야 한다. 언어 습득에는 두 가지 중요한 요소, 즉 의사소통능력(communicative competence)과 언어능력(language competence)이 선제 조건으로 작용한다. 습득 또는 학습은 이 두 요소를 획득하고 신장시키기 위한 노력이다. 외국어로 영어를 배우고 있는 상황에서는 학습을 통한 의사소통능력을 배양하는 것이 주어진 목표이자 선결 과제인 것이다. Chomsky(1959, 1965)에 의하면 인간에게는 언어의 생득능력이 있으므로 언어자료(linguistic data)를 아동에게 제시하게 되면 언어의 종류나 수량, 언어 학습 환경에 상관없이 아동은 언어를 습득할 수 있다. 따라서 언어의 구조를 잘 파악하여 이해하는 언어능력을 바탕으로 학습을 통한 의사소통의 의미를 터득하게 되면 각 언어가 지닌 매개변항(parameter)을 알게 된다. Chomsky(1966)에서는 아동은 무의식적으로 언어 구조에 대한 가설을 설정하고 실험하고 있다고 주장한다. 외국어에 대한 적절한 노출과 함께 의미가 있는 언어행위에 대한 노출이 크면 클수록 언어습득자는 좀 더 효과적으로 언어구조를 형성하고 이에 대한 가설을 고정화시킬 수 있게 된다.

활하게 학습될 수 있는 장(field)을 마련해 주어야 하며, 학습자가 능동적으로 참여하고 상호의존적인 학습활동을 보이면서 형식보다는 의미에, 정확성보다는 유창성에 치중하도록 해야 한다. 따라서 교사는 학습자에게 의사소통의 의미를 터득하게 하고, 자신의 의사를 효과적으로 전달하는 기술과 책략을 배워 자신감을 갖게 해주어야 한다.

여기서 주의를 기울여야 할 것은 언어자료는 반드시 학습자의 흥미나 관심사에 적합한 학습자의 요구를 반영하는 것이어야 한다는 것이다. 도입 단계에서는 학습자가 이해할 수 있는 언어자료를 제시하여 이해시키는 정도로 해야 한다. 이때 너무 표현기능을 일찍 강조하면 학습자의 감정적 여과장치 벽이 높아져 이해할 수 있는 언어자료가 언어습득을 유도하지 못하고 오히려 방해 요소로 작용할 수 있다. 역할놀이는 학습자끼리 상호작용하는 활동의 한 형식이다. 다시 말해서 언어 학습에 있어서 한 학습자에게 가상의 역할을 맡게 하고, 역시 가상의 역할을 맡은 상대방에게 즉석에서 어떤 행위와 발화를 하도록 함으로써 언어학습, 특히 말하기 학습을 시키는 연습 과정이다. 역할극에서 가장 중요하게 여기는 것은 의사소통능력의 신장이다. 따라서 역할극은 미리 정해진 일정한 대화를 실연하게 하는 드라마 대본 연습과는 약간의 차이가 있다. 드라마 대본 연습을 통한 공연은 학생들에게 암기와 실연 능력을 요구하지만, 역할극은 학생들의 즉흥성(improvisation)과 가상의 역할(fictitious role)을 강조함으로써 무엇보다도 의사전달 능력을 신장시키는 데 그 목표를 두고 있다.

언어 학습, 특히 외국어 학습에 있어서 역할극을 권장하는 이유는 역할극 연습이 정확한 의사소통을 필요로 하는 특정 상황을 제공해 주고, 이 활동이 상황에 맞는 대화를 만들어 낼 수 있도록 즉흥성과 창의적 표현 능력을 신장시켜 주기 때문이다. 또한 이러한 과정은 인간 상호간의 의사소통능력을 길러줄 수 있는 사회화 학습의 도구가 되기도 한다.

Rivers(1978)는 기본적인 언어능력을 습득하여 실제 상황 속에서 여러 가지 사회적 법칙을 적절하게 사용할 때 의사소통이 습득된다고 본다. 그는 의사소통 습득 단계를 연습 단계(mechanical-meaningful communicative drills), 행위 단계(communicative getting), 그리고 사용가능 단계(skill-using)로 나누며 연습 단계는 문형 연습과 같은 방법을 통하여 언어적 기본 지식이 습득된다고 본다. 그는 의사소통 단계를 언어 조작 단계와 언어기능 사용 단계로 양분한다. 언어조작 단계에서는 언어의 단위, 범주, 문법 기능을 인지하고 이들에 관한 규칙을 내재화한다. 이 단계에서는 언어 연습에 있어서 언어표현과 실제 상황을 결부시킨다 하더라도 가상의 교환 단계를 넘어서지 못한다. 그는 언어 조작 단계에서 언어기능 사용 단계로 넘어가는 과정에서 연습 상황 형성이 가장 중요하다고 강조한다. 이 가상의 의사교환 단계에서 자발적인 언어사용 단계로 발전함으로써 상호 의사소통 단계에 이를

수 있게 된다. 이와 같이 자발적인 언어사용 단계로 이동하기 위하여 역할극 학습 방법이 유용하다.

영어 학습에서는 언어를 습득시키기 위해 인위적인 상황 제시를 많이 하게 된다. 학습자를 되도록 다양한 상황에 노출시킴으로써 언어를 실제 상황에서 사용할 수 있도록 능력을 길러주는 것이다. 이와 같이 학습자에게 의미 주제를 주고 관련된 상황을 제시하여 주제에서 추출한 요소를 사용할 수 있는 힘을 길러 주어야 한다.

이와 같이 의사소통능력은 언어를 사용하는 능력으로서 의사표현이 요구되는 상황에서 용법에 맞게 언어를 구사할 수 있는 능력을 말한다. 대화 중 'Open the window, please.'라는 제의를 받았을 때 '청소를 하기 위한 상황인지, 더워서 문을 열어야 하는 상황인지'를 이해할 수 있는 화용적(pragmatic)³⁾인 능력과 문법적인 어법에 맞게 사용할 수 있는 문법적인 능력을 요구한다. 이러한 단계에 이르기까지는 의사소통 전략이 필요하다. 의사소통능력을 향상시키기 위해서는 학습자가 감정적 여과(affective filter)를 낮출 수 있도록 해 주어야 하고, 학습전개 과정에서도 각 과정마다 요구되는 알맞은 지도방법이 동원되어야 한다. 그렇게 함으로써 알맞은 입력(input)이 일어나고, 학습자는 스스로를 돌아보면서 살펴보고(monitor) 받아들여 자각(intake)을 하게 된다. 의사소통의 메시지 전달 과정을 살펴보면, 어떤 화자가 자신이 전하고자 하는 메시지를 마음에 두면, 화자는 메시지를 의미한대로 암호화시켜 언어로 표현한다. 그 표현을 들으면서 청자는 차례로 들려오는 음성을 듣고 의미를 식별하는 해독과정을 시작하고 의미를 파악하게 된다. 이 때, 많은 표현들이 언어학적으로 중의적이기 때문에 어느 표현이 화자가 의도했던 것인지 파악해야 한다. 청자는 화자가 전달하려고 의도하는 것을 정확하게 인식해야 한다. 단어의 의미를 배우고 문장 구조에 관한 설명을 들어야만 모국어를 이해하고 말하는 것이 아니라 언어 체험을 통해서 자연스럽게 언어 구사능력이 갖들게 되는 것이다.

상황에 따른 바람직한 언어구사 능력을 길러주기 위해서는 현장 중심의 의사소통 감각을 익힐 수 있도록 역할극을 통한 언어습득의 필요가 더욱 절실해진다.

III. 연구방법: 전략적 역할극 적용

본 연구에서는 초등학교 5학년 학생들을 대상으로 영어 의사소통능력을 향상시키는 전략 방법을 적용하고 그 효용성에 대해 조사한다. 여기서 다루는 초등 영어교육의 목표는 영어를 원어민과 같이 유창하게 사용하는 능력을 함양하는 데 있는 것

3) Katz와 Fodor(1963)는 선택(setting selection)이론에서 화용은 문장이 발화되는 화맥에 의해서 그것의 의미를 분명하게 하는 것과 본질적으로 관련이 있다고 본다.

이 아니라 외국어에 대한 생소함을 덜어 주어 친숙함을 길러주는데 있다. 초등학교 5학년 학생들은 인지발달 단계상 형식적 조작기⁴⁾에 이르게 되므로 추상적인 사고가 가능하여 의사소통능력 향상을 위해 결정적 시기가 된다고 본다.

1. 연구 대상 및 범위

본 연구는 초등학교 5학년 학생을 대상으로 각각 연구반과 비교반으로 구분하여 적용한 다음 비교·분석한다. 교재는 교육인적자원부에서 제공하는 5학년 국정교과서를 기본서로 하여 교육과정에서 요구하는 학습목표를 구현하는데 둔다.

연구 문제로는 교육과정에서 제시하고 있는 단원별 주제를 학습하기 위해서 학생들이 어떻게 능동적으로 수업에 참여하여 효율적인 과업 수행을 할 수 있는지 방안을 찾아본다. 물론, 학습이 어느 한, 두 가지 방법을 통해 완성되는 것은 아니지만 그 중에서도 생활 현장을 중시하는 입장에서 최적 안으로 역할극 활용 수업 전략 방안을 제시하고자 한다.

연구 대상인 5학년 영어과 교육과정안은 모두 16단원으로 구성되어 있으며 각 단원은 4차시로 구성되어 있다. 수업은 1단원을 주당 2시간씩 2주에 걸쳐 4시간 동안 지도하고 있다. 연간 지도계획은 16단원을 1, 2학기로 구분하여 한 학기당 8단원을 지도한다. 교과서에 실린 역할놀이가 제시된 단원은 4개 단원으로 전체적으로 그 분포가 적은 편이다. 체험해 가면서 현장 적응력을 높이기 위해서는 매 단원마다 역할극이 제시될 필요가 있는데, 이러한 역할극의 활용은 체험 감각을 통해 경험한 언어 교육이면서 우연한 접근이 아닌 필연적인 접근방법이다.

2. 전략적 역할극 수업 전개 과정

영어과 교육과정의 기본 목표는 초등학생들이 영어에 흥미와 자신감을 가지고 의사소통을 할 수 있는 기본적인 능력을 기르는 것이다. 영어에 흥미와 자신감을 갖게 하는 것이 초등학교 영어 수준에서는 어느 정도의 영어 의사소통능력을 갖추는 것 보다 더 중요하다고 할 수 있다.

5학년 영어과 교육과정안은 모두 16단원으로 구성되어 있으며 각 단원은 4차시로 구성되어 있다. 한 단원은 8쪽이며 내용에 따라 한 차시에 2쪽씩 지도하게 되어 있다. 수업은 수동적인 수업을 탈피하여 모든 차시에 걸쳐 필요한 경우 발화, 게임,

4) Piaget(1952)는 아동의 인지발달 단계를 감각 동작기(0~2세), 전개념기(2~4세), 직관적 사고기(4~7세), 구체적 조작기(7~11세), 형식적 조작기(11~15세)인 5단계로 구분한다. 형식적 조작기 단계에서 추상적인 사고가 가능하다.

놀이 활동으로 능동적으로 적극 참여할 수 있도록 한다. 하지만 연간 지도 계획 16 단원 중에서 학습활동 방법으로 역할놀이가 제시된 단원이 1·4·9·15 단원뿐이므로 전체 구성비의 25%를 차지한다.

다른 영역에 비해서 비중이 적은 것은 아니나, 자연스럽게 의사소통능력을 신장시켜 준다는 의미에서 역할극의 비중이 적다고 생각된다. 이러한 점을 시정하기 위해서 유형이 같은 단원끼리 묶어 학습지도를 한 후, 묶은 두 단원을 8차시로 간주하여 단원이 끝나기 바로 전 8차시에 역할극을 해 보게 한다. 이를 위해서는 단원의 재구성성이 필요하다. 뿐만 아니라 현행 교과서의 단원의 배열이 같은 지도요소별로 묶여있지 않고 무작위로 구성되어 있기 때문에, 지도 요소가 유사한 단원끼리 묶어서 교수·학습에 좀 더 효율화를 기할 전략적 필요성이 있다고 본다. 본 연구에서는 현행 교육과정의 단원의 구조를 살펴본 다음 이것을 재구성해 보았다. 연구의 실제에 따른 전략적 역할극 수업 실험 전개는 다음과 같다.

1) 기본 학습 내용 인지

역할극은 학습자들이 우선 주어진 역할의 대사를 행동화하기 위해 짝 활동 또는 소그룹 활동을 통해 표현해 보고, 다음 단계에서 주어진 수행 요소를 떠나 주제의 범위를 벗어나지 않는 범주 내에서 상황에 맞게 자신의 의사를 창의적으로 표현해 보는 활동이다. 따라서 학생들에게 역할 연기를 통해서 다양한 상황에서의 대화의 기본 언어 구조를 익히게 하고 더 나아가 예기치 않은 상황에서 대처할 수 있도록 창의적인 표현을 할 수 있는 단계에까지 이르게 한다.

1차시에서 교과서의 내용을 분석하여 학습요소를 파악하여 보았다. 이때 주어진 자료를 제시(비디오, CD-ROM, 카세트 녹음기, 실물환등기, 컴퓨터 인터넷 학습 프로그램 등)하여 주요학습 내용을 각자가 메모하고 추출된 학습요소를 재료로 하여 자신의 경험과 결부시켜 대사를 작성하게 하였다. 이때 주의할 점은 주어진 학습요소를 빠짐없이 삼입되도록 하는 것이었다. 그 후 메모된 것을 가지고 그룹별로 역할극 대본의 줄거리를 완성하였다. 학년 초 3~4월에는 아직 이러한 유형의 역할극 대화 글을 작성하는데 어려움을 느껴, 한국어로 된 대사를 작성하고 이를 바탕으로 영문 극본으로 바꿔 쓸 수 있도록 하였다. 아울러, 극본으로 대화 연습을 할 때도 한국어를 사용하다가 차츰 익숙해지면 영어로만 대화를 나눌 수 있도록 유도하였다.⁵⁾

전체 16개의 단원 중에서 3단원인 *It's under the table*이라는 단원은 학생들이

5) 박연미(2001)에서는 집중 영어캠프에서 의사소통능력을 향상시키기 위해 한국어 사용금지 방안을 채택하였으나 자유시간과 주말에 제대로 지켜지지 않아 학습자들이 자율적으로 통제할 수 있는 좀더 체계적인 방법이 필요하다고 지적한다.

접근하기가 쉽게 되어 있다. 우선 생활 장면이 늘 학생들이 접하는 친숙한 장면이고, 또한 대화에서 주고받는 화제 역시 일상생활에서 항상 일어나고 있는 소재이기 때문에 역할극을 위하여 학생들에게 흥미와 호기심을 유발시켰다. 먼저, CD-ROM으로 대화(Dialogue)를 시청하게 하였는데 대화의 내용은 간단하면서도 무척 재미있게 꾸며졌다.⁶⁾

*It's under the table*에서는 사실적인 정보를 확인하는 의사소통능력을 신장시키기 위한 언어규칙인 기본 문형이 *Where is _____ ? It's _____ the table* 이다. 대화에서 주고받는 이러한 기본문형이 학습요소이다. 여기서 수없이 많은 대화문이 기본 문형과 결부시켜 작성될 수 있다. 예상되는 질문 유형 중에서 *Where's my pencil case?*에서 밑줄 친 낱말만 달리해 가면서 질문을 할 수 있다. 이에 대한 응답으로 *It's under the table*이라는 대답이 나올 수도 있다. 실제 학습지도에서 아동들이 제출한 대본을 살펴보면 지문은 우리말로 작성하고 주요 내용인 *Where is _____ ?*라는 기본 문형은 정확하게 영어로 표현하고 있음을 볼 수 있다. 이것은 기본 문형을 익히기 위한 주어진 학습활동의 결과에서 나온 것이라고 보여진다.

2) 자연적인 언어습득 방법 채택

언어는 기계적으로 반복·암기해서 기억시키는 것이 아니다. 사람은 누구나 언어 습득 능력이 내재되어 있기 때문에 이러한 능력을 활성화시킬 수 있는 터전만 마련

6) 그 대화의 구체적인 내용은 다음과 같다.

Mom: Nami, Hurry up.

Nami: What time is it, Mom?

Mom: It's eight.

Nami: Eight? (시계가 8시를 알리는 소리)

I'm late. Where is my pencil case?

Mom: Pencil case ? Look! it's under the table.

Namsu: (동생 남수가 이것을 보고) *This is my pencil case.*

이 때 나미의 아버지가 출근하는 길

Dad: (손목을 만지다가) *Honey, Where's my watch?*

Mom: There! On the TV.

Dad: Thanks.

Mom: Watch out!

아버지가 현관 바닥에 있는 필통을 밟고 미끄러져 넘어진 후 필통을 집어든다.

Nami: (아버지에게로 다가가며) *That's my pencil case. Sorry, Dad.*

Dad: It's OK. Here! (건네준다)

Nami: Thank you, Dad.

Dad: Bye-bye.

Mom, Nami, Namsu: Bye!

해 준다면 의외로 쉽게 습득이 일어날 수 있다고 본다. 행동주의 학자들의 주장에 의하면 부단히 자극 조건을 주면 의식·무의식적으로 반응을 이끌어 낼 수 있다고 한다. 그러나 학습은 의도적인 주의 집중을 요구하므로 집중력이 약한 초등학생들에게는 거의 강요적인 방법이 되어서 실효성이 적다. 현재 5학년의 경우도 감각적인 면에 습관화가 되어서 논리적인 사고를 요하는 학습에 장시간 몰두하기가 어렵다. 따라서 다른 교과와는 달리 영어 교과에 우수한 학생들과 부진한 학생들이 뚜렷하게 양분되는 데는 그만한 이유가 있다. 놀이 중심·게임 중심으로 이끌어 가는 학습지도가 아닌 시청각 기자재를 이용한 반복 청취와 따라하기에서 비롯된 그릇된 인식이 학생들에게 영어는 지루한 것이라는 영어 교과 기피 현상을 일으키게 한다. 이러한 현상은 영어 연구 시범학교 공개 수업에 참가해 보면 부자연스러운 학생들의 활동 모습에서 종종 나타나게 된다. 영어는 학생들에게 처음부터 끝까지 학습한다는 인식이 아닌 놀이를 게임 형식으로 하는 그 자체의 활동에 몰입할 수 있도록 해야 한다. 그리하여 활동이 끝났을 때 교육 목표인 언어구조가 내재되고 활동에 대한 흥미가 생기고, 또 해 보고 싶다는 생각이 깃들도록 해야 한다.

3) 역할극 발표에 따른 필수 요소

본 연구에서는 적합한 수업 모형을 도출하기 위해서 여러 문헌을 조사하고, 관련된 학습이론을 고찰하고 교과서 단원을 분석하여 이를 토대로 역할극 수업 모형을 정립하여 보았다.

참고문헌 연구를 통해서 볼 수 있는 의사소통능력 신장을 위한 역할놀이 학습은 하나의 일정한 맥이 있음을 볼 수 있다. 영어습득 이론에서 찾아 볼 수 있는 수준별 교육에 대한 이론적 근거는 언어입력과 상호작용(input and interaction)이다. 영어 학습 향상의 관건은 학습자에게 주어지는 언어입력의 절대량이 많을수록 향상된다는 것이다. 여기에서의 입력의 의미는 매체를 통해 접하는 영어, 출판물, 교실에서의 수업 등 외부적으로 주어지는 영어의 총체를 의미한다. 그러나 입력 가설에서 중요한 것은 Krashen(1985)이 제시한 이해할 수 있는 언어(I+1, comprehensible input)이다. 즉, 학습자의 현재 수준 보다 한 단계 위의 언어수준이 주어져야 한다는 것이다. 그 이상의 수준이 제시될 때 학습자에게는 어려워져서 입력 자체가 무의미해지게 된다. 하지만 여기에서 유의해야 할 점은 주어진 학습 목표에 도달하기 위한 학습 의욕 내지는 성취 의욕이 선행되어야 한다는 것이다. 연구자들의 학습지도 경험에서 얻게 된 사실은 이러한 주장이 모든 학습에 적용된다는 사실이다. 예를 들면, 체육의 경우 '도움닫기 넓이 뛰기'를 할 때 도달해야 할 목표점이 없이 몇 번이고 시도해 보게 하는 것 보다, 가능한 정도의 선으로 확고한 합격 기준점을 제시해 주고 시도해 본 결과 도달하려고 하는 노력이 상당히 달랐다. 성공했을 때의

만족감은 1차 시기의 성공에 이어 한 단계 더 성취해 보려는 욕구에서 1차 시기보다 2차 시기에 더 높은 향상된 결과를 보였다. 마찬가지로 영어학습에서도 교사의 창의적인 수업 방법으로 학습자의 성취동기를 이끌어 낼 수 있는 방안을 고안해내야 한다. 교사가 일방적으로 언어를 입력시키기보다는 교사와 학습자간에 그리고 학습자 상호간에 의사소통이 이루어 질 때 외국어 습득에 결정적 요인이 된다고 본다.

4) 역할극 작성 방법

앞서 언급했듯이 Littlewood(1989)는 역할극을 단순한 모방과 기계적인 방법인 ‘역할 하기’와 창의적인 행위의 형태를 취하는 ‘역할 만들기’로 구분하였다. Paulston과 Bruder(1977)는 드라마의 대본을 통한 구두표현 능력을 신장시키는 가상적 역할과 상황을 설정하고 그 상황에 따라 즉흥적으로 의사를 표현하는 즉흥성으로 구분하였다. 이러한 구분은 역할에 있어서 수동성과 능동성으로 구분될 것이다.

언어사용은 항상 상황을 포함하는데, 상황은 매우 다양한 변수를 포함한다. 교실에서 제공되는 역할놀이는 인위적인 것이므로 상대방의 역할에는 관심이 없고 자신의 역할만을 기계적으로 한다면 구성된 상호간에 흥미를 상실하고 목표 달성이 어려워진다. 단순히 대화를 한 줄씩 외워서 발화하게 한다면, 그것은 역할놀이가 아니고 단순한 언어 연습에 불과하며 의사소통에 도움이 되지 못한다. 개별 활동, 짝 활동, 그리고 그룹 활동은 각각 나름대로 특징을 지니고 있는데, 개별 활동과 짝 활동은 유창성을 길러주고 그룹 활동은 정확성을 길러준다.

(1) 영어 역할극 작성의 유의점

역할극은 무엇보다도 아동들의 흥미를 끌 수 있고 꾸미기 쉬워야 한다. 이를 위해서는 한 문장이 아홉 단어를 넘지 않도록 유의하고 가급적 단문을 사용하도록 한다. 이때 생활영어를 많이 사용하되 구문을 적극 활용하고 필연적인 동작이 생겨나도록 하는 말이 유익하다. 또한 많은 아동들이 대사를 끌고루 할 수 있도록 유의하고 그들이 사용할 수 있는 쉬운 용어를 선택한다.

(2) 역할놀이의 발전 단계

역할놀이의 방법을 안내해 주어야 한다. 초보 단계에서는 간단하게 시작해야 하며 교재에 주어진 기본 학습내용을 그대로 충실하게 원용하게 한다. 그룹별로 우열의 차이를 보이는데, 우수한 그룹은 구성원 전원이 협동적이고 충실하게 역할놀이

를 해 내는 반면 뒤지는 그룹은 흥미마저 잃고 뒤쳐지게 된다. 이때는 우리말로 기본 대화 내용을 작성하게 하고 차츰 자신감을 가지면 영어로만 작성하게 한다. 다음 단계는 주어진 언어 내용을 시간, 장소, 등장인물 등을 약간만 변형시키는 방법을 취한다. 좀 더 발전된 단계는 주어진 구체적인 상황에서 구사될 수 있는 대화 내용을 작성해 보게 한다. 최종 단계는 설정된 상황에서 시간, 장소, 인물, 사건에 구애됨이 없이 구성된 나름대로 대화글을 작성하여 시연하게 해 본다. 외국인인 만큼 망설임과 주춤이 있게 마련이지만, 차츰 익숙해질수록 습관화되어 자연스럽게 적극 참여하게 된다.⁷⁾

(3) 생활과 밀접한 살아있는 대화 만들기

현행 교과서는 학생들의 실제 생활과 밀접한 관련이 있으나 실생활에 필요하고 생활영어에 필수적인 대화문은 부족한 실정이라서 학습자들에게 진정한 의미의 살아있는 대화가 이루어지지 못하고 있다. 신용진(1992, p. 232)은 교사는 주어진 교재만을 가지고 학생에게 설명하는 것만이 능사가 아니고 보충자료의 활용은 물론 주어진 문장의 재구성을 시도하여 지도하는 것이 바람직하다고 하였으며 신성철(1994, p. 61)은 언어자료를 자신의 것으로 만드는 것, 교재 내용을 자신의 형편에 맞게 수정하는 것, 교재에 있는 것을 빼는 것, 없는 것을 보충하는 것 등 모두 교사 자신의 창의적 노력에 달려 있다고 하였다. 외국어 습득의 첫째 필수 조건은 외국어와의 접촉이며 두 번째가 학습동기 내지 학습의욕이므로 외국어 학습은 원어민들의 언어 환경에서 생활하는 것이 가장 효과가 있다고 하였다. 그러므로 초등학교 5학년의 영어학습은 학습과정이 지루하지 않고 흥미와 친근감이 있어야 하며 대화의 소재가 실생활과 밀접한 관련이 있고 사용빈도가 높은 생활회화 위주일수록 관심과 의욕도 강하여 학습 효과도 클 것이다.⁸⁾

7) 역할놀이 그룹을 구성할 때 아동들이 가장 선호 방법은 자신들이 좋아하는 친구들과 함께 하는 것이다. 이 때 어느 그룹에도 들어가지 못하고 있는 아동이 있기 마련이다. 이런 경우에는 모든 그룹을 모아놓고 한 명씩 선택해야만 하는 옵션을 주면 모두 잘 선택된다.

8) 예를 들면, 실제 외국인이 쓰지 않는 영어를 쓰고 있는 경우를 흔히 볼 수 있다. '돌아온다'고 했을 때 흔히 *I'm going to back*이라고 쓰지만 실제로 그러한 표현은 쓰이지 않고, *I'm going to here back*이라고 쓴다. 그러므로 살아있는 문장 표현들을 학생들에게 보충자료로 알려주어 익히게 해야 한다. 그러면 아동들도 생활영어 표현에 대한 인식을 새롭게 하고 우리가 얼마나 고정되고 실생활과 동떨어진 표현을 쓰고 있는지 놀라게 된다.

(4) 역할극 연습 및 리허설

대화문을 완전히 파악한 후에는 실제로 생활 장면에서 대화하는 것처럼 역할극 연습을 해 본다. 대화 글의 모든 내용을 기억해야 한다고 생각하면 오히려 공포감을 갖게 되어 부자연스러울 수 있으므로 대화문을 하나씩 완전히 암기하기보다는 자연스럽게 표현하는데 중점을 둔다.⁹⁾ 중요한 사건이나 내용을 빠뜨린 경우에는 역할극을 멈추거나 되돌리지 말고 가능한 한 그 사건을 대화의 다른 부분에 넣어 자연스럽게 전개시키도록 한다. 이 단계에서는 진행되는 시간도 함께 고려해야 하는데 너무 길면 역할극 전개에 무리가 없이 생략하며, 거울 앞에 서서 표정과 몸짓을 해 보고, 녹음하여 다시 들어 최종적으로 속도나 목소리를 조절한다.

연극에 대해서 아동들이 개요를 확실하게 알아야 흥미를 갖고 이해할 수 있게 된다. 먼저 한국어로 연극을 하게 한 다음 영어 연극을 하면 영어 역할극의 의미를 모르는데서 오는 지루함을 덜어줄 수 있어 재미를 더 할 수 있다.

(5) 심화 단계

아동들에게 상황을 주고 그것에 알맞은 대화문을 만들어 오게 한다. 그리고 각자가 만들어 온 다양한 대화문을 하나의 통에 모아 놓고 자신에게 맞는 상황 카드를 선택해서 역할 연습을 하게 한다. 이 때 역할극 대본집 소책자를 만들어 들고 다니면서 보게 하면 재미있어 하고 수시로 읽어보기 때문에 효과가 있다.

(6) 창의적인 역할놀이 단계

역할극은 특정한 상황이나 아동들이 좋아하는 장면을 통해서 역할을 맡아 대화를 하면서 언어를 익힐 수 있는 방법이기 때문에 몸짓, 표정까지 넣어서 그 역할의 특징을 살리도록 해야 한다. 이때 여러 종류의 사람들과 상호작용하는 방법을 배우게 된다. 역할극 구성 요소는 상황, 역할, 유용한 표현인데 가장 핵심은 아동들이 유용한 표현을 찾을 수 있도록 하는 훈련인 것이다. 단원의 학습 목표에서 요구하는 기본학습 문형을 익힐 수 있도록 꾸며진 표현이면 가능하다. 대화문을 작성했을 때

9) 본 실험 연구를 통하여 역할극을 실제 무대공연으로 보여 주기로 결정했을 때 학생들이 제일 걱정하는 것은 맡은 배역의 대사를 완전히 외워야하는가 하는 점이었다. 무조건 외우는 것 보다 더 좋은 것은 없다고 할 수는 없었다. 그렇게 하면 영어에 대한 인식을 그릇되게 심어주고 기피현상을 초래 할 수도 있기 때문이다. 같은 유형의 기본 문형을 적은 문장책(Sentence Book)을 만들어 주머니에 넣고 다니며 자연스럽게 수시로 들여다보고 문장의 구조를 익히게 했고, 시험을 통해 결과를 확인해 보았다. 역할극에서 자신이 맡은 배역의 대사 역시 그런 식으로 해볼 것을 권장했더니 부담감을 덜어주어 효과적이었다.

해당 학년의 언어수준에 맞추기 위해서 교사가 원하는 문장을 더 넣거나, 길고 복잡한 내용은 대화의 맥락이 훼손되지 않는 범위 안에서 간단하고 짧게 고쳐 준다.

창의적인 역할놀이 과정이 끝난 다음에는 발표를 할 수 있는 시간을 준다. 역할놀이가 아닌 역할극을 통해서 관객 앞에서 시연해 볼 수 있는 기회를 제공해 줌으로써 아동들에게 종합적인 준비 과정을 거칠 수 있도록 한다. 이러한 단계를 거치는 이유는 생활 장면을 면밀히 분석해 보고 필요한 준비물을 생각해 보게 하고 인물의 역할이 저해진 상황에서 말할 수 있는 언어를 찾게 하는데 있다.

제7차 교육과정의 심화·보충형 수준별 교육과정은 개별화 지도 방법으로 학생의 수준 차에서 오는 학습 부진을 제거하고 모두에게 질 높은 교육을 제공하는데 있다. 본 연구에서는 심화·보충 지도는 기본 학습이 이루어지고 통합된 2단원이 끝나면서 학생의 수준을 나누어 이루어진다. 심화·보충형으로 구분된 수준별 학습활동은 소그룹과 개별 활동으로 이루어지게 되는데, 학습 능력이 각기 다른 학습자들이 소그룹에 참여하여 주어진 학습 목표를 달성하기 위해 그룹 활동을 전개하려면 우선 상대방을 신뢰하고 존중하여 협동·협력하는 자세가 요구된다.

IV. 역할극 전략 분석 및 활용전략

1. 역할극 연구 방법 및 분석

초등학교 5학년 학생들을 대상으로 연구계획을 실행하기 위해서 연구반 4 학급을 설정하고, 실행 후 연구 결과를 검증하기 위해 비교반 3 학급 학생 중 학급당 10명씩을 무작위로 선정하여 검증하기로 하였다.¹⁰⁾ 12월에 4 학급의 연구반에서 표집한 40명과 비교반에서 표집한 30명을 대상으로 설문지와 지필평가를 실시하였다.

연구반과 비교반의 검증 대상자 선정에 공정성을 기하기 위해서 학급당 남학생과 여학생을 합쳐 모두 10명씩을 선발하였다. 표집된 70명의 아동을 대상으로 영어에 대한 흥미도, 관심분야를 설문지에 의해 조사하였다. 설문지는 7개의 문항으로 하였으며 본 연구의 주제 구현을 위한 역할극에 대한 반응 정도를 살펴보았다. 또한 생활중심 언어를 어느 정도 자신 있게 구사할 수 있는지를 살펴보았다.

평가 검증을 위해서 전체 동 학년 학생 308명 중, 대상 학생 70명을 한 곳에 모아 일시에 지필평가를 하였으며, 지필평가가 끝난 후 설문지를 작성하게 하였다. 회수된 설문지 70매 중에서 한 군데 이상 응답이 없는 설문지는 제외하고 나머지 61

10) 무작위 선정의 기준은 학생 번호를 중심으로 선정하였으며 남학생과 여학생의 비율을 50:50으로 하였다.

매의 통계를 분석하였다. 분석은 설문지의 문항별 반응을 통해서 비교·검증하였다.

설문지는 3월에 아동의 실태를 살피기 위해 실시한 설문지 결과와 연구 실행목표를 실시한 후 12월에 실시한 설문지와 비교하여 분석하였다. 설문지 내용은 좀더 광범위하게 아동의 영어에 대한 흥미도와 관심을 살펴보고, 무엇보다도 역할극에 대한 인식의 정도를 측정하는데 주력하였다.

연구반의 경우는 3월과 비교해서 역할극에 대한 관심도의 향상 유무를 연구 전후로 구분하여 통계 처리하였다. 또한 역할극 중심의 학습이 과연 어느 정도 듣기와 말하기 능력 함양에 기여했는지 비교 검토하였다.

또한 지필평가를 통해서 평가를 한 후 비교반과의 학력의 편차를 알아봄으로써 그 동안의 학습 시간에 투입된 역할놀이 중심의 학습이 어느 정도 효율성이 있는지를 고찰해 보았다.

표 1에서 표 3까지에서 나타나듯이 결과 수치를 분석해 보았다. 사전 검사 대상은 5학년 7개 학급 전원을 대상으로 하였으나, 사후에는 40명을 표집하여 분포 비율로 전후 비교를 하였다.

표 1
영어의 관심분야에 대한 사전·사후 검사 결과 통계표(연구반)
사전 검사인원 N=308, 사후 검사인원 N=36

	말하기가 어렵다	듣기가 어렵다	역할놀이가 재미있다	학습자료 제시방법		
				CD-ROM	카세트 라디오	놀이자료 (카드, 구체물 자료)
사전검사	6.5	12.7	20.6	40	2.3	1.9
사후검사	5.2	10.2	34.5	53	3.2	11.4

연구반을 대상으로 실행계획의 실천 전과 후를 비교하여 보았다. 말하기와 듣기에서 어렵다는 반응은 말하기는 1.3%, 듣기는 2.5%가 줄어들었다. 이는 근소하지만 향상을 보인 의미 있는 반응으로 보여진다. 그러나 역할놀이에서는 13.9%를 나타내며 현저한 정도로 관심도가 높아졌다.

표 2
설문지에 대한 반응: 비교반과 연구반 비교 분석표
 비교반 N=25, 연구반 N=36

	말하기 가 어렵다	듣기가 어렵다	역할놀이가 재미있다	학습자료 제시방법			
				CD-ROM	카세트 라디오	놀이자료 (카드, 구체물자료)	기타 학습자료
연구반	5.2	10.2	44.5	63	12.0	14.5	10.5
비교반	6.9	10.6	28.0	70.5	16.2	11.9	1.4

· N은 설문지 응답자 중 문항별 무응답자는 제외한 인원수임.
 · 기타 학습 자료로 Literacy 프로그램을 활용한 동화책 종류가 사용되었음.

표 2에서 보듯이 연구반의 전체적인 수준의 향상도를 알아보기 위해서 비교반과의 결과 처리를 살펴보았다. 말하기, 듣기의 기능면에서 연구반이 근소하지만 앞서는 편차를 보였다. 본 표에서 현저한 차이점은 역할놀이에 대한 인식이 연구반이 훨씬 바람직하다는 견해를 나타냈다는 것이다. 학습자료 투입을 살펴보면 비교반은 CD-ROM을 선호하는 정도가 연구반을 앞섰고, 연구반에서는 놀이자료에 관심도가 높게 나타났다.

표 3
지필평가에 대한 반응 비교반과 연구반 비교 분석표
 비교반 N= 30 연구반 N=40

점수 분포	30															평균	점수 차이
	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100			
연구 반	·	1	2	·	·	1	2	3	4	5	5	8	3	4	2	76.3	연구 반> 비교 반 +3.8
%	2.5	5.0	·	·	2.5	5.0	7.5	10	12.5	12.5	20	7.5	10	5.0			
비교 반	인 원 1	·	·	·	1	·	3	6	5	3	4	3	2	1	1	72.5	
%	3.3	·	·	·	3.3	·	10	20	16.7	10	13.3	10	6.7	3.3	3.3		

듣기 중심의 지필평가 결과에서 알 수 있는 점은 연구반이 비교반보다 평균 3.8

이 더 높게 나타났다. 그 동안 줄곧 언어표현을 통한 말하기와 듣기 중심의 놀이 학습에서 얻어진 결과가 아닌가 싶다. 그리고 80점 이상의 우수한 편에 속하는 정도는 연구반이 55%이고, 비교반은 36.7%의 분포를 보여주었다.

2. 역할극의 활용 전략

학습지도는 교사의 일방적인 지도에 따라 학생들이 듣고 따라 말해 보는 반복적인 학습보다는 놀이 중심의 학습활동을 하면서 상대방과의 대화를 통한 의사표현 활동이 효율적이었다. 따라서 본 연구에서는 이러한 실험과정을 통해 적용하였던 역할극의 활용 전략을 다음과 같이 제안한다.

- 역할극 활용 때 영어시간을 2시간(80분) 연속 지도하면 교사 입장에서는 학습지도의 집중도를 높이고 효율적으로 자료 입력을 할 수 있다. 또한 아동들이 1시간 단위의 수업으로 인해 학습활동이 단절되어 부득이 다음 시간에 다시 활동을 시작해야만 하는 시간과 노력의 낭비를 줄일 수 있었다.
- 역할극에 관련된 연간 단원지도 계획을 유사한 단원끼리 재구성하여 지도함으로써 단원 간의 상호보완 작용으로 학습지도에 수월성을 기할 수 있다. 학생들의 입장에서 이 전 단원에서 배운 학습내용을 상기시켜 학습이해에 도움이 되었다.
- 역할극 구성 때, 일상생활의 장면을 도입하여 역할 분담을 통한 실제 행동을 하는 전략이 필요하다. 이것은 상황에 맞는 대화의 전략을 터득할 수 있고, 직접 말해 보는 학습이 되기 때문에 학습 효과 면에서 바람직한 방법이 될 수 있었다.
- 각 그룹 별로 역할극 시연을 함으로써 관객으로 참여하는 다른 학생들은 대화 내용을 듣는 전략이 필요하다. 이것은 인지능력을 도와주고 내재화시키는데 도움을 주며 다른 사람의 말과 행동을 살펴봄으로써 좋은 점을 복습하는 효과를 얻게 된다.
- 역할극 대본 작성을 직접 해 보고 대화 내용을 상기시켜 볼 수 있게 하는 지도 전략이 필요하다. 이것은 곧 수업시간에 학습동기를 유발시키고 집중력을 높여준다.¹¹⁾
- 역할극을 종합 발표하는 기회를 통해서 소품 준비와 대화를 주고받는 때 사용하는 언어에 대해 깊이 있는 생각을 하도록 하는 전략이 필요하다. 이것은 학생들 간에 협동적인 그룹 활동으로 친화력을 높이며 표현 활동을 바람직하게 할 수 있도록 서로 도와준다.

11) 역할극은 등장인물의 역할을 맡아 말해 봄으로써 외국어로 말하는 두려움을 감소시키고 자신감을 얻게 해주는 좋은 경험을 제공해 준다.

· 영어 시간은 소그룹으로 활동할 수 있는 전략이 있어야만 학습 성취 면에서 보다 효율적인 학습효과를 얻을 수 있게 된다. 구성원은 항상 리더가 있는 일정한 팀으로 구성되어야만 협동학습이 원활하게 된다. 학급의 분단 조직상 자주 변경되어 이에 따른 혼란이 올 수 있으므로 영어 시간만은 활동하는 고정된 소그룹 구성의 전략이 필요하다.

· 자신의 고유한 역할을 맡아 발표를 전제로 한 역할극과 역할 분담 없이 즉흥적으로 주어지는 배역에 따라 놀이로서 대화를 주고받는 역할놀이를 구분해 명확한 한계점을 전략으로 제시해 주어야 학생들이 활동에 일관성을 유지하고 다음 활동 단계에 대비할 수 있게 된다.

· 역할극 대본 작성 때 학생들이 수업시간에 연습한 기본적인 문형이 지켜지면서 재미있는 대화 전개로 되어야하는 전략이 필요하다. 그러나 구성원들이 대본을 작성할 때 흥미 위주로 작성하여 내용이 수준에 미달될 수 있으므로, 대본의 검토 작업을 통해서 바람직한 방향 제시가 필요하다.

V. 결론

본 연구에서는 영어 의사소통능력을 향상시키기 위한 역할극 적용 사례를 조사해 보았다. 연구 대상은 초등학교 5학년 학생 70명을 연구반과 비교반으로 구분하여 분석하였다. 연구반의 경우 실행 계획을 실천하기 전과 후의 비교에서 말하기와 듣기 기능면에서 어렵다는 반응이 말하기에서는 1.3%, 듣기에서는 2.5%가 줄어들었다. 이는 근소하지만 향상을 나타내는 의미 있는 결과로 분석된다. 반면, 역할극에 대한 학습 흥미도에 있어서는 13.9%를 나타내어 현저하게 영어 학습에 대한 관심도가 높아졌음을 보여준다.

연구반과 비교반의 전체적인 수준에서의 향상도를 살펴보았다. 말하기, 듣기의 기능면에서 연구반이 근소하지만 앞서는 편차를 보여주었다. 현저한 차이는 역할극에 대한 인식이 연구반에서 훨씬 바람직하다는 견해를 나타냈다는 것이다. 학습자료 투입에 대한 반응에서는 비교반에서 CD-ROM을 선호하는 정도가 연구반을 앞서고, 연구반에서는 놀이 자료에 대한 관심도가 높게 나타났다. 이것은 그동안 놀이 학습을 통해 얻은 경험에서 비롯된 결과라고 여겨진다. 듣기 중심의 결과를 알아보기 위한 지필평가에서 그 결과는 연구반이 비교반 보다 평균 3.8% 더 높게 나타났다. 그동안 줄곧 역할극을 할 때 언어 표현을 하면서 말하기와 듣기에 익숙해진 결과라고 생각한다. 그리고 영어 학습의 우수성에 대해서는 80점 이상의 우수한 편에 속하는 정도가 연구반이 55%이고 비교반은 36.7%의 분포를 보여 주었다. 이와 같

이 살펴본 제반 사항들을 종합적으로 분석해 보면, 교사의 일방적인 지도에 따라 학생들이 듣고 따라 말해 보는 반복적인 학습보다는 체험을 통한 놀이 중심의 학습 활동이 의사소통능력 신장에 효율적이었다.

역할극은 학습자들이 일상생활의 장면 역할을 분담해서 실제 행동을 하는 것이기 때문에 상황에 맞는 대화의 전략을 터득할 수 있고, 직접 대화를 해 보는 학습이 되기 때문에 학습효과 면에서 바람직한 방법이 되었다. 또한 각 그룹별로 역할극을 발표하게 하여 관객으로 참여하는 다른 학습자들에게 배역들이 주고받는 대화 내용을 청취하게 함으로써 기본학습 내용의 기억을 상기시키고 내재화시키는데 도움을 주었다. 게다가 역할극은 등장인물의 역할을 맡아 말해 봄으로써 외국어로 말하는 것에 대한 두려움을 감소시키고 자신감을 얻게 해주는 좋은 경험을 제공해 주었다. 학습자들은 직접 역할극 대본을 작성해 보기 때문에 대화 내용을 상기시켜 볼 수 있고, 수업 시간에 학습 동기를 유발시키며 집중력을 높이게 되었다.

이와 같이 영어교육 현장에 역할극 전략적 방법들을 다양하게 적용함으로써 학습을 통하여 익힌 내용을 기본으로 학습자별로 선천적 언어능력을 신장할 수 있는 창의적인 학습 활동을 유도할 수 있었다. 또한 역할극은 초등학교 학습자들의 흥미와 관심을 높여줌으로써 의사소통능력 향상에 크게 기여함을 볼 수 있었다. 학습자들은 역할극의 대본을 구성하고 발표하는 기회를 통하여 서로 협동적인 그룹 활동을 함으로써 그들 간의 친화력을 높이며 교육과정에서 추구하는 개인별 학습자 중심의 바람직한 표현 활동으로 긍정적인 학습효과를 나타내었다.

참 고 문 헌

- 교육인적자원부. (2001). *수준별 교육과정 편성과 운영의 실제, 1-2*. 서울: 교육인적자원부.
- 교육인적자원부. (2003). *초등학교 교사용 지도서*. 서울: 대한 교과서 주식회사.
- 교육인적자원부. (2003). *초등학교 교과서 (5학년)*. 서울: 대한 교과서 주식회사.
- 교육인적자원부. (2004). *영어 교육과정 운영자료, 10-44*. 서울: 교육인적자원부.
- 박연미. (2001). 홍익대학교 영어캠프 운영 사례연구. *영어어문교육*, 7(1), 67-88.
- 신성철. (1994). *조기영어교육의 실천방법연구 및 교재개발*. 대전: 충남대학교 부설 언어훈련원.
- 신용진. (1992). *영어교수학습 이론과 실제*. 서울: 한신문화사.
- 양동휘. (1996). *최소이론의 전망*. 서울: 한국문화사.
- 최숙희. (2001). 대학생 몰입영어교육을 위한 교과목 개발과 운영사례. *영어어문교*

육, 7(2), 187-210.

- Chomsky, N. (1959). *Syntactic structure*. The Hague: Moulton.
- Chomsky, N. (1965). *Aspect of the theory of syntax*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Chomsky, N. (1966). *Cartesian linguistics: A chapter in the history of rationalist thought*. New York: Harper & Row.
- Chomsky, N. (2001). *Beyond explanatory adequacy*. ms. MIT.
- Katz, J. J., & Fodor, J. A. (1963). The structure of a semantic theory. *Language*, 39, 170-210.
- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. London: Longman.
- Krashen, S. D., & Terrel, T. D. (1983). *The natural approach*. Hayward, California: The Alemany Press.
- Littlewood, W. (1989). *Communicative language teaching*. Cambridge University Press.
- Paulston, C. B., & Bruder. M. N. (1977). *Teaching English as a second language: Technique and procedures*. Cambridge: Withrop Press.
- Piaget, Jean. (1952). *The origin of intelligence in children*. New York: International Universities.
- Rivers, W. M. (1978). *A practical guide to the teaching of English as a second language*. New York: Oxford University Press.

예시언어(Examples in): English

적용가능 언어(Applicable Languages): English

적용가능 수준(Applicable Levels): Elementary/Secondary

최숙희

한국과학기술원 인문사회과학부

305-701 대전시 유성구 구성동 373-1

Tel: 042-869-4614

E-mail: shchoe03@kaist.ac.kr

김성현

단국대학교 문과대학 인문학부 영어영문전공

140-714 서울특별시 용산구 한남동 산8번지

Tel: 02-709-2356

E-mail: shkim@dankook.ac.kr

Received in Jan. 2005

Reviewed by Feb. 2005

Revised version received in Mar. 2005