영어어문교육, **15 권 3 호 2009 년 가을**

한국 전래동화 학습 사이트를 활용한 영어 지도 방안

강 문 구*
(공주대학교)
전 영 주**
(대전과학고등학교)

Kang, Mun-Koo & Jeon, Young-Joo. (2009). Improvement of English competence through Korean folktale web-sites. *English Language & Literature Teaching, 15*(3), 283-300.

The purpose of this paper is to suggest a model for an English learning web-site using Korean folktales to stimulate the interest of beginners learning English, (elementary and early middle school ages) and suggest an integrated way of teaching 4 skills. The study first reviews the theoretical and historical backgrounds of storytelling using Korean folk tale, WBI (Web Based Learning), and learner-centered learning. Storytelling using Korean folk tale is an interactive way of teaching English through the use of words and actions from Korean traditional culture. The students can take pride in their own culture while learning a foreign language since they are familiar with the stories and the culture. Nowadays multicultural education is one of the big features of global education. Therefore there are benefits of studying English through Korean folktales. The websites can help students learn English ubiquitously with a learner-centered focus. For the study, we analyzed several digital English storytelling websites. The paper concludes that digital English story books need to improve their interactive ways of teaching for more effective learning. The authors created an integrated English learning website model using Korean folktales for beginners. We hope to introduce this type of learning through the website for higher level students in middle school. Further study should be conducted in order to make the websites more meaningful and useful for Korean students learning English.

[folktale web-sites/digital English stories/storytelling/English education young learners, 전래동화 학습 사이트/전자영어동화/이야기 활동/어린이 영어교육]

---

* 제 1 저자 ** 교신저자

I. 서론

영어 교육의 기초단계에서는 영어에 대한 흥미와 자신감을 가지며, 기초적인 영어를 이해하고 표현할 수 있는 능력을 향상시키는 것이다. 그러므로 유아와 초등학교 또는 중학교 저학년 학생들을 대상으로 하는 영어 교육의 효과를 극대화하기 위해서는 학습자들에게 심리적 부담을 줄이고, 친숙함과 자신감을 가질 수 있도록 흥미와 관심을 지속적으로 유도하여 영어를 실생활에 활용할 수 있도록 해야 한다.

어린이들(주로 유, 초등학생 및 중학교 저학년을 대상으로 하므로 이하 어린이라고 통칭함)의 흥미와 관심을 끌 수 있는 것으로는 생활 주변의 소재와 친숙한 내용을 담고 있는 이야기 등이 있다. 그 중 전래 동화는 어릴 때부터 자연스럽게 들어 왔기 때문에 친숙한 소재가 될 수 있다. 전래 동화에 나오는 인물이나 사건은 우리 고유의 정서를 담고 있으므로 거부감 없이 쉽게 받아드릴 수 있으며, 더욱 몰입하게 만든다(김기창과 최운식, 1998; 김은, 2005; 김정희, 2001; 박훈주, 2000; 신헌재, 1994; 심우길, 1996; 이연희, 2002; 정동빈, 2002; 최임옥, 1999; Ellis & Brewster, 1991; Wright, 1995, 1997).

스키마(Schema) 이론에서도 기존의 경험을 통하여 기억하고 있는 지식은 새로운 정보를 이해하는 과정에서 도움이 될 수 있는 배경지식 구조를 자극함으로써 교육의 효과를 높일 수 있다고 하였다(연준흠, 1997; Brown, 2007; Peterson, 2001). 따라서 어린이들에게 친숙한 전래동화를 사용하여 학습하면 기존의 스키마를 활용하여 내용을 이해하고 흥미를 지속시키는 데 많은 효과를 얻을 수 있을 것이다.

특히, 전래 동화는 언어학습 면에서 구어 중심의 문학으로 듣기, 말하기 기능의 향상에 중점을 두는 유아 및 초등 영어교육에서 활용하기 좋으며, 반복되는 구문이 많아 어린이들에게 흥미와 자신감을 줄 수 있다. 또한 교육적 측면에서도 동화 내용 속에 담긴 우리 조상들의 지혜와 슬기는 점차 소홀해져 가는 전통문화와 민족적 가치관을 계승하는 데에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.

오늘날 영어는 어느 한 나라의 언어가 아닌 세계어(World Englishes)의 역할을 하고 있다. 따라서 단순히 영어와 함께 문화를 흡수하는 수동적인 교육에서 벗어나 영어를 통하여 우리 문화를 발전시키고, 이를 외국에 소개할 수 있는 능력을 기르는 능동적이고 적극적인 교육으로 방향이 전환되어야 할 것이다. 그러므로 이와 같은 상황을 고려할 때 전래동화를 활용한 어린이 영어교육은 매우 유용하고 중요한 학습 방법이 될 수 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 한국 전래동화와 어린이 영어교육

전래동화는 '전래'와 '동화' 각각의 의미를 되새겨 봄으로써 그 의미와 개념을 보다 분명히 할 수 있다. 우선 '전래'라고 하는 말은 글자 그대로 전해져 내려왔음을 뜻한다. 즉, 오랜 세월에 걸쳐 여러 사람들에 의해 만들어지고 수정되어 왔다는 것을 의미한다. 따라서 창작동화와는 달리 전해져 오는 과정 속에 개인이 아닌 민족적 집단의 공동 심의 과정을 거치게 되는 것이다. 이러한 과정을 거치면서 전래동화는 자연스럽게 그 나라의 민족성이나 문화적 특징을 많이 포함하게 된다.

최운식과 김기창(1988)에 의하면 우리 전래 동화는 조상들이 남겨 준 문화유산인 충, 효, 우애, 신의 등의 윤리, 생활의 멋과 지혜, 꿈과 낭만, 지배계층이나 낡은 권위에 대한 항거, 웃음과 재치, 해학과 풍자 등을 문학적으로 형상화하고 있다고 하였다.

이와 같은 전래동화의 교육적 가치들을 고려하여 어린이 영어교육에 한국 전래동화를 활용하게 될 경우 많은 이점들이 있다고 보고 되고 있다. 최근에 발표된 연구들(박훈주, 2000; 최임옥, 1999; 황지은, 2003)을 바탕으로 장점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 한국 전래동화를 통한 영어 학습은 어린이들이 영어를 학습하는데 있어서 심리적 안정감을 줄 수 있다. 전래동화는 어릴 적부터 들어보아서 익숙한 내용이므로 어린이들은 전래동화에 친근감을 가지고 있다. 이러한 친근감은 영어에 대한 서먹함과 두려움을 줄여줄 수 있으므로 정의적 여과정치를 낮추어 영어 습득을 돕는다(Krashen, 1984).

둘째, 한국 전래동화는 구어 중심 문학이고 내용이 쉽고 구성이 간단하며, 반복되는 구문이 많다는 점에서 어린이 영어교육에 매우 적합한 교재라고 볼 수 있다. 이러한 학습자의 수준에 맞는 쉽고 흥미가 있는 자료는 영어 학습에 매우 유익함을 입력가설(i+1)에 기초하여 알 수 있다(Krashen, 1986).

셋째, 한국의 전래동화는 전통문화가 담겨 있어서 문화교육에도 효과적이다. 2008년 개정 초등학교 영어과 교육과정(교육과학기술부, 2009)에서는 '영어수업시간 확대에 따른 국어교육의 부실이나 문화적 정체성에 혼란이 생기지 않을까?'라는 학부모나 국민들의 불안에 대하여 오히려 영어교육을 통해서 우리나라 국민으로서의 자긍심을 길러 주고, 균형 잡힌 세계 시민으로서의 자질을 함양할 수 있도록 하겠다고 강조했다. 이러한 영어교육 강조에 따른 역기능에 대한 보완으로서 우리 문화의 산물인 전래동화를 영어로 가르치는 것은 매우 유용하다고 하겠다.

넷째, 언어를 가르칠 때에는 문맥이 살아있는 전체로부터 시작하여 부분으로 가르치는 것이 효과적이다. 즉, 상황과 맥락이 살아 있는 담화에서 문장을

제시하여야 하며, 소리는 단어 속에서 배우게 해야 한다(노경희, 2002). 이러한 관점에서 영어 전래동화 사이트를 활용한 영어공부는 총체적 접근법을 가능하게 하는 효율적인 학습 방안이라고 보여진다.

2. 웹 기반 학습

웹 기반 학습(Web-Based Instruction: WBI)은 사전에 계획된 방법으로써 학습 지식이나 능력을 육성하기 위한 의도적인 상호작용을 인터넷으로 전달하는 활동이라고 할 수 있다. 학습자 모델링에 의한 개별화된 학습 전략, 교사, 학생, 시스템 등 다자간의 상호 작용, 웹 검색, 멀티미디어 형태의 자료, 전자우편, 게시판, 실시간 피드백 등의 웹 기능이 교수학습과 연계된 형태라 할 수 있다.

인터넷에 접속하는 사람들은 필요한 정보를 인터넷상의 각종 데이터베이스에서 취득할 수 있으며, 그 정보를 이해하면서 적용할 방법을 찾고자 한다. 그리고 다른 사람들과 상호 작용하면서 새로운 지식을 만들어 갈 수 있다. 인터넷은 매우 비형식적인 상태로 이용될 수도 있고, 수업에서 형식적이고 조직화된 형태로 이용될 수 있다. 이러한 컴퓨터 네트워크의 발달은 학습의 형태를 보다 자유롭게 하였으며, 가르치는 사람의 직접적인 도움 없이도 학습자 스스로 공부할 수 있는 교육환경이 마련되고 있다. 웹을 기반으로 한 교육은 학습자 중심, 시공간을 초월한 교육, 개별화 교육, 평생 교육의 특성을 지닌 교수학습도구로서 정보사회에 알맞은 가장 효과적인 교육도구로 자리 잡고 있다.

WBI는 인터넷과 교수학습시스템의 결합이므로 인터넷의 상호작용 기능과 의사교환 및 학습정보의 전수와 획득기능이 복합적으로 결합된 학습체제이다. 이런 관점에서 WBI의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 교과 내용은 인터넷상에서 상호 작용 및 의사 교환이 가능한 주제를 대부분 다루고 있다. WBI 프로젝트의 교과 내용을 보면 통합적인 교과 내용이다. 둘째, 학습 활동은 다양한 형태로 전개되며, 학습자 활동 중심으로 이루어진다. 정보의 검색, 질의・응답 등의 활동에 의해 학습자 스스로 정보를 만들고 습득하는 등 능동적인 학습 참여가 이루어진다. 셋째, WBI에 참여하는 교사와 학생은 컴퓨터와 인터넷 기능을 사용하여 웹 검색, 멀티미디어 형태의 자료 제시, 전자우편, 게시판 등을 활용한다. 넷째, 전통적인 방법에 의한 학습 결과에 대한 피드백 보다는 학습 과정을 통하여 성취감을 얻게 된다. 다섯째, 학습자의 범위는 교실 밖으로 확장되어 국제적으로 확대되고 있다. 여섯째, 참여자는 공동의 언어를 사용한다. 즉, WBI가 국제적인 학습 프로젝트로 진행되는 경우, 공통 언어(현재는 영어)의 사용이 필수적이다. 일곱째, WBI에서는 컴퓨터의 성능, 네트워크, 학교의 경제적 행정적 지원이 필요하다.

현재 웹은 학습을 촉진시키는 매개체로 작용하고 있으며, 기존의 물리적인

교실에서만 실시되었던 영어교육을 새로운 방향으로 개선시키고 있다. 그리고 학습자들에게 영어 학습에 대한 활력을 불어 넣어주고 있다. 즉, WBI는 전 세계적·민주적·상호작용적인 학습 환경을 학습자에게 제공하고 있으며, 앞으로 새로운 형태로 발전할 것으로 기대된다. 이병민(1997)은 우리나라의 현실에서 영어를 배우는 학습자들은 영어권의 모국어 사용자들과 접촉할 수 있는 기회가 제한되어 있어서 학습자들은 인위적으로 만들어진 상황 속에서 영어를 배울 수밖에 없다고 지적하면서 그들이 배운 영어는 실제생활 속에서 사용되는 언어와는 다를 수밖에 없고, 이는 결국 언어능력을 개발하는데 장애요인이 된다고 지적하였다. 따라서 WBI가 제공하는 학습 환경을 잘 이용한다면 학습자들이 영어를 좀 더 유의적이고 실제상황과 같은 언어습득과정에 몰입할 수 있도록 하는 이점을 제공할 것이다. 그러므로 우리가 웹을 이용하여 수업을 계획할 때에는 WBI가 갖는 구성요소 및 그 특징들을 잘 이해하고 고려하여 웹 등 첨단 교육 매체들을 적절하게 사용할 수 있는 여건을 조성한다면 학습자들에게 유익한 학습기회들을 제공할 것이다.

3. 학습자 중심 영어교육

강인애(1995)와 황윤한(1999)에 의하면, 최근 발전하기 시작한 구성주의 학습이론은 학습자 역할을 강조한 학습자 중심의 학습활동, 학습내용을 실제생활과 연계하면서 개인적 경험에 근거하여 의미를 추구 또는 구성해 나가는 학습과정을 중요시하고 있다고 하였다. 또한 학습자의 학습목표 및 학습방법도 개인적인 경험의 정도에 따라 달라질 수 있기 때문에 학습자 수준 및 특성을 고려한 학습활동을 중요하게 보고 있다.

우리나라에서 학습자 중심 교육에 대한 관심은 교육현장에서 보편화 되었다. 특히, 1980년대부터 강조된 의사소통 중심 영어교수법과 함께 많은 관심을 받아오고 있다(한상호, 1999). 또한 최근에는 영어로 진행하는 영어수업에 대한 필요성이 강조되면서 의사소통 중심 수업 실현을 위한 학습자 중심 영어교육에 대한 연구의 필요성이 대두되고 있다.

학습자 중심 영어교육은 크게 기능적 차원, 심리적 차원, 비판적 차원의 3가지 차원으로 나누어 볼 수 있다.

기능적 차원의 학습자 중심 교육은 학습자들이 교사들의 간섭 없이 교실 밖에서 자율적으로 학습하는 경우를 의미한다. 즉, 멀티미디어 어학실이나 영어전용교실에서 CD-ROM Title 등 시청각 자료를 활용하여 자율적으로 영어 학습을 할 수 있도록 배려하는 것을 예로 들 수 있을 것이다. 그러나 학생들에게 이와 같은 물리적인 학습환경의 제공으로 학습자들이 자기 주도적으로 학습을 할 수 있을 것이라고 생각해서는 안 될 것이다. 학생들이 교사의 구체적이고 세심한 도움 또는 사이트 내에서의 치밀하고 정교하게 계획된 교수법적 고려가 없는 환경에서 자기 주도적 학습에 전적인 책임을

부여 받기만 한다면, 비효율적이고 방임적인 학습을 초래하게 될지도 모른다.

심리적 차원의 학습자 중심 영어교육은 학생들에게 물리적 장치를 제공해 줌으로써 자기 주도적으로 학습을 유도하는 것에서 더 나아가 학습자의 성격과 학습 유형(learning style)을 파악함으로써 그에 부합하는 학습 활동을 구성하여 제공하여야 한다. 그리고 학습자가 주어진 활동의 성격과 효과에 대하여 숙지하도록 하는 전략 지도(strategy training)를 통하여 학습자들이 학습 활동에 능동적으로 개입(learner involvement)하게 함으로써 자기 주도적인(self-directed) 학습 태도를 형성할 수 있도록 해 주는 것이다.

비판적 수준의 학습자 중심 영어교육은 학습자들이 '왜 영어를 공부하여야 하는가?', '영어공부가 자신에서 어떤 의미가 있는가?' 등에 대해 교사와 학생이 함께 비판적인 질문을 제기함으로써(problem-posing) 심리적 차원의 자기 주도적 학습이 더욱 심화된 형태이다.

이와 같은 학습자 중심 영어교육 이론(한상호, 1999)을 살펴 볼 때, 한국 전래동화를 활용한 영어 학습 사이트는 기능적 차원의 학습자 중심 영어교육이라고 볼 수 있다. 따라서 학습자 스스로 자기주도적 학습을 할 수 있다는 점에서 효과적인 교수법이지만 학습사이트 제작에서부터 학습자 중심 영어교육이 효율적으로 이루어 질 수 있도록 어린이들의 학습전략을 철저히 분석하여 학습 사이트를 개발하고, 이후 활용 단계에서도 어린 학습자들에게 무조건 학습 사이트 활용을 맡기는 것보다 초등학교와 중학교의 영어교육과정과 연계하여 기능적 차원의 학습자 중심 영어교육이 심리적 차원과 비판적 차원으로 연계될 수 있도록 교사 또는 성취도의 수준이 높은 동료 학습자가 도와야 한다(박영예, 2004; 임경빈, 2009; Vygotsky, 1978).

Ⅲ. 연구의 실제

1. 기존 영어동화 사이트 분석

본 연구는 영어 동화와 관련된 20여 개의 웹사이트를 분석한 후, 한국 전래동화를 활용한 영어학습 사이트 개발에 토대가 되었던 5개의 영어 동화 학습 사이트를 분석하였다.

1) 영어동화 학습 사이트

(1) 깨비키즈(http://www.kebikids.com)

깨비키즈는 유아와 초등학생을 대상으로 하는 영어교육 사이트로 유료와 무료로 구분하여 서비스를 제공하고 있다.

그림 1
깨비키즈 사이트 화면

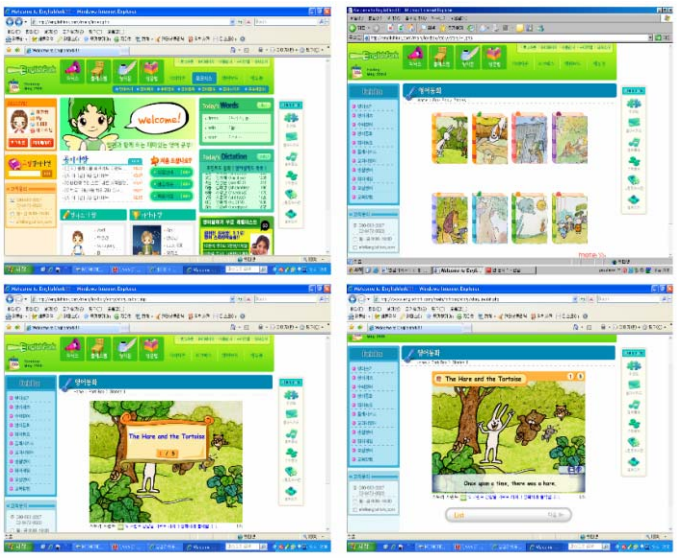
메인 화면에는 <아가깨비>, <한글깨비>, <수학깨비>, <영어깨비>, <동요깨비>, <창의깨비>, <과학깨비>, <월드깨비>, <한자깨비>, <초등준비>, <보물뚝딱>의 12개의 메뉴가 있다. 그 중 <영어깨비>에 들어가면 <단계학습>, <영역별학습>, <영어놀이>, <영어챈트>, <영어그림사전>, <영어동요>, <영어동화>, <영어플러스>, <프린트학습지>의 9가지 메뉴로 구성되어 있다. 메뉴에서 <영어동화>에 들어가면 <영어 이솝우화>, <영어명작동화>, <영어전래동화>, <영어창작동화>의 4가지 메뉴가 나온다. 그 중 전래동화는 네 편이 준비되어 있으며, 클릭하면 바로 전체 화면으로 동화를 볼 수 있다. <한글자막>, <영어자막>, <자막 없음>을 선택할 수 있으며, 그림이 선명하고 원어민의 발음과 속도가 적당하여 재미있게 듣고 쉽게 내용을 이해할 수 있다.

그러나 단어에 대한 해설이 따로 없어 어린이들이 이해하기 힘든 단어는 처음부터 끝까지 짐작만 할 뿐 정확히 파악할 수 없다. 예를 들어 곤장이라는 뜻을 가진 'cudgel'이라는 단어는 어린이들이 모르고 있을 가능성이 많지만 그림을 통해서만 짐작할 수 있게 되어있다. 읽기 전 활동으로 배경 지식을 설명하는 활동이 첨가된다면 더욱 효과를 높일 수 있을 것이다.

(2) 잉글리쉬포크(http://englishfork.com)

잉글리쉬포크는 유아, 초, 중, 고등학생 및 성인을 대상으로 하는 영어 교육 정보와 학습방법에 대한 자료를 제공하는 곳이다.

그림 2
잉글리쉬포크 사이트 화면



메인 화면의 <파닉스>, <클래스룸>, <영작문>, <영문법>에서 유료 서비스를 제공하고 <포크박스>, <엘빈보드>는 무료로 이용이 가능하다. <포크박스>에는 <받아쓰기>, <영어퀴즈>, <수학영어>, <영어동화>, <플래시카드>, <교과서영어>, <생활영어>, <영어게임>, <교실영어>, <교육칼럼>의 10개의 메뉴로 구성되어 있다. 그 중 <영어동화>메뉴에는 세계 전래동화가 16편 준비되어 있다. 동화를 클릭하면 전체 페이지 수를 알 수 있고 하단에는 영어로 자막이 나오는데, 마우스를 올려놓으면 한글로 번역된 내용으로 바뀌어서 이해를 돕는다. 프린트 기능도 있고 각 페이지 구간을 반복해서 들을 수 있는 메뉴도 있다.

그러나 등장인물의 움직임이 없고, 효과음이나 전체 화면으로 볼 수 있는 메뉴도 없어 어린이들의 호기심을 자극하기에는 다소 부족한 점이 있다.

(3) 이티영어(http://www.et05.com)

이티영어는 어린이를 대상으로 하는 영어 학습 사이트로 주로 유료서비스로 제공되고 있다. 메인 메뉴로는 <파닉스>, <영단어>, <동화와 노래>, <표현영어>, <평가와 게임>이 있으며, <동화와 노래>메뉴에는 <이북동화>, <애니동화>, <동영상구연동화>, <4색 테마동화>, <캐릭터동화>, <영어노래>, <이티TV>로 구성된다. <동화와 노래>를 클릭하면 세계 명작동화와 이솝우화가 애니메이션으로 제공되는데 모두 유료 회원만 사용 가능하다. 샘플로 제공되는 동화를 보면, 전체화면으로 볼 수 있도록 되어 있으며, 그림도

어린이들이 좋아할 수 있도록 선명하고 귀엽게 그려져 있다. 선택에 따라 영어로 들을 수도 있고, 우리말로 들을 수 있어서 내용 이해는 어렵지 않게 되어 있으며, 단어 학습을 할 수 있도록 <word> 메뉴가 준비되어 있어 개인이 가정에서 스스로 학습하는데 도움을 준다.

그러나 동화를 들려주는 원어민의 목소리가 거의 변화가 없고 평범하여 어린이들이 자칫 지루하게 느낄 수 있을 것이다. 또한 구간 반복 기능이 없어 다시 듣기를 하려면 처음부터 다시 들어야 하는 불편한 점이 있다.

그림 3

이티영어 사이트 화면

(4) 지니잉글리쉬(http://www.genienglish.com)

지니잉글리쉬는 유아 및 초등학교 저학년을 대상으로 하는 영어 학습 사이트로 유료 회원제로 운영되고 있어 무료체험코너를 통해 구성을 알아볼 수 있다. 메인 화면에는 4단계로 수준을 나누어서 단계적으로 학습할 수 있도록 구성되어 있는데 각 단계에는 <Story>, <Word Fun>, <Song>, <Game>으로 구성되어 있으며, 단계가 올라가면 <Key Expressions>에서 주요 표현을 따로 배울 수 있다. 이야기의 내용은 간단한 생활 이야기, 명작 동화, 창작 스토리 등으로 구성되어 있다. 한 페이지를 다 들으면 다음을 클릭하여 넘어갈 수 있고 그 구간을 다시 반복하여 들을 수도 있다. 성우의 발음이나 속도, 목소리 등이 어린이들이 재미있게 듣기에 적당하고 효과음도 재미있게 첨가되어 있다. 그러나 동화의 내용이 다른 사이트에 비해 길고 한 페이지를 다 들어야 다음 페이지로 넘어갈 수 있는 버튼이 생기기 때문에 지루함을 느낄 수 있다.

그림 4
지니잉글리쉬 사이트 화면

(5) 지니큐브(http://genicube.co.kr/english)

지니큐브는 한국 전래동화를 멀티미디어를 통해 영어 학습을 할 수 있도록 구성한 초등학생을 위한 프로그램으로 학교 홈페이지와 연계하여 운영되고 있다. Early Readers와 Developing Readers로 단계를 구분하였고, 각 동화마다 Before Reading, Reading, After Reading의 세 단계로 구성된다. Before Reading은 선행학습단계로 중심인물, 문화적인 소개 등 배경 지식을 제시해 주어 이해를 도우며, Reading은 재미있는 그림과 음향 효과, 성우 목소리가 어울려 재미를 더한다. After Reading은 읽기 후 활동으로 이야기에서 나오는 주요 단어, 표현법 등을 다양한 활동을 통해 학습할 수 있도록 구성된다. 그러나 이 사이트는 신청한 학교의 학생만 서비스를 이용할 수 있어 개별적으로 가입하여 학습하기가 어렵다는 단점이 있다.

그림 5
지니큐브 사이트 화면

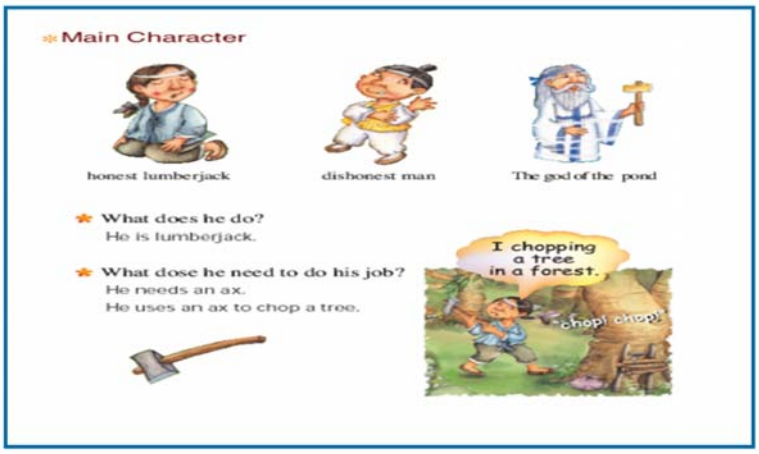
2. 한국 전래동화를 활용한 영어 학습 사이트 모형 개발

최근 영어 교육에 관심이 높아지면서 어린이들을 대상으로 하는 수많은 영어 학습 사이트들이 생겨났다. 하지만 동화 듣기와 게임하기 등 단순히 흥미 위주의 내용으로 구성되어 있을 뿐 구체적인 학습 내용이나 평가 활동이 없다는 아쉬움이 있다. 특히, 초등학교 영어 수업시간에 직접 활용하기 어려울 정도로 학습적 기능과 중학교 영어 수업에서 접하게 될 다양한 평가 및 통합된 학습활동 등이 부족하다는 다수의 초, 중학교 교사들의 견해가 도출되었다(임병빈, 염문식과 전영주, 2009). 따라서 이러한 일선 교사들의 의견을 수용하여 영어수업시간에 활용 할 수 있으며, 학습자의 자기 주도적 학습도 가능한 통합적인 영어 의사소통 기능들을 향상시킬 수 있는 한국 전래동화를 활용한 학습사이트의 실제를 제시해 보고자 한다.

1) 동화 학습 이전 활동

이 단계에서는 학습자의 흥미나 동기를 유발하여 학습 욕구를 일으키는 단계이다. 학습자를 중심으로 마인드맵을 통해 배경 지식을 활성화 하거나 동화의 정의적, 문화적 이해에 필요한 어휘력 학습 등의 활동을 할 수 있다. 특히, 전래동화는 우리 전통의 문화가 담겨있기 때문에 그것이 과거에 어떤

의미를 가지고 있었으며, 이 문화가 외국에도 존재하는지, 영어로 어떻게 표현되는지 등의 활동을 통해 학습자의 동기를 유발시킬 수 있다. 또한 동화에 자주 등장하는 주요 표현을 제시하고 언어의 네 가지 기능을 고루 접할 수 있도록 하여 총체적인 언어 학습이 되도록 한다.



2) 동화 학습 중 활동

이 단계에서는 여러 가지 동화를 감상하고 내용을 이해하며, 주요 어휘를 익히는데 중점을 두어 지도한다. 예시 활동으로는 이야기 내용 추측하여 말하기, 그림 보고 따라 말하기, 이야기를 장면 별로 보고 들으며, 따라 말하기, 다양한 게임 활동으로 표현 익히기 등 다양한 활동과 연계하여 학습할 수 있도록 유도한다.

특히, 본 모형 개발에 있어서 영어 학습 사이트가 기능적 차원의 학습자 중심 영어교육의 차원을 넘어서 궁극적 영어 교육의 목표인 영어 의사소통능력의 향상을 위하여 교사의 꾸준한 도움을 학교의 수업으로부터 지속적으로 제공받기 위하여 초, 중학교 영어 수업에서도 활용 가능하도록 하였다. 일선 교사들에게 본 한국 전래동화를 활용한 사이트가 어떻게 영어 수업에 효율적으로 접목되어 활용되는지를 보여주기 위하여 교사와 학부모를 위한 교수학습 지도안을 제작하여 제공하였다. 본시 교수학습 지도안의 예시는 다음과 같다.

학습 목표		♣ 이야기를 듣고 내용을 말 할 수 있다.			
단계	학습 내용	교수·학습 활동		시간	자료 및 유의점
		교 사 활 동	학 생 활 동		
문제 파악	동기유발 (전체)	○'Hello'노래하면서 인사를 나눈다.	○Hello'노래를 부른다.	5′	㉠ PPT
	공부할 문제 확인	○공부할 문제를 확인 시킨다.	○공부할 문제를 확인한다.		㉠학습문제 카드
		이야기를 듣고 내용을 말 하여 봅시다.			
탐색 및 해결	학습 안내	○ 학습 내용과 방법 및 순서를 제시 한다.	○ 학습 내용과 방법 및 순서를 확인 한다.	30′	㉠학습활동 안내카드
		•활동1 : 그림 보며 이야기의 배경 알아보기 •활동2 : 사건의 흐름을 생각하며 영어 전래동화 듣기 •활동3 : 게임으로 이야기의 내용 파악하기			
	【활동 1】	▣ 활동 1 ○그림을 보며 이야기의 배경을 알아본다. -나무꾼은 무슨 일을 하는 사람인가요? -나무를 하는 걸 본 경험이 있으면 이야기 해봅시다.	○그림을 보며 이야기의 배경을 알아본다. -나무를 해서 돈을 버는 사람입니다. -책에서 나무 하는 아저씨를 본 적이 있습니다.		㉠그림카드 ㉣이야기의 배경에 관한 다양한 이야기를 하여 배경지식을 활성화 한다.
	【활동 2】	▣ 활동 2 ○영어 전래 동화를 들려준다. -인물의 대화를 따라 해 봅시다. -친구들과 역할극으로 꾸며봅시다.	○영어 전래 동화를 듣는다. ▪인물의 대화 따라 말하기 ▪친구와 역을 정해 대화나누기		㉠지니큐브 동영상 ㉣ 모든 학생이 영어로 이야기하는 경험을 하도록 한다.
	【활동 3】	▣ 활동 3 ○게임을 통해 주요 표현 익히도록 한다.	○게임으로 주요 표현을 익힌다.		㉠ 역 할 극 자료
적용 및 발전	정리 및 평가	○새로 알게 된 것과 느낀 점을 이야기 해 본다.	○새로 알게 된 것과 느낀 점을 이야기 해 본다.	5′	
	차시예고	○차시 예고를 한다.	○다음 시간에 배울 것을 알아본다.		

3) 동화 학습 이후 활동

이 단계에는 학습자 스스로 내용을 이해하며 배울 수 있는 다양한 학습활동 및 평가 활동을 중심으로 한다. 학습과 평가에서 중요한 것은 언어의 네 기능을 총체적으로 익히며, 평가할 수 있도록 고려해야 한다는 것이다.

학습활동과 평가가 통합된 형태의 영어 학습 컨텐츠의 예시는 다음과 같다.

☺ Let's Listen!

1. 들려주는 말을 듣고 빈칸을 채우세요.

A long long time ago, there ____ a woodcutter.

2. 다음 대화를 듣고 대화가 이루어진 상황으로 알맞은 것을 고르시오.

fairy : "Ah! where is my dress? Where can it be?"
The fairy was very confused.
woodcutter: "Well, fairy! I'm a poor woodcutter.
Would you please go to my home?"

①선녀가 옷을 급하게 찾는 장면
②사슴이 사냥꾼에게 쫓기는 모습
③나무꾼이 나무를 많이 지고 가는 모습
④선녀와 나무꾼이 옷 때문에 다투는 장면

3. 잘 듣고, 내용과 어울리는 그림에 V표 하세요.

"Please help me, please please help me! A hunter is trying to catch me." "Hide in this pile of wood. Quickly!"

□ □ □

☺ Let's Talk!

1. 그림을 보고, 물음에 응답해 보세요.

(보기)
T: Did you see a deer?
S: _____

2. 그림을 보고 물음에 응답해 보세요.

T: How many babies in the picture?
S: _____
T: What is woodcutter doing?
S: _____

3. 다음 물음에 응답해 보세요.

T: Thank you.
S: _____

☺ Let's Read !

1. 다음 문장을 읽고 이야기의 내용이 맞으면 T, 틀리면 F로 표시하세요.

1) The Woodcutter was very poor. ( )
2) The woodcutter hid the deer in his house. ( )
3) The woodcutter lied to hunter. ( )

2. 어법상 맞는 것을 고르세요.

(1) A hunter (① is ② am ③ are ④ be) trying to catch me!
(2) (① This ② That ③ It ④These) is too dark!

3. 다음을 읽고 자연스럽게 이어질 문장을 고르세요.

A : Please, Help me! A hunter is coming!
B : _____

① Where is yours? ② How about you?
③ That sounds good ④ Hide in this pile of wood.

4. 다음을 읽고 이야기의 순서에 맞게 번호를 써 넣으세요.

A deer ran up huffing and puffing.

The woodcutter was cutting down a tree.

"Hide in this pile of wood. Quickly!"

"He ran that way," the woodcutter lied.

☺ Let's write !

1. 다음 그림을 보고 알맞은 단어를 보기에서 찾아 써 넣으세요.

hunter, fairy, woodcutter, deer, cut

( )

( )

( )

( )

2. 다음 그림을 보고 그림과 알맞은 낱말을 찾아 연결해 보세요.

• poor

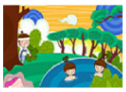
• pile

• wood

• bucket

3. 다음 그림을 보고 그림이 나타내는 것을 영어로 쓰세요.
(보기)

c u t


b _ _ _ e

Ⅳ. 결론 및 제언

이상 제시한 한국 전래동화를 활용한 영어 학습 사이트 모형의 특징을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 네 가지 영어 기능이 통합되어 학습되도록 고안하였다. 이는 듣기와 읽기의 입력 가설(Krashen, 1984)만 강조되고 있는 기존 영어 동화 학습 사이트들의 문제점을 개선한 사항이다. 이는 영어학습 초기단계부터 말하기와 쓰기의 표현 기능도 함께 통합되어 지도되어야 한다는 출력가설(Output Hypothesis)이 강조되고 있는 것과 일치한다고 볼 수 있다(Swain, 2005; Swain & Lapkin, 1995).

둘째, 유아와 초등학교 시절 이루어 지는 놀이 중심의 영어 교육이 중학교에서 이루어 지는 학습 중심의 영어교육과 자연스럽게 이어질 수 있도록 고려하였다. 주로 초, 중학교 현직교사들로 이루어진 본 모형개발에 참여한 교사들의 현장에서의 경험을 토대로 학습 초기부터 학습활동이 평가와 통합되어 이루어 지도록 배려하였다. 이러한 시도는 모의 적용(pilot-test)을 실시한 후 면접을 통해 어린이들이 의견을 조사한 결과 평가와 학습이 통합된 본 모형에 노출된 어린이들이 중학교 교과서에 제시된 형성평가 등에 더 익숙함을 느낀다는 반응을 얻을 수 있었다.

셋째, 영어 전래동화나 창작동화를 활용한 것보다 한국 전래동화를 활용한 영어학습 사이트의 강점을 간과해서는 안될 것이다. 표준 영어에 대한 집착에서 벗어나 세계 영어(World Englishes)인 시대에 살고 있는 우리는 한국적 영어가 잘못된 영어가 아니라 한국인으로서 가장 효율적으로 영어로 의사소통하기 위한 다양한 영어의 형태 중의 하나임을 간과해서는 안될 것이다(Kachru, 2001). 현대 사회에서 영어 학습은 필수적이지만 우리나라 영어교육 환경에서 반드시 한국적 문화와 가치관을 바탕으로 하지 않으면 외국어 학습 중에 무의식적으로 수용되는 외래문화와 가치관이 학습자의 심리적, 사회적 관점에 문제를 일으킬 수 있다. 그러므로 우리의 주체적인 가치관을 가지고 세계 속에서 경쟁하며 지구촌 사람들과 함께 어깨를 나란히 할 수 있도록 문화 이해 차원에서도 한국 전통 문화가 영어교육에 포함되어야 함은 당연할 것이다.

세계화, 국제화 시대와 더불어 지식 정보화 사회가 본격화 되면서 우리나라는 1997년부터 영어가 초등학교 3학년부터 정규 교과목으로 채택하여 영어 학습의 중요성을 강조하고 있다. 이에 따라 어린이를 대상으로 인지적, 정의적 발달단계에 맞는 효과적인 영어교육 방법의 연구는 매우 중요하고 본다. 어린이들에게 친숙한 우리나라의 전래동화를 활용하여 영어 학습을 하는 것은 영어를 처음 접하는 학습자에게 흥미와 학습동기를 고취시킬 수 있는 효과적인 방법이다. 또한 전래동화를 활용한 영어학습은 학습자로 하여금 자신감을 가지고 거부감 없이 영어를 배울 수 있는 자연스러운 입력을 제공하고

몰입학습으로 유도할 수 있다. 따라서 어린이 영어 교육 현장에서 이와 같은 전래동화의 장점을 잘 살려 학습에 활용한다면 많은 긍정적인 효과를 기대할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

강인애. (1995). 인지적 구성주의와 사회적 구성주의에 대한 간략한 고찰. *교육공학연구, 11*(2), 3-20.

교육과학기술부. (2009). *2008 년 개정 초등학교 영어과 교육과정*. 서울: 교육과학기술부.

김기창, 최운식. (1998). *전래 동화 교육론*. 서울: 집문당.

김은. (2005). *인터넷 영어 학습사이트의 평가, 분석 및 읽기학습 방안 제시*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 연세대학교 교육대학원.

김정희. (2001). *전래동화와 영미동화의 초등영어 교육적 효과에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 청주: 한국교원대학교 교육대학원.

노경희. (2002). *초등영어 습득론*. 서울: 한국문화사.

박영예. (2004). 초등학생들의 학습 전략과 학습 스타일의 관계 분석. *초등영어교육, 12*(1), 281-311.

박훈주. (2000). *전래동화를 활용한 초등영어지도에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 청주: 청주교육대학교 교육대학원.

신헌재. (1994). *아동문학 교육론*. 서울: 범우사.

심우길. (1996). *초등학교에서 동화를 이용한 영어지도 연구*. 미출간 석사학위 논문. 청주: 한국교원대학교 대학원.

연준흠. (1997). *내용과 형식 스키마가 독해에 미치는 영향*. 미출간 박사학위 논문. 청주: 한국교원대학교 대학원

이병민. (1997). *인터넷을 활용한 영어수업. 어린이 영어교육*(정동빈 편). 서울: 홍익미디어.

이연희. (2002). *영어동화를 활용한 초등영어지도에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 전주: 전북대학교 교육대학원.

임경빈. (2009). 전자 영어동화의 사회문화 이론적 관점에서의 분석. *영어어문교육, 15*(1), 271-297.

임병빈, 염문식, 전영주. (2009). *전래동화를 활용한 어린이 영어교육*. 2009 한국영어어문교육학회 학술대회발표논문집.

정동빈. (2002). *어린이 영어교육*. 서울: 홍익미디어플러스.

최임옥. (1999). *전래동화를 활용한 초등영어지도에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 전주: 전주대학교 교육대학원.

한상호. (1999). 21 세기 학습자 중심 영어교육의 방향. *현대문법연구, 17*, 191-206.

황윤한. (1999). 교수-학습이론으로서의 구성주의. *구성주의와 교과교육에 관한 학술발표논문집*(pp. 1-27). 한국교원대학교 초등교육연구소.

황지은. (2003). *전래동화를 활용한 초등영어 지도방안*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 중앙대학교.

Brown, H. D. (2007). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (3rd ed.). White Plains, NY: Pearson Education.

Ellis, G., & Brewster, J. (1991). *The storytelling handbook for primary teacher*. Middlesex, England: Penguin Books.

Kachru, Y. (2001). World Englishes and rhetoric across cultures. *Asian Englishes: An International Journal of the Sociolingustics of English in Asia/Pacific*, 54-71.

Krashen, S. (1984). Immersion: Why it works and what it has taught us. *Language & Society*, *12*, 61-64.

Peterson, P. W. (2001). Skills and strategies for proficient listening. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language* (pp. 87-100). Boston, MA: Heinle & Heinle.

Swain, M. (2005). The output hypothesis: Theory and research. In E. Hinkel (Ed.), *Handbook of research in second language teaching and learning* (pp. 471-483). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Swain, M., & Lapkin, S. (1995). Problems in output and the cognitive process they generate: A step towards second language learning. *Applied Linguistics*, *16*, 371-391.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. London and Massachusetts, Harvard University Press.

Wright. A. (1995). *Storytelling with children*. New York: Oxford University Press.

Wright. A. (1997). *Creating stories with children*. New York: Oxford University Press.

예시언어(Examples in): English
적용가능 언어(Applicable Language): English
적용가능 수준(Applicable Levels): Secondary

강문구
공주대학교 사범대학 영어교육과
314-701 충남 공주시 신관동 182
Tel: 041-850-8185
Email: kangmunkoo@hanmail.net

전영주
대전과학고등학교
305-338 대전시 유성구 구성동 과학로 30
Tel: 042-863-7476
Email: ipeuni2@hanmail.net

Received in July, 2009
Reviewed by August, 2009
Revised version received in September, 2009