



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

자유 역할놀이가 아동의 영어
산출어휘력에 미치는 영향

The Effect of Free Role-play
on Children's Productive Vocabulary

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

이 수 연

2009년 8월

석사학위논문

자자유 역할놀이가 아동의 영어
산출어휘력에 미치는 영향

The Effect of Free Role-play
on Children's Productive Vocabulary

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

이수연

2009년 8월

자유 역할놀이가 아동의 영어
산출어휘력에 미치는 영향

The Effect of Free Role-play
on Children's Productive Vocabulary

지도교수 홍 경 선

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

이 수 연

2009 년 8 월

이수연의
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2009년 6월

국문 초록

자유 역할놀이가 아동의 영어 산출어휘력에 미치는 영향

이 수 연

제주대학교 교육대학원 초등영어교육 전공
지도교수 홍 경 선

본 연구는 6학년 학생을 대상으로 자유 역할놀이가 초등학생의 영어 산출어휘력에 미치는 영향을 살펴보는 데 목적을 두고 있다.

이를 위하여 각종 문헌과 선행 연구를 조사 연구하였으며 자유 역할놀이방법을 활용하여 본 연구자가 근무하는 S시 B초등학교와 S초등학교 6학년 학생 2개반을 대상으로 4개월동안 3개 단원에 걸쳐 적용하였다. 매 단원 1,2,3차시에는 Look and Listen과 Look and Speak의 기본 어휘를 배우고 교사용 지도서의 내용을 가지고 실험반과 비교반이 같은 방식으로 수업을 진행하였다. 하지만 매 단원 4차시에는 실험반은 자유 역할놀이를 위해 역할극을 창의적으로 구성하도록 하여 시연하도록 한 반면 비교반은 국정 교과서의 내용대로 수업을 하였다. 실험반에서 역할극을 구성할 때에는 역할극 대본에 필요한 새로운 어휘를 스스로 해결할 수 있는 기회를 제공하였다. 본 연구자는 사전 활용이나 교사 및 상호 작용을 통하여 어휘학습을 할 수 있는 기회를 제공하였다.

그 효과를 검증하기 위하여 실험반과 비교반을 구성하여 어휘능력을 측정하는 사전·사후 연상 어휘 쓰기 평가를 실시하고 통계적 분석 방법을 통하여 비교·분석 하였다.

이상과 같은 과정을 거친 실험 연구를 통해 얻어진 결과는 다음과 같다.

첫째, 자유 역할놀이를 활용한 교수·학습 과정은 어휘와 그 어휘를 포함한 표현들을 역할극을 통하여 말하게 함으로써 어휘를 실제와 같은 상황에서 말할 수 있는 기회를 제공하여 주었다.

둘째, 자유 역할놀이를 활용한 어휘 학습 방법은 아동들이 모르는 어휘를 스스로 찾아 학습함으로써 자연스럽게 어휘를 습득할 수 있었다.

셋째, 자유 역할놀이를 활용함으로써 아동 상호간의 정보와 창의적인 사고 과정을 통해 아동들의 능력에 맞는 어휘를 연상하여 쓰는 과정을 통해서 어휘 습득에 영향을 주었다.

넷째, 역할놀이를 통해 교과서 어휘를 익히는데도 효과적이었다.

본 연구의 결론을 토대로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구가 초등영어 어휘의 양적인 향상에는 크게 기여하였으나 질적 어휘력 향상을 위한 자료 개발을 위한 후속 연구가 필요하다.

둘째, 연구 결과의 타당한 결론을 얻기 위해 좀 더 체계성을 갖춘 신뢰도가 높은 어휘력 검사 도구가 개발되어야 한다.

목 차

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 목적	2
2. 연구 문제	3
3. 연구의 제한점	3
II. 이론적 배경	5
1. 어휘 학습에 대한 고찰	5
2. 어휘의 개념 및 구성요인	8
가. 어휘의 개념	8
다. 어휘의 구성요인	9
3. 어휘 지도의 실제	11
4. 어휘 지도의 일반적인 방법	13
2. 역할놀이	18
가. 역할놀이의 정의	18
나. 역할놀이의 필요성	19
다. 역할놀이 장점	21
라. 역할놀이의 구성요소	22
마. 역할놀이의 단계	22
바. 역할놀이의 평가 및 지도시 유의점	24
사. 역할놀이에서 교사의 역할	26
아. 역할놀이 학습과정	27
3. 역할놀이를 통한 어휘 학습법	29
4. 선행연구 분석	31

Ⅲ. 연구 방법	33
1. 연구설계 및 가설	33
2. 연구대상	34
3. 평가도구	35
4. 실험절차	36
Ⅳ. 연구 결과 및 논의	46
1. 연구의 결과	46
2. 논의	51
Ⅴ. 결론 및 제언	53
1. 결론	53
2. 제언	54
참고 문헌	56
ABSTRACT	60

표 목 차

<표 II-1> Dudley의 역할극 학습과정	27
<표 II-2> 김근순의 역할극 학습단계	28
<표 II-3> 선행연구의 분석 요약	31
<표 III-1> 실험집단과 통제 집단의 교수 방법	33
<표 III-2> 연구 대상자 수	34
<표 III-3> 영어 어휘력 사전 검사 결과	37
<표 III-4> 단원별 기본 어휘	38
<표 III-5> 수업의 단계	39
<표 III-6> 차시별 지도 방법	40
<표 III-7> 역할놀이 수업과정안	41
<표 III-8> 역할놀이 대본의 예	44
<표 IV-1> 사전 사후 연상 어휘 쓰기 비교	46
<표 IV-2> 실험반과 비교반의 사후 어휘력 비교	50

그림 목 차

[그림 Ⅲ-1] 9단원 사전 검사 결과	36
[그림 Ⅲ-2] 10단원 사전 검사 결과	36
[그림 Ⅲ-3] 14단원 사전 검사 결과	37
[그림 Ⅳ-1] 실험집단 9단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교	47
[그림 Ⅳ-2] 비교집단 9단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교	47
[그림 Ⅳ-3] 실험집단 10단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교	48
[그림 Ⅳ-4] 비교집단 10단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교	48
[그림 Ⅳ-5] 실험집단 14단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교	49
[그림 Ⅳ-6] 비교집단 14단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교	49

I. 서론

초등학교 영어과 교육의 목표는 일상생활에서 필요한 영어를 이해하고 기본적인 의사소통 능력을 기르며, 아울러 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련하는 것이다.

여기서 보면 영어 교육의 일차적 목표는 의사소통능력이다. 의사소통의 측면에서 화자가 자신의 생각을 청자에게 전달하려고 할 때, 화자는 전달하려 하는 의미를 표현하는 어휘에 대한 지식을 가지고 있어야 한다. 이처럼 인간이 상대방에게 의사를 전달할 때는 어휘가 가장 필요하고, 문법이 맞지 않더라도 어휘를 통해서 서로의 의사를 전달할 수 있다. 문법적 지식이 부족하더라도 어휘에 대한 지식이 풍부하다면, 인간은 자신의 의사를 표현하고 문장을 이해할 수 있을 것이다.(최지영, 박미애, 2008)

특히 초등학교 학생들과 같이 영어의 초보단계에 있는 학생들에게 필수적인 영어 어휘를 익히도록 지도하는 것은 초등영어 교육에 있어 매우 중요한 부분을 차지한다. 그러나 지금까지 어휘학습은 많이 읽고, 쓰고 말함으로써 자연스럽게 습득되는 것이라고 믿어왔다. 이로 인해 어휘 학습에 대한 구체적이고 명확한 방법이 제시되지 못하고 영어 교육에 있어서도 영어의 다른 4기능에 비해 비교적 무시되어 온 것도 사실이다.

근래 우리 영어 교육에서도 의사소통능력 신장을 위한 교수·학습 방안에 대한 연구, 즉 유의미한 의사소통과 상호작용을 통하여 언어사용 능력을 기르고 학생들의 학습 동기와 흥미를 유발하려는 노력이 이루어지고 있다. 따라서 어휘 교육도 아동의 흥미와 학습동기를 강화하면서 유의미한 의사소통능력을 증진하고 어휘능력을 배양할 수 있는 어휘 지도 방법을 모색하려는 노력이 필요하다.

초등학교 영어 교육의 방법은 이완기(2001)에서 지적하듯이 초등학교생의 특성을 고려하여 실생활에서 접할 수 있는 내용을 중심으로 하고, 쉽게 배우지만 빨리 잊어버리고, 집중력이 오래가지 못하므로 다양하고 흥미로운 교수법을 적용하여 자신감과 친숙감을 심어주고, 영어에 대한 관심과 흥미를 지속적으로 유지시켜 주는 것이 중요하다. 따라서 어휘 학습에서도 이러한 초등학교생의 인지적 특성을 고려하여 어휘를 지도할 수 있는 방법이 필요하다고 생각한다. 그러한 필요

는 현대 영어 교육의 경향, ‘어휘의 의미를 다각적으로 이해하고 적절한 어휘의 의미를 알아듣고 말할 수 있는 유창한 언어 능력’ 과도 매우 밀접한 관련이 있다. 더구나 “joyful learning”이 강조되는 초등영어에서 어린 학습자로 하여금 더욱 흥미를 유발할 수 있고 영어에 대한 지속적인 재미와 관심을 갖게 하려면 학습자가 사용하고 싶은 영어 표현을 실제 사용할 기회를 제공하는 어휘 지도 방안에 대해 고려하고 연구하지 않을 수 없는 상황이다.(광주영어회화클럽,2008)

초등학생들에게 흥미와 즐거움을 주는 동시에 목표언어를 사용할 수 있는 기회를 많이 부여할 수 있는 영어 교수 방법으로 역할놀이, 게임(놀이), 노래나 챗트 등이 있지만, 이완기(2001)에서 지적하듯이, 역할놀이는 학생들에게 언어 사용과 관련된 역할을 가상으로 부여하고 주어진 상황에 맞도록 말하고 행동하도록 하는 수업방식으로, 배운 내용을 활용하여 실제 있을 수 있는 상황에 맞는 대화를 할 수 있게 해 준다. 또한 가상 인물의 역할에 흥미를 느끼고 자신의 말은 역할을 수행하는 기회를 통해 소극적인 어린이들도 수업활동에 적극적으로 참여할 수 있게 해준다.

따라서 자유 역할놀이를 활용한 수업 방식은 학생들에게 주어진 주제에 맞는 가상의 상황을 역할극으로 표현함으로써 일반 수업 과정을 통해 익혔던 어휘를 포함하여 주어진 상황에 맞는 어휘를 선택하여 사용하는 경험을 통해 영어 출어휘력을 습득할 수 있을 것이다.

1. 연구의 목적

그리하여 본 연구에서는 6학년 학생들에게 이미 배운 어휘의 사용기회가 제공되고 더불어 상황에서 필요한 어휘를 스스로 찾아보는 방법을 도입한다. 자유 역할놀이에서 아동들이 가상의 상황이나 실생활의 한 장면을 설정하여 표현하는 활동을 통하여 아동들에게 심리적 부담감을 주지 않으면서도 영어 말하기에 참여시킴으로써 산출 어휘력에 어떠한 영향을 미치는지 그 효과를 검증하고 그 결과를 교육 현장에 활용하는데 목적을 두었다.

2. 연구 문제

본 연구의 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 관련 문헌을 중심으로 자유 역할놀이를 활용한 어휘 지도 방안에 관한 연구 경향을 살펴본다.

둘째, 초등학교 6학년 2개 학급을 대상으로 실험 연구를 실시하여 자유 역할놀이를 활용하여 어휘지도를 하였을 때의 적용 효과를 알아본다.

본 연구에서는 다음과 같이 연구문제를 제시하여 자유 역할놀이를 활용한 영어 어휘 지도 방법의 적용 효과를 알아보려고 한다.

연구문제 : 자유 역할놀이를 활용한 수업이 아동의 영어 산출 어휘력에 어떠한 영향을 가져올 것인가?

3. 연구의 제한점

첫째, 사전 검사 결과가 비슷한 집단으로 서귀포시 소재 2개 초등학교의 6학년 1개반씩을 실험집단과 비교집단으로 선정하여 비교하였으므로 교사가 달라지면서 발생할 수 있는 변인의 가능성을 배제할 수 없다.

둘째, 본 연구에서 허용한 자유 역할놀이 수업활동 적용은 6학년 영어과에 한정하고 교수·학습 과정안은 연구자가 구안·작성하여 적용함으로써 실험시간 이외의 시간에 상호 영향을 주고받을 수 있는 가능성을 배제할 수 없다.

셋째, 본 연구는 9, 10, 14단원 세 단원 3차시의 실험 수업을 실시한 것으로 아동의 어휘 능력에 대한 단기적 연구에 그치고 있다.

넷째, 제주도 서귀포시 소재 두 개의 초등학교를 대상으로 한 실험연구로서 무선표집(random sampling)을 하지 않았기 때문에 다른 학년과 다른 지역에 일반화 하는데 제한이 있을 수 있다.



II. 이론적 배경

본장에서는 연구 과제를 수행하기 위해서 필요한 어휘학습과 역할놀이에 관한 배경이론을 살펴보겠다.

1. 어휘 학습에 대한 시대적 고찰

관련문헌 조사를 통해 일반적으로 대부분의 학자들이나 교사들이 어휘지도에 대해서는 문법이나 읽기, 쓰기 능력에 관한 것처럼 관심을 보이지 않았고 이러한 현상은 언어학 영역에서도 관찰되었다. 다만 심리언어학과 사회언어학에서는 언어의 습득과정 연구와 어휘의 기억도 및 사회적 환경에 따른 어휘 사용 연구를 통해서 어휘학습에 관한 연구를 해왔다. 그러나 이러한 어휘 연구들의 결과가 교사들에 의해 실제로 적용된 경우는 거의 없었으며 어휘학습이론이 실제수업에 적용된 경우도 드물었다. 그 결과 무조건적인 어휘 암기가 성공적인 외국어 학습자들의 전략으로 정당화 되어 왔다.

1900년대 초반과 중반경 까지도 학자들의 어휘에 대한 일반적 견해는, 어휘는 문법구조를 위한 최소의 구성요소이며 말하기와 글을 쓰기 위한 것이어야 하고 책을 읽고 문자를 해독하고 전문적인 지식을 얻고자 할 때 어휘의 확대가 필요하다고 생각했다. 어휘에 대한 관심은 70년대 이후 시작되었는데 D.A.Wilkins(1972)가 Notional-Functional Syllabus를 주장하면서 청각언어교수법에서 어휘지도를 경시한 점을 비판하였다. 그는 “Without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed”라고 말하면서 의사소통과정에서 어휘의 중요성을 강조했다. 이것은 70, 80년대에 걸쳐 어휘지도가 활성화될 수 있는 기초를 마련하였다.

Wilkins이후 어휘 습득이 의미의 습득과 관련 지어져야 한다는 주장이 R. Lord, D. Brown, M. Donley등에 의해 제기되기도 하였다. Freeman Twaddell(1973)은 처음으로 어휘 학습을 언어습득 기술로 보는 견해를 제시하면서 단어의 학습을 단순히 목록과 사전에 의존하는 것에서 탈피하여 추측 전략

을 사용해야 한다고 주장했다. 의미론과 관련 지어졌던 70년대 중반의 어휘지도에 대한 관심은 그 이후 학습자와 그들의 요구에 초점을 맞추게 된다.

Jack C. Richards(2002)는 그의 논문에서 어휘 지도의 종류와 내용을 지적하는 가운데 어휘를 안다는 것이 무엇을 의미하는가에 대해 다음과 같은 여덟 가지의 가정을 제시하였다.

- ① 성인의 문법은 성장 초기에 완성되나 어휘는 계속 확장된다.
- ② 그 단어의 빈도를 알고 연어를 안다.
- ③ 기능과 상황에 따른 단어 사용의 제한을 안다.
- ④ 어휘의 통사론적인 역할을 안다.
- ⑤ 단어의 구조와 파생어를 안다.
- ⑥ 다른 단어와의 연관 관계를 안다.
- ⑦ 어휘의 의미론적인 내용을 안다.
- ⑧ 다른 연관된 여러 의미를 안다.

Richards의 주장은 어휘 지도와 어휘 학습의 복잡한 특성을 인식시켰고 어휘의 의미론적 측면을 더욱 강조하고 있다.(광주영어회화클럽, 2008, 재인용)

A.V.Martin(1976)은 학습자의 필요에 초점을 맞춘 대학생을 위한 학문적 어휘 등을 담화 분석 교수법에 입각하여 지도해야 한다고 주장했고 학습자의 요구를 중시하는 이러한 경향은 1980년대 이후 지속되고 있다.

Judd(1978)는 어휘를 하나의 기술로 보아야 한다고 주장했다. 이는 어휘가 독해나 문법의 보조적 분야가 아니고 하나의 새로운 영역으로 본 것이다. Judd는 또한 자연스러운 언어적 환경을 중시하면서, 문맥과 연관된 의미있는 어휘가 의사소통과정을 통해 의미있게 습득되어야 기억이 오래간다고 주장했다. 즉 의사소통에 도움을 주는 어휘가 습득되어야 함을 주장한 것이다. 또한 언어습득 차원에서 어휘학습의 효과를 논할 수 있다.

C.Alderson & G. Alvarez (1979)는 글을 읽을 때 필요한 어휘 같은 수용적어휘

력 (receptive vocabulary) 습득에서는 추측과 추론의 전략을 사용한다고 하여 학습자 전략의 중요성을 강조하였다.

1980년대 초에 Krashen과 Terrell(1983)이 공통연구한 자연적교수법에서 교사의 역할은 학습자들이 이해 가능한 입력(input)을 충분히 제공해 주는 것이며 이것이 최선의 어휘지도 방법이라고 주장했다.

그러나 1990년대 이후로, 많은 어휘 연구가들은 그 동안 가장 바람직한 어휘 학습 방법으로 인식되어온 부수적인 어휘 학습의 한계 및 문제점에 대해 언급하기 시작하였다. (Nation, 2002) 우선 연구가들이 지적하는 부수적인 어휘 학습의 가장 큰 단점은 첫째, 읽기를 통해 습득될 것이라고 기대되는 많은 단어들 사실은 독자에 의해서 무시된 채 그냥 넘어가는 경우가 많다는 점이다. 둘째 독자 자신이 읽기를 하는 중에 모르는 단어가 나와 그 의미를 추론해야 할 때, 종종 그 의미를 잘못 추론하는 경우가 상당히 많다는 것이다. 셋째, 문맥으로부터 모르는 단어의 의미를 성공적으로 추론했다는 사실이 반드시 그 단어의 습득으로 이어지지는 않는다는 점이다. 넷째, 단지 문맥으로부터 모르는 단어의 의미를 추론하는 방식으로만 어휘를 습득하는 것은 EFL 상황에서는 상당히 비효율적인 방법이라는 점이다.

Haynes(1993)와 Coady(1993)도 역시 목표언어에 대한 노출이 제한되어 있고 언어 능숙도 수준이 낮은 EFL 초보 학습자들의 경우, 맥락으로부터 추측에 어려움을 느끼기 때문에 직접적인 어휘 지도를 병행하는 것이 더욱 효과적이라고 주장하였다.

Hunt와 Beglar(1998)는 많은 양의 읽기와 듣기 자료들이 많은 어휘를 제공해 줄 수 있다는 것은 분명하지만 이 자료들을 통하여 우연한 어휘 학습이 이루어지게 하기 위해서는 기본어휘가 필요하다면서 제한된 어휘를 가지고 있는 학습자들에게는 어휘를 직접적으로 가르쳐야 한다고 주장하였다.

김영숙(2002)에 의하면 의도된 어휘학습은 의미를 소개하고 학습자의 이해여부를 확인하며 실제 사용해 보도록 하는 등 어휘를 체계적으로 다룸으로써 어휘

력을 증진시켜준다고 한다. 특히 의사소통과정에서 실제로 활용할 수 있는 능동적 어휘는 직접적이고 의도적인 어휘학습에 의해서만 습득이 가능하다고 하였다. 의식적인 직접학습은 어휘 사용에 있어 정확성을 높여주고, 무의식적인 간접 학습 혹은 습득은 자발성을 길러주어 어휘 사용을 더욱 유창하게 해 준다.(Halliwell, 2000) 따라서 능동적인 어휘 사용을 위해서는 무의식적인 간접 학습보다는 오히려 직접 학습이 더 유리하다는 것이다.

이처럼 요즘은 학습자가 언어 교육의 중심이 되고 의미와 실제 사용이 강조된 어휘 학습은 최근 가장 주안점이 되어오고 있는 의사소통의 전략이 되는 자원으로 여겨지게 되었고 어휘학습이 외국어 습득의 중요한 부분으로 부상하게 된 것이다.

이에 근거하여 본 논문에서는 의도적인 어휘 학습을 위하여 실제 사용에 초점을 두고 역할놀이라는 활동을 선택하여 역할놀이와 산출어휘력을 알아보고자 한다.

2. 어휘의 개념 및 구성요인

가. 어휘의 개념

어휘는(배두분, 1999)에 따르면 영어로 'word', 'vocabulary', 'lexicon' 등으로 통용되며 이 중에서 'word'는 말이나 글로 나타내는 언어의 단위(unit language), 즉 '단어' 또는 '낱말'을 뜻하며 'vocabulary'는 언어에 들어있는 어휘의 총체를 말하거나 어떤 사람이 알고 있는 어휘의 총합을 의미한다. 반면에 'lexicon'은 언어학에서 흔히 사용하는 전문 용어로 사전과 비슷한 의미를 가지며, 어휘집이나 어휘목록을 말한다.

의사소통의 바탕이 되는 어휘라는 용어는 이와같이 단어와 서로 다른 개념임에도 불구하고, 대개 비슷한 개념으로 사용되고 있다. 먼저 단어와 어휘의 개념부터 명확히 할 필요가 있다. 우선 단어와 어휘의 사전적인 정의부터 살펴보면 단어(word)는 언어의 가장 작은 단위이고, 어휘(vocabulary)는 사람들이 사용하는 모든 단어의 집합을 지시한 앞의 정의에서 보듯이 단어는 하나하나의 개별적인 것이며, 그 개별적인 총합이 어휘인 것이다. 그러나 본 연구에서는 어휘와

단어를 구분없이 동일한 의미로 사용하기로 하겠다.

나. 어휘의 구성요인

Harmer(1983)는 어휘를 안다는 것은 단순히 그 어휘의 의미를 아는 것 그 이상을 말한다고 하였다. 어휘를 안다는 것은 의미(meaning)뿐만 아니라 어휘 용법(word use), 어휘 정보 (word information)와 어휘 문법(word grammar)에 관해서도 아는 것인데 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.(안연주, 2002, 재인용)

1) 어휘 의미에 대한 지식

모국어 화자들은 모국어에 존재하는 단어들이 무엇을 의미하는지 알고 있다. 예를 들어, 'book'이라는 단어가 명사로서 '책'이라는 의미로 사용될 수가 있고, 동사로 사용될 때에는 '예약하다'라는 의미로 쓰일 수 있고, '명부에 기부하다'라는 뜻도 될 수 있다. 이처럼 맥락 속에서 단어의 의미를 이해하는 능력은 모국어 화자들이 갖고 있는 어휘 지식 중의 일부이며 외국어 학습자들이 학습해야 할 어휘 지식이다. 또한 영어 어휘간에 존재하는 의미관계(sense relation)를 알 필요가 있는데, 예를 들어 'fruit'이라는 단어는 'apple', 'grapes', 'banana' 등을 포함하는 포괄적인 단어이며, 'bad'의 반의어는 'good', 동의어는 'evil'이라는 것 등을 알고 있어야 한다는 뜻이다. 어휘의 의미에는 맥락상에서 발생되는 단어의 의미를 이해하는 능력 상위어-하위어, 반의어, 동의어 등의 관계를 파악하는 능력이 포함된다.

2) 어휘 용법에 대한 지식

단어의 의미는 종종 은유적으로 쓰이거나 속어로 쓰이면서 확장되고 제한되기도 한다. 한가지 예로서, 'hiss'라는 단어가 은유적으로 쓰이면서 그 의미가 확장되기도 하고, 'raining cats and dogs'라는 표현은 원래의 의미에서 확장되어서 관용적 표현으로 사용되고 있다.

또한 영어의 모국어 화자들은 단어들간의 자연스러운 결합방식 즉 단어의 연어관계(collocation)에 대해 잘 알고 있는데, 'strong' 과 'powerful'은 같은 의미로 쓰이기도 하지만 'strong tea'라는 표현은 있어도 'powerful tea'라는 표현은

영어에 존재하지 않는다. 의미적으로는 유사하지만 연어관계가 차이가 없다. 이와 같은 지식은 모국어 화자들이 갖고 있는 어휘 지식 중의 중요한 부분을 차지하며 외국어 학습자들이 학습하기 어려운 부분이라고 할 수 있다.

또 개별 단어의 의미와 그 단어들의 연어관계에 대한 지식 외에 그 단어가 사용되는 맥락에 대한 이해도 중요하다. 언어 사용은 사회적 상황과 주제에 따라 달라질 수 있는데, 문체와 사용역(register)의 지배를 받기 때문이다. 예를 들어 공식적 상황에서 쓸 수 있는 사과의 표현인 “I really must apologize”와 비공식적인 상황에서 쓸 수 있는 “Sorry”는 엄연히 다르다.

위에서 말한 단어의 은유적 관용적 사용, 단어의 배열관계, 문체와 사용역에 따른 단어 선택에 관한 지식은 영어 어휘를 올바르게 사용하기 위해 반드시 필요하다.

3) 어휘 정보에 대한 지식

단어는 문법적 맥락에 맞게 형태가 변화한다. 예를 들어, ‘run’이라는 단어가 현재분사형 ‘running’, 과거형 ‘ran’, 때로는 명사형 ‘run’으로 사용되기도한다. 또한 단어들은 접두사나 접미사를 붙임으로서 반대의 뜻을 갖거나, 품사가 바뀌기도 하는데 이와 같은 사실들을 학습하는 것도 어휘 지식 중의 일부이다. 또한 영어 단어의 철자를 알고 있고, 발음을 알고 있으며, 발음 지식의 일부로서 품사의 변화에 따라 단어의 강세가 바뀐다는 것을 알고 있는 것도 어휘 지식 중의 하나라고 할 수 있다.

4) 어휘 문법에 대한 지식

영어의 단어들은 반드시 문법 패턴(grammatical patterns)에 맞게 사용되어야 하는데, 단어와 관련된 문법규칙은 어휘 지식의 일부가 되므로 외국어 학습자는 단어를 바르게 사용하기 위해서 이를 학습해야 한다. 예를 들어, 명사의 경우가산 명사와 불가산 명사로 나눌 수 있는데, 가산 명사만이 복수형을 취할 수 있다는 지식을 예로 들 수 있다.

또한 Nation(1990)은 어휘 지식의 구성요소를 형태, 위치, 기능, 의미로 분류하였으며, 각각의 구성요소들을 이해(receptive)와 표현(productive)의 측면으로 구

분하였다. 첫 번째 구성요소인 형태는 발음(spoken form)과 철자(written form)로 나뉘며, 발음은 단어의 소리가 어떻게 들리는지, 단어를 어떻게 발음하는지의 지식을 말하고, 철자는 어떻게 보이고, 어떻게 쓸 수 있는가 하는 내용으로 구성되어 있다. 두 번째 구성요소인 위치는 문법 유형(grammar pattern)과 연어(collocation)로 나뉘며, 단어가 나타내는 문법 유형은 무엇인지, 어떤 유형을 사용해야 하는지에 관한 지식을 말하고, 연어는 단어의 앞, 뒤에 올 수 있는 단어가 무엇인지, 어떤 단어가 함께 사용해야 하는지에 관한 지식을 뜻한다. 세 번째 구성요소인 기능은 빈도(frequency)와 적절성(appropriateness)으로 나뉘며, 빈도는 단어가 얼마나 일반적이고, 자주 사용되어지는지에 관한 지식이고, 적절성은 어디에서 단어를 볼 수 있고, 어디에 사용되어지는지에 관한 지식이다. 네 번째 구성요소인 의미는 개념과 연상(association)로 나뉘며, 개념은 단어가 의미하는 것은 무엇이며, 그 의미를 표현하기 위해 사용되는 단어는 무엇인가에 관한 지식이다. 또한 연상은 어떤 단어가 이 단어를 생각나게 하는지, 이 단어 대신 어떤 단어를 사용할 수 있는지에 관한 지식이다.

즉, 어휘지식이란 단어의 형태, 의미와 어휘의 관계를 바르게 알고 사용할 수 있도록 하는 모든 지식을 말한다고 할 수 있다. 이처럼 한 단어를 알고 있는 것은 단지 그 단어의 의미 중 하나를 안다는 것보다 더 많은 것을 의미한다. 따라서 교사는 어휘 지도 시 학생들이 이러한 지식들을 습득할 수 있는 다양한 지도방법을 강구해야 한다.

3. 어휘 지도의 실제

영어의 어휘는 내용어(content words)와 기능어(function words)로 구분할 수 있다. 내용어는 명사(nouns)와 동사(verbs), 형용사(adjectives), 부사(adverbs), 대명사(pronouns) 등으로 과학과 학문이 발달하면서 그 어휘수가 계속 첨가된다. 기능어란 전치사(prepositions), 조동사(auxiliaries) 등으로 그 어휘수가 늘어나지 않는 폐쇄적인 성격을 가진 단어를 말한다. 초보 단계에서는 내용어 보다는 기능어에 역점을 두어 지도하고 그 사용법을 가르치는 것이 필요하다. 그러

나 일상 생활에서 사용하는 내용어를 이용하여 형태와 구조를 가르치는 것이 학생들에게 흥미를 주고, 실제 대화활동에 도움이 된다.

영어의 학습에서 어휘를 능동적 어휘와 수동적 어휘(Meara, 1990, Corson, 1995, Laufwe 1998)로 구분할 수 있다. 능동적 어휘란 학생이 단원에서 학습하여 다음 학습이나 사회에서 사용하는 어휘를 말하며, 수동적 어휘란 학습을 하지만 실제 사용할 경우가 거의 없는 어휘를 말한다. 어휘 지도에서는 능동적으로 사용할 수 있는 어휘를 체계적으로 제시하여 연습하게 하는 것이 효과적이다.

Finocchiaro는 어휘교육의 유의점 및 방안에 대하여 다음과 같이 제시하고 있다.

- ① 학습자가 수업시간에 듣는 모든 어휘가 능동적 어휘가 되지 않는다. 능동적 어휘가 되기 위해서는 체계적인 제시와 숙달이 필요하다.
- ② 어휘는 항상 정상적인 대화 속에서 가르쳐야 한다.
- ③ 새 단어는 항상 이미 알고 있는 문형을 사용하여 가르쳐야 한다.
- ④ 가능한 한 동일한 주제의 단어를 모아서 가르치는 것이 좋다. 예를 들면, 식품에 관한 단어를 한 단원에 모으고 의류에 관한 것을 다음에 놓는 것이 좋다.
- ⑤ 이미 아는 단어라도 새로운 뜻으로 사용되었으면 새로 가르치고 숙달시켜야 한다. 먼저 배운 뜻을 알려주어 학생들이 대조할 수 있도록 하는 것도 중요하지만 가능하면 한 번에 한 가지 뜻만 가르친다.
- ⑥ 단어의 교수방법도 다른 사항을 가르칠 때와 같이 즉 가르치는 단어의 뜻을 여러 가지방법으로 먼저 알리고 극대화하며 그림을 보이고 다른 말로 쉽게 바꾸어 표현하는 등 다양하게 제시한다.
- ⑦ 동일한 단어를 가능한 여러 상황과 문형에 넣어 반복하여 가르친다.

초등 학생들에게 어휘를 지도할 때는 다음과 같은 점을 고려해야 한다.(“초등 학생 어휘”, 2008)

- ① 초보 학생들에게 어휘를 지도할 때 처음에는 정상적인 발화상태(normal speech utterance)로 어휘를 제시한다.

- ② 이미 알고 있는 구문을 이용하여 새로운 어휘를 도입한다. 입문 단계의 학생들은 알고 있는 구문이 없으므로 이 학생들은 구 단위나 발화 단위로 새로운 어휘를 도입하는 것이 바람직하다.
- ③ 어휘는 주제 중심으로 제시한다. 신체에 관한 어휘, 음식에 관한 어휘, 의복에 관한 어휘를 단원별로 나누어 제시하는 것이 바람직하다. 그러나 모든 어휘를 한꺼번에 제시하는 것이 아니라 나선형 방식으로 학습할 수 있도록 배열해야 한다.
- ④ 내용어는 기능어와 함께 제시한다. 예를 들어, a pen, a glass of milk, a piece of bread처럼 수량을 나타내는 말을 함께 제시하는 것이 효과적인 경우가 많다.
- ⑤ 학생들이 친숙하게 알고 있는 단어가 새로운 상황에서 다시 나오면 가르치고 다시 연습시킨다. 이는 한 단어가 여러 가지 의미를 나타낼 때 다른 의미 영역(range of meaning)이 있다는 것을 인식시켜야 하기 때문이다.
- ⑥ 어휘를 지도할 때도 다른 언어 기능을 지도할 때와 같은 방법을 사용해야 한다. 즉 이는 시청각 자료를 이용하거나 놀이, 게임, 역할놀이 등 다양한 활동을 사용하는 것이 효과적이라는 말이다.
- ⑦ 문화적으로 다른 의미를 갖는 어휘를 가르칠 때는 문화적 특성과 차이점을 설명해 준다. 이는 교사의 설명만이 아니라 시각 자료와 시청각 자료를 활용하여 이해를 시키는 것이 효과적이라는 말이다.

4. 어휘 지도의 일반적인 방법

장인선(2006)에서 제시된 이절에서는 어휘를 지도할 때 사용할 수 있는 다양한 방법을 소개하겠다.

1) 사전활용을 통한 지도

사전 활용은 어휘지도의 전통적인 방법으로 가장 많이 사용하며 사전에서 그

단어의 뜻을 찾아보게 하는 방법이다. 또는 교사가 수업 도중 아동이 질문하는 어휘의 개념에 대해 설명해 주는 방법도 이와 유사하다. 이 방법은 개개 단어의 뜻을 명시적으로 파악하게 하는데 유용하다. 이 사전 활용을 통한 지도는 기본적으로 어휘의 양적 증가를 가져오는 효과가 있다.

교사가 가르쳐야 할 어휘 항목을 선정하여 지도한다 하더라도 학생들은 때때로 배우지 않은 여러 단어의 의미를 알고 싶어할 것이다. 이러한 학생들의 욕구는 자연스러운 것이며 어휘 확장의 촉진제로 작용하게 될 것이다. 따라서 학생들이 배우고 있는 외국어의 새로운 단어의 의미에 대해 알고 싶을 때마다 스스로 찾아볼 수 있도록 사전의 이용법을 알려주는 것은 초보 단계의 학습자에게도 유용하다.

2) 짧은 글짓기를 통한 지도

이 방법도 그 동안 많이 사용해 왔던 방법이다. 단어를 넣어 짧은 글을 짓게 함으로써 그 단어의 뜻을 좀 더 명료하게 이해하고, 잘 활용할 수 있도록 하는데 도움이 된다. 보통 하나의 단어를 제시한 다음, 그 단어를 넣어 짧은 글을 쓰게 하는 데, 경우에 따라서는 몇 개의 단어를 넣어 짧은 글을 쓰게 할 수 있다. 그리고 흔히 하나의 문장만 만들게 하는데, 경우에 따라서는 몇 개의 단어를 제시한 다음, 이들 단어를 사용해서 하나의 상황(단순한 글이나 이야기 등)을 만들어 보게 하는 방법을 사용해 볼 수 있다.

어휘를 습득했다 하더라도 그 어휘를 실제 언어생활에서 적절히 쓸 수 없다면 그것은 진정한 의미의 어휘 습득이라고 볼 수 없다. 그러므로 짧은 문장을 써 보게 함으로써 의미 변별 능력을 기르고 실제 언어생활에서 활용할 수 있는 능력을 배양할 필요가 있다.

3) 단어 분석을 통한 지도

조어법 혹은 단어 형성원리를 활용한 단어 분석법은 전통적인 어휘 지도의 하나이다. 어휘의 결합 방식을 통해 어휘를 지도하면 어휘의 양적 신장을 꾀할 수 있고 어휘의 의미를 명확히 이해함으로써 언어사용기능을 질적으로 향상시킬 수 있다. 즉 접사의 어원을 분석해봄으로써 접사가 사용된 다른 단어의 의미를

이해할 수 있는 발판을 마련할 수 있다. 그러나 이러한 학습법을 통해서만 접사나 어근에 대한 접근이 가능한 것은 아니다. 화자는 자연스럽게 단어와 단어가 결합해 새로운 단어가 형성된다는 사실을 언어생활 안에서 이루어지는 언어 습득 과정을 통해서 간접적으로 익히게 된다. 하지만 교육은 효율성을 지향하는 행위이기 때문에 다양한 언어현상들 속에 존재하는 원칙을 직접 지도함으로써 언어의 적용과 확장의 효과를 가져올 수 있다.

4) 문맥 추론을 이용한 어휘지도

글의 의미를 파악함에 있어서 가장 기본이 되는 것은 주어진 글에서 어휘의 의미를 파악했는가의 여부일 것이다. 그러므로 가장 기본적이고 중요한 정보는 제시된 글을 어떻게 활용하는가 일 것이다. 제시된 글을 바탕으로 어휘력을 증가시키는 방법으로 문맥을 통한 어휘 지도를 들 수 있다. 문맥을 통해 단어의 뜻을 추론해 내는 방법이다. 새로운 단어를 익힐 때 유용하며 알고 있는 단어라 하더라도 상황에 따라 그 단어를 어떻게 쓰이는지를 파악하게 하는 데 유용하다. 나날이 늘어나는 어휘의 증가량에 맞추어 일일이 학습할 수 없는 현실에서 바람직한 방법이라고 생각한다. 글 안의 전체적인 흐름과 글 안의 다양한 정보를 평가하고 이것을 바탕으로 어휘의 의미를 추론하여 학습자가 능동적으로 습득하는 방법으로 학습자 중심의 학습방법이라고 할 수 있다.

이 방법은 독서를 하는 과정에서 자연스럽게 단어의 이해력을 기를 수 있는 방법이다. 독서를 하는 과정에서 잘 이해되지 않은 단어에 표시를 하게 한 다음에, 문맥을 통해 그 단어의 뜻을 파악하게 할 수 있다.

5) 반의어를 통한 지도

반의어는 일반적으로 의미가 반대되는 관계를 지칭할 때 사용된다. 어떤 사물이나 현상의 개념을 파악하거나 설명하고자 할 때, 그와 상반되는 개념을 적용해보면 쉽게 그 문제가 해결되는 경우가 있는데, 이는 경험이 축적되어 감에 따라 인간의 의미 파악 경향이 상대적, 양극적인 의미의 단어를 통하여 형성되는 것을 말해준다. 또한 개념이나 의미상에 혼란이 있어서 그 식별이 어려울 때 서로 상반되는 개념을 도입하여 비교해 보면 오히려 명확하게 그 속성이 드러

나는 경우가 있다. 즉 반의어를 통한 지도는 의미의 폭을 확대함으로써 어휘력의 양적, 질적 신장을 가져올 수 있다는 긍정성이 있다. 또한 반의어를 통한 지도방법은 수업시간에 질의 응답의 형식을 통해서 쉽게 지도할 수 있고, 순간순간 학습자와의 피드백을 통하여 학습자의 어휘력 증진에 도움을 줄 수 있다. 그리고 유의어와 함께 반의어를 지도하여 어휘력을 양적, 질적으로 신장시킬 수 있다. 저학년의 경우 단어 카드를 이용한 놀이 활동을 통하여 지도할 수 있다.

6) 다의어 및 동음이의어를 통한 지도

다의어와 동음이의어는 표현의 전달 면에서 현실적인 기능을 효율적으로 실행하는 데 불가결한 요소라 할 수 있다. 일반적으로 쉽고 평범한 말일수록 많은 의미를 갖는 경향이 있다. 학생들도 이런 단어들의 중심적 의미는 알고 있다. 그러므로 언어의 유연성에 근거한 주변적 의미를 지도함으로써 어휘력의 확충을 기대할 수 있을 것이다. 이 방법 역시 수업시간에 쉽게 사용할 수 있는 방법이므로 교사가 어휘에 대한 중요성을 인식하고 주의를 기울여 수업시간에 활용하여야 할 것이다.

7) 유의어를 통한 지도 (어휘 연상법)

단어들은 의미적으로 지식의 표상과 밀접한 관계를 맺고 있어서 한 개인이 알고 있는 특정 단어의 사용과 관련되는 장면 분위기, 정서적 반응 등이 포함되어 그물망과 같은 연상 관계를 이루고 있다. 이것은 어휘가 단순한 집합의 형태로 이루어져 있는 것이 아니고 단어들 간에 긴밀한 의미관련성을 맺고 있기 때문이다. 그러므로 어휘지도에 있어서 유의어 쓰기는 학습자의 기존 지식과 사전 경험 등을 연상을 통하여 적극적으로 활용할 수 있어 어휘력 신장에 유리하다. 이 방법은 특별한 시간을 할애하지 않고도 수업 시간 중에 새로운 단어를 지도할 때 사용할 수 있으므로 현장에서 자주 사용한다. 즉 해당 단어와 관련하여 최대한 많은 낱말을 떠올리게 하는 방법이다 그리고 비슷한 단어나 반대말 등을 떠올려 보게 할 수도 있다.

8) 단어놀이법

게임이나 놀이는 아동들의 전부라고 할 수 있다. 특히 저학년 아동들은 추상적 이해가 어렵고 집중력이 약하여 정적인 학습방법보다는 신체를 많이 움직이는 놀이 학습이 효과적이다. 놀이와 게임은 아동들의 적극성과 자발성을 유도하므로 낱말지도에 있어서 이를 접목하여 지도하는 방법이다. 말 이어가기 놀이나 퀴즈, 드라마 등을 통해 단어를 많이 떠올려 보게 하므로 언어사용능력을 신장시키는 방법이다.

9) 의미 구조도 그리기

단어들 간의 관계를 그림 형태로 구조화해 보게 하는 방법이다. 예를 들어 fruit, apple, banana라는 단어가 있다면 의미적 상하 구조에서 fruit이 apple과 banana의 상위어이고 apple은 banana과 동등한 위치에 있다는 것을 구조도를 통해 시각적으로 나타내어 보게 하는 방법이다. 이 방법은 단어들 간의 의미 관계를 파악하는데 유용하다.

10) 의미 지도 그리기(mind mapping)

배경 지식의 활성화를 위한 효과적인 방법은 의미지도를 만드는 일이다. 어떤 개념(낱말)에 대하여 그 단어와 관련된 말을 지도 형태로 그려보게 하는 것이다. 이 방법은 다양한 단어를 떠올려 보게 하고, 단어들 간의 관계를 파악하게 하는 데 유용하다. 의미 지도그리기 방법은 아동들의 사전 경험을 적극적으로 활용할 수 있고 아동들에게 흥미를 유발하여 적극적인 참여를 유도해 낼 수 있다. 즉 이 방법을 통하여 어휘의 양적으로 뿐만 아니라 질적으로 신장시킬 수 있다.

앞에서 살펴본 10가지 어휘지도법 중 본 연구에서는 역할놀이 대본 구성시 아동들이 스스로 어휘를 학습할 수 있는 기회를 제공하되 이에 알맞은 방법으로 사전활용을 통한 어휘 습득방법을 선택하여 사용했다.

2. 역할놀이

다음은 역할놀이의 정의 및 필요성, 역할놀이의 장점, 구성요소, 역할놀이의 단계, 평가 및 지도시 유의점, 교사의 역할, 그리고 학습 과정에 대하여 살펴볼도록 하겠다.

가. 역할놀이의 정의

Paulston & Bruner(1977:32)는 역할놀이를 가상적 역할에 대한 즉흥적 연기를 하는 활동으로 보고 있다. 교사의 통제의 범위에 따라 단순한 모방과 기계적인 암기에 의해 상황을 이어나가는 역할 분담인 'role taking'과 통제가 거의 없는 자유로운 대화, 창의적인 상황을 만들어내는 역할 수행인 'role making'으로 구분한 Littlewood(1981)와 비교하여 보면 Paulston 등의 위와 같은 관점은 후자의 'role-making'으로서의 의사소통 활동에 더 중요한 비중을 두고 있음을 알 수 있다.

이강선(2001)은 역할놀이란 학생들이 가상의 상황이나 실생활의 한 장면을 설정하고, 각각의 역할을 맡아 그 상황에 따라 자신의 의사를 표현하는 활동이라고 정의하고 있다.

Ladousse(1996)는 역할놀이란 드라마도 아니고 즉흥극도 아니며 예측할 수 없는 언어의 직접적인 경험을 갖는 것이라고 했다. 학생들은 특별한 상황에서 자신이나 다른 사람의 역할을 맡아 편안한 상황에서 가능한 창의적이고 재미있는 역할놀이를 수행하는 것이다. 무의식적이면서도 그들의 현실성을 창조해내는 역할놀이를 함으로써 현실세계의 지식을 탐구하고 다른 사람들과 상호작용하는 능력을 발전시킨다고 보고 있다. 교실에서의 현실상황에서 존재하는 의사소통과 행동의 위험요소들이 없으므로 활동도 즐겁고 자신감을 심어 준다는 것이다. 학생들은 조별이나 짝 활동을 통해 서로 상호작용을 거쳐 학생들 앞에서 해보는 활동은 의사소통능력뿐만 아니라 자신감을 심어준다고 한다. 또한 그는 역할놀이와 모의 연기(simulation)를 구분하여 역할놀이는 모의 연기보다 더 단순한 기법으로써 개인적인 변화, 창조성, 상상력 등을 실생활의 장면과 관련시켜 말하기 능력에 도움을 준다고 말하였다.

역할놀이를 통해서 달성하고자 하는 것은 학생들에게 언어의 예측할 수 없는 본질을 다루는 연습을 하게 하는 것이다. 따라서 학생들이 사전 준비 없이 상대방의 얘기에 맞추어 그 자리에서 대답을 생각하고 얘기하는 것이 그의 주안점이 되고 있다.

그러나 우리나라처럼 EFL 상황에서 사전 준비 없이 역할놀이를 한다는 것은 어렵다. 짝 활동을 통하여 단순히 한두개의 물음과 답변은 연습(practice)단계에서 배운 것을 바탕으로 할 수 있다. 그런 활동은 대화의 전체적인 흐름의 한 부분으로 잘려나간 대화가 될 수 있으며 그것은 게임 활동을 통해서도 도달할 수 있는 것이다. 역할놀이는 학생들이 조별로 상황을 설정, 그에 맞는 역할을 정하고 어떤 대화가 이루어질 수 있는지 해보는 활동에 더 큰 의미가 있다고 할 수 있다. 머리를 맞대서 하나의 문제를 해결했다는 자체가 학생들에게 자신감을 불어 넣어주며 그러한 활동이 의사소통 능력을 향상시키는 것이라 생각된다.

위의 학자들이 정의하는 역할놀이를 초등학교에 엄격하게 적용하는 것은 학생들의 언어 수준 및 능력에 무리가 있을 것이므로 본 연구에서는 역할놀이를 다음과 같이 정의하려고 한다.(고희리, 2002)

역할놀이란 특별한 상황에서 자신이나 다른 사람의 역할을 맡아 실제 상황에서 반영할 수 있는 상황활동을 통하여 가능한 창의적이고 재미있는 의사소통 활동을 전개하는 것이라고 보며, 특히 자유 역할놀이는 교사가 상황을 제시하고 8-10분 정도의 상호작용(interaction) 시간을 준 후 전체 앞에서 조별로 행하는 역할놀이를 말한다.

역할놀이가 수업에 자주 이용되는 것은 초등학교 어린이의 특성과 무관하지 않다. 학습자의 성향에 따라서 수업기법의 적용이 달라지듯이 영어 교육을 받고 있는 초등학교 학생의 특성과 언어적인 발달 정도를 알아보는 것은 의미있는 일이다

나. 역할놀이의 필요성

초등학생의 여러 가지 특징을 살펴보면 모국어를 포함한 새로운 언어를 배울

수 있는 능력이 뛰어나고, 새로운 언어를 배우는데도 학생들과의 사회적인 상호 작용 속에서 배울 수 있는 역할놀이 활동을 교실로 옮겨 오는 것이 효과적이다.

역할놀이를 언어 수업에 이용하는 데에는 여러 가지 이유가 있다. 우선 역할놀이는 교실에서 일어날 수 있는 다양한 경험과 상황에서 말하기 기능을 연습시킬 수 있다. 실제의 여러 상황들을 교실로 끌어들여 그 속에서 대화를 통해 간접 경험을 할 수 있다는 것이다. 사회에서는 복잡한 관계가 얽혀 있어 그에 알맞은 언어 기술을 배워야 한다. 교실에서는 그에 알맞은 언어를 구사하는 연습을 통해 그 언어를 배울 수 있게 된다. 또한 역할놀이를 할 때 자신이 아닌 다른 특별한 역할을 준비하면서 영어를 배우게 된다. 학생 역할이 아닌 다른 역할, 즉 경찰관, 점원, 외국인, 손님, 동화 속의 주인공 등을 해봄으로써 그 인물의 목소리, 표정 등 언어적, 비언어적인 것을 배울 수 있다.

학습자들의 성향은 언어 학습에서 고려해야 할 중요한 요소 중의 하나이다. 예컨대 부끄러움을 잘 타는 내향적인 학생들은 역할놀이가 도움이 된다. 소심하고 내성적인 학생들은 밖으로 자신을 드러내지 않으려 하지 않으나 역할놀이에서는 자신이 아닌 다른 사람 이름과 역할로 대화를 하므로 긴장을 덜 수 있다.

역할놀이를 교실로 끌어들이는 또 한 이유는 재미가 있기 때문이다. 아이들은 재미가 있으며 그것에 푹 빠지게 마련이다. 역할놀이도 여러 사람이 상호작용하며 그 속에서 역동성과 재미를 느끼기 때문에 학생들이 선호하게 된다. 이처럼 Ladousse의 논의에서 역할놀이는 인지적인 면보다 정의적면을 더 중요하게 강조하고 있는데 편안하고 안전한 교실환경에서 학생들은 창조적이고 놀이하는 것처럼 참여할 수 있다는 것이다. 역할놀이는 즐겁기 때문에 역동적이고 재미있으며 동기유발 증진에도 큰 도움이 된다고 했다.

Celce-Marcia(1981)도 역할놀이와 관련한 말하기의 특징을 제시하고 있다. 역할놀이는 학생들이 실제적이고 재미있는 것에 대해 말하려고 하는 것이 중요하며 학급 아이들 앞에서 공연한다면 공연 활동으로 기능을 할 수 있다. 공연 활동은 학생들이 미리 준비한 것과 하나의 그룹에 하나의 메시지를 전달하는 것이다. 그것은 학생 자신의 언어능력을 평가하는 데 있어 학생들에게 자신감을 갖게 해 준다. 활동 그 자체는 실제처럼, 충동적인 상호작용의 기회가 된다고 했다.

Scott & Ytreberg(1990)는 역할놀이를 통해서 말뿐만 아니라 성조, 강세, 억양, 얼굴 표현 등을 학습할 수 있으며 정확성보다 유창성에 초점을 두고 모든 활동을 전개해야 한다고 말한다. 영어 교육의 목표가 의사소통능력 향상에 있으므로 역할놀이는 교실에서 학생들의 재잘거림을 유도할 수 있는 유익한 기법이라 할 수 있다.

Dougill(1987)도 역할놀이 학습은 무미건조한 인쇄 활자에 학습자의 감정, 상상, 생각들을 불어넣음으로써 학생들은 수동적 태도에서 적극적이고 능동적인 참여자로 만들 수 있다고 말하고 있다. 그는 역할놀이의 장점으로 자신감을 갖게 하고 동기 유발을 유도할 수 있다고 했다.

이상 살펴 본 역할놀이는 어린이들이 좋아하고 재미있는 활동이다. 재미에 빠져 있으면 자연스럽게 의사소통활동이 이루어지며 말하기 활동을 통해 다양한 어휘사용이 사용하게 되며 더 나아가 의사소통능력이 향상될 것이다.

다. 역할놀이의 장점

김덕규(1998)는 언어 학습에서 역할놀이 활동이 제공하는 장점에 대해 다음과 같이 말한다.

첫째, 역할놀이 연습이 정확한 의사소통을 필요로 하는 특정 상황을 제공해준다.

둘째, 역할놀이 활동은 상황에 맞는 대화를 만들어 낼 수 있는 즉흥성과 창의적인 표현능력을 신장시켜준다.

셋째 역할놀이 과정에서 인간 상호간의 의사소통 능력을 길러줄 수 있는 사회화 학습의 도구가 된다.

Donahue & Parsons(1982)는 역할놀이가 문화적인 이질감을 극복하는데 도움을 준다고 보고 다음과 같이 말하고 있다.

첫째, 역할놀이는 문법과 발음 등의 언어 규칙과 대화 규칙을 둘 다 가르치기 위한 장면을 제공한다.

둘째 역할놀이는 다른 문화의 이해와 인식을 높이기 위하여 하나의 집단으로서 학생들이 활동할 상황을 제공한다.

셋째, 실수를 통해 배울 수 있는 기회를 제공한다.

넷째, 새로운 방법으로 새로운 문제를 해결하는 수단을 제공한다.

라. 역할놀이의 구성요소

역할놀이는 Paulston & Bruder(1976)에 나타나 있듯이, 세 가지 주요 부분 즉, 역할(Role), 상황(situation) 및 유용한 표현(useful expressions)으로 구성된다.

역할이란 대화에 참여하는 참여자(participant), 곧 등장인물(character)을 말한다. 상황이란 대화가 일어나는 장소나 수행될 과제나 행동을 기술하는 부분이라 할 수 있다. 상황을 크게 두 가지로 나눌 수 있는데, 하나는 학습자들이 일상생활에서 쉽게 보거나 참여할 수 있는 실제(realistic) 상황이고, 다른 하나는 학습자들의 경험과는 멀리 떨어진 상상의(fanciful) 상황이다. 유용한 표현은 역할놀이를 할 때 사용되는 언어적 정보를 가리킨다. 주로 문장 표현을 할 때 이용되는 어휘(vocabulary), 구(phrases), 문법형태(grammar patterns)를 포함하지만, 언어 형식의 문법적 정보를 넘어, 주어진 상황에 맞게 표현을 사용하는 사회언어학적 정보까지 여기에 포함시킨다. 마지막으로 수준 높은 역할놀이를 하려면 때로 배경지식(background knowledge)이 필요한 경우가 있다. 역할과 상황에 대한 충분한 사전 지식이 있을 때 실생활에서 일어나는 것과 유사한 대화를 할 수 있다.

마. 역할놀이의 단계

Littlewood(1983)은 교사의 통제가 강할 때 학습자의 창조성은 약화되고 학습자의 창조성이 강화될 때 교사의 통제는 약해질 경우라고 하면서 역할놀이를 단서가 주어진 역할놀이와 단서가 없이 진행되는 자유 역할놀이로 구분하고 있다. Scott & Ytreberg(1990)는 대화문(dialogues) 말하기와 역할놀이를 말하기 활동 중 유도된 말하기 연습에서 좀 더 자유로운 말하기 활동 사이를 이어주는 다리 역할을 한다고 했다. 역할놀이도 약간의 변화된 대화문에서 학생들이 준비가 된다면 학생 스스로 말을 만들어 보는 좀 더 자유로운 역할놀이로 발전된다고 했다.

역할놀이를 말하기 활동과 연관해서 그 단계를 살펴보면 크게 세 가지로 나

누고 각각의 특성과 상황에 맞게 수업에 활용할 수 있다.(고희리, 2002)

1) 통제 역할놀이(Controlled role play)

통제 역할놀이란 교사의 주도로 주어진 상황 속에서 주어진 언어 내용을 학생들이 구두로 표현하도록 하는 활동이다. 교사가 사전 준비한 구도대로 진행되기 때문에 이 때 학생들의 의사 및 언어 선택권은 전혀 없다. 따라서 학생들의 표현 활동은 완전히 구조화되기 때문에 오류의 가능성은 거의 없다. 이러한 활동은 어떤 정해진 상황이나 맥락 속에서 영어를 정확하게 모방하여 이해하도록 하는 데 목적이 있다. 그래서 말하기 활동의 기초를 제공하기는 하지만 영어의 실제적인 사용을 기대하기는 어렵다.

2) 유도 역할놀이(Guided role play)

유도 역할놀이란 통제 역할놀이 활동 직후에 할 수 있는 활동으로, 학생들에게 어느 정도의 선택권이 주어지지만 전체적으로는 교사의 유도에 의해서 활동하는 제한적 역할놀이 활동이다. 일반적으로 말해질 전체적인 내용과 상황을 제한하고 표현의 양상에는 다소의 자유를 허락하는 것이 좋다. 따라서 유도 역할놀이에서 질문자는 답변자가 어떤 범위에서 답변을 할지 예측할 수 있을 뿐이지 정확한 하나의 답변은 예측할 수 없다. 답변자가 교사에 의해서 한정된 어휘 또는 구조로 답변을 할 수 있는 상황으로, 이러한 활동은 교사가 그 원리를 학습에 적용할 수 있는 수많은 방법을 창출할 수 있다.

3) 자유 역할놀이(Free role play)

학생들이 통제되거나 유도된 상황 속에서 익혔던 언어를 포함하여 자신이 알고 있는 언어지식을 총동원하여 자신의 언어로 자신의 의미를 자연스럽게 표현하도록 하는 통제가 없는 자유로운 역할놀이이다.

자유 역할놀이는 언어 자체의 연습이라기보다는 의미의 전달에 중점을 두는 활동이기 때문에 제시되는 상황이 때때로 인위적일 수 있지만 언어가 진정한 의사소통의 수단으로 사용된다. 의미를 이해할 수 있는 정도의 오류는 의사소통에서 큰 문제가 되지 않으므로 언어의 정확성보다는 자연스런 흐름의 유창한

언어 구사가 요구된다. 교사가 상황을 제시하고 8-10분 정도의 상호작용을 시간을 줌으로써 아동들은 상황에 맞는 어휘를 스스로 선택 혹은 학습을 하게 된다. 이처럼 자유 역할놀이는 학습자 개인의 상황에 맞는 어휘 학습법을 길러 주며 어휘력 향상을 가져올 수 있다.

본 연구에서는 1,2 차시에서는 각 단원의 유용한 표현을 중심으로 연습하는 시간을 가졌으며 3차시에서는 상황과 목표를 설정해 주고 대본을 꾸미도록 하였으며 대본을 꾸밀 때에는 적절한 어휘와 표현방법을 다양하고 창의적으로 재구성할 수 있도록 토론형 역할놀이를 중심으로 하여 역할놀이를 지도하였다. 역할놀이 시연을 할 때에는 학생의 영어 말하기 수준에 따라서 다양한 어휘와 표현 및 창의적인 표현을 가미하여 시연할 수 있도록 허용하고 권장하여 즉흥극의 요소를 가미할 수 있도록 하였다.

바. 역할놀이의 평가 및 지도시 유의점

1) 평가

초등학교에서의 평가는 결과 중심의 계량적 평가를 지양하고, 과정 중심의 수행평가의 형태로 평가하되 열린 교육의 형태로 소집단별 수업에서 학생들의 상호관찰, 교사의 관찰, 학습자의 자기평가 및 과업 수행 능력 등으로 평가하여 장점을 중심으로 서술식으로 평가하도록 되어 있다. 이 밖에 학생들의 학습일지, 포트폴리오, 프로젝트 등으로 다양한 각도에서 학생들의 학습태도, 동기 및 능력을 관찰할 수 있는 도구들을 사용하여 평가하도록 한다. 무엇보다 초등학교 영어는 음성 언어 중심이기 때문에 유의적인 의사소통 활동을 통하여 학생들이 음성 언어 능력을 관찰하고 평가해야 한다고 제시되어 있다.(교육 인적 자원부, 2003)

역할놀이나 드라마, 극화학습 같은 것은 종합 예술로 불리며 다른 학습과는 달리 종합예술의 성격을 띠는 것으로 다음과 같은 내용을 중심으로 평가해야 한다. (이계향 1999)

첫째, 제스처나 얼굴표정, 판토마임으로 생각이나 개념을 전달하는 것을 보고

몸동작과 판토마임 기술에 대한 평가를 한다. 둘째, 대사를 명확하고 확실하게 하는가, 역에 맞는 목소리를 사용하는가, 상황에 맞게 즉흥적으로 말하는가 등의 언어 표현을 평가한다. 셋째, 교사의 지시 사항을 잘 따르고 과업에 집중하는가, 극화 활동에 계속 참여하는가 등의 집중도를 평가한다. 넷째, 독특한 아이디어를 내는가, 자발적으로 연기에 참여하는가 등의 상상력을 평가한다. 다섯째, 극의 구성에 맞게 만들었는가, 극의 내용과 질이 향상되었는가 등을 평가한다.

2) 지도시 유의점

제 7차 교육과정 6학년 교사용 지도서 (교육 인적 자원부, 2003)에서 제시한 역할놀이를 지도할 때의 유의사항은 다음과 같다.

일상적인 지도 단계에서는 교과서 그림을 보고 내용을 추측하여 발표하게 해 보고 CD-ROM 타이틀을 사용하여 전체적인 대화 내용을 파악하게 한다. 화면을 보면서 따라 말하기를 시켜보고 잘 안될 경우 화면을 보며 대화의 부분마다 멈추고 한 장면씩 다시 따라 말하게 한다. 그리고 조별로 역할을 나누어 화면을 보며 따라 말하게 한다. 조별로 소리없이 화면만 보며 맡은 역할을 말할 수 있으면 조별로 역할놀이 하기가 진행되는데, 여기에서 제시한 단계를 반드시 모두 따라 할 필요는 없으며 교사가 가르치는 상황에 따라 재구성하여 지도해야 한다. 가능한 표정과 동작을 크게 연기하고, 목소리도 해당 인물의 나이와 성별에 알맞은 목소리를 내도록 하면 훨씬 효과적이다. 학생들이 역할놀이의 대사에만 국한되지 않고 대사를 덧붙일 수 있도록 허용하여 그 동안 배운 내용을 말 해 볼 수 있도록 한다.

학생들이 동작(action)을 좋아하는 것은 세계적으로 공통된 사실이다. 새로운 언어를 가능한 한 많이 동작화 또는 극화(dramatize)한다는 것은 외국어의 학습을 흥미있게 할 뿐 아니라, 기억을 촉진시키고 자연적 학습(Natural Learning)을 가능한 최대한으로 실천할 수 있다는 점에서 학생들에 대한 교수 방법으로는 절실한 것이다.

따라서 본 연구에서는 위에 제시된 역할놀이 지도시 유의점을 참고로 하여 교사의 시범대본을 그대로 암기하여 재연하는 것이 아니라 학생들의 대본을 재구성하는 과정을 통하여 그동안 배운 내용을 실생활과 관련하여 시연하여 보고,

노래나 챗트를 가미하여 흥미를 갖도록 하고 비언어적인 요소인 제스처의 중요성을 알고 함께 사용할 수 있도록 하여 자연적 학습이 이루어지도록 지도한다.

사. 역할놀이에서의 교사의 역할

교사는 역할놀이 수업에 필요한 학습자에게 흥미있는 자료를 준비하고, 학습자의 수준과 정도를 잘 알고 실시해야 하는 등 역할놀이를 위해 많은 준비를 해야 한다. 이와 관련하여 Dubin과 Olshtain(1986)은 역할놀이를 할 때 교사가 유의할 점을 몇가지 지적한 것에 대하여 연구자의 생각을 덧붙이고자 한다.

첫째, 학생들이 너무 잘 알고 있는 표현들은 역할놀이에 사용하지 말아야 한다. 호기심과 흥미의 저하가 문제될 수 있기 때문이라 추측되지만 표현의 제한을 두면 발화하는데 맥이 끊어질 염려가 있으므로 사용은 하되 좀 더 새로운 표현을 유도하도록 노력하는 것이 좋겠다.

둘째, 역할놀이가 당면 학습 내용을 가르치는 데 가장 적합해야 한다. 역할놀이가 그 단원의 학습 목표를 달성하는 데 적합한 것인지 잘 평가하여 적용해야 할 것이다. 의사소통을 위한 활동들이 많이 있으므로 교사의 판단이 매우 중요하다고 하겠다.

셋째, 학생들이 준비할 충분한 시간과 조건을 주어야 한다. 충분한 시간을 준다는 것은 상황, 역할, 표현 등을 서로 의논할 시간을 줘야 한다는 말이다. 상황을 정하고 그에 맞는 역할, 표현 등을 협동하여 정하는 것은 시간을 필요로 한다. 그렇지만 많은 시간을 준다는 것이 역할놀이를 순조롭게 한다는 것은 아니다. 연습 시간을 10분 이상의 시간은 연습한 것을 앵무새처럼 외워서 할 수 있기 때문에 진정한 역할놀이라고 할 수 없다.

넷째, 역할놀이에 참여하는 모든 학생들에게 교사는 충분한 관심을 보여야 한다. 아주 구체적인 장면에서 잘한 점을 강화해주며, 새로운 표현이나 창의적인 생각은 세심하게 찾아 칭찬해주어야 좀 더 역동적인 역할놀이를 할 수 있다.

다섯째, 학생들은 다른 사람의 역할을 수행할 수 있도록 해주는 동기를 잘 부여해야 한다. Ladousse(1996)가 말했듯이 역할놀이는 인지적인 면보다 정의적인 면이 강하다고 했다. 그러므로 동기부여를 잘 하면 의사소통 능력을 향상시킬뿐만 아니라 학생 상호간의 사회적인 관계를 잘 맺을 수 있을 것이라 판단된다.

여섯째, 학생들은 문화적인 차이에 관한 이해를 통하여 영어의 문화를 올바르게 이해하는데 이용할 수 있도록 해야 한다. 의사소통능력 중에 사회문화적인 능력을 발달시키려면 문화의 차이에 대한 이해와 그에 따른 내용을 역할놀이로 표현할 수 있을 것이다. 5,6학년에서 소개되고 있는 여러 가지 문화적인 측면을 교사가 먼저 잘 이해하고 학생들에게 우리 문화에 대한 바른 이해와 외국 문화와 우리 문화에 대한 상대성 등을 이해하는 데서 출발해야 할 것이다.

일곱째, 역할놀이가 끝난 다음 학생들이 역할놀이를 한 이유를 알도록 해야 한다. 매우 중요한 것을 지적하고 있다고 생각한다. 왜 역할놀이를 하고 있는지 모르고 한다면 영어교육에서 목표로 하는 것을 얻지 못한다. 왜 하는지 어떤 도움이 되는지 목표 의식을 분명히 해야 하며, 역할놀이를 한 후 잘된 점을 이야기할 기회를 갖는 것이 좋겠다.

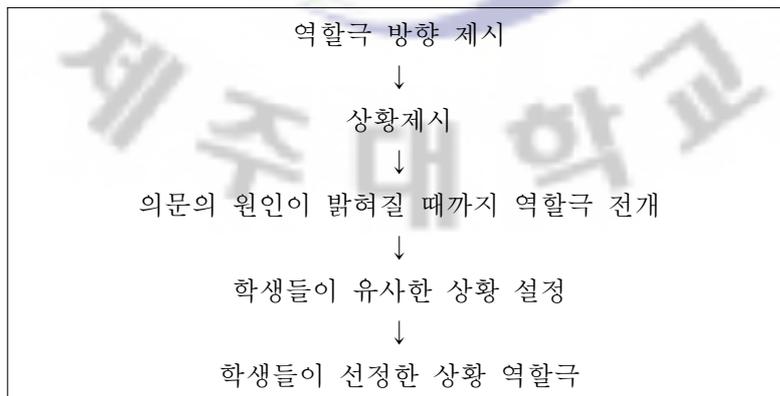
교실 수업으로 역할놀이를 학생들의 특성과 수준에 맞게 적용하는 것은 학생들의 관심과 흥미를 지속시켜줄 뿐만 아니라 의사소통 능력을 향상시키는데 기여한다. 이를 수행하는 데 교사의 역할이 어느 정도 영향을 미치는가는 굳이 언급하지 않아도 될 것이다.

아. 역할놀이 학습과정

본 연구자가 고학년에 효과적인 역할놀이 활동을 적용하기 위하여 그 학습 과정을 살펴보았다.

Dudney(1983)는 역할극 학습과정을 다음과 같이 설정하였다.

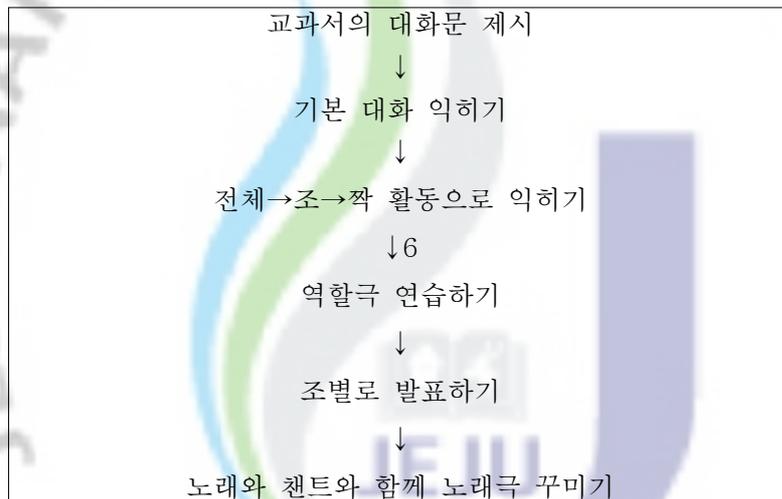
<표Ⅱ-1> Dudney의 역할극 학습과정



위 역할극 학습 과정은 의문이 밝혀질 때까지 역할극을 전개하고 학생들이 선정한 상황 역할극을 발표할 것이므로 본 연구자가 연구하는 자유 역할놀이 활동에 근거한 학습 모형이라고 생각한다. 그러나 수준이 높은 학생들은 배운 내용을 이용해서 말하기 활동을 원활히 할 수 있겠으나 수준이 낮은 학생들은 상황 설정부터 그에 알맞은 문장 표현을 한다는 것이 어려울 것으로 보인다.

초등학교 3학년을 대상으로 김근순(1998)은 영어 교과서의 대화 부분을 역할극 학습에 다음과 같은 단계를 적용하였다.

< 표Ⅱ-2> 김근순의 역할극 학습 단계



위 단계는 영어를 처음 배우는 3학년 학생들에게 흥미와 친숙감을 주고, 학생들이 좋아하는 노래와 챗트를 이용해 역할놀이 활동을 시도한 점은 좋지만 본 연구자의 연구 대상인 6학년에게는 도전감이 부족하고 학생들의 창의력을 요구하는 그러한 활동이 어려울 것이다.

Nunan(1989)은 학생들에게 자기가 말한 내용에 대한 선택권을 준다면 뚜렷한 목표를 갖고 역할놀이를 함으로써 다분히 반복하여 말하는 짝활동 보다 효과적일 것이라고 말했다.

Byrne(1996)도 역할놀이를 성공적으로 하기 위해서 학생들에게 확실한 상황을

제시하고 주어진 역할에 대한 성격이 분명해야 역할놀이를 잘 할 수 있다고 말했다.

역할놀이를 제대로 진행하기 위해서는 처음에는 교사 중심으로 통제된 역할놀이를 하다가 학습자의 수준이 향상됨에 따라 점차 자유 역할놀이를 옮겨가는 것이 순조롭다. 예를 들어, 역할놀이에 참여하는 두 학습자는 교사가 미리 작성한 각기 통제된 상황과 역할 카드를 갖고 있어 처음에는 카드에 의존하여 역할놀이를 수행하도록 하고, 학습자의 능력이 향상됨에 따라 역할과 상황만을 부여하고 그에 알맞은 대화를 자유스럽게 발화하도록 하는 것이 적절하다고 본다.

Scott 과 Ytreberg가 제시한 역할놀이 학습과정은 다음과 같다.
간단한 대화문 제시 → 문장연습 → 교사와 수준 높은 학생과 역할놀이 시범 → 상황과 어휘 바뀌서 역할놀이 (그림카드나 글자카드)

진정한 역할놀이는 학생들이 사용하는 언어가 그들 것이어야 한다. 예를 들어 물건 사기 역할놀이를 한다면 물건을 사면서 물건에 대한 불평, 가격의 적절성에 대한 것들 즉 문제 해결 상황을 덧붙이려 하는 학생들도 있다. 이러한 활동들이 일어날 수 있도록 교사는 학생들의 관심 범위나 도전 의식을 이끌어 내야 한다.

앞에서 살펴 본 바와 같이 역할 놀이 학습 과정은 기계적 연습 과정이 최소화되어 상황과 역할의 선택권을 학생들에게 부여함으로써 영어에 대한 흥미와 관심을 유지시킬 수 있으며, 어휘 능력 신장을 통한 의사소통능력을 강화 할 수 있는 수업 모형이 개발되어야 할 것이다.

3. 역할놀이를 통한 어휘 학습법

지금까지 어휘 의미 이론과 역할놀이 이론을 통하여 살펴본 것처럼 자유 역할놀이는 특별한 상황에서 자신이나 다른 사람의 역할을 맡아 실제 상황에서 반영할 수 있는 상호활동을 통하여 가능한 한 창의적이고 재미있는 의사소통 활동을 전개하는 것이다. 이러한 특별한 상황을 창의적으로 만드는 과정에서 학

생들이 자유로운 표현활동을 하게 되며 그 과정에서 어휘를 자연스럽게 학습하게 되고 흥미와 자신감을 갖게 된다. 곧 자신의 언어적 경험을 이끌어 내어 새로운 어휘를 만나게 함으로써 새로운 개념을 획득하는 과정으로 어휘의 개념 형성과 의미를 유추하는 데 유익하다고 할 수 있다.

앞서 설명한 어휘 지도법을 역할놀이 상황에 적용하는 원리에는 아동 스스로 학습할 수 있도록 사전을 활용하는 방법을 적용하여 보았다. 즉사전을 활용하여 단원의 주제에 맞는 어휘를 적절히 선택하여 대본을 창의적으로 구성할 수 있다. 이 활동에서는 아동들의 사전 경험이나 기존 어휘 지식이 적극적으로 활용될 뿐 아니라 상상력이나 창의력을 향상하는 데도 도움이 된다. 또한 아동들과 상호 작용을 하며 대본을 구성할 시 아동 자신도 모르게 다양한 연상 내용들이 튀어나오는 것을 경험할 수 있다. 이런 상황은 어휘력을 향상시키는데 확실한 토대가 된다.

역할극을 이용한 어휘학습지도는 학습자 주도의 개별화 수준별 학습 조건도 충족하는 방법이라고 생각되며 다음과 같은 조건을 마련해 주도록 유의할 필요가 있다. (구윤주, 2006)

첫째, 학생이 학습의 주체자가 되어 자기 학습을 할 수 있게 해야 한다. 학생 스스로 학습 계획을 세워서 여러 가지 활동을 전개하여 문제를 해결해 갈 수 있는 능력을 길러야 한다. 그러기 위해서는 학습시간에 가급적 학생들의 활동을 극대화하도록 하는 것이 좋다.

둘째, 학습활동에 자신감을 갖게 하는 학습 분위기를 조성해야 한다. 대부분의 학생들은 ‘틀리면 어찌지’ 하는 실패에 대한 두려움이 있는데 이런 두려움이 긍정적인 사고력이 어휘학습력을 배양하는데 장애가 될 수 있다.

수업 활동의 궁극적인 목적인 문제해결력을 양성하려면 인간의 내부에 잠재되어 있는 가능성을 밖으로 드러내 발전시켜갈 수 있도록 허용적이고 자연스러운 분위기가 필요하다.

셋째, 공동사고의 다양한 학습 내용을 마련하여 전원이 학습에 적극 참여하고 집단 구성원에 대한 이해와 협동정신을 높이도록 도와준다.

넷째, 사고력과 어휘학습력을 기르는 기회와 장을 마련해 주어야 한다. 사고력과 어휘 학습력은 문제 해결력 육성에 집결되는 고등 정신 기능으로 오늘날과

같이 평생동안 자기 학습을 해야 하는 시대에 있어서는 가장 중요시되는 능력이다.

다섯째, 학습자의 개성을 존중하고 신장시켜 준다. 학생들은 한 사람 한 사람 모두가 서로 다른 고유의 존재이며, 지적능력에 개인차가 크게 나타난다. 이에 다양한 방법으로 학습하도록 한다.

4. 선행연구 분석

본 연구자의 연구 주제와 관련하여 선행연구로 역할놀이연구와 어휘력 신장 연구를 살펴보았다. <표 II- 3>에서처럼 어휘력 신장과 역할놀이의 효과에 관한 연구와 사례를 요약하였다.

<표 II- 3> 선행연구의 분석 요약

연구자	연구주제	연구결과	연도
안연주	의미장 접근법에 기초한 영어 어휘지도	의미장 접근법을 활용하는 방안과 교과서에 기초해 의미장 접근법을 실제 수업에서 어휘지도에 적용할 수 있는 방안을 제시하였다.	2002
김정은	인터넷 동화를 활용한 초등영어 어휘력 신장 방안	교과서 내용과 유사한 동화의 주제와 내용은 아동들의 어휘 학습 신장및 강화에 큰 도움을 주었다.	2002
구윤주	마인드맵을 활용한 초등영어 어휘력 향상 방안	마인드 맵을 활용한 반이 그렇지 않은 반보다 높은 학업 성취도를 보이고 영어 쓰기 능력이 우수하며, 영어에 대한 흥미와 자신감에 있어 나은 결과를 보였다.	2006

홍은주	말하기 전략을 활용한 역할놀이가 초등영어 학습에 미치는 영향	교과서에 제시된 대화문을 활용하여 비언어적 요소와 함께 말하기 전략이 활성화되는 역할놀이 수업방법을 구안하여 초등학교 영어 말하기·듣기·읽기 능력 및 영어 학습태도에 미치는 영향을 살펴보았다.	2006
고희리	자유 역할놀이를 활용한 의사소통능력 신장	역할놀이를 자유 역할놀이까지 확장시켜서 적용함으로써 역할놀이가 초등학생들에게 자신감을 갖게 해주며 나아가 의사소통 능력을 향상시켜 줄 뿐만 아니라 상호간의 사회적인 관계에도 긍정적인 영향을 미친다고 밝혔다.	2002

위의 연구들을 살펴보면 먼저 역할놀이의 경우 역할놀이를 통한 말하기·듣기 신장에 관한 연구들이 주를 이루고 있다. 그리고 어휘력 신장의 경우 인터넷 동화와 마인드 맵, 의미장 접근처럼 주로 의미(meaning)에 초점을 두고 지도를 하였다.

하지만 연구자는 역할놀이가 의사소통능력 신장 이외에 어휘력 향상에 어떤 영향을 주는지 알고 싶었다. 여기서 역할놀이를 선택한 이유는 실제 어휘가 사용(use)되는 활동의 효과를 알고 싶어서 선택하였다.

Ⅲ. 연구의 방법

본 연구는 영어 지도법의 차이에 따라 자유 역할놀이가 초등학생들의 영어 어휘 능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다음과 같은 방법과 절차로 진행되었다.

1. 연구 설계 및 가설

다음의 <표Ⅲ-1>과 같이 실험집단과 비교집단간의 교수 방법의 차이를 두었다.

<표 Ⅲ-1> 실험집단과 비교집단의 교수 방법

집단	사전검사	교수방법	사후검사
	X ₁	T ₁	X ₂
실험 집단	동질성 여부 측정	· 자유 역할놀이 활용 ○ · 교과서에 제시된 어휘 학습 ○	(어휘력 신장 측정) 1. 교과서에서 배운 어휘 2. 역할놀이를 통해 배운 어휘
	X ₁	T ₂	X ₂
비교 집단	동질성 여부 측정	· 자유 역할놀이 활용× · 교과서에 제시된 어휘 학습○	(어휘력 신장 측정) 1. 교과서에서 배운 어휘

실험집단은 교과서에 제시된 어휘 학습을 한 뒤, 자유 역할놀이를 활용하여 아동들이 직접 상황에 맞는 역할극을 꾸미는 과정에서 사전 및 다양한 방법으로 새로운 어휘를 스스로 발굴하여 더 학습하였다.

비교집단은 교과서에 제시된 어휘만 학습하였으며, 실험집단에서 자유 역할놀

이를 활용하여 어휘를 배우는 시간동안 비교집단은 일반적인 어휘지도 절차에 따라 교과서의 어휘를 다양한 방법으로 반복 학습하였다.

위에서 T₁ 은 교과서에서 제시된 어휘 외에 부가해서 연구자가 선택한 단원의 자유 역할놀이가 필요로 하는 어휘들을 아동이 스스로 보강하는 방법을 나타내며, T₂ 는 교과서에서 제시되는 어휘만을 다양한 방법으로 학습한 지도방법을 의미한다. T₁ 과 T₂ 는 서로 다르게 적용된 변인이다.

본 연구의 과제는 다음과 같다.

자유 역할놀이를 활용한 수업이 아동의 영어 산출 어휘력에 어떠한 영향을 미치는가 라는 연구 과제를 해결하기 위하여 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 : 자유 역할놀이를 활용한 수업이 아동의 영어 산출 어휘력 신장을 가져올 것이다.

2. 연구대상

본 연구의 대상은 서귀포 소재 초등학교 2개반을 표집하였다. 연구대상자는 학급당 28명이며 그 구성은 다음과 같다.

< 표 III-2 > 연구 대상자 수

구분	남자	여자	전체
실험집단	14	14	28
비교집단	15	13	28

연구자가 근무하는 학교가 한 학급으로 구성되어 있어 3차시까지 학습하고 나서 아동들이 알고 있는 산출 어휘능력 향상도를 보기 위해 각 단원 3차시가 끝날 때 연상 어휘 쓰기 검사를 실시하였다. 비교집단으로는 연구자의 학급과

비슷한 평균을 보인 다른 학교의 학급을 선정해서 표집하였다.

3. 평가 도구

9, 10, 14 단원¹⁾을 실험반과 비교반을 대상으로 각 단원의 주제로 연상 어휘 쓰기 평가를 실시하였다. 영어 어휘력 사전 평가는 각 세 단원마다 각 단원을 통해 배운 기본 어휘를 3차시까지 학습하게 한 후 4차시가 시작되기 전 각 단원을 주제로 연상활동 능력을 제한 시간을 두어 측정하였다. 주어진 주제와 관련된 연상 어휘 쓰기를 10분동안 실시하고 한 어휘를 1점으로 채점하였다. 영어 어휘력 사후 평가는 같은 주제를 가지고 역할극 활동을 하고 난 후 역할극에 사용하였던 어휘와 역할극을 보고서 알게 된 어휘를 학습하고 나서 연상어휘 쓰기 활동을 같은 방법으로 제한 시간을 두어 측정한다. 먼저 각 단원과 관련하여 주어진 주제와 관련된 연상 어휘 쓰기를 10분 동안 실시하고 한 어휘를 1점을 채점하였다. 역할놀이 전 연상 어휘 쓰기와 역할놀이 후 연상 어휘 쓰기에서 시제나 문법적으로 완벽하지 못하지만 의미를 전달하는데 무리가 없는 어휘를 정답 처리하였다.

4. 실험 절차

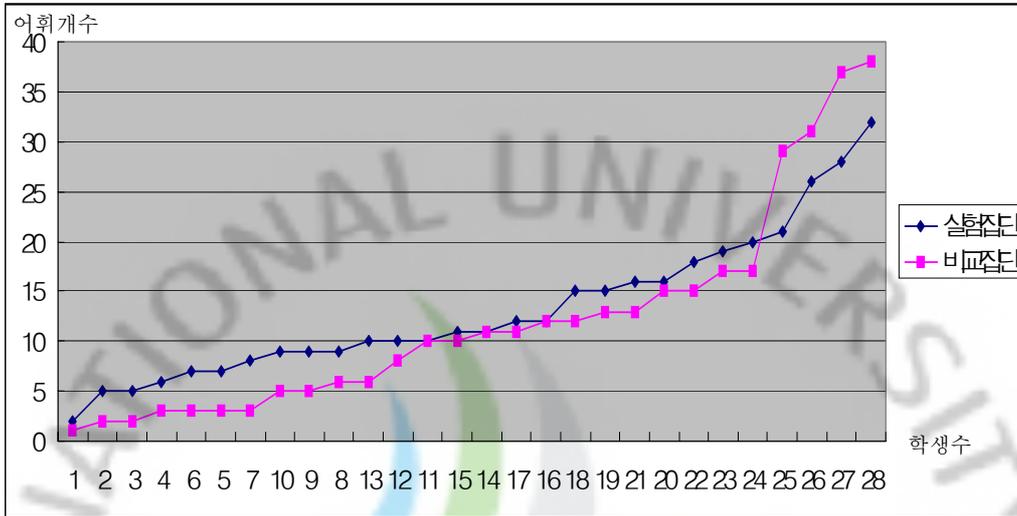
가. 사전 영어 어휘 능력 평가

실험집단과 비교 집단간의 어휘 능력 향상도를 확인하기 위하여 두 집단간의 연상 어휘 쓰기 평가를 실시하였다.

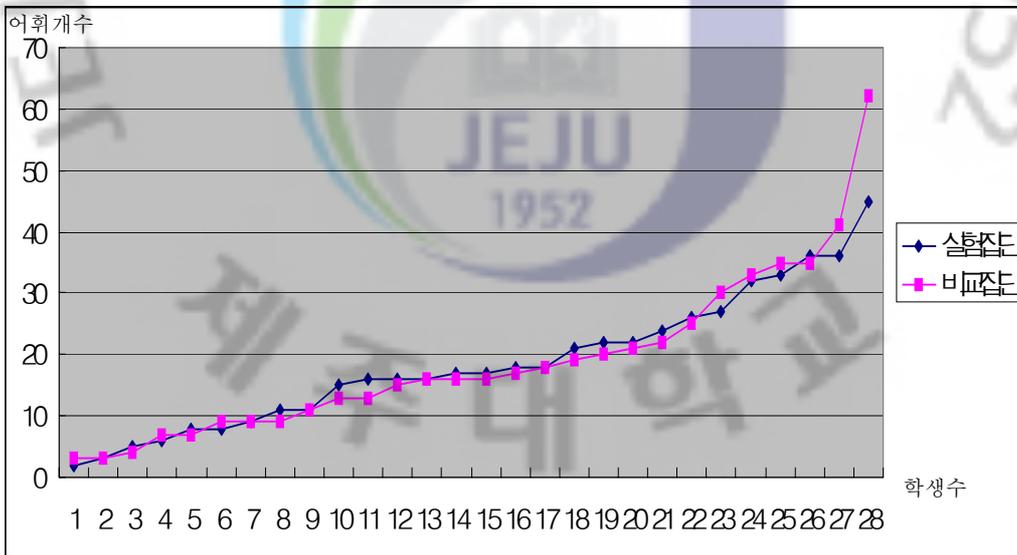
영어 어휘력 사전 평가는 각 세 단원마다 각 단원을 통해 배운 기본 어휘를 3차시까지 학습하게 한 후 4차시가 시작되기 전 각 단원을 주제로 연상 어휘 능력을 제한 시간을 두어 측정하였다. 주어진 주제와 관련된 연상 어휘 쓰기를 10분 동안 실시하고 실험집단과 비교집단이 쓴 어휘의 개수는 다음과 같다.

1) 평가의 단원을 9, 10단원을 하고 14단원으로 선택한 이유는 11, 12, 13단원에 대한 평가를 하였으나 아동들이 연상 어휘를 쓰는데 시간이 부족하여 정확한 자료를 얻지 못하였기 때문에 논문 자료에서 빼 버렸다.

<그림 III-1> 9단원 사전검사 결과²⁾

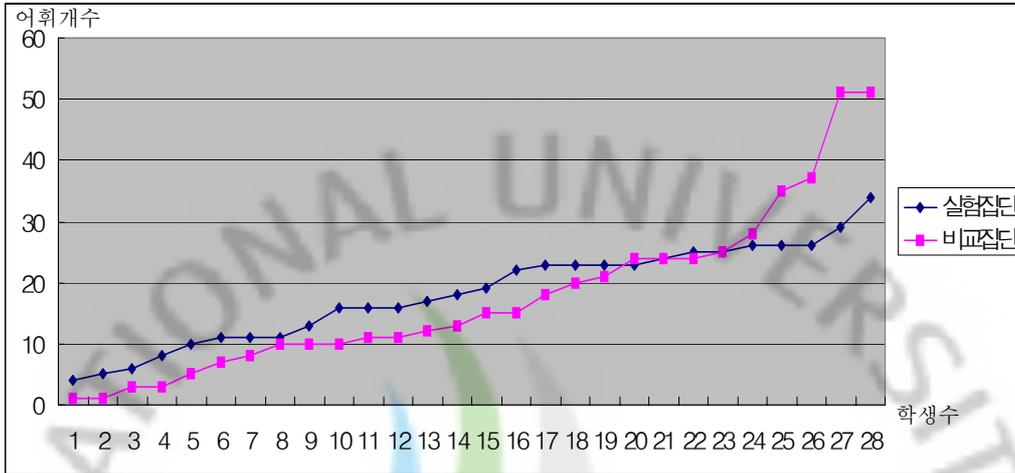


<그림 III-2> 10단원 사전 검사 결과



2) 그래프의 가로는 학생수이며 세로는 학생들이 쓴 어휘의 개수이다.

<그림 III-3> 14단원 사전 검사 결과



실험집단과 비교집단이 쓴 어휘는 한 어휘당 1점씩 채점하였으며 그 결과는 <표 III-3>과 같다.

<표 III-3> 영어 어휘력 사전 검사 결과

단원	구분	사례수	평균	표준편차	t값	유의도(p)
9	실험집단	28	13.17	7.28	0.464	0.644
	통제집단	28	12.07	10.28		
10	실험집단	28	18.57	10.89	0.099	0.921
	비교집단	28	18.89	13.22		
14	실험집단	28	17.82	7.90	0.073	0.942
	비교집단	28	17.60	13.44		

위의 표에서와 같이 t검증 결과 영어 어휘 능력 평가는 유의도(p) <>0.01로 통

계적으로 유의한 차가 두 집단간의 영어 어휘력은 차이가 없다고 할 수 있으므로 비교집단으로 선택하였다.

나. 단원별 기본 어휘

각 세 단원을 학습하기 위해 초등학교 6학년 교사용 지도서와 교과서에 제시되어 있는 기본학습 어휘들은 다음과 같다.

<표 III-4> 단원별 기본 어휘

단원 및 주제	기본 어휘	갯수
9단원 How was your vacation?	little, how, was, your, vacation, visited, camping, grandparents, wonderful, trip, went, cousin, did, hiking	14
10단원 I'm stronger than you.	course, fast, grandfather, mouse, of, rabbit, surprise, tiger, than, tall, taller, faster, think, so, strong, stronger, really, long, longer, old, older, big, bigger, ballon, small, smaller	25
14단원 Would you like to come to my house?	eat, fox, invite, model, off, pie, plane, sneak, write, turkey, take, shoes, try, look, delicious, coat, wear	17

나. 수업의 단계

모든 차시는 영어 학습 일반 수업 모형을 중심으로 도입 → 전개 → 정리 순으로 이루어지도록 하였으며, 4차시에 아동들이 단원의 주제에 맞는 상황극을 설정하여 연습 시연하도록 하였다.

본 연구자는 어휘력 신장을 위한 자유 역할놀이를 다음과 같이 마지막 차시인 4차시에 적용하였다.

<표 III-5> 수업의 단계

수업단계	1	2	3	4
도입	Greeting 동기유발 학습목표확인	Greeting 전시학습상기 학습목표확인	Greeting 전시학습상기 학습목표확인	Greeting 전시학습상기 학습목표확인
전개 및 발전	Look and Listen (Listen and Repeat) 단어 문장연습	Look and Speak (Listen and Repeat) 대화문 연습	Let's Read Let's Write Let's sing Let's chant	역할놀이 창의적 재구성 및 어휘 학습 역할놀이 연습 및 시연 상호관찰 자기평가
정리	Review	Review	Review	Evaluation

다. 차시별 지도 방법

본 연구를 추진함에 있어 어휘력 향상을 위한 역할놀이 지도 방법을 체계화하기 위한 차시별 지도 방법은 다음과 같다.

첫째, 각 단원(9, 10, 14)에서 익혀야 할 주요 어휘들을 모두 학습시킨다.

둘째, 매 단원 1, 2, 3 차시는 Look and Listen과 Look and Speak에서 기본 어휘를 배우고 교사용 지도서의 내용에 따라서 실험반과 비교반을 같은 방식으로 수업을 지도한다.

셋째, 매 단원 4차시에는 실험반은 자유 역할놀이를 위해 역할극을 창의적으로 구성하도록 하고 비교반은 교육과정대로 수업을 한다. 역할극을 구성할 때에는 역할극 대본에 필요한 새로운 어휘를 스스로 해결할 수 있는 기회를 제공한다.

넷째, 실험반에서는 역할놀이를 하기 전 각 단원의 핵심 문장이나 어휘에 대하여 교과서의 제한된 내용보다 역할극과 관련하여 아동 각자의 실제 경험과 환경에 관련된 다양한 생각을 표현하도록 기회를 주었다. 그런 후에 역할놀이 시 연시 다양한 어휘를 사용하여 영어 시간에 발표할 수 있는 시간을 주었다.

<표 III-6> 차시별 지도방법 비교

차시	비교반	실험반	비고
1	Look and Listen	Look and Listen	
	Listen and Repeat	Listen and Repeat	
	Let's play	Let's play	
2	Look and Speak	Look and Speak	
	Listen and Reapt	Listen and Reapt	
	Let's play	Let's play	
3	Let's Read	Let's Read	
	Let's Write	Let's Write	
	Let's play	Let's sing	
		Let's chant	
4	Activity (신문만들기활동, 비교하기활동)	역할놀이 구성 및 어휘 학습역할놀이 시연 및 평가	사전, 교사, 학생을 이용한 어휘 학습 및 역할극 구성 단원을 주제로 연상 어휘 쓰기 및 비교
	Review	Review	

라. 수업적용

초등학교 6학년이 고학년이지만 아동들이 표현하고 싶은 내용을 영어로 표현하는 활동을 많이 어려워했다. 그래서 모르는 어휘나 표현은 우선 한글이나 그림으로 표현하도록 하였다. 이때 모르는 어휘나 표현은 인터넷이나 사전, 전자사전등을 통해 조사하도록 하였다. 또 모둠에서 친구의 도움을 받거나 교사에게 질문을 하도록 하여 알고자 하는 내용을 해결하도록 하였다.

한정된 시간에 역할극 대본을 작성하고 연습하는 시간이 부족하기 때문에 때론 과제로 제시하기도 하였다. 가정에서 부모님이나 형제에게 물어보거나 충분한 시간을 갖고 대본에 필요한 어휘나 표현을 찾아오게 하였다. 수업시간은 주로 모둠별로 구성하고 연습한 역할극을 발표하는 시간을 갖도록 하였다. 모둠에 따라 과제 해결 능력에서 차이를 보였지만 아동에게 심리적 부담감을 최소로

줄이면서 영어에 대한 흥미와 자신감을 갖도록 격려했다.

어휘력 산출을 위해 자유 역할놀이를 활용한 교수 학습 과정안은 다음과 같다.

<표 III-7> 역할놀이 수업 과정안

Lesson	9. How was your vacation?	Period	4 / 4
지도단계	역할놀이 재구성 및 시연	학습방법	역할놀이
Vocabulary	buy, free, listen, movie, speak, then		
Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • 역할놀이를 통해 과거에 한 일을 묻고 대답할 수 있다. Students will be able to ask and answer about what I did through the role play.		
Materials	역할놀이 소품		
Procedure	Teaching-Learning Activities	Time	Materials (▷)& tips(☞)
Greeting	● Greetings ○ 일상적인 인사 및 분위기 조성 ▷ T : Hello, everyone ● Ss : Hello, Miss Lee. ▷ T : How are you today?? ● Ss : I'm fine. Thank you, and you? ▷ T : I'm really well, thank you. It's nice to see you today. What day is it today? ● Ss : (Students do Day Chant.) ▷ T : That's right. It's Wednesday today. OK, now, everybody, look out the window, please. How is the weather today? ● Ss : It's _____.	4	CD-ROM
Review	▷ T : Great. Let's start today's class. What's the title of lesson 14? Do you remember the song we learnt last time? OK, we're	3	

<p>Presentation</p>	<p>going to start with the song</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ss : Students sing the song. <p>◎Let's review</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 전시학습 복습 <ul style="list-style-type: none"> ▶ T : Let's chant together ● Ss : (They chant altogether.) <p>◎ Statement of Objective</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 본시 학습 목표 제시 <ul style="list-style-type: none"> ▷ T : Very Good. Now, let's start today's class. We will be able to ask and answer about what I did through the role play. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>역할놀이를 통해 과거에 한 일을 묻고 대답할 수 있다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▷ T : (overviews today's class.) Today, we're going to do an activity and review. 	3	<p>▷ 학습목표 ppt</p> <p>▷ 학습활동안 내 타이틀</p>
<p>Look and Listen Look and Read</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Look and Listen. ○ 2차시의 대화를 듣고 다시 주요 표현을 정리한다. <ul style="list-style-type: none"> ▷ T : Look and Listen carefully and repeat 		

<p>Make a role play</p>	<p>the screen.</p> <p>● Ss : 화면을 보고 따라 읽는다.</p> <p>▶ T : Now We will do role play.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 역할놀이 학습하는 방법과 요령을 간단히 안내한다. - 역할놀이 학습을 준비시킨다. - 간단히 주제를 설명하고 역할놀이 대본을 작성하도록 한다. 	15	
<p>Do role play by group</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 모르는 어휘는 스스로 해결할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다. - How was your vacation? 과 같이 비슷한 상황을 설정하여 과거의 한 일에 대해 묻고 답할 수 있도록 역할극을 꾸미도록 유도한다. 	10	
<p>Evaluation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모둠별로 정해진 순서에 따라 역할놀이를 한다. ○ 모둠별 역할극이 끝나면 원래 자리에 앉는다. 		
<p>Arrangement</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다른 모둠이 역할놀이를 하는 동안 새로 알게 된 어휘를 유심히 듣도록 한다. ○ 모둠별 역할놀이가 끝나면 자신의 모둠과 다른 모둠에서 듣고 알게 된 어휘를 연상하여 쓰도록 한다. 	5	
	<p>● Review</p> <p>1. 잘 듣고, 알맞은 그림에 번호를 써 봅시다.</p> <p>▶ KT : Open your book to page 79. Listen carefully and write down the number in order.</p> <p>● Ss : (교과서에 답을 표시한다.)</p> <p>2. 그림을 보고 빈 칸을 완성하여 봅시다.</p>	5	

	<p>▶ KT : You can see a picture and some writing. But there are some missing words. Read carefully and complete the sentence.</p> <p>3. 선생님과 친구들의 여름방학 생활에 대하여 묻고 답해 봅시다.</p> <p>▶ KT : Listen and answer each other about what you did last summer vacation and how it was.</p> <p>● Checking Up.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 오늘 학습한 내용을 물어보고 답하는지 확인하기 ○ 자기평가 및 상호평가지 작성 <p>● Closing Up</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 과제 제시 및 차시 예고 ○ 끝인사하기 		
--	--	--	--

마. 역할놀이 대본 구성

다음은 아동들이 직접 구성한 역할놀이의 한 대본의 예이다.

<표 III-8> 역할놀이 대본의 예

단원	9.How was your vacation?	제목	여름방학 동안 한 일
등장인물 : H, Y, K, L			

H : L , How was your vacation?

L : It was great. I visited my grandmother in Seoul.

H : Oh, that is great. What did you do?

L : I went to Kyeongbok palace. 기범, How about you?

K : I went to Pusan with my family. I went to 해운대 and watched sea
and sand

H, L, Y : Wow!

K : How about you? Y ?

Y : I visited my cousin in Los Angelos.

K : Really? Does your cousin live in Los Angelos?

Y : Yes. I went in Korea Town. It's very fun.

H, L, Y : Wow!

Y : Hahaha. It was kidding.

바. 연상 어휘 쓰기

영어 산출 어휘력 향상도를 알아보기 위하여 사전 평가로는 9, 10, 14 단원 3차시가 끝날 무렵 10분 정도의 시간을 남기고 나서 실험반과 비교반을 대상으로 각 단원의 주제로 연상 어휘 쓰기 평가를 실시하였다. 영어 어휘력 사후 평가는 같은 주제를 가지고 역할극 활동을 하고 난 후 역할극에 사용하였던 어휘와 역할극을 보고서 알게 된 어휘를 학습하고 나서 연상어휘 쓰기 활동을 같은 방법으로 10분의 시간을 두어 측정하였다. 여기서 역할극이 길지 않고 제한된 시간 안에 끝난 경우(10단원)는 역할극을 한 후 바로 10분의 여유 시간을 두어 연상 어휘 쓰기를 하였으나 역할극이 길어서 시간적 여유를 두지 못한 경우는 다음 단원 시작하기 전에 연상 어휘 쓰기를 한 경우(9단원, 14단원)도 있다. 따라서 사후 연상 어휘 쓰기는 시간차의 있는 경우도 있다.

IV. 결과 및 논의

1. 연구의 결과

‘자유 역할놀이를 활용한 수업이 아동의 영어 산출어휘력 신장을 가져올 것이다’ 라는 가설에 대한 연구 결과는 다음과 같다.

가. 사전 · 사후 연상 어휘 쓰기 비교

자유 역할놀이를 통한 사전 사후 어휘력이 실험반과 비교반에서 얼마나 차이가 있는가를 살펴보기 위해 각 단원의 어휘가 역할극을 하기 전과 후에 습득된 어휘의 양을 <표 IV-1>을 통해 살펴보았다.

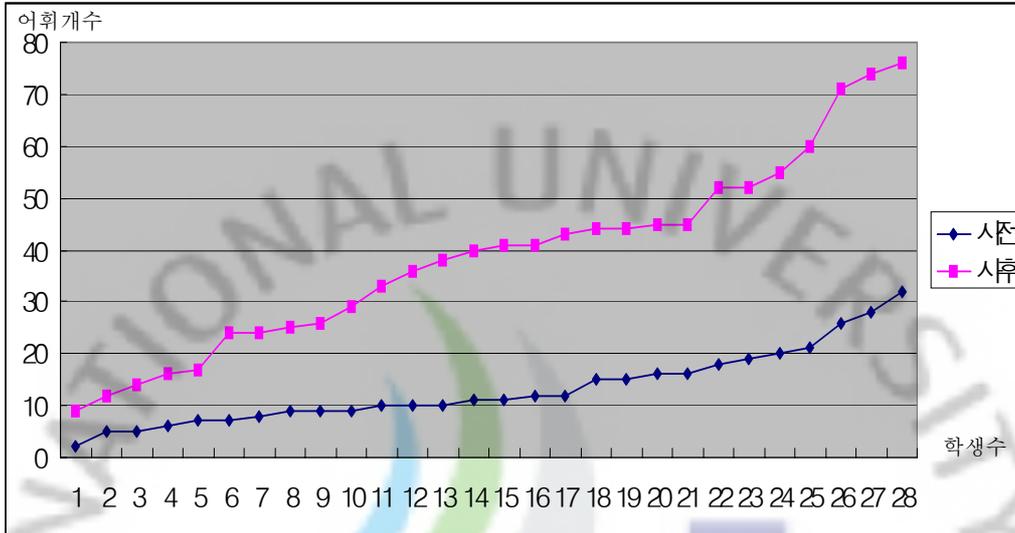
<표 IV-1> 사전 · 사후 연상 어휘 쓰기 비교

구분	9단원			10단원			14단원		
	사전	사후	비교	사전	사후	비교	사전	사후	비교
	평균	평균		평균	평균		평균	평균	
실험 집단	13.2	38.8	+25.6	18.6	46.2	+27.6	18.2	41.2	+23.0
비교 집단	12.1	14.7	+2.6	18.9	20.3	+1.4	17.6	18.8	+1.2

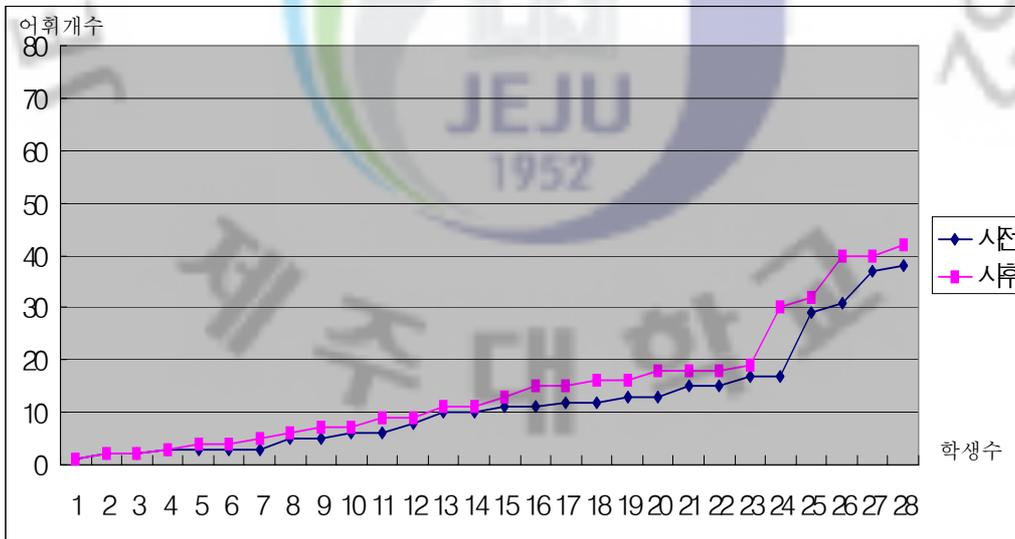
<표 IV-1 >의 사전 · 사후 연상 어휘 쓰기의 결과를 살펴보면 실험집단과 비교집단의 향상도를 보여주는 평균점수의 차이가 있다. 실험반의 경우 자유 역할놀이를 하고 난 후 자유 연상에 의한 어휘 떠올리기가 평균 20% 이상으로 향상을 보이고 있다. 따라서 자유 역할놀이가 영어 산출어휘력 향상에 효과적이라고 볼 수 있다.

평균값만 제시된 위 자료를 실험반과 비교반에 참여한 전원의 산출 어휘력을 그래프로 나타내면 다음과 같다.

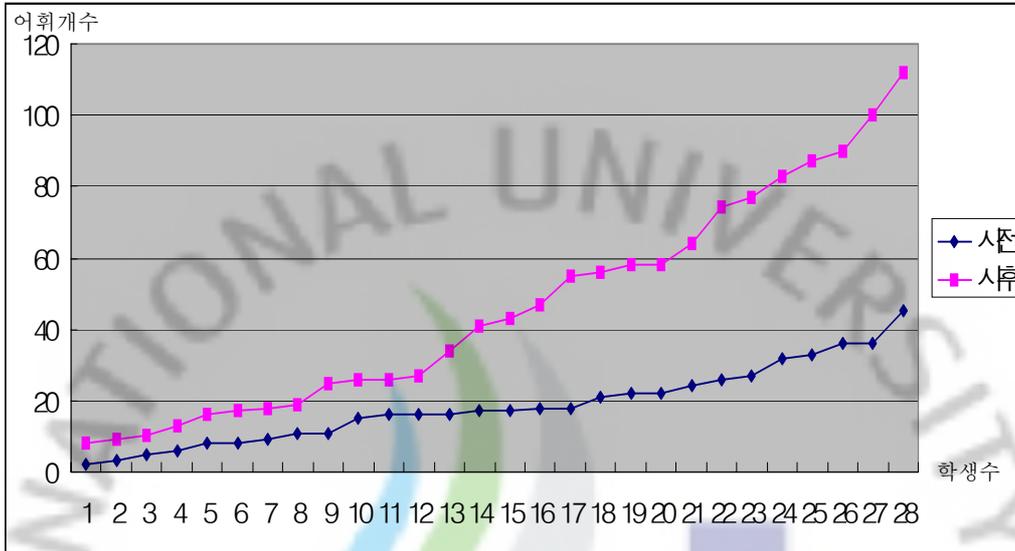
<그림 IV-1> 실험집단 9단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교



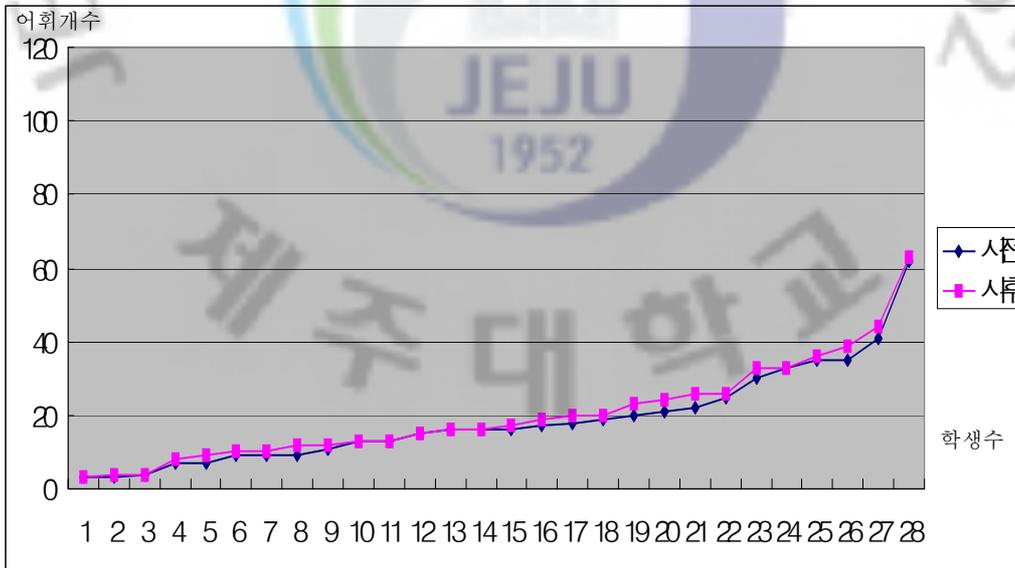
<그림 IV-2> 비교집단 9단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교



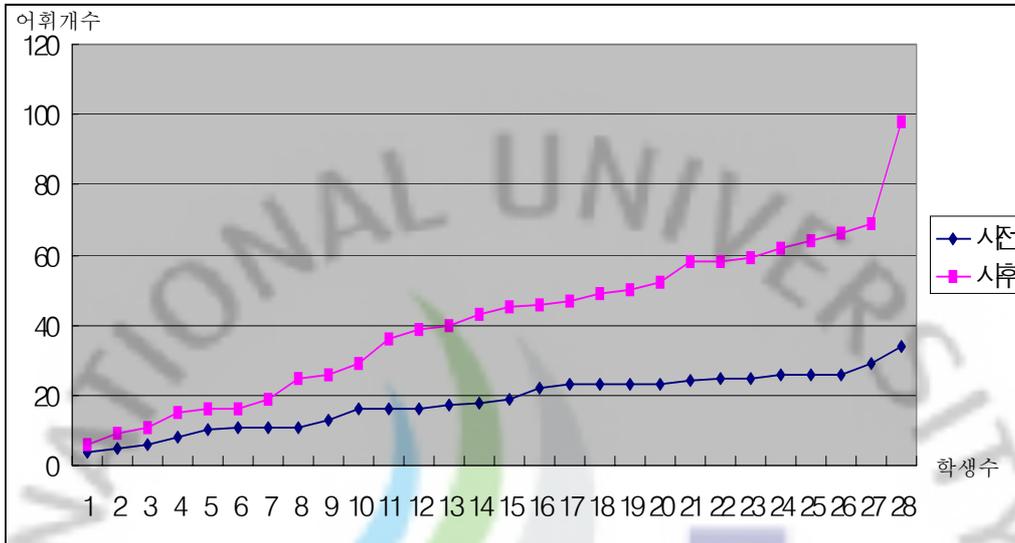
<그림 IV-3> 실험집단 10단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교



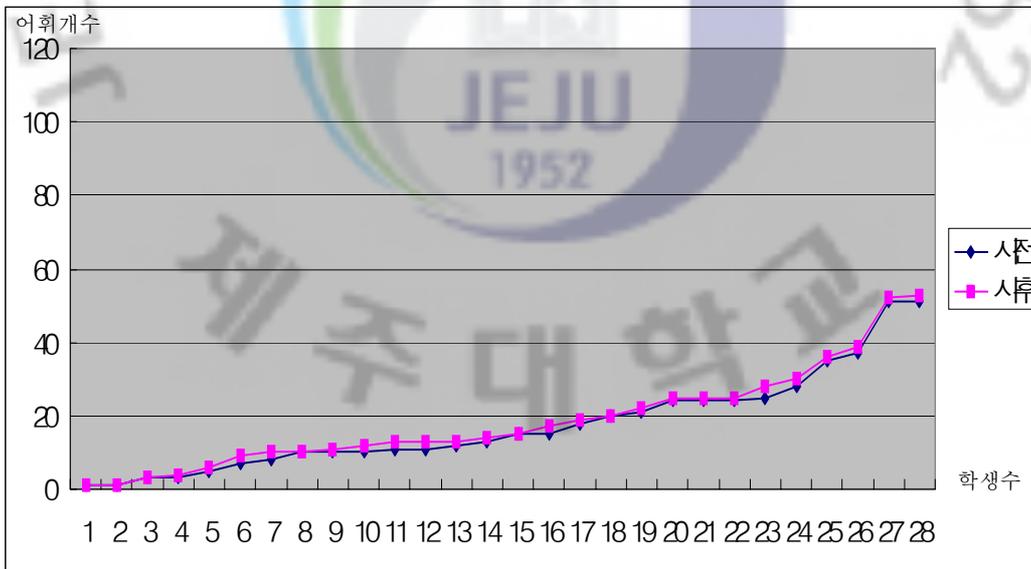
<그림 IV-4> 비교집단 10단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교



<그림 IV-5> 실험집단 14단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교



<그림 IV-6> 비교집단 14단원 사전 사후 산출 어휘력 향상도 비교



나. 실험반과 비교반의 사후 산출 어휘력 비교

자유 역할놀이를 실시한 실험반의 평가 결과와 비교반의 사후 평가 결과가 통계적으로 차이가 있는지 알아보기 위해서 t검정으로 검증한 결과 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 실험반과 비교반의 사후 어휘력 검증 결과

단원	평가 시기	구분	사례수 (N)	평균 (M)	표준편차 (SD)	T검증 (t)	유의도 (p)	결과
9	사전	실험반	28	13.17	7.28	0.464	0.644	유의차 없음
		비교반	28	12.07	10.28			
	사후	실험반	28	38.78	12.01	5.830	0.000	유의차 있음
		비교반	28	14.64	18.28			
10	사전	실험반	28	18.57	10.89	0.099	0.921	유의차 없음
		비교반	28	18.89	13.22			
	사후	실험반	28	46.17	30.44	4.106	0.000	유의차 있음
		비교반	28	20.28	18.65			
14	사전	실험반	28	17.82	7.90	0.073	0.942	유의차 없음
		비교반	28	17.60	13.44			
	사후	실험반	28	41.07	22.20	4.519	0.000	유의차 있음
		비교반	28	18.78	13.71			

** p<0.01

실험반과 비교반의 사후 어휘 평가 결과를 비교하면 p<0.01로 두 활동차이에 유의한 차이가 있는 것으로 분석되었다. 따라서 실험반의 어휘력 신장은 비교반과 비교하여 통계적으로 유의한 차를 보이므로 자유 역할놀이가 영어 산출어휘력 신장에 효과가 있다고 할 수 있다.

2. 논의

사전 사후 연상 어휘 쓰기를 보면 역할극을 하고 난 후 연상 어휘 쓰기가 역할극을 하기 전 연상 어휘쓰기 활동보다 많은 어휘를 쓸 수 있었다. 1차 연상 어휘 쓰기에서는 보통 아동들이 쓰고 싶은 어휘를 몇 개 수준의 어휘만 나열하는 수준이었으나 2차 평가에서는 주어 동사 및 역할극에 사용되었던 어휘와 다른 모듈에서 발표했던 어휘들을 모두 나열함으로써 어휘 쓰기에 대한 부담감을 느끼지 않았다. 역할극을 하고 난 후 연상어휘쓰기를 하고 나서 한 아동들의 소감은 대체로 쉬운 느낌이 든다, 더 빠르게 쓸 수 있다, 더 자세히 쓸 수 있다, 자신감이 생긴다, 더 많이 쓸 수 있다, 모르던 어휘를 알게 되었다 등의 긍정적인 반응이 많았다.

역할놀이를 활용한 수업을 지속적으로 적용하면 아동들의 어휘력을 향상시킬 수 있고 그 어휘를 활용하여 표현하고 싶은 내용을 자신 있게 기술할 수 있는 쓰기 능력도 향상시킬 수 있다. 또한 역할놀이를 활용하여 어휘를 학습하는 가운데 교과서에서 배운 어휘를 역할극과 함께 다시 복습하게 되어 어휘 학습 강화에 효과가 나타남을 알 수 있다.

자유 역할놀이를 활용한 어휘 학습 방법은 아동들로 하여금 어휘를 무조건 외우거나 떨어지지 않는 입을 통해 영어로 얘기해야 하는 부담감에서 벗어나 창의적으로 나름대로의 경험과 자유로운 연상을 통하여 자연스럽게 자신의 능력에 맞게 어휘학습을 할 수 있게 하였다. 또한 정해진 틀을 제공하는 것이 아니라 자연스럽게 주제에 맞는 어휘를 스스로 찾아 적용하여 어휘를 익히거나 말할 수 있게 하는 과정에서 다음과 같은 효과를 얻었다.

첫째, 자유 역할놀이를 활용한 교수·학습 과정은 어휘와 그 어휘를 포함한 표현들을 역할극을 통하여 말하게 함으로써 어휘를 실제와 같은 상황에서 말할 수 있는 기회를 제공하여 주었다.

둘째, 자유 역할놀이를 활용한 어휘 학습 방법은 아동들이 모르는 어휘를 스스로 찾아 익힘으로써 자연스럽게 어휘를 습득할 수 있었다.

셋째, 자유 역할놀이를 활용함으로써 아동 상호간의 정보와 창의적인 사고 과

정으로 통해 아동들의 능력에 맞는 어휘를 연상하여 어휘습득에 효과적이었다.

넷째, 역할놀이를 통해 교과서 어휘를 익히는데도 효과적이었다.

다섯째, 자유 역할놀이를 하고 난 후 연상 어휘 쓰기를 통해 아동들이 쓰기에 거부감을 갖지 않고 전체 내용과 연계하여 어휘력과 쓰기 능력 향상에 효과적이었다.



V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구의 목적은 역할놀이를 활용한 어휘 학습 방법이 아동의 영어 산출어휘력 신장에 효과적임을 나타내는 데 있다.

따라서 본 연구의 목적을 달성하기 위해서 본교 6학년 학생과 28명과 서귀포시 모 학교 6학년 학생 28명을 대상으로 실험집단과 비교집단으로 나누어 실험하였다. 이 실험에서 사용한 평가 방법은 역할놀이를 한 후 연상 어휘 쓰기평가를 활용하였다.

본 연구가 설정한 가설은 ‘자유 역할놀이를 활용한 수업은 아동의 영어 산출어휘력 신장을 가져올 것이다’이라는 것이었다.

초등학교에서는 영어과의 계량적 평가가 아닌 음성 언어 사용 능력과 과업 수행 능력을 관찰하여 서술적으로 기술하는 것이 보통이다. 그러나 본 연구에서는 학생들이 학습한 어휘를 어느 정도 이해하고 있는지 쓰기 평가를 이용하여 보았다.

영어 쓰기 평가에서는 실험반을 대상으로 한 주제에 대하여 역할놀이 하기 전과 역할놀이 한 후 연상 어휘 쓰기 활동을 교육과정을 통해 배운 어휘와 역할극을 통해 배운 어휘를 최대한 알고 있는 대로 모두 쓰도록 하였다. 결과를 분석하여 보니 역할놀이를 하기 전 활동에서는 대부분의 아동들이 교육과정 상에 나타난 어휘를 나열하는 수준이었으나 역할놀이를 하고 난 후 어휘 조사 과정을 거친 후에는 아동들이 훨씬 많은 어휘를 활용하여 어휘를 쓸 수 있었다. 역할놀이 전 연상 어휘 쓰기 결과 보다 역할놀이 후 연상 어휘 쓰기에서는 시제나 문법적으로 완벽하지 못하지만 의미를 전달하는데 무리가 없는 어휘를 정답 처리한 결과 평균 20%이상의 어휘를 더 쓸 수 있는 결과가 나와 ‘자유 역할놀이를 활용한 수업이 초등학생의 영어 산출어휘력 신장을 가져올 것이다’라는 가설이 입증되었다.

2. 제언

초등영어 학습에서 역할놀이를 적용한다는 것은 교사가 제시하는 어휘를 무조건 암기하거나 반복해서 사용하는 어휘 학습 지도에서 벗어나 아동 각자에게 적용할 수 있는 상황을 구성하는 과정에서 필요한 어휘를 능동적으로 표현할 수 있는 분위기를 만들어 쓰기 과정에까지 확장하여 어휘를 활성화하는데 더 큰 목적이 있다.

지금까지 초등영어 어휘지도가 교과서의 내용위주이고 실생활과 분리되어 학습되어온 경향이 있으나 교과서적인 요소에 실생활과 관련된 어휘 습득과 활용할 수 있는 상황을 만들어 주고 학생들이 능동적으로 적극 참여할 수 있고 습득된 어휘를 실생활에서 적극 사용할 수 있도록 계속 연구할 필요가 있다.

말을 배우는 데 상당한 시간과 노력이 필요하며 개인차도 상당히 많다. 초등학교 영어 교육이 학생들로 하여금 스스로 관심을 갖고 어려움을 이겨내며 흥미와 자신감을 유발시켜 영어와 등을 돌리는 학생이 생겨나지 않도록 하기 위해서는 우선 역할놀이를 활용하여 어휘력을 향상시키고 더 나아가 다양한 유형의 역할놀이 방법을 개발하여 활용하고자 하는 노력이 필요할 것이다.

교육부에서 발표한 제 7차 수준별 교육과정의 요지는 개별화 또는 수준별화, 자율화, 다양화에 무게를 두어 학생 개개인의 개인차를 고려한 적절한 학습 기회를 제공한다는 것이다. 이런 교육 현실 속에서 역할놀이는 초등영어 어휘 학습 방법에 적절하게 활용할 수 있는 학습 방법이며 교사 중심에서 아동 중심으로, 교과서 중심에서 적절한 실생활과 관련된 내용으로 바꾸어 교사가 꾸준한 관심을 갖고 수업에 적용하고자 하는 의욕과 노력이 있다면 초등 영어 어휘력 향상에 분명히 좋은 영향을 준다는 점을 잊지 말아야 할 것이다.

본 연구를 통해 후속 연구를 위한 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구가 초등영어 어휘의 양적인 향상에는 크게 기여하였으나 질적 어휘력 향상을 위한 자료 개발을 위한 후속 연구가 필요하다.

둘째, 연구 결과의 타당한 결론을 얻기 위해 좀 더 체계성을 갖춘 신뢰도가 높은 어휘력 검사 도구가 개발되어야 한다고 생각된다.



참 고 문 헌

- 강인선. (2006) 동시확장활동 프로그램 적용이 어휘력 신장에 미치는 영향. 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문
- 고희리. (2002) 초등영어 교육에서의 자유 역할놀이를 통한 의사소통능력 향상 방안 . 제주교육대학교 교육대학원 석사학위논문
- 광주영어회화클럽. (2008) 초등학생 어휘 지도법 교안.
- 교육인적자원부 (2008) 초등학교 6학년 영어과 교사용 지도서, 서울 :(주) 천재교육
- 구윤주. (2006) 마인드맵을 활용한 초등영어 어휘력 향상 방안. 공주대학교 교육대학원. 석사학위 논문
- 김근순. (1998) 역할놀이를 통한 초등학생 영어지도 방법 연구. 한남대학교 석사학위논문
- 김영숙. (2002) 초등영어 어휘 교육. 서울 : 한국문화사
- 김진철 외(1999) 초등영어교수법. 서울: 학문출판
- 김진철 외(2000) 초등영어교재론. 서울: 학문출판
- 김정은. (2002) 인터넷 동화를 활용한 초등영어 어휘력 신장 방안. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문
- 박영술 외(2001) SPSS를 이용한 자료정리와 분석. 서울: 자유아카데미
- 배두분. (1999) 초등학교 영어교육. 서울: 한국문화사
- 송미정. (2004) 어휘 연구의 최근 동향 및 효과적인 어휘 교수법. 서울대
- 안연주. (2002) 의미장 접근법에 기초한 영어 어휘 지도. 한국외국어대 대학원 석사학위논문.
- 이완기. (2001) 초등영어교육론. 서울: 문진미디어
- 이완기. (2007) 초등영어교육론. 서울: 문진미디어
- 이완기 외 9인 (2001) 초등영어 지도법. 서울: 문진미디어
- 이현숙. (2004) 어휘놀이가 아동의 언어 사용 능력 신장에 미치는 효과 : 초등학교 3학년 국어를 중심으로. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문

문

- 조은순. (2003) 초등영어 어휘 지도방법에 관한 연구 - 추상 어휘를 중심으로 - . 진주교육대학교 교육대학원 석사학위논문
- 최지영, 박미애. (2008) 의미망 활동과 스키마 사용이 어휘습득과 정의적 영역에 미치는 영향, 「초등영어교육」 14-1, 189-221
- 홍은주. (2006) 말하기 전략을 활용한 역할놀이가 초등영어 학습에 미치는 영향. 제주교육대학교 교육대학원 석사학위논문
- 황규완. (2001) 마인드맵을 활용한 초등영어 어휘 학습 방법 연구. 진주교육대학교 석사학위논문
- Byrne, D. (1996) *Teaching Oral English*. Longman Group UK Limited.
- Celce-Marcia, M. (second edition) (1981) *Teaching English as Second Language or Foreign Language*. LA: University of California.
- Coady, James. (1997) *Second Language Vocabulary Acquisition*. Cambridge University Press.
- D.A.Wilkins. (1972) *Linguistics in language teaching*. MIT Press.
- Dougill, J. (1987) *Drama Activities for Language Learning*. Lotion: Marmillan Publisher LTD.
- Dubin, F & Olshtain E. (1986) *Course Ddesign: Developing Program and Maerials for Language Learning*. Cambridge University Press.
- Dudney, G. D. (1983) Hidden-information role play. *English Teaching forum*, 21(3) , 페이지.
- Harmer. (1983) *Just Intermediate Vocabulary*. Marshall cavendish.
- Halliwell, S. (2000) *Teaching English in the primary claassroom*. London : Longman
- Harmer, J. (1983) *The Practice of Language Teaching*. London : Longman
- Haynes, M. (1993) Patterns and Perils of Guessing in Second Language Reading. In t. Huckin, M. Haynes, & J. Coady(Eds.), *Second*

- Language Reading and Vocabulary Learning* (PP. 46-62).
Norwood, N. J. : Ablex
- Huckin, Thomas. (1997) *Second Language Vocabulary Acquisition*.
Cambridge University Press.
- Hulstijn, J. H., Hollander, M., & Gredanus, T. (1996) Incidental
vocabulary learning by foreign language student: The influence of
marginal glosses, dictionary use, and reoccurrence of unknown
words. *The Modern Language Journal*, 80(3), 327-339.
- Hunt, A. & Bglar, D. (1998) Current Research and Practice in Teaching
Vocabulary. *The Language Teacher Online* 22. 01.
<http://langue.hyper.chubu.ac.jp/jalt/pub/tlt/98/jan/hunt.html>
- Jack C. Richards. (2002) *Methodology in Language Teaching : An
Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press.
- Krashen, Stephen D. (1989) *Exploration in Language Acquisition and
Use*. Heinemann
- Krashen, S. and Terrell, T. (1983) *The natural Approach : Language
Acqisition in the Classroom*. Englewood Cliffs, N.I. : Alemany
Prentice Hall
- Ladousse, G. (1996) *Role play(10th imp.)* Oxford : Oxford University
Press.
- Littlewood, W. (1981) *Communication language teaching*. Cambridge:
Cambridge University Press.
- Nagy, William E. (1997) *Teaching Vocabulary to Improve Reading
Comprehension*. Intl Reading Assn.
- Nagy, W., Anderson, R. C., & Herman, P (1987) Learning word
meanings from context during normal reading. *American
Research Journal*, 24, 237-270
- Nation, Paul. (2001) *Learning Vocabulary in Another Language*.
Cambridge University Press.

- Numan, D. (1989) *Designing Tasks for the Communication Classroom*.
Cambridge: Cambridge University Press.
- Paulston, C. & Bruner, M. (1977) Developing communicative competence: goals, procedures, and techniques. In. J. Alatis & R. Crymes (Eds.), *The Human Factors in ESL*. Washington DC: TESOL.
- Scott, W. & Ytreberg, L. (1994) *Teaching English to Children*. London New York: Longman
- Sokmen, Anita. (1997) *Kaleidoscope 3 : Reading and Writing*. Houghton-Mifflin.
- Twaddle. (1972) *Linguistics and Language Teachers, Reading on English as a Second Language*. Cambridge Mass: Kenneth Croft Wintrop Pub. Inc.

ABSTRACT

The Effect of Free Role-play on Children's Productive Vocabulary

Lee, Su Youn

Major in Elementary English Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Hong, Kyoung Sun

The purpose of this study is to investigate how free role play affect children's vocabulary production

For this study, a variety of research and thesis papers were reviewed and examined. Also the free role play models used in this study were applied to the sixth grade students of two different elementary schools where I teach for 4-month period while teaching three different lessons. The first three periods of each unit teaching were dedicated to teaching vocabulary words in Look and Listen and Look and Speak sections of student textbook. Both control and uncontrolled groups were taught using same materials in teachers' manual and the same methods.

However, every 4th period class was organized differently. Experimental group students had to create their own role play and demonstrate it in front of class whereas controlled group students were taught the content in regular English textbooks.

Controlled group students were encouraged to use many new English vocabulary words needed for writing their role play script.

They were also given an opportunity to learn new vocabulary words by referring to English dictionary and asking for help from teacher.

In the course of verifying the effectiveness of role play, pre and post vocabulary writing test were administered to students and statistical analysis were applied.

Following are the findings gained by this study.

First, role-play based lesson planning provides abundant opportunity for students to use English words in real context.

Secondly, vocabulary learning through free role play helps students acquire English words naturally by making them look up various words in dictionary.

Thirdly, role play enhances students' vocabulary learning by encouraging them to associate words and think creatively.

Lastly, free role plays proves to be helpful in learning new English words in student textbook.

Followings are some suggestions from this study.

First of all, role play contributes to expanding student's lists of English vocabulary words, but more studies need to be done how to develop materials to help student to use English words acquired through role play in proper communication contexts.

Finally, systematic and reliable vocabulary tests should be developed to draw more plausible conclusion with regard to vocabulary research.