creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

[UCI]I804:24011-200000264840
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2015년 2월

교육학석사(영어교육)학위논문

초등학교 영어 교육에서 게임과 챈트의 효과

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

김 하 정

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

초등학교 영어 교육에서 게임과 챈트의 효과

The effects of game and chant in English education at elementary school.

2015년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

김 하 정

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

초등학교 영어 교육에서 게임과 챈트의 효과

지도교수 강 희 조

이 논문을 교육학 석사(영어교육)학위 청구논문으로 제출함.

2014년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

김 하 정

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김 하정의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교 수 이 남 근 인

심사위원 조선대학교 조교수 김 경 자 인

심사위원 조선대학교 조교수 강 희 조 인

2014년 12월

조선대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT.....1
국문초록.....3
제 1장 서론.....4
제 2장 이론적 배경 (선행연구).....7
2.1 게임과 영어교육.....7
2.2 챈트와 영어교육.....9
2.3 챈트와 게임의 교육적효과.....10
제 3장 실험(연구방법).....13
3.1 연구 대상과 연구 기간.....13
3.2 1차 실험내용.....13
3.2.1 3학년 13
3.2.2 4학년 15
3.2.3 5학년 17
3.2.4 6학년 19
3.2.5 1차 조사결과.....21
3.3 게임의 방법.....22
제 4장 결과.....29
4.1 첫 번째 단원의 게임과 챈트 전과 후.....30

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4.2 두 번째 단원의 게임과 챈트 전과 후.....35
4.3 첫 번째 단원과 두 번째 단원의 게임과 챈트 정리 39
제 5장 결론.....42
참고문헌.....43
부록.....44

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

The effects of game and chant in English education at elementary school.

Kim Ha Jeong
Advisor : Prof. Hi jo Kang Ph.D.
Major in English Education
Graduate School of Education, Chosun University

This thesis investigates the effect of chant and game in English education at elementary schools. In the classes of third to sixth graders, it is vital that students get interested in the subject they learn, especially when the subject is a foreign language. In this respect, game and chant have been very successful in English classes. In order to show the effect of game and chant, this thesis presents both the impressionistic effects of game and chant, which were observed by the author in the fields, and the progress that students showed in performance tests.

The study was conducted in two elementary schools in Sinan-gun, Jeollanam-do, where the author has been teaching English to third to sixth graders. First, by means of the results of tests in the spring semester in 2014, the students' overall attitudes to the English classes and their

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

levels are presented. Second, the author's impressionistic observation is presented to show the effect of game and chant in classes. Third, by comparing the results of performance tests before and after the game and chant activities, it is shown that game and chant actually resulted in better performances in English with a few exceptions. On the basis of the observation and the results, I argue that we should develop game and chant activities in English education at elementary schools.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

국 문 초 록

초등학교 영어 교육에서 게임과 챈트의 효과

조선대학교 교육대학원
영어교육전공
김 하정

이 논문은 게임과 챈트가 초등학생 영어 교육에 미치는 영향을 연구한 것이다. 초등학생의 특성을 고려할 때 흥미유발은 영어교육에 있어 매우 중요하며 게임과 챈트는 흥미유발을 위한 좋은 장치가 된다. 따라서 이 논문에서는 연구자가 직접 영어를 가르치면서 주관적으로 느낀 효과와, 객관적으로 보여줄 수 있는 성적의 변화를 통해 게임과 챈트의 효율성을 보이고자 한다.

이 연구는 전라남도 신안군의 도서지역에 있는 두 초등학교의 3, 4, 5, 6학년을 대상으로 하였다. 2014학년도 1학기의 각종 평가 지표들을 바탕으로 학생들의 영어 학습 태도 및 수준을 파악하고 2학기 초반 8주 동안 게임과 챈트 전의 수행평가와 후의 수행평가를 비교하여 그 효과를 객관적으로 살펴보았다. 그 결과 수행평가의 성적이 게임과 챈트를 실행한 후 전반적으로 향상된 것을 확인할 수 있었다. 그리고 무엇보다도 학생들이 게임과 챈트를 통해 영어를 익힐 때 보다 적극적이고 활발하게 수업에 참여하며, 많은 흥미를 보인다는 것이 관찰되었다. 따라서 이러한 결과와 관찰을 바탕으로 초등학교 영어교육에서 게임과 챈트, 그리고 다양한 활동을 도입하는 것이 바람직하다고 결론을 내린다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 1장 서론

교육에서 게임과 챈트의 목적은 다양하게 구성되어 있는 해당 차시의 학습한 내용을 재미있게 활용하여 학생들의 학습적 능률을 향상시키는 것이라고 할 수 있다. 게임은 의사소통의 목표를 성취하도록 도움을 주기 위해 바로 학습의 대상인 학생들이 게임을 통해 학습과 연계된 적절한 상황 안에서 좀 더 능동적으로 역할을 수행할 수 있도록 동기를 부여함으로써 실제 상황도 유사한 환경에서 표현할 수 있도록 언어활동을 실행하는데 자신감과 흥미가 일어나게 만들어준다. 또한 게임은 응용을 할 때 의사소통을 하는데 도움이 되고 기본적인 바탕이 된다. 게임과 챈트 중심의 영어지도는 게임을 하면서 문장 익히기와 단어 학습을 할 수 있고 모든 학생이 함께 챈트를 할 수 있어 학생들에게 자신감이 생긴다. 다양한 문장을 통해 말하기와 듣기를 향상 시킬 수 있고 학습한 표현들을 자연스럽게 영어로 말하고 흥미와 자신감을 기르는데 좋은 효과를 낼 수 있다.

챈트는 언어 학습에 아주 유용하다. 챈트는 학생들의 긴장을 낮추고 말하기와 듣기를 강화할 수 있다. 특히 저학년 학생들에게 반응이 활기찬 수업 분위기를 조성할 수 있다. 학생들은 음악과 챈트에 적극적으로 참여해서 자신도 모르게 즐거운 학습이 이루어지고 문장을 못 외운 학생도 챈트에 의해 잘 외울 수 있게 된다. 챈트는 언어 기술을 길러 주고 학생들 사이에서의 상호작용을 돕는다. 발음이 어려운 단어를 학습할 때 노래나 챈트를 이용하면 단어의 반복을 자연스럽게 유도하여 학습을 도울 수 있고 학생들은 재미있게 배울 수 있다. 또한 학생들은 새로운 단어 공부를 즐거운 학습 경험으로 받아들일 수 있다. 초기 학습자들은 어려운 단어를 발음하기 어려운데 챈트를 통해 단어가 자주 반복되고 리듬감이 있어 더 효율적으로 학습할 수 있다. 챈트는 박수나 발 구르기와 함께 단어를 읽으므로 반주의 유무에 상관없이 리듬 있게 즐길 수 있다는 장점도 있다.

이와 같은 사실을 바탕으로, 이 논문에서는 수업 시간에 외국어로서 영어를 효율적으로 배워 나가기 위해 학생들이 좀 더 흥미있고 재미있게 배워 나가기 위해서 게임과 챈트를 도입해 수업함으로써 수업의 극대화를 얼마나 일으킬 수 있는지 알아보려고 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

본 연구는 2014년 개정교육과정에 의해 적용된 YBM 3~4학년 영어, 2012년에 개정해서 발행한 2014년도 YBM 5,6학년 교과서를 바탕으로 진행하였다. 문화적 환경을 전혀 받지 않는 도서 벽지인 섬이라는 특성을 바탕으로 게임과 챈트를 하기 전과 후를 비교해서 영어 학습에 도움이 되는지 확인하는 것이 목적이다. 게임과 챈트가 학생들이 영어를 배울 때 얼마나 영향을 주는지 알아 보기 위해 전과 후를 비교해 보고 게임과 챈트 후 영어에 대한 점수나 흥미도가 높아지는지, 혹은 역으로 영향을 별로 주지 않는지 알아보려 한다. 게임과 챈트가 영어 학습에 도움이 된다면, 도시와 농어촌간의 격차를 줄이기 위해 현재 시행되고 있는 자료 개발, 다양한 교수법, 원거리 원어민 화상 수업, 원어민 보조 협력 수업, 5차원 영어 전면학습법 등이 강화됨과 동시에 교사 또한 연수를 통한 자기계발로 많은 도움을 학생들에게 줄 수 있을 것이다.

이 연구는 게임과 챈트전(1차)과 게임과 챈트후(2차)로 구분하여 짧은 기간인 2014년 8월25일부터 10월 17일 8주에 거쳐 조사를 하였다. 연구조사 중간에 학생들은 체험학습을 일주일 동안 갔다 왔기 때문에 1차와 2차간의 시간차도 있었다. 연구대상 학교는 두 학교를 대상으로 했고 조사학년은 3학년, 4학년, 5학년, 6학년을 게임과 챈트 전과 후로 나눠 조사해 표로 작성해서 비교 분석하였다. 8주 동안의 연구가 충분하지 않을 수 있기 때문에 1학기 때 이런 게임과 중간고사, 기말고사 등을 표로 만들어 학생들의 성취도를 비교 분석하였다. 2학기 때 게임과 챈트 전과 후를 비교해 보면 대체적으로 전보다 후가 좋아졌으나 그렇지 않은 경우도 있다. 챈트와 게임 전보다 후에 점수가 향상된 경우에는 학생들이 영어 학습 욕구가 강하고 적극적으로 수업에 임하며 수업태도가 많이 좋고 활발하기 때문이다. 후가 점수가 좋지 않게 나온 경우는 1차 수업과 시간차가 있어 연계성이 떨어지고 장기적인 기억이 유지되지 않기 때문이며 태도가 좋지 않아 수업 상황에서 집중도가 흩어져서이다. 챈트와 게임전과 후는 대부분 후가 점수가 좋다고 말할 수 있다. 따라서 수업 태도, 흥미와 관심도, 집중력, 수업 분위기, 수업의 적극성 등 여러 가지 요인들이 작용을 해서 챈트와 게임 전에 성취도가 높게 나온 경우도 있고 챈트와 게임 후에 성취도가 높게 나온 경우도 있다. 대체로 챈트와 게임 후에 성취도가 높게 나온 경우가 더 많았다.

이 논문의 한계점은 첫째로 도서 지역의 특성상 학생 수가 많지 않아서 통계 처

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

리가 불가능한 작은 수의 자료이다. 둘째로 게임과 챈트를 한 집단과 하지 않는 집단을 비교 분석해야 되는데 이는 교육적으로 바람직하지 않기에 전과 후를 비교하였다.

이 논문의 구성에 대해서 알아보면 다음과 같다. 2장에서 이론적 배경을 썼고 그 이론적 배경에는 게임과 영어교육, 챈트와 영어교육, 챈트와 게임의 교육적 효과 등이 있다. 3장에서는 1학기의 중간과 기말고사를 통해 학생들의 대략적인 영어실력을 보여주고 수업시간에 했던 게임의 방법에 대해 서술하였다. 4장에서는 두 단원에 대해 게임과 챈트 전과 후에 대해 쓰고 그 결과에 대해 설명했다. 마지막으로 5장에서는 이 논문을 요약, 정리하였다. 이론적 배경에 대해 다음 2장에서 우선 알아보겠다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2장 이론적 배경(선행연구)

2.1 게임과 영어교육

초등학교 영어교육의 목표는 학생들로 하여금 영어에 대한 흥미와 관심을 계속적으로 갖게 해서 수업에 능동적으로 참여하게 하는 것이다. 이러한 학습 동기를 유발하게 하는 것으로 게임과 챈트가 있다. 학생들이 재미와 긍정적인 경험을 가지고 영어를 학습 하는 것은 의사소통 능력의 향상을 가져올 수 있고 언어 발달에도 크게 도움이 된다.

영어학습에 흥미를 유발하기 위해서는 의사소통의 상황을 만드는 데에 중요한 요소가 되는 구체적인 사물과 소품을 이용하고 다양한 게임을 통해 의사소통의 상황을 마련하는 것이 중요하다(교육과학기술부 2008). 김 형엽 · 노 석희(2010)는 영어 교육에서 게임의 목적은 다양하게 구성되어 있는 해당 차시의 학습한 내용을 재미있게 활용하여 학생들의 학습적 능률을 향상시키는 것이라고 하였다. 그러므로 게임은 의사소통의 목표를 성취하도록 도움을 주기 위해 학습의 대상인 학생들이 게임을 통해 학습과 연계된 적절한 상황 안에서 좀 더 능동적으로 역할을 수행할 수 있도록 동기를 부여함으로써, 실제 상황에서도 표현할 수 있도록 언어활동을 실행하는데 자신감과 흥미를 갖도록 만들어준다. 또한 게임은 의사소통을 하는데 도움이 되고 기본적인 바탕이 된다. 게임중심의 영어지도는 게임을 하면서 문장 익히기와 단어 학습을 할 수 있고 모든 학생이 돌아가면서 할 수 있어 학생들에게 자신감을 준다. 다양한 문장을 통해 말하기와 듣기를 향상시킬 수 있고 학습한 표현들을 자연스럽게 영어로 말하고 흥미와 자신감을 기르는데 좋은 효과를 낼 수 있다.

자연적 교수법(Natural Approach)에서는 게임을 함으로써 자연스럽게 발화가 되도록 하는데 이 교수법은 정의적 여과장치(affective filter)를 강조한다. 정의적 여과 장치란 기존의 태도, 생각, 확신이나 불안감등이 언어 습득에 영향을 주는 것으로 감정적인 부분이 언어습득에 방해를 하고 기존의 지식이 많은 어른들은 실수를 하지 않기 위해 제 2언어습득을 배우는데 필터가 높게 나타나고 아이들은 불

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

안요소가 적어 필터가 낮다. 영어를 지도하는 데는 필터를 낮게 해 주는 것이 교육적으로 효과가 높다. 게임과 챈트의 역할이 바로 이 필터를 낮추는 것이다.

오경숙(2010)은 '의사소통 중심 언어 교수법'(Communicative Approach)에서 문법학습에 대한 학습자의 요구를 수용하여 이 교수법을 보완할 수 있는 방안을 제시하였다. 영어의 문법적인 측면이 기본적으로 단위를 이루면서 의사소통 교수법은 이루어져 있다. 또한 언어의 문법구조를 바탕으로 원어민과의 의사소통에 초점을 맞추고 유창성과 정확성을 기본으로 정확성보다는 유창성을 의사소통 능력의 향상으로 강조한다. 이 교수법은 학습자 중심으로 서로 상호작용을 통해 배움으로써 학습자의 상황에 따라 의사소통을 통해 수행해 나가야 한다. 게임의 수행 과정은 의사소통이 원활하게 형성되도록 도와주는 역할을 한다.

Wright, Betteridge & Buckby(1984;2006)는 언어를 사용할 수 있는 의미 문맥을 만들어 줘야 한다고 하였다. 모국어의 사용을 포함하는 광범위한 게임의 지도방법을 살펴보면 다음과 같다. 학생들이 게임에 대해 생각할 기회를 주고 교사가 게임의 규칙을 간단하고 명확하게 설명하면서 선발된 학생들에게 먼저 게임을 시연한다. 칠판에 일목요연하게 주요 어휘와 게임 절차를 쓰고, 학생 전체를 대상으로 게임을 실행한다. 게임 절차를 지운 후 학생들이 게임하는 동안 학생의 질문에 대답하거나, 학생들의 오류를 기록하면서 흐름을 방해하지 않는다. 게임을 반성하고 평가한 후 주요 언어표현을 칠판에 판서해 복습한다. 게임의 제목에 따라 그림 게임, 소리 게임, 이야기 게임 등으로 나눌 수 있다.

Brewster, Ellis & Giard(1991)는 게임을 통해 특정 어휘 및 언어 구조를 연습하는 '언어 연습게임'과 특정 과업을 상호 협력을 통해 달성하는 '의사소통게임'으로 구분하였다. 의사소통 게임은 정확성보다는 유창성을 향상시키고자 하고, 언어 연습게임은 정보력으로 언어 지식을 축적해 나가도록 하는 활동이다.

Brewster, Ellis & Giard(1992)는 또한 교실 운영이나 조직, 언어의 종류, 학습의 중심이 무엇이냐에 따라 게임은 여러 가지 유형으로 분류될 수 있다고 하였다. 게임이 유창성과 정확성 가운데 무엇을 더 촉진하는지와 경쟁적인 게임과 협동심을 갖는 게임, 게임의 쉬운 단계와 어려운 단계 혹은 수준에 따라 분류할 수 있고 게임은 차분하게 진행되는 조용한 게임과 생기 넘치는 활동적인 게임으로 나눌 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

Burmfit(1984)는 학생들은 계획적이고 집중적으로 의사소통을 해야 하는 상황에 놓이게 될 때 언어 사용 능력이 높아지는데 게임이 학생들의 능동적인 참여를 유도하는 방법 중 하나라고 하였다. 정해진 규칙에 따라 행해지는 활동으로 이러한 목표를 달성하게 된다.

Richards, platt & Weber(1985)에 의하면 게임은 특정한 과업 혹은 목표, 정해진 규칙, 학습자 사이의 경쟁, 음성언어 혹은 문자 언어를 사용한 의사소통과 같은 속성을 가지고 있는 조직된 활동이다 라고 명명 하였다. 이는 게임이 규칙에 의해서 조직적으로 구성되어 있다는 것을 나타낸다.

2.2 챈트와 영어 교육

박진영(2010)에서 챈트는 리듬과 강약의 요소로 표현하여 읽어주는 것으로 노래와 말하기의 중간 단계라 할 수 있는 리드미컬한 말하기라 하였다. 또한 Graham 교수는 재즈 챈트를 고안하였는데 영어의 자연스러운 억양 패턴과 리듬을 가르쳐 언어적 감각을 향상시키기 위해 만들었다. 노래와 챈트는 동기와 흥미유발뿐만 아니라 듣기 기능 성취도와 강세와 억양의 초분절 음소 습득을 포함하고 있다. 챈트는 재즈 음악의 리듬을 가미한 방법으로 학습자에게 듣고 말하는 능력을 기르기 위한 것이다. 챈트는 가사를 배울 때 영어의 억양, 리듬, 발음등을 자연스럽게 연습할 수 있게 해 준다. 재즈 챈트는 말하는 사람의 감정과 생각을 다르게 표현하면서 빠르기와 박자를 사용하여 다양한 감정과 정서를 나타낸다.

챈트 활동으로 인하여 얻을 수 있는 교육적 효과를 알아보면 챈트 학습은 학생들에게 자신감을 주고 동기 유발을 쉽게 할 수 있게 해 주며 긴장되거나 딱딱한 분위기를 부드럽게 완화시키면서 학습자로 하여금 편안하게 영어를 배우도록 한다.

또한 챈트는 기억 파지 효과가 있어 더 오랫동안 기억을 하게 하고 챈트를 하면서 기억된 것을 학생들에게 빨리 기억하게 하도록 도와주는 역할을 한다. 영어를 사용하는 사람들의 정서와 문화를 담고 있어서 의미 파악에 효과적이고 챈트의 가사는 별도로 설명하지 않아도 이해가 가능하다. 반복 학습을 용이하게 해 주고 챈트를 하고 있는 동안에 강세, 억양, 리듬, 음조의 습득을 자연스럽게 습득 할 수

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

있다.

Jolly(1975)가 "노래는 언어학과 음악학 원리의 중간의 장이다." 라고 말했듯이 챈트는 노래와 유사하므로 리듬에 즉각적으로 반응을 하고 언어학과 음악을 공유하고 있어서 외국어 학습에서 챈트는 언어 지도의 자료로서 중요한 보조 수단이 될 수 있다. 챈트로 교수 방법을 사용하는 것은 기계적인 문장연습으로 인한 지루함을 없애 준다.

Graham(1978)은 챈트를 통해 영어의 자연스러운 억양이나 의미적 표현 등을 재미있는 상황과 함께 배우며, 리듬, 강세 그리고 억양 패턴에 대한 화자의 의도나 감정표현을 이해하는데 필수적인 요소를 익힐 수 있다고 보고 있다. 그러므로 음악은 의미를 전달하는 데 필수적인 수단이므로 챈트와 노래를 사용할 것을 권하였다. 챈트는 영어 속에 담겨진 운율적 요소나 형태는 물론 그 밖의 기본적인 리듬, 높낮이, 악센트 등을 반영하고 있기 때문에 음운 구조를 이해하여 들을 때 매우 효과적이다. 챈트에 속해 있는 리듬과 유머는 영어 학습을 하는 학생들에게 동기유발에 도움이 되므로 교실수업과 개인 학습 둘 다 유용하게 효과적으로 이용할 수 있다. Graham(1978)에 의하면 챈트는 듣기와 말하기 학습을 향상시키는 데 목적을 두고 있으며 상황에 따라 사용되는 특별한 형태를 익힌다고 하였다. 그러므로 챈트로 영어를 지도하는 것은 듣기 기능의 학습 방법에도 크게 도움이 된다는 것을 알 수 있다. 교수자가 본 위의 연구들을 바탕으로 정리하면 챈트는 의문사로 시작하는 의문문에서 물음표로 끝나는 문장에 익숙한 묻고 답하는 형식으로 주로 되어 있어 어린이들의 호기심에 자극을 줘서 수업에 활력을 줄 수 있다.

2.3 챈트와 게임의 교육적 효과

영어 학습 방법 중에서 학생들이 가장 선호하는 교실 활동은 게임이다. 그것은 교실내의 교수 학습의 지루함을 탈피하면서 생동감 있고 능동적으로 분위기를 바꿀 수 있기 때문이다. 또한 영어를 어려워하거나 힘들어 하는 학생들에게 경쟁적으로 또는 협동적으로 놀이로 할 수 있다는 장점 때문에 영어를 거부감 없이 받아들일 수 있게 한다.

게임을 할 때 어떤 가벼운 상벌 체재를 도입하면 더욱 게임에 몰입해서 학생들로

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

하여금 재미를 북돋아 줄 수 있다. 예를 들면 잘하거나 이기는 학생에게는 사탕을 한 개씩 주고 계속 게임의 규칙대로 잘하면 추가로 사탕을 준다. 벌칙으로는 엉덩이로 이름을 쓴다거나 이긴 학생이 이마에 딱 밤을 한 대씩 나머지 학생들을 가볍게 때린다. 또 다른 방법으로는 이긴 학생이 나머지 학생들을 책상에 엎드리게 한 후 인디언 밥이라고 하면서 동시에 등을 때린 경우에 재미를 더 줄 수 있다. 이 경우는 소수의 학생일 때 더 효과적이며 게임을 할 때 꼭 해야 할 부분은 영어로 말하면서 해야 된다. 일부 학생은 게임에 대해 승부욕이 너무 강해 영어는 빠트리고 빨리 규칙대로 해서 이기려고 하는 경향이 있다. 이 때 교사의 개입이 필요 하는데 학생의 바른 게임 규칙과 영어를 사용하도록 지시한다. 소수의 학생일 때 교사도 같이 참석해서 학생들과 같이 게임을 하면 더욱 흥미로워지고 그 단원의 중요 표현에 속하는 영어를 지속적으로 이끌 수 있다.

이런 방법은 학생들 수준에 따라 다른데 보통 저학년이 많이 선호하고 고학년도 학생 구성에 따라 선호도가 다르다. A학교 고학년(6학년)은 유의미한 학습이 필요하고 영어 수준이 높은 학생들에게는 게임을 하는 형식을 좋아하지 않고 오히려 요즈음 시대에 맞는 아이돌이나 다른 역사 이야기를 해 준다든지 영어 문장을 다르게 응용해서 다양하고 심도 있게 해 주는 것을 더 선호한다. 이 학생들은 게임은 가볍고 게임에 사용되는 영어는 너무 쉬운 영어라고 생각한다. 그래서 설문 조사를 해 보면 게임 선호도가 높지 않다.

B학교 고학년(6학년)집단은 교사가 같이 게임에 참석하면서 진행을 할 때 호응도가 좋고 영어에 대한 관심도 증가하면서 교사와 학생들이 하나가 되어 게임을 할 수 있어 게임에 대한 선호도가 가장 높다.

챈트는 학생들이 말하기와 노래 중간 단계로 읊조리기 형식으로 구성되어 있는데 본 차시에 배운 내용을 가지고 그 내용에 대해 다시 한 번 되풀이 하며 환기시키는 방법이다. 단원별로 챈트가 구성되어 있어 중요한 교과 과정에 들어간다. 챈트는 고학년의 심화 집단을 제외한 나머지 학년에서 전반적으로 선호 된다. 특히 저학년이 고학년보다 더 선호하며 가벼운 손동작이나 몸으로 하는 율동을 덧붙여서 하면 더 신나고 재미있게 학생들이 수업에 참여 한다. 챈트가 음악적인 요소가 가미되어 있어 신나게 구성되어 있는 것은 학생들이 흥미 있게 잘 따라서 하지만 박자가 영어 단어 길이와 맞지 않는 경우와 너무 낮거나 지루하게 챈트 가락이 구성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

되어 있는 경우는 학생들이 별로 재미를 느끼지 못한다. 교과서 연구자들은 이 부분에 더 신경을 많이 써야 할 것이다. 게임은 학생들이 게임을 통해 학습과 연계된 적절한 상황 안에서 좀 더 능동적으로 역할을 수행할 수 있도록 동기를 부여해서 기억 파지 효과가 있고 챈트 학습은 학생들에게 자신감을 주고 긴장되거나 딱딱한 분위기를 부드럽게 완화시키면서 학습자로 하여금 편안하게 영어를 배우도록 한다. 그래서 게임과 챈트는 학생들이 영어 학습을 하는 데 많은 도움이 된다. 다음 장에서는 1차적으로 조사한 것을 알아보겠다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 3장 실험(연구방법)

3.1연구 대상과 연구 기간

먼저 연구가 진행된 신안군에 있는 A초등학교와 B초등학교를 소개한다. A초등학교는 목포에서 2시간의 배를 타고 B초등학교는 1시간 30분이 걸린다. 선착장에서 B초등학교는 버스로 20분정도 타고 들어가서 도보로 15분 정도 걷는다. A초등학교도 선착장에서 10분정도 버스를 타고 15분정도 도보로 걸어 들어간다. 이런 지역적 특성상 육지와 상당히 많이 떨어져 있어서 주변에 학원이 전혀 없다. A초등학교는 총 54명 가운데 다문화 학생이 7명, 편부와 편모학생은 3명으로 구성 되어 있다. B초등학교는 총 학생 수가 28명이고 다문화 학생이 11명이다. 이 두 학교의 공통점은 다문화 학생이 다른 학교에 비해 많다는 것이다.

조사자는 2014년 3월부터 7월 초 까지 학생들을 가르친 내용을 1차 실험 내용(3장)에 쓸 것이고 게임과 챈트의 지도 내용이 점수와 상관관계가 있는지 1차 조사 결과에서 알아 볼 것이다. 그러나 1차 조사에서는 체계적인 조사가 이루어지지 않아 게임과 챈트로 인한 점수의 차이점을 정확히 명시하지 못했기 때문에 8월 25일부터 10월 17일까지 2차 조사해서 그 자료는 4장에서 제시할 것이다. 조사자는 이 두 학교에서 영어회화 강사를 하고 있으며 중간고사와 수행평가를 담당하고 있다. 기말고사는 3학년을 제외하고 교육청에서 시행한 시험지로 대체하고 있다. 두 학교에서 각각 학년별로 일주일에 영어 수업을 2회 실시하는데 1회는 한국인 선생님이 수업을 하고, 2회는 한국인과 원어민 선생님이 co-teaching으로 수업을 진행한다. 3학년의 교과서는 YBM이며 3~4학년군 영어 ②를 쓰고 있다. 교육부 검정일은 2013년 8월 30일이고 2014년에 초판 발행을 하였다.

3.2 1차 실험내용

3.2.1 3학년

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이 실험은 1학기 3월부터 7월 초 까지 가르친 내용을 기반으로 한다. A초등학교에는 3학년에 8명의 학생(ㄱ ㅇ ㅅ ㅎ ㅁ ㄴ ㅈ ㄷ로 표기)이 있다. 3학년이라 영어에 흥미가 많고 게임을 무척 좋아한다. 역할극도 적극적으로 하고 극에 나온 배역을 교대로 큰소리로 한다. 챈트도 신나게 잘 따라서 하기 때문에 교사가 바라는 수업의 롤 모델이 되는 표준형의 반이다.

B초등학교에는 6명의 학생(ㅈ ㅅ ㅂ ㄱ ㄷ ㅇ으로 표기)이 있다. 이중에 4명이 다문화이다. 처음 3월 달에는 학교생활에 잘 적응하지 못하는 학생도 있었는데 점차 좋아졌고 담임선생님이 인성 교육, 예절 태도 교육을 강조하셔서 학교생활이 쾌활하고 학교 규칙을 잘 따르는 모습들이 보였다. 영어수업 시간에도 적극적이다. 원어민 선생님 시간에도 흥미를 가지고 하고 게임과 역할극 둘 다 관심을 많이 보였다. 챈트도 수업 시간에 5분 정도 하는데 재미있게 한다.

구분		A초등학교	B초등학교
성별	남	3	0
	여	5	6
계		8	6

<표1> 실험 연구의 대상

연번	이름	영어(중간평가)	영어(기말평가)
1	ㄱ	70	75
2	ㅇ	90	90
3	ㅅ	100	100
4	ㅎ	80	95
5	ㅁ	75	85
6	ㄴ	75	85
7	ㅈ	55	70
8	ㄷ	55	80
평균		75	85

<표2> 2014년 1학기 중간과 기말 학업 성취도 평가(A초등학교3학년)

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

전반적으로 중간고사에 비해 기말고사 점수가 많이 향상되었는데 전체적으로 평균이 10점이 올랐고 개인적인 학생들은 최대 25점에서 15점이 올랐다. 게임과 챈트를 차시마다 해서 이해력이 더 좋아졌고 역할극을 해서 문장외우기가 잘 되었다. 이반은 영어 시간에 매우 적극적이어서 교사가 수업목표를 달성하는데 효과적이고 모범적인 학급이다.

연번	이름	영어(중간평가)	영어(기말평가)
1	ㅈ	60	60
2	ㅅ	70	70
3	ㅂ	70	55
4	ㄱ	75	80
5	ㄷ	65	90
6	ㅇ	90	95
평균		71.7	75

<표3> B 초등학교 2014년 1학기 중간과 기말 학업 성취도 평가(3학년)

B초등학교는 1명이 중간고사 보다 성취도가 낮고 3명이 중간고사보다 점수가 더 높아졌다. 2명은 중간고사와 점수가 같다. B초등학교의 성적이 낮은 편이다.

3.2.2 4학년

구분		A초등학교	B초등학교
성별	남	4	2
	여	6	2
계		10	4

<표4> 4학년

4학년 학생들은 일주일에 2회 수업이 있고 1회는 한국인 선생님 , 2회는 원어민

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

선생님과 co teaching으로 수업을 진행하고 있다. 4학년 학생들은 A초등학교에 10명의 학생들(ㅂ ㅎ ㅇ ㅅ ㄷ ㄱ ㄴ ㅁ ㅈ ㅋ로 표기)이 있다. B초등학교에는 4명의 학생들(ㄱ ㅈ ㅅ ㅇ로 표기)이 있다.

A초등학교 학생들은 남학생 4명 여학생 6명으로 반 분위기가 적극적이고 특히 남학생들은 활동량이 커서 수업시간에 게임이나 역할극 활동을 할 때 두드러지게 눈에 띌 만큼 열정적이다. B초등학교는 4명 중 1명이 다문화이다. 학생들이 수업 시간에 비교적 조용한 편이다. 다문화 학생이 제일 열심히 수업에 참가하며 대답도 잘한다. 전체적으로 게임과 챈트 역할극을 할 때는 적극적으로 한다.

연번	이름	영어(중간고사)	영어(기말고사)
1	ㅂ	76	67
2	ㅎ	84	77
3	ㅇ	76	84
4	ㅅ	44	42
5	ㄷ	92	78
6	ㄱ	92	93
7	ㄴ	96	71
8	ㅁ	76	64
9	ㅈ	84	59
10	ㅋ	92	78
평균		81.20	71.30

<표5> A초등학교 1학기 중간고사와 기말고사(4학년)

4학년 학생들은 담임선생님의 영어에 대한 관심이 높아서 반복 학습 및 날마다 단어와 듣기 공부를 한 결과 다른 학년에 비해 중간고사 점수가 높았고 기말고사보다 9.90이 높았다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

연번	이름	영어	영어
1	ㄱ	44	52
2	ㅈ	72	54
3	ㅅ	80	66
4	ㅇ	60	71
평균		64	60.8

<표6> B초등학교 2014년 1학기 중간과 기말 학업 성취도 평가(4학년)

B초등학교가 역시 낮은 점수를 보였다. 이것은 주변에 교육적 환경이 조성이 되어 있지 않고 가정에서도 교육에 무관심한 부분이 작용하기 때문이다. 영어시간이 4학년은 일주일에 두 번 들었는데 담임선생님의 영어에 대한 관심도가 얼마나 있는가에 따라서 중요하게 작용을 한다. 학생들의 평가 결과는 영어교사도 잘 분석을 해서 어떤 부분을 보완을 더 해야 될지 알고 보충을 해줘야 한다.

3.2.3 5학년

5학년 학생은 A초등학교에 7명의 학생들(ㅎ ㄱ ㅂ ㅅ ㅈ ㅇ ㅍ로 표기)이 있다. B초등학교에는 5명의 학생들(ㅈ ㅎ ㄱ ㅇ ㅅ로 표기)이 있다. 성비 구성은 아래의 표와 같다.

구분		A초등학교	B초등학교
성별	남	4	2
	여	3	3
계		7	5

<표7> 5학년

A초등학교의 5학년 학생들은 좀 산만하지만 수업 시간에 설명을 잘 듣는다. 하지만 기초학습이 부족하므로 수업을 할 때 speaking은 잘 따라하지만 문법 설명을 하면 이해를 잘 못한다. 부진아 학생들이 70%를 차지하고 있어 힘든 부분이 있지

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

만 게임과 역할극, 챈트를 할 때는 적극적이다.

B초등학교 학생들은 남학생 2명 여학생 3명으로 구성되어 있다. 활달하고 인성이 올바른 5학년 학생들 가운데 1명은 부진아이면서 특수아이다. 게임을 할 때는 정말 열심히 하면서도 즐겁게 한다. 주로 원어민 선생님 주도하에 게임을 하는 데 영어를 공부보다는 놀이 형식으로 한다.

먼저 A초등학교의 학업성취도를 보면 다음과 같다.

연번	이름	영어(중간고사)	영어(기말고사)
1	ㅎ	42	24
2	ㄱ	46	36
3	ㅂ	40	40
4	ㅅ	20	12
5	ㅈ	80	68
6	ㅇ	42	20
7	ㅍ	96	84
평균		52.29	40.57

<표8> A 초등학교 5학년 중간과 기말고사

대체적으로 점수가 낮은 것을 알 수 있다. 중간고사보다 기말고사 점수는 11.72가 낮다. 1명은 점수가 같고 나머지는 모두 중간고사 보다 기말이 점수가 낮다. 여기에 대한 보완책은 영어기초를 쌓고 문장과 단어를 날마다 외우도록 지도하는 것이다. 읽기, 말하기와 쓰기, 듣기들을 많은 테스트를 통해 연습시켜야 한다.

연번	이름	영어(중간고사)	영어(기말고사)
1	ㅈ	64	55
2	ㅎ	56	55
3	ㄱ	32	8
4	ㅇ	80	75
5	ㅅ	40	32
평균		54.4	45

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

<표9> B초등학교 5학년 중간과 기말고사

중간고사 보다 기말고사 점수는 9.4가 낮다. 기말고사는 교육청에서 실시한 것으로 대체한 영향도 있지만 학생들이 영어 기초 학습부족의 현상을 나타내는 것이라 할 수 있다. 특히 ㄱ학생은 부진아이면서 특수아이다. 그래서 기말고사 때 점수가 현저히 많이 떨어졌다. 여기에 대한 대책은 담임선생님 협조 하에 단어와 문장을 날마다 조금씩 외우고 듣기와 말하기, 쓰기 읽기를 많은 테스트지를 통해 연습시키는 것이다. 전반적으로 5학년 학생들의 영어 성적이 많이 낮다.

3.2.4 6학년

6학년 학생들은 A초등학교에 7명(ㄱ ㅂ ㄹ ㅎ ㅅ ㅈ ㅊ로 표기)이 있고 B초등학교에는 5명의 학생들(ㅈ ㅅ ㄷ ㅎ ㄱ로 표기)이 있다.

구분		A초등학교	B초등학교
성별	남	2	5
	여	5	0
계		7	5

<표10> 6학년

6학년은 챈트 전과 후를 비교하면 4명의 학생은 점수가 오르고 3명은 전과 후가 똑같다.6학년은 저학년에 비해 게임과 챈트에 관심이 많지 않다. 그러나 영어 성취도는 높다. 1차와 2차는 테스트지가 같다.

A초등학교의 중간고사와 기말고사 점수를 알아보면 다음과 같다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

연번	이름	영어(중간고사)	영어(기말고사)
1	ㄱ	92	98
2	ㅂ	32	70
3	ㄹ	96	96
4	ㅎ	시험 안 봄	60
5	ㅅ	96	100
6	ㅈ	72	80
7	ㅊ	56	71
평균		74	84.2

<표11> A초등학교 6학년 중간과 기말 고사

A초등학교 6학년들은 자체적으로 본 중간고사보다 교육청에서 실시한 점수가 10.2나 높았다. 이것은 잠재적인 실력이 우월하다는 것을 증명 할 수 있는 것이다. 전체적으로 점수가 올랐고 가장 많이 오른 학생이 38점이 올랐다.

연번	이름	영어(중간고사)	영어(기말고사)
1	ㅈ	20	20
2	ㅅ	80	66
3	ㄷ	80	52
4	ㅎ	84	64
5	ㄱ	88	92
평균		70.4	58.8

<표12> B 초등학교 6학년 중간과 기말고사

두 번의 테스트지 결과를 비교해 보면 1명은 점수가 똑같고 3명은 중간고사보다 기말고사 때 점수가 낮았다. 1명은 점수가 올랐으나 전체적으로 보면 중간고사보다 기말고사 점수가 평균 11.6이 낮다. 이것을 분석해 보면 기말고사는 교육청이 실시한 영어 시험으로 대체했기 때문이다. 3명의 학생들은 잠재적인 실력이 떨어진 결과이고 1명의 학생은 특수아이기 때문에 낮은 점수대를 유지하고 있다. A초

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

등학교와 비교하여 점수가 현저하게 떨어지는데 A초등학교에서 ㄱ,ㄹ,ㅅ학생은 영어실력을 탄탄하게 쌓아 와서 기말고사에도 변함없이 전체적으로 점수가 높았다.

3.2.5 1차 조사 결과

1차 조사는 1학기 동안 학생들에게 실시한 중간고사와, 기말고사 본 것을 표로 작성 한 것이기 때문에 게임과 챈트 전과 후를 비교 해보는 데는 어려움이 있다. 그렇지만 학생들의 공부 성향, 기호도 ,학습태도, 분위기를 알 수 있으며 어떤 학생이 영어 학습에 우수성을 보이는가도 알 수 있다.

A 초등학교 3학년 학생은 8명인데 1차에서 게임과 챈트 전과 후에서 상향된수는 1명, 동등한수는 7명, 하향된수는 0명이었다. 2차는 상향된수가 2명 동일한 수는 6명 하향된수는 0명이다. 동등한수가 많은데 1차와 2차에서 다 맞는 경우가 많기 때문이다. 중간고사와 기말고사 평균은 80점이어서 잘하는 편에 속한다.

B 초등학교 3학년은 6명인데 상향된수는 0명이고 하향된수는 5명, 동일한 수는 1명이다.1차보다 2차는 심화를 봐서 점수가 높게 나오지 않았다. 중간고사와 기말고사 평균은 74점이고 중간고사보다 기말고사가 3.3 올랐다. A와B 초등학교 학생들은 몸을 움직여서 하는 활동들을 좋아하고 게임, 역할극, 챈트를 선호하고 영어를 흥미 있어 했다.

A 초등학교 4학년 학생들은 수업 분위기가 적극적이고 게임 역할극을 좋아하고 활달하다. B초등학교 4학년학생들은 조용하고 게임과 역할극을 좋아한다. A 초등학교 학생들은 10명이고 1차 보충에서 심화로 평가할 때 상향된수는 0이고 하향된수는2명, 동일한 수는8명이다. A 초등학교 학생들은 중간고사 영어 평균이 다른 학년보다 가장 높았다. B초등학교 학생들은 전체적으로 중간고사보다 기말고사 평균이 3점 떨어졌다.

A 초등학교 5학년 학생들은 7명이고 B 초등학교 학생들은 5명이다. A 초등학교 학생들은 상향된수가 2명 동등한 수가 5명 하향된 수는 0명이다. B초등학교 학생들은 상향된수가 1명 동등한 수가 4명, 하향된 수는 0명이다. B초등학교는 5학년 중간고사보다 기말고사가 9.4가 떨어졌다.

A 초등학교 6학년 학생들은 게임과 챈트를 좋아하지 않고 역할극도 좋아하지 않

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

는다. 학생 수는 7명이고 상향된 수는 4명, 동등한 수는 3명이다. B 초등학교 6학년학생들은 5명이고 게임과 챈트, 역할극을 좋아한다. 중간고사 보다 기말고사가 11.6이 떨어졌다.

3.3 게임의 방법

게임은 교사가 내용을 숙지한 후 전체 학생이 같이 참여하도록 하였다. 소극적인 학생들도 게임을 할 때는 적극적으로 했고 게임은 보통 수업 중간이나 수업 끝에 15분 정도 남았을 때 실시하였다. 그리고 게임 내용은 수업 시간에 배운 내용으로 하였다. 각 학년은 2학기 두 개 단원에 해당되는 게임과 챈트 전과 후에 1차와 2차에 걸쳐 두 번씩 수행평가를 실시하였다.

(3학년)

A학교 3학년은 7과 단원을 게임과 챈트 전 1차 평가는 8월 28일 날 했고 2차 평가는 9월 1일에 했다. B학교 3학년은 7과 단원을 게임과 챈트 전 1차 평가는 8월 29일에 했고 2차 평가는 9월 2일에 했다. A와 B 학교는 같은 시험지로 평가를 하였다. 1차 평가지는 (부록1)에 있다.

8과 단원은 A와 B학교 1차와 2차를 같은 시험지로 실시하였다. A학교는 9월 29일 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 10월 6일 날 2차 평가를 하였다. B학교는 9월 16일 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 9월 30일 2차 평가를 하였다.

※ 3학년 7과 게임 활동

재산 목록 만들기 놀이

이 게임은 교과서 91페이지에 나온 그림표를 학생들이 본다. 그러면 교사는 그림표에 나온 그림을 따로 만들어서 보여주며 문장을 예시로 만들며 따라 하게 한다. 가방,연필,인형,책,연필,가위,필통,로보트와 공책을 예로 문장을 만든다.

Do you have _____? Yes, I do / No, I don't . 학생들은 물건을 가지고 있으면 “Yes, I do.” 라고 말하고 해당 칸에 ○표를 한다. 가지고 있지 않으면 “ No, I don't.” 라고 대답을 하고 ×표를 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학생들은 따라서 하다가 익숙해지면 교사의 묻고 답하는 질문에 대답할 수 있다.

그리고 짝과 그림표에 나온 물건들을 묻고 대답한다. 이 활동이 끝나면 반 전체 학생의 이름을 적어 그 물건을 갖고 있는지 없는지 교실을 돌아다니며 묻고 질문을 받은 학생은 대답을 한다. 이 때 혼잡을 피하기 위해 두 줄씩 이동하며 질문을 하게 한다. 교사는 학생들이 묻고 답을 할 때 반드시 영어를 쓰는지 관찰을 하고 그렇지 않은 학생이 있을 때는 영어로 쓰도록 안내를 한다. 학생들이 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 말하고 표현하는지 교사는 관찰평가를 한다. 학생들은 친구가 그 물건을 가지고 있는지 없는지에 대한 관심이 높아 즐겁게 묻고 답을 하는 모습이 보였고 물은 후 표에 ○와 ×를 하며 흥미 있게 영어 말하기를 하는 모습들이 보였다. 3학년은 정규교과 과정에 영어가 처음이므로 전체적으로 영어에 관심이 높다.

※ 3학년 8과 게임 활동

앉아라, 동 서 남 북! 놀이

게임을 하기 전 교사는 여러 가지 그림카드를 이용해 놀이에 필요한 표현을 연습하게 한다. 그리고 전체 학생이 일어서서 교사가 하는 행동을 보고 아는 학생이 손을 먼저 들고 영어로 Let's play _____. 라고 한다. 문장이 맞으면 교사는 “Sure.” 라고 대답을 하고 손을 들어 맞춘 학생 주위의 4명의 학생은 “Sorry, I can't.” 라고 대답을 하고 앉는다. 손을 든 학생이 틀리면 교사는 “Sorry, I can't.” 라고 대답을 한다. 이런 식으로 끝까지 남아서 서 있는 학생이 이긴다. 학생들은 일어서서 앉았다 하는 놀이 게임을 재미있어 하며 여러 번 하기를 원했고 무척 흥미있고 놀이처럼 재미있어 했다. 교사는 학생들이 영어로 꼭 말하기를 하도록 지도했고 관찰을 통해서 누가 더 유창하고 능숙하게 하는지 평가하였다.

(4학년)

A학교 4학년은 7과 단원을 게임과 챈트 전 1차 평가는 9월 3일에 했고 2차 평가는 9월 17일에 했다. B학교 4학년은 7과 단원을 게임과 챈트 전 1차 평가는 9월 2일날 했고 2차 평가는 9월 16일에 했다. A와 B 학교는 같은 시험지로 평가를 하였고 1차와 2차 평가지는 동일하다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

8과 단원은 A와 B학교 1차와 2차를 같은 시험지로 실시하였다. A학교는 10월 1일 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 10월 15일 2차 평가를 하였다. B학교 4학년은 9월 26일 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 10월 7일 2차 평가를 하였다.

※ 4학년7과 게임 활동

같은 그림 만들기 놀이

교사는 방안에 여러 물건이 있는 그림을 보고 물건의 위치를 묻고 답하는 표현을 연습하게 한다. 같은 물건을 다양한 위치에 놓으며 말하기 연습을 함으로써 학생들이 위치에 대한 낱말을 확실하게 익히도록 한다. 교사는 미리 활동지에 크게 붙임 그림표를 만들어 온 뒤 물건 붙임 딱지를 원하는 위치에 붙인다. 학생들이 교사에게 물건의 위치를 물으면 교사는 해당 물건의 위치를 답한다. 그리고 학생들은 교사의 답을 따라 말하며 물건 붙임 딱지를 각자의 교과서에 붙인다. 활동이 끝나면 학생들은 선생님과 같은 위치에 있는지 확인한다. 학생들은 “Where is the cap/crayon/watch/notebook/phone/ball/pencil case/book/doll?” 라고 물으면 교사는 “It's on/in/under _____.” 라고 대답을 한다. 묻고 답하는 방식을 학생과 교사가 바꿔서도 해 보고 짝과 모둠끼리도 하도록 한다. 이렇게 말하기를 계속하다 보면 7과 학습 내용을 자연스럽게 배울 수 있고 위와 아래, 안에 옆에 개념을 알 수 있다. 교사는 관찰을 통해서 학생들을 평가한다.

※ 4학년 8과 게임 활동

콩 나무 사다리 타기 놀이

교사는 먼저 놀이에 필요한 말을 연습하게 한다. 세수하는 그림을 보여주며 “Wash your face, please.” 불고기 음식 그림을 보여주며 “I made bulgogi for you. Help yourself.” 라고 말한다. 그림카드를 여러 장 보여 주고 난 후 게임에 들어가는데 활동은 짝하고 교과서 하나로 시작을 한다. 콩나무 상단에 있는 그림을 보고 각자 원하는 것 3개를 고른 다음, 콩깍지에 자신만의 색깔로 표시하는데 웃는 얼굴 3개와 찡그린 얼굴 3개를 동그라미 안에 그린다. 짝과 가위 바위 보를 하여 이긴 사람부터 자신이 고른 그림을 보고 요청하는 문장을 말한다. 맞으면 “Okay.” 라고 하고 1점을 얻고 틀리면 상대방에게 넘어간다. “ I made 음식명

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

for you. Help yourself.” 웃는 얼굴로 칸이 될 때는 “ Thanks.” 라고 말하고 2점을 얻고 찡그린 얼굴은 “ No Thanks.” 라고 말하고 1점을 얻는다. 교사는 학생들이 놀이 형식으로 사다리타기 보다는 언어적 표현을 말하는데 주안점을 두게 한다. 학생들은 일반적으로 하는 사다리타기 놀이와 접목해서 영어식 표현을 익히는 수업이어서 흥미를 가지고 잘 따라와 주었고 점수가 누가 더 많아서 이겼는지에 대한 승부욕에도 관심이 많았다. 학생들이 영어로 말하기를 계속 하는지 관찰을 지속적으로 했다.

(5학년)

A학교 5학년은 9과 단원을 게임과 챈트 전 1차 평가는 9월 3일에 했고 2차 평가는 9월 17일에 했다. B학교 5학년은 9과 단원을 게임과 챈트 전 1차 평가는 9월 2일에 했고 2차 평가는 9월 16일에 했다. A와 B 학교는 같은 시험지로 평가를 하였고 1차와 2차 평가지는 동일하다.

10과 단원은 A와 B학교 1차와 2차를 같은 시험지로 실시하였다. A학교는 10월 1일 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 10월 15일 2차 평가를 하였다. B학교 5학년은 9월 26일 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 10월 7일 2차 평가를 하였다.

※ 5학년 9과 게임 활동

학생들이 과거형에 익숙하지 않으므로 교사는 게임을 하기 전에 구문을 자연스럽게 익히도록 시킨다. 모둠별로 앉은 후, 책상에 활동카드 6장과 행사카드 6장을 뒤집어서 나열한다. 전체 모둠원이 첫 번째 학생에게 "What did you do yesterday?"라고 물으면 그 학생은 활동 카드를 한 장 골라 예를 들어 “I played soccer.” 라고 대답한다. 그리고 행사카드를 한 장 고르는데 이 때 활동카드와 연관된 카드일 경우 행사카드의 내용을 읽고 “I have a soccer game tomorrow.” 라고 말하고 카드를 갖는다. 나머지 모둠 원들은 “Good luck."이라고 말한다. 연관된 행사카드가 아닐 경우 활동 카드와 행사카드를 모두 제자리에 내려놓는다. 학생들은 처음에는 익숙하지 않지만 계속 같은 패턴으로 문장을 연습하니까 자연스럽게 할 수 있었다. 교사는 영어로 계속 하게끔 지도해 줘야한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

※ 5학년10과 게임 활동

게임을 하기 전에 교사는 게임에 나오는 문장 연습을 여러 번 시킨다. 문장패턴은 다음과 같다. “It's time for breakfast /school/ lunch/dinner/bed / ___.” 먼저 일과표에 나와 있는 회색 글자를 따라 쓴 다음 그 활동을 하는 시각을 적는다. 빈칸에는 주어진 낱말 외에 자신이 하는 활동을 쓴다. 그리고 각 칸에 해당하는 활동을 색연필로 그리고 꾸며 자신만의 일과표를 완성한다. 학생들은 부록에 있는 파이 원판도 함께 뜯어내어 자신이 만든 일과표 위에 포개어 놓고 가운데 점을 연필로 눌러 고정한다.

학생들은 모둠원 끼리 모여 순서대로 한명씩 파이 원판을 돌려가며 자신의 일과를 한 가지씩 소개한다. 문장을 보면

S1 :what time is it?

S2 :It's seven thirty. It's time for breakfast.

S2 :What time is it?

S3 :It's eight ten. It's time for school.

교사는 일과표에 시간과 할 일을 영어로 간단하게 패턴대로 쓰게 한다. 학생들은 놀이 학습으로 생각해 원판을 연필로 고정한 상태에서 돌려가며 재미있게 했다. 몇몇 학생들은 원판 돌리기에만 신경 쓴 경우도 있지만 영어로 말하면서 하도록 교사는 지도하고 관찰 평가를 하였다.

(6학년)

A학교 6학년은 9과 단원을 게임과 챈트 전 1차 평가는 9월 1일에 했고 2차 평가는 9월 15일에 했다. B학교 6학년은 9과 단원을 게임과 챈트 전 1차 평가는 9월 2일에 했고 2차 평가는 9월 16일에 했다. A와 B 학교는 같은 시험지로 평가를 하였고 1차와 2차 평가지는 동일하다. 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 10월 13일에 2차 평가를 하였다. B학교 6학년은 9월 26일에 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 10월 7일에 2차 평가를 하였다.

10과 단원은 A와 B학교 1차와 2차를 같은 시험지로 실시하였다. A학교는 10월 6일 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 10월 13일에 2차 평가를 하였다. B학교 6학년은 9월 26일에 게임과 챈트 전 1차 평가를 하였고 10월 7일에 2차 평가를 하였

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다.

※ 6학년 9과 게임 활동

교사는 여러 예문을 칠판에 써 놓고 학생들에게 자신의 차례가 될 때 질문에 대답하게 한다.

Q:what will you do tomorrow(this weekend)?

① I'll go to Mokpo
market
department store

② I'll visit my friends
I'll visit my uncle

③ I'll do nothing

④ I'll play soccer

⑤ I'll eat chicken
I'll eat apple
I'll eat pizza

⑥ I'll drink juice
hwanta
water

교사는 주사위를 가지고 첫 번째 학생한테 던지면서 "What will you do tomorrow?" 라고 질문하면, 학생은 주사위를 받으면서 1~6번까지 나오는 수에 따라 그 번호에 해당하는 문장을 말하고 다른 학생한테 무작위로 주사위를 던진다. 번호에 해당되는 문장은 보기와 기본적인 구조인 주어 동사는 똑같이 하고 다양한 문장을 구사해도 상관없다.

그때 "What will you do tomorrow?" 라고 질문을 한다. 그러면 주사위를 받은 학생은 주사위에 나온 수에 해당하는 번호를 보고 문장을 만들어 답을 한다. 학생 5명과 교사가 같이 게임을 진행한다. 게임이 익숙하게 되면 주사위 두 개를 이용해 쉬는 학생이 없이 게임이 빨리 진행되는 장점이 있다. 게임이 빨리 거의 모든 학생이 할 수 있으므로 학생들이 문장을 익히면서 재미있게 수업을 진행할 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학생들도 웃으면서 신나게 게임을 진행할 수 있다.

학생들이 소규모이므로 게임을 통해 한 명씩 묻고 답을 함으로써 문장을 완전히 익힐 수 있다. 처음에 문장을 배울 때는 익숙하지 않은 문장도 게임을 통해 흥미를 가지면서 자신감이 생기고 문장에 대한 응용력도 생겨 다양한 문장을 구사할 수 있다. 재미있게 영어를 같이 할 수 있다는 점이 좋고 친구들과 활기차게 수업을 스스로 진행할 수 있다는 것이 좋은 점이라 할 수 있다.

※ 6학년 10과 게임 활동

부등호 카드놀이를 해 봅시다.

게임에 필요한 비교급에 대한 표현을 교사는 미리 학생들에게 연습을 하도록 시킨다. 학생들은 동물 그림카드를 준비해서 섞은 후 책상 위에 펼쳐 놓는다. 교사가 문장을 말하면 학생들은 내용에 맞게 그림카드를 부등호 카드와 함께 이용하여 바르게 조합한다. 예를 들어 교사가 “An elephant is stronger than a mouse.” 라고 말하면 학생들은 문장에 맞게 그림을 알맞게 배열한다. 짝끼리 서로 확인한 후 그림카드를 바르게 맞춘 학생에게 1점을 준다. 가장 많은 점수를 획득한 학생이 이긴다. 학생들은 비교급이라는 문장을 처음 접하고 서로 맞는 그림에 부등호로 표시하면서 영어 문장을 재빨리 이해를 해야 한다. 교사는 학생들이 영어 문장을 잘 이해하도록 설명을 잘하고 표현에 익숙해지도록 반복학습을 시킨다. 학생들은 그림카드를 이용해서 하기 때문에 비교적 쉽게 이해를 하였다. 교사는 묻고 답하면서 혹은 학생들끼리 짝과의 대화에서 유창하게 잘 하는가에 따라 관찰평가를 하였다. 이렇게 학년별로 게임과 챈트를 하고 나서 전과 후를 비교해 보고자 한다. 그 결과는 다음 장에서 자세히 표를 통해서 알아보겠다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 4장 : 결과

1학기 A,B학교 챈트 전과 후를 비교해 보면 다음 표와 같다.

학교	학생수	영역	향상된 수	동일한 수	하락된 수
A학교(3학년)	8	쓰기	1	7	0
A학교(3학년)	8	읽기	2	6	0
B학교(3학년)	6	듣기	0	1	5
A학교(4학년)	10	듣기	0	8	2
A학교(5학년)	7	듣기	2	5	0
B학교(5학년)	5	듣기	1	4	0
A학교(6학년)	7	듣기	4	3	0

<표13> 1학기 A,B학교 챈트 전과 후

3학년과 4학년보다 5학년과 6학년이 상향된 수가 더 많았다. 대체적으로 1차와 2차 사이에 동등한 수가 많았는데 불규칙적으로 평가를 했고 도서 지역의 특성도 1차 결과를 통해서 알 수 있다. 게임과 챈트 전과 후가 동일한 경우가 더 많았는데 이것을 통해 어느 정도 학생들에게 게임과 챈트가 기억력을 돕는데 파지효과가 있다는 것을 증명한다. 이 지역은 학교 외에 교육적 시설이 전혀 없다. 전과 후가 동일하다는 것은 게임과 챈트가 영어 학습에 도움을 주고 있다는 것을 반영한 것이라 할 수 있다.

1차 조사 결과는 균일하게 이루어지지 않아서 정확한 자료를 얻기 위해 좀 더 규칙적으로 자료를 조사해서 8월 25일부터 10월 17일까지 2차 조사를 해 4.1과 4.2에서 자료를 제시하려고 한다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

4.1 첫 번째 단원의 게임과 챈트 전과 후

첫 번째 단원은 각 학년별로 1차시에 본문을 학습 한 후 1차 수행평가를 실시하고 게임과 챈트를 한 후 2차 수행평가를 했다.

3학년은 5차시까지 있는데 1차시에 본문을 한 다음에 수행평가를 실시하고 나서 게임과 챈트를 했다.

Lesson 7 Ta-da! I have Scissors

연번	학생이름	1차 (8문항)	2차(8문항)
1	ㄱ	8	8
2	ㅇ	8	8
3	ㅅ	8	8
4	ㅎ	6	7
5	ㅁ	8	8
6	ㄴ	7	2
7	ㅈ	5	6
8	ㄷ	8	8
	평균	7.25	6.875

<표14> 3학년 A 초등학교

ㄴ학생을 제외하고 똑같거나 올랐다. ㄴ학생은 공부하고 싶은 마음이 강할 때는 성취도가 높게 나오나 집중도가 흩어질 때는 점수가 전혀 나오지 않는다. 점수가1차와 2차 문제가 다르고 수업 상황에서 학생이 집중도가 얼마나 있는가에 따라 다르기 때문에 점수가 1차 때 보다 2차가 낮다. 또한 1차 시기와 2차 시기가 시간과 날짜 차이가 있기 때문이다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

연번	학생이름	1차(8문항)	2차(8문항)
1	ㅈ	6	8
2	ㅅ	2	8
3	ㅂ	8	8
4	ㄱ	6	8
5	ㄷ	8	8
6	ㅇ	6	8
	평균	6	8

<표15> 3학년 B 초등학교

1차와 2차를 비교해 보면 6명의 학생 전체가 1차 때 보다 점수가 향상 되었다. 테스트지가 다름에도 불구하고 학생들이 전부 올랐다. 이것은 이반이 수업 태도가 좋고 몰입도가 우수하기 때문이다.

Lesson 7 It's on the piano

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㅂ	7	9
2	ㅎ	15	15
3	ㅇ	11	15
4	ㅅ	5	11
5	ㄷ	12	13
6	ㄱ	11	15
7	ㄴ	14	15
8	ㅁ	6	8
9	ㅈ	11	12
10	ㅋ	12	13
평균		10.4	12.6

<표16> 4학년 A초등학교

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

1차와 2차를 비교 해보면 전체 학생이 점수가 올랐다. 이 반 학생들은 수업에 적극적이고 활동적이다. 전체적으로 수업 분위기가 좋고 열심이다.

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㄱ	7	7
2	ㅈ	10	12
3	ㅅ	12	14
4	ㅇ	11	8
평균		10	10.25

<표17> 4학년 B초등학교

ㅇ 학생을 제외하고 똑같거나 점수가 올랐다. ㅇ 학생은 이 날 수업에 적극적이지 않고 태도가 좋지 않았는데 점수가 1차 때보다 낮게 나왔다. 학생들의 전체 점수는 1차 보다 2차 때가 더 높게 나왔다.

5학년 Lesson 9. How was your summer vacation?

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㅎ	4	6
2	ㄱ	4	12
3	ㅂ	2	3
4	ㅅ	4	3
5	ㅈ	4	10
6	ㅇ	4	5
7	ㅍ	4	15
평균		3.7	7.7

<표18> 5학년 A 초등학교

1차시 보다 2차시 때에 전반적으로 점수가 더 올랐다. ㅅ학생은 학력 미달이 심

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

각한 경우인데 1차시 보다 2차시가 점수가 낮다. 5학년은 ㅈ , ㅍ , ㄱ을 제외하고 학력 미달 학생이 많다.

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㅈ	15	5
2	ㅎ	10	9
3	ㄱ	11	2
4	ㅇ	13	14
5	ㅅ	13	11
평균		12.4	8.2

<표19> 5학년 B 초등학교

ㅇ 학생을 제외하고 나머지 학생은 점수가 오르지 않았다. 이것은 집중도와 ㄱ 학생의 특수반인 경우도 점수를 떨어뜨린 원인으로 볼 수 있다. 또한 1차와 2차 사이의 시간이 흐른 것도 원인으로 볼 수 있다.

6학년 Lesson 9 What can I do for you?

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㄱ	11	14
2	ㅂ	4	0
3	ㄹ	15	7
4	ㅎ	8	결석
5	ㅅ	14	15
6	ㅈ	8	15
7	ㅊ	13	12
평균		10.4	10.5

<표20> 6학년 A초등학교

1차 보다 3명의 학생이 점수가 오르고 3명은 떨어지고 1명은 결석을 하였다. 이

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

것은 학생들의 집중도가 떨어지고 1번째 시간과 간격이 있고 학습에 대한 장기적인 기억을 보유하고 있지 않기 때문이다. 평균은 1차와 거의 비슷하였다.

연번	이름	1차점수(15문항)	2차점수(15문항)
1	ㅈ	0	8
2	ㅅ	8	15
3	ㄷ	7	13
4	ㅎ	12	14
5	ㄱ	13	15
평균		8	13

<표21> 6학년 B초등학교

1차와 2차를 비교해 볼 때 아주 모범적인 반이다. ㅈ학생은 특수반인데도 잘 따라줘서 1차 보다 2차 점수가 높다. 수업분위기가 적극적이고 활동적이면서 긍정적으로 서로 도와가며 문제를 해결 해 준다. ㅈ 학생을 ㄷ학생이 많이 도와주는데 교과서에 쓰기나 모르는 것을 많이 안내해준다. 특수아와 수업을 해도 그 학생을 놀리거나 그런 경우는 거의 찾아볼 수 없는 것은 도시 학교와 다르다.

4.2 두 번째 단원의 게임과 챈트 전과 후

두 번째 단원도 각 학년별로 1차시에 본문을 학습 한 후 1차와 2차를 실시하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3학년 Lesson 8 Let's play Soccer

연번	평가 명	1차 듣기와 읽기(15문항)	2차듣기와 읽기(15문항)
1	ㄱ	6	10
2	ㅇ	9	11
3	ㅅ	11	14
4	ㅎ	12	15
5	ㅁ	10	15
6	ㄴ	6	14
7	ㅈ	0	8
8	e	9	12
평균		7.875	12.375

<표22> 3학년 A초등학교

1차시와 2차시를 비교 해볼 때 전체 학생이 전부 올랐다. 수업 분위기가 좋고 적극적으로 따라하며 반 전체가 열심히 한다. 특히 아이들이 영어를 좋아한다.

연번	학생이름	1차 듣기와 읽기(15문항)	2차듣기와 읽기(15문항)
1	ㅈ	8	10
2	ㅅ	8	11
3	ㅂ	8	13
4	ㄱ	10	13
5	ㄷ	10	15
6	ㅇ	10	15
평균		9	12.83

<표23> 3학년 B초등학교

6명의 여학생으로 구성된 B 초등학교 학생들은 화기애애한 분위기 속에서 항상 수업이 시작 된다. 열심히 수업 내용을 따라 해서 1차 보다 2차 점수가 전 학생이

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

올랐다.

4학년 Lesson 8 Wash your hands ,please

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㅂ	7	10
2	ㅎ	6	6
3	ㅇ	9	15
4	ㅅ	4	9
5	ㄷ	10	13
6	ㄱ	15	15
7	ㄴ	6	12
8	ㅁ	7	10
9	ㅈ	9	12
10	ㅋ	7	14
평균		8	11.6

<표24> 4학년 A초등학교

4학년은 전체적으로 영어 학습열이 높다. 1차 보다 2차가 점수가 높다. 반 분위기와 학구열이 점수에 영향을 끼치고 특히 게임과 챈트를 좋아한다. 그래서 더 2차 점수가 아주 좋은 것 같다.

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㄱ	5	6
2	ㅈ	11	14
3	ㅅ	11	14
4	ㅇ	8	13
평균		8.75	11.75

<표25> 4학년 B초등학교

이번 1차시와 2차시에는 수업 태도가 좋았고 2차시에 점수가 전반적으로 다 올랐다. 게임과 챈트를 함으로써 영어에 흥미를 느끼고 영어를 놀이 형식으로 해서 관심을 지속적으로 갖는 데에 중점을 둔다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

5 학년 Lesson10 She is wearing a red cap

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㅎ	결석	3
2	ㄱ	3	3
3	ㅂ	5	3
4	ㅅ	3	3
5	ㅈ	3	7
6	ㅇ	결석	4
7	ㅍ	9	13
평균		4.6	5.14

<표26> 5 학년 A초등학교

5학년은 수업을 받는 동안에 수업태도가 좋지 않으며 2명의 학생을 빼고 학력반(보충반)에 속한다. 수업을 하는 동안에 집중을 잘하지 못하므로 1차시와 비교 해 볼 때 같거나 떨어진 학생이 있다. 2명의 학생만이 1차시와 비교해 볼 때 점수가 더 좋아졌다.

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㅈ	4	8
2	ㅎ	6	11
3	ㄱ	2	5
4	ㅇ	11	13
5	ㅅ	4	7
평균		5.4	8.8

<표27> 5 학년 B초등학교

이 번 1차시와 2차시를 비교해 보면 1차시 보다 2차시 때 점수가 많이 올랐다. 학생들의 흥미와 관심도, 영어에 대한 적극성, 게임과 챈트에 대한 관심이 많은

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

영향을 끼친 것 같다.

6학년 10 You are taller than Me

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㄱ	11	13
2	ㅂ	4	8
3	ㄹ	14	14
4	ㅎ	4	결석
5	ㅅ	13	14
6	ㅈ	5	12
7	ㅊ	6	9
평균		8.14	11.67

<표28> 6학년 A초등학교

점수가 전반적으로 1차 보다 2차 때 높다. 학생들이 영어 학습욕구가 강하고 적극적으로 수업에 임하며 수업태도가 많이 좋아지고 활발하다.

연번	이름	1차(15문항)	2차(15문항)
1	ㅈ	5	1
2	ㅅ	5	9
3	ㄷ	5	6
4	ㅎ	10	11
5	ㄱ	9	10
평균		6.8	7.4

<표29> 6학년 B초등학교

ㅈ학생을 제외하고 나머지 학생들은 1차 때 보다 점수가 높다. ㅈ학생은 특수반이므로 이 학생을 제하면 전부 오른 셈이다. ㄱ과 ㅎ학생은 중간고사에서도 높은 점수를 유지하고 있다.

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

4. 3 첫 번째 단원과 두 번째 단원의 게임과 챈트 정리

학년 (학생명수)		내용	A 학교	B 학교	A학교%	B학교%
3학년 A 학교:(8명) B학교:(6명)	첫 번 째 단원	향상된 학생 수	2	4	25%	66.6%
		동일한 학생 수	5	2	62.5%	33.3%
		하락된 학생 수	1	0	**12.5%**	**0%**
	두 번 째 단원	향상된 학생 수	8	6	100%	100%
		동일한 학생 수	0	0	0%	0%
		하락된 학생 수	0	0	**0%**	**0%**
4학년 A 학교:(10명) B학교:(4명)	첫 번 째 단원	향상된 학생 수	9	2	90%	50%
		동일한 학생 수	1	1	10%	25%
		하락된 학생 수	0	1	**0%**	**25%**
	두 번 째 단원	향상된 학생 수	8	4	80%	100%
		동일한 학생 수	2	0	20%	0%
		하락된 학생 수	0	0	**0%**	**0%**
5학년 A 학교:(7명) B학교:(5명)	첫 번 째 단원	향상된 학생 수	6	1	85.7%	20%
		동일한 학생 수	0	0	0%	0%
		하락된 학생 수	1	4	**14.3%**	**80%**
	두 번 째 단원	향상된 학생 수	2	5	28.5%	100%
		동일한 학생 수	2결석2	0	28.5%	0%
		하락된 학생 수	1	0	**14.3%**	**0%**
6 학 년 A 학교:(7명) B학교:(5명)	첫 번 째 단원	향상된 학생 수	3	5	42.9%	100%
		동일한 학생 수	결석1	0	결석1	0%
		하락된 학생 수	3	0	**42.9%**	**0%**
	두 번 째 단원	향상된 학생 수	5	4	71.4%	80%
		동일한 학생 수	1결석1	0	14.3%	0%
		하락된 학생 수	0	1	**0%**	**20%**

<표30> A와 B학교 비교1

A 학교와 B 학교 학생들은 전체 52명이다. A 학교학생은 32명이고 B 학교 학생들은 20명이다. 이 중 첫 번째 단원에서 게임과 챈트 전보다 후가 향상된 학생 수는

Collection @ chosun

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

A 학교에서 20명이고 전과 후 점수가 동일한 학생 수가 6명 하락된 학생 수는 5명이다. 결석생은 1명이다. 첫 번째 단원에서 게임과 챈트 전보다 후가 향상된 학생 수는 B 학교에서 12명이다. 전과 후 점수가 동일한 학생 수가 3명 하락된 학생수는 5명이고 결석생 수는 0명이다. 두 번째 단원에서 게임과 챈트 전보다 후가 향상된 학생 수는 A 학교에서 23명이고 전과 후 점수가 동일한 학생 수가 5명 하락된 학생 수는 1명이다 결석생은 3명이다. 두 번째 단원에서 게임과 챈트 전보다 후가 향상된 학생 수는 B 학교에서 19명이다. 전과 후 점수가 동일한 학생 수가 0명 하락된 학생 수는 1명이다 결석생은 0명이다. 이것을 표로 정리하면 다음과 같다.

학교	학생수	단원	향상된 수	동일한 수	하락된 수	결석생 수
A 학교	32	첫 번째 단원	20	6	5	1
B 학교	20	첫 번째 단원	12	3	5	0
A 학교	32	두 번째 단원	24	4	1	3
B 학교	20	두 번째 단원	19	0	1	0

<표31> A와 B학교 비교2

이 표에서 보면 게임과 챈트 전보다 후가 향상된 학생 수가 동일한 수나 하락된 수 보다 훨씬 많다는 것을 알 수 있다.그리고 결시를 제외한 100차시 결과를 T-검정(단측)을 통해 비교한 결과 P<.01로 유의미하게 나타났다. 이것을 바탕으로 챈트와 게임의 교육적 효과가 확실히 있다는 것을 알 수 있다.

<표30>에서 보면 게임과 챈트 전보다 후가 하락된 학생 수가 3학년과 4학년이 5학년과 6학년 보다 %가 적다는 것을 알 수 있다. 다시 말하면 게임과 챈트 전보다 후가 향상되거나 동일한 수가 3학년과 4학년이 5학년과 6학년 보다 더 많다. 이것은 저학년이 고학년 보다 게임과 챈트를 더 좋아하는 것을 말하고 효과도 더 있다는 것을 증명 해 준다. 저학년은 움직이며 놀이 형식으로 수업하는 것을 고학년보

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다 더 좋아한다.

<표13>에서 보여준 1학기 A,B학교 챈트 전과 후는 향상되거나 동일한 학생 수가 하락된 학생 수보다 많은 것을 알 수 있다. A 초등학교의 6학년 ㄱ,ㄹ,ㅅ학생은 1학기 중간고사와 기말고사에서 90점 이상을 유지하고 있는데 이 학생들은 게임과 챈트 전과 후에서도 높은 점수를 유지하고 있다. A 초등학교의 5학년 ㅍ,ㅈ학생은 1학기 중간고사와 기말고사에서 높은 점수대를 갖고 있다. 또한 게임과 챈트 전과 후에서도 일정하게 높은 점수를 유지하고 있어 1학기 때의 영어 점수가 2학기의 수행평가 전과 후에 밀접하게 연관성이 있다는 것을 알 수 있다. A 초등학교의 4학년 ㄷ,ㄱ,ㄴ,ㅋ학생은 일정하게 1학기부터 지속적으로 영어 점수가 높게 유지되고 있는 것을 알 수 있다. A 초등학교의 3학년 ㅇ,ㅅ,ㅎ 학생은 역시 1학기 때부터 일정하게 영어 점수가 높았다. 1학기 때 중간고사와 기말고사 점수가 2학기 게임과 챈트 전과 후 점수에 밀접한 연관성이 있다는 것을 알 수 있다. B 초등학교 6학년 ㄱ학생은 게임과 챈트 전과 후 일정한 점수를 보였다. B 초등학교 5학년 ㅇ학생은 1학기 중간고사와 기말고사에서 높은 점수를 갖고 있고, 게임과 챈트 전과 후에서도 일정하게 높은 점수를 유지하고 있다. B 초등학교 4학년 ㅅ학생과 3학년 ㅇ학생도 일정하게 높은 점수를 유지하고 있다. 정리해 보면 학생들의 기본적인 실력과 게임과 챈트의 전과 후 수행평가 점수가 크게 상관관계가 있다는 것을 알 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 5장 : 결론

이 연구는 학년별로 게임과 챈트 전과 후를 표로 비교함으로써 게임과 챈트가 학생들에게 얼마나 효과가 있는지 알아보았다. 영어 수업에서 게임과 챈트는 학생들에게 더 활동적으로 하도록 하고 수업을 위해 더 적극적으로 하도록 동기를 부여해준다. 3,4,5,6 학년 전과 후를 비교 분석해 보면 1단원과 2단원을 두 번 실시를 해서 104번 가운데 92번 게임과 챈트 전보다 후가 좋다는 것을 알 수 있었다. 이것은 88%가 전보다 후가 향상되었다. 이것으로써 게임과 챈트가 초등영어에서 학생들에게 유익하게 작용한다는 것이 증명이 되었다.

수업에서 교사는 학생들 수준에 맞는 게임과 챈트를 하도록 고려해야 하고, 같은 단원에서 보충과 심화 등 단계별로 되어 있을 때 좀 더 쉽고 흥미있게 구성된 내용을 선택하고 재미를 더해 수업을 하면 효과적이다. 저학년은 챈트를 할 때 신체적인 율동과 동작을 같이 하면 더 재미있게 참여를 하고 전체적으로 학생들은 활동적으로 움직임이 있을 때 더 열심히 수업에 참여하였다. 본 연구자가 챈트 전과 후를 조사한 기간이 8주의 짧은 기간 연구였다는 점에서 아쉬운 점이 있다. 수업태도, 흥미와 관심도, 집중력, 수업 분위기, 수업의 적극성 등 여러 가지 요인들이 작용을 해서 챈트와 게임 전에 성취도가 높게 나온 경우도 있고 챈트와 게임 후에 성취도가 낮게 나온 경우도 있다. 앞에서 말한바와 같이 챈트와 게임 후에 성취도가 높게 나온 경우가 더 많았고, 이는 통계로도 나타났다.

우리 학생들에게 꿈과 희망을 주기 위해 영어수업에 더 흥미를 가질 수 있도록 교사는 끊임없이 교재개발 연구가 필요하며 도서벽지 지역도 도시와 수준차가 나지 않도록 하기 위해 영어수업이 재미있고 행복하다는 느낌이 들게끔 알차고 유익한 시간이 되도록 해야 한다. 또한 더 많은 효과적인 방법들로 영어 능력향상을 위해 노력해야 할 것이다. 그래서 학생들이 더 잘 이해를 하게끔 게임과 챈트 방법에 대해서도 계속적인 연구가 필요하다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참고문헌

교육과학기술부 (2008). 2008년 개정 초등학교 영어과 교육과정. Retrieved June 27, 2009 (http://www.mest.go.kr.)

김 형엽 ·노 석희 (2010). 게임을 통한 초등영어 지도. *Korean Journal of English Language and Linguistics* 10, 473-497.

다락원장 (2014). 알아두면 유익한 영어교육이론. 서울 :다락원 http://cafe.naver.com/darakwonbook/1889.

박 진영 (2010). 챈트와 노래를 활용한 지도법이 듣기 능력향상에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사 학위논문.

오 경숙 (2010). 의사소통 중심 교수법에서의 보완적 문법 수업 방안. *서강인문논총* 30, 67-91.

Brewster, J., Ellis, G. & Girard, D. (1991). *The primary English teacher's guide*. London: Penguin Books.

Brewster, J., Ellis, G. & Girard, D. (1992). *The primary English teacher's guide.* Harmondsworth, Middlesex: Penguin Books.

Brumfit, C. (1984). *Communicative methodology in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Brumfit, C. J., Moon, J. & Tongue, R. (1991). *Teaching English to children*. Collins ELT.

Graham, Carolyn (1978). *Jazz Chant*. Oxford: Oxford University.

Jolly, S. (1975). The use of songs in teaching foreign languages. *Modern Language*, 59.

Richards, J., Platt, J. & Weber, H. (1985). *Longman dictionary of applied linguistics*. Essex: Longman.

Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (1984). *Games for language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2006). *Games for language learning*

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

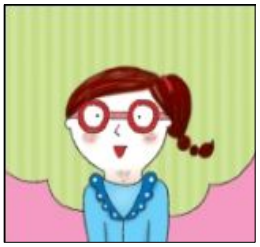
Collection @ chosun

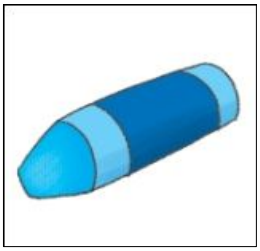
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

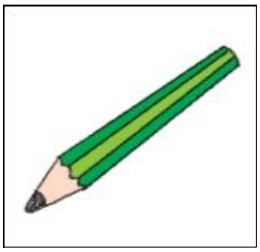
부록

(부록1)3학년 게임과 챈트 전 평가(7과)

잘 듣고, 각 인물이 가지고 있는 물건을 찾아 연결해 봅시다.

1.  . .ⓐ

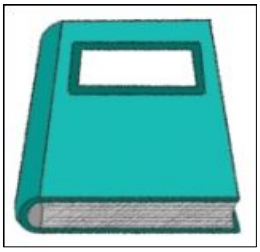
2. . .ⓑ 

3. . .ⓒ 

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. .

.ⓓ 

그림을 보고, 상황에 알맞게 대화해 봅시다.

5.

6.

7.

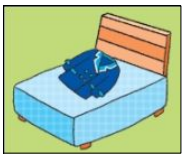
8.

dCollection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

11. 잘 듣고, 물건과 물건의 주인을 바르게 연결해 봅시다.

(1) 민수 · · ①



(2) 나미 · · ②

12. 잘 듣고, 그림에 알맞은 대화를 골라 봅시다.

① ② ③ ④ ⑤

13. 대화를 듣고, 내용과 일치하는 것을 모두 골라 봅시다.

① 보라는 우산을 찾고 있다.
② 보라는 가방을 찾고 있다.
③ 보라가 찾는 물건은 책상 밑에 있다.
④ 보라가 지훈이에게 도움을 요청했다. 14번15번: 구술문제
⑤ 보라가 찾는 물건은 지훈이의 가방 안에 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(부록3)5학년 게임과 챈트 전후 평가(9과)

※ 1번부터 6번까지는 듣고 답하는 문제입니다.

1. 대화를 듣고, 미나가 한 일을 고르시오.

①

②

③

④

⑤

2. 대화를 듣고, 이어질 응답으로 알맞은 것을 고르시오.

① I'm fine. ② It was great. ③ Thanks.
④ Good luck. ⑤ Sounds great.

3. 대화를 듣고, 남자아이가 간 장소를 고르시오.

7. 다음을 읽고, 빈칸에 알맞은 것을 고르시오.

A: I have a math test tomorrow. B: _____

① Good girl! ② Good luck!
③ Sounds good! ④ Good morning!
⑤ Oh, how was it?

8. 다음을 읽고, 자연스러운 대화가 되도록 문장을 순서대로 나열하시오.

Ⓐ How was your summer vacation? Ⓑ What did you do there? Ⓒ We took some pictures. Ⓓ It was great. I went to the mountain with my friends.

( )→( )→( )→( )

9. 그림을 보고, 낱말을 바르게 배열하여 문장을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

①

②

③

④

⑤

4. 대화를 듣고, 내용과 일치하지 <u>않는</u> 것을 고르시오.

① 수지는 말을 탔다.
② 수지는 제주 올레길을 걸었다.
③ 수지는 가족들과 여행을 갔다.
④ 수지는 제주도의 여기저기를 둘러봤다.
⑤ 수지는 지난 여름방학에 제주도에 갔다.

5. 대화를 듣고, 여자아이가 방학 중에 간 곳과 한 일이 바르게 짝지어진 것을 고르시오.

① 부산-수영 ② 제주도-수영
③ 부산-말 타기 ④ 제주도-말 타기
⑤ 부산-서핑

6. 대화를 듣고, 내용과 일치하지 <u>않는</u> 것

완성하시오.

A: What did you do weekend?
B: _____
(lesson, took, a, I, piano)

10. 다음 대화의 <u>밑줄</u> 친 부분을 바르게 고쳐 쓰시오.

A: What did you do last weekend?
B: I went camping with my family.
A: Oh, how was it?
B: Great. I (1) <u>play</u> badminton and (2) <u>ride</u> a bike.

(1) _____ (2) _____

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

을 고르시오.

① 태권도 대회는 일요일이다.

② 남자아이는 태권도 대회에 나간다.

③ 남자아이는 파란 띠를 따고 싶어 한다.

④ 여자아이는 태권도를 배우고 싶어 한다.

⑤ 여자아이는 남자아이에게 행운을 빌어주었다.

11.잘 듣고, 친구들이 한 일이 아닌 것에 ✓표 해 봅시다. [듣기]

①

②

③

(　　)　　(　　)　　(　　)

※ 질문에 대해 자신의 경험을 바탕으로 대답해 봅시다. [말하기]

12. How was your vacation?

13. What did you do?

※. 그림을 보고, 빈칸에 알맞은 말을 써 봅시다. [쓰기]

14.

A: _____ on Sunday?

B: I cleaned my room.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

15.

A: I want to get my blue belt soon.

B: _____

(부록4)6학년 게임과 챈트 전후 평가(9과)

※ 1번부터 6번까지는 듣고 답하는 문제입니다.

1. 대화를 듣고, 남자아이가 찾고 있는 것을 고르시오.

①

②

③

④

⑤

2. 대화를 듣고, 민수가 할 일을 고르시오.

7. 다음을 읽고, 자연스러운 대화가 되도록 문장
순서를 바르게 배열하시오.

Ⓐ Sure, I can.
Ⓑ Okay.
Ⓒ Can you help me?
Ⓓ Carry my bag and lift this box, please.

(　　)→(　　)→(　　)→(　　)

8. 다음 글의 내용과 일치하지 <u>않는</u> 것을 고르시오.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

①

②

③

④

⑤

3. 대화를 듣고, 대화가 이루어지는 장소를 고르시오.

① 문구점 ② 도서관 ③ 옷가게

④ 레스토랑 ⑤ 컴퓨터실

4. 대화를 듣고, 여자아이가 남자아이에게 도움을 구한 이유를 고르시오.

① 상자를 책상에 옮겨달라고
② 상자를 밖으로 옮겨달라고
③ 책상을 밖으로 옮겨달라고
④ 책상위의 상자를 내려달라고
⑤ 상자로 책상을 만들어 달라고

5. 대화를 듣고, 이어질 남자의 응답으로 알맞은
것을 고르시오.

① ② ③ ④ ⑤

6. 다음을 듣고, 남자아이가 한 일이 아

Yesterday was Help Day in Mina's class. Mina cleaned her room for Mom. Bora helped Mina with her homework. Minsu helped an old woman. He carried her heavy bag.

① 어제는 Help Day 였다.
② 미나는 어제 숙제를 했다.
③ 보라는 어제 미나의 도움을 받았다.
④ 미나는 어제 엄마를 위해 방을 청소했다.
⑤ 민수는 어제 할머니의 가방을 들어드렸다.

※. <보기>에서 알맞은 낱말을 골라 빈칸을 채우시오.

<보기> Carry Move Clean

9. _____ this table, please.

10. _____ my bag, please.

11. _____ your room, please.

12.괄호 안의 낱말을 사용하여 빈칸에 알맞은 문장을 쓰시오.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

린 것을
고르시오.
① 가족들의 일을 도왔다.
② 엄마를 위해 설거지를 했다.
③ 아빠를 위해 테이블을 옮겼다.
④ 할아버지의 가방을 들어드렸다.
⑤ 할머니를 위해 무거운 상자를 옮겼다.

A: Can you help me?
B: Sure. _____?
(What, do, for)
A: I'm looking for the book *Magic Science*. B: Here it is.

13번 밑줄 친 문장을 우리말로 쓰시오.
14번.15번 → 구술시험

Collection @ chosun