

2011년 2월
교육학석사 (영어교육) 학위논문

영화를 활용한 듣기와 말하기 중심 영어수업 방안 연구

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

권 미 영

영화를 활용한 듣기와 말하기
중심 영어수업 방안 연구

A Study of English Teaching Methods through Movies
For Listening and Speaking

2011년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

권미영

영화를 활용한 듣기와 말하기 중심 영어수업 방안 연구

지도교수 이 남 근

이 논문을 교육학석사(영어교육전공)학위
청구논문으로 제출함.

2010년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

권 미 영

권미영의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 정 희 정 인

심사위원 조선대학교 교수 김 경 자 인

심사위원 조선대학교 교수 이 남 근 인

2010년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서론	1
A. 연구의 필요성	1
B. 연구의 내용	2
II. 이론적 배경	4
A. 교육도구로서 영화의 장점	4
1. 학습자에게 동기와 흥미 유발	4
2. 문화의 이해와 습득 가능	5
3. 실제적인 언어 제시	6
4. 다양한 후속활동 유도	7
5. 의사소통 상황 제시	8
B. 영화 선정 조건	9
1. 언어적 측면	9
2. 내용적 측면	10
3. 상호작용적 측면	11
C. 영화를 활용한 듣기·말하기 지도	11
1. 듣기 지도	12
2. 말하기 지도	15
D. 영화를 활용한 수업모형과 학습활동의 내용	16
1. Allan의 수업모형	16

2. Stempleski 와 Tomalin의 수업모형	18
3. Bouman의 수업모형	20
4. Williams의 수업모형	22
5. Kerridge의 수업모형	22
Ⅲ. 영화를 활용한 수업 연구 방법 및 절차	23
A. 교과서 분석을 통한 의사소통 기능 및 표현	23
B. 영화대본의 수집과 내용 분석	25
C. 영화 활용 수업모형 설계	27
1. 시청 전 단계 (Pre-viewing stage)	28
2. 시청 단계 (Viewing stage)	28
3. 시청 후 단계 (Post-viewing stage)	30
D. 영화를 활용한 교수-학습 모형 설계	31
E. 실제 영화를 적용한 수업지도 절차와 활동	33
1. 도입단계 (Introduction stage)	33
2. 전개단계 (Development stage)	33
3. 정리단계 (Arrangement stage)	42
Ⅳ. 결론 및 제언	44
A. 결론	44
B. 제언	45
참고문헌	47

표 목 차

표 1. Allan(1991)의 수업모형	16
표 2. Bouman(1995)의 수업모형	20
표 3. 주요 교과서에서 다루고 있는 의사소통 기능과 표현	23
표 4. 목표 의사소통 기능을 다루고 있는 영화 1 - “Love actually”	26
표 5. 목표 의사소통 기능을 다루고 있는 영화 - “Notting hill”	26
표 6. 본 연구자의 수업모형	27
표 7. 영화 “Love actually”를 적용한 교수-학습 모형	31
표 8. 영화 “Notting hill”를 적용한 교수-학습 모형	32

ABSTRACT

A Study of English Teaching Methods through Movies for Listening and Speaking

Mi-young Kwon

Advisor : Prof. Nam-geun Lee

Major in English Language Education

Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study is to suggest teaching methods through movies for middle school students to enhance their English listening and speaking abilities. Applying movie in English education has many positive effects. It provides learners a great interests and motivation to learn, and also a chance to expose a real language and communicative situation.

In order for learners to provide useful authentic language and context, this paper analyses communicative situation incorporated the most in some major middle school English text books. Since it is considered that some lesson models by earlier studies are not suitable for middle school English classes in Korea, this researcher proposes an own lesson model to utilize practically. It consists of learning procedure and activities appropriate for English education system of Korea. Lesson plans using "*Love actually*" and "*Notting hill*" movie clips are designed on the basis of them. Likewise, this study systematizes the process from analysing English textbooks for common communicative situation to designing an own lesson model through movies.

I. 서론

A. 연구의 필요성

급속한 사회 발전과 정보화의 발전으로 세계는 지구촌화되어 가고 있으며, 사회적, 문화적, 경제적, 정치적인 이유 등으로 인해 영어는 국제사회에서 통용되는 세계어(International language)로서의 역할을 하고 있다. 경쟁과 공존의 국제화 시대에 상호작용의 기본적인 수단이며 생존의 무기인 영어 능력은 필수적인 자산으로 인식되고 있다. 왜냐하면 현재 영어는 국제회의, 무역, 방송, 통신, 여행, 상업 등의 전 분야에 걸쳐 쓰이고 있으며, 전 세계적으로 발행되는 논문, 학술잡지, 과학서적 등도 거의 대부분 영어로 쓰이고 있기 때문이다.

이러한 현재의 흐름에 비추어 영어교육의 목표는 언어배경이 다른 사람들 간의 의사전달을 가능하게 하고 외국어를 통하여 새로운 지식을 접하게 하여, 외국 문화와 사회를 깊이 이해하여 지식과 사고의 폭을 넓히는데 있다. 하지만 그동안 우리나라의 영어교육은 영어가 외국어(EFL)인 환경에서 이루어지는 실용영어와는 동떨어진 입시위주와 문법중심의 교육이었다. 이렇게 이론적이고 시험 중심 영어 교육에 길들여진 대부분의 영어 학습자들은 막상 실제로 필요한 의사소통 능력을 갖추고 있지 못한 실정이다. 유창한 영어 사용 능력을 기르는 가장 효과적인 방법은 그 나라의 문화 속에 직접 뛰어들어 목표어 사용국 사람들과 함께 생활을 하면서 그들의 사고방식, 생활모습, 문화 등을 함께 배우는 것이겠지만, 영어를 배우고자 하는 모든 사람이 직접 영어권 나라에 가서 학습하는 것은 여건상 불가능하다. 따라서 본 연구자는 직접경험의 한계를 영상을 통해 체험하는 것으로 보완하고 학습자에게 흥미로운 학습을 가능케 하는 영화라는 매체를 활용하여 의사소통 기능 중심의 영어 학습 방법을 모색하고자 한다.

영화는 학생들의 흥미와 동기를 유발 시킬 뿐만 아니라 실제 상황 맥락 속에서

생생한 언어를 제공함으로써 신빙성 있는 학습 자료로 주목받고 있다. 최근에는 사설 학원에서 운영하고 있는 스크린영어 강좌뿐만 아니라 학교기관에서도 영화를 이용한 영어 수업이 많이 진행되고 있다.

Lonergan(1995)에 따르면, 영화는 학습자들에게 흥미와 학습 동기를 일으켜 성공적인 학습 분위기를 만들어 줄 수 있으며, 학생들은 영화 속에서 벌어지는 다양한 상황에 따라 그에 알맞은 대화가 발생하는 것을 보고 들음으로써 영화를 통해 직·간접적으로 언어 학습을 할 수 있다. 따라서 영화는 명확하고 완전한 의사소통 상황을 제시해 줄 수 있는 훌륭한 언어 학습의 시청각 교재가 될 수 있다고 하였다.

본 연구에서는 교과서만을 사용한 정형화된 회화수업이 실제 학습자들의 의사소통을 증진시키는데 한계가 있다는 판단 하에, 학습자들의 듣기와 말하기 능력 향상을 위한 교수자료로서 영화가 적합하다는 이론적 배경에 대해서 알아보고 직접 영화를 활용한 수업모형과 교수-학습 모형을 개발해보고자 한다. 특히 중학교 교과서에서 다루고 있는 필수적인 의사소통 기능에 해당하는 영화장면을 통해 생생한 현장언어를 접해보게 함으로써, 학습자들의 학습 동기를 부여하고 듣기와 말하기 능력의 향상에 도움이 되고자 하는데 연구의 목적이 있다.

B. 연구의 내용

본 논문의 제 1장 서론에 이어 제 2장은 영어 교육을 위한 영화의 활용이다. 제 2장에서는 교육도구로서 영화의 장점, 영어수업에 활용하기 적합한 영상물 선택 방안과 영화를 활용한 듣기·말하기 지도에 대해서 제시하고, 영화를 활용한 학자들의 수업모형을 검토한다.

제 3장에서는 직접 영화를 활용한 수업 연구를 준비해 보도록 한다. 먼저 수업 지도 대상인 중학교 2학년 주요 영어교과서들을 채택하여 가장 많이 다루어지고 있는 의사소통 기능과 표현을 분석하고, 이를 바탕으로 영화대본을 수집하여 해당

의사소통 상황이 담겨있는 영화의 장면들을 간추리고 영어수업에 활용하기에 적합한 영화 2편을 최종 선택한다. 또 여러 학자들이 제안한 수업 모형과 학습활동을 절충하여 실제 중학교 영어수업에 활용할 수 있을만한 수업모형을 설계하고 수업 활동을 제안한다. 최종 선택한 영화 2편과 수업모형을 바탕으로 하여 실제 수업 모델을 제시하고, 실제 영화를 적용한 수업 절차와 수업활동에 대해서 자세히 다루고자 한다.

마지막으로 제 4장에서는 본 논문에 대한 결론을 맺고 연구자의 제언을 하는 것으로 구성하고자 한다.

II. 이론적 배경

최첨단 영상매체의 생활을 누리고 살아가는 요즘 세대 학습자들에게 영화의 활용은 학습의 동기도 자극시키고 흥미도 유발할 수 있는 매우 효과적인 언어지도 방법이다. 따라서 제 2장에서는 다음과 같은 내용들을 연구해 보고자 한다. 첫째, 학습자들의 유형을 고려해서 최대한 장점을 살린 효과적인 수업 지도안을 설계하기 위해, 교수매체로서 영화의 장점에 대해서 알아보하고자 한다. 둘째, 영화를 수업에 활용하기 위해서는 학습도구로 적절한 영화를 선정하는 것이 무엇보다도 중요하기 때문에, 영화 선정에 관한 여러 이론들을 종합하여 본 연구의 영화 선정 기준을 세 가지 측면으로 나누어 진술하고자 한다. 셋째, 영화를 활용하여 학생들의 듣기와 말하기 능력을 향상시킬 수 있는 방법들을 모색하고자 한다. 마지막으로 영화를 활용한 학자들의 수업모형을 통해 수업 절차와 학습 활동의 내용들에 대해서 알아보하고자 한다.

A. 교육도구로서 영화의 장점

1. 학습자에게 동기와 흥미 유발

Allan(1991)은 영화 비디오를 통한 언어 학습은 보다 풍부하고 다양한 언어 학습 환경을 제공함으로써 학습자의 강한 학습 동기를 유발시킬 수 있을 뿐만 아니라 또한 의사소통이 되고 있는 상황을 보다 잘 이해할 수 있도록 해주며 시각적 자료가 제공됨으로 학습자의 이해를 촉진시키는 효과를 갖는다고 지적한다.

Moor와 Kearsley (1996)는 학습자들에게 높은 동기를 고취시킬 수 있는 가장 좋은 방법은 학습자들이 배우고 있는 학습 내용을 현실 생활과 접목시켜, 배운 내용을 일상생활 속에서 사용할 수 있는 기회를 제공해 주는 것이라고 했다.

Maley와 Duff(1979)는 수업에 영화를 활용하면 학습과정에 참여하는 학습자의 감정, 상상력 및 사고에 대한 신선한 생명력을 불어넣어 활발하고 역동적인 수업활동을 유도해준다고 하였으며, 이는 학습과정에서 시청각 자료를 활용할 경우 내용에 대한 흥미와 관심이 유발되어 학습동기에 자극을 주게 되며 그 결과 수업에 적극적으로 참여할 수 있게 된다고 하였다.

특히 영어에 대한 동기와 흥미가 학습자의 내부에서 나오는 진정한 것일 때 그 효과는 극대화 될 수 있다. 시험, 부모님의 권유 등의 외부적 압력으로 어쩔 수 없이 영어를 학습해야 하는 경우와는 성과 면에서 큰 차이가 있을 것이다. 그런 의미에서 대부분 외적동기에 의해 학습을 하고 있는 우리나라 학생들에게 교실에서의 영화의 활용은 내적인 동기를 자극하는 촉진제 역할을 할 수 있을 것이다.

2. 문화의 이해와 습득 가능

영화는 한 인간의, 한 시대의, 한 사회의 생활방식을 집약해 놓았기 때문에 학습자들은 영화를 통해 학습자들은 영어를 배우면서 동시에 문화를 배울 수 있다. 다시 말해서 영화는 그들의 가치관이나 관습, 식생활, 의복, 서로간의 상호 작용의 모습을 보여주고, 학습자들은 간접적으로 문화를 다량 접할 수 있게 되는 것이다.

언어를 배운다는 것은 단순히 기호로써의 언어를 배우는 것이 아니라 그 언어를 지탱하고 있는 발상지의 문화를 배우는 것이기 때문에 외국어 학습에서 언어 습득과 함께 그 언어가 속한 문화에 대한 올바른 이해를 하지 못한다면 정확한 의사소통에 걸림돌이 될 것이다. 배두본(1990)은 외국 문화를 학습하는 직접목표는 목표 문화에 사는 사람들의 행동 양식과 언어사용, 관습 등 문화적 내용을 이해 평가하여 목표언어 사용자들과의 원활한 의사소통을 하는 것이 목표라고 주장하였다.

의사소통에 사용되는 양식이 문화권에 따라 차이가 많이 있기 때문에 다른 문화권 사람과 대화를 나눌 때 그 사람들의 문화의 차이를 이해하지 못한다면 상당한 문제를 불러올 수 있다. 어느 특정 상황에서 우리 문화에서는 적절하다고 생각되는 대화의 방식이나 관념이 다른 문화에서는 우리들 문화와 다른 형태로 발화

또는 행동양식으로 나타날 수 있고, 대화에 함께 사용하는 시선, 표정, 손짓 등이 다른 문화에서는 우리가 인지하지 못하는 의미와 방법으로 받아들여질 수도 있는 것이다.

언어와 문화는 불가분의 관계이며, 언어습득에 있어 문화 학습을 빼놓을 수는 없다. 외국어를 배운다는 것은 학습자 자신의 문화와 다른 이질적인 문화와의 만남을 의미하는 것으로 자신이 배우려는 목표어 문화에 대한 올바른 이해가 필수적이기 때문이다. 영화는 영어를 모국어로 하는 사람들이 어떻게 살아가는지 그들의 가치관, 관습, 의식·주 그리고 상대방과의 상호관계를 보여주는 좋은 자료이므로 학습자가 언어 습득과 함께 문화를 배우는데도 매우 유용한 자료이다.

3. 실제적인 언어 제시

실제성(authenticity)이란 외국어 교육을 위한 교재에 사용하는 개념으로, 그 교재가 실제 세계에서 사용하고 있는 언어와 가까운 정도를 가리킨다.

Nunan(1999)에 의하면 진정성 있는 언어자료란 언어 교수를 위해 인위적으로 고안된 자료가 아니라 실제 사람들이 일상생활에서 사용하는 자연스러운 언어 자료를 말한다. 이들 자료를 활용하여 학습자에게 교실 밖의 살아 있는 영어를 경험하게 할 수 있다. 이런 실질적인 자료를 통한 학습은 교실 밖에서 성공적인 의사소통을 하는데 도움이 된다.

영화는 학습자가 제한적인 교실 환경에서도 영어를 모국어로 사용하는 사람들의 언어활동의 전반적인 모습을 경험할 수 있는 실질적인 언어 자료이며, 학습자는 영화에 등장하는 인물들의 표정, 행동, 사고방식 등을 통해서 실제로 사용 가능한 “살아있는” 영어를 배울 수 있는 것이다.

Mcknight(1983)은 비디오 자료가 생활을 교실로 옮겨 놓는 기능을 가지고 있고 자연스럽게 언어활동의 전반적인 모습을 학습자에게 제공함으로써 통제된 환경 안에서도 학습자가 산 영어를 경험할 수 있는 기회를 제공해 준다고 한다.

Voller와 Widdows(1993)는 영상영어가 쉽게 생활에서 접할 수 있으며 실제성

있는 자료들이 배경(context)과 함께 풍부하게 제공된다고 한다. 즉, 영상은 일상 생활의 일부이고 EFL 학습자들이 가장 쉽게 접근할 수 있는 영어자료라는 것이다. 배경 속에서 언어를 배운다는 점이 영상영어의 가장 유용한 장점이고 영상 속에 제공된 배경은 학습자들을 목표어 문화와 가족생활, 역사 속에 자연스럽게 노출시켜 문화적 정보를 제공한다고 하였다.

대부분의 학교에서는 영어 회화 수업을 위해 상황별로 만들어진 일련의 문장들이 담긴 교재로 학습자에게 앵무새처럼 반복과 암기를 강요하고 있다. 이보다는 상호 작용적 특성을 지닌 의사소통 행위를 들을 기회를 제공해주고, 실제적인 발화를 대표해 주어 학습자가 교실 밖에서 실제 발화를 다룰 수 있게 하며 다양한 사회적·지역적 억양을 맞볼 수 있는 언어 자료야말로 진정 학생들을 원하는 목표에 다다르게 할 수 있는 최선의 자료라 하겠다.

4. 다양한 후속활동 유도

영화를 활용하여 수업을 한다고 해서 시종일관 영화감상만을 할 수는 없을 것이다. 영화에서 제공하는 상황들을 적절하게 이용하여 다양한 후속 활동을 해야 한다. 예를 들면, 영화 대본을 활용한 읽기 활동, 영화 속의 담화분석을 통한 유용한 표현들에 관한 학습 활동을 할 수 있으며, 학습자의 수준에 따라 영화 속 인물·사건 등에 대한 자유 토론 등을 할 수 있다.

Williams(1983)에 의하면 영화는 학습자들이 토의를 통해서 다시 한 번 학습한 내용을 짚어 볼 수 있는 기회를 제공하며, 소집단 토의 외에도 소리 끄고 무슨 이야기를 하는지 추측하기, 화면을 멈추고 내용을 만들어 보기 등 여러 가지 후속 활동을 통해서 언어의 네 가지 기능을 향상시킬 수 있다(임효진, 2004에서 재인용).

Stempleski와 Tomalin (2001)는 영화가 학생들에게 학습 동기를 부여하고 실질적이고도 다양한 언어를 제공하며, 문화적 기준과 사람들의 태도나 행동 방식들에 대한 좋은 의사소통 자료일 뿐 아니라, 의사소통 활동과 토론의 틀을 마련해 준다는 점에서 영화를 좋은 교수 학습 자료로 평가한다.

학습 자료로서 영화는 청각 지향적 교수나 시각 지향적 교수에 아울러, 읽기와 쓰기를 포함하는 문자언어 활동 모두에 효과가 있다. 게다가 영화의 전체적인 이야기에 대한 이해력과 함께 영화에서 사용된 어휘, 중요 표현, 문법 등의 지식을 가르치는데도 효과적이다. 이렇듯 영화 한 편은 그 이용 방식에 따라 수많은 다른 수업 활동으로 활용될 수 있다.

5. 의사소통 상황 제시

영화는 영상과 음성의 결합을 통하여 대화가 일어나는 의사소통 상황을 제공해 준다. 영화 속의 대화는 실생활 유사한 상황에서 이루어지기 때문에 학습자는 영화를 보면서 의사소통의 여러 요인들을 쉽게 지각할 수 있다. 동시에 영화 속 대화자들의 대화를 통해 그들의 행동, 손짓, 얼굴표정, 감정 등의 언어 외적인 정보까지 파악할 수 있어 명확한 의사소통의 상황을 알아낼 수 있다. 즉, 영화는 음성적, 시각적 요소를 포함하면서 언어 외적인 요소를 제공해 줄 수 있기 때문에 학습자의 이해를 위한 잠재력을 무한히 증대시켜 줄 수 있는 좋은 학습 자료이다. 더욱이 영화 속의 대화를 알아듣지 못하는 경우에도 비언어적 요소들을 통해 상황 파악이 가능하므로 종합적 이해력 측면에서도 유익한 자료이다.

Heinrich(1988)에 의하면 인간이 기억할 수 있는 양의 차이를 퍼센트로 나타내면 직접 경험한 것은 90%, 보고 들은 것은 50%, 보기만 한 것은 30%, 읽기만 한 것은 10% 정도 기억 속에 저장된다고 한다. 따라서 영화는 현실과 가장 가까운 사실적 학습 환경을 제공해 주는 자료라고 할 수 있을 것이다.

Riley(1979)는 의사소통을 하는데 있어 음성만 제시하는 것에 비해 영상을 같이 제시함으로써 더 효과적인 이유를 다섯 가지로 나누어 다음과 같이 들고 있다.

첫째, 의사소통 상황에서 지칭하는 사물을 구체적으로 제시 할 수 있다.

둘째, 누가 언제 어디서 누구에게 이야기 하는가를 알 수 있다.

셋째, 화자의 언어적 표현은 물론 얼굴 표정으로 나타나는 것을 알 수 있다.

넷째, 옷이나 머리형, 지니고 있는 물건 등을 통해서 화자 자신에 대한 정보를 줄 수 있다.

다섯째, 관계적인 행동이나 몸짓으로 의사소통을 할 수 있다. 여섯째, 특정한 의사 소통이 일어나는 배경을 알 수 있다.

이처럼 소리라는 한 가지 자극만이 주어질 때보다 청각과 시각에 호소하는 두 가지 자극이 주어질 때 효과적인 학습 또는 효과적인 의사전달이 이루어진다는 견해가 일반적이다.

B. 영화 선정 조건

1. 언어적 측면

Stroller(1988)와 Chappell(1986)는 언어적 측면에서 영화를 선정하는데 있어 고려할 사항을 다섯 가지로 제안한다. (재인용, 김영서, 2003) 첫째, 사용된 언어가 현대어인지 아니면 고어가 많이 포함되어 있는지를 고려한다. 둘째, 사용된 언어에 방언, 속어, 비어 등이 어느 정도 포함되었는지를 고려해 본다. 셋째, 사용된 언어가 얼마나 대화 형식을 취하고 있는가를 고려한다. 넷째, 영화에 영상언어는 어느 정도이고 실질적인 언어적 정보가 얼마나 있는가를 고려한다. 다섯째, 사용하는 영화가 현실을 기초로 하지 않고 허구나 상상에 기반을 두어 실제로 사람들이 별로 사용하지 않는 어휘가 많을 경우를 고려한다.

S. Stemplski와 Arcario(1992)는 영화를 통해 학습자들에게 언어를 제시하고자 할 경우, 교사는 영화의 화면과 음성의 정확도, 언어 밀도, 내용, 수준 등과 같은 언어 제시 기준을 반드시 살펴보아야 한다고 주장한다.

영화자료는 학습자의 언어 수준에 맞고, 학습에 적당한 영어 표현이 풍부하며, 되도록 방언이나 속어, 욕 등이 노출되지 않는 영화를 선택하는 것이 바람직하다.

특히 영화에서 쓰였던 특정한 문법구조, 구어 표현 등이 실제로 교실영어에서 유용하게 쓰일 수 있는지를 고려하여 영화자료를 재구성하여야 한다.

2. 내용적 측면

학습자의 흥미를 반영하고 있는 자료는 학습 동기 유발에 유리하고, 학습자가 수업에 적극적으로 참여하게 도와 학습자 중심의 수업을 할 수 있게 만든다. 따라서 영화 내용은 이해하기 쉽고 간단해야 하며, 학습자에게 흥미로워야 한다.

그러나 영화자료를 활용함에 있어 단순히 학습자의 흥미만을 고려하여 선정하게 되면 오히려 학습효과를 저하시킬 수도 있으므로 각별한 주의가 필요하다. 학습자가 흥미를 보이는 영화들 중에는 폭력적이고 선정적인 내용과 언어가 담겨있어 수업시간에 다뤄지기 부적절한 경우가 많기 때문이다.

McGovern(1983)은 비디오 자료가 갖추어야 할 요건에 대하여 언급하며, 배경, 등장인물과 학습 주제 등은 현실적이며, 신뢰성이 있어야 하고 교육적으로 유익하며 가능하다면 즐겁고 유머러스한 내용이어야 한다고 제시했다.

김길영(2002)은 영화 선택 방법으로 초보자들에게 전문 용어가 많이 나오는 법정 영화, S.F.영화나 의료 문제를 다룬 영화는 감상에 어려움이 많아 피하는 게 좋다고 하였다. 이러한 장르의 영화들 경우에는 실생활에서 사용하지 않는 전문용어들이 많이 나오고, 표정이나 몸짓 같은 비언어적 요소들의 경우에도 실생활에서 사용하기 무리가 있는 것들이 많기 때문이다.

특히, 영화를 선정함에 있어 학습자에게 정의적으로 긍정적인 영향을 끼칠 수 있는 내용의 영화를 선택하는 것이 좋다. 성장 과정에서 겪을 수 있는 심리적 갈등이나 또래 문화를 반영하는 영화의 경우, 학습자들의 공감대를 최대한 끌어낼 수 있고 그들의 감성에도 긍정적으로 영향을 줄 수 있을 것이다. 더욱이 이러한 영화의 경우 올바른 가치관 형성에도 도움을 줄 수 있기 때문에 되도록 신뢰성 있고 교육적으로 바람직한 내용의 영화를 선택하는 것이 좋을 것이다.

3. 상호작용적 측면

영화를 활용하여 수업을 하는 경우라도 수업 내내 영화 시청만을 해서는 안 되고, 제시한 상황을 바탕으로 다양한 후속활동이 이루어져야 한다. 영화를 시청한 후, 영화 대본을 활용한 읽기 활동, 영화 속에 나오는 유용한 표현들과 어휘 학습, 영화 속 인물, 사건 등에 대한 자유 토론 등을 할 수 있다.

McGovern(1983)은 학습 자료로 활용되는 영화는 학습에 투여함에 있어서 언어 학습 상 유익하고 흥미 있는 내용이어야 하며, 학습자의 어학기능을 증진시키기 위해 토론할 만한 내용을 제공해야 한다고 제시했다. Shin과 Baik(1997) 역시 영화의 내용은 교사가 교실에서 토론하기에 편안한 것이어야 한다고 언급하였다.

학자들의 경향에 따라 제안하고 있는 영화 학습 방법은 서로 다르지만 최종의 목표는 영화 영어를 통한 언어의 유창성과 의사소통 능력 향상에 있다고 볼 수 있다. 교사는 영화를 매개체로 해서 학생들의 다양한 이전 경험을 영화 속의 다른 경험과 연관시키도록 유도할 수 있다. 그리고 한 학생이 영화를 보고 자신이 느낀 것을 자신의 언어로 해석하고 또 다른 학생은 되받아 이야기하며 다른 시각의 의견을 말할 때 의미 있는 학습이 이루어진다. 따라서 말하기 기능을 촉진하기 위한 영화 시청 후의 활동으로써 적합하기 위해, 영화는 너무 복잡하지 않은 구조로 교실에서 토론 가능한 주제를 담고 있는 것이 바람직하다.

김영서(2003)는 영어교육을 위한 영화의 선택은 엄격한 규칙을 지키거나 선택에 대한 평가 기준을 제시하는 것이 중요한 것이 아니라 학습 활동의 종류나 학습 활동의 목표에 맞추어 수업 시간에 사용할 영화를 선택하는 것이 바람직하며, 영화 학습의 결과는 어떤 영화를 선택하느냐 보다는 선택한 영화를 어떤 방법으로 가르치는가에 달려 있다고 한다.

C. 영화를 활용한 듣기·말하기 지도

1. 듣기 지도

의사소통을 듣고 말하는 행위로 본다고 할 때, 말을 하기 위해 상대의 말을 이해하고 그 의미와 의도를 찾을 수 있는 능력이 먼저 요구된다. 김은진과 김현숙(2003)은 지금까지 듣기능력은 수동적이고 말하기를 위한 부수적인 기능으로 생각되어 왔지만, 듣기의 이해력이 의사소통상황에서 말하기 기능보다 선행되어야 하는 필수적인 기능이라고 했다. 그러므로 말하기 지도와 더불어 듣기 지도는 의사소통 능력을 향상시키는데 빠질 수 없는 사항이다.

Wright(1989)는 다음과 같이 Listening 영역에 대한 영상 매체의 활용을 강조하고 있다. 영상매체에는 원어민의 음성으로 된 언어와 함께 행동, 표정 등을 수반한 상황을 같이 담을 수 있기 때문에 영어 학습 교실에 언어가 사용되는 상황적 맥락(situated context)을 조성해 둔다. 이전의 문법 위주의 학습 방법에서의 지식 제공은 형식적인 언어 유형으로서 상징적이며 탈맥락적 이었다. 학습 시 실제상황에 관련시키지 못한 언어였기 때문에 학습 후에도 실제생활과 연계되어 적용될 수 없었다. 그러나 영상 매체를 통해 상황적 맥락 속에서의 언어학습은 대리경험을 유도하여 실제적인 현실에 부딪혔을 때 자연스런 스키마의 활성화로서 자연스럽게 의사소통을 할 수 있게 한다.

Wood(1995)는 듣기 능력의 향상을 위한 다음과 같은 방법들을 제시했다. 영화의 자막을 보지 않고 대사를 들은 후 빈 칸에 알맞은 단어를 채워 넣거나, 중요한 단어나 문장이 있는 부분을 집중적으로 들어 볼 수 있다. 그리고 등장인물의 대사를 듣고 어떤 인물의 대화인지 찾아내거나, thirteen/thirty나 fourteen/forty 등의 구별하기 어려운 소리들을 영화 대사를 통해 식별해 볼 수 있다. 또 영화의 대사를 듣고 들리는 단어나 문장을 적어 보거나 영화를 자막 없이 시청한 후 내용의 줄거리를 우리말로 적어볼 수 있다.

듣기의 목표는 목표언어의 리듬과 속도, 강세 등을 잘 익히고, 어떤 상황에서든지 정상 속도의 원어민의 말을 이해할 수 있게 되는 것이라고 할 수 있다. 듣기의 각 학습 단계와 그 단계에서 이루어지는 활동들에 대해서 알아보도록 한다.

(1) 듣기 전 단계 (pre-listening stage)

듣기 전 단계의 활동은 듣기 학습에 대한 동기를 불러 일으키고, 학생들의 긴장을 완화시키며, 듣기와 관련된 여러 활동들을 통해 듣기단계에서 좀 더 좋은 결과를 얻는 것을 목표로 한다. 구체적 설명을 통해 학습목표를 파악하고, 새로운 지식과 기존에 가지고 있던 지식이 유기적으로 잘 결합할 수 있도록 듣기 과제와 관련이 있는 자료들로 선정한다.

박성경(2005)은 듣기 자료는 슬라이드, 사진, 차트, 노래 등을 활용하여 앞으로 다룰 주제와 관련된 사전지식을 활성화 시키는 것이 중요하고, 학습자들이 듣기 내용에 관한 브레인스토밍을 하거나 토론을 통해서 듣기 내용에 관한 학습자의 의견을 말해볼 수 있다고 했다. 또 듣기 자료에 등장할 전문적인 어휘나 문화적인 의미를 함축하고 있는 어휘목록을 작성하여 학습자들로 하여금 미리 익히도록 하는 것도 듣기의 전단계로서 필요하다.

(2) 듣기 단계 (listening stage)

듣기 단계에서 활용 가능한 수업활동들은 듣기 자료의 내용, 목적, 학습자의 수준 등에 따라서 달라진다. 박성경(2005)은 듣기 단계에서 다음과 같은 듣고 행동하기, 듣고 따라 하기, 듣고 정보 찾기, 듣고 받아쓰기 활동을 제시하였다.

첫째, 듣고 행동하기는 학생들 소리를 들으며 동시에 의미를 알아듣고 확인하는 활동으로, 교사의 교실영어나 지시사항을 행동으로 옮긴다. 들은 내용을 행동으로 표현하는 신체반응, 게임, 그림그리기 등이 포함된다. 둘째, 듣고 따라 하기는 학습자들이 듣고 따라하는 활동으로써 강세, 억양, 연음 등과 같은 발음에 대한 느낌을 학습하도록 하는 활동이다. 발음하기 어려운 내용은 특히 연습을 반복하여 실시함으로써 학습자들이 발음에 자

신감을 갖도록 지도한다.

셋째, 듣고 정보 찾기는 학습자들이 듣고 지시사항이나 세부적인 정보를 찾아내는 활동으로, 학생들의 흥미와 능력을 고려하여 실시한다. 주어진 내용에 따라 다양한 활동을 할 수 있으며, 활동으로는 제시되는 말을 듣고 그에 일치하는 그림, 숫자, 사람이나 사물 등을 찾는 활동, 사건의 순서를 차례대로 배열하는 활동, 빠진 부분 채워 넣기, 원인 및 결과 찾기, 적절한 대답 찾기 등과 같이 다양한 활동을 할 수 있다.

넷째, 듣고 받아쓰기는 학습자들이 들으면서 들은 내용을 받아 적는 활동으로써, 학생의 수준과 능력을 고려하여 빈칸 채워 넣기, 단어나 문장 받아쓰기, 요약하기 등 다양하게 활용할 수 있다. 말의 속도는 정상 속도로 하는 것이 좋고, 여러 번 반복하여 들려 줄 수도 있다.

(3) 듣기 후 단계 (post-listening stage)

듣기 후 단계에서는 정보의 통합 및 확인을 통해 정리하는 단계로서 내용을 바르게 듣고 이해하였는지에 대해 여러 활동들을 통해 확인해 볼 수 있다. 김성애(2005)는 특히 학습자가 파악한 내용과 의사소통 기능표현을 중심으로 상호작용활동을 실시하는 것이 효과적이며, 듣기 내용에 대한 응답과 대화연습, 문제해결연습, 역할연습의 활동들을 실시한다고 했다. 박성경(2005)은 이해의 확인 방법으로 선다형 문제, 완성형 문제, 서술형 문제 등의 다양한 형태로 물을 수 있으며, 학생들에게 부담감을 주지 않도록 교사는 주의를 기울여야 한다고 했다. 특히 오류나 실수는 직접적으로 교정해 주는 것보다 동료 간에 자연스럽게 교정할 수 있도록 함으로써 학습자가 자신감을 잃지 않도록 해야 한다. 그룹 활동을 통해 함께 답을 점검하고, 역할극이나 요약하여 쓰기 등의 후속 활동을 실시하는 것이 좋으며, 주제에 관련된 자연스러운 대화가 조별활동을 통해 이루어 질 수 있도록 한다.

2. 말하기 지도

네 가지 언어 기능 중에 듣기와 가장 밀접한 관계를 갖고 있는 것은 말하기 영역이라고 할 수 있다. 말하기 활동의 주목표는 유창성으로, 자연스럽게 의미를 전달하는 것이 무엇보다 중요하며 정확성을 확보하기 위한 여유 시간이 필요하다.

말하기 지도란 자신의 생각과 느낌을 효과적으로 올바르게 표현 할 수 있는 능력을 지도하는 것으로써, 반복이나 문형 및 응답 연습, 요약이나 역할극 등을 통해서 이루어 질 수 있다. 반복이나 문형 연습은 말하기의 기본 학습으로 모방 훈련이라 할 수 있지만, 학습자가 기계적인 반복 연습만을 하지 않도록 해야 하며, 응답 연습에서는 그에 맞는 문법과 의미를 파악하여 말할 수 있어야 한다. 요약 연습이나, 역할극은 어느 정도 학습이 마쳐진 후 학습자에게 활용할 수 있는 학습활동이다.

Wood(1995)는 말하기 능력 향상을 위해 다음과 같은 방법들을 제시했다.

첫째, 영화의 포스터나 정리화면으로 등장인물을 묘사해 본다. 머리모양, 길이, 색깔, 신장과 체격, 다른 인물들과의 비교, 눈, 코, 얼굴 형태의 다른 특징들, 의상과 성격 등을 묘사해 본다.

둘째, 학생들이 보게 될 장면에 앞서 어떤 특정 대상, 색깔, 형태를 보게 되거나, 특정한 감정을 느끼게 되리라 생각하는지 추측하여 말해 본다.

셋째, 부분생략, 대화 도중 정지, 클라이막스 장면에서 정지하여 그 다음에 어떠한 일이 일어나게 될 지를 추측하여 말해본다.

넷째, 두 학생씩 짝지어 서로 다른 장면을 본 후 상대방이 본 장면에 대해서 영어로 묻고 답해 본다.

다섯째, 영화에서 인상적인 장면이나 중요한 표현을 담고 있는 대화부분을 조별로 역할을 정하여 연기하여 본다.

여섯째, 한 인물의 표정을 보고 심리 상태를 영어로 표현하여 본다.

일곱째, 영화 속의 한 장면을 본 후 거기에 쓰인 일상 대화 표현을 상대방과 연

습하여 본다.

여덟째, 영화의 결말부분을 보기 전에 가능한 결말에 대해서 발표해 본다.

아홉째, 여러 학생들이 영화 속의 등장인물을 연기하고 다른 학생들은 그 인물이 누구인지를 알아맞혀 본다.

D. 영화를 활용한 학자들의 수업모형

1. Allan의 수업모형

Allan(1991)은 비디오를 활용한 외국어 수업의 절차를 비디오 프로그램의 특성이거나 교수 학습의 목표에 따라, 교실환경에서 적용할 수 있는 비디오 수업모형으로 일괄시청과 소리 끄고 보기의 두 가지 모형을 제시한다. 일괄시청 모형은 영화비디오를 시청함에 있어 시청 전, 시청, 시청 후의 단계로 제시하는 반면, 소리 끄고 보기 모형은 두 차례에 걸쳐 소리 없이 영상만 시청했을 경우의 듣기 향상 활동에 중점을 둔다. 이를 표로 정리해 보면 다음 <표1>과 같다.

<표 1> Allan의 수업모형

모형	단계	학습활동
일괄시청 (Viewing straight through)	시청 전 단계 (Pre-viewing stage)	장면의 주제와 주요 어휘를 소개하고 프로그램의 주요내용을 알아낼 수 있는 일반적인 질문을 제시한다. 특히 시각적으로 제시되는 정보에 관한 질문을 반드시 포함한다.

	시청 단계 (Viewing stage)	시청활동이 이루어지는 단계로서 학습자들이 시각적 정보를 놓치지 않도록 하기 위해 주요 내용을 적는 등의 다른 활동을 병행하지 않는다.
	시청 후 단계 (Post-viewing stage)	시청한 내용에 대한 토의활동이 이루어지는 단계로서 시청 직후에 바로 토의 활동에 들어가는 것이 학습자들의 흥미 유지에 효과적이다.
소리 끄고 보기 (Silent viewing)	시청 전 단계 (Pre-viewing stage)	제시할 내용의 배경이나 등장인물, 상황, 주제, 사물 등에 대한 질문을 한다.
	1차 소리 끄고 보기 단계 (First silent viewing stage)	언어보다는 배경이나 사물 등의 비언어적인 내용에 중점을 두고 본다. 장면만 제시하고 학습자들은 교사가 제시한 질문에 유의하면서 화면을 본다.
	토의단계 (Discussion stage)	집단 활동이나 짝 활동을 통하여 장면의 내용에 대한 답을 장면의 내용에 대한 답을 비교하고 토의한다.
	2차 소리 끄고 보기 단계 (Second silent viewing stage)	언어적 내용에 중점을 두고 보며, 등장인물이 무슨 말을 할지 예상한 후 그 내용을 토대로 역할극을 할 수 있다.
	소리 켜고 보기 단계 (Viewing with sound stage)	학습자들은 영화를 시청하면서 영화의 상황, 내용, 언어 등에 대한 자신들의 예상을 확인하게 된다.

2. Stempleski 와 Tomalin의 수업모형

Stempleski 와 Tomalin(1990)은 다음과 같이 기본적인 비디오 활용 방법을 다음 (1)과 같이 제시하였다.

(1) 비디오 활용 방법

- a. 화면만 보여주기 (Silent viewing)
- b. 소리만 들려주기 (Playing only the soundtrack)
- c. 일시정지 (Pause/ Free-form control)
- d. 역할 놀이 (Role play)
- e. 실수 찾아내기 (Listen for mistake)
- f. 행동하기 (Act out the scene)
- g. 차례 맞추기 (Sequencing)
- h. 듣고 먼저 채가기 (Listen & Snap)
- i. 비디오 퀴즈쇼 (Video quiz show)
- j. 정보 알아내기 (Video split)

(1a) 활동은 소리 없이 화면만 보고 학습자 스스로 어떤 상황이 벌어지고 있는지, 등장인물들이 어떤 말을 하고 있는지 또는 그들은 어떠한 관계에 있는지 등을 추측할 수 있게 한다. 그런 다음 교사는 소리와 화면을 함께 들려주면서 학습자에게 질문에 대한 답이 맞았는지 확인시킨다. Altman(1989)은 영상을 이해하는데 방해 요소가 없기 때문에 소리 없이 영상만 보여주는 활동은 언어 기능이 낮은 아동들이 특히 혜택을 많이 보는 방법이라고 했다. 이 활동을 위해서는 상황이나 장소 등이 명확하게 드러나는 장면을 골라야 하며, 교사는 "What's the situation?", "What can you see?" 나 "What are they saying?" 과 같은 질문을 할 수 있다.

(1b) 활동은 화면 없이 음악, 효과음, 대화 등의 소리만 듣고 배경이나 등장인물, 또는 그들의 행동 등을 짐작해 보는 활동이다. 비디오의 소리를 다 들은 후에는 자신이 상상했던 것과 실제 화면을 비교해 볼 수 있고, 교사는 "Where does the scene take place?", "How many characters are in the scene?"나 "How are they dressed?" 같은 질문을 할 수 있다.

(1c) 활동은 비디오를 보여 주면서 일시 정지 버튼을 이용하여 화면을 정지시키고 어떤 일이 일어났는지 말해보고 다음에 올 내용이 무엇인지 짐작해 보게 한다. 단어의 뜻이나 인물들의 정지된 표정을 보면서 그들의 생각이나 감정 등 다양한 것을 물어 보며 학습자들의 주의를 환기 시키고 적극적인 참여를 유도 할 수 있다.

(1d) 활동은 교실에서 학생들 각자가 비디오에 등장한 인물 중에서 한명을 골라 그 역할을 한다. 비디오를 보면서 해당 인물이 말할 때 함께 말하며 움직임도 같이 할 수 있다.

(1e) 활동은 비디오에서 제시된 내용을 교사가 진술할 때 사실과 다른 내용을 찾아내는 활동으로 교사가 비디오 내용과 맞게 말하면 따라 말하게 하고 틀리게 말하면 따라 하지 않게 한다. 대화 내용과 움직임이 맞는지 알아맞히는 방법도 있다.

(1f) 활동은 비디오에서 나오는 소리와 말을 듣고 행동으로 옮겨 보게 한다. 예를 들면 어휘를 익히는 내용이면 학생 각자 또는 그룹별로 한 두 어휘를 골라 그에 해당하는 움직임이나 소리를 만들게 한 다음 비디오를 시청하면서 선택한 어휘가 나오면 행동을 하거나 소리를 내는 활동으로 비디오를 시청할 때 학생들의 집중도와 참여를 높일 수 있다.

(1g) 활동은 비디오 내용을 장면별로 문장이나 그림 카드로 각각 제시하면 순서에 맞게 차례대로 배열하게 한다. 학습자에게 들으면서 차례대로 배열하게 하면 청취 집중력을 높일 수 있고, 대화 내용의 자연적이고 논리적인 흐름을 파악할 수 있다.

(1h) 활동은 비디오 내용에 맞는 그림 카드를 짝끼리 한 세트를 늘어놓고 비디오를 보면서 들려오는 언어 내용과 같은 내용의 카드를 먼저 짝하는 사람이 카드를

갖는 활동이며, 주의 깊게 듣는 집중력을 기를 수 있다

(1i) 활동은 비디오를 보고 난 후 여러 가지 질문을 던져 퀴즈식으로 진행한다. 학생들의 수준이 어느 정도 된다면 두 팀으로 나누어 학생들 스스로 문제를 만들어 묻고 답하게 할 수 있다.

(1j) 활동은 전체 학급을 두 그룹으로 나누어 한 그룹은 화면만을 보게 하고 또 다른 그룹은 소리만 듣게 한 다음, 보는 그룹과 듣는 그룹이 함께 감상한 부분에 대해 토론하게 된다. 서로 의견을 모아 과제를 해결한 후 다시 비디오의 소리와 영상을 동시에 보고 확인하며, 이 활동을 통해 학생들의 협동과 의미 있는 의사소통 상황을 만들어 줄 수 있으며 집중하여 시청할 수 있게 해준다.

3. Bouman의 수업모형

Bouman(1995)은 비디오 활용 수업에 대해 3단계를 제시했고, 이를 표로 정리해 보면 다음 <표2>와 같다.

<표 2> Bouman의 수업모형

단계	중점 사항	학습 활동
시청 전 단계 (Previewing stage)	듣기, 말하기, 읽기 연습에 중점	①소리 끄고 화면만 보면서 내용을 짐작하고 생각한 바 말하기
		②소리만 듣고, 무슨 일이 어디에서 일어났는지 어떤 부류의 사람인지 의견 발표
		③일시정지를 사용하여 특정 장면 선택. 어휘 소개, 선수 학습 및 후속학습 내용에 대한 이해와 추리력 확인
		④소집단별로 각기 다른 내용의 녹음자료 주고 내용을 이해하게 한 후 전체적으로 내용 연결

		⑤순서가 다른 장면을 묘사한 문장을 순서대로 늘어놓고 화면으로 확인
		⑥화면 본 사람이 화면 내용 설명하고, 등진 사람은 이를 기초로 화면 내용 발표하고 전체 학습자가 시청하면서 확인
<p>활용 단계 (Exploiting stage)</p>	<p>어휘, 구문, 발음, 표정, 태도 등을 학습하며, 쓰기에 중점</p>	①시청 전 다양한 문제가 포함된 학습지 나누어 주기
		②대사 화면 일부분 시청하고, 적은 양의 대사를 크게 맞추어 읽고 나서 원래 화면과 비교
		③대본을 주고 읽기 연습. 씬, 강세, 성량, 속도, 얼굴 표정 짓기
		④빈 칸 처리한 대본을 주고 화면을 시청하며 빈 칸 채우기
		⑤비디오의 한 부분을 보여주고, 다음에 나타날 문장 제시하기
		⑥화면 없이 음성만으로 다음 화면에서 무슨 일이 일어날지 추측하기
<p>정리 단계 (Consolidation stage)</p>	<p>단절 없이 내용 이해하고, 자기 의견 말하기</p>	①무슨 사건인지, 원인 및 기타 내용을 뉴스 형태로 발표
		②비디오 장면을 행위로 나타낼 수 있는 역할극 하기
		③학습 내용상의 문제점에 대해 대답
		④학습자 스스로 주제를 정하여 제작한 광고 방송 발표
		⑤주제 및 내용에 대한 찬반 토론

4. Williams의 수업모형

Williams(1983)가 제시한 수업 모형은 반복시청 부분을 강화한 것이 특징이고, 영화를 활용한 수업에서의 절차를 다음과 같이 제시하고 있다.

첫째, 간략하게 도입활동을 한다.

둘째, 단절 없이 끝까지 영화를 시청한다.

셋째, 시청 후 질문을 한다. 등장인물의 수나 의상, 일어난 사건 또는 사건의 순서 등에 대해 질문 할 수 있다.

넷째, 소집단별로 시청한 내용을 바탕으로 토론을 하고 이를 요약한다.

다섯째, 토론 결과를 발표한다.

여섯째, 필요시에는 기계의 정지, 되감기 기능들을 사용하여 다시 시청한다.

일곱째, 시청한 뒤에 보고서를 작성한다.

5. Kerridge의 수업모형

Kerridge(1983)가 제시한 수업모형은 앞서 알아본 다른 모형들에 비해 쓰기활동이 강화된 것이 특징이고, 영화를 활용한 학습 활동의 내용을 다음과 같이 제시하고 있다.

첫째, 적어도 2회 이상 소리를 끄고 시청하게 하고 소집단별로 화면 전체 내용을 간추려 기록한다.

둘째, 즉흥적으로 대사 내용을 기록한다.

셋째, 소리와 함께 시청한다.

넷째, 비디오의 내용과 학습자가 꾸민 대사간의 차이점을 비교한다.

다섯째, 내용의 구체적 사실을 확인하기 위하여 소리와 함께 다시 시청한다.

여섯째, 역할극을 한다.

Ⅲ. 영화를 활용한 수업 연구 방법 및 절차

중학교 주요 교과서 내에서 가장 빈번하게 다루어지는 의사소통 기능에 해당하는 언어적 상황들이 실생활에서도 특히 유용할 것이라고 판단되어진다. 따라서 본 연구자는 중학교 2학년 주요 교과서를 분석하여 공통적으로 가장 많이 다루어지고 있는 의사소통 기능과 표현들이 무엇인지 알아보고, 이를 바탕으로 해당 의사소통 장면을 담고 있는 영화 중에서 실제 수업에 활용하기 가장 적합한 영화를 선정하고자 한다.

한편, 선행연구를 통해 알아본 학자들의 수업 모형은 45분 동안 진행되는 실제 중학교 영어수업에 그대로 활용하기에는 무리가 있어 보인다. 따라서 본 연구자는 제시되어진 수업 모형의 절차와 수업 활동들을 절충하여 실제 교육 현장에 적합한 수업모형과 학습 활동을 제안하고자 한다.

한국교육개발원(KEDI)에서 제시하는 수업모형의 “진도단계”와 본 연구자가 설계한 수업모형을 참고하여 교수-학습 모형을 만들고, 이를 토대로 두 편의 영화를 직접 적용한 수업지도 절차와 활동을 제시한다.

A. 교과서 분석을 통한 의사소통 기능 및 표현

여러 교과서들 가운데 금성출판사(권오랑 외 5인), 천재교육·천재문화, 두산동아(김성곤 외), 천재교육(이인기 외)에서 출판한 중학교 2학년 영어 교과서를 채택하였다. 각 교과서는 총 11단원이나 12단원으로 구성되어 있고, 각 단원마다 2,3가지의 의사소통 표현이 담겨져 있다. 4권의 교과서에서 가장 많이 공통적으로 다루고 있는 의사소통 기능과 표현을 표로 정리하면 다음 표<3>과 같다.

<표3> 주요 교과서에서 다루고 있는 의사소통 기능과 표현

의사소통 기능	출판사	의사소통표현
충고하기	금성출판사	You'd better take the subway.

	(권오랑 외 5인)	You'd better not eat too much fast food.
	천재교육·천재문화	In fact, I think you should do it right now.
	두산동아(김성곤 외)	You'd better bring a swimming suit.
	천재교육(이인기 외)	I think you should take the subway.
요청·부 탁하기	금성출판사 (권오랑 외 5인)	Will you do me a favor?
	천재교육·천재문화	Can you help me with my English homework, please?
	두산동아(김성곤 외)	Would you wake me up at 6:30?
	천재교육(이인기 외)	Would you mind turning off your cell phones?
동의·반 대하기	금성출판사 (권오랑 외 5인)	That sounds like a good idea.
	천재교육·천재문화	I'm with you on that. That's a good point.
	천재교육(이인기 외)	I agree with you. / I don't agree with you. I'm against taking diet medicine.
가능성 묻기	금성출판사 (권오랑 외 5인)	Do you know how to move your head to mean 'yes' in Bulgaria?
	천재교육·천재문화	Do you know how to fix this MP3 player?
	천재교육(이인기 외)	Do you know how to make delicious ramyeon?
관심 묻고 말하기	금성출판사 (권오랑 외 5인)	I'm interested in reading some funny stories.
	천재교육·천재문화	Are you interested in mine? I enjoy watching basketball games.
	천재교육(이인기 외)	I'm interested in taking care of animals.
금지하기	천재교육·천재문화	We shouldn't judge a book by its cover.
	두산동아(김성곤 외)	You must not park there. You should not drink coffee.
	천재교육(이인기 외)	You're not supposed to touch the animals.
기대 표현하기	금성출판사 (권오랑 외 5인)	I'm really looking forward to it.
	천재교육·천재문화	I'm looking forward to watching the game.
	천재교육(이인기 외)	I'm looking forward to the ski camp.

음식 권유하기	금성출판사 (권오랑 외 5인)	Would you like some juice?
	두산동아(김성곤 외)	Do you want some more bulgogi?
	천재교육(이인기 외)	Would you like a taco?
사실적 정보 (경험) 묻기	금성출판사 (권오랑 외 5인)	Have you ever seen something like this?
	천재교육·천재문화	Have you read this report?
	천재교육(이인기 외)	Have you ever been to Jeju?
사과하기	천재교육·천재문화	I'm sorry. It was all my fault.
	두산동아(김성곤 외)	It's all my fault.
	천재교육(이인기 외)	I'm sorry. The traffic was very heavy.

이 외에도 2권의 교과서에서 공통적으로 다루고 있는 의사소통 기능에는 ‘원하는 것 말하기’, ‘음식 주문하기’, ‘가능·불가능 표현하기’, ‘비교하기’, ‘약속 제안하기’, ‘빈도 묻고 말하기’, ‘의견 묻고 말하기’와 ‘놀람 표현하기’가 있었다.

B. 영화대본의 수집과 내용 분석

스크린 영어사의 "Notting Hill" 외 영화대본이 수록되어 있는 다수의 책들과 북코리아 사의 "영화가 들리는 톡톡 스크린 잉글리쉬", <http://www.20woo.com/>, <http://cafe.daum.net/movieenglish>, <http://www.screenplay.co.kr/>, <http://blog.naver.com/gogzone?Redirect=Log&logNo=25563106>, <http://www.script-o-rama.com/>, <http://www.screenplay.co.kr/> 등의 Daum과 Naver의 카페, 블로그, 영화대본 사이트를 이용하여 20여 편의 영화 대본을 수집하였다.

4개의 교과서에 나와 있는 의사소통 기능 중 공통적으로 가장 많이 다루고 있는 의사소통 기능과 표현을 바탕으로, 20여 편의 영화 대본 중에서 이러한 의사소통 상황이 적용되어진 영화의 장면들을 간추렸다.

간추려진 장면들 중에서, 학습자의 언어 수준에 맞고 해당 의사소통 기능 학습에 적합한 영어 표현이 풍부하며, 되도록 방언이나 속어, 욕 등이 노출되지 않는 영화를 선택하였다. 특히 영화에서 쓰였던 특정한 문법 구조, 구어 표현 등이 실제

로 교실영어에서 유용하게 쓰일 수 있는지를 고려하여 2편의 영화를 최종 선택하였다. 최종 선택 되어진 의사소통의 기능과, 해당 기능의 표현들이 사용되어지는 영화를 표로 정리하면 다음 <표4>, <표5>와 같다.

<표4> 목표 의사소통 기능을 다루고 있는 영화 1 - “Love actually”

목표 의사소통 기능	고민상담 - 격려 및 충고하기	
영화제목	<i>Love actually</i>	
해당 장면	아버지가 아들의 인생 상담을 하는 장면	
주요 표현	금성출판사 (권오랑 외 5인)	You'd better take the subway. You'd better not eat too much fast food.
	천재교육·천재문화	In fact, I think you should do it right now.
	두산동아(김성곤 외)	You'd better bring a swimming suit.
	천재교육(이인기 외)	I think you should take the subway.

<표5> 목표 의사소통 기능을 다루고 있는 영화 2 - “Notting hill”

목표 의사소통 기능	요청 및 부탁하기	
영화제목	<i>Notting hill</i>	
해당 장면	남자주인공을 호텔 룸서비스 직원으로 착각하고, 그에게 부탁을 하는 장면	
주요 표현	금성출판사 (권오랑 외 5인)	Will you do me a favor?
	천재교육·천재문화	Can you help me with my English homework, please?
	두산동아(김성곤 외)	Would you wake me up at 6:30?
	천재교육(이인기 외)	Would you mind turning off your cell phones?

C. 영화 활용 수업모형 설계

현재 중학교 영어수업은 45분 동안 진행되고 있고, 영화를 활용한 듣기와 말하기 중심의 수업을 진행한다고 가정하였을 때, 도입과 정리하는 시간을 제외하고 나면 약 35분 정도의 시간이 활용 가능할 것으로 판단된다. 선행연구를 통해 알아본 학자들의 수업 모형은 대부분의 경우 다양한 학습 절차와 학습활동을 제시하고 있기 때문에, 한국의 교육 여건상 수업모형을 그대로 가져다 쓰기에는 어려운 점이 많다고 여겨진다. 따라서 본 연구자는 기존에 연구되어진 수업 모형의 절차와 수업 활동들을 참고하여 좀 더 현실적인 수업모형을 제시하고자 한다. 실제 중학교 영어 수업에 활용하기에 적합하도록 설계된 수업모형의 단계와 학습활동을 표로 정리하면 다음 <표6>과 같다.

<표6> 본 연구자의 수업모형

단계		학습활동
시청 전 (Pre-viewing stage)		주요 어휘와 구문 학습하기
시청 (Viewing stage)	소리 끄고 보기 단계 (Silent viewing stage)	영화내용 추측하기
	1차 소리 켜고 보기 단계 (First viewing with sound stage)	영화의 내용과 학습자가 추측한 내용간의 차이점 비교하기
	2차 소리 켜고 보기 단계 (Second viewing with sound stage)	Comprehension checkup question (Q & A)
		Comprehension checkup question (True or False)
		어휘와 구문 받아쓰기
시청 후 (Post-viewing stage)		역할극
		리퀘스트 게임

본 연구자가 제시한 수업모형은 앞서 이야기 했듯이 기존에 연구되어진 여러 모형들을 절충한 것으로서, 각 단계별로 어떤 근거와 의도를 가지고 구성되었는지 다음과 같이 밝히고자 한다. 다만, 본 연구에서 각 단계와 학습활동이 실제 영화 활용 수업에 어떻게 쓰이는지에 관한 세부적인 내용은 차후 제 3장 “실제 영화를 적용한 수업지도 절차와 활동”에서 구체적으로 다룬다는 점을 미리 밝혀둔다.

1. 시청 전 단계 (Pre-viewing stage)

Allan(1991)의 일괄시청 모형에 의하면, 시청 전 단계에서는 장면의 주제와 주요 어휘를 소개하고 프로그램의 주요내용을 알아낼 수 있는 일반적인 질문을 제시하고 있다.

학생들이 영화 감상을 하기에 앞서 교사는 학생들의 흥미를 북돋아 주고, 영화를 활용한 학습에 학생들의 동기를 불러일으켜야 한다. 또한 듣기 단계에서 좀 더 좋은 성과를 얻기 위해서는 새로운 어휘와 필수 의사소통 표현의 선행 학습이 필수적이라고 판단된다.

2. 시청 단계 (Viewing stage)

(1) 소리 끄고 보기 단계 (Silent viewing stage)

Kerridge(1983)는 비디오를 활용한 수업 모형에서 적어도 2회 이상 소리를 끄고 시청하게 하고 소집단 별로 화면 전체 내용을 간추려 기록하도록 하고 있다.

한편 Allan(1991)의 비디오를 활용한 소리 끄고 보기 모형에서는 1차, 2차로 나누어 소리 끄고 보기 단계를 제시하고 있다. 1차 소리 끄고 보기 단계(First silent viewing stage)는 시청 전 단계(pre-viewing stage) 이후에 이루어지는 것으로서, 언어보다는 배경이나 사물 등의 비언어적인 내용에 중점을 두고 비디오를 시청하며, 학습자들은 교사가 제시한 질문에 유의하면서 화면을 본다. 2차 소리 끄고 보기 단계(second silent viewing stage)는 1차 소리 끄고 본 장면의 내용을

집단 활동이나 짝 활동을 통해 토의를 거친 후 이루어지는 단계로써, 언어적 내용에 중점을 두고 보는 단계이다.

Shrum 과 glisan(1994)에 따르면 이 활동은 아동들이 다양한 문화적 요소를 발견하게 할 수가 있고, Altman(1989)은 영상을 이해하는데 방해 요소가 없기 때문에 언어 기능이 낮은 아동들이 특히 혜택을 보는 방법이라고 했다.

또 Stempleski 와 Tomalin(1990)이 제시한 비디오 활용 방법에 의하면, 소리 끄고 보기 단계에서는 학습자 스스로 어떤 상황이 벌어지고 있는지, 등장인물들이 어떤 말을 하고 있는지 또는 그들은 어떠한 관계에 있는지 추측할 수 있게 한다.

소리 없이 화면에서 보이는 등장인물들의 행동만을 보고 영화 장면의 상황을 추측하는 활동은 학습자의 집중력과 추리력을 높일 수 있다고 여겨진다. 특히 등장인물들의 말하는 입 모양을 보며 어떤 말을 할지 추측해 보게 함으로써, 학습자의 호기심과 탐구심을 자아낼 수 있다. 다만 Kerridge(1983)와 Allan(1991)이 제시하는 것처럼, 2회 이상 소리를 끄고 영화를 시청한 후, 소집단 별로 또 다른 수업 활동을 진행하기에는 많은 시간의 소요가 요구되기 때문에 실제 교육 여건상 적합하지 않다고 보여 진다. 또한 1회만으로도 영화장면에서 보여 지는 상황을 추측하는데 충분하리라 판단되어, 본 연구자는 소리 끄고 보기 단계를 1회만 하도록 제안한다.

(2) 1차 소리 켜고 보기 단계 (First viewing with sound stage)

Allan(1991)의 소리 끄고 보기 모형의 마지막 단계는 소리 켜고 보기 단계 (Viewing with sound)로써, 학습자들은 영화를 시청하면서 영화의 상황, 내용, 언어 등에 대한 자신들의 예상을 확인하게 된다. 또한 1차 소리 끄고 보기 단계에서 교사가 제시한 장면의 내용에 대한 답을, 집단 활동이나 짝 활동을 통하여 비교하고 토의하는 토의단계(discussion stage)가 있다.

Kerridge(1983)의 수업 모형에서 역시 소리 끄고 시청하는 단계 후, 소리와 함께 시청하는 단계가 있고, 이후 비디오의 내용과 학습자가 꾸민 대사간의 차이점을 비교하는 활동을 제시하고 있다.

본 연구에서 소리 켜고 보는 단계를 제시함으로써, 오디오 기능 없이 등장인물들의 행동으로 이해가 되지 않았던 영화 장면들의 많은 부분이 해소가 되며, 학생

들의 전체적인 이야기 전개 이해를 돕는다. 또한 전 단계에서 소집단 활동을 통해 만들었던 영화 장면에 대한 스토리를 실제 영화의 내용 및 대사들과 비교해볼 수 있다.

(3) 2차 소리 켜고 보기 단계 (Second viewing with sound stage)

Kerridge(1983)의 수업 모형에 의하면 첫 번째 소리와 함께 영화를 시청하는 단계 후, 비디오의 내용과 학습자가 꾸민 대사간의 차이점을 비교하게 된다. 또한 내용의 구체적 사실을 확인하기 위하여 소리와 함께 다시 영화를 시청하는 소리 켜고 보기 2차 단계를 제시하고 있다.

학습자가 2차 소리 켜고 보기 단계를 통해 시청한 부분의 상황, 내용, 언어 등을 다시 한 번 확인하는 것은 학생들이 세부적으로 듣고 이해할 수 있게 도와주고, 이해 확인 질문과 어휘 및 구문 받아쓰기는 학습자들의 집중적인 듣기와 이해력을 높이는 수업활동이라 보여 진다.

3. 시청 후 단계 (Post-viewing stage)

Stempleski 와 Tomalin(1990)은 비디오 활용한 방법 중에 하나로 역할극을 제시하고 있다. 학생들 각자가 비디오에 등장한 인물 중 한명씩을 맡아 그 역할을 해 보는 것으로써, 비디오를 보면서 해당 인물의 말과 행동을 따라 해 보는 것이다.

듣기 활동이 모두 끝나고 나면 학생들의 말하기 능력을 향상시킬 수 있고 소그룹 안에서 자유롭게 적극적으로 의사소통 할 수 있는 수업활동이 필요하다고 여겨 진다. 이에 본 연구자는 수업 활동으로서, 그룹별로 적절한 언어와 제스처를 이용하여 상황에 맞는 간단한 역할극과 지시문의 상황에 알맞게 요청문을 만들어내는 리퀘스트 게임이 적절하다고 판단하였다.

D. 영화를 활용한 교수-학습 모형 설계

한국교육개발원(KEDI)의 수업 과정 모형은 그 과정을 “계획 단계”, “진단 단계”, “지도단계”, “발전단계”, 그리고 “평가단계”로 세분화 하고 있으며, 그 중에서 지도 단계는 수업 목표를 달성하기 위한 본 수업이 이루어지는 단계이다. 지도 단계는 다시 “도입”, “전개”, 그리고 “정착”이라는 과정으로 세분화 되는데, 본 논문에서는 한국교육개발원에서 제시하는 수업모형의 “지도단계”와 앞서 본 연구자가 설계한 수업모형을 참고하여 수업 지도에 활용될 본시 교수-학습 모형을 작성한다. 여기서 “전개단계”의 수업 절차와 활동은 앞서 본 연구자가 설계한 수업 모형과 일치한다.

수업 대상자인 중학교 2학년 학생들의 총 수업시간은 총 45분인데, 수업 시간 안에 영화 전체를 감상하는 것은 불가능 하며, 시간적, 공간적 제약과 학습자의 듣기이해 정도의 차이로 인해 대사의 전부를 수업시간에 다루기는 쉽지 않다. 따라서 본 연구에서는 목표 언어기능을 담고 있는 영화 장면들 중 2~3분 정도를 편집하여 학생들의 집중적 듣기가 이루어질 것을 제안한다.

앞서 선정한 영화 “Love actually”와 “Notting hill”을 적용하여 설계한 교수-학습 모형은 다음 제시되는 <표 7>, <표8>과 같다.

<표7> 영화 “Love actually”를 적용한 교수-학습 모형

단계 (Stage)		수업내용 (procedure & activities)	시간 (mins)	
도입 (Introduction)		① 인사 및 선행학습 점검	5	
		② 영화소개		
		③ 학습목표소개		
전개 (Development)	시청전	새로운 단어, 주요 표현 소개	5	
	시청	① 소리 끄고 보기 -영화내용 추측하기(소그룹별로 영화장면의 상황과 등장인물의 대사 추측하기)	4	20
		② 1차 소리 켜고 보기	6	

		-영화의 내용과 학습자가 추측한 내용간의 차이점 비교하기 ③ 2차 소리 켜고 보기 -어휘와 구문 받아쓰기(Fill in the blanks) -이해 확인 문제(Q&A)	10	
	시청후	역할극	10	
정리 (Arrangement)		① 학습내용 정리	5	
		② 다음 수업 소개		
		③ 끝인사		

<표8> 영화 "Notting hill"를 적용한 교수-학습 모형

단계 (Stage)		수업내용 (procedure & activities)	시간 (mins)	
도입 (Introduction)		① 인사 및 선행학습 점검	5	
		② 영화소개		
		③ 학습목표소개		
전개 (Development)	시청전	새로운 단어, 주요 표현 소개	5	
	시청	① 소리 끄고 보기 -영화내용 추측하기(소그룹별로 영화장면의 상황과 등장인물의 대사 추측하기)	4	20
		② 1차 소리 켜고 보기 -영화의 내용과 학습자가 추측한 내용간의 차이점 비교하기	6	
		③ 2차 소리 켜고 보기 -어휘와 구문 받아쓰기(Fill in the blanks) -이해 확인 문제(True or False)	10	
	시청후	리퀘스트 게임	10	

정리 (Arrangement)	① 학습내용 정리	5
	② 다음 수업 소개	
	③ 끝인사	

E. 실제 영화를 적용한 수업지도 절차와 활동

1. 도입단계 (Introduction stage)

학습자들의 수업에 대한 동기를 유발시키고, 긴장감을 풀게 만들어 주는 단계로써, 수업시간에 활용되어질 영화와 학습목표를 소개하여 수업진행 방향을 학생들에게 인지시켜 준다.

본 연구의 영화 "Love actually"를 활용한 수업의 경우, 영화 OST로 많은 사랑을 받았던 "All you need is love"의 일부를 들려주고 어떤 영화의 주제곡인지, 또 어떤 내용의 영화인지에 대해서 간략하게 이야기 해 보는 시간을 갖는다. 영화의 주제곡을 통해 영화를 소개함으로써, 학습자들의 흥미와 동기를 불러일으킬 수 있을 것이다.

"Notting hill"을 활용한 수업의 경우에는, 유명인과 사랑에 빠지는 로맨틱한 상상을 해 본 적이 있는지에 대해서 잠깐 동안 학습자들과 이야기를 하며, 자연스럽게 수업시간에 감상할 영화를 유도하고 어떤 내용의 영화인지 짚막하게 소개한다. 학습자들이 흥미로워 하는 주제에 관한 질문은 다양한 답변을 이끌어낼 수 있고, 이를 통해 수업 분위기를 좀 더 활기차게 복돋울 수 있는 장점이 있다.

2. 전개단계 (Development stage)

(1) 시청 전 단계 (Pre-viewing stage)

본 연구자가 제시하는 수업모형의 시청 전 단계에서는 영화에 나오는 실제적인 의사소통기능 상황에서 어떤 어휘와 표현들을 사용하여 대화가 이루어지고 있는지

학생들에게 학습시키고자 한다. 사전에 작성한 새로운 어휘와 필수 구문 목록을 학생들에게 나눠주고 선행 학습을 하도록 함으로써 이후 영화시청을 통한 듣기활동에 도움이 되도록 한다.

새로운 어휘는 어휘만을 제시했을 때보다 어떤 식으로 영화에서 사용되고 있는지 예문을 들어주면 학습자들이 단어의 뜻을 유추하는데 도움이 될 뿐만 아니라, 예문을 통해 단어를 더 쉽게 그리고 오래 기억할 수 있다. 따라서 새로운 어휘 목록을 학습자들에게 나누어 줄 때 다음 제시되는 <예시1>처럼 예문을 함께 써주는 것이 좋다.

<예시1>

Agony : _____

Worse than the total **agony** of being in love?

사랑의 고통보다 더 큰 고통이 어디 있어요?

또, 영화에 나오는 필수 구문의 경우 같은 상황에서 바꾸어 쓸 수 있는 동의 표현들이 있다면 <예시2>에서처럼 함께 학습시키는 것이 좋다. 학습자들은 역할극 같은 후속 학습 활동을 하거나 실제 비슷한 의사소통 상황에 처하게 될 때, 상황에 맞는 다양한 표현들을 활용해 볼 수 있다.

<예시2>

What's the problem? 무슨 문제라도 있는 거니?

= What's the matter?

= What's up?

- = What happened?
- = What's wrong with you?

<예시3>과 같이 목표 의사소통 기능적 표현이 의문문인 경우에는, 이 때 상대방의 답변으로 가능한 표현까지 함께 제시해 주는 것이 효과적이다. 해당 질문에 일반적으로 자주 쓰이는 답변을 함께 제시해 연습하도록 함으로써, 학습자들의 유창성을 증진시키는데 도움이 되고 매끄러운 대화를 하도록 도와준다.

<예시3>

*** 의사소통 기능 : 부탁하기**

- Can you do me a favor? 부탁 좀 들어주실 수 있어요?
- = Would you do me a favor?

긍정 : Sure./ Of course./ OK./ Yes.

부정 : I'm sorry, I can't.

(2) 시청 단계 (Viewing stage)

시청 단계는 다시 세 가지의 세부적인 단계로 나누어 볼 수 있으며, 그 단계들은 소리 끄고 보기 단계 (Silent viewing stage), 1차 소리 켜고 보기 단계 (First viewing with sound stage), 그리고 2차 소리 켜고 보기 단계 (Second viewing with sound stage)이다.

소리 끄고 보기 단계에서는 오디오의 기능 없이 영화 장면 속 등장인물들의 행

동만을 보고 등장인물이 왜 저런 행동을 하며 어떠한 대사를 할 것인지를 추측해 볼 수 있으며, 이를 통해 자연스럽게 학생들의 영화에 대한 관심과 집중력을 높일 수 있다.

본 연구의 상황추측하기 활동에서는, 소리 끄고 영화를 감상하며 학생들 개개인이 추측했던 상황과 등장인물의 대사 등에 대해 소그룹 내의 구성원들과 서로의 생각을 이야기 해보도록 유도한다. 이러한 소그룹 활동을 통해 학생들의 듣기, 말하기에 대한 유창성과 창의력을 증진시킬 수 있으며, 이 활동을 위해서 교사는 다음 <예시4>와 같은 질문을 할 수 있다.

<예시4>

- "What's the situation?"
- "Where does the situation take place?"
- "What's their relationship?"
- "What are they saying?"

1차 소리 켜고 보기 단계는 선행된 학습 활동에 대한 확인과 함께 전체적인 내용의 흐름을 파악하기 위한 단계이므로, 학습자들이 후속학습에 대한 흥미와 자신감을 상실하지 않도록 부담이 적은 활동으로 구성한다.

본 연구에서는 소리 끄고 영화를 감상하며 학생들 개개인이 등장인물들의 움직임 등을 통하여 추측했던 상황과 대사들이 실제 영화의 내용과 어떻게 다른지 그 차이점을 비교하는 토의 활동을 갖는다. 소그룹 토의가 끝나면, 각 그룹별로 소리를 켜고 보기 전 예상한 내용과 영화의 내용 간에 어떠한 차이점이 있었는지 발표해보는 것도 좋다.

2차 소리 켜고 보기 단계에서는 학습자가 시청한 부분의 언어 상황적 내용을 세부적으로 듣고 이해할 수 있는 활동을 하도록 해야 하며, 본 연구에서는 다음과 같은 세 가지 학습 활동을 사용한다.

① 교사는 학습자들이 영화를 시청하며 영화 장면에서 관련된 질문지에 답하도록 유도한다. 교사는 질문지를 작성할 때 학생들이 문제를 쉽게 풀 수 있도록 하기 위해 영화의 사건이 전개되는 순서대로 문항을 나열한다. 또 학생들이 영화를 시청하기 전, 질문지를 먼저 읽어보게 하여 질문에 해당하는 영화의 세부 내용에 집중하여 들을 수 있도록 돕는다. 다음 제시하는 <예시5>는 영화 “Love actually”를 활용하여 만든 질문지로서, 학습자가 정확히 영화의 대사를 듣고 이해하였는지 여부를 확인해 볼 수 있다.

<예시5>

- * 영화 “Love actually”를 보고 다음 질문에 답하세요.
- "What is Sam worrying about?"
- "Why does Sam say that he should be thinking about Mum always?"
- "Why is Daniel relieved after Sam talked about his worry?"

② 2차 소리 켜고 듣기, 즉 집중적 듣기가 끝난 다음, 학습자들이 영화의 세부적인 상황을 올바르게 듣고 이해했는지 True/False 문제를 제시하여 학생들의 영화에 대한 이해를 파악한다. 학생들은 개별적으로 질문에 답을 적어보고, 짝 활동을 통해 서로의 답에 대한 의견을 교환한 뒤, 교실 전체적으로 정답을 확인한다. 이 활동을 통해 학생들은 영화의 세부적인 내용에 대한 자신의 이해 정도를 점검할 수 있으며, 짝과 정답을 확인해보며 간단한 의사소통의 기회를 갖게 된다. 다음 <예시6>은 영화 “Notting hill”을 활용하여 만든 True/False 질문지다.

<예시6>

- * 영화 “Notting hill”에 관련된 내용입니다. 다음 문장들을 읽고 괄호 안에

맞으면 T, 틀리면 F를 채워 넣으세요.

1. William is working at the hotel. ()
2. Jeff is Anna's boyfriend who was in America. ()
3. Jeff ordered cold sparkling water. ()
4. It is illegal in the U. K. to serve beverages below room temperature. ()
5. Jeff asked william to take out dirty dishes and trash. ()

③ 몇 개의 어휘나 문장을 빈칸으로 비워둔 영화대본을 학생들에게 나누어주고, 학생들이 영화시청을 하면서 대화문에서 들려주는 소리에 해당하는 어휘나 문장을 빈칸에 써넣도록 한다. 받아쓰기는 음성언어에 대한 주의력을 집중적으로 높여주고 듣기이해와 문법 구조 파악의 훈련을 가능하게 하는 활동이다. 빈칸으로 비워 둔 어휘와 문장은 학습자들이 선행학습을 통해 배웠던 주요 핵심 어휘와 문장뿐 만 아니라, 축약어나 동사 등 교재의 내용에 따라 다르게 할 수 있다. 특히 문장 전체를 받아쓰기 하는 경우 학생들에게 다소 부담을 줄 수 있기 때문에 선행학습을 통해 배웠던 핵심표현이나 가급적 분량이 적은 문장을 택하도록 한다.

다음 제시되는 <예시7>과 <예시8>은 영화 "Love actually"의 대사들 중 일부를 발췌한 핸드아웃으로서, 본 연구에서는 A와 B 두 그룹으로 나누어 A그룹 학생들에게는 등장인물 1의 대사 중 몇 개의 어휘나 문장을 빈칸으로 비워둔 worksheet A를 나눠주고, B그룹 학생들에게는 등장인물 2의 대사 중 몇 개의 어휘나 문장을 빈칸으로 비워둔 Worksheet B를 나누어 준다. 각각의 학생들은 영화를 보며 자신의 worksheet에 있는 빈 칸을 채워 넣은 뒤, 다른 worksheet을 가지고 있는 학생과 함께 짝 활동을 통해 서로의 답을 확인할 수 있다. 학생들은 영화의 대사를 받아 적는 활동을 통해 의미단위로 언어를 분할해서 듣고 문장을 구성해보는 연습을 할 수 있다. 이뿐만 아니라 다른 worksheet을 가지고 있는 학생과의 의사소통을 통해 서로 틀린 부분을 수정하고 보완 할 수 있다.

<예시7>

worksheet A

영화 <Love actually> 대본 속의 대사를 발췌한 것입니다.
영화를 보면서 빈 칸을 채우세요.

Daniel: I really want to know.

Sam: Even though you won't be _____ anything to help?

샘: 아빠가 해 줄 수 있는 게 하나도 없어도요?

Daniel: Even if that's the case, yeah.

Sam: OK. Well... truth is actually... _____.

샘: 알았어요. 그게... 사실은 뭐냐 하면 말이죠. 사랑하는 사람이 있어요.

<예시8>

worksheet B

영화 <Love actually> 대본 속의 대사를 발췌한 것입니다.
영화를 보면서 빈 칸을 채우세요.

Daniel: _____.

Sam: Even though you won't be able to do anything to help?

Daniel: _____ that's the case, yeah.

다니엘: 응, 아무것도 해줄 수 없더라도.

Sam: OK. Well... truth is actually... I'm in love.

(3) 시청 후 단계 (Post-viewing stage)

본 연구의 영화 "Love actually"를 활용한 수업의 경우, 학생들이 그룹 구성원과 고민 상담을 하는 역할극을 통해 수업시간에 배운 표현들을 이용하여 실제 상황처럼 자연스럽게 대화 해 보는 것을 제안한다. 6명이 한 모듬이 되어 쪽지에 각자의 고민을 적어 섞은 후, 하나씩 나눠 갖고 자기가 고른 쪽지의 주인을 찾는다. 쪽지의 주인이 자신의 고민에 대해서 이야기 하면, 쪽지를 고른 사람은 그 고민에 대해서 격려하고 충고하는 상담원의 역할을 해 본다. 역할극을 통해 학습자들은 수업시간에 배운 언어를 가지고 실제 상황과 흡사하게 실험해 볼 수 있고, 비교적 통제되어 있지 않은 학습자들의 상호 작용을 통해 교사는 학생들의 학습목표달성 여부를 파악해 볼 수 있다. 또 학생들은 소그룹에서 자신의 역할에 맞게 여러 번 연습을 하다보면 대화하는데 자신감을 얻게 되고 의사소통 능력이 향상되리라 기대된다. <예시9>는 학생1이 학생2의 고민이 적힌 쪽지를 골랐고, 학생2의 고민에 대해 학생1이 격려와 조언을 해주는 상황이다.

<예시9>

학생2 : "I'm so worried about the exam."

학생1 : "Don't worry. I'm sure that you'll do fine."

학생2 : "What should I do to pass the exam?"

학생1 : "Well, I advice you to study harder. How about joining my

study group?"

학생2 : "That's a good idea. Thank you."

본 연구의 영화 “Notting hill”을 활용한 수업에서는 ”Request game“이라는 수업활동을 통해 학습자들이 수업시간에 배운 표현들을 좀 더 재미있고 적극적으로 사용해 볼 수 있도록 한다. 4명이 한 조가 되어 하는 게임으로, "Request"와 "Answer" 두 세트의 카드들을 책상에 뒤집어 놓고 시작한다. 학습자는 자기 차례가 돌아오면 ”Request“ 카드 한 장을 뒤집어, 거기에 쓰여져 있는 지시문의 상황에 맞는 적절한 요청문을 만들어내고, 부탁을 받은 조원은 "Answer" 카드에 적힌 O/X 표시에 따라 긍정적인 대답 또는 부정적인 대답을 한다. 긍정적인 대답을 얻을 때까지 자기 차례는 계속되며, 가장 적은 X카드를 얻게 된 사람이 게임에서 이기게 된다. 게임이라는 흥미로운 학습활동을 통해 학생들의 경쟁 심리를 북돋아 소극적인 학습 태도를 개선할 수 있으며, 적극적으로 수업에 참여하게 함으로써 학습에 대한 동기를 유발 할 수 있다. 또한 역할극을 접목시켜 하는 게임이기 때문에 학습자는 실제적이고 직접적인 의사소통상황을 경험함으로써 배운 단어와 표현을 직접 활용해 볼 수 있고, 의사소통 능력 향상에 효과적이라 할 수 있다.

다음 제시되는 <예시10>은 "Request game" 활동을 하는 학생들의 대화의 예이다. 학생 1이 "Request" 카드 한 장을 뽑았고, 부탁할 사람으로 학생 2를 선택했다. 학생 1이 뽑은 “Request”카드에는 <You want to use your friend's computer to do your homework.>라고 적혀있고, 학생 2가 뽑은 "Answer" 카드에는 X라고 적혀있는 상황에서의 대화이다.

<예시10>

학생1 : "학생2, Can you do me a favor?"

학생2 : "Yes, What is it?"

학생1 : "If you don't mind, can I use your computer? I have to do my homework, but my computer doesn't work."

학생2 : "Sorry, I have to do my homework, too."

(학생1에게 X가 적혀있는 "Answer" 카드를 건네준다.)

학생1 : "학생3, Can you do me a favor?"

학생3 : ("Answer"카드 한 장을 뽑고, 그 카드에는 O라고 적혀있다.)

"What is it?"

학생1 : "Can I use your computer?"

학생3 : "Sure. Here it is."

학생1 : "Thank you."

3. 정리단계 (Arrangement stage)

수업을 마무리 하는 단계로서, <예시11>에서와 같이 영화를 통해 배웠던 주요 어휘와 표현을 함께 정리해 보는 시간을 갖는다. 이를 통해 교사는 학습자에게 학습 목표를 상기시키고 주요 어휘와 표현이 잘 학습되었는지 확인해 볼 수 있다.

<예시11>

교사 : "How can you say '무슨 문제라도 있는 거니?' in English?"

학생들 : "What's the problem?"

"What's the matter?"

"What's up?"

"What's wrong with you?"

교사 : "Anything else?"

학생1 : "What happened?"

교사 : "Good. How can you say when you want to encourage your friend?"

학생들 : "Don't worry."

"Cheer up."

"Never mind."

교사 : "Excellent. All of you did a great job."

IV. 결론 및 제언

A. 결론

국제화시대에 발맞추어 영어교육은 단순한 문형 암기와 문법 중심의 지식측면에서 벗어나 원활한 의사소통을 통하여 국제화, 세계화 물결에 발맞추어야 한다. 최근 우리의 영어교육의 방향도 실용영어를 강조하며 의사소통 능력의 신장에 주안점을 두고서, 영어로 자신의 생각과 느낌을 유창하게 표현하고 들을 수 있는 기본 언어 능력 배양을 지향하는 방향으로 가고 있다.

이를 반영이라도 하듯 최근 영어 학습 자료로써 영화의 활용 가치가 크게 부각이 되고 있다. 영화는 학습자들의 시각과 청각을 자극하며 교실학습 상황 내에서 학습의 흥미를 유발시키고 더불어 문화 지도를 하는데 활용되는 좋은 매개체이다. 또한 영화자료는 듣기, 말하기 능력 향상에 효과적인데, 실제 원어민의 발음, 리듬, 억양, 속도에 익숙하지 않은 EFL 학습자들로 하여금 좀 더 친숙하게 다가갈 수 있도록 도움을 줄 뿐만 아니라, 학습자들이 자연스럽게 실생활에서 사용되는 영어 표현을 구체적인 상황에서 접할 수 있게 도와준다. 특히 인위적으로 제작되어진 자료가 아니라 실제 언어상황과 흡사한 개연성 있는 내용을 바탕으로 하고 있기 때문에, 교과서에서 익히는 형식적인 영어 외에 실제 원어민들이 자주 쓰는 표현이나 관용구 등을 통해 실용적인 언어를 익히게 할 수 있다.

본 논문은 실제 영어 듣기와 말하기 수업에 영화를 활용해 보는 방안을 연구하였으며, 영화 활용 수업모형과 교수-학습 모형을 직접 설계하는데 의의를 두었다. 특히 중학교 2학년 교과서 내에서 다루고 있는 의사소통 기능을 중심으로, 해당 언어적 상황을 담고 있는 영화를 활용하여 학습의 실용성을 높이고자 하였다. 선행연구를 통해 영화를 활용한 학자들의 수업 모형을 실제 중학교 수업에 활용해 보고자 하였으나, 제시되어진 수업 모형의 절차와 수업활동을 그대로 따르기엔 실제적으로 무리가 있다고 판단되었다. 따라서 본 연구자는 학자들의 수업 모형과 수업활

등을 절충하여 실제 학교 현장에서 쓰이기 적합한 수업모형과 각 단계에 활용할 수 있을 만한 수업활동을 제시하였다. 특히 45분이라는 정해진 수업 시간 내에 영화 전체를 감상하는 것은 무리가 있기 때문에, 실제적 의사소통 상황을 담고 있는 영화 장면을 2분 내로 편집하여 반복적으로 감상하는 방법을 사용하기로 하였다. 그리고 마지막으로 본 연구자가 제시한 수업모형을 가지고 영화를 활용한 실제 수업모형을 제시해 보았다.

이와 같이 본 연구에서는 영어 교육의 학습 자료로써 최적의 기능을 갖추었다고 판단되는 영화를 활용하여 영화 선정에서부터 구체적인 모델의 적용에 이르기까지의 과정을 모형화·체계화하고, 그 활용방안을 제시하였다. 그러나 본 연구는 다음과 같은 제한점이 있음을 밝힌다.

첫째, 본 연구는 학자들이 제시한 수업모형의 교수 설계 절차를 그대로 실제 수업에 적용하기는 어렵다고 판단하여, 이 수업모형들을 절충하여 본인이 만든 수업모형과 교수기법들을 영화에 적용시켜 실제 수업 모델을 제시하였으나, 이 방법이 가장 효과적이라고 일반화시키기엔 무리가 따른다.

둘째, 본 연구자가 작성한 수업 지도안과 자료를 교육현장에 나가 직접 적용시켜 보지 못했기 때문에, 학생들의 동기 유발과 듣기·말하기 능력 향상에 어떠한 긍정적인 영향을 불러일으키는지 검증해보지 못한 한계점이 있다.

B. 제언

끝으로 체계적이고 효과적인 교수방법에 대한 후속 연구가 꾸준히 이어져, 우리 교육 현장에서 영화를 활용한 영어수업이 더욱 보편화되길 바라며 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 교과서 구성에 맞춘 교재 모형과 영화 선택을 제안한다. 교과서에서 제시하고 있는 언어기능별 의사소통 표현들은 주변에서 흔하게 접할 수 있는 상황에서 사용 가능한 표현들을 간추린 것이기 때문에 맹목적으로 선택한 영화의 장면보다

훨씬 실용적이다. 또한 학교 교과서 진도나 내용과 전혀 별개로 영어 수업에 영화를 활용하기에는 교육 여건상 무리가 따르기 때문에, 되도록 교과서에서 다루고 있는 학습내용에 맞추어 영화를 선정하고 수업모형을 활용할 것을 권한다. 특히 고등학교의 경우 대학 입시 위주의 수업과 정규 교과진도의 부담으로 인해 현실적으로 상당히 어려운 부분이 있으니, 재량활동을 이용하여 활용해 보는 방법도 모색해 보는 것이 바람직하다.

둘째, 영화가 학습자의 의사소통 능력을 향상시키는데 긍정적인 영향을 미치는 매체라고 여겨지기는 하나, 영어수업에 의사소통이 활발히 이루어지기 위해서는 영화를 활용하는 것만이 전부가 아니라 교사의 교수 방법이 더 중요하다는 것을 염두 해 두어야 한다. 따라서 교육현장에서 영화를 활용하여 수업을 하고자 하는 교사는 학습자들의 의사소통을 유도할 수 있는 다양한 교수기법을 개발하여야 할 것이다.

셋째, 영화가 많은 장점을 가지고 있으면서도 실제 교육현장의 정규 수업 시간에 활발하게 사용되지 못하고 있는 것이 사실이다. 여기에는 여러 가지 이유가 있겠지만, 무엇보다도 영화는 교수 목적으로 만들어 놓은 학습 자료가 아니기 때문에 교수 목적에 맞게 사용하기 위해서는 교수 자료 개발에 많은 시간과 노력이 요구되어진다. 따라서 교사의 수업 개발에 대한 지속적인 관심이 필요하다고 보여지며, 개발되어진 자료는 인터넷 카페나 블로그 등을 통해 교사들 간에 공유를 한다면 교수개발에 대한 부담이 줄어들고, 그 활용도가 더욱 높아질 것이라 기대된다.

참고문헌

- 권오랑 외 5인. (2010). 「중학교 2학년 영어교과서」. 금성출판사.
- 김길영. (2002). “영어 학습을 위한 영화 속의 속어 분석”. 석사학위 논문. 중앙대학교 교육대학원
- 김성곤 외. (2010). 「중학교 2학년 영어교과서」. 두산동아.
- 김성애. (2005). "고등학생 영어 듣기 능력 향상을 위한 DVD영화 타이틀 활용 방안". 석사학위 논문. 한국외국어대 교육대학원.
- 김영서. (2003). 「영화와 영어교육」. 서울: 한국문화사.
- 김진숙. (2004). “영화 비디오를 활용한 의사소통 중심 영어수업 방안”. 석사학위 논문. 부산외국어대 교육대학원.
- 김은진, 김현숙. (2003). “중학교 영어교과서의 듣기분석”. 영어교육연구, 15(4), 215-246
- 박성경. (2005). “의사소통 능력 향상을 위한 듣기·말하기 교수법 연구”. 석사학위 논문. 한남대 교육대학원.
- 배두분. (1990). 「영어교육학」. 서울: 한신문화사.
- 성기완. (2006). 「Notting Hill」. 스크린 영어사.
- 신인호 외. (2009). 「영화가 들리는 톡톡 스크린 잉글리쉬」. 북코리아.
- 이병민 외 4인. (2010). 「중학교 2학년 영어교과서」. 천재교육·천재문화.
- 이인기 외. (2010). 「중학교 2학년 영어교과서」. 천재교육.
- 임효진. (2004). 「영화를 활용한 영어 듣기 능력 향상방안」. 서강대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- Richard Curtis. (2006) 「Love Actually」. 스크린 영어사.
- Allan, M. (1991). *Teaching English with Video Essex*. Singapore: Longman.
- Altman, R. (1989). *The Video Connection*, Boston Houghton Mifflin.
- Bouman. L. (1995). "Video, an Extra Dimension to the Study of Literature." *Language Learning Journal*, 13,(March): 29-31
- Brown, H. D. (2000). *Principles of language learning and teaching (4th ed.)*.

New York: Longman, Inc.

- Chappel, M. (1986). *The foreign language feature film and language teaching actives*. British journal of language teaching, 24(3), 139-151.
- Heinrich, R. Molenda, M. Russel, J. & Smaldino, S. (1988). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc.
- Kerridge, D. (1983). *Video in the language classroom: The use of Video Films*. London: Heineman Educational Books Ltd.
- Littlewood, W. (1981). *Communicative Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lonergan, J. (1995). *Video in Language Teaching*. New York: Cambridge UP.
- Maley, A. & Duff, A. (1979). *Drama Techniques in Language Learning*. Cambridge: Cambridge UP.
- McGovern, J. (1983). *Video Application in English Language Teaching*. Oxford: Pergamon Press.
- Mcknight, M. (1983). *Riview and analysis of present video use in EFL teaching*. Wales, M.A.: University of Wales.
- Moor, M. G. & Kearsley, G. (1996). *Distance Education: A System's View*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Nunan, D. (1999). *Second Language Teaching & Learning*. Boston: Heinle & Heinle Publisher.
- Riley, P. (1979). *Viewing Comprehension*. ELT Documents Special Issue, The British Council.
- Shim, R. & Baik, M. J. (1997). "Using movies in language classroom: Rationale and methods." *English Education*, 52(1): 59-88.
- Stempleski, S., & Arcario, P. (Eds.). (1992). *Video in second language teaching: Using, selecting, and producing video for the classroom*.

Alexandria, VA: TESOL.

Stempleski, S. & Tomalin, B. (2001). *Film*. Oxford, UK: Oxford University.

_____. (1990). *Video in Action*. Eaglewood Cliffs: Prentice-Hall.

Stoller, F. L. "Using Video in Theme-Based Curricula." Ibid. 25-46.

Voller, P. & Widdows, S. (1993). *Feature films as text: A framework for classroom use*. *ELT Journal*, 47(4), 342-353.

Williams, E. (1983). *The Witness Activity-Group Interaction Through Video. Video in the language Classroom*. London: Heinmann Educational Books, Ltd.

_____. (1983). *Video Applications in English Language Teaching*. Oxford: Pergamon Press.

Woods, D. J. (1995) *Film Communication Theory and Practice in Teaching English as a Foreign Language*. New York. Edwin Mellen Press.

Wright, A. 1989. *Pictures for language learning. The Press Syndicate of the University of Cambridge*, Cambridge.

<http://www.20woo.com/>, <http://cafe.daum.net/movieenglish>

<http://www.screenplay.co.kr/>,

<http://blog.naver.com/gogzone?Redirect=Log&logNo=25563106>

<http://www.script-o-rama.com/>, <http://www.screenplay.co.kr/>

<http://cafe.naver.com/trailer>

<http://www.kedi.re.kr/khome/main/webhome/Home.do>