[UCI]I804:24011-200000263470

2012년 8월

교육학석사(영어교육)학위논문

초등 영어 교육에 있어서 역할극에 대한 교사의 견해

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

이 은 하

초등 영어 교육에 있어서 역할극에 대한 교사의 견해

Teachers' Views on Role-play in Elementary English Education

2012년 8월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

이 은 하

초등 영어 교육에 있어서 역할극에 대한 교사의 견해

Teachers' Views on Role-play in Elementary English Education

지도교수 김 귀 석

이 논문을 교육학석사(영어교육)학위
청구논문으로 제출함

2012년 4월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

이 은 하

이은하의 석사학위 논문을 인준합니다.

심사위원장 조선대학교 교수 염 규 을 (인)

심사위원 조선대학교 교수 김 귀 석 (인)

심사위원 조선대학교 교수 허 정 (인)

2012년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

표 목 차 ····· vii

ABSTRACT ····· ix

I. 서 론 ····· 1
1.1 연구의 필요성 ····· 1
1.2 연구의 내용 ····· 5
1.3 연구의 제한점 ····· 5

II. 이론적 배경 ····· 6
2.1 역할극이 초등영어교육에서 갖는 의미 ····· 6
2.1.1 역할극의 의미 ····· 6
2.1.2 역할극 수업의 유형 ····· 7
2.1.3 역할극 지도 과정 ····· 10
2.1.4 교사의 역할 ····· 11
2.2 역할극이 의사소통능력에 미치는 영향 ····· 14
2.2.1 의사소통능력의 정의 ····· 14
2.2.2 의사소통능력의 이론적 배경 ····· 15
2.2.3 의사소통능력 향상을 위한 교육 방향 ····· 16
2.3 초등영어 교육에서의 역할극의 효과 ····· 18
2.3.1 의사소통의 측면 ····· 19
3.3.2 정의적 측면 ····· 20
2.3.3 영어권 문화 지도의 측면 ····· 20

III. 역할극에 관한 선행 연구 ····· 21

IV. 연구 방법 및 실제 ····· 24
4.1 연구 문제 ····· 24
4.2 연구 대상 ····· 24
4.3 실험 자료 ····· 25
4.4 연구 결과 분석 ····· 25

V. 결론 및 제언 ····· 60
5.1 결론 ····· 60
5.2 제언 ····· 62

참고문헌 ····· 64
[부록] 설문지 ····· 66

표 목 차

<표 1> 연구대상자의 일반적인 특성별 분포 ····· 24
<표 2> 영어 교과서의 역할극 지도 경험 ····· 25
<표 3> 역할극 수업 이전에 역할극에 대한 사전 지식 ····· 26
<표 4> 역할극 수업 이전에 역할극을 직접 경험 ····· 27
<표 5> 교과서의 단원에 제시된 역할극을 학생들에게 실시하는 방법· 28
<표 6> 역할극 지도계획을 설계 하는 방법 ····· 29
<표 7> 학생들에게 지도하는 역할극의 수준 ····· 30
<표 8> 다른 보충교재를 활용하여, 다른 방식으로 역할극을 가르쳐 본 경험··· 31
<표 9> 역할극의 상황 제시에 주로 쓰는 방법 ····· 32
<표 10> CD-ROM 타이틀의 역할극 부분에 대한 견해 ····· 33
<표 11> 역할극 자료준비 방법 ····· 34
<표 12> 역할극을 활용할 때 소품을 직접 만들어서 활용하는 것····· 35
<표 13> 역할극 모둠 편성의 조직방법 ····· 36
<표 14> 역할극 배역의 결정방법 ····· 37
<표 15> 수준별 역할극 수업을 지도한 경험 ····· 38
<표 16> 수준별 역할극 수업을 하기 위한 좋은 방법 ····· 39
<표 17> 역할극 후 녹음이나 녹화를 하여 보여준 경험 ····· 40
<표 18> 역할극 평가 시 주로 사용하는 평가방법 ····· 41
<표 19> 역할극 수업을 한 후 평가 할 때 주로 사용하는 방법····· 42
<표 20> 역할극 수업을 한 후 평가 할 때 가장 많이 고려하는 점··· 43
<표 21> 역할극 후 학생과 함께 역할극에 대해 토의하는 단계···· 44
<표 22> 역할극 지도 시 문화적 차이가 있을 때마다 언급하고 설명 ····· 45
<표 23> 교실이나 복도에 역할극 관련 환경 조성 ····· 46
<표 24> 영어 수업 시간에 가장 기피하고 있는 활동 시간····· 47
<표 25> 초등학교 영어 교육의 목표 달성을 위해 가장 필요한 시간····· 47
<표 26> 역할극을 활용해서 쓰기영역에 지도해 본 경험 ····· 48

<표 27> 역할극이 전반적인 학생의 영어 능력 향상에 도움을 주는 정도··· 49
<표 28> 역할극이 학생들의 흥미 및 자신감 향상에 도움을 주는 정도·· 50
<표 29> 영역별 영어 능력 및 흥미와 자신감 향상 정도····· 51
<표 30> 교과서에 제시된 역할극의 학년성에 비춘 대화 수준··· 53
<표 31> 교과서 역할극 소재가 학생들에게 친숙하다고 생각···· 54
<표 32> 교과서에 제시된 역할극의 시간당 학습 분량····· 55
<표 33> 영어 수업에서 역할극의 실시는 어느 정도····· 56
<표 34> 학습내용을 재구성하여 역할극을 실시 할 계획····· 57
<표 35> Story time과 Project학습을 연계하여 지도하는 방안····· 58
<표 36> 역할극을 지도할 때 가장 어려운 점····· 59

ABSTRACT

Teachers' Views on Role-play in Elementary English Education

Lee Eun-Ha
Faculty Advisor: Prof. Kim Guiseok. Ph. D.
Major in English Language Education
Graduate School of Education.
Chosun University

The purpose of this study is to help in the formation of guidelines for the development of role play and in how to make use of it by researching how role play is being used in the field of elementary English and teachers' awareness of role play, as well as surveying and analyzing teachers' evaluation on the effect of role play. As a result, the following conclusions have been made.

Firstly, according to the survey results, many teachers have insufficient information for leading role play and have a shortage of teaching materials, thus reducing the effect of role play in English study.

In addition, over half of the teachers demonstrated carelessness by skipping over the provided role plays in textbooks, and the instruction did not achieve the intended goal of improving speaking skills due to teachers teaching only from their own knowledge of words and sentences, often by merely changing some parts of a text. Moreover, most teachers are dependent on textbooks or CDs, which causes a lack of practice of some situations in many ways.

Post-evaluation and feedback processes were lacking and most cases of carrying out role play showed a lack of proper environmental conditions and teaching aids as guidelines to cultural factors.

Secondly, despite many problems in teaching English through role play, most teachers had a positive view of the method. Especially, most teachers were aware that role play was a good method for improving students' confidence in English expressions and speaking skill, as well as creating their interest. Teachers are now more optimistic that role play is useful in education, as results have shown positive effects in linguistic areas such as listening, reading, speaking, and writing after classes. However, writing was an exception, compared to other areas. In this area, there is an awareness that writing can not be managed in role play and is not taught in role plays in most cases, and therefore teachers must develop a technique in teaching to be put to use in teaching writing.

Thirdly, the teachers were generally favorable towards teaching English through role play, but experienced great difficulty in actual teaching. Teachers said that English role plays should be positively recommended because students tend to like English role play class, though teaching English role playing was more difficult than general teaching. Furthermore, they thought that the degree of conversation and amount of learning amount per hour in a role play of text was appropriate. However, unlike this assessment, they felt that conducting a role play properly in actual teaching was difficult and tended to take a neutral attitude on skipping over role plays according to conditions.

Actually, many teachers were negative to conducting role plays in the national revised curriculum for 5th- and 6th-graders, not introducing role play until last year; therefore, we can infer that they are generally lacking in interest and pay little or no attention to role play for its effectiveness and importance.

Except for these, as there was not enough guidance to teach role play in the manual for teachers, teachers had difficulty preparing for role plays. Therefore, they said that more methodical guidelines for a class would be needed. What teachers felt was difficult in teaching role play were the matter of making the students who are not paying attention in class participate in the class and teaching them according to their levels in spite of the excessive number of students and individual variation.

In other words, the greatest difficulties were to teach them according to their levels despite the excessive number of students and individual variation. This was followed by the lack of knowledge in teaching methods and related knowledge, teaching hours, and lack of data. For teaching and learning a role play effectively, educational and financial measures for these problems should be prepared for as soon as possible.

By this, what I suggest for efficiency in conducting role play in elementary school English is as follows.

Firstly, frequent opportunities to learn how to manage a role play program by methodical theories should be prepared sufficiently so that teachers in the field may develop various guidelines for role play through methodical theories and use them by learning them in their spare time.

Secondly, for cultivating the skill of real communication, which is a goal of teaching English, the focus should be on improving all skills such as listening, reading, writing and speaking in role plays, which presently focus on speaking, and follow-up research on relevant activities should be continuously carried out.

Thirdly, in general, by considering various problems of role play activities, the related measures to reflect on them should be complemented. In addition, in the case of 5th- and 6th-graders, even though learning though role play was not introduced in a textbook as a role play, it can provide students with an opportunity to learn English in a natural and motivating way. Teachers need to voluntarily and positively make efforts in preparing for teaching and learning methods, and teacher motivation and concrete role play guideline training are needed.

Ⅰ. 서론

1.1 연구의 필요성

현재 우리가 살아가고 있는 이 시대는 말 그대로 글로벌 시대이다. 한 국가와 나라에 대한 생각만으론 살아가기가 힘든 세상이 된 것이다. 모든 면에서 개방적이고 국제적인 교류를 생각하지 않을 수 없다. 이미 인터넷과 대중 매체를 통해 세계의 정보들이 순식간에 우리의 안방까지 전달되고 많은 문화적인 부분들도 우리들의 가정마다 침투해 들어오는 시대이다. 이런 시대와 변화의 바람을 타고 영어 교육과 그 사용 능력에 대한 가치는 무엇보다 중요시 되고 있다. 물론 아직 초등학생들의 입장에서 해외를 마음껏 넘나들 입장은 아니겠지만 교육의 필요는 장래와 미래를 향한 준비, 그리고 그것을 바라보고 자라가는 데 있다고 본다. 이런 추세에 따라 초등학생들에게 영어 교육은 이미 시대적 변화에 훌륭히 대처할 수 있는 역량을 갖게 하고, 질 높은 문화와 삶을 누리기 위해서 반드시 필요한 과정으로 보고 있으며 이에 따라 초등학교에 영어교육을 활성화하기 위한 많은 노력을 기울이고 있는 실정이다. 무엇보다 초등학교 영어교육의 목표는 어린 학생들이 영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 우리말과 같이 영어권 세계에서 일상생활에서 사용하는 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르며 더 나아가 국제적으로 소통되는 영어로서의 의사소통능력을 향상 시키는 데 있다. 즉 지식으로서의 영어가 아닌 생활어로서의 영어를 가르치고 익숙하게 한다는 데 그 목적이 있다고 하겠다. 초등학생은 호기심이 강하며 실생활에서 자신이 겪은 감각과 경험이 그들의 사고와 행동에 깊이 작용한다. 또한, 주의집중 시간이 짧고 쉽게 배우는 만큼 빨리 잊어버린다는 특성을 갖고 있다. 그러므로 이러한 특성을 고려하여 초등학교 영어 교육은 실생활에서 접할 수 있는 감각과 놀이를 중심으로 하고, 교수·학습에 무의미한 반복 보다는 발견의 즐거움을 맛볼 수 있도록 다양한 교수·방법과 시청각 매체를 활용하는 등 영어와의 친밀감을 높여 자연스럽게 익히고 사용할 수 있도록 해야 한다는 것이다.

보통 어린아이가 ‘엄마’ 라는 단어를 사용하기 위해 1만 번을 연습한다는 말이 있다. 이와 같이 언어는 단순히 가르쳐지는 것이 아니라 끊임없이 반복하고

사용함으로써 배우는 것이다. 이런 관점에서 볼 때, 역할극의 지도 방법은 가상적인 삶의 공간을 통해 실제 일어나는 삶의 환경에서 의사소통이 이루어지는 과정을 직접 체험하고 사용함으로서 영어를 익히고 배울 수 있는 적합한 교수·학습 방법으로 활용되고 있다. 또한 역할극을 사용할 때, 일반적인 교수·학습지도에 비해 학생의 참여도와 흥미를 높일 수 있다는 장점이 있으며, 단순한 영어의 단어가 아닌 각자의 역할에 어울리는 말과 행동이 함께 어우러짐으로 의사소통능력을 몇 배나 향상시킬 수 있는 효과가 있다. 무엇보다 학습자들은 역할극 대본을 보고 이야기하며 상대방의 말을 직접 듣거나 말하는 연습으로부터 상연에 이르는 과정을 통해 영어 표현들에 대한 즐거움을 갖게 되고 자연스럽게 내면화시킬 수 있는 기회를 갖는다. 한마디로 학습자들이 역할극이라는 제한된 상황에서나마 영어를 실제 사용해보는 기회를 갖게 되는 것은 현실에서 직접 접해볼 수 있는 기회가 적은 우리나라 영어 교육 상황에서 매우 소중한 학습 경험이 될 수 있다.

역할극을 통한 초등학교 영어 교육에 대해 지금까지 발표된 선행 연구들을 살펴보면 의사소통능력 향상은 물론 정의적 측면에서 많은 효과가 검증되고 있다. 하지만 실제 교육 현장에서는 이와 다르게 역할극을 통한 영어 교육의 효과가 의사소통능력 향상이라는 초등영어교육의 목표 구현에 크게 기여하지 못하고 있는 실정이다. 왜 이런 결과가 나타나는 것인가? 이는 실제로 초등영어 수업 시간에 행해지는 역할극이 충분히 역할극으로서의 면모를 갖추지 못한 채 단순 암기 위주의 역할극으로 진행됨으로써 진정한 의미의 의사소통 능력이 제대로 발휘되지 못하고 있는 것이다. 그 표현 방법에 있어서 얼굴 표정, 흐느낌, 즐거워 소리 지르는 등의 준언어적 요소와 행동 묘사나 여러 가지 의사전달을 위한 모션을 취하는 등의 비언어적 요소들이 생략됨으로써 진정한 의사소통능력 향상에 기여하지 못하고 도리어 형식적인 역할극에 치우쳐 버리는 경우가 빈번하게 되는 문제를 안고 있다.

대부분의 역할극 시연도 단지 듣기, 말하기 능력 신장에만 초점을 두고 지도해왔으며 역할극 대본도 그 내용이 단원 목표의 언어 습득 중심으로 국한되어 있는 경우가 많다. 단원 목표 언어 중심 역할극은 각 단원 간의 연계가 적어 학생들은 하나의 단원이 끝나면 이전 단원의 학습 내용을 잊어버리기 쉽기 때문에 의사소통 구문이 상황에 따라 반복적, 추가적으로 재구성되어 지도할 필요가 있다.

또한, 다수로 이루어진 교실 환경에서 교과서 단원에 제시된 역할극을 시연하는데 있어서 응용력을 발휘해야 하는 부분을 제대로 하지 못하는 경우도 있었다. 대부분의 경우 등장인물 2~3명이 참여할 수 있도록 구성되어 있는 교과서의 내용에 비해 각 교실에서의 실질적 모둠 구성은 5~6명으로 구성되어 있어 실제 역할극 시연은 학생 전체의 참여가 아닌 모둠별로 뽑힌 대표 학생들의 참여로만 이루어지게 된다는 것이다. 대부분의 교사들은 이런 경우 실제 지도 시간 및 자료 부족 등의 여러 가지 이유로 지도에 어려움을 느끼게 되며 이러한 이유 등으로 역할극이 나오는 각 부분을 상황에 따라 지도하지 않고 넘어가 버리는 경우도 나타나고 있다.

역할극 지도와 관련한 어려움과 문제점은 기존 제7차 교육과정 뿐만 아니라, '제7차 개정 교육과정'에서도 나타나고 있다. 제7차 개정안에서는 영어 수업 시간이 1시간 늘어남에 따라 5~6학년의 경우 단원별 4차시에서 6차시로 확장되었으며, 3~4학년의 경우에는 검정교과서로 바뀌어 학교마다 교과서를 선택할 수 있도록 하였다. 대부분의 검정교과서들이 이전처럼 단원별로 역할극을 하도록 되어 있으나 국정 교과서인 5~6학년의 경우, 5학년은 16단원 중 네 개의 단원에만 6학년은 두 개의 단원에만 제시되어 있었던 역할극이 기존의 4차시가 쓰기 지도 위주로 바뀌면서 역할극 자체가 삭제되어 버렸다. 대신에 5차시에 'Story Time'이라는 부분이 신설되어 4개의 단원마다 하나의 이야기가 이어지게 구성되어 총 4개의 이야기를 담고 있고, 6차시에 'Project' 학습이 생겨나 학생들이 직접 활동하는 부분으로 구성되었다. 물론 고학년으로 올라갈수록 중요성에 비해 역할극을 학생들이 별로 좋아하지 않아 그 대안의 하나로 읽기, 쓰기 학습을 강화한 것으로 생각되어질 수 있다. 그러나 5~6학년으로 올라갈수록 학습량은 대폭 늘어나고 학생들의 영어에 대한 정서적 불안감은 더욱 높아질 수 있다.

이러한 불안감을 해소하고 자연스러운 상황에서 영어가 습득될 수 있는 기회를 제공해줄 수 있는 것의 하나로서 역할극은 좋은 교수·학습 방법이다. 비록 역할극이라는 타이틀로 명시되어 지도하도록 되어 있지 않기에 교재를 재구성하고 준비하여 지도하는데 5~6학년 교사의 수고와 어려움이 예상되지만, 새롭게 제시되어 있는 이야기들을 극화하고 'Project' 학습과 연계한다면 듣기, 말하기에 초점을 맞춰온 기존의 역할극을 대신하여 읽기, 쓰기능력까지도 향상 시킬

수 있는 진정한 의사소통능력 배양의 교수·학습법이 될 수 있을 것이다. 이를 위해서는 역할극을 통한 영어 교육 프로그램에 대한 교사들의 노력과 관심뿐만 아니라 교과부차원에서의 교재 개발과 지도 연수 과정 등이 더욱 많이 기획 되어야 한다.

2007년도 개정안에서도 초등학교 영어는 영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다고 명시하고 있다. 이는 역할극 학습이 여러 가지 나타나는 문제점들을 고려하여 제대로 지도될 수 있다면 목표에서 요구하는 의사소통능력 향상과 더불어 교육과정이 강조되고 있는 학생 중심 교육과정의 구현, 학습내용의 연계성 강화, 외국 문화에 대한 올바른 이해에도 충분히 부합되는 부분으로 공감 되어질 수 있을 것이다.

따라서 실제 교육현장에서 제기되는 문제점들과 함께 제7차 개정 교육과정에서 의도하는 교육 목표 등을 고려해 볼 때, 초등영어 교육현장에서 역할극을 효율적으로 활용하여 그 성과를 기대하기 위해서는 현장의 실태 파악을 통해 역할극 교수·학습방법의 현주소를 점검하고 제대로 활용되기 위한 방안을 모색하기에 힘써야 할 것이다.

초등영어 역할극에 관한 선행 연구들은 역할극의 효과 입증 및 지도방안 제시가 대부분이었다. 이제 역할극이 초등영어 목표에 가장 근접할 수 있는 교수·학습 방법으로서 인식되어진 것은 기정사실화 된 것이나 다름없다. 하지만 역할극을 통한 초등영어 교육에 관한 지도 방안이 현장의 실태와 요구가 반영되지 않은 상태에서 진행 되어 간다면 실제 수업에 있어서 이를 적용하고 그 효과를 기대하기엔 많은 어려움이 있게 될 것이 불 보듯 뻔 한일이다. 그러므로 다시 한 번 실제 초등학교 현장에서 과연 역할극의 지도가 어떻게 이루어지고 있는지, 역할극 활용 실태와 함께 어느 정도의 효과를 거두고 있는지, 역할극 활용에 관한 교육 현장의 문제점은 무엇인지, 현장에서 가르치는 교사들의 역할극 활용에 대한 인식 및 이에 따른 역할은 무엇인지 등을 파악하여 역할극이 본래의 기능을 수행할 수 있도록 하는 새로운 연구와 대책 방안 등이 필요하다. 이에 본 연구는 초등영어 교육현장에서 역할극이 어떻게 활용되고 있는지 교사들의 견해를 조사하여 시사점을 찾고자 한다.

1. 2 연구의 내용

연구 방법으로는 설문조사를 통하여 현장에서 행해지는 역할극 활용 실태를 전남 초등학교에서 3~6학년 영어를 지도하시는 교사 47명을 대상으로 구체적인 항목별로 조사하여 살펴보고, 역할극을 통한 영어 능력 및 흥미에 관한 기대효과에 대한 평가 정도가 어느 정도인지, 개정교육과정에 따른 지도 방법과 수업 활용도는 어떠한지 파악하여 본다. 제한된 범위에서나마 수업 현장에서 역할극의 활용 실태를 점검하고 교사의 견해를 조사하여 문제점을 파악함으로서 효과적인 역할극 방향 설정에 도움이 되고자 한다. 전반적인 역할극 실태 조사와 함께 지도 교사의 실제 활용 정도를 살펴본 후 문제점이나 보안 사항들을 파악하여 결론 및 제안을 제시하고자 한다.

1. 3 연구의 제한점

첫째, 설문조사라는 단일한 성격의 간접적인 방법을 사용하였기 때문에 연구의도와 응답한 결과 사이에 의도하지 않은 오류나 오차가 발생할 수 있다.

둘째, 교사용 설문이 교사들의 의견이나 그에 따른 결과를 모두 수렴할 수 없어 연구 결과의 범위가 제한적이다.

셋째, 조사대상의 수 및 표집상의 제한에 의해 본 연구의 결과를 전국적으로 일반화하기는 어렵다.

위의 세 가지 제한점 외에 본 연구에서는 역할극의 범위를 초등학교 영어 교과서에 제시된 것을 기본으로 하여 다시 재구성하는 정도로 제한한다. 다시 말해서 본 연구에서 사용하는 역할극은 학습자에게 실생활을 위한 영어 표현 능력 향상을 위해 각자에게 맡아야 할 역할을 제공해주고, 자유롭고 창의적인 태도를 가지고 적극적으로 연습을 하며, 의사소통능력을 개발하고 평가할 수 있는 기회를 제공하는 수업의 한 부분인 것을 강조한다. 곧 실제적인 의사소통 활동에 중점을 두고 교실에서 간단히 실시할 수 있으며, 학습자가 구체적인 상황에서 가상의 역할을 수행하게 하는 수업방식을 의미하는 것으로서 영어연극(English Drama)과 같이 오랜 기간 반복적으로 연습하여 리허설을 거친 후 연극 무대 조건을 갖추고 공연하는 것과는 구별된다.

II. 이론적 배경

2.1 역할극이 초등영어교육에서 갖는 의미

2.1.1 역할극의 의미

초등교육의 목적으로 역할극이 갖는 의미로는 어린이들의 극(놀이) 충동에 도움을 주어 그들 스스로 무엇인가를 창조해 내는 과정을 수반함으로 놀이를 자신들의 것으로 소화하여 능동적인 주체로서 의사소통능력을 극대화시킬 수 있는 방법이라 할 수 있다. 따라서 역할극은 각자의 역할을 수행함에 있어 창의적이고 자발적인 언어 표현이 점차로 발전되어 다양한 상황을 연출하고 다양한 대화를 나눌 수 있는 기회를 제공한다. 무엇보다 학생들의 발화 동기를 자극하여 잠재되어 있던 생각으로부터 실제로 자유로운 언어 표현을 실행하도록 도움을 주는 가장 효율적인 교수·학습이라 할 수 있다.

Holden(1981)은 의사소통 능력과 상호작용의 측면을 강조하면서 역할극은 의사소통능력을 개발하기 위해 손쉽게 접근할 수 있는 방법 중의 하나라고 했다. 즉 역할극은 현실감 있는 의사소통 상황을 설정하여 학생들에게 역할을 부여하고, 주어진 상황에 맞는 유용한 표현을 말하고 행동하도록 하는 학습활동인 것이다. 또한, 학생들의 상호작용을 통해 의사소통능력을 기르게 하는 학습활동이라고 할 수 있다. 이는 학생들이 언어를 습득하는 데 있어서 실제 상황에서 발화를 함으로써 목표 언어를 흥미 있게 학습할 수 있는 연습과정으로 영어 학습에 적용할만한 가치가 있음을 시사한다.

Bank(1981)는 학생들이 역할극을 하는 동안 개인 상호간의 문제 해결에 참여하게 되고, 사람들이 하는 일과 그 이유에 대한 이해도를 높일 수 있다고 했다. 이러한 활동에 참여함으로써 얻게 되는 통찰력은 흔히 실제 생활에 적용될 수 있으며 교사들이 학생들에게 통찰력, 영향력, 사고 결정 능력, 상담능력, 문제 해결 능력, 의사소통 기술 등을 길러주고자 할 때에 역할극 수업 모형은 효과적인 방법이 될 수 있다고 하였다.

Littlewood(1981)는 역할극이 여러 가지 실제 상황 속에서 일어나는 일들을

교실 안으로 끌어들여 목표 언어가 갖는 사실적 의미를 습득하게 하는 방법이라고 했으며, 역할극이 실제 사회 맥락에서 일어나는 상황을 교실 안에서 가상적으로 유도하기 매우 용이하다는 점에서 외국어 학습에 가장 많이 이용되고 있다.

Ladousse(1992)는 역할극을 '역할(role)'과 '극(놀이, play)'으로 이분하여 정의하였는데, '역할'이란 학습자들이 특별한 상황에서 어떤 역할을 맡았을 때이며, '극(놀이)'은 가능한 창조적이면서 즐겁고 편안한 환경에서 학생들의 역할이 수행되는 것을 의미한다고 했다. 그러므로 역할극은 학생들이 실제 행동을 통하여 무의식적으로 자신들만의 고유한 현실을 창조함으로써 실제 세계의 지식을 경험하게 하고, 다른 사람과 상호 작용 할 수 있는 능력을 발전시킬 수 있으며, 영어 학습에 적극적이지 못한 내성적인 학습자들도 학습자간에 상호대화를 통해 학습에 적극 참여할 수 있는 교수 방법이라고 하였다.

교과서에 나온 역할극이 너무 간단해서 학생들이 외우고 발표하게 되면 수업이 금방 끝나 버리게 되는 경우가 많다. 원래 역할극은 즉흥극의 일환이라 어떻게 활용하느냐에 따라 선생님마다 독특하고 특색 있는 수업을 진행할 수가 있다.

2.1.2 역할극 수업의 유형

역할극에도 학습자의 수준에 따라 몇 가지 단계의 유형으로 구분된다. 그러므로 역할극 수업을 계획하기 전에 어떤 유형의 역할극을 할 것인가를 먼저 결정하는 것이 중요하다. 교사의 지도 능력과 학생들의 수준에 따라 역할극 유형을 선택하고 이에 따라 수업을 계획하고 준비하여야 하며 학생들을 지도하는 방법도 달라져야 할 것이다. 여기서 역할극 수업의 유형에는 어떠한 것들이 있는지 살펴보기로 한다.

배두본(2002)이 분류한 역할극에는 그림과 사진을 이용한 역할극, 교사의 설명이나 지시를 통한 역할극, 교재를 이용한 역할극 등이 있다. 역할극을 영어 수업에 도입할 경우에는 배경이나 상황의 명료화, 대화문과 새로운 어휘의 제시, 반복 연습, 적용의 순서로 진행되어야 한다. 대화의 배경을 제시하고, 시각자료나 동작을 이용하여 대화문의 전체를 이해하게 한 다음에 학습자들에게 정상 속도로 들려주고 대화문의 읽기 자료를 제공한다. 반복 연습을 한 다음에 역할극 활동을 적용하도록 한다. 그림과 사진을 이용한 역할극은 교사가 어떤 그

림이나 사진을 학습자들에게 보여 주고, 간단하게 설명을 해준 다음에 학습자들에게 역할을 나누어 맡도록 한다. 그림이나 사진에 나타나 있지 않은 다른 상황을 상상하며 대화를 계속하게 하는 활동도 가능하다. 교사의 지시나 설명을 통한 역할극은 교사가 먼저 상황과 내용을 간단히 설명하거나 지시를 하면서 글이나 그림을 보여준다. 학습자들이 역할을 나누어 상상의 상황에서 두 사람 역할을 연출하도록 한다. 교재를 이용한 역할극은 교재에 그림과 대화문이 제시된 경우로서 학습자들이 학습한 내용을 중심으로 역할극을 한다. 학습자들에게 상황과 내용을 토의하게 하고, 녹음된 대화문을 들려주고 필요한 어휘를 간단히 설명한다. 그 다음에 역할에 따라 다시 교재에 나온 대화문을 읽게 한 다음, 분단별로 주어진 대화문에 자기의 생각을 넣어 약간 변형하도록 한다. 분단별로 역할극을 연습한 후에 전체 학생들 앞에서 실연하게 한다.

다음에 제시된 다섯 가지 학습유형은 Littlewood(1981)를 참조하여 교사의 통제와 학생들의 창의성 발휘 정도에 따라 분류한 학습유형이다. 역할극을 영어 수업에 도입할 경우에 배경이나 상황의 명료화, 대화문과 새로운 어휘의 제시, 반복 연습, 적용의 순서가 진행되어야 한다고 말한다. 대화의 배경을 제시하고, 시각 자료나 동작을 이용하여 대화문의 전체를 이해하게 한다. 그 다음에 학습자들에게 정상 속도로 들려주고 대화문의 읽기 자료를 제공한다. 반복 연습을 한 다음에 적용하도록 한다.

1) 이미 만들어진 대본을 암기해서 하는 역할극 : 교사가 제공하거나 교사와 학생이 상의해서 선택한 대본을 암기해서 역할극을 하는 것이다. 흔히 교과서에 나온 대화를 이용하거나, 그렇지 않을 경우에는 학습한 언어적 요소들이 반복적으로 사용되도록 만들어진 대화가 사용된다. 역할극을 할 때 학생들이 하는 말과 행동이 대본의 내용과 교사의 통제에 따라 정해지게 되며, 학생들의 즉흥성이 개입될 여지가 거의 없다. 이 유형의 학습은 언어수준이 낮아서 자력으로 자신의 생각을 영어로 말하지 못하는 초보 학습자들에게 적합하다.

2) 상황과 역할, 등장인물이 할 말의 내용만 제시하고 학생들이 대본을 만들어서 하는 역할극 : 주어진 상황에서 요구되는 대화의 대본을 학생들이 짝 활동이나 조별 활동을 통해 작성한 후 이를 연습해서 역할극을 하도록 하는 학습이

다. 교사는 대본을 작성하는 과정에서 수정, 보완할 점에 대해 피드백을 줌으로써 정확성을 갖출 수 있게 해 준다. 이 학습은 학생들의 언어 수준에 따라 대화에서 사용될 주요 표현이나 구문을 미리 제공해주고 이를 이용해서 대본을 작성하도록 할 수 있고, 제공하지 않은 채 학생들 스스로 작성하도록 할 수도 있다. 어느 경우든 대본을 작성할 때, 전에 학습한 표현을 활용하도록 유도함으로써 학습 효과를 높일 수 있다. 이런 학습은 대본을 만들 때 학생들이 하고 싶은 말을 대사로 만들 수 있다는 점에서 완전히 통제된 학습은 아니지만, 학생들이 작성한 대본의 대사를 외워서 역할극을 하기 때문에 즉흥성이나 융통성을 발휘할 여지가 거의 없고, 역할극이 교사의 통제 하에서 이루어지게 된다. 이 유형의 학습은 자신의 생각을 어느 정도 영어로 표현할 수 있는 초보나 중급 학습자들에게 효과적이다.

3) 상황과 역할, 등장인물의 할 말의 내용을 제시하고 대본 없이 하는 역할극 : 교사가 대화가 이루어지는 상황과 등장인물, 그리고 등장인물이 하는 말이나 행동을 알려 주고, 학생들이 어떻게 대화를 할 것인지 생각해 보게 한 후에 역할극을 하도록 하는 학습이다. 학생들은 무슨 말을 해야 할 지 생각해 보거나 의논하기만 할 뿐 대본을 작성하지는 않는다. 대화의 내용은 대개 특정 의사소통 기능을 수행하도록 구성된다. 상황이나 역할, 대화내용에 대한 정보는 말로 제시하거나, 정보가 적혀 있는 역할카드(role card)를 통해서 제시한다. 역할카드는 학생들의 영어수준에 따라 우리말로 작성된 것을 사용할 수도 있다. 교사는 학생들의 영어수준에 따라 학생들이 할 말을 생각하고 연습하는 시간의 양을 조정한다. 이와 같은 학습에서는 등장인물이 어떤 말을 할 것인지에 대한 정보는 주어지지만 대본의 대사를 외워서 하는 것이 아니므로 학생들은 나름대로 독창적으로 말을 하게 되고, 상대방의 말을 주의 깊게 들으면서 반응하게 된다. 따라서 교사의 통제가 적어지고 학생들이 창의성을 발휘할 여지가 많아지게 된다. 이 유형의 학습은 자신의 생각을 어느 정도 영어로 표현할 수 있는 중급 학습자들이나 그 이상의 수준에 있는 학습자들에게 효과적이다.

4) 상황, 역할, 성취할 의사소통 목적을 제시하고 대본 없이 하는 역할극 : 이 학습은 문제 해결이나 과업 성취가 필요한 상황을 제시하고, 학생들이 역할

극을 통해 문제를 해결하거나 과업을 성취하도록 하는 학습이다. 교사는 역할극의 상황과 등장인물의 역할, 그리고 대략적인 대화내용을 제시해 주고 대화의 내용은 학생들이 나름대로 생각해서 역할극을 하게 한다. 이 학습 역시 학생들이 무슨 말을 할 것 인지 생각해 보거나 의논하기만 할 뿐 대본을 작성하지는 않는다. 대화의 내용은 대개 등장인물이 문제를 해결하거나 과업을 성취하도록 되어 있다. 학생에게 제공되는 정보는 말로 제시되거나 정보가 적혀있는 상황카드를 통해서 제시된다. 상황카드는 학생들의 영어 수준에 따라 영어로 제시될 수도 있다. 교사는 학생들의 영어수준에 따라 연습하는 시간을 줄이거나 늘리도록 한다. 이 학습에서는 각 등장인물이 무슨 말을 해야 하는지에 대해 자세한 지침이 주어지지 않는다. 따라서 학생들이 창의성과 융통성을 발휘할 수 있는 여지가 더 많게 되며, 교사의 역할은 더 적어지게 된다. 이 학습은 자신의 생각을 나름대로 영어로 표현할 수 있는 수준의 학생들에게 적합한 활동이다.

5) 상황과 역할만 제시하고 대본 없이 하는 역할극 : 학습은 교사가 역할극이 시작될 때의 상황과 배역만을 정해 주고 대화를 나누게 하고, 대화내용은 전적으로 학생들에게 맡겨진다. 그러므로 대화가 어떤 내용으로 전개될 것인지 예측할 수 없다. 대화의 상황과 등장인물에 대한 정보는 말이나 상황카드를 통해 제공된다. 교사는 학생들의 영어수준에 따라 할 말을 생각하고 나름대로 연습하는 시간을 줄이거나 늘리도록 한다. 이 학습은 교사의 통제를 가장 적게 받는 반면 학생의 창의성이 가장 많이 발휘되는 학습이다. 이 유형의 학습은 자세한 지침 없이도 대화를 시작하고 유지할 수 있을 만한 수준의 언어능력을 가진 학생들에게 적합한 학습이다.

2.1.3 역할극 지도 과정

[시범 역할놀이보기 - 상황 이해하기 - 대화 내용 연습하기 - 조별로 역할놀이하기 - 역할놀이 발표하기] 일반적으로 위와 같은 지도 과정을 통해 역할극에 대해 학습자들이 어느 정도 이해할 수 있도록 한 후에 각자가 능동적인 주체가 되어서 역할극을 만들어 가는 주역들이 되도록 도와야 한다. 무엇보다 영어로 의사소통 능력을 향상 시키는 것에 목적이 있음을 간과해서는 안 될 것이다. 대화 내용에 필요한 단어나 회화 구문들에 대해서 충분히 연습이 되어 질

수 있도록 신경 써야 한다. 조별로 역할 놀이를 준비할 때는 소외되는 학습자가 없도록 교사는 면밀히 관찰하여 지도할 필요성이 있다. 특히 각 조별 구성원의 특색이나 재능이 돋보일 수 있도록 응원하며 적절히 지도해 주는 것이 많은 도움이 될 수 있다. 역할극 지도 내용은 다음과 같다.

1) 각 조별로 역할놀이하기에서는 구성원들이 창의성을 가지고 상황에 따라 역할극을 재구성 할 수 있도록 한다.
2) 각 역할을 맡은 학습자들이 표정과 동작을 크고 적극적인 자세로 시연 하도록 하며, 목소리도 해당 인물의 나이와 성별을 생각하며 이에 걸 맞는 목소리로 연기하도록 한다.
3) 학생들이 직접 꾸민 다양한 이야기들에 교사는 긍정적인 반응으로 격려해 주면서 학생들이 상상력과 창의력을 발휘하여 자유롭게 이야기를 꾸미고 발표할 수 있도록 무대의 장을 마련해 주어야 한다.
4) 조별로 해당 역할의 대사를 연습하여 말할 때는 각자 맡은 부분에서는 적극적인 자세를 가지고 말하며 표현하기를 연습하게 하고, 또 간단한 머리띠나 소품을 이용하여 좀 더 실감나게 역할놀이를 할 수 있도록 한다.
5) 내성적인 학생들에게는 역할극의 이미지에 맞는 탈을 제작하여 씌우거나 분장을 하는 등 역할극의 인물로 변장 할 수 있도록 하여 더욱 적극적으로 역할극에 참여할 수 있도록 한다.
6) 학생들이 역할놀이의 대사에만 국한되지 않고 대사를 덧붙일 수 있도록 허용하고 다소 정확성이 결여되더라도 다양한 상황을 설정하여 말해보도록 하여, 창의적으로 언어를 사용해 볼 수 있는 기회로 발전시킨다.

2.1.4 교사의 역할

역할극으로서의 특성이 갖는 학습자의 능동적이고 주체적인 활동을 생각할 때 학생중심의 수업이 되기 십상이다. 그러나 학생중심의 교육을 지향하더라도 교실에서의 의식적인 영어 학습에서의 모든 변수 중에 교사가 차지하는 비중은 크다고 할 수 있다. Brown(2001:421)이 역할극에서 교사가 가져야할 부분에 대해 언급한 내용을 중심으로 영어 학습에서의 중요 요인이자 언어 입력의 원천이 되는 교사의 역할은 다음과 같다. 브라운은 학습자의 성공적인 외국어 학습에 있어서 교사가 취해야 할 역할로서 수업 통제자, 학습 평가자, 학습활동

조직자, 정보 제공자, 가르치는 자, 연구자 등이 있다고 서술하였다. 이를 다시 다섯 가지 역할로 나누어 구분하였는데 다음과 같다.

첫째, 통제자로서의 역할이다. 교실 수업에서의 학습자와 교사의 상호작용을 유도하려면 교사는 자발적이고 자유스러운 분위기를 연출하여야 한다. 학습자들의 자연스러운 표현을 위해서는 전반적인 통제의 분위기를 일축시키고 학습자들 스스로 자발적인 활동이 가능하도록 분위기를 조성할 필요가 있다. 그러나 전혀 통제가 이루어지지 않는 것도 오히려 수업과 학습의 진행을 방해할 수 있다. 그래서 교사는 적절한 통제를 통해 학습자들이 온전히 자발적이고 능동적으로 학습에 임할 수 있도록 환경을 조성하고 지도하여야 하고 이것이 학습자와 교사의 상호작용을 촉진하여 원만한 수업 진행을 가능케 할 수 있을 것으로 보았다. 이렇게 교사의 적절한 통제자의 역할은 학습자와의 상호작용을 더 활성화시킬 수 있다.

둘째, 연출가로서의 교사의 역할이다. 이는 우리가 잘 알듯이 영화나 드라마를 제작하는 과정에서의 연출가를 떠올려 보면 쉬울 것이다. 어떤 명작을 만드는 과정에 있어서 배우들의 끊임없는 노력과 열정은 좋은 결과를 낳는다. 그러나 그 작품에 관한 시나리오를 정확히 파악하고 이를 예술의 경지로 끌어올리는 데 있어서 연출가의 지도는 참으로 필수 불가결하다고 해도 과언이 아니다. 일반적으로 학습자들은 처음 접하게 되는 자신의 대본에 대해 아직 미숙함이 있다. 또한 어떤 종류의 경험들도 상대적으로 부족함이 많다. 이때 이를 좀 더 성숙하고 경험이 있는 연출가(교사)의 지도가 뒷받침해 준다면 훨씬 자연스럽게 자신들의 역할을 소화해 나갈 수 있을 것이다. 교사는 그런 연출가가 되어야 한다. 때론 오케스트라의 지휘자와 같이 각 부분들을 통솔하며 지휘함으로서 각 사람의 훌륭한 연주들이 아름다운 하모니를 이룰 수 있도록 이끌어 주는 헌신적인 서비스의 자리에 설 수 있어야 한다. 그럴 때 연주가 끝난 후 많은 관객들로부터 기립박수를 받고 연주단원들의 존경과 사랑을 더불어 받게 될 것이기 때문이다. 물론 수업은 박수를 받기 위한 행사용이 아니다. 이것은 단지 훌륭한 연출자로서 역할은 그만큼 좋은 결과를 산출할 수 있는 귀한 직무의 한 부분이라는 점을 이야기 하는 것이다. 역할극에 있어서 교사의 연출은 학생들의 자발적인 활동을 독려하고 그 재능이나 장점을 잘 살릴 수 있도록 돕는 조력자로서 연출하는 자이다. 이로써 학습자들이 자신들의 노력과 수고에 대한 보람을 얻고 더욱 진지하고 즐거운 마음으로 학습에 임할 수 있도록 기쁨을 더해 주는 역할이다.

셋째, 교사는 경영자요 관리자로서 역할을 해야 한다. 모든 경영에는 목표와 계획이 마련되어야 하고 각 계획대로 진행되어질 수 있도록 일을 추진하며 또 그것을 평가하고 관리함으로서 목표한 바를 성취하게 되듯이 교사는 이 모든 것을 아우르고 또 지도하여 결과물을 얻도록 철저한 사전준비와 실행을 관장하는 자이다. 그러므로 교사는 누구보다도 더 열심히 준비하고 그 경영하는 바를 위해 힘써 일하는 사람이다. 역할극에 있어서도 이런 교사의 열정과 철저한 준비의 자세와 노력이 빠질 수 없는 것이다. 또한 각 학습자들이 제 역량을 발휘하고 또 그것의 결과물을 얻는데 누구보다 많은 열정과 관심을 가지고 함께 뛰는 동반자인 것이다.

넷째, 촉진자로서의 교사의 역할이다. 이 역할은 앞의 세 역할과는 조금 상이한 면이 있을 수 있다. 이는 교사가 앞에서 이끌기보다는 옆에 학습자와 같은 위치에서 학습자들을 응원하는 측면이기 때문이다. 또 다른 면으로는 마치 어머니가 자녀를 대하듯 따뜻하고 넓은 마음으로 학습자들을 품고 그들의 잠재력을 발휘할 수 있도록 격려하며 때론 함께 모색하며 더 나아가서는 길을 안내하는 안내자의 역할까지 감당하는 것을 의미한다고 할 수 있겠다.

다섯째, 후원자와 같은 역할이다. 이는 전적으로 모든 것을 학습자들의 주도적인 활동에 맡긴 채 자신은 그들의 든든한 후원자가 되어 그들이 도움을 필요로 할 때 그것을 채워주고 주체들의 활동을 가능케 하는 역할이다. 후원자는 주도적인 활동을 하는 주체들에게 필요한 대부분의 것을 어떨 때는 거의 모든 것을 가지고 있다. 교사는 학습자들의 든든한 버팀목이며 지원자이다. 이 역할이 있을 때 주체가 된 학습자들은 마음껏 자신들의 역량을 발휘하고 자신들의 그림을 그려낼 수 있을 것이기 때문이다.

위의 내용을 통해 볼 수 있듯이 역할극 지도를 통한 영어 학습에 있어서 교사는 보다 전문적인 이해와 적용기술을 익히고 이를 교실이라는 공간에 적용할 수 있는 능력을 갖추는 것이 중요하다. 역할극이 본연의 취지를 살리지 못한 채 단순히 대화 한 줄씩 외워서 하는 수준에 머물게 된다면, 그것은 역할극이 아니라 단순한 언어 연습에 불과하며 의사소통 능력의 개발에도 도움이 되지 못한다.

2.2 역할극이 의사소통 능력에 미치는 영향

2.2.1 의사소통능력의 정의

배두본(2002)은 의사소통(communication)은 경험의 공유이며 의미를 창출하는 과정이다. 보다 좋은 의미의 의사소통이란 문화적으로 결정된 언어를 말로 통합하는 과정을 의미하며, 인간의 언어를 사용한 의사소통을 지칭한다. 즉, 인간의 의사소통은 언어와 말이 통합되는 과정과 그 과정의 표현이라고 할 수 있다. 인간은 일반적으로 말을 하려는 의도를 가지고 단어나 문장을 만들어낸다. 또한 인간은 생각을 교환하기 위하여 이미 알고 있는 단어를 사용하는 데, 단어란 현재, 과거, 현실 또는 비현실에 관한 개념화된 생각들이며, 이 생각은 명제(proposition)로 전달된다.

또한 Savignon(1983)은 의사소통능력은 절대적이 아니라 상대적이며, 대화에 참여한 모든 사람들의 협조에 의해 좌우된다고 하면서, 언어가 사용되고 있는 사회적 상황, 대화 참여자의 역할, 그들이 나누는 정보, 상호 접촉 기능 등을 이해할 필요가 있다고 말한다.

배두본(2002)은 또한 효율적인 의사소통을 위해서는 청자의 역할도 중요하다. 청자는 듣는 바를 이해하기 위해 들으려는 의도를 가지고 있으며, 화자가 말하려고 하는 목적을 발견하려고 노력한다. 청자는 화자가 다음에 말하려는 생각을 잘 알고 있는 경우에도 현재 말하고 있는 것을 이해하기 위하여 자기가 습득한 다양한 문법과 어휘를 동원한다. 청자와 화자의 의사소통 과정은 글을 쓰는 사람과 글을 읽는 독자의 의사소통 과정과 같다.

한학성(1998)은 전통적으로 우리의 영어교육은 읽기와 문법 중심으로 이루어져 왔기 때문에 수동적으로 남의 글을 읽는 일방통행식 기능만을 길러왔지 자신의 의사를 능동적으로 표현하거나 글을 주고받는 쌍방통행식 능력은 전혀 기르지 못해 왔다.

최진황(2011)은 언어의 사용을 중시하는 의사소통 능력 신장을 위해서는 듣기와 말하기를 굳이 구분할 필요가 없다. 의사 교환을 하기 위해서는 자기의 생각이나 의견을 말할 뿐만 아니라 상대방의 말을 알아듣고 이해해야 하므로 통상적으로 말하기(speaking)라기 보다는 대화하기(talking)로 구분하기도 한다.

그렇다고 해서 의사소통능력 신장은 구어적인 면만을 강조하고 문어적인 언어 능력 즉, 읽기와 쓰기를 결코 소홀히 하는 것이 아니다. 앞서 말하였듯이 읽기는 일종의 저자와의 대화이며 쓰기는 독자와의 대화라고 볼 수 있는 것이다. 이렇게 볼 때 의사소통적 접근방식은 언어를 분리된 것으로 보지 않고 하나의 통합 과정으로 보는 것이라고 설명할 수 있다.

2.2.2 의사소통능력의 이론적 배경

의사소통능력 향상에 초점을 맞춘 교수법 중에서 가장 대표적인 이론인 의사소통 중심 교수법(CLT : Communicative Language Teaching)은 의사소통 기능의 이해와 사용을 중시하며, 영어의 구조에 대한 정확한 지식보다는 의사소통 능력의 개발과 관련된 유창성을 강조한 교수요목이다.

배두본(2002)은 역할극을 활용한 수업은 의사소통 활동 단계에 속한다. 이 단계에서 학생들은 학습한 규칙을 활용하여 약간 자유로운 활동을 한다. 또한 이 단계는 실제 의사소통과 실제에 가까운 의사소통의 중간 단계이므로 짧은 대화를 할 수 있는 기회를 학습자들에게 제공하여 정확한 발화와 유창한 대화를 하도록 한다. 이를 위해서 교사는 학생들에게 자기 자신의 생각과 느낌을 표현하려는 욕구와 동기를 부여하고, 협조적이고 긍정적인 학습 분위기를 조성해야 한다. 또한 교사는 학생들에게 필요한 구문과 의사소통 기능을 통제하고, 학생들이 다양한 의사소통 활동을 하도록 유도하여 영어를 가능한 한 많이 사용하게 하고, 소집단 활동을 극대화해야 한다.

강영진(2000)은 의사소통 능력 신장에 초점을 두고 있는 또 하나의 교수법으로 자연적 교수법(The Natural Approach)이 있다. 자연적 교수법의 원칙으로는 첫째, 의사소통 중심 교수법과 같이 의사소통 기능의 배양을 목표로 한다. 그러므로 교실 수업도 의사소통 활동에 중점을 두어야 한다. 둘째, 이해가 표현을 앞서야 한다. 실제 의사소통 상황에서는 초기의 구두 표현에 많은 오류가 생기기 때문에 말하기보다는 듣기를 훨씬 많이 시킴으로써, 표현보다는 이해가 앞서야 한다고 주장한다. 셋째, 습득이 진행되면서 자연스럽게 말을 할 수 있게 된다. 듣기 능력을 토대로 자연스럽게 표현하고 말을 할 수 있게 되므로, 교사는 학습자가 긴장하거나 불안감을 갖지 않도록 유의하면서 성공적인 학습을 이

루어 내야 한다. 마지막으로 학습자의 심리적 불안감이나 긴장감을 낮추어야 한다. 교실에서 습득이 이루어지려면 교실 수업이 재미있어야 하며, 수업이 진행되면서 학습자의 이해능력이 증진되어 점차 자신의 생각이나 감정을 표현하는 단계로 이끌어져야 한다.

박언화(2000)는 다음으로 언어를 의사소통을 위한 매체로 보는 총체적 언어 교수법(Whole Language Approach)이 있다. 이 교수법은 학습자가 자연스런 상황에서 읽고 쓰고 말하고 듣는 것을 통합적으로 학습함으로써 총체적으로 언어를 습득하게 하는 이론이다. 사회적 맥락 속에서 언어사용자가 자기의 필요에 따라 의미를 교환하는데 다양한 경험을 통해 언어를 습득하게 되고 네 영역을 사용함으로서 능동적인 언어를 사용하여 의사소통을 할 수 있다는 것이다. 학습의 효과를 위해서는 학습자들의 자발적인 참여가 가장 필요하며, 이를 위해서 자신의 이야기를 할 수 있는 기회를 제공하여야 한다.

2.2.3 의사소통능력 향상을 위한 교육 방향

최진황(2011)은 영어교과의 목표는 영어에 대한 흥미와 자신감을 가지며 일상생활에 필요한 영어를 이해하고 일반적인 화제에 관해서 자연스럽게 대화할 수 있는 기본적인 의사소통 능력을 기르는 것이다. 또한 외국의 다양한 정보를 이해하고 외국 문화를 올바르게 수용하여 올바른 가치관을 가지며 이를 활용할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 아울러 외국의 문화를 이해하고 우리 문화를 새롭게 인식하고 발전시킴으로써 우리의 문화를 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련하는 것에 있다. 영어교과를 영어의 지식과 경험, 내용과 과정의 총체라고 보고, 학습자가 영어의 언어적 체계와 구조 및 기능을 알고 영어를 사용할 능력을 길러주고 가르치는 지도 방법이 필요하다. 영어 습득과 학습은 기계적인 반복과 훈련에 의해서만 가능한 것도 아니고, 영어가 가지고 있는 내용 구조에 관한 지식을 언어 습득이라고 말할 수도 없다. 영어 학습은 정확한 언어 지식의 습득이 아니라 영어의 내용 구조에 대한 이해를 통해 사고 능력을 길러주고 효율적으로 의사소통할 수 있는 능력을 개발하는 데 목적을 둔다. 그러므로 학습자가 의사소통 능력을 길러 적극적이고 능동적인 언어생활과 사회생활을 하도록 도와주고, 합리적이며 정당한 가치의 추구를 통한 인간의 성장과 발달을 기하고자 하는데 영어교과의 목적과 존재 의미가 있다. 영어교과 연구에서는 언어

능력과 의사소통 능력의 차이점을 고려하여 학습 과정에서는 의사소통의 동기를 부여하고, 의사소통 기회를 제공해야 한다는 문제, 언어 자료를 주의 깊게 선정하고 조직하고 제시하여 정확하고 유창하게 사용하도록 조장해야 한다는 문제, 언어능력과 의사소통 능력은 문화적 능력이 첨가되므로 이를 어떻게 배합하느냐의 문제 등이 관심이 대상이 된다.

한학성(1998)은 외국어로 적절히 의사소통할 수 있는 능력을 갖추기 위해서는 해당 언어 환경에 약 4,000시간 이상 노출되어야 한다는 연구 결과가 있다. 하루에 8시간 정도 영어 환경에 노출되는 것을 전제로 할 때 이는 약 500일 이상, 즉 1년 반 이상을 영어 사용 환경에 노출되어야만 적절한 영어 의사소통 능력을 습득할 수 있음을 의미한다. 이러한 사실들을 감안할 때 우리 영어교육의 목표가 모든 국민을 유창한 영어 능력 보유자로 만드는 데 있어서는 한계가 있으며, 사실 이러한 목표를 설정한다 하더라도 이의 실현은 당연히 불가능할 것이다. 외국어의 경우는 의사소통에 필요한 4기능 중 수동적 이해 기능인 듣기, 읽기와 관련한 입력의 양이 말하기, 쓰기와 관련한 출력, 즉 능동적 표현 기능의 질을 좌우한다. 이를테면 10 정도의 입력이 있어야 1 정도의 출력이 가능해진다는 것인데 이를 빙산에 비유할 수 있겠다. 즉 능동적 표현 기능은 수동적 이해 기능과 비교하면 빙산의 일각에 불과한 것으로 외국어 능력의 향상을 위해서는 꾸준히 입력의 양을 늘려 빙산의 몸체를 키운 후 그를 바탕으로 제한된 범위에서나마 능동적 표현 기능이 우러나올 수 있도록 하여야 한다는 것이다. 이러한 빙산 만들기에 왕도가 있을 수 없다. 꾸준한 듣기 및 읽기 훈련, 그리고 이에 더하여 피나는 말하기 및 쓰기 훈련이 없으면 원하는 정도의 외국어 능력은 결코 길러질 수 없다.

최진황(2011)은 영어교과는 영어의사소통 능력을 길러 주는 것도 중요한 목표지만 영어교과를 통해서 인성교육에도 힘쓰고 더 나아가서 세계 문화를 바르게 이해하고 수용하는 태도를 길러 국제적 안목을 가진 세계인을 기르는 것이 중요하다는 것이다. 외국 문화의 유입으로 주체성 상실의 가능성을 해결하기 위해서는 외국 문화를 소개할 때 항상 비판적 자세를 견지하여, 이를 선별적으로 수용하는 태도를 길러 주어야 한다. 또한 외국 문화를 이해하는 것은, 이를 통해서 지식과 정보를 입수한다는 목표도 있지만 외국 문화를 이해하지 않고서는 외국인과의 의사소통이 불가능하다는 것을 알려 주고, 수업 중에 외국 문화를

소개하는 것을 의사소통 활동과 같은 차원에서 중시해야 할 것이다. 그리고 학생들의 아름다운 심성을 길러 주기 위해서 좋은 내용을 소재로 활용할 수 있도록 노력해야 할 것이다.

외국어는 자연적인 상황이나 형식적인 상황에서 습득된다. 인간이 언어 습득 능력이 있다고는 하지만, 영어 학습은 비교적 어렵고 시간을 요하는 과업이다. 모국어는 발달 단계를 거치면서 음운적·문법적 형태를 통제하고 자동적으로 사용하게 되므로 모든 사람들이 거의 같은 방법으로 습득된다. 그러나 외국어의 경우는 반드시 그와 같은 보편적 원칙이 있는 것이 아니라 다른 요인들이 작용한다. 특히 다른 사람과 의사소통하는 것은 언어적일 뿐만 아니라 사회적이다. 영어는 모국어와 다른 음운, 문법, 어휘의 사용법을 가지고 있어서 이 복잡한 언어 체계의 다양한 양상에 따라 학습이 단계별로 진행된다. 그러나 학습자들은 단순히 언어적 지식을 암기하는 것이 아니라, 의사소통 연습과 활동을 하면서 각 부분들을 통합하는 과정을 거친다. 또한, 문화와 언어는 불가분의 관계에 있으므로 언어를 안다는 것은 기능적으로 적절하고, 단어의 문화적 함의, 제스처, 상황에 따라 적절하게 구화와 비구화적인 행동을 아는 것을 포함한다. 학습을 통하여 문화적 내용을 알아 이를 적용할 수 있어야 한다.

2.3 초등영어 교육에서의 역할극의 효과

초등영어 교육에서의 역할극의 효과를 알아보기 위해서 역할극이 언어학습에 있어서 어떤 기능을 하는지 알아보자. 학습 활동으로서의 역할극은 어떤 제시된 상황에서 학습자들이 각각의 맡은 역할을 수행하면서 개인의 의사소통 능력을 발휘하도록 하는 것이다. 이는 실제 상황 속에서 벌어질 수 있는 일들을 가상적으로 연출함으로써 언어적 표현 능력을 훈련할 수 있는 기회를 제공할 수 있는 장점을 가지고 있다. 또한 각자의 배역을 연기하는 순간만큼은 극 속의 한 인물이 되어 실감나는 체험 현장의 분위기를 조성할 수 있으며 준 체험적 학습을 가능케 한다. 놀이 형태의 수업 분위기로 딱딱하고 지루할 수 있는 학습 분위기를 깨고 능동적인 참여를 통해 보다 자연스러운 언어 학습 과정을 가능케 한다. 또한, 상황과 맥락에서 자연스럽게 언어 행위를 표정이나 몸짓과 같은 비언어적인 의사소통 방식과 함께 배울 수 있다는 점에서 역할극은 매우 도움이 되는 학습활동이다.

이완기(1996)는 언어학습을 위해 역할극을 활용하는 네 가지 장점이 있음을 제시한다. 첫째, 학생들이 주어진 상황에서 의사소통을 성공적으로 하기 위해 알아야 하는 어휘, 구문, 언어의 기능, 어법, 의례적인 표현, 비슷한 의미를 가진 여러 표현들의 뉘앙스 등을 익힐 수 있다. 둘째, 실제와 비슷한 상황에서 의사소통을 해봄으로써 그 상황에 대해서 그리고, 자신과 상대방의 역할에 대해 흥미를 가지고 적극적으로 참여하게 되기 때문에 학습효과가 높다. 셋째, 심리적 부담을 느끼지 않는 학습 분위기 속에서 역할극을 하도록 함으로써 학생들이 자신들이 하고 싶은 말을 다양하게 시도해 보게 할 수 있다. 마지막으로, 역할극을 마친 후 동료 학생들과 교사로부터 받는 피드백을 통해 자신감을 얻고 고쳐야 할 점을 이해하고 수용할 수 있다.

배두본(2002)은 역할극과 관련된 효과에 대하여 학생들은 역할극 활동을 통하여 영어를 사용하는 사람들의 풍습, 의복, 예절, 동작, 어조 등을 이해할 수 있다고 지적한다. 또한, 어떤 말을 하기 전에 자기가 해야 할 말의 음조, 발음, 몸짓 등에 유의하게 되므로 언어의 유창성을 기르는데 도움이 된다고 하였다. 이러한 다양한 역할극의 효과를 초등영어 교육과정과 연관 지어 의사소통의 측면, 정의적 측면과 영어권 문화 지도의 측면으로 나누어 살펴볼 수 있다.

2.3.1 의사소통의 측면

의사소통능력을 기르기 위해서는 학생들에게 실제 외국인을 만나 대화하며 그런 비슷한 상황에서 학습 활동이 이루어져야 한다. 일반적으로 초등학교의 영어교육은 일상생활에서 실제 사용하는 쉽고 간단한 생활 영어를 상황 또는 주제 중심으로 구성하여 학습하도록 하고 있다. 또한 음성 언어 중심으로 학습하여 학생의 영어 사용 능력을 길러 주고, 점차적으로 문자 언어 교육의 비중을 늘려 나가는데 노력을 기울이고 있다. 역할극 활동은 수업 시간에 외국인과 만나 대화하거나 학습한 내용을 사용할 기회가 거의 없는 학생들에게 오히려 상황 극을 통해 의사소통능력을 기를 수 있는 훌륭한 대안으로 떠오르고 있다.

Krashen(1982)의 언어 습득 이론에 따르면 언어는 학습이 아니라 습득되는 것이며 언어 습득은 이해 가능한 입력이 충분히 주어지면 가능하다고 한다. 현재 공교육을 받고 있는 초등학교 학생들은 영어를 모국어처럼 자연스럽게 습득하고 있지 못하다. 그러므로 실제 생활과 유사한 상황을 설정하여 목표 언어를

사용하고 자연스러운 몸짓과 느낌으로 대화하는 등의 활동은 그러한 이해 가능한 언어 입력을 풍부하게 제공해 줄 수 있다. 또한, 그로 인해 자연스러운 언어 습득을 유도하여 의사소통능력을 향상시킬 수 있다.

2.3.2 정의적 측면

학생들은 스스로 역할극의 주제를 구성해 봄으로써 실제 대화 상황에 대해 생각해 보게 되고, 지금까지 학습한 내용을 바탕으로 대본을 재구성하면서 복습의 기회도 갖게 된다. 대본을 구성하는 과정에서 학생들이 상황에 필요한 말이지만 배우지 않은 표현에 호기심과 궁금증을 갖고 스스로 질문하여 배우고자 한다면 이는 자기 주도적 학습을 향상시키는 계기가 된다. 아울러 학생들 스스로 구성한 내용이므로 흥미가 극대화되어 언어 학습에 적극적인 참여를 유도할 수 있다. 또한 역할극 활동을 통해 각각의 학생들은 혼자 연습해서 발표하는 활동보다 심리적인 불안감을 줄일 수 있다. 무엇보다 역할극은 극적인 요소와 같은 재미있는 활동들 때문에 학생들의 흥미를 유발시켜 학습동기와 자신감을 높일 수 있다.

역할극을 통한 학습활동은 창의적 사고력을 개발하고 학습자의 상상력을 발휘할 수 있도록 기회를 주며 조별 학생들 간에 협동하는 힘을 길러준다. 학생들은 함께 연기 연습을 하고 역할극에 사용될 자료도 만들면서 서로 간에 신뢰와 믿음을 쌓게 된다. 이러한 역할극의 다양한 활동은 흥미와 자신감을 가지고 학습에 임하게 하는 효과적인 방법으로 활용 될 수 있다.

2.3.3 영어권 문화 지도의 측면

역할극은 영어권 국가의 문화를 직접 체험하기 어려운 상황에서 극 활동을 통해 해당 언어의 사회 문화적 환경을 묘사하는 과정에서 자연스럽게 그 사회와 문화를 간접적으로나마 습득할 수 있는 기회를 갖게 된다. 또한, 역할극 활동을 통해 학생들이 알지 못하던 다른 영어권 국가의 문화들을 소개해 줄 수 있는 기회를 제공함으로써 학생들은 자연스럽게 그 문화들을 이해하고 배울 수 있게 되며 원만한 의사소통이 가능해진다. 역할극 활동은 영어 학습을 통하여 다른 나라의 관습이나 문화를 이해하도록 한다는 점에서 초등학교 영어과 교육

과정의 목표를 충족시킬 수 있는 효과적인 방법이라고 할 수 있다.

흔히 의사소통 능력을 말할 때 이는 실제 주어진 상황 속에서 자신이 갖고 있는 문법, 구조, 발음, 어형 등에 대한 지식과 함께 실제 언어를 사용하는 기술인 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 갖춤을 말한다. 그러나 실제 외국인들과 의사소통이 이루어지기 위해서는 이것과 함께 언어의 문화적 의미까지 이해하고 있어야 한다. 언어는 곧 그 사회와 문화의 산물이기 때문에 올바른 의사소통이 이루어지기 위해서 이러한 이해들이 수반되어야 한다.

III. 역할극에 관한 선행 연구

지금까지 초등영어 역할극에 관한 선행 연구들은 의사소통능력 신장 방안의 하나로 역할극을 적용해 그 효과를 입증하고 지도방안을 제시하는 경우가 대부분이었다. 이재분(2000)은 초등영어 교육에의 역할극 적용 연구에서 초등학교 5~6학년 학생들을 대상으로 역할극을 수업에 적용한 결과 대부분의 학생들이 영어에 흥미와 자신감을 갖게 되었다고 한다. 또 학생들의 듣기, 말하기 능력이 향상되었으며 영어로 표현하려는 욕구와 능력이 증진되었다고 밝히고 있다. 그리고 영어 의사소통능력을 객관적으로 평가할 수 있는 듣기, 말하기 평가 기법이 개발되어야 한다고 제언한다.

최영식(2002)은 역할놀이 활동을 통한 학습이 초등영어 듣기 말하기 능력 향상에 미치는 효과에서 초등학교 3학년 영어 수업에 역할극을 적용한 결과 학생들의 듣기 이해력과 말하기 표현력이 유의미한 수준으로 향상되었다고 한다.

이연숙(2002)은 역할극 학습을 통한 초등영어 의사소통능력 신장 연구에서 초등학교 3학년 학생을 대상으로 역할극 학습과 활동 자리 학습 프로그램을 구안 적용한 결과 듣기 능력과 말하기 능력의 향상에 매우 효과적이었다고 밝혔다. 그리고 역할극 학습이 주로 듣기, 말하기 활동 중심이므로 읽기와 쓰기에 대한 후속적 연구가 요구된다고 주장한다.

김주식(2003)은 창의적 역할놀이 활동이 초등학생의 영어 말하기 능력(유창성, 발음) 신장과 영어 수업의 흥미, 태도, 자신감에 긍정적인 효과를 가져왔다고 말한다. 또한, 미리 정해진 대화문이 아닌 좀 더 발전적이고 창의적인 상황과 대본을 직접 만들어 활동하게 하는 것도 학생들을 학습에 적극적으로 참여시키는 방법이라고 말하고 있다.

박남순(2005)은 초등학교 4학년을 중심으로 한 역할극 활동이 말하기와 흥미에 미치는 효과 연구에서 배운 내용을 역할극으로 정리 및 확장한 수업을 실시했을 때 어휘 구사력과 의사소통능력의 유창성 면에서의 말하기 능력이 향상되었으며, 정의적 영역에서도 긍정적인 변화를 보였다고 한다.

조영미(2010)는 초등 고학년 영어 역할놀이 활동 개발 및 활용에 대한 실행연구에서 과업활동의 하나인 역할놀이를 활용한 영어 수업에 참여한 5~6학년 학생들이 대본을 쓰고 외우는 것은 어렵지만 자신과 관련된 실제 내용을 학습해서 흥미로웠고 영어 실력도 향상되었다는 의견을 나타내었다고 밝히고 있다. 그리고 역할놀이의 장점이 친구들과 함께 영어로 직접 말을 해 볼 수 있다는 점으로 조사되었다. 이는 학생들이 스스로 학습에 책임을 느끼고 학생들과 역할놀이를 해나가면서 상호 협력 작업이 일어나 영어를 익히는 데 중요시 되는 학습이 아닌 습득으로 형성된다는 데 큰 의의가 있었다고 한다.

이상의 선행 연구 자료의 분석은 역할극 학습이 초등영어 지도에 있어서 매우 적합하며 학생들의 영어 학습의 흥미와 동기를 유발하고 의사소통능력의 신장에도 효과적임을 말해주고 있다. 그러나 이와 같은 효과성에도 불구하고 실제 학습 현장에서의 실태와 요구가 반영되지 않은 지도방법 등으로 적용에 어려움이 많다는 것이 문제점으로 드러났다. 따라서 현장의 실태 파악을 통하여 초등영어 교육현장에서 역할극이 효율적으로 활용되기 위한 방안을 모색한 선행연구가 이루어졌는데 이는 다음과 같다.

이보향(2003)은 초등영어 역할놀이 활용 실태에서 4~6학년 교사 및 학생을 대상으로 영어 수업에서 역할놀이가 원래의 목적에 맞게 제대로 활용되고 있는지, 그렇지 않은 경우 어떤 문제가 있는지 살펴보고 역할놀이와 관련하여 학년과 성별에 따라 선호도, 인식도 등에 어떤 차이가 있는지 분석하였다. 그 결과 역할놀이에 대한 교사의 준비 및 제반여건 부족으로 역할놀이를 통한 효과적인 영어지도가 이루어지지 못한 실정에 있었다. 지도 수준은 학년에 따라 차이가 있으나 전반적으로 낮은 단계에 머물렀으며 지도 시 가장 어려운 점은 자료 부족으로 나타났다. 학생들은 역할놀이를 전반적으로 재밌는 영어 학습 방법으로 인식하고 있었지만 학년이 높아질수록 그 흥미는 현저히 낮아지는 것으로 분석되었으며, 대다수의 학생과 교사는 역할놀이의 유용성을 인식하고 있으나, 상당

수의 학생이 역할놀이로 인해 학습에 부담을 느끼고 있어 지도에 개선이 필요함을 제시하였다.

현유미(2011)는 초등영어 역할극 활용에 대한 교사의 인식 연구에서 초등영어 교육현장에서 역할극이 어떻게 활용되고 있는지 실태를 조사하고 이에 대한 교사들의 인식 정도가 어떠한지 조사 분석하였다. 역할극의 전반적인 지도 실태 결과 많은 수의 교사들이 역할극에 대한 사전지식을 가지고 역할극을 직접 경험해 본 적이 있으나, 실제 지도에 있어서는 이와는 별개로 교사의 인식 및 제반 사항의 부족으로 역할극을 통한 효과적인 영어 지도가 이루어지지 못하고 있는 실정에 있었다. 실제 지도함에 있어서 드러나는 문제점에도 불구하고 대부분의 교사들은 역할극 지도가 학생들의 전반적인 영어 능력 및 흥미 유발, 자신감 향상에 도움이 된다고 인식하고 있었다. 역할극 지도를 위해 사전에 교재 연구를 하는 편이나 교사용 지도서에 역할극 지도 방법의 안내가 충분치 않아 수업을 위한 더욱 체계적인 지도 요강이 필요하다고 분석되었으며 역할극의 효율적 교수·학습을 위해서는 교육적 재정적 방안이 시급히 마련되어야 함을 주장하였다.

IV. 연구 방법 및 실제

4.1 연구 문제

본 연구에서는 위의 선행 연구를 참고하여 설문을 통해 현재 초등영어 교육 현장의 역할극 적용 실태를 재점검하며, 역할극에 대한 전반적인 교사의 견해 및 활용 정도를 조사하여 문제점을 파악한 후 좀 더 효과적인 역할극 방향 설정에 도움이 되는 바를 찾아보고자 한다.

4.2 연구 대상

본 연구를 위한 연구대상자의 일반적인 특성의 구성분포를 살펴보면 다음과 같다.

<표 1> 연구대상자의 일반적인 특성별 분포

특성	구분	N	%
성별	남자	9	19.1
	여자	38	80.9
교직 경력	1년 이하	15	31.9
	2 ~ 3년	21	44.7
	4년 이상	11	23.4
영어 연수 시간	60시간미만	4	8.5
	60시간~ 119시간	28	59.6
	120시간이상	15	31.9

4.3 실험 자료

모든 분석은 SPSS 15.0 for Windows를 이용하여 연구대상자의 일반적인 특성을 살펴보기 위하여 빈도와 백분율을 사용하였으며, 연구대상자의 일반적인 특성에 따른 문항별 인식을 살펴보기 위하여 교차분석과 빈도분석을 실시하였으며, 문항이 복수응답인 경우에는 다중응답분석을 실시하였다.

4.4 연구 결과 분석

[설문 1] 영어 교과서의 역할극을 지도해 본 적이 있으십니까?

연구대상자들에게 영어 교과서의 역할극을 지도해 본 적이 있느냐의 설문을 살펴보면 다음과 같다. 먼저 연구대상자들은 영어 교과서의 역할극을 지도해 본 적이 있다에 대한 응답은 44명(93.6%), 영어 교과서의 역할극을 지도해 본 적이 없다에 대한 응답은 3명(6.4%)으로 나타나 연구대상자들은 영어 교과서의 역할극을 지도해 본 적이 있다를 매우 높게 언급하였다.

<표 2> 영어 교과서의 역할극 지도 경험

특성	구분	있다	없다	χ^2	p
성별	남자	8 (88.9%)	1 (11.1%)	.416	.519
	여자	36 (94.7%)	2 (5.3%)		
교직 경력	1년 이하	13 (86.7%)	2 (13.3%)	2.055	.358
	2 ~ 3년	20 (95.2%)	1 (4.8%)		
	4년 이상	11 (100.0%)	0 (0.0%)		

영어 연수 시간	60시간 미만	4 (100.0%)	0 (0.0%)	2.175	.337
	60시간 ~ 119시간	25 (89.3%)	3 (10.7%)		
	120시간 이상	15 (100.0%)	0 (0.0%)		

[설문 2] 역할극 수업 이전에 역할극에 대한 사전 지식을 가지고 있었습니까?

영어 역할극 지도를 위해 사전에 교재 연구를 많이 하는 편이다에서는 보통이다에 대한 응답이 가장 많았으며 그 다음으로 그렇다(매우 그렇다도 포함)에 응답이 다소 높게 나타났으며, 교사용 지도서에는 영어 역할극을 지도하는 것에 대한 자세한 지도법이 제시되어 있다에서는 보통이다에 대한 응답이 가장 높았으며 그 다음으로 그렇지 않다에 대한 응답이 다소 높게 나타났으며, 역할극 수업을 위해 더욱 체계적인 지도 요강이 마련되어 교사들에게 제시되어야 한다에서는 그렇다(매우 그렇다도 포함)에 대한 응답이 가장 높게 언급되었으며 그 다음으로 보통이다의 응답이 다소 나타났다.

<표 3> 역할극 수업 이전에 역할극에 대한 사전 지식

특성	구분	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	X^2	p
성별	남자	0(0.0%)	1(11.1%)	2(22.2%)	6(66.7%)	4.556	.207
	여자	1(2.6%)	8(21.1%)	18(47.4%)	11(28.9%)		
교직 경력	1년 이하	0(0.0%)	3(20.0%)	8(53.3%)	4(26.7%)	6.728	.347
	2 ~ 3년	1(4.8%)	6(28.6%)	6(28.6%)	8(38.1%)		
	4년 이상	0(0.0%)	0(0.0%)	6(54.5%)	5(45.5%)		

영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	2(50.0)%	2(50.0)%	0(0.0%)	9.892	.129
	60시간 ~ 119시간	0(0.0%)	6(21.4%)	9(32.1%)	13(46.4%)		
	120시간 이상	1(6.7%)	1(6.7%)	9(60.0%)	4(26.7%)		

[설문 3] 역할극 수업 이전에 역할극을 직접 경험해본 적이 있었습니까?

연구대상자들에게 역할극 수업 이전에 역할극을 직접 경험해본 적이 있었는지 알아보면, 연구대상자들은 그렇다에 대한 응답은 17명(36.2%), 보통이다는 10명(21.3%), 그렇지 않다는 17명(36.2%), 전혀 그렇지 않다는 3명(6.4%)을 나타내어 연구대상자들은 역할극 수업 이전에 역할극을 직접 경험해본 적이 없다(전혀 그렇지 않다도 포함)를 가장 많이 언급하였으며 그 다음으로 역할극 수업 이전에 역할극을 직접 경험해본 적이 있었다의 순이었다

<표 4> 역할극 수업 이전에 역할극을 직접 경험

특성	구분	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지않다	X^2	p
성별	남자	4(44.4%)	1(11.1%)	3(33.3%)	1(11.1%)	1.166	.761
	여자	13(34.2%)	9(23.7%)	14(36.8%)	2(5.3%)		
교직 경력	1년 이하	4(26.7%)	6(40.0%)	4(26.7%)	1(6.7%)	9.107	.168
	2 ~ 3년	11(52.4%)	1(4.8%)	8(38.1%)	1(4.8%)		
	4년 이상	2(18.2%)	3(27.3%)	5(45.5%)	1(9.1%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	1(25.0%)	2(50.0%)	1(25.0%)	0(0.0%)	4.882	.559
	60시간 ~ 119시간	10(35.7%)	4(14.3%)	11(39.3%)	3(10.7%)		
	120시간 이상	6(40.0%)	4(26.7%)	5(33.3%)	0(0.0%)		

[설문 4] 교과서의 단원에 제시된 역할극을 학생들에게 어떻게 실시하십니까?

연구대상자들에게 교과서의 단원에 제시된 역할극을 학생들에게 어떻게 실시하는지 살펴보면, 연구대상자들은 있는 단원 마다 한다에 대한 응답은 8명(17.0%), 실시는 하나 정해진 차시에만 하는 것은 아니다는 3명(6.4%), 가끔 생략할 때도 있다는 30명(63.8%), 거의 실시하지 않는다는 6명(12.3%)으로 나타내어 연구대상자들은 가끔 생략할 때도 있다를 매우 높게 언급하고 있었다.

<표 5> 교과서의 단원에 제시된 역할극을 학생들에게 실시하는 방법

특성	구분	①	②	③	④	χ^2	p
성별	남자	2(22.2%)	1(11.1%)	4(44.4%)	2(22.2%)	2.002	.572
	여자	6(15.8%)	2(5.3%)	26(68.4%)	4(10.5%)		
교직 경력	1년 이하	3(20.0%)	1(6.7%)	9(60.0%)	2(13.3%)	1.091	.982
	2 ~ 3년	4(19.0%)	1(4.8%)	13(61.9%)	3(14.3%)		
	4년 이상	1(9.1%)	1(9.1%)	8(72.7%)	1(9.1%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	2(50.0%)	0(0.0%)	1(25.0%)	1(25.0%)	7.215	.301
	60시간 ~ 119시간	3(10.7%)	1(3.6%)	20(71.4%)	4(14.3%)		
	120시간 이상	3(20.0%)	2(13.3%)	9(60.0%)	1(6.7%)		

[설문 5] 역할극 지도계획은 주로 어떤 방법으로 설계 합니까?

연구대상자들에게 역할극 지도계획은 주로 어떤 방법으로 세우는지 알아보면, 지도서 방법대로 한다에 대한 응답은 9명(19.1%), 다른 보충교재도 참고하나, 지도서와 거의 비슷하다는 22명(46.8%), 필요에 따라 과감히 지도서를 재구성한다는 9명(19.1%), 수업시간에 즉흥적으로 가르친다는 7명(14.9%)으로 나타나 연구대상자들은 다른 보충교재도 참고하나, 지도서와 거의 비슷 하다에 대한 응답을 매우 높게 언급하고 있었으며, 그 다음으로 지도서 방법대로 한다, 필요에 따라 과감히 지도서를 재구성한다의 순이었다.

<표 6> 역할극 지도계획을 설계 하는 방법

특성	구분	①	②	③	④	χ^2	p
성별	남자	1(11.1%)	5(55.6%)	2(22.2%)	1(11.1%)	.719	.869
	여자	8(21.1%)	17(44.7%)	7(18.4%)	6(15.8%)		
교직 경력	1년 이하	3(20.0%)	6(40.0%)	3(20.0%)	3(20.0%)	9.536	.146
	2 ~ 3년	2(9.5%)	12(57.1%)	6(28.6%)	1(4.8%)		
	4년 이상	4(36.4%)	4(36.4%)	0(0.0%)	3(27.3%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	1(25.0%)	1(25.0%)	2(50.0%)	0(0.0%)	6.389	.381
	60시간 ~ 119시간	5(17.9%)	16(57.1%)	4(14.3%)	3(10.7%)		
	120시간 이상	3(20.0%)	5(33.3%)	3(20.0%)	4(26.7%)		

[설문 6] 학생들에게 지도하는 역할극의 수준은 어느 정도입니까?

연구대상자들에게 학생들에게 지도하는 역할극의 수준은 어느 정도인지 알아보면, 연구대상자들은 그대로 외워서 역할극하기에 대한 응답은 25명(53.2%), 단어나 문장을 약간 바꾸어 역할극 하기는 17명(36.2%), 그 때 그 때의 상황을 제시해주면 역할의 내용과 표현은 학생이 창의적으로 만들기는 2명(4.3%), 즉흥극하기 (교사가 처음의 상황만 제시해 줌)는 3명(6.4%)을 나타나 연구대상자들은 그대로 외워서 역할극하기를 가장 많이 언급하였으며 그 다음으로 단어나 문장을 약간 바꾸어 역할극하기의 순이었다. 이는 성별에 따라서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며, 여자 연구대상자들과 영어 연수시간이 120시간 이상이 연구대상자들은 단어나 문장을 약간 바꾸어 역할극 하기를 많이 언급 하고 있었다. ($p<.05$)

<표 7> 학생들에게 지도하는 역할극의 수준은 어느 정도입니까?

특성	구분	①	②	③	④	χ^2	p
성별	남자	9(100.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	9.796*	.020
	여자	16(42.1%)	17(44.7%)	2(5.3%)	3(7.9%)		
교직 경력	1년 이하	8(53.3%)	5(33.3%)	0(0.0%)	2(13.3%)	5.140	.526
	2 ~ 3년	11(52.4%)	8(38.1%)	2(9.5%)	0(0.0%)		
	4년 이상	6(54.5%)	4(36.4%)	0(0.0%)	1(9.1%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	3(75.0%)	1(25.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	2.340	.886
	60시간 ~ 119시간	16(57.1%)	9(32.1%)	1(3.6%)	2(7.1%)		
	120시간 이상	6(40.0%)	7(46.7%)	1(6.7%)	1(6.7%)		

* $p<.05$

[설문 7] 교과서 외의 다른 보충 교재를 활용하여 혹은 교과서를 벗어나 다른 방식으로 역할극을 가르쳐본 적이 있으십니까?

연구대상자들에게 교과서 외의 다른 보충 교재를 활용하여 혹은 교과서를 벗어나 다른 방식으로 역할극을 가르쳐본 적이 있는지 살펴보면, 여러 번 있다에 대한 응답은 2명, 한두 번 있다는 25명(53.2%), 한 번도 없다는 20명(42.6%)으로 나타나 연구대상자들은 교과서 외의 다른 보충 교재를 활용하여 혹은 교과서를 벗어나 다른 방식으로 역할극을 가르쳐본 적이 한두 번 있다를 가장 많이 언급하였으며 그 다음으로 한 번도 없다의 순이었다. 교직경력이 4년 이상인 연구대상자들은 다른 보충 교재를 활용하여 혹은 교과서를 벗어나 다른 방식으로 역할극을 가르쳐본 적이 한 번도 없다를 가장 많이 언급하였다.

<표 8> 다른 보충 교재를 활용하여, 교과서를 벗어나 다른 방식으로 역할극을 가르쳐 본 경험이 있는가?

특성	구분	여러번 있다	한두번 있다	한번도 없다	X^2	p
성별	남자	1(11.1%)	3(33.3%)	5(55.6%)	2.497	.287
	여자	1(2.6%)	22(57.9%)	15(39.5%)		
교직 경력	1년 이하	0(0.0%)	11(73.3%)	4(26.7%)	6.368	.173
	2 ~ 3년	2(9.5%)	10(47.6%)	9(42.9%)		
	4년 이상	0(0.0%)	4(36.4%)	7(63.6%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	3(75.0%)	1(25.0%)	1.234	.872
	60시간 ~ 119시간	1(3.6%)	15(53.6%)	12(42.9%)		
	120시간 이상	1(6.7%)	7(46.7%)	7(46.7%)		

[설문 8] 역할극의 상황 제시는 어떤 방법을 주로 쓰십니까?

연구대상자들에게 역할극의 상황 제시는 어떤 방법을 주로 쓰는지 살펴보면, 연구대상자들은 CD-ROM 타이틀에 대한 응답은 30명(63.8%), 읽기자료는 5명(10.6%), 그림 자료는 6명(12.8%), 교사의 말로 설명은 5명(10.6%), 에니메이션에 대한 응답은 1명(2.1%)으로 나타내어 연구대상자들은 CD-ROM 타이틀을 매우 높게 언급하고 있었으며, 그 다음으로 그림자료, 읽기자료, 교사의 말로 설명의 순이었다.

<표 9> 역할극의 상황 제시에 주로 쓰는 방법

특성	구분	CD-ROM 타이틀	읽기 자료	그림 자료	교사의 말로 설명	에니 메이션	χ^2	p
성별	남자	6(66.7%)	2(22.2%)	0(0.0%)	1(11.1%)	0(0.0%)	3.078	.545
	여자	24(63.2%)	3(7.9%)	6(5.8%)	4(10.5%)	1(2.6%)		
교직 경력	1년 이하	8(53.3%)	2(13.3%)	2(13.3%)	2(13.3%)	1(6.7%)	5.323	.723
	2 ~ 3년	13(61.9%)	2(9.5%)	4(19.0%)	2(9.5%)	0(0.0%)		
	4년 이상	9(81.8%)	1(9.1%)	0(0.0%)	1(9.1%)	0(0.0%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	2(50.0%)	1(25.0%)	0(0.0%)	1(25.0%)	0(0.0%)	8.807	.359
	60시간 ~ 119시간	20(71.4%)	2(7.1%)	5(17.9%)	1(3.6%)	0(0.0%)		
	120시간 이상	8(53.3%)	2(13.3%)	1(6.7%)	3(20.0%)	1(6.7%)		

[설문 9] CD-ROM 타이틀의 역할극 부분에 대한 견해는 어떻습니까?

연구대상자들은 CD-ROM 타이틀의 역할극 부분에 대한 견해를 살펴보면, 연구대상자들은 매우 만족에 대한 응답은 1명(2.1%), 다소 만족은 20명(42.6%), 다소 불만족은 24명(51.1%), 매우 불만족은 2명(4.3%)을 나타내어 연구대상자들은 CD-ROM 타이틀의 역할극 부분에 대한 견해에 대한 불만족이다(매우 불만족이다도 포함)를 가장 많이 언급하였으며, 그 다음으로 다소 만족이다(매우 만족이다도 포함)의 순이었다.

<표 10> CD-ROM 타이틀의 역할극 부분에 대한 견해

특성	구분	매우 만족	다소 만족	다소 불만족	매우 불만족	X^2	p
성별	남자	1(11.1%)	5(55.6%)	3(33.3%)	0(0.0%)	5.823	.121
	여자	0(0.0%)	15(39.5%)	21(55.3%)	2(5.3%)		
교직 경력	1년 이하	0(0.0%)	8(53.3%)	7(46.7%)	0(0.0%)	3.190	.785
	2 ~ 3년	1(4.8%)	8(38.1%)	11(52.4%)	1(4.8%)		
	4년이상	0(0.0%)	4(36.4%)	6(54.5%)	1(9.1%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	3(75.0%)	1(25.0%)	0(0.0%)	3.147	.790
	60시간 ~ 119시간	1(3.6%)	12(42.9%)	14(50.0%)	1(3.6%)		
	120시간 이상	0(0.0%)	5(33.3%)	9(60.0%)	1(6.7%)		

[설문 10] 역할극 자료준비는 주로 어떻게 하십니까?

연구대상자들에게 역할극 자료준비는 주로 어떻게 하는지 알아보면, 연구대상자들은 자료 구입에 대한 응답은 1명(2.1%), 교사가 준비는 33명(70.2%), 학생이 준비는 6명(12.8%), 자료 준비를 하지 않는 편이다는 7명(14.9%)으로 나타내어 연구대상자들은 역할극 자료준비 방법으로 교사가 준비를 매우 높게 언급하였으며, 그 다음으로 자료 준비를 하지 않는 편, 학생이 준비의 순이었다.

<표 11> 역할극 자료준비 방법

특성	구분	자료 구입	교사가 준비	학생이 준비	자료준비를 하지 않는 편	X^2	p
성별	남자	0(0.0%)	8(88.9%)	0(0.0%)	1(11.1%)	2.318	.509
	여자	1(2.6%)	25(65.8%)	6(15.8%)	6(15.8%)		
교직 경력	1년 이하	0(0.0%)	12(80.0%)	0(0.0%)	3(20.0%)	8.427	.208
	2 ~ 3년	1(4.8%)	14(66.7%)	5(23.8%)	1(4.8%)		
	4년 이상	0(0.0%)	7(63.6%)	1(9.1%)	3(27.3%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	4(100.0%)	0(0.0%)	0(0.0%)	8.442	.207
	60시간 ~ 119시간	0(0.0%)	22(78.6%)	2(7.1%)	4(14.3%)		
	120시간 이상	1(6.7%)	7(46.7%)	4(26.7%)	3(20.0%)		

[설문 11] 역할극을 활용할 때 소품을 직접 만들어서 활용하는 것이 좋다고 여겨지는가?

연구대상자들은 역할극을 활용할 때 소품을 직접 만들어서 활용하는 것이 좋다고 여겨지는지 알아보면, 먼저 그렇다에 대한 응답은 37명(78.7%), 아니다는 10명(21.3%)으로 나타내어 연구대상자들은 역할극을 활용할 때 소품을 직접 만들어서 활용하는 것이 좋다는 의견이 매우 높았으며 역할극을 활용할 때 소품을 직접 만들어서 활용하는 것이 좋지 않다는 의견은 다소 높게 나타나고 있었다.

<표 12> 역할극을 활용할 때 소품을 직접 만들어서 활용하는 것

특성	구분	그렇다	아니다	χ^2	p
성별	남자	5(55.6%)	4(44.4%)	3.567	.059
	여자	32(84.2%)	6(15.8%)		
교직 경력	1년 이하	14(93.3%)	1(6.7%)	3.487	.175
	2 ~ 3년	16(76.2%)	5(23.8%)		
	4년 이상	7(63.6%)	4(36.4%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	3(75.0%)	1(25.0%)	.048	.976
	60시간 ~ 119시간	22(78.6%)	6(21.4%)		
	120시간 이상	12(80.0%)	3(20.0%)		

[설문 12] 역할극 모둠 편성은 주로 어떻게 조직합니까?

조사대상자들에게 역할극 모둠 편성은 주로 어떻게 조직하는지 알아보면, 조사대상자들은 가까운 자리의 학생끼리 모둠 편성에 대한 응답은 19명(40.4%), 마음이 맞는 친한 친구끼리 모둠 편성은 3명(6.4%), 잘하는 아이와 못하는 아이가 고루 속하게 모둠 편성은 16명(34.0%), 학생이 원하는 배역을 중심으로 모둠 편성은 9명(19.1%)으로 나타내어 연구대상자들은 가까운 자리의 학생끼리 모둠 편성을 가장 많이 언급하였으며, 그 다음으로 잘하는 아이와 못하는 아이가 고루 속하게 모둠 편성의 순이었다.

<표 13> 역할극 모둠 편성의 조직방법

특성	구분	①	②	③	④	χ^2	p
성별	남자	3(33.3%)	2(22.2%)	1(11.1%)	3(33.3%)	7.403	.060
	여자	16(42.1%)	1(2.6%)	15(39.5%)	6(15.8%)		
교직 경력	1년 이하	5(33.3%)	0(0.0%)	5(33.3%)	5(33.3%)	7.056	.316
	2 ~ 3년	11(52.4%)	2(9.5%)	7(33.3%)	1(4.8%)		
	4년 이상	3(27.3%)	1(9.1%)	4(36.4%)	3(27.3%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	2(50.0%)	0(0.0%)	1(25.0%)	1(25.0%)	.985	.986
	60시간 ~ 119시간	12(42.9%)	2(7.1%)	9(32.1%)	5(17.9%)		
	120시간 이상	5(33.3%)	1(6.7%)	6(40.0%)	3(20.0%)		

** p<.01

[설문 13] 역할극 배역의 결정은 어떻게 하십니까?

조사대상자들에게 역할극 배역의 결정은 어떻게 하는지 살펴보면, 연구대상자들은 교사의 일방적 지명에 대한 응답은 1명(2.1%), 학생들 스스로 결정은 27명(57.4%), 학생의 희망을 받아 교사가 지명은 19명(40.4%)으로 나타내어 연구대상자들은 학생들 스스로 결정을 가장 많이 언급하였으며 그 다음으로 학생의 희망을 받아줄 교사가 지명 순이었으며, 남자 연구대상자들은 학생의 희망을 받아 교사가 지명을 가장 많이 언급하고 있었다.

<표 14> 역할극 배역의 결정방법

특성	구분	교사의 일방적 지명	학생들 스스로 결정	학생의 희망을 받아 교사가 지명	χ^2	p
성별	남자	0(0.0%)	3(33.3%)	6(66.7%)	3.260	.196
	여자	1(2.6%)	24(63.2%)	13(34.2%)		
교직 경력	1년 이하	0(0.0%)	8(53.3%)	7(46.7%)	1.574	.814
	2 ~ 3년	1(4.8%)	12(57.1%)	8(38.1%)		
	4년 이상	0(0.0%)	7(63.6%)	4(36.4%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	1(25.0%)	3(75.0%)	5.015	.286
	60시간 ~ 119시간	0(0.0%)	16(57.1%)	12(42.9%)		
	120시간 이상	1(6.7%)	10(66.7%)	4(26.7%)		

[설문 14] 수준별 역할극 수업을 지도 한 적이 있는가?

연구대상자들에게 수준별 역할극 수업을 지도 한 적이 있는지 살펴보면 다음과 같다. 먼저 조사대상자들은 그렇다에 대한 응답은 18명(38.3%), 아니다는 29명(61.7%)으로 나타내어 수준별 롤 플레이 수업을 지도 한 적이 없다를 많이 언급하였으며 수준별 역할극 수업을 지도 한 적이 있다는 보통으로 나타나고 있었다. 수준별 역할극 수업을 하는 특별한 이유는 영어로 말하기를 어려워하는 학생들이 보다 쉽게 영어 역할극에 참여할 수 있도록 하기 위해서다. 전체 학생들을 다 영어 역할극 수업에 참여시키기 위해서 수줍음이 많은 아이들과 말을 잘 하기를 꺼려하는 학생들은 수준별 역할극에 참여 하다보면 그런 과정 중에 자신감이 생기는 것을 볼 수 있다. 학생들의 수준과 성격까지도 교사가 아주 잘 배려해야 하는 부분이기 때문에 교사의 역할이 굉장히 중요하다.

<표 15> 수준별 역할극 수업을 지도한 경험

특성	구분	그렇다	아니다	X^2	p
성별	남자	5(55.6%)	4(44.4%)	1.403	.236
	여자	13(34.2%)	25(65.8%)		
교직 경력	1년 이하	6(40.0%)	9(60.0%)	.476	.788
	2 ~ 3년	7(33.3%)	14(66.7%)		
	4년 이상	5(45.5%)	6(54.5%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	3(75.0%)	1(25.0%)	3.150	.207
	60시간 ~ 119시간	11(39.3%)	17(60.7%)		
	120시간 이상	4(26.7%)	11(73.3%)		

[설문 15] 수준별 역할극 수업을 하기 위한 좋은 방법은 무엇이라고 생각하는가?

연구대상자들은 수준별 역할극 수업을 하기 위한 좋은 방법은 무엇이라고 생각하는지 알아보면, 조사대상자들은 역할극을 위해 자리를 재배치한다에 대한 응답은 28명(60.9%), 수준별로 모둠을 나누기 위해 색깔을 사용한다는 14명(30.4%), 스티커로 모둠을 구별하기는 4명(8.7%)으로 나타내어 역할극을 위해 자리를 재배치한다에 대한 응답이 가장 많았으며, 그 다음으로 수준별로 모둠을 나누기 위해 색깔을 사용 한다의 순이었다. 수준별 역할극 수업을 위한 수준 선택과 영어 역할극을 위한 자리를 재배치하기 위해 학생들이 자신들의 수준차이 나는 것으로 창피해 하는 일이 없도록 스티커나 색깔로 모둠을 나누는 것은 좋은 방법이다. 자신이 속한 모둠 스티커나 색깔을 통해 모둠별 구별도 쉬워지고 모둠끼리 소속감도 느낄 수 있기 때문이다. 자신의 수준을 생각해 보고 약간 도전할 수 있는 것을 생각해 볼 수 있도록 한다. 수준별 영어 역할극 수업은 영어를 누가 잘 하고 못 한다고 하기보다 모두가 함께 즐겁게 참여할 수 있는 수업으로 만드는 것이 중요할 것이다.

<표 16> 수준별 역할극 수업을 하기 위한 좋은 방법

특성	구분	①	②	③	χ^2	p
성별	남자	6(66.7%)	1(11.1%)	2(22.2%)	3.789	.150
	여자	22(59.5%)	13(35.1%)	2(5.4%)		
교직 경력	1년 이하	8(53.3%)	6(40.0%)	1(6.7%)	5.226	.265
	2 ~ 3년	16(76.2%)	4(19.0%)	1(4.8%)		
	4년 이상	4(40.0%)	4(40.0%)	2(20.0%)		

영어 연수 시간	60시간 미만	3(75.0%)	1(25.0%)	0(0.0%)	1.147	.887
	60시간 ~ 119시간	17(63.0%)	8(29.6%)	2(7.4%)		
	120시간 이상	8(53.3%)	5(33.3%)	2(13.3%)		

[설문 16] 역할극 후 녹음이나 녹화를 하여 보여준 적이 있습니까?

연구대상자들에게 역할극 후 녹음이나 녹화를 하여 보여준 적이 있는지 알아보면, 연구대상자들은 한 번에 대한 응답은 5명(10.6%), 두 번 이상은 3명(6.4%), 한 번도 없다는 39명(33.0%)으로 나타내어 연구대상자들은 한 번도 없다를 매우 높게 언급하고 있었다.

<표 17> 역할극 후 녹음이나 녹화를 하여 보여준 경험

특성	구분	한 번	두 번 이상	한 번도 없다.	X^2	p
성별	남자	1(11.1%)	0(0.0%)	8(88.9%)	.760	.684
	여자	4(10.5%)	3(7.9%)	31(81.6%)		
교직 경력	1년 이하	1(6.7%)	0(0.0%)	14(93.3%)	7.754	.101
	2 ~ 3년	4(19.0%)	3(14.3%)	14(66.7%)		
	4년 이상	0(0.0%)	0(0.0%)	11(100.0%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	0(0.0%)	4(100.0%)	2.794	.593
	60시간 ~ 119시간	3(10.7%)	3(10.7%)	22(78.6%)		
	120시간 이상	2(13.3%)	0(0.0%)	13(86.7%)		

[설문 17] 역할극 평가는 주로 어떤 방법을 많이 쓰십니까?

연구대상자들에게 역할극 평가는 주로 어떤 방법을 많이 쓰는지 알아보면, 관찰평가에 대한 응답은 24명(51.1%), 학생 자기평가는 2명(4.3%),학생 상호평가는 21명(44.7%)으로 나타내어 연구대상자들은 관찰평가를 가장 많이 언급하였고 그 다음으로 학생 상호평가의 순이었다. 이는 교직경력이 2~3년인 연구대상자들은 역할극 평가 시 주로 사용하는 평가방법으로 학생상호평가를 많이 언급하고 있었다.

<표 18> 역할극 평가 시 주로 사용하는 방법

특성	구분	관찰평가	학생 자기평가	학생 상호평가	χ^2	p
성별	남자	4(44.4%)	00.0%()	5(55.6%)	.864	.649
	여자	20(52.6%)	2(5.3%)	16(42.1%)		
교직 경력	1년 이하	11(73.3%)	0(0.0%)	4(26.7%)	6.300	.178
	2 ~ 3년	8(38.1%)	2(9.5%)	11(52.4%)		
	4년 이상	5(45.5%)	0(0.0%)	6(54.5%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	3(75.0%)	0(0.0%)	1(25.0%)	2.318	.677
	60시간 ~ 119시간	13(46.4%)	2(7.1%)	13(46.4%)		
	120시간 이상	8(53.3%)	0(0.0%)	7(46.4%)		

[설문 18] 역할극 수업을 한 후 학생 상호평가 할 때 주로 사용하는 방법은?

연구대상자들에게 역할극 수업을 한 후 평가 할 때 주로 사용하는 방법을 살펴보면, 조사대상자들은 박수에 대한 응답은 24명(51.1%), 스티커를 이용하기는 23명(48.9%)으로 나타내어 연구대상자들은 역할극 수업을 한 후 평가 할 때 주로 사용하는 방법으로 박수와 스티커 이용하기를 비슷하게 응답하고 있었다. 스티커를 이용한 평가 방법은 활동적인 것을 좋아하는 학생들에게 좋은 평가방법이다. 친구평가를 하면서 역할극 한 것도 생각하면서 다시 돌아보고 그래서 친구를 평가 할 수 있으려면 연극에 잘 집중할 수 있는 이점이 있다. 다른 친구 하는 것을 잘 들어야지만 나중에 사후 평가할 때도 말을 할 수 있기 때문에 듣기 능력도 많이 향상된다.

<표 19> 역할극 수업을 한 후 평가 할 때 사용하는 방법은?

특성	구분	박수로	스티커를 이용하기	X^2	p
성별	남자	7(77.8%)	2(22.2%)	3.179	.075
	여자	17(44.7%)	21(55.3%)		
교직 경력	1년 이하	6(40.0%)	9(60.0%)	2.900	.235
	2 ~ 3년	10(47.6%)	11(52.4%)		
	4년 이상	8(72.7%)	3(27.3%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	1(25.0%)	3(75.0%)	2.790	.248
	60시간 ~ 119시간	13(46.4%)	15(53.6%)		
	120시간 이상	10(66.7%)	5(33.3%)		

[설문 19] 역할극 수업을 한 후 평가 할 때 가장 많이 고려하는 점은?

조사대상자들에게 역할극 수업을 한 후 평가 할 때 가장 많이 고려하는 점을 알아보면, 먼저 주요표현을 잘 사용 했을 때에 대한 응답은 27명(57.4%), 실제 연기자처럼 했을 때는 13명(27.7%), 협동심을 잘 발휘 했을 때는 7명(14.9%)으로 나타내어 주요표현을 잘 사용 했을 때를 가장 많이 언급하였으며 그 다음으로 실제 연기자처럼 했을 때의 순이었다.

<표 20> 역할극 수업을 한 후 평가 할 때 가장 고려하는 점은?

특성	구분	①	②	③	χ^2	p
성별	남자	4(44.4%)	2(22.2%)	3(33.3%)	2.988	.224
	여자	23(60.5%)	11(28.9%)	4(10.5%)		
교직 경력	1년 이하	7(46.7%)	6(40.0%)	2(13.3%)	2.129	.712
	2 ~ 3년	14(66.7%)	4(19.0%)	3(14.3%)		
	4년 이상	6(54.5%)	3(27.3%)	2(18.2%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	1(25.0%)	0(0.0%)	3(75.0%)	12.984*	.011
	60시간 ~ 119시간	16(57.1%)	9(32.1%)	3(10.7%)		
	120시간 이상	10(66.7%)	4(26.7%)	1(6.7%)		

* p<.05

[설문 20] 역할극 후 학생과 함께 역할극에 대해 토의하는 단계를 거치십니까?

연구대상자들에게 역할극 후 학생과 함께 역할극에 대해 토의하는 단계를 거치는지 살펴보면, 연구대상자들은 항상 그렇다에 대한 응답은 1명(2.1%), 대체로 그렇다는 20명(42.6%), 그렇지 않은 편이다는 23명(48.9%), 전혀 그렇지 않다는 3명(6.4%)으로 나타내어 연구대상자들은 그렇지 않는 편이다를 많이 언급하였으며 그 다음으로 대체로 그렇다의 순이었다.

<표 21> 역할극 후 학생과 함께 역할극에 대해 토의하는 단계

특성	구분	항상 그렇다	대체로 그렇다	그렇지 않은 편	전혀 그렇지 않다	χ^2	p
성별	남자	0(0.0%)	3(33.3%)	5(55.6%)	1(11.1%)	.949	.814
	여자	1(2.6%)	17(44.7%)	18(47.4%)	2(5.3%)		
교직 경력	1년 이하	0(0.0%)	6(40.0%)	8(53.3%)	1(6.7%)	12.121	.059
	2 ~ 3년	1(4.8%)	13(61.9%)	7(33.3%)	0(0.0%)		
	4년 이상	0(0.0%)	1(9.1%)	8(72.7%)	2(18.2%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	2(50.0%)	2(50.0%)	0(0.0%)	2.963	.814
	60시간 ~ 119시간	1(3.6%)	13(46.4%)	13(46.4%)	1(3.6%)		
	120시간 이상	0(0.0%)	5(33.3%)	8(53.3%)	2(13.3%)		

[설문 21] 역할극 지도 시 다른 나라와 한국의 문화적 차이가 있을 때마다 언급하고 설명 하십니까?

조사대상자들에게 역할극 지도 시 다른 나라와 한국의 문화적 차이가 있을 때마다 언급하고 설명하는지 알아보면, 연구대상자들은 반드시 그렇다에 대한 응답은 2명(4.3%), 대체로 그렇다는 37명(78.7%), 잘 몰라서 언급을 하지 않는다는 3명(6.4%), 시간 부족으로 언급하지 않는다는 5명(10.6%)으로 나타내어 연구대상자들은 대체로 그렇다를 매우 높게 언급하고 있었다.

<표 22> 역할극 지도 시 다른 나라와 한국의 문화적 차이가 있을 때마다 언급하고 설명 하십니까?

특성	구분	반드시 그렇다	대체로 그렇다	잘 몰라서 언급을 하지 않는다	시간 부족으로 언급하지 않는다	χ^2	p
성별	남자	0(0.0%)	6(66.7%)	1(11.1%)	2(22.2%)	2.473	.480
	여자	2(5.3%)	31(81.6%)	2(5.3%)	3(7.9%)		
교직 경력	1년 이하	0(0.0%)	11(73.3%)	1(6.7%)	3(20.0%)	4.715	.581
	2 ~ 3년	2(9.5%)	17(81.0%)	1(4.8%)	1(4.8%)		
	4년이상	0(0.0%)	9(81.8%)	1(9.1%)	1(9.1%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	3(75.0%)	0(0.0%)	1(25.0%)	1.697	.945
	60시간 ~ 119시간	1(3.6%)	22(78.6%)	2(7.1%)	3(10.7%)		
	120시간 이상	1(6.7%)	12(80.0%)	1(6.7%)	1(6.7%)		

[설문 22] 교실이나 복도에 학생들이 관심을 가질 수 있을만한 역할극 관련 환경 조성은 어떠합니까?

연구대상자들에 교실이나 복도에 학생들이 관심을 가질 수 있을만한 역할극 관련 환경 조성은 어떻게 하는지 살펴보면, 조사대상자들은 대체로 충분하다에 대한 응답은 3명(6.4%), 대체로 부족하다는 34명(72.3%), 매우 부족하다는 10명(21.3%)으로 나타내어 연구대상자들은 대체로 부족하다에 대한 응답을 가장 많이 하였으며 그 다음으로 매우 부족하다의 순이었다. 이는 영어연수시간이 120시간이상의 연구대상자들도 매우 부족하다를 다소 언급하고 있었다. (p<.01)

<표 23> 교실이나 복도에 학생들이 관심을 가질 수 있을 만한 역할극 관련 환경 조성은 어떠합니까?

특성	구분	대체로 충분하다	대체로 부족하다	매우 부족하다	χ^2	p
성별	남자	0(0.0%)	7(77.8%)	2(22.2%)	.761	.684
	여자	3(7.9%)	27(71.1%)	8(21.1%)		
교직 경력	1년 이하	3(20.0%)	11(73.3%)	1(6.7%)	8.621	.071
	2 ~ 3년	0(0.0%)	15(71.4%)	6(28.6%)		
	4년 이상	0(0.0%)	8(72.7%)	3(27.3%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	2(50.0%)	2(50.0%)	0(0.0%)	14.588**	.006
	60시간 ~ 119시간	1(3.6%)	21(75.0%)	6(21.4%)		
	120시간 이상	0(0.0%)	11(73.3%)	4(26.7%)		

* p<.05 ** p<.01

[설문 23] 선생님께서 영어 수업 시간에 가장 기피하고 있는 활동 시간

선생님께서 영어 수업 시간에 가장 기피하고 있는 활동 시간은 무엇인지를 알아보기 위하여 가산점 4점, 3점, 2점, 1점을 부여한 다중응답분석을 실시하였다. 연구대상자들은 영어 수업 시간에 가장 기피하고 있는 활동 시간으로 쓰기에 대한 응답을 가장 많이 언급하였으며 그 다음으로 읽기로 나타났으며, 말하기와 듣기에 대한 응답은 다소 나타나고 있었다.

<표 24> 영어 수업 시간에 가장 기피하고 있는 활동 시간

	N	SUM
듣기	40	65.00
말하기	38	85.00
읽기	39	111.00
쓰기	39	124.00

[설문 24] 초등학교 영어 교육의 목표인 의사소통능력 신장을 달성하기 위해서 가장 필요한 시간은 무엇인지 그 순서대로 번호를 매겨 주세요.

초등학교 영어 교육의 목표인 의사소통능력 신장을 달성하기 위해서 가장 필요한 시간은 무엇인지를 알아보기 위하여 가산점 4점, 3점, 2점, 1점을 부여한 다중응답분석을 실시하였다. 연구대상자들은 영어 교육의 목표인 의사소통능력 신장을 달성하기 위해서 가장 필요한 시간으로 듣기를 가장 많이 언급하였으며 그 다음으로 말하기의 순이었고 읽기와 쓰기에 대한 응답도 다소 언급되고 있었다.

<표 25> 초등학교 영어 교육의 목표인 의사소통 능력 신장을 달성하기 위해 가장 필요한 시간

	N	SUM
듣기	40	136.00
말하기	38	116.00
읽기	38	81.00
쓰기	38	54.00

[설문 25] 역할극을 활용해서 쓰기영역에 지도해 본적이 있는가?

연구대상자들에게 역할극을 활용해서 쓰기영역에 지도해 본적이 있는지 살펴보면, 연구대상자들은 그렇다에 대한 응답은 7명(14.6%), 아니다는 40명(85.1%)으로 나타내어 역할극을 활용해서 쓰기영역에 지도해 본적이 없다를 매우 높게 언급하고 있었다. 이는 교직경력에 따라서 통계적으로 유의미한 차이가 나타나 경력이 1년 이하와 4년 이상인 연구대상자들은 역할극을 활용해서 쓰기영역에 지도해 본적이 있다를 다소 언급하고 있었다. ($p<.05$)

<표 26> 역할극을 활용해서 쓰기영역에 지도해 본 경험

특성	구분	그렇다	아니다	χ^2	p
성별	남자	2(22.2%)	7(77.8%)	.472	.492
	여자	5(13.2%)	33(86.8%)		
교직 경력	1년 이하	4(26.7%)	11(73.3%)	6.645*	.036
	2 ~ 3년	0(0.0%)	21(100.0%)		
	4년 이상	3(27.3%)	8(72.7%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	2(50.0%)	2(50.0%)	4.698	.095
	60시간 ~ 119시간	4(14.3%)	24(85.7%)		
	120시간 이상	1(6.7%)	14(93.3%)		

[설문 26] 영어 수업에서 역할극을 하는 것이 전반적인 학생의 영어 의사 소통 능력 향상에 어느 정도 도움이 된다고 생각하십니까?

연구대상자들에게 영어 수업에서 역할극을 하는 것이 전반적인 학생의 영어 의사소통 능력 향상에 어느 정도 도움이 된다고 생각하는지 알아보면, 연구대상자들은 매우 도움이 된다에 대한 응답은 17명(36.2%), 다소 도움이 된다에 대한 응답은 28명(59.6%), 별로 도움이 안 된다는 2명(4.3%)으로 나타내어 연구대상자들은 영어 수업에서 역할극을 하는 것이 전반적인 학생의 영어 의사소통 능력 향상에 다소 도움이 된다를 가장 많이 언급하였으며 그 다음으로 매우 도움이 된다의 순이었다.

<표 27> 역할극을 하는 것이 전반적인 학생의 영어 능력 향상에 도움을 주는 정도

특성	구분	매우 도움됨	다소 도움됨	별로 도움안됨	χ^2	p
성별	남자	2(22.2%)	6(66.7%)	1(11.1%)	1.922	.382
	여자	15(39.5%)	22(57.9%)	1(2.6%)		
교직 경력	1년 이하	4(26.7%)	11(73.3%)	0(0.0%)	8.628	.071
	2 ~ 3년	10(47.6%)	11(52.4%)	0(0.0%)		
	4년 이상	3(27.3%)	6(54.5%)	2(18.2%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	2(50.0%)	2(50.0%)	0(0.0%)	4.492	.344
	60시간~ 119시간	7(25.0%)	20(71.4%)	1(3.6%)		
	120시간 이상	8(53.3%)	6(40.0%)	1(6.7%)		

[설문 27] 영어 역할극 수업을 하는 것이 전반적으로 학생들의 흥미 유발 및 자신감 향상에 어느 정도 도움이 된다고 생각하십니까?

연구대상자들에게 영어 역할극 수업을 하는 것이 전반적으로 학생들의 흥미 유발 및 자신감 향상에 어느 정도 도움이 된다고 생각하는지 알아보면, 연구대상자들은 매우 도움이 된다에 대한 응답은 21명(44.7%), 다소 도움이 된다는 25명(53.2%), 별로 도움이 안 된다는 1명(2.1%)으로 나타내어 연구대상자들은 영어 역할극 수업을 하는 것이 전반적으로 학생들의 흥미 유발 및 자신감 향상에 다소 도움이 된다를 가장 많이 언급하였고 그 다음으로 매우 도움이 된다의 순이었다. 연어연수시간이 120시간이상인 연구대상자들은 매우 도움이 된다를 많이 언급하고 있었다.

<표 28> 역할극 수업이 전반적으로 학생들의 흥미 유발 및 자신감 향상에 도움을 주는 정도

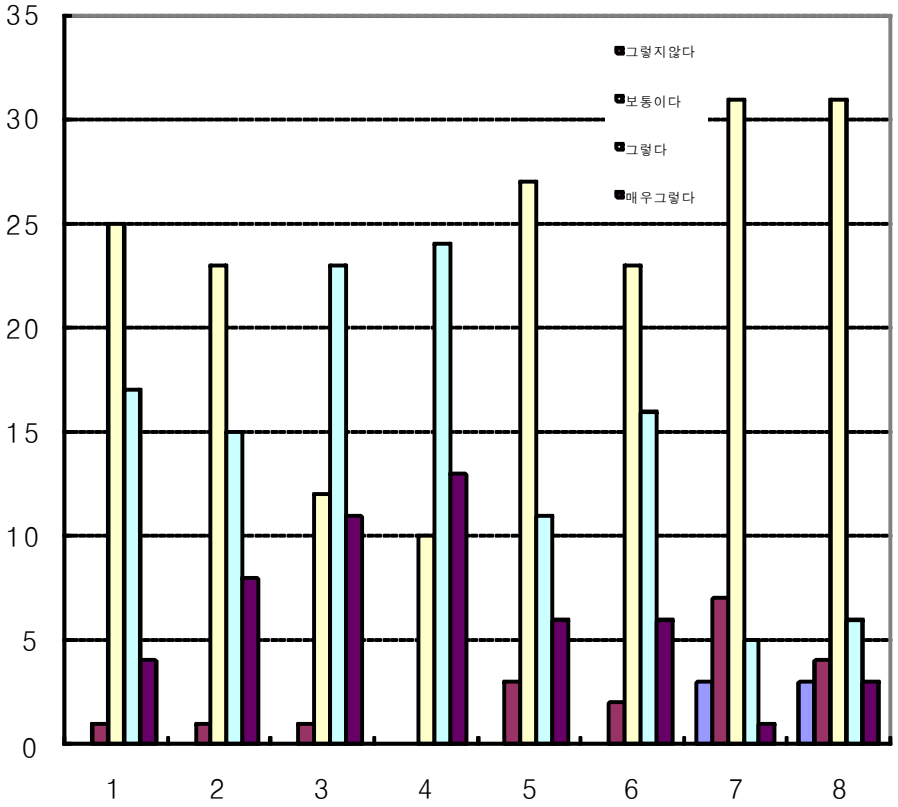
특성	구분	매우 도움이 된다	다소 도움이 된다	별로 도움이 안 된다	χ^2	p
성별	남자	4(44.4%)	4(44.4%)	1(11.1%)	4.382	.112
	여자	17(44.7%)	21(55.3%)	0(0.0%)		
교직 경력	1년 이하	6(40.0%)	9(60.0%)	0(0.0%)	4.052	.399
	2 ~ 3년	11(52.4%)	10(47.6%)	0(0.0%)		
	4년 이상	4(36.4%)	6(54.5%)	1(9.1%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	2(50.0%)	2(50.0%)	0(0.0%)	5.218	.266
	60시간 ~ 119시간	10(35.7%)	18(64.3%)	0(0.0%)		
	120시간 이상	9(60.0%)	5(33.3%)	1(6.7%)		

[설문 28] 역할극 수업 후에 학생들의 변화된 모습을 구체적으로 알아보고자 합니다. [영역별 영어 능력 및 흥미와 자신감 향상 정도를 해당란에 표시해 주십시오.]

연구 대상자들에게 영역별 영어 능력 및 흥미와 자신감 향상 정도를 살펴보면, 먼저 듣기에서는 역할극 수업 후 학생들의 듣기 능력이 향상 되었다에서는 보통이다에 대한 응답이 가장 많이 나타났고 그 다음으로 그렇다(매우 그렇다도 포함)의 순이었으며, 역할극 수업 후 학생들의 듣기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다에서는 보통이다에 대한 응답과 그렇다(매우 그렇다도 포함)에 대한 응답이 동일하게 나타나고 있었다. 읽기에서는 역할극 수업 후 학생들의 읽기 능력이 향상되었다와 역할극 수업 후 학생들의 읽기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다에서는 보통이다에 대한 응답이 가장 많이 조사되었고 그 다음으로 그렇다(매우 그렇다도 포함)의 순이었다. 말하기에서는 그렇다(매우 그렇다도 포함)에 대한 응답이 가장 많이 나타났으며 그 다음으로 보통이다의 순이었다.

<표 29> 영역별 영어 능력 및 흥미와 자신감 향상 정도

영역	문 항	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
듣기	역할극 후 학생들의 듣기 능력이 향상되었다.	1 2.1	25 53.2	17 36.2	4 8.5
	역할극 후 학생들의 듣기 활동에 대한흥미와 자신감이 높아졌다.	1 2.1	23 48.9	15 31.9	8 17.0
말하기	역할극 후 학생들의 말하기 능력이 향상되었다.	1 2.1	12 25.5	23 48.9	11 23.4
	역할극 후 학생들의 말하기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.	0 0	10 21.3	24 51.1	13 27.7
읽기	역할극 후 학생들의 읽기 능력이 향상되었다.	3 6.4	27 57.4	11 23.4	6 12.8
	역할극 후 학생들의 읽기 활동에 대한흥미와 자신감이 높아졌다.	2 4.3	23 48.9	16 34.0	6 12.8
쓰기	역할극 후 학생들의 쓰기 능력이 향상되었다.	7 14.9	31 66.0	5 10.6	1 2.1
	역할극 후 학생들의 쓰기 활동에 대한흥미와 자신감이 높아졌다.	4 8.5	31 66.0	6 12.8	3 6.4



<역할극 수업 후 영어 능력 향상도>

1.역할극 수업 후 학생들의 듣기 능력이 향상 되었다.

2.역할극 수업 후 학생들의 듣기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.

3.역할극 수업 후 학생들의 말하기 능력이 향상되었다.

4.역할극 수업 후 학생들의 말하기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.

5.역할극 수업 후 학생들의 읽기 능력이 향상 되었다.

6.역할극 수업 후 학생들의 읽기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.

7.역할극 수업 후 학생들의 쓰기 능력이 향상 되었다.

8.역할극 수업 후 학생들의 쓰기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.

[설문 29] 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준은 학년성에 비추어 어떠하다고 생각하십니까?

연구대상자들은 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준은 학년성에 비추어 어떠하다고 생각하는지 살펴보면, 연구대상자들은 다소 쉽다에 대한 응답은 10명(21.3%), 적당하다는 33명(70.2%), 다소 어렵다는 3명(6.4%), 매우 어렵다는 1명(2.1)으로 나타내어 연구대상자들은 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준은 학년성에 비추어 적당하는 의견이 매우 높게 언급되었으며 그 다음으로 다소 쉽다는 의견이 다소 나타나고 있었다.

<표 30> 교과서에 제시된 역할극의 학년성에 비춘 대화 수준

특성	구분	다소 쉽다	적당하다	다소 어렵다	매우 어렵다	X^2	p
성별	남자	1(11.1%)	6(66.7%)	1(11.1)	1(11.1%)	5.173	.160
	여자	9(23.7%)	27(71.1%)	2(5.3%)	0(0.0%)		
교직 경력	1년 이하	2(13.3%)	12(80.0%)	0(0.0%)	1(6.7%)	6.906	.330
	2 ~ 3년	6(28.6%)	14(66.7%)	1(4.8%)	0(0.0%)		
	4년 이상	2(18.2%)	7(63.6%)	2(18.2%)	0(0.0%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	4(100.0%)	0(0.0)	0(0.0%)	3.725	.714
	60시간 ~ 119시간	5(17.9%)	20(71.4%)	2(7.1%)	1(3.6%)		
	120시간 이상	5(33.3%)	9(60.0%)	1(6.7%)	0(0.0%)		

[설문 30] 교과서에 실린 역할극 소재가 학생에게 친숙하다고 생각하는가?

연구대상자들은 교과서에 실린 역할극 소재가 학생들에게 친숙하다고 생각 하는지 알아보면, 연구대상자들은 대체로 충분하다에 대한 응답은 13명(27.75), 대체로 부족하다는 29명(61.7%), 매우 부족하다는 5명(10.6%)으로 나타내어 연구대상자들은 교과서에 실린 역할극 소재가 대체로 부족하다는 의견이 가장 많았으며 그 다음으로 대체로 충분하다는 의견을 다소 높게 나타나고 있었다. 영어 역할극의 소재가 학생들에게 친숙하지 않으면 학생들이 말하기를 굉장히 어려워하게 된다. 실제로 어른들도 자신이 알고 있지 않은 내용을 영어로 말한다는 것은 굉장히 어렵다. 그래서 영어 역할극 소재를 잡을 때 학생들한테 친숙하고 실제로 경험해 본 내용이면 더욱 좋겠다. 대체적으로 학생들이 많이 알고 있는 이야기 속에서 소재를 잡고 있는 학생들에게 친숙한 내용이나 이야기로 한다.

<표 31> 교과서에 실린 역할극 소재가 학생들에게 친숙하다고 생각하는가?

특성	구분	대체로 충분하다	대체로 부족하다	매우 부족하다	X^2	p
성별	남자	3(33.3%)	5(55.6%)	1(11.1%)	.200	.905
	여자	10(26.3%)	24(63.2%)	4(10.5%)		
교직 경력	1년 이하	5(33.3%)	7(46.7%)	3(20.0%)	6.578	.160
	2 ~ 3년	3(14.3%)	16(76.2%)	2(9.5%)		
	4년 이상	5(45.5%)	6(54.5%)	0(0.0%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	2(50.0%)	1(25.0%)	1(25.0%)	4.991	.288
	60시간 ~ 119시간	5(17.9%)	20(71.4%)	3(10.7%)		
	120시간 이상	6(40.0%)	8(53.3%)	1(6.7%)		

[설문 31] 교과서에 제시된 역할극의 시간당 학습 분량은 어떠하다고 생각하십니까?

연구대상자들에게 교과서에 제시된 역할극의 시간당 학습 분량은 어떠하다고 생각하는지 알아보면, 연구대상자들은 다소 많다에 대한 응답은 6명(12.6%), 적당하다는 26명(55.35), 다소 적다는 12명(25.5%), 매우 적다는 3명(6.4%)으로 나타내어 연구대상자들은 교과서에 제시된 역할극의 시간당 학습 분량이 적당하다는 견해가 가장 많았으며 그 다음으로 다소적다의 순이었다. 이는 성별에 따라서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며 남자 연구대상자들은 교과서에 제시된 역할극의 시간당 학습 분량이 다소 많다는 의견이 높게 나타나고 있었다. ($p<.05$)

<표 32> 교과서에 제시된 역할극의 시간당 학습 분량

특성	구분	다소 많다	적당하다	다소 적다	매우 적다	χ^2	p
성별	남자	3(33.3%)	3(33.3%)	1(11.1%)	2(22.2%)	9.943*	.019
	여자	3(7.9%)	23(60.5%)	11(28.9%)	1(2.6%)		
교직 경력	1년 이하	1(6.7%)	8(53.3%)	5(33.3%)	1(6.7%)	2.158	.905
	2 ~ 3년	4(19.0%)	12(57.1%)	4(19.0%)	1(4.8%)		
	4년 이상	1(9.1%)	6(54.5%)	3(27.3%)	1(9.1%)		
영어 연수 시간	60시간미만	0(0.0%)	2(50.0%)	2(50.0%)	0(0.0%)	3.826	.700
	60시간~119시간	4(14.3%)	15(53.6%)	6(21.4%)	3(10.7%)		
	120시간이상	2(13.3%)	9(60.0%)	4(26.7%)	0(0.0%)		

* $p<.05$

[설문 32] 영어 수업에서 역할극의 실시는 어느 정도가 좋다고 생각 하십니까?

연구대상자들에게 영어 수업에서 역할극의 실시는 어느 정도가 좋다고 생각하는지 알아보면, 연구대상자들은 역할극이 있는 단원마다 꼭 한 번씩 해보는 것이 좋다에 대한 응답은 9명(19.1%), 여건에 따라 할 수도 있고 안 할 수도 있다는 38명(80.9%)을 나타내어 연구대상자들은 여건에 따라 할 수도 있고 안 할 수도 있다를 매우 높게 언급하고 있었다.

<표 33> 영어 수업에서 역할극의 실시는 어느 정도

특성	구분	①	②	χ^2	p
성별	남자	2(22.2%)	7(77.8%)	.068	.794
	여자	7(18.4%)	31(81.6%)		
교직 경력	1년 이하	4(26.7%)	11(73.3%)	.875	.646
	2 ~ 3년	3(14.3%)	18(85.7%)		
	4년 이상	2(18.2%)	9(81.8%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	1(25.0%)	3(75.0%)	1.064	.588
	60시간 ~ 119시간	4(14.3%)	24(85.7%)		
	120시간 이상	4(26.7%)	11(73.3%)		

[설문 33] [현재 5~6학년 지도하는 선생님들만 답해 주세요.] 올해 5~6학년의 경우 개정 교육과정 이 적용되면서 쓰기 지도 위주로 강화되는 대신 역할극이 교과서에 도입되지 않았습니다. 만약 여건이 된다면 학습내용을 재구성하여 역할극을 실시할 계획을 가지고 계십니까?

연구대상자들에게 올해 5~6학년의 경우 개정 교육과정이 적용되면서 쓰기 지도 위주로 강화되는 대신 역할극이 교과서에 도입되지 않았습니다. 만약 여건이 된다면 학습내용을 재구성하여 역할극을 실시할 계획을 가지고 계시는지 살펴보면, 연구대상자들은 자주 실시할 것이다에 대한 응답은 7명(14.9%), 가끔씩 실시할 것이다에 대한 응답은 10명(21.3%), 한번쯤 실시할 것이다는 29명(61.7%), 전혀 실시하지 않을 것이다는 1명(2.1%)으로 나타내어 한번쯤 실시할 것이다에 대한 응답이 가장 많았으며 그 다음으로 가끔씩 실시할 것, 자주 실시할 것의 순이었다.

<표 34> 만약 여건이 된다면 학습내용을 재구성하여 역할극을 실시할 계획

특성	구분	자주 실시할 것	가끔씩 실시할 것	한번쯤 실시할 것	전혀 실시하지 않을 것	χ^2	p
성별	남자	2(22.2%)	3(33.3%)	4(44.4%)	0(0.0%)	1.936	.586
	여자	5(13.2%)	7(18.4%)	25(65.8%)	1(2.6%)		
교직 경력	1년 이하	4(26.7%)	2(13.3%)	9(60.0%)	0(0.0%)	6.357	.384
	2 ~ 3년	2(9.5%)	6(28.6%)	13(61.9%)	0(0.0%)		
	4년 이상	1(9.1%)	2(18.2%)	7(63.6%)	1(9.1%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	1(25.0%)	1(25.0%)	2(50.0%)	0(0.0%)	5.379	.496
	60시간 ~ 119시간	5(17.9%)	4(14.3%)	19(67.9%)	0(0.0%)		
	120시간 이상	1(6.7%)	5(33.3%)	8(53.3%)	1(6.7%)		

[설문 34] [현재 5~6학년 지도 선생님들만 답해 주세요.] 역할극 대신 5~6학년 교과서에는 5차시에 'Story time'이라는 부분이 신설되어 4개의 단원마다 하나의 이야기가 이어지게 구성되어 있고, 6차시에 'Project' 학습이 생겨나 아동들이 직접 해보는 활동이 제시되어 있습니다. 'Story time'에 제시된 이야기들을 극화하고 'Project'학습과 연계하여 역할극으로 지도하는 방안에 대하여 어떻게 생각하십니까?

연구대상자들에게 'Story time'에 제시된 이야기들을 극화하고 'Project' 학습과 연계하여 역할극으로 지도하는 방안에 대하여 어떻게 생각하시는지 알아보면, 조사대상자들은 역할극의 적절한 대안이 될 수 있을 것 같아 시도해 볼 것이다에 대한 응답은 10명(21.3%), 적절한 방법이라 생각되지만 재구성하고 준비하여 지도하는 데 어려움이 많아 시도하지 않을 것이다는 34명(72.3%), 적절한 방법으로 생각되지 않아 개정 교과서에 제시된 대로 지도할 것이다는 3명(6.4%)으로 나타내어 적절한 방법이라 생각되지만 재구성하고 준비하여 지도하는 데 어려움이 많아 시도하지 않을 것이다를 매우 높게 언급하고 있었다.

<표 35> Story time에 제시된 이야기들을 극화하고 Project학습과 연계하여 역할극으로 지도하는 방안

특성	구분	①	②	③	χ^2	p
성별	남자	2(22.2%)	7(77.8%)	0(0.0%)	.761	.684
	여자	8(21.1%)	27(71.1%)	3(7.9%)		
교직 경력	1년 이하	5(33.3%)	8(53.3%)	2(13.3%)	5.082	.279
	2 ~ 3년	4(19.0%)	16(76.2%)	1(4.8%)		
	4년 이상	1(9.1%)	10(90.9%)	0(0.0%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	4(100.0%)	0(0.0%)	3.877	.423
	60시간 ~ 119시간	7(25.0%)	18(64.3%)	3(10.7%)		
	120시간 이상	3(20.0%)	12(80.0%)	0(0.0%)		

[설문 35] 역할극을 지도할 때 가장 어려운 점은 무엇이라고 생각하십니까?

연구대상자들에게 역할극을 지도할 때 가장 어려운 점은 무엇이라고 생각하는지 알아보면, 연구대상자들은 자료 부족에 대한 응답은 3명(6.4%), 과다한 학급 인원수 및 개인차는 26명(55.3%), 교수법 및 관련지식 부족은 6명(12.8%), 지도 시간 부족은 11명(23.4%), 영어회화 실력 부족은 1명(2.1%)으로 나타내어 과다한 학급 인원수 및 개인차를 가장 많이 언급하였으며 그 다음으로 지도 시간 부족의 순이었다.

<표 36> 역할극을 지도할 때 가장 어려운 점

특성	구분	자료 부족	과다한 학급 수 및 개인차	교수법 및 관련지식 부족	지도 시간 부족	영어 실력 부족	χ^2	p
성별	남자	1(11.1%)	5(55.6%)	1(11.1%)	2(22.2%)	0(0.0%)	.657	.956
	여자	2(5.3%)	21(55.3%)	5(13.2%)	9(23.7%)	1(2.6%)		
교직 경력	1년 이하	0(0.0%)	8(53.3%)	1(6.7%)	5(33.3%)	1(6.7%)	6.047	.642
	2 ~ 3년	2(9.5%)	11(52.4%)	3(14.3%)	5(23.8%)	0(0.0%)		
	4년 이상	1(9.1%)	7(63.6%)	2(18.2%)	1(9.1%)	0(0.0%)		
영어 연수 시간	60시간 미만	0(0.0%)	3(75.0%)	0(0.0%)	1(25.0%)	0(0.0%)	2.594	.957
	60시간 ~ 119시간	2(7.1%)	15(53.6%)	3(10.7%)	7(25.0%)	1(3.6%)		
	120시간 이상	1(6.7%)	8(53.3%)	3(20.0%)	3(20.0%)	0(0.0%)		

V. 결론 및 제언

5. 1 결론

본 연구는 역할극이 초등영어 교육현장에서 어떻게 활용되고 있으며 이에 대한 교사들의 견해와 그 실태를 조사하고 역할극을 통한 영어 교육의 효과에 대한 교사들의 평가를 조사 분석하여 효과적인 영어 교육을 위한 역할극의 발전적인 지도 방안과 그 활용 방법에 도움이 되고자 하였다. 그 결과 다음과 같은 결론을 얻게 되었다.

첫째, 전반적인 실태 조사의 결과에 따라 교사들의 많은 수가 역할극을 지도함에 있어서 제대로 된 지도 방법에 대한 정보가 부족하고 여러 가지 제반 사항 등의 부족으로 말미암아 역할극을 통한 영어 교육지도의 효과를 가져 오지 못하고 있는 실정이었다. 또한 교과서 단원에 제시된 역할극을 생략하거나 실시하지 않고 지나쳐 버리는 교사의 수가 거의 절반이 넘는 것과 같은 지도에 소홀함을 보였고, 지도 수준도 역할극 본연의 취지인 의사소통능력 향상을 달성하지 못하고 단지 교사가 알고 있는 단어나 문장을 몇 부분을 바꾸어 진행함으로 큰 효과를 기대하지 못하고 있다. 뿐만 아니라 대부분의 교사들이 지도서나 전자교재인 CD ROM에 의존하는 경우가 높아서, 다양한 방법으로 여러 가지 상황을 제연 하는 활용성 부분에서도 부족함이 많은 것으로 나타났다. 사후 평가 및 피드백 과정도 좀처럼 이루어지지 않는 경우가 많았으며 역할극을 시행함에 따른 환경 조성이 매우 부족한 실정에다 문화 요소 지도에 관련한 보조교재도 갖추어지지 못한 경우가 태반이다.

둘째, 역할극을 통한 영어 학습 지도에 있어서는 이런 많은 문제점에도 불구하고 대부분의 교사들이 긍정적인 인식을 가지고 있었다. 특히 다수의 교사들은 학생들의 영어 능력 및 흥미 유발과 영어 표현에 대한 자신감 향상에 역할극이 많은 도움이 된다고 생각하고 있었다. 교사들은 실제 수업 실시 후 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기 등 언어의 영역별 향상 정도에서도 긍정적인 영향을 미치고 있어,

역할극의 교육적 유용성에 대해서 긍정적인 것으로 나타났다. 그러나 다른 영역에 비해 쓰기 영역을 기피하는 경향이 높았고 이 영역에 있어서는 역할극에서 실제 운영되기 힘든 활동이라고 생각하고 있을 뿐만 아니라 역할극에 쓰기 활동을 연결하여 지도하지 않는 경우가 대부분이어서 쓰기 영역에 대한 교사들의 활용과 지도법에 대한 발전적 연구가 요구된다.

셋째, 역할극을 통한 영어 교육에 있어서 전반적으로 긍정적인 견해를 가지고 있는 반면, 교사들이 이를 실제로 지도함에 있어서는 상당한 어려움을 느끼고 있는 것으로 나타났다. 교사들은 비록 영어 역할극을 지도하는 것이 일반적이 수업지도보다 어렵기는 하지만 학생들이 역할극 수업을 좋아하는 편이라 적극 권장되어야 한다는 입장이었다. 또한 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준 및 시간당 학습 분량에 있어 적당하다고 평가를 하고 있었다. 그러나 이와 같은 평가와는 다르게 실제 수업 지도에서는 매 단원에 맞추어 역할극을 꼭 시행하기란 어렵다고 생각하고 있으며 여건에 따라 종종 생략 할 수도 있다는 중립적인 태도를 보이고 있다. 실제 작년부터 역할극이 도입되지 않은 5~6학년 개정 교육 과정의 경우 역할극을 실시하겠는지에 대해 교사들의 부정적 의견이 많아 역할극의 유용성과 중요성에 비해 전반적으로 관심이 부족하고 소홀히 다루고 있음을 알 수 있다.

그 외에 교사용 지도서에 역할극 지도 방법의 안내가 충분하지 않아 사전 준비하는데 어려움이 있어서 수업을 위한 더욱 체계적인 지도 요강이 필요하다고 이야기하고 있다. 역할극 지도에 있어서 어렵게 느껴지는 점은 과다한 학급 인원수 및 개인차에 의한 수준별 학습지도가 그 첫째이며, 교수법 및 관련지식 부족, 지도 시간, 자료 부족 등의 순으로 나타났다. 역할극의 효율적 교수·학습을 위해서는 이런 문제들에 대한 교육적이고 재정적 방안들이 하루속히 마련되어야 할 것이다.

본 연구에서 조사한 결과 많은 교사가 영어 역할극 지도에 어려움을 느끼고 있다. 역할극이라는 교수·학습방법의 효과성을 인식하면서도 실제 지도 실태 및 인식에서 드러나는 여러 문제들로 인한 심리적 부담감을 안을 수밖에 없기 때

문인 것으로 보인다. 그러므로 역할극이 가지는 제 기능이 발휘되어 초등영어 교육이 목표로 삼고 있는 의사소통능력 향상에 도움이 될 수 있게 지도하기 위한 적절한 방안의 연구가 꾸준히 이루어져 현장에 제시되어야 한다.

5. 2 제언

본 연구에서 나타나고 있듯이 교사들이 역할극에 상당한 심리적 부담을 느끼고 있고 실제 관심과 지도 역시 소홀한 것으로 나타나고 있다. 이러한 결과를 토대로 초등영어 역할극의 효율적인 활용을 위해 제언할 점은 다음과 같다.

첫째, 현장의 교사들에게 체계적인 이론에 따른 역할극의 다양한 지도법을 개발하여 틈틈이 배워 활용할 수 있도록 잦은 역할극 프로그램 활용 지도에 대한 연수 기회의 장을 충분히 마련해 주어야 할 것이다.

둘째, 영어교육의 목표인 진정한 의사소통 능력 배양을 위해서는 현재 말하기 중심으로 이루어지고 있는 역할극에서도 듣기, 읽기, 쓰기, 말하기 등 모든 능력을 향상시킬 수 있는 형태로 변형 발전시키는 방향 전환 및 관련 활동에 대한 후속적인 연구가 지속적으로 요구된다.

셋째, 전반적으로 역할극 실태에서 나타나는 여러 가지 문제점 등을 고려하여 이를 반영할 수 있는 방안들이 더해져야 할 것이다. 이와 함께 5~6학년인 경우 역할극이 교과서에 도입되지 않았지만 학습량이 대폭 늘어나고 영어에 대한 정서적 불안감이 높은 그들에게 역할극은 자연스러운 상황에서 영어를 습득할 수 있는 기회를 제공해줄 수 있으므로 이에 대한 교사들의 자발적이고 적극적인 교수·학습 기법 마련을 위한 노력과 이를 조력할 수 있는 동기 부여와 구체적인 역할극 지도 관련 연수과정 등이 필요하다.

결론적으로 종합하면, 교사들은 역할극의 효과나 취지에 대해서는 대부분 공감하고 있으나 역할극의 적용 및 지도에 있어 부담감을 느껴 자신감을 잃거나 수업 중 생겨나는 여러 문제들로 인해 질 높은 역할극 수업을 제대로 운영하지 못하고 있다. 그러나 외국어로서 영어를 가르치는 교육현장을 고려해 볼 때, 학생들이 교실에서 영어로 의사소통에 참여할 수 있고 실생활과 연관이 되어 있

는 유의미한 활동인 역할극이 영어 습득에 도움이 된다는 사실을 교사는 기억할 필요가 있다. 다시 말해, 역할극 활용이 제대로 이루어져 진정한 의사소통능력을 발전시키기 위한 교사의 확고하고 적극적인 자세가 필요하다. 앞서 제시된 여러 가지 문제들도 교사의 교수·학습에 대한 역량과 노력으로 개선될 수 있다는 점을 생각해보면 무엇보다도 교사 자신이 소명감을 갖고 추진해 나갈 수 있는 적극적인 사고와 교수·학습 태도가 절실히 요구된다.

참 고 문 헌

교육부. (2009). *외국어과 교육과정(I). 교육과학기술부 고시 제 2008-160호.*

김주식. (2003). *창의적 역할놀이 활동이 초등학생의 영어 말하기 능력에 미치는 효과 연구.* 춘천교대 교육대학원 석사학위논문.

강영진. (2000). *초등영어교육현장에서 교수법 이론의 적용 사례 영어교육 어떻게 할 것인가.* 학문출판사 : 서울

박남순. (2005). *역할극 활동이 말하기와 흥미도에 미치는 효과 연구: 초등학교 4학년 중심으로.* 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

박언화. (2000). *초등영어교육과 의사소통 교수이론의 실제, 영어교육 어떻게 할 것인가.* 학문출판사: 서울.

배두본. (2002). *영어교육학 총론.* 한국문화사: 서울.

이보향. (2003). *초등영어 역할놀이의 활용 실태 연구.* 대구교대 교육대학원 석사학위논문

이연숙. (2002). *역할극 학습을 통한 초등영어 의사소통 능력 신장 연구.* 건국대학교 교육대학원 석사학위논문

이완기. (1996). *초등영어교육론.* 문진미디어: 서울.

이재분. (2000). *초등영어 교육에의 역할극 적용 연구.* 한남대학교 교육대학원 석사학위논문.

조영미. (2010). *초등 고학년 영어 역할놀이 활동 개발 및 활용에 대한 실행연구.* 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.

최영식. (2002). *역할놀이 활동을 통한 학습이 초등영어 듣기 말하기 능력 향상에 미치는 효과.* 부산교대 교육대학원 석사학위논문.

최진황. (2011). *제 7차 교육과정을 지향하는 영어과교육의 발전방향.* 광주 교육대학교 초등연구소.

현유미. (2011). *초등영어 역할극 활용에 대한 교사의 인식연구.* 제주대학교 교육대학원 석사학위논문

한학성. (1998) *영어교육, 어떻게 할 것인가.* 태학사: 서울.

Bank, A. Henerson, M. E. & EU, L. (1981). *A practical guide to program planning: A teaching models approach.* New York & London: Columbia University Teachers College Press.

Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy (2nd ed).* New York: Addison Wesley Longman.

Holden, S. (1981). *Drama in language teaching.* Singapore: Long House.

Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition.* Oxford: Pergamon Press.

Ladousse, G. P. (1992). *Role play: Resource books for teachers.* Oxford: Oxford UP.

Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching.* New York: Cambridge UP.

Savignon, S. (1983). *Communicative competence : Theory and classroom practice.* MA : Addison Wesley.

[부록] 설문지

▶ 성별 남자(　) 여자(　)
▶ 교직경력 ① 1년 이하 ② 2~3년 ③ 4년 이상
▶ 영어 연수시간은 얼마나 받으셨습니까?
① 60시간미만　② 60시간~119시간　③ 120시간 이상

1. 영어 교과서의 역할극을 지도해 본 적이 있으십니까? ① 있다. ② 없다.
2. 역할극 수업 이전에 역할극에 대한 사전 지식을 가지고 있었습니까?
① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.
3. 역할극 수업 이전에 역할극을 직접 경험해본 적이 있었습니까?
① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.
4. 교과서의 단원에 제시된 역할극을 학생들에게 어떻게 실시하십니까?
① 있는 단원 마다 한다. ② 실시는 하나 정해진 차시에만 하는 것은 아니다.
③ 가끔 생략할 때도 있다. ④ 거의 실시하지 않는다.
5. 역할극 지도계획은 주로 어떤 방법으로 세웁니까?
① 지도서 방법대로 한다. ② 다른 보충교재도 참고하나, 지도서와 거의 비슷하다.
③ 필요에 따라 과감히 지도서를 재구성한다. ④ 수업시간에 즉흥적으로 가르친다.
6. 학생들에게 지도하는 역할극의 수준은 어느 정도입니까?
① 그대로 외워서 역할극하기　② 단어나 문장을 약간 바꾸어 역할극하기
③ 그 때 그 때의 상황을 제시해주면 역할의 내용과 표현은 학생이 창의적으로 만들기
④ 즉흥극하기 (교사가 처음의 상황만 제시해 줌)
7. 교과서 외의 다른 보충 교재를 활용하여 혹은 교과서를 벗어나 다른 방식으로 역할극을 가르쳐본 적이 있으십니까?
① 여러 번 있다.　② 한 두 번 있다.　③ 한 번도 없다.
8. 역할극의 상황 제시는 어떤 방법을 주로 쓰십니까?
① CD-ROM 타이틀 ② 읽기자료 ③ 그림 자료 ④ 교사의 말로 설명 ⑤ 에니메이션
9. CD-ROM 타이틀의 역할극 부분에 대한 견해는 어떻습니까?
① 매우 만족 ② 다소 만족 ③ 다소 불만족 ④ 매우 불만족
10. 역할극 자료준비는 주로 어떻게 하십니까?
① 자료 구입 ② 교사가 준비 ③ 학생이 준비 ④ 자료 준비를 하지 않는 편이다.
(⇒ ④번의 이유 :　　)
11. 역할극을 활용할 때 소품을 직접 만들어서 활용하는 것이 좋다고 여겨지는가?
①그렇다 ②아니다
12. 역할극 모둠 편성은 주로 어떻게 조직합니까?
① 가까운 자리의 학생끼리 모둠 편성 ② 마음이 맞는 친한 친구끼리 모둠 편성
③ 잘하는 아이와 못하는 아이가 고루 속하게 모둠 편성 ④ 학생이 원하는 배역을 중심으로

13. 역할극 배역의 결정은 어떻게 하십니까?
① 교사의 일방적 지명 ② 학생들 스스로 결정 ③ 학생의 희망을 받아 교사가 지명
14.수준별 영어 역할극 수업을 지도 한 적이 있는가? ①그렇다 ②아니다
15.수준별 역할극 수업을 하기 위한 좋은 방법은 무엇이라고 생각하는가?
①역할극를 위해 자리를 재배치한다. ②수준별로 모둠을 나누기 위해 색깔을 사용한다.
③스티커로 모둠을 구별하기
16. 역할극 후 녹음이나 녹화를 하여 보여준 적이 있습니까?
① 한 번 ② 두 번 이상 ③ 한 번도 없다.
17. 역할극 평가는 주로 어떤 방법을 많이 쓰십니까? (한 가지 이상 선택 가능함)
① 관찰평가 ② 학생 자기평가 ③ 학생 상호평가 ④ 지필평가 ⑤ 면담
18. 역할극 수업을 한 후 학생 상호평가 할 때 주로 사용하는 방법은?
①박수로 ②스티커를 이용하기 (그 외에 평가할 수 있는 좋은 방법이 있으면 적어 주세요)
19. 역할극 수업을 한 후 평가 할 때 가장 많이 고려하는 점은?
①소리를 크게 했을 때 ②주요표현을 잘 사용 했을 때
③실제 연기자처럼 했을 때 ④협동심을 잘 발휘
20. 역할극 후 학생과 함께 역할극에 대해 토의하는 단계를 거치십니까?
① 항상 그렇다. ② 대체로 그렇다. ③ 그렇지 않은 편이다. ④ 전혀 그렇지 않다.
21. 역할극 지도 시 다른 나라와 한국의 문화적 차이가 있을 때마다 언급하고 설명 하십니까?
① 반드시 그렇다. ② 대체로 그렇다. ③ 잘 몰라서 언급을 하지 않는다.
④ 시간 부족으로 언급하지 않는다.
22. 교실이나 복도에 학생들이 관심을 가질 수 있을만한 역할극 관련 환경 조성은 어떠합니까?
① 매우 충분하다. ② 대체로 충분하다. ③ 대체로 부족하다. ④ 매우 부족하다.
23. 선생님께서 영어 수업 시간에 가장 기피하고 있는 활동 시간은 무엇인지 그 순서대로 번호를 매겨 주세요.
듣기( ) 말하기( ) 읽기( ) 쓰기( )
24. 초등학교 영어 교육의 목표인 의사소통능력 신장을 달성하기 위해서 가장 필요한 시간은 무엇인지 그 순서대로 번호를 매겨 주세요.
듣기( ) 말하기 ( ) 읽기( ) 쓰기( )
25. 역할극을 활용해서 쓰기영역에 지도해 본적이 있는가? ①그렇다 ②아니다
26. 영어 수업에서 역할극을 하는 것이 전반적인 학생의 영어 능력 향상에 어느 정도 도움이 된다고 생각하십니까? ① 매우 도움이 된다. ② 다소 도움이 된다.
③ 별로 도움이 안 된다. ④ 전혀 도움이 안 된다.
27. 영어 역할극 수업을 하는 것이 전반적으로 학생들의 흥미 유발 및 자신감 향상에 어느 정도 도움이 된다고 생각하십니까? ① 매우 도움이 된다.
② 다소 도움이 된다. ③ 별로 도움이 안 된다. ④ 전혀 도움이 안 된다.

28. 역할극 수업 후에 학생들의 변화된 모습을 구체적으로 알아보고자 합니다.
[영역별 영어 능력 및 흥미와 자신감 향상 정도를 해당란에 표시해 주십시오.]

영역	문 항	전 혀 그 렇 지 않 다	그 렇 지 않 다	보 통 이다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
듣기	역할극 후 학생들의 듣기 능력이 향상되었다.					
	역할극 후 학생들의 듣기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.					
말하기	역할극 후 학생들의 말하기 능력이 향상되었다.					
	역할극 후 학생들의 말하기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.					
읽기	역할극 후 학생들의 읽기 능력이 향상 되었다.					
	역할극 후 학생들의 읽기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.					
쓰기	역할극 후 학생들의 쓰기 능력이 향상 되었다.					
	역할극 후 학생들의 쓰기 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌다.					
	[만약 전혀 그렇지 않다, 그렇지 않다라고 대답하신 문항의 경우 그 이유는 무엇인지 해당 영역별로 적어 주십시오.] (듣기 :) (말하기 :) (읽기 :) (쓰기 :)					

29. 교과서에 제시된 역할극의 대화 수준은 학년성에 비추어 어떠하다고 생각하십니까?
① 매우 쉽다. ② 다소 쉽다. ③ 적당하다. ④ 다소 어렵다. ⑤ 매우 어렵다.
30. 교과서에 실린 역할극 소재가 학생들에게 친숙하다고 생각 하는가?
① 매우 충분하다. ② 대체로 충분하다. ③ 대체로 부족하다. ④ 매우 부족하다.
31. 교과서에 제시된 역할극의 시간당 학습 분량은 어떠하다고 생각하십니까?
① 매우 많다. ② 다소 많다. ③ 적당하다. ④ 다소 적다. ⑤ 매우 적다.
32. 영어 수업에서 역할극의 실시는 어느 정도가 좋다고 생각하십니까?
① 역할극이 있는 단원마다 꼭 한 번씩 해보는 것이 좋다.
② 여건에 따라 할 수도 있고 안 할 수도 있다.
③ 안 하는 것이 오히려 수업 운영에 더 좋다.

33. (현재 5~6학년 지도 선생님들만 답해 주세요) 올해 5~6학년의 경우 개정 교육과정 이 적용되면서 쓰기 지도 위주로 강화되는 대신 역할극이 교과서에 도입되지 않았습니다. 만약 여건이 된다면 학습내용을 재구성하여 역할극을 실시할 계획을 가지고 계십니까?

① 자주 실시할 것이다.
② 가끔씩 실시할 것이다.
③ 한번쯤 실시할 것이다.
④ 전혀 실시하지 않을 것이다.

34. (현재 5~6학년 지도 선생님들만 답해 주세요) 역할극 대신 5~6학년 교과서에는 5차시에 'Story time'이라는 부분이 신설되어 4개의 단원마다 하나의 이야기가 이어지게 구성되어 있고, 6차시에 'Project' 학습이 생겨나 아동들이 직접 해보는 활동이 제시되어 있습니다. 'Story time'에 제시된 이야기들을 극화하고 'Project' 학습과 연계하여 역할극으로 지도하는 방안에 대하여 어떻게 생각하십니까?

① 역할극의 적절한 대안이 될 수 있을 것 같아 시도해 볼 것이다.
② 적절한 방법이라 생각되지만 재구성하고 준비하여 지도하는 데 어려움이 많아 시도 하지 않을 것이다.
③ 적절한 방법으로 생각되지 않아 개정 교과서에 제시된 대로 지도할 것이다.

35. 역할극을 지도할 때 가장 어려운 점은 무엇이라고 생각하십니까?

① 자료 부족
② 과다한 학급 인원수 및 개인차
③ 교수법 및 관련지식 부족
④ 지도 시간 부족
⑤ 영어회화 실력 부족
⑥ 기타 ( )

*많은 내용 답해주시느라 정말 수고하셨습니다. 감사합니다.