creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

[UCI]I804:24011-200000264379

2014년 2월
교육학석사(영어교육)학위논문

영어 교재에 나타난 "게임" 활동 비교 분석

-초등학교 6학년 영어 교과서와 ESL교재를 중심으로-

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 찬 미

영어 교재에 나타난 "게임" 활동 비교 분석

-초등학교 6학년 영어 교과서와 ESL교재를 중심으로-

Comparison of "Game" Activities
in EFL and ESL Textbooks

2014년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 찬 미

영어 교재에 나타난 "게임" 활동 비교 분석

-초등학교 6학년 영어 교과서와 ESL교재를 중심으로-

지도교수 최 영 주

이 논문을 교육학석사 영어교육학위 청구논문으로 제출함.

2013년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 찬 미

박찬미의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 김 귀 석 인

심사위원 조선대학교 교수 류 관 수 인

심사위원 조선대학교 교수 최 영 주 인

2013년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

Ⅰ. 서론 ····· 1

1.1 연구의 필요성 ····· 1

1.2 연구의 목적 ····· 2

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 3

2.1 게임의 정의 ····· 3

2.2 게임의 특성 ····· 4

2.3 게임의 교육적 효과 ····· 5

Ⅲ. 연구 분석····· 7

3.1 분석대상····· 7

3.2 분석 기준 및 방법····· 9

3.2.1 첫째, 흥미나 동기 유발의 요건으로 게임의 유형에 따른 분석 9

3.2.2 둘째, 의미있는 의사소통 기능에 관한 연습유형에 따른 분석· 11

3.2.3 셋째, 능동적인 참여에 관한 게임의 원동력과 승부요인 분석· 12

3.2.4 넷째, 정서적 불안감 해소에 의한 게임 조직의 형태 분석····· 13

Ⅳ. 분석 결과 및 논의 ····· 15

4.1 6학년 영어 교과서 3종에 관한 분석 및 결과 논의 ····· 15

4.1.1 분석1. 흥미·동기 유발에 관한 분석····· 15

4.1.2 분석2. 의미 있는 의사소통 기능에 관한 분석 ····· 20
4.1.3 분석3. 능동적인 참여에 관한 분석 ····· 26
4.1.4 분석4. 정서적 불안감 해소에 관한 분석 ····· 31

Ⅴ. 제언 및 결론 ····· 37
5.1 제언 및 결론 ····· 37
참 고 문 헌 ····· 39

표 목차

<표 1> 초등학교 6학년 영어 교과서 차시별 단원 구성 ····· 8
<표 2> BACKPACK 교재의 구성 ····· 8
<표 3> 천재 (함) 교과서의 흥미·동기유발에 관한 분석 ····· 16
<표 4> 천재 (함) 교과서의 게임의 유형 분포 비율 ····· 16
<표 5> 대교 교과서의 흥미·동기유발에 관한 분석 ····· 17
<표 6> 대교 교과서의 게임의 유형 분포 비율 ····· 17
<표 7> YBM 교과서의 흥미·동기유발에 관한 분석 ····· 18
<표 8> YBM 교과서의 게임의 유형 분포 비율 ····· 19
<표 9> BACKPACK 교재의 흥미·동기유발의 조건에 관한 분석 ····· 19
<표 10> BACKPACK 교재의 게임의 유형 분포 비율 ····· 20
<표 11> 천재 (함) 교과서의 의미있는 의사소통 기능에 관한 분석 ····· 21
<표 12> 대교 교과서의 의미있는 의사소통 기능에 관한 분석 ····· 22
<표 13> YBM 교과서의 의미있는 의사소통 기능에 관한 분석 ····· 23
<표 14> BACKPACK 교재의 의미있는 의사소통 기능에 관한 분석 ····· 24
<표 15> 3종 교과서와 BACKPACK 교재의 의미있는 의사소통 연습 유형의 분포 비율 ····· 24
<표 16> 천재(함) 교과서의 능동적인 참여에 관한 분석 ····· 26
<표 17> 대교 교과서의 능동적인 참여에 관한 분석 ····· 27
<표 18> YBM 교과서의 능동적인 참여에 관한 분석 ····· 28
<표 19> BACKPACK 교재의 능동적인 참여에 관한 분석 ····· 29
<표 20> 3종 교과서와 BACKPACK 교재의 능동적인 참여에 대한 분석 ··· 30
<표 21> 천재(함) 교과서의 정서적 불안감 해소에 관한 분석 ····· 32
<표 22> 대교 교과서의 정서적 불안감 해소에 관한 분석 ····· 33
<표 23> YBM 교과서의 정서적 불안감 해소에 관한 분석 ····· 34

<표 24> BACKPACK 교재의 정서적 불안감 해소에 관한 분석…… 35
<표 25> 3종 교과서와 BACKPACK 교재의 정서적 불안감 해소에 따른
분석 비율 …… 35

ABSTRACT

Comparison of "Game" Activities in EFL and ESL Textbooks

Chanmi Park
Advisor : Youngju Choi, Ph.D.
Major in English Language Education
Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study is to analyse English textbooks and ESL teaching materials, and to determine which material best meets the requirements for a game to analyse the activities in English textbooks for 6th grade in elementary school and ESL teaching materials.
Based on 4 analysis requirements for textbooks and game activities in English textbooks and ESL materials. The results of study are as follows:

First, the analysis according to game types about interest and motivation was biased to one or two types of games, so there was lack of interest and motivation of the students.

Second, analysis of meaningful communication skills was mostly controlled

practice or guided practice. It was far from the learning goal which is used as a communication means as an actual language suggested in English curriculums.

Third, analysis of the driving force in winning in the game and active participation has been analysed, and ability was found to be the most important cause of victory in both the textbooks and ESL material.

Fourth, analysis for the organization of a game to relieve emotional anxiety has been analysed, and that the form of organization of preferred games is different in each textbook, i.e. pair work or group work.

To analyse the requirements of a game, many English textbooks were analysed and 3 textbooks were chosen, and also one ESL material also selected. As a result of analysis, EFL material was found to be more appropriate to requirements of games than ESL materials. Nevertheless, when considering that the survey shows that interest in the game is low, the reason can be explained by the language ability being lower than the cognitive ability; and student satisfaction may be reduced because producing and publishing of textbooks takes a long time. Teachers can't give students an interesting class if they lack understanding of game activities in the textbooks or English ability; the original learning goal has been forgotten because English learning activity is pushed back by other learning activities.

Ⅰ. 서론

1.1 연구의 필요성

초등학교 영어는 일상생활에서 사용하는 영어 능력을 길러주는 교과활동으로서 학생들이 영어를 배우기 쉽게 하기 위해 초등학생들의 상상력을 길러짐과 동시에 초등학교 학습자의 특성에 맞게 흥미를 유발할 수 있는 게임이나 놀이, 역할극, 노래 등을 활용하고 있다. 초등 영어 교과는 학생들의 영어 의사소통 능력을 길러주는 동시에 영어 학습에 대한 흥미를 지속시켜 주는 것이 목표이다. 학습자의 흥미를 이끌어내고 영어 교과 학습 활동 중 효과적인 방법으로는 게임을 들 수 있다.
게임을 통해 자신감과 흥미를 키울 수 있으며 게임을 통해 학습과 연계된 적절한 상황 안에서 행동하고 말할 수 있어서 초등영어 교육에서는 게임의 활용이 매우 효과적인 방법이라고 이야기 할 수 있다.

어느 한 논문 연구조사의 발표에 따르면 교과서의 영어 학습 활동들이 학년별 학생들의 수준과 비교해 볼 때 어떠한지 묻는 설문 조사에서 학생들의 인지 수준과 관련 영어 학습 활동들의 난이도항목에서 초등 3~4학년의 경우 '낮은 편이다' 가 62.5%로 가장 많았고, 초등 5~6학년의 경우 '낮은 편이다' 가 43.3%를 보였다. 또 학생들의 영어수준과 관련 영어 학습 활동들의 난이도 항목에서 초등 3~4학년의 경우 '낮은 편이다'가 54.2%, 초등 5~6학년의 경우 40%를 차지했다. 또 다른 설문 조사 중 게임 활동에 대한 흥미에 관해 묻는 항목에서 전체 131명의 학생 중 3,4 학년의 경우 37%가 ‘그저 그렇다’, ‘재미없다’라고 응답했고 5,6 학년으로 올라갈수록 흥미가 감소하고 있는 조사 결과가 나왔다. 그래서 게임 활동이 학습의 요건에 어떻게 충족하고 있는지 조사할 필요성이 있다고 판단되었다.

1.2 연구의 목적

그리하여 우리나라처럼 영어를 외국어로 배우는 EFL(English as a Foreign Language) 환경에서 영어를 공부하는 가장 기본적인 지침이 되는 교과서와 ESL 교재 중 한 교재를 선택하여 게임 분석 기준을 통해 활동들을 분석하고 교과서와 ESL 교재가 게임의 요건에 얼마나 충족하고 있는지 분석한 후, EFL 교재와 ESL 교재의 영어 활동 부분이 어떠한 차이가 나는지 어떤 교재가 더 게임의 교육적 요건에 충족하는지 알아보고 효과적인 교육 영어 게임 활동을 연구하여 학습자들에게 더욱 더 높은 영어 교육 활동의 만족감을 주는 방법을 찾는데 그 목적이 있다고 할 수 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 게임의 정의

게임은 학자들의 견해에 따라 다양하게 정의되어 왔다. Gibbs(1978)는 게임을 "협동이나 경쟁을 하면서 규칙 속에서 목표를 추구하는 활동"이라고 정의하고 있다. 또 Helgesen(1987)에 따르면 Gibbs의 게임의 정의에 기회와 즐거움을 더하고 있다. Gasser와 Waldman(1979)도 게임에서 흥미가 가장 중요하고 게임의 요소로 흥미, 목표, 규칙, 경쟁을 들고 있으며 Lee(1986)도 게임에서 흥미를 강조하고 있다. 즉 게임은 성취 욕구를 통해서 전보다 더 나아지려는 즐거운 목적 추구가 될 수 있으며, 흥미는 다른 사람과의 협력을 통해서 이루어지기도 하지만, 경쟁과 협력이 서로 반대되는 개념은 아니라고 주장한다. 또한 Brown(1994)는 교육적 게임을 "성취하고자 하는 교육 목표를 달성하기 위해 학습자들이 일정한 규칙을 통해서 행하는 조직적인 활동"이라고 정의하였다.

문창래(1994)는 "게임이란 일정한 규칙 내에서 협력과 경쟁의 과정을 통해 특정한 목표를 성취하기 위한 즐겁고 도전적인 신체적, 정신적 활동" 이라고 정의하였다. 조평준(2000)은 "게임이란 집단 구성원들이 일정한 규칙 속에서 협력과 경쟁 및 도전의 과정을 통해 언어 습득 목표를 달성하기 위한 즐거운 지적, 신체적 활동"이라고 정의하였고, 문명자(2002)는 "게임은 게임 참여자가 동일한 규칙에 따라서 협력과 경쟁 과정을 통해서 특정한 목표를 성취해내는 인지적, 정서적, 신체적 활동"이라고 정의하였다. 여러 학자들의 게임에 대한 정의를 바탕으로 내가 정리한 게임의 정의란 사람들이 일정한 규칙을 가지고 경쟁과 협력을 통해서 흥미를 가지며 기회를 통해 목적을 추구하는 활동이라고 말할 수 있겠다.

2.2 게임의 특성

영어 교육에 포함된 게임 활동은 다른 교과목 수업과는 달리 흥미로운 학습 분위기를 제공해 줄 수 있는 방법이라고 말할 수 있다. 또한 게임 활동은 단순 설명을 듣거나 반복 연습을 싫어하는 학습자들에게 자연스럽게 이해하고 습득할 수 있도록 도와주기도 한다. 이러한 게임을 활용했을 때 학습자의 흥미를 유발시키는 긍정적 효과를 이끌어 낼 수 있고 교사가 단독으로 수업을 진행하지 않기 때문에 학습 환경이 향상될 수도 있다. 또 효과적인 영어 학습을 위한 게임이 되기 위해서는 게임의 요건을 적절하게 갖추어야 한다. Dobson(1975)은 특별한 자료 준비가 필요 없고 학생들에게 지적인 자극을 주며, 놀이 방법이 쉽고, 수업 시간 내에 소화할 수 있어야 하며, 즐거움을 주고 통제가 가능하여, 게임 후에 다른 교정 활동이 없어야 훌륭한 언어 게임이라고 하였다. Cross(1995)는 학습자는 게임을 통하여 어휘, 문법, 구조를 연습하고 내재화한다고 주장하였다. 학습 동기가 강화됨으로써, 학습자는 그 활동에 주의 집중함으로써 모국어를 습득하는 것과 같은 방법으로 언어를 무의식적으로 습득한다는 것이다. 게임의 특성에 대해서 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 게임은 학습에 대해 흥미나 동기 유발을 일으킬 수 있다.

둘째, 게임을 통해 학습한 영어는 유의미적인 학습이 이루어지게 하고, 다양한 상황을 제공하여 연습할 수 있게 한다.

셋째, 게임은 영어의 어휘와 문법을 가르치는데 활용될 수 있다.

넷째, 게임은 학습자의 참여를 높이고 교실 상황에서 일어날 수 있는 학습자의 심리적 불안감을 해소할 수 있다.

다섯째, 게임은 학습자에게 강화, 복습, 발전의 기회를 만들어 준다.

여섯째, 선의의 경쟁적 분위기를 조성하여 흥미를 높인다.

일곱째, 게임은 교사에게 피드백의 기회를 주기도 한다.

여덟째, 게임은 학습 속도를 조절해 준다.

아홉째, 게임은 학습 능력의 차이가 나는 학습자에게도 도움을 준다.
게임의 이런 특성들은 학생들이 수업에 능동적으로 참여하게 하고 흥미와 동기를 유발시켜 영어를 무의식적인 학습(conscious learning)으로 습득하게 하고 흥미를 가지고 협동하고 경쟁하여 주의를 집중시켜 자발적인 참여가 가능하여 학습자에게 여러 기회를 제공하고 게임을 통해 성취도가 높아지게 된다고 볼 수 있다.

2.3 게임의 교육적 효과

초등학교 영어 학습에서 게임을 활용하는 것은 생동감 있고 흥미 있는 수업을 하기 위해서 이다. 학습에 게임의 요소를 도입하는 것은 학생들에게 학습에 도움을 주고자 함이고 더욱 더 효과적인 영어 학습 방법으로 영어를 배우게 하기 위해서 이다. 게임의 교육적 효과를 다음과 같이 네 가지로 나누어 볼 수 있다.
첫째, 게임은 즐거움을 제공한다. 게임은 학습에 활용되기에 가장 거부감 없이 받아들일 수 있는 활동으로 게임 속에는 협동과 경쟁이라는 요소가 있어 두 요소를 통해 즐거움을 발견할 수 있다는 것이다. Dorry(1966)은 “게임은 경쟁심이 있기 때문에 학습자를 즐겁게 할 수 있고, 이때 경쟁 대상으로 게임 상대자나 제한된 시간, 자신의 이전 기록, 또는 특정 목표가 될 수도 있다.”고 하였고 Rogers(1981)는 “게임은 경쟁심이 있기 때문에 학습자를 즐겁게 해야 한다.”고 하였다.
둘째, 게임은 의사소통을 위한 의미 있는 활동이다. 게임은 모든 학습자가 참여하고 해결해야 할 과제나 성취해야할 목표가 있다. 따라서 게임 활동은 과제 해결이나 목표 달성을 위해 능동적인 참여를 유도한다. 능동적인 참여는 다른 사람과의 상호작용하는 중요한 요소이다. Cross(1995)는 “게임을 통하여 동기도 강화되고, 내용에 집중하며, 학습자는 게임 활동에 완전히 몰두함으로써 모국어를 습득하는 것과 같이 거의 같은 방법으로 언어를 무의식적으로 학습한다.”고 하였다.
셋째, 게임은 적극적인 참여를 이끌어낸다. 게임은 학생들에게 학습에서의 적극적인 참여를 이끌어내어 학습자와 교사의 역할과 관계에 변화를 주어 학습자가 보다 능동적으로 참여할 수 있도록 도움을 준다. Long(1983)은 “게임에서의 적극적인

참여는 학습자들에게 새로운 언어 형태를 배우고 있다는 사실을 잊어버리게 하고 그 언어를 적절한 상황 속에서 의사소통적인 의미로 사용하는 데에 집중하게 된다.”고 하였다. 게임은 혼자하기도 하지만 그룹이나 모둠을 만들어 학습자의 언어 지식과 기능을 사용하여 다른 경쟁자와 경쟁하게 될 때, 학습자의 승부욕이 게임을 더 적극적으로 참여하게 만든다.

넷째, 게임을 함으로써 불안감을 해소하는데 도움을 준다. 학습자는 외국어를 학습할 때에 심리적으로 불안함, 부담감을 느끼게 된다. Krashen & Terrell(1983)은 이를 정의적 여과기(affective filter)라고 하였는데, 이것이 낮아지면 학습자는 입력 자료에 자신감을 가지고 목표어로 의사소통을 하기 위한 상호작용을 하게 된다. 게임을 할 때 학습자들은 과제 수행을 하기 위해 개인보다는 한 구성원으로서 참여하게 된다. 그래서 학습자의 정의적 여과기가 낮아지면 부담감 없이 참여하게 되고 불안감이 사라지게 된다.

Ⅲ. 교과서 분석

3.1 분석 대상

교과서분석은 초등학교 영어 교육에 있어서 영어 게임 활동이 게임의 교육적 요건에 얼마나 충족되는지 알아보기 위해 초등학교 6학년 영어 교과서 3종인 천재(함), YBM, 대교 교과서를 채택하여 분석하였다. 천재 (함) 교과서의 경우 총 13 단원으로 구성되어 있고, 대교 교과서의 경우 총 16 단원, YBM 교과서의 경우 총 15단원으로 구성되어 있다. 각 교과서의 단원에서 게임 활동이 활용되고 있는 차시는 천재 (함)의 경우 Listen & Play, Speak & Play, Act & Play, Project 부분으로 이루어져 있다. 대교 교과서의 경우 Talk and Play 1, Talk and Play 2, Read and Play, Write and Play 부분으로 이루어져 있다. YBM 교과서의 경우 Play Together 1, Play Together 2, Play Together 3, Play Together 4로 이루어져 있다. 여기에 제시된 게임 활동을 분석 대상으로 삼았고, 다른 교과서는 게임 활동이 1,2,3,4 차시에 연속하여 있는 반면 천재 (함) 교과서의 경우 마지막 Project 활동이 6차시에 제시되어 있는 점 또한 다르다. 각 교과서 마다 총 단원이 다르므로 비교가 용이하게 하기 위해 공통 주제로 이루어진 6개의 단원을 골라서 분석하기로 하였다. ESL 교재의 경우 교재 내에 게임 활동이 포함되어 있는 책을 찾는데 어려움을 겪어서 6학년 수준의 교재인 BACKPACK 4 책을 분석하기로 하였다. BACKPACK 4의 책은 한단원에 게임이 하나밖에 나와 있지 않아서 하나를 가지고 분석하였으며, ESL 교재는 한국의 교과서와 공통된 주제로 분석하고 싶었으나 공통 주제가 다 나타나있지 않아 같은 수준의 책을 선별하여 분석요건에 따라 분석하기로 하였다.

<표 1> 초등학교 6학년 영어 교과서의 차시별 단원 구성

차시	천재 함	대교	YBM
1	· Look & Listen · Listen & Do · Listen & Play	· Fun Talk 1 · Listen and Repeat 1 · Talk and Play 1	· Look and Listen · Listen and Repeat · Play Together 1
2	· Look & Say · Listen & Repeat · Speak & Play	· Fun Talk 2 · Listen and Repeat 2 · Talk and Play 2	· Look and Speak · Your Turn · Chant/Sing Along · Play Together 2
3	· Song/ Chant · On Your Own · Act & Play	· Look and Read · Let's Read · Read and Do · Read and Play	· Read and Think · Read about Us · Play Together 3 · Read Aloud
4	· Bridge to Reading · Read Along · Read & Write	· Let's Sing · Let's Write 1 · Let's Write 2 · Write and Play	· Think and Write · Write about Us · Play Together 4 · Hello, World/School!
5	· Read & Think · Read & Do	· Activity · Review	· Story Land · Zoom In · Act It Out
6	· Write & Share · Project · Around the World	-	· I Can Do It! · Do It Yourself
7	· Check up · I Can Do It	-	-

<표 2> BACKPACK 교재의 구성

구성	제목	구성	제목
1	Read. Listen and sing	7	Look and write
2	Listen. Point and say	8	Write questions or answer
3	Listen and stick	9	Complete the chart.
4	Look and read	10	Compare yourself to a friend
5	Point. Ask and answer	11	Listen. Write the letter
6	Ask and answer	12	Play a Game

3.2 분석기준 및 방법

초등학교 6학년 영어 교과서 3종과 ESL 교재의 게임 활동을 분석하기 위한 게임의 요건 4가지를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 흥미나 동기유발의 요건으로 게임의 유형에 따른 분석

둘째, 무의식적 배움의 요건으로 의미 있는 의사소통의 기능이 이루어지고 있는가에 대한 분석

셋째, 능동적인 참여의 요건으로 게임 활동에 몰입하여 학습 효과를 높이기 위한 방안으로 게임의 승부요인과, 게임의 원동력에 대해 분석

넷째, 정서적 불안감 해소의 요건으로 어떤 종류의 조직으로 활동할 때 불안감을 해소하고 성취감을 갖는지에 대한 분석

3.2.1 첫째, 흥미나 동기 유발의 요건으로 게임의 유형에 따른 분석

게임은 여러 가지 속성을 가지고 있고 어떤 게임을 하나의 기준으로만 분류하기는 힘들다. 그리하여 일반적으로 영어 수업에서 활용할 수 있는 게임의 유형은 학자마다 다르지만 Wright et al. (1992)의 분류 유형을 기초로 분류하였다.

첫째, 그림 게임(picture games)이다. 그림 게임은 각종 그림을 사용하는 게임으로 그림을 비교하거나 대조하기, 그림간의 차이점 또는 닮은 점 찾기, 설명한 순서에 따라 그림 배열하기, 그림 설명 듣고 그 그림을 찾거나 그리기 등의 활동이 포함된다.

둘째, 심리게임(psychology games)이다. 심리 게임은 인간의 마음과 감각의 작용에 대한 폭넓은 이해를 할 수 있는 게임으로 게임을 통해 개인의 다양한 의견과 경험을 이끌어 낼 수 있다. 얼룩 그림을 보여주고 무엇으로 보이는가를 묻거나, 어떤 그림을 빨리 보여주고 그 그림의 내용을 묻는 등의 활동이 이에 속한다.

셋째, 이야기 게임(story games)이다. 이야기 게임은 짧은 대화보다는 같은 주제에

대해 비교적 길게 이야기를 이끌어 가는 것으로 그림을 그려가며 이야기 꾸미기, 학습자가 이야기 문장의 뒷부분을 완성하기, 이야기를 듣고 단편적인 그림들의 순서 정하기, 꾸며진 이야기의 순서 바꾸기 등이 있다.

넷째, 단어 게임(word games)이다. 단어게임은 문장보다는 주로 단어 학습에 중점을 둔 것으로 단어의 철자 알기, 의미 알기, 문장을 구성하는 단어 짝짓기, 문맥으로부터 단어 추론하기, 유형별 단어 구별하기 등이 있다.

다섯째, 참·거짓 게임(true/false games)이다. 참·거짓 게임은 어떤 사람이 말한 문장이 참인가 거짓인가 구별하는 게임으로 다양한 내용과 수준에서 적절히 사용될 수 있는 게임이다. 바른 문장은 반복하기, 틀린 문장은 고쳐주기, 잘못 설명한 곳 찾아내기 등이 있다.

여섯째, 기억게임(memory games)이다. 기억게임은 학습자의 기억력을 토대로 한 게임 유형으로, 기억의 불일치에 대해서 학습자간의 의견과 정보의 교환을 이끌어 낼 수 있는 게임이다. 그림 내용 기억하기, 관찰한 물건 이름 적기나 이름 대기, 문장 전달하기 등이 있다.

일곱째, 질문과 대답 게임(question and answer games)이다. 질문과 대답게임은 학습자기 실제로 알고 싶어 하는 내용을 묻고 답하는 유형으로 상대방의 지식 테스트하기, 스무고개, 퀴즈, 개인적 경험 묻기, 연속 질문하기 등이 있다.

여덟째, 추측게임(guessing and speculating games)이다. 추측 게임은 어떤 사람이 알고 있는 사실을 모르는 사람이 추측을 통해 알아내는 게임이다. 숨긴 물건의 위치 알기, 만져보고 물건 알아내기, 흐릿한 물체의 이름 알아내기 등이 있다.

아홉째, 정보교환게임(caring and sharing games)이다. 정보교환 게임은 서로를 알고 이해하기 위하여 개인적 감정과 경험 및 정보를 서로 나누는 활동 유형이다. 사용되는 언어는 교실 밖의 실제 상황과 유사한 것이며 이름 기억하기, 취미 알기, 설문하기, 전화통화, 개인적 의견 말하기 등의 활동을 포함한다.

열째, 카드와 보드게임(card and board games)이다. 카드와 보드 게임은 그림카드나 판지 및 다른 보조물을 사용한 게임이다, 카드 따기, 카드 가족 모으기, 주사위를 던져 말을 옮겨가며 목표에 도전하기, 지도에서 일정한 장소 찾아가기 등을

통해 언어가 사용된다. 판지에 여러 지시물을 써 놓음으로써 읽기에도 도움이 될 수 있다.
열한째, 소리게임(sound games)이다. 소리게임은 사람이나 물건 혹은 녹음기를 통해 어떤 소리를 듣고 그 사람의 행위나 사물, 행동을 이해하며 언어로 표현하고, 개인적인 해석과 의견 및 생각을 이끌어 낼 수 있는 게임이다.
열두째, 마술게임(magic games)이다. 마술게임은 하나의 눈속임 이지만 언어 학습에 있어서 중요한 수단이 될 수 있다. 즉 마술은 학습자의 주의를 집중 시킬 수 있고, 마술 연기와 연결된 언어 입력의 반복으로 주로 듣기 학습에 도움을 줄 수 있다.
열셋째, 기타 게임(miscellaneous games)으로는 점쟁이, 조각 그림 맞추기, 배수 건너뛰기 등이 있다.

3.2.2 둘째, 의미 있는 의사소통 기능에 관한 연습 유형에 따른 분석

연습 유형에 따른 분석은 Scott & Ytreberg (1994)의 세 가지 단계를 기준으로 삼았는데 Scott & Ytreberg에 따르면 말하기 연습 과정에서 교사가 학습자에 대한 통제의 정도에 따라 통제 연습(Controlled Practice), 유도 연습(Guided Practice), 자유 발화(Free Production)의 세 단계로 나누어진다.
통제연습 유형은 학습자들이 교사가 제시한 표현을 그대로 활용하여 게임을 하는 형태를 말한다. 통제학습은 학생들이 새로운 언어를 듣는 즉시 철저한 연습이 뒷받침되는 것이 중요하기 때문에 발표와 동반하여 이루어져야 한다. 통제연습에서 학생들은 실수 할 기회가 거의 없다. 한 예로 아동들이 인형에게 '넌 __을 좋아하니?' 라고 물을 수 있다. 학습자들은 계속해서 서로 '넌 __를 좋아하니?'라는 질문을 할 수 있고 그에 대해 다른 학습자들은 '그래' 또는 '아니'라는 간단한 대답을 할 수 있다. 일단 그 형식이 교실에서 정립되면 짝 활동으로 이어질 수 있다. 또, 교사는 곰 인형, 꼭두각시 인형, 그림 등등의 통제 연습을 하게 하는 다양한 방법을 사용할 수 있다. 유도연습 유형은 대게 질문이 제시되면 그 질문에 맞는 답을 학습자가

스스로 만들어 내게 함으로써 학습자들이 학습한 표현을 응용할 수 있는 기회를 주는 형태를 의미한다. 유도연습은 통제연습으로부터 직접적으로 뒤따라오는 것이며 짝 활동이나 모둠 활동에서도 행해지는 것이다. 유도연습은 항상 학생들에게 선택하도록 하지만, 언어의 선택은 제한되어 있다. 교과서들은 유도 연습을 위한 내용들로 가득 차 있으며 교사는 내용이나 시간 말하기, 길 묻기, 색깔 말하기 등에 관한 말을 연습시키는데 있어 학생들의 이해를 돕는데 그림이나 물건, 마임 등을 사용할 수 있다. 마지막으로 자유발화 유형은 편안한 환경에서 언어 표현에 대한 교사의 통제를 최소화한 상태에서 학습자들이 자유롭게 표현할 수 있도록 하는 형태를 말한다. 선택의 여지가 있는 통제학습과 유도학습의 사용은 가능한 어디든지 학생들이 말하고 싶어 하는 것과 학생들이 말하는 곳은 이러한 활동을 위한 좋은 배경을 제공한다.

3.2.3 셋째, 능동적인 참여에 관한 게임의 원동력과 게임의 승부요인 분석

1) 게임의 원동력

게임의 원동력은 경쟁심이 높은 게임과 협동심이 높은 게임으로 나눌 수 있다. 대부분의 게임을 학습자가 즐기는 것은 게임의 경쟁심리가 있기 때문이다. Hurwitz&Goddard(1969)는 게임 안에서 경쟁에 대한 도전은 어린이에게 또 다른 자극을 주고, 언어 능력을 확장시켜 주는 데 도움이 된다고 하였다. 그러나 게임을 하는 즐거움은 학습자의 능력이 다른 학습자와 협력을 이루어 게임을 수행하는 협동심에서도 온다고도 할 수 있다. 경쟁심이 높은 게임이 다른 게임보다 흥미를 준다고 하지만 지나친 경쟁은 감정 문제를 일으킬 수 있다. 모든 게임이 경쟁심에 의존하게 된다면 교실 안에서의 경쟁이 교실 밖까지 영향을 미치는 부작용이 생길 수 있고 교육적인 면에서 바람직하지 않으므로 협동심을 위한 게임도 함께 해야 한다. 경쟁심만 가지고 게임을 하면 학습자의 능력의 비례하기 때문에 결과가 예측되어 학생들의 기대감이 떨어질 수 있지만 협동심만으로 게임이 운영된다면 최선

을 다해 능력을 발휘하려는 마음이 사라지므로 분위기가 흐려질 우려도 있다. 하지만 경쟁심과 협동심을 적절하게 활용하여 자신의 부족함은 드러내지 않고 개인의 우수한 능력은 게임 결과에 미치길 원하는 것이다. 경쟁심이 중심이 되는 게임과 협동심이 중심으로 되는 게임의 분류는 쉽지 않았지만 본 연구자가 게임 설명을 읽고 게임의 흐름 판단에 따라 나누었음을 미리 언급한다.

2) 게임의 승부요인

게임의 승부를 결정짓는 원리 중 하나는 능력(skill)과 행운(luck)의 비중이다. 게임의 승부를 결정하는 첫 번째의 요인으로 학습자의 능력을 들 수 있다. 게임 참여자가 언어 수행 능력이 우수하고 인지적 발달이 뛰어나면 게임에서 이기기 쉽고 그 반대의 경우 게임에서 지기 쉽기 때문이다. 게임의 승부를 결정하는 두 번째 요인으로 행운의 요소를 들 수 있다. 게임 진행에서 언어 수행 능력이 우수하고 인지 발달이 뛰어난 학습자가 아니더라도 운이 좋아서 게임에서 이길 수도 있다. 이러한 행운의 요소가 게임 내에 존재함으로써 영어 실력이 부족한 학생들도 게임에서 승리할 가능성이 있기 때문에 기대감을 갖고 능동적으로 학습에 참여하게 된다.
게임은 규칙에 따라 놀이를 하면서 누군가 이기고 지는 결과를 얻게 되는 활동이다. 이러한 승부가 결정될 때 학생들이 가지고 있는 학습 능력에 의해 결정이 될 수 도 있고, 우연한 행운에 의해 승부가 결정될 수도 있다. 또한 확률적인 요소에 의해 활동이 이루어지는 게임들인 말판 놀이, 원판 놀이 등은 모두 행운에 의한 게임이라고 본다. 게임의 승부요인은 게임의 설명을 읽고 판단하여 능력과 행운의 요인을 나누어 판단하였음을 말해둔다.

3.2.4 넷째, 정서적 불안감 해소에 의한 게임의 조직 형태에 관한 분석

성공적인 게임 활동을 위해 학습 구성원들의 조직형태 또한 중요하다. 게임을 할 때 학급을 학급 조직 형태에 따라 게임에 대한 학습자들의 흥미도와 참여도가 달라질 수 있으며 불안감도 해소되고 학습 효과에도 차이가 날 수 있다. 게임의 조직

형태는 전체 활동, 모둠 활동, 짝 활동, 개별 활동으로 나눌 수 있다(Wright, et. al. 1992).

첫째, 전체 활동(class work)은 모든 학습자가 하나의 집단으로 교사의 통제적 수업이 진행되는 형태이며, 교사가 주도권을 가지고 통제자와 평가자의 역할을 한다. 전체 활동의 장점은 수업이 집중적으로 진행될 수 있으며 학습자들의 부담감 없이 수업에 임할 수 있다는 것이다. 또한 학생들은 교사로부터 좋은 언어 모델을 획득할 수 있으며, 학생들은 읽기나 듣기 활동 후 교사의 피드백을 통해 그들의 답을 확인할 수 있고, 교사는 그들의 언어 수행을 평가할 수 있다. 하지만 한 학급 전체가 활동에 참여하기에 학생들 개개인이 고루 참여할 수 있는 기회가 제한되어 있고, 전체 학생들의 능력에 따라서 수업 진행이 너무 빠르거나 느릴 수 있어 개인의 능력이 반영되지 않는다. 또한 성격이 내성적인 학생들은 학급 전체의 학생들 앞에 나서는 것을 부끄러워하여 좋지 못한 영향을 미칠 수도 있고 의사소통 면에서도 효과가 적을 수 있다.

둘째, 모둠 활동(group work)은 4~6명의 구성원이 요구되는 활동에 적합한 조직 형태이다. 활동의 효율성을 위해 조의 구성에는 일관성이 있어야 하며, 상황에 따라 수준별 조별 구성이나 혼성된 조별 구성 중 선택할 수 있다. 이때 교사와 학습자 사이의 중간 역할 을 하는 조의 리더를 정하여 원활한 게임의 진행을 돕게 하는 것이 좋다.

셋째, 짝 활동(pair work)은 학습자의 앞·뒤, 옆 사람과 쉽게 짝을 지을 수 있기 때문에 조직 구성이 빠르며 집중적인 듣기나 말하기에 참여의 기회가 많다는 장점이 있다. 하지만 상호 수정의 기회가 적고, 교사와의 상호 작용이 줄어들 수 있다는 단점이 있다. 따라서 짝을 조직할 때 능력이 있는 학생과 그렇지 않은 학생으로 구성하는 것이 짝으로부터 도움을 받을 수 있어서 더 효과적일 수 있다.

넷째, 개별 활동(individual work)은 학습자 혼자서 자기 속도로 학습하는 경우이다. 이때 외부의 압력으로부터 편안해질 수 있고, 자료와 조건이 주어진다면 학생들은 개인별로 각기 다른 활동의 게임을 할 수 있다는 장점이 있다. 학생들은 때로 자기만의 시간을 필요로 하기 때문에 읽기나 쓰기 능력 향상을 위한 게임에서 개

인 활동은 효과적인 방법일 수 있다.

Ⅳ. 분석 결과 및 논의

4.1 6학년 영어 교과서 3종과 ESL 교재에 관한 분석 및 논의

4.1.1 분석 1. 흥미· 동기 유발에 관한 분석

게임의 유형은 Wright et al.(1992)의 기준에 따라 분류하였으며, 게임의 성격상 여러 가지 특성이 함께 나타나는 경우 주요하게 나타나는 특성 한 가지를 정하여 한 가지 유형으로 분류하였고, 여기에서 분석하고자 하는 3종의 교과서는 주로 정보 교환 게임, 카드와 보드 게임, 질문과 대답 게임, 이야기 게임, 그림 게임, 참·거짓 게임, 단어 게임, 추측 게임, 기억 게임 등 총 9가지 종류의 유형이 제시되어 있는 것을 알 수 있다. 게임 유형의 분포는 각 교과서 별로 분석하였다. 천재 (함) 교과서의 경우 게임 유형의 분포는 다음 <표 3>와 같다. 정보 교환 게임이 33.3%로 가장 많이 제시 되었고, 카드와 보드 게임이 29.2%, 이야기 게임이 16.6%로 뒤를 이었다. 그리고 질문과 대답 게임이 12.5%, 그림 게임과 참·거짓 게임이 각 4.2% 순으로 분석 되었다. 천재 (함) 교과서의 경우 정보 교환 게임과 카드와 보드 게임이 영어 게임의 절반 이상의 분포를 차지하고 있는 것을 확인할 수 있다.

<표 3> 천재 (함) 교과서의 흥미·동기 유발에 관한 분석

단원	차시	게임명	게임 유형
2. I'll play the guitar.	1	텔레파시 놀이	정보 교환
	2	동전 윷놀이	카드와 보드
	3	보물찾기 놀이	정보 교환
	6	자신의 보물 소개하기	정보 교환
4. When is your birthday?	1	생일 빙고	질문과 대답
	2	생일순서대로 줄서기	정보 교환
	3	우리반 생일판 만들기	질문과 대답
	6	지구의 날 노래 만들어 발표하기	이야기
6. It's next to the bank.	1	거리 만들기	카드와 보드
	2	다른 그림 찾기	카드와 보드
	3	정보 찾기	정보 교환
	6	나만의 박물관 광고지 만들기	이야기
8. Would you like to come?	1	파티 초대하기	카드와 보드
	2	말판 놀이	카드와 보드
	3	파트너를 찾습니다	질문과 대답
	6	파티를 계획하고 친구 초대하기	이야기
9. I'm going to fly a kite.	1	과녁 맞히기	카드와 보드
	2	친구의 계획 알아내기	그림
	3	동아리 친구 모으기	정보 교환
	6	주간 일기에 맞게 계획 세우기	이야기
11. I'm faster than you.	1	진실 혹은 거짓	참·거짓
	2	비교 카드 모으기	카드와 보드
	3	비교 조사하기	정보 교환
	6	손바닥 본을 떠서 비교하기	정보 교환

<표 4> 천재 (함) 교과서의 게임의 유형 분포 비율

게임의 유형	빈도	비율
정보 교환 게임	8/24	33.3%
카드와 보드 게임	7/24	29.2%
이야기 게임	4/24	16.6%
질문과 대답 게임	3/24	12.5%
그림 게임	1/24	4.2%
참·거짓 게임	1/24	4.2%
합계	24	100%

<표 5> 대교 교과서의 흥미·동기 유발에 관한 분석

단원	차시	게임명	게임 유형
2. Where is Anna's Doughnut Shop?	1	너의 카드를 보여줘 놀이	카드와 보드
	2	지도 완성하기 놀이	카드와 보드
	3	문장 읽고 지도 완성하기 놀이	카드와 보드
	4	이구동성 놀이	카드와 보드
4. My Birthday Is April 3rd.	1	날짜 말하기 놀이	카드와 보드
	2	감사하기 놀이	카드와 보드
	3	빠른 날짜 찾기 놀이	카드와 보드
	4	날짜 빙고 놀이	카드와 보드
8.I'll go to Busan by Train.	1	계획 세우기 빙고 놀이	카드와 보드
	2	여행 계획 세우기 놀이	질문과 대답
	3	문장 빨리 읽기 놀이	카드와 보드
	4	4인 1조 대화문 쓰기 놀이	이야기
11. Hallasan Is Higher Than Jirisan.	1	비교왕 OX 퀴즈 놀이	카드와 보드
	2	비교내용 전달하기 놀이	카드와 보드
	3	비교문장 빨리만들기 놀이	카드와 보드
	4	핵심어로 문장 만들어 쓰기 놀이	이야기
12. Would You Like to Come to My Party?	1	종 치기 카드 놀이하기	카드와 보드
	2	초대할 친구 찾기 놀이하기	카드와 보드
	3	기억하기 놀이하기	카드와 보드
	4	즉석 파티 계획 쓰기 놀이하기	이야기
16. Congratulations!	1	이어 묻고 답하기 놀이하기	카드와 보드
	2	말판 놀이하기	카드와 보드
	3	문장 읽고 바르게 배열하기 놀이하기	그림
	4	몸동작을 이용하여 문장 쓰기 놀이하기	질문과 대답

<표 6> 대교 교과서의 게임의 유형 분포 비율

게임의 유형	빈도	비율
카드와 보드 게임	18/24	75%
이야기 게임	3/24	12.5%
질문과 대답 게임	2/24	8.3%
그림 게임	1/24	4.2%
합계	24	100%

대교 교과서의 경우 게임 유형의 분포 비율이 한 가지 종류의 게임이 치우쳐 있는 것으로 확인이 된다. 카드와 보드 게임의 경우 75%로 가장 많은 부분을 차지하고 있고 이야기 게임이 12.5%, 질문게임은 8.3%, 그림게임은 4.2%의 부분을 차지하였다. 이는 고른 게임의 성격을 갖추었다고 보기 힘든 결과의 해석으로 보인다.

<표 7> YBM 교과서의 흥미·동기 유발에 관한 분석

단원	차시	게임명	게임 유형
3. My Birthday is April 17th.	1	행운 놀이하기	단어
	2	악수하기 놀이하기	추측
	3	초대하기 놀이하기	카드와 보드
	4	행사 달력 완성하기 놀이하기	질문과 대답
6. How can I Get to the Post Office?	1	대화 듣고 길 찾기 활동하기	카드와 보드
	2	지도 완성하기 놀이하기	그림
	3	문장 순서 바로 잡고 읽기 놀이하기	카드와 보드
	4	목적지 찾기 놀이하기	질문과 대답
7. I'm Stronger than You.	1	다섯 손가락 놀이하기	질문과 대답
	2	동물 찾기 놀이하기	질문과 대답
	3	‘나는 누구일까요?’ 놀이하기	카드와 보드
	4	두 개의 진실과 한 개의 거짓말 놀이하기	참·거짓
8. I Will Go to the Mud Festival.	1	빨리 일어나기 놀이하기	카드와 보드
	2	방학동안 하고 싶은 일 조사하기	질문과 대답
	3	낱말 바꾸어 읽기 놀이하기	카드와 보드
	4	체험 학습 계획 세우기	정보 교환
14. Would You Like to Try a Taco?	1	카드 뒤집기 놀이하기	카드와 보드
	2	만 원의 행복 놀이하기	질문과 대답
	3	음식 배달 놀이하기	질문과 대답
	4	대화가 필요해 놀이하기	이야기
15. I'm going to Nuri Middle School.	1	끈끈이 공 던지기 놀이하기	카드와 보드
	2	‘어디 가니?’ 놀이하기	질문과 대답
	3	친구 찾기 놀이하기	카드와 보드
	4	릴레이 받아쓰기 놀이하기	기억

<표 8> YBM 교과서의 게임의 유형 분포 비율

게임의 유형	빈도	비율
카드와 보드 게임	9/24	37.5%
질문과 대답 게임	9/24	37.5%
단어 게임	1/24	4.1%
추측 게임	1/24	4.1%
그림 게임	1/24	4.1%
참·거짓 게임	1/24	4.1%
정보 교환 게임	1/24	4.1%
기억 게임	1/24	4.1%
합계	24	99.6%

YBM 교과서의 게임의 유형 분포 비율도 역시 두 가지 종류의 게임 유형에 집중되어 있다는 점을 알 수 있다. 카드와 보드 게임과 질문과 대답 게임의 경우 각 37.5%의 비율을 보이고 있고, 나머지 단어 게임, 추측 게임, 그림 게임, 참·거짓 게임, 정보 교환 게임, 기억 게임이 각각 4.1%의 비율을 보이고 있다. 오차범위 0.4%의 경우는 분포 계산 시 소수점으로 인한 차이이며 결과의 조사에는 문제가 없음을 말하고자 한다.

<표 9> BACKPACK 교재의 흥미·동기유발의 조건에 관한 분석

단원	게임의 유형
1. Friends Old and New	빙고게임
2. It's About Time	카드게임
3. At the World's Table	카드게임
4. Take Care!	보드게임
5. Animals Past and Present	카드와 보드게임
6. In the Old Days	카드와 보드게임
7. It's a Date!	정보 교환게임
8. Hobbies Are Fun!	보드게임

<표 10> BACKPACK 교재의 게임의 유형 분포 비율

게임의 유형	빈도	비율
카드와 보드 게임	6/8	75%
정보 교환 게임	1/8	12.5%
빙고게임	1/8	12.5%
합계	8	100%

ESL 교재에서도 카드와 보드 게임의 비율이 압도적으로 많음을 알 수 있고, 이는 마찬가지로 한 두가지의 종류의 게임에 치우쳐져 활동이 이루어지고 있음을 보여준다. 3종의 교과서는 천재 (함) 교과서를 제외한 대교, YBM교과서는 게임의 종류가 한쪽으로만 치우치는 점을 보여줬고 이는 게임의 교육적 효과 부분에서 흥미나 동기 유발 부분이 부족하다는 면을 드러내고 있는 것이다. BACKPACK의 교재 또한 게임의 유형이 한쪽으로 치우쳐져 있으며 이는 모두 고른 게임의 성격을 갖추었다고 보기 힘든 결과의 해석으로 보여 진다. 초등학교 학습자들의 특성은 오랜 시간 동안 집중하지 못하고 새로운 것에만 흥미를 나타내는 특성을 생각한다면 어느 한 종류의 게임을 집중적으로 하는 것보다 주제에 맞춰 여러 종류의 게임을 선택해서 하는 방법도 더 좋을 듯하다.

4.1.2 분석 2. 의미 있는 의사소통 기능에 관한 분석

의사소통 기능은 주어진 상황에 맞는 언어적 표현을 사용할 수 있는 능력을 기르는데 의의가 있다. 본 연구는 제 7차 초등학교 영어과 개정 교육 과정에 제시되어 있는 의사소통 기능 항목을 따르고 있으며 공통으로 뽑은 6개의 단원에는 친교, 사실적 정보 교환, 감정 표현의 의사소통 기능이 나타나 있고, 의사소통 연습 유형의 분류는 통제 연습, 유도 연습, 자유 발화 3가지로 나눌 수 있다.

<표 11> 천재 (함) 교과서의 의미 있는 의사소통 기능에 관한 분석

단원	차시	기능	게임명	연습 유형
2. I'll play the guitar.	1	친교	텔레파시 놀이	통제 연습
	2		동전 윷놀이	통제 연습
	3		보물찾기 놀이	통제 연습
	6		자신의 보물 소개하기	자유 발화
4. When is your birthday?	1	친교	생일 빙고	통제 연습
	2		생일순서대로 줄서기	통제 연습
	3		우리반 생일판 만들기	유도 연습
	6		지구의 날 노래 만들어 발표하기	자유 발화
6. It's next to the bank.	1	사실적 정보교환	거리 만들기	통제 연습
	2		다른 그림 찾기	통제 연습
	3		정보 찾기	유도 연습
	6		나만의 박물관 광고지 만들기	자유 발화
8. Would you like to come?	1	친교	파티 초대하기	통제 연습
	2		말판 놀이	통제 연습
	3		파트너를 찾습니다	통제 연습
	6		파티를 계획하고 친구 초대하기	자유 발화
9. I'm going to fly a kite.	1	감정 표현	과녁 맞히기	통제 연습
	2		친구의 계획 알아내기	통제 연습
	3		동아리 친구 모으기	유도 연습
	6		주간 일기에 맞게 계획 세우기	자유 발화
11. I'm faster than you.	1	사실적 정보교환	진실 혹은 거짓	통제 연습
	2		비교 카드 모으기	통제 연습
	3		비교 조사하기	유도 연습
	6		손바닥 본을 떠서 비교하기	유도 연습

<표 12> 대교 교과서의 의미 있는 의사소통 기능에 관한 분석

단원	차시	기능	게임명	연습 유형
2. Where is Anna's Doughnut Shop?	1	사실적 정보 교환	너의 카드를 보여줘 놀이	통제 연습
	2		지도 완성하기 놀이	유도 연습
	3		문장 읽고 지도 완성하기 놀이	유도 연습
	4		이구동성 놀이	통제 연습
4. My Birthday Is April 3rd.	1	친교	날짜 말하기 놀이	통제 연습
	2		감사하기 놀이	통제 연습
	3		빠른 날짜 찾기 놀이	유도 연습
	4		날짜 빙고 놀이	자유 발화
8.I'll go to Busan by Train.	1	감정 표현	계획 세우기 빙고 놀이	통제 연습
	2		여행 계획 세우기 놀이	통제 연습
	3		문장 빨리 읽기 놀이	통제 연습
	4		4인 1조 대화문 쓰기 놀이	자유 발화
11. Hallasan Is Higher Than Jirisan.	1	사실적 정보 교환	비교 왕 OX 퀴즈 놀이	통제 연습
	2		비교내용 전달하기 놀이	통제 연습
	3		비교문장 빨리 만들기 놀이	유도 연습
	4		핵심어로 문장 만들어 쓰기 놀이	자유 발화
12. Would You Like to Come to My Party?	1	친교	종 치기 카드 놀이하기	통제 연습
	2		초대할 친구 찾기 놀이하기	유도 연습
	3		기억하기 놀이하기	유도 연습
	4		즉석 파티 계획 쓰기 놀이하기	자유 발화
16. Congratulations!	1	친교	이어 묻고 답하기 놀이하기	통제 연습
	2		말판 놀이 하기	통제 연습
	3		문장 읽고 바르게 배열하기 놀이하기	통제 연습
	4		몸동작을 이용하여 문장 쓰기 놀이하기	유도 연습

<표 13> YBM 교과서의 의미 있는 의사소통 기능에 관한 분석

단원	차시	기능	게임명	연습 유형
3. My Birthday is April 17th.	1	친교	행운 놀이하기	통제 연습
	2		악수하기 놀이하기	통제 연습
	3		초대하기 놀이하기	유도 연습
	4		행사 달력 완성하기 놀이하기	자유 발화
6. How can I Get to the Post Office?	1	사실적 정보 교환	대화 듣고 길 찾기 활동하기	통제 연습
	2		지도 완성하기 놀이하기	유도 연습
	3		문장 순서 바로 잡고 읽기 놀이하기	유도 연습
	4		목적지 찾기 놀이하기	유도 연습
7. I'm Stronger than You.	1	사실적 정보 교환	다섯 손가락 놀이하기	통제 연습
	2		동물 찾기 놀이하기	유도 연습
	3		‘나는 누구일까요?’ 놀이하기	유도 연습
	4		두 개의 진실과 한 개의 거짓말 놀이하기	자유 발화
8. I Will Go to the Mud Festival.	1	감정 표현	빨리 일어나기 놀이하기	통제 연습
	2		방학동안 하고 싶은 일 조사하기	유도 연습
	3		낱말 바꾸어 읽기 놀이하기	통제 연습
	4		체험 학습 계획 세우기	자유 발화
14. Would You Like to Try a Taco?	1	친교	카드 뒤집기 놀이하기	통제 연습
	2		만 원의 행복 놀이하기	유도 연습
	3		음식 배달 놀이하기	유도 연습
	4		대화가 필요해 놀이하기	유도 연습
15. I'm going to Nuri Middle School.	1	친교	끈끈이 공 던지기 놀이하기	통제 연습
	2		‘어디 가니?’ 놀이하기	통제 연습
	3		친구 찾기 놀이하기	통제 연습
	4		릴레이 받아쓰기 놀이하기	유도 연습

<표 14> BACKPACK 교재의 의미 있는 의사소통 기능에 관한 분석

단원	연습 유형
1. Friends Old and New	유도 연습
2. It's About Time	통제 연습
3. At the World's Table	통제 연습
4. Take Care!	통제 연습
5. Animals Past and Present	유도 연습
6. In the Old Days	유도 연습
7. It's a Date!	통제 연습
8. Hobbies Are Fun!	유도 연습

<표 15> 3종 교과서와 BACKPACK의 의사소통 연습 유형의 분포 비율

연습유형	천재 (함)		대교		YBM		BACKPACK	
	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율
통제 연습	14/24	58%	13/24	54.2%	10/24	41%	4/8	50%
유도 연습	5/24	21%	7/24	29.2%	11/24	45%	4/8	50%
자유 발화	5/24	21%	4/24	16.6%	3/24	12%	-	-
합계	24	100%	24	100%	24	100%	8	100%

의사소통 연습 유형의 분포로 분석한 결과는 천재 (함) 교과서의 경우 통제 연습이 58%, 유도 연습이 21%, 자유 발화가 21%로 통제 연습이 가장 높은 비율을 차지하고 있는 것을 알 수 있다. 대교 교과서의 경우 통제 연습이 절반이 넘는 54.2%의 비율로 나타나고 있고, 유도 연습이 29.2%, 자유 발화가 가장 낮은 수치인 16.6%를 나타내고 있다. 이는 통제 연습은 잘 이루어지고 있지만 자유 발화 연습은 잘 이루어 지지 않고 있다는 것을 의미하고 있다. YBM교과서의 경우 통제 연습이 41%, 유도 연습이 45%, 자유 발화가 12%의 분석 결과로 나왔다. 3종 교과서의 경우 모두 자유 발화의 비율이 낮으며, 통제 연습의 빈도가 두드러지게 나타나 있는 것을 확인할 수 있다. BACKPACK 교재의 의사소통 연습 유형의 분포를 보면 통제 연습과 유도 연습의 비율이 고루 분포되어 있음을 볼 수 있다. 이 또한 통제 연습과 유도 연습은 어느 정도 예측이 가능한 활동으로서 피드백에 용이할 수 있으나 이 또한 자유 발화까지 자유로운 의사소통의 기능에 나가가기 까지는 거리가 있으며 자연스럽게 발화할 수 있는 활동이 없다는 게 문제가 있다고 생

각된다. 이는 교사의 관리 하에 통제된 발화가 학습자들의 피드백에는 용이할 수 있으나 초등학교 학습자들의 경우 통제 연습의결과가 유도 연습에도 영향을 미치고 나아가 자유 발화까지 자유로운 의사소통의 기능에 그 목적이 있다고 할 수 없을 것이다. 이는 최종 목표인 자유 발화에 까지 나아가는 데 학습자들이 그 기능에 대한 틀 속의 갇힌 대화를 갖게 될 뿐만 아니라 나아가 무의식적으로 자연스럽게 습득할 수 있는 기대가 점차 낮아지게 될 수밖에 없다는 점을 보여준다.

4.1.3 분석 3. 능동적인 참여에 관한 분석

<표 16> 천재 (함) 교과서의 능동적인 참여에 관한 분석

단원	차시	게임명	게임의 승부요인		게임의 원동력	
			행운	능력	경쟁	협력
2. I'll play the guitar.	1	텔레파시 놀이	○		○	
	2	동전 윷놀이	○			○
	3	보물찾기 놀이	○		○	
	6	자신의 보물 소개하기		○	○	
4. When is your birthday?	1	생일 빙고	○		○	
	2	생일순서대로 줄서기		○		○
	3	우리반 생일판 만들기		○		○
	6	지구의 날 노래 만들어 발표하기		○		○
6. It's next to the bank.	1	거리 만들기	○			○
	2	다른 그림 찾기		○	○	
	3	정보 찾기		○	○	
	6	나만의 박물관 광고지 만들기		○	○	
8. Would you like to come?	1	파티 초대하기		○	○	
	2	말판 놀이	○			○
	3	파트너를 찾습니다		○	○	
	6	파티를 계획하고 친구 초대하기		○	○	
9. I'm going to fly a kite.	1	과녁 맞히기	○		○	
	2	친구의 계획 알아내기	○			○
	3	동아리 친구 모으기		○		○
	6	주간 일기에 맞게 계획 세우기		○	○	
11. I'm faster than you.	1	진실 혹은 거짓	○			○
	2	비교 카드 모으기		○	○	
	3	비교 조사하기		○	○	
	6	손바닥 본을 떠서 비교하기		○	○	

<표 17> 대교 교과서의 능동적인 참여에 관한 분석

단원	차시	게임명	게임의 승부요인		게임의 원동력	
			행운	능력	경쟁	협력
2. Where is Anna's Doughnut Shop?	1	너의 카드를 보여줘 놀이	○			○
	2	지도 완성하기 놀이		○		○
	3	문장 읽고 지도 완성하기 놀이	○			○
	4	이구동성 놀이		○		○
4. My Birthday Is April 3rd.	1	날짜 말하기 놀이		○	○	
	2	감사하기 놀이		○	○	
	3	빠른 날짜 찾기 놀이	○			○
	4	날짜 빙고 놀이	○		○	
8.I'll go to Busan by Train.	1	계획 세우기 빙고 놀이		○	○	
	2	여행 계획 세우기 놀이		○	○	
	3	문장 빨리 읽기 놀이	○			○
	4	4인 1조 대화문 쓰기 놀이		○		○
11. Hallasan Is Higher Than Jirisan.	1	비교왕 OX 퀴즈 놀이	○		○	
	2	비교내용 전달하기 놀이	○			○
	3	비교문장 빨리만들기 놀이		○		○
	4	핵심어로 문장 만들어 쓰기 놀이		○		○
12. Would You Like to Come to My Party?	1	종 치기 카드 놀이하기	○		○	
	2	초대할 친구 찾기 놀이하기		○	○	
	3	기억하기 놀이하기	○			○
	4	즉석 파티 계획 쓰기 놀이하기		○		○
16. Congratulations!	1	이어 묻고 답하기 놀이하기		○	○	
	2	말판 놀이 하기	○			○
	3	문장 읽고 바르게 배열하기 놀이하기		○		○
	4	몸동작을 이용하여 문장 쓰기 놀이하기	○			○

<표 18> YBM 교과서의 능동적인 참여에 관한 분석

단원	차시	게임명	게임의 승부 요인		게임의 원동력	
			행운	능력	경쟁	협동
3. My Birthday is April 17th.	1	행운 놀이하기	○		○	
	2	악수하기 놀이하기		○	○	
	3	초대하기 놀이하기		○	○	
	4	행사 달력 완성하기 놀이하기		○		○
6. How can I Get to the Post Office?	1	대화 듣고 길 찾기 활동하기		○		○
	2	지도 완성하기 놀이하기		○	○	
	3	문장 순서 바로 잡고 읽기 놀이하기		○	○	
	4	목적지 찾기 놀이하기	○			○
7. I'm Stronger than You.	1	다섯 손가락 놀이하기	○		○	
	2	동물 찾기 놀이하기	○			○
	3	‘나는 누구일까요?’ 놀이하기		○		○
	4	두 개의 진실과 한 개의 거짓말 놀이하기	○			○
8. I Will Go to the Mud Festival.	1	빨리 일어나기 놀이하기	○		○	
	2	방학동안 하고 싶은 일 조사하기		○	○	
	3	낱말 바꾸어 읽기 놀이하기	○		○	
	4	체험 학습 계획 세우기		○		○
14. Would You Like to Try a Taco?	1	카드 뒤집기 놀이하기	○		○	
	2	만 원의 행복 놀이하기		○		○
	3	음식 배달 놀이하기		○	○	
	4	대화가 필요해 놀이하기		○	○	
15. I'm going to Nuri Middle School.	1	끈끈이 공 던지기 놀이하기	○		○	
	2	‘어디 가니?’ 놀이하기		○		○
	3	친구 찾기 놀이하기	○			○
	4	릴레이 받아쓰기 놀이하기		○	○	

<표 19> BACKPACK 교재의 능동적인 참여에 관한 분석

단원	게임의 원동력		게임의 승부요인	
	경쟁	협동	행운	능력
1. Friends Old and New	○		○	
2. It's About Time	○			○
3. At the World's Table	○			○
4. Take Care!	○			○
5. Animals Past and Present	○			○
6. In the Old Days	○			○
7. It's a Date!	○			○
8. Hobbies Are Fun!	○			○

능동적인 참여에 대한 분석은 거의 대부분 학습자의 경쟁과 능력에 따라 게임의 승패가 좌우 된다고 볼 수 있다. 이는 한국의 교과서 보다 더 한쪽으로 치우치는 방향의 결과로 나왔고 이 또한 학생들의 학습 능력에 따라 능력차이가 오기 때문에 나중에는 더욱더 게임을 진행해 나가기 어려울 수도 있다는 분석이다.

<표 20> 3종 교과서와 BACKPACK 교재의 능동적인 참여에 대한 분석

천재함	게임의 승부요인	빈도		비율
		능력	15/24	62.5%
		행운	9/24	37.5%
		합계	24	100%
	게임의 원동력	빈도		비율
		경쟁	15/24	62.5%
		협력	9/24	37.5%
		합계	24	100%
대교	게임의 승부요인	빈도		비율
		능력	13/24	54%
		행운	11/24	46%
		합계	24	100%
	게임의 원동력	빈도		비율
		경쟁	9/24	37.5%
		협력	15/24	62.5%
		합계	24	100%
YBM	게임의 승부요인	빈도		비율
		능력	14/24	58%
		행운	10/24	42%
		합계	24	100%
	게임의 원동력	빈도		비율
		경쟁	14/24	58%
		협력	10/24	42%
		합계	24	100%
BACKPACK	게임의 승부요인	빈도		비율
		능력	7/8	87.5%
		행운	1/8	12.5%
		합계	8	100%
	게임의 원동력	빈도		비율
		경쟁	8/8	100%
		협력	-	-
		합계	8	100%

능동적인 참여에 대한 분석은 학습자가 게임에 몰입하여 적극적인 참여를 함으로써 효과적인 학습 효과를 가져 오는 힘을 게임의 원동력이라고 보고 게임의 원동력을 경쟁과 협력으로 두가기 기준으로 삼았고, 게임의 승부를 가져오는 요인으로 능력과 행운을 기준으로 하여 분류하였다. 게임이 행운만으로 승부가 결정되지는 않지만 예를 들어 주사위를 던진다거나 다트를 던져 더 많은 수가 나오게 된다

면 그 숫자가 행운에 의한 것으로 볼 수 있다. 이러한 근거를 바탕으로 3종 교과서에 나타난 게임 활동의 능동적 참여에 대한 분석은 세 교과서가 공통적으로 능력이 더 중요한 승부 요인이라고 결과치가 분석되었다. 천재 (함)과 대교는 62.5%, YBM은 58%로 절반이 넘는 수치를 보였고, 게임의 원동력은 경쟁 부분에서 천재(함)과 YBM 교과서가 각 62.5%, 58%의 분석 수치가 나왔으며, 이와는 다르게 대교 교과서의 경우 협력이 62.5%로 더 높은 분석 결과가 나왔다. BACKPACK의 교재도 경쟁과 능력이 차지하는 게임이 대부분 이였다. 이와 같은 분석 결과로 본다면 개인 학습자의 능력과 경쟁을 더 중요한 요인으로 보고 게임 활동을 계속 진행시켜 나간다면 학습 능력이 다소 떨어지는 학습자는 더욱 더 적극적으로 수업에 임할 수도 없을뿐더러 능력의 요소가 떨어진다고 생각하기 때문에 참여가 더 저조해질 것 이라는 해석으로 보인다.

4.1.4 분석 4. 정서적 불안감 해소에 관한 분석

게임 활동에 있어서 능력에 따른 학습자의 불안 요소는 영어 학습의 흥미나 동기 유발에도 영향을 미치고 또한 성취도 또한 낮아져 후에는 효과적인 영어 학습을 기대하기 어렵다. 이에 대한 분석으로 어떤 종류의 게임 조직 형태를 가지고 수업을 했을 때 초등학교 학습자들이 정서적 불안감을 해소하고 자발적으로 게임에 참여할 수 있는지에 대한 분석의 근거로 삼을 수 있겠다.

<표 21> 천재 (함) 교과서의 정서적 불안감 해소에 관한 분석

단원	차시	게임명	조직 형태
2. I'll play the guitar.	1	텔레파시 놀이	전체 활동
	2	동전 윷놀이	모둠 활동
	3	보물찾기 놀이	개별 활동
	6	자신의 보물 소개하기	개별 활동
4. When is your birthday?	1	생일 빙고	전체 활동
	2	생일순서대로 줄서기	모둠 활동
	3	우리반 생일판 만들기	개별 활동
	6	지구의 날 노래 만들어 발표하기	짝 활동
6. It's next to the bank.	1	거리 만들기	전체 활동
	2	다른 그림 찾기	모둠 활동
	3	정보 찾기	짝 활동
	6	나만의 박물관 광고지 만들기	개별 활동
8. Would you like to come?	1	파티 초대하기	전체 활동
	2	말판 놀이	모둠 활동
	3	파트너를 찾습니다	개별 활동
	6	파티를 계획하고 친구 초대하기	개별 활동
9. I'm going to fly a kite.	1	과녁 맞히기	전체 활동
	2	친구의 계획 알아내기	모둠 활동
	3	동아리 친구 모으기	개별 활동
	6	주간 일기에 맞게 계획 세우기	개별 활동
11. I'm faster than you.	1	진실 혹은 거짓	전체 활동
	2	비교 카드 모으기	모둠 활동
	3	비교 조사하기	개별 활동
	6	손바닥 본을 떠서 비교하기	개별 활동

<표 22> 대교 교과서의 정서적 불안감 해소에 관한 분석

단원	차시	게임명	조직 형태
2. Where is Anna's Doughnut Shop?	1	너의 카드를 보여줘 놀이	모둠 활동
	2	지도 완성하기 놀이	짝 활동
	3	문장 읽고 지도 완성하기 놀이	전체 활동
	4	이구동성 놀이	전체 활동
4. My Birthday Is April 3rd.	1	날짜 말하기 놀이	모둠 활동
	2	감사하기 놀이	개별 활동
	3	빠른 날짜 찾기 놀이	모둠 활동
	4	날짜 빙고 놀이	짝 활동
8.I'll go to Busan by Train.	1	계획 세우기 빙고 놀이	짝 활동
	2	여행 계획 세우기 놀이	짝 활동
	3	문장 빨리 읽기 놀이	모둠 활동
	4	4인 1조 대화문 쓰기 놀이	전체 활동
11. Hallasan Is Higher Than Jirisan.	1	비교 왕 OX 퀴즈 놀이	전체 활동
	2	비교내용 전달하기 놀이	전체 활동
	3	비교문장 빨리 만들기 놀이	모둠 활동
	4	핵심어로 문장 만들어 쓰기 놀이	전체 활동
12. Would You Like to Come to My Party?	1	종 치기 카드 놀이하기	모둠 활동
	2	초대할 친구 찾기 놀이하기	짝 활동
	3	기억하기 놀이하기	모둠 활동
	4	즉석 파티 계획 쓰기 놀이하기	전체 활동
16. Congratulations!	1	이어 묻고 답하기 놀이하기	모둠 활동
	2	말판 놀이하기	짝 활동
	3	문장 읽고 바르게 배열하기 놀이하기	모둠 활동
	4	몸동작을 이용하여 문장 쓰기 놀이하기	모둠 활동

<표 23> YBM 교과서의 정서적 불안감 해소에 관한 분석

단원	차시	게임명	조직 형태
3. My Birthday is April 17th.	1	행운 놀이하기	개별 활동
	2	악수하기 놀이하기	전체 활동
	3	초대하기 놀이하기	모둠 활동
	4	행사 달력 완성하기 놀이하기	개별 활동
6. How can I Get to the Post Office?	1	대화 듣고 길 찾기 활동하기	전체 활동
	2	지도 완성하기 놀이하기	짝 활동
	3	문장 순서 바로 잡고 읽기 놀이하기	짝 활동
	4	목적지 찾기 놀이하기	전체 활동
7. I'm Stronger than You.	1	다섯 손가락 놀이하기	전체 활동
	2	동물 찾기 놀이하기	모둠 활동
	3	'나는 누구일까요?' 놀이하기	짝 활동
	4	두 개의 진실과 한 개의 거짓말 놀이하기	전체 활동
8. I Will Go to the Mud Festival.	1	빨리 일어나기 놀이하기	모둠 활동
	2	방학동안 하고 싶은 일 조사하기	전체 활동
	3	낱말 바꾸어 읽기 놀이하기	모둠 활동
	4	체험 학습 계획 세우기	모둠 활동
14. Would You Like to Try a Taco?	1	카드 뒤집기 놀이하기	전체 활동
	2	만 원의 행복 놀이하기	모둠 활동
	3	음식 배달 놀이하기	모둠 활동
	4	대화가 필요해 놀이하기	짝 활동
15. I'm going to Nuri Middle School.	1	끈끈이 공 던지기 놀이하기	모둠 활동
	2	'어디 가니?' 놀이하기	전체 활동
	3	친구 찾기 놀이하기	모둠 활동
	4	릴레이 받아쓰기 놀이하기	짝 활동

<표 24> BACKPACK교재의 정서적 불안감 해소에 관한 분석

단원	게임 조직 형태
1. Friends Old and New	모둠 활동
2. It's About Time	짝 활동
3. At the World's Table	짝 활동
4. Take Care!	짝 활동
5. Animals Past and Present	짝 활동
6. In the Old Days	짝 활동
7. It's a Date!	짝 활동
8. Hobbies Are Fun!	짝 활동

<표 25> 3종 교과서의 정서적 불안감 해소에 따른 분석 비율

	조직형태	빈도	비율
천재 (함)	전체 활동	6/24	30%
	모둠 활동	6/24	30%
	짝 활동	2/24	8%
	개별 활동	10/24	42%
	합계	24	100%
대교	조직형태	빈도	비율
	전체 활동	7/24	29%
	모둠 활동	10/24	42%
	짝 활동	6/24	25%
	개별 활동	1/24	4%
	합계	24	100%
YBM	조직형태	빈도	비율
	전체 활동	8/24	33%
	모둠 활동	10/24	42%
	짝 활동	5/24	21%
	개별 활동	1/24	4%
	합계	24	100%
BACK PACK	조직형태	빈도	비율
	전체 활동	-	-
	모둠 활동	1/8	12.5%
	짝 활동	7/8	87.5%
	개별 활동	-	-
	합계	8	100%

교과서 마다 게임 활동의 조직 형태의 비율이 다름을 알 수 있는데 천재(함) 교과서의 경우 개별 활동이 42%의 비율을 차지했고, 대교 교과서는 모둠 활동의

비율이 42%, YBM교과서의 경우도 모둠 활동이 42%의 비율을 차지해서 세교과서마다 선호하는 게임 조직 형태가 다름을 알 수 있다. 또한 가장 낮은 비율을 보인 게임 조직 형태는 천재 (함) 교과서의 경우 짝 활동으로 8%, 대교 교과서와 YBM 교과서는 개별 활동으로 4%의 분포를 보이고 있다. BACKPACK 교재에서도 짝 활동이 주를 이루어 사용 되었고 한 번도 사용되지 않는 활동도 있었다. 이는 활동의 유형이 학습자의 영어 활동에 영향을 미침에도 불구하고 분포가 골고루 이루어지지 못하고 있음을 보여주는 분석이고 또한 개별 활동의 비율이 높은 천재 (함) 교과서의 경우에는 학습자들 간의 정보의 차이가 생기게 되면 곧 능력의 차이로 이어져 학생들이 흥미나 동기 유발을 일으키며 게임 활동에 집중하기가 힘들고, 또한 과도한 경쟁 심리를 일으켜 영어게임 활동 학습의 저하를 일으킬 수도 있다. 그러나 모둠 활동만을 강조하다보면 학습자 개인의 차이를 덮어 쉽게 참여는 가능할 수 있으나 진정한 학습의 효과로 나타나기까지 연구 방안이 필요하다는 분석이다.

Ⅴ. 제언 및 결론

5.1. 제언 및 결론

본 연구는 선행 연구 논문의 설문조사 분석을 바탕으로 게임 활동의 흥미가 감소하고 난이도가 낮다는 연구 분석의 결과를 토대로 초등학교 6학년 영어 교과서 3종인 천재교육, 대교, YBM과 ESL 교재인 BACKPACK 교재에 수록되어 있는 영어 활동을 게임의 요건에 따라 분석해 보고자 하였다. EFL교재와 ESL교재의 영어 활동 부분이 어떠한 차이가 나는지 어떤 교재가 더 게임의 교육적 요건에 충족하는지 알아보기 위함 이었다. 분석의 결과로 다음과 같다.

첫째, 초등학교 영어 교과서와 ESL교재에 나타난 영어 활동의 유형은 선호하는 한 두가지 유형이 대체적으로 많음을 알 수 있었다.

둘째, 초등학교 영어 교과서와 ESL교재에 나타난 영어 활동의 연습 유형은 정확하게 연습하는 데만 치우쳐 있어서 자유롭게 의사소통 하는 부분은 비중이 매우 낮음을 발견할 수 있었다.

셋째, 게임의 흥미 요소인 경쟁과 협력에서 경쟁에 의한 게임이 훨씬 많게 나타났고 또 행운과 능력 요소에서도 능력이 훨씬 더 중요하게 나타나는 분석의 결과를 보여 주었다.

넷째, 게임의 조직 형태를 분석한 결과 교과서나 ESL 교재의 경우 영어 활동의 조직 형태가 한 두가지 형태로 치우쳐져 활동하고 있음을 보여 주었다.

게임의 요건을 분석하는데 여러 종의 영어 교과서 중 3종의 교과서를 선택하여 분석하였다는 점과 ESL교재에서 한 교재만을 선택하여 비교 분석하였다는 점이 제한점일 수 있으나 ESL 교재보다 EFL교재인 한국의 교과서가 게임의 여러 가지 분석 요건에 의해 더 다양한 요건을 충족하고 있음을 확인할 수 있었고 그럼에도 불구하고 게임의 흥미가 낮다는 선행연구의 설문조사를 고려하여 볼 때 영어 활동이 불만족스럽게 나타나는 이유는 여러 가지로 생각해 볼 수 있다. 첫째, 학생들의 능

력에 비해 언어 능력이 낮을 수 있고 그렇기 때문에 영어 활동의 난이도가 낮은 활동이 자기의 수준이 맞지 않다고 여길 수 있는 이유가 될 수 있고 둘째, 영어 교과서가 제작 되거나 출판되기까지 시간이 오래 걸려 영어 활동의 내용이 진부하거나 가끔 시대에 뒤떨어지는 면이 있기도 하여 학생들의 만족도를 높이기 어렵고 셋째, 교사가 제대로 활동에 대한 이해 부족이나 영어 실력 등의 부족으로 학생들에게 충분히 흥미 있는 수업을 이끌지 못했을 수도 있고 넷째, 영어 학습 활동이 다른 학습 활동과 맞물려 처음의 학습 목표를 잊어버리게 될 경우 학생들의 흥미가 떨어졌을 수 있겠다는 이유를 생각해 볼 수 있겠다.

하지만 영어 활동이 언어학습에 미치는 효과는 좀 더 자세한 연구가 필요할 것이며, 영어 활동의 효율성 방안에 대해서도 학생들의 흥미나 능력, 수준의 다양함을 반영하는 게임의 방법과 도구가 개발되고 반영된다면 더 좋은 영어 학습 활동으로 나아갈 수 있을 것이다.

참고문헌

구윤옥. (2006). *교육용 컴퓨터 게임을 통한 영어 어휘 읽기 지도가 학습 성취도 및 흥미도에 미치는 효과,* 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.

권경미. (2006). *중학교 영어 교과서와 ESL 교재 비교 분석,* 아주대학교 교육대학원 석사학위 논문.

김나현. (2006). *초등학교 6학년 영어 교과서 게임 활동 분석,* 연세대학교 교육대학원 석사학위 논문.

김을희. (2006). *초등 영어 교과서의 게임 분석과 학생들의 반응에 관한 연구,* 진주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.

김정렬. (2007). *영어과 수업관찰과 분석.* 한국문화사.

문명자. (2002). *게임 중심 수업 모형 적용을 통한 영어 의사소통능력 신장 효과,* 제주대학교 교육대학원 석사학위 논문.

문창래. (1994). *초등영어 수업의 게임 활동 효과에 관한 연구,* 한국 교원 대학교 대학원 석사학위 논문.

배두본. (1997). *초등학교 영어 교육 이론과 적용.* 한국문화사.

배우정. (2012). *초등 영어 교과서의 게임 분석과 교사의 인식 조사,* 부경대학교 교육대학원 석사학위 논문.

백홍실. (2003). 초등학교 5학년 영어 교과서의 게임 분석, 제주 교육 대학교 교육대학원 논문.

선미옥. (2004). *영어 게임의 흥미요인 분석,* 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문.

안동숙. (2010). *초등영어 게임 및 놀이 사용에 관한 교사와 학생의 인식 연구 : 7차 교과서를 중심으로,* 청주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.

이경수. (2001). *초등 영어 교재 게임 분석 연구,* 인천교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.

이연주. (2006). *초등 영어 교육용 컴퓨터 게임을 활용한 연어 (Collocation) 학습 모형 연구 - 초등학교 6학년을 중심으로,* 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문.

이재진. (2001). *게임 활동을 통한 초등학교 영어 교육의 효과적인 지도방안 연구,*

전남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

이주연. (1999). *초등 영어 교육의 게임 활용 방안,* 명지대학교 교육대학원 석사학위 논문.

조명희. (2002). *초등학교 4학년 영어교과서의 게임 활동에 관한 연구,* 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문.

조평준. (2000). *초등학교 4학년 영어교과서의 게임 분석 연구,* 서울교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.

Brown, D. (1994). *Teaching by Principles.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Regents.

Cross, D. (1995). *A practical handbook of language teaching.* Hemel Hemstead: Prentice Hall International.

Dobson. J. (1975). *Try one of my games.* English Teaching Forum, 8.

Dorry, G. (1966). *Games for second language teaching.* Cambridge: Cambridge University Press.

Gasser, M. & Waldman, E. (1979). *Using songs and games in ESL classroom.* Rowley, Mass: Newbury House.

Gibbs. G. (1978). Dictionary of gaming, modeling and simulation. London: E & F. Spon.

Harmer. J. (1983). *The Practice of English Learning and Teaching.* London: Oxford Univ. Press.

Helesen. M. (1987). Playing in English: Games and the L2 classroom in Japan. In S. Savingnon & M. Berns (Eds.), *Initiatives in communicative language Teaching.* Mass: Addison-Wesley.

Hurwitz & Goddard. (1969). *Games to Improve Your child's English.* Funk & Wagnalls Co.

Krasen, S. D. (1982). *Principle and Practice on Second Language Learning Acquisition.* Oxford: Pergamon Press.

Krasen, S. & Terell, T. (1983). T*he natural approach: Language acquisition the classroom.* Hayward, CA: The Alemany Press.

Long. M. (1983). *Native speaker and nonnative speaker conversation in the*

second language classroom. Washington, D.C.: TESOL

Rixon, S. (1981). *How to use games in language teaching.* London: Modern English Publication.

Rodgers, T. (1981). *A Framwork for making and using languages teaching games: In guideline language games.* 1-7, Singapore: RELC.

Scott, W. A. & Ytreberg, L. H.(1994). *Teaching English to Children.* New York: Longman.

Wright, A., Betteridge, D. & Burky, M. (1992). *Games for language learning.* Cambridge University Press.

교과서

이재근 외 8인. (2011). *초등학교 영어 6.* 대교.

최희경 외 7인. (2011). *초등학교 영어 6.* YBM.

함순애 외 7인. (2011). *초등학교 영어 6.* 천재교육

Mario Herrera, Diane Pinkely. (2005). *BACKPACK 4.* Longman.