

01. 개정 교육과정의 개요

2009 개정 교육과정에서는 교수·학습 방법을 교수·학습 계획, 교수·학습 방법, 교수·학습 자료 등의 세 영역으로 구분하여 매우 상세하게 서술하고 있다. 창의성 및 인성 교육 부분이 추가 되었으며, 언어 영역별 교수·학습 방법을 별도로 제시하며, 수준별 수업을 강조한다. 또한 영어로 하는 수업에 관해서는 2007 개정 교육과정의 수업은 '가급적 영어로 진행한다'는 입장에서 '학생들의 언어 능력 수준에 맞게 점진적으로 확대한다'는 입장으로 변화되었다. 또한 학년 군에 따라 언어 기능 영역별로 성취 기준을 제시하여 여기서는 3·4 학년군의 성취 기준에 의한 듣기·말하기 영역의 질문하고 이야기 하는 학습 활동을 소개하고자 한다.

02. 듣기·말하기 수업을 위한 준비

1. 말문 열기의 전략

알파벳도 모르고 영어를 처음 시작하는 3학년을 데리고 질문을 하고 서로 대화를 하는 수업을 한다고 하면 어떻게라는 물음표가 꼭 붙었다. 겨우 몇 단어 알고 알파벳을 익히는 단계 아이들이 영어로 대화를 하느냐고요? 저도 처음에는 그렇게 시작해 보려고 하였습니다. 첫 단원부터 어떻게든 적은 어휘일지라도 핵심 어휘를 사용해서 서로 대화를 할 수 있을 것이라고 믿었습니다. 교과서나 그림 자료를 제시하고 평소에 선생님이 하던 기본부터 할 수 있도록 하리라 마음 먹고 쉽게 대답하기 어려운 Why를 제외한 Who, What, Where, When, How, Is this~, Do you ~같은 소위 5W questions부터 질문을 조금씩 매일 익히면 학생들도 바로 이 질문을 익혀서 짝과 질문하고 대화를 하리라 기대를 하였던 것입니다. 그러나 첫 단원부터 그런 방식을 도입하려고 하니 내적 동기가 없는 중학년의 초등학생에게는 흥미와 자신감이 약간 저조한 것이 느껴졌습니다. 물론 반 아이의 3분의 2 정도는 넉넉히 이해하고 따라 왔으나 나머지 3분의 1 가량이 흥미와 자신감이 없어 보였습니다. 그래서 잠시 접어두고 전략을 바꾸어 두 가지만 먼저 시행하기로 결정하였다.

첫째, 짝에게 협력하고 배려하는 자세를 위한 활동을 먼저 하였다.

대개의 짝 활동이 각자의 이야기로만 끝나고 남의 이야기를 경청하는 상호작용하는 것까지 미치지 못한 점을 발견하고 상대의 말을 경청하여 듣는 것부터 시작을 하였다. 이를 위해서 맨 먼저 한 활동은

- (1) 주어진 자료를 보고 전체 활동 따라 하기
- (2) 각자 생각을 한 후 짝과 자료에 대한 이야기하기
- (3) 자신의 짝이 뭐라고 말 했는지 짝의 이야기를 전체에게 발표하기
- (4) 전체 발표를 듣고 그 이외에 내용이 다른 사람 발표하기

이런 순서로 학습을 진행하였다. 자신의 생각을 짝에게 말하고 그 말을 들은 짝이 전체 활동 시 내 이야기가 아닌 짝의 이야기를 전하는 방식을 먼저 선택했다.

둘째, 질문과 이야기로 상호작용하기 위해서는 말하기보다 경청이 먼저다.

짝의 생각을 발표하는 이유는 경청하여 듣기를 훈련하기 위한 과정이다. 내 생각을 전체에게 말하기

보다 내 짝의 생각을 발표함으로써 짝의 이야기를 귀 기울여 듣게 하고 또 자신 없거나 확실치 않은 자신의 답보다 남의 이야기를 발표하게 함으로서 내 이야기가 아니기 때문에 부진하거나 부끄러움을 많이 타는 학생의 경우 더 자신 있게 말할 수가 있다. 내 이야기가 아니라 짝의 이야기를 전달하기만 하면 되니까 틀릴 것에 대한 부담감과, 빈약한 답에 대한 부담이 적으니까 더 크고 자신 있게 말하고 또 일어나서 짝의 말을 전해야 하므로 집중하여 듣게 된다.

셋째, 경청하고 상호작용하기 위해 나, 너, 우리 전략으로 나아간다.

이렇게 3월 한 달 정도 경청에 대한 훈련이 되면, 4월 정도에는 나의 생각 발표, 5월 정도에는 나는 이런 말을 하였는데 내 짝은 이렇게 말했다로 두 개를 요약 비교하여 말하도록 듣기 활동을 실시하였다.

그러나 긍정적 상호작용, 개인적인 책임, 동등한 참여, 동시다발적인 상호작용 같은 것은 처음부터 단번에 그렇게 되지는 않았다. 활동을 하지 않거나 토라져서 말을 하지 않거나 말장난을 하다가 시간을 보내는 아이 등 다양한 학습 방해가 있었다. 다시 이를 위해

가. 짝 활동이 안 되는 모둠의 원인 확인

나. 둘에게 이야기 된 것이 사실인지 유무 확인

다. 다시 문제 상황을 인지시키기

라. 전체 학생들에게 문제를 공유할 수 있는 질문을 하고 여러분이라면 어떻게 했으면 좋을지 교사가 질문하기

마. 학생들에게 해결 방법을 듣는 시간 갖기

바. 학생들이 제시한 문제 해결 방법에 대한 구체적인 매뉴얼을 교사가 확인시켜 주기

아. 다음 활동 시 무너진 모둠에게 관심 갖고 살펴보고 지원이 필요할 시만 지원해 주기

왜 서로 말을 하지 않았는지 이유를 묻고 또 다시 그럴 경우에 어떻게 하면 좋을지를 학년이 시작되는 첫 3월을 보냈다. 그런 상호 작용의 기반을 다지는데 많은 시간과 노력이 필요하였다. 학생 개인의 수준이 많이 나는 영어 활동에서 이미 알고 있는 것을 모르는 짝에게 설명해 보게 하는 과정을 거쳐 상황을 이해하고 협동성과 책임감의 사회적 요소의 실천과 상호 공감, 호감을 비롯한 긍정적인 태도의 단계를 넣었다. 이미 유치원 이전부터 학원과 개인 레슨으로 많은 내용을 알고 있는 학생들은 교재의 핵심 성취 기준을 이미 넘어선 학생, 그 중간에 있는 학생, 거의 이제 처음인 학생이 모여서 같은 내용을 듣는다면 이미 앞선 학생은 자신의 수준이 스스로 높다고 생각하고 있으므로 남과 다르게 알고 있는 것을 매우 말하고 싶어 한다. 또한 거의 처음인 학생은 갑자기 많은 정보의 영어를 어떻게 받아들일지 다른 학생과의 비교에서 상당한 부담을 가지고 시작하게 된다.

따라서 이 차이를 이용하여 처음 정보를 아는 것과 모르는 것으로 구분하고 아는 것을 모르는 사람에게 설명하기를 하는 것이다. 이로 인해 잘 아는 학생은 자신의 높은 수준을 말해 줄 수 있어서 사회성면에서 긍정적이 태도를 경험하게 되고, 처음인 학생은 학생으로부터 개인 튜터처럼 편안하게 묻고 이야기 할 수 있는 분위기를 먼저 만드는 것이다. 실제로 이 과정은 먼저 상대의 말을 경청하는 훈련과 학생이 학생의 눈높이에 맞게 이야기를 할 수 있도록 하는 분위기 조성에서부터 시작이 되었다.

3학년 1단원 간단한 인사하기의 주제이다. 그림보고 추측하기 활동인데 이때 학생들의 기본 정보를 체크할 수 있다.

- ① 이 그림을 보고 내가 말 할 수 있는 정보를 전체에서 말해 본다. 등장인물에 대한 이름, 장소, 무얼하고 있는지를 영어로 표현할 수 있는 것이 무엇인지 전체학습으로 물으면서 이미 아는 것 모르나 알고 싶어 하는 표현의 정보를 얻는다.
- ② 이 정보를 바탕으로 핵심어휘나 구문을 익힌다.
- ③ 짝과 다시 말해 본다. (보고 말하기- 듣고 말하기- 혼자 말하기 -짝과 말하기 단계)

두 번째 활동은 수업 마지막 단계의 정리를 친구와 맞춰보고 가르치는 활동으로 오늘의 주제에 맞는 표현을 혼자 몇 가지 이상 정리하라고 하면 혼자 쓰거나 그림으로 표현하거나 한 후 짝과 함께 각자 쓴 내용을 맞춰보는 활동을 하였다. 예를 들면 1단원에서 주제는 인사말이면 인사를 할 때 쓰는 표현을 4가지 정도로 써 보자 하면 영어로 쓸 수 있는 아이는 영어로 또는 일부는 영어 일부는 한글, 말로는 표현할 수 있지만 정확한 알파벳을 사용하여 쓸 수 없을 땐 한글이나 그림으로 그려 표현하도록 하였다. 혼자 적거나 그리는 활동을 마치면 짝과 함께 뭘 알았는지 서로 맞춰보는 활동을 하였다. 이렇게 각자 적어보고 짝과 맞춰 보면서 같이 적은 내용에는 0 표를 다른 내용은 어떤 내용인지 서로 불러주고 받아 적기를 하였다. 영어로 말은 할 수 있으나 쓸 수가 없는 경우는 한글이나 그림으로 표현할 수 있도록 하였고 나는 한글로 썼으나 내 짝이 영어로 쓴 경우는 짝의 가르침으로 영어로 적을 수도 있었다.

세 번째로는 매 단원 매 차시마다 성취 기준에 따른 질문과 이야기를 할 수 있는 학습활동을 짝과 질문하면서 대화할 수 있는 형태로 바꾸어 할 수 있다는 생각을 하였다. 그래서 쉽게 기준에 할 수 있는 활동을 혼자 생각하기 -짝과 질문과 대화로 맞춰보기 - 전체 발표에서 또 다른 점 들어보고 좋은 점이 있으면 보충해보기 - 마지막으로 이 활동에서 알게 된 표현의 단계를 넣어서 쉽게 대화하고 질문하는 단계로 요약 정리하면 다음과 같다.

03. 듣기·말하기 활동의 실천 전략

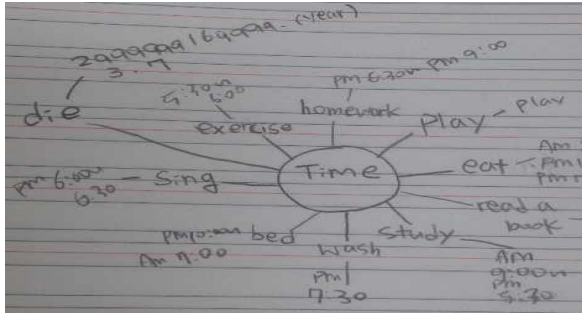
1. Thinking Map을 활용한 짝 활동

가. Thinking Maps의 개념

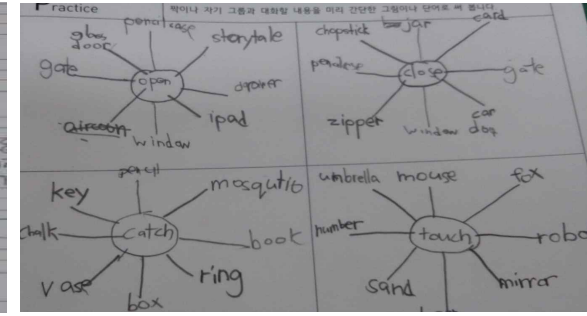
교육자들이 일반적으로 사용해 왔던 시각적인 도구로서 마인드 맵, 그래픽 조직자, 개념도, 시각화 노트 같은 것들이 있다. Hyerle는 이러한 시각적 도구들의 속성을 비판적으로 수용하고 종합하여 Thinking Maps를 여덟 가지로 유형화하였다.

마인드 맵은 열린 사고를 조장하는데 유용하지만 그러한 단일한 구조로는 복잡한 사고 과정들을 그대로 반영하는 데는 부족함이 있다. 그래픽 조직자(Graphic Organizers)는 학생들이 많은 양의 정보를 조직하는 것을 돕고, 사고 과정을 돕지만 교사 주도적 활동이 되기 쉽고, 빈 칸을 메우는 데 학습자들의 부담을 가중시킨다. Thinking Maps는 이러한 시각적 도구들의 단점을 보완하고 강점(마인드 맵의 생산적 속성, 그래픽 조직자의 조직적 구조, 개념도의 깊이 있는 인지 과정)을 살린 시각적 도구이다.

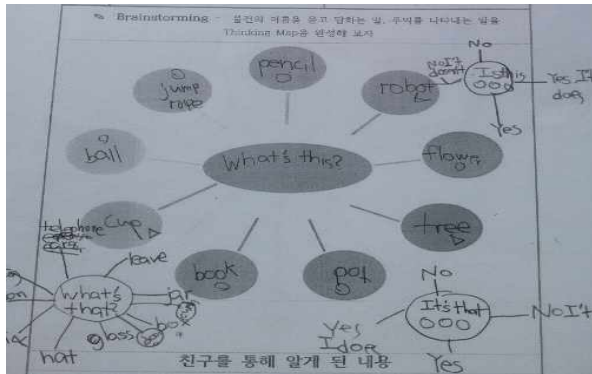
나. Thinking Map을 활용한 짝 활동 자료



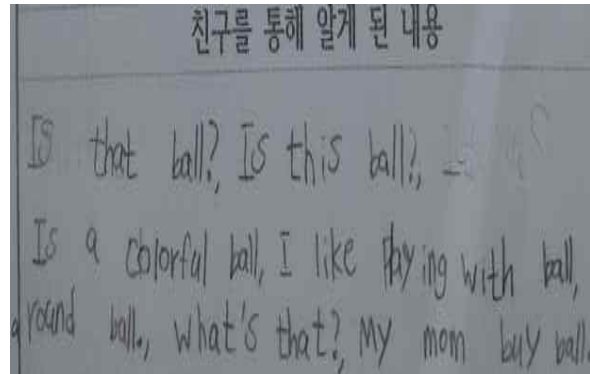
〈그림 1- 4학년 Lesson 3. What time is it 〉



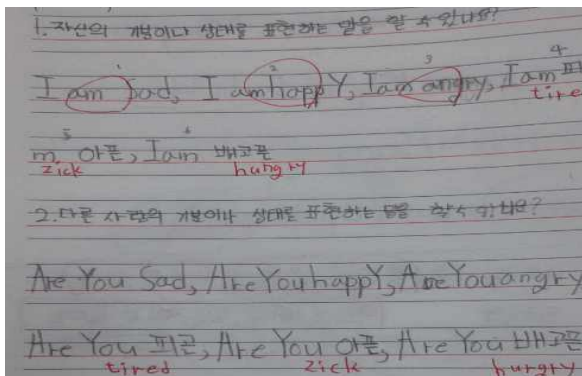
〈그림 2- 3학년 Lesson 3. Catch the Ball 〉



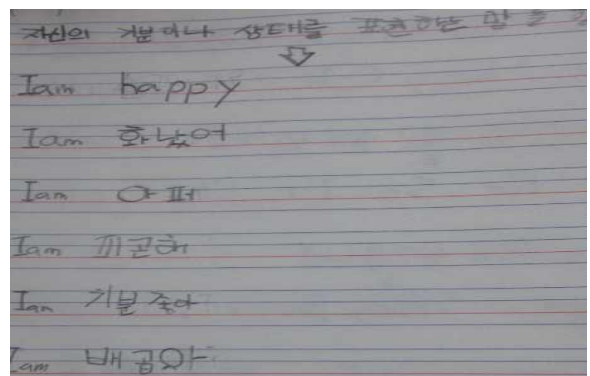
〈 그림 3 -3학년 Lesson 2. What's This 〉



〈 그림 4 -3학년 Lesson 2. What's This 〉



〈 그림 5,6-수준차를 역이용하기, 다양한 내 생각을 영어 한글로 표현하며 질문하며 대화하기 〉



위의 활동은

- ① 듣기 전 활동으로 그림, 실물 등을 보고 대화나 상황을 예측해 보기
- ② 듣기 중 활동으로 대화나 이야기를 듣고 이해한 후 듣고 맞는 그림이나 내용 고르기, 듣고 특정 단어나 정보 찾기, 듣고 바른 순서대로 정리하기, 듣고 쓰기, 듣고 따라 말하기 활동을 한 후 정리활동으로 듣고 쓰기 활동을 한 내용이다.
- ③ 듣기 활동이 끝난 후의 활동으로 들은 내용의 이해 여부를 점검하기도 하고 선택적으로 자신의 이야기를 말하기 위한 과정이다. 이때 학생들은 그림 1에서는 시각을 묻고 답하기 위한 개인 활동이고, 그림 2는 동작을 지시하는 말을 넣어 하고 싶은 말을 생각해 보는 활동이다.

① Key word를 제외하고 나머지 어휘는 모르면 한글이나 그림으로 표현하도록 하여 정말 자신이 말하고자 하는 관련어휘나 구문을 표현하는 동안 학생들은 자신의 이야기에 몰입하며 교재에서 제시된 공부하기, 학교 가기, 잠자기 등의 기본적인 표현 이외에 죽을 시각, 결혼할 시각 등 먼 미래의 더 다양한 내용까지 자신의 이야기를 하고자 하였다. 또한 대부분의 학생들은 짝이나 모둠에게 물어서

그 표현을 꼭 영어로 알고자 노력하였다.

② 동작 지시와도 관련해서 교재에서 제시한 간단 동작부터 각 학생마다 자신의 표현으로 생각을 적었고 이를 바탕으로 짝과 대화를 하면서 다른 내용을 받아들이기도 하고 생각을 확장하는 것을 볼 수 있었다. 기본을 제외한 나머지를 열어둠으로서 적은 어휘로도 자신의 생각을 표현할 수 있다는 점에서 창의성을 볼 수 있었고 그 다음 옆 짝과 맞춰보는 과정에서 가르치고 가르침을 받고 하는 상호 작용 속에서 인성을 기를 수 있는 활동이 되었다.

③ 물론 여기 보여 지는 것 외에는 한글 영어가 섞여서 하는 학생도 있다. 맨 마지막에 자신의 것과 친구의 것을 비교한 후 짝에게서 배운 내용을 말해보기 위한 내용이다. 아이들이 글로 써 놓아서 거의 쓰기처럼 보이지만 이렇게 쓴 자기 이야기로 묻고 대화를 하였다.

실제로 우리학교의 환경은 일찍부터 사교육을 받고 교재의 어휘를 70% 정도는 배우면서 거의 쓸 수 있다. 이런 장점이 더러는 단점이 되기도 한다. 설명하라고 하면 설명할 수 없지만 단어만 학원에서 배우고 익힌 학생이 쉽게 생각하기도 한다. 그래서 흥미가 좀 떨어질 때 이런 다양한 활동으로 자신의 기량껏 사전에 생각을 정리할 수 있게 도표화, 시각화 한 후 말할 수 있게 하고 모르는 옆 짝에게 일일 선생님이 되어 가르치기도 하면서 자신이 아는 바를 설명해 본다.

2. Brainstorming을 활용한 짝 활동

가. Brainstorming 의 개념

• 시너지 효과(Synergy effect)

브레인스토밍은 아이디어의 질보다 양에 초점을 맞춘 것으로 집단의 구성원들은 즉각적으로 생각나는 아이디어를 제시할 수 있다. 그렇기 때문에 브레인스토밍은 다량의 아이디어를 도출해낸다. 구성원들은 본래 자신이 가지고 있던 기존의 아이디어를 개선하여 더욱 발전된 아이디어를 창출할 수 있다. 다른 사람의 의견을 참고하여 창의적으로 조합할 수 있기 때문이다. 또한 여러 가지 발상들이 모여 수정되고 개선하는 방안을 거치면 대단한 아이디어가 도출될 수도 있다.

• 가능한 많은 숫자의 발상을 이끌어 낼 것

‘양이 질을 낳는다(quantity breeds quality)’는 격언을 따라 문제 해결을 꾀하는 것으로 발상의 다양성을 끌어올리는 규칙이다. 많은 숫자의 아이디어가 제시될수록 효과적인 아이디어가 나올 확률이 올라간다는 것을 전제로 두고 있다.

• 그룹이나 짝 멤버들 사이의 어색함, 거리감을 줄이기

참여자들은 자유로운 분위기 속에서 독특한 생각들을 꺼낼 수 있게 된다. 많고 좋은 아이디어 목록을 얻기 위해서 엉뚱한 의견을 가지는 것도 장려 된다. 개인 브레인스토밍으로 무엇이든 자유롭게 쓰고 말해보기, 자유말하기, 단어들 연관시키기, 마인드맵 그리기 혹은 thinking Map 으로 학생들의 생각을 시각화하여 문제를 정확히 확인하게 하고 자신의 해결책을 적은후 짝 그룹과 자연스럽게 자신의 생각을 말한다.

자신만의 독창적인 아이디어가 없거나 적은 사람들은 자기 자신의 아이디어뿐만 아니라 남의 아이디어에 편승한 아이디어도 같이 발표할 수 있다. 이 기법은 아이디어를 시각화 및 체계화시킴으로써 새로운 아이디어를 도출할 필요가 있을 때 사용하는 것이 좋다.

나. Thinking Map을 이용한 Brainstorming

- 해당 차시의 목표 표현을 위한 여러 가지 상황적 단서를 몸짓, 표정, 실물, 그림을 통해 학생의 의사소통의 필요를 유도하여 각자의 생각을 먼저 선정하고 선정된 내용으로 짝과 상호작용하는 활동

예: Think about really big/small/long/short things. What is a big/small/long/short thing?,

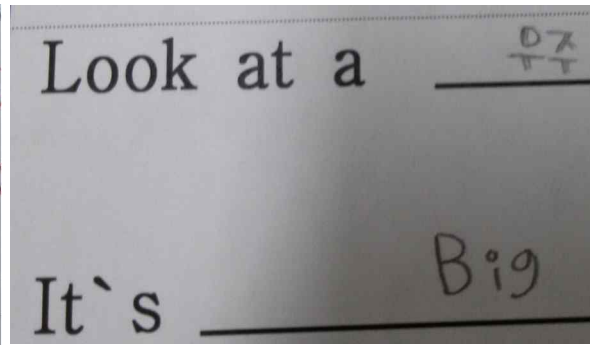
전체가 돌아가며 몇 가지 말해서 단서나 힌트를 얻기

(동기 조건)

- 생각쓰기는 단원의 목표언어를 제외하고는 영어 한글 그림 모두 사용할 수 있게 한다.
- 질보다 양에 초점을 두어 최대한 많은 아이디어를 제시하고 시각화 한다



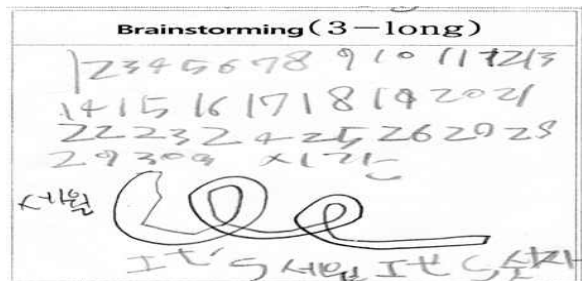
〈그림 7- 3학년 Lesson 4. It's Big 〉



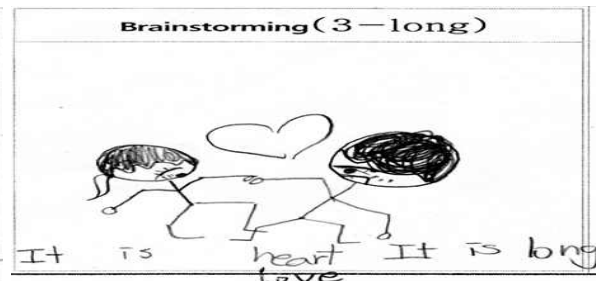
〈그림 8- 3학년 Lesson 4. It's Big 〉

위 그림 7번처럼 아이들이 big 과 관련된 어휘를 자신의 언어로 영어와 한글로 표시한 후 짝에게 질문과 이야기를 하였다. 예를 들면 Look at the 우주. It's big. 이렇게 짝에게 말하면 같은 내용이 있으면 동그라미를 치고 나머지 다른 내용만 서로 공유한다. 이 때 모르는 것은 질문하고 알면 가르쳐 주면서 상호 작용을 한다. Thinking Map 의 내용은 교재에 있는 쉬운 단어는 기본으로 적고 그 외의 것을 열어 두면 모두에게서 다른 내용이 나온다. 같은 내용만 맞춰보면 지루하겠지만 각각 다른 표현을 써서 말하므로 서로의 생각을 관심 있게 듣게 된다.

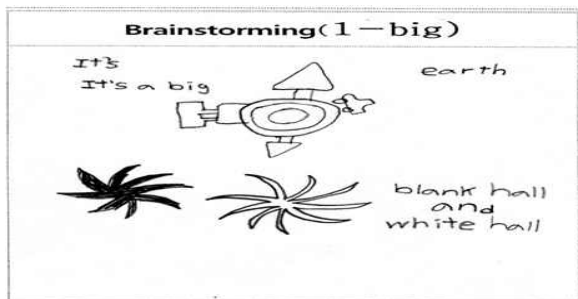
3. 그림을 활용한 Brainstorming



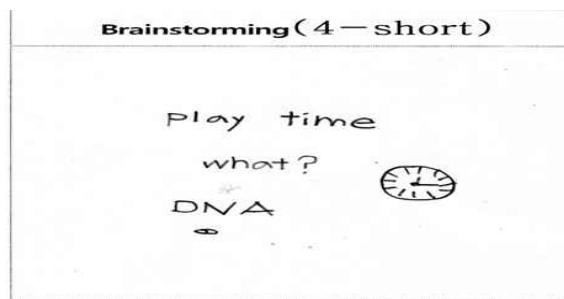
〈그림 11- 3학년 Lesson 4. It's Big 〉



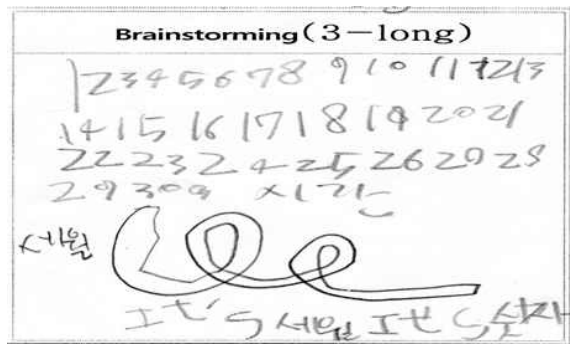
〈그림 12- 3학년 Lesson 4. It's Big 〉



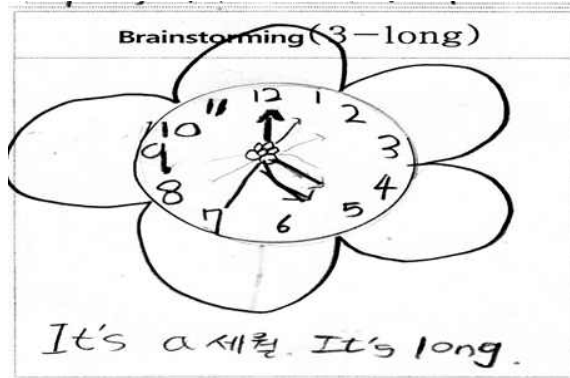
〈그림 13- 3학년 Lesson 4. It's Big 〉



〈그림 14- 3학년 Lesson 4. It's Big 〉



〈그림 15- 3학년 Lesson 4. It's Big 〉



〈그림 16- 3학년 Lesson 4. It's Big 〉

위 그림 11~16은 듣고 따라 말하기 활동이 끝난 후 각자 이 세상에서 가장 큰 것, 긴 것, 짧은 것, 작은 것을 각자 쓰고 쓴 것을 그림으로 표현해 보는 활동이다. 이 활동이 끝난 후 모둠끼리 누구 것이 가장 큰지 작은지를 비교하여 뽑기 위해 모둠에서 발표를 한다. 가장 큰 것, 가장 작은 것, 가장 짧은 것, 가장 긴 것을 모둠에서 발표 후 뽑고 뽑힌 사람이 전체에서 발표하는 과정을 하였다. 근데 흥미로운 사실은 학생들의 상상이 무한하다는 것이다. 이 Brainstorming 학습지를 만들 때의 나의 예상은 교재 범위의 코끼리나 연필 지우개 정도의 내용을 쓸 거라고 예상했었다. 그러나 그런 내용을 쓴 학생은 2-3명이고 나머지는 전혀 다른 아래와 같은 내용이었다.

Big - sun, 헐크, elephant, shark, 거인, money, tv, school, 공룡, 지구, 원자폭탄, 회오리, sky, 우주

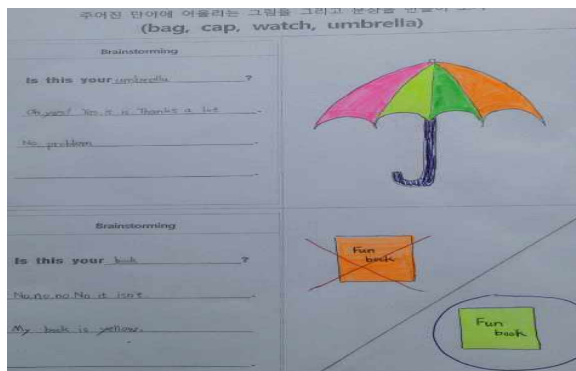
Small - ant, dot, 지우개, 배추흰나비 알, 메르스, 미세먼지, 벼룩

Long - snake, 인생, road, 사랑, 창자, 강, 기차길,

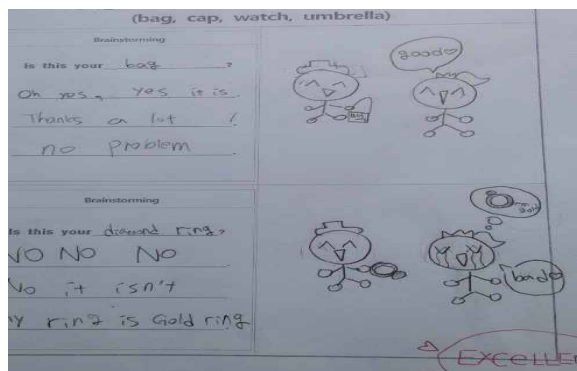
Short - 다리, 반바지, 바늘, 난장이, 하루살이, 야생 진드기, 고추

교재의 Big -elephant/ Short -pencil / Long -ruler/ Small- book 이런 내용과는 대부분이 멀게 자신의 생각을 표현했다. 또한 그림을 표현할 때도 상상 그 이상의 표현력을 보인데 놀랐다. 무한 숫자, 사랑, 세월과 같은 추상적인 것을 어떻게 그림으로 표현할까 걱정하며 기다리는데 너무도 쉽게 그림과 같이 표현하였다. 아이들의 놀라운 창의력을 보는 기회였고 어휘력이 적은 아이들을 그림과 함께 묻고 답하기를 하는 활동을 그 후 자주 하게 되었다.

4. 그림보고 묻고 답하기



〈그림17- 4학년 Lesson 5. Is This your watch〉



〈그림18- 4학년 Lesson 5. Is This your watch〉

위 17~18 그림은 왼쪽의 주어진 노래를 불러 본 후 개사하기 활동 중 일부이다.

- ① 장점 : 위의 활동을 하면서 각자 개사한 가사의 표현을 짝에게 질문과 이야기를 하면서 각자 정리한 후 두 개중 하나를 골라 함께 노래로 불러 보는 활동이다. 그림을 넣음으로써 하고자 하는 표현을 잘 알 수 있고 정확하게 뜻을 이해하고 노래를 부른다는 사실이다. 다소 영어 표현이 떨어지는 학생도 적어도 그림으로라도 표현하고 참여하는 점도 장점이다.
- ② 단점 : 짧은 시간에 지은 가사이기에 가사가 입에 붙지 않은 상태에서 불러주거나 발표를 해서 음정을 맞추는 것을 어려워하는 학생들은 그냥 찬트처럼 음정을 빼고 부르라고 하였다.