

“아콩다콩”게임으로 배우는 한국어 교육

박 성 옥

대전대학교 아동교육상담학과 교수
한국임상게임놀이협회장/ 게임놀이교육,치료전문가

- 목차 -

I. 들어가며

II. 한국어 교육에 게임놀이의 적용

III. 한국어 교육을 위한 3단계

IV. 한국어 교육 3단계에서의 게임활동 실제 - 활동지

I. 들어가며...

인간은 태어나면서부터 다른 사람과 관계를 맺으면서 사회성을 발달시켜 나간다. 갓난아이는 태어나 자신의 의사를 표현하는 방법으로 울기, 응시하기, 웅아리하기, 미소짓기 등의 표현 활동을 하고, 이러한 표현 방법은 아동이 성장하면서 좀 더 다양해지고 정교해진다. 하지만 이러한 능력은 어느 날 갑자기 습득되는 것이 아니라 어릴 때부터 자신감을 가지고 남들 앞에서 거부감 없이 자주 말할 수 있는 기회가 있을 때 길러진다고 할 수 있다. 하지만 학습이 뒤처지거나, 발달이 지연되는 경우나, 외국에서 생활하면서 한국으로 입국을 하거나, 또는 외국으로 이민을 갔거나, 다양한 이유 등으로 인해서 언어발달이 뒤쳐질 경우 다른 아동들에 비해 어휘선택, 문법구성, 결과추리, 논리적 사고와 같은 의사소통능력이 많이 뒤떨어질 수 있다. 그럴 때 마다 더 고립되는 상황을 겪으면서 더욱 더 함몰하고, 위축되면서 언어 능력이 지체된다.

사회생활에서 의사소통 능력이 크나큰 비중을 차지하는 만큼 간과할 수 없는 문제이기 때문에 언어 습득과 언어를 표현하는 것은 무엇보다도 중요한 발달과업중 하나이다. 아동의 언어습득과 표현은 놀이 속에서 자연스럽게 이루어진다. 놀이 속에서 아동은 실패에 대한 두려움 없이 자연스럽게 다른 사람과의 상호작용을 시도할 수 있게 되고 이러한 시도는 특정 대상과의 친밀감 형성을 위한 시발점이 되며, 더 나아가 사회적 집단 형성을 촉진한다. 따라서 게임놀이라는 즐거운 상황속에서 사회적 상호작용을 이루며 어휘력을 향상 시키기 위한 다양한 프로그램을 소개하고자 한다.

II. 한국어 교육에 게임놀이의 적용

1. 게임놀이 적용의 장점

한국어 교육의 현장에서 교사가 고려해야 할 일 중에 하나가 학습자들의 학습에 대한 흥미를 유발하고, 유의미한 의사소통 활동을 촉진, 증대시킬 방안을 모색하는 일이다. 대부분의 교육기관이 한 반 학생이 10 - 15명 내외로 아주 많은 숫자는 아니지만 개개인의 의사소통을 이끌어내기에는 많은 숫자라고 할 수 있다. 따라서 개개인의 유의미한 의사소통 활동을 교실 수업에 반영하여 한국어 사용능력을 신장시키려는 다양한 모색이 필요하다. 현재 많이 이용하는 방법으로는 짝 활동과 소그룹 모둠활동 등이 있다. 또한 이러한 활동을 더욱 흥미롭게 하기 위하여 이용하는 것이 바로 게임놀이이다.

게임 활동은 학습자들에게 언어를 사용해야 하는 실제적인 상황을 제공하고 그 안에서 자연스럽게 유의미한 상호작용을 유도하기 때문이다. 학습자들은 게임 활동을 통해 언어 학습 항목을 유의적으로 연습하고 활용함으로써 교실 밖의 실제 의사소통 상황에 맞닥뜨렸을 때에도 적절하게 반응할 수 있다. 덧붙여서, 언어의 수용과 생산의 측면에서 볼 때에도 게임은 매우 효과적인 학습 장치가 된다. 학습자들은 게임을 하면서 학습 항목을 반복해서 수용하게 되고, 지속적이고 능동적으로 게임에 참여하면서 결국 목표 학습 항목을 생산해내는 수준에 이르게 된다. 따라서 언어의 학습 목적이 수용능력과 생산능력의 고른 향상이라고 했을 때, 게임은 두 가지 능력 모두를 향상시키는 좋은 방법이 될 수 있는 것이다.

실제로 수업을 진행하다보면 꽤 오랜 기간 한국어를 배우고 있음에도 불구하고 실력이 좀처럼 늘지 않는 학생들을 많이 볼 수 있다. 이런 학생들은 학습 자체에 흥미와 의욕을 잃고 무기력한 경우가 대부분인데, 이런 문제의 해결을 위해서는 우선 그들에게 학습에 대한 적절한 동기를 부여

하는 것이 중요하다. 의지가 결여된 학생들의 학습 능력을 신장시키려면 먼저 학습에 동기를 부여하고 그것을 학습에 대한 흥미로 유지시켜 나가야 할 것이기 때문이다. 게임활동 중 학습자들은 그것이 자신들과 밀접하게 관련되어 있다는 사실과 활동을 해야 할 필요성을 인식하게 되어 흥미를 가지고 능동적으로 언어를 사용하게 된다(이윤경, 2000).

일반적으로 한국어 뿐 아니라 외국어 교육에서도 가장 첫 걸음으로 다양한 어휘를 익히는 것이 중요하다. 초급과정에서 교육할 때 어휘의 의미를 교사가 설명하고 학습자는 단순히 이를 암기하게 하는 것은 학습자의 의사소통 능력을 신장시키기도, 학습자의 흥미를 유발하기도 어려울 것이다. 이러한 어휘 학습법의 문제를 해결하기 위해서 자주 이용되는 방법이 어휘 게임이다. 어휘 게임은 교수의 목표를 어휘에 집중시킴으로써 어휘 학습의 효율성을 높이고, 교사와 학습자간 또는 학습자와 학습자간의 활동을 증대시킨다는 이점이 있다(조현용, 2000).

외국어 학습에서 게임을 활용하는 이유로 McCallum(1980)은 ‘긴장감 해소, 의사소통 능력 증진, 흥미 유발’을 들고 있다. 즉, 목표어에 의한 자발적이고 창조적인 언어사용의 측면을 강조할 수 있다는 것이다. 또한 어휘 항목에 주의를 기울일 수 있다는 점과 강화 · 복습 · 발전의 촉매 기능을 할 수 있다는 점이 게임의 장점이 될 수 있다. 물론 학생의 적극적인 참여를 유도할 수 있다는 점도 장점이 될 것이다. McCallum(1980)은 ‘긴장감 해소, 의사소통 능력 증진, 목표어에 의한 자발적이고 창조적인 언어 사용 측면의 중요성, 흥미 유발’이라는 주요한 게임활용의 이유 이외에 다음 8 가지를 제시하고 있다(임병빈 역, 1996).

- ① 게임은 학생으로 하여금 특정 구조, 문법 형태 그리고 어휘 항목에 주의를 집중시킨다.
- ② 게임은 강화, 복습 그리고 발전의 촉매기능을 한다.
- ③ 게임은 훌륭한 학습자와 뒤쳐진 학습자를 동등하게 참여시킨다.
- ④ 게임은 학습자의 개인별 연령과 언어 수준에 따라 조정될 수 있다.
- ⑤ 게임은 긴장이 해소된 상황 속에서 자연스럽게 목표어를 창의적으로 활용할 수 있도록 해주는 건전한 경쟁적 분위기를 조성한다.
- ⑥ 게임은 어떠한 언어 교수 상황에도 이용 가능하며 언어 기능(듣기, 말하기, 쓰기, 읽기)이 무엇이든지 구애받지 않고 활용할 수 있다.
- ⑦ 게임은 교사에게 즉각적인 귀환 작용을 제공한다.
- ⑧ 게임은 교사의 최소의 준비로써 학생의 최대의 참여 활동을 보장한다.

또한 교사의 입장에서 본다면 金田智子 保坂敏子(1992)의 언급처럼 교사가 게임 중에 학습자가 무엇을 할 수 없는지, 무엇을 모르는지를 학습자가 게임에 열중해 있는 동안 눈치채지 못하게 발견할 수가 있다는 장점이 있다. 게임 중에 교사가 적극적으로 학습자 파악에 나선다면 학습자의 개인 차이를 수업에 반영할 수 있을 것이다.

TESOL과 같은 외국어 교육에서는 어휘 게임에 관한 다양한 모색이 이루어지고 있다. 그러나 한국어 교육에서는 어휘 게임이 교재에 거의 반영되어 있지 않으며, 이용되는 어휘 게임도 단어 퍼즐이나 스무 고개, 끝말 잇기 등 국어 교육의 어휘 게임과 큰 차이가 없다. 따라서 한국어 교육의 특성에 맞는 어휘 게임의 개발이 필요하다. 특히 각 단계에 맞는 다양한 게임이 마련된다면 어휘 학습을 체계적으로 하는데 도움이 될 것이다.

본 연구에서는 우선 어휘 게임을 구성할 때 유의해야 할 점에 관하여 살펴볼 것이다. 이를 바탕으로 학습자의 의사소통 능력을 신장시키면서 동시에 학습자의 흥미를 유발할 수 있는 어휘 게임의 예를 몇 가지 제시하려고 한다. 또한 외국어 교육에서 사용하는 게임이 한국어 교육에 응용이 가능한지도 살펴보게 될 것이다.

2. 게임놀이 구성의 유의점

어휘 게임을 구성할 때, 유의해야 할 점에 관하여 살펴보기 전에 게임 선택에 영향을 주는 요인에 관하여 살펴볼 필요가 있다. McCallum(1980)은 게임 선택에 영향을 주는 요인을 다음과 같이 제시하고 있다.

- ㉠ 학급의 규모
- ㉡ 성인학급 또는 아동학급 여부
- ㉢ 학급수준 - 초급, 중급, 고급
- ㉣ 당시에 학습되고 있는 구조(structure)
- ㉤ 게임에 필요한 물리적 공간
- ㉥ 주변학급에 방해되는 소음 요인
- ㉦ 수업시간 중 또는 수업과 별도의 학생의 관심도
- ㉧ 이용 가능한 준비물과 자료
- ㉨ 문화적 고려사항
- ㉩ 게임에 활용 가능한 시간

이상의 내용은 모든 게임에 일반적으로 적용 가능한 것이다. 그 중에서도 게임을 시행할 학급의 조건을 고려하여 게임을 선택하는 것이 무엇보다도 선행되어야 할 것이다. 학급의 규모는 대부분의 한국어 교육기관이 한 학급당 10 - 15명 정도로 학생 수를 제한하고 있으므로 이에 맞게 게임을 구성하여야 할 것이다. 또한 학급은 특별한 경우를 제외하고는 성인들로 이루어져 있으므로 게임의 내용을 성인에 맞추어야 할 것이다. 제외동포 학생을 대상으로 하는 여름이나 겨울 프로그램의 경우 중고생이 학습자인 경우도 있다.

게임에 필요한 물리적 공간은 주로 교실로 한정되어야 한다. 야외 수업이 가능한 교육기관에서는 게임의 종류를 다양화할 수 있다.

대부분의 한국어 교실은 책상과 의자의 이동이 자유로우나, 그렇지 않은 경우에는 학습자 이동에 관해 주의를 기울여야 할 것이다. 준비물과 자료를 염두에 두어야 게임의 효용성을 높일 수 있는 것은 당연할 것이다. 종종 게임 중에는 실물 자료가 필요한 경우가 있는데 이에 대한 대비가 있어야 한다. 특히 초급의 경우에 ‘실물을 보고 어휘 기억하기’와 같은 게임이 구성될 수 있는데 이 경우 준비가 가능한지를 우선적으로 판단해야 할 것이다. 문화적 고려가 필요한 경우도 있다. 주로 동양어권의 학습자의 경우는 활동에 소극적인 편이고, 서양어권 학습자의 경우는 적극적인 편이므로 이에 대한 고려가 있어야 할 것이다. 또한 게임의 내용이 문화적 이질감 때문에 적극적인 참여를 방해할 수 있다면 이에 대한 고려도 이루어져야 할 것이다. 게임 시간을 정확히 설정해 놓을 필요가 있다. 즉, 게임을 진행할 때, 각 게임 당 필요한 시간을 계산해 놓지 않으면 다른 수업의 진행에 방해가 될 수 있기 때문이다.

이와 같은 게임 선택에 영향을 주는 요인을 염두에 두고 게임을 구성할 때 유의점으로는 다음과 같은 것이 있다.

첫째, 어휘 게임을 구성할 때 가장 중요한 것은 학습목표를 분명히 해야 한다는 것이다. 물론 통합교수법을 지향하므로 다른 영역과의 연관성을 가질 필요는 있다. 특히, 의사소통 능력을 신장시킨다는 의미에서 말하기와의 연관성은 강화하여야 할 것이다. 그러나 다른 영역 속에서 어휘 게임이 이루어지는 경우에 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 등에 초점이 옮겨 가는 경우가 있으므로

로 주의해야 한다. 어휘 게임이 읽기 지도가 되거나, 쓰기 지도가 되어서는 안 된다는 것이다. 지문을 이용한 게임의 경우 지문이 어려우면, 학습자가 어휘보다 지문에 관심을 두어 어휘 학습의 효과를 기대하기 어렵다. 따라서 지문은 학습자의 수준보다 조금 쉽게 작성하여야 한다. 특정 어휘를 이용해 쓰기를 유도하는 게임 예를 들어 의성어, 의태어를 이용하여 쓰기를 유도하는 게임의 경우에 의성어와 의태어의 적절한 사용에만 초점을 맞추어야 한다는 것이다. 또 어휘의 적절성에 초점을 맞추지 않으면, 문법 등의 다른 요소를 지도하는 결과를 가져온다. 어휘 게임을 이용하여 다른 영역의 발전을 도모하는 방향으로 교과과정을 구성하여야 어휘 교육의 효과를 증가시킬 수 있을 것이다.

둘째, 학습자의 흥미를 충분히 고려해야 한다.

게임의 핵심은 학습자의 흥미에 있다. 어휘 교육이 암기 위주로 흐르지 않기 위해서는 반드시 학습자의 적극적인 참여가 필요하며, 이러한 참여도는 흥미가 있는 경우에 높아질 수 있다. 교사는 학습자의 흥미 파악을 위해서 사전 준비를 해야 한다. 예를 들어 한국 문화에 관심이 많은 학습자 집단의 경우에는 문화를 배경으로 하는 어휘 게임을 구성하여야 할 것이다. 학습자의 연령에 관한 고려도 이루어져야 한다. 제 2언어로서 한국에서 한국어를 배우는 학습자의 경우는 대부분 성인 학습자인데, 게임이 어린이용이라면 학습자의 흥미를 끌어내지 못할 것이다. 실제로 어휘 게임이 성인에게는 맞지 않는 경우가 많다. 그 이유는 외국어 교육에서 사용하는 어휘 게임을 단순히 이용하는 데서 오는 결과라고 할 수 있을 것이다.

셋째, 어휘량을 조절해야 한다.

어휘 중심 한국어 교육이라도 학습해야 할 어휘의 수가 많으면 학습자에게 부담이 되고 흥미를 떨어뜨릴 수 있다. 따라서 적절한 어휘량을 선택하는 것이 중요하다. 특히 다른 영역의 학습 부담이 많은 경우에는 어휘의 수를 더욱 제한하여야 할 것이다. 학습자의 자발성이 강조되는 게임의 경우에는 어휘 학습 목표가 학습자 구성에 따라 달라질 수 있을 것이다.

III. 한국어 교육을 위한 3단계

일반적으로 한국어 교육에서 단계는 ‘초급, 중급, 고급’의 3 단계로 나누지만. 게임을 활용한 한국어교육에서는 어휘사전단계, 어휘형성단계, 어휘해석단계의 3단계로 구분하고자 한다. ‘어휘 사전, 어휘 형성부, 어휘해석부’으로 나누는 입장을 어휘 교육에 반영하면, ‘암기 중심, 구성 중심, 해석중심’으로 각각의 목표를 나눌 수 있다.

1. 한국어 초급단계 : 어휘사전단계

일반적으로 어휘 게임은 모든 단계에서 사용할 수 있으나 초급에서는 어휘의 양이 제한되기 때문에 게임의 종류 역시 제한될 수밖에 없을 것이다. 특히 한글 자모 읽기 · 쓰기를 통한 어휘 연습에서는 어휘의 숫자가 극히 제한되어 게임 활용이 어려울 수도 있을 것이다. 그러나 다음에 제시하는 몇 가지 어휘 게임은 가능하며, 이 게임들이 어휘 학습에 도움이 될 수 있을 것이다. 이 단계에서 학습 동기는 높는데 반해서 한국어 능력이 낮기 때문에 게임 선택에 신중을 기해야 한다. 또한 게임은 다양하게 이용하는 게 효과적이므로 한 가지 게임을 중점적으로 실시할 필요는 없을 것이다. 한국어 초급 단계에 사용 가능한 게임의 학습목표와 활동을 간략하게 살펴보면 다음과 같다.

- * 어휘량을 풍부하게 하며 언어의 유창성을 기른다.
- * 자모교육을 통해 한국어 사전찾기를 돕고, 학습을 극대화시킨다.
- * 집중력, 관찰력, 유추능력, 분류와 범주화 능력을 향상시킨다.
- * 자신과 타인에 대한 감정인식으로 사회적 관계도 향상시킨다.

1) 자음 게임 : 자음을 제시하여 ‘ㄱ ㄷ (예를 들어 구두, 고동)’으로 되는 단어를 말하는 활동이다. 모둠원들 앞에 종과 자음카드를 모두 얹어 놓은 후, 돌아가면서 한 장씩 뒤 켜졌을 때, 가장 먼저 종을 치고 그 자음으로 시작되는 단어이름을 말하는 사람에게 칩을 주는 게임 활동. 이때 처음에는 자음 1개로 시작하여, 점차 2개, 3개로 확장하며 난이도를 조절할 수 있으며, 더 나아가 모음도 함께 연결하면서 어휘수를 늘여가도록 할 수 있는 게임.

2) 감정빙고 게임 : 16칸의 빈 곳에 각자 최근 1-3개월 정도에 경험한 감정 단어를 기록하도록 한 후, 한사람씩 자신이 적은 감정하나를 외치고 지운다. 이때 같은 감정을 적은 다른 사람들도 지울 수 있는 방식으로 게임을 한다. 먼저 가로, 세로 대각선으로 연결 된 4칸의 감정을 먼저 지운 사람이 “감정 빙고”라고 외치면 칩을 얻게 되고, 이 후 계속하면서 가장 칩을 많이 얻는 사람이 승리를 하는 게임

3) 시장에 가면 : 박자에 맞추어 돌아가면서 '시장에 가면~'보거나 살 수 있는 물건들을 돌아가면서 이야기 함. 다음사람은 앞사람이 말한 물건을 기억해서 계속 이어 말하기 게임. 이때 학교에 가면, 놀이터에 가면 등으로 확장할 수 도 있는 게임.

4) 모눈종이 속 어휘 찾기 게임 : 사각형 속에 어휘를 숨겨놓고 찾게 하는 게임이다. 어휘의 종류를 ‘동물’ 등과 같이 한정할 수도 있다. 무의미한 음절을 네모 칸 속에 나열해 놓고 그 속에 유의미한 어휘를 찾도록 하는 게임

2. 한국어 중급단계 : 어휘형성단계

한국어 형성단계는 초기 어휘사전단계에서 익힌 다양한 단어들을 다른 단어들과 연관짓고, 문장으로 구성하는 역량을 키워나가는 단계라고 볼 수 있다. 한국어 중급 단계에 **해당되는 어휘형성단계**에서 주로 활용하기 좋은 게임의 학습목표와 활동의 예를 다음과 같이 간략하게 제시하고자 한다.

- * 친밀감 형성 및 관계 개선
- * 의사소통능력, 이해력과 어휘 구성력 향상
- * 자기조절력, 정보처리능력과 운동감각능력을 향상
- * 관찰력, 주의집중력 및 추론능력 향상

1) 인간빙고 게임 : 16칸 빈 공간에 모인 대상자들에게 묻고 싶은 질문을 기록해 놓고 집단 원을 찾아다니며, 16칸에 있는 질문 중 하나를 다른 사람에게 물어 그 질문에 “예”로 답하게 될 때, 그 질문이 쓰여 있는 칸에 상대방의 사인을 받는 형식으로 진행되는 게임

2) 슬로우모션 게임 : 동작이 적혀 있는 지령카드를 잘라 접은 후 주머니나 통에 넣는다. 집단원이 나와서 지령카드를 뽑고 30초동안 지령카드에 적힌 동작을 아주 천천히 하도록 한다. 집단지도자는 시간을 재고, 동작을 하는 사람은 자신이 30초가 되었다고 생각되면 그 행동을 멈추고 나머지 집단원들은 지령에 쓰인 동작이 무엇인지 맞추는 활동

3) 버스정류장에서 사람찾기 게임 : 이른 아침에 버스정류장에서 버스를 기다리는 사람들 중 아

래의 예시된 정보를 읽고 그 사람이 누구인지 찾아 표시하는 활동

4) 나는 누구일까? 게임: 지도자는 A4용지에 자신을 소개하는 내용의 질문이 6-7가지 기록되어 있는 종이를 게임 참여자들에게 주고, 그 질문에 맞는 내용을 기록하도록 한다. 기록이 끝나면 제일 윗면에 자신의 별칭을 쓰고 같은 방식으로 종이를 접고 지도자에게 돌려준다. 지도자는 “나를 소개합니다” 내용 중 하나를 선택하여 큰 소리로 읽고 참여자들은 들으면서 누구일지 추측한다. “나를 소개합니다” 내용을 다 읽은 후 지도자의 “하나, 둘, 셋!” 소리에 맞춰 동시에 자신들이 생각한 사람을 가리키는 게임

3. 한국어 고급단계 : 어휘해석단계

한국어 해석단계는 초기 어휘사전단계에서 익힌 다양한 단어들을 다른 단어들과 연관짓고, 문장으로 구성하는 역량을 토대로 문장을 이해하고, 해석할 뿐 아니라, 추론, 예전까지 가능한 단계라고 볼 수 있다. 한국어 고급 단계에 **해당되는 어휘해석단계**에서 주로 활용하기 좋은 게임의 학습목표와 활동을 소개하면 다음과 같다.

- * 이해력, 표현력, 의사소통 능력 향상
- * 경청, 소통의 해석, 추론 능력 향상
- * 자신의 감정인식, 타인의 공감능력, 표현능력 향상
- * 창의적인 어휘구사력, 논리력, 추리력, 관찰력 향상

1) 감정단어카드 게임 : 노란색카드 20장(주로 기쁜 감정), 회색카드 20장(주로 슬픈 감정), 검정카드 20장(주로 화난 감정)의 카드더미를 모두 고루 섞어 모둠원들이 돌아가며 한 장씩 카드를 가지고 가, 적혀 있는 단어를 직접적으로 이야기하지 않고 어떤 경우나 상황에서 그런 감정이 생기는 지를 설명한다. 나머지 모둠원들은 그 설명을 듣고 카드에 적혀있는 감정을 맞추면 득점하는 게임 활동

2) 연관짓기 게임 : 토론할 만한 주제 혹은 설명할 만한 4개의 단어가 4등분되어 있는 보드판과 그 단어들을 상징적으로 표현할 만한 12-16개 아이템(예; 열쇠, 호루라기, 하트모양, 양초, 사진, 정지표지판, 장난감전화 등)이 들어있는 주머니를 마련 한 후, 모둠원들이 돌아가며 주머니에 있는 물건을 하나씩 꺼내 모두 보드 판 위에 적혀있는 단어에 각각 배치한 후, 4가지 단어 중 하나를 선택 해 단어를 선택한 이유와 그 위에 놓여 있는 아이템과의 연관성에 대해 이야기하면서 적절하게 표현했을 때 칩을 보상으로 받는 게임 활동

3) 옛날 옛적에 게임 : 이야기 카드를 이용해 “옛날 옛적에” 라고 말을 시작하면서 이야기 카드 한 장을 스토리를 만들면서 바닥에 내려놓는다. 예를 들어 “ 옛날 옛적에 멋진 왕자님(왕자카드)이 살았어요” 다음 사람은 이 스토리를 이어 받아 자신의 카드 중 앞의 스토리와 연결되는 카드를 내려놓으면서 “ 그런데 이 왕자는 결혼할 아름다운 공주님(공주카드)을 찾아서 이웃나라로 갔어요” 라고 말하면서 스토리를 진행해 나간다. 만약 이때 스토리와 연결될 만한 카드가 없으면 통과해 다른 사람에게로 기회가 주어진다. 이야기카드를 모두 버린 후 엔딩카드까지 적절하게 스토리를 만들어 손에 쥔 카드를 모두 먼저 내려놓는 사람이 이기는 게임

4) 말하기, 느끼기, 행동하기 게임 : 출발점에 말을 가져다 놓고 참가자들이 차례로 주사위를 던져서 나오는 수만큼 말을 움직여, 흰색칸은 대화카드, 노란칸은 감정카드, 빨강 칸에 멈추면 행동카드를 가져간다. 각 카드에 적절히 반응하면 칩을 받고, 도착지점에 먼저 도착한 사람은 추가로 칩 5개를 더 받아 가장 많은 칩을 얻은 사람이 승리하는 게임

2) 감정빙고 게임

■ 게임 소개

16칸의 빈 곳에 각자 최근에 자신이 경험한 감정 단어를 기록하도록 한 후 빙고게임과 같은 방식으로 게임을 한다. 오너가 먼저 자신이 쓴 감정단어중 하나를 외치면서 그 단어를 엑스포시로 지운다. 이때 오너가 외친 감정단어와 동일한 사람은 모두 그 단어를 지울 수 있다. 그 다음 차례로 다른 사람도 같은 방식으로 하다가, 먼저 감정단어의 4줄을 엑스포시로 모두 지운 사람이 “감정 빙고” 라고 외쳐야 승리를 할 수 있다. 이때 시간을 5-10분정도 주고선 가장 감정빙고가 많이 나온 사람이 이기게 하는 방법도 있다.

4-5명의 모듈원 끼리도, 혹은 12-15명 이상의 대집단끼리도 가능한 게임이다.

■ 게임의 효과

- * 감정을 단어로 명료화 하는 것을 돕는다.
- * 새로운 감정을 알 수 있는 기회가 된다.

■ 게임의 활용

- * 다양한 감정단어를 알고 표현하도록 돕는다,
- * 자신의 감정을 제대로 인식하지 못하는 경우, 감정을 언어적으로 표현하지 못하는 경우, 타인의 감정 에 예민하지 못한 경우 다양한 감정을 인식하는데 사전 활동으로 활용한다.

■ 사전활동 교육 시 주안점

- * 빙고 활동이 끝나면 요즘 주로 어떤 감정을 느끼는지 찾아보고 표현하는 시간을 갖도록 한다.
- * 감정 단어를 떠올리지 못해 난감해 하는 게임 참여자가 있다면 감정 단어를 쉽게 알려주기보다는 예를 제시하여 그에 해당하는 감정 단어를 생각할 수 있도록 한다.
- * 먼저 기록한 참여자가 있다면 다른 참여자에게 피해가 가지 않도록 조용히 기다려줄 것을 사전 당부한다.

■ 게임의 확장활동

- * 게임을 하는 과정에서 예를 들어 ‘행복하다’라는 단어에 해당되는 사람들에게, 왜 행복한지 표현하도록 한다. 이때의 다양한 이유들에 대해 공감해주면서 더욱 친밀한 관계로 이끌어도 좋다.
- * 게임을 모두 마친 후, 각자 좋은 감정과 나쁜 감정의 개수를 헤아려, 나쁜 감정이 더 많은 경우, 대체로 나쁜 감정은 자신이 다른 사람들에게 도움을 요청하는 신호가 되기도 하고, 또 대체로 사람들은 좋은 쪽 감정보다 나쁜 감정을 자신의 생존과 관련해 더 많이 표현하게 된다고 말해주는 것도 좋다. 즉 슬프다 등의 나쁜 감정은 남들로 하여금 “난 위로가 필요해”, 혹은 피곤하다는 “난 힘들어, 좀 쉬고 싶어” 이런 간접적 소통의 표현이라고 할 수 있다. 어휘를 익히는 게임 활동으로만이 아닌 자기 지각, 공감능력, 관계성, 의사소통을 촉진시킬 수 있는 매우 유익한 게임 활동이다.

<감정빙고 활동의 예>

행복하다	우울하다		슬프다
신난다		기쁘다	
		외롭다	
			즐겁다

3) 시장에 가면

■ 게임 소개

모두 박자에 맞추어 돌아가면서 '시장에 가면~'을 말하면서 오너가 먼저 시장에서 보거나 살수 있는 물건들을 돌아가면서 이야기 함. 다음사람은 앞사람이 말한 물건을 기억해서 이어 말하기를 계속 이어가도록 하는 게임이다. 예를 들어 “시장에 가면 오징어도 있고” 라고 외친 후, 다음 사람은 “시장에 가면 오이도 있고, 양파도 있고” 또 그 다음 사람은 “시장에 가면 오이도 있고, 양파도 있고, 마늘도 있고” 하면서 계속 게임을 이어간다.

■ 게임의 효과

- * 단어의 속성을 이해한다.
- * 단어에 따른 분류와 범주화를 할 수 있다.
- * 단어의 유창성과 기억력에 도움이 된다.

■ 게임의 확장활용

- * “학교에 가면” 으로, “놀이터에 가면” 으로 응용해서 게임을 확장시킬 수 있다.

4) 모눈종이 속 어휘 찾기 게임

■ 게임 소개

사각형 속에 어휘를 숨겨놓고 찾게 하는 게임이다. 어휘의 종류를 ‘동물’ ‘식물’ 등과 같이 한정할 수도 있다. 무의미한 음절을 네모 칸 속에 나열해 놓고 그 속에 유의미한 어휘를 찾도록

하는 게임이다. 모두 모눈종이에 숨어 있는 단어를 발견하는 대로 외친다. 단어를 많이 발견한 사람이 승리하는 게임이다.

■ 게임의 효과

- * 단어에 따른 분류와 범주화를 할 수 있다.
- * 주의집중력, 관찰력, 유추능력에 도움이 된다.

■ 숨어있는 단어들 : 개구리, 호랑이, 장갑, 연필, 학교, 나무, 무지개, 바지, 선풍기, 달력, 기사

< 숨어 있는 단어를 찾아라 >

개	수	가	놀	나	다	달	력
구	라	박	이	마	바	사	아
리	자	차	터	연	필	카	선
타	파	하	아	장	에	이	풍
호	랑	이	오	갑	우	가	기
나	다	학	교	라	마	바	사
친	아	자	나	무	무	지	개
차	구	카	타	파	하	아	에

<정리하기>

1. 한국어 교육에서 무엇보다 중요한 것은 가장 먼저 풍부한 어휘력이 뒤 받침 되어져야 할 것이다. 이에 본 어휘사전단계에서는 한국어를 배우는 첫 관문으로 자음과 모음과 기본 철자를 토대로 하는 ‘자음게임’ 부터 시작으로 다양한 단어 범주 즉 ‘시장에 가면’ 으로의 생활 속 단어부터, 인간관계 속에서 꼭 파악해야 할 자신과 타인의 감정을 인식하게 하는 ‘감정 빙고’ 게임으로 구성하였다.

2. 이러한 게임놀이를 통해 어휘력 향상의 효과 뿐아니라, 부수적으로 집중력, 관찰력, 분류능력, 유추능력 등의 학습의 기초가 되는 역량 외 감정인식과 공감능력까지 사회적 역량을 키우는 효과도 기대된다.

2. 한국어 중급단계 : 어휘형성단계

1) 인간빙고 게임

■ 게임 소개

16칸 빈 공간에 모인 대상자들에게 묻고 싶은 질문을 기록해 놓고 집단 원을 찾아다니며, 16칸에 있는 질문 중 하나를 다른 사람에게 물어 그 질문에 “예”로 답하게 될 때, 그 질문이 쓰여 있는 칸에 상대방의 사인을 받는 형식으로 진행되는 게임이다. 세로, 가로, 사선으로 질문에 사인을 받은 라인이 1줄 이상일 때(1빙고) 일 때 “빙고!”를 외치고, 그 사람이 승리하는 게임이다. 이때 인원이 많은 경우 4-6줄 (4-6빙고)에 모두 사인을 받을 때까지 적절히 조절해서 진행을 하도록 한다.

■ 게임의 효과

- * 서로 어색한 첫 모임일 때 인간빙고를 하려고 여러 대상자들을 찾아가 물어보고 사인을 받는 기회를 통해 집단원간의 친밀감 형성 및 관계 개선에 도움이 된다.
- * 상대방의 개인적인 정보를 알 수 있으며, 궁금한 사항은 집단원간 탐색해 보는 시간을 통해 자기 개방 및 타인과의 관계 형성에 긍정적이다.

■ 게임 교육 시 주안점

- * 이기는 것에 초점을 두기 보다는 관계 맺는 것에 의미를 두도록 한다.
- * 한 사람에게 사인을 두 번 이상 받지 않도록 하여 가능하다면 많은 참여자와 이야기를 주고 받을 수 있는 기회를 갖도록 한다.

■ 인간빙고 질문의 예 (빈 곳에는 질문을 직접 적어 사인을 받는다)

나는 초록색을 좋아 한다			나는 책을 많이 읽는다
		나는 애완동물을 기른다	
	나는 수영을 할 수 있다		
			외동 아들(딸)이다

2) 슬로우 모션게임

■ 게임 소개

동작이 적혀 있는 지령카드를 잘라 접은 후 주머니나 통에 넣는다. 집단원이 나와서 지령카드를 뽑고 30초동안 지령카드에 적힌 동작을 아주 천천히 하도록 한다. 집단 지도자는 시간을 재고, 동작을 하는 사람은 자신이 30초가 되었다고 생각되면 그 행동을 멈추고 나머지 집단원들은 지령에 쓰인 동작이 무엇인지 맞추는 활동이다. 모둠원들 중 가장 30초에 가장 가깝게 시간을 배분하여 동작을 한 사람이 승리한다.

■ 게임의 효과

- * 지문을 이해하고 어휘 구성력을 기른다.
- * 충동적이고 자기조절이 안 되는 사람에게 행동을 천천히 하도록 하여 자기조절력을 키우는 데 효과적이다.
- * 머릿속으로 시간이 흘러가는 것을 인식하면서 동작을 동시에 해야 하므로 정보처리능력과 운동감각능력을 향상시키는데 효과적이다.
- * 시간동안 그 행동에 대해 인식하고 집중해야 하므로 관찰력, 주의집중력 및 실행기능 향상에 매우 효과적이다.

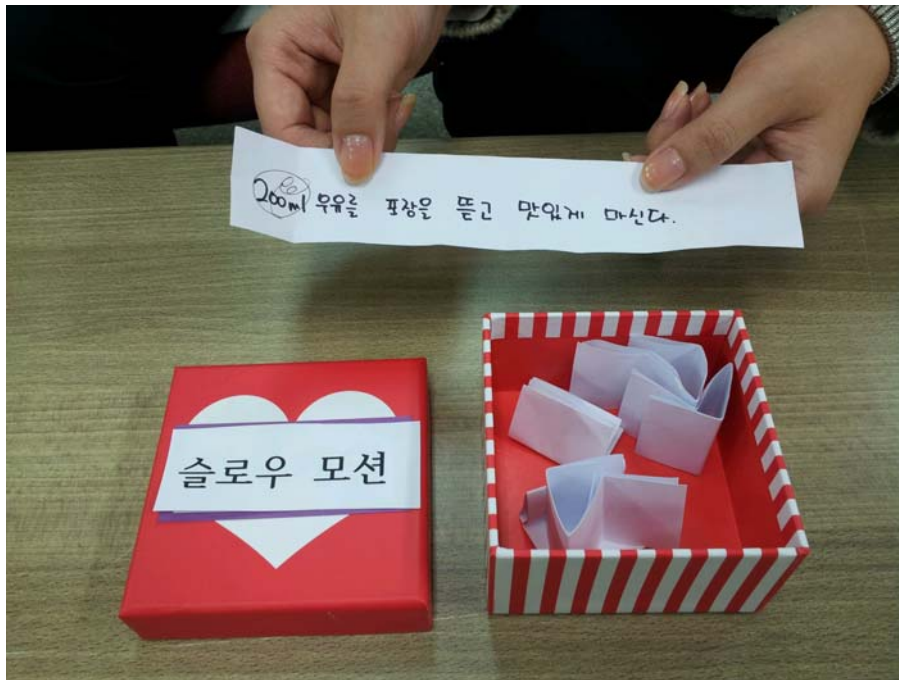
■ 게임의 활용

지문을 파악하고 이에 적절하게 구성하여 동작을 수행하는 과정에서 수행 동작의 이해 능력, 시간의 배분능력, 행동을 조절하는 능력의 향상측면에서 어휘형성 단계에서 매우 적절한 게임이라고 여겨진다.

특히 산만하고 충동적인 특성이 많은 아동, 청소년기에 슬로우 모션 활동을 적용하면 효과적인데 연령에 따라 다소 시간을 짧게 길게 조절한다. 특히 연령이 어릴수록 충동조절이 안되기 때문에 시간을 짧게 하고 나이든 아동에게는 좀 더 시간을 길게 하여 충동을 조절하도록 한다.

<지령의 예>

우유를 냉장고에서 꺼내 마신다.
머리를 샴푸로 감는다.
안경을 벗어 안경수건으로 닦는다.



3) 버스정류장에서 사람 찾기 게임

■ 활동 소개

이른 아침에 버스정류장에서 버스를 기다리는 사람들 중 아래의 예시된 정보를 읽고 그 사람이 누구인지 찾아 표시하는 활동이다.

-정보-

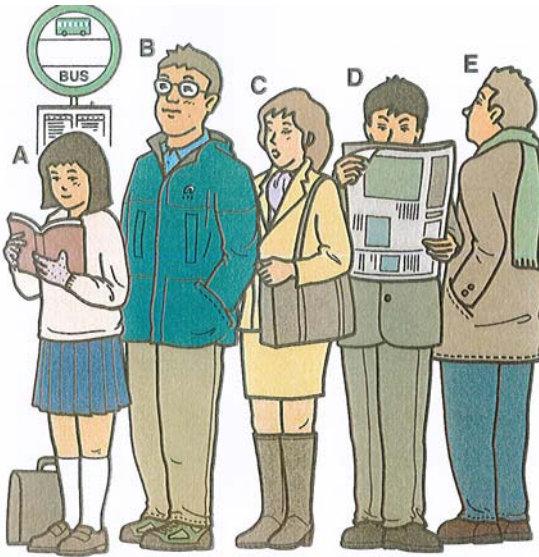
- 내 옆 사람은 손에 무엇인가를 들고 있다.
- 내 앞 사람은 안경을 썼어요
- 내 앞에서는 남자가 서 있어요
- 내 옆에 있는 사람은 나보다 키가 커요

■ 활동의 효과

- * 정보를 체계적으로 분석하여 정확한 결론에 도달하는 추론능력을 향상시켜준다.
- * 머릿속으로 정보를 분석하는 동안 정보처리능력 향상과 더불어 실행기능을 향상시켜준다.

■ 활동의 활용

- * 활동하기 전에 스무고개 형식의 활동을 하고 본 활동을 하여 사고하려는 동기를 부여하도록 한다. 또한 머릿속에 모둠원들이 어떤 동물, 사람, 숫자에 대해 생각하게 하여 서로 질문을 통해 맞춰하는 활동을 함께 하여 추론능력을 향상시키는데 활용 가능하다.



<좌뇌 훈련북:타시로타카라, 20088 참조>

정답: C

4) 나를 소개합니다 게임

■ 게임 소개

지도자는 A4용지에 자신을 소개하는 내용의 질문이 6-7가지 기록되어 있는 종이를 게임 참여자들에게 주고, 그 질문에 맞는 내용을 기록하도록 한다. 기록이 끝나면 제일 윗면에 자신의 별칭을 쓰고 같은 방식으로 종이를 접고 지도자에게 돌려준다. 지도자는 “나를 소개합니다” 내용 중 하나를 선택하여 큰 소리로 읽고 참여자들은 들으면서 누구일지 추측한다. “나를 소개합니다” 내용을 다 읽은 후 지도자의 “하나, 둘, 셋!” 소리에 맞춰 동시에 자신들이 생각한 사람을 가리키는 게임이다.

■ 게임의 효과

- * 낯선 상황과 낯선 사람들과 첫 대면 시 어색한 분위기를 좀 더 편안하게 만드는데 효과적이다.
- * 함께하는 상대방이 어떤 사람인지 간략하게나마 알 수 있고 자신을 개방하는 등 친밀감 형성에 도움이 된다.
- * 자신을 소개하는 질문에 생각해서 답을 하는 과정을 통해 문장의 이해력과 표현력을 기른다.

■ 게임의 활용

- * 편안하고 친밀한 관계를 형성할 때 활용한다.
- * 자기인식과 더불어 자기개방이 필요한 시점에 활용한다.

■ 사전활동 교육 시 주안점

- * 장난으로 기록하지 않도록 주의 사항을 전달한 후 게임에 임한다.
- * 유아나 저학년대상으로 할 때는 질문을 그 발달수준에 맞도록 한다.

- * 처음 “나를 소개합니다”는 지도자가 소개했으나 그 다음부터는 소개된 참여자가 선택하여 다른 사람을 소개하도록 한다.
- * 내용을 듣고 서로 비웃거나 인정하지 않는 등의 분위기가 되지 않고 서로 존중하는 분위기가 되도록 각별히 주의한다.

<나를 소개합니다 활동지>

1. 내가 다니는 학교의 이름은?
2. 내가 사는 동네 이름은?
3. 내가 좋아하는 연예인은?
4. 내가 좋아하는 친구 스타일은?
5. 내가 볼 때 나의 장점은?
6. 바뀌어야 하는 습관이 있다면?
7. 내가 좋아하는 음식은?

<정리하기>

1. 한국어 교육에서 앞서 초급단계인 어휘사전단계에서 배우고 익힌 다양한 단어를 문장으로 구성하는 어휘형성단계에서는 인간빙고게임을 통해 관계형성 및 친밀감을 토대로 어휘를 구성하는 활동을 시작으로 슬로우모션게임으로 어휘이해를 기반으로 신체활동을 내포한 자기조절력, 주의집중력, 시간구성능력 등을 향상시키도록 하였으며, 버스정류장에서 사람찾기와 나를 소개합니다 게임에서는 논리, 추론능력을 이끄는 게임놀이로 구성하였다.
2. 이러한 게임놀이를 통해 상황에 적절하게 어휘를 구성하는 능력과 논리적으로 어휘를 형성하는 효과를 가져올 것을 기대할 뿐 아니라, 부수적으로 관찰력, 주의집중력, 자기조절력, 운동감각능력, 추론능력 등 실행기능의 향상 외 친밀감형성, 관계형성능력까지 사회적 역량을 키우는 효과도 기대된다.

3. 한국어 고급단계 : 어휘해석단계

1) 감정단어 카드게임

■ 게임 소개

부정적 감정 단어카드(30장)와 긍정적 감정 단어카드(30장) 혹은 노란색카드 20장(주로 기쁜 감정), 회색카드 20장(주로 슬픈 감정), 검정카드 20장(주로 화난 감정)을 준비해 두고, 모든 감정카드를 모두 섞어 테이블 위에 얹어놓고 참여자가 돌아가면서 한 장 씩 선택하여 선택한 감정

단어를 혼자 보고 그 감정을 불러일으키는 일이 자신에게 언제, 어떻게 일어났는지를 설명하도록 한다. 이때 설명하는 사람은 단어카드에 적혀 있는 감정단어를 직접적으로 절대 말하지 않아야 한다. 다른 참여자들은 그 사람이 설명하는 것을 잘 듣고 공감한 후 그 경험에 맞을 것 같은 감정을 추측하고 알아 맞추는 게임이다.

■ 게임의 효과

- * 감정에 대한 인식을 돕는다.
- * 자신의 감정을 표현하는 기회가 된다.
- * 공감능력의 발달을 돕는다.
- * 과거 회상을 통해 그 때의 일을 재 경험 하도록 돕는다.

■ 게임의 활용

- * 감정 표현에 익숙하지 않는 대상자들에게 활용한다.
- * 감정에 민감하지 못하고 공감하지 못하는 대상자들에게 활용한다.

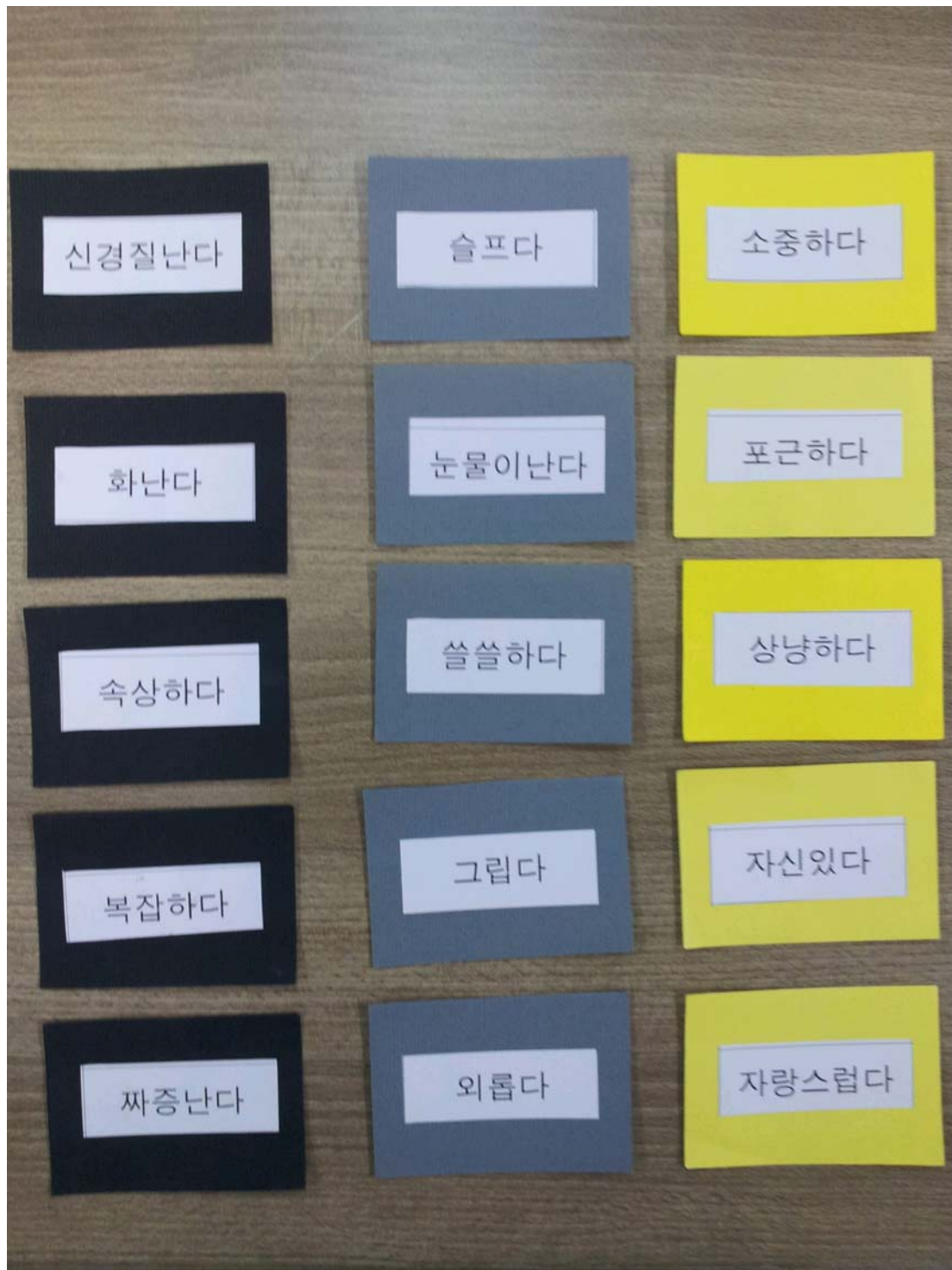
■ 사전활동 교육 시 주안점

- * 감정 단어를 보고 자신에게 있었던 경험을 이야기하여 다른 참여자들이 감정단어를 맞추는 형식으로 게임을 진행하도록 한다.
- * 감정 단어를 자신의 경험으로 이야기하기가 곤란한 경우에만 일반적인 예를 들어주도록 한다.
- * 유아, 아동, 청소년, 성인 등 발달단계 및 어휘수준에 적절한 감정단어나 카드 개수를 선택하여 카드를 준비하도록 한다.

<감정단어카드의 예시>

우울한	화가 나는	즐거워
짜증스런	긴장되는	편안한
감격스런	두려운	질투 나는





2) 연관 짓기

■ 게임 소개

준비물: 천 조각, 토론할 만한 주제 혹은 설명할 만한 4개의 단어가 4등분되어 썩여진 카드 게임 판, 게임을 상징적으로 표현할 만한 12-16개의 아이템(예: 열쇠, 인형, 호루라기, 하트모양, 양초, 플라스틱 스푼, 작은가방, 사진, 정지 표지판, 장난감 전화, 웃는 얼굴, 화난 얼굴 등)

게임진행 : 게임 시작에 앞서 게임 참가자가 게임 판 위에 있는 각각의 단어를 이해하도록 한다. 그들이 이해한 것을 각자 예들 들어 발표하도록 촉진한다. 예를 들면 “의식 과 축하”는 기념일, 생일 파티, 친목모임, 종교모임 등이 있을 수 있다. “당신이 의식이나 축하파티를 마지막으로 한 것은 언제인가?”와 같은 질문을 한다. 게임판을 준비하고 각자 주머니에서 물건을 꺼내어 그것을 상징적으로 표현하는 단어 옆에 놓으라고 설명한다. 각각의 단어 옆에 놓는 물건의 개수에 제한을 두지 않아 여러 가지를 놓을 수 있다고 설명한다.

게임 참가자는 주머니에 있는 물건이 모두 보드판 위로 꺼내질 때까지 한 개씩 꺼낸다. 모든 물건을 보드판 위에 놓은 참가자는 4가지의 단어 중 한 가지를 선택하고 그 단어를 선택한 이유를 말한다. 예를 들면 “이 단어와 아이템은 어떤 연관이 있나요?”와 같은 질문을 한다. 게임 참가자는 그 아이터 연관 지을 수 있는 또 다른 무엇이 있을지 생각해본다. 모든 참가자가 단어를 설명하고 그 이유를 말한다. 이 활동은 참가자들이 돌아가면서 이야기 나누면서 적절하게 표현했을 때 칩을 한 개씩 받을 수 있도록 하는 게임놀이이다.

■ 활동의 효과

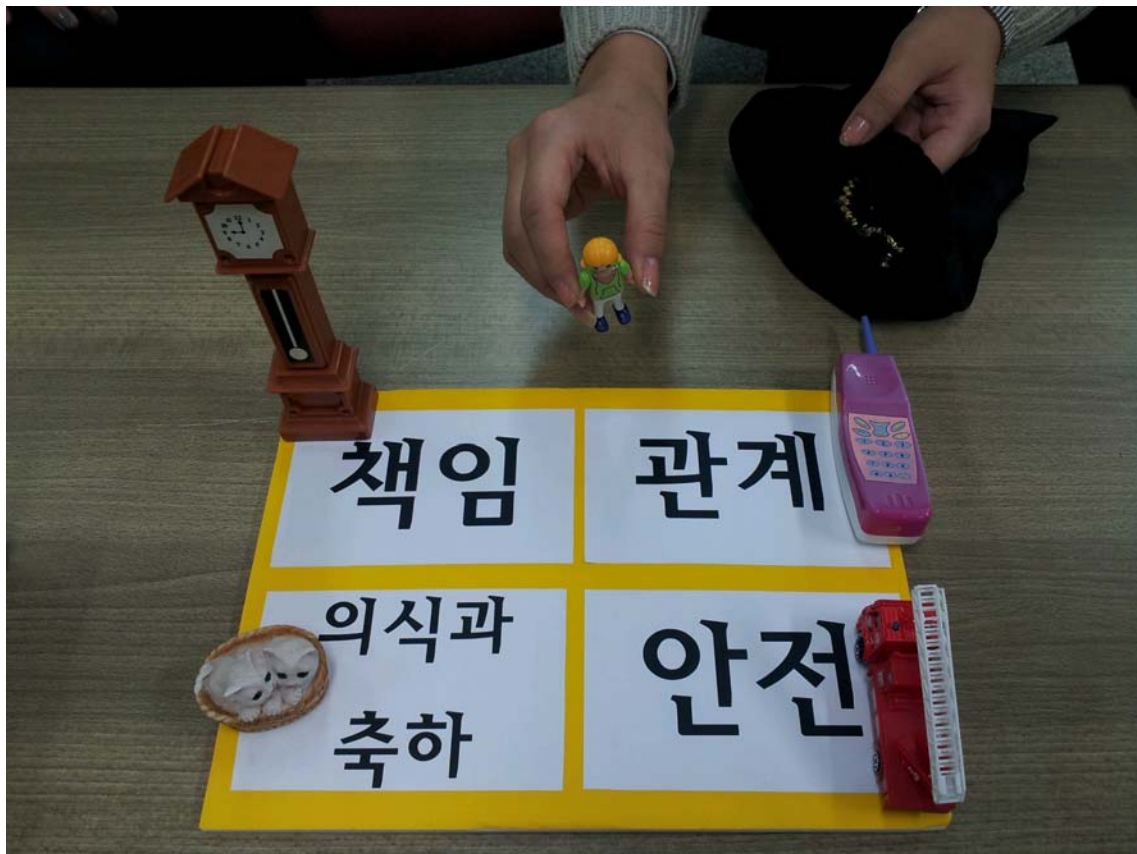
- * 집단원끼리 토론할 수 있도록 자극하고 관계를 좀 더 친밀하게 하는데 효과적이다.
- * 집단 지도자는 적극적인 경청을 통해 집단원의 세계관에 대해 알 수 있다.
- * 자신의 상징적인 물건을 어디에 둘 것인지 보고 그 이유를 묻고 의사소통을 촉진하여 집단원의 자기 노출 및 욕구 들 기능적인 것을 평가한다.

■ 활동의 활용

가족 혹은 부모-자녀 모임 집단의 경우 아동이 물건을 먼저 꺼내고 그 연관성을 이야기 해 본 다음 부모는 꺼낸 물건 중 일부를 옮기고 다시 그 연관성을 말해보도록 한다. 또는 어린 아동에게는 단어 대신 그림으로 그려서 활용할 수 있다.

<연관성 보드판>

책 임	관 계
의식 과 축하	안 전



3) 옛날 옛적에

■ 게임 소개

게임구성은 결말카드 10장, 이야기카드 50장(사건 10장 + 등장인물 20장 + 물품 15장 + 장소 5장)로 총 60장이다. 오너가 먼저 50장의 이야기 카드 중 개인에게 5장을 모두 고루 섞어서 나누어 주고, 나머지 결말카드를 1장씩 나누어 준다.

그런 후 오너부터 이야기 카드를 이용해 “옛날 옛적에” 라고 말을 시작하면서 이야기 카드 한 장을 스토리를 만들면서 바닥에 내려 놓는다. 예를 들어 “ 옛날 옛적에 멋진 왕자님(왕자카드)이 살았어요” 다음 사람은 이 스토리를 이어 받아 자신의 카드 중 앞의 스토리와 연결되는

카드를 내려 놓으면서 “ 그런데 이 왕자는 결혼할 아름다운 공주님(공주카드)을 찾아서 이웃나라로 갔어요” 라고 말하면서 스토리를 진행해 나간다. 만약 이때 스토리와 연결될 만한 카드가 없으면 통과해 다른 사람에게로 기회가 주어진다. 이야기카드를 모두 버린 후 결말카드까지 적절하게 스토리를 만들어 손에 쥔 카드를 모두 먼저 내려 놓는 사람이 이기는 게임이다

■ 게임방법

(1) 준비

게임을 시작하면 각각 같은 수의 카드를 받고 게임을 시작하게 된다. 게임 참가자들은 한 장의 결말카드와 5장 이상의 옛날 옛적에 이야기 카드를 갖고 진행한다.

인원에 따라 (2인플레이-10장의 카드, 3인플레이-8장의 카드, 4인플레이-7장의 카드, 5인플레이-6 장의카드, 6인이상 플레이-5장의 카드) 카드 배분을 적절히 조절한다.

(2) 진행

가. 등장인물/물품/장소/사건의 핵심단어만 써어 있으며 이 카드를 내려놓으면서 문장을 연결한다.

나. 연결할 수 없을 시에는 통과. 라고 말하면서 또 다른 옛날 옛적에 카드를 1장 받는데 필요 없는 카드를 1장 버릴 수 있다.

다. 손에 쥔 옛날 옛적에 카드를 다 쓰고 마지막에 결말카드를 내려놓으면서 이야기를 자연스럽게 완성하면서 손에 쥔 카드를 다 터는 사람이 이기게 된다.

라. 이야기의 흐름이 맞지 않을 경우엔, 나머지 다른 참가자들이 제지하여 이야기카드 2장을 벌타로 받게 된다.

< 바꿀 수 없는 규칙 >

- a. 게임을 시작할 때에는 무조건 “ 옛날 옛적에 ” 라고 시작해야 합니다.
- b. 즐거운 결말로 만들어야 합니다.

(3) 종료

게임에 참여하는 사람들에게 섞여 있는 이야기 카드를 배분하고 이야기 카드를 들고 각자의 순서가 되면 카드 그림에 맞는 멋진 이야기를 이어나면서 자신이 받았던 결말 카드를 맨 마지막에 사용 해 이야기를 끝내야 이기는 게임이다.

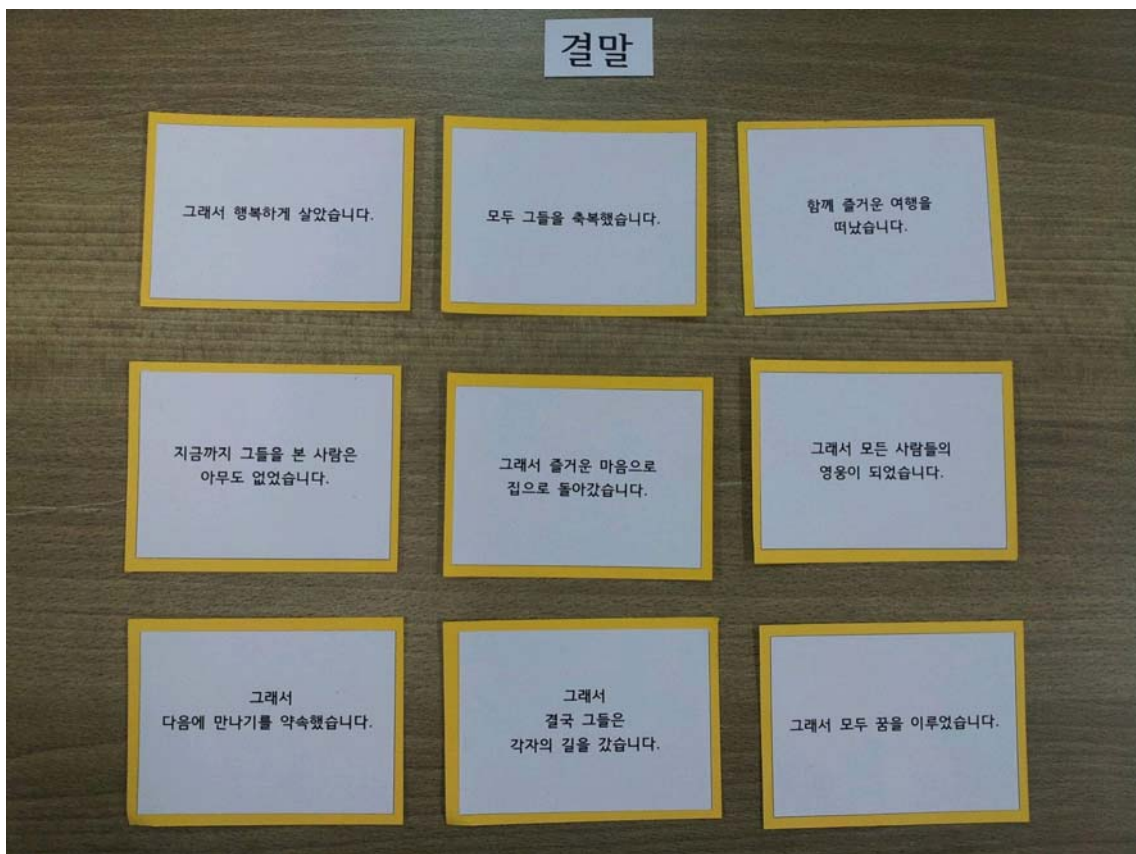
■ 게임의 효과

- 1) 이야기를 만들어가면서 아이들의 언어구사력과 의사소통능력, 이해력을 향상시킬 수 있다.
- 2) 자신만의 독창적인 이야기를 만들면서 창의력, 추리력, 관찰력을 기를 수 있다.









4) 말하기, 느끼기, 행동하기 게임

■ 게임 소개

(1) 게임 진행

출발점에 말을 가져다 놓고 시작한다. 참가자들이 차례로 주사위를 던져서 나오는 수만큼 말을 움직여, 흰색칸은 대화카드, 노란칸은 감정카드, 빨강칸에 멈추면 행동카드를 가져간다. 각 카드에 적절히 반응하면 칩을 받고, 도착지점에 먼저 도착한 사람은 추가로 칩 5개를 더 받아 가장 많은 칩을 얻은 사람이 승리하는 게임이다.

(2) 게임 구성

말 4개(4인 기준), 흰색, 노란색, 빨강색 칸이 무작위로 길 모양으로 그려진 보드판, 칩50개, 대화카드 9장, 감정카드 10장, 행동카드 7장

(3) 카드내용(예시)

대화카드는 주로 인지 및 지적인 상황에 대해 어떻게 해석, 반응할지 묻는 카드로 구성할 수 있다.

- 만약 당신이 시장이 된다면 무엇을 바꾸고 싶은가요?
- 어떤 사람의 가장 나쁜 점은 무엇인가요? 왜 그런가요?
- 누군가 당신에게 노트를 건네주었어요. 무슨 말이 쓰여 있을까요?

감정카드는 주로 정서와 감정주제를 다루며, 감정을 표현하도록 촉진하는 카드로 구성할 수 있다.

- 지금까지 당신에게 일어났던 일 중에서 가장 행복한 일은 무엇입니까?
- 이 세상에서 가장 아름답다고 생각하는 것은 무엇입니까? 왜 그렇게 생각하나요?
- 친절한 행동에 대해서 말해 보세요.

행동카드는 주로 신체활동을 포함한 행동을 다루는 카드로 구성할 수 있다.

- 당신이 물건을 사려고 줄을 서 있는 데 어떤 사람이 끼어들었어요. 어떻게 할지 보여 주세요.
- 기분 좋은 어떤 일을 하고 있는 것처럼 행동 해 보세요.
- 으스스하고 거만한 어떤 일을 하는 것처럼 행동해 보세요.

■ 게임의 효과

- 1) 이해력, 표현력, 의사소통 능력을 향상시킬 수 있다.
- 2) 자신의 경험에 비추어 다양한 소통의 해석, 추론 능력을 기를 수 있다.

말하기

만약 일주일 뒤에
지구가 멸망한다면
당신은
무엇을 하고 싶은가요?

당신은 지금 사막
한가운데에 혼자
서 있습니다.
어떤 생각을 하고있을까요?

당신이 누군가로부터
편지를 받았어요.
무슨 말이 쓰여 있을까요?

만약 당신이
여자(혹은 남자)가
되었다면 무엇을
해보고 싶은가요?

다른 사람들이
귓속말을 하고 있습니다.
무슨 말을 하고 있을까요?

당신이 눈을 떴는데, 주위에
아무도 없습니다.
왜? 다들 어디로 간걸까요?

만약 당신이
대통령이 된다면
무엇을 바꾸고 싶은가요?

생일선물로 받고 싶은
선물이 있나요?
그 이유는 무엇인가요?

당신이 가장 듣기 좋아하는
말은 무엇인가요?
왜 그런가요?

느끼기

친한 친구가
교통사고를 당했다.
내 기분은 어떠할까?

학교 친구들이 나를
왕따 시킨다.
내 기분은 어떠할까?

당신이 가장 최근에
실망을 느낀 적은
언제인가요?

친구와 약속이 있었는데
친구가 나오지 않았다.
그 친구는 왜 나오지
않았을까?
내 기분은 어떠할까?

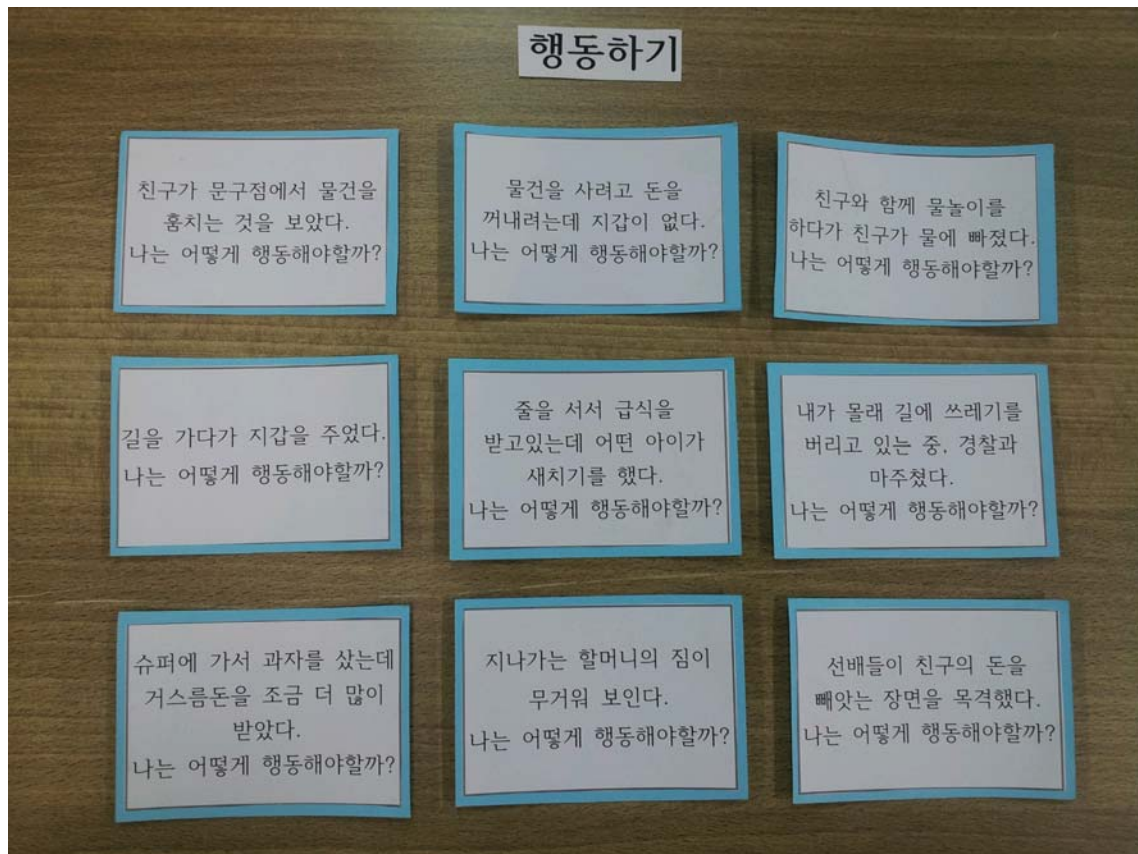
저 멀리 내가 좋아하는
사람이 다가오는데
넘어지고 말았다.
내 기분은 어떠할까?

내가 좋아하는 사람이
다른 이성하고 손잡고
걸어가고 있다.
내 기분은 어떠할까?

나는 열심히 공부해서
시험을 보는데 친구가
کنینگ을 했다.
내 기분은 어떠할까?

다같이 놀고 있는데 한
친구가 빠져서 나가버렸다.
그 친구는 왜 나갔고
내 기분은 어떠할까?

모든 사람들이 나를
쳐다보고 있다.
왜 쳐다보고 있을까?
내 기분은 어떠할까?



<정리하기>

1. 한국어 교육에서 앞서 초급단계인 어휘사전단계에서 배우고 익혀, 중급단계인 어휘형성단계에서는 다양한 어휘를 적절하게 문장으로 구성하는 능력을 길러, 고급단계인 어휘해석단계에서는 감정단어카드 게임을 통해 자신이 경험을 토대로 다양하게 감정을 해석, 표현하도록 촉진, 연관짓기 게임에서는 단어와 연관지어 자신의 경험, 상황, 사건을 다각적으로 표현하도록 하였으며, 옛날옛적에 게임에서는 다양한 이야기카드를 자신의 경험에 비춰어진 어휘해석을 기초로 논리적으로 스토리를 전개해 나가도록 하였다. 또한 말하기, 느끼기, 행동하기 게임에서도 인지, 정서, 사회적 요소를 모두 고려한 게임놀이로 구성하였다.
2. 이러한 게임놀이를 통해 다양한 어휘와 문장을 토대로 자신의 삶과 경험을 토대로 자기 나름대로 해석하여 표현할 수 있는 과정을 통해 이해력, 추론능력, 풍부한 표현능력과 소통의 역량을 키우는 효과를 기대한다.

<참고 문헌>

- 송미정(1998). 초급 한국어 교육의 소그룹 활동에 대한 연구, 이화여대 대학원 석사 논문.
- 이윤경(2000). 게임을 활용한 한국어 수업의 효과에 관한 연구 -게임구성요소 및 운용방식에 따른 학습효과-, 경기대학교대학원 석사학위논문.
- 조현용(2000b). 어휘 중심 한국어 교육방법 연구, 경희대학교 박사학위 논문.
- 조현용(2000). 게임을 활용한 한국어 어휘교육 제13회 「국제한국어교육학회 연수회」, 국제한국어 교육학회.
- 최길시(1998). 외국인을 위한 한국어 교육의 실제, 태학사.
- 金田智子 保坂敏子(1992). コミュニケーション重視の學習活動3, コミュニケーション・ゲーム, 凡人社.
- Gairns, R. & Redman, S.(1986). Working with Words, Cambridge Univ.
- McCallum(1980). 101 Word Games, Oxford University Press. 임병빈 역(1996), 놀이와 게임을 통한 영어학습, 한국문화사.
- Morgan, J. & Rinvolucris, M.(1986). Vocabulary, Oxford University.
- Nation, P.(1990). Teaching and learning Vocabulary, Heinle & Heinle Publisher