

“아콩다콩”게임으로 배우는 한국어 교육

박 성 옥

대전대학교 아동교육상담학과 교수
한국임상게임놀이협회장/ 게임놀이교육,치료전문가

- 목차 -

I. 어휘 사전 단계

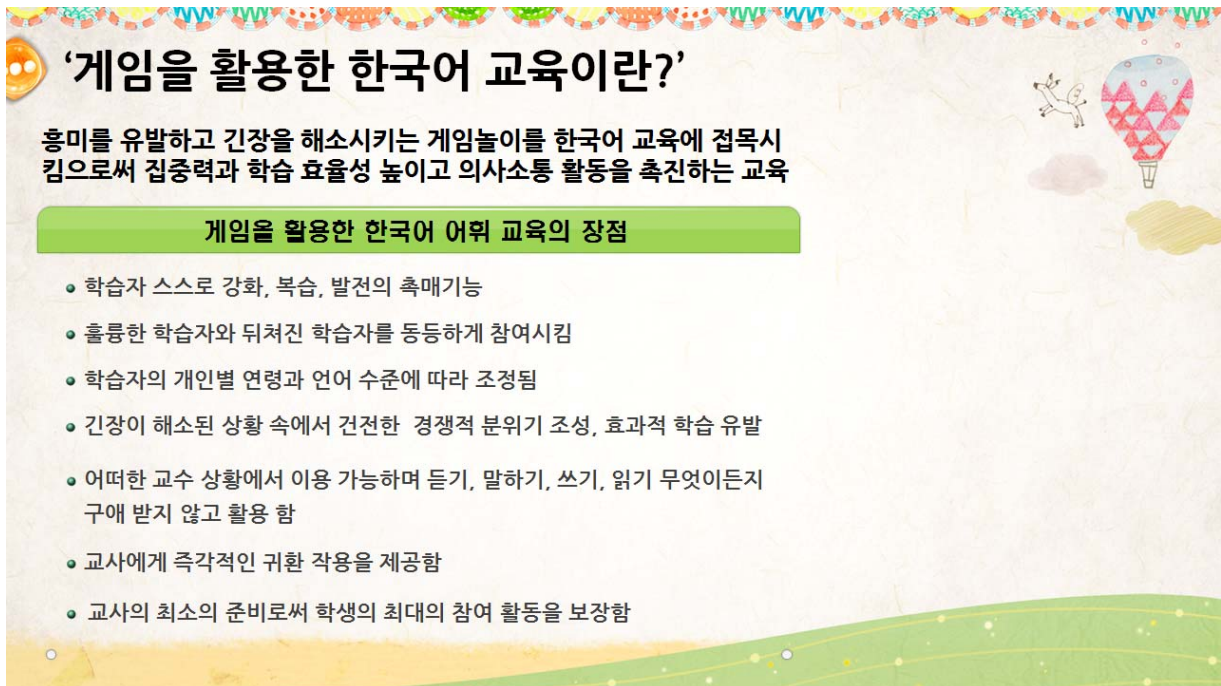
II. 어휘 형성 단계

III. 어휘 해석 단계

본 강의안은 재외동포 재단이 운영하는 스테디코리아(<http://study.korean.net>)에서 제공하는 한글학교 교사연수 강의를 위해 제작되었으며 스테디코리아(<http://study.korean.net>)에 회원가입하시면 무료로 강의를 수강하실 수 있습니다.

스테디코리아 회원 가입하신 후 [교사연수] 메뉴를 클릭하셔서 본 강좌를 수강신청하시면 마이페이지에서 신청강좌를 수강하실 수 있습니다.



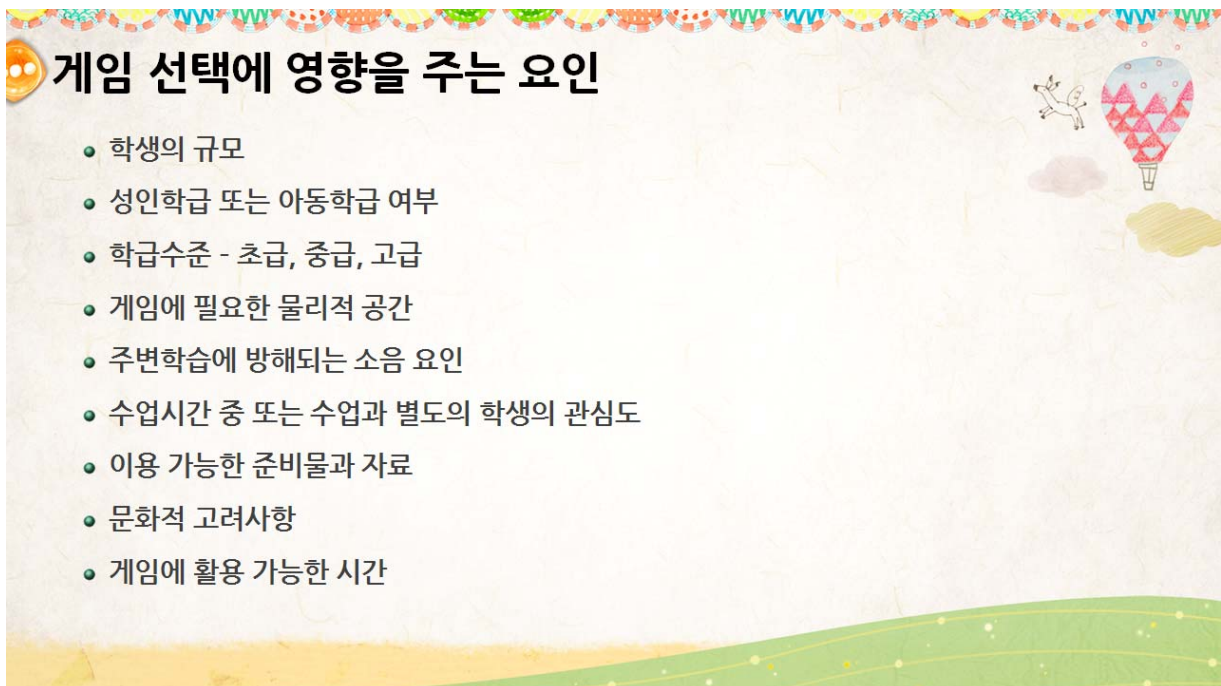


‘게임을 활용한 한국어 교육이란?’

흥미를 유발하고 긴장을 해소시키는 게임놀이를 한국어 교육에 접목시킴으로써 집중력과 학습 효율성 높이고 의사소통 활동을 촉진하는 교육

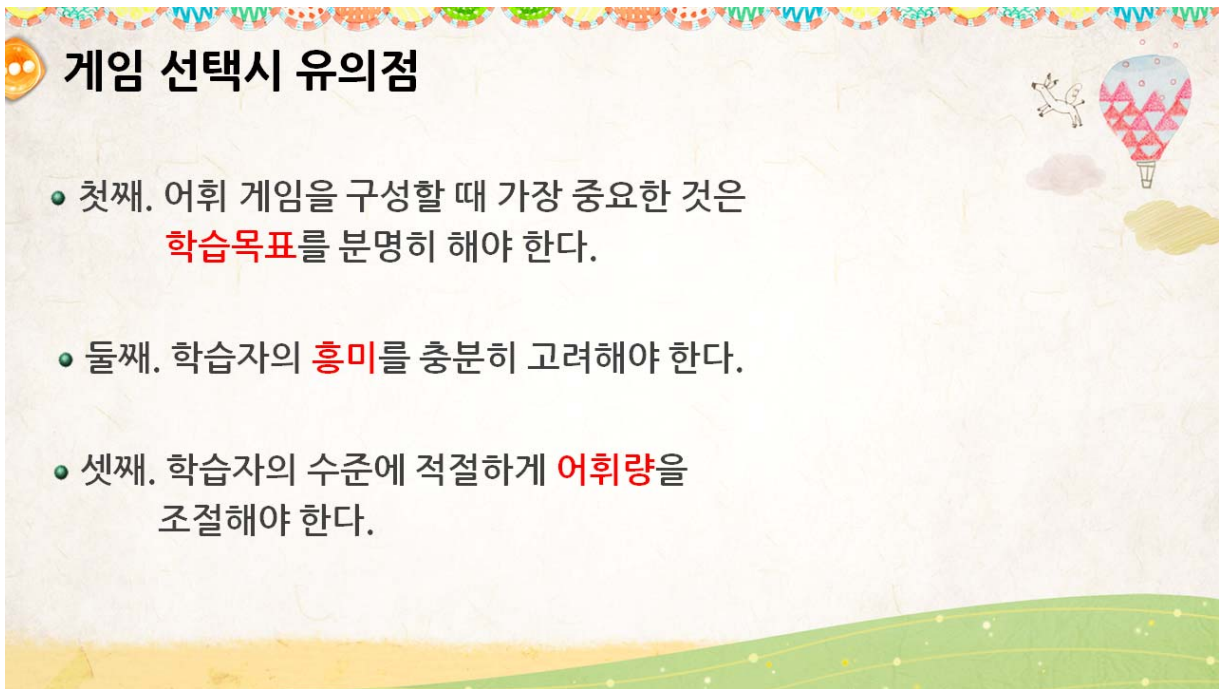
게임을 활용한 한국어 어휘 교육의 장점

- 학습자 스스로 강화, 복습, 발전의 촉매기능
- 훌륭한 학습자와 뒤쳐진 학습자를 동등하게 참여시킴
- 학습자의 개인별 연령과 언어 수준에 따라 조정됨
- 긴장이 해소된 상황 속에서 건전한 경쟁적 분위기 조성, 효과적 학습 유발
- 어떠한 교수 상황에서 이용 가능하며 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 무엇이든지 구애 받지 않고 활용 함
- 교사에게 즉각적인 귀환 작용을 제공함
- 교사의 최소의 준비로써 학생의 최대의 참여 활동을 보장함



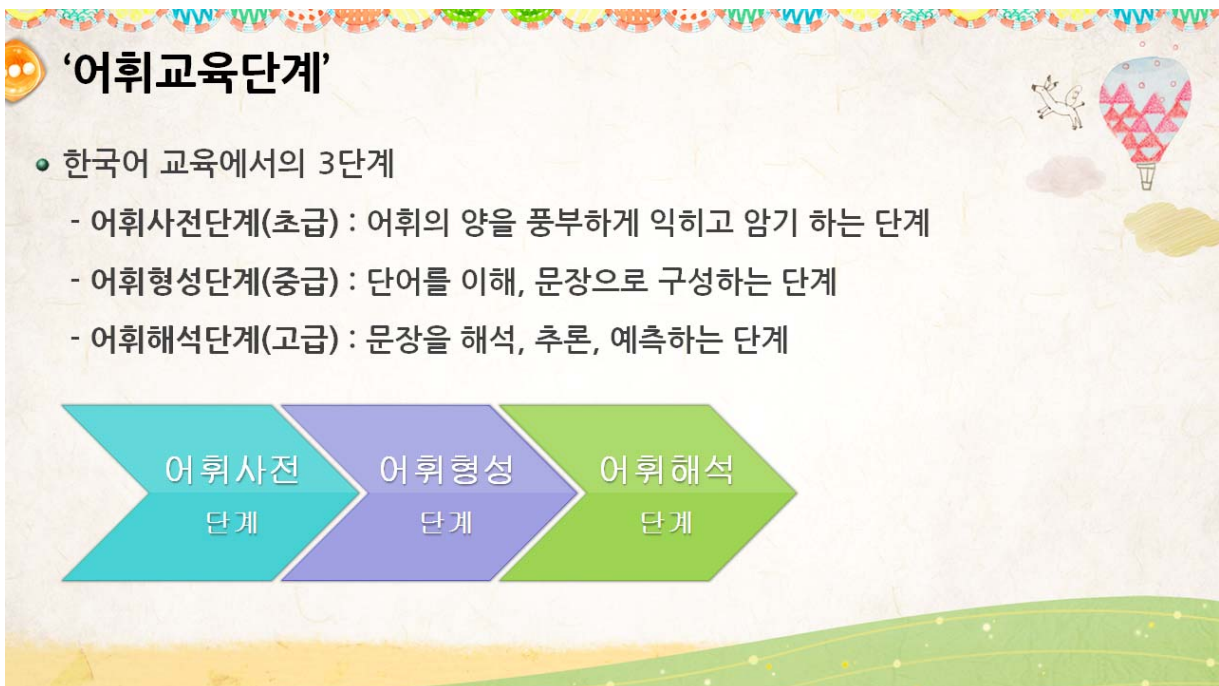
게임 선택에 영향을 주는 요인

- 학생의 규모
- 성인학급 또는 아동학급 여부
- 학급수준 - 초급, 중급, 고급
- 게임에 필요한 물리적 공간
- 주변학습에 방해되는 소음 요인
- 수업시간 중 또는 수업과 별도의 학생의 관심도
- 이용 가능한 준비물과 자료
- 문화적 고려사항
- 게임에 활용 가능한 시간




게임 선택시 유의점

- 첫째. 어휘 게임을 구성할 때 가장 중요한 것은 **학습목표**를 분명히 해야 한다.
- 둘째. 학습자의 **흥미**를 충분히 고려해야 한다.
- 셋째. 학습자의 수준에 적절하게 **어휘량**을 조절해야 한다.




‘어휘교육단계’

- 한국어 교육에서의 3단계
 - 어휘사전단계(초급) : 어휘의 양을 풍부하게 익히고 암기 하는 단계
 - 어휘형성단계(중급) : 단어를 이해, 문장으로 구성하는 단계
 - 어휘해석단계(고급) : 문장을 해석, 추론, 예측하는 단계





```

graph LR
    A[어휘사전 단계] --> B[어휘형성 단계]
    B --> C[어휘해석 단계]
      
```



자음으로 단어이름 대기 게임

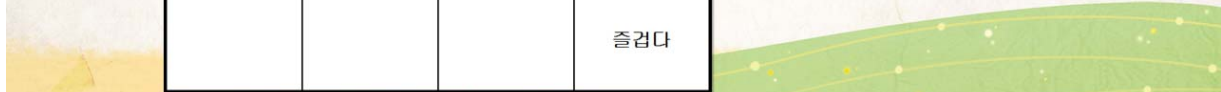
- 자음을 제시하여 ‘ㄱ ㄷ (예를 들어 구두, 고동)’으로 되는 단어를 말하는 활동이다. 여러 자음을 바꿔가면서 단어이름을 말하기
- 게임활동 소개
 - 자음카드를 바닥에 깔고, 가운데 종을 하나 두고, 오너가 먼저 ‘ㅈ’ 자음카드 한 장을 뒤집었을 때, 지우개처럼 ‘ㅈ’ 으로 시작되는 단어가 생각난 사람이 먼저 종을 친 후 외치는 사람이 점수를 얻는다.
 - 오너가 먼저 자음카드 두 장을 동시에 뒤집었을 때, 만약 ‘ㄱ ㄷ’이 나오면 예를 들어 구두, 고동 등으로 되는 단어가 생각난 사람이 먼저 종을 친 후 외치는 사람이 점수를 얻는다.

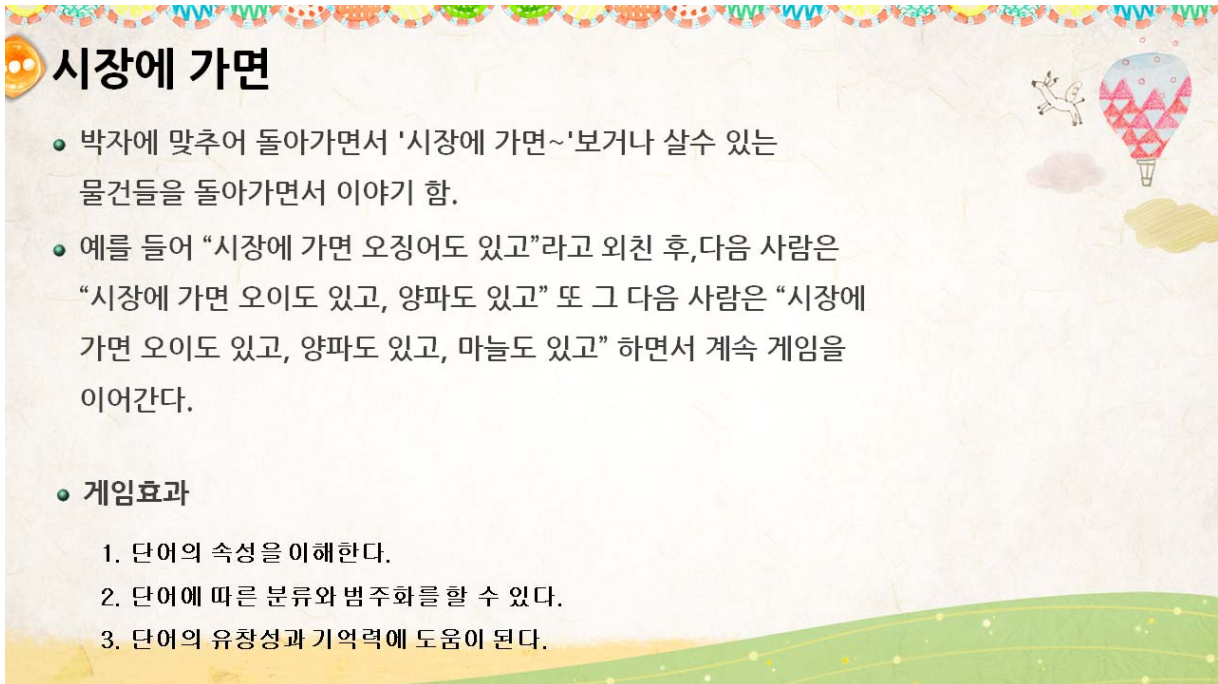



감정빙고 게임

- 16칸의 빈 곳에 각자 감정 단어를 기록하도록 한 후 빙고게임과 같은 방식으로 게임을 한다. 먼저 4줄을 만든 사람이 “감정 빙고”라고 외쳐야 승리를 하는 게임

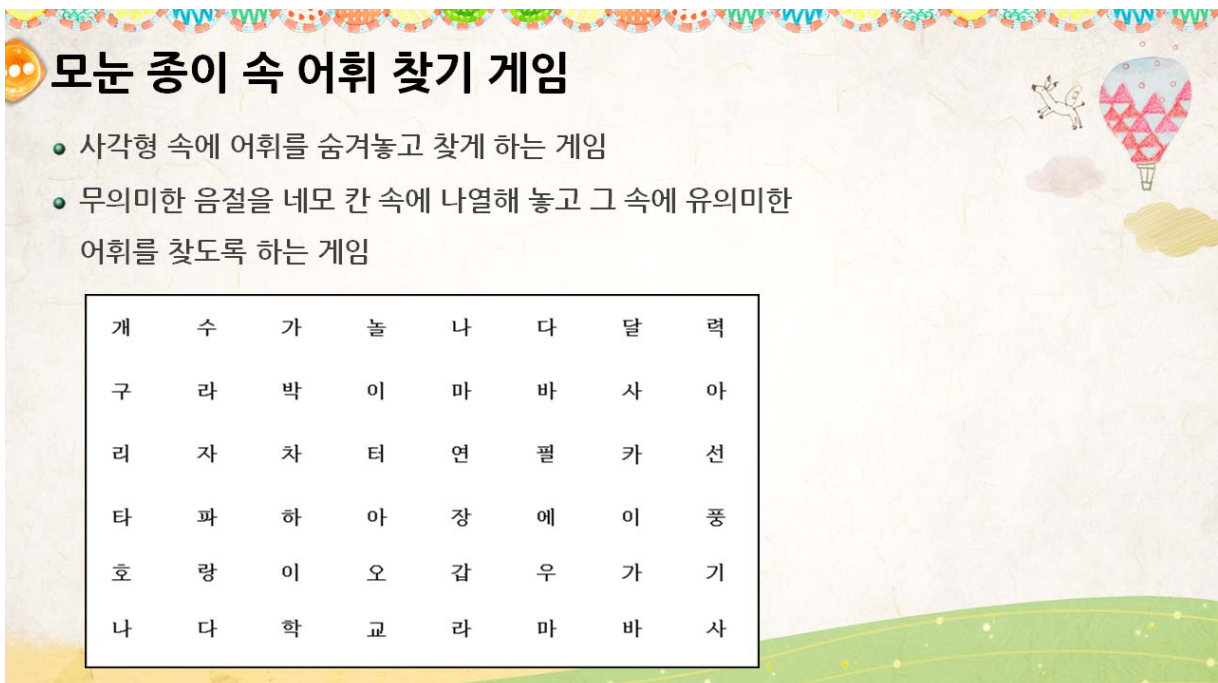
행복하다	우울하다		슬프다
신난다		기쁘다	
		외롭다	
			즐겁다





● 시장에 가면

- 박자에 맞추어 돌아가면서 '시장에 가면~'보거나 살수 있는 물건들을 돌아가면서 이야기 함.
- 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.
- 게임효과
 1. 단어의 속성을 이해한다.
 2. 단어에 따른 분류와 범주화를 할 수 있다.
 3. 단어의 유창성과 기억력에 도움이 된다.



● 모눈 종이 속 어휘 찾기 게임

- 사각형 속에 어휘를 숨겨놓고 찾게 하는 게임
- 무의미한 음절을 네모 칸 속에 나열해 놓고 그 속에 유의미한 어휘를 찾도록 하는 게임

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	예	이	풍
호	랑	이	오	갑	우	가	기
나	다	학	교	라	마	바	사

게임을 활용한 한국어 어휘 교육 어휘형성단계



게임놀이의 교육적 효과

- 좌뇌와 우뇌의 고른 발달
 - 치료교구를 활용하여 좌뇌와 우뇌의 통합적 자극
- 전략적 사고 증진
 - 현상을 판단하고 문제 해결을 위한 전략적 사고 경험
- 의사소통 능력 발달
 - 문제를 해결하기 위한 협상과 대화를 통해 효율적인 의사소통 능력 향상
- 사회성 발달
 - 타인과의 상호작용에서 규칙, 소통 등을 통해 사회성 발달

게임놀이의 교육적 효과

- 집중력 발달 :
 - 흥미를 통한 자발적 동기 유발을 통해 피교육자 집중력 발달
- 응용력 발달
 - 게임의 다양한 응용을 통해 규칙을 스스로 만들어 낼 수 있는 응용력과 융통성 발달
- 승패를 통한 긍정적 태도 습득
 - 이기고 지는 경험을 통해 긍정적 태도 습득
- 타인에 대한 적절한 배려
 - 자신의 순서를 기다리고 게임 중 협력 활동을 통해 타인에 대한 적절한 배려를 경험

인간빙고 게임

- 16칸 빈 공간에 모인 대상자들에게 묻고 싶은 질문을 기록해 놓고 집단 원을 찾아 다니며, 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

나는 초록색을 좋아한다			나는 책을 많이 읽는다
		나는 애완동물을 기른다	
	나는 수영을 할 수 있다		

슬로우 모션 게임


- 동작이 적혀 있는 지령카드를 잘라 접은 후 주머니나 통에 넣는다. 집단 원이 나와서 지령카드를 뽑고 30초 동안 지령카드에 적힌 동작을 아주 천천히 하도록 한다. 집단 지도자는 시간을 재고, 동작을 하는 사람은 자신이 30초가 되었다고 생각되면 그 행동을 멈추고 나머지 집단원 들은 지령에 쓰인 동작이 무엇인지 맞추는 활동

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


[지령의 예]

버스정류장에서 사람 찾기

- 이른 아침에 버스정류장에서 버스를 기다리는 사람들 중 예시된 정보를 읽고 그 사람이 누구인지 찾아 표시하는 활동



- 손에 무엇인가를 들고 있다.
- 남자가 서 있어요.
- 안경을 썼어요.
- 나보다 키가 커요.




나를 소개합니다 게임

- 지도자는 자신을 소개하는 내용의 질문이 6-7가지 기록되어 있는 종이를 게임 참여자들에게 주고 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

<나를 소개합니다>

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



게임을 활용한 한국어 어휘 교육 어휘해석단계



‘언어발달/읽기,쓰기영역’

언어발달의 토대가 구축되는 시기: 5-6세, 대부분의 언어능력 습득

- 말과 글의 관계 알기
- 글자에 관심 가지기
- 쓰기에 관심 가지기
- 책에 관심 가지기
- 읽어주는 글을 읽고 이해하기


감정단어카드 게임

- 16칸 빈 공간에 모인 대상자들에게 묻고 싶은 질문을 기록해 놓고 집단 원을 찾아 다니며, 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

우울한	화가 나는	즐거움
짜증스런	긴장되는	편안한
감격스런	두려운	질투 나는

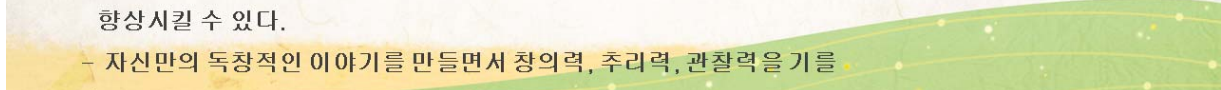

연관 짓기 게임

- 동작이 적혀 있는 지령카드를 잘라 접은 후 주머니나 통에 넣는다. 모둠원이 나와서 지령카드를 뽑고 30초 동안 지령카드에 적힌 동작을 아주 천천히 하도록 한다. 모둠 지도자는 시간을 재고, 동작을 하는 사람은 자신이 30초가 되었다고 생각되면 그 행동을 멈추고 나머지 집단 원들은 지령에 쓰인 동작이 무엇인지 맞추는 활동
- 집중력 발달 :**
 - 모둠원끼리 토론할 수 있도록 자극하고 관계를 좀 더 친밀하게 하는데 효과적이다.
 - 모둠 지도자는 적극적인 경청을 통해 모둠원의 세계관에 대해 알 수 있다.
 - 자신의 상징적인 물건을 어디에 둘 것인지 보고 그 이유를 묻고 의사소통을 촉진하여 모둠원의 자기 노출 및 욕구 들 기능적인 것을 평가한다.



● 옛날 옛적에 게임

- 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 스토리를 진행해 나간다.
- 이야기카드를 모두 버린 후 엔딩 카드까지 적절하게 스토리를 만들어 손에 쥔 카드를 모두 먼저 내려 놓는 사람이 이기는 게임
- 게임 효과
 - 이야기를 만들어가면서 아이들의 언어구사력과 의사소통능력, 이해력을 향상시킬 수 있다.
 - 자신만의 독창적인 이야기를 만들면서 창의력, 추리력, 관찰력을 기를 수 있다.

● 말하기, 느끼기, 행동하기 게임

- 출발점에 말을 가져다 놓고 참가자들이 차례로 주사위를 던져서 나오는 수만큼 말을 움직여, 흰색 칸은 대화카드, 노란 칸은 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
- 게임 효과
 - 이해력, 표현력, 의사소통 능력을 향상시킬 수 있다.
 - 자신의 경험에 비추어 다양한 소통의 해석, 추론 능력을 기를 수 있다.

