

## 상황 설정을 통한 활동 교육

-게임을 활용한 한국어 교육-

이 지 선

뉴욕 브로드웨이 한국 학교 교장  
Stuyvesant High School 교사

### <1> 목표

한국 학교에서 한국어 교육을 할 때 생기는 다양한 논점들을 고찰하고 한국어 중급 교수에 초점을 둔다. 일주일에 한 번 출석하여 외국어로 한국어를 학습하는 학습자들에게 한국어 학습의 어려움은 무엇일까? 이 시간에는 교육 현장에서 경험하게 되는 문제들을 다룬다. 이를 위하여 각 현장에서 교사가 당면하는 한국어 교육의 난점을 정리하고, 이와 관련된 연구들의 사례를 살펴본다. 아울러 현 한국어 교육 현장에 필요한 교육 방법에 대하여 토론하고 좋은 사례를 실행해 본다.

### <2> 미국 내 외국어 교육의 연대 실태

1960's- 미국 내 외국어 교육 활성화: 외국어 교육이 갑자기 활성화되었으나 교육 방법에 많은 오류를 경험한다. 미비된 수업 계획, 준비된 교사의 부족, 실생활에 맞지 않은 목표 등의 오류를 토대로 미래의 교육 방침을 설정할 수 있었다.

1970's- 문법 교육(grammar)에서 정보 교통 (communication) 교육으로 발전: 교육 현장의 연구를 통하여 수업 방침, 프로그램, 수업 자료, 교수법 등이 활발히 연구되기 시작하여 비현실적인 언어 교육으로부터 현실적인 언어 교육으로 발전되었다.

1999(21세기)-ACTFL(American Council on the Teaching of Foreign Languages)를 통하여 K-12 학습자들을 위한 교과 과정 및 표준 설정.

Standards for Foreign Language Learning  
(외국어 학습자를 위한 표준)

#### \* Communication

- 학습자들의 대화를 통하여 정보 전달과 감정 및 의견 교류가 가능. 상호 관계를 통하여 다양한 주제를 이해하고 나아가 청중에게 발표할 수 있다.

#### \* Cultures

- 다양한 문화 활동을 실행해 봄으로써 언어를 습득한다.

#### \* Connections

- 학습자들의 선행되었던 지식(다른 과목)을 활용한다.

#### \* Comparison

- 다양한 문화와 언어의 교류를 통한 학습자의 이해.

#### \* Communities

- 학교 외에도 가정과 주변 사회에 언어 교육 현장을 확장한다.

### <3> 수업 방법 및 게임 활용

이 시간은 ACTFL이 설정한 표준 중 Communication을 중점으로 여러 사례를 실행하고 경험해 보고자 한다. 오랫동안 Communication이 외국어 교육에 목표가 되어 많은 수업 방법과 수업 자료가 개발되어 왔다. Communication 중심은 선행되어 왔던 문법 위주 교육이나 반복 교육 등을 수렴하고 있고 좀 더 활동적이고 현실적인 교육으로 접근을 시도하고 있다.

학습자들에게 자연스럽게 Communication 활동을 할 수 있도록 하는 방법으로 게임을 통한 수업은 외국어 교육에 있어 매우 효과적인 도구이다. 그러나 어떻게 그리고 어떤 게임을 수업 시간에 활용해야 하는가가 중요한 문제이다. 게임 활용은 게임 따로 수업 따로가 아니라 주제부터 단어 연습까지 이미 게임이나 게임과 같은 활동 안에 자연스럽게 포함되어 있어야 한다. 사례를 보면 대부분 성공적이었던 게임은 단순하고 설명이 적을수록 좋으며 규칙이 많지 않아야 한다. 그렇다면 이와 같은 활동을 할 때 고려해야 할 점들을 고찰해 보면 다음과 같다.

1. 무엇보다 가장 중요한 것은 학습자가 흥미롭고 재미있어야 한다는 것이다. 그래서 교육을 하는 교사들은 교실 밖 실생활에서 학습자들이 어떤 게임에 관심을 많이 갖고 있는 지 항상 주의를 기울일 필요가 있다. 이것은 학습자의 언어 교육에 대한 동기를 유발시키는 데 중요한 역할을 한다. 게임을 어떻게 하는 지에 대한 설명을 한국어로 통하여 듣게 되면 학습자들은 한국어가 게임에 필요한 수단임을 인식하고 자연스럽게 한국어로 표현하고 저절로 한국어를 익히고자 노력하게 된다.

2. 학습자들이 한국어를 통해 자유롭게 표현할 수 있는 게임을 선택해야 한다.

3. 되도록 많은 학생들이 게임에 참여 할 수 있을수록 좋은 활동이 된다.

4. 소모임이나 팀별 대항을 할 때 이길 수 있는 기회가 균등하도록 교사의 노력이 필요하다.

5. 개인적으로 지나친 경쟁을 하는 게임을 해서 교실 밖으로까지 좋지 않은 감정을 옮기게 되는 경우는 그다지 바람직 하지 않다.

6. 상상 속의 경쟁자나 또는 교사 대 모든 학습자와의 경쟁을 통해서 항상 학습자가 성공을 거두는 게임을 이루어 나가야 한다.

7. 모든 학습자가 각자 수준에 맞는 게임 활동을 하고 정당하게 게임 활동을 하며 아무도 마음이 다치지 않아야 한다.

8. 언어 교육의 모든 영역 (듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)을 포함할 수 있는 활동을 실행해야 한다.

9. 이러한 게임 활동에는 먼저 한국 문화를 수반한 게임을 하고 이어 다른 나라의 문화를 경험하는 게임을 해 봄으로써 학습자의 세계적인 안목을 넓혀 줄 수 있어야 한다.

#### <4> 게임의 명태 및 종류

게임 활동에는 크게 3가지 형태 Interpretive mode (일방적 Communication), Interpersonal mode (짝이나 소모임을 통한 상호적 Communication), Presentational mode(발표)로 분류해 볼 수 있다.

##### 1. Interpretive mode

듣기, 읽기의 영역 이용하여 이야기를 교사가 들려 주거나 Videos, DVD, Over head project, Computer (Power Point) 등 기술적 매체를 사용하기도 하고,

잡지나 다른 판본을 이용하여 수업의 주제를 자연스럽게 소개한다. 문화적인 요소가 관련되어 있으면 학습자들이 좀 더 자연스럽게 언어 학습을 할 수 있다. 이런 형태의 게임은 다음과 같다. (다음 게임들은 강의 시간에 실행해 볼 예정)

- ㄱ. 이야기 들려주기
- ㄴ. 이야기 지도 그리기
- ㄷ. 매직 상자
- ㄹ. True/ False Test
- ㅁ. 듣고 알맞은 그림 찾기 Test
- ㅂ. 광고지 만들기
- ㅅ. 여행책자 만들기
- ㅇ. Puzzle frame 퍼즐 게임
- ㅈ. 괴물 그리기
- ㅊ. Gouin Series
- ㅋ. 기타: 강의 시간에 실행

## 2. Interpersonal mode (상호 작용 업무 수행)

읽기, 말하기, 듣기, 쓰기의 모든 영역을 실행할 수 있다. 앞선 interpretive mode 활동에서 익힌 언어를 짝짓기와 소모임 활동을 통하여 최대한 사용할 수 있어야 한다. 짝짓기를 할 때는 두 개의 원형 또는 직사각형 형으로 학습자가 위치하여 방향을 바꿔서 이동하면 반의 모든 학생을 만나볼 수 있다. 이와 같이 보다 많은 학습자가 참여하여 서로 얼굴을 마주보며 묻고 질문하는 대화를 나눔으로써 사회성을 길러주는 게임 활동으로 전개해야 한다. 이 때 교사는 수시로 소모임 활동에 가담하여 한국어 대신 영어를 사용하지 않도록 격려해야 한다. 이런 형태의 게임은 다음과 같다. (다음 게임들은 강의 시간에 실행해 볼 예정)

- ㄱ. 공동체 게임: 그 사람은 누구일까요?:
  - 질문이 적힌 종이를 들고 해당되는 사람을 찾아 다닌다.

- ㄴ. Let's make a sandwich. (샌드위치 만들기)
- ㄷ. What is my backpack? /  
What is on your shopping list? /  
Where is the teddy bear?

ㄹ. Jigsaw:

예) 각자가 각기 다른 정보를 갖고 그 정보를 통합함으로써 정보가 완성된다.  
정보가 완성될 수 있도록 소모임을 찾아가야 한다.

- ㅁ. "Let's Have a Dinner Party."
- ㅂ. Matching Card(카드 맞추기)
- ㅅ. 역할극 (짝 또는 소모임)
- ㅇ. Blindfolded /Hear-say activity
- ㅈ. Musical Chair
- ㅊ. Scavenger Hunt (보물 찾기)
- ㅋ. 사다리타기
- ㅌ. 가사 바꿔 부르기
- ㅍ. Battle Ship
- ㅎ. 그림 순서대로 맞추기
- \* 기타: 강의 시간에 실행

## 3. Presentational Mode

(발표를 통한 communication)

듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 영역을 실행하여 다양한 project의 결과를 청중(반 학생)에게 발표해 본다. 발표를 통해 교사가 세웠던 그 시간 교육의 목표점에 다다르게 된다. 앞선 Interpersonal mode 활동을 청중에게 발표할 수 있다.

- ㄱ. 역할극
- ㄴ. Puppet Play
- ㄷ. Survey (Data를 통합, 분석하여 그래프나 표를 사용하여 발표)
- ㄹ. 선생님 역할극

<5> 결론

한국학교에서 한국어를 교육할 때 생기는 어려운 문제 중, 정확한 교과 과정이나 각 학교 실정에 맞는 교과서가 부족한 현 실정을 극복할 수 있는 교수 방법들을 고찰해 보았다. 한 가지의 방법이 절대적인 방법이 될 수 없으므로 우리 교사들은 끊임없이 새로운 방법들을 연구하고 개발할 숙제를 갖고 있다. 1988년에 ACTFL은 다음과 같이 교사가 갖추어야 할 사항을 추천하고 있다.

1. 학습자의 처음 배운 언어를 잘 이해하고 외국어와의 연관성을 잘 파악할 수 있어야 한다.
2. 적절한 교수법을 익혀야 한다.
3. 학습자의 처음 배운 언어의 읽기, 쓰기 영역을 잘 이해하고 외국어의 읽기, 쓰기 교육을 잘 개발시켜야 한다.
4. 교육하는 언어의 문화를 잘 이해하고 적절히 외국어 교육에 적용시켜야 한다.
5. 학습자의 일반 학교 교육 교과과정을 잘 이해하고 다른 과목과의 연관성을 외국어와 잘 조화시켜 외국어 교육을 강화해 나갈 수 있어야 한다.
6. 외국어 학습자의 학교 환경과 방침을 잘 이해하고 육체적, 정신적 활동을 적절히 창조해 나갈 수 있어야 한다.

끝으로, 인류 사회가 급진적으로 변화에 가는 이 시점에서 Technology Resources 또한 중요한 도구이다. 새로운 상황을 지혜롭게 적용하는 것은 우리 교사들의 끊임없는 도전일 것이다.

<6> 참고문헌

국립국어원. 2005.  
 〈외국인을 위한 한국어 문법1, 2〉.  
 커뮤니케이션북스.

ACTFL. 1988.  
 Guidelines from American Council on the Teaching of Foreign Languages. 2002.  
 Program Standards for the Preparation of Foreign Language teacher.

Asher, James J. 2000.  
 Learning Another Language through Actions: The Complete Teacher's Guide-book, 6<sup>th</sup> ed.  
 Los Gatos, CA: Sky Oaks Publications.

Curtain, Helena. 1994.  
 Immersion Education and the Teaching of Subject Content: A Qualitative Research Project.

Curtain, Helena & Dahlberg, Carol Ann. 2004.  
 Languages and Children-Making the match: New Languages for Young Learners.  
 3<sup>rd</sup> ed. Pearson.

