

석사학위논문

초등 3·4학년을 위한 효과적인
스토리텔링 활용방안

An Effective Use of Storytelling Techniques
for the 3rd and 4th Grade Students

2005年 6月

韓南大學校 教育大學院

初等英語教育専攻

徐 知 听

초등 3·4학년을 위한 효과적인 스토리텔링 활용방안

지도교수 김 남 순

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함.

2006年 6月

韓南大學校 教育大學院

初等英語教育專攻

徐 知 听

徐知听의 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

2006年 6月

韓南大學校 教育大學院

차 례

I . 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	3
II. 이론적 배경	5
1. 초등영어 교육과 학습자	5
1) 초등영어 교육의 목표	5
2) 초등학생의 특성	8
2. 외국어 교수법	12
1) 자연적 접근법	12
2) 총체적 언어교수법	15
3. 스토리 텔링	17
1) 스토리 텔링의 정의	17
2) 스토리 텔링의 기법	18
3) 스토리 텔링 활용의 의의	21
III. 실제 영어수업에서 스토리 텔링 활용 방안	25
1. 이야기 선정 기준	25
2. 수업 지도기법	27
1) 이야기 들려주기 전 활동	27
2) 이야기 들려주기 활동	31
3) 이야기 들려주기 후 활동	34

3. 효과적인 스토리텔링 기법을 활용한 교수-학습 모형	37
1) 현행 초등영어 교과서의 체제 분석	37
2) 스토리텔링 지도모형	40
3) 교수-학습 지도안	43
4. 활용 가능한 스토리 북과 사이트	49
IV. 결론 및 제언	51

참고문헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

< 표1 > 영어교과서 제체분석	37
< 표2 > 3학년 영어교과에서 활용 가능한 스토리 북	49
< 표3 > 4학년 영어교과에서 활용 가능한 스토리 북	50

I. 서 론

1. 연구의 필요성

영어가 국제 공용어로 쓰이고 있는 현재, 우리나라 학생들은 영어로 자신의 의사를 표현할 뿐 아니라 타인과의 자연스러운 대화가 가능해야 한다. 정부에서도 1997년부터 초등학교 과정에 영어 교과를 도입해 국제적으로 널리 쓰이고 있는 영어를 배움으로써 시대적 변화에 대응하고 선진국의 질 높은 문화와 삶을 누릴 수 있도록 하였다.

초등학교 영어교과의 목표는 학생들이 일상생활에서 사용하는 간단하고 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력, 특히 듣기와 말하기 능력을 길러주는 것이다. 제7차 교육과정에서는 의사소통 기능에 초점을 맞추어 의사소통의 바탕이 되는 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 언어기능 가운데서도 음성언어 교육이 주를 이루고 있다. 저학년에서는 구어적 표현을 주로 다루고, 음성언어와 연계하여 문자를 인식하는 수준으로 문자언어교육을 제한하고 고학년에서는 음성언어와 연계하여 문자적 표현도 다루고 있다. 그 동안 우리의 영어교육이 너무 문법, 번역에 치중한 나머지 의사소통을 효과적으로 할 수 없었던 점을 고려해 문자 언어보다는 음성언어를 강조하였다.

그러나 음성언어 위주의 영어교육이 이루어지면서 영어 수업은 정해진 상황 내에서 대화할 수 있는 의사소통 예문 위주로 학습이 이루어지고 있

다. 현재 영어 교육에서 언어내용의 폭이 좁고 제한되어 있는 것이 사실이다. 음성언어 위주의 내용은 의사소통을 향상시키는데 큰 효과가 있겠으나 학습자가 수업시간에 배우지 못한 환경이나 상황에 처한다면 원만한 의사소통을 이루기 어려울 것이다. 언어란 그 사용이 너무나 방대하고 포괄적이므로 정해진 상황에서 의사소통을 익혔다고 해서 학습이 다 이루어진 것은 아니다.

또한 교과서에 제시된 의사소통 내용이 아동들의 흥미를 유발하도록 게임, 챔트, 노래, 역할극 등 다양한 지도방법이 제시되어 있으나 아이들이 배우는 학습내용 자체가 아이들에게 동기를 부여하고 있지는 않다. 교과서의 단원마다 주제만 다르고 같은 순서로 게임, 챔트, 노래가 제시되어 자칫 수업이 지루해질 수 있다. 그리고 교과서의 내용이 같은 문장을 여러 번 반복해서 익히도록 구성되어 있어 학생들이 의미 있는 문단을 듣거나 읽을 기회가 주어지지 않고 있다. 초등영어교육의 효율을 기하기 위해서는 늘 반복되는 일정한 교수방법과 짧은 문장을 반복 연습하는 것 이외에 좀 더 다각적인 접근이 필요하다.

영어교육에서 나타나는 여러 가지 문제점을 보완할 수 있는 하나의 방안이 바로 스토리텔링이다. 우선 초등학교 아동은 한 가지 일에 집중할 수 있는 시간이 어른에 비해 짧고 관심이 쉽게 변하며 새로운 것을 좋아하는 특성이 있다. 동화는 이런 아이들이 좋아하기에 적합한 소재이다. 아이들의 정서와 읽기 능력에 도움을 주며 목표언어를 사용하는 나라의 문화를 자연스럽게 접할 수 있다. 그리고 학생들의 상상력을 자극하여 흥미와 재미를 줄 수 있다.

초등학교 영어 교육과정에서 초등학교 시절은 언어습득 이론에서 볼 때 언어를 습득하는데 가장 좋은 시기라고 밝하고 있다(교육부, 1999). 특히

이 시기는 아동들이 호기심이 많고 동기부여가 잘 되는 시기이므로 적절한 학습방법을 제시한다면 정의적 여과를 낮출 수 있다. 특히 자연적 접근법에서 강조하고 있는 정의적 여과를 낮추는 것은 성공적인 스토리텔링을 위한 기본조건이 된다. 비록 낯선 외국어이긴 하지만 교사의 생동감 있는 스토리텔링은 어릴 적 부모님이 이야기를 들려주던 즐거운 경험을 상기시켜 줄 것이다. 또한 대다수의 아동들이 컴퓨터에 익숙해 있으며 여러 사이트에서도 좋은 디지털 스토리를 제공하고 있다. 교사가 스토리텔링에 대해 많은 정보를 수집해 수업 중 활용한다면 아동들의 흥미를 이끌 수 있을 뿐 아니라 영어능력 향상에도 도움이 될 것이다.

스토리텔링은 학습자에게 외국어 학습에 대한 불안감을 줄여 편안한 마음으로 수업에 참여할 수 있도록 정의적 여과를 낮추는 효과가 있다. 그러나 자칫하면 아이들이 이해하지 못해 지루할 수 있으며 단순히 교사가 책을 읽어주거나 컴퓨터의 아이콘을 클릭만 하는 교사위주의 수업이 될 수 있다. 교사는 부정적 요인을 고려하여 수업시간에 효과적으로 스토리텔링을 적용시켜야 한다.

2. 연구의 목적

초등학교에서 영어교육이 시작되면서부터 과거의 문법, 독해 위주의 영어수업에서 탈피하여 음성언어 위주의 교육이 시작되었다. 어린이들이 영어라는 과목에 흥미를 갖고 즐거운 마음으로 임하게 하기 위해 게임, 노래, 챔트, 역할극 등 흥미로운 지도방법이 제시되었다. 그 한 예로 현행 7차 교육과정의 초등영어교과서의 3, 4학년 내용을 보면 'Zeeto'라는 외계

인을 등장시킴으로써 아동들의 관심과 흥미를 불러일으키고 단원마다 하나의 이야기 형식의 서사구조를 갖추려고 노력하였다(민덕기, 2002).

영어수업은 매 단원, 매 차시가 주제만 다를 뿐 같은 방법으로 수업이 이루어지고 있으며 여전히 극적인 문제제기의 실패와 빗맞한 종말로 인해 완벽한 스토리라인을 이루지 못하고 있다. 아동은 창의적인 대화문을 작성하는데 어려움을 생길 수 있으며 수업이 단순히 반복적인 문장 암기로만 이루어질 위험이 있다. 그러므로 수업교사는 좀 더 다양한 지도 방법을 제시할 필요가 있으며 스토리텔링은 하나의 대안이 될 수 있다. 본 연구에서는 스토리텔링의 활용방법을 알아보고 이를 토대로 수업 중에 활용 가능한 교수-학습 모형을 제시하고자 한다.

II. 이론적 배경

이 장에서는 영어교육의 목표와 학습자의 특성을 살펴보고 언어학습이론과 스토리텔링 관련 이론이 제시될 예정이다. 구체적으로 교육과정에 제시된 초등영어교육의 목표를 살펴보고 초등학교 학습자의 특성이 조사되었다. 언어학습 이론에서는 자연적 접근법, 총체적 언어접근법 그리고 스토리텔링의 정의, 기법, 활용의 의의가 제시되었다.

1. 초등영어교육과 학습자

1) 초등영어교육의 목표

우리는 현재 세계화, 개방화 시대에 세계의 중심 국가로서 한국을 자리매김하기 위해서 세계 공용어인 영어로 자연스럽게 의사소통을 할 수 있어야 한다. 이에 우리나라 정부는 영어교육의 현실적 필요성을 정확히 인식하고 1997년부터 초등학교에서 영어를 정규교과로 가르치도록 시행하였다. 제 6차 초등학교 영어교육과정을 개발, 적용한데 이어 2002년부터 제7차 교육과정을 개발하여 적용하였다. 국민공통 기본교육과정에서 외국어(영어)교육 중 초등영어교육의 목표가 다음과 같이 제시되었다(교육부, 1999).

일상생활에서 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적인 의사소통능력을 기른다. 아울러, 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련한다.

- 가. 영어에 흥미와 자신감을 가지며 의사소통을 할 수 있는 기본 능력을 기른다.
- 나. 일상생활과 일반적인 화제에 관해서 자연스럽게 의사소통을 한다.
- 다. 외국의 다양한 정보를 이해하고 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다.
- 라. 외국의 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인식하고, 올바른 가치관을 기른다.

총괄적인 목표는 두 가지로 요약된다. 하나는, 학생들의 의사소통 능력을 기르는 것이며 다른 하나는 외국문화를 올바르게 수용하여 우리문화를 발전시키고 외국에 소개할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 여기서 의사소통 능력이란 구두의사소통 능력과 문자의사소통 능력을 통틀어서 말한다. 흔히 의사소통능력은 구두의사소통으로 제한하여 생각하기 쉬우나 글을 읽고 정보를 입수하고 글을 통해 정보를 전하는 것도 의사소통 능력이다.

다음의 목표는 세계의 문화를 이해하여 이를 수용하고 우리 문화를 소개하는 바탕을 마련하는데 두고 있다. 이 목표는 사실 초등학교에만 해당되는 것이 아니고 국민공통기본교육과정의 마지막 단계인 고등학교 1학년을 마쳤을 때 달성해야 할 목표이다. 총론에서 교과 총괄 목표를 해당 교과 교육을 통하여 마지막 단계인 10(a,b)단계에서 학습자가 성취해야 할 최소 필수 수준의 성취능력을 중심으로 제시하도록 하고 있기 때문에 영어과에서도 이 원칙에 따른 것이다.

다음은 총괄적인 목표에 이어 초등학교 영어교육의 구체적인 목표에 대한 설명이다. 구체적인 목표는 4개 항(가, 나, 다, 라) 중 ‘가’항과 ‘라’항만이 초등학교 목표에 해당한다.

첫째, 구체적인 목표 ‘가’항은, ‘영어에 흥미와 자신감을 가지며, 의사소통을 할 수 있는 기본 능력을 기른다.’로 되어 있다. 초등학교 영어는 기본적으로 중학교에서 본격적으로 영어를 배우기 시작하기 이전에 사전 예비 교육의 성격을 띤다. 영어를 유창하게 사용하는 능력을 기른다기보다

는 영어라는 외국어가 주는 생소함을 덜어주고 좀 더 친밀한 느낌을 가지도록 해주는 정도로 교육 목표를 설정한다.

둘째, 초등학교에서 학생들에게 외국문화를 많이 소개한다. 이 때 내용 선정을 해야 하는데 우선적으로 해야 할 것은 외국문화를 이해함으로써 의사소통을 하는데 도움이 되는 내용을 선택한다. 영어를 구사할 수 있는 능력을 가지고 있다 하더라도 기본적인 외국문화를 모르고서는 비록 외국인과 원만한 의사소통을 하기가 어렵다.

셋째, 초등학생들에게 외국 문화의 올바른 이해를 통해서 세계적 안목을 가진 자기 문화, 가지 가치관을 갖도록 해야 한다. 이를 위해 외국 문화를 소개할 때는 항상 비판도 함께 해야 한다. 교사는 학생들이 외국문화도 이해하면서 자기 문화를 정립할 수 있도록 도와주어야 한다. 초등학교에서의 문화이해 교육은 의사소통에 도움이 되는 정도로 국한하고 문화 이해 교육을 통해서 세계적 안목을 가지고 자기 문화를 정립할 수 있도록 지도해야 한다.

초등학교 영어교육의 특성은 의사소통의 바탕이 되는 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 언어기능 가운데서도 음성언어 교육이 주가 된다. 저학년에서는 구어적 표현을 주로 다루고 음성언어와 연계하여 문자를 인식하는 수준으로 문자언어 교육을 제한한다. 고학년에서는 음성언어와 연계하여 문어적 표현도 다룬다.

초등 영어교육의 목표는 영어에 대해 흥미와 친밀감을 갖게 하고 나아가 국제어로서의 도구적 역할을 하는 영어에 대해 흥미와 친밀감을 갖게 하는 것이다. 초등영어 교육의 최우선적인 목표는 언어습득의 황금기에 있는 어린이들의 특성을 잘 이해하여 기본적인 생활영어를 듣고 이해하고 말 할 수 있는 능력을 배양하는 것이다. 문자언어 교육은 그 이후에 거쳐

야 할 과정이다. 그러나 초등 영어에서 읽기, 쓰기, 문법 교육이 경시되거나 가르치지 않아도 된다는 뜻은 아니다. 지나치게 문법 설명 위주로 가르치기보다는 영어에 대해서 가르쳤던 학교 교육의 방향을 고쳐야 한다는 것이다. 초등학교 영어 교육에서는 문법 지식을 암기하거나 문장을 분석적으로 해석해서는 안 되며 기초적인 생활영어를 듣고 말하고 행동할 수 있는 능력 배양이 주가 되어야 한다.

2) 초등학생의 특성

한국의 초등학교 시기는 대개 만 7세부터 12까지이다. 특히 초등영어 교육의 대상이 되는 초등학교 고학년(9-12세) 학생의 특성에 대한 올바른 이해는 초등학교에서 영어 교육의 효과를 올리는데 필수적인 조건이다. 초등학생은 여러 면에서 성인이나 중등 이상의 학생과는 다른 여러 특성들을 가지고 있다. 학자들은 초등학생의 특성을 다양하게 논하고 있다.

(1) Scott과 Ytreberg의 견해

Scott과 Ytreberg(1990)는 만 5세에서 7세 아동의 특성을 다음과 같이 제시하였다.

- 세상이 규칙에 의해 지배된다는 것을 안다.
- 자신들이 생각하는 바를 이야기 할 수 있다.
- 언어의 사용을 이해하기보다는 언어가 사용되는 상황을 더 빨리 이해한다.
- 만지고 보고 듣는 활동에 의해 이해를 한다.
- 집중할 수 있는 시간이 매우 짧다.

- 사실과 허구를 명확하게 구분하지 못한다. 허구도 실제처럼 느낀다.
- 놀이를 좋아하고 하는 일에 즐거움을 느낄 때 가장 잘 배운다.
- 칭찬 받는 일은 더욱 열심히 한다.
- 독점욕이 강하고 남의 입장에서 사물을 보지 못한다.

아동의 특성은 성장발달과 더불어 변해가지만, 만 7세 이상의 초등학교 학생들도 이러한 특성들을 대부분 유지되고 있으며 그 외에 새로운 특성이 나타난다.

- 기본적인 개념이 형성되고 자신의 생각을 갖는다.
- 사실과 허구의 차이를 알게 된다.
- 다른 아동들과 함께 활동하고 서로 배울 수 있다.
- 스스로 좋아하고 싫어하는 것이 분명해진다.
- 호기심이 강해 궁금한 것에 대해 항상 질문한다.
- 좋고 싫음이 분명해진다.

(2) Halliwell의 견해

Halliwell(1992)은 아동의 특성을 의미파악능력, 창의적 언어사용 능력, 간접학습능력, 스스로 흥미를 창출하는 능력, 풍부한 상상력, 왕성한 활동성으로 제시하였다. 각 특성을 구체적으로 살펴보고자 한다.

① 의미파악 능력

대부분의 초등학교 고학년 학생은 한국어에서 각 단어의 의미를 정확하게 이해하지 못한다 하더라도 전체 의미를 파악하는 능력은 이미 갖추고 있다고 한다. 잘못 알아들었거나 잘 이해하지 못한 말은 자신의 목적에

맞게 되묻거나 확인하는 등 기본적인 의사소통 전략(communication strategy)을 사용할 줄 안다.

초등학교 취학 이전의 학생도 주변사람들이 하는 말의 개별 단어의 의미를 모두 알기 전에 벌써 말 전체의 의미를 알아듣는다는 것을 우리는 경험적으로 알고 있다. 학생은 상대방의 억양, 몸짓, 표정, 행동 및 주변 상황들을 이용하여 아직 잘 모르는 단어나 구문이 의미하는 바를 개략적으로 이해하기 시작한다. 그 이후에는 배우는 언어 그 자체에 대한 지식이 증대하여 간다고 주장했다.

② 창의적 언어사용 능력

아동은 언어 자료가 제한적이라 할지라도 그것을 나름대로 자신의 목적에 맞게 창의적으로 이용할 줄 안다고 한다. 학생은 어른이 하면 짧고 요령 있게 할 수 있는 말도 길게 하는 경우가 있다. 또 문법이나 개념도 자신들 마음대로 만들어서 사용한다. 창의적 언어사용 현상은 언어발달과정에서 흔히 볼 수 있는 것이다. 영어를 가르칠 때 창의적 언어사용 능력을 적극적으로 반영하는 방법은 다음과 같다.

첫째, 뭔가 의사를 전달하려는 욕구를 가지고 자신의 의사를 표현하고 애쓰는 기회를 많이 만들어 줘야 한다.

둘째, 특정 학습활동을 시킬 때에는 필요한 언어적 요소가 예측이 불가능하도록 한다. 관용적으로 널리 쓰이는 언어만 골라 쓰지 않고 자신의 영어를 발화하려고 애쓰는 기회를 많이 만들어 주어야 한다.

③ 간접 학습능력

아동들은 직접적으로 보다는 간접적으로 배우는 경우가 많다. 초등학교

학생은 언어의 형태나 문법사항 등을 의식적으로 배우는 능력은 상대적으로 덜 발달된 상태이다. 반면 간접적인 학습에 관하여서는 거의 본능에 가까운 능력을 갖추고 있다. 그러므로 단순히 언어습득을 위한 것이 아닌 말할 만한 가치가 있고 실제로 해볼만한 실제적인 과제를 부여하는 것이 매우 중요하다고 한다.

④ 스스로 흥미를 창출하는 능력

이 시기의 학생들은 친구들과 함께 하는 일 속에서 재미를 발견하거나, 재미를 만들어 내는 능력이 뛰어나다. 학생들은 놀이를 본능적으로 좋아하며 어떤 일에 집중하게 되면 그 속에서 스스로 흥미를 발견하고 몰두하는 특성을 가지고 있다고 한다.

⑤ 풍부한 상상력

학생은 상상하고 환상에 젖는데 큰 기쁨을 느낀다. 초등학교 학생의 경우 자기 주변의 세계를 이해하고 나름대로 의미를 찾느라 매우 분주하다. 주변에서 일정한 패턴을 찾아내기도 하지만 패턴에서 벗어난 것도 찾아낼 줄 안다. 따라서 영어교육은 그들의 실제세계에 관한 것이라야 한다고 주장했다.

⑥ 왕성한 활동성

학생은 끊임없이 이야기하고 움직인다. 교사는 아동의 왕성한 활동성을 부정적으로 받아들일 수 있으나 오히려 적극적으로 잘 이용할 수 있는 방도를 찾아 학생에게 영어학습과 관련된 동기를 부여해야 한다고 주장했다.

어린이들의 여러 특성은 수업 중 스토리텔링의 활용이 얼마나 적합하고

효과적인지 시사해준다. 풍부한 상상력과 좋아하는 일에 대한 집중력이 강한 학생들에게 단편적인 문장을 외우고 암기하는 수업은 적절하지 않다. 교사는 스토리텔링 기법을 적절히 활용하여 어린이들이 수업에 적극적으로 몰입하고 학습에 즐거움과 자신감을 갖도록 해야한다.

2. 외국어 교수법

수업 중 교사가 스토리텔링 기법을 활용한다면 아이들은 학습을 한다기보다는 재미있는 옛날이야기를 듣는 마음으로 듣기에 열중할 것이다. 재미있는 이야기를 여러 번 반복해서 듣다보면 자신도 모르게 문장을 암기하게 되고 잘 모르던 낱말의 의미를 유추해서 그 이야기를 이해하게 된다. 이는 영어교수법 중 자연적 접근법에서 제시하는 이론과 유사하다. 또한 이야기를 들려주게 되면 언어학습은 자연스럽게 이루어지며 학습은 부분에서 전체의 순서로 이루어지기 보다는 전체에서 부분으로 이루어지게 된다. 이는 총체적 언어 접근법에서 제시하는 이론과 관련이 있다. 본 단락에서는 스토리텔링 기법과 관련되는 영어교수법의 이론을 고찰해보고자 한다.

1) 자연적 접근법 (Natural Approach)

자연적 접근법은 Krashen(1981)의 언어습득이론을 바탕으로 스페인어 교사인 Terrell(1977)에 의해 고안되었다. 언어를 성공적으로 습득하기 위해 자연주의적 원리에 근간을 두고 있다. 여기서 ‘자연적’이란 ‘제2언어 습득의 자연적 원칙’(naturalistic principles in second language acquisition)을 의미한다. Krashen은 제 2언어 습득연구에 있어서 다섯 가지의 가설을

주장하였다.

(1) 습득-학습 가설 (Acquisition-Learning Hypothesis)

습득과 학습간의 구분은 Krashen이론의 중심을 이룬다. 그 구분은 제2언어의 새 지식을 내재화하는 과정과 그 지식을 저장하고, 실제로 사용한다는 데에 적용될 수 있다. 습득은 잠재의식으로 이루어지며 초점이 의미에 집중되는 자연스러운 의사소통에 참여함으로써 생기는 결과라고 한다. 학습은 언어의 형식적 자질에 대한 의식적인 학습의 결과로서 이루어진다. 기억의 저장에 있어서도 습득된 지식은 대부분 사용자의 언어영역 내에 있어서 두뇌의 좌반구에 저장이 되기는 하지만, 반드시 언어 영역 내라는 보장은 없다. 이같이 습득된 지식은 발화의 이해와 발표의 양편을 다 같이 주도하는 주요 원천으로 그 역할을 맡는다. 학습한 지식은 조정에 의해서만이 사용이 가능하게 된다. 아이들은 책을 읽는 과정에서 언어지식을 학습한다기 보다는 이야기에 빠져들어 자신도 모르게 단어나 문장의 의미를 익히게 된다. 이는 습득-학습 가설 중 습득에 해당한다고 볼 수 있다.

(2) 자연 순서 가설 (Natural Order Hypothesis)

자연 순서 가설은 제2 언어 습득 연구에 바탕을 두고 있다. 학습자란 문법자질 습득에 있어서 어느 정도 일정한 순서를 밟는다는 것을 뜻한다. 이 가설은 문법구조란 예견할 수 있는 순서로 습득된다는 것을 확인시켜 준다. 학습자가 자연스러운 의사소통의 문제에 개입하였을 때 표준적 순서를 표시하게 된다. 그러나 상위 언어인 제1 언어 지식의 사용을 허용하게 되는 문제에 개입할 때는 표준적 순서가 아닌 다른 순서가 부상하게 된다.

(3) 모니터 가설 (Monitor Hypothesis)

모니터 가설은 제 2언어나 외국어로 의사전달을 할 때 발화는 자연적인 의사전달 상황에서 ‘습득’된 것으로 이루어진다고 보았다. 의식적인 ‘학습’을 통해 얻은 규칙은 발화를 수정하고 정확성을 기하기 위해서 모니터 역할만을 한다. 습득은 외국어를 발화하게 하고 언어의 유창성과 관련된 반면 학습은 주변적인 기능으로서 monitor 또는 editor의 구실만 한다.

(4) 입력 가설 (Input Hypothesis)

입력가설은 학습자가 한 언어에 대해 노출된 정도와 언어습득 사이의 관계를 설명하고 있다. 현재 알고 있는 세상 지식과 지금까지 습득한 언어의 수준을 적절하게 상회하는 언어입력을 받을 때 학습자는 언어를 보다 쉽게 습득한다고 한다.

입력가설을 보다 형식상으로 서술한다면 습득자는 i 단계(i 는 습득자의 능력수준)에서 ' $i+1$ '단계('i+1'은 자연순서에 따라 i 단계를 곧바로 뒤따르는 단계)로 이동할 수가 있다. 이동의 필요조건은 습득자가 ' $i+1$ '을 포함할 입력을 이해하는 것으로, 이 때의 이해란 습득자가 메시지의 형식이 아닌, 의미에 초점을 맞춘다. 학습자는 자기의 언어수준보다 약간 높은 언어 입력, 즉 이해 가능한 입력에 노출되면 상황과 언어외적 정보로부터 단서를 얻어 이해할 수 있다. 그러므로 교사는 이야기책 선정 시 아동의 수준을 적절히 고려해야 한다.

(5) 정의적 여과 장치 가설 (Affective Filter Hypothesis)

이것은 정의적 요인이 제2언어 습득에 어떻게 관련되는가를 다루며 문

화 변용 모형의 위치를 포괄한다. 여과란 학습자가 접촉하는 입력을 조종하며 또한 입력을 흡입으로 전환시키는 것을 조종하기도 한다. 정의적이라면 입력과 흡입을 결정하는 요인이 학습자의 동기, 자신감, 혹은 불안상태와 관련됨을 말한다. 동기와 자신감이 약하고 불안감이 심하면 높은 여과장치가 형성되다. 학습자는 그만큼 입력을 받아들일 수 없게 된다. 언어의 습득과정에서는 정의적 여과 장치가 낮아야 많은 언어 입력을 쉽게 받아들여 자신감을 갖고 의사소통을 할 수 있다. 정의적 여과는 제 2언어 습득에 있어서 나이가 많은 학습자보다 어린이가 더 낮기 때문에 어린 학습자가 언어습득에 더 유리하다고 본다. 다른 학습방법과는 달리 이야기는 아이들이 많이 접해보았을 뿐 아니라 이야기를 듣는 동안 정서적 안정감을 동반하므로 아이들의 정의적 여과장치를 낮출 수 있는 좋은 방법이라 할 수 있다.

2) 총체적 언어접근법 (Whole Language Approach)

총체적 언어접근법은 단순한 언어 기능 습득에 관련된 것이 아니다. 언어학습은 현실생활과 관련해서 언어를 총체적으로 학습해야 한다는 이론이다. 언어의 본질을 교과서에서 어떤 어휘나 언어 규칙을 가르치기 위해서 제시하는 단편적인 단위로 보지 않는다. 언어사용자가 사회적 맥락 속에서 필요에 따라 어떤 목적이나 기능을 수행하기 위해 상호 작용하면서 쓰는 총체적 언어에서 그 의미를 찾아야 한다는 이론이다.

Goodman(1986)에 의하면 모국어 교육에 있어서 언어학습은 자연적으로 이루어져야 한다고 주장한다. 그 예로 학교 안에서 언어 학습이 어렵게 이루어지는 반면 학교 밖에서는 쉽게 이루어진다고 보았다. 교사는 총체적인 학습 환경을 제공하여 학생들이 언어를 중심으로 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등 다양한 언어 활동을 통해 언어를 자연스럽게 학습할 수 있도록 지원하는 역할을 한다.

기, 쓰기 등의 여러 가지 언어경험활동에 자연스럽게 참여할 수 있는 환경들을 제공해 주어야 한다. 교사가 아동들에게 많은 이야기를 들려주고 학생들로 하여금 언어기능을 익히도록 할 때 언어는 습득된다. 총체적 언어접근법의 기본원리는 다음과 같다.

첫째, 학습은 부분에서 전체로가 아닌 전체에서 부분으로 이루어져야 한다. 많은 사람들은 언어가 소리, 글자, 단어, 문자들로 구성되어 있다고 생각한다. 그러나 언어가 사용 맥락에서 체계적인 전체가 아니면 의사소통을 하는데 사용될 수 없다. 처음부터 언어를 유의미한 상황 속에서 가르치지 않고 의사소통 상황 속에서 저절로 익혀지도록 하는 방법이다.

둘째, 학습은 학습자에 의한 적극적인 지식의 구성이므로 수업은 학습자 중심이어야 한다. 수업은 학생들이 아는 것으로 시작하고 학습활동은 학생들의 관심거리에서 출발해야 한다. 교사는 학습이 단지 지식의 전달이 아님을 알기 때문에 학생들의 지식을 구성할 수 있는 상황을 만들어 주어야 한다. 총체적 언어접근법의 언어체험은 아동의 생활과 현재의 목적이 관계된 것으로 그 내용 및 학습은 학생의 경험과 관심에서 시작해야 한다. 총체적 언어접근법에서 사용되는 모든 자료나 주제는 학습자와 친숙하며 학습 경험은 이전의 언어능력과 지식에 기초할 때 쉽고 자연스러워진다.

셋째, 학습은 실제 언어활동 중심으로 이루어져야 한다. 총체적 언어접근법에서는 언어의 실제성을 강조한다. 기본적으로 언어는 개인간의 의사소통을 위해 사용된다. 총체적 언어교육에서는 이런 언어의 자연적인 모습을 존중한다. 언어사용 능력은 실제적인 언어사용을 통해 길러질 수 있으며, 가능한 실제적인 언어사용 상황을 제시해야 한다. 총체적 언어교육을 강조하는 사람은 의미있는 놀이나 게임, 역할놀이, 스토리텔링을 중요

시 한다.

넷째, 학습은 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기로 언어의 4가지 기능을 통합적으로 지도해야 한다. 언어의 4가지 기능을 활용한 여러 활동에 고루 참여하는 것이 학습자의 완전한 의사소통 능력을 증진시킬 수 있다. 기존의 교수법처럼 언어의 여러 기능들을 따로 떼어내서 교수하는 것이 아니라 처음부터 언어의 기능을 유기적으로 통합해 교수하는 것이 효과적이다.

총체적 언어접근법은 효과적인 언어지도를 위한 이론으로서 아동들에게 말하고 들을 기회를 많이 제공하고 능동적인 사고와 학습에 흥미를 가지도록 돋는 스토리텔링을 활용한 수업에 매우 적절하다고 할 수 있다.

3. 스토리 텔링

1) 스토리텔링의 정의

스토리텔링은 가장 오래된 의사소통의 형태이다. 옛날부터 사람들이 중요하고 의미있는 경험과 함께 간단한 사건을 공유하기 위한 구어적인 양식을 사용한 것이 스토리텔링의 시초이다. 이야기를 공유하는 것은 의사소통의 자연적인 수단이다. 스토리텔링의 사전적 정의는 이야기를 들려주는 활동(the action of telling stories)을 말한다. 흔히 '구연'이라는 용어로 많이 쓰인다. 스토리는 아동의 언어 능력과 인성발달에 관련된 다른 여러 가지 능력들을 함께 발달시킨다는 장점이 있다. 스토리를 통해 영어를 학습하게 된다면 영어학습과 더불어 인성교육에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 스토리텔링을 활용한 수업을 할 때 얻을 수 있는 언어적 효과는 다음과 같다.

책은 아이들에게 외국어와 언어습득에 대한 긍정적인 자세를 가지도록 해준다. 아이들은 상상력을 발휘하여 이야기 속의 주인공이 되어 책 속의 내용을 체험하고 상상하게 된다. 아울러 이야기 청취를 통해 사회적 경험을 공유하게 된다.

어린이들은 반복하여 이야기 듣는 것을 즐기는 특성이 있다. 어떤 책들은 이야기가 반복되므로 어린이들이 상세히 기억할 수 있도록 유도하며 더 나아가서 아이들이 다음에 어떤 사건이 일어나는지 예측을 할 수 있도록 한다. 결국 의미를 이해하고 다음 이야기를 예측하는 것은 언어습득에서 중요한 기술이 된다. 교사는 반복되는 이야기를 통해 새로운 단어나 문장을 자연스럽게 가르치며 어린이들은 다양하고 기억할 만한 내용들에 노출되어 자신의 생각으로 처리하고 이해하게 되어 사고력 증진에 많은 도움을 주게 된다. 단순히 문장을 반복하여 학습하는 기존의 수업 방식과는 달리 맥락을 통해 이야기의 의미를 아이들 스스로가 파악할 수 있도록 돋는다.

2) 스토리텔링의 기법

최근 영어교육에서 스토리텔링을 통한 영어교육 방법이 유용하게 사용될 수 있다는 주장들이 제기되고 있다. 이야기라는 주제 자체만으로도 학습자의 흥미와 관심을 유도하기엔 충분하다.

학습자의 흥미를 높이기 위해서는 이야기를 전달하는 방식이 중요하다. 이야기를 들려주는 방법 중 간단한 방법은 책을 읽어주는 것이다. 미리 녹음된 카세트 테이프를 들려주거나 사이트에 접속해 이야기를 보여주는 방법도 있다. 하지만 교사와 학생이 서로 얼굴을 마주보고 그림이나 사진 등의 시청각 자료와 제스처 등을 사용하여 서로 교감하면서 흥미를 이끄

는 것이 진정한 스토리텔링의 형태이다. 아무리 재미있는 이야기라도 교과서를 읽듯이 멋진하게 읽으면 가치를 발휘하지 못한다.

교사는 이야기꾼임을 가장하고 편안하게 학습자를 재미있는 이야기 세계로 안내해야 한다. 교사는 영어이야기를 들려줄 때의 속도 조절, 적당한 높낮이, 감정 표현 등을 잘 익혀 학습자들이 친밀감과 재미를 느끼고 이야기의 내용을 쉽고 빠르게 이해할 수 있도록 해야 한다. 교사가 스토리텔링을 활용할 때 알아두어야 할 언어적, 비언어적 기술에 대해서 살펴보겠다.

(1) 언어적 기술

언어적 기술로는 주로 목소리의 변형, 속도조절, 끊어 읽기 등이 있다. 이런 기술의 사용정도는 이야기 자체와 교사의 인성, 학습자가 어떻게 하느냐에 따라 달라질 수 있다.

첫째, 이야기 속에서 대화로 이루어진 부분을 읽을 때는 이야기를 전개 할 때 읽는 목소리와는 다르게 대화자의 성격에 알맞게 목소리를 변형하여 구사해야 한다. 남자목소리와 여자목소리는 구분이 갈 정도로 구사해야 하며 슬픔을 표현할 때의 목소리는 낮게, 분노와 기쁨을 표현할 때는 목소리를 강하게 한다. 극적 효과를 얻을 수 있는 부분에 이르러서는 오히려 목소리를 낮게 하여 학습자의 주의를 집중시키는 것이 좋다.

둘째, 스토리텔링의 속도는 학습자들이 이야기를 들으며 삽화나 그림을 보면서 생각할 수 있는 정도로 한다. 등장인물이 분노해 있을 때는 빠르게 하여 분노의 정도를 전달해야 하며 정점에 다다르면 천천히 읽어서 분위기를 고조시킨다. 너무 느리게 하면 긴장감이 떨어지고 지루하게 들리므로 내용에 따라 빠르게 하다가도 천천히 음성의 톤을 조절해 가야 한

다. 교사는 학습자가 이야기의 흐름을 파악하고 있는지 살펴보아야 한다. 만약 학습자가 이야기의 흐름을 이해하지 못하고 있다면 속도를 조절하거나 반복하여 학습자의 이해를 도와야 한다.

셋째, 의미적 단위의 끊어 읽기와 올바른 강세가 필요하다. 영어는 강세 음절언어이다. 강세의 목적은 화자가 전달하고자 하는 이야기의 중요 정보를 담고 있는 낱말을 강조하는 것이다. 강세를 바꿈에 따라 전달하려는 의미가 달라질 수 있다. 올바른 강세는 전달하고자 하는 의미를 학습자에게 효과적으로 전달하게 된다.

(2) 비언어적 기술

우리는 우리가 사용하는 언어보다 몸짓이나 얼굴표정을 통해서 더 많은 의사소통을 하고 있다. 화가 난 얼굴, 행복한 얼굴, 어딘가 아프다는 몸짓 등 얼굴 표정이나 제스처 등으로 상대방의 의도나 요지를 쉽게 파악할 수 있다. 교사가 영어이야기를 읽어주기 보다 ‘들려주고자’ 한다면 영어를 배우는 학습자의 이해를 높이기 위해서 비언어적 기술들을 고려해야 한다.

첫째, 교사는 이야기를 전달할 때 학습자와 시선을 맞추며 이해의 정도를 파악해 가면서 진행해야 한다. 이를 통해 학습자는 교사가 단지 이야기에 전념하고 있는 것이 아니라 자신들에게도 집중하고 있음을 느끼게 되며 이야기에 더욱 집중할 수 있게 된다.

둘째, 이야기 중간에 쉼(pause)을 갖는 것이 좋다. 말하기에 나타나는 ‘쉼’은 방금 무슨 말을 했으며 앞으로 또 어떤 말을 할 것인지를 학습자가 생각할 시간을 준다. 학습자는 중간의 쉼을 통해 이야기를 더 쉽게 이해하게 된다.

셋째, 기쁨, 슬픔, 흥분, 행복 등을 나타내는 얼굴표정을 짓고 머리를 끄

덕이거나 손을 들어 무엇을 가리키는 등 이야기의 내용에 맞게 몸짓을 한다. 학습자의 이해를 높여주고 학생이 교사와 이야기에 더 집중할 수 있게 된다.

3) 스토리텔링 활용의 의의

초등영어교육에서 스토리텔링 활용은 언어교육의 자료로서 중요한 의미를 가진다. 스토리텔링 활용이 제2언어 교육에 있어서 어떠한 의의를 갖는지 학습자의 언어발달과 정서, 사회성 사고력 발달과 관련하여 살펴보겠다.

(1) 언어발달

아동들의 언어발달과 관련하여 스토리텔링의 유용성은 매우 높다. 책을 통해 간접적으로 언어학습이 가능하기 때문이다. 수업 중 스토리텔링 기법을 활용하면 언어발달에 긍정적 효과가 기대된다.

첫째, 스토리텔링은 어휘습득에 영향을 미친다. 아동은 문학작품을 통해 효과적으로 어휘력을 증진시킬 수 있다. 아동이 이야기 속으로 빠져들면 자신이 동화속의 주인공이 되어 대사를 말하거나 상대방의 이야기를 듣게 되므로 자연스럽게 어휘를 습득할 수 있다. 동화의 반복적 특성이 아동의 어휘습득에 긍정적인 영향을 미친다(이희숙, 2001). 동화는 일정 어휘를 반복적으로 사용하므로 아동은 이야기 구조 속에서 어휘의 의미를 추측할 수 있고 나중에는 놀라운 속도로 어휘력을 확장시켜 나간다.

둘째, 스토리텔링의 활용은 문법구조를 인식하는 데 영향을 미친다. 동화를 통한 영어학습은 아동들이 영어와 관련된 문법 및 올바른 어법을 즐기면서 습득할 수 있게 한다. 기존의 방법처럼 학습을 통해 문법을 익히

는 것이 아니라 자주 반복되는 문장의 패턴들을 간접적으로 학습하여 자신도 모르는 사이 그 패턴을 자연스럽게 습득한다.

셋째, 스토리텔링의 활용은 심리언어학적 혹은 사회언어학적 입장에서 볼 때 필수적인 언어의 심리적 측면, 즉 담화적 특성들의 인식에도 영향을 미친다. 아동들은 동화의 줄거리 및 등장 인물들의 특징을 통해 그들이 사용하는 언어가 포함하는 심리적인 측면까지도 읽을 수 있다. 현행 초등학교 영어교재의 내용을 보면 이런 담화적인 측면에의 접근은 소홀하다. 단지 의사소통능력 향상을 목적으로 주어진 상황에서 답변 가능한 문장들을 반복해서 배울 뿐이다.

(2) 정서발달

최근 들어 합리주의·과학주의·이성주의가 팽배해지면서 인간의 감성지능과 인성발달에 많은 관심이 모아지고 있다. EQ는 적응행동에 큰 영향을 미치는 감성지수를 뜻한다. 과학주의의 영향으로 배타주의가 인간의 고립현상을 불러일으키자 사람들은 한 인간이 사회의 구성원으로서 바람직한 사회생활을 하는데 요구되는 EQ에 관심을 돌리기 시작했다. 2000년대에 실시된 제7차 교육과정에서는 초등영어교육을 통한 인성교육을 적극 지지하고 있다. 동화는 아동에게 희노애락의 간접경험을 통해서 아동의 감성지능을 발달시킨다. 감성지능이 높은 사람은 정서적으로 성숙하여 타인의 감정을 배려해주게 되므로 타인의 기쁨을 상승시킨다. 무분별한 기쁨을 추구하기보다는 안정된 감정조절로 창조적이고 융통성 있게 문제를 해결해 나가도록 하기 때문에 어떤 어려운 과제에 부딪히더라도 강인하게 버틸 수 있는 힘을 길러준다.

동화는 아동들에게 즐거움을 제공한다. “Once upon a time...”이라는 말

만 들어도 귀가 솔깃해지고 신비한 상상의 나라로 여행을 떠날 준비를 하며 설레게 된다. 동화가 우리에게 큼 감동과 즐거움을 주기 때문에 아동의 정서 발달에 긍정적으로 작용하여 아동의 언어학습 동기를 상승시켜 준다.

(3) 사회성 발달

스토리텔링은 아동의 사회성·도덕성 발달에도 영향을 미친다. 동화 속에서 다양한 세계를 소개하고 있기 때문에 아동들은 동화를 읽으면서 폭넓은 세계를 간접적으로 경험하고 사회성을 발달시킬 수 있다. 아동은 동화를 읽으면서 동화 속의 주인공들과 자신을 동일시하게 된다. 지금까지 접해보지 못한 여러 종류의 사람이 되어볼 수 있기 때문에 타인에 대한 이해와 지식이 생겨 사회성이 발달하게 된다. 「홍부와 놀부」, 「잭과 콩나무」, 「아라비안 나이트」 등 아동들은 동화의 내용을 읽고 들으면서 다양한 상황에 처해 있는 주인공의 입장이 되어볼 수 있다. 특히 동화 속에는 도덕적 요소가 내포되어 있다. 아동은 자신이라면 이런 상황에서 어떻게 행동했을 것인지 누가 잘못했고 잘했는지를 판단하면서 자신의 도덕적 가치관을 뚜렷하게 정립할 수 있다. 단편적인 게임을 이용하여 단순히 표현을 가르칠 수도 있지만 동화나 우화는 더불어 살아가는 인간애적인 면을 많이 보여주기 때문에 영어교육을 통해 인성교육이 가능하다는 것을 보여준다.

(4) 사고력 발달

스토리텔링은 아동의 상상력과 창의력을 향상시키는 동시에 이해력과 사고력 등을 강화시킬 수 있다. 영어수업시간에 스토리텔링 후 아동에게

각자가 이해한 내용을 발표하게 하거나 그림·역할놀이로 다시 표현하는 활동을 하면 영어 능력뿐만 아니라 창의성도 함께 고양시킬 수 있다. 아동들이 발표하는 내용을 들어보면 그들의 대답은 각양각색일 것이다. 한편으로는 아동들의 무궁무진한 상상력과 창의력이 그들에게 내재해 있음을 알 수 있다.

이야기의 줄거리가 재미있고 쉬우면 아동들은 이야기를 들으면서 다음에 이어질 내용을 추측한다. 모르는 단어나 들어보지 못한 문장이 나오면 앞 뒤 맥락을 파악하여 그 단어나 문장이 가지는 맥락적인 의미를 정확히는 아니더라고 어렵듯이 이해할 수 있다. 활동을 하는 동안 아동은 계속 사고한다. 스토리텔링을 활용한 영어 학습을 통해 아동의 사고력은 신장될 수 있다.

III. 실제 영어수업에서 스토리텔링 활용 방안

1. 이야기 선정 기준

이야기를 선정할 때 아동의 흥미를 최대화하고 스토리텔링의 효과를 높이기 위해서는 크게 학습자의 흥미도와 언어능력을 고려해야 한다.

1) 흥미

학습에서 흥미는 중요한 부분이다. 학습자가 흥미를 가지고 임한다면 진정한 학습이 이루어질 수 있다. 학습자의 흥미도와 관련하여 고려해야 할 사항은 네 가지로 정리할 수 있다(김영미, 2001).

첫째, 아동들이 이해할 수 있는 이야기를 선택한다. 그러나 반드시 아동이 알고 있는 이야기를 들려주어야 한다는 것은 아니다. 이야기는 아동들이 이야기를 들었을 때 이해할 수 있는 일반적인 것이어야 한다. 아동들은 배경과 상황보다는 등장인물이 느끼는 감정을 더 잘 이해할 수 있으므로 동시처럼 리듬이 있는 간단한 동화도 좋다. 의미 이해나 감정의 공감이 이루어지지 않는다 할지라도 아동들이 아름다운 단어의 리듬을 듣는 것만으로도 충분한 가치가 있기 때문이다.

둘째, 아동들의 주의집중 시간을 고려해야 한다. 아동들의 주의집중 시간은 매우 짧기 때문에 집중 시간을 연장하기 위해서는 우선 이야기가 재미있어야 한다. 아동들이 이야기를 들으면서 함께 읽거나 손뼉을 친다면

참여기회가 늘어나기 때문에 집중시간을 연장시킬 수 있다. 또한 동화의 사건들이 아동의 추측을 요구하는 것이라면 추측을 하기 위해서라도 아동들은 이야기 속으로 깊이 몰입하게 된다.

셋째, 아동의 흥미뿐만 아니라 교사 자신도 좋아하는 책으로 선정해야 한다. 교사가 좋아해야 이야기를 열정적으로 읽어줄 수 있기 때문이다. 책은 유머러스한 것, 공상적인 것, 현실적인 것, 고전, 신간 등 다양한 것이 좋고 아동들의 관심이 높은 책은 여러 번 반복하여 읽어줄 수 있다. 흥미 있는 이야기를 반복적으로 들으면서 아동들은 이야기를 자연스럽게 암기하기도 하고 암기한 단어와 구절을 문자와 연결시킬 수도 있다.

넷째, 시각적 즐거움과 내용 이해에 도움을 주는 삽화가 포함되어 있는지 고려해야 한다. 삽화도 책의 내용만큼이나 중요하기 때문에 페이지마다 삽화가 있어서 시각적인 즐거움을 줄 수 있는 책인지 고려해본다.

다섯째, 앞에서 제시한 다섯 가지 유형의 통합학습을 쉽게 진행시킬 수 있도록 동화의 내용이 다른 내용과 관련된 것이면 좋다. 비슷한 운율을 가진 문장이 여러 번 반복되면 학습의 효과가 높아 스토리텔링에 효과적이다.

2) 언어능력

초등학교 영어교재로서 동화를 선정할 경우에는 학습의 흥미도 뿐 아니라 학습자의 언어수준도 고려해야 한다.

첫째, 동화의 내용은 아동들의 나이, 흥미를 고려한 언어표현으로 이루어진 것이 좋다. 가족, 학교생활, 모험, 운동, 동물 등 아동들의 개인생활과 관련된 언어표현들을 포함하는 것이 바람직하다.

둘째, 동화에 사용된 언어는 아동들의 언어수준을 고려하되 약간 높은

수준의 이야기가 좋다. Krashen(1981)의 언어입력 이론에서 학습자의 언어인지능력을 자극하고 고무시키기 위해서는 아동의 언어수준에 1을 더한 수준이 좋다. 너무 쉬우면 도전감을 상실하거나 너무 어려우면 포기하는 경우가 있기 때문에 학습자의 도전의식에 적절한 단계가 좋다.

셋째, 초등영어교육에 사용될 수 있는 동화는 될 수 있으면 간단한 언어로 전개되어 있으며 줄거리와 등장 인물들의 관계가 단순해야 한다.

넷째, 동화의 내용에서 언어의 패턴이 반복적으로 되풀이되어 자연스럽게 언어가 인지될 수 있어야 한다. 아무리 유의미한 환경 속에서 언어자료가 제공된다고 하더라도 반복적으로 언어패턴연습을 무시할 수 없을 것이다. 반복의 요소가 이야기 속에 나타나면 아동들은 반복학습을 한다고 느끼기보다는 계속해서 읽어나간다고 느끼게 되며 무의식중에 반복학습을 하게 된다.

2. 수업 지도 기법

스토리텔링 수업활동 크게 전 활동, 본 활동, 후속활동으로 나누어 진행 할 수 있다. Wright(1995)은 각 단계별 활동을 3단계로 제시하였다.

1) 이야기 들려주기 전 활동

이야기에 대한 브레인스토밍(brainstorming) 과정 없이 직접적으로 이야기를 들려주기보다는 학습자가 먼저 추측해 보면서 그 이야기의 의미를 설정해 보는 것이 좋다. 교사가 수업 시작 후 바로 녹음기의 버튼을 누르거나 단순히 큰소리로 책을 읽는다면 학습자는 앞으로 무엇을 듣게 될지 모른다. 교사는 수업 중 학습자가 듣고 있는 것과 듣게 되리라 예상하는

것을 연결시키는 기술을 활용해야한다. 학생이 들은 내용을 이해하는데 필요한 배경지식(schema)과 맥락을 활용하도록 도와주어야한다. 이야기 듣기에 앞서 학습자가 그 이야기에 대한 '사전 조정'을 그치는 단계가 필요하다. 이 단계를 '듣기 전 활동'이라 부른다. '듣기 전 활동'은 이야기에 대한 학습자의 이해를 도와 듣기 단계에서 자신감을 갖고 성취도를 높이도록 하는데 목적이 있다. 학습자의 이해를 돋거나 요지를 파악할 수 있도록 돋는 내용으로 구체적인 활동을 살펴보자.

(1) 이야기 개작(Simplifying the language)

이야기의 수준이 학습자의 언어적 수준을 훨씬 능가할 경우에는 어휘나 시제 등을 학습자가 이해할 수 있을 정도로 쉽게 바꾸는 것이 필요하다. 하지만 언어를 바꾸게 되면서 원작이 지니는 의미를 잃지 않도록 주의해야 한다.

(2) 핵심 어휘 제시(Presenting key words)

교사는 이야기를 이해하는데 필요한 어휘나 학습자가 모를 것이라고 생각되는 어휘를 골라 어느 시기에 어떻게 가르칠 것인지를 결정해야 한다. 간단한 설명이나 그림으로 제시가 가능하면 스토리텔링 전에 가르치고 이야기를 듣는 중에 어휘의 의미를 추정할 수 있으면 스토리텔링 중에 가르친다. 그림이나 실물, 마임을 통해 어휘를 소개할 수도 있다. 까다로운 어휘일 경우는 직접 우리말로 설명해 줌으로써 쉽게 이해시킬 수 있다.

(3) 어휘학습(Establishing new words)

새로운 어휘를 제시하고 이해되었다고 해서 학습된 것은 아니다. 학습

자가 듣고서 이해할 정도가 되려면 새로운 어휘의 암기와 사용법에 대한 또 다른 연습이 필요하다. 단순한 암기보다는 여러 가지 의미적 접근을 통해 학습하는 것이 좋다.

(4) 주제설정(Topic from pictures)

교사가 책을 활용할 때 책표지나 책 속의 그림을 보여주어 이야기의 내용을 미리 짐작하도록 한다. 학습자가 그림을 보면서 이야기에 대한 흥미를 일으키고 이야기의 내용이나 주제를 추론하고 서로의 생각이나 경험을 교환하도록 하는 것도 좋다.

(5) 그림 순서 정하기(Ordering the pictures)

이야기의 내용에 맞도록 짜여진 연속적인 그림들을 보여주면서 이야기를 상상해보도록 한다. 순서가 뒤섞인 일련의 그림들을 보여주고 하나의 이야기가 될 수 있도록 바르게 배열시켜 이야기를 추론하도록 한다.

(6) 이야기 요약(Story summary)

그림으로 이해학 곤란한 경우에는 모국어로 줄거리를 말해주어 미리 내용을 짐작하도록 한다.

(7) 예측하기(Predicting)

만약 교사가 들려주려는 이야기를 학습자가 잘 알고 있을 경우 교사는 첫 문장만 말해주고 이어질 이야기를 학습자가 예상하도록 한다.

(8) 이야기 채우기(Gapped story)

학습자에게 이야기의 어휘나 내용이 빠져있는 학습지를 나누어 주고 완성하도록 한다. 이야기를 읽고 요지를 파악해 빠져있는 어휘가 무엇인지 짐작하도록 한다. 짹을 이루거나 학습 전체가 완성해보는 방법도 가능하다. 학습자의 언어적 수준이 낮을 경우 보기로 주는 것도 좋다. 듣기 후 단계의 학습활동으로도 이용할 수 있다.

교수법적인 측면에서의 접근 이외에 구체적인 스토리텔링 기법에 관하여 살펴보자. 이야기를 읽어주기 전에 학생들은 듣기에 알맞은 ‘마음가짐’(frame of mind)을 가져야 한다. 만약 학생들이 이야기를 정규수업의 한 부분으로만 생각한다면 이야기 듣는 마음가짐이 아니라 일상적인 마음가짐을 갖게 된어 교사는 스토리텔링 기법을 수업 중 적용해도 성공을 거두기 어렵다. 학생들은 반드시 이야기를 듣는 마음가짐을 가져야 한다. 효과적인 스토리텔링 활용을 위한 구체적인 방법을 제시하고자 한다.

첫째, 학생들을 보통의 경우보다 교사에게 더 가까이 다가와 앉도록 한다. 서로 간에 관계를 친밀하게 하기 때문이다. 나이가 어린 학생들의 경우 교사의 주변에 둘러앉는 것도 좋은 방법이다.

둘째, 아이들의 흥미를 돋우기 위해 이야기 주머니나 손 인형 등을 준비한다. 이는 아이들이 이야기를 듣는 마음가짐의 상태를 이루도록 도와준다.

셋째, 이야기를 들려주기 전 항상 같은 음악을 틀어준다. 아이들 스스로 알아차리고 이야기를 들을 준비를 한다.

넷째, 스토리텔링을 위해 규칙적으로 일정한 시간을 갖는다. 이야기 시작 전에 스스로 알맞은 마음가짐을 갖게 된다.

2) 이야기 들려주기 활동

이야기를 듣는 단계에서는 학습자가 주어진 교재를 듣는 동안에 해야 하는 활동이다. 외국어는 듣는다는 것은 경청을 해야 하는 정신적 집중을 필요로 하는 일이다. 다른 듣기 자료에 비해 다소 긴 이야기를 처음부터 끝까지 듣고서 이해한다는 것은 어려운 일이다. 하지만 이야기에는 흥미라는 요소와 기승전결의 전체적인 흐름이 있어 학습자를 듣기에 몰입하도록 만들기에 충분하다. 교사는 학습자가 이야기를 듣는 동안 다른 잡념들이 끼어들지 않도록 세심한 배려가 필요하다. 교사가 듣기 단계에서 살펴야 할 몇 가지 주의사항이다.

첫째, 학습자가 즐거운 분위기 속에서 이야기를 듣도록 한다. 교사는 실수하는 것을 두려워하지 말고 즐거운 분위기 속에서 이야기의 의미가 잘 전달될 수 있도록 해야 한다. 그리고 가르쳐야 하는 언어항목이나 문법적인 지도에 너무 신경을 쓴 나머지 이야기의 재미를 망쳐서도 안된다.

둘째, 학습자의 이해를 도와주어야 한다. 학습자에게는 단순히 책을 읽어주는 것보다 이야기를 들려주는 것이 이해하기 쉽다. 교사는 계속 이야기를 들려주면서 학습자의 이해여부를 살펴야 한다. 학습자가 이해를 못하고 있다고 판단될 때는 듣기 전 단계에서 사용한 그림을 이용하거나 모국어와 영어를 섞어서 설명하는 등 이해를 도와주어야 한다.

셋째, 다음 발생할 사건에 대해 추측하도록 돋는다. 이야기를 들려주다 절정이 이르러 잠시 멈추고 다음에 발생할 일에 대해 질문하고 대답하도록 한다. 이때 학생의 수준에 따라 저학년은 모국어로 고학년일 경우는 영어로 간단하게 묻고 대답하도록 한다.

넷째, 학습자의 정서적 반응을 유도한다. 이야기를 들려주다가 이야기의 분위기나 학습자 자신의 감정상태를 말하도록 한다. 그럼으로 표현하는

방법도 있다.

다섯째, 학습자에게 이해의 여부를 표시하게 한다. 학습자가 이야기를 듣는 동안 스토리텔링 하기 전에 나누어준 그림의 순서를 맞추게 하거나 순서대로 그려진 그림에 핵심어휘를 적어 넣도록 한다. 또 이미 알고 있는 내용의 이야기를 약간 변형시켜 이야기를 들려주고 틀린 곳을 찾아내도록 하여 학습자의 이해를 확인한다. 스토리텔링 중에 사용할 수 있는 구체적인 학습활동을 살펴보겠다.

(1) 이야기 중 질의 응답

아동들의 이해도를 점검해 보기 위해 이야기를 들려주다가 멈추고 어떤 일들이 일어날 것인지 물어서 이해도를 체크해본다. 아동들은 우리말로 답할 수 있으며 이해도가 낮으면 교사가 지금까지의 이야기를 다시 요약 정리해주고 넘어가도록 한다.

(2) 이야기 잊기

이야기를 마친 후 이야기에 제시되는 상황에 대해 아동들의 이야기를 들어본다. 이야기 잊기는 영어와 더불어 아동의 상상력, 창의력, 추리력을 증진시키고자 하는 목적이 있다. 학습자가 가능하면 영어로 말하게 하고 언어수준이 낮은 저학년의 경우 모국어로 대답하게 한다.

(3) 배경 그림 상상하기

이야기의 이해를 돋기 위해 시각적인 연상법을 사용해 배경 그림 상상하기 활동을 할 수 있다. 아동들이 눈을 감고 이야기에 대한 영상을 그려 볼 수 있는지 묻는다. 아동들은 머릿속에 떠올린 제각기 다른 영상을 서

로 이야기해 본다. 아동들이 상상으로 그린 배경 그림 속에서 듣고, 느끼고, 맛보고, 냄새 맡은 것을 이야기해 보도록 고무시킨다.

(4) 감정곡선 그리기

동화를 활용한 영어수업은 감정곡선 그리기를 통해서 아동의 인성교육 까지도 가능하다. 이야기의 흐름을 아동들에게 빨리 인식시키기 위해서 감정곡선 그리기를 할 수 있다. 감정곡선 그리기 활동을 위해서는 이야기의 주요 문장이 쓰여진 학습 활동지를 만들어야 한다. 시작하기 전에 활동에 대해 설명하고 이야기를 읽어준다. 아동들이 이야기를 들으면서 자신의 감정상태가 달라지는 부분을 표시하게 한다. 아동들이 선을 그릴 시간을 주기 위해 중간 중간에 이야기를 잠시 멈추는 것이 좋다.

(5) 꼬리표 붙이기

꼬리표 붙이기 활동은 이야기에 나오는 단어들을 심화 학습할 때 좋다. 꼬리표 붙이기는 학습자 주도형 학습활동으로 이야기에 관련된 그림을 교사가 미리 준비하거나 아동들에게 그리도록 한다. 이야기를 시작하기 전, 칠판에 이야기에서 핵심이 되는 단어를 쓴다. 이야기를 들을 때 그림과 관련된 단어를 써서 해당 그림 밑에 붙이게 한다.

(6) 추측하기

추측하기는 아동들이 자신의 이야기를 만든 후 원문과 비교해 보면서 상상력과 창의력을 증진시킬 수 있는 활동이다. 교사와 의사소통 과정에서 아동들이 알고 있는 표현들을 구사해 보도록 한다. 추측하기를 통한 이야기 만들기 활동은 주로 듣기, 말하기 등 표현활동 중심이다. 구체적인

방법으로 스토리의 각 장면에 대한 그림을 확대시킨 OHP 자료를 만들어 아동들에게 한 장씩 보여 준다. 다음에는 어떤 장면이 이어질 것인지를 추측해 보게 한다. 아동은 생활에서 얻을 수 있는 정보들을 활용하여 이 야기의 실마리를 풀어간다. 이때 우리말로 표현하는 아동들이 있으면 교사를 그것을 영어로 표현해 주어 자신이 표현하고자 했던 것이 영어로 어떻게 표현되는지 알게 한다. 아동들이 언어사용을 필요로 할 때 혹은 아동들이 표현하고자 하는 언어사용의 목적이 설정되었을 때 언어학습의 효과가 극대화되므로 언어사용의 필요성을 증진시키는 것이 중요하다.

3) 이야기 들려주기 후 활동

듣기 후 단계의 일반적인 형태는 들은 내용에 대한 선다형 질문으로 접수 매기기가 대부분이었다. 교사는 이 단계에서 학생의 이해 여부뿐만 아니라 왜 메시지의 일부를 이해하지 못했는지 원인을 밝혀야 한다. 듣기 후 단계의 구체적인 활동들을 제시하고자 한다.

(1) 그림 직소 읽기(Picture jigsaw reading)

직소 읽기는 아동들이 모둠별로 협력하여 그림과 글을 찾아 순서대로 맞추는 활동이다. 동화의 그림과 글을 장면별로 따로 분리하여 카드 한 세트씩 봉투에 넣어서 각 모둠별로 나눠준다. 4명이 한 모둠이 되어 한 사람이 두 개의 그림과 글을 갖는다. 자신의 글을 다른 친구들에게 순서대로 읽어주면 그 글과 일치되는 그림을 갖고 있는 아동들이 그림과 글을 교환한다. 이야기를 다 읽고 난 후 협동하여 글의 순서를 구성해 간다. 직소 읽기가 끝나면 자신의 그림에 색칠을 하고 글을 그림 밑에 붙인 다음에 하나로 묶어서 소책자를 만든다. 완성이 되면 모둠별로 앞에 나와서

자신들의 이야기를 발표하게 한다. 시간이 부족할 경우 책자로 만들어 교실 뒤에 전시할 수 있다. 이때 교사는 아동들이 도움을 요청하면 적극적으로 도와주거나 혹은 부진한 모둠과 함께 직소 읽기를 해 나갈 수 있다.

(2) 참/거짓 게임

교사는 아동들의 이해를 돋기 위해 이야기를 서너 번 읽어준다. 이야기에서 몇 부분에 변화를 주어 참/거짓 문장이 적힌 학습 활동지를 만들어 준다. 아동은 학습 활동지를 읽고 참/거짓을 찾아 동그라미를 친다. 읽기 능력이 부족한 아동들에게는 교사가 대신 읽어주거나 그림으로 문제를 제시할 수 있다. 아동들이 손을 들고 틀린 부분을 찾아 발표하거나 그림에 표시하게 한다. 자기주도형 학습이나 활동 자리학습형으로 학습 활동지를 미리 복사하여 나눠 준 후 테이프를 들으면서 틀린 부분을 찾는 방법도 가능하다.

(3) 빙칸 채우기

이야기의 전체, 혹은 일부에 빙칸을 낸 원고를 준비하여 아동들에게 나눠주거나 칠판에 쓴다. 아동들 스스로 혹은 교사의 도움을 받아 빙칸을 채우게 한다. 학습 난이도는 아동들 수준에 맞게 결정한다. 이야기를 불러주어 빙칸을 채우게 하거나 아동들에게 빙칸에 들어갈 수 있는 단어 혹은 문장을 발표시키고 이야기를 다시 말하도록 한다. 반 전체가 활동을 함께 할 때는 칠판에 전체 이야기를 적은 후 교사가 임의대로 몇 개의 단어를 지운다. 지운 단어를 소리내어 말하고 외우도록 하여 아동들이 전체 이야기를 기억하게 할 수도 있다.

(4) 정보찾기(Information Gap)

학습의 흥미를 더하기 위해 정보 찾기 학습활동과 빈칸 채우기 학습활동을 결합할 수 있다. 두 명씩 한 모둠을 이루어 서로 다른 위치에 빈칸이 있는 학습 활동지를 가지고 묻고 답하면서 빈칸을 완성한다. 정보 찾기의 응용방법은 여러 가지가 있다. 빈칸의 위치가 다른 내용의 학습 활동지 4장 준비한 뒤 각각을 다른 벽에 붙인다. 아동들은 교실을 돌아다니며 답을 찾아 자신의 학습 활동지를 완성한다.

(5) 이야기 분석하기

이야기 분석하기는 아동들의 문제해결 능력과 이야기 분석능력을 키워주고 아동들이 이야기를 빨리 이해하는데 도움을 주는 학습활동이다. 이야기의 배경, 인물, 사건, 문제와 문제의 해결 부분을 분석해 보게 한다. 분석된 요소들은 하나씩 동그라미 모형 안에 적어 둔다. 아동들은 이야기의 요소들을 하나씩 바꾸어 가면서 이야기를 변화시킬 수 있다.

(6) 이야기 지도 그리기

이야기의 이해를 돋기 위해 사건의 순서를 지도로 그려 보는 학습활동이다. 이야기 지도 그리기를 위해서는 이야기에서 전개되는 한두 개의 사건을 제시해 주고 다음 이야기의 전개를 적게 한다.. 교사가 미리 이야기의 부분을 섞어서 학습 활동지를 만들어 주면 아동들이 학습지 안에 순서를 매기거나 줄을 이어가는 활동으로 응용할 수 있다. 우선 이야기를 들으면서 이야기지도 그리는 방법을 가르쳐준다. 모둠을 지어 각자 이야기가 어떻게 전개되는지 차트로 그려본다. 이야기 지도 그리기는 이야기의 구조를 익히고 이야기를 다시 말하는 데 많은 도움이 된다.

3. 효과적인 스토리텔링 기법을 활용한 교수-학습 모형

1) 현행 초등영어 교과서의 체제 분석

3, 4학년 초등학교 영어교과서의 구성을 살펴보면 우선 매 학년은 모두 8단원으로 구성이 되어있으며 각 단원은 4개의 차시로 이루어져 있다. 한 단원은 10쪽으로 되어있으며 내용에 따라 한 차시에 2~3쪽을 학습하도록 구성되어 있다. 단원의 첫 차시에는 주로 듣기 위주의 활동으로 구성되어 있으며 3, 4, 차시로 갈수록 발화할 수 있는 기회가 많이 주어진다. 그림을 보거나 듣기만 하는 예전의 수동적인 학습형태를 탈피하여 능동적이고 적극적인 참여 학습을 할 수 있도록 하였다. 각 단원의 구성 요소에 대한 설정 취지, 내용 및 지도상의 유의점을 분석하였다.

< 표1 > 영어교과서 체제분석

1차시	Look and listen (1)	이 단계에서는 봄으로써 듣는 내용을 보다 쉽게 이해할 수 있도록 한다. 또 시각과 청각을 동시에 사용하게 함으로써 보다 쉽게 학생의 듣기 능력을 기를 수 있도록 한다. 모든 내용을 빠짐없이 모두 들으려 하지 말고 전체적인 상황과 맥락을 먼저 파악하여 대화의 내용을 전체적으로 이해할 수 있도록 지도한다.
	Listen and repeat(1)	어구나 문장 단위를 제시하고 따라 말하게 한다. 실제로 소리 내어 따라 말해봄으로써 영어의 발음과 억양, 리듬에 대해 좀 더 친숙해지고 주의 깊게 들을 수 있는 바탕을 제공한다. 영어의 발음이 우리말 발음과 많이 달라서 처음에는 듣고 따라 하기도 매우 부담스러울 수 있으므로 정확성을 강조하지는 않는다.
	Let's play(1)	학생은 호기심은 많지만 집중력이 부족한 경향이 있으므로 흥미를 잃지 않고 영어를 자연스럽게 습득할 수 있게 한다. 간단한 준비물이나 자료를 활용하여 주로 교실 내에서 할 수 있는 활동으로 구성한다.

2차시	Look and listen (2)	1차시의 대화문과 구체적인 내용은 다르지만 수업활동의 방법이나 절차는 비슷하다. 두 번째 대화문의 경우에도 영어 내용을 빠짐없이 모두 들어야한다는 생각을 가지지 말고 전체적인 상황과 맥락을 먼저 파악하여 대화의 내용을 전체적으로 이해하는데 역점을 두어야 한다.
	Listen and repeat(2)	실제로 소리 내어 따라 말해 봄으로써 영어의 발음과 억양, 리듬에 대해 좀 더 친숙해지고 주의 깊게 들을 수 있는 바탕을 제공한다.
	Let's chant	일차적으로 익히고 교사와 학생이 직접 구두로 소리 내며 해 보도록 한다. 이 때 적절한 손동작이나 율동을 가미하면 더욱 더 재미있다. 또 분단이나 조별로 돌아가면서 해볼 수도 있다.
	Let's play(2)	초등학생은 호기심은 많지만 집중력이 부족한 경향이 있으므로 학생들이 흥미를 잃지 않고 재미를 느끼면서 영어를 자연스럽게 습득할 수 있도록 하는 장치로서 놀이를 통한 학습 단계를 설정한다. 여러 번의 조작적 연습으로 익힌 영어의 표현들을 놀이를 통해 실제로 사용해보는 기회를 제공한다.
3차시	Look and speak	말하기 연습을 하기 위해서는 말하기를 할 수 있는 이유나 목적이 먼저 있어야 한다. 주로 두개 이상의 그림을 제시하여 학생들이 어떤 말을 창안하여 말하기를 할 수 있도록 그 이유와 목적을 제시한다. 주로 그림 자료로 된 상황이나 내용에 맞추어서 앞 차시에서 배운 영어의 표현들을 말하기 연습 하도록 유도한다. 제시되는 상황은 앞 차시에서 접했던 상황과 비슷하거나 쉽게 유추가 가능한 것들을 제시하여 대화문 형태의 말을 할 수 있도록 한다.
	Let's sing	노래는 흥겨운 멜로디와 리듬으로 학생들에게 흥미를 일으키고 가사가 잘 기억되는 특성이 있다. 노래가 가지고 있는 본질적인 특성을 잘 살려서 영어 수업의 보조 자료로서 활용할 수 있게 하였다.
	Let's play(3)	다양한 놀이를 통해 배운 표현을 반복 연습하도록 한다. 단 놀이가 주가 되지 않도록 하면 교사는 좀 더 참신하고 다양한 활동을 고안해내야 할 것이다.

4차시	Let's role play	역할놀이는 학생들에게 언어사용과 관련된 역할을 가상으로 부여하고 주어진 상황에 맞게 행동하도록 하는 것이다. 역할놀이의 기능은 새로운 영어 표현을 제시하여 가르치는 것이 아니고 다른 활동을 통하여 이미 배운 언어표현을 보다 확실히 익힐 수 있도록 하기 위한 장치이다. 학생들은 가상 인물과 역할에 흥미를 느끼면서 실제의 의사소통에 매우 근접한 언어사용 연습을 해보도록 한다. 상황에 대한 설명과 활동방법을 미리 충분히 익힌 다음 시작하도록 한다. 다른 학생의 역할과는 상관없이 자기의 역할과 대사만을 기계적으로 암기해 버리는 일이 없도록 유의한다.
	Let's review	각 단원이 끝날 무렵에는 그 단원에서 배운 내용을 복습하고 강화하는 활동이 필요하다. 듣기와 말하기 활동을 고루 정리하고 반복하여 이 차시에서 배운 내용을 보다 확실하게 이해할 수 있도록 한다. 학습한 내용을 먼저 듣고, 이해 여부를 확인하는 형태의 활동을 해본다. 말하기 활동에서 주어진 그림을 보고 말하거나 또는 주어진 상황에 맞게 학생이 주도적으로 말할 수 있는 기회를 주도록 한다.

살펴본 바와 같이 1, 2차시는 새로 배울 내용을 입력하는 단계이다. 주로 듣고 따라하기 위주의 내용으로 구성되어 있다. 3, 4차시는 전체내용을 이해하며 발화가 가능한 단계이다. 첫 차시부터 의미가 담긴 스토리를 제시하기 보다는 기본적인 내용을 배운 후 스토리를 접하는 것이 아이들이 내용을 더 이해하기 쉽다. 그러므로 앞으로 제시될 교수-학습 지도안은 3, 4 차시 위주로 제시된다.

2) 스토리텔링 기법을 활용한 지도모형

(1) 수업 전 준비

우리나라는 국가교육과정에 의거한 교과서가 제시되어 있기 때문에 교과서를 배재한 채 이야기책 위주의 수업을 하는 것을 현실상 어렵다. 하지만 교과서는 바이블이 아니라 단지 교과과정의 목표를 달성하기 위한 수단이다. 현행 영어교과서가 교육과정에서 제시한 목표를 100% 달성하지 못하고 있는 것이 현실이다. 영어 수업 중 여러 단점을 극복하기 위해서 이야기책을 보조교재로 사용할 수 있다. 이야기책을 사용하는 시간은 영어 수업시간이나 재량활동 시간에 가능하다. 하지만 일반적으로 영어수업을 담임이 아닌 영어교과 전담교사가 영어수업시간을 이용해 지도하는 것이 현실이므로 영어수업 중 스토리텔링 기법을 활용할 수 있는 수업모형을 제시하고자 한다.

위에서 초등 3, 4학년의 내용체계를 분석해본 결과 1, 2차시는 주로 표현을 듣고 익히는 이해 단계이며 3, 4차시에서 이해한 내용을 바탕으로 표현하는 단계이다. 스토리텔링 수업에서 학습자는 지식을 총동원해 들려주는 이야기를 이해하고 이해한 내용을 표현해야 한다. 1차시는 새로운 표현을 처음 익히는 단계이므로 의미를 담고 있는 긴 이야기를 듣고 이해하기는 어렵다. 1, 2차시에서는 교과서를 통해 중요한 표현을 익힌 후 3차시부터 스토리텔링 기법을 도입하는 것이 적절하다고 본다. 4차시에서는 이야기를 충분히 이해한 후 모둠을 만들어 역할극을 해보거나 이어질 이야기의 뒷부분을 추측해 보는 활동을 할 수 있다. 그러므로 본 연구자의 수업모형에서는 영어수업 중 3차시와 4차시에 스토리텔링 기법을 적용할 계획이다.

교사는 단원에 적절한 이야기 책을 선택해야 한다. 하지만 교육과정의 내용과 딱 맞는 이야기책을 구하기는 쉽지 않다. 교육과정에서는 학습의 위계를 중요시하여 제시된 순서에 맞게 지도할 것을 강조하고 있다. 예를 들어 3학년 교과서에 숫자가 제시되고 5학년에 요일이 나온다. 하지만 'The very hungry caterpillar'라는 책을 보면 숫자와 요일이 동시에 나온다. 이렇듯 교육과정의 학습위계에 맞는 책을 구하기 어려우므로 교사 스스로 각색해 볼 수 있다. 책의 그림을 사용하되 아이들이 이해할 수 있도록 단원에서 제시된 내용과 연관지어 적절히 각색한다면 수업 중 활용하기가 수월하다. 적절한 책의 선택과 각색이 끝나면 교사는 책을 읽어주기보다는 들려주기 위해 내용을 완벽히 이해하고 구연하기 위한 준비를 해야 한다. 적절한 제스쳐와 들려줄 이야기 준비를 마친 뒤 수업지도안을 작성해 수업을 해야 한다.

(2) 수업의 진행

수업은 도입, 전개, 정리 단계로 나눌 수 있다. 전개 단계는 다시 제시(presentation), 연습(practice), 표현(production)의 3단계로 이루어 진행할 수 있다. 각 단계에서 스토리텔링을 위한 적절한 활동을 고안해 아이들이 수업 시 스토리텔링을 즐길 수 있도록 유도한다.

① 도입 단계

아이들이 듣게 될 이야기를 보다 잘 이해하기 위해 새로운 어휘나 표현 등을 미리 그림이나 사진, 마임 등을 통해 배경지식을 활성화 시킨다. 이야기 주제와 관련된 내용을 추측해 보게 하는 활동들을 제시해 동기유발을 일으켜 듣게 될 이야기에 흥미를 가지게 분위기를 조성한다.

② 전개 단계

▶ 제시 (Presentation)

교사는 아이들에게 이야기를 들려준다. 이때 학생들이 보다 이야기를 잘 이해하도록 하기 위해서 TPR, 멀티미디어 자료, 음악, 그림, 손인형 등을 사용하도록 하며 목소리의 색깔과 톤을 등장인물에 따라 다르게 구사해야 한다. 아이들이 잘 이해하지 못한 부분을 다시 한번 천천히 구연하도록 한다.

▶ 연습 (Practice)

이야기를 들은 후 중요한 표현을 익히는 단계로 중요 단어나 문장을 그림과 함께 제시해 따라 읽게 하거나 챤트, 노래 등 다양한 활동을 통해 중요 단어와 문장을 익히도록 한다.

▶ 표현 (Production)

작 활동이나 그룹 활동을 통해 각자 기억하는 표현을 토대로 이야기를 재현 또는 각색하게 하거나 역할극 등을 해보게 한다. 한 면에는 그림이 뒷면에는 글자나 문장이 적힌 카드 등을 나누어 주어 읽기나 쓰기와 연계되는 활동을 할 수 있다.

③ 정리 단계

배운 표현들을 다시 한번 복습해 보고 평가를 할 수 있는 시간을 가져본다. 교사는 학습지나 다른 평가 자료를 제시해 배운 표현을 잘 활용할 수 있는지 점검해 보도록 한다. 평가 뒤 그 결과를 피드백하여 다음 시간지도 시 활용하도록 한다.

3) 교수-학습 지도안

교사가 실제 수업 시 사용해 볼 수 있는 교수-학습 지도안을 작성하여 제시했다. 단원은 3, 4학년의 교과서 중 한 단원씩 선정을 했으며 내용은 채자 분석에 따라 스토리텔링 하기에 가장 적절하다고 판단되는 3, 4차시에 해당되는 지도안이다.

▶ Grade: 3rd

▶ Aims of this period

Student can know number and name of animals

Students can speak about number of animal by using " How many ()?"

Students can answer number of animals.

▶ Teaching-Learning master plan

Steps	Procedures	Activities
1	Activities before the story	- Brain storming - 숫자와 관련된 노래 부르기 - 새로운 단어 공부
2	Activities during the story	- 이야기책의 그림 훑어보기 - 스토리 듣기
3	Activities after the story	-들은 이야기에 관한 질문에 답하기 -이야기를 듣고 그림 순서대로 배열하기

Lesson	6. How many cows?							
Period	3/4	Page	60-61	Model	Communicative language approach			
Steps	Con-tents	Teaching · Learning Activities			Ti-me	Aids		
		Teacher	Students					
Introduc-tion	Warm-up	<p>❑ Greetings - Greetings & small talk</p> <p>❑ Confirmation of Objective · Do you know what we'll learn today?</p>	<ul style="list-style-type: none"> · dog, cat, bear..... · Student look and guess today's objective 		5'	Picture cards		
	Guid-ance	♣ 'How many ____?'를 사용해 동물의 수를 묻고 답하기			3'			
Develop-ment	Presen-tion	[Activity1] Before the story	<ul style="list-style-type: none"> · Can you say any animals? · Learn about new words 		25'	story book		
	Practice	[Activity2] During the story	<ul style="list-style-type: none"> · I'll show some book · Look at this picture, · Can you guess the story? · Now, I read "How many" Please, Listen carefully 					
	Produc-tion	[Activity3] After the story	<ul style="list-style-type: none"> · How many legs on an octopus? · How many legs on a bug? · How many legs on a kitten? · How many legs on a slug? · This time, I read again. you have to arrange these cards 					
conso-lida-tion	Review	❑ Review today's lesson	<ul style="list-style-type: none"> · Look at this card · Let's have a conversation 		5'	Picture cards		
	Closing	❑Introducing the next class Next class, We'll listen to the another story Good-bye.	<ul style="list-style-type: none"> · If students have question, ask to the teacher. · Good-bye ma'am. 		2'			

Lesson		6. How many cows?			Topic	동물의 수를 묻고 대답하기	
Period		4/4	Page	62-63	Model	Communicative language approach	
Step	Con-tents	Teaching · Learning Activities				Ti-me	Aids
Intro-duc-tion	Warm-up	■ Greetings <ul style="list-style-type: none"> - Greetings & small talk · Hello everyone · Open your book to page 62. ■ Confirmation of Objective <ul style="list-style-type: none"> · Look at this picture · Do you know What we'll learn today? · We'll present role-play 				5'	Picture cards
	Guid-ance	♣ 'How many _____?'를 사용하여 역할놀이를 할 수 있다.				5'	
		[Activity1] Before the story <ul style="list-style-type: none"> · Let's count the number. · Look at this picture and say which animal [Activity2] During the story <ul style="list-style-type: none"> · Look at this picture, please Do you know this story? · Listen carefully to this story. The story is 'ten little pigs' [Activity3] After the story <ul style="list-style-type: none"> · Now, We practice this role-play · I'll give 10 minutes. · Now, let's present 				25'	story book
Con-so-lida-tion	Clo-sing	■Introducing the next class <ul style="list-style-type: none"> · Do you have any questions? · Next class, we'll learn about 'I can swim' 				5'	

▶ Grade: 4th

▶ Aims of this period

Students can ask and answer about time by using "What time is it?"

Students can understand expression "It's time for _____."

▶ Teaching-Learning master plan

Steps	Procedures		Activities	
1	Activities before the story		<ul style="list-style-type: none"> - Guess about objectives - 시간대별로 하는 일에 대한 표현 익히기 	
2	Activities during the story		<ul style="list-style-type: none"> - 스토리 듣기 - 들은 순서대로 생활일과표 완성하기 	
3	Activities after the story		<ul style="list-style-type: none"> - 완성한 일과표를 친구들과 비교해 보기 - 이야기의 표현을 이용하여 자신의 하루 일과 발표하기 	

Lesson		4. What time is it?			Topic	시간을 묻고 답하기	
Period		3/4	Page	43-44	Model	Communicative language approach	
Steps	Contents	Teaching · Learning Activities				Ti me	Aids
		Teacher		Students			
Intro- duc- tion	Warm -up	<p><input checked="" type="checkbox"/> Greetings</p> <ul style="list-style-type: none"> - Greetings & small talk · Hello, everyone! · How's the weather? <p><input checked="" type="checkbox"/> Confirmation of Objective</p> <ul style="list-style-type: none"> · Look at this picture · Do you know What we'll learn today? <p><input checked="" type="checkbox"/> 'What time is it?'을 사용해 시간을 묻고 대답해 보자</p>		<ul style="list-style-type: none"> · Hello, ma'am · It's (sunny) · It's a clock · Student look and guess today's objective 	5'	Picture cards	

Deve lop ment	Practice	<p>[Activity1] Before the story</p> <ul style="list-style-type: none"> • Learn about new expression <p>[Activity2] During the story</p> <ul style="list-style-type: none"> • I'll show some book • Look at this picture, Please • Can you guess the story? • Now, I read "What time is it?" Please, Listen carefully • Now, I'll read again. You have to draw what he did each time. <p>[Activity3] After the story</p> <ul style="list-style-type: none"> • Now, Compare the picture with your partner. • This time, I read again and you have to check your partner's 	<ul style="list-style-type: none"> • It's time to go to school • It's time for lunch • It's time to sleep • It's time to study <ul style="list-style-type: none"> • Yes • Listen carefully the story • Student draw what he did in the clock shape <ul style="list-style-type: none"> • Student exchange the picture and compare with their partner. • Students listen the story again 	25'	story book Picture cards
	Review	<p>❑ Review today's lesson</p> <ul style="list-style-type: none"> • Look at this card • I'll ask to you about cards "What time is it?" 	<ul style="list-style-type: none"> • Students answer "It's time for ()" "It's time to ()" 	5'	Picture cards
Con -so -lida -tion		<p>❑ Introducing the next class</p> <ul style="list-style-type: none"> • Do you have any questions? Next class, We'll listen to the story 'Cinderella' • Good-bye everyone. 	<ul style="list-style-type: none"> • If students have question, ask to the teacher. • Good-bye ma'am. 	2'	

Lesson		4. What time is it?			Topic	시간을 묻고 답하기	
Period		4/4	Page	45-46	Model	Communicative language approach	
Steps	Con-tents	Teaching · Learning Activities				Ti-me	Aids
		Teacher		Students			
Intro-duc-tion	Warm-up	▢ Greetings <ul style="list-style-type: none"> - Greetings & small talk · Hello everyone · How's the weather? ▢ Let's Review <ul style="list-style-type: none"> · Can you remember the last lesson? 	<ul style="list-style-type: none"> · Hello, ma'am · It's (sunny) · Yes, we learned "It's time for ()" 	5'	Picture cards		
	Guid-ance						
Deve-lop-ment	Practice	[Activity1] before the story <ul style="list-style-type: none"> · Do you know 'Cindellar'? · Look at this book. (Show some picture) [Activity2] during the story <ul style="list-style-type: none"> · Now, I read 'Cindellar' Please, Listen carefully · This time, We'll present last scene · Make a group of 4, and practice with team [Activity3] after the story <ul style="list-style-type: none"> · Now, Present time 	<ul style="list-style-type: none"> · I know! I read a korean book · Listen carefully · Practice role-play · Students present a play. 	25'			
Con-so-lida-tion							

4. 활용 가능한 스토리 북과 사이트

교사가 매 수업시간마다 직접 단원에 맞는 적절한 책과 사이트를 찾는 일은 쉽지 않다. 본 연구자는 교사들이 수업과 관련 있는 책을 보다 쉽게 선별하는 것을 돋도록 다음과 같이 단원별로 관련 있는 스토리 북과 디지털 스토리를 제공하고 있는 사이트를 제시했다.

< 표 2 > 3학년 영어교과에서 활용 가능한 스토리 북

순	단원명	주 제	스토리 북 (저자)
1	Hello, I'm Minsu	· 인사하기 · 소개하기	· People say 'Hello' (Will Barber) · Goodnight moon (Margaret Wise Brown)
2	What's this?	· 사물의 이름을 묻고 답하기	· Brown Bear, Brown Bear What do you see? (Bill martin, Jr) · It looked like spilt milk(Charles G.shaw)
3	Happy birthday?	· 축하와 감사하는 말하기	· Happy birthday, Sam (Pat Hutchines) · Happy birthday, Moon (Frank Asch)
4	Wash your hands	· 신체의 명칭 이해하기	· From head to toe (Eric Carle) · Clap your hands (Lorinda Bryan Cauley)
5	I like apples	· 좋거나 싫어 하는 표현 알기 · 음식이름 알기	· The very hungry caterpillar(Eric Carle) · What do you eat? (Rick Wetzel)
6	How many cows?	· 동물의 수 묻고 답하기	· How many? (Rozanne Lanczak Williams) · Ten black dots (Donald Crews)
7	I can swim	· 할 수 있는 일과 없는 일 말하기 · 운동이름 알기	· Can you read a map? · I'm special (Kimberly Jordano)
8	It's snowing	· 날씨에 관한 표현알기 · 옷 관련 표현 알기	· Barney bear gets dressed (Rozann Lanczak Williams) · The jacket I wear in the snow (Shirley Neitzel) · What's the weather like today? (Rozann Lanczak Williams)

< 표 4 > 4학년 영어 교과에서 활용가능한 스토리 북

순	단원명	주 제	스토리 북
1	Nice to meet you	· 날씨에 관한 표현 · 처음 만날 때의 인사	· How's the weather? (Rozann Lanczak Williams)
2	Don't do that	· 금지와 요청하는 말 이해하기	· Go away, dog (Joan L. Nodset) · Get off your our train (John Birmingham)
3	How old are you?	· 나이를 묻고 답하기	· I'm older than you are (Young Mi Kim)
4	What time is it?	· 숫자 익히기 · 시간 묻고 답하기	· What time is it? (Rozann Lanczak Williams) · Time to.(Bruce Mcmillan)
5	Who is she?	· 누구인지 묻고 답하기	· I love my family (Kathleen Beal)
6	Is this your cap?	· 물건의 소유와 색깔 묻기	· A color of his own (Leo Lionni) · Little blue, Little yellow (Leo Lionni)
7	Sorry, I can't	· 제안하는 말과 답하는 표현 알기	· Henny Penny (H.Werner Zimmermann)
8	How much is it?	· 물건 사는 표현 알기	· Good choices for cat and dog (Rozann Lanczak Williams) · On market street(Arnold Lobel)

▶ 활용 가능한 사이트

- <http://www.storyedu.com>
- <http://www.englishfork.com>
- <http://www.mihome.shinbiro.com>
- <http://jr.naver.com/english>
- <http://ict.cein.or.kr>

IV. 결론 및 제언

초등학교에서의 영어교육은 아이들에게 자신감과 흥미, 호기심을 충족시켜주어 영어라는 교과를 친숙하게 느끼고 꾸준한 학습동기를 부여해 줄 수 있어야 한다. 본 연구자는 제시된 조건을 만족시킬 수 있는 스토리텔링 기법을 연구하게 되었다. 호기심이 많고 상상력이 풍부하며 이야기를 좋아하는 아이들의 성향을 고려해 수업 중 스토리텔링 기법을 활용한다면 긍정적인 효과를 얻을 수 있다.

현 교육과정 내에서 이루어지고 있는 초등영어교육을 살펴보면 의사소통을 위한 몇 개의 문형을 반복적으로 익히는 형태가 대부분이다. 진정한 의사소통을 위해서는 스스로 언어의 일반적인 규칙을 추론하고 그 의미를 파악할 수 있어야 한다. 교사는 수업 중 단순히 교과서에 제시된 단순하고 반복적인 문장만을 제공해서는 안된다. 진정한 의미에서의 의사소통 능력을 향상시키고자 한다면 내용이 있는 긴 이야기를 듣고 그 의미를 파악하는 연습이 필요하다. 교사는 이야기책을 이용해 긴 이야기를 재미있고 흥미롭게 아이들에게 전달할 수 있다. 교사가 수업 중 이야기책을 효과적으로 사용할 수 있는 방법은 다음과 같다.

첫째, 교육과정의 위계에 맞도록 책을 개작하는 노력이 필요하다. 현 영어교육과정에는 학습의 위계가 정해져 있다. 난위도에 따라 학년별로 배울 내용이 다르다. 하지만 일반적인 영어 이야기책을 보면 교육과정의 학습의 위계와는 맞지 않는 것이 대부분이다. 교사는 수업 중 적절히 이야기책을 활용할 필요가 있으며 교육과정의 내용과 부합하는 내용으로 개작

해야 한다. 교사는 수업 전에 미리 책을 선정하고 살펴보아야 하며 수업의 내용과 관련이 있는 표현이 들어가도록 이야기를 바꾼다면 아동들은 내용을 이해하기가 더 쉽다.

둘째, 교재 개발 단계에서 영어이야기에 대한 연구가 이루어져야 한다. 많은 교사들이 스토리텔링의 긍정적 효과에 대해서 알고 있지만 현실적으로 지도하는데 많은 어려움이 있다. 교사 스스로 교육과정과 일치하는 내용의 책을 찾아 수업 중 창의적으로 활용하기보다는 교육과정의 내용 속에 이야기를 통한 영어교수가 들어있다면 보다 쉽게 접근할 수 있다.

셋째, 학교 도서관에 많은 영어 이야기 책을 비치해놓아야 한다. 일선의 학교 도서관에서 영어이야기책을 찾아보기는 쉽지 않다. 수업 중 아이들이 배우고 흥미를 가지고 있지만 접할 수 없다면 아무런 의미가 없다. 학교차원에서도 영어 이야기책을 많이 구비해야 한다.

마지막으로 스토리텔링이 보다 효과적으로 활용되기 위해서는 영어교사 스스로 끊임없는 자기 개발과 연구를 해야 한다. 아이들에게 최적의 영어 학습 환경을 제공하고 여러 가지 다양한 교수학습 방법 및 자료가 개발될 필요가 있다.

참 고 문 헌

교육부. (1999). *초등학교 교육과정 해설*. 서울: 대한교과서.

교육부. (2001). *초등학교 영어3*. 서울: 대한교과서.

교육부. (2001). *초등학교 영어4*. 서울: 대한교과서.

김영미. (2001). *동화로 가르치는 초등영어*. 서울: 문진미디어.

김정숙(편). (2000). *스토리텔링으로 가르치는 초등영어*. 서울: 범문사.

김진철, 고경석, 박약우, 이재희, 김혜련. (1998). *초등영어 교재론*. 서울: 학문출판사.

민덕기. (2002). 디지털 스토리텔링을 통한 초등영어 수업 방안. *Primary English Education*, 8(2), 9-15.

이기준. (2003). 초등학교 영어교육 지도방법의 실제와 전망. *교육마당* 21, 253, 119-123.

이완기. (2000). *초등영어 교육론*. 서울: 문진미디어.

이완기, 정용주, 신재철, 조경숙, 김재혁, 나기연, 고경석, 부경순, 김광수, 김영민 (1998). *초등영어지도법*. 서울: 문진미디어.

이종표. (2001). 스토리텔링은 활용한 초등영어 듣기 지도 연구. 석사학위 논문. 진주교육대학교.

이현주. (2001). *초등영어 스토리텔링 미니북*. 서울: 문진미디어.

이희숙. (2001). *상호작용 이야기 활용 활용방안*. 석사학위논문. 서울대학교.

정동진. (2001). *영어이야기를 활용한 영어듣기 지도 방안*. 석사학위 논문. 경상대학교 교육대학원.

최성미. (2000). *영어동화책 활용이 초등영어 읽기 능력 및 태도에 미치는*

영향. 석사학위논문. 부산교육대학교.

허연. (2003). 학생활동 중심의 읽기 영역 활성화 방안. *교육마당* 21, 253, 107-110.

Goodman, K. S. (1986). *What's whole in whole language?* Portsmouth, NH: Heinemann.

Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the primary classroom.* London: Longman.

Krashen, S. D. (1981). *Second language acquisition and second learning.* Oxford: Pergamon.

Krashen, S. D. & Terrell, T. D. (1983). *The natural approach.* Hayward, CA: The Alemany Press.

Scott, W. A. & Yetreberg, L. H. (1990). *Teaching English to children.* London: Longman.

Wright, A. (1995). *Storytelling with children.* Oxford: Oxford University Press.

ABSTRACT

An Effective Use of Storytelling Techniques for the 3rd and 4th Grade Students

Seo, ji eun

Department of Elementary English Education
Graduate School of Education
Hannam University

The aim of this study is to suggest teaching techniques by using storytelling activities. Most children like stories. The story can help children to acquire a language and develop communicative competence. But English textbooks don't have many stories. So, I have designed effective teaching techniques for using storytelling in English class. This study consists of four chapters. Chapter 1 introduces the need and purpose of this study. Chapter 2 reviews the relevant theories of English curriculum, elementary students' characteristics, the Natural Approach, the whole language approach and storytelling. Chapter 3 suggests standards for selecting storybooks, useful storytelling techniques and lesson plan designs. Chapter 4 contains the conclusion and comments about this study. The results of this study can be

summarized as follows: First, teachers should rewrite the English story books to use in English class, because some storybooks do not match the curriculum. Second, there should be more research on the development of storybooks for use in the curriculum. Third, school libraries should have more English books. Students need more chances to read English books. Lastly, teachers should improve their skills and develop new techniques for storytelling. Storytelling based teaching is very useful for drawing students' interests and motivations to learning English. Besides, it makes possible for students to acquire language better. So, teachers should try to do their best to teach English by using creative storytelling techniques.

부 록

1. Cinderella

Once upon a time there was a good man. He had a good wife and a beautiful, kind daughter. They all lived in a nice old house and were very happy. But, one day, the man's wife died. And then the man and his daughter were very sad.

After two years, the man married again. His new wife was a nasty woman with a loud voice. She had two daughters. One of them was tall and thin. She was called Prudence. The other daughter was short and fat. She was called Charlotte. Prudence and Charlotte were ugly girls. People called them 'the ugly sisters'. The man was afraid of his new wife. He said to his daughter, "I know that you are a good girl. Be kind to your new mother and your new sisters."

"Yes, father", She answered. But the two ugly sisters hated the man's daughter because she was beautiful and good.

"You can sleep in that little room at the top of the house" said Prudence. "And you must do all the work. Give me your nice clothes. Here, You can wear this old dress. And Give me your nice shoes. You don't need shoes."

"Yes" said Charlotte, "start working now! this house is dirty. You



must clean it!"

So every day the beautiful, kind girl worked hard. She clean the house. She washed and cooked. She made a beds. She did everything. In the evenings she was tired, so she sat down in the kitchen. She always sat close to the fire and her dress and feet got dirty in the cinders. And so the ugly sisters began to call her 'Cinderella'.

One day, a letter arrived. Prudence quickly opened it. "Oh, look mother!" she said. "It's from the king. He is having a big party at the palace for his son, the Prince."

"A party! A party!" said Charlotte. "Can I come?" asked Cinderella. "You? Don't be stupid!" said ugly sisters. "You can't come. But we will need new dresses. And you must make them for us."

So Cinderella worked very hard. She made beautiful new dresses for her ugly sisters. And on the day of the party, she worked for them all day. She ran upstairs and downstairs. She never stopped. At last ugly sisters were ready. they got into their coach and Cinderella said goodbye to them.

"Have a wonderful time!" She called. Their coach went up the hill to the palace. Now Cinderella felt very sad. She began to cry. Then, suddenly, She heard a voice. "Cinderella! Why are you crying?" Cinderella looked up and saw a beautiful woman in a white dress. It was a fairy! "I'm crying because I can't go to the party" said the fairy. "I will help you, with my magic wand. Listen to me. Go into the garden and bring me a pumpkin."

'A pumpkin? that's strange!' thought Cinderella. But she ran into the garden and found a big fat pumpkin, and put it on the ground by the fairy's feet. "Good" said the fairy. "Now go and get the mousetrap!" 'The mousetrap? That's strange!' thought Cinderella. But she went and found the mousetrap. There were six white mice in it. She put it on the ground by the fairy's feet. "One more thing" said the fairy. "I need six lizards!".

"Six lizards?" said Cinderella. "All right! I'll find them!" So she ran into the garden and found six little lizards. "You can go to the party, Cinderella!" said the fairy. "Watch!"

The fairy touched the pumpkin with her magic wand. It wasn't a pumpkin! It was a beautiful, gold coach, a princess's coach! Then she touched the six white mice with her magic wand. And, suddenly, they weren't white mice! they were six beautiful white horses. Then the fairy touched the six little lizards with her magic wand. They were six footmen in coats of gold and green and silver. "Oh, thank you!" said Cinderella. Then she looked at her dirty, old dress. "But I can't go to the party in this". She said, sadly. So the fairy touched Cinderella's dress with her magic wand. And, suddenly, it wasn't a dirty old dress. It was a beautiful long dress with little pink flowers on it. Then the fairy gave Cinderella two little glass shoes for her feet. "Now. Are you happy?"

"Yes. Oh yes! Thank you!" said Cinderella. "But listen, Cinderella," said the fairy. "Before you go, I must tell you something very important.



You must leave the party before the clock strikes twelve. Because at twelve o'clock at midnight - the magic will stop. Then your coach and your horses and your footmen will all go. You will only have a pumpkin, six mice and six lizards again. And this beautiful dress will go, too. You will have your dirty old dress again. Do you understand?" "Yes" said Cinderella. "I understand. I won't forget. Thank you for everything!" Then Cinderella got into the coach and went to the palace. When Cinderella arrived at the palace, the Prince's footmen were surprised. "Look at her coach!" they said. "Look at her dress! Who is she?" And when she walked into the big room, everyone stopped dancing. "Who's she?" said Charlotte, the ugly sister. "Is she a princess?"

"Yes" said Prudence. "A very important princess, I think." When the Prince saw Cinderella, he thought, "She is the most beautiful girl in the world!" He went to her and said, "Will you dance with me?" "Yes" said Cinderella, "I will."

Cinderella had a wonderful time at the party. She danced with the

Prince all evening and was not tired. But she didn't look at the clock. At last, she remembered. It was one minute to twelve! "Oh!" she said. "It's nearly twelve o'clock! It's nearly midnight! I must go!" And she ran out of the room. "Why? Wait!" called the Prince. "Come back! I don't even know your name!" It was midnight. The clock began to strike twelve o'clock. Cinderella ran out of the palace and down the stairs. One of her little glass shoes fell off, but she could not stop. So she left it there, on the stairs. The magic stopped - the fairy was right! Cinderella looked at her dress. Where was her beautiful long dress? Now she had her dirty old dress again. And she had no beautiful coach. There was only a pumpkin. And no horses, and no footmen. Only six white mice and six little lizards, running away into the garden.



Cinderella took off her other glass shoe and put it in her pocket. Then she ran home. The Prince ran out of the palace. "Where is she?" he said. "Where is the beautiful princess. Did you see her?". "No," answered the footmen. "We only saw a girl in a dirty old dress, with no shoes. She was a beautiful girl, but she wasn't a princess."

Then the Prince found Cinderella's little glass shoe. "Here's one of her shoes!" he said. "I don't know her name, but now I have one of her shoes! I will find her. This shoe will help me. And when I find her, I will marry her."

The next day the Prince's footmen put up an important notice. It said : Every girl in the country must try on the little glass shoe. The Prince will marry the girl who can wear it.

Then the Prince and his best footman went to every house in the country. Hundreds of girls tried on the shoe. But it did not fit anyone. "I will never find her," thought the Prince, sadly.

At last, one day, the Prince and his footman came to Cinderella's house. The ugly sisters were very excited. First, Prudence tried on the shoe, but it didn't fit her. Her foot was too long and thin. Then Charlotte tried on the shoe. But it didn't fit her. Her foot was much too big and fat. "Are there any other girls in this house?" asked the Prince. "No!" said the ugly sisters. "Yes!" said Cinderella's father. "There's Cinderella. She's in the kitchen."

"Cinderella?" said the ugly sisters.

"She didn't go to the party. She's only the kitchen girl!" Cinderella came into the room, in her dirty old dress. But the Prince could see that she was very beautiful. She sat down and tried on the glass shoe.



It fitted her perfectly. "It doesn't fit her! It doesn't!" said the ugly sisters. "Yes, it does!" said Cinderella's father. Then Cinderella took the other glass shoe out of her pocket. She put it on her other foot. "It is you!" said the Prince, quietly. "You are the beautiful princess!"

Suddenly, there was a great light and the fairy came back. She touched Cinderella's dress with her magic wand, and there was the beautiful long dress with little pink flowers on it! The ugly sisters and their nasty mother were afraid.

"Oh, Cinderella!" they said. "We are sorry. We are sorry that we were unkind to you." But the Prince was very happy. He gave his hand to Cinderella. "I love you," he said. "Will you marry me?"

"Yes, I will." said Cinderella, "because I love you too." And because Cinderella was kind, she did not forget her ugly sisters. "Can my sisters come to the palace too?" she asked.

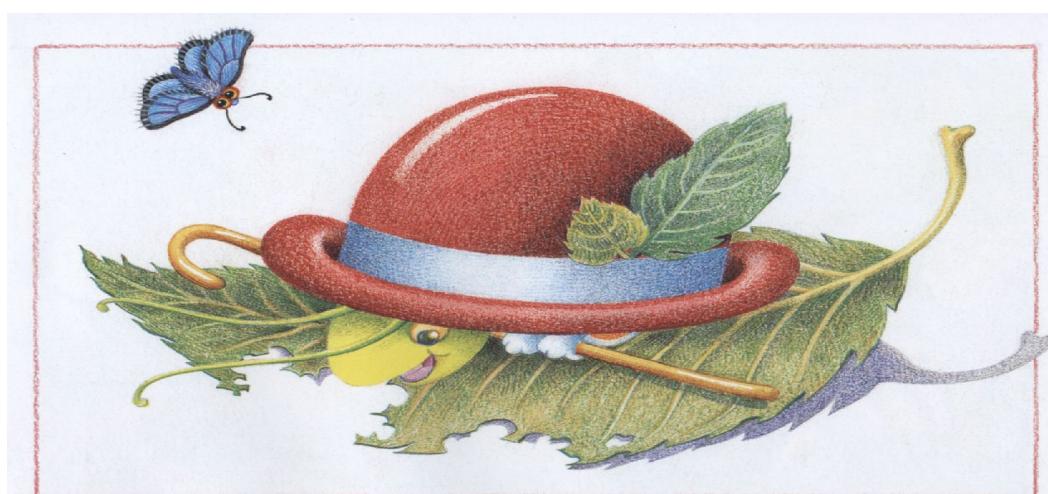
"Yes, they can," answered the Prince. A few days later, the Prince and Cinderella got married. And the ugly sisters got married too. They married two of the Prince's friends.

When the people saw Cinderella, they saw that she was very beautiful. And soon, they loved her, because she was also good and kind. After some time, Cinderella and the Prince had a little son and a little daughter. And they all lived happily ever after.

2. How many?



2 How many legs on an octopus?



How many legs on a bug?

3



4

How many legs on a kitten?



How many legs on a slug?

5



6

Eight legs on an octopus.



**Six legs on a bug.
Four legs on a kitten.**

7



8

But no legs on a slug!