이번 발표는 저번시간에 말씀해드린 CLT 의 여러가지 장점과 특징을 활용한 저희 조만의 구체적인 수업 방식을 소개해드릴려고 합니다. 우선 수업에 대한 내용을 말씀드리기 전에 이 수업이 겨냥하고 있는 대상, 수업의 진행 시간, 그리고 목적을 말씀드리도록 하겠습니다.

저희가 겨냥한 대상은 대한민국 중학교 1학년 학생들을 대상으로 하고 있습니다. 중학교 1학년 학생의 레벨이라면 영어를 읽고 간단하게 그내용에 대하여 이해 과정을 거친 후, 다른 학생들과 그 내용을 공유 할정도의 수준에 있다 판단했기 때문입니다. 또한, 중학교 1학년 이전의 초등학교에서 대체적으로 경험해보지 못한 CLT 의 주 목적인 상호작용을 활용한 수업을 새롭게 경험해볼수 있다 생각하여 1학년 중학생을 타겟으로 잡았습니다.

수업 진행 시간은 토의와 발표를 할수 있는 충분한 시간인 50분으로 정했으며 주요 목적은 CLT 의 장점인 상호작용을 통한 해석과 회화 능력, 그리고 사고력 등을 강화하는 목적을 두고 있습니다. 또한 CLT 의 특징 중 하나인 전체언어 학습법, 즉, 듣기 읽기 말하기를 하나로 묶고 통합적으로 자연스럽게 동시적으로 습득할수 있도록 도움을 주게끔 설계를 했습니다.

이제부터 수업에 대한 구체적인 설명을 드리도록 하겠습니다.

처음 50분중 10분은 이번 수업을 주제로 정한 영화를 학생들이 제목이나 내용을 모르는 상태에서 영어로 질문을 하게끔 만든 후 그 질문에대한 답과 힌트들을 활용한 영화제목 맞추기를 통해 워밍업을 시작합니다. 이 워밍업 단계를 통해 학생들의 자연스러운 회화를 진행 시킬수 있으며 수업 시작에 활기를 불어넣고, 학생들의 흥미를 유발할수 있습니다.

다음으로 수업 진행 시간 50분 중 20분은 CLT 의 수업 방식 중 하나인 직쏘 활동을 활용한 영화 대본 해석 및 이해 입니다. 각조 4명의 학생들은 영화의 대본을 4등분으로 나눈 파트, ABCD 대본을 받습니다. A 파트를 받은 각조의 학생들은 새로운 조를 만들어 해석을 진행하고 BCD 파트를 받은 학생들 또한 같은 파트를 받은 학생들과 조를 새로 만들어 그 부분의 대본을 해석을 합니다. 해석을 마친 후 원래대로 ABCD 가 한조로 이루어진 상태로 돌아갑니다. 각 학생들은 해석해온 서로의 내용을 취합한 후 하나의 큰 대본이 완성되며 그 대본에 대한 이해와 서로의 생각을 공유합니다. 이를 통해 CLT의 특징 중 하나인 과제 중심, 학습자 중심 활동을 활용할수 있게 됩니다.

마지막 50분 중 남은 20 분은 Guessing Game 기반으로 한 토의 및 발표를 진행합니다. 각 조의 학생들은 영화 대본에 대한 여러가지 질문을 받게 되며 서로 정리하고 이해한 내용을 바탕으로 답변 발표를 합니다. 질문의 예시로는 영화 대본에서 나오는 장면이 어떤 곳에서 진행되는지, 인물들의 현재 감정은 어떤지 등, 주관적인 질문을 통한 학습자의 컨텐츠 중심 환경을 만들어 주며 수업 내용에 대한 흥미를 붙잡을 수 있습니다.

이로써 저희는 학생들이 흥미를 가질수 있는 영화라는 매체를 활용할것이고, 수업 시작의 활기를 불어넣을수 있는 워밍업단계, 의사소통교수법의 특징 중 하나인 과제를 중심으로 한 학습자 기반 직쏘 활동 단계를 거쳐서, guessing game 을 첨가한 발표 및 토의를 하여 CLT 의 장점을 극대화 시킬수 있는 수업을 설계해봤습니다.