

자녀 및 십 대와 함께하는 영어 학습: 영어 연습을 위한 게임 만들기 및 플레이

저희의 워드 매치 같은 게임은 재미있게 어휘를 배울 수 있도록 합니다



아이들은 부모님이나 교사와 함께 워드 매치 게임용 명사 및 형용사 카드를 만든 후 어휘력 연습을 위해 함께 플레이할 수 있습니다.

저자: Kate Will, M.A., 피델리티(Fidelity) 코디네이터, 아이오와 독서 연구 센터

단어 학습 게임은 날로 증가세인 단어 학습 모바일 게임과 퍼즐 등에서 볼 수 있는 바와 같이 자신의 어휘력 향상을 위해 새로운 단어에 접하려고 하는 사람들에게 인기가 많은 도구입니다. *Scrabble*, *Taboo*, *Catch Phrase*, *Apples-to-Apples* 같은 보드게임과 카드 게임(그리고 이 게임들의 모바일 버전을 포함하여) 및 기타 단어 학습이 고유 목적은 아닌 다른 게임도 또한 단어 학습에 활용할 수 있습니다. 포인트 적립 및 보상을 받고, 경쟁의 짜릿함을 느끼며, 다른 사람과의 교체 등은 모두 플레이어들에게 동기를 부여하는 요소입니다. 이러한 특징으로 인해, 게임 플레이는 영어 학습자의 단어 학습 강화에 효과적인 방법으로 간주하고 있습니다. (Townsend, 2009 년) 가정이나 학교에서 학교 수업의 연장선에서 게임을 플레이하게 되면 귀하와 귀하의 자녀 또는 학생들이 즐거운 시간을 보내면서 함께 영어를 연습할 수 있습니다.

게임 플레이의 혜택을 위해서 브랜드가 있는 카드나 보드게임을 준비할 필요는 없습니다. 가정에서 직접 몇 가지 게임을 만드는 과정 동안 어휘력을 증진할 수 있습니다. 이

iowareadingresearch.org



@IAReading |



@iowareadingresearchcenter

포스트는 새로운 단어 매칭 게임과 직접 그 게임을 만드는 단계에 관해 설명하고 이 게임이 단어 학습을 강화하는 방법에 관해 기술하고 있습니다.

“워드 매치(Word Match)”를 플레이하는 방법

“Word Match(워드 매치, 12 세 이상용)”라고 불리는 이 새로운 게임의 목표는 명사와 그에 연관된 형용사를 짝짓는 것입니다. 이 게임에서는 명사 카드와 형용사 카드의 두 가지 카드가 사용됩니다. 각 명사 카드에는 유명한 사람, 장소 또는 사물(예를 들어, 로사 파크, 해변, 옐로우스톤 국립 공원, 또는 개학일)뿐만 아니라 명사의 정의나 설명도 포함되어 있습니다. 각 형용사 카드에는 명사를 설명하는 단어(예를 들어, 멋진, 평화로운, 깨끗한, 친근한)뿐만 아니라 그 단어에 대한 부분 동의어도 포함하고 있습니다. 이 두 카드의 일부 예제가 아래의 그림 1에 나와 있습니다.

그림 1. 명사와 형용사 카드의 예제



워드 매치 게임을 하려면 명사와 형용사 카드의 앞면이 위로 향하게 놓아서 모든 플레이어가 각 카드의 단어를 읽을 수 있도록 합니다. 플레이어들은 차례로 사람, 장소, 또는 명사 카드에 있는 사물을 설명하는 명사와 형용사를 선택합니다. 가장 나이가 어린 플레이어부터 게임을 시작해서 시계 방향으로 차례가 돌아갑니다. 한 플레이어가 자신의 카드가 매치가 되었다고 생각하면 두 장의 카드를 들어서 모든 사람이 볼 수 있도록 보여줍니다. 다른 플레이어들이 반드시 그 두 장의 카드가 매치가 된다고 동의해야 합니다. 예를 들어, 그림 1에 보인 카드에서, 한 플레이어는 “the beach(해변)”라는 명사를 선택하고, 형용사인 “peaceful(평화로운)”을 선택할 수 있습니다. 대부분의 플레이어가 이 명사와 형용사가 짝이 된다고 동의하면 이 두 카드를 선택한 플레이어는 두 장의 카드를 모두를 갖습니다. 게임의 목표는 최대한 많은 카드를 모으는 것입니다.

iowareadingresearch.org

플레이어들은 모든 명사 카드가 선택되거나 짝이 되는 명사와 형용사의 조합이 불가능할 때까지 차례대로 카드를 선택하면서 게임을 계속합니다.

이 게임에는 단어의 의미를 신중하게 생각하고 두 단어 사이에 연관을 지어야 하므로 어휘력 연습에 유용한 도구가 될 수 있습니다. 또한, 자신만의 명사와 형용사 카드 한 벌을 만드는 동안 더 많은 연습을 하고 새로운 영어 단어도 배울 수 있습니다.

“워드 매치(Word Match)” 만드는 법

워드 매치를 만들기 위해서는 색인 카드나 작은 종잇조각이 필요합니다. 명사 카드와 형용사 카드를 구분하기 위해서는 두 가지 색의 카드가 있어야 합니다. 예를 들어, 모든 명사 카드는 빨간색을 사용하고, 모든 형용사 카드는 초록색을 사용할 수 있습니다. 두 종류의 카드를 구분하기 위해서는 색종이를 사용하거나 색깔이 다른 마커를 사용할 수 있습니다. 타이핑하거나 손으로 적은 후 인쇄할 수 있는 템플릿도 제공해드립니다. (아래의 “가족을 위한 보조 자료” 참조)

형용사 카드를 만들기 위해서는 아이들이나 학생들이 최대한 많은 단어를 생각하도록 하십시오. 그들은 각 형용사 카드마다 하나의 형용사를 적습니다. 형용사 아래에는 몇 개의 동의어 또는 비슷한 의미를 가진 단어를 적어야 합니다. 예를 들어, 아래 그림 2에서 보인 바와 같이, “friendly(친근한)”이란 형용사에 대해서는 동의어인 “kind(친절한),” “nice(상냥한),” 및 “warm(따스한),” 등을 적을 수 있습니다. 해당 형용사에 대한 동의어를 적는 데 어려움이 있으면 온라인으로 제공되는 동의어 사전을 참조할 수 있습니다. 명사 카드보다 형용사 카드가 더 많아야 플레이어들이 명사를 정확하게 설명하기에 적절한 형용사를 찾기가 쉽습니다.

그림 2. 형용사 카드의 예제



그다음에는 명사 카드를 만들면 됩니다. 아이들이나 학생들에게 각 명사 카드에 하나의 명사를 적게 하면서, 최대한 많은 영어 명사를 생각하도록 하십시오. 아이디어 창출에는 다음 질문이 도움이 됩니다.

- 방문하기 좋아하는 장소가 어디입니까
- 나중에 가보고 싶은 몇 군데 장소는 어디입니까?
- 사람들이 누구를 매일 만납니까?
- 만나고 싶은 유명인사는 누구입니까?
- 책이나 영화의 주인공 중 좋아하는 사람이 누구입니까?
- 좋아하는 음식, 스포츠, 영화, TV 쇼는 어떤 것입니까?

아이들이나 학생들에게 카드에 적힌 명사 아래에 그 명사의 설명이나 정의를 적도록 하십시오. 예를 들어, 아래 그림 3에 보인 바와 같이, “the beach(해변)”의 설명으로는 “the sandy area by an ocean or a lake(바닷가나 호수 가장자리의 모래가 있는 지역)”가 될 수 있습니다. 이 설명은 주어진 단어가 익숙하지 않은 플레이어에게 도움이 됩니다.

그림 3. 명사 카드의 예제



“워드 매치”의 읽고 쓰기에 대한 혜택

형태소(Morpheme)의 인식

형태소(“quickly”에서의 *-ly*, 또는 “listened”에서의 *-ed*)는 단어에서 가장 작은 의미 단위입니다. 형태소의 예제로는 접두사(어근이나 어간 앞에 붙는 부가 요소), 어근(단어의 주요 요소, 즉, “transport”에서의 port), 그리고 접미사(어근이나 어간 뒤에 붙는 부가 요소) 등이 있습니다. 형태적 요소에 대한 인식은 학습자가 다른 어근을 가졌지만, 같은 부가 요소를 가진 단어 사이의 의미상 유사성을 알아내거나(예를 들어, “quickly”와 “softly”), 같은 어근을 가졌지만, 다른 부가적 요소를 가진 단어 사이의 의미상 차이(예를



Student Reading Success Through Research and Collaboration

들어, “listened”와 “listening”)를 이해하는 데 도움을 줍니다. 영어 학습자가 형태소의 의미와 형태소가 단어를 만들거나, 변경하기 위해 결합하는 방식을 이해하면 그들이 잘 모르는 단어의 의미를 해독하는 능력이 향상될 수 있습니다. (Davidson, 2014 년)

형태학적 인식에 중점을 두는 어휘 학습 전략은 특히 영어 학습자에게 효과가 있는 것으로 확인되었습니다. (Brandes & McMaster, 2017 년) 워드 매치 같은 단어 짝짓기 게임은 플레이어가 형태소에 관심을 두게 하는 데 도움이 될 수 있습니다. 형용사 카드를 만들 때, 귀하와 자녀 또는 학생들은 단어의 끝부분 패턴에 유의해야 합니다. 예를 들어, 형용사 카드는 *-ous*, *-ful*, *-ical*, 및 *-able* 같이 비슷한 어미를 사용할 수 있고, 명사 카드는 *-ist*, *-er*, 또는 *-ian* 등으로 끝날 수 있습니다. 게임을 하면서 이러한 접미사에 관심을 두도록 해주십시오.

I see you wrote the word “chemist”—what other words end in -ist?

플레이어들은 “hairstylist,” “bicyclist,” 및 “journalist” 같은 단어를 생각할 수 있습니다. 그들이 비슷한 단어를 찾은 후에, 그들에게 전체 단어 사이의 유사성을 찾아보도록 하십시오. 가능한 대답으로는 다음이 있을 수 있습니다.

All of the words that end in -ist are people who work with certain things.

사람들이 가지고 일하는 것이 단어의 어근에 있다는 점을 지적하면, 이 정의를 강조할 수 있습니다. 예를 들어, “hairstylist” 같은 단어에서 접미사인 *-ist*를 제거하면 그 단어는 “hairstyle”과 아주 비슷한 단어를 만들어내게 됩니다. 이는 헤어디자이너는 헤어스타일 일을 하는 사람을 의미합니다. 이 사람들은 미장원에서 머리를 자르고 손질하는 사람들입니다. 단어의 형태소에 관심을 두는 것은 영어 학습자가 혼자서 단어의 의미를 추론하는 데 도움이 될 수 있습니다. (Davidson, 2014 년)

단어의 어미에서 패턴을 찾을 수 있게 되면, 그림 4에 보인 것처럼 접미사 사전을 만들 수 있습니다. (“아래의 가족을 위한 보조 자료” 참조) 단어의 어미를 “접미사” 칼럼에 추가하고, 그 어미를 포함하는 단어의 예제를 “예제” 칼럼에 적으십시오. “품사” 칼럼에서는 그 단어가 명사인지 형용사인지를 결정합니다. 마지막으로, 예제 목록을 기반으로, “의미” 칼럼에 있는 형태소의 의미를 맞춰보십시오.



그림 4. 접미사 사전의 예

접미사	예제	품사	의미
-ous	dangerous, curious, ridiculous	형용사	어떤 것이 많음
-ful	useful, respectful, beautiful	형용사	어떤 것이 많음
-ical	historical, chemical, practical	형용사	어떤 것의
-ist	hairstylist, bicyclist, journalist	명사	무엇인가를 가지고 일하는 사람
-er	teacher, dancer, writer	명사	특정 행동을 하는 사람
-ian	librarian, comedian, historian	명사	무엇인가를 가지고 일하는 사람

배경지식으로의 연결

심리언어학적 이론에서는 언어 학습자가 새로운 언어를 자기 자신의 경험과 배경지식에 고정함으로써 그 의미를 구성하는 데 적극적인 역할을 한다고 알려져 있습니다. (Carrell & Eisterhold, 1983 년) 배경지식은 우리가 새로운 단어를 그 동의어와 반의어에 연결하도록 요구받을 때 그 역할을 하게 됩니다. 자녀나 학생들이 형용사 카드를 만들 때 그들에게 각 형용사에 대해 최대한 많은 동의어를 적도록 하십시오. 카드에 있는 단어에 동의어를 첨가하면 특정 단어를 모르는 플레이어가 자신이 이미 알고 있는 비슷한 의미를 가진 단어와의 연상을 통해 도움을 받을 수 있습니다.

귀하 자신의 명사 및 형용사 카드를 한 벌씩 만들면 자녀나 학생들이 귀하의 지역사회에 관한 문화적 지식 향상에 도움을 줄 수 있습니다. 명사 카드를 만들 때는 중요한 사람, 장소, 또는 귀하의 지역사회에 연관된 사물을 포함하는 것을 고려해보십시오. 거주하는 도시에서 방문하기 좋아하는 장소(예를 들어, 레스토랑, 공원, 식품점 및 영화관), 또는 나중에 방문하고 싶은 장소를 생각해보십시오. 워드 매치는 특히 귀하 자신의 삶에 연계할 때 아주 재미있습니다. 그렇게 하면 플레이어들이 단어의 의미를 자기 자신에게 맞추고, 주인 의식도 갖게 되어, 단어 학습에 도움이 되는 것으로 간주합니다.

(Townsend, 2009 년)

사회적 연관성

사회적 연관성과 협력이 제 2 언어의 어휘력 향상에 도움이 된다는 증거가 있습니다. (Kim, 2008 년) 따라서, 영어 학습자가 단어를 정의하기 위해서는 어휘에 대해 서로



Student Reading Success Through Research and Collaboration

이야기하고 함께 공부하는 데 참여해야 합니다. 워드 매치 같은 단어를 짝짓는 게임은 플레이어 자신이 선택한 단어에 대해 서로 대화하는 데 참여할 것을 권장합니다. 예를 들어, 어떤 플레이어가 명사와 형용사의 짝을 제안한 후, 플레이어들에게 자신이 선택한 단어를 정당화할 목적으로 1 분의 시간을 주십시오. 플레이어들에게 그들이 찾은 형용사가 그 명사에 대해 적합한지 설명해보라고 하십시오. 이러한 대화를 통해서 플레이어들은 단어 사용에서 한계, 즉, 단어의 사용이 적합하거나 적합하지 않은 경우를 이해할 수 있게 됩니다.

어휘력 쌓기는 종종 지겨운 일인 것처럼 보입니다. 하지만, 단어 학습의 전략으로 가정과 교실에서 교과 학습의 연장으로 게임을 이용하면 그 과정이 더 즐거울 수도 있습니다. 함께 단어 학습 게임을 만들어서 플레이하면 그 경험이 더 오래가고 의미도 있습니다.

참고 문헌

Brandes, D. R., & McMaster, K. L. (2017 년). A review of morphological analysis strategies on vocabulary outcomes with ELLs. *Insights Into Learning Disabilities*, 14(1), 53-72. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1165732.pdf>

Carrell, P. L., & Eisterhold, J. C. (1983 년). Schema theory and ESL reading pedagogy. *TESOL Quarterly*, 17, 553-573. <https://doi.org/10.2307/3586613>

Davidson, S. J. (2014 년). *Morphological analysis training for English language learners with reading difficulties* [Doctoral dissertation, University of California Riverside]. ProQuest Dissertations Publishing. <https://escholarship.org/uc/item/70c919st>

Kim, Y. (2008 년). The contribution of collaborative and individual tasks to the acquisition of L2 vocabulary. *The Modern Language Journal*, 92(1), 114-130. <http://www.jstor.org/stable/25172996>

Townsend, D. (2009 년). Building academic vocabulary in after-school settings: Games for growth with middle school English-language learners. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53, 242-251. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.3.5>

