



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2011년 2월

교육학석사 (영어교육) 학위논문

게임과 인터넷 동화 읽기가 초등학생
영어 학습의 흥미도와 자신감에
미치는 효과 연구

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

안 수 미

게임과 인터넷 동화 읽기가 초등학생
영어 학습의 흥미도와 자신감에
미치는 효과 연구

- A Study of Interest and Self-confidence through
Games and Internet-based English Storytelling
for Elementary School Students-

2011년 2월 25일

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

안 수 미

게임과 인터넷 동화 읽기가 초등학생
영어 학습의 흥미도와 자신감에
미치는 효과 연구

지도교수 김 경 자

이 논문을 교육학석사(영어교육)학위 청구논문으로 제출함.

2010년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

안 수 미

안수미의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 이남근 인

심사위원 조선대학교 교수 허정 인

심사위원 조선대학교 교수 김경자 인

2010년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT	IV
I. 서론	1
1.1 연구의 필요성	1
1.2 연구의 목적	4
1.3 연구 질문	4
1.4 논문의 구성	5
II. 연구 배경	6
2.1 한국에서의 초등영어교육	6
2.2 게임을 활용한 초등영어 교육	8
2.3 인터넷 동화를 활용한 초등영어교육	10
2.3.1 인터넷 동화와 영어 흥미도에 대한 선행연구	12
2.3.2 인터넷 동화와 영어 자신감에 대한 선행연구	15
2.3.3 인터넷 동화의 수업의 효과에서 남녀차이에 대한 선행 연구	16
III. 연구 방법	19
3.1 연구 대상	19
3.2 연구 기간 및 절차	23
3.3 연구 도구	24
3.3.1 사전·사후 흥미도 및 자신감 검사지	24

3.3.2 학습자 수업 소감문	24
3.4 결과 처리	24
3.5 실험 내용	24
3.5.1 실험에 사용된 동화	24
3.5.2 실험 수업 지도 내용	25
IV. 연구 결과 및 논의	30
4.1 흥미도	30
4.1.1 사전 흥미도	30
4.1.2 사후 흥미도	31
4.2 자신감	33
4.2.1 사전 자신감	33
4.2.2 사후 자신감	33
4.3 흥미도와 자신감에 대한 남녀차이	35
V. 결론 및 제언	37
5.1 결론	37
5.2 연구의 제한점	38
5.3 제언	39
참고문헌	41
부록	44

표 목 차

표 1. 실험 연구의 대상	19
표 2. 영어 학습 시간	20
표 3. 영어 학습 방법	21
표 4. 영역 선호도	21
표 5. 영역 난이도	22
표 6. 학습 자료 선호도	22
표 7. 실험에 사용된 동화	25
표 8. 수업 지도 방법	27
표 9. 사전흥미도	31
표 10. 사후 흥미도 결과	32
표 11. 사전·사후 흥미도 t -검정	32
표 12. 사전 자신감	33
표 13. 사후 자신감 결과	34
표 14. 사전·사후 자신감 t -검정	35
표 15. 사전·사후흥미도와 자신감의 남녀차이	36

ABSTRACT

A Study on the Effect of Interest and Self-confidence through Games and Internet-based English Storytelling for Elementary School Students

An Sumi

Faculty Advisor: Prof, Kim Kyungja

Major in English Language Education

Graduate School of Education, Chosun University

The aim of this study is to examine the effects on elementary school students' interest and self-confidence through the use of games and Internet-based English storytelling. The research was carried out over the period of 4 weeks. The experimental group was comprised of ninety elementary students from grade one to six taking after-school English lessons at S & W elementary school in Gwangju, Cholla-nam Do. Learners were provided Internet-based English storytelling with a variety of games. A pre- and post- questionnaire was conducted to explore their affective factors, interest and self-confidence towards English. The research findings are as follows.

First, there was significant difference in terms of interest as the result of the lesson using both Internet English stories and games. It was verified that the use of stories with games which are interesting and motivating for students has a positive effect on young learners' interests.

Secondly, there was significant difference in terms of self-confidence. Effective use of the multimedia helped stimulate interest and resulted in

more self-confidence.

Thirdly, while both male and female learners showed improvement, the female students showed higher improvement than the males in the area of interest and self-confidence although the difference was not significant.

The implications of the study are as follows. Firstly, when English teachers use Internet-based English storytelling as a class material, they are expected to prepare lessons and materials taking the students' grade and language ability into consideration in order to maintain the interest of the learners. Secondly, in those circumstances where classroom English reading materials and books are scarce, Internet-based English storytelling provides valuable enjoyable reading material with sound and animation. Young learners need to be exposed to such written language in order to provide them with sufficient meaningful input. Thirdly, various level of internet English stories appropriate suitable for elementary students should be developed in curricular level.

I. 서론

1.1 연구의 필요성

음성언어위주로 영어를 가르치고 있는 전반적인 우리나라 초등학교 영어교육과정에서 듣기와 말하기 교육의 비중으로 읽고, 쓰기의 문자언어 교육은 소홀히 대하여 지고 있는 것이 현실이다.

그러나 언어의 4가지 기능을 분리해서 가르치는 교수 방법은 비판을 받고 있으며, 통합적으로 지도하는 것이 효과적이라는 총체적 언어 접근법(Whole Language Approach)에도 어긋난다. 듣기, 말하기, 읽기와 쓰기는 상호보완적으로 발달되는 것으로 서로 분리될 수 없는 한 개의 통합된 사고과정에서 나오므로 음성언어의 습득, 기억, 재생에 도움을 줄 수 있는 문자를 병행하여 지도하는 것이 언어습득에 바람직하다 (Goodman, 1986).

초등학교 영어는 영어에 흥미와 자신감을 가지며, 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다.(교육인적자원부, 2007) 이를 위해 수업시간 중 게임·노래·챗트·역할극 등 여러 가지 활동을 하게 되는데, 그 중 연구자는 각 반의 특성에 맞는 게임을 할 때 학생들이 가장 흥미가 있고 재미있어 한다는 점에 중요성을 두고, 실제로 게임 활동을 하는데 수업시간의 많은 부분을 할애하였다. 게임 활동은 학습자의 흥미를 높일 수 있는 방법으로 학생들은 게임을 하고 이기기 위해 목표언어를 더 열심히 공부하게 되고 이는 보상으로 연결되므로 이번에 게임에서 지게 되더라도 다음에 또 게임을 할 것이라는 기대 때문에 영어시간을 즐겁게 생각 할 수 있다. McCallum(1980)은 게임놀이의 자유로운 분위기 속에서 학생들은 자의식으로부터 탈출해서 게임을 통하여 흥미에 대한 자극을 받게 되고 적절하게 안내되는 게임은 고도의 동기화 기법이 될 수 있다고 강조한다.

하지만 학생들이 게임에서 이기기 위해서 대부분 단순 반복된 표현으로 이루어

진 목표언어를 외우고 게임으로 마무리 하는 것으로 영어시간을 재미있게 여길 수는 있겠지만, 영어로 좀 더 유의미한 의사소통을 하고 창의적인 사고력을 기르기에 이런 재미위주의 게임 활동 방법으로는 한계가 있다.

게임 활동의 장점인 재미있는 요소와 적절한 신체활동을 이용하여 학습자들의 흥미를 유지하면서 게임 활동 중 결핍 될 수 있는 유의미하고 실제성 있는 언어입력을 통해 의사소통의 유창성을 기를 수 있는 방법으로 인터넷 영어동화를 생각해 볼 수 있다.

Elley(1991)는 이야기의 중요성에 관하여 다양한 흥미 있는 이야기를 읽은 집단이 언어에 대한 강한 호기심과 동기가 높아지고 언어에 대한 총체적 학습 평가에서 큰 향상도를 보여주었다고 주장 한다. 어린 학생들은 이야기를 듣고 읽으면서 이야기에 대한 감각을 키움과 동시에 어휘와 언어 구조를 경험하게 된다. 목표 언어권 이야기는 언어 학습 프로그램과 문화를 통합한다는 점에서 훌륭한 기여를 한다. 즉, 이야기책은 동기유발 효과가 높고 재미있으며, 외국어와 외국어 학습에 대한 긍정적인 학습태도를 갖게 해 주고, 지속적인 학습 욕구를 일깨워 주며 상상력을 풍부하게 해줄 뿐만 아니라 그 상상적 경험은 학습자의 창조적 능력을 개발시켜 준다(황창녕, 2008).

이에 연구자가 근무하고 있는 초등학교의 방과후학교 에서 영어를 수강하고 있는 아동들을 대상으로 수업시간에 시중의 국내·외 출판사 교재를 교과서로 사용하는 것을 기반으로 기존에 해왔던 다양한 게임 활동을 활용한 수업을 계속 진행하면서 동시에 그 교재의 각 단원과 관련된 인터넷 영어동화를 매 차시 투입한다면, 게임 활동위주의 수업에서 부족 할 수 있었던 유의미하고 실제적인 언어 사용상황을 동영상, 자막을 통해 스토리로 접할 수 있으므로 풍부한 언어를 입력 받을 수 있다고 생각하였다. 또한 인터넷 영어 동화를 본 후 읽기 전·중·후 활동으로써 학습자들의 학년, 발달 그리고 지적 수준에 맞는 게임이나 다른 후속 활동을 적절히 투입 한다면 정의적 영역에 있어 상승효과를 기대해 볼 수 있다고 판단하였다.

현재 초등영어교육과정은 문자언어 교육이 음성언어의 보조적 역할로 적용하기 때문에 학습자의 지적 발달 수준에 비하여 문자언어 비중이 상당히 낮게 설정되어

있다. 영어 교재와 각각의 단원의 주제와 연관된 인터넷 영어동화를 공부하면서 후속 활동으로 각 반의 특성과 수준에 맞는 다양한 게임을 이용하여 영어를 지도하면 영어를 배우는 것에 대한 흥미를 유지 하면서 읽기 능력이 아직 미숙한 저학년 학습자부터 어느 정도의 영어 실력을 갖춘 고학년 학습자까지 수준·단계에 맞는 인터넷 영어동화를 선별해 지도할 수 있기 때문에 이는 제7차 초등 영어과 교육과정에서 강조하는 심화·보충형 수준별 교육이 가능하고 학생들의 문자언어를 대할 수 있는 기회와 욕구를 충족시킬 수 있다. 또한, 인터넷 영어동화는 영어동화책 읽기에 비해 원하는 부분을 몇 번이고 반복하여 들을 수 있고 그 부분에 대한 내용과 움직이는 화면을 동시에 계속 동영상으로 볼 수 있으므로 이해하고 따라 하기 쉽고, 또 교실에 있는 대형 TV로 많은 학생 수가 동시에 시청이 가능하므로 개인적으로 동화책을 일일이 구매하지 않아도 된다는 점에서 경제적이다. Lee(1998)는 멀티미디어 영어교육의 장점에 대해 텍스트, 정지 화상, 소리, 동화상 등 다양한 매체가 통합되어 표현되고 이러한 특징은 실제 수업 현장에서 언어사용 및 문화에 대한 실제적인 환경을 조성하여 체험할 수 있는 기회를 제공한다고 하였다.

현재 초등학교 3학년부터 시작되고 있는 영어수업에 게임이 매우 효과적인 교수 방법으로 중요한 역할을 하고 있지만 고학년 일수록 학생들의 게임 활동에 소극적으로 참여하는 경향이 있고 이것은 곧 영어 과목 자체에 대한 흥미를 감소시킨다고 많은 연구들은 지적한다. 일반 영어 수업을 유지 하면서 고학년에 맞는 지적 수준과 관심이 고려된 주제의 인터넷 동화를 선정하여 학습하고 후속 활동으로 문자언어를 이용한 다양한 종류의 학습지를 사용하거나 이를 응용하여 그룹이나 짝활동으로 게임을 한다면 흥미와 학습적인 효과를 동시에 느끼면서 영어에 대한 관심을 지속시킬 수 있을 것으로 여겨진다.

그동안의 연구들은 따로 게임의 장점이나 효과를 실험하여 밝히거나, 영어동화책 혹은 인터넷 영어동화를 이용한 영어수업에 대한 효과와 정의적인 측면을 각각 실험한 것이 대부분을 이루고 있고, 게임의 장점은 유지하고 단점을 보완하는 차원에서 인터넷 영어동화를 매 차시에 투입하여 초등학생의 정의적인 측면과 남녀차이에 대한 효과에 대한 연구는 거의 없었다.

이에 흥미도가 높아 학생들이 선호한다고 알려진 게임과 컴퓨터의 빠른 보급으로 확산되고 있는 인터넷 영어 동화를 동시에 투입하였을 때의 초등학생들의 영어에 대한 흥미도, 자신감의 향상과 남녀차이에 대한 효과에 대해 연구 할 필요성이 있다.

1.2 연구의 목적

본 연구의 목적은 연구자가 근무하고 있는 S와 W 초등학교 방과후학교 에서 영어를 수강하고 있는 1학년부터 6학년생을 대상으로 게임과 인터넷 영어동화를 매 차시마다 수업 재료로 선택해서 투입 하였을 때, 기존의 교재를 기반으로 게임 활동 위주의 일반 수업과 비교하여 게임 활동과 인터넷 영어동화를 함께 학습했을 때의 학생들의 흥미도와 자신감에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보는데 있다.

1.3 연구 질문

앞에서 기술한 연구의 필요성에 근거한 본 연구의 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 게임과 인터넷 동화읽기를 활용한 영어 지도는 초등학생들의 영어 학습에 대한 흥미도에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 게임과 인터넷 동화읽기를 활용한 영어 지도는 초등학생들의 영어 학습에 대한 자신감에 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, 게임과 인터넷 동화읽기를 활용한 영어 수업에서 나타난 흥미도와 자신감은 남녀차이가 있는가?

1.4 논문의 구성

본 연구는 총 5장으로 구성되어 있다.

제 I 장은 서론으로써 초등학교 영어교육에 게임과 인터넷 영어 동화 학습의 필요성 및 목적과 연구 질문을 살펴본다.

제 II 장에서는 연구의 배경으로, 한국에서의 초등영어교육, 게임과 인터넷 동화를 활용한 초등영어교육, 그리고 연구 질문에 관한 선행 연구를 살펴본다.

제 III 장에서는 연구의 방법으로, 연구 대상과 절차, 연구 도구와 결과 처리, 그리고 실험 수업 지도 내용에 대해 살펴본다.

제 IV 장에서는 연구의 결과에 대해 기술한다. 연구를 위해 제시했던 연구 질문과 관련지어 실험 수업에 참여한 학습자들의 검사 결과를 분석한다.

마지막으로, 제 V 장에서는 결론 및 제언으로 연구 요약 및 시사점, 그리고 후속 연구에서 다뤄야 할 것들에 대해 제언해 본다.

II. 연구 배경

2.1 한국에서의 초등영어교육

이완기(2002)에 의하면 초등학교 영어교육을 찬성하는 쪽은 대개 언어 습득 이론에 근거하여 사람이 언어를 가장 잘 배울 수 있는 결정적 시기(critical period)가 있다는 가설을 지지한다. 하지만 우리나라와 같은 EFL(English as a foreign language)환경에서 교실 밖에서 영어를 사용하고 생각할 기회가 거의 없다는 점, 초등학생들에게 영어교육을 했을 때 한국적 문화·가치관의 위함을 초래할 수 있는 이유 등으로 초등영어교육 실시에 대한 의견은 찬성쪽과 반대쪽으로 양분되어 있었으나, 정부의 세계화 정책의 강력한 추진에 힘입어 1997년 초등학교 3학년을 시작으로 2000년에는 6학년까지 단계적으로 전면 실시하게 되었고, 이젠 초등영어교육을 어떻게, 그리고 얼마나 효과적으로 실시하느냐가 가장 중요한 문제가 되었다.

2007년도에 개정된 교육과정에서의 초등학교 영어 교육 목표는 영어를 이해하고 표현하는 능력을 길러주는 것이며, 7차 교육과정과 마찬가지로 듣기, 말하기의 음성언어 교육이 중심이 되고, 문자 언어 교육은 간단한 내용의 글을 읽고 쓸 수 있는 정도로 음성언어와 연계한 기초적인 내용 습득이 목적이다. 2007년 개정된 교육과정에는 그동안 3학년 교육 과정에 배제돼 있었던 읽기가 추가 되었고, 4학년은 읽기, 쓰기가 추가 되었다. 3,4학년에 문자언어가 도입되었다고 하지만 이것은 알파벳 식별 정도의 기초적인 내용으로 제한 되어있고, 간단한 어구를 따라 읽거나 낱말 찾기는 5학년, 문장을 읽거나 쓰기는 6학년 교육과정 이후에 포함된다.

이처럼 우리나라 초등영어교육에서 문자언어를 음성언어와 함께 도입하지 않는 이유는 초등학생은 영어 학습 초기자이기 때문에, 영어 학습 초기 과정에서 문자를 사용하는 것은 어린이 영어 학습에 부담을 주어 흥미를 잃어 음성 언어 습득마저 저해 할 수 있다는 것 때문이다. 그러나 최근 많은 연구에서 지적하듯이 문자를 배제한 음성언어 위주의 초등 영어 교육은 학습자의 지적 수준에 대한 기대감을

충족시키지 못하고, 아동들이 이미 사교육을 통하여 외부에서 영어에 노출되어 있는 상황이므로 오히려 학년이 올라 갈수록 영어에 대한 흥미를 저하시킬 수 있다.

Richards와 Rodgers(1996)에 따르면 특히 음성 언어 기능이 문자언어 기능과 통합될 때 효과가 크고, Brown(1994)은 말과 글은 대개 상호 의존적, 상호 보완적이기 때문에 이들의 관계를 무시하면 언어의 풍부함을 잃게 되고 글을 아는 사람에게 있어서 말과 글의 상호 관계는 매우 재미있는 언어와 문화, 그리고 사회의 반영이므로 언어의 네 기능을 통합해서 가르쳐야 한다고 말한다. 정동빈(1998)은 읽기, 쓰기는 언어기능에 대한 이해를 확인해 줄 뿐만 아니라 문자를 통하여 듣기, 말하기 기능과도 밀접한 관계를 갖게 된다고 하여 언어의 네 가지 기능을 따로 가르치기보다는 통합하여 가르치는 것이 효율적이라고 하였다. Goodman(1986)은 총체적 언어교수법과 관련하여 구어와 문어의 상호작용, 상호 관련성과 구어만큼이나 자연스럽게 발달하는 문자 언어의 중요성을 강조 하고 있으며 학생들이 들으면서 읽기와 쓰기를 배우고, 읽기를 통해서 쓰기를 배우며, 쓰기를 통해서 읽기를 배우므로써 모든 언어 기능이 상호 의존적으로 습득된다고 하였다.

우리나라 초등학교 교육과정에 나타난 영어과 목표는 영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 기초적인 영어사용에 자신감을 가지고, 일상생활에서 영어로 기초적인 의사소통의 바탕을 마련하며, 영어 학습을 통하여 다른 나라의 관습이나 문화를 이해하는데 있다.

총체적 언어교육은 언어기능을 환경과의 상호작용을 통해 서서히 형성되어 가는 하나의 전체적인 과정이라고 보기 때문에 위와 같은 목표를 달성하기 위해서는 언어 교육 초기 단계에서부터 언어의 네 가지 기능을 함께 지도하여야 한다. 우리나라 초등 영어교육에서도 총체적 언어 교육을 교수 학습의 근간으로 삼고 있으나, 현 교육과정에는 반영이 미약하여 음성 언어를 터득한 후에 문자 교육으로 들어가는 도록 하고 있음이 아쉽다.

2.2 게임을 활용한 초등영어 교육

2007년 개정된 초등학교 영어 교육과정에서는 학습목표와 내용에 맞게 다양한 교수 방법을 적용하고 놀이·게임 등을 통해 활동 중심의 수업이 이루어지고, 찬트·노래 등을 통해 동기를 유발 할 수 있도록 수업을 계획하며, 활동에 따라 학습 집단을 다양하게 편성하여 학생 중심의 수업이 이루어지도록 권유한다. Richards와 Lockhart(1994, 146)는 소집단 활동의 장점에 대해 학급에 대한 선생님의 지배를 줄이고 학생들의 참여도를 높이며, 교사가 촉진자나 상담자로서의 역할을 더 할 수 있게 하고 학습자들에게 좀 더 활동적인 역할을 부여한다고 언급한다.

게임은 특히 초등학생들 에게 흥미를 가져다줌으로써 영어를 계속 해서 배우고 싶은 동기를 유발시켜주고, 실제로 수업시간에 배운 것을 학생들이 여러 가지 형태의 게임을 통해 듣고, 말하고, 행동해 봄으로써 막연한 내용을 좀 더 구체적이고 재미있는 상황 속에서 배울 수 있다. 초등학생들이 게임을 통해 외국어를 잘 배우는 이유는 해당 외국어를 학습한다는 생각보다는 게임 활동에 몰입되어 외국어 학습이 주는 두려움이나 부담감 없이 자연스런 발화를 할 수 있기 때문이다. “I myself have found that a good language game is a wonderful way to break the routine of classroom drill, because it provides fun and relaxation while remaining very much within the framework of language learning and may even reinforce that learning” (Dobson, 1975, 107).

초등학교 영어수업에서 가장 큰 역할을 담당하는 게임은 특히 초등학생들 에게 의미 있는 학습을 하기 위한 중요한 방법이다. 그러므로 게임은 과중한 반복 훈련 중심을 지양하고 자체가 의사소통적 이여야 한다. 가장 성공적인 게임은 최소한의 규칙과 약간의 경쟁적인 요소와 자극과 흥미를 제공하면서 의미 있는 학습활동을 유도하는 것이라 볼 수 있다. 어린이들이 어른들보다 쉽게 외국어를 배우는 것은 어른들이 놀이 상황에서 육체를 사용하지 않고 언어를 배우는 것에 비해, 어린이들은 실제 놀이 상황에서 육체적으로 움직이며 배우기 때문이다(Asher와 Garcia, 1982, 334-341). 소진아(2003)는 게임을 이용한 영어 수업은 아동들의 태도와 흥

미도에 긍정적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 초등학생의 어휘능력향상에 많은 도움을 주었고, 류동수(2005)는 초등학교 학년별 영어 흥미도의 변화 요인에 대한 분석에서 아동은 본능적으로 재미를 추구하고 상호작용을 좋아하니 게임은 행위 자체의 즐거움, 즉 재미를 가장 본질적 특징으로 하고, 둘 이상의 참여자가 있어 상호 작용을 하게 마련이므로 아동의 본능에 잘 부합하는 활동이라고 할 수 있다.

교사는 게임하는 시간 동안 학습자의 현재 상황을 점검 할 수 있어야 하는데, 특히 소그룹으로 나누어 게임을 학습자들끼리 진행 시킬 때 교실을 이동하면서 관찰하고, 학습자의 오류를 필요시 수정해 주고 피드백을 적절히 주어야 한다. 하지만 교사의 지나친 오류수정이나 피드백은 지나친 간섭으로 아이들이 게임을 즐기고 있다는 느낌 보다는 자칫 교사중심의 경직된 흐름으로 진행될 수 있기 때문에 유의하고 분위기를 부드럽게 하여 학생들의 높은 참여를 유도 하여야 한다.

황창녕(2008)은 영어수업에서 놀이와 게임의 좋은 점을 다음과 같이 들고 있다.

- ① 자유로운 분위기 속에서 흥미와 동기에 대한 자극을 받을 수 있다.
- ② 영어 표현의 단순한 반복 연습은 지루하겠지만, 놀이나 게임을 통한 반복 연습은 지루함이 없이 자연스럽게 목표 표현을 익히게 된다.
- ③ 학생들에게 특정 구조, 문법 형태, 그리고 어휘 항목에 주의를 집중시킬 수 있다.
- ④ 앞서가는 학습자와 뒤쳐진 학습자 모두를 동등하게 참여시킬 수 있다.
- ⑤ 자연스럽게 목표 언어를 창의적으로 활용할 수 있도록 해주는 경쟁적 분위기를 조성한다.
- ⑥ 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 언어 네 기능 학습에 큰 제약 없이 활용될 수 있다.
- ⑦ 외국어인 영어 표현을 말하는 데 학생들은 두려워하는 경우가 많지만, 놀이와 게임 속에서는 큰 두려움 없이 말할 기회를 갖는다.
- ⑧ 교사에게 즉각적인 feedback을 제공한다.
- ⑨ 최소의 준비로서 학생의 최대 참여 활동을 보장한다.
- ⑩ 교사와 학생, 학생 상호간의 상호작용을 촉진하는데 놀이와 게임이 이상적이다.

게임은 매 차시 수업에서 도입, 전개, 정리중 적절한 시간과 유형에 유의 하여 어느 부분이든 투입 할 수 있으나 학년에 따라 지적수준이 다름을 충분히 고려하여 학습자의 참여를 극대화 할 수 있어야 한다. 예를 들어 대상이 저학년인 경우 신체적 움직임을 통해 배우는 것을 좋아 하기 때문에 교사나 동료학생들의 명령에 학생들이 실제로 움직여 행동으로 나타내고 자신의 성취를 행동으로 확인 할 수 있는 TPR(Total Physical Response)활동을 이용한 게임을 하는 것이 좋다. 하지만 학년이 올라갈수록 신체와 정신적으로 성장을 하여 지적인 진보가 있기 때문에 고학년의 능력과 관심을 고려한 게임을 연구하고 학생들의 호기심과 흥미를 꾸준히 유발 할 수 있어야한다.

2.3 인터넷 동화를 활용한 초등영어교육

초등학교 학생은 호기심이 강하며, 실생활에서 자신이 겪는 감각과 경험이 사고와 행동에 깊이 작용한다. 그러므로 영어 교과에서의 교수·학습 활동은 실생활에서 접할 수 있는 감각 및 놀이 활동을 주로 하고, 체험 학습을 통하여 발견의 즐거움을 경험할 수 있도록 하는 것이 효과적이다. 또, 초등학교 학생은 쉽게 배우지만 기억이 오래가지 못하고 집중하는 시간이 짧기 때문에, 교수·학습에 다양한 교수법을 적용하며, 멀티미디어 자료와 정보 통신 기술(ICT)도구 같은 다양하고 흥미로운 교육 매체를 적절히 활용하도록 한다(교육인적자원부, 2007). 김정렬(2000)은 인터넷을 활용한 영어 교수 학습은 영어 학습의 흥미와 자신감을 고양시키면서 의사소통능력 배양 이라는 제7차 초등 영어 교육가정의 목표와 잘 부합 한다고 주장하며 인터넷을 활용한 영어 교육의 장점을 5가지로 제시한다. 첫째, 인터넷은 영어 학습자들의 강한 동기를 유발 시킨다. 둘째, 인터넷은 원어민을 대신 할 수 있다. 셋째, 인터넷은 영어권 문화를 생생히 전달한다. 넷째, 인터넷은 자연스럽게 실제적인 영어 학습 환경을 제공한다. 다섯째, 인터넷을 활용한 다양한 멀티미디어 자료 제시(문자, 그림, 소리, 동영상 등)을 통해서 학습 내용을 파지를 향상시킨다.

1996년부터 이루어진 교단선진화로 각 교실에는 컴퓨터, VCR, 대형 모니터등

멀티미디어 기기를 갖추고 있고 인터넷이 설치되어 있다. 이러한 기자재들을 잘 활용하여 영어수업 시 인터넷상의 그림, 문자, 음성, 영상자료를 불러 고화질의 학습 자료로 사용한다면 교사가 많은 자료를 제작하는 수고와 시간을 줄일 수 있을 뿐만 아니라 이미 인터넷과 친숙한 세대의 초등학생들에게 강한 호기심과 학습동기를 부여하여 학습효과를 높일 수 있다. 또한, 이미 만들어진 자료에 교사의 아이디어를 더해 지도 하고자 하는 주제에 맞추어 기존의 이미지에 문자, 그림, 사진, 음성 등을 결합한 자료를 결합하여 학습 자료로써 교실에서 활용하면 학생들의 큰 관심과 흥미를 영어 학습에 끌어 들일 수 있다. Fox(1998)는 주로 동기의 고취에 주목하며 인터넷 학습을 활용 영어교육과정에 통합하여 학습자와 매체가 상호작용하는 환경을 만든다면 학생들은 영어를 더욱 열심히 배우게 되고 이런 환경에서 인터넷을 사용한 영어 교육의 효과는 큰 잠재력을 지니고 있다고 하였다.

이렇듯 다양한 방법으로 멀티미디어 같은 흥미로운 교육매체를 영어수업의 도구로 활용 할 수 있는데, 그 중에서 재미있고 상황이 제시되어있는 그림과 동영상, 살아 움직이는 애니메이션 캐릭터들의 나레이션과 대사를 보고 들으며 학습할 수 있는 인터넷 영어동화가 있다. 아직까지는 초등영어교육에 있어 인터넷 영어동화는 이에 알음이 있거나 관심이 있는 교사들에 의해서만 교수매체로 이용되고 있거나, 초등영어 사설학원 시스템으로써, 혹은 자녀를 둔 가정에서 영어 인터넷 학습의 한 방법으로 유·무료 인터넷 영어동화 사이트로의 직접 회원가입을 통해 이루어지고 있다. 책으로 된 영어 동화책에 비해 인터넷 영어동화는 어린이의 흥미를 유발시키는 역동적인 동영상과 원어민 음성의 실감나는 제공으로 학습자가 이야기 줄거리의 의미를 파악하고 추측하는데 도움이 되고 영어에 대한 흥미와 동기를 유발시키는 역할을 한다. 또한, 초등학교 교실처럼 대형TV, 인터넷망이 연결된 컴퓨터와 스피커 등 기본적인 멀티미디어 시설이 갖춰져 있기만 한다면 동화책을 일일이 개인 부담하여 구입하지 않아도 되기 때문에 경제적이며, 대부분의 사이트들이 레벨별로 동화를 골라 볼 수 있게 되어있어 자신의 학습 수준에 따라 원하는 단계를 선택, 반복적으로 언제든지 접속 할 수 있기 때문에 학습자 중심의 자기 주도적 학습을 가능하게 해준다.

변세미(2008)에 의하면 인터넷을 활용한 영어교육의 장점으로 역할에 맞는 다양한 종류의 원어민의 음성이 실감나게 제공되고, 그에 어울리는 배경음악과 효과음, 동영상으로 현실감이 더욱 증가되며, 인터넷과 대형프로젝션 TV화면을 통해 학생 수가 많은 학급에서 효과적으로 학생들을 주의 집중 시킬 수 있으며 빠르게 재생 및 반복 재생이 가능하여 교사나 학생이 원할 때면 언제든지 다시 듣고 볼 수 있다. 또한 인터넷상에서 잘 만들어진 영어 동화는 정확한 발음과 원어민 음성이 제공되기 때문에 동화책을 직접 읽어 주는 것을 기피했던 교사들의 부담을 덜어 줄 수 있다.

우리나라와 같은 EFL 상황에서 과밀학급의 아동을 대상으로 초등영어 교육에 인터넷을 활용한 영어동화가 가진 특성과 장점을 잘 활용하여 지도하면 초등영어 교육에서 아동들의 영어 실력 향상에 많은 도움이 될 수 있다. 따라서 초등영어 교과서의 각 챕터의 주제와 관련 있는 재미있고 다양한 내용의 인터넷 영어동화 사이트가 있고 그 접근이 교사와 학생 모두에게 용이 하다면 개개인의 교사들이 일일이 관련동화를 찾기 위한 시간도 절약 하고 좋은 수업 자료로 활용할 수 있을 뿐만 아니라, 학생들도 집에서 원하는 동화를 반복 청취하면서 복습을 하며 자기주도 학습을 할 수 있을 것이라 기대한다.

2.3.1 인터넷 동화와 영어 흥미도에 대한 선행연구

초등학교 영어 교육에 있어 인터넷 영어 동화를 활용한 학습의 흥미도에 관한 선행연구들은 대부분 인터넷 영어 동화는 초등학생들의 흥미도에 긍정적인 영향이 있음을 보고한다. 김동현(2000)년 멀티미디어 저작도구인 콕테일 98을 이용하여 우리나라의 창작동화를 번역하고 원어민 녹음을 하여 CD-ROM타이틀을 직접 제작하여 실험을 했었는데, 본격적인 초등학생 대상의 인터넷 영어 동화 사이트를 활용한 영어동화에 관한 연구는 2001년 고난영의 연구가 시초라고 할 수 있다. 그 이전에는 주로 책으로 된 영어 동화책에 관한 Reading Aloud기법이나 스토리텔링 연구, 혹은 멀티미디어 CD-ROM 타이틀 활용을 활용한 영어동화(김영민; 1996,

김홍미; 1999), 인터넷을 이용한 멀티미디어 음성 보조물을 이용한 영어읽기와 영어 동화에 대한 흥미도 연구가 대부분을 이루었다. 따라서 우리나라에서 인터넷 사이트를 이용한 영어동화에 관한 연구의 역사는 약 10년째 진행되고 있다고 할 수 있다.

고난영(2001) 우리나라와 같은 EFL교육상황에서는 표현기능(말하기,쓰기)을 배양하기 위한 학습이 큰 효과를 얻지 못하고, 반면에 이해기능(듣기, 읽기)은 EFL상황에서도 ESL상황에서와 같이 의미 있는 의사소통상황을 재현할 수 있으므로 높은 학습효과를 얻을 수 있다는 점에 착안하여 인터넷 영어동화의 듣기, 읽기 학습을 시도해 봄으로 우리나라의 과밀학급의 아동들을 대상으로 한 영어교육을 교실 밖에서도 스스로 언제나 학습할 수 있는 여건으로 조성할 수 있을 것이라 생각하고 4학년 2개 학급을 대상으로 연구 하였다. 실험반 에는 인터넷 영어동화를 적용하여 수업하고, 통제반은 실험반과 똑같은 input을 투입하기 위해 같은 영어동화를 캡춰 하여 각 장면의 그림을 파일로 만들어 편집하여 프린터로 출력한 후 작은 영어동화책 형태로 제작하여 학생들에게 배부하여 다양한 Activity를 활용한 일반적인 Reading Aloud기법의 수업을 진행하였다. 실험 결과 인터넷상의 영어동화 홈페이지를 활용한 영어 동화 학습이 사전, 사후 차이가 흥미도 영역에서 48.5% 높게 나타났다.

박은미(2003)는 6학년 4개 학급 156명을 대상으로 실험반 2개 학급은 인터넷상의 영어 동화 읽기를, 비교반 2개 학급은 동화 구연 후 영어동화 책읽기에 관한 흥미도 에서 두 집단 모두 다 향상이 되었으나 유의미한 차이는 보이지 않았다. 이것은 실험 집단은 자기가 원하는 부분을 마음대로 듣고 보고 따라 말할 수 있으므로 자신감을 갖게 되어서 이고, 비교집단도 처음엔 낯설었지만 교사의 스토리텔링을 보고 책을 함께 소리 내어 읽고, 또 책을 만드는 등의 활동을 통해 영어 동화책과 많이 친해져서 긍정적인 효과가 있었다고 평가한다.

진인숙(2004)은 4학년을 대상으로 인터넷 영어동화를 수업에 활용한 후 영어 학습에 대한 흥미도가 어떻게 변했는지를 조사하였는데, 총 8주간 각 단원의 내용과 어울리는 인터넷 동화를 투입하여 실험한 결과, 영어 학습에 대한 흥미도가 아주

많이 높아졌고, 영어 시간에 선호하는 학습 활동으로 실험 수업 전에는 게임과 노래가 압도적으로 높았으나 실험 후에는 동화를 보면서 익힌 의사소통 기능어를 활용하여 역할극을 하면서 역할극에 대한 자신감과 관심이 높아졌다.

이정화(2005)는 2학년 재량 활동 시간을 이용하여 실험반은 인터넷동화를 투입하고 연구반은 일반 영어수업을 8주 동안 진행하였는데 인터넷 영어 동화 학습 집단이 일반수업 집단보다 영어에 대한 흥미도가 유의미 하게 향상되었다. 이에 연구자는 인터넷을 활용한 영어동화 학습이 초등 영어 수업 학습 자료의 한 방법으로 쓰여 지기를 기대하며 인터넷 영어동화 수업이 이제 영어를 막 배우기 시작하는 초등 저학년에게 흥미를 불러일으킬 수 있으니 2학년 재량 활동시간에 인터넷 영어 투입을 하면 3학년부터 시작되는 영어수업에 밑거름이 될 수 있다고 한다.

박명희(2005)는 3학년 2개반 70명을 대상으로 각각 컴퓨터실과 교실에서 인터넷 영어 동화를 활용한 수업을 실시하되, 실험반 A는 인터넷 영어 동화를 본 후의 후속 활동에 있어서 최대한 인터넷과 컴퓨터를 활용한 개별 활동이 중심으로, 실험반 B는 후속활동으로 아동들이 함께하는 활동이 중심이 되도록 수업을 설계하여 16차시에 걸쳐 동일한 인터넷 영어 동화를 소재로 하되, 활용 환경 차이에 따른 효과에 대한 실험을 진행하였다. 실험 결과, 교실에서 인터넷 영어 동화를 활용한 B집단의 흥미도가 유의미했는데 그 이유로 실험반 A의 경우 처음에는 신기했으나 혼자서 컴퓨터로 학습하는 시간의 비율이 많아짐에 따라 흥미도가 떨어진 것으로 보이고, 반면에 실험반 B는 인터넷 영어 동화에서 익힌 표현들을 이용한 다양한 후속 활동들을 학생들이 함께해서 흥미도에 긍정적인 영향을 미친 것으로 평가한다.

손현용(2008)은 6학년 2개반을 대상으로 한 연구에서 멀티미디어를 활용 스토리텔링 영어수업을 한 실험반과 스토리 북을 활용한 교사주도 스토리텔링을 한 비교반의 흥미도를 분석한 결과 두 집단 모두 유의미한 차이를 보였다. 멀티미디어를 활용 시 학습자들은 시청각 자료를 통하여 흥미와 동기 유발에 큰 영향을 주었고 스토리 북을 활용한 스토리텔링은 교사와 학습자간의 상호작용이 큰 영향을 준 결과라고 본다. 따라서 두 교육방법 모두 긍정적인 효과를 준다는 것을 알 수 있다.

이상의 연구내용을 분석해 보면 대부분의 연구는 실험집단을 인터넷 동화 수업으로 두고 비교집단에는 영어동화책을 활용한 스토리텔링, 인터넷 동화에서 그림만을 캡취 하여 교사주도의 Reading Aloud기법으로 수업을 한 후 각각의 흥미도를 측정하거나, 혹은 인터넷 동화를 본 후 컴퓨터를 이용한 개별 활동과 아동들이 함께 하는 활동으로 책을 만들거나 다른 후속 활동을 하여 흥미도를 분석하였음을 알 수 있다. 대부분의 연구에서 인터넷 동화 수업을 실험반으로 둔 집단만 흥미도가 상승한 것이 아니라, 일반적인 영어 동화책으로 수업을 한 집단도 교사와 상호작용이 있고 후속 활동으로 책 만들기를 하거나, 박명희(2005)연구의 경우 후속 활동으로 컴퓨터를 이용한 개인 활동 중심으로 수업을 했을 때보다 다른 아동들과 어울려서 함께 하는 활동 중심 수업을 했을 때 오히려 인터넷만을 이용하여 수업을 진행한 집단 보다 흥미도에서 유의미한 결과가 있었다.

2.3.2 인터넷 동화와 영어 자신감에 대한 선행연구

임옥주(2003)는 3학년 2개반을 대상으로 실험반은 교과 단원과 관련된 인터넷 동화 수업을 하고, 비교반은 일반적인 교과서 영어 수업을 하여 자신감에 미치는 영향을 연구하였다. 그 결과 인터넷 동화를 이용하여 다양한 활동을 차시별로 투입한 실험반이 일반학습 집단보다 유의미하게 자신감이 향상되었는데, 인터넷 동화가 영어에 대한 자신감에 많은 영향을 미치는 것으로 나타났고 앞으로 정규시간외의 교육과정에서도 인터넷 영어 동화를 넣어 이야기의 내용이 유의미하여 초등학교의 영어 학습에서 언어사용능력과 동기형성에 높은 효과를 기대할 수 있다.

방지현(2003)은 인터넷을 통하여 흥미로우면서도 교육적인 내용으로 구성된 이야기 자료를 검색하여 7차 교육과정에서 주장하는 수준별 교육에 맞도록 학생들의 실태에 맞는 심화·보충형 수업을 설계하고자 했다. 총 4개월의 실험기간 동안 심화와 보충 그룹으로 나누어 수준별 학습을 할 수 있도록 지도하였는데, 이야기 듣기에 대한 자신감의 변화에서 사전 25%에서 사후 40%로 15%의 향상을 보였으나, 알파벳 듣기, 단어 듣기, 짧은 문장 듣기에서는 향상이 없었다. 또한, 사후 영어 동

화에 대한 이해도 자가 평가에서 자신 있게 알아들었다는 학생이 전체의 33.3%에 이르고, 다는 모르지만 내용에 대한 이해에 자신 있어 하는 학생은 50.0%로 이를 합치면 83.3%에 이르므로 이는 인터넷으로 학습한 영어 동화의 내용을 듣고 이해하는 데 대부분의 학생들이 듣기에 대해 자신 있어 하는 것을 알 수 있다.

박선주(2005)는 인터넷 영어 동화를 실험집단 으로 인터넷 동화를 캡춰한 그림 동화 이용하여 소리 내어 읽어 준 반을 통제집단 으로 연구하였는데, 사후 자신감의 차이는 두 집단 모두 유의미하게 향상되었고, 특히 인터넷 동화를 투입한 실험반이 통제반에 비하여 더 자신감이 높이 상승 하였다.

조정희(2007)는 아침 자습시간 30분을 이용하여 5학년 1개반 16명을 대상으로 1년동안 인터넷 영어동화 실험수업을 실시하였다. 모두 3차례에 걸쳐 실시된 자신감 변화 설문에서 영어 실력이 매우 낮거나 낮다고 생각한 학생들의 수가 1차 설문 조사 때는 16명중 11명 이었으나, 2차 때는 1명, 3차 때는 0명 이었다. 반대로 영어 실력이 높아졌다고 생각하여 자신감이 향상된 학생수는 1차 때는 0명, 2차 때는 6명, 3차 설문 조사 에서는 9명으로 꾸준히 늘어났다. 또한, 만일 낮은 외국인이 말을 걸었을 때 어떻게 할 것인가라는 자신감 문항에서는 말을 들어보고, 대답하려고 노력할 것이라는 학생이 1차 때는 3명, 2차 때는 6명, 3차 때는 13명으로 꾸준히 늘었는데 그 이유로 영어를 사용할 상황에 처하더라도 두려워하지 않고 해결해보려는 학생들의 자신감이 향상되었기 때문이라고 결론을 내렸다.

2.3.3. 인터넷 동화 수업의 효과에서 남녀차이에 대한 선행연구

박선주(2005)는 인터넷 영어 동화를 실험집단 으로 인터넷 동화를 캡춰하여 소리 내어 읽어 준 반을 통제집단 으로 두 집단이 성별에 따라 흥미도와 자신감에 어떠한 영향을 미치는지 검증 하였는데, 인터넷 동화를 활용한 실험 집단에서의 사후 흥미도와 자신감 모두 여자가 남자보다 조금 높았지만 통계적으로 유의미한 수준이 아니어서 성별과 관계가 없었다. 동화를 소리 내어 읽어준 통제집단에서의 남, 여 흥미도는 여자가 유의미 하게 높아 성별에 따라 차이가 있었고, 자신감은

남자가 조금 더 높았으나 유의미한 수준은 아니어서 통제집단의 사후 자신감은 성별에 따라 차이가 없다는 것을 알 수 있다. 또한 인터넷 동화를 통한 영어 교수 학습이 오프라인상의 후속 활동을 위한 자료의 투입과 어떤 관계인지 살펴보고자 다양한 활동을 투입하고 이에 대해 성별에 따라 선호하는 활동에 어떤 차이를 보이는 지도 설문 조사 하였다. 그 결과 남학생은 인터넷 접속을 통한 활동을, 여학생은 미니북 만들기를 가장 선호 하였으나 가장 선호하는 활동이 성별에 따라 유의미한 차이는 보이지 않았다.

이기진(2007)의 학생들이 인터넷 상의 영어 동화책을 읽고 난 뒤 스스로 영어책을 만들에 보게 하고 그것을 가지고 읽기 활동을 하게 한 후 남녀 차이에 따른 읽기 능력과 어휘력 변화, 정의적 영역에 대해 연구 하였다. 먼저 읽기 능력을 남자와 여자 학생으로 비교한 결과 남자는 향상은 되었지만 유의미 하지 않은 수준이었고, 여자는 유의미 하게 향상 되었다. 어휘력에서는 남자는 약간 향상되었지만 유의미하지 않았고, 여자는 유의미한 향상이 있었다. 영어시간 참여도에 있어서 남자는 조금 향상 되었지만 유의미 하지 않았고, 여자는 통계적으로 유의미하게 향상 되었다. 단, 흥미도에 있어서는 남녀 모두 유의미한 향상이 보였다. 이 실험에서 전체적으로 남학생들의 결과가 유의미 하지 못한 이유는 사전 검사 시 여자에 비해 평균이 너무 높게 나왔기 때문에 사후 검사의 평균 향상에도 불구하고 의미 있는 결과를 만들어 내지 못했고, 상위나 중위권에 남학생 보다 하위권의 남학생들의 경우, 영어 자체가 많은 시간과 노력이 필요한 과목인 것을 감안할 때, 짧은 기간 동안 긍정적인 결과를 끌어내기가 역부족 하였다.

손현용(2008)은 멀티미디어를 활용 스토리텔링 영어수업을 한 실험반의 남자 학습자의 사전·사후 흥미도 검사의 평균 차이는 6.12점 상승하여서 유의미한 차이가 있었고, 스토리 북을 활용한 교사주도 스토리텔링을 한 비교반의 남학생도 유의미한 향상이 있었다. 반면 여자 학습자에게는 긍정적인 영향은 주었지만 통계적으로 유의미한 차이는 보이지 않았다. 이는 실험반 에서 남학생들에게 동영상, 동화상, 입체음향, 시청각적 자료에 대한 관심과, 특히 어휘 학습시 사용하였던 ‘빙고게임과 메모리 게임’이 호기심에 긍정적인 자극을 준 것으로 본다. 성별에 따른 사전·사후

학습태도는 실험반 에서 남자 학습자는 3.12점 상승하여 유의미한 차이가 있었지만 비교반 에서는 유의미한 차이가 없었다. 여자 학습자는 실험반과 비교반 에서 긍정적인 영향을 주었지만 통계적으로 유의미한 차이는 보이지 않았다. 이러한 결과는 멀티미디어를 활용한 스토리텔링 활동에서 영어에 대한 심리적인 부담과 거리를 해소하는데 효과를 준 것으로 본다. 특히 남자 학습자에게 긍정적인 변화를 주었지만 단기적인 학습으로 일어난 결과이므로 일반화 도출이 제한적이다.

지금까지 인터넷을 활용한 영어동화 수업에 대한 선행 연구에 대해 살펴보았는데, 정의적 영역의 변화에 대한 연구는 많은 편이지만 인터넷 동화수업의 효과에 대한 남녀차이에 대한 연구는 많지 않다. 위에서 살펴본 손현용의 연구에서만 남학생의 흥미도와 학습태도가 유의미하게 향상되었고, 다른 연구들에서는 주로 여학생들이 흥미도나 자신감이 유의미하게 높았고 남녀 모두에게 긍정적인 향상이 있거나, 혹은 성별에 따른 유의미한 차이가 없었다. 그래서 연구자는 본 연구에서 인터넷 동화 활용 수업의 효과에 대한 남녀 차이에 따른 흥미도와 자신감의 변화, 그리고 그에 대한 이유를 분석 하고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

3.1 연구 대상

본 연구는 연구자가 근무하고 있는 광주광역시 S와 W 초등학교 방과후학교 에서 영어를 수강하고 있는 1학년부터 6학년까지 95명의 수강생을 대상으로 기존의 교재를 이용하여 다양한 게임을 적용한 수업 방식과 함께 매 차시 인터넷상의 영어 동화를 이용하여 영어 학습을 하고 그 결과에 대해 흥미도와 자신감을 설문 조사 하여 분석 하였다. 하며 연구 대상의 구성은 다음 <표 1>과 같다.

<표 1 실험 연구의 대상>

학년 \ 성별	성별	
	남	여
1학년	7	11
2학년	14	12
3학년	4	11
4학년	11	3
5학년	9	8
6학년	1	4
계	46(48.4%)	49(51.6%)
계	95	

본 연구를 실시하기 위하여 연구자가 근무하는 방과후학교 영어부서의 학생들에 대한 사전 기초조사를 실시하였으며 내용은 부록에 제시하였다. 영어 학습 시간, 영어 학습 방법, 영어 영역 선호도, 영어 학습 자료 선호도에 대해 알아보았으며 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 영어 학습 시간

<표 2>를 보면 하루 평균 영어 학습 시간은 방과후 수업시간에만 한다는 아동이 51.6%로 가장 많았고 다음으로 30분정도 한다는 순이었는데, 이것은 영어 숙제를 하는 시간정도라고 판단되며 30분~2시간 정도 한다고 응답한 20%의 학생들을 제외한 대부분의 학생이 영어 공부를 거의 하지 않는 것으로 나타났다.

<표 2 영어 학습 시간>

설 문 내 용		인원	백분율(%)
1	영어 공부를 하루에 얼마나 하고 있습니까?	방과후학교 영어부에서만 한다.	49 51.6
		30분 미만	27 28.4
		30분~1시간	15 15.8
		1시간~2시간	4 4.2

2) 영어 학습 방법

<표 3>의 영어 학습 방법에 대해서는 64.2%의 학생들이 방과후학교 영어부에서만 영어를 배우고 있었고 다음으로 인터넷을 이용하여 학습하는 학생들이 11.8%로 그 뒤를 이어 많은 수는 아니지만 몇몇 학생들은 이미 인터넷을 영어 학습을 하는데 보조 수단으로 사용하고 있음을 알 수 있다.

<표 3 영어 학습 방법>

설문내용		인원	백분율(%)	
2	학교 영어 수업 시간 이외에 영어 공부를 어떻게 하고 있습니까?	방과후학교 영어부에서만	61	64.2
		보습학원	1	1.1
		학습지	6	6.3
		인터넷학습	11	11.8
		부모님과 가정학습	16	16.8

3) 영어 영역 선호도

<표 4>를 보면 영어 영역 선호도에 있어서 절반이 넘는 학생들이 듣기가 가장 재미있고, 쓰기 말하기, 읽기 순서로 나타났다.

<표 4 영어 영역 선호도>

설문내용		인원	백분율(%)	
3	영어 공부를 할 때, 가장 재미 있는 영역은 무엇입니까?	영어 듣기	52	54.7
		영어 말하기	14	14.7
		영어 읽기	12	12.6
		영어 쓰기	17	17.9

4) 영어 영역 난이도

<표 5>를 보면 가장 어렵다고 생각되는 영역으로는 쓰기가 37.9%로 가장 많았고 다음으로 읽기, 말하기, 듣기 순으로 나타났다

<표 5 영역 난이도>

설 문 내 용		인원	백분율(%)	
4	영어 공부를 할 때, 가장 어렵다고 생각하는 영역은 무엇입니까?	영어 듣기	8	8.4
		영어 말하기	23	24.2
		영어 읽기	28	29.5
		영어 쓰기	36	37.9

5) 영어 학습 자료 선호도

<표 6>을 보면 영어 학습 자료 선호도에 있어서 절반이 넘는 57.9%의 학생들이 게임을 가장 많이 하고 싶어 했고, 1~3학년 여학생이 응답한 것으로 보이는 노래, 챗트, 율동으로 영어를 배우고 싶다는 의견이 10.5%, 다음으로 비디오나 DVD, 인터넷 영어동화, 영어교재, CD, 영어동화책 순으로 인터넷 영어동화나 동화책을 합한 의견이 9.3%로 낮은 선호도를 보인다.

<표 6 학습 자료 선호도>

설 문 내 용		인원	백분율(%)	
5	영어 시간에 공부를 할 때, 가장 하고 싶은 방법 하나만 고르세요.	영어교재	8	8.4
		CD	4	4.2
		비디오나 DVD	9	9.5
		게임	55	57.9
		노래, 챗트, 춤(율동)	10	10.5
		영어동화책	2	2.1
		인터넷 영어동화	7	7.4

3.2 연구 기간 및 절차

본 연구의 기간은 2010년 4월부터 2010년 10월까지이며, 연구의 계획, 설문 조사 및 사전·사후 검사, 실험 수업, 결과 분석 등의 과정을 거쳐 연구를 실시하고자 했다.

1) 연구 계획 및 자료 수집 단계

연구 주제 설정을 위한 기초 조사 단계로 연구 주제와 관련된 참고 문헌과 선행 연구를 조사하고, 실험 대상자가 수강하고 있는 연구자가 운영하는 방과후학교의 현재 교육과정에 적합한 인터넷 영어 동화를 선정하고 필요한 자료를 수집한다.

2) 사전 검사 단계

실험 대상자의 영어와 관련된 환경과 취향을 파악하기 위한 기초 설문지와 사전 검사지로 현재 영어 학습에 대한 흥미도와 자신감을 검사를 2010년 9월 16,17일에 실시하였다.

3) 실험 수업 및 자료 수집 단계

2010년 9월 다섯째 주부터 10월 4째주 까지 S초등학교는 4개의 반을 매 40분씩 11차시동안, W초등학교는 4개의 반을 매 60분씩 7차시에 걸쳐 총 8개의 반을 기존의 교재를 활용하여 게임 활동이 포함된 수업을 유지 하면서, 도입·중간·마무리 부분에 인터넷 영어 동화를 활용한 수업을 하고 실험 수업 후 사후 흥미도와 자신감 검사, 학습자 수업 소감문을 조사한다.

3.3 연구도구

3.3.1 사전·사후 흥미도 및 자신감 검사지

흥미도 및 자신감 검사지는 임옥주(2003), 박은미(2003)의 설문지를 토대로 연구자의 연구 내용에 맞게 수정하여 사용 하였다. 각각 5개 문항이며, 문항별 측정 방법은 평정척도의 방법으로 등간 5척도화 하였고 부록에 제시하였다.

3.3.2 학습자 수업 소감문

실험 수업에 대한 학생들의 개인적인 느낌을 알아보기 위해서 실험 수업이 끝난 후 사후 검사와 함께 조사 하였다. 인터넷 동화 학습을 하면서 좋았던 점, 어렵거나 불편했던 점, 앞으로 바라는 점을 서술식으로 쓰게 하였다.

3.4 결과 처리

사전·사후 흥미도와 자신감 검사의 결과와 학습의 효과에 대한 남녀 차이 검사 결과 등 연구 과정에서 실시한 모든 자료를 SPSS(16)통계 프로그램을 이용하여 기술통계(빈도분석)와 독립표본 t -검정을 하였다.

3.5 실험 내용

3.5.1 실험에 사용된 동화

이 연구를 위해 투입한 인터넷 동화는 애니메이션 영어동화 인터넷 도서관 리틀

팩스 <http://www.littlefox.co.kr> 에서 선정하였고, S, W 초등학교 방과후학교 영어부의 각 4개반 씩 총 8개 반인데 이를 수업 시간에 같은 교과서를 사용하는 것을 수준이 같다고 보고, 학교가 다르더라도 같은 수준별 끼리를 한 반으로 간주하여 총5개의 반에 적합한 동화 4~6개를 투입 하였다. 실험에 사용 된 인터넷 동화를 분류하면 다음 <표 7>과 같다.

<표 7 실험에 사용된 동화>

A반	B반	C반	D반	E반
1~2학년	1~4학년	3~6학년	4~6학년	4~6학년
동 화 제 목				
·I see ·How old are you? ·What could it "B"? ·Red light, green light ·My team	·On the hill ·What could it "B"? ·Red light, green light ·Freddy, Fanny, Felix ·I can walk ·My team	·I like to climb ·Camping ·Summer and winter fun ·Wheels	·Where we are from ·Yummy cookies ·The enormous turnip ·Is it a vegetable?	·Energy ·What time is the game? ·Camping ·How animals survive in the desert ·The artist

3.5.2 실험수업 지도 내용

이 연구의 실험 목적은 초등학교 방과후학교 에서 영어 수업을 받는 1~6학년 학생들을 대상으로 기존의 게임을 활용한 수업으로 학습자들의 흥미를 유지 하면서, 너무 흥미 위주의 수업으로 자칫 부족하기 쉬운 유의미하고 실제적인 언어 입력을 보충해 주기 위해 인터넷을 이용한 영어 동화를 매 차시마다 투입하여 언어 입력을 기존 보다 더 풍부하고 다양하게 해주었을 때 학습자의 영어 수업에 대한 흥미도와 자신감의 향상 여부, 그리고 흥미와 자신감에 대한 남녀차이가 있는지를 알아보는 것이다.

일반 수업에 사용된 교과서를 이용하여 게임과 다양한 활동을 하는 수업을 유지하면서 최대한 각 단원의 주제와 관련 있고 단원 목표와 연관성이 있으면서 학생들의 흥미와 관심을 끌 수 있는 내용의 인터넷 동화를 선정하려 했으며, 비슷한 주제의 관련 동화를 찾기가 힘들었던 경우는 그 반의 학년, 수준과 특성에 맞는 동화를 선정하여 지도 하였다.

S초등학교는 주3회 40분의 수업시간, W초등학교는 주 2회 60분의 수업시간으로 운영되고, 실험 수업 기간 중 체험학습이나 소풍 등의 학교 자체 행사로 인하여 총 8개의 실험반중 같은 교과서를 사용하는 같은 수준의 반이라 할지라도 목표 차시에 맞춰 학습 진도를 조절하여 같거나 비슷하게 맞추는 데는 한계가 있었다.

그리고 인터넷 동화만을 사용한 실험 수업이 아니고 기존의 게임 활동을 이용한 수업을 함께 진행 하므로, 그날의 학교 일정이나 학생들의 출석률에 적합하게 인터넷 동화를 적게는 5분에서 많게는 20분 정도 보는 것으로 조절해야 하는 경우도 있어서 연구자가 계획한 지도안 보다 적거나 많게 동화로 학습한 적도 있었다. 그래서 본 연구는 각 차시 마다 정해진 시간과 특정 절차에서 동화를 보는 것이 아니라, 학생들이 기존에 경험이 없었던 인터넷 동화로 영어 학습을 한다는 느낌을 받는 것에 중점을 두고 도입·전개·정리의 특정 단계에 관계없이 영어 수업을 하는 날은 매일 인터넷 동화를 빠짐없이 투입하였다.

난이도에 따라 비교적 쉬운 동화는 1~2차시에 걸쳐, 비교적 어려운 동화는 3~4차시에 걸쳐 학습 하였으며 이 경우 계속 한 동화를 보면서 생길 수 있는 지루함을 덜고 흥미를 유지시키기 위해 쉽고 재미있는 동화를 함께 보여 주기도 하였다. 그러므로 각 8개의 반, 5개 집단의 교수·학습 과정과 차시, 동화 투입 단계, 그리고 내용이 제각각 달라 통일성이 없기 때문에 일일이 각 반의 차시별 수업 내용을 열거 하는 것은 이 연구의 목적을 생각해 봤을 때 큰 의미가 없다고 보고, 연구자가 실시한 전체적인 틀에서의 수업 지도 내용 및 방법은 다음 <표 8>과 같다.

<표 8 수업 지도 방법>

	절 차	내 용
I N T R O D U C T I O N	▶Greeting	·인사하기 ·노래나 챗트 활용 하여 warm-up
	▶Review & Motivation	·지난 시간에 봤던 동화를 다시 보면서 따라 읽거나 영상만 보고 자막을 가리고 영어 문장 말하기 ·지난 시간에 했던 게임을 2~3분 하기
	▶Presentation	·학습 주제 제시하기
D E V E L O P M E N T	▶게임 활동을 포함한 일반 수업	·단원 주제 관련 Brainstorming 하기 ·단어 익히기-반의 특성에 따라 Flashcards, Wordcards, PPT, TPR, 노트에 쓰기, Speed ·Bingo ·Mime ·Whisper Game등을 활용 ·숙어나 의미의 덩어리(Chunking)로 문장 익히기- 반의 수준에 따라 Audio CD듣고 따라 하기, 노트에 쓰기, PPT, TPR, Speed ·Bingo ·Mime ·Whisper Game 이용 ·교재 풀이-위의 내용에서 익힌 내용을 이용하여 교과서로 사용되는 교재를 교사와 함께, 짝, 혹은 개인적으로 학습 후 검사받기
E N T	▶인터넷 동화 수업	· http://www.littlefox.co.kr <리틀팍스> 인터넷 사이트 접속 ·동화의 타이틀 화면과 제목을 보고 이야기 줄거리 추측하기 ·동화의 타이틀 화면에서 Movie 아이콘을 클릭하여 영상과 함께 동화 자막 없이 처음부터 끝까지 보면서 듣기

D E V E L O P M E N T	▶인터넷 동화 수업	<ul style="list-style-type: none"> ·타이틀 화면에서 Vocabulary 아이콘을 클릭하여 단어 학습-영어 단어와 한글 뜻을 클릭으로 지우거나 재생 시킬 수 있어서 퀴즈 형식으로 재미있게 진행 ·타이틀 화면에서 Page by Page 아이콘을 클릭하여 자막을 확인하며 듣고 말하기-익숙해 질 때 까지 반복할 수 있고, 멈춤 기능이 있으므로 교사가 원하는 부분에서 멈춰서 개인 혹은 그룹별로 맞춰보는 퀴즈형식으로 진행 ·Page by Page를 클릭하여 자막을 가리고 해당 화면에 대해 문장 말해보기 ·타이틀 화면에서 Quiz를 클릭하여 해당 동화에 대해 이해를 했는지 개인별로 손을 들거나 짝 활동, 혹은 그룹을 정해서 풀어보기 ·단계 혹은 주제별 동화 소개 타이틀 그림 하단에서 상세 보기를 클릭하면 동화별로 학습가이드, 노래, 게임이 있는 동화도 있고 없는 동화도 있는데 미리 확인하여 노래, 웹상의 게임, 학습가이드에 제시된 책 만들기 등 다양한 후속 활동하기
	*실험 수업에 주로 이용한 게임 혹은 후속 활동	
	<p>Speed ·Bingo ·Mime ·Whisper ·Simon Says ·Memory ·Picture</p> <p>·Card and board ·Guessing Game, 주사위 이용 게임, 보드 게임, 동작 알아맞히기, 짝 찾기, 카드 이용, OX Quiz,</p> <p>워드 차트에 단어카드 끼우기 활동, 리틀팍스 자체 온라인 게임, 리틀 팍스 자체학습가이드에 있는 책 만들기</p>	
	▶Check Up	·일반수업 혹은 인터넷 동화 관련한 간단한 학습지로 이해도 점검

C O N S O L I D A T I O N		<ul style="list-style-type: none"> ·OX Quiz-학습 내용에 대해 true or false 질문지를 만들어 교사가 육성으로 읽어주면 학생들이 OX를 판단하여 3초 후에 O는 왼손, X는 오른손 혹은 반대로 들기 ·이야기 지도 그리기, 이야기 문장 내용 순서에 맞게 배열해 보기 등 활동하기
	<ul style="list-style-type: none"> ▶Assigning Homework & Presentation of the Next Class 	<ul style="list-style-type: none"> ·다음시간에 배울 동화나 단원 소개 ·주된 숙제 내용- 수업시간에 쓰기 활동이 주가 되는 경우가 거의 없으므로 주로 단어나 문장 쓰기 연습, 교재에 워크북이 함께 있는 경우 워크북 풀이 혹은 CD 듣기
	<ul style="list-style-type: none"> ▶Closing 	<ul style="list-style-type: none"> ·Song ·Say good-bye

IV. 연구 결과 및 논의

이 연구는 연구자가 근무하는 S와 W 두 곳의 초등학교 방과후학교 에서 영어를 수강하는 1학년부터 6학년을 대상으로 게임 활동과 인터넷 영어 동화를 동시에 활용한 실험 수업을 진행한 후 학생들의 영어 학습에 대한 흥미도와 자신감의 변화, 그리고 학습 효과에 대한 남녀차이가 있는지를 알아보는 것이다. 연구에 참여한 수강생은 실험 수업이 시작되는 시점에는 95명이었으나, 중간에 남학생이 1명, 여학생이 4명 총 5명이 개인적인 사정으로 그만 두었기 때문에 실험 수업 후 사후 자신감과 흥미도 검사에 참가한 인원은 남자 45명, 여자 45명 총 90명이다. 실험 수업은 S초등학교는 주3회 각 40분씩 총 11회, W초등학교는 주 2회 각 60분씩 이며 총 7회 이며 기간은 3주반에 걸쳐 실시하였다.

우선 연구에 앞서 사전 기초 조사를 실시하고 사전 흥미도와 자신감을 검사한 후, 약 3주반에 걸쳐 수강생 전체를 실험반 으로 두고 실험 수업을 진행하였다. 실험 수업 후, 다시 사후 흥미도와 자신감을 측정하고, 그리고 학습자 수업 소감문을 서술식으로 쓰게 하였다. 사전·사후 흥미도와 자신감 검사의 결과와 학습의 효과에 대한 남녀 차이 검사 결과 등 연구 과정에서 실시한 모든 자료를 SPSS16통계 프로그램을 이용하여 기술통계(빈도분석)와 독립표본 t -검정을 하였다.

4.1 흥미도

4.1.1 사전 흥미도

실험수업 대상 학생들의 인터넷 영어 동화를 투입하기 전의 방과후 영어수업에 대한 사전 흥미도를 묻는 질문에서 다음 <표 9>를 살펴보면, 현재 방과후학교 영어수업이 재미있냐는 문항에 그렇다와 매우 그렇다가 58%, 그렇지 않다와, 매우 그렇지 않다 라고 응답한 11%를 제외한 학생들이 영어수업을 즐겁게 생각하고 있는 것으로 나타났고, 70%에 육박하는 학생들이 인터넷 영어동화로 공부하고 싶으며

이는 영어 학습에 도움이 될 것으로 생각한다고 답해서 인터넷 영어동화로 수업 받을 것이라는 기대가 크다고 할 수 있다.

< 표 9 사전흥미도 >

질 문 내 용		1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
1	영어 수업이 재미있다.	6	5	30	30	28	3.7	1.1
2	영어시간에 게임과 함께 인터넷 영어 동화를 보고 싶다.	3.2	6.3	20	32	39	4.0	1.1
3	인터넷 영어동화읽기 활동은 영어공부를 하는데 도움이 될 것 같다	4.2	8.4	21	36	31	3.8	1.1
4	영어 시간에 배운 내용을 친구나 가족에게 말하는 것이 재미있다.	18	18	35	18	12	2.9	1.2
5	텔레비전이나 길거리 등에서 영어를 보거나 들으면 그 뜻이 알고 싶다.	12	10	20	22	37	3.6	1.4

* 1=매우 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다

** 단위는 백분율(%)

*** *M*:평균, *SD*:표준편차

4.1.2 사후 흥미도

다음 <표 10>은 첫 번째 연구 질문인 게임과 인터넷 동화읽기를 활용한 영어 지도는 초등학생들의 영어 학습에 대한 흥미도에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 사후 흥미도 조사결과 이다. 5번 항목을 제외하고 사전과 질문 내용이 거의 비슷하지만, 특히 인터넷 동화와 관계된 흥미도의 향상 여부를 알아보기 위해 사후 흥미도 설문내용에 인터넷 동화를 강조하는 문구를 넣었다. 인터넷 동화수업이 재미있다고 앞으로 영어시간에 계속해서 보고 싶다는 그렇다와 매우 그렇다 의견이 각각 76%, 77%로 매우 긍정적이었다. 81%학생들이 인터넷 동화보기 활동이 영어공부에 도움이 되었다고 답했고, 집에서 동화를 보고 싶은 의견은 55%로 사전 설문조사에서 집에서 영어공부를 전혀 안하거나 30분 미만으로 한다는 학생이 76%였던 것을 상기해 보면 인터넷을 이용한 영어동화 수업이 집에 컴퓨터와 인터넷망

만 있다면 자기 주도적으로 가정학습을 할 수 있는 동기를 주었다고 할 수 있다.

<표 10 사후 흥미도 결과>

설문내용		1	2	3	4	5	M	SD
1	인터넷 동화를 활용한 영어 수업이 재미있다.	1	4	19	18	58	4.3	1.0
2	영어시간에 게임과 함께 인터넷 영어 동화를 계속 보고 싶다.	2	2	18	14	63	4.3	1.0
3	인터넷 영어동화읽기 활동은 영어 공부를 하는데 도움이 되었다.	3	2	13	31	50	4.2	1.0
4	인터넷 영어 동화에서 배운 내용을 친구나 가족에게 말하고 싶다.	13	12	34	20	20	3.2	1.3
5	집에서도 인터넷에 접속하여 동화를 보며 영어 공부를 하고 싶다.	12	10	22	13	42	3.6	1.4

다음 <표 11>에서 알 수 있듯이 사전에 비해 사후 흥미도는 $t=-2.412$, $p=.018$ 로 $p<0.05$ 이므로 유의미하게 향상되었고, 연구 질문 1 게임과 인터넷 영어 동화를 이용한 영어지도는 초등학생의 영어 학습에 대한 흥미도를 신장 시키는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 일반 수업과 인터넷 동화를 활용한 공부를 동시에 하지만 학생들이 인터넷 동화 투입으로 공부의 양이 늘었다고 느끼기 보다는 게임과 다양한 후속 활동을 함께 하면서 오히려 재밌는 활동이 추가 되어 많은 학생들이 동화 보는 것을 즐겁게 받아 들였다는 것을 입증해 주고 있다.

<표 11 사전·사후 흥미도 t-검정>

대응표본	사전	사후	평균차이	SD	t	p
사전흥미도-사후흥미도	3.62	3.93	-.31	1.2	-2.412	.018

(* $p<0.05$)

4.2 자신감

4.2.1 사전 자신감

다음 <표 12>을 보면 45%의 학생들이 영어시간에 발표하는 것에 대해 자신감이 있었고, 반면 발표 시 떨리거나 걱정이 되는 학생은 각각 19%, 27%였다. 앞으로 자신 있게 참여하고 싶냐는 문항에는 75%의 학생들이 그렇다고 응답 하였다.

< 표 12 사전 자신감 >

질 문 내 용		1	2	3	4	5	M	SD
1	영어시간에 발표하는 것이 자신감이 있다.	12	13	31	21	24	3.3	1.3
2	영어시간에 발표할 때 떨린다.	38	12	32	5	14	2.5	1.4
3	영어시간에 내가 발표한 것이 틀릴까봐 걱정된다.	30	18	26	12	15	2.6	1.4
4	나의 영어실력이 점점 나아지고 있다고 생각한다.	10	6	22	21	41	3.8	1.3
5	지금까지는 별로였지만 앞으로는 자신 있게 참여하고 싶다.	5	4	16	17	58	4.2	1.2

4.2.2 사후 자신감

다음 <표 13>은 두 번째 연구 질문인 게임과 인터넷 동화읽기를 활용한 영어 지도는 초등학생들의 영어 학습에 대한 자신감에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 사후 자신감 조사 결과이다. 영어시간에 발표하는 것에 자신감이 있냐는 문항에 사전 자신감 조사에서 매우 그렇다가 24%였는데, 인터넷 동화로 공부한 후 매우 자신감이 생겼다는 대답이 46%로 사전 자신감 조사에서 그렇지 않다와 보통이다 라고 응답한 학생들이 자신감이 높게 향상 된 것으로 보여 진다. 인터넷 동화로 공부한 후 영어 실력이 나아지고 있다고 생각하는 학생 중 매우 그렇다 라고 대답한

학생은 53%였다. 특히 실험 수업을 진행하는 동안 배운 동화는 듣고 읽을 수 있다는 자신이 있다는 문항에는 71%의 학생이 그렇다와 매우 그렇다에 응답하여 처음 접해 본 인터넷 영어 동화로 공부 하는 것임에도 성취도가 높았다.

<표 13 사후 자신감 결과>

설 문 내 용		1	2	3	4	5	M	SD
1	인터넷 영어 동화로 공부 한 후 영어 시간에 발표하는 것이 자신감이 생겼다.	9	4	21	20	46	3.9	1.3
2	내가 발표한 것이 틀릴까봐 걱정된다.	51	17	17	4	11	2.1	1.4
3	인터넷 영어동화로 공부 한 후 나의 영어 실력이 점점 나아지고 있다고 생각한다.	8	3	21	14	53	4.0	1.3
4	수업 시간에 배운 인터넷 영어 동화는 듣고 읽을 수 있다는 자신감이 있다.	8	2	19	23	48	4.0	1.2
5	나는 지금까지는 별로였지만 앞으로는 자신 있게 참여하고 싶다.	6	1	13	19	61	4.3	1.1

다음 <표 14>에서 알 수 있듯이 사전에 비해 사후 자신감은 $t=-3.704$, $p=.000$ 로 $p<0.05$ 이므로 유의미하게 향상되었고, 연구 질문 2 게임과 인터넷 영어 동화를 이용한 영어지도는 초등학생의 영어 학습에 대한 자신감 신장에 효과적인 것으로 나타났다. 이러한 결과는 수업시간에 발표를 하거나 실수에 대해 부담이 있었던 학생들이 큰 화면에 나타나는 역동적이고 재미있는 캐릭터가 나오는 스토리가 있는 동화를 보고 따라 읽는 과정에서 처음에는 어려웠지만 교사와 다른 아동들과 함께 반복 혹은 구간 반복 기능을 이용하여 자신의 실수를 남의 눈치를 보지 않고 수정할 수 있고 학습하고 있다는 생각에서 벗어나 만화 영화를 본다는 편안한 느낌으로 학습할 수 있어서 자신감이 상승 하였다고 볼 수 있다.

<표 14 사전·사후 자신감 t-검정 >

대응표본	사전	사후	평균차이	SD	t	p
사전 자신감-사후자신감	3.28	3.66	-.38	.97	-3.704	.000

(* $p<0.05$)

4.3 사전· 사후 흥미도와 자신감의 남녀 차이

세 번째 연구 질문인 게임과 인터넷 동화읽기를 활용한 영어 수업에서 나타난 흥미도와 자신감은 남녀차이가 있는가에 대한 조사 결과는 다음과 같다.

인터넷 동화를 투입하기 전에 실시한 조사에서 사전 흥미도는 $t=-.816$, $p=.417$ 로 여자 남자 보다 높았으나 통계적으로 유의미하지 않았고, 사전 자신감은 $t=-2.052$, $p=.043$ 으로서 $p<0.05$ 이므로 여자가 남자보다 유의미하게 높았다.

인터넷 동화를 활용하여 실험 수업을 한 후 사후 흥미도는 $t=-1.80$, $p=.075$, 사후 자신감은 $t=-.991$, $p=.324$ 로 둘 다 여자가 더 높았으나 통계적으로 유의미한 정도는 아니었다($p<0.05$). 다음 <표 15>에서 볼 수 있듯이 남녀 모두 인터넷 동화를 수업 재료로 하여 수업을 받은 후 사전에 비해 사후 흥미도와 자신감이 향상하였고, 특히 실험 수업 전에는 여학생들의 자신감이 남학생에 비해 유의미하게 높았었는데 인터넷 영어 동화 수업을 받고 난 후 남학생들의 사후 자신감이 가장 많이 향상되었음을 알 수 있다.

조사 항목별 남녀 차이를 t-검정한 결과 설문내용 총 10문항 중 <흥미도5번: 집에서 인터넷에 접속하여 동화를 보며 영어 공부를 하고 싶다.>에서 $p=.021$ 로 여학생의 해당 문항 흥미도가 남학생에 비해 유의미하게 높았고($p<0.05$), 그 외의 항목에서는 여학생의 흥미도와 자신감이 비교적 높았지만 통계적으로 유의미 하지 않았다.

위의 연구 결과에 따라서, 게임과 인터넷 동화읽기를 활용한 영어 수업에서 나타난 흥미도와 자신감은 성별에 따른 유의미한 차이 없이 남녀 모두 향상 하였고 인터넷 영어 동화를 활용한 영어 학습에 관심이 많았다.

<표 15 사전·사후흥미도와 자신감의 남녀차이>

평가구분	성별	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
사전흥미도	남자	3.5	0.8	-.816	.417
	여자	3.7	0.7		
사후흥미도	남자	3.8	0.9	-1.80	.075
	여자	4.1	0.8		
사전자신감	남자	3.1	0.6	-2.052	.043
	여자	3.4	0.5		
사후자신감	남자	3.6	0.9	-.991	.324
	여자	3.7	0.6		

(* $p < 0.05$)

V. 결론 및 제언

5.1 결론

본 연구의 목적은 게임과 인터넷을 활용한 영어 지도가 초등학생의 영어 학습에 대한 흥미도와 자신감에 미치는 영향과 성별에 따라 어떠한 차이를 있는지를 알아 보는데 있다. 이 연구를 위해 연구자가 근무하는 광주광역시 소재의 S와 W초등학교의 방과후학교에서 영어를 수강하는 1학년부터 6학년까지 총 95명의 아동들을 대상으로 사전 기초조사 및 사전 흥미도와 자신감 검사를 실시한 후, 각각 주 3회와 2회 120분씩, 3주 반에 걸쳐 연구자의 게임을 활용한 기존 수업 패턴을 유지 하면서 교재의 각 단원과 관련이 있는 인터넷 영어동화를 투입하여 지도 하였으며, 실험 수업이 끝난 시점에 도중에 그만둔 5명을 제외한 총 90명의 아동들을 대상으로 사후 흥미도와 자신감 검사 그리고 학습자 수업 소감을 조사 하였다.

인터넷 동화는 <http://www.littlefox.co.kr> 리틀팍스 영어 동화 사이트에서 각 반의 수준에 따라 4~6개의 동화를 선정하여 지도하였다.

사전 기초조사, 사전·사후 흥미도와 자신감 검사와 남녀 차이 검사 결과 등 연구 과정에서 실시한 모든 자료를 SPSS16통계 프로그램을 이용하여 기술통계(빈도분석)와 독립표본 t -검정을 하였다.

본 연구를 통하여 나타난 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 게임과 인터넷 영어 동화를 활용한 수업 후, 흥미도는 통계적으로 유의미하게 향상되었다. 기존에 게임을 활용한 수업도 사전 흥미도가 높은 편 이었으나, 인터넷 영어 동화를 보며 그와 관련된 게임 활동을 병행 하면서 아동들의 흥미도가 더 향상 된 결과를 가져왔다.

둘째, 게임과 인터넷 영어 동화를 활용한 수업 후, 자신감은 통계적으로 유의미하게 향상 되었다. 기존에 접해 보지 못했던 멀티미디어 시설을 이용한 새로운 영어 학습 방법으로 화면을 보며 반복 청취와 따라 읽기 그리고 관련 게임 활동은

자신감을 높이는데 효과적 이었다.

셋째, 게임과 인터넷 동화읽기를 활용한 영어 수업에서 나타난 남녀차이는 흥미도와 자신감 모두 성별에 따른 유의미한 차이 없이 남녀 모두 향상 되었다. 따라서 게임과 인터넷 동화읽기를 활용한 영어수업은 남녀 학생 모두 관심이 많았다. 조사 항목별 남녀 차이를 t -검정한 결과 “집에서도 인터넷에 접속하여 동화를 보며 영어 공부를 하고 싶다.” 에서 여학생의 해당 문항 흥미도가 남학생에 비해 유의미하게 높았고, 그 외의 항목에서는 여학생의 흥미도와 자신감이 비교적 높았지만 통계적으로 유의미 하지 않았다.

5.2 연구의 제한점

이 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있기 때문에 연구 결과에 따른 확대 해석이나 일반화시키기에는 한계가 있다.

첫째, 연구의 대상을 방과후학교의 각각 다른 비율의 1학년부터 6학년까지의 영어부 수강생 90명으로 한정하여 비교집단 없이 실험집단으로 하여 실시하였으므로 연구의 결과를 일반화하는데 제한점이 있다.

둘째, 한국의 인터넷 영어동화 홈페이지에서 연구자 임의의 한정된 동화 자료의 선정으로 각 스토리의 특성에 따라 연구결과에 미칠 변인을 통제하지 못했으므로 연구의 결과를 일반화 하는데 제한이 따른다.

셋째, 사회적으로 기대되는 행동양식(Socially Desirable Response: SDR)에 의해 실험 참여 아동들이 비록 익명으로 조사에 참여했지만 사전·사후 흥미도와 자신감에 대한 설문 응답을 할 때 반응자가 좋게 보이려는 경향으로 자신의 진짜 의견이 아닌 보다 더 긍정적인 항목에 체크할 가능성이 있으므로 측정 결과의 신뢰성 검증에 제한점이 있다.

5.3 제언

인터넷을 활용한 영어 동화 학습이 초등 영어 수업 자료의 한 방법으로 널리 쓰여 질 수 있기를 기대하며, 본 연구와 관련하여 후속 연구와 인터넷 영어 동화 수업에 대한 방법 및 방안을 다음과 같이 제언 하고자 한다.

첫째, 교사는 인터넷을 활용한 수업일지라도 초등학생들의 학년에 따른 발달과 지적 수준을 고려하여 학생들이 지속적으로 흥미를 가지고 학습 할 수 있도록 게임을 포함한 오프라인 상의 다양한 후속 활동을 계획 하여야 한다. 인터넷 동화라는 시청각 수업 자료를 통하여 흥미와 동기 유발이 되고, 후속 활동으로 다양한 게임을 함으로써 교사와 학습자간의 상호작용을 통해 흥미를 높이고 지속 시킬 수 있다. 학습자 소감문에서 인터넷 동화 학습이 영어 공부를 하는데 도움이 되었다는 의견도 있었지만, 동화에 나오는 표현을 활용한 게임, 퀴즈, 동요 부르며 율동하기 등으로 수업 분위기가 강압적 이지 않고 즐겁고 허용적 일 때 영어 학습 초기자인 초등학생들이 더 적극적으로 수업에 임할 수 있다.

둘째, 초등 영어 교육 과정에 음성 언어 기능의 중요성이 너무 부각되기보다는 동화나 인터넷 동화와 같은 읽기 자료가 현실에 맞게 도입·보충 되어 초등학생들이 문자 언어에도 많이 노출되어 충분한 유의미한 언어 입력을 받을 수 있는 환경이 조성 되어야한다. 흥미를 잃게 될까 하는 염려 때문에 문자언어의 도입을 미루는 대신 인터넷 영어동화와 같은 흥미로운 매체를 이용하여 어떠한 교수 방법과 활동으로 어떻게 문자언어를 가르치는 것이 효과적 인가에 대한 연구가 더 필요한 때이다. 본 연구뿐만 아니라 지금까지의 저학년부터 고학년을 대상의 다른 선행연구에서도 인터넷을 이용한 영어동화 수업은 초등학생의 읽기실력 뿐만 아니라 흥미도와 자신감등 정의적 영역에서도 긍정적인 효과가 있음이 검증되었으니, 초등 영어 교육 과정에 현재와 같은 아주 기초적인 수준이 아닌 현실을 고려한 문자 언어 도입 및 절충이 이루어져야 한다.

셋째, 연구자의 실험 수업은 비교적 수준이 비슷한 8개 그룹의 학생들로 동화를 선정 하는데 있어서 같은 그룹의 학습자간 수준 차이로 인한 동화 난이도 조절에

대한 어려움은 없었으나, 동화 선정 기준에 있어서 교과서로 사용되는 영어교재의 단원과 관련된 주제의 동화를 고르는데 주제별로 분류 되어 있지 않아서 많은 동화를 일일이 클릭해서 열어보고 체크 하는데 시간이 오래 걸려서 소모적이라는 생각이 들었고 이는 연구자가 선택한 사이트만의 문제가 아니라 다른 인터넷 영어 동화 사이트들도 마찬가지이다. 이런 점에서 초등학교 각 학년의 수준과 단원의 주제에 적합한 이야기 자료 분류 리스트가 제작되어 효율적으로 활용 될 수 있도록 지속적인 후속 연구가 필요하다.

영어 동화를 활용하여 영어를 배우는 것의 중요성이 부각 되고 그 효과가 증명되고 있지만, 초등학교 영어 시간이나 방과후학교 에서 영어지도를 위해 인터넷 영어 동화를 수업 자료로 적용 하는 것에는 여전히 어려움과 고민해야 할 문제점이 많이 있다. 하지만 중요한 것은 영어를 배우는 것에 대한 초등학생들의 흥미를 유발하고 관심을 지속 시켜 영어 학습으로 스트레스를 받거나 극복해야 하는 단정한 과목으로써의 과제가 아닌 즐거운 환경 속에서 재미있게 배워서 미래의 인생을 풍요롭게 만들어 주는 하나의 도구로 이용하는데 어려움이 없도록 게임 활동과 인터넷 영어동화 활용 접목에 대한 지도 방안에 대한 지속적인 후속 연구가 필요하고, 현장에서 영어를 가르치는 교사들도 영어 수업에서 활발한 인터넷 영어 동화 활용을 위해 수업 자료 개발을 모색하고 적용 하여 이를 활성화 시키려는 노력이 필요하다.

참고문헌

- 고난영. (2001). 인터넷을 활용한 영어동화학습이 초등영어의 듣기 및 읽기의 능력 향상에 미치는 효과. 미출간 석사학위논문. 부산교육대학교 교육대학원.
- 교육인적 자원부. (2007). 초등학교 교육과정.
- 김동현. (2000). 동화를 활용한 초등학교 영어 멀티미디어 CD-ROM 타이틀 개발 및 적용에 관한 연구. 미출간 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 김영민. (1996). 이야기를 통한 영어 교육. *초등영어교육* 2, 194-209.
- 김정렬. (2000). 웹기반 자기 주도적 영어 학습에 관한 연구. *Foreign Languages Education*, 7(1), 143-163.
- 김홍미. (1999). 멀티미디어 CD-ROM을 활용한 초등영어의 효과적인 수업절차에 관한연구. 미출간 석사학위논문, 한국교원대학교교육대학원.
- 류동수. (2005). 초등학교 학년별 영어 흥미도의 변화 요인에 대한 분석. 미출간 석사학위논문. 부산교육대학교 교육대학원.
- 박명희. (2005). 인터넷 영어 동화 활용을 통한 초등학교 영어 학습 효과 연구. 미출간 석사학위논문. 한국교원대 교육대학원.
- 박선주. (2006). 인터넷 동화 활용 초등영어 듣기 및 읽기 능력 향상 방안. 미출간 석사학위논문. 한국외국어대 교육대학원.
- 박은미. (2003). 인터넷 영어동화와 영어동화책 읽기가 읽기 능력 및 흥미도에 미치는 효과: 초등학교 6학년생을 대상으로. 미출간 석사학위논문. 중앙대 교육대학원.
- 방지현. (2003). 인터넷 영어 동화를 통한 초등학생의 듣기 능력 신장 방안. 미출간 석사학위논문. 한남대 교육대학원.
- 변세미. (2007). 인터넷 활용 영어 동화 수업이 초등학생의 읽기 능력과 흥미도에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 원광대학교 교육대학원.
- 소진아. (2004). 게임을 통한 초등영어지도의 효과에 관한 연구. 미출간 석사학위논문. 원광대 교육대학원.

- 손현용. (2008). *멀티미디어 활용 스토리텔링 영어수업이 초등 영어 읽기능력과 정적 영역에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 한국외국어대 교육대학원.
- 이기진. (2007). *인터넷 상의 영어 동화책을 이용한 영어책 만들기 활동이 초등영어 읽기 능력 향상에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 한국교원대 교육대학원.
- 이완기. (2002). *초등영어교육론*. 서울: 문진미디어.
- 이정화. (2005). *인터넷 영어 동화수업이 듣기와 흥미도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 전북대 교육대학원.
- 임옥주. (2003). *초등영어교육에서 인터넷 영어 동화수업이 학습효과에 미치는 영향연구: 3학년을 중심으로*. 미출간 석사학위논문. 중앙대 교육대학원.
- 정동빈. (1998). 초등학교 영어 문자 지도 방향-제 6-7차 영어과 교육과정을 중심으로. *초등영어교육*4(2), 56-62.
- 진인숙. (2004). *인터넷 영어 동화의 효과적인 활용 방안*. 미출간 석사학위논문. 수원대학교교육대학원.
- 황창녕. (2008). *좋은 초등 영어교육을 위하여*. 광주: 도서출판 아름다운 세상.
- Asher, J, & Garcia R. (1982). The optimal age to learn a foreign language: child-adult difference in second language acquisition. *Modern Language Journal*, 334-341.
- Brown, H. D. (1994). *Principles of language learning and teaching*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall. Inc.
- Dobson, J. (1975). The one of my games. *The Art of TESOL*, New York: Tower Press.
- Elley, W. B. (1991). Acquiring literacy in a second language: The effect of book-based programs. *Language Learning*, 41(3), 375-411.
- Fox, G. (1998). The Internet: Making it work in the ESL classroom. *The Internet TESL Journal*. <http://iteslj.org/Articles/Fox-Internet.html> 에서 2010년 10월 25일 검색함.

- Goodman, K. S. (1986). *What's whole in whole language*.
Portsmouth: Heinemann Educational Books.
- Lee, C. H (1998). The use of computers in foreign language teaching and learning. *Journal of the Applied Linguistics Association of Korea*, 14(1), 87-115.
- McCallum, G. P. (1980). *101 Word games*. Oxford: Oxford University Press.
- Richard, J, & Rodgers, T. (1996). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richard, J. C, & Lockhart, C. (1994). *Reflective teaching in second language classrooms*. New York: Cambridge University Press.

<부록 1. 영어 학습 기초 자료 조사 설문지>

사전 기초 설문 조사

* () 학년

* 성별 : 남(), 여()

1. 영어 공부를 하루에 어느 정도 하고 있습니까?

방과후영어부에서만한다	30분미만	30분~1시간	1시간~2시간	2시간이상

2. 학교 수업 이외에는 영어공부를 어떻게 하고 있습니까?

방과후영어부에서만	영어전문학원	보습학원(종합학원)	학습지
전화대화	개인과외	인터넷 학습	부모님과 가정학습

3. 영어 공부를 할 때, 가장 재미있는 영역은 무엇입니까?

영어 듣기	영어 말하기	영어 읽기	영어 쓰기

4. 영어 공부를 할 때, 가장 어렵다고 생각하는 영역은 무엇입니까?

영어 듣기	영어 말하기	영어 읽기	영어 쓰기

5. 영어 시간에 공부를 할 때, 가장 하고 싶은 방법 하나만 고르세요.

영어교재	CD	비디오나 DVD	게임	노래와 챗트, 춤(율동)
영어동화책	인터넷 영어동화	기타(자기가 하고 싶은 방법 쓰기)		

<부록 2. 흥미도·자신감에 대한 사전 검사 설문지>

흥미도·자신감에 대한 사전 검사

여러분, 안녕하세요? 이 설문은 여러분의 의견을 모아 영어 공부에 도움을 주기 위한 것으로 여러분의 영어 학습에 대한 의견을 알아보고자 합니다. 이것은 시험이 아니고 다른 사람에게 공개되지 않으므로, 부담 갖지 말고 정직하게 대답해 주면 고맙겠습니다. 각 문장을 잘 읽어 본 후, 해당하는 곳에 **○표시**를 해주세요.

*() 학년

*성별: 남(), 여()

영역	번호	질문내용	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
흥 미 도	1	나는 영어 수업이 재미있다.					
	2	나는 영어시간에 게임과 함께 인터넷 영어 동화를 보고 싶다.					
	3	나는 인터넷영어동화 읽기 활동은 영어 공부를 하는데 도움이 될 것 같다.					
	4	나는 영어 시간에 배운 내용을 친구나 가족에게 말하는 것이 재미있다.					
	5	나는 텔레비전이나 길거리 등에서 영어를 보거나 들으면 그 뜻이 알고 싶다					
자 신 감	6	나는 영어시간에 발표하는 것이 자신감이 있다					
	7	나는 영어시간에 발표할 때 떨린다.					
	8	나는 영어시간에 내가 발표한 것이 틀릴까봐 걱정된다.					
	9	나는 나의 영어실력이 점점 나아지고 있다고 생각한다.					
	10	나는 지금까지는 별로였지만 앞으로는 자신있게 발표하고 참여하고 싶다.					

<부록 3. 흥미도·자신감에 대한 사후 검사 설문지>

흥미도·자신감에 대한 사후 검사

이 설문지는 여러분이 인터넷을 통한 영어동화 수업에 대해 느꼈던 점을 알아보고자 합니다. 이것은 시험이 아니고 다른 사람에게 공개되지 않으므로, 부담 갖지 말고 정직하게 대답해 주면 고맙겠습니다. 각 문장을 잘 읽어 본 후, 해당하는 곳에 **○표시**를 해주세요.

*() 학년

*성별: 남(), 여()

영역	번호	질문내용	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
흥미도	1	나는 인터넷 동화를 활용한 수업이 재미있었다.					
	2	나는 영어시간에 게임과 함께 인터넷 영어 동화를 계속 보고 싶다.					
	3	나는 인터넷영어동화 수업이 영어 공부를 하는데 도움이 되었다고 생각한다.					
	4	나는 인터넷 영어동화에서 배운 내용을 친구나 가족에게 말하고 싶다.					
	5	나는 집에서도 인터넷에 접속하여 동화를 보며 영어 공부를 해보고 싶다.					
자신감	11	나는 인터넷 영어 동화로 공부 한 후 영어시간에 발표 하는 것이 자신감이 더 생겼다.					
	12	나는 영어시간에 내가 발표한 것이 틀릴까봐 걱정된다.					
	13	나는 인터넷 영어동화로 공부 한 후 나의 영어실력이 점점 나아지고 있다고 생각한다.					
	14	수업 시간에 배운 인터넷 영어 동화는 듣고 수 있다는 자신감이 있다.					
	15	나는 지금까지는 별로였지만 앞으로는 자신 있게 참여하고 싶다.					

<부록 4 학습자 수업 소감문>

학습자 수업 소감문

◆ 여러분이 수업을 하면서 느꼈던 점들을 솔직하게 써 주세요.

()학년	성별	남자(), 여자()
1. 인터넷 영어 동화 수업을 하면서 좋았던 점은 무엇인가요?		
2. 인터넷 영어 동화 수업을 하면서 어려웠거나 불편했던 점은 무엇인가요?		
3. 선생님과 인터넷 영어 동화 학습을 하면서 느낀 점이나 앞으로 바라는 점을 적어 주세요.		

<부록 4 학생의 수업 소감 요약정리>

1) 1,2학년

- ▶화면으로 보고, 듣고, 울동을 따라하니까 너무 좋았어요. 발표를 많이 시켜 주세요요.
- ▶재미있고 공부에 도움이 되었어요. 더 많이 보고 싶고 집에서도 가끔 하고 싶어요.
- ▶책을 보지 않고 화면에 나오는 동화로 하니까 더 좋아요. 앞으로 더 많이 듣고 싶어요.
- ▶긴 영어를 더 이해 할 수 있고 영어동화여서 더 재미있어요. 앞으로 더 많이 보고 많이 배웠으면 좋겠어요.
- ▶게임을 해서 재미있었어요. 그런데 영어가 너무 많아서 어려웠어요.
- ▶울동이 있어서 재미있었어요. 발표를 많이 시켜주고 영어동화 학습을 더 재미있게 해 주세요.
- ▶학습동화를 보고 놀았던 점이 좋았어요. 앞으로도 지금같이 재미있게 해 주세요.
- ▶화면도 보고 재미있어요. 인터넷 영어동화는 선생님이 도와주면 어렵지 않아요. 신나고 재미있는 느낌 이예요.
- ▶많은 동화를 재미있게 보면서 영어 학습을 하니까 영어가 재미있고 술술 외워져요. 모르는 영어가 있어 불편했어요. 발표나 게임 많이 시켜주세요.
- ▶노래듣는 것이 재미있었어요. 발음이 어려웠어요.
- ▶만화가 나오고 듣고 말하고 하니까 재미있었어요. 영어를 좀 더 잘하고 싶어요.
- ▶그동안은 별로였지만 선생님과 함께 공부하고 따라하니 재미있고 좋았어요. 인터넷 동화는 어렵지 않아요. 선생님과 함께라면 문제없어요. 내가 앞으로 영어 박사가 될 것 같은 느낌이 들어요.
- ▶더 재미있고 쉽게 영어를 배울 수 있어서 재미있었어요. 모르는 단어가 있어서 좀 어려웠어요. 발표를 많이 시켜 주세요.
- ▶영어 실력이 점점 나아지고 있다는 걸 알아서 좋았어요. 울동과 발표 더 많이 하

고 싶어요.

2) 3,4학년

- ▶영어공부가 더 쉬워 졌어요. 영어 실력이 좋아 진 것 같아서 재미있었어요.
- ▶영어를 재미있게 동화로 보면서 더 잘 외워진 것 같아요. 처음에는 잘 외우지 못 해서 어려웠어요. 앞으로 더 영어를 잘 하고 싶어요.
- ▶글을 읽을 수 있어서 좋았고 게임도 있어서 좋았어요. 손을 들었는데 안 시켜 주셔서 서운했어요. 가끔 보여주세요.
- ▶문장을 적거나 뜻을 알게 되어 좋았고 퀴즈도 재미있었어요. 게임을 많이 해 주세요.
- ▶발음을 들어서 좋았어요. 만화가 나와서 좋았어요. 너무 빨라서 못 알아 들었어요.
- ▶게임하는 것 같았어요. 영어동화를 보면서 영어실력을 향상 시키고 싶어요.
- ▶나도 모르게 발표를 해서 좋았어요. 모른 단어들이 있어서 어려웠어요. 게임도 많이 하고 영어 동화도 많이 봤으면 좋겠어요.
- ▶내가 말하는 것이 신기해요. 발표를 안할려고 했는데 선생님이 시켜서 떨렸어요.
- ▶그림이 있어서 재미있었어요. 인터넷 동화 매일 보여 주세요.
- ▶퀴즈를 맞춰서 기분이 좋았어요. 발표를 많이 시켜 주세요.

3) 5,6학년

- ▶책을 보고 하는 것 보다 재미있었어요. 어려운 단어가 나올 때 불편했어요.
- ▶처음 볼 때는 몰랐지만 낱말을 알려주니까 재미있고 나도 모르게 보고 이해하고 해석 하니까 즐거웠어요. 영어실력을 향상 시킬 수 있는 좋은 기회였어요.
- ▶책으로 공부하는 것보다 재미있어요. 게임을 많이 해 주세요.
- ▶퀴즈, 게임 그리고 단어 맞추기로 스티커를 받아 좋았어요. 앞으로도 많이 보여주세요.
- ▶재미있는 그림을 보면서 잘 이해되고 단계별로 난이도가 있어서 좋았어요. 홈페이지를 알지 못해서 불편했어요.

- ▶ 모르는 단어를 알아서 좋았어요. 앞으로 게임도 많이 하고 동화도 많이 보여주세요.
- ▶ 동화가 재미있고 새로운 낱말을 알 수 있게 되었어요. 긴 낱말 읽기는 어려웠어요. 더 많이 영어 동화 사이트를 들어가면 좋겠어요.
- ▶ 재미있고 흥미로웠어요. 숙제는 조금만 내주세요.
- ▶ 여러 동화 사이트를 알게 되어서 좋았어요.
- ▶ 영어동화를 들을 수 있어 좋았어요. 동화나 게임을 또 하고 싶어요.
- ▶ 새 낱말과 여러 가지 이야기를 들어서 흥미 있었어요.
- ▶ 영어자막과 동시에 한글로 된 번역 자막도 있으면 좋겠어요.
- ▶ 장면을 볼 수 있어서 좋았고 선생님이 친절하게 뜻을 알려줘 좋았어요. 이해하기 힘든 단어가 있어 좀 힘들었어요.
- ▶ 영어공부를 하는데 도움이 되었고 즐거웠어요. 긴 단어가 나올 때는 힘들었어요. 게임 시간이 늘어났으면 좋겠어요.
- ▶ 영어 공부에 도움이 되고 떨지 않고 할 수 있었어요. 어려운 말은 이해가 잘 안됐어요.