



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](#)

2014년 2월

교육학석사 (영어교육)학위 논문

영어동화를 활용한
초등영어수업에서 학습자의
흥미도, 자신감, 동기에 관한 연구

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

한 세 미

영어동화를 활용한
초등영어수업에서 학습자의
흥미도, 자신감, 동기에 관한 연구

EFL Elementary School Students' Interest,
Self-confidence and Motivation in a Story-based
Classroom

2014년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

한 세 미

영어동화를 활용한
초등영어수업에서 학습자의
흥미도, 자신감, 동기에 관한 연구

지도교수 김 경 자

이 논문을 교육학석사(영어)학위 청구 논문으로
제출함

2014년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

한 세 미

한세미의 교육학 석사학위 논문을
인준함

심사위원장 조선대학교 교수 이 남 근 인

심사위원장 조선대학교 교수 정 희 정 인

심사위원장 조선대학교 교수 김 경 자 인

2013년 12월

조선대학교 교육대학원

목차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적 및 연구 문제	2
II. 이론적 배경	3
2.1 영어동화의 개념	3
2.2 영어 동화를 활용한 학습효과	3
III. 연구 방법	9
3.1 연구 대상	11
3.2 영어동화 활용한 수업	12
3.3 연구도구	14
3.4 자료수집방법	14
3.5 자료분석방법	15
IV. 연구 결과 및 분석	15
4.1 정의적 영역 결과 분석	16
4.2 영어능력별 차이 분석	18
V. 결론 및 제언	19
5.1 연구 요약	20
5.2 교육적 함의	21
5.3 연구의 제한점	22
5.4 후속 연구 제언	23
5.5 결론	23
참고문헌	24
부록	26

표 목차

<표 1> 연구 대상자의 구성 -----	9
<표 2> 영어 학습 경험 기초조사 -----	10
<표 3> 영어학습에 대한 태도 기초조사 -----	11
<표 4> 동화수업에 활용한 영어 동화-----	12
<표 5> 수업 지도 방법-----	13
<표 6> 연구 도구 및 사용 시기 -----	15
<표 7> 영어수업에 대한 흥미도-----	16
<표 8> 영어에 대한 자신감-----	17
<표 9> 영어학습에 대한 동기-----	18
<표 10> 상반과 하반의 영어 흥미도 비교-----	19
<표 11> 상반과 하반의 영어 자신감 비교-----	20
<표 12> 상반 하반의 동기 비교-----	20

ABSTRACT

EFL Elementary School Students' Interest, Self-confidence and Motivation in a Story-based Classroom

Han, Se Mi

Adviser: Kyung Ja Kim, Ph.D

Major: English Language Education

Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study was to examine EFL elementary school students' interest, self-confidence and motivation in a story-based classroom. The subjects consisted of 21 students who are taking English class at a private institute in Gwangju. English instruction using fairy tales had been conducted over 8 weeks from the 1st week of July, 2013 through the 4th week of August, 2013. The survey were conducted after the story-based class. The results showed that the class using fairy tales had positive effect on interest and motivation. Advanced students had more confidence, motivation and interest than lower leveled students. But most students had less self-confidence in speaking English. Implications based on the study results were suggested. First, the gradual approach using easy story is needed for the lower graders. Second, teachers should consider the level of the students when they select the appropriate stories and activities.

Furthermore, the development of various programs and the cooperation of the teachers of English classes are necessary.

I. 서 론

1.1 연구의 필요성

현재 초등 영어과 교육과정에서는 초등학교 학생의 특성을 고려하여 듣기와 말하기를 중심으로 기초적인 의사 소통능력을 기르는 것을 그 목적으로 하고 있다. 읽기와 쓰기보다는 듣기, 말하기 등 음성언어 중심의 교육을 강조하고, 읽기와 쓰기는 단지 음성언어의 이해를 돕는 수단으로 인식되고 있는 실정이다(2001, 이영은). 그러나 언어의 4기능, 즉 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기는 서로 상호보완적으로 발달되며, 서로 분리될 수 없는 한 개의 통합된 사고 과정에서 나온다(Goodman, 1986) 따라서 음성언어의 습득, 기억, 재생에 도움을 줄 수 있는 문자를 병행하는 것이 바람직하다고 본다. 즉 문자언어, 특히 읽기는 듣기 말하기만큼이나 중요하다고 하겠다. 또한 초등 영어의 읽기 지도는 초등영어교육의 목표인 영어에 대한 친숙함과 자신감을 심어주고 흥미와 관심을 지속적으로 유지시켜 주는 것과 부합되게 지도되어야 한다.

그러나 현재 초등학교 학생들은 교과서에 나와 있는 단어를 읽고 암기하는 단조로운 읽기 학습에 대해 흥미를 갖지 못하거나 배우기 싫다는 등의 부정적인 느낌을 가질 가능성이 있다. 즉 교과서만으로는 흥미 있는 읽기 지도가 이루어지기 어렵다. 그리고 영어 학습은 다른 교과에 비해 아동들의 영어 선행학습경험의 차이가 많아 고학년으로 갈수록 개인차가 크게 나타나고 있다(2007, 김길아).

따라서 교과서 중심의 영어 읽기 수업과 아동의 학습 능력을 고려하지 않는 읽기 지도는 읽기 지도는 학습에 대한 동기 유발을 불러일으키기 어렵다고 본다. 이에 아동들에게 읽기에 대한 흥미를 불러일으키면서 아동 수준 차이를 고려한 다양한 읽기 경험을 갖게 해주기 위해서는 교과서 외에 영어 동화책의 활용을 통한 읽기 지도가 필요하다고 본다. 영어동화책을 활용한 수업에 대한 선행연구(2002, 이은숙)를 보면 영어 교과중의 일부로서 또는 재량 시간을 활용하여 같은 학년이나 같은 반 학생들 전체를 대상으로 적용한 연구들이 대부분이었고 학원수업에 적용한 사례가 거의 나오지 않았다. 이에 학원수업에서의 영어동화에 대한 연구가 필요하다고 보았다.

1.2 연구의 목적 및 연구 문제

본 연구의 목적은 초등학교 아동들에게 영어 동화책을 활용한 수업을 진행하여 아동들의 읽기능력 변화를 알아봄으로써 영어 동화책을 활용한 수업이 아이들의 영어에 대한 흥미도, 자신감 및 동기에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 하는 것이다.

1. 영어동화책을 활용한 수업에서 학습자의 영어에 대한 흥미도, 자신감, 동기가 어떻게 나타나는가?
2. 영어동화책을 활용한 수업에서 나타난 흥미도와 자신감, 동기는 영어능력에 따른 차이가 있는가?

1.3 논문의 구성

본 연구 총 5장으로 구성되어 있다.

제 I 장은 서론으로써 초등학교 영어교육에 영어 동화학습의 필요성 및 목적과 연구 질문을 살펴보고 제 II 장에서는 연구의 배경으로, 영어동화를 활용한 수업 과 연구 질문에 관한 선행 연구를 살펴본다. 제 III 장에서는 연구의 방법으로, 연구 대상과 영어동화 활용수업, 연구도구와 자료수집방법, 그리고 자료 분석 방법에 대해 살펴보고 제 IV 장에서는 연구의 결과에 대해 기술한다. 연구를 위해 제시했던 연구 질문과 관련지어 학습자들의 설문에 분석 결과를 제시하고 마지막으로, 제 V 장에서는 결론 및 제언으로 연구 요약 및 시사점, 그리고 후속연구에서 다뤄야 할 것들에 대해 제언해 본다.

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 영어 동화의 개념

영어동화는 그림과 문자로 구성되어 있으며, 아동은 그림이 있음으로써 읽고 싶은 흥미를 느끼고, 그 그림을 통하여 내용을 추측할 수 있는 영어로 된 읽기 자료를 말한다(2008, 김영미). 본 연구에서 사용되는 영어동화는 아동의 읽기 수준차를 고려하여 큰 글씨로 쓰여져 있는 그림 위주의 아주 쉬운 것에서부터 그림은 적으면서 문자 위주로 구성된 비교적 어려운 것에 이르기까지 난이도나 주제가 다양하며 영어만화형식으로 이루어진 책도 이에 포함하였다.

2.2 영어 동화책을 활용한 영어학습의 효과

Ellis와 Breswster(1991)는 교사가 동화책 읽기 방법을 사용하는 이유를 다음과 같이 제시하였다. 첫째, 이야기는 동기 유발적이고 재미있으며 외국어와 외국어 학습에 대한 긍정적인 자세를 갖도록 도와주며 학습하고자 하는 열망을 제공해 준다. 둘째, 이야기는 상상력을 훈련시키며 창조력을 발달시키는데 도움을 준다. 아동들은 극중 인물과 동일시하여 이야기와 삽화를 해석하려고 노력하면서 자신도 모르게 이야기에 빠져들게 된다. 셋째, 이야기는 아동들로 하여금 일상을 이해하고 가정과 학교간의 유대감을 설정할 수 있도록 하는 방법을 제공한다. 넷째, 이야기는 환상과 상상 등으로 아동의 실제 생활과 연결시킬 수 있는 유용한 도구이다. 다섯째, 수업 중 이야기를 듣는 것은 사회적 경험이다. 이야기를 들려주는 재미뿐만 아니라, 아동들이 자신감을 쌓는 데 도움이 되고 사회적, 감성적 발달을 유도한다. 여섯째, 이야기를 반복해서 자주 들으면, 그 이야기의 특정단어와 문형들이 자연스럽게 익혀지며, 자세한 내용을 기억하도록 도와주어 다음에 어떤 내용이 나올지 예상하는 법을 스스로 터득하게 된다.

강영은(1998)은 동화를 통한 영어공부의 장점을 다음과 같이 들고 있다. 문법과 아울러 진도 맞추기에 급급하게 공부해야 하는 중학교 영어 공부 전에 초등학교에서는 느긋하게 동화를 읽듯이 영어를 즐기면서 배울 수 있다.

또한 동화를 통해서 올바른 어감을 아주 쉽고 자연스럽게 습득할 수 있다.

그리고 동화의 문장들은 거의가 회화체여서 생활영어를 따로 배울 필요 없이 자연스럽게 습득할 수 있다. 더불어 간결하면서 같은 문장이 반복되는 경우가 많아 쉽게 외울 수 있다. 이러한 장점을 살려서 영어수업 시간에 학생들의 자발적인 참여를 유도하고 자극하는 학습 지도 방법에 대한 연구는 매우 중요한 의의가 있다.

2.3 동화자료 선정기준

Cook(1986)은 학습자의 인지 수준과 맞지 않거나, 내용에 따라 너무 많은 문화적 차이가 있어 이해하기 어려운 것 등 동화 선정이 잘 이루어지지 않는다면, 동화가 언어학습 증진에 큰 영향을 미치지 못하게 된다고 지적하고 있다. 따라서 적절하고 적합한 동화 선정은 대단히 중요하다고 할 수 있다.

정동순(2001)의 연구에 의하면 국내 연구자들의 이야기 선정기준을 분석한 결과 흥미도> 친숙도> 구문의 반복> 언어의 난이도> 개작여부> 교육과정과의 일치도> 삽화 순으로 이야기를 선정하는 것으로 조사되어 졌다. 즉 어린이들과 관련된 요소로 흥미도, 친숙도, 삽화를 들 수 있고, 어린이들의 이해 수준과 교육과정을 고려하여 언어의 난이도, 구문의 반복, 교육과정의 일치도를 고려한 것으로 보인다.

2.4 동화책 읽기 지도 방법

언어 습득이 잘 이루어지기 위해서는 초기 읽기 시기부터 동화책과 같은 읽기 자료를 읽게 함으로써 읽기란 재미있다는 인식을 갖고 몰입할 수 있도록 하는 읽기 환경을 마련하는 것이 중요하다. 자기 주도적 읽기 활동이 잘 이루어지게 하기 위해서는 읽기 학습에 대한 부담이나 긴장 요소를 줄여 언어습득이 잘 이뤄지도록 세심하게 배려하는 읽기 지도 방법을 활용해야 한다. 읽기 활동에는 소리내어 읽어주기(reading aloud), 함께 읽기(shared reading), 유도읽기(guided reading), 읽고 싶은 책을 선택해서 읽기(self-selected reading), 지속적인 묵독(sustained silent reading)등이 있다.

읽기 학습 단계에서 처음부터 아동들이 자기 주도적으로 스스로 책을 읽을 수 없기 때문에 교사와 함께 하는 책읽기 모델이 필요하다. 초기에 소리내어 읽어주거나 함께 읽기 활동을 통해 읽는 것에 익숙해지면 교사는 아동들이 점

진적으로 다음의 활동으로 나아가도록 지도해주는 것이 좋을 것이다.

다음은 자기 주도적 동화 읽기 활동을 하는 데 관련이 많은 소리내어 읽기 함께 읽기, 그리고 자율 선택 읽기에 대한 개념, 과정 및 각각이 지닌 이점을 중심으로 살펴보고자 한다.

1) 소리내어 읽어주기(reading aloud)

소리내어 읽어주는 독자와 청자와의 관계 속에서 이뤄지는 것으로 소리내어 읽기 자료를 읽어 주는 활동이다. 이는 언어의 리듬, 억양, 끊어 읽기, 문자의 소리를 그리고 의미를 동시에 전달하는 훌륭한 모델이 된다(조경숙, 2000).

서순영(2002)은 초등학교 5학년을 대상으로 소리내어 읽어 주기 방법을 적용함으로써 소리내어 읽어주기가 읽기에 대한 흥미 형성과 어휘 습득에 긍정적인 영향을 줄 수 있음을 밝혔고, Cocharm과 Smith는 소리내어 읽어주기 방법이 학생들의 언어 습득 및 문자습득에 유의미한 효과가 있었음을 연구보고 하였다(Cocharm & Smith, 1994, 서순영, 2002, p. 57에서 재인용). 이것으로 보아 소리내어 읽어주기 방법은 아동들의 언어 학습에 효과가 있어 전반적인 언어 능력 향상에 도움을 주는 것으로 이해 할 수 있다.

2) 함께 읽기(shared reading)

함께 읽기는 아이들이 잠자리에 들기 전에 부모가 읽어 주는 이야기에서 읽기를 배운다는 관찰에서 시작한 읽기 방법으로 Holdaway(1985)에 의하여 알려진 것으로 뉴질랜드에서 아동들을 가르치는 교사들에 의해 개발된 읽기 지도 방법이다(Holdaway, 1985, 조경숙, 2000,p.35에서 재인용), 실제로 함께 읽기는 초보 읽기 학습자들에게 다른 사람과 함께 읽는 기회를 제공해 주며 책을 읽는 방법을 배우고 의미를 이해하면서 읽는 내용을 편안한 분위기에서 서로 확인하는 읽기 활동이다. 함께 읽기 활동에서는 주로 'big book'을 이용하며 교사가 책을 크게 읽어줌에 따라 학생들은 들은 내용에 해당하는 활자와 삽화를 확인해 가며 익힌 후 읽기 활동에 참여하게 된다. 이렇듯, 교사가 책을 읽어 주는 것에서 시작하여 다양한 목적을 가지고 함께 읽기를 하는 과정에서 아동들이 직접 자율적으로 참가하여 함께 읽기를 하고, 동료와 상호 작용하면서 읽기도 하며 혼자서 읽어보기도 하는 과정을 가질 수도 있는 것이다. Yaden(1988)은 반복 읽기의 목적에 대해 중점을 두고 언급하였는데 함께 읽기를 위한 읽기 자료, 읽기 모델, 상호작용에 대해 다음과 같이 종합적으로 제시

하고 있다.

첫째, 함께 읽기의 자료로는 실제적이고 재미있는 읽기 자료라면 무엇이든 가능하다. 둘째, 함께 읽기를 하는 과정에서 교사는 학생들에게 읽기 모델이 되는 기회를 제공하는 것임을 잊지 말아야 한다. 셋째, 활자의 기능에 대한 인식, 언어 패턴에 대한 적응, 그리고 단어인지 능력은 학생들이 동일한 읽기 자료를 가지고 여러 차례 동료끼리 상호 작용하는 동안 서서히 개발된다. 넷째, 교사와 읽기 능력이 우수한 학생들이 읽기 수준이 낮은 학생들을 지원하고 도와줌으로써, 대부분 읽기에 대한 성공적인 경험을 가지게 된다. 이와 관련하여 Morrow(1995)는 초기 읽기에 대한 성공적인 경험이 흥미를 가지고 즐겁게 읽기를 하는데 결정적인 역할을 한다는 사실과 아이들이 책을 함께 읽고, 읽은 것에 관해 반응활동을 하고 혼자 읽기를 하는 등의 경험을 하는 것이 중요함을 역설하였다. 그러므로 함께 읽기 활동을 교실 수업에 정용할 때, 실제적인 읽기 자료를 활용하여 학생들에게 흥미를 제공하고 다양한 방식으로 읽기 활동을 해야 한다는 것과 읽기에 대한 긍정적인 경험을 해 나갈 수 있도록 협력적인 상호 작용을 유도하는 것이 중요하다. 이와 같은 함께 읽기의 단계를 거치게 되면 거기서 생성된 학습능력의 힘으로 아동들을 자율 선택 읽기의 단계로 나아가게 될 것이다.

3) 자율 선택 읽기(self-selected reading)

학생들이 읽고 싶은 책을 스스로 선택해서 읽는데, 읽고 난 후 학생들은 읽은 책에 대하여 간단히 기록을 하며, 그들이 읽은 것에 대해서 교사와 함께 짧은 시간동안 토의하기도 한다. Trelease(1982)는 학교에서 심지어 가정학습에서조차, 학생들은 실제로 읽기를 하는데 충분한 시간을 가지지 못하고 있다는 문제점을 지적하면서, 미국 교육부에서 25000명의 8학년 학생들을 대상으로 실시한 연구의 결과를 예로 들었는데, 그들은 방과후에 가지는 여가 시간을 일주일에 평균적으로 21.2시간을 TV를 시청하는데 사용하는 것에 반해서, 읽기를 하는데는 일주일에 오직 1.9시간을 사용하고 있음을 언급했다(Trelease, 1982, 조경숙, 2000, p. 39에서 재인용). 이와 관련하여, Krashen(1993)은 언어 교육의 중요한 목적을 자신에게 흥미로운 것을 혼자서 자유롭게 읽을 수 있도록 고무하는데 있다고 하면서 이를 위한 여러 해결책을 제시하였다. 그 내용을 요약하면 첫째, 풍부한 읽기 환경의 마련과 용이한 접근이다. 둘째, 읽기 자료를 편안하고 조용히 접할 수 있는 도서관의 마련이다. 셋째, 읽기 경험이 소중함이다. 읽는 것 자체가 읽기를 촉진할 수 있음(reading itself promotes reading)을 언급하면서 학생들이 자율 독서를 할 수 있는 시간을

할애하는 것, 즉 읽기가 중요하다는 사실과 자유시간에 읽기를 할 수 있는 동기를 주는 소중한 경험의 장을 제공하게 될 것이라고 했다. 넷째, 읽기 모델의 소중함이다. 학교나 가정에서 읽기를 하는 모습을 볼 수 있을 때 학생들은 좀 더 읽기를 하게 된다는 뜻이다. 다섯째, 즐거움을 위한 읽기를 하도록 배려하라는 것이다. 아이들이 재미를 느끼며 만화를 읽는 것이 책 읽는 습관에 중요한 역할을 하며, 사춘기의 학생들이 10대 순정 소설을 읽는 것도 언어와 문학을 함께 지원할 수 있는 좋은 수단이 된다는 것을 그 예로 들었다.

이상에서 우수한 영어 학습의 성취를 원한다면 교사는 인쇄물이 풍부한 환경에서 학생들이 쉽게 문자를 접할 수 있도록 하고, 학생들에게 읽기의 한 모델로서 그 역할을 충실히 수행해야 한다는 것을 알 수 있다. 일어난 외부 환경 조건이 학생들이 자신의 통제 내에서 읽기 자료를 접할 기회를 제공하게 되며 그런 가운데 익숙지 않은 내용을 접했을 때 학습자 스스로 이해를 해나가는 법도 배울 수 있을 것이다. 특히 학생들이 읽고 싶은 책을 스스로 선택하는 경험을 통해 읽기 흥미에 긍정적인 영향알 줄 수 있으리라 생각되어진다. 이에 영어 동화책 읽기의 한 방법으로서 자기 주도적인 영어 동화책 읽기 활동의 필요성을 느끼고, 아동아 영어 습득에 도움이 될 것이라 생각되어진다.

2.5 영어동화와 흥미도, 자신감, 동기에 대한 선행연구

조경숙(1998)은 읽기 프로그램 적용 전국에서 초등학교4, 5학년 아동에게 삽화와 구문이 반복되고 구문이 많은 책을 제공하여 소리내어 읽기와 함께 읽기, 자율독을 병행하여 약 두 달 동안 지도한 후 읽기에 대한 태도와 언어 능력의 향상 정도를 알아보았다. 그 결과, 아동들은 영어책 일기에 대해 매우 긍정적인 태도를 보였으며 학습 부진아의 경우 영어 독서태도가 개선되었고, 또한 그런 아동들이 내용을 이해하면서 스스로 책을 재미있게 읽음으로써 어휘력의 증가와 함께 읽기 능력도 향상되었다고 보고하였다.

동화책을 활용한 읽기 학습이 아동에게 어휘를 포함한 읽기 능력 뿐 아니라 영어학습에 대한 흥미도 향상에 효과가 있었다고 하는 연구들이 국내에서도 활발하게 진행되었다. 4,5학년을 대상으로 ‘소리 내어 읽어주기 기법을 통한 어휘력 향상’에 대한 연구를 한 정은이(2000)는 소리 내어 읽어주기가 어휘력과 구문이해력 및 흥미도 향상에 효과적이었다고 보고하고 있다. 동화 읽기에서도 함께 읽기도 언어 능력 향상에 효과가 있는 것으로 나타났는데, 김형미(1999)

는 5학년 아동을 대상으로 실험 집단에게는 함께 읽기(shared reading)를 적용하고 실험수업기간은 2개월 간 실시하여 책 읽기 활동 중 함께 읽기 방법을 적용한 예를 보여주는 연구를 하였는데 함께 읽기 활동을 통해 아동들은 읽기 능력과 흥미가 향상되었으며 함께 읽기 활동은 소집단 협동학습에 의한 학습자 간의 상호작용으로 인하여 읽기능력이 우수한 집단과 읽기 능력이 부족한 집단 모두에게 효과적인 책 읽기 지도 방법이었다고 하였다.

부산 J 초등학교 5학년 6개반을 대상으로 ‘책읽기와 인터넷상의 읽기가 초등 영어 읽기 능력 및 흥미도에 미치는 영향’을 연구한 이은숙(2002)은 책읽기와 인터넷상의 읽기가 어휘영역의 소리 내어 읽기 능력에는 차이가 없었지만 문장 영역의 소리 내어 읽기 능력향상에 미치는 영향에는 책읽기가 더 긍정적인 영향을 주었다고 하였다. 또한 책읽기는 인터넷상의 읽기보다 읽기에 대한 자신감 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다고 하였다.

인천의 초등학교 2학년 2개반을 대상으로 ‘인터넷 활용 영어동화 수업이 학습효과 흥미에 미치는 영향 연구’에 대해 연구한 이은경(2002)은 인터넷을 활용한 영어동화 학습집단이 영어동화 구연기법 학습 집단보다 듣기 능력에 긍정적인 결과를 나타냈다고 하였다.

또한 인터넷을 활용한 영어동화 학습 집단이 영어동화 구연기법 학습 집단보다 흥미도, 자신감에 긍정적인 결과를 나타내었다고 하였다.

부산의 J초등학교 5학년 6개반을 대상으로 ‘영어동화책 활용이 초등영어 읽기 능력 및 태도에 미치는 영향’에 대해 연구한 최성미(2002)는 동화책을 활용한 영어 읽기 지도는 영어에 대한 이해 수준이 낮은 학습자에게도 유의한 읽기 방법이 될수 있다고 하였고, 영어 동화책을 활용한 읽기 활동은 아동들에게 책 읽기가 재미있다는 태도를 갖게 해주었으며 스스로 영어책을 선택하도록 동기를 부여했다고 한다.

Ⅲ. 연구 방법

3.1 연구대상

3.1.1 연구 대상자의 구성

본 실험 연구를 위하여 광주광역시에 소재한 I학원의 영어수업을 수강하는 4,5학년 학생들을 연구 대상으로 선정하였다. 총 21명으로 남학생 9명(42.9%) 여학생 12명(51.7%)로 이루어져 있다. 연구대상의 구성은 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상의 구성표

학년	성별	학생 수(n)
4	남	4
	여	8
5	남	5
	여	4

본 연구를 실시하기 위하여 연구자가 근무하는 영어학원 학생들에 대한 사전 기초 조사를 실시하였으며 내용은 부록에 제시하였다. 영어능력 및 학습경험, 영어학습에 대한 태도에 대해 알아보았으며 분석 결과는 다음과 같다.

<표 2>에 제시된 바와 같이 영어동화 수업 참여 학생들의 영어 능력은 보통 이라고 답한 학생이 전체 21명중 13명(62%)로 가장 많았고 기말고사 영어점수는 80점 이상이 14명(67%)로 대체로 높았다. 영어 학습 기간은 1-2년이 13명(62%)로 가장 많았고 2-3년도 6명(29%)이었다. 학원학습 이외의 영어 학습방법을 묻는 질문에는 인터넷학습이 10명(48%)으로 가장 많았고 부모님과 가정학습을 한다는 학생도 6명(29%)이었다. 하루 영어 학습시간은 30분~1시간이 7명(33%) 1시간~2시간이 8명(38.1)이고 30분 미만도 5명(24%)이었다.

<표 2> 영어 능력 및 학습경험 기초조사

질문	응답	응답 수	백분율(%)
영어 능력	낮다	6	28.6
	보통이다	13	61.9
	우수하다	2	9.6
기말고사 영어점수	30 ~ 70	2	9.6
	71 ~ 90	14	66.7
	91 ~ 100	5	23.8
영어 학습 기간	거의 하지 않음	1	4.8
	6개월 - 1년	1	4.8
	1-2년	13	61.9
	2-3년	6	28.6
학원 수업 외 학습법	학습지	3	14.3
	개인과외	2	9.5
	인터넷 학습	10	47.6
	부모님과 가정학습	6	28.6
하루 학습시간	30분 미만	5	23.8
	30분~1시간	7	33.3
	1시간~2시간	9	42.9

〈표 3〉 영어학습에 대한 태도 기초조사

질문	응답	응답 수	백분율(%)
영어동화책에 대한 흥미여부	읽고 싶지 않다.	8	38.1
	읽어 보고 싶다.	13	61.9
외국인 만났을 때 느낌	두렵다.	13	61.9
	이야기해보고 싶다.	8	38.1
영어공부에 대한 생각	재미도 없고 어렵다.	1	4.8
	그저 그렇다.	4	19.0
	재미는 있으나 어렵다.	13	61.9
	재미있다	3	14.3
영어공부시 관심 영역	듣기	1	4.8
	말하기	10	47.6
	읽기	5	23.8
	쓰기	5	23.8

3.2 영어동화 활용한 수업

이 연구를 위해 사용된 인터넷 동화는 인터넷 영어도서관 myebook.kr에서 선정하였다. 동화수업에 활용된 영어동화는 다음 <표 4>와 같다. 7월, 8월 8주 동안 총 4권의 영어동화책을 활용하여 각각의 지도목표를 설정하고 수업을 진행하였다.

<표 4> 동화수업에 활용한 영어 동화

월	주	동화책	지도목표
	1		
7		brown bear, brown bear What do you see?	동물과 색깔을 영어로 말할수 있다.
	2		
7	3	The Itsy bitsy spider	잡 안팎의 여러 장소에 관한 어휘를 알고 말할 수 있다.
	4		
8	1		음식의 종류를 말할수 있다.
	2	The very hungry caterpillar	숫자에 대해 말 할수 있다.
8	3	Seven blind mice.	요일 및 색깔과 관련된 어휘를 이해하고 말할 수 있다.
	4		

영어동화 수업의 지도 내용 및 방법은 다음 < 표5 >와 같다. 학습목표를 제시한 후에 카드를 통해서 새로운 단어를 익힌다. 그리고 노래를 통해 흥미를 유발시킨다. 인터넷 사이트에 접속하여 동화를 처음부터 끝까지 들으면서 읽어 보고 여러 활동들을 통해 동화를 공부한다. 동화내용에 기초한 퀴즈나 이야기 순서 배열해보는 활동 등을 통해 복습한다.

<표 5> 수업 지도 방법

단 계	학습과정
<p>도 입 (15")</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습목표를 제시한다. ▶ Flash Card를 제시하여 새 단어를 익힌다. ▶ Song & Chant를 통해 warm up ▶ 흥미 있는 부분 찾기
<p>전 개 (20")</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인터넷 동화 수업 ▶ myebook.kr 인터넷 사이트 접속 ▶ 동화의 타이틀 화면에서 플레이 버튼을 눌러 동화를 처음부터 끝까지 들으면서 읽기 ▶ 단어아이콘을 클릭하여 단어를 그림과 연결시키거나 철자를 넣어보는 게임 등 퀴즈형식으로 재미있게 진행 ▶ 페이지 별로 그룹을 나누어 큰소리로 따라 읽어보기 ▶ 개인별로 동화내용을 원어민 음성으로 들으면서 파악하기 ▶ 영어도서관 노트에 그날 읽은 동화내용 줄거리 및 감상 써보기 ▶ 웹상의 단어퀴즈 게임을 통해 단어 점검
<p>정 리 (15")</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 동화내용에 기초한 질문지를 만들어 풀어보기 ▶ 이야기 내용 순서에 맞게 배열해보기 ▶ 다음 시간 읽을 부분 정하기 틀린 단어 복습 숙제 ▶ closing

3.3 연구 도구

영어 동화를 활용한 영어 수업이 아동들의 영어 학습에 대한 흥미도와 자신감, 동기 등에 어떤 영향을 나타내는지 알아보기 위한 검사를 위해 박진희(2013), 박은영(2010), 김길아(2007) 설문지를 토대로 연구자의 연구 내용에 맞게 수정하여 사용하였다.

1) 기초 조사 설문

영어동화수업에 참여한 학생들의 영어 학습 경험, 영어능력 및 영어학습에 대한 태도 등을 알아보기 위하여 기초 조사 설문을 실시하였고 박진희(2013)와 박은영(2010), 김길아(2007)의 설문지를 참고하여 제작하였다. 설문지의 문항은 영어 학습 경험에 관련하여 5문항, 영어에 대한 흥미도 및 태도에 관련하여 4문항 이다.

2) 흥미도, 자신감, 동기 설문지

영어동화수업이 학생들에게 정의적 영역에 어떠한 영향이 있는지 알아보하고자 총 12문항의 설문을 하였다(부록2 참조). 기초조사와 마찬가지로 박진희(2013)와 박은영(2010), 김길아(2007)의 설문지 문항을 참고하였다. 이는 흥미도 4문항, 자신감 4문항, 동기 4문항으로 이루어져있고 5점 척도(1=전혀 그렇지 않다, 2=대체로 그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)를 사용하였다.

3.4 자료 수집 방법

본 연구의 목적은 초등학교 아동들에게 영어 동화책을 활용한 수업을 진행하여 아동들의 읽기능력 변화를 알아봄으로써 영어 동화책을 활용한 수업이 아이들의 영어에 대한 흥미도, 자신감 및 동기에 어떠한 영향을 미치는지 알아보하고자 하는 것이다. 설문지 사용 시기는 아래 <표 6>와 같다. 본 논문의 연구자는 2013년 7월 연구 대상자를 선정하여 기초 설문조사를 실시하고 2013년 9월 자신감, 흥미도, 동기에 대한 설문조사를 실시하였다. 기초 설문조사와 자신

감, 흥미도, 동기 설문조사는 각각 10분의 시간이 소요 되었다. 연구자가 직접 회수하였고 응답률은 100% 이었다.

<표 6> 연구 도구 및 사용 시기

연구 도구	사용 시기	형태
기초 설문조사	7월 첫째 주	설문지
자신감, 흥미도, 동기 설문조사	9월 둘째 주	설문지

3.5 자료 분석 방법

3.5.1 기초조사 설문자료와 설문조사

빈도분석, 평균, 표준편차를 이용하여 자료 분석 결과 해석의 자료로 삼았다. 기술통계(빈도, 평균, 표준편차)와 *t*-test를 이용하여 영어 능력별로 참여자의 흥미도, 자신감, 동기의 차이를 분석하였다.

IV. 연구 결과 및 논의

본 연구는 초등학교 영어학원 영어동화수업을 수강하는 학생들을 대상으로 흥미도, 자신감, 동기에 어떠한 변화가 있는지 알아보는 것을 목적으로 하였다. 본 장에서는 설문조사의 결과를 통해 그 영향을 분석하였다.

4.1 정의적 영역 결과 분석

정의적 영역 중 영어에 대한 흥미에 관한 4개의 하위 영역으로 구성하여 설문조사 하였으며 각 문항 별 응답 빈도는 다음의 표 7에서 제시한 바와 같다.

<표 7> 영어수업에 대한 흥미도

항목	빈도(%)					M	SD
	1	2	3	4	5		
1. 영어수업시간이 기다려진다.	5	29	43	24	0	2.9	.9
2. 영어를 배우는 시간이 더 많아졌으면 좋겠다.	0	29	43	29	0	3.0	.8
3. 배운 영어를 외국인에게 사용해 보고 싶다.	5	14	43	38	0	3.1	.9
4. 영어동화수업 후에 영어수업이 재미있어졌다.	0	10	33	52	5	3.5	.7

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

** M= 평균, SD= 표준편차

*** 단위는 백분율(%)로 소수 첫째자리에서 반올림하여 정수로 표기하였다.

표 7에 따르면 영어수업이 기다려진다는 문항에 보통이라고 응답한 학생이 43%로 가장 많았고 영어수업이 기다려진다고 한 학생은 24% 이었다. 기다려지지 않는다고 부정적인 응답을 한 학생도 34%의 비율을 차지했다. 영어를 배우는 시간이 더 많아졌으면 좋겠다는 긍정적인 응답을 한 학생은 29% 이었고 보통이라고 대답한 학생이 43%으로 가장 높았다. 영어동화수업시간에 배운 영

어를 외국인에게 사용해 보고 싶다고 응답한 학생은 38%으로 학생들은 영어동화를 실전에 활용해보고 싶어 하는 흥미를 보였다. 영어동화 수업 후 영어수업이 재미있어졌다고 긍정적인 대답을 한 학생이 57%으로 절반 이상의 학생들이 영어동화 수업에 긍정적이 태도를 보였다. 선행연구에서 이은숙(2002), 정은이(2003)등이 제시한, 동화를 활용한 영어 수업이 학생들의 흥미도를 증가시킨다는 연구 결과와 일치한다. 딱딱한 문법위주의 수업보다 영어동화를 통해서 영어를 배우는 것에 흥미를 보이는 결과를 나타내었다. 영어를 쉽게 접할 수 있는 환경에 이기에 학생들은 영어에 대해 거부감을 갖지 않고 흥미도가 높은 것으로 분석해 볼 수 있다. 정의적 영역 중 영어에 대한 자신감에 대한 각 문항별 응답 빈도는 다음의 표 8에서 제시한 바와 같다.

<표 8> 영어에 대한 자신감

항목	빈도(%)					M	SD
	1	2	3	4	5		
1. 배운 영어를 친구, 가족에게 말하고 싶다.	0	33	33	29	5	3.0	.9
2. 영어시간에 발표 하는 것이 자신감이 생겼다.	5	29	57	5	5	2.9	.8
3. 내가 발표한 것이 틀릴까봐 걱정된다.	0	19	57	14	10	3.1	.9
4. 영어수업을 받는 동안 편안하다.	5	5	43	43	5	3.9	.9

위의 표에 따르면 영어동화 수업에 배운 영어를 친구나 가족에게 말하고 싶다고 응답한 학생이 34%의 비율을 차지했다. 반면 그렇지 않다고 응답한 학생도 33% 이었다. 영어 시간에 발표하는 것에 자신감이 생겼다는 문항에 그렇다고 응답한 학생은 10% 뿐이었다. 영어동화 수업이 영어 수업 시 자신감에 큰 영향을 끼치진 않은 결과를 보였다. 내가 발표한 것이 틀리까봐 걱정이 된다고 응답한 비율은 24%였고 그렇지 않다고 응답한 학생은 19%으로 더 적은 것으로 보아 영어동화 수업이 학생들의 자신감을 높이지는 못하였다고 분석해 볼 수 있다. 하지만 영어동화수업을 받는 동안 편안함을 느낀다고 답한 비율이 48% 으로 절반 정도이고 보통이라고 답한 학생도 43%으로 학생들은 영어동화 수업에 대한 거부감이나 부담감은 거의 없는 것으로 분석해 볼 수 있다. 선행

연구에서는 김형미(2001), 이은숙(2002)의 연구 결과, 동화 학습 후 다시 말하기 활동이 자신감 향상에 효과적이라고 하였다. 본 연구에서 활용된 수업에서는 긴 문장을 읽는 연습을 할 뿐 다시 말하기 활동을 하진 않았다. 이러한 점이 연구의 결과가 다르게 나오게 하지 않았나 분석된다.

<표 9> 영어학습에 대한 동기

항목	빈도(%)					M	SD
	1	2	3	4	5		
1. 영어동화를 계속 보고 싶다.	0	14	19	52	14	3.7	.9
2. 집에서도 영어동화를 공부해보고 싶다.	0	14	43	38	5	3.3	.8
3. 영어동화수업이 영어실력에 도움이 되었다.	0	10	57	29	5	3.3	.7
4. 수업시간 외에 영어공부를 더 해보고 싶다.	0	14	38	48	0	3.3	.7

표 9에 나타난 것처럼 영어동화를 계속 보고 싶다고 응답한 비율이 66%로 학생들은 영어동화에 대해 긍정적인 태도를 보였다. 하지만 집에서도 영어동화를 공부해보고 싶다는 응답비율은 43%로 영어동화를 계속 보고 싶다고 응답한 비율보다 낮아 영어동화 수업이 집에서도 공부해보고 싶은 정도의 동기를 끌어내지는 못한 결과도 볼 수 있다. 수업 시간 외에 영어공부를 더 해보고 싶다는 문항에 부정적인 응답은 14%의 낮은 비율을 보여 영어동화수업이 동기에 부정적인 영향보단 긍정적인 영향을 더 끼치는 것으로 분석된다.

4.2 영어능력별 차이 분석

80점 이상은 상반(14명)으로 80점 이하는 하반(7명)으로 분류하였다.

〈표 10〉 상반 하반의 영어 흥미도 비교

	상반 (n=14)		하반 (n=7)		t	유의확률(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차		
흥미도1	3.1	.73	2.43	1.0	1.7	.105
흥미도2	3.21	.7	2.57	.79	1.9	.072
흥미도3	3.42	.65	2.57	.79	2.42	.026
흥미도4	3.71	.72	3.14	.69	1.73	.101
전체흥미도	3.36	.53	2.68	.67	2.55	.020

* 흥미도1, 2, 3, 4는 각각의 흥미도 문항을 의미한다. 공간 활용을 위하여 이하 생략하였다.

〈표 10〉에 따르면 전체 흥미도는 상반이 3.36 하반이 2.68으로 상반이 더 높은 것으로 나타났다. 그리고 유의확률이 .020 으로 $p < .05$ 이므로 유의하다. 특히 3번 문항 (영어시간에 배운 말을 외국인에게 사용해 보고 싶다)에서 상반의 평균이 3.42로 하반보다 높아 통계학적으로 상반과 하반의 차이가 유의미하다고 할 수 있다. 이는 앞서 고찰해 본 선행 연구에서 이은숙(2002), 정은이(2003) 등이 제시한, 동화를 활용한 영어 수업에서 상위반 학생들의 흥미도가 하위반보다 높다는 연구결과와 같다. 이러한 결과는 학습내용과 연관된 삽화나 원어민의 생생한 발음, 게임등의 요소가 학습자의 흥미도를 높이는 것으로 분석되고 성적이 좋을수록 영어에 대한 흥미도도 높은 것으로 분석된다.

〈표 11〉 상반 하반의 영어 자신감 비교

	상반 (n=14)		하반 (n=7)		t	유의확률(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차		
자신감1	3.29	.91	2.57	.79	1.76	.094
자신감2	2.86	.95	2.57	.53	.73	.472
자신감3	3.07	.83	3.29	.95	-.53	.601
자신감4	3.71	.61	2.71	.95	2.93	.008
전체자신감	3.23	.45	2.79	.44	2.14	.046

* 자신감1, 2, 3, 4는 각각의 자신감 문항을 의미한다. 공간 활용을 위해 이하 생략 하였다.

<표 11>에 따르면 전체 자신감 또한 상반이 3.23으로 하반보다 높게 나타났다. 유의확률이 .046 ($p < .05$) 이므로 유의하다고 볼 수 있다. 자신감4 문항(영어 수업을 받는 동안 편안함을 느낀다.)은 유의확률이 .46 ($p < .05$) 이므로 유의한 결과를 나타냈다. 그런데 자신감3 문항(나는 영어 시간에 내가 발표한 것이 틀릴까봐 걱정된다.)은 하반이 상반보다 자신감이 높은 것으로 나타났는데 이는 부정적인 항목이므로 결국 자신감3문항에서도 상반이 하반보다 자신감이 높은 것으로 나타났고 이는 유의하다. 영어성적 높을수록 자연스럽게 영어를 더 써보고 싶고 영어를 사용할 때 틀릴까봐 염려하는 불안감도 낮기에 자신감이 높은 것으로 볼 수 있다.

<표 12> 상반 하반의 동기 비교

	상반 (n=14)		하반 (n=7)		t	유의확률(p)
	평균	표준편차	평균	표준편차		
동기1	3.71	.91	3.57	.98	.33	.745
동기2	3.57	.76	2.86	.7	2.1	.050
동기3	3.36	.84	3.14	.38	.64	.532
동기4	3.50	.65	3.00	.82	1.53	.143
전체 동기	11.51	2.03	10.32	1.71	1.33	.198

* 동기1, 2, 3, 4는 각각의 동기 문항을 의미한다. 공간 활용을 위해 이하 생략한다.

<표 12>에 따르면 전체 동기는 상반이 하반보다 높은 것으로 판단된다. 하지만 유의확률이 .198 ($p > .05$) 이므로 유의하진 않다. 동기2(나는 집에서도 인터넷에 접속하여 동화를 보며 영어공부를 해보고 싶다) 문항은 유의확률이 .050 ($p < .050$) 으로 유의하다. 상반 위주의 레벨 설정과 학습활동들이 요인으로 작용하여 하반 학습자들의 영어에 대한 동기가 낮다고 할 수 있다.

V . 결론 및 제언

5.1 연구 요약

본 연구는 인터넷 영어동화 프로그램을 활용한 수업을 수강하는 학생들의 영어에 대한 흥미도, 자신감, 동기에 관한 연구와 영어 능력에 따른 자신감, 흥미도, 동기의 차이점을 알아보는 것을 목적으로 하였다. 이를 위하여 4,5학년 학생들 21명을 대상으로 영어동화수업을 주 2회 회당 50분씩 2013년 7월 첫 주부터 8월 마지막 주까지 8주에 걸쳐 실시하였고 www.myebook.kr 사이트의 영어동화 프로그램을 이용하였다. 학생들을 대상으로 설문 조사를 실시하였고 결과는 다음과 같다.

영어동화를 이용한 수업이 학생들의 영어에 대한 흥미와 자신감, 동기에 긍정적인 영향을 미친다는 것이다. 동화수업을 실시하였던 초기에는 학생들은 컴퓨터를 활용한다는 점에서 단순히 즐거워하였으나 계속 수업이 진행되면서 원어민의 생생한 발음을 듣고 따라하며 자신의 목소리를 발음과 비교해 보는 것을 즐거워하였으며, 따로 숙제를 내주지 않아도 가정이나 학원에서 동화 사이트에 접속하여 들어보고 다른 동화도 들어보는 등의 모습으로 발전해 나가는 것이 확인되었다.

이러한 결과는 영어학습에 학생들의 호기심과 흥미를 불러일으키는 학습 자료로서 동화자료를 활용하고 더 나아가 인터넷을 활용하여 생동감 있는 화면과 원어민의 발음을 경험하고 스스로 클릭해 나가며 동화를 이해해 나가는 과정이 학생들의 흥미를 충분히 자극한다고 볼 수 있다.

흥미나 자신감, 동기 면에서 상반이 하반보다 모두 높은 것으로 결과가 나타났다. 전체흥미도의 유의확률이 .020이고 전체자신감의 유의확률이 .046 ($p < .05$) 이므로 유의미한 차이가 있는 것으로 분석되었다.

영어실력이 높은 학생들이 낮은 학생들보다 비교적 영어동화의 스토리나 문맥을 잘 이해하여 더욱 재미를 느끼고 이것이 영어동화와 영어에 대한 흥미와 자신감, 동기에 더 긍정적인 영향을 준 것으로 분석해 볼 수 있다.

5.2 교육적 함의

인터넷영어동화프로그램을 이용한 영어학습은 초등학교 학생들의 학습에 많은 이점을 가져다 줄 수 있다. 본 연구에서는 상반의 학생들이 하반의 학생들보다 영어에 대한 흥미도, 자신감, 동기 모두 높은 것으로 나타났다. 이는 상반 학생들 중심의 레벨 설정이 하반학생들에게 많은 부담으로 작용했을 것으로 생각된다. 그러한 문제점을 극복하고 효과적으로 영어동화를 활용하기 위한 노력이 필요하다.

인터넷을 활용한 영어동화 학습이 보다 효율적으로 초등 영어수업에 쓰이기 위해선 보다 세세한 레벨별 수업이 이루어져야 할 것이다. 그러기 위해선 첫째로 사전 레벨테스트를 시행하고 학생의 수준에 맞는 영어동화를 접하게 하여 학생 스스로 영어에 대한 흥미와 동기를 높일 수 있도록 해야 할 것이다. 둘째로 앞으로도 꾸준히 학생들의 수준에 맞는 영어동화를 선정 개발하는 연구가 이루어져야 할 것이다. 영어 학습 경험이 부족한 저학년 학생들에게 수준에 맞는 어휘와 단순한 문장이 반복되는 내용들을 듣고 말해 볼 수 있는 기회를 많이 제공함으로써 단계적인 접근이 필요하다. 고학년 학생들에게는 흥미도 중요하지만 학습자의 언어능력과 인지 수준에 부합하는 글들을 접할 수 있도록 해야 할 것이다.

마지막으로 인터넷 영어동화 프로그램을 활용한 영어 교수법에 대한 개발 또한 이루어져야 할 것이다. 영어 동화 자체만으로 효과를 기대하기 보다는 다양한 수준의 학생들의 요구에 부합하는 수준별 학습 활동을 개발하는 등 교사의 노력이 계속되어야 한다.

5.3 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있다. 실험대상자를 21명을 대상으로 연구하였기 때문에 연구 결과를 일반화하기가 어렵다. 영어동화를 통한 영어학습 시 나타나는 효과에 대해서 알아보기 위해선 영어동화를 접해보지 않은 학생들을 대상으로 사전 설문조사를 실시한 후에 영어동화를 활용한 실험 수업을 해보고 그 후에 사후 설문 조사를 실시하여 분석하여야 한다. 하지만 연구자는 이미 영어동화를 수강하고 있었던 학생들을 대상으로 연구를 진행하였기 때문에 영어동화수업의 효과를 연구하는데 제한점이 있다.

5.4 후속 연구 제언

본 연구의 제한점을 보완하고 더욱 믿을 수 있는 연구가 진행되기 위해서 다음과 같은 제언을 하고자 한다. 영어동화 프로그램에 대한 활용 사례에 관한 연구가 더욱 활발히 이루어지고 프로그램의 효과를 평가할 수 있는 타당하고 신뢰성 있는 평가 도구를 개발하기 위한 연구도 이루어져야 하겠다. 또한 여러 지역에서 초등학생뿐만 아니라 중·고등학생을 대상으로 연구가 진행되어야 하겠고 다수를 대상으로 연구를 하여 실험 결과를 일반화 할 수 있도록 해야 할 것이다.

5.5 결론

본 연구에서는 인터넷 영어동화를 이용하여 수업을 하는 학원생들의 영어에 대한 흥미, 자신감, 동기와 영어능력에 따른 이들의 차이를 알아보았다. 그 결과, 영어동화수업은 영어에 대한 흥미, 자신감, 동기에 긍정적인 영향을 주었고 영어실력에 따른 흥미와 자신감은 상반이 하반보다 높은 것으로 유의미한 차이를 보였다. 이은경(2002)은 인터넷을 활용한 영어동화 학습 집단이 영어동화 구연기법 학습 집단보다 흥미도, 자신감에 긍정적인 결과를 나타내었다고 하였다. 영어동화를 활용하여 영어를 배우는 것의 중요성이 부각 되고 그 효과가 증명되고 있지만, 초등학교 영어시간이나 학원에서 영어지도를 위해 인터넷영어동화 프로그램을 이용하기에는 아직 많은 어려움과 문제점이 있다. 학생들의 영어에 대한 흥미나 동기를 유발 할 수 있는 수단으로서 영어동화 프로그램은 적극 수업에 활용되고 연구되어야 할 것이다. 이와 같은 연구 결과를 바탕으로 효과적인 영어동화수업이 이루어지기 위해서는 레벨테스트를 통해 학생의 영어 수준을 잘 파악하여 학생의 수준에 맞는 영어동화자료를 이용한 수업이 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 이은경. (2002). 인터넷 활용 영어동화 수업이 학습효과와 흥미에 미치는 영향 연구. 석사학위논문 중앙대학교 서울
- 박진희. (2013) 인터넷 영어 동화 활용이 듣기능력과 흥미, 자신감, 참여도에 미치는 영향. 석사학위논문 조선대학교, 광주.
- 김길아.(2007) 인터넷 활용 영어동화 학습과 영어동화 구연학습이 듣기와 말하기 능력 및 흥미도에 미치는 영향 연구. 미출간 석사학위 논문. 한양대학교, 서울
- 강영은. (1999). 초등영어 읽기 학습 방법에 관한 고찰. 초등영어교육, 5(1) 49-80. 교육과학기술부.
- 김영미. (2008). 동화로 가르치는 초등영어. 문진미디어, 서울.
- 김인석, 정동빈. (1999). 초등영어 교육을 위한 새로운 어휘목록의 제시에 관한 연구. 초등영어교육, 5(1), 105-140.
- 김정렬. (2002). 영어과 교수-학습 방법론. 한국문화사, 서울.
- 박선주. 인터넷 동화 활용 초등영어 듣기 및 읽기 능력 향상 방안. 미출간 석사 학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 2006.
- 박은미. (2003). 인터넷 영어동화와 영어 동화책 읽기가 읽기 능력 및 흥미도에 미치는 효과. 미출간석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 방송통신위원회. (2009). 인터넷이용실태조사요약보고서.
- 배두분. (2002). 초등학교 영어 교육 -이론과 적용. 한국문화사, 서울.
- 이완기. (2007). 초등영어교육론. 서울, 문진미디어
- 이현주. 초등학교에서 인터넷 영어동화를 활용한 일견 단어 읽기 지도 효과. 미출간 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- 정동빈. (2005). 초등영어문자지도. 서울, 한국문화사
- 정동빈 외 15인. (2002). 어린이 영어교육. 흥익미디어플러스, 서울.
- 최선희. (2008). 초등영어 문자언어 교육의 쟁점과 개선방향, 영어영문학연구, 215-236.
- Chapelle, C. A, & Jamieson, J. (2008). *Tips for teaching with CALL*. Pearson Education, 63-94
- Lewis, G. (2004). *The Internet and Young Learners*. Oxford: Oxford

- Univ Press.
- Pinter, A. (2006). *Teaching Young Language Learners*. Oxford: Oxford Univ Press.
- Scott, W. A. & Ytreberg, L. H. (1994). *Teaching English to children*. NY: Longman.
- Wright, A. (1995). *Storytelling With Children*, Oxford: Oxford Univ Press.

<부 록 1> 학생 기초 조사 설문지

1. 나의 성별은?

- ① 남 ② 여

2. 나의 학년은 ?

- ① 4학년 ② 5학년

3. 나의 영어 능력은 ?

- ① 매우 낮다 ② 낮다 ③ 보통이다 ④ 우수하다 ⑤ 매우 우수하다

4. 1학기 기말고사 영어성적은 어느 정도입니까?

- ① 0-30 ② 31-50 ③ 51-70 ④ 71-80 ⑤ 81-90 ⑥ 91-100

5. 지금까지 영어 학습을 해 온 기간은 어느 정도입니까?

- ① 거의 하지 않았다 ② 6개월-1년 ③ 1-2년 ④ 2-3년 ⑤ 3년이상

6. 학원 수업 이외에는 영어공부를 어떻게 하고 있습니까?

- ① 방과후 영어부 ② 학습지 ③ 전화대화 ④ 개인과외 ⑤ 인터넷학습
⑥ 부모님과 가정학습

7. 영어공부를 하루에 어느 정도 하고 있습니까?

- ① 30분 미만 ② 30분~1시간 ③ 1시간~2시간 ④ 2시간 이상

8. 여러분은 영어로 된 동화책을 읽어 보고 싶은 생각이 있습니까?

- ① 읽고 싶지 않다. ② 읽어 보고 싶다.

9. 학교나 길에서 외국인을 만나면 어떤 느낌이 드나요?

- ① 말을 걸어 올까봐 두렵다. ② 만나서 이야기하고 싶다.

10. 영어공부에 대한 여러분의 생각은 어떻습니까?

①재미도 없고 어렵다 ②그저 그렇다 ③재미는 있으나 어렵다 ④재미있다.

11. 여러분은 영어 공부를 할 때 어느 영역에 더 관심을 갖고 공부합니까?

①듣기 ②말하기 ③읽기 ④쓰기

<부 록 2> 흥미도, 자신감, 동기 설문지

영역	문항	내용	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
흥미도	1	영어수업시간이 기다려진다.					
	2	학교에서 영어를 배우는 시간이 더 많아졌으면 좋겠다.					
	3	영어 시간에 배운 말을 외국인에게 사용해 보고 싶다.					
	4	영어동화를 활용한 영어 공부 후에 영어수업이 훨씬 재미있어졌다.					
자신감	1	나는 영어동화에서 배운 내용을 친구나 가족에게 말하고 싶다.					
	2	나는 영어동화로 공부 한 후 영어 시간에 발표 하는 것이 자신감이 더 생겼다.					
	3	나는 영어 시간에 내가 발표한 것이 틀릴까봐 걱정된다.					
	4	영어 수업을 받는 동안 편안함을 느낀다.					
동기	1	나는 영어시간에 게임과 함께 인터넷 영어 동화를 계속 보고 싶다.					
	2	나는 집에서도 인터넷에 접속하여 동화를 보며 영어공부를 해보고 싶다.					
	3	동화를 활용한 영어공부가 영어실력향상에 도움이 되었다.					
	4	영어를 잘 하기 위하여 수업시간 외에 더 공부하고싶다.					