



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](#)

2016년 2월

교육학석사(영어교육) 학위 논문

# 그림카드를 활용한 수업이 초등학생의 영어 어휘력과 학습 흥미도에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

영어 교육 전공

조명인

그림카드를 활용한 수업이 초등학생의  
영어 어휘력과 학습 흥미도에  
미치는 영향

The Effects of Picture Cards on English Vocabulary  
Achievement and Learning Interest of Elementary  
School Students

2016년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

조명인

# 그림카드를 활용한 수업이 초등학생의 영어 어휘력과 학습 흥미도에 미치는 영향

지도교수 김 경 자

이 논문을 교육학석사(영어교육)학위 청구논문으로 제출함.

2015년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

조명인

# 조명인의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장      조선대학교 교수      이남근    인

심사위원      조선대학교 교수      강희조    인

심사위원      조선대학교 교수      김경자    인

2015년 12월

조선대학교 교육대학원

# 목차

## Abstract

I . 서론 .....	1
1.1 연구의 필요성과 목적 .....	1
1.2 연구문제 .....	2
1.3 연구의 구성 .....	2
II . 이론적 배경 .....	3
2.1 초등 영어 어휘 학습 .....	3
2.2 반복 학습의 효과 .....	4
2.3 그림카드를 활용한 어휘 지도 .....	6
2.4 그림카드 활용과 어휘력의 관계 .....	6
2.5 그림카드 활용과 어휘 학습 흥미도의 관계 .....	7
III . 연구 방법 .....	9
3.1 연구 참여자 .....	9
3.2 연구 도구 .....	11
3.2.1 사전 설문지 .....	11
3.2.2 어휘 학습 흥미도 설문지 .....	11
3.2.3 어휘력 평가지 .....	12
3.2.3.1 사전 어휘력 평가지 .....	12
3.2.3.2 사후 어휘력 평가지 .....	12
3.3 연구 절차 .....	12
3.4 자료 분석 방법 .....	13

IV. 연구 결과 및 논의 .....	14
4.1 어휘력 평가 .....	14
4.1.1 사전 어휘력 평가 .....	14
4.1.2 실험반과 비교반의 사전-사후 어휘력 평가 .....	14
4.1.3 사후 어휘력 평가 결과 비교 .....	16
4.2 어휘 학습에 대한 흥미도 .....	16
4.2.1 사전 어휘 학습 흥미도 .....	17
4.2.2 사후 어휘 학습 흥미도 .....	18
V. 결론 .....	21
5.1 연구 요약 .....	21
5.2 교육적 함의 .....	21
5.3 연구의 제한점 .....	22
5.4 후속 연구 제언 .....	22
5.5 결론 .....	23
참고문헌 .....	24
부록 .....	27
부록 1. 사전설문지 .....	27
부록 2. 사전 어휘 학습 흥미도 설문지 .....	28
부록 3. 사전 어휘력 평가지 .....	29
부록 4. 사후 어휘 학습 흥미도 설문지 .....	30
부록 5. 사후 어휘력 평가지 .....	31

## 표 목차

<표 1> 2015 개정 교육과정 .....	3
<표 2> 초등 영어 학습 권장 어휘 수 .....	4
<표 3> 연구 참여자의 영어 학습 현황 .....	9
<표 4> 연구 참여자의 어휘 학습 현황 .....	9
<표 5> 영어 분야 선호도 .....	10
<표 6> 모르는 어휘가 나왔을 때 효과적인 방법 .....	10
<표 7> 사전 어휘력 평가 결과 비교 .....	14
<표 8> 실험반과 비교반의 어휘력 평가 결과 .....	15
<표 9> 사후 어휘력 평가 결과 비교 .....	16
<표 10> 사전 어휘 학습 흥미도 설문 결과 .....	17
<표 11> 사후 어휘 학습 흥미도 설문 결과 .....	19

## 그림 목차

<그림 1> 에빙하우스의 망각 곡선 .....	5
<그림 2> 그림 카드 형태 .....	13



## ABSTRACT

### The Effects of Picture Cards on English Vocabulary Achievement and Learning Interest of Elementary School Students

Myung In Cho

Advisor: Kyung Ja Kim, Ph.D.

Major in English Language Education

Graduate School of Education

Chosun University

The purpose of this experimental study is to identify the effects of using picture cards in improving elementary school students' English vocabulary ability and learning interest. For this purpose, a total of 50 elementary school students were divided into two groups, an experimental group and a control group. The experimental instruction was given to 24 students over three weeks. In order to examine the effects of the experiment on the students' change in vocabulary learning and their interest in learning English vocabulary, students' pre- and post- tests scores on vocabulary were collected. In addition, students' responses to three surveys questionnaires were also gathered: pre- and post- questionnaires and students' vocabulary interest survey. There was statistically significant difference in the post-test mean scores( $p < .05$ ) between two groups. The results were as follows: First, The study showed that using picture cards positively and significantly affected the learners' vocabulary ability. Second, the teaching method using picture cards was effective for the students' interest in learning vocabulary. In conclusion, the results show that using

picture cards can be a good learning method to enhance students' vocabulary ability. Further studies on the use of picture cards should be more widely developed by educational researchers and teachers to be efficiently applied to English education.

# I. 서론

## 1.1 연구의 필요성과 목적

교과 교육에 관한 최신 국제적 경향은 적은 양을 깊이 있게(less is more) 가르쳐 학습의 전이를 높이고 심층적인 학습이 이루어지도록 하여 학습의 질을 중시하고 있다(교육부, 2015a). 최근 확정 발표된 2015 개정 교과 과정의 주요 내용을 보자면 핵심 내용 중심의 학습 내용을 구성하고 학생 참여 중심 수업을 통한 학생 흥미도를 제고하고 창의적 사고 과정을 통한 창의융합형 인재를 양성하는 것이다. 또한 초등 영어 교과에 대한 개정 내용을 보면 읽기, 쓰기 학습 비율은 38%인 반면, 듣기, 말하기 학습 비율을 62%로 강화하여 언어 발달 단계와 학생 수준을 고려한 의사소통 중심의 교육을 강화하고자 한다(교육부, 2015b). 2015 개정 교육 과정에 따라 초등학생들의 듣기, 말하기 위주의 의사소통 중심 영어 학습을 하는데 있어서 어휘력은 큰 비중을 차지한다. 의사소통중심언어교수법(Communicative Language Teaching)에서 언어기능의 강조는 곧 다양한 어휘구사능력과 밀접한 관계가 있고(김성은과 심재우, 2007, 김은주, 2015, 재인용), 의사소통 능력을 향상시키기 위해서는 무엇보다 사용할 수 있는 어휘를 증가시켜야 한다. 외국어 학습에 있어서 목표어로 성공적이고 적절하게 의사소통하기 위해서는 일정수준의 어휘 지식이 필수적이므로 외국어 교육에서 어휘 교수·학습이 매우 큰 비중을 차지하고 있다고 할 수 있다(김현정, 2013, 김은주, 2015, 재인용). 우리나라 영어 교육의 현실은 학교나 학원에서 영어 시간에만 영어를 사용하는 EFL(English as a Foreign Language) 환경으로, 초등학생들은 영어 정규 수업, 원어민 영어 시간에만 영어를 접할 수 있는 것이 현 주소이다. 따라서 초등학생들이 영어 어휘를 쉽고 재미있게 배울 수 있기 위해서는 다양한 학습 방법과 학습 자료가 요구된다. 우리나라 교실에서는 제한된 수업 시수로 어휘를 가르치는 데에 많은 시간을 할애하지 못하고, 가정에서 어휘 학습을 하고 교실에서는 어휘력 평가 정도만 하고 있다. 따라서 외국어 학습의 초기 단계부터 많은 양의 어휘를 학습해야 하는데, 학습 방법을 모르는 학생들에게는 어휘 학습이 힘들게 느껴질 수밖에 없다. 외국어 학습의 초기 단계인 초등학교 때 어휘 학습 방법을 터득하지 못한다면, 더 많은 양의 어휘를 학습해야 하는 중학교와 고등학교에서는 더욱 힘들어 질 것이다(김은혜와 이은주, 2015).

기존의 어휘 연구에서는 영어 동화, 영미 문학 작품, 스토리텔링 등을 활용한 어휘 지도(김솔비, 2014; 박윤석, 2015; 최송이, 2012), 멀티미디어, 스마트 기기를 활용한 어휘 학습(고현영, 2015; 서상길, 2015; 장동희, 2015) 등이 학습자의 어휘력 향상에 미치는 영향을 주로 다루었다. 이에 본 연구에서는 초등학교 영어 학습자를 대상으로 실제 초등학교 교육 현장에서 적용 가능한 효과적인 어휘 활동을 제시하여 어휘력 향상에 도움을 주고자한다. 선행 연구에서는 그림카드를 활용한 어휘 수업이 영어 학습자들의 어휘력 향상에 유의미한 영향을 미쳤다는 사실을 알 수 있었다. 그러나 초등학교 저학년, 발달 지체 특수 아동, 영어 부진 학습자들을 대상으로 한 연구(손윤미, 2005; 윤미선, 2011; 이혜진, 2012; 임미숙, 2015)가 대부분이어서 그 연구 결과를 초등학교 영어 학습자들에게 일반화하기에는 무리가 있었다. 따라서 본 연구는 초등학교 영어 학습자들을 대상으로 한 실험의 필요성을 느끼고 그림카드를 활용한 수업이 영어 어휘력과 학습 흥미도에 어떠한 영향을 미치는지 분석하고자 한다.

## 1.2 연구문제

본 연구는 그림카드를 활용한 수업과 초등학교 영어 학습자들의 영어 어휘력, 어휘 학습 흥미도 간의 관계를 알아보기 위한 것으로 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 그림카드를 활용한 수업이 초등학교 영어 학습자들의 영어 어휘력에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 그림카드를 활용한 수업이 초등학교 영어 학습자들의 어휘 학습 흥미도에 어떠한 영향을 미치는가?

## 1.3 연구의 구성

본 논문은 다음과 같이 구성된다.

제 2장에서는 초등 영어 어휘 학습, 반복 학습의 효과에 대한 이론적 배경과 그림카드를 활용한 영어 어휘력과 학습 흥미도의 관계를 알아본다. 제 3장에서는 초등학교 영어 학습자를 대상으로 그림카드를 활용한 실험수업을 실시하고 실험 진행 과정을 기술한다. 제 4장에서는 실험 결과를 분석하고 논의한다. 제 5장에서는 연구 결과를 요약하고 그 내용을 토대로 초등학교 영어 교육에서 그림카드 수업의 효과를 살펴보고자 한다.

## Ⅱ. 이론적 배경

이 장에서는 본 연구와 관련된 이론적 배경으로써 초등 영어 어휘 학습, 반복 학습의 효과, 그림카드를 활용한 어휘 지도, 그림카드 활용과 어휘력의 관계, 그림카드 활용과 어휘 학습 흥미도의 관계에 대한 연구를 검토하였다.

### 2.1 초등 영어 어휘 학습

2015 개정 영어과 교육과정에 의하면 핵심 성취 기준 선별 및 교수·학습 방법 개선을 통하여 의사소통능력을 강화하고, 어휘와 언어형식을 학교 급별로 구분 제시하여 학생 눈높이를 고려한 교육과정을 구성하였다. 실생활 속에 사용되지 않는 단순 문법 지식과 영어 노래, 챗트, 게임 등은 삭제하고 듣기와 말하기 영역을 강화하여 실생활 속 영어회화 능력 향상을 극대화하였다(교육부, 2015b).

<표 1>

2015 개정 초등학교 교육과정 (교육부, 2015c)

2009 개정 교육과정	2015 개정 교육과정
과거, 미래 시제	단순 문법 지식 내용 경감으로 삭제됨
과업 수행에 해당하는 성취 기준 - 영어로 노래하기, 챗트, 게임 등	실생활에 사용되지 않는 활동인 노래, 챗트, 게임하기 등 삭제됨
(5-6학년군) 성취기준 <자신이나 가족 등에 관해 짧고 간단하게 쓴다.>	중1로 이동
	듣기와 말하기 영역의 학습 요소 확대 로 실생활 속 영어회화능력 강화 내용 추가됨

<표 1>에서 보는 바와 같이 2015 개정 교육과정은 단순 문법 지식과 실생활에서 사용하지 않는 노래, 챗트, 게임 등을 삭제하였다. 그리고 듣기와 말하기 영역의 학습 요소를 확대하여 초등학생들의 실생활 속 영어회화 능력을 강조하였다. 기본적인 의사소통을 위한 듣기와 말하기의 기초가 될 수 있는 초등학생 권장 어

휘 수는 <표 2>에서 보는 바와 같이 3~4학년군 240 낱말 내외, 5~6학년군 260 낱말 내외로 총 500 낱말이다.

<표 2>  
 초등 영어 학습 권장 어휘 수 (교육부, 2015b)

학년	3~4학년군	5~6학년군	누계
학습 권장 어휘 수	240 낱말 내외	260 낱말 내외	500 낱말

교육 과정에서 선정된 권장 어휘들로 영어 초기 학습자인 초등학생들의 의사소통 능력을 신장시키기 위해서는 계획된 학습 전략이 필요하다. 현재 초등학생들은 발달 과정과 개인의 개성이 뚜렷해지고 사고방식 또한 달라져 주입식 학습법을 학습자들에게 그대로 적용하게 되면 학습자들이 학업에 대한 부담을 많이 느끼고 언어 학습에 대한 흥미를 떨어뜨리게 된다. 따라서 교사들은 학습자들이 스스로 말을 하고 의사소통하려는 의지를 갖게 하기 위해 능동적으로 흥미를 가지고 즐거운 마음으로 어휘를 학습할 수 있는 교육 환경을 조성하는 노력이 필요하다(김민지, 2015).

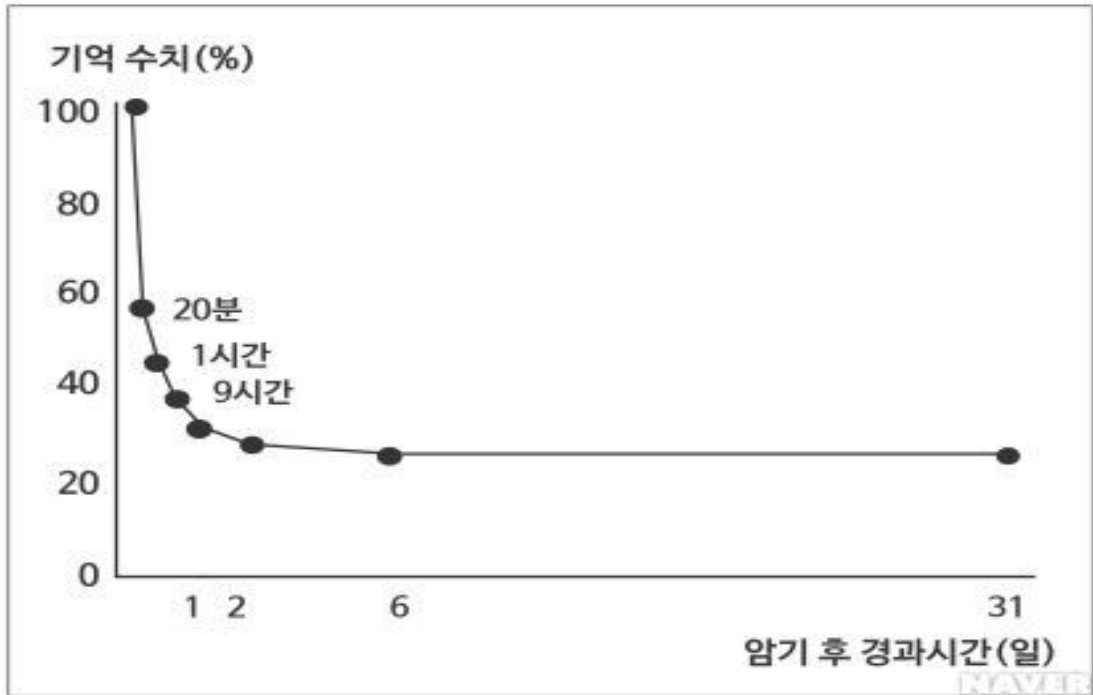
## 2.2 반복 학습의 효과

효과적인 어휘 학습은 새 어휘를 쉽게 반복 할 수 있을 때 일어나고 반복 능력은 학습자의 단기 기억과 장기 기억에 달렸다(Baddeley, Gathercole & Papagno, 1998; Cheung, 1996; Service & Kohonen, 1995; Ellis & Beaton, 1993; 최혜림, 2009, 재인용). 학습자들이 배운 어휘를 효과적으로 잘 기억하고 이해하도록 하기 위해서는 이미 학습한 바 있는 어휘를 꾸준히 반복적으로 복습시키는 과정이 필요하다. 초등 영어 학습자들은 새로운 어휘 학습 후에 시간이 지나면서 자연스럽게 배웠던 어휘에 대한 기억이 흐려지게 된다. 그래서 어휘를 장기 기억에 보내서 오래 기억하기 위해서는 효과적인 학습 전략이 요구된다. 그러한 학습 전략 중 하나가 초등 학습자의 시선을 집중시켜서 시각과 청각을 동시에 자극하는 그림카드이다. 그림카드 학습은 아동이 학습한 어휘를 시각적으로 고스란히 담고 있으므로 시간과 장소에 구애받지 않고 다양한 방법으로 손쉽게 반복 학습을 할 수 있는 장점이 있다(이화자, 1996, 이혜진, 2012, 재인용). 이처럼 초등학교 영어 학습자

에게는 영어 어휘와 우리말 뜻을 단순히 문자로만 알려주는 것보다는 그림카드를 활용하는 것이 반복학습에 더욱 효과적이라고 할 수 있다.

<그림 1>

에빙하우스의 망각곡선(Ebbinghaus, Hagendorf, Friedhart, 1986,  
베아트 샬러, 2004, 재인용)



<그림 1>은 에빙하우스의 망각 주기 이론에서 나타난 에빙하우스의 망각 곡선으로, 시간이 지남에 따른 기억 보유량을 백분율로 나타내고 있다. 그림에서 보듯이, 맨 처음 단어 목록을 학습했을 때는 기억 보유량이 100%에 이르지만 이후 9시간 동안 급격하게 망각이 일어나다가 어느 정도 시간이 경과하면 망각이 천천히 진행된다. 에빙하우스가 밝힌 또 다른 흥미 있는 현상은 과잉 학습의 효과이다. 어떤 목록을 정확하게 학습한 후에 반복해서 학습을 지속하면 절약점수는 더욱 증가하는 것을 볼 수 있다. 즉, 추가적인 학습이 기억 흔적의 지속성을 더욱 증가시킴

으로써 망각이 더디게 일어나는 것이다. 이와 같은 에빙하우스의 기억과 망각에 대한 연구는 효율적인 학습법을 개발하는데 크게 공헌했다(이정모, 강은주, 김민식, 감기택과 김정오, 2009).

## 2.3 그림카드를 활용한 어휘 지도

그림카드는 종이나 컴퓨터 파워포인트 슬라이드 화면을 이용하여 앞면은 그림, 뒷면은 낱말을 기록하여 영어 어휘를 학습할 수 있도록 제작된 것이다. 이는 학습자의 우뇌의 자극을 활성화시켜 카드상의 그림과 문자를 동시에 전달시켜 줌으로써 순간 기억력을 향상시키고 반복적으로 제시함으로써 망각을 최소화 시켜서 장기 기억까지 이어지게 하는 영상과 문자를 동시에 전달하는 학습 도구이다. 최근에는 스마트폰 그림카드가 많이 확산되어서 학습자들이 집이나 학원이나 학교 버스에서 장소에 상관없이 스마트 기기를 활용하여 그림카드로 어휘 학습을 하는 추세이다. 그림카드를 활용한 어휘 수업은 짧은 시간 내에 많은 단어를 반복적으로 학습할 수 있어 단기간에 많은 학습 효과를 볼 수 있다. 그 활용 방안 또한 놀이, 게임 등을 반복적으로 연습할 수 있다는 큰 장점이 있다(이혜진, 2012). 그림카드를 활용하는 수업에서 학습자들이 활용하는 카드는 여러 가지 형태로 제작될 수 있다. 교사가 수업시간에 어휘 학습을 위한 자료로 제작할 수도 있고 학생들이 어휘 학습을 위해 직접 그림을 그리고 낱말을 써보는 스스로 학습도 가능하고 그림카드를 활용하여 흥미를 유발하는 게임도 가능하다. 영어 교육의 유의미한 성과를 기대하는 그림카드를 활용한 수업에서 학습 대상자가 초등학생이기 때문에 교육적 측면에 부합하지 않는 부적절한 그림, 한 눈에 알아보기 힘들거나 난해한 자료들은 피해야 한다는 점에 유의해야 한다.

## 2.4 그림카드 활용과 어휘력의 관계

그림카드를 활용한 영어 어휘 습득의 효과에 대한 선행연구를 살펴보면, 실험에 참여한 대부분의 초등학교 영어 학습자들이 어휘력 향상에 상당한 효과를 보여 그 사실이 입증되었다. 특히 초등학교 저학년일 경우, 시각적 자료가 필수적으로 활용되어야 하며 영어 수업에 대해 흥미가 없었던 학습자들도 그림 카드를 활용한 수업을 통해 자신감이 향상되어 영어 수업에 흥미를 가지고 적극적으로 참여하였다(손윤미, 2005).



초등학교 2학년 영어 학습자를 대상으로 스토리텔링과 그림카드를 통한 어휘 학습의 효과를 비교한 연구에서는 스토리텔링과 그림카드 수업 모두 어휘력 향상에 큰 영향을 미쳤다. 하지만 실험 대상이 초등학교 2학년이어서 초등 고학년 영어 학습자를 대상으로 하는 연구가 필요하였다(윤미선, 2011).

중학교 1학년 영어 부진 학생들을 대상으로 한 연구에서는 그림 카드를 활용한 수업이 영어 학습 부진 학생들의 어휘력 향상에 효과적이었고 어휘의 장기 기억에도 상당한 효과를 보였으며 진단 평가와 중간 평가 성적에서도 학습자들의 성적이 상당히 향상 되어서 유의미한 결과를 보였다. 그러나 영어 부진 학생들을 대상으로 연구하였기 때문에 많은 학생들을 대상으로 한 연구가 필요하였다(이혜진, 2012).

발달지체 특수아동들을 대상으로 한 실험에서 임미숙(2015)은 동화와 그림카드를 병행한 수업이 학습자들의 어휘력 향상에 효과적이었다고 입증하였고 정인지체 유아, 주의력결핍 과잉행동장애(ADHD)유아 등에게도 효과적인 어휘 학습 도구였다. 그러나 소수의 특수아동들을 대상으로 한 연구이기 때문에 일반적 다수의 아동들에게 적용하기에는 무리가 있었다.

임현정(2012)의 연구에서는 초등학교 4학년을 대상으로 실험하였다. 학습자들에게 영어 단어와 우리말 대응어를 제시했을 때와 영어 단어, 우리말 대응어에 그림카드를 추가로 제시했을 때를 비교하여 실험한 결과 단순히 우리말을 제시했을 때보다 그림카드까지 제시했을 때 더욱 어휘 학습의 효과가 크다는 것을 증명하였다. 그래서 그림카드를 활용한 수업이 효과적인 단어 암기 학습법이라는 것을 밝혀냈다. 그러나 연구 대상이 초등학교 4학년에 한정되어서 초등 영어 학습자 전체에 일반화시키기에는 한계가 있었다.

## 2.5 그림카드 활용과 어휘 학습 흥미도의 관계

그림카드를 활용한 수업이 초등학교 2학년 학습자들의 어휘 학습 흥미도에 미치는 효과를 실험한 결과 영어 자료를 자주 접하기 힘든 낙후된 농촌지역 학생들이어서 그림카드를 활용한 수업이 학생들의 참여를 자연스럽게 이끌었고 그 효과 또한 매우 컸다. 학습 태도가 바른 학습 우수아들에게는 학습 참여도를 높여서 효과적인 학습 수단이 되었으나 학습 부진아들에게는 내용이 어려워져서 학습 참여도가 떨어졌고, 내성적인 학생들은 수업 참여에 어색해하여 어휘력 향상의 효과를 볼 수 없었다. 그래서 학생들의 개별적인 성향을 고려한 학습 전략이 필요하였다(박선희, 2009).

박경희(2015)의 연구에서는 2009개정교육과정에 따라 초등학교 4학년을 대상으로 어휘 학습 흥미도를 분석한 결과 그림카드를 활용한 게임이 학습자의 흥미도를 향상시키는데 효과적이었음을 입증하였다. 그러나 연구자가 사용한 카드가 평면 자료였기 때문에 실생활에서 사용할 수 있는 입체적인 자료가 필요하였다. 또한, 초등학교 4학년 3종 영어교과서로만 실험하였기 때문에 고학년을 대상으로 다양한 교과서를 통한 일반화가 요구되었다.

초등학교 2학년 영어 학습자를 대상으로 스토리텔링과 그림카드를 활용하여 진행한 실험에서 학습자들은 두 가지 어휘 수업에 모두 적극적으로 참여하였다. 그 결과 두 실험 모두에서 학습 흥미도에 긍정적인 영향을 미친 것을 확인하였다. 그러나 저학년을 대상으로 한 실험이고 소수 학생들이 연구에 참여하여 연구 결과를 초등학교 학습자 전체에게 일반화하기에는 다소 무리가 있었다. 그래서 다수의 고학년을 대상으로 한 연구의 필요성이 제기되었다(윤미선, 2011).

이러한 연구들은 그림 카드를 활용한 수업이 학습자들의 어휘력과 학습 흥미도 향상에 많은 도움을 준다고 보도하고 있다. 즉, 이러한 연구 결과를 비추어 볼 때, 그림 카드는 영어 입문기인 초등학생들에게 매우 바람직한 학습 도구이며 학습 흥미도에 긍정적인 효과를 가져다 준 것으로 확인되었다. 그러나 위 연구들의 대상이 초등학교 저학년, 영어 부진 학생, 특수 아동 또는 소수의 학생들이어서 본 연구는 초등학교 고학년 5학년 영어 학습자들을 대상으로 그림 카드를 활용한 수업을 하여 영어 어휘력과 학습 흥미도에 유의미한 변화가 있는지 분석하고자 한다.

### Ⅲ. 연구 방법

#### 3.1 연구 참여자

본 실험을 위한 연구 참여자는 담양군 소재 N초등학교 5학년 영어 학습자 50명이고 실험반 24명(남 13명, 여 11명)과 비교반 26명(남 15명, 여 11명)으로 나누어 실험을 실시하였다. <표 3>에 제시된 바와 같이 응답자들이 영어 공부를 시작한 시기는 유치원 또는 그 이전이 24명(48%)로 연구 참여자의 절반이 초등학교 입학 이전부터 영어 공부를 시작하였다.

<표 3>  
 연구 참여자의 영어 학습 현황

항목	영어 공부 시작 시기		사교육 여부		일주일 영어 공부 시간		
	초등 이전	초등 이후	예	아니오	3시간 미만	3시간 이상	5시간 이상
응답자 수	24	26	34	16	29	11	10

본 논문의 실험학교인 N초등학교는 주변 아파트 단지에서 통학하는 학생들이 많은 준 도시 지역 학교로 34명(70%)의 연구 참여자가 영어 사교육을 받고 있어서 영어 학습에 대한 관심을 어느 정도 보여주고 있다. 일주일에 3시간미만 영어 공부를 하는 응답자는 29명(58%)으로 절반이 넘었다. 반면, 5시간 이상 영어 공부하는 학생의 수는 10명(20%)을 차지하였다. 연구 대상이 초등학생이라는 것을 감안할 때 영어 공부를 개인적으로 하는 학생의 수가 많다는 것을 알 수 있다.

<표 4>  
 연구 참여자의 어휘 학습 현황

항목	어휘 학습 흥미도			어휘 학습에서 효과적인 자료				
	낮음	보통	높음	동화책	그림카드	단어학습기	사전	기타
응답자 수	17	14	19	7	7	24	7	8

<표 4>는 연구 참여자들의 어휘 학습 현황을 나타낸 것이다. 응답자들의 어휘 학습 흥미도에 관한 설문에서 어휘 학습에 대한 흥미가 ‘낮다’ 17명(34%), ‘보통이다’ 14명(28%), ‘높다’ 19명(38%)이 응답하여 흥미도는 수준별로 분산되어 나타났다. 응답자들이 생각한 어휘 학습에 효과적인 학습 자료는 단어 학습기가 24명(50%)으로 가장 높았고 그 외 동화책, 그림카드, 사전 등이 있었다. 기타 영어 게임, 영어 동영상, 학원 교재 등이라고 응답한 학생들도 소수 있었다.

<표 5>

영어 분야 선호도 (복수 응답 가능)

항목	단어	말하기	듣기	읽기	쓰기	없다
좋아하는 영역	11	10	13	11	6	12
싫어하는 영역	7*	11	14	10	24	8

\* 응답자 수를 나타낸다.

<표 5>에 제시된 바와 같이 복수 응답을 가능하게 하여 영어 분야 선호도에 대한 조사를 한 결과 듣기를 선호다고 응답한 학생이 13명으로 가장 높았고 단어, 읽기, 말하기 순이었다. 반면, 선호하는 분야가 없다고 답한 학생들이 무려 12명이나 되어 영어 학습에 대한 흥미도 상승의 필요성을 절감하였다. 한편, 싫어하는 영어 분야에 대한 조사에서는 쓰기라고 응답한 학생이 24명으로 가장 높았고 싫어하는 분야가 없다고 응답한 학생들도 8명이 있었다.

<표 6>

모르는 어휘가 나왔을 때 효과적인 방법

항목	친구에게 질문	교사에게 질문	사전 찾기	추측하기	그냥 넘어가기
응답자 수	7	28	4	7	4

<표 6>은 모르는 단어가 나왔을 때 응답자들의 효과적인 방법에 대한 것이다. 모르는 단어가 나왔을 때 35명(70%) 학생은 선생님께 물어 보거나 친구에게 물어 보는 것이 가장 효과적이라고 응답하여 초등 학습자들은 모르는 단어를 스스로 찾는 것보다는 질문을 통하여 해결한다는 것을 알 수 있다. 반면, 11명(22%)의 학생은 사전을 찾거나 뜻을 추측해 본다고 했으며 4명(8%)은 그냥 넘어간다고 하여

대조를 이루었다. 절반이 넘는 28명(56%)의 응답자가 교사에게 물어본다고 한 것으로 보아 초등학교 영어 학습자들의 어휘 학습에 있어서 교사가 미치는 영향력은 상당하다고 볼 수 있다.

## 3.2 연구 도구

그림카드를 활용한 수업을 위한 실험 대상자의 실태를 조사하기 위해 사전 설문지, 영어 어휘 흥미도 설문지를 이용하였으며, 학습자들의 어휘 능력을 평가하기 위해 사전, 사후 어휘력 평가를 이용하였다.

### 3.2.1 사전 설문지

연구 참여자들의 배경 정보에 대한 설문지는 총 10문항으로 이해진(2012)의 사전설문지 양식을 참조하여 본 연구의 목적에 부합되도록 수정 및 재구성 하였다(부록 1 참조). 학습자들의 성별, 사교육을 받는지에 대한 여부, 영어 학습을 시작한 시기, 가장 자신 있어 하는 영어 분야와 어려워하는 영어 분야, 학습자들이 선호하는 어휘 학습 방법, 영어 공부에 어려움을 느끼는 이유 등 영어 학습에 대한 기초 설문 등으로 구성하였다.

### 3.2.2 어휘 학습 흥미도 설문지

연구 참여자들의 영어 어휘 학습 흥미도를 측정하기 위한 설문지는 사전 13 문항, 사후 10 문항으로 김민지(2015)의 사전설문지 양식을 수정 및 재구성하였다. 사전 어휘 학습 흥미도 설문지는 학습자들이 영어 어휘에 대해 흥미를 느끼고 있는지, 모르는 영어 어휘가 나왔을 때 알고 싶어 하는지, 영어 어휘에 자신이 있는지 등에 대하여 구성하였고(부록 2 참조), 사후 어휘 학습 흥미도 설문지는 그림카드를 활용한 수업으로 인해 어휘에 대한 흥미도가 향상 했는지, 실험 수업이 어휘 학습을 하는데 있어서 꼭 필요한지 등에 대한 설문으로 구성하였다(부록 4 참조).

### 3.2.3 어휘력 평가지

본 연구의 어휘력 평가를 위한 평가지는 N초등학교에서 현재 사용하고 있는 천재교육 5학년 영어 교과서(함순애, 2015a) 교육과정 초등 필수 어휘를 이용하였다. 어휘력 평가 문항은 우리말 쓰기 10문항, 영어 단어 쓰기 10문항 총 20문항으로 구성하였다. 사전 평가지와 사후 평가지의 단어들을 중복 되지 않게 구성하여 사전 평가가 실험 결과에 미칠 수 있는 영향이 없도록 하였다.

#### 3.2.3.1 사전 어휘력 평가지

사전 어휘력 평가는 교과서 8단원 How Was Your Vacation? 의 핵심 어휘 20개를 이용하였다(부록 3 참조). 8단원 핵심 어휘 선정의 목적은 학습자들이 과거에 한 일에 대해 묻고 답하는 표현을 익혀 실생활의 경험을 나타낼 수 있는 능력을 갖추고, 학생들이 자신의 과거 경험을 영어로 표현해 봄으로써 영어 사용에 흥미와 자신감을 얻게 하는데 있다(함순애, 2015b).

#### 3.2.3.2 사후 어휘력 평가지

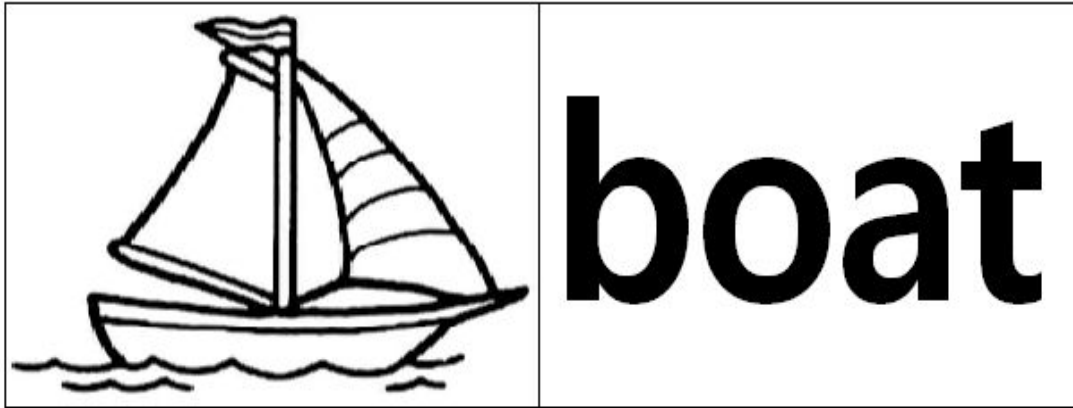
사후 어휘력 평가는 교과서 9단원 Can I Speak to Jinu, Please? 의 핵심 어휘 20개를 이용하였다(부록 5 참조). 9단원 핵심 어휘 선정의 목적은 전화 통화를 할 때 필요한 기본적인 표현과 제안하고 약속을 정하는 표현을 익혀 실생활에서 활용할 수 있게 하는데 있다(함순애, 2015b).

### 3.3 연구 절차

본 실험의 연구 기간은 2015년 10월 5일부터 10월 23일까지 3주에 걸쳐 담양 N초등학교 5학년 3반 학습자들을 대상으로 실시되었다. 연구 대상자들의 영어 학습 기간, 흥미도, 의사소통에 대한 자신감, 영어 학습 태도 등에 대한 사전 설문 조사와 사전 어휘력 평가를 바탕으로 연구 계획에 따라 제작한 그림카드(그림 2 참조)를 활용하여 N초등학교 5학년 3반 학습자들과 매 수업 시간 10분씩 영어 어휘 수업을 진행하였다. 수업 방식은 그림카드의 앞면을 보여주어 어휘의 뜻을 유추하게 한 후, 뒷면을 보여주어 원어민의 발음으로 들려주고 따라 읽게 하였다. 그

리고 학습자들을 여러 모둠으로 나누어 그림을 보고 어휘를 알아맞히는 활동을 추가적으로 실시하였다. 실험 수업 마지막 날에는 연구 참여자들의 어휘 능력과 학습 흥미도의 변화를 알아보기 위해 사후 어휘력 평가와 사후 설문 조사를 실시하였다.

<그림 2>  
 그림 카드 형태



(앞면)

(뒷면)

### 3.4 자료 분석 방법

수집된 자료는 양적 질적 분석 방법을 적용하여 SPSS(Statistical Package for the Social Science) 23을 사용하여 다음과 같이 분석하였다.

- (1) 기술통계학(Descriptive Statistics)을 사용하여 평균과 표준편차 및 빈도수와 백분율 분석을 통하여 연구 참여자들의 개인 정보 분석을 하고 어휘력 기술 통계, 학습 흥미도의 경향성을 조사하였다.
- (2) t-검증(t-test)을 실시하여 사전-사후 어휘 점수와 어휘 학습에 대한 흥미도의 변화를 분석하였다.

## IV. 연구 결과 및 논의

본 연구의 목적은 그림카드를 활용한 영어 수업이 학습자들의 어휘력과 어휘 학습 흥미도에 어떤 변화를 미치는지 살펴보는 데 있다. 연구 결과는 사전-사후 어휘력 평가와 사전-사후 어휘 학습에 대한 흥미도 설문지 결과를 비교하여 분석하였다.

### 4.1 어휘력 평가

그림 카드를 활용한 어휘 학습의 결과는 천재교육 5학년 영어 교과서를 토대로 제작한 20 문항의 어휘력 평가 문제를 사전, 사후에 걸쳐 실시하여 학생들의 어휘력 신장 정도를 비교한 후, 그림카드를 활용한 어휘 학습의 효과성을 검증하였다.

#### 4.1.1 사전 어휘력 평가

실험 수업을 하기 전, 비교반과 실험반의 사전 어휘력 평가를 한 결과는 아래 <표 7>과 같다. 비교반의 평균은 10.96점이었고 실험반의 평균은 12.21점이었다. 실험반의 평균이 더 높게 나왔으나 평균 차이는 1.25점으로 유의미하지 않았다( $p > .05$ ). 따라서 비교반과 실험반은 동일한 조건에서 실험을 시작하였다고 볼 수 있다.

<표 7>  
 사전 어휘력 평가 결과 비교 (20점 만점)

구분	집단	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
사전 평가	비교반	26	10.96	7.48	-.590	.558
	실험반	24	12.21	7.39		

#### 4.1.2 실험반과 비교반의 사전-사후 어휘력 평가

실험수업이 연구 참여자들의 어휘력에 영향을 미쳤는지 알아보기 위해 실험반과



비교반의 어휘력 평가를 실시하였고 각 반의 어휘력 평가 결과의 변화를 알아보았다. 비교반은 영어 어휘와 우리말 대응어만 보여주는 학습 후 어휘력을 측정하였고, 실험반은 그림카드까지 활용한 실험 수업을 한 후 어휘력을 평가하였다. 그 결과는 <표 8>과 같다.

<표 8>  
 실험반과 비교반의 어휘력 평가 결과 (20점 만점)

집단	구분	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
비교반 ( <i>n</i> =26)	사전 평가	10.96	7.48	-0.14	.890
	사후 평가	11.27	7.30		
실험반 ( <i>n</i> =24)	사전 평가	12.21	7.39	-1.73	.097
	사후 평가	15.78	6.33		

비교반의 사전 평가 점수는 10.96점이었고 사후 평가 점수는 11.27점이었다. 사후 평가 점수가 0.31점 상승하였으나 그 평균 차이는 유의미하지 않았다( $p > .05$ ). 비교반의 어휘 학습 방식인 영어 어휘와 우리말 대응어만 보여주는 암기 위주의 수업 방식은 학습자들의 어휘력 향상에 그다지 도움이 되지 않았다고 볼 수 있다. 이는 암기 전략과 의미망 전략이 초등학교 영어 학습자의 어휘 습득에 미치는 영향을 분석한 신선혜(2015)의 연구에서 암기 전략이 학습자의 장기 어휘 습득에 유의미한 향상을 보이지 않았다는 결과와 일치하였다.

실험반의 사전 평가 점수는 12.21점이었고 실험 수업 후 평가 점수는 15.78점으로 사후 평가 점수가 3.57점 상승하였지만 평균 차이는 유의미하지 않았다( $p > .05$ ). 이 같은 결과는 연구 대상자의 수가 24명으로 비교적 적었고, 어휘력 평가 점수가 20점 만점이며, 실험반 연구 참여자들의 수준 차이를 나타내는 표준 편차가 사전 7.39, 사후 6.33으로 모두 높게 나타났기 때문이라고 판단된다. 실제 실험반 24명의 사후 어휘력 평가 점수 분포는 0점 ~ 20점으로 범위(range)는 20점으로 나타났다. 또한, 그림카드를 활용한 실험 수업을 3주 동안 매주 3차시 수업 중 각 차시에서 10분을 할애하여 실험 기간이 상대적으로 길지 않아 그림카드의 어휘력 향상 효과를 관찰하기가 어려울 수 있다. 따라서 연구 기간을 더 길게 설정하여 연구 참여자들에게 그림카드를 활용한 어휘 지도를 충분히 한 후 어휘력 향상 정도를 측정하는 후속 연구가 필요하다.

### 4.1.3 사후 어휘력 평가 결과 비교

<표 9>는 실험 수업 이후 실시한 사후 영어 어휘력 평가 결과를 비교한 것이다.

<표 9>  
사후 어휘력 평가 결과 비교 (20점 만점)

구분	집단	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
사후 평가	비교반	26	11.27	7.30	-2.30	.026
	실험반	24	15.78	6.33		

실험반의 사후 평가 점수는 15.78점, 비교반의 사후 평가 점수는 11.27점으로 실험반의 평균이 4.51점 더 높았다. 이와 같은 평균 차이는 통계적으로 유의미한 차이 ( $p < .05$ )가 있는 것으로 판명되었다. 이로써 그림카드를 활용한 영어 어휘 수업이 초등학교 영어 학습자들의 영어 어휘력 향상에 효과적이라는 것을 알 수 있다. 이는 중학교 1학년 부진 학습자를 대상으로 한 연구(이혜진, 2012)에서 그림카드가 학습자들의 어휘력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것과 같은 결과이다. 또, 초등학교 2학년 영어 학습자에게 어휘 지도 효과가 검증된 그림카드를 활용한 어휘 수업이 초등 고학년 영어 학습자를 대상으로 한 논의가 필요하다는 윤미선(2011)의 연구에 대하여 본 실험 수업을 통해 초등학교 고학년에게도 효과가 있다는 것을 확인하였다.

## 4.2 어휘 학습에 대한 흥미도

사전 어휘 학습 흥미도 설문 조사에서 그림카드를 활용한 어휘 학습을 하기 이전 학습자들의 영어 어휘에 대한 흥미도, 어휘에 대한 자신감, 어휘 수업에 대한 선호도 등을 조사하였다. 사후 어휘 학습 흥미도 설문 조사에서는 실험 수업 이후 영어 어휘에 대한 흥미도와 그림 카드 수업에 대한 필요성 등을 알아보았다.

## 4.2.1 사전 어휘 학습 흥미도

사전 어휘 학습에 대한 흥미도 설문 결과는 <표 10>과 같다.

<표 10>  
 사전 어휘 학습 흥미도 설문 결과

문항	1*	2	3	4	5	M	SD
1. 나는 영어 어휘 공부가 재미있다.	16**	14	12	38	20	3.32	1.38
2. 나는 영어 어휘가 중요하다고 생각한다.	10	6	16	40	28	3.70	1.23
3. 나는 모르는 영어 어휘를 알고 싶다.	12	0	30	40	16	3.49	1.16
4. 나는 영어 어휘 공부 시간이 많으면 좋겠다.	16	22	24	26	10	2.92	1.26
5. 나는 영어 어휘를 읽는데 자신이 있다.	26	10	30	22	12	2.84	1.36
6. 나는 수업 시간에 나오는 어휘를 잘 이해한다.	20	14	24	28	14	3.02	1.35
7. 나는 영어로 써진 것을 보면 읽어보고 싶다.	18	6	28	30	18	3.24	1.33
8. 나는 몰랐던 어휘를 알게 되면 기쁘다.	12	4	42	24	18	3.32	1.19
9. 나는 어휘를 많이 알게 되면 영어 실력이 늘 것이다.	8	4	22	36	30	3.76	1.17
10. 나는 어휘 시간이 반드시 필요하다고 생각한다.	10	6	36	24	24	3.46	1.22
11. 나는 영어 어휘를 많이 알고 싶다.	10	10	32	24	24	3.42	1.25
12. 나는 어휘를 반드시 알아야 한다고 생각한다.	12	4	36	24	24	3.44	1.25
13. 나는 현재 나의 어휘 실력에 만족한다.	16	18	28	26	12	3.00	1.26

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

\*\* 백분율을 나타낸다.

연구 참여자들은 대부분 영어 실력의 기초가 되는 어휘력의 중요성과 어휘 학습에 대한 필요성을 인지하고 있다. 다음 문항을 통해 이 같은 경향을 볼 수 있다. 68%의 학습자가 ‘영어 어휘가 중요하다’(문항 2)고 응답을 하였고 (문항 9)에서 ‘영어 어휘를 많이 알게 되면 영어 실력이 늘 것이다’고 응답한 학생이 66%였으며 ‘모르는 어휘를 알고 싶다’(문항 3)고 56%가 응답하여 학습자들은 어휘 실력이 늘면 영어 실력도 늘 것이라는 생각을 다수 가지고 있다.

연구 대상자의 58%가 ‘영어 어휘 학습이 재미있다’(문항 1)고 응답한 반면, 30%의 학습자는 ‘그렇지 않다’고 응답하였다. ‘영어 어휘 공부 시간이 많았으면 좋겠다’(문항 4)는 질문에 ‘그렇다’고 응답한 수는 36%이었으나 ‘아니다’고 응답한 수는 38%로 오히려 더 많았다. 이는 학습자들에게 어휘 공부에 대한 흥미가 필요하다는 것을 보여주는 결과이다. 어휘의 중요성과 어휘 수업의 필요성을 묻는 문항 2, 문항 9, 문항 10, 문항 12의 질문에 각각 68%, 66%, 48%, 48%가 ‘그렇다’고 응답을 하여 학습자들은 어휘 수업의 필요성을 인식하고 있다고 볼 수 있다.

42%의 응답자는 영어 시간에 나오는 어휘의 뜻을 잘 이해(문항 6)하였고, 34%는 그렇지 않았다. ‘영어로 써진 것을 보면 읽어보고 싶다’(문항 7)고 응답한 학습자는 48%, ‘몰랐던 영어 어휘를 알게 되면 기쁘다’(문항 8)고 한 학생은 42%, ‘영어 어휘를 많이 알고 싶다’(문항 11)고 응답한 수는 48%, ‘영어 어휘를 반드시 알아야 한다’(문항 12)고 한 응답자는 48%로 다수의 연구 참여자들이 어휘에 대한 관심을 보이고 있다고 볼 수 있다.

#### 4.2.2 사후 어휘 학습 흥미도

3주 간의 실험 수업 이후, 비교반을 제외한 실험반 학습자들을 대상으로 사후 어휘 학습 흥미도 설문 조사를 실시하였다. 설문 내용은 실험 수업에서 했던 그림카드를 활용한 수업이 학생들에게 흥미가 있었는지, 어휘 실력이 향상 되었는지, 이 수업을 계속 하고 싶은지 등에 대한 것이다. 사후 설문조사 결과는 아래 <표 11>과 같다. 설문 결과를 전반적으로 살펴보면, ‘보통이다’(3)에 응답한 학생 비율이 가장 높지만 각 문항에 ‘그렇다’(4)와 ‘매우 그렇다’(5)에 응답한 비율이 ‘전혀 그렇지 않다’(1)과 ‘그렇지 않다’(2)에 응답한 비율보다 더 높아서 학습자들은 그림카드를 활용한 어휘 수업에 흥미를 느낀 것으로 볼 수 있다.

학습자들은 ‘그림카드로 하는 영어 수업이 재미는 있지만 공부와는 별 상관없었다’(문항 7), ‘그림카드로 영어 수업을 하여 정신이 산만해지기만 했다’(문항 8)의 설문에 과반수가 ‘아니다’고 응답하였다. 이는 본 실험 수업이 연구 참여자들의 학습 환경에 긍정적인 영향을 미치고 어휘 학습을 하는데 있어서 그림카드를 활용하면 학습자들의 시선을 집중시켜서 수업의 집중도를 높이고 수업 분위기를 환기시키는데 효과가 있는 것으로 볼 수 있다. 이는 그림카드를 활용한 영어 수업이 초등학교 2학년 학습자들의 집중력과 흥미도 향상에 효과가 있었다는 박선희(2009)의 연구와 일치하는 결과이다.

<표 11>  
 사후 어휘 학습 흥미도 설문 결과

문항	1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
1. 나는 그림카드를 영어 수업을 하여 영어 어휘 공부가 더 재미있었다.	17	4	39	21	17	3.17	1.30
2. 나는 그림카드를 영어 수업을 하여 수업이 더욱 즐거웠다.	8	8	52	26	4	3.09	0.95
3. 나는 그림카드를 영어 수업을 하여 영어 공부에 더욱 자신감이 생겼다.	4	26	47	17	4	2.91	0.90
4. 나는 그림카드가 어휘를 이해하는데 많은 도움이 되었다.	0	17	39	30	13	3.39	0.94
5. 나는 그림카드를 영어 수업을 하여 어휘를 더욱 오래 기억할 수 있었다.	8	21	34	21	13	3.09	1.16
6. 나는 글자만 있는 것보다 그림까지 있어서 어휘 공부가 더욱 잘 되었다.	4	21	43	13	17	3.17	1.11
7. 나는 그림카드를 하는 영어 수업이 재미는 있지만 공부와는 별 상관없었다.	23	27	35	7	0	2.70	0.88
8. 나는 그림카드를 영어 수업을 하여 정신이 산만해지기만 했다.	21	30	39	8	0	2.35	0.93
9. 나는 그림카드를 하는 영어 수업이 반드시 필요하다고 생각한다.	8	7	39	17	27	3.17	1.19
10. 나는 그림카드를 하는 영어 수업을 앞으로도 계속 하고 싶다.	8	17	26	26	21	3.35	1.27

응답자들은 ‘그림카드를 활용한 영어 수업을 하여 영어 어휘 공부가 더 재미있었다’(문항 1)는 질문에 ‘그렇다’ 38%, ‘보통이다’ 39%로 비슷한 반면, ‘아니다’는 21%로 가장 낮았다. 이는 학습자들의 학습 성향에 따라 선호도가 다르지만 그림카드 수업에 흥미를 보인 응답자들이 대부분이었다는 것을 보여준다. ‘그림카드가 단어를 이해하는데 많은 도움이 되었다’(문항 4)라고 응답한 수는 43%, ‘글자만 있는 것보다 그림까지 있어서 단어 공부가 더 잘 되었다’(문항 6)라고 한 학생은 30%로 문자로만 제시하는 것보다 그림과 단어를 함께 제시하는 것이 단어 이해에 더욱 도움이 된다는 것을 확인하였다. ‘그림카드를 하는 영어 수업이 반드시 필요하다’(문항 9), ‘그림카드를 하는 영어 수업을 앞으로도 계속 하고 싶다’(문항 10)고 응답한 학습자들이 각각 44%, 47%였다. 응답자들의 두 명 중 한 명은 그림카드를 활용한 수업의 필요성을 느끼고 대체적으로 실험 수업에

만족하고 흥미를 느낀 것으로 볼 수 있다. 이는 초등학교 4학년을 대상으로 한 연구(임현정, 2012)에서 어휘와 우리말 대응어만 제시하였을 때보다 어휘, 우리말 대응어에 그림카드까지 추가로 활용하였을 때 더 학습자들의 어휘력과 흥미도가 높았다는 결과와 일치하였다. 또한, 초등학교 4학년 3종 영어 교과서를 활용한 실험에서 그 효과성이 검증되었던 그림카드 어휘 수업이 고학년의 다른 영어 교과서에 대해서도 논의가 필요하다는 박경희(2015)의 연구에 대하여 초등학교 5학년 천재교육 영어교과서를 활용한 실험 수업이 초등학교 고학년에 흥미도를 높이는 효과가 있다는 것을 확인하였다.

이와 같이 응답자들은 그림카드를 활용한 활동을 수업의 일부분으로 인식을 하였고, 어휘가 영어 공부의 한 과정이라는 생각을 했으며, 어휘 수업에 대한 집중력 향상에 도움이 되었다고 응답하였다. 학생들은 어휘 수업의 필요성을 느끼고 있었고, 그림카드를 활용한 수업이 영어 어휘와 우리말 대응어를 보여주면서 하는 기존의 수업과는 다른 특별한 수업이라는 것을 인지하여 새로운 수업 방식에 대한 기대가 있었다. 학생들의 시선을 집중 시킬 수 있는 다양한 그림카드를 준비하고 수업 방식을 개선해 나간다면 본 실험 수업이 장차 5학년 영어 학습자들의 영어 학습 흥미도를 더욱 향상시킬 수 있을 것이라고 예상 할 수 있었다.

## V. 결론

### 5.1 연구 요약

본 연구는 초등학교 영어 학습에서 그림을 활용하는 것이 학습자들의 시각과 청각을 동시에 자극시켜서 어휘 학습에 효과적이라는 이론에 근거하여 그림카드를 활용한 영어 수업이 초등학생들의 어휘력과 학습 흥미도에 미치는 영향을 분석하는데 목적이 있다. 실험 수업을 하기 전 N초등학교 5학년 영어 학습자 50명을 대상으로 영어 학습에 대한 기초적인 설문 조사, 어휘 학습에 대한 전반적인 흥미도 조사, 사전 어휘력 평가를 실시하였다. 연구 참여자들을 실험반 24명, 비교반 26명으로 나누어 실험반을 대상으로 3주에 걸쳐 매 차시 10분간 그림카드를 활용하여 어휘 지도 실험 수업을 하였다.

실험 수업을 한 후, 실험반과 비교반을 대상으로 사후 어휘력 평가를 실시하였다. 그 결과, 실험반의 어휘력 향상 정도가 비교반의 어휘력 향상 정도보다 더 높게 나왔다. 따라서 그림카드를 활용한 어휘 지도는 초등학교 영어학습자의 어휘력 향상에 효과성이 있다는 것이 입증되었다. 또한 실험반을 대상으로 사후 어휘 학습 흥미도에 관한 설문 조사를 실시하였다. 설문 조사 결과 연구 참여자들은 그림카드를 활용한 어휘 학습으로 인해 어휘를 이해하는데 많은 도움이 되었고 수업에 더욱 집중하였다고 하였다. 따라서 본 연구 수업을 통해 초등학교 영어학습자들의 학습 흥미도가 향상되었다는 것을 확인하였다.

### 5.2 교육적 함의

본 실험의 연구 목적을 달성하기 위해 실험 수업을 전개하고 얻어진 결과는 다음과 같은 몇 가지 시사점을 제시하고 있다.

첫째, 멀티미디어를 활용한 그림카드 제작이 필요하다. 본 연구에서는 종이로 제작한 그림카드를 사용했으나 스크린을 활용한 정보화 기기를 통하여 초등학교 영어 학습자들의 호기심을 유발하고 시선을 집중시키는 그림 자료를 활용하면 더욱 학생들의 흥미도 향상에 기여할 것이다. 멀티미디어를 활용한 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 4 영역 기반 어휘 수업은 학생들에게 흥미와 학습 욕구를 상승시킬 뿐만 아니라 어휘를 연상하고 기억하는데 도움을 주고 이는 더 나아가 학생들의 학습 의욕을 길러주고 그와 관련된 내적동기유발을 유도하여 자기 주도적 학습 환경으로 확대시킬 수 있다(서상길, 2015).

둘째, 학습자들이 스스로 그림 카드를 제작하는 것도 좋은 학습 방법이다. 교사가 선

정한 그림 자료만으로 어휘 지도를 하면 식상한 이미지에 학습자들이 흥미를 느끼지 못할 수도 있고 혹은 어휘와 그림의 연관성이 동 떨어져 학습자들이 이해하지 못할 수도 있다. 그래서 학습자들이 직접 어휘와 연관된 그림을 그려서 그림카드를 제작하면 학생들의 창의력을 발휘할 수도 있고 어휘력을 한 단계 발전시킬 수 있다. 그림사전 제작이나 웹 기반 학습 과제 활동을 통한 어휘 학습에서 학습자의 주도적인 역할의 중요성이 강조되고 학습자 스스로 다양한 어휘 활동을 수행하면서 자연스럽게 어휘 학습이 이루어질 수 있다(고현영, 2015).

### 5.3 연구의 제한점

본 연구는 담양 N초등학교 5학년 영어 학습자 50명을 연구 대상으로 선정하였기 때문에 표본의 대표성을 확보하지 못했고, 학습자의 개인차나 지역에 따라 연구결과가 달라질 수 있다. 또한, 실험 결과의 효과를 관찰, 검증하기 위해서는 장기간의 학습 과정 및 교사의 관찰이 이루어져야 하지만, 실험 기간이 3주에 불과해 자료 분석을 위해 수집된 학생들의 어휘력과 학습 흥미도 결과는 다양한 학습자 변인에 의해 영향을 받을 수 있다.

### 5.4 후속 연구 제언

본 연구는 그림카드를 활용한 수업이 초등학교 영어 학습자들의 어휘력과 학습 흥미도 신장에 효과적임을 보여준바, 영어 교육 현장에서 보다 능률적으로 활용되도록 다음과 같이 제언하고자 한다.

멀티미디어를 활용한 말하기 능력의 효과성에 대한 연구가 필요하다. 2015 개정 교육과정에서 말하기, 듣기 영역을 강화하고 실생활 속 유용한 영어회화 기능을 강조하였다. 그래서 쉽게 배우지만 빨리 잊고 집중력이 오래 가지 않는 초등학생들의 특성을 고려하여 멀티미디어 같은 다양하고 흥미로운 교육 매체를 활용하는 연구가 이뤄져야한다. 그래서 학생들이 자기 의사를 영어로 유창하게 표현할 수 있는 능력을 신장시키고 학생 중심의 수업 활동을 통하여 영어 학습에 흥미와 자신감을 가질 수 있는 방안을 제시하는 후속 연구가 필요하다.

그림카드를 활용한 쓰기 능력의 효과성에 대한 연구가 필요하다. 초등학생은 추상적 세계보다 구체적 세계를 우선시하고 자신에게 보다 가까운 현실적인 내용을 잘 습득한다(이완기, 2000, 최미정, 2015, 재인용). 이러한 학습자들의 특성으로 실생활과 연관된



사진 자료나 학생들이 스스로 제작한 그림 자료를 영어 쓰기 학습에 활용한다면 학습자들의 인지적 흥미를 만족시키면서 어휘의 수준과 정확성을 확장할 수 있는 효과적인 학습 모형을 발견할 것이다.

## 5.5 결론

본 연구 결과를 종합 해보면 2015 개정 교육 과정의 주요 내용인 핵심 내용 중심의 학습 내용을 구성하여 학생 참여 중심 수업을 통한 학생 흥미도 제고, 창의적 사고 과정을 통한 창의융합형 인재 양성에 한걸음 다가갔다. 또, 의사소통 강화를 위한 말하기, 듣기 중심 수업의 기초가 되는 어휘력을 그림카드를 활용한 수업을 통해 효과적으로 증대시켰다. 초등 교과서 핵심 어휘를 선별해서 반복적으로 학습하여 기억 흔적을 지속시켜 적은 양을 깊이 있게 가르치는 최근 교육적 추세에 맞게 학습의 질을 중시하였다. 앞으로도 그림카드를 활용한 수업을 심층적으로 연구해서 EFL 초등영어 교육 현장에서 어휘 학습을 더욱 효과적으로 지도할 수 있도록 도움을 주고자한다.

## 참고문헌

- 고현영. (2015). *멀티미디어 활용 그림사전 제작 및 웹 기반 학습과제 저작 어휘 학습 활동이 중학교 영어 학습자의 어휘 학습 및 정의적 태도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원, 서울.
- 교육부. (2015a). 교육부 보도자료. [www.moe.go.kr](http://www.moe.go.kr)에서 2015. 9. 23. 검색함.
- 교육부. (2015b). *영어과 교육과정*. 교육부 고시 제2015-74호: 별책 14. 서울: 교육부.
- 교육부. (2015c). *초등학교 교육과정*. 교육부 고시 제2015호-74호: 별책 2. 서울: 교육부.
- 김민지. (2015). *마인드맵을 활용한 학습이 초등학생 영어 어휘 학습과 흥미도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 송실대학교 교육대학원, 서울.
- 김성은, 심재우. (2007). 중학생의 영어 어휘 학습전략과 영어 읽기 능력의 상관관계. *언어학*, 15(1), 1-14.
- 김솔비. (2014). *스토리텔링을 통한 초등학생의 어휘력 향상 연구*. 미출간 석사학위논문. 원광대학교 교육대학원, 익산.
- 김숙영. (2015). *어휘접근법을 활용한 연어 지도가 고등학생의 영어 읽기 능력에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 인하대학교 교육대학원, 강릉.
- 김은혜, 이은주. (2015). 이미지 활용과 소리 내어 읽어주기 활동이 초등학생의 영어 어휘 학습과 정의적 태도에 미치는 영향. *교육학*, 19(1), 177-197.
- 김현정. (2013). *어휘 학습 방법과 집단 유형이 중학교 영어 학습자의 어휘 학습과 태도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원, 서울.
- 김혜영. (2008). *영어동화 읽기를 통한 어휘 능력 및 영어 흥미도 향상 방안*. 미출간 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원, 청주.
- 박경희. (2015). *2009 개정 교육과정에 따른 초등학교 4학년 영어교과서의 게임 분석 연구: 게임의 특성과 창의·인성 교육요소를 중심으로*. 미출간 석사학위논문. 경인교육대학교 교육대학원, 인천.
- 박선희. (2009). *플래시 카드와 녹음자료의 활용이 초등학교 2학년 학생의 영어 듣기 능력과 흥미도에 미치는 효과*. 미출간 석사학위논문. 진주교육대학교 교육대학원, 진주.

- 박윤석. (2015). *영미 문학 작품을 활용한 중등영어수업 방안 연구: Mark Twain의 The Prince and the Pauper를 중심으로*. 미출간 석사학위논문. 충남대학교 교육대학원, 대전.
- 박혜정. (2005). *영어동화활용을 통한 어휘지도연구*. 미출간 석사학위논문. 단국대학교 교육대학원, 용인.
- 베아트 살러. 배진아(역). (2004). *사람의 행동을 결정짓는 심리 코드*. 서울: 흐름 출판.
- 서상실. (2015). *멀티미디어를 활용한 어휘 능력 향상에 관한 연구*. 미출간 석사학위논문. 국민대학교 교육대학원, 서울.
- 손윤미. (2005). *초등학생 영어어휘학습에서 그림카드 활용에 관한 연구*. 미출간 석사학위논문. 계명대학교 교육대학원, 대구.
- 신선혜. (2015). *암기 전략과 의미망 전략이 초등영어 학습자의 어휘 습득에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울교육대학교 교육대학원, 서울.
- 안혜성. (2014). *한영 혼용 스토리텔링을 활용한 영어 학습이 초등 영어 어휘 능력 향상에 미치는 효과 연구*. 미출간 석사학위논문. 부경대학교 교육대학원, 부산.
- 윤미선. (2011). *스토리텔링과 플래시카드를 통한 어휘학습의 효과비교*. 미출간 석사학위논문. 아주대학교 교육대학원, 수원.
- 이완기. (2000). *초등영어교육론*. 서울: 문진미디어.
- 이윤정. (2011). *짹 활동이 초등학생의 영어 어휘와 영어 읽기 이해능력에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 세종대학교 대학원, 서울.
- 이정모, 강은주, 김민식, 감기택, 김정오. (2009). *인지심리학*. 서울: 학지사.
- 이혜진. (2012). *Flash-card를 활용한 중학교 영어 학습 부진 학생의 어휘력 신장에 관한 연구*. 미출간 석사학위논문. 국민대학교 교육대학원, 서울.
- 이화자. (1996). *중.고등학생의 영어 어휘력 신장을 위한 효과적인 교수방법*. *영어교육*, 51(2), 77-105.
- 임미숙. (2015). *동화와 그림카드를 활용한 수업이 발달지체유아의 어휘력에 미치는 효과*. 미출간 석사학위논문. 대구대학교 교육대학원, 대구.
- 임현정. (2012). *초등학교 영어학습자의 단기 어휘회상에 영향을 미치는 요인 연구: 그림 정보와 범부 정보를 중심으로*. 미출간 석사학위논문. 송실대학교 교육대학원, 서울.
- 장동희. (2015). *스마트 기기 어플리케이션을 활용한 초등 영어 학습 부진 학생 어휘 지도 연구*. 미출간 석사학위논문. 경인교육대학교 교육전문대학원,

인천.

- 조은주. (2011). *초등학생의 영어 어휘 학습 전략, 어휘 능력 및 성취도에 대한 연구*. 미출간 석사학위논문. 제주대학교 교육대학원, 제주.
- 최송이. (2012). *영어 동화를 활용한 학습이 초등학생의 영어 어휘력에 미치는 효과*. 미출간 석사학위논문. 진주교육대학교 교육대학원, 진주.
- 최혜림. (2009). *단어반복읽기 학습이 초등영어 장·단기 어휘 학습에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 한국외국어대학교 교육대학원, 서울.
- 함순애. (2015a). *초등영어 5(함순애) 교과서*. 서울: 천재교육.
- 함순애. (2015b). *초등영어 5(함순애) 지도서*. 서울: 천재교육.
- Baddelely, A. D. (1986). *Working Memory*. Oxford university Press.
- Baddelely, A., Gathercole, S., & Papagno, C. (1998). The phonological loop as language learning device. *Psychological Review*, 105, 1158-1173.
- Cheung, H. (1996). Nonword span as a unique predictor of second language vocabulary learning. *Developmental Psychology*, 32, 867-873.
- Ellis, N. & Beaton, A. (1993). Psycholinguistic determinants of foreign language vocabulary. *Language Learning*, 43, 559-617.
- Ebbinghaus, H., Hagedorf, & Friedhart, H. (1986). *Human memory and cognitive capabilities: mechanisms and performances*. Amsterdam: North-Holand.
- Service, E., & Kohonen, V. (1995). Is the relation between phonological memory and foreign language learning accounted for by vocabulary acquisition? *Applied Psycholinguistics*, 16, 155-172.

부록 1. 사전설문지

사전설문지

※ 각 문항의 해당되는 번호에 표시(○) 하거나 의견을 적어 주시기 바랍니다.

1. 나는 ( 남자 / 여자 ) 이다.
2. 영어 공부를 시작한 때는 언제입니까?  
 ① 유치원 이전    ② 유치원에서    ③ 초등학교 입학 이후    ④ 초등학교 3학년 이후
3. 학교 영어 수업 이외 다른 사교육(학원, 과외, 학습지 등)을 받고 있습니까?  
 ① 있다                    ② 없다
4. 일주일에 학교 영어 수업 외에 영어 공부를 어느 정도 하고 있습니까?  
 ① 1시간 이하    ② 2시간    ③ 3시간    ④ 4시간    ⑤ 5시간 이상
5. 나의 영어 공부에 대한 흥미는 어느 정도라고 생각하십니까?  
 ① 매우 낮음    ② 낮음    ③ 보통    ④ 높음    ⑤ 매우 높음
6. 내가 가장 자신 있어 하는 영어 분야는 무엇입니까?  
 ① 말하기    ② 듣기    ③ 읽기    ④ 쓰기    ⑤ 단어    ⑥ 없다
7. 내가 가장 어려워하는 영어 분야는 무엇입니까?  
 ① 말하기    ② 듣기    ③ 읽기    ④ 쓰기    ⑤ 단어    ⑥ 없다
8. 영어 단어 공부에서 효과적인 자료라고 생각되는 것은 무엇입니까?  
 ① 동화책    ② 그림 카드    ③ 단어 학습기    ④ 사전    ⑤ 기타 (                    )
9. 내가 영어 공부에 어려움이 있다면 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까?  
 ① 영어 기초 실력이 부족해서                    ② 영어에 대한 흥미가 없어서  
 ③ 학습 방법을 잘 몰라서                    ④ 영어 시간이 재미없어서  
 ⑤ 어려움이 없다                    ⑥ 기타 (                    )
10. 모르는 단어가 나왔을 때, 어떻게 하는 것이 가장 좋다고 생각하십니까?  
 ① 친구에게 물어본다.                    ② 선생님께 물어본다.  
 ③ 사전을 찾아본다.                    ④ 단어의 뜻을 추측해본다.  
 ⑤ 그냥 넘어간다.                    ⑥ 기타 (                    )

부록 2. 사전 어휘 학습 흥미도 설문지

사전 어휘 학습 흥미도 설문지

※ 다음 설문 내용을 잘 읽어보고 해당되는 곳에 O표를 하시오.

문 항		1	2	3	4	5
1	나는 영어 어휘 공부에 재미있다.					
2	나는 영어 어휘가 중요하다고 생각한다.					
3	나는 모르는 영어 어휘를 알고 싶다.					
4	나는 영어 어휘 공부 시간이 많았으면 좋겠다.					
5	나는 영어 어휘를 읽는데 자신이 있다.					
6	나는 영어 시간에 나오는 어휘의 뜻을 잘 이해한다.					
7	나는 영어로 쓰인 것을 보면 읽어보고 싶다.					
8	나는 몰랐던 영어 어휘를 알게 되면 기쁘다.					
9	나는 영어 단어를 많이 알게 되면 영어 실력이 늘 것이다.					
10	나는 영어 어휘 수업 시간이 반드시 필요하다고 생각한다.					
11	나는 영어 어휘를 많이 알고 싶다.					
12	나는 영어 어휘를 반드시 알아야 한다고 생각한다.					
13	나는 현재 나의 어휘 실력에 만족한다.					

1= 전혀 그렇지 않다.

2= 그렇지 않다.

3= 보통이다.

4= 그렇다.

5= 매우 그렇다.

부록 3. 사전 어휘력 평가지

사전 어휘력 평가

<1 - 10> 영어 단어의 뜻을 우리말로 쓰시오.

영 어	우 리 말	영 어	우 리 말
1. swim		6. vacation	
2. book		7. read	
3. boat		8. go	
4. buy		9. picture	
5. ride		10. camping	

<11 - 20> 우리말과 일치하는 영어 단어를 쓰시오.

우 리 말	영 어	우 리 말	영 어
11. 가족		16. 먹다	
12. 강		17. 축제	
13. 물고기		18. 입다	
14. 시장		19. 맛있는	
15. 음식		20. 쓰다	

부록 4. 사후 어휘 학습 흥미도 설문지

사후 어휘 학습 흥미도 설문지

※ 다음 설문 내용을 잘 읽어보고 해당되는 곳에 O표를 하시오.

문항		1	2	3	4	5
1	나는 그림카드로 영어 수업을 하여 영어 단어 공부가 더 재미있었다.					
2	나는 그림카드로 영어 수업을 하여 수업에 더욱 집중하였다.					
3	나는 그림카드로 영어 수업을 하여 영어 공부에 더욱 자신감이 생겼다.					
4	나는 그림카드가 단어를 이해하는데 많은 도움이 되었다.					
5	나는 그림카드로 영어 수업을 하여 단어를 더욱 오래 기억할 수 있었다.					
6	나는 글자만 있는 것보다 그림까지 있어서 단어 공부가 더욱 잘 되었다.					
7	나는 그림카드로 하는 영어 수업이 재미는 있지만 공부와는 별 상관없었다.					
8	나는 그림카드로 영어 수업을 하여 정신이 산만 해지기만 했다.					
9	나는 그림카드로 하는 영어 수업이 반드시 필요하다고 생각한다.					
10	나는 그림카드로 하는 영어 수업을 앞으로도 계속 하고 싶다.					

- 1= 전혀 그렇지 않다.
- 2= 그렇지 않다.
- 3= 보통이다.
- 4= 그렇다.
- 5= 매우 그렇다.



부록 5. 사후 어휘력 평가지

사후 어휘력 평가

<1 - 10> 영어 단어의 뜻을 우리말로 쓰시오.

영 어	우 리 말	영 어	우 리 말
1. call		6. speak	
2. homework		7. stop	
3. house		8. tomorrow	
4. lesson		9. please	
5. movie		10. later	

<11 - 20> 우리말과 일치하는 영어 단어를 쓰시오.

우 리 말	영 어	우 리 말	영 어
11. 어린이		16. 체육관	
12. 오후		17. 축구	
13. 태권도		18. 가다	
14. 버스 정류장		19. 하다	
15. 배드민턴		20. 게임	