creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000265385

2016년 2월

교육학석사 영어교육 학위논문

스토리텔링을 활용한 이야기중심 영어 프로그램이 학생들의 흥미도, 만족도, 참여도에 미치는 효과

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 예 진

2016년2월

교육학석사학위논문

박예진

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2016년 2월
교육학석사(영어교육)학위 논문

스토리텔링을 활용한 이야기중심 영어 프로그램이 학생들의 흥미도, 만족도, 참여도에 미치는 효과

조선대학교 교육대학원
영어교육전공
박 예 진

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

스토리텔링을 활용한 이야기중심 영어 프로그램이 학생들의 흥미도, 만족도, 참여도에 미치는 효과

Investigating the Interest, Satisfaction, and Participation in Storytelling-based English Program

2016년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 예 진

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

스토리텔링을 활용한 이야기중심 영어 프로그램이 학생들의 흥미도, 만족도, 참여도에 미치는 효과

지도교수 정 희 정

이 논문을 교육학석사(영어교육)학위 청구논문으로 제출함.

2015년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 예 진

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

박예진의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장	대학교 교수	이남근	인
심사위원	대학교 교수	강희조	인
심사위원	대학교 교수	정희정	인

2015년 12월

조선대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

표 목차 ····· iii
ABSTRACT ····· iv

Ⅰ. 서 론
1.1 연구의 필요성 ····· 1
1.2 연구 목적 및 연구 질문 ····· 3
1.3 연구의 제한점 ····· 3

Ⅱ. 이론적 배경
2.1 이야기중심 통합영어교육 ····· 4
2.2 스토리텔링 ····· 5
2.2.1 스토리텔링 정의 ····· 5
2.2.2 스토리텔링 효과 ····· 6
2.3 스토리텔링 수업 절차 ····· 8
2.3.1 스토리텔링 준비 ····· 8
2.3.2 스토리텔링을 하기 전에 하는 활동 ····· 10
2.3.3 스토리텔링을 하는 중에 하는 활동 ····· 11
2.3.4 스토리텔링을 하는 후에 하는 활동 ····· 12
2.4 흥미도, 만족도, 참여도 ····· 13
2.4.1 흥미도 ····· 13
2.4.2 만족도 ····· 15
2.4.3 참여도 ····· 16

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.5 선행연구 ····· 18

Ⅲ. 연구방법

3.1 연구 대상 ····· 20
3.2 연구 기간 및 연구 절차 ····· 21
3.3 자료수집방법 ····· 23
3.4 설문지 ····· 23
3.5 인터뷰 ····· 25
3.6 분석방법 ····· 25

Ⅳ. 결과분석

4.1 연구결과분석 ····· 26
4.1.1 스토리텔링 활용수업과 기존 수업 흥미도 비교 ····· 26
4.1.2 스토리텔링 활용수업과 기존 수업 만족도 비교 ····· 28
4.1.3 스토리텔링 활용수업과 기존 수업 참여도 비교 ····· 31

Ⅴ. 결론 및 제언

5.1 결론 ····· 34
5.2 제언 ····· 35

참고문헌 ····· 38
부 록 ····· 41

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표 1> 교과 수업 이외의 영어 학습 상황 ····· 20
<표 2> 연구 모형 ····· 22
<표 3> 연구 절차 ····· 22
<표 4> 설문지 구성 ····· 24
<표 5> 인터뷰 질문 ····· 25
<표 6> 흥미도 사전·사후 검사 결과 ····· 26
<표 7> 실험 전과 실험 후 흥미도 대응 T-test 결과 ····· 28
<표 8> 만족도 사전·사후 검사 결과 ····· 29
<표 9> 실험 전과 실험 후 만족도 대응 T-test 결과 ····· 30
<표 10> 참여도 사전·사후 검사 결과 ····· 31
<표 11> 실험 전과 실험 후 참여도 대응 T-test 결과 ····· 33

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

Investigating the Interest, Satisfaction, and Participation in Storytelling-based English Program

Park, Ye-jin
Advisor : Prof. Hee-Jung, Ph.D.
Major in English Language Education
Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study is to investigate the effects of storytelling on interest, satisfaction, and participation of middle school students. The research was carried out over the period of 8 weeks. The group was progressed twenty first middle school students in GwangJu. The survey and interview were conducted before and after the experiment to find out the differences in interest, satisfaction, and participation towards English. The research finding are as follows. First, there was difference in terms of interest as the result of the lesson using storytelling. Second, there was difference in terms of satisfaction. Third, there was difference in terms of participation.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

In short, the finding of the study indicated that the students' interest, satisfaction, and participation in English are improved as a result of storytelling. In addiction, the students showed higher levels of interest, satisfaction and participation in English. Thus, it can be inferred from the finding that storytelling is an effective and useful teaching method by encouraging and motivation students. Therefore storytelling should be practiced more frequently in English class.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ. 서론

본 연구는 스토리텔링을 활용한 영어교육이 흥미도, 만족도, 참여도에 미치는 영향을 조사하고 개선점을 연구한 것이다. 서론에서는 연구의 필요성과 연구 질문에 대해 다룰 것이다.

1.1 연구의 필요성

시대가 변할수록 나라와 나라 간의 사이가 점차 가까워지면서 이를 통해 나라 간에 소통이 필요하게 되었다. 이 문제를 해결하기 위해서 공통된 하나의 언어인 영어가 쓰이고 있다. 세계화가 빨라짐에 따라 영어의 사용이 빈도가 많아지고 다양한 분야에서 영어의 활용성이 드러나고 있다. 현재 영어는 필수적이며 세계화에 발맞춰가기 위해 우리나라에서도 영어교육에 대한 중요성이 점점 강조되어지고 있다.

우리나라의 학교에서 어떻게 영어를 학생들에게 교육할 것인지에 대해 끊임없이 고민하고 연구되어지고 있다. 1970년대 한국의 문교부에서 발표한 영어교육의 방침은 문법위주로 주입식과 암기식의 영어교수방법을 채택하였다. 하지만 학생들이 단순히 책을 통해 언어를 접근하기 때문에 말하고 듣는 부분에서 영어의 실용성이 다소 떨어지는 것은 사실이었다. 그래서 점차 영어교육에서 실용성을 높이는 목소리가 점차 커짐에 따라 최근 교육부에서 밝힌 영어교육 정책에서는 의사소통 기능 개발에 더욱 중점을 둔, 즉 실용영어로 교육방향을 잡을 것이라고 나타냈다. 그러나 현재의 영어교수방법이 아직까지 이러한 실용적인 기능을 제대로 살려주지 못

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한 채 이전의 교육방식으로 학생들을 가르치고 있는 게 현실이다.

스토리텔링이라는 영어수업에 활용하여 학생들에게 이야기 내에서 다양한 활동을 참여하게 한다. 선생님이 이야기를 일방적으로 단순하게 전해주는 게 아니라 챈트와 마임 등 활동을 하면서 학생들에게 흥미를 유발시키고 소리와 등장인물로 학생들을 참여를 통해 영어에 대한 자신감과 유창성을 발전시켜 다 같이 만들어 가는 합동의 이야기가 되게 한다. 또한 그림, 마인드맵 등을 활용하여 학생들의 어휘와 구문을 이해하도록 하며 더 나아가 자신만의 이야기를 만들어 갈 수 있도록 영어실력을 확장시킬 수 있다. 이처럼 스토리텔링은 영어읽기뿐만 아니라 선생님이 다양한 방법을 통해서 학생들이 흥미를 가지고 실용적인 영어 실력을 쌓을 수 있도록 하는 영어 학습 방법이다.

영어수업에 스토리텔링이 효과적이고 성공적인 모델 수업을 이루기 위해 먼저는 학생들의 흥미를 유발시키기 위해서 교사의 적극적인 노력이 필요하다. '계속된 연구를 통해 알 수 있는 것은, 재미있는 이야기에 빠져들면 즐거운 읽기와 듣기를 많이 하게 되는 데 이를 통해 언어를 습득한다는 사실이다.' Stephen Krashen 교수의 말처럼 이야기를 통해 영어가 자연스럽게 습득될 수 있기 때문에 이를 위해서 학생들에게 영어에 대한 흥미가 끊임없이 나타낼 수 있도록 노력해야한다. 그래서 수업에 중심에 되는 이야기를 선정할 때 학생의 수준을 고려하고 수업 목표에 잘 부합될 수 있도록 다양한 활동을 지도안에 단계별로 잘 배분이 되어서 재미있고 효과적인 수업이 될 수 있도록 해야 한다. 무엇보다도 선생님의 철저한 준비 속에 학생들이 수업에 중심이 되어 영어 교육이 이루어 질 수 있도록 보조자로서의 역할이 필요하다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1.2 연구 목적 및 연구 질문

본 연구에서는 효율적이고 흥미를 지닌 스토리텔링을 활용한 영어수업을 위해 중학교 1학년 대상의 수준에 맞게 이야기의 내용을 선택하고, 스토리텔링 수업을 적용함으로써 수업 전과 후의 학생들의 흥미도, 만족도, 참여도를 비교, 분석하여 스토리텔링의 효과성을 검정하는데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위해 스토리텔링 영어 교육에 대한 다음과 같은 구체적인 연구 문제를 고찰해 보기로 한다.

연구문제 1.: 스토리텔링이 학습자의 흥미도에 영향을 미치는가?

연구문제 2: 스토리텔링이 학습자의 만족도에 영향을 미치는가?

연구문제 3: 스토리텔링 학습자의 참여도에 영향을 미치는가?

1.3 연구의 제한점

이 연구를 수행하는 데 다음과 같은 몇 가지 문제의 제한점을 가지고 있다. 첫째, 본 연구에서 광주에서 중학교를 다니고 있는 1학년 학생인 20명만을 대상으로 실시하였기 때문에 연구 결과를 객관적으로 평가하기엔 한계가 있다. 둘째, 스토리텔링을 활용한 수업을 2015년 8월 7일부터 9월 25일까지 8주간으로 진행되었기에 학습자의 흥미도, 만족도, 참여도의 변화를 장기적으로 비교, 분석하지 못했다는데 한계가 있다. 셋째, 교사, 학습자, 교실환경 등과 같은 실험에 영향을 미칠 수 있는 요인들을 통제하지 못했기 때문에 연구의 결과 분석 시에 고려해야 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 이야기중심 통합영어교육

Brewster Ellis, Girard(2002)는 학습자의 개념발달을 강화하는데 있어서 교과 통합적 영어교육이 유용하다고 말하고 있다. 그 이유는 통합으로 인해 일반 교과와 영어 간에 연속성이 생기게 되고 이 연속성을 통해 학습자들에게 자신감을 불러 일으켜 동기를 자극하게 된다. 또한 교과목 간의 개념이 상호 강화되고 학습 기술이 전이가 됨으로써, 학습방법을 배우는데 학습자들에게 도움을 된다는 것이다. 이 세 학자는 영어-교과 내용의 통합에서 3가지로 통합방법을 소개하는데 즉, 주제중심 통합(Theme-based integration), 탐구중심 통합(Inquiry-based integration), 이야기중심 통합(story-based integration)으로 나타나는데 그 중에 이야기중심 통합에 대해 다음과 같이 말하고 있다.

이야기중심 통합은 학생들에게 영어교육을 정의적으로 친숙하고 흥미를 더한 이야기를 도입하여 영어교육과 연관성을 높이게 하고, 또한 학습자들에게 영어 학습에 대한 동기를 유발시킨다. 학습자들이 좋아하는 이야기를 반복하여 이해도를 높이고 전반적인 외국어에 대한 '음(sound)', '감(feel)'을 인식하도록 도와준다. 더불어서 이야기는 학습자들에게 문장구조와 많은 어휘를 소개해주며, 이야기가 반복하면서 새로운 언어항목을 자연스레 저장되었다가 필요할 시에 학습자에게 저장되었던 언어를 인출해 사용하게 된다고 하였다(Wright, 1995). Oller(1983)는 스토리텔링의 이론적인 기초를 마련한 자로 스토리텔링을 영어 학습에 적용한다면 의미 있

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

고, 기억이 쉬우며, 이해 가능하고, 배우기 쉬운 학습이 될 것이라고 말하였다.

2.2 스토리텔링

2.2.1 스토리텔링 정의

스토리텔링이란 Story와 telling의 합성어로 사전적 의미는 '이야기를 들려주는 활동, 이야기가 담화로 변하는 과정'을 뜻한다. 우리나라에서는 '구연'이라는 용어를 많이 쓰는데, 이때는 이야기를 전달하는 방법을 중심으로 감정을 생동감 있게 살려 사람들에게 이야기를 들려주는 것이다(Petty & Jenson, 1980). 또 다른 정의로 '스토리텔링이 진실이든 상상이든 하나의 사건이나 일련의 사건을 이야기 하는 것'이라 말한다(Whitehead, 1968).

이야기의 한 층위나 요소인 스토리는 이야기에 의존한다. 이야기는 줄거리의 구성이 드러나는 동화, 우화 등을 말하지만 스토리텔링은 사건을 서술하여 이야기를 형성하는 것을 뜻한다. 즉, 동화를 들려줌으로써 청자가 자연스럽게 언어를 습득할 수 있는 활동이다. 포괄적인 의미에서 인간의 삶에서 가장 기본적인 행위인 경험과 재현의 기록, 메시지와 지식의 전달이 스토리텔링에 포함될 수 있다(박명관, 2004). 스토리텔링의 제제는 이야기를 바탕으로 한다. 우리의 삶에서 이야기는 뗄 수 없는 자양분과 같은 존재이다. 특히 아동들의 삶에서 이야기가 중요한 이유는 이야기를 통해 아동들은 세상에 대해 알아가고 이해하며 사람들과 함께 공유하면서 그 속에서 살아가는 데 도움을 준다. 또한 이야기는 아동들에게 언어적인 측면

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

에서도 경험과 지식을 끊임없이 제공한다(Wright, 1995).

스토리텔링의 가치에 대한 제시된 의견에서 유정애(2001)는 스토리텔링을 활용한 학습이 실제 이루어지는 대화의 좋은 본보기를 제공하는 장점이 있다고 한다. 그리고 김영민(1996)은 스토리텔링에 의해 학습자의 생각과 가정을 말로 표현할 수 있도록 도와준다면 누구보다 이야기를 좋아하게 된다고 하였다. 또한 최진(2001)은 이야기가 학습자의 상상력과 동기부여를 높이는데 이바지할 뿐만 아니라 언어 기술의 향상과 인격적, 지적발달에도 크게 기여한다고 한다.

스토리텔링은 무엇보다 의사소통 능력을 길러주는데 목표를 삼고 있으므로 예전의 교수방법에서 벗어나서 자연스레 영어 습득이 일어날 수 있게 교수원칙과 방법을 고려하는 것이 효과적이다. 교사는 학습자가 스스로 언어를 사용하여 자연스러운 의사소통을 이끌어주도록 상황을 제공해 주고 의사소통을 촉진할 수 있도록 촉진제의 역할을 한다. 무엇보다도 학습자의 흥미를 유지시키기 위해 놀이나 노래 등과 같은 다양한 활동들을 이야기에 접목시키면서 학생들이 영어에 대한 친밀감을 높이기 위해 선생님들이 스토리텔링에 관한 효율적인 교수방법에 대한 연구가 필요하고 우선 학생들의 특성을 잘 파악하여 영어를 가르치는 게 우선시 되어야한다.

2.2.2 스토리텔링 효과

스토리텔링의 효과에 대한 연구들 가운데 Brewster & Ellis(1991)는 동화책을 사용한 긍정적인 효과에 대해 다음과 같이 설명하고 있다. 첫째, 이야기는 학습자들의 학습에 대한 동기유발과 긍정적인 태도를 제공한다. 둘째, 학습자의 상상력을 발휘할 수 있게 한다. 셋째, 동화를 들으면서 학생들은 웃거나 슬픈 감정을 불러일

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

으키고 감성을 발달시켜 사회적인 경험들을 할 수 있다. 넷째, 동화 속에 나오는 어휘와 구성이 자연스럽게 반복되면서 학생들은 언어에 대한 특정한 요소를 획득할 수 있다. 다섯째, 학습자들은 동화를 들음으로써 목표어에 친숙하고 자연스럽게 습득하게 되고 점차적으로 구어로 표현할 수 있게 해준다. 여섯째, 이야기 속의 그림이나 아동들의 사전지식을 통해 내용의 흐름을 파악하게 하고 개인의 경험과 연관 시켜 학습에 집중하는 능력과 듣기능력을 향상시킨다.

조원택(1999)에서 Wright(1995)는 듣기 기술이 효율적으로 습득할 수 있게 하고 새로운 어휘의 의미를 문맥을 통해 추측할 수 있으며 문법 형태를 반복적으로 사용하여 익힐 수 있다. 또한 학습 동기를 유발을 하고 수업을 통해 협동성과 사회성을 기를 수 있다. 박원(1996)은 학습자들이 이야기를 들으며 현장감, 동시성, 친근감, 박진감을 느끼며 수업에 집중할 수 있게 하고, 과거나 현재의 사건을 교실의 현장으로 가져와 비언어적 정보를 타문화에 접할 수 있게 한다고 주장한다. 강영은(1993) 이야기를 통한 영어 학습의 장점으로 올바른 어감을 동화를 통해 자연스럽게 습득할 수 있고, 동화 문장들이 주로 회화체로 이루어졌기 때문에 자연스럽게 생활영어의 표현들을 익힐 수 있다. Brumfit와 Carter(1986)는 이야기를 활용한 언어 학습이 학습자들에게 언어적, 인지적, 문화적 발달을 이루고, Jerilynn & Annette(1992)은 언어뿐만 아니라 학습자의 정서에도 좋은 영향을 준다고 말한다.

이와 같이 스토리텔링은 학생들에게 교육적으로 많은 효과를 제공하고 있다. 또한 학생들은 이야기에 집중하면서 언어와 학습에 대한 흥미를 갖게 하며, 이야기를 반복함으로써 핵심 어휘나 문장 의미를 파악하고 언어의 구조와 기능을 학습하면서 자연스럽게 목표 언어에 노출되어 점차적으로 언어습득을 하게 된다. 이외에도 이야기를 통해 상상력이 발휘되면서 그들에게 감성을 발달시켜 사회 경험을 공유

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

할 수 있는 측면까지 긍정적인 효과를 기대할 수 있다.

2.3 스토리텔링 수업 절차

스토리텔링의 활동의 단계를 준비활동, 수업 전 활동, 수업 중 활동, 수업 후 활동으로 나눌 수 있다. 각 단계별로 어떻게 준비하고 어떤 활동을 할 것인지에 대해 설명한다.

2.3.1 스토리텔링 준비

1) 이야기 유형

교사가 이야기를 선택할 수 있는 유형은 매우 다양하고 서로마다 특성을 지니고 있다. 크게 신화, 전래동화, 교훈적 이야기, 전설, 동화 등의 상상에 바탕을 둔 이야기와 역사적 이야기, 학생들의 개인적 이야기, 교사의 개인적인 이야기 등의 삶의 경험에 바탕을 둔 이야기가 있다. 신화와 전래동화, 역사적인이야기는 인터넷이나 책에서 쉽게 검색이 가능하고 또한 많은 사람들이 이미 알고 있기 때문에 비교적 쉽게 영어 내용을 추측이 가능하여 영어 학습에 도움이 된다.

교사가 힘들게 이야기를 찾지 않아도 학생이나 교사의 개인적인 이야기도 좋은 자료가 될 수 있다. 그들의 일상적인 삶에서 경험한 것을 바탕으로 이야기 소재가 얼마든지 될 수 있어서 학생들이 관심을 끌며 수업에 집중할 수 있고, 또한 그것을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

통해 교훈도 얻을 수도 있다.

2) 이야기 선택

이야기는 교육적, 사회적, 문화적, 언어적 가치를 도구이므로 스토리텔링에서 이야기를 선정하는 것은 수업의 성공을 결정하는 가장 중요한 요소이기 때문에 선정 기준을 설정할 때 다양한 조건을 고려하여 적합한 이야기를 선택하는 것이 중요하다. Andrew Wright(2008)는 이야기를 선택하는데 다음과 같이 말한다. 첫째, 교사가 좋아하는 이야기를 선택해야한다. 스토리텔링을 잘하기 위해서는 교사가 그 이야기를 좋아하거나 이야기를 중요하게 생각해야한다. 둘째, 효과적으로 스토리텔링을 할 수 있는 이야기를 선택해야한다. 셋째, 학생들의 흥미를 끌 수 있는 이야기여야 한다. 모국어로 들을 때 유치한 이야기도 외국어로는 재미있게 잘 받아들인다. 넷째, 학생들이 잘 이해할 수 있는 이야기이다. 아마도 교사의 도움을 받을 수 있겠지만 학생들이 내용을 잘 이해할 수 있어야 흥미를 가질 수 있다. 다섯째, 학생들에게 가치관, 통찰력, 행동 양식을 제공해 주는 이야기이다. 단순히 이야기를 통해 영어만을 배우는 것이 아니라 일상생활이나 가정과 학교에 적용할 수 있는 교육적인 효과도 얻을 수 있다. 여섯째, 언어 형식이 학생들에게 적절하며 언어적인 경험을 제공해 주는 이야기이다. 일곱째, 교사의 언어 교수 목적을 달성할 수 있는 이야기를 선택해야하고, 여덟째, 교사와 학생간의 유대관계를 강화할 수 있는 이야기여야 한다. 아홉째, 이야기의 내용의 길이가 적당하거나 교사가 원하는 길이대로 나눌 수 있는 이야기다.

Ellis & Brewster(1991)도 언어, 심리, 문화적인 요소를 고려한 이야기가 성공

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

적인 스토리텔링을 이끌 수 있다고 주장하며 책의 선정기준을 다음과 같이 설명하고 있다. 첫째, 학습자의 언어 수준을 고려하여 이야기를 선정한다. 둘째, 보조 자료로 이야기책을 이용할 때는 삽화가 학습자의 이해와 연령에 충분히 고려한다. 셋째, 게임이나 역할놀이 같은 다양한 활동을 할 수 있는 이야기를 선택하고, 넷째, 학생들의 상상력과 감정을 불러일으킬 수 있는 적절한 이야기를 선택한다. 다섯째, 학습자가 재미있게 따라할 수 있고 자연스럽게 반복을 하면서 발음 향상에 도움이 되는지를 고려한다.

2.3.2 스토리텔링을 하기 전에 하는 활동

수업 전의 활동은 교사가 이야기의 내용과 개념, 어휘 등을 소개하는 단계이다. 이 단계에서는 학생들이 흥미를 갖게 해야 하는 중요한 단계이므로 그림, 실물, 마임 등과 다양한 활동을 통해 이야기의 줄거리를 예측하게 하고, 이야기에 관한 학생들이 알고 있는 지식들을 점검해 보는 것도 좋다.

수업진행은 교사의 재량에 따라 다음과 같이 이루어진다. 첫째, 교사는 편안한 자리를 준비하여 학생들이 차분하게 수업에 집중할 수 있도록 수업 분위기를 조성한다. 둘째, 학습자들은 이야기 전개에 사용되는 소품과 반갑게 인사하여 흥미를 불러일으키게 한다. 셋째, 이야기와 관련된 배경, 인물, 지은이 대한 배경지식을 전달한다. 동영상, 책, 사진 등을 이용한다면 학생들이 이해하는데 도움을 줄 수 있다. 넷째, 이야기에 나오는 새로운 어휘들을 소개하거나 이야기를 읽으며 파악하게 한다. 새로운 단어는 이야기를 파악하는데 중요한 것만을 선택하여 단어들을 소개한다. 그림, 실물자료, 몸짓, 문맥을 통해 단어의 의미를 알려줄 수 도 있지만 가장

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

빠르고 확실한 방법은 단어의 의미를 번역하는 것이다. 그리고 새로운 단어를 확실히 자신의 것으로 하기 위해 기억 되살리기 게임, 빙고게임, 그림으로 나타내기 등을 활용하여 단어의 의미를 기억할 수 있도록 도와준다. 다섯째, 이야기와 관련된 물건이나 단어를 통해 배울 이야기를 추측해볼 수 있다. 한 가지 예로 교사는 이야기와 관련된 물건을 감싸서 숨긴 후에 학생들은 그 물건에 대해 추측해보고 무엇인지 확인한 후에 이야기의 내용을 예측한다. 또한 그림이나 단어를 이용하거나 마임, 맥락, 반의어, 해석하기 등의 다양한 활동으로 이야기를 추측할 수 있다.

2.3.3 스토리텔링을 하는 중에 하는 활동

스토리텔링을 하면서 다양하고 유용한 활동에 치중해 너무 많은 것을 하려는 욕심이 수업을 망칠 수가 있다. 오히려 때로는 다양한 활동보다 앉아서 이야기를 듣는 것도 최고의 방법이 될 수도 있다. 교사는 학생들의 수업의 참여와 흥미를 위해 손짓과 몸을 사용하며 자료를 활용한다. 이때 자료는 모형이나 그림, 단어카드, 프로젝터 등을 활용하여 이야기를 전개하는데 효과적으로 이용될 수 있도록 한다.

이야기를 들려주는 활동은 다음과 같이 이루어진다. 첫째, 스토리텔링의 다양한 기교와 보조 자료들을 사용하여 이야기를 재미있게 들려준다. 목소리의 높낮이, 크기, 속도, 리듬감 등에 다양한 소리를 만들어 낼 수 있고, 신체와 얼굴을 사용하여 이야기에 활기를 불어넣을 수 있다. 둘째, 이야기를 하면서 학생들이 이야기를 이해하고 있는지 점검해본다. 특히 실력이 부족한 학생들은 이야기를 잘 이해했는지를 지속적으로 확인하는 게 중요하다. 이를 위해 이야기를 여러 단계로 나누는데 만약 동화책이라면 양쪽 끝에 페이지를 한 단계로 볼 수도 있다. 각 단계가 넘어갈

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

쯤에 단계의 끝에서 잠깐 멈춰서 학생들이 이해가 잘 되었는지 확인한다. 또한 자석 칠판, 플란넬 보드, 등장인물 등 모형을 이야기에 맞게 움직이면서 학생들이 이야기를 이해했는지 알 수 있다. 셋째, 다음에 올 내용을 분석하고 예측한다. 예측하기는 학생들의 타고난 능력을 활용하여 다음 이야기의 내용이 어떤 의미인지 파악할 수 있게 하는 듣기 유창성을 결정짓는 중요한 핵심요소이다. 교사는 이야기를 멈춰서 학생들에게 다음에 어떤 일이 일어날지를 물어보며 학생들은 모국어 또는 짧은 영어로 대답할 수 있다. 넷째, 들은 이야기에 대해 생각하고, 상상하면서 또 다른 이야기로 창작할 수 있다. 학생들은 눈을 감고 이야기의 장면을 그려보는 활동을 하며 이야기를 이해를 했는지 확인해보고 이야기를 만들어봄으로써 학생들의 상상력과 창의력을 키울 수 있다.

2.3.4 스토리텔링을 하는 후에 하는 활동

스토리텔링을 한 후에는 학습자가 이야기의 내용을 완전히 이해할 수 있도록 이후의 활동이 필요하다. 이 단계에서 서로 상호작용을 통해 협동심과 자신감이 키워지고 사고력도 촉진시켜 글쓴이의 의도를 파악하는 능력도 길러진다. 교사는 학습자의 의지와 흥미를 고려하여 수업에 적용해 과제학습으로 연결되도록 환경을 조성하고 이 단계의 결과를 통해 수업진행을 효율적으로 나아갈 수 있다.

스토리텔링 후의 활동은 다음과 같이 설명할 수 있다. 첫째, 연습문제를 통해 내용을 확인한다. 일반적으로 잘 알려진 참/거짓 문제, 내용 이해 문제, 문장 배열하기 등이 있다. 하지만 기본 의도와 이야기랑 달라서 망칠 수 있기 때문에 연습문제를 더 재밌게 변형할 수 있다. 그 예로 학생들이 모둠으로 나뉘어 이야기 내용을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

바탕으로 문제를 만들 수 있다. 그 밖에 단어, 문장, 그림을 바르게 배열하는 활동은 글을 청각적으로 친숙한 단어와 문장을 읽어서 인지하는 활동이기에 읽기 시작한지 얼마 안 된 학습자에게 도움이 된다. 둘째, 이야기에 대해 재밌던 부분이나, 특별히 좋아하는 부분에 대해 자신의 생각들을 말해보거나 몸짓으로도 표현해본다. 또한 장면 중에서 자신이 바꾸고 싶은 이야기 내용을 만들어보고 그 이유에 대해서도 말해본다. 셋째, 역할놀이를 통해 이야기를 얼마나 이해했는지를 알고 말하기를 연습할 수 있다. 넷째, 자신이 만든 책이나 소품을 사용해 이야기 내용을 학생들 앞에서 발표함으로써 이야기의 내용을 기억하고 잘 이해했는지 점검한다.

스토리텔링을 활용한 수업에서 교사는 다양한 기교와 자료들을 잘 활용하여 학생들의 흥미를 이끌어 낼 수 있게 하고, 수업환경과 학생들의 수준을 고려한 활동들을 개발하여 재미있고 효과적인 수업이 되도록 노력이 필요하다.

2.4 흥미도, 만족도, 참여도

영어수업에서 흥미도, 만족도, 참여도가 학생들에게 어떻게 미치는 지에 대해 알아보기에 앞서 먼저 흥미도, 만족도, 참여도가 무엇인지에 대해 알아볼 필요가 있다.

2.4.1 흥미도

사전적인 의미로 흥미라는 것은 ‘어떠한 대상에 대해 감정을 수반하는 관심‘ 이라고 정의할 수 있고, 교과 흥미는 ‘특정한 교과에 대해 감정을 수반하는 관심’이라

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

고 정의할 수 있다(윤미선, 2005). 이러한 흥미는 학생들이 학업에 성취될 수 있는 동기로 작용된다. 동기를 연구하는 일부 현대 학자들이 흥미에 대해 이미 연구되고 있다. Schiefele(1996)는 흥미란 '내제동기를 구성하는 내용-특수적인 동기요인'이라고 하였고, Deci & Ryan(1985)은 '사람들의 근본적으로 접근하는 행동들에 있어서 내적으로 동기화된 행동에 중요한 직접적인 역할을 하는 것'이라고 표현하였다. 또한 Schiefele & Krapp(1988)는 '개인과 대상간의 구체적인 상호작용'이라 말하였다.

흥미 연구의 기원은 Herbart 이후로부터 보면 되는데 그는 아동 흥미의 다면성을 설명하였다. Herbart(1965)는 흥미에 대해 대상으로 하여금 완벽한 재인을 가능하게 하여 학습을 유의미하게 이끌어주고, 지식을 장기적으로 저장시켜 개인에게 학습 동기를 유발시키기 때문에 학습과 밀접한 연관이 있다고 정의하였다(이근엽, 1988). 또한 현대 흥미이론의 발전사를 요약하자면 그 출발점은 이론적인 문제에 대해 기초적으로 연구가 잘 진행되었던 Schiefele(1991)의 흥미에 대한 이론이라 볼 수 있다. 그 이후로 흥미에 관한 다양한 연구가 쌓이게 되면서 아동의 흥미, 학생들의 흥미 등에 대한 연구가 발표되어지고 있다.

Schiefele는 여섯 가지로 흥미에 대한 개념적 특성을 나타내었다. 첫째, 흥미는 내용-특수적 개념으로 특성 주제와 활동 또는 과제와 연관이 있다. 둘째, 직접적인 힘으로, 내재된 동기를 표출하고 질 높은 수행을 추구하는데 있어서 학생들에게 영역에 대한 선택을 설명할 수 있게 한다. 셋째, 흥미는 교육가나 교사들의 주관적인 이론에 있는 설명적 요인으로써 중요한 기능을 한다. 넷째, 흥미는 활동이나 주제에 수반되는 요소들로 구성되어 있다. 다섯째, 흥미를 내용-특수적 개념으로 이해하고 있다면 흥미는 지식 습득에 대한 현대적 인지 이론들에 적합한 개념이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

특히, Schiefele(1991)는 개개인의 흥미에 대한 감정-관련 요소와 어떠한 대상에 대한 개인적 중요성이나 의미를 나타내는 가치-관련요소(feeling-related components)는 참여와 즐거움 또는 몰입과 같은 활동자체나 대상과 관련된 감정을 의미한다. 김성일(1996)은 개인적 흥미(individual interest)와 상황적 흥미(situation interest)의 요인이 독립적으로 각각 작용하지 않음을 언급하였고 '기대-불일치(expectation-incongruity)로 인한 인지적 해결' 이라는 가설적 모형을 제시하여 인지적 흥미에 발생과정을 논증하였다.

이처럼 흥미는 활동과 특정한 주제 그리고 교과영역 등에 대한 비교적 안정적이고 지속적인 선호를 나타내는 것이라고 볼 수 있다. 그러므로 교과 흥미는 특정한 교과목에 대한 안정적이고 지속적인 선호로써 교과의 내용에 대한 흥미, 유능함, 가치와 노력 정도, 교사에 대한 선호도를 포함한다고 볼 수 있다.

2.4.2 만족도

Burr(1979)은 '만족'에 대한 견해를 다음과 같이 두 가지로 나타내었다. 첫째, 만족이란 '개인의 가치는 많은 기대와 그 사람이 실제로 받은 보상사이의 일치 정도' 라는 것이다. 둘째, 만족을 '주관적으로 경험되어지는 기쁨-슬픔, 행복-불행'으로 보는 것이다(오승준, 2014). 후자의 측면으로써 만족을 개인적인 내적현상과 감정적인 특성으로 보기 때문에 조작의 가능한 것으로 보며 만족은 개인이 지닌 주관적인 감정과 태도라고 말하고 있다.

Mc, Cormic은 만족을 주어진 일이나 경험에서 얻어지는 욕구만족 정도의 함수로서 갈등과 욕구와 연관되어 있다고 말하였고, Hoppock은 '환경적, 생리적, 심리

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

적 요소의 종합상태'라고 나타내었으며, 국주영(2009)은 자신의 직무를 수행하는 과정에서 다양한 자기실현 기회와 자신의 능력을 펼칠 수 있는 여건이 주어져 자신에게 할당된 직무의 욕구가 충분히 채워진 상태가 만족도라고 정의하였다. 수업의 만족도는 학생들이 내적과 외적인 욕구가 수업과정에서 채워져 수업이나 교과에 대한 집중과 긍정적인 감정적 태도와 수업에 대한 열정을 갖게 하는 것이다(장영문, 2004). 또한 상황과 환경을 잘 대처하여 정서나 상호적으로 어려움이 없이 수업과정에서 학습자의 개인 욕구를 충족되는 정도와 성취 목표를 달성했다고 느끼는 것으로 말할 수 있다(이준엽, 2004).

각 교과 목표를 성취해야만 학생들에게 원만한 학습활동이 이루어진다. 이를 위해 영어수업에 참여하는 모두에게 공정하고 평등한 학습에 대한 기회를 주어져야 학습에 대한 흥미와 즐거움을 유발하는 적극적인 수업태도를 형성할 수 있다. 따라서 해당과목 교사는 효과적인 학습이 이루어지기 위해 학습내용에 대한 이해도가 필요하고 지도방법을 고안하여 모두에게 균등한 기회가 주어지도록 학습권을 보장하여 학생들을 수업을 통해 지적, 신체적, 정서적 만족을 얻을 수 있다.

2.4.3 참여도

'참여도'란 학습자가 학습에 대한 적극적인 태도와 활동성이 밖으로 표출되면서 수업과 관련성을 긴밀하게 맺는 것이다. 요즘에는 학습자 중심의 교육이 강조됨에 따라 교사의 특성과 교수 학습 방법, 수업에서 학생들의 적극적인 참여가 수업의 중요한 요소가 되고 있다. 또 교육 현장에 있는 교사들과 교육관계자, 교육학자들은 모든 교과 수업에 있어서 적극적인 수업참여를 필수 조건이라고 말하였다(윤길

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

옥, 2014). 수업에서 참여도가 높은 학생일수록 그 학생의 학업에 대한 성취도 역시 함께 높을 것이다. 이렇듯 수업참여도가 학습자의 학업 성취도를 결정하는 가장 중요한 요인 중에 하나로 들 수 있다. 또한 수업에 있어서 참여도는 수업의 능동적인 학습 태도이며 학습 내용에 대한 관심이나 흥미 또는 긍정적인 의지와 능동적인 태도라고 말할 수 있다. 다시 말해 수업 참여라는 것은 학생이 학교생활을 통하여 형성된 태도로써 특별 행동유형으로 나타낸 것을 가리키며, 학생들이 학교의 환경 속에서 겪게 되는 변화를 경험하며 얻게 되는 지속적이고 규칙적인 반응 성향이라고 말할 수 있다(김정자, 2004).

수업참여도는 학생들의 수업의 학습 능률을 증진시키기 위해 수업하기 전, 수업 중, 수업 후의 긍정적이고 능동적으로 나타내는 정의적, 인지적, 행동적인 반응이라고 말할 수 있고(신안나, 2013), 수업시간동안 학생이 얼마나 수업에 기여하고 있는지를 보여주는 내적과정이라고 한다(안정언, 2012). 또한 학생의 관점에 통해 수업참여도에 대한 정의가 다양하게 내려지고 있는데, 학생이 수업시간 동안에 교사와 수업공간에 함께 있는 것만으로도 수업에 참여했다고 할 수도 있고 또한 학생이 교사의 설명만 들었어도 수업에 참여한 것으로 볼 수 있다(김상미, 2015). 능동적인 학습 태도로 수업참여도를 정의할 수 있으며, 학습자가 수업시간에 나타내는 다양한 행동반응을 통해 수업에 참여하는 정도를 파악할 수 있을 것이다(윤길옥, 2014).

이와 같이 수업에서 참여도에 대한 정의의 내용과 범위가 다양하게 내려지고 있다. 수업의 참여도는 학습자의 학업의 성취도를 높일 수 있는 중요한 요소가 되기 때문에 단순히 수업에 참여의 유무를 가리는 게 아니라 수업시간에 이루어지는 능동적이고 적극적인 태도로 수업에 참여해야 성공적인 수업으로 만들어 갈 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.5 선행연구

더 나은 영어교육을 위한 스토리텔링의 새로운 학습방안을 모색해보고자 본 연구와 관련된 선행연구를 살펴보고자 한다. 김근순(2001)은 소집단 역할 놀이를 적용한다면 영어 의사소통 능력을 높이는데 효과가 크다고 했다. 이 연구는 교수 학습 과정 안을 기존에 있었던 동화 자료를 활용해 목표 언어의 흐름에 맞춰 적용하였고, 본 연구에서 교수 학습 과정 안을 구성하는데 근거를 제공하였다. 특히 역할 놀이의 대본이 구성되는 전 단계가 스토리텔링 과정으로써 보다 다양한 활동들을 적용할 때 의사소통 기능을 향상시키는 데 효과가 클 것이라는 점을 확신시켜 주었다.

김영민(1996)은 초등영어 교육과정의 틀 속에 스토리텔링 수업 모형을 접목할 수 있도록 두 가지의 방법은 제안하였다. 첫 번째는 수업의 일부로써 전체 이야기를 활용하는 방법으로, 수업진도를 교재에 맞추어 나가면서 이야기를 수업의 보조자료로 이용하여 새로운 문형과 어휘 습득을 하는 것이다. 두 번째의 방법으로 제안하는 것은 일주일 한 번 이나 2주의 한 번씩 일정한 수업시간을 할애하여 스토리텔링 수업을 하는 방법으로 시간에 쫓길 필요 없이 교사는 충분한 시간을 활용하여 이야기를 지도할 수 있다고 하였다.

Saunder & Goldenberge(1999)는 이야기 활용의 유용성을 교수학습의 방법적 측면에서 검증 하였다. 그들은 언어 학습에서 문학을 사용하여 학습자들에게 얼마나 학습 이해도가 미치는지에 대해 연구하였는데, 초등학교 4,5학년인 총 116명을 대상으로 이민으로 인해 유창한 영어를 구사하는 그룹과 제한적 영어를 구사하는 그룹으로 나눈 후에 각각 다른 언어 내용을 학습에 투입하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다시 말해, 언어 내용을 기준으로 하여 대화체의 형식으로 학습한 그룹과 문학적 내용으로만 학습한 그룹으로 나누어 듣기 이해력을 측정한 결과, 유창한 영어를 사용하는 그룹에서는 어떤 교수법을 사용하더라도 학습 이해도에 별다른 차이를 보이지 않았지만 제한적 영어를 구사하는 그룹에서는 문학을 활용하였던 두 그룹에서 이해도에서 큰 차이를 나타내었다. 따라서 이야기를 활용한 영어수업이 초기 학습자들에게 유용하다는 것을 보여주었다.

박서준(2015)은 스토리텔링을 활용한 이야기중심 통합지도 프로그램을 개발하여 기존 영어교육과정에 맞게 재구성한 후에 실험집단과 통제집단을 실험한 결과 듣기, 읽기, 쓰기의 영어능력이 향상되었고, 동시에 학생들이 영어에 대한 흥미도, 자신감, 참여도와 같은 정의적 영역이 향상된 것을 실험을 통해 나타냈다. 또한 채종옥(1995)은 스토리텔링이 학습자들에게 언어 능력의 발달, 상상력 신장, 동화에 대한 문학적인 감상 기회제공, 이야기 구조에 대한 개념을 발달시킨다고 하였다.

이와 같은 여러 연구의 결과들을 보아도 스토리텔링을 활용한 수업을 통해 학습자의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등의 언어 능력뿐 아니라 정서적인 기능에서도 긍정적인 효과를 나타났다. 스토리텔링이 수업에서의 효과적으로 이루어지기 위해서 교사들이 효율적인 교수방법에 대한 연구가 필요하고, 전문화된 자료제공과 교육이 제도적으로 뒷받침되어야 지속적으로 발전되어질 수 있을 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 연구 방법

3.1 연구 대상

본 연구의 대상자는 광주광역시에 위치한 중학교 1학년 학생 20명이 참여하였다. 참여하는 학생 수를 살펴보면, 남학생은 9명, 여학생은 11명으로 구성되어있다. 여건상 학교가 아닌 한 교회의 장소를 빌려 중학교 1학년들을 불러 모아 수업을 실시하였다. 연구를 위해 학교 영어 진단 평가의 성적을 참고하여 비슷한 평균 점수를 보여주는 학생들을 구성하여 학생들 간에 차이가 없도록 하였다. 실험 전에 학생들에 대한 간단한 기초 조사를 실시하였다. 다음은 학생들이 수업시간 외에 영어 학습을 어떻게 하는지 표 1에서 나타내고 있다.

<표 1> 교과 수업 이외의 영어 학습 상황

내용	빈도	백분율(%)
학원을 다닌다.	6	30
과외를 한다.	4	20
학습지를 한다.	0	0
방과 후 학습을 한다.	0	0
전혀 하지 않는다.	10	50

교과 수업 외에 영어 학습을 하는 경우 ‘전혀 하지 않는다’가 10명인 전체의 50%로 가장 높게 차지하였다. 그 다음으로는 ‘학원을 다닌다’ 6명(20%), ‘과외를

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한다'는 4명(20%)이였고, 나머지 학습지를 하거나 방과 후 학습은 하지 않은 걸로 나타났다. 대다수 학생들은 학교 수업 이외에 따로 시간을 내어 수업을 하지 않고 있음을 보여주고 있다.

또 다른 질문으로 스토리텔링을 활용한 수업을 경험해본 적이 있는지에 대해 물어보았을 때 스토리텔링을 경험한 학생은 5명(25%)이었고, 전혀 경험하지 못한 학생은 15명(75%)으로 응답하여 학생들 대다수는 스토리텔링에 관한 수업에 거의 경험하지 못하고 있음을 보여주고 있다.

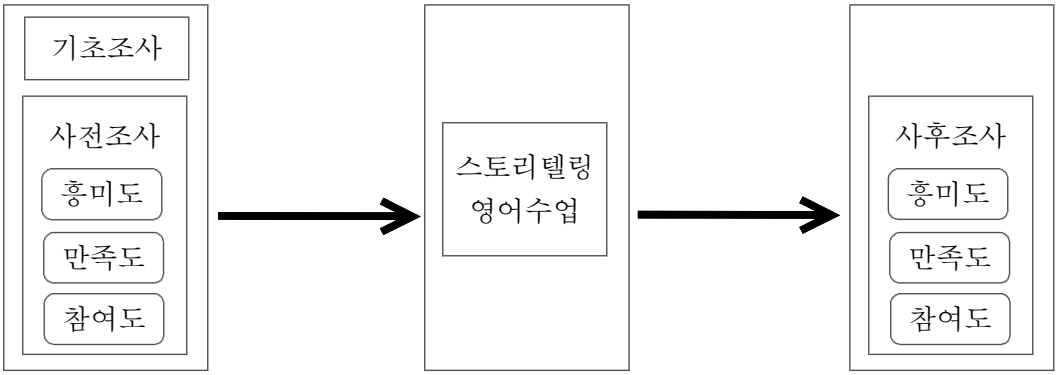
3.2 연구 기간 및 연구 절차

본 연구의 실험 기간은 2015년 8월 7일부터 9월 25일까지 1주일에 2번씩 45분을 기준으로 8주 동안 지도하였다. 다음 표 2 연구모형에서 보여주듯 이 실험기간동안 학생들의 수준에 맞는 이야기를 선정하여 스토리텔링의 수업 모형에 맞게 지도를 하였다. 수업시간 동안 스토리텔링 수업의 활성화를 위해 이야기 전에 수업에 관련된 그림과 사진 등을 사용하여 학생들에게 흥미를 유발하도록 하였고, 이야기 중간마다 내용에 관련된 질문들을 자주 물어보면서 학생들이 이야기의 내용을 이해하고 기억하도록 하였다. 또한 그 이후에는 노래 부르기, 게임, 이야기 책 만들기 등과 같은 다양한 활동들을 수업 시간에 활용하여 학생들이 재미있게 배운 문장들을 익힐 수 있도록 하였다. 학생들에게 스토리텔링을 활용한 수업지도 전과 지도 후의 학습자의 흥미도, 만족도, 참여도를 파악하기 위해 설문조사와 인터뷰를 실시하여 스토리텔링이 어떤 영향을 미치는지를 비교 분석하고 결론 및 시사점에 도출하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 2> 연구 모형



연구의 기간은 2015년 5월부터 10월까지 진행되었다. 본 연구의 단계는 계획수립, 1~2차 연구실행, 연구종합의 과정을 거쳐 시행되었다. 다음 아래의 표 3을 참고하여 자세한 연구절차를 확인할 수 있다.

<표 3> 연구 절차

연구 절차	연구 내용	연구 기간
계획수립	• 연구 주제 선정 • 선행 연구 고찰 • 참고 문헌과 자료 탐색 • 연구계획서 작성	15.05~15.06
1차 연구실행	• 스토리텔링 내용 분석 • 스토리텔링을 활용한 수업 프로그램 개발 • 사전 설문지 제작 및 검사 실시	15.06~15.07
2차 연구실행	• 실험 수업 실시 • 사후 설문지 배부 및 회수 • 인터뷰 실시	15.08~15.09

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

연구종합	•사전, 사후 설문지 결과 분석 •자료 분석 및 논의 •연구 결과 정리 •수전 및 연구 논문 작성 완료	15.10~

3.3 자료수집방법

본 연구는 스토리텔링을 통한 영어수업 전과 후의 흥미도, 만족도 및 참여도에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 사전, 사후 설문지 및 기초조사를 실시하였다. 설문지는 본 연구의 목적에 맞게 제작되어 2015년 8월 7일 스토리텔링 수업 전 첫 시간에 사전 설문지와 기초조사가 실시되었고, 8주 동안에 스토리텔링 수업을 실시한 후 학생들의 변화를 알아보기 위해 같은 내용의 설문지와 추가적으로 인터뷰를 실시하였다. 배포된 20부의 설문지 중 100%의 회수율을 보였고, 10명의 학생들이 인터뷰에 응해줬는데 그 중에 성실하고 질문에 맞게 대답된 학생들을 선정하여 본 연구에 맞게 기록하였다.

3.4 설문지

사전, 사후설문지의 문항은 3가지 영역으로 총 15문항으로 구성되어있는데, 학습자의 흥미도의 관한 5문항, 만족도에 관련된 5문항, 참여도에 관련된 5문항으로 구성되어있다. 문항에 대한 척도는 5개로 나누어 1=‘매우 그렇지 않다’부터 시작하여 5=‘매우 그렇다’로 응답할 수 있도록 제작되었다. 사전과 사후 설문지를 통해

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

중학교 1학년 학생들이 스토리텔링을 활용한 영어수업을 통해 학생들의 흥미도, 만족도, 참여도가 어떻게 변화하는지에 대해 알아보고자 실시하였다. 설문지의 내용은 아래의 표 4와 같다.

<표 4> 설문지 구성

영역		내용	평가 척도
스토리텔링 영어수업 흥미도	문항 1	영어수업은 재미있었나요?	5 리커트
	문항 2	영어수업이 매우 기다려지나요?	
	문항 3	수업을 통해 영어에 대한 관심과 흥미가 높아졌나요?	
	문항 4	수업시간 다양한 활동을 통해 영어수업이 재미있었나요?	
	문항 5	영어수업하는 동안 집중이 잘 되었나요	
스토리텔링 영어수업 만족도	문항 6	영어수업에서 많은 것을 배웠나요?	5 리커트
	문항 7	영어수업시간에 내용은 이해하기 쉬웠나요?	
	문항 8	수업에 있어서 활동이 적절히 이루어져나요?	
	문항 9	수업을 받고 나면 내 영어공부에 도움이 되나요?	
	문항 10	앞으로도 영어수업을 계속하고 싶나요?	
스토리텔링 영어수업 참여도	문항 11	수업에 성실하게 참여했나요?	5 리커트
	문항 12	역할놀이, 게임 등 다양한 활동에 적극적으로 참여했나요?	
	문항 13	예습, 숙제, 복습 등을 잘 했나요?	
	문항 14	수업시간에 배운 표현을 자주 활용했나요?	
	문항 15	질문이 있을 때 선생님께 자주 물어봤나요?	

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.5 인터뷰

사전 사후조사 이후에 10명의 각각 학습자들에게 인터뷰를 실시하였고, 인터뷰의 문항은 총 5가지이다. 또한 설문지의 응답 시간은 10분으로 구성하였다. 인터뷰를 통해 스토리텔링 수업에 관한 학생들의 생각과 의견을 잘 수렴하여 본 연구의 자료로 사용했다. 표 5는 인터뷰의 질문에 관한 내용이다.

<표 5> 인터뷰 질문

문항	인터뷰 문항
1	이야기 수업에서 가장 재미있었던 요소는 무엇이었나요?
2	이야기 수업 중 가장 좋았던 활동은 무엇이었는지 이유와 함께 써 주세요.
3	기존에 받아왔던 학교 수업과 달리 재미있었던 부분은 무엇인가요?
4	수업이 후 가장 기억에 남은 배운 표현이나 내용은 무엇인가요?
5	수업에 있어서 어려운 부분이나 개선해야할 점이 있나요?

3.6 분석방법

본 연구의 주제와 관련된 사전, 사후 설문지를 실시한 후에 각각 영역의 통계자료결과를 바탕으로 스토리텔링을 활용한 수업이 학생들에게 흥미도, 만족도, 참여도에 어떤 변화를 미치는지 t-test 에 의해 비교 및 분석하였다. 또한 인터뷰는 주제와 내용에 관계없는 내용은 제외하고 연구 질문에 분류하여 연구 분석하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 결과분석

본 장에서는 이 논문의 연구 문제에 관하여 사전사후의 흥미도, 만족도, 참여도 영역의 변화를 알기 위해 평균, 표준편차, t-test에 따른 결과를 제시하였으며 유의수준은 $p<0.05$ 수준에서 분석하였다.

4.1 연구결과분석

4.1.1 스토리텔링 활용수업과 기존 수업 흥미도 비교

스토리텔링이 적용된 영어수업에 참여한 학생들이 영어수업에 대한 흥미도를 전, 후로 비교해보았다. 사전 조사는 연구가 시작되기 전에 실시하였고 사후 조사는 맨 마지막 수업에 실시하였다. 학생들의 흥미도의 사전 사후 결과는 다음과 같이 나타내었다.

<표 6> 흥미도 사전·사후 검사 결과

문항	유형	1*	2	3	4	5	평균	표준편차
1.영어수업은 재미있었나요?	사전	6(30)	7(35)	6(30)	1(5)	0	2.10	0.91
	사후	4(20)	6(30)	7(35)	2(10)	1(5)	2.50	1.10
2.영어수업이 매우 기다려지나요?	사전	1(5)	10(50)	5(25)	4(20)	0	2.60	0.88
	사후	1(5)	7(35)	5(25)	5(25)	2(10)	3.00	1.12
3.수업을 통해 영어	사전	4(20)	9(45)	7(35)	0	0	2.15	0.75

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

에 대한 관심과 흥미가 높아졌나요?	사후	2(10)	8(40)	7(35)	2(10)	1(5)	2.60	0.99
4.수업시간 다양한 활동을 통해 영어수업이 재미있었나요?	사전	2(10)	12(60)	6(30)	0	0	2.20	0.62
	사후	2(10)	9(45)	6(30)	2(10)	1(5)	2.55	1.00
5.수업하는 동안 집중이 잘 되었나요?	사전	2(10)	10(50)	8(40)	0	0	2.30	0.66
	사후	1(5)	8(40)	7(35)	4(20)	0	2.70	0.86

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

표 6은 흥미도의 사전과 사후 검사 결과를 제시한 것이다. 설문지의 문항이 5점 척도이기 때문에 중간점수 3점 이상일 시 대체적으로 학생들의 영어수업에 대한 반응이 긍정적인 것으로 볼 수 있다. 스토리텔링을 활용한 수업을 실시하기 전과 후에 설문결과를 비교해보자면 먼저 영어수업이 기다려지는지에 대한 문항에 대한 사전조사에서 학생들은 45%가 긍정적으로 55%가 부정적으로 응답하였지만 스토리텔링 수업을 실시한 이후에 15%가 오른 60%가 긍정적으로 나타내었고, 그에 반해 부정적인 응답은 10%가 떨어진 것으로 보아 많은 학생들은 스토리텔링에 관한 수업에 높은 기대감을 갖고 있는 것으로 볼 수 있었다.

> 선생님께서 말씀하신 것을 그저 받아 적기만 하고 시험에 위주의 수업이기 때문에 재미를 느낀 다기 보다는 그저 해야 할 시험공부라고만 느꼈어요. 하지만 수업에서 노래를 부르고 이야기를 들려주니까 색다르기도 하고 재미를 느꼈어요. (1학년 학생의 인터뷰)

> 우선 학교에서 느낄 수 없었던 형식적이지 않은 수업방식이라서 좋았어요. 학교에서는 읽거나 쓰고 많은 숙제를 해야 하거나 시험을 보는 게 일상적인 수업인데 여기에서는 퀴즈나 게임을 하면서 재미있게 영어를 배울 수 있는 것 같아요. (1학년 학생 인터뷰)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

수업이 지루하게 느껴져서 어디를 하는지 모를 때가 많았어요. 그런데 이야기 수업은 선생님이 재밌게 이야기해주셔서 수업에 집중하기도하고 중간마다 내용에 대해 물어보니까 이야기가 어떤 내용인지 이해할 수 있었어요. (1학년 학생 인터뷰)

위의 학생의 인터뷰에서 언급했듯이 '수업하는 동안 집중이 잘 되었나요?' 질문에 대해 이전보다 15%가 오른 55%의 학습자가 긍정적으로 응답하여 실험 후에 더 많은 학생들이 수업에 집중하여 임한 것으로 볼 수 있었다.

아래 표 7은 사전과 사후의 흥미도를 t-test한 것이다. 아래의 표에서 볼 수 있듯이 사전조사에서 평균이 11.35, 사후의 평균이 13.35로 2가 상승하였고 사전, 사후에 대한 흥미도의 결과의 차이가 유의미한 것으로 나타났다. 이 결과는 스토리텔링을 활용한 이야기중심 프로그램 적용 수업이 학생들의 흥미도를 향상시키는데 효과적인 것으로 볼 수 있다.

<표 7> 실험 전과 실험 후 흥미도 대응 T-test 결과

	N	M	SD	T	P
프로그램 적용 전 흥미도	20	11.35	3.07	-4.65986	0.000171
프로그램 적용 후 흥미도	20	13.35	3.88		

4.1.2 스토리텔링 활용수업과 기존 수업 만족도 비교

다음 연구는 스토리텔링을 활용한 영어수업에 참여한 학생들에 대한 참여도를 전

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

과 후로 비교하여 조사하였다. 아래의 표 8에서 같이 학생들의 만족도의 사전, 사후 결과는 다음과 같이 나타내었다.

<표 8> 만족도 사전·사후 검사 결과

문항	유형	1	2	3	4	5	평균	표준편차
6.영어수업에서 많은 것을 배웠나요?	사전	3(15)	12(60)	4(20)	1(5)	0	2.15	0.75
	사후	1(5)	11(55)	5(25)	2(10)	1(5)	2.55	0.94
7.영어수업시간에 내용은 이해하기 쉬웠나요?	사전	1(5)	14(70)	4(20)	1(5)	0	2.25	0.64
	사후	0	12(60)	6(30)	2(10)	0	2.50	0.69
8.수업에 있어서 활동이 적절히 이루어졌나요?	사전	2(10)	11(55)	5(25)	1(5)	1(5)	2.40	0.94
	사후	1(5)	9(45)	7(35)	2(10)	1(5)	2.65	0.93
9.수업을 받고 나면 내 영어공부에 도움이 되었나요?	사전	3(15)	9(45)	5(25)	3(15)	0	2.40	0.94
	사후	2(10)	8(40)	5(25)	5(25)	0	2.65	0.99
10.앞으로도 영어수업을 계속하고 싶나요?	사전	4(20)	9(45)	7(35)	0	0	2.15	0.75
	사후	1(5)	9(45)	8(40)	2(10)	0	2.55	0.76

위의 표 8의 사전, 사후의 만족도 검사 결과를 보면 '영어수업에서 많은 것을 배웠나요?'는 질문에 사전조사 결과보다 15%가 오른 40%가 긍정적으로 응답하였고, 부정적인 응답에서는 사전보다 15%가 떨어진 것으로 보여주고 있다. 그리고 수업에 적절한 활동이 이루어졌는지에 대한 질문과 영어수업을 계속하고 싶은지에 대한 질문 모두 이전보다 15%가 오른 50%가 긍정적으로 응답하였고, 그 반대로 부정적인 응답은 사전보다 15%가 떨어진 50%의 학습자가 응답하여 사후의 학생들의 만족도가 더 높아진 것을 알 수 있었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

우리 학교 영어수업은 활동을 많이 하는 편은 아니거든요. 그런데 여기에서는 내용에 맞게 다양한 활동을 하니까 배웠던 영어표현들도 잘 안 까먹게 되고 수업이 기억에 오래 남아요. 재미있게 영어공부를 하는데 도움이 많이 되었고, 이렇게 계속 공부하고 싶어요. (1학년 학생 인터뷰)

학교에서 느낄 수 없었던 틀에서 벗어난 재미있는 수업을 할 수 있어서 좋았어요. 다양한 이야기를 배울 수 있었고, 이야기를 써 보면서 배운 표현과 내용을 복습할 수 있었어요. 그러나 이해하지 못한 부분에 대해 개별적으로 가르쳐 주셨으면 해요. (1학년 학생 인터뷰)

위의 인터뷰를 통해 어떻게 수업에 만족을 느꼈는지에 대한 생각을 알 수 있었고, 또한 개선해야할 부분에 대해서도 자세히 들어볼 수 있었다.

표 9는 실험 전과 후의 만족도 검사 결과를 t-test로 나타낸 것이다. 사전에 평균이 11.35에서 사후의 평균이 12.90로 평균이 1.55가 향상되었고, 만족도에 대한 사전과 사후의 변화에는 유의미한 차이가 있음을 나타내고 있다. 즉, 스토리텔링을 활용한 이야기 중심 프로그램 적용 수업이 학생들에게 영어수업에 대한 만족도를 높이는 데 효과가 있음을 말해주고 있다.

<표 9> 실험 전과 실험 후 만족도 대응 T-test 결과

	N	M	SD	T	P
프로그램 적용 전 만족도	20	11.35	2.60	-4.31864	0.00037
프로그램 적용 후 만족도	20	12.90	3.14		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4.1.3 스토리텔링 활용수업과 기존 수업 참여도 비교

다음은 스토리텔링을 활용한 이야기중심 프로그램 적용한 수업에 참여한 학생들에 대한 참여도의 전, 후를 비교하여 분석하고자 한다. 다음 표 10은 학생들의 만족도의 사전, 사후 검사 결과를 나타낸 것이다.

<표 10> 참여도 사전·사후 검사 결과

문항	유형	1	2	3	4	5	평균	표준편차
11.수업에 성실히 참여했나요?	사전	2(10)	13(65)	5(25)	0	0	2.15	0.59
	사후	1(5)	8(40)	9(45)	2(10)	0	2.60	0.75
12.역할놀이, 게임 등 다양한 활동에 적극적으로 참여했나요?	사전	4(20)	10(50)	4(20)	1(5)	1(5)	2.25	1.02
	사후	1(5)	7(35)	10(50)	1(5)	1(5)	2.70	0.86
13.예습, 숙제, 복습 등을 잘 했나요?	사전	1(5)	13(65)	6(30)	0	0	2.25	0.55
	사후	1(5)	9(45)	8(40)	2(10)	0	2.55	0.76
14.수업시간에 배운 표현을 자주 활용했나요?	사전	1(5)	13(65)	5(25)	1(5)	0	2.30	0.66
	사후	0	10(50)	7(35)	2(10)	1(5)	2.70	0.86
15.질문이 있을 때 선생님께 자주 물어봤나요?	사전	3(15)	8(40)	8(40)	1(5)	0	2.35	0.81
	사후	1(5)	8(40)	8(40)	2(10)	1(5)	2.70	0.92

위의 사전과 사후의 참여도 검사결과를 보면 수업에 성실히 참여했는지에 대한 문항에서 수업을 실시하기 전에는 긍정적인 응답이 25%, 부정적인 응답이 75%로 나타났는데, 수업 이후에 긍정적인 응답이 55%로 30%가 증가하였고, 부정적인 응

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

답은 45%로 30%가 하락하여 사후에 더 많은 학생들이 성실하게 수업에 참여했음을 보여주고 있다. 또한 12문항의 사후 검사 결과에서 부정적인 응답이 40%로 이전보다 30%가 줄었고, 그에 반해 긍정적인 응답은 30%가 오른 60%의 학생들이 다양한 활동에 적극적으로 참여했다는 것을 보여주고 있다. 다음은 영어수업의 참여도에 대해 학생들의 생각은 어떠한 지를 아래와 같이 인터뷰하였다.

> 제가 학교수업은 스스로 손을 들어 발표하거나 활동에 잘 참여하진 않아요. 그런데 여기 수업은 게임이나 퀴즈 같은 쉬운 활동에 점점 참여하다 보니까 다른 활동도 이전보다 적극적으로 참여하게 되더라고요. 또한 조별활동을 통해 친구들과도 협동하는 부분이 많으니까 친화력도 좋아지고 혼자 하는 것보다 더 재미있는 것 같아요. (1학년 학생 인터뷰)

스토리텔링을 활용한 수업에 긍정적인 반응을 보이는 학생이 있는 반면에 부정적인 의견을 나타냈던 학생들도 있었다.

> 영어를 잘 못하니까 활동에 참여하기가 어렵게 느껴져요. 특히 조원과 함께하는 활동을 해야 할 때 잘 해야 한다는 생각이 드니까 눈치도 보이기도 하고 부담스러워요. 몸으로 하는 쉬운 활동들은 이해를 하고 어느 정도 참여할 수는 있지만 조금 더 어려워지면 집중하기가 어렵고 수업이 지루해지는 것 같아요. (1학년 학생 인터뷰)

아래의 표 11의 실험 전과 실험 후에 참여도의 t-test결과를 보면 사전에 평균이 11.30에서 사후에 13.25로 평균이 1.95점이 향상되었다. 또한 참여도에 대한 사전과 사후의 차이가 유의미한 것으로 나타내고 있다. 그러므로 스토리텔링을 활용한 이야기중심 프로그램 적용 수업이 학생들에게 영어수업에 대한 참여도를 상승시키는데 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 확인할 수 있었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 11> 실험 전과 실험 후 참여도 대응 T-test 결과

	N	M	SD	T	P
프로그램 적용 전 참여도	20	11.30	2.43	-4.869	0.000107
프로그램 적용 후 참여도	20	13.25	2.59		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

V. 결론 및 제언

5.1 결론

이 연구의 목적은 스토리텔링을 활용한 이야기중심 통합지도방안을 개발하여 중학교 1학년을 대상으로 수업을 했을 때 학생들의 영어에 대한 흥미도, 만족도, 참여도에 미치는 영향에 대해 살펴보고자 하였다. 즉, 스토리텔링을 활용한 이야기중심 통합수업을 하기 전과 한 후를 비교분석하기 위해 흥미도, 만족도, 참여도의 3가지 영역으로 나누어 총 15문항의 사전 사후 설문지를 실시하여 흥미도, 만족도, 참여도가 어떤 차이를 보이는지 통계적으로 검증하고자 하였다. 이러한 연구의 실험을 통해 도출된 결과는 다음과 같다.

첫째, 스토리텔링을 활용한 수업이 학생들의 흥미도에 긍정적인 효과를 가져다 준 것으로 통계적으로 검증하였다. 학생들의 흥미도에 대한 사전, 사후의 t-test결과를 통해 스토리텔링을 적용하기 전에는 11.35에서 적용한 후는 13.35로 평균점수가 2가 상승되었고, 사전과 사후의 비교차이가 유의미한 것으로 나타내었다 (t=-4.65986, p=0.000171). 학생들은 스토리텔링을 활용한 영어수업에 대한 재미를 느꼈고, 그 결과 스토리텔링을 활용한 이야기중심 프로그램 적용 수업이 학생들의 흥미도를 높이는데 긍정적인 역할을 한 것으로 보여주었다.

둘째, 설문조사를 통해 스토리텔링을 활용한 영어수업이 학생들의 만족도를 높이는데 기여한 것으로 나타났다. 스토리텔링을 적용하기전과 적용한 후의 평균점수를 비교하면 사전에는 11.35로 나타났지만 사후에는 1.55가 상승한 12.90로 나타

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

내었고, 흥미도에 대한 사전, 사후의 차이의 변화에는 유의미한 것으로 보여주었다 (t=-4.31864, p=0.00037). 즉, 스토리텔링을 활용한 이야기 중심 프로그램 적용 수업이 학생들에게 영어수업에 대한 만족감을 높여준 것으로 통계를 통해 입증 되었다.

셋째, 스토리텔링을 활용한 영어수업이 학생들의 참여도에 대한 변화가 긍정적으로 나타낸 것으로 알 수 있었다. 사전, 사후의 t-test 결과에서 적용하기 전에 평균이 11.30에서 13.25로 평균이 1.95로 향상된 것으로 알 수 있다. 역시 참여도에 대한 비교차이도 유의미한 것으로 나타내었다(t=-4.869, p= 0.000107). 그 결과, 학생들은 스토리텔링을 활용한 이야기중심 프로그램 적용한 영어수업에 대한 흥미를 갖게 되면서 자연스럽게 수업에 대한 참여율을 높이는 데 긍정적인 효과를 기여한 것으로 알 수 있었다.

지금까지의 결론을 요약하자면, 스토리텔링을 활용한 이야기중심 프로그램을 적용한 영어수업이 흥미도, 만족도, 참여도에 긍정적인 결과를 나타내었다. 앞으로 교사가 학습자의 학습상황과 환경에 맞게 스토리텔링을 잘 활용한다면, 학생들의 흥미를 유발할 수 있고, 모두가 함께 참여하여 수업에 대해 만족감을 느끼는 효과를 줄 것이라고 기대해 본다.

5.2 제언

지금까지 스토리텔링을 활용한 이야기중심 통합수업은 중학교 학생들에게 영어의 흥미도, 참여도, 만족도에 긍정적인 결과를 나타냈다. 따라서 이 교수법이 성공적으로 이뤄지기 위해 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

첫째, 교사들에게 스토리텔링에 관한 교육을 제도적으로 제공해야한다. 효과적인 수업을 위해서 먼저는 교사들이 스토리텔링에 대한 충분한 이해가 필요하다. 스토리텔링을 모르거나 또는 알고 있어도 실제 수업에 활용하기에는 어려움을 느낄 것이다. 그렇기에 연수를 통해 이론적인 지식과 자료들을 제공하고, 스토리텔링을 활용한 다양한 수업 모형을 보여줌으로써 교사들은 실제 영어수업에서 효과적으로 활용할 수 있도록 제도적으로 충분한 교육이 이루어져야 한다.

둘째, 다양한 매체를 개발하여 스토리텔링의 활용성을 높여야 한다. 이야기로 수업이 이루어지기 때문에 파워포인트와 같은 하나의 매체에 국한되어 사용된다면 자칫 학습자들에게 집중력을 저하시킬 수 있는 요인이 된다. 그렇기에 아이패드와 같은 다양한 멀티미디어를 활용하여 수업에 접목하거나 그에 맞는 콘텐츠를 개발하여 학습자들의 흥미와 참여도를 지속적으로 유지하거나 향상시켜 영어수업에 만족을 느낄 수 있도록 해야 한다.

셋째, 교사들은 스토리텔링의 수업에 맞게끔 다양한 활동에 대한 연구가 필요하다. 스토리텔링은 학생들의 영어에 대한 흥미를 높이기 위해서 다양한 활동들을 필요로 하고 있다. 이를 위해 교사는 학생들의 수준을 고려하여 학습목표에 잘 부합할 수 있는 다양한 활동에 대한 개발이 필요하고, 또한 활동을 통해 스토리텔링 수업이 극대화되어 위해 지도방법 개발이 필요하다.

넷째, 스토리텔링을 활용한 수업에 다양하고 지속적인 후속 연구가 필요하다. 초등학생들은 그나마 연구되어지고 있으나 특히 중학교 학생들을 대상으로 연구는 아직 부족한 실상이다. 초, 중, 고와 같은 다양한 층의 학생들을 대상으로 연구하여 스토리텔링을 활용한 이야기중심 통합지도 프로그램이 끊임없이 개발될 수 있도록 지속적으로 연구해야한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

스토리텔링을 활용한 이야기중심 통합교육에 관한 연구가 활발하게 이루어져 중학교 교육과정에서 효과적으로 적용된다면 학습자들에게 흥미도, 만족도, 만족도에 긍정적인 변화를 이룰 수 있을 것이라 기대해 본다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참고문헌

강희선 (2004). 초등영어교육에서 효율적인 스토리텔링 적용방안에 관한 연구. 동국대학교 대학원. 석사학위논문.

국주영 (2009). 체육교사의 지도유형에 따른 인문계와 전문계 여고생들의 체육수업 만족도에 미치는 영향. 국문대학교 교육대학원. 석사학위논문.

김규현 (2008). 스토리텔링을 활용한 유아영어학습의 효과. 경희대학교 대학원. 석사학위논문.

김근순 (2001). 소집단 역할놀이를 통한 영어 의사소통 능력 신장 방안연구. 현장교육연구 대회 논문.

김상미 (2015). 신체활동을 통한 음악개념학습 프로그램 개발 및 적용 : 중학생의 음악학습 동기 및 수업 참여도에 대한 효과 검증. 이화여자대학교 교육대학원. 미간행 석사학위논문.

김영민 (1996). 이야기를 통한 영어교육. *Primary English Education 2*. 194-203

김정자 (2004). 부모의 사회경제적 지위와 교육적 태도에 따른 학생의 수업 참여도 및 학업성취도의 관계. 영남대학교 교육대학원. 미간행 석사학위논문.

김주영 (2009). 스토리텔링을 활용한 초등영어지도방법 연구. 계명대학교 대학원 석사학위논문.

능률영어 (2011). *Read to Reach 1.*

박서준 (2015). 스토리텔링을 활용한 이야기중심 통합지도 프로그램이 초등학생의 영어 능력과 정의적 영역에 미치는 효과.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

신안나 (2013). 중학생이 지각한 실천적 교수역량이 학업성취에 미치는 영향 : 수업참여도의 매개효과를 중심으로. 서울대학교 대학원. 미간행 석사학위논문

장영문 (2004). 중학생의 학급유형에 따른 수업태도와 만족도에 관한 연구. 한국교육대학교 교육대학원. 미간행 석사학위논문

정순영 (2012). 스토리텔링이 초등영어 활용능력에 미치는 효과. 조선대학교 대학원. 박사학위논문.

전영희 (2002). 초등영어교육에서 스토리텔링의 적용 효과 연구 : 총체적 언어 접근법을 중심으로. 춘천교육대학교 교육대학원.

안정언 (2012). 서책형교과서와 디지털교과서 활용 수업에 따른 학습동기, 수업참여도, 학습만족도 비교 및 관계연구. 숙명여자대학교 대학원. 미간행 석사학위논문.

이영란, 고경석 (2011). 영어 동화를 활용한 교과 통합 프로그램의 개발 및 적용. 초등영어교육. 17(1), 7-32.

임송순 (2000). 이야기활용을 통한 초등학교의 효율적인 영어 지도에 관한 연구. 수원대학교 대학원 석사학위논문.

유정애 (2001). 스토리텔링 지도시 교사의 언어사용이 흥미도와 언어능력신장에 미치는 영향. 대구대학교. 석사학위논문.

윤미선, 김성일 (2004). 중, 고생의 교과흥미 구성요인 및 학업성취와의 관계. 한국교육심리학회. 17(3). 271-290

윤길옥 (2014). 수업용 장애인개선 프로그램이 초등학교 아동의 수업참여도와 장애수용태도에 미치는 영향. 한국교육대학교 교육대학원. 미간행 석

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

사학위논문.

채종옥 (1995). 동화책 읽어 주기 접근법에 따른 유아의 반응에 관한 연구. 이화여자대학교. 박사학위 논문

Andrew Wright (2014). *storytelling with Children*. Oxford University Press.

Burr, W. R, Leigh, G. K., Day, R. D. & Contemporary, J (1979). Symbolic Interaction and the Family. *In Contemporary Theories about the Family*, New York : The Free Press.

Herbart, J. F (1965). Umriss padagogischer Volesungen. In J. G.Herbard(Ed.), Padagogische Schriften(Vol. 3, 157-300). Dusseldoef: Kuupper.

Petty, W. T., & Jensen, T. M (1980). *Developing Children's Language*. Allyn & Bacon, Inc.

Schiefele, U (1991). interest, learning, and motivation. *Educational psychologist,26(3 & 4),* 299-323

Schiefele, U (1996). Topic interest, text representation, and quality of experience. *comtemporary Educational Psychology*, 21, 3-18

Schiefele, U., & Krapp., A (1988). *The impact of interest on qualitative and structural of knowledge.* Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, New Orleans.

Whitehead, R (1968). *Children's Literatures: Strategies of Teaching*. New Jersey: Englewood Cliffs, Prentice-Hall.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<부록 1> 영어 이야기 자료

Unit 3 Little Wolf and Little Red Riding Hood
name:
One morning, Little Wolf wanted to visit his grandmother. "Watch out for Little Red Riding Hood," Little Wolf's mother warned him. "She chases little wolves and kills them!" Little Wolf promised to be careful. Little Wolf left his house. It was a lovely afternoon in the forest. The sun was shining, and birds were singing. Suddenly, Little Wolf spotted something red behind a tree. It was Little Red Riding Hood. She was coming toward him! Little Wolf ran to his grandmother's house.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

He told her about Little Red Riding Hood.

"Hide!" she said and put on some human clothes.

She looked like a real human grandmother!

Suddenly, Little Red Riding Hood knocked on the door.

"I'm looking for a little wolf," she said.

"There's no wolf here," Grandmother said.

"okay, sorry to bother you."

Red Riding Hood left, and Little Wolf spent a lovely day with his grandmother.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<부록 2> 학습지도안

Unit	Unit 3 Little Wolf and Little Red Riding Hood	Time	45'
		Period	2/4
Aims	Students will be able to: 1. To understand the passage of "Little Wolf and Little Red Riding Hood" 2. To explain what the characters are like.		

Step	Procedures (Time')	Teaching-Learning Activities		materials
Introduction (4')		- Greetings - Review - Motivation: 'Guessing Game' - Stating the Aims		
DEVELOPMENT(38')		- Let's think the passage is about, using their imagination.(내용 추측)		ppt, CD
		- 'Little Wolf and Little Red Riding Hood' 들려주기 (이야기 중간마다 관련된 질문하기) - 학생들은 그림을 보고 생김새를 영어로 표현해본다.	-T: what did Little Wolf's mother say to him? T: What does Wolf's grandmother look like? -T: Let's complete this worksheet. There are some people in here. You write down what they look like.	
		- Make a story (자신만의 이야기를 만들어본다)		
closing(3)		- Review - Assign homework - Preview the next period		

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<부록 3> 영어 이야기 만들기

My Book Report

Title :	Name:

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<부록 4> 학생 기초조사

1학년 학생 여러분 안녕하세요?
다음 설문은 여러분이 한 학기 수업시간에 영어를 배우면서 느낀 점에 대한 의견을 모아 영어교육에 참고하고자 하는 것입니다. 본 설문의 결과는 연구목적으로만 사용될 것이므로 아래 문항들을 잘 읽고 여러분에 해당하는 항목을 하나만 골라 솔직하게 대답하여 주시기 바랍니다.

[학생 기초조사]

1학년 이름:

● 다음 글을 잘 읽고, 여러분의 생각과 같은 번호에 V 표시를 해주세요.

성별을 표시해 주세요. (남/여)

1. 교과 시간 외에 영어 공부를 어떻게 하고 있습니까?

① 학원 ② 과외 ③ 학습지 ④ 방과 후 ⑤ 하지 않는다

2. 평소에 영어 공부가 재미있다고 느끼나요?

① 매우 재밌다 ② 재미있다 ③ 보통 ④ 거의 재미없다 ⑤ 재미없다

3. 스토리텔링에 관한 수업을 해 본적이 있나요?

① 있다 ② 없다

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4.경험이 있다면 영어스토리텔링을 활용한 수업을 얼마동안이나 해보았나요?

① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 2~3년 ④ 3~4년 ⑤ 4년 이상

5. 영어수업에 가장 재미있는 활동이 무엇입니까?

① 퀴즈 ② 역할극 ③ 비디오 ④ 게임하기 ⑤ 노래

6. 영어 공부를 하는 이유는 무엇인가요?

① 외국인과 자유롭게 의사소통하기 위해서

② 영어와 영어문화에 관심이 있어서

③ 영어가 재미있고 적성에 맞아서

④ 학교 교과목이어서

⑤ 기타

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<부록 5> 영어수업에 대한 사전·사후 설문지

영어수업에 대한 사전·사후 설문지
1학년 성별: 이름:

<흥미도>

● 다음 글을 잘 일고, 여러분의 생각과 같은 번호에 V 표시를 해주세요.

1. 영어수업은 재미있었나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

2. 영어수업이 매우 기다려지나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

3. 수업을 통해 영어에 대한 관심과 흥미가 높아졌나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

4. 수업시간 다양한 활동을 통해 영어수업이 재미있었나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

5. 영어수업하는 동안 집중이 잘 되었나요

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

영어수업에 대한 사전·사후 설문지
1학년 성별: 이름:

<만족도>

● 다음 글을 잘 일고, 여러분의 생각과 같은 번호에 V 표시를 해주세요.

6. 영어수업에서 많은 것을 배웠나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

7. 영어수업시간에 내용은 이해하기 쉬웠나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

8. 수업에 있어서 활동이 적절히 이루어져나요

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

9. 수업을 받고 나면 내 영어공부에 도움이 되나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

10. 앞으로도 영어수업을 계속하고 싶나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

영어수업에 대한 사전·사후 설문지
1학년 성별: 이름:

<참여도>

● 다음 글을 잘 읽고, 여러분의 생각과 같은 번호에 V 표시를 해주세요.

11.수업에 성실히 참여했나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

12.역할놀이, 게임 등 다양한 활동에 적극적으로 참여했나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

13.예습, 숙제, 복습 등을 잘 했나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

14.수업시간에 배운 표현을 자주 활용했나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

15.질문이 있을 때 선생님께 자주 물어보나요?

① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

(설문에 응해 주셔서 감사합니다.)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<부록 6> 학생용 Interview 설문지

11. 이야기 수업에서 가장 재미있었던 요소는 무엇이었나요?

12. 이야기 수업 중 가장 좋았던 활동은 무엇이었는지 이유와 함께 써 주세요.

13. 기존에 받아왔던 학교 수업과 달리 재미있었던 부분은 무엇인가요?

14. 수업이 후 가장 기억에 남은 배운 표현이나 내용은 무엇인가요?

15. 수업에 있어서 어려운 부분이나 개선해야할 점이 있나요?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<부록 7> 수업자료 (파워포인트)

Unit 3
Little Wolf and Little Red Riding Hood

Guessing Game

1. She lives a house in forest.

2. She has to bring some bread to grandmother

3. She is wearing a read cape.

Unit 3
Little Wolf and Little Red Riding Hood

What does she look like?

Little Red Riding Hood
human

Collection @ chosun