

#### 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 이용허락조건 을 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 🖃







2018년 2월 교육학석사(영어교육)학위 논문

### 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 자유학기제 중학생들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박세희

### 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 자유학기제 중학생들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도

Middle School Students' English Learning Motivation,
Self-confidence and Attitudes in a Game-based
Team-teaching Class in the Free Semester

2018년 2월

조선대학교 교육대학원 영어교육전공

박세희



### 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 자유학기제 중학생들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도

지도교수 김경자

이 논문을 교육학석사(영어교육전공)학위 청구논문으로 제출함.

2017년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박세희



### 박세희의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 장금희 (인)

심사위원 조선대학교 교수 김채은 (인)

심사위원 조선대학교 교수 김경자 (인)

2017년 12월

조선대학교 교육대학원





### 목차

표 목차	viii
ABSTRACT —	ix
I. 서론	1
1.1 연구의 필요성	1
1.2 연구의 목표 및 문제	3
II. 이론적 배경	4
2.1 자유학기제의 도입배경과 특징	4
2.2 교사 간 협력수업의 정의와 모형	5
2.3 외국어 수업에서 게임 활용의 필요성과 유형 ————	7
2.4 외국어 수업에서의 게임 활용의 효과	9
2.5 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업의 효과	12
Ⅲ. 연구 방법	15
3.1 연구 대상	15
3.2 연구 설계 및 절차	17
3.3 연구 도구	19
3.4 연구 자료 수집 방법	21
3.5 연구 자료 분석 방법	21



IV. 연구 결과 및 논의	17
4.1 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서	
학습자의 영어학습 동기	22
4.2 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서	
학습자의 영어학습 자신감	24
4.3 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서	
학습자의 영어학습 태도	26
4.4 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서	
학습자의 정의적 요인 비교	28
V. 결론	29
5.1 연구요약	29
5.2 교육적 함의	30
5.3 연구의 제한점	31
5.4 후속 연구 제언	31
참고문헌	32
부록 1	36
부록 2	
부록 3	





### 표 목차

丑	1	연구대상에 대한 기초조사	16
丑	2	게임을 활용한 원어민 협력수업 교수 내용	17
丑	3	게임을 활용한 원어민 협력수업 교수 학습 지도안 ————	18
丑	4	설문지 문항의 구성	19
丑	5	설문지 문항의 세부내용	20
丑	6	사전·사후 영어학습에 대한 동기	23
丑	7	사전·사후 영어학습에 대한 자신감	25
丑	8	사전·사후 영어학습에 대한 태도	27
丑	9	자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업이	
		영어학습에 미치는 영향	28





#### **ABSTRACT**

# Middle School Students' English Learning Motivation, Self-confidence and Attitudes in a Game-based Team-teaching Class in the Free Semester

Se Hee Park
Advisor: Kyung Ja Kim, Ph.D.
Major in English Language Education
Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study is to investigate the middle school students' self-confidence and attitude toward English learning team-teaching class with a native English teacher by using game during the Free Semester. The study was conducted by 1st grade students who joined the English club in the Free Semester at a middle school in Gwangju. The classes were conducted twice a week for 4 weeks from September 26 to October 24. In order to measure the participants' motivation, self-confidence and attitude toward English learning during the Free Semester, 25 students were asked to fill out a questionnaire on the first day of the class. The survey was made up of 30 statements that the students had to respond to. In the class, the participant students played the games based on an certain topic with a native English teacher. After the experiment, the students were asked to fill out a post questionnaire. The pre- and post- questionnaire items were the same. The collected data was analyzed by using descriptive statistics and paired samples t-tests.





The study results are as follows:

First, students' motivation toward English learning improved statistically. By authentic conversation with a native English teacher, students realized the importance of studying English for communication. Second, there were no statistically significant changes in the students' English learning self-confidence. There were only 25 students for this study and short period of experimental time might have small effect on the result. Students were not allowed to speak Korean in the classroom and they might be pressurized about it. Next, the students demonstrated a statistically significant improvement in their English learning attitude. Thorough games, team work was essential and students had opportunities to interact with each other in the class. It helped students to participate in the class actively.





#### I. 서론

#### 1.1 연구의 필요성

자유학기제는 2013년 42개의 연구학교를 시작으로 참여한 학생들에게 전반적인 만족도를 얻어 2016년부터 전면도입 되었다. 교육부(2015)는 자유학기제의 도입을 통해 입시위주의 암기식 교육으로 적성이나 재능을 발견할 기회를 갖지 못했던 학생들에게 한 학기 동안 시험부담에서 벗어나 꿈과 끼를찾는 행복교육을 목표로 한다. 자유학기제의 새로운 수업운영은 일반학기의주입식교육과 수동적인 학생들의 참여를 벗어나 탄력적이고 개방적인 실습, 토론 등으로 학생들의 자발적인 참여를 유도한다(교육부, 2015). 자유학기제의 평가는 지필고사의 결과중심평가에서 과업기반 수행평가 및 자기평가의과정중심평가로 변화되고 이에 따른 자유학기제 영어과 평가의 변화는 영어수업의 개선을 돕고 학생들의 수업 태도에 긍정적인 영향을 준다(최상덕, 2015). 개선된 수업방안은 영어학습의 필요성인식과 학습흥미도가 낮아 학업에 어려움을 느끼는 학생들에게 학습동기를 유발하여 자기 주도적 학습태도를 형성한다(전한결, 2016; 정우정, 2017).

2015개정 교육과정에서의 영어과 교육과정의 목표는 꾸준한 흥미와 관심으로 자기 주도적 영어학습을 통해 의사소통하는 능력을 길러 전 세계인과소통하여 그들의 문화를 이해하고 우리 문화를 소개하며 확장시켜 나아가는인재를 육성하는 것이다(교육부, 2015). 김주혁(2016)과 류승의(2015)는 학생들의 영어 학습동기와 영어 학습태도 향상을 나타내며 자연스러운 문화교류가 이루어지는 원어민 협력수업의 중요성을 강조하였다. 원어민과 한국인교사의 협력수업은 학생들의 영어학습에 대한 흥미, 자신감, 동기 등의 정의적측면과 의사소통능력 함양에 효과를 준다(오민현, 2014; 이혜림, 2016). 원어민 협력수업은 자연스러운 언어학습 환경을 접하기 힘든 한국 EFL(English as a foreign language) 환경의 교실에 미국 ESL(English as a second language) 환경의 학습 분위기를 조성하고 학생들은 원어민과의 접촉경험으로 인해 불안감이 줄어들고 자신감을 가지고 영어수업에 임할 수 있다(김주혁, 2016; 최정현, 2015).

성공적인 제 2언어 학습을 위해서는 학생들의 인지적 특성과 정의적 특성에 고려한 교수 및 학습법 계획을 위해 다양한 멀티미디어와 자료들을 수업



에서 활용하여 학습의 효율성을 극대화해야 한다(교육과학기술부, 2016). 게임을 활용한 수업은 언어학습이 가능하면서도 학습몰입도와 동기가 증진되어 높은 교육성과를 가져 올 것이라 기대 된다(황정현, 2015). 게임을 활용한 수업의 학습자들은 일반 수업보다 더 높은 흥미를 보이고 적극적인 수업 참여 태도가 형성되며 또한 학급 과반수이상의 학생들이 영어학습 의욕과 실력 향상되고 학습부진학생들을 대상으로 게임 활용 수업을 진행하여 자신감과 자기 효능감을 증진시켜 궁극적으로 영어학습까지 도움을 주었다는 결과를 나타냈다(김 민, 2010; 장호진, 2009). 게임을 활용한 영어쓰기 수업을 한 집단은 일반적 영어쓰기 수업을 진행한 한 집단 보다 정의적 영역에서 보다 높은 점수를 얻었고 영어학습에 대한 동기가 높아지고 교사와 학생들의 관계 및교우들간의 관계가 개선되는 결과가 나타났다(이소영, 2007; 최현정, 2005). 게임은 단순한 놀이가 아닌 지속적인 사고를 통한 창의적 인재를 육성하는 훌륭한 교육적 도구가 되었고 엔터테이먼트적인 요소들로 인해 언어학습과 동시에 학생들의 즐거운 몰입이 가능하며 공동체의식을 함양하며 동기부여를 하여 학습태도에도 효율적이다.

게임을 활용한 수업에 대한 연구가 활발하게 이루어지고 다방면으로 긍정적인 효과를 나타내고 있다. 그러나 게임 활용 수업은 연구대상이 주로 초등학생에게 초점이 맞춰진 연구의 한계가 있다(김은아, 2016; 김현령, 2016; 안진혜, 2012). 또한 원어민이나 한국인 단독수업에서의 게임을 활용한 수업에 대한 연구가 대부분이다(윤인영, 2017; 황정현, 2015). 자유학기제에서 게임을 활용한 원어민 수업에 대한 연구들이 미흡하여 효과성검증 연구가 더필요 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 중학생을 대상으로 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 자유학기제 학습자들의 동기, 자신감 및 태도의 변화를 분석하고자 한다.





#### 1.2 연구 목표 및 문제

본 연구의 목적은 영어동아리 게임을 활용한 원어민 협력수업에 참여한 자유학기제 중학생들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도의 변화를 분석하고자 한다.

첫째, 자유학기제 학습자들의 영어학습에 대한 동기, 자신감 및 태도는 어떠한가?

둘째, 영어동아리 게임을 활용한 원어민 협력수업에 참여한 자유학기제 학습자들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도에 어떠한 변화가 있는가?





#### Ⅱ. 이론적 배경

본 장에서는 게임을 활용한 원어민 협력수업에 참여한 자유학기제의 중학생들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도에 어떠한 변화가 있는지 분석하는 선행연구 단계이다. 따라서 자유학기제의 도입과 정의, 교사 간 협력수업 정의와 모형, 외국어 수업에 게임 활용의 효과의 이론적 배경을 살펴보고자 한다.

#### 2.1 자유학기제의 도입배경과 특징

#### 2.1.1 자유학기제의 도입배경

입시위주의 교육으로 학생들의 낮은 학습동기, 교과에 대한 흥미와 미래 진로에 대한 낮은 관심이 사회적으로 문제가 되어 대안적 교육에 대한 필요성이 언급되기 시작되었다(모가희, 2015). 교육부(2015)는 학생들의 꿈과 끼를살리는 진로연계교육과 행복교육으로의 전환을 위해 2013년 5월 중학교 자유학기제 시행 계획을 정부 국정과제로 발표하였다. 발표 후, 2013년 전국42개 연구학교를 시작으로 2014년 811교, 2015년 2,550여개에서 운영되었으며 2016년부터 전국 중학교에 전면도입 되었다. 자유학기제는 아일랜드의전환학년제를 모델로 주입식 교육을 탈피하여 토론, 실습, 체험 중심수업을위해 오전의 교과공통과정과 오후의 진로탐색, 예술 체육활동, 동아리활동의자율과정으로 편성되어 도입되었다(교육부, 2015).

교육과학기술부(2015)는 중학교 영어는 초등학교에서 형성된 영어 학습에 대한 흥미와 관심을 지속시키고, 영어로 의사소통할 수 있는 능력을 기르기위해 다양하며 창의적이며 체계적인 교수 학습활동이 이루어지도록 해야 한다고 밝혔다. 정영근(2014)는 초등학교에서 중학교로 진학하면서 지필시험을위한 강의 위주의 교과 수업은 중학생들에게 학습의 어려움을 겪게 하여 학생들에게 교육과정 적응을 위한 배려가 필요하다고 밝혔다. 자유학기제는 중간고사와 기말고사의 결과중심평가가 과정중심의 평가방법으로 변화되었고 변화된 평가방법을 통해 학생들은 스스로를 더 잘 이해하게 되었다고 한다(최상덕, 2015).

임상미(2017)는 자유학기제 영어수업을 통한 학생들의 인식을 연구한 결과





다양한 탐색활동을 통해 자기이해능력과 표현능력이 향상되고 영어활동들을 통해 영어표현력에도 자신감을 얻었으며 발표수업을 통해 학생들의 자기표현 뿐 만 아니라 타인에 대한 이해와 수용능력, 창의적 기법들을 통한 창의성 향 상에도 도움이 되었음을 입증하였다.

#### 2.1.2 자유학기제의 특징

자유학기제는 중학교 과정 중 한 학기동안 학생들이 중간기말고사의 시험부담에서 벗어나 다양한 활동과 경험을 통해 꿈과 끼를 키워주고자 한다. 더나아가 창의성, 인성, 자기주도 학습 능력 등의 미래핵심역량을 함양하도록 돕는 제도이며 토론·실습의 수업형태로 학생들의 참여도를 높이며 행복한 학교생활이다(교육부, 2015). 즉, 자유학기에 집중적인 진로수업과 체험활동을실시하여 진료교육을 강화하고 참여중심의 수업을 강화한다(교육과학기술부, 2016).

자유학기제는 기본교과(국어, 영어, 수학, 사회, 과학 등)를 중심으로 하는 교과 시간과 학생의 흥미, 관심사 등에 중점을 둔 프로그램들로 편성된 자유학기 활동으로 구성되어 있다. 자유학기 활동은 진로탐색활동, 주제선택 활동, 예술 체육 활동, 동아리 활동으로 구성되어 있는데 각 활동이 적절한 균형을 이루도록 학교 자율로 선택하여 운영하고 있다(교육부, 2015)

#### 2.2 교사간 협력수업의 정의와 모형

#### 2.2.1 협력수업의 정의

Lafauci(1970)는 협력수업이란 공동의 교육적 목표를 달성하고 수업활동과 관련된 활동을 수행하기 위해 합의하에 두 명 이상의 교사들이 함께 협력하는 것이고 정의하였다. Shannon과 Meath(1992)는 협력수업을 업무 분담이 아닌 교실내의 지속적인 상호작용이라고 하였다. Longman(2000)은 언어교수 및 응용언어학 사전에서 협력수업 교수방법은 두 명의 교사의 상호 간의 관찰과 긴밀한 소통을 통해 새로 교수방법을 창조하고 학생들로 하여금 소그룹학습 활동을 적극적으로 할 수 있다고 정의하였다.

엄이슬(2012)는 영어교육의 협력수업이란 둘 또는 그 이상의 교사가 같은





과목을 하나의 과정으로 통합하여 학생들에게 도움이 되고자 위해 팀을 이루어 협동으로 가르치는 수업이라고 하였다. 최희영(2015)은 협력수업을 통해두 명의 교사의 상호보완으로 각자의 역량과 지도력을 최고로 발휘하게 하며학생 개인차를 좁히고 성취감을 갖도록 다양할 교육활동 수업이 가능하고 수업환경 개선에 목적이 있다고 강조하였다.

#### 2.2.2 협력수업의 모형

협력수업의 유형은 일반적으로 두 사람 이상의 교사가 공동으로 지도하는 형태 인데 교사들이 어떤 형태로 협력하는가에 따라 여러 가지 형태로 분류 할 수 있다. Friend, Reising과 Cook(1993)이 분류한 협력수업 역할분담에 따른 유형별 특징을 살펴보면 다음과 같다(최희영, 2015에서 재인용, pp. 5-6).

#### 1) 주도-지원 교수(Lead and Support)

두 교사가 사전에 계획을 하여 지도안을 짜고 한 교사가 수업을 주도, 다른 교사는 개개학생의 학습이나 전체학생의 학습을 지도한다.

#### 2) 스테이션 교수(Station Teaching)

학생들을 적당한 소집단으로 나누고 각 Station 별로 교사와 함께 수업을 진행한다. 학생들은 모든 스테이션을 하나씩 돌며 수업에 일하게 되며 수업이 끝났을 때 전체 학생이 원어민 교사와 만나게 된다.

#### 3) 평행 교수(Parallel Teaching)

두 교사가 함께 지도안을 계획 하나 각기 학급을 나누어 맡아 수업을 한다. 두 교사가 가르치는 내용은 같다.

#### 4) 대안 교수(Alternative Teaching)

한 교사가 소집단을 구성하여 전 학습 또는 복습 혹은 보조 또는 심화학습을 하는 동안 다른 교사는 전체학생을 지도한다. 이러한 경우에는 전 학습과 복습은 완전하게 계획되어야 하고 교사들은 전 학습과 복습에 대한 거의 비슷한 내용을 숙지하고 있어야한다.





#### 5) 상호 교수(Team Teaching)

두 교사는 협력하여 같은 지식철학을 가지고 학습지도안을 공유한다. 상호 교수는 협력수업이 2-3년이 진행되어 원어민교사와 한국인교사와 팀 워크가 형성되는 효과적 유형이다.

#### 2.3 외국어 수업에서 게임 활용의 필요성과 유형

#### 2.3.1 게임 활용의 필요성

게임의 사전적 의미를 살펴보면 '게임이란 일반적으로 재미나 기분전환을 위해 둘 혹은 그이상의 사람들이 모여 기술과 협동에 영향을 받으며 일정규 칙에 따라 경쟁하는 활동'이라고 명시 되어있다(유영주, 2005). 게임은 즐거 움이 있는 지적, 신체적 활동이며 일정한 규칙을 바탕으로 행해진다. 영어 수 업에 게임 활용을 한 경우 특정 목표를 성취하기 위한 몰입 교육이 가능하다 (최현정, 2005). 단순히 주입식의 일방적인 교육이 아닌 흥미를 유발하는 학 습형태를 말하며, 학습자에게 교육에 놀이를 접목함으로써 적극적이고 효율적 인 학습참여를 유도한다(김혜수, 2008). 영어 학습에 있어 학생들의 친숙감과 자신감을 심어주고 흥미와 관심을 지속적으로 갖게 하여 적극적인 수업 참여 를 위해 학습동기를 유발해야한다. 이에 따라 영어의 교수 학습 활동은 실생 활에 접할 수 있는 감각과 놀이 중심으로 이루어지는 것이 효과적이다(김민, 2010). 게임은 과거에는 수업의 기분전환으로 사용 되었으나 현재의 게임은 학습내용과 통합하여 언어학습을 목적으로 동기를 부여하고 학습내용을 강화 해 주는 학습과정의 중요한 일부가 되었다. 또한, 교실 내의 게임은 의사소통 의 한 과정이기 때문에 학습자간의 상호작용이 많이 일어나고 좀 더 편안하 고 안정감을 갖게 된다. 소극적이고 학생들도 짝 활동과 그룹 활동을 통해 스 스로 학습의 책임을 갖게 되고 협동심을 길러 효과적인 학습이 가능하다.





#### 2.3.2 교육적 게임의 유형

수업 적용 되는 게임의 조직 형태는 크게 4가지로 분류할 수 있는데 4가지는 전체 게임(class game), 분단별 게임(group game), 짝 게임(pair game), 개인별 게임(individual game)의 형태이며 각 형태별 특징을 설명하면 다음과 같다(Harmer, 1983). (최현정, 2005에서 재인용, pp.17-18)

#### 1) 전체 게임

학습 학생들이 집단으로 게임하는 유형으로 조직이 편하고 교사의 진행으로 학생들은 교사로의 언어를 획득한다. 전체 게임에 의해 학생들은 편한 마음으로 참여할 수 있고 읽기나 듣기의 활동 후 교사 피드백으로 그들의 답을확인하며 교사는 학생들의 언어 능력을 평가 할 수 있다.

#### 2) 분단별 게임

4~6명 또는 7~10명의 학생들이 한 조로 구성되어 진행되는 형태로 게임의 효율성을 위해 각 조장의 역할을 담당하고 일관성 있는 것이 효과적이다. 분단 게임은 학습자간의 의사소통 기회가 많고 역동적이며 상호협력적인 문제 해결이 가능하여 더 흥미로운 과제를 학생들에게 제공될 수 있다. 분단 활동은 상호 수정의 기회와 언어활동의 기회가 많아 개인적으로 적절한 교육이되어 학습자에게 동기부여가 가능하다.

#### 3) 짝 게임

학습자의 옆, 앞이나 뒤에 자리에 학생과 짝을 이루어 쉽게 조직을 형성하고 참여 기회가 높은 것이 특징이다. 잘하는 학생과 부족한 학생으로 구성하여 서로 도움을 주고받을 수 있는 점에서 효율적이다. 그러나 학생들의 부정확한 언어 사용과 장난 등의 문제가 발생 할 수 있다.

#### 4) 개인별 게임

자료나 활동이 주어졌을 때 개인 학습자가 자신의 속도로 학습하는 것으로 개인별로 다른 종류의 게임이 가능하고 주로 읽기나 쓰기에서 효과적이다.





#### 2.4 외국어 수업에서 게임 활용의 효과

#### 2.4.1 게임활용과 영어학습 동기

최현정(2005)는 중학생을 대상으로 게임을 통한 영어학습의 동기촉진 효과에 대한 연구를 하였다. 게임중심 수업이후 영어 학습에 대한 흥미도가 높아지고 대다수의 학생이 게임을 통한 영어 수업에 만족하고 있으며 영어 학습에 대한 동기가 촉진이 됨으로써 영어 실력향상에도 영향을 미치는 것으로나타났다.

윤인영(2016)은 게임 활용 개별적 및 형태초점 교수법이 영어과 하위권 학습자들의 정의적 영역(자신감, 태도, 흥미, 동기)에 긍정적인 영향을 미치는가살펴보기 위해서 중학교 영어과 하반 학생들을 대상으로 연구하였다. 그 결과, 개별적 그룹과 형태초첨 그룹 두 그룹 모두 학습자들의 전반적인 정의적 영역이 긍정적으로 향상되어 통계적으로 유의한 향상을 보였으나 개별적 집단의 '학습 동기'은 통계적으로 유의하지 않았다.

이유림(2010)은 게임을 활용한 영어 말하기지도에 관한 연구를 하면서 학생들의 흥미도 및 태도에 관한 조사를 시행하였다. 분석결과, 게임을 활용한 말하기 수업에 대해 학생들의 흥미도와 선호도가 매우 높고 수업참여도를 높여주는 동기유발효과가 있는 것으로 나타났다.

김혜숙(2003)은 초등영어 교실에서의 동기유발 강화를 위한 효과적인 수업 전략을 초등학교 3학년과 5학년을 대상으로 연구한 결과 수업활동 중 동기유 발 되고 선호되는 활동은 다양한 게임을 할 때라고 초등학교 3학년의 54.5% 로 나타났다.

변금선(2003)은 학습자들에게 동기유발과 학업성취도를 높일 수 있는 효과적인 교수기법을 제시하기 위해 연구하였으며 이를 위해 동기와 관련한 이론을 고찰하고 게임 학습 자료를 제작하여 수업에 적용하여 실험을 실시하였다. 영어학습에 대한 흥미가 실험전의 31%에서 실험후의 55%로 증가하고, 영어학습에 관심을 갖고 수업활동에 적극적으로 참여하는 학습자가 실험 전 11%에서 실험 후 28%로 많아졌다. 실험전과 비교하여 학습자의 학업성취도가 전반적으로 향상되어 이러한 결과를 통해 게임을 활용한 수업은 학습자의 동기유발에 상당한 효과가 있다는 결론을 얻었다.

박준철(2009)은 초등 영어교육에서 게임을 활용한 문화 지도의 효과를 통





해 학습자의 동기를 연구하였다. 그 결과, 게임을 활용한 문화지도를 받은 실험반이 일반적인 학습을 받은 비교반에 비해 학습 동기의 변화를 볼 때 영어학습에 긍정적인 변화를 가져왔다. 게임을 활용한 문화 지도 수업이 영어 학습의 흥미를 고취시키고 학습 동기를 긍정적인 방향으로 유도하였다고 주장하였다.

게임을 활용한 영어수업이 학생들의 영어학습 동기에 미치는 영향에 대한 선행 연구들을 살펴본 결과 게임을 활용한 영어수업은 학생들의 동기에 긍정 적인 영향을 준 것으로 나타났다. 다음에서는 게임을 활용한 영어수업이 학생 들의 영어학습 자신감에 대해 알아보기로 한다.

#### 2.4.2 게임활용과 영어학습 자신감

이소영(2007)은 게임을 활용한 영어 쓰기 지도가 정의적 영역(흥미도, 자신 감, 참여도, 관심도)에 미치는 영향을 관한 연구를 하였다. 실험집단과 비교집단의 실험 전-후를 비교하고 실험집단을 상, 중, 하 수준별 집단으로 나누어실험 처치의 효과가 세 개 집단 중 어느 집단에서 어느 만큼의 효과를 보이고 가장 큰 효과가 보이는지 살펴보았다. 분석결과, 게임을 활용한 수업을 받은 실험 집단인 세 개의 모든 집단에서 정의적 영역에서 뚜렷한 향상을 보였고, 뚜렷한 차이를 보인 집단의 순서는 하위집단〉중간집단〉상위집단 순과 같다. 실제 학교 현장에서 흥미와 자신감을 잃은 하위집단의 경우, 게임을 공부라고 생각하지 않고 놀이라고 생각하여 보다 쉽게 학습에 임할 수 있어 점차학습에 자신감을 가지고 적극적으로 참여하였다.

리터러시 게임 활동이 초등영어 학습부진학생의 문식력과 자기 효능감 향상에 대한 연구한 장호진(2009)는 실험 7주 후 면담을 실시하여 리터러시 게임반 참여 후 영어 학습에 대한 학생들의 자신감이 더욱 높아진 것을 밝혔다. 게임 반에 참여하면서 자신감이 생겨 아무 말도 하지 않았던 학습부진학생들이 말을 하기 시작하고 예전에는 영어를 못해 떨렸지만 이제는 발표할 때 손이 저절로 들어질 정도로 자신감이 생긴 것으로 나타났다.

초등영어 교육에서 게임을 통한 문자언어 지도의 효과를 연구한 김성신 (2008)의 연구결과, 게임을 활용한 영어 읽기, 쓰기 학습에서 학생들은 더 높은 자신감을 나타냈다. 실험반의 사후 평균 점수는 3.81점, 비교반은 3.30으로 자신감을 측정한 두 집단 간 평균 점수은 통계적으로 유의한 차이가 있는





것으로 나타났다. 게임을 통해 자신감 영역에 긍정적으로 영향을 미쳤음을 알 수 있다.

위에 나타난 연구결과들을 통해 게임을 활용한 수업은 학생들의 영어학습 자신감 향상에 도움이 되었고 자신감 향상으로 인해 적극적인 태도가 형성 된 것을 알 수 있다.

#### 2.4.3 게임활용과 영어학습 태도

게임을 활용한 영어 수업이 초등학생들의 흥미도와 수업태도에 미치는 영향에 대해 살펴보기 위해서 김민(2010)은 초등학생을 대상으로 총 6차시의실험수업을 비디오 촬영하여 수업태도를 관찰 분석하였다. 실험 전의 수업에서의 경우 20%~40%의 참가도가 산출 되었으나 1차시 수업에서는 참가도가 90%이상으로 나타났다. 연구결과 단조로운 책 위주의 수업보다 게임을 활용한 수업은 흥미가 유발되고 학습활동과 상관없는 행동을 감소시켜 학생들의학습 집중도를 증가시킨 것으로 나타났다.

황정현(2015)은 초등영어 수업에서의 게임사용에 대한 학생의 태도를 조사하기 위하여 초등학교 6학년 6학급 총 학생 143명을 대상으로 연구하였다. 분석결과, 게임을 활용한 영어시간의 흥미도와 학습의욕에 과반수가 넘는 많은 학생들이 긍정적인 결과를 보여주었다.

김희규와 이정현(2009)은 게임을 통한 협력학습이 초등영어 학습부진아의학습태도 및 자아효능감에 미치는 효과를 연구한 결과, 학생들의 영어교과에 대한 태도 개선에 효과적이며 영어교과에 대한 태도가 긍정적으로 개선되었다고 주장했다.

조원희(2000)은 게임을 활용한 초등영어 학습의 효과를 살펴보기 위해서 실험반은 게임을 200분 동안, 비교반은 게임을 100분 동안 5주 동안 각 집 단별로 20시간씩 실험 수업을 통해 연구하였다. 분석결과, 실험반은 실험을 하기 전보다 영어 학습에 대한 관심, 흥미와 학습 성취 욕구를 강화시켜 학습 자들이 능동적, 적극적으로 학습에 참여하였으나 비교반은 차이가 거의 없거 나 오히려 약간씩 떨어지는 경향을 보였다.

문주영(2012)은 초등영어 교육에서의 게임에 대한 인식조사 하기 위해 서울 소재 한 초등학교 학생 87명을 선정하여 게임을 활용한 수업을 한 후 게임이 수업에 미치는 영향을 분석하기 위해 흥미도와 영어교육 효과에 대한





상관관계를 알아보는 설문조사를 하였다. 그 결과, 영어시간의 게임이 매우 재밌다는 학생이 많았고, 시간이 빨리 지나가고 영어 게임에 잘 참여하기 위해 학생들이 공부를 더 열심 한다고 나타났다.

선행연구들을 보면 게임을 활용한 영어수업은 학생들의 영어학습 태도에 긍정적인 효과가 있는 것을 보여준다. 학생들의 흥미와 학습의욕을 강화시켜 수업에 열의를 갖고 임하는 것을 알 수 있다.

#### 2.5 자유학기제에서 게임을 활용한 원어민 협력수업의 효과

자유학기제가 시작한지 얼마 되지 않아 자유학기의 게임을 활용한 원어민 협력수업이 정의적 요인에 미치는 효과에 대한 선행연구들을 찾아보기 쉽지 않았다. 본 장에서는 자유학기제 영어 수업에 참여한 학생들의 정의적 요인과 원어민 협력수업이 학생들의 정의적 요인에 미치는 효과에 대해 심도 있게 논의하고자 한다.

#### 2.5.1 자유학기제 영어수업과 학습자의 영어학습 동기, 자신감 및 태도

안정순(2017)은 자유학기의 프로젝트 기반 영어교육에 대한 중학생의 인식과 만족도를 통해 학생들의 영어학습의 흥미성과 참여성에 대해 연구하였다. 학생들은 일반학기제 영어수업의 흥미성과 참여성보다 자유학기제에서 실시된 프로젝트 수업의 활동량의 적절성과 수업의 효과성에 좀 더 만족하였다. 즉, 학생들은 일반학기제 영어 수업보다 자유학기제의 영어 수업에서 더 긍정적인 만족도와 높은 흥미성과 참여성을 보였다. 이러한 결과로 볼 때 자유학기제의 영어 수업은 영어학습 태도에 긍정적인 효과를 미치는 것을 알 수 있다.

정우정(2017)은 자유학기제 영어 수업에 대한 중학생들의 만족도를 통해학생들의 흥미도와 참여도를 연구하였다. 일반학기에 비해 자유학기제 영어수업에 더 적극적으로 참여했냐는 질문에는 53.2%의 비율로 학생들이 긍정적 반응을 보였고 보통이라고 답한 학생들의 비율은 33.9%이며 부정적 반응을 보인 학생들의 비율인 12.9%이다. 긍정적인 답을 한 학생들이 부정적인답을 한 학생들보다 4배 이상 높은 것으로 보아 전반적으로 학생들이 일반학기보다 자유학기제 영어수업에 더 적극적으로 참여한 것을 알 수 있다. 또한,





영어 수업이 진행되는 일반학기에 비해 자유학기제 영어 수업에 자기 주도적 으로 참여하고 학습을 했는지에 대해 과반수 이상의 학생들이 긍정적인 반응 을 보여 학생들이 자유학기제 영어 수업에 스스로 학습한 것으로 나타났다.

장영란(2015)는 자유학기제 중학교 학습자의 자기성찰 학습일지 작성 및 피드백 유형 따른 학습자의 영어 학습 전반에 대한 흥미와 태도의 변화 연구한 결과 자기성찰 학습일지를 작성한 세 실험집단의 학생들이 집단 내에서 유의미한 긍정적 변화를 보였다. 자기성찰 학습일지의 작성이 학습자의 영어학습전반에 대한 흥미와 태도를 긍정적인 방향으로 변화시키는 데 효과가 있음을 나타냈다. 지필평가가 없는 중학교 자유학기제 하에서 학습자들로 하여금 자기성찰 학습일지를 작성하도록 하는 것이 학습자들이 영어 학습에 흥미를 가지고, 스스로 학습의 주인이 되어 자기 주도적 학습을 향상시키는 결과가 나타났다.

### 2.5.2 원어민 협력수업과 학습자의 영어학습에 대한 동기, 자신감 및 태도

이다은(2012)는 영어 원어민 교사와 한국인 교사의 협력수업에 대한 중학생의 인식조사를 통해 학생들의 정의적인 요인에 어떠한 영향을 미치는가 연구하였다. 중학생 1,2,3 학년을 대상으로 학습동기와 태도가 학년이 올라감에 따라 어떠한 변화를 보이는지 살펴보았다. 그 결과 학습 동기는 내적 동기에서 학년이 올라감에 따라 낮아짐을 보였고 학습 태도는 수업에 대한 태도와 태도 전체에서 역시 학생들은 학년이 올라가면서 태도가 낮아짐을 보였다. 이수진(2007)은 원어민 보조교사와의 협력수업이 초등영어 학습자의 동기및 정의적 특성을 연구하였다. 원어민 보조교사와의 협력수업을 받은 초등영어 학습자들의 정의적 특성 즉 동기, 모험시도, 자아존중감, 불안감은 협동수업을 받기 전보다 긍정적으로 변화하였다. 한국인 교사 단독 수업을 받은 학생들의 정의 차와 유의미한 차이를 나타냈다.

이광오(2009)는 원어민 협력수업이 한국 고등학생들의 정의적 변인과 영어 회화 수업 참여도에 끼치는 영향을 살펴보기 위해 연구하였다. 그 결과, 고등 학생들을 대상으로 한 원어민 협력수업이 동기를 제외한 자아존중감, 억압, 모험시도, 불안감 영역에는 유의미한 차이를 보여주지 않았다. 학생들의 영어 회화 수업에 대한 동기부여에 있어서 협력수업이 자극제가 된다는 것을 나타





냈다. 원어민 협력수업이 학생들의 정의적 영역에 영향을 끼치지 못했으나 학습 동기와 수업 참여도 향상에 긍정적으로 기여한다는 것을 보여준다.

위에서 살펴 본 것과 같이 자유학기제 운영 이후 발표된 연구들이 많지 않고 대부분의 선행연구들은 자유학기제의 영어수업, 원어민 협력수업 그리고게임을 활용한 영어수업, 세 가지의 수업형태로 나뉘어 각 수업들이 학생들의정의적 요인에 미치는 효과에 대한 연구가 대다수였다. 이에 본 연구는 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 자유학기제 중학생들의 영어학습 동기, 자신감 및 학습태도를 분석하고자한다. 다음의 3장에서는 본 연구의 방법을 제시하고자 한다.





#### III. 연구방법

본 장에서는 연구에 참여한 연구 대상자들에 대한 정보를 제공하고, 연구 설계와 그에 따른 절차를 보여주고, 연구 도구를 소개하며, 자료를 수집한 방 법과 연구 자료 분석 방법을 소개한다.

#### 3.1 연구대상

본 연구에서는 광주광역시 J중학교 자유학기제 입이 트이는 영어 동아리에 참여한 1학년 남학생 총 25명의 학생들을 대상으로 자료 수집을 실시하였다. 표 1에서 제시한 바와 같이 15명의 학생이 영어를 좋아하는가 묻는 문항에 '그렇다'하였고, 10명이 '그렇지 않다'라고 응답하였다. 다수의 학생들(19명) 이 영어학원, 과외와 학습지 등의 사교육을 통해 공부한다고 응답하였다. 학 교 영어 수업시간을 제외한 일주일 평균 영어학습 시간에 대해서는 1~5시간 학습에 13명이 응답하였고 6~10시간 이상 공부하는 학습자는 12명이였다. 영어학습을 시작한 시기로는 '유치원생 시기' 6명과 '초등학생 시기' 19명이 였다. 자신의 영어실력에 대해 만족하는 학생은 16명, 보통이라고 답한 학생 7명과 만족하지 못하는 학생은 2명으로 나타났다. 자유학기제 영어수업에 만 족도에 관한 질문에서는 22명의 학생이 '만족 한다'라고 답하였다. 입이 트이 는 영어 동아리에 참여하기 전 게임을 활용한 영어 공부의 경험여부에 대해 15명이 '경험이 있다'고 하였고, 10명이 '없다'고 하였다. 평소에 즐겨하는 영 어보드게임이나 영어게임을 하는 학생들은 9명이였으며, 16명은 하지 않는다 고 응답하였고. 영어동아리 참여하기 전 원어민 교사와의 수업과의 경험에 대 한 질문에 24명은 '경험이 있다'라고 응답하였다.





표 1 연구 대상에 대한 기초조사

항목	구분	응답자 (명)
영어를 좋아한다	그렇다	15
영어를 놓아한다	아니다	10
기그 0 0 트레 고브쉬리	그렇다	19
사교육을 통해 공부한다	아니다	6
해외여행 경험이 있다	그렇다	4
에커역행 경험의 있다	아니다	11
	1~2시간	5
개인별 영어 학습시간	3~5시간	8
계리된 6기 국업기업	6~8시간	6
	10시간 이상	6
영어 학습 시작시기	유치원	6
0의 학표 시력까기	초등학생	19
	아니다	2
본인의 영어 능력에 만족한다	보통이다	7
	만족 한다	16
자유학기제 영어수업에 만족한다	그렇다	22
자규익기세 청어구집에 한국한다	아니다	3
게임을 활용한 영어수업 경험이 있다	그렇다	15
게임을 설명한 경역구립 경험의 있다	아니다	10
즐겨하는 영어보드게임과 영어게임이	그렇다	9
있다	아니다	16
원어민 교사와 수업 경험이 있다	그렇다	24
편기된 프까শ 干합 경험의 쳤다	아니다	1





#### 3.2 연구 설계 및 절차

본 연구의 실험은 2017년 9월 26일부터 10월 24일까지 일주일에 2번 총 8차시로 45분씩 진행 되었다. 연구 참여자는 자유학기제 입이 트이는 영어동 아리에 참여한 남학생 중학교 1학년 25명으로 이루어졌다.

표 2는 자유학기제에서 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 실제 사용된수업 교수 내용이다. 매 차시마다 수업주제와 관련된 게임들이 활용되었음을 알 수 있다.

표 2 게임을 활용한 원어민 협력수업 교수 내용

차시	주제	게임활동			
1차시	C	Cranium Board Game			
1^[^]	Sysnonyms & Antonyms	Hot seat Game			
2차시	How to greet	Snowball Game			
0.5] 1]	Dutuus ish	Graduation Board Game			
3차시	Future job	Act out Game			
4차시	Super Hero	Create a Super Hero			
		Mission to the Arctic Game			
5차시	Food	Ball passing Game			
6차시	Number	Auction Game			
7차시	In a restaurant	Fiction Game			
8차시	Desert	Making Game			

표 3은 8차시 수업에 해당되는 게임을 활용한 원어민 협력수업의 교수 학습 지도안이다. 본 연구는 입이 트이는 영어 영어동아리에 참여한 자유학기제 중학생들을 위해 원어민 교사가 선정한 주제와 게임을 학습자의 수준에 맞게 재구성하여 수업을 진행하였다.

도입 단계에서는 주제를 소개하고 단원 관련 사진, 그림, 동영상 등을 보고 주제를 추측 하고 소개한 후, 학습 목표를 제시하였다. 전개 단계에서는



학습목표를 달성하기 위해 활동할 게임 방법을 설명한 후 게임 진행을 위한 필수 어휘와 문장을 배웠다. 전체 게임, 모둠 게임, 짝 게임, 개별 게임의 형태로 영미권의 보드게임과 다양한 게임을 진행하여 즐겁게 영어 학습을 할수 있는 활동으로 이루어졌다. 정리 단계에서는 게임 활동에 대한 소감 발표및 우승자 시상으로 진행 되었고, 본 시 활동의 주요 문장과 단어를 정리할수 있도록 확인 학습을 하였으며, 차시예고 및 끝인사로 수업을 마무리 하였다.

표 3 게임을 활용한 원어민 협력수업 교수 학습 지도안

단계	절차	교수 학습 활동
	인사 및 출석 확인	인사 묻고 답하기, 출석 확인
도입	복습	이전 차시 복습
(8')	동기부여	본 차시 게임 주제 관련 사진, 동영상 시청
	학습목표제시	학습 목표 제시
	연습하기	게임설명과 필요한 단어와 문장 연습
전개 (30')	게임 활동	전체 활동, 모둠 활동, 짝 활동, 개별 활동을 혼합하여 영미권 보드게임과 다양한 게임 활동을 통한 영어학습
정리	게임활동발표	게임 활동 소감 및 우승팀 시상
(7')	학습내용정리	본시 내용 정리 및 확인 학습
	차시예고 및 끝인사	다음 차시 예고 및 마무리

표 3에서의 교수 학습 지도안에 따라 6차시 영어숫자단위를 지도하기 위해 도입에서 Ted 영상을 통해 숫자의 단위에 대해 알아보고 학습 목표를 제시 하였다. 전개에서는 먼저 Fizz Buzz Game를 통해 미국판 3.6.9. 게임이 진 행되었다. 놀이공원 각 놀이기구의 경매게임을 진행하기 위해 교사들이 준비 한 게임 보드판을 각 모둠에 배부한 후 각 모둠의 놀이공원 이름을 정하였다. 원어민 교사가 측정된 각 놀이기구의 가격과 각 기구 당 정해진 이용객 수를 알려준 후 경매를 시작하였다. 학습자들은 경매에 참여하기 위해 큰 단위의 숫자들을 빠른 속도로 계산하여 영어로 가격을 외쳤다. 모둠별로 진행되는 게 임으로 모둠원들과 함께 상의하고 어려움이 있는 부분은 한국인 교사에게 질





문을 하면서 해결한다. 낙찰이 끝난 후, 각 모둠별로 주사위를 굴려 날씨를 정하고 날씨에 따른 이용객의 숫자를 계산한다. 정리단계에서는 이용객 숫자 에 따라 이용료를 계산하고 Worksheet의 예시문장을 따라 각 모둠의 진행상 황을 작성한 후 완성된 문장을 발표하며 우승팀을 선정한다. 학습내용을 정리 할 때 숫자 단위을 읽고 쓰는 법에 대해 확인학습을 한다. 보다 자세한 설명 을 위하여 부록 4에 6차시 수업계획안이 수록되었다.

#### 3.3 연구도구

표 4에서 제시된 바와 같이 사전·사후 설문지의 총 문항 수는 30문항(부록 참조)이며 문항내용은 동일하다. 정선화(2005)의 연구를 참고하여 문항을 작성하였으며 각 문항은 구성은 다음과 같다. 자유학기제 게임을 활용한 원어민협력수업으로 진행된 영어동아리에 참여 전·후로 구분되어 영어학습 동기 10문항, 자유학기제 영어동아리에서의 영어학습 자신감 10문항, 자유학기제 영어동아리에서의 영어학습 자신감 10문항, 자유학기제 영어동아리에서의 영어학습 태도 10문항으로 구성되어 있다. 사전 설문지는 개인 인적사항 조사를 위한 10문항이 더 추가되었다. 개인 인적사항 설문지는 부록1에서 찾아볼 수 있으며 사전·사후 설문지는 부록2, 3에서 확인 할 수 있다.

표 4 설문지 문항의 구성

영역별 설문 내용	문항 수
자유학기제 영어동아리에서의 영어학습 동기	10
자유학기제 영어동아리에서의 영어학습 자신감	10
자유학기제 영어동아리에서의 영어학습 태도	10

#### 3.3.1 배경조사 설문문항

배경조사에 대한 설문지는 연구 대상자에 대한 인적사항 조사를 위해 10 문항으로 구성되었다. 본 설문에 대한 내용은 영어 흥미도, 사교육 여부, 해 외여행 경험, 영어 공부시간, 영어학습 시작시기, 영어능력 만족도, 자유학기





제 영어수업 만족도, 게임을 활용한 수업 경험, 즐겨하는 영어보드게임과 영어게임이 있는가와 원어민교사와의 수업 경험에 대해 질문하였다. 각 설문지문항에 따른 척도는 2점 척도(1, 2, 3, 7, 8, 9, 10번 문항)와 3점 척도(5, 6번 문항)로 이루어져 있으며 부록 1에 수록되었다.

#### 3.3.2 영어학습 동기, 자신감 및 태도 설문문항

본 연구에서는 정선화(2005)의 논문을 토대로 연구를 참고하여 표 5에서 제시된 바와 같이 총 30문항으로 이루어져있다. 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업 참여 전·후의 정의적 요인에 미치는 변화를 분석하기 위해 영어학습 동기 10문항, 영어학습 자신감 10문항, 영어학습 태도 10문항으로 구성되었다. 영어학습 동기 10문항은 통합적 동기 5문항과 도구적 동기 5문항으로 구성되었으며, 영어학습 자신감 10문항은 교실에서의 자신감 3문항, 영어사용 자신감 3문항, 영어능력 자신감 4문항으로 배정되었다. 영어학습 태도 10문항은 영어학습에 대한 태도 5문항과 영어수업에 대한 태도 5문항으로 배정하였다. 설문지의 각 문항의 구성은 매우 그렇지 않다=1점, 약간 그렇지 않다=2점, 보통이다=3점, 그렇다=4점, 매우 그렇다=5점으로 반응 값을 부여하는 5단계 리커트척도(Likert Scale)를 이용하여 결과를 도출하였으며, 사전·사후 설문 문항은 모두 동일하다. 이 설문의 내용은 부록 2, 3에 수록되었다.

표 5 설문지 문항의 세부내용

평가 항목	세부 내용	문항 번호
영어학습 동기	통합적 동기	3, 10, 18, 24, 30
성의학합 장기	도구적 동기	6, 12, 15, 21, 27
	교실에서의 자신감	2, 7, 17
영어학습 자신감	영어사용 자신감	4, 9, 13
	영어능력 자신감	20, 23, 26, 29
영어학습 태도	영어학습에 대한 태도	16, 19, 22, 25, 28
	영어수업에 대한 태도	1, 5, 8, 11, 14





#### 3.4 연구 자료 수집 방법

본 연구의 자료 수집은 학생들에게 동의를 얻어 연구목적을 알리고 설문지문항에 대한 답변방법을 설명하고 2017년 9월 26일 설문 조사를 하였다. 연구자가 직접 수집 하였고, 사후 조사는 2017년 10월 24일에 이루어졌다. 설문지 응답시간은 5~10분이 소요 되었고, 회수율은 100%였다.

#### 3.5 연구 자료 분석 방법

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

- (1) 기술 통계학(decsriptive statistics)을 사용하여 연구 대상자의 인적사항 및 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 영어학습 동기, 자신감및 태도에 대해 평균, 표준편차, 빈도수를 분석하였다.
- (2) 게임을 활용한 원어민 협력수업이 학습자들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도에 미치는 영향을 분석하기 위하여 이러한 요인들의 사전·사후 평균차이를 *t*-검증(*t*-test)을 사용하여 분석하였다.





#### IV. 연구 결과 및 논의

본 장에서는 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에 참여한 중학생들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도에 대한 변화를 알아보기 위해설문 조사를 실시 한 후 그 분석 결과를 제시하고 이에 대한 논의를 하고자한다.

# 4.1 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 학습자의 영어학습 동기

표 6은 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업이 중학생들의 영어학습 동기의 변화를 분석한 결과이다. 자세히 문항을 살펴보면, 전반적으로 게임을 활용한 원어민 협력수업 전보다 후에 학습자들의 영어학습 동기가 상승되었 음을 알 수 있다.

문항10번 "외국인과의 원활한 의사소통을 위해서 영어를 더 열심히 공부할 것이다"에 사전 조사에서는 13명이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'고 답했으나, 사후에서는 연구 참여자 대부분(n=23, M=4.56)이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'에 응답하였다. 사전(M=3.56)과 사후(M=4.56)의 평균점수가 1점 상승함으로써 학습자들의 영어학습 동기에 긍정적인 변화가 있음을 보여준다. 18번(외국인들과 있을 때 편안한 마음으로 함께하려면 영어공부는 중요하다)문항의 사전조사에서는 16명이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'라고 응답했으나, 사후조사에서는 대다수(n=22)의 학습자들이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'라고 하였다. 이러한 결과를 통해 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업을 통해학습자들의 영어학습 동기가 전반적으로 높아졌음을 알 수 있다. 이는 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 원어민과의 수업시간이 늘어남에따라 학습자들에 영어학습의 주요목표 중 하나인 의사소통의 필요성을 일깨워주었고 적극적으로 학습하고자 하는 동기를 높여준 것으로 보인다.





표 6 사전·사후 영어학습에 대한 동기

	- , , ,							:
문항		1*	2	3	4	5	M	SD
3. 외국문화와 사고방식 및 생활양	사전	2**	2	7	7	7	3.60	1.22
식을 이해하기 위해서 영어 공부를	\$ . <del>-</del> -							
할 것이다.	사후	0	1	2	8	14	4.40	0.81
6. 영어공부는 나를 지식이 풍부한	사전	2	2	8	5	8	3.60	1.25
사람으로 만들어 주어 중요하다고	. –							
생각한다.	사후	0	2	2	4	17	4.44	0.96
10. 외국인과의 원활한 의사소통을	사전	1	4	7	6	7	3.56	1.19
위해서 영어를 더 열심히 공부할	1 12	1	1	'	O	•	0.00	1.10
것이다.	사후	0	0	2	7	16	4.56	0.65
12. 영어수업시간이 재미있고 흥미	사전	2	3	6	3	11	3.72	1.36
있어서 나에게 도움이 되었다고 생	기건	2	J	U	J	11	0.72	1.50
각한다.	사후	0	1	3	7	14	4.36	0.86
15. 영어공부는 장래에 사회에 성	 사전	2	2	4	8	9	3.80	1.26
공하는데 필요하기 때문에 중요하	年也	2	<i>\( \alpha \)</i>	4	O	9	5.00	1.20
다고 생각한다.	사후	0	1	3	5	16	4.44	0.87
18. 외국인들과 편안한 마음으로	사전	1	0	8	8	8	3.88	1.01
있기 위해 영어공부는 중요하다 생	个也	1	U	0	0	0	3.00	1.01
각한다.	사후	0	0	3	9	13	4.40	0.71
21. 외국어에 능통하면 다른 사람	사전	0	7	10	4	4	3.20	1.04
들이 나를 존경할 것이기에 중요하	小包	U	1	10	4	4	3.20	1.04
다고 생각한다.	사후	1	2	3	7	12	4.08	1.15
24. 영어 공부는 글로벌 시대를 잘	 사전	1	2	4	7	11	1.00	1 15
이해하기 위하여 중요하다고 생각	^ 신	1	2	4	1	11	4.00	1.15
한다.	사후	1	1	1	7	15	4.36	1.04
27. 영어공부는 전문적이고 창조적	1] Z]	1	Ω.	1 1	Ω.		0.04	1 10
인 생각의 감각을 갖기 위해 중요	사전	1	2	11	2	9	3.64	1.19
하다고 생각한다.	사후	0	0	2	6	17	4.60	0.64
								1.00
30. 영어를 잘해서 외국인 친구를	사전	2	3	8	3	9	3.56	1.32
사귀고 싶다.	사후	0	2	4	4	15	4.28	1.02
		-	_	_	_			

<sup>\* 1=</sup>매우 그렇지않다, 2= 약간 그렇지않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우그렇다.



<sup>\* \*</sup> 응답자 수를 나타낸다.



# 4.2 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 학습자의 영어학습 자신감

표 7은 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 중학생들의 영어학습 자신감을 분석한 결과이다. "영어로 말해야 할 때 거북스럽거나 곤란하다"는 문항 4번 과 "영어시간에 초조하고 긴장된다"는 문항 7번은 자신감에 대한 역문항으로 영어학습에 대한 불안감을 묻는 문항이다. 4번 문항의 사전 설문에서 2.36의 평균값이 사후 설문에 1.76으로 낮아져 학습자들의 영어학습 불안감이 더욱 감소한 것을 나타낸다. 7번 문항 또한 2.64의 사전 평균값이 사후에서 1.76으로 낮아져 초조함과 긴장감이 감소하고 학습자들의 자신감이 높아졌음을 알 수 있다. 문항 2번"영어수업시간에 자신 있게 말할 수 있다"에 대한 응답으로 사전조사에서 12명이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'라고 답하였으나 사후조사에서는 22명이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'라고 응답하였다. 이는 자유학기제 학습자들이 지필시험에 대한 부담감이 해소되었고 매 시간 새롭고 흥미로운 게임을 통해 즐겁고 편안한 마음으로 영어학습에 임하면서 자신감에 긍정적인 효과가 나타난 것으로 추측된다.

반면, 영어학습 자신감에 대한 10개의 문항 중 역문항인 9번 문항(영어를 말할 때 친구들이 비웃을까봐 두렵다)에 사전 조사에서 3명의 학습자들이 '매 우 그렇다' 또는 '그렇다'고 응답하였으나, 사후에서는 6명의 학습자들이 '매 우 그렇다' 또는 '그렇다'라고 응답하였다. 역문항인 17번 "영어 수업시간에 자발적으로 대답하는 것은 당황스러운 일이다"문항에서도 사전 조사에서는 2명의 학생이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'고 응답하였으나, 사후 조사에서는 10명의 학생들이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'고 응답하였다. 또한, 20번 문항 (다른 친구들이 나보다 영어를 잘한다고 느낀다)에 사전조사에서 6명이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'고 응답하였으나, 사후에서는 15명의 학습자들이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'를 선택했다. 3개의 문항(9, 17, 20번)을 종합하여 논의 하자면, 게임을 활용한 원어민 협력수업이 학습자들의 영어발화에 대한 거북 함, 곤란함과 당황스러움 등의 어려움을 겪는 것에 큰 도움을 주지 못한 것으 로 보인다. 이는 영어 사용만 허용되는 원어민 협력수업이 영어학습자들에게 부담이 된 것으로 추측된다. 또한, 상위 영어학습자와 하위 영어학습자들이 한 팀으로 구성되었으며 상위학습자들의 참여도가 현저히 높고 수업을 이끌 어가는 분위기로 중위권과 하위권 학습자들이 본인들의 영어실력에 자신감을 갖지 못하고 위축 된 것으로 보인다.





표 7 사전·사후 영어학습에 대한 자신감

<del></del>		1	2	3	4	5	M	SD
2. 영어수업시간에 자신 있게 말할	사전	3	3	7	5	7	3.40	1.35
수 있다.	사후	0	1	2	7	15	4.44	0.82
4. 영어로 말해야 할 때 거북스럽거	사전	9	7	3	3	3	2.36	1.41
나 곤란하다.	사후	14	5	4	2	0	1.76	1.01
7. 영어시간에 초조하고 긴장이 된	사전	9	3	6	2	5	2.64	1.55
다.	사후	14	6	3	1	1	1.76	1.09
9. 영어를 말할 때 다른 친구들이	사전	9	5	8	1	2	2.28	1.24
비웃을까봐 두렵다.	사후	10	2	7	2	4	2.52	1.50
13. 외국인과 함께 있을 때 보통 침착하고 자신감 있게 애기하고 행	사전	2	3	7	8	5	3.44	1.19
동한다.	사후	0	0	2	10	13	4.44	0.65
17. 영어 수업시간에 자발적으로	사전	6	8	9	1	1	2.32	1.03
대답하는 것은 당황스러운 일이다.	사후	9	5	1	4	6	2.72	1.67
20.다른 친구들이 나보다 영어를	사전	3	6	10	4	2	2.84	1.11
잘한다고 느낀다.	사후	1	3	6	7	8	3.72	1.17
23. 나는 영어를 잘 쓸 수 있다고	사전	1	1	7	5	11	3.96	1.13
생각한다.	사후	0	2	3	7	13	4.24	0.97
26. 나는 영어를 잘 말 할 수 있다	사전	1	1	7	5	11	3.96	1.13
고 생각한다.	사후	0	2	2	7	14	4.32	0.94
29. 나는 영어를 잘 읽을 수 있다	사전	1	2	12	3	7	3.52	1.12
고 생각한다.	사후	0	0	6	7	12	4.24	0.83





# 4.3 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 학습자의 영어학습 태도

표 8은 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에 참여한 중학생들의 영어 학습 태도에 어떠한 변화가 있는가에 대해 알아보기 위해 실시한 문항들을 분석한 결과이다.

전반적으로 게임을 활용한 원어민 협력수업 후에 학습자들은 영어학습 태도에서 긍정적인 변화를 나타냈다. 사전과 사후에 가장 큰 차이를 보인 문항은 5번(영어수업시간은 친구들과 마음이 통하는 시간이다)으로 사전 평균이 3.24, 사후 평균이 4.44로 나타났다. 8명의 학습자들이 사전 설문조사에서 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'고 응답하였고, 사후 설문조사에서는 21명의 학습자들이 '매우 그렇다' 또는 '그렇다'고 응답하였다. 학습자들은 게임을 활용한원어민 협력수업에서 주로 협동심이 요구되는 팀 게임을 통해 동료들과 상호작용하며 학습을 하여 영어학습에 긍정적인 태도가 형성됨을 알 수 있다.

문항 28번(기회가 된다면 영어권 나라로 어학연수나 유학 가서 직접 체험하고 싶다)에서 사전(M=3.32)과 사후(M=4.48)의 평균값이 1점 이상 향상하였다. 이는 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 세계적으로 가장 큰 보드게임시장인 미국의 다양한 보드게임과 게임 활동을 학습자들이 접함으로써 흥미와 호기심이 증폭되어 영어권 나라에 방문하여 직접 체험하고자 하는 욕구가높아져 학습자들의 영어학습 태도에 긍정적인 변화가 나타난 것으로 추정된다.





표 8 사전·사후 영어학습에 대한 태도

 문항		1	2	3	4	5	M	SD
1. 영어수업시간에 관심을 가지고	사전	2	1	4	4	14	4.08	1.29
적극적으로 수업에 참여하려 노력 할 것이다.	사후	0	0	2	9	14	4.48	0.65
5. 영어수업시간은 친구들과 마음이	사전	1	6	10	2	6	3.24	1.20
통하는 시간이라고 생각한다.		0	0	4	6	15	4.44	0.76
8. 영어 수업이 나의 수준에 적합했	사전	1	3	9	4	8	3.60	1.19
다고 생각한다.	사후	2	0	1	6	16	4.36	1.15
11. 영어수업시간이 재미있고 흥미	사전	3	0	7	4	11	3.80	1.35
있어서 나에게 도움이 되었다고 생 각한다.	사후	1	1	1	8	14	4.32	1.03
14. 영어수업시간은 영어실력 향상	사전	1	0	6	9	9	4.00	1.00
에 많은 도움을 주기에 더 열심히 할 것이다.	사후	0	1	1	9	14	4.44	0.77
16. 영어 배우는 것이 즐거워졌다.	사전	1	3	6	4	11	3.84	1.25
10. 6의 메우는 첫의 글기저졌다.	사후	0	0	3	7	15	4.48	0.71
19. 영어 배우는 것이 나에게 도움	사전	2	4	7	12	25	4.08	1.19
이 된다고 생각한다.	사후	0	0	4	5	16	4.48	0.77
22. 앞으로도 영어를 계속 배울 것	사전	1	1	5	7	11	4.04	1.09
이다.	사후	0	0	O	7	18	4.72	0.46
OF 점시 페이트 코스코스 1 케린		2	0	6	4	13	4.04	1.24
25. 영어 배우는 필요성을 느낀다.	사후	1	1	1	7	15	4.56	0.77
28.기회가 된다면 영어권 나라로	사전	5	1	8	3	8	3.32	1.49
어학연수나 유학 가서 직접 체험하고 싶다.	사후	0	2	1	5	17	4.48	0.92





# 4.4 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 학습자의 정의적 요인 비교

표 15는 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에서 중학생들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도의 변화에 대하여 각 요인에 속한 문항의 점수를 종합한 합성점수(composite score)를 산출하여 t-검정으로 분석결과이다. 영어 학습에 대한 동기(t=-11.601, p=0.001), 영어 학습에 대한 자신감(t=-1.685, p=0.126), 영어 학습에 대한 태도(t=0-7.247, p=0.001) 모두 사전에서 사후로 긍정적인 변화가 있었다. 영어학습에 대한 동기와 태도는 사전(M=3.66)과 (M=3.80)에서 사후 (M=4.40)과 (M=4.48)로 상승하였으며 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 반면, 자신감의 경우 사전(M=3.07)보다사후(3.41)로 상승하였으나, 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 이는 수업진행 기간이 한 두달로 학습자들의 자신감을 평가할 수 있는 시간과 기회가 충분하지 못했던 것으로 추측된다.

표 9 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업이 영어학습에 미치는 영향

<u>요</u> 이	사	전	사	사후		n
¥ 1	M	SD	M	SD	- ι	p
동기	3.66	0.22	4.40	0.14	-11.601	0.001
자신감	3.07	0.66	3.41	1.11	-1.685	0.126
태도	3.80	0.32	4.48	0.11	-7.247	0.001





#### V. 결론

본 장에서는 연구 결과를 요약하고 이에 따른 결과가 중학교 영어교육에 주는 시사점을 밝히고자 한다. 또한 본 연구의 결과를 바탕으로 효과적인 게임을 활용한 원어민 협력 수업을 모색하기 위한 후속 연구에 대한 제언을 하고자 한다.

#### 5.1 연구요약

본 연구는 중학교 1학년 25명을 대상으로 자유학기제 게임을 활용한 원어 민 협력 수업에 참여 한 후 학습자들의 영어학습 동기, 자신감 및 태도에 어 떠한 변화가 있는지 알아보는데 목적이 있다.

연구를 통해 얻어진 결과는 다음과 같다.

첫째, 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에 참여한 중학생들의 영어학습 동기에 긍정적인 효과가 나타났으며 사전·사후 분석결과가 통계상으로 유의미한 차이를 보였다. 이는 원어민 교사와의 의사소통 과정에서 영어학습의 필요성을 자연스럽게 인식한 점이 긍정적인 변화를 나타낸 요인으로 꼽힌다. 또한, 지필시험의 부담에서 벗어나 게임을 통해 즐겁고 활발한 수업 분위기에서 영어어휘와 문장을 스스로 학습할 수 있는 기회가 제공되어 학습의지가 높아 질 수 있게 동기 유발된 것으로 판단된다.

둘째, 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업에 참여한 중학생들의 영어학습 자신감에 긍정적 변화가 나타났으나, 통계적으로는 유의미하지 않았다. 이러한 결과는 영어로만 진행되는 수업이 학습자들에게 부담이 되었던 것으로 볼 수 있다.

셋째, 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업은 중학생들의 영어 학습 태도에 통계적으로 유의미한 긍정적인 변화를 보였다. 이는, 자유학기제의 영 어동아리 수업을 통해 영미권의 새롭고 흥미로운 게임들을 팀원들과의 상호 작용하며 영어 몰입 학습을 하면서 적극적인 태도가 형성 된 것으로 판단된 다.





#### 5.2 교육적 함의

본 연구 결과를 바탕으로 중학교 영어 교육 현장에 주는 시사점은 다음과 같다.

첫째, 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업은 학습자들의 영어학습동기에 긍정적인 영향을 주어 그 효과가 입증되었다. 중학교 영어 교육 현장에서 게임을 활용한 원어민 협력수업이 더욱 활성화되길 권유한다. 다만, 게임 선택 시 교과 주제와 연계 되고 학습자들의 수준에 맞는 쉽고 간단한 게임을 개발한다면 영어학습에 더욱 몰입할 수 있는 수업이 될 수 있을 것이다.

둘째, 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업은 영어학습 자신감에 통계적으로 유의미한 변화를 보이지 않은 것으로 나타났다. 영어로만 진행되는 원어민 협력수업이 부담 될 수 있는 하위권 영어학습자들의 자신감을 높여주며 참여도를 높일 수 있는 수업에 대한 연구가 필요한 것으로 보인다. 또한, 흥미 위주의 게임 활동보다는 영어실력을 높여주기 위한 교육적 게임을 개발하기 위해 연구 할 필요성이 있다(황정현, 2015).

셋째, 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업은 학습자들의 영어학습에 긍정적인 태도가 형성되었고 통계적으로 유의미한 변화를 보였다. 게임을 활용한 수업에서는 협동학습을 통해 학습자들의 상호작용을 일으킨다. 게임에 도전하는 과정 중에서 자신과 타인에 대한 이해능력, 수용능력과 표현능력도 향상 시킬 수 있다. 게임 활동은 보편적으로 짝 활동, 그룹 활동으로 진행되기 때문에 교사는 학습자들이 잘 참여하고 있는지 주의 깊게 관찰 할 필요성이 있다. 교사는 학습자들이 게임을 통해 학습목표를 잘 수행하고 있는지 지속적이고 적절한 피드백을 제공해야 한다면 더욱 효과적인 수업이 될 것이라 생각한다.





#### 5.3 연구의 제한점

본 연구는 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업이 영어학습 동기, 자신감 및 태도에 어떠한 변화를 나타나는지 연구하여 긍정적인 연구결과를 도출하였으나 몇 가지 제한점을 갖는다. 먼저 본 연구는 약 5주에 걸쳐 45분씩 10차시에 이루어진 실험 수업으로 효과를 검증하기에는 다소 짧은 기간이기에 결과 실험의 결과가 제대로 나타나지 않을 수 있는 가능성이 있다. 또한, 연구 참여자의 수가 25명으로 매우 적어 본 연구의 결과를 우리나라 중학교전체에게 일반화하기에 제한점이 있다.

#### 5.4 후속 연구 제언

본 연구의 절차와 제한점에 근거하여 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력 수업과 관련된 연구를 위해 몇 가지 제언을 하고자 한다. 본 연구의 제한점에서 언급 하였듯이 연구 대상자 수가 25명이며 연구기간이 짧았다. 일반화를 하기 위해서는 대도시와 지역적 특성이 있는 여러 학교의 다수의 참여자들을 대상으로 비교 분석하며 장기간에 걸쳐 연구할 필요성이 있다. 또한,본 연구에서는 설문지 문항만을 통해 수업 전,후에 나타난 학습자들의 변화를 알아보았다. 그러나 설문지 뿐만 아니라 인터뷰와 같은 다양한 방법으로 질적 연구가 함께 이루어졌다면 더 심도 있는 연구가 되었을 것으로 예측된다. 본 연구에서는 정의적인 측면에서만 살펴보았지만 연구의 타당성을 확보하기 위하여 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업의 전과 후의 영어성취도를 측정하고 결과를 비교해 효과성을 살펴볼 필요가 있다. 더불어,본연구에서는 수준별로 학습자를 구분하지 않고 상위,중위,하위 영어 학습자들이 함께 한 팀을 이루어 수업이 진행되었다. 수준별로 상,중,하로 분류하여 효과를 비교분석하여 학습자의 영어 능력에 따라 어떠한 변화가 나타나는지 결론을 도출할 필요가 있다.

자유학기제의 목표는 다양한 활동과 함께 참여중심의 수업을 통해 학습자들의 창의성, 인성, 자기주도 학습 능력 등의 미래핵심역량을 함양하는 것이다. 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업과 이에 대한 연구가 지속적으로 이루어진다면 위의 목표가 실현 될 수 있을 것이라고 본다.





#### 참고문헌

- 김민. (2010). *놀이와 게임을 활용한 영어 수업이 초등학생들의 흥미도와 수업태도에 미치는 영향.* 미출간 석사학위 논문. 서울: 숭실대학교.
- 김성신. (2009). *초등 영어 교육에서 게임을 통한 문자언어 지도의 효과.* 미출가 석사학위 논문. 경기: 경인교육대학교.
- 김은아. (2016). 게임을 활용한 초등학교 6학년 영어 읽기 수업 모형 연구. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국교육대학교.
- 김주혁. (2016). 학교현장에서 원어민 영어보조교사 수업만족도와 이에 따른 원어민보조교사제도 필요성 연구. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국 외국어대학교.
- 김현령. (2016). *초등영어 수업의 게임 활동 운영 방법 분석.* 미출간 석사학 위 논문. 대구: 대구교육대학교.
- 김희규, 이정현. (2009). 게임을 통한 협력학습이 영어 학습부진아의 영어읽기능력과 학습태도 및 자아효능감에 미치는 효과. 지성과 창조. 12. 127-143.
- 김혜수. (2008). 영어 에듀테인먼트 게임을 활용한 교수-학습 모형 연구: 중학교 1학년을 중심으로. 미출간 석사학위 논문. 서울: 중앙대학교.
- 김혜숙. (2003). *초등영어 교실에서의 동기유발 강화를 위한 효과적인 수업전 략.* 미출간 석사학위 논문. 대전: 한남대학교.
- 류승의. (2015). *원어민-비원어민 한국어 교사의 팀티칭 수업 및 운영 방안 연구.* 미출간 석사학위 논문. 서울: 경희사이버대학교.
- 모가희. (2016). 자유학기제 영어과 평가 실태 및 교사와 학생의 인식 연 구. 미출간 석사학위 논문. 서울: 숙명여자대학교.
- 문주영. (2012). *초등영어 교육에서의 게임에 대한 인식 조사. 미출간 석사학* 위 논문. 강릉, 강원: 카톨릭관동대학교.
- 박준철. (2009). *초등 영어교육에서 게임을 활용한 문화 지도의 효과.* 미출 간 석사학위 논문. 광주: 광주교육대학교.
- 변금선. (2002). 영어학습 동기유발을 위한 교수기법 : 소집단별 게임활동을 중심으로. 미출간 석사학위 논문. 안동, 경북: 안동대학교.
- 안정순. (2017). 자유학기의 프로젝트 기반 영어교육에 대한 중학생의 인식 과 만족도. 미출간 석사학위 논문. 서울: 숙명여자대학교.





- 안진혜. (2012). 노래와 게임 활동 중심이 초등학교 5학년 학생의 영어 성취 도에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 경남: 진주교육대학교.
- 엄이슬. (2013). 원어민과 내국인교사의 수준별 협동수업에 대한 학생들의 인식 연구 : 인천지역중학교를 중심으로. 미출간 석사학위 논문. 인 천: 인천대학교.
- 오민현. (2014). *원어민 영어 보조교사 수업에 대한 중학생들의 인식.* 미출 간 석사학위 논문. 제주: 제주대학교.
- 유영주. (2005). 게임활동을 통한 영어 쓰기 지도가 초등학교 5학년 어린이 의 쓰기 성취도 및 정의적 특성에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 중앙대학교.
- 윤인영. (2017). 게임 활용 형태초점 교수법이 중학생의 영어 어휘 학습과 정의적 영역에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어 대학교.
- 이광오. (2009). 원어민 협동수업이 한국 고등학생들의 정의적 변인과 영어 회화 수업 참여도에 끼치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 고려 대학교.
- 이다은. (2012). 영어 원어민 교사와 한국인 교사의 협동수업에 대한 중학생 의 인식조사: 정의적 요인을 중심으로, 미출간 석사학위 논문. 서울: 중앙대학교.
- 이소영. (2007). 게임을 활용한 영어 쓰기 지도가 아동의 영어 쓰기 성취도 와 정의적 영역에 미치는 영향: 초등학교 5학년 아동을 대상으로. 미 출간 석사학위 논문. 춘천: 춘천교육대학교.
- 이수진. (2007). 원어민 보조교사와의 협동수업이 초등영어 학습자의 동기 및 정의적 특성에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 대구: 대구교 육대학교
- 이유림. (2010). 게임을 활용한 영어 말하기지도에 관한 연구: 중학교 2학년을 중심으로. 미출간 석사학위 논문. 진주, 경남: 경상대학교.
- 이혜림. (2016). 원어민과 비원어민 영어 교사의 협동수업에 대한 학습자들 의 인식조사를 통한 효과적인 수업모형 연구 : 초등학교 6학년을 중심으로. 미출간 석사학위 논문. 서울: 숙명여자대학교.
- 임상미. (2017). 자유학기제 선택교과 프로그램 개발 창의성 교수기법을 활용한 인성 진로 영어교육을 중심으로. 미출간 석사학위 논문. 서울:





상명대학교.

- 장영란. (2015). 자기성찰 학습일지 작성 및 피드백 유형이 자유학기제 중학 교 학습자의 영어 어휘, 문법 및 자기주도적 학습에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 이화여자대학교.
- 장호진. (2009). 리터러시 게임 활동이 초등영어 학습부진학생의 문식력과 자기효능감 향상에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 서울교 육대학교.
- 전한결. (2017). *과업 중심 교수법을 활용한 자유학기제 영어 프로그램 개* 발. 미출간 석사학위 논문. 서울: 국제영어대학원대학교.
- 정영근, 이명준, 김진숙, 이근호, 옥현진, 정윤미. (2014). *자유학기제 도입* 에 따른 중학교 교육과정 설계 방안. 한국 교육과정 평가원. 연구보고 RRC 2014-5.
- 정우정. (2017). *자유학기제 영어 수업에 대한 중학생들의 만족도 연구.* 미출간 석사학위 논문. 공주, 충남: 공주대학교.
- 조원희. (2000). *게임을 활용한 영어 학습의 효과에 관한 연구.* 미출간 석사학의 논문. 서울: 동덕여자대학교.
- 최상덕. (2015). 2014년도 2학기 자유학기제 운영만족도 조사 결과. 한국 교육개발원.
- 최정현. (2015). 원어민과 한국인 영어교사 수업에서 중학생들의 불안감, 모 험시도, 동기에 관한 연구. 미출간 석사학위 논문. 광주: 조선대학교.
- 최현정. (2005). 게임을 통한 영어학습의 동기촉진 효과에 대한 연구. 미출 간 석사학위 논문. 서울: 숙명여자대학교.
- 최희영. (2015). 한국인 영어교사와 원어민 영어교사의 협력수업을 통한 의사소통능력 향상에 관한 연구. 미출간 석사학위 논문. 광주: 조선대학교
- 황정현. (2015). *초등영어 수업에서의 게임사용에 대한 학생과 교사의 인식 연구.* 미출간 석사학위 논문. 인천: 인하대학교.
- Friend, M., Reising, M., & Cook, L. (1993). Co-teaching: An overview of the past, a glimpse at the present, and considerations for the future. *Preventing School Failure*, 37(4), 6-11.
- Harmer, J. (1983). The practice of English language teaching. NY: Longman.





Lafauci. H. M. (1970). Foreign learning a psycholinguistic analysis. Rowley, MA: Newbury House.

Longman. (2000). The dictionary of language teaching and applied linguisitic. NY: Longman Education.

Shannon, N. B. & B. Meath-Lang. (1992). Collaborative language teaching: A Co-investigation, Boston: Riverside.





#### <인적사항>

본 설문지는 자유학기제 영어학습에 대한 여러분의 동기, 자신감 그리고 태도를 알아보기 위한 것입니다. 여러분들이 답변해주시는 내용은 연구의 목적으로 사용될 것이며, 그 외 다른 용도로 사용되거나, 다른 친구들에게 공개되지 않을 것입니다. 이 설문지는 시험이 아니므로 자신이 영어학습을 할 때 느끼는 바를 편안한 마음으로 솔직하게 빠짐없이 답변해 주시면 됩니다. 해당하는 번호에 빠짐없이 체크(v) 또는 빈 칸[ ]에 답해 주세요.

1. 나는 영어를 좋아한다.

그렇다 / 아니다

2. 나는 영어학원이나 과외 또는 학습지를 통해 영어 공부한다.

그렇다 / 아니다

3. 나는 해외여행 경험이 있다.

그렇다 / 아니다

- 4. 나는 영어수업시간을 제외하고 일주일 평균 [ ] 시간 공부한다.
- 5. 나는 영어공부를 유치원[ ] 또는 초등 [ ]부터 시작했다.

6. 나의 영어능력에 만족한다.

아니다/ 보통이다/ 만족한다

7. 자유학기제 영어수업에 만족한다.

그렇다 / 아니다

8. 게임으로 영어를 공부해 본 적이 있다.

그렇다 / 아니다

9. 평소 즐겨하는 영어보드게임이나 영어게임이 있다.

그렇다 / 아니다

10. 영어원어민과 수업해 본 경험이 있다.

그렇다 / 아니다





### 해당하는 번호에 빠짐없이 체크(v) 해 주세요.

[1] 매우 그렇지 않다 [2] 약간 그렇지 않다 [3] 보통이다 [4] 그렇다 [5] 매우 그렇다

1.영어수업시간에 관심을 가지고 적극적으로 수업에 참여하려고 노력한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
2.영어수업시간에 자신 있게 말할 수 있다.	[1] [2] [3] [4] [5]
3.외국문화와 사고방식 및 생활양식을 이해하기 위해 영어 공부한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
4.영어로 말해야 할 때 거북스럽거나 곤란하다.	[1] [2] [3] [4] [5]
5.영어수업시간은 친구들과 마음이 통하는 시간이다	[1] [2] [3] [4] [5]
6.영어공부는 나를 지식이 풍부한 사람으로 만들어주기 때문에 중요하다.	[1] [2] [3] [4] [5]
7.영어시간에 초조하고 긴장이 된다.	[1] [2] [3] [4] [5]
8.영어 수업은 나의 수준에 적합하다.	[1] [2] [3] [4] [5]
9.영어를 말할 때 다른 친구들이 비웃을까봐 두렵다.	[1] [2] [3] [4] [5]
10.외국인과의 원활한 의사소통을 위해서 영어를 공부한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
11.영어수업시간이 재미있고 흥미 있어서 나에게 도움이 된다고 생각한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
12.영어공부는 좋은 직장을 얻는데 유용할 것이므로 중요하다.	[1] [2] [3] [4] [5]
13.외국인과 함께 있을 때 보통 침착하고 자신감 있게 애기하고 행동한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
14.영어수업시간은 영어실력 향상에 많은 도움을 주기 때문에 열심히 한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
15.영어공부는 장래에 사회에 성공하는데 필요하기 때문에 중요하다.	[1] [2] [3] [4] [5]
16.영어 배우는 것이 즐겁다.	[1] [2] [3] [4] [5]
17.영어 수업시간에 자발적으로 대답하는 것은 당황스러운 일이다.	[1] [2] [3] [4] [5]
18.외국인들과 있을 때 편안한 마음으로 함께하려면 영어공부는 중요하다	[1] [2] [3] [4] [5]
19.영어 배우는 것이 나에게 도움이 된다고 생각한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
20.다른 친구들이 나보다 영어를 잘한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
21.내가 외국어에 능통하면 다른 사람들이 나를 존경할 것이기에 중요하다.	[1] [2] [3] [4] [5]
22.앞으로도 영어를 계속 배울 것이다.	[1] [2] [3] [4] [5]
23.나는 영어를 잘 쓸 수 있다고 생각한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
24.영어 공부는 글로벌 시대를 잘 이해하기 위하여 중요하다	[1] [2] [3] [4] [5]
25.영어 배우는 필요성을 느낀다.	[1] [2] [3] [4] [5]
26.나는 영어를 잘 말 할 수 있다고 생각한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
27.영어 공부는 전문적이고 창조적인 생각의 감각을 갖기 위해 중요하다	[1] [2] [3] [4] [5]
28.기회가 된다면 영어권 나라로 어학연수나 유학 가서 직접 체험하고 싶다.	[1] [2] [3] [4] [5]
29.나는 영어를 잘 읽을 수 있다고 생각한다.	[1] [2] [3] [4] [5]
30.영어를 잘해서 외국인 친구를 사귀고 싶다.	[1] [2] [3] [4] [5]





본 설문지는 자유학기제 게임을 활용한 원어민 협력수업으로 진행된 입이 트이는 영어 동아리에 참여한 여러분의 영어학습 동기, 자신감 그리고 학습태도를 알아보기 위한 것입니다. 여러분들이 답변해주시는 내용은 연구의 목적으로 사용될 것이며, 그 외 다른 용도로 사용되거나, 다른 친구들에게 공개되지 않을 것입니다. 이 설문지는 시험이 아니며 연구의 목적으로만 사용되니 영어학습을 할 때 느끼는 바를 편안한 마음으로 답변해 주시길 바랍니다. 해당하는 번호에 빠짐없이 체크(v) 해 주세요.

[1] 매우 그렇지 않다 [2] 약간 그렇지 않다 [3] 보통이다 [4] 그렇다 [5] 매우 그렇다

#### 자유학기제 원어민 협력 수업 후에

1.영어수업시간에 관심을 가지고 적극적으로 수업에 참여하려 노력한다.	[1][2][3][4][5]
2.영어수업시간에 더 자신 있게 말할 수 있다.	[1][2][3][4][5]
3.외국문화와 사고방식 및 생활양식을 이해하기 위해서 영어 공부한다.	[1][2][3][4][5]
4.영어로 말해야 할 때 거북스럽거나 곤란하다.	[1][2][3][4][5]
5.영어수업시간은 친구들과 마음이 통하는 시간이다.	[1][2][3][4][5]
6.영어공부는 나를 지식이 풍부한 사람으로 만들어 주기 때문에 중요하다.	[1][2][3][4][5]
7.영어시간에 초조하고 긴장된다.	[1][2][3][4][5]
8.영어 수업이 나의 수준에 적합하다.	[1][2][3][4][5]
9.영어를 말할 때 다른 친구들이 비웃을까봐 두렵다.	[1][2][3][4][5]
10.외국인과의 원활한 의사소통을 위해서 영어를 더 열심히 공부한다.	[1][2][3][4][5]
11.영어수업시간이 재미있고 흥미 있어서 나에게 도움이 된다고 생각한다.	[1][2][3][4][5]
12.영어공부는 좋은 직장을 얻는데 유용할 것이므로 중요하다.	[1][2][3][4][5]
13.외국인과 함께 있을 때 보통 침착하고 자신감 있게 애기하고 행동한다.	[1][2][3][4][5]
14.영어수업시간은 영어실력 향상에 많은 도움을 주기에 더 열심히 한다	[1][2][3][4][5]
15.영어공부는 장래에 사회에 성공하는데 필요하기 때문에 중요하다.	[1][2][3][4][5]
16.영어 배우는 것이 즐거워졌다.	[1][2][3][4][5]
17.영어 수업시간에 자발적으로 대답하는 것은 당황스러운 일이다.	[1][2][3][4][5]
18.외국인들과 편안한 마음으로 함께하려면 영어공부는 중요하다.	[1][2][3][4][5]
19.영어 배우는 것이 나에게 도움이 된다고 생각한다.	[1][2][3][4][5]
20.다른 친구들이 나보다 영어를 잘한다.	[1][2][3][4][5]
21.외국어에 능통하면 다른 사람들이 나를 존경할 것이기에 중요하다.	[1][2][3][4][5]
22.앞으로도 영어를 계속 배울 것이다.	[1][2][3][4][5]
23.나는 영어를 잘 쓸 수 있다고 생각한다.	[1][2][3][4][5]
24.영어 공부는 글로벌 시대를 잘 이해하기 위하여 중요하다.	[1][2][3][4][5]
25.영어 배우는 필요성을 느낀다.	[1][2][3][4][5]
26.나는 영어를 잘 말 할 수 있다고 생각한다.	[1][2][3][4][5]
27.영어공부는 전문적이고 창조적인 생각의 감각을 갖기 위해 중요하다.	[1][2][3][4][5]
28.기회가 된다면 영어권 나라로 어학연수나 유학 가서 직접 체험하고 싶다.	[1][2][3][4][5]
29.나는 영어를 잘 읽을 수 있다고 생각한다.	[1][2][3][4][5]
30.영어를 잘해서 외국인 친구를 사귀고 싶다.	[1][2][3][4][5]





Grade (Level): 1st

-Title, Unit, Number: Numbers

-Lesson Focus: Large numbers and Ordinals

-Objectives: Students will be able to use large numbers and ordinal numbers in real-life situations.

-Materials:

TED number pattern video ( https://www.youtube.com/watchv=LpjX3kHXcR0 ), PPT, cut-out people, whiteboards, statements, ride/attraction cut-outs, visitor logs

procedure	Details	Materials
Introduction (10 min)	Details  Students practice Tongue Twister.  Students watch TED Talk video about a number pattern.  Students solve the next number in the pattern, giving their answers in English.  Students play the Fizz Buzz game.  Ten students stand in a line.  Teachers choose one number, from 1-10, to be "Fizz" and one number to be "Buzz".  Students say numbers in order, starting with 1.  When a student gets to the "fizz" number, the student says, "fizz." (Same with the "buzz" number.)  Students also use "fizz" and "buzz" for numbers that are multiples of the original "fizz"/"buzz" numbers.  Example: "Fizz" number is 3 say "fizz" for 3, 6, 9, 12, etc.  When a student makes a mistake, another student replaces them and the counting starts over.	PPT TED video



	<ul> <li>Each group receives a board and have a few minutes to name their amusement parks.</li> <li>Groups start with \$200,000</li> </ul>	
	<ul> <li>◆ Teachers "sell" rides and attractions to the groups in an auction style.</li> <li>○ Each ride/attraction has a cost and a number of visitors it brings to the park.</li> <li>○ Groups bid on each ride/attraction.</li> </ul>	
Amusement Park Millionaire (Large numbers/ Money) (30 min)	■ Teachers give a starting bid price.  As groups buy things for their parks, they stick them to their boards.  Money is deducted from the group immediately after they buy something.  Groups also write the number of visitors each ride/attraction adds to the park on their visitor log.  Each turn, 6 items are auctioned.  Items are explained as they are auctioned.  Rides  Big - \$200,000 / +2000 visitors  Medium - \$100,000 / +1000 visitors  Small - \$60,000 / +600 visitors  Ferris Wheel - \$50,000 / +500 visitors  Spinning Cups - \$50,000 / +500 visitors  Railroad - \$60,000 / +600 visitors  AD Race Cars - \$80,000 / +800 visitors  Shows and Extras  Shows - \$60,000 / +600 visitors  Haunted House - \$60,000 / +600 visitors  Food stands - \$40,000 / +400 visitors  Cafes/Restaurants - \$90,000 / +900 visitors	Board Worksheet



	<ul> <li>○ Advertising</li> <li>■ Magazine ads - \$20,000 / +200 visitors</li> <li>■ Online attack - \$40,000 / -400 visitors from another team</li> </ul>	
	<ul> <li>◆ After all 6 items are auctioned off, each team rolls their die.</li> <li>○ The dice determine good, bad, or normal weather.</li> <li>■ 1,6 - good</li> <li>■ 2,5 - normal</li> </ul>	
	■ 3,4 - bad  ○ Good weather = +500 visitors  ○ Bad weather = -500 visitors  ○ Normal = no change	
	● At the end of each turn, groups add up the number of people who come to their park each day and multiply by the entrance fee to the park.  ○ Example: Group A's rides and attractions bring in a total of 3,000 people for the day.  ○ The entrance fee is \$50 Group A makes \$150,000 that turn.  Ride/Attraction cut-outs Visitor logs	
Conclusion (5 min)	<ul> <li>The group with the most money by the end of the game wins.</li> <li>Students play Fizz Buzz again.</li> </ul>	Price

