



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](#)

2021년 8월

교육학석사(영어교육)학위논문

애니메이션 영어 동화를 활용한
학습이 EFL 초등학습자의 영어
어휘력, 읽기와 쓰기 능력 및
흥미도에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

정 우 진

애니메이션 영어 동화를 활용한
학습이 EFL 초등학습자의 영어
어휘력, 읽기와 쓰기 능력 및
흥미도에 미치는 영향

Effects of Learning Using Animated English Fairy
Tales on the English Vocabulary, Reading and
Writing Skills, and Interest Among
EFL Primary Learners

2021년 8월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

정 우 진

애니메이션 영어 동화를 활용한 학습이 EFL 초등학습자의 영어 어휘력, 읽기와 쓰기 능력 및 흥미도에 미치는 영향

지도교수 김경자

이 논문을 교육학석사(영어교육)학위 청구논문으로
제출함.

2021년 4월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

정 우 진

정우진의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 박사 이은하



심사위원 조선대학교 교수 박현규



심사위원 조선대학교 교수 김경자



2021년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT	xi
1. 서론	1
1.1 연구의 필요성	1
1.2 연구 목표	3
1.3 연구 문제	3
2. 이론적 배경	4
2.1 2015 초등영어과 개정 교육과정의 특성	4
2.1.1 초등영어 어휘학습	4
2.1.2 초등영어 읽기학습	4
2.1.3 초등영어 쓰기학습	5
2.2 초등학생 대상 영어 어휘, 읽기, 쓰기 학습과 영어 학습의 흥미도	6
2.2.1 영어 어휘 학습	6
2.2.2 영어 읽기 학습	7
2.2.3 영어 쓰기 학습	8
2.2.4 영어학습에 대한 흥미도	9
2.3 초등학생 대상 애니메이션 영어 동화 활용의 효과성	10
2.3.1 애니메이션 영어 동화의 특성	10
2.3.2 애니메이션 영어 동화 선정기준	11
2.3.3 애니메이션 영어 동화를 활용한 어휘학습의 효과	13
2.3.4 애니메이션 영어 동화를 활용한 읽기학습의 효과	14

2.3.5 애니메이션 영어 동화를 활용한 쓰기학습의 효과	15
3. 연구 방법	19
3.1 연구 대상	19
3.2 연구 도구	20
3.2.1 애니메이션 영어 동화 활용 어휘 능력 평가지	20
3.2.2 애니메이션 영어 동화 활용 읽기 능력 평가지	21
3.2.3 애니메이션 영어 동화 활용 쓰기 능력 평가지	22
3.2.4 애니메이션 영어 동화 활용 흥미도 설문지	22
3.3 애니메이션 영어 동화 활용 실험 수업의 실제	24
3.4 자료 수집 방법	28
3.5 연구 자료 분석 방법	28
4. 연구 결과 및 논의	29
4.1 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어 수업의 효과	29
4.1.1 영어 어휘, 읽기, 쓰기에 대한 효과	29
4.2 애니메이션 활용 전·후 영어학습에 대한 흥미도	31
4.2.1 영어에 대한 흥미	32
4.2.2 영어 과목에 대한 흥미	33
4.2.3 영어 선생님에 대한 흥미	35
4.2.4 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미	37
5. 결론	42
5.1 연구 요약	42

5.2 교육적 함의	43
5.3 연구의 제한점	44
5.4 후속 연구 제언	45

참고문헌	46
부록 1. 사전 어휘 능력 평가 문항	53
부록 2. 사후 어휘 능력 평가 문항	54
부록 3. 사전 읽기 능력 평가 문항	55
부록 4. 사후 읽기 능력 평가 문항	56
부록 5. 사전 쓰기 능력 평가 문항	57
부록 6. 사후 쓰기 능력 평가 문항	58
부록 7. 사전 영어학습에 대한 흥미도 설문지	59
부록 8. 사후 영어학습에 대한 흥미도 설문지	62
부록 9. Animated English Fairy Tale	66

표 목차

표 1. 애니메이션 영어 동화 선정기준	13
표 2. 초등학습자들의 영어학습 단계와 기간	20
표 3. 영어 읽기 능력평가 채점 기준표	21
표 4. 영어 쓰기 능력 평가 채점 기준표	22
표 5. 영어학습에 대한 흥미도 분류	23
표 6. 실험 수업에 사용된 애니메이션 영어 동화	25
표 7. 영어 애니메이션	26
표 8. 애니메이션 영어 동화를 활용한 수업 지도안	27
표 9. 영어 능력평가 결과	30
표 10. 영어에 대한 흥미	33
표 11. 영어 과목에 대한 흥미	34
표 12. 영어 선생님에 대한 흥미	36
표 13. 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미	38
표 14. 사후 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미	39
표 15. 영어학습에 대한 흥미도	41

ABSTRACT

Effects of Learning Using Animated English Fairy Tales on the English Vocabulary, Reading and Writing Skills, and Interest Among EFL Primary Learners

Woo Jin Chung

Advisor: Kyung Ja Kim, Ph.D.

Major in English Language Education

Graduate School of Education, Chosun University

This study aims to analyze how English learning using animated English fairy tales affects elementary learners' vocabulary, reading and writing skills, and their interest in learning English. A total of 10 elementary school students living in G city were given pre-and-post vocabulary tests along with reading and writing skills tests. Pre-and-post interest surveys on their English learning were also conducted. The result is as follows:

The vocabulary knowledge test results show a mean score improvement of 20.50 from 33.50 for the pre-test to 54.00 for the post-test. Despite the improved mean score, the paired samples *t*-test results showed no significant difference due to the average standard deviation exceeding 24.00.

According to the reading skill test results, the mean scores for the pre-and post-tests were 40.10 and 52.40 respectively, with a mean score rise of 12.30 which was a little lower than the mean score of the vocabulary test, but the paired samples *t*-test did not

show a significant difference.

As can be seen from the standard deviation exceeding 20, the study found that the small number of participants for the test classes and the different levels of vocabulary and reading skills among learners had an influence on the fact that there were also no significant differences in the improvement of the post-test mean scores of the vocabulary knowledge and reading skill tests.

The writing skill tests showed an improvement of more than 20.00, indicating 21.00 in the pre-test and 41.30 in the post-test, and the paired samples *t*-test also showed a significant difference. Despite the small number of participants and the different levels of vocabulary and reading skills among the learners, statistically significant results were produced and the standard deviations among the participants were not large.

Interest in English learning also showed a lower mean score in the post-survey result compared to the pre-survey result. That each fairy tale did not stimulate the interest of the elementary learners is considered to be one of the reasons for the decline in the mean score of interest.

The research for the participants shows that the animated English fairy tales did not contribute to the elementary learners' interest in English learning, but they are effective tools in learning English to improve vocabulary and reading and writing skills.

1. 서론

1.1 연구의 필요성

2015 개정 교육과정에서는 초등학습자들에게 실제적인 의사소통 능력을 키워주기 위해 인공지능(AI) 기반의 영어 말하기 시스템을 도입하고 CLT(Communication Language Teaching) 의사소통언어교육에 중점을 두고 있다(교육부, 2015). 의사소통 능력에 대해 McCarthy(1991)는 외국어를 자연스럽게 구사하기 위해서는 어휘력이 풍부해야 함은 물론, 어휘와 어휘를 포함한 구절들을 기억하여 다양한 화제의 대화를 지속할 수 있어야 한다고 하였으며, Coady와 Huckin(1997)는 의사소통에서 핵심적인 역할을 하는 것은 어휘라고 하였다. 이처럼 어휘학습은 의사소통에 있어서 매우 중요한 부분을 차지한다고 할 수 있다. Wilkins(1972)는 문법을 정확히 이해하지 못해도 부분적인 의미전달은 가능하지만, 어휘를 모를 경우, 의미전달이 어렵다고 했으며, 신용진(1996)은 문법적인 지식이 조금 부족해도 어휘에 관한 지식이 풍부하면 문장을 이해할 수 있다고 하였다. 초등학습자가 상당한 양의 어휘력을 가지고 있다면, 글의 이해도가 높아 문법의 형태를 파악하는데에도 도움이 될 것이다.

Richards(1976)와 Harmer(1991)는 어휘를 이해하는 것은 어휘의 형태와 의미를 아는 것이며 어휘를 문맥에 맞게 사용할 수 있어야 한다고 했다. Collie와 Slater(1996)는 초등학습자가 동화를 이용한 문학작품을 수업에 활용하게 되면 풍부한 맥락 속에서의 언어 사용을 통해 실제적 언어(Authentic Language)와 함께 문화를 이해하고 사회의 가치와 사고를 전달할 수 있는 훌륭한 자료가 된다고 하였다. 동화를 활용한 어휘학습은 초등학습자가 어휘를 문맥상에서 이해하도록 하는 데 도움이 되며, 앞서 습득한 어휘에 대해 동화 이외의 문장에서도 글의 이해도를 높여준다.

동화는 진정성 있는 학습자료로써 초등학습자의 읽기와 쓰기에 영향을

미치는데, Gunning(1999)은 나이가 어린 학습자들의 읽기 활동이 쓰기 활동에 미치는 영향을 강조했으며, 어린 학습자들은 읽기를 통해 표현을 익히고 이를 쓰기 활동에 적용한다고 하였다. 이처럼 어린 학습자들은 영어 동화에서 글의 일정 부분을 따라 쓰고, 이를 조금씩 변형하여 자신만의 글로 만들어갈 수 있다. 이러한 쓰기 학습이 원활히 이루어지려면 영어 학습을 본격적으로 시작하게 되는 초등학생 때부터 기초어휘가 잘 정리 되어 있어야 한다.

초등학습자에게 영어학습의 읽기와 쓰기에 기초가 되는 어휘의 효과적인 학습을 위해 애니메이션을 활용한 영어학습을 들 수 있다. 박수민(2018)은 학습자의 흥미를 중심으로 한 학습 상황을 계획할 때 애니메이션 자료가 효과적으로 활용될 수 있다고 제안했다. Voller와 Widdows(1993)는 생동감 있고 효과적인 영어 교수·학습을 위해 애니메이션이 빈번하게 활용되어왔으며, 교수·학습 자료로서 그 가치를 인정받아 왔다고 하였다. 김현주(2016)는 애니메이션은 시각적 상황을 제시함으로써 어휘의 의미를 쉽게 이해하고 나아가 장기적인 기억에도 도움을 줄 수 있다고 하였다.

애니메이션을 교수·학습 자료로 활용한 선행연구에서 서영지와 이은주(2014)는 인터넷 영어 동화 기반의 마인드맵과 요약하기 활동이 초등학생의 어휘, 쓰기 학습과 태도에 미치는 영향에서 실험에 참여한 학습자들은 모두 점수 향상을 보였다고 하였으며, 박미혜(2013)는 인터넷 영어 동화 듣기활용 어휘학습에 대한 초등학생들의 인식에서 어휘학습에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있었으며, 김예람(2018)은 시각과 청각을 활용한 영어어휘 제시 방법이 초등학교 저학년 영어어휘 능력 향상에 미치는 영향에서 영어 어휘 능력에 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있었다고 하였다. 이처럼 애니메이션을 활용한 영어 수업은 초등학습자들에게 흥미를 유발할 뿐만 아니라, 영어학습에 효과가 있었음을 알 수 있었다.

그러나 선행연구들 대부분은 애니메이션 영어 동화를 활용한 어휘와 쓰기, 듣기와 어휘, 어휘와 어휘 등 단순히 두 가지 영역을 비교 분석한 것

이었으며, 통합적인 학습에 관한 연구는 다소 부족하였다. 초등학생들의 실제적인 의사소통능력에 중점을 둔 2015 초등영어과 개정 교육과정은 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 아우르는 영어학습에 목표를 두고 있다. 따라서, 본 연구에서는 어휘와 읽기, 쓰기를 연계한 학습으로 애니메이션 영어 동화를 활용한 학습을 제시하고 그것이 영어어휘력, 읽기, 쓰기 능력과 흥미도에 미치는 영향에 대해 분석하고자 한다.

1.2 연구 목표

본 연구에서는 애니메이션 영어 동화를 활용한 학습이 초등학습자의 영어어휘력, 읽기, 쓰기 능력 및 영어학습에 대한 흥미도에 어떠한 영향을 미치는지 연구하고자 한다.

1.3 연구 문제

본 연구는 구체적으로 다음의 연구 문제를 중심으로 다루고자 한다.

첫째, 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습은 초등학생의 어휘 능력에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습은 초등학생의 읽기 능력에 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습은 초등학생의 쓰기 능력에 어떠한 영향을 미치는가?

넷째, 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습은 초등학생의 영어학습에 대한 흥미도에 어떠한 영향을 미치는가?

2. 이론적 배경

본 장에서는 2015 초등영어과 개정 교육과정에서의 어휘, 읽기, 쓰기 학습과 초등학생을 대상으로 하는 영어학습의 어휘, 읽기, 쓰기, 흥미도 및 애니메이션 영어 동화의 특성, 애니메이션 영어 동화의 선정기준 그리고 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습의 효과에 관한 선행연구를 고찰해보고자 한다.

2.1 2015 초등영어과 개정 교육과정의 특성

2.1.1 초등영어 어휘학습

초등학생을 대상으로 한 영어어휘 학습에 대해 2015 초등영어과 개정 교육과정에서는 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기의 모든 영역에서 낱말이나 문장을 읽거나 쓰고, 듣거나 말하고 이해해야 한다고 하였다. 이러한 초등학교 영어 기본어휘와 관련한 지침에 초등학교 3~4학년 군에는 240 낱말 내외와 초등학교 5~6학년 군에는 260 낱말 내외(누계: 500 낱말 내외)를 제시하였다(교육부, 2015).

기본어휘를 바탕으로 의사소통에 중점을 둔 2015 초등영어과 개정 교육과정에서는 영어 의사소통능력을 갖추고 세계인과 소통하며, 그들의 문화를 알고 우리 문화를 세계로 확장 시켜 나갈 사람을 기르고, 이를 위해 학습자가 영어에 대한 흥미와 관심을 갖고, 자기 주도적인 영어학습을 지속할 수 있도록 이끄는 교육이 되어야 한다고 하였다(교육부, 2015).

2.1.2 초등영어 읽기학습

초등학습자가 영어에 대한 흥미를 갖고, 자기 주도적인 영어학습을 지

속할 수 있도록 하는 2015 초등영어과 개정 교육과정에서 읽기학습은 쉽고 간단한 문장을 강세, 리듬, 억양에 맞게 소리 내어 읽을 수 있고, 그림이나 도표에 대해 쉽고 짧은 글을 읽고 세부 정보를 파악하도록 하고, 일상생활 속의 친숙한 주제에 관한 쉽고 짧은 글을 읽고 세부 정보를 파악할 수 있도록 하였다. 또한, 초등학교 교과목의 특징을 ‘초등학교 영어는 일상생활에서 사용하는 기본적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 교과로써 음성 언어를 사용한 의사소통능력 함양에 중점을 두었다(교육부, 2015).

영어 읽기학습에 대해 부산의 한 초등학교에서는 방과 후 프로그램으로 영어 읽기반을 운영하고, 개정 교육과정을 분석해서 적절한 영어책을 선정하고, 영어책 읽기 중심의 연간 지도계획을 수립하였으며, 수준별 교수·학습과정안을 개발하고, 영어책 읽기는 담임교사가 지도하도록 하였다. 1, 2학년은 재량 활동 시간을 이용해서 영어책 읽기 지도를 하고, 학생들의 인지 발달 및 언어 발달 수준을 고려해서 3, 4학년은 동화책을, 5, 6학년은 교육과정과 연관이 있는 주제의 논픽션 영어책을 선정하였으며, 1, 2학년은 일상생활과 파닉스 중심의 영어책을 선정하였다(교육부, 2015).

현행초등학교에서는 동화 읽기 수업과 수준별 수업을 강화하기 위한 수업에는 학년 수준에 적합한 영어 권장 도서를 선정하고, 보급하였고, 순증 시간(5, 6학년)은 담임교사가 영어 동화를 활용해서 운영하고, 동화책은 교육과정 내용 요소를 포함하는 것을 선정하였다(교육부, 2015). 이처럼 초등학교 교육현장에서는 교육부 지침에 따라 쉽고 간단한 문장의 강세와 리듬 억양에 적합하게 소리 내어 읽을 수 있으며, 짧은 글을 읽고 줄거리를 이해하고 중심 내용을 파악할 수 있는 학습방법으로 영어 동화를 활용하고 있다.

2.1.3 초등영어 쓰기학습

초등학습자가 일상생활이나 친숙한 주제에 관한 글을 읽고 짧은 말이나

글의 세부 내용을 문장으로 쓰는 것에 목적을 두는 2015 초등영어과 개정 교육과정의 쓰기에서는 소리와 철자의 관계를 바탕으로 쉽고 간단한 낱말이나 어구를 듣고 쓰며, 구두로 익힌 문장을 쓸 수 있고, 실물이나 그림을 보고 한두 문장으로 표현하고, 글을 쓸 수 있도록 하였다.

쓰기 학습에 대해 정수미(2013)는 알파벳 쓰기, 단어 쓰기과 같은 기초적인 쓰기를 기본으로 의미 있는 쓰기 활동에 단계적 접근의 균형 문해(Balanced Literacy) 교수법을 소개하였으며, 이영주(2003)는 5학년 학생들을 대상으로 교과서를 활용한 쓰기 지도 중심의 통제반과 게임을 활용한 쓰기 활동, 수준별 쓰기 학습지, 실질적인 쓰기 활동 등 다양한 쓰기 활동을 한 실험 반을 비교 분석해 쓰기 결과물을 질적 분석한 결과 학습 초기엔 사물의 이름과 위치 정도만 썼다면, 학습 과정의 마지막 단계에서는 어휘력과 문장력이 훨씬 풍부해짐을 알 수 있었다. 이처럼, 초등 학습자가 배껴 쓰기와 게임을 활용한 쓰기 활동, 수준별 쓰기 학습, 실질적인 쓰기 활동을 하는 것은, 초기 단계에서는 단어 중심으로 쓰다가 점점 활용범위가 확대되어 기초적인 영어 글쓰기에 있어 유용한 방법이 될 것이다.

2.2 초등학생 대상 영어 어휘, 읽기, 쓰기 학습과 영어 학습의 흥미도

2.2.1 영어 어휘학습

초등학생을 대상으로 이야기를 활용한 어휘학습과 게임을 활용한 어휘 학습의 비교 연구에서 최현희(2000)는 이야기를 이용한 어휘학습이 게임을 활용한 어휘학습보다 형용사와 동사의 어휘학습에 효과적이었음을 알 수 있었다. 초등학습자에게 어휘학습은 상당히 중요한 과정이며 흥미도를 유지하며, 지속적으로 어휘학습을 할 수 있는 다양한 학습법과 함께 게임

을 활용한 학습을 들 수 있다. 이러한 학습은 단시간에 집중력을 높여 어휘암기에 도움을 줄 수 있으나, 좀 더 폭넓은 의미에서 어휘의 활용은 어려울 수 있다.

어휘학습에 있어서 기계적인 의미 암기방식의 학습보다는 문맥 속에서 어휘의 정확한 쓰임새를 익힐 수 있는 자료의 활용이 중요하다고 최병찬(1995)은 지적하였다. 의미 암기방식의 어휘집을 이용한 학습법의 형태에서 더욱 어려움을 느낄 수 있는 것은 품사의 변화에 대한 적절한 문장의 활용이라고 할 수 있다. 임상봉(1998)은 영어권 국가 어린이들의 영어어휘 사용에 대해 4세에 1500단어, 6세에 평균 2600단어를 알고 있다고 하였다. EFL(English as a Foreign Language)환경에서 의사소통이 가능하기 위해서는 얼마만큼의 어휘를 알고 있어야 할까?

Nuttall(1996)은 모국어로 책을 읽는 독자들은 대략 50,000개의 어휘를 특정인에게 배우는 것이 아니라 대부분 독서를 통해 배운다고 하였으며, 김형립(1997)은 어휘학습을 단어 짝짓기 학습(paired-association learning)으로 언어적 연결, 그림 연결, 유목화, 정교화 전략 등으로 제시하였다. 이처럼, 초등학생의 영어어휘학습에 있어 학습자가 단순히 많은 양의 어휘를 암기하여 습득하는 것이 아니라, 독서를 통한 다양한 지문과 어휘와 어휘들을 연결하거나 그림이나 삽화 등을 통한 글의 이해로 문맥 속에서 어휘를 이해하고 습득하는 것이 초등학습자의 어휘학습에 있어 더욱 효과적임을 알 수 있다.

2.2.2 영어 읽기학습

영어 읽기학습에 대해 McKay(1982)는 영미 아동문학 작품들을 제안하였고, Donelson와 Nilsen(2005)은 아동문학 작품은 언어의 교수-학습에서 중요한 부분을 차지하는 작품의 줄거리나 문체가 복잡하지 않아 실용적이며 구어체적인 표현이 주를 이루어서 이해하기 쉬워 외국어 학습자들에게 유용한 언어 학습자료가 될 수 있다고 하였다. 의사소통능력을 키우

기 위해 초등학습자가 영어를 모국어로 사용하는 사람과 대화를 끊임없이 유지한다면, 대화 속에서 새로운 어휘도 배울 수 있고, 그 밖의 구어체적인 표현들도 습득할 수 있다. 이러한 환경을 간접적인 읽기 형태로 가능한 것이 아동문학 작품이라 할 수 있다.

아동문학에 대해 Day와 Bamford(1998)는 아동문학은 대부분 쉬운 언어들로 이루어져 있고 길지 않은 문장과 함께 삽화나 단어 주석(glossing)등이 있어 내용에 대한 이해를 도와준다고 하였으며, Krashen와 Terrell(1983)은 아동문학 작품의 글은 유의미한 언어 입력으로, 목표어의 문화적 정보와 이야깃거리를 제공하고 학습자의 경험을 확장 시켜 주는 장점이 있어서 외국어 학습자료의 장점을 다양하게 갖추고 있다고 하였다. 또한, 초등학습자들이 언어로 사고하기 시작하는 시기에 문학작품을 읽는 것은 언어를 통해 문학에 대한 경험의 확대를 의미한다고 하였으며, 최홍규와 김정렬(2013)은 초등학습자가 다양한 읽기 활동을 하기에는 교과서로는 한계가 있으므로 주변에서 쉽게 접할 수 있고 친숙한 영어 동화책과 같은 읽기 교재를 활용하는 방법에 대해 제안했다.

이처럼 언어로 사고하기 시작하는 초등학생 시기에 아동문학 작품을 영어 읽기학습에 활용한 연구에서 선우윤미(2001)는 초등학교 4, 5학년을 대상으로 한 읽기학습에서 삽화와 그림이 많은 책으로 읽기 수업을 진행하고 초등학습자의 태도 변화와 언어능력 향상에 대한 효과를 분석하였다. 결과로 삽화와 그림이 많은 책을 읽은 초등학습자들은 책 읽기에 긍정적인 태도를 보였으며, 독서에 대한 지속적인 선호도를 나타낸 것을 알 수 있었다. 동화를 활용한 영어 읽기학습은 초등학습자의 영어학습에서의 효과뿐만 아니라 언어적 사고와 동화를 통해 얻은 간접적인 경험들로 다양한 면에서의 읽기학습의 능률을 올릴 수 있다.

2.2.3 영어 쓰기학습

문학은 말하기와 쓰기의 담화에 사용된 넓은 의미에서의 어휘학습을 통

해 언어에 대한 감각을 발달시키고 글에 대한 반응을 이끌어 낼 수 있다고 하였다(Carter와 Long(1991)). 이러한 글에 대한 반응으로 Raimes(1991)은 쓰기를 위한 진정성에 대해 제시하고, 영어를 외국어로 배우는 학습자들에게 실제적인 글쓰기에 흥미를 줄 수 있다고 하였다. 사례연구를 통해 McGinley(1992)는 읽고, 쓰는 과정은 학습자의 생각과 의견을 정리하는데 도움을 주었다고 하였다. 글을 읽고 글의 내용을 정리하는 과정은 글의 내용을 조금 더 정확하게 기억하는 데 도움을 줄 수 있으며, 이러한 과정을 통해 새로운 어휘를 문장으로 이끌어 낼 수 있을 것이다.

영어 동화 활용 동료 저널 쓰기의 효과 연구에서 맹대기(2017)는 연구를 통해 영어 동화를 이용한 동료 저널 쓰기가 읽기, 쓰기 그리고 어휘력 향상에 효과가 있었으며, 영어 동화를 읽고, 줄거리를 정리하고, 자신의 생각을 정리하는 과정은 읽기, 쓰기 및 어휘력 향상에 도움을 주는 것을 알 수 있었다. 이밖에도 영어 동화를 활용한 유의미한 글쓰기가 초등학교의 영어 쓰기 능력 및 태도에 미치는 영향에서 고은영(2015)은 5학년 영어교육 과정의 성취기준, 학습 목표 등을 중점으로 내용과 문장에 적합한 영어 동화를 선정하여 수업을 진행하고 연계된 유의미한 글쓰기 활동을 제시하고 이것을 초등학교 5학년 영어 쓰기 수업에 적용하였다. 학습자들은 영어 동화를 이용한 글쓰기 수업의 장점으로 영어 동화를 활용하여 수업하는 것이 교과서보다 지루하지 않고 재미있었다고 하였으며, 동화에 제시된 단어와 문장을 이해하는 데 도움이 되었다고 하였다. 동화를 읽은 후 글을 따라 쓰고, 화자나 청자를 변경하거나, 대상과 동작 등을 제시하여 글의 내용을 조금씩 변형하면서, 자신만의 글로 쓰기 활동을 이어간다면, 영어를 쓰는 것에 대한 부담감에서 벗어나 글의 내용에 대해 흥미를 가지고 쓰기 활동에 몰입할 수 있을 것이다.

2.2.4 영어학습에 대한 흥미도

흥미는 초등학습자의 영어학습에 있어서 동기유발을 일으킬 수 있는 중

요한 부분으로 현 영어과 교육과정에서는 초등학습자가 영어에 대한 흥미와 관심을 갖는 것을 교육의 목표로 강조하고 있다(교육부, 2015). 학습자가 흥미를 갖고 학습하는 것은 학습자의 목표설정, 학습 전략 설정과 상당히 밀접한 관계가 있어 집중력과 학습에 많은 도움을 준다고 하였다 Renninger와 Hidi(2014). 이처럼 초등학습자가 수업에 집중할 수 있도록 흥미를 이끌어내는 것은 학습 동기와 밀접한 관계를 가지고 있다.

흥미는 장기적인 읽기 동기에 영향을 주어 지속적인 읽기 기회를 높일 수 있게 해 준다고 하였다 Guthrie et al.(2005). 초등학습자가 흥미를 가지고 읽기를 지속할 수 있는 방안으로 이희숙(1999)은 아동문학을 활용한 영어지도는 영어에 대한 친밀감을 갖게 한다고 하였으며, 초등영어교육에 있어 어린이들에게 흥미를 줄 수 있는 영어 수업 모형을 개발하는데 중점을 둔 박혜정(2005)은 영어 동화를 수업에 활용하는 것을 제시하였다. 이처럼 영어 동화에 대한 흥미는 장기 읽기 동기에 영향을 미쳐 앞으로의 지속적인 읽기 기회를 주고, 초등학습자에게 친밀감을 주어 영어 읽기 활동에 흥미를 더해줄 수 있을 것이다.

2.3 초등학생 대상 애니메이션 영어 동화 활용의 효과성

이 장에서는 초등학생을 대상으로 한 애니메이션 영어 동화의 특성과 선정기준 그리고 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습의 효과에 대해서 논의하고자 한다.

2.3.1 애니메이션 영어 동화의 특성

애니메이션을 활용한 영어교육은 초등학습자들에게 영어권 문화에 대한 이해를 높이며, 시각적 정보와 청각적 정보를 제공하여 영어학습에 능력을 높일 수 있으며, 교육을 목적으로 제작된 애니메이션 영어 동화는 폭

력적이거나 선정적이지 않고, 녹음실에서 성우가 대사를 처리하기 때문에 발음이나 속도가 명확하다(김성현 · 김인철, 2005; Halas & Manvell, 1968). 애니메이션은 초등학교 교육과정에서 사용하는 기본어휘와 연관성이 높은 교육자료로써 모국어를 영어로 사용하는 원어민들의 어휘와도 비슷하여 활용가치가 높다 홍성준(2012).

시각적 정보와 청각적 정보를 제공하여 영어학습에 능률을 높일 수 있고, 발음이나 속도가 명확한 애니메이션을 활용한 영어학습에 대해 김영덕(2005)은 애니메이션의 내용은 주로 동물이나 아이들이 주인공으로 등장하기 때문에 음향이 밝고 분위기가 밝고, 유쾌하여 학습자에게 애니메이션을 통해 알게 된 영어 자체에 무의식적으로 긍정적인 감정을 가질 수 있게 한다고 하였다. 이러한 특성으로 초등학생을 대상으로 한 영어학습에서 애니메이션 영어 동화가 교수·학습자료로써 효과적으로 활용될 수 있다.

2.3.2 애니메이션 영어 동화 선정기준

학습을 목적으로 한 애니메이션 영상자료가 갖추어야 할 요건에 대해 McGovern(1983)는 애니메이션 영상들은 학습 동기를 줄 수 있도록 적절한 자극을 줄 수 있어야 하며, 학습자가 주의를 집중할 수 있도록 영상의 길이는 30분을 넘지 않아야 하고, 학습에 있어서 유익하고 흥미 있는 내용이어야 하며, 학습자의 어학 기능의 향상을 위해 토론할 만한 내용을 담아야 한다고 하였다. 앞서 언급한 영상자료의 요건들은 초등학습자가 영어학습에 집중할 수 있도록 하고, 적절한 자극을 주어, 지루하지 않은 영어학습을 이어갈 수 있도록 할 것이다.

영어 동화의 시리즈 애니메이션에 대해 양송미(2012)는 초등학생에게 적용하기에 적합하고 실제적인 자료로써, 상영시간이 짧아 초등 영어교육에 접목 시킬 수 있다고 했으며, 이지은(2018)은 연속물로 이루어진 자료는 투입 횟수가 증가할수록 학습에 효과적이며, 앞서 본 내용이 배경 지

식이 되어 자료를 접하기 때문에 매시간 같은 애니메이션이지만 새로운 내용을 시청할 수 있어 흥미를 가질 수 있다고 제안했다.

애니메이션 영상자료의 선정기준에 대해 애니메이션 영화를 활용한 초등영어 교수·학습 모형의 개발 및 적용에서 강경아, 이제영, 황치복(2018)은 자신에게 닥친 어려움을 피하지 않고 적극적으로 대처하는 애니메이션 영어 동화의 내용은 부모님에게 모든 것을 의존하는 아이들에게 자립하는 힘을 배울 수 있게 한다고 하였다.

인터넷을 활용한 영어 학습활동 방안에서 한종임(2001)은 유의미한 상황에서 실생활과 관련된 활동과 애니메이션 영어 동화의 언어 수준이 학습자에게 부합되는지에 대한 선정기준을 제안하였다. 위 선행연구들을 바탕으로 애니메이션 영어 동화 선정기준은 표 1과 같이 요약될 수 있다.

표 1
애니메이션 영어 동화 선정기준

내용	<ul style="list-style-type: none"> · 애니메이션 영어 동화를 활용한 학습 내용을 학습자들이 쉽게 이해할 수 있는가? · 애니메이션 영어 동화의 내용이 학습자에게 적절한가? · 애니메이션 영어 동화의 언어 수준이 학습자에게 부합되는가?
학습활동	<ul style="list-style-type: none"> · 학습자의 흥미와 학습 동기를 유발할 수 있는가? · 유의미한 상황에서 실생활과 관련된 활동인가? · 애니메이션 영어 동화를 통해서 토론 활동이 가능한가? · 학습자 중심의 학습활동을 하도록 하는가?
디자인	<ul style="list-style-type: none"> · 애니메이션 영어 동화의 전반적인 영상의 상태는 양호한가? · 그래픽, 이미지, 음향 등이 학습자의 흥미를 유발하는가?
기능	<ul style="list-style-type: none"> · 상영시간은 적절한가? · 학습자가 과제를 효율적으로 수행할 수 있도록 하는가?
윤리적 측면	<ul style="list-style-type: none"> · 애니메이션 영어 동화는 신뢰할 수 있는 곳에서 만들었는가? · 학습자들에게 교훈적인 내용을 담고 있는가?

2.3.3 애니메이션 영어 동화를 활용한 어휘학습의 효과

어휘학습에서 Hatch와 Brown(1995)은 어휘의 형태는 시각적 또는 청각적인 내용이 명확하게 이미지로 들어와야 한다고 하였으며, 기억 속에 어휘의 형태와 의미를 굳히는 것이라고 하였다. 시각과 청각을 활용한 영어학습으로써 애니메이션 영어 동화는 어휘의 의미를 형태화하여 기억하는 데 도움을 줄 수 있을 것이다.

효과적인 어휘학습에 대해 애니메이션을 보면서 단어를 배우면 자연스

쉽고 즐겁게 단어를 기억할 수 있다고 Richard(2010)는 주장하였으며, 이소영(2004)과 한종임(2004) 그리고 Nikolova(2002) 또한 연구를 통해 멀티미디어를 이용한 어휘학습이 단순한 암기 위주의 어휘학습보다 효과적이었음을 알 수 있었다고 하였다.

시각과 청각을 이용한 효과적인 어휘학습을 위해 애니메이션과 무음 시청법을 활용한 영어 어휘학습을 제시한 김현주(2016)는 학습자가 애니메이션을 시청한 후 이와 관련된 어휘들을 예측(Prediction)하게 하고, 재생하기 기법을 활용하였다. 이 기법은 애니메이션을 반복시청하여 캐릭터들의 생김새나 줄거리의 흐름에 대해 학습한 어휘를 활용해 모듈별로 이야기해 보고, 마무리 단계에서 핵심 어휘 테스트(Core-Words Test)를 하는 것으로, 문장의 빈칸에 알맞은 어휘를 찾아 채우는 것이다. 이처럼 애니메이션 영어 동화를 활용한 어휘학습으로 영어 동화를 시청한 뒤, 장면별 대화 내용 중의 일부 어휘에 빈칸 넣기를 제시하는 형태는 문맥에 맞게 어휘를 적절히 활용할 수 있도록 하는 학습이라고 할 수 있다.

2.3.4 애니메이션 영어 동화를 활용한 읽기학습의 효과

학습자의 흥미와 관심을 중심으로 한 학습을 설계하고자 할 때 애니메이션 자료가 효과적으로 활용될 수 있다고 박수민(2018)은 제안했다. Mayer(2001)는 애니메이션과 같은 동적 이미지(dynamic image)를 포함한 시각 자료의 언어적 형식 및 시각적 형식의 동시 제공은 학습자에게 의미 있는 학습을 촉진한다고 하였으며, 오상미(2017)는 집중시간이 성인보다 짧은 초등학생들에게 애니메이션 영상을 활용한 영어학습은 화면에 등장하는 다양한 인물들을 통해서 이야기가 진행되어 이야기의 상황에 맞게 적절한 배경음악이 추가되기도 하고, 등장인물이 노래하며 이야기를 전달해주어 멀티미디어 영어학습자료로써 효과적이라고 주장하였다. 애니메이션을 활용한 영어학습에 대해 이지은(2018)은 애니메이션에서 사용되는 표현들은 실제성이 있고, 그 나라의 문화가 영상 안에 담겨 있어 학

습자로 하여금 자연스럽게 실제 언어와 문화를 체험할 수 있게 하는 효과가 있다고 하였다.

영어 읽기 학습을 애니메이션 영어 동화 대본을 활용한 사례로 애니메이션 대본 학습이 초등영어학습자의 읽기 능력에 미치는 영향에 관한 연구에서 박소연(2019)은 실험에 참여 한 학생들은 영어 읽기 능력에 긍정적인 영향을 주었으며, 독해 능력, 단어 인지능력, 읽기 정확성에서 유의미한 향상이 있었음을 알 수 있었다. 이 같은 시각적 자료를 활용한 학습에 대해 Paivio(1996)의 이중부호이론(Dual-Coding Theory)에서는 인지 처리 과정에 있어서 언어적 측면과 비언어적 측면 모두 중요한 역할을 하는데, 사람들이 어떤 사물을 인식하고 이해하고 기억하는 과정에 두 개의 하위 인지 시스템이 작용하는데, 한 시스템은 언어적 부호를 처리하고 다른 시스템은 비언어적 부호를 처리한다고 주장하였다. 이중부호화 이론에서 강조하는 비언어적 부호와 관련하여 Paivio와 Clark(1991)은 비언어적 부호란 소리, 모양, 행위, 감정과 같은 어떤 대상의 행동에 대한 실질적인 이미지를 구체화한 것이며, 언어적 부호로만 읽거나 듣는 것보다는 구체적인 이미지를 보여주는 실체, 그림, 사진 등이 제공되면 이미지를 독자 스스로 연상할 수 있어, 읽거나 들은 내용이 더욱 명확하게 이해가 되어 장기간의 기억에 도움이 된다고 하였다(신지선, 2011).

구체적인 이미지를 보여주는 실질적인 자료로써 시각적인 면과 청각적인 면을 동시 제공하는 애니메이션 영어 동화는 초등학습자의 읽기 학습에 도움을 준다고 할 수 있다.

2.3.5 애니메이션 영어 동화를 활용한 쓰기학습의 효과

쓰기 지도 방안을 계획할 때 고려할 필요가 있는 일반 원리를 포괄적으로 제시한 Brown(2007)은 글을 잘 쓰기 위해서는 많은 연습이 필요하다고 하였으며, Rives(1981)는 베껴 쓰기 및 받아쓰기 활동은 학습자의 오류를 교정해 줄 수 있으며, 체계적인 지도가 가능하여 평가하기가 용이하

다고 하였다. 쓰기 학습에 대해 Gower(2005)는 쓰기 지도를 할 때, 학습자들이 쓰기에 대한 긍정적인 자세를 가질 수 있도록 하는 것이 중요하며, 학습자들에게도 자유 작문의 기회를 주어 쓰기에 대한 흥미를 가질 수 있도록 해야 한다고 하였다. 이처럼 쓰기 학습에 있어서도 초등학습자에게 흥미를 이끌어 내는 부분은 중요하다.

초등학습자가 영어 쓰기에 흥미를 붙이며 쓰기 학습을 지속할 수 있도록 제시한 고민규와 장재학(2012)은 초등학교 4학년 학생들을 대상으로 애니메이션을 이용한 쓰기 학습에서 실험집단은 애니메이션을 이용하여 쓰기 수업을 하였고, 통제집단은 정규 교과과정을 바탕으로 쓰기 수업을 진행하였다. 실험결과, 실험집단의 쓰기 점수가 통제집단의 점수보다 유의미한 점수 향상을 나타내는 것을 알 수 있었다.

애니메이션 영어 동화를 활용한 쓰기 학습에 관한 연구로 박현지(2014)는 초등학교 영어과 5, 6학년 교육과정의 내용과 관련된 문장을 중심으로 한 애니메이션 영화 겨울왕국의 스크립트를 활용하여 읽기, 쓰기 지도를 사전에 작성한 수업 지도계획 안으로 실험 수업을 진행하고 그것이 초등학습자의 읽기, 쓰기 능력에 어떠한 영향을 미치는지 연구하였다. 그 결과 애니메이션을 활용한 읽기, 쓰기 사전과 사후평가에서 평균값이 큰 폭으로 상승하였음을 알 수 있었으며, 실험에 참여한 학습자들은 애니메이션 영어 동화를 활용한 수업을 통해 영어학습에 대한 부담감이 줄어들고 영어공부에 흥미를 느꼈음을 알 수 있었다.

효과적인 영어학습으로 애니메이션 영어 동화를 활용한 선행연구들에서 이숙현과 강문구(2019)는 영화 주토피아의 내용을 활용하여 학생들에게 언어만이 아닌 문화교육도 함께 실시하였는데 영화의 숨겨진 부분(Hidden message)를 활용하여 학습자들이 주토피아 영화에 나오는 다른 영화 참고문을 찾고 활동함으로써 대화의 내용은 물론 문화적 배경의 지식도 상승하였음을 알 수 있었다.

애니메이션 영화를 이용한 수업이 초등학생의 어휘 능력과 정의적 영역에 미치는 영향에서 노유진(2020)은 초등학교 5학년 학생 25명을 대상으

로 애니메이션 영화를 이용한 영어 수업을 정규교과과목에 실시하였으며, 사전·사후 어휘 능력을 분석한 결과, 애니메이션 영화를 이용한 영어 수업이 5학년 학생들의 영어어휘력 향상에 유의미한 효과가 있다는 것을 알 수 있었다.

조설미(2018)는 애니메이션 영화 인사이드 아웃(Inside Out)을 이용한 영어 수업에서 애니메이션 영화를 초등학교 3학년 교과목과 연계해 연구하고 교육현장에서 활용할 수 있는 수업 모델에 대해 제시하였다. 연구를 통해 애니메이션을 활용한 수업이 학생들에 영어학습의 흥미를 높일 수 있으며 외국 문화에 대한 이해와 흥미도를 높이는 데 도움을 줄 수 있다고 하였다.

한편, 다음의 선행연구들에서는 큰 변화를 보이지 않았는데 애니메이션 자막 활용방법이 초등영어 학습자의 듣기능력에 미치는 영향에서 고은미(2018)는 학습자들에게 영상을 활용한 무자막 영상을 제시하는 것보다 영어자막이 함께 표시된 영상을 제시했을 때 더 효과적이며, 학생들의 수준에서는 상위집단의 학생들에게는 효과의 차이가 없었으나 하위집단의 학생들에게는 자막을 제시한 영상이 효과적이었으며, 애니메이션 영상 시청 활동에 있어 영어자막의 제시순서에 따라 듣기능력에 미치는 영향에서는 집단 간 사전·사후 듣기 평가 결과에 통계적으로 유의미한 차이가 발생하지 않았음을 알 수 있었다. 한송이(2016)는 애니메이션 영화를 이용한 어휘학습이 중학교 영어 학습자의 어휘력에 미치는 영향에 관한 연구에서 애니메이션을 이용한 어휘학습에 사전·사후 실험은 긍정적인 결과를 보였고, 사후 설문조사 어휘 수업 만족도는 명시적 상위집단은 긍정적인 결과를 보였으나, 암시적 상위집단은 이와 다른 부정적인 반응을 보였다고 하였다. 그에 대한 이유로 명시적 어휘학습을 위주로 학습했던 학습자들은 이에 익숙해져 있어 새로운 학습방법에 적응하지 못한 것으로 보았으며, 하위집단의 학생들에게는 이러한 어휘 학습방법이 수업의 만족도에는 영향을 미치지 않는다는 것을 알 수 있었다. 박중은(2014)은 애니메이션 영화와 역할극이 한국 초등학생들의 영어 능력 향상에 미치는 영향에 관

한 연구에서 두 집단 간의 검사결과, 실험 반과 비교 반의 평균 차이는 유의미한 차이가 없었다는 것을 알 수 있었다. 유의미한 차이를 보이지 않는 것은 짧은 실험 기간과 학생들의 수준차를 고려하지 않고 보통수준의 학생들에게 수준을 맞추어서 실험 수업을 진행한 것과, 영어 능력이 우수한 학생들이 낮은 단계에 있는 학생들을 도와주는 방식으로 수업을 진행했지만, 낮은 단계에 속해 있는 학생들은 애니메이션과 역할극을 활용한 수업에 어려움을 느낀 원인으로 보았다. 이처럼 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습의 상반된 실험연구결과로 인해 애니메이션을 활용한 영어학습에 대한 더 많은 연구검증이 필요하다.

따라서 본 연구에서는 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습의 후속 연구로써, 애니메이션 영어 동화를 활용한 초등학습자의 영어학습에 있어 두 가지 영역만을 단순 분석하지 않고, 애니메이션 영어 동화 활용 수업이 어휘학습과 읽기, 쓰기에 미치는 영향에 대해 연구하고자 한다.

3. 연구 방법

3.1 연구 대상

본 연구에서는 애니메이션 영어 동화를 활용한 어휘학습이 초등학습자의 읽기, 쓰기 능력 및 흥미도에 미치는 영향을 알아보기 위해 광주광역시 소재한 H 학원의 초등학생 총 10명(3학년 1명, 4학년 2명, 5학년 4명, 6학년 3명)을 대상으로 진행하였다. 10명의 학습자 중에 5명은 남학생 5명은 여학생으로 구성되었다. 연구를 시행하기에 앞서 학습자들의 기초적인 영어학습 정도를 알아보고자 사전 영어 능력평가를 시행하였으며, 영어학습과 관련한 흥미도 설문을 실시하였다.

표2는 실험연구에 참여한 10명의 초등학생들의 영어학습 기간과 단계를 나타낸 것이다. 초등학교 3학년 1명과 4학년 1명은 파닉스학습을 시작하는 단계여서 기초적인 어휘력은 부족하지만, 다른 학생들에 비해 영어학습을 늦게 시작한 만큼 학습에 적극적으로 참여하고 있다. 4학년 1명과 5학년 2명은 영어공부를 시작한 지 4~5년 이상 되어, 새로운 어휘와 문장을 잘 습득한다. 6학년 1명은 영어공부를 최근 5~6개월 전에 시작하여, 학습의 속도는 조금 느린 편이지만 꾸준히 실력이 향상되고 있다. 6학년 2명과 5학년 2명의 학생은 영어공부를 시작한 지 2년 이상 되었다. 이 4명의 학생들은 일반적인 수준으로, 각 학년에 해당하는 하루 학습량을 잘 이어오고 있다. 실험에 참여한 초등학교 3학년~6학년의 학습자들은 1일 50분씩 주 5회 영어학습을 하고 있다.

학년 간에도 학습 기간의 차이가 뚜렷하여 이에 따른 학습의 속도나 흥미도에도 다양한 반응을 보였다. 영어학습에 관해 관심은 있으나, 영어학습을 늦게 시작한 몇몇 학습자들은 학습에 대한 자신감이 부족하여 영어학습과 관련한 흥미도 검사지에도 낮은 반응을 보였다.

표 2
초등학습자들의 영어학습 단계와 기간

학년	성별	단계	학습기간
초 3	여1	파닉스학습	2~3개월
초 4	여2	파닉스 학습	3~4개월
		코스 북 4 단계	4~5년 이상
초 5	여1, 남3	코스 북 4단계 (2명)	2년 이상
		코스 북 6단계 (2명)	4~5년 이상
초 6	여1, 남2	코스 북 2단계 (1명)	5~6개월
		코스 북 5단계 (2명)	2년 이상
총 10 명			

3.2 연구 도구

본 연구의 도구로써 사전·사후 어휘 능력 평가, 읽기 능력 평가, 쓰기 능력 평가, 그리고 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습에 대한 초등학생들의 흥미도를 알아보기 위하여 설문지를 이용하여 조사하였다.

3.2.1 애니메이션 영어 동화 활용 어휘 능력 평가지

초등학생들의 기초적인 영어학습의 정도를 알아보고자 실험에 참여한 학습자들의 교재인 초등학생 대상 영어 코스 북 교재와 단어장을 통해 사전 어휘 능력 평가와 사후 어휘 능력 평가를 진행하였다. 어휘 능력평가 방법으로 어휘의 철자를 쓰거나, 어휘의 뜻을 쓰거나, 문장의 빈칸에 알맞은 어휘를 쓰는 유형의 문제들을 들 수 있다. 본 연구의 어휘 능력평가

는 학습자들의 수준을 고려하여, 어휘 능력평가에서는 해당 어휘의 뜻을 쓰도록 하였다. 총 20문항에 대해 각 문항당 5점씩 배점하여 100점 만점으로 산출하였다. 어휘의 사전·사후(부록 1, 2 참조) 평가는 동일한 문제는 아니지만 유사한 난이도와 유형의 문제로 개발하였다.

3.2.2 애니메이션 영어 동화 활용 읽기 능력 평가지

연구에 참여하는 초등학생들의 실질적인 읽기 능력 정도를 알아보고자 학습자들의 영어 읽기학습 교재를 활용해 평가 문항을 구성하였다. 각 문항에 대해 임소영(2019), 문수지(2020)의 ‘읽기평가척도’를 근거하여, 표 3의 ‘영어 읽기 능력 평가 채점 기준표’로 실험에 참여한 초등학습자의 영어 읽기 목적에 맞게 수정하여 재구성하였다. 평가는 총 20문항으로 문장을 주저함 없이 읽고 내용을 이해하는 것으로써 유창성(2점)과 발음(1점), 적합성(2점)을 기준으로 문항당 5점씩 배점하여 100점 만점으로 산출하였다. 읽기의 사전·사후(부록 3, 4 참조) 평가는 서로 비슷한 난이도와 유형의 문제로 제시하였다.

표 3
영어 읽기 능력평가 채점 기준표

평가 항목	점수	수준
유창성	2	막힘없이 소리 내어, 정확히 문장을 읽는다.
	1	중간에 막히는 부분이 있지만 자신 있게 읽는다.
	0	어휘 및 주어진 지문을 거의 읽지 못한다.
발음	1	잘못 발음하는 경우가 거의 없이 비교적 명확하게 읽는다.
	0	틀리게 발음하는 경우가 대부분이다.
적합성	2	어휘의 의미를 알고 문장을 이해한다.
	1	몇몇 어휘들을 이용하여 문장을 이해하려고 한다.
	0	어휘의 뜻을 알지 못해 문장을 이해하지 못한다.

3.2.3 애니메이션 영어 동화 활용 쓰기 능력 평가지

연구참여자들의 기초적인 쓰기 능력 정도를 알아보고자 학습자들의 영어 교재를 통해 문제를 개발하고 사전 쓰기 능력을 평가하였으며, 각 문항에 대해 맹대기(2017), 고은영(2015)의 ‘영어 쓰기 수준 표’를 수정 보완하여 표 4의 ‘영어 쓰기 능력 평가 채점 기준표’로 재구성하여 평가하였다. 쓰기 평가는 총 20문항으로 제시한 우리말에 해당하는 영어 어휘 쓰기 문항 13개, 우리말의 문장을 영어 문장으로 쓰는 문항 7개로 문항당 5점씩 배점하여 100점 만점으로 산출하였다. 실험에 참여한 초등학습자의 수준에 따라 어휘 능력평가에서는 영어 단어를 우리말로 쓰도록 하고, 쓰기 능력 평가에서는 영어 문장의 빈칸에 알맞은 어휘 쓰기와, 우리말을 영어 문장으로 쓰도록 하였다. 쓰기의 사전·사후(부록 5, 6 참조) 영어 쓰기 능력 평가의 내용은 서로 비슷한 난이도와 유형의 문제로 진행하였다.

표 4
영어 쓰기 능력 평가 채점 기준표

쓰기 수준	배점
오류 없음	5
문장에서 단어 철자오류 1~4개	3
단어 철자오류 5개 이상, 순서 오류 1개 이상	0
오류 없음	5
단어 철자오류 1개	3
철자오류 2개 이상	0

3.2.4 애니메이션 영어 동화 활용 흥미도 설문지

영어학습에 대한 흥미도에 사용된 구체적인 문항은 이예지(2016), 류혜

림(2016)의 설문지를 수정 보완하여 이용하였다. 사전·사후 영어학습에 관한 흥미도(부록 7, 8 참조) 설문 조사에서는 흥미도를 네 가지로 분류하여 영어에 대한 흥미, 영어 과목에 대한 흥미, 영어 선생님에 대한 흥미, 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미로 구성하였다. 또한, 총 23개의 사전 문항에 5점 리커트(Likert)척도를 사용하여 ‘전혀 그렇지 않다’를 1, ‘그렇지 않다’를 2, ‘보통이다’를 3, ‘그렇다’를 4, ‘매우 그렇다’를 5로 하여 결과를 측정하였다.

표 5는 영어학습과 관련한 흥미도 분류이며, 사후문항에는 연구수업에 참여한 초등학습자들의 사후 애니메이션 영어 동화 흥미도에 대한 반응을 측정하기 위하여 사후 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미에 관해 7문항을 추가하게 되었다. 실험 수업 이전에는 애니메이션 영어 동화 활용에 대한 학습자의 흥미 또는 기대감을 측정하였고, 사후에는 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습에 대해 흥미도가 높아졌는지 측정하기 위해서 문항 수를 추가해 총 30문항으로 분류하여 구성하였다.

표 5
영어학습에 대한 흥미도 분류

구분	문항 수	
	사전	사후
영어에 대한 흥미	5	5
영어 과목에 대한 흥미	8	8
영어 선생님에 대한 흥미	6	6
애니메이션 영어 동화에 대한 흥미	4	11
전체	23	30

3.3 애니메이션 영어 동화 활용 실험 수업의 실제

본 연구는 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습이 초등학습자의 어휘, 읽기, 쓰기 능력과 영어학습의 흥미도에 어떠한 영향을 미치는지 분석하고자 하였다. 이를 위해 2021년 3월 12일 사전 영어 능력 평가와 흥미도 설문을 실시하고, 3월 15일~4월 5일까지 10차시의 애니메이션 영어 동화를 활용한 실험 수업을 마치고, 2021년 4월 6일 사후 영어 능력 평가와 흥미도 설문 조사를 실시하였다.

연구참여자들의 사전과 사후 영어 능력 평가를 통해 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습의 전과 후의 영어학습 능력의 차이를 분석하고, 애니메이션 영어 동화를 활용한 사전과 사후의 영어학습과 관련한 흥미도의 변화에 대해 비교 분석하였다.

표6은 초등학생 대상 애니메이션 영어 동화의 선정기준을 참고하여, 실험 수업에 사용된 리틀팍스사의 애니메이션 영어 동화 5편이다. 선정한 동화는 본 연구자의 경험에 따라 애니메이션 영어 동화를 활용한 수업에서 가장 인기 있었던 동화들로 구성하였다. 특히, 시리즈로 편성된 로켓 걸의 이야기는 악당을 물리치는 용감한 소녀가 주인공으로 아이들은 악에 맞서는 그녀의 용감한 행동에 통쾌함을 느끼고 다음 편의 이야기를 궁금해했다. 동화의 난이도는 각 학년에 해당하는 동화들로 구성하였으며, 영어학습에 흥미를 가질 수 있는 내용에 중점을 두었다.

표 6
실험 수업에 사용된 애니메이션 영어 동화

동화 제목	상영시간	장면 내용
Mighty Man	3' 36 "	 <p>Roxy(Rocket girl)와 친구들은 TV 영화 주인공인 Mighty Man의 이야기를 시청하러 간다. 하지만, Mighty Man은 보이지 않고 악당인 Presto가 등장하는 장면.</p>
Presto!	3' 48"	 <p>Mighty Man이 화면에서 사라지자, Rocket girl이 그를 찾아서, 방송국으로 가 문안에 갇혀 있는 그를 발견하고 구하는 장면.</p>
The World's Greatest Magician	3' 43"	 <p>자신의 마술로 못된 짓을 일삼고 있는 Presto를 처단하러 가는 Rocket girl 뒤에 마술을 통해 사라졌다가 갑자기 나타나 놀라게 하는 장면.</p>
Wizard and Cat (Once Upon a Time)	3' 50"	 <p>마법 학교의 탐은 열심히 노력하지만, 마법을 잘하지 못한다. 그리고 그의 실수로 학교의 천장이 구멍 나는 장면.</p>
Tom's Gift	3' 32"	 <p>실수투성이인 탐이 왕실의 마법사로 선정되어 궁전으로 가기 위해 선생님에게 지도를 받는 장면.</p>

표 7은 애니메이션 영어 동화 5편을 활용한 총 10차시의 영어학습 중에서 Mighty Man의 이야기에 관한 1, 2차시 영어학습의 예시이다. 1차시에는 새로운 어휘를 소개하고, 애니메이션 영어 동화를 시청하였으며, 동화에 제시된 문장 묻고, 답하기 등을 하였다. 2차시에는 전 시간의 영어 동화에 대해 이야기를 나눈 후, 애니메이션을 재시청하였으며, 대화에 등장하는 인물들의 이름 찾기 활동 등을 하였다.

이후에 3차시~10차시 수업에서도 이와 같은 전개 방식으로 애니메이션을 활용한 영어학습을 진행하였으며, 각각의 애니메이션에 대해 2회에 나누어 학습하였다. 그리고 수업 이행 전과 후에, 사전·사후 어휘, 읽기, 쓰기 능력평가와 영어학습에 대한 흥미도 설문을 실시하였다.

표 7
영어 애니메이션

제목	과정
사전평가, 설문조사	<ul style="list-style-type: none"> · 어휘, 읽기, 쓰기 능력 평가. · 영어학습에 대한 흥미도 설문 조사.
Mighty Man	<p>1차시</p> <ul style="list-style-type: none"> · 새로운 어휘 소개. · 애니메이션 영어 동화시청. · 장면별 영상 중에 해당 문장 묻고, 답하기. · 스크립트 문장 인용 빈칸 어휘제시 활동지 하기. · 퍼즐 맞추기. <hr/> <p>2차시</p> <ul style="list-style-type: none"> · 지난 시간에 본 영어 동화의 내용 확인, 이야기 나누기. · 배웠던 어휘에 관해 묻고 답하기. · 이전 시간 애니메이션 영어 동화 재시청. · 대화의 내용을 제시하고, 캐릭터의 이름 찾아 쓰기. · 화이트보드에 영어문장제시, 뜻 묻고 답하기.
사후평가, 설문조사	<ul style="list-style-type: none"> · 어휘, 읽기, 쓰기 능력 평가. · 영어학습과 관련한 흥미도 설문 조사.

표 8에 나타난 수업의 전개 방식은 도입 단계 5분에서는 인사와 과제
 검사(2분)를 하고 지난 시간에 배운 영어 동화가 어떤 내용이었는지 그리
 고 오늘 시청할 이야기에는 어떤 내용이 나올 것인지에 대한 질문(3분)으
 로 학습자들의 호기심을 유발하였으며, 전개 단계에서는 새로운 어휘를
 소개하고(5분), 애니메이션 영어 동화를 시청한 후(4분), 장면별 영상 중
 에서 해당하는 문장 묻고, 답하기(5분), 스크립트 내용에 문장을 인용하여
 빈칸에 어휘를 제시하여 쓸 수 있도록 하고(11분), 퍼즐 맞추기 문제를
 하였다(5분). 마지막 정리단계에서는 학습자들이 시청한 영어 동화의 이
 야기 내용을 정리하고(3분), 활동지의 정답확인(10분)을 하고 과제로 수
 업시간에 스크립트 활동지 한 것을 녹음해서 카***으로 선생님에게 보내
 게 하였다(2분).

표 8
애니메이션 영어 동화를 활용한 수업 지도안 (50분)

단계	시간(분)	내용
도입	5분	인사, 과제검사, 다음 내용 예측하여 이야기 나누기
전개	30분	새로운 어휘 소개, 애니메이션 영어 동화시청, 장면별 영상 중에 해당 문장 묻고, 답하기. 스크립트 문장 인용 빈칸 어휘제시 활동지 하기, 퍼즐 맞추기
정리	15분	오늘의 이야기 내용 정리하기, 활동지의 정답 확인하기, 과제로 수업시간에 활동지 한 것을 녹음해서 카*** 으로 선생님께 보내기.

3.4 자료 수집 방법

본 연구는 참여자 10명을 대상으로 2021년 3월 12일(사전), 2021년 4월 6일(사후) 영어 능력 평가와 영어학습에 대한 흥미도 설문을 진행하였다. 영어 수업시간을 이용해 어휘 능력 평가, 읽기 능력 평가, 쓰기 능력 평가를 실시하였으며, 개별보충학습 시간을 이용해 영어학습에 관한 흥미도 설문을 시행하였다. 당일에 결석한 학생에 대해서는 다음 날 여유시간을 이용해 영어 능력 평가와 영어학습에 관한 흥미도 설문을 실시하였다.

각각의 영어 능력 평가에는 어휘 능력 평가(10분), 읽기 능력 평가(25분), 쓰기 능력 평가(20분) 총 55분이 소요되었다. 평가량이 상당하여 실험 수업에 참여한 학습자들에게 양해를 구하고 평소 수업시간에서 5분을 더 할애했으며, 보충학습 시간에 이뤄진 영어학습에 대한 흥미도 설문 조사는 총 30분이 소요되었다. 참여자에게 배부된 평가지와 설문지는 흥미도 설문 조사가 완료된 후 연구자에 의해 100퍼센트 회수되었다.

3.5 연구 자료 분석 방법

연구참여자의 특성 및 그들의 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습의 어휘, 읽기, 쓰기 능력과 영어학습의 흥미도에 미치는 영향을 조사하기 위해 수집된 자료는 양적 방법을 적용하여 Statistical Package for the Social Sciences(SPSS) 다음과 같이 분석하였다.

(1) 기술통계학(descriptive statistics)을 사용하여 평균과 표준편차 및 빈도수와 백분을 분석을 통하여 실험에 참여한 초등학습자의 개인 정보 분석과 영어 어휘, 읽기, 쓰기 능력에 대한 평가와 영어학습의 흥미도 요인의 경향성을 조사하였다.

(2) 대응표본 t-검증(t-test)을 실시하여 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어 어휘, 읽기, 쓰기의 사전·사후 간의 차이와 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습에 대한 흥미도의 사전·사후 간의 차이를 분석하였다.

4. 연구 결과 및 논의

본 장에서는 초등학습자를 대상으로 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어 어휘, 읽기, 쓰기 능력에 대해 평가하고, 그것이 학습자들의 영어와 관련한 흥미도에 미치는 영향에 대하여 설문 조사한 결과를 분석하였다. 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습이 영어 능력(어휘, 읽기, 쓰기)평가를 통한 결과와 어떠한 관계를 나타내고 있는지 알아보고, 영어학습과 관련한 흥미도의 설문내용을 논의하고자 한다.

4.1 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어 수업의 효과

연구참여자 총 10명을 대상으로 애니메이션 영어 동화를 활용한 사전·사후 어휘, 읽기, 쓰기 능력 평가는 각각 20문항으로 구성하여 실시하였고, 영어학습에 관한 흥미도 문항은 사전 23문항과 사후 30문항으로 구성하였다. 그에 대한 분석 결과를 다음과 같이 제시하고자 한다.

4.1.1 영어 어휘, 읽기, 쓰기에 대한 효과

표 9는 애니메이션 영어 동화 활용 수업 사전·사후 영어 능력의 차이를 대응표본 t -검증한 결과이다. 결과를 보면, 어휘 능력평가의 사전·사후 점수가 33.50에서 54.00로 평균 20.50점 향상되었다. 반면, 통계 결과는 유의미한 차이를 나타내지 않았다.

20점이 넘는 점수 차이에도 불구하고 통계적인 유의미한 차이를 보이지 않은 것은 적은 연구참여자의 수와 10차시의 짧은 실험 수업 기간이 요인으로 파악된다. 또한, 어휘 능력평가에서 표준편차가 사전·사후 평균 24점 이상인 것은 연구에 참여한 10명의 초등학습자들의 어휘 능력 수준이 다양함을 알 수 있다. 큰 표준편차 또한 연구 결과에 영향을 미쳤을

것으로 간주된다.

어휘점수 향상은 어휘학습을 집중적 학습(intensive learning) 형태로 진행한 결과라고 할 수 있다. 평가어휘의 수준이 학생들의 수준보다 조금 높았지만, 수업시간에 활용하였던 방식의 문맥적 힌트를 그대로 적용한 평가문제가 어렵지 않게 느껴져 점수 향상에 긍정적 영향을 미친 것으로 파악된다.

본 연구 결과는 통계적으로 유의미하지는 않지만, 어휘점수 향상은 애니메이션 영어 동화를 활용한 어휘학습이 초등학습자들의 어휘학습에 있어 효과적임을 의미하며, 노유진(2020)의 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어 수업이 어휘력 향상에 도움이 된다는 연구와 일치하는 결과이다.

표 9
영어 능력평가 결과

항목	구분	평균	표준편차	<i>t</i>	<i>p</i>
어휘	사전	33.50	24.04	-1.890	.075
	사후	54.00	24.47		
읽기	사전	40.10	23.60	-1.335	.198
	사후	52.40	17.08		
쓰기	사전	21.00	16.47	-2.348	.030
	사후	41.30	21.82		

$p < 0.05$

읽기 능력평가결과에서 사전 평균점수 40.10에서 사후 평균점수가 52.40으로 평균 12.30점 향상된 것으로 나타났다. 이러한 결과는 박소연(2019)의 애니메이션 대본 학습이 초등학습자의 영어 읽기 능력에 긍정적인 영향을 미친 사례와 일치한다.

흥미로운 전개 방식의 애니메이션이 영어학습에 집중도를 향상시켰고,

영상을 통한 선행적 읽기학습이 실험에 참여한 초등학습자의 읽기학습에 영향을 주어 읽기점수가 향상된 것으로 파악된다.

읽기점수의 향상에도 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않은데는 사전·사후 표준편차가 큰 원인으로 볼 수 있다. 같은 학년이지만 영어학습을 최근 2~3개월 전에 시작한 학생들과 초등학교 입학 전부터 시작한 학생들이 섞여 있어 학습자들 간의 수준 차이가 영향을 미친 것으로 볼 수 있다.

쓰기 능력평가에서는 사전점수 21.00에서 사후 평균점수 41.30으로 평균점수가 20.30점 향상되었으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보였다. 실험 수업에 적용한 애니메이션을 활용한 영어학습은 동화의 내용에 중점을 두어 인물들의 외모나 직업을 등을 묘사하는 어휘와 문장을 위주로 학습하였다. 흥미롭게도 쓰기 능력 평가에서 동화의 내용을 잘 파악하고 있는 몇몇 학습자들은 동화에 등장하는 인물을 묘사하는 콧수염(mustache)이나 영웅(superhero)과 같은 어휘들을 어렵지 않게 썼다.

한편, 쓰기 학습은 어휘학습과 읽기학습에서 다루지 않는 문자 학습으로 어휘와 읽기는 잘하지만 쓰기에는 어려움을 느끼는 경우가 있어 학습자들 사이의 쓰기 학습 수준이 서로 비슷하여 의미 있는 결과를 보인 것 같다. 본 연구 결과는 박현지(2014)의 애니메이션을 활용한 쓰기의 사전과 사후평가에서 평균값이 큰 폭으로 상승하였다는 연구와 일치하는 결과이다.

4.2 애니메이션 활용 전·후 영어학습에 대한 흥미도

영어학습과 관련한 흥미도를 영어에 대한 흥미, 영어 과목에 대한 흥미, 영어 선생님에 대한 흥미, 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미로 분류하여 사전과 사후에 흥미도의 차이를 비교 분석하였다.

4.2.1 영어에 대한 흥미

표 10은 실험 수업에 참여한 초등학생들의 영어와 관련한 흥미도를 분석한 결과이다. 문항별로 살펴보면, ‘나는 외국인과 영어로 말하고 싶다’(문항 2)에 사전 평균 3.10과 사후 평균 2.90으로 나타났고, ‘나도 연예인 BTS처럼 공식적인 자리에서 영어로 말하고 싶다’(문항 4)에 사전 평균 3.20과 사후 평균 2.70로 나타났다. 영어와 관련된 흥미도 설문문의 사전·사후 평균점수를 분석한 결과 사후 평균점수가 0.34점 하락한 것으로 나타났다.

이와 같은 결과는 조설미(2018)의 영화 인사이드 아웃(Inside Out)을 이용한 영어 수업 연구에서 애니메이션 활용 수업이 학생들의 영어의 흥미도를 높일 수 있다는 의견과는 상반된 결과라고 볼 수 있는데, 실험 수업에 참여한 초등학생들에게 애니메이션 영어 동화 활용 수업이 영어에 대한 흥미도에는 기여를 하지 못한 것을 알 수 있다.

영어와 관련한 흥미도의 사전·사후 설문을 통해, 연구에 참여한 초등학생자들은 평소 영어와 관련한 흥미도가 낮다는 것을 알 수 있다. 한편, 설문 응답에는 영어와 관련한 흥미도에 낮은 평균점수를 보였지만, 애니메이션 영어 동화 활용 수업기간 동안 조금씩 관심을 가지며 영어 동화와 관련한 질문을 하는 학생들도 볼 수 있었다.

표 10
영어에 대한 흥미

문항		1*	2	3	4	5	M	SD
1. 나는 물건에 쓰인 영어의 의미를 알고 싶다.	사전	2**	2	2	2	2	3.00	1.49
	사후	3	2	2	2	1	2.60	1.43
2. 나는 외국인과 영어로 말하고 싶다.	사전	2	1	2	3	2	3.20	1.48
	사후	1	4	2	3	0	2.70	1.06
3. 나는 만화영화를 볼 때 영어로 된 표현들을 알고 싶다.	사전	3	1	1	2	3	3.10	1.73
	사후	2	2	2	3	1	2.90	1.37
4. 나도 연예인 BTS처럼 공식적인 자리에서 영어로 말하고 싶다.	사전	4	0	1	4	1	2.80	1.62
	사후	1	5	2	0	2	2.70	1.34
5. 나는 영어로 된 간판을 잘 읽고 싶다.	사전	3	1	0	4	2	3.10	1.66
	사후	1	5	2	1	1	2.60	1.17
전체	사전						3.04	1.53
	사후						2.70	1.18

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

**응답자 수를 나타낸다.

4.2.2 영어 과목에 대한 흥미

표 11은 영어학습에서의 영어의 흥미에 관해 초등학생들을 대상으로 분석한 결과이다. 학습 과목으로써 영어의 흥미에 관한 설문에서 ‘영어 읽기를 잘하고 싶다’(문항 11)에 사전 평균 2.90과 사후 평균 3.10으로 나타났고, ‘영어 수업시간에 자신 있게 대답하고 싶다’(문항 7)에 사전 평균 3.10과 사후 평균 3.00으로 나타났다.

표 11
영어 과목에 대한 흥미

문 항		1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
6. 내가 모르는 영어 단어나 문장을 알고 싶다.	사전	3	1	0	4	2	3.10	1.66
	사후	2	3	3	2	0	2.50	1.08
7. 영어 수업시간에 자신 있게 대답하고 싶다.	사전	2	2	1	3	2	3.10	1.52
	사후	1	2	4	2	1	3.00	1.15
8. 영어 게임 놀이에 관심이 있다.	사전	2	1	2	4	1	3.10	1.37
	사후	3	1	4	1	1	2.60	1.35
9. 영어 노래와 챗트에 관심이 있다.	사전	1	1	3	3	2	3.40	1.26
	사후	2	2	4	1	1	2.70	1.25
10. 영어 교재가 흥미롭다.	사전	2	2	6	0	0	2.40	0.84
	사후	2	2	4	1	1	2.70	1.25
11. 영어 읽기를 잘하고 싶다.	사전	2	0	5	3	0	2.90	1.10
	사후	1	3	2	2	2	3.10	1.37
12. 영어 쓰기를 잘하고 싶다.	사전	3	0	2	4	1	3.00	1.49
	사후	1	3	2	4	0	2.90	1.10
13. 영어 수업시간이 재미있다.	사전	2	2	5	1	0	2.50	0.97
	사후	1	3	4	1	1	2.80	1.14
전체	사전						2.94	1.16
	사후						2.79	0.99

영어와 관련한 흥미도에서와 마찬가지로 영어 과목에 대한 흥미도 사후에 다수의 문항(6, 7, 8, 9, 12)번에서도 평균점수가 하락한 것으로 나타났다. 이것은 박현지(2014)의 ‘애니메이션 영어 동화를 활용한 수업을 통해 영어공부에 흥미를 높일 수 있었다’의 연구 결과와는 상반된 결과라고 할 수 있다.

위와 같은 결과에 대해 여러 가지로 추정해 볼 수 있는데, 영어 능력

평가 문항과 영어학습과 관련한 흥미도 설문 문항의 수를 모두 합하면 사전 총 83문항과 사후 총 90문항으로 초등학습자에게는 상당한 분량이다. 이로 인해 영어 능력평가를 마친 후 영어학습에 관한 흥미도 설문에서는 집중도가 떨어져 깊이 생각하지 않고 표기하는 경우가 종종 있어, 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습 후에도 영어 과목에 대한 흥미도에 의미 있는 변화를 가져오지 못한 것으로 추정해 볼 수 있다.

다른 한편으로는 ‘내가 모르는 영어 단어나 문장을 알고 싶다’ (6번 문항) 와 ‘영어 쓰기를 잘하고 싶다’(문항 12)에 사전과 사후에 낮은 흥미도에서 알 수 있듯이, 평소 영어 과목에 대한 흥미도가 낮은 몇몇 학생들에게 짧은 실험 수업 기간을 통해 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습이 영어 과목에 대한 흥미를 높이는 부족하였던 것 같다.

특히, 영어 과목에 대한 흥미도 관련 문항(6, 7, 11, 12)번은 파닉스 학습 이후에 읽기와 쓰기 학습 단계에서 관심을 가질 수 있는 영어 과목에 대한 흥미도 유형으로 이제 막 영어 음가 공부를 시작하는 학습자들에게 적절한 설문 문항이 되지 못한 것 같다. 좀 더 의미 있는 실험결과를 얻기 위해서는 영어 과목에 대한 흥미도 설문 문항을 구성할 때 어린 학습자나 기초 단계의 학습자에게는 설문 조사방식 외에 다른 데이터 수집 방법이 필요해 보인다.

4.2.3 영어 선생님에 대한 흥미

표 12는 초등학습자들의 영어 선생님과 관련한 흥미도를 분석한 결과이다. 세부 문항별로 살펴보면, ‘선생님이 주시는 스티커를 모으는 것이 좋다’(문항 14)에 사전 평균점수 3.90과 사후 평균점수 3.70로 사후 평균이 하락했으나, ‘선생님의 설명이 어렵게 느껴진다.’(문항 17)에 사전 평균점수 2.70이 사후 평균점수 3.20로 상승하였고 ‘선생님이 흥미로운 이야기를 들려주셔서 영어 시간이 기다려진다’(문항 19)에 사전 평균 2.10에서 사후 평균 2.80로 사후 평균이 조금 올라간 것을 알 수 있다.

사후 평균이 향상된 것은 영어에 대한 흥미와 영어 과목에 대한 흥미에 비해 영어 선생님에 대한 태도는 고무적인 결과 과 나왔다고 볼 수 있다. 전체적인 영어 선생님과 관련한 문항에 사전·사후 흥미도 분석 결과 평균 3.27로 사전·사후 실험에서 똑같은 평균점수를 보였다.

실험결과를 통해, 선생님에 관한 흥미도 두 개 항목의 사후 실험에서 변화를 보였으나, 초등학습자의 학습 의욕을 올리기 위한 스티커와 같은 보상제도는 사후 흥미도 반응에서 알 수 있듯이 그것이 영어 선생님에 대한 흥미도에는 큰 영향을 미치지 않는 것으로 보인다.

표 12
영어 선생님에 대한 흥미

문 항		1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
14. 선생님이 주시는 스티커를 모으는 것이 좋다.	사전	1	0	2	3	4	3.90	1.29
	사후	0	1	3	4	2	3.70	0.95
15. 선생님이 칭찬을 해 주셔서 좋다.	사전	1	0	1	5	3	3.90	1.20
	사후	0	2	3	2	3	3.60	1.17
16. 선생님의 수업 방식이 재미있다.	사전	1	0	4	1	4	3.70	1.34
	사후	0	1	4	2	3	3.70	1.06
17. 선생님의 설명이 어렵게 느껴진다.	사전	3	2	2	1	2	2.70	1.57
	사후	0	4	2	2	2	3.20	1.23
18. 선생님처럼 영어를 잘하고 싶다.	사전	2	1	1	4	2	3.30	1.49
	사후	2	3	3	1	1	2.60	1.26
19. 선생님이 흥미로운 이야기를 들려주셔서 영어 시간이 기다려진다.	사전	4	2	3	1	0	2.10	1.10
	사후	2	1	5	1	1	2.80	1.23
전체	사전						3.27	0.73
	사후						3.27	0.81

4.2.4 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미

표 13은 애니메이션 영어 동화와 관련한 초등학생들의 흥미에 관한 분석 결과이다. 사전·사후 애니메이션 영어 동화와 관련된 흥미도 검사에서 ‘애니메이션 영어 동화 보는 것을 좋아한다’(문항 20)에 사전 평균 3.80에서 사후 평균 2.70으로 하락하였고, ‘애니메이션 영어 동화로 읽기를 하니 재미있다(문항 23)에 사전 평균 3.30이 사후 평균에서 2.60으로 나타났다. 두 문항 모두 사후에 애니메이션 영어 동화와 관련한 흥미도 응답에서 평균점수가 하락한 것을 알 수 있다.

애니메이션 영어 동화에 관한 흥미도의 사후 평균이 하락했음에도, ‘애니메이션 영어 동화를 이용한 수업을 받고 싶다’(문항 22)의 항목에서는 사전 평균 2.60에서 사후 평균 3.10으로 사후 평균이 향상되었음을 알 수 있다. 애니메이션 영어 동화에 관한 흥미도 설문 의 일관성 없는 응답의 원인 중 하나로, 실험에 참여한 초등학습자들이 설문 문항에 대해 깊이 생각하지 않고 같은 답을 표기하는 때도 있어 이러한 결과를 도출했을 것으로 추측할 수 있겠다.

다른 요인으로는 애니메이션 영어 동화와 관련한 흥미에 대해 설문 조사를 하는 동안 한 학습자는 ‘애니메이션 영어 동화는 이미 우리말로 더빙되어 있어서 영어의 뜻을 굳이 알 필요가 없다’라고 언급하기도 했다.

학습자의 주장과 같이 우리말로 더빙된 애니메이션 영어 동화의 경우 쉽게 줄거리를 이해할 수 있고, 흥미 위주의 이야기 전개로 학습에 대한 부담감이 없다. 반면, 학습을 목적으로 제작된 애니메이션 영어 동화의 경우 이야기에 제시된 어휘와 문장들을 익혀야 함으로서 학습에 대한 부담감이 애니메이션 영어 동화와 관련한 사후 흥미가 하락한 주요 원인으로 작용한 것으로 볼 수 있겠다.

표 13
애니메이션 영어 동화에 대한 흥미

문 항		1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
20. 애니메이션 영어 동화 보는 것을 좋아한다.	사전	1	0	3	2	4	3.80	1.32
	사후	2	2	4	1	1	2.70	1.25
21. 애니메이션 영어 동화를 이용한 학습을 한적이 있는가?	사전	2	3	3	1	1	2.60	1.26
	사후	1	3	3	2	1	2.90	1.20
22. 애니메이션 영어 동화를 이용한 수업을 받고 싶다.	사전	3	3	1	1	2	2.60	1.58
	사후	2	1	2	4	1	3.10	1.37
23. 애니메이션 영어 동화로 읽기를 하니까 재미있다.	사전	3	0	2	1	4	3.30	1.77
	사후	2	4	1	2	1	2.60	1.35
전체	사전						3.08	1.05
	사후						2.83	1.14

표 14의 사후 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미 7문항은 사전에 측정하지 않고, 애니메이션 영어 동화를 활용한 실험 수업 이후에 측정한 결과이다. 애니메이션 영어 동화 활용 수업을 통해 실험 수업에 참여한 초등학생들이 영어학습에 흥미를 갖게 되었는지에 대한 흥미도를 측정하였다.

각 문항의 응답을 살펴보면 ‘애니메이션 영어 동화의 캐릭터처럼 영어를 자연스럽게 말하고 싶다’(문항 25)에 평균 3.10으로 조금 높은 수치를 나타냈으나, 전체 평균 2.69로 사후에도 애니메이션 영어 동화와 관련한 흥미도가 낮게 나타난 것을 알 수 있다. 사후에 실험결과를 통해 실험에 참여한 초등학생들은 애니메이션 영어 동화 활용 수업을 통해서도 이전과 마찬가지로 영어학습에 별다른 흥미를 느끼지 못한다는 것을 알 수 있다.

흥미를 느끼지 못한 것은 실험 수업 동안 애니메이션 영어 동화에 대해

조금씩 관심을 보였으나, 학습으로써의 애니메이션 영어 동화 활용 수업이 초등학생들에게는 여전히 학습에 대한 부담감으로 작용하였을 것으로 추측해 볼 수 있겠다.

표 14
사후 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미

문 항	1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
24. 애니메이션 영어 동화를 보다가 궁금한 점이 생겨서 단어의 뜻을 알고 싶을 때가 몇 번 있었다.	1	4	1	3	1	2.90	1.29
25. 애니메이션 영어 동화의 캐릭터 처럼 영어를 자연스럽게 말하고 싶다.	0	4	3	1	2	3.10	1.20
26. 애니메이션 영어 동화를 보고 난 후 문장의 빈칸에 단어 넣기를 하 니까 재미있다.	0	5	4	1	0	2.60	0.70
27. 애니메이션 영어 동화로 수업을 하고 나서 영어로 된 만화들이 궁금해졌다.	3	2	3	1	1	2.50	1.35
28. 애니메이션 영어 동화의 영어 대화 내용을 아는 것이 흥미롭다.	3	2	4	0	1	2.40	1.26
29. 애니메이션 영어 동화 수업의 과제가 흥미롭다.	1	2	6	0	1	2.80	1.03
30. 애니메이션 영어 동화의 다음 이야기가 궁금해져서 영어 수업이 기다려진다.	2	3	3	2	0	2.50	1.08
전체						2.69	1.01

표 15는 영어학습과 관련한 흥미도의 각각 4개의 요인에 대하여 각 요인에 대한 합성 점수를 산출하였다. 각각의 요인에 대한 분석 결과를 보면, 영어에 대한 흥미의 사전 평균이 3.04에서 사후 평균 2.70으로 사후 평균점수가 내려갔으며, 영어 과목에 대한 흥미 사전 평균이 2.94에서 사후 평균 2.79로 사후 평균이 낮아졌다. 영어학습에 대한 흥미도의 3개의 요인에서 사후 평균이 내려간 것을 알 수 있다.

이와 같은 결과는 몇 가지로 설명될 수 있다. 첫째, 단기간의 실험 기간으로 인해 애니메이션 영어 동화가 영어학습에 대한 흥미도에 변화를 주지 못하였다. 또한, 각 학습자 수준에 맞는 영어학습에 대한 흥미도 설문 문항이 되지 못하였다. 마지막으로 수준별 수업이 이루어지지 않아 애니메이션 영어 동화가 각각의 학습자를 만족시키지 못한 원인으로 설명할 수 있다.

이러한 요인들이 영어학습과 관련한 흥미도 설문 조사에서도 영향을 미쳐, 사후에 평균값도 낮게 나타났으며, 통계적으로도 유의미한 차이를 보이지 않는 것으로 사료된다. 반면 흥미롭게도 선생님에 대한 흥미도에서 사전 평균($M=3.17$)과 사후 평균($M=3.17$)로 동일한 평균값을 나타냈다. 따라서 t -검정 결과는 0이고 통계적으로도 유의미한 차이를 나타내지 않는 것은 당연한 이치이다.

표 15
영어학습에 대한 흥미도

항목	사	평균	표준편차	t	p
영어에 대한 흥미	사전	3.04	1.53	.557	.584
	사후	2.70	1.18		
영어 과목에 대한 흥미	사전	2.94	1.16	.312	.759
	사후	2.79	0.99		
영어 선생님에 대한 흥미	사전	3.27	0.73	.000	1.00
	사후	3.27	0.81		
애니메이션 영어 동화에 대한 흥미	사전	3.04	1.05	.510	.616
	사후	2.83	1.14		
사후 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미	사후	2.69	1.01	-	-

p<0.05

본 연구에서 영어학습과 관련한 흥미도가 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않는 것은 박수민(2018)의 학습자의 흥미를 중심으로 한 학습 상황을 계획할 때 애니메이션을 활용한 학습자료가 효과적으로 활용될 수 있다는 의견과는 다른 결과라고 할 수 있겠다. 따라서, 초등학생들에게 영어학습에 흥미를 높일 수 있는 다양한 학습자 중심의 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습에 관한 후속연구가 필요할 것으로 사료된다.

5. 결론

본 장에서는 지금까지의 연구 결과를 요약하고, 이러한 연구 결과가 초등학생을 대상으로 한 영어교육에 어떠한 시사점을 안겨 주는지 밝혀보고자 한다. 또한, 본 연구의 결과를 바탕으로 효과적인 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어교육 방안을 모색하기 위한 후속연구에 대한 제언도 제시하고자 한다.

5.1 연구 요약

본 연구는 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습이 초등학습자의 어휘, 읽기, 쓰기 능력에 어떠한 영향을 미치는지 분석해보고, 애니메이션 영어 동화를 활용한 학습이 초등학습자의 영어학습에 대한 흥미도에 어떠한 영향을 미치는지 알아보는 데 목적이 있다. G시에 거주하는 초등학생 총 10명을 대상으로 사전·사후 어휘 능력평가, 읽기 능력평가, 쓰기 능력평가를 실시하고, 영어학습에 관한 사전·사후 흥미도를 분석하였다. 그 결과는 다음과 같다.

어휘 능력 평가결과 사전 평균 33.50에서 사후 평균 54.00으로 평균 20.50 향상되었다. 평균점수가 향상됐음에도 평균 24.00 이상의 표준편차로 인해 대응표본 t -검증결과 유의미한 차이를 보이지 않았다.

읽기 능력 평가에서는 사전 평균 40.10은 사후 평균 52.40으로 어휘 평균보다는 다소 낮게 오른 평균 12.30점 상승하였다. 그러나 대응표본 t -검증결과 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 어휘 능력평가와 읽기 능력평가의 사후 평균점수 향상에도 유의미한 차이가 없는 것에는 20점이 넘는 표준편차에서 알 수 있듯이, 실험 수업에 참여한 적은 수의 학습자들과 학습자들간의 어휘, 읽기 능력의 편차가 영향을 미친 것으로 파악된다.

쓰기에 관한 능력평가에서는 사전 평균 21.00에서 사후 평균 41.30으로 평균 20.00 이상의 점수 향상을 보였으며, 대응표본 t -검증결과도 유의미한 차이가 나타났다. 적은 연구참여자 수와 학습자들 간의 어휘, 읽기 능력의 수준차에도 불구하고 유의미한 결과가 나타났으며, 학습자들 간의 표준편차도 크지 않았다.

영어학습에 관한 흥미도 사전·사후 설문 조사결과 평균점수가 낮게 나타났다. 영어학습에 대한 흥미도의 평균점수가 하락한 가장 큰 원인으로 는 각각의 동화가 초등학습자들의 영어학습에 대한 흥미를 자극하지 못한 것으로 간주된다.

연구 결과를 통해 애니메이션 영어 동화가 초등학습자의 영어학습에 관한 흥미도에는 기여를 하지 못했지만, 어휘, 읽기, 쓰기 능력 향상을 위한 영어학습에 효과적인 도구임을 알 수 있다.

초등학습자의 영어학습에 효과적으로 애니메이션 영어 동화를 활용하기 위해서는 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습에 관한 더 많은 연구 사례가 검증되어야 할 것이다. 특히, 우리나라와 같은 EFL(English as a Foreign Language) 환경에서 애니메이션 영어 동화를 효율적으로 영어 학습에 활용한다면 자연스럽게 학습자를 영어학습에 참여시켜 영어학습에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

5.2 교육적 함의

본 연구는 초등학생들의 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어학습이 어휘, 읽기, 쓰기 능력에 미치는 영향을 분석하고, 또한 그것이 영어학습의 흥미도에 어떠한 영향을 미치는지 분석하고자 하였다.

애니메이션 영어 동화를 활용한 사후 어휘, 읽기, 쓰기 능력평가에서 평균점수가 향상하여 영어학습에 효과가 있는 것으로 나타났다. 영어 능력평가의 사후 평균은 상승하였으나, 실험에 참여한 10명의 적은 참여 인원과, 영어능력의 수준 차이로 인해, 표준편차가 크게 나타났으며, 사전·

사후차이는 통계적으로도 유의미한 결과를 나타내지 못했다.

따라서, 애니메이션 영어 동화를 활용한 어휘, 읽기, 쓰기 학습에서는 학습자 중심의 수준별 학습이 필요하다. 학습자들의 사전 영어 능력평가를 통해 학습자들을 수준별로 배정하고, 애니메이션 영어 동화를 활용한 어휘, 읽기, 쓰기 학습을 단계적으로 구성해야 할 것이다.

효과적인 어휘학습을 위해 Richards(2010)의 주장과 같이 애니메이션 영어 동화를 활용한 어휘학습 또한 학습자 수준에 맞는 어휘를 제시하여 지도해야 하며, 조금 더 다양한 학습자 중심의 어휘학습을 개발하여 영어 학습의 기초가 되는 어휘학습에 흥미를 잃지 않도록 많은 노력을 기울여야 할 것이다.

읽기 능력평가에서도 통계적으로 유의미하지는 않았지만, 애니메이션 영어 동화를 활용한 사후에 읽기와 쓰기 능력은 향상되었다. 효과적인 영어 학습을 위해 집중시간이 성인보다 짧은 초등학생들에게 애니메이션 영어 동화를 활용하여 단계적인 읽기와 쓰기 지도를 한다면 지금보다 더 많은 학습효과가 있을 것으로 판단된다.

한편, 애니메이션 영어 학습에 관한 사후의 흥미도 분석에서 평균점수가 상승하지 않고 오히려 내려간 것으로 나타났다. 영어 학습과 관련한 흥미도에 대한 낮은 반응은 실험 수업에서 선정된 애니메이션 영어 동화가 각각의 학습자들을 만족시키지 못한 원인으로 추측할 수 있다. 이를 위해 애니메이션 영어 동화를 선정하기 전에 사전 인터뷰나 설문을 통해 학습자들과 의견을 나누는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

5.3 연구의 제한점

본 연구는 초등학생을 대상으로 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어 학습이 어휘, 읽기, 쓰기 능력과 영어 학습의 흥미도에 미치는 영향에 대해 양적 분석 방법을 적용하여 결과를 분석하였다. 그 결과 쓰기 능력 평가에서는 사전과 사후에 유의미한 차이를 보였으나, 어휘 능력평가, 읽기

능력평가 그리고 영어학습에 대한 흥미도 분석 결과에서는 유의미한 차이를 보이지 않았다.

G 소재의 초등학생 10명만을 대상으로 한 연구였기에, 정확한 양적 분석을 하기에는 연구참여자의 수가 매우 적었다. 또한, 10차시의 애니메이션을 활용한 영어 수업의 실험연구 기간이 짧았다. 그밖에도 수준별 수업이 이루어지기 어려운 환경적 특성으로 인해 각 학습자에게 적합한 수준별 수업이 되지 못한 것이 한계점으로 남는다.

5.4 후속 연구 제언

앞서 언급한 본 실험연구의 제한점에 대한 보완을 위해 다음과 같은 제언을 하고자 한다. 먼저, 이번 연구에 있어서 실험 수업에 참여한 학습자의 수가 적어 통계적으로 유의미한 결과를 얻어내지 못했다. 따라서, 향후에는 보다 신뢰 있는 연구가 되기 위해 다양한 학습자를 더 많이 참여시켜 초등학생을 대상으로 애니메이션 영어 동화를 활용한 영어 수업과 흥미도에 미치는 영향에 관한 후속연구를 할 필요가 있겠다.

짧은 연구수업 기간으로 인해 학습자들의 영어학습에 관한 흥미도에 대한 변화를 살피는데 제한점 있었는데, 차후 연구에는 시간을 충분히 두어 이를 보완해야 할 것으로 사료된다. 그리고 본 연구를 초등학생을 대상으로 그치지 않고, 중학교, 고등학교까지 넓혀 간다면 보다 구체적인 분석 결과를 얻을 수 있을 것이라고 사료된다.

참고 문헌

- 강경아, 이재영, 황치복. (2018). 애니메이션 영화를 활용한 초등영어 교수·학습 모형의 개발 및 적용. *영어영문학연구*, 44(3), 197-219.
- 고민규, 장재학. (2012). 애니메이션을 활용한 초등영어 쓰기 지도 효과 연구. *영어어문교육*, 18(2), 149-170.
- 고은미. (2018). *애니메이션 자막 활용방법이 초등영어 학습자의 듣기 능력에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 서울교육대학교.
- 고은영. (2015). *영어 동화를 활용한 유의미한 글쓰기가 초등학생의 영어 쓰기 능력 및 태도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 제주: 제주대학교.
- 교육부. (2015). *2015 개정교육과정 영어*.
- 김성현, 김인철. (2005). 영어교육에 있어서 비디오 매체의 활용. *영어교육연구*, 9(2).
- 김영덕. (2005). *애니메이션을 통한 영어교육의 효용성 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 동국대학교.
- 김예람. (2018). *시각과 청각을 활용한 영어 어휘제시 방법이 초등학교 저학년 영어어휘 능력 향상에 미치는 영향*. 미출간 박사학위 논문. 서울: 세종대학교.
- 김현주. (2016). *애니메이션과 무음 시청법을 활용한 영어 어휘학습이 중학생의 영어 어휘향상에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 경기도 포천: 대진대학교.
- 김형립. (1997). *교수학습이론*. 서울: 서강대학교 출판부.
- 노유진. (2020). *영화 '주토피아'를 활용한 영어지도가 초등학생의 어휘력 과정의적 영역에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 대구: 대구교육대학교.
- 류혜림. (2016). *정적 이미지와 동적 이미지를 활용한 어휘학습이 초등학*

- 습자들의 영어어휘 능력 및 학습 태도에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 이화여자대학교.
- 맹대기. (2017). 영어 동화 활용 동료 저널 쓰기의 효과 연구: 초등학교 6학년을 중심으로. 미출간 석사학위 논문. 인천: 경인교육대학교.
- 문수지. (2020). 디지털(Digital) 동화를 활용한 영어 수업이 초등학교 5학년 읽기 능력에 미치는 효과. 미출간 석사학위 논문. 충북: 한국교원대학교.
- 박미혜. (2013). 인터넷 영어동화 듣기활용 어휘학습에 대한 초등학생의 인식. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어대학교.
- 박소연. (2019). 애니메이션 대본 학습이 초등영어학습자의 읽기 능력에 미치는 영향에 대한연구. 미출간 석사학위 논문. 서울: 국민대학교.
- 박수민. (2018). 애니메이션을 활용한 클로즈 재구성 과업이 고등학생의 영어 어휘·문법학습 및 정의적 영역에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 이화여자대학교.
- 박중은. (2014). 애니메이션 영화와 역할극이 한국 초등학생들의 영어능력향상에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 부산: 부산교육대학교
- 박현지. (2014). 애니메이션을 활용한 영어수업이 초등학생의 읽기·쓰기 능력에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 강원도: 강릉원주대학교.
- 박혜정. (2005). 영어 동화 활용을 통한 어휘지도연구. 미출간 석사학위 논문. 경기도: 단국대학교.
- 서영지, 이은주. (2014). 인터넷 영어 동화 기반의 마인드맵과 요약하기 활동이 초등학생의 어휘 및 쓰기 학습과 태도. *한국멀티미디어 언어교육학회*, 17(3), 121-153.
- 선우윤미. (2001). 영어동화구연기법과 시청각 교수 매체 기법이 아동들의 흥미와 학습효과에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 중앙대학교.
- 신용진. (1996). *영어 교육학II*. 서울: 한국 문화사.
- 신지선. (2011). '구체화 이론'과 '이중 부호화 이론'에 입각한 그림책 번

- 역 전략. *한국번역학회. 번역학연구*, 12(2), 109-128.
- 양송미. (2012). *시리즈 애니메이션을 활용한 영어 수업이 초등학생의 듣기 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 부산: 부산교육대학교.
- 오상미. (2017). *애니메이션 더빙 학습이 초등영어 학습자의 읽기 능력 및 정의적 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 인천: 경인교육대학교.
- 이경아. (2004). *동화를 활용한 영어 어휘지도*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한양대학교.
- 이소영. (2004). *멀티미디어 어휘 주석 제작 활동이 한국 고등학교 영어 학습자의 어휘학습에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 이화여자대학교.
- 이숙현, 강문구. (2019). 애니메이션 주토피아에 나타난 문화의 역할: Pop-Culture References와 Easter Eggs를 중심으로. *영상 영어교육*, 20(3), 71-90.
- 이영주. (2003). *5학년 초등영어의 효율적 쓰기 지도 방안*. 미출간 석사학위 논문. 강원도: 춘천교육대학교.
- 이예지. (2016). *그래픽 이야기책을 활용한 초등영어 문자 언어 지도의 효과*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 서울교육대학교.
- 이지은. (2018). *영어 시리즈 애니메이션의 문화 인식과 초등영어교육 효과 분석*. 미출간 석사학위 논문. 인천: 경인교육대학교.
- 이희숙. (1999). 초기 영어교육을 위한 아동문학 활용 연구. *서울교육대학교 논문집*, 24, 399-423.
- 임상봉. (1998). 초등학교 영어 어휘 학습과 지도에 관한 소고. *초등영어교육*, 4(1), 87-110.
- 임소영. (2019). *담화 통합 전략의 지도가 고등학교 학습자의 영어 읽기·쓰기 통합 과제수행 능력과 전략 사용 및 정의적 태도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 이화여자대학교.

- 정수미. (2013). *균형적 문해 접근법을 적용한 초등영어 단계적 쓰기 지도 효과*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국 교원 대학교.
- 조설미. (2018). *영화 인사이드 아웃(Inside Out)을 활용한 영어수업연구: 3학년 교육과정을 중심으로*. 미출간 석사학위 논문. 부산: 부산교육대학교.
- 최병찬. (1995). *영어 파생어 지도에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 연세대학교.
- 최현희. (2000). *초등영어 어휘지도: 이야기와 게임의 활용결과 비교 연구*. 미출간 석사학위 논문. 충북: 청주교육대학교.
- 최홍규, 김정렬. (2013). 초등영어 읽기평가용 CAT 스마트 앱 개발. *멀티미디어 언어교육*, 16(1), 119-141.
- 한송이. (2016). *애니메이션 영화를 활용한 명시적·암시적 어휘학습이 중학교 수준별 영어 학습자의 어휘 능력에 미치는 영향에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 서울시립대학교.
- 한종임. (2001). 인터넷을 활용한 영어학습 활동방안. *Multimedia-Assisted language Learning* 4(2), 244-262
- 한종임. (2004). 웹 기반 어휘학습 과제의 활용 및 저작 활동이 한국 영어대학생 학습자의 어휘학습에 미치는 영향. *한국외국어교육학회. Foreign Language Education*, 11(4), 183-206.
- 홍성준. (2012). *영어권 아동영화의 코퍼스 기반 초등영어 어휘 및 언어 분석과 실용 자료집 개발 연구*. 미출간 석사학위 논문. 인천: 경인교육대학교.
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by principles: An inter active approach to language pedagogy (3rd ed.)*. New York: Pearson Longman.
- Carter, R., & Long, M. N. (1991). *Teaching literature*. New York: Longman.
- Coady, J., & Huckin, T. (1997). *Second language vocabulary*

- acquisition*. New York: Cambridge University Press.
- Collie, J., & Slater, S. (1996). *Literature in the language classroom: A resource book of idea sand activities*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Day, R., & Bamford, J. (1998). *Extensive reading in second language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Donelson, K. L., & Nilsen, A. P. (2005). *Literature for today's young adults (7thed.)*. Boston: Pearson Education.
- Gower, R., Philps, D., & Walters, S. (2005). *Teaching practice handbook*. Oxford: Macmillan.
- Gunning, T. G. (1999). *Creating literacy instruction for all student*. New York: Pearson Education.
- Guthrie, J. T., Hoa, L. W., Wigfield, A., Tonks, S. M., & Perencevich, K. C. (2005). *From spark to fire: Can situational reading interest lead to long term reading motivation? Literacy Research and Instruction*. 45(2), 91-117.
- Halas, J., & Manvell, R. (1968). *The technique of film animation*. New York: Hastings House.
- Harmer, J. (1991). *The practice of English language teaching*. New York: Longman.
- Hatch E., & C. Brown. (1995). *Vocabulary, semantics and language education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1983). *The natural approach: Language acquisition in the classroom*. San Francisco, CA: The Alemany Press.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McCarthy, M. J. (1991). *Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press.

- McGinley, W. (1992). *The role of reading and writing while composing from sources*. Reading Research Quarterly.
- McGovern, G. (1983). *Video Applications in English Language Teaching*. Oxford: Pergamon Press.
- Mckay, S. (1982). *Literature in the ESL Classroom*. *TESOL Quarterly*, 16(4), 529-536.
- Nikolova, O. R. (2002). *Effects of students' participation in authoring of multimedia materials on student acquisition of vocabulary*. *Language Learning and Technology*, 6(1), 100-122.
- Nuttall, C. (1996). *Teaching Reading Skills in a Foreign Language (2nd ed.)*. Oxford: Heideman.
- Paivio, A., & J. M. Clark. (1991). Dual coding theory and education, *'Educational Psychology Review'*, 3 (3), 149-210.
- Paivio, A. (1996). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. New York: Oxford UP.
- Raimes, A. (1991). *Out of the Woods: Emerging Traditions in the Teaching of Writing. Teachers of English to Speaker of Other Language*, *TESOL Quarterly*, 25(3), 407-430.
- Renninger, A., Hidi, S., & Krapp, A. (2014). *The role of interest in learning and development*. Oxford: Psychology Press.
- Richards, J. C. (2010). *Evidence-based and child-friendly: Shared book reading with chants support young children's language and literacy development*. *Reading Improvement*, 47(4), 188-201.
- Richards, J. C. (1976). *The role of vocabulary teaching*. *TESOL Quarterly*, 10(1), 77-89.
- Rives, W. (1981). *Teaching foreign language skills*. Chicago: The University of Chicago.

Voller, P., & Widdows, S. (1993). *Feature films as text*. *ELT Journal*, 47(4), 61-79.

Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics and language learning*. London: Edward Arnold.

부록 1

〈사전 어휘 능력 평가 문항〉

번호	단어/뜻	비고
1	a little(few):	
2	about:	
3	above:	
4	across:	
5	go back:	
6	backpack:	
7	bad:	
8	bake:	
9	center:	
10	cellphone:	
11	check:	
12	cheer:	
13	danger:	
14	dark:	
15	date:	
16	daughter:	
17	garbage:	
18	garden:	
19	go on:	
20	gate:	

부록 2

〈사후 어휘 능력 평가 문항〉

번호	단어/뜻	비고
1	everyone:	
2	woman:	
3	camera:	
4	microphone:	
5	ready:	
6	film:	
7	man:	
8	someone:	
9	ask:	
10	costume:	
11	smoke:	
12	tall:	
13	hat:	
14	today:	
15	shoulder:	
16	show:	
17	detective:	
18	chores:	
19	before:	
20	surprise	

부록 3

〈사전 읽기 능력 평가 문항〉

번호	문장 읽기/의미파악(구두 테스트)	영역		
		유창성	발음	적합성
1	I put a little milk in the coffee.			
2	This book is about animals.			
3	Look at the picture above.			
4	We walked across the street.			
5	We will go back to school.			
6	The map is in my backpack.			
7	Today was a bad day.			
8	She baked cookies for you.			
9	The library is in the center of the town.			
10	Turn off your cellphone at the theater.			
11	Please check your email.			
12	We heard the loud cheers.			
13	Some animals in Africa are in danger.			
14	The house was dark and cold.			
15	What is the date today?			
16	I have two daughters and a son.			
17	Take out the garbage today.			
18	He grows some vegetables in his garden.			
19	This game must go on.			
20	We boarded the plane at gate 20.			

부록 4

〈사후 읽기 능력 평가 문항〉

번호	문장 읽기/의미파악(구두 테스트)	영역		
		유창성	발음	적합성
1	A woman turned on a camera.			
2	A man carried a microphone.			
3	Where's Mighty Man? asked someone.			
4	"Here I am," said an actor in a superhero costume.			
5	A monkey sat on his shoulder.			
6	There's going to be a new show today!			
7	Roxy and her friends were on their way to Jack's house.			
8	They were going to watch Mighty Man.			
9	I wonder what Mighty Man will do today, said Mara.			
10	He's not that great.			
11	Jack and Mara were stunned.			
12	He's just a character on a show.			
13	Everyone looked at Roxy.			
14	What do you think, Roxy?			
15	Jack grabbed some snacks			
16	I just remembered I have to help my mom with chores.			
17	The Mighty Man actor was inside a small room.			
18	Do you know where Mr. Presto went?			
19	He stole a camera and left.			
20	The man turned on a monitor.			

부록 5

〈사전 쓰기 능력 평가 문항〉

번호	문장에 빈칸 넣기/ 한국어 → 영어	내용	
		단어	문장
1	Let's _____ at three o'clock. (만나다)		
2	She _____ me a bag. (만들었다)		
3	This box is very_____ . (무거운)		
4	그는 많은 친구들을 가지고 있어. →(영어로)		
5	그녀는 긴 머리를 가지고 있어. →(영어로)		
6	나는 매일 사과 한 개를 먹는다. →(영어로)		
7	Please _____ here. (기다리다)		
8	I saw a _____ movie. (재미있는)		
9	I'm a middle school _____ . (학생)		
10	그녀는 영리한 학생이다. →(영어로)		
11	My_____ is playing computer games. (취미)		
12	All of his _____ are nice. (반 친구)		
13	Your hands are too _____ . (더러운)		
14	그는 영어를 공부하고 있다. →(영어로)		
15	We_____ at the party. (즐기다)		
16	I ate out with my mom _____ . (어제)		
17	저 소녀는 누구이니? →(영어로)		
18	비가 올 것 같다. →(영어로)		
19	She was at school _____ . (하루종일)		
20	I don't _____ very good. (느끼다)		

부록 6

〈사후 쓰기 능력 평가 문항〉

번호	문장에 빈칸 넣기/ 한국어 → 영어	내용	
		단어	문장
1	Everyone at the TV station was _____ . (바쁜)		
2	A woman _____ a camera. (켰다)		
3	A man carried a micro_____ . (마이크로폰)		
4	그는 긴 모자를 썼다. →(영어로)		
5	그 여자는 카메라를 켜다. →(영어로)		
6	순서대로 쓰기. (shoulder /sat on /A monkey /his) → A monkey		
7	A _____ sat on his shoulder. (원숭이)		
8	A su_____ costume. (영웅)		
9	A man appeared in a puff of _____ . (연기)		
10	순서대로 쓰기. (for a moment/Roxy /thought) → Roxy		
11	There's going to be a _____ show today! (새로운)		
12	Mighty Man is on in ten _____s! (분)		
13	I just _____ I have to help my mom. (기억했다)		
14	모두는 Roxy를 보았다. Everyone _____ at Roxy.		
15	He was _____ at some equipment. (찾고 있었다)		
16	I don't _____ . (알다)		
17	나는 Terell의 말에 동의해, 그녀가 말했다. I _____ with _____ , _____ said.		
18	그는 긴 모자와 가는 콧수염을 가지고 있다. He had a long _____ and a mus_____ .		
19	Detective Smith _____ . (고개를 끄덕였다)		
20	A _____ cried out from behind a door. (목소리)		

부록 7

〈사전 영어학습에 대한 흥미도 설문지〉

※ 다음 설문내용은 초등학생을 대상으로 한 영어학습에 흥미에 관해 묻는 것입니다. 따라서 정답이 있는 것이 아니며, 여러분의 생각을 솔직하게 표현해주시면 감사하겠습니다. 여러분의 성실한 답변은 초등영어교육 발전에 많은 도움이 될 것입니다. 각 문항을 잘 읽고 해당하는 항목에 V 표를 해 주십시오.

(1번~5번)은 영어에 대한 흥미입니다.

1. 나는 물건에 쓰인 영어의 의미를 알고 싶다.

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

2. 나는 외국인과 영어로 말하고 싶다.

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

3. 나는 만화영화를 볼 때 영어로 된 표현들을 알고 싶다.

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

4. 나도 연예인 BTS처럼 공식적인 자리에서 영어로 말하고 싶다.

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

5. 나는 영어로 된 간판을 잘 읽고 싶다.

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

(6번~13번)은 영어 과목에 대한 흥미입니다.

6. 내가 모르는 영어 단어나 문장을 알고 싶다.

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

7. 영어 수업시간에 자신 있게 대답하고 싶다.

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

8. 영어 게임 놀이에 관심이 있다.

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

9. 영어 노래와 챗트에 관심이 있다.

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

10. 영어 교재가 흥미롭다.

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

11. 영어 읽기를 잘하고 싶다.

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

12. 영어 쓰기를 잘하고 싶다.

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

13. 영어 수업시간이 재미있다.

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

[14번~19번]은 영어 선생님에 대한 흥미입니다.

14. 선생님이 주시는 스티커를 모으는 것이 좋다.

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

15. 선생님이 칭찬을 해주셔서 좋다.

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

16. 선생님의 수업 방식이 재미있다.

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

17. 선생님의 설명이 어렵게 느껴진다.

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

18. 선생님처럼 영어를 잘하고 싶다.

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

19. 선생님이 흥미로운 이야기를 들려주셔서 영어 시간이 기다려진다.

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

[20번~23번]은 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미입니다.

20. 애니메이션 영어 동화 보는 것을 좋아한다.

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

21. 애니메이션 영어 동화를 이용한 학습을 한 적이 있는가?

- ① 전혀 없다. ② 들어봤다. ③ 한두 번 해보았다. ④ 1년 정도 해보았다.
⑤ 지금 하고 있다.

22. 애니메이션 영어 동화를 이용한 수업을 받고 싶다.

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

23. 애니메이션 영어 동화로 읽기를 하니까 재미있다.

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

부록 8

〈사후 영어학습에 대한 흥미도 설문지〉

※ 다음 설문내용은 초등학생을 대상으로 한 영어학습에 흥미에 관해 묻는 것입니다. 따라서 정답이 있는 것이 아니며, 여러분의 생각을 솔직하게 표현해주시면 감사하겠습니다. 여러분의 성실한 답변은 초등영어교육 발전에 많은 도움이 될 것입니다. 각 문항을 잘 읽고 해당하는 항목에 V 표를 해 주십시오.

(1번~5번)은 영어에 대한 흥미입니다.

1. 나는 물건에 쓰인 영어의 의미를 알고 싶다.

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

2. 나는 외국인과 영어로 말하고 싶다.

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

3. 나는 만화영화를 볼 때 영어로 된 표현들을 알고 싶다.

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

4. 나도 연예인 BTS처럼 공식적인 자리에서 영어로 말하고 싶다.

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

5. 나는 영어로 된 간판을 잘 읽고 싶다.

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

(6번~13번)은 영어 과목에 대한 흥미입니다.

6. 내가 모르는 영어 단어나 문장을 알고 싶다.

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

7. 영어 수업시간에 자신 있게 대답하고 싶다.

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

8. 영어 게임 놀이에 관심이 있다.

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

9. 영어 노래와 챗트에 관심이 있다.

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

10. 영어 교재가 흥미롭다.

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

11. 영어 읽기를 잘하고 싶다.

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

12. 영어 쓰기를 잘하고 싶다.

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

13. 영어 수업시간이 재미있다.

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

[14번~19번]은 영어 선생님에 대한 흥미입니다.

14. 선생님이 주시는 스티커를 모으는 것이 좋다.

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

15. 선생님이 칭찬을 해 주셔서 좋다.

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

16. 선생님의 수업 방식이 재미있다.

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

17. 선생님의 설명이 어렵게 느껴진다.

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

18. 선생님처럼 영어를 잘하고 싶다.

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

19. 선생님이 흥미로운 이야기를 들려주셔서 영어 시간이 기다려진다.

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

(20번~30번)은 애니메이션 영어 동화에 대한 흥미입니다.

20. 애니메이션 영어 동화 보는 것을 좋아한다.

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

21. 애니메이션 영어 동화를 이용한 학습을 한 적이 있는가?

- ① 전혀 없다. ② 들어봤다. ③ 한두 번 해보았다. ④ 1년 정도 해보았다.
⑤ 지금 하고 있다.

22. 애니메이션 영어 동화를 이용한 수업을 받고 싶다.

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

23. 애니메이션 영어 동화로 읽기를 하니 재미있다.

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

24. 애니메이션 영어 동화를 보다가 궁금한 점이 생겨서 단어의 뜻을 알고 싶을 때가 몇 번 있었다.

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

25. 애니메이션 영어 동화의 캐릭터처럼 영어를 자연스럽게 말하고 싶다.
 ① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
26. 애니메이션 영어 동화를 보고 난 후 문장의 빈칸에 단어 넣기를 하니까 재미있다.
 ① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
27. 애니메이션 영어 동화로 수업을 한 후 영어로 된 만화들이 궁금해졌다.
 ① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
28. 애니메이션 영어 동화의 영어 대화 내용을 아는 것이 흥미롭다.
 ① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
29. 애니메이션 영어 동화 수업의 과제가 흥미롭다.
 ① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
30. 애니메이션 영어 동화의 이야기가 궁금해서 영어 수업이 기다려진다.
 ① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

부록 9

Animated English Fairy Tale

Rocket Girl (156 episodes)/ Little Fox's own creative fairy tale

Story Writer

Bryan Langdo, Justine Fontes, Katherine Rawson, Stephen Sullivan,
Judy Katchke

Animator

Jongjin Ryu, Rackhyung Kim, Haejung Moon, Seokjoo Choi, Jinhwa
Jeung, Chunwoong Kim

Wizard and Cat (72 episodes)/ Little Fox's own creative fairy tale

Story Writer

Thea Feldman, Jenny Moore, Cynthia Henzel.

Storyboard Artist

Yunghee Byun

Animator

Seongje Hong, Youngmi Kim

Web Site

<https://www.littlefox.co.kr/ko/main>