



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](#)

2022년 2월

교육학석사(영어교육)학위논문

**초등학생 영어체험학습 만족도 연구 :  
교사, 프로그램, 학습자 요인을  
중심으로**

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박재연

**초등학생 영어체험학습 만족도 연구 :  
교사, 프로그램, 학습자 요인을  
중심으로**

**A Study of Elementary Students' Satisfaction  
Related to English Experiential Learning :  
Focusing on Teacher, Program, and Learner  
Factors**

2022년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박재연

# 초등학생 영어체험학습 만족도 연구 : 교사, 프로그램, 학습자 요인을 중심으로

지도교수 김 경 자

이 논문을 교육학석사(영어교육)학위 청구논문으로  
제출함.

2021년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 재 연

# 박재연의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 박사 강정혜



심사위원 조선대학교 교수 박현규



심사위원 조선대학교 교수 김경자



2021년 12월

조선대학교 교육대학원

## 목차

Abstract -----	v
1. 서론-----	1
1.1 연구의 필요성 -----	1
1.2 연구 목표 -----	2
1.3 연구 문제 -----	3
2. 이론적 배경 -----	4
2.1 영어체험시설의 설립 배경 -----	4
2.1.1 사회적 요구 -----	4
2.1.2 공교육 내 변화 -----	4
2.1.3 영어체험시설의 설립 -----	5
2.2 영어마을과 영어체험센터에 대한 효과성 -----	7
2.2.1 영어마을에 대한 효과성 -----	7
2.2.2 영어체험센터에 대한 효과성 -----	7

2.3 영어체험센터에 대한 만족도 -----	8
2.3.1 만족도에 영향을 미치는 요인 -----	8
2.3.2 일일영어체험학습에 대한 만족도 -----	9
2.3.3 방과후 프로그램에 대한 만족도 -----	10
3. 연구 방법 -----	12
3.1 연구 대상 -----	12
3.2 연구 도구 -----	13
3.3 일일영어체험학습 일정, 강사의 역할 및 프로그램 소개 --	14
3.3.1 체험학습 일정 -----	14
3.3.2 강사의 역할 -----	15
3.3.3 학년별 일일영어체험학습 프로그램 -----	16
3.4 연구 자료 수집 방법 -----	19
3.5 연구 자료 분석 방법 -----	19
4. 연구 결과 및 논의 -----	20
4.1 초등학생들의 일일영어체험학습 만족도 -----	20

4.1.1	일일영어체험학습 교사에 대한 만족도 -----	20
4.1.2	일일영어체험학습 프로그램에 대한 만족도 -----	23
4.1.3	일일영어체험학습 학습자의 영어 학습 성취 만족도 -----	29
4.2	학년별 일일영어체험학습 만족도 -----	33
4.3	영어 학습 시작 시기에 따른 일일영어체험학습 만족도-----	35
5.	결론-----	37
5.1	연구 요약 -----	37
5.2	교육적 함의 -----	39
5.3	연구의 제한점 -----	39
5.4	후속 연구 제언 -----	40
	참고문헌 -----	41
	부록 -----	45

## 표 목차

표 1	영어마을과 영어체험센터 비교 -----	6
표 2	학년별 연구 참여자 분포 -----	12
표 3	설문지 구성 및 배점 방식 -----	13
표 4	일일영어체험학습 일정표 -----	14
표 5	강사 구성 -----	15
표 6	2021학년도 3학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램	16
표 7	2021학년도 4학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램	17
표 8	2021학년도 5학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램	18
표 9	2021학년도 6학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램	19
표 10	일일영어체험학습 교사에 대한 만족도 1 -----	21
표 11	일일영어체험학습 교사에 대한 만족도 2 -----	22
표 12	일일영어체험학습 프로그램에 대한 만족도 1 ----	24
표 13	일일영어체험학습 프로그램에 대한 만족도 2 ----	26
표 14	일일영어체험학습 프로그램에 대한 만족도 3 ----	29
표 15	학습자의 영어 학습 성취 만족도 1 -----	30
표 16	학습자의 영어 학습 성취 만족도 2 -----	32
표 17	학년별 일일영어체험학습 만족도 -----	33
표 18	문항 12번과 13번에 대한 두 학년 간 교사 만족도 비교	34
표 19	영어 학습 시작 시기에 따른 만족도 -----	36

## Abstract

### A Study of Elementary Students' Satisfaction Related to English Experiential Learning : Focusing on Teacher, Program, and Learner Factors

Jae Yeon 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 elementary students' satisfaction related to English Experiential Learning(EEL), focusing on the teacher, program and learner factors, and to find out whether there is a difference in satisfaction according to grade level and the time when they started learning English. For this purpose, a survey was conducted with 107 students ranging from grades 3 to 6 from 4 elementary schools. The survey consisted of student background questionnaires as well as satisfaction related questions. Additionally, a 5-Point Likert Scale and a choice type were used as the scoring method. The collected data were analyzed using SPSS, and the results are as follows.

First, as a result of the satisfaction survey on EEL teachers, the students responded that the teachers taught confidently and explained slowly so that the students could understand. However, this method was not fully reflected in the students as according to the students it brought little changes to their attitude towards learning English, and showed a little improvement to their comprehension. The data also show that students' names are called more during the EEL than in the school English class, it can be seen that the teacher-student interaction occurs more frequently during the EEL than in the school

English class.

Second, according to the results of the satisfaction survey on the EEL program, it was found that students wanted teachers to use both English and Korean in terms of language preference during the class. In addition, the students preferred class activities in the order of a game activity > media related activity > role play and then a presentation activity. They answered it is of the students' opinion that the most fun places to learn English are at schools and English experience centers.

Third, in terms of satisfaction with academic achievement, it was found that students had a desire to be good at English like the EEL teachers. They did not feel afraid to give presentations during EEL than in school English classes, and made more conversation. The most preferred class activity was playing games and the least preferred was presenting (or writing) tasks. However, it was noted that students gained knowledge and English skills through writing activity.

Finally, the result of the comparative analysis of satisfaction by grade level demonstrated a statistically significant difference only in teacher satisfaction. A post-hoc test confirmed that there was a significant difference between grades 4 and 6. There was no statistically significant difference in the program and academic achievement satisfaction by grade level. In addition, no statistically significant difference was found in all three factors of satisfaction from the initial time of learning English.

# 1. 서론

## 1.1 연구의 필요성

2020년 1월 이후 코로나19는 우리 사회의 많은 영역에 큰 변화를 주고 있다. 교육 분야도 그중 한 영역으로 2020년 3월, 사상 초유의 등교 연기 사태와 더불어 공교육에서 온라인 수업 도입이라는 변화를 받아들여야 했다(교육부, 2020). 코로나19로 인해 가장 큰 피해를 본 집단이 학생들이라는 말이 나올 정도로 학생들이 맞이했던 변화와 혼란, 교육 기회의 상실은 산술적으로 계산할 수 없을 것이다(파이낸셜뉴스, 2020). 상실된 교육 기회의 한 영역이 바로 체험학습으로, 비등교 기간이던 2020년 3월부터 5월까지 국내 모든 체험학습은 실행되지 않았으며, 지자체에 따라서는 2020년 한 해 동안 초·중·고의 모든 체험학습을 금지하기도 하였다(KBS, 2020). 이러한 체험학습 참여 제한은 수학여행처럼 원거리를 이동하는 경우뿐만 아니라 인근교에 설치된 영어체험센터에서의 체험활동도 포함하고 있다(전라남도교육청, 2021a).

국내 초등학교 영어체험센터의 기원은 1990년대 후반까지 거슬러 올라간다. IMF 외환위기와 과외금지조치에 대한 위헌 결정, 초등교육에서의 영어 과목 도입은 사교육을 과열시켰고, 초등학생들의 영어에 대한 갈증은 조기유학 열풍을 불러일으켰다(대한민국 정책브리핑, 2007). 영어를 직접 사용하는 환경에서 영어를 배우고자 했던 국민들의 열망은 마침내 우리 사회에 ‘영어마을’이라는 교육 인프라를 탄생시켰다(박문서, 2007). 영어마을이란 영어교육, 체험, 놀이가 동시에 이루어질 수 있는 국내에 조성된 영어체험 공간이다(지경배, 2006). 영어마을은 2004년도에 경기도 안산마을이 처음으로 설립된 이후 2011년도에는 22개소로 증가하였다(하혜영, 권아영, 2012). 영어마을을 통해 학생들은 교과서 속 영어를 실제상황에서 사용하는 경험을 하였으며 다양한 국적의 원어민과 직면하며 세계문화에 대한 이해의 폭을 넓혔다(이병민, 2010). 하지만 영어마을은 학생들이 자유롭게 참여하는데 제한점이 있었다. 수용 가능 인원보다 참여하고 싶은 학생 수가 훨씬 많았고 영어마을로부터 원거리에 거주한 학생들은 참여하고 싶어도 할 수가 없었다(장현정, 2012). 이에 교육청은 지자체와 협력하여 영어마을의 프로그램을 차용하고 접근성의 제한을 감소시킨 영어체험센터를 학교 내에 설치하게 되었다(진경애, 2006).

영어체험시설 - 영어마을과 영어체험센터 -에 관한 선행연구는 주로 (1) 시설 및 운영의 만족도; (2) 교사(강사) 만족도; (3) 프로그램 개발 또는 프로그램 만족도 및 (4) 학생 변화(영어성취도 및 정의적) 영역으로 나눌 수 있다. 영어마을과 관련된 선행연구의 경우, 언급된 네 영역에서 다양한 연구(김향숙, 권진영, 김민경, 윤지혜, 이유화 2017; 서종철, 2007)들이 진행되었으나 이보다 늦게 등장한 영어체험센터에 관한 선행연구들은 제한적으로 이루어져 왔다. 예컨대, 프로그램 개발과 운영에 대해 연구하거나(강후동, 김미경, 이재희, 이 선, 2008; 김미경, 2007), 영어체험센터 체험 전후의 정의적 영역의 변화를 연구하였다(장현정, 2012; 주향아, 2017). 영어체험시설에 관해 언급된 연구들은 주향아(2017)의 연구를 제외하고 대체적으로 2일 이상(16시간), 4박 5일 또는 5박 6일 정규프로그램에 대한 것이었다. 연구에 참여한 학생들은 주로 5, 6학년이었으며 영어 공교육이 시작되는 3학년을 대상으로 하는 연구는 장현정(2012)의 연구 정도이다.

본 연구자는 영어체험시설과 관련된 선행연구가 많이 진행됐음에도 불구하고 영어체험센터에서 이루어지는 일일영어체험학습에 대한 만족도 연구가 드물게 이루어져 왔음을 발견할 수 있었다. 또한 코로나19 사태로 일일영어체험학습에 대한 참여가 제한되는 상황<sup>1)</sup>에서 이에 대한 효과성을 연구하는 것은 의미가 있다고 판단하였다. 김혜진(2013)이 실시한 영어체험센터의 방과 후 프로그램 만족도 연구에서, 학년별로 만족도가 다르게 나타나는 양상이 보고되었다. 이에 착안하여, 정규교육과정으로 운영되는 일일영어체험학습에 참여하는 학습자 특성에 따라서도 만족도에 차이가 있을 수 있음을 인지하였다. 예컨대, 학습자의 학년, 영어 학습을 시작한 시기 등 학습자의 특성에 따른 만족도 역시 분석할 것이다.

## 1.2 연구 목표

영어체험센터에서 초등학생들을 대상으로 이루어지는 일일영어체험학습에 대한 만족도를 3가지 측면(교사, 프로그램, 학습자 요인)에서 조사할 것이다. 또한 일일영어체험학습에 참여하는 학생들의 학년 분포(3학년부터 6학년까지)에 따라 만족도에 차이가 나는지 알아볼 것이며, 영어 학습을 시작한 시기에 따라서도 만족도에는 어떠한 차이가 있는지 분석할 것이다.

1) 코로나19 사태로 인해, 학생들의 일일영어체험학습 참여는 그들의 학부모 동의 80% 이상인 경우에 가능하다(전라남도교육청, 2021a).

### 1.3 연구 문제

1. 초등학생들의 일일영어체험학습 만족도(교사, 프로그램, 학습자)는 어떠한가?
2. 일일영어체험학습 만족도는 학년별로 차이가 있는가?
3. 영어 학습 시작 시기에 따라 일일영어체험학습 만족도에 차이가 있는가?

## 2. 이론적 배경

### 2.1 영어체험시설의 설립 배경

#### 2.1.1 사회적 요구

1990년대 후반, 우리 사회는 IMF 외환위기와 과외금지조치 법안의 위헌 결정에 따라 사교육이 급속하게 증가하였다. 초등교육에 영어 과목이 들어오면서 사교육 열풍은 초등학생들에게까지 번졌고 이는 조기유학으로 연결되었다. 정부 자료(대한민국 정책브리핑, 2007)에 의하면, 1997년 3,274명이던 조기 유학생은 2006년 2만 9,511명으로 증가하였으며, 초·중·고 전체 영어 사교육비는 6조 1,283억 원으로 증가했다(교육과학기술부, 2008). 해외 어학 연수 및 조기유학으로 인한 여행수지 적자는 ‘국부유출’이라는 말이 나올 정도로 심각한 수준이 되었다(박문서, 2007). 이런 사회적 분위기는 국내에서도 영어를 일상생활처럼 체험할 수 있는 영어마을의 설립을 요구하기에 이르렀고, 지자체에서는 수십억에서 수백억 원의 예산을 들여 경쟁적으로 영어마을을 조성하기에 이르렀다.

#### 2.1.2 공교육 내 변화

사교육시장에서의 영어 열풍뿐만이 아니라 공교육에서도 영어교육에 대한 변화의 목소리는 점점 커지고 있었다. 영어 관련 인적·물적 인프라의 차이로 지역·계층 간 영어 학업 성취도의 격차가 심화되었으며(교육과학기술부, 2008), 우리나라 학생들의 영어 학업 성취도가 EFL 상황임을 고려하더라도 표현력 부분에서 성취도가 낮다는 결과가 나왔다(교육인적자원부, 2006). 이를 극복하기 위해 교육과학기술부는 2008년도 영어과 교육과정 개정을 통해 ‘수업시수를 확대하고 의사소통 중심의 다양한 교수·학습 활동을 유도하였으며, 농산어촌 및 소외계층에 대한 영어교육 기회 격차 해소’에 주력하며 공교육의 변화를 시도하였다(교육부, 2009). 이러한 사회적 요구와 공교육 내 변화의 움직임은 우리 사회에 영어마을과 영어체험센터를 설치하기에 이르렀다.

### 2.1.3. 영어체험시설의 설립

#### 2.1.3.1 영어마을의 설립

우리나라 영어마을은 2004년 후반기부터 설립되기 시작하였다. 경기안산캠프를 시작으로 서울풍납캠프, 서울수유캠프, 경기파주캠프 순으로 설립되었으며(지방자치회, 2013), 2008년 5월에는 전국 8개 시·도에 21개 영어마을이 설치·운영되었다(국무총리실, 2009b). 그러나 설립 초기의 과도한 비용지출과 만성적 적자운영으로 인해 2011년도에는 영어마을 22개소 중 10곳이 적자로 운영되었으며(지방자치회, 2013), 2018년도 후반기에는 최대 28개소에 달하던 영어마을 중 11곳이 폐원되거나 용도가 변경되고 17곳이 운영되었다(한경, 2018).

#### 2.1.3.2 영어체험센터의 설립

영어마을이 우리 사회에 등장한 뒤 얼마 되지 않아 지자체와 교육청은 학교 내에 영어마을 프로그램을 적용시킬 수 있는 영어체험시설을 설치하기 시작하였다. 교육과학기술부는 2007년도에 거점형 영어체험센터 다섯 군데를 시범적으로 운영하였으며, 이듬해부터 본격적으로 확대 설치하여 2008년 5월에는 전국적으로 248개소의 영어체험센터가 설치·운영되었다(교육과학기술부, 2008). 인터넷 검색 결과, 2021년 9월 기준, 영어체험센터는 지자체별로 다양하게 불리고 있으며<sup>2)</sup> 정확한 숫자를 파악하기가 쉽지 않았다. 본 연구에서는 학교 내에 설립되어 해당 학교 및 인근 학교에 영어체험프로그램을 제공하는 영어체험시설을 통칭하여 영어체험센터로 명명하기로 한다.

#### 2.1.3.3 영어마을과 영어체험센터 비교

영어마을과 영어체험센터는 영어 학습 환경을 조성하고 체험을 통한 영어 학습을 강조한다는 점에서 유사성을 갖는다. 반면에 <표 1>은 두 체험 시설의 규모, 운영 주체, 비용(접근성) 및 프로그램 지속성에 관한 차이점을 보여

2) 인천광역시의 경우, 영어교육센터; 충청북도, 영어체험센터; 충청남도, 외국어교육원; 전라북도, 영어체험학습센터; 전라남도, 외국어체험센터로 명명되어 있다.

준다. 영어마을의 운영 주체는 지자체 또는 지자체 주도의 재단이며, 영어체험센터는 지자체로부터 예산지원을 받기도 하지만 교육청이 직접 운영한다. 영어체험센터의 참가비용이 영어마을보다 저렴하며, 영어체험센터가 교내에 설치되어 운영된다는 점은 학습자에게 접근성의 이점을 준다. 영어마을은 주로 4박 5일 등 합숙형 프로그램을 제공하는 데 비해 영어체험센터는 정규교육과정 중 일회적인 체험 외에도 지속적인 방과후 프로그램을 제공한다. 위 두 기관의 차이점은 향후 두 기관의 지속성(폐원, 용도 변경 등)에 영향을 미치게 된다.

표 1

영어마을과 영어체험센터 비교 (출처: 국무총리실, 2009a)

구분	영어 마을	학교 내 영어체험센터
규모	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 대규모(주로)</li> <li>◦ 조성비용 : 10~1,000억 원</li> <li>◦ 운영비용 : 연간 6~45억 원</li> <li>◦ 강사현황 : (원어민) 5~95명 (내국인) 3~50명</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 소규모</li> <li>◦ 조성비용 : 3.5~10억 원</li> <li>◦ 운영비용 : 연간 1~3억 원</li> <li>◦ 강사현황 : (원어민) 2~7명 (내국인) 1~7명</li> </ul>
운영	지자체 조성, 직영·위탁운영	교육청 운영
비용	5~24만 원(4~5일)	2~3만 원(1개월)
활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 4박 5일 합숙(주로), 일회성</li> <li>◦ 주제 중심 프로그램 (영화 만들기, 연극 등)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 방과후 40~80분(주2회~3회), 지속 운영</li> <li>◦ 정규교육과정 중 영어체험, 방과후 학습, 영어캠프 등</li> </ul>

## 2.2 영어마을과 영어체험센터에 대한 효과성

### 2.2.1 영어마을에 대한 효과성

무엇보다도 영어마을은 이론적으로 실제적이고 자연스러운 영어 학습 환경 속에서 영어를 사용할 수 있는 기회를 제공하였다. 영어마을 체험을 통해 학생들은 공교육에서 부족한 영어 학습 시간을 보충할 수 있었으며, 교실에서 배운 교과서 속 영어를 현실에서 표출해 볼 수 있었다(이병민, 2010). 영어마을에 참여 후, 학생들은 영어에 대한 흥미 및 동기가 높아졌다고 얘기하였다(임희주, 2005). 이를 반영하듯, 영어마을 연간 이용 인원은 설립 초기인 2008년, 178,707명에서 2011년에는 585,594명으로 증가하였다(하혜영, 권아영, 2012). 하지만 영어마을의 운영에는 여러 가지 걸림돌이 있었다. 설립 당시의 대규모 조성 비용과 연간 운영비의 만성적자는 지자체에 재정부담을 안겨 주었고(지방자치회, 2013), 영어마을로부터 원거리에 떨어져 거주하는 학생들의 접근성 문제가 발생하였으며, 프로그램 참여 후의 학습효과 지속성에 의문이 제기되었다(장현정, 2012). 또한 강사의 전문성 문제, 합숙 생활로 인한 학부모와의 연락 두절, 급기야 교사의 학생에 대한 연이은 성추행 사건 등으로 영어마을은 11곳이 폐원되거나 용도가 변경되었다(한경, 2018).

### 2.2.2 영어체험센터에 대한 효과성

영어체험센터는 학생들에게 접근성의 이점을 주었다(장현정, 2012). 교내 또는 인근교에 설치되어 정규 영어교육과정 중의 일부로 또는 방과후 교육과정으로 이용되었고 운영 주체가 교육청이다 보니 학교 교육과정과의 연계가 보다 수월하게 이루어질 수 있었다(국무총리실, 2009a). 또한 학부모의 사교육비 지출을 감소시키고 지역 간 영어학습격차를 좁히는데 기여할 수 있었다(백소희, 2010). 영어체험센터에 관한 연구는 주로 프로그램 개발과 운영에 대한 제언(강경옥, 2011; 강후동 외, 2008; 김미경, 2007; 김혜진, 2013)과 체험활동 참여 후의 학생들의 행동 변화에 대한 것이었다(장현정, 2012; 주향아, 2017). 프로그램 개발 및 운영 관련하여, 연구자들은 다양한 프로그램 개발을 요구하였고, 체험프로그램에 거의 공통적으로 포함된 역할 놀이의 교육적 효과에 관해 의문을 제기하기도 하였다(장현정, 2012). 학생들의 행동

변화에 관해 언급된 연구들에서는 체험학습 후 학생들의 영어에 대한 흥미 및 자신감이 증가하였으며, 동기 영역에도 긍정적인 변화가 있음을 보고하였다. 본 연구에서는 영어체험센터에 대한 만족도를 분석하고자 하므로 이후 논의에서는 영어체험센터를 중심으로 논의한다.

## 2.3 영어체험센터에 대한 만족도

### 2.3.1 만족도에 영향을 미치는 요인

영어체험센터는 학기 중에 정규교육과정(일일영어체험학습)과 비정규 교육과정(방과후반)을 운영한다. 일일영어체험학습은 주로 오전 동안에 이루어지며 학교별로 학급 단위로 방문해서 영어 체험활동을 하며, 방과후반은 희망 학생들을 대상으로 운영한다.

영어체험시설에 대한 선행연구들이 네 가지 경향성 (1) 시설 및 운영의 만족도; (2) 교사(강사) 만족도; (3) 프로그램 개발 또는 프로그램 만족도 및 (4) 학생 변화(영어 학업 성취도, 정의적 영역)을 갖는다는 것을 앞서 설명하였다. 예를 들면, 시설 및 운영 측면에서 센터 운영을 위한 운영위원회 및 전담인력 배치를 권장하였고(김미경, 2007; 진경애, 2006), 교사 만족도에서는 원어민 교사와 내국인 교사의 협력 수업, 수업 중 영어사용 빈도 및 교사의 친절도에 관한 연구가 진행되었다(김혜진, 2013). 프로그램 면에서는 문화·내용중심 프로그램 구성(강후동 외, 2008), 학생교재와 교사용 지도서 및 역할놀이의 효과성(이병천, 2007) 연구가 선행되었다. 학생 변화 영역에서는 학생의 흥미와 자신감 변화, 영어학습태도 형성 등에 관한 연구가 진행되었다(주향아, 2017).

본 연구에서는 위 선행연구들의 경향을 참고하여 만족도 조사 항목을 교사(강사) 만족도, 프로그램 만족도 및 학습자 만족도 세 영역으로 설정하였다. 다음은 영어체험센터의 정규 및 비정규 프로그램 만족도에 관한 선행연구들을 살펴보고자 한다.

### 2.3.2 일일영어체험학습에 대한 만족도

강후동 외(2008)은 정규교육과정 체험프로그램 개발을 위해 학생들의 요구도를 조사하였다. 연구 결과, 학생들이 중요하게 생각하는 프로그램의 유형은 문화중심체험(예: 축제, 전통의상체험), 상황중심체험(예: 레스토랑, 입국심사)이었고, 과업중심체험(예: e-card 작성, 감사 편지쓰기)과 내용중심체험(예: 수학, 과학, 체육활동)이 그 뒤를 이었다. 문화중심체험에 대한 선호도가 높은 것은 접근하기 쉽고, 호기심을 많이 유발하기 때문으로 판단하였다. 영어체험학습을 통해 향상되기를 기대하는 영어 능력 분야에서 학생들은 기본적인 영어단어의 습득, 영어 발음과 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기의 순으로 영어 실력이 향상되기를 기대하였다. 이러한 결과는 학생들이 상황을 중심으로 한 재미 위주의 학습을 선호하면서도 학습효과를 거둘 수 있는 체험학습 프로그램을 원한다는 것을 반영하고 있다. 영어체험학습을 통해 변화되기를 원하는 학습 태도 영역에서, 학생들은 영어 학습에 대한 흥미가 살아나기를 기대한다고 답변하였다.

장현정(2012)은 정규과정 5일 영어체험학습에 참여한 초등학생들을 대상으로 정의적 영역의 변화를 조사하였다. 연구 결과, 학습자들에게 영향을 미치는 정의적 요인들이 존재하며, 통합적 동기, 내재적 동기, 동기의 강도, 자아 효능 및 인과 귀인(Causal Attribution)이 영향을 받는다고 분석하였다. 또한 언어 불안과 수행 지향성이 영향을 받는다는 증거는 없다고 판단하였다. 영어체험학습의 교사는 수업 중 언어 불안을 지닌 학생을 파악하고 정의적인 지지, 격려를 통하여 불안을 해소할 수 있도록 다양한 수업 전략을 개발해야 한다고 제안하였다. 더 나아가 학습자는 의사소통의 성공을 통해 자아 효능이 높아지며 외국어를 더 잘하고 싶고 외국문화에 대해 더 잘 알고 싶어 하는 동기가 강화된다고 하였다. 또한 동기가 유동적이며 변화하는 것임을 인지하고 영어체험학습을 통한 정의적 효과가 학교에서의 정규수업과 가정에서의 자기주도 학습으로 연계될 수 있도록 정책적으로 접근할 필요가 있음을 시사하였다.

주향아(2017)는 일일영어체험학습에 참여한 5학년 학생들의 체험학습 전·후의 정의적 영역의 변화를 조사한 결과, 영어에 대한 흥미도, 자신감 및 학습 동기에 유의미한 변화가 있음을 보고하였다.

### 2.3.3 방과후 프로그램에 대한 만족도

‘거점 초등학교 영어체험센터 컨설팅 및 프로그램 개발’이라는 연구(김미경, 2007)에서는 세 가지 유형으로 구성된 총 60차시 분량의 방과후 프로그램을 개발하여 제시하였다. 첫 번째 유형은 문화중심 프로그램으로, 영어권 문화에 초점을 맞추기보다 세계의 다양한 문화를 체험해 볼 수 있도록 구성하였다. 두 번째 유형으로 내용중심 프로그램은 해당 과목의 내용을 영어로 배우는 부분 몰입 수업의 내용을 포함하고 있다. 마지막으로, Library and Resource Center 프로그램은 초등학교 영어교육에서 읽기를 통한 통합적인 영어 학습이 가능하다는 것을 강조한 것으로 이야기하기(Story Telling)나 북클럽(Book Club)과 같은 내용을 담고 있다.

김혜진(2013)은 광역시에 소재한 초등학교 1학년부터 6학년까지의 학생 277명을 대상으로 영어체험센터 방과후 프로그램 만족도를 조사하였다. 조사 항목으로 교사의 협력 수업, 영어 사용 빈도, 친절도, 수업 단계, 수업내용 등을 설정하였다. 분석내용을 세 영역(교사, 프로그램, 학습자)으로 나누어 살펴보면, 교사 영역에서 학생과 학부모 모두 원어민 단독 또는 한국인 단독 수업보다는 협력 수업을 선호하였으며, 88.5%에 가까운 학생들이 선생님들이 친절하다고 답변했다. 프로그램 영역에서 수업 운영을 100% 영어로만 사용하는 것에 대해 학생 42.3%, 학부모 54.3%가 만족한다고 응답했지만, 안내 사항 정도는 한국말로 해주었으면 좋겠다는 응답도 학생 31.5%, 학부모 24.3%를 차지했다. 수업 중 가장 도움이 된 활동은 게임이었으며, 컴퓨터 활용과 역할 놀이는 가장 낮은 수치를 보였다. 학습자 영역에서, 1~2학년 학생들은 듣기, 3~4학년은 읽기, 5~6학년은 말하기 영역이 가장 많이 향상되었다고 답변하였으며, 71.7%의 학생들이 수준에 맞는 수업을 받았다고 응답하였다.

영어체험센터 정규 및 비정규 프로그램 만족도에 관한 선행연구들의 결과를 요약하면, 먼저, 교사 영역에서 교사의 친절도는 높게 평가되었지만, 수업 중 언어 불안을 지닌 학생을 파악하고 정의적인 지지와 격려를 통해 불안을 해소할 수 있도록 다양한 수업 전략을 개발하는 것이 요구되었다. 프로그램 영역에서 학생들은 수업 운영을 영어로 진행하거나 운영상 필요한 정도는 한국어로 해석해 주기를 바라는 것으로 나타났다. 문화와 상황중심 프로그램에 흥미와 호기심을 가지고 있으며, 컴퓨터 활용이나 역할 놀이 보다는 게임을 통한 학습을 더 선호하였다. 학습자 영역에서 학생들은 학교 교육에서 부족하다고 느끼

는 기본 영어단어 습득과 발음 부분이 향상되기를 희망했으며 영어체험학습을 통해 영어에 대한 흥미와 자신감 및 학습 동기에 유의미한 변화가 있었다고 답하였다.

### 3. 연구 방법

#### 3.1 연구 대상

초등학생들의 일일영어체험학습 만족도를 연구하기 위해 2021년 2학기에 영어체험학습을 실시한 전라남도 Y군에 속한 4개 초등학교 113명의 학생을 대상으로 설문 조사를 하였다. 설문에 참여한 학생은 113명이었지만 설문에 소홀하게 응답한 경우를 제외하고 총 107명 학생의 응답을 연구 자료로 삼았다.

연구 대상의 학년 분포는 <표 2>와 같이 비교적 고르게 분포하고 있다. 이 중 남학생은 52명(48.6%)을 이루고 있다. 영어 학습을 처음 시작한 시기를 묻는 문항에 절반에 가까운 학생들( $n=47$ , 43.9%)이 초등학교 이전에 시작했다고 응답했으며, 영어 공교육이 시작되는 시기에 시작한 학생들은 29.0%( $n=31$ )로 조사되었다. 학교에서 영어를 배우는 시간 외 일주일 동안 영어를 학습하는 시간에 대한 질문에 4명 중 1명( $n=28$ , 26.2%)은 영어 학습을 하지 않는다고 응답했으며, 19.6% ( $n=21$ )의 학생들은 1시간을 학습한다고 응답하였다. 또한 5명(4.6%)은 10시간 이상 학습한다고 응답하였다.

표 2  
학년별 연구 참여자 분포

학년	응답자 수	비율(%)
3	20	18.7
4	33	30.8
5	30	28.0
6	24	22.4
전체	107	100

중복응답을 가능하게 했을 때, 영어를 주로 배우는 장소에 대한 문항에, 학교 수업( $n=56$ , 35.9%)과 학원( $n=51$ )이 비슷한 빈도로 대다수를 차지했으며, 부모님, 인터넷 및 학습지가 동일한 빈도(각각  $n=14$ )를 보였다. 반면, 영어를

가장 재미있게 배우는 곳에 대해서는 중복응답 가능 질문에 대해 40% 이상 ( $n=53$ )의 학생들이 학교라고 응답하였고 학원은 25.2%( $n=33$ )라고 답하였다. 영어를 주로 배우는 장소에 대해 학교와 학원이 비교적 동일한 분포를 보였지만, 선호하는 장소에 대해서 연구 참여자들은 학원보다는 학교 수업을 더욱 더 흥미롭게 여긴다고 응답하였다. 다른 한편으로, ‘영어를 재미있게 배우는 곳이 없다’고 응답한 학생도 11.5%( $n=15$ )를 보였다. 마지막으로 영어를 사용하는 국가에서 거주한 기간에 대한 질문에 대다수의 연구 참여자 ( $n=81$ , 75.7%)가 ‘거주한 적이 없다’고 답했으며 13명(12.1%)은 ‘한 달 이내 거주한 적이 있다’고 응답하였다.

### 3.2 연구 도구

본 연구에서 사용된 설문지는 마수지(2021)와 주향아(2017)의 연구에서 사용된 설문 문항을 기초로 본 연구의 목적에 맞게 수정 및 보완하여 사용하였다. 기초조사는 학년, 성별 등 7개 문항으로 구성하였으며, 만족도와 관련된 문항은 <표 3>과 같이 총 32문항으로 구성하였다. 만족도 영역의 배점 방식은 리커트 5점 척도(1=전혀 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)와 선택형을 사용하였으며, 선택 문항지는 문항에 따라 최소 4개에서 최대 6개까지 배치하여 다양한 의견을 수집하고자 하였다 (부록 참조).

표 3

설문지 구성 및 배점 방식

만족도 영역	문항 수	배점 방식
교사(강사)	8	◦ 리커트 척도 6문항, 선택형 2문항
프로그램	10	◦ 리커트 척도 7문항, 선택형 3문항
학습자	14	◦ 리커트 척도 11문항, 선택형 3문항
전체	32	◦ 리커트 척도 24문항, 선택형 8문항

### 3.3 일일영어체험학습 일정, 강사의 역할 및 프로그램 소개

#### 3.3.1 체험학습 일정

본 연구가 진행된 영어체험센터는 우리 사회에 영어마을이 등장한 다음 해인 2005년 9월에 설립된 곳으로 전라남도 19개 영어체험센터 중 가장 초기에 설립된 곳이기도 하였다(전라남도교육청, 2021b; 전라남도 영광교육지원청, 2008). 이곳에서는 전라남도 Y군 13개 초등학교 3~6학년 학생들을 대상으로 매 학기 1회씩 일일영어체험학습을 진행하고 있으며 코로나19 상황 이전에는 학교에서 정규교육과정으로 정기적으로 일일영어체험학습에 참여하였으나, 코로나19 상황 이후에는 학부모 80% 이상의 동의와 학교운영위원회의 심의를 거쳐 참여할 수 있었다(전라남도교육청, 2021a). 본 연구가 진행된 2021년 2학기에는 초등학교 13곳 중 10곳이 일일영어체험학습을 신청하였고, 대략 1,200명의 학생들이 학급 또는 학년 단위로 편성되어 참여할 예정이었다.

<표 4>는 일일영어체험학습 일정을 보여준다. 분반 1은 내국인 강사 두 명 중 한 명이 원어민 강사와 함께 협력 수업 형태로 진행하였으며, 분반 2는 내국인 강사에 의해 진행되었다.

표 4

일일영어체험학습 일정표

시간	프로그램	장소
09:30~09:50	입소, 명찰배부, 팀 편성 및 오리엔테이션	입구, 세미나실
09:50~10:30	분반학습 (분반 1 : A그룹, 분반 2 : B그룹)	학년별 다양
10:30~10:40	휴식 시간	
10:40~11:20	분반학습 (분반 1 : B그룹, 분반 2 : A그룹)	학년별 다양
11:20~11:40	복습 및 시상	세미나실

### 3.3.2 강사의 역할

본 연구가 진행된 Y영어체험센터에는 3명의 강사가 정규 수업(일일영어체험학습) 및 비정규 수업(방과후반)을 진행하고 있었다. <표 5>는 강사에 대한 기초자료이다. 강사들은 최소 10년에서 최대 16년 이상의 교육경력을 가지고 있었으며, 협력 수업을 통해 상호보완적인 역할을 하였다. 일일영어체험학습의 분반 운영 시 강사 B와 C는 학기별로 번갈아 가며 강사 A와 협력 수업을 진행하였다. 1학기에는 강사 A와 C가 협력 수업을 하고 강사 B가 단독으로 분반을 운영하였으며, 2학기에는 강사 A와 B가 협력 수업을 진행하고 강사 C가 단독으로 분반을 운영하였다.

분반 활동 외 전체 활동에서도 강사들의 역할은 세분되어 있었다. 예를 들면, 학생들이 센터에 입소할 때 강사 A는 학생들의 발열 체크 및 손 소독을 담당하였다. 학생들이 손 소독을 마치고 한 명씩 센터 안에 입장할 때 강사 B는 스티커로 제작된 학생들의 명찰을 학생들의 상의에 직접 붙여 주거나 붙이도록 안내하였으며, 강사 C는 학생들을 사회적 거리 간격을 두고 길게 줄을 세운 뒤 팀별로 세미나실로 안내했다.

**표 5**  
**강사 구성**

구분 (성별)	출신국 / 직책	교육경력
강사 A (여)	남아프리카공화국/ 원어민영어보조강사	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 특수학교 5년 (남아공)</li> <li>◦ 초·중등학교 7년</li> </ul>
강사 B (여)	필리핀/ 내국인강사	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 영어체험센터 16년</li> </ul>
강사 C (남)	대한민국/ 내국인강사	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 영어체험센터 9년</li> <li>◦ 고등학교 1년</li> </ul>
전체	원어민강사 1명, 내국인강사 2명	10년~16년

### 3.3.3 학년별 일일영어체험학습 프로그램

Y영어체험센터 일일영어체험학습 프로그램의 내용은 학년별로 교과 내용과 연계하여 구성되어 있고, 학생들의 의사소통과 체험활동을 중심으로 하며, 영어 쓰기 및 미디어 활용이 강조되어 있었다. 특히, 5, 6학년의 경우 역할극의 대화 내용을 강사가 정해주기보다는 학생들이 수정하거나 창안해서 말할 수 있도록 하였다. 학년별 프로그램을 살펴보면 다음과 같다.

#### 3.3.3.1 3학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램

<표 6>은 3학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램의 내용이다. 분반 1에서 학생들은 10가지 동물들의 이름과 서식처를 배우고, 생김새를 묘사하는 방법에 대해 배운다. 학생들은 동물들의 울음소리를 듣고 무슨 동물인지 추측해 보며, 카테고리(Category) 게임을 통해 동물들을 일정한 기준에 따라 나누어보기도 한다.

분반 2에서 학생들은 ‘몸으로 말해요(Charade)’ 게임을 통해 8가지 동사/구를 몸으로 표현하며 체득하고 ‘What can you do?’라는 노래를 듣고 가사를 퍼즐로 맞추어 본 뒤 노래를 따라 부르며 활동을 마친다.

표 6

2021학년도 3학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램

분반*	주제	활동/발음	대화
1	What animal is it?	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Category game</li> <li>◦ /s, z/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ What animal is it?</li> <li>◦ Where do they live?</li> </ul>
2	What can you do?	Charade	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ What can you do?</li> <li>◦ How about you?</li> </ul>

\* 분반 1은 강사 A, B가 담당하며, 분반 2는 강사 C가 담당

### 3.3.3.2 4학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램

<표 7>은 4학년 프로그램의 내용이다. 분반 1에서 학생들은 일상 활동을 나타내는 11가지 표현을 배우고 ‘고장 난 전화기 게임’(Broken Telephone Game)을 통해 내용을 복습한다. 이 게임은 팀별로 맨 앞 학생이 교사가 제시한 표현을 보고 다음 학생에게 동작으로 전달하고 맨 마지막 학생이 전달 받은 내용을 영어로 말하는 게임이다.

분반 2에서는 과일과 채소 12가지의 명칭을 배우고, 빨리 말하기 게임(Speed Speaking Game)을 통해 내용을 강화한다. 물건을 사고파는 교과 내용에 보충하여 가격을 흥정하는 표현을 배운 뒤 쇼핑게임을 통해 최고의 고객과 판매자를 선발한다.

표 7

2021학년도 4학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램

분반	주제	활동(Game)/발음	대화
1	Routine	<ul style="list-style-type: none"> <li>Broken Telephone</li> <li>-ee-, -ea- 발음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>What time do you go to school?</li> <li>I go to school at 8 o'clock.</li> </ul>
2	Shopping	<ul style="list-style-type: none"> <li>Speed Speaking</li> <li>Shopping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discount, please.</li> <li>2 for \$10, okay?</li> </ul>

### 3.3.3.3 5학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램

<표 8>은 5학년 프로그램의 내용을 보여주고 있다. 분반 1에서 학생들은 접속사(because)를 배우고, 8가지 직업과 이 직업과 관련된 내용을 접속사로 연결하는 법을 배운다. ‘큰 돌림판’(Big Wheel) 게임을 통해 내용을 복습하는데 이 게임은 돌림판이 멈추는 지점이 요구하는 표현을 말하고 주사위를 던져 점수를 얻는 게임이다.

분반 2에서 학생들은 ‘생애 최고의 날(The Best Day of My Life)’을 주제로 한 인터넷(U-tube) 영상을 보고 주요 표현을 익히며 ‘미싱 게임’(Missing Game)을 통해 내용을 복습한다. 미싱 게임은 문장들 가운데 빠진 단어가 무

엇인지 학생들이 찾아내어 말하는 게임이다. 학생들은 영상에서 사용된 문장이나 스스로 창안한 문장으로 ‘자기 인생의 최고의 날’에 대하여 쓰고 발표한다.

**표 8**

**2021학년도 5학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램**

분반	주제	활동(Game)	대화
1	Job	Big Wheel	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ What is your dream job?</li> <li>◦ I want to be a ... because I'm good at...</li> </ul>
2	Best Day	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Watching U-tube</li> <li>◦ Missing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ What did you do on your best day?</li> <li>◦ The best day of my life was ...</li> </ul>

**3.3.3.4 6학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램**

<표 9>에서 나타나듯, 분반 1에서 학생들은 동사의 과거형에 대해 학습하며 ‘빨리 쓰기’(Speed Writing) 게임을 통해 배운 내용을 강화한다. 과거형 동사의 접미어 발음을 식별하는 활동을 진행하며, 과거형 동사를 활용하여 스스로 문장을 만들고 대화를 연습한다.

분반 2에서 학생들은 ‘Greta Thunberg’에 관한 뉴스와 트위터를 시청하고 교사와 함께 내용을 요약한다. 학생들은 Thunberg의 기후변화 위기에 대한 주장을 생각해 보고 함께 동참할 수 있는 것들을 쓰고 발표한다.

표 9

2021학년도 6학년 2학기 일일영어체험학습 프로그램

분반	주제	활동(Game)/발음	대화
1	What did you do there?	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Speed Writing</li> <li>◦ /d, id/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ What did you do there?</li> <li>◦ I (watched a movie).</li> </ul>
2	What will you do?	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Writing</li> <li>◦ Presentation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ What will you do?</li> <li>◦ I will (plant a tree).</li> </ul>

### 3.4 연구 자료 수집 방법

본 연구에 사용된 설문은 9월 30일~10월 8일까지 일일영어체험학습을 진행한 6개 학급을 대상으로 실시되었다. 설문은 체험학습이 종료된 이후, 담임 교사와 영어체험센터 강사의 협조하에 본 연구자가 진행하였으며 대략 20분 정도 소요되었다. 3, 4학년의 경우 설문 문항에 대한 이해를 돕기 위해 설문 문항이 의미하는 바를 설명해 주기도 하였다. 학생들에게 스스로 느낀 바를 여과 없이 표현하도록 안내하였으며, 설문지는 인솔 교사가 회수하였으므로 설문지의 회수율은 100%이다.

### 3.5 연구 자료 분석 방법

수집된 자료는 양적 분석 방법인 Statistical Package for the Social Science (SPSS)를 사용하여 다음과 같이 분석하였다.

(1) 기술통계학(Descriptive statistics)을 사용하여 연구 참여자의 개인정보를 분석하고, 교사, 프로그램 및 학습자 영역을 중심으로 한 일일영어체험 학습 만족도를 분석하기 위하여 평균, 표준편차 및 빈도수와 백분율을 구하였다.

(2) ANOVA를 실시하여 학년별, 영어 학습 시작 시기별 만족도 차이를 분석하였다. Post-hoc 분석을 통해서 두 학년 간 또는 영어 학습 두 시작 시기별 일일영어체험학습 만족도를 비교하였다.

## 4. 연구 결과 및 논의

### 4.1 초등학생들의 일일영어체험학습 만족도

#### 4.1.1 일일영어체험학습 교사에 대한 만족도

<표 10(만족도 1)>과 <표 11(만족도 2)>은 일일영어체험학습 지도 교사에 관한 연구 참여자의 만족도를 나타낸다. <표 10>에서 교사 요인에 대한 만족도는 평균 3.20~4.42의 범위로 나타났다. 문항별로 살펴보면, 문항 15번(선생님들이 영어를 자신 있게 가르치신다)에서 학생들은 가장 높은 평균( $M=4.42$ )을 보였으며, 문항 16번(선생님들이 가르치시는 모습을 보면 영어를 배우고 싶은 마음이 더 든다)에 가장 낮은 평균( $M=3.20$ )을 보였다. 이는 교사가 영어를 자신 있게 가르친다고 응답하면서도 그 모습을 보고 영어를 배우고 싶은 마음이 보통 수준에 머무르는 것으로 교사의 수업 활동이 학생들의 영어학습 동기를 충분히 유발했다고 보기에는 무리가 있어 보인다.

문항 12번과 13번에서도 교사의 수업 활동과 학생의 반응 사이에 약간의 차이가 나타난다. 먼저, 문항 13번(선생님들은 우리가 알아들을 수 있도록 천천히 설명해 주신다)에서 80명의 학생들이 ‘그렇다’ 또는 ‘매우 그렇다’라고 답변했지만 문항 12번(선생님들의 설명은 이해하기 쉽다)에서는 44명의 학생들이 ‘그렇다’ 또는 ‘매우 그렇다’라고 답변하였고, 17명의 학생들은 ‘그렇지 않다’와 ‘전혀 그렇지 않다’라고 답변해서 교사의 설명 방식에 대한 만족도와 학생들의 이해도 사이에는 차이가 있음을 보여준다.

교사의 수업 활동에 만족하면서도 그것이 학생들의 영어 학습 동기를 유발하거나 이해력 향상으로 연결되지 못하는 이유를 고찰해 보면, 체험학습 특성상 매 학기 평균 10개 이상의 학교에서 1,200여 명의 학생들이 60개 이상의 학급으로 편성되어 한 학기에 1회 방문하는 것을 생각해 볼 때 영어체험센터 교사가 학생들의 개별 학업 성취도를 파악한다는 것은 현실적으로 불가능해 보인다. 이로 인해 수업내용 선정, 설명 방식의 선택 등이 쉽지 않아 보이며 이렇게 선택된 수업방식이 학생들의 태도 변화나 이해도를 극적으로 향상시키기는 어려울 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고, 체험학습 실시 전 교사와 체험학습 인솔 교사(학급담임 교사) 간의 긴밀한 정보공유(영어 학습 진단평가 결과, 학급 분위기, 천천히 배우는 학생의 유무 등)가 이루어진다면,

교사의 수업 활동이 학생의 영어 학습에 대한 태도 변화를 일으키거나 이해도를 향상시키는데 보다 긍정적인 영향을 미치리라 사료된다.

선행연구(김혜진, 2013) 가운데 교사의 친절도에 관해 높은 만족도(88.5%)를 보였던 분석에 대해서도 교사의 친절도가 학생들의 태도 변화, 예를 들면, 수업 참여도에 기여했는지를 살펴보면 좋을 것이다.

표 10

일일영어체험학습 교사에 대한 만족도 1

문항	1*	2	3	4	5	M	SD
12. 선생님들의 설명은 이해하기 쉽다.	6**	11	45	27	17	3.36	1.05
13. 선생님들은 우리가 알아들을 수 있도록 친절히 설명해 주신다.	1	1	25	42	38	4.07	0.84
14. 선생님들은 우리들의 질문을 들어 주시고 답변해 주시려고 노력하신다.	0	2	21	32	52	4.25	0.84
15. 선생님들이 영어를 자신 있게 가르치신다.	1	1	15	24	65	4.42	0.84
16. 선생님들이 가르치시는 모습을 보면 영어를 배우고 싶은 마음이 더 든다.	9	15	44	21	17	3.20	1.14
17. 선생님들이 내 이름을 불러 주었을 때 기분이 좋았다.	8	14	37	26	21	3.36	1.16

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

\*\* 응답자 수를 나타낸다.

<표 11>은 학교 영어 수업 시간과 일일영어체험학습 동안에 교사가 학생들의 이름을 불러준 횟수를 조사한 내용이다. 문항 6번(학교 영어 수업에서 선생님은 내 이름을 보통 ( )번 불러주신다)에서 이름이 한 번도 호명되지 않았다고 응답한 학생은 33명이었으며, 한 번이라도 호명된 학생들은 74명이었다. 문항 7번(영어체험학습 동안 선생님들이 내 이름을 ( )번 불러주셨다)

에서는 이름이 한 번도 호명되지 않았다고 응답한 학생이 12명, 한 번 이상 불렸다고 응답한 학생은 94명이었다. 문항 6번과 7번을 비교했을 때 교사가 이름을 불러준 학생들의 수는 영어체험학습( $n=94$ )의 경우가 학교 수업( $n=74$ )보다 많았으며, 이름을 호명하지 않은 경우도 영어체험학습에서의 빈도( $n=12$ )가 학교 수업( $n=33$ )보다 작은 것으로 미루어 볼 때, 영어체험학습을 하는 동안 교사와 학생의 상호작용이 학교 수업보다 더 빈번했음을 알 수 있으며, 교사와 학생 간 라포(rapport) 형성을 위한 이름 부르기와 같은 개인화 과정(personalisation process)이 더욱 진행되고 있음을 알 수 있다(Fisher & Geiselman, 1992; Hughes, 2017).

앞서 언급하였듯, 한 학기에 한 번 찾아오는 학생들의 얼굴과 이름을 교사가 기억한다는 것은 거의 불가능할 것이다. 그럼에도 불구하고 일일영어체험 학습 동안 교사가 학생들의 이름을 학교 수업에서보다 자주 호명할 수 있었던 것은 학생들에게 배부된 이름 스티커가 있었기에 가능했으리라 본다. 영어체험센터에서는 되도록 학생들의 이름을 부르며 개별화된 수업을 진행하기 위해 매 학기 방문하는 학생들의 이름 스티커를 제작하여 학생들에게 배부하고 체험활동 간에 학생들의 이름을 부르며 수업을 진행하였다. 이러한 교사의 노력이 교사와 학생의 상호작용을 보다 활성화했을 것으로 여겨진다.

**표 11**  
**일일영어체험학습 교사에 대한 만족도 2**

문항	0번	1번	2번	3번	4번 이상
6. 학교 영어 수업에서 선생님은 내 이름을 보통 ( )번 불러 주신다.	33	24	26	13	11
7. 영어체험학습 동안 선생님들이 내 이름을 ( )번 불러 주셨다.	12	22	29	21	22

#### 4.1.2 일일영어체험학습 프로그램에 대한 만족도

<표 12(만족도 1)>~<표 14(만족도 3)>는 일일영어체험학습 프로그램에 대한 연구 참여자들의 만족도를 나타낸다. <표 12>에서 학생들은 프로그램 만족도를 평균 1.93~4.26의 범위로 나타내었다. 문항별로 살펴보면, 문항 24번~문항 26번은 수업 중 사용하는 언어의 선호도를 묻는 질문이다. 문항 25번(나는 선생님들이 모두 영어로 말하고 난 뒤 한국어로 설명해 주었으면 좋겠다)에서 절반 이상의 학생들( $n=54$ )은 ‘매우 그렇다’라고 답변하였다. 반면, 문항 24번(나는 선생님들이 모두 영어로만 말해 주었으면 좋겠다)에서는 절반 가까운 응답자들이( $n=41$ ) ‘전혀 그렇지 않다’라고 답했으며, 문항 26번(나는 선생님들이 모두 한국어로 말해 주었으면 좋겠다)에서는 절반에 가까운 응답자들이( $n=53$ ) ‘그렇지 않다’ 또는 ‘전혀 그렇지 않다’라고 응답하였다. 위 세 문항의 결과를 종합해 보면, 연구 참여자들은 일일영어체험학습 진행 언어의 선호도에서 영어 또는 한국어 단독으로 진행되기보다는 영어와 한국어가 병행되어 사용되는 것을 선호하는 것으로 나타났다.

표 12

일일영어체험학습 프로그램에 대한 만족도 1

문항	1	2	3	4	5	M	SD
18. 선생님들이 나누어 주신 자료 (교재)가 흥미로웠다.	7	15	47	19	18	3.24	1.10
19. 친구들과 함께 영어로 대화하는 것이 재미있다.	11	18	39	19	19	3.16	1.21
20. 영어체험학습에서의 게임은 재미있다.	2	4	19	24	57	4.23	1.00
24. 나는 선생님들이 모두 영어로만 말해 주었으면 좋겠다.	41	37	18	8	0	1.93	0.94
25. 나는 선생님들이 영어로 말하고 난 뒤 한국어로 설명해 주었으면 좋겠다.	1	1	21	29	54	4.26	0.88
26. 나는 선생님들이 모두 한국어로 말해 주었으면 좋겠다.	13	40	31	12	10	2.68	1.13
27. 나는 영어체험학습 시간이 너무 길게 느껴진다.	39	20	29	8	10	2.34	1.30

영어체험학습에서의 언어 사용 선호도는 선행연구에 따라 차이가 있다. 선행연구(진경애, 2006)는 초등학교 5, 6학년 300명을 대상으로 언어 사용 선호도를 조사한 결과, 34.0%의 학생들이 ‘영어사용을 권장하되 강요하지는 않기’에 응답했으며, 33.6%는 영어와 한국어를 병행해 줄 것을 선호했다. 반면, 오직 영어만을 사용하기를 바라는 학생들은 13.7%로 조사되었다. 이와는 대조적으로, 김혜진(2013)이 방과후 프로그램에 참여하는 초등학교 1~6학년 277명의 학생들을 대상으로 조사한 결과, 영어로만 진행해 주기를 바라는 학생이 42.3%로 가장 높은 빈도를 보였으며, 안내 사항 정도는 한국어로 진행해 주기를 바라는 빈도는 31.5%를 보였다. 선행연구의 결과와 본 연구의 결과를 비교해 볼 때, 본 연구에서 대부분의 학생들이 영어와 한국어의 병행사용을 희망하고 있다는 점과 오직 영어만을 사용해 주기를 바라는 학생이

10% 미만( $n=8$ )인 점을 볼 때, 본 연구의 결과가 진경애(2006)의 연구와 유사한 결과를 나타낸다고 할 수 있겠다.

본 연구의 결과가 김혜진(2013)의 연구 결과와 차이를 보이는 이유를 몇 가지 유추해 볼 수 있는데, 첫 번째는 ‘일반 학습자군’과 ‘자율 학습자군’의 특성 차이로 볼 수 있다(장현정 2012). 일일영어체험학습에 참여하는 학생들은 정규 수업 과정의 일환으로 학습자의 영어에 대한 개인적 흥미나 선호도와 관계없이 참여하는 ‘일반 학습자군’에 속하고, 자율적으로 방과후를 선택하여 수강하고 있는 학생들은 ‘자율 학습자군’에 속해 두 연구 참여자간 영어에 대한 흥미나 학습 동기 또는 학업 성취도 차이가 결과에 영향을 주었을 수 있다. 두 번째는 두 연구 참여자 그룹이 속한 지역이 다르므로 인한 학업 성취도 차이가 영향을 미칠 수 있다는 점이다(교육과학기술부, 2008). 김혜진(2013)의 연구는 광역시에 소재한 영어체험센터 이용 학생들을 연구 대상으로 했으며 본 연구의 참여자는 군지역에 속한 학생들로 영어 관련 인적·물적 인프라의 차이로 인한 지역·계층간 영어 학업성취도 차이가 언어 사용 선호도에 영향을 미쳤을 수 있다(교육과학기술부, 2008). 마지막으로 원어민 강사에 대한 적응의 정도 차이이다. 김혜진(2013)의 연구에서 설문에 응답한 참여자는 최소 3개월에서 최대 12개월까지 방과후 수업을 수강한 학생들이었기에 원어민 강사의 언어에 노출되었던 시간이 본 연구에 참여한 학습자보다 훨씬 많은 것에서 언어 사용 선호도가 다를 수 있었을 것으로 보인다. 일일영어체험 프로그램 및 방과후 프로그램에서의 언어 사용에 대한 선호도는 후속 연구를 통해 더 검증되어야 할 것이다.

본 연구와 김혜진(2013)의 연구 결과가 위와 같이 차이가 있음에도 유사점이 있다면 두 연구 참여자들이 모두 참여자들에게 친숙한 언어형식을 선호한다는 점이였다. Y영어체험센터는 영어로 설명한 뒤 한국어로 보충 설명을 해주는 방식을 운영하고 있으며, 김혜진(2013)이 연구한 방과후 프로그램에서는 원어민과 연구 참여자들이 영어로만 수업을 진행하고 있었다.

문항 19번과 20번은 수업 활동(역할극과 게임)에 대한 선호도 결과를 나타낸다. 문항 19번(친구들과 함께 영어로 대화하는 것이 재미있다)에서 39명의 학생이 ‘보통이다’라고 응답하였고 평균은 3.16이다. 문항 20번(영어체험센터에서의 게임은 재미있다)에서 절반 이상의 학생들( $n=57$ )이 ‘매우 그렇다’라고 응답하였고 평균은 4.23을 나타내고 있다. 위 두 결과를 비교하면 학생들은 역할극보다는 게임을 더 선호하는 것으로 응답하였으며 이것은 선행연구의 결과들과 유사하다(김혜진, 2013; 진경애, 2006).

<표 13>은 22번 문항(가장 재미있었던 활동은 ( )이었다)에 대한 학년별 선호도 결과를 나타내고 있다. <표 13>의 16개 활동을 게임, 역할극(또는 대화), 미디어 및 발표(presentation) 네 영역으로 나누면 영역별 비중은 게임(7개) > 역할극(5개) > 미디어(2개), 발표(2개) 순<sup>3)</sup>으로 나타나며, 네 가지 영역에 대한 연구 참여자의 선호도는 게임( $n=96$ , 79.3%) > 미디어( $n=16$ , 13.2%) > 역할극( $n=8$ , 6.6%) > 발표( $n=1$ , 0.8%) 순으로 나타났다. 이는 진경애(2006)의 연구 결과와 유사한 것으로 진경애(2006)의 연구에서 학생들은 가장 재미있는 활동을 게임(65.3%) > 노래나 챗트(16.4%) > 역할극(11.6%) 순으로 응답했다.

**표 13**  
**일일영어체험학습 프로그램에 대한 만족도 2**

22번 문항*	선택사항			
[3학년] 가장 재미있었던 활동은 ( )이었다.	Animal 게임 15	Animal 대화 1	WCYD 게임** 9	WCYD 노래 6
[4학년] 가장 재미있었던 활동은 ( )이었다.	루틴 게임 9	루틴 대화 0	쇼핑 대화 4	쇼핑 게임 22
[5학년] 가장 재미있었던 활동은 ( )이었다.	Job 게임 28	Job 대화 1	Best Day 게임 4	Best Day 발표 1
[6학년] 가장 재미있었던 활동은 ( )이었다.	Action 게임 9	Action 대화 2	Twitter 영상 10	Twitter 발표 0

\* 중복응답 가능, \*\* WCYD: What can you do? 의 약자임.

3) 게임(7개: Animal, WCYD, 루틴, 쇼핑, Job, Best Day, Action), 역할극 또는 대화(5개: Animal, 루틴, 쇼핑, Job, Action), 미디어(2개: WCYD 노래, Twitter 영상) 및 발표(2개: Best Day, Twitter).

게임은 6학년을 제외하고 전 학년에서 가장 선호되는 활동으로 나타났다. 그중 가장 높은 선호도를 보인 것은 Job 게임( $n=28$ )과 쇼핑 게임( $n=22$ )으로 조사되었다. Job 게임은 본 연구의 3장에서 소개되었듯이 돌립판을 이용해 학습한 문장을 강화하는 게임으로 예측불허의 결과에 학생들은 재미있어했다. 또한 학습 내용의 수준과 강화 방법이 적절했다고 판단되는데 그 이유는 돌립판이 돌아가는 시간 동안 학생들은 돌립판에 집중하거나 배운 내용을 스스로 읊조리며 자신의 순서에 대비하는 시간적 여유가 있었다는 점이다.

쇼핑 게임은 학생들이 고객과 판매자로 나뉘어 물건을 사고파는 일종의 역할극에 바탕을 둔 게임이다. 역할극에 대한 학생들의 선호도가 낮음에도 불구하고 쇼핑 게임이 학생들에게 선호되는 데에는 김익상과 고희리(2002)가 제안한 역할 놀이의 성공 요인이 어느 정도 부합되었다고 사료된다. 역할극의 성공 요인은 세 가지로 (1) 교수자가 특정한 상황을 가정한 후 상황 체험 시 일어날 수 있는 학습 내용을 조직화하여 학습자에게 제공하고 (2) 학습자의 수준에 적합하고 적절한 학습량을 제시하며 (3) 학습자에게 유의미한 활동으로 전개될 수 있도록 구상하는 것으로 역할놀이는 충분히 학습자들에게 동기를 부여하고 의사소통의 증진을 가져올 수 있다고 강조하였다(김익상, 고희리, 2002).

쇼핑 게임을 위의 선행연구의 연구 결과에 비추어 보면, 쇼핑 게임에서 (1) 교사는 학습자에게 쇼핑상황을 가정해서 구매/판매해야 하는 12가지 품목을 의미있게 연결하여 지도하였고 (2) 대화의 내용을 단계적으로(가격 묻고 답하기 → 가격 할인하기 → 구매하기) 제시하였다. (3) 학생들은 최고의 판매자 또는 고객이 되고자 도전하였다. 게임에 대한 선호도가 높은 만큼, 게임을 수업내용과 교육적으로 의미 있게 연결할 수 있는 연구가 향후에도 지속적으로 이루어져야 할 것이다(허인선, 2000). 6학년의 경우 트위터 영상 시청과 관련 활동( $n=10$ )이 게임에 대한 선호도( $n=9$ )를 약간 상회하는 데 이것은 영상에 대한 지적 호기심과 시사성이 학생들의 관심과 흥미를 끈 것으로 사료된다.

반면, 역할극(대화) 및 발표는 선호도가 낮게 조사되었다. 역할극과 발표는 수업 후반부에 이루어지는 활동으로 운영상 시간이 부족할 경우, 학습자 모두가 연거나 발표의 기회를 얻지 못하고 소수의 인원으로 참여가 제한되는 경향이 있었다. 이런 경향은 새 학기 첫 수업에 종종 나타나는데, 영어체험센터 교사들은 학기 초반 수업 운영상 드러난 문제점들을 차츰 수정해 가며 수업 운영을 정교화시켜 나갔다. 본 연구는 주로 학년별로 2학기 첫 수업 때

이루어졌으며, 시간 운영이 활동별로 충분히 안배되지 못한 측면이 있었으며, 대화 및 발표 기회가 모두에게 주어지지 않았던 점이 선호도가 낮게 나온 이유 중 하나라고 사료된다.

더 나아가서, 대화의 내용이 학생들에게 실제적(authentic)이며 유의미한지 점검해야 할 것이다(김익상, 고희리, 2002; 장현정, 2012). 발표의 경우, 쓰기 활동이 선행되는데 연구 참여자들은 발표문 쓰기에 어려움을 보였다. 따라서 발표 활동을 진행하기 위해서 수업 시간 운영과 더불어 면밀한 쓰기 활동 전략이 필요할 것으로 사료된다. 한편, 재미있는 활동이 없었다고 응답한 연구 참여자도 3명으로 조사되었다.

<표 14>는 프로그램 만족도에 대해 리커트 척도로 표기하지 않은 다선형 문항의 결과를 나타낸다. 문항 23번(영어를 가장 재미있게 배울 수 있는 곳은 ( )이다)에 연구 참여자들은 학교( $n=39$ )와 영어체험센터( $n=39$ )가 영어를 가장 재미있게 배울 수 있는 곳이라고 응답하였으며, 재미있게 배울 수 있는 곳이 ‘없다’라고 응답한 학생도 3명으로 조사되었다. 문항 28번(영어체험학습을 현재 3시간에서 ( )시간으로 바꾸었으면 좋겠다)에서 연구 참여자 중 가장 많은 학생( $n=33$ )은 현재 운영 시간 보다 1시간이 증가한 4시간을 선택하였고, 운영 시간을 1시간으로 줄이자는 의견도 8명으로 조사되었다. 문항 30번(쉬는 시간이 10분에서 ( )분으로 바뀌었으면 좋겠다)에서 연구 참여자의 대부분( $n=86$ )은 쉬는 시간이 15분 이상이길 희망했으며 쉬는 시간을 기존의 10분에서 5분으로 줄이자는 의견도 3명으로 조사되었다. 문항 31번(영어체험학습을 지금처럼 1년에 2번 하지 않고 ( )번 했으면 좋겠다)에 학생들은 평균적으로( $M=3.01$ ) 1회 더 증가해 주기를 바라는 것으로 나타났다.

표 14

일일영어체험학습 프로그램에 대한 만족도 3

문항	선택 사항					M
	집	학교	영어체험 센터	학원	인터넷	
*23. 영어를 가장 재미있게 배울 수 있는 곳은 ( ) 이다.	22	39	39	24	5	
28. 영어체험학습을 현재 3시간에서 ( )시간으로 바꾸었으면 좋겠다.	1시간 8	2시간 21	3시간 26	4시간 33	5시간 19	3.32
30. 쉬는 시간이 10분에서 ( )분으로 바뀌었으면 좋겠다.	5분 3	10분 16	15분 43	20분 20	25분 23	17.10
31. 영어체험학습을 지금처럼 1년에 2번 하지 않고 ( ) 번 했으면 좋겠다.	1번 13	2번 17	3번 35	4번 36	5번 1	3.01

\* 중복응답 가능.

### 4.1.3 일일영어체험학습 학습자의 영어 학습 성취 만족도

<표 15(만족도 1)>와 <표 16(만족도 2)>은 일일영어체험학습 학습자의 영어 학습 성취 만족도를 보여준다. <표 15>에서는 영어 학습 성취 만족도를 평균 2.24~4.34의 범위로 나타내었다. 문항별로 살펴보면, 문항 32번(나도 선생님들처럼 영어를 잘하고 싶다)에서 가장 높은 평균( $M=4.34$ )을 보였으며, 63명의 학생이 ‘매우 그렇다’라고 응답하였다. 문항 21번(나는 영어체험학습을 또 하고 싶다)에서는 대다수의 학습자( $n=69$ , 척도 4점 이상)가 ‘그렇다’ 또는 ‘매우 그렇다’라고 응답하였다. 이는 영어체험학습을 경험한 학습자들의 정의적 영역의 변화를 다룬 선행연구의 결과와 일치한 것으로, 학습자들은 영어체험학습 이후 영어 학습에 대한 자신감과 흥미를 얻고, 동기부여를 받았다고 응답하였다(임희주, 2005; 장현정, 2012; 주향아 2017).

**표 15**  
**학습자의 영어 학습 성취 만족도 1**

문항	1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
1. 나는 영어를 좋아한다.	10	13	43	25	14	3.19	1.12
2. 나는 영어에 대한 자신감을 가지고 있다.	18	25	31	19	12	2.83	1.24
3. 나는 영어로 말하고 듣는 것에 자신이 있다.	21	19	46	11	8	2.68	1.14
8. 나는 학교 영어수업에서 친구들 앞에 나가 발표하는 것이 두렵다.	35	24	29	13	5	2.33	1.19
9. 나는 영어체험학습 시간에 친구들 앞에 나가 발표하는 것이 두렵다.	37	31	21	12	6	2.24	1.20
10. 나는 학교 영어수업 시간에 손을 들어 앞에 나가 발표하고 싶어 한다.	25	19	40	15	7	2.62	1.18
11. 나는 영어체험학습 시간에 손을 들어 앞에 나가 발표하고 싶어 한다.	23	22	36	16	9	2.68	1.22
21. 나는 영어체험학습을 또 하고 싶다.	7	5	24	26	43	3.89	1.20
29. 나는 쉬는 시간에 원어민 선생님과 얘기를 해보고 싶었다.	13	24	42	9	14	2.87	1.17
32. 나도 선생님들처럼 영어를 잘하고 싶다.	2	1	19	20	63	4.34	0.94
33. 영어체험학습을 하고 나니 영어를 더 잘 할 수 있을 것 같다.	8	16	32	29	21	3.37	1.18

문항 8번과 9번을 살펴보면, 문항 8번(나는 학교 영어수업에서 친구들 앞

에 나가 발표하는 것이 두렵다)에서 18명(척도 4점 이상)의 학생들이 ‘두렵다’ 또는 ‘매우 두렵다’라고 답변하였으며, 59명의 학생들은(척도 2점 이하) ‘두렵지 않다’ 또는 ‘전혀 두렵지 않다’라고 응답하였다. 문항 9번(나는 영어 체험학습 시간에 친구들 앞에 나가 발표하는 것이 두렵다)에서 ‘두렵다’ 또는 ‘매우 두렵다’라고 응답한 학생은 문항 8번과 동일하며( $n=18$ ), ‘두렵지 않다’ 또는 ‘전혀 두렵지 않다’라고 응답한 학생은 68명(척도 2점 이하)으로 조사되어, 학교 수업 보다 영어체험학습을 하는 동안 발표를 하는 데에 두려움을 느끼지 않는다는 학생이 더 많은 것으로 나타났다.

발표에 대한 두려움에 차이가 나는 이유를 선행연구에서 찾아보면, MacIntyre와 Gardner(1991)는 외국어를 학습하는 동안 학습자가 느끼는 긴장감이나 두려움을 불안감이라고 정의하였다. Horwitz와 Horwitz & Cope(1986)은 외국어 학습과 관련하여 발견되는 불안감을 세 가지로 설명하였는데, 첫째는 의사소통에 대한 불안감이고, 둘째는 학습자들이 남들에게 부정적인 평가를 받지 않으려고 하는 데서 오는 두려움이며, 셋째는 평가에 대한 시험의 불안감이다. 일일영어체험학습은 학교 수업과는 달리 평가에 대한 부담이 없는 활동 수업으로 이루어지며(이병민, 2010; 위은숙, 2007), 팀 간 경쟁을 통해 발표를 유도하고, 발표에 대한 긍정적인 피드백이 영어에 대한 부담감을 안고 있는 학생들에게 도전 의식과 자신감을 향상시켜 주었을 것으로 보인다(주향아, 2017).

<표 16>은 영어 학습 성취 만족도 나머지 문항에 대한 결과를 보여준다. 문항 4번과 5번을 비교해 보면 학교 영어 수업과 영어 체험활동 동안 학생들의 발표 경향을 구체적으로 볼 수 있다. 문항 4번(나는 학교 영어 수업 시간에 보통( )번 발표를 한다)에서 학생들은 평균 약 2회( $M=1.95$ )의 발표를 한다고 응답하였으며, 발표를 한 번도 하지 않는다고 응답한 학생도 19명으로 조사 되었다. 문항 5번(나는 영어체험학습 동안 ( )발표를 했다)에서 학생들은 평균 약 3회( $M=2.79$ ) 발표를 하였으며 발표를 하지 않았다고 응답한 학생은 5명으로 파악되었다. 두 결과를 비교해 보면, 학생들은 영어체험학습을 하는 동안 발표를 평균 1회 더했으며, 더욱 많은 학생들이 발표에 참여했음을 알 수 있다. 다시 말해, 학생들이 학교 영어 수업보다 일일영어체험학습을 하는 동안에 보다 높은 수업 참여율을 보였다고 할 수 있다.

표 16

학습자의 영어 학습 성취 만족도 2

문항	선택 사항					M
4. 나는 학교 영어수업시간에 보통 ( )번 발표를 한다.	0번	1번	2번	3번	4번 이상	1.95
	19	27	17	24	18	
5. 나는 영어체험학습 동안 ( )번 발표를 했다.	0번	1번	2번	3번	4번 이상	2.79
	5	20	14	20	47	
*34. 영어체험학습을 통해 가장 많이 향상된 부분은 ( )이다.	듣기	말하기	읽기	쓰기	생각하기	
	29	48	22	19	12	

\* 중복응답 가능.

문항 34번(영어체험학습을 통해 가장 많이 향상된 부분은 ( )이다)에서 학습자들은 말하기( $n=48$ ) > 듣기( $n=29$ ) > 읽기( $n=22$ ) > 쓰기 ( $n=19$ ) > (주제에 대해) 생각하기( $n=12$ ) > 없다( $n=5$ ) 순으로 영어 학습이 향상되었다고 응답하였다. 앞선 논의(문항 22번)에서 학습자들은 게임( $n=96$ ) > 미디어( $n=16$ ) > 역할극( $n=8$ ) > 발표( $n=1$ ) 순으로 프로그램을 선호한다고 응답하였다. 위 두 문항의 결과를 비교해 보면, 게임, 미디어 시청 및 역할극 활동은 말하기, 듣기, 읽기 영역에 해당이 되어 학습자들이 말하기, 듣기 및 읽기 능력이 향상되었다고 응답한 것은 예측 가능한 결과라고 볼 수 있다.

반면, 쓰기 및 생각하기가 향상되었다고 응답한 학생이 31명이었다는 것은 주목할 필요가 있어 보인다. 쓰기 및 생각하기 활동은 발표 활동(presentation)을 위한 준비과정으로 학생들은 각자가 생각하고 작문한 내용을 바탕으로 발표 활동에 참여했었다. 발표 활동이 재미있었다고 응답한 학생이 한 명이었던 것에 비해 쓰기 및 생각하기가 향상되었다고 응답한 학생이 31명이었다는 점은 한 가지 시사점을 준다고 여겨진다. 강후동 외(2008)의 연구에서 보고되었듯, 학생들이 선호하는 활동과 그들이 향상시키고 싶은 영어 학습영역이 꼭 일치하지는 않는다는 점이다. 선행연구에서 학생들은 문화중심·상황중심의 친숙한 활동을 선호하면서도 교실 수업에서 부족한 단어 학습 등을 요청했었다(강후동 외, 2008). 본 연구에서 발표 활동에 대한 선

호도가 낮은 반면, 쓰기 및 생각하기가 향상되었다고 응답한 점도 이러한 쓰기 및 생각하기가 학생들이 향상시키고 싶은 역량이었을 것으로 사료된다.

## 4.2 학년별 일일영어체험학습 만족도

연구에 참여한 학생들을 학년별로 3학년( $n=20$ ), 4학년( $n=33$ ), 5학년( $n=30$ ) 및 6학년( $n=24$ ) 네 집단으로 분류하였다. <표 17>은 학년별 일일영어체험학습 교사, 프로그램 및 학습자의 영어 학습 성취 만족도를 비교 분석한 결과를 보여준다.

표 17

학년별 일일영어체험학습 만족도

	교사		프로그램		학습자 성취	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
3학년	3.77	0.47	3.25	0.36	3.16	0.67
4학년	4.02	0.61	3.19	0.42	3.15	0.59
5학년	3.74	0.69	3.05	0.39	2.90	0.60
6학년	3.49	0.77	3.02	0.38	2.81	0.64
<i>F</i>	3.034		1.804		1.887	
<i>p</i>	.033		.151		.137	

먼저 학년별 교사 만족도의 평균은 3.49~4.02의 범위를 보였으며, ANOVA 분석 결과, 학년 집단 간에 유의미한 차이가 있는 것으로 분석되었다( $F=3.034$ ,  $p=.033$ ). 사후 검정(Tukey's test)에서 4학년( $M=4.02$ ,  $SD=0.61$ )이 6학년( $M=3.49$ ,  $SD=0.77$ )보다 교사에 대한 만족도가 통계적으로 유의미하게 높은 것으로 분석되었다. 다른 두 학년 집단 간(3~4학년, 3~5학년, 3~6학년, 4~5학년)에는 교사에 대한 만족도 평균 차이가 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 4학년과 6학년 간 교사 만족도에 차이가 나는 이유를 고찰하기 위해 앞서 보았던 <표 10>에 제시한 교사 만족도

항목(문항 12번~17번)에 대한 두 학년의 만족도를 비교하였다. 그 결과 본 연구자는 두 학년 간 교사 만족도에 유의미한 차이가 나도록 기여한 문항으로 12번과 13번을 들 수 있었다.

<표 18>은 문항 12번과 13번에 대한 4학년과 6학년 학생들의 만족도를 나타내고 있다. 문항 12번(선생님들의 설명은 이해하기 쉽다)에서 4학년 학생 16명(50.01%)이 긍정적인 견해(척도 4 이상)를 나타냈지만 6학년은 5명(23.8%)이 긍정적인 견해를 나타내어서 두 학년 간 수업내용에 대한 이해도의 만족도가 두 배 이상 차이가 났다. 문항 13번(선생님들은 우리들이 알아들을 수 있도록 천천히 설명해 주신다)의 경우, 4학년 학생 30명(90.91%)이 긍정적 견해(척도 4이상)를 나타낸 반면, 6학년은 11명(52.38%)이 긍정적으로 응답해서 4학년과 6학년 학생들 간에 교사의 설명방식에 대한 만족도에서 두 배 가까이 차이가 났다. 이에 따라, 6학년 수업내용이 학생들의 이해 수준에 적절한지, 교사의 설명이 학습자의 수준을 고려하여 제시되고 있는지 진단해 볼 필요가 있을 것으로 사료된다.

표 18

문항 12번과 13번에 대한 두 학년 간 교사만족도 비교

문항	학년	1	2	3	4	5
12.	4	0 (0%)	3 (9.34%)	13 (40.63%)	9 (28.13%)	7 (21.88%)
	6	4 (19.04%)	3 (14.29%)	9 (42.86%)	4 (19.04%)	1 (4.76%)
13.	4	1 (3.03%)	0 (0%)	2 (6.06%)	10 (30.30%)	20 (60.61%)
	6	0 (0%)	1 (4.76%)	9 (42.86%)	7 (33.33%)	4 (19.05%)

<표 17>에서 학년별 프로그램 만족도의 평균은 3.02~3.25의 범위를 보이고, 3학년에서 가장 높게 나타났으며( $M=3.25$ ), 6학년에서 가장 낮게( $M=3.02$ ) 나타났다. ANOVA 분석에서는 학년 집단 간 통계적으로 유의미한

차이를 보이지 않았다( $F=1.804, p=.151$ ). 마지막으로 학년별 학습자 영어 학습 성취 만족도는 평균 2.81~3.16의 범위를 보이며 3학년에서 가장 높은 평균( $M=3.16$ )을 보였으며, 6학년에서 가장 낮은 평균( $M=2.81$ )을 나타내었다. 그러나 이러한 학년 간 평균 차이는 ANOVA 분석 결과 유의미한 통계적 차이를 나타내지 않았다( $F=1.887, p=.137$ ). 프로그램과 학습자 성취 만족도에 있어서 학년별로 차이가 나지 않는 이유는 1학기에 실시된 일일영어체험 프로그램에 대한 흥미와 학습 성취에 기반한 기대치가 2학기 체험학습을 통한 경험과 비슷했기에 학년에 구별 없이 만족도의 평균이 일정한 범위 안에서 나타난 것으로 보인다(임희주, 2005).

한편, <표 17>에서 항목별로 평균을 비교해 보면 교사 항목에서 4학년 평균( $M=4.02$ )이 3학년( $M=3.77$ )보다 높은 것을 제외하면 모든 항목에서 고학년으로 갈수록 만족도의 평균이 낮아지는 것을 알 수 있다. 이것은 초등학생이 고학년으로 올라갈수록 영어 학습에 대한 흥미도가 떨어진다는 선행연구의 결과와 일치한다(류동수, 2005).

### 4.3 영어 학습 시작 시기에 따른 일일영어체험학습 만족도

연구에 참여한 학생들을 영어 학습 시작 시기별로 유치원( $n=47$ ), 초1( $n=7$ ), 초2( $n=21$ ) 및 초3( $n=31$ ) 네 집단으로 분류하였다. 그러나 실제 분석에서는 초1 때 시작한 참여자가 7명으로 타 집단보다 표본수가 작아 분석에서 제외되었다. <표 19>는 영어 학습 시작 시기에 따른 교사, 프로그램 및 학습자의 영어 학습 성취 만족도를 비교 분석한 결과를 보여준다.

표 19

영어 학습 시작 시기에 따른 만족도

	교사		프로그램		학습자 성취	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
유치원	3.74	0.63	3.09	0.38	2.97	0.61
초2	3.98	0.78	3.18	0.41	3.19	0.72
초3	3.76	0.73	3.11	0.43	2.93	0.60
<i>F</i>	.874		.313		1.135	
<i>p</i>	.421		.732		.326	

먼저 영어학습 시작 시기에 따른 교사 만족도의 평균은 3.74~3.98의 범위를 보였으며, 초2 때 시작한 학생들에게서 평균( $M=3.98$ )이 가장 높게 나타났다. 하지만 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이는 보이지 않았다( $F=.874, p=.421$ ). 다음으로 프로그램에 대한 만족도를 살펴보면, 평균은 3.09~3.18의 범위를 나타내며 초2 때 영어 학습을 시작한 학생들에게서 평균( $M=3.18$ )이 가장 높게 나타났음을 볼 수 있다. 하지만 프로그램 만족도에서도 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이는 갖지 않았다( $F=.313, p=.732$ ). 마지막으로 학습자의 영어 학습 성취 만족도를 보면, 평균은 2.93~3.19의 범위를 보이며, 이 역시 초2 때 영어 학습을 시작한 학생들의 학업성취 만족도가 가장 높은 수치를 나타냈으며 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지 않았다( $F=1.135, p=.326$ ).

따라서 영어 학습 시작 시기에 따른 일일영어체험학습 만족도는 교사, 프로그램 및 학습자 성취 영역에서 모두 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않음을 알 수 있다. 전 영역에서 초2 때 영어 학습을 시작한 학생들의 만족도가 다른 시기에 시작한 학생들보다 만족도가 높게 나타났지만 이를 공교육 이전에 영어 학습을 시작한 학생들이 높은 만족도를 보였다고 말할 수 없는 것은 유치원 때 영어 학습을 시작한 학생들의 만족도가 공교육에서 영어 학습을 시작한 학생들보다 낮은 것으로 나타났기 때문이다. 이는 조기 영어교육이 초등학생의 영어에 대한 정의적 영역(자기효능감, 동기, 태도)에 긍정적인 영향을 미친다는 선행연구(이혜원, 2002) 결과와는 상이한 결과이며, 이와 관련된 후속 연구가 시행될 필요성이 있다.

## 5. 결론

### 5.1 연구 요약

본 연구는 초등학생들의 일일영어체험학습 만족도를 세 가지 측면(교사, 프로그램, 학습자 요인)에서 조사하고, 학년별 또는 영어 학습을 시작한 시기에 따라 만족도에 차이가 있는지 알아보는 데 목적이 있다. 이를 위하여 Y군에 속한 4개 초등학교 3학년~6학년, 107명의 학생을 대상으로 설문 조사를 하였다. 설문지는 기초조사 7문항과 만족도 관련 32문항으로 구성하였으며, 배점 방식은 리커트 5점 척도와 선택형을 사용하였다. 수집된 자료는 SPSS를 사용하여 분석하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

먼저, 일일영어체험학습 교사에 대한 만족도 조사 결과, 학생들은 교사가 자신 있게 가르치며 학생들이 알아들을 수 있도록 천천히 설명한다고 응답하였다. 그러나 이러한 교사의 수업 활동이 학생들의 영어 학습 태도 변화나 이해력 향상에는 온전히 반영되고 있지 않은 것으로 조사되었다. 그 이유는 체험학습 특성상, 교사가 개별 학생들의 영어 수준과 이해도를 파악하기 어려운 것에도 원인이 있다고 사료된다. 학교 영어 수업보다 영어체험학습을 하는 동안 학생들의 이름이 더 많이 호명되는 것으로 미루어 볼 때, 영어체험학습에서 교사와 학생의 상호작용이 학교 영어 수업보다 더 빈번하게 이루어지고 있으며, 라포형성을 위한 개인화 과정이 더욱 진전되고 있음을 알 수 있다. 이는 학생들의 이름 스티커를 제작하여 수업 중에 부르곤 하던 영어 체험센터 교사들의 노력이 반영된 결과라고 보인다.

일일영어체험학습 프로그램에 대한 만족도 조사 결과를 보면, 수업 중 언어 선호도에서 학생들은 교사가 영어와 한국어를 병행해 사용해 주기를 바라는 것으로 조사되었다. 이는 선행연구 중 진경애(2006)의 연구 결과와 유사하다. 반면에, 방과후 프로그램 참여자들을 대상으로 한 선행연구(김혜진, 2013)와는 상이한 결과로, 김혜진(2013)의 연구에서는 100% 영어 사용에 가장 높은 선호도를 보였다. 이는 두 연구 참여자 간 학습자 특성(학업성취도 등)과 원어민간사의 수업에 대한 적응 차이가 영향을 주었을 것으로 사료된다. 그러나 본 연구와 김혜진(2013)의 연구 모두 학습자들이 그들에게 친숙한 언어형식을 선호하는 점은 유사하였다. 다음으로 학생들은 게임 > 미디어 > 역할극 > 발표 순으로 수업 활동을 선호했다. 게임 중에는 Job 게임과

Shopping 게임을 특히 선호하였다. 이는 게임에 사용된 수업 내용이 학습자 수준 및 이해도에 적절했고 결과에 대한 예측 불허성과 팀 간 경쟁이 조화된 결과라고 사료된다. 6학년의 경우 시사성이 있는 내용을 다룬 미디어 연관 활동이 게임보다 약간 더 선호되는 것으로 조사되었다. 역할극 및 발표 활동에 대한 선호도는 낮았으며, 역할극과 발표문 작성 등에 필요한 시간 운영과 활동전략이 선행되어야 할 것이다. 그 다음으로, 연구 참여자들은 영어를 가장 재미있게 배울 수 있는 곳을 학교와 영어체험센터라고 답했으며, 일일영어체험학습의 운영 횟수를 연 2회에서 3회로 증가시켜 주기를 희망하는 것으로 조사되었다.

학습성취 만족도에 있어서 학생들은 영어체험학습을 통해 선생님들처럼 영어를 잘하고 싶은 마음을 가졌으며, 학교 영어 수업보다 영어체험학습을 하는 동안에 발표에 대한 두려움이 적으며, 발표를 더 하는 것으로 조사되었다. 이는 학생들이 영어체험학습을 하는 동안에 더 높은 수업 참여율을 보였다고 할 수 있다. 학생들은 발표 활동(presentation)에 대한 선호도를 다른 수업 활동(게임 등)보다 낮게 나타내었지만, 발표 활동을 위해 선행되었던 발표문 작성 등 쓰기 영역에서 자신의 영어학습 능력이 향상되었다고 응답하였다. 이는 학생들이 선호하는 활동과 그들이 향상 시키고자 하는 학습 능력이 꼭 일치하지는 않는다는 점을 시사한다(강후동 외, 2008).

학년별 만족도를 비교 분석한 결과, 교사 만족도 부분에서만 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며, 사후검정을 통해 4학년과 6학년 사이에 유의미한 차이가 있음이 확인되었다. 이는 두 학년간 교사의 설명과 설명방식에 대한 이해도의 차이에서 비롯된 결과이며, 6학년 수업 내용과 교사의 설명방식이 학습자에게 어렵게 느껴지지 않는지 점검해 볼 필요가 있다. 학년별 프로그램 및 영어 학습 성취 만족도에는 통계적으로 유의미한 차이가 발견되지 않았다. 영어 학습 시작 시기에 따른 만족도 비교 분석 결과 초2 때 영어 학습을 시작한 학생들에게서 교사, 프로그램 및 학습자 영어 학습 성취 만족도 모든 분야에서 평균이 높았지만, 유치원 또는 초3 때 영어를 시작한 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이를 보이지는 않았다.

## 5.2 교육적 함의

본 연구는 초등학생들의 영어체험학습에 대한 만족도를 교사, 프로그램 및 학습자 요인에 따라 연구하기 위해 수행되었다. 이 연구의 결과를 고찰해 볼 때 시사점은 다음과 같다.

먼저, 교사는 학생 개개인에 대해 관심을 가져야 한다. 학교 영어 수업에서 뿐만 아니라 일일영어체험학습 동안에도 이름이 불리지 않고, 발표를 한 번도 하지 못하고 수업을 마치는 학생들이 존재한다는 사실을 기억해야 한다. 학생들이 마음을 열고 얘기할 수 있는 수업 분위기를 만들지 못한다면 대화가 오가는 영어 수업은 만들 수 없을 것이다(장현정, 2012; Hughes, J. 2017). 교사가 아무리 열정적이고 자신 있게 지도한다고 하지만 학습자를 이해하지 못할 때 그 가르침은 학습자에게 개별적으로 다가가지 않을 것이다.

영어체험학습에서 게임 활동에 대한 학생들의 선호도는 선행연구들과 비교해서 더욱 견고해지고 있는 것으로 보인다(강후동 외, 2008; 진경애, 2006). 따라서, 학습자가 게임을 통해 목표 언어를 잘 습득할 수 있도록 학습 목표에 따른 다양한 형태의 게임을 고안하고 적용할 필요가 있을 것이다(허인선, 2000).

선행연구(임희주, 2005)에서 학생들은 선호도가 높은 수업 활동에서 배운 표현보다는 스스로 발화한 문장들을 더 오래 기억하는 것으로 나타났다. 본 연구에서도 학생들은 선호하지 않는 발표 활동 가운데에서도 발표문 작성을 위한 쓰기 능력이 향상되었다고 응답하였다. 이는 교사가 교육내용 및 방법을 선정하는 데 있어서 학생들이 좋아하는 것과 학생들에게 필요한 것이 무엇인지를 두고 현명하게 선택해야 함을 시사한다고 본다(강후동 외, 2008).

## 5.3 연구의 제한점

영어체험센터마다 정규 교육과정으로 운영하는 영어체험학습의 연간 운영 횟수, 운영 시수 및 프로그램 등이 다르기에 본 연구의 결과를 일반화시키기는 어렵다. 본 연구는 영어체험학습 만족도를 연구하기 위해 세 가지(교사, 프로그램, 학습자)요인을 중심으로 분석하였다. 그러나 분석기준에 시설, 운영 방법(예를 들면, 인원수 책정, 분반 운영 등), 최근 코로나19로 인한 비 지속적 운영요소 등을 포함하지 못한 제한이 있다. 마지막으로 초등학생들이

설문 문항을 이해하는 개인적 인지도에 차이가 있음을 고려할 필요가 있으며, 모든 연구 참여자들이 설문에 성실하게 응답했다고 볼 수는 없다.

## 5.4 후속 연구 제언

다양한 형태로 운영되고 있는 영어체험학습에 대한 동일 또는 유사 연구를 통해 연구의 외연을 넓히며 만족도를 비교하는 등의 후속 연구가 이루어져야 할 것이다. 본 연구에서 만족도를 분석하기 위해 다룬 세 가지 요인(교사, 프로그램, 학습자)외에 시설적 측면 및 운영 방법(인원수 책정 및 분반 운영 등)을 포함하는 만족도 연구가 필요할 것으로 보인다. 또한, 코로나19로 인해 지난 4학기 동안 영어체험학습에 참여하지 못한 학습자군과 코로나19 상황에서도 지속적으로 참여했던 학습자군이 느끼는 만족도에 차이가 있을 수 있기에 향후 두 학습자군이 체험학습을 하였을 때의 만족도를 비교하는 연구가 필요할 것으로 보인다. 마지막으로, 양적 연구 뿐만 아니라 학생관찰, 인터뷰 등 질적 연구를 병행함으로써 영어체험학습 만족도에 대한 보다 정확한 연구가 이루어지길 바란다.

영어체험센터는 공교육이 하지 못했던 부분, 즉 교과서와 학생들의 머릿속에 잠재해있던 영어를 학생들의 입술을 통해 터져 나오도록 도와주기 위해 설립되었다. 영어체험센터를 통해 공교육의 부족한 부분이 좀 더 채워지고 교사와 학생 간의 인격적인 만남이 이루어지며, 학생들이 마음껏 영어를 분출해 낼 수 있는 의사소통의 장이 되기를 바란다.

## 참고 문헌

- 강경옥. (2011). 초등영어체험학습센터 교육프로그램 개발 연구. *외국학 연구*, 15, 9-38.
- 강후동, 김미경, 이재희, 이 선. (2008). 효과적인 초등학교 영어체험학습 센터프로그램 개발을 위한 요구도 조사. *영어교육*, 63(2), 333-359.
- 교육부. (2009년 4월 9일). 2008년 개정 초등학교 영어과 교육과정 : 초등학교 영어 교육과정 개정 내용 및 적용 방안 안내 및 홍보. 2021년 9월 19일에 검색함. <https://www.moe.go.kr/search/front/Search.jsp>
- 교육부. (2020년 3월 26일). 학습공백 방지를 위한 원격수업 기반 준비 시작 (코로나19). 2021년 9월 29일에 검색함. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/listRenew.do?type=default&page=33&m=031303&s=moe&boardID=72755#>
- 교육과학기술부. (2008). 초등 영어체험교실 및 중등 영어전용교실 기본계획.
- 교육인적자원부. (2006). 영어교육 혁신방안 정책참고자료.
- 국무총리실. (2009a). 표: 영어마을과 영어체험학습센터 비교. (2009년도) 국정감사 요구자료. 8, 제 284회 국회(정기회) 정무위원회, p.640. 서울: 국무총리실.
- 국무총리실. (2009b). 표: 시·도별 영어마을 현황. (2009년도) 국정감사 요구자료. 8, 제 284회 국회(정기회) 정무위원회, p.653. 서울: 국무총리실.
- 김미경. (2007). *거점 초등학교 영어체험센터 컨설팅·프로그램 개발*. 서울: 한국 교육과정평가원.
- 김익상, 고희리(2002). 초등영어 교육에서의 자유역할놀이의 효과. *초등 영어교육*, 8(2), 97-119.

- 김향숙, 권진영, 김민경, 윤지혜, 이유화. (2017). 대구경북 영어마을 4박 5일 영어체험학습 효율성 진단. *학습자중심교과교육연구*, 18(1), 725-745.
- 김혜진. (2013). *거점 영어체험센터의 방과후 프로그램 만족도와 개선 방안*. 미출간 석사학위 논문. 광주: 광주교육대학교.
- 대한민국 정책브리핑. (2007년 11월 1일). *과외와의 전쟁? 통계부터 다시!*. 2021년 9월30일에 검색함. <https://www.korea.kr/special/policy/FocusView.do?newsId=148640676&pkgId=49500284>
- 류동수. (2005). *초등학교 학년별 영어 흥미도의 변화 요인에 대한 분석*. 미출간 석사학위 논문. 부산: 부산교육대학교.
- 마수지. (2021). *중학생들의 영어 문법학습에 대한 흥미와 자신감: 문법 및 말하기 능력과의 관계*. 미출간 석사학위 논문. 광주: 조선대학교.
- 박문서. (2007). 영어마을의 서비스수업대체 논의와 여행수지 개선 방안. *경영교육논총*, 45(2007년 2월), 121-147.
- 백소희. (2010). *초등 영어체험교실 구축 현황 및 운영실태 분석*. 미출간 석사학위 논문. 청원, 충북: 한국교원대학교.
- 서종철. (2007). *강원영어체험학습장 체험자 만족도 분석 연구*. 미출간 석사학위 논문. 춘천, 강원: 강원대학교.
- 위은숙. (2007). *충북 초등영어 캠프에서의 체험에 대한 분석*. 미출간 석사학위 논문. 청주, 충북: 청주교육대학교.
- 이병민. (2010). 초등학생들의 4박 5일 영어마을 체험: 실제 및 태도의 변화. *외국어교육연구소*, 13, 136-163.
- 이병천. (2007). 역할놀이 중심 영어체험학습시설 활용 방안에 따른 초등 영어 수준별 과제활동의 필요성. *초등영어교육*, 13(3), 5-33.

- 이혜원. (2002). *조기영어교육이 초등학생의 영어에 대한 정의적 특성에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 연세대학교.
- 임희주. (2005). *영어체험마을 사례연구 - 학습자 요구분석을 중심으로*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 숙명여자대학교.
- 장현정. (2012). *거점형 영어 체험학습 프로그램 참여가 초등학생의 정의적 영역에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 고려대학교.
- 전라남도교육청. (2021a). *사회적 거리두기 개편에 따른 현장체험학습 운영기준 변경안내*.
- 전라남도교육청. (2021b. 9월 1일). *2021학년도 외국어체험센터 운영 계획*. 2021년 9월 25일 검색함. <https://www.jne.go.kr/open/na/ntt/selectNttInfo.do?mi=860&nttSn=5025314#none>
- 전라남도 영광교육지원청. (2008년 2월 18일). *영광외국어체험센터 연혁*. 2021년 9월 15일 검색함. [https://yged.jne.go.kr/index.jne?menuCd=DOM\\_000001803008001000](https://yged.jne.go.kr/index.jne?menuCd=DOM_000001803008001000)
- 주향아. (2017). *영어 마을 체험 활동이 초등학생들의 영어 학습에 대한 흥미도, 자신감, 학습동기에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 광주: 조선대학교.
- 지경배. (2006). *영어마을 조성 실태와 정책제언*. *정책브리프*, 1, i-17.
- 지방자치회. (2013). *실패사례로 살펴본 지방자치: 지방자치단체의 영어마을 운영 실태*. *지방자치*. 296(2013년 5월), 93-96.
- 진경애. (2006). *글로벌시대 국가경쟁력 강화를 위한 영어교육 혁신 방안*. 서울: 한국교육과정평가원.
- 파이낸셜뉴스. (2020년 6월 21일). *코로나19 최대 피해자는 고3 아닌 고2??*. 2021년 10월 2일에 검색함. <https://www.fnnews.com/news/202006191436371414>

- 하혜영, 권아영. (2012). 지방자치단체의 영어마을 운영 현황과 향후 과제. *이슈와 논점*, 576호. 서울: 국회입법조사처.
- 한경. (2018년 10월 8일). 그 많던 영어마을 어디로...혈세 날리고 40%가 문 닫거나 용도 바뀌. 2021년 9월 25일 검색함. <https://www.hankyung.com/society/article/2018100840191>
- 허인선. (2000). 초등영어 교육에 있어 게임 활동이 의사소통 능력 신장에 미치는 효과. *한국영어언어과학학회*, 5(2000.8), 283-297.
- KBS 뉴스. (2020년 7월 13일). 코로나19로 '2020년 현장체험학습' 전면 취소. 2021년 9월 30일에 검색함. <https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=4492985&ref=A>
- Fisher, R. P. & Geiselman, R. E. (1992). *Memory-Enhancing Techniques for Investigative Interviewing: The Cognitive Interview*. Springfield, I. L: Charles C. Thomas.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign Language Classroom Anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125-132.
- Hughes, J. (19th, Sep, 2017) *Personalization in the ELT classroom*. 2021년 10월 20일에 검색함. <https://infocus.eltngl.com/2017/09/19/personalization-in-the-elt-classroom/>
- MacIntyre, P. D., & Gardner, R. C. (1991). Methods and results in the study of anxiety and language learning: A review of the literature. *Language Learning*, 41, 85-177.

## 부록: 일일영어체험학습 만족도 설문조사

(        )초등학교 (        )학년 (남/여)학생

본 설문지는 영어체험학습에 대한 여러분의 만족도를 조사하기 위함입니다.  
설문결과에 따른 불이익이나 개인정보 유출은 걱정하지 않아도 됩니다.  
해당하는 곳에 동그라미나 숫자를 써 주세요.

1. 내가 영어를 처음 배운 것은 (유치원 / 초1 / 초2 / 초3) 때이다.
2. 나는 영어를 주로 (부모님 / 학교수업(방과후 포함) / 학원 / 인터넷 / 학습지 / 과외 / 그 외)를 통해 배운다.
3. 나는 학교에서 영어를 배우는 시간 외에도 일주일에 (        )시간 정도 영어를 공부한다.
4. 영어를 가장 재미있게 배우는 곳은 (부모님 / 학교수업(방과후 포함) / 학원 / 인터넷 / 학습지 / 과외 / 그 외 / 없다)이다.
5. 영어를 쓰는 나라에서 (한 달 이내 / 3개월 이내 / 6개월 이내 / 1년 이내 / 1년 이상 / 없다) 살거나 여행한 적이 있다.

여러분의 생각이 어떠한지 각 문항 앞의 밑줄 친 곳에 번호를 쓰거나 괄호 안에 알맞은 말을 써 넣으세요.

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

- \_\_\_ 1. 나는 영어를 좋아한다.
- \_\_\_ 2. 나는 영어에 대한 자신감을 가지고 있다.
- \_\_\_ 3. 나는 영어로 말하고 듣는 것에 자신이 있다.
- \_\_\_ 4. 나는 **학교 영어수업시간**에 보통 (    )번 발표를 한다.  
(예: 0번 / 1번 / 2번 / 3번 / 4번 이상)
- \_\_\_ 5. 나는 영어체험학습 동안 (    )번 발표를 했다.  
(예: 0번 / 1번 / 2번 / 3번 / 4번 이상)
- \_\_\_ 6. **학교 영어수업**에서 선생님은 내 이름을 보통 (    )번 불러 주신다.  
(0번 / 1번 / 2번 / 3번 / 4번 이상)
- \_\_\_ 7. 영어체험학습 동안 선생님들이 내 이름을 (    )번 불러주셨다.  
(0번 / 1번 / 2번 / 3번 / 4번 이상)
- \_\_\_ 8. 나는 **학교 영어수업**에서 친구들 앞에 나가 발표하는 것이 두렵다.
- \_\_\_ 9. 나는 영어체험학습 시간에 친구들 앞에 나가 발표하는 것이 두렵다.
- \_\_\_ 10. 나는 **학교 영어수업** 시간에 손을 들어 앞에 나가 발표하고 싶어 한다.
- \_\_\_ 11. 나는 영어체험학습 시간에 손을 들어 앞에 나가 발표하고 싶어 한다.
- \_\_\_ 12. 선생님들의 설명은 이해하기 쉽다.
- \_\_\_ 13. 선생님들은 우리들이 알아들을 수 있도록 천천히 설명해 주신다.
- \_\_\_ 14. 선생님들은 우리들의 질문을 들어주시고 답변해 주시려고 노력하신다.
- \_\_\_ 15. 선생님들이 영어를 자신 있게 가르치신다.

여러분의 생각이 어떠한지 각 문항 앞의 빈칸에 번호를 쓰거나 괄호 안에 알맞은 말을 써 넣으세요.

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

- \_\_\_ 16. 선생님들이 가르치시는 모습을 보면 영어를 배우고 싶은 마음이 더 든다.
- \_\_\_ 17. 선생님들이 내 이름을 불러주었을 때 기분이 좋았다.
- \_\_\_ 18. 선생님들이 나누어 주신 자료(교재)가 흥미로웠다.
- \_\_\_ 19. 친구들과 함께 영어로 대화하는 것이 재미있다.
- \_\_\_ 20. 영어체험학습에서의 게임은 재미있다.
- \_\_\_ 21. 나는 영어체험학습을 또 하고 싶다.

가장 재미있었던 활동은 (            )이었다.

3학년 (예: Animal 게임 / Animal 대화 / What can you do? 게임 / What can you do? 노래 / 없다 등)

- \_\_\_ 22. 4학년 (예: 루틴 게임 / 루틴 대화 / 쇼핑 대화 / 쇼핑 게임 / 없다 등)
- 5학년 (예: Job 게임 / Job 대화 / Best Day 게임 / Best Day 발표 / 없다 등)
- 6학년 (예: Action 게임 / Action 대화 / Tree 코너 Twitter 영상 / Twitter 발표 / 없다 등)

영어를 가장 재미있게 배울 수 있는 곳은 (        )이다.

(예: 집, 학교, 외국어체험센터, 학원, 인터넷, 과외 등)

- \_\_\_ 24. 나는 선생님들이 모두 영어로만 말해 주었으면 좋겠다.
- \_\_\_ 25. 나는 선생님들이 영어로 말하고 난 뒤 한국어로 설명해 주었으면 좋겠다.
- \_\_\_ 26. 나는 선생님들이 모두 한국어로 말해 주었으면 좋겠다.
- \_\_\_ 27. 나는 영어체험학습 시간이 너무 길게 느껴진다.
- \_\_\_ 28. 영어체험학습을 현재 3시간에서 (        )시간으로 바꾸었으면 좋겠다.  
(예: 1시간, 2시간, 3시간, 4시간, 5시간 등)

- \_\_\_ 29. 나는 쉬는 시간에 원어민 선생님과 얘기를 해보고 싶었다.
- \_\_\_ 30. 쉬는 시간이 10분에서 ( )으로 바뀌었으면 좋겠다.  
(예: 5분, 10분, 15분, 20분, 25분 등)
- \_\_\_ 31. 영어체험학습을 지금처럼 1년에 2번 하지 않고 ( )번 했으면 좋겠다.  
(예: 1번, 2번, 3번, 4번 등)
- \_\_\_ 32. 나도 선생님들처럼 영어를 잘하고 싶다.
- \_\_\_ 33. 영어체험학습을 하고 나니 영어를 더 잘할 수 있을 것 같다.
- \_\_\_ 34. 영어체험학습을 통해 가장 많이 향상된 부분은 ( )이다.  
(예: 영어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 영어로 생각하기 등)
- \_\_\_ 35. 영어체험학습에 바라는 점:
- \_\_\_ 36. 선생님들에게 바라는 점:
- \_\_\_ 37. 나 자신에게 하고 싶은 말:

= =    **응답해 주셔서 감사합니다.**    = =