



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](#)

2023년 2월

교육학석사(영어교육)학위 논문

플래시 카드를 활용한 중학교 영어
저성취 학생의 어휘학습 및
흥미도에 관한 연구

조선대학교 교육대학원

영어교육 전공

박 지 유

플래시 카드를 활용한 중학교 영어
저성취 학생의 어휘학습 및
흥미도에 관한 연구

The Examining Effect of Using English Flashcards
on Low-achieving Middle School Students' Vocabulary
Learning and Their Learning Interest

2023년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육 전공

박 지 유

플래시 카드를 활용한 중학교 영어
저성취 학생의 어휘학습 및
흥미도에 관한 연구

지도교수 김 경 자

이 논문을 교육학석사(영어교육)학위 청구논문으로
제출함.

2022년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육 전공

박 지 유

박지유의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 이 은 하 (인)

심사위원 조선대학교 교수 박 현 규 (인)

심사위원 조선대학교 교수 김 경 자 (인)

2022년 12월

조선대학교 교육대학원

목차

Abstract

1. 서론	1
1.1 연구의 필요성	1
1.2 연구의 목표	4
1.3 연구 문제	4
2. 이론적 배경	5
2.1 영어 학습 저성취 학생의 정의적인 특성	5
2.1.1 영어 학습 저성취 학생의 개념 및 특성	5
2.1.2 영어 학습 저성취 학생의 어휘학습	7
2.2 영어 어휘교육의 필요성	10
2.2.1 어휘학습의 중요성	10
2.2.2 어휘 지식의 구성요소	11
2.2.3 영어 학습의 어휘지도 방법	15
2.2.3.1 명시적 어휘지도 방법	15
2.2.3.2 암시적 어휘지도 방법	16
2.3 플래시 카드를 활용한 영어 학습	16
2.3.1 플래시 카드 용어의 의미	16
2.3.2 플래시 카드 활용의 교육적 효과	17
2.3.3 시각 자료를 활용한 어휘학습의 효과	18
2.4 영어 학습 저성취 학생 대상 어휘지도 방법	20
2.4.1 플래시 카드를 활용한 영어 학습 저성취 학생 대상 선행연구	21
2.4.2 영어 학습 저성취 학생의 흥미도	22

3. 연구 방법	25
3.1 연구 대상	25
3.2 연구 도구	27
3.2.1 학습자 배경 설문지	27
3.2.2 학습자 흥미도 설문지	27
3.2.3 그림 및 활자 플래시 카드를 활용한 사전·사후 어휘평가	28
3.2.4 그림 및 활자 플래시 카드를 활용한 목표어휘	30
3.2.5 사전·사후 인터뷰	31
3.3 연구 기간 및 수업 모형	35
3.3.1 연구 기간 및 내용	35
3.3.2 실험 수업의 모형	36
3.3.3 실험 수업 차시 절차 및 플래시 카드를 활용한 지도 활동	42
3.4 연구자료 수집 방법	46
3.5 연구자료 분석 방법	46
4. 연구 결과 및 논의	49
4.1 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 중학교 영어 저성취 학생의 어휘력에 미치는 영향	49
4.2 중학교 영어 저성취 학생의 흥미도	54
5. 결론	61
5.1 연구 요약	61
5.2 교육적 함의	63
5.3 연구의 제한점	64
5.4 후속 연구 제언	64

참고문헌	65
부록	69
부록 1 학습자 배경정보 설문지	69
부록 2 흥미도 사전 설문지	70
부록 3 흥미도 사후 설문지	72
부록 4 사전 어휘 평가지	74
부록 5 사후 어휘 평가지	78
부록 6 사전·사후 면담지	79
부록 7 실험 수업 어휘 카드 목록 예	80

표목차

표 1 연구 참여자의 영어 시작 시기와 어휘학습 정보 및 특성	25
표 2 영어 학습에 관한 기초 설문 내용	26
표 3 플래시 카드를 활용한 영어 어휘학습에 관한 흥미도	28
표 4 어휘력 테스트 문항 구성	29
표 5 목표 어휘	30
표 6 영어어휘학습에 대한 학습자 개별요인 사전 인터뷰	32
표 7 영어어휘학습에 대한 학습자 개별요인 사후 인터뷰	33
표 8 연구 절차	35
표 9 실험 수업 모형 및 평가	42
표 10 실험 수업의 전체 차시별 어휘 내용과 플래시 카드 활동	44
표 11 플래시 카드 활용 어휘지도	45
표 12 A학생 사전어휘평가	49
표 13 B학생 사전어휘평가	50
표 14 1-5차시 실험어휘학습 평가(서답형)	51
표 15 중학교 영어 저성취 학생의 흥미도 사전·사후 설문내용	55
표 16 영어 어휘학습에 대한 학습자 개별요인 사전 인터뷰내용	57
표 17 영어 어휘학습에 대한 학습자 개별요인 사후 인터뷰내용	58

그림 목차

그림 1 수업 시간에 제시된 단어의 그림과 활자의 예	36
그림 2 플래시 카드 그림 학생 제작의 예	38
그림 3 플래시 카드를 활용한 워크시트작성 A학생의 예	39
그림 4 플래시 카드를 활용한 워크시트작성 B학생의 예	40
그림 5 플래시 카드 차시별 활동의 예	41

ABSTRACT

The Examining Effect of Using English Flashcards on Low-achieving Middle School Students' Vocabulary Learning, and Their Learning Interest

Ji Yu Park

Advisor: Kyung Ja Kim, Ph.D.

Major in English Language Education

Graduate School of Education, Chosun University

The present study targets, 1st grade, two participants who are low-achieving students of middle school English about a study of English vocabulary learning, by making use of flashcards. Using questionnaire and interview data and flashcard, this study attempted to find out how much students's interest changes of the English vocabulary capability. Data was analyzed using the methodological approach, qualitative. In this paper based on a qualitative analysis of the questionnaires given to two students of interview. A qualitative analysis reveals a deeper insight into the trait of both low achieving English learning students. Taken as a whole, this purpose of the research is twofold.

First, what is the effect of middle school English vocabulary learning using flash cards on the vocabulary ability of low-achieving students? The reminder of this study will illustrate the foregoing remarks by considering the flashcards containing pictures and spelling were applied to the vocabulary session within an English class. Student A, showed higher receptive knowledge in the comprehensive vocabulary evaluation. Student B, has higher receptive knowledge than productive knowledge. Therefore, it can be seen that the

difference between receptive and productive knowledge was applied differently by these two students through flashcards.

Second, what is the effect of English vocabulary learning using flashcards on changes in interest of middle school students with low achievement? As a result of analyzing the second research question, It seems that the effectiveness of vocabulary learning can be confirmed by using flash cards made by students themselves. The results of this study suggest that the use of flashcards showed a positive response to vocabulary learning. In sum, The use of flash cards can be intended to help students with low English grades in the first year of middle school develop vocabulary and memorization skills.

1. 서론

1.1 연구의 필요성

오늘날 세계적인 코로나 진행 여파로 인해 공교육의 교육과정을 비대면 수업 활성화 교육의 연속선상으로 대체 전환하였다. 이로 인한 교육과정 목표 달성에 따른 즉각적인 교수의 중요한 상호작용의 피드백 부족으로 학습자의 온라인과제 수행 시 학생들의 질의에 따른 원활한 상호작용에 다소 어려움을 호소하며 학업 저하의 어려움이 증가요인으로 한 부분을 차지하게 되었다(송수연 & 김한경, 2020). 또한 영어 학습의 저성취 학생들은 동료의 지원과 격려를 통해 학습에 참여하고 학습 능력이 높은 학생의 학습 방법을 관찰하고 모방함으로써 학업성취가 향상될 수 있다고 주장한다(Slavin & Braddok, 1993; Swing & Peterson, 1982). 따라서 영어 학습의 저성취 학생들은 온라인 피드백 제공에 따른 쌍방향의 피드백 부족의 어려움이 더욱더 증가하게 되었다.

특히 비대면 온라인교육은 초등, 중·고등교육, 대학교 수업의 전반적 부분에 이르기까지 전환하면서 전국 교직원 노동조합의 설문조사 결과 학습격차 심화(61.8%), 가정환경 차이(72.3%)로 코로나 이전에는 수업 내용에 따른점검(과제, 학습준비물) 등 선생님의 피드백이 제공되었지만, 코로나 상황에서는 가정환경의 보호자가 도움을 주거나 혹은 가정환경의 특성상 맞벌이 부모님을 둔 학생의 경우에는 교육환경과의 원활한 제공이 되지 않는다고 하였다(강명원, 2021). 이렇듯 다양한 원인의 영어 학습 부진이 해소되지 않은 상태로 중학교에서 고등학교에 진학한 영어 학습 저성취 학생들은 중학교 학습 과정에서와 마찬가지로 어려움을 겪기 시작한다고 점진적이고 반복적으로 저하된 학업의 무력감을 제기하였다(노원경, 2016). 이는 기초 학력 저하 학생 수준이 교육과정 수준에 적정하지 않기 때문일 수도 있다(배주경 & 김소연, 2019; 이수진, 2020; 주형미, 2019; 진경애, 2019). 최근 중등 영어 학습 문제 해결을 위해서는 개별화 지도와 소인수 학습 인원 편성, 기초 문해력 강

화, 교육과정의 학습 부진 최소 성취 수준 추가, 정의적 영역 학습 전략 지도방안이 필요하다는 연구 결과가 있다(민채령, 2022).

한편 Schmitt(2000)는 전체 글의 최소한 80% 이상 어휘를 학습하고 있어야 어휘의 의미를 이해하고 맥락을 통한 단어의 직접적이고 간접적인 추론이 가능하다고 하였으며 일정량의 어휘 학습지식 보유량이 기본적인 의사소통을 촉진하여 상호 간 의사소통을 원활히 할 수 있다고 강조하였다. Wilkins(1972)는 “문법 지식이 거의 없어도 어휘의 의미는 전달할 수 있으나 어휘 지식이 없으면 의미전달은 아무것도 할 수 없다” 명시한 것처럼 문법에 관한 지식 없이 어휘 의미 자체가 조금은 전달될 수도 있겠지만 영어 학습에 있어서 어휘의 부족은 아무런 의미전달을 할 수 없는 것으로 설명할 수 있으며 의사소통에 있어 어휘학습의 기본적인 중요성을 환기시키고 있다. 읽기를 학습하기 위해서는 기본이 되는 어휘학습을 반드시 숙지해야 한다고 문제를 조명하였다. 게다가 EFL 환경의 외국어 학습에 있어서 영어의 4대 핵심 기능 중 읽기는 어휘의 습득이 주요한 역할을 한다고 시사하고 있다(Carrell, 1985; Lewiss, 1993; Nation & Meara, 2002; Richards, 2000; Willis, 1996). 이러한 이유로 학자들은 새로운 영어어휘의 학습 부진은 시간이 지날수록 또래 학습자 간의 격차를 초래하고 지속적인 언어학습 결손 시 심각한 문제점을 가져올 수 있다고 공통된 견해로 바라보고 있다(Biancarosa & Snow, 2006; Krashen, 1989; Stanovich, 1986).

초등영어 학습의 경우 어휘학습과 관련하여 많은 어려움을 보인다고 보고 하였다(이선, 2016). 또한 영어 교육과정의 학업 저하는 거의, 대부분의 발생이 문자 학습과 연관이 있다며 어휘학습에 대한 지속적인 관심을 끌어왔다(민수정, 박수정, 배지영; 2020). 이에 따른 영어 공부를 효율적으로 권장하기 위하여 학업 저하를 경험하는 학생들에게 문자언어 중심의 기초읽기, 문자 해독 지도 방안을 제안 하였다(강옥려, 2022; 권민지 & 이재근; 2012, 김혜련, 2018; 박정은 & 안경자; 2014, 서효정; 2015, 진유; 2013). 이와 같은 지도방안에도 불구하고 초등학교에서 전반적인 영어 학습의 어려움을 보이는 개별 학생들은 별도의 대안없이 초등과정과 중

학 영어의 교육과정으로 넘어가는 학업 과정에서, 기본기를 닦지 않은 상태로 영어 학습에 흥미와 자신감을 잃어 중학교 교육과정 학습 목표 성취에서 학업 저성취를 가속화 한다고 기술하였다(이완기, 2014). 이러한 문제점에 대한 선행연구를 토대로 교사는 영어 학습 저성취 학생을 대상으로 기본적인 영어를 이해하고 읽기 및 영어능력 향상을 위해, 중등영어 학습 저성취 학생의 특성을 고려하고 효과적인 어휘학습 방법과 누적된 어휘력 결손을 예방하기 위한 다양한 교수 방안으로 접근해야 할 것이다(Biancarosa & Snow, 2006). 이 같은 방안의 논의로 영어 학습 저성취 학생을 위한 시각 자료 교수 접근 방법(그림문자, 컬러 삽화, 선화, 플래시 카드, 동영상 등)인 그림(이미지)을 통한 어휘의 제시가 있다. 플래시 카드의 그림을 활용한 어휘제시는 학생들이 새로운 어휘를 학습할 때 단어 이미지 연상에 효과적이다(Phillips, 2001). 플래시 카드 시각 자료를 통한 그림과 활자는 어휘의 의미를 추측하고 학습하는데 긍정적 영향을 끼친다(Paivio, 1986). 국내의 연구에서는 중학교 1학년을 대상으로, 그림 카드는 단순히 문자 카드로 학습했을 때보다 평균 점수가 높은 유용한 단어자료이자 시각 자료 중심 지도자료로서 배운 어휘를 장기 기억하고 재생하는데 훨씬 특징적이었다고 보고하였다(이지영, 2001).

Laurice(2006)는 읽기 학습에 어려움이 있는 학습자에게 단어 읽기 기술과 접근법은 많으나 기억향상을 위한 체계적이고 효과적인 어휘지도법으로 ‘플래시 카드’를 주목하였다. 이지영(2001)의 연구 외에 다른 연구를 살펴보면 플래시 카드 그림(이미지)을 활용한 어휘 의미를 추측하는 것이 중학교 영어 저성취 학생들에게는 학업 성취도 면에서 유의미한 영향이 있다는 것을 입증하였다(신현정, 2018). 이처럼 다양한 형태의 그림을 활용한 플래시 카드 관련 어휘학습의 효과는 광범위하게 연구되어왔다(Aronin & Haynes-Smith; 2013, Stahl & Neel; 1987). 플래시 카드를 활용한 어휘학습 효과 선행 연구로는 초등학생 대상(김민지; 2018, 박선희; 2009, 박세연 & 홍선호; 2022, 안나경; 2021)과 중학교 대상(문종근; 2015, 신현정; 2018, 이예지; 2020, 이혜진; 2013)의 연구가 있다. 지금까지의 연구는 플래시 카드를 활용한 어휘 학습 효과 및 흥미도 변화를 파악하고는 있으나 중학교 영어

저성취 학생의 어휘학습에 관한 연구는 아직도 미비하고 연구가 극소수이다. 따라서 본 연구는 중학교 영어 저성취 학생을 대상으로 플래시 카드의 시각적 이미지를 활용한 어휘학습 효과를 살펴보고 학생들이 쉽고 흥미로운 방법으로 어휘학습을 할 수 있는 교육적 가치를 도출하는 것을 목표로 한다.

1.2 연구 목표

본 연구는 중학교 1학년 영어 학습 저성취 학생을 대상으로 하여 플래시 카드를 활용한 어휘 학습 효과에 대해 알아보고 저성취 학생의 플래시 카드를 활용한 어휘 학습에 관한 흥미도 변화를 살펴보고자 한다.

1.3 연구 문제

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 중학교 영어 저성취 학생의 어휘력에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 중학교 영어 저성취 학생의 흥미도에 미치는 영향은 어떠한가?

2. 이론적 배경

이 장에서는 본 연구의 바탕이 되는 플래시 카드를 활용한 어휘학습과 이론적 배경에 대해 살펴보고자 한다. 먼저 영어 학습 저성취 학생의 정의적인 특성과 어휘 학습 필요성에 대해 알아볼 것이다. 다음으로 본 연구의 목적에 맞춰 어휘지도 방법, 플래시 카드를 활용한 영어 학습 저성취 학생 대상선행연구를 통해 어휘학습과 관련된 흥미도 관계를 고찰해 보고자 한다.

2.1 영어 학습 저성취 학생의 정의적인 특성

2.1.1 영어 학습 저성취 학생의 개념 및 특성

현대사회는 서로의 가치를 인정하고 정보화시대가 요구하는 창의적, 주체적, 협동적인 인재 성장양성으로 엘리트뿐만 아니라 저성취학생(low achievers)에 대한 교육과 관심이 필요하다. 저성취 학생이란 “학업성취 하위집단을 일컫는 말”이다. 이 용어는 잠재적인 능력 수준이나 지적 능력을 고려하지 않고 하위 5% 또는 20%의 현재의 학업성취 아동에게 해당된다(정동영 외, 2010). 교육과정평가원(1998)에서는 저성취 학생이란 “정상적인 학교 학습을 할 수 있는 잠재 능력이 있음에도 선수 학습의 결손으로 인하여, 교육과정 기준과 목표에 비추어 볼 때 수락할 수 있는 최저 학업성취 수준(minimum acceptable performance level)에 도달하지 못한 학생”을 말한다. Lau와 Chan(2001)는 저성취 학생을 대부분 지능이 보통이거나 그 이상인 학습자가 학교 학습에서 자신의 진정한 능력보다 훨씬 낮게 학습 수행을 하는 학습자라 하였다(정지선, 2010에서 재인용). 저성취 학생은 학습 내용의 이해·기억의 단계에서부터 난관에 마주하기 때문에 고차원적인 사고력까지 도달하지 못하게 되는 특성이 있다고 하였다(김대석, 조호제, 2013). 요약해보면 저성취 학생이란 영어 학습을 잘 이해 하지 못하거나 소극적이며 학습 의욕이 없어 집중력도 부족한

학습 태도를 보인다 할 수 있다. 교육인적자원부발표에 따르면 교과별 학습 저성취 학생 교육 지원 대책과 관련하여 학생들의 지능발달정도(IQ)는 정상이나, 읽기, 쓰기, 셈하기를 포함하여 각 교과가 요구하는 최소한의 학업성취 수준에 미달하는 학생으로 설명하고 있다.

한국교육과정평가원(1998)은 다음과 같이 인지적 특성과 정의적 특성을 규정하고 있다. 저성취 학생의 인지적 특성은 지능이 학업성취의 한계를 의미하는 것이 아니라, ‘학습 시 속도를 의미하는 것’의 설명으로 보면 좋을 듯하다. 다음은 저성취 학생의 특성을 세부적으로 정리한 것이다. 저성취 학생의 언어능력은 어휘력의 부족으로 자기의 생각, 경험, 환경적인 상황을 표현하고 해석하는데 요구되어지는 즉 어법에 맞는 추상적인 언어능력이 부족하다. 학습의 기억과 능력에서는 단기 기억력에 어려움을 가지고 있기때문에 불필요한 자극에 영향을 받아 학습 시 주의집중을 지속적으로 하지 못한다. 또한 논리에 맞게 생각하는 사고력은 개념이나 논리적인 전개, 사건의 인과관계를 설명하는데 부족한 사고구조를 갖고 있는 경우가 많다. 수학의 이론이나 이해를 요구하는 수리력에서는 기초계산능력의 수 개념의 이해, 기초 조작능력면에서 다소 약하다. 마지막으로 저성취 학생의 정의적 특성은 과잉행동, 학습 시 즉각적인 보상만을 선호하는 경향이 있어 낮은 성취도를 보인다. 저성취 학생의 효과적인 어휘학습의 시작을 위해 어휘교육에 대한 학생들의 흥미유도와 저성취 학생의 학습 및 수행 활동에 있어서 내적 보상인 성취감, 호기심, 즐거움등이 적절하게 작용 되어야 할 것이다.

2.1.2 영어 학습 저성취 학생의 어휘학습

영어 과목에 학습 부진을 보이는 저성취 학생들에게는 특히 풍부한 어휘의 습득이 기본이라 할 수 있다. Folse(2004)에 따르면 어휘 능력이 부족한 학생들의 경우, 새로운 어휘의 의미를 맥락에서 추론하여 어휘를 학습하는 것은 어렵다고 언급하였다. 지금까지 다양한 사례분석을 통해 전문가들은 플래시 카드의 시각적 이미지를 적절하게 활용함으로써 어휘학습이 부족한 저성취 학생들에게 장기 기억 암기에서 교육적 성과를 기대할 수도 있겠다고 하였다. Rivers(1983)에 따르면 어휘는 가르쳐질 수 없으며, 어휘는 제시되고(presented), 설명 되어지다보니(explained), 모든 종류의 활동에 포함(included in allkinds of activities)될 수 있으며, ‘결국은 개별 학습자에 의해 학습된 것이다’ 하였다. 이와 같은 입장에서 보면 영어 학습 저성취 학생들은 학습 동기가 매우 부족하고 부정적인 자아개념을 가진 학생들로 영어 학습에 대한 의욕이 없다. 어휘학습에 중요한 요인으로 알려진 개인적, 인지·정의적 특성을 어휘학습의 다양한 요인과 관련하여 앞서 언급한 영어 학습 저성취 학생의 특성을 좀 더 자세히 알아보고자 한다. Stanovich(1999)에 의하면 영어 학습 저성취 학생은 인지·정의적 영역 전반에서 학습에 불리한 특성이 있으며 각 교과 영역별로 독특한 결함이 있다고 하였다. 따라서 영어 학습 저성취 학생의 기초 어휘학습 시 한교실에서 소외되는 학생이 없도록 지도하기 위해 다음과 같은 저성취 학생의 특성을 고려해야 할 것이다.

이화진(1999)은 학습 부진의 인지적 기능의 특성을 4가지로 구분하였다. 이화진(1999)이 언급한 인지적 기능장애(지각 기능장애의 대표적인 예시로 쓰기, 그리기의 기본이 되는 눈과 손의 협응력 장애)의 특성은 영어 학습 저성취 학생들의 많은 선행연구에서, 기초 개념, 어휘력 결손, 표현력 등 언어능력이 다소 부족한 것으로 나타났다. 저성취 학생은 학습 시 기억 능력으로 보고 듣고 경험한 것을 기억하는 능력이 부족하고 학습 개념과의 관계, 논리적 전개, 상황, 인과관계에 따른 논리적 사고의 구조가 미흡하다고 설명하였다. 영어 학습 저성취 학생의 개인적 특성은 기

역·인식 능력으로 구분할 수 있다. 기억 능력은 한번 배운 학습을 어느 기간 기억하는 능력으로 영어 학습 저성취 학생의 경우 특히 단기기억(short term memory)에 결함을 가지고 있다. 그러므로 주의집중을 유도하는 플래시 카드의 시각적 수업 자료를 활용한다면 효과적인 방안이 될 듯하다. 정리하자면 영어 학습 저성취 학생의 어휘학습요인은 여러 가지 복합적인 상호작용(개별특성, 학습과제 변인, 교수변인, 환경변인)에 의해 나타난다. 영어 학습 저성취 학생의 효과적인 어휘학습을 돕기 위해서, 학생들을 위한 융통성 있는 학급 반 편성과 가능한 피드백(feedback)의 기회 제공, 학생들을 고려한 짧은 시간내의 어휘 학습 활동을 지루하지 않게 조절하고 학습과제제시를 할 시에는 적절한 양을 고려, 단순한 개념의 제시와 구체적인 것을 다루어야 한다(홍재호, 1979). 이 같은 이유를 기반에 두고 저성취 학생들의 어휘학습 촉진을 위해 다양한 교수법의 활용이 마련되어야 할 것 이다.

한국교육평가원(1988)의 교과별 지도관련프로그램을 영어 학습 저성취 학생의 특성과 관련하여 살펴보면 먼저 학생의 동기유발을 시켜야하고 연습 및 실습의 기회제공, 학습 확인 및 재학습의 기회가 가능한 많이 원활하게 제공되어야 한다고 중요성을 시사하였다. 영어 학습 저성취 학생의 효과적인 어휘학습을 위해서 구체적인 지도방안을 살펴볼 필요가 있다. 먼저 학생들의 학습결손으로 인한 개념, 원리를 보충 및 심화 과정을 지도하는 것이다. 앞서 살펴본 정의적 특성(학습 의욕, 자신감, 긍정적 자아개념, 성취동기)육성하기 프로그램을 통하여 정의적 특성을 고취하기 및 개별화 지도강화도 하나의 방법이다. 학습 과정 목표 제시는 최하위의 학습부터 최상위 학습까지 점진적 구성하고 반복연습과 훈련의 기회를 충분히 제공하여야 한다. 저성취 학생의 효과적인 학습의 기억 결과 유지를 위해 저성취 학생의 주의력을 끌수 있는 색상이나 형태, 학습재료 선정에 있어 시각적 가르치기의 시도로 기억의 흔적, 다시 말해 파지(retention)로 학습의 효과를 높이도록 유도한다. 이와 함께 학습을 잘해갈 때 칭찬을 이용함으로써 저성취 학생들의 학습 목표 추구 행동을 촉진할 수 있도록 돕는다. 마지막으로 고려되어야 할 점은 협동적인 팀(소아정신과, 임상 심리 전문가, 학교 사회복지가, 양호교사, 담임교사, 학부형)의

로 접근하고 처방보다는 저성취 학생들의 예방에 초점을 두고 관심을 갖는 교사들의 의식체계변화이다.

Girard(1972)와 Brown(1994)는 언어학습과 연관지어서 어휘학습의 성공은 자기 자신의 내부적인 심리상태(감정)가 다른 사람들과 접촉하면서 느끼는 감정, 학습에 대한 동기와 태도가 30% 이상을 기반을 이룬다고 하였다. Pike(1967)는 이런 학습 과정을 통해 개인이 어떻게 느끼고 반응하고 믿으며 가치체계를 확립한다고 부연 설명하였다. 따라서 저성취 학생과 교사의 긍정적인 상호 간 신뢰관계유지 또한 언어학습 시 영향을 초래할 수 있다. Krashen(1982)은 언어학습에서 중요한 요소 세 가지를 언급하였다. 먼저 동기가 높고, 자신에 대한 자신감과 불안감이 낮은 학생은 언어습득에 있어서 효율적이라고 시사하였다. Brown(1973)은 영어 학습 시 저성취 학생의 긍정적인 태도(학습자가 영어를 사용하는 사람이나 국가, 문화 등에 대한 정신적 자세)는 언어의 능숙도에 영향을 줄 수 있으므로 교사는 재미있게 영어 어휘학습의 동기를 높이고 학습 성취도를 달성해야 한다 강조하였다. 그렇다면 학습에 있어서 동기란 무엇인가? 동기(motivation)란 통상적으로 인간의 어떤 특정한 행동, 심리적 움직임, 행동을 유발하는 그에 따른 감정이나 욕망이라 할 수 있다. Rivers(1981)에 의하면 동기는 언어학습에 중요하다고 강조하고 있다.

Gardner와 Lambert(1972)에 따르면 언어학습에 있어 동기란 도구적 동기와 통합적 동기(instrumental and integrative motivation)로 구분한다. 먼저 도구적 동기란 직업을 얻기, 사회적 지위 향상, 전문적 독서 자료 읽기, 번역과 같은 내·외적 실용적 목적 달성을 위해 언어를 배우는 것이다. 반면 통합적 동기란 제2 언어문화권 영역으로 학습자를 통합시키고 그 사회의 일원으로 동화되고자 의사소통 가치에 핵심을 두는 것이다. 외국어 학습 시 도구적 동기와 통합적 동기 가치의 정도는 사람마다 의견이 다르다. Gardner와 Lambert(1972)에 의하면 영어 학습 저성취 학생은 도구적 동기와 통합적 동기 또한 정상학생들에 비해 능력이 떨어진다고 보았다. 정리하자면 언어습득에 있어 목표어에 대하여 학습 의욕이 낮아 배울 필요성을 느끼지 못하거나 언어학습에 부정적 시각을 가지고 있다면 학생들의 통합적 동기도

억제된다고 볼 수 있다. 영어 학습 저성취 학생의 성공적인 어휘학습을 위해 학생들의 성향 또한 파악해 볼 필요가 있다. Bush(1982)는 언어학습에서 내향성이나 외향성은 언어습득과정의 촉진과 방해 부분으로 구분하는 것이 명확하지 않다고 주장하였다. 따라서 교사는 영어 학습 저성취 학생들의 개인별 특성을 고려하나 어느 한쪽으로 편향된 상황이 되지 않도록 학생들을 이해하고 어휘 학습효과를 극대화시킬수 있도록 진행하고 적극적으로 도와야 할 것이다.

2.2 영어 어휘교육의 필요성

2.2.1 어휘학습의 중요성

단어(word)란 사전적 의미로 “written or spoken unit of language” 글을 쓰거나 말을 할 때 독립적으로 사용 가능한 의미를 전달하는 언어의 한 형태로 문자 또는 구어의 단위이다Oxford English Dictionary(2008). Maxmillan English Dictionary for Advancend learners of British English(2004)에 따르면 ‘구어와 문어로 된 하나의 언어 단위나 짧은 대화로서 이러한 단어의 목록을 어휘(vocabulary)라고 설명하였다. Linse(2005)는 어휘의 정의를 한 개인이 알고 있는 단어의 총합이라 정의하였고 McCarthy(1998)와 Moon(1998) 관용어(idiom)란 각각의 구성단어들의 뜻은 다르지만 특정한 맥락에서 단어들의 함축하는 의미를 찾을 수 있는 관습화(institutionalization)된 형태(관용어를 구성하는 단어들의 어순을 바꾸거나 또는 단어를 다른 단어로 대체할 수 없는 것)와 일정한 통사적(syntactic)구조를 갖는 특정한 방식의 표현으로 구(phrase)를 가지는 특징으로 보았다.

또 다른 견해로 Fries(1945)는 어휘(vocabulary)란 사용에의해 얻어진 경험을 전달하는 소리의 결합체’로 정의하였다. 반면 언어학에서는 ‘lexicon’을 ‘사전’과 비슷한 의미를 지니며 ‘어휘목록’을 뜻한다. 요약하자면 영어의 어휘사용은 의사소통을 위한 기초적으로 쓰여지는 필수 단위이며 어휘와 관용구를 습득하지 않고서는

효과적인 의사소통이 불가능하다(Fernando, 1996; Rivers, 1981). 이은숙(1999)은 고등학교 432명 대상 영어 학습영역 설문조사 결과 문법, 구문, 어휘 영미문화, 기타 중 66.4%가 ‘어휘영역’으로 가장 부족한 부분이 어휘학습의 필요성으로 보고하였다. 배두본(1997)은 어휘는 영어의 문법과 구문을 학습하기 전에 알아야 할 필수 요소로 어휘를 많이 아는것이 의사소통을 하는데 유용하다고 언급하며 어휘학습의 중요성을 언급하였다.

2.2.2 어휘 지식의 구성요소

어휘를 안다는 것은 의미(meaning), 어휘에 대한 용법(word use), 품사나 접사의 어휘정보(word information), 어휘문법(word grammar)까지포함한다(Anderson & Freebody, 1981; Laufer, 1990; Nation, 1990; Taylor, 1990; Thornbury, 2002). Nation(2001)은 어휘 지식의 범주를 두 유형으로 구분하여 설명하였다. 첫째, 이해를 위한 지식(receptive knowledge), 즉 수용적 지식은 어휘를 접했을 때 형태나 그 의미를 보고 어휘를 이해할 수 있는 지식이다. 수용적 어휘학습은 수동적 지식으로 단어의 인식과 단어의 의미를 회상할 수 있는 것을 말한다(Nation, 1990). 둘째, 표현을 위한 지식(productive knowledge)은 글이나 말로 표현할 수 있는 정도에 따라 생산적 지식(산출적 지식)으로 분류하고 능동적인 어휘 지식에 해당하며 모든 어휘 지식을 말한다(Webb, 2005; Laufer, 1998).

Miller(1999)에 따르면 어휘 지식을 아는 것은 완전히 아는 어휘 지식과 모르는 어휘 지식 사이에 다양한 지식수준의 언어 요소가 즉 전체 언어 구조에서 차지하는 위치까지 포함하는 개념으로 본다. 이러한 관점으로 설명하자면 어휘지식은 수용적 지식의 단어를 이해하는 능력과 표현을 위한 지식의 생산적 지식의 사용 능력 사이에 단계적인 연속체라 할 수 있다. 이러한 맥락에서 각각의 어휘학습유형에 맞는 단계적인 어휘지식 사용을 제시한다. 생산적 어휘학습은 어휘를 적절한 상황이나 문맥에서 자유롭게 구사할 수 있는 지식으로 수용적 어휘학습을 위해서는 필요한

어휘학습 능력을 갖추는 것과 더불어 적합한 때에 필요한 어휘를 말하고 쓸 수 있는 능력이다(Nation, 1990). Laufer와 Nation(1999)는 생산적 지식의 능력이란 단어가 맞고 틀리는지를 판단하는 것이 아니라 어휘 지식의 정도를 암시하는 것으로 설명하였다. 이들의 견해에 따르면 학습자가 영어를 공부할 때 강의를 읽고 이해할 수 있다면 어휘에 대한 수용적 지식이 충분하다고 여겨지지만, 생산적 지식이 충분하다고 뒷받침하기 위해서는 쓰기와 말하기의 어휘 사용이 이루어져야 한다는 것이다. 그러나 수용적 어휘 지식 사용과 생산적 어휘 지식 사용중에서 어느 것이 더욱 우세한 것이라고 선택 할 수 없다(Webb, 2005). 이는 두 가지 어휘지식 측면에서 한쪽에 초점을 두지 않고 모두를 학습하고 충분히 다루는 것이 필요하며 해당 어휘 지식을 습득했다 할 수 있다. 본 연구에서는 플래시 카드를 활용하여 이 두 가지 어휘 지식을 목표어휘를 통하여 살펴보고자 한다. 먼저 수용적 지식은 듣기와 읽기에서 언어 입력을 수용하고 이를 이해하는 과정속에서 발생한다. Nation(2001)은 영어의 듣기와 읽는 과정에서 일어나는 어휘의 형태를 인지하고 그 단어의 의미를 이해할 때 수용적 어휘사용(receptive vocabulary use)이라 하였고 반면에 생산적 지식이란 타인과의 의사소통 시 의미를 전달하기 위해 말하기와 쓰기의 형태로 언어 지식을 생산할 때 요구되어지는 지식이라 하였다.

정승영(2003)에 의하면 어휘를 아는 것은 각각의 어휘 형태, 의미, 사용에 대한 광범위한 지식을 만들어가는 과정이다. 어휘의 형태에 관한 지식은 철자의 형태, 발음에 대한 지식과 어휘를 구성하고 있는 어휘의 지식까지 포괄적으로 포함한다. 따라서 어휘의 의미에 관한 지식은 사전적 의미와 여러 가지 다양한 측면의 다른 어휘와 결합하여 의미 연관성 지식까지 추론할 수 있는 지식이다. 외국어를 목표로 학습 시, 통상적으로 수용적 학습이 생산적 학습보다 쉽다고 생각한다. Ellis와 Beaton(1993)의 선행연구에 따르면 수용적 어휘 사용의 양보다 생산적 어휘의 사용량이 더 방대하다 하였다. 이는 평상시 외국어 학습 시 수용적 어휘의 사용이 더 빈번하게 일어남을 추측할 수 있다. EFL 상황에서 어휘학습을 할 때 학생들은 하나의 모국어 단어를 번역하여 비교적 쉽게 이해하지만 이와 다르게 모국어 어휘를

외국어로 표현할 때는 오히려 방대한 모국어 관련 지식(동의어, 반의어, 연어)연상으로 인해 특정한 어휘로 나타내기 어렵다. 수용적 어휘와 생산적 어휘를 연구한 학자들은 Harley(1996), Schneider 외(2002) 그리고 Warnign(1972)이 있다. 이중 Warning(1997)은 수용적 어휘학습과 생산적 어휘학습을 진행한 후 그 효과를 비교 분석하였다. 피실험자 절반은 외국어 어휘 형태와 그에 따른 모국어 의미의 어휘를 학습하게 하고 나머지는 동일한 목표어휘에 대해 모국어 어휘를 연결하여 학습하였다. 전자의 경우 L2를 보고 L1으로 해석하여 인식하는 수용적 어휘학습을, 후자의 경우 L1을 L2로 대응하여 인식하는 생산적 어휘학습을 진행하였다. 두 집단의 동일한 사후검사유형은 목표어휘 중 절반은 제시된 외국어 형태를 보고 모국어 의미를 쓰는 수용적 평가(receptive test)와 마지막 절반은 모국어로 제시된 어휘를 외국어로 바꿔 쓰는 생산적 평가(productive test)이다.

실험연구 결과 어떤 방식으로 학습을 한 경우에도 수용적 평가점수가 생산적 평가점수보다 높았다. 이는 수용적 지식의 습득이 더 수월하다는 것을 나타내는 결과이다. 중간기억과 장기 기억의 어휘습득을 알아보기 위해 목표어휘 학습 후 1차 평가를 진행하고, 다음날, 일주일 후, 한 달 후에 동일한 사후 어휘력 평가를 실시하였다. 그러나 여전히 생산적 지식의 경우 처음 획득하기도 어렵지만, 시간이 지남에 따라 학습자가 어휘 지식으로 보유하기에는 더 어렵다고 결론지었다. 무엇보다도 눈여겨보아야 할 점은 두 집단 모두 수용적 평가가 높았으나 수용적 학습을 한 집단의 경우 수용적 평가점수가 우세하고 생산적 학습을 한 집단의 경우 생산적 평가점수가 수용적 평가점수보다 높게 드러났다. 이는 학습유형과 평가유형이 일치해야 좀 더 효과적일 수 있음을 시사한다. 다시 말해서 수업의 목적이 학습자의 수용적 어휘 지식향상을 위하는 것이라면 수용적 어휘 지식에 맞는 설계로 생산적 지식의 어휘향상을 위하는 것이라면 평가유형 또한 그것에 맞게 선택해야 한다. 그러나 중장기적으로 보았을 때, 수용적 지식 어휘학습과 생산적 지식 어휘학습을 병행하여 기억을 상기시키는 것이 긍정적인 영향을 끼친다.

Nation(2001)에 따르면 수용적 지식과 생산적 지식의 평가를 위해 인식 평가

(recognition test)와 상기 평가(recall test)로 분류하였다. 한국어가 모국어(L1, first language)인 학습자에게 새로운 영어 단어를 학습한 후 수용적 지식(인식 평가유형)의 평가에서 제 2언어(L2, second language)형태를 보고 한국어의 의미를 객관식 단어로 선택한다. 주관식 상기 평가유형은 제 2언어 형태를 보고 한국어 의미를 회상하는 평가유형이다. 예시는 1~2)와 같다. 1) plate ① 쟁반 ② 냄비 ③ 젓가락 ④ 접시 2) plate를 한국어로 번역하시오(수용적 지식의 상기 평가유형). 생산적 지식(인식 평가유형)의 평가는 이와는 다르게 한국어를 먼저 제시하고 그것에 해당하는 제 2언어의 단어를 객관식으로 고르는 것과 생산적 지식(생산적 지식의 상기 평가 유형)의 주관식 평가 쓰기는 한국어에 해당하는 제 2언어 단어를 상기하여 쓰는 방식으로 구분하였다. 예시는 3~4)와 같다. 3) 접시 ① tray ② pot ③ chopsticks ④ plate 4) 접시에 해당하는 영어 단어를 쓰시오(생산적 지식의 상기 평가유형).

Nation(2001)의 어휘 지식(Lexical Knowledge)의 구성요소를 살펴보면 기초단계의 어휘학습은 의미단계의 습득이 유의미한 학습(meaningful learning)이 되어야 하며 이 단계에서 어휘의 습득을 한다면 어휘학습에서 한 단계 높은 지식의 습득으로 연계 가능성이 있다. 형태(form)지식은 음성, 문자, 단어의 구성요소로 단어의 구어체와 문어체의 형태뿐 아니라 접사와 같은 형태적 부분의 지식을 일컫는다. 의미(meaning) 지식은 형태와 의미, 개념과 창조, 연상의 의미 지식으로서 어휘의 짝을 지울 수 있고 단어의 대상과 연상되는 다른 어휘까지 폭넓게 아는 개념이다. 사용(use)지식은 문법적 기능, 연어, 사용 제약, 마지막으로 언어사용역과 빈도가 있다. 요컨대 어휘 지식은 단어가 어떤 문장에서 문법적 기능과 연결 하여 어떤 상황과 문맥에 맞는 구성요소와 사용의 빈도를 고려하고 알맞게 사용해야 한다. 이를 토대로 영어어휘 지식의 효과적인 수업 계획의 지침서로 제공된다.

2.2.3 영어 학습의 어휘지도 방법

영어 학습의 어휘지도는 크게 두 가지 방식으로 명시적 학습(explicit learning)과 암시적 학습(implicit learning)으로 나눌 수 있다. 학생들이 의식적으로 어휘에 초점을 맞춰 어휘를 습득하는 직접적, 의도적, 학습과 같은 일맥상통한 개념의 방법론과 학생들이 언어 입력에 있어 지속적인 노출을 통해 자연스럽게 어휘를 습득하는 부수적 학습의 방법론이다. 어휘는 문해의 초석으로서 외국어 학습에서 매우 중요하다(Beck & McKeown, 1982). 이는 반드시 학습 해야 한다는 점을 의미한다. 따라서 교사는 어휘지도 현장에서 학생들이 어휘를 스스로 확장하고 조직할 수 있도록 체계적인 어휘지도를 해야 할 것이다.

2.2.3.1 명시적 어휘지도 방법

명시적 학습은 계획적, 직접적, 혹은 의도적 어휘학습으로 어휘에 초점을 맞춰 계획된 자료(단어 카드, 단어 노트, 사전, 행동, 의미 지도 단어 분류)와 같은 활동을 통한 언어 자체에 의도적으로 주의 집중(language-focused)하여 어휘를 학습하는 방식이다(Nation, 2001). 명시적 어휘학습은 이미지 사용, 자세한 설명, 의도적 추측의 뇌의깊은수준처리(deep processing)활동이다. Blanchowiz(1985, p.879)따르면 영어 어휘지도 기초단계에는 많은 그림을 보여주고 문맥에서의 의미 파악과 문장을 통한 어휘를 학습하는 것이 효과적이다. Nugent, Gannon, Mullan과 O'Rourke(2016)은 시각적 어휘(sight words) 늘리기 등의 어휘학습 적용 방법을 총체적 교수법과 결합하여 어휘력, 이해력, 능숙도 향상에 어휘력을 증강시키는 방법으로 활용할 수 있다고 한다.

2.2.3.2 암시적 어휘지도 방법

암시적 학습(implicit learning)은 비 계획적, 간접적, 우연적 요소로 듣거나 읽기 등의 언어 사용 활동 중 주변적 주의집중에서 전달되는 내용에 집중하는 과정에서 자연스럽게 어휘가 습득되는 것으로 인지주의 모델 중 정보처리 모형의 언어 형태로 반복적인 노출을 통한 어휘 학습 형태로 어린아이들의 모국어 습득환경을 말한다(Nation, 1990, 2001). 암시적 어휘학습 활동은 주목(noticing)과 반복(repetition)의 일정 기간 학습할 어휘를 여러 번 반복하면서 장기 기억의 확률을 높인다(De Jonge, Tabbers, Pecher, & Zeelenberg, 2012). 암시적 학습은 학생 자신이 학습의 주도적인 주체로서 새로운 어휘를 다룰 수 있도록 도움을 준다(Jenkins, Matlock, & Slocum, 1984). Nation(2001)은 암시적 학습에는 학생들이 책, 대화 지문 등을 통해 읽는 활동에서부터 ‘이야기, 영화, 텔레비전, 라디오와 같은 듣는 다양한 활동 등이 포함될 수 있으며, 이러한 과정속에서 암시적 학습의 어휘지도 방법의 핵심은 메시지에 초점(message-focused)을 기울이는 것이다.

2.3 플래시 카드를 활용한 영어 학습

2.3.1 플래시 카드 용어의 의미

플래시 카드는 그림이나 글자를 사용하여 학습용으로 가르치는 하나의 교구 자료 로서(a card with a word or picture on it, used in teaching)정의 할 수 있다(Longman English Dictionary(2009)). 플래시 카드의 어휘에 해당하는 그림(이미지)은 문자 자체도 함께 이미지화하여 기억하게 되기 때문에 문자언어에 익숙하지 않은 학습자들에게는 더 유용하다(Brown, 1972). 플래시 카드는 활자와 그림을 두 가지로 활용할 수 있는데 보통, 앞면은 그림이고 반대쪽 면에는 어휘의

의미를 또는 앞면에는 영어로 된 활자를 반대쪽 면에는 우리말 어휘의 뜻을 적어 어휘학습에 활용한다(신현정, 2018). 또한 플래시 카드에서 그림문자(Pictorial Typography)란 ‘Pictorial(그림, 기호)’와 ‘Typography(문자)’의 두 단어의 합성어로서 개념과 시각적인 형상이 하나의 단일체로 혼합하여 간략하면서도 다양한 의미를 만들어내는 의사소통의 하나인 방법이다 할 수 있다. 정진희(2002)의 설명에 의하면 그림문자는 언어적인 기호와 비언어적인 기호의 혼합으로 구성되고 시각적 의사소통의 픽토그램은 그림(picture)과 전보(telegram)를 뜻하는 합성어로, 무언가 중요한 사항이나 장소를 알리기 위해 그 어떤 사람이 보더라도 같은 의미로 통할 수 있는 아이콘이 사용된 기호로서 예를 들자면 국제 표준 중 하나인 비상구 표식 같은 것이다(출처namu.wiki). 따라서 그림문자와 비교하여 설명이 가능하다고 할 수 있다.

2.3.2 플래시 카드 활용의 교육적 효과

시각 보조 자료로서 플래시 카드의 사용은 교실에서 쉽게 활용할 수 있고 공학 적 교육 자료로서 두꺼운 도화지나 쉐트지에 광고지, 그림책, 학습지, 카탈로그를 사용 학습자의 수준에 맞게 제공할 수 있는 유용한 교구의 보조역할을한다(성경화, 2000). 새로운 어휘를 처음 습득할 때 기초 학습자들은 구체적인 개념을 플래시 카드의 시각적 이미지를 통해 학습에 도움을 받을 수 있다. 어휘학습에서 그림의 사용은 인위적인 교수환경에 사실적인 이미지를 가져온다(김진철 & 박기화, 1999). 플래시 카드 그림(이미지)카드는 실물이나 모형을 교실로 운반할 수 없을 때 그림이나 사진 등의 학습자료를 올려 붙이거나 카드에 그림을 직접 그리면서 어휘 또는 문장을 전달하고 의미를 보다 명시적으로 가르쳐 학습자의 이해를 효과적으로 돕는다(임윤대, 2015). 윤미선(2010)은 플래시 카드는 영어 단어(어휘)학습의 도입 단계에서 명사, 형용사, 동사 등의 다양한 어휘의 제시로 학습에 사용할 수 있으며, 필요에 따라 학습의 전개 단계와 정리 단계에서도 적절히 사용 가능하

다 하였다. 박성희(2007)는 선생님이 플래시 카드를 만들어 제시할 수도 있으나 학생들이 손수 그림을 그리거나, 제작하는 과정에서 자신이 만든 단어(어휘)카드로 인해 ‘말의 재미와 언어 놀이의 즐거움’을 학습할 수 있다고 권장한다.

임운대와 홍선호(2015)는 플래시 카드를 활용한 반복적인 연습이 초등영어 저성취 학생의 어휘학습 결과에서 쓰기를 제외한(듣기·읽기 능력향상, 학업성적, 정서적 영역, 자신감) 여러 부분에서 긍정적인 변화를 보였다고 설명하였다. 이혜진(2012)은 플래시 카드를 활용한 중학교 1학년 영어 학습 저성취 학생 55명을 대상으로 어휘학습 실험 수업을 진행한 결과 어휘학습의 호기심과 학습 만족감에서 향상된 결과를 나타냈다고 플래시 카드의 교육적 활용을 제시하였다. 플래시 카드는 우뇌의 작용을 돕고, 이미지와 언어를 동시에 사용하여 새로운 어휘(명사, 동사, 형용사)를 그림 카드를 통해 이해하고 배울 수 있는 좋은 영어 수업 자료이다(박선희, 2009). 지금까지 선행연구에서 살펴보았듯이 플래시 카드 활용은 비용면에서 부담이 없고 휴대가 간편하며, 재활용이 가능하다. 무엇보다도 저성취 학생들이 흥미를 잃지않고 영어어휘를 습득하는데 있어서 다양한 방법의 플래시 카드의 그림(이미지)활용은 언어로만 표현하기 어려운 구체적 상황을 대신하여 영어 학습 저성취 학생들에게 교육적 효과로서 가치가 있다.

2.3.3 시각 자료를 활용한 어휘학습의 효과

구현아(2012)는 중학생 대상 시각적 마인드맵을 활용한 어휘학습 활동이 저성취 학생들(28명)에게 어휘력 신장의 긍정적 영향을 미친다고 보고하였다. 김신애(2012)는 학습 양식에 따른 시각이미지 활용과 어휘학습 적용 관계를 연구한 결과 학업 성취도가 비슷한 중학교 2학년 학생을 대상으로 11개 학습 양식으로 분류하여 이미지 활용 어휘학습 적용 시 시각 스타일 학습자가 실험 수업에서 높은 성적을 받았다. 문종근(2015)은 중학교 3학년 대상 시각 자료 활용 어휘와 문맥 중심 어휘 지도의 경우 시각 자료 중심 어휘지도가 문맥 중심 어휘지도보다 효과적인

영향을 미쳤다고 비교하였다. 권세영(2015)은 초등학교 6학년 대상 시각 자료를 활용한 단어 카드의 어휘를 연결하여 표현하는 청킹활동시 영어의 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기에서 통계적으로 유의한 결과를 도출하였다.

오늘날 대부분의 아이들은 어렸을 때부터 글 속에 삽입하는 그림 카드나 그림책, 영상 등을 활용한 시각적 자료를 통한 어휘를 습득하고 있다. 이러한 삽화와 그림을 활용한 시각적 어휘는 전체적인 내용의 이해에 큰 역할을 한다고 설명하고 있다(박세연 & 홍선호; 2022). 이렇듯 플래시 카드의 그림 역할은 시각적 보조 기억장치 및 어휘를 기억할 때 인출 역할을 한다(민덕기, 2000). 즉 그림을 통해 쉽게 학생들이 학습할 수 있으며 학생들의 동기유발 기여 및 영어의 4가지 기능을 발달할 수 있고 의사소통 능력의 유창성 향상을 위해 그림과 삽화 사용을 권장할 수 있겠다(신용진, 1996; 조경숙, 2003). 주목할 만한 점은 플래시 카드의 앞면은 그림으로, 뒷면은 글자를 활용하여 함께 보여주는 것이 시각적이고 더욱 효과적인 교육법이다 할 수 있겠다(김란희, 2002).

김규연(2018)은 현직교사와 중학교 2학년 247명 대상으로 영어 교과서 내 시각 자료 활용연구에서 ‘시각 자료가 학습에 도움이 되는 역할과 흥미를 유발한다’라는 인식의 결과와 한편으로 교과서 내 시각 자료의 양이 많다는 의견을 제시하였다. 국내외교실 현장에서 실시된 수많은 연구들이 시각 자료의 긍정적 효과를 도출해 낸 반면(Kobayashi, 1986; Pouwels, 1992). 시각 자료의 제시가 오히려 단어 학습에 방해가 될 수 있다는 연구 결과도 찾아볼 수 있었다(Boers et al., 2009; Carpenter & Geller, 2020). 고등학교 2학년 89명을 대상으로 이미지와 문맥을 활용한 어휘 학습연구에서 하위 학습자에게는 목표어로 된 문맥을 제시하지 않는 평가에서 어휘력향상에 영향을 미쳤다(이혜연 & 임자연, 2021)는 최근의 보고가 있다.

2.4 영어 학습 저성취 학생 대상 어휘지도 방법

변자란(2011)은 영어 읽기 부진 학생의 교수 방법으로 명시적 교수법을 통해 영어 소리와 철자를 읽을 수 있는 능력이 증진되고 그림책, 이야기 읽기 활동을 접목하여 배운 어휘와 표현의 활용이 확장된다고 하였다. 이와 같은 맥락에서 직접적 어휘지도에 초점을 맞춘 플래시 카드는 영어 학습 저성취 학생을 대상으로 언어 자체에 집중을 할 수 있고 이를 통해 의도적이며 계획적인 명시적 어휘학습이 이루어지도록 도울 것이다. Hunt와 Beglar(1998)는 제한된 어휘를 가지고 있는 학습자들에게는 직접적으로 어휘지도를, 이와는 다르게 Sternburg(1987)는 일상에서도 학습이 일어날 수 있는 간접적 어휘지도를 강조하였다.

Nagy(1998)는 어휘의 노출 빈도수를 최소한 5~16회 있어야 한다는 설명에 중점을 두고 어휘학습에 있어 어려움을 갖는 영어 학습 저성취 학생들에게 반복연습의 어휘학습이 효과적인 어휘단어(어휘)의 뜻 사전 찾기 학습이 될 것이라고 하였다. 강옥려(2022)는 저성취 학생의 교사 어휘지도개념을 교과 학습과 비교과 학습으로 구분하였는데 교과 학습 어휘지도는 배경지식의 활성화, 의미(뜻) 파악, 맥락적이해, 어휘표현 및 확장, 맞춤법 지도이고 비교과 학습에는 일상생활 능력, 시야의 확장, 높은 단계 지식의 도달을 어휘지도 방법으로 구분하였다. 여러학자들의 연구에서 어휘학습에 관한 의견을 종합해 볼 때 중요한 것은 학생 스스로 학습의 능동적 주체가 되어야 할 것이며 교사는 조력자로서 개인별 학생의 특성에 맞는 어휘지도 방법을 절충하여 지도해야 할 것이다.

2.4.1 플래시 카드를 활용한 영어 학습 저성취 학생 대상 선행연구

Paivio(1986)는 플래시 카드의 이미지는 언어와 동시에 교사가 들려주는 소리와 이미지를 동시에 결합 인식하여 기억하게 하고 집중력이 없는 산만한 어린이의 언어 정보를 장기간 기억 약호화(encoding)하는 과정으로서 작용한다. 따라서 기계적인 어휘의 암기 학습이 아닌 장기 기억 체제를 쌓아 기초를 세울 수 있도록 유의미 학습(meaningful learning)을 한다. 이화자(1996)는 그림과 단어가 동시에 제시되는 플래시 카드는 그림만 제시되거나 단어만 제시될 때보다 시각 위주의 학생들 다시 말해서, 우측 뇌를 많이 사용하는 유아에게는 훨씬 더 효과적이다. Axelord(1983)는 플래시 카드 학습 활용은 초, 중, 고 성인 학습자까지 높은 성공률을 제공하나 특히 기본적인 어휘를 반복해서 틀리는 학생들에게 더 성공적이라고 할만하다.

Schitt(1997)는 EFL상황의 일본 대학생들 대상으로 어휘학습과 관련된 학습 전략 사용에 관해 연구 한 결과 영어 능숙도가 낮은 학생일수록 단어 목록, 교과서의 어휘학습 과정에서 플래시 카드의 활용이 분명한 어휘 교육 지도로서 선호하는 것을 알 수 있다. 플래시 카드를 활용한 초등영어 저성취 학생의 경우 어휘 반복연습 연구 결과 1회당 20분으로 각 1회당 평균 5개의 어휘를 학습할 수 있다(임운대, 2015). 이는 영어학습 저성취 학생들에게는 비교적 효과적인 결과이다. Thornbury (2002)는 자기 주도 훈련 어휘학습에 가장 효과적인 낱말 플래시 카드를 언급한다. 또한 안나경(2021)에 따르면 플래시 카드는 이미지화에 어려움이 있는 학습자들에게 낱말 플래시 카드가 더욱 효과적이다 설명하였다. 배경락(2007)은 영어 학습 저성취 학습자에게 플래시 카드 그림(이미지)은 복잡하게 그리기보다 학습 목표의 어휘 개념에 중점을 두고 의미를 명확하게 전달할 수 있도록 단순하게 그리도록 지도하는 것이 효과적이라고 시사하였다.

2.4.2 영어 학습 저성취 학생의 흥미도

앞서 살펴보았듯이 학생들의 정의적 태도는 제2 언어학습에 영향을 미친다(Arias & Gray, 1977). 저성취 학생의 정의적 측면에 대한 고려를 배제하고 인지적 측면에만 초점을 둔다면 언어학습은 성공적이지 않다. 다시 말해서 영어 학습에 있어서 흥미도란 학생들의 충분한 관심과 언어적·인지적 수준을 고려해야하고 저성취 학생의 학습자료가 너무 어렵거나 너무 쉽지 않아야 저성취 학생들의 흥미도를 끌어낼 수 있다. Titone(1990)에 따르면 이중 언어를 구사하기 위한 첫 번째 단계로 학습에 긍정적인 태도를 갖는 것이 중요하다고 언급하였다. 이는 정의적 측면 중에서 흥미도를 고려해야 함을 의미한다. 영어 흥미도란, 김희정(2002)에 의하면 영어 자체에 대한 흥미뿐만 아니라 영어교사와 영어수업 및 활동, 학습자의 주관적인 관심, 태도, 경향으로 보았다. 류동수(2005)는 외국어 학습에 있어서 흥미는 매우 중요한 학습의 역할로서 학생들이 갖는 흥미와 관심은 영어를 사용하고자 하는 학습 의지와 의사소통의 발현으로 연결될 수 있다고 시사한다. 그렇다면 영어 학습 저성취 학생의 흥미를 유발하기 위하여 어떻게 해야할까?

Brown(2001)은 학생들이 외국어를 배운다는 것은 어려운 학습 활동이기 때문에 학생들이 흥미를 느끼며 공부할 수 있도록 몇 가지 유의점을 언급하였다. (1) 먼저 ‘지금’에 초점을 두고 학습 활동에 흥미를 ‘당장’ 끌어들이 수 있는 활동이어야한다. (2) 학생들의 흥미를 유지하면서 주의를 끌기 위한 다양한 학습 활동이어야한다. (3) 교사들은 영어교과에 대한 적극적인 관심과 열정을 가져야 한다. (4) 유머 감각이 있는 수업활동으로 학생들이 웃으며 수업에 열중할 수 있도록 재미있는 학습분위기를 유도한다. (5) 학생들은 호기심이 많기 때문에 학생들이 갖고있는 다양한 호기심을 활용하여 주위와 관심을 가질 수 있도록 분위기를 조성한다. 저성취 학생의 낮은 학업성취의 원인은 지금까지 우리가 보아온 정의적인 다양한 측면의 특성과 연관된다(Bloom, 1964; Tyler, 1973). 저성취 학생은 자신에 대한 부정적인 인식과 더불어 진로에 대한 불확실성 등으로 학교생활 전반에 부정적인

영향을 준다(Fenning & May, 2013). 이러한 측면에서, 저성취 학생은 학업에 대한 믿음이 낮고 불확실성에 대한 두려움도 크다(Barouch-Gilbert, 2016). 이로 인해 학업 중도 탈락의 심각한 원인이 되기도 한다(Fenning & May, 2013; Smith & Winterbottom, 1970). 결과적으로 저성취 학생의 낮은 동기는 새로운 영어 어휘학습에 흥미를 잃어 어휘학습의 시도를 하지 않는다(도기철, 2000).

또한 Konlon(1972)은 학업 성취도가 낮은 집단이 학업성취가 높은 집단에 비해 사려성 (학습 시 주의집중과 행동하기에 앞서 깊이 생각)이 부족하다고 언급하였다. 김동진, 정동영(2009)의 영어 학습 저성취 학생의 양식(학습자가 학습환경을 인지하고, 상호작용하며, 그에 반응하는 데 있어 비교적 안정적인 척도가 되는 개인의 특징인 인지적, 정의적, 생리적 행동양식)은 중학생 남녀 200명 대상의 이원변량분석(두 개 요인의 처치에 평균 차이의 존재유무)결과 기준점(2.0~3.5)에서 중학생의 경우, 저성취 학생의 의존형 학습 양식 평균(2.25), 학업 우수아(2.22)로 평균(0.03) 차이를 보여 저성취 학생은 지적 호기심이 거의 없고 교사가 요구하는 것만을 배우려는 학습자의 특징과 동료 학생과의 학습에서도 권위 있는 지침을 따르고 듣기만을 원하며 수업 내에 흥미가 없다고 저성취 학생의 학습 양식을 보고하였다. 영어 학습 저성취 학생은 학교 수업자료 및 선생님이 무섭거나 싫다는 이유, 학습 분량이 많거나 시간이 길어지면 학습에 흥미를 잃는다는 불만족스러운 학습 경험의 환경적 요인을 보이고 있다(유미석, 2008; 정재준 & 김정렬, 2013). 이는 영어학습 지도 방법에 있어 쉽고 기초적이며 작은 성취에도 학습에 흥미를 유발할 수 있는 지도가 우선시 되어야 한다는 것을 알 수 있다(정유진, 2013). Scott와 Ytreberg (1990)는 학생들은 즐거움을 느낄 때 학습의 흥미도와 학업 성취도에 영향을 받는다 하였다. 강지혜(2015)에 따르면 단계적인 어휘학습의 흥미에서 더 나아가 ‘영어 학습을 할 수 있는 환경’을 동반해야 한다고 학습환경 점검을 강조하였다. 이런 까닭에 영어 학습 저성취 학생의 흥미도에 특별한 관심을 기울여야 한다.

Dewey(1913)에 따르면 영어 학습에 있어서 학생들의 흥미도를 중요시 하였는데 그 이유는 학생의 흥미도가 의미 있는 학습을 촉진하며 학습 동기를 유도함으로써

학습할 내용을 보다 깊이있게 장기적으로 기억할 수 있게 돕기 때문이다. 황성자(2005)는 영어 학습 저성취 학생의 흥미도 인식은 일반 학습자에 비하여 흥미도를 비롯한 중요성에 관한 인식도 훨씬 더 낮고 자신감도 떨어지는 것으로 보고 하였다. 중학교 1학년 남학생 55명, 플래시 카드를 활용한 흥미도 변화 검사에서 영어 학습 저 성취 학생인 플래시 카드 실험반(28명)과 비교반(27명)을 대상으로 사전 조사 결과 실험반 2.39, 비교반 2.48로 비교반이 0.09 높았으나 사후검사 결과 실험반 2.50 비교반 2.41로 실험반 0.11 증가, 비교반 0.07 감소 실험반과 비교반 모두 $p < .05$ 수준에서 통계치를 보인다(이혜진, 2013). 이 같은 결과는 플래시 카드를 활용한 학습이 실험집단의 경우 점진적인 학습의 변화가 있었음을 나타낸다.

최근 초등학생의 플래시 카드 앱을 활용한 어휘 활동 적용에서는 플래시 카드를 사용해서 게임을 했을 때 흥미도와 학업 성취도가 동시에 향상되었다고 보고 하였다(안나경, 2021). 영어 학습 저성취 학생은 앞서 살펴본 것 처럼 학습을 해보려는 자세가 부족하다. 따라서 장시간 동안 앉아서 수업하는 것 자체만으로 힘이 들고 학습에 몰입하는 것은 더욱 어려운 일이다. 그러므로 학습에 대한 흥미나 동기를 끌어올릴 수 있는 다양한 어휘학습의 적용방안이 필요해 보인다. 대부분의 학생들은 영어 실력 향상을 위한 어휘학습 실태조사에서 어휘학습은 매우 중요하다고 인식은 하고 있다고 보고 하였다(이월숙, 2006). 그러나 실제로 기계적인 암기와 어휘의 방대함 때문에 학생들은 어휘학습의 부담감을 크게 느낄 수밖에 없다. 이러한 어휘학습의 방대함을 느끼는 영어 학습 저성취 학생들에게 어휘학습의 어려움을 염두에 두며 플래시 카드를 활용한 어휘학습 활동은 현 교육과정에서 학습의 하위성취 목표들 중 ‘최소한 이것 하나만이라도 알아야 하는 것’과 같은 기본적인 영어 어휘학습에 학습 부담감의 장벽을 낮출 수 있을 뿐만 아니라 새로운 어휘학습에도 친숙하고 재미있는 수업자료제공으로 영어 학습 저성취 학생들의 흥미를 갖게 할 수 있을 것이다.

3. 연구 방법

3.1 연구 대상

연구 대상은 G시에 위치한 중학교 1학년 영어 남학생 2명으로 특정 지역의 소수 학생들을 대상으로만 진행되었다. 학생들의 익명성을 보장하기 위해 A학생과 B학생으로 칭하기로 한다. 연구 대상의 선정은 영어 학습 저성취 학생으로 기본 조사의 특성은 대상 학생의 ○○중학교는 교육과정의 1학기 영어 평가는 진행되지 않았다. 학생들은 현재 사설 학원의 최하위반(50점 이하)에 해당하고 누적된 학습결손으로 인해 영어 과목에 부담을 가지고 있으며 어휘학습에 어려움을 호소하는 것으로 나타났다. 본연구에서 영어 학습 저성취 학생은 학년 진급에 있어서 만족할만한 학습성과를 내지 못하여 같은 연령집단에 상응하는 학업성적을 얻는데 어떤 장애를 진단받고 있는 학생, 또는 지적결함을 가진 학생이라기보다는 학교의 영어 교육과정 적용에 곤란을 겪는 학생이다.

연구 참여자 2명에 관한 어휘학습 정보 및 특성은 표 1과 같다.

표 1

연구 참여자의 영어 시작 시기와 어휘학습 정보 및 특성

학 생	시작 학년	영어 학습 형태 및 평균 시간	성향	특성
A	초3	학교 및 영어 학원 일주일 평균 1시간	소극적 성향	수동적
B	초4	학교 및 영어 학원 매일	활동적 성향	학습 동기가 낮고 집중력이 약함

연구 참여자들은 해외에 거주한 경험이 없으며 참여자 A는 소극적인 성격으로 수동적이고 교사가 설명할 때 이해가 가는 내용이면 주의를 기울이는 편이고, 참여자 B는 학습 동기가 낮고 집중력이 없는 학생이다. 참여자 A와 B는 공교육이 시작하는 시점인 초등학교 3학년(A학생), 4학년(B학생)때 영어 공부를 시작했으나 두 학생 모두 초등학교 영어 학습에서 흥미를 잃고 1년 후 사교육은 중단하였다. 참여자들은 5학년, 6학년의 공백 기간을 거쳐 중학교에 진학한 후 교과과정의 어려움으로 다시 사교육을 시작하였다. 중학교에 입학한 이후(8월쯤) 영어 시간에 발음 읽는 방법을 비롯하여 기초적인 내용을 배우고 있다.

표 2는 참여자의 영어 학습에 관한 기초 설문 내용을 제시하고 있다.

표 2
영어 학습에 관한 기초 설문 내용

문항	설문 내용
1	영어권 나라 거주 경험유무
2	플래시 카드를 활용한 영어 어휘학습 활동 경험 유무와 인식
3	다양한 영어 단어 학습자료 사용의 경험 유무와 인식
4-5	자신의 영어 학습 형태 및 시간
6-7	영어 자신감에 대한 인식
8	영어 어휘학습의 흥미도에 관한 인식
9	교과서에 나오는 영어 학습 기능에 관한 중요도 인식
10	영어 학습 태도에 관한 인식

학생들의 어휘학습 전반에 관한 정보를 요약해보면 기초 설문 내용은 총 10문항으로 구성하였고 연구 대상자의 영어 학습자료(3번 문항)로서 A는 학습기 App을 B는 교재를 사용하고, 영어어휘 학습 흥미도에 관한 인식(8번 문항)의 질문에는 ‘아

니요'라고 모두 답했다. 교과서에 나오는 영어 학습 기능에 관한 중요도 인식(9번 복수 문항)에서 A는 말하기와 모두다, B는 단어 실력이라고 응답하였다. 연구 참여자들은 현재까지는 열심히 하고는 있으나 앞서 언급한 교육과정평가원(1998)의 저성취 학생들의 선수학습 결손으로 인한 공백 기간으로 개념 및 체계적으로 대응하는 학습 전략 능력이 대체적으로 부족 할 수도 있다 추측된다.

3.2 연구 도구

본 연구에 사용한 연구 도구는 학습자 배경 설문지, 학습자 흥미도 설문지, 그림 및 활자 플래시 카드를 활용한 사전·사후 어휘 평가지, 사전·사후 면담 질문지로 구성하였다(부록 1-6 참조).

3.2.1 학습자 배경 설문지

학습자 배경 설문지는 영어 학습과 관련된 영어 학습 저성취 학생의 배경정보를 파악하고자 학생들이 생각하는 영어어휘 학습의 유형, 영어 단어 학습 흥미도, 영어 학습 시간, 선호하는 영어 단어 학습자료에 대한 문항이며 안나경(2021)의 설문 문항을 수정·보완하여 사용하였다.

3.2.2 학습자 흥미도 설문지

플래시 카드를 활용한 중학교 영어 저성취 학생들의 영어어휘 학습과 관련하여 흥미도 변화를 알아보기 위하여 신현정(2018), 이혜진(2013) 박혜미(2018)의 연구를 참조하여 흥미도 사전, 사후 검사지를 작성하였다. 학습자 흥미도 설문 문항은 총 10문항으로 표 3에 제시하였으며 문항별로 분류하면 다음과 같다.

표 3

플래시 카드를 활용한 영어 어휘학습에 관한 흥미도

문항	설문 내용
1	어휘학습 필요성 인식
7-10	플래시 카드를 활용한 어휘학습 흥미도

어휘학습 필요성 인식 1문항, 플래시 카드를 활용한 어휘학습 5문항, 플래시 카드를 활용한 어휘학습 흥미도 4문항이다. A학생은 어휘학습의 필요성 인식(1번 문항)에서 ‘그저 그렇다’로 답변하였고 B학생은 ‘매우 그렇다’로 의견의 차이를 보였다. 플래시 카드를 활용한 중요성 인식 부분(2-6문항)에서 학생 대부분이 ‘그저 그렇다’의 답변이 많았다. 이어서 7번 문항 내용인 플래시 카드를 활용한 영어 수업 흥미도에 관한 설문에서는 A학생은 ‘그렇다’라고 응답하였고 B학생은 ‘그저 그렇다’로 응답하였다(부록 2-3 참조).

3.2.3 그림 및 활자 플래시 카드를 활용한 사전·사후 어휘평가

본 연구 참여자의 사전·사후 어휘습득 정도를 파악하기 위하여 사용한 어휘는 사전어휘평가 20개, 목표어휘 40개로 총 60개의 어휘이다. 60개의 어휘는 교육부가 선정한 기본 어휘 지침에 따른 중학교 1~3학년 군 1,250개의 낱말과 중학교 1학년 영어 교과서 전 종의 단어 및 듣기 평가 5개년 기출문제를 반영한 빈출 어휘를 참고하였다. 본 연구의 평가에서 중학교 1학년 영어 교과서 전 종의 빈출 어휘를 선정한 이유는 실험 학습 시 영어 저 성취 학생들의 교과서 속 빈출 핵심 어휘를 익히고 일상생활에서 자주 쓸 수 있는 어휘학습과 학교 교육과정의 영어 수업에서 이해하지 못한 어휘학습을 반복하고 보충하기 위함이다. 표 4는 학생들의 어휘 능력을 알아보기 위해 문자언어(읽기 지식)에 사용되는 수용적 지식(receptive)의 이

해 능력은 5지 선다형의 객관식(사전평가) 문항에, 생산적 지식(productive)의 쓰기 표현 능력, 의미·이해(수용적 지식)는 주관식 문항의 서답형(사후평가) 어휘력 테스트에 나뉘어서 실시하였다.

표 4
어휘력 테스트 문항 구성

어휘 지식	내용 요소	문항의 형식
사전 의미(meaning)	수용적 지식(의미·이해)	선다형(20문항)
	어휘가 어떤 의미인지 안다. 생산적 지식 (어휘를 상황에 맞게 사용할 수 있는가?)	
사후 형태(form)	수용적 지식(의미·이해)	서답형(20문항)
	어휘가 어떤 의미인지 안다. 생산적 지식(어휘의 철자는 쓸 수 있는가?)	

먼저, 그림 플래시 카드의 수용적 지식(의미 이해)은 어휘 지식에서 그림을 보고 문자의 개념을 구분하는 평가이다. 영어 학습 저 성취 학생들에게 비교적 기초단계에서 의미단계의 지식을 습득하는 것은 유의미한 어휘를 학습하는 능력이다. 따라서 이러한 측면에서, 학습자의 어휘 능력을 진단하고자 하였다. 생산적 지식의 평가는 철자 의미의 바른 표현의 뜻을 선택하는 사전 객관식 평가와 사후 어휘 평가인 주관식 평가로 구분하였다. 이는 사후 어휘평가 시 철자의 생산적 어휘의 문자 형태를 제대로 뜻을 이해하고 의미(수용적 지식)를 구분하여 쓸 수 있는지 분석하기 위한 측면에서 실시하였다. 사전어휘 평가는 플래시 카드의 이미지 활용(10문항)과 활자(10문항)로 총 20문항(선다형)으로 구성하여 어휘 의미의 이해를 살펴보았다. 또한 사전·사후 어휘 검사

지는 신현정(2018), 김지영(2010)의 선행연구를 참고하였다.

3.2.4 그림 및 활자 플래시 카드를 활용한 목표어휘

그림 및 활자 플래시 카드를 활용한 목표 대상 어휘는 40개를 선별하여 4차시로 나누어 학습하였으며 표 5에 제시하였다.

표 5
목표 어휘

1차시	share, expensive, blanket, bored, company, neighbor, flood, arrest, magazine, laundry
2차시	build, vocation, unique, support, drawer, favorite, gather, income, recycling, produce
3차시	volunteer, culture, drop by, advice, bookself, mental, record, quality, environment, wealth
4차시	ordinary, professor, disappointed, mean, place, nature, official, be famous for, weak, honesty

실험 수업 차시마다 10개 분량을 선정한 이유는 영어어휘 암기에 능숙하지 않은 학생들이 어휘학습 과정에서 너무 많은 어휘의 부담으로 좌절과 흥미를 잃게 될 수 있기 때문이다. 각 차시별 수업 시 10개의 어휘를 학습한 후 정리 단계에서 목표어휘를 한글 뜻 쓰기(10문항), 영어 활자 쓰기(10문항) 주관식으로 5분간 테스트하였다. 5차시에는 동일한 방법으로 종합어휘 평가를 실시하였고 맞으면 1점(한 문제당) 틀리면 0점으로 총 20점 만점으로 채점하였다. 플래시 카드(이미지)는 주어진 단어의 의미를 학습하고 플래시 카드를 이용한 어휘학습 및 차시별 활동을 하였다.

활자 플래시 카드는 짝과 함께 모르는 어휘는 서로 알려주면서 목표 어휘의 뜻을 반복 기억하도록 지도하였다.

3.2.5 사전·사후 인터뷰

학생들의 인터뷰는 반구조화된 면담(semi-structured interview)을 사용하여 사전·사후 녹음내용을 전사하였다. 인터뷰는 구조화 인터뷰(structured interview)와 비구조화 인터뷰(unstructured interview)를 혼합한 반구조화된 인터뷰(semi-structured interview)를 혼합하여 사용하였다. 이런 면담방식은 저성취 학생들에게 정해진 몇 가지 질문을 하고 개별적으로 추가 할 만한 질문을 하면서 다양한 대답을 끌어오기 위함이다 할 수 있다(Wiseman & Aron, 1970). 반구조화된 인터뷰의 활용은 인터뷰 진행 시 질문이 정해져 있기때문에 구조화된 인터뷰의 장점과 함께 참여자 반응, 답변 상황에 따라 추가적 질문이 가능하므로 융통성 있고 자유롭게 깊이 있는 인터뷰를 가능하게 한다. 그러므로 비구조화된 인터뷰의 장점도 추가 할 수 있다(Dörnyei, 2007).

표 6은 영어 어휘학습에 대한 학습자 개별 인터뷰 사전 내용을 제시하였다. 플래시 카드를 활용한 어휘학습에서 설문지만으로는 드러나지 않는 학습자 개별요인과 흥미도를 깊이 있게 분석하기 위하여 자유롭게 허용하는 분위기를 조성하고 인터뷰를 실시하였다. 학생 개별 면담 장소는 교실에서 25분~30분 정도 실시하였고 설문 문항은 선행 연구(소정하, 2020)를 참고하여 연구 대상에 적합하도록 수정하여 본 연구에 활용하였다(부록 6 참조). 인터뷰 영역은 크게 6가지 문항(학습 내용, 학습요인, 목표어휘, 어휘학습 흥미도, 유익함)으로 나뉘어 사전 인터뷰 구성하였다. A학생은 사전 인터뷰 시 음악이나 미술에 관심이 더 있고 영어를 잘하고 싶지도 않고 재미가 없다고 언급하였다(1번 문항). B학생은 수학에 관심이 있고 단어 암기 시 학습 내용이 “잘 기억이 나지 않고 빨리 잊혀진다”(1번 문항)하였으며 실험 종료 후 ‘실험 수업이 짧다’라는 아쉬움을 표현하였다. 또한 두 학생의 학교

공부에 대한 흥미도 조사에서는 “아니요”라는 공통된 답변을 하였다(4번 문항).

표 6
영어 어휘학습에 대한 학습자 개별요인 사전 인터뷰

	영역	인터뷰 내용
사전 인터뷰	어휘 학습요인 (1-3번 문항)	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 과정의 적절성(학습 난이도, 학습 내용) ● 학습 과정 중 교사의 평가 방법(태도)에 따른 영향 ● 학습에 따른 부담감(단어 암기, 문법, 읽기, 쓰기, 독해)
	학교 공부에 대한 흥미도 (4번 문항)	<ul style="list-style-type: none"> ● 학교 공부 외에도 영어를 더 공부하고 싶다

학생들의 사전 인터뷰 내용을 요약해보면 영어를 처음 학습한 시기는 비슷하나 A학생은 영어 학습에 대해 더 흥미가 없으며 재미가 없다고 응답하였고 학습 시 영어 단어 암기는 어렵지 않으나 발음과 문법이 어렵다(2번 문항)고 답변하였다. A학생은 영어 학습 시 B학생에 비해서 더욱 흥미가 없다 보니 실수를 하거나 잘못했을 때 적극적으로 위험을 감수하거나 도전하려고 하지 않았다. 이는 외국어 학습을 위한 중요한 학습자 변인이 되는 모험심에 해당한다(Brown, 2000). B학생은 영어 공부를 잘하고 싶다고는 응답하였으나 단어 공부 시 반복해서 학습한 내용이 기억이 잘 나지 않는다(3번 문항)고 언급하였다. 이는 Scovel(1978)이 언급한 언어를 배울 때 느끼는 불안감(학습자가 느끼는 불편감, 좌절, 불안, 걱정)으로 B학생의 경우 특별한 사건이나 행동과 관련된 상황적 불안이 반복해서 학습한 내

용을 오히려 역행하고 회피하게 만들어 잘 기억이 나게 하지 않을 수 있다고 추측할 수 있다. 플래시 카드를 활용한 후 영어 어휘학습에 대한 학습자 개별 인터뷰 사후 내용은 표 7에 제시하였다.

표 7
영어 어휘학습에 대한 학습자 개별요인 사후 인터뷰

영역	인터뷰 내용
사후 인터뷰 플래시 카드를 활용한 후 어휘학습에 관한 인터뷰 (1-6번 문항)	<ul style="list-style-type: none"> ● 플래시 카드 활동 시 목표어휘를 쉽게 이해했는가? ● 플래시 카드로 목표어휘를 학습하면서 힘들었던 점이 있나요? ● 플래시 카드를 활용한 단어 암기 시 재미있었던 점은 무엇인가요? ● 플래시 카드를 활용한 후 영어 공부를 해보니 이전과 다르게 어휘 공부에 대해 생각되는 점은 무엇인가요? ● 플래시 카드를 활용한 후 단어(어휘) 양의 변화가 있나요? ● 플래시 카드를 이용하여 영어 공부를 해보니 어떤 점이 도움이 되었나요?

플래시 카드를 활용한 후 어휘학습의 유의함을 묻는질문(6번 문항)에 A학생과 B는 플래시 카드를 활용한 활동이 그림을 직접 그리면서 하니까 기억에 남는다는 공통된 답변을 하였다. 이는 Rivers(1981)가 제시한 학습 동기를 고려해 볼 때 언

어학습의 출발점인 동기의 중요성에서 사전과는 다른 긍정적인 시각의 변화를 생각해 볼 수 있다. 또한 A학생은 플래시 카드를 학교에서도 활용하면 좋을 거 같다고 언급하였고 실험 기간 동안 재미있었다고 응답한 반면 B학생은 재미는 있었지만 학교에서 활용을 한다면 귀찮을 거 같다고 답변하였다.

3.3 연구 기간 및 수업 모형

3.3.1 연구 기간 및 내용

본 연구는 연구 계획 및 설문조사, 실험 도구 제작, 수업 모형, 결과 분석, 연구 결론 단계를 순차적으로 진행하였다. 실험 수업 기간은 2022년 9월 20일부터 2022년 10월 25까지 진행되었다. 연구 기간 및 내용은 표 8과 같다.

표 8
연구 절차

절차 및 실험 수업 기간	연구 내용
설문조사 (2022.9.20.)	<ul style="list-style-type: none"> ● 학생들의 기초 자료 수집 및 영어 학습에 관한 설문조사
실험 수업 (10.1~10.25.)	<ul style="list-style-type: none"> ● 일주일에 1번 45분씩, 4회 플래시 카드를 활용한 어휘학습 활동 ● 1~5차시 실험 어휘 학습 평가 (서답형) ● 인터뷰(사전, 사후)

3.3.2 실험 수업의 모형

실험 수업의 모형은 2022년 10월 1일부터 10월 25일까지 일주일에 1번씩 45분씩 진행되었다. 실험의 절차는 그림과 활자 플래시 카드 지도로 플래시 카드를 활용한 실험 수업이 어휘력향상에 얼마나 영향을 미치는지를 알아보았다. 수업 시간에 제시된 단어의 그림과 활자(각 이미지의 저작권 문제를 고려하여 이미지의 출처 Google을 함께 남긴다)의 예는 그림 1과 같다.

어휘 학습 활동에 사용된 단어 카드	
(이미지 출처: Google)	
	 <p>She _____ her family by teaching evening classes.</p> <p>동사: 지지하다, 명사: 지원, 생계 활자(이미지)의 예</p>

그림 1

수업 시간에 제시된 단어의 그림과 활자의 예

그림 1에서 알 수 있듯이 그림 카드의 활용은 그림을 보고 실험 어휘를 추측하게 하여 학생들의 흥미를 유발하였다. 활자(이미지)예시는 단어의 의미 지식이 부족한 영어 학습 저 성취 학생들에게 그림을 글로 표현할 수 있도록 예문과 함께 쉽게 접근할 수 있게 돕는 자료로서 목표 어휘의 단어가 문맥 속에서 무엇인지 생각해 보고 의미를 파악하여 궁극적으로는 그림 이미지를 철자와 연결하여 쓰기 연습을 할 수 있도록 활용하였다. 매 수업 시간 45분 중 실험 어휘 활동은 35분씩 진행되었다. 실험 수업 어휘 활동은 두 명으로 연구자의 설명을 듣고 새로운 단어를 보고 듣고 추측하고 질문하기, 그림을 보고 쉽게 말하기, 플래시 카드를 활용하여 학습했던 어휘의 뜻 찾아보기와 철자 쓰기를 하였다. 연구에 사용된 플래시 카드 어휘목록 이미지 예(부록 7)제시하였다.

수업 시간에 필요한 어휘를 직접 이미지를 검색하여 제작한 학생들의 예시 모음은 그림 2와 같다.

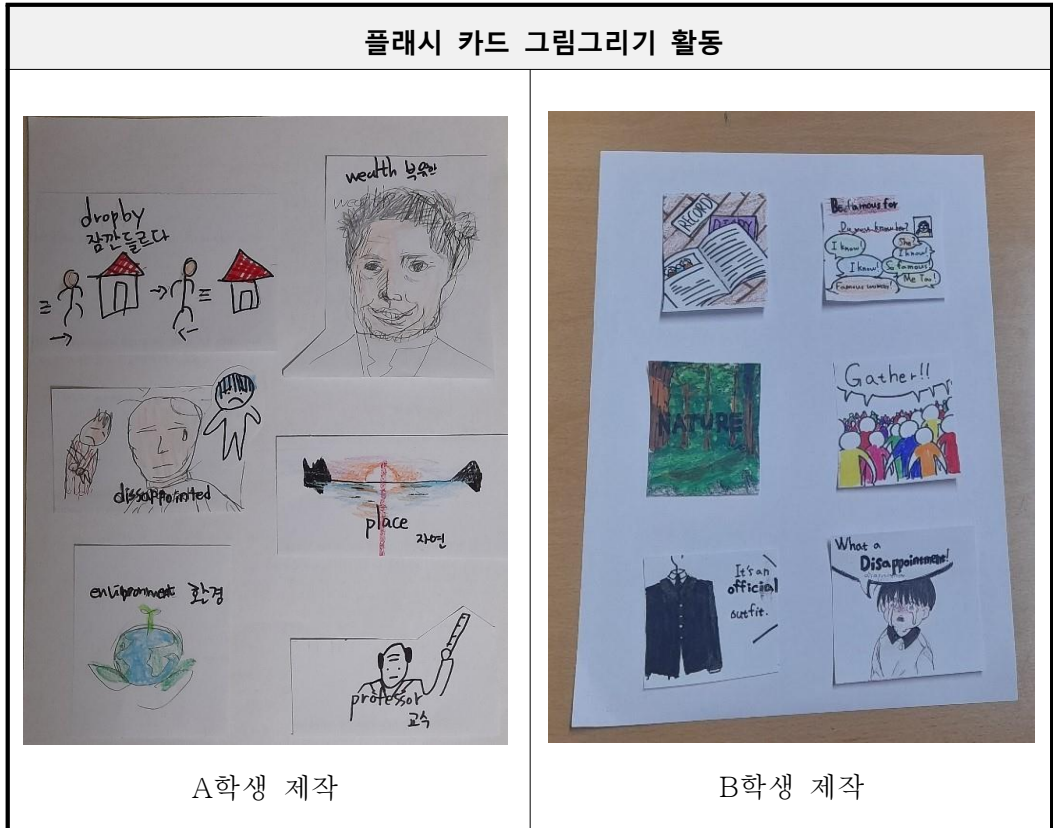


그림 2

플래시 카드 그림 학생 제작의 예

플래시 카드 그림 의미를 그려보고 철자를 기억하여 학생들의 플래시 카드를 활용한 워크시트(그림 3)를 함께 작성하여 목표 어휘를 학습하고 함께 문제를 풀어보았다.

그림 3은 A학생의 학습 활동에 사용된 워크시트의 예이다.

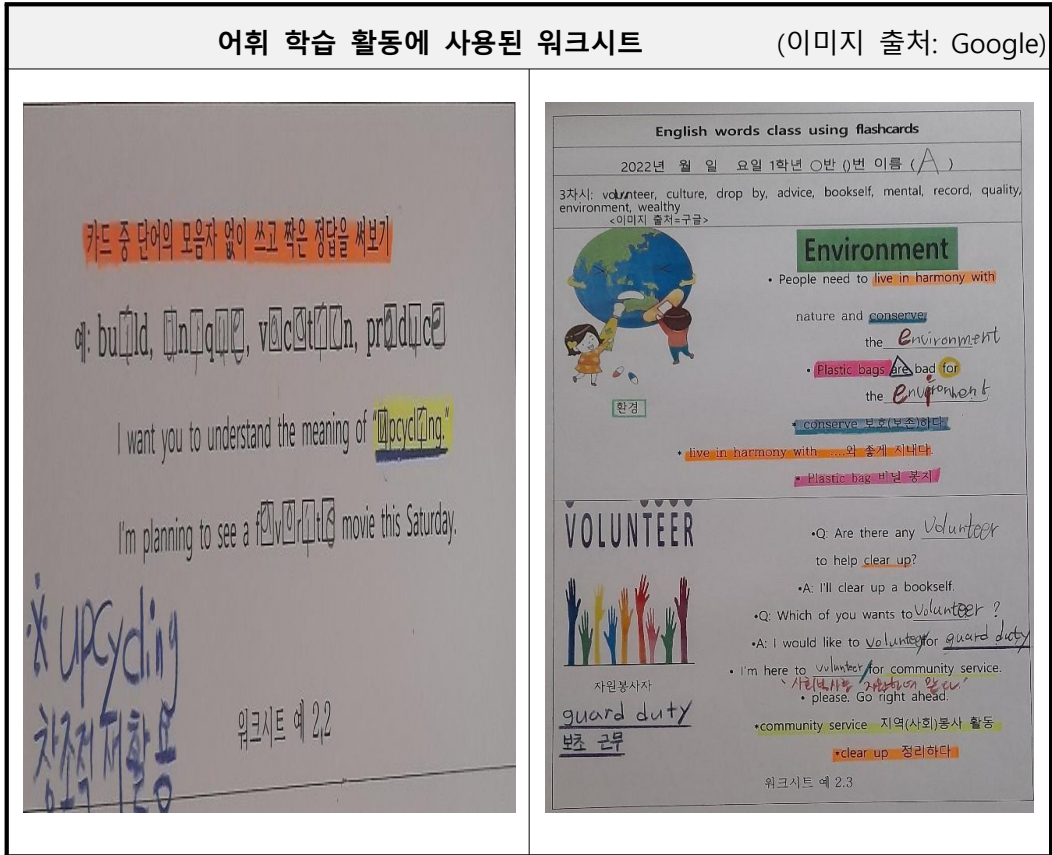


그림 3

플래시 카드를 활용한 워크시트작성 A학생의 예

A학생은 플래시 카드를 활용한 학습 시 평상시 수업에서 보이는 소극적인 자세 보다 조금 더 수업에 참여하는 모습을 보여주었다. 영어 철자 쓰기는 여전히 힘들어하여 이미지화에 도움이 되는 활자 플래시 카드를 권장하였다(안나경, 2021).

그림 4는 플래시 카드를 활용한 워크시트작성 B학생의 수업 활동 예를 제시하였다.

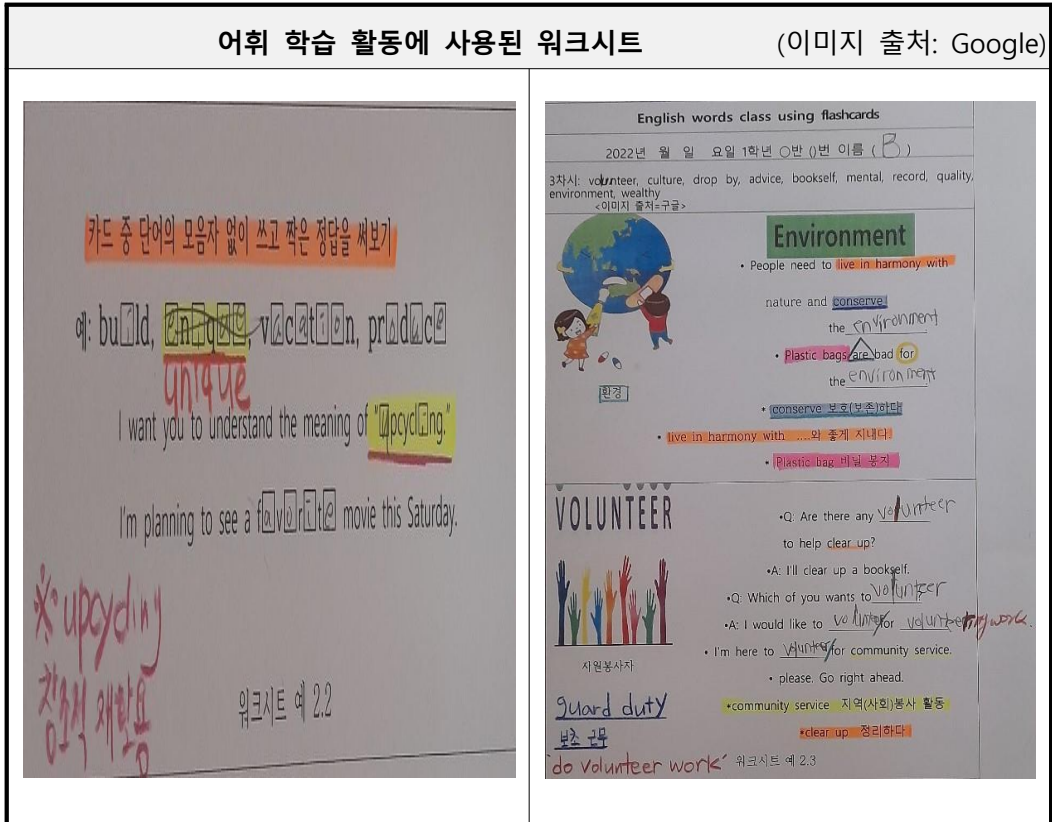


그림 4

플래시 카드를 활용한 워크시트작성 B학생의 예

B학생은 플래시 카드를 활용한 활동 시 산만하여 집중을 잘하지 못하였다. 그러나 그림 그리는 것을 좋아하다 보니 수업 시 어휘를 기계적으로 암기하는 것 보다 교사가 들려주는 소리와 그림을 추측하고 말하는 활동은 적극적으로 참여하였다. 이는 Paivio(1986)가 제시한 플래시 카드의 그림 활용이 장기 기억의 유의미한 학

습으로 작용할 수 있도록 돕기 위함이다.

그림 5는 플래시 카드의 1차시 활동 중 어휘 의미를 학습하고 한 명이 등에 단어를 쓰고 문제를 내면 상대방 학생이 정답을 종이에 옮겨서 확인 후 바른 뜻과 철자를 알려주며 서로 학습하는 과정을 담은 것이다.

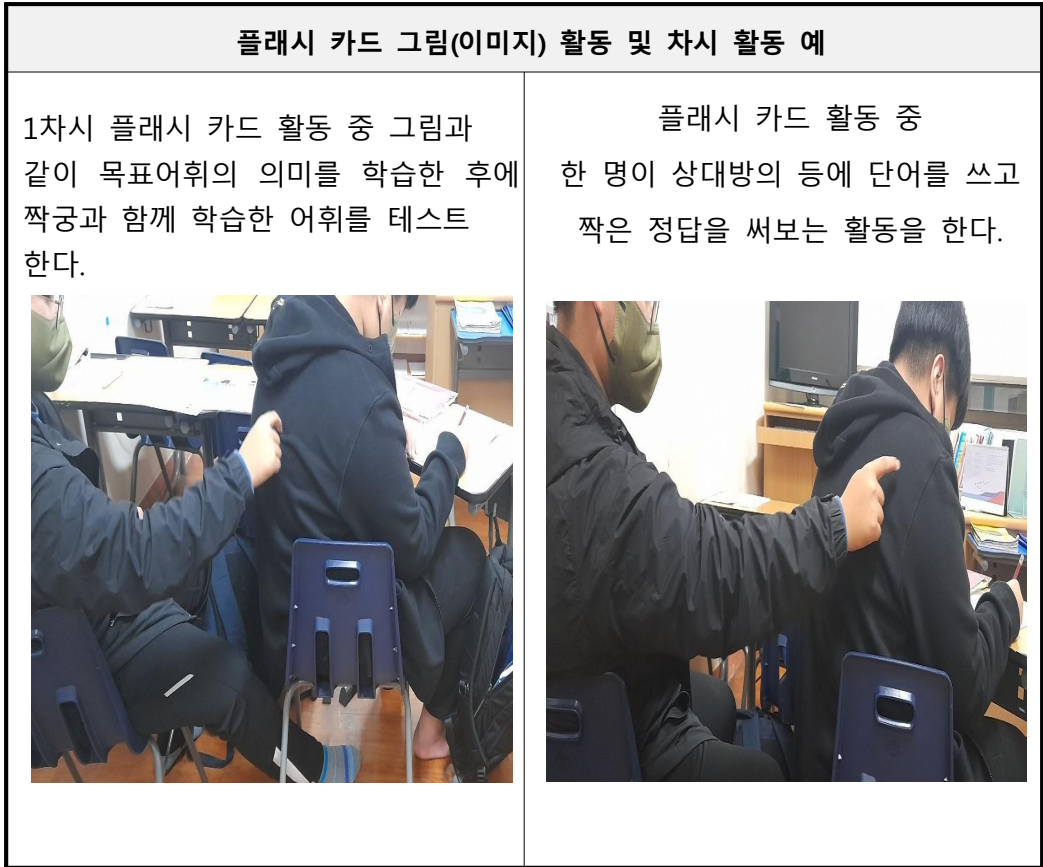


그림 5

플래시 카드 차시별 활동의 예

3.3.3 실험 수업 차시 절차 및 플래시 카드를 활용한 지도 활동

본 연구에서 실험 수업 차시별 플래시 카드를 활용한 어휘지도 방법 및 내용은 표 9와 같다.

표 9
실험 수업 모형 및 평가

단계	어휘지도 방법 및 내용	시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ● 동기유발 및 목표어휘 제시 (플래시 카드 그림을 보고 상황에 대해 듣고 추측하고 질문하기)	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ● 교사가 시범 보이며 차시별 배울 어휘 뜻 설명하기 (목표어휘를 선생님과 함께 반복해서 읽기) ● 그림과 어휘를 연결하여 보고, 듣기. 발음해보기 (새로운 어휘가 나오면 그림을 보고 어휘의 뜻을 안다) ● 워크시트 1하기 (어휘에 맞는 그림 찾기 및 철자 쓰기) ● 플래시 카드 차시별 활동을 하고 짝궁과 함께 뜻을 설명하고 모르는 것은 서로 알려주기 ● 워크시트 2하기 목표어휘에서 학습한 어휘의 뜻, 바른 철자 쓰기, 문제 풀이	35분
정리	<ul style="list-style-type: none"> ● 단어 시험(한글 뜻 영어 철자 쓰기) ● 다음 수업 예고하기 	5분

학생들은 실험 수업의 그림과 활자 플래시 카드를 구글, 네이버와 같은 웹사이트에서 이미지를 참고하고 효과적으로 단어를 기억할 수 있는 자신만의 방법으로 제작하는 활동과 차시별 어휘학습 강화 활동을 하였다.

플래시 카드를 활용한 전체 실험 수업의 모형은 표 9에서 제시된 바와 같이 실험 수업은 총 45분으로 도입 5분 전개 35분(플래시 카드를 활용한 활동) 정리 5분으로 구성하였다. 도입 단계에서는 흥미 유발의 이미지 단서 제공 및 활용할 수 있는 설명을 하였다. 전개 단계에서는 어휘목록과 플래시 카드의 그림을 보고 어휘를 학습(그림 찾기, 철자 써 보기)한 후 차시별 워크시트 1을 참조하여 각자 필요한 플래시 카드를 만들어 보고 제시된 워크시트 2의 문제는 함께 풀어보았다. 수업 과정 중 어려운 어휘의 설명은 교사가 직접 알려주고 설명하였다(문법, 읽기, 쓰기, 말하기, 해석 등). 수업의 마무리 단계에서 그림과 철자 패턴을 정확하게 연결할 수 있는지의 여부를 우리말 뜻 10개, 영어 뜻 10개로 주관식 평가하였다.

표 10은 실험 수업의 전체 차시별 목표어휘 내용 및 플래시 카드 활동 35분을 정리한 것으로 마지막 5차시 종합 어휘평가는 총 20분을 실시하였다. 표 10에서 제시한 바와 같이 35분 동안 플래시 카드를 활용한 어휘지도 차시별 세부 사항이다. 학생들은 교사의 설명과 발음을 읽히면서 자연스럽게 어휘에 노출되도록 하고 실험 수업 어휘목록(부록 7)에 있는 플래시 카드의 그림을 통해 어휘의 의미를 추측하였다. 각 차시별 활동을 살펴보면 1차시에서는 한 명이 상대방의 등에 단어를 쓰고 짝은 정답을 써보는 활동이다. 학생들은 서로 알려주고 가르쳐 주면서 유의미한 활동을 한다. 2차시에서는 기본적인 어휘를 반복해서 틀리는 저성취 학생들을 위해서 카드 중 단어의 모음자 없이 쓰고 짝은 정답을 써보는 활동을 제시하였다. 3차시에서는 서로의 단어를 숨긴 후 단어의 정답을 말해 보기 활동으로 자기 주도 훈련 어휘학습의 강화와 어휘의 의미전달로 기본적인 의사전달에 초점을 두었다. 마지막 4차시에서는 단어 카드를 펼쳐놓고 빈칸에 맞는 바른 철자의 어휘 찾기 및 단어 카드를 보고 빈칸에 맞는 문장 완성하기를 통하여 읽기 학습과 생산적 지식을 회상하고 공부하였다.

표 10

실험 수업의 전체 차시별 어휘 내용과 플래시 카드 활동

차시	목표 어휘	플래시 카드 활동(35분)
1	share, expensive, blanket, bored, company, neighbor, flood, arrest, magazine, laundry	<ul style="list-style-type: none"> • 한 명이 상대방의 등에 단어를 쓰고 작은 정답을 써보기
2	build, vocation, unique, support, drawer, favorite, gather, income, recycling, produce	<ul style="list-style-type: none"> • 카드 중 단어의 모음자 없이 쓰고 작은 정답을 써보기 e.g. bu□ld, □n□q□□, v□c□t□□n
3	volunteer, culture, drop by, advice, bookself, mental, record, quality, environment, wealth	<ul style="list-style-type: none"> • 서로의 단어를 숨긴 후 단어의 정답을 말하기 e.g. What does it begin with...?, I'm thinking of... • How do you say.... in Korean?
4	ordinary, professor, disappointed, mean, place, nature, official, be famous for, weak, honesty	<ul style="list-style-type: none"> • 단어 카드를 펼쳐놓고 빈칸에 맞는 바른 철자의 어휘 찾기 • 단어 카드를 보고 빈칸에 맞는 문장 완성하기 e.g. (1) Can place you on the desks the books
5	종합평가(20분)	어휘 시험 평가 5차시 20문항

표 11은 플래시 카드 활용 어휘지도 시 전개 35분만을 정리한 것이다. 플래시 카드 활용 어휘지도 시 이미지가 장기 기억을 유도할 수 있도록 그림을 단순하게 제작하여 제시하고 차시별 어휘 예시를 통해 흥미를 유도하였다. 처음 접한 생소한 어휘에 대해 반복 학습을 유도하기 위하여 일차적으로 실험 수업 어휘목록에서 그림과 철자를 찾아 동그라미 해보고 의미와 철자를 워크시트 1에 기록하였다. 그다음 각자 필요한 어휘 이미지는 각종 인터넷 이미지를 검색하여 이미지와 철자의 뜻을 연결하여 자유스럽게 만들었다. 인터넷을 통해 이미지를 검색하면서 반복적이고 친근하게 어려운 어휘에도 노출되도록 권장하였다. 그런 다음 참여자들이 플래시 카드를 활용하여 잘 따라 읽고 기억할 수 있도록 연관된 어휘나 철자를 워크시트 2를 통하여 차시별 지도 활동을 하였다.

표 11
플래시 카드 활용 어휘지도

단계	지도 방법 및 내용	시간
전개	<ul style="list-style-type: none"> ● 플래시 카드 차시별 어휘 예시를 보여주고, 워크시트 (1~2)를 나누어준다 (2분) ● 그림과 어휘의 의미를 연결하여 학습한 후 워크시트에 써본다 (3분) ● 목표어휘의 의미를 추측하고 필요한 어휘 이미지를 찾아 4~5개 만들기(10~15분) (어휘를 보고 그림그리기 및 인터넷 포털 사이트 검색) ● 플래시 카드를 활용한 차 시별 워크시트작성 및 어휘지도(10~15분) 	35 분

각 차시별 워크시트의 문제는 학생들의 특성을 고려하여 진행하고 차시별 워크시트 예문에 제시된 어려운 어휘는 수업 시 바로 알려주거나 워크시트에 뜻을 남겨 두었다. 제시된 예문의 표현, 쓰기, 말하기도 미리 알려주고 수업을 하였고 이미 배운 기본 개념의 문법 또한 다시 한번 상기시켜 어려운 문제는 함께 풀어보았다.

3.4 연구 자료 수집 방법

본 연구는 연구자가 직접 사설 학원에서 수업을 지도한 영어 학습 저성취 학생 2명을 대상으로 인터뷰 동의를 구하여 2022년 10월 4일, 25일에 진행하였다. 연구자는 대상 학생들에게 연구의 목적 및 문제에 대하여 충분히 설명을하고 설문에 참여하도록 하였다. 연구 참여자의 기초 설문지 응답은 10분 정도 소요되었고 개별 인터뷰 시 학생들의 익명성 보장을 약속하였다.

참여자의 흥미도 설문조사 문항의 범위는 ‘매우 아니다’(1)에서 ‘매우 그렇다’(5)까지 5점 리커트 척도(five-point Likert scale)로 제시하였으며 5~10분가량 소요되었다. 어휘평가자료의 수집 방법은 실험 수업 차시(1~4차)의 정리 단계에서 어휘평가자료를 연구자가 차시별로 직접 수거하였다. 연구자는 개별 면담 시 응답에 따른 추가 질문을 하여 5분~10분 추가 소요되었다. 또한 녹음 파일의 동의를 구하고 반복하여 청취 기록하였다. 인터뷰 내용 중 영어어휘 학습에 대한 참여자의 개별요인은 회상기법 (retrospective method)을 이용하여 답변하였다.

3.5 연구자료 분석 방법

본 연구에서 수집된 자료는 질적 분석 방법을 적용하여 분석하였다. 연구 참여자들의 기초 설문조사를 분석하고 플래시 카드를 활용한 어휘학습 효과와 흥미도 변화를 탐구하였다. 그림(이미지) 플래시 카드와 활자 플래시 카드 수업 후 각 차시 수업의 종료 5분 전에 주관식 쓰기평가를 치렀으며 문제당 1점씩 20점 만점으로 정하고 연구 대상자의 테스트 결과를 0점에서 20점까지 측정하였다. 또한 정확하게 배운 뜻과 활자를 정답으로 측정하고 품사가 틀리면 0점 처리하였다. 이는 실험

수업에서 배운 내용만을 측정하기 위한 정확성과 기술적 통계치이며 실험 수업을 통한 효과적인 어휘학습과정을 분석하기 위함이다. 마지막으로 종합어휘 평가는 10월 25일 실시하였고, 실험기간 동안 학생들이 습득한 어휘는 얼마나 되는지 측정하였다.

인터뷰 자료는 객관성 확보를 위해 Krippendoff(2004)의 내용분석(연구자료로부터 반복가능하고 타당한 추론을 이끌어내는 연구기법)정의를 기반으로 분석 내용의 타당도 추론을 도출하였다. 참여자의 인터뷰 문항에서는 고려해야 할 응답 내용을 중심으로 분석하고 범주화하여 기술하였다. 본 연구에서 면담 자료는 질적연구의 근거이론 연구 방법인 개방코딩(open coding)을 활용하였다(Strauss & Corbin, 1998). 김영천(2012)은 근거이론 연구 방법인 개방코딩은 귀납 방법을 통해 분석하는 방법으로 연구자가 수집한 자료에서부터 직접 개념을 범주화하고 코드를 만들어낸다고 하였다. 본 연구의 적합성을 높이기 위해 최종면담 내용을 연구 참여자와 공유하고 선행연구에서 도출된 중학교 영어 저 성취 학생의 플래시 카드를 활용한 영어어휘 학습의 효과 및 흥미도를 사전·사후와 비교하고 재검토하였다. 인터뷰분석과정 및 결과의 신뢰도를 높이기 위해 전문가의 논의를 거쳐 원자료의 해석을 재 실시하여 유의미한 차이 정도를 살펴본다. 본 연구는 개인적인 해석과 편견을 배제하고 연구의 타당도를 검증하고 자 인터뷰 문항에 대한 전사(transcribe)를 바탕으로 분석하고 삼각 기법(연구자 개인의 단순한 연구 결과확보가 아닌 여러 선행 연구의 관점, 시간, 공간 및 상황을 다양한 시각에서 그 자료와 해석을 재검토하는 방법)을 통해 확보하고자 하였다.

김영천(2012)에 따르면, 전사는 연구작업에서 수집된 기록자료들에 대해 분석을 체계적으로 기록하는 것이며 코딩은 수집되고 전사된 자료들을 계속 읽으면서 자료 속에 내재된 주제를 찾아내는 과정으로 텍스트가 담고 있는 메시지와 의도, 의미가 무엇인지 개념화시키는 작업이다. 다음은 전사 과정을 토대로 질적 분석과정을 조금 더 구체화한 것이다. 첫째, 참여 대상의 녹음내용을 처음부터 끝까지 듣고 난 후 내용을 구와 문장 단위로 필사하였다. 둘째, 활자화된 내용을 분석하면서 연구

의 관심인 영어 학습 저성취 학생의 플래시 카드를 활용한 어휘학습의 흥미도 변화를 발견하기 위해 특정한 의미를 내포하는 개인별 의미 있는 자료 부분을 표기한 후 그 부분을 따로 카드에 기록한다. 셋째, 유사한 의미의 내용 카드를 분류, 분석하여 타당도에 적합한 내용을 발견하고 새로운 카드에 기록한다. 넷째, 다시 유사한 내용끼리 분류하여 학생들의 흥미도, 자신감, 어휘학습에 관한 어려움의 특징을 구체적으로 범주화하여 찾아낸다. 이상 선행연구에서 살펴본 바와 같이 본 연구의 주요관심 대상인 영어 학습 저성취 학생의 연구 결과를 4장에서 논의하고자 한다.

4. 연구 결과 및 논의

본 장에서의 결과는 연구 문제에 따라 첫째, 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 중학교 영어 저성취 학생의 어휘력에 미치는 영향. 둘째, 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 중학교 영어 저성취 학생의 흥미도에 미치는 영향은 어떠한가에 관한 결과를 제시하고 이에 대해 논의해 보고자 한다.

4.1 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 중학교 영어 저성취 학생의 어휘력에 미치는 영향

본 연구는 플래시 카드를 활용한 중학교 영어어휘 학습 의미와 형태를 익히는 것을 학습 목표로 하고 명시적이고 의도적인 어휘학습을 하였다. 연구 문제 1의 결과 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 중학교 영어 저성취 학생의 어휘력에 미치는 영향으로 A학생은 표 12에, B학생은 표 13에 사전어휘 평가 결과(맞으면 1점, 틀리면 0점)를 제시하였다.

표 12

A학생 사전어휘 평가

학생	구분/객관식(20문항)	점수	총점
A	플래시 카드(그림) 어휘 10개	6점	13점
	활자 어휘 10개	7점	

먼저 학생들의 어휘 이해 능력을 알아보기 위해 실시한 문자언어(읽기 지식)에 사용되는 수용적 지식(인식 평가)의 사전어휘 평가 결과, 표 12에서 나타난 바와 같

이 A의 경우 플래시 카드(그림) 어휘는 6점이고 활자 어휘는 7점으로 나타났다. 따라서 사전평가에서는 제2 언어의 형태를 보고 모국어의 의미를 선택하는 평가가 1점 더 높았으며 총점은 20점 만점에서 13점을 획득하였다. 표 13은 B학생의 사전 어휘 평가분석 결과를 살펴본 것이다.

표 13
B학생 사전어휘 평가

학생	구분/객관식(20문항)	점수	총점
B	플래시 카드(그림) 어휘 10개	8점	12점
	활자 어휘 10개	4점	

B학생의 경우 사전어휘 평가분석 결과, B의 플래시 카드(그림) 어휘는 8점이고 활자 어휘는 4점이다. B의 분석 결과 플래시 카드(그림)어휘의 선다형 평가에서 8점으로 활자 어휘평가보다 높은 점수를 받았다. 이는 어휘 지식(수용적 지식) 의미 이해가 8점으로 비교적 높은 것을 고려해 보았을 때, 이지영(2001)의 선행연구를 바탕으로 중학교 1학년생을 대상으로 한 연구에서 플래시 카드의 시각적 이미지화가 단순히 문자로 학습했을 때보다 평균 점수가 높은 유용한 단어자료이자 배운 어휘를 기억하고 재생하는데 훨씬 특징적이었다는 분석 결과에 기초한다. 학생들의 플래시 카드 그림 어휘 평균은 7점이고 활자 평균은 5.5점이다. 학생들 간의 총합의 격차는 1점으로 A학생이 높다.

또한 B의 경우 Paivio(1986)의 선행연구에서처럼 플래시 카드의 그림 이미지는 집중력이 없는 산만한 아동에게 유의미한 학습을 한다는 납득할만한 해석을 할 수 있겠다. 본 연구 대상자를 감안하였을때 플래시 카드를 활용한 어휘 수업이 단기간 동안 전반적인 영어 학습에 크게 향상되는 것을 기대하기는 어려운 문제점이 있다. 표 14의 쓰기 표현 능력은 주관식 문항(서답형)으로 1차시부터 4차시까지 실험 수

업을 45분 실시한 뒤 해당 수업이 끝나기 5분 전 차시별 어휘력 테스트에 나누어
 우리말 뜻 쓰기(10문항)와 영어 철자 쓰기평가(10문항)를 총 4회 실시하였다. 마지
 막 5차시 평가는 20분 실시하였다. 이는 앞서 언급한 어휘 지식의 구성요소 중 수
 용적 지식과 생산적 지식인 어휘의 철자를 이해하고 쓸 수 있는가를 알아보기 위한
 평가로 수용적 지식과 생산적 지식의 선행연구에서 언급한 상기 평가의 유형이다.

표 14
1-5차시 실험 어휘학습 평가(서답형)

학생	구분/주관식	1차시	2차시	3차시	4차시	5차시	총점 (1-5 차시)
A	우리말 뜻 어휘 10개	8	8	8	9	8	41
	영어 철자 어휘 10개	6	6	7	7	5	31
	우리말 뜻 어휘 10개	5	4	8	5	4	26
	영어 철자 어휘 10개	7	7	7	6	7	34

1차시-5차시까지 같은 평가 방법으로 실험 수업을 진행한 결과 A는 우리말 뜻 쓰
 기(수용적 지식의 상기 평가) 총점은 41점이고, B학생의 총점은 26점이다. 두 학생
 간의 차이는 15점 차이로 A학생이 다소 높다. 영어 철자 쓰기(생산적 지식의 상기
 평가)의 경우 A학생의 총점은 31점이고 B학생은 34점으로 B학생이 높다. 이는 플
 래시 카드를 활용한 시각적 자료의 활용이 B학생의 경우 영어 철자 쓰기(생산적

지식의 상기 평가)에 효과적이었음을 알 수 있다. B는 문자 형태의 어휘 지식(생산적 지식)이 비교적 높은 것을 고려해 보면 영어 철자 쓰기는 민덕기(2000)의 선행 연구에서처럼 “플래시 카드 그림의 역할이 시각적 보조 기억장치로서 동시에 어휘를 기억할 때 인출 역할을 한다”와 관련이 있다.

5차시 종합평가 또한 1-4차시와 같은 방법으로 측정한 결과 A학생의 우리말 뜻은 8점이고 영어 철자는 5점으로 총점은 13점이다. B학생은 우리말 뜻 4점 영어 철자 7점으로 총점은 11점이다. A학생의 결과는 사전·사후 테스트 총점은 변화가 없으나 B학생은 11점으로 사전평가에 비해 낮다. 정리하자면 전체 1-5차시까지 주관식 총점 결과는 다음과 같다. A학생의 경우 우리말 뜻 쓰기 평가인 이해를 위한 수용적 지식의 상기 평가에서 전체 41점으로, 표현을 위한 생산적 지식 상기 평가인 영어 철자 쓰기는 31점으로 영어 철자 쓰기가 상대적으로 낮게 나타났다. B 학생의 경우, 우리말 뜻 쓰기는 26점이고 영어 철자 쓰기에는 34점으로 A학생과는 다르게 영향을 미쳤음을 알 수 있다. A와 B의 경우 1-2차시에 비해 3차시 어휘학습의 경우 비교적 어려운 어휘였지만 단어의 의미와 철자의 뜻 쓰기는 둘 다 동일하게 학습하였음을 알 수 있다. 이는 3차시 어휘학습의 경우 평상시 많이 접해 보았으나 쓰기는 어려운 철자였지만 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 새로운 어휘의 기억에 조금 더 효과적인 영향을 주지 않았는가 추측된다. B학생의 경우 4차시와 5차시에 낮은 점수의 변화를 알 수 있다. 학생의 인터뷰에서 밝힌 바와 같이 처음 학습할 때는 기억에 남으나 나중에는 잘 기억에 남지 않는다고 하였다. 그 결과 B 학생의 경우 5차시에 출제된 문제는 더 오래전에 학습한 차시를 바탕으로 출제된 문제이다보니 B학생의 경우 플래시 카드를 활용한 학습의 효과가 거의 높게 나타나지 않았다.

본 연구에서 지금까지 위에서 살펴본 것으로부터 연구 결과의 도출과 선행연구를 바탕으로 나타나는 것은 Laufer와 Nation(1999)이 언급한 생산적 지식의 능력이란 ‘단어가 맞고 틀리는지를 판단하는 것이 아니라 어휘 지식의 정도를 암시하는 것’으로 함축적 분석의 의미가 있다. 이러한 관점으로 본 논문을 볼 때 생산적 지식이

충분하다고 뒷받침하기 위해서는 ‘쓰기와 말하기의 어휘 사용이 충분히 이루어져야 한다’는 것에 큰 의미를 부여한다. 그러나 수용적 어휘 지식 사용과 생산적 어휘 지식 사용의 두 가지 어휘 지식의 구성을 다루면서 한쪽에 초점을 두지 않고 모두를 학습하고 충분히 다루는 것이 필요하며 해당 어휘 지식을 습득했다 할 수 있다 (Webb, 2005)는 주장의 쟁점을 이해하면 한다. 본 연구는 플래시 카드를 활용한 어휘학습 활동 시 영어 학습 대상인 저성취 학생이 직접 그림을 그리면서 어휘나 문장을 보다 분명한 명시적인 학습으로 이해하여 효과적이라는 선행연구 결과에 동의한다(임운대, 2015). 앞서 선행연구를 토대로 Hunt와 Beglar(1998)의 제한된 어휘를 가지고 있는 저성취 학생들에게 직접적인 명시적 어휘지도를 하였지만 학생들의 최종어휘학습 평가 결과 수용적·생산적 지식 상기 평가유형의 경우 플래시 카드를 활용한 어휘 학습효과의 영향이 각각 다르게 반영됨에 따라 앞서 살펴본 선행연구를 기반으로 개인별 학생에게 요구되는 수용적·생산적 어휘 지식향상을 위한 것이라면 본 연구 결과를 토대로 그것의 어휘 지식과 평가유형에 맞게 학생들의 수업 또한 각각 다르게 설계해야 한다는 선행연구 해석의 의미 있는 연구 결과를 보여주고 있다(Nation, 2001).

4.2 중학교 영어 저성취 학생의 흥미도

플래시 카드를 활용한 어휘학습이 중학교 영어 저성취 학생의 흥미도 변화에 미치는 영향을 알아보기 위해 사전·사후 설문을 실시하였다. 설문 문항은 총 10문항으로 어휘학습 필요성의 인식, 플래시 카드를 활용한 어휘학습, 흥미도로 구분할 수 있다. A학생과 B의 흥미도 변화를 비교한 전체 내용의 분류는 다음과 같다. 플래시 카드를 활용한 어휘학습영역의 중요성인식(2~6번), 흥미도 및 자신감(7~10번)에 제시하여 살펴보았다. 7번 문항의 “플래시 카드를 활용한 영어 수업을 하면 재미있을 것 같다”에서 A학생의 사전 조사는 ‘그렇다’ 이고 사후 조사는 ‘매우 그렇다’로 답변하였다. B학생은 사전 조사 결과 ‘그저 그렇다’와 사후 ‘그렇다’로 학생들 모두 점진적인 변화와 흥미도를 높였음을 알 수 있다. 이는 김규연(2018)의 시각 자료가 학습에 도움이 되는 역할과 흥미를 유발한다는 긍정적인 연구 결과를 뒷받침한다.

A학생은 플래시 카드를 활용한 어휘학습의 쓰기, 문장의 읽기, 문법(3, 4, 6번 문항)에서 ‘그렇다’로 향상된 답변을 하였다. 이는 신용진(1996)의 교실에서 그림을 사용하여 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기를 고루 증진 시킬 수 있다는 연구 결과와도 연결된다. B학생의 경우 어휘학습의 필요성 인식에서 ‘매우 그렇다’의 긍정적인 대답을 하였다. 그러나 플래시 카드를 활용한 어휘학습에는 ‘그저 그렇다’의 답변이 많았고 8번 문항의 설문(나는 영어 시간이 기다려진다)에서는 ‘매우 아니다’로 부정적 인평가를 하였다. 이와 같은 내용 또한 앞서 살펴본 선행연구 Rivers(1981)의 주장과도 일치한다. 영어 학습 저 성취 학습자들에게는 학습의 동기, 학습 방법, 흥미도를 우선적으로 고려하고 개선하여 영어 학습 동기를 부여하고 영어 학습에 참여할 수 있도록 해야 할 것이다.

표 15는 중학교 영어 저성취 학생의 흥미도 설문 내용의 사전·사후 설문 내용으로 구성한 결과이다.

표 15

중학교 영어 저성취 학생의 흥미도 설문 내용

문항		*1	2	3	4	5
1. 나는 영어 공부에서 어휘(단어) 학습은 필요하다고 생각한다	사전			1		1
	사후				1	1
2. 나는 플래시 카드를 활용한 단어 수업이 말하기를 학습하는데 도움이 될 것 같다.	사전			2		
	사후			2		
3. 나는 플래시 카드를 활용한 단어 수업이 쓰기를 파악하는데 도움이 될 것 같다.	사전			2		
	사후			1	1	
4. 나는 플래시 카드를 활용한 단어 수업이 문장의 읽기를 파악하는데 도움이 될 것 같다.	사전			2		
	사후			1	1	
5. 나는 플래시 카드를 활용한 단어수업이 영어 수업 내용(독해)를 이해하는데 도움이 될 것 같다 .	사전		1	1		
	사후			2		
6. 나는 플래시 카드를 활용한 단어 수업이 문장의 구조(문법)을 파악하는데 도움이 될 것 같다.	사전		1	1		
	사후			1	1	
7. 나는 플래시 카드를 활용한 영어 수업을 하면 재미있을 것 같다.	사전			1	1	
	사후				1	1

8. 나는 영어 수업 시간이 기다려진다.	사전		2
	사후	1	1
9. 나는 다른 학생들보다 영어 단어를 더 잘 외울 수 있다.	사전		2
	사후		2
10. 나는 영어 수업 시간에 판생각, 판짓을 많이 한다(낙서, 떠들기, 게임, 책 찢기, 종이접기 등).	사전		2
	사후	1	1

*1=매우 아니다, 2= 아니다, 3= 그저 그렇다, 4=그렇다, 5= 매우 그렇다

A와 B의 경우, 앞서 언급한 것처럼 흥미도(8번 문항) 및 어휘학습의 자신감 부분(9번 문항)에서 5단계 척도 결과 비교적 낮은 성취도를 보였다. 이는 앞서 논의된 선행연구에서 문자언어를 학습하기 시작하면서 영어에 흥미를 잃어가는 학생이 많아진다고 언급한 것처럼 학습결손의 누적이 흥미를 잃어버리지 않도록 흥미와 학습의 재미를 동시에 느낄 수 있는 영어 어휘학습 관련 다양한 학습자료제시가 중요할 것이다(이완기, 2014). Brown(2001)이 언급한 ‘외국어 학습에 있어서 흥미를 고려하여 다양한 학습 활동을 해야한다’의 주장과 같이 결과적으로 저성취 학생들은 어휘와 쓰기를 단순히 반복하는 것보다 플래시 카드를 활용한 수업과 활동이 지루하지 않았으며 흥미를 유도할 수 있음을 본 연구를 통해 알 수 있었다. 저성취 학생들은 플래시 카드를 직접 그려보고 제작하는 활용과정에서 재미를 느끼고 이미지와 언어를 동시에 사용하여 ‘명사, 동사, 형용사, 등의 새로운 어휘를 반복적으로 공부하고 결과적으로는 어휘학습의 흥미도 면에서 교육적인 긍정적 변화를 보인다(박선희, 2019)는 주장과도 일치한다. 본 연구에서 플래시 카드를 활용한 각 차시의 다양한 어휘학습 활동은 저성취 학생들에게 어휘학습의 주도적인 주체로서 새로운 어휘를 다룰 수 있는 접근 방법을 제시하였다.

플래시 카드를 활용한 영어 어휘학습 저성취 학생들의 결과를 토대로 인터뷰 내

용의 사전·사후 결과를 함께 좀 더 논의해 보고자 한다. 표 16은 사전 인터뷰를 진행한 후 분석한 결과의 내용이다. 분석한 결과를 토대로 국내·외 선행연구를 검토 분석하여 연구 결과의 신뢰도를 높이고 연구자의 의견도 반영하였다. 앞서 언급된 사전·사후 어휘평가 기준을 참고하여 영어 학습 저 성취 학생의 결과 및 사전 인터뷰 개별 결과를 함께 살펴보고자 한다.

표 16

영어 어휘학습에 대한 학습자 개별요인 사전 인터뷰 내용

문항/사전 영역	인터뷰 내용
2. 어휘학습의 적절성	•재미가 없어요, 발음이 어려워요.
	문법이 제일 어려운 거 같아요. (A학생)
3. 영어 공부에 대한 흥미도	•단어 암기가 힘들어요 (B학생)
	•아니요, 친구랑 게임을 해야 돼서... 시험 기간이 아니면 안 하겠죠. (A학생)
	•아니요, 영어 공부를 옛날부터 안해와서...옛날 초등학교 때 영어 학원을 다녔었는데 거기서도 숙제를 잘 안 하는 습관을 가져서요. (B학생)

A학생은 영어 학습 시 문법이 어렵다고 언급하였으나 플래시 카드를 활용한 어휘 학습 후 문장의 구조(문법)를 파악하는 질문에 ‘그렇다’로 도움이 되었다고 응답하였다. 인터뷰와 실험 학습 사후 어휘 결과에서도 A학생의 경우 시각적 이미지의 활용이 활자보다는 효과적으로 작용했음을 알 수 있다. 이와는 다르게 B학생은 실험 학습과 사후 어휘 결과에서 나타나듯이 영어 활자 평가가 높았는데 이는 인터뷰에서 조사(“그림을 그리고 어, 글로 외우니까”)된 바와 같이 플래시 카드의 시각이미

지는 Paivio(1973)가 언급한 플래시 카드의 영상성이 활자체계와 영상체계로 이중으로 기억되었다는 것을 알 수 있다. A와 B의 사후 인터뷰 내용은 표 17에 제시하였다.

표 17

영어 어휘학습에 대한 학습자 개별요인 사후 인터뷰 내용

문항/사후 영역	인터뷰 내용
1. 플래시 카드를 활용한 실험 수업 목표어휘에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> •예, 약간 더 기억에 남는 거 같아요. 글로 쓸 때는 처음에 생각하다 사라지는데, 생각하면서 쓰니까요. (A학생)
	<ul style="list-style-type: none"> •보통이었어요. 오래 안 하면 단어가 빨리 잊혀져요. (B학생)
5. 어휘 학습 효과 및 흥미도	<ul style="list-style-type: none"> •예, 단어 외우는 거랑 영어 공부에 흥미가 있어졌어요, 단어 암기가 수월해졌어요. (A학생)
	<ul style="list-style-type: none"> •그래도 조금은 아는 것 같아요 효과가 있는 거 같아요, 단어를 좀 더 잘 외우게 된 거 같다. 시간상 좀 부족한 거 같다. (B학생)

영어 어휘학습에 대한 학습자 개별요인 사후 인터뷰 내용분석과 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 A학생과 B에게 수용적 지식과 생산적 지식인 어휘 지식의 철자를 이해하고 쓸 수 있는가를 알아보기 위한 평가에서 플래시 카드의 이미지는 학생마다 각각 다르게 긍정적으로 반영되는 것을 알 수 있다. 전반적으로 학생들이 플래시 카드 이미지의 시각적 활용, 그리고 활자를 직접 써보면서 카드를 만드는 과

정에서 쉽고 재미있게 어휘를 자연스럽게 복습하면서 이미지의 기억이 오랫동안 남고 이것이 A학생과 B학생에게 각각 다른 어휘 지식향상과 어휘학습의 흥미도에 도움을 준 것으로 추측된다. 영어 학습 저성취 학생 대상 추가적인 인터뷰 내용은 이어서 요약 하였다.

어휘를 쉽게 이해했다. 그림이랑 같이 외우니까, 약간 더 기억에 남는 거 같아요 음....힘들었던 것은 없었던 거 같아요, 그냥 그리면서 하니까 재미있었어요 중학교 영어시간에도 플래시 카드 활동을 활용하면 좋을 거 같아요. 어, 그 전에 비해서 외우는 것은 많아진 것 같아요. 단어 외우는 거랑은 좀 더 도움이 되었어요, 정말 재미있었어요.

[A학생, 2022년 10월 25일]

거기 학원(초등학교 때 다닌 사설 학원)이 수준이 높아가지고 숙제도잘 못 하고 그래가지고 뭔가 선생님이 혼낼 거 같아서 그때 학원 가기가 싫어졌어요". 단어와 카드를 매치하는 것은 보통이었어요, 그래도 많이, 오래안하면은 단어가 빨리 많이 잊어버려요. 딱히, 힘든 것은 없었어요. 그림을 그리고 어, 글로 외우니까 더 재미있던 거 같아요. 그래도 아주 조금은 단어를 아는 거 같아요, 예, 조금은... 단어를 조금 더 잘 외우게 된 거 같아요

[B학생, 2022년 10월 25일]

위 내용은 사전·사후 인터뷰 과정 시 알게 된 어휘 학습요인의 학습자 개별요인의 구체적인 내용이다. Brown(1994)은 언어습득에 영향을 주는 것으로 인성적 요인(자신의 능력에 대한 믿음, 지식, 불안감, 억압, 자기 확신)과 다른 사람과의 접촉에서 오는 사회문화적인 요소가 관련되어 있다고 보았다 이것은 B학생의 경우 학습 불안감이 선생님과의 사회문화적인 요소와 관련되어 영향을 받았음을 추측할 수

있다. B학생은 초등학교에서 처음 영어 공부를 시작하게 되면서 사설 학원에서 경험한 수업에 대해 자신감과 흥미를 잃어 이에 따른 부정적인 학습 효과 요인의 경험을 언급하였다. 따라서 어휘학습의 부담감을 플래시 카드의 활용방안으로 마련하여 자기 주도적인 어휘학습에 중요한 도움이 될 수 있다고 판단된다.

5. 결론

본 연구는 G시에 소재하고 있는 중학교 1학년 영어 저성취 학생(남 2명)을 대상으로 플래시 카드를 활용한 어휘 학습지도가 얼마나 도움이 되는지를 모색하고자 하였으며 중학교 저성취 학생들의 어휘학습 흥미도를 높일 수 있는 효율적인 지도 방안을 위해 1-4차시까지 실험연구를 시행하고 의미·이해와 철자 쓰기를 측정하고 그에 따른 결과를 비교 분석하여 다음과 같은 결론에 도달하였다.

5.1 연구 요약

본 연구 목표를 달성하기 위해 중학교 영어 학습 저성취 학생을 대상으로 설문조사, 인터뷰, 플래시 카드를 활용한 어휘학습을 실시하였다. 실험 어휘의 의미와 형태를 학습하는 것을 궁극적인 학습목표로하고 플래시 카드(이미지)를 활용한 명시적 어휘학습을 통해 한국교육평가원(1988)의 ‘시각적으로 가르치기 지도방안’ 축진으로 중학교 영어 학습 저성취 학생의 특성을 고려한 플래시 카드 차시별 활동(4주간 4차례)이 얼마나 영향을 미치는가와 흥미도를 알아보았다. 학습의 정리 단계에서는 의미·이해, 영어 철자 쓰기를 매 수업시간마다 5분씩 총 4회 평가를 실시하고 마지막 5차시에 지금까지 학습한 어휘를 총 20문항 선별하여 20분동안 종합평가를 실시하였다.

첫째, 플래시 카드를 활용한 중학교 영어 어휘학습 저성취 학생들에게 어떤 영향을 끼치는지를 분석한 결과 A학생의 경우 종합평가 결과 의미·이해의 우리말 뜻의 평균이 영어 철자 쓰기 평균 점수보다 높았으며, B학생의 경우 영어 철자 쓰기 평균이 더 높았다. 결론적으로 플래시 카드 이미지를 활용한 어휘 수업이 A학생은 수용적 지식에 B학생은 생산적 지식에 긍정적인 영향을 미쳤다. 생산적 지식의 경우 앞서 살펴본 선행연구에 대한 관점으로 정리해 볼 때 유용하게 주목할 만한 결과이다. 이는 A학생의 경우 생산적 지식이 처음 획득하기도 어렵고 보유하기도 어렵다

는 점에서 흥미롭게 작용하였다. B학생의 경우는 앞서 언급한 연구를 토대로 대부분 생산적 지식의 보유가 수용적 지식보다는 우세하다는 점에서 B학생의 경우 학습유형과 평가유형이 생산적 지식에 유리하게 이루어졌다고 추측할 수 있다. 학생들의 평가 활동을 통하여 시각 자료 중심 지도가 배운 어휘를 기억하게 하고 효과적이라는 이 같은 주장은 유용성을 보여준다(이화자, 1996). 영어 학습 저성취 학생을 대상으로한 어휘습득의 결과 플래시 카드를 활용한 어휘학습 활동이 의미의 이해와 철자 쓰기도 향상됨을 알 수 있었다. 학생들의 경우 영어 학습에 대한 자신감과 성취감이 부족하다 보니 어휘학습에 있어서 중요한 학습 부진요인으로 불리하게 작용할 수 있다. 따라서 플래시 카드를 활용한 어휘학습은 영어 어휘학습이 부족한 저성취 학생들에게 자신감과 성취감을 제공하여 어휘의 기억을 돕는 학습자료라고 할 수 있다.

둘째, 플래시 카드를 활용한 어휘학습이 중학교 영어 저성취 학생의 흥미도 변화를 살펴보면 A학생은 사전의 ‘영어 공부가 재미없다’고 응답하였으나 사후 결과 ‘단어 암기가 조금 더 수월해졌으며, 어휘학습에 흥미가 있어졌다’ 응답하였고, B학생은 사전의 ‘단어 암기가 힘들다’에서 ‘단어를 잘 외우게 되는 것 같다’고 대답하였다. 학생들은 사전 조사 결과와는 다르게 긍정적인 반응을 보였으며 어휘학습 흥미도 갖게 되었다. 이혜진(2013)의 연구 결과처럼 플래시 카드의 활용은 영어 학습에 흥미가 없는 학생들에게 단기간 큰 변화를 주지는 않았지만 ‘단계적인 학습의 흥미 유도는 할 수 있음’의 연구 결과와 일치한다. 저성취 학생을 대상으로 이미 눈여겨 볼만한 것은 도구적 동기와 통합적 동기가 낮은 학생이다. 그러나 언어학습의 접근 방법은 상당 부분 동기와 관련이 있다고 학자들(Gardner & Lamber, 1972)과 교육평가원(1988)은 이미 전제하고 있다. B학생의 경우 불만족스러운 학습 경험으로 동기와 흥미를 잃은 경우이다. 결정적으로 학생의 흥미도는 의미 있는 학습을 촉진하여 학습 동기를 유발하여 학습을 장기적으로 기억하게 돕는다 하였다(Dewey, 1913). 이러한 맥락에서 플래시 카드는 흥미로운 역할의 어휘학습 동기가 될 것이다.

5.2 교육적 함의

본 연구는 영어어휘 지식이 부족한 영어 학습 저성취 학생들에게 일차적인 어휘의 뜻만을 학습하는 것도 학생들에게 무엇인가 할 수 있다고 자신감을 심어줄 수 있으며, 학습의 성취감 또한 느끼게 해줄 수 있었기 때문에 교육적 함의를 담고 있다. 본 연구 참여자들이 어느 정도 어휘 실력이 향상되고 난 후에는 영어 학습의 다양한 맥락 속에서 전략적으로 어휘를 좀 더 깊게 사용할 수 있도록 학습의 기회를 다양하게 제공할 수 있는 교수법은 필요하다. 따라서 중학교 영어 학습 저성취 학생들이 흥미를 잃지 않고 학습 동기를 유발할 수 있는 효과적인 교수법 개발을 제안하는 바이다.

첫째, 학생들 수준에 맞추어 알고 있는 단어와 모르는 단어의 비율을 조절하여 어휘학습에 플래시 카드를 활용해 볼 것을 제안해본다. 이와 함께 학생에게 맞는 반복적 학습의 단어 카드 제시는 새로운 어휘 습득실력이 나아지고 있다는 격려의 피드백과 함께 학생 스스로 성취감과 학습량을 조금씩 늘리도록 유도한다. 이에 맞게 중학교 영어 저성취 학생들을 위한 다양한 플래시 카드 활용방안이 교육 개발되어 어휘학습의 효과를 증가시킬 수 있도록 한다.

둘째, 교사는 우선 영어 학습 저성취 학생들이 겪고 있는 어휘학습 방법의 어려움의 원인이 무엇인지, 무엇을 우선적으로 가르쳐야 하는지 개별 학생의 학습 동기를 파악하고 학습 내용을 충분히 설명하여 학생의 수준에 맞는 이해로 학습부담감을 주지 않도록 배려한다. 플래시 카드를 활용한 어휘 수업의 흥미도를 높이기 위해 교사는 영어 학습 성취 학생이 지속적인 흥미를 가질 수 있도록 새롭고 다양한 어휘지도 학습을 준비하고 수업에서 활용해야 한다. 영어 학습 저성취 학생의 경우 반복 학습 시 싫증을 금방 느끼므로 단어나 간단한 문장을 듣고 의미를 이해하고 추측하도록 지도한다.

5.3 연구의 제한점

본 연구는 여러 면에서 긍정적인 시사점을 제공하지만 몇 가지 연구의 제한점을 밝히는 바이다. 먼저 중학교 영어 저성취 학습자 2명만을 연구 대상으로 선정하였다. 연구 대상의 수가 적어 본 연구 결과를 폭넓게 적용시켜 일반화하기에는 무리가 있다. 4회의 단기간 수업으로 진행한 연구이기 때문에 기간에 따라 실험 결과도 달라질 수 있다. 마지막으로 어휘학습 수준과 관련해 자가 진단을 통해 하위 학습자로 분류하였지만, 연구 과정에서 사용한 분류 기준이 이들의 영어 학습 수준을 설명하는 절대적인 지표가 될 수 없음을 밝힌다.

5.4 후속 연구 제언

본 연구의 제한점을 바탕으로 후속 연구에 대한 제언을 하고자 한다. 후속 연구는 다양한 지역에서 남녀 학생들의 많은 연구 대상자를 기반으로 충분한 실험 기간을 확보하여 질·양적 연구를 진행하고 결과를 일반화하기에 무리가 없도록 해야 한다. 안효선 & 민찬규(2014)의 연구 결과와 같이 효과적인 어휘학습은 풍부한 맥락 속에서 다양한 쓰임과 함께 단어의 의미를 추론하고 어휘 학습 효과를 증진을 도울 수 있다. 따라서 영어 학습 저성취 학생의 어휘력 증진을 위해 학교 수행 평가에서도 플래시 카드를 활용한 다양한 문맥 활동을 적용시켜 학습할 수 있는 기회도 마련되었으면 한다.

오늘날 대부분의 학생들은 초등학생부터 교육의 치열한 경쟁 구도에 매달리게 된다. 과연 교사는 영어의 교육 현장 속에서 아이들의 흥미와 재능을 알아차릴 수 있는가? 끝으로 본연구의 활용이 온·오프라인 수업의 대체 상황에서 어휘학습 방법에 대한 다양한 노력과 양질의 교육 현장을 위해 조금이나마 보탬이 되길 바란다.

참고문헌

- 교육부. (2015). 영어과 교육과정. 교육부 고시 제2015-74호 [별책 14]. 서울: 교육부 어휘 능력에 따른 중학생의 어휘 학습 전략 연구.
- 곽윤정. (2004). 영어 학습 포기 원인과 과정에 관한 연구. 미출간 석사학위 논문. 부산: 부산대학교.
- 김수동, 이화진, 유준희, 임재훈, 김은정. (1988). 학습부진아 지도 프로그램 개발 연구. 서울: 한국교육과정평가원.
- 김신애. (2012). 이미지 활용 영어 어휘학습과 학습 스타일과의 관계. 미출간 석사학위논문. 서울: 한국외국어대학교
- 김은옥. (2000). 중학교 영어과 수준별 이동수업이 학업 성취도 및 정의 특성에 미치는 영향. 석사학위논문. 부산: 경성대학교.
- 김영은. (2012). 픽토그램(pictogram)을 활용한 지도 방법이 초등학생의 영어 알파벳 인식 능력에 미치는 효과. 충북: 한국교원대학교.
- 김혜영. (2010). 픽토리얼 타이포그래피(Pictorial typography)의 특성 연구. 서울: 경희대학교.
- 김재춘. (1999). 수준별 교육과정의 이해. 서울: 교육과학사.
- 민덕기. (2000). 초등학교 영어 수업 개선 방안: 플래시 카드(Flashcards)의 사용을 중심으로 *Education: Using Flashcards*. 논문집, 37, 341-358.
- 민지영. (2017). 스마트폰 게임 어플을 사용한 어휘학습이 초등학생의 영어 능력과 태도에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 이화여자대학교.
- 민찬규. (2002). 영어교육과 쓰기 교육. 영어교육, 14(2), 171-187.
- 박상익. (1989). 학습부진아 교육. 서울: 한국교육개발원.
- 박정혜. (2010). 이미지(그림)를 활용한 효과적인 어휘 지도방안 연구: 실업계 고등학교를 중심으로. 미출간 석사학위논문. 서울: 고려대학교.
- 박혜미. (2018). 모바일 플래시 카드 앱 활용이 초등학생의 영어 어휘력향상에

- 미치는 효과. 미출간 석사학위 논문. 서울: 서울교육대학교.
- 배경락. (2007). 시각 자료를 활용한 영어 어휘지도 방안연구: 학습 스타일과 연계하여. 미출간 석사학위 논문. 대구: 계명대학교.
- 배두분. (1999). 초등학교 영어교육. 한국문화사.
- 신현정. (2018). 그림문자와 어휘 카드를 활용한 중학교 영어어휘 학습 효과 연구 석사학위논문. 충북: 한국교원대학교 교육대학원.
- 윤미선, 맹은경. (2011). 스토리텔링과 플래시 카드를 활용한 어휘학습의 효과 비교연구. *영어교과교육*, 10(3), 163-185.
- 이지영. (2001). 영어과 학습부진아를 위한 효율적인 어휘지도 모형 연구. 석사 학위논문. 서울: 이화여자대학교.
- 이혜진. (2013). Flash-card를 활용한 중학교 영어 학습 부진 학생의 어휘력 신장에 관한 연구. 서울: 국민대학교 교육대학원.
- 이효정. (2010). 학습유형에 따른 명시적·암시적 어휘학습이 고등학교 학습자의 영어어휘 학습에 미치는 영향. 미출간 석사학위 논문. 서울: 이화여자대학교.
- 임윤대. (2015) 플래시 카드를 활용한 증가적 반복연습이 초등영어 학습부진아의 어휘학습에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 서울: 서울교육대학교.
- 임윤대, 홍선호. (2015). 플래시 카드를 활용한 증가적 반복연습이 초등영어 학습부진아의 어휘학습에 미치는 영향. *초등영어교육*, 21(4), 247-273.
- 정재준, 김정렬(2013). 영어 학습부진아 지도 사례연구. *영어교육* 68(2), 179-199.
- Anderson, R. C., & Nagy, W. E. (1992). The vocabulary conundrum. *American Educator*, 16(4), 14-18, 44-47.
- Beck, L., Perfetti, C. A., & Mckewon, M. G. (1982) Effects of long-term vocabulary instruction on lexiclal access and reading comprehension. *Jounrnal of Educational Psychology*, 74,

500-521.

- Channell, J. (1988). Psycholinguistic considerations. In R. Carter & M. McCarthy (Eds.), *Vocabulary and Language Teaching* (pp. 83-97). London: Longman.
- Coady, J. & Huckin, T. N. (1997). *Second language vocabulary acquisition*, New York: Cambridge University Press.
- Dörnyei, Z. (2007). *Research methods in applied linguistics*. New York: Oxford University Press.
- Ellis, N. C., & Beaton, A. (1993). Psycholinguistic determinants of foreign language vocabulary learning. *Language Learning*, 43(4), 559-617.
- Kelly, S. P. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. Boston: Heinle & Heinle Publishers.
- Laufer, B., & Paribakht, T. S. (1998). The relationship between passive and active vocabularies: Effects of language learning context. *Language Learning*, 48, 365-391.
- Laufer, B., & Nation, P. (1999). A vocabulary-size Test of controlled productive ability. *Language Testing*, 16(1), 33-51.
- Miller, G. A. (1999). On knowing a word. *Annual Review of Psychology*, 50, 1-19.
- Nation, I. S. P. (1978). Translation and the teaching of meaning: Some techniques. *English Teaching Journal*, 32(3), 171-175.
- Nation, I. S. P. (1982). Beginning to learn foreign vocabulary: A review of research. *RELC Journal*, 13(1), 14-36.
- Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. New York, NY: Heinle and Heinle.

- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. New York: Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P., & Hwang, K. (1995). Where would general service vocabulary stop and special purposes vocabulary begin? *System*, 23, 35-41.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Scott, W. & Ytreberg, L. H. (1990). *Teaching English to Children*. London: Longman.
- Scovel, T. (1978). The effect of affect on foreign language learning: A review of the anxiety research. *Language Learning*, 28, 129-142.
- Stanovich, K E. (1999). The sociopsychometrics of learning disabilities. *Journal of Learning Disabilities*, 32, 350-361.
- Sternberg, R. J. (1987). Most vocabulary is learned from context. *The Nature of Vocabulary Acquisition*, 89-105.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. London: Person Education.
- Webb, S. (2005). Receptive and productive vocabulary learning: The effects of reading and writing on word knowledge. *Studies in Second Language Acquisition*, 27(1), 33-52.
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics and Language Teaching*. London: Edward Arnold.
- Wiseman, J. P., & Aron, M. A (1970). *Field projects for sociology students*. San Francisco, CA: Canfield Press.

부록 1

<학습자 배경정보 설문지>

() 중학교 (1) 학년 () 반 성별 남/여

*** 다음 질문을 읽고 알맞은 번호에 동그라미 하세요.**

1. 나는 영어권 나라에서 살다 온 경험이 있다. 예 () 아니오 ()
2. 나는 새로운 영어 단어를 학습할 때 _____ 공부한다.
 ① 눈으로 암기하면서 ② 반복해서 읽으면서 ③ 반복해서 쓰면서 ④ 반복해서 읽고 쓰면서 ⑤ 플래시카드의 그림(이미지)을 떠올리면서
3. 내가 생각하는 영어 단어 공부에서 가장 효과적인 학습자료는 무엇이라고 생각 하나요? ① 사전 ② 단어장 ③ 교재 ④ 단어 카드 ⑤ 영어단어 학습기 APP
4. 자신의 영어 공부 방법은? (복수 응답 가능)
 ① 학교 영어 수업 ② 영어 학원 ③ 과외 ④ 학습지 혹은 문제집
 ⑤ 교육방송 (TV나 DVD, Youtube)
5. 나는 일주일에 학교 이외의 장소에서 영어 공부를 어느 정도 하고 있나요?
 ① 일주일에 1시간 ② 일주일에 2시간 ③ 일주일에 3시간 ④ 일주일에 4시간
 ⑤ 0시간(전혀 하지 않는다) ⑥ 매일
6. 내가 생각하는 영어 실력은 어떤가요?
 ① 매우 못한다 ② 못 한다 ③ 그저 그렇다 ④ 잘한다 ⑤ 매우 잘한다.
7. 나의 영어 말하기 능력은 다른 학생들과 비교하여 _____.
 ① 매우 못 한다 ② 못 한다 ③ 그저 그렇다 ④ 잘 한다 ⑤ 매우 잘한다.
8. 나는 영어 단어(어휘)에 관심이 많다. 예 () 아니오 ()
9. 내가 영어 학습에서 가장 중요하게 생각하는 것은 _____이다(복수 응답 가능) ① 단어실력 ② 문법 ③ 독해 실력 ④ 듣기 ⑤ 말하기 ⑥ 쓰기 ⑦모두다
10. 영어 학습을 할 때 모르는 영어 단어(어휘)가 나오면 어떻게 공부합니까?
 ① 선생님, 친구 혹은 주변 사람들에게 묻는다. ② 우선은 넘어간다. ③ 사전, 단어장, 교재를 찾아본다. ④ 짐작으로 해결한다.

부록 2

흥미도 사전 설문지

학생 여러분 안녕하세요. 1학년 몇 반() 이름()

이 설문지는 학생 여러분의 영어 학습에 대한 흥미도와 어휘력향상에 필요한 질문들로 구성되어 있습니다. 여러분의 답변 내용은 중학교 영어교육을 위한 연구 자료로 사용되며 연구 목적 이외에는 절대 사용하지 않을 것입니다. 점수와 전혀 상관이 없으며 맞거나 틀린 답이 없으니 아래 문항을 읽고 내용이 평소 자신의 생각과 일치한다면(√)표시 하세요.

※ 총 10문항입니다. 다음을 읽고 본인과 가장 가깝다고 생각하는 항목에 체크(√)해 주십시오.

번호	사전 설문 내용	매우 아니 나다	아 니 다	그 저 그 렇 다	그 렇 다	매우 그 렇 다
1	나는 영어 공부에서 어휘(단어)학습은 필요하다고 생각한다.					
2	플래시 카드를 활용한 단어 수업이 말하기를 학습하는데 도움이 될 것 같다.					
3	플래시 카드를 활용한 단어 수업이 쓰기를 파악하는 데 도움이 될 것 같다.					
4	플래시 카드를 활용한 단어 수업이 문장의 읽기를 파악하는데 도움이 될 것 같다.					
5	플래시 카드를 활용한 단어 수업이 영어 수업 내용의 의미(독해)을 이해하는데 도움이 될 것 같다.					

6	나는 플래시 카드를 활용한 단어 수업이 문장의 구조(문법)를 파악하는데 도움이 될 것 같다.					
7	나는 플래시 카드를 활용한 영어(어휘)수업을 하면 재미있을거같다.					
8	나는 영어 수업 시간이 기다려진다.					
9	나는 플래시 카드를 활용하여 단어를 외우면 다른 학생들 보다 영어 단어를 더 잘 외울 수 있다.					
10	나는 영어 수업 시간에 탄생각, 탄짓을 많이 한다 (낙서, 떠들기, 게임, 책 찢기, 종이접기 등).					

부록 3

흥미도 사후 설문지

학생 여러분 안녕하세요.

이 설문지는 학생 여러분의 영어 학습에 대한 흥미도와 어휘력향상에 필요한 질문들로 구성되어 있습니다. 여러분의 답변 내용은 중학교 영어교육을 위한 연구 자료로 사용되며 연구 목적 이외에는 절대 사용하지 않을 것입니다. 점수와 전혀 상관이 없으며 맞거나 틀린 답이 없으니 아래 문항을 읽고 내용이 평소 자신의 생각과 일치한다면(√)표시 하세요.

※ 총 10문항입니다. 다음을 읽고 본인과 가장 가깝다고 생각하는 항목에 체크(√)해 주십시오.

번 호	사후 설문 내용	매 우 아 니 다	아 니 다	그 저 그 렇 다	그 렇 다	매 우 그 렇 다
1	나는 영어 공부에서 어휘(단어)학습은 필요하다고 생각한다.					
2	플래시 카드를 활용한 단어 수업이 말하기를 학습하는데 도움이 되었다.					
3	플래시 카드를 활용한 단어 수업이 쓰기를 파악하는데 도움이 되었다.					
4	플래시 카드를 활용한 단어 수업이 문장의 읽기를 파악하는데 도움이 되었다.					
5	플래시 카드를 활용한 단어 수업이 영어 수업 내용의 의미(독해)을 이해하는데 도움이 되었다.					

6	나는 플래시 카드를 활용한 단어 수업이 문장의 구조(문법)를 파악하는데 도움이 되었다.					
7	나는 플래시 카드를 활용한 영어(어휘)수업을 하면 재미있다.					
8	나는 영어 수업 시간이 기다려진다.					
9	나는 다른 학생들보다 영어 단어를 더 잘 외울 수 있다.					
10	나는 영어 수업 시간에 탄생각, 탄짓을 많이한다 (낙서, 떠들기, 게임, 책 찢기, 종이접기 등).					

부록 4

사전 어휘 평가지

1학년 몇 반() 이름()

문<1~10> 다음 중 영어 단어의 뜻과 알맞은 그림을 고르시오.

<이미지 출처: 구글>

1. eraser ()



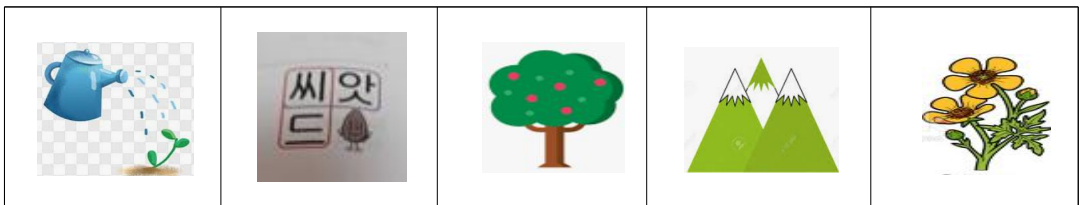
- ① ② ③ ④ ⑤

2. protect ()



- ① ② ③ ④ ⑤

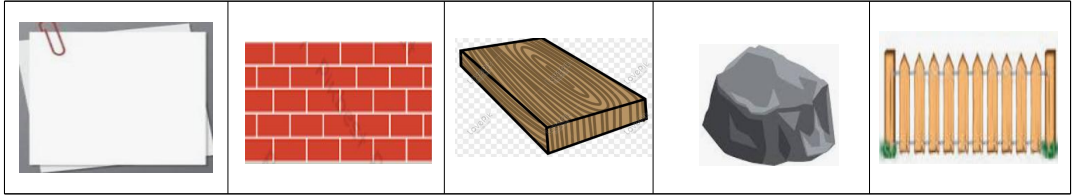
3. seed ()



- ① ② ③ ④ ⑤

부록 4

4. brick()



①

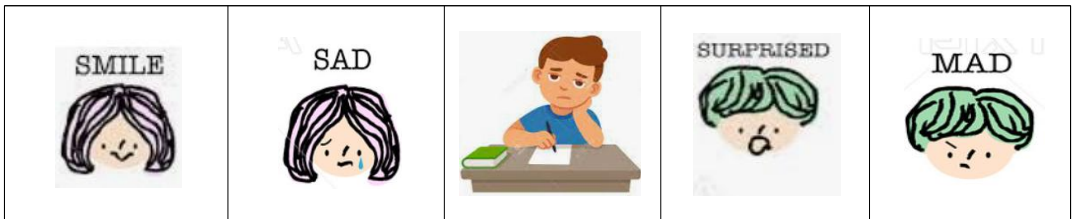
②

③

④

⑤

5. bored ()



①

②

③

④

⑤

6. cross()



①

②

③

④

⑤

부록 4

7. bookshelf()



①

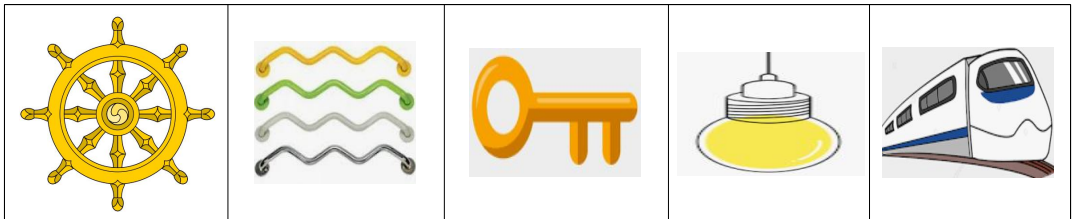
②

③

④

⑤

8. Wheel()



①

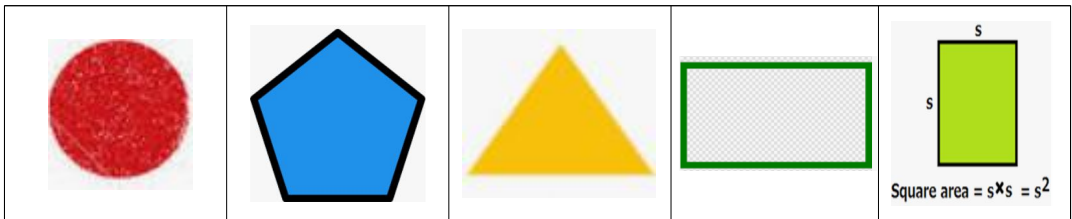
②

③

④

⑤

9. rectangle()



①

②

③

④

⑤

10. giraffe()



①

②

③

④

⑤

부록 4

문 <11~10> 다음 중 단어의 뜻과 알맞은 우리말을 고르시오.

11. nature()

- ① 자연 ② 해변 ③ 도시 ④ 숲 ⑤ 휴식

12. plate()

- ① 막대기 ② 쟁반 ③ 냄비 ④ 젓가락 ⑤ 접시

13. introduce()

- ① 서명하다 ② 소개하다 ③ 바라다 ④ 준비하다 ⑤ 잘못판단하다

14. disappear

- ① 방해하다 ② 토론하다 ③ 사라지다 ④ 수집하다 ⑤ 편집하다

15. tour

- ① 안재자 ② 벽보 ③ 지하철 ④ 여행 ⑤ 도시

16. blind

- ① 눈이먼 ② 용감한 ③ 예리한 ④ 공정한 ⑤ 예의바른

17. empty

- ① 가득찬 ② 비어있는 ③ 깊은 ④ 충분한 ⑤ 거의 없는

18. receive

- ① 보내다 ② 사다 ③ 받다 ④ 검색하다 ⑤ 줄이다

19. cloth

- ① 단추 ② 바지 ③ 유행 ④ 드레스 ⑤ 옷감

20. ordinary

- ① 평범한 ② 가능한 ③ 주요한 ④ 아무것도 아닌 것 ⑤ 가까운

부록 5

사후 어휘 평가지

※ 모르는 어휘는 빈칸으로 남겨 두세요. 1학년 () 반 이름()

다음 빈칸에 영어는 우리말로, 우리말은 영어로 바꿔 쓰시오.

연번	어휘	뜻	연번	어휘	뜻
1	brick		11	교수	
2	quality		12	자원봉사자	
3	income		13	생산하다, 생산품, 농작물	
4	culture		14	회사, 동료, 일 행	
5	drop by		15	재활용	
6	mental		16	직사각형	
7	support		17	~로 유명하다	
8	favorite		18	공식적인, 관리, 공무원	
9	place		19	실망한	
10	honesty		20	부유함, 부, 재산	

부록 6

사전 면담지

1. 영어 단어 공부하는 것은 어때요? (학습 내용)
2. 영어 공부에서 가장 힘든 것이 무엇인가요?
(학습 난이도, 학습 내용, 교사의 평가 방법, 태도에 따른 영향)
3. 영어 공부하는 게 힘들다고 했는데 자신이 공부를 많이 한다고 생각하나요?
(학습 태도, 단어 암기, 문법, 읽기, 쓰기)
4. 연구자 : 영어를 잘하고 싶다 생각 해 본적이 있나요?
(학교 공부에 대한 흥미도)
5. 학교 영어 수업 시간(활동)이 재미있나요? / 영어 공부가 하고 더 하고 싶을 때가 있어요? (학교 공부에 대한 흥미도)
6. 영어 단어 공부하는 것은 어때요? 아직 어렵고 힘들어요?

사후 면담지

1. 플래시 카드 활동 시 어휘를 쉽게 이해하였나요? / 있다면 알아차린 부분은 어느 부분이 었는가? (목표 어휘)
2. 플래시 카드로 어휘를 학습하면서 힘들었던 것도 있었을까요? (목표 어휘)
3. 플래시 카드를 이용하여 영어 공부를 해보니 어떤 점이 재밌었나요?
(어휘학습 흥미도)
4. 이전과 다르게 지금 플래시 카드로 학습해 본 후랑 비교해 봤을때 영어 단어 공부에 대해 어떻게 생각해요?
(어휘학습 흥미도)
5. 플래시 카드로 학습한 후에 아는 단어(어휘) 양에 변화가 있나요?
(어휘학습 효과 및 흥미도 변화)
6. 플래시 카드를 이용하여 영어 공부를 해보니 어떤 점이 도움이 되었나요?
(어휘학습의 유의함)

부록 7

실험 수업 어휘 카드 목록 예

<이미지 출처: 구글>

				
잡지	홍수	담요		
				
환경	문화			
책장	arrest			
				
bored				
				
				
professor	Laundry			