



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 8월

교육학석사(영어교육)학위 논문

플립 러닝 기반 영어 동화 활용
수업의 효과성 연구:
초등 영어학습자의 문해력과 흥미도

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 경 아

플립 러닝 기반 영어 동화 활용
수업의 효과성 연구:
초등 영어학습자의 문해력과 흥미도

Examining the Effectiveness of Flipped Learning
Based English Storybook Classes:
On the Literacy Skills and Learning Interest of
Elementary School Students

2023년 8월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 경 아

플립 러닝 기반 영어 동화 활용
수업의 효과성 연구:
초등 영어학습자의 문해력과 흥미도

지도교수 김 경 자

이 논문을 교육학석사(영어교육) 학위 청구논문으로
제출함.

2023년 4월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

박 경 아

박경아의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 강사 박 수 진 (인)

심사위원 조선대학교 강사 강 정 혜 (인)

심사위원 조선대학교 교수 김 경 자 (인)

2023년 6월

조선대학교 교육대학원

감사의 글

늦은 나이에 다시 공부를 시작한다는 것이 특별한 시대는 아니지만 여전히 개인에게 다가오는 의미는 남다르게 여겨지는 것 같습니다. 학창시절 이루지 못한 꿈은 마치 숙제를 끝내지 못한 마음처럼 제 마음 어딘가에 항상 자리하고 있었다는 생각이 듭니다. 편입을 위해 대학의 문을 두드릴 때의 간절했던 심정이 떠오르고 거기서 끝날 줄 알았던 학업은 석사 과정으로 이어져 여기까지 오게 되었습니다.

우선 저의 학업을 위하여 함께 해주신 분들께 감사의 인사를 드리고 싶습니다. 저의 지도 교수님이신 김경자 교수님이 보여 주신 끝없는 신뢰와 격려는 부족한 제가 석사 과정을 완주할 수 있는 원동력이 되었습니다. 특히 이 과정의 마지막 관문이라 할 수 있는 논문은 절대적으로 김경자 교수님의 지도 덕분에 세상에 나오게 되었습니다. 기타 여느 글쓰기와는 다른 경험으로 비로소 석사의 자리가 무겁다는 것을 깨닫게 해주시고 논문을 끝까지 마칠 수 있도록 열정 어린 지도를 해주신 김경자 교수님께 감사의 인사를 드립니다.

논문을 심사해주신 박수진 교수님과 강정혜 교수님께도 감사의 말씀을 전합니다. 바쁘신 일정에도 그분들의 세심한 지도와 조언으로 한층 완성된 논문으로 나아가게 되었습니다. 교육대학원의 선생님들께도 감사의 인사를 드립니다. 비록 학기 중에 자주 만날 수는 없었지만 도움을 요청하면 언제나 도와주실 선생님들이 계신다는 것은 저에게 큰 위로가 되었습니다. 논문의 처음과 마지막까지 고비를 함께 한 동기 박미주 선생님께도 감사의 인사를 전합니다. 항상 언니가 잘 되기를 바라는 나의 친구 같은 두 여동생 세레나와 아가다의 격려가 고맙습니다. 마지막으로 제 인생의 반려자인 신랑, 다시 공부를 하고 싶다는 마음을 이해해 주고, 말없이 지지를 보내준 신랑에게 깊은 감사의 마음을 담아 전합니다.

석사 과정의 마침표는 끝이 아닌 새로운 여정으로 다시 한 발 내딛는 기회로 다가오는 것이라 생각합니다. 이번 소중한 기회를 발판삼아 겸손한 마음으로 꾸준히 노력하는 사람이 되겠습니다. 대학원 과정 동안 저를 지도해주신 김경자 교수님, 강희조 교수님, 정희정 교수님께 감사의 인사를 드립니다. 더불어 저에게 도움을 주신 모든 분들께 감사의 인사를 전하며 소망하는 일들이 이루어지시길 기원합니다.

목 차

ABSTRACT

I. 서론	1
1.1 연구의 필요성	1
1.2 연구 목표	4
1.3 연구 문제	4
II. 이론적 배경	5
2.1 플립 러닝의 개요와 특징	5
2.1.1 플립 러닝의 개요	5
2.1.2 플립 러닝의 특징	6
2.2 영어 동화의 교육적 효과와 영어 동화 활용 수업	8
2.2.1 영어 동화의 교육적 효과	8
2.2.2 영어 동화 읽기 단계별 활동	9
2.2.3 영어 동화 선정 기준	10
2.3 문해력의 정의와 구성요소	11

2.4 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 효과	13
2.4.1 영어 문해력 향상	13
2.4.2 영어 학습에 대한 흥미도 향상	13
Ⅲ. 연구방법	15
3.1 연구 대상	15
3.2 플립 러닝 실험 수업 및 연구 절차	17
3.2.1 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 실제	18
3.2.2 플립 러닝 영어 동화 수업 지도안	21
3.3 연구 도구	25
3.3.1 문해력 사전·사후 측정 도구	25
3.3.2 영어 학습에 대한 흥미도 설문지	25
3.4 자료 수집 방법	26
3.5 자료 분석 방법	26
Ⅳ. 연구 결과 및 논의	27
4.1 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 문해력 효과	27
4.2 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 흥미도	37
4.2.1 영어 학습에 대한 흥미도 변화	37
4.2.2 영어 수업에 대한 흥미도 변화	40

4.2.3 영어 과목에 대한 흥미도 변화	41
V. 결론	44
5.1 연구 요약	44
5.2 교육적 함의	45
5.3 연구의 제한점	46
5.4 후속 연구 제언	46
참고문헌	48
부록	57

표 목차

표 1 플립 러닝의 다양한 정의	6
표 2 읽기 단계별 지도 모형	10
표 3 연구 참여자들의 특성	15
표 4 영어 학습 방법	17
표 5 연구 일정 및 절차	18
표 6 수업 차시별 설계	19
표 7 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업 계획	20
표 8 영어 동화 수업 6차시 지도안	22
표 9 영어 문해력 평가 분석	28
표 10 영어 학습에 대한 흥미도	39
표 11 영어 수업에 대한 흥미도	40
표 12 영어 과목에 대한 흥미도	42
표 13 영어 동화 활용 흥미도의 사전·사후 대응 표본 t -검정 결과 ...	42
표 14 영어 동화 수업과 흥미도의 연계성	43

그림 목차

그림 1 전통 강의식 모형 vs. 플립 러닝 모형	7
그림 2 <i>Horrible Harry and The Purple People</i> 학습 영상 그림	23
그림 3 플립 러닝 선수 학습 과제	24
그림 4 민후의 문해력 사전 평가	29
그림 5 민후의 문해력 사후 평가	30
그림 6 민후의 사전 어휘 평가	31
그림 7 민후의 사후 어휘 평가	32
그림 8 민후의 플립 러닝 선수 과제지	33
그림 9 B그룹 내용 이해 활동지	34
그림 10 A그룹의 챕터 순서 도식화	36

ABSTRACT

Examining the Effectiveness of Flipped Learning
Based English Storybook Classes:
On the Literacy Skills and Learning Interest of
Elementary School Students

Kyung Ah Park

Advisor: Kyung Ja Kim, Ph.D

Major in English Language Education

Graduate School of Education, Chosun University

This study was conducted to examine the effects of using English story-based lessons based on flipped learning on the reading comprehension and interest in English learning among elementary English learners. The English story lessons were conducted over a period of five weeks, comprising a total of 10 sessions, targeting seven students in the fifth and sixth grades of elementary school. Relatively easy and familiar stories containing peer narratives were selected, considering the levels of elementary learners, and flipped learning was employed to promote self-directed learning among the students.

Prior to the experimental lessons, a preliminary survey was conducted to assess the students' basic perception of English learning. To examine the reading comprehension and interest in English learning, a pre-assessment was conducted, followed by a post-assessment to observe any changes after the experimental lessons. The experimental lessons consisted of learning activities both outside and inside the classroom, based on flipped learning. Outside the classroom, individual learning was facilitated through video viewing and vocabulary learning, while inside the classroom, balanced reading strategies and team-based activity sheets were conducted in collaboration with the researchers. The results of this study are as follows:

First, English story-based lessons using flipped learning had a positive effect on improving students' reading comprehension. Through the pre- and post-assessments, analyzing the students' reading comprehension scores, it was found that the average scores improved significantly, indicating a statistically significant difference. This suggests that the integrated online and offline learning for efficient implementation of story-based lessons, including pre-learning of vocabulary and predictions as foundational skills, directly influenced the improvement of reading comprehension.

Second, English story-based lessons using flipped learning contributed to an increase in students' interest in English learning. Through the pre- and post-assessments of the three factors: English learning, English lessons, and the English subject, analyzing the students' interest in English learning, it was found that the average scores improved significantly, indicating a statistically significant difference. The integration of flipped

learning as a new teaching method and English stories allowed students to engage in enjoyable story reading and group activities through activity sheets, fostering a positive perception of the English subject and increasing their interest in English learning.

1. 서론

1.1 연구의 필요성

새롭게 개정된 2022년 영어과 교육 과정에서는 디지털 인공 지능 교육환경의 변화에 부합하도록 ICT(Information & Communication Technology) 등을 활용한 교수·학습 평가의 연계성을 표방하고 있다. 미래의 핵심적 인재상은 고차원적인 사고력을 요하는 역량 강화이며 경쟁보다는 협업, 결과보다는 과정에 중점을 두고 주입식 교육이 아닌 자기 주도적인 사람으로 성장하는 것이다(교육부, 2022; 류광모, 임정훈, 2018). 교육 패러다임의 전환으로 디지털 시대의 학습자의 성향에 맞게 이러닝(e-learning), 유러닝(U-learning), 블렌디드 러닝(blended learning), 그리고 플립 러닝(flipped learning) 등 스마트 교육이라 불리는 여러 가지 학습법이 선보이고 있다.

플립 러닝은 교사가 제공한 자료를 학습자는 자신의 수준에 맞게 개별적으로 선행 학습을 하고, 수업 시간에는 선행 지식에 대한 교사의 피드백 및 동료와 함께 토론과 질의응답 등으로 구성해 나가는 학습자 중심의 수업방식을 말한다(Bergmann & Sams, 2012). 플립 러닝은 첨단 테크놀러지를 결합한 스마트 교육으로 기술이 비약적으로 발전하고 있는 상황에서 적합한 모델로 평가받고 있다(김상홍, 2015). 이민경(2014)에 따르면, 플립 러닝을 적용한 국어 수업에서 국어 성적의 변화뿐만 아니라 학생들이 학교에 대한 긍정적으로 인식 변화와 자기 효능감의 증가, 수업 시간에 수동적인 존재에서 주체적인 존재로의 변화 등 학습 태도와 정서적 영역에서의 변화까지 관찰되었다고 한다. 장미화와 손진곤(2016)은 비정규과학 과목에서 수업의 난이도 조절과 분반 요구 등 여러 불만 사항들이 있는 수업 체계에 플립 러닝을 적용한 결과, 계획한 학습 목표를 충분히 달성할 수 있다는 연구 결과를 내놓았다.

영어 과목 역시 플립 러닝을 접목한 학습법의 효과가 점차적으로 입증되면서 영어

를 외국어로 배우고 있는 우리나라와 같은 EFL(English as a foreign language) 환경에서 적절한 대안이 되고 있다(강세연, 2019; 김진석, 2017; 박희원, 2021; Bull, Ferster & Kjellstrom, 2012; Green & McNeeley, 2013; Mortensen & Nicholson, 2015). 이명관(2019)은 대학생 대상으로 플립 러닝에 기반한 영어 읽기·쓰기 통합수업과 전통적인 방식의 영어 읽기·쓰기 통합 수업을 비교한 결과 플립 러닝 연구 참여자의 읽기·쓰기 능력 향상에 유의미한 효과를 가져왔다. 김경훈과 이승은(2018)은 플립 러닝을 활용한 중학생 대상 연구에서 실험집단이 통제집단보다 영어 독해 능력 향상을 보였다.

플립 러닝을 비롯한 스마트 교육이 주목받기 전에는 우리나라를 비롯하여 EFL 환경에서 자주 이용된 영어 텍스트로는 영어 동화를 들 수 있다. 영어 동화는 실제 언어(authentic language)로 쓰여진 교재를 사용한다는 점에서 목표어 입력원의 주요 역할을 한다(Pugh, 1989). Krashen(1982)은 학습자가 다독(extensive reading)을 함으로써 외국어를 익힐 수 있고 읽기는 의사소통 능력 향상에 필수적인 요소임을 주장했다. 또한 그는 EFL 환경에 있는 학습자들은 교실 밖에서도 지속적인 학습이 유지되도록 자발적 읽기(free voluntary reading)가 필요하고, 읽기 활동의 긍정적인 효과를 가져오기 위해서는 무엇보다도 학습 동기와 흥미를 부여해 줄 수 있는 동화가 유용하다고 규명하였다. 영어 동화는 그 연령대 아이들이 겪을 법한 내용이나 재미있는 주제를 학습 소재로 삼기 때문에 흥미를 자극하거나 관심을 끌 수 있으며 이는 외국어 학습에 대한 두려움을 벗어나 친숙함과 자신감을 심어줄 수 있다(김영미, 2000). 외국어 학습 자료로서 동화가 적절한 이유로 영어 동화에는 실용적이고 구어적인 표현이 자주 등장함으로써 학습자들이 이해하기 쉽고 의미 있는 학습을 제공하며, 문장 패턴이 반복됨으로써 자연스럽게 일정 어휘 학습은 물론 문법과 문장의 구조를 익힐 수 있다(Donelson & Nilsen, 2005).

영어 동화를 읽는 목적은 아동에게 제2 언어 습득만이 아닌 읽기 학습을 통해 문해력(literacy) 발달과도 연계가 된다(Martinez & McGee, 2002). 문해력은 “다양한 맥락과 연관된 인쇄되고 필기 된 자료를 활용하여 정보를 찾아내고, 이해하고, 해석

하고, 만들어내고, 소통하며 계산하는 능력으로 정의하였다(UNESCO, 2004). 문해력은 단순히 글을 읽고 쓰는 의미를 넘어, ‘글을 읽는다는 것은 곧 세계를 읽는다는 것’(Freire & Macedo, 1987)이다. 세상을 알기 위해서는 글을 읽을 수 있어야 하고 읽기는 인간의 정교한 인지(cognition) 활동으로 텍스트를 매개로 한 사회 문화적 소통방법(조병영, 2021)이라 하였다.

2022년 교육부에서는 지금보다 미래사회는 정보의 양이 폭발적으로 증가하는 시대로 다양한 정보를 선별하고 이해하고 활용할 수 있는 문해력을 필요한 이유로 보았다. 또한 문해력은 국어를 비롯한 모든 과목에서 요구되는 기초 이해 능력으로 문해력이 부족하면 문장을 이해하는 능력이 부족하여 문제 해결이 어려워지게 된다. 영어의 4가지 영역 중 듣기와 읽기로 구성된 이해 파트에 시청각 이미지인 보기(viewing)가 추가되어 이해(reception)의 개념을 확장 시킨 2022년 교육부의 방침은 시사하는 바가 크다(교육부, 2022). 디지털 매체가 이미 일상화가 되어 버린 지금 교육 시스템의 전환은 디지털 네이티브(Digital native)라고 불리는 지금 세대의 학습자들(Prensky, 2001)의 성향까지 고려해야 된다는 의미를 함축한다. 온라인 플랫폼의 한 방법으로 주목 받는 플립 러닝은 EFL인 환경인 우리나라에서 온·오프 라인 연계로 학습의 효율성을 보여 주는 연구 사례가 있으며(박희원, 2021; 백호, 2010; 장주리, 2014), 온라인 기반 영어 동화 학습은 디지털 세대의 성향을 반영하면서 활자 인쇄물에 약한 아이들에게 대안이 될 수 있음을 알 수 있다.

한편, 영어 동화를 활용한 선행연구는 주로 언어의 4가지 영역(듣기, 읽기, 쓰기, 말하기)에 대한 효과성 연구(강연주, 2009; 노경진, 2012; 방미경, 2010; 이홍은, 2010)이며, 특히 초등학생을 대상으로 한 문해력 연구는 그 수가 많지 않다(김인경, 2010; 차근혜, 2011). 더불어서 초등학교 문해력과 흥미도를 함께 연구한 연구가 필요하다.

1.2 연구 목적

본 연구는 플립 러닝을 적용한 영어 동화 수업이 초등 5-6학년 학생들의 문해력 증진에 미치는 영향을 알아보고, 영어 동화가 학생들의 흥미도에 어떠한 변화를 주는 지 양적 연구를 통해 살펴보고자 한다.

1.3 연구 문제

첫째, 플립 러닝에 기반한 영어 동화 활용 수업은 초등학생들의 문해력 향상에 어떠한 효과가 있는가?

둘째, 플립 러닝에 기반한 영어 동화 활용 수업은 초등학생들의 흥미도 변화에 어떠한 효과가 있는가?

2. 이론적 배경

2.1 플립 러닝의 개요와 특징

2.1.1 플립 러닝의 개요

Flipped learning에서 플립(Flip)은 거꾸로라는 뜻으로 플립은 거꾸로 학습법을 말한다. 교수자와 학습자의 기존의 역할에서 벗어난 개념으로 교실에서 교사 중심의 강의식 학습이 아닌 학습자 중심의 패러다임의 변화를 나타낸다. 학습자는 교실 밖에서 다양한 매체를 활용하여 자신의 수준에 맞는 학습을 수행하고 교실에서는 선행된 지식을 바탕으로 피드백을 얻고 교사와 학생, 학생과 학생 간의 토론과 토의를 통한 상호작용으로 심화 학습을 진행하는 수업방식을 말한다.

거꾸로 학습법은 2007년 미국 고등학교의 교사인 Bergmann과 Sams에 의해서 시작되었다. 운동 경기로 자주 수업에 결석하는 학생들을 위해 강의 영상을 제공하며 집에서 시청해 오도록 했는데 그 후 학생들의 학업 성취도가 달라진 것을 깨닫고 미국 전역에 전파되기 시작했다(류광모, 임정훈, 2018). 거꾸로 학습은 스마트 기기에 능숙한 21세기 학습자들의 학습 성향과도 어느 정도 일치하면서 많은 학교 현장에서 진행되고 있다.

표 1은 플립 러닝에 대한 선행연구에서 언급된 정의를 요약한 것이다. 플립 러닝은 학생의 교실 밖 수업에서 자기 주도학습을 실현시키며 동료들과의 협업을 통한 상호작용으로 지식을 구성하는 학생의 인지적 활동을 촉진 시키는 학습법이라 할 수 있다.

표 1

플립 러닝의 다양한 정의

연구자	정의
Bergmann & Sams(2012)	교사가 구축해 놓은 기본적인 핵심적인 동영상 학습을 학생들이 수업 전에 보고 수업 시간에는 질문과 협업 등을 통한 학습자 중심 수업
Johnson & Renner(2012)	기존의 학습 모델이 거꾸로 진행되는 것으로, 학생들은 집에서 선수 학습을 하고 수업 시간에는 동료들과의 협업으로 과제를 수행
Richard & Streyer(2012)	학습자 중심으로 활동적인 학습을 촉진하며 기존 수업 방식에 비해 수업시간에는 교사와 학생 간의 상호작용 증진, 학습의 소유권이 교사에서 학생으로 이전
Bishop & Verleger(2013)	미디어 기반 동영상 강의를 이용한 교수자 중심 사전 학습, 협업 그리고 상호작용을 중시하는 학생 중심 수업
임정훈, 김상홍 (2016)	학생들은 핵심개념을 가정에서 미리 동영상을 통한 자율적 학습과 온라인으로 소통하며, 교실에서는 교사와의 질의응답, 동료들과의 그룹 활동을 통한 토론과 프로젝트 등을 수행하는 학습자 중심 교육

2.1.2 플립 러닝의 특징

미디어의 발달은 교육의 패러다임의 전환을 가져오면서 물리적 시간적 제한에서 벗어난 유연한 학습 공간을 가능하게 하였다. 플립 러닝의 교수 학습 방법은 새롭게 등장한 개념이라기보다는 강의식 수업에 비해 학습자에게 필요한 시간을 충족시켜 학습자에게 이로운 강의라는 것이다(이예경, 윤순경, 2017). 선행연구를 바탕으로 해서 플립 러닝을 요약하면 아래와 같이 특성을 요약할 수 있다(류광모 외, 2018; Zainuddin & Halili, 2016).

그림 1(범수균, 2014)은 플립 러닝의 특징을 전통 강의식 수업과 비교한 것으로 교

사들은 교실 밖 학습 자료제공을 위한 사전 영상 제작과 이외에도 동영상, SNS, 학습플랫폼, 유튜브 등 여러 다양한 매체를 이용한 사전 자료를 제공할 수 있다. 학습자는 가정에서 자신의 수준에 맞는 개별 학습을 진행하기 때문에 스스로 학습 속도를 조절할 수도 있으며 반복 학습을 통해 충분한 학습 시간을 가질 수 있다. 거꾸로 수업의 원활한 진행을 위해서는 교사의 역할이 중요하다. 교사는 지식 전달자가 아닌 조언자이자 학습자의 역량 개발을 위한 촉진자 역할을 수행하면서 학습자 중심의 학습이 되도록 유연한 학습 환경을 위해 노력해야 한다. 플립 러닝의 이론적 배경은 구성주의로서 교사와 학습자 간, 학습자와 학습자 간 상호작용을 통해 의견을 나누며 협업으로 과제를 해결하기도 하면서 자신이 아는 것을 설명하기도 하면서 지식을 구성하고 새롭게 생성해 나가는 구성주의 교육 이론을 바탕으로 한다.

무엇보다도 가정에서 학습자 스스로 자신의 실력에 맞게 개별 학습을 진행하고 수업 시간의 협동 학습을 함으로써 학생들의 학습 시간이 늘어나는 특징을 가지고 있다. 일방적인 교사 중심의 강의에서 학생들과의 상호작용을 통한 쌍방향 학습으로 진행되면서 능동적이면서 자기 주도학습을 실현시킬 수 있다(유상미, 2015).

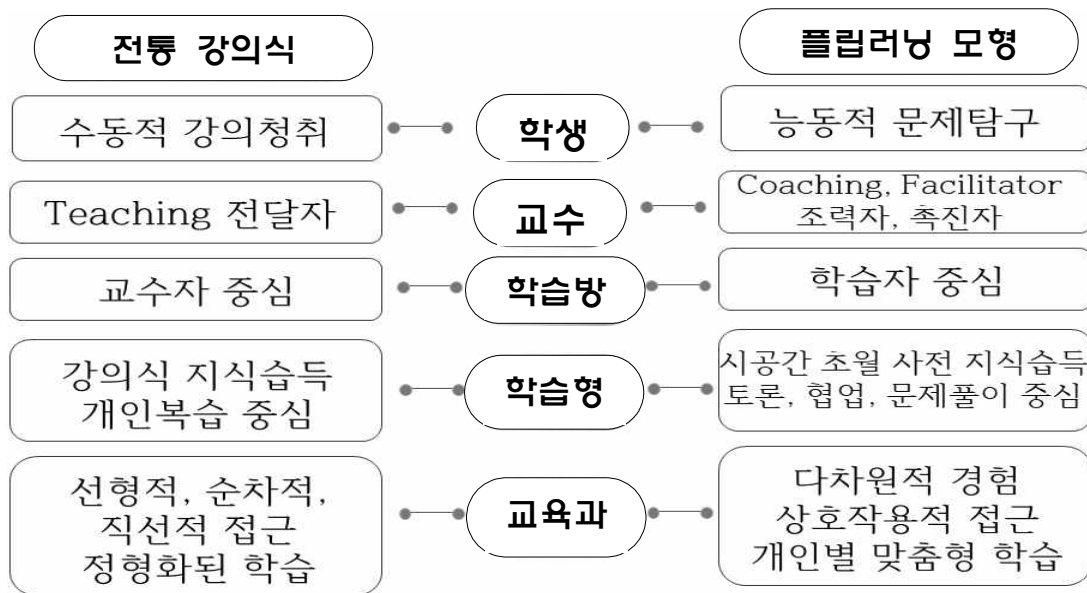


그림 1

전통 강의식 모형 vs. 플립 러닝 모형

2.2 영어 동화의 교육적 효과와 영어 동화 활용 수업

2.2.1 영어 동화의 교육적 효과

미디어가 발달하면서 영어 교육에도 첨단 자료가 제공되고 있지만 영어 동화는 외국어 학습 자료로서 여전히 그 위상을 유지하고 있다. 동화는 영어 학습을 위해 유용한 입력자료를 다양한 형태로 제공하고, 학습자는 동화 읽기를 통해 음성 언어와 문자 언어의 총체적 발달을 경험하게 된다. 영어 동화를 비롯한 문학 작품은 그 나라의 언어적 지식과 사회 문화적 배경 등 언어를 학습하는 학습자들에게 풍부한 자원을 제공하는 중요한 매체로서 의미가 있다(Povey, 1967). 특히 우리나라처럼 EFL 환경에서 문학 작품을 활용한 외국어 학습은 실제적인 상황의 영어 사용 경험을 제공하여 학습자들은 언어를 통한 다른 나라의 사람들의 생각과 문화를 이해할 수 있는 기회를 제공한다(배지영, 2019).

김태은(2017)은 특히 1990년대 이후 문학 중심 교수법(literature-based instruction)에 대한 관심이 증가하였다고 했으며, 문학 작품 중 영어 동화는 실제적인 읽기 자료로 활용되었다. 동화의 활용은 아동이 경험할 만한 내용과 관련되므로 아동의 관심을 끌고 흥미를 유발시킬 수 있는 주제를 담고 있다(Russell, 2015; Short, Lynch-Brown, & Tomlinson, 2018). 외국어 학습 자료로서 영어 동화는 어휘 습득, 유창성, 문장 이해력이나 구조 등에 관해서 반복적인 패턴 학습이 가능하고 더 나아가 쓰기 지도에도 적합하다고 볼 수 있다(Vardell, Hadaway, & Young, 2006). EFL 영어 환경은 절대적으로 학습 시간이 부족하므로 교과서만으로는 한계가 있는데, 핵심 어휘와 구조에 대한 자연스러운 반복을 제공하여 영어의 발음과 억양에 자연스럽게 익숙해지는 장점이 있다(배지영, 2019). 영어 동화는 아동들에게 교과서 외 학습 자료로서 동기 유발과 의사소통 능력 배양, 인지 능력 및 정서의 발달, 다양한 문화의 이해, 어휘력과 발음과 억양(김혜리, 2015; Ellis & Brewster, 1991)등의 교육적 가치를 제공해 준다.

2.2.2 영어 동화 읽기 단계별 활동

영어 동화를 활용한 외국어 학습은 아동들에게 적절한 수준의 읽기 지도 자료를 선정하는 것으로 교사는 흥미와 동기를 지속시키고 읽기 교육을 통한 문해력 향상에 도움 되도록 교수 전략을 숙지해야 한다(조일제, 2009). 표 2에서 보듯이 영어 동화 수업은 문해력 향상을 위해 읽기 전(pre-reading) 학습, 읽기 중(while-reading) 학습, 그리고 읽기 후(post-reading) 학습활동으로 나눌 수 있다. 읽기 전 활동은 책을 읽기 전 아동들에게 흥미와 관심을 불러일으키는 단계로 책을 이해하기 위한 핵심적 중요 어휘나 개념들을 미리 설명하기(activating prior knowledge)로 본문에 대한 이해를 위한 준비 단계이다. 다음으로 읽기 중 학습은 아동들이 직접 책을 읽고 이해하는 단계로 교사는 아동들에게 책을 읽어주면서 등장인물이나 상황에 따라 감정을 넣어서 읽어주기도 하며 친구들과 함께 읽어나가는 활동 단계이다. 마지막으로 읽기 후 학습은 읽기 자료를 다시 한번 정리하는 단계로 내용 이해를 바탕으로 다양하고 창조적 활동들을 하여 아이들의 사고력과 창의성을 길러주는 활동으로 구성된다.

표 2
읽기 단계별 지도 모형

읽기 단계	교수 · 학습 내용	학습 형태
읽기 전	• 선행학습을 통한 이야기 예측해 보기	전체학습 개별학습
	• 새로운 단어 익히기	
	• 자신의 느낌 이야기하기	
읽기 중	• 다음 페이지 예측하기	전체학습 개별학습 그룹학습
	• 큰소리로 읽어주기	
	• 함께 읽기	
	• 유도적 읽기	
	• 독립적 읽기	
읽기 후	• 내용 이해 질문하기	개별학습 그룹학습 전체학습
	• 마지막 예측하기	
	• 이야기 구조 도식 활용한 독후 활동	
	• 단어 쓰기	
	• 게임하기	
	• 요약하기	

2.2.3 영어 동화 선정 기준

영어 동화 선정 기준의 첫 번째 고려요인은 학습자의 수준에 맞는 자료 선정이다. 학습자가 자신의 수준에 맞는 책을 읽는다는 것은 학습자가 가지고 있는 배경 지식과의 연관성을 통해 상호작용의 과정을 거쳐 읽기 과정의 습득과 읽기의 외연을 확장시킬 수 있음을 의미한다(Foutas & Pinnell, 2012). 널리 알려지고 교육적 메시지가 있는 증명된 동화를 활용하는 것이 여러모로 학습자에게 유리하지만 학습자의 수준이 긴 이야기의 호흡이 다소 지루할 수 있고 수업 시간에 다루기엔 적절하지 않을

수 있다. 글의 주제와 내용은 학생들이 충분히 공감을 불러일으킬 만한 학교생활, 문화, 환경 등 다른 나라의 또래 아이들의 생활에 대한 소개로 지적 호기심을 충족시키고 흥미를 갖게 하여 학습의 지속성을 유지하는 것이 도움이 된다.

하나의 장편의 이야기보다는 짧은 동화를 여러 편 읽음으로써 가독성(readability)을 높이고 이야기가 끝날 때마다 학습자에게 성취감을 안겨줄 수 있어서 지속적인 읽기 동기 요인이 되어 준다(Collie & Slater, 1987). 또한 필수 단어와 문장들이 반복되어 어휘 학습과 문법 패턴 등의 자연스러운 학습이 이루어져 자신감을 가지며 학습의 흥미를 유발하는 것을 목적으로 한다.

2.3 문해력의 정의와 구성요소

유네스코(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)는 문해력을 “글을 읽고 쓰는 기초 능력”인 “최소 문해력”과 “글을 이해하고 사용할 수 있는 능력”인 “기능적 문해력”으로 나누었다. 문해력은 과거 문맹률이 높았던 시절에는 단순히 글을 읽고 쓸 수 있는 것으로 정의되었지만 지금은 그 범위를 넘어 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기로 언어의 모든 영역이 가능한 상태를 의미한다. 유네스코는 문해력을 미래사회를 살아가기 위해 갖추어야 할 기초적 역량으로 보았다. 브라질의 교육학자인 Paulo Freire는 문해력(literacy)을 ‘단어 읽기와 세상 읽기(reading the word and reading the world)’라는 대구적 표현으로 정의하였다.

미국 국립 읽기 위원회인 NRP(National Reading Panel, 2000) 보고서는 문해력을 다섯 가지 구성요소로 나누었고 음소 인식(phonemic awareness), 음철법(phonics), 유창성(flucy), 어휘(vocabulary), 그리고 이해(reading comprehension)로, 이 과정을 거치면서 문해력이 발달 된다고 하였다. 음소 인식(phonemic awareness)에서 음소는 언어에서 의미 구별을 갖는 최소 단위로 인식은 소리의 가장 최소 단위인 음소를 감지하고 조작하는 것으로 단어는 더 이상 나뉠 수 없는 소리들의 결합으로 이루어져 있다. 읽기 학습에 효과적이며 초성(onset)과 각운(rhyme)으로 같은 소리

와 다른 소리를 감지하는 음가에 대한 분별능력은 파닉스 학습의 기초가 된다. 음철법(phonics)은 단어의 소리와 철자와의 관계 즉 음성 언어와 문자 언어의 대응 규칙(corresponding)을 통해 읽고 쓰는 방법을 가르치는 것이다. 알파벳 26개에 대한 음소는 언어 학자마다 기준이 조금씩 다르지만 44~46개 정도로 본다. 이 음소들을 문자와 연결하여 소리를 내는 규칙을 만들어 처음 보는 단어라도 읽게 하는 학습법으로 읽기를 위한 기초 단계가 되어 준다. 유창성(fluency)은 텍스트를 적절한 속도로 정확하게 말하는 것처럼 자연스럽게 읽는 것으로 단어의 의미 전환과 해석을 의미하며 본격적인 읽기 단계로 접어 들었다고 볼 수 있다. NRP 보고서에서는 교사의 지도 아래 소리 내어 읽기가 유익하며, 읽는 방법으로는 반복 읽기(repeated reading), 따라 읽기(echo reading), 빈칸 채우며 읽기(fill in the gap reading) 등의 방법이 있다.

어휘(vocabulary)는 본격적인 읽기 단계 시작으로 읽기 레벨이 올라갈수록 어휘의 양에 따라 내용을 이해하는 데 중요하며 문맥 안에서 의미(meaningful context)를 이해하게 해주는 것이 효과적이다. 어휘 지식을 증가시키는 것은 영어 교육 과정의 기본적인 목적이며, 어휘력과 독해력 간의 상관관계가 높다고 주장했다(Nagy, 1988). 이해력(comprehension)은 글을 읽는다는 것은 글과 독자 사이의 상호작용이 일어나고 있는 것으로 단순한 개별 단어의 의미를 이해한다는 것 이상을 포함한다. 글에 대한 단순한 해독이 아닌 통찰이 일어나는 통합적 이해 단계로 읽기 과정의 마지막 단계라고 할 수 있다. 내용에 대한 이해는 책을 접할 때마다 이해를 염두에 두고 여러 가지 읽기 전략(reading strategy)을 사용할 수 있다.

Grabe(2009)는 발달적 측면에서 문해의 기능을 기초수준기능(minimal level literacy skills)과 고등수준기능(higher level literacy skills)의 두 가지로 나누었다. 기초수준기능은 글자를 읽을 수 있는 기능으로 문해력 발달단계에서 음철법과 유창성에 해당되며, 고등수준기능은 단순하게 단어의 해독이 아닌 글의 내용의 의미를 이해하는 것으로 문해력의 이해 단계를 말한다.

본 연구는 초등 5-6학년 대상으로 문해력을 분석하고자 한다. 연구 대상자들은 기

초수준기능이 어느 정도 완성된 것으로 추정되므로 미국 NRP의 기준을 바탕으로 고등수준기능인 어휘와 이해력을 기준으로 문해력의 효과성을 탐색해 보려 한다.

2.4 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 효과

2.4.1 영어 문해력 향상

온라인 학습과 오프라인 학습의 연계는 시간과 장소에 융통성을 제공하여 EFL 환경의 부족한 영어 입력을 보완해 줄 수 있는 적절한 학습법이라 할 수 있다. 문해력의 구성요소 마지막 단계인 이해력은 단순히 읽고 쓰는 기능적 이해가 아닌 적극적 사고 과정이 요구되는 능동적 읽기로 책과 독자와의 상호작용을 거치기 때문에 다소 긴 시간을 필요로 한다. 수업 시간에 어휘를 익히고 읽기 학습뿐만 아니라 다른 학습 요소를 전부 다루기엔 수업 시간만으로는 제대로 된 효과를 보기가 어렵다. 무엇보다 영어 학습은 어휘 실력이 기반이 되지 않으면 읽기 수업에 집중하기가 어렵고 가독성이 떨어져서 학습의 지속성이 유지되기가 쉽지 않다. 특히 학생들의 읽기 수준이 올라갈수록 어휘의 습득량에 따라 내용 이해의 측면에서 중요한 척도가 된다(정정혜, 2017). 온라인상에서 기본적인 개념을 숙지한 학습자들은 교실 안 수업 시간에 협업 학습을 하면서 도전적인 개념이나 심화 된 문제를 풀 수 있는데 지식 활용의 심화 단계가 가능한 것이다(이동엽, 2013). 플립 러닝은 수업 시간에 상호작용의 증가로 인해 인지적 영역이 발달하여 학업 성취도를 향상시키며(서예은, 성귀복, 2015; Davies & Ball, (2013); Wilson, 2013;), 자기 주도학습과 문해력 향상을 지향하는 현 교육 정책과도 부합된다고 할 수 있다.

2.4.2 영어 학습에 대한 흥미도 향상

영어 동화의 많은 장점에도 불구하고 단순히 수업 시간에 책을 이용한 교사 중심의 수업은 학습자들에게 지루한 경험만 안겨줄 수 있다. 영어 동화가 가지고 있는 교육적 가치가 발휘되기 위해서는 좋은 내용의 동화 선정만큼 중요한 것은 학습 도구라 할 수 있다. Hidi와 Renninger(2006)는 흥미를 자아 내부에서 생기는 개인적 흥미와 외부로부터 발생하는 상황적 흥미로 나누었다. 흥미는 개인 스스로 느끼기도 하지만 외부 환경의 요인도 중요함을 알 수 있다.

21세기 학습자들은 디지털 매체를 통해 정보를 습득하고 재구성하는 데 능숙하며 그들의 성향을 반영한 외부 환경적인 요인과의 연계는 학습 방법에 변화를 주어 영어 수업의 흥미를 향상시켰다. 초등 5학년 대상으로 한 연구에서 플립 러닝을 적용한 실험반이 새로운 수업방식으로 영어 교과에 흥미가 생겼다고 답했으며, 플립 러닝을 활용한 수업에 지속적으로 참여하고 싶다고 하였다(이아영, 김혜련, 2017). 대학 교양 영어 수업 연구에서도 기존 방식의 수업은 개별적인 선행학습이 없기 때문에 교수자에 의한 일방적인 수업 방식에 어려움을 느끼고 발표를 기피하여 수동적인 반응으로 학습에 대한 흥미가 떨어진다고 하였다(여수연, 2018). 반면 플립 러닝 적용 수업은 학습자들에게 학습 환경의 변화를 체험하게 하여 전통적인 교수법에서는 경험하기 힘들었던 자기 주도학습과 협업 학습에서 학습자들이 수업에 만족감을 느껴 학습에 대한 흥미와 동기를 유발시켰다고 하였다. 플립 러닝은 사전 학습으로 수업 시간에 상대적으로 여유를 주어 학습자들에게 다양한 수업 활동을 제공해 줄 수 있으며 이는 학습자들에게 학습의 흥미를 유발시키고 있음을 알 수 있다.

3. 연구 방법

3.1 연구 대상

본 실험 연구 대상자는 광주광역시 초등 5, 6학년 7명을 대상으로 하였으며 A 학원에서 일주일에 두 번 플립 러닝 기반 영어 동화의 수업에 참여하였다. 연구 대상자는 남학생 5명 여학생 2명으로 구성되어 있으며, 5학년이 5명 6학년이 2명이었다. 7명 모두 영어권 나라에서 살아본 경험은 없었고, 영어 동화를 읽어 본 경험은 5명이 있었고 이들 모두 플립 러닝은 경험해 본 적이 없어서 학습의 다양성을 가져볼 기회는 희박한 것으로 조사되었다.

표 3
연구 참여자들의 특성

항목	구분	응답자 수 (명)
영어를 처음 배운 시기	초등학교 이전	2
	초등 1~2 학년	4
	초등 3학년	1
영어 동화에 대한 관심	있다	4
	없다	3
하루 영어 평균 학습 시간	1~2시간	3
	1시간 미만	4
가장 자신 있는 영역	읽기	4
	듣기	1
	말하기	1
	쓰기	1
영어 교과서로 하는 수업	재미있다	4
	재미없다	3
플립 러닝 경험	있다	7
	없다	0

표 3을 보면 7명 중 4명이 초등학교 1, 2학년 때 영어를 처음 배운 것으로 응답하였다. 학교 수업 외 다른 영어 학습 방법으로 학습지(n=3, 42.9%)와 인터넷(n=2, 28.6%)으로 수강한다고 하였으며, 영어 학습 시간은 하루 평균 한 시간 미만이 4명, 1~2시간이 3명이었다. 가장 자신 있는 영역으로 읽기(n=4, 57.1%)라고 답하였으며 그 이유는 다른 영역에 비해서 쉽게 접할 수 있는 학습법이고 다른 영역은 접할 수 있는 기회가 적기 때문이라고 응답하였다. 영어 동화에 대한 관심은 4명이 있다고 응답하였다. 학교 영어 교과서로 하는 수업이 재미있다는 물음에 4명이 재미있다고 답하였는데 상대적으로 쉽기 때문이고 나머지 3명은 교과서 내용이 재미없다고 답하였다.

표 4는 영어 학습자의 영어 학습 방법에 대한 복수 응답 결과이다. 영어 학습 방법은 학습지(n=3), 인터넷 수업(n=2), 학원 순서로 나타났다. 학교 수업 외 영어 수업에서 주로 배우는 내용은 단어 외우기와 듣기(n=4)가 가장 많았고 다음으로 글을 읽고 문제 풀이와 글쓰기(n=3)명으로 분석되었다. 반면, 영어 참여자들이 영어 공부를 할 때 가장 중요하게 생각하는 물음에는 듣기와 문법으로 나타났다.

표 4
영어 학습 방법

항목	구분	응답자 수 (명)
다른 영어 공부 방법	학습지	3
	과외	0
	학원	1
	인터넷 수업	2
	기타	2
학교 외 영어 수업에서 배우는 내용	단어 외우기	4
	글 읽고 문제 풀기	3
	영어로 대화하기	0
	듣기	4
	글쓰기	3
	기타	2
영어 학습에서 중요하다고 생각하는 영역	단어	3
	문법	5
	듣기	5
	쓰기	2
	말하기	3
	읽기	1
	문화	0

3.2 플립 러닝 실험 수업 및 연구 절차

본 연구의 플립 러닝 기반 영어 동화 수업의 효과를 알아보기 위한 절차 및 연구 일정은 표 5에 제시하였다. 연구 기간은 2023년 3월 10일부터 2023년 4월 17일까지 진행되었다. 2023년 3월 10일 기초 설문 조사, 문해력 사전 평가, 흥미도 사전 평가를 통해 기초 자료를 수집하였고, 문해력 사전 평가는 실험 수업 전 연구 참여자들의 문해력 진단을 평가하고자 실시하였다. 2023년 3월 13일부터 4월 17일까지 10차시

의 실험 수업과 문해력 사후 평가, 흥미도 사후 평가를 실시하였다.

표 5
연구 일정 및 절차

절차 및 연구 일정	연구 내용
사전 자료 수집 (3월 10일)	오리엔테이션 기초 설문 조사, 문해력 사전 평가 및 흥미도 사전 평가
실험 수업 (3월 13일 ~ 4월 14일)	실험 수업 주 2회 10차시 - 플립 러닝 사전 학습 - 영어 동화 수업
사후 자료 수집 (4월 17일)	문해력 사후 평가 및 흥미도 사후 평가

3.2.1 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 실제

플립 러닝 기반 영어 동화 수업의 수업 차시별 설계는 표 6과 같으며 수업 형태는 크게 플립 러닝 사전 학습과 수업 시간 활동 학습으로 구성되었다. 실험 수업 전 사전 조사 실시와 1차시부터 10차시까지 일주일에 2번 동화를 활용하여 문해력 주요 요소인 어휘 학습과 이해력 학습으로 구성된 지도안이다. 5개의 챕터로 구성되어 있어서 한 챕터 당 주 2회 40분 수업으로 시간을 할애하였으며, 각 차 시별 진행은 플립 러닝 사전 학습과 수업 활동시간으로 구성하였다.

각 챕터는 2회의 수업으로 첫 번째 수업은 어휘에 집중하여 다음 단계의 기본을 마련하였고 두 번째 수업은 이해력에 중점을 두고 각 챕터를 완성하여 나갔다. 실험 수업 이후 문해력 사후 평가와 흥미도 사후 평가로 구성되었다.

표 6
수업 차시별 설계

차시	수업 형태	수업 내용	자료
사전 조사	설문 조사	기초 설문 자료 수집, 문해력 사전 평가 및 흥미도 사전 평가	설문지 평가지
1		Chapter 1-1	
2		Chapter 1-2	
3		Chapter 2-1	
4	플립 러닝	Chapter 2-2	
5	사전 학습/ 수업 시간	Chapter 3-1	동화 교재
6	활동 학습	Chapter 3-2	활동지
7		Chapter 4-1	
8		Chapter 4-2	
9		Chapter 5-1	
10		Chapter 5-2	
사후 조사	설문 조사	문해력 사후 평가 및 흥미도 사후 평가	설문지 평가지

표 7(이동엽, 2013)은 플립 러닝에 기반한 영어 동화 활용 수업으로 다음과 같이 진행하였다. 교실 밖 자기 주도학습 습관이 형성되지 않은 학생들을 위해서 흥미와 관심을 가질 수 있도록 구성하였으며 교실 안 수업은 어휘와 이해력 향상에 주안점을 두었다. 교실 밖 학습으로 먼저 흥미 유발을 위해 삽화와 제목으로 사전 과제 활동지에 내용을 유추해서 써보기와 학습자의 자발적 학습을 위하여 유튜브를 이용한 약 5분 내외 영상으로 동화 내용을 미리 듣고 읽어 보도록 하였다. 단어 학습은 사전에 어휘 과제 활동지를 제시하여 동화 내용을 읽을 때 모르는 단어를 정리해 보면서 선행 학습하도록 하였으며, 교실 밖 수업에 소요되는 시간은 15분 안팎으로 설정하였다.

교실 안 수업은 학습 목표를 제시하고 선행학습 해 온 단어를 익힐 수 있도록 퀴즈나 게임을 간단히 활용하여 점검하였으며 읽기 과정인 전 중 후 단계를 균형적 문해 접근법을 통한 다양한 읽기 활동을 제시하여 학습자 중심 읽기 능력 향상을 도모하였다. 개별 학습과 팀 기반 학습(team-based learning)인 토론과 질의응답으로 심화 수업을 진행하였다. 마지막 단계인 교실 안·밖 수업에서 교사는 목표한 어휘의 달성 여부와 내용 이해에 관한 피드백을 제공하고 학생들에게는 구두상으로 내용 요약을 묻고 답하는 시간을 갖게 함으로써 수업의 마무리를 짓도록 하였다.

표 7
 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업 계획

단계	학습 과정	학습 활동
수업 전 (교실 밖)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제목과 표지 내용 추측 ■ 동화 영상 읽기 제시 ■ 어휘 사전 과제 노트 제시 	<ul style="list-style-type: none"> - 흥미 유발 - 배경 지식 활용 내용 추측해 보기 - 주요 단어 정리
수업 중 (교실 안)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 목표 및 수업 단계 안내 ■ 사전 학습 점검 ■ 학습자 중심의 팀 기반 학습 (team-based learning) ■ 균형적 문해 접근법을 통한 다양한 읽기 활동 제시 	<ul style="list-style-type: none"> - 학습 도구 이용하여 학습 목표제시 - 퀴즈나 발표를 통해 사전 학습 점검 - 읽기 단계: 읽기 전·중·후 학습자 중심 읽기 능력 향상 도모 - 개별 학습과 팀 기반 학습 - 토론과 질의응답으로 심화 학습 - 이야기의 도식화
수업 후 (교실 안·밖)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 피드백 ■ 교사 일지 작성 	<ul style="list-style-type: none"> - 목표 어휘 달성(vocabulary) - 내용 이해(comprehension)

3.2.2 플립 러닝 영어 동화 수업 지도안

본 연구에 사용된 영어 동화는 *Horrible Harry*로 미국 학생들의 학교생활 이야기를 재미있게 묘사한 책으로 한국 또래 학습자들에게 자신의 학교 생활과 비교해보며 공감할 수 있는 내용들로 구성되어 흥미를 느낄 수 있는 작품으로 선정하였다. 또한 미국 학교생활을 배경으로 하기 때문에 미국 학교 문화를 이해하는데 도움이 되어 타 문화에 대한 열린 마음을 배우고 문화적 호기심을 충족시킬 수 있다. 작품의 주인공 Harry의 친구 Song Lee는 이름에서 짐작할 수 있듯이 한국계 미국인 아이가 등장하여 더욱 학습자들에게 정감 있고 친숙하게 다가갈 수 있는 내용이라 판단하였다. 또한 제목의 *Horrible Harry and the Purple People*에서 알 수 있듯이 *Horrible Harry*와 *Purple People*에서 H와 P의 연속된 두 단어의 첫소리가 같은 철자가 그리고 본문 내용에서도 여러 차례 같은 첫소리가 반복되어 나오기 때문에 영어는 리듬감이 있는 언어라는 특징을 소개하였다.

표 8은 총 10차시 수업 중 6차시 실제 수업 지도안이다. 6차시 수업은 챕터 3 ‘Invasion of the Purple People’의 두 번째 수업으로 활동지와 팀 기반 토론으로 구성된 심화 학습으로 내용 이해(comprehension)에 집중하였다.

교실 안 수업인 도입 과정(7분)에서는 학습자들과 게임이나 단어 퍼즐을 통해 다시 한번 어휘를 습득하도록 하였다. 전개 과정(28분)에서는 읽기 전·중·후 과정으로 나누어 읽기 전 단계에서는 Picture walk를 하며 사전 학습 때 써놓은 자신의 예측과 맞는지 이야기를 나누고 읽기 중 단계에서는 읽기 전략을 통한 내용 이해를 돕고, 읽기 후 단계에서는 활동지를 통해 글의 순서(story map), 캐릭터의 성격파악, 세부적인 생각(detail idea)과 주제(main idea)를 팀별 토론으로 확인하였다. 마지막 정리 단계(5분)에서는 학습자들과 구두상으로 해당 차시의 이해도를 파악하고 다음 차시의 플립 러닝 과제 제시를 하며 수업을 끝마쳤다.

표 8

영어 동화 수업 6차시 지도안

단계	학습 과정	교수 · 학습 내용
사전 학습	플립 러닝 (교실 밖)	- 제공된 영상 보기(책 읽기: Chater 3 Invasion of the Purple People)
		- 과제 활동지에 어휘 사전 학습하기 - 과제 활동지에 내용 예측 정리해 보기
도입 (7분)	사전 학습 점검	- 인사 - 플립 러닝에 기반한 사전 학습 점검 - 사전 어휘 학습 진단
전개 (28분)	읽기 전	- 핵심적 중요 어휘정리와 개념들을 미리 설명 - 단어 퍼즐을 통해 어휘 복습 - 그림을 보면서 학습자들과 이야기 나누기(Picture walk)
	읽기 중	- 그림을 보며 다음 페이지 예측하기 - 소리 내어 읽기 - 함께 읽기 - 독립적 읽기/모둠별로 읽기 - 팀 기반 활동지
	읽기 후	- 내용을 이해하고 그 근거 찾기(identifying detail /main idea) - 이야기 구조 도식 활용한 독후 활동(graphic organizers)
정리 (5분)	평가	- 어휘 학습 점검/구두상 요약정리 확인 - 다음 차시 플립 러닝 과제 제시 - 끝인사

그림 2와 3은 온라인 선수 학습을 통한 개인 학습자들의 활동을 보여주는 것으로 그림 2는 유튜브 영상의 읽기 중의 챕터 3의 한 장면으로 학습자는 자신의 영상 학습을 교사에게 보내준 확인 영상이다. 영상은 각 챕터 당 4~5분 정도의 분량으로 구성되어 있어서 부담 없이 학습을 진행할 수 있었고 각자의 수준에 맞게 여러 번 반복 시청이 가능하여 부족한 부분을 스스로 보완 학습할 수 있도록 유도하였다.

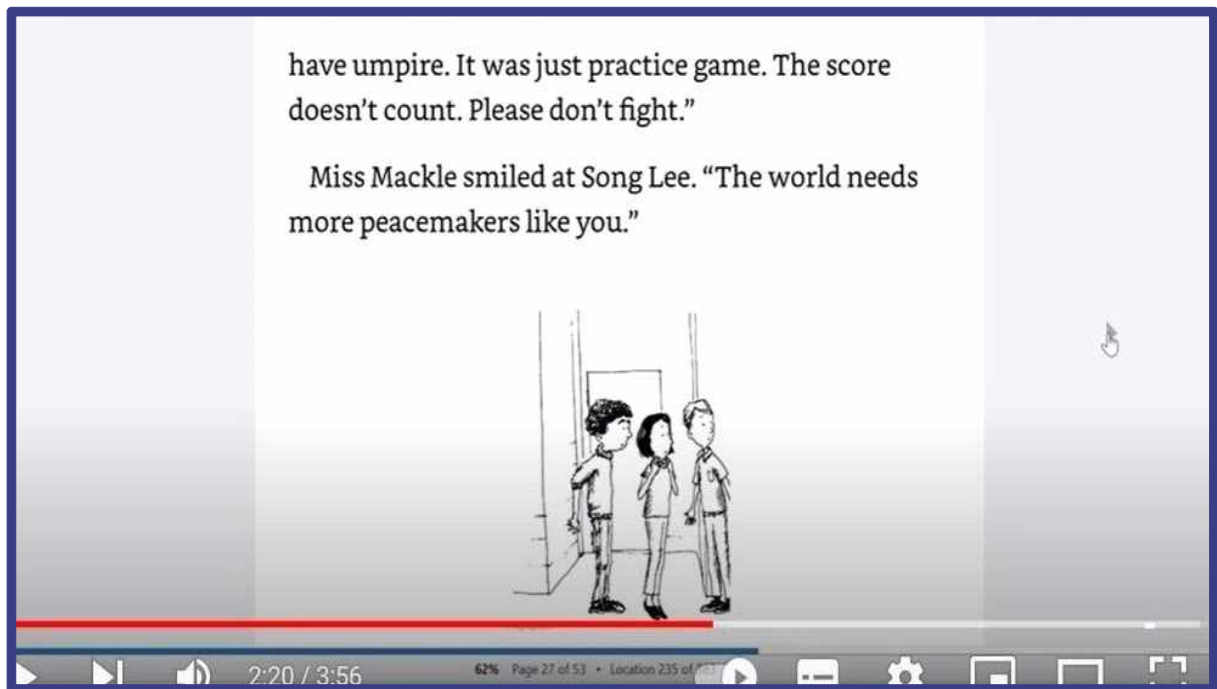


그림 2

Horrible Harry and The Purple People 학습 영상

사전 학습인 교실 밖 활동은 그림 2와 그림 3처럼 학습자들에게 플립 러닝 수업을 진행하도록 미리 제공된다. 그림 2에 보는 것처럼 사전에 제공된 영상을 통해 읽기 학습을 하고 그림 3처럼 선수 학습 활동지에 읽기 학습 중에 모르는 단어를 찾아 정리하면서 배경 지식을 통해 추측한 내용을 적어본다. 과제 활동지는 TP 사이트의 자료를 토대로 변형되어 제공된다(부록 참조).

Flipped Learning H.W.

Name: _____ Date: _____

Vocabulary Activity

*Write down words that you don't know or important words
Horrible Harry and The Purple People
Chapter 1

* Write what comes to your mind

그림 3
플립 러닝 선수 학습 과제지

3.3 연구 도구

본 연구는 영어 인식 기초 설문지와 플립 러닝 기반 영어 동화 문해력 측정 도구로 사전·사후 평가를 하였으며 흥미도에 대한 사전·사후 검사 실시와 활동지를 연구 도구로 사용하였다.

3.3.1 문해력 사전·사후 측정 도구

본 연구에 참여한 학습자들의 문해력 향상 측정을 위해 사전·사후 두 번의 어휘와 이해력 평가를 시행하였다. 문해력 테스트는 A 출판사의 문제를 토대로 변형하였으며 100점 만점으로 문항당 5점으로 채점하여 각각 20문항이며 동일한 문제는 아니지만 사전·사후 비슷한 유형과 난이도로 구성하였다(부록 참조). 문제 유형은 학습자의 어휘력과 이해력을 평가하기 위해 단답형, 내용 일치, 글의 순서, 글의 주제와 비판적 생각을 찾는 것으로 구성하였다.

3.3.2 영어 학습에 대한 흥미도 설문지

본 연구에서 학습자들의 영어 학습에 대한 기초 설문 조사는 김혜림(2014)의 연구에서 사용된 설문지를 목적에 맞게 수정 및 보완하여 12문항으로 재구성하였고 배점 방식은 선택형, 복수 응답으로 구성하였다(부록 참조). 연구 참여자들의 영어 동화 수업의 흥미도를 사전에 측정하기 위해 김혜림(2014)과 조은(2019)의 설문지를 참고하여 본 연구에 맞게 작성하였다. 설문지는 영어 수업에 대한 흥미도, 영어 학습에 대한 흥미도, 영어 과목에 대한 흥미도 등에 대한 20문항으로 구성하였고, 5단계 리커트(Likert) 척도(1=전혀 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)로 측정하였다.

3.4 자료 수집 방법

본 연구는 2023년 3월 10일 연구 참여자들에게 기초 설문 조사와 플립 러닝 기반 영어 동화에 대한 문해력 사전 테스트 및 흥미도 설문 조사를 실시하였다. 본 연구자가 직접 연구 참여자들에게 연구 목적에 대해 설명하고, 기초 설문지와 문해력 사전 평가지와 흥미도 설문 조사를 시행하였다. 참여자에게 배부된 기초 설문지와 흥미도 설문지, 문해력 평가지는 시행 완료 후 100% 회수되었다. 연구자는 2023년 3월 13일부터 2023년 4월 14일까지 총 10차시 수업 직후 영어 동화 수업 활동지를 원하는 학생들에 한해 자발적으로 제출하도록 하였다. 2023년 4월 17일 흥미도 사후 설문지와 문해력 사후 평가를 통해 사후 자료를 수집하였다.

3.5 자료 분석 방법

본 연구에서는 기술통계학(descriptive statistics)을 사용하여 평균과 표준편차 및 빈도수와 백분을 분석을 통하여 학습자의 개인 정보 분석과 사전·사후 문해력 및 영어 동화를 활용한 학습에 대한 흥미, 수업에 대한 흥미, 과목에 대한 흥미로 학습자의 경향성을 분석하였다. 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업 참여자의 사전·사후 문해력 및 영어 학습에 대한 흥미도의 차이를 분석하기 위해 대응 표본 t -검정 (paired t samples test)을 실시하였다.

연구 참여자의 숫자가 7명으로 제한적이어서 양적 분석 결과의 신뢰도 및 타당도를 높이기 위해 실험 수업 중 참여자의 동의를 얻어 플립 러닝 기반 영어 동화 수업 자료를 분석하였다.

4. 연구 결과 및 논의

본 연구는 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업이 초등학생 문해력 향상과 흥미도 변화에 어떠한 영향을 주었는지 결과를 제시하고 논의하고자 한다.

4.1 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 문해력 효과

플립 러닝에 기반한 영어 동화 학습이 초등학생들의 문해력 향상에 대한 효과성을 살펴보기 위해 사전 사후 문해력 테스트 차이를 검증하였다. 표 9에서 보듯이 사전 문해력 테스트의 평균 점수가 100점 만점에 평균 47.86이며 사후 평균은 52.86으로 5점이 상승하였고 통계적으로 유의미하다($t=-4.583, p=.004$). 이와 같은 결과는 학생 수가 7명으로 제한된 수였음에도 평균 점수의 상승은 문해력 향상에는 긍정적인 영향을 끼쳤음을 알 수 있다. 사전 문해력 평가 표준편차는 15.77에서 사후 15.76으로 변화가 거의 없으므로 보아 실력의 편차에는 크게 영향을 주지 못했음을 알 수 있다. 비교적 짧은 기간이지만 학생들은 플립 러닝이라는 새로운 학습법에 기반한 동화 읽기를 통해서 어휘와 내용 예측하기를 선수 학습하여 부족한 영어 수업 시간을 효과적으로 활용할 수 있었으며 이는 학업 성취에 직접적으로 영향을 주었다고 파악된다(서예은, 성귀복, 2015; Davies et al., 2013; Wilson, 2013;). 효과적인 읽기 방법을 이용하여 스토리가 있는 동화의 맥락을 파악하려 노력하였고 팀 기반 활동으로 캐릭터 분석과 스토리 맵 등 도식화된 활동지(graphic organize)를 활용한 적극적 학습은 문해력 향상에 영향을 주었음을 추측할 수 있다. 또한 이러한 결과는 앞에서 언급한 것처럼 영어 동화 활용 수업이 학생들의 문해력을 향상시키는데 효과적이었다는 것을 입증한 것이라고 볼 수 있다.

표 9
영어 문해력 평가 분석

사전		사후		<i>t</i>	<i>p</i>
<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
47.86	15.77	52.86	15.76	-4.538	.004

첫 번째 연구 문제인 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 문해력의 효과를 검증하기 위해 사전·사후 평가를 실시하였다. 문해력의 요소인 어휘와 내용 이해를 중심으로 문제를 구성하였으며 사전·사후 평가의 난이도는 비슷한 수준으로 조정하였다. 학습자들의 문해력은 사전에 비해 사후 점수가 향상되었으며 이는 플립 러닝을 기반으로 한 학습법이 본 수업 시간에 학생들의 참여도와 이해도를 높이는데 기여하여 결과적으로 실력 향상을 가져온 것으로 풀이된다.

그림 4와 5는 민후(가명 사용)의 사전 평가와 사후 평가를 비교한 것이다. 민후의 사전 평가는 독해 지문의 이해도에 비해서 문제 해석을 처음에는 약간 어려워하였다. 의문문 구조에 복문이 결합 되어 있어서 첫 질문부터 복잡하게 다가왔지만 독해 지문의 내용과 문제의 지문을 통해서 해결할 수 있었다. 4번 문제에서도 정작 문제보다는 어휘를 어려워하였고 문해력을 기르기 위해서 어휘 학습 역시 중요함을 알 수 있었다(박희원, 2021). 중심 주제를 묻는 문제로 첫 번째 문제부터 어렵게 접근해서인지 심리적으로 자신감이 떨어져 보였고 비록 점수로 연결은 되지 않았어도 논리적인 사고 방식으로 풀이를 하려는 모습을 보여 주었다.

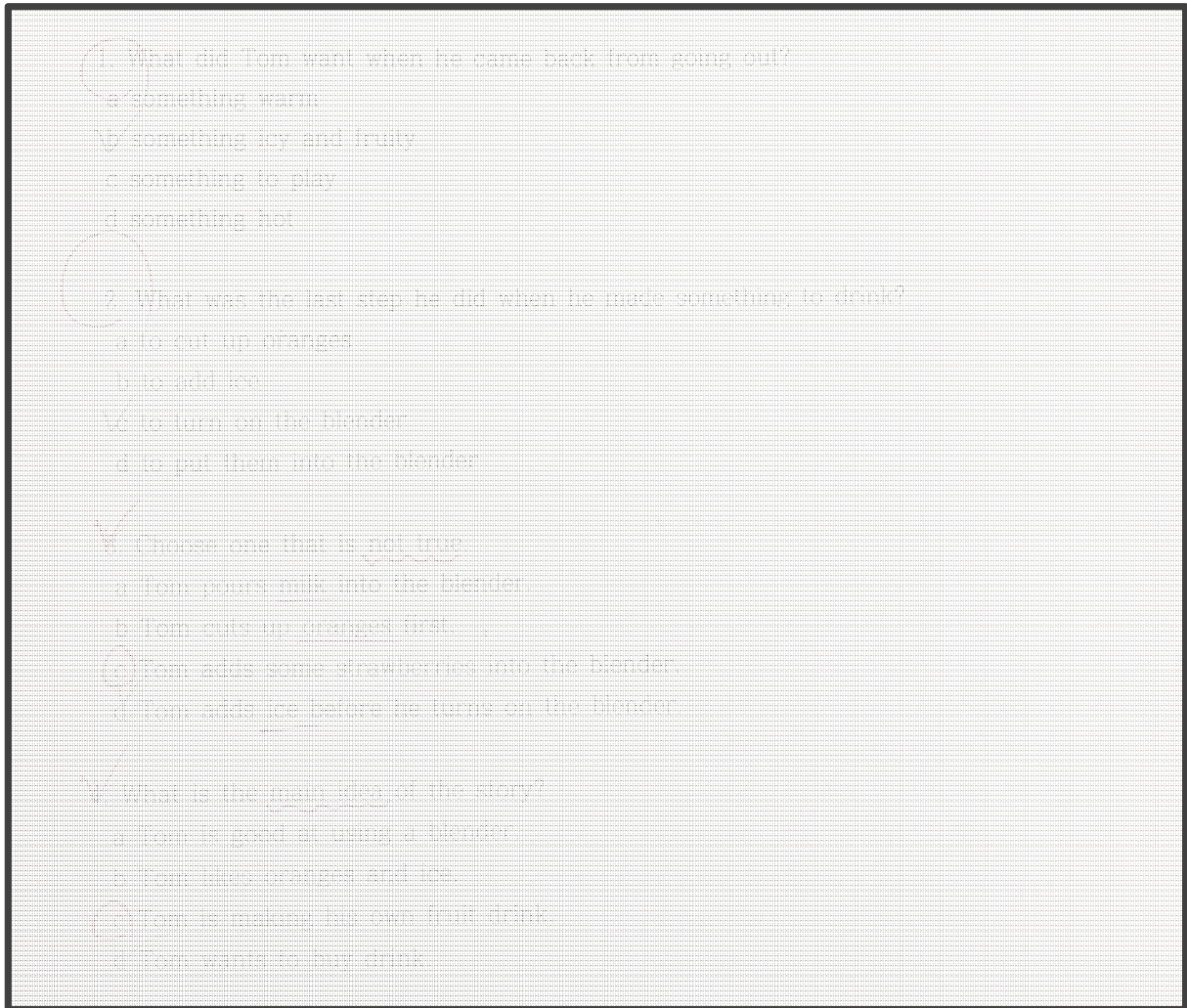


그림 4

민후의 문해력 사전 평가

그림 5는 민후의 사후 문해력 평가이다. 결과는 사전 평가에 비해 점수가 상승한 모습을 보였고 틀린 문제 역시 충분히 다룰 수 있는 문제였음을 알 수 있었다. 초등 학습자에게 약간 어려울 수 있는 단어들도 있어서 해석이 여전히 난해하게 느껴질 수 있었지만 중심 주제(main idea)를 묻는 문제에 대해서는 사전 평가에 비해서 사후 평가에서는 제대로 인식하고 있음을 알 수 있었다.

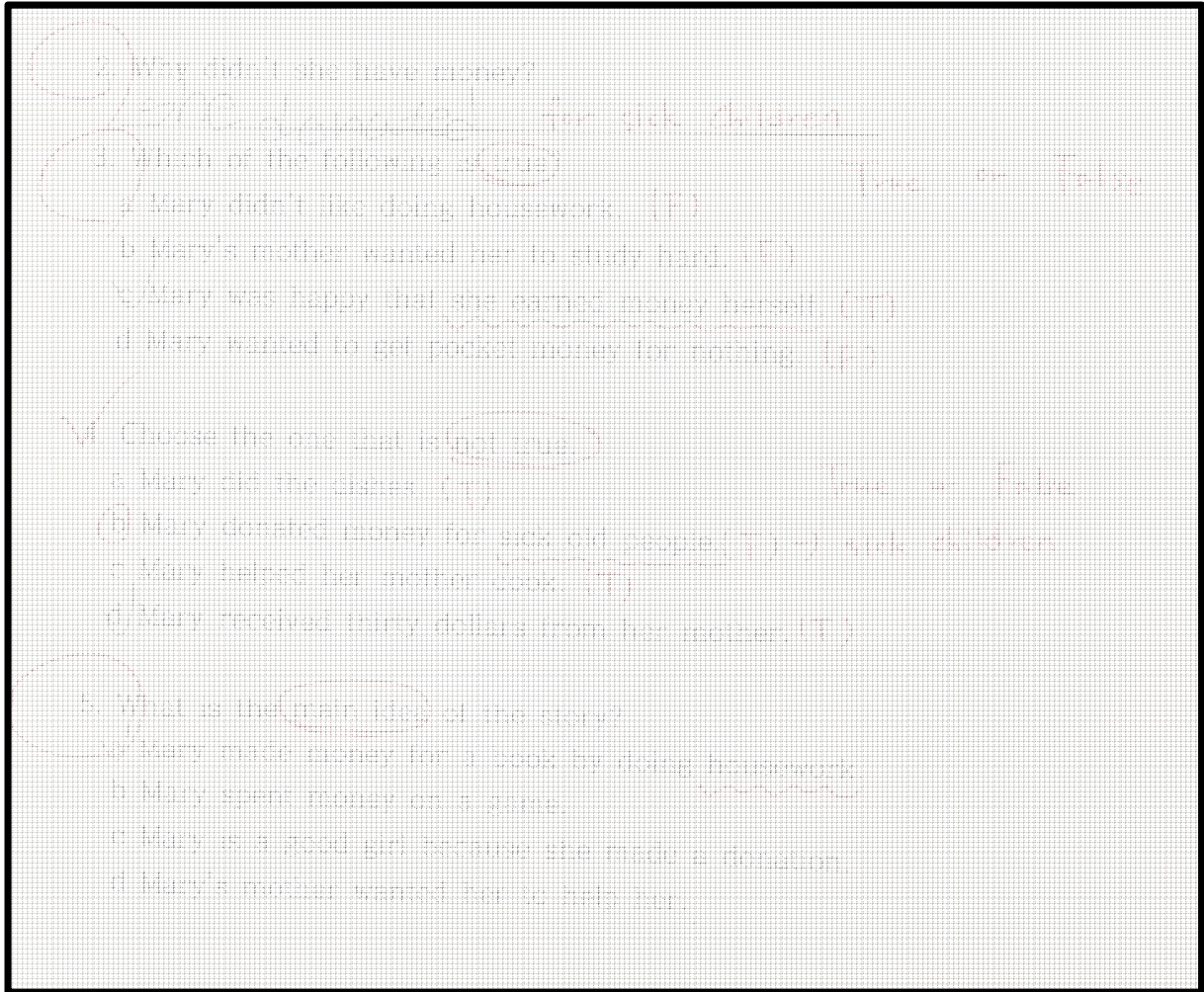


그림 5
 민후의 문해력 사후 평가

그림 6은 민후의 사전 어휘 평가이다. 어휘 8문제 중 4문제의 뜻을 정확히 알고 있었고 다소 어려운 단어를 놓치기도 했지만 반면 모를 것이라고 예상했던 단어의 뜻을 알고 있었다. 이는 개인의 관심사가 반영된 단어에 대해서는 어려운 단어였음에도 알고 있었고 실험 연구를 하기 이전의 학습에서 배웠던 단어가 기억났다고 하였으며 반면 숙어에서는 다소 어려워하는 모습을 보였다. 어휘에 대한 실력은 플립 러닝의 사전 과제를 통해서 어휘의 학습량을 증가시키면 영어 동화 수업을 진행하는데 크게 무리는 없을 것으로 보였다.

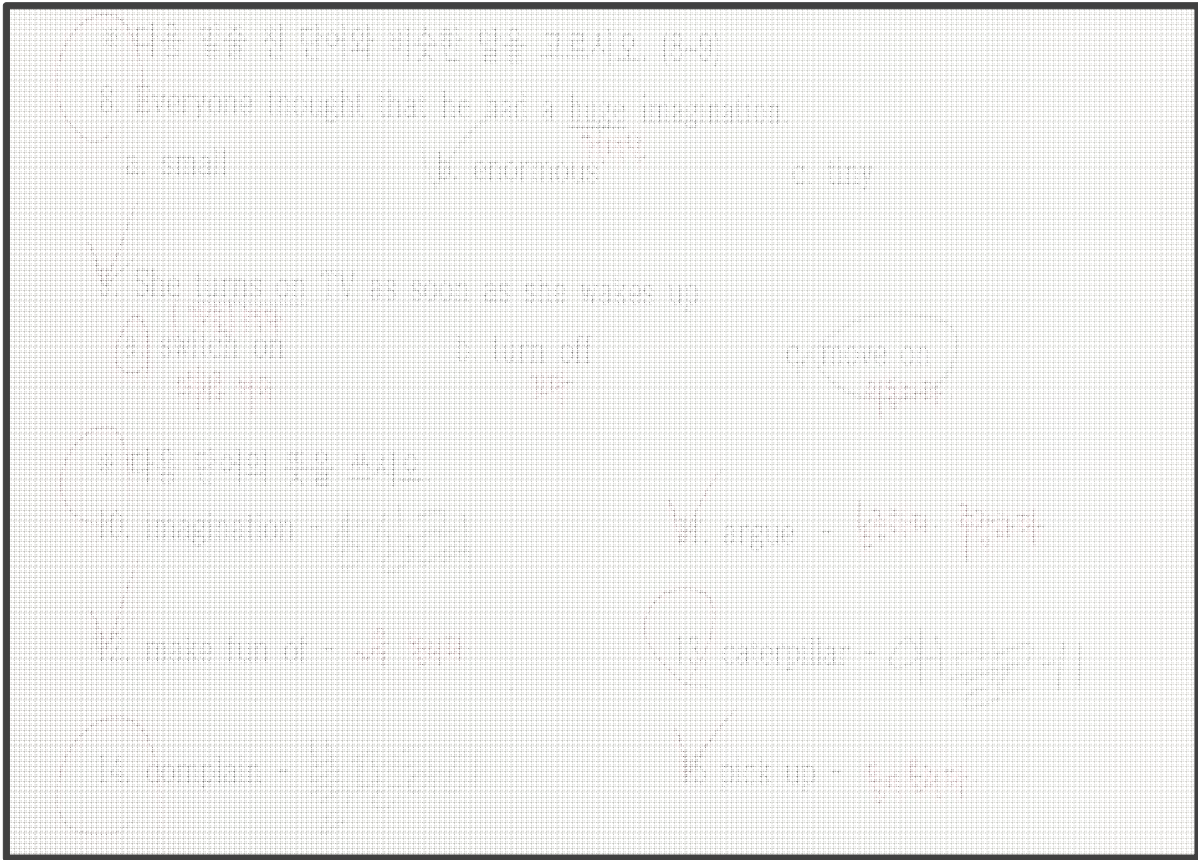


그림 6

민후의 사전 어휘 평가

그림 7은 민후의 사후 어휘 평가이다. 사전에 비해서 두드러진 변화는 숙어에 대한 이해도가 높아졌다는 점이다. ‘show up’의 뜻은 정확히 몰랐지만 show라는 동사의 뜻을 알고 있었기 때문에 유추해서 풀어보려는 자세가 사전과 달라진 점이다. 어휘 평가는 일정한 범위가 주어진 시험이 아니기 때문에 광범위한 내용의 어휘를 모두 기억하기엔 짧은 연구 기간으로는 제한적이다. 따라서 단순히 몇 개의 어휘를 암기해보는 것보다는 이야기의 맥락을 통해서 모르는 단어나 숙어의 뜻을 이해해보려는 것이 중요함을 알 수 있었다. 플립 러닝 사전 학습을 통한 어휘 개념을 미리 숙지하고 개념이 어느 정도 정립된 상태의 영어 동화 활용 수업은 학습자들에게 자신감을 부여하고 긴장감을 덜어 주는 역할을 하였다. 그 결과 학습자들은 적극적으로 수업에

참여하고 이야기가 주는 재미에 단어에 대한 어려움이 어느 정도 상쇄된 것으로 풀이된다. 이는 플립 러닝이 주는 긍정적인 효과를 말한 정명기(2015)의 연구 결과와도 일치하며 본 수업 내용과 자연스럽게 연계되면서 온·오프라인 학습의 극대화를 실현시킬 수 있었다는 박희원(2021)연구 결과와도 부합된다.

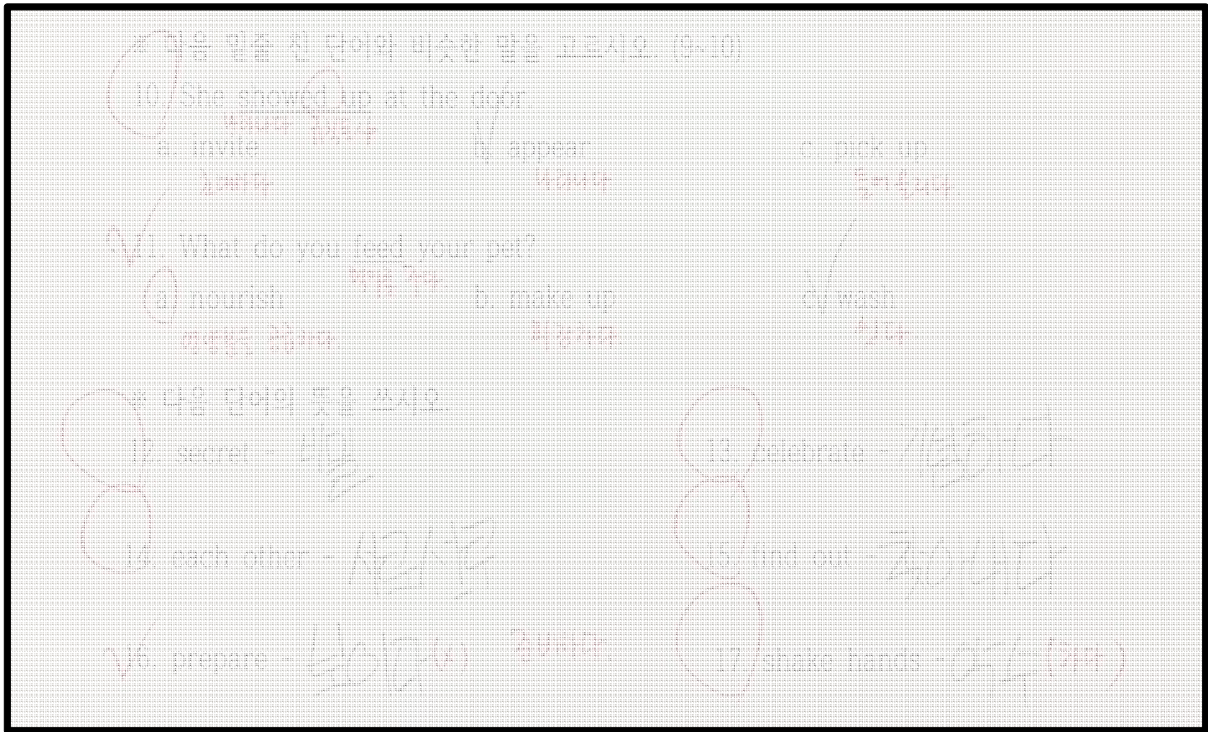


그림 7

민후의 사후 어휘 평가

그림 8은 민후의 플립 러닝을 이용한 사전 과제지이다. 민후는 첫 시간부터 플립 러닝을 통한 사전 어휘 조사와 내용 예측도 성실하게 준비해 왔다. Bergmann과 Sams(2012)에 의하면 플립 러닝은 미리 개념을 정리하고 수업에 임하기 때문에 어휘 학습과 내용 추측은 수업 내용을 인지하는 데 도움을 준다. 영어 동화에 대한 호기심과 흥미가 함께 수업 참여도를 높이고 결과적으로 학습에 도움을 주었으며 이는 김영미(2000)의 연구 결과와도 일치된다. 플립 러닝은 학습자의 주도적인 학습이라는 장점과 단점을 모두 갖고 있기 때문에 학습자들이 자칫 형식적으로 과제를 해오는

경우도 있다. 이러한 플립 러닝의 환경을 보완하기 위해서 지속적으로 모니터링과 피드백을 통해 사전 학습에 대한 침착을 꾸준히 하도록 하였고 이는 이지연, 김영환과 김영배(2014)의 학습자들의 사전 학습 과정에서 교수자의 모니터링과 피드백을 통한 평가에 대한 침착이 필요하다는 내용과도 일치한다.

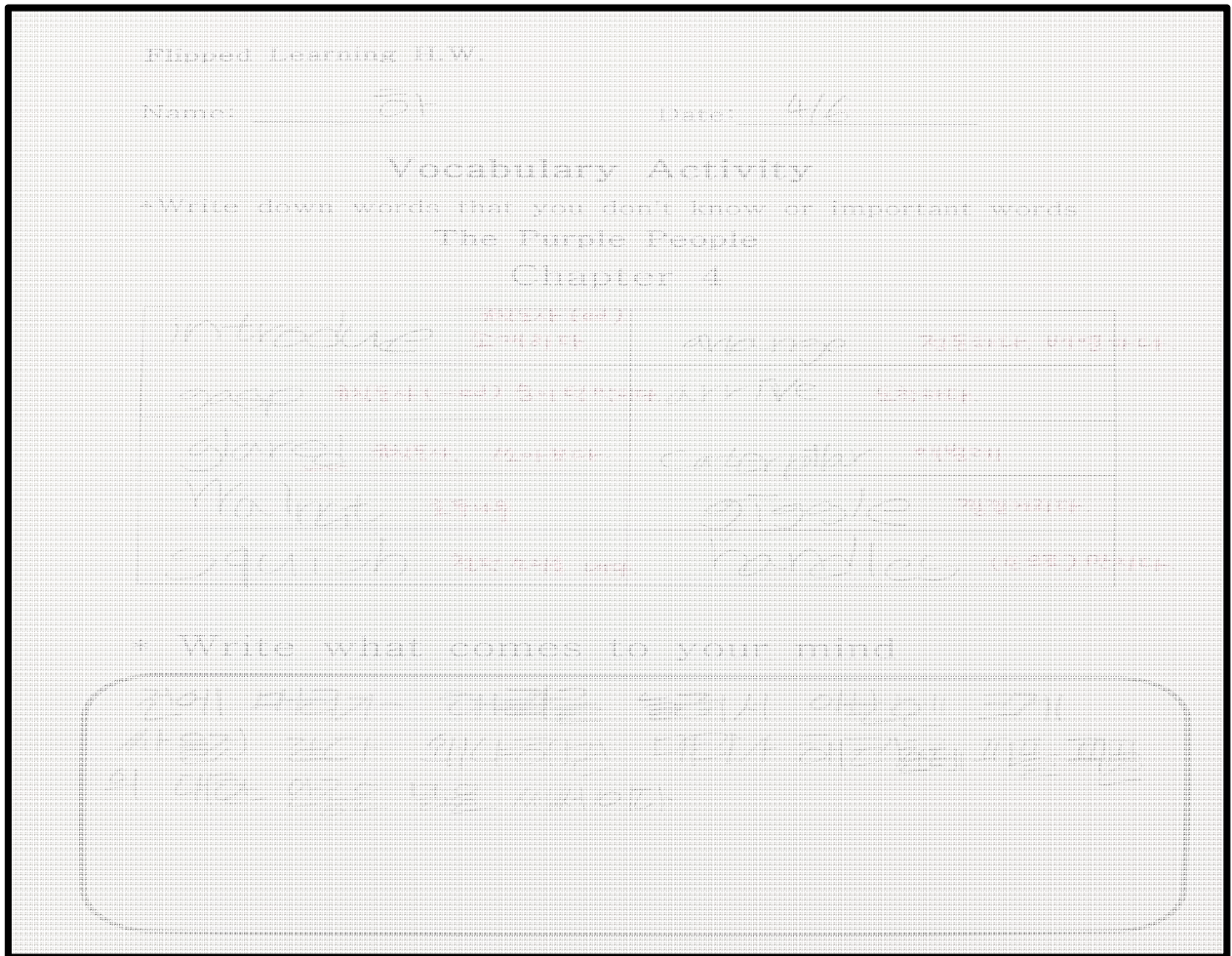


그림 8

민후의 플립 러닝 선수 과제지

그림 9는 윤정, 민서, 성현(가명 사용)이 구성원인 B그룹의 활동지로서 챕터 4의 8차시 내용 이해에 관한 학습이다. 이 과정은 각 챕터의 세부적인 내용을 이해하고 주제(main idea)를 파악하기 위해서 요구되는 과정으로 그 근거 찾기에 관한 것이다.

학습자들이 ‘Purple People’이라는 하나의 현상에 대해 Harry, Mary, 그리고 Mackle 선생님인 여러 등장인물의 생각을 구별하는 세부 사항에 관한 이해를 묻고 있다. 학습자들은 물음에 대해 자신들이 생각을 묻고 답하는 토론을 하면서 다른 사람들의 의견과 자신의 의견을 비교하는 과정을 거치며 다양한 관점과 풍부한 사고력을 기를 수 있었다(서예은, 성귀복, 2015). 팀 기반 활동지의 내용 이해는 김나현(2017)의 연구 결과처럼 영어 동화 수업의 읽기 능력에 긍정적인 영향을 주었으며 이는 학생들이 문해력의 기반을 다지는데 기여하였다.

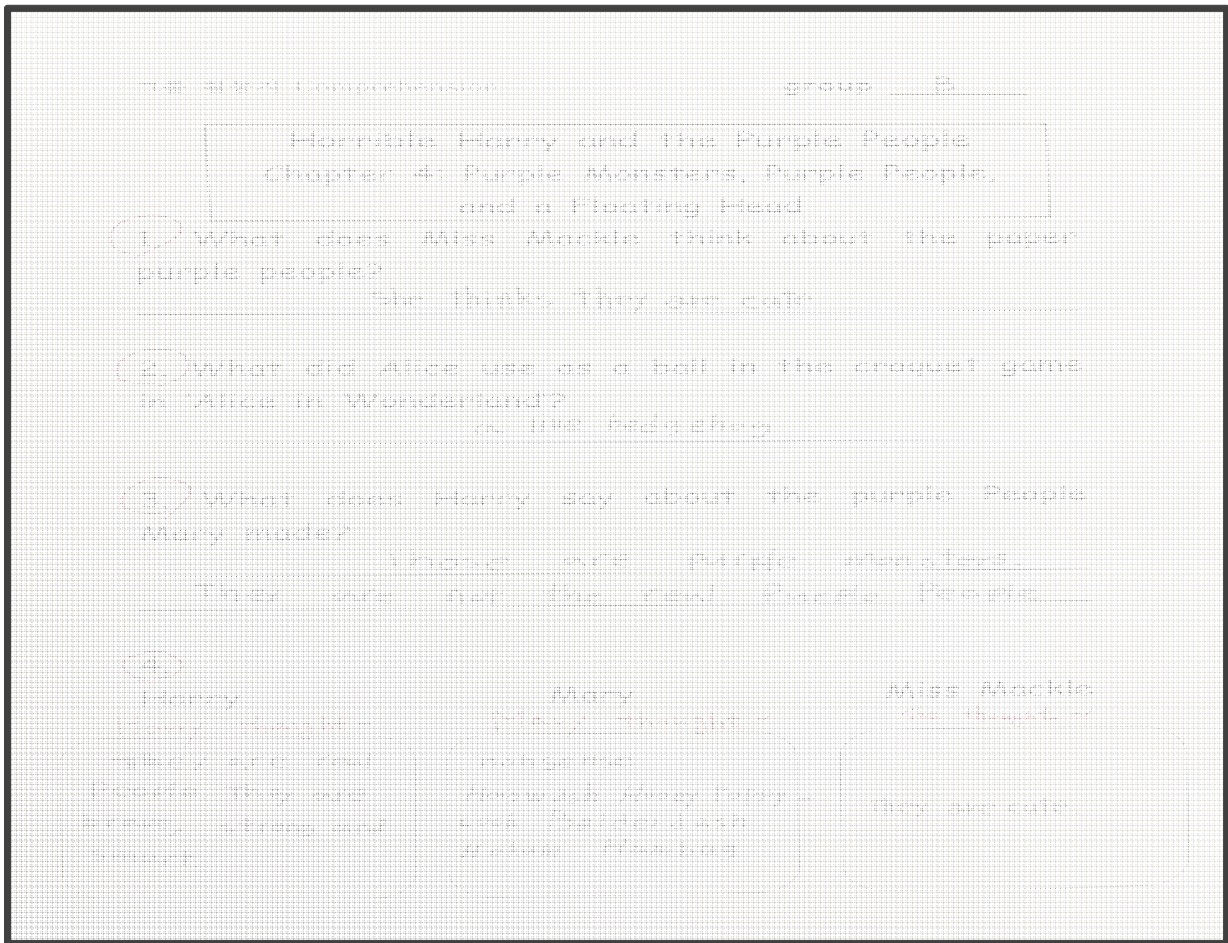


그림 9

B그룹 내용 이해 활동지

그림 10은 민후, 진우, 성윤, 지호(가명 사용)가 구성원인 A그룹의 활동지로서 마지막 10차시의 수업으로 학습자들은 지금까지 배운 내용을 토대로 글의 순서를 그림

을 통해 도식화한 것이다. 민후는 사전 평가 이후 플립 러닝을 통한 사전 어휘 학습을 성실히 하였고 영어 동화에 흥미를 느껴 더욱 참여도가 높아졌다. 팀 기반 학습에서도 적극적으로 의견을 개진하였고 초반의 읽기 학습이 약한 편이었는데 읽기 또한 수업 시간의 읽기 전·중·후의 단계의 반복적인 읽기 훈련을 통해 유창성도 함께 좋아졌다. 이는 민후를 비롯한 다른 학습자들 역시 연구수업이 진행될수록 읽기 과정을 통한 유창성도 함께 좋아지는 동반 효과를 보았는데 유창성은 NRP 보고서가 제시한 문해력의 주요 요소 중의 하나이다. 또한, 실생활에 자주 등장하는 단어와 구어체로 이루어진 문장을 습득하는데 기존의 교재에서 느끼기 어려웠던 자연스러운 영어 학습이 이루어지고 있었음을 알 수 있다(Donelson & Nilsen, 2005).

학습자들은 글의 순서를 그림으로 도식화하는 과정을 거치면서 문자로만 학습하였던 것을 그림을 그리면서 더욱 확실하게 이해할 수 있었다. 앞서 언급한 것처럼 문해력은 과거의 읽고 쓰는 것만이 아닌 인간의 인지적 과정이 요구되는 것으로 플립 러닝을 통한 과제와 팀 기반 학습으로 교육적 효과를 볼 수 있다. 그동안 영어 동화가 영어 실력이 좋아야만 읽을 수 있는 것은 아니며 영어 동화 자료의 그림을 통해서도 내용을 파악하는데 많은 기여를 하고 동화 속의 문자와 그림의 균형 잡힌 조화가 학생들에게 문학 작품을 감상하는데 더욱 흥미로운 학습 자료를 제공한다는 것을 알 수 있었다.

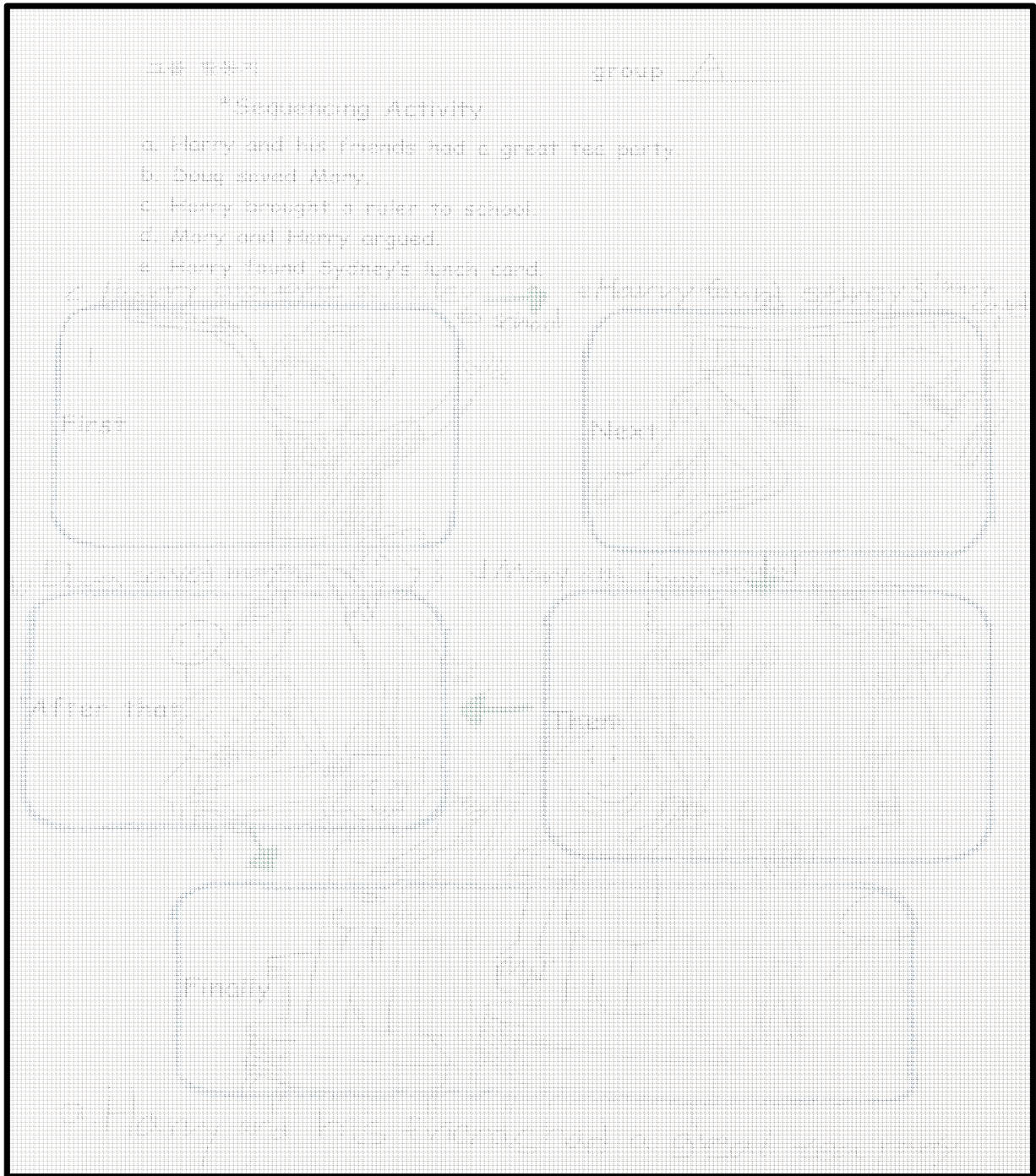


그림 10

A그룹의 챕터 순서 도식화

학생들은 연구 기간동안 별다른 준비 없이 수업을 받았던 과거와는 다르게 이번 실험 연구에서는 제공된 동영상을 통해 내용 읽기와 모르는 어휘 찾기 그리고 자신

의 배경 지식을 이용한 내용 예측을 하여 주도적인 학습을 하였다. 그 결과 수업 시간에 팀 기반 활동지를 통한 토론으로 더 깊은 내용 파악과 다양한 관점에서 생각해 보면서 적극적인 수업을 할 수 있었다. 처음에 선수 학습을 해오는 습관이 없었던 학생들이 적응하는 시간이 걸렸지만 플립 러닝의 선수 학습이 주는 장점을 이해한 뒤로 수업 시간에 여유로우면서도 적극적인 자세를 보였고 이는 박희원(2021)의 연구 결과와도 일치된다. 특히 선수 학습을 통한 어휘 학습은 문장의 이해력으로 확대되며 정정혜(2017)의 어휘 습득량이 학습자들의 내용 이해의 중요한 척도가 된다는 의견과도 부합된다. 이는 NRP 보고서의 문해력을 구성하는 주요 요소인 어휘와 내용 이해와도 일치하며 학습자들 팀원과 함께 각 챕터들의 중심 내용을 토론하면서 옳은 순서대로 나열하고 마지막으로 그림으로 도식화하는 과정을 통해 내용을 이해하고 있음을 확인하였다. 플립 러닝기반 영어 동화 활용 수업은 학습자들에게 어휘 학습과 읽기, 그리고 팀 기반 협동 학습으로 문해력 발달로 연계되고 있음을 확인할 수 있다.

4.2 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 흥미도

플립 러닝에 기반한 영어 동화 활용 수업에 대한 흥미도의 변화를 알아보기 위하여 사전 사후 설문 조사를 분석하였고 총 20문항으로 측정하였다. 표 10, 11, 12는 영어 학습에 대한 흥미도, 영어 수업에 대한 흥미도, 영어 과목에 대한 흥미도로 나누어 분석한 표이다.

4.2.1 영어 학습에 대한 흥미도 변화

표 10은 영어 학습에 대한 흥미도 변화를 분석한 결과이며 전체적으로 사전 ($M=4.54$)에서 사후 ($M=4.97$)로 평균 .43이 상승되어 흥미도가 향상되었음을 알 수

있다. 문항 2번(나는 영어 동화를 읽는 것이 흥미롭다.)과 문항 18번(나는 선생님이 영어 동화책을 추천해 주시면 읽고 싶다.)에서 두 문항 모두 사전 조사에서 대부분 ‘아니다’라고 응답하여 영어 동화에 대한 학습의 사전 흥미도는 가장 낮은 편으로 나왔다. 반면 문항 13번(영어 시간에 배운 것을 실제로 사용해 보려고 한다.)과 문항 19번(나는 영어 동화가 나의 영어 실력 향상에 도움이 될 거라 생각한다.)에서는 대부분의 학습자들이 ‘그렇다’라고 표기하여 동화에 대한 흥미와는 별도로 영어에 대한 관심은 높은 편이라고 추측할 수 있다.

온라인 학습에 기반한 흥미도에 대한 질문인 ‘영어 동화를 읽을 때 미디어(인터넷, 동영상 등)로 공부하는 것이 도움이 된다’(문항 15)에서는 ‘아니다’라고 답한 학습자와 ‘그렇다’라고 답한 학습자의 수가 비슷하게 나뉘어져 학습자의 온라인 학습 경험에 대한 상반된 태도가 보였다. ‘나는 온라인으로 선수 학습하는 것이 영어 공부에 도움이 될 거라 생각한다.’(문항 20)에서는 ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’라고 답한 학습자가 대부분이어서 온라인 선수 학습법에 대해서는 긍정적인 인식이 있음을 추측할 수 있다. 팀 기반 활동에 대한 학습법인 문항 14번(영어 시간에 친구와 함께 모든 활동이 재미있다.)라고 사전에 ‘아니다’라고 답한 학생이 있었지만 사후에서는 ‘그렇다’라고 답한 학생들로만 표기가 되어 팀 기반 활동이 효과적이었다고 여겨진다. 문항 16번(나는 영어 동화를 읽을 때 내용을 잘 이해하는 편이다.)과 문항 17번(나는 영어 동화를 읽을 때 단어와 문장을 관심 있게 읽는다.)의 두 문항은 서로 연관성이 있는 질문으로서 사전에 비해 사후 점수의 표기가 둘 다 높아진 것으로 보아 영어 동화 수업을 한 후 비교적 일치되는 결과를 얻을 수 있었다. 또한 이러한 결과는 영어 동화책 수업이 학생들의 영어 학습에 대한 흥미도를 신장시켰다는 이은정(2013)의 주장과도 부합된다.

한편, 가장 낮은 점수 변화를 보였던 문항 3번(나는 영어를 배울 때, 잘 모르면 알고 싶은 마음이 생긴다.)은 대부분 ‘그렇다’라고 표기하고 1명만이 ‘아니다’에서 사후에 ‘보통이다’로 바꾸어 변화도가 적었지만 사전 조사에서 학생들의 답변은 대부분 긍정적이었기 때문에 평균 변화가 가장 낮아도 의미 있는 조사였음을 확인할 수 있었다.

표 10
영어 학습에 대한 흥미도

문항		1*	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
2. 나는 영어 동화를 읽는 것이 흥미롭다.	사전	2	1	3**	0	1	2.57	1.40
	사후	0	2	3	1	1	3.14	1.07
3. 나는 영어를 배울 때, 잘 모르면 알고 싶은 마음이 생긴다.	사전	0	2	1	2	2	3.57	1.27
	사후	0	1	2	2	2	3.71	1.11
13. 영어 시간에 배운 것을 실제로 사용해 보려고 한다.	사전	1	0	2	1	3	3.71	1.50
	사후	0	1	1	1	4	4.14	1.21
14. 영어 시간에 친구와 함께 모든 활동이 재미있다.	사전	1	0	4	1	1	3.14	1.22
	사후	0	0	3	3	1	3.71	.76
15. 영어 동화를 읽을 때 미디어 (인터넷, 동영상 등)로 공부하는 것이 도움이 된다.	사전	2	2	0	1	2	2.86	1.77
	사후	0	1	3	1	2	3.57	1.13
16. 나는 영어 동화를 읽을 때 내용을 잘 이해하는 편이다.	사전	0	0	5	0	2	3.57	.98
	사후	0	0	1	3	3	4.29	.76
17. 나는 영어 동화를 읽을 때 단어와 문장을 관심 있게 읽는다.	사전	1	0	3	0	3	3.57	1.51
	사후	0	1	1	1	4	4.14	1.22
18. 나는 선생님이 영어 동화책을 추천해 주시면 읽고 싶다.	사전	2	2	1	1	1	2.57	1.51
	사후	0	3	1	2	1	3.14	1.22
19. 나는 영어 동화가 나의 영어실력 향상에 도움이 될 거라 생각한다.	사전	1	0	2	1	3	3.71	1.50
	사후	0	1	1	2	3	4.00	1.16
20. 나는 온라인으로 선수 학습하는 것이 영어 공부에 도움이 될 거라 생각한다.	사전	0	1	1	2	3	4.00	1.16
	사후	0	0	1	2	4	4.43	.79
전체	사전						4.54	.90
	사후						4.97	.66

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

**응답자 수를 나타낸다.

4.2.2 영어 수업에 대한 흥미도 변화

영어 수업에 대한 흥미도의 변화는 사전 평균($M=3.26$)과 사후 평균($M=3.83$)을 비교한 결과 사후 점수가 높게 나왔다. 표 11 영어 수업에 대한 흥미도 변화를 좀 더 살펴보자면 8번 문항(나는 영어 수업이 기다려진다.)에서 사전에는 ‘아니다’라고 답한 학습자가 많았으나 동화 수업이 끝난 후 ‘그렇다’라고 표기한 학습자가 늘어났다. 특히 문항 12번(나는 영어 선생님과 수업은 즐겁다.)에서 사전($M=3.29$)에 비해 사후($M=4.00$)에 가장 큰 변화를 보이고 있어 동화 수업은 교사의 역할과 비중이 크다고 추측할 수 있다(김나현, 2017).

표 11
영어 수업에 대한 흥미도

문항		1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>	
4. 나는 영어 수업이 재미있다.	사전	1	1	2	3	0	3.00	1.16	
	사후	0	2	2	2	1	3.29	1.11	
5. 나는 영어 수업에 집중하는 편이다.	사전	0	1	2	1	3	3.86	1.22	
	사후	0	1	1	1	4	4.14	1.22	
8. 나는 영어 수업 시간이 기다려진다.	사전	2	1	3	1	0	2.43	1.13	
	사후	0	3	0	3	1	3.29	1.25	
9. 나는 영어 시간에 무엇을 배울지 궁금하다.	사전	1	1	2	2	1	3.14	1.35	
	사후	0	1	1	3	2	3.86	1.07	
11. 나는 영어 수업에 열심히 참여한다.	사전	1	0	1	2	3	3.86	1.46	
	사후	0	0	2	0	5	4.43	.98	
12. 나는 영어 선생님과 하는 영어 수업은 즐겁다.	사전	2	0	1	2	2	3.29	1.70	
	사후	0	0	2	3	2	4.00	.82	
전체	사전							3.26	.89
	사후							3.83	.74

듣기, 읽기, 쓰기, 말하기 중 하나의 영역만을 중점적으로 학습시키는 교재에 비해 교사들의 철저한 수업 준비가 필요한 영어 동화 수업은 학습자들을 수업 시간에 계획적으로 지도해야 하며 이야기의 흐름을 유지하고 흥미를 잃지 않도록 끊임없이 여러 가지 학습 단계와 다양한 활동지 준비가 필요하다. 팀 기반 수업 역시 학생들의 주도적 학습을 위한 것이지만 교사의 역할 역시 중요하며 학습자들의 학습 방향을 잘 제시해야 한다는 것을 알 수 있다. 여러 가지 요소들이 영어 수업에서 선생님과의 수업에 대한 긍정적인 인식을 갖게 만든 중요한 요인으로 작용했을 것으로 사료 된다. 또한 이러한 결과는 흥미를 유발할 수 있는 학습자들의 활동과 교사의 역할이 영어 동화를 활용한 수업에 긍정적인 영향을 끼친다는 김나현(2017)의 주장과도 부합되는 결과라고 할 수 있다.

4.2.3 영어 과목에 대한 흥미도 변화

표 12는 영어 과목에 대한 흥미도의 변화를 나타내는 연구 결과로 사전($M=2.79$)에 비해서 사후($M=3.32$) 점수가 전반적으로 향상되었다. 1번 문항(나는 영어를 좋아한다.)은 사전에서 ‘아니다’와 ‘그렇다’라고 답한 응답자의 비율이 반반이었지만 사후에는 ‘그렇다’고 답한 응답자가 늘어났다. 사전($M=3.00$)에서 사후($M=3.71$)로 점수가 가장 크게 향상된 것으로 영어 동화 수업 후 영어 과목에 대한 긍정적인 인식이 상승한 것으로 풀이된다. 이는 영어 동화의 균형적 읽기를 통해 학습자들의 영어 동화에 대한 흥미도나 학습 의욕 등 정의적 영향에 긍정적인 영향을 주었다는 장복희(2012)의 주장과도 일치한다. 문항 6번(나는 영어를 공부하는 것은 중요하다고 생각한다.)과 문항 7번(나의 영어 실력은 좋은 편이라고 생각한다.)은 사전에 비해 사후 점수가 향상되었으나 답변인 ‘아니다’와 ‘그렇다’의 비율이 크게 변하지 않아 여전히 영어 과목의 흥미에 대한 개선이 필요하다고 볼 수 있다. 문항 10(나는 시간이 나면 영어 공부를 더 하고 싶다.)에서도 역시 사전에 비해 사후 점수의 폭이 큰 문항으로 사후 문항인 22번(영어 수업이 더 많았으면 좋겠다.)과 비슷한 결과를 예상할 수 있다.

표 12
영어 과목에 대한 흥미도

문항		1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
1. 나는 영어를 좋아한다.	사전	1	1	3	1	1	3.00	1.29
	사후	1	0	1	3	2	3.71	1.38
6. 나는 영어를 공부하는 것은 중요하다고 생각한다.	사전	1	2	1	1	2	3.14	1.57
	사후	0	2	2	0	3	3.57	1.40
7. 나의 영어 실력은 좋은 편이라고 생각한다.	사전	2	1	2	0	2	2.86	1.68
	사후	0	3	2	0	2	3.14	1.35
10. 나는 시간이 나면 영어 공부를 더 하고 싶다.	사전	2	3	1	1	0	2.14	1.07
	사후	0	3	2	2	0	2.86	.90
전체	사전						2.79	1.09
	사후						3.32	.90

표 13은 영어 동화 활용의 흥미도에 따른 사전 사후 대응 표본 *t* 검정 결과를 분석한 표이다. 영어 학습에 대한 흥미도($M=4.54$ vs. 4.97), 영어 수업에 대한 흥미도($M=3.26$ vs. 3.83), 영어 과목에 대한 흥미도($M=2.79$ vs. 3.32) 모두 사전에 비해서 사후의 평균 점수가 상승된 것을 확인할 수 있다. 또한, 영어 동화 활용 수업의 흥미도의 사전·사후의 차이는 세 항목 모두 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

표 13
영어 동화 활용 흥미도의 사전·사후 대응 표본 *t* - 검정 결과

항목	사전		사후		<i>t</i>	<i>p</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
영어 학습에 대한 흥미도	4.54	.90	4.97	.66	-3.041	.023
영어 수업에 대한 흥미도	3.26	.89	3.83	.73	-8.000	.001
영어 과목에 대한 흥미도	2.79	1.09	3.32	.90	-4.215	.006

표 14는 사후 설문지에서만 조사한 문항들로 영어 동화 수업이 영어 학습과 영어 수업에 대한 흥미도와 연계성을 분석한 것이다. 문항 21(나는 앞으로도 영어 동화를 읽을 계획이다.)의 결과는 평균 4.29로 6명의 학습자들이 ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’를 선택하여 영어 동화에 대한 흥미도가 높음을 알 수 있다. 이러한 동화 활용 수업에 대한 긍정적인 결과는 선행연구(김나현, 2017; 진창식, 윤택남, 2019)와 유사하다. 마찬가지로 문항 22(영어 수업이 더 많았으면 좋겠다.)에서도 6명의 학생들이 ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’를 선택하였는데 특히 ‘매우 그렇다’를 선택한 학생들이 5명으로 이는 영어 동화 수업이 영어 수업에 대한 호감도까지 함께 상승시킨 것으로 풀이된다.

표 14

영어 동화 수업과 흥미도의 연계성

문항	1	2	3	4	5	<i>M</i>	<i>SD</i>
21. 나는 앞으로도 영어 동화를 읽을 계획이다.	0	0	1	3	3	4.29	.76
22. 영어 수업이 더 많았으면 좋겠다.	0	0	1	1	5	4.57	.79

5. 결론

5.1 연구 요약

본 연구는 플립 러닝에 기반한 영어 동화 활용 수업이 초등 영어 학습자들의 문해력과 영어 학습에 대한 흥미도의 효과성을 알아보기 위해 시행되었다. 영어 동화 수업은 초등 5, 6학년 학생 7명을 대상으로 5주간 총 10차시에 걸쳐 진행되었다. 초등 학습자들의 수준을 고려하여 또래 아이들의 이야기가 담긴 비교적 쉽고 친근한 동화를 선택하였고, 플립 러닝으로 학습자들에게 자기 주도 학습을 촉진하였다.

실험 수업 전 기초 조사 설문지를 통해 학습자들의 영어 학습에 대한 기본 인식을 조사하였고 문해력과 영어 학습에 대한 흥미도를 알아보기 위해 사전 평가를 실시하였으며, 실험 수업 후 변화를 살펴보기 위한 사후 평가를 하였다. 실험 수업은 플립 러닝에 기반한 교실 밖 환경과 교실 안 수업으로 구성되었으며 교실 밖은 학습자의 개별적 학습으로 제공된 영상 보기와 어휘 학습으로 이루어졌으며 교실 안 수업에서는 연구자와 함께 균형적 읽기 전략과 팀 기반 활동지 수업으로 진행되었다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 플립 러닝에 기반한 영어 동화 활용 수업은 학습자들의 문해력 향상에 긍정적인 효과를 가져왔다. 사전·사후 평가를 통해 학습자들의 문해력을 분석해 본 결과 평균값이 향상되었으며 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 이는 동화 수업의 효율적 진행을 위한 온·오프라인 연계학습이 내용 이해에 기본이 되는 어휘와 예측을 선수 학습함으로써 문해력 향상에 직접적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

둘째, 플립 러닝에 기반한 영어 동화 활용 수업은 학습자들의 영어 학습에 대한 흥미도의 향상을 가져왔다. 영어 학습, 영어 수업, 영어 과목의 세 가지 요인에 대한 사전·사후 평가를 통해 학습자들의 영어 학습에 대한 흥미도를 분석해 본 결과 평균값이 향상되었으며 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 플립 러닝의 새로운 교수법

과 영어 동화의 접목은 학습자들에게 영어 과목에 대한 긍정적인 인식과 함께 재밌는 내용의 동화를 읽고 그룹 활동으로 완수해 나가는 활동지 학습이 영어 학습에 대한 흥미를 끌어올렸음을 알 수 있다.

5.2 교육적 함의

본 연구는 플립 러닝을 기반으로 한 영어 동화 활용 수업의 효과에 대해 알아보았으며 그 결과는 다음과 같은 시사점을 제시한다.

본 연구 문제 1에서 학습자들의 문해력이 통계적으로 유의미하게 높아졌음을 확인하였다. 플립 러닝에 기반한 영어 동화 읽기는 기존의 수업방식과는 다르게 학습자들의 주도적인 활동이 학업의 성취도를 향상시켜 학습자들의 만족도를 끌어내는 교수법이여야 한다. 영어 동화는 짜임새 있는 스토리와 영어를 모국어로 사용하는 사람들의 일상적인 언어로 구성된 목표어의 입력원으로서 동화의 장점을 플립 러닝을 통해 실현시킬 수 있다. 플립 러닝은 수업 전 제공된 영상을 통해 읽기와 어휘를 선수 학습함으로써 수업시간 활동에 학습자들이 텍스트 이해에 도움이 되었으며 팀 기반 활동지 학습은 이야기의 더 깊은 맥락을 이해하는데 도움이 되었다는 조요섭 (2018)의 연구 결과와 부합된다. 본 연구에서도 플립 러닝을 기반으로 한 영어 동화 활용의 문해력 평가를 통해서 그 결과를 확인할 수 있었다. 반면 학습자들의 주도적인 학습을 이끌기 위해서는 조력자로서의 교사의 면밀한 관심과 준비된 역할이 무엇보다 중요하며 이는 학습자들이 플립 러닝을 얼마나 잘 활용하는지에 따라 효과적인 수업이 될 수 있는가를 보여줄 수 있다(김은주, 2015; 한주현, 2021).

영어 동화 활용 수업은 학습자들에게 영어 학습의 흥미도도 통계적으로 유의미하게 향상시켰음을 알 수 있다. 학습자들의 기존 영어 교재 대부분은 언어 학습의 목적에 맞게 제한된 어휘와 문법들로 구성되었으며 이는 학습자들에게 흥미를 유발시키기 어려웠다. 영어 동화가 가지고 있는 장점은 스토리가 있기 때문에 학습자들에게 이야기 속으로 빠져드는 재미를 주었으며 그러한 경험은 학습으로 이어져 영어 과목

과 수업에 대한 흥미도까지 상승시키는 결과를 가져왔다. 플립 러닝과 교사의 활동지 및 균형적 읽기 전략적 배치는 학습자들에게 영어를 다양한 관점으로 접근시켜 흥미를 배가시키는 역할을 할 수 있다는 것을 알 수 있다(김나현, 2017). 학습 방법과 흥미로우면서 재밌는 학습 자료는 학습자의 영어 성취도와 흥미에 영향을 줄 수 있음을 알 수 있기 때문에 적절한 도입으로 확장된 학습의 기회를 제공해야 한다.

5.3 연구의 제한점

플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업은 학습자들의 문해력과 흥미도의 향상을 가져왔지만 분석에는 몇 가지 제한점이 있다. 먼저 연구 참여자는 초등 5-6학년 7명을 대상으로 한 연구로 그 수가 제한적이어서 일반화하기에는 다소 어려움이 있다. 또한 본 연구는 5주에 걸쳐 40분씩 10차시에 이루어진 수업으로 영어 동화 수업의 효과성을 살펴보기에는 기간이 짧은 편이다. 단기적으로 이루어진 학습이므로 그 효과를 판단하기엔 부족한 면이 있기 때문에 결론을 단정 짓기엔 한계가 있다. 플립 러닝은 학습자들의 주도적인 학습 자세가 요구되는 학습법이다 보니 부담감을 갖는 학습자가 발생할 수 있으며 선수 과제를 완수하지 못하고 수업에 참여할 경우 연구자료 및 결과에 영향에 미칠 수도 있다.

5.4 후속 연구 제언

본 연구의 제한점을 보완하기 위하여 다음과 같은 제언을 하고자 한다. 먼저 연구 참여자의 수와 특정 지역과 학년을 대상으로 한 제한된 연구여서 후속 연구에서는 더 많은 참여자와 지역을 대상으로 플립 러닝 기반 영어 동화 활용 수업의 결과에 신뢰성을 높일 필요가 있다. 다음으로 연구 기간이 5주로 짧게 진행되어 학생들의 학습변화를 장기적이고 계획적으로 관찰할 필요성이 제기된다. 또한 연구 기간이 짧다 보니 제공된 영어 동화의 수가 양적으로 많지 않았다. 더 많은 영어 동화 자료를 학

습자에게 제공한다면 좀 더 객관적인 결과를 측정할 수 있을 것이다.

플립 러닝은 기존 수업과는 달리 학습자의 자율성이 요구되는 학습법이므로 연구자의 지속적인 관심과 노력이 필요하며 연구자 역시 수업 준비에 시간과 노력을 들이기 때문에 장기적인 관점에서 계획적인 연구 설계가 필요하다. 온라인 환경 학습이 일반화되어갈수록 미래의 학습자들은 방대한 정보속에서 목적을 가려내는 안목과 지식을 창의적으로 재생산할 수 있으며 다양한 분야의 정보들을 통합해서 다루는 문해력의 소양을 함양해야 한다.

참고문헌

- 강세연. (2019). *플립러닝 기반 초등영어 문화 수업이 공동체 역량에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 서울교육대학교.
- 강연주. (2009). *영어동화책을 활용한 Think-aloud 지도가 초등학생의 영어 읽기 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 부산: 부산교육대학교.
- 강혜림. (2017). *아동문학 텍스트 기반 초등영어 독자반응수업: 의사소통기능 사용과 민주시민성 함양을 중심으로*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 서울교육대학교.
- 강후동, 강혜영. (2009). 영어·미술 통합수업을 통한 내용 중심 초등영어교육 프로그램의 효과성 연구. *초등영어교육*, 15(1), 59-86.
- 교육부. (2015). *영어과 교육 과정*. 교육부 고시 2015-74. 별책 14.
- 교육부. (2022). *영어과 교육 과정*. 교육부 고시 2022-33. 별책 14.
- 권태형, 주단. (2022). *1일 1페이지로 완성하는 초등 국영수 문해력*. 서울: 북북북.
- 김경훈, 이승은. (2018). 플립러닝을 활용한 영어독해능력 향상에 관한 연구. *인문사회21*, 9(4), 53-62.
- 김나현. (2017). *영어 동화 활용 수업에서 초등학생들의 독해력과 영어 학습에 대한 흥미도*. 미출간 석사학위 논문. 광주: 조선대학교.
- 김상홍. (2015). *스마트 교육 기반 플립러닝 수업모형 개발*. 미출간 박사학위 논문. 인천: 인천대학교.
- 김영미. (2000). 동화를 활용한 통합적 초등영어 수업모형 개발. *열린교육연구*, 8(1), 333-352.
- 김윤정. (2021). *EBS 당신의 문해력*. 서울: 한국교육방송공사(EBS).

- 김인경. (2010). *균형적 읽기 접근법을 통한 영어동화 지도가 4학년 학생들의 문식력에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 진주, 경남: 진주교육대학교.
- 김진석. (2017). 문화 간 의사소통 능력 함양을 위한 플립러닝 기반 초등영어 문화수업 모형 연구. *한국초등교육*, 28(1), 111-122.
- 김태은. (2017). 아동문학과 초등영어교육에 관한 종합적 분석 연구. *현대영어교육*, 18(1), 213-241.
- 김혜리. (2015). *아동문학과 영어교육*. 서울: 한국문화사.
- 김혜림. (2014). *영어 동화책 반복 읽기가 학습자들의 정의적 영역에 미치는 효과: 초등학교 3학년을 대상으로*. 미출간 석사학위논문. 창원, 경남: 창원대학교.
- 김혜원. (2023). *한국 EFL 중학생들의 작문 능력과 자신감: 영어 저널 쓰기와 문법 패턴 학습 활동에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 광주: 조선대학교.
- 노경진. (2012). *영어 동화에 기반한 리딩 저널쓰기 활동이 초등학생의 영어쓰기에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 대구: 계명대학교.
- 노경희. (2021). *영어책 읽든기의 기적*. 서울: (주)NE능률, 91.
- 류광모, 임정훈. (2018). *나는 거꾸로 교실 거꾸로 교사*. 서울: 살림터.
- 박정인. (2018). *플립 러닝이 초등학생의 영어 듣기·말하기와 동기 및 태도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 연세대학교.
- 박희원. (2021). *플립 러닝 기반 온라인 학습 플랫폼에서의 초등영어 읽기 및 어휘 지도 방안*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 서울교육대학교.
- 방미경. (2010). *동화를 활용한 영어교육이 초등학생의 듣기 능력과 정의적 영역에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 제주: 제주대학교.
- 범수균. (2023). *플립드러닝&컨설팅*. <https://beum.modoo.at/?link=8wjiof1c>

- 에서 2023년 3월 16일에 검색했음.
- 배지영. (2014). EBS 영어교육방송을 활용한 리터러시 중심 수업이 초등학생의 영어 리터러시 능력에 미치는 영향. *영어교과교육*, 13(4), 147-170.
- 백 호. (2010). *중학생 영어 말하기 능력 신장을 위한 온·오프라인 혼합형 학습 활용 연구*. 미출간 석사 학위 논문. 청주, 충북: 한국교원대학교.
- 서예은, 성귀복. (2015). 협동학습 기반의 Flipped Learning 모델 활용 수업이 영어성취도 및 태도에 미치는 영향. *영어학*, 15(4), 765-792.
- 여수연. (2018). 대학 교양영어회화 수업에서 플립러닝 수업효과 연구. *인문학 연구*, 57(3), 301-328.
- 유상미. (2015). Flipped Learning 열풍 속에서 본 수업 가치의 재탐색과 EBS 역할. *미디어와 교육*, 5(1), 14-36.
- 이강호, 이제영, 신동진. (2020). 고등학교 영어 학습에서의 거꾸로 학습 (Flipped Learning)의 실험연구: 학업 성취도, 태도 및 흥미도를 중심으로. *영어학연구*, 26(2), 71-89.
- 이동엽. (2013). 플립드 러닝(Flipped Learning) 교수학습 설계모형 탐구. *디지털정책연구*, 11(12), 83-92.
- 이명관. (2019). 플립러닝 기반 영어 읽기·쓰기 통합수업이 대학생들의 읽기 능력에 미치는 영향. *영어어문교육*, 25(4), 131-152
- 이미경. (2014). *동화활용 영어수업이 초등학습자의 어휘력 향상에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 서울: 숙명여자대학교.
- 이민경. (2014). 거꾸로 교실(Flipped classroom)의 효과와 의미에 대한 사례 연구. *한국교육연구*, 41(1), 87-116.
- 이상기, 이송은, 황은경, 박미애, 김기택, 배지영, 김규미, 이동주. (2019). *영어 교과교육 연구의 이론과 실재*. 서울: 한국문화사.
- 이아영, 김혜련. (2017). 초등영어 플립러닝 활용 수업이 영어 성취도와 자기

- 주도 학습능력에 미치는 영향. *교육논총*, 37(2), 175-198.
- 이예경, 윤순경. (2017). 학습자의 경험 분석을 통한 플립 러닝의 재해석. *공학 교육연구*, 20(1), 53-62.
- 이은정. (2013). *영어동화책 활용 수업이 초등학교 고학년 학생들의 흥미도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위논문. 서울: 연세대학교.
- 이종연, 박상훈, 강혜진, 박성열. (2014). Flipped learning의 의의 및 교육 환경에 관한 탐색적 연구. *디지털컨버전스학회*, 12(9), 313-323.
- 이지연, 김영환, 김영배. (2014). 학습자 중심 플립드러닝(Flipped Learning) 수업의 적용 사례. *교육공학연구*, 30(2), 163-191
- 이홍은. (2010). *동화노래 영어수업을 통한 듣기·읽기 능력 향상에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 수원, 경기도: 아주대학교.
- 임정훈, 김상홍. (2016). 스마트 기반 플립러닝이 학업성취도, 협업능력, 협업능력 및 정보활용 능력에 미치는 효과. *교육공학연구*, 32(4), 809-839.
- 장미화, 손진곤. (2016). 비정규 과학교육 활동을 위한 플립드러닝 설계. *이러닝학회 학술발표대회논문집*. 7(1), 71-75.
- 장복희. (2012). *영어동화책을 활용한 균형적 읽기 지도가 초등학교 5학년의 읽기 학습에 미치는 효과*. 미출간 석사학위 논문. 광주: 광주교육대학교.
- 장주리. (2014). *온-오프라인 혼합 수업이 초등학생 쓰기 능력에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 고려대학교.
- 정소연. (2009). *초등학교 고학년 아동의 영어 듣기와 읽기 이해능력 향상에 대한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 인천: 경인교육대학교.
- 정정혜. (2017). *영어동화책을 활용한 즐거운 영어지도법*. 성남, 경기도: (주)와이비엠넷.
- 정양수, 서자원. (2015). 멀티미디어 활용 영어읽기 지도가 초등학교 영어 학습자의 읽기능력과 흥미도에 미치는 효과 연구. *인문학연구*, 101,

463-492.

- 조병영. (2021). *읽는 인간 리터러시를 경험하라*. 서울: 샘앤파커스.
- 조요섭. (2018). *영문학 작품을 활용한 플립러닝 기반 협동적 읽기·쓰기(CIRC)의 영어수업 활동 지도방안 연구: An Na의 A step from heaven 중심으로*. 미출간 석사학위 논문. 인천: 인천대학교.
- 조 은. (2019). *동화 수업에서 멀티미디어 활용이 초등학생의 영어 어휘력과 흥미도에 미치는 효과에 관한 질적 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어대학교.
- 조일제. (2009). *영어문학 텍스트 활용법*. 서울: 우용출판사
- 주미란, 박성만, 차민영. (2017). 영어 읽기와 쓰기 플립러닝 수업이 학습자 성취도, 자기주도 학습능력, 학습만족도에 미치는 영향. *현대영어영문학*, 61(2), 175-197.
- 진창식, 윤택남. (2019). 온라인 동화 학습이 초등학생의 영어학습에 끼치는 영향. *경인교육대학교 교육연구원 교육논총*, 39(3), 1-18.
- 차근혜. (2011). *영어 동화를 기반한 저널 쓰기 활동이 리터러시에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 중앙대학교.
- 최선아. (2017). *초등영어 수업의 효과적인 플립 러닝 실행을 위한 학생·교사 준비도 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 중앙대학교.
- 하지훈, 방운배, 이성희, 신영준. (2016). 초등학교 계절의 변화 수업에서 학습안내 제시물을 활용한 거꾸로 수업의 효과 탐색. *과학교육연구지*, 40(3), 238-253.
- 한주현. (2021). *플립 러닝을 활용한 영어 문법 토레 교수의 효과성 연구: 초등학생과 중학생 쓰기 성취도 및 만족도를 중심으로*. 미출간 박사학위 논문. 광주: 조선대학교.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012) *Flip your classroom: Reach*

- every student in clas every day.* Washington DC: International Society for Technology in Education.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). *The flipped classroom: A survey of the research.* In proceedings of the ASEE National Conference. Atlanta, GA.
- Bull, G., Ferster, B., & Kjellstrom, W. (2012). Inventing the flipped classroom. *Learning & Leading with Technology, 40*, 10-11.
- Burns, P., & Broman, B. (1979). *The Language Arts in Childhood Education (3rd. ed.).* Chicago : Rand McNally College Publishing Co.
- Collie, J., & Slater, S. (1987). *Literature in the language classroom: A resource book of ideas and activities.* Cambridge: Cambridge University press.
- Davies, R.S., Dean, D.L., & Ball, N. (2013). Flipping the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course. *Educational Technology Research and Development, 61*(4), 563-580
- Donelson, K. L., & Nilsen, A. P. (2005) *Literature for Today's Young Adults (7th. Ed.).* Boston, MA: Pearson Education.
- Ellis, G., & Brewster, J. (1991). *The storytelling handbook for primary teachers.* London: Penguin Books.
- Fountas, I.C., & Pinnell, G. S. (2012). *Genre Study: Teaching with Fiction and Nonfiction books.* Portsmouth, NH: Heinemann.
- Freire, P. (1985). Reading the word and reading the world: An interview with Paulo Freire. *Language Arts 62*, 15-21.

- Freire, P., & Macedo, D. (1987). *Literacy: Reading the Word and the World*. South Hadley, MA: Bergin & Garvey.
- Grabe, W. (2009). *Reading in a second language: Moving from theory to practice*. New York: Cambridge University Press.
- Green, D. E., & McNeeley, M. F. (2013). Practice corner: Is radiology education ready for a flipped classroom? *RadioGraphics*, 33(2), 533-534.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The Four-Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127.
- Irma K. Ghosn. (2002). Four good reasons to use literature in primary school ELT. *ELT Journal*, 56(2), 172-179,
- Johnson, L., W., & Renner, J. D. (2012). *Effect of the flipped classroom model on a secondary computer applications course: Students and teacher perceptions, questions and student achievement*. Unpublished doctoral dissertation, University of Louisville, KY.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford, UK: Pergamon.
- Levno, A. W. & G. G. Pfister. (1980). An Analysis on Surface Culture and its Manner of Presentation in First-Year College French Textbooks from 1972 to 1978. *Foreign Language Annals*. 13(1). 47-52.
- Martinez., M. G., & McGee, L. M. (2000). Children's literature and reading instruction: Past, present, and future. *Reading Research Quarterly*, 35(1), 154-169.
- Mortensen, C., & Nicholson, A. (2015). Teaching equine courses in the

- flipped format is proving to be a modern approach to today's classrooms. *Journal of Equine Veterinary Science*, 35(5), 451.
doi: 10.1016/j.jevs.2015.03.172
- Nagy, W. (1988). *Teaching Vocabulary to Improve Reading Comprehension*. Newark, DE: International Reading Association.
- National Reading Panel. (2000). *Report of the National Reading Panel: Teaching children to read*. Retrieved March 3, 2023 from <https://www.nichd.nih.gov/publications/pubs/nrp/findings>
- Povey, J. (1967). Literature in TESL Programs: The Language and the Culture. *TESOL Quarterly*, 1, 40-46
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *MCB University Press*, 9(5), 1-6.
- Pugh, S. (1989). Literature, culture, and ESL: A natural convergence. *Journal of Reading*, 33, 320-329.
- Richard, P., & Strayer, J. F. (2012). Vodcast and active-Learning Exercises in a “Flipped Classroom” Model of a renal pharmacotherapy module. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 76(10), 1-5.
- Rosenblatt, L. (1978). *The Reader, the Text, the Poem: The Transactional Theory of the Literary Work*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.
- Russell, D. L. (2015). *Literature for children: A short introduction* (8th ed.). New York: Pearson Education.
- Short, K. G., Lynch-Brown, D., & Tomlinson, C. M. (2018). *Essentials of children's literature* (9th ed.). New York: Pearson Education.
- UNESCO. (2004). The plurality of literacy and its implications for policies

- and programs. *UNESCO Education Sector Position Paper*, 13.
- U.S. Government Printing Office. (2000). Report of the National Reading Panel: Teaching Children to Read. NIH Publication No. 00-4769
- Vardell, S., Hadaway, N., & Young, T. (2006). Matching books and readers: Selecting literature for English learners. *The Reading Teacher*, 59(8), 734-740.
- Wallace, M. L., Walker, J. D., Braseby, A. M., & Sweet, M. S. (2014). “Now, what happens during class?” Using team-based learning to optimize the role of expertise within the flipped classroom. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3&4), 253-273.
- Wilson, S.G. (2013) The Flipped Class: A Method to Address the Challenges of an Undergraduate Statistics Course. *Teaching of Psychology*, 40, 193-199.
- Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped classroom research and trends from different fields of study. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(3).

부록

<기초 설문조사지>

안녕하세요 여러분.

즐겁고 재미있는 영어 공부를 위해서 여러분의 영어 학습 환경과 영어 동화에 대한 생각과 흥미를 알아보려고 합니다. 이 질문에 대한 답변은 연구자료로만 사용될 것을 약속드리며 물음에 여러분의 생각을 솔직하게 답변해주시길 바랍니다.

학년: 이름:

성별: 남() 여()

1. 언제 처음으로 영어를 배우기 시작했나요?

①초등학교 이전 ②초등학교 1~2학년 ③초등학교 3학년

2. 나는 영어권 나라에 살아본 경험이 있고 그 기간은 다음과 같다.

① 없다 ② 6개월 미만 ③ 1년 미만 ④ 1~2년 ⑤ 3년이상

3. 영어 동화책을 읽어본 경험이 있나요?

① 없다 ② 있다

4. 나는 영어 동화책 읽기에 관심이 많다.

① 아니오 ② 예

5. 영어 동화를 읽을 때 혼자 읽기보다 학습 자료(인터넷, 동영상 등)를 이용하는 것이 도움이 된다.

① 아니오 ② 예

6. 나는 학교 수업 외에도 다른 방법으로 영어 공부를 하고 있다. (해당하는 보기에 모두 체크해 주세요.)

- ① 학습지 ② 과외 ③ 학원 ④ 인터넷 수업 ⑤ 기타 ()

7. 학교 이외의 영어 수업에서, 주로 어떤 내용을 배우나요? (여러 개 표기 가능)

- ① 영어 단어 외우기 ② 글 읽고 문제 풀기 ③ 영어로 대화하기
 ④ 영어 듣기 연습 ⑤ 영어로 글쓰기 연습 ⑥ 기타

8. 하루 평균 영어 학습 시간은 어느 정도인가요?

- ① 수업 시간에만 한다. ② 1시간 미만 ③ 1~2시간 ④ 3~4시간 ⑤ 5시간 이상

9. 나는 영어 수업에서 중요하게 생각하는 것은 _____이다. (여러 개 표기 가능)

- ① 단어 ② 문법 ③ 듣기 ④ 쓰기 ⑤ 말하기 ⑥ 읽기 ⑦ 문화

10. 내가 가장 자신 있는 영역은 무엇인가요?

- ① 듣기 ② 말하기 ③ 읽기 ④ 쓰기

11. 현재 학교 영어 수업의 교과서는 재미있나요?

- ① 재미없다 ② 재미있다

12. 플립 러닝 수업을 들어 본 적이 있나요?

- ① 없다 ② 있다

<사전 사후 공통 설문지>

1. 나는 영어를 좋아한다.

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

2. 나는 영어 동화를 읽는 것이 흥미롭다.

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

3. 나는 영어를 배울 때, 잘 모르면 알고 싶은 마음이 생긴다.

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

4. 나는 영어 수업이 재미있다.

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

5. 나는 영어 수업에 집중하는 편이다.

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

6. 나는 영어를 공부하는 것은 중요하다고 생각한다.

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

7. 나의 영어 실력은 좋은 편이라고 생각한다.

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

8. 나는 영어 수업 시간이 기다려진다.

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

9. 나는 영어 시간에 무엇을 배울지 궁금하다.

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

10. 나는 시간이 나면 영어 공부를 더 하고 싶다

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

11. 나는 영어 수업에 열심히 참여한다.

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

12. 영어 선생님과 하는 영어 수업은 즐겁다.

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

13. 영어 시간에 배운 것을 실제로 사용해보려고 한다.

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

14. 영어 시간에 친구와 함께 하는 모둠 활동이 재미있다.

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

15. 영어 동화를 읽을 때 미디어(인터넷이나 동영상 등)로 공부하는 것이 영어 동화를 이해하는 데 도움이 된다.

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

16. 나는 영어 동화를 읽을 때 내용을 잘 이해하는 편이다.

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

17. 나는 영어 동화를 읽을 때 단어와 문장을 관심 있게 읽는다.

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

18. 나는 선생님이 영어 동화책을 추천해 주시면 읽고 싶다.

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

19. 나는 영어 동화가 나의 영어 실력 향상에 도움이 될 거라 생각한다.

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

20. 나는 집에서 미리 온라인으로 선수 학습(예습하는 것)하는 것이 영어 공부에 도움이 될 거라 생각한다.

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

<사후>

21. 나는 앞으로도 영어 동화를 읽을 계획이다.

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

22. 영어 수업이 더 많았으면 좋겠다.

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

Flipped Learning H.W.

Name: _____ Date: _____

Vocabulary Activity

*Write down words that you don't know or important words

The Purple People

Chapter 4

* Write what comes to your mind

그룹 활동지 Comprehension

group _____

Horrible Harry and the Purple People
Chapter 5: Mary Meets One of the Purple People

1. Why didn't Song Lee want to sit to next to Mary?

2. What was Harry's plan for introducing Mary to one of the Purple People?

3. What do you think of Harry's behavior toward Mary?

4. What do you think of Doug's behavior toward Mary?

5. What do you think of the atmosphere at the end of the story?

a) joyful

b) sad

c) angry

그룹 활동지

group _____

***Sequencing Activity**

- a. Harry and his friends had a great tea party.
- b. Doug saved Mary.
- c. Harry brought a ruler to school.
- d. Mary and Harry argued.
- e. Harry found Sydney's lunch card.

First

Next

After that

Then

Finally

사전 평가지

Class _____ Name: _____

※ 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오.

It's hot summer. Tom is hot and thirsty when he came back from going out. He drank cold water, but decided to make another cold drink himself.
First, he went to the kitchen and cut up oranges.
Second, he put them into the blender.
Next, he poured milk into the blender and ice.
After this, he turned on the blender.
Finally, Tom poured his fruit juice into a glass and then drank it.
As soon as he drank it, he felt cool.

1. What did Tom want when he came back from going out?
a something warm
b something icy and fruity
c something to play
d something hot
2. What was the last step he did when he made something to drink?
a to cut up oranges
b to add ice
c to turn on the blender
d to put them into the blender
3. Choose one that is not true.
a Tom pours milk into the blender.
b Tom cuts up oranges first.
c Tom adds some strawberries into the blender.
d Tom adds ice before he turns on the blender.

4. What is the main idea of the story?
- a Tom is good at using a blender.
 - b Tom likes oranges and ice.
 - c Tom is making his own fruit drink.
 - d Tom wants to buy drink.

5. Where does this story take place?

6. What was Tom's condition like?

- a. hot
- b. cool
- c. sick
- d. warm

7. Tom이 블렌더에 넣은 올바른 순서를 쓰시오.

- a. Tom poured milk into the blender.
- b. Tom turned on the blender.
- c. Tom cut up oranges and put them into the blender.

※ 다음 밑줄 친 단어와 비슷한 말을 고르시오. (8~9)

8. Everyone thought that he had a huge imagination.

- a. small
- b. enormous
- c. tiny

9. She turns on TV as soon as she wakes up.

- a. switch on
- b. turn off
- c. move on

※ 다음 단어의 뜻을 쓰시오.

10. imagination -

11. argue -

12. make fun of -

13. caterpillar -

14. complain -

15 pick up -

※ 다음 밑줄 친 곳에 들어갈 알맞은 단어를 쓰시오.

1. make sense	2. stiff	3. wondered	4. thirsty
----------------------	-----------------	--------------------	-------------------

16. She thought the story didn't _____.

17. Our hands were frozen _____.

18. I need some water. I am _____.

19. I _____ what ballet shoes looked like.

20. Why was he hot and thirsty?

- a. Because he just came back from going out in the hot summer.
- b. Because he exercise outside.
- c. Because there was nothing to drink at home.

사후 평가

Class _____

Name _____

※ 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

After school, Mary saw the new Horrible Harry book in a bookstore.
She really wanted to get it, but she had no money.
Because she donated for sick children at a charity event.
Suddenly, she had an idea to make money.
The busy mother wanted to help with the housework.
She helped her mother cook, did the washes, and cleaned up for a month. Her mother gave her 30 dollars for helping her.
She was proud of herself for making money.

1. Where did Mary see the new Horrible Harry book?

- a at school
- b at the supermarket
- c on TV
- d in a bookstore

2. Why didn't she have money?

3. Which of the following is true?

- a Mary didn't like doing housework.
- b Mary's mother wanted her to study hard.
- c Mary was happy that she earned money herself.
- d Mary wanted to get pocket money for nothing.

4. Choose the one that is not true.
- a Mary did the dishes.
 - b Mary donated money for sick old people.
 - c Mary helped her mother cook.
 - d Mary received thirty dollars from her mother.
5. What is the main idea of the story?
- a Mary made money for a book by doing housework.
 - b Mary spent money on a game.
 - c Mary is a good girl because she made a donation.
 - d Mary's mother wanted her to help her.
6. How long has Mary helped her mother?
- a a week b a day c a year d a month
7. What was her idea to make money?
-
8. Distinguish between one main idea and three supporting details.
- a. Mary did the dishes.
 - b. Mary cleaned the house.
 - c. Mary had an idea to make money.
 - d. Mary cooked for helping her mother.
9. Do you think Mary would like to read the Horrible Harry? Why?
- a. Because she bought it with the money she earned.
 - b. Because her mother bought her a book.
 - c. Because she is a fan of the writer.
 - d. Because she had the opportunity to donate money

※ 다음 밑줄 친 단어와 비슷한 말을 고르시오. (9~10)

10. She showed up at the door.

- a. invite b. appear c. pick up

11. What do you feed your pet?

- a. nourish b. make up c. wash

※ 다음 단어의 뜻을 쓰시오.

12. secret -

13. celebrate -

14. each other -

15. find out -

16. prepare -

17. shake hands -

※ 다음 밑줄 친 곳에 들어갈 알맞은 단어를 쓰시오.

1. picked up	2. Why don't we	3. next to
---------------------	------------------------	-------------------

18. She tried to sit down _____ her friend.

19. _____ fire snowballs?

20. He _____ the red gift.