



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](#)

석사학위논문

동화를 활용한 영어교육이  
초등학생의 듣기 능력과 정의적 영역에  
미치는 영향

Effects of Using English Storybooks  
on Elementary School Students'  
Listening Ability and Affective Domain

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

방미경

2010년 8월

동화를 활용한 영어교육이  
초등학생의 듣기 능력과 정의적 영역에  
미치는 영향

Effects of Using English Storybooks  
on Elementary School Students'  
Listening Ability and Affective Domain

지도교수 홍 경 선

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

방 미 경

2010년 5월

방미경의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 김기성 인

심사위원 김영민 인

심사위원 홍경선 인

제주대학교 교육대학원

2010년 6월

# 목 차

국문 초록 .....	vi
<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 .....	1
2. 연구 문제 .....	3
3. 연구의 제한점 .....	3
<b>II. 이론적 배경</b> .....	4
1. 영어동화의 교육적 기능 .....	4
2. 듣기 교육 .....	8
3. 영어동화를 활용한 영어지도 방법 .....	13
4. 선행연구 고찰 .....	24
<b>III. 연구방법</b> .....	28
1. 연구 문제 .....	28
2. 연구 대상 .....	28
3. 연구 절차 .....	30
4. 평가 도구 .....	31
5. 실험 연구 방법 .....	35
<b>IV. 연구 결과 및 논의</b> .....	56
1. 듣기 능력 평가 결과 .....	56
2. 정의적 영역 검사 결과 .....	57
3. 영어동화 수업에 대한 반응 검사 결과 .....	59
4. 단원 평가지 결과 분석 .....	65

V. 결론 및 제언 .....	67
참고 문헌 .....	70
ABSTRACT .....	73
부 록 .....	75



## 표 목 차

<표 III-1 > 연구 대상의 구성(명) .....	28
<표 III-2 > 기초 설문 조사 결과 .....	29
<표 III-3 > 연구 기간 및 내용 .....	30
<표 III-4 > 평가도구 개요 .....	31
<표 III-5 > 듣기 능력 평가 내용 .....	32
<표 III-6 > 정의적 영역 평가 내용 .....	33
<표 III-7 > 영어 동화 수업에 대한 반응 평가 내용 .....	34
<표 III-8 > 영어 학습교재 내용 .....	35
<표 III-9 > 선정된 영어동화책 목록 .....	36
<표 III-10> Ellis & Brewster(1991)의 이야기 수업 절차 .....	38
<표 III-11> Reading Aloud 방법을 이용한 영어 수업의 과정(임경빈,1998) · 39	39
<표 III-12> 영어동화를 활용한 교수-학습 과정 .....	40
<표 III-13> 실험반과 비교반의 차시별 교수-학습 활동 .....	42
<표 III-14> 동화를 활용한 교수-학습 과정안 (1차시) .....	45
<표 III-15> 동화를 활용한 교수-학습 과정안 (2차시) .....	48
<표 III-16> 동화를 활용한 교수-학습 과정안 (3차시) .....	50
<표 III-17> 동화를 활용한 교수-학습 과정안 (4차시) .....	52
<표 III-18> My Family의 수업절차 .....	53
<표 III-19> Five Little Monkeys Jumping On The Bed의 수업절차 .....	54
<표 III-20> Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?의 수업절차 .....	55
<표 IV-1 > 사전 듣기 능력 평가 결과 .....	56
<표 IV-2 > 사후 듣기 능력 평가 결과 .....	57
<표 IV-3 > 사전 정의적 영역 검사 결과 .....	58
<표 IV-4 > 사후 정의적 영역 검사 결과 .....	58
<표 IV-5 > 영어동화 수업에 대한 반응 변화 .....	59
<표 IV-6 > 영어동화에 대한 흥미도 변화 .....	60
<표 IV-7 > 영어동화 학습 희망 여부 변화 .....	61

<표 IV-8 > 영어동화 수업에 대한 자신감 변화 .....	62
<표 IV-9 > 영어동화 수업 참여 태도 변화 .....	63
<표 IV-10> 영어동화에 대한 이해도 변화 .....	64
<표 IV-11> 학생 소감문 .....	65



## 그림 목 차

[그림 III-1] 실험설계 모형 .....	31
[그림 IV-1] 영어동화에 대한 흥미도 변화 .....	60
[그림 IV-2] 영어동화 학습 희망 여부 변화 .....	61
[그림 IV-3] 영어동화 수업에 대한 자신감 변화 .....	62
[그림 IV-4] 영어동화 수업 참여 태도 변화 .....	63
[그림 IV-5] 영어동화에 대한 이해도 변화 .....	64



## 국 문 초 록

# 동화를 활용한 영어교육이 초등학생의 듣기 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향

방 미 경

제주대학교 교육대학원 초등영어교육전공  
지도교수 홍 경 선

본 연구는 초등 저학년 학생의 효과적인 영어 지도를 위하여 영어동화를 활용한 교수-학습 과정을 설계하고 이를 초등 1학년 학생에게 적용해 봄으로써 그 효과를 알아보는데 있다. 특히 이 연구에서는 영어동화를 활용한 수업이 일반 교재를 사용한 영어수업과 비교하여 초등 1학년 학생의 듣기 능력과 영어에 대한 흥미도, 자신감, 태도에 어떤 영향을 주는지 검증해 보았다.

위 연구를 위하여 초등학교 1학년 2개 반 40명을 실험반(20명)과 비교반(20명)으로 나누어 2009년 9월부터 12월까지 주 1회 총 12차시에 걸쳐 실험을 진행하였다. 두 반 모두 사전 검사에서 동질성을 확인한 집단으로 주 1회 재량활동 시간을 활용해 영어를 지도하였다. 실험반은 영어동화를 활용하여 교사의 소리 내어 읽어 주기와 녹음자료 듣기를 한 후 동화와 관련된 다양한 학습 활동들을 하였고, 비교반에서는 제주특별자치도교육청에서 발간한 영어 학습교재에 제시된 대화문을 듣고 따라 말한 후 게임을 통해 어휘를 익히는 활동을 주로 하였다.

주요어: 영어동화, 초등 1학년, 듣기 능력, 정의적 영역

평가 도구로는 듣기 능력 사전·사후 평가와 정의적 영역에 대한 사전·사후 설문조사를 실시하고 실험 결과는 SPSS 12.0 프로그램을 이용해 분석하였다.

연구문제와 관련한 결과는 다음과 같다.

첫째, 영어동화를 활용한 수업은 듣기 능력 향상에 긍정적인 효과가 있는 것으로 확인되었다. 교사의 소리 내어 읽어주기와 녹음자료를 통한 동화 읽기는 교사와 학생간의 지속적인 상호작용을 가능하게 하고 유의미한 입력 자료로서 학생의 듣기 능력 향상에 효과적임을 시사한다.

둘째, 영어동화를 활용한 수업은 정의적 영역에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로는 흥미와 자신감에서 유의한 결과가 나왔으나, 태도에서는 통계적으로 유의한 차이는 없었다. 동화는 이야기를 좋아하는 초등학생의 특성에 적합한 학습 자료로서 영어수업에 흥미를 갖게 하고 동화를 들은 후에 다양한 활동들을 통하여 자신 있게 말하는 데에도 효과적임을 시사한다.

이상의 연구 결과를 종합해 보면, 영어동화를 활용한 수업은 초등 1학년 학생의 듣기 능력 및 흥미와 자신감에 긍정적인 영향을 주며 초등 저학년을 대상으로 한 영어수업에서 동화를 활용하는 것이 효과적임을 알 수 있다.

마지막으로, 영어동화를 활용한 초등 저학년 학생의 영어교육을 위해 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 초등 1, 2학년에는 영어가 정규 교육과정에 포함되어 있지 않지만, 초등 저학년 수준에 적합한 영어 동화 활용 방안에 대한 연구가 적극적으로 이루어지고 교실 수업에서 영어동화가 많이 활용되기를 기대한다.

둘째, 본 연구는 1학년 학생의 듣기 능력 및 정의적 영역에 미치는 효과를 검증하였으나 본 연구에서 다루지 않은 말하기, 읽기 능력에 대한 연구로 확대되었으면 한다.

셋째, 본 연구는 3개월 정도의 기간 동안 학생의 변화를 살펴보았으나 후속연구로 1년 정도의 장기적인 연구를 실시하여 영어동화 활용 수업의 지속적인 효과를 조사하는 것도 의미 있는 연구가 될 것이다.

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성

1997년 제7차 교육과정 시행으로 초등학교에 영어가 처음 도입된 이래, 어려운 여건 속에서도 기초적인 의사소통능력과 영어에 대한 흥미와 관심을 갖게 하는 등 대체적으로 긍정적인 평가를 받아왔다. 그러나 다른 한편으로는 초·중등 영어교육 내용의 연계부족, 음성 언어와 문자 언어 교육의 불균형등 문제점이 제기되기도 하였다. 초등영어교육 10년을 맞아 그 동안의 성과를 분석하고 문제점을 보완하여 최근의 영어교육 이론과 학교 현장의 의견을 반영한 바람직한 교육 방향을 제시하기 위하여 2007년에 개정 영어과 교육과정이 고시되었다(교육인적자원부, 2007).

2007 개정 영어과 교육과정은 제7차 교육과정 체제를 기본으로 하여 현장에서 적용이 어려웠던 요소인 단계형 수준별 교육과정의 내용을 삭제하고 언어기능의 연계성과 학년 간의 연계성을 강화하는 방향으로 개정되었다. 그러나 갈수록 늘어나는 영어 사교육비 부담과 교육 격차 해소를 위하여 영어노출시간 확대의 필요성을 반영하여 영어 시간 수 확대를 주요 내용으로 하는 2008 영어과 교육과정이 개정·고시되었다. 초등학교 영어 수업시수를 주당 1시간씩 늘려 2010년에는 3, 4학년부터 주당 2시간, 2011년부터는 5, 6학년에 주당 3시간으로 확대하고 문자 도입 시기를 4학년에서 3학년 2학기로 조정하였다(교육과학기술부, 2009).

이러한 교육과정 개정 논의와 함께 초등 1, 2학년에 영어 교과를 도입하는 것에 대한 연구도 2007년 개정 교육과정이 고시되기 이전에 진행된 바 있었다. 초등 1, 2학년부터 영어 교육을 확대 시행하는 것에 대해 찬성과 반대 의견이 분분한 가운데 정식 교과로 채택되지 않았지만, 제주특별자치도교육청에서는 이 연구를 토대로 영어 학습교재를 제작하여 2008년부터 전도의 초등 1, 2학년 학생들을 대상으로 주 1회 재량활동 시간을 활용하여 영어를 가르치고 있다.

또한, 제주특별자치도가 제주영어교육도시 설립을 추진하는 가운데 교육청차원에서도 외국인 학교 설립 추진, 제주형 자율학교 지정 운영 등 영어교육을 위한 정책들을 마련하고 있다. 이런 사회적 여건 속에서 영어교육의 중요성은 앞으로 더욱 강조될 것이고, 현장교사들에게도 초등 1, 2학년 영어를 지도하기 위해 학생의 발달 수준과 흥미에 맞는 영어 교수 방법과 자료의 개발이 요구된다. 초등 저학년 시기는 아직 언어적 발달 과정에 있으므로 앞으로의 학습에 큰 영향을 줄 수 있으므로 학습자의 특성을 고려한 영어 교육 방법에 대한 연구가 필요하다. 즉, 증가된 영어 시간과 문자 도입 시기의 조정으로 인해 생길 수 있는 학습 부담을 덜고 영어를 흥미 있게 배울 수 있도록 초등 저학년에 맞는 학습방법에 대한 연구가 뒤따라야 한다.

초등학교 학생은 호기심이 강하며, 감각과 경험이 사고와 행동에 깊이 작용하므로 영어과에서도 실생활에서 접할 수 있는 감각 및 놀이 활동을 주로 하고 체험을 통해 학습을 하는 것이 효과적이다. 그리고 쉽게 배우는 반면, 기억이 오래가지 못하고 집중하는 시간이 짧기 때문에 아동의 흥미를 끌고 지속시킬 수 있는 학습 자료가 필요하다(교육과학기술부, 2009).

학생이 영어에 대한 흥미와 관심을 가질 수 있도록 하기 위해서는 친숙하고 재미있는 문맥과 상황을 통해 언어를 제공할 수 있어야 한다. 현재 초등영어교육은 의사소통중심 교수법이 근간이 되어 언어기능 위주로 이루어져 있다.

Brown(1994)은 의사소통 기능 습득에 중점을 둔 대부분의 교재는 학생의 흥미를 끌기에는 어려운 상황임을 지적하고 있으며 이에 대한 대안으로 동화의 효용성에 대해 많이 거론되어 왔다. Wright(1997)는 동화를 활용하여 지도하면 학생들이 줄거리를 알기 위해서 언어보다는 내용에 치중해서 영어를 듣기 때문에 내적 동기를 유발시키고, 듣기와 읽기, 말하기와 쓰기의 유창성을 발달시킨다고 하였다. 김영미(2000)는 동화가 언어발달은 물론, 학생의 정서 함양에 긍정적인 역할을 하며, 사회성을 길러주고, 상상력과 창의력을 길러주는 훌륭한 학습 자료라고 하였다.

본 연구에서는 영어동화의 교육적 가치를 인식하고 초등 1학년에 적합한 영어동화 수업 방법을 구안하고 적용함으로써 초기 학습자의 듣기 능력과 정의적 영역에 어떤 영향을 주는지 살펴보고자 한다. 우리나라와 같이 일상생활에서 영

어를 사용할 기회가 많지 않은 EFL(English as a foreign language)상황에서 동화는 이야기를 좋아하는 초등학생의 특성에 적합하며 흥미 있고 지속적인 언어 입력원이 될 것이다.

## 2. 연구 문제

본 연구는 초등 1학년을 대상으로 영어동화를 활용한 영어교육의 효과를 검증하기 위하여 실험반에는 영어동화를 활용한 수업방법을 적용하고 비교반에는 제주특별자치도교육청에서 발간한 영어 학습교재를 활용한 일반적인 수업방법을 적용하여 두 집단 간 듣기 능력과 정의적 영역의 차이를 측정해 보고자 다음과 같이 연구문제를 선정하였다.

첫째, 영어동화를 활용한 수업은 초등학생의 듣기 능력에 어떤 영향을 미치는가?

둘째, 영어동화를 활용한 수업은 초등학생의 정의적 영역에 어떤 영향을 미치는가?

## 3. 연구의 제한점

이 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있으므로 결과 해석이나 일반화에 한계가 있을 수 있다.

첫째, 본 연구는 연구자가 재직하고 있는 제주도 D초등학교 1학년 학생 40명을 대상으로 하여 진행하였으므로 학년과 학급 특성이 다른 경우에는 결과가 다르게 나올 수 있다.

둘째, 본 연구 대상이 거주하는 지역은 사교육을 거의 받지 않는 학습 환경이므로 본 연구 결과를 다른 지역으로 일반화 하는데 제한점을 갖는다.

## II 이론적 배경

### 1. 영어동화의 교육적 기능

초등영어교육의 목표는 학습자들이 일상생활에서 필요한 영어를 이해하고, 사용할 수 있는 기본적인 의사소통 능력을 기르며 더 나아가 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 새롭게 인식하고, 올바른 가치관을 기르는 것이다.

초등학교는 영어 도입 단계이므로 영어에 대한 친숙감과 자신감을 심어주고 흥미와 관심을 지속적으로 유지시켜 주는 것이 중요하다. 그러기 위해서는 아동에게 친숙하고 재미있는 문맥과 상황을 통해 언어를 제공할 수 있어야 하는데 많은 학자들은 좀 더 실질적인 언어 소재로 동화를 들고 있으며 영어수업에 동화를 활용하는 것의 장점을 언급하고 있다.

Oller(1983)는 일반적으로 사람들은 도식화된 순서에 따라 행동하고 사건을 예측하는 특징이 있기 때문에 일화적으로 잘 구성된 내용을 대하면 쉽게 기억하고 회상한다고 한다. 또한, 동화는 유의미한 것을 넘어 원인과 결과가 있는 학습 자료를 제공하기 때문에 언어 자체보다는 그 내용에 집중하게 되고 이야기 듣기와 읽기를 계속하다 보면 어휘와 문법적인 구조를 무의식적으로 받아들여지게 되는 장점이 있으며 실제 언어(authentic language)를 제공함으로써 아동의 학습 활동에 동기를 부여한다고 하였다.

동화는 통합적인 언어로서 언어의 4가지 기능인 듣기·말하기·읽기·쓰기를 모두 향상시킬 수 있는 좋은 언어 입력 자료라고 할 수 있다. Povey(1972)에 의하면 동화책에는 정확한 어휘 용법과 통사구조가 제시되어 있으므로 의사소통능력 향상에 도움이 되고 언어에 대한 지식을 확대시켜 주어 언어기능(language skills)을 모두 향상시킬 수 있다고 하였고, 이완기(2007)는 언어의 4기능을 통합적, 총체적으로 가르치는 교육방법으로 동화를 통한 영어교육에 대한 관심이 많아지고 있다고 하였다.

Holliday(1978)은 의사소통의 목적은 도구·통제·표현·상호·개인·자기발

전·상상 기능 등을 포함하는 것으로 의사소통 중심의 영어 학습을 위해서는 단편적이고 문법적인 영어 구문이나 어휘 중심 교재보다는 전체적인 의사소통 상황이 고려된 교재가 필요하다고 하였다.

초등영어교육에서는 흥미로운 동화 이야기를 학습 소재로 사용하면 영어에 대한 학생들의 학습 흥미와 관심을 높일 수 있으며, 다양한 영어 사용 환경들을 제공해 주므로 영어에 대한 두려움에서 벗어나 친숙하고 자신감을 갖게 한다.

김영미(2000)는 동화는 학생의 언어 능력뿐만 아니라 인성발달과 관련된 다른 여러 가지 능력도 함께 발달시킨다는 장점을 갖고 있으므로, 동화를 통해 영어를 학습하면 영어 학습과 더불어 이와 같은 인성 교육에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다고 하였는데, 자세한 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 동화는 언어 발달에 영향을 미친다. 학생은 다양한 형태의 문학적 경험을 갖지만, 결국 동화를 대하면서 음성언어와 문자 언어의 총체적 발달을 경험한다.

동화는 어휘습득에 영향을 미친다. 학생이 이야기 속으로 빠져들면서 결국에는 자신이 동화속의 주인공이 되어 대사를 말 하거나 상대방의 이야기를 듣게 되므로 자연스럽게 어휘를 습득할 수 있다. 동화는 일정 어휘를 반복적으로 사용하므로 학생은 이야기 구조 속에서 어휘의 의미를 추측할 수 있고, 나중에는 놀라운 속도로 어휘력을 확장시켜 나간다는 것이다.

동화는 문법 구조를 인식하는데 영향을 미친다. 동화를 통한 영어 학습은 학생이 영어와 관련된 문법 및 올바른 어법을 아주 쉽게 즐기면서 습득할 수 있게 한다.

동화는 언어학적 차원의 어휘, 문장 구조 습득에 영향을 미칠 뿐만 아니라 심리언어학적, 혹은 사회언어학적 입장에서 볼 때 필수적인 언어의 심리적 측면, 즉, 담화적 특성들의 인식에도 영향을 미쳐 동화의 줄거리와 등장인물들의 특징을 통해 그들이 사용하는 언어가 포함하는 심리적 측면까지도 읽을 수 있기 때문이다.

둘째, 동화를 통한 언어학습은 학생의 정서 발달에 영향을 미친다. 동화는 학생에게 희로애락의 간접경험을 통해서 학생의 감성지능을 발달시킨다. 감성지능이 높은 사람은 정서적으로 타인의 감정을 배려해 주게 되므로 타인의 기쁨을

상승시킨다. 그리고 영어동화를 이용하면 감성지능뿐만 아니라 영어학습의 효과도 증대되는데, 그 이유는 학생의 육감을 최대한 이용하여 학습의 효과가 극대화되기 때문이다. 동화로 학습할 때 동화의 내용과 관련된 특정 물건 및 사건에 대한 자신의 관점과 느낌이 어떠했다는 것을 연관 지어 더욱 오래 기억할 수 있게 되는 것이다. 그리고 동화는 학생에게 즐거움을 제공한다. 어렸을 때 들은 한 편의 이야기가 그 사람의 일생동안 기억에 남아 영향을 미치는 경우처럼 동화를 통해 얻은 감동과 즐거움은 학생의 정서 발달에 상당히 긍정적으로 작용하여 학생의 영어 학습 동기를 상승시켜 주므로 교육적 효과가 크다고 할 수 있다.

셋째, 동화는 사회성 발달에 영향을 미친다. 동화는 실제 세계, 환상의 세계 등 다양한 세계를 소개하고 있기 때문에 학생들은 동화를 읽으면서 폭 넓은 세계를 간접적으로 경험할 수 있게 되고, 그러한 과정 속에서 사회성을 발달시킬 수 있다. 또한 영어로 된 동화를 읽으면서 동화 속의 주인공들과 자신을 동일시하게 되며, 이러한 과정에서 학생들은 지금까지 접해 보지 못했던 여러 종류의 사람이 되어 볼 수 있기 때문에 타인에 대한 이해와 지식이 생겨나 사회성이 강화된다. 즉, 외국사회의 인간관계에 대한 지식을 얻을 수도 있고, 외국과 우리나라의 사회상 및 도덕적 가치관이 어떻게 다른가를 비교해 보면서 폭 넓은 세계 사회를 인식할 수 있게 되는 것이다.

넷째, 동화는 사고력 발달에 영향을 미친다. 동화는 학생의 정서·언어·사회성 발달을 통해 사고력 발달에 영향을 주므로 학생의 상상력과 창의력을 향상시키는 동시에 이해력과 논리력을 상당히 강화시킨다. 언어는 대상에 대한 이미지 형성을 도와 학생들이 실제로 본 적이 없는 것도 쉽게 상상할 수 있도록 해 주기 때문이다. 영어수업 시간에 학생 각자가 이해한 동화의 내용을 발표하게 하거나 그림이나 역할놀이로 다시 표현하게 한다면 영어뿐만 아니라 창의성도 함께 고양시킬 수 있다. 이처럼 창의적 능력이 영어능력을 고양시키기도 하지만 영어 학습 결과 학생의 창의력이 신장될 수 있으므로, 동화를 활용한 영어교육에서 학생의 상상력·창의력·사고력 발달은 영어수업의 효율성과 긍정적인 상호 관계를 갖고 있다고 볼 수 있다.

Taylor(1978)는 동화의 가치를 다음과 같이 이야기하고 있다.

첫째, 학생의 조기 경험을 풍부하게 보충해 준다.

둘째, 정확한 개념, 명료한 사고, 현대적 지식 및 새로운 사고에 대한 자극을 구축한다.

셋째, 경험을 같이 나누며 사회적 관계를 수립한다.

넷째, 심미적인 감상력을 기르고 창조적 표현 의욕을 자극한다.

다섯째, 문학적 경험을 제공하여 아동이 살고 있는 세계에 대해 다른 방법으로 아동과 친해지도록 도와준다.

Ellis & Brewster(1991)는 아동문학을 통한 영어교육의 필요성을 강조하면서 동화 활용 수업의 가치를 다음과 같이 기술하고 있다.

첫째, 이야기는 외국어와 언어 학습에 대한 긍정적인 태도를 가지도록 돕고 동기와 흥미를 제공한다.

둘째, 이야기는 상상력을 동원하게 하고, 주인공과 자신을 동일시함으로써 창의력을 길러준다.

셋째, 이야기는 학생의 실제 세계와 환상과 상상력을 연결시키는 유용한 도구이다.

넷째, 교실에서 이야기를 듣는 것은 사회적 경험을 공유하는 것이다.

다섯째, 이야기를 듣는 것은 다양한 상황에서의 언어에 노출되게 함으로써 새로운 단어와 문장 구조를 익힐 수 있다.

여섯째, 이야기를 듣는 학생의 듣기 능력 및 시각 자료를 통한 집중력의 향상을 가져온다.

일곱째, 이야기를 통한 영어 학습은 차후의 영어 학습에 도움이 된다.

이희숙(1991)은 학생이 좋아하는 동화를 반복해서 영어로 듣고 말함으로써 차차 언어 구조와 이야기 구조에 대하여 어렴풋이 감을 잡아갈 것이고 어휘력이 신장되며 청취력·독해력이 개발되고 집중력이 신장되며 상상력이 풍부해지고 창의력과 심미감이 개발되어 인지 발달이 촉진되고 인물들의 자기 동일화를 통해 자신과 삶에 대해서 깨닫게 되어 올바른 인생관과 가치관을 형성한다고 하였다.

이상을 종합하면 동화는 학생들에게 친숙하고 흥미 있는 자료이며, 언어 사용 기능을 충분히 연습할 수 있는 자료이다. 또한, 영어교육에서 동화의 활용은 단순한 언어 능력의 향상만을 목적으로 둔 것이 아니라 창의성, 상상력, 사회성을

발달시키며 외국 문화에 대한 이해와 올바른 가치관을 형성하는 데에도 영향을 준다고 할 수 있다.

## 2. 듣기 교육

### 가. 듣기교육의 중요성

초등학교 영어교육은 의사소통의 바탕이 되는 언어교육, 그 중에서도 음성 언어 교육이 주가 됨을 강조하고 있다. 문자 언어는 음성언어와 연계하여 내용을 구성하되 쉽고 간단한 내용을 글을 쓸 수 있을 정도로 한다(교육과학기술부, 2009). 즉, 기본적인 이해와 표현을 강조한 듣기, 말하기 중심의 교육을 강조하고 있으며 그 중에서도 듣기 교육의 중요성을 강조한 여러 학자들의 견해를 살펴보면 다음과 같다.

Fries(1956)는 모국어를 배울 때는 자동적이고 무의식적인 습관으로 배우게 되는데 제 2언어 습득상황이나 외국어 학습에서도 이러한 습득 절차를 학습 원리로 받아들여 초등학교에서 처음으로 영어를 배우기 시작하는 입문기 학생들에게 듣기와 말하기를 함께 시도할 것이 아니라 일정기간 침묵기를 설정하여 집중적인 듣기 이해 연습을 실시한 후 말하기 연습으로 들어가야 함을 주장하였다.

청취 이해의 중요성을 강조해 온 Rivers(1966)는 “말한 것이 다른 사람에게 의해서 이해되지 않는다면 그것은 의사소통이 이루어졌다고 할 수 없다. 의사소통의 목적을 달성하려면 청취 이해의 지도가 가장 중요하다.” 라고 했다. Weaver(1972)와 Rivers(1981)는 일반적으로 듣기는 다른 언어 기능보다도 더 많이 사용되어진다고 하였는데 평균적으로 듣기는 말하기의 두 배, 읽기의 네 배, 쓰기의 다섯 배를 차지한다고 한다.

Postovsky(1976)는 말하기에 앞서 듣기가 우선되어야 하는 점을 다음과 같이 주장하였다. 외국어 학습의 초보단계에서의 집중적인 발화 연습은 학생의 언어 발달에 비효율적이라고 지적하면서, 구어의 이해력이 충분해지기 전까지는 발화 연습을 연기하여 심리적으로 불안감을 덜어주는 것이 좋다고 하였다.

Gary & Gary(1981)는 말하기 우선 학습과 비교하여 듣기 우선 학습의 장점

을 제시하였는데 첫째, 듣기집중훈련은 다른 기능에 전이가 잘 되는데, 듣기와 말하기를 동시에 훈련하면 네 가지 기능 모두 저조하게 나타난다고 하였다. 둘째, 듣기 위주의 수업은 말하기 수업보다 훨씬 부담이 덜하고 셋째, 말하기 위주의 수업보다 시간을 효율적으로 사용할 수 있어 독자적으로 연습할 수 있다고 하였다. 넷째, 듣기 위주의 수업은 학습자가 예측하지 못한 메시지를 들었어도 그것을 이해하려고 시도하는 자체가 의사소통적 행위라고 하였고 다섯째, 매체의 활용이 적합하다는 장점을 들고 있다.

홍진옥(1999)은 언어 습득은 어린 아이들이 모국어에 노출된 상태에서 점차 언어를 배워 어느 시기에 이르면 언어에 대한 직감력을 가지게 되어 지금까지 배워온 언어들 가운데서 잘 구성된 구조를 기반으로 하여 자연스럽게 언어의 내면화를 발달시켜 새로운 문장을 창조해 낼 수 있다고 주장함으로써 언어에 있어 듣기가 얼마나 중요한 역할을 하는가를 강조하였다.

듣기 능력의 중요성을 강조한 교수법으로는 전신반응교수법(Total Physical Response)과 자연적 교수법(Natural Approach)를 들 수 있다. 전신반응 교수법은 Asher(1977)가 창안한 방법으로 교사는 학생이 알아들을 수 있는 정도의 목표 언어를 사용해 지시나 명령을 하고, 학생은 말로 반응할 필요 없이 행동으로 반응을 보이게 함으로써 청취 이해를 강조하는 방법이다. 또한, 자연적 교수법에서 Krashen & Terrell(1983)은 듣기 능력의 중요성을 강조하면서 언어 학습의 궁극적인 목적은 의사소통 능력을 기르는데 있고 이해가 표현에 앞서며, 이해를 충분히 하게 되면 표현할 수 있게 된다고 하였다. 그러므로 수업은 습득활동이 중심이 되어야 하며, 학습자에게 심리적 불안감을 주지 않도록 해야 한다고 하였다. 자연적 교수법은 학생들이 목표 언어에 관한 연습보다는 목표 언어 자체를 가능한 한 많이 접촉하도록 하고, 언어를 배우려고 하는 심리적 태세를 극대화하며 발화보다는 듣기에 더 큰 비중을 둔다. 이해 가능한 투입의 자료로서 글이나 그림 등의 여러 가지 자료를 적극적으로 이용한다는 것이 특징이다. 이때 투입되는 언어자료는 I+1 수준의 언어자료를 충분히 접하게 하면 언어 습득이 일어난다고 믿기 때문에 아동에게는 대략조정 언어자료인 스토리텔링을 충분히 공급하는 것이 중요하다고 보았다. 우리나라와 같은 영어를 사용할 기회가 적은 EFL(English as a foreign language)상황에서 영어를 학습하기 위해서

영어동화를 이용하여 수업을 진행하면 영어에 대한 흥미를 잃지 않고 지속적인 영어 환경에 노출되면서 언어의 양과 질을 늘릴 수 있을 것이다.

이처럼 초기 학습자들에게 듣기의 경험을 충분히 제공하면 듣기 능력이 자연스럽게 말하기 능력으로 이어질 수 있다고 하였다(Krashen, 1985). 그러므로 영어를 처음 배우는 초등학교생들에게 듣기 이해력이 생길 때까지 듣기 활동을 재미있게 지속적으로 하는 것이 의사소통 능력 향상에 바람직한 것으로 보인다.

영어동화를 활용한 수업에서 학생들은 가능한 듣고 말할 기회를 많이 주고 동화책을 자주 보여주면서 관심을 유도하며 능동적인 사고를 하도록 돕는다. 일반적인 교실 수업에서는 대화문을 구성하여 인위적인 상황을 만들게 되므로 학생들이 실생활과 별개로 받아들이지만 영어동화를 활용한 수업에서는 학생들이 상상력을 발휘하여 동화 속으로 몰입하게 되며 자신이 주인공이 되어 실생활의 언어와 행동으로 인식하게 되는 것이다. 동화 활용 수업에서는 듣기 활동이 주가 되지만 그 관련 활동으로 말하기, 읽기, 쓰기 활동이 자연스럽게 병행되고, 다양한 활동을 통해 총체적 언어 교육이 바탕이 된 언어 습득이 이루어지는 효과가 있다.

#### 나. 듣기 지도 방법

이완기(2007)에 의하면 듣기는 귀를 통해 들어오는 말소리를 두뇌가 인식해서 그 의미나 의도를 파악하여 그에 대한 행동을 취하거나 준비하게 하는 과정이라고 한다. 글자를 배우기 전에 학생들이 영어를 배우는 것은 듣기를 통해서이다. 듣는 것이 영어를 접하는 주요원천이 되며 학생들을 그냥 앉아서 듣게만 하지 말고 동작이나 그림, 표정, 흉내 내기 등의 적절한 시각적 보충자료를 함께 제시하는 것이 중요하다. 교사가 학생들에게 영어로 말을 할 때에는 분명하게 말해야 하고 필요한 경우에는 언제든지 반복해야 한다.

##### 1) 듣기 지도의 유형

Morley(1991)는 일반적인 듣기 지도의 유형을 언어학습의 본질에 대한 관점과 언어 학습 과정에서 듣기의 역할에 대한 관점에 따라 다음과 같이 구분하고 있다.

첫째, 반복을 위한 듣기 유형으로 외국어 학습 과정을 모방-암기의 과정으로

보는 청각 구두 교수법에서 사용하는 방법으로써 외국어로 문자, 구, 단어 또는 소리를 듣고 모방, 연습하도록 함으로써 암기하게 한다. 이 유형은 초보 단계의 학습자에게 외국어의 발음을 정확하게 배우도록 하는 장점이 있으나 학생들이 이 활동을 상당 기간 계속하여도 해당 언어를 모국어로 사용하는 사람과 정상적인 대화를 할 수 없다는 단점이 있다.

둘째, 이해를 위한 듣기 유형으로 언어의 의사소통 기능을 중시하는 의사소통 접근법에서 사용하는 방법으로서 청자가 화자의 말을 듣고 질문에 대하여 진위형, 다지 선다형, 빈칸 채우기, 짧은 응답 등을 답하는 활동을 주로 한다. 이 활동은 학습 지도보다는 평가에 중점이 주어지고, 유의적인 이해를 측정하지 못하기 때문에 청자가 지루해 한다는 단점이 있다.

셋째, 외국어 학습에서 생성보다 이해 우선의 듣기 유형으로 외국어 학습 초기에 구두 생성은 한동안 미루어 두고 청취이해에만 중점을 두는 진신반응 교수법이나 자연적 교수법에서 사용하는 방법으로서, 이 유형도 정확한 발음의 습득이 중요한 외국어 학습 초보자에게 애용된다.

## 2) 듣기 지도 방법

이완기(2007)는 듣기 능력의 향상을 위하여 실제 수업에서 활용하기에 적합한 듣기 지도 방법을 제시하였는데 구체적인 내용은 다음과 같다.

### 가) 보고 듣기(look and listen)

학생들에게 그림을 먼저 보여주고, 그 그림의 내용을 미리 생각해 보게 한 다음, 그림에 관계된 말이나 대화, 이야기 등을 들려줌으로써 그림을 근거로 하여 들은 내용을 이해하도록 한다. 일상의 의사소통 상황에서 듣기는 많은 경우 들은 내용과 관련된 시각적인 보강을 받는다. 즉 듣는 사람이 들은 내용에 관한 구체적인 사람이나 사물, 상황 등을 실제로 보면서 듣는 경우가 일반적이다. 따라서 듣기 지도에서 '보고 듣기'의 활동을 많이 활용하는 것이 좋을 것이다.

### 나) 듣고 따라 하기(listen and repeat)

단어나 어구 등을 교사가 또렷하게 발화하면 그대로 따라서 모방하거나 노래나 운율 등을 듣고 그대로 모방하여 따라하게 한다. 문장이나 발화등도 따라하게 할 경우가 있는데, 이때에는 개별 단어 하나하나의 발음 보다는 전체의 자연스런 억양이나 리듬을 익히도록 하는데 역점을 두어야 한다. 듣고 따라 하기는

매우 효과적인 듣기 지도의 방법으로 듣기 지도에서 필수적인 단계이며 말하기의 요소도 포함하고 있다.

다) 듣고 하기(listen and do)

듣고 하기는 교사나 녹음된 자료를 듣고 학생들은 지시하는 대로 하는 활동인데, 듣고 가리키기·색칠하기·숫자로 말하기·짐작하기·빨리 치기 등의 활동과 카드를 이용해 듣고 들어올리기·순서대로 늘어놓기·빨리 집기 등을 할 수 있다.

라) 듣고 그리기(listen and draw)

교사가 어떤 간단한 그림을 보고 학생들이 그리기 쉬운 방향으로 차례차례 영어로 묘사해 나가거나 그리라고 지시하면 학생들은 각자 종이에 그림을 재구성한다.

마) 듣고 행하기(listen and act)

교사가 영어로 말을 하면서 실제로 몸을 움직여 행동하여 보여주고 학생들이 말과 행동을 그대로 따라하도록 한다.

바) 듣고 특정 정보 찾기(listen for information)

영어로 들려주는 묘사나 설명 등을 듣고, 들은 내용과 관련된 특정한 정보를 주어진 보기에서 찾게 한다.

사) 이야기 듣기(listen to a story)

학생의 수준과 흥미에 맞는 이야기를 선택하여 들려주거나 녹음자료를 들려준다. 단어나 문법 등이 한 이야기 내에서 여러 번 반복되도록 구성되어 있어서 잘 선택하여 사용하면 학생들의 듣기 학습에 큰 도움을 줄 수 있다.

Ellis(1991)는 초등학생들에게 듣기 활동을 흥미 있게 하기 위하여 듣기 매체를 활용하는 것이 좋다고 하였다. 원어민의 음성으로 녹음된 듣기 자료는 언제든지 정확한 발음으로 반복해서 들을 수 있고 주인공의 실감 있는 목소리로 흥미 있게 들을 수 있다고 하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 초등학교 저학년을 대상으로 한 영어수업에서는 영어에 대한 두려움을 없애는 듣기 활동을 중심으로 하며 친근한 교사의 목소리와 흥미 있는 녹음자료를 활용하는 것이 바람직하다.

### 3. 영어동화를 활용한 영어지도 방법

#### 가. 영어동화책의 선정 기준

동화를 활용하여 영어수업을 성공적으로 하기 위해서는 학생과 교사 모두에게 적합한 이야기를 선정하는 것이 무엇보다도 중요한 일이다. 동화가 학생의 수준에 너무 어려우면 학습 의욕을 잃어버리게 되고 수준에 미치지 못하는 경우에는 흥미를 잃어 버리게 되기 때문이다. 그리고 교사 자신이 동화 읽기에 즐거움을 느껴야 구연을 잘 하게 되고 동화의 내용이 가르치기에도 적합해야 수업과정이 활기차고 영어 학습을 즐겁게 받아들일 수 있다.

김영미(2000)는 동화책을 선정할 경우 우선적으로 학생의 흥미도와 언어 능력을 고려해야 한다고 하였다.

학습자의 흥미도와 관련하여 고려할 사항은

첫째, 학생들이 이해할 수 있는 이야기를 선택해야 한다. 이 말은 학생들이 알고 있는 이야기를 의미하는 것이 아니라 이야기를 들었을 때 일반적인 것이어야 한다는 것이다.

둘째, 학생들의 주의 집중시간을 고려해야 한다. 학생들의 주의 집중시간은 매우 짧기 때문에 집중시간을 연장하기 위해서는 우선 이야기가 재미있어야 한다.

셋째, 학생의 흥미뿐만 아니라 교사 자신도 좋아하는 책을 선정해야 한다. 교사가 좋아해야 이야기를 열정적으로 아동들에게 읽어 줄 수 있기 때문이다.

넷째, 시각적 즐거움과 내용 이해에 도움을 주는 삽화가 포함되어 있는지 고려하여야 한다.

다섯째, 다른 교과와 관련된 것이면 더욱 좋다

다음으로는 학생의 언어 능력을 고려하여

첫째, 학생의 나이와 흥미를 고려한 언어 표현으로 이루어진 것이 좋다.

둘째, 동화에 나오는 언어는 아동의 언어 수준을 고려하여 한 단계 높은 수준의 이야기가 좋다.

셋째, 될 수 있으면 간단한 언어로 전개하여 줄거리와 등장인물들의 관계가 단순해야 한다.

넷째, 동화의 내용에서 문형이 되풀이되어 자연스럽게 언어를 인지할 수 있어야 한다. 이와 같은 반복의 요소가 이야기 속에 나타나면 학생들은 무의식중에 반복 연습을 하게 된다.

정동순(2001)은 국내 연구자들의 이야기 선정기준을 분석하였는데 그 순서는 ①흥미도 ②친숙도 ③구문의 반복 ④언어의 난이도 ⑤개작여부 ⑥교육과정과의 일치도 ⑦삽화 순으로 이야기를 선정하는 것으로 조사되었다. 즉, 학생들과 관련된 요소로 흥미도, 친숙도, 삽화를 들 수 있고, 학생의 이해 수준과 교육과정을 고려하여 언어의 난이도, 구문의 반복, 교육과정과의 일치도를 고려한 것으로 보인다.

Sorenson(1981)은 이야기를 구연하고자 할 때 교사와 학생 모두에게 적합한지의 기준을 제시했는데 이야기가 들려주기에 적합한 것인지, 읽기에 좋은 것인지 생각해야 하며, 이야기가 학생에게 적합한 것인지, 들려주기에 알맞도록 재구성할 수 있는지, 교사 자신의 분위기나 취향에 잘 어울리는지, 반복해서 들려줄 것인지 한번으로 만족할 이야기인지를 판단해서 선정해야 한다고 하였다.

이상에서 살펴본 관점에 따라 동화의 선정 기준을 크게 학습자, 언어내용, 책의 구성, 교사의 네 가지 측면으로 정리해 볼 수 있는데 자세한 내용은 다음과 같다.

첫째, 학습자 측면에서는 학습자의 나이, 발달단계를 고려하고, 학습자의 정서 발달에 도움이 되는지 고려해야 하며 학습자가 흥미를 느낄 수 있어야 한다.

둘째, 언어 내용 측면에서는 언어수준이 적절한지 고려해야 한다. 학습자의 현재수준보다 약간 높은 수준, 즉 I + 1정도로 하는 것이 좋다는 것이다. 너무 쉬우면 도전감을 상실하게 되고 또 너무 어려우면 포기하는 경우가 있기 때문에 학습자에게 적절한 도전을 줄 수 있는 수준이 좋다(Krashen, 1985). 또한 의사소통에 도움이 되는 실제언어인지, 자연스러운 반복이 있는지, 이야기의 구조가 잘 짜여진 것인지를 고려해야 한다.

셋째, 책의 구성면에서 삽화가 흥미 있고 내용이해에 도움을 주는지, 제본 상태가 견고한지 고려해야 한다. 삽화는 이야기를 전달하는 중요한 역할을 하고 전반적인 분위기와 톤, 내용을 이해하는 데 풍부한 정보의 근거가 되며 학생들이 만지고 읽기에 튼튼한 책이어야 한다.

넷째, 교사가 자신이 좋아하는 이야기를 선택해야 하며, 다양한 수업 설계에 도움이 되고 자료 제작이 쉬운지, 가격이 합리적인지 고려해야 한다.

이런 여러 가지 기준을 고려하여 선정된 동화를 처음부터 끝까지 그대로 들려줄 때도 있지만 동화를 들려주는 과정에서 교사와 학생간의 지속적인 상호작용이 일어나기 때문에 학생의 지적수준이나 감정 상태를 고려하여 이야기의 재구성이 필요하다.

재구성을 할 때에도 학생의 수준을 고려해야 하는데 Ellis & Brewster(1991)는 선정된 이야기를 재구성할 때 어렵거나 생소한 어휘는 친숙한 어휘로 바꾸고, 시제는 학생의 수준을 고려하여 현재형이나 단순 과거형으로 바꾸고 문장의 길이나 이야기에 중요하지 않다고 판단되는 사건은 간단하고 짧게 줄이고 이야기에 중요하지 않은 인물들은 배제시키는 것이 좋다고 하였다.

이상의 내용을 종합해 보면, 학습활동에 활용할 영어동화는 교사와 학생의 흥미와 수준에 적합한 것을 고르고, 필요한 경우에는 학생의 인지수준이나 언어수준을 고려하여 재구성하여 활용하는 것이 바람직하다고 하겠다.

## 나. 영어동화 지도 유형

영어동화 읽기에는 다양한 방법이 있다. 널리 알려진 구연(Storytelling), 소리 내어 읽어 주기(Reading Aloud), 참여독(Participation Story), 합창독(Choral Reading)등 여러 가지 방법이 있는데, 교사가 직접 읽어주는 학습 방법에는 구연(Storytelling)과 소리 내어 읽어주기(Reading Aloud)의 두 가지 방법이 있다. 대표적인 스토리텔링과 소리 내어 읽어주기 방법에 대해 알아보하고자 한다.

### 1) 구연(Storytelling)의 특징

구연(Storytelling)의 의미는 '이야기를 들려주는 활동'을 말한다. Storytelling은 이야기를 전달하는 방법에 초점을 두어 책을 보지 않고 듣는 사람 앞에서 생동감 있게 이야기를 들려주는 것을 의미한다. Storytelling은 학생들이 좋은 문학 작품을 접할 수 있도록 기회를 주고, 다른 사람의 삶을 자세하고도 생생하게 들려줌으로써 학생들이 그 사람들과 그들의 문화에 대해 좀 더 알고자 하는 마음을 갖게 한다. 아울러 재미있고 자연스러운 방법을 학생들의 지식과 어휘력을 풍부하게 하고, 학생들에게 영어에 대한 동기유발과 자신감을 길러 줄 수 있다.

## 2) 소리 내어 읽어주기(Reading Aloud)의 특징

Storytelling이 이야기할 내용을 모두 기억하여 들려주는 것이라고 하면 소리 내어 읽어주기(Reading Aloud)는 교사가 학생들에게 책을 읽어주는 것을 의미하는 것으로서 이야기의 내용이 너무 길거나 내용을 전부 기억하기 어려운 경우 storybook을 활용하여 이러한 어려움을 해결하는 방법이다.

Glazer(1981)는 Reading Aloud 기법의 장점을 다음과 같이 요약하였다.

첫째, 학생들에게 읽는 것을 배우고자 하는 의욕을 생기게 한다.

둘째, 학생들의 언어 능력을 발달시킨다.

셋째, 어휘와 이해기술을 기른다.

넷째, 지식의 폭을 확장시킨다.

다섯째, 심미적 교육을 제공한다.

여섯째, 교사에게 균형 잡힌 문학 프로그램을 계획하도록 한다.

일곱째, 학생이 그들의 이해 수준에서 아직 읽지 못하는 문학에 대한 관심을 생생하게 유지시키는 것을 돕는다.

여덟째, 집단의 일치를 돕는다.

## 3) 스토리텔링과 소리 내어 읽어주기

Wright(1995)는 스토리텔링과 소리 내어 읽어주기에 대한 장점을 다음과 같이 제시하고 있다.

스토리텔링의 장점을 살펴보면

첫째, 학생들은 들려주는 이야기가 책에서 나온 것이 아닌 매우 사적인 것으로 받아들임으로써 아주 강한 인상을 받는다.

둘째, 학생들은 읽어주는 이야기보다 들려주는 이야기를 더 잘 이해한다.

셋째, 이야기의 반복이 자연스럽고, 학생들의 반응을 교사가 즉각적으로 파악할 수 있다.

넷째, 이야기의 내용에 대한 의미의 이해를 돕기 위해 신체적 표현을 효과적으로 이용할 수 있다.

소리 내어 읽어주기의 장점은

첫째, 동화책 속의 그림들이 학생들이 글의 내용을 이해하고 오래 기억하는데 결정적인 도움을 준다.

둘째, 교사가 이야기 전체를 다 외울 필요가 없으므로 실수할 염려가 없다.

셋째, 학생들이 이야기를 반복해서 읽어주면 항상 같은 글을 접하게 됨으로써 그 다음에 무슨 내용이 나올지 예상하는데 도움을 준다.

넷째, 학생들에게 책 속의 재미있는 세계와 생각들을 보여주고 들려줌으로써 자연스럽게 독서에 대한 욕구를 유도해 낼 수 있다.

다섯째, 교사가 읽어준 책의 내용에 대한 관심과 독서에 대한 욕구 때문에 아동들은 나중에 그 책을 빌려보게 될 가능성이 많다.

스토리텔링과 소리 내어 읽어 주기는 각각의 장점 때문에 어느 것이 더 좋고 할 수 없지만 임경빈(1998)은 영어 학습 시간에 시간과 노력이 많이 드는 현실을 감안하면 이야기를 외워야 하는 스토리텔링보다 소리 내어 읽어 주기 방법이 우리나라의 현실에서 더 유용하다고 하였다.

Trelease(1995)는 소리 내어 읽어 주기가 학생들의 책읽기에 대한 동기화가 되며 초보 읽기 학생들이 책을 잘 읽을 수 있도록 이끌어 주는데 큰 영향을 미친다고 하였다. 그러므로 스토리텔링과 소리 내어 읽어 주기 방법 중에서 학생의 수준, 교사의 준비도, 동화책의 내용 등을 고려하여 상황에 맞게 사용하는 것이 좋다.

#### 다. 동화를 활용한 수업 절차

영어수업 시간에 동화를 활용한 수업의 지도법을 살펴보면 김영미(2000)는 수업의 과정은 동화 읽기 전·읽기 중·읽기 후 활동의 3단계로 나뉜다고 하였다. 그 과정을 실제 동화에 활용한 예를 살펴보면 다음과 같다.

##### 1) 동화 읽기 전 지도과정(Before You Read)

독자의 선행적 지식을 길러주어 텍스트에 대한 이해도를 높이기 위해 본 텍스트를 읽기 전에 하는 활동을 말한다. 이 과정에서는 동화에 대한 브레인스토밍(Brainstorming)과정을 통해 직접 읽어 주기 전에 어떤 동화가 전개된 것인지 먼저 추측해 보면서, 그 동화에 대한 의미를 설정해 보는 것이 좋다. 학생이 동화책 읽기와 이야기 듣기에 집중하기까지는 어느 정도 시간이 걸리므로 학생들에게 작품의 줄거리를 알려 주기 전에 이야기에 대한 여러 가지 배경 지식을 제공해 주어 동화 읽기 및 듣기 활동의 효과를 극대화 할 수 있다. 동화 읽기

전 활동 지도과정에서는 다음과 같은 사항들이 이루어지면 좋다

첫째, 학생들에게 영어로 쓰여진 동화가 어렵지 않다는 것을 확신시켜 준다. 교사가 먼저 자신이 가르치는 학생의 영어수준에 비추어 어려운 낱말들이 있는지 검토한다. 어렵다고 판단한 낱말들은 문맥 안에서 그 뜻을 알 수 있도록 미리 브레인스토밍을 한다. 읽기 및 듣기 활동에서 특히 어려운 낱말로 인하여 이야기의 즐거리를 놓치거나 동화에 대한 흥미를 잃어서는 안 되기 때문이다.

둘째, 동화의 내용에 대한 적절한 배경지식을 제공해 주어야 한다. 학생이 동화의 내용과 관련된 사전지식이 있다면 내용을 쉽게 이해할 수 있으므로 내용 파악과 영어 학습을 함께 해야 하는 어려움을 줄일 수 있기 때문이다. 동화에 사용된 주제를 중심으로 반 전체 학생들, 혹은 모둠별로 브레인스토밍을 해 나간다면 주제와 관련된 많은 지식들을 미리 인식하게 되어 동화책 읽기에 대한 흥미와 관심뿐만 아니라 이해도 증가시킬 수 있다. 그리고 학생이 이미 알고 있는 사실이라면 그것을 이야기 내용과 통합할 수 있도록 도와주어야 한다 (Yopp & Yopp, 1996).

### 2) 동화 읽기 중 지도과정(While You Read)

학생들은 동화책을 읽거나 교사가 읽어주는 동화를 들으면서 자신들이 동화를 읽기 전에 궁금했던 질문에 대한 답을 찾기도 하고, 자신들이 추측했던 것이 맞는지 확인하기도 한다. 이와 같이 책을 읽어가는 목적이 설정되어 있을 때 학생들은 동화 듣기와 읽기에 더욱 더 집중하게 된다. 그러므로 교사는 학생들이 동화책을 읽으면서 해야 할 정확한 활동 목적이 무엇인지 미리 인식시켜 주는 것이 좋다. 그렇게 되면, 학생들도 목적에 따라 각기 알맞은 학습 전략을 사용하여 동화책을 읽거나 듣게 되므로 학습이 수월하게 이루어진다.

### 3) 동화 읽기 후 지도과정(After You Read)

학생들이 동화책을 모두 읽고 난 뒤, 혹은 교사가 읽어주는 동화를 모두 듣고 난 뒤에 과연 얼마만큼 이해했는지 체크해 보고 한 가지 이야기에 대하여 다양한 의견을 경험하게 한다. 읽기를 마친 후 할 수 있는 학습 활동은 학생의 사고력을 확장시켜 주며, 저자의 의도를 해석하는 능력을 키워 줄 뿐 아니라 여러 사람들이 동일한 동화를 다양하게 인식할 수 있다는 사고의 다양성에 대해서도 인식시켜 주는 것이 좋다. 읽기 후 학습활동으로는 요약하기, 역할극, 자신이 알

고 있었던 것과 자신이 알기를 원하는 것과 독서를 통해서 알게 된 사항들을 비교함으로써 텍스트에 대한 이해도를 높이는 활동을 한다.

## 라. 동화 활용 교수-학습 활동

Wright(1995)는 영어동화를 활용한 수업에서 각 단계에 맞게 지도할 수 있는 활동을 제시하였는데 여기서는 저학년 학생에게 맞는 내용을 중심으로 살펴보고자 한다.

### 1) 동화 읽기 전 활동

이 단계에서는 학습할 동화의 이해를 돕기 위해 다양한 방법으로 새로운 단어를 소개하고 의미를 확실하게 한 후 동화의 줄거리를 예상하도록 돕는 활동을 주로 한다.

#### 가) 새로운 단어 소개하기

① 그림(Pictures): 동화에 사용되는 어휘 중 새롭게 소개되는 명사, 형용사, 동사 등을 선정하고 그림 자료를 수집한다. 삽화나 그림들을 복사하여 그림카드를 만들 수도 있고 잡지나 작은 책의 그림들을 복사하여 사용할 수도 있다. 크기는 교실 뒤에서도 명확히 볼 수 있는 정도여야 한다.

② 물건들(Object): 구체적인 사물을 나타내는 영어 단어의 의미를 보여주기 위해서 실물을 보여주는 것이 이상적인 방법이다. 특히 저학년 학생들은 구체물을 통해 물건을 만져보고, 쥐어보고 사용해 보게 한다.

③ 마임(Mime): 마임을 통해서 여러 종류의 행동, 감정, 상태를 나타내는 형용사와 부사를 포함한 어휘를 가르친다. 스토리텔링을 하기 전이나 하는 동안에 새로운 단어를 소개하기 위해서 무언극이나 몸짓을 이용한다. 학생들의 주의 집중을 유지시키고 의미를 훨씬 더 명확하게 되므로 단어에 대한 인식과 기억력을 증진시킬 수 있다.

④ 번역(Translation): 번역은 경우에 따라 단어의 의미를 가장 빠르고 효과적으로 파악시킬 수 있는 방법이다 즉 모국어의 도움으로 새로운 단어를 빠르게 이해하고 암기할 수 있게 된다. 이야기를 우리말로 읽어 주다가 학습목표에 해당하는 언어가 사용되는 부분은 영어로 말하는 것이다. 차츰 영어로 말해 주는 부분을 확대시켜 나가면 이야기에 대한 흥미와 자신감 및 이해도를 확장시킬

수 있다.

나) 새 단어의 의미 확실히 알게 하기

① 기억하기 게임(Memory game): 학생들에게 이야기와 관련된 그림 4~8개를 보여준다. 그림을 숨기고 그것이 무엇이었는지 기억해 보게 하고 어떻게 생겼는지 자신이 아는 어휘로 말하도록 한다. 또한 그 중의 하나를 없애고 무엇이 없어졌는지 물어볼 수도 있다. 이와 같은 활동을 할 때에는 모듈별로 나누어 점수를 내며 게임을 진행하면 훨씬 더 흥미롭다.

② 그림과 단어 연결하기(Picture-word matching): 학생들에게 알려주고 싶은 어휘에 맞는 그림카드를 준비한다. 복사기로 여러 장을 복사하여 학생들에게 선택하도록 할 수도 있다. 학생들에게 단어에 맞는 그림카드를 짝짓도록 한다. 단어를 크게 소리 내어 말하도록 하면 발음 연습도 함께 할 수 있다.

③ 빙고게임(Bingo game): 빙고게임은 이미 잘 알려진 학습활동으로 학생의 수준에 따라 난이도를 조절할 수 있으나 초등학교에서는 사용할 단어들을 미리 알려주고 제한된 단어를 사용하는 것이 좋다.

④ 맞으면 따라 하기(Repeat it if it is true): 사물이나 그림을 한 보여주고 그것에 대해 이야기를 한다. 그 말이 맞으면 학생들은 그것을 반복하여 말하고, 맞지 않은 말이면 조용히 있어야 한다. 학습을 여러 집단이나 두 집단으로 나누어 게임을 할 수 있고 반복하는 말에 어떤 말을 첨가하여 흥미를 더할 수도 있다.

⑤ 그림 그리기(Drawing): 학생들을 팀을 나누어 각 팀에서 차례로 칠판 앞에 와서 제시된 단어에 맞게 그림을 그려 팀원이 알아맞히게 한다.

⑥ 노래하기(Sing): 이야기와 관련된 내용의 노래를 불러 학생들의 흥미를 유발시키고 이야기에 쉽게 접근하도록 도와준다.

다) 이야기 주제를 예상하고 집중하게 하기

① 책 앞표지(Front cover): 학생들에게 책의 표지 그림 또는 제목만 보여주고 그것이 무엇에 관한 이야기인지 생각해 보도록 한다.

② 그림 보며 주제 추측하기(Topic from pictures): 책의 안쪽에 있는 그림들을 보여주고 학생들에게 이야기의 주제에 관해 많은 것을 이야기 하도록 한다. 그 주제나 소재는 어떤 것이든지 될 수 있다.

③ 물건 추측하기(Guess the objects): 먼저 이야기와 관련된 물건 하나를 포장한다. 학생들에게 그것이 무엇인지 맞추어 보도록 한다. 그 다음 그것이 이야기에 나오는 것이라고 말해 주고 그것에 대해 질문하도록 한다. 학생들이 이야기에 나오는 물건들을 찾을 수 있게 해주고 그들에게 이야기 해 준다.

④ 이야기의 간추린 내용 말해주기(Give a story summary): 스토리텔링하기 전에 학생들에게, 상황에 따라서는 모국어로, 이야기의 내용을 간추려 말해줄 수 있다.

라) 동화의 즐거리를 예상 하도록 돕기

① 그림의 순서 바로잡기(Muddled pictures): 동화에서 중요한 순간을 나타낸 그림들을 준비한다. 복사기로 복사하여 여러 장 준비할 수도 있고 칠판에 전시 하여도 된다. 이야기의 그림들을 뒤섞어 보여주고 학생들로 하여금 그 그림들을 올바른 순서로 놓아보도록 한다. 그 다음 그들이 놓은 순서가 맞는지 확인하기 위해 이야기를 듣게 한다. 이와 같은 방법으로 학생들이 이야기를 더욱 열심히 경청하도록 유도하여 이야기의 이해에 도움을 줄 수 있다.

② 즐거리를 그림으로 그리기(Children's pictures): 학생들에게 그 이야기가 무엇에 관한 것인지 짧게 말해 준다. 혼자서나 또는 짝을 지어 중요한 순간을 그리거나 주인공 또는 이야기의 배경이 되는 장소를 그려보도록 한다. 이야기 그림들을 벽에 걸어두고 학생들의 이야기를 예상해 보도록 하고나서 들려준다.

③ 학생이 다시 이야기하기(Children's retelling): 이야기가 학생들에게 잘 알려진 것이라면 이야기 해 보게 한다. 그 다음 이야기를 영어로 들려주고 학생들이 자신들이 예상했던 것과 비교해 보도록 한다. 학생들이 초보자라면 이야기를 우리말로 말 하도록 하고 어느 정도 수준에 있다면 영어 한 단어나 짧은 문장을 섞어서 이야기하도록 한다.

2) 동화 읽기 중 활동

이 단계에서는 학생들이 이야기를 듣고 즐거움을 느끼게 한다. 또한 이야기의 이해를 돕기 위해 칠판에 교사나 아동이 그린 그림, 표지 확대 그림, 책 속의 그림, 잡지의 그림, 주인공 인형, 사물, 가면등과 마임을 이용할 수 있다. 영어와 모국어를 섞어 사용하고 중요 단어는 이야기 속에서 번역해 준다. 적절한 시기에 이야기를 중단하고 다음에 무슨 일이 일어날 것 같은지 다음 내용을 예상하

게 이끈다. 초보 수준에서는 우리말로 대답하고 더 높은 수준에서는 짧은 문장이나 완전한 문장으로 답하도록 유도한다. 아울러 이야기 중간 중간에 학생들의 개인적인 반응을 유도하고 참여와 이해를 표현하도록 여러 가지 활동을 진행한다.

가) 멈추고 질문하기(Stopping and asking)

적절하다고 생각될 때에는 언제라도 멈추고 다음에 어떤 일이 일어날 것이라고 생각하는지 학생들에게 질문한다. 시작 단계에 있는 학생들은 우리말로 답할 수 있고, 보다 높은 단계에 있는 학생들은 구나 문장으로 답할 수 있다.

나) 느낌 묻기 (How would you feel?)

가끔씩 학생들에게 무엇을 느끼며 자기가 이야기속의 상황에 처해 있다면 어떻게 할 것인지 물어본다.

다) 마임(Mime)

학생들은 이야기 속에 나오는 어떤 행동이나 인물, 느낌 등을 마임으로 표현해 볼 수 있다. 자신의 자리에서 또는 교실의 빈 공간에서 할 수 있다.

라) 찬트하기(Chanting)

이야기로부터 몇 개의 간단한 대사를 골라 운율적으로 말하기 연습을 한다. 학생들은 교사를 따라서 대사를 반복한다.

마) 참, 거짓?(True or false?)

먼저 학생들이 알고 있는 이야기를 한다. 이야기의 중간에 변화를 주고 어린이들이 바뀐 부분을 찾아 무엇이 잘못되었는지 말하도록 한다.

바) 따라 말하기(Chorusing)

큰 소리로 읽기에 적합한 문장을 골라 학생들이 다 함께 그 문장을 따라서 반복하게 한다. 모두 합창하기는 학생들이 중요한 단어를 배우고 발음하는데 도움을 준다.

3) 동화 읽기 후 활동

이야기를 다 들은 후에는 학생들의 이해도를 표현할 수 있는 활동들을 한다. 이야기의 내용을 다 이해하였는지 점검하는 활동을 하고 학생들 나름대로 창조적으로 표현하도록 유도한다.

가) 빈칸 채우기(Gap filling)

저학년 학생인 경우 단어보다는 그림으로 빈칸 채우기를 하는 것이 좋다. 이야기속의 그림들을 골라 학생들에게 나누어 주거나 칠판에 붙여 둔다. 이때 몇 개의 그림은 옆에 두고 학생들에게 빈칸에 들어갈 수 있는 그림을 찾아 좋게 하며 이야기를 만들어 보게 한다.

나) 설명하고 알아내기(Describe and identify)

벽에 이야기를 나타낸 그림들을 여러 개 전시해 놓는다. 이때 학생들이 이전의 활동에서 만들어 놓은 것을 이용하면 편리하다. 이야기의 어떤 부분을 영어로 말하거나 설명하면 다른 학생과 관련된 그림을 지적한다. 이것은 두 집단의 대표를 뽑아 누가 먼저 올바른 그림을 찾는지 경쟁하기 위한 활동으로 실행될 수 있다.

다) 그림 그리고 추측하기(Draw and guess)

추측하기는 학생들이 자신의 이야기를 만든 후 원문과 비교해 볼 수 있으므로 상상력과 창의력을 증진시킬 수 있는 활동이다. 교사나 학생이 이야기속의 어떤 상황을 칠판에 그리고 다른 학생들은 그것이 어느 부분의 장면인지 추측하게 한다. 소집단별로 나눠 그림을 하나씩 그려 서로 맞추어보게 할 수도 있다. 이때 장면을 맞추는 것이 어려우면 이야기 속의 어떤 사물을 그리게 하고 영어로 추측하여 답하게 할 수도 있다.

라) 이야기 다시 말하기(Retelling the story)

저학년에게 이야기를 기억하여 말 하게 하는 것은 어렵지만 학생들에게 친숙한 이야기로써 짧고 간단하고 재미있는 이야기를 기억하여 말 하게 한다. 이렇게 기억한 문장이나 대화들은 학생들이 영어로 된 글과 대화를 기억할 수 있으므로 훌륭한 언어적 요소가 될 수 있다. 이때 그림을 보면서 말하게 하면 내용을 기억하기가 더 쉬울 것이다.

마) 그림 치우기(Remove the pictures)

이야기의 내용과 관련된 일련의 그림들을 준비한다. 그림들을 전시하고 학생들이 그림을 보며 이야기의 내용을 가능한 한 많이 말하게 한다. 학생들에게 눈을 감게 하고 그림을 하나 치운다. 그 다음 학생들이 눈을 뜨고 어떤 그림이 치워졌는지와 그 그림은 이야기의 어떤 내용을 나타내는 지 말하게 한다.

바) 그림 위에서 점프하기(Jump on the pictures)

이야기의 내용을 설명하는 그림이나 스케치 그림을 준비한다. 학생들이 원 모양으로 서 있게 하고 그 안에 그림들을 놓는다. 학생들은 차례대로 그림과 관련된 두세 단어, 짧은 수 혹은 완전한 문장을 말하며 그림 위에서 점프한다.

사) 그림 전달하고 이야기하기(Pass the picture and tell the story)

교사가 학생들과 함께 원모양으로 서서 그림을 들고 그림과 관련된 이야기 내용을 일부를 간략하게 말해준다. 교사가 왼쪽에 서 있는 학생에게 그림을 주면 그 학생은 교사가 말한 문장을 반복한다. 그 학생은 그림을 옆에 있는 학생에게 전달하고 옆 학생은 앞에서 한 것과 똑같이 한다. 학생들이 모두 자신 있게 할 수 있을 때 교사는 동시에 여러 그림을 전달할 수 있다.

아) 작은 인형(Figurines)

자석판이나 용판 위에 작은 인형이나 OHP 위에 사람 그림과 장면, 또는 칠판에 그림들을 준비하고, 교사가 스토리텔링 할 때 학생들 또는 교사가 인형들을 조정할 수 있다. 그리고 그들이 조정하는 것은 이야기에 대한 그들의 이해도를 나타낼 것이다.

자) 책 만들기 (Making a book)

학생들이 짝을 지어 혹은 개별적으로 아니면 모둠별로 이야기책을 쓰고 이야기 내용을 그림으로 그린다. 모둠별로 할 때에는 한 사람이 한쪽씩 맡아서 만들게 한다. 초보 단계에 있는 학생들에게는 문장을 복사하여 나눠주고 이야기 내용을 그림으로 그리게 한다.

#### 4. 선행연구 고찰

본 연구의 목적인 초등 저학년 학생의 영어지도를 위하여 영어동화 활용 수업의 효과를 알아보기 위해 영어동화 활용 수업과 성취도에 관한 논문들을 중심으로 살펴보았다.

이미경(2009)은 3학년 2개반을 선정하여 12차시 동안 비교반에서는 교육과정 중심의 일반적인 수업방법으로 지도하고, 실험반에서는 교과내용과 비슷한 언어 요소로 이루어진 동화를 활용하여 수업을 진행한 결과, 실험반의 듣기 능력이 향상되었고 흥미도와 자신감에 긍정적인 영향을 주었다고 하였다.

유승혜(2001)는 4학년 2개 반을 대상으로 8주 16차시동안 실험반에는 영어동화 구연 기법을 적용하고 비교반에는 일반 수업방법에 따라 지도한 결과 실험반에서의 듣기 능력이 향상되었고 영어 동화 구연 수업에 대한 선호도가 큰 것으로 나타났다.

김현주(2003)은 영어동화 활용 수업이 아동의 수준에 따라 어떻게 영향을 미치는지 알아보기 위하여 5학년 1개 반을 수준별로 상·중·하의 세 그룹으로 나누고 8주 총 15차시 동안 스토리텔링 기법을 적용하여 수업을 한 결과 세 그룹 모두 듣기 능력이 향상 되었으며 그중에서도 ‘하’ 그룹의 듣기 능력이 가장 크게 향상된 것으로 나타났다.

위와 같은 선행연구를 보면, 영어동화 활용 수업이 초등 중·고학년 학생들의 의사소통 능력과 정의적 영역에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

본 논문과 같이 초등 저학년을 대상으로 동화를 활용한 연구를 살펴보면, 신귀옥(2002)은 우리나라와 같이 영어로 의사소통할 기회가 거의 없는 EFL(English as a foreign language)상황에서 초등영어교육의 성격과 초등영어 학습자의 특징과 부합되기 위해 스토리텔링 교수요목을 제시할 필요가 있다고 하였다. 초등 1, 2학년에 교수요목을 개발하여 저학년에 적용할 만한 동화와 교수-학습 절차를 소개하였다.

허인선(2003)은 2학년 2개 반을 대상으로 실험반에는 인터넷 동화를 활용한 수업을, 비교반에는 동화책을 소리 내어 들려주기 수업을 진행한 결과 인터넷 동화를 활용한 집단에서 듣기 능력과 정의적 영역에서 유의한 향상을 보였으나 말하기 능력에는 별다른 영향을 미치지 않았다고 하였다.

남경숙(2005)은 초등 1학년 아동 3개 반 90명에게 스토리텔링 기법으로 16차시동안 지도한 결과 아동들이 영어에 대해 높은 관심과 흥미를 갖게 되었으며 영어에 대한 자신감과 영어공부를 계속 하고 싶은 동기유발에 효과적이라고 하였다.

전정립(2008)은 스토리텔링을 위한 차시별 지도모형을 제시하고 2학년 2개 반 69명을 대상으로 실험반을 선정하여 주 1회 8주 동안 스토리텔링 기법의 수업을 실시한 결과 듣기 능력과 정의적 영역에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다.

아직 초등 1, 2학년에 영어교과가 도입이 되지 않아 주로 재량활동 시간에 영

어 동화 수업을 적용한 연구나 인터넷 동화를 활용한 수업의 효과를 검증하는 것이 주를 이룬다.

영어동화 활용에 대한 다양한 논문 중에서 본 연구의 시사점을 주는 논문을 살펴보면, 조진규(2005)는 초등 고학년을 대상으로 연구를 하였는데 6학년 2개 반을 대상으로 실험반과 비교반 모두 교육과정대로 차시에 기초한 영어수업을 실시하다가 정리부분(15분)에서 실험반에만 교사가 직접 동화를 읽어주고 오디오 테이프를 듣게 하는 읽기·듣기 프로그램을 적용하였다. 이전의 연구가 인터넷 동화 듣기를 적용하여 교사와 학생간의 유대감이 없음을 지적하며 교사의 이야기 들려주기와 오디오 테이프를 활용한 프로그램은 듣기·말하기 능력의 향상에 긍정적이 효과가 있을 것이라고 예상하였다. 그리고 의사소통 능력 중 듣기 능력은 어휘 이해력, 구문 이해력, 대화 이해력으로 나누고, 말하기 능력은 구문 조직력, 의사 전달력으로 나누어 세부적인 변화를 측정하였다.

실험결과 읽기·듣기 프로그램이 실험반과 비교반의 말하기 능력에서는 유의한 영향을 주었으나 듣기 능력 전체에서는 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 그 원인으로 프로그램이 수업의 후반부에 실행되어 집중하는데 어려움이 있었고, 듣기 자료의 난이도가 높았던 점, 15분밖에 안 되는 시간, 개인 학습의 결과 등을 들고 있다. 만약 이 프로그램이 수업의 전개 단계에서 실행되었고 이해 가능한 수준의 입력이라면 듣기 능력이 향상되었을 거라고 시사하고 있다.

조영애(2009)는 5학년 2개반을 대상으로 두 반 모두 수업 전반부에는 교육과정 및 교과서에 의한 일반 수업을 진행하다 때 차시의 10분 정도의 시간을 활용하여 실험 반에는 스토리텔링 적용 수업을, 비교반에는 교과서에 의한 일반 수업을 적용한 후 듣기·말하기·읽기 평가 및 흥미도의 효과를 살펴보았는데, 실험반이 비교반보다 듣기·말하기·읽기 능력과 흥미도 면에서 유의하게 효과적인 것으로 나타났다. 특히, 실험반에 듣기·말하기 프로그램을 적용시킨 점이 주목할 만하나, 연구 결과를 저학년에 적용할 경우 결과 분석 및 해석에 차이가 있을 수 있다고 제한점을 두었다.

문학을 활용한 학습이 듣기 이해력과의 관계를 연구한 외국의 사례를 보면, Saunders와 Goldenberg(1999)는 언어 학습에서 문학의 사용이 학습자의 듣기 이해도에 주는 영향에 대해 연구하였는데, 초등학교 4, 5학년 116명의 학생을

초보 영어 학습자 그룹과 유창한 영어 학습자 그룹으로 나눈 후 각각 다른 언어 내용을 투입하였다. 즉 언어내용을 기준으로 문학적 내용으로만 학습한 그룹, 대화체 형식으로 학습한 그룹, 이 두 가지 언어 내용을 병용한 그룹으로 나누어 실험한 후 듣기 이해력을 측정하였다. 그 결과 영어가 유창한 학습자 그룹은 어떤 교수 방법을 쓰더라도 학습 이해도에 차이를 보이지 않았지만 초보 학습자 그룹에서는 문학을 활용한 두 그룹이 그렇지 않은 그룹보다 모두 이해도에서 큰 향상을 보였다고 한다. 이 연구 결과는 문학, 즉 동화의 활용이 초기 학습자에게 매우 유용하다는 것을 보여주는 것으로 본 연구에 시사하는 점이 크다.

위의 선행 연구를 참고하여 본 연구의 문제를 설정하였는데 조영애(2009)의 연구에서 스토리텔링 기법이 고학년에는 효과적이었으나 저학년에 적용할 경우 결과와 해석에 차이가 있을 수 있다고 한 점과 조진규(2005)의 연구에서 읽기·듣기 프로그램이 수업이 후반부에 실행되고, 시간이 15분으로 짧았던 점등의 이유로 듣기 능력에 긍정적인 영향을 주지 못한 결과를 참고하여 본 연구에서는 초등 1학년 아동을 대상으로 하여 영어동화를 활용한 교수법을 수업 전반에 걸쳐 실시하였을 때 듣기 능력과 정의적 영역에 어떤 영향을 주는지 알아보고자 한다.

### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 연구 문제

초등 1학년을 대상으로 영어동화를 활용한 수업의 효과를 검증하기 위하여 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 영어동화를 활용한 수업은 초등학생의 듣기 능력에 어떤 영향을 미치는가?

둘째, 영어동화를 활용한 수업은 초등학생의 정의적 영역에 어떤 영향을 미치는가?

#### 2. 연구 대상

본 연구의 대상은 연구자가 재직하고 있는 제주도 D초등학교 1학년을 2개 반을 선정하여 실험반(20명)과 비교반(20명)으로 실험을 실시하였다. D초등학교는 제주도 주변에 위치하며 전체 학급수가 12학급인 소규모 학교로 대부분의 학생이 방과 후에 학교 내에 있는 보육프로그램에 참여하고 있다. 주변에 전문 영어교육기관이 없고 영어 사교육을 받는 학생이 거의 없는 것으로 조사되었다. 본 연구의 대상은 <표Ⅲ-1>과 같다.

<표Ⅲ-1 > 연구 대상의 구성(명)

	남(명)	여(명)	계(명)
실험반	12	8	20
비교반	11	9	20

실험에 앞서 학생들의 영어 학습에 대한 실태를 알기 위해 기초 조사를 실시하였는데 조사결과는 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 기초 설문 조사 결과

설문내용	응답항목	실험반		비교반	
		응답수	%	응답수	%
1. 현재 학교에서 하는 영어 수업 외에 영어공부를 어떻게 하고 있나요?	학원	2	10.0	1	5.0
	학습지	2	10.0	5	25.0
	부모님	4	20.0	4	20.0
	하지 않는다.	12	60.0	10	50.0
2. 영어공부에 대해 어떻게 생각하나요?	아주 재미있다.	7	35.0	9	45.0
	재미있는 편이다.	6	30.0	6	30.0
	재미없다.	4	20.0	2	10.0
	매우 재미없다.	3	15.0	3	15.0
3. 영어동화책을 이용해 영어를 공부한 적이 있나요?	있다.	2	10.0	0	0.0
	없다.	18	90.0	20	100.0

현재 학교 외에 별도의 영어교육을 받고 있는지의 질문에 학원이나 학습지 등으로 영어교육을 받는 학생이 실험반은 4명(20%), 비교반은 6명(30%)이고, 부모님과 가끔씩 공부하고 있다는 학생이 실험반 4명(20%), 비교반 4명(20%)으로 나타나 대다수의 학생들이 영어공부를 위해 전문영어학원등 별도의 사교육을 받고 있지 않다는 것을 알 수 있다.

영어공부에 대한 흥미를 묻는 문항에서 ‘영어공부가 재미있다’는 긍정의 답변이 실험반에서 13명(65%), 비교반에서 15명(75%)이 나왔으나, 부정의 답변도 실험반에서 7명(35%), 비교반에서 5명(25%)이 나온 것을 보면 영어 학습에 대한 관심과 흥미를 유발할 수 있는 지도방법이 필요함을 알 수 있다. 그리고 영어동화

를 이용해 공부한 경험을 묻는 질문에는 두 반 모두 거의 없는 것으로 보아 영어동화를 활용한 수업이 영어공부의 흥미도에 어떤 영향을 주는지 잘 알 수 있을 것으로 기대되었다.

### 3. 연구 절차

연구 기간은 2009년 6월부터 2010년 6월까지 계획, 실행 하였고 세부적인 내용은 다음의 <표Ⅲ-3>과 같다.

<표 Ⅲ-3> 연구 기간 및 내용

단계	연구내용	기간
계획	- 연구 주제와 관련된 문헌 및 자료 수집	- 2009년 6월
	- 선행 연구 검토 분석	- 2009년 7월
	- 연구절차 및 활동 계획 수립	- 2009년 7월 ~ 8월
	- 검사지 및 설문지 개발	- 2009년 8월
실험	- 검사도구의 사전 검사 실시	- 2009년 9월
	- 검사도구의 사후 검사 실시	- 2009년 12월
	- 영어동화수업에 대한 반응 검사 실시	- 2009년 9월, 12월
	- 실험반의 실험실시	- 2009년 9월 ~ 12월
정리	-결과 분석 및 정리	- 2010년 1월 ~ 6월

본 연구는 사전 검사를 통해 동질성이 확인된 2개 반을 대상으로 12주 동안 재량활동시간을 활용해 실험반은 영어동화를 활용하여 이야기 소리 내어 읽어 주기와 녹음자료를 활용한 교수법을, 비교반은 영어 학습교재를 활용하여 듣고 따라 말하는 일반적인 교수법으로 수업을 진행한 후 듣기 능력과 정의적 영역인 흥미도, 자신감, 태도의 변화를 측정하였다. 연구의 설계를 도식으로 나타내면 [그림 Ⅲ-1] 과 같다.

EG	Q1	X	Q3
CG	Q2	Y	Q4

[그림 III-1] 실험설계 모형

EG : 실험반

CG : 비교반

Q1 Q2 : 사전검사

Q3 Q4 : 사후검사

X: 영어동화를 활용한 교수법

Y: 일반적인 영어 교수법

#### 4. 평가 도구

본 연구에서는 실험반과 비교반 간의 양적연구를 위하여 듣기 능력과 정의적 영역인 흥미도, 자신감, 태도 등의 사전·사후 검사를 실시하였는데 자세한 내용은 다음의 <표 III-4>와 같다.

<표 III-4> 평가도구 개요

단계	평가지	평가내용	평가일시	평가대상	
				실험반	비교반
사전검사	듣기능력 평가지	사전듣기능력	2009. 9. 14	○	○
	정의적 영역 설문 조사	흥미도, 자신감, 태도	2009. 9. 14	○	○
사후검사	듣기능력 평가지	사후 1차 듣기능력	2009. 12. 22	○	○
		사후 2차 듣기능력	2009. 12. 23		
	정의적 영역 설문 조사	흥미도, 자신감, 태도	2009. 12. 24	○	○
		영어동화수업에 대한 반응 조사	1차시 수업 후 실험 종료 후	2009. 9. 21 2009. 12. 21	○
단원 종료 후	단원평가지	단원 이해도 평가 및 소감	2009. 10. 12		
			2009. 11. 9	○	
			2009. 12. 21		

## 가. 듣기 능력 평가지

### 1) 듣기능력 사전 평가지

듣기 능력 사전 검사를 위하여 시사영어사의 EEPA(Elementary school English Proficiency Assessment)시험지를 재구성한 전정립(2008)의 듣기능력 평가지의 형식을 참고하여 제작하였다. 들려주는 낱말을 듣고 답을 고르거나 뜻을 우리말로 쓰는 평가 유형으로 문항 수는 1학년 학생임을 고려하여 10문항으로 구성하였으며 1문항 당 1점씩 10점 만점으로 배점하고 내용은 제주특별자치도교육청에서 발간한 영어 학습교재에서 배운 내용으로 구성하였으며 녹음자료를 이용해 2번씩 들려주었다.

### 2) 듣기능력 사후 평가지

듣기 능력 사후 검사의 경우 평가의 타당도를 높이기 위해 2회에 걸쳐 실시하였는데 평가 유형을 달리하여 평가지를 제작하였다. 사후 1차 평가는 한 문장 이내의 듣기의 양으로 구성하였고, 사후 2차 평가는 두 사람간의 대화가 일부 포함된 듣기의 양으로 구성하였다. 1학년 아동의 집중시간이 짧은 것을 감안하여 2차 평가는 1차 평가 실시 다음날에 검사를 하였다. 평가 문항은 충청북도교육청 초등영어교육연구회(2002)에서 제작한 3, 4학년 듣기 평가 자료를 참고하여 실험 기간 동안에 학습한 주제와 관련된 내용으로 제작하였다. 평가 내용은 초등학교 3학년 듣기 영역 성취기준을 참고하여 들려주는 말을 듣고 답을 고르거나 뜻을 우리말로 쓰도록 하였다. 자세한 내용은 <표 III-5>와 같다.

<표 III-5> 듣기 능력 평가 내용

평가지	평가내용	문항 수
사전 평가	들려주는 낱말 듣고 대상 찾기	8
	들려주는 낱말의 뜻을 우리말로 쓰기	2
사후 1차 평가	한 문장 이내의 말 듣고 대상 찾기	8
	들려주는 낱말의 뜻을 우리말로 쓰기	2
사후 2차 평가	두 사람간의 대화를 듣고 대상 찾기	8
	들려주는 문장의 뜻을 우리말로 쓰기	2

### 나. 정의적 영역에 관한 설문 조사

정의적 영역인 흥미도, 자신감, 태도 등의 변화를 알아보기 위하여 사전과 사후 동일한 문항으로 설문조사를 실시하고 결과를 비교해 보았다. 설문지는 리커트 5단계 평정으로 구성하여 총 5문항으로 1문항 당 5점 만점으로 배점하였다. 흥미도는 영어 학습에 대한 관심을 말하고, 자신감은 영어 학습 활동에 대한 자신감을 말하고, 태도는 영어수업 시간에 적극적으로 참여하는 태도를 말한다. 자세한 내용은 다음의 <표 III-6>과 같다.

<표 III-6> 정의적 영역 평가 내용

항목	평가문항	평가내용
흥미도	나는 영어공부가 재미있다.	영어교과에 대한 흥미
	나는 새로운 영어표현을 배우는 것이 재미있다.	영어 학습내용에 대한 흥미
	나는 학교에서 영어시간이 더 많아졌으면 좋겠다.	영어 학습활동에 대한 흥미
	나는 친구들 앞에서 영어로 말하는 것이 신난다.	영어 말하기에 대한 흥미
자신감	나는 영어 시간에 친구와 영어로 말하는데 자신 있다.	영어로 말하기에 대한 자신감
	나는 영어공부가 쉽다고 생각한다.	영어 학습활동에 대한 자신감
	나는 수업시간에 발표를 하려고 손을 자주 든다.	영어 말하기에 대한 자신감
태도	나는 영어시간에 선생님이 들려주시는 말을 열심히 따라한다.	영어수업의 참여 태도
	나는 선생님의 말씀을 열심히 듣는다.	학습 활동 참여 태도
	나는 영어시간에 틀리더라도 열심히 하려고 한다.	포기하지 않고 배우려는 태도

### 다. 영어동화 수업에 대한 반응 조사

실험반에서의 영어동화 수업에 대한 흥미도의 변화를 알아보기 위하여 설문

지를 제작하였다. 5단계 평정으로 구성하여 배점하였고 영어수업을 진행한 후 1차시 수업 후와 실험 종료 후 동일한 문항으로 실시하여 반응의 변화를 알아보았다. 자세한 내용은 다음의 <표 III-7>과 같다.

<표 III-7> 영어동화 수업에 대한 반응 평가 내용

항목	평가문항	평가내용
	나는 영어동화 읽기가 재미있다.	영어동화에 대한 흥미도
	나는 앞으로도 영어동화로 영어공부를 계속 하고 싶다.	영어동화 학습 희망 여부
영어동화 수업에 대한 반응	나는 영어동화를 들을 때 영어로 발표 하는 것에 자신이 있다.	영어동화 수업에 대한 자신감
	나는 선생님이 영어 동화를 들려주실 때 열심히 듣는다.	영어동화 수업 참여 태도
	나는 선생님이 들려주신 영어 동화의 내용을 이해할 수 있다.	영어 동화 내용에 대한 이해도

#### 라. 단원 평가지

각 동화를 활용한 학습이 모두 끝나면 동화 내용 이해도를 알아보고 동화를 듣고 난 소감을 작성하도록 하였다.

#### 마. 결과 분석 및 처리

첫째, 듣기평가는 실험반과 비교반 간의 듣기능력의 향상도를 사전, 사후 실시하고 그 결과에 대해 집단 간 t-검정을 실시하였다.

둘째, 정의적 영역 평가는 흥미도, 자신감, 태도 등 3개 항목으로 구분하고 각 항목별 결과에 대해 집단 간 t-검정을 실시하였다.

셋째, 영어동화 수업에 대한 반응 검사는 실험반의 영어동화에 대한 흥미와 동화 학습에 대한 선호도의 사전, 사후 차이를 알아보기 위해 t-검정과 빈도 분석을 하였다.

넷째, 단원평가지는 동화 내용에 대한 이해 정도와 소감문을 연구 결과 해석에 참고하였다.

## 5. 실험 연구 방법

### 가. 교재 내용 분석과 동화 선정

본 연구를 위해서 비교반에서 배우는 교재를 살펴볼 필요가 있다. 비교반에서 배우는 영어 학습 교재는 7차 교육과정의 3~6학년 영어와의 연계를 고려하고, 6차 교육과정의 영어교재들의 구성 및 비디오, 오디오 자료를 참고하여 구성하여 제작하였다 (제주특별자치도교육청, 2009).

연구 기간에 비교반에서는 Family, Numbers, Colors를 주제로 하여 일반적인 의사소통 기능중심으로 학습하게 되는데 자세한 내용은 <표Ⅲ-8>과 같다.

<표 Ⅲ-8> 영어 학습교재 내용

주제	단원명	어휘	의사소통기능
Family	5. This Is My Family.	father, mother, sister, brother, he, she, me	-This is my family -He is my brother
Numbers	6. How Many Cups?	how, many, cup, pencil, ice cream, cap, doll, car, bag, ball	-How many cups? -Seven cups.
Colors	7. It's Red.	what, color, red, blue, green, yellow, white, black, orange	-What color is it? -It's red.

영어수업에 동화를 활용하는 이유는 동화를 듣는 동안 의사소통의 경험을 제공하고 학생의 흥미를 일으키고 정서적 감수성을 기르기 위함이다. 그러므로 동화를 선정함에 있어서 교육과정상의 학습목표에 부합하고 학생이 이해 가능한 수준인지 흥미를 불러일으킬 수 있는 동화인지를 고려하여 선정해야 한다. 본 연구의 목적과 학생의 수준에 적합하다고 판단된 3편의 동화를 선정하였으며

자세한 내용은 다음의 <표 III-9>와 같다.

<표 III-9> 선정된 영어동화책 목록

주제	책 제목	주요 어휘	반복되는 문장
Family	My Family	grandfather grandmother, father, mother, brother, sister, aunt, uncle,	-Can you play with me? -I'm sorry, I can't. I'm cooking.
Numbers	Five Little Monkeys Jumping On The Bed.	five, four, three, two, one, monkeys, jumping , bed, mother, doctor, called, said	-Five little monkeys jumping on the bed. -The mama called the doctor, and the doctor said -No more monkeys jumping on the bed
Colors	Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?	bear. bird, duck, horse, frog, cat, dog, sheep, fish, brown, red, blue, green, purple, black, white, gold, teacher	-Brown bear, brown bear, What do you see? -I see a red bird looking at me.

선정된 동화책의 내용을 자세히 살펴보면, 'My Family'는 어린이가 가족에게 같이 놀아주기를 청했지만 가족들은 모두 바쁘다고 하면서 들어주지 못한다. 실망한 채로 방으로 들어오자 거기에는 어린이의 깜짝 생일파티가 준비되어 있었고 가족 구성원 모두가 생일파티를 위해 열심히 일한 것을 알게 되는 내용이다. 학생들이 한번쯤은 경험했음직한 내용으로 감정적으로 동화될 수 있고 가족 호칭과 관련된 어휘가 많이 제시되어 있다.

'Five Little Monkeys Jumping On The Bed'는 장난꾸러기 아기 원숭이 5마리가 침대에서 뛰다가 한명씩 떨어져서 차례로 다치게 되고 치료를 받고 나중에 모두가 잠이 든다는 내용으로 1에서 5까지의 숫자를 익힐 수 있고 경쾌한 리듬의 chant를 울동을 통해 즐겁게 익힐 수 있는 동화이다.

‘Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?’는 Erick Carle의 삽화로 유명한 동화로 학생의 흥미를 유발할 수 있는 여러 가지 색깔과 동물이 반복되며 운율이 있어 chant의 지도가 용이한 동화이다.

#### 나. 영어동화를 활용한 교수-학습 절차

##### 1) 이야기 중심 수업 과정

영어동화를 활용한 교수-학습 활동 수업과정을 설계하기 위해서 먼저 영어동화와 관련된 수업모형을 살펴보았다.

Ellis & Brewster(1991)는 이야기 중심 수업 과정을 8단계로 나누어 제시하였는데 자세한 내용은 <표Ⅲ-10>과 같다.

이 수업 과정의 1단계에서는 학습자들과 친밀감을 유지하기 위해 일상적인 대화를 나눈다. 대부분 학습자들이 전 날에 무엇을 했는지 등의 주제로 대화를 나눈다.

2단계는 학습자들이 지난 시간에 학습한 내용을 기억하게 하고, 어느 정도 기억하고 있는지 알아보기 위한 단계이다.

3단계에서는 이번 시간의 학습 목표를 제시하고 4단계에서는 이야기를 통해 새로 익힐 내용을 소개한다.

5단계에서는 새로 익힌 언어내용을 여러 활동을 통해 연습하도록 하며 6단계에서는 보다 실제적인 상황을 제공하여 게임이나 조사활동, 역할 놀이등을 통해 의사소통이 이루어지도록 한다.

7단계에서는 그 시간에 배운 내용을 복습하고 8단계는 과제를 제시하여 다음 학습을 준비할 수 있게 한다.

수업에 있어서 일정한 절차나 틀(framework)이 있으면 어린이들이 편안함을 느끼기 때문에 1~3단계와 7~8단계는 고정되어야 한다고 했다.

<표Ⅲ-10> Ellis & Brewster(1991)의 이야기 수업 절차

순서	단계	지도내용
1	준비 활동 (Warm-up)	그림이나 도표를 사용하여 분위기 조성
2	전시학습 복습 (Review)	전시학습내용 복습
3	학습 목표 제시 (Introduction)	학습 목표 제시
4	학습할 내용 소개 (Presentation)	학습할 내용 및 새로운 언어 제시
5	통제적 연습 (Controlled Practice)	교사가 의도하는 활동으로 언어를 연습
6	표현 (Production)	새로 배운 언어내용 사용 기회 부여 (게임, 조사, 역할 놀이 등)
7	본시 학습 복습 (Check up)	공부한 내용의 복습
8	차시예고 (Prepare for the next lesson)	과제 및 차시 예고

임경빈(1998)은 영어 동화 읽어 주기의 한 방법인 소리 내어 읽어 주기 (Reading Aloud)방법을 이용한 수업과정을 구안하였다. 이 과정에서는 듣기 활동이 주가 되므로 각 각 활동을 세분화 하였다. 전개 부분에는 듣기 전 활동과 듣기 중 활동이 포함되고 듣고 정리 부분에 듣고 난 후의 활동을 통해 동화의 내용을 정리할 수 있게 구성하였다. 자세한 내용은 <표 Ⅲ-11>과 같다.

<표 III-11> Reading Aloud 방법을 이용한 영어 수업의 과정(임경빈, 1998)

단계	학습과정	학습활동
도입	전시학습 내용 상기	전 시간 학습 내용 간단히 말하기
	본시학습안내	제목, 겉표지 보고 관련된 생활 경험 이야기하기 겉표지 보고 어떤 내용인지 예상하기
전개	듣기 전 활동	그림 보며 알고 싶은 단어 고르기, 고른 단어 학습하기, 그림보고 그림과 관련된 생활 경험 이야기하기, 그림보고 어떤 내용인지 예상하기, 예상한 내용 간단히 쓰기, 쓴 내용 발표하기
	듣는 동안의 활동	Reading Aloud듣기 및 관련 활동하기
정리	읽은 내용 확인 및 정리하기	Story Board 만들기, 책표지 그림 만들기, 이야기의 느낌 말하기, 재미있는 부분에 대해 말하기 아쉬운 내용에 대해 말하기, 이야기 각색하여 말하기, 이야기와 관련된 노래, 게임하기
	차시예고	과제 제시, 차시학습 내용 소개

## 2) 영어동화를 활용한 교수-학습 과정

본 연구에서는 임경빈(1998)의 수업과정을 참고하여 영어동화를 활용한 교수-학습 과정을 설계하였다. 영어수업 단계를 도입(Introduction), 전개(Development), 정리(Consolidation)의 3단계로 하고, 전개 단계에서 동화 읽기와 관련한 활동들을 세분화 하였다. 자세한 내용은 <표III-12>와 같다.

<표 III-12> 영어동화를 활용한 교수-학습 과정

단계	학습과정	학습활동
Introduction	인사 전시학습 확인	안부 인사 동기유발 전시학습 내용 확인 및 관련 활동하기
	읽기 전 활동	이야기 소개하기 그림 보며 이야기 내용 추측하기 배경설명, 등장인물 소개하기 관련된 단어 소개하고 익히기
Development	읽기 중 활동	교사가 이야기 들려주기 녹음 자료 듣기 이야기 내용 확인하기 중요 구문 및 후렴구 따라 읽기 합창독 하기
	읽기 후 활동	읽은 내용 모국어로 말하기 자신의 느낌, 재미있는 부분에 대해 말하기 이야기와 관련된 챗트, 노래 부르기 어휘와 관련된 게임하기, 노작·표현활동하기
Consolidation	학습내용 정리 및 차시예고	학습 내용 정리하기 학습 활동 평가하기 차시학습 내용 예고

동화를 들려 줄 때에는 초등 1학년 학생의 수준을 고려하여 생소할 수 있는 녹음자료를 먼저 들려주기 보다는 친근한 교사의 목소리로 먼저 듣고 기본적인 내용을 파악하게 한 후에 원어인 녹음자료를 들려주었다. 단계별 주요 활동을 살펴보면, 도입단계에서 학습목표를 확인하고 전개단계에서는 본시와 관련된 기본적인 어휘를 학습하고 교사와 녹음자료를 통해 동화 듣기를 한 후, 동화와 관

련된 어휘를 연습할 수 있는 활동으로 구성하였다.

실험반의 활동 내용을 차시별로 살펴보면, 1차시에는 이야기를 처음으로 접하는 시간이므로 책에 대한 대략적인 소개를 하고 걸표지와 그림을 살펴보며 이야기의 내용을 추측해 본다. 또한 미리 알고 있는 단어와 새로운 단어를 살펴본 후 학생이 이해할 수 있도록 천천히 읽어 준다.

교사가 이야기를 소리 내어 읽어 주며 다음 장면을 예측하게 하거나 예측한 내용이 맞는지 확인하는 활동등 주로 학생들이 이야기의 내용을 파악하고 있는 지에 중점을 둔다.

교사의 이야기를 들은 후에는 원어민의 음성으로 녹음된 자료를 들려주며 페이지를 걷어가며 들은 내용과 상황을 같이 연결하여 내용을 알 수 있도록 한다. 그 다음 우리말로 이야기를 들려주며 내용을 확인하고 어휘를 이해하고 학습하는 활동을 한다. 2차시에는 전시에 배웠던 어휘를 복습한 후 이야기를 듣고 말하는 활동을 주로 하게 되는데 교사와 녹음자료를 통해 이야기를 듣고 중요문장이나 후렴구를 따라 말해 본다. 그리고 게임 활동을 통해 배운 표현을 익히고 노래나 챗트를 부른다.

3차시에는 말하기 활동에 중점을 두는 과정으로 녹음자료를 통해 이야기를 들으며 같이 합창독을 하고 동화와 관련된 미니북 만들거나 손인형등 노작활동을 한 후 완성된 작품을 활용해 모듬이나 짝과 함께 말하도록 한다.

4차시에는 몸으로 표현하는 활동을 주로 하는데 노래나 챗트에 맞춰 간단한 율동이나 말하기 활동을 한 후 학습한 내용을 정리하였다.

실험기간 동안 비교반에서는 영어 학습교재에 제시된 내용을 차시대로 학습한다. 1차시에는 의사소통 상황을 통해 대화문을 익히고 어휘를 듣고 따라 말하는 활동을, 2차시와 3차시에는 노래 부르기, 챗트하기, 목표 언어 연습하기 활동을 하며 4차시에는 역할놀이를 하면서 단원을 마무리한다.

실험반과 비교반의 각 차시별 교수-학습 활동을 살펴보면 <표Ⅲ-13>과 같다.

<표 III-13> 실험반과 비교반의 차시별 교수-학습 활동

차시	실험반	비교반
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기 소개하기</li> <li>• 그림을 통해 이야기 내용 추측하기</li> <li>• 새로운 단어 소개하기</li> <li>• 이야기 듣기</li> <li>• 녹음자료 듣기</li> <li>• 이야기 듣기</li> <li>• 이야기 내용 확인하기</li> <li>• 학습 내용 정리</li> <li>• 전시학습 확인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주제와 관련된 새로운 낱말 듣고 익히기</li> <li>• 묻고 답하는 문장 듣기</li> <li>• 묻고 답하는 문장 따라 말하기</li> <li>• 놀이하기</li> <li>• 학습 내용 정리</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기 듣기</li> <li>• 녹음자료 듣기</li> <li>• 후렴구 따라 하기</li> <li>• 게임활동 하기</li> <li>• 챗트, 노래부르기</li> <li>• 학습 내용 정리</li> <li>• 전시학습 확인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시학습 확인</li> <li>• 그림 카드 보며 따라 말하기</li> <li>• 챗트 익히기</li> <li>• 어휘 익히는 활동하기</li> <li>• 학습 내용 정리</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 녹음자료 듣기</li> <li>• 이야기 순서 나열하기</li> <li>• 합창독 하기</li> <li>• 미니북이나 손인형 만들기</li> <li>• 학습 내용 정리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시학습 확인</li> <li>• 노래 부르기</li> <li>• 녹음자료 듣기</li> <li>• 어휘 익히는 활동하기</li> <li>• 학습 내용 정리</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시학습 확인</li> <li>• 노래나 챗트에 맞춰 몸으로 표현하기</li> <li>• 학습내용 평가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시학습 확인</li> <li>• 역할 놀이 하기</li> <li>• 학습내용 평가</li> </ul>

#### 다. 지도의 실제

각 동화를 4차시로 구성하여 각 차시별로 읽기 전·읽기 중·읽기 후 활동에 맞게 1학년 학생의 수준에 어렵지 않고 흥미를 끌 수 있는 활동을 중심으로 구성하였다. 본 연구에 적용하였던 동화 “Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?”의 차시 지도안을 통해 지도 과정을 살펴보면, 다음과 같다.

### 1) 동화를 활용한 교수-학습 과정 (1차시)

1차시에는 새로운 단어를 익히고 동화의 내용을 파악하는데 중점을 두었다. 색깔과 동물은 학생에게 흥미 있는 내용이고 이미 알고 있는 단어가 많아 단어를 쉽게 익힐 수 있었다. 특히 동화책의 작가가 직접 들려주는 동영상 자료는 학생들이 집중하여 듣는데 도움을 주었다. 학생들에게 작품의 줄거리를 알려 주기 전에 이야기에 대한 배경지식을 제공해 주어 동화 듣기 활동의 효과를 극대화 할 수 있다. 자세한 내용을 살펴보면 다음과 같다.

#### 가) 이야기 소개하기

먼저 책의 제목이나 표지의 그림을 보고 이야기의 내용을 추측하게 하여 학습의 흥미를 갖게 하였다. 그리고 동물을 직접 보거나 길러본 경험을 이야기 하는 등 자신의 경험이나 알고 있는 내용과 연관 시키면 더욱 더 읽게 될 동화에 흥미를 가질 수 있게 된다.

#### 나) Picture walking

동화의 그림을 살펴보며 이야기가 어떻게 전개된 것인지 말해 보게 한다. 이런 활동은 학생들이 그림을 보고 그것이 뜻하는 것을 추측함으로써 상상력과 창의력을 기를 수 있다. 또한 제목이나 겉표지, 뒤에 이어지는 그림을 보고 내용을 예측하는 것은 이야기에 대한 관심을 높이는 방법이 될 수 있는데 왜 그렇게 생각했는지 판단에 대한 근거를 제시할 수 있도록 한다면 논리적 사고력도 신장시킬 수 있다. 예측은 여러 단계에서 사용 될 수 있는데 제목을 보고, 이야기의 중간에서 이야기가 어떻게 될지, 이야기가 끝나고 어떻게 되었을지 등을 예상하게 할 수 있다.

#### 다) 단어 소개하기

김영미(2000)는 미리 브레인스토밍을 통해서 읽기 및 듣기 활동에서 어려운 낱말로 인하여 줄거리를 놓치거나 동화에 대한 흥미를 잃지 않도록 그 뜻을 구체적으로 알 수 있도록 배려해야 한다고 하였다.

본 연구에서는 이야기에 나오는 중요한 단어를 이해시키기 위해 그림카드를 준비하여 학생들이 주제와 관련하여 이미 알고 있는 단어를 발표하게 하였다. 예를 들어, 동물과 색깔에 대해서 배운다면 학생들이 친근하게 알고 있는 dog 나 tiger, bear 등의 단어는 발표를 할 수 있다. 이때 관심을 높이기 위해 팀을

나누어 아는 단어를 발표하게 하면 흥미를 끌 수 있다.

또한, 그림 카드에 단어를 넣어서 보여주었는데 문자를 명시적으로 지도를 하지는 않았으나 그림카드에 나와 있는 단어를 관심 깊게 본 학생들의 경우에는 교사가 칠판에 마인드 맵을 할 때 쓴 단어를 보고 읽기도 하였다. 예를 들어 mother, father, brother, sister 등 가족과 관련하여 그림카드로 가계도를 여러 번 반복하였더니, 나중에는 단어를 칠판에 쓰자 스스로 읽기도 하고 날씨를 나타내는 단어 sunny, rainy, windy 등의 그림카드를 보자 단어의 끝에 공통적으로 -y가 있다는 것을 말하는 경우도 있었다. 그림카드는 마인드 맵, 빙고 게임, 이야기 순서 나열하기, 기억하기 게임 등에 두루 사용하였다.

#### 라) 이야기 들려주기

전통적인 storytelling 기법에 따르면 학생들의 이야기를 들을 때는 교실에 모여 앉아 편안한 분위기에서 교사가 들려주는 이야기를 듣도록 하지만 다인수 학습에서는 사실상 모아놓고 들려주기가 어렵다. 실험반의 경우 인원이 20명 정도이므로 교사가 동화를 들려주며 상호작용하기에 적당한 규모였고 학생들이 가까운 거리에서 책을 볼 수 있었으며 작은 책의 경우는 실물 화상기를 사용하여 들려주기도 하였다.

이야기를 들려 줄 때에는 1학년 학생의 수준에 맞게 천천히 읽고 주인공의 말투나 동작을 흉내 내며 읽어 주기도 하고 내용 확인을 위해 읽는 중간 중간에 질문을 주고받았다.

#### 마) 녹음 자료 들려주기

본 연구에서는 교사의 이야기 들려주기와 함께 원어민 녹음자료를 충분히 듣도록 하였다. 녹음 자료를 듣기 전에, 들은 후에 단어 발표 게임을 한다는 예고를 하면 목적을 가지고 주의 깊게 들을 수 있고 듣고 난 후에도 학생들이 적극적으로 발표할 수 있다.

세 동화 모두 원어민 녹음 자료를 준비하였고 특히 “Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?”는 동화의 저자인 Bill Martin Jr 가 직접 동화를 들려주는 동영상 자료를 들려주어 학생들이 매우 관심이 많았고 자유롭게 pause 기능을 사용할 수 있어 더 듣고 싶은 부분을 반복해서 들을 수 있는 장점이 있었다. 1차시 교수-학습 과정안은 <표 III-14>와 같다.

<표 III-14> 동화를 활용한 교수-학습 과정안 (1차시)

제목	Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?	차시	1/4
학습목표	여러 가지 동물이나 색깔의 명칭을 듣고 따라 말할 수 있다.	주제	색깔, 동물
procedures	contents	teaching-learning activities	aids
Introduc-tion	Greetings	◎ Greetings	
	Review	◎ 동기유발: 내가 좋아하는 동물 발표하기	
	Aims	◎ 본시 학습 안내 -동물과 색깔을 묻고 답하는 표현 익히기	
Develop-ment	읽기 전 활동	◎ 제목, 겉표지의 앞·뒤쪽을 보고 어떤 내용인지 예상하기 -What do you see in this picture? -Can you guess what this story is about? ◎ 배경 지식 활성화하기 -아동들이 알고 있는 동물과 색깔을 영어로 말해 본다. ◎ 새로운 단어 소개하기	그림카드 실물 화상기
	읽기 중 활동	◎ 교사가 이야기 들려주기 -교사가 동화책을 읽어 주는 활동을 하며 읽는 중간 중간에 상호작용을 한다. ◎ 이야기 내용 확인하기 -어떤 내용이며 등장하는 동물은 무엇이며 어떤 색깔이 나왔는지 알아본다. ◎ 녹음자료 듣기 ◎ 우리말로 이야기 들려 주기	지자가 직접 들려주는 동영상
	읽기 후 활동	◎ True or False 게임하기 -이야기를 읽은 후 등장인물에 대해 맞는지 틀리는지 묻고 답하는 활동을 하며 어휘를 익힌다. T: It is a bear. S: False. T: Is it a dog? S: Yes. T: Right, it is a dog.	동화책
Consoli-dation	Review Closing	◎ 알게 된 내용 이야기하기 ◎ 차시 예고	

바) 우리말로 이야기 들려주기

교사와 녹음자료를 통해 동화를 들은 후에 전체 내용을 우리말로 다시 한 번 들려주었다. 교사가 우리말로 들려줌으로써 학생들이 이해하고 있는지 확인할 수 있고 영어를 어려워하는 학생들은 동화의 내용을 정확히 알 수 있는 기회가 된다.

사) True or False 게임하기

읽기 후 활동으로 본 차시에 배운 단어를 잘 알고 있는지 가볍게 확인한다. 이때 대답은 Yes/ No 로도 할 수 있으므로 학생들의 부담을 덜 수 있고 어휘를 정리할 수 있는 장점이 있다.

T: "It is a bear." S: "False."

T: "Is it a dog?" S: "Yes."

T: "Right, it is a dog."

2) 동화를 활용한 교수-학습 과정 (2차시)

2차시에서는 동화를 듣고 중요구문을 따라 말하고 게임을 통해 익히는 활동을 하였다.

가) What's is this?

동화에 등장하는 동물 그림카드의 일부분을 가리고 실물화상기로 조금씩 보여 주면서 어떤 동물인지 알아맞히는 방법이다. 학생이 우리말로 하는 경우도 있었는데 우선은 인정해주고 교사가 영어로 다시 한 번 말해 주었다. 동물 알아맞히기가 끝나면 그림카드를 칠판에 붙여 놓고 묻고 답하는 활동을 하였는데, 두 팀으로 나누어 발표하니 더 적극적으로 발표하였다.

나) 이야기 듣기와 후렴구 따라 읽기

2차시에도 교사의 들려주기와 녹음자료를 통해 이야기를 들려주었고 전 차시에 이미 들었기 때문에 중간에 내용 확인을 위해 질문하지 않고 전체적으로 끝까지 들려주었다. 동화의 내용을 이해하면 따라 읽기에 적합한 문장을 골라 다 함께 따라서 반복하게 하였다. 선정된 동화는 반복되는 구문이 자주 나와 따라 읽기에 어렵지 않았으며 다소 긴 문장은 나누어 지도한 후 전체 문장을 따라 말하게 하였다. 전체적으로 함께 따라 읽기를 한 후 두 팀으로 나누어 번갈아 따라 읽게 하였는데 자연스럽게 운율이 살아나면서 팀 간의 목소리와 크기의 변화가 있어 매우 흥미 있었다.

녹음자료: “Brown bear, brown bear, what do you see?”

Team A: “Brown bear, brown bear, what do you see?”

녹음자료: “I see a red bird looking at me.”

Team B: “I see a red bird looking at me.”

#### 다) 빙고게임하기

저학년 학생의 경우는 게임규칙을 이해하고 익히는 데에도 시간이 많이 걸리므로 활동 과정이 어렵지 않고 적당한 긴장감을 느낄 수 있는 게임이 적합하다. 빙고 게임은 이미 잘 알려진 학습활동으로, 단어 학습에 유용하게 사용될 수 있다.

“Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?” 동화 학습에서 학생이 “What color is it?” 이라고 물으면 교사는 “It’s green”이라고 대답한다. 처음에는 교사와 학생간의 대화로 하다가 1명을 지명해서 색을 고르게 한 다음 학생과 학생동간의 대화로 게임을 진행한다.

놀이방법을 익히자 지명된 학생은 자기에게 유리한 색깔을 먼저 말하고 빙고를 외치고 싶은 학생들 사이에서 환호와 탄식이 교차한다. 놀이방법이 쉬우면서 흥미가 있어 저학년 학생에게 적합한 활동이다.

#### 라) 노래 부르기

노래는 흥겨운 멜로디를 통해 학생들의 흥미와 관심을 유도하는 심리적 효과가 있을 뿐만 아니라 언어 내용의 유의적 반복 활동을 통해 다양한 언어 요소(어휘, 구문, 발음, 강세, 리듬, 억양 등)를 연습하고 교정하는 데 유용하다. 노래는 언어지도의 훌륭한 보조 수단이 된다.

수업에서는 먼저 노래를 들려주고 들리는 단어를 발표하게 한 후 교사가 한 소절씩 불러 주고 따라 부르게 한다. 소절을 충분히 익히면 전체 노래를 같이 부르고 노래를 부를 때 가사에 알맞은 울동을 함께 익혀 모듬별로 앞에 나와서 발표를 하면 더 적극적으로 참여한다.

2차시 교수-학습 과정안은 <표 III-15>와 같다.

<표 III-15> 동화를 활용한 교수-학습 과정안 (2차시)

제목	Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?		차시	2/4
학습목표	여러 가지 동물이나 색깔의 명칭을 묻고 답하는 말을 할 수 있다.		주제	색깔, 동물
procedures	contents	teaching-learning activities		aids
Introduction	Greetings	◎ Greetings		
	Review	◎ 전시 학습 내용 간단히 말하기		
	Aims	◎ 학습목표 확인 -동물과 색깔을 묻고 답하는 표현 익히기		
Development	읽기 전 활동	◎ 그림카드의 일부분을 가린 후 무슨 동물인지 알아맞히게 한다. 처음에는 동물이름을 알아맞힌 다음 색깔과 동물을 연결하여 답할 수 있도록 유도한다. T: "What's this animal?" T: "What color is it?"		그림카드 실물 화상기
	읽기 중 활동	◎ 교사가 이야기 들려주기 ◎ 녹음자료 듣기 ◎ 주요 구문 따라 읽기		저자가 직접 들려주는 동영상
	읽기 후 활동	◎ 빙고 게임하기 - 학생들에게 색종이를 나눠 주고 빙고판에 색종이를 나열하고 빙고게임을 한다. 먼저 교사와 학생간의 묻고 답하기 시범을 보인 후 익숙해지면 학생과 학생간의 대화로 진행한다. Ss: "What color is it?" T: "It's blue." Ss: "What color is it?" S1: "It's yellow." ◎ 노래 부르기		색종이 노래자료
Consolidation	Review Closing	◎ 알게 된 내용 이야기하기 -동물 이름과 빙고 게임을 통해 배운 색깔등을 영어로 말해 본다. ◎ 차시예고		

### 3) 동화를 활용한 교수-학습 과정 (3차시)

3차시에는 동화내용과 관련된 만들기 활동을 통해 말하기에 중점을 두는 활동으로 구성하였다. 학생이 직접 손인형이나 미니북을 만듦으로써 새로운 것을 창조해 내는 기쁨을 느낄 수 있고 만든 것을 친구나 교사에게 읽어주는 활동으로 배운 것을 표현해 보는 경험을 할 수 있다.

2차시에서 노래를 통해 표현을 익힌 후라 간단한 문장은 말하는 데 어려움이 없었으며 손으로 조작하고 만드는 것을 좋아하는 아이들의 특성을 고려하면 매우 효과적인 활동이라 할 수 있다.

#### 가) 그림카드 보며 상황 이야기하기

3차시의 주요 활동은 이야기의 전개과정을 기억하고 주요 표현을 말해보는 활동으로 구성하였다. 그림카드를 보면서 어떤 상황인지 우리말로 말하거나 영어로 말해 보게 하여 이야기의 흐름을 생각하여 미니북을 만들 때 효과적이다.

#### 나) 이야기 순서대로 나열해 보기

녹음자료를 들은 후 그림카드를 칠판에 나열하고 이야기의 순서에 맞게 나열해 보도록 한다. 처음에는 교사와 학생이 함께 읽으면서 이야기의 순서대로 나열하여 익힌 다음 그림 카드를 학생에게 나누어 주고 이야기의 순서에 맞게 차례로 서 보도록 한다. 순서대로 자기가 가지고 있는 카드에 대한 내용을 영어나 우리말로 이야기 한다.

#### 나) 미니북 만들기

초등학생들은 몸으로 표현하고 손으로 만드는 활동을 좋아한다. 1학년 학생들의 경우 아직 도구를 정교하게 사용하지는 못하나 색칠하고 자르는 활동은 다른 교과시간에도 많이 하는 활동이라 재미있게 참여했다. 학생들은 자신이 새로운 것을 창조한다는 성취감도 느낄 수 있지만 자신이 만든 책을 다른 사람이 읽어 주거나 다른 사람에게 읽어 줄 수 있다는 데에서도 보람을 느낄 수 있다.

1학년 학생들은 새롭게 미니북을 만드는데 시간이 많이 들기 때문에 주제와 관련된 미리 제작된 미니북 자료를 활용하였다. 미니북을 만들 때에는 관련 노래와 챗트를 들을 수 있게 조용한 소리로 계속 들려주었는데 활동을 하면서 자연스럽게 따라 부르기도 하였고 말하기에도 많은 도움을 주었다.

3차시 교수-학습 과정안은 <표 III-16>과 같다.

<표 III-16> 동화를 활용한 교수-학습 과정안 (3차시)

제목	Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?		차시	3/4
학습목표	여러 가지 동물이나 색깔의 명칭을 묻고 답하는 말을 할 수 있다.		주제	색깔, 동물
procedures	contents	teaching-learning activities		aids
Introduction	Greetings Review Aims	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ Greetings</li> <li>◎ 전시 학습 내용 간단히 알아보기</li> <li>- 책 제목을 이용해 교실의 물건을 묻고 답하며 전시 학습 내용을 확인한다.</li> <li>◎ 본시 학습 안내</li> <li>- 오늘은 우리가 공부한 내용으로 직접 책을 만들어 보겠습니다.</li> </ul>		
		읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 그림카드 보며 상황 이야기 하기</li> <li>- 그림카드 상황을 우리말로 말하거나 영어로 말해 본다.</li> </ul>	그림카드
		읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 녹음자료 듣기</li> <li>◎ 이야기 순서 나열하기</li> <li>- 그림카드 나누어 주고 순서대로 나열해 보도록 한다.</li> <li>◎ 합창독 하기</li> <li>- 녹음자료를 들으며 함께 읽는다.</li> </ul>	그림카드 녹음자료
Development	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 미니북 만들기</li> <li>- 각 동물에 맞는 색깔을 칠하고 미니북을 만든다.</li> <li>- 책을 만드는 동안 노래를 계속 들려주어 자연스럽게 듣고 따라 부르도록 한다.</li> <li>◎ 자신이 만든 미니북을 짝과 함께 읽어 본다.</li> </ul>		미니북, 노래자료
	Consolidation	Review Closing	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 알게 된 내용 이야기하기</li> <li>◎ 차시예고</li> </ul>	

#### 4) 동화를 활용한 교수-학습 과정 (4차시)

4차시에서는 이야기 듣기 활동이 다소 지루할 수 있으므로 노래를 듣고 동작으로 표현하는 활동으로 구성하였다. 책에서 등장했던 동물 그림을 머리띠에 붙여 노래 부르며 동작으로 나타내어 발표하고 정리 단계에서 평가지를 이용해 학습 이해도를 확인하였다.

##### 가) Who am I?

동물소리나 동작을 흉내 내어 어떤 동물인지 알아맞히게 한다. 학생들이 우리말로 대답을 하는 경우도 있으나 교사가 이를 수용해 주고 영어로 다시 한 번 말해 준다. 처음에는 교사가 문제를 내고 학생들이 알아맞히는 과정을 반복하다 익숙해지면 학생끼리 문제를 내고 알아맞히면 더욱 흥미를 느낀다.

##### 나) 동작으로 표현하기

동화에 등장하는 동물 중에서 흉내 내고 싶은 동물을 정하여 몸동작을 하거나 소리를 흉내 내는 활동을 한다. 먼저 전체적으로 동물의 특징을 이야기하고 각자 표현하고 싶은 동물을 정하여 노래를 부르며 연습하였다.

개인별로 발표를 하거나 모둠별로 역할을 정하여 연습한 후 함께 발표하기도 하였다. 머리띠와 동물 그림등의 소품을 이용해 발표를 하면 더 적극적으로 참여할 수 있다.

##### 다) What's missing 게임하기

동화를 듣고 난 후 동화에 등장했던 인물이나 주제와 관련된 그림카드를 들고 따라 말하며 칠판에 붙여 놓은 다음 학생들에게 눈을 감게 하여 그림카드를 숨겨둔다. 학생들이 눈을 뜨면 없어진 카드가 무엇인지 묻고 대답하는 활동을 한다.

처음에는 교사와 학생간의 퀴즈 형식으로 묻고 답하다가 익숙해지면 학생과 학생간의 활동을 진행하는데 학생간의 게임에 훨씬 더 흥미를 느끼고 적극적으로 말한다.

What's missing 게임은 제시하는 그림카드 개수에 따라서 난이도를 조절할 수 있고 읽기 전 단계에서 전시학습에 배운 내용을 확인 하거나 읽기 후 단계에서 배운 내용 확인을 위해서도 사용할 수 있는 방법이다.

4차시 교수-학습 과정안은 <표 III-17>과 같다.

<표 III-17> 동화를 활용한 교수-학습 과정안 (4차시)

제목	Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?	차시	4/4
학습목표	여러 가지 동물이나 색깔의 명칭을 묻고 답하는 말을 할 수 있다.	주제	색깔, 동물
procedures	contents	teaching-learning activities	aids
Introduction	Greetings Review Aims	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ Greetings</li> <li>◎ 노래 부르며 동기유발하기</li> <li>◎ 분시 학습 안내</li> <li>-오늘은 책에서 배운 동물을 동작으로 표현해 봅시다.</li> </ul>	노래자료
	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ Who am I?</li> <li>-동물의 동작이나 소리를 흉내 내어 무슨 동물인지 알아맞힌다.</li> <li>T: Who am I?</li> <li>Ss: You are a dog.</li> <li>T: Yes, I am a dog.</li> </ul>	
Development	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 노래 부르며 동작으로 표현해 보기</li> <li>- 자신이 하고 싶은 동물을 선택하여 머리띠에 동물 그림을 붙이고 노래 부르며 책 속의 주인공이 되어 동작을 표현해 본다.</li> </ul>	동물그림 머리띠
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ What's missing 게임하기</li> <li>- 그림카드를 칠판에 붙여 놓고 단어를 익힌 다음 교사가 몇 번 시범을 보인 후 한 아이가 나와 다른 친구가 모두가 눈을 감았을 때 카드를 1장 숨긴 후 아이들에게 질문하면 알고 있는 아이가 대답한다.</li> <li>S1: What's missing? S2: Bear.</li> <li>T : Yes, it's a bear, it's a brown bear.</li> <li>Repeat together, it's a brown bear.</li> <li>Ss: It's a brown bear.</li> </ul>	그림카드
Consolidation	Review Closing	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 학습내용 평가</li> <li>◎ 차시예고</li> </ul>	평가지

## 라. 각 동화의 차시별 계획

선정한 동화를 가지고 각 차시별 수업절차를 구성하였는데 세부적인 내용은 다음의 <표Ⅲ-18>, <표Ⅲ-19>, <표Ⅲ-20>과 같다.

<표 Ⅲ-18> My Family의 수업절차

차시	단계	교수-학습활동	자료
1	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 소개하기</li> <li>· 책 표지 제목과 등장인물을 살펴보며 어떤 이야기인지 살펴보기(Picture walking)</li> <li>· 단어 소개하기</li> </ul>	그림카드 녹음자료
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 들려주기, 들은 내용 확인하기,</li> <li>· 녹음자료로 들려주기</li> <li>· 우리말로 이야기 들려주기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 동화 속 인물 이야기하기</li> </ul>	
2	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 마임으로 가족 구성원 표현하기</li> <li>· 그림카드로 마인드 맵 그리며 단어 익히기</li> </ul>	그림카드 녹음자료 노래자료
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 들려주기, 녹음자료로 들려주기</li> <li>· 후렴구 따라 하기</li> <li>· 가족 그림 그리기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 노래 부르기</li> </ul>	
3	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· What's missing 게임하기</li> </ul>	노래자료 손가락 인형 자료
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 녹음자료로 들려주기</li> <li>· 합창독 하기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 손가락 인형 만들고 가족 소개하는 말하기</li> <li>· 학습내용 정리 및 차시 예고</li> </ul>	
4	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가족 마인드 맵 완성하기</li> </ul>	학습지 평가지
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 노래 부르며 율동 익히기</li> <li>-노래와 율동을 다 익히면 모듈별로 나와 발표하기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습 내용 정리 및 평가</li> </ul>	

<표 III-19> Five Little Monkeys Jumping On The Bed의 수업절차

차시	단계	교수-학습활동	자료
1	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 소개하기</li> <li>· 책 표지 제목과 등장인물을 살펴봄에 어떤 이야기인지 살펴보기(Picture walking)</li> <li>· 단어 소개하기</li> </ul>	녹음자료 숫자카드
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 들려주기, 들은 내용 확인하기,</li> <li>· 녹음자료 듣기</li> <li>· 우리말로 이야기 들려주기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 숫자 익히기</li> </ul>	
2	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 바다 속 물고기 수 세기</li> </ul>	바다 속 그림자료 실물화상기 그림카드 챗트 자료
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 들려주기, 녹음자료 듣기</li> <li>· 후렴구 따라 하기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그룹 만들기 게임하기</li> <li>-교사가 들려주는 수만큼 친구와 그룹 만들기 게임하기</li> <li>· 챗트 하기</li> </ul>	
3	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 챗트 하기</li> </ul>	챗트 자료 그림카드 녹음자료 학습지
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 녹음자료 듣기</li> <li>· 색칠하기 놀이(들려주는 수만큼 색칠하기)</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지시하는 수만큼 동물카드 나열하기</li> </ul>	
4	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사탕을 이용해 up&amp; down 게임하기</li> </ul>	사탕 평가지
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 챗트 하며 율동 익히기</li> <li>· 이야기 우리말로 정리해 보기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습 내용 정리 및 평가</li> </ul>	

<표 III-20> Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?의 수업절차

차시	단계	교수-학습활동	자료
1	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 좋아하는 동물 발표하기</li> <li>• 책 표지 제목과 등장인물을 살펴보며 어떤 이야기인지 살펴보기(Picture walking)</li> <li>• 관련 단어 소개하기</li> </ul>	녹음자료 그림카드
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기 들려주기, 들은 내용 확인하기,</li> <li>• 녹음자료 들려주기</li> <li>• 우리말로 이야기 들려주기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• True or False 게임하기</li> </ul>	
2	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림 일부분 보여주며 무슨 동물인지 알아맞히기</li> </ul>	그림카드 실물화상기 녹음자료 노래자료
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기 들려주기, 녹음 자료 듣기</li> <li>• 후렴구 따라 하기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빙고게임하기</li> <li>- 색종이를 이용해 빙고게임 하기</li> <li>• 노래 부르기</li> </ul>	
3	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림카드 보며 상황 이야기 하기</li> <li>- 그림카드 상황을 우리말이나 영어 말해보기</li> </ul>	그림카드 녹음자료 미니북자료 노래자료
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 녹음자료 듣기</li> <li>• 이야기 순서대로 나열해 보기</li> <li>• 미니북 만들기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미니북 읽으며 이야기 흐름 알기</li> <li>- 만든 미니북 친구에게 읽어 주기</li> </ul>	
4	읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동물 흉내 내고 알아맞히기</li> <li>- 동물의 동작이나 소리를 흉내 내고 어떤 동물인지 알아맞히기</li> </ul>	노래자료 그림카드 평가지
	읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 노래 부르며 표현하기</li> </ul>	
	읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• What's missing 게임하기</li> <li>- 그림카드를 나열하여 없어진 그림 찾기 놀이</li> <li>• 학습 정리 및 평가</li> </ul>	

## IV. 결과 분석 및 논의

### 1. 듣기 능력 평가 결과

#### 가. 사전 듣기 능력 평가 결과

영어동화를 활용한 수업이 듣기 능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험 전 실험반과 비교반의 사전 동질성 검사를 하였는데 검사 결과를 보면 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 사전 듣기 능력 평가 결과

세부항목	집단	n	M	SD	t	p
흥미도	실험반	20	7.80	1.399	0.316	0.754
	비교반	20	7.65	1.599		

실험반과 비교반에 대한 사전 듣기 능력 평가를 t-검정한 결과를 보면  $p=0.754$ 로 실험반과 비교반의 듣기 능력에는 통계적으로 유의한 차이가 없음을 보여주고 있다. 즉, 실험반과 비교반은 통계적으로 듣기 능력에 있어서 차이가 있다고 할 수 없으므로 동질 집단이라고 할 수 있다.

#### 나. 사후 듣기 능력 평가 결과

실험 후 실험반과 비교반의 듣기 능력의 차이를 알기 위하여 실시한 사후 듣기 능력 평가 결과는 다음 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 사후 듣기 능력 평가 결과

세부항목	집단	n	M	SD	t	p
사후1차	실험반	20	8.950	0.999	1.751	0.088
	비교반	20	8.300	1.482		
사후2차	실험반	20	7.750	1.682	2.886	0.006*
	비교반	20	6.000	2.128		

\*  $p < 0.05$

사후 1차 평가에서는 실험반의 점수가 8.95, 비교반의 점수가 8.30으로 실험반의 평균 점수가 높았으나  $p=0.088$ 로  $P<0.05$ 수준에서 유의한 차이를 보이지 않으므로 통계적으로 실험반과 비교반의 듣기 능력 향상도에는 차이가 있다고 할 수 없다.

사후 2차 평가의 경우는 실험반과 비교반에서 모두 성적이 떨어졌으나, 실험반의 평균점수 7.75로, 비교반의 평균점수 6.00보다 높고  $p=0.006$ 으로  $p<0.05$  수준에서 두 집단 간에 유의한 차가 있는 것으로 나타났으므로 실험반이 비교반보다 듣기 능력 향상도가 더 높다고 할 수 있다.

즉, 영어동화를 활용한 수업은 일반적인 영어 수업에 비해 듣기 이해력에 긍정적인 영향을 준 것을 알 수 있다.

## 2. 정의적 영역 검사 결과

### 가. 사전 정의적 영역 검사 결과

영어동화를 활용한 수업이 정의적 영역에 미치는 영향을 알아보기 위하여 세부항목으로 흥미도, 자신감, 태도에 대하여 설문 조사를 하고 5점 척도로 배점한 평균값을 의미한다. 실험반과 비교반의 사전 동질성을 알아보기 위하여 t-검정을 한 결과는 다음 <표 IV-3>과 같다.

<표 IV-3> 사전 정의적 영역 검사 결과

세부항목	집단	n	M	SD	t	p
흥미도	실험반	20	3.925	0.791	-0.205	0.838
	비교반	20	3.975	0.747		
자신감	실험반	20	3.783	0.919	-0.443	0.660
	비교반	20	3.900	0.734		
태도	실험반	20	4.200	0.790	-0.374	0.710
	비교반	20	4.283	0.605		

\*  $p < 0.05$

두 집단 간의 정의적 영역 검사 결과 흥미도, 자신감, 태도 모두  $P < 0.05$  수준에서 유의수준 0.05보다 크므로 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않으므로 정의적 영역에서 차이가 있다고 할 수 없다. 따라서 두 집단은 동질집단이라고 할 수 있다.

#### 나. 사후 정의적 영역 검사 결과

실험 후 두 집단 간의 정의적 영역의 차이를 알아보기 위해 t-검정을 하였는데 분석한 결과는 다음 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4> 사후 정의적 영역 검사 결과

세부항목	집단	n	M	SD	t	p
흥미도	실험반	20	4.513	0.490	2.442	0.019*
	비교반	20	4.050	0.691		
자신감	실험반	20	4.483	0.567	2.718	0.010*
	비교반	20	3.917	0.740		
태도	실험반	20	4.667	0.390	1.781	0.083
	비교반	20	4.383	0.595		

\*  $p < 0.05$

두 집단의 정의적 영역 검사 결과를 항목별로 살펴보면, 흥미도의 경우 실험반의 평균점수가 비교반보다 높고  $p=0.019$ 로  $p<0.05$ 수준에서 유의수준 보다 작으므로 두 집단 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으므로 실험반의 흥미도가 비교반보다 더 높다고 할 수 있다.

자신감의 경우 실험반의 평균점수가 비교반보다 높고  $p=0.010$ 로  $p<0.05$ 수준에서 유의수준 보다 작으므로 두 집단 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으므로 실험반이 자신감이 비교반보다 더 높다고 할 수 있다.

태도의 경우 실험반의 평균점수가 비교반보다 높지만  $p=0.083$ 로  $p<0.05$ 수준에서 두 집단 간에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났으므로 실험반의 태도가 비교반 보다 더 좋아졌다고 할 수 없다.

이상의 경우를 종합해 보면 영어동화를 활용한 수업은 일반적인 영어 수업에 비해 흥미도와 자신감에 긍정적인 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

### 3. 영어동화 수업에 대한 반응 검사 결과

#### 가. 영어동화 수업에 대한 반응

실험반의 영어동화 수업에 대한 반응을 알기 위하여 실험 처치 1차시 후와 실험종료 후의 차이를 살펴보면 다음 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 영어동화 수업에 대한 반응 변화

검사 시기	n	M	SD	t	p
1차시수업 후	20	3.92	0.854	-4.158	0.001*
실험종료 후	20	4.49	0.647		

\*  $p < 0.05$

영어동화 수업에 대한 반응을 알아보는 검사항목 전체에 대한 평가 결과는  $p=0.001$ 로  $p<0.05$  수준에서 유의한 차이를 보이므로 영어동화 수업에 대한 반응이 사후에 더 좋아졌음을 알 수 있다.

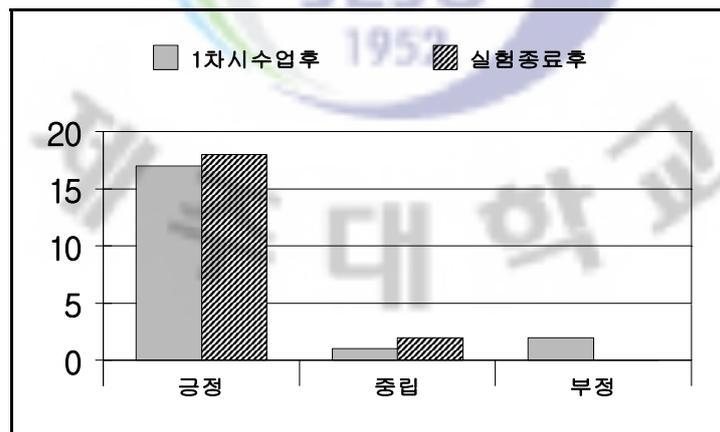
영어동화 수업에 대한 반응의 변화를 문항별로 자세히 알아보려고 문항별 빈도분석을 하였는데 결과는 다음과 같다.

영어동화에 대한 흥미도의 변화를 살펴보면 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 영어동화에 대한 흥미도 변화

질문내용	응답내용	1차시수업 후		실험종료 후	
		빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
나는 영어 동화 읽기가 재미있다.	매우 그렇다	14	70%	16	80%
	그렇다	3	15%	2	10%
	보통이다	1	5%	2	10%
	그렇지 않다	0	0%	0	0%
	전혀 그렇지 않다	2	10%	0	0%

<표 IV-6>에서 ‘나는 영어 동화 읽기가 재미있다’라는 질문에 ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’라고 긍정의 답변을 한 학생의 빈도가 85%에서 90%로 늘어났고, ‘전혀 그렇지 않다’와 ‘그렇지 않다’라는 부정의 답변을 한 학생이 10%에서 0%로 줄어든 것으로 나타나 영어동화 읽기가 학생들의 흥미를 높였다고 볼 수 있다. 영어동화 읽기에 대한 흥미도 변화를 그래프로 나타내면 다음 [그림 IV- 1] 과 같다.



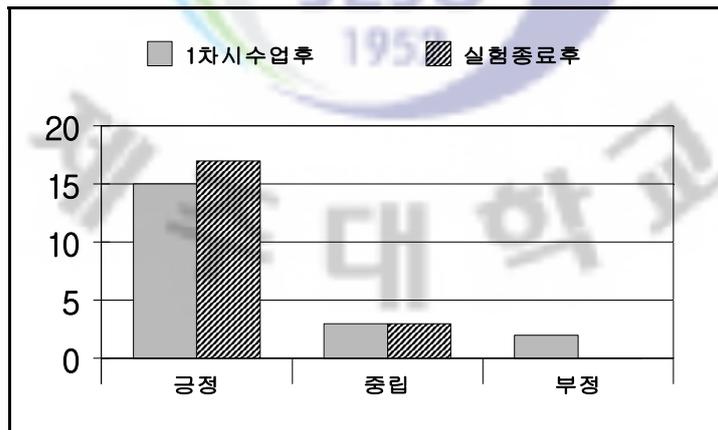
[그림 IV- 1] 영어동화에 대한 흥미도 변화

영어 동화 학습 희망 여부의 변화를 살펴보면 <표 IV-7>과 같다.

<표 IV-7> 영어동화 학습 희망 여부 변화

질문내용	응답내용	1차시수업 후		실험종료 후	
		빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
나는 앞으로도 영어동화로 영어 공부를 계속 하고 싶다.	매우 그렇다	13	65%	16	80%
	그렇다	2	10%	1	5%
	보통이다	3	15%	3	15%
	그렇지 않다	0	0%	0	0%
	전혀 그렇지 않다	2	10%	0	0%

<표 IV-7>에서 '앞으로도 영어 동화로 영어 공부를 계속 하고 싶다'라는 질문에 '그렇다'와 '매우 그렇다'라고 긍정의 답변을 한 학생의 빈도가 75%에서 85%로 늘어났고 '전혀 그렇지 않다'와 '그렇지 않다'의 부정의 답변이 10%에서 0%로 줄어든 것으로 나타나 학생들이 영어동화를 활용해 영어 공부를 하는 것을 좋아하고 영어동화가 흥미를 지속시키는데 긍정적인 영향을 준 것을 알 수 있다. 영어동화 학습 희망 여부 변화를 그래프로 나타내면 다음 [그림 IV- 2] 와 같다.



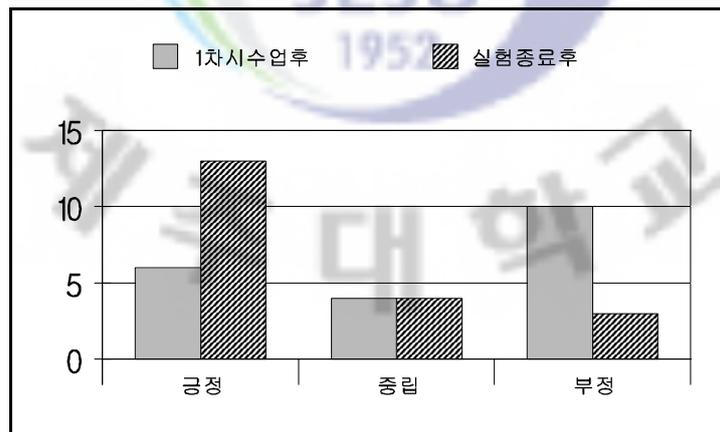
[그림 IV- 2] 영어동화 학습 희망 여부 변화

영어동화 수업에 참여할 때의 자신감 변화를 살펴보면 <표 IV-8>과 같다.

<표 IV-8> 영어동화 수업에 대한 자신감 변화

질문내용	응답내용	1차시수업 후		실험종료 후	
		빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
나는 영어동화를 들을 때 영어로 발표하는 것에 자신이 있다.	매우 그렇다	5	25%	10	50%
	그렇다	1	5%	3	15%
	보통이다	4	20%	4	20%
	그렇지 않다	6	30%	3	15%
	전혀 그렇지 않다	4	20%	0	0%

<표 IV-8>에서 '나는 영어동화를 들을 때 영어로 발표하는 것에 자신이 있다'라는 질문에 '그렇다'와 '매우 그렇다'라고 긍정의 답변을 한 학생의 빈도가 30%에서 65%로 늘어났고 '전혀 그렇지 않다'와 '그렇지 않다'라는 부정의 답변이 50%에서 15%로 줄어든 것으로 나타났다. 이것은 영어 동화 듣기 활동이 교사와 학생간의 지속적인 상호작용을 통해서 영어로 말하는 데 자신감을 준다는 것을 알 수 있다. 영어동화 수업에 대한 자신감 변화를 그래프로 나타내면 다음 [그림 IV-3] 과 같다.



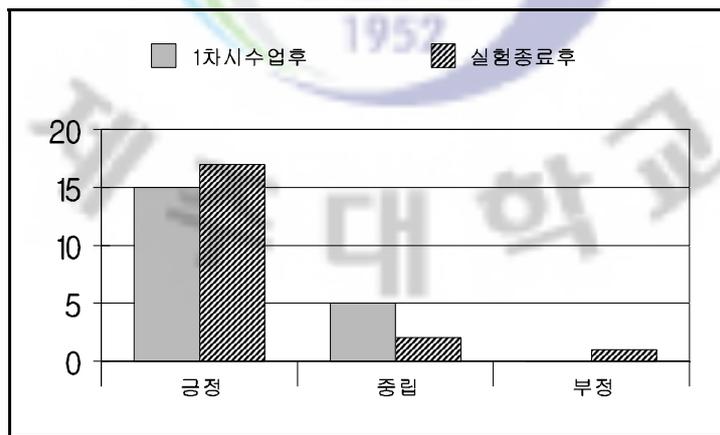
[그림 IV- 3] 영어동화 수업에 대한 자신감 변화

영어동화 수업에 참여하는 태도의 변화를 살펴보면 <표 IV-9>와 같다.

<표 IV-9> 영어동화 수업 참여 태도 변화

질문내용	응답내용	1차시수업 후		실험종료 후	
		빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
선생님이 영어 동화를 들려주실 때 열심히 듣는다.	매우 그렇다	11	55%	13	65%
	그렇다	4	20%	4	20%
	보통이다	5	25%	2	10%
	그렇지 않다	0	0%	1	5%
	전혀 그렇지 않다	0	0%	0	0%

<표 IV-9>에서 '선생님이 영어동화를 들려주실 때 열심히 듣는다'라는 질문에 '그렇다'와 '매우 그렇다'라는 긍정의 답변을 한 학생의 빈도가 사전에 75%에서 사후에 85%로 늘어났고 '그렇지 않다'가 사후에 1명이 늘어났지만, 대체적으로 열심히 듣는다는 답변이 상승한 것으로 보아 영어 수업에 집중하는 태도에 긍정적인 영향을 준 것을 알 수 있다. 영어동화 수업 참여 태도 변화를 그래프로 나타내면 다음 [그림 IV- 4] 와 같다.



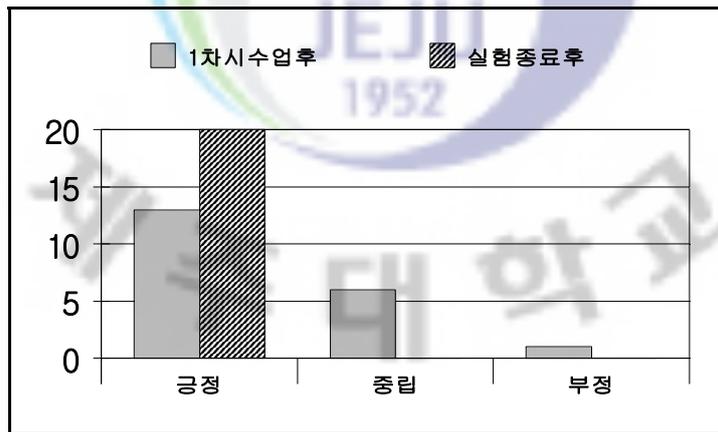
[그림 IV- 4] 영어동화 수업 참여 태도 변화

영어동화에 대한 이해도의 변화를 살펴보면 <표 IV-10>과 같다.

<표 IV-10> 영어동화에 대한 이해도 변화

질문내용	응답내용	1차시수업 후		실험종료 후	
		빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
나는 선생님이 들려주신 동화의 내용을 이해할 수 있다.	매우 그렇다	7	35%	13	65%
	그렇다	6	30%	7	35%
	보통이다	6	30%	0	0%
	그렇지 않다	0	0%	0	0%
	전혀 그렇지 않다	1	5%	0	0%

<표 IV-10>에서 ‘나는 선생님이 들려주신 동화의 내용을 이해할 수 있다’라는 질문에 ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’라고 긍정의 답변을 한 학생의 빈도가 65%에서 100%로 늘어났고 부정의 답변을 한 학생이 5%에서 0%로 줄어든 것으로 나타나 차시가 진행될수록 학생들의 동화내용에 대한 이해도가 높아진 것을 알 수 있다. 영어동화 이해도 변화를 그래프로 나타내면 다음 [그림 IV- 5] 와 같다.



[그림 IV- 5] 영어동화에 대한 이해도 변화

#### 4. 단원 평가지 결과 분석

동화수업 후에는 단원평가지의 형식으로 어휘의 이해도와 동화를 듣고 난 후의 소감을 적도록 하였다. 어휘의 이해도는 각 단원에서 배웠던 단어를 들려주고 해당되는 대상을 고르도록 하는 것이었고 대부분의 학생들이 듣고 고르는 문제를 잘 해결했다.

학생 소감문을 종류별로 나눌 수 있었는데 동화내용 자체에 대한 소감, 동화 학습과정에 대한 소감, 영어공부 자체에 대한 소감 등으로 나눌 수 있었다. 학생들이 쉽게 공감할 수 있는 내용을 담은 ‘My Family’나 ‘Five Little Monkeys Jumping On The Bed’의 경우에는 동화 내용 자체에 대한 느낌을 많이 서술했고 ‘Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?’의 경우에는 학습 과정과 영어공부에 대한 소감이 많았다.

학생들의 소감문을 <표 IV-11>로 정리하였다.

<표 IV-11> 학생 소감문

구분	질문: 영어동화를 공부한 후에 느낀 점이나 알게 된 것은 무엇인가요?
	가족들이 아이를 많이 사랑하는 걸 느꼈다.
	꼬마 아이가 가족들에게 놀아 달라고 했는데 안 된다고 하니까 그 꼬마아이가 불쌍했다.
동화 내용에 대한 소감	동화가 재미있고 가족들의 마음을 잘 알게 되었다.
	아무도 놀아주지 않고 다들 바쁘다고 해서 너무 슬퍼 보였다.
	몽키들이 엄마가 뛰지 말라고 했는데 뛰는 건 나쁘다.
	침대에서 뛰면 다칠 수 있다는 것을 알았다.
	엄마가 의사한테 전화하는 부분이 재미있었다.

---

	역할놀이를 할 때 원숭이처럼 뛰니까 재미있고 신났다.
동화	숫자를 알게 되었다.
학습	노래 부르기가 재미있고 없어진 그림 찾는 게 재미있었다.
과정	
에	
대	영어동화를 듣고 영어공부를 하면서 동화 듣고 따라 하기, 퀴즈 맞추기, 미
한	니북 만들기, 노래 부르기, 컴퓨터에서 나오는 챗봇 따라 하기, 역할놀이를
소	하면서 영어공부를 하니까 즐겁고 재미있다.
감	

---

	영어를 잘 알게 된 것 같다.
영어	
공	영어가 이렇게 재미있는 줄 몰랐다.
부	
에	
대	
한	
소	
감	

---

## V. 결론 및 제언

초등학교 영어교육의 목표는 학생들이 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 길러주는 교과로서 의사소통 활동을 통한 음성언어 기능, 즉 듣기와 말하기 중심의 의사소통 능력을 기르는 교육이 중심이 되고, 학업성취도와 더불어 학습태도를 중시한다. 그 목표에 따라 본 연구는 영어동화를 활용한 수업이 초등 1학년 학생들에게 효과적인 지도 방법인지를 검증하기 위해 듣기 능력과 정의적 영역에 미치는 영향을 살펴보는 연구를 수행하였다.

이를 위해 1학년 40명을 연구대상으로 하여 실험반 20명과 비교반 20명에게 사전 듣기 평가와 정의적 영역 평가를 거쳐 동질성 여부를 판단하고 실험반에는 비교반에서 배우는 주제와 유사한 영어동화를 선정하여 교사의 소리 내어 읽어 주기와 녹음 자료를 활용한 교수법을, 비교반에는 교재를 활용한 일반적인 교수법을 적용하여 12차시 학습 후에 듣기 능력과 정의적 영역의 변화에 대해 살펴보았다. 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 영어동화를 활용한 수업이 듣기 능력에 미치는 영향을 살펴보면, 실험 후 사후 1차 평가에서는 실험반과 비교반 두 집단 간 유의한 차이를 보이지 않았다. 그 다음 두 사람간의 대화가 포함된 듣기 평가에서는 두 반 모두 성적이 떨어졌으나 실험반이 비교반에 비해 평균 점수가 높고 t-검정 결과 두 집단 간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 비교적 평이한 수준의 평가에서는 두 집단 간 유의한 차이가 없는 반면, 듣기 이해력이 강화된 평가의 경우는 동화를 활용하여 수업을 진행한 실험반이 비교반에 비해 성적이 높게 나타난 것을 보면 영어동화 활용이 듣기 능력에 긍정적인 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다.

이런 결과가 나타난 데에는 비교반의 경우 묻고 답하는 대화문 형식의 간단한 어휘를 익히는 것인데 비해 실험반의 경우는 교사가 동화를 들려주는 과정에서 교사와 학생간의 상호작용이 꾸준히 일어나고 입력되는 언어의 양이 많았기 때문이라고 판단할 수 있다.

둘째, 영어동화를 활용한 수업이 학생의 흥미, 자신감, 태도 면에 미치는 영향을 살펴보면, 정의적 영역에도 긍정적인 영향을 미친 것을 알 수 있다. 세부적으로는 태도에서 두 집단 간 유의한 차이를 보이지 않았으므로 태도면에서 향상도의 차이가 없었지만, 흥미와 자신감 항목에서 실험반과 비교반간에 유의한 차이가 나타났으므로 실험반이 비교반에 비해 흥미도와 자신감이 더 향상되었다고 할 수 있다. 이는 학생의 흥미에 맞는 동화를 활용한 수업은 영어공부에 대해 긍정적인 생각을 갖게 하고 동화와 관련된 다양한 활동을 통해서 자연스럽게 말하기 능력이 향상되어 영어 학습에 자신감을 가지게 됨을 알 수 있다.

그 외에도 실험반의 영어동화에 대한 반응을 알아보기 위해서 설문조사를 1차시 수업 후와 실험 종료 후에 실시하였는데, 전체적으로 영어동화에 대한 반응이 좋아진 것으로 나타났다. 항목별로 보면 자신감과 동화에 대한 이해도에 대해 긍정적인 답변이 많았는데, 이는 차시가 진행될수록 교사의 구연 기술이나 학생의 집중력, 교사와 학생간의 상호작용 등이 영어동화에 대한 이해도와 자신감에 영향을 준 것으로 보여 진다.

학생의 학습 후 소감문을 살펴보면, 'My Family'를 읽은 후 등장인물과 감정적 유대감을 느끼기도 하고, 'Five Little Monkeys Jumping On The Bed'에서는 살아가는 데 필요한 기본 생활규칙을 배우기도 하고, 'Brown Bear, Brown Bear What Do You See?'에서는 학습 활동을 의미 있는 것으로 기억하는 것을 보면 동화가 인지적, 심리적, 사회성에 긍정적인 영향을 준다는 것을 알 수 있다. 또한 수업시간외에도 동화책을 찾아 읽거나 문자에 관심을 가지게 되는 것도 동화활용 수업의 긍정적인 영향이라고 볼 수 있다.

이상의 연구 결과를 종합해 보면 영어동화를 활용한 수업은 초등 1학년 학생의 듣기 능력과 정의적 영역에 긍정적인 영향을 주었다는 결론을 내릴 수 있다.

연구결과를 토대로 초등 저학년 영어교육에서 영어동화를 활용한 효과적인 교수 학습에 대한 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구에서 영어동화를 활용한 수업은 1학년 학생의 듣기 능력 및 정의적 영역에 효과가 있는 것으로 나타났다. 아직 영어가 정규 교육과정에 도입되지 않았지만 초등 저학년 학생의 수준과 흥미에 적합한 동화 활용 교수법과 자료 개발에 대한 다양한 연구가 이루어지고 이를 학교 현장에서 적용하여 효

과를 검증하는 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 초등 1학년의 듣기 능력에 대한 연구였는데 좀 더 나아가 말하기와 읽기 능력에 관한 후속 연구도 실시되었으면 한다.

셋째, 본 연구 기간은 3개월 정도 기간으로 학생들의 변화를 살펴보았으나 영어 동화의 장기적인 학습 효과를 추정하기에는 부족하다. 후속연구로 1년 정도의 장기적인 연구를 실시하여 영어동화 활용 수업의 지속적인 효과를 조사하는 것도 의미 있는 연구가 될 것이다.

영어동화를 활용한 수업은 학생들이 영어에 대한 두려움을 없애면서 모국어와 유사한 환경에서 자연스럽게 영어를 배울 수 있는 효과적인 방법이다. 초등 저학년 영어 학습을 위해서 수준에 맞는 동화책을 목록화하여 재량활동 시간이 나 특별활동 시간에 활용할 수 있다면 더 없이 좋은 학습 자료가 될 것이다.

또한 평소 교사가 학생에게 동화책을 자주 읽어 주면 좋은 읽기 모델이 되어 학생 스스로 영어 동화책을 찾아 읽게 되는 계기가 된다. 그러기 위해서는 교사 스스로 동화 읽기에 재미를 느끼고 수업시간에 동화를 자주 활용하며 학생이 흥미 있게 읽을 수 있도록 영어동화책 코너 등의 환경을 조성할 필요가 있다.

## 참 고 문 헌

- 교육인적자원부(2007). **외국어과교육과정(I)**. 서울: 교육인적자원부.
- 교육과학기술부(2009). **초등학교교육과정해설 외국어(영어)**. 서울: 교육과학기술부.
- 김영미(2000). **동화로 가르치는 초등영어**. 서울: (주)문진미디어.
- 김현주(2003). **Storytelling 활용이 아동의 영어 듣기 능력과 정의적 태도에 미치는 영향**. 한국교원대학교 교육대학원.
- 남경숙(2005). **스토리텔링을 통한 초등학교 저학년의 영어학습 동기유발에 관한 연구**. 부경대학교 교육대학원.
- 유승혜(2001). **영어동화 구연기법이 초등 영어 듣기 학습에 미치는 효과 연구**. 중앙대학교 교육대학원.
- 이미경(2009). **동화 활용이 초등영어학습자의 듣기 능력과 정의적 영역에 미치는 효과**. 건국대학교 교육대학원.
- 이완기(2007). **초등영어교육론**. 서울: (주)문진미디어
- 이희숙(1991). **조기영어교육을 위한 아동문학 활용 연구**. 서울교육대학교 논문집, 24, 411.
- 임경빈(1998). **영어동화를 이용한 초등학교 영어지도에 있어 Reading Aloud 기법의 효과적 이용에 관한 연구**. 한국교원대학교 대학원.
- 신귀옥(2002). **초등학교 1, 2학년 재량시간을 위한 영어 동화 교수요목 모형 개발**. 중앙대학교 교육대학원.
- 전정립(2008). **스토리텔링 기법을 통한 초등 저학년 영어수업 모델 개발과 적용 연구**. 한국교원대학교 대학원.
- 정동순(2001). **초등영어 이야기 자료 선정 기준 설정에 관한 연구**. 서울교육대학교 교육대학원.
- 제주특별자치도교육청(2009). **초등1학년 영어 학습교재**. 제주: 제주특별자치도교육청.
- 제주특별자치도교육청(2009). **초등1학년 영어학습교재 교사용 지도서**. 제주: 제주특별자치도교육청.

- 조영애(2009). 스토리텔링 적용을 통한 초등학교 아동들의 영어 학습 효과. 대구교육대학교 교육대학원.
- 조진규(2005). 영어동화 읽기·듣기 프로그램이 의사소통능력 및 정의적 영역에 미치는 영향. 부산교육대학교 교육대학원.
- 충청북도교육청초등영어교육연구회(2002). 초등영어듣기평가자료. 충북: 충청북도교육청, <http://eng.itdream.co.kr/2002/main.htm>.
- 허인선(2003). 인터넷 영어동화를 활용한 초등학교 2학년 재량활동 프로그램의 적용 효과 분석. 중앙대학교 교육대학원.
- 홍진옥(1999). 21세기를 위한 초등 영어 지도. 서울: 민지사.
- Asher, J. J. (1977). *Learning another language through action: The complete teacher's guidebook*. Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions.
- Brown, D. (1994). *Principles of language learning and teaching*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Regents.
- Ellis, R. (1991). *Second language acquisition*. New York: Oxford University Press.
- Ellis, G. & J, Brewster. (1991). *The storytelling handbook for primary teachers*. London: Penguin Books.
- Fries, C. (1956). *Teaching and learning English as a foreign language*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- Gary, J. O. & Gary, N. (1981). *The storytelling handbook for primary teachers*. London: Penguin Books.
- Glazer, J.(1981). Reading aloud with young children. In L, Lamme(Ed). *Learning to love literature*(pp.38-39). IL: National Council of English.
- Holliday, M. A. K. (1978). *Language as a social semiotic*. Baltimore, MD: University Park Press.
- Krashen, S. D (1985). *The input hypothesis: Issues and implication*. New York: Longman.
- Krashen, S. D & Terrell, T. D. (1983). *The natural approach*. CA: The

- Alemany Press.
- Morley, J. (2nd Ed.) (1991). *Listening comprehension in second/foreign language instruction: Teaching English as a second or foreign language*. MA: Heinla & Heinle.
- Oller, J. W. (1984). *Communication theory and testing: What and how*. The 2nd TOEFL International Conference.
- Postovsky, V. A. (1976). The effects of delay in oral practice at the beginning of second language learning. *Modern Language Journal* 58, 229-239.
- Povey, H. (1972). Literature in TESL program : The language and the culture. In Allen & Campbell(Eds), *Teaching English as a second language* (p. 187). New York : Megraw Hill.
- Rivers, W. M. (1966). Listening comprehension. *Modern Language Journal*, 50(4), 196-204.
- Rivers, W. M. (1981). *Teaching foreign language skills*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Saunders, W. M., & Goldenberg, C. (1999). Effects of instructional conversations and literature logs on limited-and fluent-English-proficient students' story comprehension and thematic understanding. *The Elementary School Journal*, 99, 277-301.
- Sorenson, M. (1981). Storytelling techniques. In L. Lamme(Ed.), *Learning to love literature*, 28-29: National Council of Teachers of English.
- Taylor, L. (1978). *Pronunciation in action*. NJ: Prentice-Hall.
- Trelease, J. (1995). *The read-aloud handbook*. New York: Penguin Books.
- Weaver, C. (1972). *Human listening: Processes and behavior*, New York: Bobbs Merrill.
- Wright, A. (1997). *Storytelling with children*. New York: Oxford University Press.
- Yopp, H. K. & Yopp, R. H. (1996). *Literature-based reading activities*. Boston: Allyn & Bacon.

# **A B S T R A C T\***

## **Effects of Using English Storybooks on Elementary School Students' Listening Ability and Affective Domain**

**Bang, Mi Kyung**

**Major in Elementary English Education  
Graduate School of Education  
Jeju National University**

**Supervised by Professor Hong, Kyoung-Sun**

The purpose of this study is to explore the effective instruction for the elementary school low graders in English class. Specifically, the study is designed to investigate the effects of using English storybooks on the first graders' listening ability and affective domain, that is, student interest, confidence, and attitude to English.

An experimental study was conducted for 12 weeks from the third week of September, 2009 until the third week of December, 2009, with two classes of first grade students selected as an experimental group (20 students) and a control group (20 students). For the experimental group we used stories,

---

\*A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education of Jeju National University of Education in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2010.

which was read aloud by the teacher, and then by the audio material. Various activities in relation to the story were followed to help students understand it. On the other hand, we used the standard textbook published by Jeju Special Self-Governing Provincial Office of Education for the control group. They heard conversations from the textbook and repeat them while playing games. Both groups were tested at the beginning and at the end of the experiment to assess their listening abilities. For affective domain they answered a questionnaire. The results were analyzed statistically with SPSS 12.0 program.

The results of the study can be reported as this:

First, the experimental group has more positive effect on listening ability. We may guess that using English storybooks had the children understand long meaningful conversations.

Second, the experimental group using English storybooks has more positive effect on affective domain. They showed more interests in their English class and more confidence understanding English. However, there was no statistical significant difference in attitude towards English between the experimental group and the control group.

To sum up, using English storybooks was effective in improving students' listening abilities in English and reinforcing the students' affective domain.

Finally, three suggestions are offered for the future studies.

First, English has not yet been included in the national curriculum for the elementary school low graders. But most local schools provide English for the low graders so we should learn how to choose English storybooks suitable for 1st and 2nd graders and use them. Second, this study assessed the students' listening abilities. We could assess their speaking and reading abilities for further study. Third, this study was conducted for three months, so we need to investigate its long-term effects, even longer than a year.

## 부 록

[부록 1] 기초 조사 설문지

[부록 2] 정의적 영역 설문지

[부록 3] 영어동화에 대한 반응 설문지

[부록 4] 사전 듣기 능력 평가지(학생용)

[부록 5] 사전 듣기 능력 평가지(교사용)

[부록 6] 사후 1차 듣기 능력 평가지(학생용)

[부록 7] 사후 1차 듣기 능력 평가지(교사용)

[부록 8] 사후 2차 듣기 능력 평가지(학생용)

[부록 9] 사후 2차 듣기 능력 평가지(교사용)

[부록 10] 단원평가지 (예시)

## [부록 1]

### 기초 조사 설문지

1학년 (     ) 반 (     )번 성별(남, 여) 이름 (     )

이 설문지는 여러분이 영어에 대해 어떻게 생각하고 있는지를 묻는 질문입니다.  
솔직하게 자신의 생각과 같은 칸에 ○표 하세요.

1. 학교에서 하는 영어 수업 외에 영어 공부를 어떻게 하고 있나요?

1) 학원 2) 학습지 3) 부모님 4) 따로 하지 않는다.

2. 영어공부에 대해 어떻게 생각하나요?

1) 아주 재미있다. 2) 재미있는 편이다.  
3) 재미없다. 4) 매우 재미없다.

3. 영어동화책을 이용해 영어를 공부한 적이 있나요? (     있다.     없다.)

[부록 2]

정의적 영역 설문지

1 학년 ( ) 반 ( ) 번 성별(남, 여) 이름 ( )  
 이 설문지는 여러분이 영어에 대해 어떻게 생각하고 있는지를 묻는 질문입니다.  
 솔직하게 자신의 생각과 같은 칸에 ○표 하세요.

문항	내용	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
흥 미 도	1 나는 영어공부가 재미있다.					
	2 나는 새로운 영어표현을 배우는 것이 재미있다.					
	3 나는 학교에서 영어 시간이 더 많아 졌으면 좋겠다.					
	4 나는 친구들 앞에서 영어로 말하는 것이 신난다.					
자 신 감	5 나는 영어 시간에 친구와 영어로 말하는 데 자신 있다.					
	6 나는 영어 공부가 쉽다고 생각한다.					
	7 나는 수업시간에 발표를 하려고 손을 자주 든다.					
태 도	8 나는 영어 시간에 선생님이 들려주시는 말을 열심히 따라한다.					
	9 나는 선생님의 말씀을 열심히 듣는다.					
	10 나는 영어시간에 틀리더라도 열심히 하려고 한다.					

[부록 3]

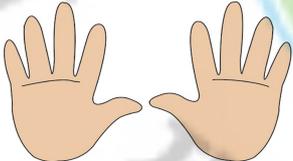
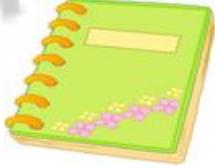
영어동화 수업에 대한 반응 설문지

1 학년 ( ) 반 ( ) 번 성별(남, 여) 이름 ( )

이 설문지는 여러분이 영어동화를 통한 수업에 대해 어떻게 생각하고 있는지를 묻는 질문입니다. 솔직하게 자신의 생각과 같은 칸에 ○표 하세요.

문항	내용	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1	나는 영어 동화 읽기가 재미있다.					
2	나는 앞으로도 영어동화로 영어 공부를 계속 하고 싶다.					
3	나는 영어동화를 들을 때 영어로 발표하는 것에 자신이 있다					
4	나는 선생님이 영어 동화를 들려주실 때 열심히 듣는다.					
5	나는 선생님이 들려주신 동화의 내용을 이해할 수 있다.					

[부록 4] 사전 듣기 능력 평가지(학생용)

영어 듣기 능력 평가		
1학년 (        ) 반 (        ) 번 이름 (        )		
* 잘 듣고 맞는 그림에 ○표 하세요.		
1. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오.		
		
2. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오.		
		
3. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 부분을 고르시오.		
		
4. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오.		
		

영어 듣기 능력 평가

1학년 ( ) 반 ( ) 번 이름 ( )

5. 다음 말을 잘 듣고 맞는 날씨를 고르시오.



\* 잘 듣고 다음 물음에 답이나 번호를 쓰시오

6. 우리말로 머리를 나타내는 것을 고르시오. ( )

1)                      2)                      3)

7. 우리말로 귀를 나타내는 것을 고르시오. ( )

1)                      2)                      3)

8. 우리말로 책상을 나타내는 것을 고르시오. ( )

1)                      2)                      3)

\* 다음 말을 듣고 무슨 뜻인지 우리말로 써 보시오.

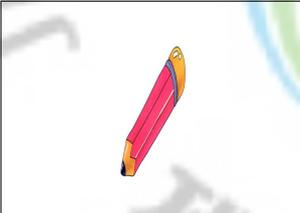
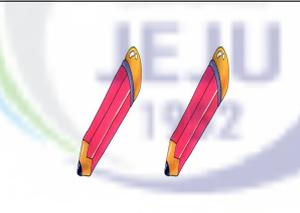
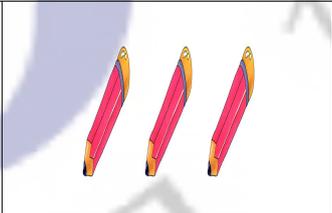
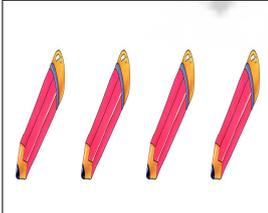
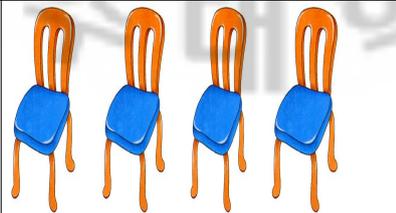
9. ( )

10. ( )

[부록 5] 사전 듣기 능력 평가지(교사용)

영어 듣기 능력 평가	
1학년 (        ) 반 (        ) 번 이름 (        )	
* 잘 듣고 맞는 그림에 ○표 하세요.	
1. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오.	apple
2. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오.	pencil
3. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 부분을 고르시오.	mouth
4. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오.	ball
5. 다음 말을 잘 듣고 맞는 날씨를 고르시오.	snowy
* 잘 듣고 다음 물음에 답이나 번호를 쓰시오	
6. 우리말로 머리를 나타내는 것을 고르시오. (        )	
1) ear      2) mouth      3) head	
7. 우리말로 귀를 나타내는 것을 고르시오. (        )	
1) ear      2) nose      3) head	
8. 우리말로 책상을 나타내는 것을 고르시오. (        )	
1) pen      2) desk      3) bag	
* 다음 말을 듣고 무슨 뜻인지 우리말로 써 보시오.	
9. (    grapes    )	
10. (    nose    )	

[부록 6] 사후 1차 듣기 능력 평가지(학생용)

<p>영어 듣기 능력 평가</p> <p>1학년 (        ) 반 (        ) 번 이름 (        )</p>		
<p>* 잘 듣고 맞는 그림에 ○표 하세요.</p>		
<p>1. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 색깔을 고르시오.</p>		
		
<p>2. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오.</p>		
		
<p>3. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 부분을 고르시오.</p>		
		
<p>4. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오.</p>		
		

**영어 듣기 능력 평가**  
**1학년 (        ) 반 (        ) 번 이름 (        )**

5. 다음 말을 잘 듣고 맞는 날씨를 고르시오.



\* 잘 듣고 다음 물음에 답이나 번호를 쓰시오.

6. 우리말로 파란색을 나타내는 말을 고르시오. (        )

- 1)                      2)                      3)

7. 우리말로 숫자 5를 나타내는 말을 고르시오. (        )

- 1)                      2)                      3)

8. 우리말로 누나를 나타내는 말을 고르시오. (        )

- 1)                      2)                      3)

\* 다음 말을 듣고 무슨 뜻인지 우리말로 써 보시오.

9. (                      )

10. (                      )

[부록 7] 사후 1차 듣기 능력 평가지(교사용)

영어 듣기 능력 평가	
1학년 (        ) 반 (        ) 번 이름 (        )	
* 잘 듣고 맞는 그림에 ○표 하세요.	
1. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 색깔을 고르시오. It's red.	
2. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오. This is my father.	
3. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 부분을 고르시오. I have three pencils.	
4. 다음 들려주는 말을 잘 듣고 맞는 그림을 고르시오. I have four chairs.	
5. 다음 말을 잘 듣고 맞는 날씨를 고르시오. It's rainy.	
* 잘 듣고 다음 물음에 답이나 번호를 쓰시오.	
6. 우리말로 파란색을 나타내는 말을 고르시오. (        ) 1) red        2) blue        3) pink	
7. 우리말로 숫자 5를 나타내는 말을 고르시오. (        ) 1) three        2) five        3) two	
8. 우리말로 누나를 나타내는 말을 고르시오. (        ) 1) sister        2) brother        3) family	
* 다음 말을 듣고 무슨 뜻인지 우리말로 써 보시오.	
9. ( white )	
10. ( mother )	





[부록 9] 사후 2차 듣기 능력 평가지(교사용)

영어 듣기 능력 평가	
1학년 (        ) 반 (        ) 번 이름 (        )	
* 다음 들려주는 말을 잘 듣고 물음에 맞는 답이나 번호를 고르시오.	
1. 다음 대화를 잘 듣고 알맞은 답을 고르시오. (        )	A : What color is it? B : It's yellow.
2. 다음 대화를 잘 듣고 몇 개 인지 맞는 답을 고르시오. (        )	A : How many pencils? B : One, two, three, four. Four pencils.
3. 다음 대화를 잘 듣고 누구를 가리키는지 고르시오. (        )	A : Who is this? B : This is my brother.
4. 다음 대화를 잘 듣고 맞는 색깔을 고르시오. (        )	A : What is it? B : It's a bear. A : What color is it? B : It's blue.
5. 다음 대화를 잘 듣고 맞는 날씨를 고르시오. (        )	A : How's the weather today? B : It is rainy.

영어 듣기 능력 평가

1학년 (        ) 반 (        ) 번 이름 (        )

6. 다음 대화를 잘 듣고 알맞은 숫자를 (괄호) 안에 적으시오.

A : Do you have dogs?

B : Yes, I have

A : How many dogs?

B : Two dogs.



(        )

7. 다음 대화를 잘 듣고 알맞은 숫자를 고르시오. (        )

A : How many books?

B : Three books.

- 1) 3            2) 4            3) 5

8. 다음 대화를 잘 듣고 누구에 대해 말하는지 고르시오. (        )

A: Who is this?

B: She is my mother.

A: She is pretty.

B: Thank you.

- 1) father    2) mother    3) sister

\* 다음 말을 잘 듣고 무슨 뜻인지 우리말로 쓰시오.

9. ( What color is it? )

10. ( It's green. )

