



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](#)

碩士學位論文

그림 활용이 영어 글쓰기에
미치는 영향

-중학교 1학년 학습자를 중심으로-

濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

李 榮 烈

2015年 8月

그림 활용이 영어 글쓰기에 미치는 영향

-중학교 1학년 학습자를 중심으로-

指導教授 金 鍾 勳

李 榮 烈

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

2015年 6月

李榮烈의 教育學 碩士學位 論文을 認准함

審査委員長 _____ ①

委 員 _____ ①

委 員 _____ ①

濟州大學校 教育大學院

2015年 8月

<국문초록>

그림 활용이 영어 글쓰기에 미치는 영향¹⁾

-중학교 1학년 학습자를 중심으로-

李 榮 烈

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

指導教授 金 鍾 勳

이 논문의 목적은 중학교 1학년 남녀 영어 학습자들이 자신들의 생활과 밀접히 연관되거나 주변의 친숙한 대상에 대해 그림을 그리도록 한 후 그것을 영어 쓰기 활동에 활용하는 것이 남녀 학생들의 영어 글쓰기에 어떠한 영향을 미치는지를 밝히는 데 있다.

이 논문에서 다루게 될 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 그림을 활용한 영어 글쓰기가 남학생과 여학생에 따라 쓰기 결과물의 정확성과 유창성 면에서 어떤 차이를 보이고 있는가?

둘째, 그림을 활용한 영어 글쓰기가 남학생과 여학생에 따라 정의적 영역에서 어떤 차이를 보이고 있는가?

본 연구의 참여자들은 필자가 재직한 A중학교 1학년 남녀 각반 26명씩 총 52명(2014학년도)이다. A중학교에서는 수준별로 집단을 나누어 하위집단과 중상위 집단에게 영어를 가르치고 있는데 이 연구는 필자가 담당하는 중상위 집단의 남녀 학생들을 대상으로 하였다.

연구 결과, 첫째, 여학생 집단이 남학생 집단에 비하여 쓰기 전 활동에 더욱 많은 사고의 시간을 투자하고 친구와의 의사소통에 적극적이었으므로 그에 따른 쓰기 결과에서도 명확한 차이가 나타났다. 둘째, 글쓰기 결과물, 중간, 기말고사에 따른 그림 관련 문제 학업성취도가 여학생 집단에게 더 높게 나타났다. 셋째, 쓰기 결과물에서 남학생보다 여학생 집단의 글의 전개 능력이 앞서 있고 보다 많은 정보를 활용함으로써 유창하고 자연스러운 쓰기 능력을 보여 주었다. 그에 비해 남학생 집단은 글을 다양하게 전개해 나가지 못하였고 유창성 면에서 부족함을 보여 주었다. 넷째, 설문 조사에서 남학생 집단에 비해 여학생 집단이 그림을 그림으로써 상상력과 창의력이 발달 하였고 흥미도가 높아졌으며

※ 본 논문은 2015년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

그 과정에서 친구 또는 교사와의 대화로 인하여 서로 활발한 상호작용이 이루어져 친화력도 높아졌다고 응답하였다. 다섯째, 학습자 소감문에서는 남녀 학생 모두가 자신만의 고유하고도 현실적이며 실제적인 이야기를 그림으로 그리고, 글로 표현함으로써 학습에 대한 흥미도와 수업 집중력이 높아졌고, 서로의 결과물을 공유함으로써 행복감을 느꼈으며 상상력도 좋아졌다는 반응을 보였다.

본 연구 결과를 바탕으로 학교 현장에서의 글쓰기 지도를 위해 다음과 같은 교육적 시사점을 생각해 볼 수 있다.

첫째, 영어 글쓰기에서 쓰기 전 활동을 강화할 필요가 있다. 둘째, 쓰기 전 활동에서 학습자가 표현하고자 하는 내용에 관한 충분한 의미의 전달을 위해서는 문법과 어휘 지도를 병행하여야 한다. 셋째, 우리말식 어순에 따라 영어로 직역함으로써 나타나는 비문법적인 구조의 문장 사용 오류를 끊임없는 글쓰기 연습을 통하여 자연스러운 영어 표현에 이르도록 지속적 지도가 필요하다. 넷째, 모르는 어휘를 글쓰기에 사용하기 위하여 사전, 인터넷을 활용하거나 교사에게 질문하도록 지속적으로 지도함으로써 어휘력을 향상시켜야 한다. 다섯째, 성별에 따라 글쓰기를 배우는 방법에서 많은 차이가 있으므로 쓰기 지도 시 각각의 성향에 알맞은 방법을 세분화 하여 지도하여야 한다. 마지막으로, 영어 능력과 성별이 다른 학습자들에게 그림이 하나의 교실 환경에서 함께 학습할 수 있는 여건을 만들어 줌으로써 서로간의 친화력을 향상 시켜주는 계기가 되므로 그림 활용이 영어 교실 현장에서 적극 권장되어야 한다.

목 차

국문초록	i
목차	iii
표 목차	vi
그림 목차	vii
결과물 목차	viii
I. 서론	1
II. 이론적 배경	4
2.1 외국어 교육에서 그림 활용의 의미	4
2.2 영어과 교육과정에서 그림 활용에 대한 관점	6
2.3 그림 활용과 쓰기 지도 관련 선행 연구	7
2.4 성별 차이가 쓰기에 미친 효과 관련 선행 연구	9
III. 연구 및 쓰기지도 방법과 절차	11
3.1 연구 대상	11
3.2 자료 수집	11
3.2.1 그림 활용 쓰기활동 결과물	12
3.2.2 그림 관련 문항에 대한 중간 및 기말고사 성적	12
3.2.3 사전 및 사후 설문 조사	13
3.2.4 그림 활용 수업에 대한 학생들의 반응	14

3.3 자료 분석 방법	15
3.4 쓰기지도 방법 및 절차	16
3.5 수업의 실제	18
3.5.1 수업 주제 선정	19
3.5.2 그림 활용 수업 모형의 예	19
IV. 연구 결과 분석 및 논의	22
4.1 남녀 학생 집단별 쓰기 결과물 분석	22
4.2 남녀 학생 집단별 그림 관련 문항 중간, 기말고사 성적 분석	53
4.3 남녀 학생 집단별 사전 및 사후 설문 결과 분석	54
4.3.1 사전 설문 결과	54
4.3.2 사후 설문 결과	58
4.4 개별 학습자 소감문 분석	70
4.5 연구 결과 논의	72
V. 결론 및 교육적 시사점	75
참고 문헌	78
ABSTRACT	81
부록 1 그림과 관련된 1학기 중간고사 문제	83
부록 2 그림과 관련된 1학기 기말고사 문제	84
부록 3 학습자 사전 설문조사	87
부록 4 학습자 사후 설문조사	88
부록 5 수업모형 1 <Introduce Yourself and Your Friend>	91

부록 6 수업모형 2 <About My Best Friend>	93
부록 7 수업모형 3 <What's Your Dream Pet?>	95
부록 8 수업모형 4 <Make Your Own Photo Book>	97
부록 9 수업모형 5 <School Uniforms>	99

표 목 차

<표 1> 단원의 주제 및 활용그림	12
<표 2> 그림과 관련된 중간 및 기말고사 문항	13
<표 3> 사전 설문조사 내용	14
<표 4> 사후 설문조사 내용	14
<표 5> 그림을 활용한 영어 글쓰기 활동 수업 모형	18
<표 6> 수업모형: Sora's Plan for This Weekend	19
<표 7> 분석 대상 쓰기 결과물 구성도	23
<표 8> 그림과 관련된 중간, 기말고사 결과표	53
<표 9> 영어 학습 흥미도<사전 설문>	54
<표 10> 영어 학습에서 가장 어려운 부분<사전 설문>	55
<표 11> 영어 학습 흥미도<사후 설문>	58
<표 12> 영어 학습에서 가장 어려운 부분<사후 설문>	59
<표 13> 그림 그린 후 글쓰기 활동이 영어 학습 흥미에 미친 영향	62
<표 14> 그림 그린 후 글쓰기 활동이 영어 쓰기 능력에 미친 영향	63
<표 15> 그림 그린 후 글쓰기 활동 결과 향상된 분야	64
<표 16> 영어 학습 흥미도 변화(여학생)	69
<표 17> 영어 학습 흥미도 변화(남학생)	70

그림 목 차

<그림 1> 그림 관련 문항에 대한 중간, 기말고사 결과	53
<그림 2> 영어 학습 흥미도<사전 설문>	55
<그림 3> 영어 학습에서 가장 어려운 부분<사전 설문>	55
<그림 4> 그림 그리기가 영어 학습에 미치는 영향	56
<그림 5> 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈<사전 설문>	57
<그림 6> 그림과 영어 글쓰기 결과물 공유<사전 설문>	57
<그림 7> 영어 학습 흥미도<사후 설문>	58
<그림 8> 영어 학습에서 가장 어려운 부분<사후 설문>	59
<그림 9> 친구의 생각 문장으로 표현하기	60
<그림 10> 여름에 하고 싶은 일을 그리는 활동	60
<그림 11> Dream Pet을 그리고 영어로 쓴 활동	61
<그림 12> 이상적인 교복을 그리고 글로 표현해 본 활동	62
<그림 13> 그림 그린 후 글쓰기 활동이 영어 학습 흥미에 미친 영향	63
<그림 14> 그림 그린 후 글쓰기 활동이 영어 쓰기 능력에 미친 영향	63
<그림 15> 그림 그린 후 글쓰기 활동 결과 향상된 분야	64
<그림 16> 글쓰기 활동 시 가장 재미있는 그림의 종류	65
<그림 17> 글이나 문장의 의미 파악 그림 그리기	65
<그림 18> 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈<사후 설문>	66
<그림 19> 그림과 영어 글쓰기 결과물 공유<사후 설문>	67
<그림 20> 영어 학습 흥미도 변화(여학생)	69
<그림 21> 영어 학습 흥미도 변화(남학생)	70

결 과 물 목 차

【결과물 1】	24
【결과물 2】	26
【결과물 3】	28
【결과물 4】	30
【결과물 5】	31
【결과물 6】	33
【결과물 7】	35
【결과물 8】	36
【결과물 9】	38
【결과물 10】	40
【결과물 11】	42
【결과물 12】	45
【결과물 13】	47
【결과물 14】	49
【결과물 15】	50
【결과물 16】	52

I. 서론

최근 우리나라 영어교육은 말을 통한 의사소통 능력과 더불어 글을 써서 상대방에게 의사를 효과적으로 전달할 수 있는 쓰기 능력을 신장시키는 데 많은 관심을 기울이고 있다. 학교 영어교육에서 글쓰기는 교사 중심의 일방적인 강의에서 벗어나 학생들과의 상호작용을 활발히 하면서 일반적 사실에 대해 쓰도록 할 뿐만 아니라 개인의 특별한 경험에 관해서도 써보도록 하여야 한다. 그로 인하여 더욱 세밀화 되고 구체적인 사실에 관한 묘사를 할 수 있도록 안내하고 개인의 의견을 존중하며 학생의 인격적 성숙을 도모 하게할 필요가 있다. 특히 중학교 1학년 영어 학습자에게는 자신의 생활과 직접적으로 관련된 구체적 소재를 제시할 경우 생활과는 멀리 떨어진 주제에 대해 일방적으로 추측하여 쓰기를 강조했던 과거의 방법보다는 개인의 성향, 또래문화, 사회적 흐름을 반영한 글을 쓸 수 있다.

다시 말해 개별 학습자에게 친숙한 소재를 바탕으로 흥미와 동기를 유발할 수 있도록 종전의 전통적 쓰기 학습법에서 강조하는 문법과 어휘 사용의 정확성에 치중하는 활동을 줄이고 내용과 표현의 풍부함과 유창성을 신장시키는 쓰기활동을 확대하는 방향으로 지도해야 바람직하다. 중학교 학습자들에게 쓰기지도를 효과적이며 흥미롭게 하는 방법 중 하나가 그림을 활용하는 것이다.

Wright(1990: 2)은 학생들이 의사소통 능력의 신장을 위한 풍부한 기반과 자극을 가질 수 있도록 교실에서 가능한 최대의 폭넓은 자원들을 가지는 것이 중요하며 이러한 자원들에는 그림들이 포함되어야 한다고 한다. 학생들은 듣고 읽는 것으로부터 뿐만 아니라 그림을 보고 또한 본 것을 기억하는 것으로부터 예상하고 추론하는 능력을 기를 수 있다고 한다. 특히 그림은 의사소통을 위한 흥미와 동기를 유발 시키고 문맥에서의 의미를 파악하도록 하며 의사소통 활동을 위한 특별한 자극을 준다고 하였다.

Berho와 Defferding(2005)도 그림을 그리면서 글을 쓰는 것은 학생들을 전문화 시키고 외국어를 배우는 데 자신감을 갖도록 하며 아이들은 그림을 창조하는 활

등을 통하여 자신의 중요성을 인식하고 창의성을 기를 수 있다고 한다. 바꿔 말해서 영어 글쓰기를 가르치는 데 있어 그림을 그리면서 글을 쓰는 것은 학습자의 흥미와 관심을 불러일으키고 동기를 유발하게 할 뿐만 아니라 학습자들이 쓸 주제에 대한 생각을 많이 하도록 하면서 결과적으로 글의 내용과 표현을 풍부하게 하는데 많은 도움이 된다는 것이다.

게다가 학습자들에게 자신들의 삶과 직접 연관된 그림을 그리도록 하여 글쓰기 활동을 하도록 할 경우, 단순히 교과서에서 제시되는 정형화된 그림보다 훨씬 의미 있고 진정성(authenticity)을 가진 의사소통을 위한 도구로도 이용이 가능하다. 결과적으로, 그림을 그리는 동안 발달되는 학습자의 정의적, 감정적 요소는 전반적인 영어 학습은 물론 쓰기 활동에도 긍정적인 영향을 미치게 될 것이다.

필자는 중학생들을 가르치면서 자신들의 생활 주변에서 발견되는 소재를 가지고 글쓰기 지도를 지속적으로 수행해 왔다. 그 과정에서 남녀 영어 학습자들은 같은 쓰기 과제에 대해서도 서로 다른 유형의 문장 구조나 어휘들을 선택하거나 글의 내용에 있어서도 다른 생각을 표현하는 등의 특징이 나타난다는 점에 주목하게 되었다. 그래서 남녀 공통으로 글쓰기의 질을 높일 수 있고 흥미를 느낄 수 있는 쓰기 방법에 관하여 연구하게 되었고 그림을 그린 후 영어로 글을 써보도록 하는 방법을 모색하게 되었다.

따라서 이 논문의 목적을 중학교 1학년 남녀 영어 학습자들이 자신들의 생활과 밀접히 연관되거나 주변의 친숙한 대상에 대해 그림을 그리도록 한 후 그것을 영어 쓰기 활동에 활용하는 것이 그들의 영어 글쓰기에 어떠한 영향을 미치는지를 밝히는 데 두게 되었다. 여기서 다루게 될 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 그림을 활용한 영어 글쓰기가 남학생과 여학생에 따라 쓰기 결과물의 유창성과 정확성 면에서 어떤 차이를 보이고 있는가?

둘째, 그림을 활용한 영어 글쓰기가 남학생과 여학생에 따라 정의적 영역에서 어떤 차이를 보이고 있는가?

이를 위해 제 1장 서론에 이어 제 2장에서는 이론적 배경으로 영어 학습과 글쓰기에서 그림을 사용하는 이유와 쓰기 지도에서 그림을 활용한 선행연구 및 성

별 차이가 쓰기 능력과 정의적 요인에 미친 효과 관련 선행 연구에 대해 고찰하게 된다. 제 3장은 연구 및 쓰기지도 방법과 절차로 연구대상, 자료수집과 분석 방법, 그림을 그리도록 하여 쓰기 지도를 한 절차와 방법 및 수업의 실재를 제시하며 제 4장은 연구 결과 분석 및 논의를 진행한다. 제 5장은 본 논문을 요약하고 학교 현장에서 영어 글쓰기 지도를 위한 교육적 시사점을 제안하는 결론 부분이 될 것이다.

II. 이론적 배경

본 장에서는 이 논문의 이론적 토대로 외국어 교육 이론에서 그림을 사용하는 이유와 장점이 무엇인지를 살펴본 후, 그림을 활용하여 영어 쓰기 지도를 하였을 때 미치는 효과와 관련된 선행 연구들에 대해 간략히 고찰하고자 한다.

2.1 외국어 교육에서 그림 활용의 의미

교사는 학생들의 의사소통 능력을 신장시키기 위해서 다양한 언어 자료와 언어 외적인 자료를 활용해야 한다. 언어 외적인 자료들 중에 가장 중요하다고 간주되는 것이 바로 시각자료들 중의 하나인 그림이다.

Wright(1990: 2-3)은 학생들이 대화와 토론을 하도록 하기 위해서 풍부한 기반과 자극을 가질 수 있도록 교사들은 교실 환경에서 가능한 방대한 범위의 자료를 사용하는 것이 중요하며 그 자료 중에 그림이 한 가지 방법이 될 수 있다고 하였다. 그림은 먼저 외국어를 가르치는 데 있어 학습자의 관심을 불러일으키거나 동기를 유발시켜서 문맥의 흐름을 파악하는 데 많은 도움을 준다고 한다. 또한 그림은 교사와 학생 모두에게 흥미를 느끼게 하고 좀 더 의미 있고 생생하며 실제적인 언어를 사용하게 함으로써 진정한 의사소통을 도와준다고 말하고 있다.

이와 비슷한 입장은 Phil(2013: 49)에도 잘 나타나 있다. 그는 그림이 외부세계를 교실 안으로 생생하고도 구체적으로 불러들이도록 할 뿐 아니라 학생들에게 흥미를 일으키고 동기를 유발하게 하며 그림 이면의 세계에 대해 추론과 예측 및 상상을 자주 하도록 한다고 언급하고 있다.

게다가 그림은 다양한 연령이나 수준을 갖고 있는 학습자들에게 여러 가지 방법으로 적절하게 사용될 수 있다. 특히 그림은 학생들의 실생활과 관련된 학습활동에서 새로운 어휘와 표현을 가르칠 때 유용하게 활용될 수 있다. 그림을 통해

새로운 표현을 익히는 것은 학생들의 집중도를 더욱 높일 수 있고 그들이 사는 실제 세계와 바로 연결되도록 도와 줄 수 있는 장점이 있다. 이와 관련하여 McCarthy(1992: 115)는 그림이 실제적 이미지를 교실로 끌어 들어오게 할 뿐만 아니라 재미있는 요소를 불러들이는 것이라고 언급하였다.

외국어 교실에서 그림은 두 가지 형태로 사용 가능하다. 하나는 이미 그려져 있는 시각자료로서 그림을 활용하는 것으로 신문이나 잡지 등에서 일상생활과 밀접한 실제적인 시각 자료를 제시하는 것이다. 다른 하나는 학생들이나 교사가 직접 그림을 그려 사용하는 방법이다. 두 가지 경우 모두 교실 학습 상황을 더욱 사실적이며 흥미롭게 만들어 주고 일상생활에서와 같은 의사소통 상황을 조성해주는 의미 있는 입력(input)이 될 수 있다.

특히 Wright(1990: 4-6)에 따르면 하나의 그림을 사용하여 언어의 여러 다른 영역인 문장 구조, 어휘, 기능, 상황 등을 가르치는데 모두 활용될 수 있다고 한다. 그만큼 그림을 사용하는 것이 외국어의 많은 측면을 가르치는데 효과적이라는 입장이다.

Harmer(2007: 67)는 음악이 청각적 자극에 특별한 관심을 보이는 학습자에게 창의력을 유발시키듯이 쓰기 결과물에서는 그림이 같은 역할을 한다고 하였다. 그는 또한 그림은 문법과 어휘를 사용하기 위한 상황을 제시해주기 위해 자주 사용되지만 학생들에게 창의적인 상상의 날개를 달아주어 또 다른 세계로 이끌어 주는 능력도 가지고 있다고 다음과 같이 지적하였다.

Just as music can provoke creativity in students-especially those who are particularly responsive to auditory stimuli-so too pictures work really well as spurs to written production. Pictures are often used to present situations for grammar and vocabulary work. But their ability to transport students to different worlds means that they can also be used to incite students to creative flights of fancy.

ESL 상황에서, 영어 학습자들에게 그림을 그리는 활동이 효과적인 학습이 될 수 있다는 점은 여러 학자들이 주장하고 있다. 예컨대 Allen(1983: 28)은 누군가

한 장면에 대한 그림을 그려낸다면, 그는 교사가 설명하는 장면에 대한 영어 표현을 이해한다는 것이며 영어 표현이 제시되기 전에 그림을 보게 되면 그 의미는 이미 마음에 와 닿는다고 지적하고 있다.

더 나아가 Sarabi와 Tookaboni(2012)는 이란의 영어학습자들이 쓰기 전 단계에서 그림의 효과를 연구한 결과, 그림을 보여주어 쓰기 전 활동을 한 그룹이 그림을 보지 않고 쓰기 활동을 한 그룹보다 쓰기 능력이 향상되었다고 보고하였다. 그들은 수업방법 개발을 촉진하고 학습 결과를 높이기 위해 그림이나 사진이 광범위하게 사용되고 있다고 하면서 그림이 학습자들의 분석적 사고방법을 발달시키는 데 도움을 줄 뿐만 아니라 주의를 끌고 학습동기를 증진시킬 수도 있게 한다고 하며 그것을 보는 사람으로 하여금 문맥 뒤에 숨은 아이디어를 해석하고 구성하며 창조 하게하는 맥락적인 단서를 준다고 보고 있다.

영어 쓰기지도를 할 때 그림을 사용하면 학생들에게 문자와 단어 및 시각자료를 연결할 수 있도록 해주며 시각적 이미지와 단어를 통해 그들의 생각을 전달하는 기능 습득에 관심을 갖게 할 수 있다. 특히 영어 쓰기지도에서는 하나의 그림을 사용하여 여러 다양한 쓰기 활동을 할 수 있는 이점이 있다. 가장 간편한 과제는 활동 중인 사람을 그린 그림을 보여주고 그 사람이 무엇을 하는지 짧은 문장의 영어로 쓰는 활동을 할 수 있다. 다음으로 한 장의 그림을 보고 여러 문장으로 쓰는 과제가 제시될 수 있으며 여러 장의 연관된 그림들을 제시하여 이야기를 쓰도록 하는 활동도 수행하도록 할 수 있다. 이처럼 교사는 이미 그려진 그림을 준비하여 활용하거나 학생들이 직접 그린 그림을 사용하여 여러 가지 쓰기 활동을 수행할 수 있다.

2.2 영어과 교육과정에서 그림 활용에 대한 관점

외국어 교육에서 그림을 사용하는 것이 효과적이라는 관점은 우리나라 현행 영어과 교육과정에서도 그대로 나타나 있다. 영어과 교육과정(2012)에서 제시하고 있는 그림을 사용하여 쓰기지도를 하는 활동은 크게 두 가지 성취기준으로

구성되어 있다.

첫째, 주변의 실물, 그림, 사진, 도표 등을 보고 문장을 완성한다는 성취기준이다. 이를 위해 집이나 교실에서 발견할 수 있는 사물의 특징을 묘사하는 문장을 완성하거나 만화나 포스터를 보고 등장인물이나 사물을 설명하는 문장의 빈 칸에 알맞은 낱말 쓰기 활동을 하게 된다(영어과 교육과정, 2012: 110).

둘째, 일상생활이나 친숙한 일반적인 주제에 관한 그림, 사진, 도표 등을 설명하는 간단한 문장이나 글을 쓴다는 성취 기준을 제시한다. 이에 따라 유명 화가의 그림을 보고 그림 제목, 화가, 분위기 등 나타내고자 하는 주제에 관해 설명하는 글을 쓰는 활동과 모둠 활동을 통해 친구들의 여가 활동 선호도를 조사한 후 그래프로 작성해 보고 그래프의 제목, 여가 활동의 종류, 가장 높은 또는 낮은 비율의 여가 활동에 관해 설명하는 글쓰기 활동을 하게 된다(영어과 교육과정, 2012: 111).

이러한 영어과 교육과정의 취지를 바탕으로 일상생활이나 친숙한 일반적인 주제에 관한 그림, 사진, 도표 등을 설명하는 간단한 문장이나 글을 쓴다는 성취기준을 고려하여 남녀 학습자들에게 두 가지 방법으로 글을 써보도록 하였다. 첫째, 주어진 그림, 사진, 도표 등을 설명하는 글을 쓰도록 한다. 둘째, 주제와 관련하여 학습자들이 직접 실제적 그림을 그린 후 그에 관해 영어로 쓰도록 한다. 이 논문에서는 특히 후자를 중심으로 진행하였다.

2.3 그림활용과 쓰기 지도 관련 선행 연구

그림을 활용하여 영어 쓰기 지도를 한 결과 쓰기 능력과 정의적 영역에서 긍정적인 영향을 미쳤다는 연구들이 여러 학자들에 의해 제시된 바 있다. 먼저 유진이(2007)는 그림 자료의 활용이 영어쓰기에 대한 학습자들의 정의적 측면에서 유의미한 영향을 줄 수 있으며 특히 그림 자료를 활용하여 자유 작문을 할 때 자신의 경험에 비추어 어휘를 선택하고 보다 자세히 서술하려는 경향이 높아지는 것을 확인하였다. 그림 자료가 학생들의 스키마를 자극하여 보다 유연한 사고

를 하는 데에 도움을 줄 수 있다는 것이며 그로 인하여 글쓰기에 대한 자신감과 동기가 부여되는 등 정의적 영역에서도 유익하다는 것이다. 이를 통하여 그림 자료를 활용한 쓰기 활동이 학습자들의 쓰기 능력에 긍정적인 변화를 가져오게 할 수 있을 뿐만 아니라 그들의 심리적인 영역, 즉 정의적 측면에서의 긍정적인 영향도 유도할 수 있기 때문에 교육적 유용도가 매우 높다고 하였다.

김은주·노윤숙(2003)은 고등학교 수업에서 그림 자료와 문자 자료를 활용한 쓰기 활동이 영어 쓰기 능력 및 오류 개선에 미치는 영향에 관한 연구를 한 바 있다. 그 결과 하위 학습자들의 경우 그림 자료를 활용한 집단이 쓰기 학습에 대한 흥미와 학습 동기 향상 면에서 효과가 있었으며 상·하위 학습 수준에 따른 오류 유형과 빈도순서는 서로 크게 다르지 않는 것으로 보아 쓰기 자료 유형이 학습자 수준에 따른 오류에는 큰 영향을 미치지 않는 것으로 밝혀졌다. 게다가 상위학습자들의 경우 글의 독창성 면에서 효과가 있었고 하위 학습자들의 경우는 실험이 진행될수록 쓰기 과업에 대한 성취감을 느끼면서 적극적인 학습 태도를 보였다고 보고하였다.

한편 이수정(2005)은 그림일기 쓰기를 활용한 초등학생 영어 쓰기지도에 관한 연구에서 영어 그림일기 쓰기는 글쓰기 능력도 배양하고 쓰기에 재미라는 요소를 줄 수 있다는 점에서 유익한 학습 방법이 된다고 하였다. 그림일기 쓰기는 관심도 없고 재미도 느끼지 못하는 내용을 영문으로 바꾸는 활동과는 달리 자신에게 일어나는 여러 가지 경험과 상황들을 영어로 표현할 수 있어 재미있게 받아들일 수 있으며 꾸준히 쓸 수 있는 동기를 부여하고 학습자를 계속적으로 쓰기 학습에 노출시키면서 창조적인 쓰기 활동을 할 수 있도록 하는 방법이라 지적하였다.

김원영(2005)은 초보 쓰기 지도를 위해서 책 내용이나 이야기에 관련된 그림이나 삽화 등을 이용할 것을 제안한다. 교실에서 그림을 활용한다는 것은 시각적인 이미지와 기억을 통해 언어습득을 할 수 있는 것으로 인간의 두뇌는 글자보다는 이미지로 기억하기를 좋아한다고 하였다. 그림은 실제적 환경을 나타내고 언어행위는 특정한 교실 환경에서 일어나는데 이 환경을 시각화한 것이 그림이므로 시간과 공간을 초월하여 필요에 따라 실물 대신 활용할 수 있는 것이 그림이라고 보고 있다.

이밖에 Ernst(1994)도 학습자들이 직접 그린 그림을 통해 “생각”을 하게 되면 그림과 쓰기 기술이 질적, 양적으로 모두 발달한다고 하면서 그림과 쓰기는 함께 이루어져야 하는 활동이라고 강조하고 있다. 즉, 학습자들에게 자신들의 작품에 대한 “sketch journal”(자신의 그림이 어떤 느낌을 주는지, 그림을 그리면서 어떤 생각을 하게 되었는지 등을 글로 묘사하고 설명하도록 함)을 쓰도록 하는 과정은 그림에 대한 생각의 진행 과정과 그림을 연결해 줌으로써 학습자들로 하여금 자신이 그린 그림에 대한 의미를 표현할 수 있도록 도와준다고 한다.

더 나아가 King (1987)과 Carini (1979)도 그림이 포함된 아이들의 창의적인 쓰기 작품을 통해서 그들을 이해할 수 있다고 하면서 쓰기 활동에서 그림의 역할을 중요하게 다루고 있다.

2.4 성별 차이가 쓰기에 미친 효과 관련 선행 연구

성별에 따라 쓰기 과제를 수행하는 능력과 쓰기에 미치는 정의적 요인이 다르다는 연구들도 몇몇 학자들에 의해 이루어져 왔다.

Pajares와 Valiente(2001)는 497명의 미국 중학생들을 대상으로 남녀 학생별 쓰기 성취도와 동기를 연구한 결과 여학생들이 남학생들 보다 쓰기 능력이 더 높을 뿐만 아니라, 쓰기에 더 강한 자신감을 가지며 쓰기 과제를 주었을 때 그에 대한 인식과 자기규제 능력 등이 더 높다는 것을 발견하였다.

또한 Hamdias¹과 Dabaghi(2012)는 이란의 영어 학습자 64명을 대상으로 편지를 쓴 텍스트를 분석한 결과 여학생들이 글쓰기에 사용한 단어의 수가 남학생들 보다 더 많은 경향이 있다는 것을 확인하였다. 이는 글쓰기를 할 때 여학생이 남학생들 보다 더 많은 어휘 사용을 한다는 것을 의미한다고 한다.

이밖에 Kamari, Gorjian과 Pazhakh(2012)가 성별의 차이가 이란의 영어 학습자들의 쓰기 수행 능력에 미친 효과를 연구한 결과에 의하면 남학생들과 여학생들은 글쓰기 과제에 따라 서로 다른 수행 정도를 보이는 것으로 나타났다. 즉, 남학생들은 한 단락의 의견을 쓰는 에세이(opinion essay)를 더 잘 썼으며 여학

생들은 어떤 대상에 대해 기술하는 에세이(descriptive essay)를 더 훌륭하게 작성하는 것으로 밝혀졌다.

김지나(2010)는 영어학습자의 성격유형에 따른 영어기능별 성취도 분석이라는 연구에서 남학생에게 많은 사고형 학습자는 논리적으로 구조화된 주제를 다루고 싶어 하고 체계적으로 조직화되면서도 정서적 방해로부터 자유로운 교실을 원한다고 하였다. 그에 비해 감정형 성격유형은 여학생에서 확연히 높게 나타나는데 상대방을 배려하여 판단하는 것을 선호하며 삶의 정서적 측면에 관심을 기울인다고 한다. 이들에게는 인간적인 관점에서 깊이 돌볼 수 있는 연구주제나 인간관계를 통한 학습, 따뜻한 우호적인 교실 분위기나 타인의 요구에 호응하여 돕는 것을 통한 학습이 동기를 유발시켜 줄 수 있다고 한다.

이와 같은 이론적 배경을 기반으로 필자가 담당한 남녀 학생들에게 그림을 그리도록 한 후 글쓰기를 한 결과물이 정확성과 유창성 및 정서적 측면에서 어떤 차이를 보이는 지를 다루게 될 것이다.

Ⅲ. 연구 및 쓰기지도 방법과 절차

3.1 연구대상

본 연구의 참여자들은 필자가 재직한 A중학교 1학년 남녀 각반 26명씩 총 52명(2014학년도)이다. 연구에 참여한 학생들은 제주도 중심지역에 소재한 중학교 학생들로서 학부모들의 영어교육에 대한 관심도가 높고 학생들의 영어 학습에 대한 노출 정도가 많아서 영어 과목 성취도가 높은 학생들과 성취도가 낮은 학생들의 격차가 많이 벌어져 있다. 영어 사교육을 받는 대부분의 학생들은 1학년 교과서의 범위를 훨씬 넘어설 정도의 수준을 보이고 있으며 그렇지 못한 학생들의 학업 성취도와 학습의욕은 그에 비해 아주 낮은 편이다. 또한 남학생과 여학생에 따라 극심한 성적 차이를 보인다. 본 연구는 A중학교의 1학년 남녀 각 1개 학급 중, 중상위 집단을 대상으로 2014년 3월부터 10월까지 8개월간 진행되었다. A중학교에서는 수준별로 집단을 나누어 하위집단과 중상위 집단에게 영어를 가르치고 있는데 이 연구에서는 필자가 담당하는 중상위 집단의 남녀 학생들을 대상으로 하였다.

3.2 자료수집

본 연구의 자료를 수집하기 위해 필자는 학생들에게 다음과 같은 활동을 전개했다. 첫째, 그림을 그리게 한 후 그 그림에 대하여 영어로 쓰도록 해서 얻은 남녀 학생들의 쓰기 결과물, 둘째, 그림과 관련된 중간고사와 기말고사 평가 문항을 통한 결과, 셋째, 남녀학생 대상 사전 및 사후 설문지 및 그림 활용 쓰기수업

에 대한 개별 학습자 소감문 등이다. 이들 자료에 대해 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

3.2.1 그림 활용 쓰기활동 결과물

본 연구를 위해 필자는 C출판사의 English I 교과서를 활용하였다. 교과서에 제시된 Project, Step Up, Fun with Writing 과제를 지도하기 위해 학생들에게 일상생활에 관한 친숙한 소재인 자기 자신, 친구, 미래의 계획, Dream Pet, 과거의 즐거웠던 기억 및 이상적인 교복에 대한 그림을 그리도록 하였다. 그 후, 그 그림에 대한 설명을 영어로 직접 적어 보도록 해서 최종 연구 자료를 수집하였다. 교과서에 제시된 단원의 주제 및 활용그림을 소개하면 다음 <표 1>과 같고 부록 5~9에 실제 예시를 제시하였다.

<표 1> 단원의 주제 및 활용그림

단원	주제	그림
A New Start	Introduce Yourself and Your Friend -Step Up	one's self-portrait or a picture of a celebrity
My Favorite thing	About My Best Friend -Project	friend's brain map
It's Up to You	Sora's Plan for This Weekend -Fun with Writing	one's vacation plan
My Pet, My Friend	What's Your Dream Pet? -Step Up	one's dream pet
A Room for Two Sisters	Make Your Own Photo Book -Project	a scene about one's enjoyable moment
For or Against	School Uniforms -Step Up	one's ideal school uniform

3.2.2 그림 관련 문항에 대한 중간 및 기말고사 성적

그림을 활용하여 쓰기 지도를 한 후 학생들의 쓰기능력에서 어떻게 향상되었는지를 알아보기 위해 중간고사와 기말고사에 출제된 그림과 관련된 문항을 연

구 자료로 삼았다. 글을 읽고 내용을 그림으로 파악하는 객관식 문항과 그림의 내용을 묻는 질문에 답하는 서술형 문항의 성적을 연구 자료로 채택하였다. 구체적인 내용은 <표 2>와 같다.

<표 2> 그림과 관련된 중간 및 기말고사 문항²⁾

중간고사(24점 만점)			기말고사(24점 만점)		
문항 번호	문항 내용	문항유형	문항 번호	문항 내용	문항유형
6	글을 읽고 내용을 그림으로 파악하기	객관식	1,13	글을 읽고 내용을 그림으로 파악하기	객관식
1,2,3	그림의 내용을 묻는 질문에 대답하기	서술형	1,4,5, 17	그림의 내용을 설명하는 문장 고르기	서술형, 객관식
6	그래프의 내용을 설명하는 간단한 문장 쓰기	서술형			

3.2.3 사전 및 사후 설문조사

학생들의 영어 학습과 그림활용 영어 수업에 대한 전반적인 흥미도와 태도의 변화를 알아보기 위해 그림을 그리도록 한 후 영어 글쓰기를 시작하기 전과 후에 설문을 실시하였다. 2014년 3월에 사전 설문을 실시하였고 실험이 끝난 후 2014년 12월에 사후 설문을 실시하였다. 사전 설문지의 문항 내용은 아래 <표3>과 같이 그림을 활용하여 글쓰기하기 전의 영어 학습 전반과 그림 그리기에 대한 흥미를 파악할 수 있도록 하였다.

2) 부록 1~2에 수록

<표 3> 사전 설문조사 내용

질문 내용	문항 수	문항번호
영어 학습 흥미도 및 어려운 부분	2	1-2
그림 그리기가 영어 학습에 미치는 영향	2	3-4
그림과 영어 글쓰기 결과물 공유	1	5

사후 설문지의 문항은 사전 설문지의 문항과 대체로 동일하나 그림을 그려서 사용한 글쓰기 활동이 영어쓰기 능력에 어떤 영향을 준다고 생각하는지를 알아보기 위한 문항을 추가하였다. 사후 설문 조사 내용은 다음과 같다.

<표 4> 사후 설문조사 내용

질문 내용	문항 수	문항번호
영어 학습 흥미도 및 어려운 부분	2	1-2
그림 활용 과제 수행에 대한 느낌	4	3-6
그림 활용 글쓰기가 영어 학습 흥미 향상에 미친 영향	1	7
그림 활용 글쓰기가 영어 쓰기 능력향상에 미친 영향	2	8-9
그림 활용 글쓰기 활동에 대한 흥미 및 태도	4	10-13

3.2.4 그림 활용 수업에 대한 학생들의 반응

이 밖에 수업이 끝난 후 학생들에게 그림을 활용한 영어 쓰기 활동에 대한 느낌을 쓰도록 하여 연구 자료로 활용하였다. 수업 받은 학생들에게 이메일이나 휴대폰 문자를 통해 자신의 소감을 필자에게 전달하도록 하였는데 10여명의 학생들이 반응을 보여 질적 연구 자료로 삼았다.

3.3 자료 분석 방법

학생들이 직접 그린 그림에 관해 영어로 표현한 최종 글쓰기를 정확성 (accuracy)과 유창성(fluecny)의 측면에서 평가해 보았다. 이것은 학생들이 쓴 글의 질(writing quality)은 정확성과 유창성에 의해 평가될 수 있으며, “정확성은 단어와 문장 수준에서 오류가 없는 언어를 쓸 수 있는 능력을, 유창성은 주저나 막힘, 그리고 중단 없이 많은 양의 언어를 쓸 수 있는 능력을 나타낸다 (Casanave, 2004: 67-68).”는 견해를 반영한 것이다.

정확성 측면에서 학생들이 쓴 텍스트에 나타난 어휘선택과 문법 및 문장구조 사용이 적합한지 여부를 비교 평가하였으며, 유창성 측면에서 텍스트의 내용이나 아이디어 전개(idea development)의 적절성과 표현의 풍부함 여부를 비교 기술하였다. 연구의 신뢰성을 높이기 위해 영어 원어민 보조교사와 상의하여 결과물을 평가 분석하는 과정을 거쳤다.

그림 활용을 통한 글쓰기와 관련된 중간고사와 기말고사 문항은 학생들이 두 시험을 치른 직후 남녀 학생별로 평균 점수를 계산하여 서로 간에 글쓰기 능력을 비교해 보았다. 그림을 그린 후 실시한 글쓰기 활동이 정의적 요인에 어느 정도 영향을 미쳤는지 알아보기 위해 실시했던 설문조사는 구글 드라이브의 설문지 응답 분석³⁾을 통해 그래프 방식으로 통계처리를 했다. 마지막으로 학생들이 보내온 이메일이나 문자는 내용 분석을 통해 그림을 활용하여 진행한 영어 쓰기 수업에 대해 어떤 생각을 갖고 있는지를 분석해 보았다.

3) 설문지를 간편하게 온라인상에서 만들어 보낸 후 응답을 받고 그에 대한 분석을 제공하는 프로그램, www.google.com 참고

3.4 쓰기지도 방법 및 절차

본 연구에서는 현행 2009 개정교육과정 내의 중학교 1학년 영어 교과서 Project, Step-up, Fun with Writing 영역에 제시된 쓰기 활동 중에서 주어진 그림, 사진, 도표 등에 대한 주제와 관련하여 실제적인(authentic) 그림을 그리도록 한 후 그에 관해 쓰는 활동을 하였다. 특히 일상생활의 친숙한 주제에 대하여 그림으로 그리고 그것을 영어로 써보도록 하였고 쓰기 전 활동(Pre-writing), 쓰기 중 활동(While-writing), 쓰기 후 활동(Post-writing)으로 나누어 단계별로 진행하였으며 그 중에서도 쓰기 전 활동에 중점을 두었다.

쓰기 전 활동(Pre-writing)은 단순히 글쓰기 주제와 관련한 그림을 그리는 과정이라기보다 주제와 관련된 그림 그리기를 통하여 짝과 함께 대화하고 회상하며 상상하여 구조화 시킨 후 글로 써내려 갈 수 있도록 도와주는 중요한 계획단계에 해당한다. 학생들은 그림으로 미리 글의 윤곽을 잡은 후 친구와 대화함으로써 구체화 시키고 기억해낸 것을 구조화하고 상상력을 발휘하여 창조해 내게 된다. 그 결과 그림으로 그릴 때 생각해낸 범위만큼의 쓰기 결과물을 만들게 된다. 쓰기 전 활동은 특히 브레인스토밍과 마인드맵 기법을 통하여 무엇을 어떻게 써야 할지에 대해 느끼는 막막함을 줄이고 아이디어를 생성하면서 구체적인 쓰기 지도를 만들어내는 과정이다.

참가자들은 쓰기 전 활동을 통해 그림을 그리고 가급적 친구들과 브레인스토밍과 마인드맵 활동을 많이 함으로써 쓰고자 하는 주제와 내용에 대해 준비를 잘 하였다.

이 단계에서 그림 그리기와 브레인스토밍 활동 및 마인드맵 활동을 연결시키고자 한 이유는 그 두 가지 기법이 학생들의 쓰기 능력 향상을 위해 매우 효과적이기 때문이다. 예를 들어 Brown(2007)은 브레인스토밍이 쓰고자 하는 주제에 대해 열린 마음으로 아이디어를 생성하고 확장시키는 효과적인 글쓰기 기법이라 지적하고 있다.

백승욱(2011)도 마인드맵이 학생들의 관심을 유도하고 자발적으로 학습에 임하도록 하며, 학습 내용에 대해 사실의 나열이 아닌 사실들 간의 관계를 보여줌으

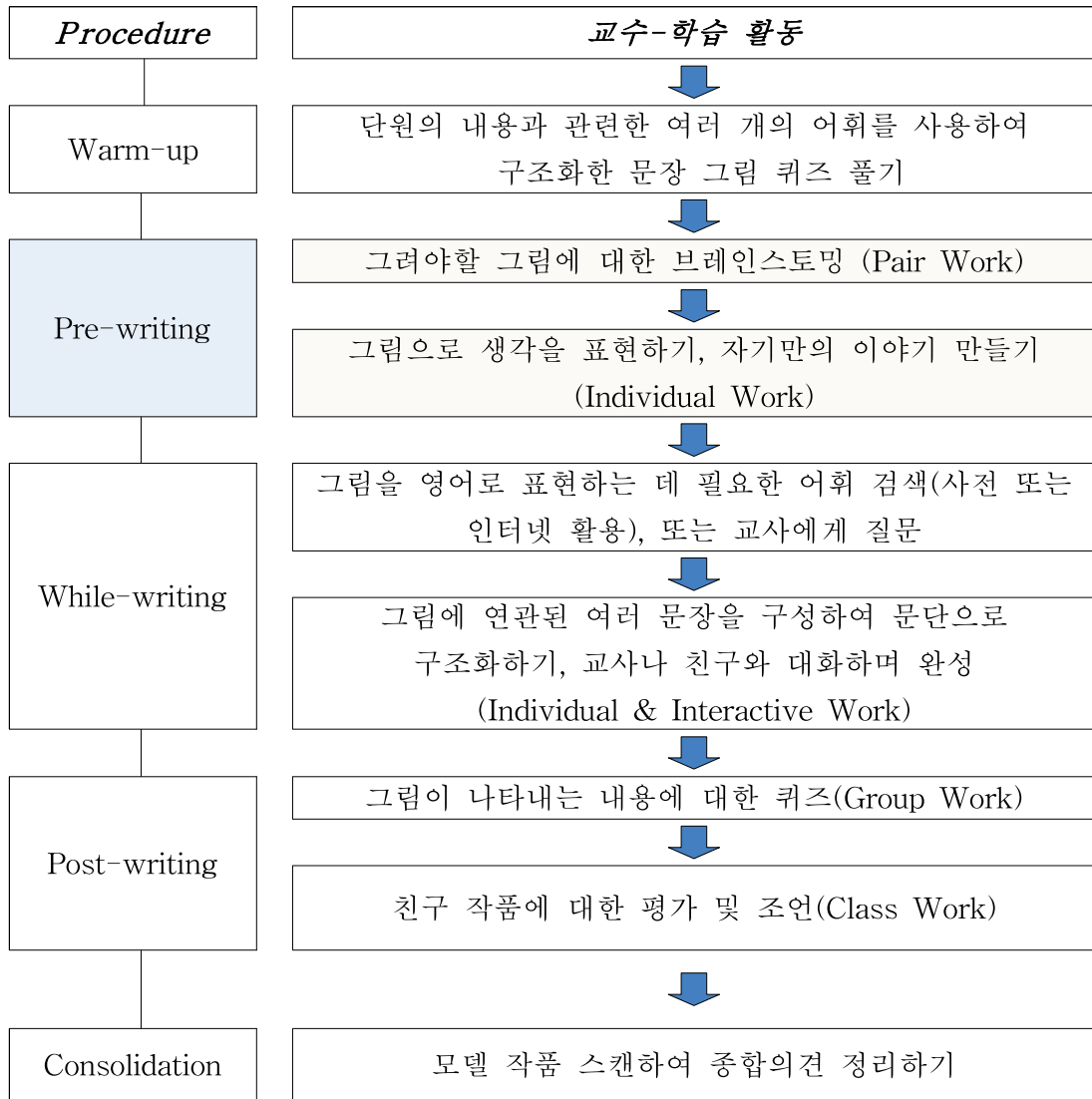
로써 지식을 통합하고 이해력을 심화시켜 주는 수업기법이라고 하였다. 이는 학생들에게 개념이나 목적을 더 잘 이해할 수 있도록 하는 조직적 기술일 뿐 아니라, 인지 기능의 분석에 기초하여 정보를 처리하는 청사진이라고도 하였다. 단어와 아이디어 및 그림을 각기 따로 암송하는 경우보다 연합하여 암송하는 경우에 기억이 더 잘 되는 것으로 나타났으며, 특히 시각적인 방법으로 연합할 경우에 연합이 강화될 뿐 아니라 회상 정도도 좋아진다고 하였다. 학습자가 새롭게 제시된 추상적인 언어와 자신의 경험을 관련지음으로써 보다 생동적인 의미를 구성할 수도 있고 정보 회상도 촉진시킬 수 있다는 사실을 피력하였다.

쓰기 중(While-writing) 활동에서는 의미 전달에 지장을 주지 않는 한 교사의 즉각적인 오류 수정을 지양하였다. 표현하고 싶은 어휘나 아이디어를 구체적으로 생각해 내지 못할 경우 가급적 학생들이 짝과 함께 대화하고 인터넷이나 사전을 활용하여 검색할 수 있도록 하였으며 교사에게 질문을 하는 과정에서 오류를 발견하고 수정할 수 있도록 하였다. 이것이 불가능 할 때는 글쓰기의 일부를 우리 말로 그 내용을 표현하도록 하였다. 또한 조직화 되고 연결되어진 사고 덩어리(chunk) 단위의 문장 구성을 제시하고 생각이 통합 되도록 유도하였다. 또한 자신과 친구들의 생활과 밀접한 소재를 사용하여 함께 아이디어를 생각해보도록 하여 다양한 사고와 유창성에 중점을 둔 글쓰기가 가능하게 하였다.

쓰기 후(Post-writing)활동에서는 학생들 서로의 쓰기 결과물을 전시하고 잘 쓴 작품에 대해 스티커를 붙여주고 조언을 써 주는 등의 동료 평가(Peer Reviewing)를 하도록 하였다.

요컨대, 영어 글쓰기 지도를 하면서 학생들의 영어 사용 능력 및 인지적, 정의적 특성을 고려하는 가운데 친구, 교사와 대화를 통해 자신이 표현하고자 하는 내용을 그림과 글쓰기에 최대한으로 담을 수 있도록 하였다. 동시에 의사소통 중심의 유의미한 삶과 연관된 주제를 가지고 친구나 교사와 충분한 대화와 토론이 이루어지도록 유도하였다. 또한, 텍스트의 문법이나 내용에 대해 친구들 간에 의견을 구하도록 함으로써 협력적 분위기 속에서 글쓰기 과정이 이어지도록 하였다. 그 과정을 요약하면 <표 5>와 같다.

<표 5> 그림을 활용한 영어 글쓰기 활동 수업 모형



3.5 수업의 실제

여기서는 앞 절에서 쓰기지도 방법 및 절차에서 제시했던 학습의 절차를 바탕으로 그림을 그리도록 한 후 영어 글쓰기 수업의 실행에 관하여 수업 주제 선정과 그림 활용 수업 모형의 예를 들면서 구체적으로 지적하려 한다.

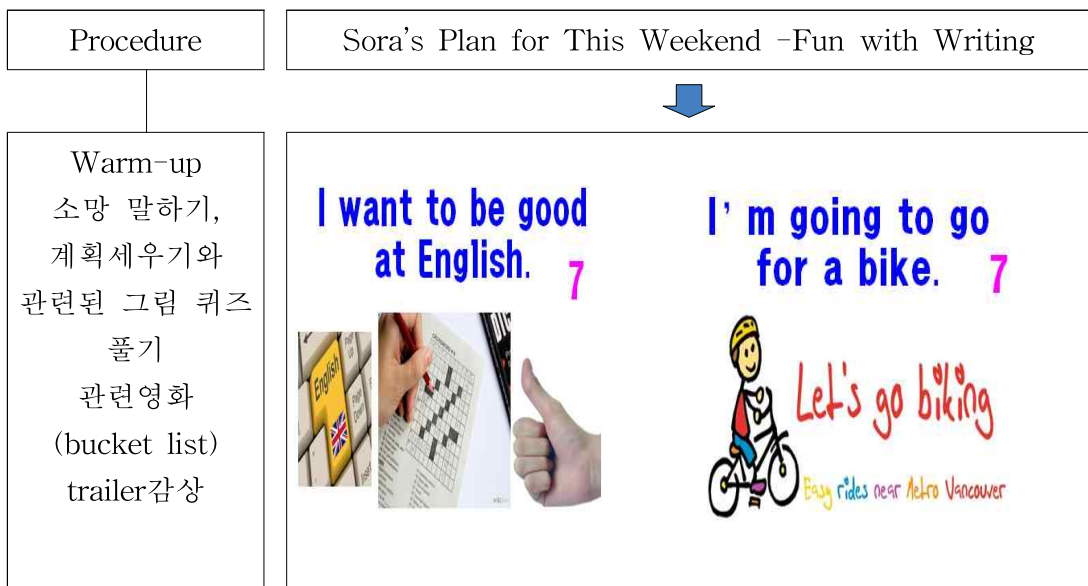
3.5.1 수업 주제 선정

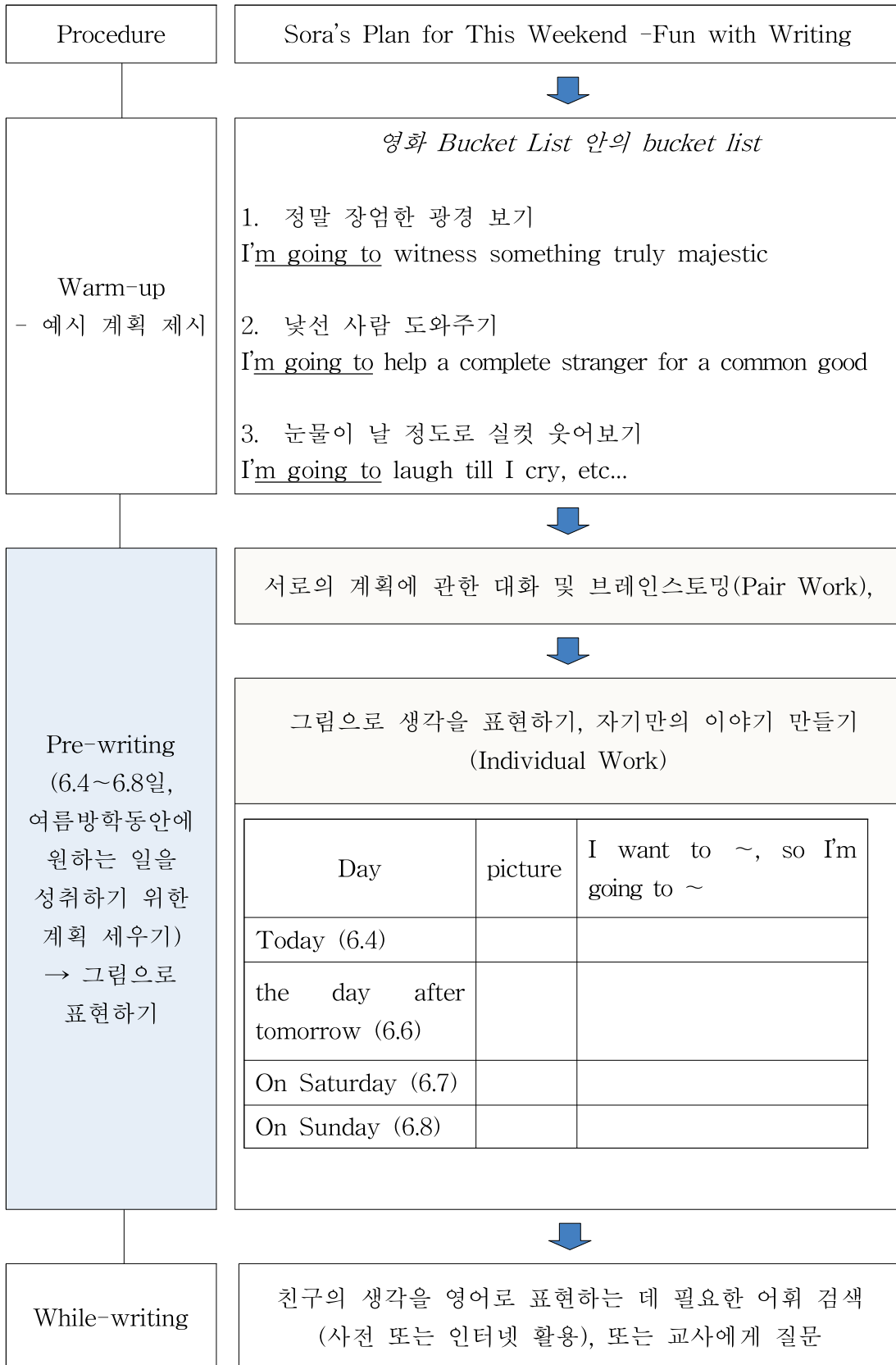
교과서의 그림과 관련된 쓰기 성취기준을 중심으로 단원별로 학습자들이 일상 생활에서 친근한 주제를 그림으로 그려서 표현하도록 하였다. 영어 쓰기에 흥미와 자신감을 가질 수 있도록 하기 위하여 그림을 문장으로 구체화 할 수 있는 단원에서 주제를 선정하였다. 그리고 나서 쓰기 전, 쓰기 중, 쓰기 후 활동으로 수업을 진행 하였고, 학생들이 제작한 몇 가지 모델 쓰기 결과물을 스캔하여 그 내용에 대해 전체 학생들과 공유하였다.

3.5.2 그림 활용 수업 모형의 예

그림 활용을 통한 쓰기 지도 모형을 각 단원별 및 주제별로 설계하여 수업시간에 활용하였다. 다시 말해 이 연구에서 다룬 6개의 단원에 대해 6개의 주제별로 쓰기 지도 모형을 설정하여 이용하였다. 아래 <표 6>은 필자가 고안한 대표적인 그림 활용 쓰지도 모형의 예에 해당한다. 여기서는 하나의 모형만을 제시하고 나머지는 <부록 5>~<부록 9>에 수록하였다.

<표 6> 수업모형: Sora's Plan for This Weekend





Procedure

Sora's Plan for This Weekend -Fun with Writing


While-writing

그림에 연관된 여러 문장을 구성하여 문단으로 구조화하기, 교사나 친구와 대화하며 완성 (Individual & Interactive Work)


Day	picture	I want to ~
(6.4) On the election day		I want to be healthy so I'm going to play basketball at the school basketball court.
(6.6) The memorial day		I want to be creative, so I want to build a cool model with my Lego.
(6.7) Sat.		I want to be smart, so I am going to read lots of book.
(6.8) sun.		I want to spend time with my family so I'm going to hike Halfa Mountain with my family.
Summer break		I want to get a good score on test, so I'm going to study math hard.
Summer break		I want to think hard, so I'm going to play chess.

Post-writing


그림이 나타내는 내용을 'be going to~', 'want to~'문장으로 퀴즈 풀기(Group Work)



I want to grow more, so I'm going to jump rope on Sunday.



I want to be slim, so I'm going to eat little on Sunday.



I want to in-line skate well, so I'm going to practice in-line skating once a week.

친구 작품에 대한 평가 및 조언(Class Work)

Consolidation

모델 작품 스캔하여 종합의견 정리하기

IV. 연구결과 분석 및 논의

본 장은 그림을 활용한 쓰기 수업이 학생들의 쓰기 능력 향상과 흥미도 제고에 어떤 영향을 주었는지에 대한 연구 결과를 제시하고 이와 관련된 논의를 진행하려고 한다. 쓰기 결과물에 대한 분석에 이어 중간 및 기말고사 그림 관련 쓰기 성적 및 설문지 분석, 개별 학습자 소감문 분석 및 논의의 순으로 진행한다.

4.1 남녀학생 집단별 쓰기 결과물 분석


필자가 가르치고 연구 대상으로 삼은 중상위권 반 남녀 학생들이 관련 주제에 대해 그림을 그린 후 그것을 활용하여 만들어낸 쓰기 결과물을 분석하였다. 남학생과 여학생의 결과물을 하나의 세트로 구성하여 6가지 주제별로 각각 2가지씩 결과물을 발췌하여 남녀별로 비교 분석하였다. 다만, 학생들이 가장 흥미를 느꼈던 <친구의 brain map> 및 <이상적인 교복>에 관해 영어로 쓰는 단원은 각각 2개의 결과물을 추가하여 4가지씩 분석함으로써 총 16가지가 되었다. 연구 대상 학생 총 52명 중 32명 남녀 학생의 결과물을 분석하였다. 분석 하는 과정에서 남녀학생 20명의 결과물은 그림을 그리고 영어 글쓰기로 표현하려 하였으나 충분한 어휘 사용 미흡, 어구의 배치 또는 문법적 오류 등으로 인하여 의미 전달이 불분명 하거나 그림으로만 표현하고 영어로 적어내지 못한 경우에 해당되어 분석이 불가능하였다. 분석 대상으로 삼은 그림에 대한 내용은 <표 7>에 나타나 있다.

<표 7> 분석 대상 쓰기 결과물 구성도

주제	그림		
Introduce Yourself and Your Friend -Step Up	one's self-portrait or a picture of a celebrity		
	결과물 1	남학생 1	여학생 1
	결과물 2	남학생 2	여학생 2
About My Best Friend -Project	one's friend's brain map		
	결과물 3	남학생 3	여학생 3
	결과물 4	남학생 4	여학생 4
	one's friend's brain map		
	결과물 5	남학생 5	여학생 5
	결과물 6	남학생 6	여학생 6
What's Your Dream Pet? -Step Up	one's dream pet		
	결과물 7	남학생 7	여학생 7
	결과물 8	남학생 8	여학생 8
Sora's Plan for This Weekend -Fun with Writing	one's vacation plan		
	결과물 9	남학생 9	여학생 9
	결과물 10	남학생 10	여학생 10
Make Your Own Photo Book -Project	a scene about one's enjoyable moment		
	결과물 11	남학생 11	여학생 11
	결과물 12	남학생 12	여학생 12
School Uniforms - Step Up	one's ideal school uniform		
	결과물 13	남학생 13	여학생 13
	결과물 14	남학생 14	여학생 14
	one's ideal school uniform		
	결과물 15	남학생 15	여학생 15
	결과물 16	남학생 16	여학생 16

먼저 영어과 교육과정에 제시된 주변의 실물, 그림, 사진 등을 보고 대상을 묘사하는 문장을 완성할 수 있다는 성취기준을 바탕으로 be동사와 일반 동사를 활용하여 자신이나 제3자를 소개하는 글을 쓰도록 하였다. 이를 위해 자신에 대한 모습을 그리도록 한 후 쓰도록 하거나 묘사의 대상이 실존 인물인 경우, 사진을 제시하고 인터넷에서 인물 검색을 한 후 글을 쓰도록 하였다. 학생들이 만들어낸 결과는 다음 【결과물1】 ~ 【결과물2】와 같다.

【결과물 1】

남학생	여학생
<p>About OOO (comedian)</p>	<p>About Harry Potter (movie character)</p>
	
<p>He has curly hair and wears glasses. His nickname is 'grasshopper'. He is cheerful and fun to be with. He has good reputation. But he is not smart. He is sociable and talkative MC. He is average height. He has inverted triangle face (may)</p>	<p>This is Harry Potter (not Daniel(?))</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. He has an oval face. 2. He has short and curly hair. 3. He is well built and thin. 4. He is of average built 5. I think he is B type blood. Because he is curious about many things and 6. He has blue eyes, white skin brown hair. 7. He has a good leadership, independent, intelligent, strong minded and good imagination. 8. He is seeing the magic medicine. 9. He is very popular and brave. Also he gives fantasy world for children all over the world. He has magic broom and magic cane!

위 텍스트를 보면 남학생의 경우 문법적으로 *He has good reputation.*에서 *good reputation* 앞, *He is sociable and talkative MC.*에서 *sociable and talkative M.C.* 앞, *He has inverted triangle face.*에서 *inverted triangle face* 앞에 관사 *a*를 탈락 시키는 오류를 보였다. 그러나 *be*동사와 *have*동사를 정확하게 사용하여 표현 것으로 나타났다.

텍스트의 내용 면에서는 *curly hair, wear glasses, grasshopper, cheerful, sociable, talkative, average height, inverted triangle* 등을 사용하여 외모를 묘사할 뿐만 아니라 *fun to be with, good reputation* 등의 어구도 사용하면서 인물에 대한 특징을 적절하고 재미있게 묘사하였다.

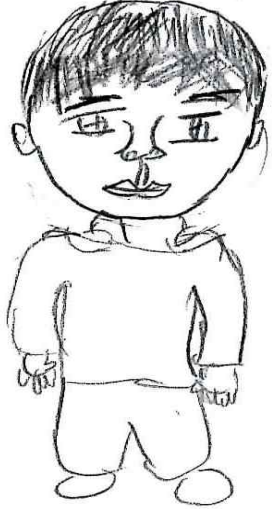
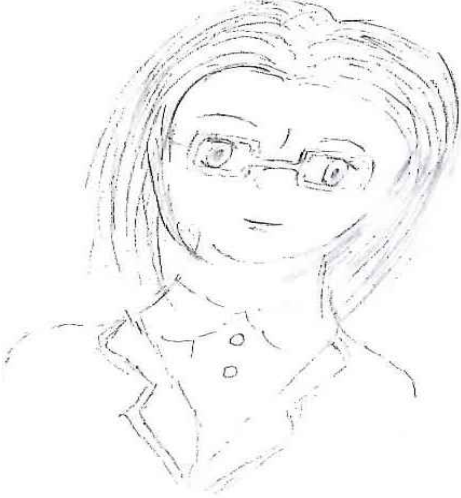
여학생의 경우 문법적으로 *He has a good leadership*에서 관사 *a* 첨가, *good imagination, magic broom* 앞, *magic cane* 앞에서 관사 *a* 탈락 오류를 보였다. 게다가 *He has a good leadership, independent, intelligent, strong minded and good imagination*에서는 명사를 목적어로 취하는 문장의 일관성을 보여주지 못하는 오류를 보였다. 다시 말해 *independent, intelligent, strong minded*를 *independence, intelligence, strong mindedness*로 선택하지 못한 것이다. 이와 비슷하게 *he gives a fantasy world for children*에서는 *gives* 대신에 *created*를, *magic cane* 대신에 *magic wand*를 선택하지 못하였다.

그러나 이야기의 전개를 위해서 사용한 어휘가 매우 광범위한 것으로 나타났다. 이는 텍스트에서 *oval, short and curly hair, well-built, thin, average height, curious, good leadership, independent, intelligent, strong-minded, good imagination, magic medicine, popular, fantasy, magic broom, magic cane* 등 16개 이상의 많은 어휘를 사용한 데서 알 수 있다. 특히 내용 면에서 남학생과는 달리 아이디어가 풍부하고 원인과 결과 관계의 글의 조직을 보이면서 글이 유창하게 연결되고 있음을 보여 주었다.

결국 남녀 학생들은 주어진 인물에 관한 정보를 인터넷을 통하여 검색해보고 친구들과 공유하는 과정을 통하여 그 인물의 겉모습뿐만 아니라 성격까지도 생각해 보는 쓰기 전 활동을 통하여 글을 전개했으나 여학생이 남학생보다 정확성과 유창성의 면에서 좋은 글쓰기를 한 것으로 분석되었다.

이어서 학생들이 쓴 또 다른 【결과물 2】를 보기로 하자.

【결과물 2】

남학생	여학생
 <p data-bbox="288 913 813 1440"> I have 2 round hir I have short and straight hair I am little chubby and I am average height I am O type blood I was born in the year of snake I am very smart </p>	 <p data-bbox="831 913 1358 1440"> My face is oval face. I have shoulder length hair. I am plump. I am a short height. I am O type blood. I was born in the year of the snake I am very cheerful. I am very stay. </p>

위에서 보는 것처럼 친구와 함께 서로의 외모에 대한 대화를 나누도록 하면서 자신의 모습을 그림으로 그리는 과정 속에서 브레인스토밍을 통해 자신의 외모와 성격에 대해 여러 가지 생각을 한 후 쓰기 전 활동에 참여하도록 하였다.

남학생의 경우 문법적으로 명사의 쓰임에서 *I have a round hir*와 같이 *head*를 *hir*로 사용하는 철자상의 오류와 *I was born in the year of snake*에서 *snake* 앞에 관사 *the*를 탈락시킨 오류가 있다. 어휘 면에서 *round, short, straight, chubby, average height, o type blood, in the year of the snake, smart* 등의 묘

사하는 말을 잘 선택하여 독자로 하여금 자신이 어떤 모습인지를 구체적으로 알도록 제시 하였다.



여학생의 경우 문법적으로는 *I am very stay*와 *My face is oval face* 그리고 *I am a short height*과 같은 문장에서 보듯이 마치 우리말 어순에 따라 영어로 직역한 비문법적인 구조를 사용하는 것으로 확인 되었다. 우리말 습관이 영어 쓰기를 할 때도 간섭(interference)현상을 유발하는 것이라 할 수 있다. 글의 내용 면에서는 *shoulder length hair, plump, height, o type blood, cheerful*과 같은 어휘들을 사용하여 자신의 외모를 남학생보다는 섬세하게 표현하는 경향이 있었다.

이처럼 자신의 외모에 대해 표현을 했던 것은 쓰기 전 단계에서 브레인스토밍 활동을 더 활발히 한 결과라 할 수 있다. 따라서 브레인스토밍은 글쓰기 전 단계에서 쓰기 주제에 대해 어휘를 풍부하게 해주는 등 쓰기 능력 향상에 영향을 미치고 있는 기법이라 간주되며 또한 정의적 측면에서는 자신에 대해 자세하고 논리적으로 성찰해 볼 수 있는 기회를 가지게 함으로써 더욱 체계적으로 자기소개를 할 수 있는 바탕을 마련해 주었다.

요컨대, 남학생의 경우 자신의 외모만을 간단히 표현하여 다양한 문장을 활용함으로 인한 문법적 오류를 피함으로써 여학생의 결과물에 비해 정확도가 높았다. 반면에 여학생의 경우는 자신의 외모와 성격을 보다 다양하게 표현함으로써 남학생에 비해 더 많은 문법적 오류를 보여 정확성은 모자랐다. 그러나 자기 모습 그리기를 통한 성찰 과정에 의하여 여러 방면으로 자신을 묘사하는 등 내용 면에서 다소 좋은 결과물을 생성하였다.

다음으로 【결과물 3】 ~ 【결과물 6】은 주변의 친숙한 대상의 성격이나 특성을 간단한 문장이나 글로 묘사할 수 있다는 성취기준을 바탕으로 be동사와 일반동사를 충분히 활용하여 제3자를 소개하는 글을 쓰게 하여 얻은 것들이다.

【결과물 3】

남학생	여학생
 <p data-bbox="295 974 758 1254"> My friend like 태권도. And he like play and game sleep, too. He's favorite subject is P.E. He like 아이 and 라면, 쿠키. </p>	 <p data-bbox="877 952 1348 1635"> Let me introduce Her hobby is drawing a picture. She wants to draw a picture. She is thinking about her love, but I don't know who is her love. Her favorite food is chicken. Her favorite subject is art. Her favorite singer is Shinee and IU. She wants to be an artist. She doesn't like any sport. She is thinking about the cherry blossom festival. She doesn't like seaweed. Her second favorite food is Cookie. she is a good friend. </p>

먼저 【결과물 3】 을 보면 남학생은 문법적으로 *My friend like 태권도*나 *He like 아이서* 에서처럼 주어가 3인칭 단수 현재형 문장에서 동사 변화를 시키지 않은 오류를 보였고 이는 그 다음 문장 *And he like play and game sleep, too*

에서도 발견 되었다. 또한 앞 문장에서는 복수형 *games* 대신에 단수형 *game*을 사용하였고 *like play and game sleep*의 *play* 앞에 *to*를 첨가하는 방법으로 부정사를 활용하지 못했으며 접속사 *and*의 위치를 *game* 다음으로 옮겨서 문장을 자연스럽게 만들지도 못하였다. 또한 *He's favorite subject is PE*와 같이 소유격과 축약형도 혼동하고 있는 것으로 확인되었으며 *ramen cookie*에서는 *ramen cookies* 대신에 단수형을 사용하는 오류를 보였다.

내용상으로도 단조로운 어휘를 선택하여 친구가 좋아하는 것을 표현하였고 우리말 단어를 영어로 바꾸지 않고 그대로 사용하고 있으며 친구에 관한 간단한 정보를 긍정문만을 사용하여 전달하는 경향이 있었다.

반면에 여학생의 경우 *Her hobby is drawing a picture*와 *She wants to draw a picture*에서 *pictures* 대신에 *a picture*를 사용하는 단수와 복수형 혼동 오류, *Her favorite singer is Shinee and IU*에서는 *singers*를 *singer*로 사용하는 단수, 복수 혼동 오류, *are*를 *is*로 사용하여 주어에 따른 be동사의 변화형 오류와 *I don't know who is her love*처럼 어순에 대한 오류를, *Her second favorite food is cookie*에서는 *cookies*를 단수형 *cookie*로 나타내는 오류를 보였다.

그러나 원인과 결과를 반영한 아이디어의 전개 및 긍정문, 부정문, 부정사, 동명사 등의 구문을 광범위하게 사용했음은 물론 *favorite, drawing a picture, want to draw, singer, science, cherry blossom festival, seaweed, second favorite* 등의 다양한 어휘를 사용하여 내용 면에서도 남학생보다 친구가 좋아하는 것을 자세히 표현하는 것으로 밝혀졌다.

위에서 보여준 남녀 학생의 쓰기 결과물은 자신의 친구라는 객관적 묘사의 대상을 소재로 하여 친구의 브레인 맵(brain map)을 그리게 하고 그가 좋아하는 것과 현재의 관심사가 무엇일까에 대해 관련 어휘들을 생각 속에서 정리해보도록 한 쓰기 전 활동을 바탕으로 하였다. 쓰기 전 상태에서 표현하고자 하는 어휘들을 생각 속에서 많이 브레인스토밍해보고 친구와의 대화를 통하여 확인하는 과정이 글쓰기 향상에 많은 영향을 미치고 있음이 드러난 것이다.

자신의 친구를 묘사하는 과제에 대해 학생들이 그림을 그린 후 글쓰기 한 또 다른 【결과물 4】를 보기로 하자.

【결과물 4】

남학생	여학생
<p>환 is favorite food is 떡볶이, </p> <p>환 is favorite thing is Money, </p> <p>환 is favorite subject is P.E. </p> <p>환 is favorite game is FIFA, </p> <p>환 is favorite color is black, </p> <p>환 is favorite sports is soccer </p> <p>환 is favorite soccer team name is 바르셀로나. </p>	<p>she is favorite food is Models.</p> <p>she hobby is cellphone</p> <p>she likes movie is SF</p> <p>she favorite singer is </p> <p>she sport is basketball</p> <p>she animal is dog</p> <p>she favorite music is </p> <p>she is favorite subject is PE</p> <p>she wants to be a Cook</p>

위 텍스트에서 보듯이, 남학생의 경우 문법적으로 *Minho is favorite subject is PE*를 포함한 거의 모든 문장에서 be동사를 중복하여 사용하는 오류를 범했다. 이는 소유격 's를 잘못 사용한 결과이기도 하며 “o 환”이 좋아하는 음식은 떡볶이라는 우리말을 영어 단어 하나씩 대체한 경우이기도 하다. 내용 면에서도 동일한 형식의 문장을 반복하여 친구가 좋아하는 것들을 표현했으며 사용한 어휘

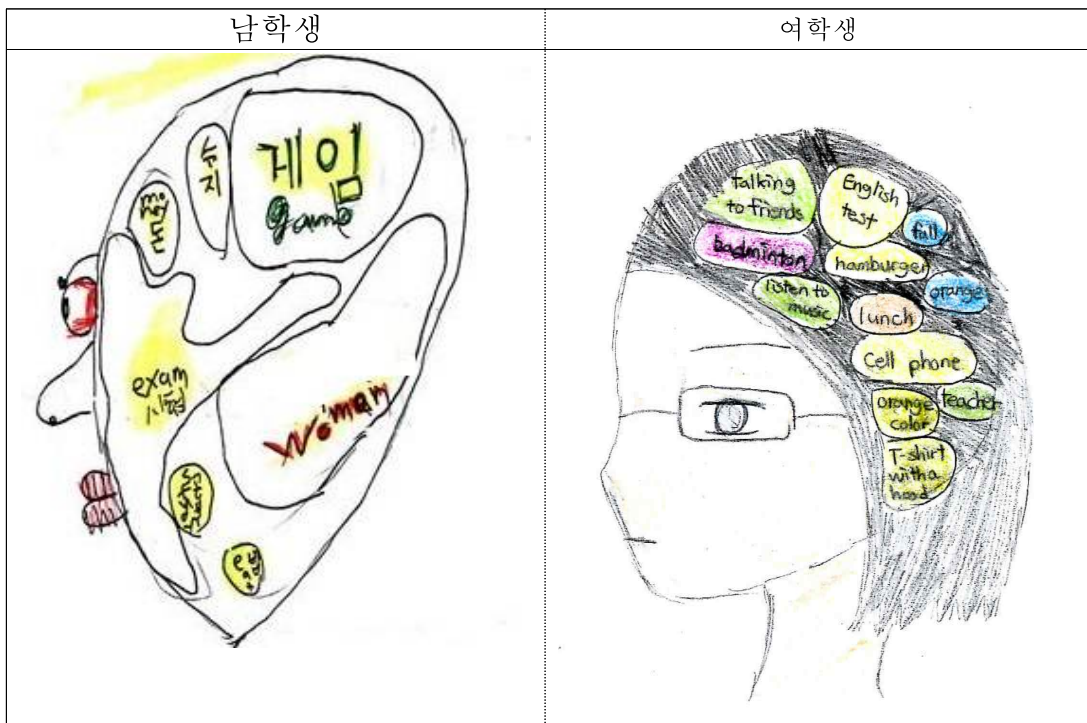
도 몇 개 되지 않았고 거의 단어의 나열에 그쳤다.

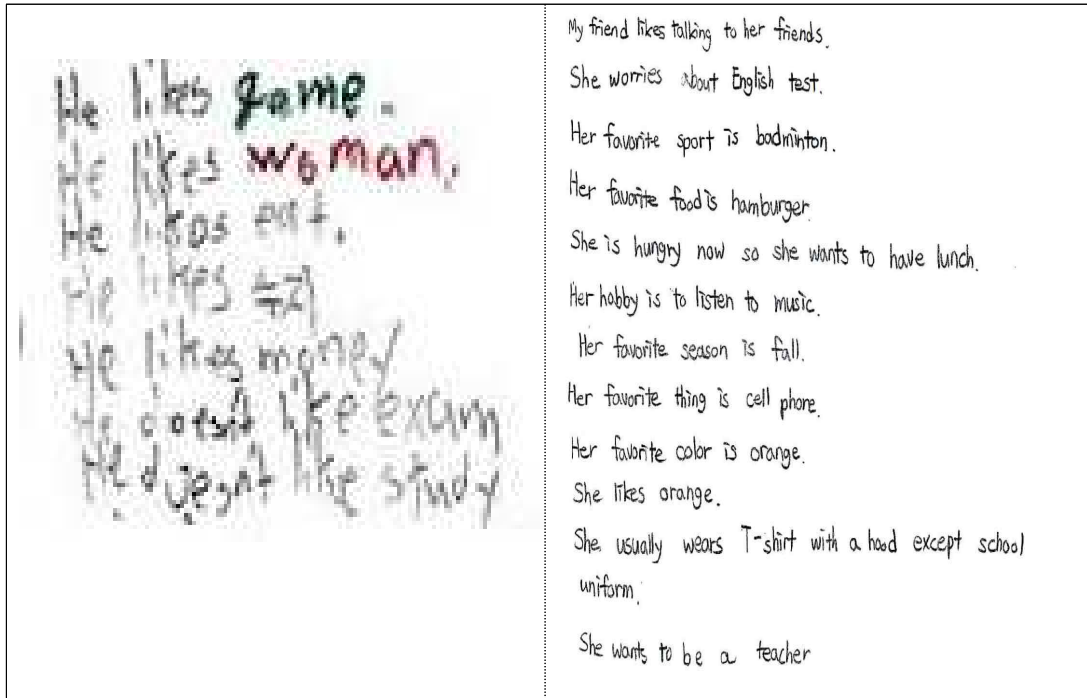
여학생은 문법적으로 *She is favorite food is nodels*, *She likes movie is SF*, *She hobby is cell phone*, *She favorite singer is 틴탑*, *She sport is baseball* 등에서처럼 소유격 *her* 대신 주격 인칭대명사를 사용하는 오류와 철자오류를 보였으며 남학생의 경우에서처럼 우리말 어순대로 단어들을 대체하는 오류가 확인되었다. 또한 *She hobby is cell phone*에서는 *cell phone* 앞에 소유격 *her*를 탈락시키는 오류가 있으며 *he animal is dog*에서는 *dog*앞에 관사 *a*를 탈락시켰다. 그러나 내용면에서는 이러한 문법적 오류를 무릅쓰고 친구가 걱정하는 것, 좋아하는 것, 원하는 것 등을 다양하게 표현하려고 노력하는 경향을 보여 주었다.

결국, 남녀 학생 모두 정확성 면에서는 미흡하나 유창성 면에서 많은 발전을 하였는데 쓰기 전 활동 과정에서 친구와의 대화 및 브레인스토밍을 거친 결과라 볼 수 있다.

또 다른 학생들에게 친구의 브레인 맵을 그리도록 하고 그것에 대해 글을 쓰게 한 후 얻은 결과물은 다음에 잘 나타나 있다.

【결과물 5】





남학생의 결과물을 보면 문법적으로 *He likes game*, *He doesn't like exam*, *He likes woman*. 등에서 *games*를 *game*으로, *exams*를 *exam*으로 *women*을 *woman*으로 단수와 복수형 명사를 혼동하여 사용하는 오류를, *He likes to eat*을 *He likes eat*으로, *He doesn't like to study*를 *He doesn't like study*로 표현하여 부정사나 동명사 사용에서 오류를 보였다. 내용 면에서는 친구에 대해 충분히 쓰지 못한 것으로 나타났다.

여학생의 결과물에서는 문법적으로 *She worries about English test*에서 *tests*를 *test*로, *Her favorite food is hamburger*에서 *hamburgers*를 *hamburger*로, *Her favorite thing is cell phone*에서는 *cell phone* 앞에 소유격 *her* 탈락, *She usually wears T-shirt*에서 *T-shirts* 대신 *T-shirt*를 *except school uniform*에서 우리말 형식의 영작으로 인한 접속사와 주어 동사(*when she wears*)의 생략 오류 및 *school uniform* 앞에 소유격 *her*를 탈락 시키는 오류를 보였다.

문장 구조에 있어서는 *She is hungry now so she wants to have lunch* 등의 인과관계를 나타내는 문장과 *She usually wears T-shirt with a hood*와 같은 다양한 정보를 지닌 문장으로 보다 자세하게 친구를 묘사하는 것으로 보인다.

쓰기 전 활동으로 그림을 그린 후 브레인스토밍 과정을 통하여 나타난 남녀학

생의 결과물을 비교해 보면 단순히 7가지 정보만을 포함하고 있는 남학생의 글보다 12가지의 정보를 표현한 여학생의 글이 훨씬 다양한 표현을 사용함으로써 더 유창하고 자연스러운 것으로 나타났다. 이 결과는 동일한 주제에 대해 그림을 그리게 한 후 글로 표현하는 활동이라 할지라도 성별의 차이에 따라 결과물이 달라지고 있음을 말해준다.

또 다른 학생들이 동일한 주제에 대해 그린 그림과 쓰기 결과물을 보면 다음과 같다.

【결과물 6】

남학생	여학생
<p>His favorite food is 라면.</p> <p>He likes table tennis</p> <p>His hobby is read a book.</p> <p>He likes insect.</p> <p>He want more free time.</p>	<p>she is wants to sleep.</p> <p>she likes che ese.</p> <p>she likes kechup.</p> <p>she likes chicken.</p> <p>she likes spaghetti.</p> <p>she worried with grade.</p> <p>she likes green tea.</p> <p>she likes twix.</p> <p>she likes chocolate.</p> <p>she loves english.</p> <p>she likes food.</p> <p>she is hungry.</p> <p>she think about dream. (with animal)</p>

남학생의 경우 문법적으로 *His hobby is read a book.*에서는 보어에서 *reading*이나 *to read*를 사용하지 않은 오류, *reading books* 대신에 *a book*을 사용한 오류를 보였다. *He likes insect.*에서는 복수형이 되어야 할 *insect*에서 오류를, *He want more free time.*에서는 3인칭 단수 주어에 따른 현재형 문장의 동사변화를 시키지 않은 오류를 보였다. 내용 면에서는 *table tennis, hobby, insect, want, more free time* 등의 어휘를 사용하여 친구에 대해 무난하게 글로 표현하였다.


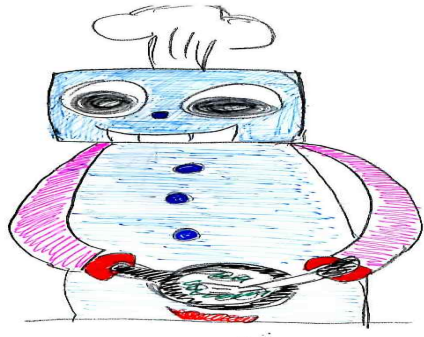
여학생의 경우 문법적으로 *She is wants to sleep.*에서는 be동사와 일반 동사의 중복 사용으로 인한 오류, *She worried with grade.*에서는 *is worried about*이란 구를 사용하지 못했으며 *grades* 대신에 단수형 *grade*를 쓰는 오류 및 *She likes chocolates*에서 단수형 *chocolate*으로, 마지막 문장 *She think about dream.*에서는 3인칭 단수 주어 *she*에 알맞은 *thinks* 대신 *think*를 사용하였고 *dream*앞에 *her*를 탈락시킨 오류를 범했다. 내용 면에서는 남학생보다 어휘를 많이 사용함으로써 친구가 좋아하는 것들에 대해 다양하게 표현하는 유창성을 보였으나 그에 따라 오류도 많이 보이면서 정확성도 감소하였다.

남녀학생 모두 친구의 브레인맵(brain map)을 그려보는 사전 활동을 통하여 많은 정보를 탐색한 후에 글을 쓰게 됨으로써 정확성보다 유창성 면에서 진전을 보였으며 이런 현상은 여학생의 경우 더 두드러졌다.

【결과물 7】 ~ 【결과물 8】은 학교생활이나 친구가 좋아하는 것을 소재로 하여 짧은 글을 쓸 수 있다는 성취기준을 바탕으로 친구의 이상적인 애완동물을 “can/can’t 동사원형” 문장을 활용하여 쓰는 과제로써 다음과 같은 문장구조를 활용하여 대화형식의 5-6문장으로 구성하도록 하였다.

- a. My dream pet is adjective and adjective.
- b. My dream pet has noun and noun.
- c. My dream pet can verb and verb.
- d. My dream pet can't verb and verb.

【결과물 7】

남학생	여학생
 <p>A: What kind of animal do you like? Can you tell me about it?</p> <p>B: Sure. It's red, it has big eyes and smart brain.</p> <p>A: Can it die or swim?</p> <p>B: No, it can't. But it can use fire and fly.</p> <p>A: Is it a phoenix?</p> <p>B: Right!</p>	 <p>A: What kind of robot do you like? Can you tell me about it?</p> <p>B: Sure, It's bright blue. It has big eye and has cook's hat.</p> <p>A: Can it swim or run?</p> <p>B: No, it can't. But it can cook. And it can make cookies. But it can't jump and swim.</p> <p>A: Is it a cooking robot?</p> <p>B: Yes, it's a cooking robot.</p>

위 글을 보면, 남학생의 경우 *It has big eyes and smart brain.*에서 *smart* 앞에 관사 *a*를 쓰지 않은 오류를 보였으나 그 외의 문장들에서는 주어진 형식에 따라서 통제작문을 하도록 했기 때문에 오류를 보이지 않았다. 내용 면에서는 *Phoenix*라는 애완동물이 죽지 않고 불을 사용하는 능력을 가지고 있으며 날 수도 있다는 것을 잘 표현하는 것으로 보였다. 그러한 능력을 가진 불사조를 원하고 있는 학습자의 마음이 시각화를 통하여 구체적인 글로 제시됨으로써 쓰기 전 활동에서 불사조에 대한 브레인스토밍이 내용 표현에 영향을 미치는 것으로 보였다.



여학생의 경우, 문법적으로는 복수형 *eyes*를 사용하지 못했으나 나머지 문장들에서는 오류가 발견되지 않았다. 내용 면에서는 로봇이 요리까지 할 수 있는 능

력을 가지고 있음을 Yes-No질문 형태의 수수께끼 놀이를 통하여 잘 제시하였다. 남학생과 마찬가지로 내용을 시각화함으로써 자신의 상상 속 로봇의 능력을 구체적으로 생각해 보는 기회를 제공하였다.

쓰기 전 활동에서 학생들에게 자신의 이상적인 애완동물을 그려보면서 할 수 있는 일과 없는 일을 생각해 보는 과정을 거치도록 한 후 그 동물에게 자신이 가지고자 하는 두 가지 힘을 부여하도록 하였고 그렇게 창조된 애완동물을 통하여 현실의 불가능한 꿈을 이루기 위한 목표를 그림과 글에 잘 표현하였다. 대부분의 학생들은 이와 같은 쓰기 전 활동이 그들의 상상력을 풍부하게 하고 그림을 그려서 표현하니 더욱 쉽고 친구들과 결과물을 공유함으로써 아이디어를 제공받아 보다 발전된 모습의 상상속의 동물을 만들 수 있었기 때문에 이 활동을 가장 좋아하는 것으로 분석 되었다.

이번에는 또 다른 남녀 두 학생이 상상속의 동물에 대해 어떻게 글로 표현 하였는지 보기로 하자.

【결과물 8】

남학생	여학생
	
<p>A: What kind of robot do you like? Can you tell me about it? B: Sure. It has leg. It has chair. A: Can it jump or fly? B: No, it can't. But it can see future and sit and walk. A: Is it a Binso? B: Right!</p>	<p>A: what kind of animal do you like? Can you tell me about it? B: Sure. It's big and brown. It has wing. A: Can it swim or talk? B: No, it can't. But it can fly A: Is it a phoenix and dance B: No, try again.</p>





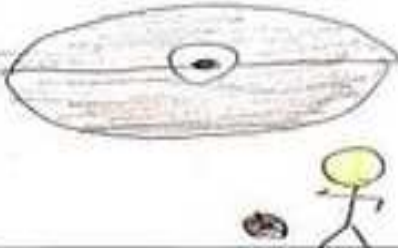
남학생의 경우 *It has leg.*에서 *legs*대신 단수 명사 *leg*를 쓴 오류, *It has chair.*에서 *a chair* 대신 관사 *a*를 탈락시킨 오류, *But it can see future and walk.*에서는 *future*앞에 관사 *the*를 탈락시키는 오류를 보이고 있다. 내용 면에서는 미래를 볼 수 있고 앓을 수 있으며 걸어 다닐 수도 있는 로봇을 원하는 심정을 잘 표현하였다.

여학생의 경우 *It has wing.*에서 *wings*를 단수명사형으로 쓰는 오류를 보이고 있으며 내용 면에서 애완동물의 소유자는 날개가 있어 날 수 있고 춤도 같이 출 수 있는 pet을 원하고 있다는 것을 잘 표현하였다. 특히, 이 글을 쓴 학생은 독특한 방법으로 자신의 소원을 표현하였다. “사자”와 “날 수 있는 능력”을 복합시킨 상상 속의 동물로 “*Flion*”을 만들어내었다. 이 글을 보여주었을 때 다른 학생들의 상상력을 충분히 자극시킬 수 있는 글이다.

상상 속 동물에 대한 그림 그리기를 하여 쓰기 전 활동을 거친 두 결과물을 비교할 때, 여학생의 글이 남학생의 글보다 창의력이 넘치고 아이디어 구성력이 뛰어나다고 할 수 있다.

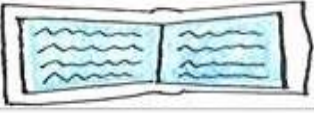




다음 【결과물 9】 ~ 【결과물 10】은 일상생활에 관한 자신의 미래 계획에 대해 간단히 쓸 수 있다는 성취기준을 바탕으로 *want to, be going to* 문장을 활용하여 자신의 미래 계획에 대해 쓰도록 하여 얻은 것들이다. 【결과물 9】부터 보면 다음과 같다.

【결과물 9】

남학생		
Today (6.4) ○ Wednesday		I want to ^{good} have ^{more} more, so I'm going to jump rope
the day after tomorrow (6.6) ○ On Friday		I want to ^{see} go ^{walk} picture, so I'm going to go ^{go} a photo shop
○ Saturday (6.7)		I want to ^{give} play game, so I'm going to play game
○ On Sunday (6.8)		I want to ^{be} smart smart more, so I'm going to study math
○ During the summer vacation		I want to ^{good} have health, so I'm going to play all soccer

남학생의 경우 문법적으로 *I want to see camping picture, so I'm going to go a photo shop.*에서 *pictures*대신 단수형 *picture*를 사용하는 오류, *a photo shop* 앞에 전치사 *to*를 탈락시킨 오류, *a photo studio*를 *a photo shop*처럼 사용하여 우리말을 영어로 바로 대체하는 어휘 선택의 부적합성을 보였다. *I want to game. I want to good health*에서 *want to* 다음에 동사의 원형 대신 명사를 사용, *I want to smart more.*에서 *want to* 다음에 동사 원형 대신 바로 형용사를 사용하는 오류 및 비교급 형용사 *smarter* 대신 *smart more*를 사용하는 오류를 보였다. 내용 면에서는 자신만의 계획을 사실적으로 전달하기 위하여 *jump rope, camping picture, smart, good health* 등의 어휘를 사용하여 자신의 미래 계획을 자세히 표현하려고 하였다.

【결과물 9】

여학생		
Today (6.4) On Wednesday		I want to be smart, so I am going to study 8 hours.
the day after tomorrow (6.6) On Friday		I want to diet so I am going to eat a little.
On Saturday (6.7)		I want to grow more so I am going to jump rope.
On Sunday (6.8)		I want to watch TV so I am going to watch TV
During the summer vacation		I want to buy EXO album. so, I am going to buy EXO album






여학생 결과물에서는 문법적으로 *I want to eat a little*에서 *eat less* 대신 *eat a little*을 사용하는 오류 속에 마치 우리말 ‘약간’을 그대로 영어로 옮기는 경향을 보였다. 내용 면에서는, *I want to watch TV, so I am going to watch TV* 등의 전후 의미가 문맥상 반복되는 문장을 써서 다소 건조한 느낌을 주었고 *I want to buy EXO album. so I am going to buy EXO album*에서는 *have* 대신 *buy*를 쓰는 어휘 선택의 오류와 *EXO album* 앞에 관사 *the*를 탈락시키는 오류를 보였다. 그러나 인과관계의 문장을 만들기 위해서 *so*~문장을 적절히 선택하였다. 내용상으로는 자신의 계획에 대한 사실적 정보를 전달하기 위하여 *diet*, *grow more*, *jump rope* 등의 어휘를 사용하여 자신이 평소에 하고 싶었던 일들을 그림과 언어를 통해 구체화 시켰다.

쓰기 전 활동으로서 영화의 일부분(버킷 리스트)을 보고 삶에서 주어진 소중한 시간을 어떻게 쓸 것인가에 대해서 좀 더 깊이 생각해 보도록 한 후 그림을 그리며 계획을 글을 쓰는 과제를 수행하도록 하였다. 대부분의 학생들은 이 활동에 대해 그림을 그리며 몰입했는데, 이는 다가올 그들의 긴 연휴에 대한 구체적인

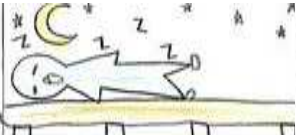




사고의 기회를 갖고 이를 내면화시켜 글로 표현하는 과정이 되었다.

앞 【결과물 9】와 같은 주제와 성취기준을 활용하여 또 다른 남녀 학생들이 여름 방학에 하고 싶은 일을 요일별로 계획한 것을 쓴 결과물은 다음에 제시되어 있다.

【결과물 10】

남학생		
Today (6.4) O n Wednesday		I want to grow up so I'm going to exercise on wedn day
the day a f t e r tomorrow (6.6) On Friday		I want to watch TV, so I'm going to watch TV '정권의양 on Friday.
O n Saturday (6.7)		I want to go cam ping, so I'm going to ask my family to go camping with me
On Sunday (6.8)		I want to go church so I'm going to sing a song on sunday
During the s u m m e r vacation		I want to swimming I'm going to ask my family to go swimming with me on summer vacation.

【결과물 10】

여학생		
Today (6.4) O Wednesday		I feel sleepy. So I'm going to bed.
the day after tomorrow (6.6) On Friday		I want to play. So I'm going to beach.
O Saturday (6.7)		I want to study. So, I do homework, and read books.
On Sunday (6.8)		I want to travel. So, I'm going to U.S.A.
During the summer vacation		I want to eat. So, I'm going to restaurant.

위에서 보듯이, 남학생은 문법적으로 *go church*에서 *go*앞에 전치사 *to*를 탈락시키는 오류, *I want to swimming*에서 동사 원형 *swim* 대신 동명사 *swimming*을 사용 하는 오류를 보였으며 글의 후반으로 갈수록 오류가 더 많이 나타났다. 그러나 인과관계를 나타내기 위해 *so~* 구문을 적절히 활용하였다. 내용 면에서는 *grow more, exercise, go church* 등의 어휘를 사용하여 자신의 미래 계획을 사실적으로 적절히 표현하려고 노력하였다. 이 결과는 학생이 평소에 하고 싶었던 일들을 그림과 언어를 사용하여 시각화, 구체화시켜 제시하였음을 보여준다.

여학생은 각 요일별 또는 방학 동안의 계획에서 *I want to play, so I'm going to beach.*에서 *beach* 앞에 관사 *the*를 탈락시키는 오류, *I want to study, so I do homework and read books.*에서는 *I am going to do homework and read*

books.처럼 미래시제를 쓰지 않았으며 *I want to travel, so I'm going to U.S.A* 와 *I want to eat, so I am going to restaurant.*에서는 U.S.A 앞에 관사 *the*와 *restaurant* 앞에 관사 *a*를 탈락 시키는 오류를 보였다. 그러나 문장 구조상으로는 남학생의 글처럼 *so~* 구문을 적절히 이용하였다. 내용상으로는, 일상생활에 대한 미래의 계획을 시각적 이미지와의 결합을 통해 구체적인 글로 표현 하였다.

다음의 【결과물 11】 ~ 【결과물 12】는 주변의 실물, 그림, 사진 등을 보고 대상을 묘사하는 문장을 완성할 수 있다는 성취기준을 바탕으로 과거 시제를 활용하여 즐거웠던 과거의 기억 속의 한 장면에 대해 그림을 그린 후 글로 써보는 활동을 통해 만들어진 것 들이다.

【결과물 11】

남학생

The illustration is divided into two scenes. The top scene shows a soccer match with six players and a ball. The bottom scene shows a family of three (a driver and two passengers) in a car. Handwritten text in English is connected to the scenes by arrows.

- I played soccer with my friends.
- Our team won by 3:1.
- I scored, so I was very happy.
- After soccer match, we went to the library, and we studied.
- It was memorable experience.

IN SUMMER VACATION!!!

- Also, my family dived to the ocean.
- We swam at there.
- We ate pork for dinner.
- We played few games.
- Finally, we talked about future-dreams.

우선 남학생의 결과물을 보면 문법적으로 *after soccer match*에서 *soccer*

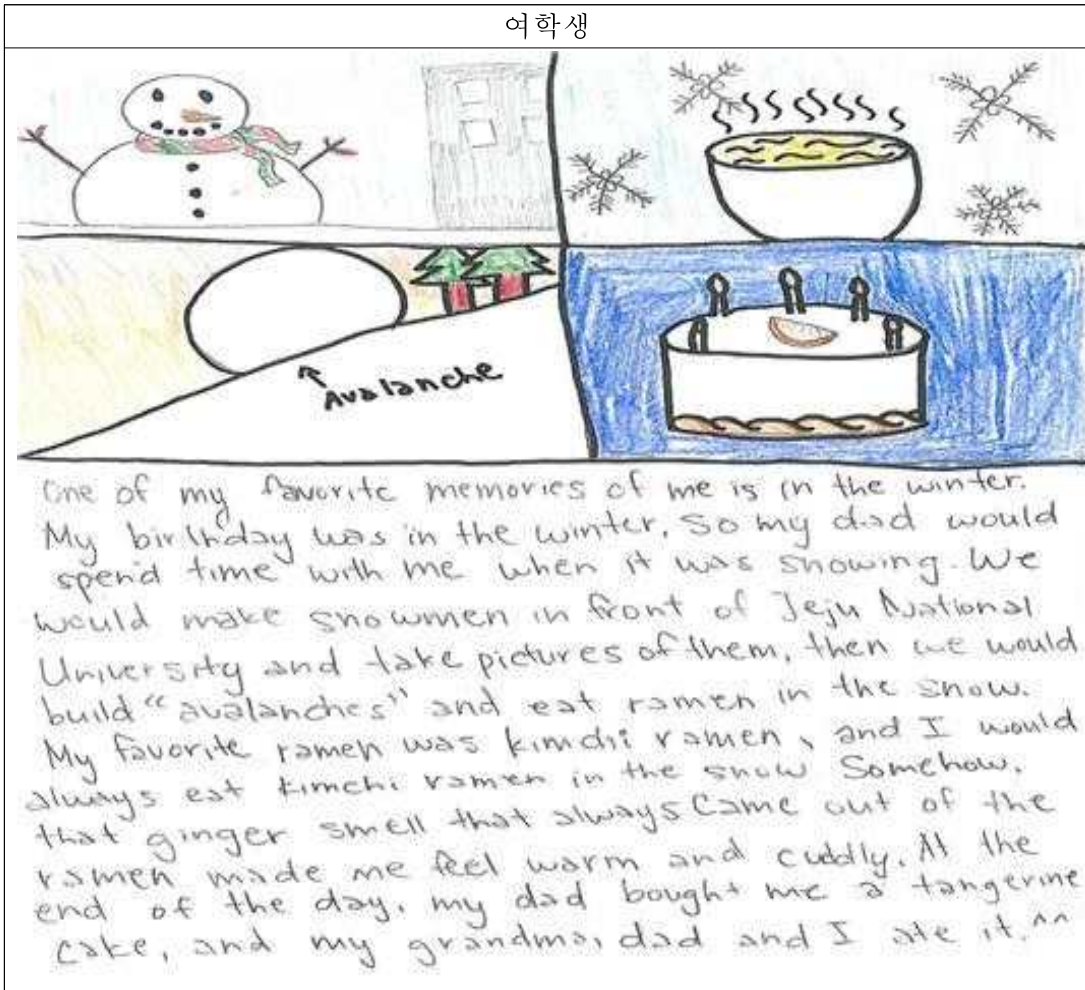
match 앞에 관사 *the*를 탈락 시키는 오류, *It was memorable experience.*에서 *memorable experience* 앞에 관사 *a*를 탈락 시키는 오류, *Also my family drived to the ocean.*에서 *drove* 대신에 *drived*를 써서 시제의 일치를 시키기 위한 잘못된 형태의 동사변화형을 사용하였고 *We swam at there.*에서는 *in it*을 *at there*로 우리말처럼 대체하여 영작하는 오류를 보였다. 또한 *Finally, we talked about future dreams.*에서는 *dreams* 앞에서 소유격 *our*를 탈락시키는 오류를 보였다.

그러나 글의 전개 과정에서 *I scored, so I was happy.*와 같은 문장에 *so*를 연결어로 사용함으로써 인과 관계를 나타내는 문장을 잘 구성 하였고 *After soccer match, we went to the library.*나 *Also my family drived to the ocean.*에서는 *after*나 *also* 등 시간의 흐름을 나타내 주는 연결어까지 사용하여 독자들이 이해하기 쉬운 문장 흐름을 유지 하였다.

또한 내용 면에서는 *I played soccer. Our team won by 3:1. We went to the library and we studied. It was memorable experience. my family drived to the ocean. We swam. We ate pork for dinner. We played games. we talked about future dreams.*에서 보듯이 모두 즐거운 추억을 연상 시키는 과거시제를 사용한 문장을 구성하여 성취기준을 충족시키고 있으며 시간의 흐름에 따라 세밀하게 문장을 구성하면서도 감정을 나타내는 어휘 *happy, memorable*까지 적절히 선택하여 글쓴이가 보낸 하루 일과를 자신의 느낌과 더불어 아주 자세하고 유창하게 표현하였다.

【결과물 11】

여학생



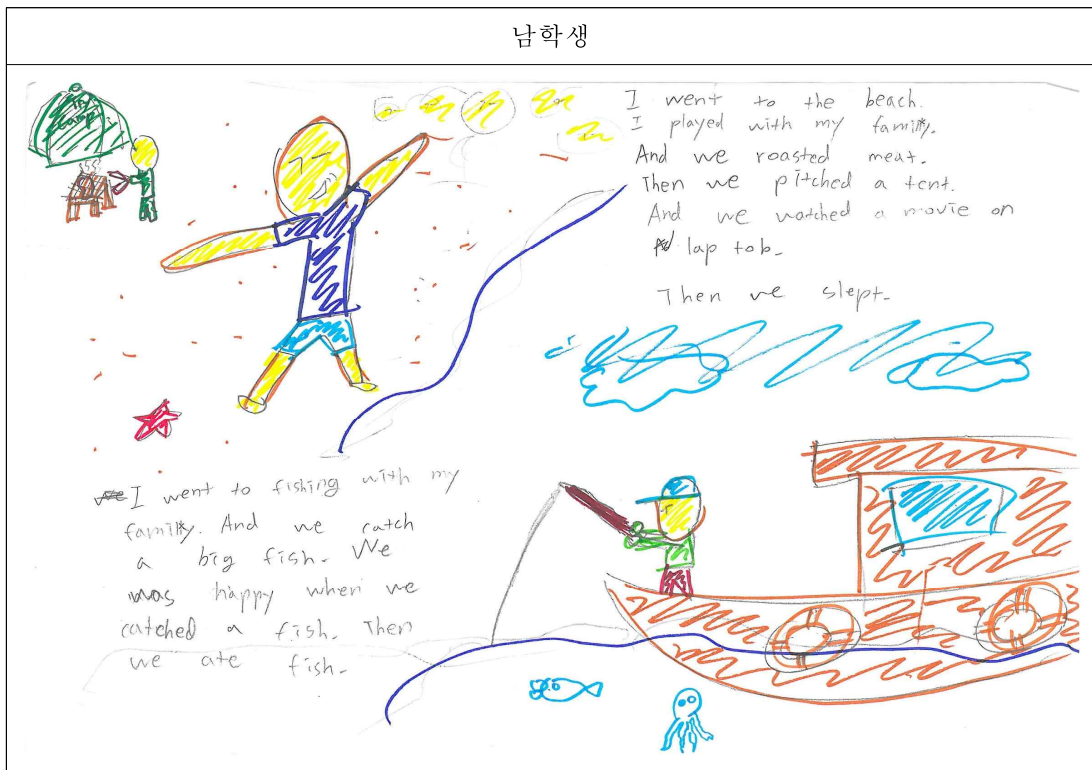
여학생의 경우 문법적으로 *One of my favorite memories of me is in the winter.*에서 불필요한 *of me*를 첨가한 오류, *from the winter*를 *in the winter*로 사용한 전치사 오류, *My birthday was in the winter*에서 *during the winter* 대신 *in the winter*를 사용한 오류를 범했고 그 외에는 모두 문법에 맞도록 표현하였다.

문장의 구성 면에서는 *My birthday was in the winter, so my dad would spend time with me.*에서 보는 바와 같이 *so*로 연결하여 인과 관계를 나타내주고 *would*를 사용하여 과거의 불규칙한 반복적 사건임을 나타내 주고 있으며 *When it was snowing we would make snowmen.*에서는 시간을 나타내는 접속사 *when* 과 *would*를 사용하여 과거의 습관적인 기억에 관해 정확하고 매끄럽게 표현하

였다. 또한 *Then we would build "avalanches"*에서도 *Then*을 사용하여 시간의 흐름을 표현 하였다. 또한 문장 전반에 걸쳐서 과거의 한 장면임을 나타내는 시제사용과 그에 일치하는 동사가 적재적소에 들어 있는 것으로 확인 되었으며 *my dad would spend time with me., we would make snowmen, we would build "avalanches", I would always eat kimchi ramen.*과 같은 문장들에서는 *would~* 구문을 사용함으로써 이 기억이 과거에 자주 반복되었던 일임을 표현하려고 하였다.

내용 면에서는 과거의 즐거웠던 일에 관하여 시간의 흐름에 따라 또는 반복되면서 즐거웠던 기억을 중심으로 잔잔하게 써내려가고 있으며 글쓴이의 즐거웠던 마음도 전해줄 수 있도록 유창하고 자연스럽게 표현한 글로 분석되었다.

【결과물 12】



위에서 보듯이 남학생은 문법적으로 *we watched a movie on lap top.*에서 *lap top* 앞에 소유격 *our*를 탈락 시키는 오류, *I went to fishing* 불필요한 *to*를 첨가하는 오류를 보였으며 *we catch a big fish.*나 *we catched a fish.*에서 *caught* 대

신 *catch*나 *caught*를 사용하여 불규칙 과거형을 쓰지 못한 오류를 보였고, *We was happy*에서는 *were* 대신 *was*를 써서 주어에 적합하지 않은 be동사의 과거형을 사용하였으며, *we ate fish*.에서는 *fish* 앞에 관사 *the*를 탈락시키는 오류를 보이는 등 글의 후반으로 갈수록 더욱 많은 오류가 나타났다.

내용 면에서는 *went to the beach, played with my family, roasted meat, pitched a tent, watched a movie, slept, went fishing, caught a fish, ate fish* 등에서처럼 과거시제를 풍부히 사용하여 즐거웠던 기억의 한 장면을 그림으로 회상하여 교실로 불러 들였고 구체적으로 시각화함으로써 장면별로 잘 묘사하였다.

【결과물 12】

여학생

My Last year Vacation.

I went to the beach. ^{김녕}
 And I stay my grand mother's house. ^(home)
 I played with my cousin, and my sister too.
 And I eat too much snack foods, ice cream.
 So I am fat now. I'm so sad ^{π π}
 But foods were so delicious. ^{bb}
 And I was very excited with my family.



여학생은 문법적으로 *I stay my grandmother's house*.나 *I eat too much snack foods*.에서 과거 시제 *stayed*와 *ate* 대신에 현재 시제인 *stay* 및 *eat*을 사용하는 오류를 보였고, *many snacks* 대신에 *much snack*을 사용하여 가산 명사를 불가산 명사로 생각하는 오류가 발생하였다. 또한 *food*를 *foods*로 복수 명사처럼 써서 *the food was* 대신에 *foods were*로 쓰는 오류와 *food* 앞에 관사 *the*를 생략하는 오류를 보였다. 또한 *I played with my cousin, and sister, too.* 에서는 불필요한 *too*를 문장의 끝에 사용하였고 *I was very excited with my family.*에

서는 *excited to be with my family*를 *excited with my family*로 사용함으로써 한국어를 영어로 직접 대입하여 번역한 것처럼 보이는 어색한 문장을 만들었다. 그러나 내용면에서는 과거의 즐거웠던 기억의 한 장면을 느낌을 살리면서 적절한 과거 표현을 사용하여 생생하게 보여주려고 하였다.

결국, 쓰기 전 활동에서 이 여학생은 그림을 그려 봄으로써 과거의 일을 회상해낸 후 무엇을 쓸 것인가를 상세하게 계획하였고 그것을 글로 잘 표현하는 능력을 보여 주었다.

다음은 주변의 친숙한 대상의 특징적인 모습을 간단한 문장이나 글로 묘사할 수 있다는 성취기준을 바탕으로 하여 이상적인 교복의 형태를 그리고 그것을 글로 묘사해서 얻은 네 쌍의 결과물 【13-16】에 대한 분석이다.

【결과물 13】

남학생	여학생
<p style="text-align: center;">Jacket Pants</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. The skirt is H-line skirt. 2. The skirt is red so it looks special. 3. The sports uniforms are light and thin. 4. Vest is very light. 5. The sports uniforms are flexible. 

【결과물 13】

남학생	여학생
<p>1. It has a hood 2. It is warm in winter. 3. It has three pockets. 4. It is comfortable. 5. It's noty heavy.</p> <p>- It's comfortable - It has pockets. - It's warm. - It's stretchy. - It doesn't get wet.</p>	<p>답 1. The school uniforms are very light. 2. The skirt is h-line skirt so it doesn't flip. 3. The color is bright. 4. The skirt is red, so it isn't smooth. 5. In side the jacket, there is a fur so It is soft and warm.</p>


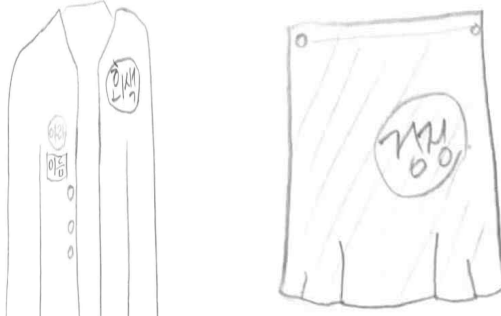
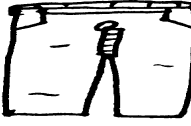


위 텍스트를 보면 남학생의 경우 문법적으로 오류가 전혀 나타나지 않았다. 내용 면에서는 *hood, comfortable, heavy, stretchy, get wet* 등을 사용하여 자신이 생각하는 이상형의 교복의 장점에 대해서 간단명료한 문장으로 표현하였다. 그러나 문법적인 정확성에 비해서 수식어를 많이 붙이면서 자세한 표현은 쓰지 못했다.

여학생의 경우 *The skirt is H-line skirt, Vest is very light*에서 *an, the* 등의 관사 탈락 오류, *Inside the jacket, there is a fur*에서 관사 추가 오류를 보였다. 그러나 자신의 의도를 표현하고 싶으나 *The skirt is red, so it isn't smooth*와 같이 의미 전달이 되지 않는 문장이 있기는 하다. 어휘 선택도 자신이 필요한 방향으로 교복을 개선하기 위해 다양하게 사용 하였다. 이는 텍스트에서 *an H-line skirt, looks special, light and thin, flexible, flip, fur* 등의 많은 어휘를 사용한 데서도 뒷받침 된다. 특히 내용 면에서 정확하고 간단하게 표현한 남학생과는 달리 교복의 단점을 개선하기 위하여 *The skirt is H-line skirt, so it*

doesn't flip.이나 *Inside the jacket, there is a fur, so it is soft and warm.*와 같은 여러 가지 표현들을 인과 관계의 글로 확장해 나가면서 유창하게 구사하였다.

요컨대, 이상적인 교복을 그려보는 사전활동을 통하여 설계한 후 그 결과물을 영어로 표현하는 과정에서 여학생이 남학생보다 더 많은 사고의 과정을 거치며 고민하면서 글을 전개해 나감으로써 유창성이 점차 향상되고 있음을 알 수 있다. 이어지는 결과물 역시 또 다른 남녀 학생들이 자신들의 이상적인 교복을 그린 후 수행된 글쓰기를 통해 도출된 텍스트들이다.

【결과물 14】

남학생	여학생
<p>Jacket</p>  <p>man</p>	 <p>Jacket</p> <p>skirt</p>
<p>Pants</p>  <p>man</p>	
<p>ties</p>  <p>man</p>	
<p>Sneakers</p>  <p>man</p>	
<p>This school uniform looks very comfortable. and badge is looks nice Sport uniform looks like Soccer uniform. most of man students like this. Cap looks like abroad cap Sneakers is comfortable so play soccer It's so comfortable</p>	<p>It is very comfortable and look nice. Students will be like this school uniform. Jacket's color is gray. Vest's color is black, skirt and tie's color is too. Sports uniform's color is white and on the jacket It has two blue lines.</p>

남학생의 경우 문법적으로는 *badge is looks nice*에서 관사 *the* 탈락 및 동사의 중복 사용 오류, *Sports uniform looks like soccer uniform.*에서 관사 *The*와 *a*의 탈락, *most of man students*구에서 *most of* 다음 관사 *the* 탈락 및 *male*을 *man*으로 표현하는 단어 선택 오류, *cap looks like abroad cap*에서 *cap* 앞에 관사 *The* 탈락, *The sneakers is comfortable.*에서의 주어에 따른 동사의 수일치 오류가 나타났으며 *so play soccer It's so comfortable.*에서 *playing soccer*로 표현하지 못하였고, *It's* 대신 *is*를 사용하여 문장을 매끄럽게 연결하지도 못하였다. 그러나 내용 면에서는 교복의 편안함과 체육복 및 운동화의 장점을 인과 관계로 설명하면서 전달하고자 하는 것을 교복, 체육복, 모자, 운동화로 구분하여 간단하게 묘사하였다.

여학생의 경우 문법적으로는 *It is very comfortable and look nice.*에서 3인칭 단수 주어를 사용한 현재 시제 문장에 대한 동사 변화를 시키지 않은 오류, *Students will be like this uniform.*에서 불필요한 *be*동사 첨가 오류, *Vest's color is black, skirt and tie's color is too.*에서 *vest*와 *skirt* 앞에 관사 *the* 탈락, *tie's color too*에서 우리말 표현을 그대로 영어로 옮기는 경향으로 보이는 *ties are black*을 생략하는 현상을 보였다. 이는 자신이 표현하고자 하는 것을 다각도로 표현하고자 하는 의도가 우리말을 영어로 직역하는 식으로 나타난 것이라 볼 수 있다.

【결과물15】는 남녀 학생들 자신들이 생각하는 이상적인 교복에 대해 그림을 그려 생각하고 그 내용을 영어로 쓴 것이다.

【결과물 15】



【결과물 15】

남학생	여학생
<p><i>We have Y-shirts. And we wear a tie on shirts.</i></p> <p><i>Pants are skinny and easy to move, Jacket is a long jacket.</i></p> <p><i>It's fashionable. e have sneakers.</i></p> <p><i>We have Y-shirts. And we wear a tie on shirts.</i></p> <p><i>Pants are skinny and easy to move. Jacket is a long jacket.</i></p> <p><i>It's fashionable. we have sneakers.</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. This uniform is comfortable because the jacket is a hoodie. 2. This uniform has 2 pockets on the jacket, which is good if you want to put something valuable inside. 3. This uniform doesn't have a vest, so you don't have to wash another piece of clothing. 4. The colors are very subtle, yet they have a "wow" factor. 5. The hair tie and the jacket match, so it is very pretty. 6. The jacket is very warm.

남학생은 문법적으로 *We wear a tie on shirts. Pants are skinny.*에서 *shirts* 앞에 소유격 *our* 미사용 오류 및 *skinny*에서 철자 오류, *Jacket is a long jacket.*에서 *Jacket* 앞에 관사 *The* 탈락 오류, *It's fashionable, we have sneakers.*에서 연결어 미사용 오류 등이 있다. 내용 면에서는, *a tie on shirts, pants are skinny, easy to move, fashionable, sneakers* 등의 어구를 활용하여 자신이 나타내고자 하는 이상적인 교복을 정확히 표현하였다.


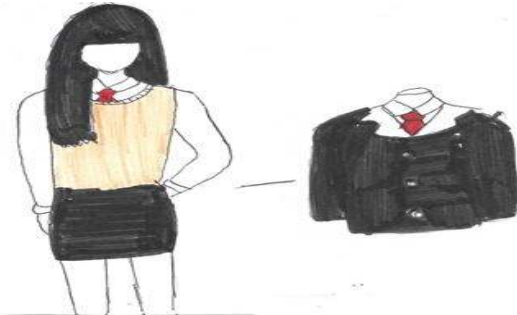

여학생의 경우 문법적으로 *valueable inside*에서 철자 오류를 제외하고는 정확한 문장을 사용하였다. 내용 면에서는, *a hoodie, something valuable inside, vest, another piece of clothing, subtle, a wow factor, the hair tie and the jacket match* 등의 다양하고도 실용적 표현을 사용하여 자신이 의도하는 바대로 유창하게 표현하였다. 또한 인과관계를 나타내는 문장연결, 관계대명사 및 조건절의 사용 등도 자연스러웠다. 특히 이 여학생의 경우는 글로 표현하는 것도 즐겁지만 그림으로 나타내는 활동에서 자유로운 언어 사용을 위한 풍성한 준비를 하는 과정에 더욱 적극적이었다.

결국 글쓰기 전 활동에서의 브레인스토밍 활동은 사고한 양만큼의 쓰기 결과

물을 탄생시키고 있다는 점에서 그 기법이 글의 질을 향상시키는 데 중요한 역할을 한다고 할 수 있다.

마지막으로 다른 남녀 학생의 이상적인 교복에 대하여 그린 그림과 글로써 쓴 텍스트를 보기로 하자.

【결과물 16】

남학생	여학생
<p><i>will become comfortable and warm and nice to every one, without narrow arm It uses the color look dapper and cool and comfortable to wear.</i></p>  <p><i>will become comfortable and warm and nice to every one, without narrow arm</i></p> <p><i>It uses the color look dapper and cool and comfortable to wear.</i></p>	 <p><i>The skirt has a H-line. So, It can not be flied easily They can choose socks matching ^{these} the uniforms. It's pretty, and free. And simple uniform.</i></p> <p><i>이것의 디자인은 -음</i></p> 

우선 남학생의 결과물에서, 문법적으로 *will become comfortable* ~ 문장의 주어 가 없으며 *without narrow arm* 또는 *color look dapper*와 같은 표현에서는 전달하려는 뜻이 모호함을 보여 주었다. 내용상으로는, 모든 사람들이 입기에 편안하고 멋진 교복임을 알 수 있도록 전달하려고 노력했으나 문법이 뒷받침 되지 못하는 결과를 보였다.

여학생의 경우, *The skirt has a H-line.*에서 관사 *an* 대신 *a*를 쓰는 오류, *so it cannot be flied easily.*에서는 *fly up* 대신 *be flied*처럼 *fly*를 우리말 형식의

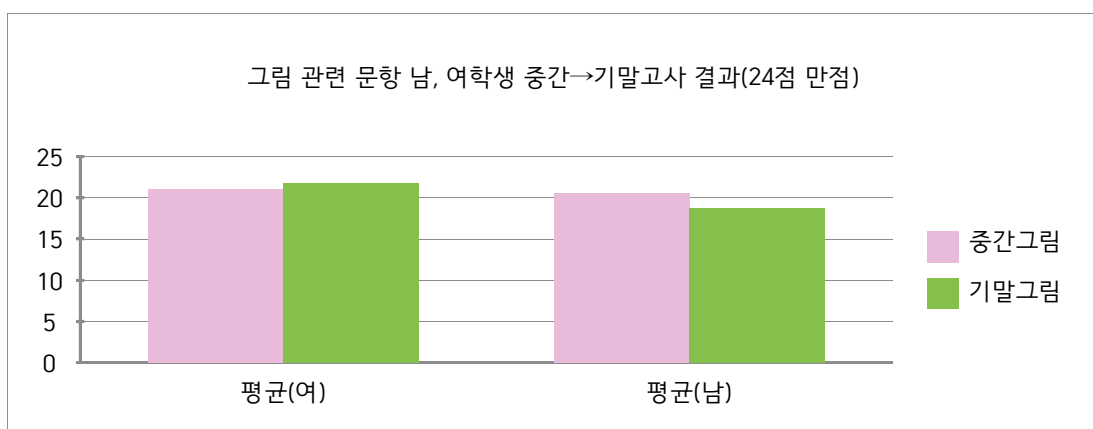
로 영어로 직역하였으며 *matching this uniforms*에서는 단수와 복수 사용의 불일치를 보여 주었다. 내용 면에서는, *has an H-line*이나 *cannot fly up easily* 또는 *pretty and simple* 등의 표현을 활용하여 자신이 생각하는 이상적 교복 디자인에 대해 다양하게 표현하려고 하였다. 이를 통해 교복을 그림으로 그려내는 과정이 글을 써내려 갈 수 있도록 도움을 주었고 그림 자체가 자신의 의도를 보다 자세히 나타낼 수 있는 커다란 즐거움을 주었음을 짐작할 수 있다.

4.2 남녀 학생 집단별 그림 관련 문항 중간, 기말고사 성적 분석

<표 8>에서 보는 바와 같이 그림을 그린 후 영어로 쓰기 과제의 수행 결과에 어느 정도의 효과가 있었는지를 측정하기 위하여 중간고사와 기말고사에서 그림과 관련된 문항(부록 1과 부록 2참고)에 대한 성취도를 남학생 집단과 여학생 집단으로 나누어 동일한 만점(24점)으로 비교하여 쓰기능력 향상 정도를 알아보았다.

<표 8>그림과 관련된 중간, 기말고사 결과표

유형	중간그림(24)	기말그림(24)	기말-중간(그림관련문항)
평균(여)	21.04	21.81	+0.77
평균(남)	20.58	18.73	-1.85



<그림 1> 그림 관련 문항에 대한 중간, 기말고사 결과

위 표를 보면 여학생의 중간고사 그림 관련 문항 성적은 평균 21.04이며 기말고사 그림 관련 문항 성적은 평균 21.81을 보여주고 있다. 반면에 남학생의 경우 중간고사 그림 관련 문항의 평균 성적은 20.58, 기말고사 그림 관련 문항의 평균 성적은 18.73을 기록하고 있다.

위에서는 여학생들의 그림 관련 문항에 대한 성취도가 남학생들의 성취도보다 더 높은 것으로 확인되었다. 또 여학생들은 중간고사에서 기말고사로 진행할수록 그림을 활용한 문항에 대한 성취도가 향상되는 경향을 보였다. 반면에, 남학생들은 그림 관련 문항에 대한 기말고사 성취도가 중간고사 성취도에 비해 하락하였다. 이는 부록 1과 부록 2에 제시된 중간고사와 기말고사 그림 관련 문항의 해당 학년 난이도를 볼 때 기말고사의 난이도가 더 높았으나 여학생 반응 향상되었고 남학생 반응 하락하여 그림을 활용한 글쓰기가 여학생에게 더 효과적이었음을 보여준다. 즉, 남녀 학생들의 그림 관련 문항에 대한 성취도 차이를 난이도와 종합적 경향으로 고려해볼 때 그림관련 과제가 학생들의 쓰기 능력 향상에 영향을 미쳤다고 할 수 있으며, 이는 여학생 집단의 경우 더욱 명확했다고 말할 수 있다.

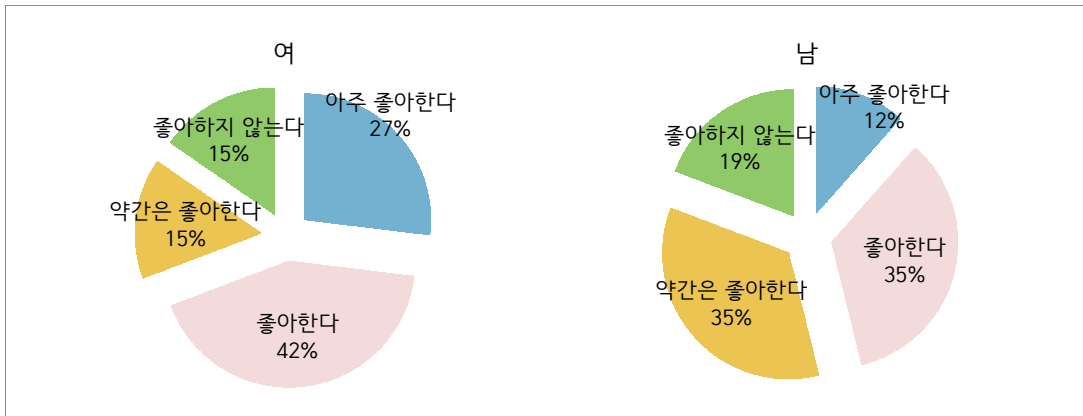
4.3 남녀학생 집단별 사전 및 사후 설문결과 분석

4.3.1 사전 설문 결과

다음은 영어 학습에 대한 흥미를 물어본 결과이다.

<표 9> 영어 학습 흥미도

성별	아주 싫어한다		좋아하지 않는다		약간은 좋아 한다		좋아 한다		아주 좋아 한다	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
여	0	0	4	15.4	4	15.4	11	42.3	7	26.9
남	0	0	5	19.2	9	34.6	9	34.6	3	11.5



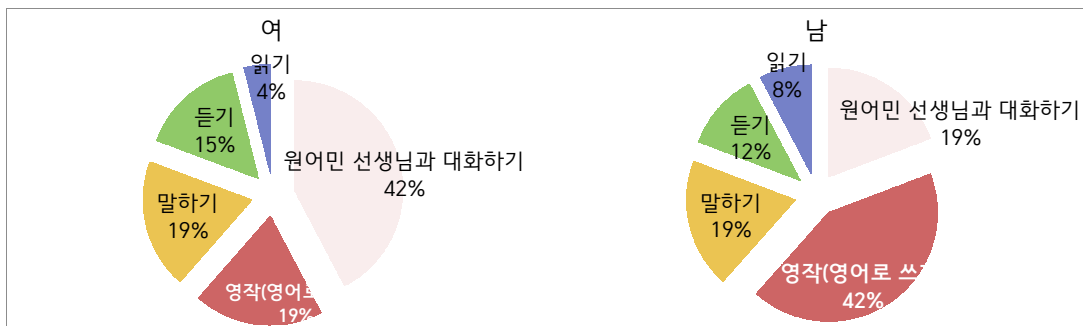
<그림 2> 영어 학습 흥미도

위에서 보듯이 여학생 27%, 남학생 12%의 학생들이 영어 학습에 아주 흥미가 있다고 답하였으며 여학생 42%, 남학생 33%의 학생들이 영어 학습을 좋아 한다고 하였다. 여학생 15%, 남학생 33%의 학생들이 약간은 흥미가 있다고 응답하였다. 그 외 여학생 15%, 남학생 19%의 학생들이 좋아하지 않는다는 응답을 보였고 아주 싫어한다는 응답자는 없었다. 이 결과는 여학생이 남학생보다 영어 학습에 더 흥미를 가지고 있음을 보여 준다.

그 다음으로 <표 10>은 영어 학습에서 가장 어려움을 겪는 부분에 대한 설문이다.

<표 10> 영어 학습에서 가장 어려운 부분

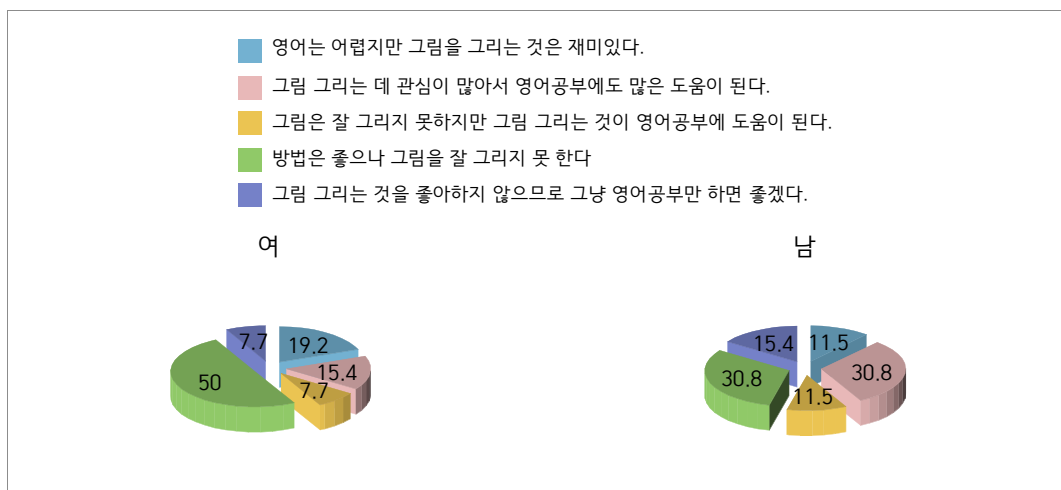
성별	듣기		말하기		읽기		영작 (영어로 쓰기)		원어민선생님 과 대화하기	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
여	4	15.4	5	19.2	1	3.9	5	19.2	11	42.3
남	3	11.5	5	19.2	2	7.7	11	42.3	5	19.2



<그림 3> 영어 학습에서 가장 어려운 부분

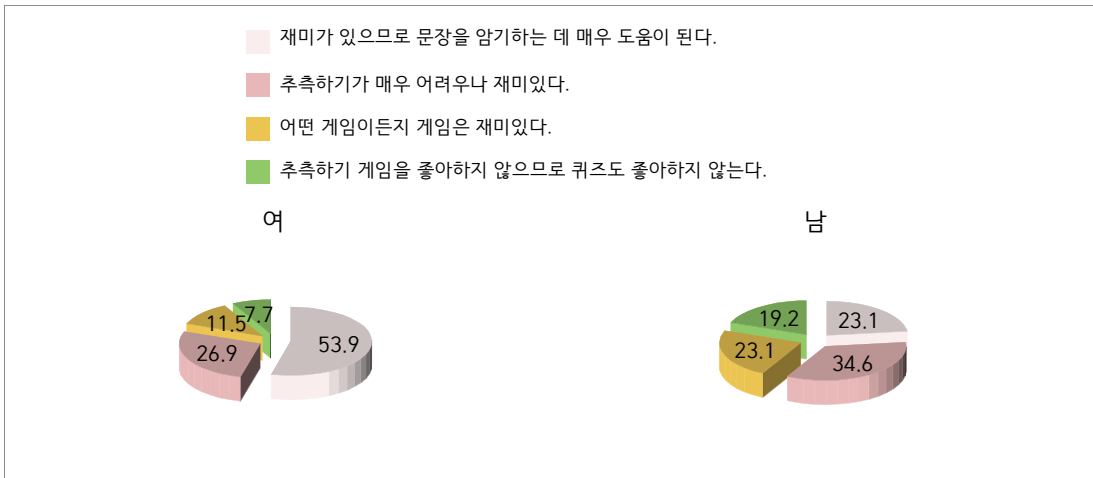
<그림 3>이 말해 주듯이 여학생 42%, 남학생 19%의 학생들이 원어민 선생님과 대화하기가 어렵다고 응답하였다. 영어로 글쓰기가 어렵다고 생각하는 학생들은 여학생 19%로 남학생 42%보다 두 배 이상 적었다. 남녀 공통으로 19%의 학생들이 말하기가 어렵고 여학생 15%, 남학생 12%의 학생들은 듣기가, 그 외 여학생 4%, 남학생 8%의 학생들만이 읽기가 어렵다고 응답하였다. 이 결과는 남녀 학생들이 언어의 네 기능 중에서 쓰기가 어렵다고 인식하고 있음을 나타낸다.

<그림 4>는 그림을 그리는 것이 영어 학습에 도움이 되는 지를 알아보기 위한 질문이다.



<그림 4> 그림 그리기가 영어 학습에 미치는 영향

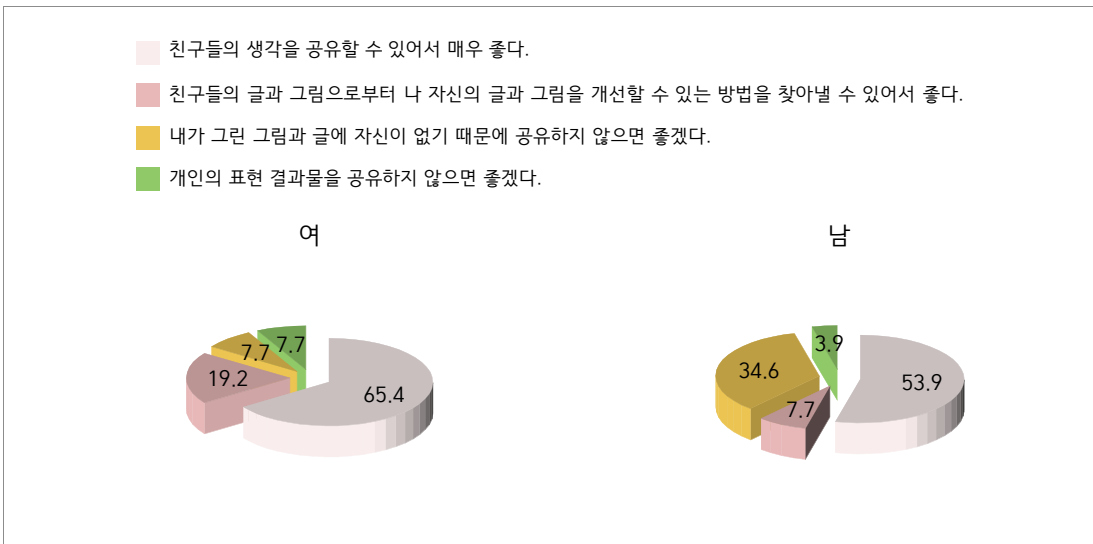
그림에서 보듯이 응답자들 중 여학생 19.2%, 남학생 11.5%가 영어는 어렵지만 그림을 그리는 것은 재미있다고 답하였다. 여학생 15.4%, 남학생 30.8%의 학생들이 그림 그리는 데 관심이 많아서 영어 공부에도 많은 도움이 된다고 답하였다. 여학생 7.7%, 남학생 11.5%의 학생들은 그림을 잘 그리지는 못하나 그러한 활동이 영어 공부에 도움이 된다고 응답하였다. 방법은 좋으나 그림을 잘 그리지 못한다고 한 응답자가 여학생 50%, 남학생 30.8%, 그림 그리는 것을 좋아하지 않는다는 응답자는 여학생 7.7%, 남학생 15.4%로 나타났다. 결국 그림을 그리면서 영어 공부를 하는 것에 대해 남녀 학생들은 긍정적으로 생각하고 있음을 나타낸다. <그림 5>는 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈에 대한 반응을 알아보기 위한 질문이다.



<그림 5> 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈

위에서 나타나 있듯이 여학생 53.9%, 남학생 23.1%가 퀴즈가 재미있으므로 문장을 암기하는 데 매우 도움이 된다고 하였다. 여학생 26.9%, 남학생 34.6%는 추측하기 게임이 어렵지만 재미있다고 하였으며 여학생 11.5%, 남학생 23.1%의 학생들이 게임은 어떤 것이든지 재미있다는 응답을, 여학생 7.7%, 남학생 19.2%의 학생들은 추측하기 게임을 좋아하지 않는다고 응답하였다.

마지막으로 <그림 6>은 친구들이 그린 그림과 영어 글쓰기 결과물을 공유하는 것에 대한 반응을 알아보기 위한 질문에 대한 결과이다.



<그림 6>그림과 영어 글쓰기 결과물 공유

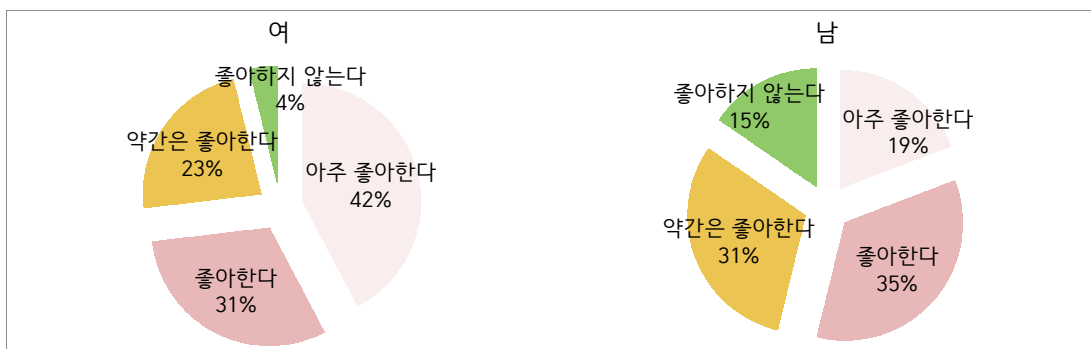
여학생 65.4%와 남학생 53.9%가 친구들의 생각을 공유할 수 있어서 매우 좋다는 결과를 보였다. 여학생 19.2%, 남학생 7.7%가 친구들의 글과 그림으로부터 나 자신의 글과 그림을 개선할 수 있는 방법을 찾아 낼 수 있어서 좋다는 응답을 보였다. 반면에 여학생 7.7%, 남학생 34.6%는 그린 그림과 글에 자신이 없으므로 공유하지 않았으면 하고 응답하였고, 여학생 7.7%, 남학생 3.9%가 개인의 표현 결과물을 공유하지 않았으면 좋겠다고 응답하였다.

4.3.2 사후 설문 결과

다음 <표 11>은 영어 학습에 대한 흥미를 물어 본 결과이다.

<표 11> 영어 학습 흥미도

성별	아주 싫어한다		좋아하지 않는다		약간은 좋아 한다		좋아 한다		아주 좋아 한다	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
여	0	0	1	3.8	6	23.1	8	30.8	11	42.3
남	0	0	4	15.4	8	30.8	9	34.6	5	19.2



<그림 7> 영어 학습 흥미도

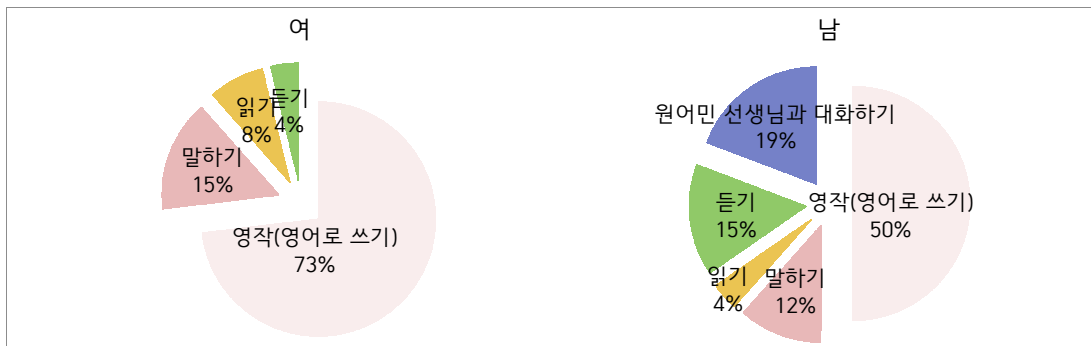
<그림 7>에서 알 수 있듯이 설문에 응답한 여학생 42%, 남학생 19%의 학생들이 영어 학습을 아주 좋아한다고 하였고 여학생 31%, 남학생 35%가 좋아한다, 여학생 23%, 남학생 31%가 약간은 좋아한다, 여학생 4%, 남학생 15%가 좋아하

지 않는다고 응답하였고 아주 싫어한다는 응답자는 없었다. 사전 설문결과와 비교할 때 영어 학습에 대한 흥미도가 남녀학생 모두 향상되었음을 알 수 있다. 특히 여학생들의 영어 학습에 대한 흥미도가 남학생들의 흥미에 비해 더 높아졌다.

다음으로 <표 12>에서는 영어 학습에서 가장 어려운 부분에 대해 물어 보았다.

<표 12> 영어 학습에서 가장 어려운 부분

성별	듣기		말하기		읽기		영작 (영어로 쓰기)		원어민선생님과 대화하기	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
여	1	3.8	4	15.4	2	7.7	19	73.1	0	0
남	4	15.4	3	11.5	1	3.8	13	50	5	19.2

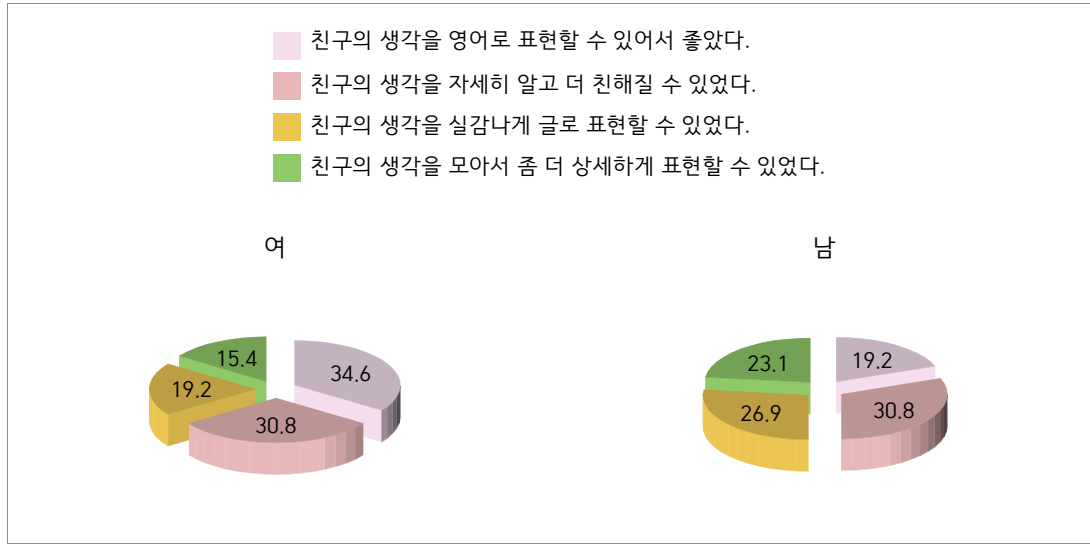


<그림 8> 영어 학습에서 가장 어려운 부분

위 도표에서 보듯이 사전 설문 결과에서 보다 남녀 학생 모두가 영어 학습을 할 때 특히 영작을 더 어려워하고 있는 것으로 나타났다. 특히 여학생의 73%가 영어로 쓰기가 가장 어렵다고 응답함으로써 남학생의 50%와 비교하여 훨씬 어려움을 느끼는 것으로 드러났다. 이는 초등학교 때 짧은 문장으로 영어 쓰기를 접했던 학습자들이 중학교 쓰기 시간에 더 길고 많은 문장을 쓰는 경험을 하게 되어 쓰기를 더 어려워하는 일반적 현상이며 연관된 다른 설문결과로 미루어보아 그림을 활용한 영작하기로 인하여 더 어려워진 것은 아니라고 보여 진다.

<그림 9~12>은 영어 학습에서 가장 어려운 부분은 그림을 그린 후 글쓰기 활동을 한 것에 대해 어떤 생각이 들었는지를 물어보기 위한 설문이다. 먼저 친구의 생각을 문장으로 표현했을 때 어떤 점이 좋았는지를 묻는 설문의 응답 결

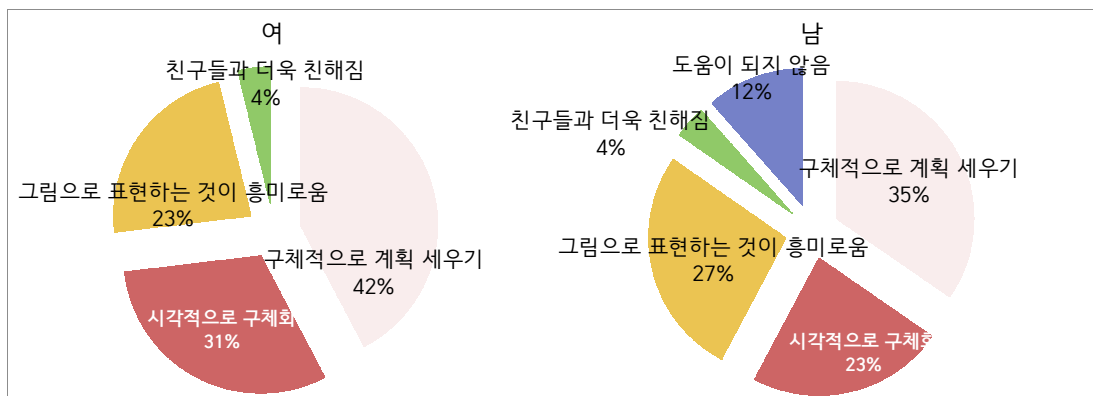
과는 다음과 같다.



<그림 9> 친구의 생각 문장으로 표현하기

친구의 브레인 맵(brain map)을 그린 후 문장으로 표현하는 활동에 대해 여학생 34.6%, 남학생 19.2%가 생각을 글로 나타냄으로써 의사소통의 즐거움을 준다고 하였으며, 남녀학생 30.8%가 친구와 더욱 친해질 수 있어 좋았다는 반응을 보였다. 여학생 19.2%, 남학생 26.9%가 친구의 생각을 실감나게 글로 표현할 수 있어서 즐거웠다고 하였으며 여학생 15.4%, 남학생 23.1%가 친구의 생각을 모아서 상세하게 표현할 수 있어서 즐거웠다고 응답하였다.

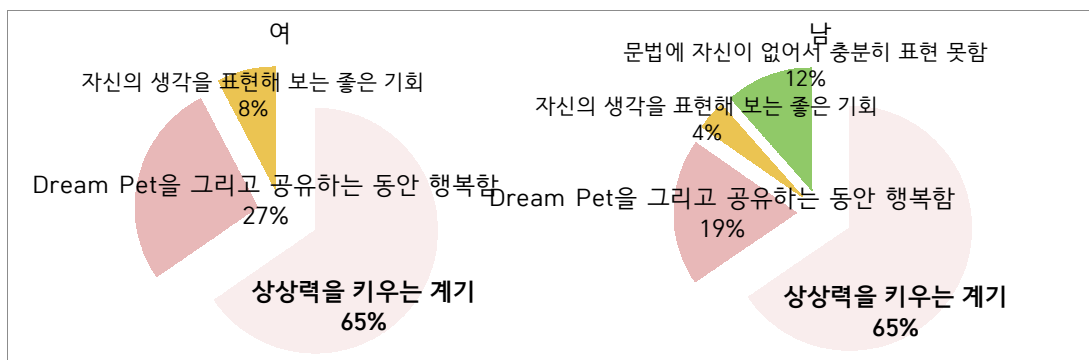
이어서 <그림 10>에 해당하는 여름에 하고 싶은 일을 그리는 활동에서 느낀 점이 무엇인지를 묻는 질문에 다음과 같이 응답하였다.



<그림 10> 여름에 하고 싶은 일을 그리는 활동

위 표에서도 남녀 학생들 모두가 여름에 하고 싶은 일을 그리는 활동에 긍정적인 반응을 보였으나 남학생 집단 12%의 학생들이 도움이 되지 않았다고 응답하였다. 이는 긴 연휴 기간에 대하여 비슷한 표현을 하며 쓰기 과정을 반복한 것과 연관시켜 볼 때 남학생 집단이 여학생 집단보다 지루함을 견디지 못하고 오류가 있는 문장을 쓰는 경우를 보이는 현상과 무관하지 않다.

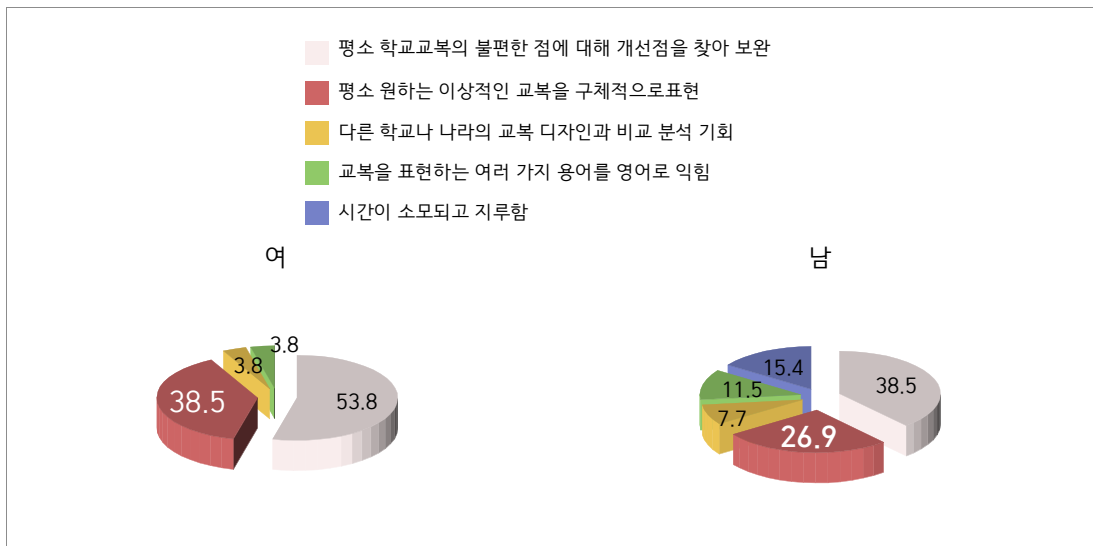
<그림 11>은 Dream Pet을 그리고 영어로 쓴 활동에 대해 어떻게 생각하는지에 관한 설문 결과이다. 그에 대한 응답 결과는 다음과 같다.



<그림 11> Dream Pet을 그리고 영어로 쓴 활동

위에서 보듯이 남녀학생 모두 65%의 학생들이 상상력을 키우는 계기가 되었다고 응답하였다. 또한 여학생 27%, 남학생 19%가 이 활동을 하는 동안 행복감을 느꼈으며 여학생 8%, 남학생 4%가 자신의 생각을 타인에게 표현해 보는 좋은 기회가 되었다는 반응을 보였다. 문법에 자신이 없어서 Dream Pet을 충분히 표현하지 못한 남학생은 전체 학생의 6%에 불과했다. 이 결과는 모두 이 활동이 긍정적인 참여의 기회가 되었음을 말해주고 있으며 남학생 집단이 문법의 정확성을 여학생 집단 보다 중요시한다는 점도 드러나고 있다.

<그림 12>는 이상적인 교복을 그리고 글로 표현해 본 활동에 대해 어떻게 생각하는지를 알아보기 위한 것이다. 응답 결과는 다음과 같다.



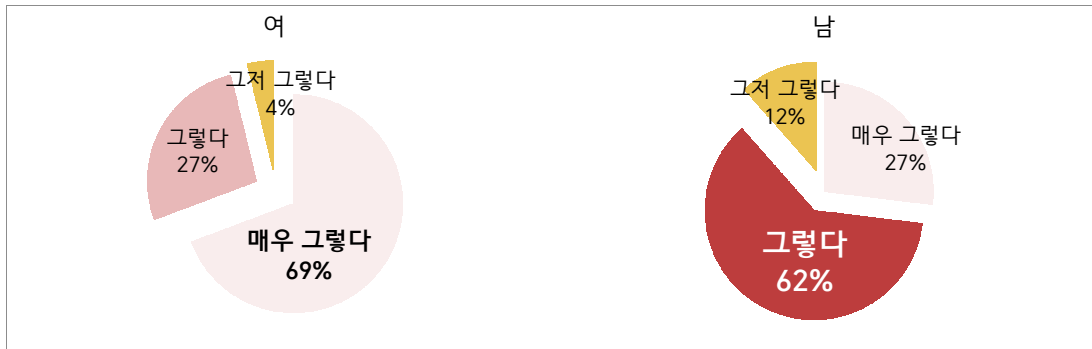
<그림 12> 이상적인 교복을 그리고 글로 표현해 본 활동

위 표에서 보듯이 15.4%의 남학생 집단을 제외하고는 남녀 학생 모두가 이상적인 교복을 그리고 글로 표현해 보는 활동을 통하여 평소 자신과 친구들이 원하는 이상적인 교복을 디자인 해 봄으로써 진정으로 필요로 하는 교복의 형태를 구체적으로 표현해볼 수 있다고 응답하였다. 게다가 그 활동으로 인해 학교 교복의 불편한 점에 대해 개선점을 찾아 보완할 수 있고 다른 학교 또는 나라의 교복 디자인과 비교 분석하면서 교복을 표현하는 여러 가지 용어를 영어로 익히는 기회를 제공해 주었다고 보았다. 이는 여학생들이 남학생들 보다 이러한 쓰기 과제에 대해 긍정적으로 생각하고 있음을 보여 준다.

다음 <표 13>은 그림을 그려서 글쓰기 활동을 한 결과 흥미도가 어느 정도 변화 되었는지를 묻기 위한 것이다.

<표 13 > 그림 그린 후 글쓰기 활동이 영어 학습 흥미에 미친 영향

성별	전혀 도움이 되지 않았다		도움이 되지 않았다		그저 그렇다		그렇다		매우 그렇다	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
여	0	0	0	0	1	3.8	7	26.9	18	69.2
남	0	0	0	0	3	11.5	16	61.5	7	26.9



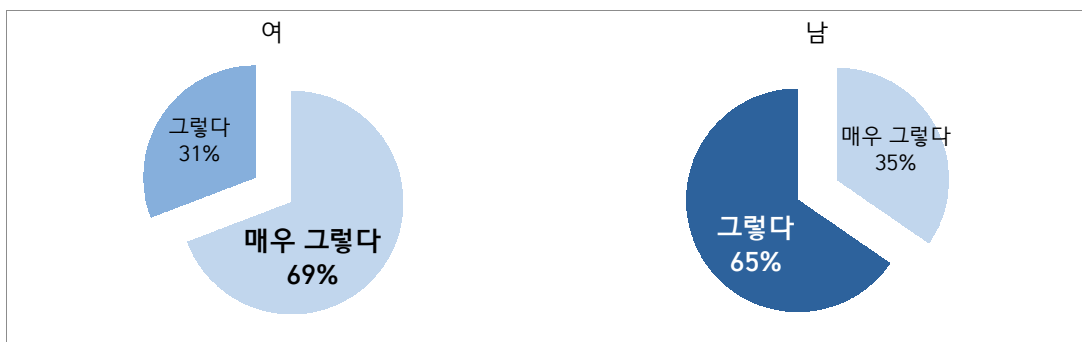
<그림 13> 그림 그린 후 글쓰기 활동이 영어 학습 흥미에 미친 영향

<그림 13>이 말해 주듯이 여학생 69%, 남학생 27%의 학생들이 그림이 매우 흥미를 유발시킨다고 응답하고 있다. 여학생 27%, 남학생 62%가 흥미를 유발 시켰다고 하였으며 여학생 4%, 남학생 12%가 그저 그렇다는 응답을 보였고 도움이 되지 않거나 전혀 도움이 되지 않았다는 응답은 없었다. 따라서 그림을 그리는 동안의 글쓰기 활동은 남녀 학생들의 정의적 영역에 많은 영향을 미친 것으로 확인되었다.

이어서 그림을 그린 후 실시한 글쓰기 활동이 영어 쓰기 능력에 어느 정도 영향을 미쳤는지를 묻는 설문에 응답한 결과는 <표 14>와 같다.

<표 14 > 그림 그린 후 글쓰기 활동이 영어 쓰기 능력에 미친 영향

성별	전혀 도움이 되지 않았다		도움이 되지 않았다		그저 그렇다		그렇다		매우 그렇다	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
여	0	0	0	0	0	0	8	30.8	18	69.2
남	0	0	0	0	0	0	17	65.4	9	34.6



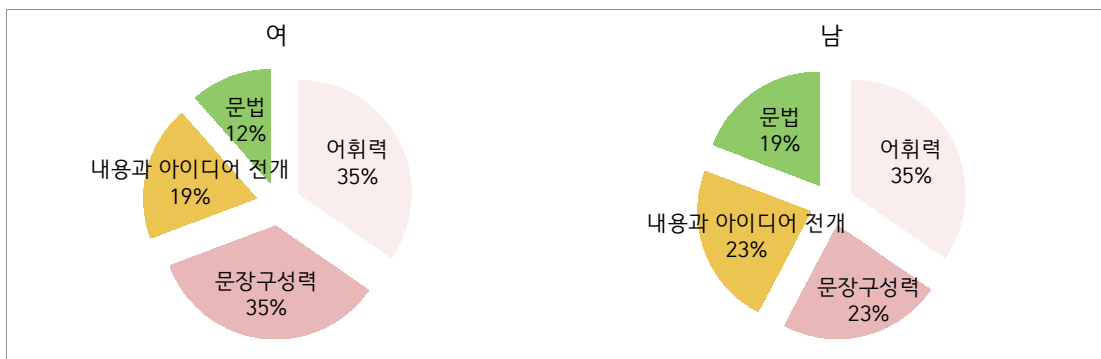
<그림 14> 그림 그린 후 글쓰기 활동이 영어 쓰기 능력에 미친 영향

<그림 14>에서 보듯이 남녀 학생들 모두가 자신의 삶과 연관된 의미 있는 그림을 그리고 영어로 쓰는 활동이 글쓰기 능력 향상에 도움이 된다고 응답하였다. 그 반대의 응답이 없는 것으로 보아 이러한 활동이 글쓰기 능력을 신장 시키는 데 긍정적인 역할을 하고 있다고 해석 된다.

<표 15>에서는 그림을 그리며 영어 쓰기를 한 결과 어떤 영역이 향상 되었는지를 물어 보았는데 다음과 같은 결과를 보였다.

<표 15> 그림 그린 후 글쓰기 활동 결과 향상된 분야

성별	어휘력		문법		문장 구성력		내용과 아이디어 전개	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
여	9	34.6	3	11.5	9	34.6	5	19.2
남	9	34.6	5	19.2	6	23.1	6	23.1

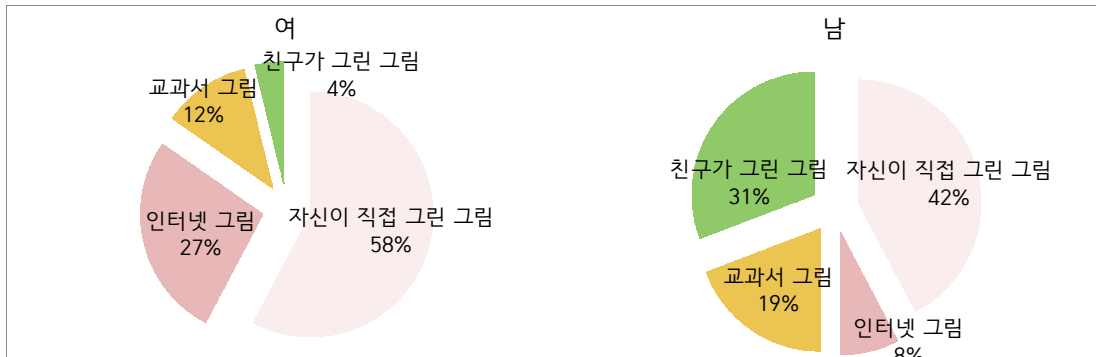


<그림 15> 그림 그린 후 글쓰기 활동 결과 향상된 분야

여학생의 경우 35%가 문장 구성력과 어휘력이 향상 되었다고 응답하였으며, 내용과 아이디어 전개(19%)에 이어 문법(12%) 순으로 향상 되었다고 생각하였다. 반면에 남학생은 어휘력(35%), 문장구성력(23%), 내용과 아이디어 전개(23%), 문법(19%)의 순으로 나타났다.

문장구성력에서는 여학생들이 더 향상 되었다고 하였고 남학생들은 문법 면에서 더 신장을 보였다고 한 것으로 미루어 여학생은 문장을 더 많이 쓰는 면에서 자신감을 가지고 있으며, 남학생은 문법적으로 정확한 문장을 쓰는 것이 중요하다고 생각하는 것으로 보인다.

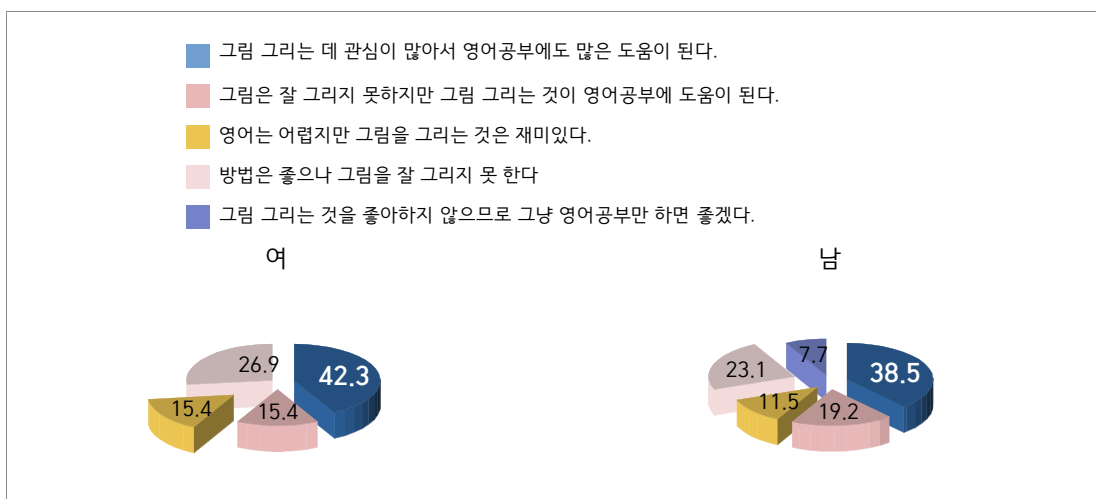
다음은 그림을 활용하여 영어로 글을 쓸 때 가장 재미있는 방법이 무엇인지 물어 본 설문 결과이다.



<그림 16> 글쓰기 활동 시 가장 재미있는 그림의 종류

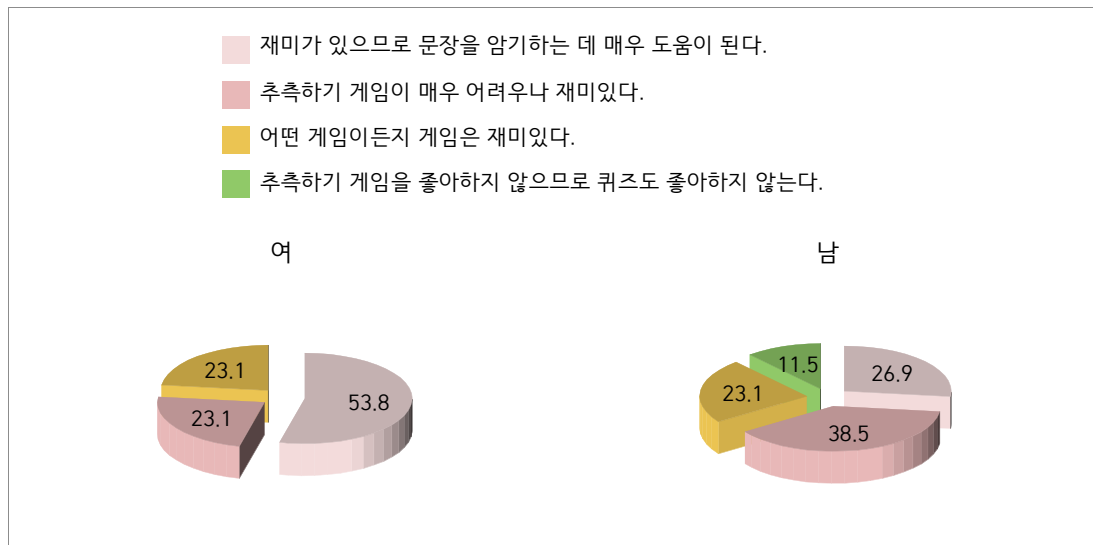
<그림 16>에서 보듯이 자신이 직접 그린 그림을 사용하여 글을 쓸 때 재미있다고 생각하는 응답자 비율이 높았다. 여학생 58%와 남학생 42%가 직접 그린 그림을 사용하여 글을 쓸 때 재미있다고 응답하였다. 남학생의 31%가 친구가 그린 그림을 사용하여 글을 쓸 때 재미있다고 응답한 반면에 여학생들은 4%만이 친구가 그린 그림을 선호 하였다. 그 외 남학생의 8%, 여학생의 27%가 인터넷 그림을 사용했을 때 재미있었다고 응답하였고 교과서 그림을 사용 하였을 때 재미있었다고 응답한 경우는 여학생 12%, 남학생 19%였다.

<그림 17>은 글이나 문장의 의미를 알기 위해서 그림을 그려보는 방법에 대해 어떻게 생각하는지를 물어본 설문에 대한 결과를 나타낸 것이다.



<그림 17> 글이나 문장의 의미 파악 그림그리기

위 표에서 참여 학생들은 여학생 42.3%, 남학생 38.5%의 학생들이 그림이 영어 공부에 많은 도움이 되었다고 응답하였으며 여학생 15.4%, 남학생 19.2%가 그림은 잘 그리지 못하지만 그러한 활동이 영어 공부에 도움이 된다고 응답하였다. 여학생의 15.4%, 남학생의 11.5%가 영어는 어렵지만 그림을 그리는 것은 재미있다고 응답하였으며 여학생 26.9%, 남학생 23.1%는 방법은 좋으나 그림을 잘 그리지 못한다고 응답하였고 전체 학생들 중 그림을 좋아하지 않는 남학생 집단 7.7%의 학생들을 제외하고는 모든 남녀 학생들이 그림을 그려서 영어로 쓰는 활동에 대해 긍정적인 반응을 보였다. 사전 설문조사와 비교해 볼 때 그림이 영어 학습에 도움이 된다는 비율이 높아 졌으며 방법이 좋으나 그림을 잘 그리지 못한다고 응답한 경우는 줄어들었다.

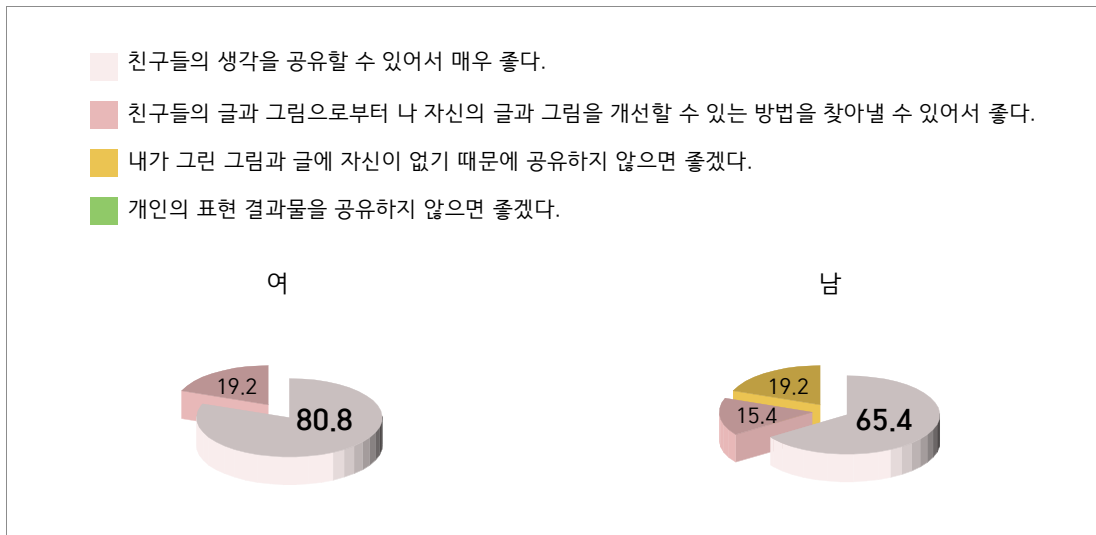


<그림 18> 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈

위 설문 결과는 Warm-up 과정에서 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈를 진행함으로써 브레인스토밍 하는 과정에 대해 질문한 것이다. 여학생 53.8%, 남학생 26.9%가 재미가 있으므로 문장을 암기 하는 데 도움이 된다고 응답 하였고 여학생 23.1%, 남학생 38.5%가 추측하기는 어렵지만 재미있다고 답하였으며 남녀학생 각각 23.1%가 게임은 어떤 것이든지 재미있다고 응답하였다. 추측하기 게임을 좋아하지 않으므로 퀴즈도 좋아하지 않는다는 전체의 5.77% 남학생 집단을 제외하고는 Warm-up 과정에서 그림으로 제시하는 퀴즈가 재미있었다고 응

답하였다. 이 결과는 사전 설문 과정의 분석과 맥을 같이 한다.

마지막으로 <그림 19>에서는 친구들이 그린 그림과 영어 글쓰기를 공유하면서 공부하는 활동에 대한 생각을 묻는 질문을 했는데 그 결과는 다음 표에 제시되어 있다.



<그림 19> 친구들이 그린 그림과 영어 글쓰기 공유

친구들이 그린 그림과 영어 글쓰기를 공유하는 것에 대해 여학생 중 80.8%, 남학생 중 65.4%가 긍정적인 반응을 보였다. 이는 사전 설문조사 결과에 비해 더 높은 비율이다. 또한 19.2%의 여학생들과 15.4%의 남학생들이 친구들의 글과 그림을 이용하는 것이 자신의 쓰기 활동을 개선할 수 있는 방법이라고 생각하고 있으나 남학생 집단 중 19.2%가 글과 그림에 대한 자신이 없으므로 공유하지 않기를 바란다고 응답하였다.

지금까지 분석한 설문 결과에 대해 간략히 논의하면 다음과 같다.

여학생의 사전 설문 결과에서는 원어인 선생님과 대화하기를 가장 어려워하였고 남학생은 영어로 글쓰기가 어렵다고 나타났으나 사후 설문 결과에서는 남녀 학생들 모두 영어로 글쓰기를 가장 어려워하는 것으로 나타났다. 이는 전반적인 영어 학습 과정에서 영작문을 가장 어려운 부분으로 인식하고 있는 일반적 인식에서 비롯된 것이기도 하지만, 보다 많은 어휘와 알맞은 문법을 활용하여 자신이 그림에서 표현하고자 했던 의도를 영어 문장으로 생성해내야 하는 쓰기 전 활동

을 거친 후 유창성과 정확성에 바탕을 두고 글쓰기를 완성해 내는 과정이 예전 방식의 영작에 비해 더 많은 노력을 요구하였으므로 나타난 긍정적 결과라고도 볼 수 있다.

글이나 문장의 의미를 알기 위해서 그림을 그려보는 방법에 관한 자신의 생각을 물어보는 사전 설문에서 남녀 학생들 모두가 방법은 좋으나 그림을 잘 그리지 못 한다고 가장 많은 응답을 하였으나 사후 설문에서는 그림을 그리는 데 관심이 많아서 영어 공부에 많은 도움이 된다는 응답자가 가장 많았다. 또한 그림 그리는 것을 좋아하지 않는다는 응답자도 50% 이상 줄어들었다. 이를 통하여 그림을 그리는 것이 영어 학습에 많은 도움을 주었음을 알 수 있으며, 특히 이는 쓰기 전 활동(Pre-writing)이 영어로 글쓰기 하는데 많은 영향을 미쳤다는 결과이다.

다음으로 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈에 대한 반응은 여학생들은 사전과 사후 모두 재미가 있으므로 문장을 암기 하는 데 매우 도움이 된다는 응답이 가장 많았고 남학생들은 추측하기는 어려우나 재미있다는 응답이 사전과 사후 모두 비슷하게 나타났다. 퀴즈와 추측하기 게임을 좋아하지 않는다는 응답은 여학생의 경우 사후 설문 결과에는 나타나지 않았으므로 미루어 대부분의 응답 학생들은 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈를 통하여 많은 도움을 얻고 있음을 보여 준다.

또한 친구들이 그린 그림과 영작을 공유하면서 공부하는 방법에 대한 생각을 묻는 항목에서는 여학생과 남학생 모두 사전에 응답한 결과에서보다 사후 설문 결과에서 친구들의 생각을 공유할 수 있어서 매우 좋다는 반응을 보였다. 그러므로 친구들의 글과 그림을 보고 자신의 글과 그림을 개선할 수 있는 방법을 찾아낼 수 있어서 좋다는 응답 결과는 쓰기 후 활동(Post-writing)도 학생들의 영어 글쓰기 향상에 도움을 주었음을 나타내고 있다.

학생들은 그림이 흥미를 유발시킨다고 응답하고 있으며 특히 여학생들이 남학생들보다 그림을 그린 후 글쓰기 활동이 더 흥미로웠다고 긍정적으로 답하였고 이러한 활동이 남녀 학생들 모두에게 도움이 되었다는 응답을 통하여 그림 그리기 활동, 즉 쓰기 전 활동(Pre-writing)은 학습자들이 글을 쓰기 전에 수많은 생각과 상상력을 주는 소중한 시간임을 확인하였다.

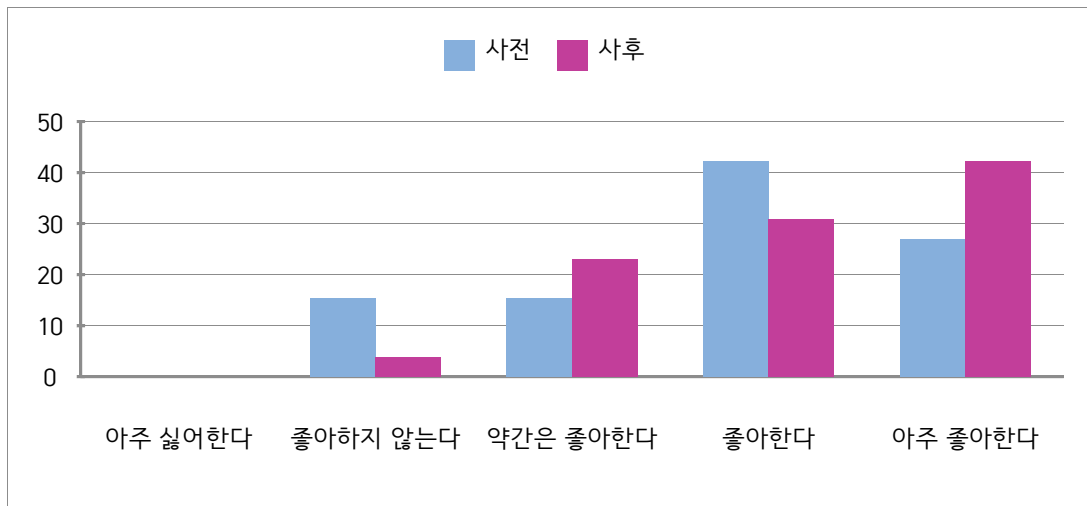
그중에서도 특히 학생들 대부분이 그림을 그린 후 글쓰기 활동을 통하여 어휘력과 문장구성력이 향상되었다고 응답하였고 자신이 직접 그린 그림을 사용하여 글을 쓸 때 가장 효과적이라는 시각을 보여 주었다. Warm-up 과정에서 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈를 진행함으로써 브레인스토밍을 한 과정은 그리기 활동에 들어가기 전 준비 과정으로서 효과적이었음을 보여준다.

마지막으로 친구들이 그린 그림과 영어 글쓰기를 공유하는 활동을 통하여 자신의 영어 글쓰기를 개선하려고 한다는 응답 결과로 미루어 쓰기 후 활동(Post-writing)으로 수행된 친구의 결과물에 대한 조언하기 과정이 효과적이었음을 알 수 있다.

결국 자신과 연관된 의미 있는 그림을 그려서 영어 글쓰기 하는 과정이 다음 도표에서 보여 주듯이 남녀 학생들 모두에게 흥미를 안겨 주었다는 결론에 도달할 수 있다.

<표 16> 영어 학습 흥미도 변화(여학생)

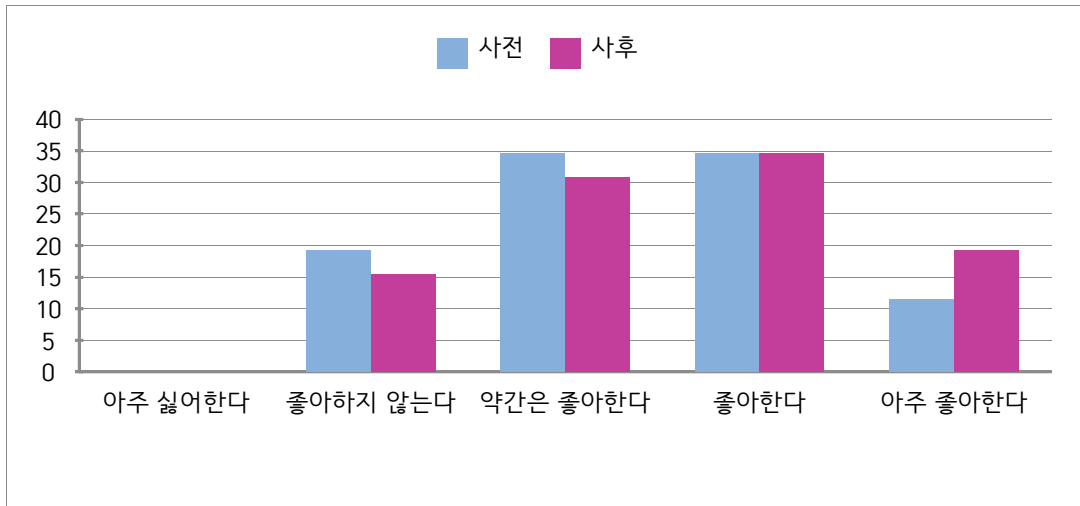
시기	아주 싫어한다		좋아하지 않는다		약간은 좋아한다		좋아한다		아주 좋아한다	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
사전	0	0	4	15.4	4	15.4	11	42.3	7	26.9
사후	0	0	1	3.9	6	23.1	8	30.8	11	42.3



<그림 20> 영어 학습 흥미도 변화(여학생)

<표 17> 영어 학습 흥미도 변화(남학생)

시기	아주 싫어한다		좋아하지 않는다		약간은 좋아한다		좋아 한다		아주 좋아 한다	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
사전	0	0	5	19.2	9	34.6	9	34.6	3	11.5
사후	0	0	4	15.4	8	30.8	9	34.6	5	19.2



<그림 21> 영어 학습 흥미도 변화(남학생)

4.4 개별학습자 소감문 분석

남녀 학습자들에게 그림을 활용한 쓰기 수업에 대해 어떤 반응을 보이는지 알아보기 위해 이메일 및 전화 메시지를 통해 소감을 보내 주도록 한 결과 10여명의 학생들이 요구에 응했다. 그 결과는 다음과 같다. 편의상 응답자의 이름을 가명으로 처리 하였다.

우선 그림을 그리면서 영작을 하다보면 글쓰기에 흥미가 없는 아이들도 상대적으로 흥미를 더 느낄 수 있기 때문에 지루함을 덜해 줍니다. 또한 자신이

그린 그림을 묘사하다 보면 영작 실력과 어휘력이 늘어나며, 그림 실력도 높일 수 있기 때문에 영어와 그림을 접목시키는 것은 학생들과 교사 모두에게 큰 도움이 된다고 생각합니다.(Sumi)

그림 그리면서 영어 글쓰기를 하니까 창의력도 느는 것 같고 무엇보다도 내용이 더 잘 이해가 됩니다.(Jihye)

그림 그리기를 해서 너무 재미있었고 친구랑 함께해서 너무 좋았고요 뇌를 그럴 때 너무 웃겼습니다.(Miyeon)

진짜 재미있었고 그림을 그리면서 영어로 설명까지 쓰니 재미있었어요. 그리고 제 그림이 뽐혀서 친구들에게 공유 되었을 때 행복했어요.(Hosu)

내가 그린 그림에 대해 설명하려고 하니 영어를 많이 알게 되었던 것 같고 영어시간에 더 집중할 수 있었던 것 같다.(Heja)

문법을 더 잘 알게 되고 재미있었으며 교과서만 나가지 않아서 좋았다. (Areum)

영어에 대해서 조금 더 색다르게 다가가는 시간이 되었고 2학년 때도 하고 싶다. 그리고 이런 걸 하면서 영어문장을 쓰는 데도 도움이 되었다. 또 하고 싶다.(Mina)

재미있었고 교복 그린 다음에 영어로 설명 하는 게 제일 재미있었다. 이렇게 영어를 배우니까 영어실력이 늘었던 것 같다.(Sora)

너무 재미있었다. 그냥 평범한 수업보다 색달랐고 이해도 잘 된 것 같다.(Sohee)

그림을 그리면서 배우니 더 기억에 오래 남고 자연스럽게 영어 공부도 되어서 좋다. (Jinsu)

재미있었다. 왜냐하면 내가 할 일을 그림으로 그리니 재미있고 상상도 잘 되어서 좋았다. (Minsu)

위 소감문은 평소에 전통적인 글쓰기 학습에 대해 지루함을 느끼고 변화를 바라고 있었던 학생들에게 그림을 직접 그리고 영어로 쓰도록 하는 새로운 글쓰기 시도가 남녀 모두의 학습자들에게 긍정적 영향을 미쳤음을 말해준다. 이런 결론은 이 수업을 통해 영작문 실력과 어휘력이 늘어났으며 문법을 더 잘 알게 되었고 영어 문장을 쓰는 데도 도움이 되었으며 기억에 오래 남았다는 데서 알 수 있으며 더 나아가 지루함을 덜해주고 수업 집중력을 높여주었으며 서로의 결과물을 공유함으로써 행복감을 느꼈고, 재미있었고 상상도 잘 되었다고 한 데서 뒷받침 되고 있다. 요컨대, 남녀 학생들의 영어 쓰기 수업에 대한 반응에서도 그림을 통해 브레인스토밍을 활발히 하고 그 후 쓰기를 한 일련의 활동이 영어 글쓰기 능력을 향상 시키고 글쓰기에 대한 흥미와 즐거움을 제공하는 데 크게 기여했음을 알 수 있다.

4.5 연구결과 논의

실험 전·후 학생들의 영어 쓰기 능력 향상에 미친 영향과 정의적 영역에 미친 영향을 종합하여 살펴본 후, 다음과 같은 논의가 가능하다.

첫째, 쓰기 활동 결과물을 남녀 집단 별로 정확성과 유창성의 측면에서 비교 분석해 보았을 때 남학생 집단보다 여학생 집단의 향상도가 더 높은 것으로 나타났다. 남학생 집단은 여학생 집단에 비해서 쓰기 전 활동으로써 그림을 그리는 과정에 투자하는 시간이 짧고 보다 많은 정보와 나타내고자 하는 주제를 깊이 생각하는 것을 좋아하지 않기 때문에 글의 후반으로 갈수록 유창성이 떨어졌다.

비록 이 논문에서 여학생집단이 남학생집단 보다 문법적 오류를 더 많이 보이는 경우도 있었으나 이는 쓰기 전 활동 과정에서 많은 사고를 거쳐서 풍부한 글로 표현했기 때문에 글의 양이 많아지면서 오류가 많아진 것이므로 정확성이 떨어진다고 할 수는 없다. 그에 비해 남학생은 글의 양이 짧아서 오류 빈도는 그다지 높지 않으나 글이 유창하지는 않다고 할 수 있다.

여학생들은 쓰기 전 활동에서 그림을 그리며 사고에 몰입하는 과정을 즐기고 특히 친구와 함께 하는 것을 선호하여 서로의 조언에 의해 오류를 교정하며 이야기를 나누는 과정을 통하여 더욱 많은 아이디어를 생성 시키고 이를 통하여 정확성과 유창성이 높아졌다고 볼 수 있다.

이는 김지나(2010)가 말했듯이 감정형 성격유형은 여학생에서 확연히 높게 나타나는데 상대방을 배려하여 판단하는 것을 선호하여 삶의 정서적 측면에 관심을 기울이고 이들에게는 인간적인 관점에서 그들을 깊이 돌볼 수 있는 연구주제나 그러한 관계를 통한 학습, 따뜻한 우호적인 교실 분위기나 타인의 요구에 호응하여 돕는 것을 통한 학습이 동기를 유발시켜 줄 수 있다는 견해와 일치한다. 이는 또한 여학생들이 글쓰기에서 감정을 나타내는 표현을 많이 쓴다는 Hamdiastl & Dabaghi(2012)의 연구 결과와도 연결되고 있다.

결국 남녀 모두의 학생들에게 그림을 그린 후 영어 글쓰기 하는 과정이 긍정적 영향을 미쳤으나 최소한의 아이디어와 어휘를 사용하여 오류 빈도를 줄이고 정확성을 높이고자 하는 경향이 많은 남학생 집단보다 친구와의 대화와 쓰기 전 활동에서의 브레인스토밍 과정을 즐기며 보다 많은 어휘와 아이디어를 생각해내고 표현하기를 즐기는 여학생 집단에게 정확성과 유창성 면에서 보다 많은 긍정적 영향을 미쳤다.

둘째, 학생들의 쓰기 성취도를 실험 전·후로 비교한 결과 남학생반보다 여학생반의 쓰기 성취도가 사후에 많이 향상되었다. 이는 글쓰기 과정에서의 쓰기 전 활동(Pre-writing)에서 두각을 보인 여학생 집단이 그 과정을 통해 평가 결과까지 성공적으로 이끈 결과이기도 하다.

셋째, 정의적 영역에서는 글쓰기 소재와 관련된 그림 자료를 직접 제작하도록 하여 진행한 쓰기 활동이 학생들의 영어 쓰기에 대한 흥미도, 자신감, 참여도 및 사회적 친화력 향상에 긍정적인 영향을 끼쳤다. 직접 그린 그림을 가지고 글을

써보고 친구들이나 선생님과 함께 공유하며 이야기 해보는 과정은 영어 글쓰기에 효과적이었는데 특히 남학생 집단보다 여학생 집단이 모든 면에서 더욱 긍정적인 영향을 받은 것으로 나타났다.

넷째, 학생들의 소감문에서 나타난 바와 같이 그림과 영어를 접목시키는 활동은 글쓰기에 흥미가 없는 학생들에게 상대적으로 흥미를 주어 지루함을 덜어 주고 창의력을 증진 시켰으며 수업에 더욱 몰입하도록 하였다고 지적할 수 있다.

V. 결론 및 교육적 시사점

본 연구는 남녀 학생들에게 일상생활에서 발견되는 친숙한 주제에 대해 그림을 그리도록 한 후 영어 글쓰기를 한 결과 글쓰기에 어떤 영향을 미쳤는지 고찰해 보았다.

특히 그림으로 표현하며 브레인스토밍 과정을 거치는 쓰기 전 활동(Pre-writing)에 중점을 두고 쓰기지도를 진행하면서 남녀 학생들이 그림을 그려서 글로 쓰는 활동이 글쓰기 능력 향상에 얼마나 영향을 미치고 있는지를 파악하고자 하였다.

쓰기 전 활동은 영어 학습에 대한 학생들의 동기를 유발하고, 흥미와 자신감을 유지할 수 있도록 하면서 친구와의 아이디어 교류 및 대화를 통하여 학습자가 직접 그림을 그리면서 글을 써 나갈 방향을 잡은 후 완전한 문장 구조와 내용을 가진 글이 탄생 되도록 뒷받침하는 과정이라 할 수 있다. 또한 학습자들은 이 과정에서 그림을 그리면서 글의 구도를 계획하고 그것을 표현하기 위한 어휘, 문법, 내용 구성 등을 미리 생각해 보는 가치 있는 활동이기도 하다.

연구 결과 여학생 집단이 남학생 집단보다 그림을 그려서 영어로 글을 적어보도록 하는 활동에 더 적극적으로 참여하였다. 또한 글쓰기 결과물, 중간, 기말고사에 따른 그림 관련 문제 학업성취도 및 사전 사후 설문 결과도 여학생 집단에게 더 긍정적으로 나타났다. 특히 여학생 집단이 남학생 집단보다 글의 전개 능력에 있어서 앞서 있고 보다 많은 정보를 활용하여 유창하고 자연스러운 쓰기 능력을 보여 주었다. 그에 비해 남학생 집단은 글을 다양하게 전개해 나가지 못하였고 유창성 면에서 부족함을 보여 주었다.

특히, 설문 조사에 의하면, Warm-up 및 쓰기 전 활동(Pre-writing)에서 남학생 집단보다 여학생 집단이 그림을 그림으로써 상상력과 창의력이 발달하였다고 더 긍정적인 응답을 하였고 그 과정에서 친구 또는 교사와의 대화로 인하여 서로 활발한 상호작용이 이루어져 친화력이 높아졌다고 응답하였다.

또한 학습자 소감문에서는 남녀 학생 모두가 자신만의 고유하고도 현실적이며

실제적인 이야기를 그림으로 그리고 써봄으로써 학습에 대한 흥미도와 수업 집중력이 높아졌고 공유함으로써 행복감을 느꼈으며 상상력도 좋아졌다는 반응을 보였다.

이와 같은 연구 결과에 따라 학교 현장에서의 글쓰기 지도를 위해 다음과 같은 교육적 시사점을 생각해 볼 수 있다.

첫째, 영어 글쓰기에서 쓰기 전 활동을 강화할 필요가 있다. 의도하는 내용과 그에 적절한 문법 또는 글의 구성 및 계획, 적합한 어휘의 선택은 글의 결과를 결정해 주는 중요한 요소가 될 수 있다. 그러므로 글의 윤곽을 잡는 쓰기 전 활동에서 얼마나 많은 상상력을 동원하고 창의력을 발휘하여 눈에 보이지 않는 학습자의 경험을 그림을 통해 교실로 불러들일 수 있는지에 따라서 글의 결과가 달라질 수 있다.

둘째, 쓰기 전 활동에서 학습자가 표현하고자 하는 내용에 관한 충분한 의미의 전달을 위해서는 문법과 어휘 지도를 병행하여야 한다. 아무리 좋은 내용을 글로 나타내려 해도 관련 문법의 이해와 어휘를 확장 시키지 않고는 불가능한 일이 되어 버릴 수도 있다.

예를 들면 우리말에 사용하지 않는 영어 관사의 사용은 글쓰기 지도에서 까다로운 부분이자 학습자들도 가장 어려움을 느끼는 부분으로, 쓰기 결과물 분석을 통하여 정확하고 끊임없는 관사 활용 지도의 필요성을 절실히 보여주고 있다. 관사에 관한 여러 가지 오류 즉, 명사 앞에서 관사를 탈락 시키거나 관사를 첨가시킴으로써 발생하는 오류, 적절하지 못한 관사의 선택 오류 등이 쓰기 결과물에서 가장 많이 발견되었다는 점에 주목을 하게 된다. 그러므로 학습자들은 교실 영어 글쓰기 환경에서 끊임없이 관사 사용 연습을 하여야 하며 이와 관련된 지식의 배양이 요망된다는 것을 알 수 있다.

셋째, 우리말식 어순에 따라 영어로 직역함으로써 비문법적인 구조의 문장이 사용되어 의미의 혼동을 일으키는 경우가 빈번히 나타났음을 기억할 필요가 있다. 따라서 단수와 복수형의 정확한 사용법, 명사 앞의 소유격 탈락 오류 및 주어에 따라 알맞게 동사 변화시키기 등 우리말에서 사용하지 않는 문법적 오류도 끊임없는 글쓰기 연습을 통하여 경험해 봄으로써 자연스러운 영어 표현에 이르도록 지속적 지도가 필요하다. 또한, 하나의 문장을 구성하기 위해 같은 문장에

*and*를 여러 번 반복하여 사용하는 오류도 *and*로만 연결하면 모든 문장이 하나로 만들어진다는 생각에서 비롯된 것으로 역시 쓰기 지도에서 유념해야 할 부분이다.

이러한 문법적 오류와 우리말식 영어 글쓰기의 어색함을 교정하는 데는 원어민 교사와 협력한 피드백을 시도해 보는 것도 한 가지 대안이 될 수 있다.

넷째, 모르는 어휘를 글쓰기에 사용하기 위하여 사전, 인터넷을 활용하거나 교사에게 질문하도록 지속적으로 지도함으로써 어휘력을 향상시켜야 한다. 영어 글쓰기에서도 적절한 어휘 사용은 텍스트의 유창성에도 중요한 영향을 미칠 수 있기 때문이다.

다섯째, 본 연구 결과는 영어 글쓰기를 배우는 데 있어서 성별에 따라 많은 차이가 난다는 점을 보여주고 있다. 그러므로 남녀 학생들 각각의 성향에 맞추어 글쓰기를 가르치는 방법을 세분화하여야 할 필요가 있다.

마지막으로, 영어 능력이 서로 다른 학습자들에게 그림이 하나의 교실 환경에서 함께 학습할 수 있는 여건을 만들어 줌으로써 서로간의 친화력을 향상시켜주는 계기가 되므로 그림 활용이 영어 교실 현장에서 적극 권장 되어야 한다. 그림을 그리면서 시작하는 영어 글쓰기 활동이 학습자들에게 흥미를 부여하여 학습 동기를 유발시키며 학습자가 경험하는 실제적 소재를 직접 그림으로 그려서 교실 환경으로 불러들임으로써 수업 집중도를 높일 수 있는 장점이 있다.

이상과 같은 연구 결과에도 불구하고 이 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

첫째, 본 연구의 대상 선정은 연구자가 근무하고 있는 A중학교 학생들을 대상으로 임의 표집 한 결과이며 남녀 각 1개 반, 각반 26명으로 구성되어 전체 52명이다. 그러므로 한 학교 학생들의 결과를 다른 학교로 확대하기에는 다소 무리가 있다.

둘째, 그림과 관련한 중간, 기말고사 문항이 실제 수업 모형에서 실행한 그림관련 수업의 결과를 전체적으로 반영하여 평가하고 있는가의 문제가 제기될 수 있다.

참고 문헌

- 강금진. (2005). 읽기 자료를 활용한 고등학생 영어 쓰기 능력 향상 방안 연구. 박사학위 논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 강정숙. (1998). 통제작문과 자유 작문이 의사소통 능력에 미치는 효과 비교 연구. 석사 학위 논문. 연세대학교 교육대학원.
- 교육과학기술부. (2012). 영어과 교육과정. 교육과학기술부 고시 제 2011-361호.
- 김은주·노윤숙. (2003). 그림 자료와 문자자료를 활용한 쓰기 활동이 영어 쓰기 능력 및 오류 개선에 미치는 영향 -고등학교 2학년 학습자들을 중심으로. *교과교육학연구* 7(3). (209-230). 이화여자대학교사범대학교과교육연구소.
- 김원영. (2005). 그림 자료의 활용을 통한 초등학생의 영어 쓰기 지도 방법. 석사 학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 김정택·심혜숙. (1995). MBTI 관계 논문 요약집. 서울: 한국심리검사연구소.
- 김지나. (2010). 영어학습자의 성격유형에 따른 영어기능별 성취도 분석: 중학교 1학년을 대상으로. 석사학위 논문. 제주대학교 교육대학원.
- 박세란. (2012). Dictogloss 기법이 중학생 영어 쓰기와 듣기 능력 향상에 미치는 효과. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 백승욱. (2011). 중학생들의 마인드맵 활동이 영어쓰기 전 단계에 미치는 영향에 관한 연구. 석사학위논문. 한국외국어대학교 교육대학원.
- 유진이. (2007). 그림 자료를 활용한 영어 쓰기 활동이 중학생의 쓰기 능력 및 정 의적 영역에 미치는 영향. 석사학위논문. 한국외국어대학교 교육대학원.
- 이수정. (2005). 그림일기 쓰기를 활용한 초등학생 영어 쓰기지도에 관한 연구. 석사학위논문. 계명대학교 교육대학원.
- 지은주. (2003). 제7차 교육과정에 의한 중고등학교 영어교과서의 쓰기 활동 분석. 석사 학위논문. 연세대학교 교육대학원.
- Allen, V. F. (1983). *Techniques in Teaching Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press.

- Berho, D. L. & Defferding, V. (2005). Communication, Culture, and Curiosity: Using Target-Culture and Student-Generated Art in the Second Language Classroom. *Foreign Language Annals*, 38(2), 271-276.
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. NY: Pearson Education.
- Carini, P. F. (1979). *The Art of Seeing and the Visibility of the Person*. Grand Forks, ND: Univ. of North Dakota Press.
- Casanave, C. P. (2004). *Controversies in Second Language Writing*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Ernst, K. (1994). *Picturing Learning: Artists and Writers in the Classroom*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Hamdiasl, S. & Dabaghi, A. (2012). Gender Differences in Iranian EFL Students' Letter Writing. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 1(7), 155-169.
- Harmer, J (2007). *How to Teach Writing*. Harlow, UK: Pearson Longman.
- Kamari, E. , Gorjian, B. & A. Pazhakh. (2012). Examining the Effects of Gender on Second Language Writing Proficiency of Iranian EFL Students: Descriptive Vs. Opinion One-paragraph Essay. *Advances in Asian Social Sciences*, 3(4), 759-763.
- King, R. (1987). The Primal Mode of Aesthetics in Children's Work and Play. *Insights* 20, 1-15.
- McCarthy, M (1992). *Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press.
- Pajares, F. & Valiente, G. (2001). Gender Differences in Writing Motivation and Achievement of Middle School Students. *Contemporary Educational Psychology*, 26, 366-381.
- Phil, Y. N. (2013). *Teaching Writing Using Picture Stories as Tools at the High School Level*. Ph. D. Dissertation. The English and Foreign Language University, India.
- Sarabi, J. R. & Tookaboni, A. A. (2012). The Efficacy of Picture and Music

on Pre-writing Stage of Iranian EFL University Students, *Literacy Information and Computer Education Journal(LICEJ)*, 3(3), 655-661.

Wright, A. (1990). *Pictures for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

ABSTRACT

The Effects of Drawing and Using Pictures on English Writing -Focusing on Middle School Learners in the 1st Grade⁴⁾

Lee, Youngryeol

English Education Major

The Graduate School of Education, Jeju National University

Jeju, Korea

Supervised by Professor Kim, Chong-hoon

The main purpose of this thesis is to investigate how English writing activities that incorporate self-drawn pictures closely related to the learners' lives, and visual images that are familiar to the students, can affect English writing differently by gender. The following research questions are addressed in this study.

First, what are the differences in male and female students' English writing focusing on accuracy and fluency when they create drawings and use pictures?

Second, what is the impact of gender differences in their writings on the affective domain?

The participants were 26 boys and girls each at A middle school in 2014 consisting of 52 intermediate and advanced 1st graders.

The results of this study indicated that girls' group dedicated to the pre-writing activities were pouring in more of their time and having more communication with their friends than the boys' group. So the result of their dedication was evident in their final written products.

4) This thesis was submitted to the Committee of the Graduate School of Jeju National University of Education in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2015.

Secondly, the study achievement related to the pictures in the mid-term and final tests showed a higher outcome in the girls' group than the boys'.

Thirdly, in the written texts, the girls' group had more advanced development capabilities and showed fluent and natural flow using more information than the boys'. Contrastingly, the boys' group couldn't lead the writings to the various ideas' stepping-stones and showed a lack of fluency.

Fourthly, the girls' group responded in the survey that they could develop their creativity, imagination, and interest in studying English through the writing activities using the picture-drawing strategy more than the boys' group did. In addition, the active interaction within friends or between learners and teachers motivated increased sociability in the whole class.

Finally, from the learners' reflections, it was found that all students could focus more on classes by bringing up their own authentic and realistic world while engaging with the drawing procedure. Furthermore, they could gain happiness, and increase their imagination by sharing ideas and the results of their writing.

The findings above hold some implications for teaching writing at secondary schools. First, reinforcing the pre-writing activity in writing English is required. Second, teaching grammar and vocabulary must be combined with writing itself to fully convey the meaning that the learners want to express in the process of the pre-writing. Third, to lead the students towards natural writing, it is necessary to continuously teach them how to correct grammatical errors in their writing and to avoid translating Korean into English word by word through practicing a variety of writing tasks. Fourth, improving students' vocabulary by researching suitable words on the Internet or making them ask the teacher to fully express the intention of the writer is required. Fifth, it's obvious that there is such a big difference in learning English writing by gender, and a delicate division of teaching methods suited to learning tendencies of male and female students is needed.

Lastly, it is strongly recommended in classrooms that writing with drawing pictures combines all the students who have different levels of English into one in the same class and encourages positive sociability!

부록

부록 1: 그림과 관련된 1학기 중간고사 문제

※ 글을 읽고 물음에 답하시오. [2점]



I'm Nadira Asad. I am from Islamabad, Pakistan.
 Today is my first day at a Korean middle school. Everything is new. I'm very worried.

I'm Kim Seho. I'm from Jeju-do.
 I'm new here in this middle school.
 I'm very excited.


6. Nadira Asad의 기분으로 알맞은 것은?[2점]



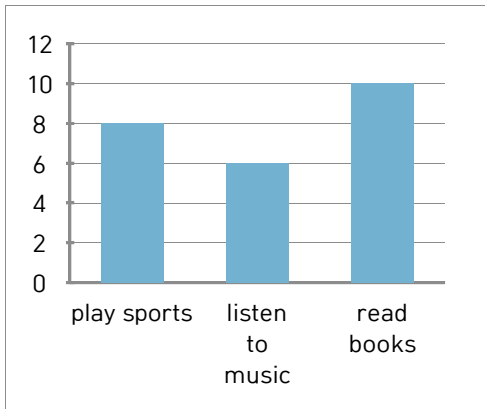
[서술형 1] 그림을 보고 빈칸을 완성하시오. [4점] [서술형 2] 그림을 보고 빈칸을 완성하시오. [4점]

	<p>A: Does he walk to School? B: _____</p>
	<p>A: What is he doing? B : _____</p>

[서술형 3] 그림을 보고 빈칸을 완성하십시오. [4점]

	A: How's the weather? B: _____
---	-----------------------------------

[서술형 6] 친구들의 여가활동에 관한 그래프에 대해 완전한 문장으로 쓰시오. [10점]



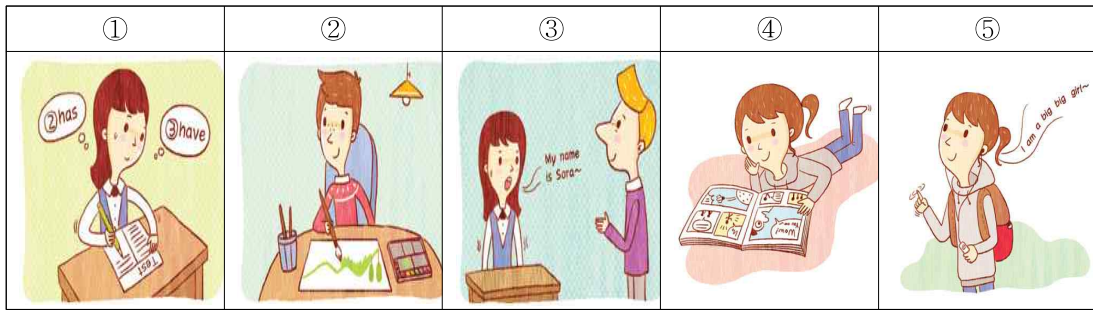
Free Time Activities

- ▶ In their free time,
(A) eight students _____ [2점]
(B) _____ [4점]
(C) _____ [4점]

부록 2: 그림과 관련된 1학기 기말고사 문제

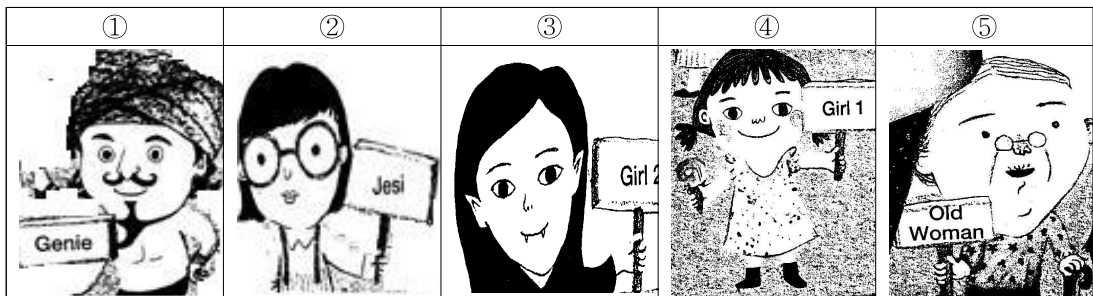
1. 글의 내용으로 보아 Dami를 가장 알맞게 묘사한 그림은? [3점]

Jiho: Dami, are you good at English?
Dami: Well, yes. Why, Jiho?
Jiho: I'm worried about my English. How do you study English?
Dami: I learn words from interesting cartoons.
Jiho: Oh, you study English with cartoons.
Dami: You should try it.



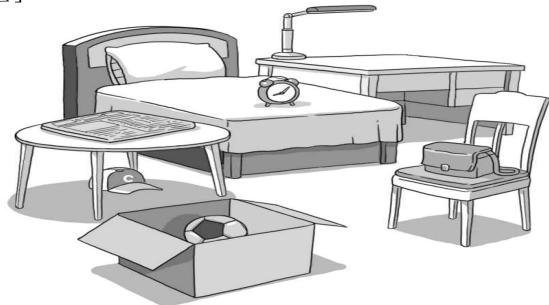
13. Who is the **first** perfect girl friend that Genie shows? [3점]

Derek: I want a perfect girlfriend.
 Genie: As you wish...
 Girl 1 comes in. She is very young. She's eating ice cream and jumping up and down.
 Girl 1: Hi, Let's play.
 Derek: No, no, no. She's too young! I want an older friend.
 Genie: As you wish...
 Old woman: Can you read this newspaper for me?



17. 다음 그림과 일치하지 않는 표현은? [2점]

- ① There is a ball in the box.
- ② There is a clock under the bed.
- ③ There is a cap under the table.
- ④ There is a bag on the chair.
- ⑤ There is a lamp on the desk.



【서술형1】 다음 그림을 보고 주어진 질문에 답하십시오.



질문:

A: Are there two rabbits in the box? [4점]

B: _____.

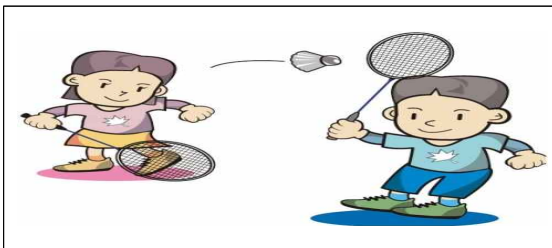
【서술형4】 다음 그림을 보고 질문에 답하십시오.



A: What are they going to do?

B: _____ [6점]

【서술형5】 그림을 보고 다음 질문에 대답하십시오. (badminton을 활용할 것)[6점]



A: What can they do?

B: _____.

부록 3: 학습자 사전 설문조사



1. 영어공부를 얼마나 좋아하는가? ()
 - ① 아주 좋아한다. ② 좋아한다. ③ 약간은 좋아한다.
 - ④ 좋아하지 않는다. ⑤ 아주 싫어한다.

2. 영어 공부에서 가장 어려운 부분은?
 - ① 듣기 ② 말하기 ③ 읽기
 - ④ 영작(영어로 쓰기) ⑤ 원어민 선생님과 대화하기

3. 글이나 문장의 의미를 알기 위해서 그림을 그려보는 방법에 관한 자신의 생각은?
 - ① 영어는 어렵지만 그림을 그리는 것은 재미있다.
 - ② 그림 그리는 데 관심이 많아서 영어공부에도 많은 도움이 된다.
 - ③ 그림은 잘 그리지 못하지만 그림 그리는 것이 영어공부에 도움이 된다.
 - ④ 방법은 좋으나 그림을 잘 그리지 못한다.
 - ⑤ 그림 그리는 것을 좋아하지 않으므로 그냥 영어공부만 하면 좋겠다.

4. 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈에 대한 생각을 쓰시오.
 - ① 재미있으므로 문장을 암기하는 데 매우 도움이 된다.
 - ② 추측하기가 매우 어려우나 재미있다.
 - ③ 어떤 게임이든지 게임은 재미있다.
 - ④ 추측하기 게임을 좋아하지 않으므로 퀴즈도 좋아하지 않는다.

5. 친구들이 그린 그림과 영작을 공유하면서 공부하는 방법에 대한 생각은?

- ① 친구들의 생각을 공유할 수 있어서 매우 좋다.
- ② 친구들의 글과 그림으로부터 나 자신의 글과 그림을 개선할 수 있는 방법을 찾아 낼 수 있어서 좋다.
- ③ 내가 그린 그림과 글에 자신이 없기 때문에 공유하지 않으면 좋겠다.
- ④ 개인의 표현 결과물을 공유하지 않으면 좋겠다.

부록 4: 학습자 사후 설문조사



1. 영어공부를 얼마나 좋아하는가? ()
 - ① 아주 좋아한다. ② 좋아한다. ③ 약간은 좋아한다.
 - ④ 좋아하지 않는다. ⑤ 아주 싫어한다.

2. 영어 공부에서 가장 어려운 부분은?
 - ① 듣기 ② 말하기 ③ 읽기
 - ④ 영작(영어로 쓰기) ⑤ 원어민 선생님과 대화하기

3. 친구의 브레인 맵(brain map)을 그린 후 문장으로 표현 했을 때 어떤 점이 공부에 도움이 되었나요?
 - ① 친구의 생각을 영어로 표현할 수 있어서 좋았다.
 - ② 친구의 생각을 자세히 알고 좀 더 친해질 수 있었다.
 - ③ 친구의 생각을 실감나게 글로 표현 할 수 있었다.
 - ④ 친구의 생각을 모아서 좀 더 상세하게 표현할 수 있었다.

4. 여름에 하고 싶은 일을 그리는 활동에서 느낀 점은?
 - ① 여름 방학 계획을 구체적으로 세워보는 기회가 되었다.
 - ② 여름 방학에 하고 싶은 일을 시각적으로 구체화(그림으로 자세하게 표현하기)해 보

는 계기가 되었다.

- ③ 친구들이 여름방학에 하고 싶은 일을 알 수 있는 계기가 되어 친구들과 더욱 친해졌다.
- ④ 그림으로 여름방학을 표현하는 자체가 흥미로웠다.
- ⑤ 시간이 많이 걸리고 별 도움이 되지 않았다.

5. Dream Pet(꿈의 애완동물)을 그리고 영어로 써보기 활동은?

- ① 자신의 상상력을 키우는 계기가 되었다.
- ② 자신의 Dream Pet을 그리고 공유하는 동안 행복했다.
- ③ 문법에 자신이 없어서 충분히 표현하지 못하였다.
- ④ 자신의 생각을 표현해보는 좋은 기회가 되었다.

6. 이상적인 교복을 디자인하고 글로 표현해보기 활동은?

- ① 평소 자신의 학교 교복의 불편한 점에 대한 개선점을 찾아 보완할 수 있는 기회였다.
- ② 평소 원하는 이상적인 교복을 구체적으로 표현해보는 계기가 되었다.
- ③ 다른 학교나 나라의 교복 디자인과 비교 분석하는 기회가 되었다.
- ④ 교복을 표현하는 여러 가지 용어를 영어로 익히는 계기가 되었다.
- ⑤ 시간이 많이 소모되고 지루하였다.

7. 자신의 삶과 연관된 의미 있는 그림이 흥미를 유발 시켰나요?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그저 그렇다
- ④ 도움이 되지 않았다 ⑤ 전혀 도움이 되지 않았다.

8. 자신의 삶과 연관된 의미 있는 그림이 영어 쓰기 능력 향상에 도움이 되었나요?

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

9. 쓰기 능력이 향상 되었다면 어떤 면이 향상 되었나요?

- ① 어휘력 ② 문법 ③ 문장 구성력 ④ 내용과 아이디어 전개

10. 그림을 활용하여 영어로 글을 쓸 때 가장 재미있는 그림의 종류는?

- ① 교과서 그림
- ② 자신이 직접 그린 그림

- ③ 친구가 그린 그림
- ④ 인터넷 그림

11. 글이나 문장의 의미를 알기 위해서 그림을 그려보는 방법에 관한 자신의 생각은?

- ① 그림 그리는 데 관심이 많아서 영어공부에도 아주 많은 도움이 된다.
- ② 그림은 잘 그리지 못하지만 그림 그리는 것이 영어공부에 도움이 된다.
- ③ 영어는 어렵지만 그림을 그리는 것은 재미있다.
- ④ 방법은 좋으나 그림을 잘 그리지 못한다.
- ⑤ 그림 그리는 것을 좋아하지 않으므로 그냥 영어공부만 하면 좋겠다.

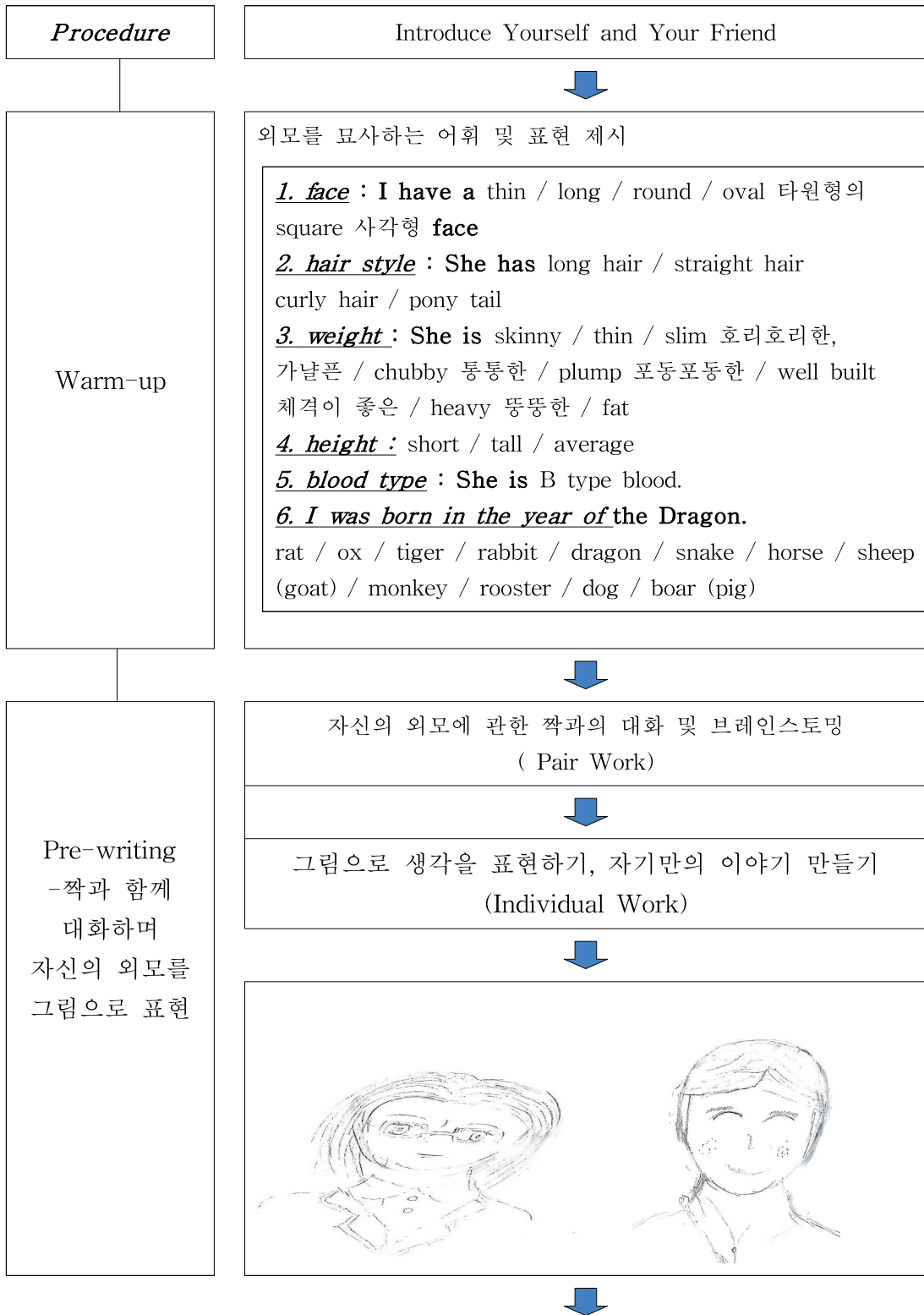
12. 그림으로 영어 문장 알아맞히기 퀴즈에 대한 생각을 쓰시오.

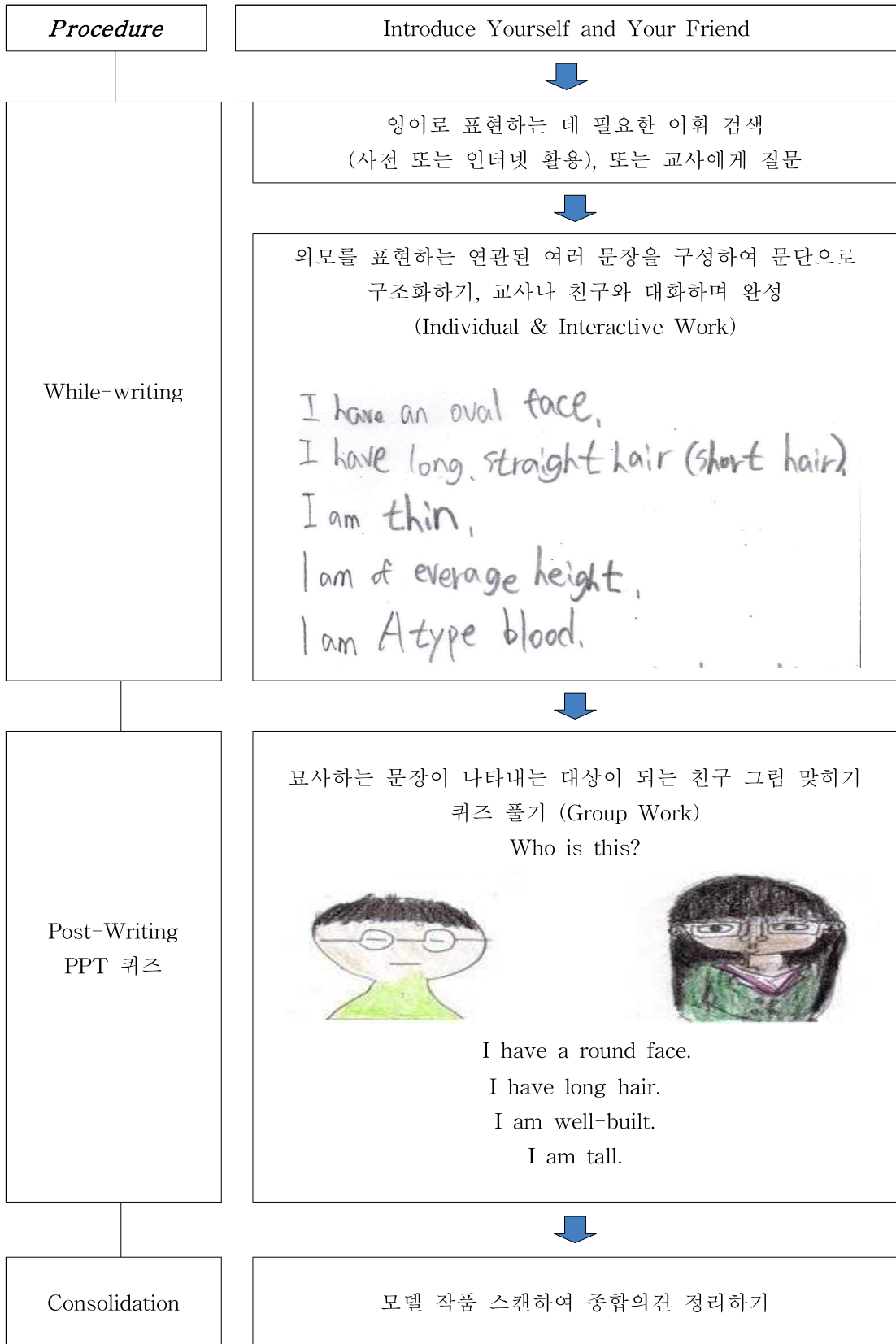
- ① 재미있으므로 문장을 암기하는 데 매우 도움이 된다.
- ② 추측하기가 매우 어려우나 재미있다.
- ③ 어떤 게임이든지 게임은 재미있다.
- ④ 추측하기 게임을 좋아하지 않으므로 퀴즈도 좋아하지 않는다.

13. 친구들이 그린 그림과 영작(영어로 글쓰기 한 것)을 공유하기에 대한 생각은?

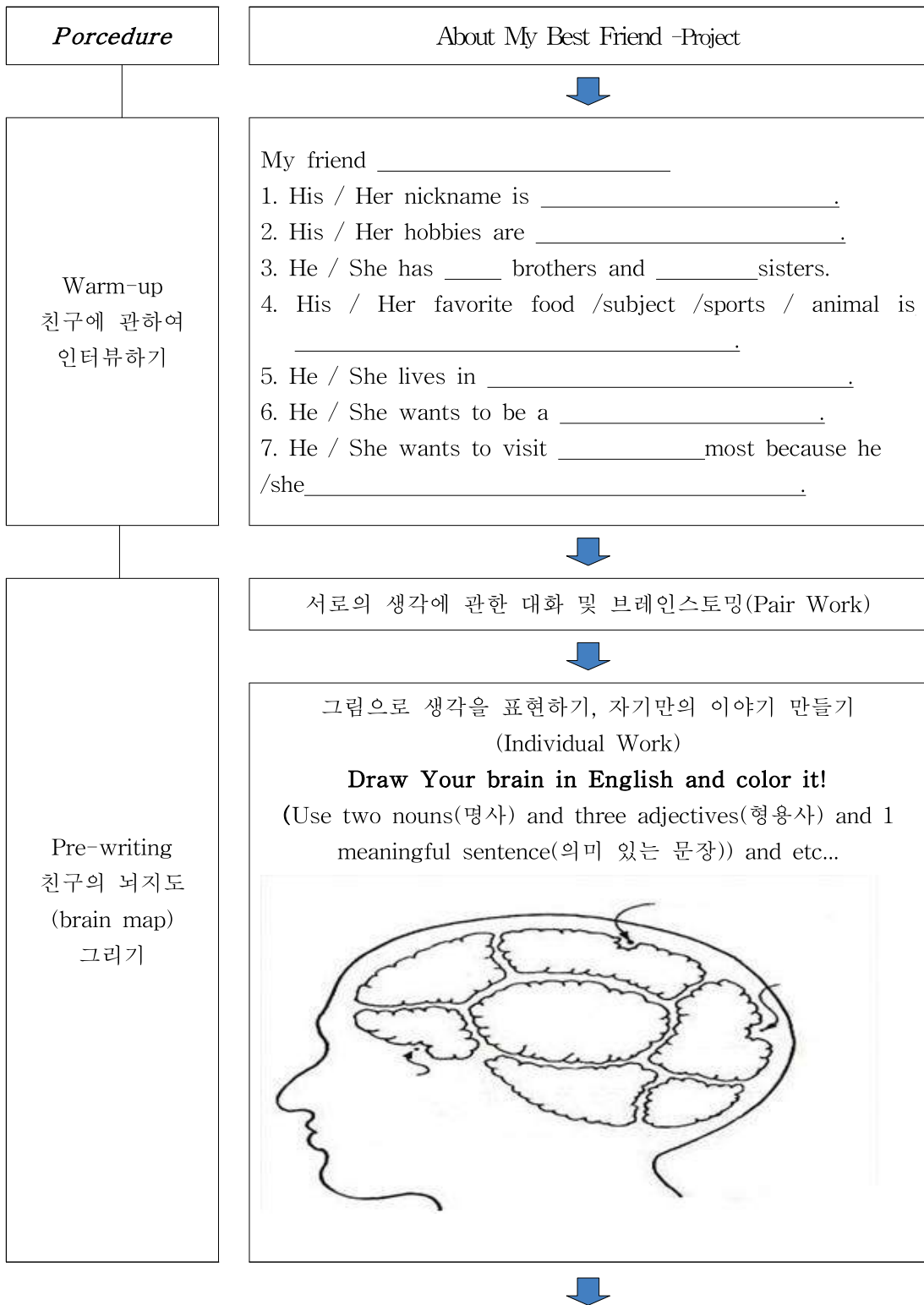
- ① 친구들의 생각을 공유할 수 있어서 매우 좋다.
- ② 친구들의 글과 그림으로부터 나 자신의 글과 그림을 개선할 수 있는 방법을 찾아낼 수 있어서 좋다.
- ③ 내가 그린 그림과 글에 자신이 없기 때문에 공유하지 않으면 좋겠다.
- ④ 개인의 표현 결과물을 공유하지 않으면 좋겠다.

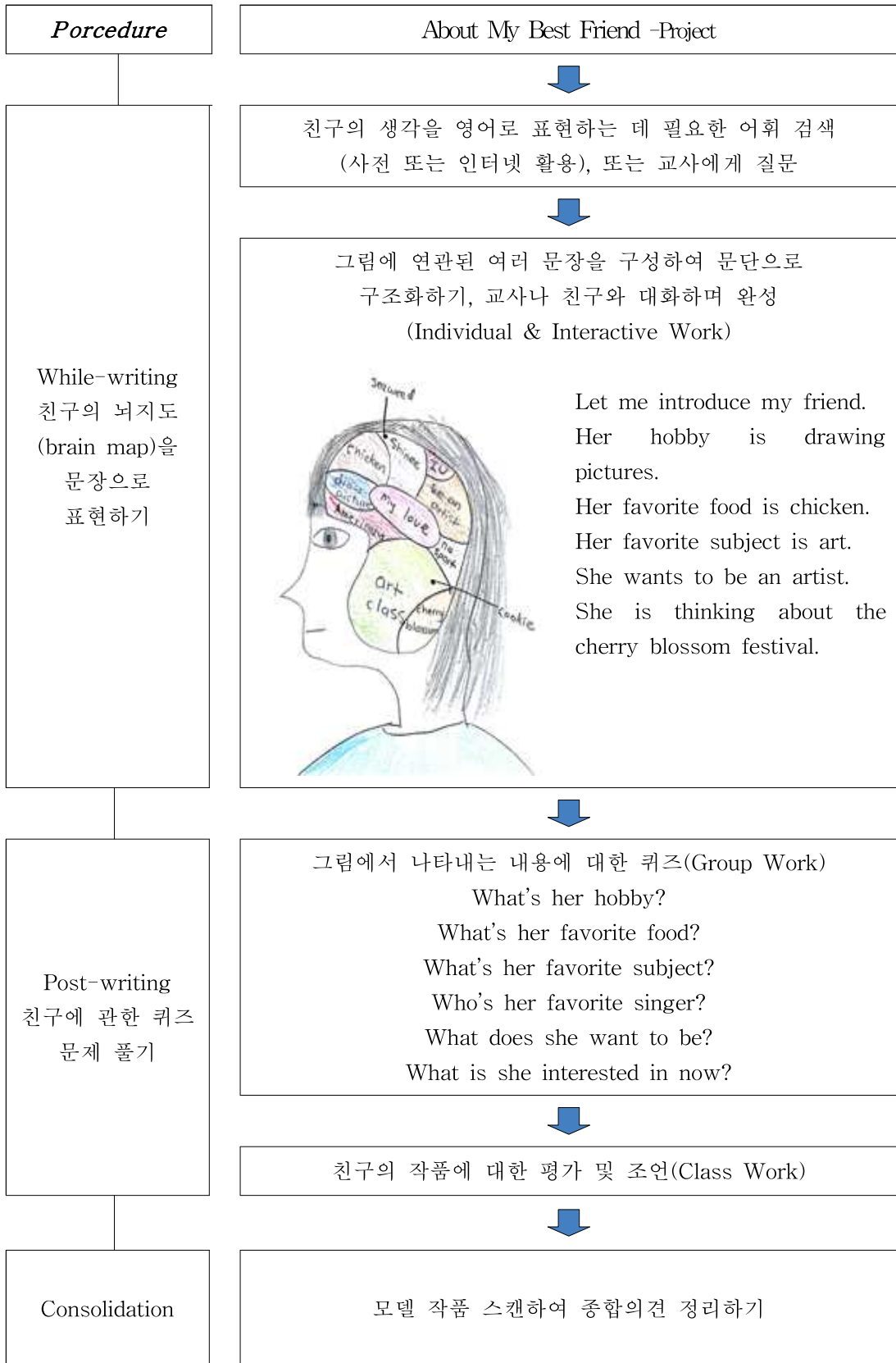
부록 5: 수업모형 1 <Introduce Yourself and Your Friend>



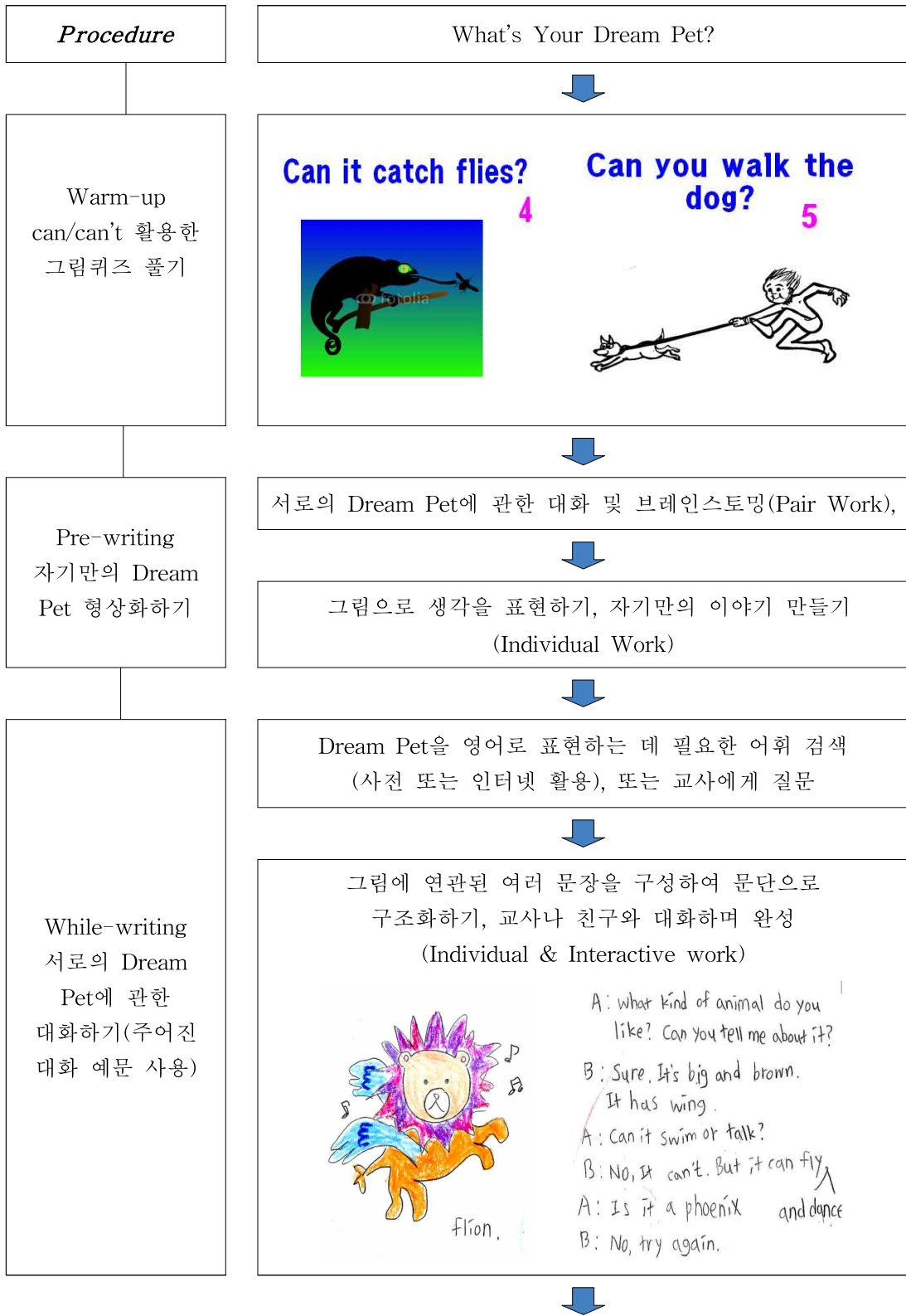


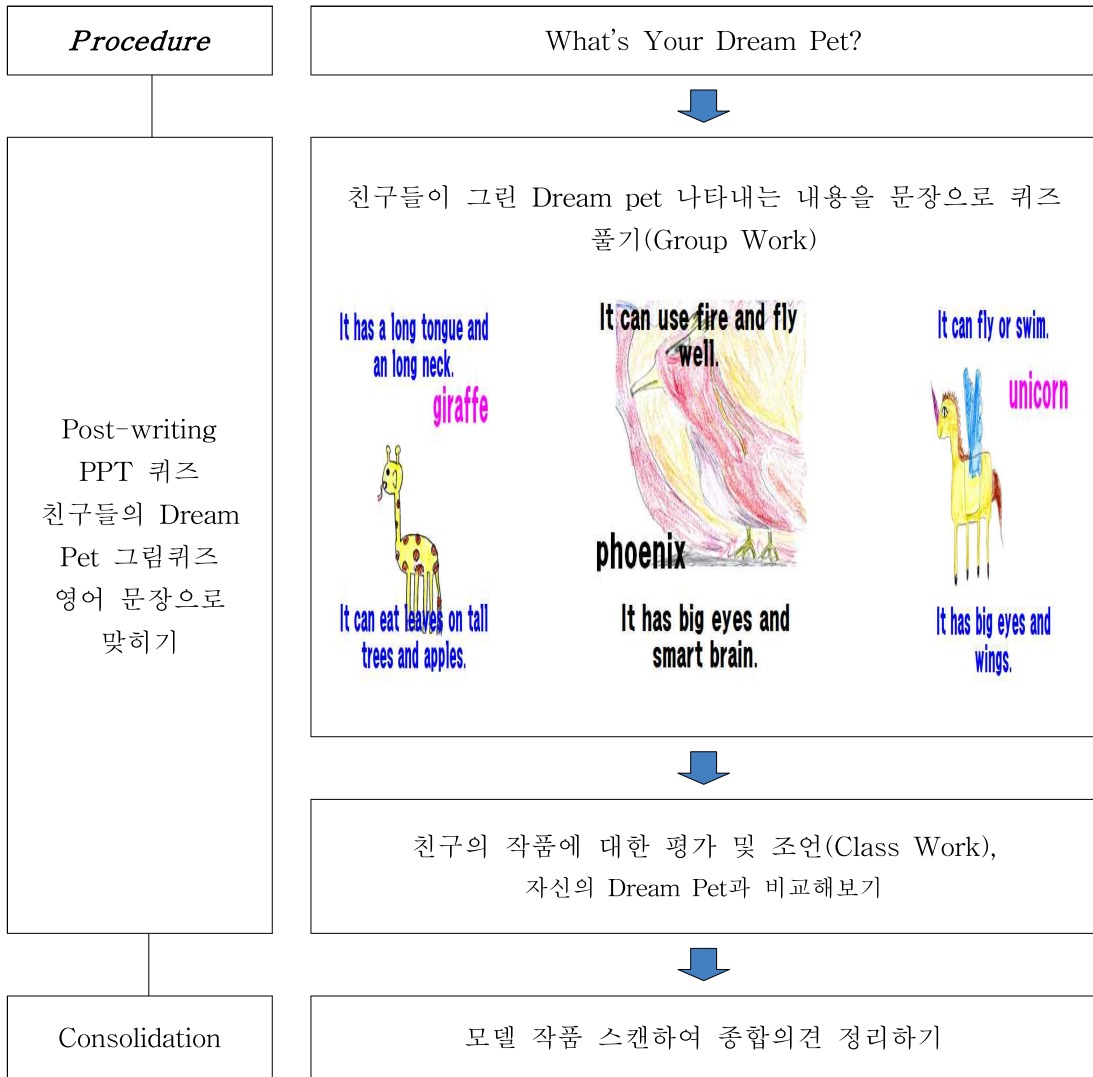
부록 6: 수업모형 2 <About My Best Friend>



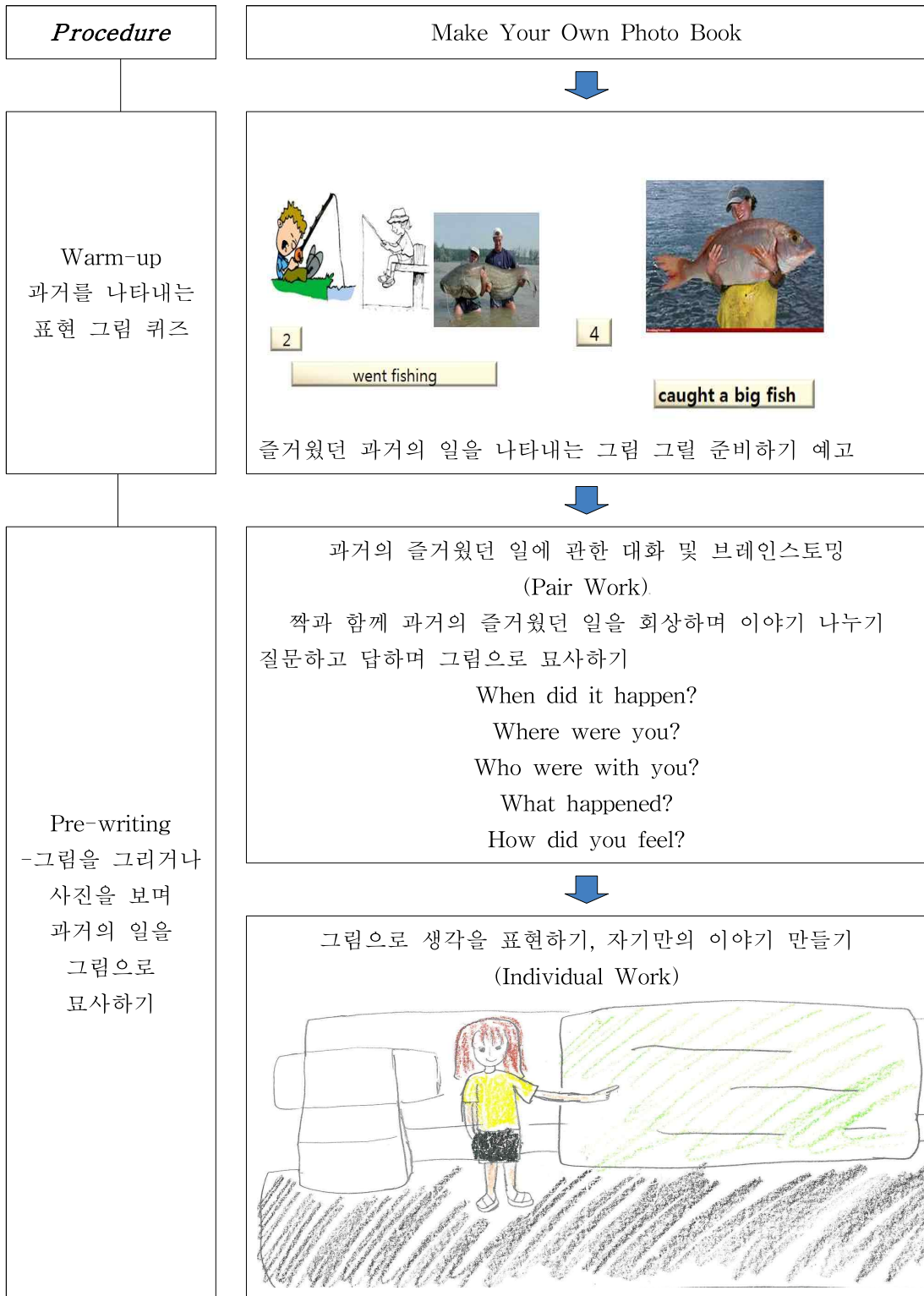


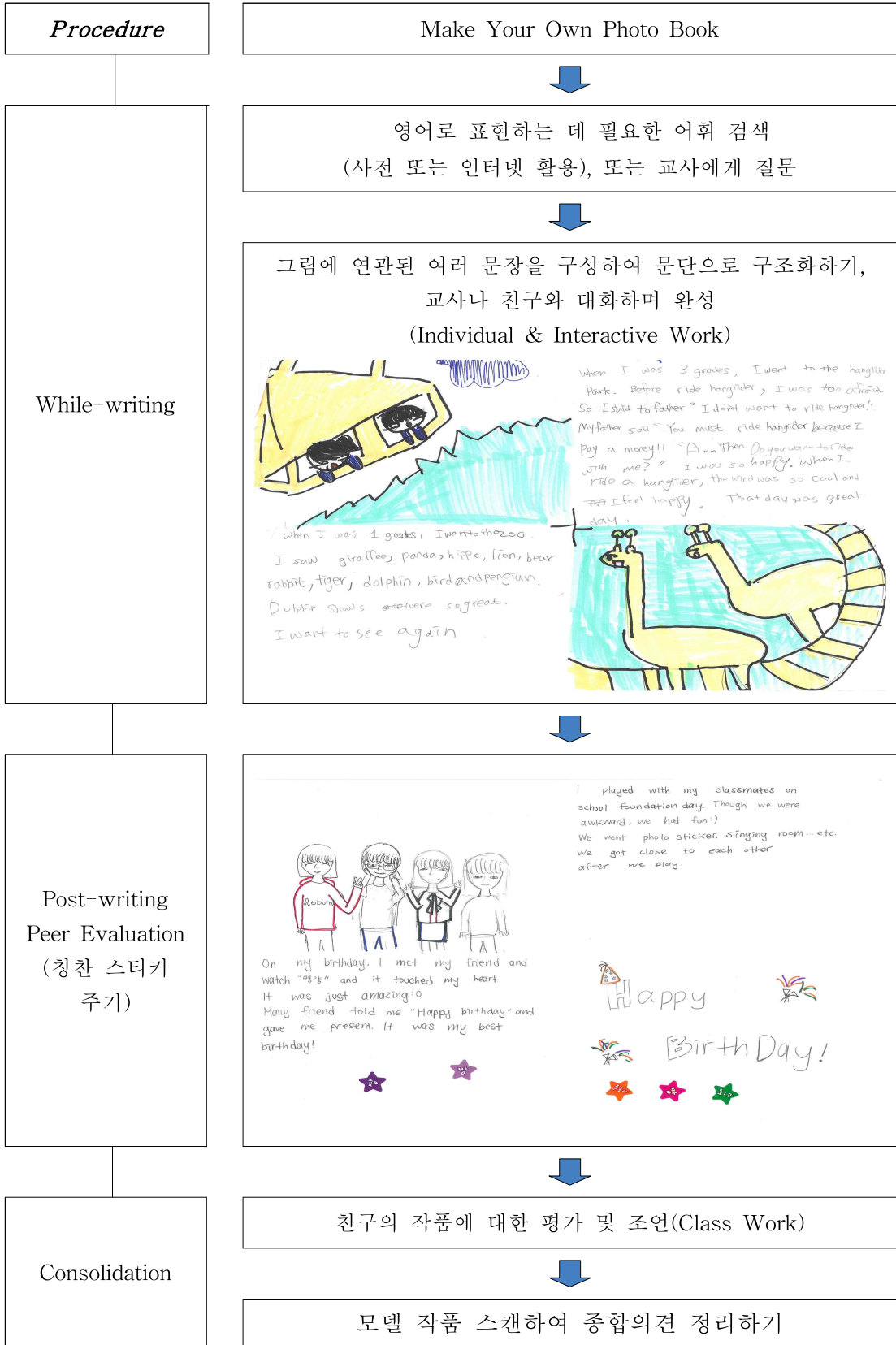
부록 7: 수업모형 3 <What's Your Dream Pet?>





부록 8: 수업모형4 <Make Your Own Photo Book>





부록 9: 수업모형 5 <School Uniforms>

