

## 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 수업이 초등학생 영어 듣기, 읽기, 정의적 영역에 미치는 효과

The Effect of Internet-based Stories as Motivation Materials on  
Improvement of English Listening, Reading and Affective Domain

김 희 아\*

### 〈 국문 초록 〉

본 연구는 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 영어 학습이 초등학생들의 영어 듣기, 읽기 능력 및 정의적 영역에 어떠한 영향을 끼치는지 고찰해 보는데 그 목적을 두었다.

5학년 2개 학급 50명을 대상으로 실험반과 비교반으로 분류하여 실험 연구를 실시하였다. 실험반은 5학년 교과서 내용을 분석하여 선정된 인터넷 영어동화를 영어시간 도입 단계 5분 이내에 보여주고 난 후, 교사의 간단한 질문으로 본 수업을 진행하였고, 비교반은 인터넷 영어동화 투입 없이 인사 나누기와 복습퀴즈 등으로 시작하였다. 주 3회씩 8주간 연구를 진행하였으며, 사전·사후 영어 듣기와 읽기 평가는 한국의국어평가원에서 실시하는 PELT Jr. 2급을 이용하였다.

연구 결과, 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 수업은 학생의 영어 듣기 능력과 정의적 영역에 긍정적인 영향을 주었다. 영어 읽기 능력의 향상은 실험반과 비교반 간에 유의미한 차이는 없었다. 그러나 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 수업은 교사에게는 손쉽게 좋은 자료를 수업에 활용할 수 있다는 장점과 학생에게는 영어 듣기 능력 향상 및 흥미와 자신감을 키울 수 있는 효과적인 방법이라고 할 수 있다.

\* 주제어: 영어 동화, 인터넷 영어, 초등 영어 교육, 동기유발 자료, 영어 수업

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성

21세기로 접어들면서 인터넷 전용선 보급의 확산과 함께 인터넷 사용자가 급격히 증

\* 서귀포초등학교 교사 (kimha730@hanmail.net)

가하였고, 많은 이용자들이 인터넷에서 교육적 자료를 얻게 되었으며 이에 따라 인터넷을 활용한 교육적 관심이 높아지게 되었다. 집에서 쉽게 원하는 정보를 많이 찾을 수 있다는 인터넷의 특성 때문에 많은 사람들이 인터넷을 이용하고 있으며, 이에 따라 인터넷을 활용한 교수매체가 다양하게 제공되고 있다.

언어 학습은 현실에 바탕을 두고, 실생활 속에서 사용할 수 있도록 하기 위하여 이루어진다. 그러나 모국어가 아닌 외국어 학습은 실생활 속에서 모국어처럼 활용되지 않으므로 가르치고 배우는 데 어려움이 많다. 우리나라와 같은 EFL 환경에서 학생들이 실제적인 영어 사용 환경에 접할 기회가 제한되어 있다. 인터넷을 활용한 영어 학습은 현실적으로 의미 있는 의사소통의 기회를 얻기 어려운 상황에서 새로운 대안으로 활용될 수 있다. 실제적인 언어를 흥미롭게 반복 재생하여 활용할 수 있는 인터넷을 활용한 멀티미디어 자료는 우리나라와 같은 EFL 상황에 알맞은 영어 학습 방법이 될 수 있다(박선주, 2006).

인터넷을 활용한 영어 학습은 자신이 원하는 영역의 스토리를 직접 선택할 수 있고, 반복 재생이 가능하며, 역동적인 화면 구성으로 이루어져 있어서 초등학생들에게 흥미를 유발시켜 줄 뿐만 아니라 영어 공부에 대한 동기부여의 기회를 강화하여 지속적인 영어 학습을 유도할 수 있다. 게다가 현재 대부분의 초등학교 학습현장에는 인터넷을 기반으로 하는 멀티미디어 환경이 조성되어 있고, 초등학생의 대부분이 여러 가지 목적으로 인터넷을 사용하고 있다. 현재 우리나라는 OECD 가입국 중 인터넷 활용빈도가 최상위권에 있고, 이로 인해 컴퓨터가 초등학생들에게도 굉장히 친숙한 도구이다.

특히 초등학생들은 이미 모국어를 통한 동화 읽기 경험을 갖고 있고, 자신의 생활과 정서를 반영한 동화나 상상력이 가미된 이야기에 관심을 가지고 있다. 따라서 영어동화를 활용한 영어 학습은 학생들의 언어 발달에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다(김영미, 2008). 이러한 인터넷 영어동화는 많은 초등 교재에서 볼 수 있는 단순한 문형 반복이 아니라 동화 속 이야기 전개에 따라 유의미한 이야기를 통해 내용을 이해하면서 자연스럽게 영어 습득하게 하여 영어 듣기 능력을 향상시켜 줄 것이다. 어머니가 읽어주는 동화를 들으면서 모국어를 배운 것처럼 영어동화를 통해 음성언어에 접할 수 있는 기회를 준다. 그러나 영어동화를 실감나게 들려 줄 수 있는 인적 자원이 제한되어 있으므로 인터넷 영어동화를 통한 영어 학습은 교실 현장에서 뿐만 아니라 가정에서도 유용하게 활용될 것이다. 또한 인터넷 영어동화는 이야기가 동영상과 함께 동화 내용을 영어 자막을 통해 볼 수 있는 기능이 추가되어 있으므로 이러한 자막 기능을 활용할 경우 의미를 파악하거나 유추하는 읽기 활동에 도움을 줄 것이라고 보고되었다(홍명의, 2010; 박선주, 2006).

그러나 실제 영어 수업 현장에서 매 차시마다 새로운 수업 모형을 적용한 수업을 준

비하고, 자료를 제작할 수 있는 있는 시간적·환경적 여건이 조성되지 않는 현실을 감안해 볼 때 좀 더 접근이 쉬운 활용 방법이 필요하다. 즉, 인터넷 영어동화를 투입하여 최대의 학습 효과를 얻기 위해서는 직접 영어 수업을 담당하는 교사들이 쉽게 접근할 수 있는 활용 방법에 대한 연구가 필요하다. 따라서 본 연구에서는 인터넷 영어동화를 수업의 동기유발 자료로 활용한 영어 수업 방법을 선택하였다. 자막 기능을 활용한 인터넷 영어 동화를 들려주는 형태의 동기유발 자료이므로 학생들의 영어 능력 중 이해 영역인 듣기, 읽기 능력 변화에 중점을 두었다. 즉, 5학년 영어과 교육과정과 관련된 인터넷 영어동화 자료를 선정하고, 정규 영어 시간에 동기유발 자료로 매 차시마다 인터넷 영어동화를 들려주는 수업을 실시하였을 때 학습자의 영어 듣기, 읽기 능력과 정의적 영역에 미치는 효과를 알아보려고 한다.

## 2. 연구의 목적 및 내용

인터넷 영어동화를 본시 수업과 관련된 동기 유발 자료로 활용한 수업이 초등학생들의 영어 듣기, 읽기, 정의적 영역에 미치는 영향을 파악함으로써 영어교육에 있어서 인터넷 영어동화를 활용한 학습의 효과를 모색해 보는데 그 목적이 있다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 영어 수업이 초등학생들의 영어 듣기 능력 향상에 영향을 미치는가?

둘째, 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 영어 수업이 초등학생들의 영어 읽기 능력 향상에 영향을 미치는가?

셋째, 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 영어 수업이 초등학생들의 영어 학습에 대한 정의적 영역에 영향을 미치는가?

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 인터넷 동화의 특성

아동도서의 경우 다른 분야와 비교해 디지털화 경향이 두드러진다고 한다(장진영,

2002). 어린이들이 움직이는 그림과 다양한 사운드로 진행되는 동화 방식에 흥미를 갖고 있으며, 아동을 대상으로 하는 동화가 인터넷의 멀티미디어적 특징을 가장 잘 이용할 수 있는 콘텐츠이기 때문이다. 멀티미디어란 영상·음성·문자 등 여러 종류의 매체를 한데 어우른 혼합 매체를 이르는 말로, 움직이는 그림과 구연으로 이루어진 동화를 멀티미디어 동화라고 표현할 수 있다. 최근 들어 멀티미디어적 특성을 가지는 인터넷 동화 사이트가 급격히 증가하고 있는 것을 보면 이러한 인터넷 동화에 대한 활용이 활발해지고 있음을 알 수 있다.

기존의 교사가 소리 내어 읽어 주는 텍스트 동화와 구별되는 인터넷 동화의 장점을 살펴보면 다음과 같다(오미영, 2001; 박은미, 2003).

첫째, 인터넷 동화를 활용하면 교사가 소리 내어 읽어 주는 동화 활용 수업과는 달리 원어민의 음성이 실감나게 제공된다. 이것은 단순한 낭독이 아니라 역할에 맞는 다양한 음성으로 제공되므로 학생들에게 현실감을 느끼게 한다. 그림, 동영상, 문자, 원어민의 다양한 음성이 함께 제공되므로 학생들에게 생생한 현실감과 흥미를 줄 수 있다. 이러한 시각자료는 학습자가 이야기 의미를 파악하고 추측하는 데 도움이 되며, 읽기에 대한 흥미와 동기를 유발시키는 역할을 한다.

둘째, 인터넷 동화를 들려주면 반드시 교사가 낭독할 필요가 없으므로 영어 발음에 자신이 없거나 동화구연에 자신이 없어 영어 시간에 동화를 읽어 주는 것을 기피하던 교사들에게 효율적으로 이용될 수 있다. 성공적인 구연을 준비하는 데는 많은 시간과 노력이 든다. 그에 비해 인터넷 동화는 교사의 이러한 어려움을 덜어준다.

셋째, 인터넷 동화를 활용하면 교사가 보여주거나 학생이 개별적으로 학습할 때, 반복 학습이 용이하다. 녹음테이프나 비디오테이프와는 달리 원하는 부분만 바로 반복할 수 있는 장점이 있다.

넷째, 인터넷 동화는 다인수 학급인 현 교실 상황에서 프로젝션 TV나 대형 스크린을 통해 지도할 수 있어서 크기가 작은 그림책보다 학생들의 주의집중이 용이하다.

다섯째, 같은 동화를 컴퓨터실을 이용하여 개인의 모니터 화면을 통해 동시에 볼 수 있으므로 주의 집중 뿐 아니라 개별학습의 효과도 극대화 할 수 있다.

여섯째, 원어민의 음성에 따라 글자의 색이 변하는 서비스가 제공되므로 발음과 글자의 대응이 자연스럽다. 따라서 학생이 문자를 소리 내어 읽을 수 있도록 지도하기가 용이하다. 또한 텍스트 읽기와 음성 및 음향 효과를 동시에 입력받을 수 있으므로 학습자의 읽기 뿐 아니라 듣기, 발음 등의 언어능력도 향상시킬 수 있다. 그러나 원어민의 발음, 쉽게 반복할 수 있는 점, 학생들의 주의 집중, 개별학습, 발음과 글자의 대응이 용이

하다는 인터넷 동화의 장점에도 불구하고 교사의 역할에 대한 중요성을 소홀히 헤서는 안된다. 집중력이 부족한 초등학생이 장시간 인터넷과의 접촉으로 학습 효과가 저하되지 않도록 교사는 컴퓨터와 학습자 사이에서 중재의 역할을 해야 한다.

그러나 양희상(2001)에 따르면 인터넷 동화는 여러 가지 단점도 있는데, 인터넷을 실행시키기 위해 필요한 여러 장비 설치의 문제와 아동들의 상상력 위축, 사이트에 따라서 다른 뷰어를 다운로드 받아 설치해야 하는 번거로움, 개인용 컴퓨터 등의 장비를 구입해야 하는 점을 들고 있다. 또한 동화를 인터넷 상에서 접하는 것은 부모들과 함께 읽거나 보는 것보다는 분명히 정서적, 효과적인 면에서 뒤떨어지게 된다. 그러나 과거에 비해 맞벌이 부부가 증가하면서 부모가 자녀들에게 동화를 읽어주는 시간이 점차 줄어들고 있는 현실에서 인터넷 동화는 아동들에게 동화를 접할 수 있는 대안적 요소로 큰 역할을 하고 있다(김금숙, 2010). 이러한 현실을 감안할 때, 인터넷 동화의 장점을 잘 살리고 단점을 최소화할 수 있는 동화를 제작하는 것 못지않게 효율적으로 활용할 수 있는 방안을 모색하는 것이 매우 필요하다 하겠다.

## 2. 인터넷 동화를 활용한 초등영어교육

초등학교 학생은 호기심이 강하며, 실생활에서 자신이 겪는 감각과 경험이 사고와 행동에 깊이 작용한다. 그러므로 영어 교과에서의 교수·학습 활동은 실생활에서 접할 수 있는 감각 및 놀이 활동을 주로 하고, 체험 학습을 통하여 발견의 즐거움을 경험할 수 있도록 하는 것이 효과적이다. 또 초등학교 학생은 쉽게 배우지만 기억이 오래가지 못하고 집중하는 시간이 짧기 때문에 교수·학습에 다양한 교수법을 적용하며, 멀티미디어 자료와 정보 통신 기술(ICT)도구 같은 다양하고 흥미로운 교육 매체를 적절히 활용하도록 한다(교육인적자원부, 2007). 김정렬(2003)은 인터넷을 활용한 영어 교수·학습은 영어 학습의 흥미와 자신감을 고양시키면서 의사소통능력 배양할 수 있는 도구라고 주장하며 인터넷을 활용한 영어 교육의 장점을 5가지로 제시한다. 첫째, 인터넷은 영어 학습자들의 강한 동기를 유발시킨다. 둘째, 인터넷은 원어민을 대신할 수 있다. 셋째, 인터넷은 영어권 문화를 생생히 전달한다. 넷째, 인터넷은 자연스럽고 실제적인 영어 학습 환경을 제공한다. 다섯째, 인터넷을 활용한 다양한 멀티미디어 자료 제시를 통해서 학습 내용의 파지를 향상시킨다.

1996년부터 이루어진 교단선진화로 각 교실에는 컴퓨터, VCR, 대형 모니터 등 멀티미디어 기기를 갖추고 있고 인터넷이 설치되어 있다. 이러한 기자재들을 잘 활용하여

영어수업 시 인터넷상의 그림, 문자, 음성, 영상자료를 불러 고화질의 학습 자료로 사용하면 교사가 많은 자료를 제작하는 수고와 시간을 줄일 수 있을 뿐만 아니라 이미 인터넷과 친숙한 세대의 초등학생들에게 강한 호기심과 학습동기를 부여하여 학습효과를 높일 수 있다. 또한 이미 만들어진 자료에 교사의 아이디어를 더해 지도하고자 하는 주제에 맞추어 기존의 이미지에 문자, 그림, 사진, 음성 등을 결합한 자료를 만들어 학습 자료로써 교실에서 활용하면 학생들의 큰 관심과 흥미를 영어 학습에 끌어 들일 수 있다.

이렇듯 다양한 방법으로 멀티미디어 같은 흥미로운 교육매체를 영어수업의 도구로 활용할 수 있는데, 그 중에서 재미있고 상황이 제시되어 있는 그림과 동영상, 살아 움직이는 애니메이션 캐릭터들의 나레이션과 대사를 보고 들으며 학습할 수 있는 인터넷 영어동화가 있다. 아직까지는 초등영어교육에 있어 인터넷 영어동화는 관심있는 교사들에 의해서만 교수매체로 이용되거나 초등영어 사설학원 시스템으로써, 혹은 자녀를 둔 가정에서 영어 인터넷 학습의 한 방법으로 유·무료 인터넷 영어동화 사이트로의 직접 회원가입을 통해 이루어지고 있다. 책으로 된 영어동화책에 비해 인터넷 영어동화는 어린이의 흥미를 유발시키는 역동적인 동영상과 원어민 음성의 실감나는 제공으로 학습자가 이야기 즐거리의 의미를 파악하고 추측하는데 도움이 되고 영어에 대한 흥미와 동기를 유발시키는 역할을 한다. 또한 초등학교 교실처럼 대형 TV, 인터넷망이 연결된 컴퓨터와 스피커 등 기본적인 멀티미디어 시설이 갖춰져 있기만 한다면 동화책을 일일이 개인이 부담하여 구입하지 않아도 되기 때문에 경제적이며, 대부분의 사이트들이 레벨별로 반복적으로 언제든지 접속할 수 있기 때문에 학습자 중심의 자기 주도적 학습을 가능하게 해준다.

변세미(2008)에 의하면 인터넷을 활용한 영어교육의 장점으로 역할에 맞는 다양한 종류의 원어민 음성이 실감나게 제공되고, 그에 어울리는 배경음악과 효과음, 동영상으로 현실감이 증가되며, 인터넷과 대형프로젝션 TV화면을 통해 학생 수가 많은 학습에서 효과적으로 학생들을 주의 집중 시킬 수 있으며 빠르게 재생 및 반복이 가능하여 교사나 학생이 원할 때면 언제든지 다시 듣고 볼 수 있다고 하였다. 또 인터넷상에서 잘 만들어진 영어 동화는 정확한 발음과 원어민 음성이 제공되기 때문에 동화책을 직접 읽어주는 것을 기피했던 교사들의 부담을 덜어 줄 수 있다.

우리나라와 같은 EFL 상황에서 과밀학급의 아동을 대상으로 초등영어교육에 인터넷을 활용한 영어동화가 가진 특성과 장점을 잘 활용하여 지도하면 초등영어교육에서 아동들의 영어 실력 향상에 많은 도움이 될 수 있다. 따라서 초등영어 교과서의 각 챕터의

주제와 관련 있는 재미있고 다양한 내용의 인터넷 영어동화 사이트가 있고 그 접근이 교사와 학생 모두에게 용이하다면 개개인의 교사들이 일일이 관련동화를 찾기 위한 시간도 절약하고 좋은 수업 자료로 활용할 수 있을 뿐만 아니라, 학생들도 집에서 원하는 동화를 반복 청취하면서 복습을 하며 자기주도 학습을 할 수 있을 것이다.

### 3. 선행 연구

인터넷을 활용한 수업에 관한 연구 중 인터넷 영어동화를 활용한 읽기 지도에 관련된 연구를 살펴보면 다음과 같다.

고난영(2001)은 우리나라와 같은 EFL교육상황에서는 표현기능(말하기·쓰기)을 배양하기 위한 학습이 큰 효과를 얻지 못하고, 반면에 이해기능(듣기·읽기)은 EFL상황에서도 ESL상황에서와 같이 의미 있는 의사소통상황을 재연할 수 있으므로 높은 학습효과를 얻을 수 있다는 점에 착안하여 인터넷 영어동화의 듣기, 읽기 학습을 시도해 봄으로써 우리나라의 과밀학급의 아동들을 대상으로 한 영어교육을 교실 밖에서도 스스로 언제나 학습할 수 있는 여건으로 조성할 수 있을 것이라 생각하고 4학년 2개 학급을 대상으로 연구 하였다. 실험반에는 인터넷 영어동화를 적용하여 수업하고, 통제반은 실험반과 똑같은 언어 입력 자료를 투입하기 위해 같은 영어동화를 캡처하여 각 장면의 그림을 파일로 만들어 편집하여 프린터로 출력한 후 작은 영어동화책 형태로 제작하여 학생들에게 배부하여 다양한 활동을 활용한 일반적인 Reading aloud 기법의 수업을 진행하였다. 실험 결과 인터넷상의 영어동화 홈페이지를 활용한 영어동화 학습이 사전, 사후 차이가 흥미도 영역에서 48.5% 높게 나타났다.

김정은(2002)은 5학년 2개반을 대상으로 교사가 선정한 6권의 인터넷 동화를 읽고, 영어 어휘학습을 실시한 실험 집단과 교과서에 제시된 어휘학습을 한 비교 집단 간의 영어 어휘력 향상과 정의적 영역을 비교하는 실험을 하였다. 그 결과 인터넷 동화를 활용하여 영어 어휘지도를 실시한 실험 집단의 어휘력이 향상되었고 정의적 영역에서도 긍정적인 영향을 주었다. 그렇지만 실험 집단의 수준별 집단에 미치는 어휘력 향상에 관한 후속 연구가 필요하다고 제안하였다.

박은미(2003)는 6학년 4개 학급 156명을 대상으로 실험반 2개 학급은 인터넷상의 영어 동화 읽기를, 비교반 2개 학급은 동화 구연 후 영어동화 책읽기에 관한 흥미도에서 두 집단 모두 다 향상이 되었으나 유의미한 차이는 보이지 않았다. 이것은 실험 집단은 자기가 원하는 부분을 마음대로 듣고 보고 따라 말할 수 있으므로 자신감을 갖게 되어

서이고, 비교집단도 처음엔 낯설어 했으나 교사의 스토리텔링을 보고 책을 함께 소리 내어 읽고, 또 책을 만드는 등의 활동을 통해 영어동화책과 많이 친해져서 긍정적인 효과가 있었다고 평가한다.

박명희(2005)는 3학년 2개반을 대상으로 컴퓨터실과 교실에서 각각 교사가 선정한 4권의 인터넷 영어동화를 활용한 수업을 하였다. 그 결과 두 집단 모두 듣기와 말하기 능력과 자신감이 향상되었고, 더욱이 집단 간 결과는 컴퓨터실에서 인터넷 동화를 활용하여 수업을 실시한 집단이 교실에서 인터넷 동화를 활용하여 수업을 실시한 집단보다 듣기 및 말하기 능력과 자신감이 더 많이 향상되었다는 결론을 냈다. 동일한 인터넷 영어동화를 소재로 하되, 활용 환경 차이에 따른 학습 효과를 연구하였다.

박선주(2006)는 인터넷 영어동화를 활용한 영어 교수-학습이 영어 듣기 및 읽기 향상에 미치는 영향을 알아보기 위하여 초등학교 5학년 7개 반을 대상으로 한 연구에서 인터넷 동화를 활용한 영어 교수-학습이 상·중·하 수준의 학생들에게 효과가 있었다는 결론을 내리고 있다. 특히 인터넷 동화의 활용이 중위그룹과 하위그룹의 읽기 향상에 긍정적으로 작용하는데, 이는 인터넷 동화가 소리와 함께 글자를 보여줌으로써 학생들의 읽기 학습에 자신감을 높여주었다고 분석하고 있다. 그러나 기존의 소리 내어 읽어주기 방법으로 학습한 학생들의 읽기 능력도 유의미한 현상을 보여, 단지 흥미를 위하여 인터넷 동화에만 의존하지 말고 동화의 텍스트를 통한 읽기 학습도 병행해야 한다고 하였다.

이현주(2009)는 인터넷 영어동화를 활용한 일견 단어(sight word) 읽기 지도가 학생들의 읽기 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향을 알아보기 위하여 초등학교 4학년 학생을 대상으로 실시하였는데, 그 결과 인터넷 영어동화를 활용한 일견 단어 읽기 지도가 학생들의 읽기 능력 향상에 긍정적인 영향을 주었다고 결론을 내렸다. 그러나 읽기능력 수준이 높은 집단일수록 새로운 내용의 동화나 즐거리가 재미있는 동화를 선호하고, 읽기 능력이 낮은 집단일수록 단어나 내용이 쉽고 간단하며, 즐거리가 복잡하지 않은 동화를 선호하는 것으로 나타나 학생들의 읽기 능력 수준에 맞는 적절한 동화의 선택이 중요하다고 말하고 있다.

홍명희(2010)는 초등학교 3·4학년 학생 중 방과후 영어동화 수업에 지원한 2개반을 대상으로 16시간 동안 수업을 진행하였다. 인터넷 영어동화를 4편 선정하여 읽기 지도 단계에 따라 읽기 교수·학습 지도안을 구안·적용하였다. 영어 읽기능력 평가와 영어 학습에 대한 정의적 영역을 사전·사후로 비교한 결과 학생들의 영어 읽기 능력과 정의적 영역에 긍정적인 영향을 주었다는 결론을 도출하였다.



박선희(2010)는 초등 6학년 학생들을 대상으로 인터넷 영어동화를 활용한 다독활동이 학생들의 영어 능력과 정의적 태도에 끼친 영향과 다독활동에 대한 수준별 집단 선호도를 살펴보았다. 정규 수업 시간이 아니라 아침활동, 점심, 재량 독서시간 등을 활용하여 교사 주도가 아닌 자기 주도적인 다독활동 모형을 적용하였다. 연구 과정을 거쳐 연구 문제를 검증한 결과 인터넷 영어동화를 활용한 다독활동이 학생들의 전반적인 영어 능력 향상에 기여하였다. 특히 상·중·하위 집단의 어휘력이 다독활동을 하지 않은 다른 반과 비교했을 때 어휘력 향상시키는 결과를 가져왔다. 둘째, 인터넷 영어동화를 활용한 다독활동이 학생들의 영어 흥미와 자신감을 향상시켰다. 특히 중·하위 집단의 영어 흥미도가 높게 나타났다. 셋째, 인터넷 영어동화를 활용한 다독활동의 수준별 집단간 선호도는 조금씩 달랐지만 다독활동에 흥미가 높을수록 많은 책을 읽었다.

위의 선행 연구들을 살펴보면, 인터넷을 영어동화를 활용한 수업이 학습자들의 영어능력 및 정의적 영역에 긍정적인 영향을 주는 것으로 보고되고 있고 지속적으로 그 연구가 필요함을 제언하고 있다. 그러나 대부분의 연구가 인터넷 영어동화를 활용하기 위한 수업 모형을 연구자가 구안하여 직접 적용한 실험 연구였다. 초등학교에서 영어 수업이 이루어지는 현실을 고려해 볼 때 아무리 훌륭한 콘텐츠가 있다 하더라도 교사들이 쉽게 접근하여 활용할 수 없다면 무용지물이 되고 만다. 많은 학생들이 모인 다인수 학급을 대상으로 다양한 과목을 가르쳐야 하는 초등학교에서 매 차시마다 새로운 자료를 제작하고, 새로운 수업 모형을 적용하며 수업할 수 있는 시간적·환경적 여건이 조성되지 못하기 때문이다. 따라서 직접 영어 수업을 담당하는 교사들이 쉽게 접근할 수 있도록 인터넷 영어동화를 수업의 동기유발 자료로 활용하여 영어 수업을 전개하였을 때 학습자의 영어 듣기, 읽기 능력과 정의적 영역에 어떠한 효과를 가져 오는지 연구해 봄으로써 좀 더 효율적인 영어 지도 방안을 모색하고자 한다.

### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 연구 대상

본 연구는 연구자가 근무하고 있는 서귀포시 소재 S 초등학교 5학년 4개 반 중 2개 반을 대상으로 실시하였다.

<표 1> 실험 연구의 대상

구분		실험반 A	비교반 B
교수 학습 활동		인터넷 영어동화를 수업 시작 동기유발로 들려줌	인사하기, 안부 묻기, 복습활동으로 시작함
성별	남	12	12
	여	13	13
계		25	25

2. 연구 설계

본 연구는 초등학생에게 영어 수업 동기유발 자료로 인터넷 영어동화를 활용하였을 때 영어 듣기, 읽기 및 정의적 영역에 미치는 효과를 알아보기 위하여 양적 연구와 질적 연구를 실시하였다. 우선, 실험반과 비교반을 대상으로 실험 수업이 이루어지기 전과 후에 영어 능력 듣기 평가와 정의적 영역 평가를 위한 설문지를 사용하여 사전·사후 검사를 실시하였다. 영어 능력의 경우 실험 전 두 집단의 차이를 알아보기 위해 사전 평가를 실시한 결과 두 집단이 이질 집단인 것으로 판명되어, 실험 처치 후 영어 능력의 변화를 ANCOVA (공분산분석) 검증을 통해 알아보았다. 정의적 영역의 경우, 실험 집단 내의 실험 처치 전·후 결과를 t 검증을 통해 알아보았다. 구체적인 양적 연구의 실험 설계 모형은 다음과 같다.

	사전 평가		사후 평가
G1 무작위	T1	⊗	T2
G2 무작위	T1	⊗	T2

※ G : 그룹, T : 테스트, ⊗ : 실험 집단 처치, ⊗ : 실험 처치 없음

[그림 1] 영어 이해 능력 실험 설계 모형

	O1	⊗	O2
O1 :	사전 평가 : 정의적 요인		
⊗ :	실험 집단 처치 (인터넷 영어동화 동기유발 투입) 8주간		
O2 :	사후 평가 : 정의적 요인		

[그림 2] 정의적 영역 실험 설계 모형

### 3. 연구 도구

인터넷 영어동화를 활용한 수업의 효과를 검증하기 위하여 연구 도구와 평가 실시시기를 <표 2>과 같이 설계하고 실시하였다.

<표 2 > 연구 도구

연구 도구	실시 시기	형태
기초 설문지	사전	설문지
듣기 평가	사전, 사후	평가지 (PELT jr. 2급 모의 시험지)
읽기 평가	사전, 사후	
흥미도	사전, 사후	검사지
소감문	사후	서술식
관찰	수시	서술식

### 4. 결과 처리

첫째, 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 수업이 학생들의 영어 학업 성취에 영향을 미치는지 검증하기 위해, 사전 영어 듣기 점수를 공변인으로 하여 사후 듣기 점수에 대한 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다.

둘째, 실험 수업이 학생들의 정의적 영역의 변화에 미치는 효과를 알아보기 위하여 사전·사후 간 t-검증을 실시하였다.

셋째, 학습을 하고 난 후에 학습의 효과, 재미있거나 좋았던 점, 어려웠거나 불편했던 점 등을 나누어 서술식으로 나타내었다.

## IV. 연구 내용

### 1. 인터넷 영어동화 선정

인터넷 동화 사이트는 영어 학습을 위한 다양한 자료와 활동들을 제시하고 있다. 본 연구를 위한 웹 사이트의 선정을 위해 Egbert(2005)가 제안한 6가지 항목과 정동빈

(2008)의 초등영어 학습사이트 평가 기준표를 참고하여 웹 사이트 선정 기준을 작성하였고, 구체적인 내용은 <표 3>과 같다.

<표 3> 웹 사이트의 선정 기준

항목	기준
목적	1 □ 사이트의 내용이 교육적으로 적합한가?
	2 □ 학생들의 언어 수준에 적합한가?
내용	3 □ 학생들의 학습 동기와 흥미를 유발하는가?
	4 □ 학생들의 학습에 도움이 될 만한 읽기 소재인가?
	5 □ 학습에 도움이 되도록 동화내용에 자연스런 반복이 있는가?
	6 □ 문장의 길이, 어휘의 수준이 적절한가?
화면구성	7 □ 학생들의 관심을 끌만한 화면 구성인가?
	8 □ 학생들이 이용하기 쉬운 화면 구성인가?
출력	9 □ 동화의 내용을 출력할 수 있는가?
평가	10 □ 학습한 내용을 확인할 수 있는 항목이 있는가?

위의 인터넷 웹 사이트 선정기준에 따라 본 연구를 위해 투입하기로 결정한 웹사이트는 애니메이션 영어동화 인터넷 도서관 리틀팍스 (<http://www.littlefox.co.kr>) 이다.

이 사이트는 국내 최대의 영어동화 및 영어동요를 보유하고 있으며 매일 새로운 동화와 노래가 업데이트가 된다. 또, 동화와 동요가 단계, 시리즈별, 주제별로 분류가 되어 있어 학습자에게 적합한 영어 자료를 찾기가 쉽다. 영어동화는 <Movie> 와 <Page by Page>를 선택할 수 있는데, <Movie>를 선택하면 자막 없이 애니메이션과 음성만으로 진행이 되고, <Page by Page>를 선택하면 음성과 함께 이야기 자막이 화면에 동시에 나타난다.

## 2. 수업의 실제

### 가. 투입할 인터넷 영어동화 선정

본 연구를 위해 사용한 인터넷 동화를 선정 시 주제와 수준이 교과서에 크게 벗어나지 않고 반복적인 내용이 많이 나오며 학생들의 일상생활과 관련된 영어동화를 선정하는 것을 원칙으로 하였다. 그러므로 선정된 인터넷 영어동화는 모두 초등학교 영어 기본 어휘 및 의사소통에 필요한 언어 형식을 갖추고 있다.

연구자가 실험 수업에 선택한 영어동화는 동화나라 배너에 있는 시리즈 동화에 분류

된 Magic Marker 라는 3단계 동화를 선택하였다.

3단계 동화는 초등 저학년 수준으로 분류되어 있으며 사용되는 단어의 수가 50~100 개 정도이고 고양이 맥시가 어느 날 매직마커를 발견하면서 벌어지는 모험 이야기이다.

이 동화를 선택 한 이유는 연구 대상자들이 초등 5학년이긴 하나 인터넷 영어동화로 공부하는 도입 단계이며 전반적인 영어 실력이 기초 단계인 아이들이 많기 때문이다. 따라서 학생들의 생활과 밀접한 내용을 담고 있는 생활 동화가 아이들이 인터넷 영어동화 수업에 동기 유발이 쉬울 뿐만 아니라 영어 표현에 있어서도 직접 생활에서 자신들이 쓰는 단어와 문장들이 나오기 때문에 친숙하게 대할 수 있을 것이라는 생각에서 선택하게 되었다.

나. 실험 연구에 투입된 인터넷 영어동화 내용

시리즈 동화 Magic Marker에는 75여편의 에피소드들이 나와 있다. 초 8주간 24차시 동기유발 자료를 위해 5학년 영어 교과서 내용을 분석하여 연관성이 있으면서도 학생들의 흥미와 관심을 끌 수 있는 내용으로 영어동화를 <표 4>와 같이 선정하였다.

<표 4> 실험 연구에 투입된 인터넷 동화 내용

교과서 내용 분석과 적용 영어 동화			동기유발에 투입된 인터넷 영어동화 (www.littlefox.co.kr.)
단원	의사소통 기능	의사소통 기능 예시문	
Lesson 1. I'm from Brazil. 출신지 묻고 답하기 이름의 철자 묻고 답하기		Where are you from? - I'm from Brazil. How do you spell your name? - Y-U-N-A.	1. Meet the characters. 2. Maxie and Taco 3. New friends. 21. What do you have? 11. Watch this!
		영어동화 시리즈의 캐릭터 소개를 통해 1단원의 '자기 소개 및 출신지 묻기'와 연계하여 자연스럽게 본시 수업과 연결할 수 있다.	
Lesson2 Whose umbrella is this?	소유 묻고 답하기 감탄하기	Whose paintbrush is it? - It's Minu's. What a nice watch!	34. Where is the school? 38. Whose book is this? 14. Is it a magic marker? * Five little ducks 26. This is mine. 46. What did you do yesterday?
		소유와 관련된 표현을 배우는 단원이므로 "Whose book is this?" "This is mine." 과 같은 영어동화를 동기유발 자료로 사용하였다.	

Lesson3 Where's the ice cream store?	길 묻고 안내하기	Where's the bus stop? - Go straight. / Turn right [left] .	8. Where is the Maxie? 35. Sue is in the bedroom. 36. There are two lamps in the 37. Grandmother goes home 65. Where are we?
		길 묻고 안내하기와 장소에 대한 표현을 단원이므로 "Where is the Maxie?" "Where are we?" "Sue is in the bedroom."과 같은 영어동화를 통해 자연스럽게 동기유발을 하고자 선정하였다.	
Lesson4 Do you want some more?	음 식 을 더 먹고 싶은 지 묻고 답 하기	Do you want some more? - Yes, please. / No, thanks.	47. We ate noodles. 43. When do you eat lunch? 6. I like fish. 25. Juice or Soda
		음식과 관련된 표현을 배우는 단원이므로 "We ate noodle." "I like fish."와 같은 인터넷 동화를 선정하였다.	

다. 수업 과정

인터넷 영어동화를 동기유발로 활용하는 실험 집단과 일반 영어 수업 활동을 하는 집단의 수업 과정은 <표 5>와 같이 동기유발 단계를 제외하고 실험반과 비교반의 수업 과정과 내용은 동일하다.

<표 5> 수업 과정 비교

단계	과정	시간	교수·학습 활동	
			실험반	비교반
도입	동기 유발	5'	• 인터넷 영어동화 투입	• 인사하기 • 복습하기
	학습 안내	5'	• 본시에 학습할 주제 제시	
전개	활동 1	10'	• CD-ROM의 대화 내용 듣기 • CD-ROM 대화 내용 따라하기	
	활동 2	10'	• Game, Chant, Song, Pair Work, Role Play 등으로 배운 구문 연습하기	
정리	정리 및 확인	5'	• 배운 내용 확인 및 정리하기	
	인사	5'	• 다음 차시 예고 및 준비물 알리기 • 인사하기	

비교반 학생들은 영어회화 강사와 원어민의 인사와 복습 퀴즈로 수업 도입 부분을 이끌어 가는 일반 영어 수업과 동일하게 진행하는 반면 실험반 영어 수업은 학생들이 전담 교실로 들어와 앉으면 교사는 선정된 인터넷 영어동화를 대형 스크린을 통해 들려주기 시작한다. 인터넷 영어동화를 활용한 수업을 하고 싶은 교사들에게는 동기유발 자료를 매번

만드는 수고로움을 덜면서 자연스럽게 본시 내용과 연관 지을 수 있는 효과적인 인터넷 영어동화 활용 방법을 찾기 위하여 수업 과정을 위와 같이 디자인하여 보았다. 이 때 영어동화는 애니메이션과 함께 원어민의 음성을 들을 수 있으며, <page by page> 기능을 활용하며 화면 하단에는 원어민 음성과 같은 내용의 영어 자막이 보이게 된다.

## V. 결과 및 논의

### 1. 듣기 능력 검사 결과

인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 영어 수업에 따른 학생들의 사전 듣기, 사후 듣기, 교정된 사후 듣기 점수의 평균과 표준편차는 <표 6> 과 같다.

<표 6> 집단별 사전, 사후, 교정된 사후 듣기 능력 평균 및 표준편차

집단	n	사전듣기점수		사후듣기점수		교정사후 듣기평균	
		평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
실험집단	25	61.75	21.99	74.25	16.98	74.88	1.27
비교집단	25	63.25	21.84	65.88	21.59	65.25	1.27

인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 영어 수업을 받은 학생들의 교정 듣기 평균은 74.88, 비교집단은 65.25으로 실험 집단의 영어 듣기 능력이 높은 것으로 나타났다. 이러한 교정된 사후 듣기 평균에 차이가 있는지 알아보기 위해 공분산 분석을 실시하였으며 결과는 <표 7>과 같다.

<표 7> 영어 듣기 점수 공분산 분석 결과

분산원	제곱합	자유도	평균제곱	F	p
공변인	16216.14	1	16516.17	402.57	.00
집단	1158.50	1	1158.50	28.76	.00
오차	1893.24	47	40.28		
합계	19,267.88	49			

사전 성취 수준의 영향을 통제한 후의 교정된 사후 듣기 성취 수준의 통계적 유의성을 검증한 결과 F 통계값은 28.76, 유의확률은 .00으로서 유의수준 .05에서 영어동화 활용에 따라 교정된 영어 듣기 능력에 유의한 차이가 있으며, 이는 영어동화를 활용한 영어 학습이 학습자들의 영어 듣기 능력에 영향을 주고 있음을 알 수 있다.

## 2. 읽기 능력 검사 결과

인터넷 영어동화를 활용한 결과를 알아보기 위해 실험 집단과 비교 집단의 읽기 능력의 평가 결과를 비교 분석해 보면 다음과 같다.

<표 8> 집단별 사전, 사후 읽기 능력 평균 및 표준편차

집단	n	사전읽기점수		사후읽기점수		교정사후 읽기평균	
		평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
실험집단	25	39.78	21.01	51.33	17.52	52.01	2.01
비교집단	25	41.56	22.46	47.11	21.04	46.43	2.01

인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 영어 수업을 받은 학생들의 교정 사후 읽기 평균은 52.01, 비교 집단은 46.43으로서 실험 집단의 영어 읽기 능력이 높은 것으로 나타났다. 이러한 교정된 사후 읽기 평균에 차이가 있는지 알아보기 위해 공분산 분석을 실시한 결과는 <표 9>과 같다.

<표 9> 영어 읽기 점수 공분산 분석 결과

분산원	제곱합	자유도	평균제곱	F	p
공변인	13265.35	1	13265.35	132.03	.00
집단	388.69	1	388.69	3.84	.06
오차	4722.31	47	100.48		
합계	18,376.35	49			

사전 성취 수준의 영향을 통제한 후의 교정된 사후 읽기 성취수준의 통계적 유의성을



검증한 결과 F 통계값은 3.84, 유의확률은 .06으로서 유의수준 .05에서 영어동화 활용에 따라 교정된 영어 읽기 능력에 통계적으로 유의한 차이를 나타내지는 않았다.

### 3. 정의적 영역 결과 분석

정의적 영역에 관한 설문은 실험 집단에게만 사전·사후에 실시하였다. 정의적 영역의 평가는 총 5문제로 구성되어 있으며 흥미도와 자신감 영역의 변화를 알아보기 위한 항목으로 나누었다. 각 항목은 likert의 5단계 척도에 따라 항목별 5점을 만점으로 하였다.

#### 가. 흥미도

흥미도 영역을 알아보기 위해 3항목, ‘영어 과목을 좋아한다.’ ‘인터넷 영어동화가 재미있다.’ ‘영어동화책보다 인터넷 영어동화가 재미있을 것 같다.’로 나누어 학생들의 반응을 조사하였다. 인터넷 영어동화를 동기유발로 활용한 수업이 학생들의 영어 흥미도에 미치는 효과를 알아보기 위하여 대응표본 t 검증을 사용하여 사전과 사후 흥미도 평균 점수의 차이를 비교하였으며, 그 결과는 <표 10> 과 같다.

<표 10> 영어 흥미도에 미치는 효과에 대한 t 검증 결과

	사례수	평균	표준편차	t	p
사전 흥미도	25	3.27	1.26	7.48*	.00
사후 흥미도	25	4.27	.81		

\*p<.05

인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 수업 활동 후의 영어 흥미도 평균 점수가 .45점 높은 것으로 나타났다. 이러한 점수 차이가 통계적으로 유의한지 알아보기 위해 차이 점수 .45점에 대한 통계적 유의성을 검증한 결과 t값은 7.48, 유의 확률은 p<.05로 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 인터넷 영어동화의 역동적인 화면 구성과 원어민 음성이 함께 지원됨으로써 영어 학습에 대해 학생들의 흥미도가 향상된 것으로 보인다.

### 나. 자신감

자신감 영역을 알아보기 위해 2개 문항 '간단한 영어로 원어민과 대화할 수 있다.' '친구나 동생에게 인터넷 영어동화를 권하고 싶다.'로 나누어 학생들의 반응을 조사하였다. 인터넷 영어동화 활용이 영어에 대한 자신감에 미치는 효과를 알아보기 위해 대응표본 t 검증을 사용하여 사전과 사후 자신감 평균 점수의 차이를 비교하였으며, 그 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 영어 자신감에 미치는 효과에 대한 t 검증 결과

	사례수	평균	표준편차	t	p
사전 자신감	25	3.28	1.40	5.01*	.00
사후 자신감	25	4.06	1.01		

\*p<.05

차이 점수 .78점에 대한 통계적 유의성을 검증한 결과 t값은 5.01, 유의 확률은 p<.05로 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 인터넷 영어동화를 꾸준히 반복적으로 들으면서 학생들의 흥미를 자극하고 동기를 유발시켜 수업에 적극적으로 참여하도록 유도하여 학생들의 자신감이 높아진 것으로 보인다.

## Ⅵ. 결론 및 제언

### 1. 결론

본 연구에서는 실험 연구를 통해 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 영어 학습이 초등학생들의 영어 듣기, 읽기 능력 및 정의적 영역에 어떠한 영향을 끼치는지 고찰해 보는데 그 목적을 두었다.

연구 문제를 해결하기 위해서 연구자가 근무하는 서귀포시 소재의 S초등학교의 5학년 2개 학급을 실험반과 비교반으로 분류하고 사전, 사후 영어 듣기와 읽기 평가는 한국어평가원에서 실시하는 PELT Jr. 2급을 이용하였다. 실험은 8주에 걸쳐 실시되었고, 실험 수업은 영어 수업 정규 시간인 주3회 총 24회로 이루어졌다. 인터넷 영어동화는

원어민 음성과 함께 애니메이션 화면이 동영상으로 진행되며 화면 하단에 동화 내용이 자막으로 나오는 인터넷 영어동화를 차시 내용과 연관된 것으로 선정하여 투입하였다. 도입 단계 5분 이내에 인터넷 동화를 보여주고, 교사가 간단한 질문을 하도록 하였다. 두 집단간 듣기, 읽기 능력의 차이가 있는지 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 정의적 영역은 실험반 학생들의 흥미도와 자신감을 사전·사후 설문 조사하여 SPSS 프로그램의 t-test로 분석하였다.

이상의 연구 방법에 의한 본 연구의 결론은 다음과 같다.

인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 수업은 학생의 영어 듣기 능력과 정의적 영역에 긍정적인 영향을 주었다. 영어 읽기 능력의 향상은 실험반과 비교반 간에 유의미한 차이는 없었다. 그러나 인터넷 영어동화를 동기유발 자료로 활용한 후 읽기 능력을 향상시킬 수 있는 다양한 방안을 모색한다면 인터넷 영어동화를 동기유발 자료의 활용은 교사에게는 손쉽게 좋은 자료를 수업에 활용할 수 있다는 장점과 학생에게는 영어 듣기 능력 향상 및 흥미와 자신감을 키울 수 있는 효과적인 수업 방법이라고 할 수 있다.

## 2. 제언

본 연구의 결론을 토대로 인터넷 영어동화를 활용한 보다 효과적인 수업이 되기 위해서 몇가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 아무리 좋은 영어 학습 자료가 있다고 하더라도 교사가 관심을 가지고, 직접 수업에 활용하지 않으면 무용지물이 되고 만다. 따라서 현장에 있는 교사들이 손쉽게 수업에 투입할 수 있는 자료와 방안에 대한 연구가 지속되어야 할 것이다.

둘째, 영어시간과 창·체 활동 등 초등학교 전반적인 영어 학습에서 인터넷 영어동화들을 활용한 교육을 권장할 만하며 인터넷 영어동화 자료를 수업에 활용하기 위해서는 무료 사이트와 쉽게 접근할 수 있는 많은 영어동화 자료들이 제공되어야 한다.

셋째, 인터넷 영어동화 무료 사이트를 이용하여 학생들이 가정에서도 활용할 수 있다면 더욱 효과적일 것이라 여겨진다. 수업 자료와 가정 학습 자료로 활용할 수 있는 사이트를 세심하게 분석하여 사용할 필요가 있겠다.

## 참고문헌

- 김정렬(2001). 영어과 교수-학습 방법론. 서울: 한국문화사.
- 김정렬(2003). ICT 활용 영어교육. 서울: 교문사.
- 고난영(2001). 인터넷을 활용한 영어 동화 학습이 초등 영어의 듣기 및 읽기의 능력 향상에 미치는 효과. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김금숙(2010). 인터넷 영어동화 활용이 유아의 언어 능력에 미치는 효과. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김정은(2002). 인터넷 동화를 활용한 초등영어 어휘력 신장 방안. 인천교육대학교 교육대학원.
- 박명희(2005). 인터넷 영어동화 활용을 통한 초등학교 영어 학습 효과 연구. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박선주(2006). 인터넷 동화 활용 초등영어 듣기 및 읽기 능력 향상 방안. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박선희(2011). 인터넷 영어동화를 활용한 다독활동 모형 적용 효과. 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박은미(2003). 인터넷 영어동화와 영어동화책 읽기가 읽기 능력 및 흥미도에 미치는 효과:초등학교 6년생을 대상으로. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 변세미(2008). 인터넷 활용 영어동화 수업이 초등학생의 읽기 능력과 흥미도에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양희상(2001). 유아를 위한 인터넷 동화 사이트의 효과적인 디자인에 관한 연구. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오미영(2001). 인터넷과 멀티미디어를 활용한 초등학교 영어 동화 지도 방안. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이현주(2009). 초등학교에서 인터넷 영어동화를 활용한 일견 단어 읽기 지도 효과. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임옥주(2003). 초등영어교육에서 인터넷 영어 동화수업이 학습 효과에 미치는 영향 연구. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장진영(2002). 국내 아동 도서출판의 디지털화 경향에 관한 연구. 서강대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 홍명희(2010). 인터넷 영어동화를 활용한 읽기 지도가 초등학생의 읽기 능력 향상에 미치는 영향. 한남대학교 사회문화대학원 석사학위논문.
- Andrew Wright. (1997). *Storytelling with children*. New York: Oxford University Press.
- Ellis, G. & Brewster, J. (1991). *The storytelling hand book: A guide for primary teacher of English*. New York: Penguin Books.
- Freeman, D.E. & Freeman, Y. S. (1994). *Between worlds: Access to second Language Acquisition*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Krashen, S. (1982). *Principals and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles (2nd ed.)*. New York: Addison Wesley Longman.
- Routman, R. (1991). *Invitations: Changing as teachers and learners k-12*. Portsmouth, N.H.: Heinemann.
- Sorenson, M. (1981). *Storytelling techniques*. In L. Lamme (ED). *Learning to love literature*. Urbana Illinois: National Council of Teacher of English, pp. 28~36.

<참고 인터넷 사이트>

- ① 리틀팍스 : <http://www.littlefox.co.kr>
- ② 한국외국어평가원 : <http://www.pelt.or.kr>

〈ABSTRACT〉

**The Effect of Internet-based Stories as Motivation  
Materials on Improvement of English Listening,  
Reading and Affective Domain**

Kim, Hee-ah (JEJU Seogwipo Elementary School)

The purpose of this study is to consider the effect of Internet-based stories as a motivation material on improvement of elementary school students' listening and reading abilities and affective domain.

The subjects of the study were 50 fifth grade students of two classes in S Elementary School in Seogwipo-city, Jeju-Do Province and an experimental research was conducted for the 50 students in two groups, an experimental class and a control class.

In the experimental class Internet-based stories related to the contents of the textbook for fifth grade students were shown within 5 minutes from the beginning of English class, and the class was proceeded with the teacher's simple questions about the story watched. In the control class, the class began with greetings and review quiz without showing Internet-based stories. The treatment was given 3 times a week for 8 weeks, and the pre-test and a post-test of English listening and reading used PELT Jr. 2nd grade of Korea Foreign Language Evaluation Institute Corp.

In conclusion, the class using Internet-based stories as motivation materials influenced positively on students' English listening abilities and affirmative domain. But watching the stories did not influence on the students' English reading abilities. The results of this study suggest that using Internet English stories as motivational material may be beneficial for both teachers and students. It is a good teaching resource for teachers, easy to access and utilize. Students' listening abilities, interest and confidence levels may be enhanced as a result of watching interesting internet stories.

〈Key words〉 English fairies, Internet English story, Primary English education, motivation material, English class