영어어문교육 *제23권* 2호 2017년 여름

영어 동화를 활용한 과업 기반 만들기 활동이 유아의 어휘학습, 어휘기억, 흥미도에 미치는 영향*

황 선 희**
(중앙대학교)
김 지 영***
(중앙대학교)

Hwang, SunHee & Kim, Jie Young (2017). The effects of task-based craft activities using English storybooks on children's English vocabulary learning, retention, and interest. *English Language & Literature Teaching, 23*(2), 103-130.

The purpose of this study is to investigate the effects of task-based craft activities using English storybooks on six-year-old children's English vocabulary learning, retention and interest. Seventeen children in group A performed craft activities, and 18 children in group B learned the target words using word cards as an after-reading activity. Twelve target words chosen from the three storybooks were tested as a pre-test, a post-test, and a delayed post-test. When the after-reading activities were performed in group A and B, the post-test was administrated and the delayed post-test was administrated two weeks later. The results showed that there were no significant differences between two groups in the pre-test and the post-test. The craft activities and word card activities were equally effective on the vocabulary learning. The result of the delayed post-test, however, showed that there were significant differences between the two groups. The task-based craft activities had a positive effect on children's vocabulary retention. The qualitative data analysis indicated that children performing craft activities used the target vocabulary in a natural conversation, actively participated in class more, and showed interest in the English craft activities.

[storybooks/children/task-based learning/craft activity/vocabulary, 동화책/어린이/과업기반학습/만들기 활동/어휘]

---

* 본 논문은 제1저자의 석사논문의 일부를 수정 보완한 것임
** 제 1저자
*** 교신저자

I. 서론

만 3에서 5세 유아의 심신건강과 조화로운 발달을 돕는 것을 목표로 하는 누리과정에서 영어는 주요 영역에 포함되어 있지 않다. 그러나 다수의 영유아 교육기관에서는 학부모의 요구나 유치원장들의 교육결정으로 다양한 영어교육을 시행하고 있다. 김민화(2012)의 연구에 의하면 유치원과 더불어 어린이 집에서도 영어 교육이 실시되고 있으며, 사립유치원의 경우 60%가 넘는 비율로 영어 교육을 진행하고 있다. 영유아를 교육하는 기관인 어린이 집과 유치원에서는 영어 교육을 주체적으로 선택하여 시행하고 있고 그 시기가 점점 하향화 되는 경향이 있다. 또한 다양한 영어 노출 빈도를 늘리기 위해 수업의 횟수도 늘리고 있는 실정이다.

영유아들이 효율적으로 영어를 학습하기 위해서는 그들의 발달 단계 및 인지 단계를 고려한 교수-학습 방법이 제시되어야 하며, 무엇보다 유아의 언어 발달을 이해하고 활동과 체험 속에서 자연스럽게 영어를 학습하고 습득하는 것이 필요하다(오경아, 2003). 또한 학습 내용은 가급적 실제 상황에 맞게 구성하고 학습자들은 경험 속에서 영어를 습득할 수 있어야 한다(김경희, 2000).

또한 언어 교수-학습 방법은 제 2언어 습득 과정에 부합되어야 하며 학습자의 참여가 중요하다(Ellis, 2005). Nunan(1992)는 학습자들이 과업을 수행할 때 목표언어를 사용하여 상호작용 하는 과정을 통해 언어능력을 향상시키게 된다고 하였다. 합리적이고 수용 가능한 도전을 제공하는 과업은 학습자를 수업에 참여시키고 동기를 강화한다. 이러한 맥락에서 과업 중심 교수법은 교실환경에서 활발한 상호작용을 이끌어 내고 학습자 스스로 참여하는 능동적인 학습을 이끌어낸다. 과업 중심 교수법은 언어학습의 과정에 중점을 두어 학습자들은 과업을 해결하기 위하여 적극적으로 상호간의 의사소통을 하며 이 과정에서 언어 습득이 일어나게 되는 점을 강조한다.

Fisher와 Terry(1990)은 아동이 사물과 언어를 직접적으로 유의미하게 경험하였을 때 더욱 효과적으로 언어를 학습할 수 있다고 하였다. 이들에 따르면, 유아를 위한 언어 교육은 조작하고 만지고 느끼는 등의 직접 탐구하고 표현할 수 있는 자료가 풍부하게 준비되어 있어야 한다. 교육과학기술부(2012)에서 발표한 유치원 누리과정 중 예술경험 영역에서 예술적 표현하기의 범주에는 만들기 활동이 포함되어 있고 이는 유아들에게 잠재된 창의성과 표현력을 발휘시키고 자신의 느낌과 생각을 언어로 표현하는 활동이라고 규정하고 있다.

영유아기의 영어학습자들에게는 그들의 발달단계를 고려하여 어휘의 학습에 중점을 둔 교수 학습이 이루어지는 경향이 있다. 어휘는 의사소통의

기본단위이며 중요한 요소이다. 영유아를 대상으로 한 많은 영어교육 연구들을 살펴보면 어휘의 중요성과 발달단계를 고려하여 어휘를 중심으로 하여 긍정적인 결과를 보고한다.

만들기 활동을 통한 영어 어휘 학습의 효과에 대한 연구를 살펴보면, 초등교육에서의 만들기 자료 활동은 아동의 영어 어휘 능력을 증진시킨다고 하였고 상, 중, 하위의 수준별 영어 성취도에서도 모든 성취도의 학생들에게 향상을 보인다 밝혔다(박주윤, 2007; 이상미, 2006). 또한 만들기 활동의 일환인 미술 활동을 통한 교과목 통합 교육의 선행 연구들에서도 미술통합 영어 학습은 아동의 언어 학습에 긍정적인 효과를 보인다는 결과를 나타내고 있다(김미덕, 2010; 배지영 & 우길주, 2009).

하지만 다양한 연구를 고찰한 결과, 만들기 과업 활동이 유아의 외국어 어휘 학습에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 연구는 거의 없었다. 만들기는 유아에게 직접적이고 구체적인 활동을 제공하고 체험적 기회를 주게 되는 감각적인 활동이다. 만들기 자체만으로 많은 언어적 활동이 가능하며 또한 결과물을 가지고 다양한 활동에 응용하면서 유아의 언어 학습에 효과적인 매개체가 될 수 있다.

따라서 본 연구에서는 과업을 기반으로 한 만들기 활동이 유아에게 미치는 어휘 학습적 효과에 대해 알아보고자 한다. 특히 유아들이 좋아하는 영어 동화를 교수 도구로 활용하여 유아에게 목표 어휘를 소개하고, 후속활동으로 유아가 능동적으로 참여할 수 있는 만들기를 과업으로 실시하고자 한다. 또한 영 유아의 발달단계를 고려하여 어휘에 중점을 둔 학습 목표를 설정하며, 이러한 활동이 유아의 어휘학습, 어휘기억, 그리고 흥미도에 어떠한 영향을 미치는지 분석하고자 한다. 이에 따른 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 영어 동화를 활용한 만들기 활동은 유아들의 어휘 학습에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 영어 동화를 활용한 만들기 활동은 유아들의 어휘 장기기억에 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, 영어 동화를 활용한 만들기 활동은 유아의 흥미도에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제 1과 2는 양적 연구 방법을 사용하여 만들기 활동을 진행한 실험집단A와 만들기 활동대신 단어카드를 이용한 수업을 진행한 실험집단B의 성취도를 비교 분석하여 연구한다. 연구문제 3은 질적 연구 방법을 통하여 영어담당 교사인 연구자의 관찰일지와 담임교사와의 인터뷰 등의 자료를 통하여 유아학습자들의 반응을 살펴볼 것이다.

본 연구는 다음과 같은 제한점을 지니고 있어 결과의 해석과 일반화에

한계가 있다. 첫째, 본 연구는 서울시 S구에 위치한 6세(만 4세) 유아 35명을 대상으로 한 연구로서 아동 발달 특성의 개인차, 지역적 성향, 가정환경, 교육적 성향 등의 요인이 다르게 미칠 수 있다. 따라서 다른 아동들에게 해당 연구의 결과를 일반화하는데 무리가 있을 수 있다. 둘째, 본 연구에서 유아의 어휘 학습을 알아보기 위해 동화에서 목표 어휘를 선정하였으며 품사가 명사와 형용사에 한정되었다. 따라서 본 실험의 결과를 모든 품사의 어휘로 확장하여 설명하는데 어려울 수 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 영어 동화

본 연구는 만들기 활동 중심의 수업이 영어 어휘학습과 기억, 흥미도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 수업의 도구로서 영어 동화를 사용하였다. 유아에게 영어를 효과적으로 교육하기 위해서는 흥미와 재미를 지니는 교수 매체를 활용하여 즐겁고 강제적이지 않는 분위기 속에서 학습할 수 있는 환경을 제공하는 것이 무엇보다 중요하다. 이에 동화는 교육적 목적을 위한 효과적인 교수 매개체가 될 수 있다. 유아들은 자신의 세상뿐만 아니라 타인의 생활과 미지의 세계에도 관심이 많기 때문에 동화는 그러한 욕구를 해결해 줄 하나의 수단으로서 흥미로운 매체이다. Rudell(2002)에 따르면 유아는 동화 속의 주인공이 되어 스스로 이야기에 참여하게 되고 자신만의 이야기를 만들어 가기 때문에 흥미를 느끼고 한번 본 동화도 다시 보고, 다시 듣는 것을 좋아한다고 하였다.

동화의 활용은 영어 교육에 있어 총체적 접근을 가능하게 하는 좋은 교수 매체가 된다. 단어와 문장으로 이루어진 동화는 유아에게 언어 학습 측면에서 긍정적인 효과를 미치는데 특히, 동화에는 다양한 어휘가 소개되어 있어 유아의 어휘학습에 효과적이다. 단어가 동화의 그림이나 이미지로 연결되면서 유아들은 쉽게 이해할 수 있고 간접적으로 어휘를 학습할 수 있다. 또한 새로운 문장과 개념을 익힐 수도 있다(Silvern, 1985).

동화는 실제(authenticity)와 연관이 있어 진정성 있는 의사소통에 도움을 준다. 동화에는 유아들이 관심 있어 하는 주제, 경험했을 법한 이야기, 혹은 누구나 경험한 이야기가 등장하기도 한다. 유아들의 생활과 관심에 밀접한 주제가 담겨 있어 언어 학습의 동기 부여가 되고, 유아들은 동화에서 보았던 비슷한 상황에 처할 경우 무의식적으로 동화의 어휘나 문장을 발화할 수 있게 된다(Wright, 1995).

영어 동화를 활용하게 되면 유아들은 다양한 문장에 반복적으로 노출되고

삽화를 통해 내용을 예측할 수 있기 때문에 동화에 등장하는 어휘를 쉽게 익힐 수 있고 오랫동안 기억하게 된다(Molly, 2010). 동화의 언어 학습적 가치는 자연스러운 어휘의 학습이 가능하며 실생활 속의 글과 말을 다양한 상황에 맞게 접할 수 있어 진정성 있는 의사소통 능력을 기를 수 있다. 시각적인 즐거움을 주는 그림과 삽화, 그리고 반복되는 어휘와 문맥을 통하여 유아들은 오랫동안 언어를 기억하게 된다. 이러한 측면은 EFL환경의 학습자에게 긍정적인 효과를 가져다 주며 외국어를 사용하는 나라의 간접적 경험을 통해 그 나라의 문화와 생활을 배울 수도 있다. 본 연구는 이러한 교육적 가치가 뛰어난 영어 동화를 수업의 매개체로 사용하고자 한다.

2. 과업 중심 학습(Task-based learning)과 만들기 활동

과업이란 무엇인지에 대해 많은 학자들은 다양하게 정의하였다. Prabhu (1987)는 과업을 언어 학습 측면에서 정의하였는데, 과업이란 언어를 이해한 결과로 행해지는 일 또는 활동이다. 과업은 학습자가 주어진 정보를 활용하여 사고 과정을 거친 후 결과에 도달하게 되는 과정인 것이다. Nunan (1989)는 의사소통적 과업으로 학습자가 형태(form)보다는 의미(meaning)에 중요성을 두고 목표어로 이해하거나 상호작용 할 수 있는 일련의 활동이라고 정의하였다. 같은 맥락으로 Willis(1996)는 학습자들이 실제 무언가를 달성하기 위해 언어를 사용하는 목표 지향적인 활동을 과업이라고 정의하였다. 학습자는 주어진 과업을 해결하기 위해 자신이 동원할 수 있는 모든 언어적 지식을 활용하게 되면서 언어를 적극적이고 효율적으로 배울 수 있다고 주장하였다.

과업 중심의 언어 교육은 학습자가 과업을 수행하면서 그 과정에 주체적으로 참여하도록 하는 의사소통 중심 언어접근법(communicative language approach)의 일환이다. 과업활동 중 하나인 만들기 활동은 학습자에게 실제적 형체를 제공하고 직접 경험 할 수 있는 기회를 주는 의사소통을 위한 과업 활동이다. 과업 중심의 교육과정은 학습자가 외국어로 무엇을 할 것인지에 대한 목표가 분명해야 하고 그 결과에 도달하게 하는 일련의 과정을 기획하는 것이다.

만들기 활동은 아동의 언어습득에 필요로 하는 인지발달 단계에 부합한다. 우리나라 어린이집의 아동들은 전조작기에 해당하며 이러한 단계의 아동들은 상징적인 것을 좋아하고 사물의 색, 모양, 형태 등의 보이는 것을 신뢰하는 직관적 사고를 지닌다. 이러한 특성을 지닌 아동에게 외국어를 가르칠 때 실제적으로 보고, 만지고, 자르고, 붙이는 등 감각적인 활동을 진행하게 되면 긍정적인 학습이 이루어지는데 기여한다.

언어 수업에 다른 과목을 연계시켜 통합적으로 수업을 진행한다면 아동의 지적인 발달과 함께 전인적인 발달에도 도움을 주게 된다. 언어 학습은 다른

과목과도 학습적 측면에서 공통적인 요인을 지니고 있기 때문에 언어수업에 다른 과목의 요소를 적용시켜서 학습하면 언어 학습을 촉진시키게 된다(Halliwell, 1992). 특히 예술적 활동에서 받는 감각적인 인상은 학습에 있어 매우 중요한 경험으로 이성적, 지적 사고와 연결이 된다. 또한 미술활동을 영어 학습에 활용하는 것은 자율성과 창의성을 기르는데 중점을 두고 전인 발달이 이루어지도록 해야 한다(교육과학기술부, 2012)는 누리과정의 교육 방향과도 일치한다.

만들기를 통한 시각적인 활동은 장기적으로 학습을 기억을 하는데 큰 도움이 된다. 시각적인 활동은 아동의 인지능력을 자극할 수 있고 학습적 동기를 강화한다. 더불어 작동기억(working memory)의 부담을 줄여주면서 언어를 오랫동안 기억하는데 도움을 주게 된다. de Carrico(2001)은 새로운 어휘를 학습할 때 학습자에게 어휘에 대하여 많이 생각하며 처리하도록 지도하면 조금 더 수월하게 장기기억에 유지된다고 하였다. 또한 추상적인 개념들을 실질적으로 만들고 상징화하는 과정을 거치게 되면 제한적 지식이 확장되면서 기억의 효과를 높일 수 있다.

3. 어휘학습과 어휘기억

어휘는 의사소통에 있어 가장 기본적인 요소이며 인간은 알고 있는 어휘들을 조합하여 의사를 전달하고 소통한다. 이처럼 어휘는 언어 구성에 있어서 필수적이고 어휘 지식이 언어 실력의 척도가 될 만큼 중요한 부분이다. 어휘학습에 있어 시각적 자료 활용에 대하여 Allen(1999)은 언어 초기 학습자에게는 그림이나 사진, 실제물건을 제시하는 등의 방법을 제안하였다. Sökmen(1997) 역시 어휘를 이미지화 시켜서 학습자가 거부감 없이 받아드리고 다양한 기법을 활용하여 독립적 학습전략을 사용할 것을 강조하였다. 이들은 어휘를 습득할 때 단순한 반복과 암기보다는 학습자 스스로가 인지하여 터득할 수 있도록 이끌어 주는 것이 교사의 중요한 역할이라고 하였다. 같은 맥락으로 연상 방법, 단어와 그림의 조합, 단어와 사진의 결합, 주어진 어근과 접사를 활용한 단어 형성 등 다양한 자료의 활용도 제안하였다(Maiguashca, 1984). 이와 같이 어휘를 학습할 때 시각적 자료와 실물 등을 활용하는 것은 긍정적인 학습 효과를 가져다 준다고 많은 학자들에 의해 제안되었다.

어휘학습에서의 기억이란, 학습된 어휘나 문장을 그대로 명기했다가 재생시키는 암기(rote memory)와는 다른 인지적 활동이며 기억이 없이는 어떠한 학습도 이루질 수가 없다(최진숙, 2006). 어휘의 양은 매우 방대하고 단어 자체도 다의하므로, 어휘를 학습할 때 기억을 증진시킬 수 있는 방안을 계획하는 것은 매우 중요하다. 어휘의 기억은 학습자 개인의 노력적인 투자와 성취도가 강할수록 오래 지속된다(Curran, 1976). 따라서 학습자에게

어휘를 다양하게 생각할 수 있는 기회와 처리할 수 있는 방법을 충분히 제공하면 조금 더 수월하게 장기적인 기억으로 연결된다. 어린 학습자일수록 자신의 관심분야 혹은 생활과 연관된 부분에서 동기가 부여되기 때문에 교사는 학습자의 양상을 잘 파악하여 어휘 교수방법을 고안하여야 한다. 게다가 지속적인 사고과정을 통해서 어휘력을 높일 수 있으므로 이를 위해서 교사는 새로운 어휘를 연속적으로 기억할 수 있는 다양한 활동과 경험을 제공해 줄 필요가 있다.

과업의 유형을 만들기로 선정하여 영어교육에 어린 학습자들에게 적용한 연구로, 이상미(2006)는 초등영어 교육에서 만들기와 그리기를 활용하여 수업에 적용하였을 때 영어 어휘능력과 정의적 영역에 어떠한 변화를 나타내는지 실험하였다. 만들기와 그리기 활동은 아동들에게 어휘에 노출되는 시간을 보다 더 길게 확보해주고 어휘학습에 대한 동기를 스스로 부여한다고 주장하였다. 결과적으로 만들기와 그리기의 자료를 활용한 아동들은 어휘력 향상에 효과적이었으며 학습에 대한 흥미도와 수업의 참여도와 같은 정의적 영역에도 긍정적인 효과를 보였다.

비슷한 맥락으로 박주윤(2007)은 초등학교 4학년 아동을 대상으로 만들기와 그리기 활동을 통한 과업을 제시한 후 영어 성취도와 정의적 영역에 어떠한 영향을 끼치는지 연구하였다. 그 결과 과업을 수행한 실험집단 아동의 영어 성취도가 더 높은 향상을 보인 것으로 확인하였다.

두 연구의 공통점은 초등학생을 대상으로 한 과업활동이라는 점에서 유사하다. 또한 만들기라는 과업을 통해 상호작용이 촉진되면서 어휘 습득의 긍정적인 효과가 있었다. 따라서 만들기 과업 활동은 어휘를 쉽고 재미있게 습득할 수 있는 직접적이고 명시적인 방법으로서 언어 학습에 효과적이다. 한편 초등학생을 대상으로 한 연구에 비해 유아를 대상으로 한 연구가 미흡하며 어휘의 학습과 기억에 관한 연구 설계가 더 정교한 연구가 필요한 시점이다. 따라서 본 연구는 만들기 과업을 수행하였을 때 6세 유아의 어휘학습 성취도, 어휘의 기억, 흥미도에 어떠한 차이를 보이는지 알아보고자 한다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구는 서울시 서초구에 위치한 P어린이집과 Y어린이집에 재원중인 6세(만 4세) 유아 35명을 대상으로 시행하였다. 서울의 S구에 위치하며 교육에 대한 학부모의 관심이 비교적 비슷한 두 어린이집을 선정하였다. 원장과의 면담 후 학습자의 영어학습 시작시기, 학습 수준, 부모의 사회적

환경, 경제적 환경, 영어교육에 대한 관심도가 비슷한 두 어린이집의 두 반을 연구 집단으로 정하였다. 본 연구를 위해 수업에 참가한 유아들은 어린이집의 표준 보육과정인 누리과정에 따라 한국인 담임교사에게서 교육을 받고 있다.

두 어린이집은 파견업체를 통하여 특별활동 수업으로 영어수업을 진행하고 있으며 정기적으로 주 2회 30분씩 한국인 교사에게 영어수업을 받고 있었다. 일반 어린이집의 특성상 영어수업의 시수가 많지 않고 파견교사가 방문하여 수업을 진행하기 때문에 상주하는 영어교사는 없었다.

사전 영어 어휘검사를 진행하여 두 연구 집단이 동일한 집단임을 확인하였으며 실험집단A와 실험집단B로 구성하였다. 연구참여자 35명으로 배치된 연구의 대상은 아래의 표 1과 같다.

표 1
연구 대상의 구성

구분	연령	인원	총계
실험집단A (만들기)	6세 (만 4세)	17명	35명
실험집단B (단어카드)	6세 (만 4세)	18명	

2. 연구 설계 및 절차

본 연구는 만들기 활동의 어휘에 학습과 기억에 미치는 효과를 알아보는 것이다. 통제그룹을 구성하는 대신 실험집단 A와 B로 진행하였는데, 어린이집에서 시행하는 영어수업의 특성을 고려해야 하므로 통제반을 구성할 수 없었다. 수업은 1차시를 40분으로 구성하고 일주일에 2차시씩 3주에 걸쳐 총 6차시 수업으로 진행하였다. 수업이 진행되기 전 실험집단A와 실험집단B는 사전 어휘검사를 통해 동질성 집단임을 확인하였으며 연구 수업 후 어휘학습의 성취도 검사(post-test)와 2주 후에 어휘의 장기기억 정도를 알아보기 위한 지연된 어휘 검사(delayed-test)를 각각 진행하였다.

수업에 대한 모형을 설계한 후, 동화와 목표 어휘를 선정하였다. 두 집단에게 동일한 3권의 동화를 활용하였으며, 수업에 사용되는 교구들은 두 집단의 공평성을 위해 두 집단 모두 동일한 교구를 사용하였다. 수업의 절차는 동화 읽기 전 활동, 읽기 중 활동, 읽기 후 활동으로 나누어 진행하였다. 동화 읽기 전 활동과 읽기 중 활동은 양 집단에게 동일한 수업방식으로 진행하였다. 실험집단A의 읽기 후 활동은 만들기 과업을 수행하여 목표 어휘를 학습하였으며, 실험집단B는 읽기 후 활동으로 단어카드와 펠트교구를 활용하여 목표 어휘를 학습하였다.

어휘학습의 효과를 측정하기 위해 실시한 사후검사는 각 동화의 2차시

수업이 끝나는 날 즉시 진행하였다. 어휘 장기기억을 측정하기 위해 실시한 지연검사는 각 동화의 수업이 끝나고 사후검사를 실시한 시점에서 2주 후에 진행하였다.

연구자는 학습자들의 생생한 기록을 담기 위해 각 차시 별 수업이 끝난 직후 두 집단 모두에 관하여 관찰일지를 작성하였다. 실험집단의 유아들을 개인별로 관찰하여 수업에 대한 흥미, 참여도, 만족도 등을 일지에 기록하였고 수업 중 주목할 만한 유아의 행동과 발의 등을 중점적으로 기술하였다. 참관한 어린이집의 담임교사와의 면담은 양쪽 집단 모두 각 동화 수업이 끝나고 난 후 3차례 걸쳐 실시하였으며 스마트폰을 이용하여 녹음을 하였고 그 후 전사하여 Yan과 Horwitz(2008)의 면담조사 분석 방법을 참고하여 자료를 분석하였다. 면담을 통해 얻은 답변의 공통점과 유사점을 발견하면서 연구자가 간과할 수 있는 학습자의 내성적인 변화를 측정할 수 있는 자료를 마련하였다.

사전검사에서 양 집단 모두 목표어휘를 약 96%이상 모르는 것으로 나타났다. 수업에 들어가기 전 연구에 참여하는 유아들의 학부모들에게 본 연구의 목적을 설명한 후 실험 수업에 참여하는 것에 대한 동의를 얻었다.

1) 영어동화 선정과 목표 어휘설정

본 연구에서는 3권의 동화를 선정하여서 각각 2차시의 수업을 진행하였으며 동화선정 기준은 Ellis와 Brewster(1991) 그리고 Dalkir와 Wiseman(2004)이 제시한 동화 선정 방법을 참고하여 본 연구에 맞게 고안하였다. 본 연구의 동화책 선정 기준은 다음과 같다.

첫째, 간단한 언어로 전개되어 있으며 줄거리가 단순해야 한다. 둘째, 시각적 흥미로운 삽화나 내용이해에 도움을 주는 그림이 포함되어 있어야 한다. 셋째, 동화에 사용된 언어가 아동의 수준에 적절한 동화책이어야 한다. 넷째, 내용에 참여를 유도할 수 있고 기억하기 쉬우며 아이들이 다음 이야기를 예측할 수 있어야 한다. 다섯째, 유아의 경험과 실제(authenticity)와 관련이 있고 상상력을 발달시키기에 적합하여야 한다.

위의 기준에 따라 반복되는 문장과 예측 가능한 삽화의 구성으로 유아들이 즐겁게 따라하면서 어휘학습에 동기를 부여할 수 있는 3권의 동화를 선정하였다. 실험 수업에 들어가기 전 해당 어린이집 각 반의 담임교사와 파견 영어교사에게 의뢰하여 선정한 3권의 동화를 유아들이 읽어본 적이 있는지, 영어 수업에서 진행한 적이 있는지 여부를 확인한 후 모든 아이들이 처음 접해본 동화임을 확인하였다. 실험 수업에서 사용된 영어 동화는 다음의 표 2와 같다.

표 2

실험에 사용된 영어 동화

동화	주제	내용
Go Away, Big Green Monster!	색깔과 얼굴부위	초록색 얼굴의 괴물이 나타났다가 다시 사라지는 흥미로운 내용으로 색깔과 다양한 형용사로 쓰인 얼굴부위에 대해 익힐 수 있다.
The Shape of Things	모양	우리 주변에서 볼 수 있는 다양한 사물과 물체를 이용하여 모양을 나타내고 있어 익숙하고 즐겁게 모양에 대해 배울 수 있다.
Freight Train	색깔과 화물기차	화물기차라는 주제로 다채로운 색깔과 다양한 화물 기차의 명칭에 대해 배울 수 있다.

연구를 위하여 3권의 동화에서 목표 어휘를 선택하였다. 목표어휘의 선정은 연구에 불필요한 통제할 수 없는 변인의 간섭을 피하기 위하여 연구참여자들이 실험이 시작될 당시 전혀 모르며 연구 기간 동안에 교실 수업 이외에서는 접할 수 없는 단어로 각 동화책 당 4개씩 12개의 단어를 선정하였다. 연구 참여자들이 정확히 그 단어를 모른다고 해도 본적이 있거나 들은 적이 있는 단어를 선정할 경우는 연구의 결과가 단순히 만들기나 단어카드 활동의 결과가 아닐 수 있다, 또한 장기기억을 측정하고자 2주 뒤에 시행한 지연사후 검사가 정확히 연구결과를 반영하고자 한다면 그 2주 사이에 연구참여자가 목표 어휘에 노출되는 일이 없어야 한다. 따라서 본 연구에서 선정된 영어 단어는 학습자의 영어 수준에서는 접할 수 없는 단어들로 구성되어 있으며 3권의 동화에서 산출된 주요 표현과 선정 어휘는 다음의 표 3과 같다.

표 3

동화의 주요표현 및 목표어휘

동화책	주요 표현	목표 어휘
Go Away, Big Green Monster!	Go away, big green face!	sharp , squiggly, scraggly, scary
The Shape of Things	A square is just a square.	square, triangle, rectangle, circle
Freight Train	Going Moving Crossing	caboose car, tank car, hopper car, cattle car

2) 교수 학습 활동 내용

3편의 동화를 사용하여 총 6차시 수업을 진행하면서 교사는 각 차시마다 기본적인 인사와 날씨, 지난 시간에 배운 동화와 단어에 대한 복습으로 수업을 시작하였다. 수업은 크게 읽기 전 활동, 읽기 중 활동, 읽기 후 활동으로 나누었다. 두 실험집단에게 읽기 전 활동과 읽기 중 활동은 동일하게 진행하였고 읽기 후 활동에서만 다르게 진행하였다.

먼저 읽기 전 활동에서 동화를 유아들에게 소개한 후 표지를 보고 주제와 내용을 추론할 수 있도록 유도하였다. 동화에 등장하는 새로운 단어들을 그림카드와 펠트교구를 활용하여 알려주었다.

읽기 중 활동은 처음에는 그림을 보여주며 교사의 목소리로 동화를 읽어주었고, 두 번째는 그림과 함께 문장을 보여주며 교사의 목소리로 동화를 읽어주었다. 동화를 두 번째 읽을 때에 유아들은 예측 가능한 다음 문장이나 단어들을 이야기하며 따라 읽기도 하였다. 마지막에서 합창독(chorus reading)하여서 다 같이 읽는 방법으로 진행하였다. 읽기 중 활동에서 유아들은 동화내용을 이해하고 동화에 나타나는 단어를 이해하는 활동을 하였다.

읽기 후 활동에서 실험집단A는 만들기 활동을 진행하였는데 학습자들이 능동적이고 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 교사는 분위기를 조성하였다. 6세 유아들은 소 근육이 발달하여 가위질과 풀칠에는 능숙하며 또한 손으로 하는 작업을 매우 흥미로워하였다. 예를 들어 *Go away, big green monster*라는 동화를 읽은 후에는 내용을 되짚어 보면서 어휘를 복습하고 괴물얼굴에 관련된 단어를 직접 만들어 오려보는 형식으로 1차 수업을 진행하였다. 만들어 놓은 것들을 직접 만든 부채에 붙여보면서 괴물 부채를 완성하는 형식의 수업이 2차 수업에 진행되었다. 유아들은 오리고, 붙이는 만들기 활동시간 동안 목표 어휘를 자유롭게 말해보는 환경이 되도록 계속적으로 질문을 해주었다. 1차, 2차 수업 모두 스스로 만든 것을 친구들에게 보여주고 발표하면서 어휘를 사용할 수 있도록 하였고 친구의 발표를 들으면서 어휘의 반복 듣기 활동을 할 수 있는 기회를 제공하였다. 유아들은 자기가 직접 만든 것을 발표하는 활동을 통해 자신감과 성취감을 느끼게 되는 것을 볼 수 있었다.

실험집단B의 읽기 후 활동으로 만들기 활동대신 어휘 학습 활동을 진행하였다. 그림카드와 펠트교구를 활용하여 어휘를 주입시키고자 하였고 기존의 영어 수업에 진행되었던 보편적인 수업방식으로 유아들이 거부감 없이 참여하였다. 또한 어휘학습 활동이 지루해지지 않도록 펠트보드를 활용한 어휘게임을 진행하기도 하였다. 수업 마무리에는 연습문제지(worksheet)를 활용하여 유아들이 배운 어휘를 재확인할 수 있도록 하였다. 각 차시 별로 설계된 수업활동 프로그램은 아래의 표 4와 같다.

표 4
두 실험집단의 수업활동 프로그램

동화책	목표 어휘		집단	활동	준비자료
Go away, big green monster!	sharp, squiggly, scraggly, scary	1차	실험집단A	몬스터 얼굴 만들기 활동	가위, 색지
			실험집단B	어휘학습	단어카드, 펠트교구
		2차	실험집단A	몬스터 부채 만들기 활동	나무젓가락, 풀, 재활용 부채,
			실험집단B	어휘학습	단어카드, 펠트교구
The shape of things	square, triangle, rectangle, circle	3차	실험집단A	모양 만들기 활동	가위, 색지
			실험집단B	어휘학습	단어카드, 펠트교구
		4차	실험집단A	로봇 만들기 활동	재활용품, 색지, 가위, 목공풀
			실험집단B	어휘학습	단어카드, 펠트교구
Freight Train	caboose car, tank car, hopper car, cattle car	5차	실험집단A	기차 만들기 활동	색연필, 풀, 가위
			실험집단B	어휘학습	단어카드, 펠트교구
		6차	실험집단A	종이컵 기차 만들기 활동	종이컵, 끈, 바퀴모형 기차 색칠한 것
			실험집단B	어휘학습	단어카드, 펠트교구

두 실험집단에게 다른 요인이 작용하지 않도록 똑같은 단어카드와 펠트 교구를 사용하였고, 만들기 활동 외의 학습에서는 교사의 언어 사용이 동일할 수 있도록 스크립트를 고안하여 사용하도록 계획하였다.

3. 연구도구

1) 사전 어휘 검사

본 연구에 앞서 양 집단의 동질성 확인과 유아들이 알고 있는 어휘를 진단하기 위하여 사전검사를 진행하였다. 이완기(2000)가 제시한 어휘 평가 방법을 참고하였으며 듣기영역에서는 듣고 그림 지적하기를 선택하였고 말하기 영역에서는 그림보고 말하기, 질문에 답하기를 선정하여 본 연구 대상자의 수준에 맞게 보완하였다. 연구의 목표어휘로 선정된 12개의 단어와 이외의 단어 3개를 포함시킨 단어를 검사 대상으로 하였다. 현재 어린이집에 재직 중인 담임교사 8명과 파견 영어교사 2명에게 어휘의 적합성 여부를 의뢰하고 적절하다는 판단을 받은 후 시행하였다. 본 연구의 참여자는 유아 대상이라는 점을 감안하여 모든 문제는 그림으로 출제하였고, 구체적인 평가지의 문항은 듣기능력 6문제, 말하기 능력 9문제로 총 15문항 30점 만점으로 구성하였다.

사전검사는 연구자와 담임교사가 함께 진행하였으며 1-6번 문항은 교사가 말하는 어휘를 듣고 알맞은 답을 고르도록 하였고, 7-15번 문항은 그림을 보고 알맞게 영어를 말하도록 하여서 교사가 맞으며 O에 체크하고, 틀리면 X에 체크하는 방식으로 진행하였다.

2) 사후(Post-test) 검사와 지연(Delayed post-test) 검사

선정된 3권의 영어 동화는 각 2차시 수업으로 총 6회 수업이 진행되었고 어휘 학습을 측정하기 위한 사후검사는 각 동화의 2차시 수업이 끝나는 날 즉각적으로 진행하였다. 어휘의 장기기억을 측정하기 위한 지연검사는 각 동화 수업이 끝난 시점에서 2주일 후 시행하였다.

사후검사와 지연검사는 사전 검사지와 출제유형을 동일하게 하였으며 듣기능력 6문제, 말하기 능력 9문제로 총 15문항 30점 만점으로 사전 검사지의 문제 순서를 무작위로 바꿔서 출제하였다. 사후검사와 지연검사 역시 연구자와 담임교사가 함께 진행하였으며 사후검사 3차례, 지연검사 3차례에 나누어 유아에게 예고 없이 진행되었다.

3) 관찰일지 및 참관교사 면담

본 연구는 연구자가 직접 수업을 진행하였고 두 실험집단에는 각 반의 담임교사들이 본 수업을 참관하였다. 이 교사들은 본 수업에 참여하지 않았고 영어수업에 대한 유아들의 흥미와 태도를 교실 뒤쪽에서 관찰하며

메모하였다. 각 동화 수업이 끝나는 날 면담을 진행하였고 유아들의 수업에 대한 인식과 태도, 흥미도 부분의 객관적인 견해를 살펴볼 수 있었다.

연구자는 학습자들의 흥미도를 관찰하기 위해 수업이 끝난 직후 관찰일지를 작성하였다. 연구자는 수업시간 동안 유아의 흥미도 측면에 있어 관심을 가질만한 발언과 행동 및 특이사항을 면밀히 관찰하여 기록하였다. 두 실험집단 모두 유아 개인별로 관찰하였고 연구자의 주관성을 배제하고자 관찰된 모습 그대로 서술하였다.

수업 관찰일지는 참관교사의 면담과 더불어 수업의 흥미도를 알아보기 위해서 필요하였다. 또한 참관교사의 면담 내용을 뒷받침해주거나 보충해주며 유아들의 수업에 대한 자연스러운 생각과 감정, 어려움과 만족여부 등에 대한 내성적인 변화를 상세히 얻을 수 있었다. 수업 관찰일지는 각 차시별 수업이 끝난 직후 작성하여 총 6회 기록하였고, 참관교사와의 면담은 각 동화 수업이 끝난 후 총 3회 실시하였다. 이는 다각적인 방법을 수행하여서 흥미도 연구의 내적 타당도를 높이고자 하였다.

4. 자료처리 방법

본 연구는 영어 동화를 활용한 만들기 활동 수업이 어휘학습과 기억, 흥미도에 어떠한 영향을 미치는가를 알아보기 위해 두 실험집단을 선정하여 수업을 진행하였다. 수집된 연구 집단의 결과는 통계처리 프로그램 SPSS 21.0을 사용하여 검증하였다.

첫째, 연구에 참여한 6세 유아들에게 사전검사, 사후검사, 지연검사를 각각 실시하였으며, 연구 참가자의 어휘능력 동질성을 검증하기 위해 사전검사에 대한 독립표본 t검증을 실시하였다.

둘째, 연구에 참여한 두 집단의 사후검사와 지연검사 결과의 차이를 알아보기 위해 독립표본 t검증을 실시하였다.

셋째, 두 집단의 실험수업에 참관한 교사의 면담과 수업 관찰일지를 통해 내성적 연구를 진행하였고, 수업에 대한 유아들의 학습 흥미도를 확인하였다.

Ⅳ. 연구결과

1. 사전검사 결과 분석

두 실험집단 간의 동질성 검증을 하기 위해 사전 어휘검사를 실시하였으며 그 결과는 아래의 표 5와 같다.

표 5
사전검사(pre-test) 결과 분석

구분	N	M	SD	*t*	*p*
실험집단A	17	1.06	1.03	-.151	.881
실험집단B	18	1.11	1.02		

$^{*}p<.05$

위 표 5에서 보는 바와 같이 독립표본 *t*-test 검증을 실시한 결과 30점 만점의 사전 어휘검사에서 실험집단A의 평균은 1.06, 실험집단B의 평균은 1.11로 실험집단B의 평균이 0.05 높게 나타났다. 하지만 검증 결과(t=-.151 p>.05) 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않는 것으로 확인되어 두 집단 간의 사전 동질성이 입증되었다.

2. 사후검사(post-test) 결과 분석

'연구 문제 1 영어 동화를 활용한 만들기 활동은 유아들의 어휘 학습에 어떠한 영향을 미쳤는가?'에 대한 검증을 위하여 두 실험집단의 사후검사 점수를 알아보았다. 또한 독립표본 *t*검증을 실시하여 어휘학습에 어떠한 영향을 보이는지 검증하고자 하였으며 그 결과는 아래의 표 6과 같다.

표 6
사후검사(post-test) 결과 분석

구분	N	M	SD	*t*	*p*
실험집단A	17	20.35	2.57	-1.123	.269
실험집단B	18	21.44	3.13		

$^{*}p<.05$

위 표 6에서 보는 바와 같이 연구에 참여한 각 집단의 사후검사 결과로 실험집단A의 평균은 20.35, 실험집단B의 평균은 21.44로 실험집단B의 평균이 1.09 높게 나타났으나 두 집단의 차이를 통계적으로 알아보기 위해 독립표본 *t*검증을 실시한 결과, 검증결과(t=-1.123, p>.05)로 통계적으로 차이를 보이지 않았다. 이 결과로 영어 동화를 활용한 만들기 활동 수업은 단어카드 활동보다 어휘 학습의 측면에서 유의미하게 효과적이지 않음을 알 수 있다.

3. 지연검사(delayed post-test) 결과 분석

‘연구 문제 2. 영어 동화를 활용한 만들기 활동은 유아들의 어휘 장기기억에 어떠한 영향을 미치는가’를 알아보기 위하여 두 실험집단의 지연검사 점수를 측정하였다. 또한 독립표본 *t*검증을 실시하여 어휘의 장기기억에 어떠한 영향을 보이는지 검증하고자 하였으며 그 결과는 아래의 표 7과 같다.

표 7
지연검사(delayed post-test) 결과 분석

구분	N	M	SD	*t*	*p*
실험집단A	17	18.82	1.74	4.095	.000***
실험집단B	18	15.78	2.56		

****p<.001*

위 표 7에서 보는 바와 같이 실험집단A의 평균은 18.82, 실험집단B의 평균은 15.78로 실험집단A의 평균이 3.04 높게 나타났으며 검증결과 (t=4.095, p<.001) 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 이 결과로 영어 동화를 활용한 만들기 활동 수업이 단어카드활동 수업보다 어휘의 장기기억에 긍정적인 영향을 미침을 확인할 수 있다.

4. 면담 분석 및 관찰일지 분석

본 연구에 참여한 학습자들은 연령이 6세 전후로 낮아 설문지를 실시하여 흥미도와 같은 정의적 영역에 대한 연구를 양적으로 진행할 경우 그 자료의 타당도나 신뢰도에 문제가 있을 수 있었다. 따라서 본 논문은 ‘연구 문제 3 영어동화를 활용한 만들기 활동은 유아의 흥미도에 어떠한 영향을 미치는가’를 알아보기 위하여 어린이집의 각 반 담임교사와의 면담과 연구자의 수업 관찰일지를 바탕으로 분석하여 유아들이 만들기 활동을 진행하며 발생하는 여러 현상을 더 심도있게 관찰함으로써 유아들의 어휘학습 과정과 흥미도 및 수업태도 등을 살펴보았다. 이러한 분석결과를 통해 현저하게 나타난 현상은 자발적인 어휘발화 양상과 수업시간에 대한 기대감 향상 및 주체적 참여 등이었다.

1) 자발적인 어휘 발화의 향상

과업 중심의 만들기 활동을 진행한 실험집단A에서는 학습자가 만드는 과정 동안 다양하게 어휘를 사용하려는 시도가 보였고 만들기 활동 후 발표하는 시간 동안에도 자신의 작품을 가지고 적극적으로 목표어휘를 발화하는데 사용하려고 하였다.

> E는 squiggly와 scraggly 두 단어를 특히 어려워하고 헷갈려 하였다. 그런데 몬스터를 직접 만드는 과정자체를 흥미로워 하였고 발표하는 과정에서는 두 단어를 헷갈려하지 않는 것이 관찰되었다. 두 단어가 라임이 비슷해서 그런지 챈트처럼 노래하듯이 말하였다. E가 만든 몬스터는 특이하고 괴짜스러웠다. [관찰일지, 2016년 8월 9일 발췌]

> C는 “선생님 저는 blue squiggly hair 만들고 있어요! 그리고 완전 Sharp한 red mouth 만들거에요.”라고 만드는 과정동안 모국어를 혼용하며 정확한 어휘를 구사하였다. [관찰일지, 2016년 8월 11일 발췌]

> 아이들이 기존 영어 수업보다 더 말을 많이 하는 것을 느꼈어요. 만들기를 진행하면서 개인별로 영어로 말할 수 있는 기회가 많았던 것 같아요. [담임교사면담, 2016년 8월 11일 시행]

> 수업이 끝났는데 자신이 만든 작품을 가지고 단어를 말하더라구요. 원장님이랑 다른 반 선생님한테 자랑하면서 영어 단어를 얘기했어요. 뿌듯하더라구요. [담임교사면담, 2016년 8월 11일 시행]

위의 전사내용에서 알 수 있듯이, 만들기를 진행하는 과정과 작품을 완성한 후 발표하는 과정에서 유아들이 자발적으로 단어를 발화하려는 모습을 여러 차례 발견할 수 있었다. 또한 자신의 작품을 친구들에게 보여주고 자랑하고 싶어 하는 욕구가 강했으며 이는 유아들에게 단어를 말할 수 있는 기회를 제공했다고 볼 수 있다. 담임교사의 면담에서는 유아들이 수업 후 놀이시간에도 배운 단어를 말하는 모습이 관찰되었다고 하였고 몬스터 만들기를 한 날은 하루 동안의 관심주제가 몬스터이었다고 하였다. 이는 수업이 끝나도 지속 가능한 학습의 매개체를 제공하였고 이에 학습적 효과가 향상되는 것을 알 수 있었다. 다시 말해서, 만들기 과업을 통한 수업은 어휘를 사용할 수 있는 충분한 소통의 기회를 마련하였고 이것은 유아의 어휘학습에도 긍정적인 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 다음은 연구자가 만들기 활동을 통해서 유아들의 어휘 학습에 발전되는 모습을 기록한 관찰일지를 발췌한 내용이다.

오늘은 Go away, big green monster 동화의 1차시 수업 날이다.
(중략)
동화를 읽기 전 활동으로 단어카드를 가지고 동화에 나오는 목표어휘를 알려주었다. 처음에는 그림카드를 보며 호기심 있는 표정으로 관심 있어 하였지만, 듣고 따라하는 과정에서 output이 잘 진행되진 않았다. 특히 squiggly와 scraggly 두 단어의 발음과 뜻을 헷갈려하였다. 하지만 스토리텔링을 진행하는 동안 동화의 내용을 매우 흥미로워 했고 아이들은 목표어휘가 나올 때 마다 관심있게 따라하려는 노력을 보았다. 이 동화는 'Go away!'라는 반복되는 문장이 있는데 스토리텔링이 진행될수록 교사가 문장을 말하지 않아도 유아들이 먼저 외치려는 시도를 볼 수 있었다. 읽기 후 활동인 몬스터를 만드는 과정에서 유아들의 참여도는 매우 좋았다. 몬스터라는 괴물 자체를 재미있어 하였고 자신만의 몬스터를 만드는 것을 즐거워하였다. 만드는 과정에서 어떻게 만들고 있는지 어휘를 사용할 수 있게 계속적으로 질문을 해주었더니 "파란색 scraggly ear만들고 있어요."라고 답하였다. 비록 복수형으로 말하진 않았지만 나는 틀린 부분을 수정해주지 않았고 잘했다고 격려해주었다. 다른 아이는 "선생님 저 squiggly 머리카락 만들고 있는데"라고 말하면서 목표어휘와 모국어를 혼용하여 발화하는 모습이 관찰되었다. 완성된 작품을 전시하고 발표할 것이라고 이야기를 하니 만들기 과업에 대한 참여와 동기부여가 높았다. 발표하는 과정에서 유아들은 집중하여 발표자의 몬스터를 보며 듣고 있었고 웃긴 작품을 볼 때면 소리를 지르기도 하고 목표어휘를 외치기도 하였다. 한 사람 발표가 끝날 때마다 다같이 "Go away!"라고 외치게 끔 유도해서 동화의 반복되는 문장을 즐겁게 기억할 수 있었다. 이는 어휘 학습의 듣기 영역과 말하기 영역에 모두 긍정적 이였다고 느꼈다. [관찰일지, 2016년 8월 9일 발췌]

2) 주체적인 참여와 수업의 기대감 증가

만들기 활동을 진행한 그룹의 유아들은 수업에 적극적으로 임하였고 흥미와 재미를 가지고 사후 활동에 참여하였다. 자신만의 애착이 가는 작품을 만들면서 자발적인 동기부여가 가능하였으며 이는 학습태도와 흥미도 측면에서 긍정적인 결과로 분석되었다.

"벌써 끝났어요?"라고 D가 말했는데 수업시간이 빨리 가는 것 같네요. 수업이 끝나고 나서도 만든걸 여기저기 들고 다니며 자랑하기도 하고 집에 꼭 가져간다고 하더라구요. [담임교사면담, 2016년 8월 18일 시행]

영어수업시간인데 만들기 재료가 보이니 아이들이 호기심을 갖는 거

같았어요. 여자아이들은 미술을 좋아해서 그런지 작품을 만드는 거에 열정과 집중을 하던데요. [담임교사면담, 2016년 8월 25일 시행]

매주 오시는 영어 선생님보다 지금 수업을 더 기다리는 것 같아요. 에리카선생님(교사) 언제오시냐고 자주 물어요. 영어수업을 기대하는 것 같아요. [담임교사면담, 2016년 8월 18일 시행]

영어수업이 있는 날은 엄마나 할머니한테 작품을 자랑한다고 난리에요. 다음 수업에는 무엇을 만들지 저한테 물어보기도 해요. [담임교사면담, 2016년 8월 11일 시행]

저희 원에서는 일주일에 한번 영어수업이 있어서 아이들에게 영어에 대한 노출이 큰 편은 아니에요. 이 수업을 진행하면서 아이들이 자신의 작품을 가지고 비록 틀리더라도 자신감 있는 목소리로 말하더라구요. 그 만큼 집중을 잘했던 거 같고, 아이들도 재미있어하니깐 틀리든 말든 자신 있게 말하는 것 같았어요. [담임교사면담, 2016년 8월 18일 시행]

위의 전사된 내용에서 알 수 있듯이, 유아들의 수업 참여에 대한 의욕이 높으며 발표를 하는 과업에 참여한 이후 발화에 대한 자신감이 많이 상승한 것이 관찰되었다.

단어카드와 펠트교구를 활용하여 어휘학습을 진행하였던 실험집단 B에서는 유아들이 어휘를 쉽게 받아드리고 교사를 따라 하는 모습을 보였지만, 반복적인 어휘학습은 유아로 하여금 지루함을 느끼게 되면서 수업의 참여에 집중하지 않는 모습도 발견할 수 있었다. 그 내용을 참관교사의 면담분석을 통해 아래에 발췌하였다.

파견 영어수업이랑 프레임이 같았어요. 단어카드 사용하는 거랑 펠트칠판이랑 붙이는 것도 비슷했어요. 그래서인지 아이들이 거부감 없이 수업에 참여하는 것 같았어요. 근데 나중에는 아이들이 조금 지루해하기도 하고 옆친구랑 떠들기도 하고 장난도 치더라구요. [담임교사면담, 2016년 8월 11일 시행]

수업시간 동안 단어 공부하는 것 말고도 게임도 하고 놀이도 하고 했으면 더 좋았을 것 같아요. [담임교사면담, 2016년 8월 11일 시행]

수업 막바지쯤에는 선생님이 다음엔 어떤 것을 할지 아는 거 같아 아이들의 집중이 조금 산만해졌어요. 그래도 영어 동화책을 보는 것은 여전히 좋아하는 것 같아요. [담임교사면담, 2016년 8월 25일 시행]

> 노래나 율동 같은 동적인 것이 없어서 아쉬웠는데.. 계속적으로 단어카드 보고 듣고 따라 하니 아이들한테 단어공부가 되는 거 같았어요. [담임교사 면담, 2016년 8월 25일 시행]

위의 전사된 내용에서 알 수 있듯이, 실험집단B 유아들의 학습태도와 수업 집중도는 실험집단A만큼 능동적이지는 못하였음을 알 수 있다. 참관하였던 교사는 기존의 진행하고 있는 영어 수업과 구성이 비슷하다고 말하였으며 이는 유아의 영어 학습, 교수 방법에 만들기와 같은 다양한 조작활동 수업이 체계적으로 이루어지지 않고 있음을 시사한다. 이것은 파견 교육업체의 정해진 커리큘럼에 따라 수업을 진행해야 하는 한계점과 그에 따른 강사의 수업방법도 제한적임을 알 수 있었다. 또한 다양하지 못한 방법의 반복적인 어휘학습은 학생들에게 학습의 어려움을 느끼게 하고 호기심을 감소시켰다. 이는 수업의 태도와 인식에 긍정적인 영향을 미치지 못할 수 있음을 암시한다.

다음은 실험집단A와 실험집단B의 관찰일지 분석을 통하여 양 집단 간의 수업 참여도와 유아들의 인식 및 태도에 대해 분석하였다. 먼저 실험집단A의 관찰일지를 발췌하였다.

> 동화 The shape of things 두 번째 차시 수업이다. “선생님 오늘은 모 만들거에요?”라는 C의 질문과 함께 수업이 시작되었다. 만들기에 대한 기대가 있는 것 같았다.
>
> (중략)
>
> 동화를 읽은 후 책상 앞에 다양한 모양의 재활용품을 진열해놓았다. 그것만으로도 아이들은 호기심을 가지고 쳐다보았다. 하나하나 짚어가면 어떤 모양인지 물어보고 영어로 대답하게 하였다. 아이들에게 triangle, square, rectangle, circle 모양을 찾아 각자 가지고 가도록 하고 로봇 만들기에 돌입하였다. 만들면서 모양을 영어로 말할 수 있게 개별적으로 질문을 했다.
>
> What shape is it?, How many triangles do you have?, Do you need big circle? 등의 질문을 던져서 듣기 학습과 질문에 대한 말하기 학습이 이루어지도록 하였다. J는 square와 rectangle을 유독 헷갈려 하는 모습이 관찰되었다.
>
> (중략)
>
> 과업 후 발표하는 활동에서는 “누가 먼저 발표해 볼래요?”라는 질문에 너도나도 자기 작품을 자랑하느라 조금 어수선해졌다. C는 영어수업에 소극적인 참여를 보이는 아이였는데 발표하는 얼굴표정에 자신감이 넘쳤다. 로봇을 굉장히 좋아하는 모양이다. J는 발표하는 과정에서 “선생님 저기 남아있는 circle하고 rectangle 가져가도 되요? 기차도 만들고 싶은데..”라고 질문하였다.

H는 “선생님 저 이거 집에 가져가서 우리 동생한테 알려 줄 거에요”라고 말하였는데, 집에 가서도 단어를 얘기할 수 있는 기회가 생겨서 뿌듯함을 느꼈다. [관찰일지, 2016년 8월 18일 발췌]

위의 발췌된 일지에서 볼 수 있듯이, 만들기 활동은 유아에게 수업에 대한 기대감을 준다는 것을 확인할 수 있었다. 또한 만든 작품을 가지고 지속적인 후속 활동이 가능한데 이는 유아에게 학습의 성취와 동기를 부여한다는 점에서 의미가 있었다. 유아들은 영어 교사를 만나면 오늘은 무엇을 만들지, 언제 또 만들기를 하는지 호기심을 가졌으며 만들기 수업이 끝나는 것에 아쉬움을 나타냈다. 다음은 실험집단B의 수업관찰 내용과 학생들의 반응이다.

오늘은 새로운 동화 The shape of things의 첫 차시 수업이다.
(중략)
새로운 동화 표지를 보여주니 아이들이 관심 있어 하였다. 동화 읽기 전에 그림카드로 단어학습을 진행하였다. 교사가 먼저 이야기하고 유아들은 따라 하는 방식으로 진행했다. 처음에는 큰 목소리로 잘 따라 해 주었다. 두 번, 세 번째 진행이 거듭될수록 아이들의 시선이 흐트러지고 집중이 떨어지는 것을 느꼈다. C는 옆에 H와 다툼이 벌어져서 중재하고 다시 수업을 진행했다. C는 저번시간에도 K와 시비가 붙었는데 조금 산만하고 집중을 못하는 것 같다.
(중략)
스토리텔링이 끝난 후 그림카드를 가지고 어휘를 확인하는 학습이 이루어졌다. 수업이 지속되자 유아들의 집중이 산만해지면서 옆 친구와 장난을 치기도 하였다. 어수선한 수업을 집중시키기 위해 펠트 교구를 꺼내서 어휘를 복습하였다. 한 명씩 나와서 펠트칠판에 교사가 이야기 하는 것을 부쳐보도록 하게 하였다. 자신의 순서를 기다리는 표정에 기대가 차 있었다.
(중략)
수업 마지막에 배운 어휘를 확인하는 학습을 위해 워크싯 활동을 했다. 자신의 색연필을 꺼내오게 하였고 favorite color를 꺼내서 워크싯 활동지의 질문에 표시하는 학습 활동을 하였다. 잘하는 친구들은 진도가 빨리 나갔지만, L는 “선생님 이거 어떻게 해요?”라고 질문하였고, H는 “선생님 이거 잘 모르겠어요. 해주세요.”라며 교사를 불렀다. 모든 아이들의 질문을 받아 도와주는데 어려움이 있었지만 최대한 다 같이 진행하려고 속도를 맞추었다. [관찰일지, 2016년 8월 16일 발췌]

위의 발췌된 내용에서 볼 수 있듯이, 실험집단B의 수업은 어휘를 학습하는데 집중하였지만 그 수업 방법이 다양하지 못하였다. 유아들이 교사에게

의존하는 모습이 관찰되었고 이것은 학습자 중심의 수업이 아닌 교사가 주도하는 교사중심 수업임을 발견할 수 있었다. 수동적인 수업 방법은 유아의 참여도를 낮추고 영어 학습에 어려움을 느끼게 된다. 이는 영어 수업은 단조롭고 지루하다고 인식할 수 있기 때문에 교사의 수업 방법이 보완되어야 함을 확인할 수 있었다.

앞선 관찰일지를 통해서 두 집단 유아들의 수업태도와 흥미도에 대해 분석해보았다. 내용에서 살펴볼 수 있듯이, 만들기 활동을 진행한 실험집단A의 유아들은 수업의 적극적인 참여가 있었고 다음 수업에 대한 기대감이 컸다. 그리고 조작적 활동에 대한 관심이 높았고 영어 학습의 자신감, 학습동기에 있어 향상된 것을 확인할 수 있었다. 반면 실험집단B의 유아들은 소극적인 태도로 수업에 임하였으며 반복적인 주입식 어휘학습과 반복되는 패턴의 수업방식은 자신감을 하향시키고, 교사에 의존하게 되는 것을 발견할 수 있었다. 다시 말해서 영어 수업에 과업을 기반으로 하는 만들기 활동의 적용은 유아가 학습에 진취적으로 참여하게 되며 학습태도와 인식에 긍정적인 효과를 가져다 준다는 것을 확인할 수 있었다.

Ⅴ. 논의

외국어로서 영어를 배우는 EFL환경의 학습자들에게는 실생활에서 응용이 가능한 진정성 있는 교수방법이 요구된다. 이에 학습자 중심의 의사소통 교수법에 대한 긍정적인 입장이 거론되면서 유의적인 과업을 제시하여 학습자가 수행하도록 하고 이에 따른 상호작용을 통해 언어의 유창성을 기른다는 과업 중심 교수법이 대두되었다. 여러 학자들은 과업을 기반으로 하는 수업은 학습자에게 과업 해결을 위한 직접적인 언어활동을 제공한다고 하였다(Nunan, 1989; Prabhu, 1987; Willis, 1996). 이러한 수행을 위해 학습자는 자신이 동원할 수 있는 모든 언어적 지식을 활용하게 되므로 언어를 적극적이고 효율적으로 배울 수 있다고 하였다. 이에 본 연구는 6세 유아의 학습자에게 만들기를 과업의 요소로 제공하고 자연스러운 의사소통 상황 속에서 언어활동을 즐겁고 부담 없이 할 수 있도록 하였다. 이 학습의 효과를 검증하는데 목적으로 두고 3주간의 6차시 실험수업을 시행하였으며, 분석한 결과들을 서론에서 제시한 연구가설에 따라 논의하면 다음과 같다.

1. 어휘학습에 대한 논의

‘영어 동화를 활용한 만들기 활동은 유아들의 어휘학습에 어떠한 영향을 미치는가?’라는 연구문제 1번에 대한 연구 결과는 만들기 활동을 한 집단과

단어카드를 활용한 두 집단 간에 차이가 없음을 보여주었다. 실험집단A가 만들기 활동을 통한 어휘학습을 진행하는 동안 실험집단B는 단어카드 및 펠트교구를 활용한 반복적 어휘학습을 진행하였으며 두 집단 모두 유아의 어휘학습에 있어 효과적이라는 것을 알 수 있었다. 다만 두 교수 학습 방법이 같은 효과가 있다는 것이 밝혀졌다.

관찰교사와의 면담에서도 나타나 있듯이 단어카드 및 펠트교구 활용 방식은 유아들이 이미 많이 경험해 본 학습 유형이었으며 제한된 시간 안에 단어카드에 반복적이고 지속적으로 어휘가 노출되어 학습자들은 충분히 단어를 학습할 기회가 있었다. 또한 만들기 활동은 제한된 시간 안에 만들기 과제를 완성해야 하므로 교사에 의해 반복적으로 단어에 노출된다기 보다는 단어의 의미를 만들기를 통하여 충분히 인식하고, 과제물 발표를 통하여 발화의 기회가 더 많아서 효과적이었다.

이러한 분석 결과는 만들기 활동이 유아의 어휘학습에 효과적이라는 김동군(1999), 박주윤(2007), 이상미(2006)등의 연구 결과와 일맥상통하는 면이 있으며, 만들기 활동만큼이나 단어카드 활동이나 펠트교구 활동도 효과적인 것으로 나타난 만큼 다양한 활동을 단어학습활동에 포함시킬 수 있음을 나타낸다.

2. 어휘기억에 대한 논의

연구문제 2 ‘영어 동화를 활용한 만들기 활동은 유아들의 어휘 장기기억에 어떠한 영향을 미치는가?’에 관하여 지연검사를 바탕으로 장기기억에 미치는 영향을 살펴본 결과, 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있다고 확인되었다. 이러한 결과는 만들기 활동이 학습자에게 목표어휘를 다양하게 생각하고 처리할 수 있는 환경을 제공하기 때문에 단어카드를 활용한 교사의 어휘수업 방식보다 어휘가 효과적으로 장기기억에 저장되었다고 볼 수 있다.

과업해결을 위해서 학습자는 자발적인 노력이 하게 되며, 이는 성취감이 강할수록 기억에 오래 지속된다는 Curran(1976)의 주장과도 일치한다. 학습자가 충분히 집중하지 않았던 단어나 추상적으로 학습된 단어는 기억에 오래 남지 못하지만, 연상적인 학습으로 구체적인 분석이 이루어진 단어는 기억에 오래 남게 된다는 Craik와 Lockhart(1972)의 견해와도 일치하는 것을 확인하게 되었다.

또한 구체적인 경험과 직접적인 과업을 통한 수업에서 어휘학습의 장기기억에 대한 긍정적인 효과를 보였다는 김동군(1999)의 연구결과와도 일치한다. 체험과 경험을 통한 학습은 학습자로 하여금 강한 자극이 주어져 장기적으로 기억하는데 더 유리하게 한다고 설명한다. 하지만 그의 연구는 초등학생을 대상으로 한 연구이며 유아를 대상으로 한 연구는 없었다. 따라서 본 연구는 6세 유아를 대상으로 한 실험연구이며 이를 통해 어휘의 장기기억에

어떠한 영향을 미치는지 확인하였다는 점에서 의의가 크다고 할 수 있다.

또한 영어 동화를 활용한 수업에서 어휘학습의 효과를 나타낸 연구는 여러 논문(김은주, 2012; 이미경, 2014; 최송이, 2012)들을 통해 그 효과가 입증되었지만, 영어 동화를 활용해 과업을 기반으로 한 만들기 활동을 접목한 연구는 없었다. 특히 만들기 활동과 유아의 어휘학습에 관련한 연구는 거의 없었기 때문에 본 연구는 교육적 함의가 있다고 볼 수 있다.

3. 흥미도에 대한 논의

영어동화를 활용한 만들기 활동이 유아의 학습 흥미도에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 세 번째 연구문제의 결과는 만들기 활동이 유아의 어휘학습에 있어서 발화를 향상시키는 것과 더불어 흥미도 및 수업태도에 긍정적인 효과를 유도한 다는 것이다. 관찰교사의 면담과 연구자의 수업관찰 일지를 통하여 만들기 활동을 하는 유아 학습자들의 수업 집중도, 참여도, 흥미도, 다음 수업에 대한 기대감, 영어 말하기의 자신감 등에서 긍정적인 효과가 나타났음을 알 수 있었다. 이러한 결과는 만들기 활동의 일환인 미술활동으로 영어 수업을 진행하였을 때 유아의 흥미와 태도, 정의적 영역에 있어 향상된 결과를 가져온 연구들(김경희, 2000; 김미덕, 2010; 박주윤, 2007; 배지영 & 우길주, 2009)과 유사한 결과를 보여주고 있다.

만들기 활동을 통한 어휘학습은 단어카드 활동을 통한 어휘학습과 차이가 없었으나, 어휘의 장기 기억을 돕는 것으로 나타났다. 또한 만들기 활동 중이나 후에 유아들은 자발적으로 어휘를 말하는 것으로 드러나 만들기 활동이 어휘의 이해뿐만 아니라 단어의 생산적인 면으로도 효과적인 것으로 나타났다. 결론적으로 기존의 단어 카드를 이용한 어휘 학습 이외에 만들기를 활용한 과제 활동은 유아들의 어휘 생산성 면과 장기 기억 면에서 효과가 있는 것으로 나타났다.

Ⅵ. 결론

본 연구의 목적은 영어 동화를 활용한 과업 중심의 만들기 활동이 6세 유아의 어휘 학습과 기억 그리고 흥미도에 미치는 효과를 알아보는데 있었다. 본 연구를 위하여 17명으로 구성된 실험집단A와 18명인 실험집단B가 선정되었다. 실험집단A는 영어 동화를 활용하여 과업 중심의 만들기 활동을 진행하였고, 실험집단B는 영어 동화를 활용하여 단어카드, 펠트교구로 진행하는 일반적인 영어 어휘수업을 진행하였다. 두 집단에게는 동일한 목표어휘를 습득하는 목적을 가지고 수업을 실시하였으며 수업은 주 2회

40분씩 3주 동안 총 6차시가 진행되었다. 그 결과 얻어진 결론은 다음과 같다.

첫째, 영어동화를 활용한 만들기 활동은 단어 카드를 활용한 학습에 비하여 어휘 학습에 더 긍정적인 유의미한 영향을 미치지 않았다. 만들기 활동과 더불어 단어카드 활동이나 펠트교구 활동 등도 어휘 학습에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 영어 동화를 활용한 만들기 활동은 단어 카드를 활용한 학습에 비하여 어휘학습의 장기기억에 유의미하게 긍정적인 영향을 미쳤다. 시각적인 자료를 활용한 만들기 활동은 학습자에게 자극적인 인상을 남겨 어휘의 기억을 내재화하는데 기여 하였다. 또한 직접 만든 작품을 가지고 연상적인 학습을 하면 어휘가 정교화 되어지기 때문에 학습자의 기억 속에 오랫동안 머물게 되는 것이다. 따라서 만들기 활동은 학습을 감각적으로 습득할 수 있는 경험을 제공하며 다양한 사후 상호작용을 통하여 기억의 파지를 촉진시키게 되고 이는 어휘의 장기기억에 효과를 주게 되었다.

셋째, 영어 동화를 활용한 만들기 활동은 수업에 대한 유아의 흥미도에 긍정적인 영향을 미쳤다. 만들기 활동을 진행한 학습자는 자신이 만든 작품에 배운 어휘를 대입하고자 하는 욕구가 강했으며 이것은 작품 완성에 대한 성취감과 함께 어휘 학습을 위한 동기를 강화하였다. 또한 평소 영어에 관심이 없던 학습자가 자신감 있는 목소리로 정확한 발음을 구사한 점, 교사에게 다음시간에는 무엇을 만드는지 기대감을 표현한 점, 교사와 동료와의 상호작용 속에서 적극적으로 발표에 임한 점, 수업이 끝난 후 다른 교사와 부모에게 작품을 자랑한 점 등을 볼 때 만들기 활동을 통한 어휘학습은 흥미도 측면에 긍정적인 효과를 준다고 확인할 수 있었다.

반면 만들기 활동을 진행하지 않은 집단의 경우에는 어휘를 학습할 때 단어카드와 펠트교구를 활용하여 교사의 말을 듣고 따라하는 수동적인 방식으로 진행하였다. 이는 다양한 방법으로 진행되지 못했다는 점에서 학습의 흥미를 잃을 수 있는 요인을 포함하였다. 이러한 이유로 관찰교사 면담에서 그 외에 노래, 율동, 게임 등 조금 더 다양한 방법의 진행을 권하였다. 수업 후 연습문제지(worksheet)를 활용할 때는 유아들이 헷갈려 하고 조금은 어려워하는 모습이 관찰되었다. 이처럼 교사와의 상호작용이 부족하고 반복되는 패턴의 수업 방식은 유아들의 호기심을 감소시켜 학습태도와 흥미도에 긍정적인 영향을 끼치지 못하게 된다.

본 연구 결과를 통해 영어 동화를 활용한 과업 기반의 만들기 활동이 유아의 어휘학습에는 유의미한 향상을 가져오지 못하였으나 장기기억에 긍정적인 효과를 미치는 것이 증명되었다. 또한 만들기 활동이 어휘 학습의 흥미도에 긍정적인 영향을 미친다는 해석을 추가할 수 있었다. 따라서 유아의 어휘학습에 있어서 과업을 기반으로 한 만들기 활동은 효과적인 지도방안이 될 수 있다고 생각된다. 유아를 대상으로 한 영어 교수 학습활동은

연구가 제한적이지만 다양한 후속 연구가 필요한 분야이다. 특히 유아들의 발달단계적 특성을 고려한 효과적인 교수 학습 연구가 필요하다고 생각된다.

참고문헌

교육과학기술부. (2012). *3-5세 연령별누리과정 해설서*. 서울: 교육과학기술부.

김경희. (2000). *영어-미술 통합학습 프로그램의 적용 효과에 관한 연구*. 석사학위논문. 경인교육대학교 교육대학원, 인천.

김동군. (1999). *체험 활동을 통한 초등학교 영어 수업에 관한 실험 연구*. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원, 충북.

김미덕. (2010). *만5세 유아를 위한 영어-미술 내용중심통합수업의 효과 검증*. 석사학위논문. 한국외국어대학교 교육대학원, 서울.

김민화. (2012). *유아교육기관에서 유아영어교육의 운영 실태와 유아교사가 인식하는 문제점*. 석사학위논문. 계명대학교 교육대학원, 대구.

김은주. (2012). *영어 동화를 활용한 영어수업이 유아의 어휘능력과 정의적 영역에 미치는 효과: 7세 유아를 중심으로*. 석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원, 서울.

박주윤. (2007). *만들기와 그리기(Craft & Drawing) 활동이 초등학교 4학년 아동의 영어 성취도와 정의적 영역에 미치는 영향*. 석사학위논문. 진주 교육대학교 교육대학원, 경남.

배지영, 우길주. (2009). 내용중심 영어·미술 통합학습의 초등교실 현장 적용 연구. *교과교육학연구, 13*(3), 531-552.

오경아. (2003). *조기영어교육의 실태와 개선 방안*. 석사학위논문. 홍익대학교 교육대학원, 서울.

이미경. (2014). *동화 활용 영어수업이 초등학습자의 어휘력 향상에 미치는 영향*. 석사학위논문. 숙명여자대학교 교육대학원, 서울.

이상미. (2006). *초등 영어교육에서 그리기 및 만들기 자료의 활용*. 석사학위논문. 창원대학교 교육대학원, 경남.

이완기. (2000). *초등영어교육론*. 서울: 문진미디어.

최송이. (2012). *영어 동화를 활용한 학습이 초등학생의 영어 어휘력에 미치는 효과*. 석사학위논문. 진주교육대학교 교육대학원, 경남.

최진숙. (2006). 어휘력 향상을 위한 효과적인 연습문제 유형. *영어영문학연구, 32*(2), 대한영어영문학회.

Allen, J. (1999). Words, words, words. Portsmouth, NH: Heinmann.

Craik, F. I. M., & Lockhart, R. S. (1972). Levels of processing: A frame work for

memory research. Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior, 11(6), 671-684.

Curran, C. A. (1976). Counseling-learning in second languages. Apple River, IL: Apple River Press.

Dalkir, K., & Wiseman, E. (2004). Organizational storytelling and knowledge management: A survey. Storytelling, Self, Society, 1(1), 57-73.

de Carrico, J. S. (2001). Vocabulary learning and teaching. In M. Celce-Muricia (Ed.), Teaching English as a second or foreign language (2nd ed.) (pp.285-290). Boston: Heinle & Heinle.

Ellis, G., & Brewster, J. (1991). The storytelling handbook for primary teacher. New York: Penguin Books.

Ellis, R. (2005). Handbook of research in second language teaching and learning. In E. Hinkel (Ed.), Instructed language learning and task-based teaching (pp. 713-728). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Fisher, C. J., & Terry, C. A. (1990). Children's language and the language arts. New York: McGraw-Hill.

Halliwell, S. (1992). Teaching English in the primary classroom. Essex, UK: Longman.

Maiguashca, R. U. (1984). Semantic fields: Toward a methodology for teaching vocabulary in the second language classroom. The Canadian Modern Language Review, 40(2), 274-297.

Molly, F. C. (2010). The preschooler's English vocabulary acquisition from storybook reading. Early Childhood Research Quarterly, 25(1), 84-97.

Nunan, D. (1989). Designing tasks for the communicative classroom. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Nunan, D. (1992). Research methods in language learning. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Prabhu, N. S. (1987). Second language pedagogy. Oxford, UK: Oxford University Press.

Rudell, R. (2002). Teaching children to read and write: Becoming an effective literacy teacher (3rd ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Sökmen, A. J. (1997). Vocabulary: descriptions, acquisition and pedagogy. In N. Schmitt & M. McCarthy (Eds.), Current trends in teaching second language vocabulary (pp. 151-161). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Sivern, S. (1985). Parent involvement and reading achievement research and implications for practice. Childhood Education, 62, 44-51.

Willis, J. (1996). A framework for task-based learning. New York: Longman.

Wright, A. (1995). Storytelling with Children. New York: Oxford University Press.

Yan, J. X., & Horwitz, E. K. (2008). Learners' perceptions of how anxiety interacts with

personal and instructional factors to influence their achievement in English: A qualitative analysis of EFL learners in China. Language Learning, 58(1), 151-183.

예시언어(Examples in): English
적용가능 언어(Applicable Language): English
적용가능 수준(Applicable Level): Kindergarten

황선희
중앙대학교 교육대학원 조기영어교육전공
06974 서울 동작구 흑석로 84
Email: sunny2866@naver.com

김지영
중앙대학교 사범대학 영어교육과
06974 서울 동작구 흑석로 84
Email: jk221@cau.ac.kr

Received in April 14th, 2017
Reviewed in May 26th, 2017
Revised version received in June 5th, 2017