영어어문교육 18권 2호 2012년 여름

애니메이션을 활용한 초등 영어 쓰기 지도 효과 연구

고 민 규*
(마석초등학교)
장 재 학**
(강원대학교)

Ko, Min Gyu & Chang, Jaehak. (2012). The effects of the writing instruction using animations. *English Language & Literature Teaching, 18*(2), 149-170.

The purpose of the present study is to examine the degree to which the writing instruction using animations has effects on the writing performance of 4th year elementary school students. This study also examined the effects of the animation-based writing instruction on the interest and confidence of those students. To this aim, the present study utilized a set of writing tests and questionnaires before and after the instruction. The data were collected from 63 elementary school students. The data were then analyzed using a series of statistical analyses. The results suggested that the students who received the writing instruction using animations performed significantly better on the writing test than those who received the textbook-based instruction. The results also suggested that those who received the animation-based instruction showed more positive interest and confidence on English and English learning. Finally, limitations of the present study and suggestions for further studies are discussed at the end of the paper.

[writing ability/writing instruction/animations/elementary students, 쓰기능력/쓰기지도/애니메이션/초등학생]

I. 서론

초등학교의 영어교육은 일상생활 속에서 영어로 간단한 의사소통을 할 수 있는 능력을 향상하는 데 그 목적을 두고 있다(교육과학기술부, 2009). 이러한 목적을 달성하기 위해서는 언어의 4기능인 듣기, 읽기, 쓰기 및

---

* 제1저자
** 교신저자

교보문고 KYOBO Book Centre

말하기 영역의 균형 있는 습득이 이루어져야 상호 보완적인 언어 발전을 꾀할 수 있다. 그러나 초등 영어의 정규교육과정과 교과서 활동은 주로 듣기와 말하기 활동을 중심으로 하는 음성언어 지도에 편중되어 왔다(이완기, 윤보경, 2002). 이로써 주당 2시간의 영어시간으로는 읽기와 쓰기 지도 시간이 턱없이 부족할 수 밖에 없으며 이로 인해 문자언어는 음성언어의 보조수단으로 간주되곤 했다(김성신, 부경순, 2009). 쓰기는 더욱이 말하기보다 더 정확성에 비중을 두기 때문에 일부 어린 학습자들은 영어쓰기에 두려움을 갖고 영어로 문장을 쓰는데 거부감을 갖게 되기도 한다. 특히, 초등영어 교과서는 주로 기초적인 알파벳과 철자쓰기, 베껴 쓰기 정도의 통제적 쓰기에 비중을 두고 있어서 어린 학습자들이 자신의 생각을 표현하는 영어 글쓰기를 할 수 있는 기본적인 쓰기과정이 부족하며 영어쓰기에 쉽게 흥미를 잃게 되기도 한다.

반면에 초등영어 쓰기 활동에 흥미로운 내용의 이야기를 보거나 듣고 학생들이 스스로 자신의 생각을 이야기 형식으로 표현해보는 훈련을 체계적으로 한다면 읽기, 말하기, 듣기와 더불어 쓰기 활동 또한 학습자들의 기본적인 영어의사소통 능력 향상에 많은 도움이 될 수 있을 것이다. 그러나 이러한 흥미로운 영어쓰기 활동이 초등학생들로 하여금 보다 창의적인 쓰기 능력으로 까지 발전할 수 있는가에 관한 연구는 많이 이루어지지 않았다. 기존의 애니메이션을 통한 영어 학습은 주로 중·고등학교에서 많이 이루어졌으며(예, 배성용, 2008; 장은경, 2008), 듣기, 말하기에 편중되어 있어서 영어 쓰기에서의 효과 면이 명확히 나타나 있지 않다(예, 안인숙, 2005; 윤숙영, 2001). 더욱이 모국어와 같이 쓰기 활동에 초안을 먼저 만들고 피드백을 받고 다시 수정하는 순환적 글쓰기 과정은 초기영어 학습자들에겐 여간 힘든 여정이 아닐 수 없다.

이러한 문제를 해결하기 위한 하나의 시도로 본 연구자들은 초등학교의 통제된 영어 쓰기 활동에 애니메이션을 활용한 보다 흥미로운 영어 쓰기 활동을 추가해 보았다. 이러한 활동을 통하여, 학습자들은 초등영어 교육과정에 맞는 맞춤법, 어휘, 구문(syntax) 등의 문법적 지식뿐만 아니라 동영상 속에 포함된 다양한 의사소통 상황에 맞는 적절한 표현도 접할 수 있을 것이다. 더 나아가 학습자들이 자신의 경험과 생각을 표현할 수 있는 좀 더 자유로운 글쓰기 활동까지 할 수 있게 된다면 이는 초등 영어 교육에서 상당히 의미 있는 일이라 생각된다. 이에 본 연구에서는 애니메이션을 활용한 문자 지도가 초등학교 4학년 학생들의 영어 쓰기 능력 향상에 어떤 영향을 미치는지에 대해 알아보고자 한다.

교보문고 KYOBO Book Centre

II. 문헌연구

1. 이론적 배경

학자들은 쓰기란 문자를 통한 의사소통 과정으로 보고 있다 (예, Hedge, 1998; Lynch, 1996; 최연희, 2009). 최연희(2009, p2)는 쓰기를 "필자가 문자 기호를 사용하여 자신의 메시지를 독자에게 전달하는 의사소통 과정"으로 정의한다. Lynch(1996) 또한 쓰기를 필자와 독자의 상호작용으로 보고 있으며, Hedge(1988)는 작문과정이 포함 되는 쓰기를 의사소통으로 보고 있다. 여기서 작문과정이라 함은 문장을 배열하고 조직하는 능력이 요구되는 글쓰기를 말하며, 진정한 의사소통을 위한 작문과 교실 환경에서 많이 사용하는 전시적 작문으로 나누기도 한다 (최연희, 2009).

교실 상황에서 요구되는 쓰기 활동은 과업 유형에 따라 여러 형태로 세분될 수 있다. Brown(2001, pp.343-346)에 따르면, 쓰기 활동은 활동 유형에 따라 5가지로 구분할 수 있다. 첫째, 모방하기 또는 적어두기 이다. 이것은 영어의 철자법을 배우기 위하여 학습자들이 영어 철자나 단어를 그대로 받아 적는 것을 말한다. 둘째, 집중형 또는 통제된 글쓰기이다. 이 유형은 학습한 문법 내용을 집중적으로 연습하며 써보는 것을 말한다. 예를 들어, 교사가 학습자들이 배운 지문 속의 동사를 모두 현재형으로 만든 후 다시 학습자로 하여금 과거형으로 다시 써보게 연습 시키는 것이다. 셋째, 스스로 글쓰기이다. 일기나 저널 등과 같이 자신의 생각, 감정, 반응을 자유롭게 적는 것을 말한다. 넷째, 전시적인 글쓰기이다. 이것은 학습자가 자신이 아는 지식을 교사 등에게 보여주기 위한 글쓰기 유형을 말한다. 영어 에세이 과제 등이 여기에 속한다. 다섯째, 실제적인 글쓰기이다. 자기소개서와 편지 등과 같이 개인의 필요 목적에 따라 글을 쓰는 것을 말한다.

또한 쓰기 활동은 과업 유형에 따라 다양한 형태로 분류되기도 한다. 예를 들어, Hyland(2003)는 쓰기 과업을 과업의 의존성 정도에 따라 구분하였다. 가장 의존적인 경우는 알파벳쓰기 과업이다. 이는 학습자가 쓰기의 가장 기본적인 기술을 익히기 위하여 손이나 자판을 이용하여 베껴 쓰기 및 구두점 익히기 등이 포함된다. 그 다음 중간 단계는 언어 과업이다. 비교, 빈칸 채우기, 언어 구조 확인 등의 언어 익히기, 문장을 재배열 하거나 변형, 결합 시키는 것을 포함하는 모델 작문 분석과 모델 작문에 기초하여 조작을 통하여 작문을 완성하는 통제 작문, 그림, 표, 핵심단어를 제시하여 문장을 쓰게 하는 유도 작문 등이 있다. 끝으로, 가장 독립적인 경우는 작문 과업이다. 작문을 쓰기 전에 학습자 스스로가 작문을 계획하고, 쓰기 전 초고를 작성하고, 이를 편집하게 하는 작문 기술, 특정 독자를 대상으로 한 글쓰기, 실제 또는 상상을 하는 확장 쓰기 등이 여기에 속한다.

위에 언급된 것처럼 쓰기를 하나의 의사소통 활동(communicative

교보문고 KYOBO Book Centre

activity)으로 볼 수도 있고 언어능력(language ability)의 일부로 간주할 수도 있다. Tribble (1996)은 쓰기 과업을 수행하기 위하여 내용 지식, 문맥적 지식, 언어 지식, 쓰기 과정 지식이 필요하다고 하였다. 예를 들어, '기억에 남는 선생님'에 대하여 글쓰기를 한다면, 학습자들은 '선생님' 이라는 주제에 대해서 친근하기 때문에 자신의 생각과 의견을 잘 표현하는 것이 글쓰기의 목적이 된다. 이에 학습자들은 언어 지식과 쓰기 과정의 지식은 필요하지만, 전문적인 내용 지식은 크게 필요하지 않는다. 반면에, 직장의 보고서 작성을 위해서는, '2012년 경제 동향'에 대한 전문적인 내용 지식이 있어야 하며, 보고서 형식에 맞는 어법 지식도 필요하므로 언어 지식도 요구된다. 하지만, 이런 보고서를 쓸 때에는 다른 요소들의 중요성이 강조되므로 쓰기 과정 지식에 대한 중요성은 낮게 된다. 또한 학위 논문을 작성한다면, 논문 관련 전공 지식, 문맥의 이해와 독자와 저자의 관계를 알아야 하는 문맥적 지식, 언어 체계에 대한 지식, 논문 쓰기에 대한 전략적 지식인 쓰기 과정 지식이 모두 필요하게 된다.

이상에서 우리는 쓰기 능력의 주요 구성 요소 및 쓰기 활동 유형에 대해서 알아보았다. 초등학교에서 영어를 배우기 시작하는 어린 학습자들의 글쓰기 특성을 감안한다면, 글쓰기 능력의 주요 구성 요소 중에서 내용적 지식이나 쓰기 과정 지식보다는 언어 지식과 문맥적 지식이 학습자들에게 보다 더 필요해 보인다. 본 연구에서는 이러한 언어지식 이론뿐만 아니라 교육과정에 기초하여 쓰기 활동을 구성하였다. 2009 개정 초등학교 영어 교육과정 해설(교육과학기술부, 2009)을 보면 2008 개정 교육과정과 비교할 때 문자 언어 교육의 조기도입으로 3학년 2학기부터 읽기·쓰기영역에서 3학년 성취 기준의 문자 언어교육을 낱말보다 큰 언어 단위인 어구 및 문장으로 확대하였다. 특히, 교육과학기술부 검인정교과서 지도서(윤여범 외 8인, 2012) 안의 교육과정 해설에 나타난 4~5학년 쓰기 기능의 주요 성취 기준을 살펴보면 다음과 같다: 1) 실물이나 그림을 나타내는 낱말을 완성하여 쓴다(4학년); (2) 쉽고 간단한 낱말이나 어구를 쓸 수 있다(5학년). 본 연구에서는 학습자의 수준 차를 고려하여 3, 4, 5학년 성취기준인 베껴 쓰기, 통제 및 유도 글쓰기 활동을 중심으로 학습자들에게 문자 지도가 학습자들의 언어 및 문맥적 지식에 기반을 둔 쓰기능력의 향상에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보고자 한다.

2. 선행연구

애니메이션을 활용한 문자 지도 연구는 주로 중·고등학생을 대상으로 이루어졌다 (예, 배성용, 2008; 장은경, 2008). 장은경(2008)은 서울시 소재의 중학교 1학년 학생 318명을 대상으로 애니메이션을 이용한 쓰기 수업에 대한 학습자의 반응을 2년에 걸쳐 연구하였다. 두 차례의 설문 조사를 통하여, 그는

교보문고 KYOBO Book Centre

애니메이션을 활용한 쓰기 지도가 학습자의 영어 수업에 대한 태도, 자신감 및 흥미를 높여 주었다고 주장하였다. 배성용(2008)은 서울시 소재 중학교 2학년 학생 60명을 대상으로 애니메이션을 활용한 영어 어휘 지도의 효과를 연구하였다. 그는 애니메이션을 활용한 어휘지도를 받은 실험 집단의 학습자 30명과 단순 번역 암기식으로 어휘를 학습한 통제 집단 학습자 30명의 학습 동기와 어휘 능력의 변화를 비교하였다. 그는 이 연구를 통하여, 애니메이션을 활용한 수업이 학습자들의 동기 유발에 효과가 있었고, 어휘 능력도 향상되었다고 주장하였다. 배성용(2008)의 연구는 그러나 애니메이션을 활용한 수업이 학습 자의 어휘 능력의 향상에는 도움이 된다는 것을 보여 주었으나 이 연구 결과가 쓰기 능력으로 까지 전이가 되는지는 알 수가 없다. 장은경(2008)의 연구 또한 설문 조사 중심이어서 애니메이션을 활용한 쓰기 지도가 학습자의 쓰기 능력 향상에 어느 정도 도움이 되었는지는 알 수가 없다. 끝으로, 두 연구 모두 중학생을 대상으로 한 연구이어서 이들 연구가 초등학생에게까지 효과가 있는 지에 대해서는 후속 연구가 필요하다고 하겠다.

초등학생을 대상으로 한 애니메이션을 활용한 수업 지도 연구는 음성 언어 중심으로 이루어 졌다 (예, 안인숙, 2005; 윤숙영, 2001). 안인숙(2005)은 서울시 소재 초등학교 6학년 1개 반 27명의 학생을 대상으로 애니메이션을 활용한 수업지도가 학습자의 듣기 능력에 미치는 영향을 조사하였다. 그는 애니메이션을 활용한 듣기 지도의 효과를 알아보기 위하여 일종의 표준화 검사인 PELT (Primary English Level Test) 초등영어 듣기 1급 문항을 이용하여, 수업 전과 수업 후의 듣기 평가 결과를 비교하였다. 그는 이 연구를 통하여, 애니메이션을 활용한 듣기 수업은 학습자의 듣기 능력 향상에 도움이 되었을 뿐만 아니라 학습의 흥미도 향상에도 도움을 주었다고 주장하였다. 그러나 이 연구는 1개 반의 학습자들만을 대상으로 하여 수업 전과 수업 후의 듣기 능력의 변화를 비교하였기 때문에 애니메이션을 활용한 수업이 듣기 능력 향상에 도움을 준 것은 알 수 있으나 다른 듣기 수업 방법에 비하여 더 효과가 있는지 그렇지 않은지는 알 수 없는 제한점이 있다

윤숙영(2001)은 경기도 소재 초등학교 3학년 82명을 대상으로 하여 애니메이션을 활용한 수업지도가 학습자들의 듣기와 말하기 능력에 미치는 영향을 조사하였다. 그는 애니메이션을 활용한 수업 지도를 받은 실험 집단의 학습자 40명과 그렇지 못한 통제 집단 학습자 42명의 듣기와 말하기 평가 결과를 비교하였다. 그는 이 연구를 통하여, 애니메이션을 활용한 수업이 학습자들의 동기 유발에 효과가 있었고, 듣기 및 말하기 능력도 향상되었다고 주장하였다. 그러나 이 연구는 연구에 사용된 평가지의 신뢰도를 제시하지 않았고, 학습자들의 영어 능력 비교도 백분율에만 의존하여 통계분석이 전혀 이루어지지 않아 연구 결과가 통계적으로 얼마나 유의미한지 알 수 없는 제한점이 있다.

드물긴 하지만, 초등학생을 대상으로 한 애니메이션을 활용한 문자 지도의

교보문고 KYOBO Book Centre

효과에 관한 연구도 있었다. 이희승(2009)은 대구광역시 소재 한 초등학교에서 방과 후 수업에 참여하는 14명의 학생을 대상으로 애니메이션을 활용한 수업 지도가 학습자의 듣기와 쓰기 능력에 미치는 정도를 조사하였다. 연구 참여자들은 2학년 1명, 3학년 7명, 4학년 3명, 5학년 2명, 6학년 1명으로 이루어 졌으며, 이들은 12주 동안 총 8차 시의 애니메이션을 활용한 듣기와 쓰기 수업 지도를 받았다. 그는 이 연구를 통하여, 애니메이션을 활용한 수업 지도가 학습자의 듣기와 쓰기 능력 향상에 도움이 되었을 뿐만 아니라 학습의 흥미도 향상에도 도움을 주었다고 주장하였다. 이 연구는 학습자의 이해 능력과 표현 능력 모두를 대상으로 애니메이션을 활용한 수업 지도의 효과를 알아본 점은 기존의 듣기 위주의 연구에 비해 주목할 만한 점이라고 할 수 있다.

반면에 이희승(2009)의 연구는 방법론적으로 개선해야 할 사항도 있었다. 이 연구는 1개 반의 학습자들만을 대상으로 하여 수업 전과 수업 후의 듣기 및 쓰기 능력의 변화를 비교하였기 때문에 애니메이션을 활용한 수업이 듣기 및 쓰기 능력 향상에 도움을 준 것은 알 수 있으나 다른 수업 방법에 비하여 더 효과가 있는지 그렇지 않은지는 알 수 없는 제한점이 있다. 또한 이 연구는 연구 참여자 수가 14명으로 적으며, 연구 대상이 정규 수업이 아닌 방과 후 수업에 참여하는 학생들로 한정되어 있었고 4학년 학생은 3명에 불과하였다. 따라서 이 연구의 결과는 정규 수업을 받는 특정 학년, 예를 들어 4학년 학생들만을 대상으로 했을 때에도 유사한 결과가 나올 것이라고 일반화하기 어려운 제한점이 있다.

3. 연구문제

앞서 제시한 선행연구들은 애니메이션을 수업에 활용하면 학습 효과 및 듣기, 말하기 및 쓰기 능력이 향상 될 수 있다는 것을 보여주고자 하였다. 더욱이 그들은 애니메이션의 특징인 역동성과 오락성으로 인하여 학습자의 동기유발이 용이하다는 것을 제시하였다. 그러나 이들 연구들은 일부 방법론적인 문제점으로 인하여 애니메이션을 활용한 수업이 교과서 위주의 수업 방법에 비하여 더 뛰어난 효과가 있는 지에 대한 정보는 제공해 주지 못하였다. 이에 본 연구는 선행 연구에서 보인 방법론적인 문제점을 일부 수정하여 애니메이션을 활용한 문자 언어 지도가 정규 수업을 받는 초등학교 학생들에게 효과가 있는지를 알아보고자 아래와 같이 연구문제를 제시하였고 이와 더불어 학습자의 정의적 요인의 변화도 관찰하고자 한다.

1) 영어 애니메이션을 활용한 문자 수업 지도가 초등학습자의 영어 쓰기능력에 어떤 영향을 미치는가?
2) 영어 애니메이션을 활용한 문자 수업 지도가 초등학습자의 정의적인 측면에 어떤 영향을 미치는가?

교보문고 KYOBO Book Centre

III. 연구방법

1. 연구참여자

본 연구는 경기도 소재 M초등학교 4학년 6개 반에 사전 쓰기 평가(부록 2참조)를 실시하여 통계적으로 유의미한 차이가 없는(p=.892) 동질집단 2개 반을 선정하여 실시하였다. 연구대상은 4학년 2개 반 63이며, 실험집단은 33명, 통제집단은 30명으로 구성하였다.

2. 연구도구

본 연구는 학습자들의 쓰기 능력과 영어에 대한 태도를 알아보고자 평가지와 설문지를 사용하였다. 학습자들의 영어 쓰기 능력을 알아보기 위하여, 본 연구자는 박혜숙(2006)의 난이도에 따른 초등학생 쓰기 과업 유형을 토대로 제작한 이희승(2009)의 쓰기 평가 문항을 일부 수정하여 사용하였다. 이희승(2009)의 연구에 사용된 쓰기 평가지에는 문장단위의 쓰기 문항이 2문항 밖에 없었으나, 본 연구에서는 이를 보안하여 문장 단위의 쓰기 문항을 4문항 추가하여 총 24문항으로 이루어진 영어 쓰기 동형 검사지를 제작하여 사용하였다. 사전 검사는 4학년 1학기 영어 교과서 내용과 관련된 내용을 재구성하였으며, 사후 검사는 사전검사와 동일한 방식으로 출제하되 2학기 내용으로 제작하였다. 본 연구에 사용된 애니메이션은 학습자들의 흥미를 가지고 있는 <쿵푸팬더>를 사용하였다. 본 연구에 사용된 쓰기 능력 검사지의 구성은 표 1에 제시되어 있다.

표 1
사전·사후 쓰기 능력 검사지의 구성

쓰기 능력 구성 요소		문항유형	문항수	
			사전	사후
쓰기	어휘(Vocabulary)	단어빈칸 채우기	4	4
		그림보고 단어쓰기	8	8
	맞춤법(Mechanics)	문장에서 대문자·소문자 틀린 곳 찾기	3	3
	문법(Grammar)	문맥에 따른 빈칸 채우기	3	3
		유도 작문하기	6	6
	총 계		24	24

끝으로, 본 연구는 부수적으로 애니메이션을 활용한 문자지도 전·후의 학습자들의 영어에 대한 정의적 태도 변화를 알아보기 위하여 설문조사를 실시하였고, 이희승(2009)의 연구에 사용된 설문지 문항의 일부를 이용하였다.

교보문고 KYOBO Book Centre

3. 자료 수집 및 절차

본 연구는 8주 동안 시행하였다. 연구자들은 실험집단과 통제집단 모두에게 정규 영어 수업시간 주당 2시간 중에서 1시간씩 할애하여 쓰기를 어떻게 하는지에 대해 구체적으로 안내하였다. 수업의 내용, 소재, 평가 방법은 2009년 개정 교육과정을 바탕으로 선정하였다. 수업의 구체적인 내용은 교육과학기술부 검인정교과서(김진철 외 7인, 2011)에 나오는 단어와 문장을 대·소문자 구별하여 쓰기, 주어진 단어들을 이용하여 문장 완성하기, 현재진행형, 미래형, 전치사, 명령문 그리고 의문사가 포함된 문장을 완성하기의 순서로 진행하였다. 위의 내용을 바탕으로 통제집단은 학교교육과정에 따라 쓰기 40분 정규수업과 병행하여 실시하였다. 실험집단은 정규교과 수업 40분에서 20분은 통제집단과 같은 쓰기 활동을 한 후 20분은 <쿵푸팬더> 애니메이션을 시청하면서 위 관련된 문장쓰기 활동을 하였다. 쓰기 활동은 단일 문장길이를 3에서 9개의 낱말로 구성하였다. 교과서 내용에 따른 애니메이션 의사소통기능 편성은 표 2와 같다.

표 2

교과서 내용에 따른 주 별 지도내용

시기	내 용	의사소통기능	교과서 관련 단원
1주	쿵푸팬더	대·소문자	3. Clean up, Please
2주	쿵푸팬더	명령형	
3주	쿵푸팬더	전치사	5. Where is my book?
4주	쿵푸팬더	단수/복수형	
5주	쿵푸팬더	조동사	6. How much is it?
6주	쿵푸팬더	현재진행형	7. What are you doing?
7주	쿵푸팬더	시제	8. I went to the Park
8주	쿵푸팬더	의문사	9. Where is the post office?

수업절차는 그림을 이용한 사전 활동으로 White와 Arndt(1990)의 사전 쓰기 단계인 아이디어를 유도하기 위해서 그림과 맞는 내용을 우리말로 쓰게 한 후 상응하는 단어를 영한사전을 통해 단어를 찾도록 하였다. 다양한 아이디어를 이끌어 낼 수 있도록 활동하였고, 쉽게 무료해지거나 글쓰기에 대한 거부감을 덜도록 교사는 상황에 알맞은 표현, 어휘, 문법 그리고 철자 등을 일부 제시하여 학습한 내용을 상기하도록 간단하게 설명하였다.

White와 Arndt(1990)의 쓰기 단계로 Brown(2001)의 모방적 쓰기, 집중적 쓰기, 반응적 쓰기, 포괄적 쓰기 중 집중적 쓰기에 해당하는 짧은 문장 쓰기나 그림 묘사하기 그리고 일련의 그림 묘사하기를 활동 하였고 단어를 알맞

교보문고 KYOBO Book Centre

은 순서로 배열하여 문장을 옮겨 쓰는 과업 활동(ordering tasks)을 하였다. 이 과정에서도 학생들이 서로 의논하여 쓸 수 있도록 하였으나, 실험의 정확성을 위해 정규 수업 20분이 지나면 학생들이 쓴 글을 걷었다.

마지막으로 사후 쓰기 단계로 학습자들은 교사나 다른 학습자들로부터 글의 어휘, 문법, 철자 등의 형식과 관련된 부분을 수정하며 피드백을 받았다. 이러한 쓰기 과정은 단선적인 것이 아니라 White와 Arndt(1990)가 지적한 것처럼 쓰기 과정은 복잡한 인지 과정으로 순환적으로 반복되는 과정으로 인식하여, 학생들의 오류를 발견하여 다음 글쓰기에 지도하였다. 이상에서 언급한 쓰기 지도의 사전 활동, 초고 쓰기 및 재검토하기 과정은 표 3에 제시되어 있으며, 보다 자세한 실험 집단 교수·학습지도안과 학습자들의 쓰기 단계별 지도 결과는 각각 부록 4과 부록 3에 제시되어 있다.

표 3

실험집단 교수·학습지도안(예시)

학습 과정	교수·학습 활동	시간	자료/ 유의점
During activity	1. Activity 1: 사전활동 • Let's watch the screen. 교과서 관련 문장의 '쿵푸팬더' 대사(Script)를 영어사전을 찾아 뜻을 묻고 답하며 표현을 익히기. 2. Activity 2: 초고 쓰기 주어진 문장에 알맞은 단어를 순서에 맞춰 옮겨 쓰는 Ordering tasks(순서배열하기)과업을 활동하기. 3. Activity 3: 재검토하기 T : Let's watch the screen and repeat. 중요 대화의 부분에 멈추고 한 장면씩 따라 읽기. 알맞은 영어낱말을 빈칸 채우기로(통제작문) 완성하기. (학생들이 쓴 글을 자신이 읽고 수정하도록 하기)	20 분	▪애니메이션 CD / 잦은 공통적인 오류가 발견될 때 지도

통제집단은 정규수업 쓰기를 교과서 내용으로 실시하였다. 첫째로, 교과서 내용을 중심으로 보고 말하기(Let's look and say) 과정에서 목표 의사소통기능을 충분히 학습하고 둘째로, ordering task과정으로 문장을 알맞은 순서로 나타낸다. 예) What are you doing? -> (picture /drawing/I/am) 셋째로, 듣고 쓰기(Let's listen and write)과정으로 문장을 다시 듣고 영어낱말을 빈칸에 채워 넣는 과정 예) What are you ( )? -> I'm ( ) picture.등과 같이 수업을 하였다. 이상에서 언급한 통제 집단 쓰기 지도 활동의 간략한 예시는 표 4에 제시되어 있으며, 자세한 교수·학습 지도안 예시는 부록 4에 첨부하여 제시되어 있다.

수업 전후로 하여, 쓰기 검사와 함께 설문 조사도 실시하였다. 4학년 전체 6개 학급에게 사전 쓰기 검사를 실시하여 동질집단 2개 반을 선정한 후 이를

교보문고 KYOBO Book Centre

실험집단과 통제집단으로 구분하였다. 사후 검사는 사전 검사와 동일한 방식으로 출제하되 2학기 내용으로 제작하였으며, 실험 직후 실시하였다. 평가 결과는 연구문제에 따라 두 집단 간의 사전·사후 성적 차이를 검증하였다. 설문지는 실험집단과 통제집단 학습자들에게 사전·사후 2차례 실시하였다.

표 4

통제집단 교수·학습지도안(예시)

학습과정	교수·학습 활동	시간	자료/유의점
활동2 Let's practice	1. Activity 1: (교과서 내용 p.106) • Let's look and say. 교과서에 나오는 내용을 중심으로 현재진행형 문장을 묻고 답하는 활동을 한다. T : What are you doing? S : I'm dancing. T : That's right. 2. Activity 2: (교과서 p.106) 주어진 단어들을 문장에 알맞게 맞춰 옮겨 쓰는 Ordering tasks 과업을 활동한다. 3. Activity 3: T : Let's listen and write (교과서 p106) 한 장면씩 따라 읽고 알맞은 장소에 영어낱말을 빈칸 채우기로 완성하기.	20분	▪교과서 및 CD-ROM 활용

사전 사후 쓰기 검사 후에는 채점을 실시하였다. 모든 객관식 문항은 정오표에 의하여 채점하였으며, 맞으면 1점, 틀리면 0점을 부여하였다. 객관식 문항이 총20문항이므로 객관식 문항의 총점은 20점 만점으로 하였다. 유도 작문하기 검사 중 주관식 4문항은 애니메이션의 스토리를 바탕으로 그림을 이용하여 통제된 유도글쓰기를 한 활동으로, 학생들의 글쓰기 능력의 변화를 측정하기 위하여 실험이 실시되는 동안 사전, 사후 총 2회 평가를 실시하였고, Heaton(1990)의 연구를 참고하여 두 명의 영어전담 교사가 평가 기준에 근거하여 채점하였다. 각 영역별 5점 만점으로 4가지 영역 총점은 20점 만점이며, 두 채점자의 점수를 합산하였으므로 학습자들이 받을 수 있는 점수는 모두 40점이었다. 구체적인 평가기준은 부록 1에 제시되어 있다.

4. 자료분석

본 연구에서는 여러 가지 통계 분석을 실시하였다. 연구 결과의 신뢰성을 확보하기 위하여 사전 및 사후 쓰기 검사지와 설문지의 신뢰도 분석을 하였으며, 신뢰도 분석은 내적신뢰도 계수인 Cronbach의 알파를 이용하였다. 주관식 문항에 관해서는 채점자간의 신뢰도를 조사하였다. 학습자의 사전 및

교보문고 KYOBO Book Centre

사후 쓰기 시험 결과를 알아보기 위하여 기술 통계를 실시하였다. 실험집단과 통제집단의 동질성을 알아보고, 애니메이션을 활용한 문자 지도의 효과를 알아보기 위하여 독립 표본 t-검증(independent t-tests)을 실시하였다. 설문 결과의 차이를 알아보기 위하여 대응 표본 t-검증(paired sample t-tests)도 실시하였다. 본 연구에 사용된 모든 통계분석은 모두 IBM SPSS Statistics 20.0을 이용하였다.

Ⅳ. 결과 및 논의

1. 사전 쓰기 검사 결과

사전 쓰기 검사의 통계 분석 결과는 표 5에 제시되어 있다. 표에서 보듯이, 사전 쓰기 검사의 시험 전체 신뢰도는 0.908이었다. 이는 사전 검사 결과가 상당히 신뢰할 수 있다는 것을 보여준다. 실험집단의 평균은 총점 60점 만점에 36.06이었으며, 표준편차는 10.38이었다. 통제집단의 평균은 35.63이었으며, 표준편차는 14.28이었다. 이는 사전 쓰기 검사의 난이도가 학습자들에 약간 어려웠으며, 다양한 수준의 학습자들이 분포하고 있음을 말해준다. 실험집단과 통제집단의 평균의 차이는 0.43점이었다. 관측된 두 집단의 평균 차이의 유의미성을 나타내주는 t 값은 t(61)=.137로 통계적으로 유의미하지 않았다 (p=.892). 이 결과는 본 연구 시행 전의 두 집단의 영어 쓰기 능력은 통계적으로 유의미한 차이가 없음을 보여준다. 즉 두 집단의 영어 능력은 동일하다고 할 수 있겠다.

표 5
사전 쓰기 t-검정 결과

집단	인원수 (N)	평균 (M)	표준편차(SD)	t-값	자유도 (df)	유의확률(p)	신뢰도계수
실험집단	33	36.06	10.38	.137	61	.892	.908
통제집단	30	35.63	14.28				

2. 사후 쓰기 검사 결과

사후 쓰기 검사의 통계 분석 결과는 표 6에 제시되어 있다. 표에서 보듯이, 사후 쓰기 검사의 시험 전체 신뢰도는 0.914이었다. 이는 사후 검사 결과가 상당히 신뢰할 수 있다는 것을 보여준다. 실험집단의 평균은 총점 60점 만점에

교보문고 KYOBO Book Centre

44.36이었으며, 표준편차는 10.31이었다. 통제집단의 평균은 37.90이었으며, 표준편차는 13.33이었다. 이 결과는 사전 쓰기 검사에 비하여 사후 쓰기 검사의 점수가 향상되었으며 이로 인해 각 집단내의 학습자들의 성적 편차가 상대적으로 줄어들었음을 보여준다. 실험집단과 통제집단의 평균의 차이는 6.46점이었다. 관측된 두 집단의 평균 차이의 유의미성을 나타내주는 t 값은 t(61)=2.164로 통계적으로 유의미한 차이를 보였다 (p<.05). 이 결과는 본 연구 시행 후의 두 집단의 영어 쓰기 능력은 통계적으로 유의미한 차이가 있음을 보여준다. 즉 실험집단의 영어 쓰기 능력이 통제집단의 영어 쓰기 능력에 비하여 더 뛰어나다고 할 수 있다. 한마디로, 애니메이션을 활용한 쓰기 지도의 효과가 교과서 중심의 쓰기 활동을 통한 쓰기 지도 방법에 비해 더 뛰어난 효과가 있음을 보여준다.

표 6

사후 쓰기 t-검정 결과

집단	인원수	평균	표준편차	t-값	자유도	유의확률	신뢰도계수
실험집단	33	44.36	10.31	2.164	61	.034	.914
통제집단	30	37.90	13.33				

위의 결과에 기초하여, 본 연구자들은 애니메이션을 활용한 쓰기 지도가 쓰기의 어떤 영역에 특히 효과가 있는 지를 알아 보았다. 실험 집단과 통제 집단의 사후 쓰기 영역별 평균 점수는 표 7에 제시되어 있다. 표에서 보듯이, 두 집단 간의 어휘 영역이나 맞춤법 영역의 평균은 큰 차이를 보이지 않은 반면, 문법영역의 경우는 실험집단과 통제집단의 평균의 차이가 5.497점이었다. 관측된 두 집단의 평균 차이의 유의미성을 나타내주는 t-값은 t(61)=2.425로 통계적으로 유의미한 차이를 보였다 (p=.018). 이는 문법이라는 영역으로 표 1에서 제시 되어 있듯이, 이 영역은 문맥에 맞게 빈칸 채우기와 유도 글쓰기 활동을 포괄하였다. 즉, 애니메이션을 활용한 쓰기 지도에서 애니메이션 동영상을 보고 등장 인물을 소개 하는 글쓰기 활동과 학습자 자신을 소개하는 쓰기 활동을 연계한 수업이 학습자들의 표현 능력 향상에 특히 도움이 되었음을 시사한다. 연구참여자들의 쓰기 활동 결과는 부록 3에 첨부하였다.

표 7

사후 쓰기 영역별 점수 비교

집단	인원수	어휘		맞춤법		문법	
		평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차
실험집단	33	9.697	2.298	2.303	1.1588	32.364	8.0887
통제집단	30	8.733	3.039	2.300	1.0876	26.867	9.8846

교보문고 KYOBO Book Centre

3. 학습자의 정의적 요인의 변화에 대한 분석

위에서 언급한 애니메이션을 활용한 문자 지도의 효과에 기초하여, 본 연구자들은 실험집단 학습자들의 영어에 대한 자신감과 흥미도의 변화 정도를 조사하였다. 먼저 영어 수업에 대한 흥미의 변화 정도를 살펴보면 표 8에서 보는 바와 같이, 사전 설문의 경우 '전혀 아니다'의 부정적 응답이 총 7번 있었으나, 사후 설문에는 단 1번의 응답만이 관측되었다. 또한 '매우 그렇다'의 긍정적 응답은 사전 설문에는 35회에서 사후 설문에는 45회로 늘었다. 이런 응답의 변화는 사전 설문 응답에 비해 애니메이션을 활용한 영어 수업 이후에 학습자의 영어 수업에 대한 흥미도가 증가하고 있음을 보여주는 증거라고 하겠다.

표 8
영어 수업에 대한 흥미도 (3문항)

문항	내용	나는 영어가 재미있는 과목이라고 생각한다.											
1	시기	사전						사후					
	항목	1	2	3	4	5	계	1	2	3	4	5	계
	명	4	1	8	8	12	33	0	2	8	9	14	33
	내용	나는 영어 수업이 즐겁다.											
2	시기	사전						사후					
	항목	1	2	3	4	5	계	1	2	3	4	5	계
	명	2	3	10	7	11	33	1	1	4	12	15	33
	내용	나는 영어 시간에 열심히 참여한다.											
3	시기	사전						사후					
	항목	1	2	3	4	5	계	1	2	3	4	5	계
	명	1	1	14	5	12	33	0	1	6	10	16	33

(1 - 전혀 아니다, 2 - 아니다, 3 - 보통이다, 4 - 그렇다, 5 - 매우 그렇다)

다음 자신감의 변화의 정도를 살펴보면, 표 9에서 보듯이, 사전 설문의 경우 '아니다'의 부정적 응답이 총 18번 있었으나, 사후 설문에는 단 7번으로 줄었다. 또한 '매우 그렇다'의 긍정적 응답은 사전 설문에는 40번에서 사후 설문에는 61번으로 늘었다. 이런 응답의 변화는 사전 설문 응답에 비해 애니메이션을 활용한 영어 수업 이후에 학습자의 영어에 대한 자신감이 증가되었음을 보여주는 증거라고 하겠다.

설문 응답 변화의 통계적 유의미성을 알아보기 위하여 대응표본 t-검증을 하였고 그 결과는 표 10에 제시되어 있다. 사전 설문지의 전체 신뢰도는 0.880이었고, 사후 설문지의 전체 신뢰도는 0.815이었다. 이는 설문 조사 결과를 신뢰할 수 있다는 것을 보여준다. 표에서 보듯이, 사전 설문 시의 흥미도는 총 15점 만점에 11.15점이었다. 사후 설문 시의 흥미도는 12.36으로 흥미도가 상승하였다. 사전 사후 설문의 평균 차이는 -1.21점이었으며, 설문 응답 차이의 유의미성을 나타내주는 대응표본 t-값은 t(32)=-

교보문고 KYOBO Book Centre

3.461로 통계적으로 유의미한 차이를 보였다 (p <.01).

표 9
영어에 대한 자신감 (4문항)

문항	내용	나는 영어 실력은 좋은 편이라고 생각한다.											
4	시기	사전						사후					
	항목	1	2	3	4	5	계	1	2	3	4	5	계
	명	4	8	9	6	6	33	2	2	6	10	13	33
	내용	나는 영어로 된 문장을 듣고 이해할 수 있다.											
6	시기	사전						사후					
	항목	1	2	3	4	5	계	1	2	3	4	5	계
	명	2	5	14	8	4	33	1	2	10	6	11	30
	내용	나는 영어로 문장을 만들고 쓸 수 있다.											
7	시기	사전						사후					
	항목	1	2	3	4	5	계	1	2	3	4	5	계
	명	1	4	14	5	9	33	0	2	12	8	14	36
	내용	나는 영어를 좀 더 잘하면 좋겠다.											
8	시기	사전						사후					
	항목	1	2	3	4	5	계	1	2	3	4	5	계
	명	0	1	3	8	21	33	0	1	6	10	16	33

(1 – 전혀 아니다, 2 – 아니다, 3 – 보통이다, 4 – 그렇다, 5 – 매우 그렇다)

이 결과는 애니메이션을 활용한 영어 수업 이후에 학습자의 영어 수업에 대한 흥미가 보다 더 긍정적으로 변화되었음을 보여준다.

표 10을 보면, 영어에 대한 자신감에도 긍정적인 변화가 관측되었다. 사전 설문 시의 자신감은 총점 20점 만점에 13.94점이었으나, 사후 설문 시에는 자신감 점수가 16.21로 증가하였다. 사전 사후 자신감 평균의 차이는 -2.27점이었으며, 설문 응답 차이의 유의미성을 나타내주는 대응표본 t-값은 t(32)=-5.829로 통계적으로 유의미한 차이를 보였다 (p <.01). 이 결과는 애니메이션을 활용한 영어 수업 이후에 학습자의 영어에 대한 자신감이 보다 더 긍정적으로 향상되었음을 보여준다.

표 10
설문 조사 통계 분석 결과

집단	영역	M	SD	t-값	df	p
실험 집단 (N=33)	사전흥미도	11.15	3.21	-3.461	32	.002
	사후흥미도	12.36	2.30			
	사전자신감	13.94	3.25	-5.829	32	.000
	사후자신감	16.21	2.60			

교보문고 KYOBO Book Centre

V. 결론 및 제언

본 연구는 애니메이션을 활용한 문자 지도가 초등학교 4학년생의 쓰기 능력에 미치는 효과를 알아보았다. 애니메이션을 활용한 쓰기 수업을 받은 실험집단이 정규교과과정에 기초한 쓰기 수업을 받은 통제집단에 비하여 사후 쓰기 검사에서 통계적으로 유의미한 점수 향상을 보였다. 이는 애니메이션을 활용한 쓰기 수업이 초등학교 4학년 학습자들에게 교육적으로 유용함을 보여준다. 위의 연구 결과는 2008년 개정 초등학교 영어과 교육과정에서 제안한 초등 영어 지도 방안과 일부 상충되는 면이 있음을 주목할 필요가 있다. 2008년 개정 초등학교 영어과 교육과정에 따르면 초등학교 문자 지도는 3학년 2학기에 도입이 되며, 초등학생의 경우 문자를 배우더라도 음성 언어 중심으로 교육을 해야 한다고 제안하고 있다. 그러나 본 연구 결과를 보면 영어 문자 지도를 접한 지 얼마 되지 않은 초등학교 4학년 학습자라도 애니메이션과 같은 시청각 자료를 이용하여 학습자의 음성언어와 문자언어 지도를 병행할 때 쓰기와 같은 학습자들의 표현 능력 향상되었음을 보여주었다. 따라서 효과적인 초등 영어 지도 방법에 대한 후속 연구가 뒤따라야 하겠다.

본 연구는 비교적 짧은 8주간의 기간을 통하여 애니메이션을 활용한 쓰기 지도의 효과에 관하여 알아보았다. 본 연구 결과로 애니메이션을 활용한 문자 지도가 학습자의 쓰기 능력에 단기적인 효과가 있다는 것은 알 수 있었으나 이 교수법이 학습자의 쓰기 능력에 지속적인 효과가 있는지에 대해서는 조사하지 못하였다. 후속 연구에서는 애니메이션을 활용한 문자 지도의 지연 효과까지를 알아볼 수 있는 좀 더 장기적인 안목의 연구가 뒤따라야 하겠다.

본 연구는 또한 애니메이션을 활용한 쓰기 수업이 학습자의 영어 수업에 대한 흥미나 영어 학습에의 자신감에도 긍정적인 영향을 미치는 지에 대하여 알아보았다. 연구 결과는 애니메이션을 활용한 수업이 학습자의 정의적 측면에도 긍정적으로 작용하고 있음을 보여주었다. 이러한 결과는 본 연구에 앞서 행해진 다른 연구들의 결과와 유사하며 초등영어교육에 시사점이 있다고 하겠다. 이것은 초등학교 교과서에 연계된 e-book이나 CD-ROM 개발 시에 애니메이션 활용할 수 있는 문자 지도 활동의 비중을 늘린다면 학습자의 정의적인 측면뿐만 아니라 표현능력의 개선에도 도움이 될 수 있을 것으로 보인다.

참고문헌

교육과학기술부. (2009). 초등학교 교육과정 해설: 외국어(영어). 서울: 교육과학기술부.

김성신, 부경순. (2009). 게임을 이용한 초등영어 문자언어 지도가 읽기·쓰기에 미치는 효과. *초등영어교육, 15(2)*, 41-70.

교보문고 KYOBO Book Centre

김진철, 이율의, 김혜리, Demetra, E. Gates, 김희정, 김현식, 이선영, 임희진. (2011). *Elementary School English 4 Teacher's Guide*. 서울: 중앙교육진흥연구소.

배성용. (2008). 영어 어휘학습을 위한 애니메이션 활용방안. 석사학위 논문. 동국대학교, 서울.

윤여범, 홍민표, 임희정,, 박재영, 안세원, 김경선, 서진아, 최성심, 정헌진. (2012). *초등학교 영어5 지도서*. 서울: 천재교육.

박혜숙. (2006). *영어쓰기 교육의 이해*. 서울: 한국문화사.

안인숙. (2005). 애니메이션 영화를 이용한 초등학생의 영어 듣기 능력 향상 방안. *STEM Journal 6(1)*, 71-93.

윤숙영. (2001). 애니메이션을 통한 효율적인 초등영어 지도 방안 연구. 석사학위 논문. 안양대학교, 경기.

이완기, 윤보경. (2002). 초등영어 읽기·쓰기 교육의 적정성 연구. *초등영어교육, 14(2)*, 439-475.

최연희. (2009). *영어쓰기 교육론*. 서울: 한국문화사.

이희승. (2009). *애니메이션이 초등 영어 학습에 미치는 영향*. 석사학위 논문. 계명대학교, 대구.

Brown, H. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). Englewood Cliffs, NJ:Prentice Hall.

Heaton, J.B. (1990). *Classroom Testing*. London: Longman

Hedge, T. (1988). *Writing* (Resource books for teachers). Oxford: Oxford University.

Hyland, K. (2003). *Second language writing*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lynch, T. (1996). *Communication in the language classroom*. Oxford: Oxford University.

White, R., & Arndt, V. (1990). *Process writing. London: Longman.*

부 록 1

분석적 관점에서의 평가 기준: 문법(Heaton, 1990)

등급	평가기준
5	1, 2개의 작은 실수만 있고 배운 문법을 정확하게 사용하였다.
4	문법적으로 중요한 실수가 1,2개 있고, 전치사, 관사 등과 같은 실수가 몇 개 있다.
3	문법적으로 중요한 실수가 3,4개 있고 작은 실수가 몇 개 있다.
2	이해하기 힘든 정도의 큰 실수가 있어서 문장을 구성하지 못한다.
1	상당한 정도의 심각한 실수가 있어서 문장을 구성하지도 못하고 거의 이해할 수 없다.

교보문고 KYOBO Book Centre

부 록 2

사전 쓰기 평가 (예제)

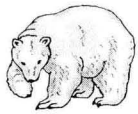
4학년 반 번 이름

* 빈칸에 알맞은 알파벳을 넣어보세요.

예) P_n → Pen
1. a_ple 2. Note_ook 3. Sch_ol 4. Ba_y

* 다음 그림을 보고 빈칸에서 알맞은 단어를 찾아 넣어보세요.

bear, tiger, dragon, noodle, snake



5._____ 6._____ 7._____ 8._____

* 다음 그림을 보고 빈칸에서 알맞은 단어를 써 보세요.






9._____ 10._____ 11._____ 12. _____

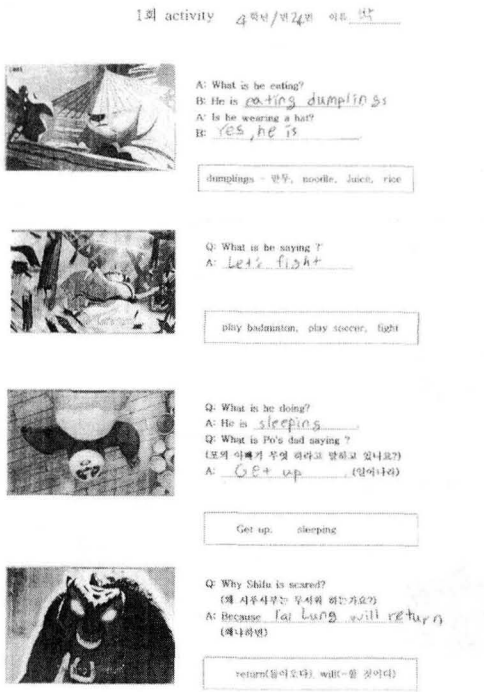
* 다음 문장을 보고 대문자, 소문자가 틀린 곳을 찾아 고쳐 쓰시오.
13. let's Play Soccer. →_____
14. she is A docTor. →_____
15. can You swim? → _____

* 다음 주어진 단어들을 이용하여 문장을 만드세요.
16. 공책은 책상 위에 있습니다.
There is a notebook ____ ___ the desk.
17. 당신은 텔레비전을 보고 있습니다.
You ___ ___ ___watching T.V.
18. 나는 수영을 할 수 있습니다.
I ___ ___ ___ swim.

* 다음 주어진 단어들을 이용하여 문장을 만드세요.
19. 창문을 닫아라! (the, window, close)_____!
20. 너는 무엇을 원하니?(want, what, do, you)_____?

교보문고 KYOBO Book Centre

부 록 3
활동지 및 쓰기 활동 결과물


1회 activity 4학년/반24번 이름 박

1.
A: What is he eating?
B: He is eating dumplings
A: Is he wearing a hat?
B: Yes, he is

dumplings = 만두, noodle, Juice, rice

2.
Q: What is he saying ?
A: Let's fight

play badminton, play soccer, fight

3.
Q: What is he doing?
A: He is sleeping
Q: What is Po's dad saying ?
(포의 아빠가 무엇 라라고 말하고 있니요?)
A: Get up (일어나라)

Get up. sleeping

4.
Q: Why Shifu is scared?
(왜 시푸시푸는 무서워 하는가요?)
A: Because Tai Lung will return
(왜냐하면)

return(돌아오다) will(~할 것이다)


4학년 / 반 23번 이름 김

* 빈칸에 알맞은 알파벳을 넣어보세요.
예: P_ → Pen
1. a p ple 2. note book 3. orthogal 4. tu k>

* 다음 그림을 보고 빈칸에서 알맞은 단어를 찾아 넣어보세요.

bear, tiger, dragon, noodle, snake

5. tiger 6. bear 7. noodle 8. snake

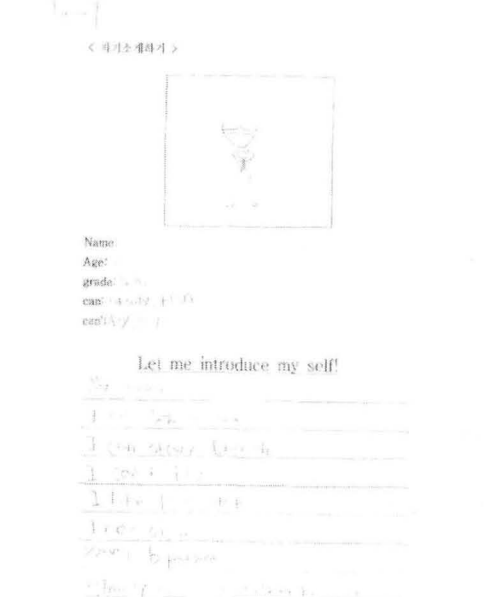
* 다음 그림을 보고 단어를 써보세요.

9. room 10. Cup 11. Piano 12. banana

* 다음 문자을 보고 대문자, 소문자가 틀린곳을 찾아 고쳐 쓰시오.
13. let's Play Soccer. → Let's play soccer
14. she is A doctor. → She is a doctor
15. can You swim? → Can you swim?

* 다음 주어진 단어들을 이용하여 문장을 만드세요.
16. 문제은 책상위에 있습니다.
There is a notebook on the desk.
17. 당신은 텔레비전을 보고 있습니다.
You See watching T.V
18. 나는 수영을 할 수 있습니다.
I can swim.

* 다음 주어진 단어들을 이용하여 문장을 만드세요.
19. 창문을 닫아라 (the, window, close)
Close the window
20. 너는 무엇을 원하니? want, what, do, you)
What do you want ?

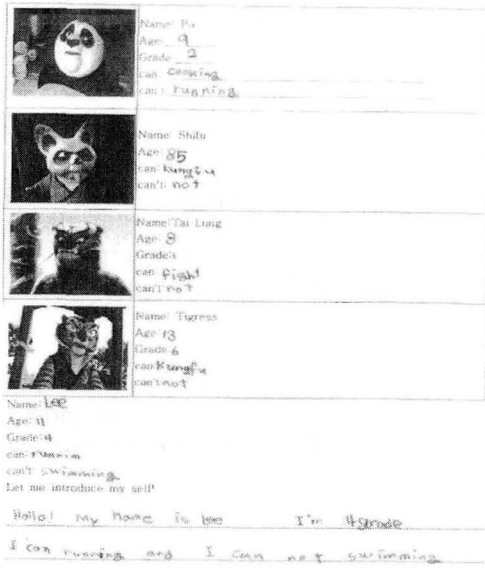

Activity 4학년 1 반 30번 이름이

자기 소개하기

< 자기소개하기 >

Name:
Age:
grade:
can:
can't:

Let me introduce my self!


Name: Po
Age: 9
Grade: 2
can: Cooking
can't: Running

Name: Shifu
Age: 85
can: Kung fu
can't: no?

Name: Tai Lung
Age: 8
Grade:1
can: fish!
can't: no?

Name: Tigress
Age: 13
Grade: 6
can: Kungfu
can't: no?

Name: Lee
Age: 11
Grade: 4
can: Swimming
can't: Swimming
Let me introduce my self!

Hello! My name is Lee I'm 4grade
I can running and I can not swimming

교보문고 KYOBO Book Centre

부 록 4

실험집단·통제집단 교수·학습지도안

단 원	7. What are you doing?		소요시간	40분
주 제	현재의 활동을 표현하는 말을 말하고 쓰기		차 시	5차시(5/6)
학습목표	•현재의 활동을 표현하는 말을 말하고 쓸 수 있다.			
어 휘	What are you doing? I _____.	학습 자료	draw, sleep, jump, read, study	

학 습 단 계	학 습 과 정	실험 집단 교수·학습 활동	시간	▫자 료 ▪유의점
Introduction	Warm -up	▪Warm-up T : Hello, everyone. S : Hello. T : (달리는 동작을 보이며)What am I doing? S : Running.	2'	
	Pre-activity	▪Pre-activity Look & Speak / Listen & Repeat : 현재진행형 문장을 듣고 말하고 동작으로 나타내기 T : What is Jinsu doing? S : He's drawing trees. T : What is Sally doing? S : She is Jumping.	10'	▪교과서 및 CD 그림카드를 이용
Development	During activity	▪1. Activity 1 : 사전활동 • Let's look and say. '쿵푸팬더'대사(Script) 중에서 모르는 단어를 영어사전을 찾아 뜻을 묻고 답하며 표현을 익힌다. 2. Activity 2 : 초고 쓰기 주어진 문장에 알맞은 단어를 순서에 맞춰 옮겨 쓰는 Ordering tasks 과업을 활동한다. 3. Activity 3 : 재검토하기 T : Let's listen and write. 중요 대화의 부분에 멈추고 한 장면씩 따라 읽고 쓴다. 알맞은 영어낱말을 빈칸 채우기로 완성하기. (학생들이 쓴 글을 자신이 읽고 수정하도록 하기)	20'	▪팀별(활동지 활용) (※ 잦은 공통적인 오류가 발견될 때 지도)

교보문고 KYOBO Book Centre

	Post-activity	•let's check the answers. 교사와 함께 바른 답을 찾아보고 답해 본다. • Let's role-play with your group. '쿵푸팬더' 애니메이션 장면의 상황을 생각하여 팀 별로 역할 놀이를 꾸민다.	5'	▪개인별(활동지활용)
Consolidation	Check-up Closing	Check-up T : Let's review what we learned. 지금까지 배운 내용을 익히고 정리한다. •Good-bye, everyone.	3′	

단 원	7. What are you doing?		소요 시간	40분
주 제	현재의 활동을 표현하는 말을 말하고 쓰기		차 시	5차시(5/6)
학습목표	•현재의 활동을 표현하는 말을 말하고 쓸 수 있다.			
어 휘	What are you doing? I _____.	학습 자료	draw, sleep, jump, read, study	

학 습 단 계	학 습 과 정	통제 집단 교수·학습 활동	시 간	▫자 료 ▪유의점
Introduction	Warm-up	Warm-up T : Hello, everyone. S : Hello. T : (달리는 동작을 보이며)What am I doing? S : Running.	2'	
Development	활동 1】	Pre-activity Look & Speak / Listen & Repeat : 현재진행형 문장을 듣고 말하고 동작으로 나타내기. T : What is Jinsu doing? S : He's drawing trees. T : What is Sally doing? S : She is Jumping.	10'	▪교과서 및 CD 그림 카드를 이용

교보문고 KYOBO Book Centre

	활동2】 Let's practice	☞1. Activity 1 : .(교과서 내용p106) • Let's look and say. □ 교과서 내용을 중심으로 현재진행형 문장을 묻고 답하는 활동을 한다. T : What are you doing? S : I'm dancing. T : That's right. 2. Activity 2 : (교과서 p.106) 주어진 단어들을 문장에 알맞게 맞춰 옮겨 쓰는 Ordering tasks 과업을 활동한다. 3. Activity 3 : T : Let's listen and write. (교과서 p.106) 한 장면씩 따라 읽고 알맞은 장소에 영어 낱말을 빈칸 채우기로 완성하기.	20'	▪교과서 및 CD-ROM 활용
	활동3】 Let's play	☞Let's work together(교과서 p.107) 그림을 그리고 그것에 맞는 표현을 그림을 보여주며 영어로 묻고 대답한다. A : What are you doing? B : I'm running. -다른 모둠원이 질문하면 한 모둠원씩 동작을 말하고 다시 모둠원들은 그 동작을 몸으로 표현한다.	5'	
Consolidation	Check - up Closing	☞Check-up T : Let's review what we learned. 지금까지 배운 내용을 익히고 정리한다. • Good-bye, everyone.	3′	

교보문고 KYOBO Book Centre

예시언어(Examples in): English
적용가능 언어(Applicable Languages): English
적용가능 수준(Applicable Levels): Elementary

고민규
(200-701) 경기 남양주시 창현리 517-1 마석초등학교
Tel: 033)250-6630
Fax: 033)250-6629
E-mail: jmogkom©hanmail.net

장재학
(200-701) 강원도 춘천시 강원대학길1 강원대학교
Tel: 033)250-6634
Fax: 033)250-6629
E-mail: jaehakchang@kangwon.ac.kr

Received in March, 2012
Reviewed in May, 2012
Revised version received in June, 2012

교보문고 KYOBO Book Centre