영어어문교육, *15*권 **1**호 **2009**년 봄

전자 영어동화의 사회문화 이론적 관점에서의 분석

임경빈
(고려대학교)

Im, Kyung-Bin. (2009). An analysis of digital English stories from a socio-cultural perspective. *English Language & Literature teaching*, *15*(1), 271-297.

This study aims to analyse digital English stories on Internet websites from a socio-cultural perspective to suggest ideas to improve learning. A socio-cultural perspective assumes that the interaction between a learner and people around him or her is one of the most influential factors for effective learning. In this respect, the digital English stories which are available on the Internet appear to be weak in supporting English learners' learning on their own and in maintaining learner's interest. The current digital English story books enable students to read story books on screen, listen to the narration and watch the animation. Although these features are very convenient compared with the features of paper books, the digital story books could be improved if we adopt socio-cultural theory of learning so that they can support learning by incorporating ideas to promote problem solving or to maintain the learner's interest. Eighty-six digital English stories were analysed on ten websites using content analysis method. The interactive feature and the supportive function of the digital English story were the main points for analysis. The result shows that most of them have got none or minimal interactive and supportive function. The paper concludes that digital English story books need to improve their interactive features for more effective learning, with enhanced supportive features for interactive learning and learner motivation. The studies on the effects and features of hotspots should follow for the design of more effective digital English story programs.

[digital English stories/young learners/socio-cultural learning theory, 전자영어동화, 초등영어, 사회문화 학습이론]

I. 서론

모국어의 습득과정에서 동화책은 여러 가지 다양한 방법으로 어린이들의 모국어습득에 사용된다. 모국어습득과 외국어습득 사이에는 많은 차이점이 있기는 하지만 영어동화가 지니는 여러 가지 특성들을 고려해 볼 때 영어동화를 이용한 영어교육은 중요한 시사점을 준다. 선행 연구를 살펴보면

영어동화를 이용한 영어교육의 효과를 규명하거나 적절한 방법을 모색하고자 하는 시도가 적지 않음을 알 수 있다(박유미, 1998, 임경빈, 1998, 문효재, 2000, 안미영, 2000, 최연아, 2000, 김삼희, 2001, 전은주, 2004, 이승렬과 홍영숙, 2005, 박순옥, 2006, 장동현, 2008 등). 동화는 대다수의 어린이들이 좋아하는 소재로서 어려서부터 가까이 접해온 친숙한 것으로 여러 가지 장점을 가지고 있다고 믿어진다. 영어동화는 아동들이 어려서부터 접해온 국어동화에 대한 흥미를 이용하여 영어학습에 흥미를 가지고 참여하도록 하고 동화가 주는 상상력과 흥미로운 간접 경험을 통해 영어를 경험할 수 있게 해줄 것이다. 더구나 우리나라와 같은 EFL 상황에서 아동들이 국어동화책을 읽듯이 영어동화에 흥미를 가지고 반복적으로 읽거나 듣는다면 영어학습에 많은 도움이 될 것이다. 강영은(1999)은 EFL 상황의 초등학교 어린이들에게 동화가 영어 지도에 유용한 이유를 아동들의 동화에 대한 높은 관심, 회화 형태의 반복적인 문장구조, 반복되는 문형, 언어의 기능과 구조의 습득, 문장의 구조와 문장 형성 규칙의 이해 등으로 제시한다.

이처럼 많은 장점을 지닌 영어동화를 영어학습에 이용하는 방법에는 여러 가지가 있을 수 있으며, 컴퓨터를 이용한 영어동화 학습방법은 자라나는 디지털세대의 아동들에게 더욱 더 흥미를 끌 수 있고 효과적인 방법이 될 수 있을 것으로 여겨진다. 정보화 시대에 발맞추어 현재 우리나라의 몇몇 포털이나 영어학습 웹 싸이트는 영어동화를 무료 또는 유료로 제공하고 있다. 이렇게 영어동화를 이용해 학습자들이 재미있게 학습하도록 한 것은 영어교육을 위해 바람직한 일로 보여지지만 좀 더 효과적인 영어학습을 위해 이러한 영어동화들이 영어교육 이론에 근거해 만들어질 수 있다면 학습효과를 증진시키는데 많은 도움이 될 것이다.

이러한 이유로 본 연구에서는 현재 우리나라의 인터넷 웹 사이트에서 제공하는 디지털영어 동화를 사회문화 이론과 관련 지어 분석해보고 그 발전 방향을 제시해보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 사회문화 이론과 언어 교육

최근 들어 사회문화 이론과 이의 언어교육에의 응용이 언어학자와 교육자 사이에 두드러지게 증가하고 있다(Huong, 2003). 교육에 대한 사회문화적 접근은 Vygotsky와 그의 동료들에 의해 1920~30년대 러시아에서 처음으로 조직되고 체계화 되었다(Mantero & Iwai, 2005). 이 이론의 교육에 대한 주된 개념은 '인간의 활동은 문화적 배경 안에서 일어나고, 언어와 다른 상징체계에 의해 중재되고 역사적인 발달과 관련 지어 연구될 때 가장 잘 이해된다'는

것이다(John-Steiner & Mahn, 1996, p. 107). Vygotsky는 교육을 사회적으로 공유된 활동의 내재적 과정으로의 변형으로 개념화 하였다(Huong, 2003). 이러한 의미에서 사회문화 이론은 사회적 상호작용을 사회 개개인이 사고와 문제 해결 과정에서 사용하는 도구로서의 언어와 행동 발달의 전제 조건으로 삼는다(Wertsch, 1985). 이 이론은 사회와 그 사회 구성원들이 지식을 함께 만들어가는 과정에 있어서의 상호의존을 강조한다(John-Steiner & Mahn, 1996). 본 연구와 관련된 이론의 세가지 주된 개념은 '발생학적 분석(genetic analysis)', 사회적 학습(social learning)과 '중재(mediation)'를 들 수 있는데 각각에 대해 간단히 알아보겠다.

발생학적 분석(genetic analysis)이 시사하는 중요한 의미는 우리가 정신적 기능을 완전하게 이해하기 위해서는 정신적 기능의 기원과 그것이 거쳐온 변화를 먼저 이해해야 한다는 것이다. 정신적 기능의 기원의 범주에는 '특정한 사건의 나타남(microgenesis)', '개체의 발생(ontogenesis)', '사회문화적 역사(sociocultural history)' 와 '종의 발달(phylogenesis)' 등이 포함된다(Warschauer, 1997). Vygotsky(1978)는 '행동의 역사적 연구는 이론적 연구의 보조적인 양상이 아니라 기본적인 것이다.' 라고 말하며 발달에 의한 결과물이 아니라 그 발달의 과정에 초점을 두어야 함을 강조하였다(Vygotsky ,1978).

사회적 학습(social learning)과 관련하여 Vygotsky(1978)는 개인의 발달에 있어서 사회적 삶의 중요성을 강조하였는데, 그는 아동의 문화적 발달의 모든 기능은 두 번 나타나는데 처음에는 사회적 단계에서 나타나고 두 번째는 개인적 단계에서 나타난다고 하였다(Vygotsky, 1978, p. 57). 그는 또 이것이 자발적 주의, 논리적 기억, 그리고 개념의 형성에 똑같이 적용된다고 하였다. 예를 들면 아동이 언어를 배우기 시작할 때는 경험이 많은 타인에게 (부모나 형제) 많이 의존하게 되는데 언어에 점점 익숙해지게 되면서 아동자신이 학습에 점점 더 많은 책무를 맡으며 참여하게 된다(Lave & Wenger, 1991). 사회적 학습의 개념은 사회문화 이론의 중요한 개념중의 하나인 '근접발달영역(ZPD)과 깊이 관련되는데 ZPD는 개인의 문제 해결 능력에 의해 결정되는 실제적인 발달의 수준과 어른들의 지도 또는 좀더 능력이 있는 동료와의 협동을 통한 문제해결 능력에 의해 나타나는 잠재적인 발달 수준간의 차이를 말한다(Vygotsky, 1978, p. 86).

'중재(mediation)'는 인간의 활동과 논리적 기억, 선택적 주의집중, 추론, 분석, 다중인지적 문제해결능력 등과 같은 고등정신기능의 생성과정을 이해하는데 중요한 개념이다(Donato & Mccormick, 1994). Vygotsky의 사회문화 이론이 가장 주된 주장중의 하나는 인간의 행동과 고등정신기능은 도구(기술적 도구)와 기호(심리적 도구)에 의해 중재된다는 것이다(Wertsch, 1991). 이러한 견해에서 볼 때 사회적 중재는 지식을 한층 더 세련되고 적당하게 만들고 논리 있게 해준다(Huong, 2003). '중재'는 학습자들에게 그들의 지식과 기술을 다음의 학습을 위해 통합하고 확장하도록 해주며 그들의 개성과 문화 사회적 인식,

세계적 안목과 철학에 영향을 준다(Mantero & Iwai, 2005). 이러한 중재의 원천은 물질적인 도구(예: 컴퓨터), 상징 체계(예: 언어) 또는 사회적 상호작용에 있어서 다른 사람의 행동 등이 될 수 있다.

언어학습과 관련하여 '상호작용'은 가장 중요한 사회문화 이론의 도구이다. 사회문화 이론가들은 언어의 습득이 학습자와 대화자 사이의 상호작용을 통해 이루어진다고 믿는다(Huong, 2003). Vygotsky의 주장에 동의하여 많은 학자들이 사회적 상호작용이 교육에 있어서 가장 중요한 요소라고 인정하였다(Dewey, 1997; Lier, 1996; Shank & Dunlap, 2000; Keegan, 1990).

본 연구와 관련한 사회문화 이론의 주요개념은 교육에 있어서 사회적 상호작용의 역할이다. 학습에 있어서 사회적 상호작용의 중요한 역할 중의 하나는 이것이 학습자에게 적절한 도움을 주어 학습자가 가지고 있는 기존의 지식과 새로운 지식을 연결할 수 있도록 도와주는 것이다. 언어교육과 관련하여 학습자들이 그들의 근접발달영역(ZPD) 안에서 학습할 수 있도록 하는 것이 의미 있는 상호작용을 제공하는 초석이 된다(Huong, 2003).

2. ZPD와 학습

사회문화 이론가들의 입장에서 볼 때 언어는 어린이의 독특한 인간적인 특성과 그 어린이가 속한 주변의 환경과의 복잡한 상호작용의 과정에서 발달한다(Lightbown & Spada, 1999, p. 22). 이러한 상호작용은 어린이의 언어나 인지 발달을 위한 기초적인 토대를 제공한다(Garton, 1992). 즉, 어린이의 내재적인 능력과 함께 주변 환경도 언어와 인지 발달을 위해 중요하다. 구성주의 연구자들은 지식이 어린이가 주변환경과 상호작용하면서 만들어지고 다시 재구성된다고 믿는다(London, 1988; Garton, 1992; Jones & Mercer, 1993; Cameron, 2001). 그러므로 어린이는 단순한 지식의 수용자가 아니라 활동적으로 생각하고, 지식을 만들어가는 주체인 것이다. Donaldson(1984)은 어린이들이 아주 어릴 때부터 주변에 보이는 것과 상황에서 의미를 발견하기 위해 노력한다고 하였다(Donaldson, 1984). 이러한 활동적인 학습의 성향에 따라 어린이들은 새로운 상황에 직면했을 때 언어를 자연스럽게 배우는 것으로 보인다. 그들은 상황적인 실마리를 이용해 새로운 단어의 의미를 찾는다. 이런 의미에서 사회적 상호작용은 어린이들에게 학습의 기회를 제공하고 모국어나 제2언어 습득을 위해 중요한 역할을 한다(Nam, 2005). 이런 학습의 기회를 통해 어린이들이 정말로 학습에 성공하는지 아닌지는 매번 확인 하기는 어렵지만 학습의 기회를 제공하는 것은 학습이 일어나게 하는 출발점인 것이다. 이것은 Chomsky가 이야기하는 '조건(condition)'의 개념과 유사하다. Chomsky(1965)는 '언어를 진정으로 가르칠 수는 없다 다만 언어를 스스로 익힐 수 있는 조건만 제시 할 수 있을 뿐이다' 라고 말하였다(Chomsky, 1965, p. 51).

이런 의미에서 볼 때, ZPD는 학습에 있어서 매우 중요한 개념이다.

어린이들에게 학습을 위한 기회를 제공해 줄 때 만약 그것이 어린이들이 학습에 성공 할 수 있는 수준의 것이라면 어린이들은 자신의 능력을 이용해 학습을 할 것이다. 그러나 그렇지 않은 경우 즉, 학습의 기회가 어린이들의 ZPD를 벗어난 것이라면 학습에 실패를 할 것이다(Tharp & Gallimore, 1988). 이때 어린이들이 자신의 학습능력에 알맞게 학습의 난이도를 조정해주고 지식의 재구성을 도와주는 역할을 '비계'라고 말한다. 부모들은 자녀의 학습을 도울 때 적절히 도움을 주는데 익숙하고 유능한 교사도 교실에서 이러한 역할을 잘 수행하여 학생들의 학습을 도와준다(Cameron, 2001, p. 6).

지금까지 사회문화 이론의 중요한 개념과 학습의 성패에 중요한 역할을 하는 ZPD에 대하여 간단히 논의하였다. 본 연구는 이러한 사회 문화 이론적 시각에서 현재 인터넷 상에서 영어학습을 위해 제공되는 영어동화를 분석해 보고 현재의 영어동화를 더욱 발전시킬 수 있는 방법을 모색해보고자 한다. 다음에서는 전자 영어동화를 기반으로 실행된 선행연구를 정리해 보고자 한다.

3. 국내 선행연구 분석

국내에서도 최근 들어 전자영어 동화를 기반으로 한 연구가 꾸준히 진행되고는 있으나 그리 많은 편은 아니며 연구의 대부분은 전자영어동화의 활용과 이의 효과에 대한 것으로 전자영어동화의 개발과 관련된 내용은 찾아보기 어려웠다.

국내연구를 몇 가지 예를 들면 전은주(2004)는 전자동화책을 활용한 초등영어 수업의 효과 연구에서 초등학교 6학년을 대상으로 실험 집단에서는 파워포인트로 제작한 전자동화책을 활용하여 수업하고 통제 집단에서는 교과서에 기초한 일반 적인 영어 수업을 실기하여 두 집단의 학습 성취도와 흥미도, 학습 욕구, 자신감 등 정의적 태도를 비교하였다. 연구 결과 실험 집단은 통제집단에 비해 듣기, 말하기, 읽기 영역의 학습 성취도에 있어서 더 우수하였고, 흥미도와 학습 욕구 영역의 정의적 태도가 더 높게 나타났다고 보고 하였다.

박명희(2005)는 인터넷 영어 동화 활용을 통한 초등학교 영어 학습 효과 연구에서 초등학교 3학년 학생을 대상으로 컴퓨터실에서 학생들이 개별적으로 영어 동화를 활용한 수업과 교실에서 교사 중심으로 인터넷 동화를 활용하여 수업하는 경우를 비교 하였다. 그 결과 두 집단 모두 실험 후 두 집단 모두 실험 후 듣기 및 말하기 능력, 흥미도 등이 향상 되었으나, 컴퓨터실에서 학생들이 개별적으로 영어 동화를 활용해 학습한 집단이 듣기, 말하기, 자신감에 있어서 교실에서 교사 위주로 수업한 집단에 비해 통계적으로 유의미한 더 높은 결과를 나타내었다고 보고하였다.

장동현(2008)은 초등 영어수업에서 전자동화책의 활용방안 연구에서

초등학교 6학년 학생들을 대상으로 인터넷상에서 초등영어 교과서와 관련성 있는 전자영어동화를 선정하여 실험집단과 통제집단으로 나누어 연구를 실시하였다. 실험집단은 전자영어동화를 이용하여 교실에서 수업을 진행하고 통제집단은 일반적인 교실수업을 하여 그 결과를 비교하였다. 실험결과 실험집단은 학업성취도와 흥미도 등에서 통제 집단과 비교해 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈다고 한다. 또한 전자동화책과 관련한 이야기 예상하기, 게임, 책 만들기 등의 다양한 학습활동들도 학생들로부터 긍정적인 반응을 얻었다고 하였다.

이상의 연구는 인터넷상의 전자영어동화를 바탕으로 영어학습의 성과나 흥미도의 변화를 알아보려는 점에서 본 연구와 다소 관련이 있다. 그러나 위의 연구는 영어동화 자체에 대한 연구보다는 인터넷상에 이용 가능한 영어동화나 파워포인트로 간단히 제작한 영어동화를 가지고 교실이나 컴퓨터실에서 교사의 지도하에 여러 가지 활동을 통하여 수업을 진행했을 때의 효과를 평가해본 것이다. 이러한 연구는 전자영어동화의 활용을 통한 영어수업 방법의 개선을 위해 중요한 시사점을 전해주지만 본 연구의 주안점과는 상당히 거리가 있다. 본 연구는 전자영어동화의 디자인의 개선에 대한 것이다. 전자영어동화를 이용한 수업방법의 개선도 영어학습 효과를 높이는데 꼭 필요한 한 축이 되어야 한다고 여겨지며 다른 한 편에서는 어떻게 하면 전자영어동화자체를 영어학습에 보다 효과적으로 디자인할 수 있는지에 대해서도 연구가 필요하다고 생각된다. 이러한 연구는 영어동화를 수업시간에는 물론이고 가정에서 학습자가 자기주도적인 학습을 할 때에도 효과적으로 학습 할 수 있도록 하는 데 큰 역할을 할 것으로 예상된다.

4. 국외 선행연구 분석

‘전자동화’를 일컷는 말로 국외에서는 살아있는 책(living book), 말하는 책(talking book), 이북(e-book), 씨디롬 이야기책(CD-ROM story book), 전자책(digital book), 디스크 북(disc book), 컴퓨터 책(computer book) 등의 다양한 말로 표현된다. De Jong과 Bus(2003)는 이러한 다양한 단어를 그 프로그램의 특징에 따라 다음 세 가지로 분류하였다. ‘말하는 책’은 최소한의 멀티미디어적 요소 즉, 역동적인 영화 같은 시각효과나 음향 효과를 지닌다. 이러한 종류의 프로그램은 사용자와의 상호작용이 그리 많지 않으며 주로 이야기의 진행과 관련된 상호작용이 주가 된다. 즉, 사용자가 무언가를 클릭하여 스토리를 앞으로 진행 시킬 수도 있고 뒤로 돌아가 다시 들어볼 수 있게 만든 정도이다. 그들이 분류한 두 번째 종류인 리빙북(living book)은 대개 브로더번드 소프트웨어(Broderbund software)에서 만든 ‘리빙북 시리즈’로 우리나라에서도 쉽게 찾아 볼 수 있는 씨디롬 타이틀로 이러한 부류의 프로그램은 영화 같은 풍부한 움직임을 볼 수 있고 이야기의 내용과

애니메이션이 잘 연관되어 있어 사용자가 이야기를 들으며 애니매이션을 보면서 그 의미를 유추하는데 도움을 줄 수 있다. 리빙북은 대개 두 종류의 읽기 방법이 있는데 첫째는 읽기중심 방법이고(read-only track) 둘째는 활동하면서 읽기(let me play) 방법이다. 읽기중심 방법은 앞서 이야기한 'talking book'과 같은 정도의 아주 적은 상호작용적 특징을 가지고 있으나 활동하면서 읽기는 사용자가 그림이나 단어를 클릭하면 재미있는 애니메이션을 볼 수 있는 좀 더 많은 상호작용적 요소를 지니고 있다. De Jong과 Bus(2003)가 분류한 세 번째는 멀티미디어와 상호작용이 결합된 가장 풍부한 상호작용적 요소들을 가지고 있는 '인터액티브 북(interactive book)'이다. 이 종류의 프로그램은 상당히 역동적인 애니메이션을 보여주고 많은 부분의 이야기가 극화 되어있고 음향효과도 이야기의 사건들을 강조하기 위해 적절하게 사용되어 사용자가 이야기의 의미를 추론하는데 많은 도움을 줄 수 있다(De Jong & Bus, 2003). 그들은 이러한 종류의 프로그램에서 애니메이션을 촉발하게 하는 '핫스팟(hot spot)'은 어린이들의 주의집중을 높이고 동기를 유발하며 기억을 돕는 역할을 한다고 주장하였다(De Jong & Bus, 2003).

본 연구에서는 위에서 언급한 세 번째 부류인 '인터액티브 북'에 대해 주로 논의할 것이지만, 용어는 국어로 '전자동화'로 부르기로 하겠으며 필요에 따라 부연 설명하고자 한다.

전자동화에 대한 국외 선행연구를 살펴보면, Trushell, Maitland와 Burrell (2003)은 '용감한 쉴라래(Sheila Rae the Brave)' 라는 전자동화를 가지고 두 집단으로 나누어 영국의 초등학교 4학년을 대상으로 실험하였다. 한 집단은 상호작용이 없는 읽기중심(read to me) 방법으로 공부했고 다른 한 집단은 상호작용이 약간 있는 'Let me play' 방법으로 학습하였다. 실험 5주 후에 학생들이 인물의 이름이나 이야기의 흐름, 이야기 속의 작은 사건들을 얼마나 잘 기억하고 있는지를 평가하였다. 평가 결과 두 집단 모두 우수한 결과를 나타냈는데 'Let me play' 방법으로 학습한 집단이 등장인물의 이름이나 작은 사건들을 더 잘 기억한 반면 이야기의 흐름은 다른 집단 보다 저조했다. 이와 비슷한 실험이 Trushell과 Maitland(2005)에 의해 재 시도되었는데 18명의 5학년 학생들과 30명의 4학년 학생과 함께 한 실험에서도 비슷한 결과를 나타냈다. 그들은 이 연구에서 핫스팟에 의한 애니메이션과 음향효과는 학생들의 이야기 회상에 부정적인 영향을 미친다고 결론 내렸다(Trushell & Maitland, 2005).

위 두 가지 연구는 영어를 외국어가 아닌 모국어로 배우는 상황에서 전자동화를 이용해 두 가지 방법으로 읽어 보고 이에 대한 학생들의 이야기 회상을 평가해 본 것이다. 그러나 위의 연구를 올바르게 이해하기 위해서는 핫스팟과 관련된 두 가지 중요한 개념을 먼저 이해해야 한다. 그것은 부차적인 (incidental) 상호작용과 보충적인(supplemental) 상호작용이다. 부차적인 상호작용은 동화의 내용과는 상관없는 애니메이션과 연결되어있다. 반면 보충적인

상호작용은 그것과 연결된 애니메이션이 동화의 내용과 관계가 있는 것이다. 예를 들면 아래 그림1 에서 강아지를 클릭했을 때

그림 1
용감한 쉴라래(Sheila Rae the Brave)의 한 장면



강아지가 짖는 애니메이션이 표현되면 본문의 내용과 강아지가 짖는 것과는 아무런 연관이 없기 때문에 부차적인 상호작용이 된다. 그런데 이 이야기의 주인공인 쉴라래를 클릭했을 때 손을 놓고 자전거를 타는 애니메이션이 연출된다면 그것은 'Rode her bicycle no-handed'와 직접 관련이 되는 것이므로 보충적인 인터액션이 된다.

이 두 종류의 상호작용 효과에 대해서는 상반된 연구결과가 있는데 Trushell 등(2003) 과 Trushell과 Maitland(2005)의 연구 결과는 두 가지 상호작용 모두 이야기를 기억하는 데는 도움이 되지 않으며 주인공의 이름과 같은 사소한 것은 더 잘 기억하게 한다고 한다. De Jong과 Bus(2003)는 이에 대해 핫스팟이 학생들을 즐겁게 만들 수는 있겠지만 이야기의 내용을 이해하려고 노력하게 하지는 않는다 라고 말하였다.

하지만, 다른 연구에서는 이와 다른 결과를 보여준다. Lewin(2000)은 독립적인 단어 식별을 유도하는 힌트나 특정한 읽기 기술을 강화해주는 활동 등과 같은 전자동화의 디자인 특성에 대해 연구하였다. 그녀는 두 가지의 소프트웨어를 비교하였는데 하나는 최소한의 기능을 가진 '기본 프로그램'이었고 다른 하나는 다양한 디자인 특징을 가진 '진보된 프로그램(enhanced program)이었다. 16명의 5, 6세의 어린이들이 4주 동안 매일 위의 프로그램을 사용했는데 Lewin(2000)은 두 집단에게 글을 독자적으로 읽고 필요할 때만 단어의 발음을 선택해 듣도록 했고 자신이 읽은 것이 맞는지 판단하기 위해서 '소리 내어 읽기(read aloud)' 기능을 이용하게 했다. 그리고 진보된 집단의 어린이에게는 이야기를 처음엔 읽기 중간의 중단을 줄이고 더 나은 이해를 위해 처음부터 끝까지 읽고 그 다음 읽을 때 활동을 하면서 읽도록 시켰다. 기본프로그램

그룹 어린이들에게는 이야기를 되풀이 하여 읽고 나서 읽지 않은 책을 읽도록 하였다. Lewin(2003)은 전자동화가 학습의 인지적인 면과 정서적인 면에서 긍정적인 결과를 얻을 수 있다고 보고하였다. 한 달 뒤에 Burt 읽기 능력 평가에서 진보된 프로그램 집단의 어린이들은 평균 6달(reading age)의 읽기능력이 증가했고, 기본 프로그램 집단의 어린이들은 4달(reading age)의 읽기능력이 향상 되었다고 하였는데 두 집단 모두 한달 동안에 얻을 수 있는 읽기능력의 예상치 보다 더 많이 향상된 것으로 보인다고 하였다(Lewin, 2003). Lewin (2003)은 단어를 인식하기 시작하는 어린이들은 프로그램의 '발음 기능'으로부터 혜택을 받을 수 있고 어휘가 부족한 어린이들은 프로그램의 단어 강화 활동으로부터 혜택을 받을 수 있고 더 나은 읽기능력을 지닌 어린이들은 프로그램의 개별 단어 식별을 위한 도움 기능으로부터 혜택을 얻을 수 있다고 결론 내렸다(Lewin, 2003, p. 149).

De Jong과 Bus(2003)는 그들의 연구에 참여했던 어린이들이 많은 수의 핫스팟을 이야기 읽기 활동 중간에 눌러 보았는데 그 어린이들이 어른이 이야기를 들려주었을 때 회상 했던 것만큼 많은 것을 회상했다고 하였다. 또한 Korat과 Shamir(2006)도 전자동화의 상호작용적 특징이 주는 긍정적인 효과에 대해 말하였다. 그들은 149명의 5, 6살 유치원 생을 4개 집단으로 나누어 연구하였는데 각각의 집단은 1) 이야기만 읽는 집단, 2) 사전과 함께 이야기를 읽는 집단, 3) 활동하면서 읽는 집단, 그리고 4) 유치원의 일반적인 학습 프로그램으로 학습하는 집단이었다. 이 전자동화는 이스라엘 어린이들에게 헤브루를 가르치기 위해 만들어진 것인데 주된 읽기 방법의 특징은 아래와 같다.

1) 읽기만 하기: 화면에 이야기가 글씨로 나타나고 그것을 읽어주면 극화된 장면이 음향 효과와 함께 제시된다.
2) 사전과 함께 읽기: 위의 방법과 같은데 한 쪽을 다 읽었을 때 어려운 단어에 대한 설명이 저절로 나타난다.
3) 활동하며 읽기: 이 방법은 어린이들의 이야기에 대한 이해를 높이고 음성학적 인식을 높이고자 화면의 핫스팟을 작동시키며 이야기를 읽는 것이다(Korat & Shamir, 2006, p. 3).

그들의 연구 결과는 2) 사전과 함께 읽기 방법과 3) 활동하며 읽기 방법이 가장 효과적인 방법으로 나타났다. 그 중에서도 2) 사전과 함께 읽기방법으로 학습한 어린이들이 네 집단 중에서 단어 의미에 대한 가장 높은 향상을 보였다. 이와 대조적으로 1) 읽기만 하기 집단 어린이들은 그들의 읽기 능력에 어떠한 향상도 보이지 않았다.

핫스팟은 컴퓨터가 인간과 상호작용을 할 수 있는 통로를 제공해 준다. 사회문화이론에 입각해서 볼 때 사람과 사람 사이의 상호작용을 핫스팟을 통해 사람과 컴퓨터가 또는 학습자와 이야기 속의 등장인물이 상호작용을 할 수 있게 되는 것이다. 위의 연구 결과를 볼 때 핫스팟은 학습자에게 어떤

경우에는 긍정적인 영향을 미칠 때도 있지만 어떤 경우에는 그렇지 못한 경우도 있다. 더구나 위의 연구 대부분은 모국어를 배울 때의 상황에서 전자동화를 이용해 학습했을 때 이루어진 것이다. 그러므로 외국어로서 언어를 배울 때와는 또 다른 결과가 나타날 수 있다. 전자동화를 디자인할 때 이러한 핫스팟에 대한 연구가 선행되어야 함은 매우 중요한 것으로 생각된다. 전자동화 제작 시 핫스팟이 아예 없거나 잘못 디자인하면 오히려 학습의 효과를 떨어뜨릴 수도 있고 아무런 향상을 보이지 않을 수도 있고 잘 만들면 학습의 효과를 배가 시킬 수 있기 때문이다.

본 연구에서는 이런 핫스팟을 중점적으로 우리나라 인터넷의 영어 학습 사이트에서 제공되는 전자동화를 분석해 보고자 한다.

III. 연구의 실제

1. 분석 대상 웹 사이트의 선정

인터넷 상에는 많은 웹 싸이트에서 전자동화를 제공하고 있다. 그 중에 어떤 싸이트는 무료로 제공하지만 어떤 사이트 들은 유료로 제공한다. 분석을 위해 연구자는 전자동화를 제공하는 46개의 웹 싸이트를 방문하였다. 그 중에서 분석을 위해 McLachlan's(2002)의 웹 싸이트 평가 도구를 이용하여 몇 개의 싸이트를 골랐는데 이 평가 도구는 본 연구와 합치점이 높고 이용하기가 간단하여 선정하였다. 그 주요 평가 항목은 1) 인기도 2) 신뢰도 3) 접근성 4) 전자동화의 수 5) 전자동화의 특성 등이다.

2. 프로그램의 분석 방법

본 연구를 위해 86개의 전자동화를 분석하였다. 이러한 분석의 주요한 목적은 전자동화가 영어 학습 교재로서 얼마나 효과적인가 평가해 보고 발전 방향을 제시하고자 함이다. 전자동화를 적절히 분석하기 위하여 적절한 평가 도구나 방법이 필요하다. 다음은 본 연구에서 소프트웨어를 평가하기 위해 사용한 방법이다.

Scriven(1991)에 따르면 소프트웨어 평가 방법에는 크게 2가지가 있다. 그 하나는 형성적 평가(formative evaluation)이고 다른 하나는 총괄평가(summative evaluation)이다. 전자는 물건이나 프로그램을 개발 또는 만드는 과정에서 그것을 더 발전시키고자 실시하는 평가이고, 후자는 프로그램의 개발이 끝난 뒤에 교육현장에서 사용해 보고 그 효과를 알아보기 위해 실시하는 것이다 (Dalziel, 2000).

본 연구에서는 총괄평가(summative evaluation) 방법을 이용하여 전자동화를

평가 하였는데 프로그램이 이미 제작된 후이고, 평가의 목적이 영어학습을 위한 전자동화의 효과와 관련되어있기 때문이다.

총괄평가에도 내용분석(content analysis), 디자인 분석(design analysis), 조화분석(congruence analysis), 타당성 분석(feasibility analysis)등 여러 가지 방법이 있다(Liaupsin, 2003). 이중에서 본 연구의 목적과 상황을 고려해 내용분석(content analysis)의 방법을 이용하였다.

내용분석(content analysis)은 교재의 내용이 온전하고, 정확하고, 시대에 뒤떨어지지 않는 것인지 결정하기 위해 하는 것이다(Liaupsin, 2003). De Jong과 Bus(2003), Baker와 King(2003)도 어린이들의 언어 교육용 CD-ROM의 효과를 평가하기 위해 내용분석의 방법을 이용하였다. 그들의 분석 방법은 그들이 사용한 전자동화가 외국어가 아닌 제2언어로서의 영어교육인 점을 제외하고는 본 연구와 비슷한 목적과 맥락을 가지고 있다. 이런 이유로, 본 연구에서도 그들이 제시한 분류방법을 이용하여 우리나라의 전자동화를 분석하였는데 그 분류방법은 다음과 같다.

1) 책 넘기기(book processing): 소개 또는 개관 화면, 앞으로 가기나 뒤로 가기 버튼
2) 그림 속 멀티미디어(multimedia in pictures): 역동적인 그래픽, 드라마화된 정도, 효과음악과 영화적 효과
3) 인쇄되거나 소리로 나오는 글과 연결된 멀티미디어: 읽어주기 기능의 존재, 단어나 문장이 읽혀질 때 그에 해당하는 단어나 문장의 색의 바뀜
4) 이야기의 상호작용적인 면: 게임이나 노래, 핫스팟, 이야기와 관련된 삽화의 상호작용적 측면
5) 상호작용적 읽기 기능: 시작 옵션, 다시 듣기와 정지 기능, 인쇄기능, 사전, 단어나 어구의 소리를 듣게 해주는 핫스팟

책을 앞뒤로 넘기기 위해 조정하는 것은 일종의 상호작용이 될 수도 있다. 하지만 본 연구에서는 책을 넘기는 것은 학습을 위한 상호작용이 아니고 그저 학습자가 편의를 위해 필요한 측면이 더 강하므로 상호작용과 분리하였다. 상호작용과 관련해서는 그것을 두 종류 즉 부차적인 핫스팟과 보충적인 핫스팟으로 분류하였는데 핫스팟에 의해 작동되는 애니메이션, 노래, 게임 등이 학습을 위해 어떤 도움을 주는 것이면 그것은 보충적인 핫스팟으로 분류하였고 학습과 관련하여 직접적인 도움을 주지 않는 경우에는 부차적인 핫스팟으로 분류 하였다.

분석을 위해 선정된 대부분의 웹 싸이트는 우리나라의 것이지만 영국의 웹싸이트 1개와 미국의 웹싸이트 2개도 포함되었다. 그러나 영어권 국가의 전자동화는 외국의 어린이들의 영어 학습을 위해 제작된 것이 아니라 그 나라 어린이들의 모국어 학습을 위해 만들어진 것이다. 대부분의 전자동화는 양질의

그래픽, 내레이션, 음향효과를 가지고 있었다. 반면에, 인터액티비티와 학습을 위한 도움기능은 프로그램 마다 각기 다른 특징을 지니고 있었다.

전자영어동화가 가지고 있는 전체적인 특징은 애니메이션, 음향효과, 내레이션 등 서로 비슷했지만, 그것들의 적용 정도나 적용여부는 웹 싸이트 마다 달랐다. 예를 들면 'story.lg.co.kr:3000/English' 싸이트의 전자동화는 영어동화를 자막과, 그림, 애니메이션과 함께 제공해주지만 그림은 거의 애니메이션이 되지 않고, 내레이션을 제외 한다면 종이로 만들어진 책과 별반 다를 것이 없었다. 반면 'www.littlefox.co.kr'의 전자동화는 그림, 애니메이션, 내레이션과 함께 국어로 번역된 글도 제공된다.

다음 표 1은 본 연구에서 분석을 위해 선정한 웹 싸이트의 목록이다.

표 1
전자 영어동화 분석을 위해 선정된 웹 싸이트 목록

No	Web site name and address
1	Yahoo kids (http://kr.kids.yahoo.com/eng/story.html)
2	Story LG (http://story.lg.co.kr:3000/english/story/index.jsp)
3	Kidsclub (http://www.kizclub.com/Sbody3.html)
4	Donghwanara (http://www.donghwanara.com)
5	BBC Tweenies (http://www.bbc.co.uk/cbeebies/tweenies/storytime/)
6	Onsoon (http://www.onsoon.net)
7	Alfy (http://www.alfy.com/Storyville/index1.asp?FlashDetect=true)
8	Cleverisland (http://www.cleverisland.com/free_games/baby_animals/)
9	ET05 (http://www.et05.com)
10	Englishfork (http://www.englishfork.com/play/story1-1.php)

3. 프로그램의 분석 결과

다음은 각각의 웹 싸이트의 전자 영어 동화를 분석한 결과이다.

1) 야후 키즈(http://kr.kids.yahoo.com/eng/story.html)

이 싸이트는 대화형식의 애니메이션, 영어단어 학습을 위한 플래시 카드 스타일의 애니메이션, 애니메이션과 함께 익힐 수 있는 영어노래와 게임 등 여러 종류의 영어학습 콘텐츠를 가지고 있다. 이 싸이트에서는 '리틀팍스(Little fox)', '세이하이(Sayhi)' 그리고 '에듀리(Eduree)'와 같은 다른 웹 싸이트에서 제공되는 전자동화도 학습할 수 있다. 이 싸이트에는 40여 개의 전자 영어동화가 있는데 이 전자동화들은 그림, 내레이션, 애니메이션 등으로

디자인되어있다. 리틀팍스가 제공하는 전자동화는 두 가지 방법으로 학습할 수 있는데 페이지가 자동적으로 넘어가는 전체 보기 방법과, 사용자가 페이지를 한 장씩 넘겨서 보는 페이지 별 보기방법이 그것이다. 리틀팍스의 일부 전자동화는 야후키즈에서 볼 수 있는데 이 전자동화에는 사전기능이 빠져있다. 사전기능과 페이지를 넘기기 위해 클릭하는 것을 제외하면 별다른 인터액티브 기능은 없었다. 이 싸이트에서 8개의 전자동화를 분석했는데 하나의 동화만 7개의 핫스팟을 가지고 있었다. 핫스팟을 가지고 있는 단 하나의 동화 '케빈왕의 부엌(King Kevin's Kitchen)'은 마우스 포인터를 그림위로 가져가면 영어단어를 보여주고 그 단어의 발음을 들려준다.

사전기능의 있음과 없음은 학습의 도움 측면에서 큰 차이가 난다. 게다가 리틀팍스의 전자동화는 다시듣기 버튼이 있어 문장별로 다시 들을 수 있으나 야후키즈에서 볼 수 있는 리틀팍스의 전자동화는 이런 기능이 없다.

야후키즈에서 볼 수 있는 세이하이의 전자동화는 이보다 더 많은 상호작용적 요소를 가지고 있다. 이 싸이트의 전자동화에서 흥미로운 점은 핫스팟을 시작하는 방법이 두 가지라는 점이다. 단어를 클릭하거나 그림을 클릭하면 핫스팟이 작동된다. 4개의 전자동화에서 61개의 핫스팟(7 개의 부차적 핫스팟, 54 개의 보충적 핫스팟)이 발견되었다. 영어단어와 연결된 대부분의 핫스팟은 그 영어단어의 의미를 이해하는데 어느 정도 도움을 줄 것으로 판단되었다. 예를 들면 'wind'라는 단어를 클릭하면 지푸라기가 바람에 날려가는 애니메이션을 볼 수 있다. wind라는 단어의 뜻을 모르는 학습자가 이것을 보았을 때 이 단어가 '바람'과 비슷한 개념을 가진 것이라는 것을 유추해 내는데 도움을 받을 수 있을 것이다. 또한 학습자들은 어떤 아이콘 위에 마우스를 가져가면 한글 버전의 이야기도 읽을 수 있다.

2) Story LG(http://story.lg.co.kr/index.jsp)

이 싸이트는 12개의 우리나라 민속이야기와 '여왕벌(The Queen Bee)', '작은 눈사람(Little Snowman)' '브레멘의 악사들(The Bremen Town musicians)'과 같은 외국의 동화를 제공한다. 우리나라의 동화만 그림과 함께 내레이션이 제공되고 외국의 동화는 내레이션 없이 글과 그림만 제시되어있다. 이 싸이트에서는 8개의 우리나라 전자동화를 분석하였다. 8개의 전자동화 중에서 '백일홍(Crape myrtle)' 하나만 제외하고는 별다른 상호작용적인 특징이 없었다. 백일홍에는 5개의 부차적인 핫스팟이 있었는데 이야기를 중간에 멈출 수 있는 일시정지 아이콘이 있었다. 이야기는 한번 시작하면 페이지를 넘기지 않아도 저절로 넘어가는 방식으로 진행된다. 이 전자동화는 한글 버전으로 된 전자동화가 있어 영어 전자동화의 뜻이 궁금할 때 볼 수 있으나 영어전자동화 내에 한글을 볼 수 있는 것이 아니고 다른 창을 열어서 한글버전의 전자동화를 볼 수 있는 것이다.

3) 키즈클럽(http://www.kizclub.com/Sbody3.html)

이 싸이트는 27개의 전자 영어동화가 있는데 영어 수준에 따라 3 단계로 나뉘어져 있다. 이 중에서 8개를 분석하였는데 대부분의 전자동화는 페이지를 넘기기 위한 것을 제외하면 특별한 상호작용적 요소가 없었다. 학습에 도움을 줄 수 있는 측면에서 볼 때 키즈클럽의 전자동화는 영어문장, 그림, 내레이션과 애니메이션으로 구성되어 있는데 다른 웹 싸이트의 전자동화와 달리 내레이션이 단어 수준에서 동기화 되어있었다. 즉, 그 영어단어가 읽혀질 때 그 단어의 색이 바뀌어서 학습자가 그 단어가 현재 읽혀지고 있음을 알 수 있게 되어있다.

4) 동화나라(http://www.donghwanara.com)

동화나라 싸이트는 60여 개의 전자 영어 동화를 제공한다. 그 중에 3분의 1은 무료로 볼 수 있고 다른 것은 유료이다. 그 중에서 11개의 전자동화를 분석하였는데 다른 싸이트의 전자동화와 마찬가지로 자동으로 페이지가 넘어가며 별다른 상호작용 기회는 없었다. 전자동화는 이야기의 의미와 관련된 간단한 애니메이션과 그림, 내레이션으로 구성되어있었다. 내레이션은 문장의 수준까지 동기화 되어있었는데, 이것은 문장이 읽혀질 때 그 문장의 색이 바뀌어 학습자가 그 문장이 현재 읽혀지고 있는 것이라는 것을 알려주는 것이다. 이것은 단어 수준의 동기화보다는 덜 하지만 학습자에게 어느 정도 도움을 줄 수 있을 것으로 보인다. 11개의 전자동화 모두에서 핫스팟은 하나도 발견할 수 없었다.

5) BBC Tweenies(http://www.bbc.co.uk/cbeebies/tweenies/storytime/)

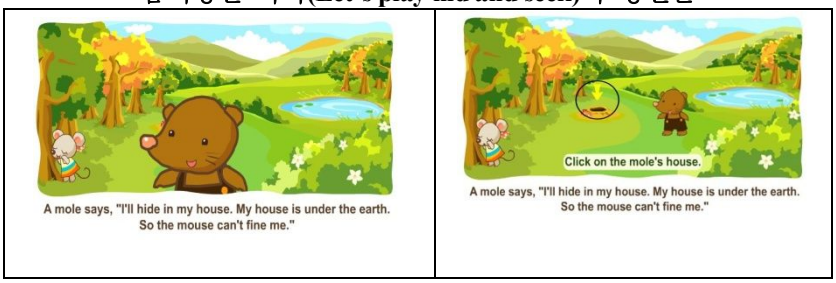
이 싸이트는 ‘인어와 진주(The Mermaid and the Pearls)’, ‘거친 서부(Wild West)’, ‘잃어버린 보물(The Lost Treasure)’과 같은 전자동화 16개를 무료로 제공한다. 그 중 일부는 플래시로 제작되었고 다른 것들은 HTML로 제작되었다. 이 싸이트의 전자동화는 영어를 모국어로 하는 학습자가 영어를 학습하도록 제작되었기 때문에 EFL 상황의 영어 학습자를 위한 특별한 도움기능은 없지만 몇 가지 흥미로운 상호작용 기능을 가지고 있다. 예를 들면 책을 읽어주는 사람이 학습자에게 이야기의 주인공을 도와주기 위해 그림의 어떤 것을 클릭하도록 요구하는 것이다. 책을 넘기기 위한 화살표가 있는데 학습자가 일정 시간 동안 클릭하지 않으면 저절로 다음 페이지로 이동된다. 이 싸이트의 전자동화 10개를 분석하였는데 이중 8개의 전자동화는 핫스팟이 있는데 모두 부차적인 것이었고 ‘It’s not fair’만 제외하고 하나의 전자동화는 3개 이하의 핫스팟을 가지고 있었다.

6) 온순(http://www.onsoon.net)

이 싸이트는 24 개의 전자동화를 제공하는데 역시 영어의 난이도에 따라 몇 가지 등급으로 나뉘어져 있다. 다른 전자동화와 같이 그림, 애니메이션, 내레이션으로 구성되어있고 어떤 동화는 다른 것에 비해 더 많은 상호작용적 특징을 가지고 있다. 예를 들면 아래 그림에서 이야기 속의 등장인물은 내레이터가 글을 대신해서 읽어주지 않고 직접 자신이 하고 싶은 말을 한다. 즉, 내레이터가 “The mole says”라고 말하면 두더지가 “I’ll hide in my house. My house is under the earth…”를 직접 말한다. 이러한 특징은 다른 전자동화에서 내레이터 혼자서 읽는 것에 비해 사람과 사람 사이의 상호작용의 모습에 더 가깝다. 내레이터가 읽어줄 때와 이야기 속의 등장인물이 직접 말할 때 학습자가 주의 집중을 하는 정도나, 효과가 어떻게 다른지는 불분명하지만, 등장인물이 아래 그림처럼 화면 앞에 나와서 학습자에게 자신이 할 말을 직접 말하는 경우 학습자가 더 관심 있게 듣거나 볼 수 있는 여지가 있을 것이다. 게다가 아래 전자동화의 경우 가끔씩 학습자에게 그림 속의 무언가를 클릭하도록 유도한다. 아래 그림에서와 같이 “click on the mole’s house”라고 하며 학습자가 무언가를 하도록 유도한다.

학습자가 영어를 잘 몰라 무엇을 해야 되는지 모를 때 학습자는 스스로 무엇을 해야 하는지 생각해 보며 영어로 된 지시문이 무엇을 뜻하는지 알아내려고 노력하게 될 것이다. 이러한 과정을 통해 몰랐던 영어 단어나 문장을 배울 수 있는 기회를 찾게 될 수도 있을 것이다.

그림 2
숨기장난 하자(Let’s play hid and seek)의 장면들



이 전자동화는 학습자를 돕는 점에 있어서도 다른 전자동화보다 우수한 특성을 보이고 있다. 학습자에게 무엇을 클릭 하도록 요구할 때 그저 요구로 끝나지 않는다. 위 그림에서 두더지의 집 위에 화살표가 나타나 있다. 이 화살표는 위 이야기에 등장하는 다른 동물들의 집 즉, 나무 위, 물 속, 덤불 등을 차례로 옮겨가면서 지시해 준다. 이것은 학습자가 지시문의 요구사항이

무엇을 뜻하는지 이해하는데 도움을 준다. 즉, 화살표는 비록 말은 안 하지만 지시적으로 학습자가 무엇을 할 지 모를 때 옆에서 조언을 해주는 선생님이나 부모님의 역할처럼 어려운 문제를 좀 더 쉽게 만들어 주는 역할을 한다.

이 싸이트의 전자동화는 다른 싸이트의 전자동화에 비해 약간 많은 수의 핫스팟을 가지고 있었다. 평균적인 핫스팟의 숫자는 한편의 전자동화당 4.6이었다. 이 싸이트의 전자동화는 문장 수준까지 동기화되어있고 몇몇 전자동화에서는 앞으로 가기 화살표나 버튼 아이콘 대신에 핫스팟이 그 역할을 하였다.

7) Alfy(http://www.alfy.com/Storyville/index1.asp?FlashDetect=true)

이 싸이트는 9개의 전자동화가 있는데 모두 상호작용적 요소를 가지고 있다. 예를 들면 내레이터가 학습자에게 그림 속의 무언가를 클릭하도록 요구한다. 이 싸이트의 모든 이야기는 이러한 상호작용적 요소를 가지고 있다. 그러나 이 싸이트의 전자동화도 BBC Tweenies 처럼 영어를 모국어로 하는 학습자를 대상으로 제작한 것이므로 기본적인 전자동화의 특성인 그림, 애니메이션, 내레이션 등을 제외하고는 영어를 외국어로 배우는 학습자를 고려한 특별한 도움기능은 없다. 일부 온순 싸이트의 핫스팟처럼 이 싸이트의 핫스팟도 앞으로 가기 기능을 함께 하고 있었다. 이 싸이트의 전자동화 9편 모두를 분석하였는데 핫스팟의 평균 숫자는 11개 이었다.

8) Cleverisland (http://www.cleverisland.com/free_games/)

이 싸이트의 전자동화는 이야기 속에 게임적인 요소가 있는 활동이 포함되어있다. 영어 모국어 학습자에게 영어와 함께 수의 개념을 학습 할 수 있도록 제작되었는데 모두 3개의 이야기가 제공된다. ‘Baby animals’ 이야기 속의 게임을 예로 들자면, 학습자가 이야기 속에서 보트를 조정하며 상어를 피해 10 마리의 물에 빠진 어린 동물들을 구출하는 내용이다. 게임을 하기 위해서 학습자는 많은 동작을 취해야 하므로 상호작용적 요소는 상대적으로 높다고 할 수 있겠다. 그러나, 이 전자동화가 원어민을 위해 제작된 것이므로 이를 외국어로 학습하려는 사람을 위한 특별한 도움기능은 없으며 다른 전자동화에 흔히 등장하는 글조차도 제공되지 않는다.

9) 이티영어(http://www.et05.com)

이 싸이트에는 15개의 샘플 프로그램과 백여 개에 달하는 전자영어동화가 제공된다. 모든 전자동화는 영화와 같이 한번 시작하면 별다른 학습자의 조작이 필요 없이 끝까지 진행된다. 그러므로 별다른 상호작용적 요소는 찾기

어려웠다. 도움기능에 관해서는 모든 전자동화의 캡션은 옵션으로 보이게 할 수도 있고 보이지 않게 할 수 도 있었다. 몇몇 동화는 한글 자막이 영문 밑에 나오기도 하였다. 또 몇몇 전자동화는 사전기능을 가지고 있었고 이 사전은 리틀팍스의 사전과 달리 발음기능이 없었다. 이 싸이트에서 11개의 전자동화를 분석하였다.

10) Englishfork (http://www.englishfork.com/play/story1-1.php)

이 싸이트는 16개의 전자동화를 제공하는데 애니메이션은 없고 글, 그림과, 내레이션으로 구성되어있다. 따라서 페이지를 넘기기 위해 버튼을 클릭하는 것만 빼고 별다른 상호작용적인 면은 없다. 학습자를 위한 도움 기능은 영어 문장에 마우스를 가져가면 한글로 된 이야기를 읽을 수 있게 되어있는 점이다. 이 싸이트에서 8개의 전자동화를 분석하였다.

위에서 살펴본 웹싸이트의 전자동화는 모두 내레이션 기능을 제공하고 일부는 간단한 애니메이션과 그림 속의 무언가를 클릭하는 과업도 제시한다. 일단 이러한 전자동화는 오디오 테이프를 이용해 듣는 방식에 비해 편리한 점이 있다. 오디오 테이프를 이용해 영어동화 책을 읽는 것을 들을 때는 자칫 학습자가 어디를 읽고 있는지 놓칠 수 있고 다시 듣기 위해서는 테이프를 뒤로 감거나 특정한 부분을 연속해서 다시 들으려면 테이프 조작에 어른들의 많은 도움을 필요로 한다. 그러나 전자동화의 경우에는 만약 단어 수준으로 동기화 되어 있다면 학습자가 현재 어떤 단어가 읽혀지고 있는지 놓치지 않고 따라서 읽으며 들을 수 있고 다시 듣기를 할 때도 마우스를 이용해 클릭만 하면 되므로 더 쉽게 원하는 부분을 다시 들을 수 있다. 그러나, 전자동화는 이외에도 훨씬 더 많은 장점을 지닐 수 있다. 분석결과에 의하면 제대로 디자인만 된다면 학습자에게 어떤 할 일을 부과하여 이야기를 듣기만 하는 게 아니라 이야기 속에서 어떤 역할을 하도록 하여 흥미를 유발할 수도 있고, 동화 속 등장인물과 이야기를 나눌 수도 있고 또 그 상호작용을 통해 영어학습에 도움을 받을 수도 있다. 비록 이러한 기능들은 본 연구에서 분석해본 여러 전자동화 중에서 일부에 국한되어 있어서 현재 웹 싸이트 중에서 학습에 이용 가능한 대부분의 전자동화는 이런 기능이 빠져있는 것으로 나타났지만 차후 개발되는 전자동화에 이런 기능을 접목한다면 전자동화의 질을 한 단계 높일 수 있을 것으로 생각된다.

다음 표는 각 웹 싸이트의 전자영어동화를 분석한 결과를 간단히 정리한 것이고 더 자세한 내용은 부록으로 제시하였다. 아래 표에서 맨 앞의 숫자는 위에서 제시한 웹싸이트이고 T1은 주로 책 넘기기나 다시 듣기를 위한 기능을 하는 상호작용이고 T2는 단어의 뜻을 알아보기 위한 상호작용, 주인공이나 내레이터의 요구에 대한 반응을 위한 상호작용, 재미를 위해 무언가를 클릭하는 동작 등 부차적 또는 보충적인 핫스팟을 모두 포함한다. '연관된 단어

수'는 영어단어가 그림이나 애니메이션과 연결되었을 때를 나타내는 말로 연관된 단어가 많을수록 학생들이 전자동화를 통하여 학습하면서 몰랐던 단어의 뜻을 알 수 있는 가능성이 높아지게 된다.

표 2
전자 영어동화 분석 결과 정리

웹 싸이트	영어동화 단어 수		연관된단어수	T1	T2
1	Total	3457	459	384	7
	Average	432	57 (8%)	48	0.8
2	Total	2972	186	8	5
	Average	372	23 (6%)	1	0.6
3	Total	1723	247	182	0
	Average	215	31(14%)	23	0
4	Total	2155	264	11	0
	Average	196	24(12%)	1	0
5	Total	3202	254	120	74
	Average	320	25(8%)	12	7
6	Total	1329	212	66	19
	Average	166	27(16%)	8	2
7	Total	2436	216	18	89
	Average	270	24(9%)	2	10
8	Total/Average	145	12 (8%)	4	22
9	Total	1255	321	22	0
	Average	114	29(26%)	2	0
10	Total	1174	178	277	0
	Average	147	22(15%)	35	0

Ⅳ. 결론 및 제언

본 장에서는 위에서 분석한 결과를 정리해 보고 이를 토대로 전자 영어동화의 발전을 위해 고려할 점에 대하여 제언하고자 한다.

위에서 살펴본 대부분의 전자동화는 사용자 편의성이나 시각적인 측면에서 볼 때 대부분 우수한 편으로 생각된다. 학습자의 흥미를 끌기에 충분히 보기 좋고 애니메이션이 있는 전자동화의 경우에 애니메이션도 흥미롭게 제작되었다. 또한 책 넘기기 기능도 대부분 학습자가 사용하기 편리하도록 제작된 것으로 생각된다. 그러나 그림이 역동적으로 드라마화 된 정도, 내레이션과 글과의 동기화 정도, 연관된 단어의 수, 상호작용적인 특성 등에서는 대체로 낮은 편이었다. 간단히 말하면 시각적 디자인 측면에서는 대체로 양호한 편이나 학습효과와 관련이 높은 요소들은 그 수나 질이 대체로 낮은 편이었다.

그러므로 애니메이션의 양을 늘리고, 내레이션을 단어나 문장과 동기화시키고 더 많은 상호작용할 수 있도록 디자인 한다면 전자영어동화의 학습 효과를 높일 수 있을 것으로 기대된다. 특히 상호작용적인 측면에서는 다음 사항을 고려하여 디자인할 수 있도록 하여야 할 것이다.

첫째로, 연관된 단어의 수를 증가 시켜야 할 것이다. 영어단어가 그림이나 애니메이션과 연결이 되면 학생들이 그 단어의 의미를 모를 때 그림이나 애니메이션을 통해 스스로 그 뜻을 짐작할 수 있는 가능성이 그렇지 않은 경우에 비해 더 높아질 것이다. 본 연구에서 분석해 본 전자영어동화는 연관된 단어의 수가 대체로 낮은 편이었다. 그러므로 연관된 단어의 수를 증가시켜 학생들의 우연적이고 무의도적인 영어학습의 기회를 높이는 것이 바람직하다고 여겨진다. 이를 위해서는 그림이나 애니메이션을 디자인할 때 영어동화의 내용을 고려하여 영어단어와의 관련성이 높게 하여야 한다.

둘째로, 전자 영어 동화를 제작할 때 상호작용을 위해 핫스팟의 수를 고려하여야 할 것이다. 위의 분석 결과에서와 같이 대부분의 전자동화의 핫스팟 수는 상당히 낮은 편이다. 아예 핫스팟이 하나도 없는 경우도 많았다. 핫스팟이 없거나 그 수가 적다는 것은 그 전자동화의 상호작용적 특성이 낮다는 것이다. Sims(1997)는 학습용 프로그램에서 상호작용은 성공적이고 효과적인 학습지도와 개인의 발견을 위해 본질적이 것이라고 하였다(Sims, 1997). Chou(2003) 또한 학습용 프로그램은 학습의 가능성을 높이기 위해 특별히 높은 인터액티비티를 필요로 한다고 하였다(Chou, 2003). 전자동화에서 상호작용을 가능하게 해주는 것은 핫스팟인데 본 연구에서 분석해 본 86개의 전자동화중에서 30개의 전자동화만이(35%) 핫스팟을 가지고 있었다. 핫스팟이 학습자의 흥미를 높여줄 수 있을 뿐만 아니라 학습을 도울 수 있는 잠재력을 가지고 있는 점을 고려해 볼 때 핫스팟이 없는 전자동화는 흥미를 유도하는 정도나 학습자를 돕는 기능은 그 효율이 매우 낮은 상태라는 결론을 얻을 수 있다. 물론 현재 전자동화들도 지금 상태 그대로 많은 장점을 가지고 있다. 먼저 동화가 전해주는 재미와 전자화되었다는 편의성만 해도 상당히 긍정적으로 받아들여질 수 있다. 그러나 영어 학습의 효율을 높이고, 학습자의 흥미 증진, 발달하는 컴퓨터 기술의 적용과 이미 학교에 보급 되어있는 고가의 컴퓨터 장비 활용 측면에서 전자동화의 개선은 중요한 의미를 지닌다 할 수 있을 것이다. 위에서 분석한 전자동화의 한 편당 평균 단어 수는 242.7단어이고 평균 핫스팟의 수는 4.7이었다. 만약 학습자가 영어동화를 혼자서 학습할 때 동화 속의 단어의 의미를 알지 못할 때 학습자는 선생님이나 다른 사람에게 물어보거나 사전을 찾아서 그 의미를 알 수 있다. 그러나 전자동화의 경우에는 핫스팟을 이용하여 사전과 연결 시킨다든지, 단어의 의미를 알 수 있게 힌트를 제시하여 학습자의 학습을 도울 수 있을 것이다. 그러나 위와 같은 낮은 핫스팟의 수는 전자동화이면서도 전자동화가 가질 수 있는 효율성을 제대로 살리고 있지 못하고 있음을 알 수 있다. 더구나 대다수의 핫스팟은 보충적인

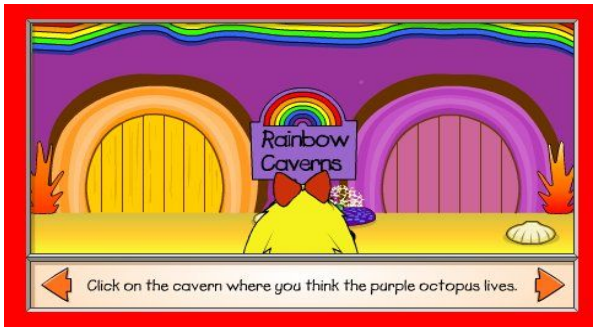
핫스팟이 아닌, 부차적인 핫스팟으로서 학습자에게 직접적으로 학습에 도움을 주기보다는 흥미를 주는 기능을 하는 것이다. 그러므로 전자동화를 제작하는데 있어서 핫스팟의 수를 적절히 고려하여 학습자의 흥미를 높이고 학습에 도움을 줄 수 있도록 하여야 할 것이다.

끝으로, 보충적인 핫스팟의 수를 늘리고, 이의 제작방법에 대한 많은 연구가 필요하다. 본 연구에서 분석한 대다수의 전자동화는 일단 시작되면 학습자의 별다른 조작이 필요 없이 자동적으로 진행된다. 학습자가 페이지를 넘기려고 마우스 조작을 할 필요가 없어서 편리한 점은 있을 수 있지만, 학습의 측면에서 보면 전자동화를 켜놓고 학습자가 그 동화를 보고 있거나 그렇지 않거나, 이해 여부에 관계 없이 전자동화는 시작한 후 끝까지 비디오를 보듯이 진행된다.

만약 학습자가 전자동화를 읽다가 모르는 영어단어가 많이 나오면 무슨 내용인지도 모르고 그냥 흘러갈 수도 있고 어떤 학습자는 어려운 영어단어에 좌절감을 느낄 수도 있고, 아예 흥미를 잃게 될 수도 있을 것이다. 즉, 자동으로 진행되는 전자동화는 편의성 면에서는 장점이 있을지는 모르겠으나 그 본래 목적인 학습의 측면에서 보면 단점이 더 많은 것으로 생각된다. 보충적인 핫스팟은 비록 학습자가 동화를 빨리 읽는데 장애가 될 수는 있을지 모르나 학습자에게 흥미를 유발하는 도구가 될 수 있고, 모르는 단어를 알려주는 역할도 할 수 있을 것이다.

예를 들면 아래 그림 3의 지시처럼 학습자에게 보라색 문어가 사는 곳이라고 생각되는 곳을 클릭하라고 요구 했을 때 학습자는 먼저 저 지시문이 무엇을 요구하는지 생각하게 되고 시행착오를 거쳐 이 활동을 통해 ‘purple’, ‘octopus’, ‘cavern’ 같은 단어의 의미를 배울 수도 있게 될 것이다.

그림 3
인어와 진주(The mermaid and the pearls)의 한 장면



부차적인 핫스팟의 경우에는 주로 학습자에게 흥미를 주게 디자인되어 있다. 즉, 학습자가 화면의 특정부분이나 글을 클릭하면 이야기의 내용과 관계 없이

숨겨진 장소에서 누군가 갑자기 튀어나와 노래를 한다거나, 춤을 추기도 하고 재미있는 액션으로 흥미를 높여준다. 그러나 보충적인 핫스팟은 위의 활동처럼 흥미와 더불어 학습 할 수 있는 기회를 제공하기 때문에 사람과 사람 사이의 학습상황과 견주어 볼 때 선생님이 학생들의 학습을 도와주는 것과 같은 역할을 어느 정도 할 수 있을 것이다. De Jong과 Bus(2003)가 제시한 핫스팟의 효과에 대한 서로 상반된 연구 결과를 볼 때 앞으로도 이러한 부분에 대한 더 많은 연구가 이루어져서 어떤 경우에 핫스팟이 학습의 효율을 높일 수 있는지 정확히 파악하여 이를 전자동화 제작에 적용할 수 있도록 하여야 할 것이다. 적절히 제작된 핫스팟은 전자동화를 이용하여 영어를 학습하는 학습자에게 많은 도움을 주고 학습의 효율을 높일 수 있을 것이다.

본 연구에서는 웹 싸이트에서 영어 학습에 사용할 수 있는 전자동화를 사회문화이론의 관점에서 상호작용적 측면과 학습자를 위한 도움기능을 중심으로 분석해 보았다. 현재의 높은 IT 기술을 생각해 볼 때 본 연구에서 분석해 본 전자동화들은 훨씬 더 흥미 있고 효과적인 영어학습을 위해 연구 발전시켜야 할 중요한 요소들이 많았다. 전자동화에서 동화의 등장인물이 학습자와 어떻게 하면 원활한 상호작용을 할 수 있도록 할 수 있는가, 또 그 상호작용이 어떻게 하면 학습에 더 효과적으로 영향을 미칠 수 있는가, 그 상호작용을 통해 학습자의 어려운 점을 어떻게 해소해 줄 수 있는가 등에 대한 연구가 계속하여 이루어져야 할 것이다. 또한 그 상호작용의 핵심인 핫스팟에 대해서도 학습에 지장을 초래하지 않고 도움을 줄 수 있게 하기 위해서는 어떻게 제작되어야 하는지에 대한 연구, 부차적인 핫스팟과 보충적인 핫스팟의 적정 비율에 대한 연구, 효율적인 영어 학습을 위한 보충적인 핫스팟의 제작 방법에 대한 후속연구 등이 뒤따라야 할 것이다.

참 고 문 헌

강영은. (1999). 초등 영어 읽기 학습 방법에 관한 고찰. *초등영어교육, 1,* .

김삼희. (2001). *동화를 활용한 초등 3학년 교수-학습 수업모형 연구.* 석사학위논문, 서울교육대학교, 서울.

김정은. (2002). *인터넷 동화를 활용한 초등영어 어휘력 신장 방반 연구.* 석사학위논문, 인천교육대학교, 인천.

문효재. (2000). *동화를 활용한 초등영어 지도 연구.* 석사학위논문, 동아대학교.

박명희. (2005). *인터넷 영어 동화 활용을 통한 초등학교 영어 학습 효과 연구.* 석사학위논문, 한국교원대학교, 청주.

박순옥. (2006). *이야기자료 활용이 초등영어 읽기 능력 및 태도에 미치는 영향.* 석사학위논문, 경인교육대학교, 인천.

박유미. (1999). *초등학교에서의 영어지도를 위한 storytelling 활용에 관한 연구.*

석사학위논문, 한국교원대학교, 청주.
안미영. (2000). *초등영어 학습자를 위한 효율적인 영어 동화 활용 연구*. 석사학위논문. 인천교육대학교, 인천.
임경빈. (1998). *영어동화를 이용한 초등학교 영어지도에 있어 Reading Aloud 기법의 효과적 이용에 관한 연구*. 석사학위논문, 한국교원대학교, 청주.
장동현. (2008). *초등 영어 수업에서 전자 동화책의 활용 방안 연구*. 석사학위논문. 경인교육대학교, 인천.
전은주. (2004). *전자동화책을 활용한 초등 영어 수업의 효과*. 석사학위논문, 경인교육대학교, 인천.
최연아. (2000). *이야기자료를 활용한 초등 영어 수업 모형 연구*. 석사학위논문. 서울교육대학교, 서울.
Albion, P. R. (1999). Heuristic evaluation of educational multimedia: From theory to practice. In 16th Annual Conference of the Australasian Society for Computers in *Learning in Tertiary Education* (ASCILITE), 5-8 December 1999, Brisbane. Queensland University of Technology.
Barker, P., & King, T. (1993). Evaluating interactive multimedia courseware: A methodology. *Computers Education*, *21*(4), 307-319.
Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: CUP.
Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge, Mass: The M.I.T. Press.
Chou, C. (2003). Interactivity and interactive functions in web-based learning systems: A technical framework for designers. *British Journal of Educational Technology*, *34*(3), 265–279.
Dalziel, J. (2000). Evaluating teaching materials and educational software for their commercial potential: Issues for academics and teachers to consider. Proceedings of Evaluating the New Teaching Technologies Workshop. Retrieved January 9, 2007, from the World Wide Web: http://science.uniserve.edu.au/pubs/procs/wshop5/dalziel.html.
De Jong, M. T., & Bus, A. G. (2003). How well suited are electronic books to supporting literacy? *Journal of Early Childhood Literacy*, *3*, 147–164.
Dewey, J. (1997). *Experience and education*. New York: Touchstone.
Donaldson, M. (1984). *Children's minds*. London Fontana.
Donato, R., & Mccormick, D. (1994). A sociocultural perspective on language learning strategies: The role of mediation. *The Modern Language Journal*. *78*(4), 453-464.
Garton, A. (1992). *Social interaction and the development of language and cognition.* Hove: Erlbaum.
Huong, P. H. (2003). The mediational role of language teachers in sociocultural theory. *English Teaching Forum. 41*(3), 32-36. Retrieved October 20, 2008, from the

World Wide Web: http://exchanges.state.gov/englishteaching/ forum/archives/2003 /03-41-3.html.

John-Steiner, V., & Mahn, H. (1996). Sociocultural approaches to learning and development: A Vygotskian framework. *Educational Psychologist, 31*(3/4), 191-206.

Jones, A., & Mercer, N. (1993). Theories of learning and information technology. In P. Scrimshaw (Ed.), *Language, classrooms and computers* (pp. 11-26). London and New York: Routledge.

Keegan, D. (1990). *Foundations of distance education* (2nd ed.). London: Routledge.

Korat, O., & Shamir, A. (2006). The educational electronic book as a tool for supporting children's emergent literacy in low versus middle SES groups. *Computers and Education*, *50*(1), 110-124.

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.

Lee, S-R., & Hong, Y-S. (2005). The effects of teaching English through storytelling with dramatization on the listening and speaking competence of children. *English Language & Literature Teaching, 11*(4), 305-333.

Lewin, C. (2000). Exploring the effects of talking book software in UK primary classrooms. *Journal of Research in Reading, 23*, 149-157.

Liaupsin, C. J. (2003). The comprehensive evaluation of professional development software: A critique of methodology. *Journal of Special Education Technology, 18*(1), 29-37.

Lier, L. V. (1996). *Interaction in the language curriculum: Awareness, autonomy, and authenticity*. London: Longman.

Lightbown, P., & Spada, N. (1999). *How languages are learned* (Revised edition). Oxford: OUP.

London, C. (1988). A Piagetian constructivist perspective on curriculum development. *Reading Improvement, 27*, 82-95.

Mantero, M., & Iwai, Y. (2005). Reframing English language education in Japan. *Asian EFL Journal, 7*(2), 1-16.

McLachlan, K. (2002). Cyberbee web evaluation. *Cyberbee* [online]. Retrieved December 12, 2006, from the World Wide Web: http://www.cyberbee.com /guides.html

Nam, J-M. (2005). Key concepts in Vygotsky's theoretical framework: L2 classroom interaction and research. *English Language & Literature Teaching*, *11*(3), 71-87.

Scriven, M. (1991). *Evaluation thesaurus* (4th ed.). Newbury Park, CA: Sage Publications.

Shank, P., & Dunlap, J. (2000). *Interaction in instructional websites: What is it and why does it matter?* Learning Peaks.

Sims, R. (1997). Interactivity: A forgotten art? *Computers in Human Behaviour, 13*(2), 157–180.

Tharp, R. G. & Gallimore, R. (1988). *Rousing minds to life: Teaching, learning and schooling in social context*. New York: Cambridge University Press.

Trushell, J., & Maitland, A. (2005). Primary pupils' recall of interactive storybooks on CD-ROM: Inconsiderate interactive features and forgetting. *British Journal of Educational Technology, 36*(1), 57–66.

Trushell, J., Maitland, A., & Burrell, C. (2003). Pupils' recall of an interactive storybook on CD-ROM. *Journal of Computer Assisted Learning, 19*, 80-89.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. London and Massachusetts, Harvard University Press.

Warschauer, M. (1997). A sociocultural approach to literacy and its significance for CALL. In K. Murphy-Judy & R. Sanders (Eds.), *Nexus: The convergence of research and teaching through new information technologies* (pp. 88-97). Durham: University of North Carolina.

Wertsch, J. (ed.) (1985). *Culture, communication, and cognition: Vygotskian perspectives*. Cambridge University Press.

Wertsch, J. V. (1991). *Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action*. USA: Harvard University Press.

부 록

전자영어동화 분석 결과

구분	이야기 제목	단어수	연관된 단어수	T1	T2
1	Is it a magic marker?	78	38	22	0
	King Kevin's kitchen	72	30	32	7
	Baby Koala	474	63	73	0
	Forgetful Jack	354	124	79	0
	Lion's bad breath.	346	20	27	0
	The golden fish.	940	91	43	0
	The secret meeting of the mice.	288	14	29	0
	The ugly duckling.	905	79	79	0
2	Animals pride on seniority	253	14	1	0
	Beat, club	427	25	1	0
	Crape myrtle.	347	46	1	2
	The lad who bought the shadow of a tree.	268	25	1	0

	Good brothers.	254	10	1	0
	Gratitude to parents as taught by a horse.	616	6	1	0
	Story bag.	315	31	1	3
	Woodcutter	492	29	1	0
3	I wish	92	10	15	0
	Ten in the bed.	229	28	39	0
	What's in the sky?	94	11	17	0
	Animals in winter.	109	12	17	0
	Baking bread.	217	24	17	0
	The fox and the crow.	228	27	15	0
	The three bears.	449	86	31	0
	The three Billy Goats Gruff.	305	49	31	0
4	A story teller.	527	86	1	0
	The bull's bride.	175	8	1	0
	Helping each other.	92	28	1	0
	Start of sin 1.	222	28	1	0
	The donkey carrying a bundle of salt.	157	12	1	0
	The frog who wanted the king.	240	28	1	0
	The girl selling matches.	247	34	1	0
	The tiger who repay the favour.	147	9	1	0
	The world is under water.	194	9	1	0
	Warm snowman.	85	13	1	0
	What germs hate.	69	9	1	0
5	1002 Arabian nights.	277	7	12	0
	It's not fair.	301	26	11	32
	Shrinking Tweenies.	227	11	25	5
	Sir Doodles.	418	29	15	11
	The lost treasure.	295	35	10	2
	The mermaid and the pearls.	292	56	10	3
	The princess and the pea.	288	25	15	8
	The Princess and the Fairy.	295	25	10	3
	The three little pigs.	595	22	2	4
	Wild West	214	18	10	6
6	Are you my mom?	200	24	7	0
	Let's play hide-and-seek.	261	42	5	4
	I become a butterfly.	164	19	4	3
	Monkey's bottoms are red.	67	19	10	0
	My puppy hates his bath.	94	16	9	0
	Shadows	207	31	5	0
	Who am I?	102	15	16	12
	Who is the best?	234	46	9	0

7	Alfy builds a fort.	215	21	2	16
	Alfy goes camping.	405	39	2	13
	Alfy goes to school.	297	20	2	8
	Alfy and the time capsule.	212	22	2	7
	Alfy and Havoc.	273	20	2	5
	Alfy and the broken toy.	243	21	2	5
	Halloween.	223	23	2	15
	Lemonade stand.	269	17	2	10
	Snow day	299	33	2	10
8	Baby animals	145	12 (8%)	4	22
9	The bird singing only at night.	99	19	2	0
	The boy and the filberts.	78	29	2	0
	The boys and the frogs.	70	3	2	0
	The capseller and monkeys.	243	100	2	0
	The creation of the world.	103	10	2	0
	The drowning boy.	112	45	2	0
	The hound and the hare.	103	25	2	0
	The lamb and the wolf.	66	28	2	0
	The thief and his mother.	157	8	2	0
	My Mom.	92	37	2	0
	Snow white 1.	132	17	2	0
10	The two friends.	177	21	38	0
	The three little pigs.	206	37	42	0
	The ant and the grasshopper.	132	22	32	0
	The boy who cried wolf.	143	14	36	0
	The dog and his shadow.	124	25	28	0
	The hare and the tortoise.	110	18	35	0
	The lion and the mouse.	143	23	32	0
	The wind and the sun.	139	18	34	0

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

임경빈
고려대학교 세종국제어학원
370-701 충남 연기군 조치원읍 고려대학교 세종 캠퍼스
Tel: (041) 860-1688
Email: imkb@daum.net

Received in January, 2009
Reviewed in February, 2009
Revised version received in March, 2009