

애니메이션 영화를 활용한 초등영어 교수·학습 모형의 개발 및 적용*

강 경 아 · 이 제 영 · 황 치 북**
(전주대학교)

Kang, Kyung-Ah, Lee, Je-Young, & Hwang, Chee-Bok. "Development and Application of English Teaching-Learning Model Utilizing Animation Film in Elementary School." *Studies in English Language & Literature* 44.3 (2018): 197-219. The purpose of this study was to investigate the effects of utilizing animation movies for teaching English language to elementary school students on their affective domain. To achieve these goals, 22 5th-grade students have learned English by using animation movie *Finding Dory* 12 times for a month. The students were given questionnaires for analyzing the effects of the treatment on the learner's interest, confidence, participation and anxiety before and after the experiment. Paired-sample t-tests were implemented to find out whether the mean differences between two tests are statistically significant. The results indicated that a statistically significant improvement in the students' interest and confidence. There were, however, no statistically significant differences in participation and anxiety. Based on the results of this study, pedagogical implications and suggestions for further research were discussed. (Jeonju University)

Key Words: animation, movie, teaching-learning model, authentic material, affective domain

I. 연구의 필요성 및 목적

우리는 국가의 경계가 무의미하게 느껴질 만큼 하나 된 세상 속에서 살아가고

* 본 논문은 1저자의 학위 논문 중 일부를 수정 및 재구성한 것임

** 1저자: 강경아, 공동저자: 이제영, 교신저자: 황치북

있으며, 영어는 국제어로서의 역할을 하고 있다. 영어는 학문이나 교역, 정보 등 다양한 영역에서 중요한 의사소통 수단의 역할을 하고 있으며, 이미 우리의 일상 생활에 필수 불가결한 도구로 우리의 사고에도 광범위한 영향을 미치고 있다(이완기, 2015).

국제화 시대에 알맞은 인재를 양성하기 위해 1997년 초등학교 교육과정에 영어교육이 도입된 이후 10년이란 긴 기간 동안 공교육을 통해 영어를 학습한다. 초등학교 영어는 영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다(교육과학기술부, 2009). 그러나 초등학교 영어교육의 특성상 다양한 상호작용의 기회를 갖기 힘들며, 제한적인 기능어의 사용이나 단순한 대화문 등 덜 문맥적인 표현을 접하기 때문에 학생들이 적절한 언어를 사용하거나 기억하는 것에 어려움을 느낀다(최억주, 2014). 의사소통능력 향상을 위해서는 학습자들에게 다양한 방식으로 입력을 체계적으로 제공해야 하지만, 우리나라와 같은 EFL 환경 속에서 학습자들이 적절하고 충분한 입력을 제공받기란 쉽지 않다(박중은, 이동한, 2014). 영화는 교육적인 목적을 위해 만들어진 교과서와 달리, 문화, 삶, 생활, 희로애락 등 인간의 다반사를 보여주는 매체이다. 영화는 문화적인 진정성을 가지고 있으며, 다양한 상황 속에서 다양한 대화기능, 대화전략 등 간접적인 대화상황의 체험에 시청각 교재가 가진 최대의 장점까지 더하고 있다(유영아, 2010). 영화에 나오는 표현은 실제 대화에서 사용되는 진정성 있는 표현으로 이러한 자연스러운 표현을 많이 접할수록 실제 상황에서 적용하고 응용할 수 있는 능력이 생긴다(서은미, 2007). 이에 교과서와 ELT 학습 교재의 단편적이고 인위적인 교재에 담기지 못한 비언어적 요소가 풍부하고, 실제적 표현과 상황을 접할 수 있는 영화로 교과서의 보충교재로 활용한다면 의사소통능력과 학습자의 내적동기부여에 긍정적 역할을 할 수 있을 것이다.

최근 초등영어 교육과정에서 영화를 활용한 연구는 다양한 관점에서 이루어지고 있다. 그러나 영화 활용 영어 수업은 적절한 자료의 부족으로 실제 학교현장에서 널리 활용되지 못하고 있으며, 따라서 효과적인 교수방법 및 수업 자료의 개발이 필요하다(김혜지, 2011; 남여송, 2015; 민경선, 2013; 백희정, 2016; 이정임, 2014).

따라서 본 연구에서는 애니메이션 영화 *도리를 찾아서*(Finding Dory, Andrew Stanton, 2016)를 활용하여 수업 모형을 개발하고 이를 초등학교 영어 수업에 적용하고자 한다. 이를 통해 효과적인 애니메이션 활용 수업 방안을 모색함과 동시에, 해당 수업이 학생들의 정의적 영역에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 한다. 이를 통해 초등학생을 위한 애니메이션 활용 영어 수업의 방향을 제시하는 것이 본 연구의 목적이다.

II. 이론적 배경

2.1 애니메이션 영화의 교육적 장점

영화의 한 분야인 애니메이션 영화는 개별적 그림들이 프레임별로 촬영된 형식의 영화를 말하며, 학습 자료로서 영화가 가지는 장점을 갖는 동시에 초등 학습자에게 적합한 애니메이션만의 특징과 장점을 지니고 있다.

Halas와 Manvell(2000)은 신중한 계획 하에 제작된 애니메이션은 교육의 능력과 명확성을 높여준다고 하였다. 일반 영화는 폭력적인 장면이 포함되거나 비속어 또는 학습자의 수준에 맞지 않는 어휘가 사용되는 등 학습 자료로서 부적절한 경우가 있다. 그러나 애니메이션은 대부분 폭력적인 내용이나 선정적인 내용을 포함하지 않으며, 전문 배우나 성우가 대사를 녹음하기 때문에 실제 영화보다는 훨씬 발음이 명확하고 속도가 적절하여 교육용으로 이용하기에 적절하다. 또한 애니메이션은 언어의 적절성뿐만 아니라 정의적 요인에도 긍정적인 영향을 주기 때문에 교육적 자료로서 적합한 경우가 많다.

박석구(2000)는 애니메이션 활용 수업의 장점을 다음과 같이 제시하였다. 첫째, 학생들의 감정이입 효과를 잘 활용할 수 있다고 하였다. 학습자들은 애니메이션을 시청하는 동안 대사의 내용을 모두 듣지 못하더라도 등장인물에게 감정을 이입함으로써 내용을 보다 효과적으로 이해할 수 있다. 둘째, 모호성에 대한 인내심을 기를 수 있다. 애니메이션을 시청하는 동안 사건의 전개와 등장인물과의 관계를 유추하는 과정을 통해 학습자들은 알아들을 수 없는 대화를 보다 참을

성 있게 듣고 이해하며, 이는 학습자들의 영어 듣기 능력 향상에 긍정적 영향을 미칠 수 있다.

2.2 선행연구

여기에서는 영어 수업에 영화 또는 애니메이션 영화를 어떻게 활용할 것인가와 관련하여 교수·학습 방안 및 수업 모형을 개발한 국내 연구 중심으로 관련 선행연구의 동향을 정리한 후, 영화 활용 영어 교수·학습의 효과를 메타분석을 통해 종합한 이제영, 문은주, 박옥희(2013)의 연구 결과를 살펴보고자 한다.

먼저 김소연(2003)은 영화 노팅힐을 활용하여 교수요목을 구체화하였다. 개발된 교수요목의 1차시는 1차 보기, 2차 보기, 듣기, 어휘와 표현 연습의 순으로 구성되어 있으며, 2번째 차시는 각 장면에 따라 네 가지 언어 기능을 통합한 의사소통 중심의 활동으로 이루어졌다. 서은미(2007)는 영화 오즈의 마법사를 활용하여 의사소통 수업방안을 연구하였다. 수업활동으로는 유명한 대사 공부하기, 노래하기, 토론하기, 연극 활동하기 등을 제시하였다. 임미진(2011)은 드라마 번노티스로 암기 활동 중심의 수업모형을 개발하였다. 암기 전 단계에서는 번역 활동과 문제풀기를 통해 장면에 친숙해지도록 한 후, 암기 중 단계에서는 소리 내어 음독하기, 받아쓰기, 대본 암기 등의 활동으로 암기를 효과적으로 할 수 있게 하였다. 다음으로 암기 후 단계에서는 역할극을 통해 암기한 대본을 응용할 수 있도록 하였다.

한편 이제영, 문은주, 박옥희(2013)는 영화 활용 영어 지도의 효과에 관한 국내 연구들을 수집해 메타분석을 통해 개별연구들의 결과를 통합하여 제시하였다. 그 결과 처치 시간별로 효과를 살펴보았을 때 처치 시간이 늘어날수록 더 큰 효과가 있었다. 언어 기능별로는 사례가 적었던 쓰기 기능을 제외한 모든 기능에서 긍정적 효과가 발견되었으며, 특히 듣기 부분의 효과가 컸다. 정의적 영역에서는 흥미 부분에서 유의한 효과가 발견되었다고 하였다. 또한 중학생과 고등학생, 대학생은 연구 대상으로 한 연구에서 통계적으로 유의미한 효과가 발견되었지만, 초등학생 대상의 연구에서는 유의한 효과가 나타나지 않았다.

본 연구는 영어학습의 기초단계인 초등학생을 위한 효과적인 영화 활용수업방

안을 찾는 것이다. 이에 애니메이션 *도리를 찾아서*를 분석하고, Bouman(1996)의 수업모형을 기반으로 김소연(2003)의 교수요목과 김희량(2010)의 언어의 4기능 통합 중심 수업모형을 참고하여 초등학생에게 적합한 수업활동을 찾고자 하였다. 또한 실험 수업 후 설문 조사와 분석을 통해 학생들의 영어 학습에 대한 정의적 영역에 미치는 영향과 애니메이션 활용 수업에 대한 인식을 통해 초등학생을 위한 애니메이션 활용 수업에 대한 방향성을 찾고자 한다.

III. 연구 방법

3.1 수업 실시 대상

애니메이션 활용 수업이 학생들의 태도와 인식에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위해 전북의 시 지역 소재 초등학교 방과 후 영어교실에 참여하는 5학년 학생 22명을 대상으로 수업을 실시하였으며, 비교반은 별도로 구성하지 않았다. 실험반은 남학생 13명, 여학생 9명으로 구성되어 있고, 방과 후 교실에 3년 이상 수강한 학생 11명, 1~3년 수강한 학생 7명, 1년 미만 학생이 4명이었다. 상위 학습자 3명 중 2명은 방과 후 교실 뿐 아니라 영어전문학원이나 학습지와 원어민 그룹수업 등으로 학습을 하고 있었고, 하위학습자 중 2명도 방과 후 교실 외에 영어전문학원에서 공부하고 있었으며, 나머지 18명의 학생은 학교수업과 방과 후 수업 외에 별도의 영어공부는 하고 있지 않았다. 애니메이션 활용 수업에 참여한 학생들의 학습수준에 대한 정확한 예시를 위해 EBS TOSEL Basic 테스트를 실시한 결과, 90점 이상의 학생은 2명이었고, 참여 학생 전체 평균은 58.6점으로 영어능력 수준이 상대적으로 낮은 것을 알 수 있다.

3.2 연구 기간 및 절차

2017년 6월부터 8월까지 연구자가 평소에 관심을 갖고 있던 애니메이션을 활용한 영어수업에 관한 선행연구 논문을 참고하여 연구 주제를 설정하고 자료를

수집하였다. 최근에 개봉한 여러 편의 애니메이션을 시청한 후 수업대상에게 가장 적합한 애니메이션 영화를 선정하였다. 그 후 선정된 애니메이션 도리를 찾아서를 시청하며 재미있는 표현, 어휘, 언어형식이 담긴 패턴 등 영어 학습에 도움이 될 만한 요소를 기준으로 분석하였다. 그리고 초등학교 5, 6학년 영어 교과서에 제시된 의사소통능력에 적용하여 수업할 부분을 추출하여 12회의 수업을 구성하였다.

실험 수업을 실시하기 전 수업에 참여한 학생들의 영어 학습배경, 영어 학습에 대한 인식, 애니메이션 활용 수업의 인식에 관한 질문으로 기초설문조사와 영어 학습의 정의적 영역에 대하여 설문조사를 실시하였다.

2017년 9월 마지막 주부터 10월 마지막 주까지 약 한 달간 주 3회, 총 12회 수업을 실시한 후 영어 학습에 대한 정의적 영역과 애니메이션 활용 수업에 대한 인식의 변화를 알고자 사후 설문을 실시하였다.

수업을 실시한 10월부터 11월까지 수업 중 실시한 Favorite Expression에 대한 소감문과 실험수업을 마친 후 실시한 사후 설문 결과를 분석하고 정리하였다. 이와 같은 전체 연구의 기간 및 절차를 정리하면 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구 기간 및 절차

단 계	기 간	내 용
연구계획 및 자료수집	2017. 06 ~ 2017. 08	연구 주제 설정 선행 연구 조사 및 문헌 연구 영화 자료 수집 및 구입 교과서 및 영화 장면 분석 수업 방법 계획
실험연구	2017. 09 ~ 2017. 10	영어 학습 배경 조사 애니메이션 활용 수업에 대한 사전 설문조사 정의적 영역에 대한 사전 설문조사 실험 수업 실시 소감문 및 수업 일지 작성 정의적 영역에 대한 사후 설문조사 애니메이션 활용 수업에 대한 사후 설문조사
결과 분석 및 정리	2017. 10 ~ 2017. 11	결과 분석 및 결과 해석 연구 정리

3.3 연구 도구

애니메이션 활용 수업이 영어 학습의 정의적 영역에 미치는 영향을 살펴보기 위해 흥미도, 자신감, 참여도, 불안감의 네 가지 영역으로 구성된 설문지를 구성하였다. 정의적 영역에 대한 사전/사후 설문지는 남여송(2015)의 설문지를 기초로 각 영역별로 문항을 선별하였다. 설문지의 전체적인 문항 구성은 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> 정의적 영역 설문지 문항 구성

	설문내용	문항번호
흥미도	나는 영어수업시간이 재미있다. 나는 영어수업시간이 기다려진다. 나는 학교 수업이외에도 영어공부를 더 하고 싶다. 나는 영어로 된 책이나 비디오를 보면 보고 싶다.	1~4번
자신감	나는 우리 반에서 영어를 잘하는 편에 속한다. 내가 아는 영어를 다른 사람들 앞에서 자신 있게 말할 수 있다. 내가 아는 것을 친구들에게 가르쳐주고 싶다. 내가 영어로 말할 수 있다는 사실이 뿌듯하고 만족스럽다.	5~8번
참여도	나는 외국인을 만나면 영어로 대화하고 싶다. 나는 영어시간의 활동에 적극적으로 참여한다. 선생님께서 나를 시켜주셨으면 좋겠다고 생각할 때가 많다. 나는 영어시간에 발표하고 싶다.	9~12번
불안감	나는 영어시간이 되면 긴장되고 떨린다. 나는 영어시간에 선생님께서 영어로 질문하실까봐 두렵다. 영어시간에 배우는 내용을 이해하지 못해 불안하고 답답하다. 내가 말한 것이 틀렸을까봐 항상 걱정된다.	13~16번

IV. 연구 내용 및 결과

4.1 애니메이션 선정 이유

본 연구에서는 실험 수업을 위해 활용할 애니메이션 영화로 2016년 개봉한

도리를 찾아서를 선정하였다. 이 애니메이션은 2003년 개봉한 애니메이션 *니모를 찾아서*(Finding Nemo, Andrew Stanton, 2003)의 후속편으로, 전편에서 아들을 잃어버린 말린이가 니모를 찾을 수 있도록 적극적으로 도왔던 단기기억상실증을 앓고 있는 도리의 이야기이다.

*도리를 찾아서*를 선정한 이유는 다음과 같다. 첫째, 초등학생에게 흥미로운 요소들을 다양하게 담고 있기 때문이다. 간결한 그림과 화려한 색채는 학생들에게 시각적 재미를 줄 수 있고, 어려운 상황에 처했을 때마다 도리를 도와주는 재미있는 캐릭터들은 이 영화의 재미를 더해준다.

둘째, 교훈적인 내용이다. 어려운 상황에 처했을 때 “도리라면 어떻게 했을까?” 말린과 니모가 고민하며 도리가 행했을 것 같은 일을 예상하여 그를 도우러 가듯이, 적극적으로 모험에 대처하는 도리의 가치관을 잘 보여준다. 조금만 어려워도 포기하고, 부모나 친구에게 도움을 요청하며, 스스로 무엇인가를 하고자 하는 자립심이 약한 아이들에게 어렸을 때 부모를 잃고 여러 역경 속에서도 굴하지 않고 적극적으로 대처하는 도리의 모습 속에서 자립하는 힘을 배울 수 있을 것이다.

셋째, 간결하고 반복되는 대화이다. 아동을 대상으로 만들어진 영화이기에 대사가 간결하고, 대화 표현이 어렵지 않다. 특별히 도리를 찾아서는 단기 기억 상실증에 걸린 주인공 도리 때문에 대사가 자주 반복된다. 반복된 표현을 듣다 보면 의도하지 않아도 암기효과가 생기게 마련이다. 또한 실제 상황이 주어진 구체 대사로 화용적 기능이 포함된 대화 내용도 이해하기 용이하다.

4.2 수업의 실제

4.2.1 장면 및 주요 표현 선정

애니메이션 활용 수업을 위해 선행연구들에서 제시한 선정 기준에 부합되고 수업 활용에 적합한 장면 9개를 선정하였다. 이자원(2000)은 영화수업에서 언어면이나 의사소통 기능의 학습적 요소에 너무 치중한 자료를 선정하게 되면 학습자의 의욕을 저하시킨다고 하였다. 그는 재미있는 영화, 재미있는 영화 대본, 대화의 개념을 빠르게 알려주기에 적합한 장면을 선정할 것을 권장하였다. 한편 임

미진(2011)은 장면을 선택하는 첫 번째 기준은 사건이 발생하는 장면을 선택해야 재미있다고 하였다. 두 번째 기준은 대화의 시작과 끝이 보여야 한다고 했다. 일반회화교재에서 제시하는 대화에는 대화의 목적이 생략되어 있는 것이 많아 흥미를 주는 데 실패한다고 하면서 대화목적이 뚜렷이 보이는 것을 선택하는 것이 의미가 있다고 하였다.

이러한 선행연구에서의 제안을 근거로 본 연구에서는 첫 번째, 초등 교과서의 의사소통 기능이나 언어형식과 연계하여 학습할 수 있는 장면, 두 번째, 사건이 있어 대화의 시작과 끝이 보이는 장면, 세 번째, 재미있는 표현이 담겨 있는 장면, 네 번째, 실제적 표현 즉, 사전적 어휘의 뜻만으로는 이해하기 어려운 표현이면서 원어민들이 자주 사용하는 고정적 표현이 들어간 장면을 선택하였다. 이러한 기준을 통해 선택된 장면과 이와 관련된 의사소통기능 및 주요 표현은 각기 <표 3>과 <표 4>에 각각 제시하였다.

〈표 3〉 수업을 위해 선정한 장면

장면	내용	상영시간
Scene 1	단기기억 상실증이 있던 도리는 그의 부모와 함께 숨바꼭질을 하지만 1부터 10까지의 숫자를 세는 것도 잘 하지 못한다.	01:04 ~ 2:35
Scene 2	부모와 헤어진 어린 도리는 부모를 찾기 위해 도움을 청한다.	04:45 ~ 6:10
Scene 3	캘리포니아로 떠나기 위해 거북 크러쉬의 도움을 받아 태평양을 건너는 도중 말린은 심각하게 멀미를 한다.	14:09 ~ 17:02
Scene 4	운명의 문어 행크를 만나 자신에게 붙여진 꼬리표에 대해 듣는다.	21:37 ~ 24:58
Scene 5	연구소에 걸린 지도에서 보라색 조개 그림을 통해 어린 시절 보라색 조개는 엄마가 가장 좋아하는 것이라는 기억을 찾는다.	27:09 ~ 29:06
Scene 6	행크와 피신하던 중 테스트니라고 적혀있는 양동이를 보고 그 속에 들어가야 할 운명을 느낀다.	29:44 ~ 30:28
Scene 7	고래상어 테스트니의 먹이통 양동이에 들어갔던 도리는 테스트니를 만나 자신이 오픈오션 출신이라는 것을 알게 된다.	31:49 ~ 32:28
Scene 8	도리와 헤어진 말린과 니모는 도리라면 어떻게 했을까 고민한다.	45:53 ~ 47:38
Scene 9	오픈오션에 들어왔던 도리는 자신과 같은 블루탱은 클리브랜드로 옮겨져게 된 것을 알고 검역구역으로 가기 위해 길을 찾는다.	53:38 ~ 55:40

〈표 4〉 주요표현과 의사소통기능

장면	대본 속 주요표현	의사소통기능	연계학습
1	- Do you want to play hide and seek? - We'll hide, and you count and come find us. - I'm hiding!	◆ 제안하기 숨바꼭질 하고 싶어?	접속사 and
2	- I've lost my family. - Where did you see them last? I forgot.	◆ 지나간 일 묻고 답하기 마지막으로 본 게 어디였는데?	시제
3	- Totally sick! Totally sick!! - I know. Isn't it great? - No! I'm gonna be totally sick!	◆ 아프다고 표현하기 토할 것 같아	부정의문문
4	- Name's Hank. - How sick are you? - Sick? I'm sick? There's a bad news.	◆ 얼마나 아프지 묻기 얼마나 아프니? ◆ 진술하기 나쁜 소식이 있어	How 의문문 There is ~
5	- I'm not losing another tentacle for you! - You're not an octopus. You're a septopus.	◆ 지칭하기 너는 문어가 아니라 셉토푸스야	be ~ing 어휘 septopus
6	- Don't go in the bucket! - Play dead.	◆ 금지하기 양동이에 들어가지 마	Don't~ 어휘 play
7	- We were pipe pals! - You know where I'm from? - You are from the Open Ocean exhibit.	◆ 출신지 묻고 답하기 너는 내가 어디서 온 지 알아?	Where의문문 어휘 pipe pals
8	- What would Dory do? - That's what I would do	◆ 가정하여 묻기 도리라면 어떻게 했을 까?	조동사 would
9	- It's two lefts and then a right. - Did I already take a left?	◆ 길 찾기 두 번 왼쪽으로 돌고 그런 다음 오른쪽이야	과거 의문문

4.3 수업모형 및 차시별 수업 활동

4.3.1 1차시 수업모형과 수업 활동

1) 1차시 수업모형

1차시 수업모형은 크게 시청 전 단계, 활용 단계, 정리 단계의 3단계로 구성되어 있다. 각각의 수업 내용과 소요 시간은 다음 <표 5>와 같다.

<표 5> 1차시 수업모형

단계	수업내용	소요시간
시청 전 단계	Warm Up 2. Activate schema	5분
활용 단계	First Viewing Second Viewing Vocabulary & Expressions Practicing Expressions Third Viewing & Shadowing Reading the Script	25분
정리 단계	Listening Only Writing Activity	10분

2) 시청 전 단계

이 단계에서는 영화를 시청하고 중심표현을 학습하기에 앞서 중심표현과 연관된 질문으로 학습동기를 부여할 수 있다. 영화 활용 첫 수업일 때에는 영화 포스터와 제목을 통해 어떤 내용이 구성될지 예측하는 것으로 학생들에게 영화 수업에 대한 기대감을 갖게 할 수 있다. 영화 수업이 진행 중이라면 그 전 차시에서 다뤘던 내용을 질문하거나 기억나는 표현을 발표하도록 할 수 있다. Bouman(1996)이 제시한 것처럼, 소리를 끄고 화면을 보면서 영화 내용 상상한 후 상상한 내용을 발표할 수도 있다.

3) 활용 단계

① 1차 보기(First Viewing)

1차 보기는 자막 없이 시청하며, 시청 후 학습자들에게 들린 어휘나 표현을 발표하게 하고 무슨 일이 일어났는지 발표하게 하였다. 듣기능력이 초급 수준인 초등학생들에게 빠르고 연음이 많은 원어민의 발음은 1차 보기만으로 그 내용을 이해하기에 무리가 있었다. 따라서 1차 보기는 학생들이 학습할 내용에 대한 기대를 갖게 하는 것으로 방향 설정을 하고, 여러 번 반복 시청한 후 얼마나 잘 들리게 되는 지 학생 스스로 경험해 보도록 하였다.

② 2차 보기(Second Viewing)

2차 보기에서도 자막 없이 시청하며, 전략적으로 듣기 활동에 더욱 집중할 수 있도록 활동지를 통해 빈칸 채우기, 들리는 단어나 표현 받아쓰기 활동을 하였다. 빈칸 채우기나 들리는 표현 받아쓰기 활동은 상위 학습자들의 적극적인 참여가 있었으나 하위 학습자들은 대화진행 속도와 쓰는 속도가 맞지 않아 힘들어 하였다. 그래서 하위 학습자들을 위해 한글로 들리는 대로 받아 적도록 하였다. 2차 보기 후 True or False 문제를 풀었으며, 하위 학습자들은 한글로 받아 적은 단어를 대본을 통해 찾아보도록 하게 하였고, 또한 그 단어를 영어로 어떻게 쓰는지 확인하는 과정을 통해 소리와 글자와의 관계를 인지하도록 하였다.

③ 어휘와 주요표현학습(Vocabulary & Expressions)

이 단계에는 영화 속 주요 어휘와 표현 학습을 위한 것으로, 활동지를 통해 단어 뜻 연결하기, 유의어 연결하기, 단서를 통해 의미 알아내기 등의 활동으로 어휘와 주요 표현을 학습한다.

④ 표현 연습(Practicing Expressions)

학습한 주요 표현을 확장 연습하는 단계이다. 매 차시마다 의사소통기능과 언어형식에 맞는 표현의 패턴을 학생들의 생활과 밀접한 어휘와 연결하여 실제상황에 맞게 말해보았다.

⑤ 3차 보기(Third Viewing & Shadowing)

3차 보기 활동에서는 의미 단위로 끊어 들으면서 쉼도잉 활동을 하였다. 이 단계에서는 자막을 활용하며, 영화 속 대화의 빠른 발화 속도를 끊어 들으면서 쉼도잉하였다. Baily(2003)는 쉼도잉은 원어민과 영어로 의사소통할 기회가 많지 않은 EFL 환경에서 효과적인 학습방법이며, 영어 말하기 학습에서 우선시 되어야 하는 방법이라고 하였다.

⑥ 대본 읽기(Reading the Script)

이 단계는 등장인물 수에 따라 역할을 분담하여 영화 대본을 가지고 대사를 읽어보는 활동이다. 3차 보기에서 쉼도잉 활동을 통해 익혔던 감정을 넣거나 역할을 살려 읽도록 하였다.

3) 정리단계

① 화면 없이 듣기(Listening Only)

이 단계에서는 영화를 보면서 지금까지 했던 반복 시청과 쉼도잉 활동이 얼마나 유익했는지 확인하기 위해 화면 없이 듣기만 실시하였다.

② 쓰기활동(Writing Activity)

쓰기활동을 마지막으로 넣어 언어의 네 가지 기능이 통합되도록 구성하였으며 언어가 듣기-말하기-읽기-쓰기로 발달되는 것을 고려하였다. 쓰기활동은 그날 시청했던 내용 중 의미 있었거나 재미있었던 장면을 멈추고 장면 진술하기(Describing Pictures), 그날 진행되었던 내용의 사건들을 세 문장으로 요약하기(Summarizing), 가장 맘에 드는 표현 쓰기(Favorite Expression) 등을 할 수 있다. 학생들은 그날 학습했던 어휘와 주요표현을 통해 쓰기 활동을 할 수 있다.

4.3.2 2차시 수업모형과 수업 활동

1) 2차시 수업모형

2차시 수업은 <표 6>과 같이 심화학습과 역할극으로 구성되며, 1차시 수업에

서 이미 살펴본 의사소통 기능이나 어휘, 언어형식 등 심화 학습이 필요한 부분을 학습지를 통해 지도하였다. 2차시 수업의 궁극적인 목적은 역할극을 통해 심화 학습으로, 1차시 수업에서는 역할을 나누어 대본을 읽기만 했다면, 2차시 수업에서는 조별로 나누어 역할극을 직접 연습하고 발표하였다.

〈표 6〉 2차시 수업모형

단계	수업내용	소요시간
시청 전 단계	1. Warm Up 2. Review	5분
활용 단계	First Viewing 2. Further Study Role Play	30분
정리 단계	1. Listening Only 2. Writing Activity	5분

2) 시청 전 단계

2차시의 시청 전 단계에서는 지난 수업을 통해 학습한 표현과 기억에 남는 장면 등의 질문을 통해 학생들의 수업 참여를 이끌었다. 학생들은 교사가 학습목표로 삼았던 표현뿐만 아니라 교사가 예측하지 않았던 학생 스스로 인식한 재미있는 표현들을 대답하였으며, 이를 통해 교사는 애니메이션 활용 수업에 대한 높은 흥미와 적극적 참여가 이루어지고 있음을 확인하였다.

3) 활용 단계

① 1차 보기(First Viewing)

1차시 수업에서 이미 반복시청을 통해 학습하였으므로 자막 없이 시청하였다 이 단계에서는 심화학습과 역할극을 하기 위해 지난 차시를 통해서 학습한 내용을 1차 보기로 점검하는 시간이다.

② 심화학습(Further Study)

이 단계에서는 주요표현의 언어형식이나 문화학습, 다의어 학습, 언어학습 등

을 실시한다. 또는 영화 장면을 묘사하거나, 여러 장면을 제시하고 나만의 이야기 만들기 등의 쓰기 활동을 할 수 있다.

③ 역할극(Role Play)

역할극은 학생들에게 실제와 유사한 상황에서 특정 역할을 연습해보는 기회를 제공하는 교실활동이다(Livingstone, 1983). 영화 활용 수업의 가장 큰 장점 중의 하나가 자료의 실제성이므로, 학생들이 실제 상황과 역할을 경험하는 기회를 제공하는 역할극은 EFL 환경이라는 교육적 한계를 어느 정도 극복할 수 있게 한다.

4) 정리 단계

이 단계에서는 1차시 수업에서 실시했던 Listening Only와 쓰기활동으로 마무리할 수 있다. 쓰기 활동으로는 가장 맘에 드는 표현 쓰기(Favorite Expression)나, 세 줄 요약하기(Summarizing) 등으로 수업을 마무리 한다.

4.4 정의적 영역 설문 분석

애니메이션 활용 영어 수업이 학생들의 정의적 영역에 영향을 주는지 살펴보기 위해 수업에 참여한 22명의 학생들에게 흥미도, 자신감, 참여도, 불안감의 세부항목으로 실험수업 전과 후 설문을 실시하였다. 정의적 영역을 전체적으로 살펴봐왔을 때 사전 평균 11.6, 사후 평균 12.5로 0.80의 변화가 있었다. 대응표본 t 검정 결과 사전 사후 테스트의 점수 차이는 <표 7>에 제시된 바와 같이 유의확률 .025로 통계적으로 유의하였다.

<표 7> 정의적 영역 사전 사후 대응표본 t 검정

N=22

전체	평균	표준편차	t	df	유의확률
사전	11.6	1.76	-2.42	21	.025
사후	12.5	1.50			

4.4.1 영어 학습에 대한 흥미도

영어 학습에 대한 흥미도를 알아보기 위해 ‘나는 영어수업이 재미있다’, ‘나는 영어시간이 기다려진다’, ‘나는 학교 수업 외에도 영어공부를 더 하고 싶다’, ‘나는 영어로 된 책이나 비디오를 보면 보고 싶다’는 내용으로 설문을 실시하였다. 그 결과 흥미도 사전 평균 3.1, 사후 평균 3.5로 0.4점의 향상이 있었으며, <표 8>에 제시된 바와 같이 유의확률 .013으로 사전, 사후 평균의 차이는 통계적으로 유의하였다.

〈표 8〉 흥미도 사전 사후 대응표본 t 검정

N=22

흥미도	평균	표준편차	t	df	유의확률
사전	3.1	0.70	-2.70	21	.013
사후	3.5	0.54			

4.4.2 영어 학습에 대한 자신감

영어 학습에 대한 자신감이 어느 정도인지 알아보기 위해 ‘나는 우리 반에서 영어를 잘하는 편이다’, ‘내가 아는 영어를 다른 사람들 앞에서 자신 있게 말할 수 있다’, ‘내가 아는 것을 다른 친구들에게 가르쳐 주고 싶다’, ‘내가 영어로 말할 수 있다는 사실이 뿌듯하고 만족스럽다’는 내용으로 설문을 실시하였다. 자신감 사전 평균 3.0, 사후 평균 3.4로 자신감은 0.4점 증가하였으며 <표 9>에 제시된 바와 같이 유의확률 .007로 자신감 부분에서 통계적으로 유의한 향상이 있었다.

〈표 9〉 자신감 사전 사후 대응표본 t 검정

N=22

자신감	평균	표준편차	t	df	유의확률
사전	3.0	0.79	-3.0	21	.007
사후	3.4	0.83			

4.4.3 영어 학습에 대한 참여도

영어 학습에 대한 참여도를 알아보기 위해 ‘나는 외국인을 만나면 영어로 대화하고 싶다’, ‘나는 영어시간의 활동에 적극적으로 참여한다’, ‘선생님께서 나를 시켜주셨으면 좋겠다고 생각할 때가 많다’, ‘나는 영어시간에 발표하고 싶다’는 내용으로 설문 조사하였다. 참여도 사전 평균 3.2, 사후 평균 3.4로 0.2점이 향상되었으나, 유의확률이 .348로 유의수준 .05 수준에서 통계적으로 유의하지 않았다.

〈표 10〉 참여도 사전 사후 대응표본 t 검정

N=22

참여도	평균	표준편차	t	df	유의확률
사전	3.2	0.68	-.96	21	.348
사후	3.4	0.70			

4.4.4 영어 학습에 대한 불안감

‘나는 영어시간이 되면 긴장되고 떨린다’, ‘나는 영어시간에 선생님께서 영어로 질문하실까봐 두렵다’, ‘영어시간에 배우는 내용을 이해하지 못해 불안하고 답답하다’, ‘내가 말한 것이 틀렸을까봐 항상 걱정 된다’는 내용으로 영어 학습에 대한 불안감을 조사하였다. 그 결과 사전 평균 2.3, 사후 평균 2.2로 불안감이 0.1점 하락하였지만, <표 11>에 제시된 바와 같이 유의확률이 .438로 .05의 유의수준에서 통계적으로 유의하지 않은 차이였다.

〈표 11〉 불안감 사전 사후 대응표본 t 검정

N=22

불안감	평균	표준편차	t	df	유의확률
사전	2.3	0.95	.79	21	.438
사후	2.2	0.93			

이상의 정의적 영역의 분석 결과를 종합해 보면, 본 연구에서 실시했던 애니메이션 활용 수업은 학생들의 흥미도와 자신감 향상에는 긍정적인 영향을 주었지

만, 참여도와 불안감에 끼치는 영향은 통계적으로 유의한 수준이 아니었다.

4.5 애니메이션 활용 수업에 대한 학생 의견

실험 수업 후 개방형 질문의 형태로 애니메이션 활용 수업의 좋았던 점과 좋지 않았던 점을 각각 기술하도록 하였다. 학생들의 설문 내용은 장점과 단점으로 분류하여 <표 12>와 <표 13>에 각각 정리하였다. 학생들이 생각하는 애니메이션 활용 수업의 장점은 ‘일상생활에 필요한 말들을 알 수 있어서’, ‘발음을 잘 알 수 있어서’, ‘교과서와 다른 실감나는 표현’, ‘어떤 상황에서 쓰이는지 알 수 있어서’, ‘다양한 것을 배울 수 있어서 좋았다’ 등이었다.

〈표 12〉 애니메이션 활용 수업에 대한 인식-장점

진정성	<ul style="list-style-type: none"> • 영화여서 재미있고, 대사를 정확하게 말할 수 있어서 좋았다. • 말할 때 느낌과 톤에 대한 것도 알고 대사 톤이 높은 것이 재미 있었다. • 영화 발음이 실감나서 좋았다 • 실감나서 재미있었다. • 미국 사람들의 생활모습과 말하는 것을 알아서 좋았다. • 인물들의 말이 일상생활에 꼭 필요한 말이어서 좋았다. • 교과서식 말고 일상생활에서 미국인들이 쓰는 일상 언어를 알 수 있어서 좋았다.
새로운 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 발음을 잘 알 수 있어서 좋았다 • 대사를 정확하게 말할 수 있어서 좋았다. • 모르는 단어를 알아서 좋았다 • 발음을 정확하게 알게 되고 더 많은 단어들을 알게 되어서 • 낱말이나 문장 등 새로운 걸 알 수 있으니까 좋은 것 같다. • 다양한 것을 배워서 좋았다. • 처음 보는 단어와 문장을 배울 수 있어서 좋았다.
매력	<ul style="list-style-type: none"> • 교과서로 알 수 없었던 단어나 문장을 이해하기 쉽게 배울 수 있어서 좋았다. • 내가 배우지 못한 어려운 단어의 뜻과 어떤 상황에서 사용되는지 알았다.

단점으로는 대체적으로 너무 빠른 발화속도와 대사가 어려웠다는 의견, 문장 만들기가 어려웠고 반복해서 듣기가 지루했다는 의견이 있었다. 웨도잉하기와

반복 듣기가 실력향상에 도움이 되었다는 설문 결과가 있는 반면, 반복 듣기가 지루했다는 소수 의견도 있었다. 이러한 부정적인 견해는 애니메이션 영화를 활용하여 수업을 할 때 학생들 수준차를 세심히 고려하지 못했기 때문이라고 판단되며, 학생들의 수준차를 보다 세심하게 고려해야 할 필요가 있음을 보여준다.

〈표 13〉 애니메이션 활용 수업에 대한 인식-단점

대사의 속도	<ul style="list-style-type: none"> • 너무 빨라서 뭐라고 하는지 모르는 것이 있어서 • 너무 빨리 지나갔다. • 말이 너무 빨리 지나가서 좋지 않았다. • 발음이 너무 빠르다.
난이도 외	<ul style="list-style-type: none"> • 너무 대사가 어려웠다. • 문장을 만들어 내는 것이 조금 어려웠다. • 계속 반복해서 듣다 보니 지루했다.

V. 결론 및 제언

영어 학습의 기본 목표는 학생들의 영어 의사소통능력을 키우는 것이다. 그러나 초등학교 영어교육에서는 초급 수준의 학습이 이루어지는 특성상 기능어와 일상대화 표현을 제한적으로 사용한다(최억주, 2014). 또한 상급학교 진학과 같은 도구적 학습 동기가 강하지 않고, 영어를 사용할 기회가 없는 EFL 학습 환경이라는 장애물이 있다(이완기, 2015). 그렇다고 우리나라 환경을 단기간에 ESL 환경으로 바꾸는 것은 불가능 한 일이기 때문에 주어진 환경에서 최고의 효과를 낼 수 있는 방법을 모색하기 위해 본 연구를 실시하였다.

이를 위해 애니메이션 영화 *도리를 찾아서*를 활용하여 초등학생 대상 애니메이션 활용 수업 모형을 개발하고, 이를 효과적으로 수업에 적용할 수 있는 방안을 구안하였다.

그리고 실제 12차시의 실험 수업을 실시하여 개발한 영화 활용 교수-학습 모형을 적용하고 사전·사후 설문을 통해 애니메이션 활용 수업이 학생들의 정의적 영역에 미치는 영향과 수업에 대한 학생들의 의견을 살펴보았다.

그 결과 애니메이션 활용 수업은 학생들의 영어에 대한 흥미와 자신감 향상에 유의미한 활동이 되었다. 하지만 참여도와 불안감에는 사전, 사후 설문 결과에 통계적으로 유의한 변화가 없었다. 이는 불안감을 제외한 흥미도, 자신감, 참여도에서는 통계적으로 유의한 변화가 있었음을 보고한 남여송(2015)의 연구와 다소 차이를 보이는 결과이다. 본 연구에서 참여도에 유의미한 변화가 없었다는 것은 수업 활동의 구성에서 학생의 참여도를 이끌어낼 만한 활동이 부족하였거나 학생들의 수준 차이를 세심히 고려하지 못한 것으로 판단된다.

사후 설문지를 통해 학생들은 교과서로 배웠던 표현이 실제 상황에서 어떻게 쓰이는지 알게 된 것, 외국인들의 실제 문화를 알게 된 것, 언어의 표현이 실감나게 느껴진 것 등을 애니메이션 활용 수업의 장점으로 인식하고 있었다. 이는 실제적 자료인 영화의 진정성의 특징이 잘 전달된 것이라 생각할 수 있다. 이자원(2005)이 밝힌 것처럼, 영어교육에서 진정성을 높이기 위해 학교 교실에서 영화를 사용한다면 EFL 학습 환경을 극복할 수 있는 하나의 방법이 될 수 있을 것이다.

애니메이션 활용 수업의 단점으로는 대사가 너무 빠른 점에 대한 의견이 많았다. 한편 속도잉하기와 반복듣기가 실력향상에 도움이 되었다는 설문 결과가 있었지만, 반대로 빠른 대사를 속도잉하는 것이 어렵다는 의견도 동시에 있었다. 반수경(2013)의 연구에서도 학생들이 대사의 빠른 발화속도를 어려움으로 인식했던 것과 일치하는 결과이다. 따라서 초등학생을 위한 영어 수업에 애니메이션이나 영화를 선택할 때에 발화속도 부분을 세심해야 고려해야 할 것이다.

이러한 연구 결과를 바탕으로 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 학습자의 연령과 학습능력에 따른 애니메이션 활용 학습 방안에 대한 연구가 필요하다. 둘째, 학습자의 참여도를 높이고, 불안감을 해소시킬 수 있는 다양한 활동에 대한 연구가 필요하다. 셋째, 초등학생들을 위한 의사소통기능의 통합적 활동에 대한 연구가 필요하다.

인 용 문 헌

- Back, Hee-jung. *Teaching English to 3rd Grade Students Using the Movie "Stuart Little"*. Unpublished MA Thesis. Busan National University of Education 2016. Print.
[백희정. 『영화 "Stuart Little" 분석 및 초등학교 3학년 영어수업 활용방안』. 석사학위논문. 부산교육대학교. 2016.]
- Bailey, G. "Close Shadowing Natural versus Synthetic Speech." *International Journal of Speech Technology* 6.1 (2003): 11-19. Print.
- Ban, Soo-Kyung. *A Study of English Vocabulary and Grammar Teaching Methods through Animations*. Unpublished MA Thesis. Incheon National University 2013. Print.
[반수경. 『애니메이션을 활용한 영어어휘와 문법교육방안 연구』. 석사학위논문. 인천대학교. 2013.]
- Bouman, L. "Video, a Extra Dimension to the Study of Literature." *Language Learning Journal* 13.1 (1996): 29-31. Print.
- Choe, Eok Joo. "An Analysis of the Film, *Charlotte's Web*, as a Teaching Resource for Elementary School English Education." *Journal of Elementary Education* 30.2 (2014): 215-233. Print.
[최억주. 『영어 학습 자료로서 영화 *Charlotte's Web*』. 『대구교육대학교 초등교육연구논총』 30.2 (2014): 215-233.]
- Halas, J., and Manvell, R. *The Technique of Film Animation*. Seoul: Sinasa, 2000. Print.
- Im, Mi-Jin. "A Teaching Model for the Memorization Activity: Using the TV Drama *Burn Notice*." *STEM Journal* 12.1 (2011): 177-199. Print.
[임미진. 『암기활동을 위한 수업 모형: 드라마 *번 노트*를 중심으로』. 『영상영어교육』 12.1 (2011): 177-199.]
- Kim, Hee rang. *A Study of English Teaching Method through Movies: Focused on Integrating 'Four Skills'*. Unpublished MA Thesis. Pusan University of Foreign Studies 2010. Print.
[김혜지. 『영화를 활용한 영어 수업모형 연구: 4 언어기능 통합 중심으로』. 석사학위논문. 부산외국어대학교. 2010.]
- Kim, Hye-ji. *The Effect of English Language Structure Teaching through Movies in Elementary School Children: Focused on the 6th Grade*. Unpublished MA Thesis. Chung-Ang University 2011. Print.
[김혜지. 『영화를 활용한 초등학생의 영어 언어형식의 학습 효과 연구: 6학년울 중심으로』. 석사학위논문. 중앙대학교. 2011.]
- Kim, Soyon. "How to Make a Lesson Plan with the Movie, *Notting Hill*." *STEM Journal* 4.2 (2003): 85-100. Print.
[김소연. 『영화를 이용한 교수요목의 구체화 작업: 노팅힐(Notting Hill)을 통한 예

- 시]. 『영상영어교육』 4.2 (2003): 85-100.]
- Lee, Ja-won. "A Study on the Selection of Movies." *STEM Journal* 1 (2000): 47-64. Print.
[이자원. 「영화 선정기준에 관한 연구」. 『영상영어교육』 1 (2000): 47-64.]
- Lee, Ja-won. "Authenticity in Movies." *STEM Journal* 6.2 (2005): 3-18. Print.
[이자원. 「Authenticity in Movies」. 『영상영어교육』 6.2 (2005): 3-18.]
- Lee, Jeong Im. *Using Films for Teaching Primary English: An Action Research*. Unpublished MA Thesis. Seoul National University of Education 2014. Print.
[이정임. 『영화자료를 활용한 초등영어 수업지도 실행연구』. 석사학위논문. 서울교육대학교. 2014.]
- Lee, Je-Young, Eun-Joo Moon and Ok Hee Park. "The Effects of Utilizing Movies in the Korean EFL Classroom: A Meta-analysis." *STEM Journal* 14.3 (2013): 87-106. Print.
[이재영, 문은주, 박옥희. 「영어수업에서의 영화 활용의 효과: 국내 연구에 대한 메타분석」. 『영상영어교육』 14(3) (2013): 87-106.]
- Lee, WonKey. *Teaching Primary English in Korea*. Seoul: JYbooks, 2015. Print.
[이완기. 『초등영어 교육론』. 서울: 제이와이북스, 2015.]
- Livingstone, C. *Role-play in Language Teaching*. London, UK: Longman, 1983. Print.
- Min, Kyoung-sun. *Effect on Interest and Listening to Sixth Graders by English Language Education Using Animation*. Unpublished MA Thesis. Sookmyung Women's University 2013. Print.
[민경선. 『만화 영화를 활용한 영어 교육이 초등학교 6학년 학생들의 흥미도와 듣기에 미치는 영향』. 석사학위논문. 숙명여자대학교. 2013.]
- Ministry of Education, Science and Technology. *The Elementary School Curriculum: Foreign Language(English)*. Seoul: Korea Institute for Curriculum and Evaluation, 2009. Print.
[교육과학기술부. 『초등학교 교육과정: 외국어(영어)』. 서울: 교육과정평가원, 2009.]
- Nam, Yeo-song. *Analysis and the Practical Use of Animation 'Frozen' in English Class for 6th Grade Students in an Elementary School*. Unpublished MA Thesis. Busan National University of Education 2015. Print.
[남여송. 『애니메이션 Frozen의 분석 및 초등학교 6학년 영어 수업 활용 방안』. 석사학위논문. 부산교육대학교. 2015.]
- Park, Jung-Eun, and Dong-Han Lee. "An English Class Plan for Using Animation Movies and Role-plays in Korean Elementary Schools." *STEM Journal* 15.3 (2014): 85-105. Print.
[박중은, 이동한. 「애니메이션 영화와 역할극을 활용한 초등학교 영어수업 방안」. 『영상영어교육』 15.3 (2014): 85-105.]
- Park, Seok-goo. *The Effect of Materials from Animated English Language Films on Elementary School Students' Listening Ability*. Unpublished MA Thesis. Jeonju National University of Education 2000. Print.
[박석구. 『영어 만화영화를 이용한 듣기 심화학습이 초등학생의 영어 듣기능력 신

장에 미치는 영향』. 석사학위논문. 전주교육대학교, 2000.]

Ryu, Young-A. "The Theoretical Validity and Educational Basis of Using Movies in Language Education." *STEM Journal* 11.1 (2010): 103-128. Print.

[유영아. 「영화의 이론적 타당성과 교육적 근거」. 『영상영어교육』 11.1 (2010): 103-128.]

Seo, Eun-mi. "Developing Communicative English through Movies: Focusing on *The Wizard of Oz*." *Modern Studies in English Language & Literature* 51.4 (2007): 195-213. Print.

[서은미. 「영화를 이용한 의사소통 영어 학습법」. 『현대영어영문학』 51.4 (2007): 195-213.]

강경아

주소: (55069) 전북 전주시 완산구 천잠로 303 전주대학교 영어교육과

이메일: estelle827@hanmail.net

이제영

주소: (55069) 전북 전주시 완산구 천잠로 303 전주대학교 영어교육과

이메일: jylee@jj.ac.kr

황치복

주소: (55069) 전북 전주시 완산구 천잠로 303 전주대학교 영어교육과

이메일: edm64@jj.ac.kr

논문접수일: 2018. 06. 30 / 심사완료일: 2018. 07. 31 / 게재확정일: 2018. 08. 08