

영어어문교육 8권 2호 2002년 겨울

애니메이션을 활용한 영어 듣기능력 향상 방안

임 병 빈

(공주대학교)

안 회 성

(갈마중학교)

Im, Byung-Bin & Ahn, Hee-Seong (2002). Improving English listening comprehension by using animation. *English Language & Literature Teaching*, 8(2), 197-218.

The purpose of this study is to help the students in middle school improve their English listening comprehension by presenting effective teaching and learning techniques using animation. A good animation provides a self-contained world with language expressed in a virtual context. A few animation such as "Mulan", "The Emperor's New Clothes", and "Gulliver's Travel" are presented. The materials are primarily for English listening comprehension, enhance awareness of American culture and life-styles, and to encourage students' active role in learning English. It is suggested that their use with content-based instruction, where animation provides relevant schema background, makes language relevant and comprehensible. Practical aspects of classroom instruction are discussed, focusing on the adaption of pre-viewing, while-viewing, and post-viewing activities to the selected animation. It is concluded that careful animation selection, purposeful lesson planning, and the integration of pre-viewing, while-viewing, and post-viewing activities into the content-based lesson encourage natural language skills, especially the listening comprehension and students' interest in English.

1. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

날로 가속화되고 있는 개방화 시대에 살고 있는 우리 한국이 세계의 중심국가로 도약하기 위해서 우선적으로 필요한 것은 세계 공용어인 영어로 자연스럽게 의사 소통을

할 수 있는 것이다. 21세기 지식 기반 사회와 정보화 사회에 적응하면서 국가 경쟁력을 창출하기 위해 한국은 영어 교육의 현실적 필요성을 정확히 인식하고, 1997학년도부터 초등학교에서 영어를 정규 교과로 가르치도록 정책 결정을 하였다. 아울러 중등학교에서도 정규 영어 시간에 영어로 수업을 진행하도록 권장하고 있다(교육인적자원부, 1999).

효율적인 외국어 학습을 위해서는 목표어에 지속적으로 노출되어야 한다. 언어의 네 가지 기능 중 듣기 능력은 가장 기본적인 언어 기능이지만 우리의 교육 현장에서는 문법 설명이나 구두 연습 등에 많은 시간을 할애하기 때문에 목표어에 충분히 노출되지 못하고 있다. 언어의 네 가지 기능은 서로 배타적이지 않고 상호 보완적이기 때문에 의사소통능력을 배양하기 위해서는 말하기에 앞서 이해가 선행되어야 한다. 따라서 외국어 교육에서 듣기 연습이 말하기 연습에 선행되어야 한다는 견해가 대두되면서 청취 이해력 신장의 중요성이 점차 강조되어 왔다(Asher, 1969; Bensen & Hjelt, 1978; Krashen & Terrell, 1983; 임병빈, 2001; 차경환, 1995).

이에 따라 현행 대부분의 중학교 영어 교과서에서는 듣기 교육의 중요성을 인식하여 듣기 전, 듣기 중, 듣기 후 활동을 통해 단계별로 듣기지도를 중점적으로 하도록 되어 있다. 또한 이들 교과서에는 듣기 자료를 학생들의 가정, 학교 및 이웃에서 일어나는 생활을 소재로 함으로써 학생들의 관심을 높여 학습한 내용이 교실 밖의 생활에서 가급적 많이 활용될 수 있도록 하고 있다. 그러나, 같은 소재의 언어이지만 실제의 상황에서 다양하게 사용되어지는 언어 장면별 듣기 자료가 부족하여, 학생들이 실제 언어 상황에서 쓰이는 리듬, 강세, 감정의 표현에 대한 이해가 부족한 편이다. 그리고 교과서에 설정되어 있는 상황이 대부분 한국 학생 생활 중심에 국한되어 있기 때문에 실제 영어를 사용하는 영미 관습과 문화를 이해하는데 큰 도움이 되지 못하고 있는 것이 사실이다.

이러한 듣기 자료의 부족한 점을 채우기 위해서는 영어권 나라의 뉴스, TV프로그램, 영화, 만화와 같은 실제 상황의 듣기 자료가 필요하다. 이러한 자료를 통해 인위적으로, 영미문화의 관련이 부족한 듣기 자료에서 접할 수 없는 모든 상호작용적 자질을 지닌 의사소통의 실제적인 상황에 접해볼 수 있다. 나아가 학생들은 실제 생활의 자연스러운 표현을 접하게 됨으로써 교실 밖의 실제 현장에서 부딪히는 대화를 듣고 이해할 수 있게 되는 것이다(민덕기, 1998; 윤숙영, 2001).

그 동안 많은 곳에서 영화를 이용한 듣기 지도 자료가 개발되어 상품화되어 왔다. 하지만, 이들 자료는 상당부분이 중학교 학생들의 수준을 넘어선 것들이어서 교실에서 지도하기에는 많은 어려움이 있었다. 이에 반해 학생들에게 많이 알려진 만화영화는 학생들의 관심과 흥미를 쉽게 끌 수 있고 사용되는 어휘와 표현, 그리고 말의 속도가 중학생들 수준에 적절한 것이고 실제 생활에서 사용되는 영어의 실제적 표현들로 이루어져 있을 뿐만 아니라 미국의 문화가 스며들어 있어서 자연스럽게 실제적 언어와 문화에 접할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 애니메이션을 사용한 수업을 통해 영어에 대한 자신감을 키우고 흥미를 높이며 듣기능력을 향상시키는 교수학습 방법을 제시하고자 한다.

2. 연구의 문제와 가설

본 연구는 다음과 같은 문제를 가지고 출발한다.

첫째, 애니메이션을 사용한 수업이 영어 듣기능력의 신장에 기여할 수 있는가?

둘째, 애니메이션을 사용한 수업이 영어 학습 태도에 긍정적인 효과를 가져올 수 있는가?

본 연구의 목적을 수행하기 위하여 위에서 언급한 문제들을 토대로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설1 : 애니메이션을 사용하여 수업을 진행한 실험집단이 통제집단보다 영어 듣기 능력에 있어서 우수할 것이다.

가설2 : 애니메이션을 사용하여 수업을 진행한 실험집단이 통제집단보다 영어에 대한 흥미도가 더 높아질 것이다.

3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 광역시 소재의 중학교로서 경제 생활 정도와 학생들의 교육에 대한 관심의 차이로 인해 지역적 불균형이 발생하는 타 학교에서 지도하는 성과와 다를 수 있다.

둘째, 실험 기간이 약 7개월 정도로 비교적 짧아, 장기간 적용하는 연구의 성과와 다른 결과를 가져올 수 있다.

II. 이론적 배경

1. 외국어 학습의 방향

외국어 교육을 하는 목적의 주안점과 비중은 나라 혹은 시대에 따라 다를 수 있지만, 대체로 다음의 여섯 가지로 종합된다. 첫째, 외국어 학습을 통하여 학생들의 지력을 개발한다. 둘째, 외국의 문학 작품이나 철학을 통하여 학생의 교양을 넓힌다. 셋째, 외국어 학습을 통하여 언어의 기능에 대한 이해를 높이고 자신의 모국어를 더 잘 알게 된다. 넷째, 현대의 작품, 연구, 정보를 얻는다. 다섯째, 목표 외국어를 사용하는 사람들의

생활 양식과 사고 방식에 관해 체계적인 통찰을 하게 함으로써 학생들에게 국민적 장벽을 넘어 사람을 더 잘 이해할 수 있게 한다. 그리고 마지막으로, 학생들이 구두로 의사소통할 수 있는 기술과 다른 국적의 목표어 학습자들과 어느 정도 서신 왕래를 할 수 있는 외국어 기능을 길러 준다(Rivers, 1968)는 것이다.

영국의 경우, 고등학교 외국어 교육의 목적으로 다음의 네 가지를 들고 있다. 첫째, 학생들로 하여금 외국어를 이해하고 구사할 능력을 되도록 빨리, 충분히 함양하게 한다. 둘째, 외국어를 쉽게 읽고 학생의 교양을 높인다. 셋째, 외국의 지리, 역사, 전통, 습관, 학문, 예술에 대하여 지도함으로써 그 나라의 문화에 관심을 가지게 한다. 넷째, 언어의 뜻을 보다 정확히 파악할 수 있는 훈련을 한다.

우리 나라는 EFL(English as a Foreign Language) 상황에서 영어를 배우고 있으므로 다언어 공동체인 미국이나 기타 다른 나라들과는 언어 환경이 다르지만, 영어로 의사소통할 수 있는 능력을 길러 세계 무대에서 활동하게 한다는 실용적 목적과 언어 교육을 통한 문화 교육으로 개인적 소양을 높이고 미래 사회에 대비한다는 교양적 목적은 같다고 볼 수 있다.

영어 교육의 가장 중요한 목표가 자유로운 의사소통능력의 습득이라는 것은 자명하다. 외국어 교육의 최근 경향을 살펴보면, 이론 중심 접근에서부터 학습자의 필요 및 동기 유발에 큰 관심을 쏟고 있으며 또한 이 부분이 교육의 효과에서도 커다란 역할을 하고 있다고 생각된다. 제2언어 학습자들에게는 강한 동기가 수반될 때 성공적인 학습이 이루어 질 수 있다고 한다. 학습 현장에 있어서 학습자의 동기, 학습 형태, 학습 정도가 저마다 다르기 때문에 학습자의 언어 습득 능력과 흥미와 욕구에 맞는 학습이 중요시되고 있다. 따라서 목표 언어를 습득하는데 있어서 학습의 과정과 학습자의 역할에 대한 관심을 정확히 파악하는 것이 중요하다. 또한 학습자는 선천적으로 언어 습득 능력을 갖고 있기 때문에 외국어 학습은 교사 중심에서 벗어나 학습자 중심으로 진행되는 것이 보다 효과적이다. 교사 중심의 일방적 설명보다는 학습자 스스로 과업을 수행하고 활동을 하게 하는 것이 보다 바람직하다.

EFL상황의 우리 나라 여건에서 우리에게 가장 바람직하고 효과적인 방법은 언어를 가르치는 교사, 언어를 배우는 학습자, 그리고 교수학습 대상의 언어를 고려한 유동적이고 탄력 있는 절충식 방법일 것이다.

2. 듣기

1) 듣기의 개념

Lundsteen(1971)에 의하면 듣기란 발화된 언어가 마음속에서 의미로 전환되는 과정이며, O'Mally, Chamot과 Kupper(1989)는 “듣기란 청취자가 문맥에서 취한 정보와 기존의 지식으로부터 단서를 이용해서 의미를 구성하는 능동적이고 의식적인 과정이며,

이 과정을 완수하기 위해서는 청자는 많은 전략적 수단에 의존하게 된다”(p. 434)고 정의하고 있다. 과거에는 듣기를 수동적인 언어기능으로 보고 말하기를 통해 능동적으로 습득될 수 있는 기능이라고 생각해 왔으나 최근 들어 듣기는 말하기를 통해 자동적으로 습득되는 기능이 아니라, 말하기와는 별도로 또는 말하기보다 우선적으로 가르쳐야 하는 기능이라는 주장(Krashen, 1982; Postovsky, 1974)에 많은 관심이 모아지고 있다. 즉, 듣기는 단순히 들려 오는 것만을 듣는 수동적인 기능이 아니라는 것이다. 듣기는 화자가 발화하는 물리적인 소리를 듣는 것이 아니라 화자의 세계, 청자 자신의 세계, 화자와 청자간의 관계, 그리고 그들이 처해 있는 장소와 시간, 상황 속에서 엮어지는 의미를 듣는 것이다. 따라서, 듣기는 청자 자신의 세계는 물론 화자의 세계와 그들의 처한 시간, 공간과의 협상을 통해서 의미를 추출해 내는 능동적인 기능이라고 할 수 있다.

2) 듣기의 중요성

듣기의 중요성은 어린이의 모국어 습득과정에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 모국어를 습득하는 과정에서 어린이들은 말하기, 읽기, 쓰기를 하기 전에 그 언어에 충분히 노출되어 그 언어를 듣고 이해한 후에야 비로소 조금씩 말을 하기 시작하고, 그 다음에 읽기, 쓰기 등의 활동을 한다. 이 과정에서 Postovsky(1976)는 외부에서 주어지는 언어자료에 의해 이해력이 발달하는 시기를 ‘잠재기(the latent period)’라 명명하고, 언어학습에서 잠재기를 인정하여 듣기능력이 계발되는 초기에는 충분한 언어자료를 제공하는 한편 구두 훈련을 지연시켜 불안감을 덜어 주는 것이 좋다고 주장했다. Krashen(1985)도 이와 유사하게 ‘침묵기(the silent period)’라는 표현으로 이해가 발달되는 시기를 인정했는데 이 시기는 청취한 언어자료를 통하여 나름대로 이해력을 형성해가는 기간으로 청취이해를 통해 언어능력이 생기면 구두수행능력은 자연스럽게 나타난다고 하였다.

외국어 교육의 목표를 의사소통능력에 두기 시작한 1970년대에 들어서면서 의사소통능력의 토대가 되는 듣기의 중요성이 인식되기 시작하여 듣기능력(청취어해)과 관련된 이론과 이에 대한 실제적용을 위한 실험연구가 활발히 일어났다.

Asher(1969)에 의하면 어린이는 모국어 습득과정에서 말하기 능력을 발휘하기 전에 먼저 듣기능력을 기르는데, 아이는 부모가 하는 명령 형태의 말에 따라 행동으로 반응함으로써 듣기능력을 기르며, 일단 듣기 능력이 숙달되면 그다지 노력하지 않아도 자연스럽게 말할 수 있게 됨을 발견하고, 외국어 습득에도 이와 유사한 과정이 포함되어야 한다고 밝히고 있다. 즉, 외국어 학습자는 듣기 연습을 통해 목표어에 대한 인지지도(cognitive map)를 내재화시켜야 하며, 이때 듣기 연습인 동작을 수반할 것을 제안한다. 동작이 지니는 효과는 Krashen(1995)이 지적했듯이 형태보다는 의미에 초점을 두게 되고, 여기에 의미 이해하는데 도움이 되는 구체적인 상황을 제공하면 좋은 ‘이해 가능한 언어자료(comprehensible input)’가 될 수 있다는 것이다.

실제로 언어학습 과정을 기능별로 보더라도 듣기 연습에 의해 음운구조가 습득되고, 의사소통을 하는데도 구두수행능력을 훨씬 능가하는 청취이해력 없이는 의사소통이 이루어질 수 없다는 점에서 듣기는 모국어 습득에는 물론 외국어 교육에서도 그 토대를 이루는 중요한 능력임을 알 수 있다.

3) 듣기의 과정

Underwood(1989)는 소리가 우리의 귀에 들어와 인지되고 기억 속에 남는 데에는 다음과 같은 세 단계를 거치게 된다고 주장하였다.

첫째 단계는 소리가 청각 기관에 들어와 반향 기억(echoic memory) 장치에 남는 단계이다. 소리가 반향 기억에 남아 있는 시간은 매우 짧아 다음 단계로 이어지지 못하면 그 순간에 사라지고 말아 기억할 수가 없다. 반향 기억 장치에 들어온 소리가 지각 과정(perceptual process)을 거치면 두 번째 단계인 단기 기억 장치로 들어가게 된다.

둘째 단계는 반향 기억에서 지각 과정을 거쳐 의미 단위를 형성한 소리가 단기 기억 장치로 넘어 가는 단계이다. 단기 기억 장치 속으로 들어온 정보라도 규칙적, 간헐적으로 반복되지 않으면 사라지게 된다. 여기서 선택된 정보만이 장기 기억 장치 속으로 들어간다. 여기서 중요한 것이 처리 속도인데, 먼저 들은 것이 처리되기도 전에 다음 것이 오면 혼란이 야기된다.

셋째 단계는 단기 기억 장치에서 선택 과정을 거친 정보가 장기 기억 장치 속에 저장되는 단계이다. 청자는 이후에 정보로 다시 사용하기 위해 보다 단순하게 부호화하여 장기 기억 속에 저장한다. 그리하여 장기 기억 속에는 원래 들었던 것의 핵심적인 내용만 저장된다. 언어를 듣고 이해하기 위해서는 일련의 소리 전체를 듣고 정보를 기억해야 한다. 영어를 배우는 초보자의 경우 또는 듣기 자료가 익숙하지 않은 경우에는 연속적인 소리로부터 관련 있는 요소를 반복적으로 지각하여 저장하는 것이 어려운 이유가 여기에 있는 것이다.

이와 같이 청취 이해의 과정은 복잡한 여러 단계의 두뇌 활동을 필요로 하는 활동이며 그 기능이 원활해지기 위해서는 해당언어의 소리 및 이에 대한 의미 연결 과정이 신속하고 정확하게 일어나야 하며, 이를 위해서는 반복적 연습이 불가피하다(임채홍, 2002).

4) 정보처리과정에 따른 교수학습 활동

듣기 이해과정과 관련하여 정보처리과정에 따른 교수학습 활동에는 다음의 세 가지 다른 과정 - 상향식 과정, 하향식 과정, 상호작용적 과정 -이 있다(김경화, 1999).

상향식 과정은 언어 정보의 이해과정이 외부 자원 즉, 입력되는 언어 자료 자체의 소리를 인식하여 단어, 문법적 관계, 어휘적 의미 등을 토대로 하나하나 전달하고자 하는 의미를 해독하는 과정으로 다음과 같은 세부과정이 포함되어 있다.

- (1) 익숙한 어휘를 찾기 위해 듣기 자료를 대충 듣기
- (2) 들려오는 말을 구성요소로 나누기
- (3) 발화에서 정보의 초점을 찾기 위해 음운론적 단서를 이용하기
- (4) 듣기자료를 구성요소로 조직하기 위해서 문법적인 단서를 이용하기
- (5) 강세를 받은 음절 찾기
- (6) 담화속에서 연관되어 있는 단어들을 기억하기

두 번째로 하향식 과정은 언어정보의 이해과정이 내부 자원 즉, 담화가 일어나는 상황, 문맥, 주제와 배경 등에 대한 청자가 갖고 있는 언어 외적인 사전 지식을 이용한 총체적 예측 활동을 통해 이해하는 과정이다. 하향식 과정을 통해 청자는 머리 속에 이미 갖고 있는 배경지식, 문화적 지식, 주제에 대한 친밀성 및 해당 분야에 대한 이전의 경험 등을 이용하여 해당 언어를 이해할 수 있다.

- (1) 장르 및 목적 이해하기
- (2) 장소, 대화자 및 사건 연결하기
- (3) 원인과 결과의 관계 형성하기
- (4) 결과 예상하기
- (5) 담화의 주제 추론하기
- (6) 사건들 사이의 순서 추론하기
- (7) 잘 듣지 못한 세부내용 추론하기

마지막으로 상호작용적 과정에 따르면, 발화된 자료를 들을 때 훌륭한 청자는 들은 것을 이해하기 위해 포괄적 듣기와 선택적 듣기의 모든 과정 즉, 들을 말에 대한 예상, 들을 내용에 대한 친숙도의 정도, 배경지식 등을 이용하는 하향식 과정과 소리, 어휘, 어구 등을 통해 들은 내용을 이해해보려는 상향식 과정이 동시에 일어난다고 본다 (Anderson & Lynch, 1988).

학습자가 외국어를 배울 때, 그 언어체계만 배우는 것이 아니라 해당 외국어의 문화적 체계에 대해 어느 정도 친밀감을 갖게 되며, 이를 통한 배경지식은 학습자가 언어를 배우는데 아주 중요한 요인이다. 성공적인 외국어 듣기에 대한 연구에서 나온 중요한 요점은 듣기 이해에서 소리를 식별해내고 그것들을 학습자가 알고 있는 단어와 결부시키는 과정으로서의 듣기 이해과정을 너무 강조해서는 안 된다는 것, 다시 말하면 모든 듣기 이해는 언어 정보 자체에만 의존하기보다 사전 지식을 통한 추론에 상당 부분을 의지하기 때문에 언어적·비언어적 지식을 동원한 광범위한 정보자원을 동시에 사용하는 상호작용적 과정이라고 볼 수 있다. 물론 여기에도 다음과 같은 세부과정이 포함 되어 있다.

- (1) 관련된 단어들을 가지고 의미적 연결망 만들기
- (2) 친숙한 단어들을 찾아서 하나의 범주에 연결시키기
- (3) 생략된 발화에서 언어지식을 이용하여 발화의 의미 알아내기
- (4) 구문을 더 정확히 이해하기 위해 문화적인 배경지식과 감각적인 자료 이용하기
- (5) 부족한 정보를 메우기 위해 구문과 문맥의 정보 활용하기
- (6) 내용에 대한 예측의 정확도를 높이기 위해 주어진 정보 이용하기

3. 받아쓰기

1) 받아쓰기의 개념 및 유형

영어 학습에서 받아쓰기란 일반적으로 교사가 제공하는 발화문을 학습자가 들으면서 청각을 통하여 들은 내용의 개념을 구성하고 머리에 심리적 영상을 그린 다음 심상을 통하여 쓰는 활동을 의미한다. 따라서 받아쓰기를 학생의 입장에서 보면 교사에 의해 주도되는 수동적 활동으로 보는 일부 비판적인 시각도 있지만, 최근 듣기와 쓰기 학습의 일환으로 그 효과와 중요성이 점차 인정받고 있다.

받아쓰기는 크게 두 가지로 구별할 수 있는데, 하나는 들은 내용에서 특정 정보를 수집해서 메모하는 것이고 다른 하나는 문장을 그대로 받아쓰는 것이다. 후자의 경우, 다시 한 구절을 그대로 다 받아쓰는 전체 받아쓰기(full dictation)와 빠진 부분을 받아쓰는 부분 받아쓰기(spot dictation) 그리고 받아쓰기와 주석의 합성인 Dictogloss로 나눌 수 있다.

2) 받아쓰기의 절차

받아쓰기는 전반적인 언어 능력을 측정할 수 있는 좋은 방법으로, 규칙빈칸메우기와 함께 그 유용성을 인정받고 있다. 듣기능력과 쓰기능력에 대한 훌륭한 평가 척도로써, 받아 써야 할 문장을 정상속도(normal speed)로 불러 주는 경우에 이를 듣고 이해하지 못하면 받아 쓸 수가 없다. 따라서 받아쓰기가 제대로 실시되고, 제대로 채점되고, 제대로 해석된다면 준비하는 데 소요되는 시간, 노력의 경제성으로 인해 전반적인 언어 능력을 측정할 수 있는 아주 간편하고 유용한 도구가 된다는 것이다(Hughes, 1989; Oller, 1972; 임병빈, 2001).

임병빈(1998)은 교실수업에서 활용할 수 있는 받아쓰기 실시과정을 다음과 같이 언급하고 있다. 의미 단락(sense group)으로 나누어서 보통 3회 불러준다. 첫 번째는 정상 속도로 불러 주면서 학습자들에게는 받아쓰지 말고 전체적인 의미를 이해하는데 치

중하여 듣기만 하게 한다. 두 번째는 받아 쓸 시간을 주면서 의미 단락마다 끊어서 들려주는데, 의미 단락 내에서는 정상속도로 불러준다. 마지막으로 전체를 정상 속도로 다시 읽어주면서 학습자에게 자신이 받아 쓴 문장에서 오류를 범한 곳은 없는지, 구두점이 빠지거나, 철자가 잘못된 곳은 없는지 검토하면서 보게 한다.

초보자의 경우, 일반적인 받아쓰기의 형태는 어려우므로 이미 학습한 문장을 듣고 받아쓰게 하는 것이 좋다. 이미 학습한 문장이라도 한 단어, 한 단어 부르는 것이 아니라 문장 전체를 불러 주도록 하고, 만약 한 호흡 단락(breath group)을 넘는 문장이라면 의미 단락으로 나누어 정상 속도로 불러 주는 것이 효과적일 것이다.

4. 애니메이션의 활용

1) 일반영화와 애니메이션

영화는 대중문화의 산물이다. 즉 엘리트적, 민속적, 통속적 또는 대중적 기원으로부터 생겨나며 현대의 대중매체로부터 채택되어지는 문화의 모든 표현이라 할 수 있는 대중 매개 문화(mass-mediated culture)의 형태를 가진다(Jowet & Linton, 1989). 그래서 영화를 통하여 영화가 제작된 나라의 실제적인 언어와 문화를 이해할 수 있다. 또한 영화는 각색되어지고 문형연습 중심으로 구성되어있는 영어교과서의 듣기 자료에서 찾아볼 수 없는 다양한 문화적 표현에 접할 수 있음으로 해서 언어에 대한 감각을 기르고 이해력을 높일 수 있다.

애니메이션이란 개별적인 그림들이 프레임 별로 촬영된 형식의 영화를 말한다. 이 장르는 움직임의 환상을 창조하기 위해서 그림이나 3차원적인 물체를 촬영하거나 또는 필름 위에 직접 그림을 그리는 영화제작상의 한 분야이다. 만화영화는 애니메이션의 가장 일반적인 형식이다(한국영화교수협의회, 2000). 애니메이션이 독자적인 권리와 지위를 확보한 것은 1928년경이었으며, 애니메이션의 예술성은 월트디즈니(Walt Disney)에 의해 발전되어왔다. 그의 쉘리 심포니(Silly Symphony)시리즈와 여기에 등장하는 주인공들 및 30년대의 월트디즈니는 ‘백설공주와 일곱 난쟁이’, ‘피노키오’, ‘밤비’, ‘환타지아’ 등 장편 애니메이션은 큰 성공을 거두었다. 이로 인해 어린이들의 오락으로 시작했던 애니메이션은 청소년 및 어른들에게도 깊은 관심과 사랑을 받기에 이르렀으며, 이러한 애니메이션을 교육자료로 이용하려는 노력들이 이루어지고 있다. 특히 헐리우드와 디즈니사에서 제작된 만화영화에는 실제생활에서 사용되는 구어적 표현들로 이루어져 있고 미국의 문화가 스며들어있기 때문에 자연스럽게 실제적 언어와 문화에 접할 수 있다.

요즈음에는 사설 영어연구원이나 교육기관에서 영화나 인기 연속극 등을 이용하여

듣기 및 말하기 자료들을 CD ROM-Title에 담아 출시하고 있다. 그러나 영화를 이용한 자료의 단점은 학습자들이 이해하기 어려운 장면이나 대화 내용이 들어갈 수 있고, 비교적 소음이 함께 포함되며 학습자가 이해하는데 어려움을 겪는다는 단점이 있다. 또한 문화적 내용의 영화는 학습자의 능력보다 훨씬 높은 수준의 언어가 사용되는 것들이 많다. 그러므로 영화는 수업에 사용하기 전에 미리 주의 깊게 시사해야 하며 적절한 추수 활동도 계획하여야 한다(배두본, 1997).

2) 애니메이션의 교육적 활용

Halas와 Manvell(2000)은 애니메이션의 교육적 효과를 다음과 같이 제시하고 있다.

신중한 계획 하에 만들어진 교사용 애니메이션은 의심할 것도 없이 교육의 능력과 명확성을 높인다. 학생이 세부적 기술을 배워 기억하기 위해서는 만화만큼 손쉬운 것도 없다. 특히 스크린에 비치는 것보다가 언어나 소리로 보조·강화될 때야말로 그 위력은 실로 크다 하겠다. 애니메이션은 그 성질이 가진 분석적 명확성에 의해 본질을 터득하고 단순화함으로써 여러 과정을 설명한다. 보통 영화의 수단에 의의하면 너무 복잡하거나 너무 빠르거나 너무 느리거나 또는 감추어진 부분이 너무 많아서 실제로 눈을 통해서 납득하기 어려운 경우라도 애니메이션이라면 그 특질을 크게 살릴 수 있는 것이다. 애니메이션의 힘을 빌리면 사람의 주의를 기본적인 움직임에 함으로써 집중할 수 있고 도식으로도 마음대로 움직이게 하여 과정을 실감나게 재현할 수 있어 통상적인 설명보다 훨씬 명확하고 또한 기억에 남는 커다란 요인으로 남게 할 수 있다. 교사들은 이러한 애니메이션을 사용하여 가장 중요한 점이 무엇인지를 특히 강조할 수 있다.(157-158)

애니메이션은 영화와 마찬가지로 학생들의 시각과 청각에 동시에 작용한다. 최근 이루어진 교단 선진화 작업으로 교실에 급속하게 보급된 대형 TV와 멀티미디어 시설은 시각과 청각을 동시에 자극하는 언어자료의 이용을 용이하게 해준다. 또한 애니메이션은 등장 인물을 통해서 실생활에서 사용되는 언어자료를 들을 수 있고 눈으로 볼 수 있다. 학생들은 애니메이션을 통해 정형화된 하나만의 영어가 존재한다는 잘못된 생각에서 벗어나, 자신들이 접하게 되는 영어는 다양하고 개별적이며, 지역, 사람, 상황 등에 의해서 많은 다양한 형태를 취할 수 있음을 알게 된다.

애니메이션의 활용 전략 및 효율적인 활용방법 면에서 김정은(1997)은 비디오를 매체로 한 초등학교 영어듣기 학습에서 시청 전에 개요를 제시하는 것과 시청 후 교사가 줄거리 요약물 들려주는 것은 모두 학습자들의 듣기 이해가능 향상에 효과가 있으며 소리와 영상을 분리해서 시청하는 것은 정신적 시연을 촉진할 수 있는 정보와 기회가 부여되어야만 효과적일 수 있다고 주장한다.

3) 애니메이션 활용 수업의 목표

박석구(2000)는 애니메이션을 활용한 수업의 목표를 학생들의 정의적 측면을 고려한 정의적 목표, 인지적 측면을 고려한 인지적 목표, 그리고 학생들의 상호 언어활동을 증시하는 상호작용적 측면을 고려한 상호작용적 목표로 나누어 제시하였다.

정의적 목표는 첫째, 학생들의 감정이입 효과를 잘 활용한다는 것이다. 감정이입의 측면에서 애니메이션은 유용하다. 학습자들은 애니메이션을 보는 동안 애니메이션의 내용을 모두 들을 수는 없지만 등장인물이나 주인공에게 감정이입함으로써 더 효과적으로 이해하게 될 것이다. 특히, 학습자와 비슷한 연령의 주인공이 겪는 성장과정의 문제점이나 꿈을 다룬 애니메이션을 교수과정에서 사용한다면 학습자들의 동기유발에 효과적일 것이다.

둘째, 모호성에 대한 인내심(Ambiguity Tolerance)을 기르도록 애니메이션을 수업에 활용한다는 것이다. 알아들을 수 없는 대화를 듣더라도 애니메이션 장면들을 보면서 사건의 전개와 등장인물과의 관계를 유추하는 일련의 학습과정을 통해 모호성에 대해 참을성 있게 듣고 보는 학습과정이 학습자들의 영어 듣기능력 향상에 영향을 미칠 수 있다.

애니메이션을 활용한 수업의 인지적 목표는 청각 지향적인 학습자와 시각 지향적인 학습자 모두를 위해서 시각 자료 및 청각 자료 모두에게 관심을 두는 수업활동을 적용하는데 있다. 이를 위해서는 애니메이션의 스토리에 대한 전체적인 이해력에 초점을 두는 교수방법과 애니메이션의 장면 부분 부분에서 사용된 언어의 음성적·어휘적·문법적인 지식을 가르치는데 초점을 둔 교수방법의 조화가 필요하다.

애니메이션을 활용한 수업의 상호작용적 목표는 학생들에게 역할 분담을 시킴으로써 활발한 정보교환이 이루어지도록 하며, 더 나아가 수업의 완성도에 기여하고 있다는 성취감을 고취시키는 데 있다. 학생들의 조별 활동을 자극하기 위해 자신의 조에 배당된 문제에 토론을 통해 답을 하도록 함으로써 한 편의 애니메이션에 대해 이해한 내용을 서로 나누게 하며 이러한 과정에서 구성원 모두는 애니메이션의 내용을 효과적으로 이해하게 되고 나아가 영어에 대한 흥미도와 성취감을 고취시킬 수 있다.

III. 연구 방법

1. 실험대상

본 연구의 연구 대상은 대전광역시 소재 G중학교 3학년 2개 반 학생들로 표 1과 같이 실험집단과 통제집단으로 선정하여 실험을 실시하였다.

표 1
연구 대상의 집단 구분 및 인원

집 단 별	참가 인원	성 별
실험집단	41명	남
통제집단	41명	남

이들 집단의 동질성을 알아보기 위해, 전년도 EBS주관 영어듣기능력평가(2001. 10월) 성적과 영어에 대한 흥미도 검사를 t-검증을 통해 비교해 본 바, 그 결과는 표 2, 표 3과 같다.

표 2
영어 듣기능력에 대한 사전검사

영역	집단	인원	평균	표준편차	t값	의의도(p)
듣기 능력	실험집단	41명	12.68	2.81	0.177	0.860
	통제집단	41명	12.80	3.39		

$p(=0.860) > 0.05$

표 3
영어 흥미도에 대한 사전검사

영역	집단	인원	평균	표준편차	t값	유의도(p)
영어 흥미도	실험집단	41명	2.7871	0.3974	0.521	0.604
	통제집단	41명	2.8282	0.3100		

$p(=0.604) > 0.05$

표 2, 표 3에 나타난 바와 같이 영어 듣기능력과 영어에 대한 흥미도에 있어서 두 집단은 동질집단이라고 할 수 있다.

2. 연구의 설계

본 연구는 애니메이션을 이용한 수업이 학생들의 영어 듣기능력, 영어의 흥미도에 미치는 영향을 살펴보기 위한 것으로, 이를 위해 실험 수업 실시 전후에 시행된 영어 듣기능력평가(각 시도 교육청 주관, EBS 교육방송 듣기능력평가)와 흥미도 검사를 위한 설문지를 사용하였다. 애니메이션을 활용한 수업을 독립변인으로 하여, 실험집단에

는 그 수업을 투입하고, 통제집단에는 투입하지 않았으며, 영어 듣기능력과 영어에 대한 흥미도를 종속변인으로 하였다.

3. 실험의 절차

1) 사전검사

사전검사는 영어 듣기능력의 변화를 살펴보기 위한 검증도구로 그것이 실험에 미치는 영향을 최소화하기 위해 실험 실시 전년도(2001)의 영어 듣기능력평가로 하였는데 그 까닭은 중학생을 대상으로 하는 영어 듣기능력평가는 각 시·도 교육청이 주관하고 EBS 교육방송에서 제작하여 전국적으로 실시되는 평가로서 그 신뢰도와 타당도를 인정받고 있기 때문이다.

영어에 대한 흥미도 평가를 위한 검증도구로는 설문지를 사용하였다. 이 설문지는 임채홍(2000)과 유명숙(1999)이 사용했던 설문지를 본 연구자가 수정하여 제작하였다. 설문조사는 3월과 9월에 실시하였으며, 그 구성은 표 4와 같다.

표 4
흥미도 평가를 위한 설문지 구성

변 인	문항수	문항번호
영어수업에 대한 학습태도	6	1-6
영어교과에 대한 자신감	8	7-14
영어에 대한 흥미도	8	15-22

2) 수업의 방식

실험반에서는 3월 8일부터 10월 11일까지 주 1회 1시간씩 애니메이션을 활용하여 수업을 실시하였으며, 그 기간동안 통제반에서는 영자신문, 교과서 밖의 읽기자료, 게임, 생활영어를 위한 CD자료 등을 이용한 수업을 실시하였다.

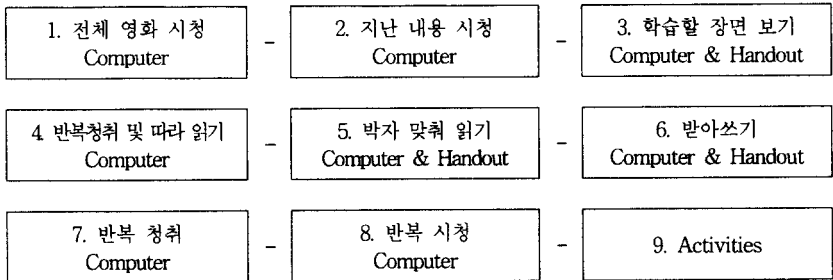
실험반의 수업은 3월 8일부터 8월 30일까지는 “Mulan”으로, 9월 6일부터 10월 11일까지는 “The Emperor’s New Clothes”와 “Gulliver’s Travell”로 수업을 진행했다. 이 중 “Mulan”을 중심으로 수업을 실시하였다.

“Mulan”은 2000년 1월의 영화로 고대 중국을 배경으로 한 디즈니의 장편 애니메이션이다. 아버지를 위해 남장을 하고 군대에 들어가서 나라를 구해낸, 주장이 강한 중국의 한 소녀에 대한 영화로 가족의 소중함, 애국심, 개인의 노력, 진정한 사랑, 진실의 승리 등을 다루고 있다. 전체 대사가 모두 성우에 의해 읽혀지고 있어 발음의 정확도나

속도 면에 있어서 라이브 액션 영화보다 훨씬 더 듣거나 말하기 지도에 이용하기가 용이하다. 한번에 이루어지는 대사의 양도 적은 편이며, 비교적 쉬운 난이도의 단어와 어휘들로 문장이 구성되어 있다. 대화의 상당부분이 질문-응답 구조를 이루고 있어 역할극을 하기에 적당하다.

이러한 영화 한 편의 전체 대사량을 전부 활용한다는 것이 다소 무리라는 점을 인지하고, 학습에 도움이 될 반드시 익혀야 할 핵심적인 부분만을 선별하여 집중적으로 학습할 수 있도록 교재를 다시 구성할 필요가 있었다. 또한, Mulan의 내용에서 어휘와 주요 표현들을 추출하여 수업에 이용하였다. 전체 영화를 각각의 장면별로 선정하여 여러 가지 활동과 반복 청취, 반복 시청을 쉽게 할 수 있는 학습용 CD ROM-Title을 이용하여 그림 1과 같이 수업을 진행하였다.

그림 1
학습의 순서



(1) 받아쓰기

받아쓰기는 본 연구에서 가장 중심적이고 많은 부분을 차지하고 있다. 어휘학습을 위한 받아쓰기를 기본으로 하고, 어휘를 확장하여 구문을 학습하기 위한 받아쓰기, 전체 문장 받아쓰기 활동으로 나누어 지도하였다.

(2) 역할극 활동

영화의 내용을 이해하기 위해 대사의 읽기 연습이 끝난 후에, 연습이 가능한 장면을 선정하여 짝 활동(pair work) 또는 그룹활동(group work)으로 역할극을 하였다. 원활한 수업진행을 위해 인원수에 따라 2명 또는 3-4명을 한 조로 구성하였다. 또한 발표를 할 때에는 실제감을 위해 어조, 표정, 말투, 몸짓 등의 비언어적 요소들까지 표현하게 하여 실제성 있는 자료의 장점을 살리도록 권장하였다. 이러한 역할극을 통해 많은 학생들이 듣기·말하기 연습뿐만 아니라, 영어의 비언어적 요소를 익힐 수 있었다.

(3) 토의 활동

토의 활동은 영화 장면에서 있었던 사건에 대한 도덕적 가치, 자기 자신과의 대비, 문화적 상대성 등을 중심으로 그룹별로 토론하고 그 결과를 짧게 보고하는 형식의 활동이다. 대부분의 장면은 나름대로 전체 스토리에서 나름대로 역할을 지니는데, 각 장면에서 다음 장면을 예측하기 위해 그리고 지금까지 본 장면에 대한 요약의 기능을 위해서도 토론 활동은 필요하다. 특히 가정법 구문을 사용하여 “If you were Mulan, what would you do? And why?” 또는, “Do you agree with him? And why?” 등의 질문을 주고 그 질문에 학생들이 개별적으로 응답하는 형식으로 토론을 진행한 후 각 조별로 그 내용을 요약하여 발표하게 하였다.

(4) 그 밖의 활동

① Problem-solving : 학생들이 영화에서 제기된 문제들을 제시하여 소집단 활동을 거쳐 해결책을 찾아내게 한다.

② Summarization : 한 장면이 끝난 후에 그 장면의 줄거리 요약, 개별적 인물에 대한 요약 등의 과제를 제시한다.

③ Small Talk : 각 장면에 나온 대사 중에서 실생활에 쓰일 수 있는 유용한 표현을 중심으로 간단한 대화문을 연습한다.

④ 핵심어 찾기 : 학습 초기 단계에서 주로 이루어진 활동으로 문장의 핵심어(key word)를 파악하도록 연습한다.

⑤ Memorable Quotes : 각 장면에서 인물들이 말한 대사 중에서 선정한 문장을 암기하고 연습한다.

3) 사후검사

사후검사로써는 애니메이션을 활용한 수업이 진행중인 6월과 종료된 10월에 각각 시행된 영어 듣기능력평가 성적으로 듣기능력의 변화를 연구했으며, 흥미도 변화를 위한 설문조사를 실시하였다. 검사의 실시와 방법은 사전평가와 동일했다.

IV. 결과 분석 및 논의

1. 가설의 검증

가설 1 : 애니메이션을 사용하여 수업을 진행한 실험집단이 통제집단보다 듣기능력에 있어서 우수할 것이다.

표 5
두 집단간의 1차 사후 듣기 기능 검사에 대한 T-검증표

영역	집단	인원	평균	표준편차	t값	의의도(p)
1차사후듣기 (2002년 6월)	실험집단	41명	15.73	2.40	-2.95	0.00
	통제집단	41명	13.66	3.81		

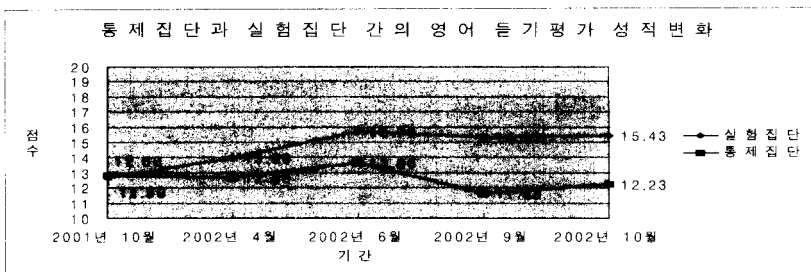
표 5는 두 집단간의 2002년 6월에 실시한 듣기능력 평가 성적을 비교한 것이다. 표에서 보는 바와 같이 6월 사후평가에서는 실험집단의 평균이 통제집단의 평균보다 2.07점 높고, $p(=0.00) < 0.05$ 이므로 두 집단간의 사후 듣기능력에는 유의한 차이가 있는 것으로 볼 수 있다.

표 6
두 집단간의 2차 사후 듣기 기능 검사에 대한 T-검증표

영역	집단	인원	평균	표준편차	t값	의의도(p)
2차 사후듣기 (2002년 10월)	실험집단	41명	15.43	2.38	2.84	0.00
	통제집단	41명	12.23	3.75		

표 6은 두 집단간의 2002년 10월에 실시한 듣기능력 평가 성적을 비교한 것으로 표에서 보는 바와 같이 10월 사후평가에서는 실험집단의 평균이 통제집단의 평균보다 3.20점 높고, $p(=0.00) < 0.05$ 이므로 두 집단간의 사후 듣기능력에는 유의한 차이가 있는 것으로 볼 수 있다.

그림 2
두 집단간의 영어 듣기평가 성적 변화



위의 그림 2에서 본 바와 같이, 실험집단의 영어 듣기능력 평가 성적이 실험수업이 실시되고 있는 4월에 약간의 상승이 있었고 특히 실험수업이 중반을 넘어가면서 상승폭이 커졌다. 2002년 9월 고사에서 약간의 하락이 있었지만, 이는 시험의 난이도에 따른 것으로 통제집단의 하락폭을 감안하면 실험집단의 영어 듣기능력에 향상이 있었다고 볼 수 있다. 그리고 10월 고사에서는 실험집단과 통제집단 모두 약간의 상승이 있었지만, 통제집단의 경우 2001년 10월의 사전 듣기능력 평가 성적에 비해 하락한 것으로 나타나 영어 듣기능력 평가 성적에 긍정적인 변화가 없는 것을 알 수 있다. 실험집단의 10월 성적은 9월 고사에 비해 아주 약간의 상승이 있었고 사전점사인 2001년 10월 성적에 비해 2.75점 상승하여 전체적으로 영어 듣기능력에 향상이 있었다.

가설2 : 애니메이션을 이용한 수업을 진행한 실험집단이 통제집단보다 영어에 대한 흥미도가 더 높아질 것이다.

표 7
두 집단간 사후 영어 학습 흥미도 검사에 대한 T-검증표

영역	집단	인원	평균	표준편차	t값	유의도(p)
영어 흥미도	실험집단	41명	3.0632	0.2420	3.66	0.00
	통제집단	41명	2.8503	0.2874		

표 8은 두 집단간의 사후 영어 학습 흥미도 검사의 결과를 비교한 것으로 실험반의 평균이 약간 0.2 정도 높으며, $p(=0.00) < 0.05$ 이므로 실험 집단의 사후 영어학습 흥미도가 높아졌다.

그림 3
실험집단의 사전 흥미도 백분율(%)

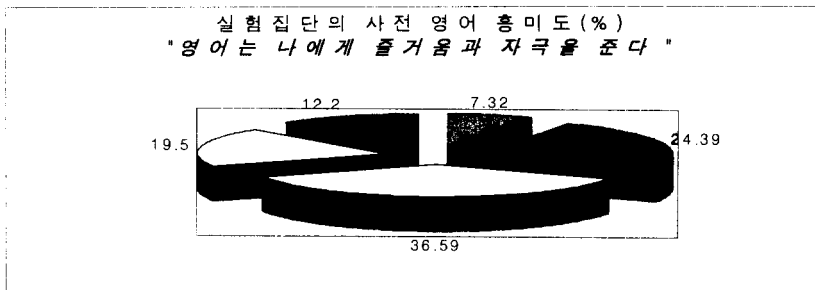


그림 4
실험집단의 사후 흥미도 백분율(%)

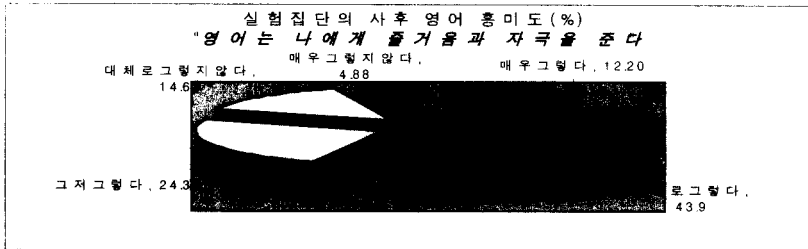


그림 3과 4는 영어 학습태도, 자신감 및 흥미도에 대한 설문 중에서 흥미도에 해당하는 한 항목의 변화를 나타낸 것이다. 표에서 보는 바와 같이 사전 검사에서 영어에 대하여 부정적인 생각을 가지고 있던 학생들의 비율이 37.71%(41명중 13명)에 달했지만, 사후검사에서는 19.51%(41명중 8명)로 감소했다. 한편, 영어에 대하여 평소 긍정적인 생각을 갖고 있던 학생들의 비율은 사전검사에서 31.71%(41명중 13명)으로 나타났으나, 애니메이션 수업을 진행한 후에는 56.10%(41명중 23명)으로 증가하였다. 즉, 애니메이션을 활용하여 수업을 진행한 실험집단에서 흥미도의 긍정적인 변화가 있었다.

2. 가설 검증 결과의 논의

가설 1을 검증해 본 결과 애니메이션을 이용한 영어 수업을 받은 실험집단은 영어 듣기능력에 있어서 뚜렷한 향상을 보였으며, 두 집단간의 영어 듣기능력에서 유의있는 차이를 나타낸 것으로 보아 실험 교수 방법이 듣기능력 향상에 있어서 효과적임을 알 수 있다.

학습활동에서 가장 많은 부분을 차지했던 받아쓰기 활동은 어휘, 구문, 문장의 받아쓰기 순으로 이루어졌는데, 학습 초기에 어휘, 구문 받아쓰기 활동에서 상당한 자신감을 갖고 임하여 성취감을 맛보면서 수업에 참여하였다. 그러나, 학습의 후반부에서는 지루함을 느끼는 학생도 다수 있었는데 이것은 거의 비슷한 형태의 받아쓰기활동이 그 원인으로 생각된다. 따라서 보다 다양한 활동과 연계하여 단순히 받아 적고 확인하는 과정을 넘어선 받아쓰기활동이 필요하다.

같은 장면에 대한 반복 청취 및 따라 읽기는 단순 기계적 반복이라는 우려가 있었지만 오히려 학생들이 긍정적으로 생각하고 적극적으로 참여함으로써 받아쓰기 후에 이루어진 반복청취 및 따라 읽기 활동이 효과가 있었다.

또한 핵심어 찾기 활동은 매 시간마다 이루어진 활동은 아니지만 전체 내용속에 제시된 핵심어에 귀를 기울이면서 집중력있게 수업에 임했으나, 오히려 핵심어에 지나치

게 집중하여 전체 내용에는 소홀히 하는 학생도 다수 있었다. 이를 보완하기 위해서 전체 줄거리 제시하거나 요약하기 활동과 연계하여 지도한 것이 효과적이었다. 즉, 애니메이션 속에 나오는 영어의 언어적 요소들이 받아쓰기, 역할극, 반복청취 및 따라읽기 등의 활동을 통해 학생들에게 익숙해져 영어 듣기능력에 긍정적인 효과가 있었음을 알 수 있다.

가설 2를 검증해 본 결과 실험 전에는 두 집단의 학습 태도나 영어에 대한 자신감 및 흥미도가 비슷했으나, 실험 후에 실험집단은 통제집단에 비하여 학습에 대한 태도, 자신감 및 흥미도가 향상되어 유의한 변화를 보였다.

실험수업의 상당한 부분을 차지하였던 역할극은 독백, 2인 활동, 3-4인 활동 등으로 이루어졌는데, 학습 초기부터 후반까지 학생들이 관심과 흥미를 갖고 임했던 활동이다. 영화속에 등장하는 실체인물이 되었다는 생각으로 어조, 표정, 억양까지 최대한 비슷하게 해보려는 시도를 통해 영어 학습에 대해 즐거움과 자신감을 얻게 되었다. 하지만, 개인 활동이 주를 이루었던 받아쓰기, 반복청취 및 따라 읽기와는 달리 직접 움직이며 다른 학생들과 함께 한 활동에서 지극히 소극적이고 자신 없어하는 학생들이 있어 어려움을 느꼈다. 이를 위해 여러 가지 칭찬과 보상으로 참여를 유도하였지만 보다 근본적인 방안이 필요하겠다.

흥미도 검사 결과 애니메이션을 활용한 수업이 흥미롭고, 변화가 있으며, 역동적인 수업 내용을 담고 있어 학생들의 심적 부담을 덜어주고 흥미를 유발시켜 전반적인 학습 태도에 좋은 영향을 미쳤음을 알 수 있다.

이상의 검증 결과를 종합해 보면, 본 연구의 실험 방법이 영어 듣기능력을 향상시키는 데 효율적인 방법일 뿐만 아니라 영어교과와 듣기에 대한 관심을 유발시켜 흥미를 높여주는 데도 효과적이었음을 알 수 있다.

이러한 방법이 보다 장기적으로 계획되어 교실 수업에 사용된다면 더욱 긍정적인 효과를 기대할 수 있으리라 생각된다.

V. 결론 및 제언

영어교육의 궁극적인 목적은 실제 상황에서 영어로 의사소통 할 수 있게 하는 것이다. 이러한 의사소통을 위한 활동 중에서 듣기가 차지하는 비중은 전체의 45%로 절반에 가깝다. 또한 우리는 말하기 전에 듣기를 먼저 시작하며 듣지 않고서는 말을 할 수 없다. 이처럼 듣기능력은 우리의 일상생활에서 떼어놓을 수 없는 가장 중요한 언어 기능임에 틀림없다.

본 연구는 영어 듣기 교육의 중요성에도 불구하고 학생들이 듣기 교육을 충분히 받

지 못하고 있다는 판단 아래, 애니메이션을 활용하여 학생들의 활동을 중심으로 영어에 대한 흥미를 높이고 자신감을 심어주어 영어 듣기능력을 향상시키려는 목적을 갖고 있다. 본 연구에서는 애니메이션 3-4편을 자료로 제작하여 수업에 적용하여 그 효과를 살펴보고자 하였다.

이 실험을 실행하기 위하여 중학교 3학년 학생을 대상으로 동질성을 고려한 2개반을 선정하였다. 실험반을 애니메이션을 사용하여 받아쓰기, 역할놀이, 토론활동 및 다양한 활동을 중심으로 수업을 실시하고 T-검증을 거쳐 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 실험집단과 통제집단의 사전·사후 듣기능력 평가 성적을 비교해 본 결과 애니메이션을 활용한 수업이 듣기능력을 향상시키는데 효과적이었다.

둘째, 실험집단과 통제집단의 영어 학습에 대한 자신감을 조사해 본 결과 애니메이션을 활용한 수업은 학생들의 영어에 대한 자신감 향상에도 도움이 되어 영어에 보다 편안한 마음으로 접근하는 계기가 되었다.

셋째, 실험집단과 통제집단의 영어에 대한 흥미도를 조사해 본 결과 애니메이션을 이용한 수업은 학생들의 영어 기능 자체에 영향을 줄뿐만 아니라 학습자들의 영어에 대한 흥미도 향상에도 효과가 있었다.

위와 같은 결과를 토대로 다음과 같은 제언을 할 수 있다.

첫째, 언어의 4기능 중 다른 기능으로의 전이효과가 크고 의사소통활동에서 더 큰 비중을 차지하고 있는 듣기능력에 대한 우선적인 관심과 지속적인 지도가 이루어질 필요가 있다.

둘째, 듣기능력을 향상시키기 위해 학생들이 쉽게 접할 수 있는 자료는 듣기 문제집 형태의 자료들이다. 이런 자료들은 자칫 학생들에게 문제의 형식에만 익숙하게 하여 다른 실제적인 상황에서는 듣기에 어려움을 겪을 수 있어 전반적인 영어 듣기능력에는 적당하지 않다. 또한 학생들이 쉽게 피로감과 지루함을 느끼게 된다. 그러나, 애니메이션 자료는 스토리와 구성, 등장 인물간의 관계등 여러 가지 비언어적 요소가 풍부하여 학생들뿐만 아니라 교사들에게까지도 편안하게 접근할 수 있어 듣기 자료로 쉽게 사용될 수가 있다. 하지만, 장면 전개 속도와 구어적 표현의 특징을 감안할 때 학생의 수준을 신중히 고려한 지도가 필요하다.

셋째, 듣기 중심의 수업은 듣기 기능의 다른 기능으로의 전이성 때문에 언어의 다른 기능의 개발에도 효과적이다. 따라서 애니메이션의 대사를 쓰기 지도에 활용할 수도 있다. 이를 위해서는 풍부한 스토리 전개와 상황적 맥락을 통한 지도가 학생들에게 필요할 것이다.

넷째, 애니메이션과 같은 매체를 수업시간에 전적으로 사용할 수는 없다. 따라서, 외국어 교육과정을 고려하여 이에 부합되는 애니메이션 속에 제시된 부분을 추출, 선별, 재구성한 내용으로 학생들을 지도하는 것이 필요하다.

참 고 문 헌

- 교육부(1999). *중학교 교육과정 해설서(V)*. 교육부.
- 김경화(1999). *비디오를 활용한 영어듣기능력 신장방안*. 경남대학교 교육대학원 논문.
- 김정은(1997). *초등학교 영어듣기 학습에서 비디오 프로그램 제시 전략의 효과*. 서강대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 민덕기(1998). 인터넷상의 만화를 이용한 영어 교수-학습 방안. *초등영어교육*, 4, 153-166.
- 박석구(2000). *영어 만화 영화를 이용한 듣기 심화 학습이 초등학생의 영어 듣기 능력 신장에 미치는 영향*. 전주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 배두본(1997). *영어교육학*. 서울: 한신문화사.
- 유명숙(1999). *효과적인 영어 청취이해력 향상방안*. 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤숙영(2001). *애니메이션을 통한 효율적인 지도 방안 연구 - 듣기-말하기를 중심으로*. 안양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임병빈(2001). *영어교수학습평가*. 보성출판사.
- _____(2001). *영어교실학습지도전략*. 보성출판사.
- _____(1998). 영어 쓰기 기능의 효율적인 교수 학습. *언어연구*, 14(1), 155-174.
- 임재홍(2002). *영화 자료를 활용한 영어 듣기능력 향상 방안 연구*. 공주대학교 교육대학원 논문.
- 차경환(1995). 영어 듣기 지도의 원리. *교육논총*, 10, 40-62. 한양대학교 한국교육문제연구소.
- 한국영화학교수협의회(2000). *영화란 무엇인가*. 서울: 지식산업사.
- Anderson, A. H., & Lynch, T. (1988). *Listening*. Oxford: Oxford University Press.
- Asher, J. (1969). The total physical response approach to second language learning. *MLJ*, 53, 3-39.
- _____. (1986). *Learning another language through actions: The complete teacher's guide book*. Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions.
- Bensen, P. C., & Hjelt, C. (1978). Listening comprehension: A prerequisite to communication, *MLJ*, 62, 85-89.
- Huges, A. (1989). *Testing for language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Halas, J., & Manvell, R. (2000). *The Technic of Film Animation*. Seoul: Sinasa.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- _____. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. New York:

- Longman.
- Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1983). *The natural approach: Language acquisition in the Classroom*. California: Alemany Press.
- Lundsteen, S. (1971). *Listening: Its impact on reading and the other language arts*. Uabana, Illinois: Educational Resources Information Center.
- Oller, J. W. Jr. (1972). Dictation as a test of ESL proficiency. In H. B. Allen, & R. N. Campbell, (eds.), *Teaching English as a second Language*. (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.
- O'Malley, J., Chamot, A., & Kupper, L. (1989). Listening comprehension strategies in second language acquisition. *Applied Linguistics* 10(4), 418-487
- Postovsky, V. A. (1974). The effectiveness of delay of oral practice at the beginning of second language learning. *MJL*, 58, 5-6.
- _____. (1976). On paradoxes in foreign language teaching. *MJL*, 59, 18-21.
- Rivers, W. M. (1968). *Teaching Foreign Language Skills*. Chicago: Chicago University Press.
- _____. (1981). *Teaching foreign language skills* (2nd ed.). Chicago: Chicago University Press.
- Underwood, M. (1989). *Teaching listening*. Edinburgh: Addison Wesley Longman.

임 병 빈
 공주대학교 영어교육학과
 314-701 충남 공주시 신관동 182
 Tel: (041) 850-8189
 E-mail: rainbow@kongju.ac.kr

안 희 성
 대전광역시 갈마중학교
 302-170 대전시 서구 갈마동 370-1
 Tel: (042) 522-2227
 E-mail: bong1775@hanmail.net

Received in October, 2002
 Reviewed in November, 2002
 Revised version received in December, 2002

Received in October, 2002
 Reviewed in November, 2002
 Revised version received in December, 2002