

## 영어애니메이션을 활용한 영어 의사소통 능력 향상에 관한 연구

- I. 서론
- II. 이론적 배경
- III. 애니메이션 기반 영어 교수 학습 모델
- IV. 연구의 결과 분석
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

정재희

### 초 록

지금 우리나라 대학은 심대한 교육환경의 변화에 직면에 있다. 교육 시장의 개방, 대학지원자의 감소, 학제 간 융합교육 연구의 필요성 증대, 정부의 대학 구조 개혁 정책 추진, 실용적인 학문에 대한 사회적 요구의 증대 등으로 인해 과거 공급자 중심의 사고로서는 경쟁에서 생존할 수 없다. 따라서 새로운 교육 방법의 개발이 요구되고 있으며, 세계화가 가속화됨에 따라서 세계 공용어인 영어교육은 필수적이지만, 현재 전문대학의 영어교육환경은 언어의 기능만 강조하는 한정된 영어수업으로 제한되어 실제적인, 의사소통의 기회를 갖기 어려운 환경이다. 지금까지의 영어교육은 교과서를 중심으로 이루어졌으므로 현재의 상황과 교과서에 나타난 정보 내용이 일치하지 않는 경우가 많아 진부한 학습을 유도하는 경우가 많았다. 지금은 유연한 지식·정보의 시대이다. 산업시대의 행동주의에 근거한 교육은 고정된 지식의 주입으로 다양성, 창조성을 요구하는 정보화 시대에 무기력 할 수밖에 없다. 따라서 영어 교육에서도 우리가 배우고 가르쳐야 할 것은 ‘고정된 지식’이 아니라, 새로운 지식을 스스로 찾아내고 창조할 수 있는 ‘유연한 지식’이다. 졸업 후 대부분의 학생들은 호텔, 리조트, 관공여행사, 관광가이드 등으로 취업이 이루어지고 있으며, 취업 후에도 지속적인 영어활용 기회 및 외국인들의 한국방문 1,000만 시대로의 진입, 지역사회로의 많은 외국인 관광객 유입 등으로 어느 때 보다도 뛰어난 영어능력의 요구가 높아가고 있는 실정이다. 본 연구는 전문대학 영어 교육에서 애니메이션을 활용한 영어교육 방법론이 학생들의 영어 의사소통 능력과 영어 학습의 동기에 미치는 영향을 알아보고자 하는데 그 목적이 있다. 또한, 정보통신기술의 발달 및 스마트폰의 보급으로 시간과 공간의 구애를 받지 않고 TV, 영화, 애니메이션등과 같은 다양한 콘텐츠를 손안에서 시청하고 있는 추세에서, 구체적으로 ‘어떻게 애니메이션 활용을 통하여 영어 교수-학습의 효율성을 향상시킬 수 있는가’ 라는 문제는 당면 과제라 할 수 있다. 언어교육은 다른 교육 적용의 방식이 함께 사용될 수 없다. 다른 교육과는 달리, 언어의 특성상 지식전달의 방식만으로는 한계가 있기 때문이다.

이 논문에서는 애니메이션 <겨울왕국>을 활용한 학생들의 기능적 영어 의사소통 능력 향상 및 자발적 동기를 향상시키기 위한, 교수-학습 모델 제시 및 애니메이션의 효과적인 적용 방안을 모색하고자 한다.

주제어 : 영어교육 방법론, 겨울왕국, 영어의사소통능력, 내적동기

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날의 세계는 점점 좁아지고 있으며 가속적으로 변화하고 있다. 또한 국제적 교류가 빈번해짐에 따라 국제어로서의 영어 교육에 대한 필요성과 관심이 그 어느 때보다 높음을 알 수 있다. 고도의 정보처리 능력이요구되는 국제적인 경쟁시대에 뒤떨어지지 않고 앞서 나아가기 위해서는 누구나 많은 지식과 정보를 보다 빠르고 정확하게 습득하고 활용할 수 있는 외국어 능력을 지니고 있어야 한다. 외국어의 교육목표는 목표어로 말하고 읽고 쓰고 의사소통 능력의 향상에 있다.

효율적인 영어습득을 위해서는 목표언어에 지속적으로 노출될 수 있는 언어 환경이 중요하다. 우리나라의 언어 교육 환경은 문법 설명이나, 단어, 표현 연습에 많은 시간을 할애하기 때문에 목표언어에 충분히 노출되지 못하고 있다. 또한, 대부분의 교재들은 현지 일상생활이나, 호텔 등 직무관련 내용을 소재로 교재가 구성되어 있으므로 같은 소재의 언어이지만 실제의 상황에서 다양하게 사용되는 언어 상황별 자료가 부족하여, 학생들이 실제 언어 상황에서 쓰이는 강세, 리듬, 감정 표현에 대한 이해가 부족한 것이 사실이다. 이러한 부족한 점을 극복하기 위해서는 정규 교재뿐 아니라, 영어권나라의 애니메이션, 만화 같은 실제적인 자료가 필요하며, 이러한 자료를 통하여 의사소통의 실제적인 상황에 접할 수 있다. 만화영화 및 애니메이션은 학생들의 흥미를 끌 수 있고 사용되는 어휘와 표현, 담화의 속도가 실제 생활에서 사용되는 실제 표현들로 이루어져 있을 뿐 아니라 목표어의 문화적 가치도 스며들어 있어서 언어의 기능적인 측면 뿐 아니라 문화적인 내용도 접할 수 있다.

본 연구는 전문대학교에서의 효과적인 영어 교육과 학생들의 영어의사소통능력의 신장을 위하여, 애니메이션을 사용한 실험수업을 통해 영어에 대한 자발적 동기를 높이며 영어 활용 능력을 향상시키는 영어 교수-학습의 모델을 제시하고자 한다.

## 2. 연구의 문제와 가설

본 연구는 다음과 같은 문제를 가지고 출발한다.

첫째, 애니메이션을 사용한 수업이 영어능력의 신장에 기여할 수 있는가?

둘째, 가급적 최신 애니메이션을 사용한 수업이 영어 학습 태도나 영어 학습 동기에 긍정적인 효과를 가져 올 수 있는가?

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

가설1 : 애니메이션을 활용하여 수업을 진행한 실험집단이 통제집단보다 영어능력에 있어서 전반적으로 우수할 것이다.

가설2 : 애니메이션을 활용하여 수업을 진행한 실험집단이 통제집단보다 영어 학습 동기화가 더욱 높아질 것이다.

## 3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 짧은 시간에 언어 기능의 습득의 효과를 측정하기가 어렵다. 본 연구자는 애니메이션 활용 영어교육이 의사소통 능력 향상에 영향을 미친다는 II장에서 논의되는 내용을 근거로 하여 지도할 수 있는 교수-학습 지도안을 구안하여 4개월(15주)에 걸쳐 실행하였다. 연구 결과로써 의사소통 능력의 변화를 측정하기에는 다소 기간이 짧다고 생각된다.

둘째, 연구 대상을 본 연구자가 재직하고 있는 학교의 관광영어전공 학생 실험집단, 통제집단 2개 그룹 대상으로 실험했으므로 일반화시키기에 제한점으로 지적될 수 있다.

셋째, 애니메이션 활용 영어교육을 적용한 실험집단 및 적용하지 않은 통제집단 학생들의 개인적인 학습 수준과 영어학습 태도를 고려하지 않았으므로 표준화 된 검사가 되지 못하였다.

넷째, 끝으로 검증을 위한 평가에서 언어의 4기능 측정은 언어의 정확도 보다는 언어의 유의미성 및 언어습득 단계 중 중간 단계에서 나타나는 오류 및 실수를 분석 하여 평가하였으므로 완전한 의사소통 능력을 측정하는데 한계가 있다고 본다.

## II. 이론적 배경

외국어학습에서 학습자들이 학습 의욕을 갖게 하는 동기에는 학습에 부여하는 목적에 따라 외부적 자극에 의한 외적 동기(Extrinsic Motivation)와 자신에게 보상과 격려를 주는 내적 동기(Intrinsic Motivation)로 나누어 볼 수 있다. 성적, 부모의 기대, 시험, 돈, 취업과 같은 외부적 압력이 외적 동기라 할 수 있는데, 외적으로 동기화된 행위들은 외부 보상에 대한 기대 속에서 행해진다. 내적 동기는 성취감을 주고 학습을 강화시킨다는 면에서 외적 동기보다 월등한 것으로 간주되어 왔다. 내적 동기는 학습자 본래의 호기심과 흥미를 학습에 부여할 때 드러나며, 교육 환경이 최적인 상태와 자율적인 분위기가 주어질 때 학습에 있어서 동기의 근원이 이루어진다고 할 수 있다. EFL<sup>1)</sup> 환경의 영어 학습 동기는 ESL<sup>2)</sup> 환경과 영어 학습 동기 유발의 자발성 측면에 다소 차이가 있다. ESL 환경의 경우는 그 언어가 일상생활에서 주요한 수단으로 사용되는 자연적인 환경(natural setting)에서 학습되어지는 환경이다. 반면에 외국어가 그 지역의 보통 의사 전달의 수단으로 사용되지 않는 언어로서, 한국과 같이 교실 수업을 통한 인위적인 환경(artificial setting)에서 배우는 EFL 환경의 학습자들은 일상생활이 그들의 모국어로 둘러싸여 있어 목표 언어로 된 자극이나 입력을 구하기 위해서는 자기의 일상 방식에서 벗어나야 한다. 이와 같은 환경 속에서 배우는 영어 학습자들은 영어를 모국어로 사용하는 사람들의 사회나 그 사회의 구성원들과 접촉할 기회가 거의 혹은 전혀 없기 때문에 이들이 영어를 학습할 때 내적 동기를 유발시키는 것에 많은 노력을 기울여야 하고 중요한 교수·학습의 부분이 되어야 한다. 내적 동기의 생성은 학습자들의 시각과 청각에 동시에 작용 할 수 있는 자

---

1) EFL은 ‘외국어로서의 영어(English as a Foreign Language)’이며, 영어를 모국어로 사용하지 않는 환경이다.

2) ESL은 ‘제2 언어로서의 영어(English as a Second Language)’이며, 영어를 모국어로 사용하는 국가에서의 언어 환경을 말한다.

료와 놀이의 요소가 가미되어 있으며, 흥미로운 애니메이션을 제시 할 때 증진 될 수 있다는 연구결과가 있다.<sup>3)</sup> 특히, 시각과 청각의 병합의 요소는 외국어를 생동감 있게 가르칠 수 있어 학생들이 수업 시간에 흥미를 갖고 내적 동기 부여를 할 수 있게 한다.<sup>4)</sup> 애니메이션은 영화와 마찬가지로 학생들의 시각과 청각에 동시에 작용한다. 애니메이션은 영화와 달리 사람의 주의를 기본적으로 움직이게 함으로써 집중 할 수 있고 도식으로도 움직이게 하여 과정을 실감나게 재현할 수 있어 통상적인 설명보다 훨씬 명확하고 기억에 오래 남는다. 애니메이션의 등장인물을 통해 실생활에서 사용되는 언어를 활용 할 수 있으며, 일반영화나 드라마와는 달리 비속어가 적어 교육적 가치는 높다고 할 수 있다.<sup>5)</sup> 또한, 단순 애니메이션 시청 및 내용 학습 뿐 아니라 학교 현장에서는 노래와 율동이 가미된 애니메이션을 활용하여 역할극이나 영어연극 공연으로 학생들의 내적동기를 향상시킬 수 있는 교육적 활용에 충분히 적용할 수 있다. 영어학습의 내적 동기화 뿐 아니라 영어 학습의 기능의 향상, 특히, 듣기 이해기능 향상에 효과가 있다는 연구 결과도 있다.<sup>6)</sup> 그 이유는 애니메이션을 적용 시 모호성에 대한 인내심을 기르도록 도와주며 모르는 대화를 듣더라도 장면들을 보면서 사건의 전개와 등장인물들 간의 관계를 유추하는 과정을 통하여 제 2외국어 능력 향상에 영향을 끼친다는 것이다.

학교 현장에서 애니메이션을 통한 외국어 교육의 가장 중요한 점은 학생들의 정의적인 요소, 즉 감정이입의 측면에서 애니메이션은 유용하다고 할 수 있는데<sup>7)</sup>, 학습자들은 주인공이나, 등장인

- 
- 3) Lowe, "Interrogation of a dynamic visualization during learning", *Learning and Instruction*, 2004 14, 257-274.
  - 4) Brown, *Teaching by Principles*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall Regents, 2005, pp.234-238
  - 5) Dornyei, Z, "Motivation and Motivating in the Foreign Language Classroom", *Modern Language Journal*, 1994, pp. 273-284.
  - 6) Salpeter, J. *Telling tales with technology*. Technology and Learning, pages 18, 22, 24. 2005.
  - 7) 양송미, 원영환 「애니메이션 활용한 영어수업이 듣기능력 및 정의적 영역에 미치는 영향」 『한국 언어 학회』 23호 (2012), pp.99-112

물들에게 감정이입을 함으로써 효과적으로 이해하며, 음악적 요소를 배합한 애니메이션과 시각, 청각의 입체적인 구성이 학생들의 정의적 여과 장치(affective filter)에 영향을 주어 긴장완화속에서 듣기와 말하기기능 측면의 영향을 주고 통해 이야기의 몰입을 가능 하게 할 수 있었기 때문이다.<sup>8)</sup>

영어교육에서 이야기, 동화, 연극, 역할극 등을 통하여 언어능력을 발달하게 하고 언어적, 문화적, 인지적인 발달을 가져온다는 많은 연구 결과는 외국어 교육 시 자발적 활동으로서의 놀이 활동이 주변 세계와 관련된 지식, 기능, 태도 등의 학습에 영향을 줄 뿐만 아니라 지적, 사회적, 정서적, 신체적 발달에 큰 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 보여준다.<sup>9)</sup>

위의 연구들을 종합해 볼 때, 학습자들의 통합적 동기와 내재적 동기의 유발 시키고, 학습자의 수준에 맞고 흥미를 주는 애니메이션을 선정하여 역할극 등을 통해 학습자가 여러 다양한 의사소통활동(communicative activities)에 학생들이 흥미를 갖고 적극적으로 학습활동에 참여할 수 있도록 함으로써 자신의 지식을 실제로 사용해 볼 수 있는 기회를 제공해 주어, 한국적 언어 환경을 극복할 수 있을 것이다.

### Ⅲ. 애니메이션 기반 영어 교수 학습 모델

우리나라와 같이 영어를 실생활에서 접할 기회가 부족하고 학교 학습 환경에 의존해야하는 학생들에게 의사소통의 기회를 확대해 주고 흥미와 활동 위주의 영어수업은 절실히 요구된다 하겠다. 따라서 애니메이션을 활용한 의사소통 중심의 생활영어를 교실에서 구현할 분 아니라 각 중 활동 기반 수업으로 활용할 수 있도록 이에 필요한 수업 모형과 구체적인 지도안, 그리고 교수

---

8) 임형빈, 안희성 「애니메이션을 활용한 영어듣기능력 향상 방안」, 『영어어문교육』, 8권2호 (2002), pp.206-207.

9) Ellis, "Classroom interaction and its relation to second language learning", RELC Journal, 1980, 11/2: pp.29-48.

방법을 체계적이면서도 종합적으로 연구·개발이 활발히 이루어져야 하겠다. 영어를 교육 할 시 애니메이션을 수업자료로 활용하여 학생들이 스스로 자료에 접근하게 할 수 있고, 실제성(authenticity)이 높은 교육 활동에 응용할 수 있으며, 자기 주도적 활동의 다양한 방법으로 학생들과 상호작용 적인 수업을 진행할 수 있다. 이러한 애니메이션의 장점과 의사소통위주의 영어의 장점을 통합하여 학생들에게 강한 자발적 동기를 부여함과 동시에 다양한 체험학습을 유도 할 수 있는 영어 학습 모델을 제시하고자 한다.

### 1. 애니메이션 활용 교수-학습 모델의 요소

연구자는 애니메이션을 활용한 영어 학습을 위한 모델을 아래의 아홉 가지 요소로 구성하여 제시 하고자 한다.

- ① 애니메이션의 학습 - 언어노출
- ② 언어입력 - 애니메이션관련 표현 학습
- ③ 사전지식함양 - 대본의 이해
- ④ 대본의 재구성- 말 바꾸기, 요약하기
- ⑤ 활동 수업 - 구성원들 간의 상호작용증진
- ⑥ 언어 출력 - 영어의 쓰기, 말하기
- ⑦ 동기유발 - 다양한 활동으로 내적 동기 유발
- ⑧ 실제적 적용 - 영어연극 및 발표
- ⑨ 최종목표 - 영어 및 문화적 가치 습득

애니메이션을 통한 영어 교수-학습 모델은 학습자들에게 자연스러운 언어 환경에 노출되도록 유도하고, 인기 있고 흥미 있는 애니메이션을 시청한 학습자는 사전지식을 바탕으로 애니메이션 대본 관련 단어나 표현 학습이 가능하게 될 것이다. 또한, 대본을 학습한 이 후 중요 장면의 대본의 어려운 표현을 말 바꾸기 기술과 요약하기 기술로 쉽게 대본 재구성 작업 활동을 한 후, 다양한 역할극 활동을 통하여 구성원들 간의 상호작용 증진 및

내적동기 발현과 학습한 표현의 언어 출력이 이루어 질 것이다. 중요한 것은 언어습득의 특성상, 학습된 내용이 실제 생활에서의 영어연극이나, 영어가이드 발표 등과 같은 실제적 적용이 반드시 이루어야만 최종 목표인 언어 및 문화적 습득에 도달 할 수 있다는 것이다.

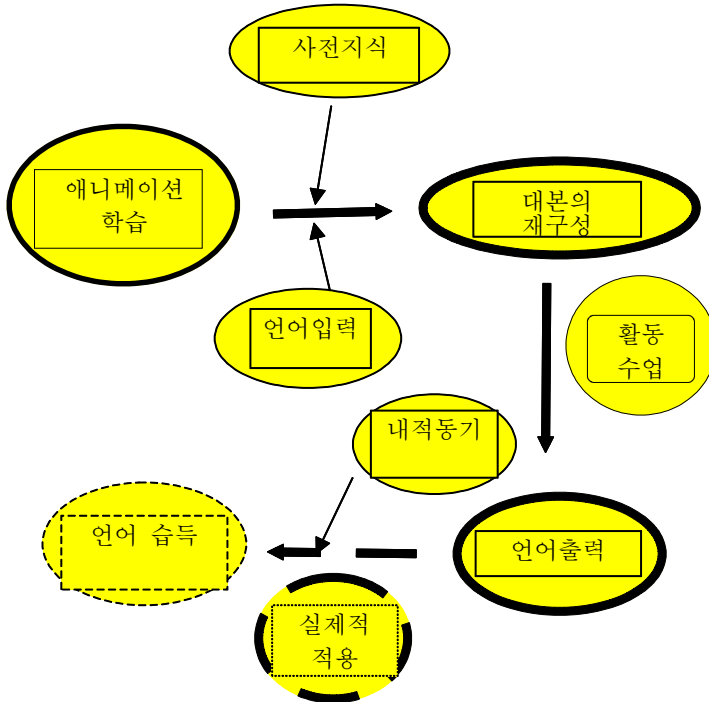


그림 1. 애니메이션 활용 영어교수-학습 모델

## 2. 교수-학습 활동의 절차

애니메이션 활용 수업 형태에 있어서 단순히 애니메이션을 시청하거나 그 내용을 전달하는 식의 단순화된 수업의 형태를 피하고, 학습한 대본을 재구성하여, 역할극 위주의 표현 학습활동 및 재구성한 대본을 활용한, 영어연극과 영어 가이드 발표에 효과적으로 연결되는 다양한 내용을 제시하여 상황 중심과 학습자 중심



의 수업이 가능하도록 교수-학습 활동의 절차를 구안하였다. 교육목표에 의거한 수업이 되도록 하기 위해 준비, 진행, 평가 단계로 세분하여 수업에 적용하였다.

### 1) 준비 단계

수업 절차의 준비 단계에서는 <그림 2>와 같이 교육과정과 관련된 학습 애니메이션의 선택과 학생 중심 활동을 위한 학습 활동 구조의 선정, 학생들의 흥미와 동기를 유발할 수 있는 학습 형태의 설정, 그리고 학습 효과를 증대시키기 위한 애니메이션 학습 자료 활용과 애니메이션 콘텐츠 대본의 표현 및 단어의 준비와 같은 세부적인 절차에 의거하여 실시하였다. 특히 준비 활동에 있어서 중요한 점은 대부분의 대학 강의는 1주일에 한번, 한 학기 정도이기 때문에, 먼저 학생들의 수준을 파악하고, 그에 알맞은 적절한 수업목표를 정하는 것이다.

향후, 다양한 교실 활동과 상호유기적인 연관을 가지어 애니메이션에서 얻은 지식이 실제적인 언어 활용과 효과적인 관련 항목을 자연스럽게 습득할 수 있도록 준비하였다. 학습 콘텐츠의 준비는 콘텐츠 내용이 영어 및 한글 자막이 지원되고, 다양한 음악이 함께 제공되는 멀티미디어 요소들을 갖추고 있으며, 학생들이 다 알고 있는 인기 있는 콘텐츠를 선정하여 학습자들의 동기를 유발할 수 있도록 화면을 구성하여 학습 과정에 몰입(immersion)할 수 있도록 하였다. 무엇보다도 중요한 것은 학생들의 학습 성취 목표와 여러 가지 학습 활동이 학생들의 수준에 부합할 수 있는, 면대면 학습활동과 연관성이 있는 것이어야 할 것이다. 시간 수나 학생 수가 많은 강의실의 환경을 고려하면 대단히 어려운 문제일 수 있지만, 성공적인 수업을 위해서는 간과해서는 안 될 중요한 사항이라 할 수 있다. 너무 쉽거나 어려우면 효과적인 학습이 불가능하기 때문이다.

### 2) 진행 단계

진행 단계에서는 학습 자료의 세부적인 정보를 찾거나 글의 대

의를 파악하는 활동 그리고 본문 학습 화면에서 읽힌 어휘 연습을 하는 활동으로 구성하였다. 학습 활동에서는 대본을 읽고 관련 표현 및 단어의 학습, 글의 순서를 짜 맞추거나 본문과 관련된 콘텐츠 시청을 통해 학습 과제를 그룹별로 제시하여 대본의 원본을 학습한 후, 학습한 내용을 말 바꾸기(paraphrasing)와 요약(summarizing)하는 기법 활용으로 대본을 재구성 하였다. 쉽게 재구성된 대본은 다양한 역할극 및 영어 연극에 활용할 수 있는 대본으로 재구성 하였다. 그밖에 조별 발표 및 영어 가이드 발표대회에 효과적으로 준비할 수 있는 능력을 도모하고자 하였다.

후속 활동은 분시 학습 시간에 학습한 주제에 대해 심화 학습의 형태로 개별 혹은 그룹별 과제를 제시하여 학습된 내용을 계속 발전시키고자 하였다. 그룹별 과제의 경우, 과제 완성 시기는 보통 1~2주에 걸쳐 이루어지도록 하였고 학생들은 각기 역할을 분담하여 정규 수업 시간이 외에 짝별 조별 활동으로 과제를 완성할 수 있는 자기 주도적 학습 능력을 향상 시킬 수 있도록 하였다. 연구자는 진행상의 모든 활동을 평가하고 검토 및 수정하여, 평가점수와 첨삭지도 내용을 공개하여 다른 학생들이 참조하거나 비평하도록 함으로써 학습 공동체의식을 조장하려고 하였다.

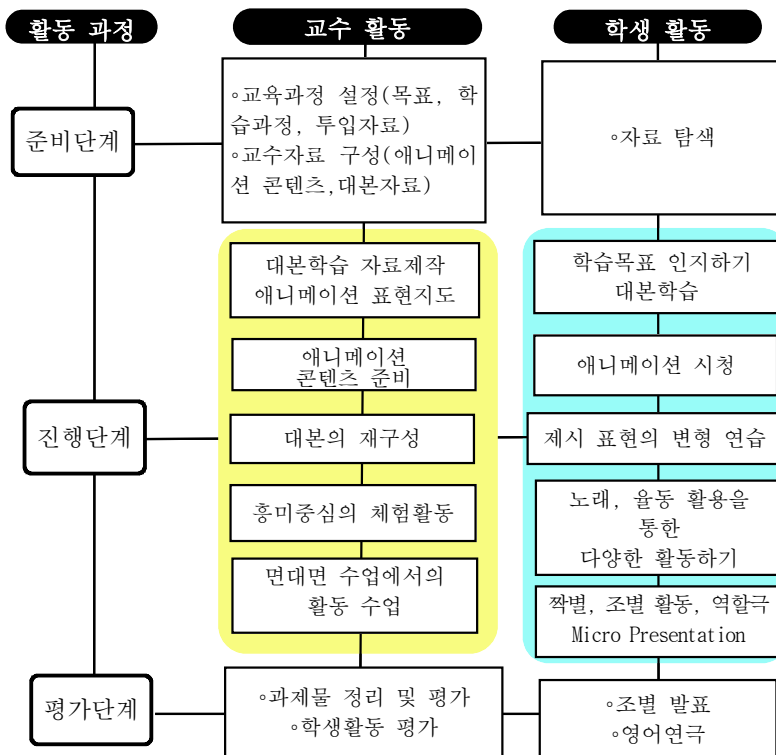


그림 2. 애니메이션 활용 기본 학습과정

### 3) 평가 단계

평가 단계에서는 수업시간의 참여도 및 과제 수행, 다양한 작별, 조별 활동으로 구성 하였으며, 수업이외의 영어연극이나 영어가이드 발표 대회 참가와 같은 학습결과에 대한 평가도 학생들의 학습 진행과정에 대한 관찰을 비디오 녹취를 기초로 하여 실시하였으며, 이를 토대로 차기 수업의 형태와 단원 및 학습 자료의 제작의 개선 자료로 삼았다.

### 3. 제시 모델의 실제적 적용

본 연구는 한림성심대학교 관광영어과 학생들을 대상으로 2개 집단을 실험 집단과 통제 집단으로 선정하였으며, 실험 집단에는

애니메이션 활용수업을 적용하고, 통제 집단에는 일반적인 의사소통 교수법에 기초한 수업을 적용하였다. 이 외의 모든 조건은 두 집단에게 동일하게 부여하여 실험을 실시한 후 사후 검사를 하여 집단 간 결과를 비교하는 전후 검사로 진행되었다. 실험집단과 통제집단의 단원 목표 및 시간, 지도 교수는 동일하나 실험집단은 통제반의 수업 내용에 애니메이션 내용이 첨가되어 적용된다는 점에 차이가 있다. 실험집단의 수업에서는 교재의 내용을 애니메이션과 관련하여 재구성한 후 진행하였다. 실험 집단을 대상으로 애니메이션 활용 수업 안을 적용함으로써 영어 의사소통 능력과 흥미에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다음과 같은 방법으로 연구하였다.

첫째, 애니메이션을 활용한 효과적인 수업 방법을 문헌을 통해 알아보고 이를 이용하여 실험집단에 적용할 지도 방안을 모색하였다.

둘째, 중간고사 및 기말고사를 제외한 13주 동안 주 3시간 관공영어회화 수업 시간을 이용하여 1시간을 애니메이션을 활용하여, 12개 단원을 지도하였다. 통제 반에는 면대면 중심 음성언어 중심의 의사소통 수업을 적용하였고, 실험집단에는 통제반의 수업 내용에 애니메이션 내용을 더하여 영어연극 및 가이드 발표와 같은 각종 실제적 활동수업을 적용하였다.

셋째, 연구 결과를 알아보기 위하여 영어 언어의 말하기 읽기, 듣기, 쓰기에 대한 흥미도, 자신감, 참여도에 대한 설문 평가를 사전 사후로 나누어 실시하고 결과를 두 집단 간 상호 비교하였다. 활동학습에 대한 태도 검사는 각종 활동이 이루어진 실험 집단에게만 비디오 녹취를 실시하여 학생들의 수업효과에 대한 자료로 삼았다.

### 1) 연구 기간 및 절차

연구의 기간은 2013년 3월부터 2014년 6월까지이며 연구절차는 다음과 같다.

첫째, 연구 계획 단계(2013. 3~2014. 2)로 영어 교육과 애니

메이션 활용 관련 문헌 및 선행 연구 자료를 수집, 분석하여 연구 문제를 설정하고 기초 조사를 통하여 연구 주제 및 목적, 내용, 방법 등 구체적인 계획을 수립 하였으며, 영어 학습 흥미를 측정할 수 있는 평가 준비를 하였다.

둘째, 실험 수업 계획 단계(2014. 1~2014. 2)로 연구에 관련된 애니메이션 콘텐츠를 분석하고 지도 및 방법에 대한 자료를 수집·분석하여 실험 수업을 위한 단원을 구성하고, 지도안을 작성 하였다.

셋째, 실험 수업 단계(2014. 3~2014. 6)로 실험 대상 반을 선정하여 영어 기능의 사전 설문 조사를 실시하고 사전 평가를 하였으며 3월부터 6월까지 한 학기당 주 3시간씩 39시간을 실험 계획에 따라 앞에서 제시한 방식에 맞게 수업하였다. 그 결과를 알아보기 위해 읽기, 듣기, 쓰기, 말하기 평가 및 영어 학습 흥미를 측정하였다.

넷째, 결과 분석 단계(2014. 6~2014. 7)로 실험 수업을 통해 수집된 자료를 정리·분석하여 실험 결과를 도출하고 이 연구의 결론 및 시사점을 밝혔다.

## 2) 수업 적용

### (1) 실험집단 수업 내용 구성

통제집단에서는 <표 1>과 같이 실험집단의 수업 내용에 애니메이션 내용만 없었다. 실험집단에서는 수업 시간에 대상과목 교육목표 달성 및 애니메이션지도의 효율성을 극대화 하기하기 위하여 학습 내용이나 수집 자료 등을 대학 수업 시작 전에 미리 공지하여 매주 수업 이전까지 학생들이 사전 학습 할 수 있도록 활용하였다. 본 수업에서는 학생들이 사전 학습한 내용을 발현 할 수 있도록 다양한 활동 학습중심으로 수업을 구성하였다.

과목	주	강의 시간	주요내용	애니메이션 적용 항목
관 광 영 어 회 화	1 주	3시간	강의소개	강의소개
	2 주	3시간	Reconfirming a flight reservation	겨울왕국 대본 학습
	3 주	3시간	Transit Passenger	겨울왕국 시청
	4 주	3시간	Immigration & Customs	대본의 재구성
	5 주	3시간	Giving Direction I	연극대본제작
	6 주	3시간	At the Bank	발표대본제작
	7 주	3시간	Checking-In	대본 연습
	8 주	중간 고사	작별, 조별 발표	작별, 조별 발표
	9 주	3시간	At the Supermarket	노래 및 발성 연습
	10 주	3시간	At the Restaurant	조명 및 음향 연습
	11 주	3시간	Shopping	가이드 발표 연습
	12 주	3시간	Hotel Check-In	가이드 발표 연습
	13 주	3시간	Hotel Check-Out	연극 리허설
	제 14 주	3시간	At the hospital	가이드 리허설
	제 15 주	기말고 사	작별, 조별 활동	영어연극/ 가이드 발표

표 1. 실험집단 수업 내용 구성

## (2) 단원별 지도 내용

실험반의 수업 내용 수업은 각 단원이 3차시로 구성되고, 1차시마다 50분씩 수업이 진행 되었다. 주 활동으로는 듣기 영역에는 비디오 보고 내용 이해하기, 녹음 자료 듣고 해당하는 그림 찾기, 지시대로 그림을 그리거나 행동하기, 듣고 따라 말하기가 있

다. 말하기 영역의 그림 내용에 맞게 말하기, 역할극 하기, 게임을 통해 말하기, 노래 및 찬트(chant)활동이 있다. 읽기 활동으로는 낱말 읽기, 간단한 문장 읽기가 있으며, 쓰기 활동으로는 대본원본의 요약하기, 말 바꾸기를 통한 대본의 재구성 등이 있다. 실험반의 각 단원별 수업 내용을 간단히 요약하면 아래와 같다.

월	주	차시	단원명	지도내용	지도 방법	학습 자료
3	1	1	강의요목 소개			예화 자료
	2	2	대본학습: 겨울왕국	겨울왕국 영문 대사 표현 익히기	Bottom-up reading Top-down reading	script
	"	3	대본학습: 겨울왕국	영문대사표현 읽고 이해하기	Skimming Scanning Contextual guessing	script
	3	2	애니메이션 시청	영문자막과 시청	Top-down listening	DVD
	"	3	애니메이션 시청	한국어 더빙본 시청	Bottom-up listening	DVD
	4	2	줄거리파악	전체대본 요약	Summarizing	이야기 자료
	"	3	줄거리파악	전체대본 요약	Summarizing	목걸이, 도화지
4	1	2	대본의 재구성	연극대본제작	Paraphrasing	예화 자료
		3	대본의 재구성	연극대본제작	Paraphrasing	사진, 소품
	2	2	가이드 대본	발표대본제작	Paraphrasing	예화 자료
		3	가이드 대본	발표대본제작	Paraphrasing	PPT, 사진, 음악
	3	3	대본의 이해	배역선정		예화 자료
	4	2	대본의 이해	대본연습	Role Play/Storytelling	그림 자료
	"	3	대본의 이해	대본연습	Role Play/Storytelling	그림 자료

	5	2	대본의 이해	노래, 발음, 발성, 호흡조절	Micro PT/Role Play	DVD
	"	3	대본의 이해	노래, 발음, 발성, 호흡조절	Micro PT/Role Play	DVD
5	1	2	전체 연결 연습	조명 및 음향 분담	Micro PT/Role Play	조명 및 음향
	"	3	전체연결연습	조명, 음향연습	Micro PT/Role Play	조명 및 음향
	2	2	전체연결연습	가이드 연습	Micro PT	PPT
	"	3	전체연결연습	가이드 연습	Micro PT	PPT
	3	2	가이드 리허설	가이드 리허설	Culture Capsule	인터넷
		3	연극리허설	연극리허설	무대 꾸미기	예화 자료
	4	2	가이드 발표	조별 가이드 발표	가이드 평가	평가표
	"	3	연극공연	연극발표	연극 평가	평가표

표 2. 실험집단 단위별 수업내용

### (3) 애니메이션 강의의 실제

첫 주는 애니메이션의 대본 내용들은 단어와 표현들을 미리 학습하고 사전 읽기활동으로 읽은 후, 둘째 주에 애니메이션을 자막과 동시에 시청하고, 셋째 주에는 영어자막 없이 시청 후, 주요장면에 전달되는 대화체의 괄호안의 표현 및 단어들을 채우도록 하였다. 또한, 중요한 표현들을 바꾸거나 요약하는 연습을 함으로써 여러 문장들을 창출할 수 있도록 구성하였다. 실험반의 수업 과정은 2차시에는 그림을 보고 단위에서 학습할 내용을 생각해 보고 비디오를 보면서 새로운 표현이 쓰이는 상황을 이해하게 된다. 무엇보다 동기 유발이 중요하므로 브레인스토밍(brainstorming)이나 마음 지도 그리기(mind mapping), 이야기 꾸미기 등으로 학생의 흥미를 유발할 수 있었다. 3차시에서는 듣기 와 말하기 활동을 강화해 내용을 이해하고 질문을 통해 이해를 확인하게 된다. 읽기 활동을 통해 대본의 재구성 과제(task)를 해결하고 짝(pair) 또는 그룹(group) 형태로 역할 놀이를 하



여 주요 표현들을 사용하게 된다. 또한 노래(song)나 찬트(chant)를 익히면서 학습을 통해 대화문을 확실히 익히게 되고 게임을 하면서 표현을 바르게 사용할 수 있는지 확인하게 된다. 4차시에서는 주요 장면의 대본을 요약하기(Summarizing), 말 바꾸기(Paraphrasing) 기법을 통해, 자신들만의 연극대본을 만들게 한 후, 향후 애니메이션 관련 가이드 발표나 영어연극을 하면서 평가가 이루어질 수 있도록 하였다.



그림 3. 애니메이션 기반 영어가이드

### 3) 실제적 활동

애니메이션 적용 교과목이 관광영어회화이니 만큼, 졸업 후, 학생들의 효과적인 현장 가이드 활동 수행 과 직무를 수행 할 수 있도록 겨울왕국을 테마로 한 관광 상품을 설정하여, 영어가이드 발표대회에 참가 시켰으며, 또한 자체 수업 시간에 재구성한 대본을 기반으로 영어연극을 준비하여 공연하게 함으로써, 학생들의 의사소통 능력 함양 및 구성원들 간의 협력을 통한 여러 상황들을 직접적으로 경험 하고 문제 해결 능력을 길러줄 수 있는 환경을 마련하여 교육 효과를 극대화하고, 앞서 연구자가 제시한 통합형 애니메이션 활용 교수-학습모델의 최종 목표에 부합하도록 노력 하였다.



그림 4. 애니메이션 기반 영어연극

#### IV. 연구의 결과 분석

실험수업에 대하여 학생들의 4가지 영어기능에 대한 동기 변화를 흥미도, 자신감 및 참여도로 나누어서 사전·사후 설문조사를 실시하여 알아본 뒤, 학생들의 수업에 대한 소감 및 태도, 관찰 평가 등을 질적으로 종합하여 논의하였다. 애니메이션 적용교육을 수업에 투입하기 전과 후의 학생들의 정의적인 변인인, 흥미도, 자신감의 변화 정도를 알아보기 위하여 사전·사후 검사를 실시하고 그 분석 결과를 제시하였다. 학생들의 영어 학습 흥미에 대한 반응은 설문조사 문항을 ‘전혀 아니다’, ‘아니다’, ‘그저 그렇다’, ‘그렇다’, ‘아주 그렇다’의 다섯 가지 항목으로 구분하였고 각 항목의 응답 배점을 1, 2, 3, 4, 5로 반응 결과를 분석하였다.

학년	항목	사전/사후	평균(M)	표준편차(SD)	향상점수	t-값
통계집단 (n=80)	듣기	사전	3.59	1.42	0.40 (7.8%)	1.34
		사후	3.99	1.27		
	말하기	사전	3.17	1.43	0.79 (15.2%)	1.99*
		사후	3.96	1.23		
	읽기	사전	3.12	1.22	0.25 (7.0%)	1.20
		사후	3.37	1.02		
	쓰기	사전	3.11	1.11	0.52 (10.2%)	1.57*
		사후	3.63	1.32		
	과외활동	사전	4.03	1.12	0.56 (11.4%)	1.55*
		사후	4.59	1.34		
실험집단 (n=75)	듣기	사전	3.32	1.32	0.65 (13.2%)	1.70*
		사후	3.97	1.17		
	말하기	사전	3.18	1.22	0.79 (16%)	1.99*
		사후	3.97	1.35		
	읽기	사전	3.00	1.22	0.56 (11.6%)	1.55*
		사후	3.56	1.24		
	쓰기	사전	3.19	1.11	0.48 (9.6%)	1.42*
		사후	3.67	1.36		
	과외활동	사전	4.00	1.34	0.62 (13%)	1.69*
		사후	4.62	1.13		

\*p < .05

표 3. 흥미도의 기능별 변화

### 1) 흥미도

애니메이션을 적용한 학습이 영어의 4가지 기능적 측면, 영어 듣기에 관한 흥미도, 말하기에 관한 흥미도, 읽기에 관한 흥미도, 쓰기에 관한 흥미도, 활동에 대한 흥미도로 구분하여 사전과 사후를 비교해 보았는데, 애니메이션을 적용한 영어 학습의 경우에 실험 수업 시작 전 보다 실험 수업 후에 모든 언어기능에 걸쳐서 흥미도가 올라갔음을 알 수 있다. 또한, 과외활동도 실험집단이 13% 이상의 흥미도 향상과 95%의 수준에서 유의미한 t값의 차이를 보여줌으로써 특히, 최신 유행의 애니메이션 적용 교육이 각 영역별로 유의미하게 연동되어 적용될 때에 학습자들이 훨씬 더 흥미로워 한다는 것을 발견할 수 있다.

## 2) 자신감

학생들의 자신감에 대한 결과도 흥미에 관한 설문 문항의 문항 구조와 마찬가지로 설문문항을 ‘전혀 아니다’, ‘아니다’, ‘그저 그렇다’, ‘그렇다’, ‘아주 그렇다’의 다섯 가지 항목으로 구분하고 각 항목의 응답 배점을 1, 2, 3, 4, 5로 반응결과를 분석하였다.

학년	항목	사전/사후	평균(M)	표준편차(SD)	향상점수	t-값
통제집단 (n=80)	듣기	사전	3.23	1.33	0.52 (10.8%)	1.58*
		사후	3.75	1.24		
	말하기	사전	3.20	1.43	0.70 (14.0%)	1.72*
		사후	3.90	1.56		
	읽기	사전	2.55	1.06	0.75 (14.4%)	1.77**
		사후	3.30	1.22		
	쓰기	사전	2.55	1.23	0.72 (13.4%)	1.65*
		사후	3.27	1.30		
	과외활동	사전	3.75	1.32	0.70 (13.0%)	1.62*
		사후	4.40	1.47		
실험집단 (n=75)	듣기	사전	3.28	1.34	0.62 (12.6%)	1.61*
		사후	3.90	1.21		
	말하기	사전	3.24	1.31	0.51 (10.0%)	1.59*
		사후	3.75	1.54		
	읽기	사전	2.53	1.37	0.67 (13.2%)	1.62*
		사후	3.20	1.41		
	쓰기	사전	2.75	1.19	0.91 (19.6%)	2.02**
		사후	3.66	1.66		
	과외활동	사전	3.87	1.64	0.66 (12.6%)	1.61*
		사후	4.53	1.31		

\*p < .05, \*\*p < .01

표 4. 자신감의 기능별 비교

위 <표 4>와 같이 각 기능별로 사전·사후를 비교해보면 10% 이상의 자신감의 향상이 비교적 기능별로 골고루 나타나고 있음을 관찰할 수 있다. 사전·사후의 기능별 자신감 차이에 대한 95%의

수준에서 유의미한 차이를 보이고 있어서 애니메이션을 적용한 영어 교육이 학습자들에게 미치는 긍정적인 효과를 볼 수 있다. 여기서 한 가지 주목할 것은 실험집단 학습자들의 쓰기 능력에 대한 자신감이 아주 큰 차이로 향상된 것을 볼 수 있는데, 그 이유는 아마도 주어진 애니메이션 기반 영어연극 및 가이드발표와 같은 학습활동에서의 지문읽기 및 말 바꾸고, 요약하는 쓰기 활동 학습자들이 스스로의 쓰기 기능이 많이 향상되고 학습자들이 자신감을 갖게 된 것으로 보인다.

흥미도 검사에서 유의미한 통계적인 차이를 보이지 못했던 통제집단 학습자들의 듣기, 읽기 기능에 대한 자신감은 99%의 수준에서 유의미한 차이를 보였는데, 실험집단 학습자들이 쓰기와는 달리 말하기 능력에 자신감을 잃었다고 답하였는데, 이는 항상 정확도를 가지고 발화하려는 부담감이 반영된 것으로 보인다.

### 3) 참여도

애니메이션을 적용한 영어 수업이 실시된 후에 흥미나 자신감의 증대로 인한 학습자들의 참여도에 대한 긍정적인 효과이다. 흥미도와 자신감 측정과 마찬가지로 방법으로 학습자들의 참여도를 5단계 평정하여 통계 처리한 결과 통계적으로 유의미한 변화가 일어났다. 실험집단 영어 수업 활동에 대한 참여도에 대한 기능별 효과는 <표 5>와 같다. 각 기능별로 사전·사후의 비교에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 평균점수도 통제집단 쓰기를 제외하고는 10%이상의 향상이 있었다.

학년	항목	사전/사후	평균(M)	표준편차(SD)	향상점수	t-값
통제집단 (n=80)	듣기	사전	3.12	1.53	0.53 (10.6%)	1.58*
		사후	3.65	1.43		
	말하기	사전	3.25	1.38	0.50 (10.0%)	1.74*
		사후	3.75	1.41		
	읽기	사전	2.66	1.64	0.64 (12.8%)	1.61*
		사후	3.30	1.46		
	쓰기	사전	2.86	1.66	0.51 (9.4%)	1.45*
		사후	3.37	1.44		
	활동	사전	3.77	1.27	0.60 (12.0%)	1.60*
		사후	4.37	1.50		
실험집단 (n=75)	듣기	사전	3.20	1.74	0.54 (10.8%)	1.58*
		사후	3.74	1.53		
	말하기	사전	3.15	1.22	0.71 (14.8%)	1.56*
		사후	3.86	1.76		
	읽기	사전	2.89	1.27	0.55 (11.0%)	1.59*
		사후	3.44	1.31		
	쓰기	사전	3.00	1.25	0.93 (18.6%)	1.92**
		사후	3.93	1.62		
	활동	사전	3.75	1.27	0.65 (13.2%)	1.62*
		사후	4.40	1.46		

\*p < .05, \*\*p < .01

표 5. 참여도의 기능별 비교

한 가지 주목할 만한 일은 자신감과 더불어서 참여도에도 실험 집단의 말하기에 대하여 두드러진 효과를 보이고 있는데 그 원인은 제시된 최신 애니메이션 겨울왕국의 대본 내용지문을 읽은 후, 말 바꾸기, 요약하기와 같은 활동을 통하여, 대본의 재구성 작업 수행 및, 영어가이드 발표대회와 같은 과외 활동을 위한 발표 및 가이드대본 작성과 같이, 학습자들에게 투입된 유형의 효과에서 기인된 것으로 보인다. 기본적으로 학습자들의 참여도가 비교적 높은 활동의 경우에도 영어 교과와 접목이 된 애니메이션을 활용한 다양한 학습 활동을 통해서 학습자들의 교과 학습과 수행 활동이 보다 밀접하게 연관되면서 참여도의 상승효과가 나

타나는 것으로 보인다.

#### 4) 의사소통능력

애니메이션 활용한 학습활동이 통해, 실험 반과 비교 반 학생들의 영어 의사소통 발달을 관찰하였으며, 의사소통 능력 발달 과정을 확인하기 위하여 학생들의 기본 기능범주 습득 즉, 긍정문, 부정문, 의문문 발화 과정을 실험 반과 비교 반의 개인별 기능범주를 조사하고 관찰, 확인하였다.

자료들은 각 그룹의 학생들을 대상으로 발화를 유도하여, 문장 구조 발달의 전반적인 특성을 조사하였는데, 발화 유도의 방법으로는 질의응답 식 및 주어진 문형 평가를 통해 학습자들이 발화한 긍정문, 부정문, 의문문 등을 녹음 및 평가를 통해 분석하였다. 분석의 방식은 우선 발화된 구조들을 분석하고, 구조 분석된 문장들이 각 학생 집단별로 어떤 분포와 특성들을 보이는지 기술하고, 비교 반과 실험반의 각 집단별 비교를 통하여 기능범주 습득의 추이와 긍정문, 부정문, 의문문의 습득, 그룹별 사전, 사후의 차이와 기능범주 발달의 전반적인 경향과 특성들을 추정하였다. 아래의 표에서 알 수 있듯이 실험반의 yes-no question 및 의문사를 포함한 의문사 의문문의 산출능력은 비교반의 그것보다 월등히 높게 나타내었는데, 이는 애니메이션 활용 실험 반 학생들이 연극이나, 가이드와 같은 다양한 학습 활동으로 인해 의문문 산출 기회가 많았던 실험 반 학생들이 보다 높은 성취도를 나타낸 것으로 판단되며, 실험 집단에서 3가지 기능범주가 점진적으로 발달된 양상을 보였다. 이러한 발달 양상은 자연 환경에서의 외국어 습득자들과 공통되는 것이나, 본 연구의 학습자들은 자연 환경의 외국어 습득들에게서 관찰되지 않은 특징적인 성향들을 보였다.

학년	항목	사전/사후	평균(M)	표준편차(SD)	향상점수	t-값
통제 집단 (n=80)	S+be+V+ing+0	사전	3.21	1.58	0.54 (10.8%)	1.59**
		사후	3.75	1.47		
	S neg V0	사전	2.98	1.37	0.67 (13.4%)	1.62**
		사후	3.65	1.41		
	S+modal+V+0	사전	3.21	1.58	0.54 (10.8%)	1.59**
		사후	3.75	1.47		
	Aux+S(Aux)+(V)+X?	사전	3.75	1.32	0.70 (13.0%)	1.62*
		사후	4.40	1.47		
	Wh+S+be/AUX+V?	사전	2.98	1.37	0.67 (13.4%)	1.62**
		사후	3.65	1.41		
실험 집단 (n=75)	S+be+V+ing+0	사전	3.24	1.34	0.63 (12.6%)	1.61*
		사후	3.87	1.21		
	S neg V0	사전	3.18	1.43	0.76 (15.2%)	1.99*
		사후	3.94	1.23		
	S+modal+V+0	사전	2.79	1.27	0.55 (11.0%)	1.59*
		사후	3.34	1.31		
	Aux+S(Aux)+(V)+X?	사전	3.18	1.22	0.79 (16%)	1.99*
		사후	3.97	1.35		
	Wh+S+be/AUX+V?	사전	2.55	1.66	1.11 (22.2%)	2.43**
		사후	3.66	1.57		

\*p < .05, \*\*p < .01

표 6. 학생들의 주요기능범주 습득 실험 분포도

통제집단의 학생들에게서 영어어순에 한국어의 영향이 여전히 나타나는 것을 관찰하였다. 중간언어 이론에 의하면 제2언어를 학습하는 학습자에게는 제1언어와는 구별되는 독립적인 체계를



구축하기 때문에, 제1언어에 관사의 유무 문제와, 어순의 차이에 관계없이 창의적이라는 주장에 상반되는 결론을 보여 주었다.

### (1) 통제집단 학생들의 모국어의 전이

- \* My friend is hair yellow. (= My friend's hair is yellow.)
- \* My book is here. (= Here is my book.)
- \* I am like and I don't cat like . (= I like a dog, but I don't like a cat.)
- \* He is money many. (= He has lots of money.)
- \* You like this song? (= Do you like this song?)
- \* You want reservation? (=Do you want to make a reservation?)
- \* This is Front desk (= Is this Front desk?)
- \* Front desk is where? (= Where is Front desk?)
- \* People is two? (= Are there two people in your party?)
- \* Folio is what? (= What is 'Guest's Folio'?, What does 'Guest's Folio' mean?)

그러나 실험집단에서는 서술형의 표현을 한 후 뒤에 'that's ok?' 나 'OK?' 를 사용하여 비록 맞지 않는 표현이긴 하나 상대방의 이해를 구하는데 지장이 없도록 하고 있다. 그 예를 들면 아래 예문 (2)와 같다.

### (2) 실험집단에서의 서술형의 의문형화

- \* Excuse me, this is the menu, that's O.K?
- \* Two room is for me OK?
- \* Order is steak, okay?
- \* Where am I sit down over, here?
- \* This is who phone?
- \* Double room is... how much is it?

- \* Teacher come! me go?
- \* You finish your meal?
- \* Five more minutes is left?
- \* This is my bill?

통제집단에서는 일치(agreement), 법조동사(modal verbs), 'be' 동사를 제외한 'do/does', 'have/has' 등의 조동사 사용에서도 어려움을 나타냈다. 반면, 실험집단에서는 국어의 주제 우선적 특성(topic-prominency)의 영향으로 보이는 주제-논평 구조(topic-comment structure)가 be동사를 포함한 긍정문에서 광범위하게 사용되고 있었으며, 부정형, 의문형뿐만 아니라 긍정형의 경우, 반복되는 언어 자료(language input)를 통하여 자연스럽게 발화할 수 있는 정형화된 표현(formulaic expression)의 유형을 지니고 있었다. 이런 표현은 사회적 상호 관계(social interaction)를 유지하기 위해 사용하는 일종의 패턴화된 구문들을 말한다.

위의(2)의 예에서와 같이 의문문 산출에서도 통제집단과 같은 모국어의 어순 전이 현상이 아니라 평서문을 의문문 형태로 발화하는 과잉일반화 형태로 나타나고, 언어습득 단계에서 나타나는 보편적인 오류현상과 일치하는 것으로 볼 때, 실험집단 학생들이 상호 작용 할 수 있는 언어 환경에 보다 노출되어 하여 학습자들의 중간 문법을 형성을 도왔으며, 애니메이션 활용 영어 학습 환경의 언어입력 및 출력 활동이 영어 문장 구조 습득의 촉발 역할(triggering role)을 하고 있음을 시사해 주었다. 결국 자연스럽게 의미 있게 언어를 습득할 수 있는 언어 환경에 몰입 하였을 때, 학생들의 언어 사용의 동기 제2언어체계의 구축을 가능하게 하는 것이며, 교실환경만으로는 적절한 언어 환경에 몰입하기 어려운 한국 학습자들에게 애니메이션을 활용한 다양한 영어 학습이 그 대안이 될 수 있음을 본 연구에서 확인하였다.

## V. 결론

우리나라와 같이 외국어로서의 영어(English as a Foreign Language)로 영어 교육을 하고 있는 환경에서는 교수 자가 제공하는 언어 자료가 매우 중요하다. 다양하고도 학습자의 흥미를 유발할 수 있는 유의미한 자료(meaningful language input)를 많이, 또 자주 제공하고 연습시키고 원활한 출력을 유도해야만 어느 정도 언어 습득을 기대할 수 있으리라 본다. 이에 본 연구에서는 짧고, 제한 된 전문대학 수업연한의 환경을 극복하고, 교육의 효율성을 높이기 위하여, 애니메이션 활용 영어 교수-학습법을 도입하여, 학생들의 전반적인 의사소통능력 및 내적동기를 향상시키고자 하였다. 외국어 학습과정에서 학습자들에게 의미 있는 애니메이션 활용 교육은 학습자가 외국어를 이해하고, 원활한 의사소통을 하도록 도움을 줄 수 있다. 실제로 이미 다양한 콘텐츠와 멀티미디어에 의한 영어교육이 다양한 형태로 일반화되어 있는지 오래이나, 다른 교육과는 달리, 언어교육에 있어서는 다른 교육의 운영 방식이 동일하게 사용될 수 없다. 언어의 특성상 지식전달의 방식만으로는 한계가 있을 뿐 아니라, 학습자들의 최종적인 목표라 할 수 있는 언어습득은 학습자들 간의 상호작용이 필수요소이기 때문에 애니메이션의 내용강의만으로는, 학습자의 동기나 관심 등과 같은 학습자 변인에만 영향을 줄 수 있기 때문이다. 본 연구에서 적용한 관광영어회화는 연구자가 앞에서 제시한 애니메이션 활용 영어교수-학습 모델의 절차 중, 구성원들 간의 상호작용을 통한 언어출력, 실제적 적용 측면을 강화하여 단순 애니메이션을 활용한 내용강의에서는 해결 할 수 없는 단점을 극복하려 노력하였다. 따라서 성공적인 애니메이션 활용 영어교수-학습은 여러 가지 실제적 체험활동까지 포함한 프로그램이 개발되어야 할 것이다.

본 연구에서는 2013년 겨울에 전 세계적 인기를 얻었던 애니메이션 겨울 왕국을 활용하여 관광영어회화 수업에 적용한 후 학생들의 의사소통능력 향상의 효과를 살펴보고자 하였다. 실험집단

학생들에게는 애니메이션 학습 후 말 바꾸기, 요약하기 기술을 활용하여 대본을 재구성하고, 다양한 역할극, 영어연극, 가이드 발표와 같은 활동 중심으로 수업을 실시 하고 T-검증을 거쳐 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 실험집단과 통제집단의 사전 사후 각 영역별 영어기능 평가 성적을 비교해 본 결과 애니메이션을 활용한 실험집단의 수업이 영어 의사소통 능력을 향상 시키는데 전반적으로 효과적이었다.

둘째, 실험집단과 통제집단의 사전 사후 자신감, 흥미도, 참여도와 같은 동기화를 평가하는 성적을 비교한 결과 애니메이션을 활용한 실험집단의 동기 향상도 전반적으로 향상되었다.

셋째, 외국어 교육에 있어서 적절한 교육용 애니메이션 설정은 학생들의 흥미나 동기에 영향을 끼칠 수 있는 콘텐츠를 선정해야 학생들의 학습 동기화에 영향을 미친다.

넷째, 실험기간이 2년에 걸쳐 각 집단별 4개월 정도로 비교적 짧아 보다 일반화 하고 객관화 할 수 있는 타 전공 집단의 장기간 적용하는 연구가 필요하다.

연구결과에서도 나타났듯이 애니메이션을 활용한 교육이 이루어진 실험집단 학생들은 통제집단 학생들보다, 외위서하는 도구적 발화가 아닌, 자발적 발화를 보여주는 기본적인 의사소통 능력의 향상 뿐 아니라 흥미도, 자신감, 참여도가 높게 향상된 것으로 보아, 적절한 애니메이션 활용 언어 학습은 학생들의 내적 학습 동기를 유발시키고 흥미와 호기심을 유발시켜서 영어 교육 목표를 효과적으로 수행할 수 있게 하였다고 여겨진다.

외국어 교육의 경우, 이미 오래전에 멀티미디어 기재의 확충에 따라 컴퓨터, 스마트 폰 및 인터넷의 도움을 받는 학습법이 도입되어 외국어 교육 현장의 모습을 크게 바꾸어 놓은 것처럼 이에 더하여 애니메이션 활용 영어 교수-학습도 다양한 활용방안 및 교수 학습모형이 좀 더 연구 및 개발 되고 체계적 발전을 이룬다면, 외국어 교육 방법의 혁신이 가능할 것으로 믿는다.

## 참고문헌

- 박소진 "만화를 활용한 역할극 수업이 초등영어 표현능력 및 정의적 태도에 미치는 영향" 아주대학교 석사학위논문(2009).
- 양송미, 권영환 "시리즈애니메이션을 활용한 영어수업이 듣기 및 정의적 영역에 미치는 영향" 『언어학연구』, 23권2호 (2012), pp 99-112
- 오혁민 "애니메이션을 활용한 수업지도안 : 콩푸 팬더를 중심으로", 인제대학교 석사학위 논문 (2010).
- 윤숙영 "애니메이션을 통한 효율적인 지도 방안 연구", 안양대학교 교육대학원 석사학위 논문(2001).
- 임채홍 "영화자료를 활용한 영어듣기능력 향상 방안의 연구", 공주대학교 박사학위논문(1982, 2).
- 임형빈, 안희성 「애니메이션을 활용한 영어듣기능력 향상 방안」, 『영어어문교육』, 8권2호 (2002), pp.235-256.
- Barrett, H. "Storytelling in higher education: A theory of reflection on practice to support deep learning", Technology and Teacher Education Annual, 2005.
- , Teaching by Principles. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall Regents, 2001.
- Bull, G., & Kajder, S "Digital Storytelling in the language arts classroom", Learning & Leading with Technology, Volume 32 Number 4, p46-49.2004.
- Campbell, "Immersion Models of Foreign Language Education", English Teaching, 1995, pp. 169-182.
- Clement, R., & Kruidenier, "Orientations in second language acquisition: I. The effects of ethnicity, milieu, and target language on their emergence", Language Learning, 1983, pp. 273-291.
- Cook, V., "Universal Grammar and second language learning", Applied Linguistics, 1985, pp. 2-18.
- Cummins, J., "The Cross-Lingual dimensions of Language Proficiency: Implications for Bilingual Education and the Optimal Age Issue", TESOL Quarterly, 1980, pp. 175-186.
- Davies G., Walker R., Rendall H. & Hewer S., "Information and

- Communications Technology for Language Teachers" (ICT4LT), Slough, 2011,Thames Valley University
- Dornyei, Z, "Motivation and Motivating in the Foreign Language Classroom", *Modern Language Journal*,1994,pp. 273-284.
- Ellis, R, "Classroom interaction and its relation to second language learning", *RELC Journal* ,1980,11/2: pp.29-48.
- , The origins of inter-language. *Applied Linguistics* : pp.207-23, 1982.
- Faerch. C. and Kasper, "Processes in foreign language learning and communication", *Inter-language Studies Bulletin*,1983, pp. 47-118.
- Gardner, R. C, *Social psychology and language learning: The role of attitudes and motivation*. London: Edward Arnold,1985.
- Gardner, R. C. & Lambert W. E, *Attitudes and Motivation in Second Language Learning*, Rowely, MA : Newbery House Publishers, 1972.
- Gass, S, "Language transfer and universal grammatical relations", *Language Learning* , 1980,27:327-44.
- Glaser, R, *Training research and education*, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1962.
- Krashen (1981). *Principles and Practices in SLA*. Oxford: Pergamon press.
- Long, M, "Does second language instruction make a difference?", *TESOL Quarterly* ,1983,17(3):359-382.
- Lowe,"Interrogation of a dynamic visualization during learning" ,*Learning and Instruction*,2004 14, 257-274.
- Muehleisen, V, "Projects using Internet in college English classes",*The Internet TESL Journal* ,1997,Vol.3(6)
- Rivers, W, "Understanding the learners in the language laboratory", *NALLD Journal*, 1981 16-20.
- , *Teaching foreign language skills*. Chicago: The University of Chicago Press,1981.
- Salpeter, J. *Telling tales with technology*. *Technology and Learning*, pages 18, 22, 24. 2005.

Schmidt M, "Coordinate structures and language universals in inter-language", Language Learning, 1980, 26: pp. 67-76.

Stone, L, "Language labs and communicative learning", 1992, CAELL Journal 3(3)

Woodley, J. W. (1988). Whole language in the college classroom : One professor's approach. ERIC ED 295 125. 1-28.

<http://anna-edu.com/esl-song-activity-let-it-go-frozen>, 2014.02.01.

<http://www.brainpopesl.com>, 2013.10.21.

[http://www.ehow.com/how\\_6534992\\_create-talking-animations.html](http://www.ehow.com/how_6534992_create-talking-animations.html), 2014.4.7.

<http://film-english.com/tag/esl-movies>, 2014.1.27.

<http://kidsesl.blogspot.kr/2014/07/learn-english-with-frozen.html>, 2014.2.2.

<http://www.svfiles.com/go/teaching-effectiveness-program-adding-animation>, 2014.1.15

<겨울왕국> (Frozen, 2013).

<부록 1> 실험 후 설문조사서

설문조사서

본 설문은 이번 학기 애니메이션 활용 수업에 관한 여러분의 평가를 정확하게 파악함으로써 보다 앞으로 효과적인 준비하고자 하는 목적에서 작성된 것입니다. 본 설문에 대한 응답 결과는 영어 교육 연구 이외에는 어떤 목적으로도 사용되지 않을 것을 약속드립니다.

\* 응답의 예

내가 영어로 말한다면	전적으로 그렇지 않다	매우 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
영어로 길을 물을 수 있다.	①	②	③	④	⑤

1. 다음 설문의 각 문항을 읽고 가장 알맞은 항목에 표시해 주십시오.

	전적으 로 그렇지 않다	매우 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
애니메이션 활용한 영어 학습 활동의 학습 주제가 학습의 흥미를 유발하고 학습에 집중할 수 있도록 선정되었다.	①	②	③	④	⑤
과제를 해결하는 학습 활동이 흥미 있었다.	①	②	③	④	⑤
과업을 통한 영어 읽기 활동을 통해 영어 실력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
과업을 통한 영어 말하기 활동을 통해 영어 실력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
과업을 통한 영어 듣기 활동을 통해 영어 실력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
과업을 통한 영어 쓰기 활동을 통해 영어 실력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤



기존 학습 형태보다 더 적극적으로 참여할 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
영어학습의 자발적 동기가 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
협동 학습 과제 해결을 통해 영어 학습에 더 적극적으로 참여할 수 있었다.	①	②	③	④	⑤

II. 애니메이션 활용하여 영어교육을 할 때 가장 중요하다고 생각하는 것부터 순서대로 적어 주십시오.

[예 1-4-6-5-2-3(-7)]

1. 영어수업 내용에 적합한 영어 학습 소프트웨어
2. 학생들의 요구 및 기대
3. 컴퓨터 및 인터넷을 활용 방법
4. 수업 자료 준비 또는 제작 시간
5. 연극이나 발표와 같은 과업활동
6. 교수의 호의적인 태도
7. 기타 \_\_\_\_\_ . (있다면 명시하여 주시고 순서에 포함시켜 주십시오.)

III. 애니메이션을 활용한 과업중심 영어수업에 관한 여러분의 의견을 적어주시기 바랍니다.

<부록 2> 의사소통 능력 평가의 척도

배점	결 과	평 가 관 점
5	매우 우수함	정확한 문장과 자연스런 억양으로 말하며 자신감 있게 의사를 분명히 전달함개인 생활과 관련된 일상적인 주제에 대해 단락의 형태로 이야기할 수 있다. 시제의 통제가 가능하고 유창성을 보이지만, 자신의 말을 수정하고 문법의 오류가 가끔 나타난다.
4	우수함	직접적인 질문이나 개인 정보 요구에 응답할 수 있다. 길 안내, 물건 구입 등과 같은 일상적 상황에 필요한 질문을 할 수 있다. 문장을 좀 더 길게 구사할 수 있고, 문장을 연결하여 말할 수 있다. 어색한 표현이 나타나기도 하지만 어휘가 다양해진다. 가끔 머뭇거리나 비교적 정확한 문장을 구사하고 자연스러운 억양으로 의사를 전달함
3	보통 수준임	암기된 단어나 문장보다는 창의적으로 문장을 만들기 시작한다. 발음, 어휘, 문장 구조에 있어서 모국어의 영향이 강하게 나타난다. 부적절한 표현 때문에 듣는 사람이 이해하는데 어려움을 느낀다. 의미 전달은 가능하나 머뭇거림이 잦고 표현이 부자연스러움
2	다소 부족함	단어를 나열하거나 암기한 문구로 매우 어렵게 의사를 표현할 수 있다. 아이디어를 하나의 그림으로 보여주거나 이야기 거리를 여러 개의 연속적인 그림으로 제시하여 장소/활동/인물 묘사하기, 길 안내하기, 서술하기, 등 직접적인 질문에 2-3개의 단어나 관용어로 응답한다. 문장으로 말하지 못하며 억양도 부자연스럽고 자신감이 부족함
1	매우 부족함	발음과 극히 제한된 어휘 때문에 의사소통이 불가능하다. 간단하게 인사를 나누거나 자신의 이름을 말할 수 있고, 주변의 몇 가지 일상적 물건들의 이름을 영어로 나열할 수 있지만, 문장의 구성이 거의 불가능하며, 자신감이 결여되어 의사 표현에 극히 소극적임

## ABSTRACT

### Developing English Proficiency by Using English Animation

Jung, Jae-Hee

The purpose of this study is to examine the effects of the teaching English factors on student's communicative competence and motivation by using animation at the College. To achieve this purpose, this study presented an effective integrative teaching model to develop students communicative competence. The study created animation based teaching English model by using the animation of Frozen and applied it to lectures. Using animation in the classroom was a creative English teaching technique involving authentic activities like English dram, English guide contest, and various communicative activities. A case study on the use of the animation in English classes at was examined and the language teaching syllabus were provided. In order to investigate the motivation and proficiency of learners, the writer chose 79 students who took the lecture. The study discovered the students' motivation and proficiency in English improved significantly.

The results of experiment are as follows: First, using animation in the English class was found to have meaningful influence student's intrinsic motivation to learn English. Second, using animation in the English class was found to be effective for developing student's English proficiency. Third, appropriate materials should be selected and applied it to the real classroom activities.

In conclusion, one of disadvantages of learning is less communication and the authentic interaction in a real life, so that the integrative teaching methodology which is combined English content and English animation content is also the effective method to improve student's intrinsic motivations in the age of global village.

Key Word : Teaching methodology, Animation, Language proficiency, Intrinsic motivation

정재희  
한림성심대학교 관광영어과 교수  
(200-711) 강원도 춘천시 동면 장학리 790  
Tel : 033-240-9284  
jaehee21@hsc.ac.kr

논문투고일 : 2014.10.31.

심사종료일 : 2014.11.28.

게재확정일 : 2014.12.03.