

영어동화 활용 시 친밀도와 영어 자신감정도 비교연구

박강희*

|| 차례 ||

1. 서론
2. 본론
 - 2.1 선행연구
 - 2.2 한국 동화 스토리텔링 자료 개발시 고려해야할 요소
 - 2.3 영어 교육과 스토리텔링
 - 2.4 동화 개작 시 고려사항
 - 2.5 외국동화와 전래동화 활용시 영어에 대한 자신감 정도 비교
3. 결론

[국문초록]

초급 학습자들에게 영어학습 시 스토리텔링 교육자료는 외국동화 자료가 대부분인 것이 현실이다. 외국동화를 스토리텔링 자료로 사용했을 때 학습자들이 영어에 갖는 거부감 정도, 즉 영어에 대한 자신감 정도를 측정 해본 후, 이 자료를 전래동화 사용 시 나타나는 영어에 대한 거부감과 비교해 보고자 한다. 즉, 학습자들에게 친숙한 전통적인 우리나라의 전래동화를 스토리텔링 자료로 개발하여 지도에 적용했을 때, 영어에 대한 자신감과 흥미도에 있어서, 외국동화 사용 시와 어떠한 대조적인 변화를 보이는가를 고찰하고자 한다. 외국동화 Snow-White and Rose-White를 사용 시, 학습자들에게 친숙한 토끼와 거북이, 서울쥐와 시골쥐 전래 동화와 친숙한 캐릭터를 사용하여 자신감 정도를 측정해 본 후 유의미한 결과를 얻어, 외국동화에 비해 친근감을 느끼고 자신감을 느끼는 측정치를 얻을 수 있었다. 학습자들은 친숙한 전래동화 이야기 전개 과정을 알고 있으므로 어휘력이 부족한 학생들도 연상 전략과 추측 전략을 사용하여 어휘의 뜻을 짐작하여 어휘접근을 수월하게하고 있어 영어에 대한 거부감을 줄이고 자신감을 느끼고 있

* 위덕대학교 영어학과 교수. khpark@uu.ac.kr

다는 결과를 볼 수 있었다. 그러므로 초급학습자들에게 영어에 대한 거부감을 줄이기 위해 우리 전래동화를 학습지도 자료로 개발하는 것이 더욱 필요하다는 것을 알 수 있다.

주제어 : 스토리텔링, 제2언어습득, 전래동화, 외국동화, 동화개작, EFL, 영어학습

1. 서론

현재 초급 학습자 영어 지도 내용에 나오는 스토리텔링 자료는 대부분 외국의 동화나 캐릭터를 제시하고 있다. 본고에서는 낯선 외국동화를 스토리텔링 자료로 사용했을 때 학습자들이 갖는 영어에 대한 자신감 정도를 측정 해 본 후, 이 자료를 친숙한 전래동화 자료로 교육했을 때와 비교해 보고자 한다. 즉, 학습자들에게 친숙한 전통적인 우리나라의 전래동화를 스토리텔링 자료로 개발하여 지도에 적용했을 때, 영어에 대한 자신감과 흥미도에 있어서, 어떠한 변화를 보이는가를 고찰하고자 한다.

한국 전래동화 ‘토끼와 거북이’라는 친숙한 동화와 낯선 외국동화 ‘Snow-White and Rose-Red’ 자료로 교육한 후 학습자들이 자신감과 흥미도 면에서 어떠한 차이를 보이는 가 대조분석을 통해 비교 고찰하고자 한다. 즉 초급 학습자들에게 어떻게 하면 영어에 대한 거부감을 줄일 수 있는가를 고찰해 보고자 하는 것을 주 목적으로 한다.

영어 수준이 낮은 집단일수록, 초급학습자일수록, 친숙한 한국 전래동화를 사용하여 학습할 때, 영어실력이 좋은 상, 중 집단에 비해 더욱 자신감을 갖게 된다는 것을 알 수 있다. 그러므로 초급단계인 학생일수록 한국 전래동화 자료 개발과 그 자료의 활용에 대한 연구가 더욱 적극적으로 치밀하게 개작 요건에 맞게 이루어져야 한다는 것을 고찰해 보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 선행연구

선행 연구 고찰은 스토리텔링을 유사하게 적용한 연구 사례를 중심으로 고찰해 보고자 한다.

강덕신(1997)은 『우화 활동을 통한 초등학교에서의 영어 지도에 관한 연구』에서 4, 5, 6학년 특활반에게 의사소통 능력 신장 방안으로 우화를 이용한 결과 학습 성취도를 향상시키는데 유의했다고 밝히고 있다.

청취 이해의 중요성을 강조해온 Rivers(1966)는 “말한 것이 다른 사람에게 의해서 이해되지 않는다면 그것은 의사소통이 이루어졌다고 할 수 없다. 의사소통의 목적을 달성 하려면 청취 이해의 지도가 가장 중요하다”라고 말했다. 듣기는 일상생활에서 다른 언어 기능보다도 더 자주 사용된다, 평균적으로 듣기의 도는 말하기의 2배, 읽기의 4배, 쓰기의 5배라고 한다 (Weaver 1972:1981). 그러므로 듣기의 중요성은 과소평가될 수 없고 외국어 교육과정에서 경시되어서는 안 된다.

Krashen(1982)은 제1언어 습득의 이론을 빌려와서 이해 가능한 입력 (comprehensible in put) 또는 학습자의 현재수준을 약간 넘는 언어의 청취 이해를 강조하였다. 입력을 흡수로 전환하는 것은 듣기학습에서 결정적인 역할을 한다. 학생들이 많은 입력에 노출될 수 있지만 그 입력이 모두 흡수되는 것은 아니다. 중요한 것은 의식적·무의식적인 주의 집중 기억의 책략 상호 작용을 통한 입력에서 얻을 수 있는 언어적 정보를 이해하여 받아들이는 것이라고 본다.

Peterson(1991)이 제시한 초보 학습자를 위한 듣기 연습 활동 항목은 상향식 연습, 하향식 연습, 상호작용적 연습으로 구분할 수 있다. 먼저 상향식 연습 방법은 문장의 억양을 구별하고 음소를 구별하며 어미를 선택적으로 듣고 단어를 식별하며 정상적인 어순의 문장을 듣는 연습 방법이다. 그리고 하향식 연습 방법은 정서적 반응을 구별하고 한 문장의 요점을 파악하며 주제를 파악하는 방법이다. 상호작용적 연습 방법은 관련된 단어를 연상하고 친숙한 단어를 인식하고 한 범주에 관련을 지으며 지시에 따르는 방법이라고 하고 있다.

2.2 한국 동화 스토리텔링 자료 개발시 고려해야할 요소

의사소통 활동(Communicative Activities)은 실제로 무엇을 했는지를 볼 수 있는 행위의 결과를 나타낸다. 듣고 이해하는 청취 이해 활동은 의사소통 활동의 필수적인 요소이다. 듣고 말하는 자료를 개발하는 데 고려해야할 요소로 의사소통 활동은 크게 여섯 범주로 나누어진다고 하는바. 이와 같은 요소들을 스토리텔링 자료 개발할 때 기본요소로 고려해야 한다고 본다.

2.2.1 듣고 행하기

그림, 형상, 도안 그리기, 묘사되는 사람, 장소, 물건의 그림을 선택하기, 묘사되는 사람, 장소, 물건을 식별하기, ‘Simon Says’ 나 ‘Hockey Pockey’와 같은 노래 또는 게임에서 손이나 신체를 움직이기 등의 반응이 여기에 속한다. 이러한 요소는 듣고 이해의 척도로 사용하는데 기본 요소로 작용한다.

2.2.2 듣고 정보 전달하기

정보 전달의 방법에는 정보를 듣고 기록하는 다음과 같은 의사소통 활동이 포함된다. 듣고 중요한 사항을 메모하거나, 전화의 메시지 쓰기, 듣고 빈 곳 채워 넣기, 듣고 양식이나 도표 완성하기, 듣고 짧은 이야기나 보고서, 대화의 요점 요약하기, 대화나 강의 듣고 노트하기 등의 활동이 여기에 속하므로 상대방에게 내용 전달에 중요요소로 작용하므로 고려해야할 사항이라고 본다.

2.2.3 듣고 문제 해결하기

듣고 문제 해결하기의 범주는 개별 활동이나 그룹 활동으로 활용할 수 있는 많은 활동들이 있다. 그 중 하나는 게임이나 퍼즐이다. 예를 들면, 이야기를 듣고 그 속의 숫자를 계산하는 등의 숫자 게임, 스무 고개에서처럼 무엇을

식별하기 위해 질문하고 대답하기, 짧은 미스터리 스토리(mystery story)를 듣고 소그룹으로 나누어 그 해결책 찾기, 각각 다른 단서를 듣고 문제를 해결하기 위해 그룹 간에 정보를 나누기 등의 활동을 통해서 확인하고 문제 해결하기 위한 자료 개발영역일 것이다.

2.2.4 듣고, 평가하고, 정보 조정하기

수신된 정보를 기록하고 질문에 답하거나 문제를 해결하기 위해 검토하기, 찬성이나 반대의 입장을 정하기 위해 논쟁을 평가하기, 수신된 정보로부터 상상하여 예측하기, 수신된 무질서한 정보를 질서 정연하게 조직하기 등의 활동을 통해서 자료를 개발해야 한다고 본다.

2.2.5 질문과 대답을 통해서 의미 명확하게 하기

정보의 반복을 요청하는 질문, 더 자세한 설명, 실례를 요구하는 질문 등 실제 의사소통 상황에서는 상대방의 말을 듣기는 들었지만, 그것이 정확하게 무슨 뜻인지를 모를 때가 많다. 이런 경우에 청자가 화자에게 그것이 무슨 뜻인지를 여러 가지 방식으로 물어 조정하고 결정하는 과정이라고 할 수 있다. 이를 통해서 대화체 문장으로 자료를 개발해 질문과 대답을 통해서 내용을 명확히 할 수 있을 것이라 본다.

2.2.6 즐거움, 사교를 위해 듣기

즐거움과 사교를 위한 듣기 활동에는 노래, 이야기, 희곡, 시, 농담 등이 포함된다. Ur(1984)는 이런 활동에서 즐거움 이외에 많은 성과를 기대한다면 목표 달성에 지장을 초래할 수 있다고 했다.

의사소통을 목적으로 하는 영어 교육은 당연히 결과보다는 과정을 추구해야 할 것이다. 즉, 영어 교육이 지식의 축적을 목적으로 하는 결과 지향적인 교육이 되어서는 안되며 즐거움 속에서 학습자들이 영어에 접근 할 수 있도록

록 자료를 개발해야 될 것이다.

2.3 영어 교육과 스토리텔링

2.3.1 storytelling 활용의 의의

초등학교 고학년은 모국어에 대한 완벽한 언어 구사 능력을 가지게 되지만 이들도 억양, 제스처, 표정 등 비언어적 상황이 없는 가운데서 정보를 전달 받으면 의미 파악에 어려움을 느낄 수 있다. 그러므로 전체적 맥락이나 상황 안에서 유의미한 의사소통이 이루어질 수 있는 지도 방법이 필요하다. 이야기 즉 에피소드는 교습시키는 자나 교재를 쓰는 사람들이 보다 흥미있고 자연스러운 언어를 제시하도록 자극하며, 풍부한 상황을 제공함으로써 언어를 보다 쉽게 기억하게 한다. 그러면 storytelling의 활용이 언어 학습의 방법적인 측면에서 주는 이점들을 살펴보고자 한다.

첫째, 이야기에 제시되는 반복적인 패턴의 문형은 우리나라와 같은 외국어 환경(English as a Foreign Language)의 언어 학습에 매우 효과적이다. 학습자는 이야기를 반복적으로 들으며 문장 구조와 형성 규칙을 자연스럽게 이해하며 문장 구성 능력을 가지게 된다. Gillian Lazzar(재인용)는 “흥미있는 이야기 상황에서 문법과 어휘에 자연스럽게 노출됨으로써 학습자의 언어 지식에 대한 능력이 향상된다”고 하였다. 또한 이야기를 들으면 반복되는 문형을 되풀이해서 접하는 동안 자연스럽게 이야기에 참여할 수 있다. 김영순(2003)은 “반복되는 문형은 어린이들이 교사와 함께 합창으로 읽는 것을 가능하게 하므로 의미있는 상황에서 문형을 읽히는 계기가 될 수 있으며 쉽게 외워서 실제 생활에 이용할 수 있다”고 하였다.

둘째, 이야기 상황 안에서 제시되는 언어는 학습을 보다 쉽고 친숙하게 만든다. 이야기는 풍부한 언어 상황을 제공하기 때문에 어휘와 문법적 구조를 보다 무의식적이고 효과적인 방법으로 기억하게 된다.

셋째, 이야기는 말하기와 쓰기 학습에 자극을 준다. 이야기를 읽어 주기 전, 학습자의 배경 지식과 경험을 자극하는 질문을 하거나 이야기를 읽는 중 다

음에 일어날 일을 예측하게 하는 활동은 보다 흥미로운 상황에서 자연스럽게 말하기를 유도한다. 또한 책 읽어 주기를 통해 문자에 노출될 경우, 글을 읽거나 쓰고 싶은 욕구가 자발적으로 일어난다. 특히 이야기가 언어의 4 기능을 통합하여 지도하기에 매우 유리하다고 할 수 있다. 이 외에도 이완기(1998)는 초등 영어 교육에서 이야기의 활용에 대해 언급하며 학습자가 잘 알고 있는 우화나 민담, 설화 등 순서가 있는 이야기를 학습활동에 이용하여 발화를 유도하고 이를 역할 놀이로 해 볼 것을 제안하였다.

영어 교육에서 storytelling의 활용은 매우 유용하다고 할 수 있으며, 학습자의 의사소통 능력을 길러줄 수 있는 좋은 자료가 될 수 있다. 그러나 현실적으로 볼 때 언어 교수의 모든 내용을 그 다음에 일어날 일을 예측할 수 있는 이야기로 채워갈 수는 없다. 또한 단순한 담화로 제시되는 언어 형태가 가지는 장점들도 간과할 수 없다. 그러나 교육과정에 크게 위배되지 않는 한도 내에서 부분적이라도 이야기를 잘 활용한다면 그 효과는 상당할 것이다. 언어는 의사소통의 도구인 동시에 사고의 과정을 수반한다. 즉 자신의 의사를 효율적으로 전달하는 방법을 터득하게 하는 도구일 뿐만 아니라 사고를 끊임없이 수반하는 인지 과정이다. 그러므로 언어 교육은 사고 과정을 자극하고 창의성을 개발할 수 있는 내용을 지향해야 할 것이다.

2.3.2 영어 교육에 있어서 동화 활용의 필요성

학습자는 동화를 대하면서 음성 언어와 문자 언어의 총체적 발달을 경험하게 된다. 즉, 동화를 읽고 들으면서 동화와 관련된 어휘력, 이야기 구조 이해력, 문장력 등을 발달시켜 나가게 된다. 동화를 통한 모국어 습득과 관련된 외국어 학습 이론들은 동화를 활용한 초급 영어 교육에 있어서 다음과 같은 네 가지 측면에서 동화가 필요한 자료임을 시사한다(Halliday 1978).

첫째, 최근 교수-학습 이론의 주류는 외국어 교육에서 사실적인 자료를 사용하여 학습자의 의사소통과 관련된 유창성을 증진시키는 것이다. Halliday(1978)는 의사소통의 목적은 도구 기능, 통제 기능, 표현 기능, 상호 기능, 개인 기능, 자기 발전 기능, 상상 기능 등을 포함한다고 본다. 따라서

의사소통 중심의 영어 학습을 위해서는 단편적인 영어 구문 및 어휘 중심의 교재보다는 전체적인 의사소통 상황이 고려된 교재로 이야기 동화자료가 의미있다고 본다.

둘째, 성공적인 언어 학습은 언어 입력량과 언어 사용 기회를 얻을 수 있는 환경, 즉 언어에 충분히 노출될 수 있는 언어 사용 환경에 달려 있다. 그러나 우리나라는 EFL(English as a Foreign Language)의 상황으로, 아이들에게 간단한 영어 표현을 가르치려 해도 학습 동기가 떨어지는 경향이 있다. 뿐만 아니라 매우 제한된 언어 입력 때문에 언어의 다양성 즉, 문맥과 상황에 따라 다르게 인식될 수 있는 상황에서 동화는 상상력까지 가미된 풍부한 언어 입력 자료들을 제공해 주며 간접적으로나마 풍부한 언어 사용 환경에 노출시켜 줄 수 있기 때문에 동화자료는 중요한 매체임을 알 수 있다.

동화를 이용한 영어 교육은 이처럼 초보 학습자들을 사실적이고 다양한 영어 표현에 노출시키므로 보다 효과적인 학습 결과를 가져온다.

셋째, 언어 학습을 사회적 요소들의 영향력에서부터 고립시켰던 행동주의적 언어 학습 이론과는 달리, 사회언어학적인 입장에서는 언어 학습과 문화적 요소에 대한 학습의 병행을 강조하고 있다. 즉, 기존의 행동주의적 언어 학습 이론을 따르는 Cook(1986)에 의하면, 문학 작품들은 난해한 이질적 문화 요소를 상당히 많이 포함하고 있으므로 문화적 차이에 의해 이해하기 힘든 영어 표현들은 언어 학습에서 배제되어야 한다고 보고 있다.

그러나 최근 들어 주장되는 외국어 학습 이론에서는, 언어를 올바르게 이해하기 위해서는 문화적 배경에 대한 지식이 필수적이므로 언어와 문화 학습이 함께 병행되어야 한다고 본다.

넷째, 인지언어학적 입장도 교과서의 고립된 언어 표현들의 학습보다는 동화와 같은 흐름을 갖는 상황에서 언어를 학습하는 것이 더욱 효과적이라고 본다. 이것은 스토리텔링을 통한 영어교육이 매우 중요하며, 다른 매체 사용보다 더욱 효과적이라는 것을 보여준다. 인간에게는 두 가지의 장기 기억 장치 중, 그 중 하나는 의미적 기억(Semantic Memory)장치이고, 나머지 하나는 일화적 기억(Episodic Memory)장치이다. Oller(1984)는 일화적 가설(Episode Hypothesis)을 통해 개별적인 항목들에 대한 암기보다는 서로 연

관된 이야기 형태를 암기하는 것이 보다 효과적임을 주장하였다. 그 이유는 인간이 어떤 것을 인지하고 암기할 때 신경 세포가 자극을 받아 그것이 다시 연결 부위를 자극해서 결국 하나의 항목으로 기억하기 때문이다. 이 때 의미적 기억은 그 항목의 단위가 작지만, 일화적 기억은 그 단위가 하나의 스토리로 연관되어 있어서 한 번의 신경 세포 자극으로도 많은 양을 암기할 수 있다. 그러므로 동화는 외국어 언어 학습에서 다른 매체의 활용보다 매우 효과적이라고 본다.

Drake(1993)는 통합 교육과정의 세 가지 필요성을 다음과 같이 제시하였다. 첫째, 통합 교육과정은 교과들 속에 포함된 중복된 내용과 중복된 기능을 줄임으로써 아이들이 배워야 할 필수 내용들을 학습할 수 있는 충분한 시간을 확보해 준다. 둘째, 교과들을 실생활과 관련지음으로써 실제적인 문제 해결 능력을 길러 준다. 셋째, 인간의 뇌는 정보들을 유형화하거나 관련지어 받아들이기 때문에 서로 다른 교과를 관련짓거나 교과와 생활을 관련짓는 통합 교육과정의 실시는 인간의 인지 과정과 유사한 체계를 이루어 학습의 극대화를 가져올 수 있다고 본다.

김대현(1998)은 통합교육을 세 가지 영역으로 구분하여 학습자료가 필요하다고 본다. 첫째, 교재 통합 수준으로, 교수-학습 자료인 교재의 내용을 수정·보완하거나 재구성하는 것이다. 한 교재 내에서 단원을 중심으로 서로 관련된 단원을 종합해 보는 경우와, 각 교재에서 다루는 공통된 소재를 중심으로 여러 교재의 내용을 관련시키는 경우가 있다. 이처럼 교재의 내용들을 학습자들의 수준과 흥미에 맞게 재구성하거나 학습 내용을 선택하는 경우를 일컫는다. 둘째, 교육과정을 재구성해 나가는 통합 유형이다. 통합성을 고려하여 각 교과의 학습 내용을 적절하게 재구성하고 그에 알맞은 교수-학습 자료를 개발하는 것이다.

Ellis(1991)는 동화를 EFL로 가르칠 때 전체적인 교육과정과 통합할 수 있는 요소들을 다음과 같이 구체적으로 제시해 학습해야한다고 한다. 첫째, 동화는 아이들에게 색, 크기, 모양, 시간, 이유와 효과 등의 개념적 발달을 강화시키는데 사용될 수 있으며, 둘째, 동화는 학습을 위한 학습 방법을 지도할 때 유용하다. 셋째, 잘 선정된 동화들은 다른 교과 교육에도 유용하게 사용

된다고 보아, Ellis는 교사들이 동화를 활용하여 영어를 가르칠 경우 언어 학습에 대한 효과뿐만 아니라 사고력, 학습 기술, 전략 등을 함께 증진시킬 수 있고, 다른 교과와의 통합이 유리하기 때문에 학습의 수월성을 높여 준다고 본다.

2.4. 동화 개작 시 고려사항

전래동화와 창작동화를 초급학습자의 언어 수준과 인지 수준이 고려되어 있지 않으면 외국어 수업 자료로써 사실적인 언어 자료의 의미를 고려했을 때 어떻게 단순화할 수 있을 것인가가 문제로 제기된다.

한국의 전래동화를 영어로 개작할 때 Ellis(1991)가 주장한 이야기의 개작 방법은 초보 학습자들이 학습할 시 고려해야할 중요한 요소일 것이라고 본다.

첫째, 이야기 중에 매우 어려운 단어가 있다면 의미가 변하지 않는 범위 내에서 쉬운 단어로 바꾸어준다.

둘째, 이야기 안에 너무 많은 시제가 복합적으로 사용되었다면 현재, 혹은 과거시제로 일관되게 변형시키는 것이다. 어려운 도치문은 원형문을 사용해도 좋다.

셋째, 문장이 너무 길면 두 문장으로 나누어 표현한다. 서술문으로 되어 있는 것은 대화형으로 바꾸어 쓰면 간단해진다.

넷째, 이야기 속에 포함된 모든 사건들보다는 학습 목표와 관련된 것과 이야기를 이끌어 가는 데 필수적인 사건들만 골라서 이야기를 다시 꾸미면 간단해질 수 있다는 것이다.

3. 연구방법

연구의 대상은 초등학교 6학년 1개 반 41명을 대상으로(남21명, 여20명) 연구 조사하였다. 그 일시는 2013년 한 학기에 걸쳐 이루어졌다.

낮선 외국동화를 스토리텔링 자료로 사용했을 때 학습자들이 갖는 영어에 대한 자신감 정도를 측정 해본 후, 이 자료를 친숙한 전래동화 자료 사용 시와 비교해 보았다. 즉, 학습자들에게 친숙한 전통적인 우리나라의 전래동화를 스토리텔링 자료로 개발하여 지도에 적용했을 때, 영어에 대한 자신감과 흥미도에 있어서, 어떠한 대조적인 면을 지니고 어떠한 변화를 보이는가를 살펴보고자 하였다.

외국동화 Snow-White and Rose-Red와 친숙한 전래동화 토끼와 거북이 자료를 활용하여 교육할 때, 어떠한 대조적 인지가 나타나는지를 밝히고 초급 학습자들에게 영어학습에 효과적인 방안을 모색하고자 하였다.

4. 연구결과

(표1) 집단 간 외국동화 ‘Snow-White and Rose-Red’로 교육 후 자신감 측정 결과

영역	집단수준	N	M	SD	F	p
자신감 정도	상	13	4.23	0.725	2.86	0.070
	중	14	3.85	1.027		
	하	14	3.28	1.267		

(상,중,하는 학생 수준의 척도를 표시한다.)

친숙한 전래동화로 교육 후 자신감 정도의 변화는 다음과 같이 나타난다.

(표2) 집단간 한국 전래동화 ‘토끼와 거북이’ 자료로 교육 후 나타난 영어에 대한 자신감 정도 측정치

집단	N	M	SD	F	p
상	13	4.69	0.480	4.76	0.014

중	14	4.21	0.579		
하	14	3.85	0.949		

위 2가지의 도표에서 알 수 있듯이 전래동화에서의 자신감 정도 측정치를 수준별로 다시금 재조합하면 다음과 같다.

(표3) 집단별 자신감 정도 변화

집단 수준	영역	N	M	SD	t	p
상	외국동화	13	4.23	0.725	-2.14	0.053
	전래동화	13	4.69	0.480		
중	외국동화	14	3.85	1.027	1.24	0.239
	전래동화	14	4.21	0.579		
하	외국동화	14	3.28	1.267	2.83	0.014
	전래동화	14	3.85	0.949		

이러한 실험을 바탕으로 한 연구에서 다음과 같은 사실을 알 수 있다. 낮은 외국동화를 사용하여 교육했을 때, 학습자는 영어 자신감정도에서 $F=2.86$ $p=0.070$ 를 나타냈다. 반면 친숙한 한국 전래동화를 활용해 교육했을 때 초보 학습자는 영어에 대한 자신감정도에서 $F=4.76$, $p=0.014$ 로 나타나 유의미한 차이를 보이고 있다는 것을 알 수 있다. 즉 전래동화 사용 시 더 나은 자신감을 갖게 되어 거부감이 줄어든다는 것이다. 그러나 집단별로는 다른 차이를 보이고 있다. 하집단에서는 검증 통계량이 $t=2.83$, $p=0.014$ 로 영어에 대한 자신감정도가 증가된 것으로 보이지만 이에 반해서 상집단은 $t=-2.14$, $p=0.053$ 으로, 그리고 중집단에서는 $t=1.24$, $p=0.239$ 로 자신감이 더 높아지는 않았음을 알 수 있다.

즉, 영어 수준이 낮은 집단일수록 초급학습자일수록, 친숙한 한국 전래동화를 사용하여 학습할 때, 영어실력이 좋은 상, 중 집단에 비해 더욱 자신감을

갖게 된다는 것을 알 수 있다. 그러므로 초급단계인 학생일수록 한국 전래동화 자료 개발과 그 자료의 활용에 대한 연구가 더욱 적극적으로 세밀하게 작요건에 맞게 이루어져야 한다고 본다.

스토리텔링 학습이 영어 듣기 능력 향상에 미치는 장점은 영어 수업을 흥미 있게 할 수 있는 수업 방법으로 영어 듣기에 자신감을 심어 준다는 점이다. 외국어 교육이 학생 중심의 교육, 듣기·말하기 중심의 교육이 주가 되므로 스토리텔링 학습법은 매우 바람직한 방법이라고 본다.

특히 전래동화나 전래동화에 나오는 캐릭터를 스토리텔링에 사용함으로써 학생들에게 친근감을 느끼게 하고 영어에 대한 거부감을 없애는 데 긍정적으로 작용하였다. 상대적으로 덜 친숙한 외국동화를 활용하는 것보다 영어에 대한 거부감과 자신감 정도에서 한국 전래 동화 자료를 사용할 시 유의미한 결과를 보였다.

초급학습자들은 언어의 네 영역 중 듣기와 말하기 영역을 중심으로 이 두 가지 영역이 고루 지도되어야 된다. 그럼에도 불구하고 스토리텔링은 듣기 학습에만 치우치는 경향이 있어 말하기 영역의 교육이 부실해질 염려가 있다. 이야기를 듣고 난 후, 말하기 활동으로 연계되는 경우에도 소극적인 학습자는 그것을 제대로 표현해 내지 못하는 경향이 많았다.

5. 결론

본 연구는 초급학습자들의 영어 능력을 향상시킬 수 있는 방안의 하나로 친숙한 전래동화와 낯선 외국동화 자료를 사용했을 때 학습자의 자신감 정도와 흥미도에 있어서 어떤 차이를 보이는가, 즉 영어에 대한 거부감을 줄일 수 있는가 비교 고찰하였다.

영어를 어려워하는 학습자들에게 전래동화 캐릭터를 사용함으로써 영어에 좀더 친숙하게 다가서도록 하였고, 듣기 능력의 향상은 말하기 능력의 향상도 아울러 가져 왔다.

전래동화나 전래동화에 나오는 캐릭터를 스토리텔링에 사용함으로써 학생들에게 친근감을 느끼게 하고 영어에 대한 거부감을 없애는 데 긍정적으로 작용하였다. 상대적으로 덜 친숙한 외국동화를 활용하는 것보다 영어에 대한 거부감과 자신감 정도에서 한국 전래 동화 자료를 사용할 시 유의미한 결과를 보였다.

본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 하집단의 어휘력이 부족한 학생들도, 이야기 전개 과정을 알고 있으므로 연상 전략과 추측 전략을 사용하여 어휘의 뜻을 짐작하여 알 수 있었고, 일반적으로 마지막 단계에서 종합적으로 활동하게 되는 역할놀이 활동에서의 말하기 능력도 향상되는 효과가 있었다.

둘째, 스토리텔링은 영어 학습에 흥미를 불러일으켜, 보다 적극적으로 영어를 학습 하려는 동기를 유발시켰다. 특히 영어 지도 방법 중 내성적이고 소극적인 경향을 띠는 학생들에게 부담 없이 다가갈 수 있는 가장 좋은 방법이었다.

셋째, 학생들에게 친숙한 옛날 이야기나, 그 전래동화 속에 등장하는 캐릭터들을 사용함으로써 외국동화에 비해 친근감을 느끼고 자신감을 느끼게 하였다.

넷째, 수준이 상위인 심화과정 단계 학생들은 의사소통시 간단한 어휘와 몸짓을 사용하여 스토리텔링을 할 수 있었고 이는 학생들의 영어 학습에 자신감을 불어넣어 주었다.

영어 교재에 실린 스토리텔링 내용이나 학습자들이 쉽게 접할 수 있는 인터넷 매체들에 실린 스토리텔링 내용이 대부분 외국 이야기 중심이어서 문화적 배경 지식이 부족한 학습자들은 흥미가 반감될 때가 있었다. 초급자들에게 영어에서 가장 중요한 목표가 영어에 대한 흥미와 자신감인 점을 고려한다면 우리 전래동화를 스토리텔링으로 개발하는 노력이 더 필요하다고 본다.

[ABSTRACT]

An analysis of comparison about confidence using a traditional
Korean fairy tale and a foreign fairy tale

Park, Kang-Hee

When teaching English to English beginners, The materials for storytelling education are almost foreign fairy tales. After estimating the degree of the learners' confidence and interest in English, I try to compare this with the degree of the English beginners' confidence when I teach English with traditional Korean fairy tales, and I'd like to show how the learners reduce the degree of resistance to English and how they have confidence about English. Then, I try to compare How the beginners have the contrasting change, when we teach English by the familiar traditional Korean fairy tales. Because learners know the story of familiar traditional Korean fairy tales very well, Even the students who are short of vocabularies can guess and know the meaning of the words by the association. They can reduce the resistance to English. so I'd like show we have to develop the materials of traditional Korean fairy tales and use in a class positively.

Key words : Storytelling, EFL, Foreign language aquisition, English learning, Traditional Korean fairy tales, Learners' confidence

참고문헌

□ 단행본

- 김대현 외 (1998). 『교과의 통합적 운영』. 서울 : 문음사.
이완기 외 (1998). 『초등영어지도법』. 서울 : 문진미디어.

□ 논문 및 평론

- 강덕신 (1997). 「우화 활동을 통한 초등학교에서의 영어 지도에 관한 연구」, 교원대학교 석사 학위 논문.
- 김영순 (2003). 「초등학교 4학년 학생들의 영어 언어능력 신장 방안을 위한 수업모형 개발 -Role-Play를 중심으로」, 위덕대학교 석사학위 논문.
- 박강희 (2012). 「발표교육 실험이 영어교육에 미치는 영향」, 국제언어문학 26권.
- Cook, G. (1986). Text, Extracts, and Stylistic Texture. In C. J. Brumfit & R. A. Carter(Eds.). *Literature and Language Teaching*. New York : Oxford University Press.
- Drake, S. M. (1993). *Planning Integrated Curriculum : The Call to Adventure*. Virginia : ASCD.
- Ellis, G. & Brewster, J. (1991). *The Storytelling Handbook for Primary Teachers*. New York : Penguin Press.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as a Semiotic*. Baltimore, MD : University Park Press.
- Krashen, Stephen & Robin, Scarcella (1982). "On Routines and Patterns in Language Acquisition and Performance," *Language Learning*, 28.2.
- Oller, J. (1984). *Communication Theory and Testing : What and How*. The 2nd TOEFL International Conference.
- Peterson, P. W. (1991). A synthesis for interactive listening, in M. Celce-Murcia(ed.) *Teaching English as a Foreign Language*. Boston, MA : Heinle & Heinle Publishers.
- Rivers, W. M. (1966). Listening Comprehension. *Modern Language Journal* 50(4).
- Ur, P. (1984). *Teaching Listening Comprehension*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Weaver, C. (1994). *Reading Process and Practice: From Socio-Psycholinguistics to Whole Language*. Portsmouth, NH: Heinemann.

이 논문은 2016년 03월 16일 접수되어 04월 08일까지 심사받아 04월 15일 게재 확정됨.