

영어 만화짓기를 활용한 초등영어 쓰기능력 향상 연구

이 명 희(인천부내초등학교 교사)

박 기 화(경인교육대학교 부교수)

《 요 약 》

본 연구의 목적은 영어 만화짓기 활용 수업이 초등영어 쓰기 능력과, 영어 쓰기에 대한 흥미도 및 자신감에 미치는 영향을 알아보기 위한 것이다. 이를 위해 인천지역 초등학교에서 동질성이 검증된 5학년 2개 반을 선정하여 영어 만화짓기를 활용한 수업과 일반적인 영어수업을 실시한 후 결과를 비교하였다. 만화 교재로 활용한 자료는 현행 교과서이며, 만화 교재를 학습한 후 학습자들이 창의성을 발휘하여 자신의 생각을 그림으로 그리고 말풍선에 들어갈 문장을 써 넣는 만화짓기 활동을 하게 하였다. 실험기간 후 실시된 평가에서 만화짓기 활용 수업을 한 집단은 일반적인 영어수업 집단과 비교하여 영어 쓰기 능력 성취도 검사에서 의미있는 차이를 보였으며 영어 쓰기에 대한 흥미도와 자신감 검사에서도 유의미한 향상을 보인 것으로 나타났다.

주제어 : 초등영어, 쓰기 능력, 영어 만화짓기

I . 서론

현행 초등영어 교육과정은 초등학교 영어 교과를 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 사용하는 능력을 길러주는 교과로 규정하며, 의사소통의 바탕이 되는 언어 기능 교육, 그 가운데서도 음성 언어 교육이 주가 된다고 하고 있다(교육부, 2007). 문자 언어는 음성 언어의 보조수단으로서, 문자 언어 교육은 쉽고 간단한 내용의 글을 읽고 쓸 수 있는 내용으로 하되, 음성 언어와 연계하여 내용을 구성하도록 하고 있다. 이에 따라 초등영어 교육과정은 3학년에서 듣기와 말하기가 도입되고 4학년에서 처음으로 알파벳을 식별하여 읽고 쉽고 간단한 낱말을 따라 읽는 정도의 읽기를 도입하며, 5학년에 비로소 낱말 수준의 쓰기

가 도입되어 처음으로 네 기능이 포함되게 된다.

그러나 언어란 원래 전체적인 것으로 이를 기능으로 분리시켜 학습 시기를 달리 배정하는 것은 인위적이고 부자연스러운 학습을 유도할 가능성이 있다(이완기, 2000). Richards와 Rodges(2001)는 처음부터 문자를 배제한 음성 언어 교육보다는 음성 언어와 문자 언어를 통합한 교육이 효과가 크다고 주장하며 Brown(2001) 역시 통합적 접근을 지지하고 있다. Krashen과 Terrell(1983)은 문자를 가르치지 않고 언어를 가르치는 경우 더 많은 시간이 소요될 뿐 아니라 학습자들이 암기해야 할 사항을 기록하기 위해 모국어 문자를 이용하는 경향이 있다고 하였다. 실제로 5학년의 경우 3, 4학년에 비해 교과서의 내용이 많아지고 어려워져서 학습자들이 음성으로 들은 것을 모두 기억하기 어려우므로, 학습자가 다음 차시까지 들은 내용을 기억하기 위한 자구책으로 낱말이나 문장의 영어 발음을 우리말로 써 놓는 경우를 종종 볼 수 있다.

교육 현장에서는 통합적 접근을 지지하는 입장의 교사들이 현행 교육과정을 보완하기 위한 한 방법으로, 각 단원의 내용을 확인해 보는 학습지 이용을 통해 문자 언어 교육을 시도하려는 노력을 보이고 있으며, 문자 언어의 도입 시기를 당기거나 다양한 방법과 활동을 개발하여 문자 언어 학습 입력과 시간을 늘리는 등의 노력을 하고 있다. 만화를 영어 수업에 활용하는 것도 이러한 시도 중의 하나이다.

만화는 학습의 방편으로 활용될 수 있는 여러 가지 장점을 가지고 있다. 이원복 외(1991)는 만화가 아이들에게 공상과 상상의 한계를 넓혀주며 그 흡입력과 재미는 교육의 방편으로서 훌륭하게 기능할 수 있다고 하였다. 또한 동영상과 다르게 시간적 여유가 있어 내용을 이해할 때까지 반복이 가능하며, 한 번에 재빨리 지나가는 화면과 달리 그 심상이 뚜렷하게 두뇌에 남고 그 효과가 오래 지속될 뿐 아니라, 구어체 언어와 그림으로 구성되어 있어 내용 이해와 정보 흐름 파악이 쉬우므로 초등학교 학습의 방편으로 적합하다고 하였다.

만화를 언어 교육 자료로 사용하는 것에 제한점이 없지는 않다. 우선, 글을 통해 시각적 상상력을 독자에게 유발시키는 문학 작품과 달리, 만화는 언어적 내용과 상황, 배경 등에 대한 내용이 그림으로 표현되어 독자를 수동적 객체로 만들 수 있다(최태신, 김광한, 1999). 또한 쉽게 읽을 수 있는 만화는 즐거위 위주의 빠르고 단순한 전개와 그림의 결합으로 내용 이해에 크게 머리를 쓸 필요가 없다. 이처럼 쉬운 읽을거리에 길들여지면 언어 사고력 향상을 방해하고 언어 사고력 부족으로 점점 더 책을 읽지 않게 되어 올바른 독서 습관 형성이 어려울 수 있다(신현숙, 2005).

그러나 이러한 제한점에도 불구하고 EFL 상황의 우리나라 학습자들이 흥미와 효율성을 잃지 않고 구어체 언어를 다양하게 활용할 수 있게 하는 만화 교재는, 의사소통 능력 향상이라는 초등영어 교과목의 궁극적 목표를 고려할 때 영어 교육자료로서 유용성이 높다고 판단된다. 이러한 판단에 따라 만화를 초등영어 학습에 활용한 선행연구들(윤정옥, 2000; 한미라,

2004; 정진주, 2006)이 있었으나 이들은 대체로 음성 언어 능력 향상을 위한 만화 활용 연구이다. 최근 들어 문자 언어 관련 연구들(강운석, 2005; 유원경, 2006; 류진형, 2007)이 발표되었지만 이들은 교과서를 벗어나 영어 신문이나 외국 도서, 시중 출판 외국 교재를 만화 자료로 활용하였다. 그러나 이 경우 주제와 연관된 전반적인 내용의 흐름을 주도하는 말풍선 속의 대화 내용과 지문의 수준이 과연 그 학년 학습자 수준에 적절한가의 문제가 부각된다. 또한 만화 그림의 학년 수준 적합성 문제도 제기될 수 있다. 그림을 이해하기 위해서는 사회, 문화적 배경의 이해도 동반되어야 하는데 외국 도서나 영어 신문, 시중 출판 외국 교재의 경우는 영어권 문화의 내용을 충실히 담고자 하는 경향이 강하다. 영어권의 사회 및 문화적 배경에 대한 이해가 그리 높지 않은 초등학생의 수준을 고려할 때 문화 수업이 목적이 아닌 이상 문화 이해의 적절성 문제가 대두될 수 있다. 마지막으로 수업에서 다루고자 하는 언어의 기능에 따른 만화의 종류와 성격을 고려해야 할 필요도 있다. 예를 들어 읽기 기능을 지도할 때는 네 컷 이상의 만화 자료가 적절하고 문어적 기능을 다루고자 할 때는 만화와 더불어 영어 신문과 같은 보조 자료를 사용하는 것이 효과적일 것이다(박민아, 2003).

본 연구는 선행 연구들처럼 만화를 활용하는 초등영어 쓰기 능력 향상 연구이지만, 만화 자료로서 현행 교과서를 활용한다. 현행 교과서는 우리나라 초등영어 교육과정에 근거하고 있으므로 학습자의 학년 수준에 가장 적합할 뿐 아니라, 학습자들에게 익숙하고 정서적으로도 충분히 해득할 수 있는 사회, 문화적 배경을 담고 있어 우리나라 초등 학습자에게 가장 적합한 자료이다. 또한 초등영어 교과서가 의사소통 능력 향상을 목표로 개발되었으므로 그 내용을 만화로 전환할 경우 구어체 중심의 만화 특성에도 잘 맞으리라고 판단된다. 본 연구에서는 현행 초등 영어 교과서를 만화로 재구성하고 이를 바탕으로 한 영어 만화짓기 활동¹⁾을 통하여 학습자의 영어 쓰기 능력과, 영어 쓰기에 대한 학습자의 흥미도 및 자신감의 변화를 살펴보고자 한다. 이를 위해 영어 만화짓기 활동을 적용한 실험반과 초등영어 교육과정에 따른 일반적 수업 방법을 적용한 비교반을 대상으로 다음의 가설을 검증하였다.

1. 영어 만화짓기를 활용하여 수업을 실시한 집단은 초등영어 교육과정에 따른 일반적인 수업을 실시한 집단에 비해 영어 쓰기 능력의 향상에 있어 유의미한 차이를 보일 것이다.
2. 영어 만화짓기를 활용하여 수업을 실시한 집단은 초등영어 교육과정에 따른 일반적인 수업을 실시한 집단에 비해 영어 쓰기에 대한 흥미도와 자신감에서 유의미한 차이를 보일 것이다.

1) 여기서 만화짓기 활동이란 학습자가 주제 범위 안에서 자신의 생각을 창의적으로 만화 형태를 빌어 나타낸 것을 뜻한다.

II. 선행연구

만화가 글과 그림의 결합체인 특성상 책의 형태로 접하기 쉽고 그에 따라 만화가 갖는 교육적·학습적 효과에 관련한 국내외 연구로는 읽기 능력과 관련된 것이 많다. 이들은 대부분 만화책 읽기가 언어능력 향상을 저해하지 않으며 오히려 읽기 능력 향상과 흥미 유발에도 도움을 주고 있음을 밝히고 있다.

Arlin과 Roth(1978)는 초등 3학년 학생들을 대상으로 교육적 만화를 읽은 집단과 재미있는 이야기책을 읽은 집단을 비교한 결과 두 집단 모두 독해력이 좋아졌다고 보고하고 있다. 만화책을 읽은 후 읽기에 대한 흥미를 보였으며 읽기 능력이 낮은 학생들도 기대한 만큼의 성장을 보였다고 하였다. Greaney(1980)의 연구에서도 다른 책을 거의 읽지 않고 만화책만 읽은 학생들이 독해력 평가에서 평균 이하의 낮은 점수를 받지 않았다고 보고하고 있다. Martin(1992)은 대학생을 대상으로 한 영어 수업에서 만화를 읽기 수업에 활용한 결과, 학습자들은 대부분 읽기가 즐거웠다고 하였고 만화의 그림이 읽기 내용을 파악하는 데 도움이 되었다고 하였음을 말하고 있다. 이상의 연구들은 만화책으로도 기대할 만한 수준의 언어 발달을 가져올 수 있으며 학습자들의 책읽기에 대한 동기 유발이 될 수 있음을 시사한다고 하겠다.

한미라(2004)는 초등 5학년을 대상으로 영어 교과서 내용과 관련 있는 영어 신문 만화를 발췌하여 1, 2차시는 음성 언어를 중심으로, 3차시에서는 읽기와 쓰기를 도입하며, 4차시에는 언어의 네 가지 기능을 종합한 활동과 단원 내용을 점검하는 수업을 한 결과, 아동의 어휘력과 흥미도 향상을 가져왔으며, 더불어 말하기, 듣기 능력 향상에도 효과가 있었음을 검증함으로써 만화를 활용한 학습이 언어능력 전반에 유익하다고 주장하였다. 강운석(2005)은 6학년 2개 학급을 대상으로 어린이 신문 인터넷 홈페이지에서 교과 내용과 관련된 내용을 발췌하여 읽기 지도 3단계를 활용한 수업을 한 결과, 영어 만화를 활용한 읽기 지도가 교과서 중심의 읽기 지도보다 6학년 초등학생의 문자 언어 능력과 영어에 대한 정의적 태도에 긍정적 영향을 준다고 하였다.

이상의 연구들이 주로 읽기 능력과 관련된 만화 활용 연구인 반면, 만화가 읽기뿐 아니라 다른 언어 기능에도 긍정적 영향을 미침을 보여주는 연구들도 있다. Francisco(1975)는 십대의 학습자들을 대상으로 만화를 활용한 말하기 수업의 효과를 연구한 결과 영어 말하기 능력이 향상되었음을 밝히고, 이는 만화의 대사에 함축적이고 정형화된 표현들이 많이 나와 영어 말하기에 대한 감각을 익힐 수 있었기 때문이라고 분석하였다. 윤정옥(2000)은 3학년 2개 학급을 상, 중, 하 세 집단으로 나누어서 비디오의 애니메이션을 근간으로 한 만화자료를 투입한 결과, 학습자의 듣기와 말하기 능력 신장 및 정의적 태도에 유의미한 향상이 있었다

고 하였다. 정진주(2006) 역시 초등 3학년 학습자들에게 만화를 활용하여 문자를 제시함으로써 듣기, 말하기 능력 신장과 영어 학습 태도에 대한 흥미를 진작할 수 있었다고 보고한다. Hoppe(1994)는 신문의 연재만화를 영어 쓰기 학습에 활용할 수 있는 방안을 제안하고자 성인 ESL 학습자들에게 소집단별로 말풍선의 대화문을 채우고 그 대화문을 읽게 한 후에 만화 내용과 관련된 글을 쓰게 하였다. 그 결과 학습자들은 매우 즐겁게 수업에 참여하였다고 하였다. 류진형(2007)은 영어 만화 교재를 초등 3학년 2개 학급을 대상으로 영어 시간에 20분씩 15주간 활용한 결과 영어 읽기·쓰기 능력 향상 및 정의적 영역에 긍정적인 효과가 있었으며 특히 하 집단 아동들의 정의적 영역에 긍정적인 영향이 컸던 것으로 보고하고 있다.

이상의 선행연구들은 만화를 활용한 영어 수업이 영어 기능에서 향상을 가져왔고 영어 학습에 대한 흥미도도 높임으로써 만화가 좋은 학습 자료가 된다는 근거를 제공하고 있다. 이러한 근거에 바탕을 두고 본 연구는 5학년 학습자를 대상으로 현행 교과서 내용에 따라 제작한 만화 교재의 활용 연구를 진행하였다.

Ⅲ. 연구의 실제

본 연구는 5학년 영어과 교육과정에 제시된 내용의 쓰기를 학습한 집단과 영어 만화짓기를 활용한 쓰기를 학습한 집단을 대상으로, 학습자들의 영어 쓰기 능력 및 흥미도와 자신감의 변화를 살펴 본 연구이다. 이를 위해 다음처럼 연구 대상, 연구 절차, 자료 수집 도구와 방법을 택하였다.

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 인천광역시 부평구에 위치한 B초등학교 5학년 2개 반 60명(남 30명, 여 30명)이다. B초등학교의 학생들은 주로 주변 아파트 단지에 거주하며, 경제적 수준이 비교적 고르고 대체로 안정된 환경에서 살고 있다. 설문 조사 결과 개인교습이나 학원, 학습지 등 학교 교육 이외의 영어 학습을 해 본 적이 있는 비율이 전체의 82%, 일주일에 1시간 이상 영어 자율학습을 하는 아동들이 90% 이상이었다. 본 연구의 실험반은 학교 여건상 연구자가 담임을 맡고 있는 반으로 정하였고, 비교반 선정은 위하여는 읽기, 쓰기 평가를 통해 5학년 9개 반 가운데 실험반과 성적이 비슷한 3개 반을 일차로 선정한 후, 이들을 대상으로 영어 쓰기의 정의적 영역에 관련된 설문을 실시하여 실험반과 가장 동질인 1개 반을 선정하였다.

선정된 집단의 대략적 특성을 파악하기 위해 기초 설문 조사를 실시하였는데 그 내용은 영어 수업에 대한 선호도, 영어 학습 경험 및 기간, 언어 기능별 선호도, 쓰기 학습을 어렵

다고 생각하는 이유, 만화와 만화 활용 학습에 대한 흥미도 등이다. 설문 조사 결과를 요약하여 소개하면, 영어 수업에 대한 흥미도 문항에서 ‘재미없다’는 응답이 18.3%²⁾였으나, 영어 시수 확대의 필요성에 대해서는 3.3%를 제외하고는 모두 ‘조금 필요하다’ 이상에 답을 하였다. 학교 수업 이외에 영어를 배워 본 경험은 81.7%의 학생에게 있었으며 그 기간을 보면 경험자 모두 최저 3개월 이상이라고 응답하였고, 1년 이상 학습하였다는 응답도 68.1%였다. 영어 4기능 중 학습자들이 선호하는 기능은 말하기(35.0%), 쓰기(25.1%), 듣기(21.6%), 읽기(13.3%) 순이며, 영어 쓰기를 어렵다고 생각하는 이유는 ‘영어 문장의 순서가 어려워(43.3%)’, ‘단어나 문장의 뜻을 잘 몰라서(26.7%)’, ‘영어 단어의 철자를 잘 몰라서(8.3%)’ 등으로 응답하였다. 만화를 통해 공부한 경험은 80.0%의 학생들이 있다고 답하였는데 만화를 이용하여 학습한 교과목으로는 과학(40.0%), 수학(30.0%), 사회(25.0%), 영어(25.0%), 국어(23.3%)의 순으로 답하였다. 만화를 활용한 영어 학습이 도움이 되리라고 생각하는지 묻는 질문에는 91.7%의 학생이 ‘보통이다’ 이상에 답을 하였고 영어 만화를 이용하여 영어 단어와 문장을 배우고 싶다는 응답은 93.4%로 나타났다.

이상에서, 선정된 집단은 영어의 필요성을 충분히 인식하고 있어서 영어 공부를 많이 해야 한다고 생각하고 있으므로 비교적 학습 동기가 높은 것으로 파악되며, 이해 기능보다는 표현 기능을 선호하고, 만화에 대한 선호도가 높아 만화를 활용한 학습에 대해 예기치 않은 부정적 영향은 크지 않을 것으로 생각된다.

2. 연구 절차 및 방법

본 연구의 실험은 2007년 9월부터 12월까지 14주 동안 이루어졌다. 연구자가 원어민 보조 교사의 도움을 받아³⁾ 비교반과 실험반의 수업을 담당하였으며 실험 기간 동안 비교반에는 교육과정에 따른 일반적 쓰기 수업 방법을, 실험반에는 만화짓기를 활용한 쓰기 수업 방법을 적용하였다. 실험 집단에서 쓰기 수업 방법이라는 변인 이외의 나머지 조건은 동일하게 맞추고자 하였으며 쓰기 투입 시간의 양을 통일하기 위해 비교반의 쓰기 수업에서는 교과서의 과제뿐 아니라 그림 보고 단어 쓰기, 문장 구조 익히기, 문장 괄호 채우기, 단어 정렬하여 문장 완성하기 등 교육과정에 입각하여 연구자가 개발한 다양한 과제와 활동을 추가하였다. 가설 검증을 위한 평가로서는 동질집단을 선정하기 위한 사전검사와, 실험 중간과 종료

2) 비교반과 실험반을 평균한 수치임. 이하, 비교반과 실험반의 응답 차가 크지 않으므로 두 반을 합친 응답 비율을 제시하였다. 그러나 실험반이 영어에 대한 흥미도가 조금 높은 것을 제외하고는 영어 학습 시수 확대의 필요성, 영어 학습 경험과 기간, 만화 활용 학습 경험, 만화 활용 학습에 대한 선호도 등에서 비교반이 모두 약간 높거나 길다고 응답하였다.

3) 수업은 연구자가 주로 담당하고 원어민 보조교사는 대화문을 읽어주거나 개별적으로 학습자들을 도와 주는 등의 보조적인 역할만을 하였다.

시점에서 사후검사(1)과 사후검사(2)를 실시하였다. 2회의 사후검사를 실시한 이유는 좀더 구체적이고 신뢰성이 높은 자료를 얻기 위함과 학습자들의 변화 추이에 대한 정보를 얻기 위해서였다. 3회의 검사 모두 영어 읽기⁴⁾, 쓰기 능력을 측정하기 위한 성취도 검사를 포함하고 있으며, 실험 전과 실험이 끝난 후 영어 쓰기에 대한 자신감과 흥미도를 측정하는 정의적 영역 검사⁵⁾를 실시하였다. 본 연구의 설계는 [그림 1] 처럼 나타낼 수 있다.

G1	-	X1, X2	-	T1	-	X3(1)	-	T1	-	X3(2), X4
G2	-	X1, X2	-	O	-	X3(1)	-	O	-	X3(2), X4

G1: 실험반

X1: 사전 영어 읽기, 쓰기 검사

X3(1): 사후 영어 읽기, 쓰기 검사(1차)

X3(2): 사후 영어 읽기, 쓰기 검사(2차)

T1: 영어 만화 교재를 중심의 만화짓기 수업 적용

O: 교육과정상에 제시되어진 교수법 적용

G2: 비교반

X2: 사전 정의적 태도 검사

X4: 사후 정의적 태도 검사

[그림 1] 실험 설계

3. 측정도구

본 연구의 측정도구로는 영어 읽기, 쓰기 능력을 측정하기 위한 2종의 성취도 검사지와 영어 쓰기에 대한 정의적 영역 검사지⁶⁾를 이용하였으며, SPSS 12.0 for Windows 프로그램을 이용하여 결과를 검증하였다. 이와 함께 본 실험의 질적인 효과를 알아보기으로써 연구의 신뢰성을 높이기 위해 학습자의 소감문과 학습자 자기 평가를 보조 도구로 사용하였다.

성취도 검사지(1)은 김다혜(2006)와 이재희, 김경화, 김태인(2001)의 문항 가운데 읽기와 쓰기 문항을 각 20개씩 선정한 후, 영어교육 전문가 4명의 내용 타당도 검증을 거쳐 수정한 것을 사용하였다. 사전검사(8월 5주에 실시)와 사후검사 1차(12월 1주에 실시)에서는 비교반과 실험반의 전후, 좌우 비교가 이루어질 수 있도록 동일한 검사지를 사용하였으나 문항의 배열을 달리 하였고 3개월의 간격을 두어 실시함으로써 사전검사에서의 기억에 의존한 응답을 배제하고자 하였다. 사후검사 2차 문항은 5학년 2학기 교육과정의 읽기, 쓰기 성취기준에 준하여 비교반과 실험반에서 공통으로 학습했던 내용을 반영하여 강운석(2005)과 박금자(2007)에서 신뢰도 검증이 이루어진 문항들을 읽기와 쓰기 각 20문항씩 선정하였으며 역시

4) 본 연구의 목적은 쓰기 능력에 초점을 맞추고 있지만 읽기 능력과도 관련이 있으리라 생각되어 성취도 검사에 포함하였다.

5) 정의적 영역 검사지는 사전, 사후 검사에서 동일한 검사지를 이용하였다.

6) 제한된 지면으로 인해 1, 2차 성취도 검사지와 정의적 영역 검사지 제시는 생략하였다. 필요한 경우 개인적 요청에 따라 제공이 가능하다.

영어 교육 전문가들의 내용 타당도 검증을 거쳐 수정된 문항들을 사용하였다. 정의적 영역 검사는 영어 쓰기 학습에 대한 흥미도와 자신감에 초점을 맞추어, 김다혜(2006)의 문항 중 20문항을 선정하여 Likert식 5단계 평정척도에 따라 응답하게 하였다. 학습자의 소감문은 실험이 끝난 12월 말 설문 응답 과정에서 소감을 적어 넣게 하였고, 학습자의 자기 평가는 자기 평가지에 제시된 항목에 매 단위 수업이 끝날 때마다 상, 중, 하로 스스로 평가하게 하였다.

4. 연구의 내용

본 연구는 영어 만화짓기 방법을 이용한 영어 쓰기 능력 향상에 관심이 있으므로 먼저 5학년 영어 교과서를 분석하고 학습 요소를 추출한 후, 이에 따라 교과서의 내용을 만화로 구성하여 제작하고 이를 수업에 투입하기 위해 수업 지도 계획과 교수·학습 과정안을 마련하였다. 각각의 과정을 상술하면 다음과 같다.

가. 단위 분석 및 내용 선정

초등 5학년 영어 시수는 주 2시간으로 교과서의 분량은 전체 16단원을 1, 2학기에 걸쳐 배우도록 되어 있다. 한 단원은 4차시로 구성되어 대체로 2주에 마치게 되며 1, 2차시는 듣기, 말하기 활동, 3차시에는 읽기, 쓰기 활동, 4차시에는 언어 사용과 관련된 다양한 활동을 하도록 구성되어 있다. 7차 초등 영어 교육과정 5학년에서 목표하는 쓰기 능력의 성취 기준은 ①알파벳 인쇄체 대소 문자를 구별하여 쓰기, ②구두로 익힌 낱말을 베껴 쓰거나 외워 쓰기, ③실물이나 그림을 보고 그에 대응하는 낱말을 쓰기, ④들은 낱말을 받아쓰기, ⑤컴퓨터 자판에서 구두로 익힌 낱말을 치기 정도로서 극히 초보적인 수준이다. 각 단원의 읽기, 쓰기 학습 요소를 추출한 결과는 <표 1>과 같다.

<표 1> 5학년 교육과정의 읽기 및 쓰기 요소⁷⁾

학년 단원	제 목	교육과정 요소		문자 언어 내용
		읽기 요소	쓰기 요소	
10	Do you want some more?	knife, cake, spoon, chopsticks	grapes, pear, banana	Help yourself, Peter. Do you want some more? No, thanks.
11	What are you doing?	wash, jump, kick, clean, make, run	sing, fly, dance	What are you doing? I'm washing my hands. What's (s)he doing? (S)He is making hamburgers.

7) 실험이 9월부터 12월까지 2학기 동안에 진행되었으므로 10~16단원의 요소가 제시되었다.

〈표 1〉의 계속

12	This is a bedroom.	bathroom, house, kitchen, livingroom, backyard	table, chair, desk	What's that? That's(This is) a bedroom. Where's the bathroom? This way, please!
13	What did you do yesterday?	museum, telephone, park, zoo, river, yesterday	badminton, basketball, baseball	What did you do yesterday? I played badminton with my family. What did you do on Sunday? I went to the park.
14	Is Peter there?	play, watch, speak, buy, meet, listen	zero~nine	Hello, this is Peter. Is Ann there? Speaking. Is this 247-6584? No, it's 247-6084.
15	Can you join us?	white, red, brown, snowman, potato, computer	sunny, rainy, windy, cloudy	Can you join us? Sure. Sorry, I can't. I must (go home.)
16	Did you have a nice vacation?	visit, help, study, family, vacation, grandparents	happy, sad, sick, hungry	Did you have a nice vacation? I visited my grandparents. I went fishing. I stayed home and listened to music.

나. 영어 만화 교재 제작

본 연구에서 만화 교재 제작의 원전으로 사용한 것은 교과서에서 각 단원 1차시에 활용되는 CD-ROM 타이틀이다. 먼저 의사소통 기능 목표 문장을 포함하는 말풍선의 대화 문장들은 영어 교사용 지도서에서 1차시의 대화문 가운데 발췌하였다. 만화의 각 장면은 CD-ROM 타이틀에서 컴퓨터의 PrtScrn 기능 키를 이용하여 복사한 후 붙여넣기 기능을 통해 이미지를 작성하였다. 각 단원의 만화 장면들은 대화 장면을 중심으로 하되 대화가 없더라도 상황 설정이나 이야기 흐름 이해에 중요하다고 생각되면 만화 장면으로 구성하였다. 이렇게 제작된 만화 교재를 한 예로 제시하면 (그림 2)와 같다.

<실험반>	<비교반>
<p>Lesson 12 This Is a Bedroom.</p> <p style="text-align: center;">- 1 -</p>	<p style="text-align: center;"><비교반></p> <p>Guide : Oh, welcome, everyone. You're now in the future house. Open the door!</p> <p>Children : Wonderful!</p> <p>Guide : This is a living room.</p> <p>Jinho : There's no TV here. Where's the TV?</p> <p>Children : Wow!</p> <p>Nami : What's that?</p> <p>Guide : That's a bedroom. Look! We have three bedrooms here.</p> <p>Ann : Oh, what's he doing?</p> <p>Guide : He's cleaning the kitchen.</p> <p>Jinho : Where's the bathroom?</p> <p>Robot : This way, Please!</p> <p>Children : Wow!</p>

[그림 2] 만화 교재 예시

다. 수업 지도 계획

실험반과 비교반의 각 단원 차시 구성은 <표 2>와 같다.

<표 2> 실험반과 비교반의 단원 차시 구성

	1차시	2차시	3차시	4차시
실험반 수업	(영어 만화 교재 활용) Look and listen Listen and repeat(1) Let's play(1)	Look and speak Listen and repeat(2) - 1차시의 대화문 순서대로 대화 배열하기 Let's sing Let's play(2)	Let's read Let's write - 주제 정하기 초안 작성하기 Let's play(3)	Review Let's write Student's own cartoon story through English (Activity)
비교반 수업	Look and listen Listen and repeat(1) - 대화문 문자 제시 Let's play(1)	Look and speak Listen and repeat(2) - 1차시의 대화문 순서대로 대화 배열하기 Let's sing Let's play(2)	Let's read Let's write - 그림 보고 단어 쓰기 문장 구조 익히기 Let's play(3)	Activity 문장 괄호 채우기 단어 정렬하여 문장 완성하기 Review

실험반은 1차시에 CD-ROM 타이틀과 영어 만화 교재를 투입하였고 2차시에는 영어 만화 교재의 각 장면을 섞어 놓고 대화의 흐름에 맞게 재배열하는 활동을 추가하였다. 3차시에는 교과서의 활동과 함께 영어 만화짓기의 주제를 정하고 초안을 작성하는 활동을 하였으며 4차시에는 3차시와 연계하여 자신만의 영어 만화짓기 활동을 하게 하였다. 비교반도 1차시에 CD-ROM 타이틀을 투입하고 만화 교재 대신 대화문을 제시하였으며, 2차시 활동은 실험반과 마찬가지로 대화문을 재배열하는 것이었다. 3, 4차시에는 교과서 중심의 읽기, 쓰기 활동을 하였는데 실험반과 양적 변인을 동일하게 하기 위해, 뜻을 생각하며 낱말 읽기, 문장의 낱말 바꾸어 읽기, 그림 보고 단어 쓰기, 해당 낱말 넣어 목표 구문 익히기, 문장 괄호 채우기, 단어 정렬하여 문장 완성하기 등 연구자가 구안한 다양한 읽기, 쓰기 활동을 추가하였다.

라. 수업 지도의 실제

현행 5학년 영어 교과서의 3차시는⁸⁾ 교육과정의 성취기준에 따라 낱말 중심의 읽고 쓰기 활동을 하도록 되어 있고 문장 단위의 활동은 6학년이 되어서 도입된다. 이에 대해 박수정(2007)은 단계적 쓰기를 통한 구조 학습이 이루어지지 않은 상태에서 6학년의 쓰기 활동은 60% 이상의 학생들로 하여금 쓰기에 어려움을 느끼게 하고 이로 인해 대부분의 학생들이 성취기준을 달성하지 못하는 결과를 가져 왔다고 보고하고 있다. 본 연구에서는 이를 참고하고, 현행 교과서보다 쓰기 학습의 양을 늘릴 필요성이 있다는 연구자의 판단에 따라 비교반과 실험반 모두에서 문장 단위의 쓰기 학습까지 학습 내용에 포함하였다.

이에 따라 실험반의 3차시는 Let's Read에서 영어 만화 교재를 보며 1차시에 제시되었던 내용을 원어민 교사의 시범독을 듣고 따라 읽고, 읽기 요소로 제시된 낱말 중심의 따라 읽기 활동을 하였고, Let's Write에서 자막 없이 1차시의 내용을 다시 듣고 5분 정도 만화 교재의 각 장면 속의 말풍선에 해당되는 내용을 함께 넣어 보는 활동을 하였다. 이 때 목표의 사소통 기능문을 칠판에 제시해 주었고 교과서에 제시된 해당 낱말을 바꾸어 넣어가며 목표 기능문에 익숙해지게 하였다. 이 단계에서 일부 학습자들은 교과서 낱말 이외에 이전에 학습하였거나 자신이 알고 있는 낱말을 넣어 문장을 완성하는 경우가 종종 있었다. 이러한 활동은 실험 기간의 후반부에 해당하는 13단원부터는 낱말뿐 아니라 구나 낱말을 정렬하여 문장 완성하기까지 확대되었다. 처음에 대부분의 학습자들은 칠판에 제시되었던 문장은 어렵지 않게 해결했으나 그 외의 문장에서는 중위권 이하의 학습자들이 어려움을 겪어 만화 교재를 보고 완성하였고 일부 학습자들은 'where'대신 '왜어, 웨어' 등 영어에 가장 가까운 모국어 발음을 적거나 '어디'처럼 직접 뜻을 써 넣는 경우도 발견되었다. 활동이 끝나면 만화

8) 1, 2차시 수업은 실험반에서는 만화 교재를 투입하고 비교반에서는 만화 교재 대신 대화문을 제시한다는 것을 제외하면 실험반과 비교반의 수업 진행이 동일하므로 여기서는 3, 4차시 수업 위주로 수업 지도의 실재를 기술하기로 한다.

교재를 보며 정답을 확인하게 하였다.

이어서 실험반의 4차시 수업은 만화짓기로 연결되어 쓰기 전, 쓰기 중, 쓰기 후 활동 단계에 따라 쓰기 전 활동에서는 마인드맵을 이용하여 동기를 유발하고 자신의 만화짓기 주제를 정하게 하였다. 이 때 교과서에 제시된 단어를 중심으로 하되 한영사전 이용도 허용하였다. 학습자들의 마인드맵 활동은 활발하게 이루어졌고 이는 대체로 쓰기 활동으로 연결되었다. 한 예를 들면 11단원 ‘What are you doing?’이라는 주제의 마인드맵 활동에서 주제를 ‘hungry’로 잡은 학습자가 중심 연상 단어로 ‘bug’, 거기서 ‘leg’, ‘hands’, ‘dirty’, ‘wash’ 등의 단어를 연상하였는데, 이 학습자가 완성한 만화의 줄거리는 어린 지네가 하고 후 배가 고파 음식을 먹으려고 하자 엄마 지네가 손을 씻으라고 하고 마지막 장면은 어린 지네가 욕실에서 1시간째 자신의 많은 발들을 씻고 있는 것이었다. 이 과정에서 기초 실력이 부족한 하위 학습자들은 동료 학습자나 교사, 한영사전과 인터넷 사전 등의 도움을 받게 하였다.

쓰기 중 활동에서는 학습자들이 정한 주제에 따라 네 컷에 들어갈 수 있는 대략적인 내용 구성을 생각하면서 핵심 단어나 문장들을 나열해 보고 말풍선에 들어갈 단어나 문장들을 모색해 보게 하였다. 처음에는 대부분의 학습자들이 말풍선의 대화 문장 작성을 어려워하기에 교사가 해당 단원의 기본 문장에 단어만 바꾸는 수준의 내용을 구성하여 모형으로 제시하였다. 예를 들자면 [그림 3]과 같은 정도이다.

① A: What are you doing? B: I'm washing my hands.	② A: What are you doing? B: I'm cleaning my room.
③ A: ?? Who are you? B: Me?	④ A: I'm a thief. B: Oh, no!!

[그림 3] 교사의 쓰기 모형 예시

하위 집단의 학습자들은 만화 교재에 제시된 문장을 그대로 사용하거나 내용의 일부를 그대로 옮겨올 수 있게 하였다. 쓰기 중 활동에서는 의미에 초점을 맞추어 의사소통에 지장을 주지 않는 오류에 개의치 않게 유도하였으며, 그림 그리는 데 시간을 쏟는 것을 방지하기 위해 사전에 충분한 설명과 함께 그림은 아침 활동 시간이나 점심 시간을 이용해 그리도록 하였고 수정이 가능하도록 연필을 사용하게 하였다. 그림에 관심이 없거나 싫어하는 학생의 경우는 굳이 그림을 그리지 않아도 무방하며 내용을 이해할 수 있도록 등장인물의 이름을 쓰거나 간단하게 모국어로 상황 설명을 써서 그림을 대신할 수 있게 하였다. 그러나 이들도 주위 친구들의 만화를 보고 자극을 받아 12단원부터는 대부분 만화 그리기에 참여하였다. 또한 말풍선 속의 내용을 제외한 의태어나 의성어, 상황 표현 등은 모국어를 사용할 수 있

게 하였으며 전 과정에서 그림 그리기에 치우치지 않도록 내용에 중점을 두어 진행하였다.

쓰기 후 활동 단계에서는 완성된 만화 가운데 잘된 작품을 선정해서 교사는 실물화상으로 작품을 보여주고 몇 명이 역할놀이를 하게 하거나 돌아가면서 자신의 영어 만화를 발표하는 시간을 갖게 하였다. 이어서 만화짓기 활동에서 목표로 하였던 중요한 요점만을 포함하는 학습지를 투입하여 영어 만화짓기의 결과를 간단히 점검하게 하였다. 수업 후에는 각자의 영어 만화를 건어서 교사와 원어민 교사가 읽어보며 부자연스러운 표현을 수정, 보충하고, 잘된 작품에는 칭찬을 적어 교실에 전시하였다.⁹⁾

비교반의 경우는 대체로 교과서와 지도서에 제시된 수업 진행을 따르되 목표 의사소통 기능문에 해당 낱말을 넣는 활동을 통해 문장에 익숙해지게 하고 4차시에는 자막없이 CD-ROM 타이틀을 듣고 낱말 써 넣어 문장 완성하기, 단어 정렬하여 문장 쓰기, 연결하여 문장 만들기 등의 연구자가 개발한 다양한 과제와 활동을 하게 하였다. 비교반에서는 1차시에 제시되었던 대화문이 학습자 활동의 기준이 되었다.

IV. 연구 결과

본 연구의 목적이 교과서 중심의 영어 만화짓기 활동이 초등 5학년 학습자의 쓰기 능력에 미치는 효과를 알아보려는 것이므로 동질집단으로 판명된 두 집단을 대상으로 영어 만화짓기 활동이 변인이 된 실험을 실시하였고, 영어 읽기·쓰기 능력을 측정하기 위한 성취도 검사와 영어 쓰기에 대한 흥미도와 자신감 등을 측정하는 정의적 영역 검사 결과를 비교하여 효과를 검증하였다. 또한 실험반 학생들의 만화짓기 활동에 대한 소감문과 자기평가 결과를 참고로 하여 검증 내용을 보충하고자 하였다. 각 검사의 결과를 제시하면 다음과 같다.

1. 영어 읽기 능력 평가 결과

본 연구에서 실시한 영어 읽기 능력 검사는 3회이다. 사전검사와 사후검사(1), 사후검사(2)가 그것인데 사전검사와 사후검사(1)은 동일한 문항을 순서를 바꾸어 3개월의 간격을 두어 실시하였고, 사후검사(2)는 실험이 모두 끝난 후에 실시한 것으로 실험 기간 동안 학습한 내용으로 구성되었다. 사전검사와 사후검사(1)의 비교는 집단 간 비교에 유용하고, 사전검사와 사후검사(2)는 집단 내 비교에 유용하리라 생각된다. 검사 결과는 <표 3>과 같다.

9) 활동의 실재를 볼 수 있도록 학생의 작품을 예시로 제시하는 것이 도움이 될 것이다. 지면이 충분치 않아 학생 작품 한 편만을 <부록>에 예시로 제시한다.

〈표 3〉 영어 읽기 능력 집단 간 비교: 사후검사(1)의 경우

검사시기			반 별	평 균	표준편차	t값	유의확률
영어 읽기능 력	읽기	사전 검사	실험반	75.33	12.24	- .333	.740
			비교반	73.50	27.57		
		사후 검사(1)	실험반	88.83	13.62	-2.607	.012*
			비교반	73.17	29.95		

* $p < .05$, ** $p < .01$

사전검사에서 실험반의 읽기 능력 평균(75.33점)은 비교반(73.50점)보다 약간 높지만 유의차는 없는 점수였으나, 3개월 뒤 실시된 사후검사(1)에서는 88.83점과 73.17점으로 두 집단 간의 점수 차이가 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이는 영어 만화짓기 활용 수업이 비교반의 수업에 비해 읽기 능력 향상에 효과적이었음을 보여주는 결과이다. 연구자의 예상은 만화짓기가 주로 쓰기 능력 향상에 더 효과적이리라는 것이었으나 쓰기 능력 향상은 읽기 능력에도 영향을 줄 수 있을 것이다. 실험반의 읽기 능력 향상은 교과서를 만화로 재구성하여 투입한 자료가 이야기의 흐름과 의사소통 기능 목표문의 이해를 도왔고, 이를 바탕으로 자신의 주제를 정하여 만화를 만들어보는 과정에서 내용 이해가 명확하고 심도있게 이루어졌기 때문으로 분석된다¹⁰⁾. 또한 쓰기 후 활동에서 서로의 것을 발표하고 잘된 것을 함께 읽어보고 감상하는 활동도 도움이 되었을 것이다. 만화짓기 학습 후 학생들의 소감문 중에는 여가 시간에 만화짓기를 해서 주위 사람들에게 읽어주고 자랑하고 싶다는 내용이 있었는데 이는 읽기에 대한 자신감과 함께 흥미를 표출한 것으로서 만화짓기 활동이 읽기에 대한 동기를 높여 줄 수 있었던 것으로 보인다.

그러나 〈표 4〉에서 보듯이 사후검사(2)에서 측정한 읽기 능력은 실험반의 성적이 비교반보다 10.83점 높았으나 통계적으로 유의미한 차이를 보이지는 않았다. 사후검사(2)는 강운석(2005)과 박금자(2007)의 평가지를 타당도 검증을 거쳐 사용하였는데 사후검사(1)에 비해 실험반, 비교반 모두의 평균 점수가 낮아진 것으로 보아 사후검사(1)에 비해 난이도가 높았으며 이것이 변별도에 약간이나마 영향을 미쳤을 수 있다고 생각된다. 그러나 실험기간이 좀 더 길었더라면 읽기 능력에 있어 집단 간에 의미있는 차이를 보였으리라고 추측된다.

10) 학습자들은 한 단원의 만화짓기 학습이 끝난 후에도 새로운 상황을 다시 설정하여 의사소통 기능 목표문이 적용될 수 있는지도 확인하는 적극성을 보이기도 하였다.

〈표 4〉 영어 읽기 능력 집단 간 비교: 사후검사(2)의 경우

검사시기		반 별	평 균	표준편차	t값	유의확률
영어 읽기 능력	사전검사	실험반	75.33	12.24	-.333	.740
		비교반	73.50	27.57		
	사후검사(2)	실험반	71.83	34.40	-1.330	.189
		비교반	61.00	28.41		

* $p<.05$, ** $p<.01$

실험반과 비교반의 사전·사후검사(1) 읽기 능력 점수를 집단 내 비교해 볼 필요도 있을 것이다(〈표 5〉 참조). 〈표 5〉는 실험반의 경우 평균이 13.50점 상승하여 $p<.01$ 수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이는 반면, 비교반의 점수는 73.50과 73.17점으로 오히려 0.33점이 하락한 결과를 보여준다. 이는 실험반의 학생들이 영어 만화짓기 활동을 하는 과정에서 이전에 학습한 내용을 활용하여 창의적으로 만화를 꾸미고 자신이 지은 내용을 다시 읽어 보고 확인하는 등의 활동이 자연스럽게 이루어졌던 데 비해, 비교반은 지도서의 대화문을 문자로 접하였지만 교과서의 그림과 대화문의 내용 연결에서 연계성이 떨어지고, 의미를 예측할 수 있는 단서로서 시각 자료가 충분치 않았으며, 대화문만으로는 흥미 요인이 부족했기 때문일 것이다. 그러므로 문자를 제시하는 경우 학습자의 내부에서 진정한 의미의 이해가 이루어지도록 자극하고 확인할 필요가 있으며 이를 위해 만화짓기 외에도 창의성을 발휘하는 다양한 과제와 활동을 개발할 필요가 있을 것이다.

〈표 5〉 영어 읽기 능력 집단 내 비교

검사시기		반 별	평 균	표준편차	t값	유의확률
영어 읽기 능력	사전검사	실험반	75.33	12.24	-6.453	.000**
	사후검사(1)	실험반	88.83	13.62		
	사전검사	비교반	73.50	27.57	.263	.794
	사후검사(1)	비교반	73.17	29.95		

* $p<.05$, ** $p<.01$

2. 영어 쓰기 능력 평가 결과

영어 읽기 능력 검사와 마찬가지로 영어 쓰기 능력 검사도 3회 실시되었다. 비교반과 실험반의 영어 쓰기 능력 사전검사와 사후검사(1), 사후검사(2)를 비교한 결과는 〈표 6〉과 같다.

〈표 6〉 영어 쓰기 능력 집단 간 비교

검사시기		반 별	평 균	표준편차	t값	유의확률
영어 쓰기 능력	사전검사	실험반	64.50	28.05	.094	.925
		비교반	63.83	26.90		
	사후검사(1)	실험반	75.33	14.67	-1.529	.132
		비교반	67.83	22.50		
	사후검사(2)	실험반	63.00	25.38	-2.051	.045*
		비교반	49.17	26.84		

* $p<.05$, ** $p<.01$

〈표 6〉은 사전검사에서 쓰기 능력에 있어 동질인 것으로 나타났던 두 집단이 사후검사(1)에서는 실험반의 쓰기 점수가 7.5점 높으나 유의미한 차이가 없고, 사후검사(2)에서는 실험반이 비교반보다 13.83점 높은 점수로서 $p<.05$ 수준에서 유의미한 차이를 보임을 나타내고 있다. 이는 영어 만화짓기를 활용한 쓰기 수업이 쓰기 능력 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 보여주는 것으로 연구자의 첫 번째 가설이 성립함을 의미한다. 만화 교재의 제시는 학습자들로 하여금 이야기의 흐름을 이해하기 쉽게 하였고, 말풍선 속에 단어를 써 넣거나, 문장을 완성하고 문장을 만들어 써 넣는 등의 활동이 그림과 낱말을 연결하는 정도에 그쳤던 단순 활동과 달리 어휘 이해력을 높이고 문장 속에서의 어휘의 쓰임, 문장의 구조 등에 대해 무의식적인 학습이 일어나게 했을 것으로 추측된다. 또한 영어 만화짓기를 통해 능동적으로 영어 쓰기를 하였을 뿐 아니라 만화의 상황에 따라 창의적으로 의사소통하는 기회가 주어졌기 때문에 바람직한 변화가 일어난 것으로 추측된다.

비교반과 실험반의 쓰기 능력 집단 내 비교도 의미가 있을 것이다. 사전검사와 사후검사(1)을 통해 나타난 쓰기 능력 변화는 〈표 7〉과 같다.

〈표 7〉 영어 쓰기능력 집단 내 비교

검사시기		반 별	평 균	표준편차	t값	유의확률
영어 쓰기 능력	사전검사	실험반	64.50	28.05	-2.510	.018*
	사후검사(1)	실험반	75.33	14.67		
	사전검사	비교반	63.83	26.90	-1.445	.159
	사후검사(1)	비교반	67.83	22.50		

* $p<.05$, ** $p<.01$

영어 쓰기 능력 검사 결과 실험반은 사후검사(1)에서 평균이 10.83점 상승하여 $p<.05$ 수준

에서 통계적으로 유의미한 차이를 보였고 비교반은 63.83점에서 67.83점으로 4.0점의 상승이 있었으나 통계적으로는 의미가 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 비교반이 실험 기간 동안 쓰기 학습의 양을 늘려 다양한 형태의 쓰기 활동을 하였으므로 다소 쓰기 점수가 향상되었지만 실험반의 만화짓기 활동만큼 흥미를 일으키거나 창의적이지 못하여 쓰기 능력 향상에 한계가 있었기 때문일 것으로 추측된다. 여기서 현행 교과서가 제시하고 있는 제한적이고 단순한 낱말 쓰기와 같은 활동은 쓰기 능력 향상에 그다지 도움이 되지 못하리라는 판단을 할 수 있다. 표현 활동의 하나인 쓰기 활동이 학습자의 실생활과 연결되거나 실제 자신의 생각을 표현해 볼 수 있는 상황으로 제공되지 않을 경우, 학습자의 표현 욕구의 실현보다는 그저 기계적인 쓰기에 그치고 말 가능성이 커지므로 초보 학습자에게도 쓰기 활동을 통해 실제 의사소통을 할 수 있는 기회를 확대해 주어야 할 것이다.

3. 영어 쓰기에 관한 정의적 영역 검사 결과

영어 쓰기에 관한 정의적 영역 검사지는 김다혜(2006)가 사용한 것을 수정 보완하여 20문항으로 구성하였는데 영어 쓰기 학습에 관한 흥미도 측정 문항이 8문항, 영어 쓰기에 대한 자신감 측정이 7문항, 나머지 5문항은 만화짓기 학습에 관한 기대와 흥미도를 보기 위한 것이다. 이 가운데 만화짓기 학습에 관한 5문항을 제외하고 영어 쓰기에 대한 흥미도(〈표 8〉 참조)와 자신감(〈표 9〉 참조) 중심으로 학습자들의 응답을 집단 간 비교한 결과는 다음과 같다.

〈표 8〉 영어 쓰기 흥미도 집단 간 비교

검사시기		반 별	평 균	표준편차	t값	유의확률
영어 쓰기에 대한 흥미도	사전 검사	실험반	2.62	.76	1.440	.155
		비교반	2.96	1.01		
	사후 검사	실험반	2.91	.82	-2.259	.028*
		비교반	2.36	1.03		

* $p<.05$, ** $p<.01$

영어 쓰기에 대한 흥미도를 사전검사한 결과는 실험반이 2.62점, 비교반이 2.96점으로 통계적으로 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 사후검사 결과 실험반의 평균은 2.91점, 비교반은 2.36점으로 나타나 통계상 의미가 있는 차이를 보였다($p<.05$ 수준). 이는 실험반 학습자들이 영어 만화짓기 활동을 통해 실제 자신들의 생활에서 사용하거나 표현하고 싶은 내용을 간단히라도 표현해 보는 기회를 가짐으로써 영어 쓰기에 대한 인식이 다소 긍정적이 되었기 때문일 것이다. 반복적, 기계적인 문장 쓰기가 아니라 짧은 문장이지만 학습한 문장을

바탕으로 자신의 생각을 담고 창의성을 발휘할 기회가 주어진 것이 실험반 학습자들의 학습 동기를 자극한 것으로 보이며 또한 그림과 문장을 직접적으로 연결하여 문자 언어와 의미를 확인할 수 있었던 것이 흥미 요인이었을 것이다. 그러나 비교반의 경우, 현행 교과서의 쓰기 활동이 대체로 간단한 낱말 쓰기 수준에 머무르고 있어서 현 초등 5학년의 인지적 수준에 미흡할 뿐 아니라 학습자의 표현 욕구와 무관한 단순한 활동에 그치고 있는 것이 흥미를 떨어뜨렸으리라 추측된다. 실험 기간 동안 이를 문장 수준까지 확대하여 투입하기는 하였으나 대체로 교과서의 목표 의사소통 기능문을 단순하게 반복, 확인하거나 연결하는 등으로, 새로운 자극이나 흥미를 제공하지 못하였기 때문에 사후검사에서 흥미도 점수를 하락시킨 요인이 되었다고 생각된다.

영어 쓰기에 대한 자신감 문항의 응답을 분석한 결과도 집단 간에 의미있는 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 9〉 영어 쓰기에 대한 자신감 집단 간 비교

검사시기		반 별	평 균	표준편차	t값	유의확률
영어 쓰기에 대한 자신감	사전 검사	실험반	3.01	.67	.287	.775
		비교반	3.07	.96		
	사후 검사	실험반	3.42	.52	-3.659	.001**
		비교반	2.65	1.04		

* $p < .05$, ** $p < .01$

사전검사를 통해 실험집단은 영어 쓰기에 대한 자신감 영역에서 동질집단인 것으로 나타났다. 사후검사 결과 $p < .05$ 수준에서 집단 간 의미있는 차이를 보이고 있다. 실험반은 사전 검사에서 3.01점, 사후검사 3.42점으로 자신감 점수가 향상된 반면, 비교반의 경우는 3.07점에서 2.65점으로 오히려 하락한 결과를 보이고 있다. 실험반의 경우는 학습자들이 매 단위 자신의 힘으로 한 편의 영어 만화를 완성하는 경험을 하면서 영어 쓰기에 대한 자신감이 높아졌을 것이다. 이는 실험을 진행하면서 충분히 관찰할 수 있었는데 만화를 완성하고 나면 뿌듯해하고 자랑스러워하는 학습자들을 다수 볼 수 있었다. 또한 학습자들이 작성한 소감문에서도 많은 학습자들이 “내 실력이 많이 올라가고 있다는 느낌이 들었고 마치 영어 만화 작가가 된 생각이 들었다.”, “내 영어 만화를 한 번씩 영어로 읽어보고 해석해 보니 영어 실력이 많이 늘었다는 생각이 들었다.”라고 기술한 것에서도 확인할 수 있었다.

이로써 영어 만화짓기 활동은 영어 쓰기에 대한 흥미도와 자신감에서 긍정적인 영향을 미치리라고 기대하였던 연구자의 가설이 입증되었다고 할 수 있겠다. ‘구두 연습(oral practice)

만으로 쉽게 배우지 못하는 학습자들은 읽기, 쓰기를 통해 안정감을 얻는다.’고 하였던 Byrne(1997)의 지적처럼 우리나라와 같은 EFL 환경에서 초등 고학년이라면 현 수준보다 문자 도입의 양과 수준을 확대하는 것이 영어 능력 향상에 효과적이라고 생각된다.

4. 학습 과정 평가 결과

영어 만화짓기 활동이 초등 5학년 학습자의 영어 쓰기 능력과 정의적 영역에 어떠한 영향을 미치는가를 보기 위하여 본 연구에서는 성취도 검사와 설문지를 이용하여 결과를 통계적으로 분석하였다. 이와 함께 통계적으로 드러나지 않거나 파악되지 않은 부분에 대한 정보를 얻을 가능성을 기대하고 학습자의 자기 평가와 만화짓기 수업에 관한 소감문을 수집하여 보조 자료로 삼았다.

자기평가는 실험반 학습자들을 대상으로 실시하였는데 매 단위 영어 만화짓기 활용 수업이 끝난 후 자신의 학습에 대하여 학습자 스스로 학습 준비도, 흥미도, 참여도, 자신감, 성취도에 대해 상, 중, 하 3단계 중 해당되는 것을 고르게 하였다. 결과는 <표 10>과 같다.

<표 10> 실험반 학습자의 자기평가 결과

단위		10	11	12	13	14	15	16	계	%
준비도	상	12	16	13	15	13	14	15	98	46.1
	중	14	11	13	13	14	14	13	92	43.8
	하	4	3	4	2	3	2	2	20	9.5
흥미도	상	16	15	17	18	21	23	22	132	63.8
	중	13	13	10	10	6	5	6	63	30.0
	하	1	2	3	2	3	2	2	15	7.1
참여도	상	23	16	17	19	23	23	23	144	68.5
	중	5	12	12	9	6	5	5	54	25.7
	하	2	2	1	2	1	2	2	12	5.7
자신감	상	8	8	10	11	14	18	17	86	40.0
	중	13	10	9	9	7	6	7	61	30.0
	하	9	12	11	10	9	6	6	63	30.0
성취도	상	15	17	16	15	22	18	20	123	58.5
	중	13	10	10	13	5	10	8	69	32.8
	하	2	3	4	2	3	2	2	18	8.5

자기 평가 5항목 모두에서 공통적으로 눈에 띄는 것은 실험 기간의 후반부로 갈수록 전반부에 비해 ‘상’의 비율이 대체로 높아지고 있는 경향을 보인다는 것이다. 흥미도, 자신감, 성

취도에서는 ‘중’의 비율이 줄면서 ‘상’으로 이동하였고 ‘하’의 비율은 그다지 변동이 없어 보인다. 또한 ‘자신감’ 항목 이외에 ‘준비도’, ‘흥미도’, ‘참여도’, ‘성취도’는 모두 ‘상’과 ‘중’을 합친 비율이 90%를 넘는 반면, ‘자신감’ 항목은 ‘하’의 비율이 30.0%로 나타나 있는 것도 눈에 띄는 현상이다. ‘자신감’의 경우 ‘상’과 ‘중’으로 평가한 학습자들은 후반부로 갈수록 숫자가 늘어났고 ‘하’도 줄어들어 대체로 ‘자신감’이 증가했다고 보이지만 10단원 평가에서 ‘자신감’을 ‘하’로 평가한 학습자의 수가 다른 항목에 비해 많은 것이 원인일 것이다. 이는 영어 만화짓기 활동을 처음에는 어려워하여 스스로 자신감이 없다고 평가했다가 시간이 지날수록 차차 나아졌지만 그래도 다른 항목에 비해서는 여전히 어렵게 여기는 학생의 비율이 높음을 보여준다고 할 수 있다. 그러므로 만화짓기 활동을 도입하되 학습자의 수준에 따라 어려움을 덜 느낄 수 있도록 활동의 난이도를 조정할 필요가 있으리라고 생각된다. ‘상’으로 평가한 학습자가 가장 많은 항목이 ‘흥미도’와 ‘참여도’로 나타난 것으로 보아 만화짓기 활동은 학습자의 흥미와 동기를 높이는 적절한 자료가 됨을 확인할 수 있다.

영어 만화짓기 수업에 대한 학습자의 소감문은 영어 만화 교재 활용과 영어 만화짓기 활용 수업에 대해 각각 기술하게 하였다. 우선, 영어 만화 교재 활용 수업에 대해서는 30명 가운데 28명의 학생들이 긍정적인 답변을 하여 학습자의 93%로부터 호응을 얻었다 하겠다. 답변 내용을 보면, “만화를 통한 읽기가 문장을 이해하는 데 도움이 되었고 어휘력 향상과 문장 쓰기에 도움이 되었다.”, “만화의 그림이 상황을 보여주어서 언제 교과서의 문장을 사용하면 될지를 알게 되었다.”, “만화라서 쉽고 흥미진진했다.”, “CD 문장은 빨리 지나가버려 보기 힘들데 만화 교재는 문장이 쓰여져 있어서 좋다.”, “만화가 이야기의 흐름에 많은 힌트를 주었다.”, “만화 교재 때문에 기억이 잘 나서 만화짓기를 할 때 쉽게 할 수 있었다.”, “어떤 상황에서 어떤 문장을 쓰는지 알게 되어서 좋았다.” 등이다. 이상의 반응은 본 연구에서 기대했던 만화의 장점이 의도대로 발휘된 결과로 보이며 이는 연구 기간 중 교사의 관찰과도 많은 부분 일치한다. 그러나 부정적 답변을 한 두 명의 학습자는 상위권 학습자들로, 주제와 구문의 통제로 인해 자신의 수준보다 낮은 내용으로 만화짓기를 할 수밖에 없어 자신의 영어 능력 향상에 별 도움이 되지 않았고, 몇몇 단어만 바꾸어 넣는 정도의 쉬운 수준으로서는 자신의 표현 욕구를 충분히 해소할 수 없었다는 응답을 하였다. 이는 수준차가 큰 학습자들을 대상으로 수업을 하게 되는 현장의 사정상 충분히 발생할 수 있는 일이며, 점차 개별화 수업을 도입함으로써 해결할 수 있으리라고 생각된다.¹¹⁾

영어 만화짓기를 활용한 수업에 대해서는 90%에 해당하는 27명의 학생들이 긍정적인 답

11) 본 연구에서는 일반적인 교실을 상정하여 가설을 검증하였으므로 변인을 통제하기 위해 개개인의 수준차까지 고려한 수준별 수업자료를 투입하지 않았다. 그러나 검증보다 학습자의 쓰기 능력 향상이 주목적인 상황이라면 수준별 수업자료를 투입함으로써 최상위권과 최하위권 학생으로부터도 어느 정도 긍정적 응답을 이끌어낼 수 있을 것이다.

을 하였다. 답변의 내용은 만화짓기가 처음에는 어렵고 막막하게 느껴졌으나 점차 자신감과 흥미를 갖게 되었으며, 만화짓기를 통해 어휘력이 늘고 문장 쓰기가 쉬워졌다는 기술이 가장 많았다. 단순 쓰기 활동이 아닌 만화 형식을 빌어 자신의 생각이나 이야기를 쓰는 표현 활동이어서 실생활에서 실제 사용할 것 같은 표현을 생각해서 쓸 수 있었고, 만화 형식의 장점으로 인해 영어 쓰기에 따르는 부담감과 거부감을 줄이면서 재미를 느끼는 활동이 되었던 것으로 보인다. 만화짓기 수업에 대한 소감문에서의 응답과 마찬가지로 역시 상위권 학습자 세 명이 부정적 응답을 하였는데 그 내용은 네 컷짜리 만화의 간단한 문장 쓰기는 너무 쉬워서 자신의 수준에 맞지 않으며, 다 아는 것을 쓰므로 영어 실력 향상에 도움이 되지 않았다는 것, 그림을 그리는 것이 썩 내키지 않았으며 굳이 효과를 찾자면 만화 그리기를 통해 문장의 뜻을 더 정확하게 알게 된 정도라는 것이었다. 이들의 응답은 수준 격차에서 오는 불만이라고 볼 수 있고 교사가 다양한 입력과 방법으로 개별화 교육을 지향함으로써 해소할 수 있을 것이다.

V. 결론

본 연구는 초등 5학년 학습자를 대상으로, 교과서 내용을 재구성한 만화를 이용한 활동이 학습자의 영어 쓰기 능력에 미치는 효과를 알아보기 위해 수행되었다. 인천광역시에 위치한 B초등학교 5학년 2개 반을 실험반과 비교반으로 택하여 14주 동안의 실험 후에 읽기·쓰기 능력 성취도 검사와 영어 쓰기에 대한 정의적 영역 검사를 통하여 연구자가 설정한 가설을 검증하였다. 본 연구에서 얻어진 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 교과서 내용을 중심으로 제작한 만화 교재는 학습자들의 영어 읽기 및 쓰기 능력 향상에 효과적이었다. 단순한 낱말 쓰기로 제한된 현 교과서의 쓰기 활동 대신, 상황과 장면 중심의 만화 그림과 말풍선으로 재구성된 교과서의 대화문을 읽고 나아가 자신의 만화를 만들어보는 활동은 학습자들의 문장 이해력과 어휘력 향상에 도움이 되었다. 둘째, 만화 교재를 바탕으로 영어 만화짓기를 활용한 수업은 학습자의 쓰기 능력을 향상시켰다. 실험반은 비교반에 비해 쓰기 성취도 검사 결과 통계적으로 의미있는 점수의 향상을 보였으므로 연구자의 첫 번째 가설은 성립되었다. 셋째, 영어 만화짓기를 활용한 수업은 학습자들의 영어 쓰기에 대한 흥미도와 자신감을 의미있게 향상시켰다. 이는 수업이 진행될수록 학습자들의 수업 참여도가 높아짐을 볼 수 있었던 연구자의 관찰과, 학습자들의 자기 평가 결과와 소감문에서도 확인되었다. 이로써 연구자의 두 번째 가설도 용인되었다. 넷째, 다수 학습자들이 처음에는 영어로 만화짓기를 한다는 것에 거부감을 느끼고 어렵게 생각하였으나, 시간이 갈수록

록 창의적인 내용과 함께 목표 의사소통 기능문을 벗어나는 수준의 문장을 탐색하여 사용하는 경향이 나타났다. 이는 교사의 안내가 중요함을 나타내는 것으로, 본 연구에서 의사소통 중심의 쓰기 유도와 학습자들의 수준에 맞게 제시한 쓰기 모형과 지도 절차가 효과적이었음을 시사한다.

이상의 결과는 우리나라 초등 5학년 학습자들에게 현 교과서 수준의 쓰기 활동을 상향하여 적용할 필요성을 암시한다. 구두 연습만으로 쉽게 배우지 못하는 학습자들은 읽기, 쓰기를 통해 안정감을 얻는다고 하였던 Byrme(1997)의 지적이 아니더라도, EFL 환경에서 어느 정도 인지적 성장이 이루어진 초등 고학년 학습자에게라면 음성 언어와 함께 문자 언어를 제시하는 것이 효과적이며 학습자의 발달 특성에도 부합하는 조치라 하겠다. 3, 4학년과 달리 5학년에서는 음성 언어로 제시되는 문장의 길이가 길어져 문자 언어를 함께 제공할 필요가 있으며, 낱말 쓰기 수준에 맞추어져 있는 5학년의 쓰기 성취기준에 비해 대부분의 학습자들은 이미 어떠한 경로를 통해서든 문장 읽기와 쓰기 활동을 경험하였을 뿐 아니라, 단순하고 반복적인 낱말 쓰기 활동은 학습자들의 흥미를 자극하기도 어렵다. 더욱이 음성 언어 위주의 영어 교육을 받은 학습자들이 중학교에 진학하면 갑자기 높아진 읽기·쓰기 수준과 폭넓은 문자 언어 도입으로 인해 어려움을 느끼고 영어에 흥미를 잃게 될 가능성이 높음을 생각할 때 초등영어에서 읽기·쓰기 학습의 분량과 수준을 상향할 필요가 있다고 판단된다. 그리고 영어 만화짓기처럼 다소 어렵게 보이는 활동일지라도 교사의 체계적인 지도와 안내, 의지가 있다면 대부분의 학습자들이 성공적으로 수행할 수 있으며 그 과정에서 영어 읽기·쓰기 능력의 신장과 함께 영어 쓰기에 대한 흥미도와 자신감을 향상시키는 등, 충분히 긍정적인 결과를 가져올 수 있을 것이다. 본 연구에서 활용한 만화짓기는 흡인력은 강하나 주의 집중 시간이 짧은 초등 학습자들의 특성에 맞는 적합한 활동으로서 영어 쓰기에 대한 초등 학습자의 흥미와 동기를 자극할 수 있는 좋은 방법으로 생각된다.

이상을 바탕으로 몇 가지 제언을 하자면 첫째, 초등 영어가 도입되는 3학년부터 음성 언어와 문자 언어를 함께 지도할 필요성이다. 외국어로서 영어를 배우는 우리나라 환경에서는 음성 언어와 문자 언어를 통합하여 도입하는 것이 생산적이며, 의도적으로 문자 언어 도입을 지연시키는 것은 언어 습득 이론에도 맞지 않으며 비효율적인 접근으로 생각된다. 둘째, 영어 교과서에 만화 형식을 포함한 다양한 읽기·쓰기 자료와 방법이 시도될 필요가 있다. 단원의 목표와 성격에 따라 적합한 형식과 방법의 자료를 선택하여 제공한다면 학습자들의 흥미와 동기를 자극할 수 있을 것이다. 셋째, 본 연구에서 시도한 만화짓기 활동 외에 학습자의 창의성과 잠재력을 이끌어내고 발전시킬 수 있는 다양한 영어 쓰기 지도 활동과 방법을 구안하여야 할 것이다. 컴퓨터 통신의 발달로 쓰기의 필요성이 더욱 절실해진 요즘 효과적 쓰기 지도를 통해 학습자에게 문자로 유창하게 의사소통할 수 있는 능력을 길러 줄 필요가 있다. 넷째, 만화는 주로 구어체 형태를 이용하므로 의사소통 능력 향상을 위한 교육자

료로서 충분한 잠재성과 가능성이 있다. 따라서 만화를 활용하는 다양한 방법과 방안이 연구되고 활용될 필요가 있다고 생각된다. 정진주(2006)는 만화를 활용한 문자 제시가 영어 듣기, 말하기 능력 향상에 효과적이라고 하였는데 EFL 환경에서 영어를 효과적으로 습득할 수 있도록 수업에 활용하는 다양한 기법뿐 아니라, 학습자들의 흥미와 수준에 맞는 영어 만화 자료를 교실과 학교에 구비하여 자연스러운 입력으로 기능할 수 있게 하는 것도 필요하다고 생각된다. 마지막으로 학습자의 영어 능력 수준차에 대비할 수 있는 방법의 필요성이다. 본 연구의 실험 과정에서 드러난 것처럼 다수의 학생들의 수준에 맞추어 투입하는 내용이 일부 상위 학습자들에게는 의미가 없거나 학습할 필요가 없는 경우가 발생된다. 이를 해결할 수 있는 방법은 교수의 개별화(differentiation)일 것이다. 학습자 개개인의 수준과 필요, 흥미에 맞추는 개별화 교육을 실현할 수 있도록 여건과 환경을 마련해 나가야 할 것이다.

참 고 문 헌

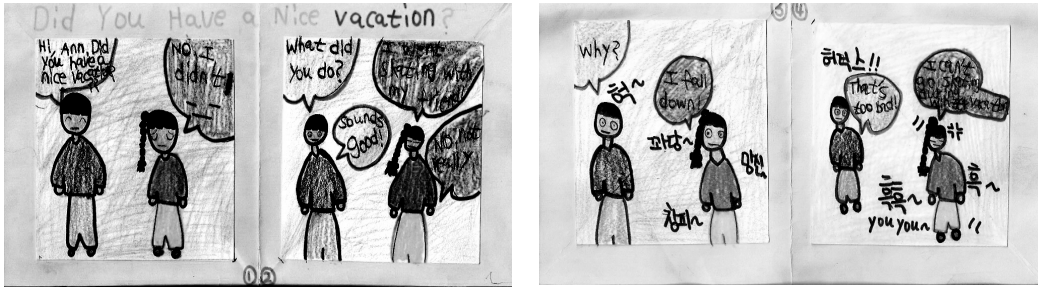
- 교육인적자원부(2007). **외국어과 교육과정(I)**. 서울: 대한교과서주식회사.
- 강운석(2005). 영어 만화를 활용한 읽기 지도가 초등영어 문자언어 학습에 미치는 영향. 석사학위 논문, 경인교육대학교.
- 김다혜(2006). 영어 일기 쓰기를 활용한 초등영어 쓰기 지도의 효과 연구. 석사학위 논문, 경인교육대학교.
- 류진형(2007). 영어 만화를 활용한 영어 지도가 초등학생의 영어 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향. 석사학위 논문, 부산교육대학교.
- 박금자(2007). 초등학생의 읽기·쓰기 능력 향상을 위한 영어 동시 활용 연구. 석사학위 논문, 경인교육대학교.
- 박민아(2003). 영어교육에서의 만화의 활용방안. 석사학위 논문, 한국외국어대학교.
- 신현숙(2005). 어려운 수학과 학습만화로 풀면 술술~. Retrieved August 15, 2005, from the World Wide Web: http://news.naver.com/news/read.php?mode=LOD&office_id=023&article_id=0000109573/
- 유원경(2006). 영어 만화 활용 학습이 초등학생의 읽기·쓰기 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향. 석사학위 논문, 한국외국어대학교.
- 윤정옥(2000). 만화 자료를 통한 학습활동이 초등영어 듣기, 말하기 능력에 미치는 영향. 석사학위 논문, 부산교육대학교.
- 이완기(2000). **초등영어 교육론**. 서울: (주)문진미디어.
- 이재희, 김경화, 김태인(2001). **영어과 수행 중심 평가**. 서울: 학문출판.
- 이원복, 임청산, 박세형, 김영배(1991). **만화 프로테크닉**. 서울: 다섯수레.
- 정진주(2006). 만화를 활용한 초등영어 문자 지도 방안. 석사학위 논문, 경인교육대학교.
- 최태신, 김광한(1999). 만화의 사회적 기능과 가능성에 관한 연구. **교원대학교 논문집**, 36, 511-528.
- 한미라(2004). 영어 만화 읽기 지도가 아동의 어휘력과 흥미도에 미치는 영향. 석사학위 논문, 광주교육대학교.
- Arlin, M. & G. Roth. (1978). Pupil's use of time while reading comics and books. *American Educational Research Journal*, 5, 201-216.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles*(2nd ed.). Englewood Cliffs, N. J.: Prentice Hall.
- Byrne, D. (1997). *Teaching writing skills*. London: Longman.
- Francisco, G. M. (1975). Do you ever think about comic books? *Creativity: New ideas in*

- language. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 105 769)
- Greaney, V. (1980). Factors related to the amount and type of leisure time reading. *Reading Research Quarterly*, 15, 337-357.
- Hoppe, J. (1994). Using the Sunday comics on Monday. *The journal of the imagination in language learning*, 1993-1994, 70-71.
- Krashen, S. D. & Terrell, T. D. (1983). *The natural approach*. California: Alemany Press.
- Martin G. I. (1992). Classics illustrated comics: Promoting personal response. *English Leadership Quarterly*, 14(3), 10-12.
- Richards, J. C. & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching*(2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

• 논문 접수 : 2009년 1월 2일 / 수정본 접수 : 2009년 2월 7일 / 게재 승인 : 2009년 2월 20일

<부록>

실험반 학생의 만화 짓기 활동 예시



ABSTRACT

Elementary EFL Class Students' Writing Ability Improvement Utilizing English Cartoon Composing

Myung-Hee Lee

(Teacher, Incheon Bunae Elementary School)

Ki-Hwa Park

(Associate Professor, Gyeongin National University of Education)

The purpose of this study is to investigate an effective writing instruction by applying English cartoon composing to elementary EFL classes, especially focusing on the students' English writing skills and affective domain. The study subjects were 60 fifth grade students of an elementary school in Incheon who were selected through a diagnostic test examining their English reading and writing readiness, confidence and interest in English writing. They were divided into the experimental group and the control group, and English cartoon composing were applied to the former and regular textbook teaching, to the latter. A post-test after the 14-week experimental lessons shows that the experimental group made higher achievement in English writing than the control group. It also shows that both confidence and interest in English writing of the experimental group were higher than those of the control group. This result means that English cartoon composing can help the students improve their writing abilities and bring positive effect on students' affective domain.

Key words : English cartoon composing. English writing ability, elementary EFL