



저작자표시-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교육학석사 학위논문

한·영 혼용 스토리텔링을 활용한 영어  
학습이 초등 영어 어휘 능력 향상에  
미치는 효과 연구



2014년 8월

부경대학교 교육대학원

영어교육전공

안혜성

교육학석사 학위논문

한·영 혼용 스토리텔링을 활용한 영어  
학습이 초등 영어 어휘 능력 향상에  
미치는 효과 연구

지도교수 박 매 란

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함

2014년 8월

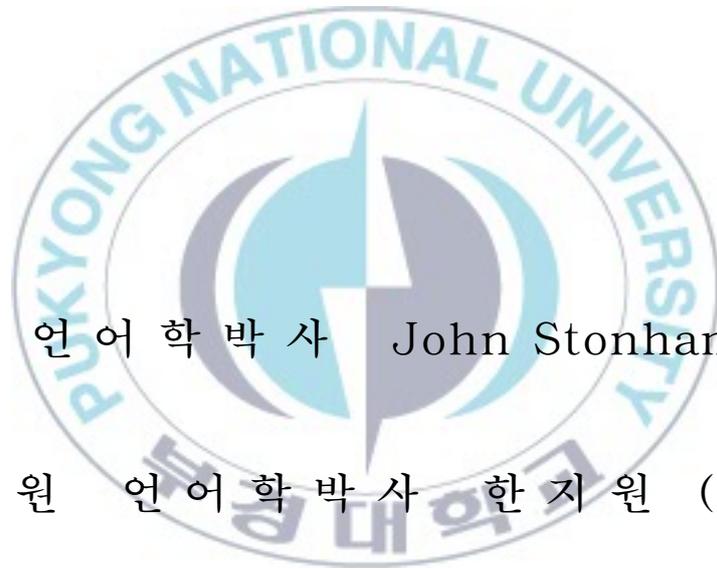
부경대학교 교육대학원

초등영어교육전공

안 혜 성

안혜성의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2014년 8월 일



주 심 언어학박사 John Stonham (인)

위 원 언어학박사 한지원 (인)

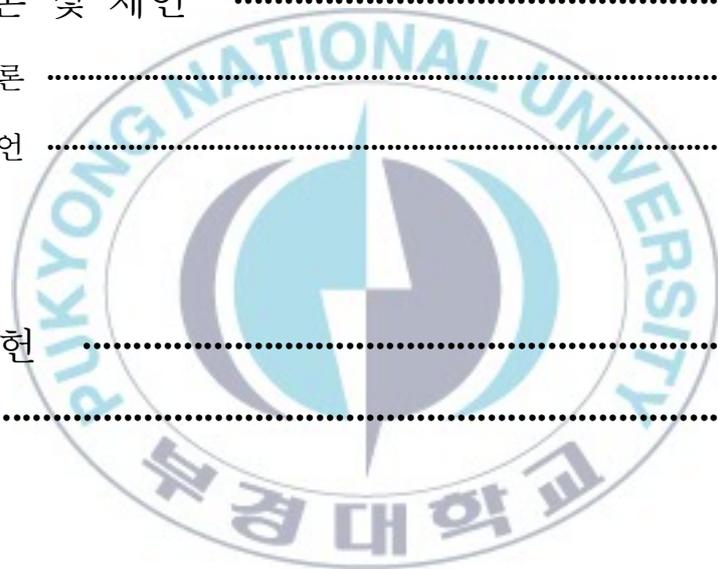
위 원 영어교육학박사 박매란 (인)

# 목 차

## ABSTRACT

I. 서 론	1
1.1 연구의 필요성 및 목적	1
1.2 연구 과제	4
1.3 용어 정의	4
1.4 연구의 제한점	5
II. 이론적 배경	6
2.1 초등 영어 어휘 지도	6
2.2 스토리텔링 적용 수업	9
2.3 초등 영어 캠프	10
2.4 선행 연구	112
III. 연구 방법	14
3.1 연구 대상	14
3.2 연구 도구	16
3.3 연구 기간 및 절차	22
3.4 실험 수업 설계 및 실제	22

3.5 자료 분석 .....	28
IV. 결과 및 해석 .....	29
4.1 정의적 영역 설문지 결과 및 논의 .....	29
4.2 어휘 능력 평가 결과 및 논의 .....	32
V. 결론 및 제언 .....	36
5.1 결론 .....	36
5.2 제언 .....	38
참고문헌 .....	40
부록 .....	44



## 표 목차

<표 1> 연구 대상자 (학년 별 분류) .....	14
<표 2> 연구 대상자 (성 별 분류) .....	14
<표 3> 타 영어캠프 프로그램 및 영어권 국가 어학연수 경험 여부 .....	15
<표 4> 영어 공부 시작 시기 .....	16
<표 5> 영어 학습 시 가장 어려운 분야 .....	17
<표 6> 영어 학습 시 가장 자신 있는 분야 .....	18
<표 7> 영어 학습 시 가장 향상 시키고 싶은 분야 .....	18
<표 8> 자신이 흥미를 느끼는 학습 방법 .....	19
<표 9> 사전 평가의 문항 구성 .....	21
<표 10> 사후 평가의 문항 구성 .....	21
<표 11> 추후 평가의 문항 구성 .....	21
<표 12> 실험 설계 단계 .....	23
<표 13> Ellis와 Brewster의 3단계 모형 .....	24
<표 14> 김영민(1996)의 5단계 학습 모형 .....	25
<표 15> 영어캠프 프로그램 구성 .....	27
<표 16> 영어캠프 프로그램의 교재 및 자료의 적절성 여부 .....	29
<표 17> 스토리텔링을 통한 어휘 학습법의 적절성 여부 .....	29
<표 18> 영어 사용에 대한 자신감 향상도 .....	30
<표 19> 영어 학습에 대한 관심도 .....	31

<표 20> 영어캠프 참가 후 향상되었다고 생각하는 분야 .....	31
<표 21> 전체 집단 사전·사후·추후 어휘능력 평가 결과 .....	32
<표 22> 상위 집단 사전·사후·추후 어휘능력 평가 결과 .....	33
<표 23> 하위 집단 사전·사후·추후 어휘능력 평가 결과 .....	34



**An Analysis on the Effect of Korean·English Storytelling on  
the Development of Vocabulary Ability of Elementary School  
Students**

**Hye-seong Ahn**

*Graduate School of Education  
Pukyong National University*

**Abstract**

The objective of this study is to analyze of the effect of storytelling on the development of vocabulary ability of elementary school students. This study focused on the effects on the students' cognitive domain and affective domain, such as interest and satisfaction in learning vocabulary. Research questions on this topic of research are as follows: First, Is it possible to teach English by using storytelling to meet the learners' needs? Second, what effect does storytelling have when the story is written in mixed Korean and English? Third, what effect does concentrated teaching via storytelling have on a elementary aged child's vocabulary ability and persistence of memory, which is tested in this study through a short English Camp, compared to learning through storytelling within a regular public school format. The experimental instruction was given to 40, third to fifth grade students in elementary school over two weeks covering 40 hours and nine chapters. In order to examine the effects of the experiment on the students' change in both cognitive domain and affective domain, three

types of tests and two types of questionnaires were given and administered. The tests covered the basic and applied vocabulary ability respectively. The results of this study are summarized as follows: First, there were positive results in the students' affective domains. According to the post questionnaires, all students showed increased interest and self-confidence in learning vocabulary with storytelling.

Second, over ninety percent of the students responded that they were satisfied with learning vocabulary using storytelling is written Korean-English. According to the pre questionnaires, they showed no interest in study through storytelling. Moreover, all students' basic vocabulary ability improved enough to show the significant value in mean scores. In particular, storytelling has more positive effects on the high-level students than the low-level students, exemplified by the basic vocabulary ability test. However, there was no significant difference in applied vocabulary ability.

Third, the results showed that the students were satisfied with learning storytelling during the English camp. The results of the delayed-test show the scores are a little bit lower than the post-test, but they show a greater improvement than the pre-test.

To conclude, the findings show that using Korean-English storytelling English learners' literature can be a powerful learning method to enhance students' vocabulary ability. The results also show that learning vocabulary in this way has a positive effect on students' affective domain for learning English vocabulary. Further study of English Learners' Literature should be more widely developed by educational researchers and teachers to be efficiently applied to English Education.

# I. 서론

## 1.1 연구의 필요성 및 목적

지식기반 사회에서는 누가 얼마나 알고 있느냐 보다는 있는 지식을 잘 활용하고 이것을 바탕으로 새로운 지식을 창조해내는 능력을 발휘하는 창의적인 인재를 요구한다. 교직 생활 경험을 통해 다양한 수준의 영어 학습 아동들을 관찰하였는데, 영어 학습에 어려움을 느끼는 아동들의 주된 원인은 배경지식의 부족 및 이전 수준에서의 학습 결손으로 인한 학습어휘 및 문장에 대한 이해 부족에 기인한다는 것이다.

현재 영어 교과서에는 학년이 올라감에 따라 제시되는 학습용어의 양이 급증하고, 어렵고 추상적인 개념이 많이 등장하므로, 대부분 아동들이 초기 학습에서 가장 어려워하는 것은 학습어휘의 이해와 암기에 대한 어려움을 호소한다.

외국어 학습 영역에서 영어를 자연스럽게 익히고 도와주는데 다독만큼 중요한 역할을 하는 것이 없음은 여러 학자들을 통하여 이미 연구되었는데, 구체적으로 살펴보면 우선, 다독을 통하여 학생들은 단어 하나하나가 아닌 전체적인 문맥과 상황을 파악함으로써 지엽적인 정보보다는 폭넓은 사고력과 이해력, 관찰, 분석력을 키울 수 있게 된다. 이는 아주 미미한 세부 정보를 얻어서 완벽하게 이해하는 것과는 차이를 두게 되며 같은 형식의 문자들과 단어의 조합을 반복해서 하다보면 많은 양의 읽기 과정을 통해 그들의 단어 수준이나 독서 속도, 자신감에 좋은 영향을 끼친다고 하였

다.

따라서 학생들의 영어 학습 어휘의 이해와 암기를 도와줄 수 있는 해결책의 하나로, 스토리텔링(storytelling)을 활용한 영어수업을 생각해내었다. 스토리텔링이란, “이야기를 들려주는 활동”을 말하는 것으로, 모국어를 습득하는 과정에서 쉽게 접할 수 있는 모습인, 어머니가 아이와 함께 보고 듣고 느낄 수 있도록 다양한 활동들을 공유하면서 이야기를 들려주는 것을 일컫는다. 스토리텔링을 활용하여 단순 어휘암기가 아닌 여러 가지 상황을 제시하며, 그림이라는 비언어적 단서로 학습자의 호기심과 흥미를 자극하며 문맥이나 상황을 풍부하게 제공하는 영어 동화와 같은 이야기를 이용한 수업을 생각해 볼 수 있다. 학습자들이 이야기를 듣기 전과 후에 추측한 내용을 묻고 답하고, 들은 내용에 대하여 질문에 답하고, 그림으로 그려보거나 뒷이야기를 만들어 친구들에게 다시 들려주는 활동을 반복하면서 자연스럽게 언어를 습득하게 된다. 이러한 과정을 거치면서, 학습자들은 스토리텔링을 학습으로 생각하지 않고, 하나의 놀이로 받아들여지게 된다.

이러한 스토리텔링 적용 수업이 교과서에 따른 수업 방법보다 학습자를 위한 흥미 고취 및 영어 학습 능력 향상에 효과적인 교수법이라고 밝히고 있지만, 선행연구 분석 결과 문제점도 가지고 있다. 먼저, 영어 스토리텔링에 흥미를 갖지 못하는 학생들의 원인을 분석해보면, 영어로만 되어 있는 동화책에 거부감과 느껴, 읽기도 전에 부담을 느껴 읽기를 꺼려한다는 문제점이 있어, 이를 해결해야 할 방안이 필요하다. 또한 대부분의 스토리텔링에 관한 긍정적인 선행 연구들은 실험연구에만 그치고 있어, 학교현장의 교사들이 수업에 바로 적용하는데 한계가 있으며, 스토리텔링 수업을 위한 지속적이고, 구체적인 프로그램이 부족하다. 실제 초, 중, 고등학교에서 구입한 영어 도서의 대부분은 현 교육과정에서 제시한 어휘 수준을 벗어나 있으므로, 스토리텔링을 정규 영어 수업에 적용하고자 하는 교사들

을 위해 재구성이 필요 없이 수업에 활용할 수 있는 스토리텔링 교재가 많이 개발되어야겠다는 분석을 내렸다.

본 연구에서는 개정 초등 영어 교육과정에서 제시하는 필수어휘를 선별하여, 초등 3~5학년 단어를 기초로 하여 한글과 섞어 “Nana’s fantasy”라는 하나의 스토리로 제작하였다. 아동들의 호기심을 자극하여 이들의 상상력을 동원할 수 있는 판타지와 이야기의 주인공인 초등학생 ‘나나’와 자신을 동일시함으로써 창의력을 길러 주며, 교실에서 선생님과 친구들과 함께 이야기를 읽음으로써 사회적 경험의 공유와 함께 기뻐하고 슬퍼하는 과정이 즐겁기도 할 것이다. 또한 이 교재를 통하여 사회적 감성적 발달을 길러, 영어에 대해 더욱 호기심을 가지고, 공부에 더욱 매진하게 하는데 그 목적이 있다. 한글과 영어가 혼용된 이야기를 제공함으로써, 초등학생에게 처음부터 영어 원서로 접근하는 스토리텔링에 대한 부담감을 줄여주면서, 실제 영어 원서 스토리텔링을 접하기 위한 교량적 역할을 하여 학생들의 정의적 영역 향상을 기대하며, 재미있는 이야기를 통하여 동기를 얻고, 외국어를 학습하는데 있어 긍정적인 태도를 가지게 하는데 가장 큰 의의를 두었다.

또한, 영어 교육과정에 따라 교과서 진도를 맞춰야 하는 정규 수업시간 보다는 비교적 자유로운 주제와 교재를 택할 수 있고, 집중 교육이 가능한 단위학교 영어 캠프 기간을 활용하여 학생들이 단기간에 초등 필수영단어를 습득 할 수 있도록 연구를 설계하였다.

이에 본 연구에서는 초등 영어 교육에 있어 학생들에게 쉽고, 흥미로운 소재와 자료를 제공하는 방안으로, 영어캠프 기간 동안 스토리텔링을 영어 수업에 적용해보고 이 학습 방법이 영어를 학습하는데 미치는 효과를 검증해 보자 한다.

## 1.2 연구 과제

본 연구는 초등학교 영어 학습자들에게 흥미 있고 다양한 방법의 학습 경험을 제공하는 방안으로 교사가 직접 제작한 영어와 한글이 합쳐진 스토리를 이용하여 초등학교 필수 영단어를 지도해보고 이것의 효과를 검증해보기 위하여 다음의 연구 과제를 설정하였다.

첫째, ‘스토리텔링’을 통한 초등 필수 영단어 학습법이 학습자들의 요구에 부응하는 지도가 가능한지 검증한다.

둘째, 교사가 직접 제작한 한글과 영어가 합쳐진 스토리가, 영어 원서 스토리텔링과 비교하여 학습에 어떤 영향을 줄 수 있는지 검증한다.

셋째, 정규 수업 시간에 비해 짧은 영어 캠프 기간을 활용한 집중 교육이 학생들의 영어 학습 능력 신장에 미치는 영향과, 영어 캠프가 끝난 이후에도 학습효과가 얼마나 지속되고 있는지를 검증한다.

## 1.3 용어 정의

‘스토리텔링’(storytelling) 이란 일반적으로 ‘스토리(story) + 텔링(telling)’의 합성어로 ‘이야기를 들려주는 행위’(Oxford, 1989)이다. 즉 상대방에게 알리려는 바를 흥미롭고 생생한 이야기로 설득력 있게 전달하는 것을 말한다. 하지만 본 연구에서 사용되는 ‘스토리텔링’은 단순히 교사가 영어 원서를 읽어주는 것이 아니라, 연구자가 연구목표 도달을 위해 초등 필수 어휘를 포함하는 새로운 이야기를 제작하여, 학생들과 함께 읽어가는 활동으로 정의한다. 새롭게 제작된 이야기는 한글과 영어가 함께 혼합되어

한글 이야기 중간, 중간에 초등 필수 영어어휘가 나오므로써, 교사와 학생이 함께 책을 읽으면서 문맥 속에서 단어 의미를 유추할 수도 있어, 기존의 ‘스토리텔링’과는 다른 의미로 사용되어진다.

## 1.4 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 연구 대상은 부산 남구에 위치한 D초등학교의 영어캠프 신청자를 3~5학년 40명을 대상으로 실험 했으므로, 실험 대상 학생 수가 적어 추가적인 실험으로 많은 수의 학생에게 적용한 연구가 요구된다.

둘째, 영어캠프 기간 동안 실험을 진행했으므로, 연구 기간이 짧아 장기간의 학습능력 변화는 관찰하기 어려웠다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 2.1 초등 영어 어휘지도

#### 2.1.1 어휘의 개념

어휘는 글과 말을 이루는 의미를 가진 최소의 단위를 말한다. Allen(1983)은 인간이 삶을 영위하기 위해서 세상을 이루는 요소들에 이름이 필요하므로 이름 없이는 대상 체의 존재를 받아들이기 어려우므로, 이름이라 함은 삶을 이루는 필수 요소라 하였다. 따라서 어휘란 큰 의미에서 세상에 존재하는 유형과 무형의 사물 또는 상태와 현상을 말한다고 할 수 있다(이혜선, 2007). 어휘가 영어로 'vocabulary', 'word' 등으로 통용되고 하였다. 'vocabulary'는 언어에 들어 있는 단어의 총체나 사람이 알고 있는 단어의 총합을 의미하며, 'word'는 글이나 말로 나타내는 언어의 단위이므로 '단어' 또는 '낱말'을 일컫는다(배두분, 2002).

어휘라는 말로 사용되고 있는 각 용어들의 사전적 정의와 개념들을 살펴보면 어휘란 낱말 또는 단어 등 다른 의미를 갖지만, 일반적인 일상생활에서는 크게 구분이 없이 다루어지고 있다. 따라서 본 연구에서 어휘라 함은 낱말과 단어까지 포함하는 의미로 간주한다.

#### 2.1.2 어휘 학습의 중요성

어휘는 의사소통에 있어 매우 중요한 부분이며(Bachman, 1990), 외국어 학습의 시작 단계에서는 문법, 구조, 발음보다 어휘력이 의사소통에 있어 중요하다(Carter, 1998). 제7차 초등영어 교육과정에 따르면 영어학습의 목표는 '영어에 흥미와 자신감을 가지며, 의사소통을 위한 기본 능력을 기른다.'는 것이 그 목표이다(교육부, 1997). 즉, 초등 영어 학습의 목표는 기본적인 의사소통 능력 신장인데, 이를 위해 첫 단계에 필수적으로 요구되는 것이 어휘력이다.

우리나라의 영어 교육 과정을 보면, 5차까지는 문법 중심이었으나 6차부터는 개념과 기능 중심으로 바뀌었다. 그동안 문법과 언어구조를 중시 하였던 교과서 내용 또한 의사소통 중심으로 바뀌었고, 의미전달 측면의 중요성이 인식되면서 어휘에 대한 관심이 증가하고 있다. 특히나 외국어 학습의 시작 단계에서 의사소통 시 더 필요한 것이 문법이나 구조, 발음보다 어휘가 우위라는 사실은 외국어를 학습한 사람이라면 누구든 체험적으로 알 수 있다(이명희, 2004). 유용한 어휘의 지식은 의사소통에 있어 가장 기본이 될 수 있으며 특히, 초등학생들처럼 영어학습의 시작 단계에 있는 학생들에게는 기본적인 어휘 지도가 매우 중요하다(김진철 외 7인, 2005). 김영숙(2002)은 영어 교육의 목표는 의사소통 능력의 배양이며, 이를 위해서는 무엇보다 어휘력을 신장시키는 것이 중요하다고 하였다. 즉, 어휘에 대한 지식 없이는 원활한 의사소통이 어려워 의미를 이해하는데 어려움을 겪을 것이며, 학생들이 효과적으로 생각을 표현을 할 수 없기에 의사소통 하는데 있어 어휘는 매우 중요한 역할을 한다는 것이다.

또한, 언어교육에서 형식 보다는 내용적인 측면이 중요시되면서 점차 어휘 학습의 중요성을 강조하고 있는 추세이다. Carter(1998)는 어휘는 표현의 강력한 지표이며 실제 사용 시 어휘 선택의 실수는 통사상의 실수보다 더그럽게 취급되지 않는다고 주장하였고, Taylor(1990)는 외국어 학습

자와 교사로 구성된 집단에게 학습 시 필요한 것이 문법책인지 사전인지를 고르라는 질문을 던지자, 사전이라는 답이 훨씬 많았다는 사례에서 볼 수 있듯, 역시 어휘의 중요성을 역설하였다. 아동의 언어습득에 대해 꾸준히 연구해온 Clark(1993) 또한 어휘는 언어 습득의 중심이며, 출발점이라고 주장하였다.

이처럼 어휘에 관한 지식 없이 의미 있는 의사소통이 이루어지지 않으므로 어휘는 외국어를 학습하는데 있어 가장 중요한 측면이라 볼 수 있다.

### 2.1.3 초등 영어 어휘 지도 방안

어휘를 지도 할 때 문맥을 통하여 어휘의 의미를 배우는 것이 훨씬 효과적이라는 연구가 많다. Honeyfield(1977)는 문맥의 중요성을 강조하며 약 3,000개의 고 빈도 어휘를 알고 있는 학습자라도 20% 가량은 모르는 어휘를 접하게 된다고 하였다. 그러므로 어휘를 학습 할 때, 사전을 찾거나 단어장을 통째로 외우게 하는 것보다는 문맥 내에서 자연스럽게 뜻을 유추하도록 지도하는 것이 효과적인 지도법이라고 볼 수 있다. 또한 영어 학습의 시작단계인 초등학생들에게는 그림을 보고 어휘의 의미를 짐작하고 생각할 수 있도록 지도해야, 학생들이 부담을 느끼지 않는 효과적인 어휘 지도법이라고 권장하였다. 실제로도 어린이 동화나 읽기 책들은 문자보다 그림을 많이 이용하여 아동의 기억력과 이해력을 늘려주고 능동적인 어휘 학습 태도를 갖게 하여야 한다.

이 밖에도 학습자의 영어 능력 향상을 위한 다양한 창의적이고 새로운 방법들이 연구되고 있으나, 학습자의 연령이 높아질수록 입시에 대비한 듣기나 읽기 영역 위주의 수업과 시간의 부족으로 인해, 어휘력 향상을 위한 학습에는 여러 가지 제약이 있는 실정이다.

조미영(2003)은 3~4학년 때 배운 단어와 영어표현 등에 대한 복습 부족으로 학생들이 5학년부터 영어단어와 교육내용 이해에 어려움을 느낀다고 발표했다. 어휘력은 가장 기초가 되는 것이므로 학습자가 수업에 참여할 때 적극적으로 참여하여, 그 학습이 흥미롭고 유의미한 학습이 되도록 지도하여야 한다. 하지만 실제 교실에서의 어휘 학습은 암기 위주의 영어 학습을 위한 기초 활동으로 짧게 다루어질 뿐 어휘들 간에 연결이 되거나 재미있는 활동으로 지도하기에는 어려운 부분이 많은 실정이다.

영어를 처음 접하는 시작단계에서 재미있게 배우는 것이 무엇 보다 중요한 초등학생에게는 단어 학습이 단순히 교사가 단어의 정의나 예문을 알려주고 그것을 암기하도록 하는 주입식 교육이 아니라, 학습자가 흥미롭고 자연스럽게 단어를 체득할 수 있는 교육이 되어야 한다.

## 2.2 스토리텔링 적용 수업

책 읽기 경험은 어휘에 대한 효과적인 기억과 장기간 기억의 유지를 향상시키는데 효과를 보이고 있다. 장기간 기억 유지를 위한 반복 학습적 측면에서도 책을 읽는 것은 줄거리를 통해 어휘가 반복되어 나타남으로 많은 양의 어휘들이 자연스런 반복 학습을 가능케 한다. 또한 어휘 지도 측면에서도 책 읽기 과정을 거치며 문맥을 통하여 학습자들이 스스로 어휘의 의미를 유추함으로써 풍부한 어휘 지식을 습득하는 것을 보여주고 있다(이혜선, 2007).

Mason과 Krashen(1997)이 EFL 환경인 일본의 한 학급에서 실시한 연구결과에서도 영어에 전혀 관심이 없고 성적이 저조한 학생들도 쉽고 흥미로운 영어책부터 시작하여 다독을 시킨 결과, 놀랄만하게도 그 학생들이 열정적이고 더 높은 수준의 영어책까지 읽게 되었다는 사실을 발견했다.

이명심(2006)은 논문에서 영어동화 읽기를 활용한 영어 수업이 듣기 능력 및 학습 흥미도에 미치는 영향을 조사하였는데, 89%의 학생들이 교과서 위주의 수업 보다는 동화를 활용한 영어 수업을 선호하고 영어에 대한 흥미도 지속된다는 것을 보여주었다. 송은숙(2008)은 스토리텔링을 이용한 영어 수업은 학습자의 흥미도와 어휘력 향상에 긍정적 효과를 나타내었고, 스토리텔링을 활용한 학습이 일반적인 어휘 학습에 비해 형용사나 동사와 같은 어휘 학습에 더욱 효과가 있는 결과를 도출해내었다. 교과서 뿐 아니라 여러 가지 학습 자료를 활용하여 실시하는 스토리텔링 활용 학습경험은 초등학생들의 영어에 대한 흥미와 관심을 유발하는데 좋은 학습 방법 중 하나이다. 아동들은 누구나 다른 사람에게서 이야기 듣기를 좋아하며, 자신이 혼자서 책을 읽는 것 보다 타인에게 재미있는 이야기를 들을 때 더 집중을 잘하므로, 학습이라는 부담을 갖게 하는 것보다, 자연스럽게 어휘를 익힐 수 있는 스토리텔링 영어 학습을 활용하여 흥미를 갖게 하고 언어 능력을 향상 시키도록 해야 한다.

## 2.3 초등 영어 캠프

영어 캠프와 관련된 국내의 연구들로, 박유영(2012)은 우리나라의 영어 교육에 있어서 갖는 제약을 극복하기 위해 실용 영어를 향상 시킬 수 있는 방안 중 다양한 학습 전략 사용이 가능한 영어캠프를 하나의 효율적인 방안으로 선정했다. 박지혜(2006)는 3주간의 영어캠프에 참가한 초등, 중등학생을 대상으로 학습 동기, 학습 전략, 그리고 학업 성취도의 변화를 살펴본 결과, 캠프 전과 후의 설문과 시험을 통해 연구, 비교한 결과, 영어 캠프 식 단기간 몰입 학습이 초등학생의 영어 학습 동기를 크게 향상 시켰고, 학습 전략 활용 측면에서는 모두 주목할 만한 상승효과를 보였다.

영어캠프의 효과와 영향을 미치는 요인을 분석한 박연미 & 최연미 (2001)는 겨울방학 3주 반 동안 실시된 영어캠프 참여자인 초등학교 5,6학년 130명, 중고생 144명, 일반 16명 중 중학생들을 대상으로 연구를 실시하였다. 영어캠프 실시 직전과 캠프수료 직후에 실시한 듣기, 읽기, 쓰기에 대한 평가 점수 분석과 설문조사 결과, 학년별로 1학년이 가장 뚜렷한 성적향상을 보여주었으며, 단기 집중 캠프 형태가 성적향상에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

박효열(2003)은 3주간 영어캠프 프로그램에 참여한 초등학교 3~6학년 학생들을 대상으로 캠프직전과 직후의 설문과 시험을 통해 정의적 측면과 언어적 측면, 의사소통능력향상정도를 살펴보았다. 정의적인 측면에서 학생들의 흥미도 학습동기 및 참여도가 매우 높고 오류에 대한 부담감이 줄어들 발한 의사소통이 이루어지는 것으로 나타났으며, 언어적 측면에서도 네 가지 언어의 기능이 모두 습득되어 학교교육보다 더 나은 학습효과를 거들 뿐 아니라 학생들의 학습형태에도 변화를 주는 것으로 나타났다. 또한 활동중심 과업중심의 영어캠프 프로그램이 의사소통 능력 신장에 효과적이라는 결론을 도출해냈다.

신정안(2007)은 영어 단기 캠프 프로그램은 공교육에서 충분히 제공하기 어려운 영어적인 환경과 집중교육이 가능하고, 이로 인한 효과가 연구들을 통해 입증되었다면 정부차원에서 영어캠프를 보다 내실 있게 활성화 하는 방안을 모색할 필요가 있다고 보았다. 또한 우리나라에서 실시되었던 대부분 단기영어캠프 프로그램을 마친 학생들이 학습동기유발, 학습 성취도 향상의 긍정적인 효과를 거두고 있지만, 거의 모든 연구들이 영어캠프 체험 직후의 결과를 다루고 있을 뿐 캠프 체험 후 시간이 지나면서 일어나는 변화에 대한 부분은 등한시함으로써 영어캠프의 효과가 어느 시점까지 지속되는 지에 대한 연구가 많지 않으므로, 캠프 직후 뿐 아니라, 시간이

흐른 뒤에도 학생들의 변화 양상을 지켜볼 수 있는 연구가 필요하다 하겠다.

## 2.4. 선행 연구

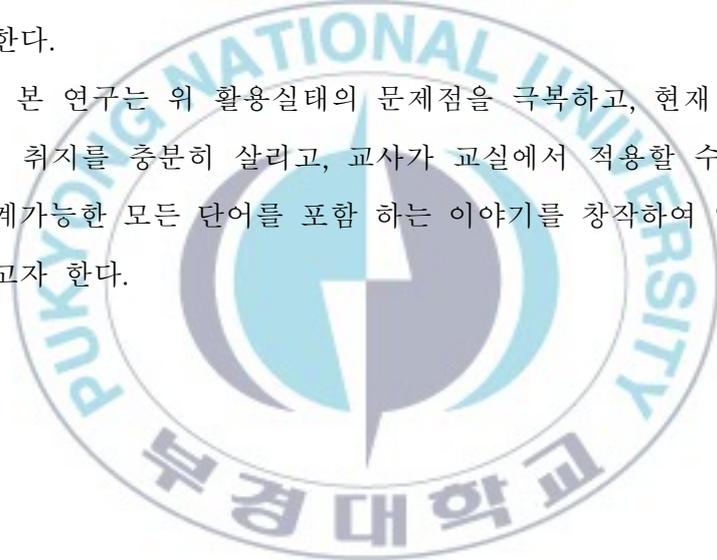
현재 까지 효과적으로 스토리텔링 학습법을 초등 영어 현장에 접목하려는 연구가 많이 있었다. 이들 연구 내용을 살펴보고 본 연구가 선행 연구들과 비교하여 어떤 면에서 차별성이 있는지 밝히고자 한다.

최수정(2006)은 스토리텔링 활용 영어 수업의 장점이 보고되지만 현장에서는 교육과정의 재구성 및 자료제작 등 현실적 제약이 따르므로 영어 동화책이나 실제적인 자료의 확보가 어려운 실정이라고 하였다. 김옥분(2006)은 스토리텔링을 활용한 초등영어 듣기 지도 연구에서 현장의 영어 교사들이 동화를 적용하여 구안한 재미있는 교수 학습지도 방법을 받아들인다면 자연스럽게 학생들의 의사소통 능력을 신장시킬 수 있고 영어과 학력도 전반적으로 높아 질 것이며, 교사들에게 재구성 없이 수업에 투입할 수 있는 스토리텔링 교재가 많이 개발되어야 한다고 주장하였다. 조영애(2009)는 교사 개인이 스토리텔링 자료를 수집하는 것이 어려운 실정으므로, 관련기관에서 각 학년과 단원별로 적용 가능한 적합한 스토리텔링 자료를 제시해주면 교사들이 수업하는데 많은 도움이 될 것이라고 하였다. 김성근(2001)은 초등학교의 정규 수업시간에 스토리텔링 중심 학습을 하는 것은 의사소통 능력 신장뿐만 아니라, 학생들의 정의적인 요인에도 긍정적인 영향을 주게 되어 영어 학습에 흥미를 가지고 자기 주도적 학습을 수행할 수 있게 한다고 주장하였다.

위의 연구에서 볼 수 있듯, 다양한 스토리텔링 학습 활동은 초등 영어 교육에 매우 효과적이며, 적절한 교과재의 재구성이 있다면 정규 교육시간에

도 활용될 수 있는 것으로 여겨진다. 교사들이 사용하고 있는 학교 영어 도서관 등에 비치된 영어 동화의 상당수는 현 교육과정에서 제시한 어휘 수준을 벗어나 있는데, 스토리텔링을 정규 영어 수업에 적용하려는 교사들을 위해 적절히 활용할 수 있는 교재가 많이 개발되어야 한다(김문희, 2000). 이처럼 스토리텔링 학습이 여러 가지 측면에서 학습에 효과적이라는 것은 잘 인식 하고 있으나, 이를 적용할 교수 책략이 부족하여 효과를 극대화하기가 어려운 실정이다. 그리하여 후속 연구에서 올바른 스토리텔링 기법을 적용한 모형이 개발되어 현장에 있는 교사와 학생들에게 도움이 되길 기대한다.

따라서 본 연구는 위 활용실태의 문제점을 극복하고, 현재 초등영어의 교육과정의 취지를 충분히 살리고, 교사가 교실에서 적용할 수 있도록 학년별로 연계가능한 모든 단어를 포함 하는 이야기를 창작하여 영어과 수업에 적용하고자 한다.



### Ⅲ. 연구 방법

#### 3.1 연구 대상

본 연구의 대상은 부산광역시에 위치한 D초등학교 3~5학년 2013 여름 영어캠프 신청자 40명(남자 19명, 여자 21명)을 대상으로 실시하였고, 영어 캠프 사전 어휘 쓰기 평가와 교사의 관찰 및 수행평가에 의거 수준별로 영어능력을 평가하여 수준 별로 A반, B반의 2개 반으로 20명씩 나누어 실시하였으며, 반 편성 결과는 다음 <표 1>, <표 2>와 같다. 비교 반을 따로 선정하지 않고 실험반만 선정하여 수준별 사전·사후·추후 검사를 통한 결과 변화 추이에 초점을 맞추었다.

<표 1> 연구 대상자 (학년 별)

	A 반 (상 반)	B 반 (하 반)	비율 (%)
3학년	5명	12명	42.5
4학년	3명	6명	22.5
5학년	12명	2명	35.0
전체	20명	20명	100.0

<표 2> 연구 대상자 (성 별)

학년	성별	A 반 (상 반)	B 반 (하 반)	비율 (%)
----	----	-----------	-----------	--------

3	남	2명	6명	20.0
	여	3명	6명	22.5
4	남	2명	5명	17.5
	여	1명	1명	5.0
5	남	3명	1명	10.0
	여	9명	1명	25.0
전체	남	7명	12명	47.5
	여	13명	8명	52.5

영어캠프 신청자를 대상으로 한 이유는, 다양한 스토리텔링 활동 학습을 적용할 수 있는 여유와 조건이 충분한 영어캠프를 적극 활용함으로써 더 효과적인 기대하였기 때문이다. 또한, 캠프 참가 학생들의 사전 영어 학습 정도를 알아보기 위해 사전 설문조사를 통하여 타 영어캠프 프로그램과 어학연수 경험 여부와 영어 공부를 시작한 시기를 조사하였는데, 결과는 아래와 같다.

**<표 3> 타 영어캠프 프로그램 및 영어권 국가 어학연수 경험 여부**

조사내용	인원	인 원 (명)	비율 (%)
타 영어프로그램 참가 경험	① 경험 있음	18	45.0
	② 경험 없음	22	55.0
영어권 국가 어학연수 경험	① 경험 있음	0	0.0
	② 경험 없음	40	100.0

<표 3>에서 보듯이, 타 영어 캠프 프로그램 참가 여부를 조사하였더니, 참가 경험이 있는 학생이 45%, 참가 경험이 없는 학생이 55%로 크게 차이가 없음을 알 수 있다. 국내 영어 캠프 프로그램이 많이 만들어져 점

차 활성화 되고 있어, 참여 수준이 높은 것으로 보이나, 영어권 국가에 가서 이루어지는 현지 어학연수는 참가자 전원이 경험 하지 못한 것으로 나타났다.

〈표 4〉 영어 공부 시작 시기

조사내용	인원	인 원 (명)	비율 (%)
영어공부 시작시기	① 1~5 세	8	20.0
	② 6~10 세	31	77.5
	③ 11세~	1	2.5

〈표 4〉에서 영어 공부를 시작한 시기는 유치원과 초등학교 입학시기와 비슷한 6~10세가 77.5%로 월등히 많으며, 영어 조기교육이 발달함에 따라 영유아기 부터 영어를 시작하는 학생들도 20.0%로 비교적 높은 수치를 나타내고 있다. 대부분의 학생들이 초등학교 입학 전 또는 저학년 때부터 영어 학습을 시작하여, 초등 정규 교육과정보다 훨씬 일찍 영어를 접한다는 것을 알 수 있다.

### 3.2 연구 도구

스토리텔링 학습 활동을 위한 아동들의 실태를 조사하기 위하여, 실험 사전 설문지를 이용하였으며, 학생들의 어휘 능력 향상도를 평가하기 위하여, 사전·사후·추후 검사를 실시하였다. 구체적인 분석 방법은 다음과 같다.

### 3.2.1 실태 조사 내용 및 분석

사전·사후·추후 지필 평가를 위한 연구 도구는 국정 교과서의 초등 필수 어휘 책자를 이용하였고, 영어 학습에 대한 설문지는 부산광역시 남부교육지원청(2013)의 2013 여름방학 영어캠프 프로그램 만족도 설문 조사양식을 바탕으로 제작 및 수정한 것으로 총 10문항으로 이루어져 있다.

본 연구의 연구 주제 및 실천 과제를 수립하기 위하여 7월 초, 영어 캠프 신청자 40명을 대상으로 ‘영어 학습 시 가장 어려운 분야’, ‘영어 학습 시 가장 자신 있는 분야’, ‘영어 학습 시 향상시키고 싶은 분야’, ‘자신이 생각하는 흥미로운 영어 학습 방법’ 등에 대하여 사전 설문 조사를 한 결과는 다음과 같다

〈표 5〉 영어 학습 시 가장 어려운 분야

조사내용	인원	인 원 (명)	비율 (%)
영어 학습 시 가장 어려운 분야	① 듣기	4	10.0
	② 말하기	5	12.5
	③ 읽기/독해	1	2.5
	④ 쓰기/작문	10	25.0
	⑤ 단어	12	30.0
	⑥ 문법	8	20.0

〈표 5〉에서 나타난 바로는, 학생들이 영어 학습 시 가장 어려워하는 분야가 단어 암기 30%로 가장 높은 결과를 나타내었으며, 뒤이어 쓰기, 문법 순으로 영어 학습에 어려움을 느꼈다. 많은 학생들이 영어 단어와 문법 위주로 암기하다보니, 심리적, 정신적으로 부담감이 크고, 그 부담감으로 인해 단어 습득의 방법을 암기로만 인식하고 있어 더욱 어려움을 느끼는

것으로 나타났다. 또한 자신이 머릿속으로 생각하는 것을 조리 있게 말과 글로 표현해내는 데 어려움을 느끼는 것을 알 수 있다.

**<표 6> 영어 학습 시 가장 자신 있는 분야**

조사내용		인원	인 원 (명)	비율 (%)
영어 학습 시 가장 자신 있는 분야	① 듣기		12	30.0
	② 말하기		9	22.5
	③ 읽기/독해		8	20.0
	④ 쓰기/작문		5	12.5
	⑤ 단어		4	10.0
	⑥ 문법		2	5.0

<표 6>에서 학생들이 영어를 학습 할 때 가장 자신 있는 분야는 듣기와 말하기 순으로 30%, 22.5%를 차지했다. 영어를 자주 듣고 접할 수 있는 환경과, 학교에서 치르는 시험이 듣기 위주의 시험이므로 시험 대비 학습을 위주로 하며, 그 분야에도 자신감이 생긴 것으로 보인다. 하지만 문법이나, 단어, 쓰기 분야의 자신감 정도는 비교적 낮은 편이다.

**<표 7> 영어 학습 시 가장 향상 시키고 싶은 분야**

조사내용		인원	인 원 (명)	비율 (%)
영어 학습 시 향상 시키고 싶은 분야	① 듣기		8	20.0
	② 말하기		4	10.0
	③ 읽기/독해		3	7.5
	④ 쓰기/작문		10	25.0
	⑤ 단어		12	30.0
	⑥ 문법		3	7.5

<표 7>은 학생들이 영어를 공부하면서 향상 시키고 싶은 분야를 알아 보았는데, 단어가 30%로 가장 높았고, 쓰기와 작문 능력 향상을 원하는 학생들이 25%로 비교적 높은 수치를 보였다. <표 5>의 결과에서도 볼 수 있듯이, 학생들이 단어 학습을 가장 어렵다고 생각하고 있으며, 향상 시키고 싶은 분야도 단어 분야 이므로, 학생들이 단어를 쉽고 재미있게 학습할 수 있도록 도와줄 수 있는 학습 방법이 필요하겠다.

**<표 8> 자신이 흥미를 느끼는 영어 학습 방법**

조사내용	인원	인원 (명)	비율 (%)
자신이 재미있다고 생각하는 영어 학습 방법	① 영어 노래	11	27.5
	② 영어 동화	0	0.0
	③ 영어 게임	19	47.5
	④ 기타 (요리, 체험학습 등)	10	25.0

여러 가지 학습 방법이 존재하는 영어 과목 중 학생들이 흥미를 느끼는 영어 학습방법은 영어게임 47.5%로 가장 높았다. 흥미 위주의 지루하지 않고, 역동적인 것을 좋아하는 초등학생들에게 영어로 하는 게임을 가장 재미있는 학습방법으로 선택했다. 뒤이어 영어 노래와 영어 요리 교실이 27.5%와 25%를 차지했다. 하지만 영어 동화를 재미있는 영어 학습 방법으로 선택한 아이가 없는 것으로 보아, 이는 평소 정규 수업시간에 흥미로운 스토리텔링을 하지 않았거나, 영어공부에 스토리텔링을 활용하지 않는 것으로 보인다. 이에 대한 대책으로 재미있는 영어 동화읽기로 단어 학습 중심의 스토리텔링 활동 프로그램을 구안해야 할 필요가 있다.

### 3.2.2 정의적 영역 검사

본 연구에서는 한·영혼용 스토리텔링 활용 학습에 대한 아동들의 흥미도와 학습 참여도, 만족도 등을 알아보기 위해 정의적 영역에 관한 문항을 연구 내용에 맞게 작성한 후 사용하였다.

먼저 사전 설문 내용은 연구 대상의 특질을 알아보기 위하여, 연령, 성별, 영어 학습 정도를 파악했으며 영어 학습 시 어려운 분야나 향상이 필요하다고 생각되는 분야를 크게 ‘듣기’, ‘말하기’, ‘읽기’, ‘쓰기’, ‘단어’, ‘문법’ 6개로 분류 하여 총 10문항을 제작하여 설문을 실시했다. 사후 설문 내용은 부산광역시 교육청(2013) 영어캠프 만족도 조사지의 예시 중에서 선별하여 알맞게 재구성하였다. 영어캠프에 관한 만족도 조사가 주를 이루었으며, 참가 후 영어 학습에 대한 자신감, 흥미도, 향상 정도 등에 정의적 영역에 관한 설문지를 10문항으로 구성하였고, 사후설문지 답지는 ‘매우 만족’, ‘만족’, ‘보통’, ‘불만’, ‘매우 불만’으로 5단계 구성을 하였다.

### 3.2.3 어휘 능력 검사

어휘 능력 검사는 ‘Nana’s Fantasy’에 나와 있는 초등 필수 영단어 중 선별하여 사전·사후·추후 단어 쓰기 평가지를 제작하였다. 초등 필수 영단어에서 수준 상 단어 20%, 중 40%, 하 40% 단어로 구성하여 시험을 실시하였으며, 어휘 능력을 평가하는 시험의 특성 상 단어의 알맞은 의미를 한글로 쓰는 문제 25문항, 영어로 쓰는 형태 25문항, 각 50문제씩 3번의 평가가 이루어졌다. 사전 평가, 사후 평가, 추후 평가의 문항 구성은 다음 <표 9>, <표 10>, <표 11>과 같다. 각 문항 당 배점은 2점으로 이 사전검사 결과를 토대로 실험집단을 상위집단과 하위집단으로 나누었다.

〈표 9〉 사전 평가의 문항 구성

레 벨	비 율 (%)	문항 번호 (번)
상	20	21~25, 46~50
중	40	11~20, 36~45
하	40	1~10, 26~35

〈표 10〉 사후 평가의 문항 구성

레 벨	비 율 (%)	문항 번호 (번)
상	20	1~5, 26~30
중	40	6~15, 31~40
하	40	16~25, 41~50

〈표 11〉 추후 평가의 문항 구성

레 벨	비 율 (%)	문항 번호 (번)
상	20	21~25, 46~50
중	40	11~20, 36~45
하	40	1~10, 26~35

스토리텔링 실험 실시 전 사전 평가를 통하여 학생들의 수준을 평가하고, 평가결과를 토대로 수준별 반 편성을 하였다. 캠프 마지막 날 사후 평가를 실시하여 실험 전·후 결과를 비교 분석 하여 스토리텔링 학습의 효과를 검증하였다. 학생들의 단어 학습에 대한 기억력이 얼마나 지속되는지 알아보기 위하여, 3주가 지나 개학 후 캠프 참가자들을 상대로 추후 평가를 실시하여 학습의 지속성을 분석하였다.

### 3.3 연구 기간 및 절차

총 연구 기간은 2013년 1월부터 11월(11개월)까지 이며, 본 실험 연구 기간은 2013년 7월22일부터 8월2일(2주)까지 D초등학교 여름 영어캠프에서 실시되었다.

첫째, 연구 계획 및 자료 수집 단계(2013.1 ~ 2013.6)로 스토리텔링과 관련된 다양한 학습 자료 수집, 분석하고, 초등 필수 어휘를 선별하여 새로운 이야기를 제작하였다.

둘째, 실험 수업 계획 단계(2013.7)에는 주제에 맞는 자료를 수집하고 연구계획을 설정하기 위하여, 영어캠프 신청자를 대상으로 영어 학습 경력, 흥미도, 의사소통 능력에 대한 자신감, 영어 학습태도 등에 대한 설문조사를 실시하였으며, 본 연구를 위한 레벨 테스트를 실시하여 반을 수준별로 2개로 나누었다.

셋째, 실험 수업 단계(2013.7.22. ~ 2013.8.2.)로 D초등학교 여름 영어캠프를 실시하여 계획에 따라 수업 안을 작성, 수업을 실시하고 수업 후에는 자기평가와 수업 내용 분석 방법이 병행 되었다. 영어 캠프의 마지막 날에는 어휘 능력을 알아보기 위해 사후 평가를 실시하였다.

넷째, 결과 분석 단계(2013.8 ~ 2013.11)로 2학기 개학 후 캠프 신청자들을 다시 모아 추후 평가를 실시하여, 학생들이 캠프동안 배운 어휘에 대한 기억력이 얼마나 지속되고 있는지를 평가하였으며, 연구기간 동안 이루어진 모든 자료와 결과를 분석하여 결론을 도출해냈으며, 스토리텔링 활용 수업이 영어 학습에 어떤 영향을 미치는지 분석 하였다.

### 3.4 실험 수업 설계 및 실제

### 3.4.1 실험 단계

실험 전 학습자들의 영어 학습과 관련된 실태 조사를 위하여 설문지를 실시하였다. 학습자들의 어휘력 향상 정도와 정의적 영역의 변화 정도를 알아보기 위하여 실험 전과 후에 어휘력 평가지와 정의적 태도 설문지를 사용하여 응답하게 하였다. 실험 설계 단계는 <표 12>와 같다.

**<표 12> 실험 설계 단계**

사전 검사 (7월)	실 험	사후 검사 (8월)	추후 검사 (9월)
① 실태 조사 및 정의적 영역 검사	스토리텔링을 통한 어휘 지도	① 정의적 영역 검사	① 어휘력 평가
② 어휘력 평가		② 어휘력 평가	

### 3.4.2 스토리텔링 학습 자료 개발

본 실험연구에 사용된 한글과 영어가 합쳐진 스토리는 부산 초등 영어 교육학회 소속 교사들이 직접 제작한 Nana's Fantasy라는 이야기를 토대로 분석 및 수정하여 학교 학생들의 수준과 흥미도를 고려하여 수정 및 재구성하였다.

초기 제작된 Nana's Fantasy는 총 10장으로 구성되어 있었으나, 단기 집중 영어캠프 10차시 프로그램 구성과 각 장에 나오는 단어의 분량을 비슷하게 맞추기 위하여 총 9장으로 수정하였다.

초등학생의 효과적인 영어 습득 및 의사소통 활동 신장을 돕기 위해, 실생활에서 자주 사용되고 영어 학습에 유용한 어휘를 권장 어휘로 정하여

제시하고 있는데, 이 권장 어휘 목록에 제시된 낱말의 대표형(headword)의 변이형(굴절어와 파생어 포함)은 다음 세부지침에 따라 신출어휘로 간주되지 않는다. 단, 일부 변이형은 초등 현장의 요구와 학습 중요도에 따라 권장 어휘 목록에 제시되었다(교육과학기술부, 1999).

Nana's Fantasy에 나오는 어휘들을 챕터별로 분류해 본 결과, 기본 어휘 목록에서 제외되는 단어들도 포함되어 있으나, 이야기의 흐름 상 필요한 단어이므로, 모두 포함 시키고, 어휘 목록에서 기본 어휘 목록에 포함되는 단어와 포함되지 않는 단어를 구분 지어 놓았다.

### 3.4.3 스토리텔링 학습 지도 모형

다음 <표 13> 은 교수법 및 학습법에 활용할 수 있는 스토리텔링 중심 교수·학습 모형을 구안한 일반 수업 모형이다.

**<표 13> Ellis와 Brewster의 3단계 모형**

스토리텔링 전 활동	기존 경험을 활성화하고 동기유발 하는 단계
스토리텔링 본 활동	사실적이고 재미있게 손짓 또는 몸짓으로 아동들의 주의를 끄는 단계
스토리텔링 후속 활동	이야기 만들거나 역할극 꾸미기를 통해 적용 하는 단계

<표 14 > 는 김영민(1996)의 이야기를 통한 수업모형으로써, 위 모형은 수업 단계에 따른 적합한 수업 활동과 자료를 수업 방법 또는 규모와 관련하여 예시로 나타낸 것이다.

〈표 14〉 김영민(1996)의 5단계 학습 모형

도입단계	흥미유발과 동기부여를 하는 단계. 주 활동은 제목만 보고 내용 유추하기. 그림 보고 이야기 내용 유추하기 등.
전개단계	이야기 소개하는 단계. 다양한 자료를 사용하여 이야기를 사실적으로 흥미롭게 들려주는 단계. 동영상, 파워포인트 자료, 음성파일, 스토리 북, 애니메이션 등의 자료를 활용하여 이야기를 들려주는 단계.
집중단계	교사가 의도한 학습이 이루어지는 단계. 새로운 지식을 도입하는 단계
확장단계	다양한 학습자들에게 여러 가지 방식의 학습 기회를 제공해주는 단계. 소집단 협동학습을 통해 아동들 간에 스스로 도움을 주며 문제를 해결 하도록 한다. 교사에 따라 여러 가지 창의적인 학습활동이 이루어지는 단계.
정리단계	수업활동을 마무리하는 단계. 간단한 학습지나 자료를 나누어 주고 학생들 스스로 해결하도록 하여, 수업 내용에 대한 이해 정도를 알아보는 단계.

### 3.4.4 수업 지도 과정

영어캠프 2주간 1교시에는 수준 상 반 학생들과 1시간 20분 수업을 했고, 2교시에는 수준 하 반 학생들과 1시간 20분 수업을 진행했다. 현 초등학교의 정규 수업 시간은 40분이지만 본 연구는 시간 관리가 비교적 탄력적인 영어 캠프 시간을 활용함으로써 차시별로 이야기 한 챕터씩 진도를 나가고, 그날 배운 내용과 관련된 여러 가지 활동들을 실시함으로써, 학생들이 충분히 그날 배운 어휘를 소화 시킬 수 있도록 했다. 스토리텔링 수업의 시작은 학생들이 마음을 편안하게 열어놓은 상태에서 이야기를 접하고, 호기심을 갖고 이야기에 집중하면서 교사와 함께 읽은 내용을 더욱 효

과적으로 이해하는 단계이다. 차시별로 제목이 있으므로, 학생들이 제목만을 보고 이야기 내용을 추측해보고 상상할 수 있게 도와준다. 한글과 영어가 혼용된 이야기 이므로 학생들이 영어로 된 동화를 처음 접할 때 보다 부담감을 덜 느껴 원서에 비해 쉽게 다가갈 수 있다.

영어 캠프 수업은 일반적인 영어 수업 시간보다 시간은 길지만, 수업 단계는 일반 수업 단계와 마찬가지로 도입, 전개, 정리 단계로 설계하였다

첫째, 도입 부분에는 요일, 날짜, 안부 등을 물으면서 시작한 후 스토리텔링 학습의 특성 상 전 차시와 내용이 계속 이어지는 내용이므로, 전 차시에 배운 이야기 내용을 떠올리며, 이번 차시에 전개될 이야기에 대해 자유롭게 상상하여 말하는 시간을 가지며, 워밍업을 한다.

둘째, 전개 부분에서는 본격적으로 교사와 함께 스토리를 읽으며, 단어를 익힌다. 처음부터 어휘를 외워야 한다는 부담을 주지 않도록, 자연스럽게 이야기의 흐름에 빠져들 수 있도록 실감나는 교사의 연기력과, 여러 가지 그림이 필요하다. 또한 이야기가 장면과 상황, 등장인물들의 생김새를 묘사하는 부분이 많이 나오기 때문에, 학생들의 이해를 돕기 위한 시각적 자료를 이용할 때도 이용하며, 학생들과 직접 주인공과 등장인물을 그려보며 학생들의 상상력을 더 펼쳐 이야기를 재미있게 읽을 수 있도록 하였다.

이야기를 한 번 읽은 후, 그 다음 활동으로 같은 모듬이나 파트너와 함께 다시 한번 이야기를 읽으면서 앞뒤 문맥을 통하여 영어 단어의 의미를 유추해보고 뜻을 적을 수 있도록 하였다. 학생들이 스스로 문맥 속의 단어의 의미를 토론하며 유추할 수 있는 시간을 제공한 후, 교사의 도움이 필요하면 함께 단어의 의미를 알아보면서 이야기 흐름에 맞게 단어의 의미를 파악할 수 있도록 도와준다.

스토리텔링이 끝나면, 그 다음 활동이 이어지는데, 이것은 차시별로 교사가 계획한 수업 내용에 따라 어휘를 익힐 수 있는 여러 가지 다른 방법

을 사용하였다. 다음 <표 15>는 2주간의 전체 영어 프로그램 구성안이다.

<표 15> 영어캠프 프로그램 구성

날짜	요일	차시	레벨	지도내용	영역	준비물
제1일 (07/22)	월	1	상	1. 개강식, 사진 평가 2. Nana's Fantasy 1	-	PPT
			하	1. 개강식, 사진 평가 2. Nana's Fantasy 1	-	PPT
제2일 (07/23)	화	2	상	1. Nana's Fantasy 2 2. 단어 카드 찾기, 빈칸 채우기 활동	말하기/ 쓰기	학습지, 단어 카드
			하	1. Nana's Fantasy 2 2. 단어 카드 찾기, 그림 색칠하기 활동	말하기/ 쓰기	학습지, 단어 카드
제3일 (07/24)	수	3	상	1. Nana's Fantasy 3 2. Scavenger hunt 활동	읽기/쓰기	학습지, PPT
			하	1. Nana's Fantasy 3 2. Scavenger hunt 활동	듣기/쓰기	학습지, PPT
제4일 (07/25)	목	4	상	1. Nana's Fantasy 4 2. 팝송 부르기, 빈칸 채우기	듣기/쓰기	PPT, 학습지
			하	1. Nana's Fantasy 4 2. 챗트 부르기	읽기/쓰기	PPT, 학습지
제5일 (07/26)	금	5	상	1. Nana's Fantasy 5 2. 신문, 잡지에서 배운 단어 찾기	읽기/쓰기	신문, 잡지, PPT
			하	1. Nana's Fantasy 5 2. 영어 도서에서 배운 단어 찾기	읽기/쓰기	영어 도서, PPT
제6일 (07/29)	월	6	상	1. Nana's Fantasy 6 2. 역할극 하기	말하기/ 듣기	역할극 준비물, PPT
			하	1. Nana's Fantasy 6 2. 역할극 하기	말하기/ 듣기	역할극 준비물, PPT
제7일 (07/30)	화	7	상	1. Nana's Fantasy 7 2. 'Banana grams'로 배운 단어 만들기	읽기/말하 기/쓰기	Banana grams
			하	1. Nana's Fantasy 7 2. 'Banana grams'로 배운 단어 만들기	말하기/ 읽기	Banana grams, 학습지
제8일 (07/31)	수	8	상	1. Nana's Fantasy 8 2. 내가 만약 나나라면? 이야기 만들기	말하기/ 읽기	학습지
			하	1. Nana's Fantasy 8 2. 내가 만약 나나라면? 이야기 만들기	읽기/말하 기/쓰기	학습지
제9일	목	9	상	1. Nana's Fantasy 9	읽기/듣기/	학습지

(08/01)				2. 뒷 이야기 만들어보기	쓰기	
			하	1. Nana's Fantasy 9 2. 각 장면을 다르게 표현해보기	말하기/ 듣기	학습지
제10 일 (08/02)	금	10	상	1. 사후 평가 및 설문지 2. 폐회식	-	PPT
			하	1. 사후 평가 및 설문지 2. 폐회식	-	PPT

### 3.5 자료 분석

어휘 능력 평가를 분석 및 처리하기 위하여 SPSS 통계분석 프로그램을 이용하였으며, 모두 신뢰도 95% 수준에서 처리하였다. 정의적 영역 평가는 문항별 백분율로 나타내어 사전·사후 결과를 비교했다.

첫째, 영어 학습에 대한 기초조사와 연구대상 특질을 알아보기 위한 설문 결과는 각 문항별 통계를 내어 백분율로 나타내었다.

둘째, 인지적 영역을 평가하기 위한 어휘 능력 평가는 세 종류로 나누어 실시하였는데 먼저 기본 어휘 능력 평가의 경우 사전, 사후, 추후 세 번에 걸쳐 실시하였으며, 세 가지 시험 결과 차이의 유의성을 알아보기 위해 상·하위 집단별로 나누어 T-검정을 실시하였다.

## IV. 결과 및 해석

### 4.1 정의적 영역 설문지 결과 및 논의

정의적 영역은 실험연구를 시작하기 전에 사전 설문을 실시하여, 연구대상의 특질을 분석하였으며, 실험 후에는 영어캠프기간 동안 느낀 만족도를 기본으로 하는 조사를 실시하였다.

〈표 16〉 영어 캠프 프로그램의 교재 및 자료의 적절성 여부

조사내용	인원	인 원 (명)	비율 (%)
영어 캠프 교재와 자료의 적절성	① 매우 만족	31	77.5
	② 만족	7	17.5
	③ 보통	2	5.0
	④ 불만	0	0.0
	⑤ 매우 불만	0	0.0

〈표 16〉에서는 영어 캠프 프로그램에 사용 된 'Nana's Fantasy' 교재의 만족도 정도를 알아보기 위한 설문을 실시하였다. 설문 결과 만족도 5점 만점에 4.55점으로 나타난 걸로 보아, 교재 선택이 학생들의 흥미를 유발시켰으며, 학습에 긍정적인 영향을 나타낸 것을 알 수 있다.

〈표 17〉 스토리텔링을 통한 어휘 학습법의 적절성 여부

조사내용	인원	인 원 (명)	비율 (%)

영어 단어를 이야기로 배우는 방법의 적합성	① 매우 만족	35	87.5
	② 만족	4	10.0
	③ 보통	1	2.5
	④ 불만	0	0.0
	⑤ 매우 불만	0	0.0

사전 설문조사에서 영어 동화를 흥미로운 학습법으로 채택한 학생이 0명이었던 것으로 보아, 학생들이 평소 스토리텔링 학습법에 관심과 흥미가 없다는 것을 알 수 있다. 하지만, 한글과 영어가 합쳐진 스토리텔링 학습법을 실시한 후 학생들이 생각하는 학습법이 적절한지 알아보는 설문조사에서 5점 만점에 4.75점의 결과가 나온 것으로 보아, 학생들이 학습법에 만족하고 적절하다고 생각하는 것을 알 수 있다.

<표 18> 영어 사용에 대한 자신감 향상도

조사내용	인원	인 원 (명)	비율 (%)
영어 캠프 참가 후 영어 사용에 대한 자신감 향상도	① 매우 만족	30	75.0
	② 만족	7	17.5
	③ 보통	3	7.5
	④ 불만	0	0.0
	⑤ 매우 불만	0	0.0

<표 18>은 영어 캠프 후 학생 개인의 참가 후 영어 사용에 대한 자신감 향상도를 알아보는 설문이다. 학생들이 스스로 자기 평가를 한 결과, 만족도 5점 만점에서 4.3점의 결과를 나타내고 있으므로, 학생들 스스로 자신감이 향상되었다고 생각하는 긍정적인 결과를 나타내고 있다.

**<표 19> 영어 학습에 대한 관심도**

조사내용	인원	인 원 (명)	비율 (%)
영어 캠프 참가 후 영어 학습에 대한 관심 향상 정도	① 매우 만족	31	77.5
	② 만족	6	15.0
	③ 보통	3	7.5
	④ 불만	0	0.0
	⑤ 매우 불만	0	0.0

<표 19>는 영어 캠프 참가 후 영어 학습에 대한 관심도가 높아졌는지를 알아보는 설문이다. 학생들이 스스로 자기 평가를 한 결과, 스토리텔링 학습법 이 후 영어 학습에 대한 관심도가 만점 5점에 4.3점의 결과를 보이는 것으로 보아 학생들의 관심도가 향상된 긍정적인 결과를 나타낸다.

**<표 20> 영어 캠프 참가 후 향상되었다고 생각하는 분야**

조사내용	인원	인 원 (명)	비율 (%)
영어 캠프 참가 후 향상되었다고 생각하는 분야	① 듣기	7	17.5
	② 말하기	7	17.5
	③ 읽기/독해	4	10.0
	④ 쓰기/작문	2	5.0
	⑤ 단어 암기	20	50.0
	⑥ 문법	1	2.5

사전 설문 조사에서 단어 암기 분야를 어려워한 것을 볼 수 있었는데, 어휘력 향상을 중심으로 스토리텔링 학습법을 실시한 결과 단어 암기 분야에서 가장 높은 만족도와 향상도를 나타낸다.

## 4.2 어휘 능력 평가 결과 및 논의

### 4.2.1. 전체 집단의 어휘 능력 평가 결과

한·영 혼용 스토리텔링 학습법이 초등학생들의 영어 어휘 능력 신장에 미치는 효과성을 알아보기 위하여 사전, 사후, 추후 세 차례에 걸쳐 기본 어휘 능력 평가를 실시하였다. 먼저 전체집단의 평가 결과를 제시하면 다음 <표 21>과 같다.

<표 21> 전체집단 사전·사후·추후 어휘 능력 평가 결과

	평균	N	표준편차	평균차이	t	df	p
사전검사	50.95	40	31.037	+12.042	-6.355	39	0.000
사후검사	63.05	40	32.118				
사후검사	63.05	40	32.118	-3.05	3.721	39	0.000
추후검사	60.00	40	29.279				
사전검사	50.95	40	31.037	+9.05	-4.89	39	0.001
추후검사	60.00	40	29.279				

<표 21>에 나타난 것처럼 100점 만점의 기본 어휘 능력 평가에서 사전, 사후, 추후 세 차례에 걸친 검사의 평균 변화 정도를 비교해 보면 사전 검사에 비해 사후 검사의 평균은 올랐으나, 사후검사에 비해 추후검사의 평균은 내렸음을 알 수 있다. 사후검사에서는 사전검사보다 12.042점으로 올랐고 추후검사에서는 사후검사보다 -3.05점으로 내려간 것을 알 수 있다. 유의수준은 사전검사와 사후검사 간의 비교는 .000, 사후검사와 추후검사 간의 비교는 .000으로 .05보다 낮게 나와 통계적으로도 유의미한 것으로

나타난다. 사전검사와 추후검사 간의 결과를 비교해 보면 전체집단의 평균이 9.05점으로 향상되었고 이는 유의수준 .001(<.05)로 통계적으로도 유의미한 것으로 나타났다. 이로써 스토리텔링 활용 학습이 전체집단 학생들의 기본적인 어휘 능력을 향상된 것으로 보아 긍정적인 영향을 미친 것을 알 수 있다.

#### 4.2.2. 상위 집단의 어휘 능력 평가 결과

사전 기본 어휘 능력 평가 결과에 따라 상위집단으로 분류된 학생들의 사전, 사후, 추후 평가 결과의 변화를 나타내면 다음 <표 22>와 같다.

<표 22> 상위집단 사전·사후·추후 어휘 능력 평가 결과

	평균	N	표준편차	평균차이	t	df	p
사전검사	74.90	20	18.382	+12.6	-6.233	19	0.000
사후검사	87.50	20	16.182				
사후검사	87.50	20	16.182	-4.9	4.707	19	0.000
추후검사	82.60	20	13.721				
사전검사	74.90	20	18.382	+7.7	-3.126	19	0.006
추후검사	82.60	20	13.721				

<표 22>에 나타난 것처럼 상위집단은 사후검사 결과가 사전검사에 비해 평균 12.6점이 높아지는 결과를 보였다. 그러나 사후검사와 추후검사의 결과 비교에서는 평균이 4.9점 하락함을 보여주었고 이는 유의도 .000(<.05)로 그 하락 정도가 유의미한 것으로 나타났다. 추후 검사에서는 사후검사에 비해 평균이 하락하였으나, 실험 전 실시한 사전 결과에 비해

서는 평균이 7.7점으로 향상 된 것으로 보아, 스토리텔링 활용 학습이 상위 집단 학생들의 기본적인 어휘 능력을 향상시키는 데에 긍정적인 영향을 주는 것을 알 수 있다.

#### 4.2.3. 하위 집단의 어휘 능력 평가 결과

사전 기본 어휘 능력 평가 결과에 따라 하위집단으로 분류된 학생들의 사전, 사후, 추후 평가 결과의 변화를 나타내면 다음 <표 23>와 같다.

<표 23> 하위집단 사전·사후·추후 어휘 능력 평가 결과

	평균	N	표준편차	평균차이	t	df	p
사전검사	27.00	20	20.78	+11.6	-3.535	19	0.002
사후검사	38.60	20	24.436				
사후검사	38.60	20	24.436	+1.2	-1.047	19	0.308
추후검사	37.40	20	22.272				
사전검사	27.00	20	20.78	+10.4	-3.723	19	0.001
추후검사	37.40	20	22.272				

표에 따르면 하위집단의 기본 어휘 능력 평가 결과는 계속적으로 향상 되었음을 알 수 있다. 특히 사전검사와 사후 검사의 결과를 비교해 보면 사전검사에 비해 사후검사의 평균이 11.67점으로 향상되었고 유의도 .002으로 그 향상 정도도 유의미하다고 할 수 있다. 또한 하위집단 학생들은 사후검사와 추후검사의 결과비교에서도 평균 점수가 1.2점이 향상되었다. 그러나 이러한 변화는 유의수준 .308로 .05보다 크게 나와 통계적으로 유의미 하지 않음을 알 수 있다. 또한 사전검사와 추후 검사의 비교에서도 평균이

10.4, 유의수준 0.001( $<0.05$ )으로 항상 정도가 유의미하다고 할 수 있다.



## V. 결론 및 제언

### 5.1 결론

본 연구는 부산에 소재하는 D초등학교 여름영어캠프 대상자를 대상으로 교사들이 직접 제작한 한글과 영어가 섞인 스토리를 이용한 스토리텔링 영어 수업이 학습자의 어휘력 향상에 미치는 효과와 더불어 정의적 영역에 어떠한 영향을 가져오는지 알아보는데 그 목적이 있다.

연구 문제의 해결을 위해 교사들이 직접 만든 스토리와, 어휘 지도 방안에 관한 선행 연구를 토대로 구체적인 지도 계획을 수립하고, 적용하였으며 연구자가 직접 수정, 제작한 실험도구인 Nana's Fantasy를 활용하여 사전검사, 사후검사, 추후검사를 실시하였다. 사전 기본 어휘 능력 평가 결과를 토대로 영어 캠프에 신청한 학생들을 성적 상위집단과 성적 하위집단으로 나누었으며, 실험 후에 사후 검사로 어휘 능력 평가를 실시하였다. 또한 실험이 끝난 후 한 달여의 기간이 지난 뒤에 추후 검사를 실시하여 학생들의 어휘 학습 기억력이 얼마나 지속되고 있는지 확인하였다.

실험집단의 사전, 사후, 추후 검사 간의 어휘 능력 변화 향상은 전체, 상반, 하반 수준별로 나누어 T-test를 통해 검증하였으며, 사후 만족도 테스트를 통하여 정의적 영역을 분석하였다.

본 연구를 토대로 도출한 결론은 아래와 같다.

첫째, 한·영 혼용 스토리텔링을 활용한 영어 어휘 수업은 아동의 학습에 대한 흥미도와 참여도를 향상시키는데 긍정적인 효과가 있었다. 이 결과는 학생들의 정의적 영역을 평가하는 설문조사의 만족도가 높은 수치를

나타내었을 뿐 아니라, 학생들의 단어 테스트 결과에 있어서 유의미한 차이를 나타낸 것으로 보아, 한·영 혼용 스토리텔링을 통한 초등 필수 영단어 학습법이 학습자들의 요구에 부응하는 지도가 가능하며, 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 사전 설문 조사 시 영어 동화를 읽는데 흥미를 느끼지 못한 학생들이 실험 처치 후 영어 동화를 이용한 스토리텔링 수업에 흥미를 보였으며, 사후 설문 조사 시 교사가 직접 제작한 한글과 영어가 합쳐진 스토리가, 영어 원서 스토리텔링 수업을 했을 때 보다, 훨씬 더 흥미롭고 이해가 빨라 수업을 따라가기가 쉬웠다고 응답한 것으로 보아, 초등 교육과정과 연계된 한글과 영어가 섞인 스토리를 이용한 스토리텔링이 학습에 긍정적인 영향을 주는 것을 알 수 있었다.

셋째, 정규 수업 시간에 비해 기간은 짧았지만, 단기간에 집중적인 영어 학습이 가능한 영어 캠프 프로그램을 통하여 학생들의 어휘 능력 향상과 정의적 영역 설문조사에서 만족도가 높은 것으로 보아 영어 캠프 기간을 활용한 집중 교육이 학생들의 영어 능력 신장에 미치는 영향이 긍정적이라는 것을 알 수 있다. 영어 캠프가 끝난 이후에도 학습효과가 얼마나 지속되고 있는지를 추후 검사를 통하여 검증해본 결과, 사후 검사에 비해 비교적 성적이 내렸지만, 사전 검사에 비해서는 월등한 향상 정도를 나타내었으므로 스토리텔링을 통해 학습한 어휘의 기억력이 지속되고 있음을 알 수 있다.

이상의 실험 연구 결과를 통하여, 영어단어를 한글과 섞어 만든 스토리를 활용한 영어 수업이 학습자의 어휘력 향상과 학습자의 영어에 대한 흥미도와 관심을 향상시키는데 있어 도움을 준다는 결론을 도출해 낼 수 있었다. 초등학교 저학년들에게 부담이 될 가능성이 있고, 자칫하면 영어에 대한 흥미를 감소시킬 수 있는 위험 요소를 제거하여 한글과 영어가 섞인

스토리텔링으로 위험부담을 줄였다. 학생들이 영어 어휘를 익히는데 있어 주입식 교육으로 단순히 어휘 암기나, 단순 반복으로 어휘를 익히는 것이 아니라, 재미있는 스토리를 함께 읽고 여러 가지 활동을 하면서 자연스럽게 익히는 것이 장기간 기억 유지에 효과적인 하나의 방법이며, 흥미롭고 쉽게 영어를 배울 수 있을 것으로 해석된다.

## 5.2 제언

본 연구는 한·영 혼용 스토리텔링 영어 수업 활동이 영어 어휘 능력 신장에 효과적임을 보여준바, 스토리텔링 활동이 영어 교육 현장에서 보다 효과적으로 활용되도록 다음과 같이 제언 하고자 한다.

첫째, 한글과 영어가 섞인 스토리를 활용하면서, 학생들이 영어 원서 스토리텔링에 비해 더 큰 흥미를 느꼈고, 영어 어휘를 흥미롭게 배울 수 있다는 만족도를 보였으나, 현장에서는 학생들이 활용할 수 있는 한글과 영어가 섞인 스토리는 구하기 어려운 실정이다. 소수의 교사들이 제작하는 것도 한계가 있으므로, 영어 교육 분야의 지속적인 관심과 투자로 다양한 스토리텔링 활용 수업을 위한 교재와 다양한 자료 개발이 필요하다.

둘째, 적용 어휘 능력 평가 결과에서 하위집단의 결과가 상위집단의 결과에 비해 향상도가 낮은 것을 볼 수 있다. 이는 단기간의 어휘 학습으로 향상 되는 것이 어렵다는 단적인 예이므로, 이에 알맞은 장기적인 효과적인 교수 학습방법이 적극적으로 개발, 적용되어야 할 것으로 보인다. 또한 하위 집단 학생들에게 올바른 학습 습관을 형성시키고, 적절한 동기유발로 지속적으로 성취감과 자신감을 느낄 수 있도록 독려하여 다음 수업에 대한 흥미와 참여도까지 높여주어야 한다.

셋째, 스토리텔링을 활용한 영어 수업에 관한 연구는 많지만, 다양한

스토리텔링 교재와 자료를 이용한 실질적인 스토리텔링 수업이 실제 교육 현장에서 보다 적극적이고 손쉽게 활용될 수 있도록, 이에 대한 후속 연구가 뒤따라야 할 것이라 생각한다.



## 참고 문헌

- 교육과학기술부. (1997). *초등학교 교육과정 해설(II)*. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학기술부. (1999). *초등학교 교육과정 해설(V)*. 서울: 교육과학기술부.
- 김문희. (2000). *스토리텔링이 초등학교 영어 학습에 미치는 효과*. 석사학위논문, 인천교육대학교 교육대학원, 인천.
- 김성근. (2001). *초등학교에서 skit 활용을 통한 의사소통 능력 신장 방법 연구*. 석사학위논문, 가톨릭대학교 교육대학원, 서울.
- 김옥분. (2006). *스토리텔링을 활용한 초등영어 듣기 지도 연구*. 석사학위논문, 광주교육대학교 교육대학원, 광주.
- 김진철, 고경석, 박약우, 이재희, 김혜련, 박기화, 박선호, 최희경. (2005). *초등영어교육*. 서울: 경문사.
- 김주영. (2010). *스토리텔링을 활용한 초등 영어 지도 방법 연구*. 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원, 대구.
- 김영숙. (2002). *초등 영어 어휘 교육*. 서울: 한국문화사.
- 김원희. (2000). *스토리텔링이 초등학교 영어 학습에 미치는 효과*. 석사학위논문, 인천교육대학교 교육대학원, 인천.
- 류정란. (2010). *스토리텔링 후 학습자 사전 제작 활동이 초등영어 어휘 능력 향상에 미치는 효과 연구*. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원, 서울.
- 문윤정. (2012). *이야기 노래를 활용한 영어 수업 모형의 개발 및 적용*. 석사학위논문, 경인교육대학교 교육대학원, 인천.

- 박지혜. (2006). *초등학생과 중학생 대상의 영어캠프를 통한 몰입프로그램의 효과 분석*. 석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 서울.
- 박유영. (2012). *영어 캠프가 학습자의 동기, 불안감, 학습 전략에 미치는 영향 : 공립학교 중학생을 중심으로*. 석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 서울.
- 박연미 & 최연미. (2001). 몰입 영어 교육 효과에 영향을 미치는 요인분석, *언어교육*, 17(1), 101-121.
- 박효열. (2003). *활동 중심 학습에 따른 어린이 캠프의 효율성*. 석사학위논문, 부산외국어대학교 교육대학원, 부산.
- 배두분. (1997). *초등학교 영어 교육*. 서울: 한국문화사.
- 배두분. (2002). *영어교육학 총론*. 서울: 한국문화사.
- 송은숙. (2008). *말하기 듣기 능력 향상을 위한 스토리텔링 적용 초등영어 프로그램 개발*. 석사학위논문, 서강대학교 교육대학원, 서울.
- 신경희. (2008). *초등학교 5학년 영어교육의 실태 및 개선 방안*. 석사학위논문, 청주교육대학교 교육대학원, 충북.
- 신정안. (2007). *단기간 영어 캠프 체험이 초등학생의 영어 학습에 미치는 영향*. 석사학위논문, 충북대학교 교육대학원, 충북.
- 염혜진. (2006). *스토리텔링을 활용한 말하기 능력 신장 방안 연구*. 석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 서울.
- 이명심. (2006). *동화 읽기를 활용한 초등 영어 학습이 듣기능력 및 흥미도에 미치는 영향*. 석사학위논문, 광주교육대학교 교육대학원, 광주.
- 이명희. (2004). *초등 영어 과정의 기본 어휘 목록에 관한 연구*. 박사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원, 서울.
- 이지영. (2012). *영어 동요를 활용한 영어 학습이 학습자의 어휘력 향상과 정의적 영역에 미치는 영향*. 석사학위논문, 부경대학교 교육대학원.

부산.

- 이혜선. (2007). *초등학생의 영어 책 읽기를 통한 어휘 학습 효과 분석*. 석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 서울.
- 임미영. (2010). *스토리텔링 중심의 수준별 수업이 초등 영어 학습에 미치는 효과 연구*. 석사학위논문, 광주교육대학교 교육대학원, 광주.
- 장미영. (2003). *이야기 자료 활용을 통한 특기적성 영어교육 프로그램의 모형개발 및 적용*. 석사학위논문, 인천교육대학교 교육대학원, 인천.
- 조미영. (2003). *영어발음교육을 위한 Phonics 적용에 관한 연구*. 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원, 서울.
- 조영애. (2009). *스토리텔링 적용을 통한 초등학교 아동들의 영어 학습 효과*. 석사학위논문, 대구교육대학교 교육대학원, 대구.
- 최수정. (2006). *Storytelling을 활용한 수준별 수업이 초등학생의 어휘력 향상에 미치는 효과*. 석사학위논문, 부산교육대학교 교육대학원, 부산.
- 한은미. (2012). *영어동화책을 활용한 초등학교 영어 읽기 부진 보정교육*. 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원, 서울.
- Allen, V. F. (1983). *Words, words, words*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Allen, V. F. (1983). *Techniques in teaching vocabulary*. New York: Oxford University Press.
- Bachman, L. F. (1990). *Fundamental consideration in language testing*. Oxford: Oxford University Press.
- Brinton, D., Snow, M. A. & Wesche, M. (1989). *Content-based approaches to second language teaching*. New York: Newbury House.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). White Plains, NY: Addison Wesley

Longman.

Carter, R. A. (1987). *Vocabulary: Applied linguistic perspectives*.  
London: Allen and Unwin.

Clark, E. (1993). *The lexicon in acquisition*. Cambridge: Cambridge  
University Press.

Cummins, J. & Swain, M. (1986). *Bilingualism in education: Aspects of  
theory, research and practice*. London: Longman.

Gange, R. M. (1974). *Essentials of learning for instruction*. New York:  
John Wiley.

Mason, B. & Krashen, S. D. (1997). *Extensive reading in English as a  
foreign language*. Oxford: Pergamon Press.

Met, M. & Rhodes, N. (1990). Elementary school foreign language  
instruction: Priorities for the 1990s. *Foreign Language Annals*,  
23(5), 433-444.

Patsy, M. & Spada, N. (1990). *How languages are learned* (2nd ed.)  
New York: Oxford University Press.

Taylor, L. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. NJ: Prentice Hall.

## 부 록

<부록 1> Nana's Fantasy .....	45
<부록 2> Nana's Fantasy 챕터별 초등필수 어휘 분류 .....	57
<부록 3> 기본 어휘 목록 제외 단어 .....	62
<부록 4> 사전 아동 실태 조사지 .....	64
<부록 5> 사후 만족도 조사지 .....	65
<부록 6> 사전 어휘 능력 평가지 .....	66
<부록 7> 사전 어휘 능력 평가 정답지 및 이원 목적분류표 .....	67
<부록 8> 사후 어휘 능력 평가지 .....	69
<부록 9> 사후 어휘 능력 평가 정답지 및 이원 목적분류표 .....	70
<부록 10> 추후 어휘 능력 평가지 .....	72
<부록 11> 추후 어휘 능력 평가 정답지 및 이원 목적분류표 .....	73
<부록 12> 사전 아동 실태 조사 결과 .....	75
<부록 13> 사후 만족도 조사 결과 .....	76
<부록 14> 사전·사후·추후 어휘 능력 평가 결과 .....	77

# 부 록

## 1. Nana's Fantasy

### Chapter 1. 보고 싶은 아빠!

“나나야! 오늘 저녁은 mom이 만든 pizza란다! 어서 와서 먹으렴!”

“야호! 신난다. 나는 세상에서 엄마가 만들어주는 피자가 제일 좋아!”

저녁을 너무 많이 먹어서 full한 나나는 dad의 전화를 기다렸다. tall한 아버지는 weekend 이면 bike를 타고 family를 보러 집으로 오신다. 그래서 sister과 나는 매일 주말만 되면 아버지가 오시기만을 손꼽아 기다린다. 따르릉~

“나나구나. 나나는 뭘 갖고 싶어? big boat? beautiful doll? 아님 재미있는 book? 아빠가 원하는 것 buy 해줄게.”

“난 다 필요 없어. 난 아빠만 있으면 fine이야. 아빠랑 놀꺼야. badminton을 칠까, 테니스를 할까, 아니지! 뭐니 뭐니 해도 baseball이 fun하지. Park에서 bat를 가지고 공을 땅~ 치는 재미! 아참! 주말에 zoo도 가보고 싶어!”

“그래그래, 이번 주말에는 동물원에 가도록 하자꾸나. 동물원에 가면 what이 제일 보고 싶니?”

“zebra가 제일 보고 싶어. 또 bear, dog, pig, cat, cow.. 이런 동물들 전부 보고 싶어.”

“그래, 그러자꾸나. 아빠가 이번 주 Saturday이나, Sunday에 갈테니, 날씨가 sunny면 outside로 꼭 놀러가자!”

“우와, 난 정말 happy해! 아빤 정말 nice한 아빠야! Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday야, 얼른 지나가고 토요일, 일요일이 얼른 오길. 이번 주말에 절대 snowy, windy, cloudy 하지 않았으면 좋겠어.”

## Chapter 2. 이상한 세계로

동물원에 갈 생각을 하니 갑자기 내가 우리 classroom에서 제일 like하는 boy도 함께 데려가고 싶었다. 그 아이는 Canada에서 이민 온 아이인데, China, Japan, Korea 등 여러 나라를 많이 가서 경험이 많아 재미있는 이야기를 참 많이 had 하고 있는 친구다.

‘이제 곧 vacation이 시작되고, 학교를 graduation하면 자주 볼 수 없을지도 모르는데.. 아빠에게 그 friend에 about해서 이야기 해볼까?’

아빠에게 숨기는 것이 있다고 생각하니 bad한 딸이 된 것 같은 기분이 들었다. 혼자 window를 보며 앉아서 아빠 생각을 하고 있는데,

“부스럭!”

쇼파 behind에서 이상한 소리가 들렸다.

갑자기 쇼파가 위로 jump하더니 쇼파 left 아래에 생긴 큰 구멍으로 나나가 빨려들어 갔다. 그리고 쇼파는 다시 제자리로 put하였다.

나나는 구멍으로 fast하게 떨어지며 귀가 sick 한것이 느껴졌다. house로부터 떨어지면서, 어딘지 모를 곳들을 pass하여 지구 중앙으로 가고 있는 듯했다. 내가 live할 수 있을까? 갑자기 sad해지고 부모님의 love이 그리웠다. 마치 홀로 home에 남겨진 것 같은 두려움이 엄습했다.

“나나야 어디 있니? holiday인데 아빠 오실거야.”

“내일 lesson에 late하지 않게 가방 챙겨놓으렴.”

엄마의 a lot of 잔소리가 멀리서 들려왔다.

“꿈!”

어딘가에 떨어진 나나는 정신을 잃고 말았다.

## Chapter 3. 낯선 곳에서의 첫 날

멀리서 kind해 보이고 안경을 포켓에 have하고 있는 puppy 한 마리가 신기하게 생긴 chair에 앉아 piano를 치고 있었다. he가 나나에게 와서 나

나를 발로 kick하며 소리쳤다.

“lady! Get up!”

나나는 really 깜짝 놀라서 눈을 떴다. 이상하게 생긴 동물이 그녀의 옆에 stand 해있었다. 그의 몸은 강아지였지만 rabbit처럼 긴 귀를 가지고 있었고, 마치 police officer처럼 uniform을 입고 있었다.

‘How 긴 시간이 지났을까? 여긴 도대체 어디지?’

마치 movie에서나 보던 장소였다.

“Hi, 내 name은 도글렛이에요. 빨리 ride해요. 집으로 가야 해요”

생김새는 이상하지만 speak 할 수도 있는 신기한 동물이라는 생각이 들었다. 그러자 그는 생똥맞게도 notebook에 타라고 했다. 그 공책은 Korean으로 적혀 있었다. 그가 공책을 read 하기 시작하자 공책이 very 빠르게 run하는 것이었다. 공책에 올라타자마자 얼마 지나지 않아 soon 그의 집에 도착했다. 그의 building에 도착하기 까지는 얼마 시간이 걸리지 않았다. 그의 집은 소름끼치도록 온통 red 색이었고 hundred의 ruler로 켄 듯 네모 반듯한 room으로 이루어져 있었다.

“먼저 우리 집에 온 걸 welcome해요.

1 floor 가장 끝에서 right쪽으로 틀면 파란 bedroom이 있었다. 그는 나를 그곳으로 이끌었다.

“나는 every day 이곳에서 이글핀을 meet려고 기다린답니다. 문은 make해야 해요. 벌써 부모님이 miss하군요.”

나나는 그의 말을 도무지 이해하지 못했다. 그의 파란 color의 침실은 이상하리만치 cold하였다.

“나는 thirsty하네요. 혹시 뭐 마실 것 없나요?”

그는 나에게 우유 한 cup을 건네주었다.

“무엇이든지 좀 eat해 두세요.”

그는 의자 under의 soccer ball모양 box를 가리켰다. 그 상자는 마치 art 작품 같았다. 반대쪽은 soccer공 모양이었다. 뚜껑을 열자 그 안에 또 cute한 case가 있었다.

“아라비코 아라비!”

케이스가 열리자 candy와 작은 cake조각들이 쏟아져 나오기 시작했다. 허기진 나는 마치 all 캔디와 케익을 한 번에 다 먹어 버릴 듯이 게걸스럽게 먹기 시작했다. 그때 도글렛이 말했다.

#### Chapter 4. 이글핀과 간띠무라 아줌마

“난 큰 새인 이글핀을 50 year 동안 here에서 기다렸어요. 그 새가 다시 돌아갈 길을 guide해 주죠. 실은 나도 어떻게 이곳에 왔는지 몰라요.”

나나는 그의 이야기를 계속 경청했다. 그는 아주 어릴 때 paper에 달랑 이름 하나만 write 된 채 이곳에 버려졌다고 한다. 그 card는 goat가 얼마 전 먹어버렸지만 말이다.

“당신이 지금 작은 girl이듯이 내가 처음 왔을 땐 나 also 작은 소년이었지요. 내 next to에서 머물러요. 내가 집에 갈 수 있게 help 할게요.”

나나는 그가 예전에 사람이었고, 붉은 저주의 마을로 떨어진 이 후 50년간 저녁 6시만 되면 밤의 붉은 저주로부터 안전한 파란 집에 머물러 있었음을 알았다.

“Go to bed하세요. Tomorrow을 위해서 편히 rest 해주세요.”

침대에 누웠지만, 난 get home하지 못할 수도 있을 것이란 두려움 속에서 떨며 early 잠자리에 들었다. 어디선가 들려오는 작은 소리에 surprise해 눈을 떴다. 여전히 침대 on에 있었다.

도글렛은 hair를 pink색 머리끈으로 질끈 묶고 desk에서 pencil과 ruler로 무언가를 그리고 있었다.

그리고는 pencil case in에 넣었다.

“좋은 morning 이에요! Yesterday는 잘 잤어요? 이 city는 저녁 6시 이후 부터 간띠무라 aunt만 조심하면 되요.”

“pardon?”

“성질도 급하셔라. 그건 차차 알게 될 거예요. 잠시 market이랑 bank에

좀 들렀다 올게요.”

지갑을 챙겨 들고 busy한 걸음으로 나간 도글렛은 나에게 breakfast를 차려 주기 위해서 슈퍼에서 egg와 pie를 사왔다.

아침을 먹으며 도글렛이 이야기 해주길, 간떠무라 아줌마도 예전에는 인간이었지만 나쁜 마음을 품고 이곳에 머무르다보니 조금씩 괴물로 변하였고 more 난폭해져서 살아있는 동물의 liver를 먹게 되었다고 한다. 그녀는 왼쪽 허리에 fork를 차고 창백한 face를 하고 저녁 6시 이후 street과 도시 하늘을 배회한다고 하였다.

## Chapter 5. 파티

아침식사 후 갑자기 도글렛은 나에게로 달려와 ask했다.

“오늘 evening에 시간 어때요? 나와 함께 party에 갈래요? My 사촌이 우리를 invite했거든요. 그는 매주 Friday마다 파티를 열어요. 거기가면 dance도 하고, delicious한 dinner도 즐길 수 있지요. 운이 좋다면 future의 남편을 볼 수 있을지도 몰라요.”

“그거 interesting 한데요? 좋아요. 같이 가요.”

나는 한껏 기대에 찬 목소리로 answer했다. Lunch를 마치고 난 후, 머리에 예쁜 hairpin을 꽂고, 예쁜 옷으로 갈아입었다. 도글렛도 flower이 달린 멋진 hat을 쓰니 아주 멋져 보였다. music이 흘러나오는 집 앞에 우리는 섰다. yellow 불빛이 흘러나왔다. wonderful해 보였다.

집안은 마치 고급 restaurant처럼 멋지게 꾸며져 있었다. 둥근 모양의 멋진 테이블 가운데에는 예쁜 vase가 놓여 있었고, expensive 해 보이는 spoon과 chopsticks가 나란히 준비되어 있었다.

집의 corner에서는 작은 concert가 열리고 있었다. 나와 비슷한 또래의 singer가 guitar를 치며 노래를 불렀다. Thirteen? Fourteen? Fifteen? 외모는 어리지만 몸매가 Model처럼 늘씬해서 그다지 younger 해 보이지는 않는다. 그녀의 목소리는 마치 bird가 지저귀는 소리 같아서 listen하고 있으

니 기분이 상쾌해지는 것 같았다. 노래가 끝나자 이번에는 잘 차려입은 pianist가 나와 멋진 피아노 연주를 했다. 이어서 violin 연주도 이어졌다. 그때 어이없게도 배경인 줄 알았던 post office에서 불이 나는 효과가 나더니 사건을 해결하러 온 nurse와 fire-fighter와의 로맨스가 시작되었다. 한편의 musical이 펼쳐졌다. 드디어 기다리던 맛있는 음식들이 나오기 시작했다. 여러 명의 cook 들이 우리를 위해 요리를 하고 있었다.

향긋한 냄새에 무언가를 먹길 want하듯이 도글렛의 nose가 별름거렸다. 맛있는 음식 냄새를 맡으니 나도 갑자기 hungry해졌다. 노릇노릇 잘 익은 turkey 요리, 레몬과 onion을 곁들인 fish구이, 달콤한 jam이 듬뿍 발린 먹음직스러운 bread, 게다가 내가 가장 좋아하는 chicken까지 차례로 준비되었다. 그리고 디저트로 grape, banana, orange, kiwi, apple 등의 여러 가지 과일과 달콤하고 바삭한 cookie가 마련되어 있었다.

“이건 돈을 내야 하나요? Dollar? 아니면 한국의 Won? 전 하나도 없는데...”

내가 울상을 짓자 도글렛이 말했다.

“나의 손님에게 돈을 받을 순 없죠. 이건 모두 공짜예요.”

그 말을 듣자 매우 기뻐했다. 아름다운 음악을 들으며 이렇게 훌륭한 음식을 먹고 있으니 마치 내가 queen이 된 것 같은 느낌이었다.

## Chapter 6. 도글렛의 사촌과의 만남

“도글렛!”

한명의 토끼강아지(이곳에서는 다 이런 모습을 하고 있었다.)가 two ears를 쫓긋 세우며 인사했다.

그는 도글렛의 cousin이었다.

“신사 숙녀 여러분, 오늘 밤 자리를 빛내주셔서 thank합니다. 모두들 잔을 들시다! 오늘 밤은 his도 hers도 아닙니다. 바로 yours 그리고 ours입니다! 아름다운 night이 되길 hope합니다.”

다들 eyes를 깜빡거리고 환호하며 yummy하게 음료를 들이켰다.

“친구를 한명 소개하지. 나나양! 인사를 해 주겠나?”

도글렛 사촌은 나를 자신의 맞은편에 앉혔다.

“Hello”

난 멧쩍게 일어서서 인사하고는 자리에 앉았다. 그리고 one knife를 테이블에 놓았다. 그는 마치 시인 같았다.

“wake하게! 친구여! 이것을 use할 수 있어야 하네. else 어떤 것도 아닌... 그래야 yourself를 집으로 돌려보낼 수 있을 거야. 잊지 말게. 설마 머릿속에 eraser가 있는 건 아니겠지? 기억해! 자네 homework네. 하하하!”

이 얘기를 마치고 그는 유유히 went했다. 나나는 창밖을 watch했다. 작은 불빛이 아른거렸다. 갑자기 가족들이 생각났다.

Father는 math선생님이셨다. Mother는 한 때 scientist를 꿈꿨던지라 요리도 매우 실험적이었지만 내 birthday면 언제나 she는 child들을 모아서 kitchen에서 통닭을 만들어 주셨다. Brother, 그는 신앙심이 깊어 church에서 살다시피 했다. 그리고 매일 mouth를 움직이며 something을 외우는 것처럼 중얼거리며 돌아다녔다. Grandfather, 그는 매우 short한 머리를 가지고 계셨다. 하지만 매일 아침 머리를 wash하고선 cool하다고 하셨다. 젊은 시절 pilot을 하시다가 driver로 바꾸셨다. Grandmother는 plant를 매우 사랑하는 분이셨다. 정성스레 water을 주어 가꾼 화분에 flower가 피면 늘 나에게 가장 먼저 show 해주셨다. Grandparents 의 warm한 손길이 너무나 그리워졌다.

‘There에서 다들 잘 지내고 있겠지..’

갑자기 가족들 생각에 together있지 못함이 눈물로 쏟아져 나왔다.

나는 눈물을 감추려 bathroom으로 달려갔다.

## Chapter 7. 간떠무라와의 만남

테이블로 돌아와 집으로 가기위해 도글렛과 함께 일어나려던 찰나!

Then 밖에서 headache을 일으킬 듯한 괴성이 hear했다.

“까악~! 까악~!”

“나는 원해~ 나는 원해~”

“Who지? Whose의 목소리가 이렇게 크지? 마치 호랑이 선생님이 class 시간에 angry한 것처럼?”

Helicopter가 귀 옆에서 울리는 것 같았다. 그 목소리는 이상하리만치 old 했으며 sing하는 듯한 운율을 가지고 있었다.

“난 원해~ 난 원해~”

놀라서 창밖을 보니 heavy한 몸체를 가진 이상한 동물이 도시의 건물과 타워 사이를 날아다니며, 하늘을 fly하고 있었다. fox처럼 쫓긋한 귀를 가진 plane를 닮은 그것은 마치 shopping하듯이 사람들을 toy처럼 낚아채고 있었다. 난 한눈에 간떠무라 아줌마임을 알아차렸다.

‘why 저런 짓을 할까.’

도글렛과 나는 table을 박차고 일어나 living room에서 집밖으로 뛰어나갔다. where로 갈지 몰라 우왕좌왕하는 사람들을 black 색깔의 다리로 마치 clean하듯이 한명씩 낚아채고 있었다. one, two, three, four, five, six....ten! 한 명씩 count하며 사람들을 낚아챘다. 사람들은 간떠무라 아줌마보다 훨씬 smaller 하고, short 했기 때문에, 힘을 쓸 방법이 없었다. 그녀의 힘은 점점 더 세졌고, 생김새도 흉측할 만큼 머리카락은 white 하고, long 했으며 징그러운 얼굴과는 다르게 두 개의 blue 눈을 가지고 있었다.

“날 따라와!! Let’s go!! 계속 move해야해.”

도글렛을 따라 야트막한 mount를 climb했다. 마치 hiking을 하듯이 계속 올라갔다.

그리고 그날 밤 몸을 피하기 위해 숲속에서 숨죽이며 밤을 지새웠다. 텐트가 없어서 도글렛과 함께 tree로 igloo 모양의 집을 만들어 안에서 자고 있으니 camping하는 느낌이었다. 너무 빨리 뛰어서 stomachache이 오는 것 같았다.

하지만 간떠무라 아줌마가 나타날지도 모른다는 걱정에 배 아픈 것도 있

고, 두려움에 떨다 잠이 들었다. 밤하늘의 star는 말없이 반짝였다.

## Chapter 8. 도글렛과의 추억

spring, summer, fall, winter... 수 백 date가 지나고, 몇 번의 season이 바뀌자, 어느덧 도글렛과 이곳에 온지도 10년이 훌쩍 지났다. 이전에 학교에서 만났던 teacher과, study 한 것들도 기억이 가물가물 해졌다. 그동안 도글렛과 이 곳 저곳 trip도 많이 다니면서, 꽤 많이 정이 든 것 같다. 이제 도글렛의 귀도 pretty하게 보였다. 서로 성격이 different해서 종종 다투기도 했지만 이 낯선 곳에서 도글렛의 help 없이는 난 아무것도 하지 못했을 것이다.

“Weather도 좋은데 우리 오늘 소풍 갈까? 점심으로 먹을 맛있는 hamburger와 sandwich를 잔뜩 싸들고 말이야.”

도글렛이 눈을 반짝거리며 말했다. 우리는 시원한 바다가 보이는 전망 좋은 곳에 자리를 잡고 앉아 햄버거와 샌드위치를 사이좋게 나눠먹으며 talk를 나누었다.

“나나야! 기억나니? last summer에 rainy한 날! 내가 umbrella를 챙겨서 bus stop으로 너를 마중가기로 약속했었는데 그만 길이 엇갈렸던 거 말이야.”

“당연히 기억나고말고! 그때 내가 비를 쫓딱 맞고 결국 감기에 걸렸었지. 네가 급히 doctor을 불러주어서 무사할 수 있었지!”

“그래. 내가 그때 얼마나 worry했다구~~”

“아니야. 나를 잘 care해주셔서 정말 고마웠어.”

“그래놓고선 겨울에 yacht를 탈 때는 오히려 아무렇지도 않았지. 갑자기 여기서 swim을 하질 않나, goldfish를 잡겠다고 fishing을 하질 않나.”

그리고 보니 그랬었다. 하도 심심했던지라 skate도 타고, snowing 할 때는 꼭 밖에서 snowman도 만들고, 주변의 indian 들과 함께 눈싸움도 했었다.

“참! 그리고 보니 예전에 내가 너에게 present했던 clothes를 wear하고 있구나! 내가 입기엔 사이즈가 small했는데 나나 네가 입으니 딱 보기 좋은걸~”

“그런데 내 몸도 bigger해지고 있나봐. 헐렁하던 옷이 이젠 딱 맞는 거 같

아. 그만큼 내가 이곳에 와서 생활한지도 제법 많은 시간이 흐른 거겠지?”

도글렛과 이런저런 이야기를 나누다보니 묘한 기분이 들었다. 내가 이곳에서 도글렛과 함께 지냈던 시간동안 우리 가족들은 어떻게 지내고 있었을까? 만약 고향에 있었다면 지금은 elementary 학교를 졸업하고 middle school에 갔을텐데... 아니, 어찌면 대학생이 become 했을지도 모르겠다. Parents의 모습은 어떻게 change했을까? 할머니, 할아버지는 건강히 잘 계실까? 가족들을 생각하니 또다시 눈에 눈물이 핑 돌았다.

### Chapter 9. 이곳을 탈출할 수 있을까?

그런 내 모습을 본 도글렛이 비밀스럽게 이야기를 꺼냈다.

“나나야! 10년에 딱 하루! 파란 방이 open하는 날이 있단다. 이 세계를 유지하는 특별한 ceremony가 열리는 날!”

도글렛은 파란 방이 열리는 그 날이 바로 today 새벽 seven시부터 1시간 동안이라고 했다. 도글렛은 sky에서 날아오는 이글핀의 다리에 매달려 가다가 green색의 들판이 나오면 그 들판에서 집으로 갈 수 있는 통로를 찾을 수 있다고 했다.

“그걸 왜 지금 에서야 speaking 해주는 거죠?” 나는 순간 화가 치밀어 올랐다.

“그건...” 도글렛이 한참을 망설인 후에 말했다.

“너랑 bye 하기 싫어서 그런 거야. 마치 네가 내 동생 같았거든. 함께 할 수 있어서 얼마나 glad했는지 몰라.”

나는 순간 얼굴이 hot 해졌다.

“그렇지만 더 longer하게 너를 붙잡을 수는 없겠구나. 이걸 take 하도록 해. 너를 for 한 거야.”

도글렛은 yo-yo와 오래된 칼을 내밀었다.

“날아가는 이글핀을 타기는 정말 힘든 일이야. First 문 근처로 낮게 내려올 때를 노려 this를 날리렴. Second, 그때 재빠르게 이글핀의 다리에 매달리면

돼. Third는 Brought한 칼로 이글핀의 brown색 다리를 잘라 들판으로 뛰어 내린 뒤, fourth로 xylophone 소리를 따라가면 train 모양의 robot을 찾을 수 있을 거야. 그 machine의 elbow가 너의 집으로 가는 통로를 여는 열쇠란다..”

나는 설명을 듣는 동안 멍해졌다. 내가 과연 can 수 있을까?

어느덧 해가 지고, 도글렛이 말한 그 시간이 되었다. 드디어 문이 열렸다.

“Sorry. 나나. 하지만 정말 즐거웠어!”

잠시 나를 watched 한 도글렛이 문 안으로 뛰어 들어가자 곧바로 문이 닫혔다. 잠시 후 문이 다시 열리자 문쪽 between으로 도글렛은 사라지고 없었다. 이글핀이 near로 다가왔다. 이제는 내 차례였다. 용기를 내어 이글핀의 다리에 매달렸다. 하늘을 나니 마치 하늘에서 skating이나 skiing을 하는 것 같았다. 구름을 통과할 땐 basketball을 play할 때 공이 된 기분처럼 즐거웠다.

푸른 들판이 나오자 난 손을 뻗어 칼을 뽑기 위해 손을 힘껏 내밀었다. 하지만 갑자기 problem이 발생했다. 마치 glue로 발라놓은 듯 칼집에서 칼이 안 나오는 것이었다.

“이런!”

science적인 방법을 다 동원해 보았으나 칼은 꿈쩍도 하지 않았다. 어느덧 이글핀은 다시 내가 날아왔던 문으로 turn 하고 있었다.

“안돼! 안돼! 다시 10년을 기다릴 순 없어! 안돼!!”

나나는 이글핀의 다리에서 벗어나려고 try하며 안간힘을 다 쏟았다. 하지만 swimming 하듯이 발버둥 치면 칠수록 이글핀의 다리는 나나의 목을 더 조여왔다. 점점 숨쉬기가 어려워졌다. 나나는 서서히 죽음으로 치닫는 자신을 발견했다.

“안 돼.. 헉.헉.....숨 쉬기가 너무 힘들어.. 아..... 이대로 죽는건가... 엄마. 아빠. 보고 싶어요. 엄마. 아빠. 잘 있어요.. 엄.....  
마.....ma'am”

“school 갈 준비는 다 됐니? school bag은 챙겼어? 오늘 bookstore도 들려야 하고 library가서 책도 bring해야 한다.”

이상하게 엄마의 목소리가 들린다.

눈을 떴을 때 나나는 소파에 누워있는 자신을 발견했다.

“아.. 다행이다. 꿈이야. 꿈 엄마!”

나나는 미친 듯이 엄마를 껴안으며 얼굴을 비벼 댔다. 내가 잘 도착한 걸 알면 도글렛은 congratulate 해 주겠지? 갑자기 도글렛이 보고 싶었다.

“참. 애도~ 꿈 꿔구나. 나나야. 아니 그런데 너 목에 이게 무슨 자국이니?”

나나는 거울로 달려갔다. 그 때 나나는 자신의 눈을 의심할 수밖에 없었다. 나나의 목에는 갈색 발톱자국이 선명하게 남아 있었다.



## 2. Nana's Fantasy 챕터 별 초등 필수 어휘 분류

Chapter 1		5	live
1	mom	6	like
2	boat	7	put
3	baseball	8	love
4	dog	9	boy
5	happy	10	friend
6	big	11	fast
7	beautiful	12	home
8	fun	13	jump
9	pig	14	about
10	full	15	sick
11	doll	16	holiday
12	park	17	bad
13	cat	18	house
14	bear	19	lesson
15	tall	20	window
16	book	21	from
17	bat	22	late
18	cow	23	behind
19	outside	24	pass
20	weekend	Chapter 3	
21	buy	1	kind
22	zoo	2	soon
23	bike	3	make
24	fine	4	soccer
25	what	5	have
26	family	6	really
27	zebra	7	name
Chapter 2		8	building
1	classroom	9	miss
2	vacation	10	ball
3	left	11	all
4	sad	12	puppy

13	rabbit	4	aunt
14	ride	5	pie
15	red	6	here
16	other	7	also
17	color	8	early
18	box	9	pardon
19	piano	10	guide
20	notebook	11	next
21	floor	12	surprise
22	cold	13	market
23	he	14	liver
24	uniform	15	paper
25	ruler	16	help
26	right	17	on
27	thirsty	18	in
28	art	19	bank
29	kick	20	write
30	how	21	hair
31	read	22	morning
32	room	23	busy
33	bedroom	24	face
34	cute	25	tomorrow
35	lady	26	pink
36	movie	27	yesterday
37	very	28	breakfast
38	welcome	29	street
39	everyday	30	goat
40	eat	31	rest
41	case	32	desk
Chapter 4		33	city
1	year	34	egg
2	girl	Chapter 5	
3	pencil	1	evening

2	future	35	nose
3	music	36	chicken
4	post office	37	dinner
5	turkey	38	hat
6	queen	39	spoon
7	party	40	hungry
8	*interesting	41	grape
9	yellow	Chapter 6	
10	corner	1	homework
11	model	2	she
12	nurse	3	mouth
13	onion	4	warm
14	answer	5	night
15	wonderful	6	knife
16	concert	7	something
17	fish	8	grandmother
18	kiwi	9	there
19	invite	10	cousin
20	lunch	11	hope
21	restaurant	12	wake
22	bird	13	watch
23	musical	14	birthday
24	jam	15	grandfather
25	apple	16	plant
26	hairpin	17	together
27	vase	18	thank
28	listen	19	use
29	want	20	restroom
30	bread	21	child
31	cookie	22	short
32	dance	23	weather
33	flower	24	bathroom
34	expensive	25	else

26	father	22	living room
27	kitchen	23	blue
28	wash	24	tree
29	math	25	class
30	brother	26	fox
31	cool	27	where
32	show	28	igloo
33	hello	29	angry
34	eraser	30	plane
35	church	31	black
36	pilot	32	count
Chapter 7		33	move
1	then	Chapter 8	
2	helicopter	1	spring
3	clean	2	month
4	stomachache	3	help
5	headache	4	swim
6	old	5	present
7	toy	6	become
8	short	7	fall
9	mount	8	date
10	much	9	umbrella
11	hear	10	goldfish
12	sing	11	season
13	why	12	wear
14	white	13	change
15	climb	14	study
16	star	15	doctor
17	who	16	small
18	heavy	17	trip
19	table	18	worry
20	long	19	pretty
21	fly	20	last

21	care	26	xylophone
22	snowman	27	problem
23	elementary	28	school
24	different	29	bookstore
25	summer	30	library
26	yacht	31	bring
27	indian	32	congratulate
Chapter 9			
1	open		
2	bye		
3	train		
4	between		
5	glue		
6	ceremony		
7	glad		
8	near		
9	science		
10	today		
11	hot		
12	machine		
13	turn		
14	elbow		
15	try		
16	sky		
17	take		
18	brown		
19	can		
20	basketball		
21	green		
22	for		
23	sorry		
24	play		
25	yoyo		

### 3. 초등 기본 어휘 목록 제외 단어

1. 생활주변에서 흔히 사용되는 낱말		20	first
1	badminton	21	second
2	banana	22	third
3	bus	23	fourth
4	cake	24	thirteen
5	card	25	fourteen
6	cup	26	fifteen
7	fork	27	hundred
8	guitar	28	won
9	hamburger	29	dollar
10	orange	30	Korean
11	pizza	4. 명사 복수 변이형	
12	robot	1	chopsticks
13	sandwich	2	grandparents
14	skate	3	ears
15	tennis	4	eyes
16	violin	5	parents
2. 인명, 지명, 국가명 등 고유명사		6	clothes
1	Canada	5. 형용사/부사 비교급과 최상급	
2	China	1	more
3	Japan	2	younger
4	Korea	3	older
5	X-ray	4	taller
3. 달, 요일, 기수, 서수, 단위		5	bigger
1	March	6	longer
2	May	7	smaller
3	June	8	faster
4	December	6. 인칭대명사의 변이형	
5	Sunday	1	mine
6	Monday	2	my
7	Tuesday	3	his

8	Wednesday	4	hers
9	Thursday	5	yours
10	Friday	6	ours
11	Saturday	7	yourself
12	one	8	whose
13	two	4	taller
14	three	5	bigger
15	four	6	longer
16	five	7	smaller
17	six	8	faster
18	seven	7. 행위자 변이형	
19	ten	1	pianist
2	singer	5	skating
3	fire fighter	6	snowing
4	police officer	7	fishing
5	scientist	8	speaking
6	driver	9	swimming
7	teacher	10	brought
8. 접두사/접미사 변이형		11	skiing
1	graduation	12	shopping
2	lucky	13	hiking
3	rainy	10. 그 외	
4	sunny	1	oops
5	windy	2	yummy
6	snowy	3	let's go
7	cloudy	4	would you
8	camping	5	a lot of
9. 동사 변이형		6	middle school
1	tired	7	Don't
2	had	8	school bag
3	watched	9	ma'am
4	went		

#### 4. 사전 아동 실태 조사지

<p>안녕하십니까?</p> <p>방학기간동안 영어에 관심을 갖고 영어캠프에 참가신청을 해주셔서 감사합니다.</p> <p>아래의 설문은 보다 나은 프로그램을 만드는데 도움을 주기 위해 의견을 모으기 위한 조사입니다. 여러분의 소중한 의견을 주시기 바랍니다.</p>
<p>1. 학년</p> <p>① 3( ) ② 4( ) ③ 5( ) ④ 6( )</p> <p>2. 성별</p> <p>① 남( ) ② 여( )</p> <p>3. 다른 영어프로그램에 참여한 경험이 있습니까?</p> <p>① 다른 영어 프로그램 또는 영어캠프 참가 경험 있음( )</p> <p>② 경험 없음( )</p> <p>4. 어학연수를 다녀온 경험이 있습니까?</p> <p>① 경험 있음( 기간( )) ② 경험 없음( )</p> <p>5. 몇 살 때부터 영어 공부를 시작했나요?</p> <p>① 1~5세( ) ② 6~10세( ) ③ 11세~( )</p> <p>6. 자신이 가장 어려워하는 분야는?</p> <p>① 듣기( ) ② 말하기( ) ③ 읽기( ) ④ 쓰기( ) ⑤ 단어( )</p> <p>⑥ 문법( )</p> <p>7. 자신이 가장 자신 있는 분야는?</p> <p>① 듣기( ) ② 말하기( ) ③ 읽기( ) ④ 쓰기( ) ⑤ 단어( )</p> <p>⑥ 문법( )</p> <p>8. 자신이 가장 향상시키고 싶은 분야는?</p> <p>① 듣기( ) ② 말하기( ) ③ 읽기( ) ④ 쓰기( ) ⑤ 단어( )</p> <p>⑥ 문법( )</p> <p>9. 영어를 배울 때 가장 재미있다고 생각 하는 방법은?</p> <p>① 영어노래( ) ② 영어동화( ) ③ 영어게임( ) ④ 기타( )</p> <p>10. 영어캠프 때 배우고 싶은 것이 있다면, 써 봅시다.</p>

## 5. 사후 만족도 조사지

안녕하십니까?  
 방학기간동안 영어에 관심을 갖고 영어캠프에 참가신청을 해주셔서 감사합니다.  
 아래의 설문은 보다 나은 프로그램을 만드는데 도움을 주기 위해 의견을 모으기 위한 조사입니다. 여러분의 소중한 의견을 주시기 바랍니다.

---

1. 영어캠프 프로그램의 교재와 자료는 여러분들에게 적절합니까?  
 ① 매우만족( )    ② 만족    ③ 보통( )    ④ 불만( )    ⑤매우불만( )

2. 영어 단어를 이야기로 만들어 배우는 방법이 유익했나요?  
 ① 매우만족( )    ② 만족    ③ 보통( )    ④ 불만( )    ⑤매우불만( )

3. 원어민 영어선생님의 수업방식은 유익합니까?  
 ① 매우만족( )    ② 만족    ③ 보통( )    ④ 불만( )    ⑤매우불만( )

4. 한국인 영어선생님의 수업방식은 유익합니까?  
 ① 매우만족( )    ② 만족    ③ 보통( )    ④ 불만( )    ⑤매우불만( )

5. 캠프시설은 만족스럽습니까?  
 ① 매우만족( )    ② 만족    ③ 보통( )    ④ 불만( )    ⑤매우불만( )

6. 원어민 영어선생님의 영어사용을 이해합니까?  
 ① 아주 잘 이해( )    ② 잘 이해    ③ 보통( )    ④ 어려움( )  
 ⑤ 전혀 이해하지 못함( )

7. 영어캠프에 참가 후 영어 사용에 대한 자신감이 높아졌나요?  
 ① 매우높아짐( )    ② 높아짐    ③ 보통( )    ④ 높지 않음( )  
 ⑤전혀 높아지지 않음( )

8. 영어캠프에 참가 후 영어 학습에 대한 관심이 향상되었습니까?  
 ① 매우향상( )    ② 향상    ③ 보통( )    ④ 향상되지 못함( )  
 ⑤전혀 향상 되지 못함( )

9. 영어캠프에 참가 후 어떤 부분이 향상 되었나요?  
 ① 듣기( )    ② 말하기( )    ③ 읽기( )    ④ 쓰기( )    ⑤ 단어( )  
 ⑥문법( )

10. 영어캠프에 대한 전체적인 만족도는 어떠한가요?  
 ① 매우 만족( )    ② 만족( )    ③ 보통( )    ④ 불만족( )

6. 사전 어휘 능력 평가지

## 2013 여름 영어캠프 Word Test 1

제한시간 40분    제    학년    반    번    이름    \_\_\_\_\_

1. 알고 있는 단어의 뜻을 적으세요.

단어	뜻	단어	뜻	단어	뜻
1. ball		11. eat		21. different	
2. fun		12. swim		22. between	
3. have		13. park		23. machine	
4. doll		14. friend		24. vacation	
5. open		15. old		25. graduation	
6. bye		16. bedroom			
7. pig		17. in			
8. tree		18. under			
9. mom		19. school			
10. sorry		20. livingroom			

2. 알고 있는 단어를 영어로 적으세요.

뜻	영어	뜻	영어	뜻	영어
1. 곰		11. 가족		21. 오늘	
2. 양파		12. 예쁜		22. 의사	
3. 꽃병		13. 의자		23. 장난감	
4. 여동생		14. 상자		24. 내일	
5. 기차		15. 선생님		25. 맛있는	
6. 포도		16. 부엌			
7. 좋아하다		17. 숙제			
8. 동물원		18. 피아노			
9. 색깔		19. 거실			
10. 사과		20. 수학			

7. 사전 어휘 능력 평가 정답지 및 이원 목적 분류표

문항 번호	정 답	문항 난이도	출제 학년	평가기준
1	공	하	3 학년	하(40%) - 3학년
2	재미있는	하	3 학년	
3	가지다	하	3 학년	
4	인형	하	3 학년	
5	열다	하	3 학년	
6	안녕, 잘가	하	3 학년	
7	돼지	하	3 학년	
8	나무	하	3 학년	
9	어머니	하	3 학년	
10	미안해	하	3 학년	
11	먹다	중	4 학년	중(40%) - 4,5학년
12	수영하다	중	4 학년	
13	공원	중	4 학년	
14	친구	중	4 학년	
15	늙은	중	4 학년	
16	침실	중	5 학년	
17	안	중	5 학년	
18	아래	중	5 학년	
19	학교	중	5 학년	
20	거실	중	5 학년	
21	다른	상	6 학년	상(20%) - 6학년
22	사이에	상	6 학년	
23	기계	상	6 학년	
24	방학	상	6 학년	
25	졸업	상	6 학년	

문항 번호	정 답	문항 난이도	출제 학년	평가기준
1	bear	하	3 학년	하(40%) - 3학년
2	onion	하	3 학년	
3	vase	하	3 학년	
4	sister	하	3 학년	
5	train	하	3 학년	
6	grape	하	3 학년	
7	like	하	3 학년	
8	zoo	하	3 학년	
9	color	하	3 학년	
10	apple	하	3 학년	
11	family	중	4 학년	중(40%) - 4,5학년
12	pretty	중	4 학년	
13	chair	중	4 학년	
14	box	중	4 학년	
15	teacher	중	4 학년	
16	kitchen	중	5 학년	
17	homework	중	5 학년	
18	piano	중	5 학년	
19	livingroom	중	5 학년	
20	math	중	5 학년	
21	tomorrow	상	6 학년	상(20%) - 6학년
22	doctor	상	6 학년	
23	toy	상	6 학년	
24	tomorrow	상	6 학년	
25	delicious	상	6 학년	

8. 사후 어휘 능력 평가지

## 2013 여름 영어캠프 Word Test 2

제한시간 40분    제    학년    반    번    이름    \_\_\_\_\_

1. 알고 있는 단어의 뜻을 적으세요.

단어	뜻	단어	뜻	단어	뜻
1. different		11. bedroom		21. bye	
2. between		12. in		22. pig	
3. machine		13. under		23. tree	
4. vacation		14. school		24. mom	
5. graduation		15. livingroom		25. sorry	
6. eat		16. ball			
7. swim		17. fun			
8. park		18. have			
9. friend		19. doll			
10. old		20. open			

2. 알고 있는 단어를 영어로 적으세요.

뜻	영어	뜻	영어	뜻	영어
1. 오늘		11. 부엌		21. 포도	
2. 의사		12. 숙제		22. 좋아하다	
3. 장난감		13. 피아노		23. 동물원	
4. 내일		14. 거실		24. 색깔	
5. 맛있는		15. 수학		25. 사과	
6. 가족		16. 꿈			
7. 예쁜		17. 양과			
8. 의자		18. 꽃병			
9. 상자		19. 여동생			
10. 선생님		20. 기차			

9. 사후 어휘 능력 평가 정답지 및 이원 목적 분류표

문항 번호	정 답	문항 난이도	출제 학년	평가기준
1	다른	상	6 학년	상(20%) - 6학년
2	사이에	상	6 학년	
3	기계	상	6 학년	
4	방학	상	6 학년	
5	졸업	상	6 학년	
6	먹다	중	4 학년	
7	수영하다	중	4 학년	
8	공원	중	4 학년	
9	친구	중	4 학년	
10	늪은	중	4 학년	
11	침실	중	5 학년	중(40%) - 4,5학년
12	안	중	5 학년	
13	아래	중	5 학년	
14	학교	중	5 학년	
15	거실	중	5 학년	
16	공	하	3 학년	
17	재미있는	하	3 학년	
18	가지다	하	3 학년	
19	인형	하	3 학년	
20	열다	하	3 학년	
21	안녕, 잘가	하	3 학년	하(40%) - 3학년
22	돼지	하	3 학년	
23	나무	하	3 학년	
24	어머니	하	3 학년	
25	미안해	하	3 학년	

문항 번호	정 답	문항 난이도	출제 학년	평가기준
1	today	상	6 학년	상(20%) - 6학년
2	doctor	상	6 학년	
3	toy	상	6 학년	
4	tomorrow	상	6 학년	
5	delicious	상	6 학년	
6	family	중	4 학년	
7	pretty	중	4 학년	
8	chair	중	4 학년	
9	box	중	4 학년	
10	teacher	중	4 학년	
11	kitchen	중	5 학년	중(40%) - 4,5학년
12	homework	중	5 학년	
13	piano	중	5 학년	
14	livingroom	중	5 학년	
15	math	중	5 학년	
16	bear	하	3 학년	
17	onion	하	3 학년	
18	vase	하	3 학년	
19	sister	하	3 학년	
20	train	하	3 학년	
21	grape	하	3 학년	하(40%) - 3학년
22	like	하	3 학년	
23	zoo	하	3 학년	
24	color	하	3 학년	
25	apple	하	3 학년	

10. 추후 어휘 능력 평가지

## 2013 여름 영어캠프 Word Test 3

제한시간 40분    제    학년    반    번    이름    \_\_\_\_\_

1. 알고 있는 단어의 뜻을 적으세요.

단어	뜻	단어	뜻	단어	뜻
1. ball		11. eat		21. different	
2. fun		12. swim		22. between	
3. have		13. park		23. machine	
4. doll		14. friend		24. vacation	
5. open		15. old		25. graduation	
6. bye		16. bedroom			
7. pig		17. in			
8. tree		18. under			
9. mom		19. school			
10. sorry		20. livingroom			

2. 알고 있는 단어를 영어로 적으세요.

뜻	영어	뜻	영어	뜻	영어
1. 오늘		11. 부엌		21. 포도	
2. 의사		12. 숙제		22. 좋아하다	
3. 장난감		13. 피아노		23. 동물원	
4. 내일		14. 거실		24. 색깔	
5. 맛있는		15. 수학		25. 사과	
6. 가족		16. 꿈			
7. 예쁜		17. 양과			
8. 의자		18. 꽃병			
9. 상자		19. 여동생			
10. 선생님		20. 기차			

11. 추후 어휘 능력 평가 정답지 및 이원 목적 분류표

문항 번호	정 답	문항 난이도	출제 학년	평가기준
1	공	하	3 학년	하(40%) - 3학년
2	재미있는	하	3 학년	
3	가지다	하	3 학년	
4	인형	하	3 학년	
5	열다	하	3 학년	
6	안녕, 잘가	하	3 학년	
7	돼지	하	3 학년	
8	나무	하	3 학년	
9	어머니	하	3 학년	
10	미안해	하	3 학년	
11	먹다	중	4 학년	중(40%) - 4,5학년
12	수영하다	중	4 학년	
13	공원	중	4 학년	
14	친구	중	4 학년	
15	늙은	중	4 학년	
16	침실	중	5 학년	
17	안	중	5 학년	
18	아래	중	5 학년	
19	학교	중	5 학년	
20	거실	중	5 학년	
21	다른	상	6 학년	상(20%) - 6학년
22	사이에	상	6 학년	
23	기계	상	6 학년	
24	방학	상	6 학년	
25	졸업	상	6 학년	

문항 번호	정 답	문항 난이도	출제 학년	평가기준
1	today	상	6 학년	상(20%) - 6학년
2	doctor	상	6 학년	
3	toy	상	6 학년	
4	tomorrow	상	6 학년	
5	delicious	상	6 학년	
6	family	중	4 학년	
7	pretty	중	4 학년	
8	chair	중	4 학년	
9	box	중	4 학년	
10	teacher	중	4 학년	
11	kitchen	중	5 학년	중(40%) - 4,5학년
12	homework	중	5 학년	
13	piano	중	5 학년	
14	livingroom	중	5 학년	
15	math	중	5 학년	
16	bear	하	3 학년	
17	onion	하	3 학년	
18	vase	하	3 학년	
19	sister	하	3 학년	
20	train	하	3 학년	
21	grape	하	3 학년	하(40%) - 3학년
22	like	하	3 학년	
23	zoo	하	3 학년	
24	color	하	3 학년	
25	apple	하	3 학년	

## 12. 사전 아동 실태 조사 결과

문항	설문내용	반응내용	설문대상=(40명)	반응율(%)
			반응자수(B)	(B/A)
1	학년	① 3학년	17	42.5
		② 4학년	9	22.5
		③ 5학년	14	35.0
		④ 6학년	0	0.0
2	성별	① 남	19	47.5
		② 여	21	52.5
3	타 영어프로그램 참여 경험	① 경험 있음	18	45.0
		② 경험 없음	22	55.0
4	어학연수 경험	① 경험 있음	0	0.0
		② 경험 없음	40	100.0
5	영어 공부 시작 시기	① 1~5세	8	20.0
		② 6~10세	31	77.5
		③ 11세~	1	2.5
6	가장 어려운 분야	① 듣기	4	10.0
		② 말하기	5	12.5
		③ 읽기	1	2.5
		④ 쓰기	10	25.0
		⑤ 단어	12	30.0
		⑥ 문법	8	20.0
7	가장 자신 있는 분야	① 듣기	12	30.0
		② 말하기	9	22.5
		③ 읽기	8	20.0
		④ 쓰기	5	12.5
		⑤ 단어	4	10.0
		⑥ 문법	2	5.0
8	향상시키고 싶은 분야	① 듣기	8	20.0
		② 말하기	4	10.0
		③ 읽기	3	7.5
		④ 쓰기	10	25.0
		⑤ 단어	12	30.0
		⑥ 문법	3	7.5
9	자신이 재미있다고 생각하는 영어공부방법	① 영어노래	11	27.5
		② 영어동화	0	0.0
		③ 영어게임	19	47.5
		④ 기타 (요리 등)	10	25.0
10	영어캠프 중 배우고 싶은 것	단답형	단어, 문법, 노래, 요리 등	

### 13. 사후 만족도 조사 결과

문항	설문내용	반응내용	설문대상=(40명)	반응율(%)
			반응자수(B)	(B/A)
1	교과서와 교재의 적절성 여부	① 매우만족	31	77.5
		② 만족	7	17.5
		③ 보통	2	5.0
		④ 불만	0	0.0
		⑤ 매우불만	0	0.0
2	스토리텔링을 통한 어휘 학습 방법의 적절성 여부	① 매우만족	35	87.5
		② 만족	4	10.0
		③ 보통	1	2.5
		④ 불만	0	0.0
		⑤ 매우불만	0	0.0
3	원어민 영어 선생님의 수업 방식에 대한 견해	① 매우만족	29	72.5
		② 만족	6	15.0
		③ 보통	5	12.5
		④ 불만	0	0.0
		⑤ 매우불만	0	0.0
4	한국인 영어 선생님의 수업 방식에 대한 견해는?	① 매우만족	40	100.0
		② 만족	0	0.0
		③ 보통	0	0.0
		④ 불만	0	0.0
		⑤ 매우불만	0	0.0
5	캠프 시설에 대한 만족도	① 매우만족	33	82.5
		② 만족	4	10.0
		③ 보통	3	7.5
		④ 불만	0	0.0
		⑤ 매우불만	0	0.0
6	원어민 영어 선생님의 영어 사용에 대한 이해도	① 아주 잘 이해	26	65.0
		② 잘 이해	7	17.5
		③ 보통	5	12.5
		④ 이해에 어려움	2	5.0
		⑤ 전혀 이해하지 못함	0	0.0
7	참가 후 영어 사용에 대한 자신감	① 매우 높아짐	30	75.0
		② 높아짐	7	17.5
		③ 보통	3	7.5
		④ 높지 않음	0	0.0
		⑤ 전혀 높아지지 않음	0	0.0

14. 사전·사후·추후 어휘 능력 평가 결과

상위 집단				하위 집단			
학생 번호	사전 평가	사후 평가	추후 평가	학생 번호	사전 평가	사후 평가	추후 평가
1	62	96	90	21	30	48	40
2	34	42	50	22	12	6	20
3	76	100	96	23	38	52	50
4	94	100	96	24	10	28	26
5	40	56	50	25	8	10	10
6	96	98	90	26	24	36	36
7	68	92	90	27	56	70	70
8	70	82	80	28	28	70	70
9	96	100	90	29	18	8	10
10	58	72	70	30	4	4	4
11	80	96	90	31	84	82	80
12	58	70	70	32	32	48	40
13	94	94	90	33	10	26	20
14	66	78	70	34	32	40	40
15	70	90	90	35	8	2	6
16	84	96	90	36	10	26	26
17	82	96	90	37	56	64	60
18	80	100	90	38	10	60	50
19	96	94	80	39	46	54	50
20	94	98	90	40	24	38	40