



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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](#)

교육학 석사 학위 논문

다양한 활동을 통한 미취학 아동의
말하기·듣기 함양 방안



영어교육전공

이 은 지

교육학 석사 학위 논문

다양한 활동을 통한 미취학 아동의
말하기·듣기 함양 방안



부경대학교 교육대학원

영어교육전공

이 은 지

이은지의 교육학석사 학위논문을
인준함.

2012년 8월 24일



주 심 언어학 박사 John Stonham(인)

위 원 언어학 박사 한 지 원(인)

위 원 교육학 박사 박 매 란(인)

Improving Kindergarteners' Listening and Speaking Skills
Using Various Activities

Eun Ji Lee

Graduate School of Education

Pukyong National University

Abstract

The purpose of this study is to examine whether or not kindergarteners' English abilities can be improved through the use of various activities.

The current study was carried out for 8 weeks. The subjects in the study were 30 (16 boys and 14 girls) 5-year-old kindergarteners. Various activities such as storytelling, chants, songs, role plays, and games were used to teach children for this study. To measure the English achievement of the children, a teacher-made pre-test and post-test were used. Statistical analyses were performed with SPSS dependent-sample t-test. Based on the findings from the data analyses, using various activities in English class proved to be an effective way to improve and motivate the young learners' English. Although many studies claim to support the effects of using a single activity (only using storytelling, chant, or games) in English classes for children, careful research need to be done to study the effects of using multiple activities as the current study.

Considering the cognitive and developmental nature of children,

teachers constantly needs to make and develop interesting activities for them.



목차

ABSTRACT	i
제1장 서론	1
1.1 연구의 필요성 및 목적	1
1.2 연구 문제	3
1.3 연구의 제한점	3
제2장 이론적 배경	4
2.1 유아 영어교육의 연구	4
2.1.1 유아 영어교육의 추세	5
2.1.2 유아 영어교육의 활동의 중요성	6
2.2 선행연구	8
제3장 연구 방법	10
3.1 연구 대상	10
3.2 연구 기간	10
3.3 연구 절차	11
3.4 수업자료 및 내용	11

3.4.1 수업차시 활동 및 절차	13
3.4.2 수업 일지	15
3.5 측정도구	18
3.5.1 정의적 설문지	18
3.5.2 영어 자체 흥미도 측정	19
3.5.3 활동 변인에 따른 흥미도 측정	20
3.5.4 영어 능력 평가지	21
제4장 결과 분석 및 논의	23
4.1 흥미도 조사 결과	23
4.1.1 영어 흥미도 조사결과	23
4.1.2 영어 자체 흥미도 조사결과	24
4.1.3 활동 변인에 따른 영어 흥미도 조사	26
4.2 영어능력 평가결과	27
4.2.1 영어능력 평가 사전·사후 결과	27
4.2.2 영어능력 평가 아동별 점수 변화 결과	29
4.2.3 영어능력 평가 사전·사후 점수 차 결과	30
4.3 결과	31
4.3.1 난이도별 득점 결과	31
4.3.2 문항별 난이도와 난이도별 백분율 결과	32
4.4 검증	33
4.4.1 대응표본과 통계량과 대응표본 상관계수	33
4.4.2 대응표본 t-검증	34

4.5 정의적 요인에 관한 아동과의 면담	35
제5장 결론 및 제언	38
5.1 결론	38
5.2 제언	40
참고 문헌	41
부록	43
1. 일별활동	43
2. 개인 아동 영어능력 사전·사후 점수	44
3. 학습자 설문지	46
4. 월간 계획안	48
5. 유아 영어능력 대본 및 검사지	50

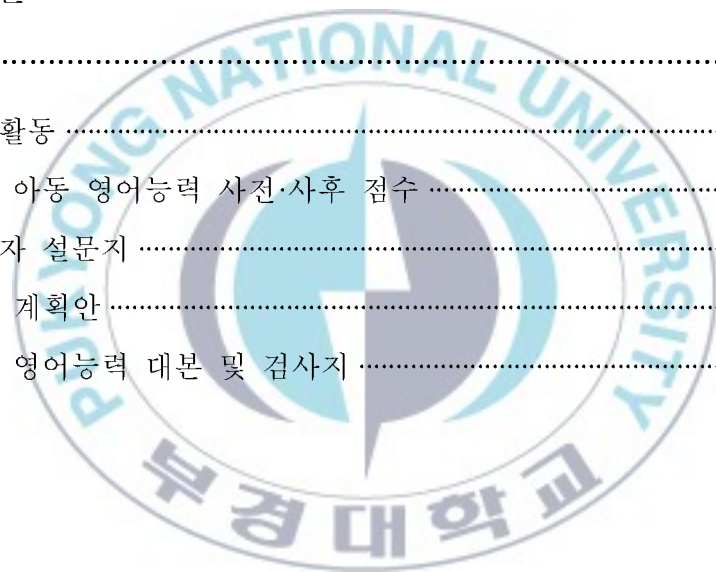


표 목차

<표 1> 연구 대상	10
<표 2> 수업 활동 및 내용	12
<표 3> 수업 절차	13
<표 4> 실험대상 어린이집 일과표	15
<표 5> 수업일지 1·2주차	16
<표 6> 흥미도 설문지	19
<표 7> 영어 자체 흥미도	20
<표 8> 영어 활동변인 흥미도	20
<표 9> 영어능력 평가에 사용된 문항 난이도 및 교재관련	21
<표 10> 영어 흥미도 조사결과	24
<표 11> 영어 자체 흥미도 조사결과	25
<표 12> 영어 활동변인 흥미도 조사결과	26
<표 13> 영어능력 사전·사후 평가 평균	27
<표 14> 사전평가 난이도별 득점인원	31
<표 15> 사후평가 난이도별 득점인원	31
<표 16> 문항별 난이도	32
<표 17> 대응표본 통계량	33
<표 18> 대응표본 상관계수	33
<표 19> 대응표본 검증	34

그림 목차

<그림 1> 영어능력 사전·사후 평균 그래프	28
<그림 2> 영어능력 사전·사후 아동별 그래프	29
<그림 3> 영어능력 사전·사후 점수차 그래프	30
<그림 4> 영어능력 사전·사후 백분율	32



제1장 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

현 우리나라에서 정규과정에서 초등학교 3학년부터 영어교육을 실시하고 있다. 2010년부터 초등학교 영어 수업시간은 2009년 교육과학기술부의 ‘영어교육 정책 추진’ 방안에 따라서 초등학교 3, 4학년은 주 1시간에서 주 2시간으로 5, 6학년은 주 2시간에서 3시간으로 확대 실시되고 있다. 현 교육과정에서는 초등교육부터 시작되지만, 이제 조기영어교육이란 개념이 초등학교 범주가 아닌 영유아기 아동들에게 까지 확대되고 있다. 영어를 유창하게 구사하기 위해서 학습하는 나이는 점점 어려워지고 있고 학교수업뿐 아니라 사교육 많은 부분에서도 영어 조기교육이 차지하는 비중이 크다. 우리나라에서도 교육과정에서 영어과 교육을 조기화 하여, 그 효과를 극대화 하기위해서 각 정부부처 및 교육기관에서 많은 노력을 기울이고 있다.

영어학습의 시작에 대한 연구와 가설은 많으며 Lenneberg(1967)는 2세부터 사춘기 전까지가 언어학습의 최적기 또는 결정적 시기라고 추정하였다. 인간은 생후 13세까지 신경 근육조직이 매우 유연한 반면 사춘기가 지나면 대뇌의 신경세포가 굳어지고 기능 분장이 확립됨으로써 언어적 유연성이 점차 사라진다고 하였다. 그리고 언어적 습득능력도 점차 경화되어간

다고 주장한다. 이러한 최적의 시기에 발음의 유연성으로 인해 언어 발달이 수월하고 원어인 발음에 근접하게 습득할 수 있는 기대를 할 수 있다. 발음의 유연성 면에 있어서는 조기교육의 효과가 있다고 믿는다. 따라서 전국 유치원에 대한 영어교육은 정확한 수치로 나타나있지 않지만, 1994년 30%를 넘었고 2000년에는 전국의 사립유치원 중 850개소를 대상으로 조사에서는 김진영, 김현희, 김영실(2000)에서는 67%의 유치원이 영어교육을 실시하였다. 그리고 2012년 현재 대부분의 유치원에서 영어교육을 실시하고 있으며, 민간 유치원이나 어린이집에서도 대부분 영어교육을 실시하고 있다. 영어교육의 시작연령이 이처럼 어린 영유아기기로 하향화 되고 있는 가운데 이러한 현실을 반영하여 미취학 아동들에게 적합한 여러 가지 효과적인 교수법과 활동들이 연구되어지고 있다.

하지만, 우리나라에서는 아직 미취학 아동의 영어교육과정에 대해서는 구체적으로 나타나있지 않고 그에 관한 연구도 초·중·고등 영어교육에 비해 미미한 수준이다. 미취학 아동들의 경우 모국어에 대한 자아의식이 적고 모방과 반복을 좋아하는 아동들이 외국어 학습의 강점을 보여줌으로 교육적 효과가 클 것이라 예상된다. 따라서 미취학 아동에게 적합한 여러 가지 자료 개발과 교수개발이 행해 질수 있는 교육적 잠재력이 큰 부분이라 하겠다. 이완기 외 (1998)는 아동들은 사물에 대해 인지하는 정도가 듣기만 하면 10% 수준, 보면서 들으면 30% 수준, 보고 만지면서 들으면 70% 수준에 이른다고 한다.

또한 아동은 성인에 비하여 장의존성(field dependence)이 강함으로 영어 등 제 2외국어를 가르칠 때 조작되어진 교실이나 교재 만 을 활용하기 보다는 다양하면서도 자연스럽게 영어를 습득할 수 있는 환경 제공이 중요하다. 하지만 교실이라는 환경에서도 어떻게 교사가 어떠한 활동을 어떠한

방법으로 제시하느냐에 따라서 아동의 학습효과는 크게 달라질 수 있다. 따라서 본 연구를 통하여 다양한 활동들이 아동의 영어 말하기·듣기 능력 함양방안을 모색하는 데에 목적이 있다. 그리고 다양한 활동들에 대한 아동들의 정의적 측면에서 흥미도를 조사해 보았다.

1.2 연구 문제

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같이 연구문제를 설정하였다. 첫째, 다양한 학습 활동이 취학 전 아동의 말하기·듣기 향상에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 다양한 학습 활동이 취학 전 아동의 정의적 측면에 어떠한 영향을 미치는가?

1.3 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있으므로 결과분석에 한계점이 있다.

첫째, 실험 처치 기간은 2011년 10월 24일부터 2011년 12월 18일까지 총 8주로 장기적인 연구가 되지 못하여 실험처치의 효과를 충분히 나타내기에는 기간이 짧다.

둘째, 실험대상 유치원 및 어린이집의 아동의 영어능력의 차이가 많이 날 수도 있으므로 결과가 편중될 수도 있다.

제2장 이론적 배경

2.1 유아 영어교육의 연구

유아영어교육이란 학령기 이전의 아동이 즉 초등학교 이전의 어린이들을 대상으로 한 영어교육을 의미한다(황수경, 2008). 특히 유아기 언어습득의 중요성에 동의하고 유아교육기관에서 보다 체계적이고 조직화된 방법으로 유아의 언어를 지도하는 것이 매우 중요하다는 의견이 많지만(김영실, 1997; 채종옥, 1996; 한원주, 1997) 어떠한 방법으로 언어교육에 적용시키고 활용 할 수 있는가에 대해서는 아직 많은 연구가 필요한 분야이다. 외국어 교육의 시작 시기에 대해서는 국가 정책, 개인의 필요성, 부모의 요구 등 여러 가지 요인이 있을 수 있다.

하지만 여러 학자들의 연구 결과 외국어 교육에는 어느 정도 적정시기가 있다고 밝혀지고 있다. 이는 다른 어떤 요인보다 시작 시기와 연령이 깊은 관계가 있다는 것을 의미한다(박은경, 2010). 유아기 아동들은 외국어 학습에 있어서 모국어에 대한 자아의식이 적음으로 자연스럽게 외국어를 배울 수 있을 뿐 만 아니라, 실수에 대한 두려움이 없다. 또한 유아기 아동들은 모방과 반복을 좋아함으로 외국어 교육의 강점을 보여줄 수 있음에 따라 유아영어교육의 가장 중요한 부분이 자연스러운 방법으로 유아들에게 이해 가능한 언어입력과 사회적 상호작용을 많이 제공하는 것이라고 밝힌다(마

송희, 2001). 유아들은 자신들이 가지고 있는 언어 학습과 관련된 특성도 가지고 있다(Halliwell, 1992). 간접적인 학습 능력(children's capacity for indirect language)이다. 이 학습능력은 어린이들이 놀이나 다른 활동을 하는 동안에 자기도 모르는 사이에 학습하게 되는 능력을 이야기한다. 유아들의 경우 공부를 하고 있다는 중압감이 늘고 분위기가 진지하거나 따분해지면 쉽게 흥미를 잃는다. 따라서 지루해지기 쉬운 직접 학습보다 언어 요소에 초점을 맞추지 않은 것처럼 보이는 여러 활동들, 즉 스토리텔링, 게임, 노래, 챗, 역할극 등을 이용해서 어린이들에 영어를 학습한다는 부담을 줄이고 재미있게 영어를 습득할 수 있는 간접학습 수업에 동원되어야 한다.

또한 놀이와 재미를 추구하는 본능(children's interaction for play)이 있는데 이것은 유아들은 재미를 발견하고 만들어 내는 능력을 가지고 있다는 것이다. 놀이와 재미를 통하여 유아들은 언어를 실제로 사용하게 되는 것이다. 늘 교사가 아동이 재미를 발견할 수 있도록 다양한 활동과 교구재를 활용하는 것이 이 이유라 하겠다.

마지막으로 상호 작용의 본능과 말하고자 하는 본능(the instinct for interact and talk)이다. 상호 작용과 말하고자 하는 본능을 영어 수업을 하는 교실 내로 가져오는 것은 영어 교사에게 가장 중요한 일이다. 유아들의 수업을 보면 혼자서 하는 수업의 형태보다는 교사나 다른 교구재들을 통하여 지속적인 상호작용을 요구하는 수업의 형태로 구성되어있다. 이것은 유아들의 상호 작용의 본능과 말하고자 하는 본능을 이용하여 수업을 계획한 것이라 하겠다.

2.1.1 유아 영어교육의 추세

세계 많은 정보가 영어로 통용되는 현재 비단 우리나라 뿐 아니라 전 세계적으로 영어교육은 교육의 커다란 이슈로 대두되고 있다. 영어 실력은 성공의 필수 항목이라는 인식의 확산과 함께 영어교육을 시작하는 시기는 점점 더 빨라지고 유아 영어에 대한 다양한 교수법이 개발되고 있다.

세계적 측면에서 본다면 교육 선진국들은 3-5세 유아에게 적합한 교육과정의 이론 및 교육철학의 기본 원리는 유아교육과정에서 유아중심, 융통성과 유아 개별에 반응적 교육과정, 학부모와 동반자적 협력의 중요성, 통합적 방법에 의한 폭넓고 관련성이 높은 학습 경험 제공의 필요성, 놀이의 활동적이며 탐색적 학습의 중요성, 사회성 정서적 발달의 강조, 자율적이며 독립적 학습자로서 유아의 능력에 대한 중요성의 강조한 언어교육을 제시하고 있다(신은수, 2006).

우리나라는 1997년부터 정규 교육과정에서 초등학교 3학년부터 영어수업이 이루어져왔고, 정부에서도 영어의 중요성을 재차 강조하며 2009년 교육과학기술부는 ‘영어교육 정책 추진’ 방안을 발표하여 2010년부터는 초등학교 영어 정규수업 시간을 주 1시간씩 늘였다. 그리고 각 초등학교마다 English Zone과 초등 전입 영어회화 강사 도입 등을 통해서 정규과정 속에서도 영어 향상을 위한 다양한 방안들을 모색하고 있다. 67%-90.7%에 이르는 유아교육기관에서 이미 조기영어교육을 실시하고 있다고 한다. 정승혜(2004)에 의하면, 현 우리나라의 추세를 살펴보더라도 조기 영어교육을 비난하기 보다는 아동들에게 적합하고 효과를 높일 수 있는 다양한 교수법과 활동을 개발하는 방향으로 나아가는 것이 바람직한 것으로 보인다.

2.1.2 유아 영어교육 활동의 중요성

유아 영어교육을 실시할 때에는 인위적 환경이나 중압감이 드는 분위기 보다는 실질적이며 놀이의 일부로 교육할 수 있는 환경 제공이 중요하다. 이러한 환경을 제공하기 위해서는 다양한 활동들이 제시되어야 한다. 아동들이 영어에 대한 친숙함을 느끼게 하기 위해서는 스토리텔링, 챗트, 노래, 게임, 역할극 등의 다양한 활동들을 놀이의 일부분으로 학습할 수 있도록 수업을 계획하여야한다. 따라서 유치원에서의 영어교육은 영어를 따로 분리하여서 언어교육을 하는 것이 아닌 문화라는 커다란 맥락 속에서 다루어져야 한다.

유아들은 7가지 일반적 특성을 가지고 있다(최운성, 2000). 이러한 특성들을 고려하고 유아 영어교육의 활동 위주 교수계획이 작성되어야 할 것이다. 첫째는 유아들은 뛰어난 의미파악능력을 지니고 있다. 따라서 유아들은 상대방의 억양, 몸짓, 표정, 행동 및 주변 상황들을 이용하여 아직 잘 모르는 단어나 구문이 의미하는 바를 개략적으로 파악한다. 둘째, 유아들은 자기가 모르는 개념이나 생각을 표현하고 싶을 때 나름대로의 문법이나 단어를 만들어서 장황하게 말하는 경우가 많다. 셋째, 유아들은 간접학습능력이 있다. 그래서 유아들은 상대방이 생각하고 있는 단어나 어구를 공부한다는 인식이 없이 즐기는 가운데 습득이 일어난다. 넷째, 유아들은 놀이와 재미에 대한 충동을 지니고 있다. 유아들은 놀이를 본능적으로 좋아한다. 어떤 일에 빠져들기만 하면 그 속에서 흥미를 발견하고 집중하는 특성을 가지고 있다. 다섯째, 유아들은 풍부한 상상력을 가지고 있다. 유아들은 상상과 환상에 젖으면서 큰 기쁨을 느낀다. 그리고 마지막으로 유아들은 타인과 교류하고자 하는 충동이 있다. 유아들은 또래와 같이 활동하고 이야기하기를 본능적으로 좋아한다.

따라서 효과적인 유아영어교육을 실행하기 위해서는 유아들의 여러 가지 특징들을 고려하여 할 것이다. 정의적 측면에서 자아가 덜 발달하여 모호성에 보다 관용적이고 모방력이 대단하며, 수줍어하지 않으며 풍부한 상상력을 가진 아동들에게 교사가 지속적으로 흥미유발 가능한 다양한 학습방법들을 적용한다면 큰 효과를 얻을 수 있을 것이라 예상된다.

2.2 선행 연구

유아들의 영어학습의 효과를 보여주는 많은 연구들이 이루어져 왔다. 스토리텔링, 챗트, 노래, 게임, 역할극 등 다양한 활동들을 중심이였다. 그 중 스토리텔링에 대한 연구는 다른 유아영어교육 분야에서 많은 비중을 차지했다. 그것은 인지적, 정의적, 언어적 특성을 고려하였을 때 아동의 영어교육 효과를 극대화 할 수 있는 학습법으로 여겨지고 있다. 영어 이야기는 재미있는 사건들의 연속이며, 다음 사건을 예측하기 쉽고, 학습내용이 줄거리와 함께 기억되어 쉽게 잊혀 지지 않는 장점이 있다. 또한 동화는 새롭고 흥미로운 이야기가 끊임없이 연속되는 텍스트이므로 호기심이 많은 아동들의 특징에 잘 맞고 영어교수에 동화를 활용한 스토리텔링은 처음 영어를 배우는 아동들이 외국어라는 부담감을 느끼지 않고 지속적인 관심과 흥미를 가지고 이야기 속의 풍부한 어휘도 익힐 수 있다. 또한 이야기를 통하여 어휘를 익히면 이야기 내용이 바로 어휘로 연결되는 장점도 있으며, 어휘의 저장과 기억이 용이하여 저장된 어휘를 되살려 활용하는데도 많은 도움을 준다(이은아, 2008).

스토리텔링 뿐 아니라 노래나 챗트를 통한 수업의 효과도 현재 많은 연

구 중이다. 노래나 챗트를 활용한 교수법은 유아들에게 영어로 듣고 말할 수 있다는 자신감을 심어주고, 성취감을 느끼게 해줄 수 있는 방법이다. 수업 중 활용하면, 유아들에게 반복 학습으로 인한 지루함을 덜어지고 유아들의 흥미와 지적 호기심을 유발시킴으로 효과적인 학습법이라 할 수 있다. 많은 사람들이 학창시절, 기억하기 어려운 학습 내용을 노래로 만들어 기억했던 경험이 있듯이 기억력 과업(memory task)라는 관점에서 본다면, 영어 노래와 챗트를 이용한 영어 학습은 가치가 있다(박은경, 2010). 언어 내용의 유의적 반복활동을 통해 언어형태를 연습하는데 도움이 되고 특히 집중력과 기억력이 약한 학습자에게 리듬과 장단을 맞추는 학습방법은 흥미로울 뿐 아니라 기억을 보전하는데 도움이 된다고 하였다(유지혜, 2004).

마지막으로 역할극을 통한 영어 학습 흥미도와 태도에 관한 연구에서 수동적 아동들도 자신에게 역할이 주어졌을 때 관심도를 표시했다(황수경, 2008). 이처럼 스토리텔링, 노래, 챗트, 역할극 등 다양한 활동을 통하여 유아의 영어능력 함양방안을 제시하고 있다.

제3장 연구 방법

3.1 연구 대상

본 연구에 참여한 대상은 부산시 서구 1어린이집에 다니는 만 5세(우리나라 6-7세) 어린이 30명으로 연구수업을 실시하였다. 2개 반으로 구성되어 있으며 어린이들의 성별과 인원은 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상

	남	여	계
A반	11	6	17
B반	5	8	13

3.2 연구 기간

본 연구는 2011년 10월 24일부터 2011년 12월 18일까지 8주에 걸쳐 실시하였다. 수업은 월, 수 오후 30분과 화, 목 오전 20분 수업을 실시하였다. 수업 내용과 관련하여 사전·사후 영어능력 검사를 실시하여 연구대상자 개인별 테스트 점수 변화를 관찰하였다.

3.3 연구 절차

연구 절차는 비교반을 따로 구성하지 않고 수업 내용과 관련하여 사전, 사후 영어능력 검사를 실시하여 연구대상자 개인별 테스트 점수 변화를 관찰하였다. 2011년 9월 1일부터 2011년 10월 23일까지는 계획 및 자료수집 단계로 연구주제 선정 및 연구와 관련된 선행연구를 조사 분석 한다. 2011년 10월 24일부터 2011년 12월 18일까지는 실험수업 단계로 연구 집단을 대상으로 사전테스트를 실시한다. 8주 동안 연구 집단을 대상으로 여러 가지 활동을 통한 실험수업을 실시한다. 실험 수업 중 학습자의 다양한 반응과 결과를 살피고 교사 수업 일지 작성을 통해 당일 수업의 활동에 대한 특이사항을 작성한다. 8주 수업이 끝난 후 사후 테스트를 실시한다. 2012년 3월 1일부터 결과분석 단계로 실험 수업 중의 해당 수업에 대한 아동들의 반응을 교사일지를 작성해놓음으로써 사전·사후 테스트를 통한 양적 연구뿐 아니라 질적 연구도 같이 이루어진 후 수집된 자료를 분석하여 연구 결과에서 얻어지는 가설을 검증한다.

3.4 수업 자료 및 내용

수업에서 활용된 활동으로는 교재활용(storybook, workbook, homework book)과 컴퓨터와 오디오를 통하여 학습 가능한 cd가 있다. 수업에 활용된 활동으로는 스토리텔링, 노래, 챗, 역할놀이, 게임, 교재활용 등이 있다. 다음 <표 2>는 수업활동 및 내용을 나타내고 있다.

<표 2> 수업활동 및 내용

활동	내용
노래 및 챗트	<p>아동들이 기분 좋은 상태에서 학습에 임할 수 있는 지도법이 다. 아동들의 영어 학습흥미와 관심을 유도하기 용이한 심리 적 효과가 있으며, 언어 내용의 유의적 반복활동을 통해 언 어 형태를 연습하는데 도움이 된다. 또한 영어를 어렵다고 생각하는 아동들 역시 의식 없이 학습 가능한 좋은 방법이 다.</p>
게임	<p>주로 A 와 B 두 팀으로 나누어 수업을 한다. 아동들이 서로 경쟁을 하면서 활동한다. 아동들에게 큰 동기 부여가 되는 참여도가 아주 높은 활동이다.</p> <p>flash game, 뽕망치 게임, guessing game, touching game, 움직임을 함께 응용한 게임 등이 있다.</p>
교재활용	<p>storybook, workbook, homework book, 컴퓨터와 오디오를 통하여 학습 가능한 cd로 구성되어있다. workbook이나 homework book 의 경우는 storybook에서 나오는 내용을 중 심으로 스티커를 붙이거나 색칠하기, 따라 써보기, 선긋기, 만들기 등 다양한 응용 활동이 제공되어 있다.</p>
리텔링 및 역할놀이	<p>처음에는 다소 낯설어 하는 활동이지만, 익숙해지면 어느 활 동보다 소극적일 수 있는 역할놀이와 리텔링이다. 소극적인 성격이 강한 아동일 경우 대부분 친구들 앞에서 자신의 역할 을 이야기 하거나 오늘 들은 스토리를 리텔링 하는 것에 아 주 부끄러워하지만, 친구들과 선생님간의 유대감이 쌓이고 나면 큰 효과를 나타낼 수 있는 활동이다.</p>
스토리텔링	<p>처음 영어를 접하는 아동도 쉽게 관심을 보이게 해 줄 수 있</p>

는 활동이다. 동화는 새롭고 흥미로운 이야기가 끊임없이 연속되는 텍스트라 호기심이 많은 아동들의 특징에 잘 맞다. 스토리텔러의 역량이 중요한 활동으로 다양한 톤과 음색 등으로 아동이 영어에 대한 두려움과 부담을 없애고 재미있게 수업에 임할 수 있다.

3.4.1 수업 활동 및 절차

실험 수업 중 한 주에 네 번씩 총 32번 수업을 실시하였다. 월, 수 30분 수업은 교재와 다양한 활동들을 활용한 수업이 주로 이루어졌고 화, 목 활동만을 중심으로 20분 수업이 구성되어 있다(자세한 일별 수업 구성은 부록 1참조). 아래 <표 3>은 수업 절차를 나타내고 있다.

<표 3> 수업 절차

단계	활동 변인	수업활동
도입 (5분-7분)	챗트 노래 부르기	-챗트와 노래를 활용하여 아동들을 흥미를 끌어낸다.
	기분 교구 날씨카드 요일 그림 게임	-기분, 날씨, 요일 등은 매 수업 마다 물어보고 노래와 다양한 교구를 활용하여 지겨워지지 않도록 수업한다. -다양한 게임, 스토리텔링, 톨 플레이, 리텔링 및 교재활용 등 다양한 활동 중 하나 또는 두 개 정도를 선정하여 그 달의 주제와 관련된 수업을 한다.
전개 (10분-15분)	스토리텔링 교재활용 톨 플레이 리텔링	-아동의 집중력 정도를 생각하여 다양한 활

		등을 준비하여 수업한다.
	챗트	-마무리 역시 챗트 나 노래를 통하여 아동이
	노래부르기	수업에 대한 지속적인 흥미를 가지도록 한
정리	보상	다.
(5분-7분)		-그날 수업 태도가 특히 좋았거나, 소극적인 아동이 적극적인 태도를 보이는 날에는 스티 커나 캔디 등으로 마칠 때 보상을 해준다.

위의 표에서 보듯이 아동의 수업은 모든 단계에서 아동을 집중시킬 수 있는 여러 가지 활동들이 필요하다. 수업 시작에는 날씨나, 기분 등을 노래와 그림교구로써 친밀감을 느끼도록 한다. 매 수업 시작 시 마다 신나는 노래와 그림을 보여 줌으로써, 영어에 대한 흥미도를 높이도록 한다. 수업 전개 시에도 한 가지 단일 활동이 아닌 그 날의 상황이나 아동들의 전체적 분위기에 맞는 활동을 응용하며 수업 하여야 한다. 아동들이 영어 수업 전 야외활동으로 많이 흥분되어 있을 때는 게임 보다는 교재를 활용한 수업을 한다. 아동들이 많이 흥분한 경우 팀 별 게임 활동을 할 경우 영어 수업 내 작은 사고로 이어지는 경우가 잦기 때문이다. 정리 단계에서도 단순 리뷰가 아닌 노래나 챗트를 활용하여 오늘 학습한 내용에 대해 익숙해 질 수 있도록 한다. 위에서 언급했듯이 정리단계에서 보상을 해주는 것은 아동이 다음 영어시간을 기다리고 더욱 적극적으로 참여할 수 있도록 함으로 반드시 필요하다. 하지만 수업 중간에 보상(아이에게 스티커 나 캔디를 주는 경우)은 혼란스럽게 만들고 수업 분위기를 어수선하게 만드는 경우가 많으므로, 아동들을 대상으로 수업 할 경우 마칠 때 보상이 적절한 것으로 보인다. 실험 대상아동의 하루 일과 중 영어수업의 비중과 타 활동 시간의 이해를 돕기 위한 일과표는 다음 <표 4>와 같다.

<표 4> 실험 대상 어린이집 일과표

시간	활동내용
10:00	등원
10:00-10:20	정리 및 오전간식
10:20-10:40	과제검사
10:40-11:00	이야기 나누기 (그 달 관련 수업)
11:00-11:20	특활수업 (영어, 미술, 실험과학, 발레, 국어, 음악 등 특활 과목을 요일 별로 수업)
11:20-12:00	자유 선택 활동 (그리기, 책읽기, 블록놀이 등)
12:00-13:00	점심시간
13:00-14:00	휴식 및 자유 선택 활동
14:00-14:20	이야기 나누기 (그 달 관련 수업)
14:20-14:40	오후간식
14:40-15:10	특활수업 (영어, 미술, 실험과학, 발레, 국어, 음악 등 특활 과목을 요일 별로 수업)
15:10-15:30	과제 제시 및 인사나누기
15:30	하원

이야기 나누기는 각 해당 월 마다 주제에 따라 담임교사가 수업하는 형태이다. 자율선택활동은 여러 영역으로 나누어 아동이 원하는 활동을 선택적으로 하는 형태이다. 특활수업은 각 과목별로 전문 교사가 해당 원으로 와서 직접 수업을 하는 형태이다. 이번 연구에서 이루어지는 수업 역시 영어특활 수업 부분으로 주 4회 원으로 가서 아동들과 함께 영어 수업을 한다. 각 활동을 살펴보면 모두 아동의 집중력을 고려하여 20-30분으로 운영되고 있다.

3.4.2 수업 일지

사전·사후 영어능력 평가와 설문지를 통한 양적 연구뿐 아니라 교사일지와 아동들과의 면담을 통한 질적 연구를 함께 실시하였다. 아래 <표 5>에서는 1·2주차 교사 수업 일지를 작성하여 나타내었다. 수업 일지에는 그날 수업 내용 뿐 아니라 아동들의 수업 중 태도나 특이사항 그리고 결석여부까지 표기하였다. 아동들의 면담은 4장에서 제시하겠다. 수업일지 내용은 아래 <표 5>와 같다.

<표 5> 수업 일지 1·2 주차

Title: The Missing Mermaid- letter "R,r"		
날짜 및 요일	수업 내용	수업 일지 및 아동 특이사항
10/24 (월)	"R,r" Body Action: rabbit의 행동을 통하여 알파벳 익히기 R,r익히기: 노래로 학습 "R,r" 파닉스 단어: rose, rattle, rock, ring	단아가 오늘 수업에 노래도 크게 부르고 적극적으로 임함. 수업 중 단어카드 찾는 부분에서 동기부 여 측면에서 단아가 카드를 고를 수 있도 록 함. 단어를 당분간 수업 중 집중적으 로 살펴볼 필요 있음. 승민 결석.
10/25 (화)	"R,r" storytelling: Rabbit on a raft Language Development "R,r" sound 단어 rose의 확장 수업으로 색인지 수 업	스토리텔링이 있어 아동들이 좋아함. 수 업 중에 경민이와 시원이 다툼이 있어 시 원이 울었음. 수업 진행이 어려워져 수 업참여 시키지 않음. 아이들이 색깔수업 을 너무 재미있어함. 자신이 입은 옷 과 교실에 있는 물건들의

	:white rose, yellow rose pink rose, red rose	색깔들을 이야기해봄
	Role Play: rabbit, rat, rhino	롤 플레이 시간 동물을 통한 학습이라 쉽게 수업집중.
10/26 (수)	"R,r"에 해당하는 동물을 통해 사운드 연습 같은 그림과 알파벳 매칭하기	오늘은 적극적인 진하와 은빈 그리고 소극적인 보천이가 롤 플레이 해봄. 두아동이 적극적이어서 보천이도 잘 따라함. 지윤 결석.
	Storytelling: Flash Animation	오늘 꽃아름만은 견학이 있어 수업을 하지 못함.
10/27 (목)	스토리를 그림카드에 따라 순서를 나열한 후 스토리에 나오는 동사표현들 익히기	가영이의 수업태도가 크게 눈에 띈.(점점 적극적이고 영어수업 내내 웃는 모습) 그림을 통한 학습이라 아동들이 스토리 순서 나열을 쉽게 함.
	"S" Body Action	sailboat 단어를 낫설어함.
10/31 (월)	"S" Phonics Vocabulary :sock, sunflower, soap, sailboat	boat 와 구별하기 힘들어함. 성현(1)이가 이틀 연속 결석.
	Language Development	언어 확장 수업에 양말의 여러 종류를 그림카드를 통해 학습하는 과정에서 교사의 의도와 다르게 이해하는 문제가 발생함.
11/1 (화)	:new socks. dirty socks pretty socks warm socks	양말의 그림만으로 구별하기 어려워 함. 다은이가 어제 많이 아파서 잠을 자지 못

		했다며 많이 피곤해서 결국에는 수업 중에 졸았음.
11/2 (수)	Storytelling Role Play: socks and sunflower	지민이가 수업 중 친구에게 계속 장난을 걸어 여러번 경고. 수업참여가 힘들어 교실 앞에 서있기. 역할극 수업이라 아동들이 쉽게 수업에 집중하고 흥미유발.
11/3 (목)	"S" Phonics map	수업종료 5분전 아동들이 좋아하는 노래와 챗트로 신나는 분위기로 수업 마무리.

3.5 측정 도구

정의적 측면에서 평가와 영어능력 사전·사후 평가로 이루어졌다. 본 연구에 사용한 평가는 정의적 영역의 흥미도 측정을 위한 설문지와 아동들의 영어능력을 측정하기 위한 영어능력평가(사전·사후용)가 있다.

3.5.1 정의적 설문지

연구대상 아동들에게 영어 흥미도 조사를 다음과 같은 설문지조사로 실시하였다. 10개 문항으로 구성되어있고 예, 보통, 아니오 3단계를 통해 아동의 흥미도를 측정하였다. 영어 자체 흥미도 조사와 활동변인에 따른 흥미도 조사를 각각 5문항씩으로 조사하였다. 정의적 측면 평가는 아동들이 질

문일 읽고 이해하는데 다소 어려움이 있어서, 문항을 읽고 설명해주고 해당하는 아동이 손을 들어 표시하는 방식으로 하였다. 아래 <표 6>은 흥미도 설문지를 나타내고 있다.

<표 6> 흥미도 설문지

문 항	내용	예☀	보통☁	아니오☁
1	영어가 재미있나요?			
2	영어 수업이 기다려지나요?			
3	영어 선생님이 좋은가요?			
4	영어책을 읽나요?			
5	영어를 잘 하고 싶은가요?			
6	집에서 영어공부를 하나요?			
7	엄마 아빠와 함께 영어공부를 하나요?			
8	영어동요 부르는 것이 재미있나요?			
9	영어를 사용하는 나라에 가보고 싶나요?			
10	영어로 된 TV나 만화를 좋아 하나요?			

3.5.2 영어 자체 흥미도 측정

영어 흥미도를 자체 흥미도와 활동에 따른 흥미도를 측정하였다. 영어 자체 흥미도의 표는 아래와 같다. 영어를 재미있어하는지, 영어를 잘하고 싶은지 등의 영어에 대한 흥미도를 예, 보통, 아니오로 아동들이 손을 들어 표시하였다.

<표 7> 영어 자체 흥미도

문항	질문	예☀	보통☁	아니오☔
1	영어가 재미있나요?			
2	영어수업이 기다려지나요?			
3	영어를 잘 하고 싶은가요?			
4	영어를 사용하는 나라에 가보고 싶은가요?			
5	영어책을 읽나요?			

3.5.3 활동 변인에 따른 흥미도 측정

활동변인에 따른 흥미도를 측정하기 위해 고려한 활동변인으로는 동화 (story), 노래와 챌린지, TV나 컴퓨터, 게임(수업중의 activity), 교재로 다양한 활동에 대한 흥미도 질문은 아래 <표 8>와 같다.

<표 8> 영어 활동 변인 흥미도

문항	질문	예☀	보통☁	아니오☔
1	동화(story)로 배우는 영어가 재미있나 요?			
2	노래(song, chant)로 배우는 수업이 재미있나요?			
3	TV나 컴퓨터로 배우는 영어가 재미 있나요?			
4	게임(수업 중의 activity)으로 배우는 영어가 재미있나요?			
5	책(교재)으로 배우는 영어가 재미있나 요?			

3.5.4. 영어능력 평가지

아동의 영어능력 평가지는 총 10문제로 구성되어있다. 난이도는 상, 중, 하로 나뉘어져 있으며 각각 3, 4, 3 문제이다. 현재 아동들의 수업에 기초를 두고 있는 교재를 바탕으로 문제를 제출하였다. 알파벳 찾기, 파닉스 학습 확장된 소리 찾기, 혼동된 소리 찾기, 단어 찾기 가 출제된 문항내용이다. 자세한 난이도 및 교재관련 아래 <표 9>와 같다.

<표 9> 영어능력 평가에 사용된 문항 중 난이도 및 교재

Q	평가내용	난이도	스토리북 관련	학습단계
1	알파벳 B,b 찾기	중	Storybook 1. All Hands on Deck Storybook 1.	사전 학습 단계 사전
2	알파벳 K,k 찾기	하	All Hands on Deck Storybook 8.	학습 단계 현
3	'S' sound 찾기	하	The Missing Mermaid Storybook 2.	학습 단계 사전
4	:파닉스 'L' sound 찾기	상	Look out Storybook 8.	학습 단계 현
5	:파닉스	중	The Missing Mermaid Storybook 7.	학습 단계 사전
6	shape 인지하기	중	Crew Stew Storybook 6.	학습 단계 사전
7	body part 인지하기	하	A Pirate's Life for me Storybook 6.	학습 단계 사전
8	단어학습 :jar, leaf 비슷한	중	A Pirate's Life for me Storybook 8.	학습 단계
9	소리 구별 :mask, milk	상	The Missing Mermaid	학습 예정 단계

비슷한			Storybook 8.	학습
10	소리 구별	상	The Missing Mermaid	예정 단계
	:camel, camera			

영어능력 평가 시 사용 된 교사 스크립트는 부록 에 첨부하였다. 대부분 문항은 사전 내용은 난이도 하, 학습 중 내용은 난이도 중, 학습예정인 내용은 난이도 상이다. 하지만 1번 문항 B,b 알파벳 찾기는 사전학습 내용이 지만 많은 아동들이 알파벳 B 와 D사이에 혼동을 많이 느낌으로 난이도 중으로 설정하였다. <부록 5> 유아 영어능력 대본 및 검사지를 첨부하였다.



제4장 결과 분석 및 논의

본 장에서는 아동의 영어능력 사전·사후 평가와 설문지 자료를 통계 처리하여 분석하고 그 결과를 논의하고자 한다. 영어 능력 평가는 기술통계와 t-검증을 통하여 자료를 처리하였다. 먼저, 영어능력평가는 사전 평가를 통해 아동의 점수를 확인하였다. 다양한 활동을 통해서 아동의 영어 능력에 얼마나 변화가 있는가에 대하여 사후 테스트를 통해 알아보겠다. 아동들의 영어에 대한 흥미도를 알아보기 위해 실시한 설문조사의 결과들이다.

4.1.1 영어 흥미도

본 연구에서는 정의적 측면에서 아동에게 영어 흥미도 조사를 실시하였다. 영어 흥미도 조사는 영어자체 흥미도 조사와 여러 변인에 따른 흥미도 조사를 실시하였다. 아래는 총괄적인 영어 흥미도 조사 문항이다. 문항별 흥미도 조사는 질문에 대해 예, 보통, 아니오, 3가지 중 선택하여 손을 든다. 예라고 대답한 아동은 2점 보통은 1점 아니오는 0점으로 각 질문에 해당하는 아동의 수에 점수를 곱하여 총합을 총점으로 한 뒤 조사아동의 수를 나누어 평균을 구하였다. 영어 흥미도 설문지 조사결과 <표 10>은 아

래와 같다.

<표 10> 영어 흥미도

문항	질문	예(2)	보통(1)	아니오(0)	평균
1	영어가 재미있나요?	27명	3명	0명	1.9
2	영어 수업이 기다려지나요?	28명	2명	0명	1.93
3	영어 선생님이 좋은가요?	28명	2명	0명	1.93
4	영어책을 읽나요?	17명	7명	6명	1.36
5	영어를 잘 하고 싶은가요?	28명	2명	0명	1.93
6	집에서 영어를 공부하나요?	27명	2명	1명	1.86
7	엄마아빠와 함께 집에서 영어를 공부하나요?	12명	14명	4명	1.26
8	영어동요를 부르는 것이 재미있나요?	27명	1명	2명	1.83
9	영어를 사용하는 나라에 가보고 싶은가요?	24명	0명	6명	1.6
10	영어로 된 TV나 만화를 좋아하나요?	15명	5명	10명	1.16
					평균
					1.68점
					(2.00점)

문항별 흥미도 조사 결과 아동들은 2점 만점에 평균 1.68 결과가 나온다. 아동들은 영어 흥미도가 84.16%로 상당히 높음을 알 수 있다. 문항 1, 2, 3, 5 등은 정의적 측면에 대한 질문인데, 모두 평균 1.9(만점 2.0) 이상으로 영어에 대한 흥미도가 상당히 높다. 하지만, 문항4. ‘영어책을 읽나요?’ 문항10. ‘영어로 된 TV나 만화가 좋은가요?’ 라는 질문에 대한 평균은

각각 1.36, 1.16으로 상대적으로 낮은 평균이 도출하였다.

이 결과는 아동들은 영어에 대한 흥미도는 높지만 어떠한 매체로 학습을 하느냐에 따라 영어 흥미도가 달라질 수 있다는 가능성을 시사한다고 볼 수 있다.

4.1.2 영어 자체 흥미도

문항별 흥미도 조사는 질문에 대해 예, 보통, 아니오, 3가지 중 선택하여 손을 든다. 예라고 대답한 아동은 2점 보통은 1점 아니오는 0점으로 각 질문에 해당하는 아동의 수에 점수를 곱하여 총합을 총점으로 하였다. 1번 문항에서 질문에 ‘예’라고 대답한 아동은 27명, ‘보통’은 3명, ‘아니오’는 0명이다. 따라서 27명 곱하기 2점 3명 곱하기 1점을 더하여 57점이 된다. 거기에 조사대상 아동 30명의 수를 나누면, 평균 1.9이다. 영어 자체 흥미도 설문지 결과는 아래 <표 11>과 같다.

<표 11> 영어 자체 흥미도

문항	질문	예(2)	보통(1)	아니오 (0)	평균
1	영어가 재미있나요?	27명	3명	0명	1.9
2	영어 수업이 기다려지나요?	28명	2명	0명	1.93
3	영어를 잘 하고 싶은가요?	28명	2명	0명	1.93
4	영어를 사용하는 나라에 가보고 싶은가요?	24명	0명	6명	1.93
5	영어책을 읽나요?	17명	7명	6명	1.6
					평균 1.74점

대부분의 아동들은 영어자체 흥미도 조사에서 예로 대답하였다. 문항별 흥미도 조사 결과 아동들은 평균 1.74(만점 2.00)라는 결과가 나온다. 아동들은 영어 흥미도가 87.3%로 상당히 높은 것으로 관찰 되었다. 문항2. 영어수업이 기다려지고, 문항3. 영어를 잘하고 싶은 아동의 평균이 아주 높았다. 반면, 문항 5번 영어책을 읽나요? 라는 항목은 1.36으로 가장 낮은 점수가 나왔다. 이것은 영어에 대한 흥미도는 높지만, 책이라는 매체로 인하여 흥미도가 다소 감소한 것으로 보인다. 아동에게 책이라는 매체는 어렵고 힘들게 인식되어 있는 것으로 보인다.

4.1.3 활동 변인에 따른 영어 흥미도

문항별 흥미도 조사는 대해 예, 보통, 아니오, 3가지 중 선택하여 손을 든다. 예라고 대답한 아동은 2점 보통은 1점 아니오는 0점으로 각 질문에 해당하는 아동의 수에 점수를 곱하여 총합을 총점으로 하였다. 예를 들어 1번 문항에서 질문에 예라고 대답한 아동은 15명, 보통은 10명, 아니오는 5명이다. 따라서 15명 곱하기 2점 10명 곱하기 1점을 더하여 40점이 된다. 거기에 조사에 참여한 총 아동의 수 30명을 나누면 평균 1.33이 된다. 아래 <표 12>는 영어 활동 변인 흥미도를 나타내고 있다.

<표 12> 영어 활동 변인 흥미도

문항	질문	예(2)	보통(1)	아니오(0)	점수
1	동화(story)로 배우는 영어가 재미있나요?	15명	10명	0명	1.33

2	노래(song, chant)로 배우는 영어가 재미있나요?	14명	9명	7명	1.23
3	TV나 컴퓨터로 배우는 영어 가 재미있나요? 게임(수업 중 다양한 activity)	6명	15명	9명	0.9
4	으로 배우는 영어가 재미있나 요?	22명	8명	0명	1.73
5	책(교재)으로 배우는 영어가 재미있나요?	13명	12명	5명	1.26
					평균
					1.29점

활동 변인에 따른 영어 흥미도 조사는 아주 다양하게 나타났다. 아동들이 활동에 따라서 영어에 대한 반응이 달랐다. 문항4. ‘게임으로 배우는 영어가 재미있나요?’ 1.73점으로 가장 높은 점수를 나타냈다. 반면에, 문항3. ‘TV나 컴퓨터로 배우는 영어가 재미있나요?’의 질문에 대한 흥미도는 0.9점으로 아주 낮았다. 스토리텔링, 게임, 노래는 상호 작용을 요하는 항목의 평균은 높지만, 일방적인 학습을 해야 하는 교재나, 컴퓨터, TV를 통한 흥미도는 영어 자체 흥미도 보다 상대적으로 낮았다. 6-7세 사이의 아동은 친구와 선생님 사이의 상호관계를 중시하고, 움직임이 많은 수업을 선호하는 경향이 큼으로 activity를 통한 영어수업에 가장 큰 흥미를 나타낸 것으로 보여 진다. 그리고 문항2. ‘노래로 배우는 영어가 재미있나요?’에 대답한 아동은 14명으로 비교적 높았는데, 반복된 언어형태와 소리를 좋아하는 아동의 특징 때문인 것으로 분석 된다.

4.2.1 영어능력 평가 사전·사후 결과

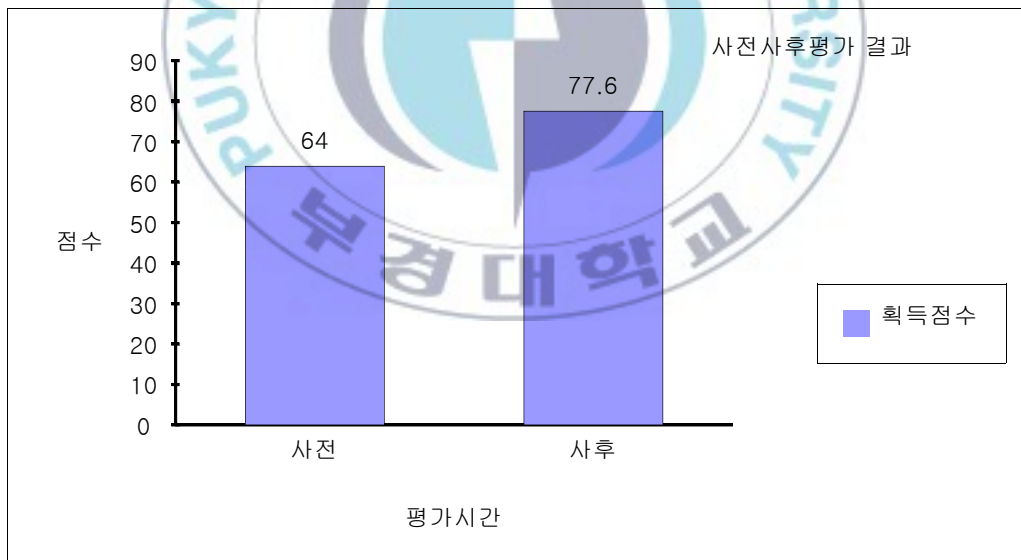
30명 아동을 대상으로 한 영어 능력 사전·사후 평가결과는 아래 <표 13>과 같다. 사전평가 평균은 64점 사후평가 평균은 77.6으로 13.6점 향상되었다.

<표 13> 영어능력 사전·사후 평가 평균

사전평가 평균	사후평가 평균
64점	77.6점

아래 <그림 1>은 사전평가 사후평가를 막대 그래프로 나타낸 것이다.

<그림 1> 영어능력 사전·사후 막대그래프

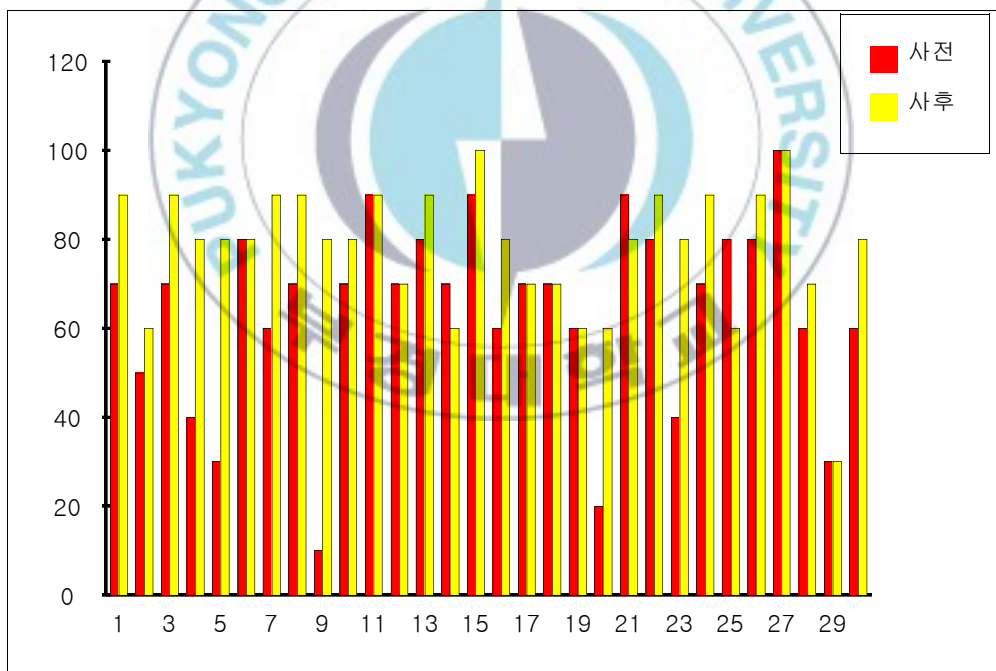


위의 그림에서 알 수 있듯이 아동의 영어능력 사전·사후 결과는 평균 64점에서 77.6점으로 향상되었음을 알 수 있다.

4.2.2 영어능력 평가 아동별 점수변화

영어능력 평가를 받은 아동을 임의로 이름대신 숫자로 1번부터 30번까지 표기하여 사전·사후 테스트에서 아동의 영어능력 점수 변화를 아래 <그림 2>와 같이 나타내었다. 30명의 아동 중 점수가 향상된 아동은 19명, 점수 변화가 없는 아동은 8명, 점수가 하락한 아동은 3명이다. 60%이상의 아동이 사후테스트에 점수가 향상되었다.

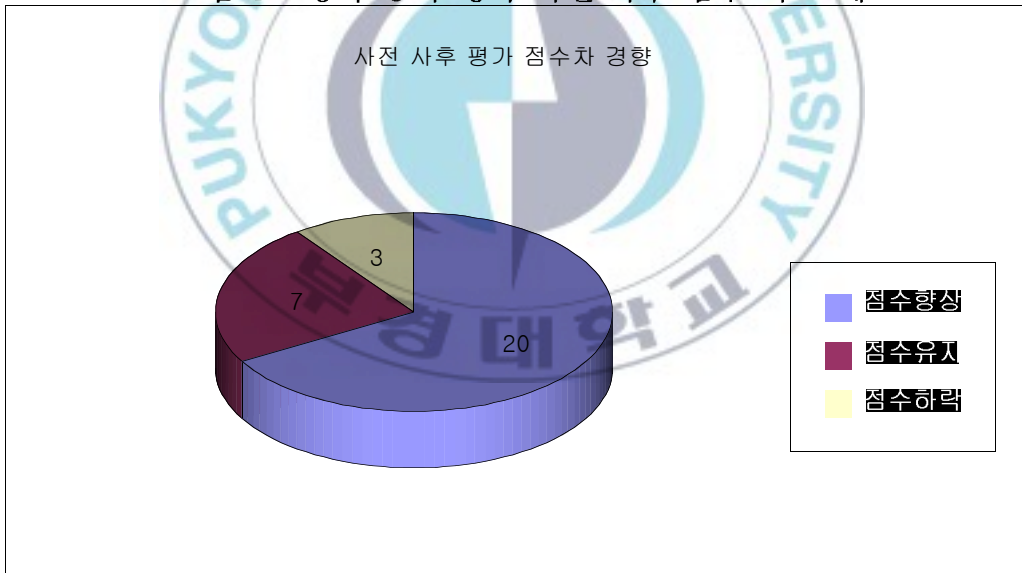
<그림 2> 아동별 사전·사후평가 결과



4.2.3 영어능력 평가 사전·사후 점수 차 결과

아동들은 대부분 사전 평가 보다 사후 평가에서 높은 점수를 획득하였다. 다양한 활동을 통해서 아동들의 듣기 말하기 능력이 다소 향상 되어진 것을 보여준다. 30명의 아동 중 개인 차는 있지만, 평가 점수가 향상 된 아동이 20명, 점수 변화가 없는 아동이 7명, 사후 평가 결과가 더 낮은 아동이 3명으로 나타났다. 듣기 말하기 사전·사후 평가 후 점수 변화를 보이는 아동의 수는 아래 <그림 3>과 같다.

<그림 3> 영어 능력 평가 사전·사후 점수 차 그래프



4.3.1 난이도별 득점 현황

사전 영어능력 평가를 실시한 30명의 아동의 난이도 별 득점한 아동의 표는 아래와 같다. 난이도 상에서 득점한 아동은 상은 10.6명, 중은 19.5명, 하는 26.6명이다. 아래 <표 14>는 사전평가 난이도별 득점인원을 나타내고 있다.

<표 14> 사전평가 난이도별 득점인원

사전평가 난이도별 득점인원	난이도(상)	난이도(중)	난이도(하)
	10.6명	19.5명	26.6명

사후 영어능력 평가를 실시한 30명의 아동의 난이도 별 득점한 아동은 아래 <표 15>와 같다. 난이도 상에서 득점한 아동은 23명, 난이도 중에서 득점한 아동은 26명, 난이도 하에서 득점한 아동은 23명이다.

<표 15> 사후평가 난이도별 득점인원

사후평가 난이도별 득점인원	난이도(상)	난이도(중)	난이도(하)
	16.3명	26명	23명

영어능력 사전·사후 평가 그래프는 아래와 같다. 난이도 상과 중을 풀 아동은 5.7명, 6.5명 씩 각각 증가한 반면 하를 풀 아동은 3.6명 다소 감소하였다.

4.3.2 문항별 난이도와 난이도별 백분율 결과

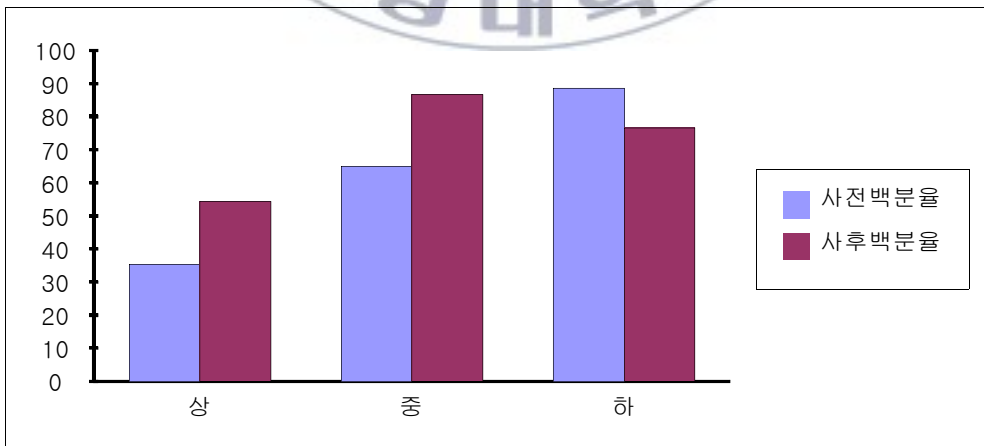
아동 영어능력 평가 10문항의 난이도는 아래 <표 16>과 같다. 아동의 듣기 평가는 상, 중, 하 3단계로 나뉘어졌다. 난이도 상 3문항, 난이도 중 3문항, 난이도 하 4문항으로 구성되어있다.

<표 16> 문항별 난이도

문항	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
난이도	중	하	하	상	중	중	하	중	상	상

사전·사후 영어능력평가의 아동의 난이도별 백분율은 아래 <그림 4>와 같다. 난이도 상의 경우 사후 테스트 결과가 19%증가 하였고, 난이도 중은 21.6% 증가 난이도 하의 경우는 12% 감소하였다.

<그림 4> 사전·사후 백분율 막대 그래프



4.4.1 대응표본 통계량과 대응표본 상관계수

수집된 자료를 바탕으로 연구문제를 검증하기 위하여 사회과학 통계분석 프로그램인 SPSS를 사용하여 각 변인들의 평균 및 표준편차를 구하여 분석하였다. 집단 간 학업성취도와 정의적 태도의 변화의 차이를 알아보기 위해서 각 항목별로 평균점수 비교와 유의수준을 t-검증을 통하여 두 집단을 비교 분석하였다. 모든 통계적 결과의 유의도는 $p < 0.05$ 수준으로 설정하여 95%의 신뢰수준에서 검정하였다. 아래 <표 17>은 유아 영어능력 검사의 대응표본 통계량이다. 대응표본 통계량은 8주간의 연구기간이 지난 후 사후테스트의 유아의 영어능력평가 점수이다.

<표 17> 대응표본 통계량

	평균	N	표준편차	평균의 표준편차
대응1	6.400	30	2.1592	.3942
영어능력사전총점	7.800	30	1.4948	.2729
영어능력사후총점				

유아 영어능력 사전 검사에서 평균은 6.400이었는데, 사후 검사에서의 평균은 7.800으로 1.400 상승했다.

<표 18> 대응표본 상관계수

	N	상관계수	유의확률
대응1 영어사전총점& 영어사후총점	30	.485	.007*

위의 <표 18>은 대응표본 t-검증을 실행하여 두 변수 간 상관계수를 산출하였다. 이때 비교하고자 하는 두 변수, 즉 여기서는 영어능력 사전과 영어능력 사후의 상관계수가 산출되었다. 아동을 30명을 대상으로 실수하여 N값은 30이며 두 변수 즉 실험 전과 실험 후의 영어능력점수의 상관계수는 .485($p < 0.05$) 비교적 높다.

4.4.2 대응표본 t-검증

아래 <표 19>는 대응표본 검증을 나타내었다. 대응표본 검증에서는 영어능력 사전·사후 평가의 평균, 표준편차, t값이 나타나 있다.

<표 19> 대응표본 검증

	대응차				
	평균	표준 편차	평균의 표준오차	차이의 95%신뢰구간 하한	상한
대응 영어사전총점- 1 영어사후총점	-1.4000	1.9405	.3543	-2.1246	-.6754

	t	자유도	유의확률 (양쪽)
대응 영어사전총점- 1 영어사후총점	-3.952	29	.000*

사전 영어능력 점수의 평균은 6.400 이었고, 사후 영어능력 점수의 평균은 7.800으로 실험 후에 영어능력 점수가 사전의 영어능력 점수보다 높게

나타났다. 이러한 차이는 $t=-3.952$ ($p<0.05$)로 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 따라서 다양한 활동을 통해서 영어능력 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 할 수 있다.

4.5 정의적 요인에 관한 아동과의 면담

다음은 아동들의 영어수업에 관련 된 면담 내용이다. 모든 아동들을 면담을 하고 싶었지만, 아동들이 녹화를 통한 면담이라 많이 부끄러워하고, 질의에 대답을 못하는 경우가 있어서 30명의 아동 중 활발하고 적극적인 일부 아동을 대상으로 면담을 실시하였다. 그 중 대표적인 2명의 아동을 면담 한 내용이다. 면담 내용은 아동이 좋아하는 영어수업 활동과 집에서 영어공부의 유·무와 공부하는 시간 정도를 면담하였다. <P 1>아동의 전사한 결과는 아래와 같다.

<P 1>

T. XX는 어떻게 영어 공부하는게 제일 재미있어요?

S. 워크북 만들기 랑요 워크북 단어요

T. 단어 카드 만들지요? 워크북으로 공부 하는 것이 재미있어요?

S. 네

T. XX는 집에서 영어공부 자주해요?

S. 네

T. 몇 시간 씩 해요? 조금해요?

S. 한 시간씩 해요.

- T. 누구랑 해요?
- S. 엄마랑요.
- T. 재미있어요?
- S. 네
- T. 영어실력이 많이 향상된 것 같아요?
- S. 네.

위 전사한 내용으로 짐작할 수 있듯이 <P 1>의 아동은 평소 수업시간에 아주 적극적이다. 영어수업 중 좋아하는 활동으로는 워크북 만들기랑 워크북 단어가 재미있다고 대답하였다. 평소 그림그리기를 잘하는 아동이라 그런지, 만들거나 그리기 등이 많은 워크북 수업을 좋아한다고 대답했다. 인터뷰 내용에서 보았듯이 가정에서 지속적으로 매일 한 시간 씩 학습하고 있다고 한다. 그러한 이유에서인지 <P 1>아동은 사전 영어능력 평가에서도 상위권 점수를 받았다. 아래는 <P 2>아동의 전사내용이다.

<P 2>

- T. XX는 어떻게 영어 공부하는게 제일 재미있어요?
- S. 워크북 카드 만들기랑 게임요
- T. 어떤 게임이 재미있어요?
- S. 헬로우 게임, 위스펠 게임, 게임으로 하는것이 재미있어요,
- T. XX는 집에서 영어공부 자주해요?
- S. 아니요. 이제 할꺼예요.
- T. 선생님이랑 영어 공부하는 것이 재미있어요?
- S. 네 재미있어요.

<P 2>아동은 워크북 만들기랑 게임이 활동 중 재미있다고 대답했다. 대부분 아동은 미술활동과 영어 수업이 접목된 수업에 흥미를 느끼고 있다. 뿐만 아니라 게임을 통한 수업에 아동들은 재미있다고 생각한다. 공부나 수업이라 생각하지 않고 놀이의 한 부분으로 보기 때문인 것으로 보인다.

위 <P 1> 과 <P 2>의 전사내용에서 알 수 있듯이 아동들은 영어 수업 자체에 흥미도를 크게 느끼고 있는 것을 알 수 있었다. 하지만 개별 아동의 영어 수업 시 좋아하는 활동은 교재를 통한 활동, 게임을 통한 활동, 만들기를 통한 활동 등 다양하게 나타났다. 또한 개별 아동의 영어에 노출되는 정도도 가정에서 부모의 영어에 대한 관심과 참여에 따라 다르게 나타났다.



제5장 결론 및 제언

5.1 결론

미취학 전 아동의 영어 학습은 아동들이 흥미를 가지고 의사소통 활동에 참여하고, 영어에 친숙해 지는 것이 주된 목표로 하고 있다. 영어를 학습의 일부분이 아닌 놀이의 일부분으로 인식하여 아동들에게 재미있고 즐거운 영어 수업이 되도록 하는 것이 교사의 중요한 목표다. 따라서 많은 연구자들은 어떠한 활동이 아동의 지속적인 흥미를 끌어내어 영어수업에 적용하였을 시 효과가 있는가에 대한 연구를 하고 있다. 하지만, 아동은 여러 가지 상황에 쉽게 영향을 받고, 스스로 통제력을 잃기 쉽기 때문에 일정한 형태를 갖춘 교수법이나 활동을 찾기 어렵다. 때문에 본 연구는 미취학 아동의 영어 수업 시 다양한 활동들이 아동들의 영어 수업에 어떠한 영향을 줄 수 있는지 또 다양한 활동들의 활용을 모색해 보았다.

본 연구는 정의적 측면에서 아동의 영어에 대한 흥미도를 조사하였고, 좀 더 구체화 하여 영어 자체에 대한 흥미도와 여러 활동들에 대한 흥미도를 조사하였다. 또, 다양한 활동이 아동의 듣기 말하기 능력에 어떠한 효과가 있는지 양적 분석을 통하여 규명하였다. 8주간 다양한 활동을 활용하여 수업을 한 후 사전·사후 테스트의 결과를 비교 분석하여 얻어진 결론은 다음과 같다.

첫째, 정의적 측면에서 아동에게 영어 흥미도 조사를 실시하였다. 영어

흥미도 조사는 영어자체 흥미도 조사와 여러 변인 에 따른 흥미도 조사를 실시하였다. 아동의 정의적 측면에서 영어 자체에 대한 흥미도는 평균 1.74점(만점 2.00점) 아주 높았다. 많은 아동들이 영어 자체에 대한 재미를 느끼고 있다. 이와 같은 결과는 아동기에 영어 수업이 주로 게임이나 활동 위주로 진행됨으로, 아동이 영어를 학습이라고 인식 하기보다는 놀이로 인식하는 경향 때문 인 것으로 해석할 수 있겠다. 하지만, 활동변인에 따른 흥미도 조사는 영어 자체 흥미도 조사 보다 평균 1.29점(만점 2.00점) 다소 낮았다.

즉, 아동들은 활동에 따라 흥미를 느끼는 정도의 차이가 큰 것으로 보인다. 게임이나 스토리텔링 등과 같은 상호작용을 통한 수업은 아동들의 영어 수업 흥미도를 높이지만, 활동 위주가 아닌 다소 차분히 앉아서 수업에는 흥미도가 떨어지는 것으로 나타난다. 이와 같은 결과는 아동의 집중력 시간이 짧고, 만 5세 아동으로 혼자 하는 활동에 익숙하지 못한 것으로 보인다. 하지만, 아동들이 정의적 측면에서 영어에 대한 흥미도는 상당히 높음으로, 아동이 지속적으로 영어에 재미를 느낄 수 있도록 긍정적으로 작용할 수 있는 여러 활동들을 개발할 필요가 있다.

둘째, 다양한 활동을 통하여 사전 사후 테스트 결과 t검증에 의하여 통계 처리한 결과, 다양한 활동이 아동의 듣기 말하기 능력 함양에 유의미한 차이를 나타내었다. 챗트, 게임, 스토리텔링, 교재 등 다양한 활동을 통해서 아동은 영어에 대한 자신감이 증가하였고, 영어 능력도 향상한 것으로 보인다. 개별아동이 활동에 대한 선호도는 달랐지만, 매 수업마다 다양한 활동을 통하여 아동이 영어에 대한 흥미도와 참여도는 크게 증가하였다. 따라서 말하기 듣기 능력에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 여러 활동들을 고려한 수업 연구와 교수 방법 및 개발이 요구된다고 하겠다.

5.2 제언

본 연구 결과를 토대로 다양한 활동을 통한 취학 전 아동의 말하기 듣기 함양 방안을 위해 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 스토리텔링, 챗트나 노래, 교재, 역할극, cd 등 하나만의 활동 위주로 하는 수업이 아닌 다양한 활동을 함께 활용한 수업을 제시할 필요가 있다. 획일적인 구성의 수업이 아닌 다양한 활동을 활용하여 집중시간이 짧은 아동의 흥미와 요구에 맞춘 수업계획이 필요하다. 다른 수업도 마찬가지겠지만, 아동의 수업 계획 시 는 최소한 1-2개 정도의 대안 수업 활동들을 준비 하는 것이 필요하다고 본다. 아동들은 쉽게 지겨워하고 쉽게 집중력을 잃고, 놀이와 재미에 대한 충동을 지니고 있는 특징을 잘 고려하여, 융통성 있는 교수법이 필요할 것이다.

둘째, 다양한 활동을 활용함에 있어서 개별 아동들의 이해 수준과 흥미 활동을 면밀히 관찰하여, 영어 교사가 소그룹이나 개인 활동 시 해당 아동에게 적합한 활동 제시가 필요하다. 아동들은 감정이나 주변 환경에 예민하게 반응하므로 개별 아동이나 그룹에게 적합한 활동을 제시하는 것이 필요하다. 또한 전체 수업이 아닌 소그룹 활동 시 아동들의 특징들을 고려한 활동제시가 절실하다.

참고 문헌

- 김영실. (1997). 상황적 읽기 교수 전략이 유아의 읽기 능력에 미치는 영향: 자발적 발화 중심으로. 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원, 서울
- 김연희. (2010). 영어 유치원과 한국어 유치원 7세 유아의 영어 학습 흥미도 분석 및 영어 학습에 대한 부모의 인식 및 기대연구. 석사학위논문. 숙명여자대학교 교육대학원, 서울
- 구연숙. (2007). 뮤지컬을 이용한 영어수업의 교육적 효과에 관한 연구: 6,7세 유아를 중심으로. 석사학위논문. 중앙대학교 예술대학원, 서울
- 마송희 (2001). 유치원 영어교육에 관한 연구. 「복음과 실천」 제28. 침례신학대학교, 대전
- 박은경. (2010). 영어노래와 챗트를 이용한 영어 수업이 유아영어 교육에 미치는 영향. 석사학위논문. 국민대학교 교육대학원, 서울
- 배두분. (1993). 「영어 교육학」. 서울: 한신문화사.
- 신은수. (2006). 세계 유아교육 학제와 유아교육과정의 비교분석. 아동교육.15(4). pp 97-116, 대구
- 심미연. (2009). 유아영어교육과정과의 통합측면에서 본 유아영어교육의 실태분석. 석사학위논문. 아주대학교 교육대학원, 수원
- 이영란. (2009). 유아영어교육에의 동화매체 활용방안. 석사학위논문. 숙명여자대학교 원격대학원, 서울
- 이완기. (1996). 「초등영어교육론」. 서울: 문진미디어.
- 이은아. (2008). 스토리텔링이 초등학생의 어휘력 향상에 미치는 효과. 석사학위논문. 부경대학교 교육대학원, 부산

- 유지혜. (2004). 찬트(Chant)와 노래를 활용한 영어연극 모형 연구: 초등학교 1학년 재량 활동을 중심으로. 석사학위논문. 경희대학교 교육대학원, 서울
- 정혜승. (2004). 유아들 위한 영화그림동화책의 난이도측정과 읽기지도 모형개발. 석사학위논문. 중앙대학교, 서울
- 채종욱. (1996). 동화책 읽어주기 접근법에 따른 유아의 반응에 관한 연구, 박사학위논문. 이화여자대학교, 서울
- 최윤성. (2000). 초등영어 교육의 스토리텔링 적용에 관한 연구. 석사학위논문. 대구교육대학교 교육대학원, 대구
- 한지원. (2010). 찬트(Chant)와 노래를 활용한 동극활동이 유아의 영어학습 흥미도 태도에 미치는 영향. 석사학위논문. 성균관대학교 교육대학원, 서울
- 황수경. (2008). 스토리텔링을 활용한 유아영어학습의 효과. 석사학위논문. 경희대학교 교육대학원, 서울
- Brown, H. D. (2002). *Principles of language learning and teaching*. New York: Prentice Hall Regents.
- Lenneberg, E. (1967). *Biological Foundations of Language*. New York: Wiley & Sons.
- Philips, S. (2000). *Drama with Children*. 원명옥(역). 드라마로 가르치는 초등영어. 서울: 범문사
- Susan Halliwell. (1982). *Teach English in the primary classroom* London: Longman.
- Ventriglia, L. (1982). *How children learn a second language*. Boston, MA: Addison Wesley publishing Co

부록

<부록 1> 일별 활동

주차	차시/요일	수업 시간	활동
1주차	01/월	30분	스토리텔링, 챗트 및 노래
1	02/화	20분	스토리텔링, 챗트 및 노래
1	03/수	30분	스토리텔링, 챗트 및 노래
1	04/목	20분	리텔링, 챗트 및 노래
2주차	05/월	30분	플래쉬 게임, 교재, 챗트 및 노래
2	06/화	20분	뽕망치 게임, 챗트 및 노래
2	07/수	30분	게싱 게임, 교재, 챗트 및 노래
2	08/목	20분	터칭 게임, 챗트 및 노래
3주차	09/월	30분	교재, cd 수업, 챗트 및 노래
3	10/화	20분	롤 플레이, 챗트 및 노래
3	11/수	30분	교재, cd 수업, 챗트 및 노래
3	12/목	20분	롤 플레이, 챗트 및 노래
4주차	13/월	30분	교재-스티커, 색칠하기, 챗트 및 노래
4	14/화	20분	액팅 게임, cd 수업, 챗트 및 노래
4	15/수	30분	교재-따라쓰기, 색칠하기, 챗트 및 노래
4	16/목	20분	리텔링, 챗트 및 노래
5주차	17/월	30분	스토리텔링, 챗트 및 노래
5	18/화	20분	스토리텔링, 챗트 및 노래
5	19/수	30분	스토리텔링, 챗트 및 노래
5	20/목	20분	리텔링, 챗트 및 노래
6주차	21/월	30분	플래쉬 게임, 교재, 챗트 및 노래
6	22/화	20분	뽕망치 게임, 챗트 및 노래
6	23/수	30분	게싱 게임, 교재, 챗트 및 노래
6	24/목	20분	터칭 게임, 챗트 및 노래
7주차	25/월	30분	교재, cd 수업, 챗트 및 노래
7	26/화	20분	롤 플레이, 챗트 및 노래
7	27/수	30분	교재, cd 수업, 챗트 및 노래
7	28/목	20분	롤 플레이, 챗트 및 노래
8주차	29/월	30분	교재-스티커, 색칠하기, 챗트 및 노래
8	30/화	20분	액팅 게임, cd 수업, 챗트 및 노래
8	31/수	30분	교재-따라쓰기, 색칠하기, 챗트 및 노래
8	32/목	20분	리텔링, 챗트 및 노래,

<부록 2> 개별 아동 영어능력 사전·사후 점수

번호	이름	테스트 유형	총점	점수 차이
1	승민	사전	70	+ 20
		사후	90	
2	성현	사전	50	+ 10
		사후	60	
3	김준	사전	70	+ 20
		사후	90	
4	한결	사전	40	+ 40
		사후	80	
5	보민	사전	30	+ 50
		사후	80	
6	혜진	사전	80	0
		사후	80	
7	가영	사전	60	+ 30
		사후	90	
8	도현	사전	70	+ 20
		사후	90	
9	지민	사전	10	+ 70
		사후	80	
10	주환	사전	70	+ 10
		사후	80	
11	민태	사전	90	0
		사후	90	
12	다은	사전	70	0
		사후	70	
13	수홍	사전	80	+ 10
		사후	90	
14	희진	사전	70	- 10
		사후	60	
15	시은	사전	90	+ 10
		사후	100	

번호	이름	테스트유형	총점	점수차이
16	단아	사전	60	+ 20
		사후	80	
17	지민	사전	70	0
		사후	70	
18	지원	사전	70	0
		사후	70	
19	지윤	사전	60	0
		사후	60	
20	시원	사전	20	+ 40
		사후	60	
21	혜빈	사전	90	-10
		사후	80	
22	은빈	사전	80	+ 10
		사후	90	
23	성현	사전	40	+ 40
		사후	80	
24	경민	사전	70	+ 20
		사후	90	
25	진하	사전	80	-20
		사후	60	
26	이태	사전	80	+ 10
		사후	90	
27	엄지	사전	100	0
		사후	100	
28	예은	사전	60	+ 10
		사후	70	
29	보천	사전	30	0
		사후	30	
30	지현	사전	60	+ 20
		사후	80	

<부록 3> 학습자 설문지

안녕하세요? 어린이여러분! 오늘 선생님이 우리 친구들과 함께 더욱 재미있게 영어수업 하기위해서 몇 가지 질문을할께요. 선생님의 질문에 해당하는 친구들은 손을 높이 들어주세요. 예를 들어서요 선생님이 집에서 영어를 공부 하나요? 하고 물으면요 공부를 자주 하는 친구는 “예” 라고 할 때 손들고요 가끔씩 하는 친구는 “보통”에 손들고요 집에서 공부를 하지 않는 친구는 “아니오” 에 손들어 주세요. 선생님 질문을 잘 듣지 못한 친구들은 선생님께 한번 더 이야기 해달라고 해주세요. 선생님이 물어볼 질문들이 화면에 보이죠? 선생님이 1번부터 차근차근 물어볼께요. 질문 있는 친구 있나요? 시작할께요.

Storytelling을 통한 아동의 정의적 측면에서 흥미도 설문지

	내용	예☀	보통☁	아니오☔
1	영어가 재미있나요?	☀	☁	☔
2	영어 수업이 기다려지나요?	☀	☁	☔
3	영어 선생님이 좋은가요?	☀	☁	☔
4	영어책을 읽나요?	☀	☁	☔
5	영어를 잘 하고 싶은가요?	☀	☁	☔
6	집에서 영어를 공부 하나요?	☀	☁	☔
7	엄마 아빠와 함께 영어공부를 하나요?	☀	☁	☔

8	영어동요를 부르는 것이 재밌나요?	☀	☁	☂
9	영어를 사용하는 나라에 가보고 싶은가요?	☀	☁	☂
10	영어로 된 TV나 만화를 좋아하나요?	☀	☁	☂

영어 자체 흥미도 설문지

	질문	예 ☀	보통 ☁	아니오 ☂
1	영어가 재미있나요?	☀	☁	☂
2	영어 수업이 기다려지나요?	☀	☁	☂
3	영어를 잘하고 싶은가요?	☀	☁	☂
4	영어를 사용하는 나라에 가보고 싶은가요?	☀	☁	☂
5	영어책을 읽나요?	☀	☁	☂

활동변인 설문지

	질문	예 ☀	보통 ☁	아니오 ☔
1	동화(story)로 배우는 영어가 재밌나요?	☀	☁	☔
2	노래(song, chant)로 배우는 영어수업이 재밌나요?	☀	☁	☔
3	TV나 컴퓨터로 배우는 영어가 재밌나요?	☀	☁	☔
4	게임(수업 중 activity)으로 배우는 영어가 재밌나요?	☀	☁	☔
5	책(교재)으로 배우는 영어가 재밌나요?	☀	☁	☔

<부록4> Funny Phonics Monthly Plan

objectives

phonics	Rose and Rattle / Socks and Sunflower / Turtle and Television	
storylands	Mermaid Mess	
week	Education goals	Expression
1	"R" Body Action "R" Phonics Vocabulary "R" Phonics Mind Map "R" Story Song Role play -Rose and Rattle	Rip up the rag! (길레를 찢어!) "R" is for rose. (r은 rose)
2	Phonics & Key Words	I am a rattle! Shake like me!

	Storytelling-Mermaid Mess "S" Body Action "S" Phonics Vocabulary "S" Phonics Mind Map	(나는 딸랑이! 나처럼 흔들어)
3	"S" Story Song Role play- Socks and Sunflower "T" Body Action "T" Phonics Vocabulary "T" Phonics Mind Map	"S" is for sock. (s는 sock) "T" is for turtle. (t는 turtle)
4	"S" Story Song Role play- Turtle and Television Storylands- Thank you Funny Phonics- Asian Food	Let's watch TV at home! (집에서 텔레비전 보자) How do you say "Thank you"? ("감사합니다." 는 어떻게 말할까요? What is your favorite Korean food? (어떤 한국 음식을 좋아하나 요?)
Review 1	Phonics- "R" & "S"	"R" is for rose. "S" is for sock.
Review 2	Phonics- "T" & Activities	"T" is for turtle.

< 부록 5 유아 영어 능력검사 대본 및 검사지 >

*다음 들려주는 철자를 가장 잘 나타낸 그림을 고르시오.

1. 비 (B, b)
2. 케이 (K, k)

*다음 들려주는 단어의 첫 소리를 찾아 고르시오.

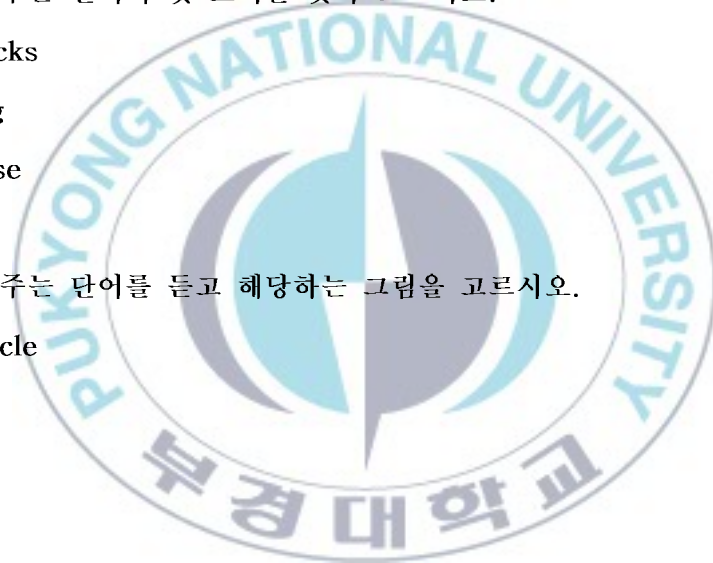
3. 삭스 socks
4. 로그 log
5. 로즈 rose

*다음 들려주는 단어를 듣고 해당하는 그림을 고르시오.

6. 썰클 circle
7. 립 lip
8. 잘 jar

*다음을 듣고 해당하는 글자를 고르시오.

9. 마스크 mask
10. 카멜 camel



유아 영어 듣기 능력 검사

이름:

* 다음 들려주는 철자를 가장 잘 나타 낸 그림을 고르시오.

1. 1) D, d 2) B, b 3) P, p

2. 1) K, k 2) C, c 3) Q, q

* 다음 들려주는 단어의 첫 소리를 찾아 고르시오.

3.



- 1) F, f
- 2) C, c
- 3) S, s

4.



- 1) E, e
- 2) L, l
- 3) G, g

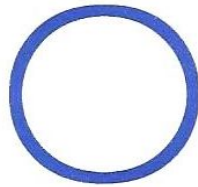
5.



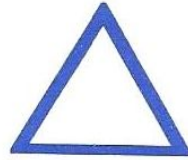
- 1) T, t
- 2) Q, q
- 3) R, r

* 다음 들려주는 단어를 듣고 해당하는 그림을 고르시오.

6. 1)



2)



7. 1)



2)



8. 1)



2)



* 다음을 듣고 해당하는 글자를 고르시오.

9.



10.



mask, milk

camera, camel