

A Study on the Effects of Picture Book Production Activities Using the On-line Platform in Elementary School English Class

초등영어 수업에서 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작 활동의 효과 연구

Hae Kyoung Lee¹

이혜경¹

¹ Professor, Department of English Education, Gongju National University of Education, South Korea,
hklee@gjue.ac.kr

Abstract: The purpose of this study is to analyze the effectiveness of picture book production activities using on-line platforms in elementary school English class, one of the various ways to cultivate the core competencies pursued in English subjects. For this purpose, the study problems set for this are as follows: First, What is the teaching-learning model of picture book production activities using on-line platforms available in elementary English education? Second, How does the picture book production activity class using the on-line platform affect the vocabulary and affective attitude of elementary English learners? As a research method, 52 students in two classes in the fourth grade of elementary school were participated for 11 weeks, and the experiment was conducted by dividing them into picture book production groups and picture book non-production houses. The study results are as follows. First, in consideration of the English level of elementary school students, the class stage of picture book making using an online platform was divided into "story making" and "online production" to read various expressions for story making first. Second, production of on-line picture book helped students improve their ability to acquire short-term vocabulary. Students improved their vocabulary by making on-line picture books. Third, on-line picture book production helped improve the ability to acquire long-term vocabulary. Forth, on-line picture book making activities had a positive effect on the affective attitude. Students were interested in making their own picture books and actively engaged in the process of finding expressions, looking for suitable pictures, and appreciating other friends' picture books.

Keywords: Picture Book, Production Activity, On-line, Elementary School English Class

요약: 본 연구의 목적은 영어 교과에서 추구하고 있는 핵심역량을 함양하기 위한 다양한 방안 중 하나인 초등학교 영어시간에 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작활동의 효과를 분석하는데 있다. 이를 위해 설정된 연구과제는 첫째, 초등영어수업에서 이용할 수 있는 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작활동의 교수-학습 모델은 무엇인가이며 둘째, 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작활동 수업은 초등영어 학습자의 어휘력과 정서적 태도에 어떤 영향을 미치는가이다. 연구방법으로 초등학생 4학년 2개반 52명을 대상으로 11주동안 실시하였고, 그림책 제작 집단과 그림책 미제작집단으로 나누어 연구를 진행하였다. 이에

Received: March 04, 2023; 1st Review Result: April 19, 2023; 2nd Review Result: May 16, 2023
Accepted: June 30, 2023

따른 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 초등학생의 영어수준을 고려하여 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 만들기의 수업단계를 ‘이야기 만들기’와 ‘온라인 제작’으로 구분하여 우선적으로 이야기 만들기를 위한 여러가지 표현 읽히기를 하였다. 둘째, 온라인 그림책 제작은 학생들이 단기 어휘를 습득하는 능력을 향상시키는데 도움을 줄 뿐만 아니라 학생들이 온라인 그림책을 만들면서 어휘력이 향상되었다. 셋째, 온라인 그림책 제작은 장기 어휘 습득 능력을 향상시키는 데 도움이 되었다. 넷째, 온라인 그림책 만들기 활동은 정서적 태도에 긍정적인 영향을 미쳤다. 학생들은 자신만의 그림책을 만드는 것에 관심이 많으며 표현과 적합한 그림을 찾고 다른 친구들의 그림책을 감상하는 과정에 적극적으로 참여하였다.

핵심어: 그림책, 제작활동, 온라인, 초등영어교실

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

지식 정보화 시대에서 지식과 정보는 매 순간 끊임없이 생산되고 창조된다. 과거에는 정보 생산의 주체로서 전문가 집단이 정보를 생산하고 일반인들이 이를 수용하는 방식으로 정보 전달이 이루어졌지만 현대 사회에서는 모든 사람들이 컴퓨터나 휴대기기 등의 멀티미디어를 통해 자신만의 콘텐츠를 만들고 공유한다. 따라서 이런 사회를 살아가고 있는 학습자들에게는 단순히 지식암기와 그것을 활용하는 것을 넘어서, 새로운 지식을 만들고 생산할 수 있는 지식 생산자로서의 역량이 필요하다. 이러한 요구에 발맞추어 창의적이고 융합적인 인재를 양성하고자 하는 것을 교육의 목표로 설정한 2015 개정교육과정에서는 ‘역량 중심의 교육과정’을 지향하고 있으며, 미래 사회를 살아가야 할 학생들에게 필수적으로 요구되는 능력을 함양할 수 있도록 여러가지 핵심역량을 교육과정의 전체에 걸쳐 강조하고 있다[1]. 그 중에서 초등영어교과에서는 특히 ‘자기관리 역량’, ‘영어 의사소통 역량’, ‘지식정보처리 역량’, ‘공동체 역량’ 등의 네 가지 핵심역량을 집중적으로 지도하도록 제시하고 있으며, 이것은 단순히 영어 교과의 언어적 지식만을 습득하는 것을 넘어서서 학생 스스로 지기 스스로를 탐색하고 학습한 바를 창의적으로 실생활에 활용할 수 있는 능력있는 사람을 길러내는 것에 실질적인 목표를 두고 있음을 의미한다.

이와 같이 영어교과에서 추구하고 있는 네 가지의 핵심적인 역량은 초등영어과 수업 전반에 걸쳐 다양한 방법으로 다루어져야 하며, 이를 실현하기 위한 방안 중 최근 사회의 다양한 분야에서 선택하여 사용하고 있는 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작 활동이 위의 네 가지 역량을 조화롭게 수업에 구현할 수 있는 방법이 될 수 있다. 단순하게 영어로 말을 하거나 글로 써서 자신의 의사를 표현하는 기존 방식의 학습을 넘어서 학습자들은 자신이 이미 갖고 있는 사전 지식이나 정보를 결합하여 전혀 새로운 형태의 콘텐츠를 만들 수 있게 될 것이다. 또한 온라인 플랫폼을 활용하여 그림책을 만들어 봄으로써 학생 스스로 자신의 잠재된 창의성을 신장시킬 수 있고, 여러 유의미한 상황 속에서 영어의 표현 기능과 이해 기능을 향상시킬 수 있다. 본 연구의 목적은 초등 학교영어시간에 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작 활동의 효과를 분석하는 데 있다.

1.2 연구 문제

본 연구의 목적 달성을 위해 다음과 같은 연구문제를 제시한다.

가. 초등영어교육에서 활용 가능한 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작 활동의 교수-학습 모형은 무엇인가?

나. 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작 활동 수업이 초등영어 학습자의 어휘력, 정의적 태도에 어떠한 영향을 미치는가?

2. 이론적 배경 및 선행연구

2.1 삽화 및 삽화의 기능

일반적으로 삽화를 도해(圖解)라고 부르기도 하며, 신문이나 광고, 또는 서적이거나 잡지등에서 특정 문장을 강조하거나 내용을 상세하게 보충하여 이해를 돕고자 첨부하는 일종의 그림을 말한다. 다시 말해 삽화의 역할은 본문의 내용을 좀 더 구체적으로 이해가 쉽도록 보충해주거나 어느정도 강조하는 것이며, 학습자들이 사용하는 교과서나 거의 모든 동화책에서도 그 모습을 찾아볼 수 있다. 삽화는 그야말로 본문 내용보다 정보를 포함하고 있으며, 삽화가 포함된 그림책은 삽화와 텍스트의 상호작용을 통해 온전한 의미를 전달한다[2]. 즉 그림책은 삽화를 바탕으로 텍스트에 담긴 그 이상의 의미를 더욱 더 명료하게 파악할 수 있다. 그동안 교육적 측면에서의 삽화의 기능에 대한 연구는 다음과 같이 다양하게 이루어져 왔다.

우선 Cullinan & Galda[3]에 의하면 삽화의 기능은 세 가지 종류 즉, 입증, 확장, 평형으로 나눌수 있다고 하였다. 또한 Levie & Lentz[4]에 의하면 삽화의 기능은 네 가지로 나누어 설명하였는데 보상적 기능, 정의적 기능, 인지적 기능, 그리고 주의적 기능 등이다. 한편 Levin[5]은 교과서에 속에 있는 삽화의 기능을 5가지로 분류하였고, Duchastel[6]은 교과서에 들어 있는 삽화의 기능을 3가지로 각각 분류하였다. 삽화에 대한 이상의 네 학자들의 입장을 분석하여 학습자들의 어휘 학습 측면에서 그 기능을 요약하면 다음과 같다. 우선, 삽화는 학습자들에게 이야기에 대한 관심과 흥미를 가계 할 뿐만 아니라 이야기를 읽고자 하는 학습 동기를 유발시키며, 주의집중에 도움을 주는 기능을 한다. 둘째, 삽화는 이야기의 본문 내용만으로는 쉽게 이해하기 어려운 내용들을 삽화로 나타냄으로써 어려운 내용을 보충하여 쉽게 설명해주는 역할을 한다 셋째, 간단한 그림으로 된 삽화를 다시 한 번 보여줌으로써 학습자들로 하여금 텍스트에 나와 있는 내용을 더욱 정확하고 빠르게 어휘나 글의 내용을 이해하도록 도와주는 기능을 한다. 넷째, 삽화는 본문과 동일하지 않은 내용을 지닌다 하더라도, 이야기를 읽는 독자는 텍스트와의 상호작용을 통해서 글의 의미를 확장하여 나아갈 수 있게 하는 기능을 한다. 다시 말하면 삽화의 기능은 이야기의 전반적인 내용 파악에 도움을 주는 역할을 하며, 더 나아가 이야기를 구성하고 있는 다양한 어휘를 이해하고 학습하는 데에도 도움을 주는 기능을 한다고 볼 수 있다.

2.2 초등영어교육과 창의성

창의성에 관한 연구의 시작은 1950년대 들어 미국의 심리학자이며 당시 심리학회 회장이었던 Guilford가 학회의 기초 연설 주제로 창의성에 관한 발표를 하면서부터 였고

이를 기점으로 창의성에 대해 심리학자들이 체계적으로 연구하게 되었다[7]. 학자들에 따라 창의성에 관한 정의 및 구성 요소에 대해서는 어느정도 서로 다른 의견을 갖기도 하지만, 대체적으로 창의성이 수렴적인 사고와 대조가 되는 확산적인 사고와 분명히 연관이 있으며[8], 어떤 문제의 해결 과정의 결과인 산출물로 인식하거나[9], 핵심적 요소에 초점을 둔 참신성이나 윤리성[10], 효과성, 또는 적절성과 새로움등으로 구분하기도 한다. 창의성의 구성 요소에 대하여 학자들마다 서로 다른 하위 구성 요소로 구분하기도 하는데, 일반적으로 정교성, 독창성 및 유창성등을 포함한다고 볼 수 있다[11].

최근에는 개인의 창의성을 신장시키기 위해 통합적 접근에 기초한 창의성 교육이 인지적, 정의적, 환경적인 요소를 충분히 고려하여 이루어져야 한다고 보고 있다. 우선, 창의성의 인지적인 측면을 지원하기 위해서 확산적인 사고와 수렴적 사고, 그리고 창의적인 문제 해결력을 강화시키고, 다양한 사전 지식을 축적하며 창의성에 과한 상위의 인지적인 이해를 발달시킬 필요가 있다고 보고 있다[12]. 둘째, 창의성의 정의적인 요소에는 모험심, 호기심, 독립심, 개방성, 자신감 등과 같은 성격상의 특성과 동기가 있다. 마지막으로, 가정과 학교, 사회와 문화 등의 환경적인 요소가 창의성에 커다란 영향을 끼친다고 보는데, 어떠한 산출물이 창의적인 것으로 인정받기 위해서는 일단은 타인과의 상호 교류가 우선되어야 하며 가정이라던가 학교의 교실과 같은 주변적인 환경 속에서 참신한 아이디어를 만들어서 새로운 산출물을 시도하고자 하는 창의적인 사람을 적극적으로 찾아내고 격려하여 창의성을 계발시키려는 적극적인 분위기 조성이 필요하다.

2.3 어휘의 정의와 어휘 지식

어휘는 어떤 일정한 범위로 사용되는 낱말들의 목록과 그 구성체계라고 볼 수 있다. 어휘와 비교할때 단어는 서로 분리하여 독립적으로 쓸 수 있는 말이나 그 말의 뒤에 위치하면서 문법적인 기능을 나타내는 말을 뜻한다. 다시 말하자면, 개개의 낱말을 말할 때는 단어나 할 수 있고, 단어나 낱말이 모인 전체 집합체는 어휘라고 한다. 이러한 기본적인 개념을 바탕으로 하여 적절하게 어휘를 사용할 수 있는 능력이 바로 어휘력이다. 즉, 어휘력이란 상황에 알맞게 정확하고 다양한 어휘를 사용할 수 있는 능력을 의미한다. 어휘력은 일반적으로 양적인 어휘력과 질적인 어휘력으로 구분할 수 있다. 양적인 어휘력이라는 것은 누군가가 얼마나 많은 어휘를 이해하고 또 구사할 수 있는가에 관한 능력이다. 질적 어휘력이라는 것은 누군가가 인지하고 있는 어휘를 처한 상황에 적절하게 사용할 수 있는가에 관한 능력을 의미한다[13]. 즉, 양적인 어휘력은 어휘에 대한 인지의 유무에 따라서 능력의 정도를 평가하는 반면, 질적인 어휘력은 어휘에 대한 인지의 유무를 넘어서 상황에 알맞게 어휘를 실질적으로 사용할 수 있는 능력에 평가의 초점을 둔다.

Kim & Kim[14]의 연구에 의하면 초등학교 6학년들을 대상으로 그림 읽기 활동을 통해 삽화가 초등영어 학습자의 어휘능력 학습에 끼치는 영향과 텍스트의 상호작용을 바탕으로 문자언어 학습 양상을 살펴보고자 하였다. 연구의 결과에서 참여 학생들은 그림 읽기 활동을 통해 읽기와 쓰기 분야에 있어 유창성이 향상되었다는 결론을 도출하였다. 특히 읽기에서 학습자 스스로가 자발적으로 읽었던 책을 다시 읽어보는 긍정적 효과가 나타났으며, 그림 읽기 활동을 통해서 이야기 속에 내포된 글의 의미를

새롭게 다시 발견하게 되었다. 또한 디지털스토리텔링을 통한 만화짓기에 대한 연구도 진행되었으나, 본 연구에서는 이와는 달리 학생들이 직접 온라인 플랫폼을 통해 그림책을 완성한다는 점에서 기존의 연구와 차이가 있으며, 구체적인 교수학습모형과 과정을 제시하고자 한다는 점에서 그 의미가 있다고 판단된다.

3. 연구 방법

3.1 연구 대상

본 연구의 대상은 G시에 위치한 G초등학교 4학년으로 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작 활동의 효과를 비교, 분석하였다. Piaget[15]에 의하면 초등학교 3~4학년군에 속하는 학생들은 대체로 구체적인 사물이나 어떤 현상들에 대하여 사고할 수 있는 구체적 조작기에 해당된다. 이에 따라 G초등학교 4학년 2개반 학생 52명의 학생을 본 연구의 참여자로 선정하여 2022년 6월부터 영어 교과의 정규 시간으로 11주 동안 실시하였고 그림책 제작 집단과 그림책 미제작 집단으로 나누어 연구를 진행하였다. 사전 어휘 검사 결과를 통해 48개의 초등 영어 교육과정에서 권장하고 있는 어휘를 얼마나 인지하고 있는가에 따라서 상, 중, 하 수준으로 분류하였다. 그 결과 총 52명의 학생 중 15명이 상위권, 23명이 중위권, 14명이 하위권에 속해 연구에 참여한 학생들의 영어 실력이 대체로 고르게 분포되어 있다.

3.2 연구 도구

3.2.1 Book Creator

본 연구에서는 최근 학생들이 과제나 수업에서 다양하고 유익하게 활용하고 있는 Book creator라는 프로그램으로 학생들로 하여금 그림책을 제작하도록 하였다. Book creator 프로그램은 글씨를 자유롭게 작성할 수 있고, 원하는 단어를 적고 검색하는 기능이 있어, 그 기능을 활용하면 인터넷에 있는 다양한 재미있는 그림들과 동영상을 클릭하여 그림책에 넣을 수 있다. 또한, 공유 기능과 복사기능이 있어 교사가 빈칸을 제시하여 구조화된 글쓰기 활동도 가능하다. 이 기능은 상위 수준의 학생들에게 활용하기 보다는 영어 어휘를 활용한 글쓰기를 어려워하는 중위, 하위 수준의 학생들에게 맞는 수준의 그림책 만들기 활동으로 제시할 수 있다.



[그림 1] Book Creator내 검색기능활용

[Fig. 1] Survey function of Book Creator



[그림 2] Book Creator내 공유 및 복사 기능 활용

[Fig. 2] Sharing and Copying Fuction of Book Creator

3.2.2 어휘 지식 평가지

2개의 단원에서 교과서 필수 표현 12개의 어휘를 선정하였으며, 총 24개의 어휘를 선정하였다. 어휘 지식 평가지는 24개의 단어를 학생들이 보고 각 단어에 알맞은 뜻을 우리말로 적는 형식으로 구성하였다. 학생 본인이 단어의 뜻을 분명하게 알지 못할 경우에는 어느정도 비슷하거나 추측되는 뜻을 써 보도록 하였다.

3.2.3 수업 모형 구안 및 적용 절차

본 연구에서 설정한 그림책 제작 활동 모형의 개발 방향은 다음과 같다. 첫째, Ohler[16]의 수업 단계를 기반으로 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 만들기의 수업 단계를 ‘이야기 만들기’와 ‘온라인 제작’으로 구분하였고, 핵심적인 것은 이야기의 구성이므로 온라인 제작에 너무 많은 시간이 소요되지 않도록 한다. 둘째, 초등학생의 영어 수준을 고려하여 학생들이 창작물을 만들어내기 전 영어 표현을 충분히 인식할 수 있는 기회를 준다. 셋째, 학생들의 수준을 고려하여 상위 수준의 학생들과 하위 수준의 학생들에게 구조화된 글쓰기 부분에서 차이를 두어 수업을 진행한다.

3.2.4 학습자 반응 면담

수업 후, 그림책을 제작한 단원과 미제작했던 단원의 수업에서의 정의적 태도의 변화를 면담으로 기록하였다.

4. 연구 결과

4.1 초등영어교육에서 활용 가능한 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작 활동의 교수-학습 모형은 무엇인가?

우선 표현 익히기 단계에서는 각 단원에서 학생들이 학습하는 핵심적인 표현을 익히는 것에 수업의 초점을 맞추어 진행하였다. 가장 먼저 표현을 배우고 익히는 활동을 하는데, 이때는 그 시간 내에 언어의 4기능을 모두 학습하도록 교과서의 내용을 압축하여 배우게 된다. 또한 학생들이 가장 어려워하는 기능이 쓰기라는 점을 고려하여, 다양한 통제 쓰기 활동을 하며 문장의 구조를 서서히 익혀 나가는 시간을 갖도록 하였다. 다음의 이야기 만들기 단계에서는 본격적으로 학생들이 그림책을 만드는 활동을 하게 된다. 교사는 학생들에게 그림책에 반드시 들어가야 하는 핵심 표현을 다시 한 번 반복하고, 이것을 바탕으로 하여 해당되는 표현들을 활용하여 나올 수 있는 그림책의 주제는 어떠한 것들이 있을지에 대해 학생들과 탐색한다. 그리고 나서 학생들은 각자 자신만의 이야기

흐름을 만들어나가게 된다. 마지막으로 온라인화 하기 단계에서는 학생들은 bookcreator 프로그램을 활용해 영어 표현을 쓰고, 여러 가지 그림들과 동영상을 검색해 삽입하여 개인 그림책을 창작한다. 최종적으로 공유하는 활동들을 통하여 학생들은 본인들의 작품을 모두 함께 감상하는 시간을 갖는다.

[표 1] 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작활동의 교수학습모형

[Table 1] Teaching-learning Model of Picturebook Production Activity Using On-line Platform

단계	세부 활동	차시별 구성	활동 형태	활동 예시
표현 익히기	표현 배우기	1~3차시	전체	단원별 주요 어휘/핵심 표현 익히기
	쓰기 준비하기			반복적인 표현 연습
이야기 만들기	이야기 구상하기	4차시	개인	유도 쓰기 활동
	표현 작성하기			핵심 표현 제시하기
온라인화하기	그림책 제작하기	5차시	개인	표현과 관련된 주제 탐색하기
	공유하기	6차시	전체	주제 선정하기 장면별 그림 찾기 표현 작성하기 함께 감상하기 상호 피드백 및 감상 나누기

4.2 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작 활동 수업이 초등영어 학습자의 어휘력, 정의적 영역에 어떠한 영향을 미치는가?

4.2.1 영어 어휘력 능력 평가

먼저 실험이 시작되기 전에 실시한 사전 어휘 능력 검사에서 독립표본 t-검정을 통하여 실험에 참여한 두 반이 동질 집단임을 입증하였다. 실험 중에 실시한 단기 어휘 검사와 장기 어휘 검사에서는 실험 전과 비교하였을 때 유의미한 결과가 나왔는지 살펴보기 위하여 대응표본 t-검정을 실시하였고, 이와 더불어 실험의 전, 중, 후 점수의 변화를 알아보기 위해 반복적인 측정 분산 분석을 실시하였다. 본 연구의 자료 분석 도구로 IBM사의 통계 프로그램인 SPSS 28.0을 활용하였다. 통계의 유의수준은 $p < 0.05$ 로 설정했고, 각 단계별로 적합한 적용할 수 있는 분석 방법을 활용하였다.

[표 2] 단기 어휘 습득 능력 향상 정도 비교

[Table 2] Improvement Degree of Ability to Acquire Short-term Vocabulary

구분	N	사전 어휘 검사 평균	사후 단기 어휘 검사 평균	표준 편차	사전-사후 대응 t-검정	집단 간 독립 t-검정
온라인 그림책 제작	26	16.78	29.82	10.55	25.19***	2.17*
온라인 그림책 미제작	26	16.20	25.13	10.94	16.41***	

먼저 4학년 온라인 그림책 제작 집단의 실험 결과로, 사전 어휘 검사의 합계 평균은 16.78, 사후 어휘 검사의 합계 평균은 29.82였고, 삽화를 활용한 수업을 실시한 이후 13.04점 증가하였음을 보였다. 이처럼 사전 어휘 검사와 사후 어휘 검사의 평균 점수차는 통계적으로도 유의미한 차이를 보였으며($p < .05$) 실험이 끝난 후 학생들의 어휘 능력도 유의미하게 향상되었다는 것을 알 수 있다.

온라인 그림책 미제작 집단의 사전 어휘 검사의 합계 평균은 16.20, 사후 어휘 검사의 합계 평균은 25.13으로 삽화를 수업에서 활용한 이후 8.93점 증가하였다. 사전, 사후 어휘의 평균 점수 차이는 통계적으로 유의미하였으며($p < .05$), 실험 직후 온라인 그림책을 제작하여 활동한 집단 학생들의 어휘 능력이 유의미하게 향상되었음을 알 수 있었다.

온라인 그림책 제작 집단의 합계 평균은 29.82, 온라인 그림책 미제작 집단의 합계 평균은 25.13으로 두 집단간의 점수 차이는 4.69이며 두 집단을 대상으로 독립표본 t-검정을 실시한 결과, t값이 2.17, 유의확률(p)이 .033으로 나타났다. 말하자면 p값이 .05보다 작으므로, 두 집단간의 평균에 통계적으로 유의미한 차이가 있음을 알 수 있다.

[표 3] 장기 어휘 습득 능력 향상 정도 비교

[Table 3] Improvement Degree of Ability to Acquire Long-term Vocabulary

구분	사전 어휘 검사	사후 단기 어휘 검사	사후 장기 어휘 검사	N	t
온라인 그림책 제작	16.78	29.82	27.13	26	2.17*
온라인 그림책 미제작	16.20	25.13	21.97	26	

온라인 그림책 제작 집단의 사후 장기 어휘 검사 결과, 합계 평균이 27.13으로 사전 어휘 검사와 비교하여 10.35점 증가하였다. 이와 같이 통계적으로도 사전 검사 점수와 사후 장기 어휘 검사 점수의 차이는 유의미하였으며($p < .001$), 3주간의 실험 후에도 장기적으로 어휘능력이 유의미하게 향상되었음을 알 수 있다. 온라인 그림책 미제작 집단은 사후 장기 어휘 검사의 합계 평균이 21.97로 사전 어휘 검사와 비교하여 볼 때 5.77점 증가하였다. 마찬가지로 온라인 그림책 미제작 집단의 사전 검사 점수와 사후 장기 어휘 검사 점수의 차이는 통계적으로도 유의미하였으며($p < .001$), 실험 3주 후에도 장기적으로 어휘 능력이 유의미하게 향상되었음을 알 수 있다.

4.2.2 정의적 태도 평가

학생들의 면담 결과를 보면 학생들은 자신이 이야기의 내용을 스스로 구상하고 이를 그림책으로 만드는 참여 방식의 적극적인 수업을 새롭게 신기하게 느꼈다고 말하였다. 특히 학생들은 자기 자신이 원하는 표현을 그림책에 적기 위해 수동적으로 영어 표현을 학습하는 것이 아니라 자신이 능동적으로 필요한 표현을 찾아 학습했다. 이러한 과정에서 이번 실험에서 중점을 두었던 어휘 능력을 향상시킬 수 있었음을 면담을 통해 확인할 수 있었다. 학생들은 그림책을 만드는 과정뿐만 아니라, 친구들의 그림책을 보는 과정도 좋아했는데, 그림책을 보면서 새로운 단어도 알게 되고, 이미 학습한 표현도 다양한 상황에서 활용되는 것을 보며 영어 어휘 능력이 향상되었던 것으로 보인다. 또한, 학생들 대다수가 원래 하던 방식의 영어 수업보다 훨씬 흥미로웠다고 이야기하였다.

수업이 진행되는 상황에서도 학생들이 감상 시간에 매우 집중하고 있는 모습을 볼 수 있었는데, 하나의 그림책을 볼 때마다 학생들간에 서로의 감상을 적극적으로 활발하게 공유하는 모습을 보였다.

5. 결론 및 제언

본 연구에서는 초등 영어 수업에서 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작 활동이 어휘 학습과 정의적 태도에 미치는 영향을 알아보았다. 이를 위해 4학년 2개 반 학생 총 56명을 대상으로 각각 실험집단과 비교 집단으로 나누어 온라인 그림책 제작을 달리한 실험을 실행하였으며, 이를 t-검정으로 분석하였다. 본 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 온라인 플랫폼을 활용한 그림책 제작활동 교수-학습 모형으로 1-3차시에서는 표현 익히기, 4차시에서는 이야기 만들기, 그리고 5-6차시에서는 온라인화 하기를 통해 제작된 이야기를 학생들이 함께 공유하며 피드백하고 감상하였다. 둘째, 온라인 그림책 제작은 학생의 단기 어휘 습득 능력 향상에 도움을 주었다. 본 연구는 온라인 그림책을 제작하는 집단과, 제작하지 않는 집단으로 나누어 수업을 진행하였다. 그 결과, 온라인 그림책을 제작하는 집단 학생들의 단기 어휘 능력 향상에 유의미한 결과가 도출되었다. 학생들이 온라인 그림책을 만들며 어휘 능력이 향상된 것이다. 셋째, 온라인 그림책 제작은 장기 어휘 습득 능력 향상에 도움을 주었다. 본 연구에서는 그림책 제작을 해봄으로써 비교적 짧은 기간에 익힌 어휘가 장기기억으로 이어졌는지 살펴보았다. 실험 결과, 온라인 그림책을 제작한 집단의 학생들의 장기 어휘 능력이 유의미하게 향상되었음을 알 수 있었다. 넷째, 온라인 그림책 만들기 활동은 정의적 태도에 긍정적인 영향을 주었다. 학생들은 자신들이 직접 만드는 그림책 만들기 활동에 흥미를 가지고 적극적으로 임했으며, 직접 표현을 찾아보거나 알맞은 다양한 그림을 살펴보고 다른 친구들의 그림책을 감상하는 과정을 무척 즐거워했다.

본 연구의 제한점은 적은 수의 일정 지역 학생들을 대상으로 하였다는 것과 실험에 영향을 줄 수 있는 실험 외적인 요소들을 충분히 통제하지 못했다는 점이다. 향후 이와 관련된 후속 연구를 통해 다양한 비교군을 설정하고 더욱 정확한 양적 연구를 도출하도록 해야할 것이다. 또한, 연구의 기간을 충분히 늘리고 다양한 학습 대상자를 설정하여 4기능을 연구한다면 제한된 영어 수업 시간을 활용해 충분히 창작물을 만드는 영어 수업이 가능해질 것이다.

References

- [1] Ministry of Education, Science and Technology, Elementary school English curriculum, pp.54-65, (2015)
Available from: <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=141&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=0404&opType=N&boardSeq=60747>
- [2] R. J. Lukens, A critical handbook of children's literature (7th ed.), Allyn and Bacon, (2003)
- [3] B. E. Cullinan, L. Galda, Literature and the child (3rd ed.), Harcourt, (1994)
- [4] W. H. Levie, R. Lentz, Effects of text illustrations: A review of research, ECTJ, (1982), Vol.30, No.4, pp.195-232.
Available from: <https://www.jstor.org/stable/30219845>
- [5] J. R. Levin, On empirically validating functions of pictures in prose. The psychology of illustration, (1987)

- [6] P. C. Duchastel, Illustrating instructional texts, *Educational Technology*, (1978), Vol. 18, No.11, pp.36-39.
- [7] Jin-Sook Lee, A Study on creative ideas techniques and creative thinking, *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, (2009), Vol.10, No.3, pp.347-357.
UCI: G704-001069.2009.10.3.029
- [8] J. P. Guilford, *The nature of human intelligence*, New York: McGraw-Hill, (1967)
- [9] K. K. Urban, On the development of creativity in children, *Creativity Research Journal*, (1991) Vol.4, No.2, pp.177-191.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/10400419109534384>
- [10] Kyeng-hwa Lee, A Study on the Concept of Linguistic Creativity and the Content Korean Language Education, *Journal of Elementary Korean Education*, (2003), Vol.23, pp.183-212.
UCI: G704-001287.2003..23.008
- [11] E. P. Torrance, Predictive validity of the Torrance test of creative thinking, *Journal of Creative Behavior*, (1972), Vol.6, No.4, pp.236-252. ISSN: 0022-0175
- [12] Yeon-soon Jo, Jin-suk Sung, Hae-ju Lee, *Creativity Education: Developing Creative Problem Solving Skills and Teaching Methods*, Univ. of Ewha, (2008)
- [13] Jae-seong Lee, Teaching method of vocabulary, *Journal of CheongRam Korean Language Education*, (1996), Vol.15, No.1, pp.162-182.
- [14] Na-Young Kim, Hae-Ri Kim, Aspects of primary English literacy learning based on understanding interactions of illustrations and texts of picture books, *Journal of the Korea English Education Society*, (2016), Vol.15, No.1, pp.81-105.
DOI: <http://dx.doi.org/10.18649/jkees.2016.15.1.81>
- [15] J. Piaget, *Logic and Psychology*, Manchester University Press, (1953)
- [16] J. Ohler, *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*, CA: Corwin Press, (2013)