

## 초등학생 수준별 디지털 영어이야기 창작 학습의 효과\*

박부남\*\*

덕성여자대학교

정혜옥

덕성여자대학교

**Park, Punahm & Chung, Haeok. (2016). The effects of proficiency-levelled elementary English classes using a creative digital story writing method. *Modern English Education*, 17(1), 227-250.**

This study aims to explore the effects of teaching creative English digital stories classes for proficiency-levelled primary students. We integrated how different levels of students' English abilities and attitudes towards creative English digital story writing were affected when the creative digital story-writing method was applied in an intensive summer English program. We collected multiple data including an English achievement test, student's videos, classroom observations, a student survey, a student interview and a teacher interview. To compare the effectiveness of the lower-level class (22 students) and the upper-level class (24 students), we analyzed pre- and post-achievement tests, students' products and interview data. The result showed that the creative digital story writing method was effective for the both levelled classes. There were large differences in speaking and writing skills for the lower-level class. It was also more effective to make the lower-level students engaged into learning with digital media. Based on the results, we discussed some factors that lead to an effective class using the digital story writing method. By exploring the learning method, this study suggests the educational implications for those who want to develop a creative digital storytelling language learning approach for primary school students.

**[digital storytelling/creative digital story writing/proficiency-levelled class/  
디지털 스토리텔링/영어이야기 창작/수준별 반]**

---

\* 본 연구는 덕성여자대학교 2014학년도 교내연구비의 지원을 받아 수행되었음.

\*\* 제1저자: 박부남, 교신저자: 정혜옥

## I. 서론

디지털 정보에 익숙한 세대인 초등학생의 학습동기를 부여하기 위해 디지털 미디어를 활용하는 학습법이 여러 교과목에서 연구되고 있다. 최근에는 디지털 이야기에 내재해 있는 다양한 문화 경험과 정서 발달 및 창의성 신장까지 도모하는 외국어 학습 방법으로 특히 동화기반 스토리텔링 수업이 초등학생들에게 많이 사용되고 있다(김숙자, 2010; S. H. Kim, 2008). 그것은 스토리텔링을 활용한 수업이 초등학생들의 영어 학습에 흥미와 관심을 유발하는데 기여하기 때문이다(김혜리, 2011; Ohler, 2008). 그러나 교실 현장에서는 스토리텔링이 주로 교사의 주도적인 이야기 하기와 학생들의 수동적 이야기 듣기 교수 방법론이라고 지적을 받기도 한다(박선호, 김경주, 2013). 디지털 시대에 학생들 중 상당수는 단순히 콘텐츠를 소비할 뿐만 아니라 자신에게 익숙한 디지털 기기를 사용하여 제작하는 모습을 보이고 있기도 하다. 그래서 학습자들의 적극성을 끌어내기 위해 디지털 스토리텔링의 생산성 측면에 관심을 두는 것도 필요하다고 한다(Robin, 2008). 디지털화 된 환경에서 디지털을 활용해 언어학습을 하며 이야기를 만들어가는 활동이 학습자를 적극적으로 만든다는 점에서 최근 긍정적인 효과를 보여주고 있다(민덕기, 2002; 박부남, 정혜옥, 2014).

외국어로서 영어를 배우고 있는 학습자가 자신 있게 디지털 영어 콘텐츠를 창작한다는 것은 쉬운 일이 아닐 것이다. 어느 원어민일지라도 모국어 언어 구사 능력의 증진과 보다 의미 있는 구사를 위한 언어교육이 필요하듯이, 외국어로 디지털 콘텐츠를 짜임새 있게 만들고자 하는 학습자에게는 언어지식에 대한 깊은 이해와 효과적으로 표현하고자 하는 기술적 연습이 필요하다. 민덕기(2002)는 스토리텔링의 요소를 활용하여 초등영어 수업 방식에 창의성을 함양하는 새로운 변화를 주장하였다. 수업 활동에서 다양한 미디어를 활용하여 한편의 서사(이야기)를 만들어가는 학생들의 참여를 통해 학생들의 의사소통과 흥미가 신장 될 수 있다는 것을 보여 주었다. 즉, 디지털 스토리텔링은 서사의 일종으로 내레이터인 교사와 참여자인 학습자들이 함께 만들어가는 이야기로 학습자의 참여에 따라 그 전개 양상이 수정, 변경될 수 있는 학습 과정으로 보고 있다.

본 연구는 초등학생들을 위해 유의미한 학습활동으로서 스토리텔링을 활용한 디지털 영어이야기 창작이 학생들의 영어 능력을 향상시키기 위해 어떤 효과가 있는가를 보고자 한다. 여기에서 말하는 디지털 스토리텔링은 디지털 소프트웨어를 이용하여 이야기를 만드는 것을 말한다. Lambert(2013)는 디지털 스토리텔링은 오래된 이야기 기술을 새로운 미디어에 끌어들여 변화하고 있는 현재의 삶에 맞게 이야기를 맞춰가고자 하는 방식이라고 한다. 스토리텔러들이 주장한 바처럼 모든 사람이 저마다 할 이야기가 있다는 점에서 스토리텔링의 교육적 방법론을 통해 외국어 학습자들의 의사소통능력이 향상 될 수 있다고 본다. 그러나 새로운 디지털 세대를 위한 이야기 창작 과정으로써 스토리 초안부터 디

디지털화를 거쳐 제작된 작품의 나눔까지 관찰하면서 그 과정이 초등학생들의 영어 의사소통능력 향상과 창의성 신장에 어떻게 영향을 끼치는가에 대한 연구는 EFL 연구 상황에서 아직까지 미비한 편이다. 더군다나 디지털 미디어를 적극적으로 활용해 초등학생들이 디지털 정보나 이야기를 생산해서 공유하는 지식 생산자로서의 영어 학습에 대한 연구는 거의 전무하다. 오래된 학습 형태인 스토리텔링 학습법과 디지털을 결합한 디지털 이야기 창작이 초등학생들의 영어 의사소통능력에 어떤 영향을 끼치고 영어스토리 창작에 대한 그들의 인식이 어떻게 변화되었는가를 보기 위해 다음의 연구과제를 제시하였다.

- 1) 스토리텔링을 활용한 디지털 영어이야기 창작이 초등학생들의 의사소통 능력 향상에 어떤 영향을 미치는가?
- 2) 스토리텔링을 활용한 디지털 영어이야기 창작 수업에 대한 초등학생들의 학습 만족도는 어떠한가?
- 3) 스토리텔링을 활용한 디지털 영어이야기 제작이 학생들의 창작에 대한 인식과 태도에 미치는 영향은 무엇인가?

## II. 이론적 연구

### 1. 스토리텔링과 디지털 스토리텔링

언어교육에서 문학텍스트(동화)와 스토리텔링의 활용에 대한 교육 방법론에 관한 최근의 관심은 매우 긍정적으로 논의되고 있다. 동화가 지니고 있는 풍부한 내용과 언어를 활용해 학생들이 능동적으로 참여하도록 이끄는 방법이 연구되면서 동화 기반 수업 방법론이 연구되었다(김혜리, 2011). 김혜리와 정유경(2011)은 이야기가 내포하는 내용적, 구조적, 언어적 특성이 초기단계의 학생들에게 영어 학습에 대한 동기와 흥미를 유발하는데 매우 효과적이라고 주장한다. 예컨대, 이야기를 읽고 내용을 이해할 뿐만 아니라 한걸음 더 나아가 자신의 이야기를 만들어 다른 사람들과 소통하는 경험을 제공하는 영어 학습과정은 학습자들의 영어 실력은 물론 창의·인성 계발까지 도모할 수 있다는 것이다(민덕기, 2014).

이야기는 그 자체를 읽고 듣는 것 만으로도 훌륭한 학습 활동이 되지만 교사의 수업 계획에 따라서 하나의 이야기는 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기를 통합하는데 중요한 역할을 할 수 있다. 말하기에 중점을 둔 동화 기반 스토리텔링이 학생들의 “이야기 듣기”의 틀을 벗어나지 못한다는 점에서 비판을 받으며 학생들의 참여를 이끄는 모형이 제안되기도 하였다(김숙자, 2010; 박선호, 김경주, 2013). 김수진과 최희경(2013)은 이야기를 활용한 영어 학습은 초보학습자인 초등학교 학생들에게 적합해 보이며 학습 동기와 흥미 증진뿐만 아니라 언어적

능력 발달을 위해서 교사들로 하여금 적절한 수업계획안을 개발하여 효율적인 수업이 되었다는 것을 보여주었다. 즉 학생의 언어 수준과 인지 수준이 고려되지 않는 원문을 그대로 사용하기 보다는 내용을 재구성해 수준에 적합하게 활용하는 것이 중요하다고 하였다. 이러한 이야기 창작과정은 기존에 우리에게 익숙한 이야기를 다시 재구성하여 나의 이야기로 바꾸어 표현하는 “이야기 바꾸기(retelling)” 활동이다. 이야기 바꾸기는 또 다른 창작 과정으로 초등 영어교육 현장에서 널리 사용되고 있는데 이는 이야기를 듣거나 읽은 후 자신의 경험과 생각을 바탕으로 재구성하는 활동을 말한다(박선호, 김경주, 2013). 박부남(2015)은 널리 알려진 동화와 연관시켜 교사들이 동화의 줄거리를 재구성해 학생들 수준에 적합한 문장과 활동모형을 개발하였다. 이러한 과정에서 교사는 전문성을 개발해가는 긍정적인 연구 결과를 보여주었다.

문학텍스트(동화)와 스토리텔링의 활용에 대한 교육 방법론에 관한 최근의 관심은 매우 긍정적이지만 수동적인 측면을 넘어서야 한다는 주장이다. 박미선과 이상도(2000)는 스토리텔링이 흥미는 있으나 적극적 몰입과 능동적 학습 참여가 어렵다는 것을 제시하였다. 이러한 한계를 극복하기 위한 새로운 시도가 디지털 매체라고 주장한다(장은지, 원은석, 정동빈, 2012; Sadic, 2008). 학생들의 적극적 상호작용과 참여를 유도하는 디지털 스토리 읽기, 쓰기학습(김숙자, 2010; K. Im, 2014; S. Kim, 2009) 등이 대안으로 제안되고 있다.

## 2. 디지털 스토리텔링을 활용한 영어 학습의 효과

이야기를 말한다는 것은 사람이 경험하는 사건, 인물, 행위, 정서, 의도, 상황과 장면 등을 특정한 방식으로 구조화 하고 총체적으로 통합시켜 하나의 맥락 속에 위치시킨다(Egan, 1989). 스토리텔링을 활용한 교수방법은 구체적, 맥락적으로 전달하는 것이 가능하고, 공감적 이해와 일치를 이끄는 것이 용이하며, 기억과 회상을 촉진할 수 있어 교육적 훈련도구로 사용해오고 있다(양미경, 2013). 스토리텔링의 방법론적 원리는 학생들이 이야기를 구성해가면서 자신들만의 이야기를 완성하는 교육적 방법이다. 디지털시대에 이야기를 창작하는 과정을 디지털 매체와 연관 시키는 수업 활동으로 시도 하고 있다. 외국어 학습에 있어 Lambert(2010)는 디지털 매체를 통한 창의적인 자기표현의 방법으로 디지털 스토리텔링을 탐구할 것을 주장하고 있다. 디지털 스토리텔링은 디지털 기술을 표현 수단으로 활용하여 이루어지는 스토리텔링이다. 학습자는 공간 속의 캐릭터를 통해 역할을 수행하며 자기표현과 자신감을 경험할 수 있다고 한다. 즉, 교사나 다른 학생이 창작한 이야기를 듣고 감상한 후 학생들은 자신이 창작할 이야기의 주제를 찾아 아이디어를 모으고 그것을 효과적으로 전달가능 하게 만드는 창작 과정을 경험하게 된다. 이런 측면에서 디지털 스토리텔링이 학습자들의 이야기를 창의적으로 만들 수 있는 효율적인 학습 도구일 수 있다고 주장한다.

디지털 스토리텔링이라는 독특한 형태는 참여자가 복합적인 요소들(음성, 관점, 정서적 내용, 긴장, 이야기의 흐름)을 가지고 자신의 아이디어를 소통 하도록 촉진한다. Baylen(2007)은 인터넷을 통해 학생들이 보낸 쓰기 자료를 수집하여 디지털 스토리텔링 기법을 지도하였다. 학생들은 글을 쓰고, 자신이 가지고 있는 그림을 이야기와 연결시킨 다음 디지털 이미지, 디지털 음향 등의 도구를 삽입하여 디지털 텍스트를 완성하였다. 이러한 실행 과정을 거치면서 학생들은 쓰기 능력뿐만 아니라 읽기를 향상하고, 미디어 리터러시를 증진해, 학습 동기를 유발하는데 효과적임을 증명하였다. 김숙자(2010)는 초등학생대상 디지털 스토리텔링 수업이 초등학생들에게 영어에 대한 흥미와 자신감을 향상시켰다고 보고했다. S. Kim(2009)은 대학생들의 영문법교육을 위한 도구로 디지털 스토리텔링의 도입이 학생들의 학습에 있어서 몰입, 글로벌 청중과의 연결, 다중 문식력 등에 효과적이었음을 보여주었다.

J. W. Hur와 S. Suh(2012)는 미국에 온 한국 학생들에게 60시간의 집중영어 학습프로그램을 제공해 디지털 기술을 통합시켜 영어실력 향상 활동을 실시하였다. 여러 활동 중 디지털 스토리텔링 영어 활동이 학생들의 영어 단어실력을 향상시켰고 그들을 적극적인 학습자로 변화시키는데 기여했다는 결과를 보여주었다. J. W. Hur와 S. Suh(2010)는 디지털 스토리텔링의 미디어기술 사용은 학습자들이 직접 경험하고 참여하면서 반복적인 학습기회를 제공해 적극적인 학습 환경을 조성해준다고 한다. 디지털기술은 교사가 오디오와 비디오자료를 손쉽게 통합하게 해주어 학습자들의 영어능력을 향상 시키는데 효과적이라는 연구 결과를 보여주고 있다(Kern, 2006; Liu, Moore, Graham, & Lee, 2003). 또한 학습자료인 비디오와 오디오를 사용하여 영어 학습자의 영어 단어 이해력 증진을 통해 읽기의 향상이 가능했다는 연구를 제시하기도 했다(Britsch, 2010; Gregory, Steelman, & Caverly, 2009). 하지원과 안경자(2013)는 다양한 영상 매체를 초등영어 쓰기 수업에 활용해 수준별 쓰기 수업이 학생들의 흥미를 유발하는데 효과적이었다는 연구 결과를 보여주었다. Robin(2008)은 디지털 스토리텔링이 교과목 학습과 관련된 디지털 이야기를 만들거나 개인적인 이야기를 제작해 학생들과 공유 할 수 있다는 점에서 강력한 학습도구가 될 수 있다고 주장한다. 또한 그는 학습자들이 동영상 제작 프로그램을 이용해 학생들의 글과 소리를 입힌 이미지들을 통해 교과목의 이해를 증대시키고 의미 있는 방식으로 디지털 자료를 사용할 수 있다고 주장한다. 이러한 학습 방식은 학습자들이 정보나 지식을 수동적으로만 받아들이기 보다는 적극적으로 지식을 생산해내는 경험을 하는 계기가 된다. 이 과정에서 학생들은 점차 적극적 학습자들로 변화되어간다. 이러한 연구들이 제시한 결과들은 디지털 기술의 사용이 학습자들의 언어학습 향상에 중요한 역할을 하고 있다는 것을 제시한다. 본 연구는 언어교육현장에서 나날이 새롭게 부상하는 디지털기술의 사용이 어떻게 학습자들의 언어향상을 효과적으로 도모할 수 있는가를 살펴 보고자 한다. 특히 모든 분야에서 효과적으로 제시되는 디지털 스토리텔링의 교육적 활용이 거의 전무한 초등학생들의

영어 창작 과정에 적용하고자 한다. 다시 말해 디지털 스토리텔링의 방법을 활용해 초등학생들의 영어 이야기 창작이 어떻게 학생들에게 인식되며 얼마만큼의 언어 학습 효과를 가져 올 수 있는가를 보고자 한다.

### III. 연구방법

#### 1. 연구 배경 및 수업절차

본 연구는 방과후 영어 프로그램의 일환으로 3-6학년 학생들을 대상으로 하였다. 초등학생들에게 디지털이야기 제작 소프트웨어를 이용해 학생들의 흥미를 유발시켜 영어학습에 참여하도록 시도하였다. 연구자들은 영어 의사소통능력의 향상을 위해 디지털미디어를 활용한 영어스토리 창작 학습을 설계하였다. 수업은 2015년 여름방학에 한달 동안 진행되었으며 학생들은 4주 간 수업(3시간×주 4일×4주=48시간)에서 3개의 영어 글을 읽고 이야기와 연관된 자신의 이야기를 창작하는 프로젝트를 실시하였다. 디지털 영어 이야기 창작을 위해 하위집단은 다섯 가지 감정(five feelings)에 대해 그리고 상위집단은 학생 자신의 미래 희망 직업(what I'd like to be~)에 대한 프로젝트를 실시하였다. 원어민 교사와 한국인 교사는 디지털 매체를 활용하는 학습내용을 연계해서 초등학생들의 흥미를 유발하고 영어학습을 지속할 수 있도록 역할을 분담하였다. 한국인 교사는 선정된 이야기를 읽고 학습시킨 다음 디지털 영어 스토리텔링 창작 활동을 진행하였다. 교사의 지도에 따라 먼저 영어이야기 “feelings”와 “I'd like to be~”를 읽고, 단어의 의미를 이해하고 주요 문장들을 분석하면서 이야기를 학습하였다. 원어민 교사는 의사소통 향상에 중점을 두고 학습자 자신의 스토리 창작을 위해 이야기 모임(Story Circle) 활동을 하였다. 각 학생들은 자신의 이야기를 친구와 교사에게 말하고 교사는 조력자(facilitator)가 되어 학생들이 자신의 이야기를 확장해 갈 수 있도록 질문을 하였고 이야기를 전개하는 동안 학생들이 모르는 단어와 문장 등을 수정해 주었다.

원어민 교사는 TESOL로 석사를 받고 한국에서 3년 동안 영어를 가르친 경험이 있으며 한국인 교사는 영어교육 전공자로 6년 동안 초등학생들을 가르쳤다. 한국인 교사는 수업에서 읽기를 효과적으로 향상시키기 위해 학생들의 단어와 문장의 이해를 돕는 활동을 하였다. 이외에도 디지털 스토리를 창작하기 위한 비디오 제작 플랫폼을 사용하기 위한 자료모음(사진, 그림, 녹음) 활동을 컴퓨터 수업과 연결시켰다. 연구자는 한국인 교사와 원어민 교사의 수업을 참관하면서 학생들의 이야기 제작하는 과정을 관찰하며 필드노트를 작성하였다. 또한 연구자는 비디오 제작을 위한 영상 제작 수업을 진행하면서 전체 프로젝트의 설계와 기획을 한 후 교사들과 논의하면서 수업 진행을 도왔다. 수업을 시작하기 전(7월 말) 반 편성 시험을 실시하고 8월에 사후 의사소통 능력 평가를 하

였다. 통계적 분석 이외에도 정성적 평가를 위해 학습 태도를 파악하기 위한 설문조사와 면담을 실시하였다.

## 2. 연구대상

초등학교 3-6학년 대상으로 말하기와 영어작문 실력을 향상시키기 위해 30명의 학생들에게 여름 영어 집중 프로그램을 실시하였다. 이야기를 읽고 디지털 스토리 창작에 참여한 학생들은 이미 초등 2학년때부터 학교 정규교육 이외에도 학교나 사설 기관에서 영어 공부를 해왔다. 130명의 학생들을 상위집단 26명(20%), 중급집단 78명(60%), 하위집단 26명(20%)으로 구분하여 영어 능력별로 상위집단과 하위집단의 테스트 결과를 비교하였다. 중급집단은 디지털 영어이야기 창작을 실시하지 않고 읽기에만 집중해서 연구 대상에 포함하지 않았다. 상위반/하위반 각각 26명으로 수업을 시작했으나 프로그램 전체과정을 끝마친 학생은 상위반은 24명 하위반은 22명으로 줄었다. 사전이나 사후테스트를 치르지 않았거나 설문에 응답하지 않은 학생들은 분석에서 제외되었다. 표 1에서 보듯이 학생들의 사전 평가(120점 만점) 결과 디지털 스토리 창작 학습을 실시한 상위반은 83.79점이고, 하위반은 48.77점으로 집단 별 차이가 있었다. 하위반은 저학년이 82%를 차지했고 상위반은 고학년(5-6학년)이 78%를 차지했다.

표 1

집단 간 영어 진단평가

	반	표집수	평균	표준편차	df	t	p
사전	상위반	24	83.79	8.03	44	12.93	.0001***
	하위반	22	48.77	10.28			

\*\*\*  $p < .001$

## 3. 연구도구

본 연구에서 사용된 영어능력 평가 도구는 읽기, 듣기, 말하기, 쓰기를 컴퓨터로 실시하는 2015 Compass Junior iBT Test([http://successtest.co.kr/test\\_lounge/leveltest\\_01.asp](http://successtest.co.kr/test_lounge/leveltest_01.asp))이다. 30개의 수준별 시험 세트 중 학생들의 레벨을 측정 할 수 있는 두 개의 시험 세트를 선택해 수업 참여하기 전 사전 테스트와 참여 후 사후 테스트를 실시하였다. 읽기 30점, 듣기 30점, 말하기 30점, 쓰기 30점으로 총점은 120점 만점으로 구성되었다. 말하기와 쓰기는 1명의 원어민 영어교사와 1명의 한국인 영어 교사가 Compass Junior iBT 평가 기준에 따라 점수를 주었다. 두 채점자의 점수는 합산하여 평균으로 제시하였다. 학업 성취에 대한 사후 검사 역시 Compass Junior iBT(Compass Company)에 수록된 다른 세트 시험 문제지를 골라 사전 검사와 문항 유형, 문항 수, 난이도가 동일하고 지문의 내용이 다른 시험 세트를 선정해 실시하였다.

학생들의 디지털 사용과 관련된 영어 창작 활동의 수업에 대한 만족도와 태도를 알아보기 위한 설문지(부록 1)에 10개 항목, 즉 일반적인 영어학습에 관한 것, 비디오 제작 영상 프로그램의 사용, 이야기 창작에 관한 인식, 디지털 스토리텔링 활동에 대한 흥미, 디지털 미디어의 사용과 언어학습 향상의 효과에 대해 언급하였다. 각 문항에 대해서는 5점 척도를 사용하였다. 개방형 질문에는 수업에 대해 좋았던 점과 불만 사항(좋지 않았던 점) 그리고 학습에 관한 요구 사항과 개선점 등을 쓰도록 하였다.

#### 4. 자료분석 방법

영어 학업성취도와 학습태도를 측정하는 사전-사후 대응표본 *t*-분석을 사용하여 분석하였다. 먼저 충분하지 못한 인원 때문에 Man-Whitney U-test를 실시하여 분석 결과 정규성을 통과하여 모수적인 방법을 실시하여 *t*-분석을 실시하였다. 학생들의 영어 의사소통능력은 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 네 기능을 측정해 합산한 총점(120점)을 사용하여 전체 의사소통능력 성취도를 분석하였다. 다시 네 영역 각각의 점수를 집단 별로 비교하여 사전-사후 *t*-분석하였다. 설문 조사로부터 수집된 선택 질문에 대한 답은 통계 프로그램(SAS 9.3)을 활용하여 정량적 분석을 하였다. 학생들의 영어능력 향상에 효과가 있었는가에 대한 단순 검증 이외에도 효과가 있다면 구체적으로 어떤 변인들이 작용했는가를 알기 위해서 수업 후 학생들과 교사를 면담하였다. 연구자는 심층연구를 위해 수업을 받은 학생 상위반 학생 4명, 하위반 학생 5명을 면담하였다. 면담 학생들은 수업에서 적극적으로 있던 학생과 컴퓨터 수업에 불평을 제시하며 수업에 대만한 학생을 선발하여 면담하였다. 주요 내용으로는 디지털 영어이야기를 만들면서 영어 학습에 도움이 된 점과 좋지 않았던 점, 그리고 수업에 대한 개선사항을 위주로 면담이 이루어졌다. 자료를 모은 다음 영어 교육 전공자와 함께 학생들이 자주 언급한 문구와 내용을 분류한 후 결론을 도출하였다. 면담 내용은 학생들의 개인 정보를 보호하기 위해 가명을 사용하여 서술하였다. 면담을 통한 심층적인 연구 이외에도 연구자는 1주에 한 번씩 수업 참관을 하였고 한국인 교사와 원어민 교사와는 수업이 끝난 후 전체적인 수업 평가와 함께 디지털 미디어를 활용한 영어 수업의 효과에 대해 면담을 진행하였다. 학생들의 동의를 받아 학생들 영어 학습자료와 영어 비디오 또한 연구자료로 분석하였다.

### IV. 수업 설계와 디지털 영어 이야기 창작 과정

학생들은 교사들에 의해 선정된 읽기 자료의 단어 개념 및 문장을 습득한 후 자신의 이야기를 영어로 작성하여 동영상을 만드는 수업에 참여하였다. 수준별 이야기 중 주제 중심으로 선정된 영어 자료(부록 2: I'd like to be~: Multi-levelled

book)를 읽은 후 학생들은 영어 단어와 문장을 학습하고 이야기모임(Story Circle)을 통해 친구들에게 자기 이야기를 발표하였다. 각 학생들은 발표한 이야기를 다시 글로 써서 녹음하고 사진이나 그림을 모아 영상 제작을 하였다. 표 2는 상위반 수업의 디지털 영어 이야기 창작 수업 과정을 보여준다.

표 2

디지털 영어 이야기 창작 수업 설계

단계	세부 활동	수업자료/디지털매체	
(상위반 수업 과정) 디지털 영어이야기 스토리보드 제작하기	이야기 도입하기	- 영어읽기/듣기 - 영어 읽기를 통해 내용 이해하기 - 주요 단어와 기본 문형 파악해서 학습 문형 분석하기	학생들의 꿈과 희망을 시로 만든 읽기 자료 ("I'd like to be~" Written by Katalina Page)
	이야기 구성하기	- 읽기 재료의 단어와 문장을 이용한 자신의 이야기 구성하기 - 나의 이야기 발표하기 (이야기모임)	어휘자료 (artist, astronaut, clown, cowboy, dancer, gardener, mermaid, pirate, star, talents)
	스토리보드 완성하기	- 이야기 쓰고 녹음하기 (교사 피드백 1:1) - 비디오 작성을 위한 이미지 탐색, 스토리보드 구성하기	스토리보드 (Dropbox)
	창의적 의사소통하기	- 영상과 녹음 점검을 통한 동료·교사피드백과 수정하기 - 창작된 이야기 공유하기	Wevideo.com (Computer Lab) 클라우드 기반학습 Wevideo.com 플랫폼에서 영상발표 Youtube에 띄우기

상위반은 "I'd like to be~"라는 표현이 나오는 시(Everyone has a dream of what they'd like to be ..., I'd like to be a silly clown and see your frown turn upside down ...)를 읽고 이야기에 나온 단어와 문장 패턴을 이용해 학생 자신의 희망과 꿈, 미래의 직업과 연관시켜 영어 창작을 시도하였다. 먼저 이야기 모임에 참여해 학습자 자신의 감정과 희망, 미래 직업에 대해 이야기를 하였다. 자신의 스토리를 말하는 과정에서 다양한 직업에 관한 단어를 찾아 문장을 만들면서 자신들의 이야기를 확장해 나갔다. 교사와 동료들의 질문을 받으면서 자신들의 생각을 확장할 수 있었다. 전체 그룹 활동에서 각 학생들이 구두로 발표한 후 자기 이야기를 완성해 인터넷의 학급 폴더(Dropbox 활용)에 저장해 교사의 피드백을 받았다. 완성된 영어 이야기를 바탕으로 이미지를 찾고 그림을 그리고, 사진을 찍기도 하였다. 학생들은 8-12장의 사진이나 이미지에 맞추어 스토리를 약간씩 수정했고 어려운 단어와 문장은 여러 번의 연습을 거친 다음 녹음하였다. 클라우드 저장방식의 Wevideo 플랫폼을 사용해 학생들은 디지털 이야기 보드를 만들고 자신의 음성과 이미지를 통합해 디지털 영어스토리를 완성했다.

디지털 스토리텔링 영어 창작 프로젝트로 하위반은 주제를 다르게 선택하였다. 다섯 가지 감정(happy, sad, angry, disappointed, scary)을 선정해 “My feelings”라는 제목으로 학생들이 화날 때, 슬플 때, 행복할 때, 실망했을 때, 두려워했을 때에 대해 이야기모임에서 이야기를 한 다음 글로 옮기도록 하였다. 글로 작성된 이야기는 학급 블로그를 통해 다른 친구에게도 공개되었다. 그리고 미처 이야기를 만들지 못 한 친구에게는 다른 친구의 글이 자신의 감정에 관해 생각해 보는 계기를 마련해주기도 하였다. 하위반은 감정과 연관된 자신의 모습을 그림으로 그리거나 연출한 사진을 찍어 비디오를 제작하는데 사용하였다.

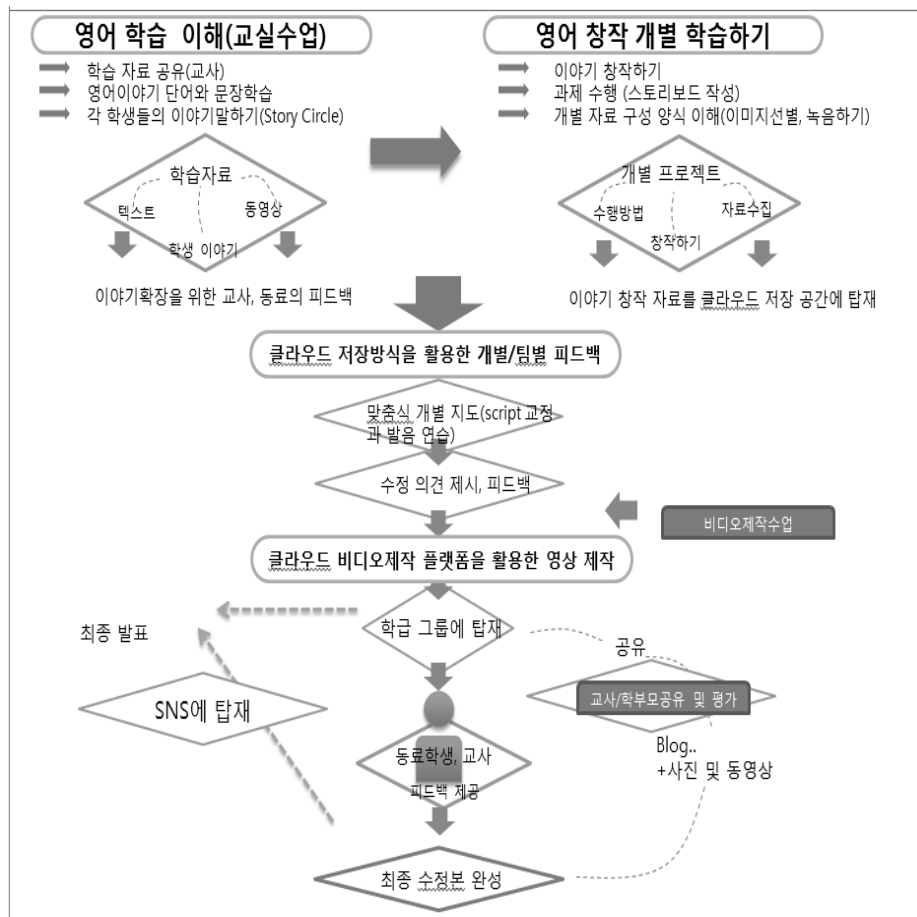


그림 1 영어이야기 창작 수업과정

그림 1의 모든 과정은 영어이야기 창작과 비디오 제작을 위해 교사와 동료들의 피드백으로 이루어진다는 것을 보여준다. 디지털로 영상을 만들 자료는 클라우드 기반 저장 시스템에 모두 공유할 수 있도록 하였다. 영어 이야기가 완

성된 후 동료들과 비디오를 공유한 후 이미지에 대한 저작권 사정을 거친 작품만 교사의 승인 하에 SNS(부록 2-비디오 영상)에 탑재했다. 학습 활동은 발표 후 다른 학생들과 교사의 피드백을 받아 수정해 가는 창의적인 의사소통과 평가가 이루어지도록 하였다. 평가는 학생들의 창작 스토리와 비디오의 완성도에 따라 수행되었다.

## V. 연구 결과 및 논의

### 1. 영어 의사소통능력 향상

의사소통을 향상시키기 위한 디지털 영어이야기 창작을 시도한 두 반의 수준별 영어 성취도는 표 3에서 볼 수 있다.

표 3  
집단 내 영어 학습 성취도

구분	반	표집수	평균	표준편차	df	t	p
상위반	사전	24	83.79	8.03	23	2.29	.0312*
	사후	24	86.71	6.54			
하위반	사전	22	48.77	10.28	21	7.41	.0001***
	사후	22	57.55	10.06			

\* $p < .05$ , \*\*\* $p < .001$

수업 시작 전 학생들의 영어 실력은 집단 간의 수준 차이로 인한 차이가 있었기 때문에 집단 간 보다는 집단 내의 결과를 보고 두 집단의 차이를 비교하였다. 수업을 종료한 후 실시한 영어 성취도에서 하위반은 57.55점으로 사전보다 평균 8.78점(57.55-48.77=8.78)이 상승하였다. 통계적 유의도는 0.0001에서 유의미한 차이를 보여주었다. 이 결과는 하위반의 영어 의사소통 능력에 향상이 있었다고 볼 수 있다. 반면에 상위반은 평균 2.92점(86.71-83.79=2.92)으로 약간의 상승이 있었다. 하위반의 결과만큼 효과적이지는 않았으나 표준편차는 줄어 디지털 스토리텔링 수업이 효과가 상위반에서도 있었다는 것을 보여준다. 시험의 난이도는 사전과 사후가 약간 다르다고 할 수 있으나 두 그룹이 같은 시험지로 테스트를 실시했기에 그 성취도는 비교 가능하였다. 이러한 결과는 영어 실력을 향상시키는 측면에서 디지털 스토리텔링 활용 영어 이야기 창작 수업은 하위반에 더 효과적이었다고 볼 수 있다.

수업 활동의 특성상 언어의 각 기능에 대한 향상 정도가 어떻게 다른가를 표 4에서 살펴볼 수 있다. 하위반과 상위반의 각 언어 기능은 1-3점 정도 상승하였다. 특히 하위반의 말하기는 평균 3.04점과 쓰기 평균 3점이 향상되었다. 그러나 상위반의 경우 말하기에는 거의 변화가 없었으며 쓰기에서는 평균 1.91점

정도의 상승이 있었다. 통계적으로  $p < 0.001$ 에서 유의미한 결과를 보여주었다.

표 4  
언어 기능 별 사전·사후 변화

반	기능	사전		사후		df	t	p
		평균	표준편차	평균	표준편차			
상위반	읽기	17.46	3.48	18.21	2.93	23	1.33	.1953
	듣기	17.71	3.30	18.17	3.21	23	0.62	.5416
	말하기	24.63	1.95	24.79	2.57	23	0.38	.7089
	쓰기	23.63	2.57	25.54	2.23	23	3.65	.0013**
하위반	읽기	10.82	3.66	11.95	2.73	21	2.57	.0180
	듣기	11.36	3.46	12.50	2.70	21	2.22	.0372*
	말하기	14.64	3.33	17.68	3.70	21	6.00	.0001***
	쓰기	12.41	3.10	15.41	3.85	21	4.37	.0003**

\* $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

표 4에서 보면 쓰기는 상위반과 하위반에서 효과적이었던 것을 보여준다. 하위반의 쓰기 활동은 기본문장 형식 연습으로 학생 자신의 상황을 표현하는 다시 쓰기를 통해 학생들의 생각을 전달하는 기회가 더 많아짐으로써 학습효과가 더 있었던 것으로 보인다. 말하기 기능에 있어 상위반은 이미 영어의 능숙도가 일정단계에 올라있어 말하기 능력에는 괄목한 효과를 볼 수 없었던 것 같다. 그러나 하위반 학생들의 경우 자기가 쓴 대본을 녹음하는 과정에서 단어 발음과 문장 발음하기 연습이 학생들의 의사소통 능력 향상에 기여했음을 보여준다. 이러한 결과는 학생들의 언어기능 학습에 대한 인식측면에서도 표 5에서 그 연관성을 찾아볼 수 있다.

표 5  
언어기능에 대한 인식

문항	구분	평균	표준편차	df	t	p
읽기	상위반	3.92	0.78	44	-1.24	.2217
	하위반	4.18	0.66			
듣기	상위반	3.88	0.68	44	0.05	.9580
	하위반	3.86	0.77			
말하기	상위반	3.96	0.75	44	-1.66	.1040
	하위반	4.32	0.72			
쓰기	상위반	4.21	0.83	44	0.30	.7635
	하위반	4.14	0.77			

“디지털 스토리텔링 프로젝트는 영어말하기에 도움”이 되었다는 것은 5점 만점에서 하위반 평균 4.32점이 상위반 평균 3.96점보다 상당히 높게 나왔다. 자신의 글을 녹음하는 대본 소리 내어 읽기 연습은 두 집단에서 다른 양상을 보여 주었다. 녹음하는 과정에서 하위반의 학생들은 여러 번 연습 하였다(5번 이상 40.9%, 3-4번 40.9%, 1-2번 18.2%). 그러나 상위반은 1-2번이 45.8%를 차지하

였다. 디지털 영어 이야기 창작이 쓰기에 상당히 긍정적 효과를 주었다고 두 집단(하위반 평균 4.14점, 상위반 평균 4.21점) 모두 응답하였다. 이러한 결과는 영어 이야기 만들기 활동을 통해서 학생들이 자신의 글을 쓰고 수정하면서 이미지를 적절하게 묘사하는 과정에 깊이 있게 몰입할 수 있는 쓰기가 이루어졌으며 그 경험으로 인해 쓰기에 효과가 있었다고 인식하는 것으로 보인다.

## 2. 스토리텔링을 활용한 디지털 영어 창작에 대한 학습태도

학습 태도의 차이를 비교해 보았을 때, 상위반과 하위반 모두 디지털 스토리텔링의 영어이야기 창작 수업에 상당히 만족한 것으로 나타났다. 특히 하위반이 상급반보다 더 만족한 것으로 나타났다. “이 수업에 대해 다른 학생에게 추천 하겠는가”의 항목은 하위반 20명(90.9%), 상위반 17명(70.8%)이 응답하였다.

표 6  
디지털 영어 이야기 창작에 대한 학습태도

항목	반	평균	표준편차	t	p																																										
창의적 활동	상위반	4.29	0.69	0.36	.7197																																										
	하위반	4.36	0.66			사고력향상	상위반	4.08	0.83	0.21	.8352	하위반	4.14	0.89	의미있는 학습	상위반	4.25	0.79	0.68	.5014	하위반	4.41	0.80	디지털 영상과 컴퓨터 사용이 이야기 만드는데 기여	상위반	4.08	0.83	1.13	.2634	하위반	4.36	0.85	감정몰입	상위반	3.92	1.02	0.88	.3821	하위반	4.14	0.64	재미있는 학습	상위반	4.13	0.85	1.31	.1978
사고력향상	상위반	4.08	0.83	0.21	.8352																																										
	하위반	4.14	0.89			의미있는 학습	상위반	4.25	0.79	0.68	.5014	하위반	4.41	0.80	디지털 영상과 컴퓨터 사용이 이야기 만드는데 기여	상위반	4.08	0.83	1.13	.2634	하위반	4.36	0.85	감정몰입	상위반	3.92	1.02	0.88	.3821	하위반	4.14	0.64	재미있는 학습	상위반	4.13	0.85	1.31	.1978	하위반	4.45	0.86						
의미있는 학습	상위반	4.25	0.79	0.68	.5014																																										
	하위반	4.41	0.80			디지털 영상과 컴퓨터 사용이 이야기 만드는데 기여	상위반	4.08	0.83	1.13	.2634	하위반	4.36	0.85	감정몰입	상위반	3.92	1.02	0.88	.3821	하위반	4.14	0.64	재미있는 학습	상위반	4.13	0.85	1.31	.1978	하위반	4.45	0.86															
디지털 영상과 컴퓨터 사용이 이야기 만드는데 기여	상위반	4.08	0.83	1.13	.2634																																										
	하위반	4.36	0.85			감정몰입	상위반	3.92	1.02	0.88	.3821	하위반	4.14	0.64	재미있는 학습	상위반	4.13	0.85	1.31	.1978	하위반	4.45	0.86																								
감정몰입	상위반	3.92	1.02	0.88	.3821																																										
	하위반	4.14	0.64			재미있는 학습	상위반	4.13	0.85	1.31	.1978	하위반	4.45	0.86																																	
재미있는 학습	상위반	4.13	0.85	1.31	.1978																																										
	하위반	4.45	0.86																																												

표 6에서 두 개 반 모두 디지털 영어이야기 창작이 창의적 활동(하위반 평균 4.36점, 상위반 평균 4.29점)이었다고 응답하였다. 학습태도에서 상위반과 하위반의 차이가 나타난 부분은 세 항목이다. “영상 기술이나 컴퓨터 사용은 영어 이야기를 만드는데 도움이 됨”(하위반 4.36점, 상위반 4.08점), “감정의 몰입”(하위반 4.14점, 상위반 3.92점), “재미있는 학습”(하위반 4.45점, 상위반 4.13점), 감정몰입의 정도는 하위반의 경우 다섯 가지 감정(five feelings)에 대한 학습과 자신의 모습을 찍은 사진 혹은 자신이 그린 그림으로 이야기를 만들어 내용에 대한 몰입도가 높게 나타났다. 하위반의 구성은 저학년(3-4학년)이 많았고 저학년 학생들은 동영상 비디오를 만들어본 경험이 많지 않아 비디오 만드는 것을 흥미로워 했다. 고학년의 경우 학교에서 다른 교과목을 통해 비디오를 만든 경험이 있어 디지털 미디어 사용에 대한 흥미는 저학년보다 낮게 나타났다. 이러한 분석은 다음의 수업 관찰과 학생들과의 면담을 통해서도 확인할 수 있었다.

### 3. 디지털 영어이야기 창작에 대한 인식과 태도

디지털 영어이야기 창작수업은 두 집단에게 만족감을 주었으나 교실에서의 영어이야기 창작 활동은 하위반과 상위반에서 다른 양상을 보여 주었고 학습 동기도 다르게 표출되었다.

하위반에서 교사는 학생 자신의 감정을 표현하는 이야기를 유도하기 위해 행복(happy), 슬픔(sad), 화(anger), 실망(disappointed), 두려움(scary)을 느낀 때를 학생들에게 상상하게 했다. 이야기모임의 말하기 활동을 통해 학생들은 자기 감정을 영어로 표현 하기 어려운 경우 우리말로 글을 쓰기도 하였다.

Happy: "When I play soccer, I feel happy. Because, I like soccer. I usually play soccer once a month. But, I didn't have many times to go to the stadium. I like play soccer. Sad: 나는 씹크빅을 못했을 때, 나는 슬프다. 왜냐하면 엄마가 씹크빅 숙제를 해야 용돈7000원을 주신다고 말씀하셨기 때문이다. 그래서 씹크빅 숙제를 못하면 슬프다.(호기-하위반)

교사는 영어가 아직 부족한 학생들에게 정형적인 문장구조 형태로 문장을 익히도록 하는 유도작문 연습을 시도하면서 학생들 자신의 감정을 표현하도록 격려했다.

<Happy> When I assemble Legos, I feel happy. because I really like to assemble Legos. When I make the lego completely, I feel achievement. It makes me happy.<Sad> When my mom and dad are arguing, I feel sad. because I feel that my family is not happy. <Angry> When my friend hits me, I feel angry. because my heart is hurt. <Scary> When I sleep alone, I feel scary. because I feel like ghost will come out. <Disappointed> When I go to the kids cafe, I feel disappointed. because there is no more interesting thing at the kids cafe. (은빈-하위반)

은빈이는 문장 만들기를 처음에 어려워했다. 그러나 자꾸 반복해서 비슷한 문장을 만들어 보면서 영어 문장 쓰기를 쉽게 할 수 있었다. 또한 원어민 M 교사의 도움을 받아 새로운 단어 assemble, achievement, arguing을 알게 되고 발음 연습도 하면서 영어 의사소통능력을 향상시키게 되었다. 그럼에 재능이 있는 다인이는 자기 감정을 말하고 자기 자신을 등장시킨 그림을 그리면서 자신의 이야기에 몰입 할 수 있었다고 밝혔다. 반복적인 문장의 사용은 지루한 과정이 아니라 자신의 이야기를 만들면서 살아있는 표현이 되었다. 또한 이러한 과정은 학생들에게 컴퓨터 프로그램도 배워 자신의 이야기를 만드는 실용적인 영어 시간이 되었다.

그림과 연결시킬 수 있어서 단어 외우기가 쉬웠다. 나의 감정을 타내는 그림을 그려서 표현하는 영상을 만들어서 재미있었어요. (다인-하위반)

선생님에게 문장의 피드백을 받으면서 모르는 문법을 실용적으로 쓸 수 있게 되었어요..... 컴퓨터도 배우고 영어를 말하고 쓰면서 영어가 늘었어요. 그냥 책만 가지고 공부하는 것보다 컴퓨터를 사용해 공부에 도움이 되는 것 같아요. (인우-하위반)

학생들이 영어창작에 대해 가지게 된 자신감은 기본 문장의 형식을 익히면서 더욱 더 증가되었다. 그리고 친구들의 이야기를 듣고, 글을 읽어 주고 비디오를 보면서 자료를 공유하며 서로 피드백을 주기도 하였다. 저학년이 많은 하위반의 경우 Wevideo의 소프트웨어를 사용해 영상을 만들면서 영어 공부를 한다는 것에 흥미를 보여주었다. 또한 영어 비디오를 만드는 창의적 작업이라고 생각하기도 했다. 그러나 하위반의 경우 교사는 영어를 가르치는 것 이외에도 영상 자료를 만들기 위한 준비작업에 많은 시간을 할애해야 했고 이것은 교사에게 과중한 업무로 느껴지기도 했다.

학생들이 비디오를 만들기 위해 그림을 그려 스캔하고, 사진 찍어 올리는 작업, 학생들의 글에 대해 피드백을 해 주는 과정에서 많은 시간을 투자 해야 했습니다. 어떤 학생들은 글을 쓸 때 보다 디지털 스토리 동영상 만들기 위해 적절한 이미지를 찾고 그림 그리는데 더 많은 시간을 보냈던 것 같아요. 차라리 영어 단어나 문장 외우는 데 시간을 더 많이 투자 하면 좋을 수 있을 거라고 생각을 해 보기도 했습니다. 그렇지만 학생들은 동영상 비디오를 준비하면서 훨씬 더 적극적이었어요. 이미지와 사진을 선택하면서 친구들과 정보를 교환하고 소통했습니다. ... 부모님들은 아이들 사진을 찍어주고 녹음파일도 업로드 해 주시면서 엄마 숙제가 되었다고 불평도 했습니다. (한국인 교사)

원어민 교사 M의 경우 저작권(copyright)이 있는 이미지 사용에 대해 민감하게 언급하였다. 이야기 제작 과정에서 다른 사람의 그림과 글을 원저자의 허락 없이 사용하지 말라는 교육을 했으나 학생들은 무분별하게 사용하는 경우가 많았다. 영어이야기의 인터넷 공유는 저작권 논쟁에 대한 문제가 발생하지 않도록 제작된 작품만 SNS나 Youtube에 띄우자고 해 학생들이 실망을 하기도 하였다. 그러나 이러한 활동을 통해 학생들은 창작을 하는 행위와 타인의 창작품에 대한 저작권에 대한 인식을 새롭게 하는 계기가 되었다.

상위반의 린은 자신의 미래의 꿈과 희망하는 직업을 말하면서 자신의 어린

시절 사진을 이용해 이야기를 만들었다. 영어 이야기를 한번도 창작해본 적이 없는 린은 영어로 자기이야기 쓰는 것을 두려워하였다. 수업에서 “I’d like to be ~”라는 글을 통해 단어와 문장에 대해 공부를 한 후 자기 이야기를 만드는데 두려움을 표시했다. 그러나 교사가 보여준 예시용 영어비디오를 보면서 자기 이야기를 만들기를 시작했다. 린은 이야기모임에서 미래에 자기가 되고자 하는 것을 말하면서 교사와 친구들의 피드백을 받아 아이디어를 모았다. 교실에서 쓰기 시작한 초안은 숙제로 마무리를 해왔고 다음 시간에 원어민 교사와 함께 수정 과정을 거쳤다. 표 7에서 린의 스토리보드(Storyboard-SB로 표시함)의 초안과 수정안을 통해 영어학습이 어떻게 변화되었는가를 볼 수 있다.

## 표 7

## 린의 내러티브 초안과 수정안

린의 초안	교사의 수정안을 거친 린의 글
<p><i>I’d like to be~</i>  <b>Storyboard1:</b> I’d like to be teacher and I teaching to children. I like teaching children, and I want cooking for children, and I like children happy.  <b>SB2:</b> I’d like to be chef and I make to many foods. I like make a foods, and I want study new foods, and I like I make foods eat people said “Very very delicious”.  <b>SB3:</b> I’d like to be singer and I like singing for people. I like sing, and I want make sing for children, and I like people happy.  <b>SB4:</b> I’d like to be dancer and I dancing in the TV. I like dance, and I want people see me, and I like people say “Wow~!”  <b>SB5:</b> I’d like to be designer and I design to clothes. I want put on I make clothes, and I want I make clothes many people buy, and I want people say “Designer great job~!”  <b>SB6:</b> I’d like to be announcer because there are accurate pronunciation. I new news tell to peoples, and I want memory script, and I like I come to TV.  <b>SB7:</b> I’d like to be star and I come to TV. I like people like me, and I want appearance many TV show, and I want big star.  <b>SB8:</b> I’d like to be actor and I come to TV. I like performance, and I want looking for TV at me, and I want town’s celebrity.</p>	<p><i>I’d like to be ~</i>  <b>Storyboard1:</b> I’d like to be a teacher and teach children. I like teaching children, and I want to cook for children and make them happy.  <b>SB2:</b> I’d like to be a chef and make many foods. I like making food, and I want study new foods. I like to make food that makes people say “Very very delicious”.  <b>SB3:</b> I’d like to be a singer and I like singing for people. I like to sing, and I want to sing for children. I like to make people happy.  <b>SB4:</b> I’d like to be a dancer and dance on TV. I like dance, and I want people to see me. I want to make people say “Wow!”  <b>SB5:</b> I’d like to be a designer and design clothes. I want put on the clothes I make, and I want I make clothes that many people buy. I want people to say “This designer did a great job!”  <b>SB6:</b> I’d like to be an announcer because they have accurate pronunciation. I would tell the news to people and memorize a script. I would like to be on TV.  <b>SB7:</b> I’d like to be a star and be on TV. I like people to like me, and I want to appear on many TV shows. I want to be a big star.  <b>SB8:</b> I’d like to be an actor and be on TV. I like to perform and I want people to watch me on TV. I want to be my town’s celebrity.</p>

린은 수정된 글을 다시 정리하며 모르는 단어와 발음을 교사에게 물어보고 어려운 단어는 소리 내어 여러 번 연습하였다. 린은 아나운서가 되기 위해 발음 연습을 해야 한다는 내용과 단어 “pronunciation”을 정확하게 발음하기 위해

5-6번 이상 반복하였다. 디지털 스토리텔링은 시각적인 자료를 제공하고 반복적인 말하기 연습을 제공한다는 점에서 특히 외국어 학습자에게 효과적일 수 있다. 비디오를 만드는 과정에서 학생들은 그들의 이야기 대본을 여러 차례 연습하면서 발음과 문장을 원어민 교사로부터 교정 받았다. 이러한 과정은 언어 학습자들의 유창함을 향상시키는데 도움이 되었다. 남자 학생들의 경우는 “pro-gamer(프로게이머)”가 되고 싶다는 한 친구의 이야기를 듣고 모두들 자신의 미래 희망 직업으로 선택하여 이야기를 만들기도 하였다. 친구들의 이야기를 듣는 이야기모임 활동을 통해 학생들은 다양한 직업에 대한 영어 단어를 알게 되고 친구들의 희망직업을 들을 수 있었다. 그리고 그 단어들은 비디오 만들기 과정에서 적절한 이미지와 연결되었다. 이미지의 사용은 학생들에게 정확하고 상세한 내용, 문자 삽입 기능을 통해 특정 상황에 관련된 단어와 문장을 습득할 수 있게 해주었다. “I’d like to be a mouse man”라고 말하는 빈이의 경우는 포토샵을 할 수 있어서 자신의 얼굴과 미키마우스를 합성하여 자신의 미래 희망을 비디오로 만들었다. 그리고 면담에서 “영어 글을 쓰면서 영어 단어의 쓰임새를 잘 알게 되었다”고 밝혔다. 이러한 활동은 학생 자신의 미래 직업에 대해 생각할 수 있는 계기를 마련해 주었다.

비디오를 완성하는 과정에서 나에 대한 영상을 만드는 작업이 재미있었고 완성된 영상을 보고 친구들이 잘 만들었다고 칭찬해 줘서 좋았다. (태현-상위반)

상상의 인물을 생각해 보면서 나의 미래 직업을 그려보았고 영어 영상을 만들면서 창의적인 공부를 했던 것 같아요. (지애-상위반)

상위반 학생들의 경우 비디오 제작 기술 습득에 대한 부담감은 적었다. 디지털 미디어 기술에 대한 부담감보다는 영어를 쓰고 녹음해야 한다는 것에 더 부담감이 들었다고 밝혔다. 상위반에서 새로운 미디어 프로그램을 배우는 것을 좋아하기도 했지만 컴퓨터를 잘 다루며 게임을 잘 하는 학생은 비디오 만드는 작업을 지루해하며 영상 제작 보다는 다른 인터넷 게임을 하려고 해서 한국인 교사는 경고를 주어야 했다.

면담에서 한국인 교사는 상위반과 하위반을 비교하면서 학생들의 학습에 대한 성실도와 적극성에 따라 수업 성과가 다르다는 것을 언급하였다.

학생들의 열의에 따라 결과물의 완성도가 달랐습니다. 글을 쓰지 않거나, 결석 한 학생들에게 숙제로 제시했던 경우 제대로 완성하지 못 했습니다. 수동적인 자세로 이야기 만들기를 귀찮아하는 학생들을 참여하게 만드는 것이 가장 힘들었던 것 같아요. 녹음을 숙제로 내준 경우 엄마의 핸드폰에서 숙제를 해서 보내기도 하였습니다. 또

한 이 수업은 원어민 교사가 수업을 진행하면 이야기를 만들어가는 과정에서 바로 영어피드백을 할 수 있어서 더 효율적인 수업이 될 것 같습니다. (한국인교사)

영어능력을 비교했을 때 상위반의 수업 결과물이 더 질적으로 나올 것이라고 기대했는데 학생들의 수업 성실도에 따라 그 결과는 다르게 나타났다. 하위반의 학생들은 영어보다는 새로운 비디오제작을 통해 영어 공부를 한다는 사실에 더 흥미로워하고 즐거워하였다. 또한 친구들끼리 동영상 만드는 과정에서 친구들이 만든 결과물을 궁금해 하며 제작 과정 중에 자신의 동영상을 서로 보여주기도 하였다. 그림 2는 학생들의 동의를 받은 동영상 작품으로 부록 2에 주소를 연결하였다.



그림 2 학생들 작품 예시

## VI. 스토리텔링을 활용한 디지털 영어 창작 학습의 의의

본 연구를 통해 스토리텔링 방법을 활용하여 디지털 영어스토리를 창작하는 것은 영어 의사소통능력 향상 이외에도 학습태도에 변화를 가져왔다. 상위반과 하위반의 영어 의사소통 기능 중 쓰기 능력에서 두 집단 모두 향상되었고 학습 만족도 역시 상당히 높았다. 특히 하위반 학생들의 말하기와 쓰기 연습 과정은 학생들로 하여금 영어에 자신감을 갖게 해주었고 영어이야기 제작 과정에서 디지털 매체를 통해 자신을 표현 한다는 사실에 흥미와 재미를 느끼도록 해주었다. 초등학생들에게 시도한 디지털 영어 창작 학습의 의의는 다음과 같다.

첫째, 디지털 스토리텔링의 활용은 학생들이 영어 의사소통능력을 향상하면서 영어에 대한 자신감과 이야기 창작에 대해 긍정적인 태도를 보여주었다. 스토리텔링을 활용한 기존 연구에서 학생들의 수동성이 지적된바 있다. 디지털 영어 이야기 창작은 학생 자신의 이야기와 감정을 표현하게 했을 때 더 적극적이 될 수 있었다. 학생들은 자기의 감정이 몰입된 이야기를 써보면서 자신이 무엇을 하고 싶은가에 대해 고민하기 시작했다. 그리고 그들의 단편적인 생각들이 그림, 내레이션, 음악과 연결되어 짜임새 있는 이야기로 엮어졌다. 이러한 창작과정은 학습자 자신을 표현하기 위한 활동이 되어 자신을 표출하는 과정에

서 영어공부에 자신감을 갖게 되는 계기가 되었다. 특히 하위반 학생들은 충분하지 않은 영어 실력으로 유도작문을 하면서 자기의 감정을 표현할 수 있다는 것에 자부심을 갖기도 하였다. 자신이 만든 영상에 대해 친구들이 “좋아요”라고 반응할 때 학생들은 영어 공부에 더 흥미를 가질 수 있었다.

둘째, 학생들은 자기가 창작한 이야기를 다른 친구들에게 보여줌으로써 실용적인 영어학습과 자신의 이야기에 몰입할 수 있는 흥미롭고 재미있는 학습이었다는 의견을 제시하였다. 학생들은 수업에서 배운 영어가 자신의 이야기를 구성할 수 있는 도구가 됨으로써 반복하는 영어 학습이 지루하지 않고 영어가 실용적이라는 생각을 하게 되었다. 학생들은 하나의 문장을 표현하기 위해 적절한 이미지를 찾아내고, 적절한 이미지가 없는 경우에는 이미 만들어진 글을 선택한 이미지에 맞게 수정해 가면서 이야기를 발전시켜 그들의 사고를 확장시켰다. 교사는 학생들의 영어수준을 넘어서는 적절하지 못한 표현에 대해서는 쉬운 표현으로 교체해주시기도 하였다. 초등학생들의 지식이나 경험을 이해하고 내용들을 학습 수용자의 인식 프레임에 맞도록 바꾸어 주는 학습 과정은 초등학생들에게 더욱 효과적이었다. 상위반의 경우 단어를 적절하게 사용하지 못 할 때 교사의 도움을 받아 우리말 한국어와 영어의 표현 차이를 실감하면서 자신의 영어로 습득 하는 과정을 보여 주었다. 하나 하나의 문장들이 자기 이야기를 만들기 위한 목소리를 내게 되고 이미지와 합쳐졌을 때 살아있는 영상이 되어 갔다.

셋째, 디지털 스토리텔링 학습으로 창작된 이야기를 다른 친구와 공유하면서 이 학습 방식이 글로벌 청중과의 연결, 다중 문식력(multi-literacy) 등에 효과적이라는 것을 보여주었다. 디지털 미디어 제작 기술을 배우고 자신이 만든 문장과 목소리를 합쳐서 만든 동영상은 “신기한 매직”이 되어 인터넷 상에 자기 자신을 드러내는 계기가 되었다. 디지털 영어 이야기 창작은 디지털 콘텐츠를 소비하는 것 이외에도 디지털 콘텐츠를 제작해 다른 사람과 공유 할 수 있는 경험을 학생들에게 제공하였다. 자신의 이야기를 만들어가면서 학생들은 디지털 시대에 콘텐츠를 소비하는 것이 아니라 생산을 할 수 있는 프로슈머(prosumer)로서의 역할을 경험하였다. 또한 디지털세대인 초등학생들로 하여금 글로벌마인드를 가질 수 있는 동기를 제공해 창의성과 흥미와 관심을 유도할 수 있는 효과적 학습이었다는 것을 볼 수 있었다.

## VII. 결론 및 제언

본 연구는 디지털 스토리텔링을 활용한 디지털 영어 이야기 창작은 디지털 세대인 초등학생의 학습 동기를 유발하여 영어 의사소통 능력 향상 및 학습태도에 긍정적인 결과를 보여 주었다. 스토리텔링을 활용한 학습 방법이 학습자를 수동적으로 만든다는 비판을 받았으나 디지털을 활용해 학생 자신의 영어이

야기 창작 학습은 학생들을 더욱 적극적인 학습자가 되도록 하였다. 이상의 연구 결과는 디지털세대인 초등학생들에게 디지털 영어 이야기 제작 학습의 활용 가능성을 시사해 주고 있다. 나아가 본 연구는 전반적인 학습 효과를 넘어서 구체적인 학습 활동으로 발생한 변화를 통해 디지털 세대에 학습현장에서 학생들의 언어수준에 따라 어떤 활동이 시도되어야 하는가에 대한 교육적 의의를 제시해주기도 하였다. 이러한 결과를 바탕으로 디지털 스토리 말하기와 쓰기를 활용한 수업을 이용해 초등영어교육의 질을 개선할 수 있도록 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 영어로 의사소통을 하는 것은 어휘, 형태들을 상황과 맥락에 적절하게 사용할 수 있는 지식을 습득하는 것이다. 학습자 자신의 생각을 표현하기 위해 스토리텔링 활동은 학습자 자신의 어휘와 문장으로 사용될 수 있는 학습 활동으로 개발되어야 한다. 민덕기(2002)는 디지털 스토리 활용에 있어 초등학생들이 이야기의 몰입, 서사구조를 “비계(scaffolding)”의 수단 및 도구로 사용해 감성과 인지를 향상 시킬 수 있는 학습이 필요하다고 주장한다. EFL 상황에서 학습자의 영어 실제 사용 기회가 매우 부족하다는 것을 고려한다면 단순 문장의 유도작문 연습 중심의 수업도 필요하지만 장기적인 안목에서 초등학생들의 감성과 창조력을 길러줄 수 있는 학습에도 관심을 가져야 할 것이다. 학습자 자신을 표현할 수 있는 의미 있는 언어사용을 고려하면서 어휘와 문장을 실제 학생들의 경험 속에서 사용 할 수 있도록 한다면 학생의 영어 의사소통 능력에 유의미한 향상을 가져올 수 있을 것이다.

둘째, 디지털세대인 학생들이 디지털 콘텐츠를 소비하는 것 이외에도 콘텐츠를 생산할 수 있는 활동에 학습 동기가 부여되었다. 교사는 학생의 영어수준과 학습경험을 고려하여 적절한 학습 활동과 팀을 구성하는 탐색도 필요하다. 영어 창작 활동에 대한 심리적 부담감을 갖는 학생들을 말하기와 쓰기에 참여 시킬 수 있는 다양한 주제와 방법을 모색하는 교사의 노력 또한 중요하다. 초등교육에서 학생들의 창의성과 인성 개발이 화두가 되면서, 영어교육 분야에서도 창의성과 인성을 신장하는 학습 모형을 다양하게 시도해야 할 것이다(김경한, 나희경, 2014; 민덕기, 2014).

셋째, 초등학생들은 영어 이야기의 창작 과정을 경험하면서 그들의 창의적 의사소통이 무엇인가에 대한 인식의 변화를 볼 수 있었다. 21세기 디지털 시대에는 디지털을 다루면서 세계와 소통할 수 있는 새로운 인재상이 요구된다. 학생들은 디지털시대에 정보의 소비만이 아니라 지식의 생산과정에 참여하는 활동을 디지털로 할 수 있게 해주어야 한다. 21세기의 디지털 세대에 디지털 기술의 사용은 필수적이며 이 기술을 이용해 생산된 콘텐츠는 다른 사람과 공유되는 과정을 거치게 된다. 이 과정을 통해 학생들은 생산된 디지털 콘텐츠의 저작권 대해 새로운 인식을 하게 되었다. 글로벌시대의 창의적 학습 활동에 대한 인식이 새롭게 부각되었다.

본 연구의 한계점은 디지털 영어이야기 창작하기 방법을 통해 의사소통 능력

이 향상되었는가에 대해 판단을 할 수 있는 연구 기간이 충분하지 않았다는 점이다. 단기적으로 설계된 연구인 탓에 후속 연구로 계속 이어져야 할 것이다. 둘째, 연구를 위한 표본 인원 또한 충분하지 않아서, 연구의 결과를 일반적으로 제시하기에는 어려움이 있을 수 있다. 셋째 학습 활동으로 이루어진 학습자료가 교수자료로서 타당하고 적합한가에 대해서는 이견이 제기될 수도 있다. 이러한 한계점에도 불구하고 본 연구는 디지털 영어 이야기 제작 활동이 초등학생들에게 학습 동기를 부여하고 수업태도를 능동적으로 변화시키는데 활용할 수 있는 방법을 보여주었다는 점에서 의의가 있다. 무엇보다도 학습자들이 자신의 이야기를 함으로써 몰입할 수 있었고 이러한 몰입은 자발적으로 공부할 수 있는 학습 동기로 연결될 수 있었다.

### 참고문헌

- 김경한, 나희경. (2014). 창의·인성교육과 영어과 교육과정. 2014년 KATE SIG 학회 발표집: *Research and Practice of English Education: Ideals and realities*, 서울, 173-177.
- 김수진, 최희경. (2013). 초등 영어 교과서 이야기자료를 활용한 교수/학습 모형 개발과 적용효과. *초등영어교육*, 19(1), 31-57.
- 김숙자. (2010). 디지털 스토리텔링 기법이 초등학교 학생들의 영어 등기와 문법, 정의적 영역에 미치는 영향. *영어학*, 10(2), 299-319.
- 김혜리. (2011). *초등 영어 읽기 쓰기 지도*. 서울: 교육과학사.
- 김혜리, 정유경. (2011). 이야기 기반 활동 중심 초등 영어 수업 개발 및 실행에 대한 연구. *영어영문학*, 16(1), 99-132.
- 민덕기. (2002). 디지털 스토리텔링을 통한 초등영어수업 방안-서사경험의 극대화를 중심으로. *초등영어교육*, 8(2), 175-208.
- 민덕기. (2014). 인성 및 창의성교육 중심 강화를 위한 초등영어 교수-학습 모델 개발. 2014 KAPEE Summer School 발표자료집: *창의 인재 육성을 위한 초등영어 교실수업*, 전주, 6-20.
- 박미선, 이상도. (2000). 영어 교육에서 멀티미디어와 인터넷의 효율적 활용을 위하여. *현대영어교육*, 1, 111-146.
- 박부남. (2015). 학습자 협동기반 디지털 영어 동화 창작 교수 학습 모형의 개발 효과. *열린교육연구*, 23(1), 25-54.
- 박부남, 정혜옥. (2014). 초등학생 협동중심 스토리텔링반과 동화창작반 비교연구. *영어어문교육*, 20(3), 276-298.
- 박선호, 김경주. (2013). 초등 영어 말하기, 쓰기 능력 신장을 위한 이야기 바꾸기 활동 수업 모형 개발 및 적용. *초등영어교육*, 19(2), 71-104.
- 양미경. (2013). 스토리텔링의 교육적 의의와 활용 방안 탐색: 대학에서의 교육

- 과정 강의를 중심으로. *열린교육연구*, 21(3), 1-30.
- 장은지, 원은석, 정동빈. (2012). 스마트폰을 활용한 어휘 추론전략 학습의 효과. *현대영어교육*, 12(3), 342-367.
- 하지원, 안경자. (2013). 영상 매체 활용 초등영어 쓰기 수업 모형 개발 및 적용: 학습자의 쓰기 능력 및 태도에의 효과. *현대영어교육*, 14(4), 157-184.
- Baylen, D. (2007). National writing project at the invitational summer institute in FGCU. *Pinnacle Magazine*, 207, 8-13.
- Britsch, S. (2010). Photo-booklets for English language learning: Incorporating visual communication into childhood teacher preparation. *Early Childhood Educational Journal*, 38(3), 171-177.
- Egan, K. (1989). *Teaching as storytelling: An alternative to teaching and curriculum in the elementary school*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Gregory, K., Steelman, J., & Caverly, D. C. (2009). Tech-talk: Digital storytelling and developmental education. *Journal of Developmental Education*, 33(2), 42-43.
- Hur, Jung Won, & Suh, Suhyun. (2010). The development, implementation, and evaluation of a summer school for English language learners. *The Professional Educator*, 34(2), 1-17.
- Hur, Jung Won, & Suh, Suhyun. (2012). Making learning active with interactive whiteboards, podcasts, and digital storytelling in ELL classrooms. *Computers in the Schools*, 29, 320-338.
- Im, Kyung-bin. (2014). The effective of the features of a digital English story for EFL elementary school learners. *English Literature Teaching*, 20(1), 69-92.
- Kern, R. (2006). Perspectives on technology in learning and teaching languages. *TESOL Quarterly*, 40(1), 183-210.
- Kim, Sook-Hee. (2008). Promoting after-school English book clubs for communicative L2 use. *English Teaching*, 63(3), 45-70.
- Kim, Soonbok. (2009). Digital storytelling: A new instructional challenge to the teaching and learning of EFL grammar. *Foreign Languages Education*, 16(3), 145-179.
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. Retrieved from the World Wide Web: <http://eds-courses.ucsd.edu/eds204/su12/cookbook.pdf>.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). New York, NY: Routledge.
- Liu, M., Moore, Z., Graham, L., & Lee, S. (2003). A look at the research on computer-based technology use in second language learning: A review of the literature from 1999-2000. *Journal of Research on Technology in Education*, 34(3), 250-273.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century

classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.

Sadic, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research & Development*, 56(4), 487-506.

## 부록 1

### Digital Storytelling(설문지)

영어학습 과정에서 영어 이야기 창작 비디오를 만든 후 digital storytelling project에 관한 질문입니다. 각 질문에 답을 표시하고 그 이유를 적어주시면 감사하겠습니다.

Digital storytelling project를 하면서 영어 공부에 도움이 되었다.

1) 읽기 ①전혀 아니다 ②아니다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

2) 듣기 ①전혀 아니다 ②아니다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

3) 말하기 ①전혀 아니다 ②아니다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

4) 쓰기 ①전혀 아니다 ②아니다 ③보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

5) Digital storytelling project는 창의적 영어 활동이었다.

①전혀 아니다 ②아니다 ③ 보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

6) Digital storytelling project가 사고력(깊게 생각하기)에 도움이 되었다.

①전혀 아니다 ②아니다 ③ 보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

7) Digital storytelling project는 의미 있는 영어 학습이었다.

①전혀 아니다 ②아니다 ③ 보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

8) Digital storytelling project에서 사용한 영상 기술이나 컴퓨터사용은

영어 이야기를 만드는데 도움이 되었다.

①전혀 아니다 ②아니다 ③ 보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

9) Digital storytelling project의 이야기 만들기 과정에서 자신의 느낌과 감정을 개입할 수 있었다. ①전혀 아니다 ②아니다 ③ 보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

10) Digital storytelling project은 재미있는 학습(fun learning)이었다.

①전혀 아니다 ②아니다 ③ 보통이다 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

11) Digital storytelling project의 이야기를 만들 때 녹음연습은 몇 번했나요?

① 1-2번 ② 3-4번 ③ 5번 이상 ④ 기타 \_\_\_\_\_

12) Digital storytelling project 학습을 다른 친구에게 추천 하겠습니까?

①예 이유는? \_\_\_\_\_

②아니다 이유는? \_\_\_\_\_

\* Digital storytelling project 수업을 하면서 좋았던 점과 좋지 않았던 점을 적어주십시오.

## 부록 2

## 읽기 자료 및 학생 비디오 샘플 동영상 작품 링크

I'd like to be. 월드와이드웹 <https://www.readinga-z.com/books/leveled-books/book/?id=103>에서  
2015년 12월 15일에 검색

Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=dtxTFPxwk1I>  
<https://www.youtube.com/watch?v=Mwh6eorQ3kc>

**예시언어(Examples in): English**

**적용가능 언어(Applicable Languages): English**

**적용가능 수준(Applicable Levels): Elementary**

박부남

덕성여자대학교 언어교육원

132-714 서울특별시 도봉구 쌍문동 우이천로 381번지

Tel: 02-991-0597

E-mail: punahm@duksung.ac.kr

정혜옥

덕성여자대학교 영어영문학과

132-714 서울특별시 도봉구 쌍문동 419번지

Tel: 02-901-8491

E-mail: cho8491@duksung.ac.kr

Received 16 December 2015

Revised 27 January 2016

Accepted 12 February 2016