

# 구글 Read Along 앱 활용이 초등영어학습자의 발음과 정의적 영역에 미치는 효과

## A Study on the Effects of Read Along by Google with Primary ELLs' Pronunciation and Affective Domains

윤택남

춘천교육대학교 영어교육과

Tecnam Yoon(yoon@cnu.ac.kr)

### 요약

본 연구의 목적은 구글에서 개발한 어린이용 언어학습 애플리케이션인 Read Along 활용이 초등영어학습자들의 발음과 정의적 영역에 미치는 영향에 대해 살펴보는 것이다. 이를 위하여 6학년 영어학습자 24명이 4주간의 실험 수업에 참여하였으며 주요 활동으로는 Read Along을 통한 읽기·말하기 학습이 진행되었다. 연구도구로는 사전-사후 영어발음 평가지와 정의적 영역 설문지가 활용되었으며 수집된 자료를 분석한 결과, 우선, Read Along 앱 기반 활동은 초등영어학습자들의 발음 유창성 및 정확성 향상에 있어 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 실제 두 영역 모두 사전 대비 사후 평균값은 근소하게나마 향상되었으며 대응 표본 t-검정 결과에서도 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 둘째, Read Along 앱을 이용한 읽기 및 말하기 활동이 초등영어학습자들의 정의적 영역에 미치는 변화를 설문을 통해 살펴본 결과, 학습자들의 흥미도와 자신감 측면에 있어 긍정적인 변화를 보였다. 두 영역 모두, 사전 대비 사후의 평균이 각각 0.4점, 0.5점이 상승한 것으로 나타났으며 t-검정 결과 역시 유의미한 향상이 있는 것으로 드러났다. 다만 학습 태도면에 있어서는 사후에 소폭의 상승을 보이지만 통계적으로 유의미한 차이를 드러내지는 않았다.

■ 중심어 : | Read-Along | 교육용 애플리케이션 | 초등영어 | 발음 | 정의적 영역 |

### Abstract

The purpose of this study was to investigate the effects of Read Along by Google with primary English learners' pronunciation and affective domains. In order to answer these two questions, a 4-week pilot study was conducted with 24 participants in the 6<sup>th</sup> grade. Read Along as a main learning tool was utilized for a reading-aloud activity, and a pre-/post pronunciation test and survey on the affective factors were distributed as a research instrument. The results indicated that a read-aloud activity with Read Along brought a positive impact on the development of learners' pronunciation ability in terms of accuracy and fluency. Participants showed improvement in the post-pronunciation test, compared to the pre-one and there was a significant difference based on the result of the paired samples t-test. Next, the results of the survey on the affective domains illustrated that participants showed overall improvement in learning interest and confidence and there was a significant difference in these factors. Yet, there was not a significant difference in the learning attitude, even though they showed partial improvement.

■ keyword : | Read-Along | Educational Application | Primary English | Pronunciation | Affective Domains |

\* 본 연구는 2022년 춘천교육대학교 대학혁신지원사업의 연구비 지원을 받아 수행되었음

접수일자 : 2022년 04월 18일

심사완료일 : 2022년 05월 24일

수정일자 : 2022년 05월 16일

교신저자 : 윤택남, e-mail : yoon@cnu.ac.kr

## I. 서론

세계화의 진행과 더불어 온라인을 통해 새로운 지식과 정보가 생산되고 공유되는 지금, 국제 공용어로서의 영어(ELF: English as a Lingua Franca)의 지위는 더욱 공고해지고 있다. 일찍이 [1]은 영어 사용 국가들을 영어 모국어 내부권역(Inner circle), 공용어 또는 제2언어로 사용하고 있는 외부권역(Outer circle), 그리고 영어를 외국어로 학습하는 확장권역(Expanding circle)으로 분류하였는데, 우리나라는 일상생활에서 영어 사용이 매우 제한적인 확장권역에 놓여있다. 이는 학교와 같은 교육 현장을 제외하고는 영어 사용 및 노출에 대한 기회가 거의 없다는 것(EFL: English as a Foreign Language)을 의미한다[2][3][그림 1].

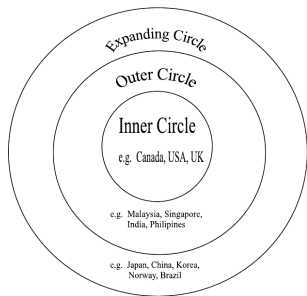


그림 1. Kachru's Three Circle Model[1]

우리나라의 경우 영어는 초등학교 3학년에 시작하며 말하기와 듣기 중심의 음성언어를 기반으로 한 기능발달에 초점을 맞추고 있다. 이 가운데 말하기는 발화(production) 기능으로서 정확성과 유창성 확보가 무엇보다 중요하다. 이를 위해 발음, 강세, 리듬, 억양 등과 같은 요소를 정확히 인지하는 것 역시 필요하다. 또한 말하기는 학습자들의 정의적 요소와도 밀접한 관련이 있기 때문에 학습자들의 수준과 흥미, 수업환경을 종합적으로 고려하여 지도할 필요가 있다[2][3].

2000년대를 지나 정보통신기술(ICT: Information Communication Technology)이 급격히 발달하면서 음성언어를 가르치고 학습하는 방법은 혁신을 맞이하게 되었다. 가령 기존의 전통적 교실이나 교과서 기반에서 탈피하여 온라인 및 모바일 기반 언어 학습이 소개되기 시작하였으며 특히, 인공지능 분야 기술 향상은 텍스트 음성 변환(TTS: Text-To-Speech) 및 음성 인

식 기술(STT: Speech-To-Text)의 진보를 이루어 내기도 하였다[4].

초등교육 현장에서는 2018년, 교육부 주도로 디지털 교과서가 개발되어 배포되었으며 가장 최근에는 인공지능(AI: Artificial Intelligence) 기반의 영어 말하기 애플리케이션인 EBS AI 팽톡(PengTalk)이 개발을 마치고 보급되고 있다. 이처럼 음성 언어기능 향상을 위한 혁신적 노력은 외국어로서의 영어를 학습하는 우리나라 환경에 시사하는 바가 크다고 할 수 있다[5][6].

이미 여러 선행연구에서 스마트 도구를 이용한 보조 학습이 초등영어학습자들의 인지능력은 물론 정의적 영역에 긍정적인 영향을 끼친다고 보고한 바[7-10], 이러한 점을 감안하여 본 연구에서는 모바일 애플리케이션인 구글의 Read Along을 활용하여 초등영어학습자들의 말하기, 특히 발음에 미치는 영향과 이에 대한 학습자들의 정의적 영역의 인식을 살펴보고자 한다.

## II. 관련 연구사례

### 1. 구글 Read Along

영어와 같은 외국어 학습을 진행함에 있어 우선하여 고려해 할 것은 목적에 부합한 실제적 학습 도구(authentic materials)의 선정이다. 특히 어린이 영어 교육에 있어 학습자들의 흥미와 수준을 고려, 친숙한 주제와 본인들의 생활과 관련된 내용을 포함하는 것이 매우 중요하다고 할 수 있다. 이를 위해 본 연구는 [11]이 제시한 선정 기준을 참고하여 구글에서 개발하여 배포한 Read Along을 주요 학습 도구로 선정하였다.

표 1. 수업 도구 선정 기준

항목	선정 기준
1	• 학습자가 이해 할수 있는 일반적 내용
2	• 학습자의 주의 집중을 고려 너무 길거나 짧지 않은 내용
3	• 시각적 즐거움 제공하고 이해에 도움이 되는 삽화 포함
4	• 학습자뿐만 아니라 교사도 흥미를 가질 수 있는 내용

Read Along은 구글에서 2019년 개발하여 2022년 현재, 180여개국에 제공되고 있는 무료 어린이용 언어 학습 애플리케이션이다. 주요 특징은 탑재된 아동용 전자책(Level 1~Level 4)을 구글의 텍스트 음성 변환

(TTS: Text-To-Speech) 기술을 이용하여 듣고, 이후 음성 인식 기술(STT: Speech-To-Text)을 사용하여 들었던 내용을 사용자가 발화하는 방식이다 (<https://readalong.google>). 발화시 단어나 문장 발음에 있어 정확성과 유창성을 동시에 평가받으며 오류 수정을 위한 피드백을 제공하기도 한다. 또한 교사 모드 이용시, 사용자들의 읽기 수준의 성과에 따라 적절한 난이도 수준의 도서와 독서 후 활동(Quiz)을 추천함으로써 경험을 개인화하는 기능을 제공하기도 한다 [12].

따라서 이러한 점을 고려하여 본 연구는 영어 말하기 및 발음 연습에 효과적[13][14],이며 동시에 어린이 학습자들에게 시각적인 재미를 제공하는 Read Along을 주요 학습 도구로 선정하였다. 아울러 Google Play에서 무료로 다운로드 할 수 있다는 점과 WIFI 없이도 앱 구동이 가능하며 제공되는 동화책의 난이도와 내용이 적합하다는 점도 고려되었다. 다음 [그림 1]은 Read Along의 화면 갈무리를 나타내고 있다.

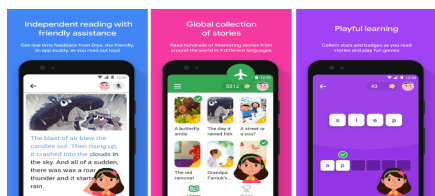


그림 1. Read Along의 주요 구성

## 2. 교육용 앱 활용 선행연구

스마트 교육의 도래와 더불어 스마트 기기 활용과 이를 교육에 적극적으로 활용하려는 시도가 부쩍 늘어나고 있다[15]. 스마트기기 기반의 학습방식은 학습자들의 SMART 교육 역량 강화에 도움이 된다는 연구 결과가 속속 보고되고 있으며 여기서 SMART는 자기주도적(Self-directed)학습, 흥미로운(Motivated)학습, 수준과 적성에 맞는(Adaptive) 학습으로 풍부한 자료(Resource enriched)와 정보통신기술(Technology embedded)을 기반으로 한다는 것을 의미한다[15]. 또한 스마트 교육은 21세기 학습자 역량(7Cs: Critical thinking and problem solving, Creativity and innovation, Collaboration and leadership, Cross-cultural understanding, Communication,

ICT literacy, Career and life skills)을 강화하는데도 효과적이라고 주장하였다[10].

[16]은 스마트 앱(Classcard)을 활용한 영어 어휘 학습의 효과와 학습에 대한 인식을 검증하기 위하여 고등학교 영어학습자 30명을 대상으로 수업을 진행하였다. 실험 결과 스마트 앱 기반 수업은 영어학습자들의 어휘 능력 향상에 효과적이었으며 어휘 학습에 대한 부담감을 감소시켜주고 흥미도 향상에 긍정적인 영향을 미쳤음을 확인하였다. [17]은 모바일 기반의 스마트 앱 활용이 학습자들의 이동성, 휴대성, 접근성, 즉시성 및 융통성 면에서 교육적 장점이 있다고 주장하였다. 즉 학습자들의 편의성 측면에서 시간과 공간의 제약 없이 자기주도적 학습을 가능하게 하여 학습자 중심의 교육효과를 드러내는데 효율적이라고 하였다. [18-20]의 연구에서는 온라인 애플리케이션 활용이 새로운 학습 기회와 경험을 제공함과 동시에 학습자들의 학업 동기와 몰입도 향상에 도움이 된다고 하였다.

이렇듯 스마트 애플리케이션 활용 영어 수업은 학습 효과에 긍정적인 영향을 미치고 흥미와 동기 부여에 효과적인 도구로서의 기능을 가지고 있다고 볼 수 있다. 이에 우리나라와 같은 영어교육 환경에 있어 이러한 모바일 앱을 통한 의사소통 능력 향상방안은 꾸준히 연구될 필요가 있을 것으로 판단된다.

## III. 연구 방법

### 1. 연구 대상

본 연구는 경기 동부에 위치한 공립초등학교에 재학 중인 6학년 영어학습자 24명을 대상으로 실시되었다. 해당 학교는 총 15개 학급(특수1, 특별1, 유치원1 포함)으로 구성되어 있었으며 학교는 약 6만명이 거주하는 군 소재지에 위치하고 있었다. 기초조사 결과 5명을 제외한 19명이 사교육을 통해 영어를 학습하고 있었으며 직전년도 기초학력진단평가 결과, 3명을 제외하고 중급이상의 영어 실력을 나타내었다. 정규 교과로서 영어는 주당 3회 수업이 진행되고 있었으며, 다음 [표 2]는 연구대상자들의 기초 정보를 정리한 것이다.

표 2. 연구대상자 기초 정보

학년	남	여	영어수준	합계
6	12	12	상:4 / 중:17 / 하:3	24

2. 수업도구 및 절차

2022학년도 1학기에 실시된 실험은 3월 2일부터 30일까지 약 5주에 걸쳐 진행되었다. 본 연구의 목표는 구글에서 개발한 Read Along 활용 영어 학습을 통해 초등영어학습자들의 발음과 정의적 영역에 미치는 영향을 알아보는 것으로서, 첫 주에는 Read Along을 다운받고 특징 및 기능 등을 설명하였다. Read Along 앱 활용을 위해 학교에서 제공하는 테블릿 PC를 사용하였으며 개인별로 앱에 친숙해질 수 있도록 우선 Level 1에 해당하는 책을 읽도록 유도하였다. 2주차부터는 매차시 수업 중 10분을 할애하여 자기 주도적인 방법으로 Read Along에서 제공하는 책을 소리 내어 읽고 (reading aloud), 발음 교정과 함께 속독(speed reading) 훈련을 하도록 하였다. 아울러 영어 교사는 Reading Group 방을 개설하여 학생들이 참여하도록 하고 개별 읽기 진행 상황을 모니터링 하였다. 이후 3, 4, 5 주차에서 학생들은 Level 1부터 Level 4에 해당하는 책을 읽고 이와 관련된 사후 독서 활동 (post-reading activity) 퀴즈를 풀어 보았다. Read Along은 3가지 유형(Jumbled words, Speed reading, Pop the balloons)으로 구성된 어휘 학습 관련 퀴즈를 제공하였다. 다음 [표 3]은 주차별 수업 절차와 학생 활동에 관한 내용이다.

표 3. 수업절차 및 주요 활동

주차	주요 내용	학생 개별활동
1	• 영어 발음의 중요성 안내 • 구글 Read Along 특징/기능 소개	• Read Along 앱 다운로드 • Level 1 책 읽어보기
2	• Reading group 개설/학생 초대	• 소리 내어 읽기(낭독)/속독 훈련
3	• 학생별 읽기 모니터링 및 읽기	• 소리 내어 읽기(낭독)/속독
4	수준의 성과를 바탕으로 올바른	훈련
5	난이도 수준의 책 추천	• 독서 후 활동(Quiz) 실시

3. 연구 도구 및 분석 방법

Read Along 활용 영어 학습이 초등영어학습자들의

발음과 정의적 영역에서의 변화를 살펴보고자 주요 연구 도구로써 발음 능력 평가지와 정의적 영역 설문지가 사용되었다. 우선 발음 능력 평가지는 5학년 영어 교과서[21]의 단원별 목표 문장과 Read Along에서 추출한 문장으로 구성된 6문장을 사전-사후 평가로 제시하였다. 평가 방법은 우선 학생들에게 연습할 시간을 제공한 후 소리 내어 읽게 하고 발음한 문장을 녹음하여 연구자와 영어 교사 2인(원어민 1명, 한국인 영어교사 1명)이 평가기준표에 의거 하여 평가하였다. 사전-사후 발음평가 결과는 기술통계와 대응 표본 t-검정을 통해 양적으로 분석되었으며 평가기준표는 발음의 유창성과 정확성 평가에 용이한 [22]의 5단계 평정 척도를 따랐다. 주요 평가 내용을 살펴보면 아래 [표 4]와 같다.

표 4. 발음 평가 내용

척도	평가 내용
5	• 발음이 정확하며 전체적으로 매우 자연스러움
4	• 한 문장내 발음은 부정확하나 전체적으로는 자연스러움
3	• 내용어뿐 아니라 기능어에도 강세 부여로 발음이 전체적으로 부자연스러움
2	• 내용어와 기능어 모두에 강세 부여로 발음이 전체적으로 부자연스러움
1	• 발음의 중대오류 발견과 더불어 명확한 이해 불가능

다음으로 정의적 영역 설문지는 흥미도(Q1-Q5), 자신감(Q6-Q10), 학습 태도(Q11-Q15)와 같은 3개의 하위항목으로 구성된 총 15문항으로 제시되었다. 사전 및 사후에 걸쳐 배포된 설문지는 관련 선행연구인 [16][23][24]의 내용을 본 연구에 맞게 수정하여 사용하였다. 설문 배포 전 내용 타당도 검사를 위하여 영어 교육전문가(수석교사) 2인으로부터 검증을 받고 관련 피드백을 반영하였다. 아울러 단일실험신뢰도 (Cronbach's alpha)를 측정한 결과 .744로서 높게 나타났음을 확인하였다. 배포 후 수집된 정의적 영역 설문지는 사전-사후에 걸친 변화를 측정하고자 기술통계로 평균과 표준편차를 확인하고 대응 표본 t-검정을 통해 변화를 확인하였다.

사전-사후 영어 발음 검사지 및 정의적 영역 설문지의 통계분석을 위해 SPSS 24.0을 이용하였으며 유의확률은 .05를 기준으로 통계처리 하였다. 아래 [표 5]는 전체적인 연구 절차를 도식화 한 것이다.

표 5. 주요 연구 절차

주요 내용	일정
<ul style="list-style-type: none"> <li>선행 연구 수집 및 분석</li> <li>연구 주제 및 문제 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2022.0110~0204</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>수업도구 검증 및 연구도구 제작</li> <li>실험학교 및 대상 표집</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2022.0214~0228</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>사전 발음능력 검사 실시</li> <li>사전 정의적 영역 설문 조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2022.0302~0304</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>실험 수업 실시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2022.0307~0401</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>사후 발음능력 검사 실시</li> <li>사후 정의적 영역 설문 조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2022.0404</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 수집 및 분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2022.0404~0408</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>결과 도출 및 연구 정리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2022.0410</li> </ul>

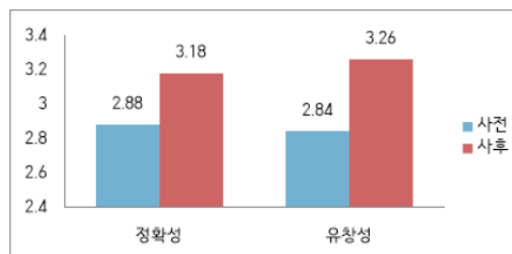


그림 2. 사전-사후 영어 발음 평가 평균 비교

위와 같이 Read Along 앱을 활용한 영어 말하기 활동은 초등영어학습자들의 발음 향상(정확성 및 유창성 확보)에 있어 긍정적인 영향을 끼친 것으로 확인되었다. 이는 앱의 특성상 소리 내어 읽기가 주된 활용으로 활용된 측면이 크다고 할 수 있으며 부정확하거나 불분명한 발음은 피드백을 통해 학습자가 수정할 수 있는 기회를 반복적으로 제공하였기 때문으로 추측할 수 있다.

#### IV. 연구 결과 및 논의

##### 1. 영어 발음 평가 결과

Read Along 앱 활용이 초등영어학습자들의 발음 유창성과 정확성에 미치는 영향을 알아보고자 사전과 사후에 걸쳐 영어 발음 평가를 실시하였다. 정확성과 유창성의 사전-사후 영어 발음 평가 분석 결과는 다음 [표 6]과 같다.

표 6. 사전-사후 영어 발음 평가 분석 결과

구분	N	M	SD	t	p	
정확성	사전	24	2.88	1.10	-3.162*	.025
	사후	24	3.16	1.05		
유창성	사전	24	2.84	1.25	-2.195*	.044
	사후	24	3.26	1.11		

\*  $p < .05$

먼저 사전 대비 사후의 발음 평가 결과를 살펴보면 정확성 면에서 평균 약 0.3점이 향상되었으며 검정통계량은 -3.162, 유의확률은 .025로 통계적으로 유의미한 향상을 나타내었다. 유창성 면에 있어서도 사전 대비 사후의 평균값이 약 0.4점 향상되었음을 확인할 수 있었다. 마찬가지로 사전-사후의 변화를 대응 표본 t-검정을 통해 살펴본 결과, 유의도 값은  $p < .05$  수준인 .044로 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 드러났다.

##### 2. 정의적 영역의 변화

영어 발음의 변화와 더불어 학습자들의 영어 학습에 대한 전반적인 인식 변화를 정의적 영역 설문지를 통해 살펴보았다. 사전-사후에 배포된 15문항의 설문은 양적으로 수집되어 그 차이를 비교·분석하였으며 그 결과는 다음 [표 7]에 나타난 것과 같다.

표 7. 사전-사후 정의적 영역 설문 결과 분석

구분	N	M	SD	t	p	
흥미도	사전	24	3.06	1.04	-3.218*	.003
	사후	24	3.44	1.17		
자신감	사전	24	2.63	1.05	-2.184*	.035
	사후	24	3.11	1.10		
학습 태도	사전	24	2.68	.96	-1.910	.056
	사후	24	2.84	1.12		

\*  $p < .05$

우선 학습 흥미도 관련 사전 대비 사후 평균값이 약 0.4점 상승한 것으로 나타났다. 이어 이러한 흥미도 상승이 유의미한 것인지를 확인해 보고자 사전-사후 대응 표본 t-검정을 실시하였으며 그 결과,  $p = .003$ 으로 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 자신감 측면에 있어서도 흥미도와 유사하게 사후의 평균이 약 0.5점 상승하였다. t-검정 결과 역시, 유의확률 .035로 나타나 유

의미한 결과를 나타내었다. 학습 태도면에 있어 사전 대비 사후의 긍정적인 변화가 관찰되었으나  $t$ -검정 결과 유의수준 .05에서 유의미한 차이가 없는 것으로 드러났다( $p = .056$ ).

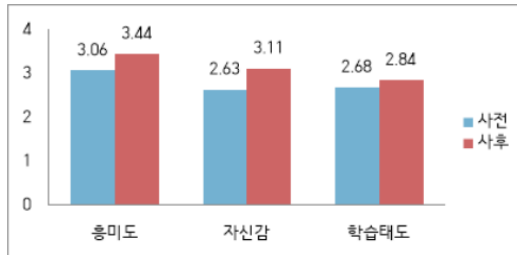


그림 3. 사전-사후정의적 영역 평균 비교

이를 통해 Read Along 앱 활동이 초등영어학습자들의 학업 흥미도 증진과 자신감 향상에 효과적이었음을 확인할 수 있었다. 다만 학습 태도 역시 연구 기간이 조금 더 길었다면 유의미한 향상을 보일 수 있는 여지가 있었을 것으로 추측할 수 있다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 어린이 영어학습자를 위한 읽기/말하기 애플리케이션인 Read Along를 활용한 학습이 초등영어 학습자들의 발음과 정의적 영역에 어떠한 영향을 미치는가를 살펴본 사례 연구이다. 4주간의 실험 수업에 걸쳐 Read Along을 활용하고 사전-사후 영어 발음 평가지와 정의적 영역 설문지를 분석한 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, Read Along 앱 기반 활동은 초등영어학습자들의 발음 유창성 및 정확성 향상에 있어 긍정적인 영향을 미쳤다. 실제 두 영역 모두 사전 대비 사후 평균값이 근소하게나마 향상되었으며 대응 표본  $t$ -검정 결과에서도 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

둘째, Read Along 앱을 이용한 읽기 및 말하기 활동이 초등영어학습자들의 정의적 영역에 미치는 변화를 설문지를 통해 살펴본 결과, 학습자들의 흥미도와 자신감 측면에 있어 긍정적인 변화를 보였다. 두 영역 모두, 사

전 대비 사후의 평균이 각각 0.4점, 0.5점이 상승한 것으로 나타났으며  $t$ -검정 결과 역시 유의미한 향상이 있는 것으로 드러났다. 다만 학습 태도면에 있어서는 사후에 소폭의 상승(약 0.16점)을 보이기는 하였으나 통계적으로 유의미한 차이를 드러내지는 않았다.

위와 같이 본 연구의 결과를 종합해보면 어린이 영어 지도에 있어 Read Along 앱이 지닌 교육적 효과가 증명되었음을 확인할 수 있다. 특히 의사소통 기능 가운데 말하기 능력과 발음의 비중이 중요한 만큼 이러한 앱의 지속적인 활용은 초등영어학습자들의 구어 능력 향상에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 판단할 수 있다. 또한 MZ 세대와 같은 어린이들의 영어교육에 있어 시각과 청각을 자극하고 학습에 흥미와 재미를 불러일으킬 수 있는 요소가 내재 되어 있어, 이러한 언어 학습용 앱의 개발 역시 활발하게 진행될 필요가 있을 것으로 본다. 아울러 우리나라와 같은 외국어로서의 영어를 학습하는 환경(EFL: English as a Foreign Language)에서 읽기 학습을 통한 말하기, 듣기 및 발음 연습과 같은 통합 학습의 효과 역시 기대할 수 있는 바, 앞으로의 추후 연구가 더욱 기대된다고 할 수 있다.

다만 본 연구의 제한점을 기술하자면 연구 기간이 상대적으로 짧고, 실험에 참여한 인원 역시 소수라는 점에서 그 결과를 일반화하기에는 어려움이 따를 것으로 예상된다. 차후 연구에서는 많은 인원을 대상으로 실험반과 비교반을 나누어 비교·분석한다면 더욱 흥미로운 실험 결과가 도출될 것으로 예상하며 아울러 학습자들이 온라인 읽기·말하기 앱에 관해 느끼는 인식을 질적 연구를 통해 심층적으로 분석해 볼 필요도 있을 것으로 사료된다. 다만 Read Along과 같은 온라인 영어 읽기·말하기 앱 활용 효과를 분석한 시초적 연구로서 그 의의가 있다고 할 수 있겠다.

## 참고 문헌

- [1] B. Kachru, "Standards, codification and sociolinguistic realism: English language in the outer circle," In R. Quirk and H. Widowson (Eds.), English in the world: Teaching and learning the language and literatures

- Cambridge: Cambridge University Press, pp.11-36, 1985.
- [2] B. Seidlhofer, "English as a lingua franca in the expanding circle: What it isn't," In R. Rubdi & M. Saraceni (Eds.). *English in the world. Global rules, global roles*, London: Continuum, pp.40-50, 2006.
- [3] B. Seidlhofer, *Understanding English as a Lingua Franca*, Oxford University Press, 2013.
- [4] B. Yang, S. Zhou, and W. Ju, "Learning English speaking through mobile-based role-plays: the exploration of a mobile English language learning app called Engage," *The EUROCALL Review*, Vol.21, No.2, pp.27-38, 2013.
- [5] 이정은, 정동빈, "모바일을 활용한 대학생 영어 말하기 녹음과제의 효과성," *영어영문학연구*, 제38권, 제1호, pp.267-297, 2012.
- [6] 손정옥, *SNS를 활용한 영어 학습이 초등학생의 정의적 영역과 학업 성취도에 미치는 영향*, 숙명여자대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2014.
- [7] J. M. Howard and A. Scott, "Any time, any place, flexible pace: Technology-enhanced language learning in a teacher education programme," *Australian Journal of Teacher Education*, Vol.42, No.6, pp.51-68, 2017.
- [8] 최미영, *너서리 라임(Nursery Rhyme)을 활용한 수업이 초등학생의 영어 발음에 미치는 영향*, 서울교육대학교 교육전문대학원, 석사학위논문, 2020.
- [9] P. Ilic, "The effects of mobile collaborative activities in a second language course," *International Journal of Mobile and Blended Learning*, Vol.7, No.4, pp.16-37, 2015.
- [10] 진승희, "스마트폰 어플리케이션을 사용한 플래시카드 어휘 학습 및 SNS 기반 모바일 협력학습이 영어 학습자의 어휘 발달에 미치는 영향," *Multimedia-Assisted Language Learning*, Vol.21, No.4, pp.298-322, 2018. doi: 10.15702/mall.2018.21.4.298
- [11] 김유경, *멀티미디어를 활용한 영어 동화 학습이 유아 영어의 흥미도에 미치는 영향*, 중앙대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2003.
- [12] Z. Hyder, Kids can learn at home with Read Along by Google <https://blog.google/outreach-initiatives/education/early-access-read-along/>, 2020.
- [13] 민지영, 이은주, "스마트폰 학습 앱을 사용한 어휘 학습이 초등학생의 영어 어휘 능력과 태도," *외국어교육*, 제25권, 제1호, pp.130-128, 2018.
- [14] 박아영, "자동음성인식 기술을 이용한 모바일 기반 발음 교수법과 영어 학습자의 발음 향상에 관한 연구," *디지털콘텐츠학회 논문지*, 제18권, 제6호, pp.1101-1107, 2017.
- [15] 정순원, (2011. 9. 30). "스마트러닝 ① 스마트교육이란무엇인가?," *한국교육신문*. Retrieved from <http://www.hangyo.com/news/article.html?no=38043>
- [16] 문서형, *학습선호도에 따른 스마트폰 앱 활용이 영어 어휘학습에 미치는 영향 : 고등학교 학생 중심으로*, 한국외국어대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2020.
- [17] B. Song, "What does reading mean for East Asian students?," *College ESL*, Vol.5, No.2, pp.35-48, 1995.
- [18] Z. Sun, C. H. Lin, J. You, H. J. Shen, S. Qi, and L. Luo, "Improving the English-speaking skills of young learners through mobile social networking," *Computer assisted language learning*, Vol.30, No.3, pp.304-324, 2017.
- [19] S. Zhang, "Mobile English learning: An empirical study on an APP, English fun dubbing," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, Vol.11, pp.4-8, 2016.
- [20] F. Ataeifar, F. Sadighi, M. S. Bagheri, and F. Behjat, "Iranian female students' perceptions of the impact of mobile-assisted instruction on their English speaking skill," *Cogent Education*, Vol.6, No.1, pp.1-19, 2019. doi: <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1662594>
- [21] 함순애 외 10인, *초등학교 영어(5~6학년군) 지도서*, 천재교육, 2019.
- [22] 이승민, "초등영어 수업에서 분절음과 초분절음 학습을 위한 분석적 활동의 효과," *영어교과교육*, 제17권, 2호, pp.265-285, 2012.
- [23] 류진형, *영어 만화를 활용한 영어 지도가 초등학생의 영어 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향*, 부산교육대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2007.

[24] 안지수, *창의성 함양을 위한 역할 놀이가 초등영어 학습자의 말하기 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향*, 서울교육대학교 교육전문대학원, 석사학위논문, 2018.

#### 저 자 소 개

윤 택 남(Tecnam Yoon)

정회원



- 2014년 5월 : University of Massachusetts, Amherst 교육대학원 영어교육전공(교육학박사)
- 2014년 9월 ~ 현재 : 춘천교육대학교 영어교육과 교수

〈관심분야〉 : 교사교육, 멀티미디어 활용 영어교육, 리터러시