영화를 활용한 교양영어 수업방법이 대학생의 인지적 및 정의적 만족에 미치는 영향 구조 분석 Structural Analysis of the Effects of General English Class Instructional Pedagogy Through Movies on College Students' Cognitive and Affective Satisfaction

김 현 진¹; 서 지 영²

Kim, Hyun-Jin¹; Seo, Ji-Young²

Abstract

This study is to investigate the effects of general English class instructional pedagogy through movies on college students' cognitive and affective satisfaction. For the purposes of the study, conventional pedagogy(language-driven) and film pedagogy(content-driven) were employed with 146 college students enrolled in the Movie English Liberal Arts class at K university in Seoul. To find out the pure causal effects of conventional and film pedagogy on students' cognitive and affective satisfaction, other confounding co-variants were included in the research model and statistically controlled. The AMOS software was applied to analyze structural relationships based on participants' questionnaire data. The main research findings are as follows: first, conventional pedagogy and film pedagogy had statistically significant effects on students' cognitive satisfaction; second, conventional pedagogy and film pedagogy had statistically significant effects on students' affective satisfaction; third, in both cognitive and affective satisfaction, film pedagogy had larger standardized path coefficients than conventional pedagogy. These results suggest that, first, in terms of its role as an instructional method, Movie English helped students improve not only English knowledge but also confidence. Second, to teach English through movies, film pedagogy integrated with conventional pedagogy is necessary. Finally, pedagogical implications and future studies are discussed.

Keywords: movie English, film pedagogy, *Cloudy with a chance of meatballs*, cognitive satisfaction, affective satisfaction

Applicable level: tertiary

¹ 교신저자, 제1저자, 교수, 국민대 교육학과, 02707, 서울 성북구 정릉로 77

Corresponding author, First author, Professor, Dept. of Education, Kookmin University, 77, Jeongneung-ro, Seongbuk-gu, Seoul, 02707, Korea (E-mail: hyunjin@kookmin.ac.kr)

² 공동저자, 조교수, 국민대 교양대학, 02707, 서울 성북구 정릉로 77

Co-author, Assistant professor, Dept. of General Education, Kookmin University, 77, Jeongneung-ro, Seongbuk-gu, Seoul, 02707, Korea (E-mail: sjy@kookmin.ac.kr)

Received: May 17, 2021

Revised: August 15, 2021

Accepted: August 23, 2021

Copyright: © 2021 The Society for Teaching English through Media (STEM)

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

I. 서론

본 연구는 대학 교양수업 중 하나인 영상영어 수업방법이 대학생들의 수업만족에 미치는 영향을 알아보고자 한다. 특히, 영상영어수업에서 실행한 전통적 영어수업과 영화활용 영어수업이 영어에 대한 대학생들의 인지적 및 정의적 만족에 미치는 영향을 비교하고자 한다. 본 논문에서 의미하는 전통적 영어수업은 주로 언어에 일차적 관심을 두고 단어와 문법에 대한 설명, 퀴즈를 통한 문제풀이, 소리 내어 따라 읽기 등 기존의 영어교수방법을 적용한 수업을 의미한다. 영상활용 영어수업은 일차적 관심을 영화 내용 이해에 관심을 기울이는 수업을 의미한다(Ryu, 2015). 구체적으로는 영화 제작 과정, 배우, 성우 등 영화 자체에 대한 설명을 포함하면서 문화에 대한 이해 부족에서 오는 오역이나 문화차이로 반영되지 못한 언어유희, 말장난(pun)을 이해할 수 있도록 영화 속 문화에 대한 내용을 설명해 주는 수업이다. 두 가지 교수법의 궁극적인 목적은 영어학습으로 언어와 내용은 연속선상에 있는 것으로 봐야 할 것이다(Met, 1999).

대학 교양과목의 영어수업은 영어영문전공학과에서의 영어수업과는 차별화될 필요가 있을 것이다. 대학 교양으로서 영어수업은 외국의 문화 이해, 국제적인 관점과 안목 형성, 상황에 적합한 언어 구사력 등을 형성시킬 필요가 있을 것이다. 이를 위해 Lee(2010)는 “영문소설을 영어 학습에 이용하는 것이 상당히 효과적이며 수준 높은 영어실력을 보장할 수 있으나 어려운 소설을 대학 교양영어에서는 직접 사용하기는 힘들 것이므로 이를 원전으로 한 영화를 선택하는 것이 필요하다”(p. 144)는 주장을 하였다. 교양영어와 전공영어의 수업 목적, 교수법 등에서 차이가 있어야 할 것을 알 수 있다. 이런 측면에서 교양영어의 교육 목적 달성을 위해 영화를 활용하는 교수법은 관심을 가질 필요가 있어 보인다.

Yum과 Kahng(2007)은 영화는 현재 영어교육과정에서 직면하게 되는 여러 가지 문제점을 해결할 수 있는 훌륭한 교육자료라고 언급하면서, 학생들의 영어 의사소통능력 및 정의적 능력의 향상에 큰 기여를 할 것이라고 하였다. 또한 Rhee(2011)는 “다양한 분야의 지식 적용, 그리고 효과적인 교수-학습을 하기 위해 영화와 같은 매체들의 수업적용 가능성이 높아지고 있다. 다양한 영상매체 중에서 특히, 영화는 현대인들을 위한 문화적 매체 즉 대중적이면서 통합적인 현대 문화 콘텐츠의 핵심 아이콘으로 정착되었다. 영화는 모든 음악, 미술, 무용, 패션과 같은 예술과 인문학, 사회, 정치, 경제 등이 스토리와 연계되어 통합적으로 나타나는 종합 예술”(p. 163)이라고 했다. 인간의 삶이 투영되고 결합된 종합 예술로서 영화가 효과적인 교수-학습을 위해 수업에 적용하기에 상당히 적합한 매체라는 것이다.

이처럼 대학 교양영어수업에서 영화 활용의 필요성과 의의는 앞으로도 지속적으로 상승할 것으로 보인다. You(2000, p. 102 참조)의 1999년 당시 조사에 의하면 대학 단계에서 영상영어수업이 운영되고 있는 학교가 17개교였는데 앞으로 영상영어수업을 도입하겠다는 시행 예정 대학의 수는 31개교로 조사되어 시행대학보다 앞으로 도입하겠다는 대학의 수가 더 많은 것을 알 수 있다. Seo(2018)는 디지털 원어민인 대학생들의 영어 능력 향상을 위해 영화를 활용하는 것이 가장 효과적인 방법 중 하나여서 다양한 영화를 수업에 활용하는 현상이 활발하게 나타나고 있다고 하였다. 이와 같이 여러 대학에서 디지털 네이티브 세대의 학생들에게 교양으로서 영어수업의 목적 달성을 위한 방안으로 영화를 활용한 영상영어 또는 스크린 영어수업의 개설은 지속적으로 증가될 것으로 보인다.

영화를 활용한 영어수업이 수업의 흥미와 디지털 세대의 특성에 부합하는 등 정의적 측면의 효과를 중심으로 부각이 되고 있다. 한편 영상 장면을 통하여 영어 활용과 상황에 적합한 영어표현법에 대한 인지적 측면에서의 학습에도 도움을 줄 수 있을 것이다. 이에 본 연구에서는 이러한 영상영어수업이 대학생들의 동기, 흥미, 자신감 형성과 같은 정의적인 측면과 함께 영어에 대한 인지적 학습 측면에서도 도움이 되는지를 알아보고자 한다. 영화를 영어수업에 활용하는 것에 대해서는 이제는 많은 공감의 형성된 것으로 보인다. 현재의 논의 초점은 영화영어수업에서 구체적으로 어떤 교수법이 영화를 활용하는 수업에 적용되어야 할지, 전통적인 영어교수법인 읽기, 쓰기 등의 방법도 함께 활용해야 할지에 대한 고민이 필요해 보인다.

Suh(2016)는 디지털 원어민의 감성과 정서에 맞는 교수법을 고안해 내는 것이 중요하다고 밝히고 있다. 항상 디지털 기계와 함께 생활하고 있는 대학생들에게 적절한 디지털 프로그램을 활용한 새로운 방식의 영어 교수법이 절대적으로 필요하다고 하였다. 또한 Ryu(2010)는 영화의 이론적 타당성과 교육적 근거 논문에서 행동주의, 인지주의, 그리고 구성주의의 교육학 학습이론들의 관점에서 영화가 가지고 있는 교육자료로서의 가치를 증명하고 교육에서의 영화활용 수업의 근거를 이론적으로 제시하고 있다. 그러면서 “영어교육에서 영화를 활용하여 교육의 효과를 극대화하기 위해 영화를 활용한 영어수업에서 어떻게 가르치고 학습할 것인가에 대한 구체적인 교수법을 확립할 수 있는 기틀을 잡을 필요성이 있음을 주장하고 있다”(p. 105). 이에 대해 Lipiner(2011)는 영화교육(film education)을 “영화에 관한 교육과 영화를 활용한 교육으로 구분하고 영화를 활용한 교육에서도 전통적인 교수법과 영화를 활용하는 새로운 교수법을 함께 활용하는 것”(p.

375)을 제안하고 있다.

이에 본 연구에서는 대학 교양 영상영어과목에서 전통적인 영어교수법과 영화활용 영어교수법을 활용하고 이 교수법들이 영어에 관한 인지적 및 정의적인 측면의 만족에 주는 영향을 실증적으로 비교 분석하고자 한다. 기존의 선행 연구 중 영화를 수업에 적용하는 것의 효과 분석을 시행한 연구의 대부분이 방법론으로 평균비교, 빈도분석, 면담조사 등을 활용하였다. 이러한 분석방법들은 영화활용수업과 학생들의 만족, 성장, 변화 등의 변인과 상관적인 관계는 보여줄 수 있을 것이다. 하지만 영향관계를 설명하는 데에는 한계가 있다. 이에 본 연구에서는 시대에 맞는 새로운 교수법의 시도로 대학의 영상영어수업에서 전통적인 영어수업과 함께 영화활용 영어수업이 대학생들의 정의적 측면과 인지적인 측면에 도움이 되는지를 종속변인에 영향을 줄 수 있는 변인들의 영향력을 통계적으로 통제하는 기법으로 이들 변인을 모형에 포함하여 구조적인 관계 속에서 전통적 영어수업과 영화활용 영어수업의 효과를 비교하는 구조적 경로 분석 방법을 활용하고자 한다.

II. 이론적 배경

영화는 현실 상황과 흡사하면서도 몽환적인 분위기를 형성하여 흥미와 관심유발을 하는 실제적 자료로서 교수-학습에 많은 장점을 가지고 있다. 이러한 영화의 장점으로 인해 수업에서의 영화 활용은 학생들의 학습효과와 만족도 제고에 큰 역할을 할 수 있는 매체로서 앞으로도 교육분야에서 많은 기여를 할 수 있을 것이다. Lee(2010)는 한 반에 다양한 수준의 학업성취 학생들을 위한 효과적인 교육방법으로 영화소설을 제안하고 있다. 다양한 수준의 대학생들의 흥미를 줄 수 있으면서 수준별로 효율적인 읽기 수업을 하는 방법으로 영화를 대학 교양영어수업에서 활용하자는 것이다. 이는 다양한 수준의 영어실력 학생들을 모두 충족시킬 수 있는 교재와 방법으로 영화소설을 사용한 읽기교수법을 제안한 것인데 대학 교양영어수업에서 어려운 원어소설보다는 소설을 기반으로 한 영화를 활용하는 것이 영어실력 향상이라는 인지적 학습이해도 증가와 함께 다양한 수준의 학생들의 학습흥미도와 수업참여도를 제고할 수 있다는 것이다. Kim(2019b)도 과학기술의 발달로 인하여 실제적 영어자료를 접근하는 것이 매우 용이하게 되어 영화와 같이 해당 국가 원어인 사이에서 자연스럽게 사용되고 실생활에서 경험할 수 있는 사실적인 풍부한 정보를 지니고 있는 영화를 외국어 교육에서 활용할 것을 주장하고 있다. Park(2014)은 영화속에 등장하는 인물을 통해 학생들과 공감대를 형성할 수 있고 나아가 학생들의 몰입도를 증가시킬 수 있을 것으로 보고 있다. Lee와 Kang(2019)은 애니메이션 *주토피아(Zootopia)*를 활용한 수업을 통해 학생들이 타 문화를 이해하는 것뿐만 아니라 수업에 몰입도를 증가시키는 긍정적인 효과가 있다고 보고하고 있다. Rhee(2011)는 영화는 관객을 일상생활의 공간으로부터 격리시키고 몽환적 분위기에서 꿈의 경험과 흡사한 경험을 할 수 있도록 하여 관객을 몰입시킨다고 하였다. 이는 수업에서 영화를 활용하게 되면 학생들의 수업몰입 증가로 이어질 수 있을 것이다.

외국의 연구에서도 이전부터 언어 교육에서 영화의 활용이 학습자의 인지적 및 정의적 측면에 주는 긍정적인 효과에 대해 보고하고 있다. Bacon(1992)은 영화와 같은 실제적인 언어 학습자료는 자연스럽게 실제적인 대화 상황을 제공하여 학습자들의 인지적인 측면에서의 의사소통 능력을 증가시키는 긍정적인 효과가 있다고 하였고, Giroux(2002)는 영화활용이 학습 흥미제고, 학습 동기부여, 학습 불안감 감소와 같은 정의적인 측면에서 상당한 효과가 있다고 하였다. Inage, Lawn, 그리고 Lawn(2013)은 영화를 즐겁게 본 학생들의 언어 학습동기가 상승했으며, 어휘와 발음 영역이 향상되었다고 하였다. Brown(2001)은 실제적 자료를 활용한 교육이 학습자의 언어 능력과 함께 정의적 영역 모두에서 큰 효과가 있다고 기술하고 있다. 교육에서 영화가 가지고 있는 여러 장점들, 진정성 있는 자료, 의사소통능력 향상, 자연스러운 언어 사용 맥락 제시, 문화적 배경 지식제공 등을 주장하는 외국 학자들(Garza, 1991; Lonergan, 1995; Stempleski & Tomalin, 1990; Voller & Widdows, 1993)이 이전부터 있어 왔다. 구성주의 학습 환경 제공의 중요성을 강조한 Honebein(1996)도 오래 전부터 학생들의 학습효과증진을 위한 다양한 미디어의 사용을 제안하였다.

Ryu(2010)도 영화가 가지고 있는 우수한 교육자료로서의 가치를 주장했다. 영화는 가장 실제적인 상황과 진정성있는 맥락을 제공하면서 다양한 언어사용 장면을 보여준다는 것이다. 인위적으로 만들어진 회화 교재들보다 영화 속의 언어사용은 문화적인 진정성과 함께 다양한 상황 속에서의 대화기능, 대화전략 등 대화상황을 체험할 수 있다는 것이다. 영어교육에서 영화활용에 관한 선행 연구들을 살펴보면 문법지도(Kim, 2018), 어휘(Rho, 2018; Ryu, 2019; Seo, 2014), 수업활동(Im, 2017; Lee, 2019), 교사 수업지도안(Kim, 2019a,

2019b; Lee & Cho, 2019; Park, 2011; Seo 2018), 영화 활용에 대한 이론적 근거탐색(Lee & Lee, 2012), 화용능력지도(Park & Jeon, 2019) 등 다양하게 많이 진행이 되고 있다.

한편 영화를 영어교육에 활용한 선행연구들의 연구방법론 측면에서 살펴보면, 빈도분석, 면담조사, 또는 집단평균비교 방법을 주로 활용하고 있음을 알 수 있다. 이러한 연구방법론은 영화활용수업과 학생들의 인지적 및 정의적 발달과의 상관적인 관련성에 대해서는 제시할 수 있으나 영화 활용수업이 학생들의 변화에 주는 영향 관계를 직접적으로 주장하기는 어려운 방법론이다. 변수들간의 영향 관계를 언급하기 위해서는 최종 종속변인에 영향을 줄 수 있는 변인들을 모형에 포함하여 이들의 영향 관계를 감안하여야 한다. 시간적으로 선행되는 배경 독립변인, 수업에 참여하는 것과 같은 과정 매개변인들을 모형에 포함하여 이들의 영향력을 통계적으로 통제하여야 관심 변인이 최종 종속변인에 미치는 영향관계를 논의할 수 있을 것이다.

Ok(2012)은 영화 *프라임 러브(Prime)*에 등장한 영어발음과 미국문화를 중심으로 구성된 영화영어 수업모델 연구에서 수업을 효율적으로 운영할 수 있는 수업모델 탐색과 수업의 효과 분석을 위한 프레임으로 다음의 3가지 연구내용을 포함할 것을 제시하고 있다. 첫째, 수업 전에 평상시 학생 개인이 가지고 있던 영어에 대한 생각과 경험을 조사(평상시 영어에 대한 흥미, 자신감 등)해야 한다. 둘째, 수업을 하는 과정에 대한 부분도 조사(대학교 영어수업 교재의 내용, 교수의 수업방식, 기자재 활용 등)해야 한다. 셋째, 수강하고 난 뒤 수강생들의 생각과 의견을 조사(스크린영어 수강 후 영어에 대한 흥미의 변화, 발음의 이해, 어휘습득, 문법이해, 수업 후 도움을 받은 영역으로 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기)해야 한다. 스크린영어수업의 효과를 분석하기 위한 연구분석프레임으로 수강 전, 수업과정, 그리고 수강 이후의 생각과 의견을 조사하는 연구설계가 필요함을 알 수 있다. 수강 이후의 생각과 의견으로는 발음이해, 어휘습득, 문법이해, 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기와 같은 인지적 측면에서 변화와 흥미와 같은 정의적 측면에서의 조사를 통해 수업 효과를 분석한다는 것을 알 수 있다.

또한 Joe(2017)는 영화를 활용한 영어 문법지도방법 연구에서 영화를 활용한 수업의 효과를 분석하기 위해서는 시간적으로 3단계의 조사가 필요하다는 것을 다음과 같이 주장하고 있다. 첫 번째 단계로 수업시작 시점에서의 조사(영어를 배우는 것이 중요하다고 생각한다. 다른 과목보다 영어를 더 잘하고 싶다, 영어문법을 알아야 영어로 의사소통을 잘 할 수 있다고 생각한다 등)로 출발점 수준을 측정하는 것이다. 이처럼 영어의 필요성, 중요성 등에 대한 생각을 사전에 조사해야 한다는 것을 알 수 있다. 두 번째 단계로 과정변인으로 볼 수 있는 수업에 집중하고 적극적으로 수업에 임하는 정도를 측정하는 수업의 참여도를 조사하는 것이다. 세 번째 단계로 종속변인으로서는 영화를 본 문법수업에서 정의적 측면 수업만족(흥미, 관심 등)과 인지적 측면에서 수업만족(이해, 기억 등)을 조사하는 것이다.

한편 과정변인 중에서 학교 정규교육과정과 함께 Kim(2007)에서와 같이 사교육 등 정규교육과정 이외의 교육활동 참여도 최종 종속변인에 영향을 줄 수 있으므로 이러한 과정변인의 영향력을 감안하기 위해서는 모형에 정규수업 이외의 영어공부변인을 포함하여야 할 것이다.

이상의 선행연구를 바탕으로 대학 교양영어수업 중 하나인 영상영어수업에서 전통적인 영어교수법과 영화를 활용한 영어교수법이 대학생들의 영어에 대한 인지적인 측면과 정의적인 측면에서의 만족에 미치는 영향을 비교 분석하기 위해 이론적 배경에 기반하여 여타 영향 변인들의 영향력 통제를 위해 이들을 모형에 포함하여 설정한 본 연구의 개념분석 모형은 Figure 1과 같다.

대학생이 수업에 참여하기 이전에 가지고 있던 특성이면서 영어수업에 대한 인지적 및 정의적 만족에 영향을 줄 수 있는 토익 성적과 영어에 대한 필요성 정도를 배경 독립변인으로, 정규 수업참여와 정규수업 이외의 영어공부참여변인을 과정 매개변인으로, 그리고 인지적 및 정의적 수업 만족을 최종 종속변인으로 설정하였다. 대학생의 배경 변인이 교내 수업참여와 교외 영어공부참여에 영향을 줄 수 있을 것이다. 또한 교내 수업참여와 교외 영어공부참여는 영어에 대한 인지적 및 정의적 만족에 영향을 줄 것으로 가정하였다. 수업참여는 전통적인 영어수업과 영화활용 영어수업으로 구분하였다. 대학생의 배경 독립변인들은 인지적 및 정의적 만족에 직접적인 영향을 주는 동시에, 정규수업과 정규수업 이외의 공부참여인 과정변인을 매개로 인지적 및 정의적 만족에 간접적으로도 영향을 줄 것으로 설정하였다. 가령, 영어에 대한 필요성이 높을수록 인지적 및 정의적 만족에 직접적인 긍정적 영향을 줄 수 있을 것이다. 또한 영어에 대한 필요성이 높을수록 영어공부참여 정도가 높아질 수 있으며 이렇게 증가한 참여를 통해 간접적으로 인지적 또는 정의적 만족에 영향을 줄 수 있을 것이다.

FIGURE 1
Conceptual Model for This Research

III. 연구 방법

대학 영상영어 교양수업에서 적용한 전통적 영어교수법과 영화활용 영어교수법이 대학생들의 인지적 및 정의적 수업만족에 어떤 영향을 미치는지를 규명하기 위한 분석 대상, 측정 문항, 수업 운영 방법, 그리고 자료 분석 방법은 다음과 같다.

1. 분석 대상

본 연구에서는 서울 소재 대학교의 교양영어수업 중 하나인 영상영어수업을 수강한 146명의 대학생 자료를 활용하였다. 분석 대상의 배경 변인별 현황은 아래 Table 1과 같다.

TABLE 1
Participants (*N* = 146)

		<i>N</i>	%
Gender	Male	72	49.3
	Female	74	50.7
Year	1	36	24.7
	2	34	23.3
	3	34	23.3
	4	42	28.7
Colleges	Humanities	58	39.7
	Engineering	57	39
	Arts and Sports	31	21.3

2. 측정 문항

본 연구에서의 변인별 하위 측정 문항은 Table 2와 같다.

TABLE 2
Variables and Questionnaire Items

Variables		Items	Scale
Independent Variable	TOEIC	TOEIC Test score	0-990
	Need of English	How much English do you need?	1-5

Mediating Variable	Conventional Pedagogy	Vocabulary worksheet, Grammar explanation, Speaking (3 items, Cronbach's alpha = .872)	1-5
	Film Pedagogy	Cultural elements, Language play and puns, Movie background (3 items, Cronbach's alpha = .881)	1-5
	Study English Outside of Class	Do you study English outside of class?	0 = No, 1 = Yes
Dependent Variable	Cognitive Satisfaction	This course helped me to learn English. (3 items, Cronbach's alpha = .912)	1-5
	Affective Satisfaction	This course made me to be interested in learning English. (3 items, Cronbach's alpha = .929)	1-5

3. 수업 운영 방법

본 연구의 목적인 대학 영상영어에서 전통적인 영어교수법과 영화활용 영어교수법이 대학생들의 인지적 및 정의적 수업만족에 미치는 영향을 분석하고자 하였다. Ryu(2010)는 영화가 가지고 있는 다양한 가치와 장점을 살리기 위해서는 영화활용 여부에 대한 논의보다는 영화를 어떻게 수업에서 다루고 이용해야 할 것인지, 즉 영화수업의 효과를 실현할 수 있는 영화활용 영어교수법의 탐구와 논의가 이루어져야 할 것을 주장하고 있다. 영화를 활용한 대학 교양영어수업을 전통적인 영어교수법의 수업과 영화를 활용한 영어교수법의 수업으로 실험집단과 비교집단으로 연구를 위해 반을 다르게 운영하는 것은 영상영어 수업의 취지에 부합하지 않는 관계로, 본 연구에서는 영상영어 대학 교양영어수업에서 전통적인 영어교수법과 영화활용 영어교수법을 매 수업시간 균등하게 실시하였다.

교재는 영화 *하늘에서 음식이 내린다면(Cloudy with a Chance of Meatballs, Lord & Miller, 2009)*이라는 애니메이션을 사용하였다. 정어리만 먹는 한 마을에 음식을 내리는 기계를 발명한 과학자의 이야기를 담고 있는 동명의 원작 소설을 기반으로 한 영화이다. 이 영화는 영화 대본을 보아야 제대로 된 감상을 할 수 있기 때문에 선정하였다. 예를 들면 영화 내에 전 세계 다채로운 음식을 통해 다양한 문화를 볼 수 있기도 하고, 대사에 언어유희와 유머가 많이 사용된다. 그러나 이에 해당하는 한국어 표현이 없어서 번역이 되지 못했거나, 직역을 통해 유머의 효과가 반감되었다는 번역상의 아쉬움이 있다. 대본을 통해 대학생들이 영화를 새롭게 바라보게 하는데 적합한 영화라고 판단되어 선정하였다.

수업은 1주일에 2시간씩 진행되었으며 총 15주 수업이지만, 수업 오리엔테이션과 중간, 기말고사를 제외하고 12주 수업을 실시하였다. 우선 3분 정도에 해당하는 영화 장면을 한국어 자막으로 시청한 후 전통적인 영어수업과 영화활용 영어수업을 이용해 설명하고, 마지막으로 자막 없이 장면을 다시 보게 하였다.

전통적인 영어교수법은 주로 언어에 관심을 두고 단어와 문법에 대한 설명, 해석, 퀴즈를 통한 문제풀이, 소리 내어 따라 읽기 등을 의미한다. 영화활용 영어교수법은 영화 내용에 대한 관심을 기울이면서 영화 속 문화에 대한 설명과 영화 자체에 대한 설명을 위주로 한다. 문화에 대한 설명에는 자막에 반영되지 않고 지나치게 되거나, 문화에 대한 이해 부족에서 오는 오역, 그리고 문화 차이로 번역되지 못한 언어 유희와 말장난(pun)을 포함한다. 영화 자체에 대한 설명에는 배경이 된 원작 소설과 비교해 보거나, 영화의 제작과정, 목소리 성우에 대한 이야기 등을 포함한다. 언어에 초점을 둔 전통적인 교수법은 교사가 단어와 표현을 선정하여 암기하도록 하여, 이를 점검하는 활동으로 이어지는 반면, 영화활용 교수법은 내용과 문화에 대한 교사의 설명을 바탕으로 학생들 스스로 번역된 자막을 비판적인 시각으로 다시 보며 이야기를 나누는 형식으로 진행되었다.

매 수업시간 영화활용 수업을 전통적 수업과 함께 적용하여 진행하였고, 각각의 교수법이 인지적 및 정의적 만족에 미치는 영향 분석을 위해 본 연구에서는 매 수업 균등하게 진행한 전통적인 수업과 영화활용 수업에 대학생들이 자기보고식으로 수업에 집중하여 참여한 정도를 Likert Type의 5점 척도로 조사하여 변인에 활용하였다. 수업 절차는 Figure 2와 같다.

FIGURE 2
Instruction and Class Procedures

4. 자료 분석 방법

본 연구에서 수집된 자료는 AMOS 22.0 프로그램을 이용하여 다음과 같이 분석하였다. 본 연구에서 설정한 연구목적인 영어에 대한 학업적인 인지적 만족과 영어에 대한 긍정적인 정서의 정의적 만족에 전통적인 수업과 영화활용 수업의 효과를 비교하기 위해서는 인지적 및 정의적 수업만족에 영향을 줄 수 있는 여타 변인들의 영향력을 통제하여야 한다. 수업이 이루어지기 이전에 이미 수업만족에 영향을 줄 수 있는 변인들이 있을 수 있으며 본 연구에서는 대학생들의 토익 성적과 영어에 대한 필요성 정도를 배경변인으로 포함하였다. 또한 과정변인으로 수업을 수강하면서 대학생들은 수업이외의 공간에서 영어공부를 할 수 있을 것이다. 영어에 대한 학업적인 성장이나 정의적인 측면에서 영어에 대한 자신감과 같은 변인들은 대학교수업 뿐 아니라 대학교수업 이외의 영어공부에 의해서도 영향을 받을 수 있을 것이다. 이처럼 연구에서 관심을 가지고 있는 변인들간의 순수한 영향 관계를 분석하기 위해서는 최종 종속변인에 영향을 줄 수 있는 여타 다른 혼재변인들의 영향력을 통제하여야 하며 이를 위해 이들 변인들을 본 연구 모형에 포함하였다. 이처럼 시간적으로 선행하는 배경변인과 수업진행 과정에서의 과정변인 그리고 시간적으로 최종단계의 종속변인으로 이루어진 구조적 영향 관계 분석을 위해 AMOS 프로그램을 활용하였으며 구체적인 분석 절차는 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 설정한 분석모형인 시초모형에 대해 구조분석을 실시한다.

둘째, 구조분석 결과에서 모형-자료 적합도 지수들(χ^2 , p , GFI, AGFI, NFI, CFI, RMSEA)을 살펴보고 본 연구에서 설정한 시초모형의 적합도를 판단한다.

셋째, 모형-자료 적합도 지수와 수정지수를 참고하여 모형을 수정한다.

넷째, 시초모형과 수정모형의 모형-자료 적합도 지수를 비교하여 최종모형을 선택한다.

다섯째, 최종모형에서 변인들간의 표준경로계수를 분석하고 비교한다.

IV. 연구 결과

본 장에서는 대학 교양 영상영어수업에서 전통적인 수업과 영화를 활용한 수업을 매개로 인지적 및 정의적 수업만족에 미치는 영향 관계 구조 분석을 실시하였다. 우선 본 연구에서 설정한 시초모형의 모형-자료 적합도를 분석하고, 모형수정지수에 기반하여 수정한 최종모형을 도출한 이후 변인들간의 영향관계를 분석하였다.

전통적 수업과 영화활용 수업이 대학생들의 인지적 및 정의적 수업만족에 미치는 영향관계를 알아보기 위해서는 우선 본 연구에서 설정한 영향관계 개념 분석 모형 자체가 적합해야 한다. 모형이 적합하다고 평가되어야 모형에서 설정한 변인들의 영향 관계를 표준경로계수를 통해 확인할 수 있다.

1. 시초모형 적합도 검증 및 모형 수정

본 연구에서 설정한 시초모형의 적합도와 수정과정을 통한 최종모형의 적합도 지수는 Table 3과 같다. 모형의 계수 추정방식은 최대우도법을 사용하였으며, 본 연구에서 설정한 시초모형이 적합한지를 판단할 수 있는 지수로 χ^2 , p , RMSEA, GFI, AGFI, NFI, CFI를 활용하였다.

우선적으로, 모형이 최적상태인 경우에는 p 값이 0.05 이상이면 가장 바람직하다고 볼 수 있다. 그리고 RMSEA는 0.05 이하이고 0에 가까울수록 적합도가 우수하고 GFI, AGFI, NFI, CFI 값은 0.9 이상이고 1에 가까울수록 모형 적합도가 우수한 것으로 볼 수 있다.

TABLE 3

Model-Data Fit Indices of Initial and Final Models for Cognitive and Affective Satisfaction									
		χ^2	df	p	RMSEA	GFI	AGFI	NFI	CFI
Cognitive	Initial	69.636	3	.000	.391	.888	.214	.543	.515
	Final	1.227	2	.541	.000	.997	.971	.992	1.000
Affective	Initial	69.636	3	.000	.391	.888	.214	.555	.529
	Final	1.227	2	.541	.000	.997	.971	.992	1.000

인지적 만족에 대한 시초모형의 적합도 지수를 살펴보면, 모형-자료 적합도가 만족할 만한 수준은 아니라고 판단되었다. 적합도 제고를 위해 모형수정지수에 따라 전통적 수업변인과 영화활용 수업변인의 측정오차들($e1 \leftrightarrow e2$) 사이에 공분산 관계를 설정하였다. 공분산을 설정하여 수정한 모형의 적합도 검증 결과, χ^2 값이 1.227로 상당히 낮아졌으며 p 값이 .05보다 크게 되어 상당히 만족할 만한 수준의 모형이 되었다. 뿐만 아니라 RMSEA = .000, GFI = .997, AGFI = .971, NFI = .992, CFI = 1.000으로 적합도가 상당히 좋은 것으로 판단되어 본 연구의 최종모형으로 채택하였다. 전통적 수업에 대한 참여 정도와 영화활용 수업에 대한 참여 정도를 대학생들이 체크하면서 어떠한 요인에서 체계적인 상관이 서로 있다는 것을 유추해 볼 수 있을 것 같다. 정의적 만족에 대한 시초모형의 적합도 지수를 살펴보면, 인지적 만족의 시초모형과 동일하게 만족할 만한 수준은 아니라고 판단되었다. 적합도 제고를 위해 모형수정지수에 따라 인지적 만족 모형과 동일하게 전통적 수업변인과 영화활용 수업변인의 측정오차들($e1 \leftrightarrow e2$) 사이에 공분산 관계를 설정하여 모형을 수정하였다.

수정한 정의적 만족 모형의 적합도를 살펴보면, χ^2 값이 1.227로 상당히 낮아져 p 값이 .05보다 크게 되어 모형-자료 적합도 지수가 상당히 좋은 모형이 되어 이를 최종모형으로 채택하였다. RMSEA = .000, GFI = .997, AGFI = .971, NFI = .992, CFI = 1.000으로 나머지 모든 적합도 지수도 최종모형으로 선택할 만큼 좋은 수준으로 분석되었다.

2. 자료 분석 방법 최종모형의 경로계수 분석

수정과정을 거친 후 이상적인 모형 적합도를 확인한 인지적 만족에 대한 최종모형에서의 변인들간 영향 관계는 Figure 3과 같다.

FIGURE 3
Structural Analysis of the Effects of Instructional Pedagogy on Students' Cognitive Satisfaction
in Movie English College Class (Standardized Path Coefficients)

표준경로계수가 제시된 인지적 만족에 대한 최종모형의 영향관계를 나타낸 것이다. 대학 영어교양 영상영어수업에서 전통적인 교수법과 영화활용 교수법 모두 통계적으로 유의미하게 정적으로 인지적

만족에 긍정적 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 전통적 수업뿐만 아니라 영화활용 수업에 대학생들이 관심을 가지고 참여할수록 영어에 대한 인지적, 학습적 측면에서의 성장에 도움이 된다는 것을 알 수 있다. 전통적 수업변인에서 인지적 만족에 영향을 미치는 경로의 표준계수는 .31***이고 영화활용 수업변인이 대학생들의 영어에 대한 인지적 만족에 미치는 영향 정도는 .37***로 인지적 영어 학습 도움에 영화활용 교수법의 영향이 전통적 교수법보다 더 많은 것으로 분석되었다.

그리고 본 연구에서 배경 독립변인으로 설정한 영어필요성변인은 통계적으로 유의미하게 인지적 만족에 정적인 직접적 영향(.13*)을 미치는 것을 알 수 있다. 영어필요성이 높을수록 수업에서의 인지적 만족은 높게 나타난다는 것을 알 수 있다. 또한 영어필요정도가 높을수록 교외에서 영어공부를 하는지에 관한 표준경로계수가 .18*로 통계적으로 유의미하게 나타났다. 수업을 수강하는 대학생들이 학기초에 가지고 있었던 영어에 대한 필요정도가 학기 중 교외에서 영어공부를 하는 것에 정적으로 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 그러나 교외 영어공부변인이 영어에 대한 인지적 학습만족에 미치는 영향은 정적으로 .08로 나타났으나 통계적으로 유의미하지 않아 영어필요정도가 교외 영어공부를 매개로 인지적 만족에 미치는 간접적인 영향 관계는 나타나지 않는 것을 알 수 있다.

또한 본 연구에서 이론적으로 영어수업과정참여에 영향을 줄 수 있는 배경변인으로 설정한 영어필요성변인 그리고 토익성적 모두 과정변인인 전통적 수업과 영화활용 수업변인 모두에 대해 유의미한 영향 관계가 나타나지 않았다. 수업시작 시점에 대학생들이 가지고 있던 영어필요성이 교외 영어공부참여에는 정적인 영향을 미치지만, 교내 영어수업참여에 대해서는 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 토익성적은 과정 매개변인인 교내외 영어수업참여변인과 최종 종속변인인 인지적 만족변인 모두에 대해 유의미한 영향 관계가 나타나지 않았다.

다음은 수정과정을 거친 후 이상적인 모형 적합도를 확인한 정의적 만족에 대한 최종모형으로, 변인 간 영향 관계를 Figure 4와 같이 제시하였다.

FIGURE 4

Structural Analysis of the Effects of Instructional Pedagogy on Students' Affective Satisfaction in Movie English College Class (Standardized Path Coefficients)

표준경로계수가 제시된 정의적 만족에 대한 최종모형의 영향 관계를 나타낸 것이다. 대학 영어교양 영상영어수업에서 전통적인 교수법과 영화활용 교수법 모두 통계적으로 유의미하게 정적으로 정의적 만족에 긍정적 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 전통적 수업뿐 아니라 영화활용 수업에 대학생들이 관심을 가지고 참여할수록 영어에 대한 흥미, 자신감, 열의 측면에서 도움이 된다는 것을 알 수 있다. 전통적 수업변인에서 정의적 만족에 영향을 미치는 경로의 표준계수는 .24**이고 영화활용 수업변인이 대학생들의 영어에 대한 정의적 만족에 미치는 영향 정도는 .46***으로 정의적 만족에 대해 영화활용 교수법의 영향이 전통적 교수법보다 더 많은 것으로 분석되었다.

인지적 모형에서와 같이 영어필요정도가 높을수록 수업 이외의 영어공부를 하는지에 관한 표준경로계수가 .18*로 통계적으로 유의미하게 나타났다. 그리고 수업 이외의 영어공부변인이 영어에 대한

정의적 만족에 미치는 직접적인 영향은 정적으로 .06으로 나타났으나 통계적으로 유의미하지 않아 영어필요정도가 수업 이외의 영어공부를 매개로 정의적 만족에 미치는 간접적인 영향 관계는 나타나지 않는 것을 알 수 있다. 한편 영어필요성변인이 영어에 대한 정의적 만족에 미치는 직접적인 영향도 정적으로 .05로 나타났으나 통계적으로 유의미하지 않게 나타났다.

또한 인지적 만족모형과 동일하게, 본 연구에서 이론적으로 영어수업과정참여에 영향을 줄 수 있는 배경변인으로 설정한 영어필요성변인 그리고 토익성적 모두 과정변인인 전통적 수업과 영화활용 수업변인 모두에 대해 유의미한 영향 관계가 나타나지 않았다. 수업시작 시점에 대학생들이 가지고 있던 영어필요성이 교외 영어공부참여에는 정적인 영향을 미치지만, 교내 영어수업참여에 대해서는 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 토익성적은 과정 매개변인인 교내외 영어수업참여변인과 최종 종속변인인 정의적 만족변인 모두에 대해 유의미한 영향 관계가 나타나지 않았다.

다음 Table 4에서는 인지적 및 정의적 만족 최종모형에서의 표준경로계수를 비교 제시하였다.

TABLE 4
Standardized Path Coefficients in the Cognitive and Affective Models (N = 146)

Path	Cognitive Model (Standardized Path Coefficient)	Affective Model (Standardized Path Coefficient)
TOEIC → Conventional Pedagogy	.003	.003
TOEIC → Film Pedagogy	.108	.108
TOEIC → Extra English Class	.084	.084
TOEIC → Satisfaction(Cognitive/Affective)	-.090	-.098
Need of English → Conventional Pedagogy	.057	.057
Need of English → Film Pedagogy	.001	.001
Need of English → Extra English Class	.183*	.183*
Need of English → Satisfaction(Cognitive/Affective)	.134*	.046
Conventional Pedagogy → Satisfaction(Cognitive/Affective)	.310***	.243**
Film Pedagogy → Satisfaction(Cognitive/Affective)	.365***	.462***
Extra English Class → Satisfaction(Cognitive/Affective)	.075	.055

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

전통적 수업변인이 대학생들의 인지적 만족에 미치는 영향(.310***)이 정의적 만족에 미치는 영향(.243**)보다 높게 나타났다. 대학 교양강좌 영상영어수업에서 적용된 전통적인 영어교수법이 대학생들의 영어에 대한 정의적 만족보다 인지적 만족에 더 많은 영향을 주는 것을 알 수 있다. 국내에서 시험위주의 영어학습을 했던 대학생들은 교수자로부터 설명을 듣고 암기해야 할 항목을 정해주는 것을 편하게 여기고, 이러한 방법이 단기간의 영어능력에 변화를 가져올 것이라 믿고 선호하는 것으로 볼 수 있다(Ryu, 2015).

한편 영화활용 영어교수법이 대학생들의 인지적 만족에 미치는 영향이 .365***이고 정의적 만족에 미치는 영향이 .462***로 나타나 영화활용 수업방법은 대학생들의 영어에 대한 인지적 만족보다 흥미, 자신감, 열의 등과 같은 정의적 만족에 더 많은 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

대학생들의 인지적 만족에 미치는 전통수업방법과 영화활용수업방법의 영향을 비교해 보면 영화활용수업방법의 영향(.365***)이 전통수업방법의 영향(.310***)보다 더 크게 나타나는 것을 알 수 있다. 또한 정의적 만족에 대해서도 영화활용수업방법의 영향(.462***)이 전통수업방법의 영향(.243**)보다 크게 나타나고 있다. 영화활용 영어교수법이 전통적 영어교수법보다 대학생들의 인지적 만족과 정의적 만족 모든 측면에서 더 많은 영향을 주고 있다는 것을 알 수 있다.

한편 배경변인으로 포함된 영어의 필요성정도는 인지적 모형과 정의적 모형 모두에서 동일하게 수업 이외의 영어공부에는 정적인 영향을 주는 것으로 나타났으나 전통수업과 영화활용수업에는 유의미한 영향을 주지 못하는 것으로 나타났다. 그리고 영어에 대한 필요성은 인지적 만족에는 정적인 유의미한 직접영향을 주는 것으로 나타났으나 정의적인 측면에서는 직접적인 영향 관계가 발견되지 않았다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 대학의 영어교양수업에서 적용한 전통적인 영어교수법과 영화활용 영어교수법이 영어에 대한 대학생들의 인지적 성장 및 긍정적인 정서 형성에 미치는 영향을 비교하고자 하였다. 본 연구를 위해 인지적 및 정의적 수업 만족에 영향을 줄 수 있는 여타 변인들의 영향력을 통제하고자 이들 변인들을 모형에 포함하여 분석 모형을 독립변인, 매개변인, 그리고 종속변인으로 구성하였다. 대학생이 수업에 참여하기 이전에 가지고 있는 특성이면서 영어수업에 대한 인지적 및 정의적 만족에 영향을 줄 수 있는 토익성적과 영어에 대한 필요성 정도를 배경 독립변인으로, 교내 영어수업과 교외 영어공부를 과정 매개변인으로, 그리고 인지적 및 정의적 만족을 최종 종속변인으로 설정하였다. 구조적 영향 관계를 분석하기 위해 AMOS 프로그램을 활용하였으며 서울 소재 K 대학교 영상영어수업에 참여한 대학생 자료를 분석에 활용하였다. 인지적 만족 시초모형과 정의적 만족 시초모형의 적합도 지수가 낮아 모형수정지수에 따라 수정한 결과 인지적 만족과 정의적 만족의 수정모형의 적합도 수준이 상당히 좋은 것으로 나타나 본 연구에서의 최종모형으로 채택하였다.

최종모형에서의 표준경로계수에 기반하여 분석된 본 연구의 주요 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 영어에 대한 인지적 만족에 대해 전통적인 수업방법과 영화활용 수업방법 모두 통계적으로 유의미한 정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

둘째, 영어에 대한 정의적 만족에 대해서도 전통적인 수업방법과 영화활용 수업방법 모두 통계적으로 유의미한 정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 영상영어 수업시간에 활용된 전통적인 영어교수법과 영화활용 영어교수법 모두 대학생들의 인지적 만족과 정의적 만족에 도움이 된다는 것을 알 수 있다.

셋째, 인지적 만족 모형에서 영화활용 영어수업방법이 전통적 영어수업방법보다 대학생들의 인지적 만족에 더 많은 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있다.

넷째, 정의적 만족 모형에서도 영화활용 영어수업방법이 전통적 영어수업방법보다 대학생들의 정의적 만족에 더 많은 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있다. 영화를 활용한 교수법이 대학생들의 인지적 및 정의적 만족 모두에서 전통적인 교수법보다 더 많은 도움을 주고 있는 것이다.

다섯째, 배경 독립변인으로 포함된 영어의 필요성 정도는 인지적 모형과 정의적 모형 모두에서 교외 영어공부에는 정적인 영향을 주는 것으로 나타났으나 교내 영어수업에는 유의미한 영향을 주지 못하는 것으로 나타났다.

여섯째, 인지적 만족 모형과 정의적 만족 모형 모두에서 배경 독립변인으로 수업을 수강하는 대학생들의 토익성적은 교내 영어수업, 교외 영어공부, 그리고 인지적 및 정의적 만족 모두에 대해 유의미한 영향 관계가 나타나지 않았다. 토익 성적이 높다고 해서 교내 영어수업참여나 교외 영어공부를 더 많이 하는 것도 아니며 토익 성적이 낮다고 교내외 영어수업과 공부에 적게 참여하는 것도 아니라는 것을 알 수 있다. 또한 토익 성적이 높은 것이 영어수업에 대한 인지적 및 정의적 만족 증가에 도움이 되는 것도 아니며 토익 성적이 낮다고 영어수업에 대한 인지적 및 정의적 만족이 저하되는 것도 아니라는 것을 알 수 있다.

이와 같은 연구 결과를 바탕으로, 영화를 활용한 대학 교양영어수업에 대한 제언을 다음과 같이 하고자 한다. 영화의 내용 이해와 배경 분석을 중심으로 하는 영화활용 영어교수법이 어휘나 문법 위주의 기존 전통적 영어교수법보다 대학생들의 영어에 대한 인지적 및 정의적 만족 향상에 더 많은 도움이 된다는 것을 알 수 있었다. 영화를 재미있게 보고 내용을 이해하다 보면 자연스럽게 영어에 대한 자신감과 어휘력이 증가된다는 영향 관계를 실증적으로 분석하였다는 데에 본 연구의 의의가 있다고 볼 수 있다.

영화에 대한 내용 중심의 설명과 그에 맞는 수업활동으로 교사 설명 위주의 주입식, 암기식 방법이 아닌 학생 스스로 자막을 다시 번역해보고 다른 학생들과 비교해보고 번역의 근거를 문화, 영화내용, 배경지식을 통해 찾아보게 하는 영화활용 영어교수법을 수업에 적용해 보기를 제안한다. 교사가 정해주는 항목을 암기하는 것에 익숙한 대학생들은 처음에 낯설게 다가올 수도 있겠지만 이러한 영화활용 수업방법이 대학생들의 인지적 및 정의적 만족을 더 많이 증가시켜 주는 것으로 나타난 본 연구의 결과를 생각해 보면 대학생들이 빠르게 이러한 교수법에 적응할 수 있다는 것이다. 그러나 여전히 학습자들은 기존의 교수자 위주의 강의를 편안하게 느끼고 있다는 것을 간과해서는 안 될 것이다. 따라서 영화를 활용한 수업을 할 때 교수자의 역할은 영화내용과 언어학습을 잘 연계하여 학생들이 영화를 통해 언어에 관심을 가지게 할 만한 다양한 교수활동을 고안하기를 기대해 본다.

본 연구에 사용된 자료는 모두 자기보고 형식에 의해 얻어진 설문결과만으로 구성되어 있다는 한계점이 있어 추후 연구에서는 테스트 결과와 심층 인터뷰를 통한 심도있는 분석을 실시하여 언어발달 과정에 관한

다각도의 연구가 이루어지길 제안해 본다. 또한 최종 종속변인에 영향을 줄 수 있는 다른 배경 독립변인들을 포함하여 분석하는 추후 연구를 시행하여 본 연구에서 유의미했던 전통수업방법과 영화활용수업방법이 대학생들의 인지적 및 정의적 만족에 여전히 유의미한 영향을 미치는지 재확인해 볼 수 있기를 기대해 본다.

대학 교양영어수업에서 대학생들의 영어 실력 향상과 같은 인지적 만족과 영어에 대한 자신감, 흥미, 열의 등과 같은 정서적 만족을 위해 전통적인 영어교수법에서 더 나아가 디지털 세대에 부응하는 영화활용 영어교수법이 더 적극적으로 활용되도록 해야 할 것이다.

REFERENCES

- Bacon, S. (1992). Phases of listening to authentic input in Spanish: A descriptive study. *Foreign Language Annals*, 25(4), 317-333. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.1992.tb00552.x>
- Brown, D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. New York, NY: Longman.
- Garza, T. (1991). Evaluating the use of captioned video materials in advanced foreign language learning. *Foreign Language Annals*, 24(3), 239-258. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.1991.tb00469.x>
- Giroux, H. A. (2002). *Breaking into the movies: Film and the culture of politics*. Malden, MA: Blackwell.
- Honebein, P. C. (1996). Seven goals for the design of constructivist learning environments. In B. G. Wilson (Ed.), *Constructivist learning environments: Case studies in instructional design* (pp. 11-24). Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology.
- Im, M. (2017). A study on the feasibility of applying noticing activities in the EFL classroom: With reference to the American TV sitcom *The office*. *STEM Journal*, 18(1), 65-83. <https://doi.org/10.16875/stem.2017.18.1.65>
- Inage, I., Lawn, E., & Lawn, M. (2013). An analysis of student motivation in an ESL classroom by using a movie and reader's theatre styled assignments: Based on student feedback. *Bulletin of Faculty of Education, Nagasaki University: Curriculum and Teaching*, 53, 61-63.
- Joe, J.-O. (2017). A study on an approach to communicative English grammar instruction using movies. *Korean Journal of General Education*, 11(2), 689-714.
- Kim, D. (2019a). Teaching English through the analysis of the movie *The proposal*. *Teacher Education Research*, 58(2), 171-182. <https://doi.org/10.15812/ter.58.2.201906.171>
- Kim, D. (2019b). Teaching English utilizing the movie *The parent trap*. *Secondary English Education*, 12(1), 223-242. <https://doi.org/10.20487/kasee.12.1.201902.223>
- Kim, H. (2007). Exploring the effects of family background, school education, and private tutoring on high school students' achievement in Korea. *The Journal of Educational Administration*, 25(4), 485-508.
- Kim, H.-J. (2018). Using animation for effective grammar-focused learning: With reference to a situation-based approach using context. *STEM Journal*, 19(1), 21-41. <https://doi.org/10.16875/stem.2018.19.21>
- Lee, J. (2010). Why movie novels? *STEM Journal*, 11(2), 141-161. <https://doi.org/10.16875/stem.2010.11.2.141>
- Lee, J.-H. (2019). Suggestions for transmedia-based classroom activities: Using *Harry Potter and the sorcerer's stone*. *STEM Journal*, 20(3), 91-114. <https://doi.org/10.16875/stem.2019.20.3.91>
- Lee, S., & Cho, G. (2019). The effects of creativity enhancement program using movies on everyday creativity of college students. *The Journal of Yeolin Education*, 27(4), 25-50. <https://doi.org/10.18230/tjye.2019.27.4.25>
- Lee, S.-H., & Kang, M.-K. (2019). A study on the role of culture in the animation, *Zootopia*: Based on pop-culture references and easter eggs. *STEM Journal*, 20(3), 71-90. <https://doi.org/10.16875/stem.2019.20.3.71>
- Lee, Y. J., & Lee, J. (2012). Why movies? Revisiting the policy of supporting general English education: Using *Good Will Hunting*. *STEM Journal*, 13(3), 89-103. <https://doi.org/10.16875/stem.2012.13.3.89>
- Lipiner, M. (2011). Lights, camera, lesson: Teaching literacy through film. *E-Learning and Digital Media*, 8(4), 375-396.
- Lonergan, J. (1995). *Video in language teaching*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Lord, P., & Miller, C. (Directors). (2009). *Cloudy with a chance of meatballs* [Motion picture]. United States: Sony Pictures Animation.

- Met, M. (1999). *Content-based instruction: Defining terms, making decisions* (NFLC Reports). Washington, DC: The National Foreign Language Center. Retrieved from <http://www.carla.umn.edu/cobalt/modules/principles/decision s.html>
- Ok, J.-S. (2012). An effective screen English teaching model: With an emphasis on teaching English pronunciations and American cultures in *Prime love*. *STEM Journal*, 13(1), 105-127. <https://doi.org/10.16875/stem.2012.13.1.105>
- Park, H., & Jeon, H. (2019). An empirical approach to the study of the pragmatic competence through movies. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 19(12), 1111-1133. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2019.19.12.1111>
- Park, J.-E. (2011). Using movies in university-level liberal English education. *Studies in English Language & Literature*, 37(2), 225-247. <https://doi.org/10.21559/aellk.2011.37.2.012>
- Park, Y. (2014). Teaching English with the use of movie speeches. *STEM Journal*, 15(1), 57-81. <https://doi.org/10.16875/stem.2014.15.1.57>
- Rhee, E. (2011). Creative music education plan utilizing visual media: Focusing on storytelling the movie, Jeon Woo Chi. *Korean Journal of Culture and Arts Education Studies*, 6(2), 161-180. <https://doi.org/10.15815/kjcaes.2011.6.2.161>
- Rho, Y.-A. (2018). A study on the characteristics of vocabulary types in the movie *The Holiday*. *STEM Journal*, 19(1), 43-64. <https://doi.org/10.16875/stem.2018.19.1.43>
- Ryu, Y.-A. (2010). The theoretical validity and educational basis of using movies in language education. *STEM Journal*, 11(1), 103-128. <https://doi.org/10.16875/stem.2010.11.1.103>
- Ryu, D.-H. (2015). Revisiting the integration of content and language: With a focus on free translation activities. *STEM Journal*, 16(3), 67-86. <https://doi.org/10.16875/stem.2015.16.3.67>
- Ryu, D. (2019). A study suggesting an effective way to teach multi-word units through movies: With reference to *Now you see me 2*. *STEM Journal*, 20(1), 23-44. <https://doi.org/10.16875/stem.2019.20.1.23>
- Seo, E.-M. (2018). Cinema-based English learning: Focusing on *About time*. *STEM Journal*, 19(3), 45-64. <https://doi.org/10.16875/stem.2018.19.3.45>
- Seo, J.-Y. (2014). Routines revisited: Based on the American TV drama, *Desperate housewives*. *STEM Journal*, 15(1), 83-104. <https://doi.org/10.16875/stem.2014.15.1.83>
- Stempleski, S., & Tomalin, B. (1990). *Video in action*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Suh, K. (2016). In the web 2.0 era, studies on teaching methods of English poetry through digital DIY(do-it-yourself) building. *Studies in English Language & Literature*, 42(2), 141-159. <https://doi.org/10.21559/aellk.2016.42.2.008>
- Voller, P., & Widdows, S. (1993). Feature films as text: A framework for classroom use. *ELT Journal*, 47(4), 342-353.
- You, Y.-A. (2000). Today and tomorrow of screen English. *STEM Journal*, 1, 97-126.
- Yum, M.-S., & Kahng, Y.-K. (2007). An effect of using movies in English on vocabulary power and interest in primary English education. *STEM Journal*, 8(2), 55-82. <https://doi.org/10.16875/stem.2007.8.2.55>

APPENDIX

Questionnaire #1

The purpose of this questionnaire is to assess the “Movie English for Speaking” course you took this semester. The questionnaire takes approximately 10 minutes to complete. Please take a few moments to reflect on each question and answer as honestly as possible. Your answers will remain confidential and will only be used to identify ways to improve this course in the future.

1. Gender: ☐ Female ☐ Male
2. What year are you in? ☐ Freshman ☐ Sophomore ☐ Junior ☐ Senior
3. Choose the major in which you are currently enrolled.
 - ☐ Humanities (language, literature, social studies, law, education, business)
 - ☐ Engineering (computer science, physics, mathematics, architecture)

☐ Arts and Sports

4. Have you ever taken the TOEIC speaking test before? ☐ Yes (score:) ☐ No

5. How much do you need English-language education?

Not necessary

Very much

① ② ③ ④ ⑤

6. Do you study English outside of class? ☐ No ☐ Yes

7. On a scale from 1 to 5, please provide your opinion on the usefulness of the teaching methods and activities used in the “Movie English for Speaking” class.

Items	Not helpful					Very helpful				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Vocabulary worksheet including Quizlet										
Grammar explanation										
Speaking activity, reading aloud										
Cultural elements										
Language play and puns										
Movie background										

8. Please rate how strongly you agree or disagree with each of the following statements.

Items	Strongly disagree				Strongly agree			
	1	2	3	4	5	6	7	8
This course helped me learn English.								
I think I know which expression to choose.								
I know how to study English.								
This course made me interested in learning English.								
Overall, I was satisfied with this class.								
I feel very confident about using movies to learn English.								

9. Please write any additional comments in the space below.

Questionnaire #2

1. On a scale from 1 to 5, please provide your opinion on the importance of instructional design elements of online lectures.

	Not important				Very important			
	1	2	3	4	5	6	7	8
Incorporating real-life situations								
Lesson summary								
Background music								
Teaching digital skills								
Subtitles								
Review Quiz								

2. Please rate how strongly you agree or disagree with each of the following statements.

(1) When I watch videos, I pay attention to them and watch them all at once without pausing.

Strongly disagree

Strongly agree

① ② ③ ④ ⑤

(2) I take notes while watching videos.

Strongly disagree

Strongly agree

① ② ③ ④ ⑤

(3) I work as hard as possible to complete assignments and quizzes related to the videos.

Strongly disagree

Strongly agree

① ② ③ ④ ⑤

3. Please write any additional comments in the space below.