

고 정 민 교수지도
석사학위 청구논문

멀티미디어 저작도구를 활용한
중학교 영어교과서 연계 교수-학습 방안

2009

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 영어교육전공

양 현 주

멀티미디어 저작도구를 활용한
중학교 영어교과서 연계 교수-학습 방안

고 정 민 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2008년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 영어교육전공

양 현 주

인 준 서

양현주의 석사학위논문을 인준함

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

현 시대는 글로벌, 정보화 시대로 컴퓨터로 대부분의 작업이 가능하게 되었다. 더욱이 온라인상에서 원하는 자료와 정보를 공유하고, 외국의 문화를 자연스럽게 이해하는 데에 컴퓨터만큼 유용한 것이 없다고 해도 과언이 아닐 것이다. 최근 UCC라는 매체는 초등학생을 비롯하여 중·고등학생들에게 있어 큰 화두가 되어 인기를 누리고 있다. 이처럼 그들은 이제 UCC뿐 아니라 여러 다양한 동영상 매체와 플래쉬 등 온라인상의 정보에 익숙해졌으며, 흥미 위주의 학습을 기대하는 수요자의 요구에 따라 현재 시중에는 다양한 영어 학습 콘텐츠가 즐비한 것을 볼 수 있다. 이러한 동향에 따라 교실 현장에서도 시대의 변화에 맞추어 참신한 영어 교수-학습 또한 이루어져야 할 것이다. 과거의 교과서와 칠판 수업 위주의 단순한 교수-학습으로는 만족되지 못할 것이다. 따라서 본 논문에서는 현재 보편화되어 가장 많이 사용되어지는 고정된 멀티미디어 자료 CD-ROM에서 더 나아가, 교과서에서 벗어나지 않되 교사의 교수 전략을 토대로 직접 저작도구를 활용한 멀티미디어 수업에 대해 제시하고 유용한 학습 교구로서 사용할 수 있도록 그 방안을 제시하였다.

이에 앞서 현재 서울소재 중학교 학생 350명을 대상으로 학교에서 이루어지는 영어 수업 시간의 멀티미디어 활용 실태를 조사 및 분석하여, 저작도구를 사용하여 다양한 멀티미디어 매체를 편리하게 활용할 수 있도록 교수-학습 방안에 대해 연구하였다. 설문 조사의 내용은 학교 현장에서 멀티미디어의 사용 여부 및 활용 정도, 사용되는 멀티미디어 매체 종류, 학생들의 멀티미디어 활용 수업에 대한 선호도 및 의견, 선호하는 멀티미디어 종류에 대한 것으로 그 결과는 다음과 같이 나타났다.

먼저 현재 학교 현장에서의 멀티미디어를 활용한 영어 수업은 90.3%로 거의 대부분 이루어진다고 볼 수 있으나, 활용 정도의 측면에서 보았을 때 가끔 사용하거나 보통으로 사용하는 경우가 총 39.3%로 미디어 활용 수업이 활발하지 않다는 결론으로 이를 좀 더 적극 활용해야 할 필요성을 제기하는 바이다. 또한 현재 사용하는 멀티미디어 매체 종류에서는 CD-ROM 사용이 49.7%로 비교적 높은 비율을 차지하여 이미 만들어진 고정 멀티미디어 자료를 많이 사용하고 있음을 알 수 있었다. 더욱이 학생들은 현재 사용률이 적은 UCC(3.1%)나 플래쉬(6.0%), 비디오(동영상 포함, 8.6%)에 비해 그들이 선호하는 매체의 응답률이 각각 25.7%, 19.7%, 28.0%로 더 많은 비율을 차지하여 예상대로 신선하면서도 참신한 자료의 활용도 적극 요구하고 있다. 이들의 멀티미디어 활용 수업의견으로는 흥미와 집중이 잘된다는 응답이 가장 많았고, 음향과 영상을 동시에 접하므로 기억력에 도움이 되며, 실제적인 원어민 발음, 유익한 정보의 접촉 등 긍정적인 의견을 많이 제시한 것으로 보아 무분별한 멀티미디어 활용 수업을 원하기 보다는 의미 있고 유익한 자료를 원하는 것으로 짐작할 수 있었다. 그러나 박찬미(2008)의 자료를 참고로 한 반대 의견에서는 열악한 시설 및 기자재가 매우 많은 의견으로 제시되었으며, 과다한 학급 인원 수 또한 지적하여 현재 멀티미디어 활용 수업에 대한 선호도가 52.3%로 그쳤다는 결과도 이러한 문제점으로 인해 결론을 내릴 수 있었다. 그 밖에도 수업이 산만해진다거나, 너무 빨리 지나간다는 등의 반대 의견도 무시하지 못할 지적으로 적절한 멀티미디어 활용 수업과 교사의 통제 또한 필요할 것이다.

결론적으로 본고에서 멀티미디어 활용 수업에 대한 방안으로 제시하기까지 설문을 통해 밝혀진 결과대로 새로운 시대의 학습자를 위하여 교과서를 벗어나지 않는 내에서 저작도구(authoring tool)의 활용이 적극 요구되는 바이다. 저작도구는 교수자가 자료를 수집하여 직접 손쉽게 제작할 수 있다는

장점과 여러 단일 매체를 한 프로그램으로 통합하여 복합적으로 제시할 수 있다는 등 외의 여러 장점을 지녀 유용한 교수-학습 자료를 구현할 수 있다.

제작을 위해서는 Gagne(1965)의 9가지 교수단계나, Alessi 와 Trollip(1985)의 CALL 코스웨어 설계를 위한 수업체계 설계모형 등의 유용한 지침을 참고로 하여 설계할 수 있으며, 이러한 저작도구를 활용할 시, 현 공교육 현장에서 여전히 교과서를 중심으로 한 수업이 중시된다는 점을 감안하여, 정규 교과와 연계된 멀티미디어 자료 프로그램 제작에 중점을 두어 설계 및 활용하는 것이 바람직할 것으로 고려되어 본고에서도 교과서를 토대로 프로그램을 제작하여 한 방안의 예로 제시하였다. 학습자로 하여금 좀더 폭넓고, 깊은 이해를 도울 수 있도록 다양하고도 실제적(authentic)이며 유익한 자료 및 정보를 확보하여 다양한 문화와 영어 입력 등의 접촉이 최대한 많이 제공되어 질 수 있도록 교사의 노력 또한 절실히 요구된다. 이를 위해서 시·도 교육청의 지원과 교사의 연수 및 교육 등도 적절히 이루어져야 할 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1.1 연구의 배경 및 필요성	1
1.2 연구 목적	3
1.3 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	5
2.1 멀티미디어의 정의 및 특성	5
2.2 멀티미디어 영어교육의 이론적 배경	5
2.2.1 Krashen의 입력가설	5
2.2.2 상호작용가설	8
2.2.3 참여이론	9
2.2.4 구성주의 이론	9
2.3 멀티미디어의 교육적 활용	10
2.3.1 멀티미디어를 활용한 교수-학습 종류	11
2.3.2 멀티미디어 저작도구 활용의 교육적 관점	13
2.3.3 멀티미디어 저작도구의 종류	15
2.3.4 멀티미디어 저작도구 활용을 위한 설계지침 및 모형	17
2.4 멀티미디어 영어 교수-학습의 선행연구	21
III. 멀티미디어 활용 수업의 실태	24
3.1 설문조사 대상	24
3.2 설문조사 목적	24
3.3 멀티미디어 활용 실태	25

3.3.1 멀티미디어 사용 여부	25
3.3.2 멀티미디어 활용 정도	25
3.3.3 사용되는 멀티미디어 매체 종류	26
3.3.4 멀티미디어 영어 수업 선호도	27
3.3.5 학생들의 멀티미디어 활용 수업 의견	27
3.3.6 선호되는 멀티미디어 매체 종류	29
3.4 멀티미디어 활용 수업 실태조사에 관한 논의 및 의견	31
IV. 프로그램의 실제 및 활용	32
4.1 멀티미디어 저작도구 Flying Popcorn	32
4.2 프로그램 I의 실제 및 활용	33
4.2.1 프로그램 제작을 위한 설계 및 내용	33
4.2.2 각 차시 수업 내용	35
4.2.3 프로그램 I 구현의 실제	37
4.3 프로그램 II의 실제 및 활용	52
4.3.1 설계 및 내용	52
4.3.2 수업내용	52
4.3.3 프로그램 II 구현의 실제	54
V. 결론 및 제언	64

참고문헌

ABSTRACT

부록 1

부록 2

부록 3

표 목차

<표 1> Gagne(1965)의 9가지 교수단계	18
<표 2> CALL코스웨어 설계를 위한 수업체계 설계모형	19
<표 3> 저작도구를 활용한 수업 모형	20
<표 4> 멀티미디어 활용 정도	25
<표 5> 사용되는 멀티미디어 종류	26
<표 6> 선호되는 멀티미디어 종류	29
<표 7> 프로그램에 적용된 수업 지도안	34
<표 8> 프로그램 I 을 사용한 2차시 내용	35
<표 9> 3차시 수업내용	36
<표 10> 4차시 수업내용	36
<표 11> 저작도구를 활용한 수업 모형의 실제	53

그림 목차

<그림 1> 사용되는 멀티미디어와 선호하는 멀티미디어 종류 비교 차트	30
<그림 2> 프로그램 I 메인 페이지 레이아웃	37
<그림 3> 프로그램 I Introduction 레이아웃	38
<그림 4> Review Last Lesson의 레이아웃	39
<그림 5> 4Fun! 레이아웃	40
<그림 6> What's New I 레이아웃	41
<그림 7> What's New II 레이아웃	42
<그림 8> Eureka! I 레이아웃	43
<그림 9> Eureka! II 레이아웃	44
<그림 10> Eureka! III 레이아웃	45
<그림 11> Eureka! IV- 복습용 레이아웃	46
<그림 12> Read & Think 레이아웃	47
<그림 13> Review 레이아웃	48
<그림 14> Check Again 레이아웃	49
<그림 15> Tip 4U 레이아웃	50
<그림 16> Break 레이아웃	51
<그림 17> 프로그램 II 메인 페이지 레이아웃	54
<그림 18> 프로그램 II Introduction 레이아웃	55
<그림 19> Warm-up 레이아웃 I	56
<그림 20> Warm-up 레이아웃 II	57
<그림 21> Talk tok 레이아웃 I	58
<그림 22> Talk tok 레이아웃 II	59
<그림 23> Check Again I 레이아웃	60

<그림 24> Check Again II 레이아웃	61
<그림 25> Hear Here! 레이아웃	62
<그림 26> Break 레이아웃	63

I. 서 론

1.1 연구의 배경 및 필요성

제 7차 영어 교육 과정이 개정되면서, 이에 따른 영어 교과서와 자료들이 새롭게 개편되었고, 이제 시중에는 이와 관련하여 다양한 학습 자료와 교육 콘텐츠가 주를 이루게 될 것이다. 새로이 개편된 교육과정의 목표는 일상생활에 필요한 영어능력, 실제로 사용가능한 기본적인 의사소통 능력, 타 문화권 이해와 더불어 우리 문화를 발전시키고 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련해야 한다는 것이다. 이를 위해서, 첫째, 평생학습자로서 영어에 대한 지속적인 흥미와 자신감을 얻는 바탕을 마련한다. 둘째, 일상생활과 일반적인 화제에 관하여 의사소통할 수 있는 기본 능력을 기른다. 셋째, 외국의 다양한 정보를 이해하고 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다. 넷째, 외국 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인식하고 올바른 가치관을 길러야 할 수 있을 것이다. 더욱이 이러한 목표뿐만 아니라 중등학교의 영어 교육은 초등학교 영어 학습을 통해 형성된 영어 학습에 대한 흥미와 관심을 지속시키고, 영어로 의사소통을 할 수 있는 기본적인 능력을 기르도록 하며, 유창성과 정확성을 기르도록 학습 경험과 활동을 극대화하여야 한다. 따라서 언어 습득 과정을 중시하는 교수·학습 방법을 적용하여 학생 중심의 영어 수업이 되도록 한다고 하기 위해 ICT활용을 적극 권장하고 있으며, 멀티미디어를 활용한 수업이 바로 그러한 목표에 이를 수 있도록 하는 교수-학습 방안으로 앞으로 적극적으로 활성화 되어야 한다.

한편, 현재 대부분의 사회에서 요구되는 영어 능력은 오랫동안 영어 실력의 평가도구였던 TOEIC이나 TEPS 등의 지필고사 형태의 공인 영어 시험보다도, 얼마나 의사소통을 잘 할 수 있는가를 평가하는 TOEIC SPEAKING

이나 OPIC 등과 같은 영어 말하기 시험으로 대체할 정도로 영어 말하기 능력을 더 중시하는 추세인데, 이러한 영어 능력은 국내뿐만 아니라 국외의 사회에서 요구되어지는 단순한 과거의 문법으로 해결되지 않을 것이다. 지난 6차 교육과정 이후로 영어 교수에 있어서 끊임없이 의사소통 중심(CLT) 및 의미가 중심이 되는 교수요목이 중시 되었으나, 학교 현장에서는 이를 위해 멀티미디어 활용 수업과 같은 효과적인 교수-학습이 제대로 이루어지지 않은 듯하다. 앞으로 시행될 7차 교육과정 개정의 지침을 토대로 더욱 의사소통 중심의 능력을 강화하여 교수해야 함은 물론이거니와, 이에 맞는 적절한 교수법에 대해 연구해야 함은 자명하다. 특히, 7차 교육과정 개정의 특징이라 할 수 있는 생활영어와 실용영어를 중시하며, 교수-학습활동에 있어서 목표어를 최대한 많이 사용해야 한다는 영어 수업 여건 조성이 미흡한 실정인데, 이러한 문제점을 보완할 수 있는 컴퓨터 보조 언어 학습(Computer Assisted Language Learning, CALL), 또는 멀티미디어 보조 언어 학습(Multimedia Assisted Language Learning, MALL)이라는 교육방법은 현재 언어 기능에 있어서 다방면으로 그 효과를 인정받고 있으며, 7차 교육과정 개정안에서 제시하는 영어수업에 있어서 긍정적 효과라 할 수 있는 학습자의 흥미와 관심을 적극 제공할 수 있도록 돕는다는 장점이 있다. 따라서 본 연구에서는 앞서 언급한 목표어 접촉의 최대 기회와 더불어 학생들의 목표어 발화 기회뿐만 아니라 적극적인 참여를 위해 멀티미디어 기반 영어 학습의 중요성을 인식하고 학교 현장의 멀티미디어 활용 수업에 대한 실태를 조사하여 이와 관련된 교수학습 자료 및 수업에 관해 제시하고자 한다. 특별히, 이미 개발된 무분별한 상업성을 띤 콘텐츠보다도, 교사가 저작 도구를 활용하여 정규교과와 연계된 학습 자료로서 직접 제작할 수 있는 방안에 대해서 제시하고자 한다.

1.2 연구 목적

본 연구는 멀티미디어를 활용한 교수법이 현장에서 어느 정도 적용되고 있으며, 새로이 개편된 8차 교육과정에 따라 바뀌어야 할 교실 현장의 영어 수업에 있어서 적절한 멀티미디어 활용 영어 교육 방안에 대해 제시해 보고자 한다. 이에 따라 학교 현장의 영어 수업에 관련하여 서울 소재 중학교의 학생들을 토대로 멀티미디어 활용에 대한 실태를 조사하였고, 이들의 선호도와 인식에 대해서도 조사하였다. 특히 컴퓨터 정보산업기술의 발달로 컴퓨터를 기반으로 멀티미디어 매체 및 관련 교육이 급속도로 발달하고 있는 가운데 멀티미디어 및 웹 기반 활용이 많아지고 있긴 하나, 무분별한 상업적 목적의 콘텐츠로 인해 학생들은 이러한 상업적 멀티미디어 학습에만 무작정 의지할 수는 없을 것이다. 더욱이 현장 교사가 직접 교육용 콘텐츠를 제작한 경우 가장 활용도가 높다는 교육인적자원부·한국교육학술정보원의 연구 결과를 감안하여 볼 때, 본 논문에서 제시하고자 하는 저작도구 활용 정규교과 수업과 연계된 멀티미디어를 활용한 영어수업이 제대로 모색되어 연구된다면 매우 효과적인 교수-학습 방안이 되리라 예상된다.

이를 위한 본 연구의 구체적인 목적은 다음과 같다.

첫째, 설문조사를 실시하여 현재 학교 현장의 멀티미디어 수업의 실태를 파악하고 학생들의 멀티미디어 활용 수업에 대한 선호도와 의견을 파악한다.

둘째, 멀티미디어 활용 수업의 한 방안으로서 설문조사의 결과를 반영한 멀티미디어 교구를 제작하기 위해 이에 적절한 멀티미디어 수업 모형을 제시한다.

셋째, 교수자의 교수전략과 교수 스타일에 따라 용이하게 구현할 수 있는 저작도구(authoring tool)를 도입하여, 현 정규교과 과정과 연계된 멀티미디어 활용 수업을 위한 효과적인 교수-학습 방안에 대해 제안한다.

1.3 연구의 제한점

본 논문은 멀티미디어 활용 수업의 한 방안을 제시하는데 있어서 다음과 같은 연구의 제한점을 갖는다.

첫째, 정규교과 과정과 연계된 저작도구의 활용에 대한 적절한 전문적인 코스웨어 설계 지침 및 평가를 적용하지 못했다는 점이다. 현장 수업 시, 교사의 교수전략과 교수 스타일에 따라 혹은 수업목표에 따라 프로그램 설계 및 수업이 달라지므로, 이에 대하여는 구체적으로 적용하여 제시하지 않았다. 또한, 본 논문의 연구자가 실습한 교과 과정과 연구자의 교수 전략을 토대로 프로그램을 제작하였으므로, 이 프로그램을 일반화 하여 제시하기에는 한계가 있다.

둘째, 본 논문에서 선정한 저작도구의 전반적인 기능을 다루지 못했다는 점과, 본 연구자의 저작 기술의 부족으로 프로그램 설계에 있어서 미흡할 수 있다. 또한 프로그램의 실제 및 활용에 있어서, 제작된 본 프로그램의 배경인 교과서 레슨의 특성상 모든 멀티미디어 매체를 다루어 제안하지 못하였다.

셋째, 연구 대상에 있어서 일부 중학교 학생들을 상대로 조사하였기 때문에 그 결과를 일반화하기에는 무리가 있으므로 서울 전 지역으로 일반화 시킬 수 없다.

II. 이론적 배경

2.1 멀티미디어의 정의 및 특성

멀티미디어란 ‘여러 가지 다양한 미디어’로 어원적 풀이로서 개념을 정리해 볼 수 있으며, 이는 컴퓨터를 기반으로 한 음성 및 영상 등의 기능을 추가하여 다양한 매체가 복합적으로 사용된 정보를 표현해 낸 시스템이라 할 수 있다. Gayeski(1993)는 이를 시각·청각 정보망 컴퓨터에 의해 유도되는 상호작용 통신체제라고 정의하고 있다.

이같이 다양한 매체를 활용하여 원하는 정보를 시스템화 하여 구축할 수 있다는 장점으로 오늘날 영어 교육에도 활발히 사용 되고 있으며, 멀티미디어를 활용한 학습으로 호평 받는 것도 그 이유 중 하나가 되었다. 최수영(2003)은 이러한 멀티미디어의 충족 조건으로 다음의 세 가지 특성을 제시하였다. 첫째, 멀티미디어는 상호작용적 이어야 한다. 둘째, 멀티미디어 자료는 디지털 형태로 생성, 저장, 처리 및 표현되어야 한다. 셋째, 멀티미디어는 다수의 미디어 정보를 동시에 포함하여야 하며, 그러한 정보는 컴퓨터를 활용하여 획득, 저장, 처리 및 표현된다. 이 세 가지 조건은 조건과 동시에 멀티미디어의 특성을 나타내기도 한다.

2.2 멀티미디어 영어교육의 이론적 배경

2.2.1 Krashen의 가설

Krashen의 가설은 언어교육에 있어서 특히, 언어습득 이론을 정립하는데 지대한 영향을 끼쳤다 할 수 있다. Krashen의 가설에는 습득-학습 가설

(The Acquisition-Learning Hypothesis), 감시자 가설(The Monitor Hypothesis), 자연 순서 습득 가설(The Natural Order Hypothesis)과 입력 가설(The Input Hypothesis), 정의적 여과 가설(The Affective Filter Hypothesis)이 있으며 이 가설들의 일부는 컴퓨터를 이용한 영어교육의 밑바탕이 된다. 따라서 본 장에서는 멀티미디어를 활용한 영어 교육에 있어서 밑바탕이 되는 그의 가설을 중심으로 멀티미디어와 영어교육에 대해 구체적으로 논의해 보기로 한다.

첫 번째, 습득-학습 가설(The Acquisition-Learning Hypothesis)은 제 2언어를 배우는 과정을 습득(acquisition)과 학습(learning)으로 나누고, 무의식적인 과정에서 모국어 학습처럼 이루어지는 것을 ‘습득’으로, 의식적인 과정으로 일반적인 교육에 의해 이루어지는 것을 ‘학습’으로 보았다. 이들 간의 차이에 대해 명확히 구분 짓고, 문법 등의 언어형식을 형식적인 교수를 통해 배우는 것은 도움이 되지 않으며, 모국어를 자연스럽게 습득하는 것처럼 유사한 과정 속에서 배워야 한다고 주장하였다. 따라서 진정한 의사소통은 학습이 아닌 습득을 통해 이루어진다고 하였다(Krashen & Terrell, 1983).

다음으로, 입력 가설(The Input Hypothesis)은 Krashen의 가설 중 가장 논의가 많이 되기도 하며, 언어교육에 지대한 영향을 끼치기도 하였는데, 이는 언어 습득이 일어날 수 있는 최대한의 조건을 조성하도록 하기 위해 최대한의 입력을 제공해 주어야 한다는 것이다. 여기에서 입력이란 습득자의 현재 수준(i)보다 한 단계 높은(i+1) 수준의 입력을 말하며, 이해 가능한 입력(comprehensible input)이어야 한다. 이 가설에 의하면, 이해 가능한 입력이 충분히 주어지고 일정기간의 침묵기(silent period)가 지나면 자연스럽게 학습자가 발화능력을 지닐 수 있게 된다는 것이다. 따라서 이러한 입력에 있어서, 학습자에게 이해 가능해야 하며, 학습자와 관련된 내용이어야 하고, 학습자가 흥미를 가질 수 있어야 하고, 또한 입력이 문법적 순서에 따를 필요는 없으며, 학습자에게 보다 더 많은 양의 입력이 제공되어야 한다는 성격을 지녀야 한다.

마지막으로, 정의적 여과 가설(The Affective Filter Hypothesis)은 학습자의 정의적(affective) 요소인 동기, 욕구, 태도 감정 상태 등을 토대로 언어를 잠재의식적으로 걸러내는 내재적 장치로 정의적 여과 장치에 대한 것이다. 정의적 장치로 인해 학습자가 입력되는 자료를 받아들이는 정도가 다르게 되는데, 이러한 정의적 여과가 낮을 경우 학습자는 더 많은 입력을 받아들이고 자신감을 갖고 상호작용하게 되며, 더 수용적이 된다는 것이다. 반면 학습자가 불안감이 크거나 자신감이 없는 상태로 정의적 요인이 크게 작용할 시 정의적 여과가 높기 때문에 습득에 방해를 받게 된다. 따라서 정의적 여과가 낮은 경우 언어습득에 더 바람직하며, 언어습득에 빨리 도달할 수 있게 된다.

결론적으로, Krashen의 가설은 전반적인 언어 교육 뿐만 아니라, 특히 멀티미디어 영어교육에도 지대한 영향을 끼쳤는데, 많은 학자들이 그의 가설을 바탕으로 영어 학습에 컴퓨터를 도입하여 더 효과적인 영어 학습을 구상하기도 하였다. 그의 가설을 토대로 영어 교육과 관련하여 그 이론을 다시 정리해 보자면, 첫째로 ‘습득-학습 가설’에서 제시하는 바와 같이 문법을 암기식으로 하여 주입시키는 ‘학습’ 보다는 자연스러운 입력으로 받아들여 ‘습득’으로 이루어지도록 해야 하는데, 가령 멀티미디어를 이용한 각종 효과적인 동영상이나 그래픽 등을 이용하여 학습자의 인지 활동을 자극하게 될 때, 훨씬 더 효과적이라 할 수 있다는 것이다. 이러한 멀티미디어를 통해 제공되는 다양한 자료는 입력 언어로서 학습자가 자연스럽게 흡수하게 되어 ‘습득’을 돕게 되는 것이다. 두 번째로, 입력가설과 관련하여 멀티미디어 영어교육이 이루어지는 경우는 학습자의 언어 습득이 최대한 효율적으로 이루어지도록 하기 위해서 학습물의 수준이 학습자의 현재 수준(i)보다 한 단계 더 높은 수준(i+1)이 되어야 하므로 멀티미디어를 활용한 교육이 효과적이라 할 수 있다. 즉, 학습자의 수준에 따라 수준별 영어 교육이 가능하므로 멀티미디어 기반 영어 교육이 효과적이라 할 수 있겠다. 또한 사실적인(authentic) 자료에 근거한 멀티미디어 자료를 활용하므로 Krashen의 최상의 입력조건에 부합하다고 할 수 있는데, 멀티미디어를 통해 실세계를 간접

적으로 경험하기 때문에 기존의 카세트나 Lab실에서의 자료보다 훨씬 사실적인 입력(authentic input)을 제공받을 수 있어 실 의사소통에 도움이 많이 될 것이라 기대할 수 있겠다. 마지막으로 정의적 여과 장치와 관련한 영어 교육에 관해서는 학습자의 발화 실수에 대해 두려움을 가지거나 부끄러워하는 등의 부정적인 심리상태를 멀티미디어를 통해 어느 정도 극복할 수 있다는 의견이다. 컴퓨터라는 매개물을 통해 정의적 요인의 영향을 덜 받게 되어 심리적 불안감 등이 낮아지게 되고 동기부여 측면에서 학습자들의 내부의욕을 지속시켜 참여도 및 동기유발이 강하게 작용하게 된다. 또한 학생들의 흥미를 자극시킬 경우, 동기유발이나 참여도 등이 비교적 높아지므로 심리적인 불안감을 제거할 수 있게 된다(김주은, 2000).

2.2.2 상호작용가설

Long은 상호작용적 수정이 있어야 습득이 된다는 상호작용 가설학습이론을 주장하였는데, 이러한 상호작용적 수정에는 확인 점(confirmation check), 명료화 요구(clarification request), 이해 점검(comprehension check) 등이 있다. 이 가설은 교실에서 학생들의 의사소통능력을 향상시키기 위해서 수업에서의 상호작용이 중요하다고 하였다. 또한 교실에서 적절히 쓰이는 영어가 학습자들에게 청량제가 되어 학습이 일어나게 하는 요인으로 작용될 수 있으며, 교실 영어는 학습자들과의 상호작용을 촉발시켜 주기 때문에 교사들의 교실영어 구사력이라든지 멀티미디어를 활용한 목표어(영어) 입력이 학생들의 언어습득에 결정적인 영향을 미친다고 하였다(김인석, 2004).

Krashen의 입력 가설이 언어교육에 적용되어 지대한 영향을 끼치면서, 그의 이론을 토대로 원활한 의사소통이 이루어지기 위해서는 상호작용이 매우 중요한 요소라 할 수 있을 것이다. 즉, 이해 가능한 입력은 수정된 상호작용의 결과로, 이해를 위한 다양한 수정이 바로 상호작용을 통해 이루어지기 때문이다. 따라서 교재, 카세트, CD-ROM 등의 매체가 도구로 사용되어 교

사-학생 간이나 학생들 간의 원활한 상호작용 유도를 위해서라도 이러한 멀티미디어 매체는 매우 중요하다고 할 수 있다.

2.2.3 참여이론

Kearseley와 Shneiderman(1998)은 인터넷 학습 원리를 규명하기 위해 참여 이론을 고안하였다. 이 이론에서는 학습자들 스스로가 과업에 적극적으로 참여함으로써 효과적인 학습이 일어날 수 있다고 주장하고 있는데 학습자들 스스로가 디자인하고, 계획하고, 문제를 해결하고, 평가하고, 결정을 하고 토론에 참여를 하면서 배운다는 것이다(한혜영, 2007). 따라서 멀티미디어를 활용하여 학생들에게 과업이나 문제를 제공하고 실제적인 상황에서 협동하여 문제를 해결해 나가는 수업을 고안하고 제시할 수 있다는 점에서 교실 수업의 멀티미디어 활용 시 학습의 효과가 크리라 기대한다.

2.2.4 구성주의 이론

구성주의에서는 개인의 인지를 중시하여 개인이 처한 상황에 따라 삶의 역사나 경험, 가치 체계를 다르게 형성한다고 하였다(Duffy & Jonassen, 1992). 이 이론에서는 학습자의 능동적 지식 구성 또한 강조하고 있는데, 획득한 지식은 경험을 통해 또다시 재구성 되고 이러한 과정을 통해 지속적으로 재창출 될 수 있다는 면에서 지식의 역동성을 중시하고 있다.

Merrill(1991)은 구성주의 학습에 대해 다음과 같이 설명하고 있다. 첫째, 학습은 구성 된다고 할 수 있는데, 지식이 개인적인 경험으로부터 구성되는 것이라면, 학습 또한 내면적으로 지식을 구축하는 구성적 과정이라 할 수 있다. 둘째, 해석은 개인적인 것으로 학습자 개인이 직접 경험한 것을 토대로 그 해석 또한 개인적으로 가져오게 된다는 것이다. 셋째, 학습은 활

동적이다. 넷째, 학습은 협동적이다. 다섯째, 학습은 실제 상황, 실세계의 맥락을 풍부하게 반영하는 상황에서 이루어져야 한다는 측면에서 학습은 상황 지워져야 한다. 여섯째, 학습에 대한 평가는 학습이 일어나는 활동과 통합적으로 이루어져야 한다는 것이다(Merrill, 1991; Kim Hoisoo, 1996에서 재인용). 따라서 구성주의 맥락에서 학습은 학습자 중심의 교육환경을 지향한다.

이러한 구성주의에서 지향하는 학습자 중심의 교육환경을 실현시킬 수 있는 하나의 방안으로 멀티미디어 활용 수업을 들 수 있다. 멀티미디어의 교육적 활용을 다음과 같이 구성주의 이론을 토대로 살펴보았다.

첫째, 학습자가 능동적인 학습 참여를 할 수 있도록 학습 환경을 조성해 주기 위해 멀티미디어의 활용이 적절하다고 할 수 있다. 둘째, 멀티미디어 활용을 통해 실제적인 학습 환경을 조성해 줄 수 있는데, 즉, 학교 현장에서 여러 제약에 따라 기존의 교실 수업에서 제공하지 못했던 실제 상황과 근접한 실제적(authentic) 자료를 멀티미디어 상에서 제공해 줄 수 있다는 점에서 그 보조적 역할이 크며, 풍부하고 사실적인 정보와 의미 있는 맥락 및 실제상황을 제공하는 것으로 학습의 전이 촉진을 가능케 할 것이다. 마지막으로 사회적 상호작용을 통해 학습자가 지식을 구성하는 과정에서 다양한 시각을 경험하고, 이를 검토하는데 매우 중요한 역할을 하게 된다(박인우, 1996)고 하였는데, 바로 멀티미디어 매체가 다양한 상호작용을 지원할 수 있는 적절한 도구가 될 수 있다는 것이다.

2.3 멀티미디어의 교육적 활용

멀티미디어 교육은 컴퓨터가 가져다주는 무한한 잠재력을 인식한 이래, 다양한 학습 환경을 창조하는 다른 자원과 연결되는 방법에 대해 연구를 거듭하며 지금까지 끊임없이 발전해 왔다(Ahmad, 1985).

그 중 한 예로, Illinois 대학에서 CALL을 토대로 개발된 PLATO와 같은

프로그램은 1960년대를 거쳐 프로그래머나 교사들에 의해 상업적으로 제작되었고, 학습자의 목적에 따라 프로그램이 사용되었다. 이렇듯 교육 분야에서 활발히 사용되기 시작한 CALL형태의 멀티미디어는 비디오, 애니메이션, 그래픽, 텍스트와 함께 제시되는 사운드, 링크 등의 구조를 이룬다. 특히 링크된 텍스트와 함께 제시되는 오디오-비디오의 활용은 연구자들과 교사들에게 많은 흥미를 가져다주었고, 새로운 언어 학습의 장을 열 것이라 기대하였다.

Underwood(1988)에 의하면, 문화적으로 확실한 이미지는 동기나 말보다 언어 학습에 더 강하게 연관되고 언어적인 압력을 더욱 포괄적으로 할 수 있게 한다고 하였다. 그러나 이러한 멀티미디어의 긍정적인 교육적 활용을 위해서는, 흥미만을 위주로 하는 것이 아닌, 학습 전략이나 교수전략 등을 적절히 고려하여 사용하여야 긍정적 효과를 거둘 수 있을 것이다.

또한 멀티미디어가 가진 장점 중 하나는 실 상황을 그대로 연출할 수는 없으나 그것과 가장 유사한 학습 환경을 제공할 수 있다는 것이다. 따라서 실제 의사소통상황을 반영하는 풍부한 학습맥락을 제공하여 인지적으로 의사소통 상황에 참여시킬 수 있게 한다. 멀티미디어가 가져오는 교육적인 장점은 이 외에도 원활한 상호작용, 학습자로 하여금 흥미나 동기유발을 꾀할 수 있다는 점 등 다양하게 찾아 볼 수 있다. 이렇듯 멀티미디어의 교육적 활용은 다양한 면에서 영어교육에 지대한 영향을 끼쳤다.

2.3.1 멀티미디어를 활용한 교수-학습 종류

멀티미디어를 활용한 교수-학습 방법에는 여러 가지가 있으나 본 장에서는 가장 많이 사용되는 매체로만 추려 논하도록 하겠다.

먼저 CD-ROM을 활용한 교수-학습으로 집단강의, 종합강의, 자학자습의 세 종류의 학습방법으로 수업유형(김인석, 1998)을 분류할 수 있는데, 본고

에서는 중학교 교실 수업에서 활용되는 멀티미디어 영어수업을 중심으로 한 것이므로, 집단강의에 초점을 두어 제시하기로 한다. CD-ROM은 각 영어교과 출판사에서 교육적으로 제작한 멀티미디어 교재의 한 종류로 이를 활용하여 수업하는 방식이다. 이는 각 단원별로 그 주제에 맞추어 듣기, 말하기, 쓰기, 독해 기능 등을 적절히 다루어 교사가 수업 시 유용하게 이용할 수 있다. 동영상이나 이미지 문자 등의 다양한 매체가 적절히 CD-ROM 상에서 재현되기 때문에 멀티미디어 활용 수업에 매우 효과적이라 할 수 있다.

다음으로, 웹사이트(Web) 등의 인터넷을 활용한 수업으로 그 교수-학습에 대해 다음과 같은 긍정적인 잠재력을 살펴볼 수 있다(성일호, 1998).

인터넷에는 다양한 학습 주제와 내용, 시청각 자료 등이 잘 구성되어 있어 학습자의 동기와 흥미를 유발시킬 수 있으며, 인터넷을 기반으로 온라인 과제 해결 중심의 활동이 가능하므로 학습자가 스스로 문제를 해결하고 발견적 사고를 할 수 있다는 것과 텍스트, 이미지, 음성 형태 등의 멀티미디어 보조물이 풍부한 인터넷 학습 자료를 통해 자극되어 영어 능력을 향상시킬 수 있다는 것이다. 따라서 인터넷 활용은 영어 교육에 있어 여러 교육적인 잠재력을 가져다주어 매우 크게 요구되는 교수-학습 방법이라 할 수 있다. 그러나 학습자들이 분명한 학습 목표를 가지고 학습할 때 더 큰 효과를 거둘 수 있으므로 교사의 적절한 안내가 요구되며 일방적인 정보의 흐름 속에서 단순히 정보를 취하는 학습 방법 보다는 상호 작용을 통해 자신들이 원하는 정보 및 지식을 습득할 수 있어야 바람직하겠다.

세 번째로, 파워포인트(Powerpoint)를 활용한 수업을 들 수 있는데, 이는 여러 효과적인 프리젠테이션 뿐만 아니라 여러 과목의 수업에서도 유용하게 활용 될 수 있는 프로그램이다. 특히 영어수업에서 그 효과가 높다 할 수 있는데, 이는 파워포인트를 활용하여 자료를 수집하여 직접 제작할 수 있다는 장점으로 매우 많이 사용되고 있다. 학생들의 흥미와 동기유발을 위해 다양한 청각적·시각적 효과를 첨가하여 영어교과를 재구성할 수 있다는 것이 큰 매력중 하나이다.

마지막으로 파워포인트(powerpoint)와 유사한 저작도구(authoring tool)의

활용이 있는데, 이 도구는 파워포인트와 비슷한 기능을 보유하고 있으며, 파워포인트에서 대체하지 못하는 여러 응용 기능을 가지고 있다. 특히, 플래쉬 카드나 어휘 학습, 연습문제, 동영상, 이미지, 텍스트 등을 제작하는 데 있어서 난해하지 않도록 구현하는데 있어 매우 유용한 도구이다. 유윤경(2007)은 이러한 저작도구 중 Flying Popcorn이라는 프로그램을 사용하여 ‘다의어 교수·학습을 위한 멀티미디어 프로그램’을 개발하여 그의 논문에서 소개하고 있는데, 저작도구의 특성을 잘 활용하여 효과적으로 잘 구현해 내었다. 저작도구(authoring tool) 또한 파워포인트와 유사하게 교실 수업에서 학습목표에 따라 교과서를 재구성하여 다양한 매체를 첨가시켜 하나의 프로그램으로 구현하여 실행할 수 있다는 장점을 가지는데, 특히 더 다양한 기능뿐만 아니라 여러 단일 미디어를 모아 하나의 웹페이지 형태로 손쉽게 제작할 수 있다는 장점이 있어 멀티미디어 활용 수업에 있어 매우 편리하며, 효율성 높은 도구로 기대된다.

2.3.2 멀티미디어 저작도구 활용의 교육적 관점

멀티미디어 저작도구란 자체 프로그램만을 가지고 일반적인 응용프로그램을 만들 수 있는 프로그램을 뜻한다(정권순; 권오성, 1999). 즉, 어려운 작업을 쉽게 해주는 툴을 일컫기도 한다. 이 프로그램은 문자, 그림, 소리, 동영상 및 애니메이션 등의 다양한 단일미디어가 통합되어 한 화면에 제시되는 등 여러 가지 정보를 복합적으로 전달할 수 있는 저작도구로서 통합적인 기능을 활용하기 쉽도록 해주며 일반적으로 사용방법이 쉬워 프로그래밍 언어의 기초 지식 없이도 학습 자료를 만들 수 있다는 장점을 가지고 있다. 따라서 교사는 현장에서 적절한 영어 교수-학습 활동에 근거하여 멀티미디어 저작도구를 활용한 영어 교육을 효과적으로 실시할 수 있으며, 박종혁(2000)은 이러한 저작도구를 활용한 코스웨어 설계에 관하여 다음과 같은 특징을

제시하며 이를 바탕으로 개발이 요구된다고 하였다.

첫째, 기존의 프로그래밍 방식으로 멀티미디어 타이틀을 개발했을 경우 에러(error), 버그(bug)가 발생하기 쉽고 이를 수정하는데 많은 시간을 할애해야 하지만, 저작도구의 경우 이러한 디버깅 과정이 거의 없기 때문에 일반 고급언어로 프로그램을 작성했을 때보다 약 1/3 정도의 시간을 절약할 수 있다.

둘째, 저작도구는 자체 프로그램만을 가지고도 쉽게 사용할 수 있으므로 코드로 프로그램을 하는 일반프로그래밍 언어에 비해 아이콘의 조합이나 스크립트 등의 방법을 사용하여 손쉽게 각종 응용 프로그램을 만들 수 있다.

셋째, 일반적으로 저작도구는 자체에 그래픽 도구나 사운드를 내장하기보다는 외부에서 제작된 각종 미디어 파일을 불러들여 사용한다. 이는 저작도구 프로그램에서 다양한 기능을 제공하는 대신 다른 프로그램과의 연동을 유연하게 할 수 있도록 프로그램을 설계할 수 있기 때문에 폭넓게 미디어, 동영상, 그래픽, 텍스트 등의 효율적인 연동을 가능하게 한다.

마지막으로, 저작도구는 전문 프로그래머를 위한 프로그램이 아니기 때문에 영어 교사가 교수-학습 과정에 필요한 코스웨어를 직접 설계하여 학습자가 필요한 학습 내용을 저작할 수 있다. 즉, 영어 학습 내용을 교사가 쉽게 교수-학습에 근거하여 타이틀을 제작할 수 있기 때문에 영어 교수-학습을 극대화 할 수 있다.

이 외에도 교수자마다 주관적일 수 있는 교육 마인드와 요구에 따라 멀티미디어 자료 활용이 가변적일 수 있다는 점을 감안하여 멀티미디어 저작도구를 교실 영어 수업에 도입하여, 각 교수자의 교수전략과 스타일에 맞는 멀티미디어 자료를 구현 하는데 큰 도움이 될 것이다. 또한 교과서와 연계된 수업으로 이어지기 위해서 이러한 저작도구는 앞으로 교실 영어 교육에 있어서 각광 받을 것이라 기대해 본다.

2.3.3. 멀티미디어 저작도구의 종류

멀티미디어 저작도구는 제작의 기본 접근 방식에 따라 아이콘 방식, 페이지 방식, 시간 축 방식, 문서 방식, 웹 저작도구의 다섯 가지로 다음과 같이 나눌 수 있다.

(1) 아이콘 방식(Icon based)

아이콘 방식은 프로그램의 흐름을 아이콘 단위의 플로우 차트 형태로 표현하여 플로우 차트(flow chart) 방식이라 불려 지기도 한다. 아이콘 방식은 타이틀 프로그램의 전개 과정을 쉽게 파악할 수 있어 초보자에게도 적합하며 하나의 아이콘은 그림, 사운드, 비디오 등 미디어 데이터를 표현하며 사용자와의 대화 기능 역시 아이콘으로 표현된다. 복잡한 프로그램은 서브 프로그램화 하여 나뉘어 질수 있는데, 바로 이러한 프로그램 모듈도 하나의 아이콘으로 만들 수 있다.

이 방식의 대표적인 저작 도구로는 오서웨어 프로페셔널(Authorware Professional)과 아이콘 오서(Icon Author)가 있다. 이와 같은 저작도구는 코스웨어(courseware)와 같은 규칙적인 프로그램의 흐름을 갖고 있는 경우에 적합하다. 그러나 거미줄 같이 엉켜 있는 구조의 경우에는 적합하지 않겠다. 이 외에도 퀘스트(Quest)라는 저작도구가 있는데, 이는 코스웨어 제작을 주목적으로 개발된 것으로 제어 기능을 수행하기 위해서 스크립트 언어를 사용한다. 그 밖에도 국내 LG소프트웨어에서 개발한 아트웨어와 한국교육개발원에서 개발한 새빛이라는 저작도구의 예가 있다.

(2) 페이지 방식

페이지 방식의 저작 도구는 하이퍼카드를 기반으로 하여 타이틀을 스택이라는 카드의 묶음으로 표현한다. 카드는 공통된 배경(background)를 가질 수 있으며 배경과 페이지에는 그림이나 다른 카드와 연결할 수 있는 버튼을 넣을 수 있다. 카드의 모양을 기본으로 화면에 보이는 버튼 등의 오브젝트에 스크립트 언어를 부착하여 프로그램 기능을 구현할 수 있다. 모든 페이지 방식의 저작 도구는 스크립트 언어를 사용하므로 스크립트 방식이라 불리기도 한다. 이러한 스크립트 언어는 프로그래밍 언어 자체를 가리킨다.

이 방식의 대표적인 예로는 멀티미디어 툴북(Multimedia Toolbook)이 있으며, 이 툴북은 하이퍼카드를 모델로 하여 스크립트 언어를 사용한다. 이 툴북의 작업은 결과 화면을 보여주는 상태에서 작업하며 필요시에 스크립트 편집을 위한 윈도를 열어 작업한다. 이러한 스크립트 언어를 사용하는 저작 도구는 복잡한 기능을 보다 편리하게 하여 일반적인 멀티미디어 타이틀 제작에 널리 사용된다.

(3) 문서 방식(Document)

이 방식의 저작도구는 텍스트가 중심이 되어 백과사전, 연감 등 자료의 가치가 매우 높다는 특징이 있다. 텍스트가 중심이 될 경우 필요한 자료를 빠르게 검색하는 것이 우선의 목적이 된다. 따라서 이러한 문서 방식의 저작 도구는 색인을 만드는 작업을 돕고, 동시에 문서 편집, 하이퍼미디어 기능을 제공한다.

문서 방식의 대표적인 프로그램의 예로 마이크로소프트의 뷰어(Viewer)가 사용된다. 그러나 이는 영문위주이므로 한글의 경우 사용하는데 제약이 있다. 이를 보완하여 한글 환경에 맞는 문서 방식의 글터 라는 저작도구가 개발되었다. 글터는 마이크로소프트의 워드를 텍스트 편집기로 사용하고 있으

며, 형태소분석의 결과를 이용하여 주어진 문장에서 색인의 대상이 될 단어를 골라주고 이를 기반으로 해당 단어의 위치를 문장 중에 확인하여 색인을 만든다. 이 방식의 저작 도구는 하이퍼링크를 만들어 주고 결과를 화면에 보여주는 재생 모듈을 제공하기도 한다.

(4) 시간 축 방식(Timeline-based)

시간 축 방식의 저작 도구는 시간의 흐름에 따라 변화하는 이미지나 사운드 파일을 배치하는 방법을 사용한다. 따라서 이 저작 도구는 프리젠테이션 목적으로 사용되는 경우가 더 많다. 마크로미디어의 액션과 같은 소프트웨어가 여기에 속하는데, 디렉터라는 애니메이션 위주의 저작 도구가 기본적으로는 시간 축 방식을 사용한다. 이 방식을 사용할 경우 대화 기능을 부여하기 위하여 스크립트 언어를 사용한다. 따라서 디렉터의 경우, 링고(Lingo)라는 스크립트 언어를 사용한다.

(5) 웹 저작 도구

인터넷 웹 문서는 HTML에 정의된 태그(tag)를 사용하여 그에 맞는 문법을 사용하여 문서를 작성할 수 있어 간편하므로 최근 많은 사용자들이 자신의 홍보용으로 웹 페이지를 제작하여 인터넷에 등록시키고 있다. 이 도구의 예로는 프로트 페이지, 나모 웹에디터, 드림 위버 등이 있다.

2.3.4 멀티미디어 저작도구 활용을 위한 설계 지침 및 모형

저작도구를 사용하여 프로그램을 제작할 시, 교수단계 및 설계 모형을 참고할 필요가 있다. 다음은 전문적인 학자들의 설계 및 모형으로, 이를 토대로 본고에서 제안한 저작도구를 활용하여 제작할 시 효과적인 수업자료의 지침이 될 수 있다.

먼저 Gagne의 교수단계는 교수설계의 구체적 요소들을 제공하고 있다. 최순옥(2000)에 따르면, 그의 9가지 교수단계가 교육용 코스웨어를 개발할 시 유용하다고 하였다. 따라서 정규 교과 수업과 연계된 멀티미디어 수업 자료를 제작할 시, Gagne의 교수단계를 참고하면 유용할 것이라 판단하여 이를 제시해 보기로 한다.

<표 1> Gagne(1965)의 9가지 교수단계

1 단계	주의의 획득
2 단계	학습자에게 목표제시
3 단계	선수학습능력의 재생자극
4 단계	자극자료의 제시
5 단계	학습지침의 제공
6 단계	수행행동의 유도
7 단계	수행행동에 관한 피이드백 제공
8 단계	수행행동의 평가
9 단계	기억 및 전기 높이기

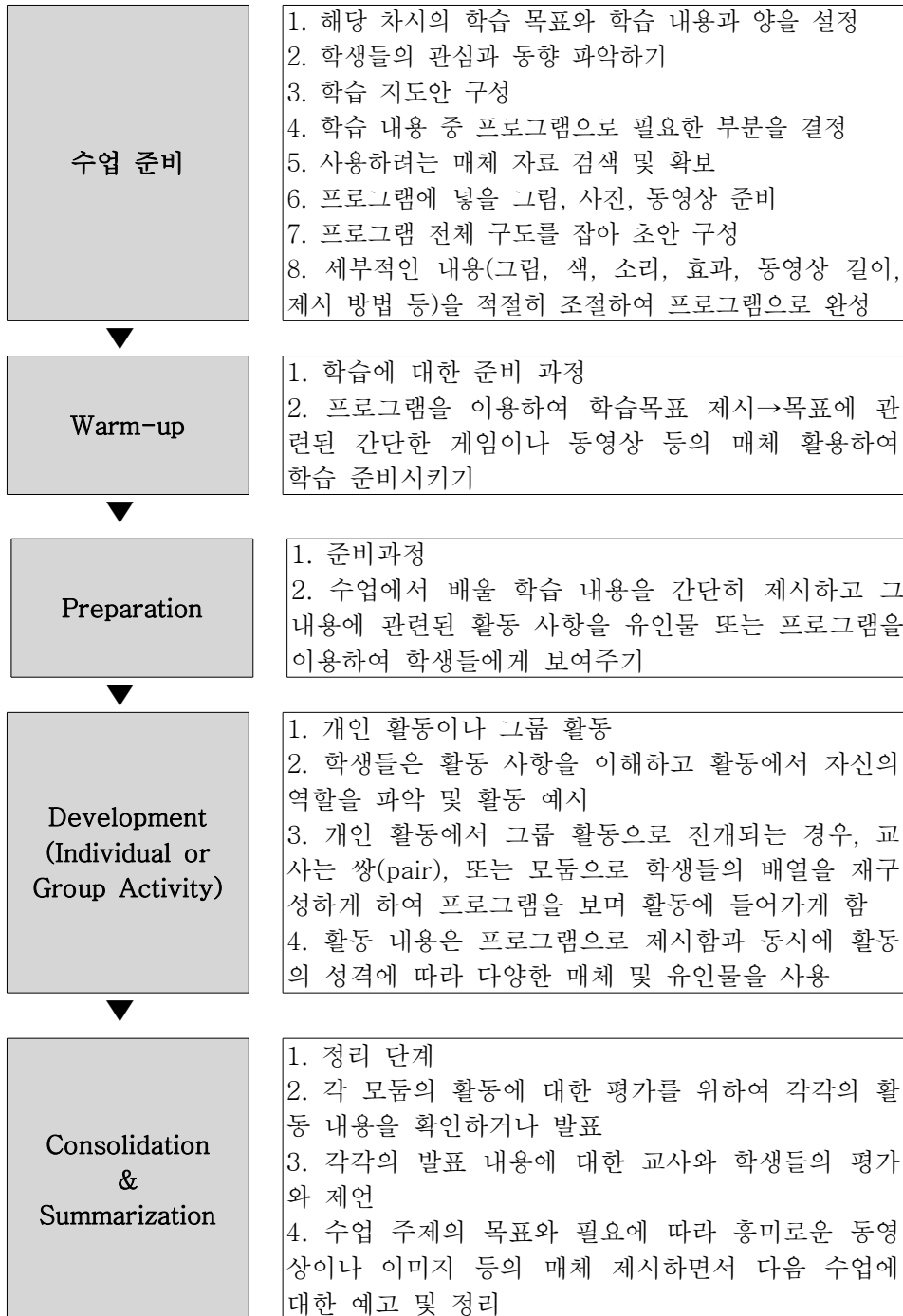
다음의 수업 설계모형은 Alessi 와 Trollip(1985)가 CALL프로그램에 맞게 개발한 설계모형이다. 이는 컴퓨터 보조수업(CAI)에 사용하기에 알맞은 코스웨어 모형으로 저작도구를 활용하여 프로그램 제작 시 유용할 것으로 판단되어 다음과 같이 그 단계별 세부내용을 정리하였다(최순옥, 2000).

<표 2> CALL코스웨어 설계를 위한 수업체계 설계모형

1 단계	내 용	세부 내용
2 단계	분 석	요구분석, 목적정의, 과제분석
3 단계	설 계	목표진술, 검사개발, 수업방략 설계, 흐름도 작성
4 단계	개 발	Story Board작성, 프로그래밍, 보조자료 개발
5 단계	실행 및 평가	형성평가, 검증
6 단계	질 관 리	패키지화, 확산, 유지관리

마지막으로 다음은 이용훈(1999; 한혜영, 2007 재인용)이 제안한 수업 모형을 토대로 저작도구를 사용하여 멀티미디어 교구 및 수업을 준비할 수 있도록 몇 가지 사항을 추가 및 변형하여 설계해 보았다. 이를 기반으로 각 교수자의 교수 전략과 목표 및 의도에 따라 적절히 사용할 수 있도록 지침의 일부로 제시하였다. 또한 본 설계 모형은 본고에서 경험을 토대로 한 것이므로 각 교사들 자신의 교수전략과 스타일에 따라 가변적일 수 있으므로 변형 및 재설계가 가능하다는 점을 미리 밝혀둔다.

<표 3> 저작도구를 활용한 수업 모형



2.4 멀티미디어 영어 교수-학습의 선행연구

앞서 많은 이론과 함께 영어 교육에 대해 언급하였듯, 멀티미디어를 활용한 영어 수업은 많은 장점을 가지고 있다. 때문에 많은 학자들이 멀티미디어를 활용한 영어 수업에 대해 연구하고 현장에서 또한 적용 하고 평가하며 계속적으로 연구를 거듭해 오고 있다. 지금까지 이루어진 선행 연구들을 간략히 짚어 보면서, 멀티미디어를 활용한 영어 교육의 잠재성을 확인해 보도록 하겠다.

중학교에서의 멀티미디어 활용 영어 수업의 실태에 관하여 맹은경(2005)은 경기도 소재 중학교 영어 교사 47명을 대상으로 조사한 결과 교사들은 CD-ROM, 인터넷, 교육용 컴퓨터 프로그램 순으로 멀티미디어 매체를 사용하고 있었고, 효과적이었던 프로그램으로는 교육용 프로그램, 인터넷, CD-ROM 순으로 응답하였다. 여기에서 시사되는 바로는 교사의 시간적 제약으로 멀티미디어 자료 확보나 활용이 부족하였다는 점을 드러내 주고 있어 교사의 편리성에 더 치중한 수업으로 이루어지고 있음을 알 수 있겠다.

또한 효과적인 멀티미디어 활용 영어 수업이 여전히 제대로 이루어 지지 않고 있음은 이 뿐 아니라 다른 데에도 문제점이 있다고 드러났다. 박찬미(2008)는 중학교 멀티미디어 활용 영어교육에 대한 문제점으로 ‘열악한 교육 환경 때문에’를 가장 큰 이유로 꼽았다. 이러한 경우, 컴퓨터의 호환성 등의 문제로 준비한 자료를 제대로 활용하지 못하여 효율적인 멀티미디어 수업이 되지 못한다고 지적하고 있다.

Moor와 Kearsley(1996)은 높은 동기를 중시하여 학습자에게 이러한 동기를 얻게 하는 데에는 현재 학습자들이 배우는 내용을 현실 세계와 연결시켜 주는 것이라고 하였는데, 이러한 학습이 가능하려면 실제적인 내용 및 자료가 담긴 멀티미디어의 활용이 적극 이루어져야 할 것이다.

한편 현장에서의 멀티미디어 활용 영어 수업의 효과를 입증한 연구들도 있었는데, 멀티미디어 활용 영어 수업이 학업 성취도에도 영향을 주었을 뿐

아니라 학습에 대한 자신감과 긍정적인 정의적 측면에 효과가 있었다고 밝혀졌다(김동현, 2000; 김성악, 2000; 김성일, 2001; 김정렬, 1998; 최수영, 김기섭, 이철기, 설양환, 1999). 또한 송선희(2003)는 멀티미디어를 이용한 수업 모형을 응용하여 학습자들에게 멀티미디어 코스웨어를 활용하게 하는 연구 수업을 진행 한 결과 말하기, 어휘, 듣기 기능 순으로 능력을 신장시켰으며, 학습자들의 참여를 유도하고 흥미와 자신감을 높여준다고 입증하였다.

김성익(2000)은 정규 수업을 보완하기 위해 멀티미디어를 활용한 부가적 학습 환경을 마련할 필요가 있다고 제기하였고, 김영미는 효과적인 영어 교육을 위한 멀티미디어 활용의 필요성에 관한 연구에서 멀티미디어를 이용한 수업에 만족감을 나타내었으며 교실 영어 수업에 비해 흥미롭고, 지루하지 않았음을 장점으로 지적하고 있다. 무엇보다도 양혜순(1998)의 연구가 흥미로웠는데, 그에 의하면 오디오 테이프를 이용한 집단과 CD-ROM을 이용한 집단 사이에 학업성취도의 차이를 알아 본 결과 CD-ROM을 이용한 집단이 단기간임에도 학업 성취도의 유의미한 차이를 보였다고 연구 결과를 밝혀 시청각을 자극하는 멀티미디어 매체가 훨씬 효과적이라는 것을 입증하였다.

김성범(1999)은 인문계 고등학교 2학년을 대상으로 실시한 교과서의 내용에 해당하는 주제로 인터넷 자료를 활용하여 교수-학습에 적용해 매우 높은 흥미를 보이는 결과(81.8%)를 입증하였다.

결론적으로 멀티미디어의 활용은 전통적인 교수-학습 방법보다 더 높은 학습효과의 만족도를 가져다주었으며, 이에 대한 이론과 실증적 연구를 통하여서도 그 입증된 효과를 알 수 있었다. 따라서 앞서 김성익(2000)이 제안한 것처럼 정규수업을 보완하기 위한 다양한 멀티미디어 매체를 활용하여 정규 교과 연계 학습 방안을 마련하여 더욱 깊이 있고 흥미로운 영어 교과 수업을 이룰 수 있어야 할 것이다. 더욱이 그동안 연구되어온 멀티미디어 교수학습 분야는 주로 개인별 인터넷 학습이나 자습 종류의 멀티미디어 연구와 CD-ROM, 인터넷 등을 토대로 한 연구만이 주로 이루어져 왔다. 멀티미디어 저작도구를 활용한 연구로는 파워포인트를 활용한 연구를 제외하고는 활발히 이루어지지 않아 온 실정이다. 따라서 본고에서는 현재 서울 소

재 중학교의 멀티미디어 사용의 실태와 학생들이 선호하는 멀티미디어 종류에 대해 조사하고, 이를 반영하여 멀티미디어 저작도구를 활용한 정규교과 연계 수업 방안에 대해서 방안을 제시해 보고자 한다.

Ⅲ. 멀티미디어 활용 수업의 실태

3.1 설문조사 대상

본 연구에서는 정규교과 과정과 연계한 멀티미디어 활용 수업에 대한 방안을 제시하기 위해 현재 서울 소재 중학교에서 이루어지고 있는 영어과 수업에서 멀티미디어의 활용 실태에 대해 설문조사를 실시하였다. 설문조사의 내용에는 현재 멀티미디어 수업이 이루어지는지의 활용여부와 활용정도, 어떤 종류의 멀티미디어를 사용하는지와 학생들의 멀티미디어 선호도를 조사하고, 멀티미디어 사용 시 도움이 되는 이유 등에 대해 조사하였다.

설문조사에 참여한 대상은 서울 소재 중학교 여학생 234명과 남학생 116명으로 총 350명의 재학생 1, 2학년이 이 설문에 응하였다.

3.2 설문조사 목적

현재까지 멀티미디어를 활용한 언어교육에 대한 연구가 지속적으로 많이 이루어져 왔으나, 정규교과와 연계된 멀티미디어 저작도구 활용에 있어서 색다른 방안 및 연구가 필요하다 여기고, 본 설문지를 통해 멀티미디어 활용 영어 수업 실태를 조사하여, 이에 따라 저작도구를 활용한 수업에 대한 방안을 제시해 보고자 본 조사를 실시하였다.

2008년 현재 중학교 1, 2학년 학생들을 대상으로 설문조사를 무기명으로 실시하였다. 본 설문의 분석은 단순빈도(백분률)로 하였으며, 문항 중 중복 응답이 가능한 것은 응답자수가 다르게 나타났다. 설문 조사지는 <부록 1>에 첨부하였다.

3.3 멀티미디어 활용 실태

3.3.1 멀티미디어 사용 여부

멀티미디어를 사용한다고 응답한 수는 총 316명인 90.3%로 거의 대부분 사용되는 것으로 나타났고, 나머지 9.7%만이 사용되지 않는다고 응답하였다. 이에 따라 현재 7차 교육과정과 잘 부합되어 멀티미디어의 사용이 잘 이루어지는 것으로 짐작 할 수 있었으나, 여전히 9.7% 정도가 사용하지 않는 것으로 보아 교사들의 멀티미디어 활용에 대한 인식이 필요할 것으로 보인다.

3.3.2 멀티미디어 활용 정도

<표 4> 멀티미디어 활용 정도

2번	현재 학교에서 영어 수업시간에 멀티미디어(카세트, CD-ROM, 컴퓨터 등)를 어느 정도 사용합니까?	응답 수	백분율 (%)
①	전혀 사용하지 않는다.	34	9.7%
②	가끔 사용한다.	96	27.4%
③	보통이다.	51	14.6%
④	많이 사용한다.	65	18.6%
⑤	매 수업마다 사용한다.	104	29.7%

위의 표에서 나타난 바와 같이, 매 수업마다 사용되는 경우가 29.7%로 가장 높았고, 다음으로 가끔 사용한다(27.4%), 많이 사용한다(18.6%), 보통이다(14.6%) 순으로 나타났다. 멀티미디어를 대부분 사용하고 있긴 하나, 가끔 사용한다거나 보통으로 적절히 사용한다는 총 응답이 39.3% 으로 40%에 가까워, 이는 멀티미디어를 사용하지 않는다고 응답한 수를 제외했을 경우, 사용한다는 응답수의 절반 정도로 멀티미디어의 활용이 비교적 활발하지 않

은 것으로 짐작할 수 있었다. 즉, 첫 설문 문항의 멀티미디어 활용 여부에서 사용한다는 응답에 90%가 넘는 비율을 보이지만, 이에 대한 활용 정도에서는 그다지 높은 비율을 차지하지 않고 있는 것으로 보아, 교사들의 멀티미디어 활용이 전반적으로 활발히 이루어지지 않는다는 결론을 내렸다. 반면, 매 수업마다 사용한다고 응답한 비율이 29.7%나 되어 극 양상을 보여, 매 수업마다 항상 사용한다는 점을 미루어 보았을 때 비교적 높은 비율이라 할 수 있겠다.

3.3.3 사용되는 멀티미디어 매체 종류

<표 5> 사용되는 멀티미디어 종류

3번	수업시간에 사용하는 멀티미디어는 어느 것인가요? (중복가능)						
종류	①카세트	②CD ROM	③파워 포인트	④비디오 (VTR)	⑤인터넷	⑥UCC	⑦플래쉬
응답 수	82	174	96	30	124	11	21
백분율(%)	23.4%	49.7%	27.4%	8.6%	35.4%	3.1%	6.0%

세 번째로 영어 수업 시 어느 멀티미디어를 사용하는지에 대한 종류에 대해 조사를 하였는데, 위의 표와 같이 CD-ROM 사용이 절반에 가까운 49.7%를 차지하는 것으로 이미 고정된 멀티미디어형 자료 활용이 가장 많았으며, 인터넷사용(35.4%)이나 파워포인트 사용(27.4%)도 비교적 높게 나타났다. 그러나 비디오(8.6%)와 UCC(3.1%), 플래쉬(6.0%)의 사용은 저조하게 나타나, 멀티미디어의 다양한 매체 활용이 낮은 것으로 보아 교사의 교재나 수업 연구에 대한 시간적 여유가 없는 것으로 추론 할 수 있었다. 그 밖에도 컴퓨터 활용 능력, 교수자의 수업 스타일 등에 따라 새로운 멀티미디어 매체를 사용하지 않는 것으로도 추정해 볼 수 있겠다. 본 설문 문항은

중복 응답이 가능하였다.

3.3.4 멀티미디어 영어 수업 선호도

학생들의 멀티미디어 활용 수업 선호도에 대해서는 도움이 된다고 응답한 수가 예상 의외로 183명인 52.3%에 그쳤으며, 나머지 47.7%는 도움이 되지 않는다고 응답하였다. 그러나 후에 다시 논할 선호하는 멀티미디어 종류의 설문 분석을 통해 나타나듯, 현재는 CD-ROM에만 그치는 멀티미디어 활용 수업이 대부분이며, 학생들의 선호하는 멀티미디어 매체 종류로 비디오, 인터넷, UCC 등의 비율이 비교적 높은 것으로 보아 현재 고정된 멀티미디어 형 자료 위주로 사용하는 멀티미디어 활용 수업에 대한 만족감이 적은 것으로 짐작되어, 도움이 되지 않는다는 응답 또한 많았다고 짐작할 수 있었다.

3.3.5 학생들의 멀티미디어 활용 수업 의견

멀티미디어 활용 수업에 대해 도움이 된다고 응답한 학생들은 그 찬성 의견으로 다양하게 제시하였다. 먼저 ‘흥미롭고 재미있다’가 가장 많은 답변으로 나타났고, 멀티미디어를 활용한 수업이 집중이 더 잘 되고 이해가 쉬워 효율적이라는 답변도 많았다. 또한 듣기만 하는 것보다 영상으로 보면 더 집중이 잘된다는 답변으로 시각적 효과를 더 원하는 경향을 알아볼 수 있었으며, 원어민 발음이나 좋은 자료를 접할 수 있는 기회 등의 답변을 통해서 언어학습에 있어서 질적인 효과 요구도 많았음을 알 수 있었다. 화면을 보며 필기할 수 있다는 답변과, 선생님이 편할 것 같다는 등의 답변 또한 찾아 볼 수 있었는데, 이는 교사뿐만 아니라 학생들의 수업이 효율적으로 이루어지길 원하는 것으로 짐작할 수 있었다. 결론적으로 멀티미디어를 활용

한 영어 수업에 있어서 흥미와 집중의 답변이 가장 많이 나와 전통적 방식의 교과서 위주의 수업보다 더 효율적이라는 긍정적 결론을 내릴 수 있었다.

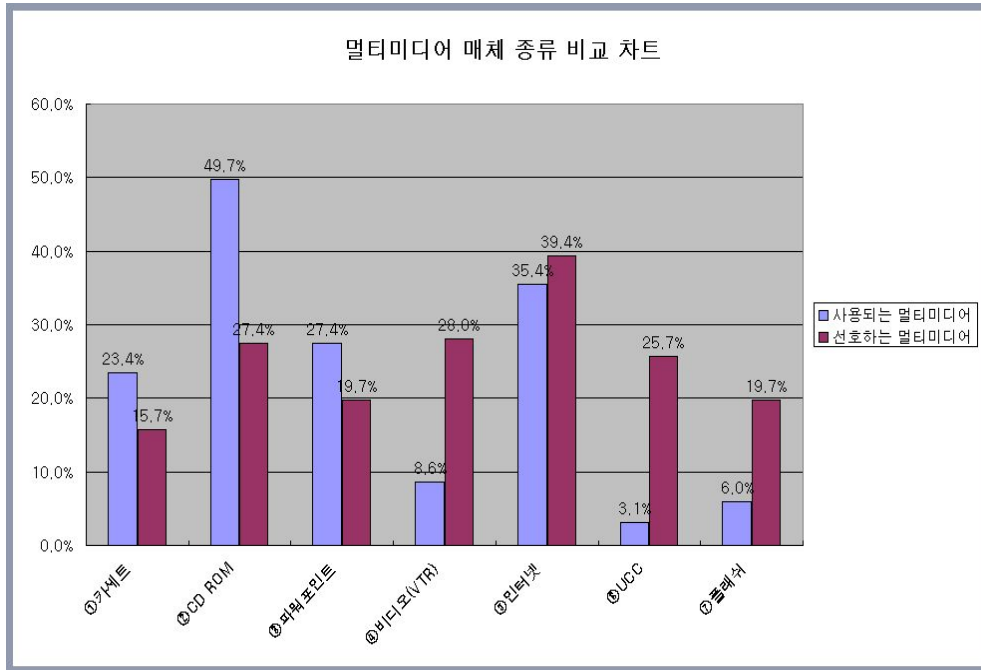
한편, 반대 의견으로는 여건상 조사하지 못하여, 박찬미(2008)의 설문 조사를 참고하여 멀티미디어 활용 수업에 대한 반대 의견 부분을 토대로 정리하였는데, 시설이 열악하다는 의견이 압도적으로 매우 많은 것으로 나타났다. 이 외에도 위치상 화면을 제대로 볼 수 없다는 이유와 좋지 않은 시력, 과도한 학급 인원 수 등을 꼽아 도움이 되지 않는다는 반대 의견도 제시하였다. 비록 다른 환경과 다른 대상의 학생을 상대로 조사된 설문을 토대로 참고 하였으나 일반적으로 현재 학교 현장에서의 멀티미디어 활용 수업에 대한 학생들의 반대 의견이 열악한 시설이나 과도한 학급 인원 수 등을 꼽는 것으로 보아 멀티미디어 교육에 대한 정부의 적극적인 지원이 적극 필요한 것으로 보인다. 더욱이 멀티미디어 활용 수업에 있어서 그 문제로 가장 많이 꼽은 이유 중 하나가 ‘열악한 교육 환경 때문’ 이라는 각 과목 교사들의 설문 조사 결과(박찬미, 2008)를 통해서도 시급히 이러한 문제가 해결되어야 할 것으로 생각된다. 그 밖에 멀티미디어 수업에 대해 도움은 되나, 컴퓨터를 사용하게 되므로 칠판수업의 부재로 인해 수업이 산만하게 되고, 너무 빨리 넘어가게 된다는 이유 등을 제기하였다. 이러한 문제점에 대해서는 칠판수업과 멀티미디어 수업의 적절한 안배 및 균형, 학습자의 이해도 및 관심사 파악 등 교사의 멀티미디어 활용 수업에 대한 연구와 노력이 필요할 것이다.

3.3.6 선호되는 멀티미디어 매체 종류

<표 6> 선호되는 멀티미디어 종류

5번	영어 시간에 멀티미디어를 사용할 시, 다음 중 어떤 것이 흥미롭고 영어공부에 도움이 되는 것 같습니다? (중복가능)						
종류	①카세트	②CD ROM	③파워 포인트	④비디오 (VTR)	⑤인터넷	⑥UCC	⑦플래쉬
응답 수	55	96	69	98	138	90	69
백분율(%)	15.7%	27.4%	19.7%	28.0%	39.4%	25.7%	19.7%

학생들이 선호하는 멀티미디어 매체 종류에 대한 설문 결과에서 인터넷은 39.4%로 가장 비율이 높았다. 다음으로 많이 차지한 비디오(28.0%) 또한 학생들의 선호하는 매체로 비교적 높은 비율을 나타냈으며, UCC도 25.7%로 높은 비율을 나타냈고, 앞서 현재 수업 시간에 사용되는 멀티미디어 매체 종류에서의 UCC(3.1%)와 두드러지게 큰 차이를 보이는 것으로 드러났다. 다음 차트는 3번 문항의 사용되는 멀티미디어 매체 종류와 5번 문항의 학생들이 선호하는 멀티미디어 매체 종류를 비교하여 막대그래프로 나타낸 것으로 UCC, 비디오, 플래쉬 등에 있어서 유의미한 차이를 확인할 수 있었다.



<그림 1> 사용되는 멀티미디어와 선호하는 멀티미디어 종류 비교 차트

먼저 가장 두드러지게 차이나는 UCC 그래프를 보면, 사용되는 정도(3.1%)에 비해 학생들의 원하는 정도(25.7%)가 훨씬 더 높은 것을 확인할 수 있다. 또한 현재 수업에서 드물게 사용되는 플래쉬 같은 경우도 19.7%으로 학생들이 선호하는 매체로 비교적 높게 나타났다.

한편 이 차트에서 또 다른 유의미한 차이를 나타내는 CD-ROM의 경우, 현재 사용하는 정도(49.7%)와 학생들이 원하는 정도(27.4%)에 있어서 차이가 크을 알 수 있다. 이는 앞서 이미 언급했듯, 앞으로의 수업에서 멀티미디어 사용 여부에 대한 설문 응답과 연관성이 있다고 판단되는데, 현재 이미 고정된 자료형인 CD-ROM 위주의 수업일 경우, 도움이 되지 않을 것이라 응답한 것으로 해석할 수 있다. 따라서 학생들은 참신하고 흥미로운 매체를 요구하는 것으로 결론 내릴 수 있겠다.

3.4 멀티미디어 활용 수업 실태조사에 관한 논의 및 의견

설문 조사를 통해 그 결과를 살펴보았듯, 계속해서 발전하고 변화하는 정보화 시대에 맞추어 학생들이 자주 접하는 컴퓨터의 빈번한 사용에 따라 영어 교육, 특히 교실 수업에서 멀티미디어의 활용이 요구되는 추세이다. 학생들이 컴퓨터와 인터넷에 대해 친숙해 지고 흥미를 가질수록, 교실 현장에서도 이에 맞추어 이들의 관심과 동기유발을 위해서도 적극 멀티미디어를 활용해야 할 것이다. 그러나 학생들의 특성과 관심사를 파악하고 적절한 교수안을 계획하여 이에 따른 멀티미디어 활용 수업 또한 요구되는 바이다. 가령, 흥미위주의 무분별하고 지나친 멀티미디어 매체만 사용하였을 경우, 수업 분위기 구성에 있어서 문제가 생길 수 있다는 것이다. 따라서 적절한 텍스트 수업 및 멀티미디어 활용 수업의 밸런스가 필요하며 교사의 사전 조사 및 철저한 계획도 필요하다. 이러한 점을 감안하여 멀티미디어 수업 자료를 준비할 경우, 기본 고정 자료형인 CD-ROM을 비롯하여 인터넷이나 UCC, 비디오, 플래쉬 등 적절한 멀티미디어의 다양한 매체를 요구하는 학생들의 의견에 따라 각 매체를 분산하여 제시하기 보다는 저작도구를 이용하여 하나의 단일 프로그램으로 통합하여 제작하여야 한다. 즉, 인터넷 자료 활용의 경우, 서버의 불안정성으로 인해 수업을 제대로 이루지 못한다는 단점이나, UCC나 플래쉬 등의 자료를 다운받아 사용할 경우 개별적인 프로그램을 한 곳에 모아 체계적으로 제시하는데 어려움이 발생할 수 있다는 단점이 발생할 수 있다. 그러나 저작도구를 도입하여 한 페이지 상에 여러 다양한 매체를 연동시켜 제작할 경우, 이러한 단점을 보완할 수 있으며 체계적인 구성으로 하나의 프로그램으로 구현할 수 있다. 따라서 다음 장에서는 하나의 페이지 형태로 모아 제시할 수 있는 저작도구를 사용하여 제작한 프로그램의 실제와 멀티미디어 활용수업에 대한 방안을 제시해 보고자 한다.

IV. 프로그램의 실제 및 활용

프로그램의 실제에 대해서는 2개 유형으로 나누어 제시하도록 한다. 먼저 첫 번째로 제시하는 프로그램의 경우는 본인이 직접 교육실습 기간 동안 정규 교과 과정에 따라 제작한 프로그램으로 직접 수업자료로도 사용하였던 것이므로 이를 토대로 그 활용 실재를 제시하고, 다음으로 본고에서 활용 방안을 위해 설계한 저작도구를 이용한 수업 모형을 토대로 제작한 프로그램의 실재를 제시하도록 하겠다. 이는 프로그램 I 과 달리 설문조사 결과를 반영하여 제작한 것이므로 프로그램의 실재를 구별하여 제시한 것이다. 따라서 첫 번째 교육실습 과정동안 사용하였던 프로그램명을 프로그램 I 로 하고, 두 번째 설계 모형을 토대로 제작한 프로그램명은 II 로 한다.

4.1 멀티미디어 저작도구-Flying Popcorn

멀티미디어를 활용한 영어 수업에 있어서 교사가 손쉽게 사용할 수 있는 멀티미디어 저작도구로는 과거에 유행했던 각테일부터 현재 국내에서 사용되는 포토뱅크, 패스 2000, 슈퍼매직, 플라잉팝콘(Flying Popcorn)등에 이르기까지 다양하며, 해외 제품으로는 디렉터, 플래시, 툴북, 오소웨어 등을 찾아 볼 수 있겠다. 이들 중 몇몇 저작도구는 앞서 그 종류에서 소개한 바 있고, 본고에서 소개하고자 하는 저작도구는 (주)파라시스에서 개발한 Flying Popcorn으로 앞서 언급한 5가지 저작 방식 중 페이지 방식과 웹 저작도구 부류에 속한다. 현재 7.0 버전이 가장 최근 버전으로 사용자가 저작하기 쉽도록 더욱 편리하게 업그레이드 되어 있는데, 이는 앞서 제시한 박종혁(2000)의 저작도구의 특성 및 장점에서 언급한 외에도, 교사가 변수만 변경하여 손쉽게 플래쉬 카드를 제작할 수 있는 기능과 음향조절이나 속도 조절 등의 조작이 쉬운 동영상 매체 기능을 자체 내에서 자료를 다운받을

수 있도록 지원해 주고 있어 그 활용 면에서 매우 유용하다. 특히 7.0버전 출시 이후로 원어민발음이 수록된 어휘사전을 활용할 수 있으므로 매우 유용한 저작도구로 판단되어 이를 사용하여 제작된 프로그램 구현 및 방안을 제시해 보도록 하겠다.

4.2 프로그램 I의 실제 및 활용

4.2.1 프로그램 제작을 위한 설계 및 내용

(1) 설계

설계를 위한 제작 배경에 대해 간략히 소개하자면, 먼저 멀티미디어 저작 도구 중 하나인 Flying Popcorn으로 제작한 프로그램을 사용하여 연구자 본인이 직접 교육실습기간 동안 영어 수업에 사용하였다. 따라서 이를 토대로 제작된 프로그램의 구현과 수업 내용에 대해 소개하고자 한다. 프로그램의 제작을 위해 토대가 된 수업 배경으로는 서울 소재 중학교의 한 중학교 1학년 학생들을 대상으로 하였으며, 수준별 교과 반으로 이루어지는 수업으로 A, B, C, D 중 중상위권에 해당하는 B반을 위주로 본 프로그램을 제작하여 영어 수업을 실시하였다. 따라서 본 교육실습 기간 동안 사용하였던 교과서와 학교 특성에 맞추어 프로그램을 만들었으므로 프로그램 또한 이를 토대로 하였음을 밝히는 바이다. 교과서는 (주)중앙교육진흥연구소의 중학교 정규 영어 교과서이며, 본 수업은 3과에 해당하는 'What Food Do You Like?' 라는 주제로 이루어진 내용이다. 차시는 크게 6차시로 나뉘어 2차시-4차시에 해당하는 수업을 프로그램으로 적용 및 제작하였다.

(2) 내용

프로그램 I 에 적용한 수업 구성 및 계획은 다음의 정규수업 지도안을 토대로 하였다.

<표 7> 프로그램에 적용된 수업 지도안

Time Allotment			
Period	Section	Teaching & Learning Activities	Teaching Aids
1	Listening Practice & Just Listen	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Listening practice ◆ Do you want some more ~? 	CD - Rom & Flying-Popcorn
2	Listen and Speak	<ul style="list-style-type: none"> ◆ May I have some ~? ◆ Sure./Certainly./Of course. ◆ Here you are./Here it is./Here you go. ◆ Pattern drills and simple quiz. 	CD - Rom & Flying-Popcorn
3	Read and Think	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Reading comprehension and quiz. ◆ Learning vocabularies 	CD - Rom & Flying-Popcorn
4	Comprehension	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Learning grammar ◆ Understanding culture 	CD - Rom & Flying-Popcorn
5	Write Right	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Writing activities and simple tests. 	CD - Rom & Flying-Popcorn
6	Review & On Your Own	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Review and Pattern drills 	Cd - Rom & Flying-Popcorn

프로그램 I 에서는 한 과(Lesson)에서 사용할 전체 수업내용을 하나의 웹 페이지 형식으로 만들어 각 섹션(section)으로 된 다른 페이지와 연결하

여 수업할 수 있도록 연동시켰다. 한 차시의 수업은 도입(Introduction), 전개(Development), 정리(Consolidation)의 3단계로 각 단계에서 필요로 하는 섹션으로 수업을 구성하였다. 프로그램의 각 섹션 구성은 <Introduction>, <4Fun!>, <What's New>, <Eureka!>, <Read & Think>, <Review>, <Check Again>, <Tip 4U>, <Break> 등의 9개로 나뉘어져 있고, 각 섹션과 연결된 다른 보충 자료를 웹 페이지, 혹은 Power Point(PPT) 프로그램 등으로 연동시켜 교수자의 수업 목표 및 의도에 따라 설계하였다.

4.2.2 각 차시 수업 내용

다음은 저작도구를 사용하여 제작한 프로그램을 활용한 수업 내용으로 실습 기간 동안 가졌던 수업을 토대로 2, 3, 4 차시 수업에 대하여 섹션명과 함께 그 내용을 간략히 제시하고, 이에 따른 프로그램을 다음 장의 섹션 설명에서 이미지와 더불어 자세히 제시하도록 한다.

(1) 2차시 수업내용

<표 8> 프로그램 I 을 사용한 2차시 내용

<1차시>	해당 섹션	수업 내용
Introduction	<Introduction> I <Introduction> II	- 본 레슨 수업 목표 알려주기 - 지난 차시 학습에 대한 복습
Development	<4 Fun!>	- 본 레슨에 대한 주제 관련 워밍업 단계
Consolidation	<Check Again>	- 본 차시에서 배운 내용 확인학습

(2) 3차시 수업내용

<표 9> 3차시 수업내용

<1차시>	해당 섹션	수업 내용
Introduction	<Review>	- 지난 차시 학습에 대한 복습문제
Development	<What's New>	- 새로운 어휘 및 중요 어휘 학습
Consolidation	<Read & Think>	- 본문 내용 독해 및 연습문제

(3) 4차시 수업내용

<표 10> 4차시 수업내용

<1차시>	해당 섹션	수업 내용
Introduction	<Introduction> I	- 본 차시 수업 목표 알려주기
Development	<Eureka> I <Eureka> II <Eureka> III <Tip 4 U>	- 영어 문법 규칙 찾아내기(평서문) - 문법 규칙 확인 및 적용 연습 - 부정문/의문문 문법 규칙 찾아내기 - 예외적인 문법 학습
Consolidation	<Eureka> IV <Break>	- 배운 문법 적용 및 연습문제 - Pop song 듣고 받아쓰기

4.3.3 프로그램 I 구현의 실제

플라잉팝콘 저작도구를 사용하여 제작한 프로그램에 대해 섹션별 레이아웃과 함께 수업 내용을 제시하고자 한다. 첫 화면을 제외하고 각 섹션은 첫 화면에서 링크된 제목을 클릭하면 해당 페이지로 이동하도록 되어 있다. 프로그램 I에 대한 아이콘 사용 설명은 <부록 2>에 별도로 첨부하였다.

(1) 메인 페이지 레이아웃

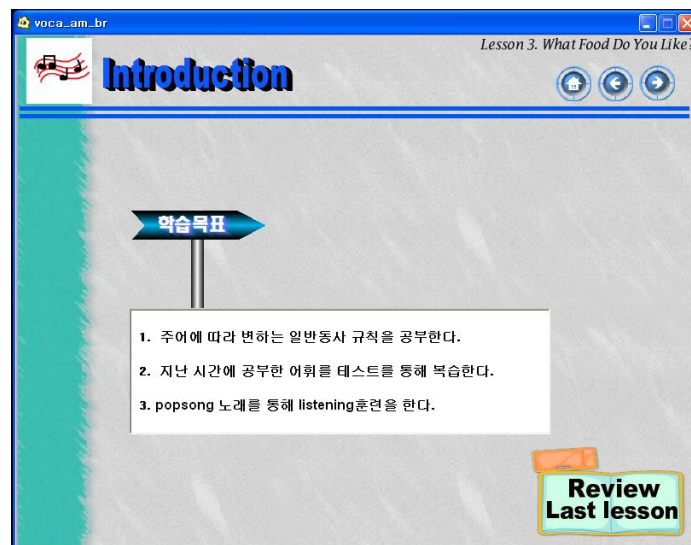


<그림 2> 프로그램 I 메인 페이지 레이아웃

각 섹션은 <그림 2>와 같이 첫 페이지인 메인 화면에 한꺼번에 구성되어 보여 진다. 따라서 각 섹션을 클릭하면 해당 페이지로 이동하게 되며, 모든 페이지가 한 프로그램으로 되어 있어 인터넷상의 웹 페이지와 유사하게 실행된다.

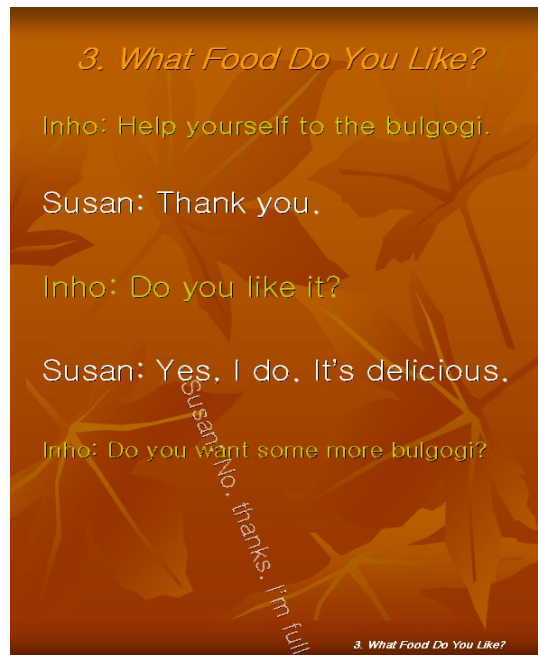
(2) 프로그램의 각 섹션 별 실제

① Introduction 섹션



<그림 3> 프로그램 I Introduction 레이아웃

2차시 수업의 도입(Introduction)단계에서 사용하였던 화면으로 학생들이 본 레슨의 전체 학습목표나 각 차시의 학습목표를 인식하는데 도움을 준다. 본 화면은 마지막 차시에서 사용하였던 학습목표이다. 이 같은 페이지에서 교사의 목적과 필요에 따라 다르게 구현할 수 있다. 또한 지난 시간에 학습하였던 내용에 대해 복습하기 위해 파워포인트로 링크시켜 위 그림의 우측 하단의 'Review Last Lesson'을 클릭하면, 다음과 같은 파워포인트 화면으로 연결되어 복습용 자료로 사용할 수 있다.



<그림 4> Review Last Lesson 의 레이아웃

앞의 <그림 3>의 우측 하단의 아이콘을 클릭하게 되면 <그림 4>의 화면이 뜨고, 이는 지난 차시에 학습한 대화문을 복습하는데 사용한 자료로 파워포인트 애니메이션 효과를 이용하여 만들었다. 음향과 시각적 효과 사용으로 인해 학생들의 집중력과 참여도가 높았다.

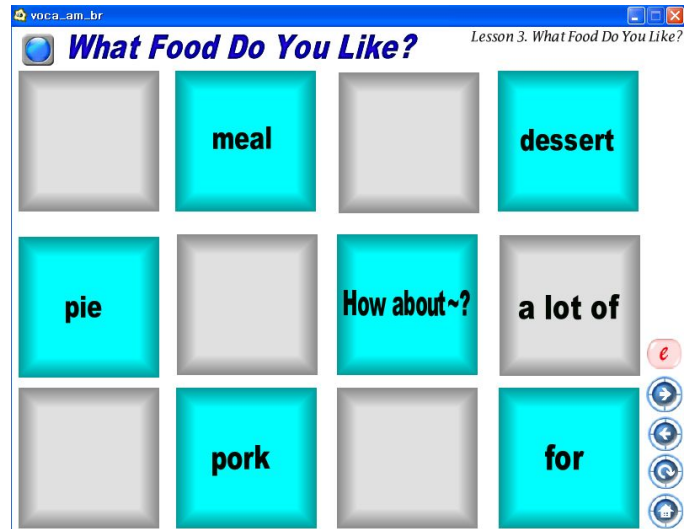
② 4Fun! 섹션



<그림 5> 4Fun! 레이아웃

<그림 5>의 <4 Fun> 섹션에서는 학생들과 친근한 자료를 도입한 것으로 교사 자신의 사진이나 자료를 직접 활용하여 위밍업 단계로 사용하였다. 우측 하단의 포토 동영상은 ‘매직윈(movie maker)’이라는 프로그램으로 손쉽게 제작할 수 있어, 본 레슨의 주제와 맞는 음식 관련 사진을 교사가 직접 찍은 사진을 토대로 동영상으로 제작하여 제시하였다. 실제적(authentic) 자료를 활용하였기 때문에 학생들의 흥미와 관심이 매우 높았다. 본 레슨에서 학습하고자 하는 토픽과 관련된 자료를 활용하여 다양한 음식 문화 및 전체 주제 파악을 위해 설계하였다.

③ What's New 섹션



<그림 6> What's New I 레이아웃

교과서를 토대로 주요한 어휘나 표현 등을 한 페이지에 담아 각 단어를 링크시켜 다음 페이지에 나타나도록 하였다. 교과서 이외에도 주제와 관련된 주요 어휘나 표현들을 제시할 수 있다. 현재 본 저작도구의 회사에서는 플라잉팝콘 저작도구 내에 원어민 발음이 실린 사전을 한 기능으로 추가시켰으며, 업데이트 중에 있다. 따라서 향후 이러한 매체를 이용할 시 영어 어휘 수업으로 더 유용하게 사용될 수 있을 것이라 기대된다. 또한 각 어휘 박스에 대해 미리 제시하지 않고, 학생들이 직접 선택할 시 제시해 주도록 하는 방법으로 진행하여 참여도가 높은 효과를 얻을 수 있었다. 각각의 어휘 박스를 클릭하게 되면 다음과 같은 화면이 나타난다.



<그림 7> What's New II 레이아웃

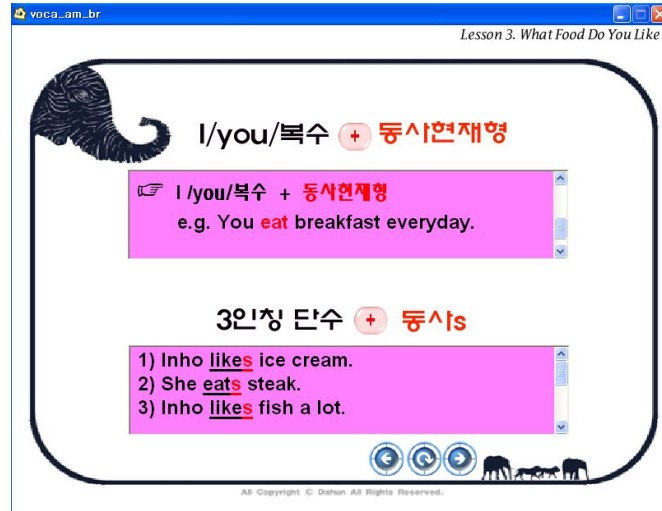
<그림 7>과 같이 'for' 라는 단어에 대한 여러 표현 및 의미가 나타나 교사의 판서 없이 미리 준비된 자료로 필기시간을 줄일 수 있다는 장점이 있는 반면, 칠판수업이 부재할 경우, 컴퓨터만을 의존한 수업이 되어 수업 분위기가 산만해 질 수 있으므로 이 외에도 적절한 판서를 사용한다거나, 본 화면의 좌측 상단 쪽의 별 모양의 아이콘을 클릭하여 필기하는 동안 음악이 나오도록 주위를 집중시키는 음향 효과를 넣는 방법도 있다. 때때로 교사의 육성을 직접 녹음하여 주목 용도로 사용하는 방법도 효과적이다.

④ Eureka! 섹션



<그림 8> Eureka! I 레이아웃

Eureka! 섹션에서는 ‘Eureka!(알았다)’ 라는 말 그대로 학생들 스스로가 문법 규칙을 발견할 수 있도록 구성된 것으로 수준별 수업으로 진행되는 커리큘럼에 따라 중상위권에 포함되는 학생들의 특성과 레벨을 참고하여 구성한 것이다. <그림 8>과 같이 화면에 제시되는 문장들의 특성을 살펴보고 두 박스 안의 문장에 대해 다른 점과 같은 점 등을 파악하여 그 규칙을 찾아낼 수 있도록 유도하였다. 비교적 성적이 우수한 집단이므로 정확한 문법적인 규칙을 발견하진 못했으나, 규칙적이거나 다른 점을 잘 찾아내어 문법 설명을 비교적 쉽게 이해하였다. <그림 8>의 화면에서 문법 규칙을 확인하기 위해서는 노란색 말풍선의 물음표를 클릭하면 다음과 같은 화면으로 이동하여 그 문법 규칙을 확인할 수 있게 된다.



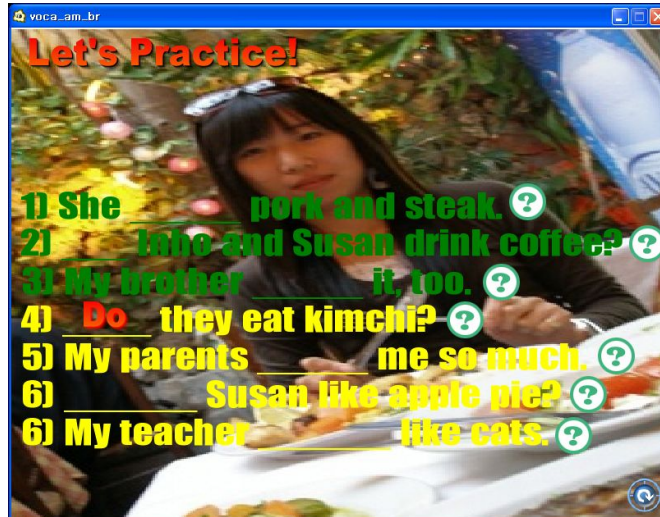
<그림 9> Eureka! II 레이아웃

학생 본인들이 찾아낸 특성들을 확인하고 정확한 문법 규칙이 어떻게 적용 되는지 확인 할 수 있는 화면이다. 암기식 위주의 수업이 아닌 이러한 문법규칙이 어떻게 도출되는지 귀납적인 과정으로 설명해 줄 수 있는 자료로 효과적인 문법 수업이 될 수 있다.



<그림 10> Eureka! III 레이아웃

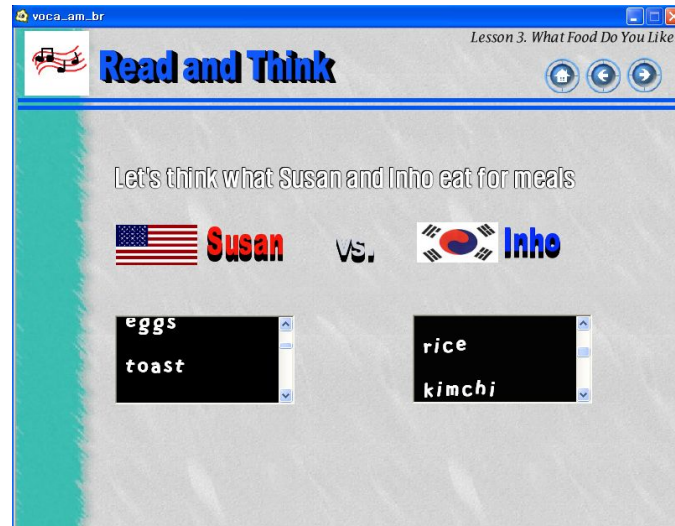
다음으로 <그림 10>에서는 일반 평서문 이외에도 다른 문법 규칙에 대해 알아보는 것으로, 의문문이 되는 과정이나 부정문이 되는 과정을 문법으로 규칙화 하여 설명하기 보다는 그 비슷한 규칙을 스스로 찾아내게 하여 학습하도록 유도하였다. 부정문 편, 의문문 편을 클릭 시, 파워포인트로 정리된 화면으로 수업할 수 있도록 나타난다. 이 파워포인트 화면은 생략하도록 한다. <Eureka!> 섹션의 마지막 단계로 학생들이 배우고 찾아낸 문법을 토대로 연습해 볼 수 있도록, 또한 다시 한번 그 차이를 인식할 수 있도록 다음과 같이 공통으로 빈칸을 만들어 채워 넣을 수 있는 문제를 만들어 적용시켰다.



<그림11> Eureka! IV-복습용 레이아웃

학생들은 문제의 답이 주어지지 않은 상태에서 학생들과 함께 빈칸을 채워 읽어보도록 하고, 교사가 물음표에 마우스를 데면 정답이 보여 그 답을 확인할 수 있도록 하였다. 이러한 유형의 연습 문제는 교사가 목표어인 영어로 묻는 질문에 대답할 수 있도록 하는 난이도 높은 연습문제의 워밍업 단계로서 사용하였고, 이는 학생들의 동기를 자극하고, 흥미를 불러일으켜 다음 수업활동의 영어로 묻고 답하기의 의사소통 활동에서 발화 실수(error)를 하여도 비교적 불안감이나 수치심을 느끼지 않고 원활히 대답하는데 많은 도움을 주기도 한다. 역시 교사 자신의 사진자료를 활용하여 친근감 있는 수업을 의도하여, 발화 시 부정적인 정의적 요소를 제거하고자 하였다.

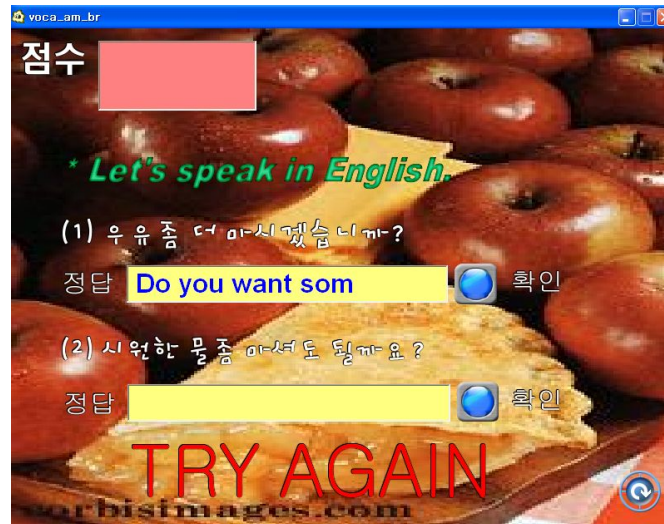
⑤ Read & Think 섹션



<그림 12> Read & Think 레이아웃

<그림 12>는 3차시 수업자료로 사용되었으며, 교과서 본문의 내용에 대한 독해력을 측정하고 향상시키기 위해 사용되었다. 학생들은 교과서 본문의 내용을 읽고 미리 나누어준 프린트물에 Susan과 Inho의 식사에 대해 열거하도록 하였고, <그림 12>와 같이 화면을 통해 확인할 수 있도록 하였다. 특별히 단순히 Susan과 Inho로 구별하여 나누는 것이 아닌, 국기 등의 그림 자료를 첨부하고, 미국과 우리나라의 식사 문화 외의 외국 문화도 습득할 수 있도록 의도하여 제작하였다.

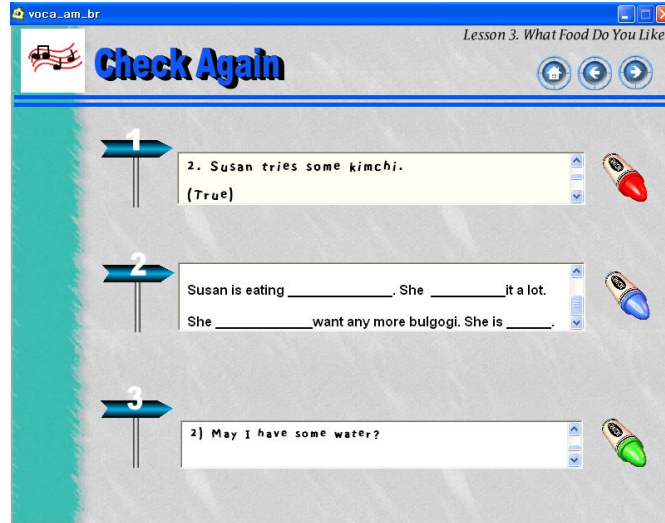
⑥ Review 섹션



<그림 13> Review 레이아웃

<그림 13>은 3차시 수업에서 워밍업 단계로 지난 차시에서 학습한 대화문을 토대로 우리말을 영어로 바꾸어 말하는 연습용으로 첨가하였다. 정확히 배운 문장을 답으로 발화하면 'Good Job'이라는 표시와 함께 덩동덩 소리가 들리며 점수가 쌓인다. 간단한 두 문제로 연습 후, 다양한 표현으로 영어로 묻고 답하기 활동을 하여 자연스러운 발화를 유도하기 위한 멀티미디어 자료로 사용되어 효과가 높았다. 시각적 효과와 음향 효과로 인해 학생들은 흥미를 가지고 집중하였고, 이러한 상태에서 전체 학생 혹은, 각 학생과 영어로 질의 및 응답하는 것으로 영어로 묻고 말하기 활동수업을 진행할 수 있었다. 역시 멀티미디어를 매개로 하여 학생들의 참여도가 높았으며 발화 실수에 대한 불안감이나 두려움이 비교적 낮아 비교적 자유로운 의사소통 수업으로 이어졌다.

⑦ Check Again 섹션



<그림 14> Check Again 레이아웃

<Check Again> 섹션은 2차시 수업자료로 사용되었으며, <그림 14>와 같이 3개의 Text Box를 활용하여 정리(Consolidation)단계에서 사용되었다. 학생들은 개별적으로 혹은 전체 모두가 이에 대해 대답하도록 하였다. 이 화면에 제시된 모든 문제는 교과서에서 제시된 문제로, 텍스트로만 학습할 시 지루할 수 있는 단점을 감안하여 멀티미디어 프로그램으로 제작하여, 높은 참여도가 나타나는 등 그 효과가 컸으며, 다시한번 교과서 문제를 풀도록 하여 복습효과도 의도하였다.

⑧ Tip 4U 섹션

The screenshot shows a software window titled 'voca...am.br' with a lesson title 'Lesson 3. What Food Do You Like?'. A 'Tip 4U' icon is in the top left. A table lists taste words in Korean and English:

단맛	sweet	짭짭	salty
신맛	sour	쓴맛	bitter
매운 맛	hot	자극성 있는 맛	spicy
기름기	greasy	맛없는	tasteless
맛없는(느끼한)		담백한	bland
싱거운	*flat		

Below the table, it says: * It tastes flat. 음식이 싱겁다.

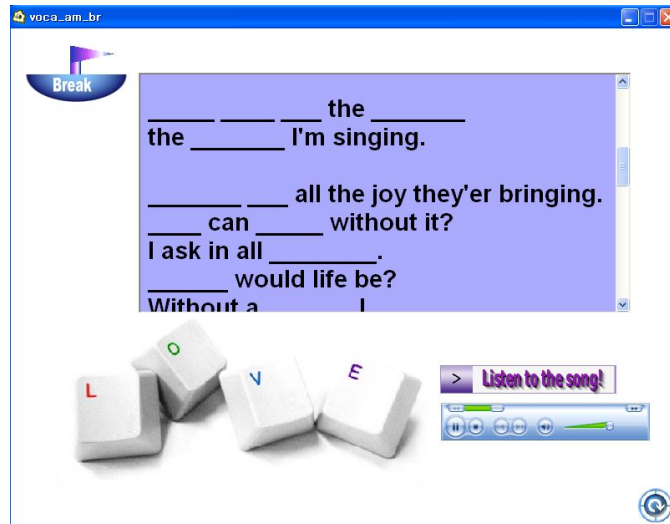
Then, a rule is given: <주어가 3인칭 단수일때 동사의 현재형 만들기>

1. 보통은 s 를 붙인다.	likes, eats, writes ...
2. 일반동사가 s, x, ch, sh, o 로 끝나는 경우 + es 를 붙인다.	goes, catches
3. '지움+y'로 끝나는 경우에는 y 를 i 로 고치고 es	study => stud i es => studies fly => fl i es => flies

<그림 15> Tip 4U 레이아웃

수업에서 모두 다루지 못하는 예외적 문법 규칙이나 교과서에 제시되지 않는 중요 어휘에 대해 유인물로 미리 준비하고, 이를 프로그램의 화면상으로 제시하여 설명하였다. 불필요한 필기시간을 줄이고, 더 다양한 어휘 학습을 위해 프로그램으로 구성하였다. 또한 더 부족한 설명이나 직접 적용하는 단계에서 칠판수업을 적절히 사용하여 제시할 수 있다.

⑨ Break 섹션



<그림 16> Break 레이아웃

마지막 섹션인 Break에서는 특별히 교과서와 관련된 것은 아니나 학생들의 수준에 맞는 적절한 Pop Song을 선정하여 흥미로우면서도 듣기능력을 향상시킨다는 목적 하에 제작하였다. 가능하다면 교과 토픽과 관련한 노래나 듣기 자료 등을 첨부하여 제시한다면 더 효과적이라 예상된다. 교육실습 마지막 수업이었던 4차시 정리단계 이후 실시하였는데 학생들의 수준에 맞는 부분만 발췌하여 편집하였다. 비교적 많은 학생들이 받아쓰기(Dictation) 정답을 맞혔고, 매우 집중하여 노래를 들으며 활동하였으므로 듣기 향상에 도움이 되었다고 판단된다. 또한 쉬는 시간을 이용하여 학생들이 교실을 오갈 때, 전 곡 노래를 들려주어 자연스러운 입력제공의 기회를 높였다.

4.3 프로그램 II의 실제 및 활용

앞서 제시한 저작도구를 활용한 수업 모형을 토대로 그 실제 및 활용에 대해 제시하고자 한다. 이는 한 차시 수업을 토대로 설계 및 내용, 수업내용, 프로그램 구현의 실제에 대해 다루었다.

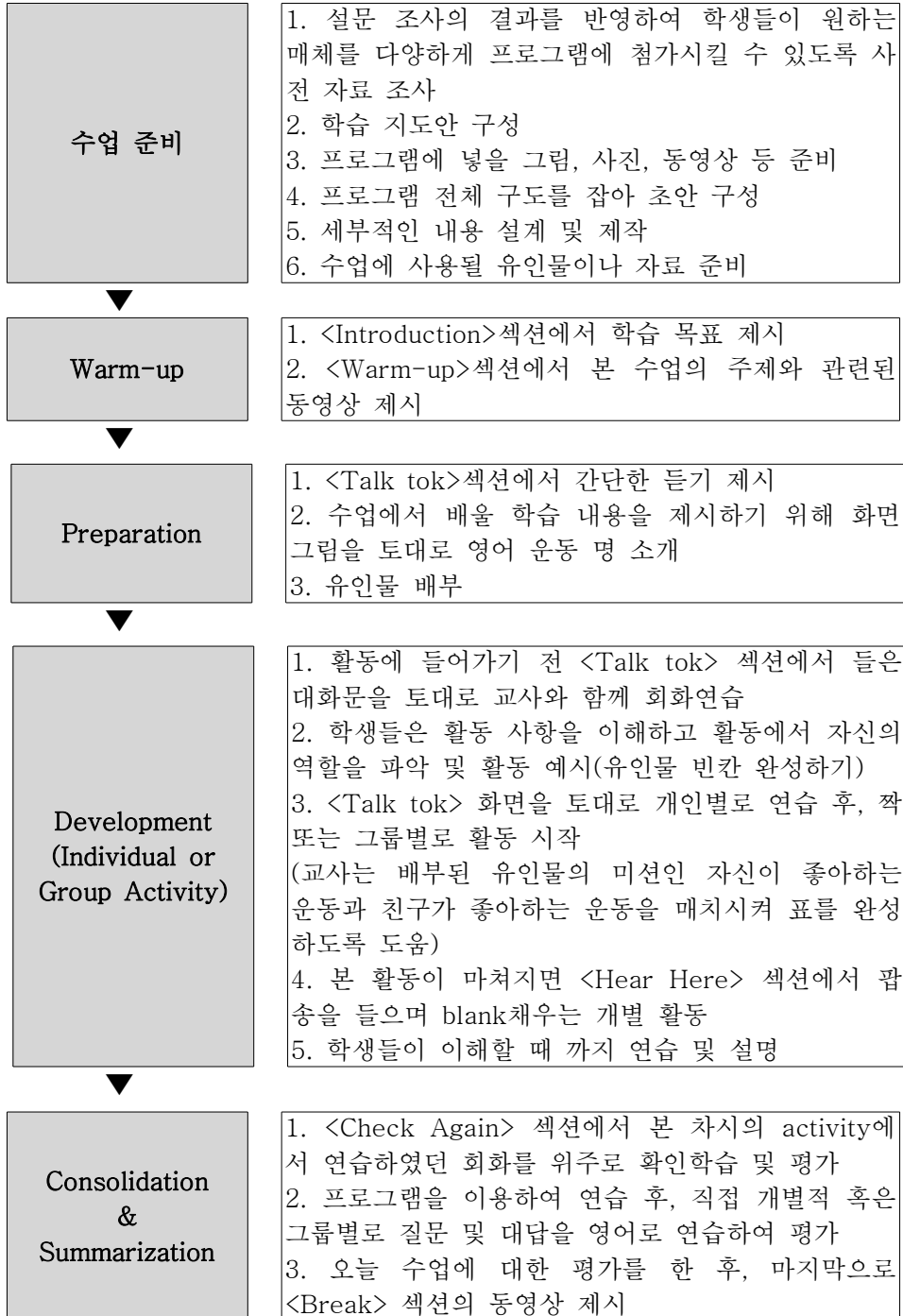
4.3.1 설계 내용

본 프로그램의 수업 배경은 중학교 1학년 상위권 수준을 기준으로 삼아 제작하였으며, 교과서는 (주)천재교육으로 중학교 정규 영어 교과서이다. 본 수업은 3과에 해당하는 ‘*Do You Like Sports?*’로 운동에 관련된 주제이다. 한 차시 수업의 모형으로 프로그램을 제작하였으며, 본 프로그램에 구성된 섹션으로는 <Introduction>, <Warm-up>, <Talk tok>, <Check Again>, <Hear here!>, <Break>의 6개이다.

4.3.2 수업 내용

프로그램 II의 수업 내용은 다음과 같이 저작도구를 활용한 수업 모형을 토대로 설계하였다.

<표 11> 저작도구를 활용한 수업 모형의 실제



4.3.3 프로그램 II 구현의 실제

프로그램 II에 대해 섹션별로 그 구현의 실제를 이미지와 더불어 다음과 같이 제시하였다.

(1) 메인 페이지 레이아웃



<그림 17> 프로그램 II 메인 페이지 레이아웃

<그림 17>은 프로그램 II의 메인 화면으로 <Introduction> 섹션을 비롯하여 총 6개의 섹션으로 구성되어 있다. 각 섹션을 클릭하면 연계된 해당 페이지로 이동하도록 되어 있으며, 교과서의 3과 주제인 *Do You Like Sports?* 에 관련된 내용으로 전개된다. 우측 하단의 오디오 플레이어를 클릭하면 본 차시에서 하게 될 듣기연습을 위한 팝송 원곡을 들을 수 있다. 학생들의 쉬는 시간을 이용하여 수업 전에 미리 이를 들려주어 듣기연습에 앞서 음악과 친숙해지도록 한다.

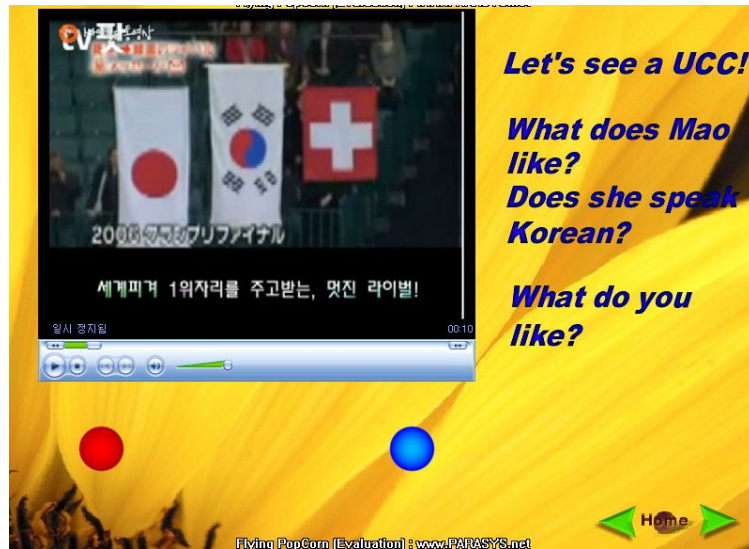
(2) <Introduction> 섹션



<그림 18> 프로그램 II Introduction 레이아웃

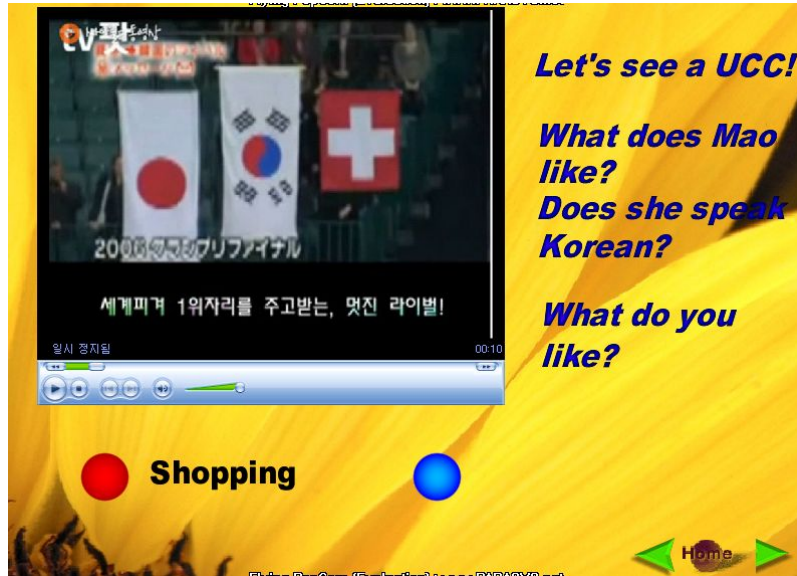
<Introduction> 섹션을 클릭하면 <그림 18>과 같은 화면이 나오며, 본 차시의 학습목표에 대해 제시할 수 있다. <그림 18>은 영국의 런던을 배경으로 한 사진으로 영어권 국가에 대한 문화 이해를 돕고자 배경 화면으로 사진을 제시하였다. 학습목표를 인식함과 동시에 영어권 국가인 영국이라는 나라에 대해 인지할 수 있도록 설계하였다.

(3) <Warm-up> 섹션



<그림 19> Warm-up 레이아웃 I

<Warm-up> 섹션에서는 전체 3과 레슨에서 배우게 될 주제와 연관되며, 학습하게 될 언어 형식에 대해 인식할 수 있도록 설계하였으며, 학생들에게 큰 인기를 얻고 있는 UCC 동영상을 넣어 흥미와 동기부여를 유도할 수 있다. 특히 본 UCC 동영상은 학생들에게 영어의 필요성에 대한 인식을 심어주기 위하여 선정하였으며, 시청 후 간단한 질문으로 학생들이 영어로 대답할 수 있도록 한다. 다음의 <그림 20>에서와 같이 UCC 동영상에 관한 질문에 대한 응답을 제시하여 확인할 수 있도록 돕는다.



<그림 20> Warm-up 레이아웃 II

<그림 20>과 같이 붉은 색과 푸른색의 원에 마우스를 떤면 그 답이 보이고, 학생들은 본 UCC 동영상을 시청한 후, 자연스럽게 영어로 대답할 수 있도록 참여도를 유도할 수 있다. 다음 단계인 개별 및 그룹 활동(activity) 단계에서 할 운동 경기 종목에 대한 학습과 좋아하는 운동 묻고 대답하기 등 자연스럽게 활동수업(activity)으로 연결되는 워밍업 단계가 된다.

(4) <Talk tok> 섹션



<그림 21> Talk tok 레이아웃 I

<그림 21>은 (주)천재교육 자습서에서 발췌한 그림으로 교과서와 연관된 주제이다. 운동 경기 종목과 좋아하는 운동 및 싫어하는 운동에 대해 묻고 답하기 활동으로 먼저 우측 하단의 미디어 플레이어를 실행시켜 간단한 듣기연습을 한 후, 그 정답을 확인하며 자연스럽게 운동 경기 종목에 대해 이해하고 학습할 수 있다. 아래와 같이 좌측 상단의 물음표에 마우스를 데면 <그림 22>와 같이 붉은색 원이 해당 종목에 표시되어 정답을 확인할 수 있다.



<그림 22> Talk tok 레이아웃 II

다음은 본 주제와 관련된 듣기의 스크립트 내용으로 자습서의 CD에서 발췌하여 녹음한 자료이다.

A: Do you like sports?

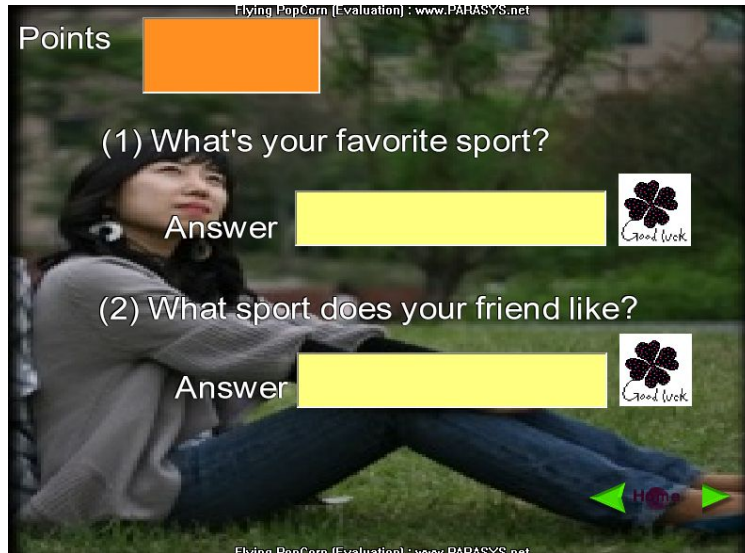
B: Yes, I do. I play soccer every morning.

A: How about baseball?

B: I like it, too. I often play it with my friends.

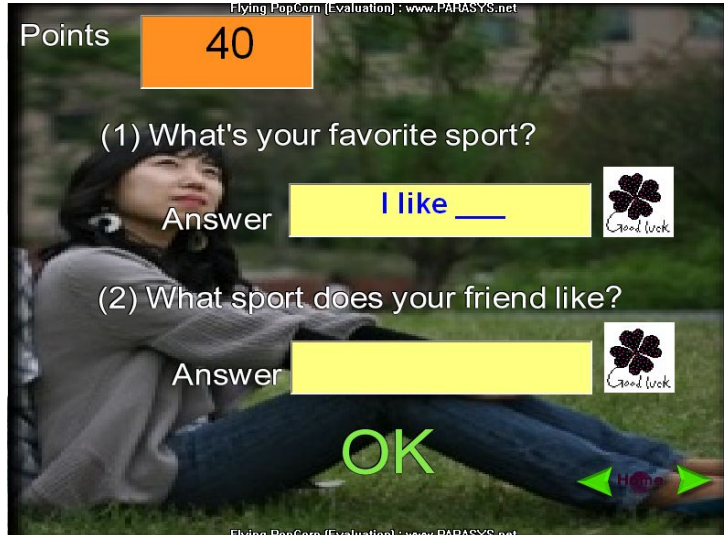
위와 같은 짧은 대화문을 들려준 후, 이를 토대로 연습할 수 있도록 본 화면을 보며 교사와 학생이 영어로 묻고 답하는 연습을 한다. 필요에 따라 교사는 참여도를 높이기 위해 개별적으로 물을 수 있다. 이 외에도 'What's your favorite sport?'나 'Do you like swimming?'을 이용하여 친구들에게 영어로 묻고 답하는 활동을 위해 유인물을 완성시키는 미션 설명과 함께 짝 활동 및 그룹 활동을 시작한다. 교사는 자연스럽게 활발한 활동이 되도록 부족하거나 더딘 그룹을 찾아 도움을 준다.

(5) <Check Again> 섹션



<그림 23> Check Again I 레이아웃

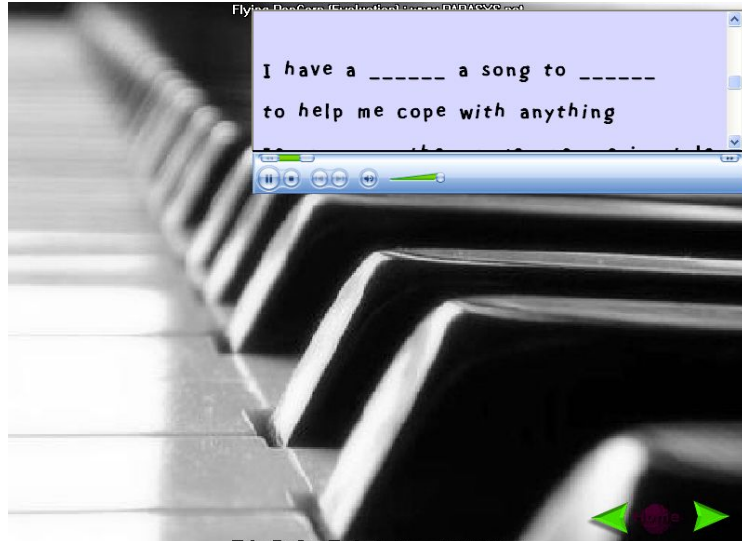
<Check Again> 섹션에서는 학생들과 친숙한 교사 자신의 사진을 배경화면으로 넣었다. 이처럼 교사나 학생들과 관련된 실제적인 자료를 활용하여 배경화면 등으로 사용할 수 있는데 이는 앞서 언급한 학생들의 정의적 요소를 낮춰 주기 위한 것으로, 특히 민감한 학생들의 평가 단계에서 효과적으로 작용할 것으로 기대하여 적용한 것이다. 먼저 본 섹션에서는 간단한 2문항으로 이루어진 문제에 대해 답할 수 있도록 교사가 개별적으로 몇몇 학생들에게 질문으로 유도하여 영어로 대답할 수 있도록 한다. 정의적 요인으로 대답을 머뭇거리는 학생을 위해 다음의 <그림 24>와 같이 답을 적어주고 연습할 수 있도록 도울 수 있다.



<그림 24> Check Again II 레이아웃

교사가 컴퓨터상에서 정답을 <그림 24>와 같이 적고 클로버 버튼을 클릭 하면 ‘딩동댕’ 소리와 함께 Points창에 점수가 쌓이며, 중앙 하단과 같이 ‘OK’ 표시가 뜬다. 이를 여러 번 이용하여 최대한 학생들의 정의적 요인을 완화시켜, 자연스럽게 활발한 학습 분위기를 조성하도록 한다. 정리 단계의 차원에서 교사는 활동 단계에서 조사하였던 유인물을 토대로 확인 차 오늘 배운 표현에 대해 묻고 대답해 볼 수 있도록 영어 질문으로 답을 유도한다.

(6) <Hear Here!> 섹션



<그림 25> Hear Here! 레이아웃

<Hear Here!> 섹션은 3과에서 학습하게 될 like~, We play ~ 등의 동사 표현에 대해 미리 익히게 한다는 의도에서 듣기 연습 및 동사의 쓰임을 살펴보기 위해, 팝송을 들으며 빈칸 채우기 활동으로 설계하였다. 따라서 학생들은 본 차시에서 듣기 연습 뿐 아니라 동사 표현에 대해 선수학습을 하게 된다. 어려운 어휘나 표현은 교사가 설명해 주며, 학생들이 빈칸을 채울 수 있도록 반복하여 들려준다.

(7) <Break> 섹션



<그림 26> Break 레이아웃

마지막 <Break> 섹션에서는 쉬어가는 페이지로 학생들의 관심과 흥미거리를 파악하여 이를 반영한 동영상이나 UCC 혹은 음악 등을 제시하도록 한다. 특별히 본 차시에서는 현재 큰 인기를 누리고 있는 피겨 스케이팅 선수의 실제 경기 모습을 동영상으로 넣었으며, 자막 없이 영어 해설로 되어 있어 입력의 기회를 높이고자 하였다.

V. 결론 및 제언

현 시대는 컴퓨터의 사용과 정보화가 급속도로 확산되고, 이에 따라 영어 교육에 있어서 멀티미디어의 활용 또한 꾸준히 연구되고 발전되어 왔다. 단순히 음향만으로는 만족될 수 없는 현 시대의 영어 교육도 이에 맞서 고도의 기술 및 성능을 가진 컴퓨터를 활용하여 끊임없이 다양하게 연구되고 발전되고 있다. 정규 교과서의 부록인 고정 멀티미디어 자료인 CD-ROM만 보더라도 과거의 카세트 테이프와는 차원을 달리하여 다양한 동영상, 이미지 등을 적용시켜 오늘날 학교 현장에서 바쁜 교사들이 사용할 수 있도록 전문적으로 제작되어 교과서와 함께 수록되는 추세이다.

한 조사에 의하면 학습과 관련하여 스스로 해본 것에 대한 기억 정도는 90%이며, 소리 내어 읽은 것은 70%, 보고 들은 것은 50%, 본 것은 30%, 들은 것은 20%, 단순히 읽는 것은 10% 라고 한다(정원교·문양균, 2003). 이러한 점에서 멀티미디어를 활용한 영어 교수-학습은 단순히 그림, 문자뿐만 아니라 소리, 동영상 등의 다양한 단일 매체를 복합적으로 제시하여야 더욱 효과적이라 할 수 있겠다. 또한 멀티미디어를 활용할 경우, 실 상황을 그대로 재현해 낼 수는 없으나, 가장 유사한 학습 환경을 조성해 줄 수 있다는 점에서 매우 중요한 교구 매체라 할 수 있겠다. 따라서 학습자들은 이러한 멀티미디어 활용 교수-학습을 통해 실제 경험하지 못하는 영어권 국가의 언어나 문화를 간접적으로 습득하고, 이를 받아들이고 이해하는데 큰 도움이 되리라 기대하는 바이다. 본 연구에서는 멀티미디어 저작도구를 도입하여 이를 활용한 교수 학습 자료와 수업에 대한 방안을 제시하고자 설문 조사를 실시하여 멀티미디어 활용 수업의 실태를 알아보고 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다.

첫째, 현재 서울 소재 중학교에서 멀티미디어를 활용한 수업은 90.3%로 대부분 이루어지고 있으나, 이미 만들어진 고정형 멀티미디어 자료인 CD-ROM을 토대로 수업이 이루어지고 있거나, 다양한 매체의 활용이 저조

한 것으로 보아 여전히 부실한 멀티미디어 활용 수업의 실태를 파악할 수 있었다.

둘째, 현 멀티미디어 활용 수업에서 주로 사용되는 매체의 종류는 CD-ROM(49.7%), 인터넷(35.4%), 파워포인트(27.4%), 카세트(23.4%), 비디오(8.6%), UCC(3.1%), 플래쉬(6.0%) 순으로 나타났는데, 여전히 화면으로 제시되지 않고 음향 효과만 가능한 카세트사용이 무려 23.4%로 많이 사용되는 것으로 나타났고, 고정형 자료인 CD-ROM의 사용도 높은 비율로 나타나 멀티미디어 수업 자료의 질 연구 및 개선이 필요한 바이다. 또한 인터넷 활용은 35.4%로 비교적 높았으나, UCC, 플래쉬, 비디오 형의 다양한 자료 사용은 낮은 비율을 보여, 교육용 인터넷 웹사이트를 활용 하는 정도에 그친 것으로 예상하여 결론을 내렸다.

셋째, 학생들의 멀티미디어 활용 수업에 대한 선호도 및 인식 조사를 하였는데, 도움이 된다는 긍정적 대답을 한 응답수는 52.3%로 과반수가 넘었다. 반면, 도움이 되지 않는다고 응답한 나머지 응답자 수가 47.7%로 비교적 높은 비율을 나타내고 있는데, 이는 교사의 멀티미디어 매체 종류 활용에 있어서, 카세트나 CD-ROM 등의 고정형 매체나 교육용 웹사이트 등의 활용이 대부분이므로 참신하며 다양한 매체의 활용을 원하는 것으로 파악할 수 있었고, 열악한 학교 기자재 시설 및 과다한 학급 인원수로 인해 수업에 도움이 되지 않는다는 의견을 통해서도 도움이 되지 않는다는 반대 응답의 원인으로 꼽을 수 있었다.

넷째, 학생들의 멀티미디어 활용 수업 선호도에서 멀티미디어 활용 수업의 장점에 대한 의견을 많이 제시하였는데, 흥미롭고 재미있다는 응답이 가장 많았고, 집중력과 이해가 쉽다는 답변도 많았다. 원어민 발음, 좋은 자료 등의 답변도 비교적 많아 효과적인 멀티미디어 활용 수업을 기대하고 있는 것으로 파악할 수 있었다.

마지막으로, 학생들이 선호하는 멀티미디어 매체 종류에 대해서는 인터넷 사용(39.4%)이 가장 높았으며, 그 뒤로는 비디오(28.0%), CD-ROM(27.4%), UCC(25.7%) 순으로 높은 비율을 차지했으며, 파워포인트, 플래쉬 사용은

동일하게 19.7%로 같아 다음 순을 차지하였다. 이는 현재 사용되는 멀티미디어 매체 종류와 비교하였을 경우 CD-ROM 같은 경우 49.7%에서 27.4%로 비율이 낮게 선호되어 앞으로 교실 수업에서 멀티미디어 활용 시 필요에 따라 적절히 사용하는 것이 효과적일 것이라 판단되며, 비디오나 UCC, 플래쉬 등이 실제 사용되는 비율보다 선호되는 비율이 두드러지게 높았으므로 이들 매체의 활용도 적극 권장되는 바이다.

본 연구의 설문 조사에서도 나타났듯, 이미 현 정보화 시대의 동향에 따라 인터넷과 컴퓨터에 익숙해져 있는 학생들의 요구에 부합하여 교실 현장에서도 이들에게 동기와 자극을 줄 수 있는 적절한 멀티미디어의 활용이 요구되는 바이다. 현재 시중에는 게임을 이용한 영어 학습 등의 다양한 콘텐츠가 무수히 많다. 화상이나 전화를 통해 영어 말하기 수업도 실시하는 영어 전문 교육 웹사이트도 붐이 되고 있다. 이러한 시점에서 상업적인 전략으로 사교육을 조장하고 있는 콘텐츠의 무분별한 사용을 막기 위해서라도 학생들의 요구에 따라 다양한 멀티미디어 활용이 교실 영어 수업에 필요할 것이다. 그러나 지나친 멀티미디어 및 컴퓨터의 사용으로 학생들의 흥미만을 강조한 교수-학습 보다는 교사의 적절한 통제와 수업전략으로 인한 멀티미디어 활용 수업이 요구되어, 이에 대한 한 방안으로 저작도구를 도입한 멀티미디어 활용 수업이 효과적이라 고려된다. 특히 멀티미디어 교수-학습을 위해 저작 도구를 활용할 시 다음과 같은 장점을 가진다.

첫째, 교수자가 손쉽게 제작할 수 있도록 용이한 도구가 된다는 점과 둘째로, 아직까지 정규교과를 벗어나지 않는 전통 교육이 중시되는 풍토이므로 이와 관련되어 교과서와 연계된 실물자료 및 진정성 높은 자료를 확보하여 학습자들의 입력제공 기회를 높여줄 수 있다. 또한 단일 매체를 한 프로그램으로 구현할 수 있어, 인터넷을 활용하여 수업할 시 문제점인 불안정한 컴퓨터 서버의 문제 등을 해결할 수 있다는 장점도 있다. 무엇보다도 가장 중요한 것은 이러한 저작도구의 활용은 교수자마다 다른 교육마인드와 교수 전략으로 멀티미디어 자료 활용도 이에 따라 가변적일 수 있으므로 교수자가 원하는 스타일로 멀티미디어 활용 수업을 이룰 수 있다는 것이다. 따라

서 내년 2009년부터 시행될 제 7차 영어과 교육과정개정에 맞추어 교사 자신의 교수-학습 전략에 따라 개정된 7차 정규 교과서와 연계된 멀티미디어 교구자료의 필요성을 인식하고 저작도구가 적극 활용되어야 하겠다. 그러나 학생들의 의견으로 제기된 문제점에 대해서도 고려해 보아야 할 필요가 있겠다. 멀티미디어 활용 수업을 위해서 열악한 시설 및 기자재의 보충 문제도 해결해야 할 과제로 남아있다. 아무리 훌륭한 멀티미디어 교수-학습 방안과 자료를 가진다 하여도 컴퓨터 시설 및 기자재가 열악한 환경에 처할 경우에는 효과적인 수업이 이루어질 수 없다. 그 외에도 과도한 학급 인원수로 인해 원활한 멀티미디어 활용 수업이 제대로 이루어지지 않는다(박찬미 2008)는 지적도 있었는데, 이러한 문제점을 해결하고, 개정된 7차 교육과정에 부합되는 적극적인 ICT 활용 수업을 위해서 그리고 효율적인 수준별 수업을 위해서는 교육 기자재의 적극적인 지원이 필요할 것이다.

한편 이 외에도 교사의 측면에서 볼 때, 저작도구의 활용에 관해서는 교사의 시간과 노력이 많이 요구되는 것은 사실이다. 유익한 자료를 검색하고 확보함에 있어서 비전문인의 자료 사용을 판단할 수 있는 교사의 능력 또한 요구된다 할 수 있다. 무분별하게 등록된 웹사이트의 수많은 정보를 적절히 가려내고 유용한 자료를 충분히 확보할 수 있어야 하는데 무엇보다도 교사 자신이 직접 저작도구를 사용하여 적절하고 참신한 수업자료를 설계할 수 있도록, 교실 현장에서 학생의 수준 및 특성을 잘 파악하여 자신만의 교수 전략과 스타일에 따라 개발할 수 있어야 한다. 이런 점에서 본고에서 제안한 저작도구 수업모형 및 지침을 토대로 교사 스스로가 연구하고 개발시킬 수 있어야 하겠다. 그러나 교재연구와 멀티미디어 수업자료 연구 및 제작에 있어서의 시간적 제한이 현 교사들이 안고 있는 큰 문제점 중 하나로 제기될 수 있을 것이다. 이를 위해서 심화 영어 수업을 따로 개설한다든지, 방과 후 수업을 이용한 멀티미디어 수업을 시행하는 등 정부의 지원 하에 특별한 영어 시수 변경 방안도 찾아 볼 수 있겠다. 또한 교사의 능력개발 차원에 있어서도 시·도 교육청의 교사를 위한 연수 및 교육이 정기적으로 실시되어야 할 것이다. 이에 대해 김인석(1999)은 다음과 같은 주제를 포함하여 교

육이 실시되어야 할 것이라 제안하였다.

- (1) 멀티미디어를 통한 언어교수법의 기초
- (2) CD-ROM Title 내용분석 및 평가
- (3) 저작도구의 이해와 활용
- (4) Internet 기초
- (5) Internet를 통한 영어교수법

무엇보다도 수업 시, 멀티미디어를 활용하면 학생들의 동기부여나 흥미 및 참여도 차원에서 도움을 줄 수는 있으나, 지나친 멀티미디어의 사용으로 수업 분위기가 산만해 질 수 있으며, 교사의 통제가 어려워질 수 있겠다. 따라서 교수자는 적절한 칠판 및 텍스트 수업을 병행하여 멀티미디어 수업과의 밸런스를 유지하는 것도 중요하다. 또한 교사가 지나치게 멀티미디어에 의존하지 않는 것 또한 중요한데, 컴퓨터가 가져올 예기치 못한 오류나 다운 등에 대비하여 다른 방법의 수업에의 대처 요령 또한 준비해야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강창동, 김선혜, 오은순, 정원영, 정진웅, 진의남. (2007). *다문화 교육을 위한 교수·학습 지원 방안 연구(I)*, 연구리포트. 한국교육과정평가원.
- 고정민. (2008). 교수방법과 TETE 수업을 중심으로 살펴본 중학교 영어교육. *Foreign Languages Education*, 15(1), 383-407.
- 김동규. (2008). 실제적 영어 듣기 및 읽기 자료가 EFL 학습자들에게 미치는 영향. *한국멀티미디어 언어교육학회*, 11(1), 61-84.
- 김미경, 김진완, 김성연, 박병태, 반재천, 신동일, 오응석, 장경숙, 진경애. (2006). 글로벌 시대 국가 경쟁력 강화를 위한 영어 교육 혁신 방안, 연구 리포트. 한국교육과정평가원.
- 김민정. (2000). *제 7차 교육과정에 입각한 멀티미디어 교재에 관한 연구*. 석사학위 논문. 광운대학교 대학원.
- 김옥미. (2008). *중학교 영어 교수·학습에서 웹 콘텐츠 활용 방안*. 석사학위 논문. 전남대학교 교육대학원.
- 김윤경(역). (2000). *Krashen의 외국어 교육의 이론과 실제*. 서울: 한국문화사.
- 김인석. (2004). *21세기 멀티미디어 영어교육론*. 서울: 한국문화사.
- 김인식. (1999). 21세기 멀티미디어 영어교육의 새로운 패러다임. *한국 멀티미디어 언어교육학회*, 2(1), 55-73.
- 김재운, 문창수, 유봉길, 정종필, 전희정, 최정규. (1998). 멀티미디어 저작도구에 관한 연구. *한국OA학회*, 3(1), 47-62.
- 김충배, 최인철, 정병쾌, 강용구, 유제분, 최현순. (2007). *Middle School English 중학교 영어 1*. (주) 중앙교육 진흥연구소.
- 맹은경. (2005). 제 7차 중등 영어 교육과정에서 멀티미디어 적용 실태와 분석. *영어어문교육*, 11(4), 237-259.
- 박성태. (2005). *멀티미디어 저작도구 기초와 활용*. 서울: 도서출판연학사.

- 박종혁. (2000). 효과적인 영어 교육용 Contents 개발을 위한 저작도구의 기능에 관한 비교 연구. *한국영어언어과학회*, 5, 95-107.
- 박찬미. (2008). *중학교 멀티미디어 활용 영어교육에 대한 실태 조사*. 석사학위논문. 한남대학교 교육대학원.
- 서민원. (2004). *중학교 영어 언어 형식 교수·학습을 위한 멀티미디어 자료 개발 연구*. 석사학위 논문. 한국교원대학교 대학원.
- 송옥순. (2007). *고등학교 영어 의사소통 기능 교수·학습을 위한 수준별 멀티미디어 자료 개발 연구*. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 송해성. (2002). 중학생의 의사소통 능력 신장을 위한 멀티미디어 코스웨어 개발. *한국영어어문교육학회*, 8(1), 199-221.
- 유윤경. (2007). *중학교 영어 다의어 교수·학습을 위한 멀티미디어 자료 개발연구*. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 이경범. (2005). *영어교육에서의 멀티미디어 활용의 효율성 분석*. 석사학위논문. 상명대학교 교육대학원.
- 이병민, 박기화, 한정근, 정정혜, Stephen P. van Vlack. (2008). *Middle School English 중학교 영어 1*. (주) 천재교육
- 이성원, 손지미. (2006). 중학교 영어과 ICT활용 수업 현황 분석. *영어교육연구*, 18(1), 49-73.
- 이종문, 정병진. (2000). *전자저작도구 활용방법의 이해*. 한국디지털도서관포럼.
- 장경숙, 최승현. (2007). *교육과정 개정에 따른 영어과 내용 교수 지식 (PCK) 연구*, 연구 보고서. 한국교육과정평가원.
- 정권순, 권오성. (1999). 멀티미디어 저작도구의 비교 및 분석. *한국정보교육학회*, 4(2), 374-382.
- 정원교, 문양균. (2003). 멀티미디어 콘텐츠 저작도구 - 플라잉팜콘. *한국콘텐츠학회지*, 1(1), 73-83
- 조세경, 이상민, 김정태, 고범석, 정의석. (2008). 웹기반 영어 학습 프로그램 개발 모형. *한국멀티미디어 언어교육학회*, 11(1), 213-238.

- 최수영. (1996). 효과적인 영어교육을 위한 컴퓨터와 보조학습 프로그램의 현장적용 연구. *영어교육*, 51(4), 177-202.
- 최수영. (2000). *멀티미디어 영어교육*. 서울: 박문각.
- 최수영. (2003). *멀티미디어 기반 영어교육*. 서울: 한국문화사.
- 최순옥. (2000). 멀티미디어 저작도구를 활용한 영어듣기지도제작 (Authorware를 중심으로). *한국영어언어과학학회*, 4, 171-182.
- 추일대. (1998). 멀티미디어 저작도구 립스틱(LipStick) 98. *한국컴퓨터정보학회지(한국 OA학회지)*. *한국OA 학회*, 5(1), 47-53.
- 한혜영. (2007). *멀티미디어를 활용한 중학생의 영어 교육*. 석사학위논문. 한남대학교 교육대학원.
- Beauvios, M. H. (1994). E-talk: Attitudes and motivation in computer assisted classroom discussion. *Computers and the Humanities*, 28, 177-190.
- Brown. H. D. (2000). *Principles of language learning and teaching* (4th ed.). White Plains, NY: Addison Wesley Longman.
- Brown. H. D. (2001). *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. (2nd ed.). White Plains, NY: Addison Wesley Longman.
- Larsen-Freeman D. (2003). *Techniques and principles in language teaching* (2nd ed.). NY: Oxford University Press.
- Fox, J. (1982). Computer-assisted learning and language teachers. *British Journal of Language Teaching*, 20(2). 145-146.
- Gayeski, D. M. (1993). *Multimedia for Learning. Englewood Cliffs*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Gayeski, D. M. (1993). Multimedia will never influence learning. *Educational Technology Research and Development*, 42(2), 4-9.
- Krashen Stephen D. & Tracy D. Terrel. (1983). *The Natural Approach: Language aquisition in the classroom*. Oxford: Pergamon Press.

- Kulick, J. A., & Williams, G. (1983). Effects of computer based teaching on secondary school students. *Journal of Educational Psychology*, 75(1), 5-26
- Whiting, J. (1989). The case for multi-media CAL. In P. Barker(Ed.), *Multi-media computer assisted learning*. New York: *Kogan Page*, 44-52
- (주)파라시스 (2008). <http://www.parasys.net>

ABSTRACT

*A Teaching-Learning Approach to the Use of Multimedia
Authoring Tools based on the National Middle School
English Curriculum*

Yang, Hyun-ju.

Department of English Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

Directed by Prof. Ko, Jung-min.

This study is to investigate the current use of multimedia materials assisting language learning of middle school students through questionnaires and to propose an effective teaching-learning approach to the use of multimedia materials in English language teaching.

The findings of the questionnaires are as follows. First, the use of multimedia materials in an English classroom currently was extremely high at more than ninety percent. However, the rate of use was not active and this indicated that the use of multimedia need to be further encouraged. Next, in comparison to the multimedia which is used in the current English classroom and the multimedia which students prefer, the most frequently used multimedia was the CD-ROM but the respondents

didn't seem to prefer them. According to the result of the questionnaire, they seemed to prefer various multimedia such as UCCs, flash, and videos which are rarely used in the current teaching of English. Consequently, there should be multimedia assisted language learning in English language teaching by the use of different kinds of multimedia on demand. Third, the students who believed the used of multimedia in the English class helped their English learning gave some opinions as follows: the use of multimedia language teaching in English is interesting and enjoyable; it helps their memory and enhances their amount of concentrations; the pronunciation of a native speaker is helpful; and useful information from the internet assist them, etc.

Based on the results of the questionnaire above, this thesis suggests a teaching-learning approach to the use of multimedia with plenty of authentic materials linked to the national English curriculum by using an authoring tool in school. The authoring tool is easy to execute by anyone including teachers, and is useful in design and embodiment of teaching aids by interlocking various types of media in English language teaching. Accordingly, it is recommended that the use of the multimedia authoring tool be used with the teaching model as presented in this thesis, and teachers should study and find their own way to use effective multimedia assisted language teaching with the authoring tool and apply this approach to their English language teaching.

<부록 1> 학생 설문 조사

설문지

♡ 학교: _____ ♡ 성별: _____ ♡ 학년: _____

안녕하세요~ 본 설문지는 연구를 위한 기초 자료로 사용하기 위해 제작되었습니다. 여러분의 학교에서 영어 수업과 관련된 설문조사 이오니 성심껏 응답해 주세요~ 여러분의 소중한 응답은 연구를 위해 소중히 사용될 것입니다. 감사합니다~ ^o^

1. 학교에서 영어 수업 시 멀티미디어(카세트, CD-ROM, 컴퓨터)를 사용합니까?

()

① 예

② 아니요

2. 현재 학교에서 영어 수업시간에 멀티미디어(카세트, CD-ROM, 컴퓨터 등)를 어느 정도 사용합니까? ()

① 전혀 사용하지 않는다.

② 가끔 사용한다.

③ 보통이다.

④ 많이 사용한다.

⑤ 매 수업마다 사용한다.

3. 수업시간에 사용하는 멀티미디어는 어느 것인가요? (보기에서 골라 적어 주세요. 중복 가능)

보기: ① 카세트 플레이어 ② CD-ROM ③ 파워 포인트 ④ 비디오 (VTR) ⑤ 인터넷 ⑥ UCC ⑦ 플래쉬

(_____)

4. 영어 수업시간에 멀티미디어(CD-ROM, 카세트, 컴퓨터 등)를 사용하면 영어 학습에 도움이 된다고 생각하십니까? ()

① 예

② 아니요

4-1. 도움이 된다고 생각하시면, 왜 도움이 된다고 생각하는지 그 이유를 간단히 적어주세요~^^

이유: _____

5. 영어 시간에 멀티미디어를 사용할 시, 다음 중 어떤 것이 흥미롭고 영어공부에 도움이 되는 것 같습니까? (중복 대답 가능)

보기: ① 카세트 플레이어 ② CD-ROM ③ 파워 포인트 ④ 비디오 (VTR) ⑤ 인터넷 ⑥ UCC ⑦ 플래쉬

(_____)

무고 하십시오~ ^0^/

<부록 2> 프로그램 사용 설명서

1. 프로그램 I의 메인 아이콘

메인 아이콘 이미지	아이콘 기능
	첫 화면으로 돌아가기.
	이전 페이지로 돌아가기.
	다음 페이지로 넘어가기.
	원래 페이지로 돌아가기.
	전체 과나 차시 등의 부분적 소개 섹션
	동영상등 warming-up 섹션.
	새로운 어휘나 주요 어휘 섹션
	문법 등의 주요 학습 섹션
	교과서 지문이나 유익한 자료 독해 섹션
	전 차시에 대한 문제 복습 섹션
	이해 점검 섹션
	부수적인 교과서 외의 어휘나 문법 섹션
	팝송이나 동영상 등으로 연동된 섹션




2. 프로그램 I 의 부수 아이콘

부수 아이콘	아이콘 기능
	지난 차시 배운 내용에 대해 복습
	클릭 시 해당 어휘 설명 제시
	필기 시간 동안 음향효과 아이콘
	클릭 시 문법 규칙에 대해 정리된 화면
	연습문제
	'딩동댕' 음향효과 아이콘
 부정문 편	부정문 관련 문법 설명 PPT자료로 연동
 의문문 편	의문문 관련 문법 설명 PPT자료로 연동

3. 프로그램 II의 메인아이콘

메인 아이콘	아이콘 기능
	학습목표를 제시하는 화면으로 이동
	동영상이 연동된 워밍업 화면으로 이동
	말하기 활동을 위한 그림 화면으로 이동
	활동 후 연습문제를 풀 수 있는 화면으로 이동
	팝송(popsong)등의 듣기 연습 화면으로 이동
	흥미를 위한 동영상이 연동된 화면으로 이동
	메인 화면, 다음 또는 이전 화면으로 이동

4. 프로그램 II의 부수아이콘

부수 아이콘	아이콘 기능
	마우스를 떤 글씨가 나타남
	마우스를 떤 원모양 표시가 나타남
	마우스를 클릭하여 정답확인 할 수 있는 아이콘

<부록 3> 수업 자료 유인물(프로그램 II의 activity에서 사용될 유인물)

★ 여러분이 좋아하는 운동 세 가지를 쓴 후, 각 운동을 좋아하는 친구를 찾아봅시다.

내가 좋아하는 운동	그 운동을 좋아하는 친구