creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000267446

2019년 8월

박사학위 논문

모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 대학생 영어 학습자의 문법 능력과 인식 연구

조선대학교 대학원

영어교육학과

박 수 진

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 대학생 영어 학습자의 문법 능력과 인식 연구

Examining EFL College Students' Grammar Achievement and Their Perceptions in the Context of Mobile App-based Blended Learning

2019년 8월 23일

조선대학교 대학원

영어교육학과

박 수 진

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 대학생 영어 학습자의 문법 능력과 인식 연구

지도교수 김 경 자

이 논문을 교육학 박사학위 신청 논문으로 제출함

2019년 4월

조선대학교 대학원

영어교육학과

박 수 진

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

박수진의 박사학위논문을 인준함

위원장 영남대학교 교 수 배태일 (인)

위 원 광주여자대학교 교 수 이승은 (인)

위 원 조선대학교 교 수 김남희 (인)

위 원 조선대학교 교 수 강희조 (인)

위 원 조선대학교 교 수 김경자 (인)

2019년 6월

조선대학교 대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT ····· vii

Ⅰ. 서론 ····· 1
1.1 연구의 필요성과 목적 ····· 1
1.2 연구 문제 ····· 4
1.3 논문의 구성 ····· 4

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 5
2.1 영어교육에서 블렌디드 학습 ····· 5
2.1.1 블렌디드 학습의 개념과 특징 ····· 5
2.1.2 블렌디드 학습의 유형 ····· 10
2.1.3 블렌디드 학습을 위한 교수 모형 ····· 13
2.1.4 블렌디드 학습의 교육적 효과 ····· 16
2.2 모바일 활용 외국어 교육 ····· 18
2.2.1 모바일 활용 외국어 교육의 개념 및 특징 ····· 18
2.2.2 모바일 활용 외국어 교육의 교수 모형 ····· 23
2.2.2.1 블렌디드 학습을 기반으로 한 온-오프 수업 연계 커뮤니티 모형 · 24
2.2.2.2 협동학습을 기반으로 한 온-오프 수업 연계 커뮤니티 모형 ····· 24
2.2.3 모바일 활용 외국어 교육의 교육적 효과 ····· 27
2.3 영어 문법 교육과 교수 유형 ····· 30
2.3.1 영어 문법 교육의 필요성 ····· 30
2.3.2 영어 문법 교수 유형의 변화 ····· 31
2.3.3 문법 교수 방법에 따른 문법 교육의 분류 ····· 33
2.3.3.1 명시적 교수법과 암시적 교수법 ····· 33
2.3.3.2 연역적 교수법과 귀납적 교수법 ····· 34
2.3.3.3 입력 중심 및 출력 중심 교수법 ····· 37
2.3.4 문법 학습에 대한 영어 학습자들의 인식 ····· 38
2.3.5 모바일 앱을 활용한 영어 문법 학습의 필요성과 효과 ····· 40
2.4 모바일 앱을 활용한 영어 수업에 대한 학습자의 만족도 ····· 42
2.5 모바일 앱을 활용한 영어 학습의 유용성 ····· 45

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 연구방법 및 절차 ····· 48
3.1 연구대상 ····· 48
3.2 연구 기간 및 절차 ····· 49
3.2.1 실험 절차 ····· 49
3.2.2 수업 절차 ····· 50
3.3 연구 도구 및 방법 ····· 51
3.3.1 오프라인 학습 활동 ····· 52
3.3.2 모바일 문법 앱을 활용한 학습 활동 ····· 56
3.3.3 측정 도구 ····· 62
3.3.3.1 연구 대상자에 대한 기초 배경 설문지 ····· 62
3.3.3.2 사전·사후 문법 능력 평가 ····· 62
3.2.3.3 문법 인식에 대한 사전·사후 설문지 ····· 63
3.2.3.4 학습 만족도와 유용성에 대한 사후 설문지 ····· 64
3.2.3.5 사후 인터뷰 ····· 66
3.4 연구 분석 방법 ····· 67

Ⅳ. 연구 결과 및 논의 ····· 68
4.1 문법 학습에 대한 학습자들의 인식 ····· 68
4.1.1 영어 문법 학습의 필요성 ····· 68
4.1.2 영어 문법 학습의 어려움 ····· 70
4.1.3 영어 문법 학습 방법 ····· 73
4.2 문법 학습 인식에 대한 학습자들의 개방형 의견 ····· 76
4.3 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 대학생 영어 학습자의 수업 전·후 문법 능력의 변화 ····· 81
4.3.1 대학생 학습자의 수업 전·후 문법 능력의 변화 ····· 81
4.3.2 상·중·하 집단의 수업 전·후 문법 능력의 변화 ····· 82
4.4 모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업 환경에서 문법 학습의 만족도 ····· 86
4.5 모바일 앱을 활용한 문법 학습의 유용성 ····· 96
4.6 사후 문법 능력과 만족도, 유용성의 관계 ····· 103

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅴ. 결론 및 제언 ····· 107
5.1 연구 요약 ····· 107
5.2 교육적 함의 ····· 110
5.3 연구의 제한점 ····· 111
5.4 후속 연구 제언 ····· 112

참고문헌 ····· 114

부록 ····· 127
부록 1 기초 배경 설문지 ····· 127
부록 2 사전·사후 문법 평가지 ····· 128
부록 3 영어 문법 학습에 대한 인식 설문지 ····· 134
부록 4 모바일 앱을 활용한 문법 수업의 만족도와 학습의 유용성 사후 설문지 ····· 136
부록 5 모바일 앱을 활용한 문법 수업의 질적 연구 설문지 ····· 139

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

표 1 블렌디드 학습의 학자별 개념 ····· 7
표 2 블렌디드 학습의 유형 ····· 10
표 3 본 연구에서 활용한 블렌디드 학습의 유형 및 요소들 ····· 12
표 4 블렌디드 교수 모형 4가지 ····· 14
표 5 블렌디드 교수 모형의 분류와 특징 ····· 15
표 6 모바일 기반 학습의 특징 ····· 20
표 7 모바일 학습의 장점과 단점 ····· 22
표 8 블렌디드 학습 환경에서 모바일 활용 기반 교수 모형 ····· 26
표 9 문법 교수법의 변천사 ····· 32
표 10 연역적 교수법과 귀납적 교수법 비교 ····· 36
표 11 연구 절차 ····· 49
표 12 연구 도구 구분 ····· 52
표 13 사전·사후 문법 평가지 항목 ····· 63
표 14 문법 인식 설문지 문항의 신뢰도 ····· 64
표 15 만족도와 유용성 설문지 문항의 신뢰도····· 65
표 16 대학생 학습자의 영어 문법 학습의 필요성 ····· 69
표 17 대학생 학습자의 영어 문법 학습의 어려움 ····· 71
표 18 대학생 학습자의 영어 문법 학습 방법 ····· 74
표 19 문법 학습의 어려움에 관한 대학생 학습자의 의견 ····· 77
표 20 문법 학습 방법에 관한 대학생 학습자의 의견 ····· 79
표 21 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 문법 능력 향상도 비교 ··· 82
표 22 상·중·하 집단의 문법 능력 향상도 비교 ····· 83
표 23 상위 집단의 사전·사후 문법 능력 향상도 비교 ····· 83
표 24 중위 집단의 사전·사후 문법 능력 향상도 비교 ····· 84
표 25 하위 집단의 사전·사후 문법 능력 향상도 비교 ····· 85
표 26 모바일 앱을 활용한 문법 수업의 만족도 ····· 87
표 27 모바일 앱을 활용한 문법 수업의 만족도에 대한 의견 ····· 89
표 28 모바일 앱을 활용한 문법 수업의 불만족도와 차이점에 대한 의견 ····· 92
표 29 모바일 앱을 활용한 문법 수업의 유용성 ····· 97
표 30 모바일 앱을 활용한 문법 학습의 유용성에 대한 의견 ····· 98
표 31 모바일 앱을 활용한 문법 수업의 불편사항과 개선점에 대한 의견 ····· 101
표 32 대학생 영어 학습자의 사후 문법 능력과 만족도, 유용성의 상관관계 ··· 104

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 33 대학생 영어 학습자의 사후 문법 능력과 만족도, 유용성 간의 다중 회귀분석 ····· 106

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

그림 1 블렌디드 학습에 대한 접근법 ····· 8
그림 2 블렌디드 학습의 분류 ····· 11
그림 3 온-오프 수업 연계 커뮤니티 모형 ····· 25
그림 4 모바일 앱 기반의 문법 수업 절차 ····· 51
그림 5 오프라인 문법 학습 개념정리 활동지 ····· 53
그림 6 영어 문법 수준별 연습문제 ····· 54
그림 7 학습자 오답 노트 1 ····· 55
그림 8 학습자 오답 노트 2 ····· 56
그림 9 모바일 문법 앱의 첫 화면과 특징 ····· 57
그림 10 모바일 문법 앱 상의 학습화면 ····· 58
그림 11 모바일 문법 문제의 해석과 오답 분석 ····· 59
그림 12 학습자의 풀이 시간과 유형별 등급 ····· 60
그림 13 취약한 문법 영역과 개념정리 ····· 61
그림 14 대학생 영어 학습자의 사후 문법 능력과 만족도, 유용성 간의 관계 모형 ····· 105

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

Examining EFL College Students' Grammar Achievement and Their Perceptions in the Context of Mobile App-based Blended Learning

Park SuJin
Advisor: Prof. Kim Kyung-Ja, Ph.D.
Department of English Education
Graduate School of Chosun University

Rapid growth in the use of learning technologies, particularly mobile-based technologies, has provided learners with many more opportunities to access just-in-time information and use information in real time. In this environment, mobile phones have been used to enhance the effectiveness of education for learning English. The purpose of this study was to examine college students' perceptions of English grammar learning programs and the effects of a mobile app-based grammar learning approach. In this study, their satisfaction with and thoughts on the usefulness of a mobile app-based class were investigated. Further, correlations between Korean college students' English grammar proficiency and their perceptions of a mobile app for blended learning were examined. An investigation was conducted for 15 weeks with 14 Korean college students. The students took English grammar classes that incorporated blended learning, a combination of face-to-face instruction with online instruction using a mobile grammar app. To this end, 14 Korean college students were asked to complete three measurement tools: a) a grammar test designed to discover the grammatical abilities of the learners and b) a questionnaire designed to measure college students' perceptions of English grammar learning approaches and their satisfaction with and thoughts on the usefulness of a mobile app for learning

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

English grammar. c) after the experiment, three students volunteered to be interviewed. Descriptive statistics, a paired samples *t*-test, one-way ANOVA, and multiple regression analysis using the SPSS 23 program were implemented to analyze the quantitative data.

The major findings are summarized as follows. First, most college students recognized that it was important to learn English grammar in order to improve their overall English proficiency. Further, they felt that grammatical knowledge facilitated L2 reading comprehension and writing. However, students participating in this study expressed that it was ineffective to communicate in English while applying grammar they had studied; in fact, they considered grammar an obstacle to smooth conversation. Additionally, endless rote memorization of grammar led most students to develop negative attitudes toward learning it. Second, there was no significant difference between the pre- and post-test in measures of English grammar proficiency, which indicates that learning with a mobile app did not significantly and positively affect the development of students' proficiency in this area. Third, there was no significant difference among groups. Nevertheless, of all the groups, students in lower level showed more improvement than any other group. Fourth, students' satisfaction with the class was positive. The strength of mobile app-based learning is the ease with which a mobile device can be carried and used to access grammar practice lessons anytime and anywhere. Further, using mobile apps for blended learning can advance self-directed learning opportunities for learners. However, participants in the study reported that readability was hindered because of the size of the mobile screen. Fifth, students' perceptions of the mobile app for learning English grammar were generally positive. Its usefulness in blended learning was affirmed by many students who said that they could easily recognize their weak points, solve grammar problems, and improve their grammatical abilities. Additionally, the usefulness of a mobile app as a tool for studying English grammar was to learn with no limitations on place or movement (i.e., mobility and ubiquity). Sixth, the results showed that two independent variables-satisfaction with learning methods and usefulness of

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

learning content-affected learners' grammar post-test scores.

In conclusion, using a mobile app fosters a positive learning environment for learning languages that differs from traditional language learning methods, which are tedious and monotonous. Therefore, it is necessary to develop highly usable mobile contents. Findings from this study will contribute to the design and development of a new grammar app. Based on the findings, further research is suggested as follows. First, the primary limitation to the generalization of these results is the number of participants is too small, and therefore it is necessary that further studies cover a variety of participants with different academic backgrounds and levels. Second, there may be other factors related to students' grammatical abilities that should be considered. It is necessary to find these related variables while considering the characteristics of mobile app-based English learning and expand the relevant models accordingly.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

I. 서론

1.1. 연구의 필요성과 목적

오늘날 급속한 정보통신 기술의 발달과 개발 적용으로 무선 인터넷과 휴대 가능한 스마트폰, 스마트 패드(아이패드), 노트북 컴퓨터와 같은 기기들을 활용한 학습은 우리 생활 속에 깊숙이 자리매김하고 있다. 발전된 기술들을 이용한 학습은 교사와 학생들에게 많은 기회를 제공하고 외국어 학습 환경의 새로운 교육 모델의 제시 및 학습내용, 학습방법, 학습도구, 학습공간, 학습평가에 있어서도 변화를 가져온다(Byrne & Diem, 2014). 모바일을 활용한 학습은 모바일이 가진 이동성, 휴대성, 현장성, 즉시성, 자기 주도성, 개인성, 학습 정보 접근의 용이성이라는 특성이 학습에 새로운 전환점이 되어 광범위한 학습 기회와 무한한 학습 자료의 이용을 쉽게 해준다(최은주, 2016; Kukulska-Hulme, 2009; Oh & Somera, 2018). 또한, 기술 지원 학습 도구의 이용은 학습 과정에 학습자를 적극적으로 참여시켜 심층 학습을 촉진할 수 있는 잠재력을 가지고 있기 때문에 이러한 도구를 활용한 교육 효과에 대한 많은 연구가 발표되고 있으며 다양한 영어 앱들(어휘 암기, 영어 듣기, 영어 읽기, 토익, 텝스 등)이 꾸준히 개발되고 앱스토어나 구글 플레이에 게시되고 있다(Evans & Gibbons, 2007).

이처럼, 기술의 변화는 다양한 환경의 역동성을 불러일으켜 학생들이 교수자에게 의존하는 전통적인 교육 모델에서 벗어나게 한다. 학생들은 스스로 학습을 디자인할 수 있고 일대일 방식의 개별화된 수업이 가능하여 영어 학습자들을 전통적인 교육에서 벗어나게 해줄 수 있다. 이와 더불어 첨단 기술의 발달과 무선 네트워크의 이용은 학습자가 손쉽게 다양한 학습용 콘텐츠에 접근할 수 있기 때문에 시간과 장소에 구애받지 않는 학습 환경을 만들어준다. 다양한 교육 플랫폼 업계에서는 이미 다수의 교육 콘텐츠를 모바일 환경에서 제공하고 있고 대학에서도 사이버대학 등의 원격 대학을 중심으로 모바일 환경이 구축되어 있다(박동국, 2016; Cao, 2018).

그러나 온라인 교육이 전통적 교실 수업을 완전히 대체할 수 있을 것이라는 큰 기대에도 불구하고 교수자와의 면대면 교류의 부족, 학습자의 자기조절 능력 부족, 학습 상태 점검의 부족으로 인한 개별 학습의 두려움에 따른 혼란과 집중력 저하

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

등의 문제로 모바일을 활용한 수업의 효과성에 대한 의문성이 제기되었다. 일목요연한 설명을 배제한 모바일 학습은 일부 학생들에게 어려움을 줄 수 있고 교수자와 학습자의 상호 교류 또한 부족할 수 있다(Kuo et al., 2014; Wilson & Christopher, 2008).

이와 같은 한계점을 극복하기 위한 대안으로 온라인(on-line)과 오프라인(off-line)의 장점을 혼합시킨 새로운 교수법 블렌디드 학습이 등장하였다. 블렌디드 학습은 교실 중심의 면대면(face-to-face) 학습 환경과 첨단기술을 활용한 온라인(on-line) 학습 환경과의 조화를 통해 학습의 다양성을 최대화함으로써 학습자 개인의 학습 효과를 높일 수 있는 학습 환경이다. 이는 새로운 교수, 학습 방안으로 주목받고 있으며 기존 교실 수업에서 발생하였던 시간적, 물리적 한계를 극복할 수 있는 해결 방안으로 블렌디드 학습을 활용한 교육 방안에 대한 많은 연구가 다양한 측면에서 진행되고 있다(길인숙, 2018). 영어 교육에서도 전통적인 교실수업과 온라인 수업을 접목하려고 시도한 블렌디드 학습을 활용한 연구가 꾸준히 발표되고 있으며 혼합(blended) 학습 형태로 모바일 앱을 수업에 활용한 실험이 학생들의 학업 성취도에 미치는 영향과 정의적인 효과를 알아보기 위한 연구가 활발하게 이루어지고 있다(강민석, 김진일, 박인우, 2009; 김희진, 곽정아, 2013; 김희진, 허광, 2016; 하명정, 2018).

하지만, 영어 수업에서 수업 목적에 따라 실제 운영을 통한 효과성을 평가한 연구는 부족하며 블렌디드 학습이 교실에서 어떻게 작용하는지에 대한 다각적인 측면에서의 연구가 필요한 실정이다. 학습에 대한 교수 목표 달성과 학생과 교사의 만족도는 블렌디드 학습의 성공적 실행에 핵심이 될 수 있어 연구의 필요성이 제기되고 있다. 성인 학습자들은 더욱 복잡한 학습 환경에 노출되어 있기에 학습계획을 세워 학습하기에는 시간 활용이 쉽지 않으므로 이러한 관점에서 블렌디드 학습은 좋은 도구로서 작용할 수 있다(남정미, 2016; Eryilmaz, 2015).

영어 문법 교육은 첨단 정보 통신의 발달과 융합을 통한 변화의 요구에 발맞추어 내용 암기 위주의 문법 학습에서 벗어나 시대의 변화와 함께 창조적 변화가 요구된다. 영어 교육의 목표와 학습방법에 대한 재검토와 더불어 학습 내용과 방법에서 혁신적이고 창의적인 교육으로 지속적인 발전이 필요하다(이충현, 2017; 조영교, 2017). 현재 영어 문법 교육은 급격한 변화를 거듭해 왔으나 여전히 교실 내에서는 교수자의 강의식 수업에 초점을 두고 있어 상호작용이 부족하다. 교사는 학습자에게 일방적으로 지식을 전달하고 학습자는 교사의 일방적인 입력으로 인해 목표 문

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

법을 사용하거나 점검할 기회가 많지 않다. 학습자는 개별적으로 문제풀이를 할 시간을 얻지 못하기 때문에 목표 문법을 습득하기에 다소 어려움이 있다(한문섭, 황종배, 2015; Richards, 2015). 이러한 주입식 수업은 학습자의 동기와 흥미를 떨어뜨릴 수 있고 학습자가 영어를 자연스럽게 습득할 만큼의 언어 입력에 충분한 노출과 상호작용의 기회를 부족하게 만든다(Engin, 2014). 이에 대한 해결방안으로 블렌디드 학습 환경은 학습자의 흥미, 수업태도, 이해 정도를 점검할 수 있고 아울러 다양한 학습 기회로 학습자의 배움이 이루어질 수 있는 학습활동을 이끈다. 또한, 학습자의 수준에 맞는 자료 노출과 전략은 학생들이 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 한다. 학습자의 수준에 맞는 학생 중심의 강의는 영어 지식 향상에 도움이 되어 학습자의 영어 학습에 대한 동기부여와 학습의 이해도를 향상시켜준다(김경자, 2018; 조라미, 이동주, 2017). 따라서, 모바일 앱을 이용한 블렌디드 학습은 교실 내의 수동적인 수업환경의 개선과 언제 어디서나 학습을 가능하게 해주는 효과적이고 유연한 학습으로 문법 학습의 능률 향상을 기대해 볼 수 있다.

이에 본 연구의 목적은 다양한 수준의 학습자가 참여하는 수업에서, 무료 모바일 앱을 학습자 개인별로 다운을 받아 영어 문법 학습에 적용하고자 한다. 모바일 앱의 휴대성과 즉시성, 다양한 자료의 제공은 학습자의 수준별 맞춤 학습을 가능하게 한다. 또한, 문법 모바일 앱은 학습자 개인별로 취약점 관리가 용이한 장점을 가지고 있어 효과가 있다고 판단되었다. 선행연구를 살펴보면 모바일 학습 앱을 활용한 쓰기, 읽기, 듣기, 말하기 수업에 대한 학습의 효과에 관련하여 초, 중, 고 학생들을 대상으로 한 연구는 있었으나, 대학생 학습자를 대상으로 문법 학습에서 진행한 연구는 미비한 실정이었다. 게다가, 모바일 앱을 이용한 어휘, 영어 듣기, 영어 말하기 학습 실험이 널리 연구가 되고 있지만, 교수자가 가이드 된 블렌디드 학습 환경에서 전통적 학습과의 적절한 학습 환경을 연계한 실험은 많지 않았고, 학습자의 수준별로 영어 문법 문제 모바일 앱을 이용했을 때 어떠한 효과가 나타나는지를 검증하는 선행연구는 많지 않았다. 더불어, 블렌디드 학습에서 학습자의 만족도와 모바일 학습의 유용성에 대한 학습자의 인식을 알아보는 연구는 설문지를 통한 양적 연구 분석방법으로만 이루어져 있는 한계점이 있었다. 그러므로 학습자의 인식을 보다 심도 있게 파악하기 위해서는 인터뷰와 같은 질적 연구 방법의 활용이 필요하다. 본 연구에서는 혼합 연구 방법을 사용하여 새로운 문법 학습의 환경과 효과적인 접근법을 안내하는 것에 본 연구의 교육적 시사점이 있을 것으로 기대된다.

따라서, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습이 영어 문법 수업에서 대학생 학습자

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

의 문법 능력 향상과 영어 문법 학습에 대한 학습자의 만족도 및 모바일 앱을 이용한 학습의 유용성을 알아보고 영어 문법 수업에서 어떻게 활용할 것인지에 대한 방안을 제시하고자 한다.

1.2 연구 문제

본 연구는 연구 목표를 달성하기 위해 다음과 같은 연구 문제를 제안한다.

첫째, 한국 대학생의 영어 문법 학습에 대한 인식은 어떠한가?

둘째, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 영어 문법 학습이 대학생의 문법 능력에 미치는 영향은 어떠한가?

셋째, 학습자의 문법 능력에 따라 모바일 앱을 활용한 블렌디드 영어 문법 학습의 효과에 차이가 있는가?

넷째, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 영어 문법 수업에 대한 학습자의 만족도는 어떠한가?

다섯째, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 영어 문법 수업에서 학습자가 인식하는 학습 유용성(usefulness)은 어떠한가?

여섯째, 모바일 앱을 활용한 영어 문법 수업에 대한 학습자의 만족도와 유용성, 사후 문법 능력의 관계는 어떠한가?

1.3 논문의 구성

본 연구는 전체 5장으로 구성된다. 제1장은 기술한 대로 본 연구의 배경과 필요성 및 목적을 제시함으로써 본 연구의 방향을 제시하였다. 제2장에서는 본 연구에서 핵심이 되는 연구 주제 및 내용과 관련된 문헌 및 현재의 동향을 다루었다. 제3장에서는 연구 방법에 관해 설명하였다. 연구의 대상은 누구로 설정하였는지, 사용된 연구 도구, 자료 분석방법은 무엇인지, 그리고 연구 절차는 어떤 순서로 이루어졌는가와 같은 본 연구의 구체적인 방법에 관해서 기술하였다. 제4장에서는 본 연구의 분석에 따른 연구 결과 및 논의를 밝히고 마지막으로 제5장에서는 결론을 도출하고 제언을 덧붙였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

II. 이론적 배경

본 장에서는 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 대학생 학습자의 문법 향상 및 학습 만족도와 유용성에 대한 연구목적을 달성하기 위하여 이론적 토대가 되는 기본적 요소들에 관하여 선행연구를 통하여 살펴보기로 한다.

2.1 영어교육에서 블렌디드 학습

2.1.1 블렌디드 학습의 개념과 특징

블렌디드 학습은 교육의 모든 분야에서 활용이 가능하다. 많은 학자와 교육 전문가는 블렌디드 학습을 전통적인 교실 수업의 면대면 학습 방식과 온라인 학습이라는 두 가지 교수법의 특징을 혼합하여 각각의 교육 전달 체제가 가진 특성을 강화시키고 단점을 최소화하는 방법이라고 말한다. 이는 적합한 학습 관련 기술을 개인의 학습 스타일에 맞춰 학습 목표 성취에 중점을 두는 것이라고 할 수 있다. Smith(2001)는 블렌디드 학습은 새로운 교수학습 방법이아니라 이미 교육 현장에서 사용해 온 교수 학습 방법이다. 이전부터 오랫동안 사용되고 있던 다양한 학습 이론, 여러 가지 교수 방법과 매체를 효율적으로 통합하여 학습 효과를 향상시키기 위한 것이라고 설명한다. Mantyla(2001)는 학습자들의 학습 내용과 학습 경험을 강화시키기 위하여 두 가지 이상의 방법을 결합한 교수법으로 학습자의 학습 성과를 향상시켜 주는 교수방법이라고 언급한다. Reay(2001)는 학습자의 요구와 기대해 적절히 부응하기 위한 다양한 교육 매체와 학습 방법론을 혼합하려는 총체적인 접근 전략이라고 설명하며 Fox(2002)는 학습자 중심 학습으로 교실훈련, 실시간 자기 주도 학습 그리고 최신 학습지원 서비스 등을 적절히 조합하여 학습자의 요구에 맞출 수 있는 학습 환경이라고 말한다. Driscoll(2002)은 블렌디드 학습을 포괄적인 개념으로 보았고 다양한 학습 환경의 혼합이라는 측면에서 의의가 있다. 나아가 다른 학습방법이나 기술, 자원을 혼합하여 상호작용적으로 의미 있는 학습 환경에 적용하는 것이라고 그 범위를 확장할 수 있다. 즉, 온·오프라인 학습 환경을 넘어선 다양한 학습 방법론들의 조합이며 나아가 학습과 업무의 통합인 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Bersin(2004)은 블렌디드 학습 활동이 학습자들을 다양한 온라인 학습 매체에 노출시켜 선행지식을 쌓게 도와주고 능동적으로 학습하는 능력을 키워 주는 특성을 가진다고 정의한다. Graham(2006)은 블렌디드 학습의 범위를 교육 매체, 교육 방법, 면대면 학습과 온라인 학습으로 설명한다. 기존의 교실 중심의 면대면 학습 환경과 기술을 활용한 학습 환경은 학습자의 학습 효과를 증대시킨다고 강조한다. 학자별로 설명하고 있는 블렌디드 학습의 개념을 표 1과 같이 정리 할 수 있다.

이처럼 블렌디드 학습에 대한 정의는 시대적 흐름과 학자에 따라 다양하게 나타나고 있지만, 전통적인 학습 환경과 기술적 요소를 결합하여 최상의 학습 효과를 이끌어 낼 수 있다. 단순한 의미의 혼합의 개념을 넘어서 교육의 목표를 달성하기 위한 다양한 수업 설계 전략으로 그 개념과 영역이 확장되고 있다. 블렌디드 학습은 학습자 개별의 요구에 맞추어 학습의 효율성을 극대화 하고 학습자의 학업에 대한 동기 부여로 학습의 효과성을 최대화 할 수 있는 교수 학습 방식이라고 설명할 수 있다. 본 연구에서의 블렌디드 학습의 개념은 면대면 학습 활동과 모바일 앱을 활용한 온라인 학습 활동의 결합으로 본다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 1

블렌디드 학습의 학자별 개념

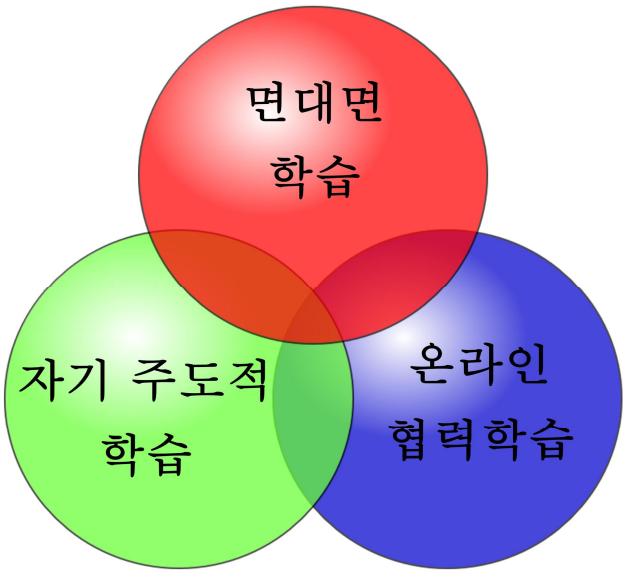
학 자	블렌디드 학습의 개념
Smith (2001)	전통적 훈련 방식과 기술을 조합하여 활용하는 원격교육의 방법
Mantyla (2001)	학습경험을 강화시켜 주기 위하여 두 가지 이상의 방법을 결합
Reay (2001)	학습요구에 부응하기 위하여 다양한 매체와 방법론을 혼합하려는 총체적인 접근 전략
Fox (2002)	실시간 자기 주도적 학습으로 최신 학습 지원 서비스 등을 조합
Driscoll (2002)	교육 목적을 달성하기 위한 웹 기반 기술(실시간 가상 교실, 자기주도 학습, 협동학습, 비디오, 오디오 등)의 결합 최적의 학습 결과를 생산하기 위한 교육학적 접근(구성주의, 행동주의, 인지주의 등) 다양한 교수 기술(비디오테이프, CD-ROM, 웹 기반 훈련, 필름 등)과 면대면 교사 주도형 훈련의 조합 조화로운 학습과 업무 효과를 창출하기 위한 교수 기술과 실제적 업무 과제의 결합
Bersin (2004)	다양한 온라인 학습 매체에 노출시켜 선행지식을 쌓게 도와주고 능동적으로 학습하는 능력을 키워 주는 교수 방법
Graham (2006)	면대면 학습과 웹을 사용한 학습의 이점을 최대화한 학습 환경

현재에 와서는 블렌디드 학습의 개념은 단순한 면대면 학습과 기술적 도구의 결합을 넘어서 다양한 교수 학습 방법의 결합과 학습 과정 중 학습자와의 여러 방면의 소통을 위한 학습 환경으로 확대되고 있다. 이러한 개념을 도식화하면 그림 1(김동희, 2012; Roner, 2009에서 재인용)과 같이 전통적인 면대면 학습, 온라인 협동학습 및 자기 주도적 학습(Self-directed Learning)의 결합체라고 할 수 있을 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 1
블렌디드 학습에 대한 접근법



블렌디드 학습은 교수자 중심의 정형화된 교육에서 벗어나 학습자 중심의 자기 주도적 학습을 지원할 수 있는 융통성을 제공해 줄 수 있고, 학습 목표, 학습자의 요구사항, 교수자의 판단을 적적히 반영하여 교육의 효율성을 증진시킬 수 있다. 불충분한 학습활동을 온라인으로 보완하여 학습 효과를 도출해 낼 수 있기에 본 연구에서는 블렌디드 학습을 융통성이 있는 학습이라는 개념으로 설명한다.

블렌디드 학습의 특징을 살펴보면 블렌디드 학습에 대한 장점으로 단일 교수 전달 방식(single learning delivery type)에 비해 더 많은 다양한 효과를 제공하기 때문에 블렌디드 학습을 통해 학습 효과성을 향상시킬 수 있고 학습 도달 범위를 확대시킬 수 있다고 강조한다(Singh & Reed, 2001). 그러므로 블렌디드 학습의 다양한 전달 방식의 결합은 학습 프로그램 개발과 비용 및 시간의 배분을 균형적이고 최적화할 수 있다. 이러한 특징들은 블렌디드 학습이 정보화 사회에서 디지털 미디어와 교육의 조화를 통해 교육 효과를 높일 수 있다는 점에서 시대의 흐름에 부합되는 학습 형태라고 할 수 있다. 블렌디드 학습의 요소는 5가지로 명시될 수 있는데 1) 실시간적 교수, 2) 학습자의 속도와 시간 운영에 맞춘 교육, 3) 협동 교육, 4) 평가 그리고 5) 학업을 위한 요소이다. 실시간적 교수는 면대면 학습이나 실시간

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

온라인 교육 공간을 이용하여 교수자의 지도와 관리 하에 이루어지는 교육을 의미한다. 학습자의 특성과 속도를 고려한 학습자 맞춤형 교육은 학습자의 개인적 차이를 인지하고 학습자의 학습 속도와 상호작용을 염두에 둔 학습설계를 의미한다. 이러한 블렌디드 학습의 요소들은 학습자들의 다양성을 고려하여 학습 과정 중의 다각적인 교육 방법과 교류를 이끌어 낼 수 있다(이현주, 2012; Carman, 2002). 또한, 블렌디드 학습에서 전자 우편, 온라인 주제 토론, 채팅 등을 이용한 협동 교육을 유도하여 다른 학습자와 활발한 상호 교류를 통한 교육적 방법으로도 접근이 가능하다.

Bonk 외 3인(2006)은 블렌디드 학습은 전체를 대상으로 하는 면대면 학습의 단점을 보완하여 학습자 개인에게 초점을 둔다는 점에서 학생들의 수업에 대한 만족도를 높이는 것에 의의가 있다고 하였다. Graham 외 2인(2005)은 세 가지 점에서 블렌디드 학습의 특징을 이야기한다. 1) 교수자의 일방적 지식 전달의 교육 방법에서 벗어나 학생들과의 상호작용에 중점을 둘 수 있는 교수법으로 실제적인 면대면 학습과 가상공간의 현실성을 조합하여 보다 개선된 교육 방법으로 학습 효과를 증진시킬 수 있다. 2) 학습자들에게 온-오프라인을 통한 증가된 접근성 및 용이성을 향상시켜 학생들의 참여도를 늘릴 수 있고 학습자 개별의 속도에 맞는 개별화 학습이 가능하다. 3) 비용적인 면에서 부담이 적고 효율적이다. 온라인 환경에서는 국제적인 소통과 접근이 쉽고 다양한 사람들과의 상호 교류가 가능한 장점이 있다. Wagner(2006)는 상호작용이 핵심적인 요소라고 강조한다. 상호 작용이 활발해질수록 학습의 질적 효과는 상승한다는 것이다. 의미 있는 상호 교류의 증가는 학습자의 자기 통제 및 주도권을 향상시킨다는 것을 의미한다.

본 연구에서의 블렌디드 학습의 특징은 교실수업과 모바일이라는 두 가지 형태를 서로 통합시키는 방법이다. 오프라인에서의 이론적 학습과 온라인상에서의 실천적 문법 훈련을 통해 학습 효과의 극대화를 기대한다. 모바일 앱을 이용한 학습 형태는 언제, 어디서든지 접속이 가능한 특징을 갖기에 학습시간에 대한 경제성을 보장할 뿐만 아니라 학습자 개개인의 다양한 학습 취향을 수렴할 수 있다는 특징이 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.1.2 블렌디드 학습의 유형

블렌디드 학습은 여러 가지를 혼합한 통합 교육으로 학습의 유형을 분류할 수 있다. Singh와 Reed(2001)는 블렌디드 학습의 개념을 다양한 차원의 통합을 포함하는 의미로 확장한다. 블렌디드 학습은 학습 공간의 통합, 학습 형태의 통합, 학습 유형의 통합, 학습 내용의 통합으로 분류될 수 있다. 블렌디드 학습의 학습 유형을 표 2와 같이 정리 할 수 있다.

표 2
블렌디드 학습의 유형

블렌디드 학습의 유형	특징
학습 공간의 통합	교수자와 학습자, 학습자와 학습자, 학습자와 학습 내용과의 거리를 해소하는 학습관리 가능 시공간 초월 오프라인 학습에 소요되는 많은 비용과 시간 등을 보완
학습 형태의 통합	학습공동체를 구축하여 끊임없이 새로운 지식을 만들어내는 창의적인 통합
학습 유형의 통합	사전에 계획된 형식적, 구조화된 학습 프로그램의 형태와 대화, 전자 우편, 온라인 포럼 등과 같은 과정에서 일어나는 비구조적 학습 형태의 결합
학습 내용의 통합	학습자 스스로 구성하는 자신만의 학습 내용을 결합하고 학습 내용을 구성

먼저, 학습 공간의 통합(blended off-on line learning)으로, 블렌디드 학습의 유형을 단순한 차원에서 오프라인과 온라인 학습 형태의 결합이라고 한다. 즉, 블렌디드 학습은 학습자가 자신의 학습능력을 향상시킬 수 있도록 도와주는 환경을 구성하고 시간과 공간을 뛰어넘어 의사소통이 가능하다. 학습 형태의 통합(blended self-directed and live)은 자기 주도적 학습과 협동학습을 의미하며 학습유형의 통합(blended structured-unstructured learning)은 사전에 계획된 구조적 학습과 다양

Collection @ chosun

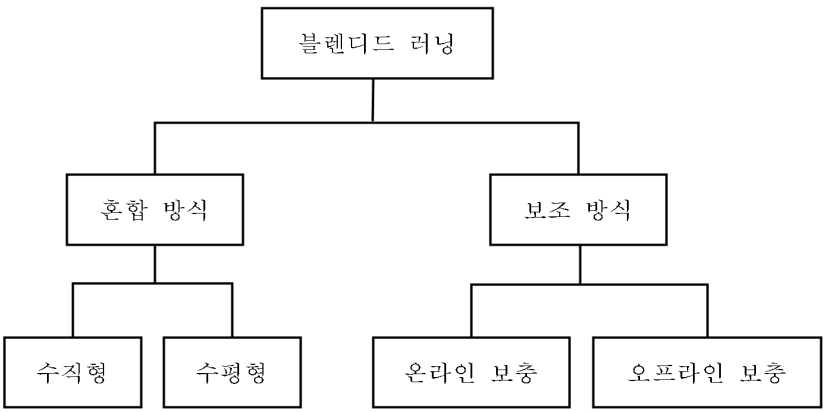
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한 매체를 통해 일어나는 비구조적 학습의 결합이다. 마지막으로 학습내용의 통합(blended custom content with off-the-shelf content)은 학습자가 주도적으로 학습 내용을 구성할 수 있다.

Driscoll(2002)은 여러 교육적 상황에서 다양하게 적용될 수 있는 블렌디드 학습 유형을 제안하고 있다. 1) 학습 목표를 이루기 위해 온라인 가상 수업, 2) 학습자 주도 학습 및 협동학습, 3) 시청각 및 텍스트 학습 자료와 같은 웹 기반 기술을 결합하는 방식, 4) 구성주의, 인지주의, 행동주의 등과 같은 교육적 이론들을 조합하는 방식, 5) 교수자 중심의 면대면 강의식 교육에 온라인 기반 학습 매체를 조합하는 방식, 6) 교육 효과 극대화를 위해 실제 업무 과제에 교육 매체를 적용하여 학습과 업무 두 영역을 적절하게 결합하는 학습으로 분류될 수 있다.

국내에서 진행된 선행연구로 우종정 외 2인(2009)은 블렌디드 학습 운영 방식을 혼합 방식(mixed mode)과 보조 방식(adjunct mode)으로 분류하였다. 그림 2는 블렌디드 학습의 분류를 도표화했다.

그림 2
블렌디드 학습의 분류



혼합 방식은 온라인과 오프라인의 비중을 동일하게 하는 것으로 수업 범위를 나누어 온라인과 오프라인 수업으로 운영하는 방법인 수직형과 모든 정규 수업 시간을 온라인과 오프라인 수업으로 나눠서 진행하는 수평형 방식이 있다. 보조 방식은 온라인과 오프라인 수업 중 한 가지를 더 강조하는 방법으로 온라인 보충 방식은

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

정규 교수·학습 활동을 오프라인 방식으로 운영하고 교수자와 학습자의 상호작용은 보충 수단인 온라인을 활용하여 진행한다. 오프라인 보충 방식은 정규 수업을 온라인 방식으로 운영하지만 실습 등 일부 내용을 추가시간을 할당하여 오프라인으로 보충하는 방식이다. 최근에 블렌디드 학습은 교실수업과 연계해 온라인과 오프라인이 갖는 한계점을 극복하고 각각의 장점을 적극 활용하고 있다. 임정훈과 성기원(2017)은 학습목표, 학습내용, 학습시간, 학습장소, 학습매체, 학습형태, 상호작용 유형, 학습 환경 등을 혼합한 웹 기반 학습설계 전략으로 학습자가 개별적으로 학습할 수 있는 지식, 정보 등을 온라인을 통해 학습하고, 오프라인에서는 동시적 의사소통을 통해 실제적인 관계를 형성하고, 토의 및 활동이 이루어진다.

본 연구에서는 Singh와 Reed(2001)의 블렌디드 러닝에 대한 다양한 차원의 통합 요소와 우종정 외 2인(2009)의 보조 방식 블렌디드 학습 운영 방식을 고려하여 표 3과 같이 학습 환경을 교실 수업과 모바일 앱을 이용한 학습을 결합하여 시행하였으며 온라인 학습의 형태는 개별로 진행된다. 시간은 실시간 학습과 비 실시간 학습으로 구성하였고 학습의 내용은 주차별 학습 목표에 맞게 구조화된 영역과 모바일 앱을 활용한 문법 문제 풀이의 비구조화된 학습이다. 상호작용은 학습자와 학습내용, 학습자와 교수자이다. 이와 같은 블렌디드 학습의 유형과 요소들이 영어 문법 학습에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 한다.

표 3
본 연구에서 활용한 블렌디드 학습의 유형 및 요소들

블렌디드 학습의 유형	블렌디드 학습의 요소
학습 환경	교실 수업 + 모바일 앱 학습
학습 형태	개별 학습
학습 시간	실시간 + 비실시간
학습 내용	구조화된 학습내용 + 비구조화된 학습내용
상호작용 범위	학습자-학습내용, 학습자-교수자

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.1.3 블렌디드 학습을 위한 교수 모형

블렌디드 학습 개념을 바탕으로 효과적인 교수 모형을 개발하기 위해서는 교수자, 학습자, 학습 환경, 기술, 활동, 온·오프라인 혼합방식, 교수전략 등 다양한 요인을 고려하는 것이 중요하다. 또한, 블렌디드 교수 모형의 내용 요인들, 교수 전략, 교사 요인들과 같은 블렌디드 학습의 효과와 영향 요인에 대한 연구가 필요하며, 블렌디드 학습에 대한 체계적인 교실 교수전략이 필요하다. 이러한 요인들을 적용하여 개인학습, 강좌 수강, 모둠활동, 연습문제, 협력학습 등의 방식에 따라 다양한 블렌디드 교수 모형을 구축할 수 있다(김정태, 김희진, 2012). 전략적인 블렌디드 교수 모형은 수업 목표에 기초한 교실과 온라인 학습을 혼합하는 것으로 먼저 가르칠 내용이 무엇이며, 누구에게 가르칠 것이며, 학습자들이 무엇을 알고 있는지, 그들의 태도와 함께 무엇이 가능한가를 살펴보아야 한다고 강조한다(Horton, 2006).

해외 블렌디드 학습의 교수 모형을 살펴보면, 블렌디드 학습을 교수자를 중심으로 한 교육에 다른 형태의 교육방법을 교육내용에 접근하는 방식에 따라 프로그램 처리순서(program flow)와 핵심과 바퀴살(core and spoke)의 모델로 나누었다(Bersin, 2004). 프로그램 처리순서는 일반적인 학교수업에서 정해진 순서대로 학습하는 진행방식으로 첨단 기술에 기반을 둔 학습 도구에 도움을 받는 것이다. 핵심과 바퀴살은 지정된 순서 없이 학습자가 임의로 학습을 선택하여 진행하는 학습 환경이다. 미국의 비영리 교육단체인 iNACOL(International Association for K-12 Online Learning)에서 발표한 블렌디드 학습 적용 교수 모형은 4가지 유형으로 분류된다. 1)로테이션 모델(Rotation Model); 2)플렉스 모델(Flex Model); 3)알라카르트 모델(A La Carte Model);과 4)강화된 가상학습 모델(Enriched virtual Model)이 있다(Patrick, Kennedy, & Powell, 2013).

로테이션 모델은 최소 1회 이상의 온라인 학습을 포함하는 모델로 주요 특징은 학생들이 고정된 스케줄 또는 교사의 재량에 따라 학생들이 주어진 코스 또는 과목 내에서 소규모 그룹 지도, 지필시험, 온라인 학습, 그룹 토론, 그룹 프로젝트 등과 같은 다양한 학습 방법들을 경험한다. 플렉스 모델은 학생들이 학교생활을 하긴 하지만, 대부분의 시간을 온라인 학습에 할애하는 학습 모델로 교사는 학교에 있으면서 학생들에게 도움을 주고, 학습을 심화시키기 위하여 프로젝트 및 토론을 유도하는 역할 담당한다. 학생들은 개인의 필요에 따라 코스를 이동할 수 있다. 알라카

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

르트 모델은 학생들이 학교나 학습센터에서 이뤄지는 일반적인 면대면 수업에 참여하면서도, 학생들은 개인적으로 온라인 수업을 통해 학습을 보충하는 방식이다. 면대면 수업이 포함되어 있으므로 풀타임(full-time) 온라인 학습과는 다른 개념이며 관리 교사(teacher of record)가 존재한다. 강화된 가상학습 모델은 학생들이 면대면 수업에 일부 시간을 할애하기는 하나, 학생들이 개인적으로 수업 현장 또는 가정에서 완료해야 할 책임을 지는 학습 형태이다. 4가지 교수 모형의 특징을 다음 표 4로 정리될 수 있다.

표 4
블렌디드 교수 모형 4가지

구분	정의
로테이션 모델	고정된 스케줄 또는 교사의 재량에 따라 학생들이 주어진 코스 학습 최소 1 회 이상의 온라인 학습을 포함
플렉스 모델	대부분의 시간을 온라인 학습에 할애
알라카르트 모델	일반적인 면대면 수업에 참여하면서도, 개인적으로 선택한 온라인 수업들을 통해 학습을 보충하는 방식 면대면 수업이 포함되어 있으므로 풀타임(full-time) 온라인 학습과는 다른 개념
강화된 가상학습 모델	학생들이 면대면 수업에 일부 시간을 할애하긴 하지만 학습을 개인적으로 어디서든 완료해야 할 책임을 지는 학습

국내에서 진행한 교수 학습 모형으로 블렌디드 학습의 수업사례 분석을 통한 운영 방식은 최병수와 유상미(2013)는 대학 강의실 수업의 효과성 향상을 위한 블렌디드 수업 모형을 Z형(Zigzag model)과 H형(Ladder model)으로 도출하였다. 블렌디드 수업 환경은 온라인과 오프라인 수업을 혼합하는데 있어서 수업 차시를 분할하여 적용하거나, 한 차시의 수업 시간을 분할하여 운영하는 방식이 Z형 이다. 수업 차시를 분할하면 Large Z형이라 하고, 수업 시간을 분할하면 small z형으로 구

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

분하였다. H형은 온라인과 오프라인 방식을 교대로 수행하지 않고 수업의 처음부터 같이 구성하여 실시한다. 매 수업 차시마다 온라인과 오프라인이 상호 보완적으로 연결되어 운영되는 교수 모형이다. 강의실 수업을 진행하면서 이를 보완하는 온라인 수업은 두 수업을 모두 설계하고 관리해야하는 어려움이 따르지만, 각각의 수업을 상호 보충하고 보완하여 운영할 수 있다는 장점이 있다. 다음 표 5는 Z형과 H형 블렌디드 교수 모형의 특징과 장단점을 정리하였다.

표 5

블렌디드 교수 모형의 분류와 특징

유형		특징	장단점
Z 형	Large Z	수업 차시를 분할 온-오프라인 수업 혼합·적용함	수업 시간이나 차수를 늘리지 않음
	Small z	한 차시의 수업 시간 분할 온-오프라인 수업 혼합·적용함	추가적으로 요구되는 시간이 적음 수업 시간 내에서 하루 학습량을 해결함
H 형		온-오프라인 방식을 병행 온-오프라인 수업 상호 보완적 운영	두 수업 중 하나는 주(master line)가 되고 다른 하나는 보조적 역할(slave line) 각각의 수업을 상호보충하고 보완하는 방식(master-slave mode) 두 수업을 모두 설계·관리해야 한다는 어려움 학습자가 추가적으로 시간을 투자해야 함 학습자의 학습 부담이 가중 됨

본 연구는 해외 알라카르트 모델과 국내에서 진행한 Small z형 교수 모형을 참고하여 블렌디드 학습 교수 모형을 구성하였다. 이는 모바일 학습용 도구를 활용한 수업에 참가한 학생들은 접근 수월성과 정보의 다양성은 장점이나 지나치게 많이

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부여되는 자율성보다는 담당 교수자가 이끌어주는 틀 안에서 참여하기를 희망한 학습자의 특성을 참고하였다(남정미, 2016). 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서의 문법 수업은 면대면 학습 상황에서 한 차시의 수업 시간을 오프라인과 온라인 개별 학습으로 나누어 진행하였다.

2.1.4 블렌디드 학습의 교육적 효과

블렌디드 학습의 교육적 효과는 세 가지 관점에서 앞으로의 교육에 중요한 위치를 차지할 것이라고 할 수 있다. 블렌디드 학습은 기존의 일방적 지식 전달의 교육 방법에서 벗어나 학생들과의 상호작용에 중점을 둘 수 있는 교수법으로 활용될 수 있고 학습자들에게 온-오프라인을 통한 증가한 접근성 및 유동성을 향상시켜 지금까지와는 다른 수준에서 학생들의 참여도를 늘릴 수 있다. 또한, 국제화 시대에 블렌디드 학습은 비용적인 면에서 효율적이기에 짧은 시간 안에 국제적인 소통과 접근이 가능하고 상호 교류가 가능한 장점이 있다(Graham, Allen, & Ure, 2005).

이와 같이, 블렌디드 학습은 교실 안에서만 이루어지는 학습의 한계를 뛰어넘어 공간과 시간의 제약을 비교적 적게 받는 수업을 구성할 수 있다는 이점이 있으며, 학습자에게 맞추어진 교육 설계를 이룰 수 있고 학생 개별의 요구에 맞는 혼합적 교육 방법으로 학생들에게 학업에 대한 동기를 부여하고, 학습의 다양성을 최대화함으로써 학생 개개인의 학습 효과성과 효율성을 높일 수 있다(정동빈, 강시경, 2008). 임정훈(2007)은 대학 교육 환경에서 블렌디드 학습 전략을 효과적으로 활용하기 위한 온라인-오프라인 혼합방식과 학습자들의 성찰 활동이 학습자들의 자기조절학습과 학업성취에 어떠한 영향을 미치는지를 검증하였다. 이를 위해 대학교 2학년 학생을 중심으로 온라인 4주와 오프라인 8주 집단, 온라인 8주와 오프라인 4주 집단, 오프라인 12주 집단(통제집단) 세 집단으로 구분하여 12주 동안 수업을 실시하였다. 연구 결과, 블렌디드 학습을 활용한 집단과 그렇지 않은 집단 간에 자기조절학습 능력은 차이가 없었지만, 학업성취에 있어서는 온라인 4주 집단이 가장 학업성취도가 높았고, 온라인 8주를 제공받은 집단은 오프라인 수업만을 제공받은 통제집단에 비해서도 통계적으로 유의미하게 낮은 성취도를 나타냈다. 이러한 결과는 8주 이상으로 온라인 수업의 비중이 너무 높아지면 학습자가 온라인 수업에 큰 부담과 주요 내용을 제대로 학습하고 있는지에 대한 불안감을 느끼기 때문이라고

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

하였다.

김태영 외 2인(2011)은 교양영어를 수강한 대학생 신입생 126명을 대상으로 온-오프라인 결합 블렌디드 학습 환경에서 학습자의 영어 학습동기와 말하기 자신감의 변화에 대한 연구를 시행했다. 그 결과, 언어 전공자와 그렇지 않은 전공자 사이에서 내재적 동기와 영어 말하기 자신감에 유의미한 차이를 보였으며, 영어 학습 동기에서는 통계적인 유의미한 변화가 없었다. 학습자가 영어에 대한 능숙도가 상대적으로 낮은 학생들은 온-오프라인 블렌디드 교양 영어 수업을 수강하면서 영어를 사용하는 긍정적인 변화를 볼 수 있었다. 이명관(2015)은 대학생을 대상으로 한 토익 수업에 면대면 학습과 온라인 강의를 접목한 블렌디드 학습을 적용하여 그 효과를 알아보았는데 성적 향상에 있어 상위 집단과 하위 집단 모두 성적이 향상되었고 학습자의 수업 만족도는 대체로 긍정적인 응답에 가까운 반응을 나타냈다. 소리와 이충현(2018)은 한국 대학생들의 블렌디드 학습 환경에서의 제2 언어 글쓰기 수업에 대한 인식과 학습자의 견해를 조사하였다. 데이터 수집을 위하여 설문지, 학습자 성찰 일지 및 인터뷰가 사용되었다. 그 결과, 학습자들은 블렌디드 학습에 대한 사전 경험은 없지만 긍정적인 견해를 가지고 있었고 온라인 학습에 흥미가 있으며, 블렌디드 학습 및 자율학습을 위한 준비가 되어있다고 답하였다. 한종임과 강한나(2018)는 블렌디드 학습에 기반을 둔 사전 영어 학습 및 성찰 활동, 그리고 블렌디드 학습 환경에서의 학습자의 자기조절 학습 능력이 대학교 영어 학습자의 말하기 능력 향상에 미치는 영향을 검증하고, 블렌디드 학습 기반 사전 학습 활동에 대한 학습자의 인식과 태도를 조사한 결과 자기성찰과 자기조절 학습 능력이 말하기 향상에 영향을 주는 중요한 변수라는 것을 밝혀냈다.

반면, Akkoyunlu와 Soylu(2008)은 대학에서 학습 스타일과 블렌디드 학습에 대한 학습자들의 관점에 대해 실험했다. 실험 결과, 학생들은 웹 환경, 평가, 면대면 환경 같은 블렌디드 학습 과정에 대한 관점과 학생들의 학습 스타일에 따라 다르다는 것을 밝혀냈다. 그러나 학생들의 학습 스타일과 성취도 사이에는 통계적으로 유의하지 않은 결과가 나타났다. 이옥형(2008)은 대학의 블렌디드 학습과 면대면 수업의 수업 만족도에 차이가 있는지와 수업 만족도에 영향을 미치는 변인이 무엇인지를 알아보았는데, 연구 결과 블렌디드 학습 집단과 면대면 수업 집단 간에 수업 만족도의 차이는 없었으며 수업 만족도에 영향을 미치는 변인은 정의적 특성, 환경적 특성, 경험적 특성이었다. 남정미(2016)는 온라인과 오프라인을 병행한 블렌디드 학습을 활용하여 대학생 학습자의 영작문 수업을 시행하였다. 기술을 활용한

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

영어 학습에 대해서 학습자의 태도 변화는 사전과 사후에 차이가 없었다. 영어 학습의 동기와 의지가 높은 학습자들에게는 자기주도 학습을 위해 시간을 제공해 주지만, 자기 통제에 어려움이 있는 학습자들은 자유로운 환경이 오히려 방해의 요인이 된다고 설명한다.

살펴본 선행연구들을 통해 블렌디드 학습은 학습자의 특징에 맞는 수업 설계가 용이하고 자기 주도적 학습으로 이끌어주기 위한 학습 방법으로 적합하며 학습자의 학습 동기와 영어 능력 및 학습자와 교수자 간 그리고 학습자와 학습 내용 간의 상호작용에 따라 다른 결과를 도출할 수 있는 것으로 판단된다.

2.2 모바일 활용 외국어 교육

2.2.1 모바일 활용 외국어 교육의 개념 및 특징

모바일 기반 학습은 다양한 학습 매체를 휴대가 쉬운 모바일을 통해 이용 할 수 있다. 모바일의 활용은 학습자가 정해진 장소와 시간에 상관없이 모바일 기기만 있다면, 모바일에서 제공되는 학습 기회를 쉽게 접하고 개인 전자기기를 이용하여 사회적 상호작용과 콘텐츠의 상호작용을 통해 학습자의 지식 구성과 수행을 촉진한다(Quinn, 2012). 또한, 모바일 기기의 다양한 기능들로 인해, 다양하고 풍부한 학습 자료의 활용이 쉽고 언어 연습과 실제(authentic) 자료 획득, 과제 완료 등을 가능하게 한다(Chinnery, 2006; Collins, 2005). 모바일 기반 학습은 다양한 형태로 실현될 수 있는 기술 향상 학습의 한 분야로 모바일 기기의 접근성과 이동성 때문에 학습을 더 편리하게 제공 받을 수 있다. 모바일 기기를 체계적으로 학습에 활용한다면 더 효과적인 영어 학습 방법을 제시할 수 있을 것이다.

모바일 활용의 교육적 특징으로 Mospan(2018)은 모바일 학습의 가지 특징을 제시한다. 1) 학습자가 언제 어디에서나 접근이 가능하다. 2) 즉각적인 학습과 복습하기 편리하다. 3) 학습자가 주도해서 학습방법 및 진도를 이끌어 갈 수 있다. 4) 교사와 학습자 간에 상호작용이 활발해진다. 5) 학습자들에게 친숙함을 불러일으켜 문화적 장벽이 낮아지게 된다. 6) 학습자의 필요와 특성에 따라 학습 개별화를 진행할 수 있다.

Mohammad(2018)는 모바일 기반 학습의 특징을 휴대성과 이동성(portability &

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

mobility), 무선 네트워킹(wireless networking), 상호작용성(interactivity), 무제한 접근성(unlimited accessibility), 사생활 보호(privacy), 자발성(spontaneity), 신속성(immediacy), 중요한 고품질 파일(significant high quality files), 두 가지 학습방법의 조합(combination of two learning methods), 용이성(availability)으로 분류한다. 모바일 기반 학습의 특징을 표 6과 같이 요약 정리하여 설명하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 6
모바일 기반 학습의 특징

학습의 특징	
휴대성과 이동성	저장된 정보를 언제든지 이용 가능 데이터와 정보가 휴대와 이동 가능
무선 네트워킹	인터넷 연결과 관련된 문제를 피함 과정을 필수적이고 유연하게 함
상호작용성	교육 인지 환경: 동일한 영역 또는 지리적 영역에 속하지 않은 언어 학습자라도 교사, 물리적 환경 및 가상 환경과 상호 작용 언어 학습자: 전통적인 언어 학습 수업에서 벗어나 독립적이고 스스로 수업을 결정 숙련된 측면: 영어 학습자가 상호 작용할 수 있도록 하는 최신 기술, 애플리케이션 및 기타 언어 도구 사용
무제한 접근성	모바일 학습에서는 언제 어디서나 다양한 학습 자료와 자원을 이용
사생활 보호	정보와 데이터가 다른 언어 학습자나 학생들과 공유될 수 없다는 것을 의미하지는 않음 학습자가 원하는 데이터에 다른 학습자와 독립적으로 접근할 수 있다는 것을 의미
자발성	모바일 학습에서 언어 학습자에게 제공되는 정보 및 데이터는 사전에 계획되지 않으며 더욱더 융통성이 있음
신속성	모바일 학습에서 언어 학습자의 질문에 빠른 답변이 가능
중요한 고품질 파일	모바일 기기를 통해 전달되는 모든 데이터는 이미지, 비디오, 다이어그램 등의 형태가능
두 가지 학습방법의 조합	모바일 학습은 온라인 학습과 원격 학습이라는 두 가지 학습방법의 조합
용이성	모든 언어 학습자 그룹에서 모바일 학습을 광범위하게 사용하고 개발

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이러한 모바일 학습의 특징을 바탕으로 본 연구에서는 학습자는 자신의 학습 능력에 적합한 학습 자료를 쉽게 접근하고 자신의 학습 속도에 맞추어 학습하는 등 학습자가 원하는 대로 학습을 진행하고 학습자가 원할 때면 언제 어디서나 학습에 집중할 수 있을 것이다.

모바일을 활용한 교육의 이점으로는 휴대성, 사회적 상호작용, 정보 이용과 접근의 용이성이라는 잠재적인 교육적 이점을 가진다. 휴대기기는 다른 장소로 가지고 이동할 수 있으므로 휴대성이 존재하며 다른 사람들과 협력하는데 사용할 수 있으므로 사회적 상호작용이 가능하고, 휴대기기는 실제 자료의 수집의 이용을 쉽게 할 뿐 아니라 정보 수집을 위한 네트워크 접속이 용이하므로 정보의 접속성을 가진다. 모바일을 활용한 학습 환경의 구성은 학습자의 자기 주도적 학습 능력을 향상시킬 수 있도록 타인조절과 자기조절의 정도를 파악하여 자기조절을 증가시키는 거시적인 비계설정(scaffolding)과 근접발달영역 내에서 잠재적인 발달 수준인 학습 목표에 효과적으로 달성하기 위한 미시적인 비계설정을 학습자에게 제공할 수 있다(Churchill & Churchill, 2008).

그러므로 모바일은 학습 활동에 융통성을 제공하며, 접근이 용이하고 개인이 원하는 대로 학습할 수 있다는 장점을 제공한다. 게다가 소셜 학습도 가능하고 접근과 휴대가 편리하므로 모바일 기기를 통한 스마트 교육은 앞으로도 계속 확대될 것으로 예상된다(이충현, 2017). 그뿐만 아니라 학습자들이 학습 활동에 참여토록 함으로써 학습에 대한 생산성과 효과성을 증대시켜주고 모바일을 통한 학습은 학습자들은 시간과 공간의 제약 없이 학습할 수 있기 때문에 학습자가 활동적이고 적극적인 학습이 가능하며 학습자들끼리 혹은 학습자와 교수자 간에서도 상호적으로 의사소통을 원활하게 할 수 있어 의사소통이 수월하기에 기존의 전통적인 학습이 가진 단점을 보완해준다(Chinnery, 2006).

이러한 모바일 학습의 특징과 이점을 효과적으로 활용하기 위해서는 모바일 학습의 장점과 더불어 모바일 학습에서 고려해야 할 점도 알아볼 필요가 있다. 모바일을 활용한 학습의 장점은 이동 시 이용이 가능하며, 시간과 비용을 많이 쓰지 않고 지식 습득에 유용하다. 또한, 기술 활용에 두려움이 있는 초보자도 사용이 간편하다. 다양한 음향 및 시각적 효과는 학습 능률을 향상시킨다. 모바일을 활용한 학습의 단점은 과도한 정보와 다양한 기술적 기능으로 인하여 학습자가 무엇을 선택해야 할지에 대한 어려움이 있을 수 있다. 제한된 화면의 크기는 학습자의 집중력을 떨어뜨리며 보안에 대한 장치가 미흡하다. 모바일을 활용한 학습은 프로그램의

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

설치와 이용이 컴퓨터를 사용할 때보다 쉽지 않아서 학습 활동을 제한시킨다(조은순, 2002). 이를 간략히 정리해보면 표 7과 같다.

표 7

모바일 학습의 장점과 단점

장점	단점
장소에 구애받지 않음	다양한 시스템들 가운데 선택이 어려움
짧은 지식 습득에 유용	학습 활동에 제한
초보자도 사용이 간편	화면의 크기가 한정됨
유지 관리가 간단하고, 비용도 절약	활용 가능한 프로그램이 많지 않음
다양한 현지 정보 접속이 용이	보안에 대한 장치가 미흡
짧은 시간에 사용이 가능한 시간적 효율성	
음성과 애니메이션의 효과를 살림	

본 연구에서는 모바일을 활용한 학습의 단점을 최대한 고려하고 모바일이 가진 특징인 휴대성, 이동성, 접근성, 확장성, 신속성의 장점을 활용하고자 한다. 모바일을 활용한 학습 환경에서 대학생 학습자가 주도적으로 수업에 참여할 수 있도록 수업 활동을 구성한다면 영어 학습의 효과와 효율성을 극대화할 수 있을 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.2.2 모바일 활용 외국어 교육의 교수 모형

모바일 활용 교육의 교수 모형은 구성주의적 관점에서 설계될 수 있다. 구성주의 학습 환경은 학습자 중심의 학습 환경으로서 학습자가 학습활동에 자발적이고 주도적으로 참여하여 지식을 능동적이고 자발적으로 구성할 수 있도록 조성된 학습 환경을 의미한다. 구성주의에서 지식은 학습자의 경험 또는 이전 지식과 환경과의 상호작용을 통해 재구성해가는 과정이기 때문에 교수 모형 설계는 지식 구성을 촉진하는 풍부한 학습 환경을 설계하는 데 초점을 둔다(Moura & Carvalho, 2013).

모바일 학습의 구성요소는 학습자, 교수자, 콘텐츠, 환경, 평가로 분류 할 수 있다. 학습자는 구성주의적 관점에서 교수와 학습활동의 중심에 위치하며 다른 요소들은 학습자의 학습을 지원한다. 즉, 교수자는 콘텐츠를 학습자에게 전달하는 역할에만 머무르지 않고 나아가 정보자원의 접근을 지원하고 활동을 안내하는 컨설턴트의 역할을 한다. 모바일 교수 모형은 실제적인 맥락에서 이루어져야하며 학습자의 이동 맥락을 고려해야한다. 학습자에게 모바일 기술을 탐색할 수 있는 시간 제공이 필요하며 시간에 관계없이 즉흥적으로 이루어질 수 있다. 학습자가 필요로 하는 어느 장소에서도 학습이 일어날 수 있을 뿐 더러 모바일 학습은 개인적으로 이루어질 수 있고 협력적으로 이루어질 수도 있다(Herrington, Herrington, & Mantei, 2009; Makoe, 2010; Ozdamli & Cavus, 2011).

모바일 활용 교수 모형의 가장 큰 특징은 이동성이다. 교실 안과 밖에서 자유롭게 온라인에 접속한 상태로 학습활동을 수행할 수 있으므로, 교실수업을 오프라인으로, 사이버 수업을 온라인으로만 규정하기는 어렵다. 그러므로 모바일 앱을 활용한 수업을 위하여 교수학습 모형을 설계할 때는 현재 교실 수업에서 활용할 수 있는 유형, 모바일 콘텐츠를 기반으로 한 유형, 모바일 기기를 고려한 유형, 교실 안과 밖에서의 활동을 연계시키는 유형 등 다양한 측면에서 모바일 학습을 수행하는 상황을 설정해 볼 필요가 있다(임정훈, 2009). 이러한 모바일 활용 교수 학습의 모형을 두 가지로 분류하였는데, 블렌디드 학습 환경을 기반으로 한 온-오프(on-off) 수업 연계 커뮤니티 모형과 협동학습을 기반으로 한 온-오프(on-off) 수업 연계 커뮤니티 모형이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.2.2.1 블렌디드 학습을 기반으로 한 온-오프 수업 연계 커뮤니티 모형

이 모형의 특징은 교실수업과 온라인 활동을 연계하여 교수학습 활동을 수행할 수 있다. 고차적 사고력과 문제해결력 향상에 효과적이며 학습자들 간에 활발한 상호작용과 협력 및 의사소통 활동을 촉진시킨다. 또한, 구성주의 학습 원리에 입각하여 자율적, 자발적, 능동적 학습 등으로 학습자 중심의 학습 활동을 강조하고 있으며 교수자는 안내자로서의 역할을 담당한다.

모바일 학습에서는 반드시 오프라인이 교실 안 수업을, 온라인이 교실 밖 수업을 의미하지는 않는다. 모바일 기기에 저장해 둔 정보만으로도 학습 활동을 수행할 수 있기 때문이다. 여기에서 온라인 수업이란 교실 안에서 이루어지는 교수학습 활동을 말한다. 교실 안에서 모바일을 활용하여 네트워크에 접속한 후 온라인 학습이 이루어질 수도 있고 일반적인 면대면 수업을 의미하는 오프라인 학습이 이루어질 수도 있다.

오프 수업 상황은 학습자가 모바일 기기를 휴대한 상태에서 어느 곳에 가서라도 학습을 할 수 있다. 모바일에 저장된 기존 데이터베이스나 콘텐츠 등을 통해 오프라인 학습을 수행함을 말한다. 이와 같은 블렌디드 학습을 기반으로 한 온-오프 수업 연계 커뮤니티 모형은 탐구학습이나 프로젝트 학습, 문제해결 학습에 유용하다.

2.2.2.2 협동학습을 기반으로 한 온-오프 수업 연계 커뮤니티 모형

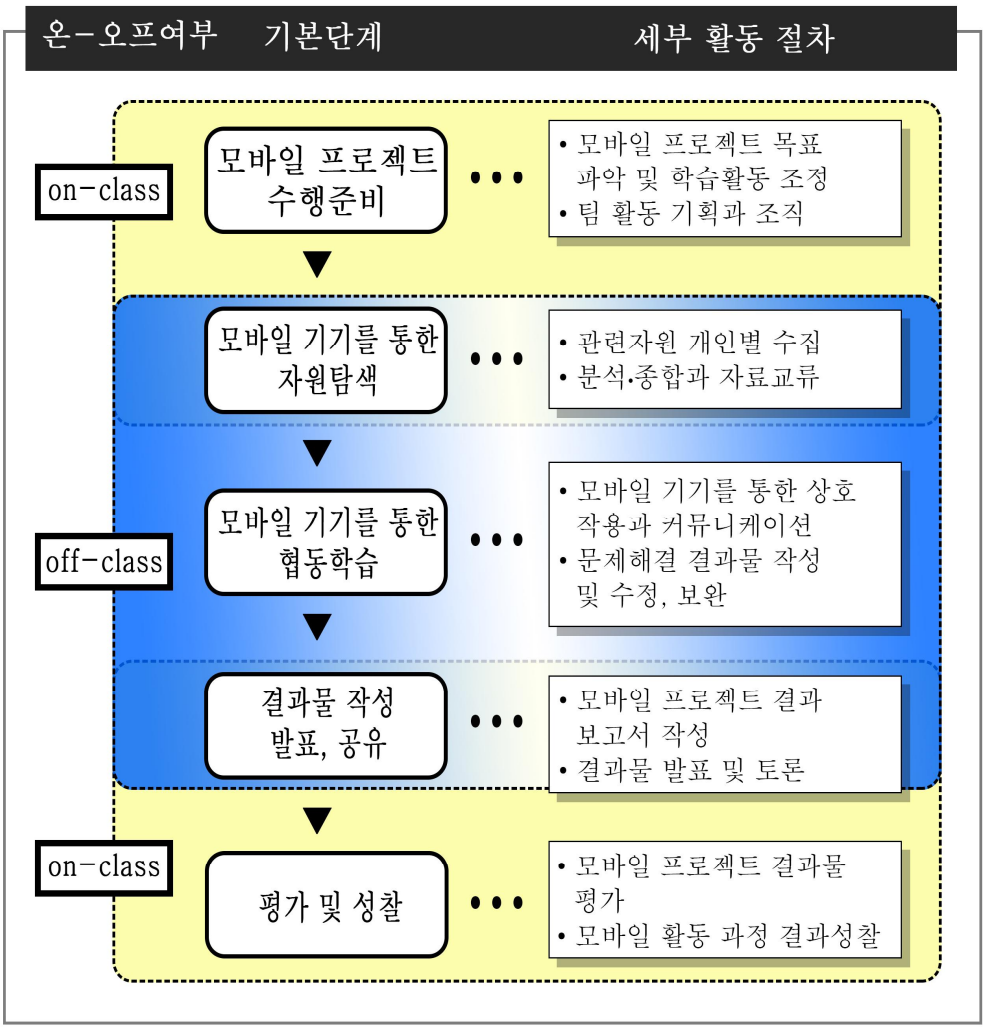
학습 활동에 따라 온-오프 수업 연계 커뮤니티 기반 모형은 수업의 단계를 다섯 단계로 나눠 진행 할 수 있다. 먼저 모바일 프로젝트 수행 준비 단계, 모바일 기기를 통한 자원 탐색 활동, 모바일 기기를 통한 본격적인 상호작용과 협력, 결과물 작성 및 공유, 마지막으로 평가 및 성찰의 단계로 구성되며 그림 3(임정훈, 2009, p. 115)과 같이 설명될 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 3

온-오프 수업 연계 커뮤니티 모형



처음은 모바일 프로젝트 수행 준비 단계는 모바일 활동을 수행하기 위한 종합적인 계획을 수립하는 단계로서, 프로젝트의 목표를 파악하고 수행해야 할 구체적인 학습활동을 이해하고 조정하는 과정이 이루어진다. 다음으로 모바일 기기를 통한 자원 탐색 활동으로서, 이 단계에서는 프로젝트 수행을 위한 관련 자원을 개인별로 검색, 탐색, 수집하는 활동이 이루어진다. 이 단계는 상황에 따라 온라인에서 이루

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

어질 수도 있고, 오프라인에서 이루어질 수도 있다. 그리고 모바일 기기를 통한 본격적인 상호작용과 협력, 협동학습이 이루어지며 이 과정은 주로 오프라인 상에서 학습자들이 모바일 기기를 통한 상호작용과 협력이 이루어지게 된다. 그 후에는 결과물 작성 및 공유의 단계로서, 개인별 활동과 팀별 활동을 종합하여 최종적으로 프로젝트 결과물을 완성하는 과정이 이루어진다. 이 단계는 상황에 따라 온라인에서 이루어질 수도 있고, 오프라인에서 이루어질 수도 있다. 마지막으로 평가 및 성찰 단계로서, 모바일 프로젝트에 관한 종합적인 정리가 이루어지는 단계이다.

이와 같은 온-오프 수업 연계 커뮤니티 모형은 활동의 초점에 따라 달라진다. 교수자 중심의 교실수업 모형이나 학습자 중심의 콘텐츠 모형과는 달리 모바일 기기의 이동성, 휴대성, 상호작용성, 즉시성과 같은 핵심적 속성을 교수학습 활동에 적극적으로 활용할 수 있는 장점이 있다.

본 연구는 학습목표, 내용, 학습시간과 공간, 학습 방법, 학습 매체, 교수자와 학습자의 상호작용 방식 등 다양한 학습요소들을 활용한다. 모바일 기기의 편리성, 즉시성의 장점을 바탕으로 한 임정훈(2009)의 블렌디드 학습을 기반으로 한 온-오프 수업 연계 커뮤니티 모형을 수정 보완하였다. 표 8과 같이 모바일을 활용하여 수업을 진행하였다.

표 8

블렌디드 학습 환경에서 모바일 활용 기반 교수 모형

온-오프여부	기본 단계	세부 활동 절차
오프라인	교실 수업으로 수업내용 설명	학습 차시별 수업을 듣고 개념 학습
온라인	모바일 앱을 통한 개별 학습	모바일 앱을 활용하여 문제해결
온-오프라인	결과물 작성 질문, 공유	모바일 앱을 활용하여 학습 후 결과물 질문 및 공유
온-오프라인	개별 평가	모바일 활용 학습 후 오답노트 작성 취약점 분석

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.2.3 모바일 활용 외국어 교육의 교육적 효과

많은 연구자들이 이러한 모바일의 장점을 언어 학습에 활용하고자 다양한 연구들을 수행해 왔다. Elaish 외 3인(2019)은 아랍 국가 학생들의 영어 어휘 학습에 동기를 부여하기 위해 구글 플레이 스토어에서 출시된 영어 단어게임 모바일 앱을 활용하여 동기에 관한 연구를 시행하였는데 실험 그룹의 학생들은 모바일 학습 개입 이후 동기 수준이 상당히 향상되었음을 보여주었다. García와 Santurio(2018)는 모바일을 활용한 언어 학습에 대한 학생과 교사의 인식을 연구하였으며 18명의 중등학교 학생들과 한 선생님이 연구에 참여했다. 연구 결과는 모바일을 활용한 언어 학습은 학생들의 언어 능력, 영어를 배우려는 동기, 반 친구들과의 협동력을 개선하는 데 도움을 주었다는 것을 보여주었다. 마찬가지로, 모바일 활용 교육이 교과서에 근거한 전통적인 접근법과 비교했을 때 참신하게 여겨졌다. 결론적으로, 이러한 결과는 중등교육에서 외국어로서 영어로 된 모바일 학습의 교육적 이점을 반영한다.

Ok과 Ratliffe(2018)는 모바일 기기는 다양한 학생을 가르치는 교육 환경에서 널리 사용되고 있으며 영어를 배우고 있는 학생들을 가르치기 위해 모바일 교육용 장치를 사용하는 것은 학습, 자기 효능, 그리고 참여의 향상으로 이어졌고, 학생들의 학업 콘텐츠에 대한 시간을 증가시켰다. 이처럼 모바일의 활용이 언어 학습에 효과적이며, 대부분의 학습자들 또한 긍정적인 태도를 나타냈다는 연구 결과를 보여 주고 있다. 즉, 모바일의 교육적 활용 가능성이 입증된 것이라 할 수 있다.

Jang과 Kim(2015)은 15명의 대학생들을 대상으로 스마트폰을 활용한 듣기 학습에 관한 연구를 시행하였다. 연구 결과, 스마트폰의 이동성은 학습자들로 하여금 시간과 장소에 상관없이 학습을 하는 데 도움을 주었으며, 학습자들이 실제적이고 다양한 학습 자료를 선호하는 경향은 듣기 앱의 선택에도 영향을 미쳤다. 하지만, 듣기 학습이라는 특성으로 이동 중의 학습 시, 다른 소음으로 인해 학습에 대한 집중도의 문제가 발생한다는 문제점이 확인되었다. 김영우(2014)는 성인 영어 학습자 100명을 대상으로 스마트폰 사용 관련하여 활용 정도, 영향 요인에 대해 조사 결과 스마트폰을 이용해서 영어를 배울 의사가 많았다. 반면, 학습자들은 30분 이내의 짧은 시간 동안 학습하는 콘텐츠를 선호하였다. 김주혜(2013)의 연구에서는 대학의 영어교육 현장에서 스마트 학습에 대한 전반적인 인식과 실태를 조사하여 영어 학

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

습자들을 대상으로 설문조사를 하여 사례 연구(case study)를 진행하였는데 학습자들은 짧은 시간을 활용하여 다양한 장소에서 학습할 수 있다는 측면에서 이동성을 최대의 장점으로 생각하고 있었다. Chu(2011)는 대학생 학습자들의 스마트폰 어휘 학습 앱의 사용 패턴과 어휘 학습 앱의 특징이 학습자들의 학습 만족도와 학습 지속 의향에 미치는 영향에 관한 연구를 실시하였다. 연구 결과, 대학생 학습자들은 주로 통학 시간에 어휘 앱을 활용하였으며, 어휘 앱의 기능적 측면이 학습자의 만족도와 학습 지속 의향에 가장 큰 영향을 미쳤다는 사실을 확인하였다.

Nah 외 2인(2008)의 경우, 듣기 학습에서 스마트폰 사용의 잠재성을 조사하기 위한 연구를 실시하였다. 특히, 연구자들은 듣기 학습 목적의 스마트폰 사용에 대한 언어 학습자들의 태도에 주목하였다. 연구 결과, 실험에 참여한 한국 대학생들은 듣기 학습 도구로서의 모바일의 사용에 대하여 긍정적인 태도를 나타냈으며, 모바일을 이용한 학습 과제에 대해서도 긍정적인 반응을 보여주었다. 그리고 모바일 활용이 학습 기회를 증가시킴으로써, 궁극적으로는 듣기 능력 학습에도 효과적이었다. 이러한 교육적 효과는 모바일 기반 학습은 학습자에게 학습의 기회를 교실 밖으로까지 확대해주기 때문에 EFL 학습자들의 듣기 학습에 효과적인 것으로 나타났다. 또한 모바일 활용 학습이 학습자들이 필요로 할 때 언제, 어디서나 학습할 수 있으며, 자신만의 속도에 맞춰 자발적으로 학습할 수 있다는 점에서 학습자 중심 학습에도 효과적이었다. 그러나 모바일의 작은 화면, 저장 용량의 한계, 다른 기기와의 호환성 등의 문제점도 있었으며, 모바일 학습과는 맞지 않는 학습 습관을 가진 학습자들도 존재한다는 사실 또한 확인할 수 있었다.

Levy와 Kennedy(2005)는 정규 수업의 보조 도구로서 대학생 학습자를 대상으로 모바일을 활용하는 실험연구를 시행하였다. 연구자들은 호주의 한 대학에서 모바일을 이용하여 새로운 어휘의 뜻과 예문 그리고 어휘 학습과 관련한 웹 페이지 및 학습 퀴즈와 숙어 등을 제공해주는 이탈리아 어휘 학습 프로그램을 개발하였다. 그 결과, 수업을 수강한 학생들(94.4%)이 모바일을 활용한 수업 형태에 만족한다는 의견을 보여주어 모바일의 활용이 어휘 학습에 도움이 된다는 것을 확인하였다. Kiernan과 Aizawa(2004)는 일본의 한 대학 공대생을 대상으로 휴대전화를 이용한 과제 중심 학습활동의 연구를 진행하였고 영어를 과제 중심 학습법으로 이용하기에 효율적이고 효과적인 도구로 휴대폰을 활용할 수 있을 것이라는 가능성에 대한 긍정적인 결과를 도출하였다.

한편, Mun(2018)은 모바일을 보조 도구로 이용하여 듣기 테스트를 시행하였고

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

EFL 대학생들의 인식을 조사하였는데, 모바일 기반 시험과 시험지를 이용한 시험의 점수가 유의미하지 않았으며 모바일 기기의 이용에는 흥미를 보였지만 모바일의 작은 화면 크기로 인한 낮은 가독성이 학습자에게 긍정적인 영향을 미치지는 못하였다. 문도식(2016)은 사이버 대학에 개설된 초급 영어 읽기 과목을 대상으로 과제를 녹음해서 제출하도록 한 실험을 진행한 후 학습자의 인식을 조사하였다. 그 결과, 스마트폰 기능을 활용한 모바일 교육에 관심이 늘어나고 있지만 아직 많은 학습자들은 모바일을 활용한 외국어 교육에 익숙하지 않고 학습의 기회가 제한적이라고 보고하고 있다. 아직까지는 스마트폰을 단지 정보를 얻고 게임을 하고 친구와의 소통의 도구로 활용하고 있는 실정에 불과하였다. 최은주와 정동빈(2010)은 모바일 장문메시지의 활용이 학습자들의 영어 어휘 학습 성취도에 미치는 영향 및 모바일 영어 어휘 학습 방식에 대한 대학생 학습자들의 반응과 태도를 알아보았다. 학습자들은 모바일 기기를 활용한 어휘 학습 방법에는 긍정적이었지만, 아직 모바일 기반 학습의 콘텐츠가 학습자의 요구에 부응하지 못하고 있어 효과적인 학습 매체로 자리 잡기 위해서는 어휘 학습을 위한 콘텐츠의 지속적인 업데이트와 어휘 학습을 위한 앱의 개발이 필요함을 나타냈다.

모바일을 활용한 외국어 교육의 교육적 효과를 살펴본 결과, 모바일 앱을 활용한 외국어 학습 관련 연구들을 다양성 측면에서 더 연구할 필요가 있다. 특히, 학습자들이 실제 어떠한 방식으로 모바일 앱을 활용하는지에 대한 구체적인 사용 행태에 대한 연구는 부족한 것으로 나타났다. 이에 본 연구에서는, 선행 연구들을 통해 입증된 모바일 활용 외국어 학습 효과성을 바탕으로, 학습자들의 만족도와 모바일 앱 이용의 유용성에 대해 살펴보고자 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.3 영어 문법 교육과 교수 유형

2.3.1 영어 문법 교육의 필요성

문법은 외국어를 공부하는 학생들에게 중요한 도구이며 문법을 분석하고 이해할 때 목표 언어로 가장 잘 표현할 수 있게 해주며 문법 교육은 보다 빠른 외국어 습득을 도와주어 보다 높은 단계로 나아가게 해 주는 발판이 된다(Long, 1991). 문법 교육의 장기적 효과에 대하여 문법 지도는 학습자들에게 문법에 대한 명시적 지식(explicit knowledge)을 갖게 하여 궁극적으로는 무의식적이고 직관적으로 언어를 사용할 수 있게 하는 암시적 지식(implicit knowledge)으로 발전하여 학습자들의 언어 습득을 촉진케 하고 문법은 외국어 학습자에게 사전 준비자(advance organizer)의 역할로 목표 언어의 형태와 구조에 대한 정보를 사전에 제공함으로 학습자의 입력 처리에 도움을 주는 역할을 한다(Ellis, 2001). 학습자가 사전에 문법적 지식이 전혀 없는 상태에서 목표 언어의 입력에 접하게 되면 어떤 부분이 중요하고 어떤 부분을 지나쳐도 되는지에 대한 기준이 없게 되므로 혼란과 불안감을 느끼게 된다. 이러한 상황에서는 학습자가 발화 내용을 분절하지 못하고 형태와 의미를 연결하지 못하여 학습 내용의 일부분만 막연하게 이해하게 될 가능성이 크기 때문에 문법 지식은 학습자가 입력되는 목표 언어의 문법적 형태와 의미의 관계를 파악하기 쉽게 도와준다.

문법 지도는 언어 습득 과정에서 학습자가 배우고자 하는 목표 언어를 빠르게 학습할 수 있도록 도와주며 하위 단계에 머무르는 시간을 단축하고 다음 단계로의 이동을 촉진시킨다. 의미 중심의 수업에서 소홀할 수 있는 언어의 형태에 학습자가 집중할 수 있도록 하여 학습자로 하여금 목표 형태와 자신의 중간언어와의 차이를 인식하게 해 줌으로써 언어 습득을 용이하게 하여 언어 영역의 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기라는 네 가지 기능을 모두 제어한다(Larsen, 2003; Schmidt, 1990).

Thornbury(2000)는 문법 교육의 필요성을 다음과 같이 논하고 있는데 문장 형성 이론에 따르면 문법은 일종의 문장을 만들어내는 기계(sentence-making machine)이며, 문법 교육은 학습자에게 무한한 언어를 창조해 낼 수 있는 수단을 제공하고 문법은 명확한 의미를 전달하는 도구로 정치한(fine-tuning) 조절 기능론에 따르면 문법은 정치한 규범 언어를 만드는 기준이며, 오류 문법 화석화(fossilization) 이론

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

은 문법 지도를 받지 않은 학습자는 문법 지도를 받은 학습자보다 더 빨리 화석화된다고 주장한다. 이에 따라, 개별 문법 항목(discrete item) 이론에 따르면 문법 학자들은 언어를 정리하고 개별 문법 항목이라는 간결한 범주로 조직함으로써 언어를 이해하기 쉽게 만든다. 또한, 문법 규칙 이론에서는 문법을 학습할 수 있는 하나의 규칙 체계라고 보고, 이에 대한 교수학습을 전달(transmission) 차원에서 바라본다. 마지막으로, 학습자 기대치론에 따르면 일부 학습자들은 언어 수업에서 문법 학습에 대해 매우 확고한 기대치를 가진다고 말한다. 이렇듯, 언어 형태와 좁은 의미의 문법 교육에 대한 문제는 오랫동안 언어학자나 외국어 교육자들의 주 관심사로 주목받아왔고 현재에도 반복되고 있는 연구 과제이기도 하다. 문법 교육을 받은 학습자들은 문법 교육을 전혀 받지 않은 학습자들보다 수준 높은 외국어 능숙도를 갖는다고 말한다(김지은, 최용훈, 2018). 영어교육에 있어 문법 학습은 언어의 형태와 문법을 강조해서 가르쳐야 하며 현장 교수자로서의 의무이다. 영어의 유창성이나 정확성 모두를 강조하고 의사소통 능력을 향상시킬 수 있는 문법 교육과 학습이 필요할 것이다.

2.3.2 영어 문법 교수 유형의 변화

영어 문법 교육에 대한 비중이나 문법 학습 방법에 대한 견해는 시대나 교육 과정에 따라 달라지기도 하고 학자들마다 개인적인 차이도 있다. 전통적인 문법 번역식 교수법(Grammar Translation Method), 청화식 교수법(Audio Lingual Method), 침묵식 교수법(Silent Way), 전신반응 교수법(Total Physical Response 등과 같은 형태 중심 교수법들은 언어의 의미보다 형태에 집중함으로써 반복적인 연습을 통해 언어를 습득한다고 보았다. 이들 교수 방법들은 언어 구성요소들의 문법적 지식 습득을 우선으로 하였다.

그 후에는 언어 습득이 습관으로 이루어지는 것이 아니라 학습자의 현재 언어능력보다 한 단계 높은 수준의 언어 입력(i+1)의 결과로 이루어진다는 자연 교수법(Natural Approach)이 등장하였다(Krashen, 1981). 의미 중심(focus on meaning) 교수법은 학습자를 제2 언어 목표 항목에 많이 접하게 하지만 학습자의 주의를 의미에서 언어 형식으로 연결시키지 않는다. 명시적 지식 습득보다는 학습자가 자연스러운 의사소통 상황에서 목표 언어에 충분히 노출될 때 무의식적으로 목표 언어

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

를 습득하게 한다. 이 교수법에서는 문법 지식은 감시자(monitor)의 역할만 할 뿐이기에 명시적인 문법교육이 의사소통능력을 향상하는데 별다른 효과를 주지 않는다고 주장하며 문법의 역할을 축소시켰다.

이어서 실제 상황에서 적절하게 의사소통을 하는 것을 목표로 하는 의사소통 중심 언어 교수법이 등장하였고 Long과 Robinson(1998)은 다음과 같이 형태 중심 교수법(Focus on Forms), 의미 중심 교수법(Focus on Meaning) 그리고 형태 초점 교수법(Focus on Form)으로 외국어 교수법의 변천 과정을 표 9와 같이 세 가지로 구분하고 있다.

표 9
문법 교수법의 변천사

교수법	특징
형태 중심 교수법 (1970 년대 이전)	전통적인 교수 방법으로 언어의 형태를 이해하기 위한 학습법 구조주의와 행동주의를 바탕 문법 구조를 반복이나 모방 등의 기계적 연습을 통해 습득 유창함보다는 정확성에 초점을 맞추어 지도하는 방법을 사용 문법 번역식 교수법, 침묵식 교수법, 구두 청각 교수법, 전신반응법등과 같은 외국어 교수법
의미 중심 교수법 (1970 년대 이후)	의미전달과 기능에 중점을 두고 상호작용을 통한 목표 언어의 유창한 사용을 목표 입력(comprehensible input)을 충분히 제공하여 학습자들이 자연스럽게 접하면서 제 2 언어를 습득 가능 문법 교육을 하지 않고 오직 유창함에 집중한 언어 교육은 정확성의 결여라는 부작용을 낳게 한다는 지적 자연적 교수법의 방식이 해당
형태 초점 교수법 (1990 년대 이후)	문법의 구조 및 형식에 대한 관심을 새롭게 불러일으킴 의사소통의 내용과 과업수행에 초점을 두면서 동시에 학습자들의 관심을 필요한 문법 구조를 인식하는 방법

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

따라서, 영어 문법 교육은 영어 교수법의 변천에 따라 그 역할도 변해왔으며 문법교육은 분명히 장단점을 모두 가지고 있으므로 이를 우리나라 상황에 맞게 올바로 가르치는 일이 중요하다. 또한, 영어 교육에 있어서 중요한 것은 학습자의 영어 수준과 성취하고자 하는 목표에 따라 적절한 교수법으로 영어 문법 교육을 가르칠 필요가 있다.

2.3.3 문법 교수 방법에 따른 문법 교육의 분류

2.3.3.1 명시적 교수법과 암시적 교수법

문법 규칙을 얼마나 직접적으로 제시하는지의 정도에 따라 명시적 방법과 암시적 방법으로 나누어 볼 수 있다. 명시적 학습은 규칙을 중심으로 명백하게 설명해 주는 문법 학습이고, 암시적 방법은 직관적으로 사례를 중심으로 하며 교수자의 개입이 암시적이거나 없는 학습 방법이다. 명시적 교수법은 문법 학습 과정에서 학습자들이 목표 언어의 현상을 의식화하도록 유도하여 문법 지식을 체계적으로 쌓을 수 있도록 하는 교수방식이다. 문법 용어 사용을 통해 각종 문법 규칙이 명시적으로 제시된다. 기본적인 문법 습득에 있어서 단기간에 여러 문법 규칙을 암기하고 연습이 가능하기 때문에 참여하는 학습자의 수가 많은 수업에서 최대의 학습 효과를 낼 수 있다는 장점이 있다. 학습자들은 특정 문법 규칙에 주의 집중이 필요하고 메타언어의 일반화에 이르게 되는 노력이 요구된다(DeKeyser, 1995).

반대로 암시적 교수법은 교수자가 학습자에게 직접적인 간섭 없이 자연스럽게 언어 지식에 노출될 수 있는 활동을 제시한다. 이 교수법에서 교사는 학생들에게 다양하고 상당한 양의 예를 제공하여 학습자가 무의식적으로 언어 형식을 습득하도록 한다. 또는 수업 중 문법 설명을 아예 제시하지 않는 것으로 정리할 수 있다. 암시적 방법은 교사가 문법 규칙을 일방적으로 제시하는 것이 아니라, 학습자 스스로 발견하도록 함으로써 언어 이해에 도움을 주며, 무엇보다도 학생들의 동기를 유발함으로써 영어 문법 능력 습득에 긍정적인 영향을 미친다(Harmer, 1987; Schmidt, 1994).

명시적 교수법과 암시적 교수법 중 어느 것이 더 효과적인지에 관해서는 다양한 연구가 진행되고 있으며 이는 언어 형식이 가지는 규칙의 복잡성과 학습자 수준

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

등에 따라 다양한 연구 결과가 도출되고 있다. 명시적 문법 교수법은 단순한 문법 규칙을 습득하는데 더 큰 효과를 보였고, 중·상위권 수준의 성인 학습자에게는 더 나은 효과가 있다고 언급하고 있으며, 암시적 문법 교수법은 자연스럽게 문법 지식을 습득하도록 유도하기 때문에 학습자가 어릴수록 잘 습득이 된다고 설명한다 (Ellis, 1994; Krashen, 1999; Robinson, 1996).

영어 문법을 습득하는 과정에서 명시적 교수법과 암시적 교수법은 간단히 두 부분으로 나눌 수 있는 문제가 아니다. 교수-학습 상황에 맞추어 조건과 상황에 따라 달라질 수 있다. 문법 수업이 이루어지는 동안 교사에 의해서 얼마나 자주 또 얼마나 많은 시간 동안 언어 형식이나 문법 구조에 학생들의 주의를 끄느냐에 따라 명시적 방법과 비명시적 방법을 구분할 수 있겠다.

2.3.3.2 연역적 교수법과 귀납적 교수법

문법 규칙을 제시하는 시점에 따라 연역적 접근법과 귀납적 접근법의 두 가지 방법으로 구분이 가능하다. 연역적 접근법은 문법의 규칙을 먼저 제시한 뒤, 규칙을 예문을 통해 확인하고 적용해보는 연습을 한다. 반면, 귀납적 접근법은 개개의 특수한 사실을 종합하여 일반적인 원리를 이끌어 내듯 많은 종류의 예문을 접함으로써 학습자 스스로 문법 규칙을 발견, 이해하도록 하는 방법이다.

Scott(1998)은 연역적 교수법을 규칙 도출(rule-driven), 귀납적 교수법을 규칙 발견(rule discovery)에 의한 교수방법이라고 설명하였다. 다시 말해서 연역적 문법 교수란 명시적 문법 지식을 교수자의 설명이나 개념정리를 통해 인지적으로 학습하게 하는 것으로 교수자 중심 교수법이다. 학습자에게 문법적 규칙을 의식적으로 적용할 수 있는 연습 문제를 제공하여 학습자의 출력을 확인한다. 연역적 교수법은 외국어 교육에 있어 교수자의 입장에서 볼 때 지도하기가 쉽고 간략하다. 학습자의 모국어와 목표 언어 간의 문법적인 규칙이 많이 다를 때에 주로 선호되는 방법이다. 특히 성인 학습자들의 경우 언어 규칙을 빠른 시간 내에 정확히 알기를 원하는 경향이 있어 연역적 교수법으로 학습하는 것을 선호한다(홍경선, 2010).

귀납적 교수법은 학습자 중심 교수법으로 언어 규칙의 설명 없이 언어 구조와 패턴을 학습자에게 보여준다. 교수자는 충분한 예문을 학습자에게 제공하고 스스로 언어 규칙을 발견하도록 유도하는 것이다. 따라서, 학습자는 교수자에 의해 제시된

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

문법 규칙을 암기해야 한다는 과도한 부담감 없이 언어 입력을 자연스럽게 경험하면서 언어 규칙을 내재화할 수 있다. 귀납적 지도는 규칙들에 대한 명시적 주의 없이 잠재의식적으로 흡수되는 과정을 목표로 하므로 자연스러운 언어 습득이 가능하다. 중간언어 발달이라는 개념에서 학습자가 더 쉽게 적응할 수 있다. 이 과정에서 학습자들은 문법 규칙 습득의 단계를 통해 개별화된 학습 속도에 맞추어 목표언어를 습득할 수 있다. 마지막으로, 학습자들이 교수자의 설명을 무조건 받아들이기 보다는 스스로 문법 규칙을 발견하게 함으로써 학습자의 내적 동기를 유발할 수 있다.

어떤 교수법이 더 효과적인가는 가르치는 문법 항목의 특징과 학습자의 개인차에 의해 달라질 수 있다. 특히, 학습자의 학습 목표, 언어 수준, 학습 스타일, 동기와 같은 학습자 특성(learner characteristics)은 문법 학습의 성취도에 다르게 영향을 줄 수 있다(Brown, 2007). 앞서 살펴본 것과 같이 연역적 교수법과 귀납적 교수법의 장단점을 Thornbury(2000)가 주장한 바에 의거하여 다음 표 10(Thornbury, 2000, p. 29, p. 49)과 같이 정리해 볼 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 10
연역적 교수법과 귀납적 교수법 비교

	연역적 문법교수	귀납적 문법교수
장점	교사의 설명에 따라 학습시간이 절약 교사의 사전 수업 계획이 쉬움 분석적 학습 성향을 가진 학습자들에게 효과적 학습 속도가 느린 학습자에게도 적절	학습자 스스로 발견한 규칙은 제시된 규칙보다 유의미함 학습동기를 불러일으킴 문제해결을 선호하는 학습자들에게 효과적 문제해결과정이 교사-학습자 및 학습자간 협동적으로 이루어진다면 수업과정 이외에 추가적인 목표 언어 학습이 가능
단점	어린 학습자들의 경우 문법용어를 이해하는데 어려움 문법 설명 자체가 기억하기 쉽지 않음 교사 중심, 강의식 수업 형태로 이루어지기 쉬워 학습자 참여와 교사와 학습자간 및 학습자간 상호작용을 방해 할 수 있음	규칙 발견에 시간과 에너지 소비가 큼 적절한 자료 선정 및 학습자 반응 예측 등 수업 계획에 대한 교수자의 부담이 큼 개인적인 성향의 학습자 및 문법 지식이 갖추어진 학습자의 경우 수업상황에서 좌절감을 느낄 수 있음

Celce-Murcia(1991)는 연역적 접근법과 귀납적 접근법이 서로 대립적으로 보이긴 하나, 다소 상호보완적인 성격도 지니고 있다고 한다. 두 접근법의 활용 방법으로 문법의 중요성 또는 유용성이 상대적으로 낮은 학습자에게는 연역적인 접근법보다 귀납적인 접근법이 효율적이고, 목표 외국어가 학습자 주위에서 의사소통의 도구로 쓰이는 언어 환경에서도 연역적인 방법보다 귀납적 방법이 효과적이다. 성인인 경우, 또는 외국어의 능력이 높고 교육 경험이 풍부한 경우는 연역적 방법과 귀납적 방법을 절충한 접근법이 효율적이라고 말한다.

이처럼 문법 교수에서 어떤 교수법이 더 효과적인가는 가르치려는 문법 항목, 교

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

수 환경과 학습자 특성에 따라 달라질 수 있다. 특히 문법 학습에 대한 선호도나 학습 스타일의 차이를 고려하여 연역적·귀납적 문법 교수법을 상호보완적으로 활용한다면 문법 학습의 상승효과를 기대할 수 있다.

2.3.3.3 입력 중심 및 출력 중심 교수법

입력 중심 교수 기법은 학습자가 외적으로 학습자의 주목을 유도하는 방법으로, 입력 중심의 지도는 단순한 구조의 학습에 반대이다. 출력 중심의 지도는 복잡한 구조의 학습에 더 효과적이다(Doughty & Williams, 1998). 출력 중심 교수기법은 학습자 내적으로 주목을 야기한다. 입력 중심 교수 기법은 특정 언어 형태를 제시함에 있어 읽기나 듣기 자료의 입력 자료를 통해 교육의 효과를 높이기 위한 것으로 입력 중심의 교수 기법 중 특히 관심을 받아왔던 활동으로는 입력 홍수(input flood)와 입력 강화(input enhancement)가 있다(Izumi, 2002). 입력 홍수는 목표 문법을 명시적으로 설명하지 않고 학습자에게 목표 문법에 관련한 자료를 많이 제공함으로써 무의식적으로 학습자가 습득하도록 하는 방법이다. 입력 강화는 목표 문법을 학습자에게 의식적으로 주목하게 한다. 시각적 강화(강조하기, 색깔 넣기, 글자 크기 조작하기) 또는 청각적 강화(억양 강조)를 통하여 학습자의 집중을 유도한다. 출력이라는 것은 단지 습득의 부산물이 아니라, 목표 언어 습득에 있어 학습자가 높은 수준의 정확성과 유창성에 도달하는 데 도움을 주는 것이다. 출력의 연습은 실제 상황을 가정한 연습과 자동화를 돕는 역할뿐만 아니라, 창조적인 언어 사용과 어휘 형태를 형성하도록 한다(Larsen, 2003; Swain, 2005). 출력 중심 교수 기법은 학습자의 표현 기능 즉, 언어를 출력하는 말하기나 쓰기 활동을 통해 교육의 효과를 높이고자 하는 것으로, 고쳐 말하기(recast)와 딕토글로스(dictogloss), 그리고 미로 유도 기법(garden path technique)이 있다. 고쳐 말하기는 교사 피드백의 한 종류로 학습자들이 오류가 포함된 발화를 하였을 때, 교사가 오류를 올바르게 수정하여 이를 다시 학습자들에게 제공함으로써 학습자들이 그 언어 형태에 집중하게 한다. 학생의 발화 과정을 멈추지 않고 의사소통을 이어가면서도 학습자의 오류를 수정할 수 있다는 장점이 있다(Doughty & Varela, 1998). 딕토글로스는 학습자들에게 짧은 글을 보통 속도로 들려준 후 학습자들은 간단한 메모를 하는 받아쓰기 활동을 한다. 그 후 협동학습으로 자신들만의 언어로 재구성하게 하고, 이를

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

원 글과 비교 분석하는 과정에서 학습자들이 언어 형태에 자연스럽게 집중 하게끔 한다. 이는 통합적이고 창조적인 언어 교수 방법으로 학습자가 언어 사용의 정확성을 높이도록 하는 기법이다. 미로 유도 기법은 학습자들에게 미리 문법 규칙이나 예외를 설명하지 않고, 올바르지 않은 형태의 예를 제공 한다. 이를 통하여 학습자들이 문법규칙을 과잉일반화(over generalization)하는 오류를 범할 때, 교사가 이를 즉각적으로 교정해준다. 주요 목적은 학습자들이 문법적으로 일반화할 수 있는 올바른 문장을 발화하고 스스로 목표 언어와 중간 언어 간의 차이를 인지하는 것이다(Jacobs & Small, 2003; 성상희, 이상기, 2013).

따라서, 본 연구는 성인 학습자들이 규칙을 먼저 제시한 뒤, 규칙을 적용해보는 연습을 선호한다는 선행연구를 참고하여, 블렌디드 학습 환경에서 명시적 형태 초점 교수 방법을 기반으로 하였다(홍경선, 2010). 학습자들에게 목표 문법을 제시하고 문법적 용어를 간단하게 사용해서 학습자의 이해를 돕고, 연습을 통해 배운 내용들을 학습자들이 직·간접적으로 사용할 수 있도록 이끄는 것은 학습자가 인지적으로 목표 형태에 주목하여 제2언어 학습에 효과적이다(Mackey, 2006). 게다가, 모바일 앱을 활용한 문법 연습은 수준별 학습이 가능하고 학습자의 수업 만족도에 효과적이라는 연구들을 고려하여 모바일 앱을 이용하였다(조세경, 2009).

2.3.4 문법 학습에 대한 영어 학습자들의 인식

다양한 영어 문법 교수 방식에 대한 효과와 학습자가 인식하는 문법의 중요성에 대한 연구는 지속적인 관심을 받고 있다(김지은, 최용훈, 2018; 박태숙, 오치성, 2015; 이정원, 2018; 정희윤, 김해동, 2017; 조윤경, 2017; 최수정, 최종갑, 2015; 황종배, 2009; Borg & Burns, 2008; DeKeyser, 1995; Ellis, 2001; Reiss, 1985; Zhang, 2009). 영어 학습자들은 영어 능력에 따라 문법에 대한 인식이 달라질 수 있으며, 학습자가 지닌 인식은 전반적인 영어 학습 능력 향상에 영향을 미친다. 교수자는 문법 지도를 위한 수업을 계획할 때, 학습자들의 영어 학습에 도움이 되는 활동으로 인식할 수 있도록 문법 지도 시 반드시 학습자의 인식을 고려할 필요가 있다(Jean & Simard, 2011; Kern, 1995; Schulz, 2001). 먼저, 영어 문법 학습에 대한 필요성에 대한 학습자의 인식에 관한 연구로, 영어에 대한 기본적인 이해를 돕기 위해서는 영어 문법 학습이 필요하며 영어의 네 가지 영역 중에서 영어 독해 실력을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

향상시키는 것과 가장 밀접한 관계가 있고, 다음으로는 쓰기 영역에 영향이 있다고 인식하고 있었다(황종배, 2009). 또한, 학습자는 문법 학습은 좋은 시험 성적을 받기 위해서는 문법이 필요하다는 의견이었으며, 언어의 체계를 쌓고 정확한 영어 사용을 위해서는 문법 교육은 필요하다는 긍정적인 인식을 갖고 있었다(박찬규, 2012; 오인숙, 2009). 다른 의견으로는, 학습자는 영어 문법 학습은 필요하다고는 생각하지만, 문법을 잘 안다고 해서 영어를 잘 한다고는 생각하지 않았다. 하위 학습자들은 문법 공부를 별로 좋아하지는 않았고, 많은 문법 규칙은 영어 학습에 흥미를 저하시켜 문법을 어려운 것으로 인식하고 있음을 알 수 있었다(이정원, 2018; 조윤경, 2017; 최수정, 최종갑, 2015). 문법 학습에 대한 어려움에 대한 학습자의 인식으로는 암기해야 할 문법 규칙이 많고 교사의 설명이 지루해서 학습의 어려움을 겪는다고 하였다. 또한, 영어 문법 학습은 단조롭고 실제적인 영어 학습에 적용이 어렵다고 생각하고 있었다(정현숙, 2008; 조영진, 2014; Jean & Simard, 2011). 영어 문법 학습에 대한 학습자들의 학습 방법은 학습자의 개인적인 성향과 수준에 따라 다양했다. 상위 학습자들은 귀납적인 교수 방법을 선호하고 하위 학습자들은 연역적인 교수 방법을 선호하였으며, 상위 학습자는 자주 출제되는 문법 위주로 기출문제 풀이 학습방법을 원했고, 하위 학습자는 체계적으로 문법 내용을 학습하길 바랐다. 대학생 학습자들은 영어 문장 규칙 습득이 문장 내용을 정확히 파악하는데 필요하다는 견해가 가장 많은 것으로 나타났다. 문법 학습을 영작 활동과 통합하여 배운다면 영어 문법을 적용하고 이해하기 쉬울 것이라는 학습자의 의견이 있었다. 학습 방법에서 오답을 정리하고 복습을 하는 것은 지속적인 시간 투자가 필요해서 학습자가 꾸준히 실행하기 힘들고, 영어 학습은 의지 부족으로 실력을 향상시키는데 어려움이 있다고 했다(김규미, 2014; 박태숙, 오치성. 2015; 송윤희, 2013; 신희재, 2011; 정현숙, 2008)

영어 문법 수업은 교수자의 독단적인 판단에 의해서 일방적으로 진행되는 교육이 아닌, 학습자가 학습의 주체가 되어 효과적인 외국어 학습이 이루어질 수 있도록 수업을 설계해야 한다. 학습자들의 의견을 듣고 그들이 필요로 하는 교육 방법에 대한 요구를 분석하는 일은 중요하다. 따라서, 학습자들을 고려한 영어 문법 교수 방법 개선을 위해서는 학습자들의 인식 조사가 필요하다. 본 연구는 대학생 영어 학습자가 인식하고 있는 영어 문법 수업에서의 문법의 역할 및 효과적인 교수 방법에 대해서 알아보고자 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.3.5 모바일 앱을 활용한 영어 문법 학습의 필요성과 효과

모바일 기기 및 모바일 앱의 급속한 개발과 확산으로 기존의 교수·학습 환경이 빠르게 변화되고 있다. 모바일 기기의 활용 범위가 확대되면서, 특별한 교육적 목적으로 고안된 앱을 다운로드해 편리하게 학습할 수 있다. 모바일 앱을 이용한 학습은 휴대 가능하다는 기기의 물리적 이동성이 교육적 활동을 시간과 장소에 크게 구애받지 않게 하고, 교실 수업의 한계점을 보완해준다. 또한, 학습자가 원할 때 학습이 가능하다는 접근성은 능동적인 학습 자세를 이끌어 유의미한 학습을 가능하게 한다는 데에서 모바일 앱을 활용한 교육적 필요성을 찾을 수 있다(성귀복, 2018).

모바일 앱을 활용한 문법 학습은 수업 후, 심화·보충 학습 자료를 자동으로 제공하고 복습이 용이하다는 장점이 있다. 또한, 데이터 기반 학습 자료는 학습자의 수준에 맞는 문제와 자주 틀리는 유형의 문제를 선별하여 출제해주기 때문에 문법 학습을 효과적으로 할 수 있다. 모바일 앱을 활용한 문법 학습은 교수자가 즉각적인 피드백(feedback)을 줄 수 없는 상황에서, 모바일 앱에서 제공받는 오답 설명 및 해설이 넓은 범위의 비계설정으로 작용해 학습자의 이해도 향상에 도움이 되어 긍정적인 학습 효과가 있다(이명규, 장선영, 2012). 전통적인 교실의 교수·학습 상황에서 제공되던 비계설정과 피드백이 기술의 발달로 인해 의미와 활용 범위가 확장되고 있으며, 모바일 앱을 활용한 문법 학습 과정에서 학습자의 수준에 따라 피드백이 차별성 있게 제공되면 학습자 개개인의 요구에 맞춘 학습이 가능하다.

모바일 앱을 활용한 영어 문법 학습의 효과에 관련한 선행연구를 초, 중, 고, 대학생 그리고 성인 학습자로 구분하여 살펴보면, Chang(2011)은 초등학교 3학년 학생 52명을 대상으로 모바일 앱을 사용하여 영어 문법 학습의 효과와 학습 태도를 탐구하였다. 모바일 게임을 기반으로 한 문법 앱을 사용한 결과, 모바일 앱을 사용한 실험 그룹의 학습자들의 학습 성과가 더 높았고, 모바일 앱을 사용하지 않은 통제반의 학습자들 보다 긍정적인 학습 태도를 보여 학습의 동기 부여가 더 좋았다.

유혜정(2014)은 중학교 3학년 재학생 30명을 대상으로 영어 문법 이해도와 영어 학습에 대한 흥미도에 미치는 영향을 알아보기 위해 4주 동안 일주일에 한 번씩 블렌디드 학습 환경에서 모바일 SNS를 이용한 실험을 진행하였다. 목표 문법 항목은 수동태로 오프라인 수업을 마친 뒤 학생들은 5명씩 6개의 그룹을 구성하여 모

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

바일을 활용한 협력적 과제를 수행하였다. 그 결과, 학습자들의 영어 문법 이해 능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤으며 학습자의 흥미도 증가에도 효과가 있었다. 임호성(2017)은 중학교 3학년 학생 231명을 대상으로 목표 영어 문법 학습과 태도에 미치는 영향을 알아보기 위해 소크라티브 앱을 설치한 후 목표 문법에 대한 퀴즈를 학습자에게 풀 도록 했다. 연구 도구로는 문법 능력 평가지, 수업 만족도 설문지, 사후 인터뷰를 이용했다. 연구 결과, 사후 문법 능력의 평균이 증가하여 유의미한 향상을 보여주었다. 학습자 만족도 설문에서는 문법을 이해하는데 많은 도움이 되었으며, 전통식 강의 수업보다 더 유익했다는 긍정적인 의견을 나타냈다.

김봉호(2015)는 고등학교 학생 2, 3학년 4명을 대상으로 질적 연구를 수행하였다. 스마트폰의 앱인 네이버 밴드를 학습도구로 사용하여 고등학교 영어 학습자들의 영어 문법에 대한 이해와 흥미도에 미치는 영향을 알아보았다. 연구 결과, 앱을 활용한 영어 문법 학습이 학습자들의 능동적이고 적극적인 참여를 불러일으켜 짧은 기간에 높은 효율을 기할 수 있었다. 또한, 학습자들의 흥미를 증가시키고 동기부여를 가능하게 하여 학습자들의 학습의욕을 고취 시키는 결과를 보여주었다.

Samuels(2003)은 위스콘신-메디슨 대학에서 대학생 학습자를 대상으로 여러 외국어 과목에서 무선 휴대 정보 단말기를 이용한 학습활동을 실험했다. 노르웨이어 교사는 웹 기반 문법 및 어휘 학습을 실시했는데 조그만 화면에 맞도록 이미지 파일을 조정하는 것이 쉽지 않았고 네트워크 연결에도 어려움이 있었다고 보고 했다. 또한, 온라인 환경의 불편한 점으로 네트워크 연결이 원활하지 않을 시 정보 처리 속도가 늦어 학습 운영이 어렵고 모바일 기기의 글꼴에 한계가 있었다고 보고했다.

Li와 Hegelheimer(2013)는 대학의 중급 ESL 학습자 19명을 대상으로 16주간 영어 작문 수업을 실시하였다. 실험은 모바일 앱인 문법 클리닉(grammar clinic)을 사용하여 작문 능력 향상도와 학습자의 인식을 조사했다. 실험 참여자들은 문장 수준의 오류 파악과 수정이 가능한 특징을 지닌 문법 앱으로 동사와 전치사 사용에 관한 문법 연습을 실시했다. 그 결과, 사후의 점수가 유의미하게 향상되었으며, 학습자들의 동사 사용과 전치사 사용 및 단어 선택에서 오류가 줄어 들었음을 확인할 수 있었다. 사후 인식조사 결과는 다수의 학습자가 모바일 앱 이용이 편리하다고 하였으며 계속 이용할 의향이 있다고 답하여 모바일 앱은 ESL 작문 수업에서 유용한 학습 도구라고 할 수 있다.

성태수(2018)는 대학교에서 전공 실용영어 수업을 수강하는 대학생 2학년 학생들을 대상으로 15주간에 걸쳐 모바일 앱을 이용한 영어 말하기와 문법적 정확성에

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

관한 연구를 실시하였다. 통제 집단은 전통적인 강의식 문법 설명으로 문법 수업을 진행하였고, 실험집단은 영어 문법 앱을 사용하여 영어 문법을 학습하도록 하였다. 그 결과, 모바일 앱의 이용은 유연한 학습 환경을 제공하고 학생들이 실수한 표현에 오류 수정이 이루어져서 학생들의 문법 능력 향상에 효과가 있었다.

이처럼, 모바일을 활용한 영어 문법 수업은 학습자들의 흥미를 자극하고 편리한 학습의 기회 제공으로 긍정적인 평가를 받고 있음을 보여주었다. 또한, 모바일 기기를 활용한 수업 설계 시 무선 인터넷의 환경적인 기술적인 뒷받침도 고려해야 할 부분이다. 반면, 학습자의 학업 성취도에 미치는 변인 간의 상관관계를 분석한 연구는 많지 않았다. 따라서, 본 연구는 모바일 앱을 활용한 문법 학습에서 대학생 학습자의 문법 능력, 만족도, 유용성은 어느 정도 관계를 가지는 지를 살펴보고자 한다.

2.4 모바일 앱을 활용한 영어 수업에 대한 학습자의 만족도

만족도는 학생이 느끼는 교육적 경험의 긍정적 정도이며 주의 집중, 관련성, 자신감 등의 충족에서 오는 총체적 결과로서 학습자의 학습동기 지속과 관련되어 있는 요소로 학습자의 학습 성과를 측정하기 위한 가장 보편적인 지표이다(하영자, 임연욱, 2010; Shin, 2003).

학습자 자신이 학습하는 내용에 만족할 때 학습 내용을 자신의 것으로 흡수하고 통합하여 효과적인 학습이 일어나게 되므로, 만족도는 지식 습득에서 중요한 요인으로 작용하고 학습자가 자발적으로 학습을 선택하든, 강제적 요구에 의해 타의적으로 학습을 하든, 학습 과정에 적극적으로 참여하여 유의미한 지식을 생성하고 학습의 가치를 느끼게 된다. 그 결과, 학습 과정에서 만족도가 유용하게 활용된다면 목적을 실현할 수 있기 때문에 만족도가 향상된다고 언급한다(Levy, 2007; Merriam, 2001). 본 연구에서는 모바일 앱을 활용한 문법 수업이 새로운 문법 학습의 기회를 제공함으로써 학습 성과와 학습의 지속성 여부 등에 만족도가 향상될 것이라고 가정하였다.

모바일 앱을 활용한 영어 수업에서 학습자들의 만족에 관한 선행연구를 초, 중, 고, 대학생 학습자 및 성인 학습자로 구분하여 알아보았다. 초등학생을 대상으로 정덕화(2015)는 스마트러닝 기반의 앱을 통한 영어 학습이 아동들의 듣기 능력, 읽

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

기 능력과 정의적 영역에 대한 태도 변화에 미치는 영향을 연구하였다. 실험 참가자는 초등학교 5학년 총 62명을 대상으로 하였으며, 각 31명씩 실험반과 비교반으로 나누어 진행하였다. 수업이 끝난 후 사전·사후 평가와 사후 설문조사를 실시하여 결과를 분석하였다. 그 결과, 듣기 능력은 향상되었지만, 읽기 능력은 큰 변화를 보이지 않았다. 만족도와 흥미도 에서는 앱을 이용한 영어 수업이 공부에 도움이 되어 만족한다고 절반 이상의 학습자가 응답하였으며 수업 내용과 방식에 흥미와 재미를 느낀다고 다수의 학생들이 긍정적인 의견을 보여주었다.

중학생 학습자를 대상으로 한 Seo와 Choi(2014)는 학습자 139명을 대상으로 모바일 앱을 사용한 실험반 하위, 상위 반과 모바일 앱을 사용하지 않은 하위, 상위 반으로 나누고 영어 말하기 학습 모바일 앱을 이용한 수업을 시행하였다. 설문조사를 토대로 만족도를 살펴본 결과, 모바일의 기능, 사용의 용이성, 휴대성 측면에서 학습자가 만족함을 보여주었다. 손자영(2017)은 스마트 교육 기반 영어 학습에 대한 중학생의 인식과 만족도를 설문조사하였으며, 중학생 총 255명을 연구 대상으로 선정하였다. 그 결과, 교육 내용과 방식이 유용하고 이해하기가 쉽다는 의견으로 앱을 이용한 영어 학습의 학습자 만족도가 높은 것으로 조사되었다.

고등학생을 대상으로 한 허지민(2018)은 영어 듣기 학습에 있어서 고등학생 학습자의 모바일 앱 학습에 대한 현황, 인식과 선호도가 어떠한지를 살펴보았다. 여자 고등학교의 3학년 학생들 119명을 대상으로 설문조사를 실시한 후 임의로 15명의 학습자를 선정하여 면담 인터뷰를 실시하였다. 연구 참여자의 절반 이상은 모바일 앱을 활용한 영어 학습에 관심이 있고 학습 동기 유발에 도움이 된다는 의견이었다. 학습자들의 흥미와 만족도에서는 대부분의 학습자가 모바일을 이용한 영어 듣기 학습에 매우 높은 흥미도와 만족도를 가지고 있는 것으로 결과가 나타났다. 하현준(2017)은 영어 쓰기 학습 앱을 경험한 고등학교 학생들의 학습 만족도와 학업 성과를 통해 학습 효과를 알아보았는데, 인문계 남녀공학 고등학교 2학년 90명 재학생들을 대상으로 사전·사후 쓰기 평가와 설문 및 면담을 실시하였고 그 결과, 사전 및 사후 쓰기의 총괄적 평가 점수의 변화가 없어 실력 향상이 이루어지지 않았지만, 모바일 앱을 이용한 쓰기 학습이 영어 학습의 기회를 제공해주어 도움이 되는 부분은 다수의 학습자가 만족하였다.

대학생 학습자를 대상으로 한 연구로 Cao(2018)는 모바일 교육 프로그램을 이용하여 듣기 학습의 만족도를 알아보기 위해 3개월간 대학생 학습자 48명을 대상으로 실험반과 통제반으로 나누어 연구를 실시하였다. 모바일 영어 듣기 학습 프로그

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

램은 학습자들의 학습 만족도와 흥미를 자극하는데 훌륭한 도구였으며 대학생 영어 학습을 장려하고 수업의 질을 향상시켰다고 언급하였다. 김혜숙(2017)은 대학생 1학년 학습자 95명을 대상으로 하위 집단(통제 집단 22명, 실험 집단 24명)과 상위 집단(통제 집단 25명, 실험 집단 24명)으로 나누어 총 6주간 어휘를 학습시키고 학습자의 태도와 인식에 대해 알아보았다. 그 결과, 전통적인 방식으로 어휘 목록을 제공받은 통제집단보다 모바일 앱을 활용하여 어휘 학습을 한 실험집단의 학습자의 성취도가 향상되었으며, 하위 학습자에게서 만족도와 흥미가 상대적으로 높았다. 모바일 앱을 이용한 학습에서 만족하는 점은 복습이 편리함, 재미있는 여러 가지 활동이 있었고, 불편한 점은 집중력에 대한 문제점, 앱 실행에 대한 오류 등을 언급하였다. 최은주(2016)는 대학생 2학년 112명을 대상으로 학습자들이 실제 어떠한 방식으로 영어 어휘 학습용 앱을 활용하는지에 대한 학습자 행태 연구와 더불어 앱을 활용한 어휘 학습 경험이 학습자들의 정의적 영역에 미치는 영향을 설문조사하여 살펴보았는데 그 결과, 연구 참여자들은 앱 기반의 영어 어휘 학습 경험에 대하여 가장 만족하는 부분은 언제 어디서나 학습이 가능한 점이라고 응답하였다. 김훈희와 정대범(2015)은 전문대학의 간호학부 1학년 전체 학생 342명을 대상으로 전공 필수 교과 내용인 간호 영어를 보다 효과적으로 학습할 수 있는 방안으로 모바일 기반의 학습 프로그램을 활용하도록 하여 이에 대한 학습 만족도와 학업 성과를 분석하였다. 그 결과, 모바일 학습 프로그램에 대한 학습 만족도와 학업 성과는 전반적으로 향상된 결과를 보여 주었지만 만족도는 주로 사용하는 기기, 이용 시기, 사용 일수, 이용 장소 등에 따라 차이가 있었다.

성인 학습자를 대상으로 한 연구로 노재준(2013)은 영어 말하기 학습 앱을 이용한 학습이 성인 학습자들에게 교재로서 충분한 역할을 하는지와 높은 만족도를 주는지, 만약 그렇다면 어떤 부분에서 그러한 결과가 나타나는가를 조사하였으며 서울에 거주하고, 말하기 학습을 위한 모임에 속해 있는 직장인 및 대학생인 20대, 30대의 성인 남자 8명, 여자 17명, 총 25명을 대상으로 설문지를 통해 실험 연구를 진행하였다. 그 결과, 말하기에 자신감을 증진시켜 줄 수 있고 학습을 하는 동안 시청각 학습이 가능하며, 모바일 앱을 이용하여 반복 학습이 가능한 부분에서 보통 이상의 만족도를 나타냈다. 박현주(2018)는 모바일 기반의 자기 주도적 영어 말하기 활동이 성인 학자의 학습 능력과 정의적 영역에 미치는 영향을 알아보고자 성인 영어 학습자 중·하위 그룹 각 12명을 모바일 자기주도 학습 실험 군과 면대면 교실수업 통제 군으로 구성하였다. 말하기 학습능력 및 학습태도의 변화를 알아보

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

고자 8주간 16차시의 실험을 진행한 결과 영어 사용 환경의 제약과 시공간적 학습 제약이 완화됨으로써, 보다 많은 이해 가능한 영어 발화 기회를 가질 수 있었고 부족하더라도 꾸준히 영어로 말해보려는 시도들을 통해 학습능력 향상이라는 긍정적인 결과를 이끌었다. 또한, 주변을 의식할 필요 없는 편안한 모바일 자기 주도 말하기 녹음 학습활동은 학습자들의 불안감을 감소시켜 학습 흥미도와 만족도를 높여주는 효과가 있었다.

선행연구들에서 알 수 있듯이, 모바일 앱을 이용한 영어 학습에서 학습자의 만족도에 영향을 미치는 중요 요인으로 학습의 새로운 방식이 학습자의 흥미를 자극하였고, 모바일의 사용 용이성과 반복이 가능한 부분은 학습자에게 학습의 기회를 쉽게 제공하여 학습자의 학습 성과에 긍정적인 결과를 이끌었다.

2.5 모바일 앱을 활용한 영어 학습의 유용성

유용성(usefulness)이란 새로운 기술이 어느 정도로 도움이 되고, 수행을 개선해 줄 것으로 믿는가에 대한 사용자의 기대를 의미하며, 개인이 특정 체제를 사용하는 것이 과업 수행을 증가시키리라 믿는 정도를 의미한다(Davis, 1989). 유용성은 외부로부터 유래된 즐거움이며 사용자가 목표를 달성할 수 있도록 하는 것으로 사용자의 용이성과 목표를 완수하기 위한 이용의 편의성을 제공하는 것이다. 정보기술을 사용함으로써 성과를 높여준다고 생각하는 믿음의 정도와 개인이 특정의 정보 기술을 사용함으로써 본인의 과업 수행력이 증대될 것이라는 잠재적인 인식이다(Bardre, 2002; Igbaria & Iivari, 1995).

모바일 앱을 활용한 학습의 유용성과 관련한 국내 선행연구로는 노지예와 이정민(2013)은 고등학생 학습자를 대상으로 모바일 학습의 유용성에 관해 연구하였다. 그 결과, 언제 어디서나 학습을 가능하게 하여 학업 성취도를 향상시켜주는 효과가 있다고 하였으며 학습을 독려하기 위해서는 학생들과 소통할 수 있는 메신저나 채팅을 이용하기를 권했다. 고영아(2015)는 모바일 앱을 활용한 듣기 수업을 대학생을 대상으로 실시하였다. 실험 후, 모바일 앱을 이용한 학습의 유용성으로는 접근성이 편리하여 학습자가 원할 때 사용이 가능한 점, 통학 중이나 이동 시 사용이 효율적이라고 언급하였다. 반면에, 단점으로는 앱 이용 시 기술적인 결함과 친구들로부터 온 전화와 문자 메시지로 학습에 방해가 되어 주의가 산만해진다고 응답하

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

였다.

윤경옥과 나양온(2015)은 대학 영어 수업에서 스마트폰 앱 활용과 그에 대한 인식을 연구하였다. 대학생 학습자 중·상위권 67명을 대상으로, 한 학기 동안 토익 앱을 다운로드해서 매 수업 시간마다 토익 독해와 듣기 문제를 각각 풀 도록 하였다. 학습의 효과를 검증하기 위해 사전·사후 토익 모의 테스트를 실시하였으며, 학습자들의 인식을 조사를 위해 사후 설문을 실시하였다. 결과적으로, 스마트폰 앱 활용 학습에 대한 학습자들의 인식은 긍정적이었으며, 모바일 앱을 활용한 학습의 장점으로는 편리성, 피드백의 용이성, 다양한 기능의 접근성, 시간의 효율성이었다. 단점으로는 학습의 지속성과 집중력 저하, 눈의 피로, 가독성 저하, 실전 감각 부족이라는 결론을 도출하였다.

모바일 앱을 활용한 학습의 유용성에 관한 국외 선행연구로는 Li 외 2인(2016)은 모바일 앱을 활용한 영어 학습에 관하여 중국의 대학생 학습자를 대상으로 그들의 인식에 대해 알아보고자 두 가지 온라인 설문조사와 인터뷰를 실시하였다. 설문지 중 첫 번째는 학생들의 모바일 사용 습관을 다루었고, 두 번째는 학습자들의 사용 현황과 영어 학습을 돕는 앱 사용에 있어 상세한 정보를 묻는 문항으로 구성하였다. 첫 번째 설문지는 996개의 데이터를 두 번째 설문지는 993개의 데이터를 얻어 분석하였으며, 10명의 대학생 학습자를 선발하여 모바일 앱 이용에 대한 의견을 인터뷰하였다.

첫 번째 설문에 관하여, 학생들 절반 이상은 자유로운 시간과 장소에 이용할 수 있다는 장점과 영어 어휘 암기나 영어 단어 검색을 위해 자주 사용하고 있었다. 가장 많은 답변으로는 모바일 기기의 휴대성이라는 장점이 영어 학습을 쉽게 접근하게 해준다고 말하였다. 두 번째 설문 문항에 대한 응답으로 대부분의 학습자들은 모바일 앱 1-2개를 영어 학습을 하는데 이용하고 있으며, 영어 말하기와 영어 어휘 암기 학습에 주로 이용을 하고 있다고 답하였다. 영어 학습자들은 모바일 앱의 활용은 지식을 넓히는 데 기여하며 학습자들의 학습 흥미와 동기부여를 촉진한다고 말하였다.

반면에, 단점으로는 잦은 업데이트와 다운로드의 불편함, 모바일 앱의 디자인이 전문성이 떨어져 보인다는 의견과 영어 학습을 위한 앱은 강의를 대신할 수 없다고 이야기하였다. 또한, 개인 프라이버시, 바이러스와 안전성의 문제를 언급하였다. 10명의 학습자들을 인터뷰한 결과, 학생들은 새로운 기술적 놀라움이 좋다고 하며 새로운 앱을 이용해보는 것을 선호하였다. 앱을 이용하여 학습할 때는 동료들과 상

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

호 작용이 거의 이루어지지는 않는다는 학습자의 의견도 있었다. 학습의 효율성에서는 모바일 앱으로 학습을 하는 도중에, 앱과 관련 없는 다양한 정보들로 주위가 산만해져서 학습 효율이 낮아진다는 의견을 나타냈다.

Ganapathy 외 2인(2016)은 문법 시험용 모바일 앱의 유용성을 알아보고 학습자들의 인식을 조사하기 위해 말레이시아 대학에서 ESL 과정을 수강하는 78명의 대학생들에게 모바일 앱을 통해 10~15분 동안 문법 시험을 보게 하였고 설문지를 통해 연구 결과를 도출하였다. 이 연구의 결과는 학생들의 문법적 능력을 시험하는데 있어 영어 학습 지원 도구로서 모바일 앱의 사용성에 긍정적인 효과가 있다고 언급하였으며 실험 참여자들은 모바일의 화면 크기가 작고 해상도 문제, 글씨 크기가 모바일 앱을 활용한 학습의 제한점이라고 이야기하였다. Kruk(2017)는 모바일 기기를 이용하여 영어를 학습하는 상위 그룹 학습자들의 학습 경험을 탐구하였으며, 20명의 폴란드 대학생 영어 상위 학습자를 대상으로 반 구조화 인터뷰를 실시하였다. 그 결과, 모바일 기기를 활용한 영어 학습의 유용성은 두꺼운 책을 들고 다닐 필요가 없고, 원할 때마다 이용이 가능한 편리함, 수많은 자료의 이용과 저장, 정보를 찾는데 시간을 절약시켜주기 때문에 목표 언어에 대한 그들의 학습을 그들의 개인적인 학습 스타일에 맞추고 조정할 수 있다고 하였다.

Mospan(2018)은 모바일 기기가 얼마나 효과적인지를 검토하기 위해 대학생 학습자를 대상으로 모바일 앱을 영어 학습에 어떻게 활용하는지에 관하여 연구하였다. 연구자는 구글 폼을 이용하여 온라인 설문지를 작성한 후, 102명의 폴란드와 우크라이나의 4개 대학에서 공부하는 학습자들의 의견을 조사하였다. 그 결과, 학습자들은 집, 학교, 대중교통에서 가장 많이 사용하였고, 하루 중 저녁시간에 주로 이용하였으며 하루 평균 시간 6~10시간 정도 모바일 기기를 이용하였다. 모바일을 활용한 학습의 유용성으로는 의사소통을 위해 모바일 앱을 가장 많이 이용하고 있음을 알 수 있었다. 선행 연구에서도 모바일 앱을 이용한 문법 학습은 학습자 중심의 학습을 가능하게 하고, 학습자가 시·공간의 구애를 받지 않고 학습을 가능하게 하여 학습의 유용성에 긍정적인 영향을 줄 수 있음을 확인할 수 있었다. 본 연구에서는 유용성을 모바일 앱을 통한 학습에서 시간과 노력의 절약 및 학습의 효율성을 높여주어 학습 성과를 얻을 것이라고 믿는 정도의 의미로 정의한다. 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 사용자들이 모바일 앱을 사용하여 개인의 학업 성과나 수행력을 향상시킬 것이라고 믿거나, 사용하기 쉽고 덜 복잡하다고 느낄 경우, 모바일 앱을 이용한 문법 학습의 유용성이 높아질 것이라고 가정하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

III. 연구방법 및 절차

3.1 연구 대상

본 연구는 A 시에 소재한 G 대학에 대학생 나이 21~26세 영어 학습자 14명(남자 7명, 여자 7명)을 대상으로 실시하였다. 연구 참여자들은 영어 역량 강화 학습에 참여하는 학생들로 전공은 재료공학 8명, 광기술공학과 1명 항공우주공학과 3명 산업공학과 2명이다. 실험 전 연구 참여자들의 영어 학습 수준을 확인하기 위하여 모의토익을 실시하였다. 학습자들의 영어 학습 수준은 하위(4명, TOEIC 450점 이하), 중위(6명, TOEIC 451~699점), 상위(4명, TOEIC 700점 이상)로 분류되었다.

연구 참여자 중 13명은 공인 영어 시험을 본 적이 있었으며 하루 평균 영어 학습시간은 전혀 하지 않음(4명), 1시간 미만(5명), 약 1시간(2명), 약 2시간 이상(3명)으로 반 이상의 학습자가 영어 학습에 큰 비중을 두고 있지는 않았다. 영어 학습의 목적으로는 취업(10명), 편입(3명), 장학금(1명)이었으며 대부분의 참가자들은 취업이 영어 공부의 목적이었다. 학습자들에게 실험 전 영어 학습에 있어 어려운 부분을 묻는 문항에서는 문법(5명), 독해(5명), 듣기(3명), 어휘(1명)로 문법과 독해 영역에 어려움을 느끼고 있었다. 연구 참여자 중 12명은 교재 중심의 문법 수업에 익숙하였기 때문에 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 문법을 학습하는 것이 학습자에게 새로움과 흥미 유발 및 문법 수업의 만족도 향상을 기대해 볼 수 있다고 판단되었다.

모바일 문법 앱의 유, 무에 대해서 알고 있는지 조사한 결과, 학습자 중 13명은 모바일 문법 학습 앱을 전혀 모르고 있었으며, 실험 참가자 모두 모바일 문법 앱을 이용하여 학습을 해 본 경험이 전혀 없었다. 실험을 성공적으로 이끌기 위해서는 학습자의 자세 및 참여 의지가 중요하다고 생각되어, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업이 흥미롭고 유익할 것이라고 생각하는지 물어보았는데, 참여자 중 9명은 그렇다고 응답하여 긍정적인 의견을 보여주었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.2 연구 기간 및 절차

본 연구의 연구 시행 기간은 2018년 7월 16일~9월 20일까지 진행되었다. 절차는 크게 실험절차와 수업절차로 나눌 수 있다. 실험 절차는 연구 목적을 위한 실험 처치 순서를 일컫고, 수업 절차는 실험 수업이 진행되는 순서를 말한다.

3.2.1 실험 절차

모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 대학생 학습자들의 문법 능력 향상, 문법에 대한 인식과 수업 후 만족도 및 모바일 앱을 이용한 문법 수업의 유용성을 살펴보고자, 학습자들을 대상으로 모바일 앱을 활용하여 영어 문법 학습을 수행하도록 하였다. 실험 수업은 총 5주간 동안 시행되었으며, 일주일에 3번의 문법 수업으로 총 15차시의 수업이 진행되었다. 표 11은 구체적인 연구 절차를 보여준다.

표 11
연구 절차

절차 및 연구기간	연구내용
설문조사 및 사전평가 (2018. 7. 16~7. 19)	연구 대상자들의 기초자료 수집과 문법 학습에 대한 어려움에 관련한 설문지, 문법 능력 사전 평가 실시
실험 수업 (7. 20~8. 24)	일주일에 3번(월, 수, 금) 시행 30분; 수업 목표에 따른 강의 20분; 문법 앱을 이용하여 그날 배운 부분과 복습문제풀기 30분; 개별 오답정리 후 질의응답
결과 분석 (8. 27~9. 20)	사후 문법 능력 평가와 사후 인터뷰 시행 학습 만족도 및 유용성 자료수집 분석 및 결과 해석

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

본 연구의 실험 수업 시행 전에 학습자에 대한 배경 정보를 파악하였다. 본격적인 연구 수업 면대면 수업과 학습자 개인별로 진행하는 모바일 앱 활동으로 이루어졌다. 본 실험의 마지막 주에는 실험 후 학습자들의 향상도를 알아보기 위해 사후 문법 능력 평가를 실시하였으며, 수업에 대한 만족도와 모바일 앱 학습의 유용성을 조사했다.

3.2.2 수업 절차

본 연구의 수업은 모바일 앱을 활용한 온-오프라인 블렌디드 수업이다. 오프라인에서는 교수자와 학습자가 상호작용하며 목표 문법 학습 활동을 한다. 학습자는 오프라인 활동지로 개념 학습과 연습 문제를 단계별로 풀이하고, 수업 마무리 전 단계에서는 풀었던 문법 문제에 대한 오답노트 정리를 한다. 모바일 앱을 활용한 온라인 학습에서는 학습자 수준별로 맞춤형 문법 연습 문제 20개를 푼 후 취약한 부분에 대한 피드백을 모바일 앱을 통해서 제공받았다. 그림 4는 주차별 학습한 내용과 온-오프라인 학습 활동을 구별한 문법 수업 절차이다. 각 수업 단계의 시간 설계는 성인 영어 학습자의 모바일 학습 이용 행태를 분석한 선행연구에서 학습자가 30분 이내의 짧은 시간을 선호한다는 결과를 토대로 하였다(김영우, 2014). 실험 수업의 기본 흐름은 교수자와 함께 목표 문법의 개념을 학습한 후, 모바일 문법 앱을 활용하여 목표 문법 학습과 관련한 연습 문제와 복습 문제를 풀고 개인별로 모바일 앱을 통해 수업 내용을 다시 한 번 점검하는 시간을 가졌다. 수업 마지막 단계에서는 오답정리 활동을 진행한 후 개별 질의응답을 받고 교수자와 함께 정리했다. 학습자가 개별로 온라인 학습을 진행하는 동안 교사는 돌아다니며 질문을 받고 가이드를 해주는 역할을 수행했다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 4

모바일 앱 기반의 문법 수업 절차

3.3 연구 도구 및 방법

본 연구는 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경으로, 교수자와 함께 문법을 학습한 오프라인 학습 활동과 교수자의 관리 하에 온라인 학습이 진행되었다. 온라인 학습은 개별 학습으로 모바일 문법 앱을 활용하여 문법 연습 문제를 풀었다. 학습에 사용된 도구는 (1) 오프라인 학습 활동지, (2) 모바일 문법 앱이 있다. 학습자의 문법 능력 향상 및 모바일 앱을 이용한 수업의 만족도와 학습의 유용성을 알아보기 위한 측정 도구로는 (1) 사전·후 문법 능력 평가지, (2) 사전 문법 인식 설문지, 사후 문법 인식 개방형 설문지 (3) 사후 만족도와 유용성 설문지 (4) 사후 인터뷰가 있다. 이를 정리하면 표 12와 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 12

연구 도구 구분

	연구도구	실시 시기	실시 형태
측정도구	문법 능력 평가	사전·사후	평가지
	문법 인식 설문	사전·사후	폐쇄형(사전) 개방형 설문지(사후)
	수업 만족도와 유용성 설문	사후	폐쇄형 설문지 개방형 설문지
	사후 인터뷰	사후	인터뷰

3.3.1 오프라인 학습 활동

본 연구자는 학습자의 수준을 고려하여 오프라인 학습 활동지를 만들었다. 목표 문법 학습은 교수자와 학습자가 함께 개념정리를 하였으며, 학습자별 개인차가 있어 학습 내용을 하위 학습자부터 상위 학습자까지 학습 내용을 이해하고 수업에 참여할 수 있도록 구성하였다. 학습 활동지의 주차별 학습내용은 YBM에서 출판된 문법 교재와 능률 출판사 문법 교재를 참고하였다. 학습지의 구성 내용은 문장의 구조, 품사, 태, 시제, 준동사, 비교급, 가정법으로 문법 학습의 전반적인 내용을 담고 있다. 학습자는 개념을 듣고 관련된 문법 연습문제를 풀어보며, 목표 문법을 직접 사용하여 학습자가 자신의 이해도를 점검했다. 이 과정은 학습자가 명시적인 문법 지식을 정리할 수 있도록 하여 입력 중심 활동을 적용하였고, 문제풀이를 직접 하도록 하여 출력 중심 활동을 하게 하였다. 이 활동은 목표 문법 습득에 있어 학습자가 정확성에 도달하는데 도움을 주고 학습자가 주의 집중하도록 한다(Doughty & Williams, 1998; Izumi, 2002; Swain, 2005). 다음 그림 5는 오프라인 학습 활동지이다. 목표 문법에 대한 교수자의 설명을 들으면서 학습한 내용을 실험 참여자가 직접 정리하도록 하였고 설명 후 학습자가 간단한 연습문제를 풀면서 학습 이해도를 점검할 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 5
오프라인 문법 학습 개념정리 활동지

문법 개념정리 예시 1	문법 개념정리 예시 2
To부정사의 형태 1. to부정사는 'to+동사원형' 형태를 말하며, 동사와 공통점이 있지만 '동사자리'에는 쓸 수 없다. ① 차이점 (1) All products -------at the festival should be examined~ (A) will be sold (B) were sold (C) is selling (D) to be sold → to부정사와 동사가 함께 보기에 출제되면, 빈칸이 동사자리 인지 아닌지 파악해야 한다 . ② 공통점 (1) to run ------- (A) quick (B) quickly → to부정사는 동사의 성질을 그대로 가지고 있기 때문에 _____ 의 수식을 받는다.	**To부정사의 역할** 1 to부정사 명사역할 → 의미 :_____ 주어자리/목적어자리/보어자리에 쓸 수 있다. ★to부정사를 목적어로 가지는 동사암기필요 wish, plan, expect, hope, refuse, fail, like 연습문제 ① We plan (□ to relocate □relocating) to New York next year. ② All employees of Cit Co. strive (□to increase □to be increased) productivity. ③ We would like (□to express □expressing) our sincere thanks.

학습자가 목표 문법 학습에 집중할 수 있도록 교수자의 설명 후 빈칸 채우기로 다시 한 번 학습자가 학습한 내용을 정리하고 점검할 수 있도록 구성하였다. 학습자는 개념을 이해한 후 관련된 문제 풀이로 반복 학습을 하였다. 그림 6은 학습자별 수준으로 나뉜 문법 연습문제의 예시이다. 학습자에게 본인의 수준에 맞는 문법 문제를 풀 도록 안내하였으며 문제 풀이 후 각 문제를 교수자가 다시 한 번 설명하였다. 난이도별 문제는 참고용 문법 교재를 기반으로 하여 초급, 중급, 고급을 구분하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 6

영어 문법 수준별 연습문제

초급 문제	중급 문제	고급 문제
Teachers are expected _____ early on Monday in order to meet the new students. (A) arriving (B) arrived (C) to arrive (D) have arrived	Whenever you access your account, you will be reminded _____our new sales items and any other promotions. (A) check (B) to check (C) checking (D) checked	The external auditor, who was hired by the finance director, has been given the right _____ the company's accounting records during inspection. (A) to be examined (B) be examined (C) to examine (D) examining

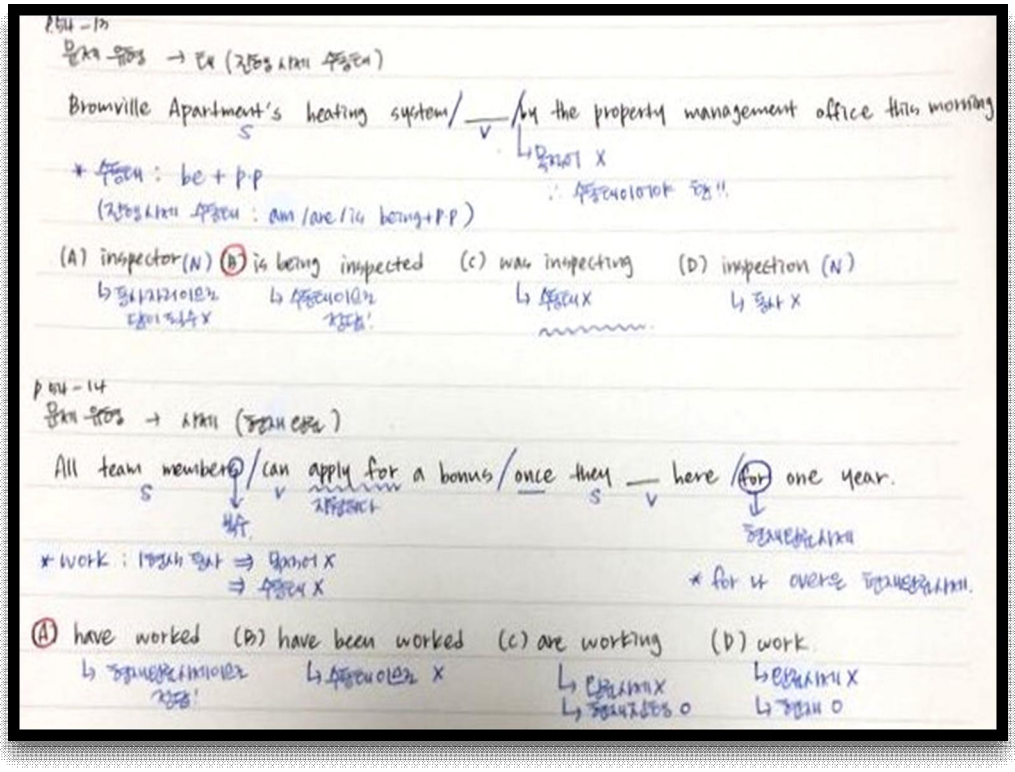
수업을 마무리하는 오프라인 활동으로는 학습자가 오프-온 학습 활동에서 풀었던 문법 문제에서 틀렸던 문제를 오답 정리를 하도록 하였다. 실험 전 오답 노트를 만드는 기본적인 방법은 교수자가 설명하였다. 오답노트는 틀린 문제를 적고 왜 틀렸는지 정확하게 알고 넘어가기 위해 작성했다. 오답노트를 정리하면서 모르는 문제에서 어느 부분을 모르는지, 왜 틀렸는지, 정답은 무엇인지, 그 문제에서 꼭 알아둬야 할 개념은 무엇인지 스스로 정리하는 습관을 기르고 다음에 비슷한 유형의 문제를 마주했을 때 틀리지 않을 수 있도록 하는데 목적이 있었다. 이 활동은 개별 활동으로 학습자 개인별로 취약한 부분을 정리하면서 자신만의 스타일로 오답 노트를 정리하였다. 그림 7은 문제 유형에 관련하여 오답을 작성한 학습자의 오답노트 예시이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 7

학습자 오답 노트 1



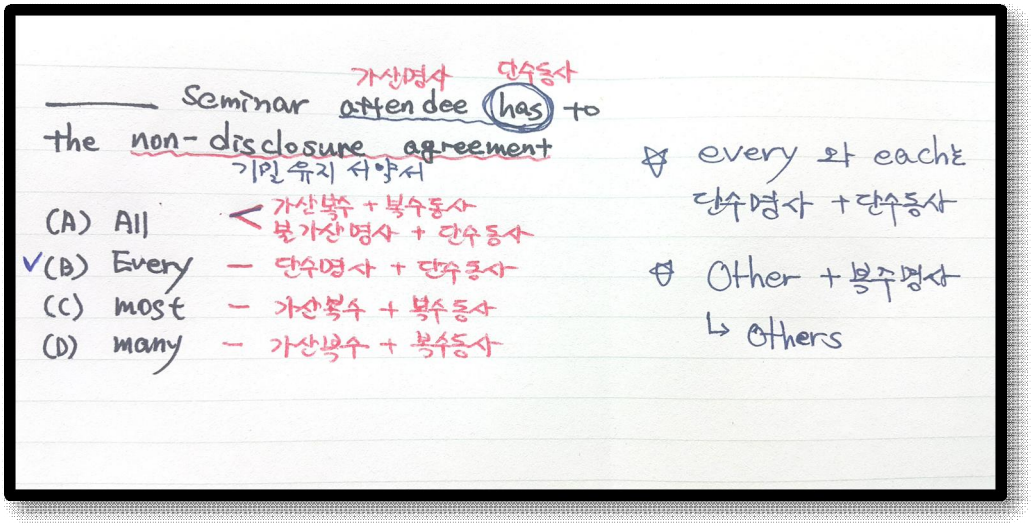
학습자는 틀린 문제에 대한 유형을 적고 문장을 구조 분석 한 후, 각 보기에 왜 답이 아닌 이유를 썼다. 학습자가 보기 편하고 이해하기 쉽게 오답 노트를 정리하였다. 그림 8은 문법 핵심 사항에 관련하여 정리한 다른 학생의 오답 노트이다. 학습자는 문제의 유형과 구조보다 본인이 문제를 풀면서 몰랐던 부분이나 중요사항을 함께 기재하였다. 학습자가 중요하다고 생각되는 내용은 색을 달리했으며, 모르는 어휘도 함께 정리를 했다. 학습자는 전체 문제를 쓰지 않았고 문제의 핵심 사항만 정리를 하였다. 관련 문제는 명사의 수에 관한 내용으로 학습자가 수량 형용사를 분류하여 각각의 특징을 썼다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 8

학습자 오답 노트 2



3.3.2 모바일 문법 앱을 활용한 학습 활동

모바일 앱 선정을 위해 아이폰 운영체제(iOS)와 안드로이드에서 모두 구동이 가능하고 다른 문법 앱과 비교하여 다운로드 수와 앱에 대한 평가와 평점이 높으며 문법 문제 풀이 연습에 중점을 둔 무료 영어 학습 앱을 선정하였다. 모바일 앱의 문법 학습 자료는 무료로 제공되는 토익 유형의 문법 문제로 앱을 처음 시작하면 진단 테스트를 실행하여 학습자별 수준에 맞는 문제를 제공해준다.

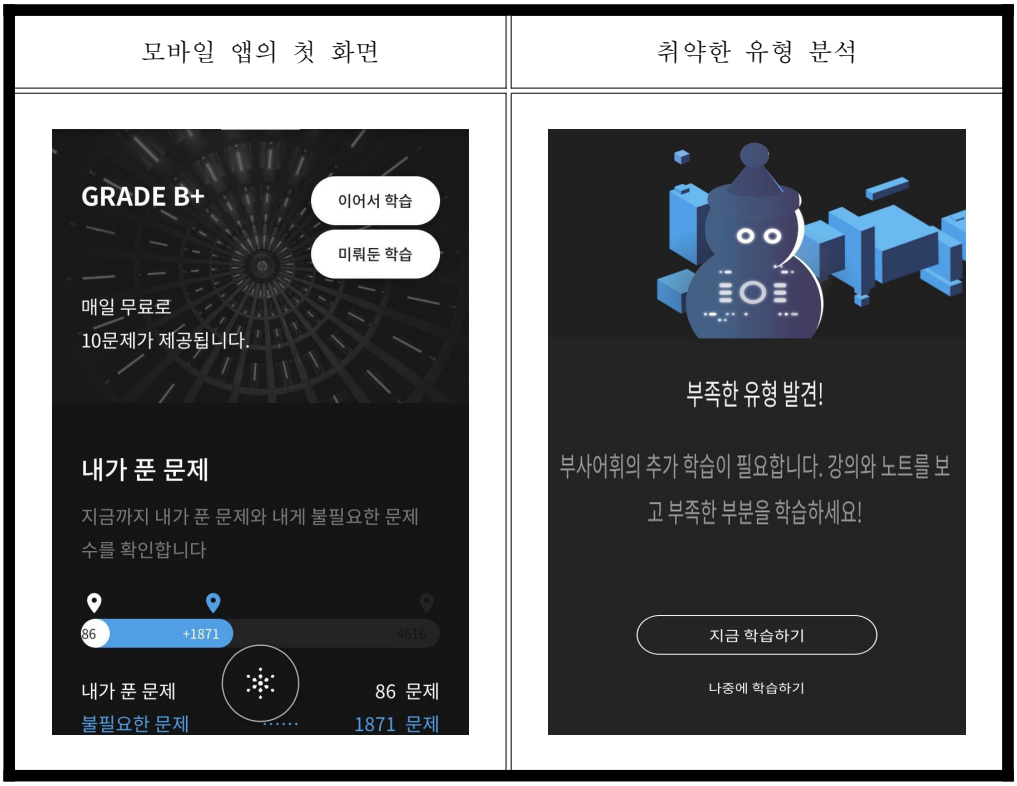
다른 모바일 앱과 비교하여 인공지능 기술력을 기반으로 하고 있다. 모바일 앱이 보유하고 있는 많은 데이터는 학습자의 일반적인 학습 패턴을 찾아내어 학습효과를 기대해 볼 수 있었다. 학습자의 실력 향상을 실시간으로 측정하여 수집된 데이터는 학습자의 능력을 객관적으로 평가하여 수준별 문제를 제공하고 부족한 유형을 보충 학습할 수 있는 500여 개의 약 5분 정도로 구성된 짤막한 핵심 강의가 있다. 이러한 특징들이 대학생 학습자들에게 적합하다고 판단되어 모바일 문법 앱을 선정하였다. 그림 9는 모바일 문법 앱의 첫 화면이다. 앱 이용자의 행동을 분석한 많은 양의 데이터를 기반으로 문법 문제가 매일 10문제가 제공된다. 출제되는 문제는 학습자별 맞춤화된 특징을 가지고 있어서 학습자별 문법 등급을 제시해준다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 9

모바일 문법 앱의 첫 화면과 특징



모바일 문법 앱은 학습자의 오답을 분석해 전체 등급을 첫 화면에 보여주고 사용자의 취약 영역에 따라 문제 종류와 문제의 수가 달라진다. 학습자가 잘 하는 문법 영역의 유형은 불필요한 문제로 분류하여 연습 문제에서 제외한다.

예를 들어 학습자가 동사와 준동사 부분이 취약하고 명사 부분은 학습자가 잘 하는 부분이라면, 명사 문제는 출제하지 않고 동사와 준동사 문제를 반복하여 출제되기 때문에 학습자는 취약한 부분만 집중적으로 연습할 수 있다. 학습자는 주어진 온라인 학습시간에 학습 내용을 소화하지 못하였더라도, 이어서 학습을 할 수 있다. 미뤄둔 학습은 학습자의 부족한 유형을 연습할 수 있어 학습자에게 부족한 영역을 학습하고 넘어갈 수 있도록 연습 문제 제공 및 관련 강의와 핵심 노트를 제공한다. 그림 10은 모바일 앱에서 제공하는 무료 연습 문제 중 일부분으로 문법 문제의 예시와 해설이다. 연습문제는 하루 10개씩 제공되며 풀었던 문제는 자동 저장

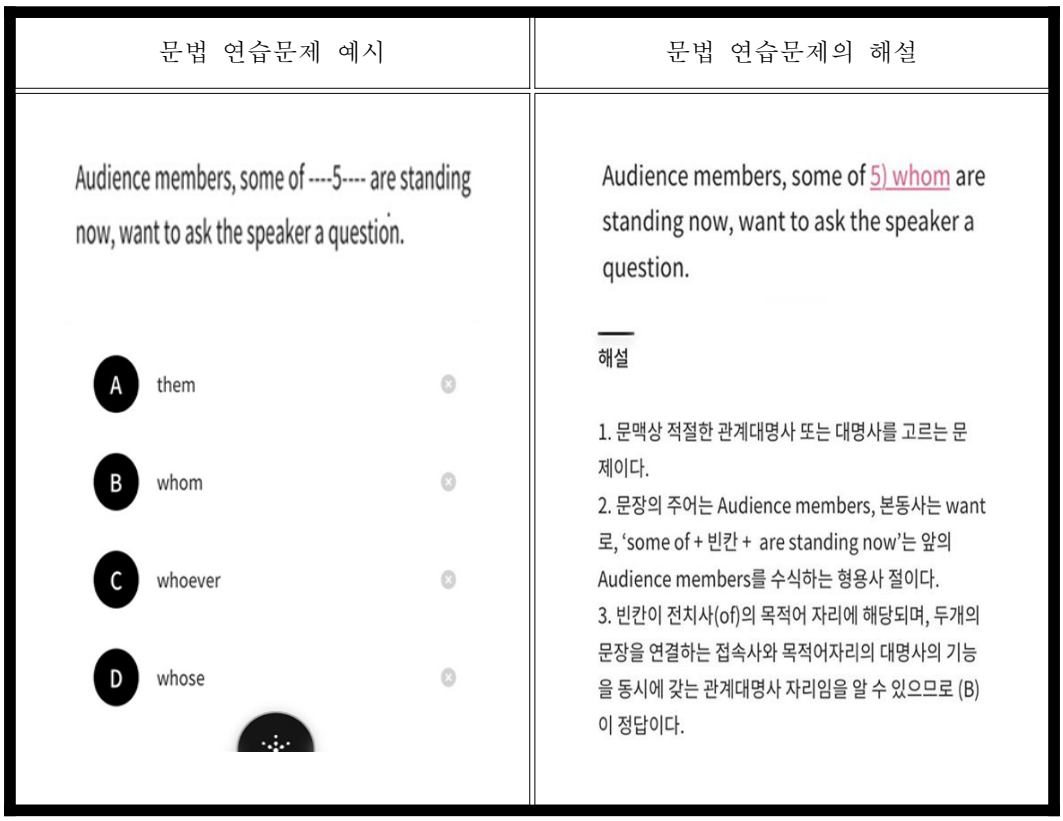
Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

되어 언제, 어디서나 다시 확인하고 복습이 가능하다. 문제를 풀고 나면 바로 해설을 제공한다.

그림 10

모바일 문법 앱 상의 학습화면



학습자가 문제를 풀이하면 오답과 정답의 이유를 상세히 설명하는 해설이 제공된다. 해설을 보고 학습자는 문제 유형을 알 수 있고 무엇 때문에 오답인지 이해하기 쉽게 풀이되어있다. 하지만, 초급자 학생들에게 문법 용어가 어렵게 느껴질 수 있어 오프라인 수업에서 단어, 구, 절의 의미와 대명사, 관계 대명사, 명사절, 형용사절, 부사절 등의 개념을 반복하여 설명해주었다. 온라인 학습시간에도 학습자가 해설을 보고도 이해가 안 되는 문제는 교수자가 돌아다니며 질문을 받았다. 그림 11은 학습자가 오답 정리를 쉽게 할 수 있도록 앱에서 제공해주는 해석과 어휘이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 11
모바일 문법 문제의 해석과 오답 분석

문법 연습문제 해석과 어휘	문법 연습문제 오답분석
Audience members, some of 5) whom are standing now, want to ask the speaker a question. 해석 지금 서 있는 일부의 청중들이 연사에게 질문하기를 원한다. 어휘 [명] audience member 청중	Audience members, some of 5) whom are standing now, want to ask the speaker a question. 오답 분석 (A) them은 목적격 대명사이므로 대명사의 역할은 가능하지만 두 개의 절을 연결하는 접속사 역할을 할 수 없다. (C) whoever는 선행사를 취할 수 없다 이 문장에서는 Audience members가 문맥상 선행사가 되어야 하므로 오답이다. (D) whose는 소유격이므로 전치사의 목적어 역할을 할 수 없다.

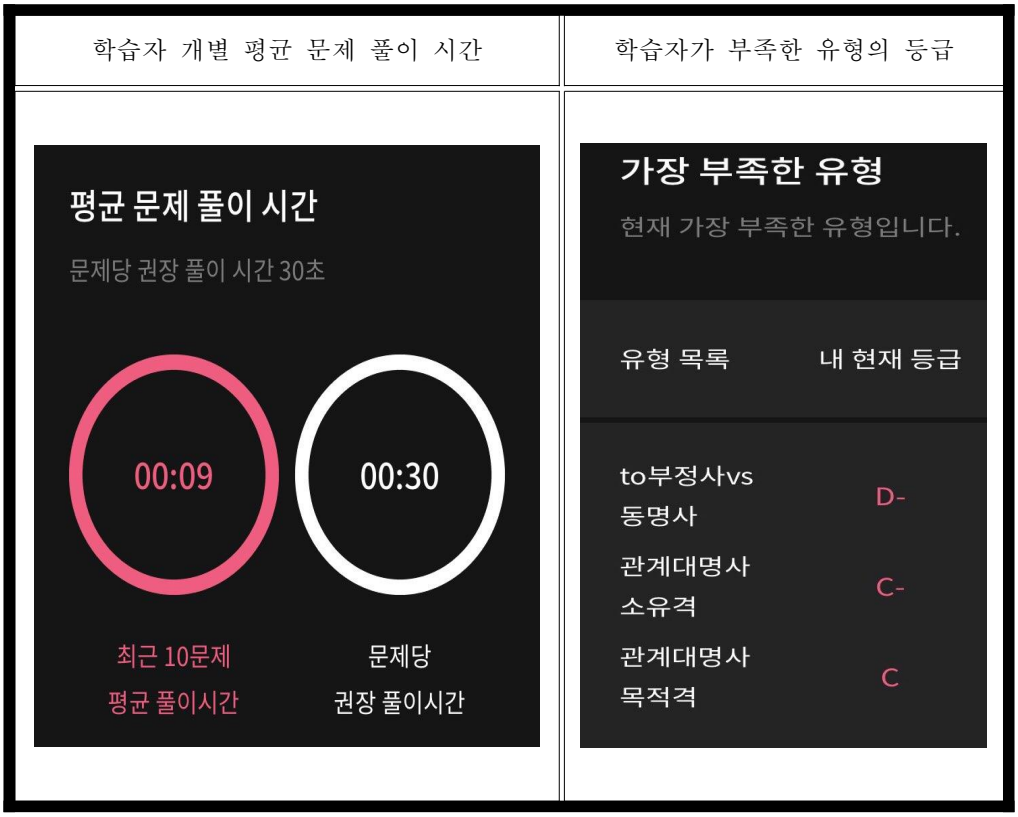
모바일 앱의 문법 연습 문제의 해석과 중요 어휘가 정리되어 있고 오답 분석에는 연습 문제의 보기별 함정을 설명한 내용이다. 학습자가 풀었던 문제에서 틀린 문제는 모두 오답으로 저장이 된다. 오답 분석에서는 출제된 유형의 문제의 특징과 비교하여 왜 정답이 안 되는지 이유를 제시한다. 학습자가 이해하기 쉽게 설명되어 있고 틀린 유형에 대한 실수를 줄일 수 있도록 참고할 수 있다. 그림 12는 모바일 앱으로 문법을 학습한 후, 학습자에게 한 문제당 권장 풀이 시간을 알려주고 학습자가 실제적으로 소요된 시간을 보여준다. 시간이 제한적인 문법 시험에서는 시간 관리 또한 중요하기 때문에 학습자가 빠르고 정확하게 풀 수 있는 훈련이 된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 12

학습자의 풀이 시간과 유형별 등급

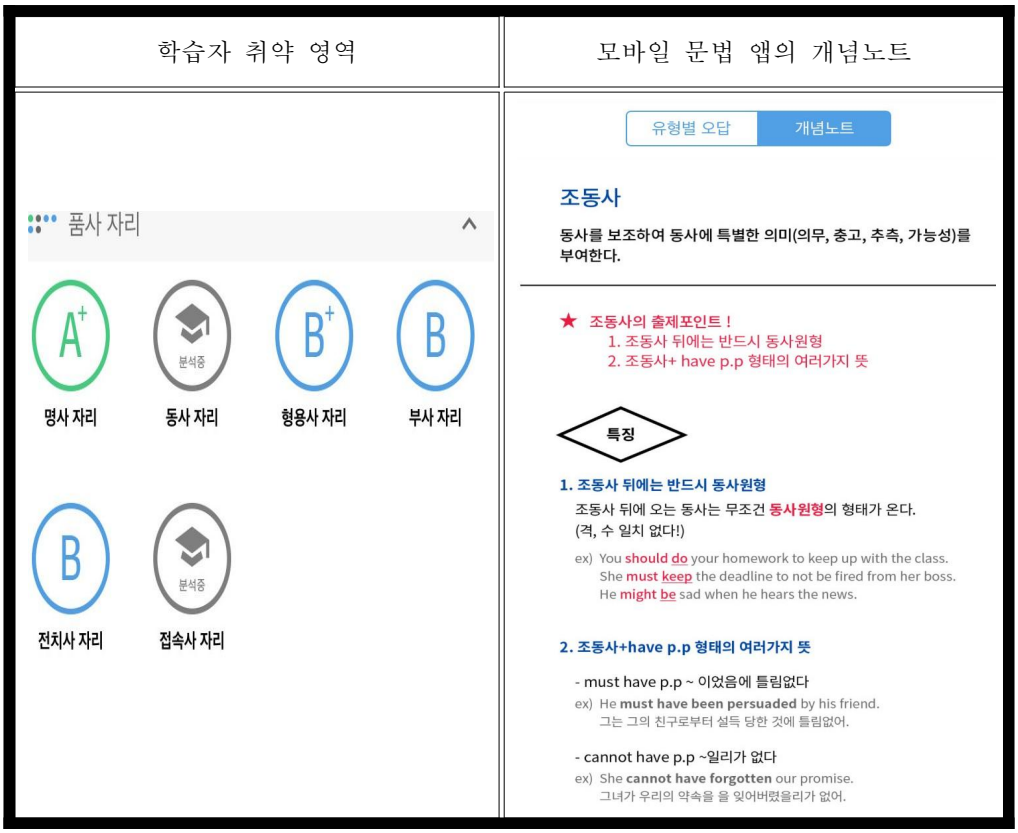


문제를 다 푼 후에는 학습자의 학습 행태를 분석하여 학습자가 풀었던 문법 문제의 영역을 A+부터 D-등급으로 나누고 낮은 등급에 해당하는 문제를 위주로 자동 설정해준다. 등급은 고정된 것이 아니라 학습자가 풀었던 모든 문제를 기반으로 측정됨으로 학습자의 오답률에 따라 변동될 수 있다. 학습자는 등급별로 본인이 취약한 영역의 문제를 풀게 되고, 학습자별 수준이 다르기 때문에 학습자는 모두가 같은 문제를 푸는 게 아니라 본인에게 필요한 문법 문제를 연습하게 된다. 이러한 앱의 기능은 학습자 맞춤형 문법 문제를 제공한다고 볼 수 있다. 그림 13은 학습자가 하루에 제공된 10문제를 다 풀이 한 후에 마지막 단계에서 제공하는 문법 내용별 등급과 개념노트이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 13
취약한 문법 영역과 개념정리



모바일 앱을 활용한 문법 문제 풀이 활동이 끝나면 학습자가 온라인 활동 시간에 풀었던 10문제를 기반으로 취약한 문법 영역을 등급별로 제시한다. 학습자가 틀린 문제에 대한 개념노트가 제공되기 때문에 학습자가 이해하기 어려웠던 문법 내용들을 다시 짚어보고 학습할 기회를 제공한다. 학습자가 품사를 학습하였다면 품사에 해당하는 부분을 등급으로 보여주어 학습자가 부족한 내용을 쉽게 찾아 학습할 수 있다. 학습자에게 제공되는 개념노트는 학습자가 어려워하는 문법 내용의 학습 이해도와 성취도를 향상시키는 데 도움이 되도록 핵심 사항과 짧은 예시가 설명되어 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.3.3 측정 도구

본 연구에서는 설문지를 사용하여 대학생 영어 학습자의 기본 정보를 묻는 기초 배경 조사와 문법 학습의 인식, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업에 대한 만족도 및 학습의 유용성을 조사하였다. 모바일 앱을 이용한 문법 학습의 효과를 알아보기 위해서는 문법 능력 사전·사후 평가지를 이용하였으며, 적은 표본 수의 신뢰도 확보와 심도 있는 연구를 위해 3명의 학습자들과 면대면 사후 인터뷰를 진행하였다.

3.3.3.1 연구 대상자에 대한 기초 배경 설문지

연구 참여자들의 기초 배경에 대한 설문지는 송윤희(2013)의 설문지 양식을 참조하여 수정 및 재구성하였고 부록 1에 첨부하였다. 학습자들의 기본적인 정보를 파악하기 위해 설문지 총 10문항으로 성별, 나이, 전공, 영어 1일 평균 학습시간, 영어 공부의 목적. 영어 학습에서 어려운 영역, 모바일 앱을 접해 보았는지 등으로 설문지 문항을 구성하였다.

3.3.3.2 사전·사후 문법 능력 평가

모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 대학생 영어 학습자의 문법 향상도를 비교하기 위하여 문법 평가지를 마련하였다. 실험 참여자의 문법 평가는 사전·사후에 15분 동안 동일하게 실시하였다. 연구에서 사용된 영어 문법 평가지는 타당성과 신뢰성 그리고 객관성이 검증된 문제여야 하므로 ETS(Educational Testing Service)에서 개발된 영어 공인인증 시험인 토익(TOEIC) 기출문제를 사용하였다.

문법 평가 항목으로는 문법 학습에 기본적인 사항을 포함하여 품사, 시제, 태, 준동사, 전치사, 접속사, 비교급, 가정법으로 구성하였다. 평가 유형은 어법과 어휘 문제로 사전 평가지와 사후 평가 내용은 난이도를 동일하게 하기 위해서 문항별로 같은 목표 형태를 출제하였다. 문항수는 각각 총 20개 문제로 구성되었다. 각 문항은 4지 선다형으로, 배점은 1점씩 총 20점 만점이다. 사전· 사후 평가지 구성은 다음 표 13과 같다. 평가지의 전체 내용은 부록 2에 첨부하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 13
사전·사후 문법 평가지 항목

문법 항목	문항수	내용
명사, 대명사, 형용사, 부사	4	쓰임과 적절한 자리 찾기
동사	2	의미상 적절한 어휘 고르기
시제	2	시제와 어울리는 동사 찾기
수동태	2	문장의 구조를 파악, 적절한 형태 찾기
준동사	3	준동사(동명사, to 부정사, 분사의 쓰임)
전치사와 접속사	4	전치사와 접속사의 역할과 의미 구분
비교급	2	비교급의 쓰임
가정법	1	가정법 형태 고르기

3.2.3.3 문법 인식에 대한 사전·사후 설문지

영어 문법 학습에 대한 대학생 학습자의 인식을 조사하기 위한 설문의 항목들은 Borg(1999), Doughty와 Williams(1998)의 문헌들을 바탕으로 만들어진 Cho(2008)의 설문지를 본 연구의 목적에 좀 더 맞게 부분적으로 수정하였고, 본 연구에서 초점을 맞추는 부분이 아닌 문항들을 제외하고 사용했다. 구성은 문법의 필요성(5문항), 영어 문법의 어려움(5문항), 영어 문법의 학습 방법(5문항)으로 나뉜다. 설문지는 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다의 5점 리커트 척도(five-point Likert scale)로 제작하여 실험 전 학습자들의 인식을 조사하였다. 이 도구의 크론바흐 알파(Cronbach's alpha)에 의해 측정된 문법 인식에 대한 설문지 문항의 신뢰도 수준은 .706이다. 표 14는 문법 인식 설문지의 문항별 신뢰도 분석 결과이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 14

문법 인식 설문지 문항의 신뢰도

	변수	문항	항목 수	신뢰도
문법 인식	필요성	1, 2, 3, 4, 5	5	.690
	어려움	6, 7, 8, 9, 10	5	.757
	학습방법	11, 12, 13, 14, 15	5	.628

실험 후 폐쇄형 설문지로만 학습자의 문법 학습에 대한 인식을 조사하기에는 부족하다고 판단하여 5개의 개방형 설문지를 실험 후 배포하였다. 개방형 설문지는 최수정과 최종갑(2015)의 문법 인식 설문지를 참고하여 수정 후 사용하였다.

개방형 설문지는 5문항으로 구성하였으며, 1번 문항은 문법 규칙 암기, 품사 파악, 문장 구조 파악, 문법상 오류 찾기, 문장의 형식 등을 선택 후 어려운 부분과 이유를 쓰게 하였다. 2번 문항에서는 학습자가 문법 학습에서 배운 내용인 to 부정사, 동명사, 분사, 시제, 가정법 등에서 어려웠던 내용을 골라 왜 어려운지 물었다. 3번 문항은 문법 학습 시 어려운 문제 해결 방법을 물었다. 4번 문항은 학습자가 영어 문법 학습 시 가장 자주 사용하는 영어 학습 자료와 선호도를 물었다. 마지막 5번 문항에서는 영어 문법 학습에서 자주 사용하는 학습 자료의 불편한 점을 물었다. 설문지의 전체 내용은 부록 3에 첨부하였다.

3.2.3.4 학습 만족도와 유용성에 대한 사후 설문지

모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경이 대학생 학습자의 문법 학습에 대한 만족도와 앱 이용의 유용성을 조사하기 위한 문항은 Davis(1989) 연구에서 개발되었으며 Seo와 Choi(2014), 박동국(2016)의 연구를 참고하여 관련된 문항을 수정 후 사용하였다.

폐쇄형 설문지는 15문항으로 만족도(7문항), 유용성(8문항)으로 구성하였다. 모바일 앱을 활용한 문법 수업에 대한 만족도를 묻는 문항으로 수업에 참여하면서 느낀 만족도, 문법 수업의 흥미, 추천할 의향, 앱의 이용 지속성 등을 포함하여 구성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

하였으며 모바일 앱을 이용한 문법 학습의 유용성은 취약점을 알 수 있음, 풀이 시간 관리 가능, 문법 실력 향상에 도움, 문법을 쉽게 배움, 문법을 잘 이해할 수 있음, 학습의 새로움, 효과적인 학습방법, 학습 실력 향상 기대 등의 내용으로 각 문항은 ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다의 모두 5점 리커트 척도로 제작하였다. 설문지 문항의 사후 검정 신뢰도 수준은 만족도 문항은 .822, 유용성 문항은 .818이었다.

개방형 설문지 문항은 만족도(5문항), 유용성(5문항)으로 구성하였으며 만족도는 모바일 앱을 사용한 문법 학습에서 가장 만족스러운 점과 불만족스러운 점과 이유, 강의 중심 문법 수업과 비교하여 모바일 앱을 활용한 문법 수업의 좋은 점, 단점, 차이점을 묻는 문항으로 제작하였고 유용성은 모바일 앱의 사용이 문법 학습 향상에 도움이 되는가, 문법 학습에 효과적인 도구인가, 꾸준히 사용할 의향이 있는가, 모바일 앱을 이용한 문법 학습에서 불편사항은 무엇인가, 모바일 앱의 개선점은 무엇인가로 구성하였다. 다음의 표 15는 변수 내용에 따라 4가지 요인으로 나눈 만족도와 유용성의 신뢰도를 보여준다. 설문지의 전체 내용은 부록 4에 첨부하였다.

표 15

만족도와 유용성 설문지 문항의 신뢰도

요인		문항	항목 수	신뢰도
만족도	학습 방법 만족도	1, 2, 6 ,7	4	.850
	학습 내용 만족도	3, 4, 5	3	.689
유용성	학습 방법 유용성	8, 9, 13, 15	4	.641
	학습 내용 유용성	10, 11, 12, 14	4	.845

이 연구에서 사용된 설문지에 대하여 각 항목별 신뢰도 분석을 실시하였다. 신뢰성을 평가하기 위해서 크론바흐 알파 계수를 사용하였으며, 일반적으로 알파 계수가 .60 이상이면 수용할 만한 것으로 여겨지므로 본 연구에서는 내적 신뢰도가 확보된 것으로 판단된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.2.3.5 사후 인터뷰

본 연구의 실험 참여자가 14명으로 수가 많지 않아 양적 연구 결과 분석의 신뢰도를 높이고 실험 수업 후 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 영어 문법 수업에 관련한 학생들의 구체적인 의견을 수집하기 위하여 실험 수업 후 자발적인 참여를 받아 3명의 인터뷰 대상자를 모집하였고, 직접 대면하여 개별 인터뷰를 사후에 실시했다. 각 학생별 인터뷰 시간은 약 50~60분이었다.

인터뷰는 구조화 인터뷰(structured interview)와 비구조화 인터뷰(unstructured interview)를 혼합한 반구조화 인터뷰(semi-structured interview)이다. 특정 한 몇 개의 중요 질문이 고정된 인터뷰 방법과 인터뷰 스케줄에 따라 질문되고, 부차적 질문들은 연구자가 자유롭게 질문하여 응답을 얻는 방법을 말한다(Wiseman & Aron, 1970). 이 방법은 인터뷰를 진행하는 동안 질문해야 하는 문항의 구성이 갖추어져 있다는 점에서 구조화된 인터뷰의 장점을 반영하고, 인터뷰 대상자의 반응에 따라 추가 질문을 함으로써 융통성을 발휘한 심도 있는 면담을 할 수 있다는 점에서 비구조화된 인터뷰의 장점도 반영할 수 있다(Dörnyei, 2007).

인터뷰의 참여자는 문법 수준이 상, 중, 하로 나뉜 3명의 학생들이었으며, 사전 문법 평가시험 점수를 기술 통계 분석하였고 평균값을 구하여 기준을 정했다. 학생들의 개인 정보 보호를 위해 이니셜로 이름을 표기했다. 상위 학습자 S는 영어 문법 수준은 상으로 듣기 학습보다 독해나 문법이 더 쉽다고 느꼈으며 영어 학습은 초등학교 고학년 때 시작했다. 중위 학습자 J는 문법 실력이 중으로 초등학교 저학년 때 문법 학습을 시작했고 공인인증 영어점수를 목표로 학습하고 있었다. 하위 학습자 K는 중학교 때 영어 학습을 시작한 학습자로 영어 학습에 전반적인 어려움을 겪고 있었다.

인터뷰 내용은 면담 대상자들이 사전에 작성한 개방형 서술 설문지에 대한 의견을 미리 읽고 궁금한 내용을 질문으로 작성하여 다음과 같은 인터뷰 내용을 바탕으로 하였다. (1) 실험 수업에 대한 전반적인 의견, (2) 모바일 앱을 활용한 문법 수업에 대한 의견 (3) 모바일 앱 문법 학습의 장단점 (4) 모바일 앱 이용의 개선점 (5) 블렌디드 학습 활동에 대한 의견 (6) 문법 수업에서 학생들이 느끼고 있는 생각 및 새로운 방법의 학습 시도가 끼친 영향에 대해 심층적으로 인터뷰하였으며 이를 통해 학생들이 직접 느낀 부분을 구체적이고 자세하게 수집할 수 있었다. 인

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

터뷰 내용은 참여한 대상자들의 동의하에 모두 녹취되었고 추후 상세히 전사(transcribe) 되어 결과의 분석 자료로 활용되었다. 사후 인터뷰의 질문내용은 부록 5에 첨부하였다.

3.4 연구 분석 방법

본 연구의 연구문제에 답하기 위해 다음과 같은 분석방법을 사용하였다. 우선, 본 연구의 과정에서 수집된 연구 결과에 대한 분석은 모두 SPSS 23 통계처리 프로그램을 이용하여 다음과 같이 분석하였다.

1) 측정도구의 신뢰성 검증을 위해 크론바흐 알파 계수(Cronbach's alpha coefficient)를 이용한 신뢰도 분석이 사용되었다.

2) 기술 통계학(descriptive statistics)을 사용하여 평균과 표준편차 및 빈도수와 백분율 분석을 통하여 연구 대상에 대한 개인 정보 분석과 모바일 앱을 활용한 문법 수업에 대한 학습자의 인식, 수업 만족도, 유용성의 경향성을 조사하였다.

3) 모바일 앱을 활용한 문법 수업에 대한 문법 능력 사전 평가 점수와 사후 평가 점수를 바탕으로 연구 참여자의 문법 능력 향상에 대해 알아보고자 대응표본 t-검정(paired samples t-tests)을 실시하여 비교 분석하였다. 동일집단 내에서도 상위 집단, 중위 집단, 하위 집단에 속하는 학생들의 문법 능력 향상도의 평균 차이가 있다는 가능성을 고려하여 일원배치 분산분석(One-way ANOVA)과 대응표본 t-검정 을 사용하여 구체적인 결과를 조사했다.

4) 사후 문법 성적과 수업 방법에 대한 만족도, 수업 내용에 대한 만족도, 학습 방법의 유용성, 학습 효과의 유용성 간의 관계를 알아보기 위해 Pearson 상관분석(Pearson's correlation)을 실행하였다.

5) 수업 방법에 대한 만족도, 수업 내용에 대한 만족도, 학습 방법의 유용성, 학습 효과의 유용성이 사후 문법 성적에 미치는 영향을 분석하기 위해 다중 회귀분석(multiple regression analysis)을 실행하였다.

6) 개방형 의견 정리와 사후 인터뷰 결과를 Miles와 Hubennan(1994)의 질적 연구 분석 방법을 통하여 자료 정리(data reduction), 근거자료 제시(data display), 결론 도출 및 검증(conclusion drawing/verification)의 세 과정을 거쳐 실험 수업에 대한 결과를 도출하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

IV. 연구 결과 및 논의

본 연구의 결과는 다음과 같이 제시된다. 1) 대학생 영어 학습자의 문법 학습에 대한 인식에 대해 문법의 필요성, 어려움, 학습 방법으로 구별하여 알아보고, 2) 모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업이 대학생 영어 학습자의 문법 능력 향상에 미치는 영향과 3) 상·중·하 집단별 문법 능력 향상의 차이를 구분하여 살펴본 후, 4) 모바일 앱을 활용한 블렌디드 문법 수업의 학습자 만족도와 5) 모바일 앱을 활용한 문법 수업의 유용성에 대해 분석해 보고 6) 모바일 앱을 활용한 블렌디드 문법 수업의 만족도와 유용성이 사후 성적과 어떠한 관련성이 있는지를 파악한 후, 각 연구결과에 따른 논의가 이루어질 것이다.

4.1 문법 학습에 대한 학습자들의 인식

대학생들이 교수자의 강의 중심인 영어 문법 교육 방법에 대해 어떻게 인식하고 있으며, 문법 학습에 대한 대학생 영어 학습자의 의견을 알아보고자 한다. 영어 문법 학습에 대한 인식에는 문법 교육의 필요성, 대학생 영어 학습자가 느끼는 문법 학습의 어려움, 그리고 문법 학습의 효과적인 방법이 포함된다.

4.1.1 영어 문법 학습의 필요성

영문법 교수 방법 개선을 위해서는 학습자들의 인식 조사가 필요하기 때문에 대학생 학습자들을 대상으로 영어의 네 가지 영역(듣기·쓰기·말하기·읽기)의 실력 향상과 관련하여 문법 학습의 필요성에 대해 조사하였다. 문법 학습에 대한 필요성과 관련한 학습자의 인식은 표 16과 같다. 영어 학습에서 문법 학습이 필요하다고 생각하는가라는 1번 문항에 다수의 학습자(M=4.14)가 문법 학습의 필요성을 인식하고 있었으며 듣기 학습에 문법이 필요한지를 묻는 2번 문항에서는 학습자들(M=2.64)이 듣기와 문법 학습의 관계성이 가장 크지 않다고 인식하고 있었다. 영어 말하기 향상에 문법이 필요한가라는 문항 4번에 학습자(M=3.29)는 영어 말하기에 문법 학습이 영향력이 있다고 생각하고 있었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 16

대학생 학습자의 영어 문법 학습의 필요성

설문 문항	1*	2	3	4	5	*M*	*SD*
1. 영어 학습에서 문법 학습이 필요하다.	0**	0	3	6	5	4.14	0.77
2. 영어 듣기 향상을 위해 문법 학습이 필요하다.	1	6	5	1	1	2.64	1.00
3. 영어 쓰기 향상을 위해 문법 학습이 필요하다.	0	0	5	7	2	3.79	0.70
4. 영어 말하기 향상을 위해 문법 학습이 필요하다.	0	2	7	4	1	3.29	0.83
5. 영어 독해능력 향상을 위해 문법 학습이 필요하다.	0	2	1	8	3	3.86	0.95

* 1= 전혀 그렇지 않다, 2= 그렇지 않다, 3= 보통이다, 4= 그렇다, 5= 매우 그렇다.

** 응답자수를 나타낸다.

한편, 쓰기와 관련하여 문법 학습이 필요하다는 문항 3번은 반 이상의 학습자(*M*=3.79)가 쓰기와 문법 학습은 연관성이 있다고 생각하고 있음을 보여주며, 독해 능력 향상을 위해 문법이 필요한가라는 문항 5번에 많은 학습자(*M*=3.86)가 문법 학습이 독해 능력에 가장 큰 연관성이 있다고 생각하고 있었다. 이는 선행 연구(황종배, 2009)와도 일치하며 Rivers(1981)가 언급한 문법이 외국어를 공부하는 학생들에게 중요한 도구이며 문법을 분석하고 이해할 때 도움이 될 수 있다는 의견에 비추어 볼 때 학습자들이 듣기와 말하기의 구두 능력(oral skills)보다는 쓰기와 읽기의 문어 능력(written skills)의 향상을 위해 문법 공부를 해야 한다고 생각하고 있음을 확인할 수 있다.

영어 문법 학습의 필요성에 대한 정성적 연구 결과로 상위 학습자 S는 “문법은 독해와 많이 연결되는 것 같아요. 문법을 알아야 해석할 때 구조를 파악할 수 있고 정확한 해석이 가능해요”라고 응답하여 Nosratinia와 Somayeh(2014)가 문장 구조에 대한 지식이 독해를 하는 학습자들에게 문장 속에서의 주요 내용과 관계를 잘 이해할 수 있도록 도와준다는 의견과 같다. 중위 학습자 J는 시험 때문에 문법 학

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

습을 하고 있다고 하였다. 학습자의 과업 성취를 위해서는 영어 학습은 필수라고 볼 수 있다.

> 대학생이다 보니 영어 공인 점수 때문에 영어 문법이 꼭 필요해요. 중·고등학교 때에도 내신 시험 때문에 영어 문법을 공부했어요. 사실 수능에서는 문법 문제가 비중이 아주 작아 모르는 건 그냥 찍기도 했죠. 저는 시험 점수를 신경을 안 쓸 수가 없기 때문에 문법 공부를 했어요. [중위 학습자 J]

다른 의견으로는 영어 문법 학습이 독해 능력에도 미치지만, 문법 학습 후 배운 문법을 활용하여 의사소통을 한다면 자연스럽게 영어 말하기 능력도 향상될 것이라고 하위 학습자 K는 응답하였다. 학습자에게 의사소통적 활동 중에 형태에 주목하게 하는 교수 기술을 적용하여 문법 학습 활동을 제공한다면 정확성과 유창성을 위한 효과적인 학습 결과를 기대해 볼 수 있겠다.

> 문법 학습은 필수예요. 말을 할 때도 연결어나 시제 부분은 정확하게 알고 있어야 표현을 정확하게 할 수 있어요. 문법과 영어 말하기를 연결한다면 실용적인 영어 학습이 될 것 같아요. 또, 문법을 알면 해석이 훨씬 더 쉬워요. 단어만 안다고 다 되는 것은 아니잖아요. 문법을 학습해야 문장구조도 더 잘 알 수 있어요. [하위 학습자 K]

영어 문법 학습의 필요성에 있어 연구 참여자들은 문법 학습은 필요하다고 생각하고 있으며, 상·중·하위 학습자의 인터뷰를 통해서도 문법을 학습하는 목적과 선호하는 문법 학습 방법의 차이는 있었지만, 영어 학습에 있어 문법 학습은 중요하다는 의견이었다. 문법 교육이 필요하다는 학습자의 인식은 선행연구(박찬규, 2012; 오인숙, 2009)와 일치하는 결과이다.

4.1.2 영어 문법 학습의 어려움

대학생 학습자들의 문법 학습에 대한 어려움에 대해 알아보고 문법 학습 시 어느 영역에서 학습자가 곤란함을 겪고 있는지 조사하였다. 표 17의 결과를 보면 영어 학습 시 문법이 가장 어렵다는 문항 6번에 참여자(M=3.21)는 문법 학습을 어려

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

워하는 것으로 보인다. 문법 학습 시 풀이 시간 배분이 가장 어렵다는 문항 7번에 학습자(M=3.07)와 영어 문법 학습이 다른 영역에 비해 시간이 많이 소요된다는 문항 10번에 학습자(M=3.07)의 의견을 바탕으로, 실전 문법 문제 풀이 시 시간이 제한되어있기 때문에 풀이 시간을 관리할 수 있는 훈련이 필요하다고 보인다. 또한, 많은 문법 규칙과 어려운 문법 용어 학습은 학습자들이 문법의 개념을 정리하고 암기한 후 이해하기까지 많은 시간이 필요하다고 해석된다.

표 17
대학생 학습자의 영어 문법 학습의 어려움

설문 문항	1	2	3	4	5	*M*	*SD*
6. 문법 학습이 가장 어렵다.	1	2	4	7	0	3.21	0.97
7. 문법 풀이에서 시간 배분이 가장 어렵다.	3	5	6	0	0	3.07	1.14
8. 문법 풀이에서 어휘가 가장 어렵다.	2	4	6	1	1	2.64	1.08
9. 문법 풀이에서 품사가 가장 어렵다.	1	3	6	4	0	2.93	0.92
10. 영어학습의 다른 영역(듣기, 독해 등)과 비교하여, 문법 공부를 할 때 시간이 가장 많이 소요된다.	1	4	3	5	1	3.07	1.14

반면에, 8번 문항, 문법 학습에서 어휘가 가장 어렵다는 학습자(M=2.64)와 9번 문항, 영어 문법 풀이에서 품사가 가장 어렵다는 학습자(M=2.93)가 아주 많지는 않았다. 이러한 결과는 상위, 중위, 하위 학습자로 구성된 학습 환경이라는 점에서, 일반화하기에는 어려움이 있다. 상위, 중위 학습자는 문장의 구성 성분을 파악하고 어휘의 의미를 비교적 어려움 없이 유추할 수 있지만, 하위 학습자에게는 문법 문제 풀이에서 중요한 품사와 빈출 어휘를 꾸준히 학습하려는 학습자의 노력이 필요하다고 생각된다.

학습자와의 인터뷰의 결과에서도 상위 학습자 S는 문법 학습이 영어 말하기나 쓰기, 읽기와 비교하여 어렵지는 않다고 한다. 영어 문법은 개념을 암기 후 많은 문제를 풀어본다면 문법 문제 풀이 시에는 큰 어려움이 없지만, 쓰기, 말하기와 같이 복합적인 활동과 문법을 연결시키는 부분은 어려움이 있다고 한다. 이는 대학생

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

영어 학습자들이 문법을 통합적으로 가르치는 것을 선호하며 본질적으로 의사소통을 위한 문법 학습을 중요하게 생각하고 있다는 선행연구(최수정, 최종갑, 2015)와도 일치한다.

> 저는 문법이 영어 학습의 다른 영역에 비해 어렵지는 않아요. 영작을 할 때나 말하기를 할 때 문법을 적용하는 게 어려운 거 같아요. 시험을 위해서 문법을 공부할 때는 자주 나오는 문제를 반복해서 풀고 많은 문제를 접해보니 해결하기 쉬웠어요. 최근에 영어 말하기 시험을 봤는데, 간단한 문장은 말할 수 있는데, 관계 대명사나 접속사를 이용해서 길게 말하고 싶은데 잘 안되더라고요. [상위 학습자 S]

반면에, 문법 학습의 어려움으로 하위 학습자 K는 풀이 시간과 품사의 학습이 어렵고, 어휘는 학습자의 의지라고 생각한다고 말했다. 하위 학습자는 어휘를 암기하다 보면 한 단어에 동사, 명사, 형용사 등의 의미가 중복적으로 있는 다품사는 공부를 어떻게 해야 할지 모르겠다며 어렵다는 인식을 보여주었다. 영어 문법 학습에 있어 학습자들이 스스로 문법의 쓰임을 찾아낼 때 효과적이라는 선행연구(Borg & Burns, 2008)와는 상반되며 교수자의 명시적인 문법 지식 설명이 필요함을 보여준다.

> 저는 문법이 어려워요. 선생님이 제한 시간을 주시고 문제를 풀게 할 때 제시간 안에 끝내지 못해요. 어려운 문제에서 막히면 그 문제를 해결할 때까지는 다른 문제로 넘어가지 않아서 그런 것 같아요. 성격적인 부분도 있어요. 해결되지 않은 채로 넘어가면 찝찝해요. 또, 품사 문제를 풀 때 제가 암기한 사항보다 포괄적인 의미를 포함하고 있는 단어가 많고, 저는 동사로 알고 있는데 문장에서는 명사나 형용사 일 때도 있어요. 이럴 때는 선생님의 구체적인 설명이 필요해요. 제가 아직은 문장 구조를 파악하는 게 부족하니 더 노력을 해야죠. [하위 학습자 K]

다른 의견으로, 중위 학습자 J는 영어 문법 학습이 중요하지만, 재미가 없어서 문법 학습이 지루한 부분이 학습의 어려움이라고 인식했다. 중위 학습자는 문법 학습은 교재도 선생님 설명도 항상 같다고 이야기했다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 문법 학습이 영어 공인 점수를 취득하기 위해서 필요하지만, 흥미를 크게 느끼지는 못하겠어요. 초등학교 때부터 영어를 학습하기는 했지만, 가르치고 배우는 방식은 항상 같았어요. [중위 학습자 J]

대학생 영어 학습자의 문법 학습 어려움을 최소화하고 효과적인 문법 학습을 이끌기 위해서는 문법 수준이 낮은 학습자에게는 기본적인 언어 지식을 체계적으로 축적해야 학습에 자신감을 얻을 수 있으며, 문법 지식이 어느 정도 갖춰진 성인 학습자에게는 문법 학습을 의사소통 활동 및 생산적인 학습 활동과 연계하여 문법 학습을 구성한다면, 대학생 영어 학습자들에게 흥미를 고취시킬 수 있고 학습자 중심의 문법 지도가 될 것이라고 사료된다.

4.1.3 영어 문법 학습 방법

문법 학습 방법에 대한 문항은 학습자 개인이 문법 공부를 하는 방식과 어떤 부분에 우위를 두고 학습하는지에 관련하여 알아보고 학습자에게 다양하고 효과적인 문법 학습방법을 제시하고자 조사하였다. 학습자별 문법 학습 방법은 표 18과 같다. 교재를 이용한 문제풀이 방식을 주로 한다는 문항 11번에 연구 참여자들(M=3.00)은 문법 학습 시 교재를 주로 이용하여 문법 학습을 하고 있었다. 영어 문법 학습에서 영어의 구조를 우선으로 학습한다는 14번에 학습자(M=4.00)와 개념정리를 우선으로 학습한다는 13번에 다수의 학습자(M=3.64)가 영어 문법 학습에서, 영어 문장의 구조는 문법 문제 풀이 시 큰 영향을 미친다고 생각하고 있으며 개념학습에 비중을 두고 있는 것으로 보인다. 영어 구조의 학습은 문법 학습에 필수적이기 때문에 문법 학습 기초 단계에서부터 고급 단계까지 꾸준히 이루어지고 있으며 문법 문제 문제풀이를 정확하게 해주는 요소라고 판단된다. 또한, 영어 문법을 이해하기 위해서는 다소 복잡한 영어 문법의 개념정리는 문법 학습에 있어 기초단계임을 확인할 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 18

대학생 학습자의 영어 문법 학습 방법

설문 문항	1	2	3	4	5	*M*	*SD*
11. 교재 중심의 문제풀이 위주의 학습을 한다.	0	4	6	4	0	3.00	0.78
12. 문법 학습에서 문법 규칙을 우선으로 학습한다.	0	6	6	2	0	2.71	0.73
13. 문법 학습에서 개념정리를 우선으로 학습한다.	0	1	3	10	0	3.64	0.63
14. 문법 학습에서 영어의 구조를 우선으로 학습한다.	0	0	3	8	3	4.00	0.68
15. 문법 풀이 후 오답 정리를 하고 있다.	0	2	6	5	1	3.36	0.84

하지만, 12번 문항, 문법 학습 시 문법 규칙을 우선으로 학습한다는 학습자(*M*=2.71)가 많지는 않았다. 문법 학습에 있어 어려운 문법 용어와 암기 위주의 주입식 교육은 학습자가 선호하지는 않는 것으로 생각되며, 막연하게 어려운 모든 문법 규칙을 학습하는 것에 대해 부담을 느끼고 있음을 보여준다. 한편, 대학생 학습자들은 영어 문장 규칙 습득이 문장 내용을 정확히 파악하는데 필요하다는 선행연구(김규미, 2014)와는 다른 결과를 보여준다. 학습자와의 인터뷰에서도 중위 학습자 J와 하위 학습자 K는 개념정리를 우선으로 생각하고 있었고, 문법의 규칙은 학습해도 잊어버린다고 말했다.

> 영어 문법 학습은 주로 교재로 학습을 해요. 개념을 정리하고 문제 풀이로 적용을 해봐요. 하지만, 영어의 많은 규칙은 공부해도 쉽게 잊어버려서 별로 필요가 없는 거 같아요. [중위 학습자 J]

하위 학습자 K는 영어 문법 학습 시 기초 단계에서 동사의 변화표 암기와 명사의 복수형 만드는 방법 등 문법의 규칙을 학습하는 것이 예외적인 용법도 있어서 이해하기 힘든 부분이 있다고 했다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 영어 문법을 처음 배웠을 때, 동사의 불규칙 변화표도 암기하고 명사의 단·복수 형태도 외우면서 영어 문법 규칙을 접했던 거 같아요. 하지만, 영어 문법 규칙을 배운 데로 적용하려고 하면 꼭 예외사항이 있어서 왜 그런지 궁금하고 이해가 잘 안됐어요. 문법 규칙은 암기해도 머릿속에 잘 안남는거 같아요. [하위 학습자 K]

상위 학습자 S는 실전 감각을 익힐 수 있는 기출문제 풀이 학습을 선호했으며, 오답노트 정리가 중요하지만 시간이 많이 소요되기 때문에 꾸준히 하고 있지는 않았다. 영어 능숙도가 높은 학습자들은 비교적 시간과 학습방법에서 효율적으로 학습 성과를 향상시키려는 의지가 있다고 판단된다.

> 저는 문법 학습은 기출문제 풀이를 많이 해요. 틀린 부분은 체크하고 다시 풀어보기를 두세 번 정도 하고 있어요. 오답 노트의 중요성을 알고 있지만, 오답 정리는 시간이 너무 많이 필요해서 간혹 건너뛰기도 해요. [상위 학습자 S]

영어 문법 학습 방법으로 학습자 다수는 교재 중심으로 하는 명시적이고 연역적인 문법 학습을 하고 있었다. 대학생 영어 학습자들은 중·고등학교 시절부터 시험을 위해 문법 학습을 해왔기 때문에 직접 문제를 풀며 학습하는 것에 익숙함을 보여주었다. 더불어, 문법 규칙은 암기하더라도 시간이 지나면 잊어버리고 문법 문제에 적용이 쉽지 않은 문제점도 있었으나, 문법 규칙을 학습해야 문법적 정확성이 훈련되기 때문에 학습자에게 문법 규칙 학습도 중요한 학습의 요소임을 일깨워줄 필요가 있다고 생각된다. 이러한 결과는 학습자들의 연령이 높을수록 연역적 방법보다 귀납적 방법을 선호한다는 선행연구(박찬규, 2012)의 결과와 반대이며 목표 문법 학습의 목적에 따라서 선호하는 학습방법에 차이가 있다고 볼 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4.2 문법 학습 인식에 대한 학습자들의 개방형 의견

대학생 영어 학습자가 문법 학습에서 어떤 부분에 어려움을 느끼는지 구체적으로 알아보고자 표 19는 개방형 설문지의 응답을 분석한 결과를 정리한 것이다. 학습자들이 영어 문법에서 어려운 점은 다양했지만, 학습자(5명)는 문법의 규칙이 너무 많아 헷갈리고 문법 규칙을 암기하기 위해서는 많은 시간이 필요하다고 하였으며 학습자(4명)는 영어 문장이 길어지면 긴 수식어구 때문에 문장 구조 파악과 해석이 어렵고 시간 내에 문법 문제를 해결하기가 어렵다고 하였다. 이 외에도 문법의 예외적인 용법 암기가 어렵다는 학습자(3명), 오류를 찾는 문제와 배운 후에 그 규칙을 적용하는데 힘들다는 학습자(2명)로 중·고등학교 시절부터 문법을 오랜 시간 공부해왔음에도 불구하고 체계적인 문법 학습이 잘 이루어지지 않은 것으로 보이며 문법 학습에서 복잡한 용법과 다양한 문법적 쓰임이 학습자가 문법 학습을 할 때 어렵게 느끼게 하는 요인으로 보인다. 또한, 영어와 한국어의 문장의 구조의 차이에서도 문법 학습의 어려움이 야기될 수 있다(강현숙, 2016; Cho, 2008).

연구 참여자들이 가장 어려워하는 문법 학습의 영역에 관한 설문조사 분석 결과는 학습자의 의견이 다양했다. 동명사와 현재분사가 형태가 같아 쓰임이 헷갈리며 to 부정사의 용법이 어렵다는 학습자(3명)가 있었고, 비슷한 의견으로 분사의 쓰임에서 분사를 구별하는 것이 힘들다는 학습자(3명), to의 쓰임과 준동사 암기사항이 어렵다(2명), 품사가 복잡하다(2명), 시제가 어렵다(1명), 접속사와 전치사는 외우는 부분이 많고 기억이 잘 안 난다(1명), 분사와 분사 구문이 헷갈린다(1명), 명사의 수 파악이 혼란스럽다(1명)의 의견을 나타냈다.

복합적으로 학습자가 분사 영역을 어려워하는 것을 볼 수 있었는데 분사는 영어 문장에서 다양성을 주며 복잡한 쓰임과 암기할 내용이 많아 학습자가 정확하게 이해하기까지는 시간이 필요하다. 따라서, 준동사 문법 지도는 학습자들이 새로운 문장들을 효과적으로 생성할 수 있게 하기 위하여 문장 유형에 대한 기계적 암기보다는 문법체계의 작동에 대한 이해에 초점을 두고 가르쳐야 함을 시사한다(Ellis, 2001).

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 19

문법 학습의 어려움에 관한 대학생 학습자의 의견

설문 문항	학습자 의견
문법 학습의 어려움	문법 용어와 규칙이 너무 많아서 장기간 학습을 해야 하며, 헷갈리고 외우기 어렵다(5 명).
	문장의 형식에서 수식어구가 계속 늘어나면 문장 구조 파악과 해석이 어렵고 시간 내에 문제 풀이가 힘들다(4 명).
	문법은 예외적인 용법이 많아 모두 암기하기가 어렵다(3 명).
	문법 상 오류를 찾는데 힘이 든다. 문법 규칙을 알아도 문제 풀이 시 적용이 어렵다.(2 명)
어려운 문법 영역	동명사와 현재분사의 형태는 같고 쓰임은 달라서 헷갈리며 to 부정사의 용법에 다른 해석이 어렵다(3 명).
	분사가 가장 어렵습니다. 현재분사와 과거분사의 적용 시 예외적인 부분들을 외워야 하는데 그러한 부분들이 많기 때문이다(3 명).
	to 부정사 인지 전치사인지 헷갈리고 to 부정사와 동명사를 목적어로 취하는 동사 암기가 어렵다(2 명).
	품사가 가장 어려웠다. 다품사인 단어는 의미와 품사가 복잡하다 (2 명).
	시제가 가장 어렵다. 문장을 전체적으로 다 파악해야 하기 때문이다(1 명).
	접속사와 전치사 부분으로 외우는 부분이 많은 곳이 문제풀이 시 잘 기억이 나지 않는다(1 명).
	분사와 분사 구문의 쓰임이 헷갈린다(1 명).
	명사가 가산인지 불가산인지 파악해야 하며 명사 앞에 수식어구가 있을 때 혼란이 온다(1 명).

정성적 연구의 결과에서는 상위 학습자 S는 영어 문법 학습의 어려움으로 문법을 배운 후 작문과 말하기 학습에서 응용이 잘 안된다고 이야기 했다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 문법을 배우고 말을 할 때 나, 작문을 할 때 못하겠어요. 문법은 여러 개인데 어떻게 무엇을 적용해야 하는지를 모르겠어요. 잘 활용이 안돼요. 이것은 to 부정사의 부사적 용법이라고 생각하면서 말하는 게 아니잖아요. 문제는 풀 수 있는데 실질적으로 문법을 적용하여 사용하기가 힘들어요. [상위 학습자 S]

중위 학습자 J는 강의식 수업의 문제점으로 지루한 수업 방식과 바뀌지 않는 교수법을 언급했으며 암기 사항이 많은 부분이 문법 학습을 꾸준히 하지 못하게 한다고 하였다.

> 강의식 수업은 지루해요. 강의식 수업은 선생님이 바뀌셔도 설명하시는 방법이 항상 같은 거 같아요. 문법은 외울게 너무 많아서 금방 포기하게 돼요. 고등학교 때도 문법 문제는 그냥 찍었던 것 같아요.
> [중위 학습자 J]

하위 학습자 K는 문법을 배우고 나니 말을 할 때 문법적으로 오류를 따지게 되다 보니 영어 말하기를 할 때 생각할 시간이 필요하다고 하였다.

> 문법을 배우고 나니 외국인과 이야기를 할 때 틀린 건 아닌지 자꾸 머뭇머뭇하게 되고 말하기가 조심스러워요. 배운 문법 내용이 말하기와 자동적으로 연결되어 지체 없이 말하고 싶어요. 최근에 외국인 교환학생이 왔는데 전혀 못 알아듣겠더라고요. 기본적인 말도 잘 안 나와서 제 자신에게 실망했어요. 뭘 어떻게 말을 해야 할지 머릿속이 복잡하더라고요. 오랜 시간 영어를 공부했음에도 불구하고 잘 못해서 충격을 받았어요.
> [하위 학습자 K]

이처럼 문법 학습을 전통적인 교수방법으로 배우고 있는 학습자들에게는 많은 암기량과 실제적으로 문법을 활용하는 것에 힘들어하고 있어서 문법 교수의 변화가 필요함을 시사한다. 또한, Savignon(1983)은 문법 규칙에 주의를 기울이면 형식적인 부분에 얽매이게 되어 원활한 의사소통에 방해가 된다고 주장한 것과 Krashen(1981)이 말한 문법 학습은 실제 의사소통 활동에서 그 효과가 아주 제한적이라는 연구와 유사한 결과를 도출할 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

연구 참여자의 문법 학습방법에 대해 구체적으로 알아보고자 개방형 설문지의 응답을 분석한 결과는 표 20과 같다. 영어 문법 학습 시 어려운 부분을 해결하는 방법으로는 친구들에게 물어본다는 학습자(4명), 선생님에게 질문을 한다(3명)로 동료나 교수자에게 도움을 요청하였다. 동료와 협력하여 진행하는 학습과 피드백은 큰 효과를 발휘한다는 주장과 일치하며 어려운 대상인 교수자보다 동료의 도움이 학생들의 심리적 장벽을 낮춰주기 때문이다(Mangelsdorf & Schlumberger, 1992).

표 20
문법 학습 방법에 관한 대학생 학습자의 의견

설문 문항	학습자 의견
어려운 문법 문제의 해결 방법	친구에게 물어본다(4 명).
	선생님에게 질문한다(3 명).
	교재를 참고한다(2 명).
	영어 학습 카페에 질문을 하거나 검색한다(2 명).
	비슷한 유형의 문제를 풀어본다(2 명).
	답지를 보고 그냥 넘어간다(1 명).
자주 이용하는 문법 학습 자료와 불편한 점	교재를 이용하지만 가끔은 설명이 이해가 어렵고 해설이 부족하다(8 명).
	인터넷 검색을 이용하지만 궁금한 부분에 대한 정확한 답을 찾기가 어렵고 불필요한 내용이 많다(3 명).
	교재는 양이 많아 부담스럽고 인터넷 강의는 꾸준히 하기 어려운 점이 있다(3 명).

그 이외의 의견으로는 교재를 찾아본다고 응답하였고(2명), 영어 학습 카페에 질문을 하거나 검색(2명), 비슷한 유형 풀어본다(2명), 답지를 보고 그냥 넘어간다(1명)로 의견이 다양했다. 영어 문법 학습 시 가장 많이 이용하는 자료와 불편한 사항을 물어본 개방형 문항에서는 학습자의 다수가 교재를 이용하지만 설명과 해설이 부족하여 이용하기에 불편한 부분이 있다(8명)고 하였고, 인터넷 검색을 이용하

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

지만 궁금한 부분에 대한 정확한 답을 찾기는 힘들다는 학습자(3명)와 교재는 양이 많아 부담스럽고 인터넷 강의는 꾸준히 학습하기가 어렵다는 학습자(3명)였다. 학습자가 가장 많이 이용하는 교재의 해설이 자세한 영어 문법 교재연구와 개발이 필요함을 시사하며 개인의 학습 스타일에 맞는 다양한 접근 전략을 세울 수 있도록 학습 자료의 구성을 고려해야 할 것이다.

학습자와의 인터뷰에서도 다양한 영어 학습방법을 찾아볼 수 있었다. 상위 학습자 S는 유튜브와 미국 드라마를 활용하여 영어 학습을 하고 있으며 자료가 유료인 것도 있어 비용적인 부담을 문제로 이야기하였다. 학습자들이 영어 학습에 있어 학습용 콘텐츠의 유료화에 대한 인식부분도 추후에 살펴본다면 학습용 자료를 연구 개발하는데 도움이 될 것이라고 사료된다.

> 저는 미국 드라마와 유튜브를 이용해서 영어 공부를 하고 있어요. 상황에 맞는 영어 어휘와 쓰임을 학습하기에 아주 좋아요. 하지만, 가끔은 유료로 자료를 제공하고 있는 것도 있어서 금액적인 부분이 부담이 돼요. [상위 학습자 S]

중위 학습자 J는 교재를 주로 이용하여 학습하지만 시험 준비 시에만 잠깐 이용할 뿐 지속적으로 학습하지는 않고 있으며 해설지와 교재의 문법 예문은 궁금한 부분을 해결하기에는 부족하다는 의견을 표출했다.

> 저는 교재를 많이 이용해요. 이제껏 본 영어 교재는 20권이 넘을 거예요. 주로 시험에 나오는 내용만 중점적으로 봤어요. 틀린 부분은 그냥 해석하고 넘어가거나 해설지를 참고하는데 교재의 해설지가 아주 자세한 설명은 없어요. 예문도 없고 그냥 단순한 이유만 있어서 관련된 내용을 다시 꼭 찾아보게 돼요. [중위 학습자 J]

하위 학습자 K는 교재 학습 시 집중하기가 좋아 효율적이지만 구매 후 끝까지 학습하기에는 어려움이 있다고 말했다. 시중에는 영어 문법 교재가 넘쳐나고 있어 학습자가 고르기가 쉽지 않을 때가 있고, 교재의 많은 양과 딱딱한 구성은 학습의 흥미 유발을 저해시키는 요인이 된다.

> 집중하기가 좋아 교재로 문법 학습을 하고 있어요. 하지만, 교재를 구입

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 후에 끝까지 공부한 책은 별로 없는 거 같아요. 내용이 많기도 하고 혼자 공부할 때 틀린 문제는 여러 가지 궁금증이 생기는데 그러한 부분은 스스로 해결하기가 어려워 문법책으로 공부하다가 중도 포기하게 돼요. [하위 학습자 K]

학습자들 다수가 교재를 이용하고 있었는데 이는 학습자들이 교재 이외의 다양한 수업 자료를 접해본 경험이 많지 않은 것으로 생각된다. 이와 더불어, 교재만으로는 학습자 스스로가 이해하기 힘든 내용을 찾아보고 학습하기에는 제한적이며 어려움이 있어 보인다. 시험을 준비하기 위한 문법 교재는 문법 교재의 설명이 구체적으로 제시되어 있기보다 핵심사항 위주의 간략한 설명으로 구성되어 있고 기출문제 풀이에 중점을 두고 있어서 학습자의 궁금증을 모두 해결해 줄 수 없는 제한점이 있다. 최근에는 학습자가 겪고 있는 문법 학습의 어려움을 덜어주기 위하여 저자가 직접 질문을 받는 메신저 시스템을 사용하고도 있지만 소수의 교재에 국한되기 때문에 학습자의 이용이 제한적이라고 생각된다.

4.3 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 대학생 영어 학습자의 수업 전·후 문법 능력의 변화

5주간 총 15차시로 진행된 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 문법 수업 참여 후 대학생 영어 학습자들의 문법 사전과 사후 평가지의 능력 향상도 변화는 표 21과 같다.

4.3.1 대학생 학습자의 수업 전·후 문법 능력의 변화

실험 수업에 참가한 학생(14명)의 문법 능력에 어떠한 변화가 생겼는지 실험 전후에 문법 능력 평가를 실시하고 두 평가 간에 점수의 차이가 있는지 대응표본 t검정을 실행하였다. 표 21에서 볼 수 있듯이, 실험 수업 후에 사전과 사후의 평균 차이는 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 나타났지만(t=-.429, p=.675) 학생들의 사후 평균점수는 실험 수업 전보다 0.29점 향상되었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 21

모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 문법 능력 향상도 비교

구분	*M*	*SD*	*t*	*p*
사전	14.14	2.35	-.429	.675
사후	14.43	2.21		

본 연구의 결과는 하위 집단은 자율적인 학습에 필요한 기초적 영어 능력 부족으로 인해 주도적 학습이 어렵다는 선행연구의 결과와 반대이며, 혼합적 교육 방법은 학습의 다양성을 최대화함으로써 학생 개개인의 학습 효과성과 효율성을 높일 수 있는 이점이 있다는 선행연구와는 상반된다(박찬규, 2012; 성태수, 2018; 정동빈, 강시경, 2018). 모바일 앱을 활용하여 문제를 풀고 학습한 것으로 학생들의 점수를 향상시키기에는 학습의 노출 양과 시간 면에서 부족했던 것으로 보이며, 모바일을 이용한 수업의 학습 내용이 다양하고 여러 단계로 되어있을 때 학습자가 학습 도중에 방향감각을 상실할 수 있어 부정적인 결과를 초래할 수 있다고 지적한 것에서 그 원인을 찾아볼 수 있다(서성일, 2002).

4.3.2 상·중·하 집단의 수업 전·후 문법 능력의 변화

영어 문법 능력에 따라 학습자의 문법 능력 향상도에 차이가 존재하는지에 대해 알아보고자, 연구 참여자의 문법 능력을 20문항으로 구성 된 문법 능력 시험의 성적을 기준으로 기술 통계를 통해 평균값을 구하였다. 사전 문법 능력 평가의 평균값(M=14.14)을 기준으로 상위 학습자 4명(16점 이상), 중위 학습자 6명(14~15점), 하위 학습자 4명(13점 이하)으로 나누었다. 그리고 세 그룹 학생들의 문법 능력 수준의 차가 있는지를 일원 배치 분산분석(One-way ANOVA)을 통해 측정하였고, 표 22와 같이 사전에는 집단별 유의미한 차이가 검증되었지만, 사후에는 세 집단 간 통계적으로 유의미한 차이가 없었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 22
상·중·하 집단의 문법 능력 향상도 비교

구분	집단	*M*	*SD*	*df*	*F*	*p*
사전	상위	17.00	.816	집단간=2 집단내=11	65.14	.001
	중위	14.17	.408			
	하위	11.25	.957			
사후	상위	15.50	2.38	집단간=2 집단내=11	.805	.472
	중위	14.33	2.42			
	하위	13.50	1.73			

이러한 결과는 사후에 상위·중위·하위의 집단 중에서 모바일 앱을 이용한 문법 학습의 효과가 차이가 있는 것으로 판단되어 추가로 대응표본 t-검정을 실시하여 각 집단의 사전과 사후의 차이를 알아보았다. 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서의 영어 문법 학습이 대학생 영어 학습자의 상위 집단의 문법 능력에 미치는 결과는 표 23과 같다.

표 23
상위 집단의 사전·사후 문법 능력 향상도 비교

구분	*M*	*SD*	*t*	*p*
사전	17.00	.816	1.57	.215
사후	15.50	2.38		

상위 집단의 사전·사후 문법 능력은 사전(M=17.00), 사후(M=15.50)로 실험 후 1.50점이 하락하였으며 유의미한 결과를 보이지 않았다. 이러한 결과는 모바일 앱을 통해 풀었던 문법 문제의 양이 상위 학습자에게는 적게 느껴질 수 있었고, 복합적인 학습 활동이 없었더라도 문법 지식이 높은 학습자는 자기 주도적인 학습 관

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

리가 비교적 어렵지 않아서 스스로 학습 과정을 계획, 통제, 조정이 가능하기 때문에 도구를 이용한 학습이 긍정적인 영향을 미치지는 못한 것으로 보인다(오영주, 박혜숙, 장소영; 2017, Skehan, 1998).

상위 학습자 S와의 인터뷰 결과에서도 상위 학습자는 모바일 앱을 활용한 문법 수업이 새롭지만, 기출문제를 풀면서 학습하는 것이 더 효율적이고 오답률이 높은 문제 위주로 풀기를 바란다고 언급했다.

> 모바일 앱을 통한 문법 학습은 한 번도 해본 적이 없어서 새로웠지만, 모바일 앱을 활용한 것보다 문법 기출문제집으로 더 많은 문제를 풀고 자주 틀리는 문제만 복습하고 싶어요. 문법 개념은 예외적으로 사용하는 것 말고는 기본적인 것은 어느 정도 알고 있다고 생각해요. 문법 문제는 한 문제당 푸는 시간이 많이 안 걸리기 때문에 하루에 50개 이상 풀고 정리하는 게 효과적일 것 같아요. [상위 학습자 S]

모바일 앱을 활용한 문법 수업에서 중위 집단의 사전·사후 문법 능력의 향상도를 대응표본 t-검정으로 비교한 결과는 표 24와 같다. 중위 집단의 사전 문법 능력(M=14.71)과 사후 문법 능력(M=14.33)은 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지는 않았지만, 사후 문법 능력이 0.16점 향상되었다.

표 24
중위 집단의 사전·사후 문법 능력 향상도 비교

구분	M	SD	t	p
사전	14.17	.408	-.176	.867
사후	14.33	2.42		

모바일 앱을 활용한 문법 학습이 중위 학습자에게는 문법 문제 풀이에서 정확도와 오류 수정 부분에서 어려움이 있었을 것이라고 생각되며 학습자의 성향 및 개인차가 영향을 미쳤다고 판단된다. 중위 학습자 J와의 인터뷰에서도 모바일 앱을 이용한 학습은 기출문제를 접할 수 있는 이점이 있지만, 오답 노트를 정리하고 복습까지 하기는 수업 마무리 단계에서 시간이 부족했다는 의견으로 문법 문제를 단

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

순히 푸는 것뿐만 아니라 학습자가 취약한 유형을 정리하고 학습하는데 시간이 더 필요한 것으로 보인다.

> 모바일 문법 앱에 기출문제가 많이 출제돼서 좋았지만, 문제를 푼 후 틀린 부분을 오답 정리하는 시간이 많이 필요했어요. 못한 부분은 집에 가서 하기도 했는데 꾸준히 하진 못 했던 거 같아요. [중위 학습자 J]

하위 집단의 사전·사후 문법 능력 차이를 대응표본 t-검정으로 분석한 결과는 표 25와 같다. 하위 집단의 사전·사후 문법 능력은 사전(M=11.25)에서 사후(M=13.50)로 실험 후에 하위 집단의 문법 점수는 2.25점 향상되었고, 세 집단 중에서 가장 많은 향상도를 보였다. 반면, 이러한 향상에도 불구하고 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지는 않았는데, 이는 하위 집단의 연구 참여자가 4명으로 매우 소수이기 때문인 것으로 사료된다. 모바일 앱을 활용한 문법 수업이 하위 학습자에게는 학습자 수준에 맞는 문제 제공으로 학습자에게 영어 문제 풀이에 대한 부담감을 낮춰주고 반복 학습과 피드백이 용이한 부분에서 하위 학습자에게는 도움이 되었다고 생각된다. 하위 학습자들에게 모바일을 활용한 영어 학습을 하는 것은 흥미가 상대적으로 높고, 모바일 앱을 활용하여 학습하게 되면 보다 효과적이라는 선행연구(김혜숙, 2017)에서도 언급한 바와 같다.

표 25
하위 집단의 사전·사후 문법 능력 향상도 비교

구분	M	SD	t	p
사전	11.25	.960	-2.03	.135
사후	13.50	1.73		

정성적 연구 결과에서도 하위 학습자 K는 모바일 앱을 활용한 문법 수업은 풀이 시간을 확인할 수 있어서 편리했으며, 개념정리를 다시 해주는 부분은 효과적이라고 했다. 하지만, 문법 학습에 있어 모르는 부분이 많기 때문에 여러 번 복습이 필요하다고 언급했다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 모바일 앱은 문법 문제를 푸는데 시간이 얼마나 소요된 지 알 수 있어서 시간 관리를 할 수 있도록 도와줘요. 자주 틀리는 문법은 개념노트가 있어 다시 확인할 수도 있어요. 이런 부분은 학습 패턴을 제가 관리할 수 있어 좋지만, 아직은 모르는 문법 내용도 많기 때문에 한계가 있다고 생각해요. 문제를 풀고 나서도 복습하지 않으면 잊어버려요.
> [하위 학습자 K]

이러한 결과는 학습자의 수준에 따라 모바일 앱을 활용한 문법 학습이 학습자의 문법 능력 향상에 도움이 되는 정도의 차이가 있다는 것을 의미한다. 즉, 상위 학습자들의 경우에는 모바일 앱을 활용한 영어 문법 학습활동의 유무에 따른 영향을 받지 않고, 문법 학습을 실전 문제를 통해 효율적으로 할 수 있다는 것을 의미한다. 한편, 중위 학습자의 경우에는 개별적 성향과 수업의 참여도, 모바일 문법 앱의 활용에 따라 학습자별 차이가 있는 것으로 보인다. 반면, 하위 학습자는 모바일 문법 앱을 이용한 도구 학습이 학습자의 학습 관리를 편리하게 해주어 문법 능력 향상에 도움이 된다는 것으로 판단된다. 블렌디드 학습이 비교적 영어 능숙도가 낮은 학생들에게는 더 효과적이라는 선행연구와는 일치하며(김태영, 김은주, 김혜영, 2011), 상위 학습자와 하위 학습자 모두에게 효과적이라는 선행연구와는 다른 결과를 나타냈다(이명관, 2015). 블렌디드 학습의 구성방식과 학습내용 등에 따라 학습의 효과가 달라지며 학습자 특성적인 측면에서도 상이한 연구 결과가 도출되어지는 것으로 판단된다.

4.4 모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업 환경에서 문법 학습의 만족도

모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업 환경에서 문법 학습 활동에 관한 학습자의 만족도를 조사하기 위하여 7개의 관련 설문지 문항을 분석하였다. 표 26은 실험 참여자의 문법 학습의 만족도를 나타낸다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 26
모바일 앱을 활용한 문법 수업의 만족도

설문 문항	1	2	3	4	5	*M*	*SD*
1. 앱을 이용한 문법 문제풀이에 전반적으로 만족한다.	0	0	3	10	1	3.86	0.54
2. 앱을 이용한 문법 학습 활동 시간을 늘렸으면 좋겠다.	0	0	7	6	1	3.57	0.65
3. 앱을 이용한 학습으로 영어에 대한 흥미가 증가하였다.	0	2	6	6	0	3.29	0.73
4. 앱을 이용한 문법 학습이 재미있었다.	0	2	4	6	2	3.57	0.94
5. 앱을 주위 사람들에게 추천할 생각이 있다.	0	1	2	8	3	3.93	0.83
6. 앱을 이용한 영어 학습을 선호한다.	1	3	7	2	1	2.93	1.00
7. 앱을 이용한 영어 문법 학습을 계속 이용 할 생각이다.	1	0	6	6	1	3.43	0.94

분석 결과, 앱을 이용한 문법 문제 풀이에 만족한다는 1번 문항에 연구 참여자(*M*=3.86)는 앱 기반 문법 학습 경험에 만족스러움을 보였다. 모바일 앱이라는 새로운 학습 도구를 사용함으로써 학습의 편리성이 문법 학습의 만족도 향상에 영향을 미친 것이라고 판단된다. 앱을 이용한 문법 학습 활동 시간의 증가에 관련한 2번 문항에는 참여자(*M*=3.57)의 절반은 새로운 학습 기회의 제공에 긍정적인 인식을 가지고 있음이 확인 되었다. 앱을 이용한 문법 학습이 영어 학습에 대한 흥미를 증가시켰다는 3번 문항에 학습자(*M*=3.29)와 앱을 이용한 문법 학습은 재미있었다는 4번 문항에 학습자(*M*=3.57)의 의견은 모바일 앱을 활용한 문법 학습이 학습자에게 내적 동기 부여 및 흥미 유발에 영향이 있었으며 대학생 학습자들을 대상으로 시행한 선행연구(Cao, 2018)에서 모바일의 이용이 영어 학습의 흥미 증가와 재미를 자극하기에 좋은 도구였다는 연구결과와도 일치한다.

5번 문항, 다른 사람에게 추천할 의도가 있는지에 관해 학습자(*M*=3.93), 7번 문

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

항, 앱을 이용한 문법 학습을 계속할 의향이 있다에 참여자(M=3.43)의 의견으로 보아, 실험 후에도 문법 앱을 이용하여 영어 학습을 지속할 의지가 있는 학습자가 있는 것으로 생각되며 주변의 친구들에게도 추천할 의향이 있음을 알 수 있었다. 이러한 결과는 모바일 앱을 활용한 학습은 다양하고 풍부한 학습 기회를 제공하며 교육 환경 및 교수·학습 방법을 혁신적으로 변화시키고 있어 학습용 모바일 앱에 대한 학습자의 수요의 증가도 예상된다.

반면에, 6번 문항인 앱을 이용한 문법 학습을 교재 중심의 학습보다 더 선호하다에 학습자(M=2.93)는 교재를 이용한 문법 학습에 익숙함을 보여주었다. 이는, 대학생 영어 학습자의 다수가 문법을 학습하는 이유로 취업을 위한 영어 공인인증 시험 점수 향상과 편입 시험과 관련이 있어 가독성과 집중도면에서 장점이 있는 교재 학습을 선호하는 것으로 판단된다.

모바일 앱을 활용한 문법 학습의 만족도에 대해 학습자의 구체적인 의견을 알아보고자 개방형 설문지의 응답을 분석하였다. 표 27은 연구 참여자의 개방형 설문지를 분석한 결과를 정리한 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 27

모바일 앱을 활용한 문법 수업의 만족도에 대한 의견

설문 문항	학습자 의견
실험 수업에서 가장 만족스러운 점	앱 활용이 인터넷 강의보다 접근성이 편리했고 문제를 바로바로 풀 수 있어 만족스러웠다(5 명).
	언제 어디서든 이용이 가능해서 만족한다(3 명).
	자주 틀리는 문제 유형을 한 눈에 볼 수 있었다(2 명).
	모르는 부분을 다시 복습할 수 있어서 좋다(2 명).
	다양한 문제를 많이 풀 수 있어 좋다(1 명).
	강의도 듣고 모바일 앱으로 문제풀이를 하니 수업 시간이 알차게 느껴졌다(1 명).
모바일 앱을 활용한 수업의 장점	모르는 부분을 다시 복습하기가 편했다(6 명).
	모바일을 이용하니 두꺼운 교재가 없어도 연습문제를 편리하게 풀 수 있었다(5 명).
	자동으로 채점되는 기능이 편리했다(2 명).
	새로운 학습 방법이라 좋았다(1 명).

실험 수업에서 학습자의 긍정적인 의견으로, 편리한 접근성(5명), 언제 어디서나 이용 가능(3명)으로 모바일 앱을 활용한 영어 학습은 시간이나 장소에 상관없이 언제, 어디서나 실시간 학습이 가능한 자유로움에 만족한다는 결과는 선행연구와도 일치한다(Cao, 2018; Seo & Choi, 2014).

모바일 앱을 활용한 수업의 장점은 가장 많은 의견으로는 모르는 부분을 복습하기 편함(6명), 연습문제를 편리하게 풀 수 있다는 것(5명)으로 모바일 문법 학습 앱의 편리성을 장점으로 생각하고 있음이 확인되었다. 학습자의 기대에 부합하는 모바일 앱의 적절한 내용과 구성이 학습의 만족도에 영향을 미친 것으로 사료된다. 모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업환경에서 모바일 앱의 다양한 기능을 활용할 경우, 수업에 모바일 앱의 기능적 학습 요소를 적절히 통합함으로써 또 다른 교육적

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

효과를 거둘 수 있다는 가능성도 확인 할 수 있다.

학습자의 인터뷰 결과를 살펴보면, 상위 학습자 S는 이동시간 이용과 연습문제를 편리하게 접할 수 있는 부분에서 가장 만족스럽다는 의견을 보여주었다. 교재 중심의 자료에서 벗어나 모바일 앱을 이용한 문법 문제풀이 학습은 다양한 학습 자료의 제공으로 전통적인 틀에 얽매이지 않는 학습의 융통성을 가진다는 것은 선행연구(Li & Hegelheimer, 2013)에서도 언급된 바 있다.

> 문제를 언제 어디서든지 풀 수 있어요. 등·하교하면서 버스에서도 풀 수 있고 잠들기 전에도 문법 문제를 풀 수 있어요. 모바일 문법 앱은 다양한 문제를 편하게 접할 수 있는 부분에 가장 만족해요.
> [상위 학습자 S]

중위 학습자 J는 꾸준히 모바일 문법 학습 앱을 사용하고 있으며 접근이 편리하기 때문에 효율적으로 이용하고 있었다. 이렇듯 모바일을 활용한 문법 학습은 학습자가 모바일 기기만 있다면 최소한의 경비와 노력으로 주도적으로 학습 능력을 기르고 학습의 즐거움을 경험 할 수 있다는 장점이 있다.

> 저는 앱을 꾸준히 업데이트해서 이용하고 있어요. 비용 없이 자동으로 업데이트되기 때문에 만족해요. 그리고 그동안 풀었던 문법 문제가 자동 저장되기 때문에 다시 반복해서 학습할 수 있어요. 또, 휴대전화는 항상 가지고 있어서 여유 시간에는 효율적으로 공부할 수 있는 점도 좋아요.
> [중위 학습자 J]

하위 학습자 K는 자투리 시간 이용 및 이동시간 활용, 모바일 학습 문제를 손쉽게 풀어 볼 수 있고 의지만 있다면 꾸준히 학습이 가능하다는 점에서 학습의 만족함 표현했다.

> 이번 수업을 통해 모바일 학습 앱을 알게 되었고 그 후로 자투리 시간을 이용해서 공부하고 있어요. 문법 문제는 조금씩이더라도 매일 풀어야 감을 유지할 수가 있어요. [하위 학습자 K]

세 학습자의 공통적인 의견으로 모바일 문법 앱이 언제 어디서나 편리하게 이용

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

가능하기 때문에 문법 학습의 접근성을 쉽게 한다는 부분에서 만족함 나타냈다. 모바일 앱을 활용한 문법 학습이 제한된 공간이 아닌 다양한 학습 장소와 학습 기회의 확장뿐만 아니라 학습자가 원하는 자료의 즉각적 획득으로 적시적 학습이 가능하기 때문이며 이와 같은 결과는 선행연구와도 같다(Chinnery, 2006; Collins, 2005; Mospan, 2018).

반면에, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 문법 학습에 있어 불편한 부분을 조사하였으며 학습자의 개방형 의견은 표 28과 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 28

모바일 앱을 활용한 문법 수업의 불만족도와 차이점에 대한 의견

설문 문항	학습자 의견
실험 수업에서 가장 불만족스러운 점	모바일 앱이라 집중력이 쉽게 흐트러지며 꾸준히 사용하기에는 어려움이 있다(5 명).
	모바일 화면이 작아 눈이 아프고 가독성이 떨어졌다(5 명).
	평소 문제를 풀 때 필기도구를 많이 사용하는 편인데 눈으로만 보고 문제를 풀어야 해서 불편했다(1 명).
	모바일 앱에 적응하는 데 시간이 걸렸다(1 명).
	무선인터넷 연결 상태가 좋지 않아 불편했다(1 명).
	수업 분위기가 산만해지는 것 같다(1 명).
강의 중심수업과 비교하여 모바일 앱을 활용한 수업의 단점	모바일 앱을 사용하니 집중력이 떨어지고 개별적으로 학습하다 보니 수업 분위기가 산만해지는 것 같다(8 명).
	문제풀이 후 설명이 부족하다(4 명).
	핸드폰의 연결 상태가 좋지 않아 불편했다(2 명).
강의 중심 수업과 비교하여 실험수업의 차이점	모바일 앱을 이용한 학습은 학습자 수준에 맞춰 문제풀이 및 속도를 조절할 수 있으며 강의 중심 수업은 선생님이 칠판에 직접 명시해 주셔서 집중이 더 잘된다(6 명).
	강의는 선생님이 직접 설명해 주시니 이해가 쏙쏙 되고 모바일은 혼자서 이해하기 힘든 부분이 있다(4 명).
	강의 중심 수업은 예를 들어 자세한 설명을 들을 수 있지만 모바일 앱은 핵심만 설명이 되어있다(3 명).
	모바일 앱은 먼저 문제풀이 후 학습을 하는 느낌이고 수업은 강의를 듣고 문제 풀이하는 순서의 차이를 느꼈다(1 명).

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

실험 수업에서 가장 불만족스러운 점으로는 모바일 앱이라 집중력이 쉽게 흐트러져서 꾸준히 사용하기에 어려움(5명), 화면이 작아 가독성이 떨어짐(5명)을 불편하게 생각했고, 눈으로만 풀어야 하는 단점(1명), 모바일 앱을 이용한 문법 문제 풀이에 적응 시간이 필요(1명), 무선 인터넷 연결 상태가 좋지 않음(1명), 산만한 수업 분위기(1명)를 언급했다.

모바일 기기를 기반으로 하는 학습은 모바일 앱이라는 도구적 특성이 모바일의 화면 크기로 인한 가독성의 문제와 무선 인터넷의 이용이 원활하지 않을 때에는 학습 활동을 수행하는데 문제가 된다는 선행연구(Samuels, 2003)와 같은 결과이며, 개별로 진행하는 학습이기에 학습자의 학습 속도 차이로 수업 분위기가 산만해지지 않도록 체계적인 교수자의 가이드가 필요함을 나타낸다.

강의 중심 수업과 비교한 단점으로는 집중도가 떨어지고 수업 분위기가 산만해진다는 의견(8명)이 가장 많았으며 문법 앱을 이용하여 개별적으로 문제풀이를 하는데 속도의 차이가 있어, 다른 학습자가 빨리 끝났을 시 수업 분위기가 어수선 해질 수 있었던 것으로 보인다. 문제풀이 후 설명이 부족(4명) 하다는 학습자의 의견은 모바일 문법 앱에서 문제에 관련한 오답 설명과 문제의 해설이 나와 있지만 학습자의 궁금증을 해결하기에는 교수자의 도움이 필요하다고 사료된다. 학생들이 지적한 단점들은 효율적인 블렌디드 학습 환경을 위해 보완되어야 할 사항들이며, 학습자의 활동 외에도 교수자의 충분한 상호작용이 가능한 환경적 요소들이 조화롭게 작용할 수 있는 수업 환경의 마련도 필요할 것이다(Gardner & Miller, 2013). 상위 학습자 S는 눈이 아프고 집중도가 떨어져 30분 이상의 사용은 어렵고 장시간 이용 시 데이터 소진의 문제를 언급했다.

> 휴대전화로 앱을 이용하여 문제 풀이하는 시간은 30분 정도가 적당한 거 같아요. 눈도 아프고 하다가 문제 풀이가 빨리 끝나면 딴 짓하기 쉽고 다른 길로 새요. 그리고 데이터가 없을 때는 이용이 곤란해요.
> [상위 학습자 S]

중위 학습자 J는 선생님과 함께 하는 수업이 집중이 잘 된다고 하여 학습자와 교수자와의 상호작용은 수업에 있어 가장 중요한 부분임을 나타낸다.

> 혼자서 앱으로 학습하면 집중력이 떨어져요. 선생님과 함께하는 학습이

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> 더 집중이 더 잘 돼요. 틀린 문제도 모바일 앱에 나와 있는 설명만으로는 부족할 때가 있어요. 해설이 명확하지 않을 때는 선생님에게 여쭤봐야 해요. [중위 학습자 J]

하위 학습자 K는 개별로 진행되는 모바일 앱을 이용한 학습이 개인차가 있어 빨리 끝낸 학생들로 인하여 분위기가 산만해지고, 집중력이 떨어지면 딴 짓을 하기 쉽다고 이야기했다. 앱을 이용한 학습은 과제로 주어지길 바랐으며 교수자와 학습을 점검하는 시간을 더 필요로 했다.

> 수업 중에 개별로 모바일 앱 학습을 진행하다 보니 먼저 끝난 학생들이 있어 주의가 산만해져요. 또, 집중력이 떨어지면 휴대전화로 다른 것을 보게 돼요. 앱을 이용한 방법은 새로웠지만, 수업 시간 할애보다 앱이 숙제처럼 주어지면 좋겠어요. 그리고 앱에서 틀린 문제는 오답 노트 정리를 한 후에 다시 한 번 선생님과 점검하는 시간을 갖고 싶어요. 이해가 잘 안된 문제의 오답은 그냥 모바일 앱의 해설을 보고 그대로 썼어요. [하위 학습자 K]

모바일 앱을 활용한 학습의 제한점으로 학습의 지속성과 집중력을 저해하는 요인은 선행연구와 동일하다(윤경옥, 나양온, 2015). 교수자가 학습자와 자유롭게 교류하면서 수업의 만족도를 높이기 위해서는 Q&A 게시판을 만들어 적극적으로 활용한다면 학습자가 어려운 문제를 쉽고 빠르게 해결할 수 있도록 도움을 줄 수 있을 것으로 고려된다.

마지막 문항인 강의식 수업과 모바일 앱을 활용한 수업의 차이점으로, 모바일 앱을 이용한 학습은 학습자 수준에 맞춰 문제풀이 및 속도 조절이 가능하고 강의 중심 수업은 선생님이 칠판에 직접 명시해 주셔서 집중이 더 잘 된다는 학습자(6명)가 있었으며, 직접 교수자가 설명해주는 부분은 이해가 더 잘 되지만 모바일 앱 이용 시 혼자서 이해하기 힘든 부분이 있다(4명), 강의 중심 수업은 예를 들어 자세한 설명을 들을 수 있지만, 모바일 문법 앱을 이용한 학습은 핵심만 설명이 된다(3명), 모바일 앱은 먼저 선행학습을 하는 느낌이고 수업은 개념 이해 후 문제 풀이하는 학습 순서의 차이가 있다(1명)를 언급하였다.

대다수의 학습자의 의견을 종합해 보면 교수자의 명확한 설명이 개념정리 및 이

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

해도와 집중도에는 효과적이지만, 블렌디드 학습 환경에서 개별로 진행한 모바일 앱을 이용한 학습은 학습자의 개인 차이에 맞춰서 학습을 조절할 수 있다는 장점이 있었다. 학습자와의 인터뷰에서도 학습의 집중도 차이와 교수자의 역할이 중요함을 알 수 있다.

> 선생님이랑 같이 하는 공부와 가장 큰 차이는 집중력인 거 같아요. 선생님과 같이 공부하는 거와 혼자 학습하는 것은 확실히 달라요 선생님과 하는 학습이 집중이 더 잘 돼요. [중위 학습자 J]

> 모바일 문법 앱도 해설이 잘 나와 있지만, 간혹 궁금한 부분이 있어요. 분사 문제를 풀 때는 정말 헷갈려요. 의미를 파악해야 하는 문제도 있지만 문법의 구조를 알아야 하는 문제도 있잖아요. 오답정리를 하더라도 완벽하게 이해가 안 될 때가 있어 선생님의 추가적인 설명은 꼭 필요한 거 같아요. [하위 학습자 K]

블렌디드 학습 환경을 통해 학습자의 자율성이 증가하지만 담당 교수자는 안내자의 역할 및 학습자에게 필요한 부분을 즉각적으로 피드백 해 줄 수 있는 교육전문가로서의 능력도 중요하다. 학생들이 학습에 있어 잘 이해하고 따라올 수 있도록 교수자의 중간 점검은 꼭 필요한 활동으로 보인다. 모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업 환경을 효과적으로 설계하기 위해서는 학생들의 참여와 교수자의 새로워진 역할이 적절히 조화가 이루어져야 한다(남정미, 2016).

다른 의견으로는 상위 학습자 S는 모바일 앱을 활용한 문법 학습이 학습자의 수준에 맞는 문제를 출제해 주기 때문에 불필요한 문제를 풀지 않아도 되지만 교수자의 강의는 본인에게는 쉬운 부분이 있어도 다 들어야 해서 선택이 불가하다고 언급했다.

> 모바일 문법 앱은 자신의 수준에 맞는 문제를 개별로 풀다 보니 시간이 절약돼요. 제가 쉽다고 느끼는 문제는 출제되지 않아서 모든 문제를 다 풀지 않아서 좋아요. 선생님의 설명은 제가 쉽다고 느껴도 다 들어야 하고 선택해서 필요한 부분만 들을 수는 없잖아요. [상위 학습자 S]

이와 같이, 모바일 앱을 활용한 수업은 학습자의 수준이 다양한 상황에서 문법

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

문제풀이를 자신의 실력에 맞추어 풀 수 있기 때문에 학습 이해도를 효율적으로 점검하게 하고 선택적으로 학습 자료를 제공 받을 수 있다는 특징이 있다.

4.5 모바일 앱을 활용한 문법 학습의 유용성

모바일 앱을 활용한 영어 문법 학습 방식에 대해 연구 참여자들이 인식하고 있는 학습의 유용성을 조사하기 위하여 표 29와 같이 설문지 문항을 분석하였다.

분석한 결과, 앱을 이용한 문법 학습으로 본인의 취약점을 알 수 있다는 8번 문항에 다수의 참여자(M=4.07)가 모바일 문법 앱을 이용한 학습의 유용성으로 모바일 앱은 학습자의 취약점 파악을 용이하게 해준다고 생각했다. 문법 실력 향상에 도움이 되었다는 10번 문항에 학습자(M=3.86)는 모바일 앱을 이용한 문법 학습에 긍정적인 의견으로 실력 향상에 도움이 되었음을 인식하고 있었다. 앱을 이용한 문법 학습이 새로웠다는 13번 문항에 학습자(M=4.43) 대부분이 기존의 교재 중심의 문법 학습에서 벗어나 모바일 문법 앱을 이용한 학습을 처음 접해보았다는 것을 확인할 수 있었다.

앱을 이용한 문법 학습이 영어 문법 학습을 잘 이해할 수 있었다는 12번 문항에는 절반 이상의 학습자(M=3.79)가 문법을 이해하는데 도움이 되었다고 응답하였다. 이러한 결과는 모바일 문법 앱에서 수준에 맞는 문법 연습 문제가 제공되기 때문에 학습자 수준에 맞는 문법 학습이 학습의 효율성을 증가시켜 문법 학습의 이해도 향상에 영향을 미쳤다고 판단된다. 앱을 이용한 문법 학습으로 실력 향상을 기대한다는 15번 문항에 반 이상의 학습자(M=3.79)는 문법 실력 향상을 기대하고 있었는데 모바일 앱을 활용한 문법 학습은 스스로 학습 관리가 용이한 활동으로 학습자가 큰 어려움 없이 문법 학습을 참여한 결과로 보인다.

문법 문제 풀이 시간 관리가 가능했다는 9번 문항에 많은 학습자(M=4.07)가 모바일 앱을 활용한 문법 학습의 유용성으로 학습자에게 주어진 문제를 해결할 때 시간이 얼마나 소요되었는지를 측정해주는 모바일 앱의 기술적인 부분에서 유용성을 높이 평가했다고 생각된다. 문법을 쉽게 배울 수 있었다는 11번 문항에 학습자(M=3.43)의 의견은 학습자의 문법 능력 수준에 따라 개별적인 차이가 있겠지만, 교수자와 함께 한 오프라인 활동과 모바일 앱에서 수준별로 제공되는 문법 문제와 개념정리 학습이 학습자에게 도움이 되었다고 판단된다. 앱을 이용한 문법 학습은

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

효과적이었다는 14번 문항에 학습자(M=3.36)는 모바일 앱이 영어 학습에 좋은 학습 도구라고 생각하고 있었으며, 발전된 기술의 이용은 학습의 성과와 편의성에 있어 긍정적인 영향을 준다고 볼 수 있다.

표 29

모바일 앱을 활용한 문법 수업의 유용성

설문 문항	1	2	3	4	5	*M*	*SD*
8. 앱을 이용한 문법 학습은 본인의 취약점을 알 수 있었다.	0	1	1	8	4	4.07	0.83
9. 앱을 이용한 문법 학습은 풀이시간 관리가 가능했다.	0	0	4	5	5	4.07	0.83
10. 앱을 이용한 문법 학습은 실력 향상에 도움이 되었다.	0	0	3	10	1	3.86	0.83
11. 앱을 이용한 문법 학습은 영어 문법을 쉽게 배울 수 있었다.	0	1	7	5	1	3.43	0.54
12. 앱을 이용한 문법 학습은 영어 문법을 잘 이해 할 수 있었다.	0	0	4	9	1	3.79	0.76
13. 앱을 이용한 문법 학습은 새로웠다.	0	0	0	8	6	4.43	0.51
14. 앱을 이용한 문법 학습은 효과적이었다.	0	1	9	2	2	3.36	0.84
15. 앱을 이용한 문법 학습으로 실력 향상을 기대한다.	0	1	2	10	1	3.79	0.70

모바일 앱을 활용한 문법 학습 참여에서 학습자가 인식하고 있는 학습의 유용성에 대해 학습자의 의견을 구체적으로 알아보고자 개방형 설문지를 실시하였다. 표 30은 학습의 유용성에 대한 응답 결과를 분석 후 정리한 것이다. 문법 지식에 도움이 된 부분을 묻는 문항에서는 틀린 문제의 즉각적인 피드백과 앱에서 제공되는 해설을 확인 후 점검할 수 있음(7명), 취약점을 알 수 있고 학습자에게 공부 방향

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

을 제시(4명), 문제풀이 시간 단축(3명)으로 모바일 문법 앱의 용이성이 문법 지식 이해에 도움을 주어 학습자가 유용하다고 인식하고 있었다. 모바일을 이용한 학습은 학습자의 수준에 맞게 속도 조절이 가능하고, 모바일 앱에서 제공되는 기능을 활용하면 수시로 학습 이해도를 점검할 수 있음을 나타낸다. 이러한 결과는 선행연구(Kruk, 2017)와도 일치한다.

표 30

모바일 앱을 활용한 문법 학습의 유용성에 대한 의견

설문 문항	학습자 의견
문법 학습 향상 여부	틀린 문제를 바로 피드백을 해주고 해설을 확인 후 점검할 수 있었다(7 명).
	많은 도움이 되었다고 생각한다. 내가 부족한 부분을 알려줄뿐더러 문제풀이 후 취약한 부분에 대한 공부 내용을 제시해주어 도움이 되었다(4 명).
	문제 풀이 시간 단축에 도움이 되었다(3 명).
문법 학습 도구로서의 모바일 앱	대중교통 이용 중이나 쉬는 시간 동안 공부하기에는 효과적이다(7 명).
	다양한 문제를 보유하고 있어 양질의 문제를 풀 수 있고 내가 알고 있는 내용은 문제로 출제가 안 되기 때문에 학습 시간 관리가 효율적이다(3 명).
	틀린 문제를 반복적으로 복습할 수 있다(2 명).
	가독성이 떨어져 교재를 통한 학습이 더 효과적이다(2 명).
모바일 앱 계속적인 사용의지	쉽게 접근하기 좋아 이용할 생각이며 이동시간이나 자투리 시간에 문법 문제를 풀어서 감을 잃지 않도록 할 것이다(9 명).
	문제를 많이 풀 수 있고 해설이 제공되기 때문에 계속 사용하겠다(3 명).
	꾸준히 이용하고 싶고 문법 앱 말고도 영어와 관련된 다른 앱을 이용해보고 싶다 (2 명).

모바일 문법 앱이 효과적인 학습도구였는지에 대한 학습자의 의견으로는 대중교통 이용 중이나 쉬는 시간 동안 공부하기에 효과적(7명), 모바일 앱의 다양한 문제

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

와 학습 시간관리 효율적(3명), 틀린 문제를 반복적으로 복습 가능(2명)이라는 긍정적인 의견으로 모바일 기반 학습은 학습자 개인의 필요와 특성에 맞는 개별화된 학습을 경험할 수 있고, 학습자가 시공간의 제약을 받지 않아 용이하게 학습 자료에 접근하는 것이 학습자가 효과적으로 생각하는 학습의 유용성이라고 판단된다.

한편, 가독성이 떨어져 교재가 더 효과적(2명)이라는 부정적인 의견도 있었다. 모바일 기기는 화면의 크기가 작고 해상도와 글씨 크기가 제한점이라는 결과는 선행연구(Ganapathy, Shuib, & Azizan, 2016)에서도 찾아 볼 수 있었다.

정성적 연구결과에서도 중위 학습자 J는 “모바일을 이용한 학습은 문법 학습 시, 제가 취약한 부분의 문제가 자동 출제되기 때문에 개별 학습에 유용해요”라는 의견을 나타냈다. 하위 학습자 K는 두꺼운 교재가 없어도 학습하려는 의지만 있다면 언제든지 가능하다고 말했다. “모바일 앱은 제가 언제 어디서든 공부하고 싶다면 사용이 가능해서 유용해요. 문법 문제의 해설도 잘 나와 있어요.”

연구 참여자 대부분은 모바일 앱 기능의 편리함과 피드백의 용이성이 학습의 유용성을 향상시킨다고 생각하고 있었다. 모바일 앱을 활용한 학습은 학습 정보를 빠르고 쉽게 접근할 수 있게 하며, 즉각적인 학습자료 제공은 학습자가 원하는 시간에 자율적으로 이용할 수 있게 한다. 이러한 학습의 유용성이 학습자들의 개인적인 학습 스타일에 맞춰 개별 학습을 조정할 수 있게 한다는 선행연구와도 일치한다(고영아, 2015).

모바일 앱을 활용하여 꾸준히 문법 학습을 할 의향이 있는지를 묻는 문항에서는 이동시간과 자투리 시간을 이용해서 문제를 꾸준히 풀겠다(9명)는 의견이 가장 많았다. 따라서, 모바일 앱을 이용한 학습은 시간관리가 효율적이기 때문에 학습자들은 모바일 기반 문법 학습에 대해서 호의적인 태도를 보이며, 앞으로도 계속 이어나갈 의도가 있음을 보여주었다. 정성적 연구결과에서도 상위 학습자 S는 따로 시간을 낼 필요 없이 등·하교 시간에 모바일 앱을 이용하여 문법 실전 문제 감각을 유지하고 있다는 학습의 장점을 언급했다.

> 모바일 문법 앱은 이동시간에 사용이 편리해서 등·하교 시간에 꾸준히 사용하고 있어요. 교재가 없어도 모바일 앱을 이용해서 문법 실전 문제를 풀 수 있기 때문에 실전 감각 유지에 도움이 돼요. 버스를 타거나 지하철을 타면, 음악을 듣거나, 인터넷 기사를 보거나 아니면, 아무 생각 없이 앉아 있곤 했는데 모바일 앱으로 공부를 하면 시간을 허비하지 않

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

고 몇 문제라도 풀었다는 생각에 뿌듯해요. [상위 학습자 S]

연구 결과, 모바일 앱을 활용한 문법 학습의 유용성은 쉽게 학습 자료를 이용할 수 있으며 휴대성이 편리하고, 학습자가 원할 때 언제 어디서나 학습이 가능하기 때문에 이동시간, 자투리 시간, 여가 시간을 효율적으로 이용할 수 있다(Chinnery, 2006; Chu, 2011). 그러나, 기존의 연구와 차별되는 발견은 실험에 사용된 모바일 앱의 특징이다. 선행연구(정숙경, 2012)에서 사용된 교육용 앱을 분석한 결과, 단어 암기 등의 보충 심화 학습용으로 반복 학습형인 앱과 교수자의 음성이나 동영상 강의가 제공되는 개인 교수형 학습용 모바일 앱이었다. 하지만, 본 연구에서 이용된 모바일 학습 앱은 학습 일정이나 진도 관리가 용이한 도구형 앱의 기능과 더불어 반복학습형, 개인교수형 앱의 특징이 복합적으로 내재된 문법 문제 풀이가 가능한 모바일 앱이다. 학습자에게 복습과 풀이 시간관리 용이, 해설과 개념 설명, 학습자 수준에 맞춘 문법 문제 등을 자동으로 출제해주고 학습자가 취약한 부분은 짧은 강의까지도 제공되었다. 이러한 모바일 앱의 기능적인 특징이 학습자 개인의 필요와 특성에 맞는 개별화된 학습을 경험할 수 있게 하여 학습의 유용성에 긍정적인 영향을 미친 것으로 사료되며 수업을 설계 시 학습 목표에 적합한 교육용 앱을 선택하는 것도 중요한 교수-학습의 구성 요소임을 알 수 있다.

다음은 학습자가 모바일 앱을 활용한 문법 수업 후에 느끼는 불편사항, 개선점을 알아보고자 개방형 설문을 실시하였으며 표 31과 같다. 학습자가 느끼는 모바일 앱을 이용 시 학습 상의 불편사항으로는 화면이 작아 집중이 어렵고 장시간 이용 시 눈이 아프다(11명)는 의견이 주를 이루었고, 데이터 소진과 와이파이 이용 불가능 시 학습이 어려움(2명)을 나타냈다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 31

모바일 앱을 활용한 문법 수업의 불편사항과 개선점에 대한 의견

설문 문항	학습자 의견
불편사항	화면이 작아 집중이 어렵고 장시간 눈이 아프다(11 명).
	데이터가 없을 때나 와이파이 이용이 불가하면 사용이 제한적이다(2 명).
	휴대전화로 학습하다 보니 앱 이용 말고 딴 짓을 하기가 쉽다(1 명).
개선점	가독성을 개선하면 좋겠다(11 명).
	펜 기능이 있어 앱 화면상 쓰면서 학습하고 싶다(2 명).
	내가 틀린 문제를 출력할 수 있다면 오답노트를 정리하는데 시간이 많이 소요가 되지 않아 이 부분이 개선되면 좋겠다(1 명).

정성적 연구 결과에서도, 상위 학습자 S는 와이파이가 안 되는 지역이나 휴대전화의 데이터가 없을 때는 학습이 곤란한 부분을 언급했다. “와이파이가 안 되는 곳에 가면 모바일 앱을 이용한 학습을 할 수가 없어요. 데이터를 써도, 데이터가 너무 빨리 소진돼서 한계가 있어요.”

중위 학습자는 짧은 시간의 이용에는 문제가 없지만 장시간 이용 시 눈과 머리가 아파서 집중하기가 어렵고 집중력이 흐려지면 딴 짓을 하게 된다고 언급한다.

> 눈으로만 풀다 보니 화면을 계속 보고 있으면 눈과 머리가 아파서 결국에는 집중도가 떨어져서 공부를 계속하기가 너무 힘들어요. 휴대전화로 앱을 이용하여 문제 풀이하는 시간은 30분 정도가 적당한 거 같아요. 또, 문제를 풀다가 갑자기 메신저나 전화가 오면 딴 짓하기 쉽고 다른 길로 새요. [중위 학습자 J]

하위 학습자 K는 휴대전화의 화면이 작아 가독성이 떨어진다고 인식하였다. “화면이 너무 작아 집중도가 떨어지고 화면을 계속 응시하면서 문제를 눈으로만 보고 푸는 게 불편해요”라고 언급하며 휴대전화로 하는 학습의 제한점인 작은 화면, 집중력 장애는 선행 연구(노지예, 이정민, 2013)의 결과와도 일치하며 심화 학습을 방

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

해하는 요소로 보인다.

마지막 문항인 모바일 앱을 이용한 문법 학습의 개선점에 대한 응답으로 학습자 대부분은 가독성을 개선하면 좋겠다(11명)는 의견이었으며, 펜 기능의 추가(2명), 학습자가 틀린 문제를 출력할 수 있게 해주는 프린트 기능(1명)을 언급하였다. 상위 학습자 S는 문제의 출력 기능과 메모를 하며 문제를 풀고 싶다고 하였다.

> 틀린 문제의 오답을 정리할 때는 시간이 너무 많이 소요되기 때문에 자주 틀리는 유형을 따로 정리할 때 출력이 된다면 시간을 아낄 수 있을 것 같아요. 또, 문제를 동그라미와 밑줄을 치며 풀고 싶은데 쓸 수가 없어서 불편해요. 패드를 쓰고 싶지만, 너무 비싸요. [상위 학습자 S]

추가적인 의견으로 중위 학습자는 긴 지문을 읽을 때, 한눈에 안 들어와 이리저리 살피며 봐야 하는 불편함이 개선되길 바랐으며, 필기를 하면서 문제를 풀기 원했다.

> 모바일 앱이 화면이 작아 긴 지문의 영어 문제는 한눈에 안 들어와서 불편해요. 이리저리 살피다 보면 집중력도 떨어지는 것 같아요. 또, 어렵거나, 중요한 문제는 화면에 문제를 체크하면서 풀고 싶지만 쓸 수 있는 기능이 없어서 이러한 부분은 개선이 되면 정말 좋겠어요. [중위 학습자 J]

하위 학습자 K는 모바일 앱 학습은 가독성이 떨어져서 장시간 학습이 어려운 부분이 있기 때문에 문법이나 독해는 교재로 공부해야 효율적이라고 생각하고 있었다. 모바일 앱을 활용한 영어 학습은 듣기 학습과 어휘 공부가 적절하다는 의견을 나타냈다.

> 문법 학습 앱도 좋지만, 독해나 문법은 교재로 공부해야 효율적인 거 같아요. 잠깐씩 모바일 앱을 이용하여 문제를 푸는 것은 괜찮지만, 장시간 학습할 때는 교재가 보기가 편해요. 모바일을 이용해서 하는 학습은 듣기 학습과 단어 암기가 적절해요. 이어폰만 있다면 주위 환경이 시끄러울 때도 듣기 학습을 할 수 있어요. 눈으로 보지 않고 듣기만 하니까, 집중하기도 편하다고 생각해요. 단어 암기도 모바일 학습 앱으로 한다면 두꺼운 단어장을 무겁게 가지고 안 다녀도 되고 휴대전화만 있으면 되니

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

까 편리해요. 단어 학습도 쉽게 할 수 있어 효율적이라고 생각해요.
[하위 학습자 K]

학습자들의 의견으로 비추어 볼 때, 모바일 학습용 앱을 개발 시 사용자가 크기를 확대하지 않고도 원활하게 읽을 수 있는 텍스트 크기, 색상 조합과 대비도 학습용 콘텐츠를 구성 시 신경 써야 할 부분이다. 추가적으로 출력 기능과 화면에 쓸 수 있는 메모 기능이 보완된다면 학습자에게 보다 효율적이고 만족스러운 학습을 제공해 줄 수 있을 것이다.

4.6 사후 문법 능력과 만족도, 유용성의 관계

모바일 앱을 활용한 영어 문법 수업에 대한 학습자의 만족도와, 수업의 유용성이 사후 문법 능력과 어떠한 관계가 있는지 분석하기 위해 만족도에 관한 7개의 설문지 문항과 유용성에 관한 8개의 설문지 문항에 대하여 변수들의 특성을 파악하여 관련 변수들을 하나의 범주 요인으로 묶었다(박동국, 2016; Seo & Choi, 2014). 그 결과, 각 개별 구성 문항들을 고려하여 학습 방법 만족도, 학습 내용 만족도, 학습 방법 유용성, 학습 내용 유용성으로 각각의 요인명을 명명하였다. 학습 방법 만족도의 요인은 모바일 앱을 이용한 문법 문제 풀이 방법에 관련한 만족도이며, 학습 내용 만족도는 학습자가 학습 내용에 관련하여 흥미와 재미가 증가한 내용들로 학습 방법 만족도와 학습 내용 만족도로 명명했다. 학습 방법 유용성은 모바일 앱을 이용한 문법 학습 방법이 취약점과 풀이 시간 관리가 용이한 내용이며, 학습 내용 유용성은 모바일 앱을 활용한 문법 학습이 학습자의 문법 능력 향상과 학습의 내용 이해도와 관련된 내용들이므로 학습 방법 유용성과 학습 내용 유용성으로 명명했다. 사후 문법 능력, 학습 방법 만족도, 학습 내용 만족도, 학습 방법 유용성, 학습 내용 유용성의 상관관계를 분석한 결과는 표 32와 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 32

대학생 영어 학습자의 사후 문법 능력과 만족도, 유용성의 상관관계

	1	2	3	4
1. 사후 문법 능력				
2. 학습 방법 만족도	-.145			
3. 학습 내용 만족도	.299	.289		
4. 학습 방법 유용성	.161	.313	.155	
5. 학습 내용 유용성	.193	.875*	.291	.434

*p<.01

학습 방법 만족도와 학습 내용 유용성은(r=.875) 매우 높은 정적 상관을 보이며 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 즉, 학습 방법 만족도가 높아질수록 학습 내용 유용성도 향상되는 것을 의미한다. 반면에, 사후 문법 능력과 학습 방법 만족도(r=-.145)는 통계적으로 유의미한 것은 아니지만, 부적인 상관을 보인다.

이러한 결과는 문법 문제 풀이 방법에 관련한 학습 방법 만족도는 학습자의 수준에 따라 차이가 있는 것으로 생각되며, 상위 학습자는 모바일 앱을 이용한 도구 학습이 없이도 비교적 문법 문제 풀이에 어려움이 없고 독자적으로 수행할 능력이 있기 때문에 모바일 앱을 활용한 문법 문제 풀이가 귀찮다고 생각하고 있는 것으로 유추된다. 또한, 모바일 앱을 활용한 문법 연습문제풀이를 성실하게 수행하지 않은 참여자들도 있었을 것이라 사료된다.

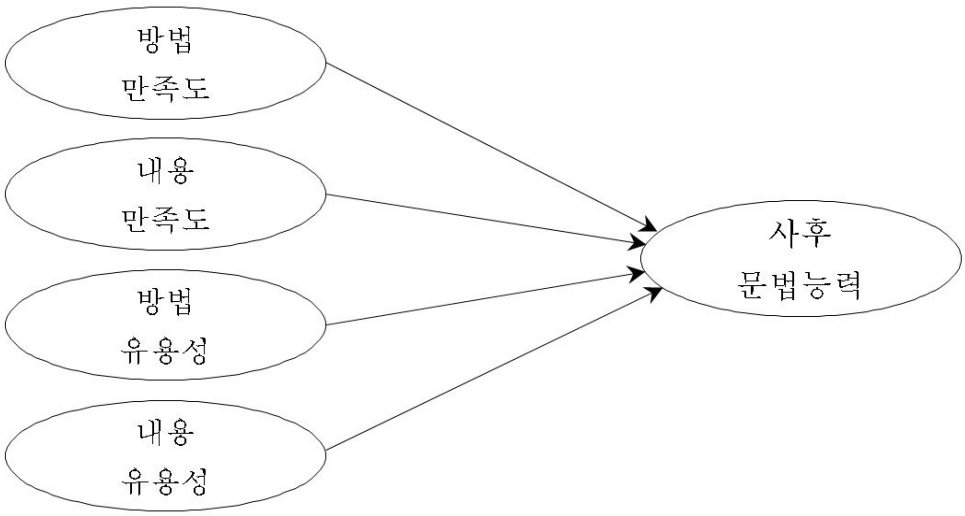
모바일 앱을 활용한 영어 문법 수업에서 만족도와 유용성을 요인별로 각각 2개로 구별하여, 4개의 독립변수인 학습 방법 만족도, 학습 내용 만족도, 학습 방법 유용성, 학습 내용 유용성이 종속변수인 문법 능력에 미치는 영향을 검증하기 위해, 다중회귀분석을 실시하였다. 독립변수와 종속 변수 간의 분석 모형은 그림 14와 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그림 14

대학생 영어 학습자의 사후 문법 능력과 만족도, 유용성 간의 관계 모형



사후 문법 능력과 학습 방법 만족도, 학습 내용 만족도, 학습 방법 유용성, 학습 내용 유용성 간의 다중 회귀분석의 결과는 표 33과 같다.

회귀모형의 F 통계값은 2.71로 유의수준 $p<.05$에서 회귀모형은 적절하다고 할 수 있다. 회귀모형의 설명력은 34.5%(R^2=.345)이며 Durbin-Watson 통계량은 1.843점으로 2에 근사한 값을 보여 잔차의 독립성 가정에 문제는 없는 것으로 평가되었다. 회귀계수의 유의성 검증 결과, 학습 방법 만족도(β=-1.39, p=.016)는 사후 문법 능력에 유의한 부적인 영향을 미치는 것으로 나타나고 있으며 학습 내용 유용성(β=1.33, p=.025)은 사후 문법 능력에 유의한 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다시 말하면, 학습 방법 만족도가 올라가면 사후 문법 능력은 감소되고 학습 내용 유용성이 높아질수록 사후 문법 능력도 향상이 되는 것으로 판단된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 33

대학생 영어 학습자의 사후 문법 능력과 만족도, 유용성 간의 다중 회귀분석

종속변수	독립변수	*B*	*S.E.*	*β*	*t*	*p*
문법 능력	학습 방법 만족도	-1.49	.506	-1.39	-2.95	.016 *
	학습 내용 만족도	.430	.319	.318	1.35	.210
	학습 방법 유용성	-.038	.317	-.030	-.119	.908
	학습 내용 유용성	1.61	.603	1.33	2.68	.025 *
F=2.71 (p<.05), R^2=.345 D-W=1.843						

(종속변수: 사후 문법 능력)

이러한 결과는 연구 참여자의 수가 많지 않아 정확한 결과 도출에 어려움이 있었고, 모바일 앱을 활용한 문법 문제 풀이 방법은 상·중·하 학습자의 문법 능력의 차이 및 선호하는 문법 학습 방식의 개인적 차이가 있는 것으로 생각된다. 특히, 문법 학습을 주도적으로 수행할 능력이 있고 학습 관리가 혼자서도 가능한 학습자에게는 모바일 앱을 활용한 문법 문제의 풀이 방식이 큰 의미가 없는 것으로 보이며 영어 능숙도에 따라 문법 문제 풀이 방식에 학습의 차이를 보일 수 있다는 점을 고려하여야 한다. 문법 학습의 실력 향상과 문법의 이해도에 관련한 항목인 학습 내용 유용성이 증가하면 학습자의 사후 문법 능력도 높아지는데 학습자가 모바일 앱을 활용한 문법 학습을 통해 문법 학습을 쉽게 습득할수록 학습자의 문법 학습의 성취도는 높아진다고 볼 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

V. 결론 및 제언

5.1 연구 요약

본 연구는 영어의 문법 학습이 학습자의 다양한 영어 능력 수준을 고려하지 못한 수업, 지식 전달 위주의 수동적인 수업 등의 문제점을 극복하기 위해 모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업 환경에서 영어 문법 학습을 실시했다. 모바일의 이동성, 간편성, 신속성, 유용성의 장점을 이용하였고, 학습자들과의 활발한 상호작용이 가능하고 교수자가 학습자에게 학습의 방향성을 알려주는 안내자 역할이 가능한 블렌디드 학습 환경을 조성했다. 또한, 모바일 앱을 이용한 문법 수업은 학습자별 수준에 맞는 문제 풀이 학습이 가능한 장점이 있어 학습 효과를 기대해볼 수 있었다.

본 연구에서는 먼저, 대학생 영어 학습자의 문법 학습에 대한 인식을 조사했으며, 모바일 앱을 활용한 문법 수업이 대학생 학습자의 문법 능력 향상에 미치는 영향에 대해 전체 학습자와 상·중·하 집단별로 구분하여 조사했다. 다음으로, 모바일 앱을 활용한 문법 수업에 대한 학습자의 만족도와 학습의 유용성을 알아보았고, 마지막으로 사후 문법 능력 향상과 학습자의 만족도 및 학습의 유용성의 관계를 분석했다.

연구 목적을 위하여 대학생 영어 학습자 14명을 대상으로 총 15주 차 시에 걸쳐 모바일 앱을 활용한 문법 학습을 시행하였고, 교수자가 가이드 된 블렌디드 학습 환경으로 온-오프라인 교수 모형을 적용했다. 주차별 목표 문법 학습은 교수자와 함께 이루어졌으며, 온라인 학습으로는 모바일 앱을 이용하여 학습자 개별적으로 문법 문제를 풀이했다. 설문지를 통해 문법 학습에 대한 학습자의 인식 조사와 수업의 만족도 및 유용성을 살펴보았으며, 모바일 앱을 이용한 문법 학습의 효과와 학습자의 문법 능력 향상도를 알아보기 위해서는 사전·사후 문법 능력 평가를 분석했다. 연구 참여자 수가 많지 않아, 연구의 신뢰도를 확보하기 위해 사후에 학습자 개별 인터뷰를 진행했다.

본 연구를 통해 나타난 연구 결과를 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 문법 학습자의 인식을 조사한 결과, 문법 학습의 필요성은 학습자의 대부분이 문법 학습은 필요하다고 생각하고 있었다. 본 연구에 참여한 다수의 학습자들은 영어 독해 능력에 문법 지식이 가장 밀접한 관계가 있다고 인식하고 있었으며,

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

쓰기 능력과 말하기 능력에도 영어 문법이 영향력이 있다고 생각하고 있음을 알 수 있었다. 반면에, 영어 듣기 학습과의 연관성은 많지 않다고 인식하고 있었다 (Rivers, 1981). 이는, 영어 듣기와 문법을 통합하여 지도하는 경우가 많지 않고, 영어 듣기 학습은 소리에 집중하며 어휘 학습이 강조되기 때문이라고 생각된다. 문법 학습에서 학습자가 겪는 어려움으로는 어려운 문법 용어와 다양한 예외적 쓰임 및 많은 암기 사항은 학습자가 문법 학습을 하는데 어려움을 느끼게 했다(강현숙, 2016; Cho, 2008; Ellis, 2001). 정성적 결과에서도 하위 학습자는 문법 규칙이 영어 말하기에서 실수에 대한 두려움을 만들고 주저하게 된다고 하였다. 단순 암기식 영어 문법 교육은 복잡하고 어려운 문법 용어와 규칙을 쉽게 잊어버리게 하고, 학습자가 실제로 적용하는데 두려움과 어려움을 만들고 있음을 확인할 수 있었다 (Krashen, 1981; Savignon, 1983). 영어 문법 교육의 획일적인 학습 환경 및 기계적인 학습 문화의 절실한 변화가 필요해 보인다. 학습자들의 문법 학습 방법으로는 대다수의 학습자가 교재 위주의 문제 풀이 방법으로 학습을 하고 있었고, 개념정리를 우선으로 학습하였다. 학습자들 대다수는 문법 문제 풀이에서 필수적인 영어 구조의 학습을 중요하게 생각하고 있었다. 학습자는 어려운 문제를 해결 하는 방법으로는 동료에게 물어보거나 교수자에게 도움을 청했으며, 교재를 참고 하지만 설명과 해설이 부족하여 이용하기에 불편한 부분이 있다고 하였다. 학습자와의 인터뷰에서는 중위 학습자와 하위 학습자는 교재를 사용하고 있었다. 한편, 상위 학습자는 미국 드라마와 유튜브를 이용한 미디어 학습을 선호했다. 상위 학습자는 언어의 네 가지 영역을 통합하여 학습한다면, 문법 학습을 실생활에 적용하기 쉽고 효율적인 학습이 될 것이라는 의견을 나타냈다. 문법 학습과 의사소통 활동을 통합한 학습을 원할수록 문법 지식이 더 높은 것으로 나타난 선행연구와 일치하며, 성인 학습자일수록 실용적인 언어 학습을 원한다고 한 결과와도 같다(조윤경, 2017; 최수정, 최종갑, 2015).

둘째, 모바일 앱을 활용한 영어 문법 학습이 대학생 영어 학습자의 문법 능력에 미치는 영향을 살펴보면, 전체 학습자의 문법 향상은 사전 점수와 비교하여 사후 점수가 향상되었지만, 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 모바일 앱을 활용하여 문제를 풀고 학습한 것으로만 학생들의 점수를 향상시키기에는 학습의 노출 양과 시간 면에서 부족했던 것으로 보이며, 참여자 수가 적은 한계점의 영향도 있었을 것이라고 생각된다.

셋째, 상·중·하 집단별 문법 능력 향상도의 차이를 살펴보면, 통계적으로 유의미

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한 차이는 없었지만, 가장 많은 향상도를 보인 집단은 하위 집단이었으며 다음으로는 중위 집단이었다. 하위 집단에게는 모바일 앱을 활용한 도구 학습이 학습자가 문법 문제를 푸는데 흥미를 자극하고 학습자의 학습 속도를 용이하게 하는 장점이 학습자의 문법 능력 향상을 가져온 것으로 사료되며 연구 참여자의 수가 매우 적어 추후에 하위 집단을 대상으로 모바일 앱을 활용한 문법 학습을 확대하여 연구할 필요가 있음을 시사한다. 중위 집단 학습자에게는 모바일 앱을 활용한 문법 학습이 학습자가 문법 문제 풀이 후 오답을 수정하고 정리하는 데 시간이 더 필요한 것으로 보인다. 문법 문제의 풀이에 있어서 정확도 부분에서도 훈련이 필요한 것으로 판단된다. 이와 반대로, 상위 집단은 사후 문법 평가에서 문법 향상도가 하락하였는데, 이는 모바일 앱을 통해 풀었던 문제의 양이 상위 학습자에게는 부족했을 수 있고, 복합적인 학습 활동보다 자주 출제되는 기출문제 풀이 방법이 효과적일 수 있음을 시사한다(김규미, 2014; 신희재, 2011).

넷째, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서의 영어 문법 수업의 만족도는 언제 어디서나 이용이 가능한 접근성과 편리성에 만족한다는 의견이 가장 많았다. 모바일 앱을 활용한 문법 학습은 새롭고 주변 친구들에게 추천 할 의도가 있다는 학습자 또한 많다는 것은 모바일 앱을 활용한 문법 학습이 연구 참여자들에게 만족감을 주었음을 나타낸다. 또한, 강의 중심 수업과 비교하여 모바일 앱을 활용한 수업의 장점은 복습의 용이성과 다양한 연습문제를 편리하게 접할 수 있어 시간을 효율적으로 사용 할 수 있는 점이였다. 반면에, 모바일 앱이라 가독성이 취약하여, 집중력이 흐트러지고 오랜 시간 사용하기에는 힘든 부분과 무선 인터넷의 연결과 데이터 소진은 불만족하는 부분이었다. 이는, 모바일 학습 앱의 제한점으로 앞으로 개선해 나가야 할 부분이라고 보인다. 추가적인 의견으로는 모바일 앱을 이용한 학습은 개별적으로 진행되는 학습이기 때문에 학습자별 속도 차이가 있어서 수업 분위기가 산만 해 질 수 있다는 단점이 있었다(윤경옥, 나양온, 2015). 정성적 연구 결과에서도 공통 의견으로, 언제 어디서나 이용이 가능하다는 편리함과 다양한 문법 문제를 풀어 볼 수 있다는 부분이 학습의 만족도에 긍정적인 영향을 미쳤다. 모바일 앱의 구성과 내용이 꾸준히 개발되고 개선된다면 학습자의 만족도와 학습 성과의 증진에 모바일 기반 영어 학습이 중요한 역할을 할 수 있다고 사료된다.

다섯째, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서의 영어 문법 수업의 유용성으로는 다수의 학습자가 자신의 취약점을 알 수 있고 풀이 시간 관리가 가능하여 문법 실력 향상과 이해도에 도움이 된다고 하였다. 다수의 학습자들은 모바일 앱을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

꾸준히 사용하여 문법 학습을 할 의지가 있음을 보여주었다. 모바일 앱을 이용한 문법 학습은 학습자별 맞춤형 학습이 가능하고 언제 어디서나 사용이 가능하다는 점은 효과적인 학습 도구임을 증명하였다(Kruk, 2017). 반면에, 가독성이 떨어져 교재로 학습하기를 원하는 학습자 의견도 있었으며, 학습자 인터뷰에서도 오래 사용하면 눈과 머리가 아프고 집중력이 떨어진다고 응답하였다. 추가적인 의견으로는 모바일을 활용한 학습은 시간과 공간에 구애받지 않고 실시간 학습이 가능하지만 와이파이의 사용이 제한적이거나, 데이터가 소진되었을 때는 이용이 힘들다고 하였다. 이는 학습자 개인마다 추구하는 학습 성향 및 학습 경험이 다르기 때문에 모바일 앱을 활용한 학습 방법을 선호하지 않는 학습자도 존재한다는 것을 의미하며, 모바일을 기반으로 하는 학습에서는 무선 인터넷 연결 등의 환경적 요인도 고려되어야 학습자들이 원활하게 학습에 임할 수 있음을 시사한다.

여섯째, 모바일 앱을 활용한 영어 문법 수업에 대한 학습자의 만족도와 수업의 유용성이 사후 문법 능력과 어떠한 관계가 있는지 분석한 결과, 학습 방법 만족도와 학습 내용 유용성은 매우 높은 정적 상관관계를 나타냈다. 독립변수인 학습 방법 만족도, 학습 내용 만족도, 학습 방법 유용성, 학습 내용 유용성이 종속변수인 문법 능력에 미치는 영향을 알아본 결과, 사후 문법 능력과 학습 방법 만족도에는 유의미한 부적 관계를 나타냈고 사후 문법 능력과 학습 내용 유용성에는 유의미한 정적 관계를 나타냈다. 즉, 문법 학습의 실력 향상 및 이해도의 증진은 학습자의 문법 학습 능력도 함께 향상시킨다는 것을 의미하지만 모바일 앱을 사용한 문법 문제 풀이 방법이 개선될수록 사후 문법 능력이 떨어진다는 결과는 연구 참여자의 수가 너무 적어 일반화하기에는 어려움이 있으며, 학습자가 선호하는 문법 문제 풀이 학습 방법에 있어서 학습자별 성향에 따라 차이가 있는 것으로 판단된다.

5.2 교육적 함의

본 연구의 결과를 토대로 교수자와 학습자들에게 다음과 같은 교육적 시사점을 갖는다. 첫째, 문법 학습에 대한 학습자의 어려움을 덜어주기 위하여 학습자들이 유의미한 활동을 통해 언어 형태를 학습하고 활용할 수 있도록 충분한 학습의 기회를 제공할 필요가 있다. 모바일 앱을 활용한 영어 문법 수업은 교수 방법의 변화를 통해 수준별 학습과 학습자 중심의 교육 의미에 초점을 둔 문법 교육의 장이

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

되는 발판을 마련 할 수 있겠지만, 문법지도를 쓰기, 말하기, 읽기 영역과도 연결시켜 배울 수 있도록 다양한 접근 전략이 필요하다. 둘째, 모바일 문법 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경의 영어 문법 수업에서 대학생 학습자들의 문법 실력에는 유의미한 변화는 없었지만 집단별 비교 시 하위 집단에서 가장 많은 향상을 보였다. 따라서, 학습자의 수준에 따라 다른 교수 모형과 학습 환경이 요구되며 모바일 앱의 장점과 더불어 단점을 명확히 숙지할 필요가 있다. 균형 있는 수업의 적용과 적절한 시간 배분은 학습자의 주의가 흐트러지지 않게 도와줄 것이다. 또한, 교수자와 학습자가 수업 시간 이외에도 서로 교류 할 수 있는 학습 안내 게시판을 이용한다면 학습자의 학습 상태 점검 및 질의응답이 더 자유롭게 이루어지게 되어 학습자의 고충을 해결 해 줄 수 있을 것이다. 셋째, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 수업 환경에서의 만족도를 높이기 위해서는 학습자가 충분히 모바일 학습 앱의 기능을 숙지할 수 있도록 해야 하며, 문제를 풀기만 하는 게 아니라 자기 주도적인 자세로 복습과 예습이 이루어져야 한다. 이는 학습자의 참여 자세를 높여 수업의 집중도와 만족도를 높여주고 활발한 수업 분위기를 조성할 수 있다. 넷째, 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경의 유용성을 증가시키기 위한 방법으로 모바일 앱의 학습 자료 개발과 환경 조성이 필요하다. 강의와 모바일 앱을 이용하여 영어 문법 수업이 함께 이루어지기 때문에 다양한 학습자 특성을 반영한 교수 방법 및 자료, 모바일을 무리 없이 사용할 수 있는 학습 환경이 중요하다. 다섯째, 모바일 앱을 활용한 학습의 만족도, 유용성, 사후 문법 능력 간의 관계는 끊임없이 변화하는 학습자들의 학습 성향, 학습 목표와 동기, 영어 능력에 따라서 달라질 수 있으므로 다양한 요인 간의 관계를 심층적으로 연구할 필요가 있다. 여섯째, 급속도로 변화하고 있는 첨단 기술을 교육 현장에 도입하기 위해서는 교수자가 다양한 최신 기술을 사용해 볼 기회를 갖도록 지속적이고 체계적인 교육 및 세미나가 필요하다.

5.3 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점으로 인해 연구의 결과를 통한 일반화하는데 한계가 있을 수 있다. 모바일 앱을 활용한 영어 문법 수업은 특정 지역의 학생들을 대상으로 하였으므로 일반화의 제한점이 있다. 그러므로 연구 지역, 대상과 기간을 확대하여 후속 실험이 이루어질 필요가 있다. 또한, 짧은 실험 기간 동안 적은 표

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

본의 크기 학생들만을 대상으로 실험한 연구라는 점에서 연구를 일반화하기는 무리가 있을 수 있다. 그러므로 장기적 관점에서 다수의 학습자를 대상으로 학습 효과를 연구가 이루어질 필요가 있다. 모바일 앱은 교수자가 개발한 것이 아니라 개발된 것을 사용하였기에 온라인 학습과의 연계성을 확보하는 데 한계가 있으므로, 학습자의 수준, 인원, 학습 장소, 학습 방법, 교육 과정 등의 운영 모델에 따라 적합성 판단은 반드시 점검이 필요하겠다. 모바일 앱을 활용한 문법 학습에서 사후 문법 능력에 영향을 주는 다양한 변인 중 모바일 앱 학습의 만족도와 유용성을 중심으로 다루었으므로, 본 연구에서 다루어지지 않은 다른 변인들에 대한 다각적 접근이 가능한 연구가 필요하다. 마지막으로, 연구 참여자들의 개개인의 문법 능숙도, 성격, 정의적 요인 등 여러 가지 변인으로 인해 문법 실력이 다르게 나타날 수 있으므로 상이한 결과가 도출될 수 있다.

5.4 후속 연구 제언

본 연구의 결론을 토대로 후속 연구를 위해 다음과 같은 제언을 하고자 한다. 모바일 문법 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경의 수업의 사례를 제시하였지만, 다양한 학습용 앱을 이용하여 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 학습 영역에 다양하게 적용할 수 있는 흥미롭고 구체적인 학습 활동에 대한 후속 연구가 이루어져야 할 것이다. 모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습은 학습자의 요인과 학습 콘텐츠의 구성, 매체의 풍부성에 따라 다양한 기대효과나 학습효과가 있기 때문에 다양한 학습 환경에서의 적용으로 심도 있는 후속 연구가 필요하다. 본 연구는 총 15차시에 걸쳐 실시되었지만, 문법 능력에 미치는 영향을 제대로 확인하기 위해서는 보다 체계적이고 장기간에 걸친 후속 연구가 필요하다. 모바일 앱을 활용한 문법 학습에서 비교 집단과 통제 집단이 없이 실험이 이루어져 아쉬움이 있으므로 향후 후속 연구 과제로 제안한다. 모바일 앱을 활용한 영어 학습에 대한 학습자 인식 조사는 비교적 활발히 이루어지고 있으나 교사를 대상으로 한 인식 조사는 거의 실시되고 있지 않으므로 모바일 앱을 활용한 학습이 보다 더 효과적인 결과를 거두기 위해서는 먼저 교사들이 이를 어떻게 인식하고 있는지에 대한 조사도 이루어져야 할 것이다.

본 연구는 모바일 앱을 활용한 영어 문법 학습에 대해 현장 중심의 연구를 진행함으로써 문법 교수 학습의 과정에 대한 이해를 확장시키는 데 도움이 될 것이라

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

고 여겨지며 오프라인 영어 학습 활동과 모바일 앱이 가진 다양한 기능을 효과적으로 연결한다면 학습자가 진정성 있는 영어 학습 활동을 경험하도록 이끌 수 있다는 가능성을 연구 결과는 보여주고 있다. 이로써 향후 학습자들의 기대와 필요에 부응하는 영어 학습 자료 및 모바일 앱의 교육용 콘텐츠가 다양하고 폭넓어질 수 있도록 활발한 후속 연구가 꾸준히 이루어지길 기대한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참고문헌

강민석, 김진일, 박인우. (2009). 사이버대학 e-러닝환경에서 학업성취도에 영향을 미치는 학습 참여 변인 규명. *인터넷정보학회논문지, 10*(5), 135-143.

강현숙. (2016). 대학생들의 영문법 학습 및 수업에 대한 인식조사. *학습자중심교과교육연구, 16*(7), 1-26.

고영아. (2015). 모바일 어플리캐이션이 EFL 학생들의 영어청해 불안요소에 미치는 효과. *영어영문학, 20*(3), 403-427.

길인숙. (2018). 토익집중프로그램에 참가한 대학생들의 블렌디드 러닝 효과와 자기주도 학습능력과의 관계에 대한 연구. *학습자중심교과교육연구, 18*(22), 581-599.

김경자. (2018). 한국 중등 학생들의 영어학습 동기모형과 변화: 종단연구. *영어교과교육, 17*(4), 73-93.

김규미. (2014). 연역적·귀납적 문법교수에서 개별학습자의 학습 스타일이 문법 성취도에 미치는 영향. *영어교육연구, 26*(4), 131-148.

김동희. (2012). *블렌디드 러닝 기반의 원어민 영어보조교사 교육 프로그램 모형 개발*. 미출간 박사학위 논문. 서울: 숭실대학교.

김봉호. (2015). *고등학생 영어 문법 학습을 위한 앱 활용사례 연구*. 미출간 석사학위 논문. 청주: 한국교원대학교.

김영우. (2014). 한국 성인 영어 학습자의 스마트폰 활용 연구. *디지털융복합연구, 12*(4), 21-32.

김정태, 김희진. (2012). 오프라인 대학교 영어교육에 최적화된 블렌디드 러닝 교수모형 연구. *멀티미디어언어교육, 15*(1), 135-155.

김주혜. (2013). 영어교육에서 스마트러닝에 대한 학생들의 인식과 활용 실태 조사. *영어교육연구, 25*(3), 253-278.

김지은, 최용훈. (2018). 영어교육과 학생들의 영어 문법에 대한 인식과 의사소통 중심 문법 교육. *예술인문사회융합멀티미디어논문지, 8*(2), 567-575.

김태영, 김은주, 김혜영. (2011). 온-오프라인 결합 교양영어 수강 대학생들의 학습 동기 유형과 변화. *현대영어교육, 12*(1), 126-156.

김훈희, 정대범. (2015). 스마트 교육에 기반 한 전문대 학생들의 간호영어 학습에

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

대한 학습 만족도와 학업 성과. *게임&엔터테인먼트, 15*(9), 621-630.

김혜숙. (2017). 어휘 목록과 모바일 앱을 활용한 영어 어휘 학습의 비교 연구. *영상영어교육, 18*(1), 183-206.

김희진, 곽정아. (2013). 이러닝 영어학습에서 페이스북을 활용한 보충학습 교수-학습 설계 및 효과성 연구. *영어어문교육, 19*(4), 237-260.

김희진, 허광. (2016). 사이버대학 영어 수업에서 스마트 앱을 활용한 혼합 교수 학습 방안 설계와 효과성 비교. *멀티미디어언어교육, 19*(1), 86-113.

남정미. (2016). 블렌디드 러닝을 활용한 영작문 수업 사례 연구. *언어과학연구, 78*, 125-143.

노재준. (2013). *영어 말하기 학습용 스마트폰 어플리케이션의 분석과 학습자들의 인식조사*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한양대학교.

노지예, 이정민. (2013). 고등학교 모바일 러닝 성과 예측요인 규명. *정보교육학회 학술논문집, 17*(2), 115-123.

문도식. (2016). 스마트폰과 음성합성을 활용한 영어 말하기 과제의 개발과 평가. *한국인터넷방송통신학회논문지, 16*(5), 13-20.

박동국. (2016). *스마트 기기를 활용한 블렌디드 러닝에서 개인특성이 학습만족도에 미치는 영향*. 미출간 박사학위 논문. 서울: 서울과학기술대학교.

박찬규. (2012). 대학생의 영문법 학습에 대한 인식도. *언어학연구, 24*, 105-123.

박태숙, 오치성. (2015). 영어 능숙도에 따른 화용적 인식과 문법적 인식의 차이에 관한 연구. *영어영문학연구, 57*(3), 169-192.

박현주. (2018). *모바일 기반의 자기 주도적 영어 말하기 활동이 성인 학습자의 학습능력과 정의적 영역에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 연세대학교.

서성일. (2002). e-Learning 교육효과 제고를 위한 상호작용에 관한 연구. *e-Learning 학술연구, 1*(1), 79-104.

성귀복. (2018). 모바일앱을 활용한 대학생들의 영문 동료피드백 활동 연구. *학습자중심교과교육연구, 18*(18), 539-570.

성상희, 이상기. (2013). 형태초점접근법의 명시성의 정도가 중학교 영어학습자의 관계대명사 구문 습득에 미치는 영향. *영어학, 13*(3), 549-570.

성태수. (2018). 모바일폰을 이용한 영어 문법 학습에 관하여. *한국컴퓨터정보학회 논문지, 23*(9), 65-71.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

소리, 이충현. (2018). 블렌디드 러닝 환경에서 제2언어 쓰기 수업에 대한 대학생들의 인식 및 견해. *외국어교육연구, 32*(1), 79-107.

손자영. (2017). *스마트교육 기반 영어학습에 대한 중학생의 인식 및 만족도 연구.* 미출간 석사학위논문, 경희대학교, 서울.

송윤희. (2013). *문법수업 유형이 한국대학생의 학업성취도와 정의적 영역에 미치는 효과.* 미출간 박사학위 논문. 부산: 부경대학교.

신희재. (2011). 교양영어 프로그램에서 영문법교육의 필요성. *현대영어교육, 12*(1), 157-176.

오영주, 박혜숙, 장소영. (2017). 대학생의 학습유형, 학습전략이 영어 능숙도에 미치는 영향. *영어영문학연구, 43*(2), 299-324.

오인숙. (2009). 영어 문법 교육에 대한 고등학교 영어교사와 학생의 인식 조사. *교육연구논총, 30*(2), 45-65.

우종정, 김보나, 이옥형. (2009). 대학에서 면대면 수업 대안으로서의 블렌디드 러닝에 대한 연구. *한국정보기술학회논문지, 7*(2), 219-225.

유혜정. (2014). 블랜디드 러닝에서 모바일SNS를 통한 협력학습이 중학생들의 영어 문법 이해와 흥미도에 미치는 영향. *외국어교육연구, 28*(2), 135-158.

윤경옥, 나양온. (2015). 대학 영어 수업에서 스마트폰 앱의 활용과 그에 대한 인식 조사. *인문학연구, 101*(4), 513-533.

이명관. (2015). 블렌디드 러닝을 통한 대학생들의 토익수업 효과. *영어어문교육, 21*(4), 257-281.

이명규, 장선영. (2012). 웹기반 프로젝트중심학습 환경에서 과제해결능력을 촉진시키는 스캐폴딩 설계모형 개발 연구. *교육공학연구, 28*(2), 371-408.

이옥형. (2008). 블렌디드 러닝과 면대면 수업의 학업성취도에 관한 연구. *청소년학연구, 15*(1), 1-27.

이정원. (2018). EFL 학습자와 교사의 문법 지도와 오류 수정에 대한 인식 비교 연구. *영어교육, 73*(2), 139-159.

이충현. (2017). 디지털 기술 활용 언어교육의 과제와 전망. *제 13회 한국어 교육학술대회 발표 논문집*, 3-13.

이현주. (2012). 블렌디드 러닝을 통한 대학생 영어학습에서의 상호작용과 자기주도적 학습의 효과. *교육정보미디어연구, 18*(1), 1-24.

임정훈. (2007). 대학 Blended Learning 환경에서 온라인-오프라인 혼합방식 및 성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

찰활동이 자기조절학습과 학업성취에 미치는 효과. *교육정보미디어연구, 13*(4), 49-76.

임정훈. (2009). 모바일 학습을 위한 교수학습 모형의 설계 방향 탐색. *교육실천연구, 8*(1), 101-124.

임정훈, 성기원. (2017). 혼합형 학습을 적용한 MBTI 진로프로그램이 대학생의 심리유형 관련 진로 이해 및 동기 증진에 미치는 효과. *한국심리유형학회지, 18*(1), 1-23.

임호성. (2017). *블렌디드 러닝 기반 형태중심교수법이 중학교 3학년 학생들의 목표 영어문법 학습과 태도에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어대학교.

정덕화. (2015). *스마트러닝 기반 어플리케이션 활용 학습이 초등학생의 영어 학업 성취도와 정의적 영역에 미치는 영향*. 미출간 석사학위 논문. 진주: 진주교육대학교.

정동빈, 강시경. (2008). 블렌디드 러닝을 활용한 자기 주도적 초등 영어쓰기교수-학습효과. *언어연구, 23*(4), 577-599.

정숙경. (2012). 대학생들의 어학 도구로서의 스마트폰에 대한 인식과 사용 현황에 대한 연구. *멀티미디어언어교육, 15*(3), 165-185.

정현숙. (2008). 초, 중, 고등 및 대학생의 영문법 학습에 관한 인식. *외국어교육, 15*(2), 319-344.

정희윤, 김해동. (2017). 중학교 영어 교과서 문법 활동 분석과 학생들의 인식 조사. *영어교과교육, 16*(1), 129-146.

조라미, 이동주. (2017). 중학생 영어 어휘-문법 학습을 위한 언어자료기반학습(DDL) 효과 연구. *외국어교육, 24*(1), 185-205.

조세경. (2009). 스마트폰을 활용한 외국어 학습. *멀티미디어언어교육, 12*(3), 211-228.

조영교. (2017). 4차 산업혁명시대의 영어교육의 목표 및 방향에 대한 고찰. *현대영미어문학회 학술대회 발표논문집, 17*(5), 99-101.

조영진. (2014). *한국의 중·고등학교 영어문법 교수 및 학습에 대한 교사와 학생의 인식 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한양대학교.

조윤경. (2017). 한국 고등학생들의 문법 학습에 대한 인식 및 문법 학습전략이 영어 문법지식에 끼치는 영향. *중등영어교육, 10*(2), 91-114.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

조은순, (2002). *최상의 학습 성과를 위한 e-러닝의 활용*. 서울: 한국능률협회.

최병수, 유상미. (2013). 대학 강의실 수업의 효과성 향상을 위한 H형 블렌디드 이러닝 적용 효과 분석. *컴퓨터교육학회논문지, 16*(3), 49-60.

최수정, 최종갑. (2015). 영어독해 수업에서 문법의 역할 및 교수 방법: 한국 대학생들의 인식을 중심으로. *영어영문학연구, 41*(4), 213-246.

최은주. (2016). *영어 어휘 학습용 모바일 애플리케이션 사용자 연구*. 미출간 박사학위 논문. 서울: 중앙대학교.

최은주, 정동빈. (2010). 모바일 장문메시지 활용이 영어 어휘학습에 미치는 영향. *멀티미디어언어교육, 13*(3), 279-302.

하명정. (2018). 스마트폰을 활용한 협동학습연구. *한국문화융합학회 2018년 동계전국학술대회자료집*, 459-466.

하영자, 임연욱. (2010). 이러닝 성인학습자의 내재적 가치와 학업적 자기효능감에 따른 학습지속의향, 만족도, 학업성취도의 예측. *역량개발학습연구, 5*(4), 49-67.

하현준. (2017). *스마트 교육 기반의 애플리케이션을 활용한 고등학교 영어 쓰기 학습 만족도 및 효과에 관한 연구*. 미출간 석사학위 논문. 인천: 인천대학교원.

한문섭, 황종배. (2015). 한국 영어 문법교육 연구의 동향과 과제. *영어교육, 70*(5), 81-108.

한종임, 강한나. (2018). 블렌디드 러닝 기반 사전 학습 활동이 한국 대학교 영어학습자의 말하기에 미치는 영향. *멀티미디어언어교육, 21*(3), 175-205.

허지민. (2018). *스마트폰 앱 활용 영어 듣기 학습에 관한 고등학생의 인식과 선호도 연구*. 미출간 석사학위 논문. 서울: 한국외국어대학교.

홍경선. (2010). 영어교사를 위한 영문법. *언어학연구, 15*(2), 193-206.

황종배. (2009). 영어 문법 구조 습득에 있어서의 인식의 역할. *외국어교육연구, 23*(1), 201-226.

Akkoyunlu B., & Soylu, M. Y. (2008). A study of students' perceptions in a blended learning environment based on different learning styles. *Journal of Educational Technology & Society, 11*(1), 183-193.

Bardre, A. N. (2002). *Shaping web usability: Interaction design in context*. Boston: Pearson Education.

Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven*

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

methodologies and lessons learned. San francisco, CA: Pfeiffer.

Bonk, C. J., Graham, C. R., Cross, J., & Moore, M. G. (2006). Handbook of blended learning: Global perspectives, *local designs*. Retrieved January 05, 2019, from the World Wide Web: http://curtbonk.com/toc_section_intros2.pdf

Borg, S. (1999). Studying teacher cognition in second language grammar teaching. *System, 27*(1), 19-31.

Borg, S., & Burns, A. (2008). Integrating grammar in adult TESOL classrooms. *Applied Linguistics, 29*, 456-482.

Brown, H. D. (2007). *Teaching by principle.* (3rd Ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Byrne, J. & Diem, R. (2014). Profiling mobile English language learners. *The JALT CALL Journal I, 10*(1), 3-19.

Cao, L. (2018). The effectiveness of college students' listening comprehension learning based on mobile English teaching software. *Educational Sciences: Theory & Practice, 18*(6), 3010-3016.

Carman, J. M. (2002). Blended learning design: Five key ingredients, Retrieved January 05, 2019, from the World Wide Web: http://blended 2010. pbworks .com/f/Carman.pdf

Celce-Murcia, M. (1991). Grammar pedagogy in second and foreign language teaching. *TESOL Quarterly, 25*(3), 459-480.

Chang, C. M. (2011). *The development and evaluation of a mobile game-based learning platform with story grammar: A case of the plants in campus.* Unpublished master's thesis, Taiwan Wenji University, Taoyuan.

Chinnery, G. M. (2006). Going to the MALL: Mobile assisted language learning. *Language Learning & Technology, 10*(1), 9-16.

Cho, Y. K. (2008). A study on secondary school teachers' and students' perceptions of English grammar instruction. *Foreign Languages Education, 15*(2), 243-272.

Chu, H. (2011). The effect of the features of smartphone vocabulary applications on Korean college students' satisfaction and continued use.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Multimedia-Assisted Language Learning, 14(2), 91-112.

Churchill, D., & Churchill, N. (2008). Educational affordances of PDAs: A study of a teacher's exploration of this technology. *Computer and Education, 50*(4), 1439-1450.

Collins, T. G. (2005). English class on the air: Mobile language learning with cell phones. *Proceedings of the Fifth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*, Taiwan, 402-403.

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly, 13*(3), 319-340.

DeKeyser, R. (1995). Learning second language grammar rules: An experiment with a miniature linguistic system. *Studies in Second Language Acquisition, 17*, 379-410.

Dörnyei, Z. (2007). *Research methods in applied linguistics*. New York: Oxford University Press.

Doughty, C., & Varela, E. (1998). *Communicative focus on form*. New York: Cambridge University Press.

Doughty, C., & Williams, J. (1998). *Focus on form in classroom second language acquisition*. New York: Cambridge University Press.

Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get beyond the hype. *e-Learning, 3*(3), 54-56.

Elaish, M. M., Ghani, N. A., Shuib, L., & Al-Haiqi, A. (2019). Development of a mobile game application to boost students' motivation in learning English vocabulary. *IEEE Access, 7*, 13326-13337.

Ellis, R. (1994). *The study of second language acquisition*. Oxford: Oxford University Press.

Ellis, R. (2001). Introduction: Investigating for focused instruction, *Language Learning, 51*(1), 1-46.

Engin, M. (2014). Extending the flipped classroom model: Developing second language writing skills through student-created digital videos. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, 14*(5), 12-26.

Eryilmaz, M. (2015). The effectiveness of blended learning environments.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Contemporary Issues In Education Research, 8(4), 251-256.

Evans, C., & Gibbons, N. J. (2007). The interactivity effect in multimedia learning. *Computers & Education, 49*(4), 1147-1160.

Fox, M. (2002). Keeping the blended promise. *E-learning, 3*(3), 26-29.

Ganapathy, M., Shuib, M., & Azizan, S. N. (2016). Malaysian ESL students' perceptions on the usability of a mobile application for grammar test: A case study of ESL undergraduates in USM. *Southeast Asian Journal of English Language Studies, 22*(1), 127-140.

García, Y. S., & Santurio, J. I. M. (2018). Students' and teachers' perceptions of a mobile learning intervention in English as Foreign Language. *Innoeduca, 4*(1), 79-87.

Gardner, D., & Miller, L. (2013). The management skills of SALL managers. *Studies in Self-Access Learning Journal, 4*(4), 236-252.

Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. Retrieved January 03, 2019, from the World Wide Web: https://www.academia.edu/563281/Blended_learning_systems_Definition_current_trends_and_future_directions

Graham, C. R., Allen, S., & Ure, D. (2005). Benefits and challenges of blended learning environments. *Encyclopedia of Information Science and Technology*, 253-259.

Harmer, J. (1987). *Teaching and learning grammar*. London: Longman.

Herrington, A., Herrington, J., & Mantei, J. (2009). Design principles for mobile learning. *University of Wollongong Research Oline, 2009, p.138.* Retrieved January 06, 2019, from the World Wide Web: http://ro.uow.edu.au/ cgi/ view content. cgi? article=1089 &context=edupapers

Horton, W. (2006). *E-learning by design*. San francisco, CA: Pfeiffer.

Igbaria, M., & Iivari, J. (1995). The Effects of Self-efficacy on Computer Usage. *Omega-International Journal of Management Science. 23*(6), 587-605.

Izumi, S. (2002). Output, input enhancement, and the noticing hypothesis: An experimental study on ESL relativization. *Studies in Second Language Acquisition, 24*(4), 541-77.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Jacobs, G. M., & Small, J. (2003). Combining dictogloss and cooperative learning to promote language learning. *The Reading Matrix, 3*(1), 128 - 139.

Jang, E., & Kim, J. (2015). Uses of smartphone apps for English listening practice. *Studies in English Education, 20*(1), 27-53.

Jean, G., & Simard, D. (2011). Grammar teaching and learning in L2: Necessary but boring. *Foreign Language Annals, 44*(3), 467-494.

Kern, R. G. (1995). Students' and teachers' beliefs about language learning. *Foreign Language Annals, 28*, 71-92.

Kiernan, J., & Aizawa, K. (2004). Cell phones in task-based learning: Are cell phones useful language learning tools. *ReCALL, 16*(1), 71-84.

Krashen, S. D. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Oxford: Oxford University Press.

Krashen, S. D. (1999). Seeking a role for grammar: A review of some recent studies, *Foreign Language Annals, 32*, 245-257.

Kruk, M. (2017). A look at advanced learners' use of mobile devices for English language study: Insights from interview data. *The EuroCALL Review, 25*(2), 18-28.

Kukulska-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning, *ReCALL, 21*(2), 157-165.

Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E., & Belland, B. R. (2014). Interaction, internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses. *The Internet and Higher Education, 20*, 35-50.

Larsen, F. (2003). *Teaching language from grammar to grammaring*, Canada: Heinle, Thomson.

Levy, M., & Kennedy, C. (2005). Learning Italian via mobile SMS. In A. Kukulska-Hulme & J. Traxler (Eds.), Mobile learning: *A handbook for educators and trainers* (pp. 76-83). London: Taylor and Francis.

Levy, Y. (2007). Comparing dropouts and persistence in e-learning courses. *Computers & Education, 48*(2), 185-204.

Li J., LI, S., & LI, Y. (2016). English learning on the move: A survey and

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

study of mobile app assisted english learning in Chinese tertiary education. *2016 11th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE)*, Japan, 767-771.

Li, Z., & Hegelheimer, V. (2013). Mobile-assisted grammar exercises: Effects on self-editing in L2 writing. *Language Learning & Technology, 17*(3), 135-156.

Long, M. H. (1991). *Focus on form: A design feature in language teaching methodology*. Amsterdam, North-Holland: Jon Benjamins.

Long, M. H., & Robinson, P. (1998). *Focus on form theory, research and practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

Mackey, A. (2006). Feedback, noticing and instructed second language learning. *Applied Linguistics, 27*(3), 405-430.

Makoe, M. (2010). A cell phone social network to facilitate learning in distance education. *Open Learning, 25*(3), 251-257.

Mangelsdorf, K., & Schlumberger, A. L. (1992). ESL student response stances in a peer-review task. *Journal of Second Language Writing, 1*(3), 235-254.

Mantyla, K. (2001). *Blending e-learning: The power is in the mix*, Alexandria, VA: ASTD.

Merriam, S. B. (2001). Andragogy and self-directed learning. *New Directions for Adult and Continuing Education, 89*, 3-14.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis* (2nd Ed.). London: Sage.

Mohammad, M. M. (2018). The use of mobile technology in learning English language. *Theory and Practice in Language Studies, 8*(11), 1456-1468.

Mospan, N. (2018). Mobile teaching and learning English: A multinational perspective. *Teaching English with Technology, 18*(3), 105-125.

Moura, A., & Carvalho, A. A. (2013). Frame work for mobile learning integration into educational contexts. In L. B. Zane & M. Lin (Eds.), *Handbook of mobile learning* (pp. 58-69). New York: Routledge.

Mun, C. Y. (2018). A study of EFL college students' acceptance of mobilebased

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

listening assessment. *STEM Journal, 19*(3), 109-126.

Nah, K. C., White, P., & Sussex, R. (2008). The potential of using a mobile phone to access the internet for learning EFL listening skills within a Korean context. *ReCALL, 20*(3), 331-347.

Nosratinia, M., & Somayeh, R. (2014). The effect of grammar consciousness-raising tasks on EFL learners' reading comprehension and writing ability. *IOSR Journal of Humanities and Social Science, 19*(3), 203-216.

Oh, S. R., & Somera, B. (2018). A study on English education using mobile phones: Analysis of factors affecting satisfaction. *The Journal of Humanities and Social science, 9*(4), 1353-1362.

Ok, M. W., & Ratliffe, K. T. (2018). Use of mobile devices for English language learner students in the united states: A research synthesis. *Journal of Educational Computing Research, 56*(4), 538-562.

Ozdamli, F., & Cavus, N. (2011). Basic elements and characteristics of mobile learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 28*, 937-942.

Patrick, S., Kennedy, K., & Powell, A. (2013). Defining and integrating personalized, blended and competency education. *iNACOL.* Retrieved January 05, 2019, from the World Wide Web: https://www.capss.org/uploaded/2014_Redesign/Leadership_Development/Personalized_Learning_Newsletters/issue_6/iNACO-Mean-What-You-Say-October-2013.pdf

Quinn, C. (2012). Tapping into the mobile revolution for organizational performance. *Turkish Online Journal of Distance Education, 13*(1), 248-250.

Reay, J. (2001). Blended learning: A fusion for the furture. *Knowledge Management Review, 4*(3), 1-6.

Reiss, M. (1985). The good language learner: Another look. *Canadian Modern Language Review, 41*, 511-523.

Richards, J. C. (2015). The changing face of language learning: Learning beyond the classroom. *RELC Journal, 46*(1), 5-22.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Rivers, W. M. (1981). *Teaching foreign-language skills.* Chicago: The University of Chicago Press.

Robinson, P. (1996). Learning simple and complex second language rules under implicit, incidental, rule-search and instructed conditions. *Studies in Second Language Acquisition, 18*(1), 27-68.

Roner, S. (2009). Blended learning boosts achievement. *EDBuzz.* Retrieved January 05, 2019, from the World Wide Web: http://edbuzz.org/sroner/2009/07/blended-learning-boosts-achievement/

Samuels, J. (2003). Wireless and handheld devices for language learning. *Proceedings of the 19th annual conference on distance teaching and learning.* Madison, WI. Retrieved January 07, 2019, from the World Wide Web: http://www.uwex.edu/disted/conference/Resource_library/proceedings/03_50.pdf

Savignon, S. J. (1983). *Communicative competence: Theory and classroom practice*. Boston: Addison-Wesley.

Schmidt, R. W. (1990). The role of consciousness in second language learning. *Applied Linguistics, 11*, 129-158.

Schmidt, R. W. (1994). Implicit learning and the cognitive unconscious: Of artificial grammars and SLA. In N. Ellis (Ed.), *Implicit and explicit learning of languages* (pp. 165 - 209). London: Academic Press.

Schulz, R. A. (2001). Cultural differences in student and teacher perceptions concerning the role of grammar instruction and corrective feedback. *The Modern Language Journal, 85*(2), 244-258.

Scott, V. (1998). An empirical study of explicit and implicit teaching strategies in French. *The Modern Language Journal, 73*, 14-22.

Seo, W. H., & Choi, I. C. (2014). The effect of using a smartphone application on middle school students' English expression learning and satisfaction. *Multimedia-Assisted Language Learning, 17*(1), 34-57.

Shin, N. (2003). Transactional presence as a critical predictor of success in distance learning. *Distance Education, 24*(1), 69-86.

Singh, H., & Reed, C. (2001). A white paper: Achieving success with blended

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

learning. Retrieved January 05, 2019, from the World Wide Web: http:// www.centra. com/download/whitepapers/blendedlearning.pdf

Skehan, P. (1998). *A cognitive approach to language learning*. New York: Oxford University Press.

Smith, J. M. (2001). Blended learning: An old friend gets a new name. *Greater Washington Society of Association Executives*, 1-11.

Swain, M. (2005). The output hypothesis: Theory and research. In E. Hinkel (Ed.), *Handbook on research in second language teaching and learning* (pp. 471-484). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Thornbury, S. (2000). *How to teach grammar*. London: Longman.

Wagner, E. (2006). On designing interaction experiences for the next generation of blended learning. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 41-54). San Francisco, CA: Pfeiffer.

Wilson, B. G., & Christopher, L. (2008). *The e-learning handbook: Past promises, present challenges.* San Francisco, CA: Pfeiffer.

Wiseman, J. P., & Aron, M. A. (1970). *Field projects for socioloy students*. San Francisco, CA: Canfield Press.

Zhang, J. (2009). Necessity of grammar teaching. *International Education Studies, 2*(2), 184-187.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부 록 1

기초 배경 설문지

본 설문은 영어에 대한 여러분의 의견을 조사하여 영어 학습에 도움을 주기 위해 만들어진 것입니다. 응답해 주신 정보는 학술 목적을 위해서만 사용될 것이며, 개인정보에 관련된 사항은 철저하게 보호될 것입니다. 각 설문을 잘 읽고 편한 마음으로 진지하고 솔직한 응답을 부탁드리겠습니다. 감사합니다.

1. 이름 _____ ① 남자 ② 여자
2. 나이 _____
3. 학과 _____

4. 영어 공인 시험 응시 경험 ① 있다 ② 없다

5. 1일 평균 영어 학습 시간은 얼마나 됩니까?
① 1시간미만 ② 약 1시간 ③ 약 2시간 ④ 약 3시간 이상 ⑤ 전혀 하지 않음

6. 영어 학습의 목적은 무엇입니까?
① 졸업 ② 취업 ③ 영어실력증진 ④ 편입 ⑤ 장학금 ⑥ 학점 ⑦ 기타 _____

7. 영어 학습을 하면서 어려운 부분이 무엇입니까?
① 어휘 ② 듣기 ③ 문법 ④ 독해 ⑤ 기타 _____

8. 인공지능을 이용한 토익 앱이 있다는 것을 알고 있습니까? ① 있다 ② 없다

9. 인공지능 앱으로 토익 공부를 해 본 적이 있습니까? ① 있다 ② 없다

10. 인공지능 앱으로 토익 공부를 해 보고 싶습니까? ① 그렇다 ② 아니다

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부 록 2

사전 문법 Test (시간제한 : 15분)

이름 :
학과 :

다음 알맞은 것을 고르시오.

1. The board of directors agreed not to make a _____on the merger until the winter holiday season ends.
(A) decision (B) deciding
(C) decide (D) decides

2. Despite a strong resume and extensive experience, the board could not _____ meet the salary demands that Mr. Thomas was asking for the position of Director.
(A) conscientiously (B) conscientious
(C) conscience (D) conscientiousness

3. The advertising consultant suggested hiring local celebrities for television commercials because this has turned out to be an _____ marketing strategy.
(A) effectively (B) effectiveness
(C) effect (D) effective

4. Paxson Telecom cordially invites all employees and _____ family members to attend the annual function.
(A) they (B) theirs
(C) them (D) their

5. Ashley Firm, an interior decorating company _____ the Indianapolis area, is considering hiring another subcontractor because of the drastic rise in its number of clients.
(A) serves (B) served
(C) server (D) serving

6. A brand new wireless Internet system _____ in the coffee shop for the purpose of attracting more customers.
(A) installation (B) installment
(C) installing (D) was installed

7. The major theater in our town has _____for about 400 people and a huge screen.
(A) seat (B) seated
(C) be seated (D) seating

8. The Chilton County Tennis Club _____ its local tennis players by hosting annual tennis championships.
(A) supporting (B) has supported

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(C) supporters (D) being supported

9. Mr. Oakridge said he needs a new computer in order to keep more accurate _____ of his shop's accounts.
(A) grades (B) points
(C) records (D) situations

10. This travel certificate _____ customers to upgrade from the standard cruise ship cabin to one with an ocean-view at no extra charge.
(A) accepts (B) publicizes
(C) allows (D) submits

11. The teams are conducting research together _____the cost of their experiments go down.
(A)to make (B) will make
(C) are making (D) make

12. All members of the customer support team are capable of_____ face-to-face assistance.
(A) provided (B) being provided
(C) providing (D) production

13. After the _____ physical therapy and examinations, Mr. Parker, the veteran from Afghanistan, was finally able to walk without the aid of a cane.
(A) repeated (B) repeat
(C) repeating (D) to repeat

14. There aren't any openings for membership in the tennis club, so we put our names _____the waiting list.
(A) on (B) by
(C) above (D) in

15. John Homer will retire next year_____ a suitable replacement is found.
(A) as a result of (B) provided that
(C) in addition to (D) as well as

16. _____ the disappointing ticket sales, Mr. Aniwan plans to proceed with the conference as scheduled.
(A) Unless (B) Not only
(C) Despite (D) Even though

17. The new TV commercial will be aired _____the Advertising Regulatory Authority approves it.
(A) as soon as (B) shortly
(C) currently (D) upon

18. Future cellular telephones and other wireless communication devices are expected to be _____ more versatile.
(A) so (B) much
(C) really (D) very

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

19. Salespeople at Zell's are as _____ as they can be when it comes to giving bargains to customers.
(A) flexible (B) flexibly
(C) flexibility (D) more flexible

20. If she had completed the report yesterday, she _____ a new project today.
(A) could start (B) start
(C)could have started (D) had started

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

사후 문법 Test (시간제한 : 15분)

이름 :
학과 :

다음 알맞은 것을 고르시오.

1. Employees who wish to take extended vacations must submit request forms and receive_____from the personnel department.
(A) approval (B) approve
(C) approving (D) to approve

2. Not a single stock broker is able to _____predict how the stock market will move.
(A) preciseness (B) precise
(C) precisely (D) precision

3. You should present at least three copies of your resume except the _____ copy.
(A) original (B) originally
(C) origin (D) origins

4. As soon as the order from Top Electronics is delivered, call Elaine Hutchinson to confirm that _____ includes all of the items that we paid for.
(A) them (B) your
(C) her (D) it

5. Please contact the maintenance department if you _____ any light bulbs which need to be replaced.
(A) find (B) founding
(C) being found (D) finder

6. The managers have been asked to specify which of the products _____ to the laboratory for inspection.
(A) sends (B) will be sent
(C) sent (D) are sending

7. The head of the humanities department of Pacific Ocean University _____ Nick Simpson, a student representative, honors and medals.
(A) awarded (B) is awarded
(C) awarding (D) to award

8. If the sales goal is met, all of the employees _____ a three-day paid vacation.
(A) received (B) will be receiving
(C) receive (D) have received

9. The new office furniture is _____to be delivered by the end of this week.
(A) appointed (B) resolved
(C) decided (D) scheduled

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

10. The restaurant's kitchen staff has been _____ to clean up their preparation areas at the end of each workday.
(A) instructed (B) intended
(C) agreed (D) admitted

11. Essays with all necessary documents must be mailedto the registrar's office by April 1 in order _____ them to be evaluated by the scholarship committee.
(A) to (B) on
(C) for (D) with

12. Mr. Kim was promoted at Moi Insurance Company after _____ twenty new life insurances in just three weeks.
(A) to sell (B) to have sold
(C) having sold (D) being sold

13. Due to the _____storm, the baseball game has been postponed until Sunday afternoon.
(A) approached (B) approaching
(C) approaches (D) approach

14. The last section of the subway line is still _____ construction so we will have to take a bus from Lansdowne Station.
(A) from (B) at
(C) under (D) outside

15. _____ the company's CEO reviews this year's budget, he will approve your new product design.
(A) As soon as (B) Not only
(C) Although (D) Compared to

16. The charity concert was canceled because of the weather, _____ the 10k road race was still a lot of fun.
(A) but (B) likewise
(C) next (D) instead

17. _____ the problems which the organizers experienced initially with the audio-visual equipment, the conference on wind energy was highly successful.
(A) Because (B) However
(C) Notwithstanding (D) While

18. Last night, more_____ 1,000 people gathered to attend the 2nd Save the Earth Concert.
(A) than (B) ever
(C) as (D) even

19. The new innovative diesel engine works _____ than the other competitive engines of other companies.
(A) quiet (B) quietly
(C) more quiet (D) more quietly

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

20. Should our Invoicing Department _____ any difficulties, please call me.

(A) had experienced (B) experiences
(C) experience (D) experiencing

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부 록 3

영어 문법 학습에 대한 학습자의 인식 설문지

본 설문은 영어에 대한 여러분의 의견을 조사하여 영어 학습에 도움을 주기 위해 만들어진 것입니다. 응답해 주신 정보는 학술 목적을 위해서만 사용될 것이며, 개인정보에 관련된 사항은 철저하게 보호될 것입니다. 각 설문을 잘 읽고 편한 마음으로 진지하고 솔직한 응답을 부탁드리겠습니다. 감사합니다.

다음 문항을 읽고 자신에 해당하는 항목에 √ 하세요.
①=전혀 그렇지 않다 ②=그렇지 않다 ③=보통이다 ④=그렇다 ⑤=매우 그렇다

	번호	질문내용	①	②	③	④	⑤
필요성	1	영어 학습에서 문법 학습이 필요하다.					
	2	나는 영어 듣기 향상을 위해 문법 학습이 필요하다.					
	3	나는 영어 쓰기 향상을 위해 문법 학습이 필요하다.					
	4	나는 영어 말하기 향상을 위해 문법 학습이 필요하다.					
	5	나는 영어 독해능력 향상을 위해 문법 학습이 필요하다.					
어려움	6	영어 문법 학습이 가장 어렵다.					
	7	영어 문법 풀이에서 시간 배분이 가장 어렵다.					
	8	영어 문법 풀이에서 어휘가 가장 어렵다.					
	9	영어 문법 풀이에서 품사가 가장 어렵다.					
	10	영어 학습의 다른 영역(듣기, 독해 등)과 비교하여, 문법 공부를 할 때 시간이 가장 많이 소요된다.					
학습방법	11	교재 중심의 문제풀이 위주의 학습을 한다.					
	12	영어의 문법 학습에서 문법 규칙을 우선으로 학습한다.					
	13	영어 문법 학습에서 개념정리를 우선으로 학습한다.					
	14	영어 문법 학습에서 영어의 구조를 우선으로 학습한다.					
	15	영어 문법 풀이 후 오답 정리를 하고 있다.					

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

영어 문법 학습에 대한 학습자의 인식 개방형 설문지

본 설문은 영어에 대한 여러분의 의견을 조사하여 영어 학습에 도움을 주기 위해 만들어진 것입니다. 응답해 주신 정보는 학술 목적을 위해서만 사용될 것이며, 개인정보에 관련된 사항은 철저하게 보호될 것입니다. 각 설문을 잘 읽고 편한 마음으로 진지하고 솔직한 응답을 부탁드리겠습니다. 감사합니다.

이름 :

학과 :

1, 영어 문법 학습에서 어려운 점은 무엇인가요?
(문법 규칙 암기, 품사 파악, 문장구조파악, 문법상 오류를 찾는 문제, 문장의 형식 등 상세히 써주세요.)

2, 영어 문법 학습에서 가장 어려운 영역은 무엇인가요?
(to 부정사, 동명사, 분사, 시제, 가정법, 수일치, 품사 등 상세히 써주세요)

3, 영어 문법 학습에서 어려운 문제는 어떻게 해결하십니까?

4, 영어 문법 학습에서 가장 많이 이용하는 자료는 무엇입니까?

5, 영어 문법 학습에서 가장 많이 이용하는 자료의 불편한 점은 무엇입니까?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부 록 4

모바일 앱을 활용한 문법 수업의 만족도와 학습의 유용성 사후 설문지

본 설문은 영어에 대한 여러분의 의견을 조사하여 영어 학습에 도움을 주기 위해 만들어진 것입니다. 응답해 주신 정보는 학술 목적을 위해서만 사용될 것이며, 개인정보에 관련된 사항은 철저하게 보호될 것입니다. 각 설문을 잘 읽고 편한 마음으로 진지하고 솔직한 응답을 부탁드리겠습니다. 감사합니다.

다음 문항을 읽고 자신에 해당하는 항목에 √ 하세요.
①=전혀 그렇지 않다 ②=그렇지 않다 ③=보통이다 ④=그렇다 ⑤=매우 그렇다

	번호	질문내용	①	②	③	④	⑤
만족도	1	모바일 앱을 이용한 문법 문제풀이에 전반적으로 만족한다.					
	2	모바일 앱을 이용한 문법 학습 활동 시간을 늘렸으면 좋겠다.					
	3	모바일 앱을 이용한 학습으로 영어에 대한 흥미가 증가하였다.					
	4	모바일 앱을 이용한 문법 학습이 재미있었다.					
	5	모바일 앱을 주위 사람들에게 추천할 생각이 있다.					
	6	모바일 앱을 이용한 영어 학습을 선호한다.					
	7	모바일 앱을 이용한 영어 문법 학습을 계속 이용 할 생각이다.					
유용성	8	모바일 앱을 이용한 문법 학습으로 본인의 취약점을 알 수 있었다.					
	9	모바일 앱을 이용한 문법 학습으로 풀이시간 관리가 가능했다.					
	10	모바일 앱을 이용한 문법 학습이 실력 향상에 도움이 되었다.					
	11	모바일 앱을 이용한 문법 학습이 영어 문법을 쉽게 배울 수 있었다.					
	12	모바일 앱을 이용한 문법 학습이 영어 문법을 잘 이해 할 수 있었다.					
	13	모바일 앱을 이용한 문법 학습이 새로웠다.					
	14	모바일 앱을 활용한 문법 학습 방식이 효과적이었다.					
	15	모바일 앱을 이용한 문법 학습으로 실력 향상을 기대한다.					

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

모바일 앱을 활용한 문법 수업의 만족도 개방형 설문지

본 설문은 영어에 대한 여러분의 의견을 조사하여 영어 학습에 도움을 주기 위해 만들어진 것입니다. 응답해 주신 정보는 학술 목적을 위해서만 사용될 것이며, 개인정보에 관련된 사항은 철저하게 보호될 것입니다. 각 설문을 잘 읽고 편한 마음으로 진지하고 솔직한 응답을 부탁드리겠습니다. 감사합니다.

이름 :

학과 :

1, 모바일 문법 앱을 사용했을 때 가장 만족스러운 점은 무엇인가요?

2. 강의 중심 수업과 비교하여 모바일 문법 앱을 활용하는 블렌디드 수업의 장점은 무엇인가요?

3, 모바일 문법 앱을 활용한 블렌디드 수업에서 가장 불만족스러운 점은 무엇인가요?

4. 강의 중심 수업과 비교하여 모바일 문법 앱을 활용하는 블렌디드 수업의 단점은 무엇인가요?

5.모바일 앱을 활용한 문법 수업과 강의 중심 문법 수업과의 차이점은 무엇이라고 생각하나요?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

모바일 앱을 활용한 문법 학습의 유용성 개방형 설문지

본 설문은 영어에 대한 여러분의 의견을 조사하여 영어 학습에 도움을 주기 위해 만들어진 것입니다. 응답해 주신 정보는 학술 목적을 위해서만 사용될 것이며, 개인정보에 관련된 사항은 철저하게 보호될 것입니다. 각 설문을 잘 읽고 편한 마음으로 진지하고 솔직한 응답을 부탁드리겠습니다. 감사합니다.

이름 :
학과 :

1. 모바일 문법 앱 이용이 문법 지식 이해에 도움이 됐다고 생각하십니까?

2. 모바일 문법 앱 이용이 문법 학습에 효과적인 도구였나요?

3. 앞으로 모바일 문법 앱을 꾸준히 이용하여 영어 문법 학습을 할 의향이 있나요?

4. 모바일 문법 앱을 이용한 문법 학습의 불편사항은 무엇인가요?

5. 모바일 문법 앱을 이용한 문법 학습의 개선점은 무엇인가요?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부 록 5

모바일 앱을 활용한 문법 수업의 질적 연구 설문지

모바일 앱을 활용한 블렌디드 학습 환경에서 문법 학습에 대한 학습자 인터뷰	
질문 1. 영어 학습은 언제 시작하였나요?	
질문 2. 영어 문법 학습 시 힘든 점은 무엇인가요?	
질문 3. 영어 문법 학습을 어떤 방법으로 해오고 있었나요?	
질문 4. 강의 중심 수업과 모바일 앱 활용 블렌디드 활동 수업의 차이점은 무엇인가요?	
질문 5. 모바일 앱 활용 시 자신의 영어 문법 학습에 어떤 점이 도움이 되었나요?	
질문 6. 모바일 앱 사용 시 장, 단점은 무엇인가요?	
질문 7. 모바일 앱 사용이 영어 학습에 어떤 영향을 미쳤나요?	
질문 8. 모바일 앱을 활용한 수업 후 달라진 점이 있나요?	
질문 9. 모바일 앱을 활용한 영어 수업에서 앱 이용 시 불편사항과 개선점은 무엇인가요?	
질문 10. 앞으로 바라는 문법 학습방법이 있나요?	

Collection @ chosun