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]I804:24011-200000267448

2019년 8월
교육학석사(영어교육)학위 논문

모바일 환경에서 영어 학습하는 초등생들의 인지조사

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

정 예 솔

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

모바일 환경에서 영어 학습하는 초등생들의 인지조사

Exploring Students' Perceptions in Mobile Learning Environment

2019년 8월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

정 예 솔

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

모바일 환경에서 영어 학습하는 초등생들의 인지조사

지도교수 정 희 정

이 논문을 교육학석사(영어교육전공)학위 청구논문으로 제출함.

2019년 4월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

정 예 솔

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

정예솔의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 강 희 조 (인)

심사위원 조선대학교 교수 임 경 규 (인)

심사위원 조선대학교 교수 정 희 정 (인)

2019년 6월

조선대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목차

표 목차 xi

그림 목차 xiii

ABSTRACT xiv

I. 서론 1

1.1. 연구의 목적 1

1.2. 연구의 내용 3

II. 이론적 배경 4

2.1. 모바일 러닝 4

2.1.1 모바일러닝의 정의 5

2.2. 모바일러닝의 특성 6

2.3. 모바일러닝의 선행연구 9

Ⅲ. 연구 방법 14

3.1 연구 대상 14

3.2 조사 방법 15

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.2.1 설문지 15

3.2.2 인터뷰조사 16

3.3. 자료 분석 방법 17

IV. 결과 분석 18

4.1. 참여자 정보 18

4.2. 모바일 기기로 영어 학습을 할 때, 가장 선호하는 기능은 무엇인가? 20

4.3. 모바일 기기로 영어 학습을 하는 동기가 무엇인가? 29

4.4. 모바일 기기의 영어 학습에서 장점은 무엇이며, 단점은 무엇인가? 41

V. 결론 52

5.1 연구 요약 52

5.2 연구의 제한점 54

참고문헌 55

부록 1 62

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목차

표 1 연구대상의 특성 14
표 2 인터뷰 질문 16
표 3 연구대상자 학년 및 성별 18
표 4 모바일 러닝 빈도수 18
표 5 모바일 영어 학습 종류 19
표 6 기존 모바일 학습 만족도 20
표 7 선호하는 모바일 기기 21
표 8 모바일 영어 학습 시, 선호하는 기능 29
표 9 모바일 학습의 동기 40
표 10 모바일 학습의 장점 46
표 11 모바일 학습의 단점 51

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

Exploring Students' Perceptions in Mobile Learning Environment

Ye Sol, Jeong
Advisor: Hee Jung, Jung, Ph.D.
Major in English Language Education
Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study is to investigate the cognitions of learners who is learning or have learned English learning through a mobile equipment (i.e., mobile phone, tablet PC, or PMP) regarding what functions of mobile learning they prefer, how they think about pros and cons about mobile learning, and what their motivations and why they use mobile equipment during English learning. A total of 84 who are fourth graders of elementary school in K area participated in the study. All of the participants attended the survey and 30 of them interviewed about 5-minute, which is required to answer the 8questions about mobile learning. The survey was conducted for two weeks. To analyze cognitions of learners, the survey consists of 3kinds of items. The first item for what functions they prefer most consists of 13 questions, the second item which what the pros and cons about mobile learning they think consists of 18 questions, and the last item regarding why they use mobile equipment during English learning and what the motivation they have consists of 17questions.

The study results showed that the participants prefer to 'reconfirming the missing vocabulary'function. It seems to be because they can learn vocabulary themselves without any assistance from teacher or their parents, whenever they want, the participants can find that vocabularies which they missed, also they can

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

feel less nervous when they take a word test because of no eyes on them. In the second item with motivations from mobile learning, the best question was ‘it is easy to learn personally’. the reason why they think so, when they learn English through mobile equipment, they feel much easier than they learn from school or private educational institute. Lastly, the merit from mobile learning was ‘speed’, they can control the learning speed in their learning applications. If a learner who is poor at reading sentences through mobile application, she (or he) can listen the reading part by controling the speed. The other hand, ‘difficulty about concurrency’ was the best question in the demerits items from mobile learning. It seems to be difficult to access another application or program, when they are accessing the learning program. Especially they feel difficult from them, when they want to know about words or sentences during accessing the learning program.

Though this study, most of leaners are using or have used the mobile equipment, when they learn English learning. So it is anticipated to be develop the mobile learning program and applications for the future.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1. 서론

1.1. 연구의 목적

오늘날 교육이 이루어지는 장소, 즉 학교나 학원 그리고 기업까지 이르러 IT기술이 나날이 발전하고 있다. 이렇듯 교육현장 속에서 이루어지는 IT 기술을 지칭하여 '이러닝'이라는 개념이 생겼으며, 현재에 와서는 모바일 기기로 학습이 이루어지는 '모바일 러닝' 이라는 개념으로 확장되었다(양유정, 박병호, 임의수, 전상국, 2005). 이러한 형태의 교육의 발전은 교육현장 안에서 커다란 변화를 불러오기도 함과 동시에, 교육의 매개체 또한 큰 폭으로 진화해 오고 있음을 뜻한다.

특히 교실에서 쓰이는 학습 매개체를 예로 들자면, e-book, 인터넷 강의, 원어민 수업이나 혹은 Co-teaching (Collaboration-teaching) 등이 있다. 이러한 것들은 주로 영어 공교육에서 쓰이는 방법들이라 할 수 있다. 하지만, 실제로 공교육에서 이루어지는 수업들은 개인보단 교실 학습 분위기에 맞춰져 있을 뿐 아니라 원어민 수업과 관련하여 비용의 문제에도 다양한 어려움이 따르고 있는 실정이다.

이에 시대가 급변하고 있는 가운데 학습 환경에도 많은 변화가 일어나고 있다는 사실은 너무도 극명한 사실이다. 기존의 칠판으로 수업이 이루어졌던 전통 교실의 특징이었던 교수중심 혹은 교사중심의 학습이 점차 학생중심 혹은 학습자 중심의 수업으로 기존 교육의 틀을 벗어나고 있다. 그렇기 때문에. 학생들은 스스로 자신들의 학습 방법을 이루어 나감과 동시에, 개개인의 속도나 수업의 특징에 맞추어 수업을 선택할 수도, 장소에 얽매이지 않도록 학습 매개체에도 변화를 요하고 있다.

이렇게 학습자들을 중심으로 이루어지는 학습을 위하여 생겨난 것이 바로 무선 인터넷을 활용한 학습이라는 것이다.

2018년인 현재, 교실을 들여다보면 스마트폰 혹은 태블릿 PC와 같은 모바일 기기를 소유하고 있는 학생들이 대다수이며, 학년이나 나이에 상관없이 모두가 편리하고도 간편하게 사용할 수 있다는 강점이 있다. 이러한 모바일 기기를 학습 매개체로 사용할 수 있는 방향으로 전환하여 더욱 학습에 다양화를 불러왔는데, 그리하여 생겨난 방법이 모바일이라는 학습 매개체를 활용하여 영어와 관련시켜 교실수업에서 뿐 아니라 실생활에서도 학습이 이루어 질 수 있도

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

록 하는 것이다. 그렇기 때문에 지금에 와서는 실제 모바일 기기를 활용하여 학습할 수 있는 영어 콘텐츠가 다양하게 생겨나고 있는 추세이다.

비록 모바일 러닝과 관련하여 제한점이 없다고 할 순 없다. 모바일기기를 활용하기에 먼저는 모바일 기기 자체가 PC나 일반 칠판강의보다 작아 학습자들이 학습을 이어나가기에 다소 불편해 할 수 있다는 점과, 모바일 학습을 진행하기 위해 수시로 업데이트와 그에 따른 데이터가 요구되는 점 등이 있다. 이는 데이터를 사용할 시 비용적인 문제와 연관되어 초, 중, 고등학생 신분의 학습자에겐 다소 부담이 되는 문제일 수 있다. 이처럼 모바일 학습과 관련된 콘텐츠들이 부족하거나 복잡하다는 이유와 같이 아직은 모바일 러닝과 관련하여 미비한 문제들이 존재하지만, 이러한 점을 극복하며 개선할 방안을 마련할 필요가 있다.

실제로 모바일 러닝의 관한 문제점이 있음에도 모바일 기기를 사용하는 학습자들이 나날이 늘어가는 추세이며 그들 개인의 수준에 맞추어 자율학습이 이루어지고 있기 때문에, 학습자들의 모바일 러닝에 대한 인식에 관하여 많은 학자들이 관심을 쏟고 있다. 더 나아가, 모바일 러닝의 학습 콘텐츠가 현재보다 더 발달하고 진화되기 위해서는 학습자들의 인식에 좀 더 관심을 기울일 필요가 있다고 보여 진다.

앞서 언급한 것과 같이, 현재 교실학습 환경 뿐 아니라 가정에서, 학원, 기업 등등 어느 곳에서나 모바일 기기를 활용하여 영어 학습을 이어나가고자 하는 여러 교육 콘텐츠가 개발되고 있다. 그리하여 본 연구는 모바일 기기를 활용한 영어 학습 환경 속에서 학습자들이 이를 어떻게 인지하고 있는지에 관한 여부를 알아보고자 한다. 학습자들의 인지도를 알아보기 이전, 모바일 러닝과 관련하여 이의 장점과 단점, 그리고 한계점은 무엇이며, 모바일 러닝만이 가지고 있는 특징들이 무엇인지에 관하여 분석을 하였으며, 이에 따른 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구 질문들이 있다.

첫째, 모바일 기기로 영어 학습을 할 때, 가장 선호하는 기능은 무엇인가?
둘째, 모바일 기기로 영어 학습을 하는 동기가 무엇인가?
셋째, 모바일 기기의 영어 학습에서 장점은 무엇이며, 단점은 무엇인가?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1.2. 연구의 내용

본 연구는 모바일 러닝에 관련하여 학습자들의 인식에 관하여 연구하는 것을 목적으로 하여 총 Ⅴ장으로 구성된다. 제 Ⅰ장은 본 연구와 관련하여 연구의 목적과 필요성, 그리고 연구 문제를 제시하였다. 제 Ⅱ장은 '모바일 러닝'의 이론적인 배경으로 모바일 러닝의 정의와 특징을 다루며, 기존의 모바일 러닝의 여러 선행연구들을 바탕으로 모바일 러닝의 강점과 학습에 필요한 이유를 들어 이론을 구체적으로 뒷받침하고자 한다. 제 Ⅲ장은 연구 방법을 제시하고 연구 절차에 대하여 구성할 것이다. 연구 대상의 선정한 기준은 무엇이며, 또한 연구 대상에게 실시한 설문조사의 방법과 내용을 언급할 것이며, 설문자의 인식을 좀 더 구체적으로 알아보고자 인터뷰를 통하여 본 연구의 과정을 제시하며, 이의 진행방향을 통해, 본 연구의 조사 방법과 이를 분석할 방법을 제시할 것이다. 또한 분석을 통하여, 본 연구의 제한점에는 어떠한 것들이 있는지 분석할 것이다. 제 Ⅳ장은 본 연구 결과를 기술할 부분으로, 제 Ⅲ장의 연구 방법인 설문지와 인터뷰 질문들을 바탕으로 본 연구의 결과를 얻어 이를 분석할 것이다. 마지막으로 제 Ⅳ장은 본 연구에서 분석하고 얻어낸 결과들을 총 정리하여 결론을 제시하며 이에 앞으로 개선해야 할 점과 발전할 수 있는 방법에 관하여 기술할 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 이론적 배경

2.1. 모바일러닝

2.1.1. 모바일러닝의 정의

길거리 위에서나 집안 소파 혹은 침대 위 아니면 차 안 등등 다양한 공간에서 작은 화면 하나로 가능해지는 학습 즉, 모바일러닝 현장을 심심치 않게 볼 수 있다.

20C 컴퓨터의 등장과 더불어, 21C에 들어서는 이러한 정보통신기술에 의존하여 다양한 학습 방식이 생겨나게 되었다, 그 중에서도 컴퓨터의 통신기술과 교수-학습방식을 연결하여 생겨난 첫 번째 학습방식(이러닝)에서 좀 더 진화된 학습 방식으로 공간적인 제약을 벗어난 모바일러닝이 등장하게 된 것이다. 기존에 존재하던 이러닝은 학습자가 선이 있는 PC 컴퓨터를 기반으로 학습을 진행하는 학습방식인데 이는 유선망 네트워크라는 시스템을 사용하기 때문에 반드시 한정된 공간에서만 이루어지는 학습이라고 할 수 있다. 이를 개선하고자 무선망 네트워크가 발달하면서 어느새 학습자들은 쉽게 접할 수 있는 휴대폰이나 태블릿 pc 등으로 물리적인 장소의 제약 없이 학습이 가능해진 것이다.

이렇게 모바일 러닝으로 발전하기 까지 학습 방식은 교실에서만 수업이 가능했던 전통 학습 방식에서부터 정보통신기술이 생겨나 인터넷의 등장으로 하여 e-러닝, 모바일 기기를 활용한 m-러닝(모바일 러닝), 현재에는 인터넷과 전통 학습 방식을 융합한 u-러닝(유비쿼터스 러닝) 등, 다양한 여러 단계를 거쳐 왔다. 이렇듯, 기술의 발달은 현재의 교육 방식을 바꿀 뿐 아니라, 교육 환경에도 커다란 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있다. 이를 학습 패러다임이라고도 하는데. 정정훈(2004)은 전통적 학습방식의 패러다임과 모바일 러닝의 패러다임의 차이를 제시하였다. 그는 가장 먼저 교사의 역할의 차이를 꼬집었는데, 전통적 학습에서의 교사들은 전체적인 학습을 이끌어가는 내용 전문가 이자, 만능인과 같은 개념인 것에 반해, 모바일 학습에서의 교사의 역할을 단순히 학습자들이 제대로 된 학습을 할 수 있도록 이끌어주는 안내자 및 과정을 촉진시켜주는 촉진자의 역할이라고 하였다. 또한 교과서를 주 교재로 활용한 전통적 학습방법과 pmp, 핸드폰, 노트북 등과 같은 모바일 기기를 활용한 모바일 학습방식인 학습 자원에 대해 차이를 두기도 하였다. 이렇기 때문에 각기 두 패러다

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

임 사이에는 학습자를 통해 바라보는 초점에도 차이가 있었는데, 과제나 시험을 통해 학습 결과를 지향하는 교실수업과 학습자들의 학습 과정에 더욱 초점을 둔 모바일 학습의 차이이다.

모바일 러닝을 통해 일어나는 여러 가지 패러다임의 변화에 관해 이인숙(2006)이 제시한 것을 살펴보자면, 먼저 학습자들 간의 상호작용성의 변화를 볼 수 있다. 이는 온라인을 통해 학습이 가능해짐에 따라 학습자들 간에 피드백 혹은 커뮤니케이션이 가능해짐을 나타낸다. 이뿐만 아니라 학습자-교수자 사이에서도 온라인을 통해 과제나 시험이 가능해져 교수-학습자 간의 커뮤니케이션에도 변화가 생겼다고 할 수 있다.

두 번째로는 모바일 학습은 말 그대로 모바일을 통해 이루어지는 학습방식이기 때문에 학습 교실과 같은 물리적이고 형식적인 장소와 같은 공간적 개념이 크게 중요하지 않게 여겨져 장소의 중요성이 떨어지고 있다는 것이다. 그렇기 때문에 학습자들은 언제 어디서나 시간과 장소에 얽매이지 않고서도 풍부한 학습 자료를 언제든지 활용할 수 있어 멀티미디어 기반의 교수-학습 방식의 변화를 강조하고 있다.

가장 중요하게 꼽히는 변화로는 학습자들의 자기 주도적 학습 환경의 변화이다. 앞서 말했던 것과 같이 온라인상에서의 교수의 역할은 학생들의 학습 방향을 제시하고 안내해주는 안내자에 지나지 않기 때문에, 학습 과정 중 학습의 대부분을 감당해야 하는 역할은 학습자 자신들로써, 스스로 학습해가는 환경이 제공되어 자기주도적인 학습 방식의 변화가 생겼다고 할 수 있다. 이렇게 모바일 학습으로 인하여 다양한 변화가 생긴 만큼 전통 교실 학습방식에 모바일 학습을 섞어 혼합 학습 방식이 많이 생겨나는 추세이기도 하다.

즉, 모바일 러닝은 단순히 유선으로 이루어진 학습이었던 이러닝에서 무선으로 진화한 학습 방식으로만 정의내리기 보다 학습자들에게 여러 가지 패러다임을 통해 보여지는 학습동기와 학습목표 그리고 학습 방법의 변화를 일으킨 새로운 학습 방식의 하나로써 보여 질 수 있다.

그렇다면 이러닝과 모바일 러닝의 차이가 무엇인지 더욱 구체적으로 살펴보고자 한다. 이인숙(2006)은 이러닝과 모바일러닝의 차이를 학습요소를 들어 구별하고자 하였다. 첫째로, 유선망으로 인해 한정된 장소에서 사이버 공간을 통해 학습을 이루어나가는 이러닝과 사이버 공간을 무선망으로 접속하여 이동이 자유로운 모바일 러닝간의 학습공간 차이를 들고 있으며. 두 번째로는 PC단말기를 사용하는 이러닝과 태블릿 PC, 모바일 폰, 물리적으로 이동이 가능한 기기들을 사용하는 모바일러닝의 주 사용 기기의 차이를 들고 있다. 세 번째로는 학습의 분절도 혹은 몰입도를 비교하였는데, 안정된 자리에서 학습이 일어나는

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

관계로 이러닝은 학습의 분절현상이 낮은 편인데 비해 모바일 러닝은 이동에는 용이하지만 기술적인 한계가 나타날 경우 학습의 분절현상이 상대적으로 매우 높은 편이다.

모바일 러닝이란 이러닝 학습이지만 기존의 학습방식과는 다르게 시간과 공간에 의존하지 않고도 다양한 학습 자원와 학습자들간의 상호 작용이 함께 이루어지는 학습 방식으로 학습자 주도적인 학습이라고 정의한 김동현(2005) 또한 이러닝과 모바일 러닝에 차이를 두고자 하였는데, 가장 눈에 띄는 점 역시 학습 매체와 학습 장소의 차이점에 기반을 두었다고 할 수 있다.

이밖에도 여러 학자들은 모바일 러닝에 관한 구체적인 정의를 내리고자 하였다. 먼저 Quinn(2000)과 Hoppe(2003)은 다양한 모바일 기기로 지원되는 학습기회를 누리를 활동이라고 문자 그대로 정의하였는가 하면, 무선 인터넷 기능을 활용하여 좀 더 용이해진 학습의 형태를 이르는 학습방법이라고 남민우(2010), 노지예(2012) 그리고 이인숙(2005)은 모바일 러닝의 휴대성에 초점을 맞춰 정의하였다. 또한, 황제훈과 김동현(2005)은 모바일 러닝의 학습자로 하여금 자기주도적인 학습을 이끌어 낼 수 있는 학습으로 자기주도성 위주로 개념을 정의하였으며, 그밖에도 김명희, 신은미 및 유지원(2013)은 무선 인터넷과 무선 모바일 기기를 활용하여 학습자가 원하는 시간과 장소에서 언제든지 접근할 수 있는 학습 시스템의 한 종류로 접근성 혹은 이동성에 초점을 맞추었다. 이와 비슷하게 정종준(2015)은 언제 어디서나 자유롭게 학습 콘텐츠에 접속 할 수 있는 시스템이라고 모바일 러닝의 접속성을 강조하여 정의하기도 하였다.

이처럼 모바일 러닝은 말 그대로 휴대성(Mobility)과 와 편리성(Portability)을 강조한 하나의 학습 시스템으로 무선 인터넷이라는 통신기술로 하여금 언제 어디서나 학습자가 원하는 때에 이루어질 수 있는 학습이라고 말할 수 있다.

2.2. 모바일러닝의 특성

모바일 러닝은 유선 네트워크로 학습이 이루어지는 이러닝의 문제점을 보안하기 위해 무선망 네트워크로 하여금 시간과 공간에 제약이 없을 뿐 아니라 누구나 쉽고 편리하게 학습 이용이 가능하다는 학습 방식을 말한다. 또한 pmp, 노트북, 스마트폰 이제는 태블릿 pc까지 주변에서 흔히 접할 수 있는 기기들로 하여금 다양한 교육용 모바일 학습이 가능하게 되면서 학습자 개개인에게 맞추어진 새로운 학습 방법이 급격히 부상하고 있는 추세이기도 하다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이들은 모바일 기기를 통해서 얻어질 수 있는 휴대성과 접근의 용이성, 손쉬운 컴퓨팅 기술과 자기주도적 학습 유발, 동기 유발, 그리고 학습자들의 커뮤니케이션(이인숙 외, 2006)이라는 특성들을 통해 '모바일 학습은 앞으로도 더욱 활성화되며 효과적인 학습의 도구가 될 것이다(Roibas & Sanchez, 2002)' 라는 인식을 심어주었다.

스마트폰 혹은 태블릿 pc같은 모바일기기들은 작고 가벼울 뿐 아니라 간단한 동작으로 모든 기능을 손쉽게 활용할 수 있는 편리함을 갖추고 있기 때문이라고 할 수 있는데. 이러한 편리성 이라는 기능이 있듯 모바일 러닝에는 다양한 특징들이 있다고 볼 수 있다. 먼저, 이동성(Mobility)에 관하여 살펴보자면, Shepherd(2001)는 모바일 기기를 통해 이동성에 용이하다는 특성을 우선으로 들고 있으며, Hummel, Hlavacs, & Weissenbock (2002)에 따르면 이동성은 그 자체만으로 학습자가 수업에 참여하도록 하는 학습 방법에도 영향을 미친다고 보았다. 이렇듯 모바일 러닝의 가장 큰 특성 중 하나인 이동성에는 교사와 학생에게 독특한 경험을 제공하며 편리성(convenience), 신속성(Expediency) 그리고 즉시성(Immediacy)을 포함하고 있다고 할 수 있다(Kynaslahti, 2003).

또한 주변에 다수 학습자들이 모바일 학습을 이용하는 것을 쉽게 찾아 볼 수 있는데, 모바일 러닝의 특성에 관하여 김호영(2003)은 다섯 가지로 구별하였다.

첫째, 앞서 말한 이동성(Mobility)으로, 휴대하기 간편하며 장소에 상관없이 활용할 수 있다는 강점을 가지고 있어 학습에 효율적이며 보다 더 큰 효과를 향상시킬 수 있다. 또한 휴대가 가능하다는 강점을 들어 모바일 러닝에 있어 대표적 특징으로 자리매김하고 있다(한국교육학술정보원,2003). 박성열과 남민우(2012) 또한 모바일 러닝의 특징으로 개인 휴대 단말기를 매개체로 활용한 이동성을 강조하고 있다.

둘째, 학습자의 이동이 가능해진 만큼 시간과 장소에 상관없이 통신 접근이 용이하다는 점을 꼽고 있다. 학습자가 원하는 시간과 장소에 모바일 기기를 통해 접근이 가능하며, 혹은 접근을 원치 않을 경우에 특정 시간을 지정 할 수 있다는 접근성(Accessibility)을 특징으로 들 수 있다.

셋째, 오늘날의 페이스 북, 인스타그램 혹은 트위터와 같은 SNS(Social Network Service)를 통해 이루어지는 것을 상호 작용성(Interactivity)이라고 할 수 있다. 상호 작용성이란 커뮤니케이션으로 학습자가 학습을 이루어나가는 과정에서 자신의 학습에 관련하여 곧바로 피드백이 이루어질 수 있는 것을 의미한다. 커뮤니케이션의 대상은 학습자-학습자가 될 수도 있으며, 교수-학습자와의 관계 또한 가능하기 때문에 학습에 더욱 재미와 쾌락을 가져와 학습적 가

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

치를 더욱 증대 시킬 수 있는 요소라고 정정수, 이원빈 및 노미진(2010)은 제시하였다. 이러한 상호 접근성은 학습자가 가장 빠르고 효과적인 정보를 손쉽게 얻을 수 있어, 최은주(2005)는 학습자 개개인의 관심 분야에 관련하여 실시간으로 외부와의 접촉이 가능해 관심 분야에 따라 다양하게 참여가 가능하다고 하였다.

넷째, 스마트폰, 태플릿 PC와 같은 개개인이 소지하고 다닐 수 있는 전용 모바일 기기로 개별적인 인터넷 통신을 사용하는 것을 개인 식별성(Personal identity)이라고 하는데, 이는 모바일 기기를 통해 GPS로 하여금 학습자 자신의 주위에 있는 정보를 쉽게 얻을 수 있는 특징을 말한다. 정정훈(2004)은 이를 지역성이라고 정의하였는데, GPS활용으로 학습자들의 견학 활동을 더욱 폭넓게 도와줄 수 있기 때문에 현장 체험학습에 적용이 용이하며 지역적 상황을 고려하여 상황에 따라 학습이 가능하다고 하였다.

마지막은 즉시 접속성(Instant connectivity)이다. 언제 어디서나 인터넷 통신에 접속 할 수도, 접속을 피할 수도 있는, 말 그대로 인터넷 접근과 관련하여 정의하고 있는 것을 앞서 말한 접근성이라고 한다면, 즉시 접속성이란, 언제 어디서나 시공간의 제약 없이 학습에 몰입 할 수 있다는 모바일 러닝만의 특성을 정의하는 것이다. 즉, 짧은 시간 내에 학습이 가능하여 자투리 시간을 이용할 수 있으며, 전문가의 학습 정보를 보다 쉽게 얻을 수 있다는 강점이 있다(정정훈,2004). 이에 한국교육학술정보원(2003)은 신속성(Speediness)을 더하여 네트워크 속도가 모바일 러닝 즉시성을 한층 더 발전시킬 수 있는 중요한 요소라고 정의하기도 하였다.

기존에 존재하던 전통학습 방식과 이러닝 학습방식에 이어 모바일 러닝이 불러온 패러다임에도 새로운 변화들이 생겨나게 되었다.

이인숙 외(2006)과 정애경(2008), 그리고 박미경(2011)은 모바일 러닝의 교육학적 변화를 이렇게 정리하였다.

첫째, 모바일 러닝의 특징에서도 볼 수 있듯이, 상호작용의 변화를 들 수 있다. 무선 네트워크를 통해 다양한 형태의 커뮤니케이션이 가능해져 학습자가 즉각적으로 교사를 통해 피드백을 받아 학습을 보다 효과적으로 누릴 수 있게 되었다. 정보통신부(2008)는 학습자-학습자 간의 커뮤니케이션으로, 공통된 학습을 공유하는 학습자들 간에 새로운 학습공동체를 만들 수 있음을 강조하였다.

둘째, 기존의 전통학습방법에는 한 공간속에서 학습이 이루어 졌다면, 모바일 러닝이 가져온 새로운 패러다임으로 공간의 변화를 빼놓을 수 없다. 이러한 학습 장소의 변화는 교실 밖의 다양한 장소에서 이루어지는 학습을 통해 다양한 학습의 기회를 누릴 수 있음을 말해준다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

셋째, 학습 자료의 양적 변화를 가져온다. 대부분의 학습자들이 개별적으로 가지고 있는 모바일 기기를 통해 이들은 언제 어디서든 무한한 정보를 손쉽게 접할 수 있어 보다 높은 수준의 학습 과제 혹은 시험을 제시할 수 있다.

넷째, 모바일 러닝에서 나타난 가장 커다란 변화를 본다면 바로 학습자들의 학습태도를 꼽을 수 있다. 모바일 러닝의 이동성, 접근성, 즉시 접속성으로 인하여 학습자들은 스스로 각자의 수준과 취향에 적합한 학습을 선택할 수 있게 된 것이다. 즉, 자기주도적인 학습방법으로 변화된 학습자들은 교사나 리더자가 이끄는 학습이 아닌 자주적인 학습자가 되어 개인의 변화와 지식에 중요성을 두어 교육 프로그램을 설정하거나 학습 목표를 설정하는 등, 학습의 자율성에 초점이 맞추어진 패러다임의 변화라고 할 수 있다. 이에 정보통신부(2008)는 자기주도성을 지닌 학습 변화를 학습자가 자신의 능력에 맞추어 속도를 조절하는 것이라 정의하였으며, 또한 황제훈 외(2005)는 때와 장소 상관없이 학습자들이 주도적으로 이루어가는 학습 환경이라고 하였다. 이처럼 발달된 자기주도성 패러다임은 기존의 이러닝이 지녔던 것보다 훨씬 광범위해지고 다양해졌음을 보여주고 있다.

김동현(2005), 장근영(2008)은 앞서 말한 특징에 개인성(Personalization)을 더하였는데, 개인성은, 학습자 스스로가 자신의 취향대로 학습방식이나 학습속도, 학습체계를 설정하여 학습을 진행 할 수 있는 것을 말한다. 같은 교실에서 같은 수업진도에 맞추어 진행되던 전통학습방법과는 달라진 새로운 패러다임의 변화로 생겨난 것이다.

즉, 기존의 이러닝에서 나타났던 여러 한계점들을 보완하기 위해 생겨난 모바일러닝은 앞서 나열한 여러 장점들로 하여금 향후 발전될 교육 방향을 기대해 볼 수 있다.

2.3. 모바일 러닝에 관한 선행연구

현재 모바일 러닝에 관한 연구들을 살펴보면 여전히 모바일 러닝 안에서도 가지고 있는 한계에 부딪힐 수밖에 없다. 그 예로, 학습과정에서 불완전한 무선랜 때문에 학습의 흐름이 끊기는 경우가 있는가 하면, 이러닝에서 활용할 수 있는 콘텐츠가 모바일 기기에서는 호환되지 않는 경우도 있다. 또한, 멀티미디어화로 새로워진 교육방식에 대한 인식이 현재까지는 넓게 개방되어 있지 않다는 점과 학습효과를 오랫동안 지속할 때에 나타나는 여러 문제점들이 계속해서 지적되고 있다. 하지만, 그럼에도 불구하고 모바일 러닝을 활용하고 있는 혹은 활용했던 학습자들의 대부분은 학습에 관하여 동기와 집중력 폭 넓게 향상

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

하였으며, 학습자들의 학습태도 또한 긍정적으로 변화되고 있음을 나타내고 있다. 그리하여 모바일 러닝을 통한 상호작용성과 피드백, 학업성취 만족도에 대하여 교육인적자원부(2006)는 긍정적인 결과를 나타내고 있다고 보고하였다. 이에 모바일 러닝에 관련하여 여러 선행연구를 살펴보고자 한다.

위에서 언급했던 것과 같이 모바일 러닝과 관련하여 많은 학습자들의 인지도는 단순히 좋다고 말하기는 어렵다. 이에 기존 이러닝과 모바일 러닝간의 선호도를 조사하는 선행연구가 있는데, 이는 예비교사 79명을 대상으로 하여 현재 모바일 러닝과 이러닝을 사용하고 있는 그들의 생각과, 모바일 러닝을 훨씬 효과적으로 활용할 수 있는 방안에는 어떤 것들이 있는지 조사한 고병오(2008)의 연구가 있는데, 연구결과, 설문자들의 17%가 이러닝의 개념에 대하여 잘 알고 있다고 답한 것과는 달리 모바일 러닝에 관련하여 매우 잘 알고 있다는 답변엔 0%로, 모바일 러닝에 관련하여 그 인식이 매우 낮음을 보여주었다. 설문자들의 이유로는 네트워크 환경이나 모바일 기기의 조성이 미비하며 컨텐츠가 부족하다는 점을 꼽았는데, 이에 연구자는 이러한 점을 개선하고자 모바일을 통한 학습활동에 대하여 교육 당국의 홍보가 적극적으로 필요함을 강조하고 있다.

더불어 실업계 교사들을 대상으로 하여 모바일 러닝에 대한 인식을 조사한 장윤숙(2007)은 총 121명의 교사들 중 44%가 모바일 러닝을 교육적인 측면에서 활용할 경우 긍정적으로 학습 성과를 향상시킬 것이라 답변결과를 얻었지만, 이들 대부분의 수가 모바일 러닝에 관한 개념을 인지하고는 있지만 그 의미를 정확하게 알고 있지는 않다고 분석이 되며, 또한 모바일 러닝을 활용할 수 있는 환경이 저조하다고 판단하였다. 그리하여 이 연구자 또한 모바일 러닝 환경의 개선 및 교사들의 인식이 매우 중요함을 주장하였다.

이밖에도, 최은주(2006)는 학습자들이 모바일러닝의 효과를 크게 누릴 수 있도록 다양한 수준과 광범위한 영역의 학습 컨텐츠가 개발되어야 한다고 주장하기도 하였다.

이렇듯, 모바일 러닝에 관하여 아직은 인식이 다소 미비하여 그의 활용도 또한 낮은 것으로 보이는 선행연구들이 존재한다. 하지만 모바일러닝에 대하여 학습자들의 긍정적인 인지도를 나타내는 선행연구들도 있다.

일본 대학생들을 대상으로 모바일 기기를 이용한 실험 집단과, PC를 이용한 실험 집단으로 나누어 영어학습 효과의 결과를 알아보고자 한 Thornton & Houser(2005)는 실험대상 중 71%가 PC보다는 모바일 기기를 선호한다는 답변을 얻었으며, 90% 이상이 모바일 러닝을 통한 학습방법이 가치가 있다고 판단하였다는 답변을 얻었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

또한, 장은지, 원은석, 정동빈(2011)은 한국의 모 대학 영어학습 현장에서 학습자들간의 상호작용을 활발히 할 수 있는 방안으로 스마트폰을 활용하여 연구를 진행하였다. 이들은 총 세 집단으로 구성하였는데, 첫 번째 실험집단은 스마트폰 SNS 어플을 사용한 집단, 두 번째는 컴퓨터 메신저 프로그램을 사용한 집단, 마지막으로 오프라인을 통해 직접적인 의사소통 방식으로 진행한 집단으로 나누었다. 이 실험의 결과, 스마트폰 SNS 어플을 사용한 실험집단들은 영어학습을 하는데 있어 실력이 크게 향상되는 것을 느껴 긍정적인 영향을 미친다고 보고하였다.

태블릿 PC를 활용하여 모바일 영어학습이 영어로 말하기에는 어떻게 영향이 미치는지에 관하여 연구한 김영선(2017)은 초등생 3학년들을 대상으로 하여 연구를 진행하였다. 태플릿PC를 통하여 영어학습을 진행한 학생들의 대부분이 '영어 말하기 실력이 늘어난 것으로 생각한다' 라는 긍정적인 답변을 하였으며, 기기를 통하여 계속적으로 학습을 할수록 동기부여가 되었다는 학생들의 설문을 통하여 결과를 나타냈다. 이들이 모바일 기기 학습을 긍정적으로 생각하는 대표적인 이유로는 '기기에서 나오는 칭찬'과 '원어민 발음 지원서비스'가 대부분을 차지하였다. 개별적으로 원어민 발음을 원하는 때에 들을 수 있으며, 자신의 발음 또한 곧바로 피드백을 통해 교정이 가능한 모바일 러닝 특유의 장점 때문이다.

모바일 기기를 통한 학습 환경 시스템에 변화를 주어 그 효과가 학습자에게 얼마나 영향을 미치는지에 관하여 조사한 조은숙(2008)은 63명으로 구성된 초등학생 3학년을 대상으로 관찰 및 실험을 시행하였다. 그 결과, 61.9%가 모바일 러닝의 학습 환경이 유익하였다고 대답을 하였으며, 68.35%가 모바일 기기를 활용하여 영어 어휘 공부를 하는데 흥미가 생겼다고 답하였다. 실제로 연구자는 실험에 참가한 63명의 초등생 3학년에게 모바일 기기를 이용하도록 한 뒤 9문제로 구성된 테스트를 보게 하여 사전, 사후결과를 비교하였다. 그 결과. 사전 테스트 결과에 비해 2.53%의 높은 정답률을 보여 모바일 러닝의 학습 환경이 학습자들에게 긍정적으로 작용함을 보고하였다.

이와 비슷한 사례로 임현주(2009)는 모바일 러닝을 활용하는 학습자들이 학습의 성취도와 만족도에 어떻게 영향을 미치는지 고등학생들을 대상으로 실험을 진행하였다. 이들에게 컴퓨터 활용능력 2급의 컨텐츠들을 제공하여 실험한 결과, 평균점수 79.00으로 사전 평균점수보다 19.00이상의 높은 차이로 매우 긍정적인 결과를 나타내었다. 상당수의 학습자들은 모바일 학습에 흥미를 느꼈다고 응답하였으며, 특히 상위권 학생들 보다 중하위권의 학생들의 실험결과가 만족도와 성취도에 크게 영향을 가져왔다고 나타났다. 모바일 러닝의 학습 환경

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

속에서 자기 주도 학습을 가능하도록 하는 요소를 들어 노규성 외(2011)는 모바일 네트워크를 통해 학습에 대한 참여도를 높여준다는 결과를 보고하였다. 이와 비슷한 특징으로 박연미(2006)는 모바일 콘텐츠를 활용하여 고등학교 1학년 학생들 30명을 대상으로 하여 자기 주도적 학습과 모바일 학습의 상관관계를 연구하였는데, 실험자들의 사후평가 점수의 결과가 사전평가의 점수보다 약 5.17 이상 높아 모바일 러닝의 학습 환경이 학습자들이 스스로 공부 할 수 있도록 환경을 조성해 준다는 긍정적인 결과를 나타내 준다고 보고하였다.

이밖에도, 모바일 러닝이 가지고 있는 특유의 장점들에 따라 여러 방향의 선행연구들이 진행되기도 하였다. 이들의 선행연구들을 통해 살펴본 결과 모바일 러닝의 학습 환경은 모바일 기기가 구체적으로 갖추어 져야 이루어질 수 있는 것으로 모바일 학습 환경에 있어서는 몇 가지의 조건들을 지니고 있다(이용준,2006). 첫 번째는 경제적인 조건이다. 모바일 기기의 종류가 다양해짐에 따라 그에 따른 가격 또한 천차만별 이지만, 모바일 러닝의 용도의 기능으로만 사용 될 경우 보다 합리적인 가격조건이 필요하다는 것이다.

두 번째는 모바일 기기의 휴대성을 강조하고 있다. 모바일 러닝의 강점으로 이동성이 강조되는데, 이러한 학습조건에 맞추어 모바일 기기들은 간편하며 휴대성이 뛰어난 조건을 갖추어야 한다. 마지막으로, 학습도중엔 그 밖의 다른 기능들은 차단되어야 한다. 모바일 기기에는 학습의 용도뿐만이 아닌 다양한 기능들을 자유자재로 사용할 수 있는데, 자칫하면 편리함의 요소가 학습의 방해요소로 작용될 수 있다는 점에서 학습도중, 학습 이외의 기능들은 차단할 수 있도록 되어야 한다는 것이다.

Pauliina와 Harri (2003)의 연구를 살펴보면 휴대성와 이동성을 가진 모바일러닝은 새로운 학습모델로서 패러다임의 여러 변화를 가져오고 있다고 주장하였으며, Hwang과 Chang (2011)은 학습자들이 모바일 러닝을 통해 학습내용을 보다 정확하고 신속하며 여러번의 반복을 통해 학습경험을 축적시켜 완벽한 지식의 형성에 도움을 준다고 하였다. Sandberg, Maris, 그리고 Geus (2011)의 연구에서는 모바일 학습을 제공하는 모바일 기기가 학습자들이 학습을 하는데 있어 동기유발을 시켜주며 충분한 학습효과를 지향하는데 큰 몫을 하고 있다고 하였다.

모바일 기기를 사용한 어휘학습이 영어 학습에 어떤 영향을 미치는가에 대해 대학생을 대상으로 조사한 최은주(2006)에 따르면, 모바일 기기를 활용한 어휘학습 방식은 기존의 학습 방식에 크게 영향을 주지 않는다는 결과가 나왔다. 하지만 위 연구결과를 통해 모바일 러닝은 이동 중에 네트워크 연결이 가능해 여러 가지 학습 자원을 쉽게 얻을 수 있으며, 언제 어디서나 학습이 가능해

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학습의 기회 제공이 활발하고 다른 모바일 기기와 접촉이 가능해 상호작용이 용이함을 나타냈다. 또한 학습 자료를 보다 쉽게 얻을 수 있으며, 실시간으로 학습자료 활용이 가능하다는 것을 강조하였다.

박재현과 박덕원(2011)은 기존의 교과서에 QR코드 기술을 적용하여 모바일 기기를 통해 전자 교과서로 활용할 수 있는 새로운 학습방식을 제시해 이러한 방식이 학습자들의 학업성취도에 있어 긍정적인 영향이 미친다는 것을 검증하였다.

또, 일본대학생들을 대상으로 한 Thornton & Houser(2005)는 모바일폰을 이용하여 어휘학습에 어떠한 영향을 미쳤는지 검증하기 위해 종이로 된 자료를 사용한 어휘학습 그룹, PC를 사용한 그룹, SNS 기능을 활용할 수 있는 모바일폰을 사용한 그룹 이렇게 세 그룹으로 나누어 연구를 진행하였다. 그 결과, 모바일폰을 사용했던 학습자들의 어휘 학습량이 가장 많았으며, 어휘 테스트를 진행한 결과 가장 높은 점수를 받았던 것으로 확인되었다.

Levy & Kennedy(2005)는 호주대학에서 이탈리아어를 배우는 활용 용도로 SMS교육 프로그램을 개발하여 학습자들에게 단어와 뜻, 예문, 퀴즈 등을 기존의 정규수업에서 보완한 형태로 하여 SMS로 제시해주었다. 이에 더하여 공지사항이나 관련 학습자료 인터넷 주소를 포함해 제공한 결과, 학습자들의 94%이상이 SMS활용 교육방식에 긍정적인 반응을 나타냈으며 수업시간 이외에도 적극 활용하는 모습이 보였다.

학습에 관련된 내용을 SMS를 통해 제시하고 그에 따른 학습과제를 모바일폰으로 수행하도록 진행한 Kieman & Aixawa(2004)는 모바일 기기를 활용한 학습은 학습자가 학습과제에 더욱 집중하며 의미를 부여할 수 있도록 도움이 된다는 것을 보여주었다.

또한, Lu(2008) 연구결과에 따르면, 책과 같은 종이로 된 학습자료를 이용한 학습보다 모바일 기기나 모바일폰의 SMS기능을 활용한 학습이 훨씬 효과적이며 긍정적인 결과를 가져왔다.

이처럼 모바일 기기를 활용한 학습은 선행연구결과를 통해 학습자들에게 긍정적인 반응을 가져오기도 하며 동시에 종이로 된 학습자료 보다 높은 효과를 얻을 수 있다는 점에서 그 가치를 높이 살 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 연구방법

3.1. 연구대상

본 연구는 지방 K지역의 모바일 기기를 통해 영어 학습을 진행해 본적이 있거나 혹은 진행 중인 초등학생 4학년들을 대상으로 하였다. 또한 본 연구는 모바일 영어 학습에 대하여 학습자들이 선호하는 모바일 학습의 기능은 무엇이며 각자가 생각하는 장점과 단점, 마지막으로 모바일 학습을 사용하는 이유나 동기를 조사하는 것으로 모바일 러닝에 관한 학습자들의 인식을 조사하는 것에 그 목적이 있다.

<표1>연구대상의 특성

구분		인원(명)	비율(%)
모바일 영어 학습 종류	듣기	14	16.66
	쓰기	12	14.28
	말하기	11	13.09
	읽기	7	8.33
	단어(어휘)	10	11.90
	문법	4	4.76
	기타	26	30.95
합계		84	100
기존 모바일학습 만족도	매우만족	16	19.04
	만족	34	40.47
	보통이다	27	32.14
	불만족	6	7.14
	매우 불만족	1	1.19
합계		84	100
모바일 학습 도움정도	매우 도움이 된다	10	11.90
	도움이 된다	30	35.71
	보통이다	37	44.04
	도움이 안된다	5	5.95
	전혀 도움이 안된다	2	2.38
합계		84	100

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

본 연구를 위하여 연구대상을 초등학생 4학년들로 선정한 이유는 최근 보습학원부터 시작해 개인 교습까지 이르러 초등생들이 중, 고등학생들에 비해 모바일 기기를 활용한 영어 학습 기회가 상대적으로 높을 것이라 판단하였기 때문이다. 본 연구에 참여한 학생 수는 총 84명으로, 여학생 48명 남학생 36명이 참여하였으며, 모바일 학습은 일주일에 각각 몇 번 정도 학습을 하는지에 관하여 빈도수를 알아보았다. 또한 기존의 모바일학습에 관한 만족도를 알아보기 위하여 설문지에 체크할 수 있는 항목을 만들었다.

3.2. 조사 방법

3.2.1. 설문지

초등생 4학년들로 구성된 학습자들에게 시행된 설문지는 총 3가지 연구문제를 알아보기 위한 문항들로 제시하고 있다. 그 먼저는, 모바일 기기를 통해 영어 학습을 진행할 때에 만족하거나 선호하는 기능이 무엇인지 묻는 문항들이며, 두 번째로는 모바일 영어 학습을 계속해서 진행하는 구체적인 동기와 이유를 묻는 문항, 그리고 모바일 기기를 통해 영어 학습을 진행할 때 나타나는 장점과 단점에 관한 문항들을 마지막으로 구성하였다.

설문은 2018년 9월 27일부터 약 2주가량 학생 120명에게 설문지를 배포하고 수거하였으며, 배부된 설문지는 총 120부 전부가 회수되었다. 하지만 모바일 학습이라는 개념에 관하여 초등생 4학년의 관점에서 인지가 부족한 부분이 있었다. 그리하여 설문지 응답에서 대부분 한 부분으로 체크를 하였거나, 낙서를 한 설문지들은 연구 분석에 불충분하다고 여겨 설문지 총 120부중 이들을 제외한 나머지 84부의 설문지가 연구의 최종 분석에 사용되었다.

본 연구의 설문지 1번 문항은 앞서 말한 대로 학습자들이 모바일러닝을 진행할 때에 선호하는 기능들을 알아보기 위한 문항들로 총 13문항들로 구성하였는데, 전반적인 설문내용은 기존의 선행연구 “스마트폰 어플리케이션을 활용한 영어 및 어휘학습에 대한 대학생의 인식과 선호도 연구, 신지연(2015)”를 참고하였다. 기본적으로 모바일 학습 기기들이 대부분 갖추고 있는 기능들로, 모바일 러닝을 이용하는 학습자들이 주로 사용하는 기능들로 간략하게 정리하였다. 두 번째 영역은 영어 학습을 진행하는 학습자들이 모바일 기기를 사용하는 이유와 모바일 기기를 통해 학습에서 얻는 동기가 무엇인지에 관하여 총 18문항들로 구성하였다. 모바일 학습을 어떤 목적을 가지고 지속적으로 이용하는지,

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

혹은 이용했는지에 대해 알아보기 위한 것으로 “모바일을 활용한 자기 주도적 영어 어휘 학습, 최은주(2006)”을 참고하여 구성하였다. 동기에 많은 문항들을 넣은 이유는 모바일 러닝 학습자들이 학습에 참여하기 위하여 어떠한 구체적인 동기를 가지고 학습을 하게 되었는지에 관하여 좀 더 자세하게 연구하고자 한 것이다.

마지막은 모바일 학습이 가지고 있는 장점과 단점들에 관하여 학습자들의 인식을 조사하는 것으로 “모바일 러닝의 학습효과에 영향을 미치는 요인에 관한 연구, 이우상(2011)”을 참고하여 장점 10문항, 단점 7문항으로 구성하였다. 설문지 문항들은 응답자가 동의하는 점수에 체크하는 리커트(Likert) 5점 척도를 사용하여 응답하도록 구성하였다. 평소, 모바일 러닝에 관하여 장점과 단점들에 있어 많은 이유들이 나열되고 있는데, 설문지 응답자들이 초등생인 것을 감안하여 보다 읽기 쉽고 이해하기 쉬운 내용들로 정리하여 설문을 작성하였다.

3.2.2. 인터뷰조사

모바일 기기를 활용하여 영어 학습을 진행하는 초등생들을 대상으로 설문지를 돌린 후, 보다 구체적으로 이들의 의견을 알아보기 위해 설문지에 성실히 답한 초등생 4학년 30명을 추려 사전 동의하에 간략한 인터뷰를 진행하였다. 각 학교의 빈 교실을 이용하여 한 명당 3~4분 정도의 시간이 걸렸으며, 1대 5의 대상으로 하여 인터뷰를 진행하였다. 한 학생당 인터뷰의 내용은 총 7문제로 구성되었으며, 인터뷰의 내용은 아래와 같다.

<표2> 인터뷰 질문

문항	인터뷰 내용
1	모바일 러닝에서 가장 많이 활용하는 기능은 무엇인가?
2	특별히 선호하는 기능은 무엇인가?
3	영어수업에서 가지고 있는 목표는 무엇인가?
4	모바일 기기로 학습을 하는 이유는 무엇인가?
5	모바일 러닝으로 학습을 진행할 시, 장점은 무엇인가?
6	모바일 러닝으로 학습을 진행할 시, 단점은 무엇인가?
7	모바일 러닝의 학습과정 중 개선이 필요한 점은 무엇인가?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

인터뷰 내용 중 1~2번 문항은 모바일 기기를 활용할 때에 가장 많이 사용하며 특히 선호하는 기능과 관련된 내용으로 구성되어 있으며, 3번은 개별적으로 영어수업을 할 당시 가지고 있는 목표에 관하여 묻는 문항이다. 4번은 모바일 기기로 영어 학습을 진행하는 특별한 이유가 있는지에 관한 여부를 묻는 문항이며, 5~6까지의 인터뷰 문항들은 모바일 학습할 시 장점과 단점에 관하여 묻는 문항들로 구성하였다. 마지막 7번 문항은 모바일 학습 시 가장 개선되어야 한다고 생각하는 점이 무엇인지에 관하여 묻는 문항들로, 초등생들이 보다 잘 이해할 수 있도록 부가 설명이나 혹은 예를 들어 줌으로써 인터뷰가 진행되었다.

3.3. 자료 분석 방법

본 연구는 설문지와 인터뷰 문항들을 중심으로 수집된 자료이며, 각각 질문에 대한 분석을 위해 연구 결과 내용을 백분율로 환산하여 결과분석을 살펴보았다. 설문지에 참여한 84명중 인터뷰에 응한 학습자들은 총 30명으로, 사전에 학습자들의 동의를 구하여 녹음 자료로 남겼다, 각각의 연구 질문들에 해당하는 답변들을 한글파일로 정리한 후, 이를 바탕으로 연구 질문에 맞추어 재분류하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 결과분석

4.1. 참여자 정보

설문에 시작하기 전, 학습자들의 학년과 성별을 묻는 질문으로, 자세한 내용은 아래의 표와 같다.

<표3> 연구대상자 학년 및 성별

성별	남자	여자
인원(명)	36	48
백분율(%)	42.85	57.14

설문에 참가한 84명의 응답에 의하면 여자의 응답은 48명으로 57.14%를 차지하고 있으며 남자의 응답은 36명으로 42.85%를 차지하고 있어 성별에 따른 응답차이는 크지 않다.

다음은 본 연구의 대상자들이 모바일 학습과 관련하여 일주일동안 얼마나 자주 학습을 하는지 학습의 빈도수를 조사하였다. 결과는 아래와 같다.

<표4> 모바일 러닝 빈도수

항목	주 5회 이상	주 3~4회	주 3회 미만	기타
인원(명)	17	18	30	19
백분율(%)	20.23	21.42	35.71	22.61

모바일 러닝으로 영어 학습을 진행할 시, 학습자는 주에 약 몇 회 정도 이용하는지 조사한 결과, 주 5회 이상 모바일 러닝을 하고 있다고 답한 학습자는 17명으로 약 20.23%를, 주 3~4회 정도 학습을 진행하는 학습자는 18명으로 약 21.42%를 차지하였다. 또한 주 3회 미만으로 모바일을 통해 영어 학습을 진행하고 있다고 답한 학습자들은 30명으로, 약 35.71%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 마지막으로 기타에 응답한 학습자들의 경우로는 주 2회를 채 미치지

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

못하거나 일주일 단위의 학습으로 이루어지지 않은 경우를 고려한 질문으로, 이들은 총 19명이며, 22.61%를 차지하고 있다. 학습자들의 모바일 러닝 빈도수를 위와 같이 분석한 결과, 대부분 가정이나 학원에서 학습자들은 모바일을 통해 최소 주 3~4회 정도는 영어 학습을 진행하고 있었으며, 2주일 단위로 모바일 학습을 진행하는 소수 학습자들도 있었다.

다음은, 모바일 학습을 활용하는 학습자들이 가장 집중적으로 학습하는 종류를 알아보기 위하여 조사해본 결과, 아래의 표와 같이 나타났다.

<표5> 모바일 영어 학습 종류

항목	듣기	말하기	읽기	쓰기	단어	문법	기타
인원(명)	14	12	11	7	10	4	26
백분율(%)	16.66	14.28	13.09	8.33	11.90	4.76	30.95

모바일 영어 학습의 종류로는 듣기. 말하기. 읽기. 쓰기. 단어(어휘), 문법 그리고 기타 총 7가지로 구분하였다. 먼저, '듣기'라고 답한 학습자들은 총 14명으로 전체의 16.66%를 차지하였으며, '말하기'는 12명, 14.28%로 나타났다. '읽기'는 11명으로 전체 학습자들 중 13.09%를 차지하였으며, 집중적으로 학습하는 종류를 '쓰기'라고 답한 학습자들은 7명으로 8.33%, '단어 및 어휘'는 10명으로 11.90%를 차지하였다. '문법'은 다른 학습 종류에 비하여 가장 낮은 비율을 나타냈는데 총 4명으로, 4.76%밖에 미치지 못하였다. '기타'라고 답한 학습자들은 모두 26명으로 가장 많은 부분을 차지하고 있으며 30.95%로 가장 높은 비율을 보였다. 이들은 집중 학습 종류를 중복으로 선택하거나 혹은 제시된 학습 종류 외의 것을 학습하고 있다고 생각하는 경우 선택한 학습자들이었다. 위 설문 내용을 조사한 결과, 학습자들의 대부분은 모바일 학습을 통하여 주로 '듣기'와 '말하기'를 집중적으로 학습을 하고 있었으며, 그에 반해 '문법'이나 '쓰기'의 부분에서는 학습이 잘 이루어지지 않았다는 것을 알 수 있었다.

아래의 표는 기존 모바일 학습에 있어서 학습자들의 만족도를 체크하는 항목으로 결과는 다음과 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표6> 기존 모바일 학습 만족도

만족도	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
인원(명)	16	34	27	6	1
백분율(%)	19.04	40.47	32.14	7.14	1.19

기존에 모바일 기기를 이용하여 학습을 진행할 시 어느 정도 만족하는지에 관하여 학습자들의 만족도를 조사한 결과, '매우 만족한다'라고 응답한 학습자는 16명으로 19.04%를 차지하며, '만족하는 편'이라고 대답한 학습자는 34명으로, 40.47%의 가장 높은 비율을 차지하였다. 모바일 러닝의 영어 학습의 만족이 '보통' 정도에 머문 학습자들의 응답은 27명으로 32.14%로 두 번째로 높은 비율을 차지하였다. 반면에, '불만족'이라고 답한 학생들은 6명으로 7.14%에 미쳤으며, '매우 불만족' 한다고 답한 학습자들은 1명으로 1.19%에 미쳤다. 본 조사 결과, 설문조사에 응답한 학습자들의 다수는 모방일 기기를 활용하여 영어 학습을 할 때, 대부분 만족한 편이었으며, '보통'으로 답한 학생들은 인터뷰 내용을 바탕으로 하였을 때, 모바일 학습의 단점에 관하여 조금 불편한 사항이 있기 때문이라고 답하였다.

4.2. 모바일 기기로 영어 학습을 할 때, 가장 선호하는 기능은 무엇인가?

모바일을 통해 영어 학습을 하는 학습자들을 조사한 데이터를 바탕으로 모바일 러닝 학습자들이 모바일 기기의 어느 기능을 선호하며 무슨 동기를 가지고 학습에 임하고 있는지, 그리고 모바일 러닝으로 학습하는 도중, 좋은 점은 무엇이며 불편한 점은 무엇이었는지에 관하여 설문지를 통해 알아보았다.

먼저 학습자들이 가장 선호하는 모바일 학습의 기능을 분석하기에 앞서, 학습자들이 주로 사용하는 모바일 학습기기는 무엇인지 백분율로 계산하여 <표7>로 제시하였다. 학습자들이 주로 사용하는 기기의 종류로는 스마트폰, 태블릿, 그리고 노트북으로 나누었으며, 그 밖의 기기는 기타로 분류하였다.

학습자들의 사용기기를 조사해본 결과, 스마트폰을 사용하는 학습자는 30%를 차지하였으며, 태블릿은 53.33%로 학습자 전체에서 가장 많은 부분을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

차지하였다. 노트북을 통해 학습하는 학습자들은 총 23.33%를 차지하였으며, 그 밖의 기기를 활용하는 학습자는 6.66%에 그쳤다. 이를 통해 모바일 기기를 통해 영어 학습을 하는 학습자들은 주로 태블릿 PC를 가장 많이 활용하며, 그 다음으로 스마트폰, 노트북, 그 외기기 순으로 사용하는 것을 알 수 있었다.

<표7> 선호하는 모바일 기기

항목	스마트폰	태블릿	노트북	기타
백분율(%)	30.00	53.33	23.33	6.66

모바일 영어 학습 시, 학습자들이 가장 선호하는 기능이 무엇인지에 관한 질문들로 총 13가지의 모바일 기능들을 나열하여 설문지를 배부하였다. 각각의 기능들로는, 단어와 뜻에 관련된 그림카드 제시, 학습단어와 예문을 활용한 다양한 문장 만들기, 플래시 카드 제공, 학습 단어나 혹은 문장에 대한 반복기능, 단어의 발음에 대한 음성지원 기능, 학습 달성 시 적립금 혹은 포인트 보상기능, 학습에 대한 게시판 기능, 우수 영어학습자에게 Tip 제공, 학습자들의 학습량 통계표 확인, 원어민 교정 기능 지원, 몰랐던 단어나 틀린 단어를 다시 확인할 수 있는 기능, 어휘와 관련된 예문 보기, 마지막으로 직전에 학습했던 부분에서 이어학습하기 기능들로 분류하였다. 또한 인터뷰를 통하여 각각의 기능들을 선택한 구체적인 이유를 분석할 수 있었다.

초등생 4학년 84명의 설문지를 조사한 결과, 가장 선호도가 높은 기능은 '틀린 단어 재확인' 기능으로 33명의 학생이 '매우 선호한다'라고 답하였다. 총 3.92의 평균을 차지하였는데, 주로 학습자들이 모바일 학습을 통해 단어학습을 진행할 시 볼 수 있는 기능이다. 26명의 학습자는 '선호한다'라고 답하여 30.95%를 차지하였으며 '보통이다'라고 답한 학습자는 17명으로 20.23%로 다수의 학생들은 이 기능을 대부분 선호하는 것으로 알 수 있다. 반면 2명의 학습자는 '선호하지 않는다'라고 하여 2.38%를 차지하였으며, '매우 선호하지 않는다'라고 답한 6명의 학습자들이 7.14%를 차지하였다. 대부분의 학습자들이 이와 같은 기능을 선호하는 이유는 첫째로, 시간을 절약할 수 있다는 부분이었는데, 특히 학원 같은 다수의 학생들이 함께 학습하는 공간에서는 단어 학습 시 채점을 마칠 때까지 기다려야 하는 시간이 대부분을 차지하여 학습자들에게 시간을 낭비한다는 생각이 드는 부분이었다. 하지만 모바일 기능의 '틀린 단어 재확인' 기능을 통하여 학습자들 스스로가 채점 시간을 기다리지 않고도 곧바로 틀린 단어들을 확인 할 수 있을뿐더러, 더 나아가 틀린 단어들만을 따로 정리하

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

여 그 자리에서 학습이 가능하기 때문에 학습자들이 가장 선호하는 부분으로 꼽혔다. 두 번째로, 어떤 단어를 틀렸는지 언제든지 확인이 가능하기 때문에 며칠이 지나더라도 틀린 단어들을 위주로 재시험을 보는 것이 가능하다는 것이었다. 틀린 단어들만을 따로 체크해두면 그 틀린 단어들만 따로 모아 다시 외울 수 있어 며칠이 지나도 다시 그 단어들을 한 번에 볼 수 있어 학습자들이 편리성을 추구하는 부분에서 높은 만족도를 보였다. 이와 같은 내용은 아래의 인터뷰를 통하여 확인 할 수 있었다.

> ...채점하고 바로 답을 확인할 수 있어서 편해요, 그러면 답안지 필요가 없이 바로 그 자리에서 단어를 외울 수 있어요. (인터뷰학생1)

> ...시간을 아낄 수가 있어요. 그리고 나중에 틀렸던 단어들을 한 번에 정리 하면서 외우고 나중에 다시 보면서 내가 틀렸던 것들을 계속 확인 할 수 있어서 편해요. (인터뷰학생2)

본 연구에 참여한 학생들이 두 번째로 선호하는 모바일 기능은 '음성지원 기능'으로, 평균 3.91로 선호 1위 기능인 틀린 단어 재확인 기능과 크게 차이가 나지 않았다. '매우 선호한다'라고 답한 30명의 학습자들이 35.71%, '선호한다'라고 답한 25명의 학습자들이 29.76%, '보통이다'라고 답한 학습자가 23명으로 27.38%를 각각 차지하였다. 반면에 '선호하지 않는다' 라고 답한 학습자는 4명으로 4.76%, '매우 선호하지 않는다'라고 답한 학습자들은 2명으로 2.38%로 대부분의 학습자들이 이 기능을 선호하는 것으로 분석할 수 있다. '음성지원 기능'은 문제를 풀 때 제시된 문제들을 글과 함께 음성으로 읽어 주는 기능을 말하는데, 이 기능의 높은 만족도가 나타난 첫 번째는, 학습자들이 모바일로 학습할 시 화면을 클릭하면 문제나 지문을 직접 읽어주는 때문에 스스로가 직접 읽지 않아도 된다는 편리함을 꼽았으며, 두 번째 이유로는 '음성 지원' 기능으로 인해 학습자들이 공부를 하면서 선생님이 옆에서 같이 문제를 풀어주는 기분을 느끼게 해주기도 하며, 때로는 지루한 학습 분위기를 활기찬 분위기로 바꾸어 주기 때문이라고 답하였다. 아래의 인터뷰 내용을 통해 알아볼 수 있다.

> ...글씨 읽기가 귀찮은데, 손으로 클릭하면 알아서 읽어주니까 훨씬 이해가 빠르고 쉽게 느껴져요. (인터뷰학생3)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> ...집중 안될 때 글씨 보고 있으면, 졸리기도 하고 한번 읽고 또 읽어도 이해가 잘 되지 않아요. 그런데 이거는 옆에서 누가 저 대신 읽어주니까 이해도 잘 되고 친구 같아요. 그냥 친구나 선생님이 옆에서 같이 공부해주는 기분이 들어요. (인터뷰학생4)

세 번째로 학습자들이 선호하는 기능은 '적립금, 혹은 포인트 지급'기능으로 응답하였는데, 3.80의 평균에 비하여 37명의 학습들이 '가장 선호 한다'라고 답하여 총 44%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 다음으로 18명이 '선호한다'라고 답하여 21.42%를, 14명이 '보통이다'라고 답하여 16.66%를 각각 차지하였다. 이를 통하여 '적립금, 포인트' 기능이 다수의 학습자들이 선호하는 기능 중 하나로 나타났음을 알 수 있었다. 주로 학원이나 가정에서 영어 학습에 동기를 부여하기 위한 수단으로, 학습자들이 학습 목표를 달성했을 시 얻을 수 있는 일종의 보상으로 생각하면 편리하다. 적립금이나 포인트를 많이 모은 학습자들은 학용품이나 간식거리를 실제 용돈 대신 사용할 수 있어 다수의 학습들이 선호하는 이유로 꼽혔다. 하지만, 높은 비율을 나타내고 있음에도 불구하고 6명이 '선호하지 않는다' 9명이 '매우 선호하지 않는다'라고 답하여 각각 7.14%, 10.7%를 차지하였다. 이들은 학원이나 가정에서 구체적인 보상수단을 진행하고 있지 않고 있기 때문에 이러한 결과가 나온 것으로 분석하였다.

모바일 학습 학습자들이 그 다음으로 선호하는 기능은 평균 3.75로 나타난 '이어 학습하기' 기능으로 30명의 학습자들이 '가장 선호한다'라고 답하여 이전의 '음성지원' 기능과 같이 44.04%로 다수가 선호하는 것으로 분석하였다. 다음으로 '선호한다'라고 답변한 학습자가 22명, '보통이다'라고 답한 학습자들이 19명으로 각각 26.19%, 22.61%를 차지하였다. 위와 같은 결과를 보았을 때, 이 기능역시 학습자들 대부분이 선호하는 기능으로 볼 수 있었다. 반면 '선호하지 않는다'라고 답한 7명의 학습자가 8.33%를 차지하였으며, '매우 선호하지 않는다'라고 답한 6명의 학생들이 7.14%로 소수의 학습자가 선호하지 않는 편이었다. '이어 학습하기' 기능은 이전 학습에 이어 클릭만 하면 모바일 화면에 이전 학습 목록이 제시되어 보다 쉽게 학습을 이어나갈 수 있는 기능이다. 특히나 모바일 학습을 진행하는 학습자들에게는 이 기능이 너무나 당연하여 높은 선호도는 보이지 않았으나, 인터뷰 당시에는 많은 학습자가 본 연구자의 설명에 동의하는 모습을 보였다.

'우수학습자에게 tip을 제공하는 기능'이 평균 3.55로 선호하는 기능 중 5위로 나타났으며, '문장 만들기 기능'이 3.46으로 그 다음의 선호기능으로 나타났다. '우수 학습자 Tip제공' 기능은 '매우 선호한다'라고 답한 학습자들이 27명

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

으로 32.14%를 차지하였으며, '선호한다'라고 답한 15명이 17.85%를, '보통이다'라고 답한 27명이 '매우 선호한다'라고 답한 수와 동일하게 32.14%를 차지하였다. 반면, '선호하지 않는다'라고 답한 8명은 9.52%, '매우 선호하지 않는다'라고 답한 7명이 8.33%로 결과가 나왔다. 다음의 '문장 만들기' 기능 같은 경우는, 대부분 레벨이 특정 어느 단계 이상으로 올라간 학습자들에게 제공되는 기능으로, 지금까지 배웠던 단어들을 모바일 화면 위에 나열하여 문장을 완성해나가는 학습의 기능이다. 이 기능에 있어서 '매우 선호한다고'라고 응답한 학습자는 19명으로 22.61%, '선호한다'라고 응답한 21명은 25.00%를 차지하였다. '보통이다'라고 답한 학습자의 수가 가장 높았는데, 총 31명으로 전체의 36.90&를 차지하였다. 나머지 6명은 '선호하지 않는다'라고 답하여 7.14%를 그리고 '매우 선호하지 않는다'라고 응답한 7명은 8.33%를 각각 차지하였다. 이를 분석해본 결과, '문장 만들기'기능은 학습자들이 선호하는 정도가 '보통'에 미쳤는데 그 이유는 학습자 스스로가 문장을 만드는 것에 실력이 부족하다고 생각하는 경우가 다분하여 '보통이다'라고 답한 경우가 많았다.

> ...영어 작문이 재밌어요. 처음에는 어려워서 하기 싫었는데, 계속 하다보니까 자신감이 생기고 이제는 정답도 많이 맞춰요. 그리고 친구들도 저한테 영어 잘한다고 하니까 기분도 좋아지는 것 같아요. (인터뷰학생5)

평균 3.45를 차지한 '원어민 교정지원' 기능은 학습자들이 선호하는 기능 중 7번째로 꼽혔으나, 흥미로운 점은 '선호한다'라고 답한 학습자 24명으로 전체의 28.57%를 차지하였다는 점이다. 그 다음으로 '보통이다'라고 응답한 23명이 27.38%, '매우 선호한다'라고 답한 19명은 22.61%로 대부분의 학습자들이 선호하는 편이라고 볼 수 있었다. 나머지 12명은 '선호하지 않는다'라고 답한 학습자로 14.28%이며 '매우 선호하지 않는다'라고 답한 6명은 7.14%를 차지하였다. 비록 순위는 7위에 그쳤지만 위 결과를 분석한 결과 대부분의 학습자들이 영어 학습에 모바일을 활용하는 주 이유가 바로 '원어민 교정발음' 기능에 있었다는 점이다. 첫째로, 스토리 형식의 긴 문장이나, 혹은 장문 연습 같은 영어 학습을 할 때, 모르는 단어가 나오거나 혹은 그 발음을 읽지 못하는 경우 모바일 화면을 한번 클릭만 하면 원어민의 정확한 발음을 들을 수 있어 학습자들의 영어 학습이 매우 용이해 진다. 두 번째는 원어민 발음 자체를 듣고 학습자들이 스스로의 발음을 고치거나 교정이 가능하다는 점이다. 대게 학원이나 가정에서 영어 학습을 하더라도 원어민 강사만이 고쳐줄 수 있는 정교하고 세심한 부분까

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

지 고쳐나가기는 여간 힘든 부분인 것이 사실이다. 그렇기에 모바일 기기를 통해 실제 원어민 발음을 언제 어디서든 듣고 교정할 수 있다는 사실은 학습자들에게 있어 매우 호의적으로 나타날 수 있다. 실재로 인터뷰 도중에도 많은 학습자들은 '원어민 교정발음' 기능에 대해 매우 긍정적이면 선호하는 모습을 보이기도 하였다.

> ...스토리를 듣고 따라 읽는데, 틀리거나 잘못 읽은 부분들이 빨간색으로 바뀌면서 알아서 짚어줘요. 그래서 원어민이 다시 읽어주면 틀렸던 단어를 다시 들을 수가 있고, 좀 더 매끄럽게 연습이 되기도 하고 더 자연스럽게 읽을 수 있는 것 같아요.
> (인터뷰학생6)

> ...말하기 할 때, 듣고 곧바로 따라 할 수 있어서 제일 많이 써요. 한국인 선생님이 발음해주는 것도 좋은데, 이거는 외국인이 발음해줘서 제가 더 정확하게 따라 할 수 있으니까 편해요.
> (인터뷰학생7)

> ...따라 읽기는 제일 중요한 공부인거 같아서 하고 있어요. 그리고 원어민이 직접 읽어주니까 그 느낌을 따라 하기 편해요.
> (인터뷰학생8)

단어학습을 한 후, 혹은 학습하기 전, 단어와 관련된 '예문보기' 기능은 학습자들이 주로 단어학습을 할 때 활용이 된다는 것을 알 수 있었다. '예문보기' 기능은 평균 3.44로 나타났으며 '매우 선호한다'는 응답자는 18명으로 21.42%를, '선호한다'라고 답한 응답자는 25명으로 29.76%를, '보통이다'라고 답한 응답자는 26명으로 30.95%를 차지하였다. 반면, '선호하지 않는다'라고 답한 응답자는 6명으로 7.14%를 '매우 선호하지 않는다'라고 답한 9명은 10.7%를 차지하였다. 위 결과로 보아 대부분의 학습자들은 '예문보기' 기능에 있어 보통에 미치는 선호도를 보였다. 학습자들의 응답에 따른 구체적인 이유를 인터뷰를 통해 알아보았는데, 단어학습 시, 문장 예시를 통해 단어를 유추할 수 있으며 힌트처럼 인식하는 경우가 대부분 이었다. 또한, 예문을 통해 단어의 적절한 상황의 쓰임을 터득 할 수 있으며, 단순히 단어만 암기 할 때 보다 학습자에게 훨씬 적극적으로 학습을 할 수 있도록 자극을 주는 기능이었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...예문을 보면 어떤 단어가 들어가야 하는지 예측 할 수 있어서 답을 빨리 맞출 수 있어요.(인터뷰학생9)

...그냥 힌트 같은 거예요. 그래서 단어를 틀리기는 싫고, 힌트처럼 문장을 보면 여기에 안 틀리고 맞출 수 있는거죠.
(인터뷰학생10)

하지만 '예문보기' 기능은 주로 예문이 탑재되어 있는 모바일 프로그램을 활용할 경우에만 학습이 가능한 경우이기 때문에, 위 기능이 포함되어 있지 않은 모바일 학습 프로그램의 경우에는 학습자가 직접 예문을 찾거나, 관련 문장이 나오는 긴 독해 지문을 찾기 위해 이전 학습 부분으로 되돌아가거나 단독으로 다른 모바일을 통해 예문을 직접 검색하여 봐야하는 불편함이 있기도 하였다. 학습자들은 이와 같은 불편함으로 인하여 예문과 관련된 기능에 대하여 선호하지 않는다고 응답하였다.

...단어 예문은 잘 모르겠어요. 외워야 하는 단어가 있으면 그 단어만 보지 문장을 따로 보지는 않아요. 근데 단어를 외우고 나면 그 단어가 나오는 스토리가 있어서 그걸로 대신 볼 때가 있어요.(인터뷰학생11)

'단어 및 문장반복' 기능은 '보통이다'라고 답한 학습자가 27명으로 전체의 32.14%를 차지하였다. 그 다음으로 '매우 선호한다'라고 답한 응답자의 수가 20명으로 동일하여 각각 23.80%를 차지하였다. '선호하지 않는다'라고 응답한 수는 10명으로 11.90%를 차지하였으며, '매우 선호하지 않는다'라고 답한 응답자 수는 7명으로 8.33%를 나타내었다. 이 결과, 학습자들은 '단어 및 문장반복' 기능에 있어 '보통' 수준에 미쳤는데, 그 이유로는 단어나 문장을 암기할 때, 주로 손으로 쓰면서 외우는 경우를 더 효과적이라고 생각하는 학습자들이 다수였기 때문이다.

...단어는 그냥 손으로 쓰면서 외우는게 더 편해요. 어차피 핸드폰으로 계속 봐봤자 손으로 쓰면서 외우게 되더라고요. (인터뷰학생12)

반면에, 위 인터뷰학생과는 달리 버스나 이동공간에서 단어를 외우는 경우에 매우 유용하게 활용한다는 학습자의 답변이 있었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...빨리 외워야 할 때나 아니면 학원에서 시험 보는 날 핸드폰으로 보면서 외워요. 그러면 제가 뭘 외웠고 뭘 안 외웠는지 확인도 빨리 할 수 있어요. (인터뷰학생13)

낮은 선호도를 보이는 기능에는 '그림카드 제시' 기능과 '플래시 카드' 로 각각 평균 3.29와 평균 3.07로 나타났다. '그림카드'와 '플래시카드'는 일종의 게임과 같은 개념으로 단어 혹은 문장을 학습한 후 학습자 스스로의 실력을 점검할 때 제시된 그림카드에 알맞은 단어를 고르거나 말하는 것으로 이 또한 모바일 학습 프로그램에 탑재된 경우가 아니면 학습이 어려운 경우에 속하였다. 그래서 인터뷰 학생들의 대부분이 그림카드나 플래시 카드 기능을 인지하지 못하고 있었으며, 예를 들어주며 설명해주었으나 선호도는 크게 변화하지 않았다. '그림카드 제시' 기능은 '보통이다'라고 답한 응답자의 수가 가장 많았는데, 32명으로 전체의 38.09%를 차지하였다. 그 다음으로 '선호한다'라고 답한 수가 18명으로 21.42%를 차지하였으며, '매우 선호한다'라고 답한 응답자 수가 17명으로 20.23%를 차지하였다. 반면에 '매우 선호하지 않는다'라고 답한 응답자 수는 10명으로 전체의 11.90%를, '선호하지 않는다'라고 답한 수는 가장 적은 수로 7명이며 전체의 8.33%에 그쳤다. 또한 '플래시카드' 기능에서도 '보통이다'라고 답한 응답자의 수가 가장 많았으며 32명으로 전체의 38.09%를 차지하였다. 그 다음으로 '매우 선호한다'라고 응답한 수가 15명으로 17.85%를 차지하였으며, '선호하지 않는다'라고 응답한 학생이 14명으로 전체의 16.66%였다. '선호한다'라고 답한 12명이 14.28%, '매우 선호하지 않는다'라고 응답한 학생이 11명으로 13.09%를 차지하였다. 이를 분석한 결과 '그림카드 제시' 기능과 '플래시카드' 기능은 학습자들이 모바일을 통해 영어 학습을 할 때 그 선호도가 '보통'에 그쳤다는 것을 알 수 있었다. '그림카드 제시'나 '플래시 카드' 기능의 경우는 학습자의 학년이 저학년이거나 혹은 영어 수준이 낮은 정도에 있는 경우 활용되는 것으로, 초등생 4학년에 속하는 응답자들 대부분은 이 기능들을 잘 활용하지 않는다고 답하였다.

'게시판' 기능은 학생들의 달성목표나 혹은 달성 단계를 학습 창 첫 페이지나 상/하단에 게시되는 기능으로, 학습자 본인이 학습 한 정도와 앞으로의 학습량이 남은 정도를 한눈에 알아볼 수 있다. 하지만 학습자들의 선호도는 매우 낮은 편이었으며 평균 3.16으로 그쳤다. 가장 많은 응답은 '보통이다'로 28명으로 전체의 33.33%를 차지하였으며 두 번째로 응답수가 많은 수는 '선호하지 않는다'라고 답한 응답자였으며 총 17명의 20.23%를 차지하였다. 반면 '매우 선호한다'라고 응답한 수는 16명으로 19.04%, '선호한다'라고 응답한 수는 15명으로

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

17.85%를 차지하였다. ‘매우 선호하지 않는다’라고 응답한 학습자는 총 8명으로 전체의 9.52%에 그쳤다. 이 결과를 분석했을 때, 학습자들의 모바일 학습의 ‘게시판’ 기능의 선호하는 정도가 ‘보통’에 미쳤다는 것을 알 수 있었다. 그 이유로는 학원에서 활용하는 모바일 학습에서 일단 학습을 시작했다면 굳이 게시판을 보지 않더라도 학습자 스스로가 학습 진행상황을 충분히 인지할 수 있으며, 두 번째로는 학습구조 상 전체의 학습량이 100%가 채워져야만 학습을 끝낼 수 있기 때문에 게시판의 기능은 크게 도움이 되지 않는다는 것이다.

> ...앞으로 제가 공부할 양을 보면 머리 아플 것 같아요.
> (인터뷰학생14)

> ...100%가 떠야 마음이 편할 것 같은데, 틀리거나 도중에 나가면 그 숫자가 안 채워지니까 짜증날 때가 있어요.
> (인터뷰학생15)

이와 같이 학습자들이 모바일 영어 학습을 통해 가장 선호하는 기능에 관하여 조사한 결과, 학습자들은 ‘틀린 단어 재확인’ 기능을 가장 선호하는 편이었으며, 반면에 ‘플래시 카드’ 기능은 가장 선호하지 않는 편으로 나타났다. 학습자들이 선호하는 여러 가지 모바일 기능에 있어서 선호도의 차이는 크게 나타나지 않았으나, 학습자들이 모바일 학습을 하는 프로그램에 따라 모바일 기능의 선호도가 나뉘는 것으로 분석할 수 있었다.

흥미로운 점은, 설문지에 응답한 학습자 중 30명과 인터뷰를 진행하였는데, 학습자들 대부분이 거의 유사한 모바일 영어 학습 프로그램을 활용하고 있었으며, 특히나 스마트폰보다 태블릿 pc를 통한 학습이 더 두드러지게 나타났다.

본 연구자는 학습자들이 가장 선호하는 모바일 학습의 선호도에 관련하여 설문지 결과와 인터뷰 내용을 바탕으로 분석하여 아래의 <표8>과 같이 정리하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표8> 모바일 영어 학습 시, 선호하는 기능

	매우 선호하지 않는다	선호하지 않는다	보통이다	선호한다	매우 선호한다	평균	표준 편차
틀린 단어 재확인	6명 7.14%	2명 2.38%	17명 20.23%	26명 30.95%	33명 39.28%	3.92	1.30
음성지원	2명 2.38%	4명 4.76%	23명 27.38%	25명 29.76%	30명 35.71%	3.91	1.28
적립금/ 포인트	9명 10.7%1	6명 7.14%	14명 16.66%	18명 21.42%	37명 44.04%	3.80	1.21
이어학습하기	6명 7.14%	7명 8.33%	19명 22.61%	22명 26.19%	30명 35.71%	3.75	1.02
우수학습자 tip제공	7명 8.33%	8명 9.52%	27명 32.14%	15명 17.85%	27명 32.14%	3.55	0.98
문장 만들기	7명 8.33%	6명 7.14%	31명 36.90%	21명 25.00%	19명 22.61%	3.46	1.04
원어민 교정지원	6명 7.14%	12명 14.28%	23명 27.38%	24명 28.57%	19명 22.61%	3.45	0.76
관련 예문보기	9명 10.71%	6명 7.14%	26명 30.95%	25명 29.76%	18명 21.42%	3.44	0.90
단어/문장 반복	7명 8.33%	10명 11.90%	27명 32.14%	20명 23.80%	20명 23.80%	3.42	0.81
그림카드 제시	10명 11.90%	7명 8.33%	32명 38.09%	18명 21.42%	17명 20.23%	3.29	0.96
학습량 통계표	10명 11.90%	9명 10.71%	31명 36.90%	21명 25.00%	13명 15.47%	3.21	0.92
게시판	8명 9.52%	17명 20.23%	28명 33.33%	15명 17.85%	16명 19.04%	3.16	0.71
플래시 카드	11명 13.09%	14명 16.66%	32명 38.09%	12명 14.28%	15명 17.85%	3.07	0.86

4.3. 모바일 기기로 영어 학습을 하는 동기가 무엇인가?

본 연구자는 모바일을 통해 영어 학습을 할 때 학습자들이 어떤 동기를 가지고 학습에 임하는지에 대하여 연구하기 위해 학습자들에게 동기와 관련된 문항의 설문지를 배부하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학습자들이 영어 학습을 하는 주 이유는 '스스로 공부하기 편해서'라는 응답의 수가 가장 높았다. '매우 그렇다'라고 답한 응답수가 22명으로 총 22.19%를 차지하였으며, 그 다음으로 '그렇다'라고 답한 응답수가 20명으로 23.80%를 차지하였다. '보통이다'의 응답은 34명으로 전체의 40.47%로 가장 많은 부분을 차지하였다. '그렇지 않다'와 '전혀 그렇지 않다'의 응답은 동일하게 4명으로 4.76%를 차지하였다. 이 결과를 분석해보았을 때, 학습자들이 모바일을 통해 영어 학습을 할 때 스스로 공부하기 편하기 때문에, 학습 욕구가 생긴다고 편이라고 하였다. 또한 꼭 학원 선생님이나 가정에서 부모님의 도움이 없더라도 저절로 학습의 궁금증을 풀어나갈 수 있기 때문에 흥미를 붙이기에 도움이 된다고 나타날 수 있다.

> ...모르는 말이 나올 때, 그냥 그 단어를 클릭하면 저절로 뜻이 나와서 공부할 때 편해요. (인터뷰학생16)

> ...선생님 찾아가서 안 물어봐도 되요. 그냥 옆에 클릭하면 답이랑 채점이랑 다 할 수 있어서 집에서는 그냥 검사만 맡으면 되니까 편해요. (인터뷰학생17)

> ...시간 맞춰서 학원에 안가도 되요. 예전에 수업 끝나고 학원 가려면 매일 달려갔는데, 이거는 그냥 숙제한 것을 인터넷으로 제출하면 되요. (인터뷰학생18)

두 번째로는 '몰랐던 단어를 곧바로 확인' 할 수 있기 때문에 영어 학습을 한다는 응답으로, '매우 그렇다'라고 답한 응답자가 22명으로 26.19%를 차지하였고, '그렇다'라고 답한 응답 수는 20명으로 23.80%로 첫 번째 동기와 같은 수치가 나타났음을 알 수 있었다. '보통이다'라고 답한 응답 수는 32명으로 전체의 38.09%를 차지하여 가장 높게 나타났으며, 반면에 '그렇지 않다'라고 답한 응답 수는 7명으로 8.33%를, '전혀 그렇지 않다'라고 응답한 수는 3명으로 3.57%를 각각 자지하였다. 이는 스스로 영어 학습을 진행할 때 어려움이 생기는 경우, 학습자들은 기운이 빠지거나 영어에 대한 두려움이 커져 더욱 학습을 멀리하는 경우가 생긴다고 답하였다. 하지만 모바일을 통해 학습을 진행할 때에 모르는 단어를 그 자리에서 바로 확인할 수 있어 학습이 용이해 학습자들이 흥미를 붙이는데 큰 도움이 된다는 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...영어공부 하다가 모르면 하기 싫어요. 그런데 단어를 바로 확인 할 수 있어서 집중하기도 좋고, 1시간 안에 다 끝낼 수 있어서 편리해요. (인터뷰 학생19)

...예전에 방과 후 교실에서 선생님이 알려줬던 것처럼 공부할 수 있어요. 모르는 거 물어보면 바로 알려주셨거든요. 그래서 집에서 숙제 할 때도 편해요. (인터뷰 학생20)

'좋은 대학을 가기 위해서'라는 답변이 세 번째로 높은 순위를 차지하였는데, '매우 그렇다'라고 답한 학습자는 23명으로 27.38%를 차지하였다. '그렇다'라고 답한 학습자는 16명으로 19.04%를 나타냈다. 가장 많은 답변을 얻은 '보통이다'는 총 30명으로 전체의 35.71%를 차지하였다. 이와는 달리 '좋은 대학을 가기 위해서'라는 항목에 '그렇지 않다'라고 답한 학습자는 5명으로 5.95%를, '매우 그렇지 않다'라고 답한 학습자는 10명으로 11.90%에 그쳤다. 설문지 응답자들은 모두 초등생 4학년임에도 불구하고 좋은 대학이라는 단어에 민감한 학습자들의 모습을 어렵지 않게 볼 수 있었다. 특히 인터뷰 진행 과정에서 부모님의 영향도 있었지만, 학습자들 스스로가 대학에 대한 호기심과 다양한 경험에 관련하여 여러 생각들을 나타냈다.

...영어를 잘하면 대학갈 때 꼭 수능이 아니더라도 좋은 대학을 갈 수 있다고 엄마가 그랬어요. 그래서 영어를 지금 꼭 해야해요. (인터뷰 학생 25)

...지금 영어를 잘해서 해외로 학교를 다니고 싶어요. 미국사람들은 노는 시간도 많고 숙제도 많이 없다고 들었어요.
(인터뷰학생 29)

학습자들이 모바일 학습을 진행하는 네 번째 동기로는 '영어수준을 향상시키고 싶어서'라고 답하였다. 이를 분석한 결과, '매우 그렇다'라고 답한 응답 수는 17명으로 20.23%를 차지하였으며, '그렇다'라고 답한 응답 수는 27명으로 전체의 32.14%로 가장 높은 부분을 차지하였다. '보통이다'라고 응답한 수는 23명으로 27.38%로 나타났으며, '그렇지 않다'는 10명으로 11.90%를, '전혀 그렇지 않다'의 응답은 7명으로 8.33%로 나타났다. 인터뷰에 응한 학습자들의 다수가 영어실력을 쌓는 데 많은 관심을 보이고 있었다. 그 이유로는, 영어를 잘하는

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

사람을 보면 멋있어 보이기 때문이라고 답한 부분이 가장 많았으며, 두 번째는 영화를 자막 없이 보고 싶기 때문이라고 답하였다.

> ...길가다가 외국인 보면 인사하고 싶은데, 부끄러워서 인사를 못하겠어요. 말 걸었는데, 제가 영어를 못하면 부끄러워서 영어로 말을 잘하고 싶어요.
> (인터뷰 학생3)

> ...한번 씩 학원에서 영어로 대화하는 선생님들 보면 멋있어 보여요. 저도 그렇게 영어로 한국말 하듯이 쉽게 이야기 해보고 싶어요. (인터뷰 학생24)

> ...제가 마블영화를 엄청 좋아하는데요. 히어로들이 하는 대화를 자막 없이 이해하고 싶어요. 그래서 글씨 읽으면서 웃는 것이 아니라 대화하는 것을 듣고 웃고 싶어요.
> (인터뷰 학생15)

모바일 학습을 이어나가는 학습자들의 동기의 다섯 번째는 '나의 발전에 도움을 주기 때문에' 라고 답하였다. 이 질문에 '매우 그렇다'라고 응답한 학습자들은 모두 14명으로 16.66%로 나타났으며, '그렇다'라고 답한 학습자는 32명으로 가장 높은 수가 응답하였다. 이들은 전체의 38.09%를 차지하였다. '보통이다'라고 답한 학습자들은 17명으로 20.23%이며, '그렇지 않다'라고 답한 응답은 14명으로 16.66%이다. 마지막으로 '전혀 그렇지 않다'라고 응답한 학습자는 7명으로 8.33%에 그쳤다. 위 답변을 분석해 보았을 때, 학습자들이 모바일 학습을 할 때 스스로의 발전을 위해 학습을 하는 편이라고 분석할 수 있다. 응답자들과 인터뷰를 진행할 당시, 구체적인 발전을 묻는 질문에 학습자들은 타 과목에 비해 영어 과목의 비중이 크기 때문에 발전성에 도움이 된다는 답변이 있었으며, 또한 영어를 하는 자신의 모습이 똑똑해 보이기 때문이라는 답변도 있었다.

> ...저희 오빠가 중학생인데요, 영어를 못해서 스트레스를 많이 받는데, 저는 영어를 좋아하거든요, 그래서 중학교 가서도 많은 도움이 될 것 같아요. 영어를 좋아하니까 영어 공부도 재미있을 것 같아요. (인터뷰 학생 22)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

> ...제가 영어 단어 외우고 있거나 아니면 학원 숙제를 하고 있을 때 똑똑해 보인다고 했어요. 그래서 저는 더 영어 공부를 하고 싶어요. (인터뷰 학생 30)

또한 학습자들은 '성적을 잘 받고 싶다'라는 이유로 모바일 학습을 하는 이유라고 답하였는데, '매우 그렇다'의 답변은 16명으로 19.04%를 차지하였으며, 21명은 '그렇다'라고 답하여 25%를, 30명은 '보통이다'라고 답하여 35.71%를 각각 차지하였다. 반면에 7명은 '그렇지 않다'라고 답하여 8.33%로 나타났으며, 10명의 학습자들이 '매우 그렇지 않다'라고 하여 11.90%에 그쳤다. 학습자들은 성적을 잘 받고자 모바일 학습을 하는 편이라고 분석할 수 있으며, 더욱 구체적인 질문을 위하여 인터뷰를 진행하였을 때, 학습자들은 위의 항목인 진학과 관련도가 높은 것으로 보였다. 또한 성적을 잘 받는다면 부모님으로부터 평소 갖고 싶었던 것을 살 수 있으며, 혹은 용돈을 받을 수 있기 때문이라고 답한 학습자들도 있었다.

> ...지금 공부를 잘하면 중학교에 가서도 잘 할 수 있고, 중학교에서 잘해야 고등학교도 잘 갈 수 있으니까요. 저는 외고 가고 싶은데 거기서 뒤처지지 않으려면 지금부터 열심히 하고 싶어요. (인터뷰 학생 16)

> ...이번 시험에 100점 맞으면 엄마가 핸드폰 사주신다고 했어요. 그래서 이번 영어시험 잘 봐야 해요. (인터뷰 학생 19)

> ...시험을 잘 보면 용돈을 더 많이 주실 때가 있어요. 그래서 성적을 잘 받고 싶어요. (인터뷰 학생 20)

학습자들이 모바일 학습을 하는 이유의 7위는 '쉽게 답을 얻을 수 있기 때문'이라고 답하였다. 학습자들의 13명이 '매우 그렇다'라고 답하여 15.47%를 차지하였으며, 24명의 학습자가 '그렇다'라고 답하여 28.57%로 나타났다. '보통이다'라고 답한 학습자는 28명으로 33.33%를 차지하였으며, 반면에 '그렇지 않다'라고 답한 학습자는 13명으로 15.47%를, '매우 그렇지 않다'라는 답변은 6명으로 7.14%에 그쳤다. 이는 선호하는 모바일 기기의 기능과 유사한 질문으로 학습자들은 답을 쉽게 구할 수 있으며, 선생님이나 부모님의 도움 없이도 스스로 학습 문제를 해결할 수 있다는 것에 높은 만족감을 드러냈다. 특히 인터뷰

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

진행 중, 모바일 프로그램을 통한 숙제 해결이나, 혹은 모바일로 푸는 영어 문제의 정답이나 해설을 곧바로 확인할 수 있어 시간을 단축시킬 수 있기 때문에 모바일 영어 학습을 하게 되는 이유라고 답하였다.

> ...학원숙제로 검사만 맡으면 되요. 집에서 숙제할 때 모바일로 하는게 제일 재미있어요. 그래서 영어 말고도 다른 숙제도 다 이걸로 했으면 좋겠어요. (인터뷰 학생 21)

> ...아이패드로 숙제 해가면 선생님께 검사 맡는 게 쉬워요. 학습량 체크만 하고 나중에 단어 몇 개만 물어보니까요.
> (인터뷰 학생 17)

또한, 학습자들의 대부분은 '해외여행을 가고 싶어서' 모바일 영어 학습을 열심히 한다고 답하였다. '매우 그렇다'라고 답한 학습자는 22명으로 26.19%를 차지하였으며, '그렇다'라고 답한 학습자는 13명으로 15.47%를 차지하였다. 또한 '보통이다'라고 답한 학습자는 27명으로 32.14%를 나타냈으며, 반면에 '그렇지 않다'라고 답한 학습자는 7명으로 8.33%를 차지하였으며, '매우 그렇지 않다'라고 답한 학습자는 15명으로 17.85%로 나타났다. 위 결과를 분석하였을 때, 학습자들의 과반수는 '해외여행을 하기 위해' 모바일 영어 학습을 하는 이유로 답하였다는 것을 알 수 있다. 인터뷰를 통해 구체적인 이유를 알아본 결과, 안내 표지판이나 혹은 음식을 주문할 때에 영어가 가장 필요하기 때문이라고 답하였으며, 그 외에는 다양한 펜팔을 만들 수 있기 때문이라고 답하였다.

> ...저번에 필리핀으로 가족여행을 다녀왔어요. 근데 온통 표지판이 영어여서 영어를 잘해야겠다고 생각했어요. 그런데, 모바일로 영어공부를 할 때, 표지판 문제들이 나올 때가 있어서 유용하다고 생각했어요. (인터뷰 학생 25)

> ...미국에는 서브웨이(샌드위치 판매점)가 많다고 들었어요. 그런데 한국에서도 샌드위치를 주문할 때, "양파는 빼주세요"라고 하는데, 미국에 가게 되면 영어로 주문을 해야 하잖아요, 그리고 해외여행을 가려면 영어를 잘해야 하잖아요.
> (인터뷰 학생 26)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...펜팔을 만들고 싶어요. 해외여행을 가서 만나는 친구들하고 오래 이메일이나 카톡을 주고받으면 영어실력도 늘고 일석이조가 될 수 있어요. (인터뷰 학생 27)

다음으로 학습자들의 학습 동기로는 '인정받고 싶기 때문에'라고 답하였다. '매우 그렇다'라고 답한 학습자는 15명으로 17.85%를 차지하였으며, 이와 동일한 답변수로 '그렇다'라고 답한 학습자 또한 15명으로 17.85%를 차지하였다. '보통이다'라고 답한 학습자들은 모두 30명으로 35.71%를 나타냈으며, 가장 많은 수가 답하였다고 할 수 있다. '그렇지 않다'라고 답한 학습자는 11명으로 13.09%를 차지하였으며, '매우 그렇지 않다'라고 답한 학습자는 13명으로 15.47%를 나타냈다. 이는 '인정받기 위해'라는 동기는 대부분의 학습자의 답변을 통해서 보통으로 나타났으나, 인터뷰 과정을 통해 학습자들의 구체적인 이유를 알 수 있었다. 학습자들은 모바일 영어 학습에 있어서 스스로 하는 학습이기 때문에 누군가를 통해서 인정받기 힘들뿐더러, 다만 포인트나 점수가 높을 경우 학원이나 가정에서 주는 선물로 만족할 뿐이라고 답하였다.

...아이패드로 숙제를 해간다고 해서 인정받는다고 하기는 조금 애매해요. 저는 그냥 숙제니까 하는거고, 이것으로 성적이 높은지 낮은지는 알 수 없어요. (인터뷰 학생 29)

'영어 선생님이 좋아서'라고 답한 응답이 그 다음 순위를 차지하였는데, 이는 학교나 가정, 학원의 학습 환경이 모두 달라, 답변은 모두 다양했다. '매우 그렇다'라고 답한 12명은 14.28%를 차지하였으며, '그렇다'라고 답한 수는 16명으로 19.04%를 차지하였다. '보통이다'라고 답한 수는 32명으로 전체의 38.09%를 차지하였다. 또한 '그렇지 않다'라고 답한 수는 13명으로 15.47%이며, '매우 그렇지 않다'라고 답한 수는 11명으로 13.09%를 나타냈다. 이를 통해 알 수 있는 것은, 학습자들은 영어선생님의 선호도와는 크게 상관관계가 나타나지 않다는 것이며, 또한 현재 모바일 영어 학습을 하는 환경이 달라 일관된 답변을 알기 어려웠다.

...선생님이 좋아요. 친절하시고 예쁘시고, 모르는 거 있으면 천천히 알려주시니까 선생님이랑 공부하는 게 좋아요.
(인터뷰 학생 26)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...선생님보단 엄마아빠가 하라고 하니까 영어 공부해요.
(인터뷰 학생 13)

'숙제이기 때문에' 모바일 영어 학습을 하는 동기가 그 다음을 차지하였다. '매우 그렇다'라고 답한 학습자는 12명으로 14.28%를 차지하였으며, '그렇다'라고 답한 학습자는 19명으로 22.61%를 차지하였다. '보통이다'라고 답한 학습자들은 25명으로 29.76%로 나타났으며, 반면에 '그렇지 않다'라고 답한 학습자는 17명으로 20.23%를, '매우 그렇지 않다'라고 답한 학습자는 11명으로 13.09%를 차지하였다. 이를 분석하였을 때, 모바일 영어 학습자들은 숙제와 그 밖의 이유로 모바일 영어 학습을 하는 이유로 볼 수 있었다. 인터뷰 과정에서 학습자들은 특히 학원에서 모바일 프로그램을 통한 숙제로 인하여 학습을 하는 경우와 그 밖의, 숙제가 아니더라도 단순 영어 교재보다 훨씬 다루기 수월한 모바일 기기로 영어 학습을 한다고 답하였다.

...학원에서 숙제를 검사할 때, 이걸로 검사 맡아요. 그래서 매일 매일 숙제를 이걸로 해요. (인터뷰 학생 20)

...책보다 재미있으니까 해요, 엄마랑 영어공부 할 때 특히 모바일로 영상 보면서 공부하면 머릿속에도 더 잘 들어오는 것 같아요. (인터뷰 학생 4)

그 다음으로 높았던 동기로 '흥미 혹은 호기심이 생기기 때문'이라고 답하였다. 모바일 영어 학습에 동기를 부여하기에 있어서 '매우 그렇다'라고 답한 응답자는 총 9명으로 10.71%이며, '그렇다'라고 답한 학습자는 15명으로 17.85%를 차지하였다. '보통이다'라고 답한 응답 수는 39명으로 46.42%를 차지하여 가장 높은 수가 응답한 것으로 분석할 수 있었다. 반면에 모바일 영어 학습에 있어서 '흥미 혹은 호기심'이 생기기 않다고 답한 수는 11명으로 13.09%를 차지하였으며, '매우 그렇지 않다'라고 답한 응답 수는 10명으로 11.90%를 차지하였다. 이를 통하여 결과를 분석했을 때, 흥미나 호기심으로 인하여 모바일 영어 학습을 하는 학습자들의 대부분은 '보통이다'라고 답하였다는 것을 알 수 있었으며, 그렇게 답한 이유를 인터뷰를 통해 알아보았을 때, 대게 모바일 학습 마무리 후, 단어게임이나 문장 나열 게임을 통해 상당한 흥미가 생긴다고 답하였다. 또한 캐릭터나 화려한 영상미가 학습자들의 흥미를 이끌어내는 데에 좋은 역할을 한다는 것을 알 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...한 단원 끝내고 난 후, 게임할 때가 가장 재밌어요. 그래서 아이패드로 공부할 때 제일 재미있어요. (인터뷰 학생 14)

...단순히 책에서 선 긋거나 퍼즐 맞추는 것 보다, 음악이 나오면서 발음도 체크해주는 모바일이 훨씬 공부하기 편해요. 특히, 화면 색깔이 화려해서 저는 그게 제일 맘에 들어요.
(인터뷰 학생 1)

모바일을 통해 영어 학습을 이루어 나갈 때 '성취감이 들기 때문에' 학습을 이어나가는 답변이 그 다음 순위를 차지하였다. '매우 그렇다'라는 답변이 8명으로 9.52%를 나타내었으며, '그렇다'라고 답한 학습자는 14명으로 16.06%를 나타냈다. '보통이라'라고 답한 학습자의 수는 35명으로 가장 많았으며, 41.66%나 높은 비중을 차지하였다. '그렇지 않다'라는 답변으로는 15명의 응답자로 17.85%가 나타났으며, '매우 그렇지 않다'라고 응답한 수는 12명으로 14.28%를 차지하였다. 이를 분석해 보았을 때, 학습자들은 보통 성취감을 위해 모바일 영어 학습을 임한다기 보다 그 밖의 다른 이유를 통해 학습을 하는 것으로 알 수 있다. 이의 구체적인 이유는 인터뷰 과정을 통해 알 수 있었는데, 모바일 영어 학습을 통해 성취감을 느끼는 부분은, 오늘의 목표량을 다 끝냈기 때문에, 혹은 마지막 모바일 시험부분에서 만점을 맞은 경우에 성취감을 느낄 수 있다고 답하였다.

...오늘 하루 목표한 단계가 있는데, 그걸 수월하게 풀거나, 생각보다 빨리 풀면 기분이 짜릿해요. (인터뷰 학생 6)

...공부가 끝나면 마지막 총 점수가 나오는데, 한 번에 만점이 나오면 다시 반복하지 않아도 돼서 좋아요, 딱 한번 만점 나온 적이 있는데 그때 무척 기분이 좋았어요. (인터뷰 학생 10)

'뒤처지기 싫다'는 이유로 모바일 영어 학습을 하는 학습자들의 응답 수를 분석하기 위하여 설문지를 통해 알아본 결과 '매우 그렇다'라고 답한 학습자는 14명으로 16.66%를 보였으며, '그렇다'라고 답한 응답 수는 11명으로 13.09%를 보였다. '보통이다'라고 답한 응답 수는 28명으로 33.33%를 차지하여 응답자 중 가장 높은 비율을 차지하는 것을 알 수 있다. '그렇지 않다'라고 답한 학습자는 12명으로 14.28%를 차지하며, '매우 그렇지 않다'라고 답한 응답자는 19명

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

으로 22.61%를 보였다. 이를 통해 학습자들은 모바일 영어 학습에 있어서 남들보다 뒤처지는 이유로 학습을 한다고 볼 수 없다. 그럼에도 모바일 학습에 있어 뒤처진다고 느끼는 학습자에게 인터뷰를 진행한 결과, 학원에서 모바일 영어 학습을 할 때, 친구들과 있거나 학습자 본인보다 나이가 어린 후배가 주변에 있을 경우, 자신의 모바일 진도 상황이나 레벨이 신경이 쓰인다는 답변이 있었다.

> ...학원에서는 좀 신경이 쓰여요. 제가 공부를 늦게 시작해서 레벨이 낮은 편인데, 저보다 레벨이 높은 친구들이나 동생들이 제가 공부하는 것을 흘끗 보면, 뒤처지는 것 같다는 생각이 들어요. (인터뷰 학생 2)

학습자들 중 '그냥 영어를 좋아하기 때문에' 모바일 영어 학습을 한다고 답한 경우를 분석하였을 때, '매우 그렇다'라고 답한 수는 13명으로 15.47%를 차지하였으며, '그렇다'라고 응답한 수는 5명으로 5.95%를 차지하여 가장 적은 수가 답한 것으로 나타났다. 반면, '보통이다'라고 응답한 수는 총 35명으로 전체의 41.66%를 차지하여 가장 높은 응답수를 보였으며, '그렇지 않다'라고 답한 수는 12명으로 14.28%를 차지하였으며, '매우 그렇지 않다'라고 응답한 수는 19명으로 22.61%를 차지하였다. 이를 분석한 결과, 모바일 영어 학습을 하는 데에 있어 단순히 영어를 좋아하기 때문에 학습에 임하는 학습자들보다 그렇지 않은 학습자들이 더 많은 것으로 나타났다. 또한 인터뷰 과정에서 영어를 좋아하냐는 질문에 응답한 학생들의 응답은 매우 좋아한다는 답변과 매우 그렇지 않다는 답변으로 나뉜 것을 볼 수 있었다.

> ...영어가 좋아요. 발음도 그렇고, 제스쳐도 예뻐서 많이 배우고 싶어요. (인터뷰 학생 18)

> ...영어를 좋아해서 한다고요? 저는 아니에요. 학교에서 해야 하니까 하는 거에요. 이거라도 안하면 시험 성적도 잘 안 나오고 그러면 나중에 대학도 좋은 곳으로 갈 수 없으니까요.
> (인터뷰 학생 24)

다음은 학습자들이 '달성할 점수가 있기 때문에' 영어 학습을 하는 경우를 알아보기 위한 것이다. 설문지를 분석한 결과, 모바일 영어 학습을 할 때, 달성할 점수가 있기 때문에 학습에 임한다고 답한 학습자들 중, '매우 그렇다'라고

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

답한 학습자는 12명으로 14.28%를 보였으며, '그렇다'라고 답한 학습자는 11명으로 13.09%를 보였다. '보통이다'라고 답한 학습자는 25명으로 29.76%로 전체에서 가장 높은 비율을 보였다. 반면, '그렇지 않다'라고 답한 학습자는 14명으로 16.66%를, '매우 그렇지 않다'라고 답한 응답은 22명으로 26.19%를 차지하였다. 학습자들은 스스로가 달성해야 한다고 생각하는 점수가 대부분 없는 것을 알 수 있었으며, 주로 부모님이나 학원의 영향으로 인하여 나타난 결과임을 인터뷰를 통해 알 수 있었다.

> ...학원에서 시험을 잘 보면, 문화상품권을 줘요.
> (인터뷰 학생 9)

> ...영어를 잘하고 싶은데, 점수는 잘 모르겠어요. 단어시험 점수나 아니면 포인트도 한계가 있어서 많이 받고 싶어도 못 받아요. (인터뷰 학생 4)

학습자들이 특히 학원이나 가정 학습을 통해 '포인트를 모으는'것에 얼마나 많은 동기부여를 받는지에 알아보았다. '매우 그렇다'라고 답한 학습자들은 9명으로 10.71%를 나타냈으며, '그렇다'라고 답한 응답자는 10명으로 11.90%를 나타냈다. '보통이다'라고 답한 수는 22명으로 26.19%를 차지하였으며 이와 동일한 수로 '그렇지 않다'라고 답한 응답자로 26.19%를 차지하였다. '매우 그렇지 않다'라고 답한 수는 21명으로 25%를 차지하였다. 학습자들은 포인트를 모으는 것에 크게 영향을 받지 않는다는 것을 알 수 있었다. 또한 인터뷰 당시, 학습자들은 포인트에 대한 개념보다는 공부를 끝낼 시간적인 면에 더 많은 관심을 가지고 있었다.

마지막 학습 동기로는 '친구들이하기 때문에' 학습을 한다는 문항이다. '매우 그렇다'의 학습자들은 6명으로 7.14%를, '그렇다'라고 답한 학습자들은 5명으로 5.95%로 낮은 수에 그쳤다는 것을 알 수 있었다. '보통이다'라고 답한 학습자들은 26명으로 30.95%를 보였으며, '그렇지 않다'라는 답변으로 27명의 32.14%를 차지하여 가장 높은 부분을 나타냈다. '매우 그렇지 않다'라는 답변의 20명은 23.80%를 보여, 이를 분석한 결과, 대부분의 학습자들은 친구들이 한다는 이유로 모바일 영어 학습에 임하는 것이 아님을 알 수 있었다.

위와 같은 문항들은 설문지를 통해 분석한 것으로 아래의 표를 통해 정리하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표9> 모바일 학습의 동기

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준편차
스스로 공부하기 편하다	4 4.76	4 4.76	34 40.47	20 23.80	22 26.19	3.61	1.28
몰랐던 단어를 확인할 수 있다	3 3.57	7 8.33	32 38.09	20 23.80	22 26.19	3.60	1.17
좋은 대학을 가고 싶다	10 11.90	5 5.95	30 35.71	16 19.04	23 27.38	3.44	0.99
영어수준을 향상시키고 싶다	7 8.33	10 11.90	23 27.38	27 32.14	17 20.23	3.44	0.84
나의 발전에 도움이 된다	7 8.33	14 16.66	17 20.23	32 38.09	14 16.66	3.38	0.92
성적을 잘 받고 싶다	10 11.90	7 8.33	30 35.71	21 25.00	16 19.04	3.30	0.91
쉽게 답을 얻을 수 있다	6 7.14	13 15.47	28 33.33	24 28.57	13 15.47	3.29	0.89
해외여행을 가고 싶다	15 17.85	7 8.33	27 32.14	13 15.47	22 26.19	3.23	0.78
인정받고 싶다	13 15.47	11 13.09	30 35.71	15 17.85	15 17.85	3.09	0.75
영어선생님이 좋다	11 13.09	13 15.47	32 38.09	16 19.04	12 14.28	3.05	0.87
과제이기 때문이다	11 13.09	17 20.23	25 29.76	19 22.61	12 14.28	3.04	0.56
흥미/ 호기심이 생긴다	10 11.90	11 13.09	39 46.42	15 17.85	9 10.71	3.02	1.26
성취감이 든다	12 14.28	15 17.85	35 41.66	14 16.66	8 9.52	2.89	1.05
뒤처지기 싫다	19 22.61	12 14.28	28 33.33	11 13.09	14 16.66	2.86	0.69
그냥 영어를 좋아한다	19 22.61	12 14.28	35 41.66	5 5.95	13 15.47	2.77	1.13
달성 할 점수가 있다	22 26.19	14 16.66	25 29.76	11 13.09	12 14.28	2.72	0.63
포인트를 모으기 위해	21 25.00	22 26.19	22 26.19	10 11.90	9 10.71	2.57	0.66
친구들이 하기 때문이다	20 23.80	27 32.14	26 30.95	5 5.95	6 7.14	2.40	1.06

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4.4. 모바일 기기의 영어 학습에서 장점은 무엇이며, 단점은 무엇인가?

모바일 기기의 영어 학습에 있어서, 학습자들이 생각하는 장점은 무엇이며, 또 단점은 무엇인지 알아보기 위하여 본 연구자는 학습자들을 대상으로 하여 설문지를 배부하여 이를 통해 분석하였다.

영어 학습의 모바일을 통해서 학습할 때, 여러 장점 중에서 학습자들이 가장 선호하는 장점은 '나만의 속도로 학습할 수 있다'의 항목으로, '매우 그렇다'라고 답한 응답은 30명으로 35.71%를 차지하여 전체 비율에서 가장 높은 응답을 보였다. 다음은 '그렇다'라고 답한 학습자로 27명의 32.14%를 보였으며, '보통이다'라고 답한 응답은 20명으로 23.80%로 나타났다. '그렇지 않다'라는 응답은 3명으로 3.57%에 그쳤으며, '매우 그렇지 않다'라는 응답은 4명으로 4.76%에 그쳤다. 이를 통해 알 수 있는 것은, 학습자들은 스스로 모바일 영어 학습을 할 때, 스스로의 속도에 맞추어 진도를 나갈 수 있으며, 교실 수업에서 이해하기 어렵거나 힘들었던 것들을 자연스럽게 습득할 수 있다는 것으로 가장 높은 선호도를 보였다.

> ...이해 안 되면 다시 반복할 수 있어요. 어려운 것은 다시 되돌아 갈 수 있고요. 천천히 해도 누가 뭐라 하지 않으니까 편해요. (인터뷰 학생 21)

> ...학습하면서 몰랐던 것들을 다시 익힐 수 있어요. 그래서 쉬운 것들은 빨리 넘기고, 어려운 것들은 천천히 느리게 읽으면서 넘어 갈 수 있어요. 그리고 읽기 부분에서 발음이 빠른 것들은 느리게 조절이 가능해서 원어민처럼 발음 따라 하기 편해요.
> (인터뷰 학생 10)

> ...공부하는 부분을 제가 정할 수 있어요. 단어부터 하고 싶을 땐, 단어 먼저, 읽기나 듣기 부분은 시간이 오래 걸리니까 맨 나중에 할 수 있어요. 제가 원하는 파트부터 학습할 수 있으니까 좋아요. (인터뷰 학생 14)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 다음 학습자들이 선호하는 장점으로는 학습자 '스스로의 실력을 알 수 있다'는 항목이었다. 가장 선호하는 학습자들의 응답으로 '매우 그렇다'라고 답한 수는 20명으로 23.80%로 나타났으며, '그렇다'라고 답한 응답은 31명으로 36.90%를 나타내며 가장 높은 부분을 차지하였다. '보통이다'라고 답한 응답은 23명으로 30.95%이며, 반면에 '그렇지 않다'라고 응답한 수는 4명으로 4.76%를 보였으며, '매우 그렇지 않다'라고 답한 수는 6명으로 7.14%를 보였다. 학습자들의 응답을 분석하였을 때, 모바일 학습 진행 중 학습자 스스로의 취약한 부분과 가장 두각을 드러내는 부분이 무엇인지 지각할 수 있으며, 또한 학습자들의 결과를 통해 교사들은 학습자 개개인에 맞추어 학습을 조절 할 수 있다는 장점이 더해질 수 있다.

> ...단어가 제일 싫은데, 단어를 제일 못하는 거 같아요.
> (인터뷰 학생 8)

> ...숙제 검사할 때, 선생님이 저는 발음이 좋다고 했어요. 나중에 학습 평가를 보면 발음 부분 점수가 가장 높아요.
> (인터뷰 학생 23)

모바일 기기를 통한 영어 학습은 누구라도 조금만 익숙해지면 수월하게 학습에 참여하는 것이 가능하다는 장점을 가지고 있다. 이에 학습자들의 응답은 '매우 그렇다'라는 응답 수로 20명의 23.80%를 나타내고 있으며, '그렇다'라고 응답한 학습자는 27명으로 32.14%로 가장 높은 비율을 차지하였다. '보통이다'라고 답한 응답은 26명으로 30.95%를 보였으며, '그렇지 않다'라고 응답한 수는 7명으로 8.33%를, '매우 그렇지 않다'라는 응답은 4명으로 4.76%에 그쳤다. 학습자들이 처음 모바일 영어 학습을 접할 당시, 배우기 수월하였다는 것에 높은 공감을 얻었다. 또한 학원 숙제를 할 때에도 모바일 기기를 통해 해나가는 것을 더욱 선호하였다.

> ...처음에 선생님이 알려주실 때, 제가 잘 할 수 있을까 걱정 했었는데, 하루 만에 이건 어떻게 하는 거고, 저건 어떻게 하는 건지 배울 수 있었어요. 이제는 학원에 새로 온 애가 있을 때 제가 하는 방법들을 알려줘요. (인터뷰 학생 6)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...이건 선생님한테 말하면 안 되는데, 사실 학원 숙제하기 귀찮을 때, 친구들한테 하라고 줘요. 학원 안다니는 친구들도 다 이거 쓸 줄 알아요. (인터뷰 학생 29)

모바일 학습은 언제어디서나 '아무 때나 학습이 용이하다'는 장점이 있는데, 이에 많은 선호를 표한 학습자는 '매우 그렇다'에 응답한 학습자들로, 27명이 답하였으며 32.14%로 나타났다. '그렇다'에 응답한 학습자는 19명으로 22.61%를 보였으며, '보통이다'라고 답한 학습자는 22명으로 26.19%를 차지하였다. '그렇지 않다'라는 응답은 10명으로 11.90%이며, '매우 그렇지 않다'라는 응답은 6명으로 7.04%를 차지하였다. 학습자는 자투리시간이나 학교에서 혹은 방과 후 길 위에서 학습이 가능하다는 장점에 높은 선호도를 보인 것을 알 수 있다.

...집에서도 할 수 있고, 학교에 가져와서도 할 수 있어요. (인터뷰 학생 16)

...밤늦게 태권도 학원 다녀와서, 숙제 할 때 이걸로 하면 빨리 끝낼 수 있고, 침대에 누워서 빨리 끝낼 수 있어서 편해요. (인터뷰 학생 5)

교실 수업이나 그 밖의 칠판 강의보다 모바일 영어 학습에 훨씬 높은 집중을 보이며, 수업이 아닌 재미로 학습에 참여 할 수 있다는 것을 장점으로 꼽은 학습자는 '매우 그렇다'는 21명으로 25%를 보였으며 '그렇다'라고 답한 수는 19명으로 22.61%를 차지하였으며, '보통이다'라고 답한 수는 30명으로 35.71%를 차지하여 가장 높은 비율을 나타냈다. 반면 '그렇지 않다'라는 응답 수는 9명으로 10.71%를 나타냈으며, '매우 그렇지 않다'라고 답한 수는 5명으로 5.95%를 차지하였다. 학습자들이 장점으로 뽑은 구체적인 이유를 인터뷰 과정을 통해 알아본 결과, 딱딱한 칠판보다 직접 손가락으로 클릭하거나, 화려한 색깔의 영상을 통해 영어를 습득하는 것을 더욱 선호한다고 알 수 있었다.

...화면 자체가 크고 나중에 게임 같은 것도 할 수 있어서 재미있게 공부 하는 편이에요. (인터뷰 학생 4)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...제가 직접 컨트롤 하니까 집중도가 높아지는 것 같아요.
(인터뷰 학생 12)

'학습을 쉽게 할 수 있다'라는 장점으로 높은 선호도를 나타내는 항목이 그 다음 순위를 차지하였다. '매우 그렇다'라고 호감을 표한 응답자는 22명으로 26.19%를 보였으며, '그렇다'라고 답한 응답 수는 16명으로 19.04%를, '보통이다'라고 답한 응답 수는 34명으로 40.47%를 각각 차지하였다. '그렇지 않다'라며 응답을 나타낸 학습자는 4명으로 4.67%의 가장 낮은 비율을 보였으며, '매우 그렇지 않다'라고 답한 학습자는 8명으로 9.52%를 보였다. 인터뷰 당시, 학습자들은 주로 그룹 활동을 좋아하지만 개인적으로 학습하는 것에 더욱 흥미를 느끼는 학습자들이 주로 위 항목에 선호도를 높게 표시하였다.

...모둠 활동을 할 때, 이해를 못하거나 느린 친구들이 있을 때 보다 혼자서 이걸로 공부하는게 수월해요. (인터뷰 학생 1)

...초등학생 4학년이 사용할 수 있는 거면 쉬운 편이라고 생각해요. (인터뷰 학생 8)

학습자들은 영어 수업을 스마트폰이나 태블릿 PC를 통해 학습을 이루어 갈 때, 단순히 지루함만을 가지고 학습하기보다 어느 정도의 재미와 흥미가 함께 하여 학습하는 장점의 하나로, 학습자들의 응답을 분석해 보았다. 이에 '매우 그렇다'라고 응답한 수가 16명으로 19.04%를 보였으며, '그렇다'라고 답한 응답자는 13명으로 15.47%로 나타났다. 또한 '보통이다'라고 답한 응답은 35명으로 33.33%를 차지하였으며, '그렇지 않다'는 응답은 9명으로 10.71%와 '매우 그렇지 않다'의 응답으로 11명의 13.09%를 각각 차지하였다. 이에 학습자들은 모바일 학습의 장점으로 흥미 부분에서 크게 영향을 미치지 않은 것으로 알 수 있다.

다음은 '자투리 시간의 활용도'에 따른 모바일 학습의 장점으로, 학습자들의 '매우 그렇다'라고 답한 응답의 수가 월등히 높은 것을 알 수 있었다. 총 21명으로 25.%를 차지하였으며, 그다음으로 '그렇다'라는 답변은 16명으로 19.04%를 차지하며, '보통이다'의 답변은 28명으로 33.33%를 차지한 것을 알 수 있었다. 반면 '그렇지 않다'라고 답한 수는 10명으로 11.90%를, '매우 그렇지 않다'라고 답한 학습자는 9명으로 10.71%를 각각 나타냈다. 학습자들은 자투리 시간 활용에 있어 모바일의 장점으로 보고 있음을 알 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...화장실에서 일볼 때, 엄마가 한번 씩 보라고 하면서 영어 자막 나오는 영상을 틀어줘요. 그럼 따라 읽기도 해요.
(인터뷰 학생 26)

...밖에서 친구들 기다릴 때, 핸드폰으로 단어 게임 같은거 할 때 시간도 빨리 가요. (인터뷰 학생 5)

태블릿 PC나 스마트폰과 같은 모바일 기기를 통해 학습을 할 때, 학습 도중 잠시 검색을 활용하거나, 문자 메시지 혹은 SNS를 동시에 접속할 수 있다는 장점을 나타내고 있다. 이에 학습자들의 선호도를 조사한 결과, '매우 그렇다'의 응답은 14명으로 16.66%를 보여주었으며, '그렇다'의 응답은 22명으로 26.19%를 나타냈다. '보통이다'라는 응답으로는 35명으로 33.33%를 차지하여 가장 높은 비율을 보였으며, '그렇지 않다'의 응답은 6명으로 7.14%를 보이며, '매우 그렇지 않다'의 응답은 7명으로 8.33%를 보였다. 설문조사 당시, '다른 활동이 동시에 가능하다'라는 항목에 있어 이해를 하지 못한 경우가 있어, 인터뷰 당시, 학습자들에게 더욱 구체적으로 설명을 하자, 학습자들이 높은 선호도를 보였다.

...숙제하다가 모르는 단어가 나오면 잠시 끄고 인터넷으로 그 단어를 찾아요. (인터뷰 학생 17)

...원어민 선생님이랑 화상채팅을 할 때, 말이 생각이 안날 때, 몰래 인터넷으로 단어를 찾을 때가 있어요. (인터뷰 학생 14)

모바일 영어 학습 장점의 마지막으로 '자신감을 높여주는' 학습에 선호도를 나타낸 학습자들 또한 많은 편으로 나타났다. 문항의 선호도에 있어서 '매우 그렇다'라는 답변이 16명으로 19.04%로 나타났으며, '그렇다'라는 응답은 20명으로 23.80%를 차지한 것을 알 수 있었다. '보통이다'라는 응답은 32명의 응답으로 전체의 38.09%를 차지하였으며, 가장 높은 비율로 볼 수 있다. '그렇지 않다'의 응답은 7명으로 8.33%를, '매우 그렇지 않다'의 응답으로 9명의 10.71%를 차지하였다. 인터뷰 과정에서 학습자들의 응답을 구체적으로 조사한 결과, 학습자들은 반드시 모바일 학습이 아니더라도 여러 가지의 영어 학습 방법을 통해 자신감을 얻을 수 있으며, 특히 학교 수업이나, 학원 수업에서 그 두각을 나타낼 수 있다고 하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

모바일 학습에 있어 학습자들이 선호하는 장점들의 대한 결과분석을 아래의 표와 같이 정리하였다.

<표10> 모바일 학습의 장점

	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준편차
나만의 속도로 학습할 수 있다	4 4.76	3 3.57	20 23.80	27 32.14	30 35.71	3.90	1.26
내 실력을 알 수 있다	6 7.14	4 4.76	23 27.38	31 36.90	20 23.80	3.65	1.15
다른 사람도 할 수 있다	4 4.76	7 8.33	26 30.95	27 32.14	20 23.80	3.61	1.07
아무 때나 학습이 가능하다	6 7.14	10 11.90	22 26.19	19 22.61	27 32.14	3.60	0.86
수업보다 더 적극적으로 할 수 있다	5 5.95	9 10.71	30 35.71	19 22.61	21 25.00	3.50	0.99
학습하기 쉽다	8 9.52	4 4.76	34 40.47	16 19.04	22 26.19	3.47	1.18
흥미가 생긴다	11 13.09	9 10.71	35 33.33	13 15.47	16 19.04	3.35	1.04
자투리 시간을 활용할 수 있다	9 10.71	10 11.90	28 33.33	16 19.04	21 25.00	3.35	0.79
다른 활동도 할 수 있다	7 8.33	6 7.14	35 33.33	22 26.19	14 16.66	3.35	1.20
자신감을 높여 준다	9 10.71	7 8.33	32 38.09	20 23.80	16 19.04	3.32	0.99

지금까지 모바일 학습의 장점들에 대한 학습자들의 선호도를 살펴보았다면, 이번엔 모바일 학습의 단점들에 관한 설문조사 결과를 나타낸 것이다. 여러 단점들의 항목 중 가장 많은 학습자들이 뽑은 항목은 '다른 프로그램과 동시 사용이 어려운 경우'라고 응답하였다. 이에 '매우 그렇다'라는 응답은 13명으로 15.47%로 나타났으며, 응답자의 수가 같은 '그렇다'의 응답 또한 13명으로 15.47%를 나타냈다. '보통이다'라는 답변은 38명으로 45.23%를 차지하였으며, 가장 높은 비율을 나타냈다. '그렇지 않다'라는 답변은 6명으로 7.14%를 차지하였으며, '매우 그렇지 않다'라고 응답한 수는 14명으로 16.66%를 차지하였다. 다른 프로그램 사용 불가의 이유로는 여러 가지가 있었는데, 첫 번째는 부모님

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이나 학원 선생님의 감시가 있기 때문이라는 답변이었으며, 두 번째는 학습 중이던 프로그램을 잠시 꺼뒀을 경우 다시 처음부터 학습을 해야하는 번거로움 때문이라고 답하였다.

> ...학습 도중에 다른 어플을 켜면 학습 포인트가 차감이 되요. 그래서 다른 어플을 사용할 수 없어요. (인터뷰 학생 23)

> ...학습 창을 잠깐 꺼둔 건데 다시 켜면 리셋이 되어있어서 다시 처음부터 해야 해요. 그래서 다른 어플을 사용하는게 무서워요. (인터뷰 학생 30)

학습자들은 또한 학습 도중 '와이파이가 끊기는 경우'에 학습에 많은 불편함을 느낀다고 답하였는데, '매우 그렇다'라는 응답이 18명으로 21.42%로 나타났으며, '그렇다'라는 응답은 12명으로 14.28%를 보였다. '보통이다'라는 응답은 전체에서 27명이 응답한 것으로 32.14%를 차지하였으며, 반면 '그렇지 않다'라는 응답으로 9명이 10.71%를 차지하였으며, '매우 그렇지 않다'라는 응답은 18명으로 21.42%를 나타냈다. 이는 선호도의 차이가 매우 큰 것을 알 수 있는데, 주로 길 위에서나, 화장실과 같은 와이파이 통신이 잘 터지지 않은 곳에서 활용하는 학습자들의 경우 가장 높은 호감을 나타냈으며, 반면, 학원이나 가정과 같은 풍부한 와이파이를 누릴 수 있는 장소에서 학습을 하는 학습자들에게는 큰 불편함이 나타나지 않았다.

> ...맞아요, 패드는 와이파이를 꼭 연결해야 해서, 기둥 뒤에 있거나, 집 밖으로 나가면 연결이 끊겨서 학습을 진행할 수 없어요. (인터뷰 학생 4)

> ...저는 어차피 학원에서만 하니까, 와이파이 끊길 일을 걱정할 필요 없어요. 학원에서는 늘 와이파이가 빵빵 하거든요. (인터뷰 학생 9)

> ...저도 학원에서만 쓰기는 하지만, 핸드폰으로 잠깐 뭐 찾거나 할 때, 와이파이가 없으면, 끊길 때가 많아요. (인터뷰 학생 2)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학습자들의 대부분은 모두 스마트폰을 소유하고 있었으며, 그렇지 않은 경우엔, 학생용 스마트폰을 소유하고 있는 편이었다. 다음 질문을 묻자, 학습자들의 대부분이 동의하는 답변이 많았다. '새로운 기종이 자주 출시되기 때문에 학습자 본인이 쓰는 기종은 쉽게 구식이 되어버린다'는 단점에서 '매우 그렇다'라는 답변으로 동의를 나타낸 응답은 11명으로 13.09%를 나타냈다. 또한 '그렇다'라는 답변으로는 7명으로 8.33%를 차지하였다. '보통이다'라는 답변이 가장 많은 응답 수를 차지하였는데, 총 46명으로 54.76%로 나타나 전체의 과반수를 차지한 것으로 분석할 수 있다. 반면 '그렇지 않다'라는 응답은 6명으로 7.14%를, '매우 그렇지 않다'라는 답변은 14명으로 16.66%를 보였다. 수치로 나타난 학습자들의 동의하는 응답은 크게 드러나지 않았으나, 인터뷰 과정에서 구체적인 예시와 함께 설명하자, 학습자들 다수가 동의하는 응답을 해왔다.

> ...저는 돈이 없어서 아이폰을 쓸 수 없는데, 저희 엄마는 쓰시거든요. 근데 엄마가 예전에 쓰시던 아이폰을 저한테 주셨는데, 아이폰은 엄청 자주 새로운 기종이 나오는 것 같아요.
> (인터뷰 학생 21)

> ...이번엔 아이패드 펜슬로 된 것도 있더라고요, 저희 아빠가 쓰시는 거 봤는데, 진짜 신기했어요. 저는 액정 깨진 거 쓰거든요.
> (인터뷰 학생 26)

하지만 반면에 학습자들의 일부는 자주 출시되는 새 기종에 대하여서 동의를 하긴 하였으나, 본인들이 모바일 학습을 하는 데에 큰 지장이 없다는 이유로 응답에는 크게 동의하지 않은 학습자들도 있었다.

> ...그래도 숙제하거나, 유튜브 보는 거엔 상관없어요. 엄마가 나중에 성적 잘 나오면 주신다고 하긴 했는데, 지금 것도 좋아요.
> (인터뷰 학생 18)

> ...저도요, 어차피 학원에서 준거라서, 학원에서는 잘 쓰고 있으니까 만족해요. 나중에 제가 고등학생이 되거나, 대학생이 되면 제가 돈 모아서 최신형 스마트폰 살 거예요. (인터뷰 학생 29)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

당연하게도 학습자들이 사용하는 스마트폰 요금은 모두 학습자들의 보호자가 감당하는 문제인데, 특히나 초등학생 4학년생인 학습자들의 입장에서는 자신들의 스마트폰에 할당된 데이터가 매우 적다는 단점이 제기되었다. 이에 '데이터가 많이 들어간다'는 이유로 많은 동의를 보인 학습자는 '매우 그렇다'라는 응답으로 모두 13명의 15.47%를 차지하였다. '그렇다'라고 응답한 학습자는 15명으로 17.85%를 보였으며, '보통이다'라는 응답은 29명으로 34.52%를 나타냈다. 반면 '그렇지 않다'라는 응답으로는 7명으로 8.33%를 보였으며, '매우 그렇지 않다'라는 응답으로는 20명의 23.80%가 동의하지 않았다. 이를 통해, 학습자들은 데이터의 용량에 크게 제한을 받고 있지 않는 편으로 나타났다. 인터뷰 과정을 통해 알아본 결과, 학습자들 대부분은 학교에서는 스마트폰이나 그 밖의 모바일 기기를 사용하도록 허용하는 경우가 거의 없기 때문에, 쓸 일이 많지 않았으며, 대부분 가정에서나 학원에서 무선 통신망을 사용하기 때문에 데이터의 압박을 크게 느끼지 못한다는 것이다.

> ...학교에서는 담임 선생님께서 사용하지 말라고 하셨어요. 그래서 아침에 선생님이 저희 것을 다 걷어가세요. 저는 보통 집에서 제 폰을 쓰는 편이에요.
> (인터뷰 학생 1)

> ...학교나 학원에서 쓰면, 선생님한테 뺏겨요. 그래서 급하게 엄마한테 전화 할 때나, 아니면 아빠한테 전화 할 때 허락 맡고 써요. 패드로 공부할 때는 집에서 하는데, 와이파이가 있으니까 데이터는 쓸 일이 거의 없어요.
> (인터뷰 학생 25)

다음은 충전문제로 인해, 모바일 기기 사용의 불편함에 관한 문항으로 조사한 결과이다. 이에 많은 학습자들의 동의를 얻은 '매우 그렇다'라는 응답으로는 10명이 답하여 11.90%를 차지하였으며, 이와 같은 수로 '그렇다'라고 답한 학습자들이 11.90%를 보였다. '보통이다'라는 응답으로 36명이 표시하여 42.85%를 보였다. '그렇지 않다'는 응답은 8명으로 9.52%를, '매우 그렇지 않다'라는 응답은 20명이 답하여 23.80%를 차지하였다. 학습자들의 보통이상으로 충전의 단점에 대해 동의하였다는 것을 알 수 있었는데, 특히나 콘센트가 있는 곳 근처에 가서 자리를 잡고 학습을 진행해야 하는 어려움을 호소하기도 하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

...컴퓨터로 하는 거랑 크게 다를 바 없는 것 같아요. 제 패드가 오래돼서 배터리가 자주 나가는데 그때마다 충전하는 것이 귀찮아요. (인터뷰 학생 7)

모바일 기기의 '화면이 작은' 탓에 모바일 학습에 어려움이 있는 학습자들을 조사한 항목이다. '매우 그렇다'라고 동의를 표한 학습자는 12명으로 14.28%를 차지하였으며, '그렇다'라는 응답은 11명으로 13.09%를 차지하였다. '보통이다'라는 응답은 25명이 답하여 29.76%를 보였으며, '그러지 않다'라는 응답은 14명로 16.66%를 보였으며, '매우 그렇지 않다'는 22명으로 26.19%를 나타냈다. 이를 통해 학습자들은 모바일 기기의 화면의 크기는 학습에 크게 영향을 미치지 않은 편이라고 답하였다는 것으로 분석하였다.

...컴퓨터만큼은 아니지만 그래도 편해요. (인터뷰 학생 3)

...가지고 다닐 정도만 되면 상관없어요. 그냥 스마트폰이 있는 게 좋은 거예요. (인터뷰 학생 9)

모바일 기기의 저장 공간이 부족하다는 단점에 관한 항목을 조사한 결과 '매우 그렇다'라는 동의를 나타낸 학습자들은 7명으로 8.33%를 보였고, '그렇다'라는 응답은 11명으로 13.09%를 보였다. '보통이다'라는 응답은 31명이 답하여 36.90%를 차지하였으며, '그렇지 않다'라는 응답은 12명으로 14.28%를 보였으며, '매우 그렇지 않다'라는 응답은 27명이 답하여 32.14%를 차지하였다. 학습자들은 모바일 기기에 있어 저장 공간에 관한 어려움을 크게 느끼고 있지 않으며, 그 이유로는 첫째, 홈페이지나, 프로그램 어플리케이션으로 들어가는 것이기 때문에, 다운 받아야 하는 자료가 없다는 것이다. 둘째. 학원에서 보급해주는 패드의 경우에는 그 패드 자체에 프로그램이 깔려있어 다운로드 할 필요가 없기 때문이다.

...다운받을 필요가 없어요. 그냥 이거 누르면 알아서 프로그램이 실행 돼요. (인터뷰 학생 6)

...어플 안에서 다 해결 할 수 있어요. (인터뷰 학생 24)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

모바일 기기를 통해 학습을 할 때 겪는 여러 가지 어려움과 모바일 기기만이 가지고 있는 단점들을 통해 학습자들의 인식들을 조사하여 보았다. 다음은 위의 내용들을 토대로 <표11>로 정리하였다.

<표11> 모바일 학습의 단점

	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준편차
다른 프로그램과 동시 사용이 어렵다	14 16.66	6 7.14	38 45.23	13 15.47	13 15.47	3.05	1.22
와이파이가 끊길 경우, 불편하다	18 21.42	9 10.71	27 32.14	12 14.28	18 21.42	3.03	0.69
새로운 기종이 자주 출시되어 나의 것은 구식이 되기 쉽다	14 16.66	6 7.14	46 54.76	7 8.33	11 13.09	2.94	1.66
데이터가 많이 들어간다	20 23.80	7 8.33	29 34.52	15 17.85	13 15.47	2.92	0.82
수시로 충전을 해야한다	20 23.80	8 9.52	36 42.85	10 11.90	10 11.90	2.78	1.17
화면이 작다	22 26.19	14 16.66	25 29.76	11 13.09	12 14.28	2.72	0.63
저장 공간이 부족하다	27 32.14	12 14.28	31 36.90	9 10.71	7 8.33	2.55	1.10

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5. 결론

5.1. 연구요약

본 연구의 목적은 모바일 기기를 활용하여 학습자들의 선호하는 모바일의 기능, 학습동기, 장점과 단점에 관한 내용을 바탕으로 분석하기 위한 것이다. 초등생 4학년 남, 여 학생 84명을 대상으로 연구의 목적을 달성하기 위하여 설문조사를 실시하였으며, 30명을 대상으로 인터뷰를 진행하였다. 본 연구의 결과는 이와 같이 요약 할 수 있다. 먼저, 본 연구의 참여자는 모바일 영어 학습에 있어 여러 가지 선호하는 기능들을 알 수 있었는데, 가장 선호하는 기능은 '틀린 단어 재확인'기능이었다. 이 기능이 가장 선호도가 높았던 이유로는 첫째, 학습자들이 모바일 기기를 사용하여 단어 시험을 쳤을 때. 학습자들이 틀린 단어를 곧바로 확인이 가능하며, 정답과 비교할 때 기존의 시험 방식보다 훨씬 용이하기 때문이다. 둘째, 틀렸던 단어들을 따로 모아 나만의 노트처럼 저장하는 기능이 있어 시간이 지나더라도 어려움 없이 틀렸던 단어들을 재확인하는 것이 가능하다. 마지막으로 학습자들이 문장연습을 할 때, 맞은 단어는 파란색, 틀린 단어는 빨간색으로 표시가 되는데, 학습자들이 빨간색을 파란색으로 바꾸기 위해 다시금 연습할 기회를 갖게 된다는 것이다. 두 번째 연구 질문인 모바일 기기를 사용하는 학습자들의 동기는 무엇이며 그 이유가 무엇인지에 대해 알아보고자 설문지를 배부한 결과, 영어 학습에 참여할 수 있도록 하는 가장 큰 동기는 '혼자서/스스로 공부하기 쉬워서' 라는 것을 알 수 있었다. 모바일 러닝의 가장 큰 장점이라고도 할 수 있는 부분으로, 학습자들은 학교나 학원 혹은 집에서 선생님의 직접적인 티칭으로만이 아닌 학습자 스스로의 흥미와 욕구를 가지고 학습에 참여 할 수 있는 것이다. 인터뷰를 통해 학습자들의 동기를 구체적으로 알아본 결과, 첫째, 학습자는 자신의 학습 레벨을 남들에게 보이지 않고도 자유롭게 그리고 자신 있게 학습에 참여할 수 있다는 것이다. 둘째. 영어 학습 도중, 단어 읽기 혹은 문장 읽기 파트에서 발음하기 어려운 단어와 문장을 화면위에서 클릭하면 원어민 발음이 들려 학습자들의 발음 교정에 큰 도움이 된다. 마지막으로 모바일 기기로 숙제를 하거나 숙제 제출이 수월하여 학습자들의 숙제 부담감이 이전의 방식에 비해 훨씬 줄어든 모습을 볼 수 있다. 그렇다면, 모바일 러닝에 있어서 기기의 장점은 무엇이며 앞으로 보완되었으면 하는 단점은 무엇인지 알아본 결과, '학습자 스스로의 속도에 맞출 수 있다'라는 장점으로 가장 많은 학습자들이 답하였다. 학습자들 마다 학습의 레벨 차이가 있으며, 그렇기 때문에 학습에 있

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

어 속도에서도 차이가 생기는데, 모바일 기기에서는 학습의 진도 속도나 혹은 학습 레벨 자체를 스스로 조절하여 진행할 수 있기 때문에 학습자들의 습득 할 수 있는 양이 많아지며 집중력 또한 함께 높아질 수 있다. 또한, 모바일 기기를 통해 학습 어플리케이션이나 학습 프로그램을 작동할 때, 화면 색깔의 다채로움이나 알록달록한 컬러가 학습자들의 흥미를 불러일으키는 하나의 수단으로 작용한다는 것이다. 학습자들은 글자가 많이 보이는 책이나 공책보다 화면으로 클릭하고 넘길 수 있는 모바일 기기에서 재미를 이끌어 낼 수 있다. 반면, 학습자들의 응답을 통해 모바일 기기에 있어 보완되어야 할 점들을 알 수 있었다. 학습자들은 '다른 프로그램과 동시에 사용하는 것이 어렵다'라는 부분에 있어 가장 많은 반응을 보였는데, 그 이유로는 학습자가 모바일 기기를 통해 학습 어플리케이션이나 프로그램을 작동하고 있을 경우, 다른 어플리케이션이나 인터넷 창을 켤 수 없다는 불편함이 있다고 하였다. 잠시 껐다가 다른 어플리케이션 활용 후 다시 켰을 때 학습이 초기화가 되어 다시 처음부터 학습을 해야 한다는 것이다. 또한 학원이나 방과 후와 같이, 교사나 감시자가 있는 곳에서 모바일 학습을 할 경우, 학습 규칙에 따라 학습자들은 다른 어플리케이션이나 프로그램 사용을 금지하고 있기 때문에 불편함이 있다는 것이다. 모바일 기기의 특성상, 모바일 폰을 예로 들자면, 여러 가지 어플리케이션을 다운로드 할 수 있어, 학습 도중 SNS를 하거나 카메라 등, 학습에 방해가 될 수 있는 요소들이 공존하고 있어 학습자들에게 있어 불편함 혹은 집중력이 떨어지는 요소가 되기도 한다.

본 연구자는 지금까지의 결론을 바탕으로 모바일 기기를 활용하여 영어 학습을 진행하는 학습자들이 선호하는 기능과 학습자들의 학습동기, 그리고 모바일 학습의 장점과 단점에 관하여 시사점을 제기하고자 한다. 본 연구에 있어서 모바일 영어 학습의 어려가지 기능들이 있었는데, 특히, '틀린 단어 재확인'이라는 기능에 있어서 대부분의 학습자들은 단어시험이나 문장 나열 파트에 있어서 틀렸던 부분들을 재확인 시켜주며 재학습이 가능하도로 유도하는 것에 중점을 둘 필요가 있다. 또한, 비록 가장 높은 선호도는 보이지 않았지만 포인트 혹은 적립금과 같은 눈으로 셀 수 있거나, 볼 수 있도록 하는 기능도 학습자들의 학습 만족도와 동기부여에 큰 영향을 미친다는 것을 알 수 있었다. 이에 따라서 학습자 스스로의 학습 정도에 따라 쌓여가는 포인트를 볼 수 있는 기능이 더욱 긍정적인 매개체로 작용할 수 있도록 프로그램 마다 적용 할 필요성이 있다고 본다. 학습자들이 모바일 영어 학습에 참여하도록 동기를 높여주기 위하여 학습자들이 직접 스스로의 레벨을 확인하여, 자신에게 맞는 단계를 설정하여 학습할 수 있는 기능 또한 필요하다는 것을 알 수 있었다. 학습자들은 여러 가지 요소들을 통해 학습동기를 높이는데, 이들의 학습동기와 참여도를 더욱 높이기

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

위해서는 학습자 스스로의 속도에 맞추어 자율적으로 학습할 수 있도록 유도하는 것이다. 또한, 두 번 이상의 반복이 필요하다고 판단될 경우, 원어민 말의 속도를 늦추거나 혹은 빠르게, 설정할 수 있도록 하여 스스로 학습하는 것에 재미를 느낄 수 있도록 학습자의 개개인의 능력에 초점을 둘 필요가 있다. 학습자들의 경우, 스마트폰이나 태블릿 pc등을 소지하고 있는데, 학교에서는 학생들이 사용할 수 있는 무선망 네트워크가 없거나, 혹은 선생님의 제지로 인하여 학습을 하지 못하는 경우가 있었다. 이에 따라, 점심시간 혹은 방과 후를 이용하여 학습자들이 학교 내에서 모바일 기기 혹은 컴퓨터실 사용을 통해 적극적으로 학습에 참여할 수 있도록 학습 환경을 만들어 줘야 한다.

무엇보다 학습자들의 모바일 학습은 교사가 아닌, 학습자들이 주가 되어야 하는 학습으로, 누군가의 지시가 아닌 학습자 본인이 학습의 중요성과 필요성을 인지하고 진행할 수 있도록 유도해야 한다.

5.2. 연구의 제한점

본 연구의 참가자들은 특정지역의 초등학생으로 구성된 집단이며 본 연구의 결과는 모든 초등학생들에게 해당된 사항으로 볼 수 없기 때문에 일반화하기 어렵다고 볼 수 있다. 또한 연구에 있어 모바일 러닝에 관련하여 참가자의 인식의 정도를 연구하기 위함으로 위 결과를 수치상으로 나타내기 위하여 표준편차와 평균 수치를 통계적으로 정리하였으나 이를 과학적으로 적용할 수는 없다. 또한 초등생 4학년을 기준으로 한 연구이므로 참가자들의 응답이 다소 무성의하다고 보일 수 있으며, 참가자들의 깊이 있는 심층 연구에는 약간의 한계가 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

강정순. (2006). 팝송을 활용한 모바일 영어 듣기 학습 컨텐츠 설계 및 구현 - 초등학교 6학년을 중심으로-. 석사학위논문. 서울 : 중앙대학교 교육대학원

고병오. (2008). M-Learning의 실태와 활성화 방안에 관한 연구. *公州敎大論叢*, Vol.45 No.1

김동현. (2005). P2P를 이용한 모바일 데이터 시스템 구현. *한국정보통신학회 논문지*. Vol.9 No.8

김말희, 이용준 (2006). 모바일 RFID 서비스를 위한 QoS 및 보안 모델. *한국통신학회*. 562-567

김명희. (2006). 유비쿼터스 e-Learning시스템 설계. 석사학위논문. 서울 : 고려대학교 컴퓨터과학기술대학원

김세영. (2015). 기업체 M-러닝 사용자의 학습전이 결정요인 연구 : 성별과 사용기간의 조절효과를 중심으로. 박사학위논문. 충청남도 : 호서대학교 대학원

김영선. (2017). 태블릿PC를 활용한 모바일러닝이 영어말하기 학습에 미치는 영향. 석사학위노문. 서울 : 중앙대학교 교육대학원

김종찬. (2000). 멀티미디어 컴퓨터를 활용한 영어 학습능력 향상 방안. 석사학위논문. 서울 : 연세대학교 관리과학대학원

김주리. (2013). 대학 모바일러닝에서 학습자 만족도에 영향을 미치는 변인 분석. 석사학위논문. 서울 : 건국대학교 대학원

김지영. (2004). 모바일 학습시스템 설계 및 구현. 석사학위논문. 대구 : 계명대학교 교육대학원

김지인. (2008). 모바일 학습 환경에서 자기주도적 학습의 학습 효과에 관한 연구. 석사학위논문. 서울 : 동국대학교 교육대학원

김하라. (2016). 멀티미디어를 활용한 영어 수업에 대한 학생들의 인식 조사. 석사학위논문. 광주 : 조선대학교 교육대학원

김호영. (2003).모바일 인터넷의 사용에 영향을 미치는 중요 요인에 대한 실증적 연구. 석사학위논문. 서울 : 연세대학교 대학원

노지예. (2013). 모바일러닝 환경에서 모바일러닝, 효능감, 편재성, 유용성, 용이성이 학습성과에 미치는 영향. 석사학위논문. 서울 : 이화여자대학교

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

교육대학원
박미경. (2010). 모바일 기기를 이용한 학습 활용 방안의 연구. 석사학위논문. 인천 : 인천대학교 교육대학원
박성열. (2013).정보기술수용모델을 적용한 대학생 모바일러닝 사용의도와 영향요인 간 구조적 관계 분석. *교육정보미디어연구*, Vol.18 No.1
박연미. (2006). 자기주도적 학습을 위한 모바일 에듀테인먼트 시스템 설계 및 구현. 석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원
박유진. (2011). 모바일(M-Learning)을 활용한 한국어 학습방안 연구. 석사학위논문. 서울 : 한양대학교 교육대학원
박재현. (2011). 스마트 폰과 QR 코드를 이용한 새로운 교육모델의 제시. *韓國컴퓨터情報學會論文誌*, Vol.16 No.10
박현주. (2017). 모바일 기반의 자기 주도적 영어 말하기 활동이 성인 학습자의 학습능력과 정의적 영역 미치는 영향. 석사학위논문. 서울 : 연세대학교 교육대학원
서지영. (2008). 모바일 기기를 이용한 영어 말하기 증진 방안. 석사학위논문. 서울 : 국민대학교 교육대학원
성현진. (2017). 멀티미디어를 활용한 영어 수업에 대한 초등학교 학습자들의 인식연구-CD-ROM활용을 중심으로. 석사학위논문. 서울 : 숙명여자대학교 교육대학원
손혜림. (2012). 모바일 러닝에 활용 가능한 영어 어휘 학습 어플리케이션 설계 연구 : 학습자 선호도를 중심으로. 석사학위논문. 서울 : 한양대학교 대학원
신은미. (2013). 외국어 학습에서 엠러닝 활용에 영향을 미치는 요인들 간의 구조적 관계 규명. 석사학위논문. 서울 : 이화여자대학교 교육대학원
신지연. (2015). 스마트폰 어플리케이션을 활용한 영어 및 어휘학습에 대한 대학생의 인식과 선호도 연구. 석사학위논문. 서울 : 한국외국어대학교 교육대학원
안영미. (2018). 중 . 고등학교 교사와 학생의 멀티미디어를 활용한 영어 수업 인식 조사. 석사학위논문. 광주 : 전남대학교 교육대학원
오상희. (2018). 모바일 기반 어휘 학습의 시각적 입력이 성인 영어 학습자의 어휘학습 및 정의적 태도에 미치는 영향. 석사학위논문. 서울 : 이화여자대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

유지원. (2001). 개방형 무선 인터넷의 진화. *정보와 통신.* Vol.18 No.8

윤승미. (2012). 스마트러닝 기반의 영문법 학습 모바일 어플리케이션 개발. 석사학위논문. 서울 : 국제영어대학원대학교

이남숙. (2008). 고교 재학중 u-러닝 학습효과에 관한 연구 -PMP와 PC를 주심으로-. 박사학위논문. 대전 : 목원대학교 대학원

이소연. (2014). 모바일러닝의 상호작용성이 학습 만족도와 서비스 충성도에 미치는 영향. 석사학위논문. 서울 : 연세대학교 정보대학원

이승환. (2013). 스마트 폰 학습 애플리케이션의 게임적 보상이 교육 효과에 미치는 영향. 석사학위논문. 서울 : 홍익대학교 영상대학원

이우상. (2011). 모바일 러닝의 학습효과에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 석사학위논문. 서울 : 중앙대학교 글로벌인적자원개발대학원

이인숙. (2013). 스마트러닝에서 모바일 증강현실의 효과적인 활용 방향성 제안. *한국디자인포럼.* Vol.40.

이인숙, 송기상, 이영민 (2006). 모바일 학습의 탐구. 서울: 문음사

이재영. (2007). 모바일폰을 이용한 학습 커뮤니티 시스템에 관한 연구. 석사학위논문. 충청도. 한서대학교 교육대학원

이지영. (2006). 모바일 영어 어휘 학습 시스템의 설계 및 구현. 석사학위논문. 서울 : 홍익대학교 교육대학원

이혁진. (2015). 모바일 교육에 대한 수용자 인식과 방향성 연구-이러닝 교육의 도입 취지와 목적과 수용자들의 만족 요인을 비교 분석하여-. 석사학위논문. 서울 : 고려대학교 언론대학원

임미숙. (2015). 학습자와 교육용 앱 특성이 모바일 러닝 사용의도에 미치는 영향 연구. 석사학위논문. 서울 : 단국대학교 정보 . 지식재단대학원

임영선. (2015). 한국어 어휘 학습을 위한 모바일 어플리케이션의 설계 방안 연구 -초등학교 다문화 학생을 중심으로-. 석사학위논문. 인천 : 경인교육대학교 교육대학원

임정훈 (2009). 모바일 학습(Mobile Learinig)을 위한 교수학습 모형의 설계 방향탐색. *한국교육논단,* 8(1), 101-124.

임현주. (2009). m-Learning 콘텐츠가 학습자의 학업성취도와 만족도에 미치는 영향, 석사학위논문. 서울 : 중앙대학교 교육대학원

장근영. (2008). m-러닝 활용을 위한 학습자 요구분석 : K대학 e-러닝 학습자를 중심으로. 석사학위논문. 서울 : 건국대학교 대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

장윤숙. (2007). m-러닝의 교육적 활용을 위한 실태 조사. 석사학위논문. 강원도 : 강원대학교 교육대학원

장은지. (2010). 모바일 SNS 기반 영어어휘학습에 나타난 학습자 반응 분석 - 카카오톡 어플리케이션을 중심으로. *영어영문학*, Vol.15 No.2

정애경. (2008). 자기조절학습을 지원하는 모바일 연동 학습관리시스템 개발연구. 박사학위논문. 서울 : 이화여자대학교 교육대학원

정정훈. (2008). 현장학습을 지원하는 모바일 학습 컨텐츠의 설계 및 개발. 석사학위논문. 충청도 : 한국교원대학교

정종준. (2015). 모바일러닝시스템의 품질과 개인요인이 기업체 직원의 학습전이에 미치는 영향 : 사용기간의 조절효과를 중심으로. 석사학위논문. 충남 : 호서대학교 교육대학원

정종희. (2014). 모바일 기반 외국어학습의 이론과 영어 학습 보조 장치에 관한 연구-MALL 이론과 E-Mentor의 설계를 중심으로-. 석사학위논문. 서울 : 고려대학교 대학원

정희정. (2009).영어 학습에서 모바일 러닝(Mobile-Learning) 수용의도에 영향을 미치는 요인. *영어영문학 21.* Vol.22 No.2, p235-255

정희정. (2007). 멀티미디어를 통한 영어교육의 한계. *언어연구,* 23 (1), 111-128

정희정. (2011). 중등영어교사들의 멀티미디어 활용의도에 영향을 주는 요인에 대한 실증연구. *Studies in English Education*, 16(1).

주가명. (2017). 외국어 교육을 활용화를 위한 애플리케이션 학습 유형 연구 - 중국어 사례분석을 중심으로-. 석사학위논문. 서울 : 중앙대학교 대학원

주영화. (2016). 멀티미디어 활용 영어학습에 대한 고등학교 학습자의 인식 연구. 석사학위논문. 서울 : 경희대학교 교육대학원

최고운. (2013). 중학교 수준별 영어수업에서의 멀티미디어 활용에 관한 교사 및 학생의 인식조사. 석사학위논문. 경기도 : 아주대학교 교육대학원

최기옥. (2009). 멀티미디어를 통한 효과적인 영어 어휘학습에 관한 연구. 석사학위논문. 서울 : 단국대학교 교육대학원

최나래. (2016). 직장인 학습자의 영어 어휘학습용 모바일 어플리케이션 학습 기능에 대한 선호도와 인시 분석. 석사학위논문. 서울 : 한국외국어대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

최은주. (2016). 영어 어휘 학습용 모바일 어플리케이션 사용자 연구. 박사학위논문. 서울 : 중앙대학교 대학원

최은주. (2006). 모바일을 활용한 자기 주도적 영어 어휘 학습. 석사학위논문. 서울 : 중앙대학교 대학원

최혜원. (2013). 멀티미디어 동영상 활용 영어 듣기 수업이 초등 학습자의 인식과 정의적 영역에 미치는 영향. 석사학위논문. 서울 : 한국외국어대학교 교육대학원

하헌준. (2017). 스마트 교육 기반의 애플리케이션을 활용한 고등학교 영어 쓰기 학습 만족도 및 효과에 관한 연구. 석사학위논문. 인천 : 인천대학교 교육대학원

한국교육학술정보원. (2003). 모바일 컴퓨팅 환경의 교육적 활용 방안 연구. *한국교육학술정보원*

함유경. (2014). 이러닝과 연계된 모바일러닝 환경에서 사이버대학생의 목표지향성, 사회적 실재감 및 학습접근방식 간의 구조적 관계. 석사학위논문. 서울 : 이화여자대학교 대학원

황재훈, 김동현(2005). 성공적인 m-Learning 구현을 위한 핵심요인에 대한 연구, *Journal of information Technology Applications & Management*, 12(3). 57-80.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Brown, E. (2001). Mobile Learning Explorations at the Stanford Learning Lab. Speaking of Computers, 55, Stanford, CA: Board of Trustees of the Leland Stanford Junior University. Retrieved, July 24, 2005

Chang, W.-H., Chung, C.-Y., Chen, J.-H., Hwang, D.W., Hsu, C.-H., Yao, C., Hwang, L.-P. (2006). Simple mobile single-sided NMR apparatus with a relatively homogeneous B0 distribution. Elsevier Science B.V., Amsterdam. *Magnetic resonance imaging*. Vol.29 No.6. 869-876

Chen, Y. S., Kao, T. C., Sheu, J. P and Chiang. C. Y.,(2002) A Mobile Scaffolding-Aid-Based Bird-Watching Learning System, *Proceedings IEEE International Workshop on Wireless and Mobile Technologies in Education*, 15-22.

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

Hoppe, H. U., Joiner, R., Milrad, M., Sharples, M.. (2003). Journal of computer assisted learning. *Blackwell Publishing Ltd*. Vol.19 No.3. 255-259

Kennedy, C., Levy, M.. (2008). L'italiano al telefonino: Using SMS to support beginners' language learning. Cambridge University Press. *ReCall*. Vol.20 No.3. 315-330

Lu, M.(2008). Effectiveness of vocabulary learning via mobile phone. Blackwell Publishing Ltd. *Journal of computer assisted learning*. Vol.24 No.6. 515-525

OuYang, Y., Yin, M.-C., Wang, P. (2010). INTERNATIONAL JOURNAL OF MOBILE LEARNING AND ORGANISATION. *INDERSCIENCE ENTERPRISES LTD,* Vol.4 No.3. 281-293

Quinn, S. (2001). The mobile phone and the environment. Sustainable responses to the personal communications revolution. *INTERMEDIA -LONDON-*, Vol.29 No.4, 30-33

Schreiner, L. A., & Louis, M. (2006). Measuring engaged learning in college students: Beyond the borders of NSSE. Association

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

for the Study of Higher Education, Anaheim, CA

Sandberg, J., Maris, M., de Geus, K. (2011). Mobile English learning: An evidence-based study with fifth graders. Elsevier Science B.V., Amsterdam. *Computers & education*. Vol.57 No.1. 1334-1347

Thornton, P., Houser, C. (2005). Using mobile phones in English education in Japan. Blackwell Publishing Ltd. *Journal of computer assisted learning*. Vol.21 No.3. 217-228

Weissenbock, H. (2002).Usutu virus, an African mosquito-borne flavivirus of the Japanese encephalitis virus group causes avian mortality in Central Europe. Taylor and Francis. *JOURNAL OF NEUROVIROLOGY*. Vol.8//SUP1 No.-. P221

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

연구 목적

안녕하세요?
본 설문지는 초등학생들을 대상으로 하여 모바일 러닝을 활용한 영어 학습에 인식 정도를 측정하기 위하여 작성된 것입니다.
설문 응답 시간은 총 10분이며, 귀하께서 응답하신 내용은 익명으로 처리되고 오직 연구 목적으로만 사용될 것임을 약속드립니다.
다소 번거로우시더라도 응답요령에 따라 성의껏 응답해 주시기 바랍니다. 귀중한 시간을 허락하여 답변해 주셔서 진심으로 감사드립니다

1)모바일 러닝의 중요기능이 무엇이라고 생각하는가?
2) 모바일 러닝을 통한 영어 학습이 학습 동기에 영향을 미치는가?
3)모바일 러닝을 통한 학습자들이 자기주도학습을 가능하게 하는 요소는 무엇인가?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

설 문 지

<모바일 러닝을 활용한 영어 학습에 대한 초등학생들의 인식연구>

본 설문지는 '모바일 러닝을 활용한 영어 학습에 대한 초등학생들의 현재 인식의 연구를 위한 설문조사입니다. 이 설문지의 내용은 오직 연구의 목적으로만 사용되며, 여러분의 성의 있는 답변 부탁드립니다.

1. 현재 몇 학년입니까?
   1) 1학년 2) 2학년 3) 3학년 4) 4학년 5) 5학년 6) 6학년

2. 성별은 무엇입니까?
   1) 남자 2) 여자

3. 사용해보았거나, 혹은 사용하고 있다면 얼마나 자주 활용하나요?
   1) 일주일에 5회 이상 2) 일주일에 3~4회 3) 일주일에 3회 미만 4) 기타

4. 자신이 스스로 생각하는 영어실력을 아래에 표시해주세요.

	0 (Beginner)	1	2	3	4	5 near-native
Listening						
Reading						
Speaking						
Writing						
Vocabulary						
Grammar						

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5. 가장 많이 사용했거나, 많이 사용하는 영어학습의 종류는 무엇인가요?

1) 듣기 2) 말하기 3) 읽기 4) 쓰기 5) 단어(어휘) 6) 문법 7) 기타

6. 기존에 경험한 모바일 영어학습에 대한 만족도는 어느 정도입니까?

1)매우 만족함 2)만족함 3)약간 만족함 4)약간 불만족 5)불만족 6)매우 불만족

7. 모바일 영어 학습이 도움이 된다고 생각 하나요?
1) 전혀 도움이 되지 않는다. 2) 도움이 되지 않는다. 3) 도움이 되는 편이다.
5) 도움이 된다. 6) 매우 도움이 된다.

- 모바일 러닝을 활용한 영어 학습에 경험과 관련한 질문입니다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1. 모바일 영어학습을 할 때, 선호하는 기능은 무엇인가요?

기능	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
단어와 뜻에 관련된 그림카드 제시	1	2	3	4	5
학습단어와 예문을 활용한 다양한 문장 만들기	1	2	3	4	5
플래시 카드 제공	1	2	3	4	5
학습 단어 혹은 문장에 대한 반복기능	1	2	3	4	5
단어의 발음에 대한 음성지원 기능	1	2	3	4	5
학습 달성 시 적립금/포인트 보상기능	1	2	3	4	5
학습에 대한 게시판 기능	1	2	3	4	5
우수 영어학습자 Tip 제공	1	2	3	4	5
학습자들의 학습량 통계표 확인	1	2	3	4	5
원어민 교정 기능 지원	1	2	3	4	5
몰랐던 단어나 틀린 단어를 다시 확인할 수 있는 기능	1	2	3	4	5
어휘와 관련된 예문 보기	1	2	3	4	5
직전에 학습했던 부분에서 이어학습하기 기능	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2 모바일 영어학습을 하는 이유는 무엇인가요?

	동기	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
동기	스스로 공부하기 편해서	1	2	3	4	5
	모바일 영어 학습에 흥미와 호기심이 생기기 때문에	1	2	3	4	5
	모바일 학습이 나의 발전에 더 도움이 될 것 같아서	1	2	3	4	5
	모바일 기기를 따라 말을 하면 기분이 좋아져서	1	2	3	4	5
	모바일을 통해 내 영어수준을 향상시키고 싶어서	1	2	3	4	5
	그냥 영어가 좋아서	1	2	3	4	5
	학습에 대한 답을 쉽게 얻을 수 있기 때문에	1	2	3	4	5
	기기를 통해 몰랐던 단어를 틀린 단어 확인이 쉬워서	1	2	3	4	5
	영어선생님이 좋아서	1	2	3	4	5
	과제이기 때문에	1	2	3	4	5
	다른 친구들이 하고 있기 때문에	1	2	3	4	5
	포인트를 모으기 위해서	1	2	3	4	5
	친구들에게 뒤처지기 싫어서	1	2	3	4	5
	학교 성적을 잘 받기 위해서	1	2	3	4	5
	좋은 대학에 가기 위해서	1	2	3	4	5
	해외여행을 가고 싶어서	1	2	3	4	5
	학습 달성하여 포인트를 모으려고	1	2	3	4	5
	영어를 잘해서 인정받기 위해서	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5. 모바일 영어학습의 장점과 단점이 무엇이라고 생각하나요?

장점 & 단점		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
장점 & 단점	아무 때나 학습할 수 있다.	1	2	3	4	5
	이전에 비해 학습하기 쉽다.	1	2	3	4	5
	과제 해결 학습에 흥미가 생긴다.	1	2	3	4	5
	자투리 시간에 활용하기 좋다.	1	2	3	4	5
	나만의 속도로 학습할 수 있어 편하다.	1	2	3	4	5
	교실 수업보다 더 적극적으로 학습에 참여하게 한다.	1	2	3	4	5
	다른 사람들도 쉽게 사용할 수 있다.	1	2	3	4	5
	나의 학습능력을 평가할 수 있다.	1	2	3	4	5
	자신감을 더욱 높여준다.	1	2	3	4	5
	수업 이외의 다른 활동에 참여하는데 도움이 된다.	1	2	3	4	5
	데이터가 많이 들어간다.	1	2	3	4	5
	와이파이가 끊길 경우, 불편하다.	1	2	3	4	5
	화면이 작다.	1	2	3	4	5
	저장 공간이 부족하다.	1	2	3	4	5
	수시로 충전을 해야한다.	1	2	3	4	5
	다른 프로그램과 동시에 사용할 수 없다.	1	2	3	4	5
	새로운 기종이 자주 등장하기 때문에, 나의 모바일 기기가 쉽게 구식이 된다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

안녕하세요?

앞으로 더욱 나은 모바일 수업을 위해 여러분들의 생각을 알아보고자 합니다.
질문을 잘 읽고 솔직하게 답해주세요^^.

1. 모바일 러닝에서 가장 많이 활용하는 기능은 무엇이며 이유는 무엇인가요?

2. 특별이 선호하는 모바일 러닝의 기능은 무엇인가요?

3. 영어 수업에 어떤 목표를 가지고 있나요?

4. 모바일 러닝을 활용하는 이유는 무엇인가요? (구체적으로)

5. 모바일을 통해 영어를 학습한 경우, 영어 수업의 장점이 무엇인가요?

6. 모바일을 통해 영어를 학습한 경우, 영어 수업의 단점은 무엇인가요?

7. 모바일을 통한 학습과정 중 개선이 필요한 점은 무엇이라고 생각하나요?

설문에 응해주셔서 감사합니다. ^^

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

연구 목적

안녕하세요?
본 설문지는 초등학생들을 대상으로 하여 모바일 러닝을 활용한 영어 학습에 인식 정도를 측정하기 위하여 작성된 것입니다.
설문 응답 시간은 총 10분이며, 귀하께서 응답하신 내용은 익명으로 처리되고 오직 연구 목적으로만 사용될 것임을 약속드립니다.
다소 번거로우시더라도 응답요령에 따라 성의껏 응답해 주시기 바랍니다. 귀중한 시간을 허락하여 답변해 주셔서 진심으로 감사드립니다

1)모바일 러닝의 중요기능이 무엇이라고 생각하는가?
2) 모바일 러닝을 통한 영어 학습이 학습 동기에 영향을 미치는가?
3)모바일 러닝을 통한 학습자들이 자기주도학습을 가능하게 하는 요소는 무엇인가?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

설 문 지

<모바일 러닝을 활용한 영어 학습에 대한 초등학생들의 인식연구>

본 설문지는 '모바일 러닝을 활용한 영어 학습에 대한 초등학생들의 현재 인식의 연구를 위한 설문조사입니다. 이 설문지의 내용은 오직 연구의 목적으로만 사용되며, 여러분의 성의 있는 답변 부탁드립니다.

1. 현재 몇 학년입니까?
   1) 1학년 2) 2학년 3) 3학년 4) 4학년 5) 5학년 6) 6학년

2. 성별은 무엇입니까?
   1) 남자 2) 여자

3. 사용해보았거나, 혹은 사용하고 있다면 얼마나 자주 활용하나요?
   1) 일주일에 5회 이상 2) 일주일에 3~4회 3) 일주일에 3회 미만 4) 기타

4. 자신이 스스로 생각하는 영어실력을 아래에 표시해주세요.

	0 (Beginner)	1	2	3	4	5 near-native
Listening						
Reading						
Speaking						
Writing						
Vocabulary						
Grammar						

5. 가장 많이 사용했거나, 많이 사용하는 영어학습의 종류는 무엇인가요?

1) 듣기 2) 말하기 3) 읽기 4) 쓰기 5) 단어(어휘) 6) 문법 7) 기타

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

6. 기존에 경험한 모바일 영어학습에 대한 만족도는 어느 정도입니까?
1)매우 만족함 2)만족함 3)약간 만족함 4)약간 불만족 5)불만족 6)매우 불만족

7. 모바일 영어 학습이 도움이 된다고 생각 하나요?
1) 전혀 도움이 되지 않는다. 2) 도움이 되지 않는다. 3) 도움이 되는 편이다. 5) 도움이 된다. 6) 매우 도움이 된다.

- 모바일 러닝을 활용한 영어 학습에 경험과 관련한 질문입니다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1. 모바일 영어학습을 할 때, 선호하는 기능은 무엇인가요?

기능	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
단어와 뜻에 관련된 그림카드 제시	1	2	3	4	5
학습단어와 예문을 활용한 다양한 문장 만들기	1	2	3	4	5
플래시 카드 제공	1	2	3	4	5
학습 단어 혹은 문장에 대한 반복기능	1	2	3	4	5
단어의 발음에 대한 음성지원 기능	1	2	3	4	5
학습 달성 시 적립금/포인트 보상기능	1	2	3	4	5
학습에 대한 게시판 기능	1	2	3	4	5
우수 영어학습자 Tip 제공	1	2	3	4	5
학습자들의 학습량 통계표 확인	1	2	3	4	5
원어민 교정 기능 지원	1	2	3	4	5
몰랐던 단어나 틀린 단어를 다시 확인할 수 있는 기능	1	2	3	4	5
어휘와 관련된 예문 보기	1	2	3	4	5
직전에 학습했던 부분에서 이어학습하기 기능	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2 모바일 영어학습을 하는 이유는 무엇인가요?

동기		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
내적동기	스스로 공부하기 편해서	1	2	3	4	5
	모바일 영어 학습에 흥미와 호기심이 생기기 때문에	1	2	3	4	5
	모바일 학습이 나의 발전에 더 도움이 될 것 같아서	1	2	3	4	5
	모바일 기기를 따라 말을 하면 기분이 좋아져서	1	2	3	4	5
	모바일을 통해 내 영어수준을 향상시키고 싶어서	1	2	3	4	5
	그냥 영어가 좋아서	1	2	3	4	5
	학습에 대한 답을 쉽게 얻을 수 있기 때문에	1	2	3	4	5
	기기를 통해 몰랐던 단어를 틀린 단어 확인이 쉬워서	1	2	3	4	5
	영어선생님이 좋아서	1	2	3	4	5
외적동기	과제이기 때문에	1	2	3	4	5
	다른 친구들이 하고 있기 때문에	1	2	3	4	5
	포인트를 모으기 위해서	1	2	3	4	5
	친구들에게 뒤처지기 싫어서	1	2	3	4	5
	학교 성적을 잘 받기 위해서	1	2	3	4	5
	좋은 대학에 가기 위해서	1	2	3	4	5
	해외여행을 가고 싶어서	1	2	3	4	5
	학습 달성하여 포인트를 모으려고	1	2	3	4	5
	영어를 잘해서 인정받기 위해서	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5. 모바일 영어학습의 장점과 단점이 무엇이라고 생각하나요?

장점 & 단점		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
장점	아무 때나 학습할 수 있다.	1	2	3	4	5
	이전에 비해 학습하기 쉽다.	1	2	3	4	5
	과제 해결 학습에 흥미가 생긴다.	1	2	3	4	5
	자투리 시간에 활용하기 좋다.	1	2	3	4	5
	나만의 속도로 학습할 수 있어 편하다.	1	2	3	4	5
	교실 수업보다 더 적극적으로 학습에 참여하게 한다.	1	2	3	4	5
	다른 사람들도 쉽게 사용할 수 있다.	1	2	3	4	5
	나의 학습능력을 평가할 수 있다.	1	2	3	4	5
	자신감을 더욱 높여준다.	1	2	3	4	5
	수업 이외의 다른활동에 참여하는데 도움이 된다.	1	2	3	4	5
단점	데이터가 많이 들어간다.	1	2	3	4	5
	와이파이가 끊길 경우, 불편하다.	1	2	3	4	5
	화면이 작다.	1	2	3	4	5
	저장 공간이 부족하다.	1	2	3	4	5
	수시로 충전을 해야한다.	1	2	3	4	5
	다른 프로그램과 동시에 사용할 수 없다.	1	2	3	4	5
	새로운 기종이 자주 등장하기 때문에, 나의 모바일 기기가 쉽게 구식이 된다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

안녕하세요?
앞으로 더욱 나은 모바일 수업을 위해 여러분들의 생각을 알아보고자 합니다.
질문을 잘 읽고 솔직하게 답해 주세요^^.

1. 모바일 러닝에서 가장 많이 활용하는 기능은 무엇이며 이유는 무엇인가요?

2. 특별이 선호하는 모바일 러닝의 기능은 무엇인가요?

3. 영어 수업에 어떤 목표를 가지고 있나요?

4. 모바일 러닝을 활용하는 이유는 무엇인가요? (구체적으로)

5. 모바일을 통해 영어를 학습한 경우, 영어 수업의 장점이 무엇인가요?

6. 모바일을 통해 영어를 학습한 경우, 영어 수업의 단점은 무엇인가요?

7. 모바일을 통한 학습과정 중 개선이 필요한 점은 무엇이라고 생각하나요?

설문에 응해주셔서 감사합니다. ^^

Collection @ chosun