[UCI]I804:24011-200000231710

2006년 2월
교육학석사(영어교육)학위논문

멀티미디어 의사소통 도구를 활용한 영어 의사소통 능력 신장 방안

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

황 경 아

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY
100354277 2006-08-22

멀티미디어 의사소통 도구를 활용한 영어 의사소통 능력 신장 방안

How to Improve English Communicative Competence via Multimedia tools for Communication

2006년 2월 일

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

황 경 아

멀티미디어 의사소통 도구를 활용한 영어 의사소통 능력 신장 방안

지도교수 이 덕 만

이 논문을 교육학 석사학위 청구 논문으로 제출합니다.

2005년 10월 일

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

황 경 아

황경아의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 김 귀 석 인

심사위원 조선대학교 교수 류 관 수 인

심사위원 조선대학교 교수 이 덕 만 인

2005년 12월 일

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서 론 ····· 1

1. 연구의 필요성 ····· 1
2. 연구의 목적 ····· 2

II. 이론적 배경 ····· 3

1. 구성주의 이론 ····· 3
2. 초인지 전략 ····· 6
3. 멀티미디어 영어교육의 장점 ····· 6

III. 멀티미디어 인터넷과 영어교육 ····· 10

1. 멀티미디어 영어 자원 ····· 10
2. 온라인 의사소통 도구 ····· 11

IV. 멀티미디어 인터넷 채팅의 활용 방안 ····· 13

1. 연구 대상 및 기초 자료 조사 ····· 13
   (가) 연구 대상 ····· 13
   (나) 기초자료 조사 결과 및 분석 ····· 13
2. 채팅소재의 선정 ····· 17
3. 채팅의 진행 방법 ····· 19
   (가) 채팅 팀(team)의 구성 ····· 19
   (나) 채팅 사이트 배정 ····· 19
   (다) 채팅활용 수업의 진행 절차 ····· 20
4. 이야기 시각자료 구성 ····· 20
5. 모의 실험(Simulation) 활동 ····· 22
6. 비밀 찾기 ····· 29
7. 채팅 활동의 평가 및 분석 ····· 33

(가) 연구 결과 분석 ····· 33
(나) 검증방법 및 도구 ····· 35

V. 결 론 ····· 37

참 고 문 헌 ····· 39

ABSTRACT

How to Improve English Communicative Competence via Multimedia tools for Communication

Hwang Kyung-ah
Supervisor: Prof. Lee Duk-man
Major in English Education
Graduate School of Education, Chosun University

The internet is called the sea of information as it contains and spreads a great quantity of information. More than 80% of the web sites are in English and many of them can be used as valuable materials for teaching and learning English. Nowadays many English teachers have access to the internet but few use it as real teaching resources.

The purpose of this study is to find out how to improve students' communicative competence of English via the multimedia tools for communication, especially the internet chatting. The subjects of this study were the second graders in a middle school and they had been measured for one hour per week for two months. The contents of their textbook were analyzed and the topics for the test were extracted with reference to the standards of learning and testing, based on the seventh national curriculum. Each chatting team consisted of five students with different achievements at school. They were given the specific items of information about the situations, including explanations of some pictures and some simulations about a hospital, a store, and a restaurant were formulated. The activities of each team were measured and evaluated and all the students were given feedback.

The result of this study is as follows.

First, it shows that the internet chatting in English is very effective to help to improve the students' communication competence of English.

Second, the students have difficulties in doing chatting because they are not familiar with the English chatting format and English typing. So they cannot concentrate on their chatting topics in the beginning.

Third, the students shows strong self-directed attitudes after the experiment and have learned to practice chatting in English.

Forth, the students fe딘 that chatting in English via the internet decreased their feelings of English as an instrumental language.

In conclusion, the findings of this study suggests that reading, writing and speaking instructions using the internet chatting are very effective to improve students' communication competence of English.

I. 서 론

1. 연구의 필요성

정보통신 기술의 급속한 발달로 인하여 세계는 국경에 제한받지 않는 무한 경쟁 시대에 돌입하였다. 거역할 수 없는 세계화 시대에 지구촌의 여러 사람들과 원활하게 의사소통을 할 수 있는 능력이 국가적인 과제로 대두되어 있다. 영어는 인터넷 정보의 80% 이상을 구성하고 있으며 세계어로서 진전하고 있기 때문에 의사소통을 하기 위해서는 지구촌 사람들이 사용하고 있는 영어를 배우지 않을 수 없다. 또한, 대부분의 국제 교류에서 영어가 상용되고 수많은 국제 학술지도 영어로 되어 있으며 다국적 방송이나 뉴스도 대부분 영어로 방송된다. 대부분의 정보가 영어로 교류되고 있는 정보화 시대에 영어교육이 필요한 이유가 바로 여기에 있다. 따라서 보다 많은 정보가 영어로 전달되는 세계화 정보화 시대에 영어로 의사소통을 하는 능력을 향상시킬 수 있는 영어 교육의 필요성이 그 어느 때보다도 절실히 요구되고 있다고 본다.

그러나 우리나라 학습자들이 10여년에 걸쳐서 영어를 배워도 외국인과 제대로 대화하지 못하는 실정이 우리나라 영어 교육이 안고 있는 문제점으로 자주 지적되어 왔다. 그 이유들 중 하나는 영어 교육 현장에서 영어 사용보다는 영어 지식에 중점을 두고 영어 교육이 이루어지고 있다는 것이다. 지금까지도 우리나라의 영어 교육은 문어(written language)와 영어 지식을 강조하여 읽기와 쓰기 교육에 치중하여 왔기 때문에 중등학교에서 대학교에 이르기까지 영어를 배우고도 자유롭게 구사하지 못한다. 또한, 우리나라 대부분의 영어 학습자는 영어를 외국어로써 학습하기 때문에 교실 밖에서 영어를 접하고 사용할 기회도 거의 없는 것도 영어 사용 능력이 부족한 이유들 중의 하나이다. 한 학급당 과밀한 학생수, 원어민 수준의 영어구사 능력을 가진 교사의 부족, 영어교육현장에서 효율적으로 사용할 수 있는 말하기 및 쓰기의 평가도구 부재, 교사의 과중한 업무 등도 영어교육이 실패로 돌아가는 이유들이라고 할 수 있다.

따라서, 우리나라 교육부는 의사소통 능력의 신장, 학습자 중심 교육, 첨단매체를 활용한 영어 교육을 강조하고 영어를 외국어로서가 아니라 제2국어처럼 사용할 수 있는 능력을 기르고자 한다. 이러한 교육 현실과 영어 교육의 절실한 필요성을 고려해 볼 때 교사와 학생 모두의 입장을 만족시키고 의욕적인 학습 환경을 만들어 줄 수 있는 보다 효과적인 교수·학습 방안이 필요하다. 효과적인 영어 교육이 이루어지기 위해서는 단편적인 교과서 위주의 지식전달이 아니라 다양한 매체를 활용하여 학

습자가 어느 환경에서나 흥미를 가지고 의사소통을 할 수 있는 방안이 필요하다.

2. 연구의 목적

1980년대부터 컴퓨터가 대중화 되어 인터넷이 급속하게 발달함에 따라서 영어 학습자들은 다양한 주제들에 관한 영어로 된 텍스트, 음성, 그림, 그래픽, 동영상 등으로 구성된 실제로 사용되는(authentic) 멀티미디어 자료들에 쉽게 접근할 수 있게 되었다. 정보통신 기술의 급속한 발달은 전자우편, 음성 및 문자게시판을 활용한 비동시적(asynchronous)의사소통과 문자 및 음성 채팅, 화상회의 등과 같은 동시적(synchronous)의사소통을 가능하게 하고 있다.

인터넷과 최첨단 테크놀로지를 활용한 영어교육은 언어학습에서 가장 중요하다고 할 수 있는 실제적이고 유의미한 상황에서 영어 학습을 할 수 있게 해준다. 인터넷은 실제적인 목적을 가진 학습자들간의 상호작용을 가능하게 해주기 때문에 학습 동기를 유발시키고 학습자 중심의 의사소통 방식에 입각한 영어교육을 실시할 수 있는 이상적인 매체이다(Kern & Warschauer 2000: 50). 인터넷의 멀티미디어 의사소통 도구를 활용하여 실제로 영어를 사용하는 학습 활동은 체험 교육이나 실물 교육의 효과를 낼 수 있다. 따라서, 이 연구는 멀티미디어 의사소통 도구인 인터넷 채팅을 영어 교육 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 방안을 연구하여 우리나라 영어 학습자들이 보다 효과적으로 의사소통 능력을 신장시킬 수 있는 방안을 제시한다.

II. 이론적 배경

1. 구성주의 이론

구성주의란 '지식은 무엇이며 지식이 어떻게 구성되어 있는가'를 추구하는 지식의 생성과 존재에 관한 인식론이다. 구성주의에서는 지식의 구성과 습득은 개인의 인지적인 측면과 사회적 상호작용 측면의 상호 관계를 통해서 이루어진다고 본다. 지식과 기능은 사용되는 환경으로부터 고립되어 가르쳐질 때 그 전이가 방해를 받을 것이며, 학습 내용이 유의미한 맥락에서 획득되었을 때는 그 맥락이 학습 내용을 사용할 수 있도록 보조해 주기 때문에 보다 전이가 가능하게 된다. 즉, 지식이란 사회적 관계 속에서 끊임없이 구성과 재구성의 과정을 반복하며 진행되는 역동적인 과정의 산물이다.

구성주의에서 지식이나 의미는 학습자 개인마다 다르다. 개인은 그가 속한 사회의 영향을 받게 되고 사회적 경험과 배경, 개인적인 인지적 활동의 상호작용 속에서 지식을 구성해 가는 것으로 본다. 그리하여 현실 상황 속에서 개인에게 의미 있고 타당하게 선택적으로 받아들여져서 특정 사회의 구성원으로서 의사소통이 이루어질 수 있으면 가치 있다고 보는 것으로 상대주의적 인식론을 지닌 것이다.

구성주의자들은 경험이 다른 두 사람은 똑 같은 지식을 가질 수 없다고 주장한다. 이것은 J. Dewey의 저서 『경험과 교육』에서 "새로운 학교 교육의 기본 원칙은 학습자가 이미 가지고 있는 경험과 함께 이루어져야 한다"(Dewey 1938: 74)고 언급하면서 학습자의 사전 지식과 경험이 새로운 지식의 의미 부여나 구성에 관여하는 내적 과정을 주장한 것과 일치한다. 또한 지식은 자기 중심적으로 형성될 뿐만 아니라 사회 환경에 따라 다르게 형성된다고 주장한다(한종임 2002).

어떤 사람이 무엇을 안다고 하는 것은 그 사람이 아는 것에 대해서 이해하고 활용할 줄 안다는 뜻이다. 즉 인간은 오직 자신이 구성한 내용에 대해서만 안다고 할 수 있다. 이러한 사상은 Dewey(1916)에게서도 찾아볼 수 있다. Dewey는 학습자 자신들에게 의미 있고 그들에게 중요한 경험을 제공하는 상황에서 지식과 아이디어가 창출된다고 하였다. 이러한 상황은 서로 정보 교환을 하면서 함께 지식을 만들어 가는 교실과 같은 사회적인 맥락에서 일어난다고 하였다. 또한, "새로운 학교의 교육의 기본 원칙은 학습자가 이미 가지고 있는 경험과 함께 이루어져야 한다"고 강조하면서 학습자의 사전 지식과 경험이 새로운 지식의 의미 부여나 구성에 관여하는 내적 과정을 주장하였다.

인식에 대한 다양한 견해차 때문에 구성주의를 한마디로 표현하기가 어렵다. Piaget를 중심으로 한 전통적인 구성주의자들은 개인적인 사고와 의미 창조를 강조하였고(Forman & Pufall 1988), 새로운 형태의 구성주의자들은 사회적인 맥락에서의 지식 형성을 강조하였다. 지식의 생성이 개인적으로 일어나느냐 혹은 사회적으로 일어나느냐를 떠나서 구성주의자들의 전반적인 견해를 종합해 보면 다음과 같이 정리할 수 있다(한종임 2002).

첫째, 지식은 기존 경험으로부터 개개인의 마음속에서 구성된다.
둘째, 지식 구성은 자신이 속한 사회의 구성원들에 의해 영향을 받는다.
셋째, 지식은 역동적이며, 개인적, 사회적, 합리적으로 창출된다.

구성주의는 인식이 어떻게 이뤄지는가 뿐만 아니라 그 '인식의 구조가 어떻게 행동에 영향을 미치는가?'에도 관계를 한다. 구성주의에 의하면, 개개인은 자기의 인식의 범주에 의해서 해석하고 행동한다. 이 이론은 다른 여러 인지론적 접근에서처럼 어떤 사건이 단순히 원래 형태 그 자체로서 개인에게 나타난다고 보지 않고, 개인이 자신의 인지구조 체계에 의해서 경험을 형성한다고 본다. 그러므로 개개인은 독창적이고 역동적이라고 구성주의자들은 주장한다. 사람들은 어떤 상황에 단순히 수동적으로 행동하는 것이 아니라 자기들의 행동을 자기가 생각하고 제재하려고 하는 방향으로 변화를 주려고 능동적으로 행동한다.

객관주의자들의 관점과는 달리 일부 학자들은 인간이 경험하는 실재의 세계가 존재하지 않는다고 보는 극단적(radical) 구성주의자, 실재의 세계가 존재하지만 사회적 공동체내에서 그 타당성이 결정된다고 보는 사회적(moderate) 구성주의자, 그리고 실재의 세계가 존재하면서 개개인이 자신의 관점에 따라 의미를 구성하고 해석한다고 보는 합리적(rational) 구성주의자들로 그 유형을 나눈다(한종임 2002). 극단적 구성주의자들은 지식은 인간의 내부에서 경험을 통해서 구성되는 것이지 인간의 외부에 객관적으로 존재하는 것이 아니라고 주장한다. 동일한 현상에 대해 사람에 따라 그 의미를 다르게 해석할 수 있으며, 각자의 해석에 따라 지식은 다르게 구성된다. 즉, 실재는 완전히 개인적으로 구성되는 것이지 외부에서 주어지는 것이 아니라는 것이다. 따라서 학습은 현상에 대한 개인적인 해석이라고 할 수 있으며, 현실 상황에서 일어나는 적극적인 활동이라 할 수 있다. 그래서 극단적 구성주의는 개인적 구성주의라고도 부르며, 인식론적으로 개인적 상대주의라고 볼 수 있다. 한편 사회적 구성주의를 주장하는 학자들은 우리가 경험하는 세계에 물리적, 인식론적 구조가 존재한다고 믿되, 그 구조는 한 공동체내에서 이루어지는 인식에 의해 영향을 받는다고 한다. 즉 사회적인 인식이 지식에 모종의 제약을 가하게 되

고, 또 제약을 당하게 된다. 한 공동체 내의 개인이 자신의 환경에 대한 개인적인 지식과 이론을 구축한다. 따라서 한 개인이 어떤 지식을 구성하느냐는 그 개인이 사회 구성원들을 어떻게 생각하느냐에 달려 있다. 그러나 대체적으로 각 개인은 자신이 구성한 지식을 다른 사람의 견해에 비추어 검증하고, 다른 사람의 사고에 호소함으로써 그들을 설득할 기회를 가지며, 궁극적으로 공동체 내의 타인을 설득하게 되는 변증법적 과정을 거친다. 이러한 과정에서 지식이 구성된다고 믿는다.

사회적 구성주의가 개인은 사회적 관점에 따라 실재를 구성하고 해석한다고 보지만 합리적 구성주의는 개인적 관점에 따라 새롭게 구성한다는 것이다. 개인이 가지고 있는 기존의 인지구조, 사전 지식, 인지 전략 등을 동원하여 새로운 현상에 대한 지식을 구성한다는 것이다. 즉, 개인의 세계는 각 개인의 마음이 창조하는 것이다. 이 점에 있어서 극단적 구성주의와 일치하지만 객관적인 사실 지식이 존재한다는 것을 인정하는 것에 차이가 있다. 그러나 학습의 주체는 학습자이며, 무엇을 학습할 것인가, 어떻게 학습할 것인가는 개인이 가지고 있는 기존 지식에 의존하게 된다. 또, 존재론적 가정에 의해 학습자를 지식의 생산자(또는 구성자)로 보는 입장과 지식의 이해자(또는 해석자)로 보는 입장으로 나누어진다. 학습자를 지식의 생산자로 보는 관점은 공유하는 실재가 없기 때문에 객관적인 지식은 있을 수 없고, 따라서 지식(정보)을 학습자에게 제시하는 일은 있을 수 없는 것이며, 학습자는 현상을 직접 접하면서 스스로 지식을 구성한다고 주장한다. 여기서 지식을 구성한다는 것은 여러 가지 현상을 통해서 이미 우리가 알고 있는 지식과 똑 같은 것을 찾아낸다는 식의 발견 학습을 의미하는 것이 아니다. 어떤 현상을 접했을 때 그 현상을 이해하거나 설명하고자 하는 과정에서 자신에게 의미 있는 지식을 만들어 낸다는 것이다.

반면에 학습자를 지식의 이해자(해석자)로 보는 관점은 공유하는 실재가 있고 객관적인 지식이 있을 수 있다고 본다. 그러나 학습자는 주어지는 지식을 단순히 암기하는 것이 아니라 자신의 경험과 조건에 비추어 이해하고, 새롭게 의미를 부여하거나 해석할 수 있어야 한다. 따라서 주어진 지식을 어떻게 이해하고 의미를 부여하느냐는 것은 학습자 개개인에 따라 다를 수 있다. 즉 지식이 주어지되 특정 맥락에서 궁극적으로 개인에 의해 지식이 새롭게 구성된다는 것이다. 이러한 의미에서만 학습자는 지식의 이해자일 수 있다. 그러나 객관주의 관점이 학습자를 지식의 이해자로 보는 관점과 다른 것은 전자는 완전한 이해가 있을 수 있다고 보지만, 후자는 '완전한' 이해란 있을 수 없다고 본다.

결국 구성주의적인 학교 교육이 되기 위해서는 우선 학습자의 위치를 '객체' 대상에서 '주체'로 바꾸고, 교사에게 집중되어 있는 교실 수업에서의 절대적 권위를 학습자에게 이양하는 '탈중심적' 개념이 실현 되어야 한다. 이러한 학습자 중심적

학습 환경의 구현을 위한 구성주의의 주장은 궁극적으로는 학습자들의 개별적 목소리, 생각, 경험, 지식을 존중하고 가치를 부여하며, 나아가 그들을 진심으로 신뢰하고 믿어주는 지극히 인본주의적 태도로 요약될 수 있다 . 인터넷의 멀티미디어 기능들은 구성주의에서 주장하는 학습 환경과 학습 과정을 실현하는 데 매우 적합하다.

2. 초인지 전략

학습자가 외국어를 말할 때 가장 어려움을 겪는 단계가 언어계획 단계이다. 모국어의 경우에는 언어적 요소가 거의 자동화 되고 내재화 되어 있기 때문에 언어 계획이 동시에 이루어 질 수 있다. 그러나 외국어인 경우에는 언어적 요소 및 그에 대한 지식이 충분히 자동화, 활성화, 내재화되어 있지 않기 때문에, 외국어 화자가 전체 내용을 모두 계획하여 한번에 말하기에는 인지적인 부담이 크다. 따라서 우리나라 영어 학습자의 의사소통능력을 효과적으로 신장시키기 위해서는 언어적 지식이 내재화되고 자동화되도록 하는 것이 중요하다.

한편, 외국어로서 영어를 배우는 학습 환경에서 영어 학습자가 목표어 원어민과 같은 언어 능력을 습득하기 위해서는 학습자가 자신의 중간어(interlanguage)와 목표어(target language)의 차이를 주목하고 자신의 중간어를 지속적으로 점검하고 수정하는 것이 필요하다(한종임 2002). 즉 외국어 학습자의 중간어가 화석화되지 않고 목표어와 유사한 형태로 발달하기 위해서 학습자는 자신의 언어 출력 결과물(output)의 어휘-문법의 통사적 요소와 같은 형태에 주목하여 자기 스스로 점검하고 수정하는 과정이 필요하다. 이러한 자기점검과 자기수정은 위에서 살펴본 발화 과정이 자기 점검 단계에 상응한다. 따라서 여러 학자들이 언어 학습에서의 전략교수의 중요성을 언급하고 있듯이 학습자들에게 자신의 발화를 스스로 점검하고 수정하는 전략을 적절하게 활용할 수 있도록 훈련시킴으로써 외국어로서 영어를 학습하는 우리나라 학습자의 언어능력을 효과적으로 향상시킬 수 있을 것으로 생각된다.

3. 멀티미디어 영어교육의 장점

멀티미디어(multimedia)란 전화, 라디오, 텔레비전, 개인용 컴퓨터 등의 미디어를 둘 이상 결합시킨 것이다. 여기서 미디어(media)라는 것은 문자, 음성, 음악, 그림, 사진, 비디오를 말하며 따라서 그림과 글자만을 가지고 표현된 전달 수단도 엄밀한

의미로 보아 멀티미디어라 할 수 있으나 최근의 기술진보에 따라 멀티미디어라 하면 지금까지 독자적으로 발전해온 문자, 음성, 음악, 그림, 사진, 비디오 등 각종 미디어를 단순히 합하는 것이 아니라 새로운 표현 및 저장기능을 갖게 한 것을 말한다. 화상과 음성정보를 디지털화하여 한꺼번에 처리해야 하는 멀티미디어는 데이터를 다루는 양이 너무 많아 콤팩트디스크(CD)나 광디스크 등 용량이 큰 기억 매체가 필요하다.

멀티미디어에는 통신회선에 개인용 컴퓨터를 연결한 비디오텍스, 통신 회선에 텔레비전을 연결한 케이블텔레비전, 위성과 텔레비전을 연결한 위성방송 등 여러 형태로 발전해오고 있다. 오늘날 인터넷의 급속한 발전으로 멀티미디어라고 하면 일반적으로 인터넷에 연결된 컴퓨터를 통해서 구동되는 복합 자료들을 말한다.

Johnston(1990)에 의하면 멀티미디어란 다양한 종류의 매체 (예를 들면 text, data, graphics, still images, animation, video, audio, special effects 등)를 동시에 같은 컴퓨터에서 제시할 수 있는 기능이라고 정의하고 있다. 또한 Gyesky(1993)는 멀티미디어란 시각적(textual, graphic)이고 청각적인 정보망(information network)을 만들고, 저장하고, 발송하고, 재생해 내는 컴퓨터로 유도되는 상호작용적인 통신체계라고 하였다. 따라서 멀티미디어는 기존의 교수매체들이 제공하던 각각의 기능들을 컴퓨터라는 하나의 매체 속에 통합하여 서로 유연하게 작동하도록 함으로써 학습자의 욕구를 충족시키고 학습내용이 보다 효과적으로 학습자의 사고과정에 흡수 되도록 도울 수 있는 교수매체라 하겠다. 컴퓨터 보조학습의 한 부류로서 멀티미디어 학습이 호평 받는 것은 능동적인 학습이 가능하다는 데에 있다 .뿐만 아니라 문자, 그림, 비디오, 음향을 결합하여 다양한 모의학습 상황의 연출이 가능하다는 것이다. 또한 CD-ROM(Compact Disk - Read Only Memory)의 소개와 급격한 보급으로 인해 그 개념이 확산되었고 최근 들어 정보의 바다라고 불리는 인터넷의 이용이 늘어나면서 인터넷이 제공하는 다양한 동화상과 음성지원 등을 누구나 손쉽게 이용하게 됨으로써 멀티미디어 개념은 점차 보편화되고 있으며 그 교육적 이용, 특히 영어 교육 분야에서의 활용가능성이 매우 크다고 하겠다. 김희수(1996)는 영어 사용 능력을 개발하기 위하여 교수·학습 매체로 멀티미디어를 활용할 때 얻을 수 있는 장점을 다음과 같이 주장하고 있다.

첫째, 학습자가 학습 내용의 핵심을 찾아내고 학습 상황을 이해하는데 도움을 주며, 역동적인 학습 상황에서 지식을 맥락 화하여 실제 상황에서 영어를 사용할 수 있는 능력을 고양시킨다.

둘째, 교사와 학습자가 자신의 교수능력과 학습능력에 맞게 속도, 순서, 깊이와 폭 등을 결정할 수 있기 때문에 적응적 수업(adapted instruction)이 가능하게 된다.

셋째, 멀티미디어는 음성정보와 영상정보를 제공할 수 있기 때문에 상황에 근거하는 학습(situated learning)을 제공할 수 있다.

넷째, 여러 가지 단일 매체들을 혼합하여 사용했을 때의 번거로움을 해소할 수 있으며 교사와 학습자는 응집력 있는 교수 ·학습을 기할 수 있다.

다섯째, 멀티미디어 영어교육 자료의 개발은 학교 현장의 요구를 충족시킬 것이다.

여섯째, 멀티미디어를 통한 영어교육은 학습자의 영어에 관한 재생 능력을 향상시킬 수 있다.

Teicher(1967) 교수에 의하면 사람들은 읽은 자료의 10%를 기억하게 되며, 들은 것의 20%, 본 것의 30%, 듣고 본 것의 50%를 기억할 수 있다고 한다. 1990년대에 전통적 수업 방식과 컴퓨터를 이용한 수업 방식을 비교 연구한 학자들에 의하면 컴퓨터에 기초한 멀티미디어 수업이 전통적인 수업 방식보다 더 효율적인 것으로 드러났다.

따라서, 멀티미디어를 사용하면 동일 분량의 학습에 소요되는 시간이 단축된다고 한다. 전통적인 수업 방식에서 745분이 소요된 학습이 멀티미디어 수업에서는 90분으로 단축되었으며, 많게는 88%, 적게는 39%의 수업 시간 절감의 효과가 나타났다고 한다. 이의 구체적인 원인을 분석하면 다음과 같다.

(1) 교수 방법

컴퓨터에 기초한 교수 방법은 가르치는 자로 하여금 학습 자료를 좀더 체계적으로 조직화하는 노력이 필요한 점에서 장점으로 작용한다.

(2) 상호 작용(Interactivity)

상호 작용은 학습자, 학습 체계, 학습 자료간의 상호 작용을 의미한다. 멀티미디어 수업은 더 많은 상호 작용을 촉진한다. 멀티미디어 수업의 긍정적인 효과를 분석하면 다음과 같다.

가) 상호 작용이 학업 성취도와 밀접한 연관성이 있으며,

나) 지식이 기억 시간도 상당히 연장할 수 있고,

다) 학습 자세도 더 좋아진다(Bosco 1986, Fletcher 1989, 1990).

따라서 멀티미디어 수업의 효율성은 멀티미디어가 주는 정보 그 자체의 장점이라기 보다는 멀티미디어를 통한 상호 작용성의 향상에 기인함을 보여주는 것이다.

(3) 학습 속도의 조절

학습 내용의 이해 정도에 따라서 학습 속도를 조절할 수 있다.

(4) 참신함

멀티미디어 수업의 장점은 참신함에 기인함을 보여준다. Kulik(1994) 교수의 연구에서 4주 정도의 멀티미디어 수업은 효율성이 계속증가하나, 8주가 지난 이후의 수업은 급격히 떨어짐을 보여준다. 따라서 멀티미디어 수업은 일시적인 측면이 있음을 보여준다.

Nugent(1982) 교수에 의하면 복합적 멀티미디어 수업이 단일 미디어 수업보다 더 효율적으로 나타난다고 한다. 예를 들어 외국어를 학습할 때, 1) 화상, 오디오가 동시에 주어질 때와 2)오디오만 주어질 때를 비교했을 때 전자가 더 효율적임이 나타났다.

Mayer 와 Anderson교수(1987)가 연구한 자동차 실린더가 작동하는 원리에 대한 대학생들의 이해에 관한 논문에서 세 가지 학습 방법이 소개된다. 1) 애니메이션이 곁들인 구두설명(복합적 멀티미디어 수업) 2) 구두 설명(단일 미디어) 3) 애니메이션 4) 실질적 연습이 없는 학습의 네 가지 방법 중에서 복합적 멀티미디어 수업이 가장 효율적으로 나타난다.

이 연구와 관련된 선행 연구들에서 다음과 같은 시사점을 제시할 수 있다.

첫째, 멀티미디어 자료 활용을 통한 학생들의 참여도를 향상시켰다.

둘째, 학생 중심 학습을 통한 자기 주도적 학습 능력을 신장시켰다.

셋째, 학생들의 동기유발과 흥미 도를 높여 평이한 의사소통 표현의 생활화를 유도했다.

이와 같이 멀티미디어를 수업에 활용하는 것은 학생들에게 더 높은 문제해결과 학습효과의 만족도를 가져다주며, 전통적인 학습보다 기대 효과가 매우 크다는 것을 이론과 실증적 연구를 통하여 알 수 있었다.

III. 멀티미디어 인터넷과 영어교육

1. 멀티미디어 영어 자원

영어 의사소통 능력을 신장시키기 위해서는 실제적인 언어사용의 기회를 충분히 부여하여 의미 있는 영어 학습이 이루어지는 환경을 만들어 주는 것이 무엇보다도 중요하다. 영어 사용 능력은 영어 사용 활동을 통해서 영어 사용이 습관화 되어야 갖추어질 수 있다.
Willis(1996)는 표 2에서 볼 수 있는 것처럼 언어학습을 위한 필수조건으로 노출(exposure), 사용(use), 동기(motivation)를 들고 있다.

<표-2>언어학습을 위한 조건들 (Willis, 1996, p.11)

Essential			Desirable
Exposure	Use	Motivation	Instruction
to a rich but comprehensible input of real spoken and written language in use	of the language to do things (i.e. exchange learnings)	to listen and read the language and to speak and write it (i.e. to process and use the exposure)	in language (i.e. chances to focus on form)

즉 성공적인 영어 학습을 위해서는 학습자들이 실제 생활에서 쓰이며 이해 가능한 언어(authentic and comprehensible input)에 충분히 노출되어야 한다. 또한 학생들이 자신의 생각과 경험을 표현하고, 정보 교환, 사회 친교활동 등과 같이 실제의 목적에 따라 유의미한 상황(meaningful context)에서 언어를 사용하는 것이 언어 습득 및 학습의 필수 조건이다. 이러한 유의미한 상황에서의 언어사용은 학생들이 이미 알고 있는 언어를 기억해 내고 사용할 수 있는 기회를 제공하기 때문이다. 인터넷은 그 자체가 유의미한 세계이며 다양한 상황들이 유기적으로 연대되어 사이버 사회들을 형성하고 있다. 인터넷 영어 자원들은 다양하게 상호작용하는 멀티미디어의 바다를 이루고 있다. 멀티미디어 상호작용 시스템으로 급진전하고 있는 인터넷을 영어로 서핑하는 것만으로도 어느 정도 영어 학습의 효과를 기대할 수

있을 것이다.

우리나라와 같이 영어가 외국어인 상황에서는 학습자가 학습한 내용을 교실 밖에서 목표어인 영어로 사용할 수 있는 기회가 거의 없는 실정이다. 그러므로 성공적인 언어 학습 조건 중의 하나인 목표어 사용이라는 언어학습의 필수조건을 충족시키지 못하게 되는 것이다. 또한 한 학급 당 과다한 학생 수, 말하기보다는 듣기와 읽기 위주의 수업 진행 등과 같은 여러 가지 영어 교육현장 여건으로 인하여 말하기 교육이 거의 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 그런데 최근에 개발된 온라인 의사소통 도구를 효과적으로 활용하면 영어학습자들이 교실 밖에서도 유의미한 의사소통을 하며 영어를 사용할 수 있게 되었다. 인터넷은 정보 자원의 80% 이상이 영어로 되어 있으며 멀티미디어 환경으로 급속히 발전하고 있다. 인터넷은 다양한 학습자들의 다양한 요구에 부응할 수 있는 매우 광범위한 영어 정보를 지니고 있다. 앞으로 모든 길은 인터넷으로 통한다고 할 수 있게 될 것이다. 따라서 영어교육에서 이러한 첨단 테크놀러지를 효과적으로 활용하는 방안에 대한 연구가 절실히 요구된다.

2. 온라인 의사소통 도구

언어교육에서의 컴퓨터의 역할은 교육 이론에 따라 다르게 변화되어 왔다. 최근에는 구성주의 학습이론에 따라 컴퓨터를 개인교사(tutor)로 간주하고 무한한 반복훈련 및 문형 연습, 설명 제공 및 즉각적인 피드백을 제공하는 과거의 수동적인 학습 도구 활용 단계에서 탈피하여, 컴퓨터를 매개로 한 인간과 인간의 상호작용 학습(interactive learning)을 지향하고 있다. 구성인지주의에서는 학습자와 학습자 사이의 실제적인 환경에서 의미 있는 의사소통을 가능하게 해주는 의사소통 도구로서의 컴퓨터 활용을 강조하고 있다(Kern & Warschauer 2000). 사회인지주의(socio-cognitive)학습이론에서 지향하는 인터넷에 기반한 사람과 사람과의 의사소통 언어 학습 환경은 전자메일, 게시판, 채팅, 화상회의와 같은 비동시적 및 동시적 의사소통 도구들의 개발로 인하여 실현이 가능하게 되었다(Zähner, Fauverge & Wong 2000).

온라인 의사소통 도구들을 언어교육에서 활용할 때의 장단점은 다음과 같다(한종임 2002). 실시간에 의사소통이 가능한 문자채팅과 음성 채팅과 같은 동시적 의사소통 도구는 학습자들 간의 의미교섭(negotiation of meaning)능력 신장, 즉각적인 피드백, 그리고 실제 상황과 유사한 의사소통 환경을 제공한다는 점이 장점이라고 할 수 있다. 그러나 학생들이 인터넷상에서 일정한 시간에 모여야 한다는 시간상의 제약과 실제 면 대 면(face-to-face) 수업에서 참여가 저조한 학생은 여전히 참여

하지 못하게 될 확률이 높다는 점이 단점이라고 할 수 있다. 특히 실시간 화상 채팅은 시각적 단서 없이 청각적 단서에만 의존하여 영어로 의사소통을 함으로써 생기는 영어학습자들이 어려움을 겪는 음성채팅의 단점을 보완 할 수 있을 뿐만 아니라, 면대면 수업의 영어 학습 환경과 거의 유사한 언어 학습 환경을 구현할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 현재로는 음성 및 화상을 전송하는 속도가 느리고 개인용 컴퓨터 외에 사운드 카드, 마이크 기능과 녹음 기능이 있는 헤드 셋, 웹 카메라와 같은 하드웨어가 추가적으로 필요하기 때문에 아직까지는 화상채팅이 영어교육에서 잘 활용되지 못하고 있는 실정이다. 그러나 조만간 테크놀러지의 발달로 인해 화상 및 음성 전송 속도가 빨라지고 웹 카메라가 보편화 되면 화상채팅이 면대면 수업을 보조할 수 있는 의사소통 도구로서 각광을 받게 될 것이다.

한편 비실시간(none-real time) 의사소통 도구인 게시판의 경우에는 학습자들이 시간의 제약을 받지 않고 자신이 편리한 시간에 접속하여 자신의 아이디어나 의견을 제시하고 정보를 교환할 수 있다는 점이 실시간 의사소통 도구와 구별되는 가장 큰 장점이라고 할 수 있다. 또한 교사가 교실 밖에서 참여하고 있는 모든 학습자들의 학습과정 및 발달과정을 지속적으로 관찰할 수 있다는 것도 장점이다(Chun 1998, Thompson 1990). 이외에 학습자들이 자신이 발화를 계획하고 점검할 수 있는 기회를 제공하기 때문에 준비된 발화나 말하기 연습을 하기에 적합하다(박경자, 조인정, 강혜순 2001).

특히 최근에 개발된 음성게시판은 비실시간 상호작용적 의사소통 도구로서 녹음 기능과 함께 음성 메시지를 게시하고 이에 관한 음성메시지를 들들 수 있다. 이러한 음성 게시판은 문자 게시판과 비교하여 볼 때 다음과 같은 장점을 가지고 있다(한종임 2002). 첫째, 음성 게시판은 문자 게시판과 달리 학습자가 직접 발화를 하여야 한다는 점에서 말하기 연습에 도움이 될 수 있다. 둘째, 한 주제에 대하여 여러 학습자들이 연결된(threaded)토론이나 의견을 달게 하는 활동은 상대방이 말한 것에 대한 답을 달게 하는 영어 학습 활동을 할 경우에는 상대방에게 적절하게 반응할 수 있는 상호작용 능력 신장에 도움이 된다.

비동시적인 의사소통 도구로서의 음성 및 문자게시판은 실시간에 이루어지는 대화나 채팅과 같은 즉각적인 상호작용의 기능이 결여되어 있다고는 하지만 글이나 발화를 준비하고 반복 연습하는 과정을 통해 성찰의 기능을 할 수 있다. 따라서 음성 또는 문자 게시판의 활용은 자신의 언어형태에 대한 자기 점검 및 평가의 기호를 제공하기 때문에 영어의 정확성과 함께 중간어가 목표어와 유사하게 발달하는데 기여할 수 있는 교육매체로 기대된다.

IV. 멀티미디어 인터넷 채팅의 활용 방안

인터넷 영어 학습 자료와 인터넷 의사소통 도구의 활용이 영어 학습자의 의사소통 능력 신장에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위하여 다음과 같은 연구 방법을 설정하고 이를 검증한다.

1. 연구 대상 및 기초 자료 조사

(가) 연구 대상

이 연구의 실험 대상으로 광주광역시에 소재한 C중학교에 재학하고 있는 2학년 118명을 선정하였다. 일반적으로 중학교 평균 수준 학생들의 의사소통 능력을 신장시키는 데 목적을 두고 있는 이 연구는 다음과 같은 제한점을 지니고 있다.

① 연구의 대상과 인원수에 제한이 있어서 타당성과 신뢰성이 약화될 수 있다.
② 단기적인 효과만을 검증하였으므로 실제 학교 현장에서 이루어지는 장기적인 현장 연구의 효과와는 차이가 날 수 있다.
③ 영어 교과 시간으로 한정되어 있다.
④ 중학교 1,2학년 학교 고사를 기준하여 평균수준 학생들을 대상으로 하였다.

이 연구의 필요성과 목적에 따라서 다양한 채팅을 통하여 학생들로 하여금 영어 학습에 자신감과 흥미를 갖도록 하였으며 영어 의사소통 능력을 신장시키기 위한 지도 과정에서 나타난 구체적인 문제를 다음과 같이 연구 과제로 설정하였다.

문제 1. 중학교의 영어 교육을 위해서 멀티미디어 의사소통 도구(인터넷 채팅)를 어떻게 활용할 것인가?
문제 2. 멀티미디어 의사소통 도구(인터넷 채팅)를 활용한 수업으로 의사소통 능력을 기를 수 있도록 어떻게 지도할 것인가?

(나) 기초자료 조사 결과 및 분석

앞에서 제기한 '문제 1. 중학교의 영어 교육을 위해서 멀티미디어 의사소통 도구

(인터넷 채팅)를 어떻게 활용할 것인가?' 와 '문제 2. 멀티미디어 의사소통 도구(인터넷 채팅)를 활용한 수업으로 의사소통 능력을 기를 수 있도록 어떻게 지도할 것인가?'에 효과적으로 접근하기 위해서 다음 <표-3>와 같이 5문항에 대해 학생들의 실태를 구두 및 설문지로 조사해 보았다.

<표-3> 분석 내용 및 방법

구 분	실태 분석 내용	조사 방법
학생 실태	1. 영어에 대한 흥미도	구두 및 설문지 조 사
	2. 영어를 공부하는 이유	
	3. 영어 4기능에 대한 학생들의 의식	
	4. 의사소통 기능 신장에 가장 효율적인 방법	
	5. 효과적인 멀티미디어 수업 형태	

영어는 필수 교과목으로 이수해야 하지만 대체로 성적이 저조한 학생들이 많았으므로 재미있게 영어를 학습할 수 있는 방안을 마련하기 위해서 학생들의 기초적인 의식과 관심도를 설문지 및 구두 조사를 통하여 측정한 후 다음과 같이 그 내용에 백분율을 산출한 후 결과를 분석하였다.

<표-4> 영어학습에 관한 흥미 관심도 조사 (N=118)

설 문 내 용	선 택 지	인 원	백분율(%)
1. 여러분은 영어에 대해서 어떻게 생각하십니까?	1)아주 흥미 있다	14	11.9
	2)흥미가 있는 편이다	39	33.0
	3)흥미가 없는 편이다	50	42.4
	4)흥미가 전혀 없다	15	12.7

<표-4>에서 알 수 있듯이, 조사 대상이 중학생들이지만 영어에 대하여 흥미가 없는 학생들이 많은 편이다(55.1%). 그러므로 흥미가 없는 학생들이 영어에 흥미를 가질 수 있도록 학습 분위기를 조성하고 동기유발을 해주려는 노력이 절실히 요구된다. 학생들이 영어 공부를 하는 이유를 같은 방법으로 측정하여 분석하였다.

<표-5> 영어공부를 하는 이유 (N=118)

설문 내용	선 택 지	인원	백분율(%)
2. 영어 공부를 하는 이유는?	1) 대학 진학을 위해서	66	55.9
	2) 외국인과의 자유로운 의사소통을 위해서	26	22.0
	3) 좋은 직장에 취직하기 위하여	13	11.0
	4) 사회 분위기 때문에	13	11.0

<표-5>에서 나타난 바와 같이, 도구적인 목적을 위하여(대학 진학, 취직, 사회분위기 등)영어를 공부하는 학생이 77.9%이고 외국인과의 자유로운 의사소통을 희망하여 공부하는 학생이 22.0%라는 것을 보면 입시 위주의 현행 교육에서도 영어를 비도구적인 목적으로 공부하고자 하는 학생들이 22.0%이기 때문에 이들에게도 많은 관심과 지도가 필요하다는 것을 알 수 있다.

학생들이 영어의 4기능들 중 어느 것에 가장 큰 비중을 두고 있는지, 그리고 영어 공부에서 우선순위가 가장 먼저인 것은 어느 것인지 같은 방법으로 조사한 결과는 다음 <표-6>, <표-7>과 같다.

<표-6> 영어의 4개 영역에 대한 학생의식 조사 (N=118)

설문 내용	선택지	인원	백분율
3. 여러분은 영어를 공부할 때 현재 어디에 가장 비중을 두고 공부합니까?	1) 듣기	19	16.1
	2) 읽기(독해력)	66	55.9
	3) 말하기	28	23.7
	4) 쓰기	5	4.2

<표-7> 영어 공부의 최우선 순위(N=118)

설문 내용	선택지	인원	백분율(%)
4. 여러분은 앞으로 영어 공부에서 어디에 최우선 순위를 두어야 한다고 생각합니까?	1) 듣기와 말하기	118	100
	2) 문법	0	0
	3) 독해	0	0
	4) 쓰기(작문)	0	0

<표-6>과 <표-7>을 보면, 현실적으로 대학 입시와 각종 취직 시험에서 읽기(독해력)가 차지하는 비중이 상대적으로 가장 높기 때문에 학생들이 실제로 영어를 공부할 때는 읽기(독해력)에 가장 큰 비중을 두고 있다(55.9%). 한편, 원활한 의사소통을 위해서는 듣기와 말하기에 최우선 순위를 두어야 한다(100%)는데 모두 공감하고 있다.

<표-8> 외국인과의 의사소통에 어려운 점 (N=118)

설문 내용	선택지	인원	백분율
5. 외국인과 대화할 때 가장 커다란 어려움은 무엇입니까?	1) 어휘력(단어, 숙어)이 부족하다	19	16.1
	2) 문법을 잘 알지 못 한다	14	11.9
	3) 사전 지식이 부족하다	6	5.1
	4) 외국인이 낯설고 잘 알아듣지 못 한다	79	66.9

<표-9> 의사소통 능력 신장 방법(N=118)

설문 내용	선택지	인원	백분율
6. 의사소통 능력을 신장시키는 좋은 방법은?	1) 인터넷 영어채팅을 통한 의사소통	85	72.0
	2) 영어 노래	7	5.9
	3) role play	13	11.0
	4) game	13	11.0

<표-8>과 <표-9>에서 알 수 있듯이, 학생들이 외국인과 대화할 때 가장 큰 어려움을 느끼는 것은 외국인들이 낯설게 느껴지고 말하는 것을 잘 알아듣지 못하기 때문이다(66.9%). 그러므로 영어 수업에서 듣기와 말하기 지도를 할 때 학생들의 이러한 심리적 요인을 해소할 수 있는 방안이 마련되어야 한다.

결론적으로 학생들의 영어 학습에 대한 실태 조사를 통하여 다음과 같은 시사점을 얻었다. 영어 학습에 흥미를 느끼지 못하고 있는 학생들이 한 학급의 절반 이상이며 영어 학습에서는 말하기-듣기 순으로 중요하다고 생각하고 있으나, 실제로는 읽기-쓰기 순으로 많은 시간을 사용하여 학습하고 있으며, 자신 있는 수준이라고 응답한 학생은 거의 없었다. 영어 의사소통 능력을 기르기 위하여 교과서 외의 자

료가 활용되는 것이 타당하다는 분석에 따라서 채팅을 학습 과정에 도입하여 진행하는 효과적인 방법이 요구된다.

2. 채팅소재의 선정

일반적으로 채팅 초기에 학생들에게 영어를 사용하여 채팅을 진행하는 시간을 주면 어떻게 할지 모르고 막연히 시간을 보내는 경우가 많다. 그러나 교사가 직접 구체적인 소재를 선정하여 이 소재를 활용해서 진행하라는 단서를 제공하면 학생들은 편하게 활동을 진행한다. 그러므로 채팅 활동을 위한 교과서 내용 분석을 통해 학생들이 교실 수업에서 학습한 교과서 내용이 채팅 활동에 연계되도록 다음 <표 10>과 같이 단원들과 관련하여 채팅의 소재들을 선정하였다.

<표 10> 교과서 내용분석에 따른 채팅주제 선정 내용

구분	학습 활동 내용	채팅 소재
Lesson 2. This is London.	사물 이름을 묻고 답하기	Is this your(his) ~ What's this(that) ~
Lesson 3. We are good friends.	복수의 개념 이해하기 선택의문문의 사용	Are they new or old ~ Their school is near ~
Lesson 4. I like pop songs.	일반동사를 사용한 대화하기 취미활동을 소개하기	Do you know(have) ~ I like ~
Lesson 5. I love my family.	가족 관계를 이해하기 인칭대명사 활용하기	Who are they ~ He visits us(him) ~
Lesson 6. A Birthday party.	생일과 관계된 표현의 이해 위치 찾기, 제안하기	Let's buy(give) ~ This is your birthday ~ Where is your mother ~
Lesson 7. Dolphin friends	일반동사 3인칭단수 활용 동의하지 않을 때 등의 표현	·She likes(has) ~ I don't think so. Don't worry.
Lesson 8. What time is it?	시간, 이유 등을 나타내는 표현	·What time do you ~ Why(When) does he ~
Lesson 9. We can do it together.	진행형을 이용한 묻고 답하기 가능/불가능의 표현 사용하기	Are you playing(studying) ~ Can you work(help) ~
Lesson 10. My hometown.	고향을 소개하기 ~이 있다/없다의 표현	·My hometown is ~ There is(are) ~

3. 채팅의 진행 방법

(가) 채팅 팀(team)의 구성

초기 수업에서 연구대상 학습자들에게 채팅사이트의 접속과 채팅 팀의 구성 및 표현과 소재 선정의 자유를 주었을 때, 3개 반 학생들 모두가 방향을 잃고 혼란을 느낀다고 응답했다. 이러한 시행착오에 착안해서 각 학급의 영어교과 성취도를 기준으로 5명의 학생을 한 팀으로 구성했다. 학급 번호 및 컴퓨터 좌석번호와 상관없이 성취도 상위권의 학생을 팀장(leader)으로, 중위권 학생을 3명, 그리고 하위권 학생 1명을 <표 11>와 같이 한 팀으로 구성하였다.

<표 11> 학급 내에서의 채팅 팀 구성의 예

반	팀 이름	구성 인원	성취도 (1학년 기말고사)	비 고
2 - 3	ok-best	이○○	95점	팀장(leader)
		김○○	86점	
		오○○	74점	
		최○○	51점	
		서○○	18점	

이와 같은 팀 구성을 통해 학생들은 주어진 과제를 해결하기 위해 팀 별 협력학습과 개별학습의 두 과정을 함께 수행할 수 있었다. 또한, 본 연구자는 채팅을 하는 과정의 모니터를 통해 각 팀에서 한 명이 한 번씩 번갈아 웹 쓰기(web writing)를 하고 일부 학생들이 활동을 독점하지 못하도록 유도했다.

(나) 채팅 사이트 배정

인터넷에서 무료 채팅 서비스를 제공하는 곳은 많지만, 대부분의 사이트가 자바

애플릿(Java applet) 프로그램을 이용하는 관계로 컴퓨터 실습실처럼 많은 학생들이 이용하는 컴퓨터의 특성상 프로그램 구현(loading)이 안 되는 경우가 많았다. 특히 각 팀의 리더들이 프로그램 구현 과정을 거쳐 접속을 하고 채팅 방을 만들었다고 할지라도, 인터넷에 연결되어 있는 다른 사용자들의 통제되지 않는 접속과 팀의 다른 구성원들이 그 채팅 방에 들어가기 위해서 직접 리더의 자리로 찾아가고 확인하는 등의 절차가 대단히 번거로웠다. 이러한 절차와 혼란을 피하고 시간을 절약하기 위하여 각 팀에게 본 연구자 홈페이지의 개인 채팅 방을 이용해서 <표 12>과 같이 각 팀별 채팅사이트를 배정하였다.

<표 12> 각 팀별 배정 채팅사이트 목록

팀	배정 채팅 사이트	팀	배정 채팅 사이트
1	http://ksjewel.com.ne.kr/chatting	6	http://vegaskr.com.ne.kr/chatting
2	http://sonaori.com.ne.kr/chatting	7	http://jsy21c.com.ne.kr/chatting
3	http://eon210.com.ne.kr/chatting	8	http://ohskin.com.ne.kr/chatting
4	http://thurnder.com.ne.kr/chatting	9	http://jipran29.com.ne.kr/chatting
5	http://hg0322.com.ne.kr/chatting		

(다) 채팅활용 수업의 진행 절차

게임의 형태를 통한 학습 활동이 학생들의 성취 동기를 향상시킨다는 가정 하에 각 활동을 시작하기 전에 선수 학습 자료를 제시하고, 그 내용을 학습한 뒤에 해결 과제를 제시하고 교과서 학습 내용을 토대로 교사에 의해 통제된 문장과 표현을 사용하여 팀별 채팅 활동을 진행했다.

이러한 팀별 인원 구성 및 사이트의 배정의 과정을 거쳐 초기 단계에는 학생들의 흥미를 유도하기 위해 우리말 채팅의 시간도 주었다. 영어만으로 채팅 활동을 하면서 실제로 수업에 적용한 방법은 다음과 같다.

4. 이야기 시각자료 구성

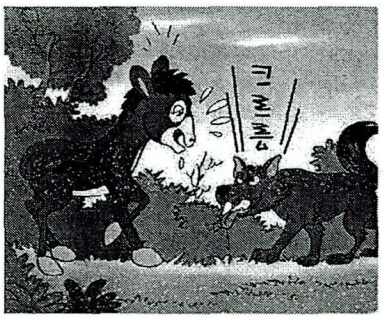
현재의 학생들은 대체적으로 시각 자료를 좋아하는 경향이 있으므로 채팅 소재를 제시하는 데 시각적 자료를 활용하는 것이 효과적이다. 그림을 이용한 이야기 구성은 6개의 그림을 보고 팀장이 첫 번째 문장을 만들면 나머지 구성원들이 한 문장 혹은 두 문장을 만들도록 한 것이다. 또한, 각 팀에게 유인물을 배부해서 채팅을 통해 한 구성원이 만든 문장을 적도록 해서 이야기 구성이 끝나면, 모든 구성원이 동일한 내용의 결과물을 갖도록 하고, 각 팀별로 작성한 이야기를 발표하도록 해서 문장 표현이 확장되도록 했다.

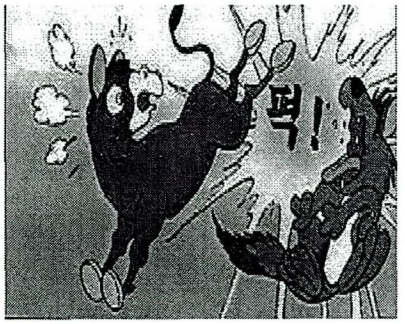
<현재진행형을 사용한 이야기 구성>

Activities:

Someone is doing something in some place or some time.

Making Story:





1. _____

_____

2. _____

_____

3. _____

_____

4. _____

5. _____

5. 모의 실험(Simulation) 활동

모의 실험은 상황에 어울리는 생활 영어회화 표현을 10여분 정도 선수 학습한 뒤에, 팀장이 그 상황에 어울리는 한 가지 역할을 맡도록 하고, 나머지 구성원은 다른 역할을 선택하여 팀장과 대화를 계속하도록 하는 것이다. 지도자는 계속 그 팀들의 활동을 팀 별 사이트의 접속을 통해 확인하고, 활동이 끝난 후 잘 된 팀과 구성원의 대화 내용을 전체 학생들에게 제시함으로써 선수 학습의 표현을 복습하게 만드는 것이다. 한편 선수학습 내용은 연구자의 홈페이지의 Studyroom 메뉴에 게시하여 미리 예습할 수 있도록 하였다.

<표 13> 가. 의사와 환자

		활동 내용
Step 1	선수학습 건강과 관련된 생활영어 표현 익히기	You look very pale. I think I'm catching something. Maybe you're catching a cold. You went to the doctor today, didn't you? Yes. I go once a year for a check-up. What did he say? He sad my hearth was good. How do you feel this morning? I feel first-rate! How are you? I'm pretty well, thanks. That's good! But lately I've felt tired. Perhaps you've run down and need a holiday. I'm not feeling very well today. Ah! I thought you were looking rather seedy. I hope it's nothing serious. Oh, it's just a slight little problem, that's all. I shall be quite fit by tomorrow. There' re a lot of colds about just at present. I hope you won't catch one Have you put on weight recently? I probably have. Maybe you don't, get enough exercise. I really don't, but I'm careful about eating. You look very healthy to me.

구 분		활동 내용
Step 2	해결과제 제시	1. 팀별 채팅을 통해 각 팀의 리더가 의사, 다른 구성원은 환자의 역할을 맡는다. 2. 팀별 채팅을 통해 각 팀의 리더와 구성원은 의사와 환자로서 상담을 진행한다.
Step 3	과제제시 형태의 변화	1. 리더와 팀 구성원이 의사와 환자의 역할을 바꾸도록 한다. 2. 특정한 고통(복통, 치통 등)에 대한 상담만을 하도록 한다.
Step 4	관찰 및 수업내용 정리	1. 교사는 각 팀의 대화내용을 일정한 시간을 두고 번갈아가며 대화의 내용을 관찰한다. 2. 활동이 우수한 팀에 대한 격려와 칭찬을 한다. 2. 교사는 각 팀별 대화내용에 대한 조언 및 선수학습 내용의 복습을 통해 수업내용을 정리한다.
Step 5	평가 및 차후 해결 과제안내	채팅활동 내용을 충분히 숙지하고, 다음 차시 활동 내용과 요령에 대한 안내를 통해 예습을 유도한다.

<표 14> 나. 고객과 웨이터

구 분		활동 내용
Step 1	선수학습 음식주문과 관련된 생활영어 표현 익히기	May I help you? I want bread and butter, coffeee, ... What kind of food do you eat for breakfast? What kind of food do you eat for lunch? What kind of food do you eat for dinner? What s the biggest meal of the day in your country? What time do you eat dinner in your country? The Menu : Discussion How often do you eat in restaurant? What kind of restaurant do you prefer? What's the most popular kind of restaurant in your country? Fast Foods and Snacks McDonalds, Kentucky Fried Chicken, and Burger King are American fast-food restaurants.

구 분		활동 내용
Step 1	선수학습 음식주문과 관련된 생활영어 표현 익히기	Pizza is often divided into slices and sold.. Chicken is often divided into pieces and sold in fast-food restaurant. Fast foods and snacks Fast foods generally replace a meal. Snacks are generally eaten between meals. Condiments are used to give flavor to foods. : Mustard, ketchup, relish, pickles, onions
Step 2	해결과제 제시	1. 팀별 채팅을 통해 각 팀의 리더가 웨이터, 다른 구성원은 고객의 역할을 맡는다. 2. 팀별 채팅을 통해 각 팀의 리더와 구성원은 웨이터와 고객으로서 대화를 진행한다.
Step 3	과제제시 형태의 변화	1. 리더와 팀 구성원이 웨이터와 고객의 역할을 바꾸도록 한다. 2. 특정한 음식 및 선수학습요소와 다른 내용의 대화를 구성해 보도록 한다.
Step 4	관찰 및 수업내용 정리	1. 교사는 각 팀의 대화내용을 일정한 시간을 두고 번갈아 가며 대화의 내용을 관찰한다. 2. 활동이 우수한 팀에 대한 격려와 칭찬을 한다. 2. 교사는 각 팀별 대화내용에 대한 조언 및 선수학습 내용의 복습을 통해 수업내용을 정리한다.
Step 5	평가 및 차후 해결 과제안내	채팅활동 내용을 충분히 숙지하고, 다음 차시 활동 내용과 요령에 대한 안내를 통해 예습을 유도한다.

<표 15> 다. 점원과 고객

구 분		활동 내용
Step 1	선수학습 쇼핑과 관련된 생활영어 표현 익히기	특별히 찾으시는 것이 있습니까? Is there anything special that you're looking for? Are you looking for anything in particular? 도와 드릴까요? May I help you? Do you need help? 그냥 보고 있어요. I'm just browsing. I'm just looking around.

<표 16> 라. 이웃집 방문하기

구 분		활동 내용
Step 1	선수학습 가족과 관련된 생활영어 표현 익히기	How many brothers and sisters do you have? I have three brothers and two sisters. How many children do you have? I have four children: two boys and two girls. The Family Who' s Jack s wife? Norma is his wife. Who's Kevin s sister? Karen is his sister? About your family. How many brothers and sisters do you have? Haw many children do you have? Do you want to have many children? Do you live with your parents? Do you spend a lot of time with your family? Blood is thicker than water The nuclear family usually consists of ... The extended family consists of all the ... People often continue to call their mother Ma or Mom ... Dad, Pop, Papa, Pops, and Daddy are informal name ... Grandma and Grandpa are informal ...
Step 2	해결과제 제시	1. 팀별 채팅을 통해 각 팀의 리더가 방문객, 집주인의 역할을 맡는다. 2. 팀별 채팅을 통해 각 팀의 리더와 구성원은 방문객, 집주인으로서 대화를 진행한다.
Step 3	과제제시 형태의 변화	1. 리더와 팀 구성원이 방문객과 집주인의 역할을 바꾸도록 한다. 2. 가족모임에서 가족의 한 역할을 맡아 대화를 구성해 보도록 한다. 3. 친구사이에 가족 관계를 묻는 대화를 구성해 보도록 한다.
Step 4	관찰 및 수업내용 정리	1. 교사는 각 팀의 대화내용을 일정한 시간을 두고 번갈아 가며 대화의 내용을 관찰한다. 2. 활동이 우수한 팀에 대한 격려와 칭찬을 한다. 2. 교사는 각 팀별 대화내용에 대한 조언 및 선수학습 내용의 복습을 통해 수업내용을 정리한다.
Step 5	평가 및 차후해결 과제안내	※ 채팅활동 내용을 충분히 숙지하고, 다음 차시 활동 내용과 요령에 대한 안내를 통해 예습을 유도한다.

6. 비밀 찾기

비밀 찾기 역시 모의실험처럼 상황에 어울리는 생활영어 회화표현을 10여분 정도 선수 학습한 뒤에, 교사가 팀장에게만 비밀을 알려 주고, 나머지 구성원은 스무고개 게임의 요령과 같이 교사에게서 주어진 표현을 이용하여 그 비밀을 찾도록 하는 것이다. 교사의 역할은 계속 그 팀들의 활동을 팀 별 사이트의 접속을 통해 확인하고, 활동이 끝난 후 잘 된 팀과 구성원의 대화 내용을 전체 학생들에게 제시함으로써 선수 학습의 표현을 복습하게 만드는 것이다.

<표 17> 가. 직업과 거주도시 찾기

구 분		활동 내용
Step 1-1	선수학습 직업에 관련된 생활영어 표현 익히기	* 직업관련 표현 1. architect (~ can make building); 건축가 2. dentist (~ can cure teeth); 치과의사 3. secretary (~ can help business); 비서 4. banker (~ can work in bank); 은행가 5. waiter (~ can wait in table); 웨이터 6. mail carrier (~ can give letter); 우편배달부 7. nurse (~ can help sick people); 간호사 8. truck driver (~ can drive truck); 트럭운전사 9. musician (~ can play music); 음악가 10. computer programmer (~ can make computer program); 컴퓨터 프로그래머 11. firefighter (~ can put the fire out); 소방관 12. poet (~ can write poem); 시인 13. police officer (~ can help the weak people); 경찰관 14. homemaker (~ can care house as a mother and wife); 주부 15. principal (~ can lead the school); 교장선생님 16. pilot (~ can drive the plane); 비행사 17. astronaut (~ can travel the universe); 우주비행사 18. movie star (~ can play in the movies); 영화배우 19. reporter (~ can show the news); 기자 20. cook (~ can make food); 요리사

구 분		활동 내용	
Step 1-2	선수학습 도시에 관련된 생활영어 표현 익히기	* Asia 1. Manila (The Philippines) 2. Seoul (Korea) 3. Tokyo (Japan) 4. Beijing (China) 5. New Delhi (India) * Europe 6. Oslo (Norway) 7. Berlin (Germany) 8. Madrid (Spain) 9. Paris (France) 10. London (England)	* America 11. Mexico City (Mexico) 12. Havana (Cuba) 13. Lima (Peru) 14. Kingston (Jamaica) 15. La Paz (Bolivia) * Africa 16. Cairo (Egypt) 17. Abuja (Nigeria) 18. Accra (Ghana) 19. Nairobi (Kyna) 20.Kampala(Uganda)
Step 2	해결과제 제시	1. 팀별 채팅을 통해 각 팀의 리더에게 제시된 직업을 찾게 한다. 2. 팀별 채팅을 통해 각 팀의 리더가 살고 있는 나라와 도시의 이름을 찾도록 한다.	
Step 3	과제제시 형태의 변화	※ 모든 팀에게 같은 직업과 도시를 제시할 수 있고, 각 팀마다 제각각 다른 직업과 도시를 제시할 수 있다.	
Step 4-1	진행방법의 제한점 제시	1. 각 팀의 구성원이 한 번에 한 문장씩만 질문을 한다. 2. 질문과 대답의 구성은 'Can you ~?', 'Can you work in ~?', 'Are you Asian ~?', 'Do you ~?'로만 제한한다. 3. 'What's your job?, Where do you live?'와 같은 직접적인 질문은 금지한다.	
Step 4-2	과제해결 평가방법 제시	1. 정답을 찾은 팀의 학생이 손을 든다.(각 문제 당 5점) 2. 정답을 찾은 순서대로 5점에서 1점까지 5팀에게만 차등점수를 부여한다.	
Step 5	차후 해결 과제안내	※ 채팅활동 내용을 충분히 숙지하고, 다음 차시 활동 내용과 요령에 대한 안내를 통해 예습을 유도한다.	

<표 18> 나. 동물이름 찾기

구 분		활동 내용	
Step 1	선수학습 동물과 관련된 영어 표현 익히기	1. fox 2. wolf 3. turtle 4. rabbit 5. zebra 6. elephant 7. eagle 8. tiger 9. lion 10. elephant 11. bull 12. horse 13. sheep 14. dog 15. cat 16. deer 17. whale 18. dinosaur 19. dragon 20. shark 21. snail 22. penguin 23. bear	1. house 2. jungle 3. sea 4. river 5. mountain 6. big 7. small 8. tall 9. short 10. like 12. run 13. fly 14. swim 15. eat 16. driink 17. grass 18. look like 19. fish 20. meat 21. mile 22. wild 23. friend
Step 2	해결과제 제시	1. 팀별 채팅을 통해 리더에게 제시된 동물과 사는 곳을 찾게 한다. 2. 팀별 채팅을 통해 그 동물의 성격을 찾도록 한다.	
Step 3	과제제시 형태의 변화	※ 모든 팀에게 같은 동물과 성격을 제시할 수 있고, 각 팀마다 제각각 사는 곳과 성격을 다르게 제시할 수 있다.	
Step 4-1	진행방법의 제한점 제시	1. 각 팀의 구성원이 한 번에 한 문장씩만 질문을 한다. 2. 질문과 대답의 구성은 'Where do you ~?', 'Do you eat ~?', 'When do you ~?'로 제한한다. 3. 'What's your name?, Are you wild?'와 같은 직접적인 질문은 금지한다.	
Step 4-2	평가방법 제시	1. 정답을 찾은 팀의 학생이 손을 든다.(각 문제 당 5점) 2. 찾은 순서대로 5점에서 1점까지 5팀에게 차등점수를 부여한다.	
Step 5	차후 해결 과제안내	※ 채팅활동 내용을 충분히 숙지하고, 다음 차시 활동 내용과 요령에 대한 안내를 통해 예습을 유도한다.	

7. 채팅 활동의 평가 및 분석

연구의 단계에서 어려웠던 점은 학생들의 흥미를 유발하기 위해 회원가입 후 무료로 이용이 가능한 사이트를 이용하면서, 학생들이 전자우편 계정 및 채팅계정의 ID와 비밀번호를 자주 잊어버려서 ID와 비밀번호를 찾는데 시간을 허비하는 경우가 상당히 있었다. 또한 영어로 채팅을 진행하기 전에 채팅형식과 네티켓을 익히도록 한글사용을 허락하자, 학생들은 학습보다는 개인적인 놀이에 빠지는 경향도 보였다. 특히 성취도가 낮은 학생들은 영어채팅을 실시하기 전에 선수학습 내용을 이해하지 못해서 활동에서 소외되는 경향도 있었다.

그러나 선수학습 내용을 연구자에 홈페이지에 탑재해서 그 내용을 학생들로 하여금 예습을 하도록 과제를 제시하고, 인터넷을 활용한 학습시간 전에 확인하는 과정을 통해 학생들의 영어채팅 활동의 속도(영문 타이핑 및 과제해결)가 빨라졌다. 이 때부터 학생들은 즐거운 활동이라고 응답하며 과제해결을 위해 팀별 경쟁과 선수학습에 제시된 내용보다 진일보한 방식으로 채팅활동을 즐기며, 대화 내용도 간단한 것에서부터 점차로 풍부하고 다양해졌다.

영어로 채팅을 하는 것은 학생들이 말하기, 쓰기 등 종합적인 언어 기능이 필요하므로, 교사가 체계적으로 안내하는 것이 중요하다고 생각한다. 인터넷을 이용한 영어 채팅의 근본적인 목적 또한 학생들이 영어로 의사를 표현하는 데 자신감을 가질 수 있도록 격려하는 것이다.

(가) 연구 결과 분석

본 연구가 의사소통 능력에 미치는 영향을 밝히기 위하여 시행된 평가는 수업시간의 각 활동들 (Making story, Simulation, Information Gap:비밀 찾기)의 어휘와 기능을 중심으로 설계되었으며 여러 제약들로 인해 지필 평가의 형태로 실험대상자들 (2학년 118명)에게 실시되었다. 평가 결과의 처리는 실험대상자에서 한 반(N=44)을 선정하였고 한 문제에 4점을 배정하여 100점 만점을 채점하였다.

평가 설계에서 형성 평가의 형식을 1학년 기말 고사의 형식에 맞추어 검사 신뢰도를 높이고자 하였으며 각 활동들의 내용을 충분히 반영하여 타당도를 높이고자 노력하였으나 학습시간과 수업 시수의 제약으로 완벽한 동형검사를 만들어 낼 수 없었다.

연구 대상 학급의 진단-형성평가의 평균을 비교하면 <표 19>의 기술 통계와 같다.

<표 19> 대상 학급의 진단-형성평가 평균 및 표준편차

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
1학년기말 평균	44	30.00	95.00	66.1591	16.9211
형성 평가	44	30.00	94.00	69.6364	14.7539
Valid N (listwise)	44				

<표 19>에서 보여주듯이 1학년 영어성적의 평균과 인터넷 영어 채팅을 통한 수업 후 실시한 동형의 형성 평가에서 평균이 소폭 상승했으며 동일 집단(대상 학급) 내에서 두 개의 검정변수 (기말 고사-형성평가)에 대한 평균의 차이가 통계적으로 유의한가를 검정하기 위해 대응표본 T-검정을 실시하였다. 결과는 <표 20>과 같다.

<표 20> 대상 학급에 대한 T-검정 분석표

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	1학기말평균-형성평가	-3.4773	6.7116	1.0118	-5.5178	-1.4368	-3.437	43	.001

인터넷 영어 채팅을 통한 영어성적 성취도의 향상은 자유도=43, $p<.05$ 수준에서 $p=.001$로 나타나 매우 유의적인 차이를 보이고 있다. 또한 연구 수행학급의 상위 집단과 하위 집단의 1학기 기말고사 영어 점수의 평균과 연구 후에 시행된 형성평가의 평균은 다음과 같다.

<표 21> 각 집단간 평균 분포

N=44	1학기 기말고사	형성 평가	시사점	비 고
하위 집단	59.090	63.545	1학년 기말고사보다 형성평가 성적이 약간 향상되었음	인터넷 채팅의 활용은 영어의사소통능력 향상에 도움을 줌
상위 집단	81.363	81.796		

(나) 검증방법 및 도구

다양한 의사소통 활동 자료를 활용한 영어 채팅이 학생들의 의사소통능력향상에 어떤 영향을 미쳤는지 알아보기 위하여 다음과 같은 과정을 거쳐서 검증하였다.

<표-22> 검증방법 및 도구

검증내용	방법	대상	도구	비고
인터넷 영어채팅활용 만족도	활용 후 만족도를 단계별 조사	1,2학생	자체 평가지	자체 제작
Making story를 통한 영어의사소통신장	전 • 후 비교			
Simulation을 통한 영어의사소통신장	전 • 후 비교			
Information Gap을 통한 영어의사소통신장	전 • 후 비교			

인터넷 영어 채팅 활용 자료에 대한 만족도 조사를 연구자가 제작한 설문지로 학생들을 대상으로 하여 반응 결과를 조사 하였다. 교내에서 실시한 기말고사 평가 결과를 근거로 인터넷 영어채팅 활용 후의 성취도를 형성평가(2005. 5월말)를 통해 비교 분석 하였다.

V. 결 론

영어교육의 궁극적인 목표는 자연스러운 상황에서 영어로 의사소통을 할 수 있는 능력을 함양하는 데 있다. 외국어로서 영어를 배우는 우리나라와 같은 학습 환경에서는 영어를 사용할 기회가 많지 않으며 영어수업 시간에 말하기를 교육하기에는 학습량이 매우 부족한 실정이다. 그러므로 이 논문은 우리나라 영어 학습자의 의사소통 능력을 효과적으로 신장시키기 위한 방안으로 멀티미디어 의사소통 도구로 급속히 발전하고 있는 인터넷 채팅 도구를 영어 수업에 활용하여 교육적 효과를 높일 수 있는 방안을 제시하였고 그 결과를 분석하여 학습의 효율성을 검증하였다. 이러한 방법은 언어 형태와 의미의 정확하게 익히는 데 도움이 될 뿐 아니라 영어에 대한 지식을 자동화하는 데 도움이 될 것이다. 따라서, 우리나라 영어 학습자의 영어 능력을 효과적으로 향상시킬 수 있도록 영어 채팅을 영어 교실에서 적극적으로 활용할 수 있는 방안과 교수기술에 대한 지속적인 연구가 이루어져야 할 것이다.

인터넷 영어 채팅은 실시간 멀티미디어 의사소통 도구이기 때문에 실시간 의사소통에서 습득할 수 있는 상호작용성을 충분히 갖추고 있다. 영어를 외국어로 학습하는 우리나라 영어 학습자의 경우에는 영어가 내재화 되고 자동화 되어있지 않으므로 자신의 발화를 계획하고 자기 점검 및 수정을 하는 많은 연습이 반드시 필요하다. 이러한 측면에서 볼 때 인터넷 채팅의 활용은 영어학습자가 자신의 발화를 계획하고 문법 및 어휘 선택 등을 점검하고 수정하는 기회를 제공하여 궁극적으로 유창한 영어 사용 능력을 기르는 데 유용한 도구가 될 것이다. 따라서, 여러 학자들이 언어 학습에서의 전략 사용의 중요성과 교정된 출력(modified output)을 위한 수정 과정의 필요성을 강조하듯이 학습자가 자신의 발화를 계획하고 자신의 언어 출력물에 대한 자기 평가 및 수정을 하는 전략 사용 능력을 신장시키는데 인터넷 영어 채팅을 적극적으로 활용해야 한다.

또한, 인터넷 영어 채팅은 의사소통에서 시간과 공간을 초월하고 다양한 매체들을 통합하여 표현을 더욱 풍부하고 흥미롭게 하고자 노력하는 과정이다. 이러한 노력은 인터넷에서 줄기차게 지속되고 있으며 눈부신 정보통신 기술의 발달과 더불어 더욱 박차를 가하고 있다. 국제적인 의사소통을 위해서 인터넷과 영어는 불가분의 관계로 발전하고 있으며 우리가 영어 실력만 갖춘다면 시간과 공간을 초월하여 자유자재로 조작할 수 있는 시대가 다가오고 있다. 이러한 변화에 적응할 수 있는 영어교육의 목표는 영어의 4기능을 통합한 의사소통 능력을 기르는 것이며 학습자의 개인별, 수준별, 단계별 활동에 중점을 둔 구성주의적인 학습 활동이 되어야 한다. 인터넷 영어 채팅은 영어 학습의 효율성을 극대화 할 수 있는 절묘한 도구이며

자연스런 영어 사용 환경을 무한히 제공해 주고 있다. 또한, 영어를 교육하기 위해서 지출하고 있는 막대한 외화를 절감할 수 있는 대안이 될 수 있다. 따라서, 영어 교실에 영어 채팅을 도입하여 활용하는 학습 활동은 시대적 요구라고 볼 수 있다.

마지막으로, 영어 교육에서 인터넷 영어 채팅을 활용할 때 무엇보다 중요한 것이 교사의 역할이다. 아무리 좋은 채팅 툴이 개발된다고 하여도 현장에서 수업을 담당하는 교사가 교육적으로 활용하고자 하는 의지가 없으면 무용지물인 것이다. 따라서, 교사는 급진전하고 있는 정보통신 환경에 부응하여 인터넷 영어 채팅을 효과적으로 활용할 수 있는 창의적인 방안과 수업 기술의 개발에 힘써야 할 것이다.

VI. 참 고 문 헌

강인애. (1997). 「왜 구성주의 인가」 . 서울: 문음사.

김성범. (1999). 「영어교육을 위한 인터넷 활용 방안」 . 연세대학교 교육대학원 석사학위 논문.

박경자, 조인정, 강혜순. (2001). 「E-언어학습의 이론과 실제」. 서울: 박영사

백영균. (1998). 「멀티미디어의 설계, 개발, 활용」 . 서울: 양서원.

송선화. (2003). 「인터넷을 활용한 효과적인 영어학습 : 인터넷 커뮤니케이션 유형 분석」 홍익대학교 교육대학원 석사 학위 논문.

안병규. (2000). 「인터넷의 효과적인 활용을 위한 제언」 . 바른 교육.

이덕만·김경남. (2001). 「인터넷 영어」. 조선대학교 출판부.

이진영. (2002). 「인터넷의 채팅 기능을 활용한 영어 의사소통 능력 향상 방안」. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.

임경. (2005). 「영어 교수 · 학습을 위한 인터넷 채팅의 활용방안에 관한 연구」. 조선대학교 교육대학원 석사학위 논문.

양영선·김진숙. (1997). "멀티미디어를 활용한 교수-학습방법 연구". 연구보고,멀티미디어 지원교육센터.

여현주. (1996). 「영어 교육을 위한 멀티미디어 컴퓨터 활용 연구」. 연세대학교 대학원 석사학위 논문

정현준. (1999). 「인터넷을 활용한 영어 읽기 교수-학습 방안에 관한 연구」. 한국교 원대학교 학교 석사학위논문.

최만식. (2002). 「효과적인 영어학습을 위한 멀티미디어 프로그램 개발 및 활용 방안」. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.

한종임. (2002). 「멀티미디어를 활용한 영어의사소통능력 신장 방안 연구」. 영어교육, *57* (4) 이화여자대학교 출판부

한혜영. (2001). 「인터넷을 활용한 영어 쓰기 교육」. 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문

Ahmed, Khurshid, Corbett, G., Rogers, M & Sussx, R. (1985). *Computers, LanguageLearning and Language Teaching*. Cambridge Univ. Press.

Belisle, Ron. (1996). "E-mail Activities in the ESL Writing Class". Internet

TESL Journal. [online] Available http://www.sitech.ac.jp/~iteslj

Chun, D. (1994). Using computer networking to facilitate the acquisition of interactive competence. *System, 22*(1), 17-31.

Duffy & Jannasen(1991). *Educational Technology*. "Constructivism : New Implications for Instructional Technology".

Forman & Pufall. (1988). *Constructivism in the Computer Age*

John Dewey. (1938). *Experience And Education,* P.74.

Kern, R., & Warschauer, M. (2000). Theory and practice of network-based language teaching. In M. Warschauer & R. Kern (Eds.), *Network-based language teaching: Concepts and practice* (pp. 1-19). Cambridge: Cambridge University Press.

Roerden, P. (1997). Net Lessons: *Web-based projects for your classroom*. Sebastrol: O'Reilly & Associates.

Warschauer, M. (1995). *E-mail for English teaching.* Alexandria, VA: TESOL.

Warschauer, M. (1996). Comparing face-to-face and electronic discussion in the second language classroom. *Calico, 13*(2), 7-26.

Warschauer, Mark. (1995). *E-mail for English Teaching: Bringing the Internet andComputer Learning Networks Into the Language Classroom*. TESOL: Virginia, USA.

Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning.* Essex: Addison Wesley Longman.

Teicher. (1967). *contemporary Authors.* e-doc (a web browser)

부록 1 (질문지)

설 문 지

1. 여러분은 영어에 대해서 어떻게 생각하십니까?
   1) 아주 흥미 있다
   2) 흥미가 있는 편이다
   3) 흥미가 없는 편이다
   4) 흥미가 전혀 없다

2. 영어 공부를 하는 이유는?
   1) 대학 진학을 위해서
   2) 외국인과의 자유로운 의사소통을 위해서
   3) 좋은 직장에 취직하기 위하여
   4) 사회 분위기 때문에

3. 여러분은 영어를 공부할 때 어디에 가장 비중을 두고 공부합니까?
   1) 듣기와 말하기
   2) 문법
   3) 독해
   4) 쓰기 (작문)

4. 여러분은 앞으로 영어 공부에서 어디에 최우선 순위를 두어야 한다고 생각합니까?
   1) 듣기와 말하기
   2) 문법
   3) 독해
   4) 쓰기 (작문)

5. 외국인과 대화할 때 가장 커다란 어려움은 무엇입니까?
   1) 어휘력(단어, 숙어)이 부족하다
   2) 문법을 잘 알지 못 한다
   3) 사전 지식이 부족하다
   4) 외국인이 낯설고 잘 알아듣지 못 한다

6. 의사소통 능력을 신장시키는 좋은 방법이라고 생각되는 것 은?

1) 인터넷 영어 채팅을 활용한 의사소통

2) 영어 노래

3) role play

4) game

부록 2 (A 형)

형성 평가

<Story structuring>

1. 호랑이보다 무서운 곶감이야기이다. 이야기가 일어난 순서대로 나열하시오

Got Gam is Scarier than a Tiger

① She was getting very tired. "If you don't stop crying, I'll throw you to the tiger," said the mother. "Wow, I'm going to eat now," thought the tiger.

② The tiger was very surprised to hear that.
"What! How does she know that I am here?"
The mother was trying to calm the baby, but the baby cried more.

③ Then he heard a baby crying. "Hush. .. Stop crying.
There is a tiger outside," the mother said to her baby.

④ He moved closer to the house. He sat down in front of the door, and opened his mouth. He waited and waited, but nothing happened. The baby kept on crying.

⑤ One night, long ago, a tiger came down to a village.
He was hungry and looking for something to eat.
He quietly walked around the village.

⑥ "Look! Here comes the Got Gam," said the mother.
At once, the baby stopped crying. "What!
The baby was not afraid of me.
But it stopped crying for Got Gam. Who is this Got Gam?
He must be very scary." Suddenly, the tiger became scared.
So he walked off toward the barn.

<Simulation>

2. 대화의 상황에 알맞은 표현을 쓰시오.

-의사와 환자-

① a: You look very pale.
b:

② a: How do you feel this morning?
b:

③ a:
b: Perhaps you've run down and need a holiday.

-고객과 웨이터-

④ a: May I help you?
b:

⑤ a: What' s the most popular food in this restaurant ?
b:

-점원과 고객-

⑥ a:
b: I'm just looking around.

-이웃집 방문하기-

⑦ a: How many brothers and sisters do you have?
b:

⑧ a:
b: I have four children: two boys and two girls.

<Information gap>

3. 파트너와 제시된 질문을 활용하여 대화 한 내용을 쓰시오.

'Where do you~?' , 'Do you eat~?' 'When do you eat~?'

1. fox 2. wolf 3. turtle 4.rabbit 5. zebra 6. elephant 7. eagle 8. tiger 9. lion 10. elephant
jungle, sea, river, mountain, big, small tall ,short, like, run ,fly, swim