[UCI]I804:24011-200000232899

2006년 8월
교육학석사(영어교육)학위논문

멀티미디어를 이용한 효과적인 영어 어휘 지도 방안

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

서 지 혜

멀티미디어를 이용한 효과적인 영어 어휘 지도 방안

Effective Teaching Techniques for the Expansion of English Vocabulary via Multimedia

2006년 8월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

서 지 혜

멀티미디어를 이용한 효과적인 영어 어휘 지도 방안

지도교수 이 덕 만

이 논문을 교육학석사(영어교육) 학위 청구논문으로 제출합니다.

2006년 4월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

서 지 혜

서지혜의 교육학 석사학위 논문을
인준합니다.

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

2006년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서 론 ····· *1*

A. 연구의 배경 ····· 1
B. 연구의 목적 ····· 2

II. 이론적 배경 ····· *4*

A. 구성주의 학습론 ····· 4
B. 자연적 접근법 ····· 9

III. 멀티미디어 영어 교육 ····· *11*

A. 멀티미디어의 특성 ····· 11
B. 멀티미디어 영어교육의 장점 ····· 12
C. 멀티미디어 영어교육의 문제점 ····· 13

IV. 멀티미디어 영어 어휘 교수-학습 ····· *18*

A. 배열 (arrangement) ····· 18
B. 연속 변이 (gradual variation) ····· 20
C. 어군 (word group) ····· 21
D. 빈칸 메우기 (cloze procedure) ····· 22
E. 문맥 (context) ····· 24
1. 정의 (definition) ····· 24
2. 경험 (experience) ····· 25
3. 대조 (contrast) ····· 25
4. 추리 (Inference) ····· 25
5. 분석 (analysis) ····· 26
F. 대조 (Consultation) ····· 26
G. 카드 (cards) ····· 27
H. 창의성 (creativity) ····· 28

I. 추측 (guessing) ····· 29

V. 결 론 ····· *32*

참 고 문 헌 ····· *34*

ABSTRACT

Effective Teaching Techniques for the Expansion of English Vocabulary via Multimedia

Seo Ji-hye
Adviser : Prof. Lee Duk-man
Major in English Education
Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study is to devise some effective methods of teaching English vocabulary via multimedia in accord with the learning theory of constructivism. The followings accordingly are verified and stressed in this study.

In the very beginning of their learning, learners of a language should learn its words before proceeding to its larger units. All the users of languages have been and will be expanding their vocabulary all the way during their lives. Therefore, expanding vocabulary by learning, exercising, repeating, and memorizing new and old words should be one of the most important and strenuous activities in the language classroom.

One of the best ways to learn English vocabulary as well as its larger linguistic units is to employ the internet multimedia in accord with the era of information technology. In the sense of cyberculture, the internet, English, and multimedia have been merged into one cyberspace, the internet. The internet itself is a sea of multimedia and over 80 percent of the information on the internet is in English. With the help of multimedia, learning English vocabulary can be like playing－all fun and leisure.

Several methods and techniques devised in this study apply multimedia and are

going to support English teachers to lead their vocabulary classes more effectively. Learners of English as well as their teachers should be familiarized with multimedia. They should also continue to try finding out further effective ways of extending their vocabulary via multimedia.

I. 서 론

A. 연구의 배경

비형식적이고 자연스런 언어 환경에 평범하게 노출된 정상적인 어린 아이는 세 살쯤 되면 자유자재로 의사소통을 하게 된다는 점에 거의 모든 언어학자들의 의견이 일치한다. 언어 연구와 교육에서 흔히 말하는 모국어에 대한 불가사의한 언어능력(linguistic competence)을 갖추게 된 것이다.[1)]

언어능력이 신기하고 경이로운 이유는 주로 모국어의 음운구조와 문법구조의 체계성에 있다고 보고, 정작 선구적 역할을 한 어휘는 비교적 소홀한 대접을 받는다. 모국어 습득의 경이를 모방으로 해명하고자 한 행동주의 입장이든 생득적 능력으로 해명하고자 한 인지주의적 입장이든 어린아이가 언어습득 과정에서 맨 처음 접하게 되는 자료는 단어 형식의 언어단위라는 점에는 일치되어 있다.[2)] 그러나 언어습득 활동에서 맨 먼저 공헌하는 어휘는 소위 불가사의한 언어능력과는 달리 일생을 통해서 확충되어가고 언어자체에서도 나날이 새로운 단어들이 창조 된다. 학습을 통해서 형성되는 외국어의 언어능력은 모국어의 언어능력과 다르다.[3)] 그러나 외국어를 습득하는 과정은 모국어 습득에서와 마찬가지로 단어들과 더불어 시작된다. 그러므로 외국어를 학습할 때 항상 단어라고 하는 문제에 가장 먼저 관심을 가지게 되며 어휘의 확충이라는 문제에 가장 많은 시간과 노력이 필요하다.

어휘를 확충한다는 것은 새로운 단어들을 익히는 일일 뿐만 아니라, 그에 못지않게 중요한 활동인, 습득된 단어들의 유용성을 확장하고 망각을 방지하는 일이기도 하다. 언어 교수-학습의 전 과정을 통해서 어휘를 확충하고 망각을 방지하며 저장된 어휘를 적절한 문맥과 상황에서 올바르게 사용할 수 있는 의사소통능력

---

1) Noan Chomsky, *Aspects of the Theory of Syntax* (Cambridge: The M.I.T. Press, 1965), p. 4.

2) H. Douglas Brown, *Principles of Language Learning and Teaching* (Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc., 1980), pp. 16~26.

3) Elzbieta Muskat Tabakowska, "The Notions of Competence and Performance in Language Teaching," *Language Learning,* 18 (1968), pp. 41~54.

(communicative competence)[4]을 신장하기 위해서 언어 자료들을 유의미한 학습(meaningful learning) 활동으로 충분히 반복 연습을 시켜야 한다.

지구촌 정보 시대에 영어 의사소통 능력은 많은 사람들에게 필수적인 요소로 간주되고 있다. 세계화와 정보화, 영어교육 강조와 영어 공용어론 등은 첨단 정보통신 기술의 발달로 야기된 현상이다. 정보통신 기술은 모든 분야에 영향을 미치고 거의 모든 분야에서 응용되고 있다.

영어교육에서 교수매체로서 정보통신 기술을 이용하는 가장 중요한 이유는 외국어로서 영어를 배우는 환경에서 가능한 한 자연스러운 영어 사용 환경을 구축하는 것이다. 멀티미디어 인터넷의 다양한 기능들은 실제 영어 사용 자체이거나 그와 유사한 환경을 만든다. 영어 교수-학습자는 멀티미디어 인터넷을 최대로 활용하여 영어 교수-학습의 효율성과 경제성과 사회성을 높여야 할 것이다.

교수매체의 발달에 부응하여 1990년대 후반부터 멀티미디어 외국어 교육을 위한 구체적인 방법론들이 다양하게 제시되어왔다. 그러나 대부분의 연구는 주로 단어 이상의 언어 단위를 조작하는 의사소통 활동 자체에 중점을 두고 있다. 멀티미디어를 이용한 어휘 교육에 대한 방법론은 거의 찾아보기 어렵다.

구조주의적 언어 학습론과 인지주의적 언어 학습론의 장점들을 결합하여 유의미한 반복 학습 활동을 할 수 있는 효과적인 방법들 중의 하나는 최신의 정보통신 기기들을 교수매체로 활용하는 것이다. 멀티미디어 컴퓨터를 활용한 영어 학습의 최대 장점은 반복 연습으로 외국어 학습에서 가장 핵심적인 활동에 적합하다.

오늘날 컴퓨터는 인터넷과 결합된 멀티미디어 도구로 거의 모든 분야에서 활용되고 있다. 특히, 외국어로서 영어를 배우는 환경에서 멀티미디어를 활용한 어휘 학습은 학습자가 능동적으로 유의적인 반복 연습을 즐겁게 할 수 있기 때문에 적극적인 활용 방안이 마련되어야 할 것이다.

B. 연구의 목적

이 논문은 먼저 멀티미디어 영어 교육의 배경이 되는 교수-학습이론들을 살펴보

4) M. Canale and M. Swain, “Theoretical Bases for Cummunicative Approaches to Second Language Teaching and Testing," *Applied Linguistics,* 1 (1980), pp. 28~30.

고 멀티미디어 영어 교육의 특징과 장점과 단점들을 분석한다. 기존의 어휘 교수-학습 방법들을 총괄하여 꽤 설득력 있는 새로운 인본주의적 어휘 교육 방법으로 창안하고 유의적인 상황에서 반복 학습이 중심적인 활동인 영어 어휘 교수-학습에 멀티미디어의 특징과 장점들을 접목하여 학습의 효율성을 극대화할 수 있는 방법을 창안하고 멀티미디어 영어 어휘 학습의 잠재적 가능성과 문제점을 제시한다.

II. 이론적 배경

A. 구성주의 학습론

지식이 개인의 경험과는 무관하게 객관적으로 존재한다는 객관주의(objectivism)에 대립하여 지식은 개개인의 경험을 바탕으로 개인 내에서 창출된다고 보는 구성주의(constructivism)는 교육공학적인 입장에서 학습이론의 효율성을 주장한다.[5)]

구성주의에서 지식은 개인이 사전 경험을 바탕으로 구성하기 때문에 경험이 다른 두 사람은 똑 같은 지식을 가질 수 없다. 그러므로 학교 교육의 기본 원칙은 학습자가 이미 가지고 있는 지식과 경험이 새로운 지식의 의미 부여나 구성에 관여하는 내적 과정을 중시해야 한다.[6)] 지식은 개인 내에서 자기중심적으로 형성될 뿐만 아니라 사회 환경에 따라 다르게 형성된다. 학습자에게 의미 있고 중요한 경험을 제공하는 상황에서 지식과 아이디어가 창출되며 이러한 상황은 서로가 정보 교환을 하면서 함께 지식을 만들어 가는 교실과 같은 사회적인 맥락에서 형성된다.

인식에 대한 견해가 다양하기 때문에 구성주의를 간결하게 정의하기가 어렵다. Piaget를 중심으로 한 전통적인 구성주의자들은 개인적인 사고와 의미 창조를 강조하고[7)] 새로운 형태의 구성주의자들은 사회적인 맥락에서의 지식 형성을 강조하고 있다. 지식의 생성이 개인적으로 일어나느냐 혹은 사회적으로 일어나느냐를 떠나서 구성주의자들의 전반적인 견해를 종합하여 다음과 같이 정리할 수 있다.

① 지식은 기존 경험으로부터 개개인의 마음속에서 구성된다.

---

5) Thomas M. Duffy & David H. Janassen, "Constructivism: New implications for instructional technology," *Educational Technology*, 31(5) (1991), pp. 9~10.

6) John Dewey, "To those who aspire to the profession of teaching," In J. A. Boydston (Ed.), *The later works of John Dewey, 1925-1953*, Volume 13 (Carbondale: Southern Illinois University Press 1981-1991), pp. 343~345.

7) George Forman & Peter B. Pufall, *Constructivism in the Computer Age* (Jean Piaget Symposium Series) (Lawrence Erlbaum Associagtes, Inc. 1988), pp. 3~15.

② 지식 구성은 자신이 속한 사회의 구성원들에 의해 영향을 받는다.

③ 지식은 역동적이며, 개인적, 사회적, 합리적으로 창출된다.

구성주의는 인식이 어떻게 이루어지는가에 뿐만 아니라 그 인식의 구조가 어떻게 행동에 영향을 미치는가에도 관여한다. 개인은 각기 인식의 범주에 따라서 해석하고 행동한다. 구성주의는 다른 여러 인지론적인 접근에서처럼 어떤 사건이 단순히 원래 형태 그 자체로서 개인에게 나타난다고 보지 않고, 개인이 자신의 인지구조 체계에 의해서 경험을 형성한다고 본다. 그러므로 개인은 독창적이고 역동적인 창출자이다. 개인은 일정한 상황에 단순히 수동적으로 반응하는 것이 아니라 자신의 행동을 스스로 생각하고 바람직한 변화로 유도하려고 능동적으로 대처한다.

구성주의자들의 유형을 인간이 경험하는 실재의 세계가 존재하지 않는다고 보는 극단적인 구성주의자, 실재의 세계가 존재하지만 사회적 공동체내에서 그 타당성이 결정된다고 보는 사회적 구성주의자, 실재의 세계가 존재하면서 개개인이 자신의 관점에 따라 의미를 구성하고 해석한다고 보는 합리적 구성주의자로 분류한다. 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 구성주의를 개인적 구성주의라고도 부르는데 인식론적으로는 개인적 상대주의라고 볼 수 있다.

사회적 구성주의자들은 우리가 경험하는 세계에 물리적, 인식론적 구조가 존재한다고 믿으며 그 구조는 한 공동체내에서 이루어지는 인식에 의해 영향을 받는다고 한다. 즉, 사회적인 인식이 지식에 모종의 제약을 가하게 되고, 또 제약을 당하게 된다. 한 공동체 내의 개인은 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 과정

을 거친다. 사회적 구성주의는 개인은 사회적 관점에 따라 실재를 구성하고 해석하며 지식은 이러한 과정에서 구성된다고 믿는다.

합리적 구성주의에 따르면, 개인은 개인적 관점에 따라서 지식을 새롭게 구성한다. 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.

한편, 존재론적 가정에 의해서 학습자를 지식의 생산자(또는 구성자)로 보는 입장과 지식의 이해자(또는 해석자)로 보는 입장이 있다. 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.

구성주의에서는 어떤 사물을 보는 입장도 여러 가지가 있을 수 있으며, 어떤 사건이나 개념에 대해서도 서로 다른 많은 의미와 견해가 있을 수 있다. 예를 들어, 한 학급 30명의 아동이 쓴 A라는 글자가 객관주의자 눈으로 보면 똑같은 하나의

A로 보이지만, 구성주의자 눈으로 보면 서른 개의 서로 다른 "A"인 것이다. 이러한 인식은 경험에 의하여 이루어지고, 경험이 의미 부여의 원동력이 되기 때문이다.[8] 따라서, 구성주의자들은 학습자 개개인이 자기들 나름대로의 독특한 이해 체계를 형성한다고 믿는다. 자율적으로 지식을 구성할 수 있는 능력은 개개인에 따라 다양하며, 교육을 통해 향상이 가능하다고 본다. 그렇기 때문에 전통적인 교육에서처럼 모든 아동들이 똑같이 배울 것이라고 생각하는 것은 잘못이 아닐 수 없다. 같은 시간에 같은 내용을 같은 방법으로 교육을 해도 거기에는 엄연한 차이가 원천적으로 존재한다. 따라서 학습은 학습자 개개인에게 초점이 맞추어져야 한다.

이와 같은 구성주의 학습 이론에 기초한 학습 활동의 특징을 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 체험 학습(learning by doing)이다. 이것은 사회 구성원으로서의 학습자의 개별적 인지작용에 의한 지식 구성이라는 측면은 학습자의 학습에 있어서의 역할을 규명해 준다. 즉, 기존 학습 환경에서 주어진 지식을 흡수하는 수동적 입장의 학습자에서 적극적이며 자율적인 지식의 형성자로서의 학습자로의 변화를 의미한다. 따라서 모든 학습 환경도 이런 적극적이고 자율적인 학습자의 생각과 지식, 그리고 능력을 적극 발휘시킬 수 있도록 조성되어야한다는 것이다.

둘째, 자아 성찰적 사고(learning by reflection)이다. 이것은 자신의 모든 개인적 경험이나 일상적인 사건이나 현상에 대하여 아무런 생각 없이 무심코 지나쳐

버리지 않고 그 하나하나의 사건과 경험의 의미와 중요성에 항상 의문을 해보고 분석을 하는 인지적 습관을 말한다. 당연하게 받아들이던 모든 것에 대하여 질문을 던지고, 분석을 해보고 그 대안을 구해보는 것이다. 이런 일련의 인지적 사고를 해봄으로 인해 지금껏 그냥 지나쳐오거나 당연하게 받아들였던 현상이나 사건에 대한 새로운 시각과 차원을 발견하게 되고, 나아가 자신의 생각이나 견해를 좀더 논리적이며 설득력 있게 정리할 수 있는 것이다.

셋째, 협동학습(learning by collaboration)이다. 구성주의에서 말하는 지식구성은 사회적 요소와 개인의 인지적 요소간의 통합을 통해 이루어지는 것을 의미한다. 따라서 구성주의적 학습 환경은 반드시 학습자가 속해있는 사회 구성원간의 협동 학

---

8) Brown, J. C., A. Collins & P. Duguid, "Situated Cognition and the Culture of Learning," *Educational Researcher*, Jan.~Feb. (1989), pp. 33~40.

습적 환경을 전제로 이루어져야 한다는 것을 의미한다. 이는 개인의 인지적 작용 결과로서의 의미 부여와 해석에 대한 검증의 역할을 하기 때문이다. 또한 협동 학습 환경을 통해 학습자들은 특정 경험이나 현상에 대한 다양한 접근과 시각에 노출될 수 있다.

넷째, 진정한 과제 중심 학습(learning by authentic task)이다. 구성주의는 교육과 성과(혹은 수행), 혹은 교육과 실생활과의 연계성을 매우 강조한다. 그리고 이러한 연계가 이루어지려면 과제의 성격이 실제 생활과 밀접하게 연결되어 있어야 하고 그 과제를 풀어가는 학습의 장은 반드시 구체적 진정성(authenticity)이 전제되어야 한다. 이렇게 실제적 진정성이 있는 과제나 학습내용을 다루기 위해서는 기존의 교과서 중심의 학습 내용이나 과제보다 훨씬 인지적으로 도전적이고 깊은 사고가 필요하기 때문에 학습자들은 과제에 대한 주체 의식과 학습에 대한 내적 동기 부여를 받게 된다.

다섯째, 학습자의 조력자(facilitator)이며 동료-학습자(co-learner)로서의 교사의 역할이 있다. 전통적으로 교사에게 부여되었던 지식의 전달자이며 학습의 최종적 평가자로서의 역할을 학습자에게 양도해야 한다. 구성주의에서 강조하는 것은 교사 역할이나 존재의 부정이 아니라 역할의 변화를 의미한다. 교사는 학습의 기획자로서 학습자가 학습에 전념할 수 있는 상황을 계획해서 준비해야 하고, 학습의 안내자로서 바람직하고 의도된 방향으로 학습 활동이 진척되도록 안내해야 하고, 동료 학습자로서 학습자를 도와서 학습 활동을 촉진하고, 문제 해결사로서 학습과 관련된 제반 문제점들을 신속하게 해결해야 하며, 평가자로서 학습 활동과 성과를 피드백하고 평가 결과를 분석하여 차기 학습 계획에 입력으로 활용해야 한다.

객관주의나 인지주의적 교수-학습 활동에서보다 구성주의적 교수-학습 활동에서 교사의 역할은 훨씬 더 가중된다. 교사는 지식 전달이 주된 임무인 종래의 수업에서 수업의 전 과정에 걸쳐서 기획, 안내, 상담, 지도, 학습, 해결, 예측, 평가 등의 다양한 역할을 해야 하는 여러 분야의 전문가(multi-professional)가 되어야 한다.

구성주의에 기초한 학습 활동은 멀티미디어 영어 교실에서 매우 효과적으로 이루어질 수 있다. 그러나 멀티미디어 언어실습실을 사용한 영어 교실에서도 교사의 역할은 수배로 가중된다. 구성주의적 교육의 성과를 위해서 정보통신 기술을 적극적으로 응용하도록 추동하는 교육 정책과 지원에도 불구하고 영어 교육에서 정보

통신 기술이 제대로 활용되지 않고 있다.

오늘날 멀티미디어와 컴퓨터와 인터넷과 휴대용 정보통신 기기들이 결합되어서 저렴한 가격에 고성능의 멀티미디어 시스템을 학습자들이 사용하고 있지만 영어 교육에서 활용도가 낮은 이유는 바로 교사의 과중한 역할 부담이다. 교사들로 하여금 멀티미디어를 활용하여 구성주의에 기초한 교육을 할 수 있도록 체계적이고 합리적인 멀티미디어 활용 교육이 요구된다. 구성주의 학습론에 입각한 성공적인 외국어 학습은 멀티미디어와 인터넷을 활용함으로써 가능해진다.

B. 자연적 접근법

자연적 접근법(natural approach)은 제2언어 습득에 관한 이론적 배경과 실험적 연구의 결과에 근거하여 다섯 가지 중추적 가설, 즉 습득-학습 가설(acquisition-learning hypothesis), 자연적 순서 가설(natural order hypothesis), 조정 가설(monitor hypothesis), 입력 가설(input hypothesis), 정의적 여과 가설(affective filter hypothesis)로 구성되어 있다(Krashen & Terrell 1983).

이 접근법의 중심을 이루고 있는 습득-학습 가설은 언어의 습득이란 의미에 집중된 자연스런 의사소통에 참여함으로써 생기는 무의식적인 과정 또는 결과이고 학습은 언어의 형식적 자질들을 의식적으로 받아들이는 과정으로 본다. 습득된 지식과 학습된 지식은 분리되어 저장되며 이 두 체계의 조정을 통해서 발화가 이루어진다. 습득된 지식은 발화의 이해와 생성을 주도하는 원천이며 학습한 지식은 조정에 의해서 사용된다.

자연적 순서 가설은 문법 구조는 예측할 수 있는 순서로 습득되며 형식상의 문법 자질들을 습득할 때 학습자의 오류는 자연적이고 발전적인 과정으로 이해되어야 하며 학습자는 모국어에 상관없이 유사한 발전적 오류를 범한다는 가설이다.

조정 가설은 학습자가 언어를 수행할 때 사용하는 장치에 관한 것으로 습득된 지식으로부터 생성된 발화들을 따르거나 수정하는 데 학습한 지식을 활용한다는 것이다. 학습한 지식의 사용은 수의적이며 조정이란 언어수행에 있어서 극히 한정된 기능이다.

입력 가설은 학습자의 언어 내적 처리능력이 작용할 수 있기에 앞서서 이해 입력의 유용성 여부가 제2언어 습득의 성패를 좌우한다고 한다. 학습 효율을 최대로 높이기 위해서는 학습자의 현재 수준보다 한 단계 높은 이해할 수 있는 입력이 자연 순서에 따라 제공되어야 한다. 학습자는 상황과 언어외적 정보나 세상에 관해 이미 알고 있는 지식으로부터 단서를 얻어 언어 입력을 이해할 수 있다.

정의적 여과 가설은 언어를 성공적으로 습득하기 위해 동기, 자신감, 불안감 등의 태도적 변인들이 중요한데 언어 습득 과정에서 정의적 여과 장치가 낮아야 많은 언어 입력을 받아들일 수 있다고 한다. 동기와 자신감이 약하고 불안감이 심하면 높은 여과 장치가 형성되므로 그만큼 입력을 받아들일 수 없게 된다.

이러한 가설들로 구성된 자연적 접근법에서는 언어의 습득은 일정한 자연적인 순서에 입각하여 이해 가능한 입력이 제공되면 정의적 여과기를 통해서 언어습득 장치에 도달하여 습득이 이루어진다. 습득된 지식은 학습을 통해 이루어진 지식에 의해 조정을 받아 발화가 이루어진다.

멀티미디어 영어교육은 언어 습득의 자연적 순서에 입각한 수준별 단계형 학습에 적합하고 학습자가 부담감 없이 멀티미디어 컴퓨터와 상호 작용함으로써 정의적 여과기를 크게 낮출 수 있다. 학습자에 맞는 적절한 수준의 입력을 단계별로 구성하여 제시하면 학습자는 현재 자신의 수준보다 약간 높은 수준의 학습 내용을 입력으로 받아들인다. 학습자는 오류나 실수에 대한 심리적인 부담감을 전혀 갖지 않고 원하는 대로 반복하고 피드백을 할 수 있기 때문에 멀티미디어 학습 환경에서 영어 어휘도 더욱 효과적으로 습득할 수 있을 것이다.

III. 멀티미디어 영어 교육

첨단 기술의 발달로 인한 멀티미디어 영어교육은 시대적 요청으로 대부분의 교사들이 깊은 관심을 가지고 멀티미디어의 기능에 큰 기대를 걸고 있다. 종래의 영어교육에 비해서 멀티미디어 영어교육에 잠재되어 있는 장점들은 다양하다. 외국어로 영어를 습득하는 상황에서 교실을 벗어나면 영어에 접할 수 있는 기회가 거의 없을 뿐만 아니라 단순한 학습 활동으로 쉽게 싫증나게 마련인데, 멀티미디어는 흥미 있고 다양한 방법으로 학습내용을 제공한다.

그러나 멀티미디어 컴퓨터가 교사 역할의 많은 부분을 대신함으로써 교사의 위상이 크게 흔들릴 수 있고 교수학습의 형태는 물론이고 교육내용과 교육환경에 이르기까지 크게 달라질 수 있다. 또한, 멀티미디어 영어교육의 효율성과 편리함의 이면에는 지나친 관심과 기대로 인해서 아직 드러나지 않거나 간과되고 있는 중요한 문제들이 많이 있다.

멀티미디어 영어교육의 부정적인 영향을 최소화하기 위해서는 초기 계획 단계에서부터 피드백에 이르기까지 멀티미디어 영어교육의 전반에 대한 다각적인 검토, 분석, 검증, 기획 등의 활동이 병행되어야 할 것이다. 영어교육에서 멀티미디어라는 새로운 방법을 보다 효율적으로 운용하기 위하여 교수-학습 이론의 관점에서 멀티미디어 영어교육의 장점과 문제점들을 정확히 분석해 봄으로써 멀티미디어 영어교육이 나아갈 방향을 제시하는 데 있어서 지침을 마련할 수 있을 것이다.

A. 멀티미디어의 특성

멀티미디어는 과거의 영어교육 매체들과 비교해볼 때 다음과 같은 일반적인 특성을 지니고 있어서 새로운 교수-학습 매체로 각광을 받고 있다.

첫째, 멀티미디어는 다양한 매체가 하나로 통합된 종합시스템이다. 텍스트, 소리, 그림은 물론이고 애니메이션과 동화상 등을 통합하여 동시에 제시할 수 있다. 또한, 다양성에 비해서 그 조작 방법은 매우 간단하여 부담 없이 접근할 수 있다.

둘째, 많은 양의 멀티미디어 자료를 저장하고 재생할 수 있다. CD-ROM 타이틀은 한 장에 방대한 멀티미디어 정보를 저장할 수 있을 뿐만 아니라 비교적 값이 싸고 수록된 정보의 저장이 용이하다. DVD-ROM과 같이 기술적인 면에서 보다 많은 양의 멀티미디어 자료를 저장할 수 있는 매체들이 계속해서 개발되고 있다.

셋째, 멀티미디어 정보를 아주 쉽게 검색할 수 있다. 일단 저장된 정보는 아무리 방대해도 순식간에 접근하여 뛰어난 음질과 화질로 재생해 낼 수 있다.

넷째, 멀티미디어 정보의 보관과 유통이 수월하다. CD-ROM 타이틀은 반영구적이어서 중요한 자료의 보관에 유효하며 이동과 공유가 수월하고 경제적이다. LAN이나 인터넷을 통한 멀티미디어의 유통과 공유는 가상교육의 질적 성장과 더불어 크게 발전하였다.

다섯째, 위의 모든 것이 인터넷에서 통합되고 있다. 이제 대용량의 멀티미디어는 초고속 인터넷과 통합되어서 저렴한 가격으로 전 세계적으로 서비스 되고 있다. 정보 통신 기술의 눈부신 발달로 외국어 교육 분야에서 거의 모든 제약이 사라지게 될 것이다.

B. 멀티미디어 영어교육의 장점

동화상, 애니메이션, 그래픽, 그림, 음성, 문자 등의 정보를 자유롭게 통합하고 학습자가 직접 참여할 수 있는 대화형 멀티미디어 코스웨어의 등장으로 학습자는 개별, 수준별 단계형 학습을 할 수 있게 되었다. 멀티미디어 영어교육은 기존의 전통적 교수법과 비교할 때 뛰어난 장점들을 많이 지니고 있다. 멀티미디어 세대의 학생들에게 맞는 학습자 중심의 다양한 학습 환경을 위해서 멀티미디어는 가장 적합한 매체이다. 주로 멀티미디어의 일반적인 특성에서 기인한 멀티미디어를 활용한 영어교육이 지니고 있는 장점들을 여러 문헌과 경험을 통해서 다음과 같이 요약할 수 있다(정현준 1999: 23-46).

첫째, 학습내용을 원하는 대로 즉각 검색할 수 있고 반복해서 연습하기가 매우 쉽다. 영어 학습, 특히 어휘 학습에서 가장 필요한 것은 반복 연습이다. 멀티미디어를 활용하면 동화상을 포함한 모든 내용을 원하는 대로 몇 번이고 반복해서 연습할 수 있고 즉각적으로 피드백을 할 수도 있다. 하이퍼텍스트 기능을 통해서 학습내용에 신속하고 쉽게 접근할 수 있어서 매우 효과적이다.

둘째, 의사소통중심 수업의 핵심인 상호작용을 쉽게 할 수 있다. 양질의 멀티미디어 프로그램을 활용하면 학습자가 끊임없이 멀티미디어와 상호 작용을 하면서 학습할 수 있어서 학습자 중심의 학습 활동이 용이하다. 프로그램을 중심으로 한 상호작용은 교사, 다른 학습자들로 확대될 수 있다.

셋째, 학습자의 능력에 맞춘 수준별 개별 학습을 할 수 있다. 멀티미디어를 활용하여 개인차를 고려한 수준별 수업이나 개별화 학습을 할 수 있다. 학습 내용과 학

습 진도를 학습자들의 개별 능력에 맞게 선정하여 보충학습과 심화학습을 동시에 실시할 수 있다.

넷째, 내용이 풍부하고 현장감 있는 학습 환경을 마련해준다. 멀티미디어 영어교육은 멀티미디어 학습 환경을 마련해준다. 또한, 인터넷의 전자교과서는 시간과 장소를 초월한 학습 환경을 가능하게 할 것이다.

다섯째, 학습에 대한 강한 흥미와 동기를 형성해준다. 현장감 있는 멀티미디어 학습 자료들은 학습자의 흥미를 불러일으키고 강한 학습 동기를 유도해냄으로써 학습자가 학습에 적극 참여하도록 한다.

여섯째, 자율학습에 매우 효과적이다. 멀티미디어 학습 프로그램은 본질적으로 자율학습용이다. 학습자는 멀티미디어 시스템만 있으면 원하는 시간에 원하는 장소에서 자율적으로 학습할 수 있다.

일곱째, 누구나 어디서나 사용 가능하게 된 정보의 바다 인터넷에서 멀티미디어의 유통과 저장이 자유롭고 멀티미디어화된 인터넷에는 영어교육을 위해서 활용할 수 있는 자원들이 대단히 풍부하다.

멀티미디어 인터넷 영어교육에서는 경험의 세계를 확대할 수 있으며 직관을 통해서 인지할 수 있는 환경을 제공한다. 또한, 즉각적인 응답과 피드백과 평가를 할 수 있다. 이제 컴퓨터에 대한 지식이 거의 없어도 쉽게 학습할 수 있고 공통의 경험을 다수에게 동시에 제공할 수 있다.

C. 멀티미디어 영어교육의 문제점

멀티미디어 영어교육에 대한 부정적인 시각도 있다. 교단선진화와 교육정보화의 대세에서도 교실 현장은 항상 사회의 발전을 따라가지 못하고 있다. 우리의 영어교육 현장에서 이용할 수 있는 우리에게 맞는 소프트웨어가 매우 부족하고 멀티미디어 영어교육을 성공적으로 운영할 수 있는 인적 자원들도 부족하다. 멀티미디어 영어교육의 전반에 걸쳐서 제기되고 있는 문제점들 중 대표적인 것들을 다음과 같이 지적할 수 있다.

(1) 멀티미디어 영어교육에 대한 체계적인 연구와 장기 계획이 부족하다.

우리의 주된 관심은 우선 눈에 보이는 하드웨어 설치에 지나치게 치우쳐 있는 실정이다. 행정적으로나 재정적으로 충분한 지원을 바탕으로 체계적으로 연구하고 장기적으로 계획을 세우고 나서 영어교육 관련자들을 연수하고 적절한 소프트웨어를 개발한 다음에 걸맞은 하드웨어를 설치하는 선진국들의 절차와는 크게 다르다.

우리는 멀티미디어 영어교육의 전반적인 사항들을 현장의 교실에 초점을 맞추어서 통합적으로 연구하거나 계획하지 못하고 있다.

다각적인 채널을 통해서 멀티미디어 영어교육과 관련된 과학기술의 발전 동향과 전망을 정확하게 예측하는 연구도 매우 중요하다. 체계적인 연구 결과가 없기 때문에 막대한 투자의 효율성을 보장하는 장기 계획을 세울 수 없어서 엄청난 예산을 낭비할 수 있는 위험에 직면하고 있다. 교육정보화의 대세와 관련 업계의 판매 전략에 밀려서 급히 설치된 하드웨어는 걸맞은 소프트웨어가 도입되기도 전에 사장될 수 있다. 교육 정보화의 대세는 세계적인 추세이다. 단기간에 선진국 수준으로 무모하게 도전하기보다는 견실한 연구와 계획을 바탕으로 여러 관련분야들을 소프트웨어 위주로 통합하는 체계적인 준비가 이루어져야 한다.

(2) 멀티미디어 영어교육을 위한 체계적인 지식과 정보가 없다.

선진국에서는 오래 전부터 점진적으로 컴퓨터 기능을 활용하여 영어 교수학습에 체계적으로 접근해오고 있다. 우리는 90년대 후반에 멀티미디어의 확산과 더불어 갑자기 멀티미디어 영어교육에 관심을 갖기 시작하였고 관련 정보가 빈약한 가운데 주로 정부 주도의 가시적인 교육정보화 사업에 역점을 두고있다. 유기적인 연구와 실제의 준거가 될 통합 장기 계획이 마련되지 않은 상황에서 단편적인 지식과 정보에 의거하여 막대한 투자를 하고 있다. 그러나 체계적인 지식과 정보에 바탕을 두지 않는 계획과 투자는 낭비가 될 수 있다.

(3) 멀티미디어 영어수업에 적합한 영어학습용 소프트웨어가 매우 부족하다.

국내에서도 멀티미디어 영어교육용 프로그램과 CD-ROM 타이틀 등이 다양하게 출시되었으나 영어교육 현장에서 널리 사용되고 있는 성공적인 제품은 없다. 영어교육 프로그램의 전문가가 부족하고 연구와 교육 현장과 지원 등의 협력 체계가 갖추어져 있지 않고 지속적인 투자가 이루어지지 않았기 때문이다. 양질의 소프트웨어가 개발되어도 소프트웨어에 대한 인식이 매우 부족하여 불법 복제가 성행하는 상황에서 계속 존속하기 어려울 것이다. 따라서 학습자에게 적합한 소프트웨어가 없기 때문에 막대한 설비투자를 하여 설치한 최신형 컴퓨터와 관련 기자재들도 교육 현장에서 제대로 활용되지 못하고 있다(이태욱 2000).

현재, 각급 학교의 멀티미디어 어학실에서 활용되고 있는 영어교육용 CD-ROM 타이틀이나 학습자료들은 거의 모두 외국에서 수입한 제품들이다. 수입 제품들은 우리 나라 각급 학교의 영어 교재와 크게 다르기 때문에 멀티미디어 영어 교실의 학습 활동에 효과적으로 활용할 수 없다. 또한 타이틀의 내용들을 학습목표와 수업 내용에 맞추어 손쉽게 저작하여 응용할 수 있는 멀티미디어 저작프로그램들의 활

용 능력도 부족하다.

(4) 멀티미디어 영어교육을 위한 효과적인 교수법들이 개발되지 않았다.

멀티미디어 영어교육에 관한 저서와 논문들은 이론적인 연구이거나 하드웨어나 소프트웨어 분석이거나 실제 학습효과를 입증하는 것들이 대부분이다. 우리의 영어교실에서 멀티미디어를 잘 활용하여 성공적인 교수학습 활동을 하는 데 도움이 될 구체적인 정보를 얻을 수 있는 문헌은 빈약하다. 현장의 영어교사들이 가장 갈망하는 것은 구체적인 멀티미디어적 테크닉이지만 우리의 영어교육에서 널리 응용할 수 있는 멀티미디어 교수법은 아직 개발되어 있지 않다.

(5) 영어교실 현장에 멀티미디어 학습 시설이 부족하다,

교실 현장에는 아직 멀티미디어 시설이 부족하여 멀티미디어 영어교육을 할 수 없는 경우가 많다. 교육부는 2000년까지 전국 30여만 명의 교사에게 각기 펜티엄급 컴퓨터를 보급하고 전국 20여만 교실에 멀티미디어 교수학습 시설을 설치하기로 하였다. 멀티미디어 영어교육이 2001년부터 본격적으로 실현될 예정이므로 초중고등학교의 멀티미디어 시설의 부족 문제는 어느 정도 해결될 수 있을 것으로 기대된다. 그러나 계획대로 2000년까지 모든 교실에 멀티미디어 기자재가 완비되어도 현재 컴퓨터의 업그레이드 주기가 3개월이고 관련 기자재와 프로그램도 속속 업그레이드되기 때문에 일회성의 한정된 투자로는 교실 현장의 멀티미디어 학습 시설이 항상 부족할 수밖에 없을 것이다. 장기 계획에 따른 지속적인 투자가 요구된다.

(6) 수업 중에 기술상의 문제가 돌발한다.

교사가 수업을 진행하고 있는 도중에 컴퓨터나 관련 장비들이나 프로그램에 종종 문제가 발생한다. 숙달된 교사는 문제를 해결하거나 응급조치를 할 수 있으나 대부분의 교사들은 멀티미디어 장비 조작에 서툴 뿐만 아니라 문제 해결 능력을 가지고 있지 않다. 하드웨어적으로나 소프트웨어적으로 문제는 발생하기 마련이다. 기술상의 문제로 하드웨어들이 작동이나 호환이 되지 않거나 소프트웨어 기능이 떨어지거나 오류를 범하거나 다운되어버리는 경우가 종종 있다. 다수의 학생들이 수십 대의 컴퓨터를 조작하는 종합강의실이나 집단강의실에서 다수의 문제들이 발생한다.

이상적인 멀티미디어 환경은 모든 장비들과 프로그램들이 하나의 시스템으로 통합되고 호환될 때 가능하다. 그러나 철저한 연구 분석과 신중한 선택으로 설치된 멀티미디어 환경에서도 기술적인 문제는 잠재하고 있다.

(7) 영어수업 중에 컴퓨터 조작 방법을 지도해야 한다.

학습자들의 컴퓨터 조작 능력은 다양하다. 소수의 학생들은 워드프로세서 등과

같은 일반 업무용 프로그램에 숙달되어 있지만 많은 학생들이 타이핑도 제대로 못한다. 게임이나 채팅 등을 잘 하는 학생들도 영어타이핑에 제대로 숙달되어 있지 않는 경우가 대부분이다. 한글타이핑을 잘 해도 영어타이핑에 숙달되지 않은 학생은 입력 문제들이 포함된 영어교육용 프로그램을 진행할 수 없다. 교사는 기술적인 문제들을 해결해야 할뿐만 아니라 천차만별인 컴퓨터 실력을 일반화시키는 노력도 해야 하는 경우가 있다.

(8) 교사의 업무량이 너무 지나치게 증가한다.

멀티미디어 영어교육은 교사의 업무량을 과중하게 증가시킨다. 멀티미디어에 관심을 갖는 순간부터 교사는 많은 시간과 노력을 쏟아야 한다. 준비 단계에서 연수 등을 통하여 컴퓨터를 숙달하고 멀티미디어 장비들과 프로그램들을 운용하는 능력을 길러야 한다. 자료 제작프로그램들을 이용해서 수준에 맞는 수업 보조자료를 제작해야하며 교재의 내용과 연계하여 적절한 제시 방법을 계획해야 한다. 수업 중에 컴퓨터나 관련 장비들이나 프로그램 등에서 발생한 문제들을 해결해야하고 학생들에게 컴퓨터와 프로그램 등의 조작 방법을 가르쳐주어야 한다. 사실 수업의 효율성에 비해 교사의 업무량이 너무 지나치게 증가한다. 멀티미디어에 도전한 날부터 무수한 밤샘을 해야하고 수업과 무관한 기술적인 문제들로 끊임없이 자문을 구해야 한다. 멀티미디어가 사생활에 지나친 장애물이 되는 경우도 있다.

멀티미디어 어학실만 설치하면 영어교육이 저절로 될 것으로 기대하는 상황에서 관심과 흥미를 갖고 도전했던 교사들 중에 미숙한 지원체계와 극심한 환경 변화로 인해 지쳐서 포기해버린 교사들이 많이 있다.

(9) 교사의 역할과 위상을 축소시킨다.

멀티미디어의 활용은 전통적인 교사의 역할과 위상을 변화시키거나 축소시킨다. 교사는 권위 있는 지식의 제공자에서 안내자나 조력자로의 역할을 확대해야 하고 때로는 학습자로서 함께 학습해야 한다. 멀티미디어 교재는 근본적으로 자율 학습용으로 제작되어 교사 고유의 영역이었던 지식 전달 직능을 대신하고 있다.

(10) 멀티미디어 영어교육에 거부감을 지닌 교사들도 적지 않다.

컴퓨터 자체를 아주 난해한 기계로 간주해버리는 교사들은 멀티미디어 기자재나 자료 조작이 어렵다는 선입감을 쉽게 버리지 못한다. 대부분의 영어교사들에게 가장 잘 준비되어 있고 부담 없이 사용될 수 있는 교수법은 문법-번역식이고 가장 간편한 교재는 교과서이다. 수업을 멀티미디어화하기 위해서는 처음에 많은 노력과 투자와 시간을 필요로 한다. 여러 가지 이유에서 멀티미디어 영어교육 자체에 거부감을 가지고 있는 교사들이 의외로 많이 있다.

(11) 멀티미디어 자료는 흥미와 동기를 지속시키지 못한다.

멀티미디어 영어 학습 자료의 최대 장점은 흥미와 동기를 바탕으로 한 반복 학습이라고 하지만 초기에 유발한 강력한 흥미와 동기를 계속 유지하기는 어렵다. 한편의 영화를 반복해서 보면 싫증이 나듯이 멀티미디어 자료도 반복 연습에 쉽게 싫증을 낼 수 있다. 한편, 지나친 흥미 본위의 학습활동으로 감성에 치우친 교육을 할 수 있다. 학습의 진전에 따라서 성취동기와 흥미를 지속시키기 위해서 단계별 자극에 대한 설계가 필요하다.

(12) 멀티미디어 영어교육은 주로 기계류와 대면하므로 비인간화가 우려된다.

컴퓨터를 비롯한 멀티미디어 기자재들도 기계에 지니지 않는다. 지나친 신뢰와 기계 위주의 학습활동으로 인간적인 상호작용을 할 수 없게 되어 실수나 오류들에 대한 관용을 기르지 못한다.

(13) 학생들의 능동적인 참여가 없는 학습 활동은 창의력을 기르지 못하다.

기계적으로 만들어진 멀티미디어 학습 환경에서 학생들은 프로그램 된 대로 따라가기만 하면 된다. 학생들의 선택은 매우 제한되어 있다. 상호 작용 활동도 기계적인 폐쇄회로 내에서 이루어지므로 학생들의 능동성이 취약하다. 학습 활동에서 학생들의 능동적인 참여가 제한되면 창의적인 사고를 하기 어렵게 한다.

(14) 의사소통중심의 수업 활동에 부적절하다.

의사소통중심 활동의 핵심은 자연스럽고 인간적인 상호작용이다. 멀티미디어 학습활동에서 상호작용은 폐쇄회로 내에서 기계와 수동적으로 이루어지기 때문에 인간적인 상호작용과는 거리가 멀다. 능동적인 상호작용은 의사소통활동의 핵심이다.

이 외에도 시스템과 프로그램의 빈번한 업그레이드, 학생 가정들의 시스템 격차, 시설 관리 체계, 현장 교사의 선택권 제한, 조급한 결정과 시행, 불안정한 전원, 바이러스나 해로운 정보 유통, 지나친 흥미 본위 교육 등 멀티미디어 영어교육에서 고려해야 할 문제점들이 많이 있다.

그러나 급속한 정보 통신 기술의 발달과 더불어 대용량을 초고속으로 전송할 수 있고 실시간 상호작용을 거의 완벽하게 구현할 수 있는 인터넷으로 멀티미디어가 통합됨에 따라서 많은 문제점들이 이미 해결되고 있거나 멀지 않아 해결될 것이다. 이미 멀티미디어 인터넷은 외국어 교육 분야에 새로운 패러다임을 요구하고 있다.

IV. 멀티미디어 영어 어휘 교수-학습

지금까지 영어 어휘의 교수-학습에 관한 다양한 방법들이 제시되어 왔으나 대부분이 교사 위주의 예시적인 설명이나 그림이나 플래시 카드 등을 활용하는 단편적인 것들로 멀티미디어 세대인 학생들의 성향에 정서적으로 맞지 않는 경우가 많다. 기존의 영어 어휘 교수-학습 방법들 중에서 중요한 것들을 분석하고 멀티미디어와 접목시킬 수 있는 인본주의적 활동으로 창안하여 다음과 같이 제시할 수 있다. 이 방법들은 서로 유기적인 관계를 지니고 있는데 멀티미디어 시스템을 활용하여 더욱 효과적으로 상호작용을 할 수 있다.

영어 교실의 환경은 멀티미디어 언어실습실이어야 한다. 대부분의 학교들이 교실마다 교사용 멀티미디어 컴퓨터와 대형 프로젝터 등을 갖추고 있다. 다만 수준별 개별화 교육과 충분한 반복 학습을 위해서는 학생 개인용 컴퓨터가 필요하다. 어휘 학습에 사용할 프로그램은 어휘 학습 전용 프로그램 외에도 워드프로세서, 파워포인트, 액세스, 엑셀 등이다. 이 프로그램들에서 인터넷과 호환되는 기능들까지 응용을 하면 다양하고 역동적인 어휘의 교수-학습이 가능하게 된다.

A. 배열 *(arrangement)*

일반적으로 단어는 다른 단어들과 함께 나란히 배열되어서 쓰이며 단독으로 나타나는 일은 드물다. 따라서 어떤 단어를 학습할 경우에 흔히 함께 쓰이는 단어들을 그 단어와 배열해서 습득하는 것이 효과적이다. 일정한 단어의 개념을 이해하기 위해서 워드프로세서를 이용하여 몇 가지 배열들을 단계적으로 제시한다.

각 장마다에 학습해야 할 어휘 목록이 실려 있는 교과서를 사용하고 있는 교사들이 많이 있다. 일반적으로 교사들은 교과서를 바꾼다거나 무시하여 버릴 수는 없지만 멀티미디어를 이용하면 교과서를 개선하여 현명한 방법으로 활용할 수 있게 된다. 이런 식으로 교과서를 운용하고 또한 이미 습득한 단어들의 의미를 교정하는 한 가지 방법은 새로 나온 각 어휘 목록 내에서 함께 배열되어 쓰이는 단어들을 찾아내서 연습시키고 이미 학습한 어휘 목록들을 복습하여 새로 나온 단어들과 함

께 쓰이는 단어들을 배열해서 익히는 것이다. 이 때 교사가 주의해야 할 일은 단어의 일차적인 의미에 앞서서 부차적인 의미들을 도입하지 않도록 하고 함께 쓰이는 일이 드믄 단어들을 일반적으로 함께 배열되어 쓰이는 단어들보다 먼저 습득하지 않도록 하는 것이다.

(1) a. *sweet* as sugar
b. *sweet* face / *sweet* voice
(2) a. *bitter* taste / *bitter* words
b. *bitter* past

단어배열 (1a)에서 sweet의 본래의 의미가 쓰이고 있으므로 (lb)를 도입하기 전에 (1a)를 먼저 도입해야 하고 (2b)의 배열이 의존하고 있는 bitter의 원래의 의미는 (2a)에 제시되어 있고 (2a)가 (2b)보다 더 잘 쓰이기 때문에 (2a)가 먼저 도입되어야 한다.

학생들에게 새로 나온 단어를 사용해서 작문을 해보도록 요구할 수도 있으나 지나치게 일찍이 요구할 때 흔히 나타나는 결과는 그 단어들이 받아들일 수 없거나 이상한 방식으로 사용된다는 것이다.

(3) a. a *cognitive* decision
b. Jobs are *rare*
c. a *comfortable* friend

단어의 배열에서 오류를 범한 (3)과 같은 작문을 하는 것은 시간 낭비일 따름이며 차후의 학습에서 혼란을 야기하는 요인이 될 수도 있다. 또한 (3)과 같은 배열들을 받아들일 수 없는 이유를 설명하기는 흔히 어려운 일이어서 학습의 낭비를 초래한다. 한편 학생들이 작문을 하기 전에 새 단어들을 흔히 함께 쓰이는 많은 단어들과 충분히 배열하여 보았다면 그들은 일반적으로 어울리는 단어들의 배열을 감지하기 시작할 것이므로 그다지 오류를 범하지 않을 것이다.

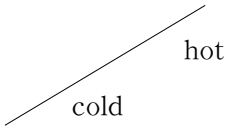
단어 배열에 파워포인트를 이용하면 대단히 역동적이고 감각적인 효과를 낼 수

있다. 각 단어들의 크기와 모양과 색깔은 물론이고 단어들을 제시하는 시간차와 방법, 수반되는 소리, 깜박이거나 지우기, 다시쓰기, 배열의 부분이나 전부를 반복하기 등을 자유자재로 할 수 있다. 제시된 배열을 인터넷에서 '정확한 구' 찾기 검색으로 찾아 볼 수 있고 단어만을 입력하여 다양한 배열들을 검색할 수 있다. 교사는 학생들이 검색된 결과들을 비교하면서 논의할 수 있도록 동기를 부여한다.

B. 연속 변이 *(gradual variation)*

연속 변이는 일정한 종류에 속한 것들을 그 상호간의 차이점들에 따라서 등급별로 분류한 연쇄선이다. 이것을 단어 학습에 이용하면 의미의 미묘한 차이들을 효과적으로 가르칠 수 있으면 또한 새 단어를 추가할 때마다 이미 도입되어 있는 단어들을 연습시킬 수도 있다. 파워포인트를 이용하여 단계적으로 단어를 제시하거나 반복하고 인터넷 사전을 이용하여 미묘한 의미 차이로 사용되는 실례들을 확인하도록 한다.

(4)

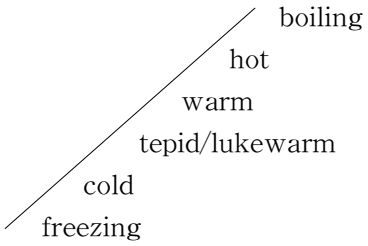


(4)에서 cold와 hot가 이미 도입되어 있으므로 warm을 그 사이에 추가할 수 있고 계속해서 tepid, boiling, freezing을 추가할 수 있다. 그 다음에 lukewarm이 나오면 tepid와 동의어로 추가 하게 될 것이다.

(5) a. _____water

b. I want _____water

c.



(5c)의 단어들을 항상 문맥에서 사용하도록 (5a,b)와 같이 한 단어나 문장을 처음부터 함께 제시한다.

어휘와 사교적인 세련을 가르치기 위해서도 동일한 방법을 사용할 수 있다.

(6) a. Someone returns your book to you.

You can _____.

b.
- say, "Thank you very much indeed"
- say, "Thank you very much."
- say, "Thank you" with the giver's name
- say, "Thank you"
- say, "Thanks"
- nod
- say and do nothing

(6b)의 어느 수준에서든지 책을 돌려준 사람의 이름을 추가하면 보다 정중한 표현이 된다는 것과 일상의 언어사용에서 지나치게 정중하게 될 수 있는 수준도 있다는 것을 말해 줄 필요가 있다(예, I am extremely grateful to you). (6a)의 someone을 구체화하여 그 감사의 대상을 교체해 줄 때마다 논의를 해주어야 할 것이다(예, friend, mother, salesman).

교사는 학생들이 유사한 연속 변이들을 인터넷에서 검색하여 구성해 보도록 동기를 부여할 수 있다. 인터넷의 매우 다양한 영어 표현들 중에서 검색하여 나름대로의 연속 변이를 구성해보는 활동은 학생들의 흥미를 유발할 것이다.

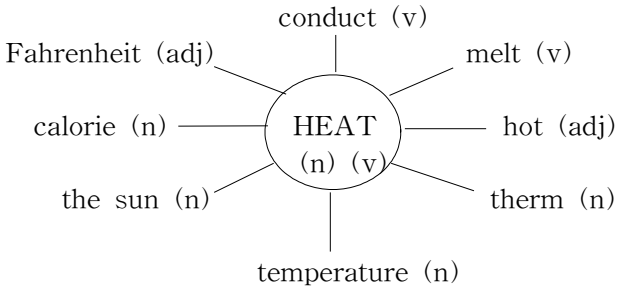
C. 어군 (word group)

어군은 비슷한 단어들의 집단이다. 연속 변이로 나타내기에는 적합하지 않으나 하나의 개념으로 모을 수 있는 단어들이 많이 있다. 어군을 이용한 학습은 일반 영어를 배우는 학생들에게 뿐만 아니라 과학도들에게 특히 효과적이다. 일정한 어군

에 속한 단어가 새로 나타나면 그 어군의 개념과 연관된 모든 단어를 재배치하게 되므로 항상 그 어군 전체를 제시하여 두어야 한다. 한 어군내의 모든 단어들의 품사가 동일할 필요는 없다.

유사한 어군의 구성에 다양한 인터넷 영어사전들을 활용할 수 있다. 인터넷 영어사전들은 다양한 유의어들과 대립어의 어군들을 즉각적으로 제시해준다.

(7)



(7)의 어군에 새 단어를 추가할 때는 보다 밀접하게 관련되어 있는 단어 가까이 배치해야 한다. 따라서 Celsiusc(adj)는 'Fahrenheit' 에, 'radiate'는 'sun′ 곁에, 그리고 'molten′은 'melt′ 곁에 배치하게 될 것이다. 미리 준비한 파워포인트 슬라이드를 이용하여 어군의 배치를 단계적으로 제시한다.

한 어군에 속한 단어들은 흔히 서로 서로의 뜻을 정의하기 위해서 사용되며 새로운 단어가 추가될 때마다 어군 전체를 고찰하여 보는 것이 그 의미를 정확히 규명하는 데에 도움이 된다. 따라서 동의어의 성격에 관한 논의는 어군 학습의 일부가 된다. 어떤 단어의 의미를 보다 더 명료하게 밝혀주는 한 가지 방법은 그 단어를 뜻이 비슷한 단어들과 비교하는 것이다. 그렇게 하면 그 단어의 변별적인 자질들이 무엇인지 이해하는 데에 도움이 된다. 그러므로 어군을 학습 할 때 단어들이 의미에 따라서 나란히 배열되어 있는 동의어 사전을 이용하도록 하여야 한다.

D. 빈칸 메우기 *(cloze procedure)*

빈 칸을 완성하는 과정에서 어군의 실례들이 나타나며 배열의 중요성을 인식하게 된다. 빈칸 메우기 절을 만들 때 첫 번째 문장과 제목은 변경시키지 않고 n번째

단어마다 그것이 고유명사나 숫자가 아니면 빈칸으로 대체한다. 학생은 그 빈칸에 가장 알맞은 단어를 찾아 넣어야 한다. 내용어로 빈 칸을 채울 때 학생들이 사용하는 단서들은 통사론적이고 의미론적이며 화용론적이다. 모든 학생이 동일한 단어를 제시하지 않을수록 어휘가 풍부하여 진다. 찾아 넣어야 할 단어가 구조적인 것이면 학생은 자신이 재구성하고 있는 문장의 문법 사항을 이해하여야 한다. 수업 시간에 빈칸 메우기를 다룰 때 교사는 빈 칸의 앞과 뒤에서 단서를 찾을 수 있다는 것을 염두에 두도록 학생들에게 일러 준다. 읽어온 내용을 기억하고 이해를 돕기 위해서 계속 읽어 나가는 습관이 길러지도록 할 수 있다. 빈칸 메우기를 사용하여 가르치는 동안 처음에 모든 학생들이 각자 또는 둘씩 짝을 지어서 빈 칸을 채우고자 한다. 짝을 지어서 하면 유익한 대화 연습을 할 수도 있다. 교사는 여러 가지의 대답들을 받아들여서 컴퓨터에 입력한다. 그리고 받아들일 수 없는 단어들은 그 이유를 설명한 다음에 화면에서 지운다. 그런 다음에 받아들일 수 있는 단어들에 관해서 이야기 할 수 있게 된다.

(8)은 빈칸 메우기의 일례로서 두 개의 문장으로 구성되어 있다. 괄호 안의 단어들은 학생들이 대답한 것들이라고 하자.

(8) a. You can feel the _____ (discrimination, tension, difficulties, unfriendliness, difference) as soon as you arrive.

b. A ____①____ (recent, news, special, social) report made by a sociologist, Mr. Pete Brown, _____②_____ (said, says, suggested, suggests, stated, states, alleged, alleges, showed, shows, about) the housing problem of immigrants ____③____ (had) been a total failure because ____④____ (of) strong demands from the Mexican ___⑤___ (labour, strong, worker) unions.

바로 괄호안의 대답들이 풍부한 학습 자료가 된다는 것은 흥미 있는 일이다. (8a)에서 discrimination을 모르는 학생들은 이 단어를 습득할 것이다. (8b②)에서 매우 비슷한 의미를 지닌 어군이 제시되어서 allege의 불확실한 의미자질과 같은 세밀하게 구별될 필요가 있는 사항들이 논의될 수 있다. 또한, (8b②)에서 동사의

어간이나 -ed형의 용법에 관해서 언급할 수도 있다. 의미적으로 받아들일 수 있는 세 단어들이 제시된 (8b⑤)에서는 Mexican과의 배열과 unions에 관한 보다 일반적인 논의가 이루어져야 할 것이다.

E. 문맥 (context)

빈칸 메우기를 완성하기 위해서 부분적으로 문맥상의 단서에 의존한다. 단어의 의미를 찾아내기 위해서 문맥을 이용한다는 것은 맨 처음에 사전을 찾아본다든지 다른 사람한테 물어보지 않고 타고난 지능에 의존한다는 뜻이다. 모르는 단어가 있더라도 계속 읽어 나가면 문맥으로부터 그 의미를 충분히 유추하여 알 수 있는 경우가 흔히 있다. 차후에 대조해 볼 필요가 있는 부분은 여백에 가볍게 표시한다. 모국어로 독서하고 있는 아이들은 그들의 어휘가 제한되어 있어도 단어의 의미를 물어보기 위해서 독서를 멈추는 일은 매우 드물다. 그들에겐 이야기 자체가 중요하기 때문이다. 이와 마찬가지로 외국어를 배우는 학생의 읽을거리도 그 자체가 독서 의욕을 불러 일으켜 주는 것이어야 한다.

여러 가지 문맥 단서들이 있는데 그 중 몇 개를 소개하면 아래와 같다. 학생들이 문맥에서 의미를 유추하는 방법을 알아차리도록 연습문제를 제시해야 한다.

1. 정의 (definition)

새로 나온 단어의 앞이나 뒤에 정의가 있는 경우도 종종 있다.

(9) a. They dug *a deep hole* and gently lowered *the body* into the grave.

b. Because she did not have enough money *to pay* for the refrigerator, the salesman suggested that she pay for it in instalments *over a period of time*.

(9a)에서 grave는 'deep hole for a body'이며 (9b)에서 instalments는 'payments

made over a period of time'이다. 이 두 의미는 각기 새 단어를 포함한 문장에 파묻혀 있음을 알 수 있다.

2. 경험 (experience)

구성주의 학습론에서 주장한 바와 같이 학습 과정에서 세상에 대한 학생의 경험이 활용되도록 해야 한다.

(10) The sun sets in the west.

(10)에서 학생이 sun과 west를 알고 있거나 sun과 sets를 알고 있다면 세 번째 단어는 그가 지니고 있는 세상의 경험으로부터 분명히 이해한다.[9)]

3. 대조 (contrast)

학생이 important의 의미와 but의 역접 기능을 알고 있다면 (11)에서 trivial을 적어도 부분적으로 이해할 수 있을 것이다.

(11) The question was important to the child but it appeared trivial to the teacher.

4. 추리 (Inference)

추리는 알고 있는 사실이나 판단을 바탕으로 하여 새로운 사실이나 판단에 도달하거나 결론을 내리는 것이다. 교과서에 흔히 근사한 추측을 해낼 수 있는 단서들이 있다.

---

9) 다음 문장에서 대부분 학습자들은 피로하고 따스한 상태에 있는 신체의 반응을 경험했을 것이므로 drowsy의 의미를 알게 될 것이다.
The soldier were tired after their long march, and when they sat down by the fire one by one they became *drowsy* and soon all of them were asleep.

(12) The guard gave only a perfunctory glance at the forged I.D. card and James breathed easily again.

(12)에서 perfunctory의 의미에 대한 단서들은 only, forged, breathed easily, glance이다. 이러한 판단을 바탕으로 하여 perfunctory의 의미가 done quickly and badly나 routine이나 superficial과 분명히 같다는 결론을 내릴 수 있다.

5. 분석 *(analysis)*

부분들로 형성된 단어들의 의미에 대한 직접적인 단서는 바로 그 부분들이다. 'abnormality'와 'microscopic'에서와 같이 흔히 쓰이는 어근이나 접사는 단어의 의미를 이해하거나 품사를 식별 하는 데에 크게 도움이 된다.

F. 대조 *(Consultation)*

학생들은 문맥으로부터 의미를 유추해낸 다음에 그것을 확인하기 위해서 사전을 찾아 대조해야 한다. 사전을 참조하는 것은 어린아이가 모국어를 습득하는 자연스런 방법과는 거리가 멀지만 모국어에 능숙한 사람이나 외국어를 배우는 사람이 자신의 어휘를 확충하는 데는 거의 필수적인 방법이다.

학생이 이용하는 사전은 그 자신의 연령과 영어 실력의 수준에 적합한 것이어야 한다는 것은 매우 중요하다. 학생은 영어 실력이 향상됨에 따라서 보다 풍부한 어휘가 수록된 사전을 이용해야 하며 또한 영어-모국어 사전에서 벗어나야 한다. 전문지식의 영어를 배우는 학생은 전공 사전도 이용해야 한다. 동일한 단어에 대한 기입된 사항들을 비교할 수 있도록 여러 종류의 사전들을 수업에 활용해야 하고 음소 표기를 이해한 사람은 음소 표기가 되어 있는 사전을 이용해야 한다. 되도록이면 최근에 출판된 사전들을 사용하는 것이 최근에 출판된 서적을 읽기에 유익하

다. 교사가 사전에 대한 좋은 습관, 즉 여러 가지 사전을 가지고 동일한 단어들을 여러 번 찾아보는 습관을 지니고 있으면 학생들도 사전에 대한 이런 태도에 동화될 것이다.

G. 카드 (cards)

교사와 교과서의 모든 도움에도 불구하고 습득해야 할 일정한 수의 영어 단어들은 대부분의 학생들에게 부담이 된다. 영어 학습해서 사용하고 있는 사람들은 단지 어휘를 몰랐기 때문에 영어로 의사표현을 할 수 없었던 좌절감을 맛본 경험을 지니고 있다. 새로 나온 단어는 잊혀지지 않도록 기억될 때까지 반복 연습을 해야 한다는 것은 잘 알려진 사실이다. 유능한 교사는 이러한 반복 연습 과정의 일부를 교과서에 도입시켜서 보충할 것이나 여전히 학생들 자신이 해야 할 일이 많이 있다. 학습할 어휘 목록들은 대부분의 교과서들에 실려 있지만 대개 잘 배열되어 있지 않고 융통성도 그리 대단하지 않다.

따라서 학생들에게 학습할 단어마다에 조그만 카드를 만들도록 한다.

(13)

recognize v.t. recognize a person recognize a tune

카드의 앞면

1. to know be able to identify again He recognized his old friend. 2. be willing to accept for what he or it claims to be France recognized the new government.

카드의 뒷면

학습자의 수준에 따라서 카드는 다르다. 어린 아이들은 흔히 그림을 그린 카드를 사용하고 성인들은 한두 개의 흔히 쓰이는 단어 배열과 더불어 품사 표기가 되어 있는 단어가 앞면에 적힌 카드를 사용한다. 초보자들을 위한 카드의 뒷면에는 번역을 기입할 수도 있다. 그러나 영영사전을 사용할 때는 영어로 설명해야 한다. 학생은 카드의 앞이나 뒷면에서 시작해서 알고 있는 것과 어설프게 알고 있는 것과 잊혀진 것을 점검한다.

카드는 40~50개 단위로 묶어서 어디를 가든지 볼 수 있도록 배치한다. 낮에 잠시라도 틈이 있을 때 어휘 공부를 한다. 아무리 짧은 시간이라도 단어 몇 개쯤은 죽 훑어 볼 수 있다. 며칠 후에 단조로움을 피하고 까다로운 단어들을 더 공부하기 위해서 카드 묶음들을 재배열할 수 있다. 그러나 이해가 된 단어의 카드들도 치워버리지 말아야 한다. 이 카드들을 몇 주일 동안 따로 치워 두었다가 다시 내놓을 경우에 일부 단어들은 잊혀지기 때문이다. 집안 구석구석과 호주머니 속, 지갑 속, 가방 속과 난로 옆 등에 카드 묶음을 넣어 두어야 한다. 이런 식으로 카드를 사용함으로써 흥미 진지한 방법으로 어휘를 확충시킬 수 있다.

H. 창의성 *(creativity)*

대부분의 학생들이 교과서로 영어를 배우는데 그 교과서가 어떤 단어를 배워야 할 것인지를 결정한다. 그러므로 학생들의 창의성이 극히 무시된다. 그러나 언어수행은 개인적이고 창의적인 것이기 때문에 때때로 학생들로 하여금 그들이 학습하고 싶어 하는 것을 스스로 선택하도록 해야 한다. 학생들이 창의성을 갖도록 해주는 한 가지 기술은 아주 재미있는 그림들을 사용하여 학생들이 그것들을 살펴 보고나서 나름대로 이야기하기 위해서 필요로 하는 어휘를 찾아내도록 하는 것이다. 어휘를 확충시키고 구두시험을 보이기 위해서 이러한 개념을 이용한 방법 하나를 예로 들면 다음과 같다.

구두시험에서 우리는 그 학생이 영어로 무엇을 할 수 있는지, 면접형 질문 몇 마디에 대답할 수 있는지의 여부만 아니라 자신의 생각을 전달할 수 있는지를 알고 싶어 한다. 구두시험을 보기 이틀 전에 학생들에게 재미있는 그림 열장을 제시하여

그 중 여덟 장에 대해서 잠시 동안 이야기할 준비를 해보도록 요구한다. 그림의 어떤 양상에 대해서도 이야기할 수 있다고 말한다. 구두시험을 볼 때 교사는 그림 한 장을 골라 들고 그 그림에 대해서 흥미 있는 점을 자기한테 말해보라고 한다. 대답은 필기하거나 암기하지 말고 친구에게 말하는 것처럼 이야기하라고 말한다. 학생들은 무엇에 대해서 이야기할 것인지를 그들 자신이 결정하기 때문에 창의적인 대답을 하게 된다. 각 그림에 대해서 그들은 자신들이 알고 있는 일반 어휘와 구조를 사용할 것이고 필요한 경우에 새 단어들을 추가할 것이다. 어떤 학생은 원근법과 건축양식에 관한 어휘를 습득했을 것이고, 다른 학생은 빛과 그늘과 색채에 관한 어휘를, 또 다른 학생은 한 그림에 그려진 사람들의 삶에 관한 어휘를, 또 다른 학생은 대도시의 교통과 공해문제에 관한 어휘를 습득했을 것이며, 또 다른 학생은 그 장면을 자기 고향과 비교할 것이고, 또 다른 학생은 그러한 그림이 그려질 수 있는 사회에 관해서 이야기 할 것이다. 구두 발표는 이것이 시험 보기 전에 연습하여 적절한 때에 생각해 낼 수 있는 더 많은 기회를 학생들에게 부여해 주기 때문에 선택한다. 때때로 몇 개의 특별한 질문을 학생이 더 말할 수 있도록 추가할 수 있으나 이 질문들은 항상 그 학생이 묘사하기 시작한 방향을 뒤따라야 한다. 후에 학생들은 그들의 어휘를 교정하기 위해서 그림들에 관해서 글을 쓰며 커다란 언어의 다양성이 생겨나는 것을 알 수 있게 해주는 수필들을 읽는다.

I. 추측 *(guessing)*

추측은 사실상 문맥과 빈칸 메우기의 일부이지만 역시 특별히 언급할 필요가 있다. 성인들은 대개 틀리는 것을 싫어하기 때문에 추측하기를 어린 아이들 보다 더 주저한다. 그러나 아이들은 추측함으로써 배우고 또한 보다 잘 추측할 수 있게 된다. 성인도 처음엔 추측을 하도록 하고 그 다음에 사전을 찾아보도록 해야 한다. 사전을 찾아보고 추측이 맞으면 '아하, 내가 옳았구나!' 하고 만족감을 느끼게 된다. 이것은 보상의 감정이며 언젠가 또 다른 추측을 할 수 있는 자신감을 심어준다. 설사 추측이 틀렸다고 할지라도 여전히 노력하는 행동은 본질적으로 수동적인 학습태도 보다 더 나은 것이다.

그러나 추측을 할 때, 하나는 개인적이고 하나는 문화적인 두 가지 요인을 기억

해두어야 한다. 어떤 사람들은 틀린 것을 기꺼이 인정하기가 다른 사람들 보다 훨씬 어렵다고 여긴다. 그러므로 교사는 이런 사람들한테 추측을 요구할 때는 특별히 부드러운 태도를 취해야 한다. 또한 어떤 문화들은 어린 아이들에게도 추측을 장려하지 않는다. 학습 방법은 틀림없이 추측할 수 있을 때까지 보고 듣는 것이다. 추측해보라는 교사의 요구를 그들은 이상하게 여길 것이다.

대부분의 추측은 문맥에서 이루어진다. 그러나 다음 예와 같이 문맥 없이 어휘가 학습될 경우에도 추측을 사용할 수 있다.[10] (14)는 정확한 발음을 듣는 데에도 매우 효과적이다.

(14) 교사는 12개 정도의 그림을 제시한다. 학생들은 그림에 대한 영어 명칭을 모른다. 한 학생이 스크린 앞으로 나온다. 교사가 새 단어들 중 하나를 되풀이하여 말할 때 그 학생은 그림을 지적함으로서 어느 그림이 맞는 것인지 추측해내도록 노력한다. 그가 틀린 그림을 지적하면 교사는 그 단어만을 계속 되풀이 한다. 학생이 맞는 그림을 지적 할 때 교사는 yes라고 말한다. 그리고 나서 교사는 또 다른 단어를 되풀이하고 그 학생은 맞는 그림을 지적하도록 노력한다. 교사가 모든 단어를 되풀이하고 그 학생 또는 몇몇 학생들이 맞는 그림을 지적할 때까지 이런 과정을 계속한다.

몇 개의 단어가 옳게 추측되었을 때 교사는 학생이 지적하고 있는 동안 그 단어들을 여러 번 되풀이해야 한다. 학생들이 추축해본 적이 없는 새 단어를 교사가 언급할 때 마다 그에 앞서서 추축을 통해서 이미 알고 있는 모든 단어들을 학생이 지적하는 동안 교정을 위해서 다시 발음해야 한다.

만약에 학생이 맞는 그림을 지적하는 데에 시간이 많이 걸리면 교사가 그 동안 새 단어를 여러 번 되풀이할 수 있기 때문에 그것 역시 괜찮다.[11] 그림 대신에 단어의 정의를 제시할 수 있고 실물들을 사용할 수도 있을 것이다.

---

10) I.S.P. Nation, *Language Teaching Techniques* (Wellington: Victoria University of Wellington, 1979), pp. 50~100.

11) H. V. George, *Common Errors in Language Learning: Insights from English* (Rowley, Mass.: Newbury House, 1972), pp. 30~70.

이와 유사한 또 다른 방법 하나는 같은 페이지에 그려진 네 개의 그림을 학생들에게 보여 주는 것이다. 한 학생한테 (필요할 경우에는 모국어로) 교사가 선택한 새 단어의 의미가 묘사되어 있는 그림을 지적하도록 한다. 만약 그 학생이 그 단어를 모르면 추측을 해보도록 고무시킨다. 교사는 yes나 no라고 말하고 또 네 개의 그림이 그려진 그 다음 페이지로 넘어간다. 그리고 다시 한 번 새 단어를 말한다.

페이지마다 이 과정을 되풀이하는데 학생이 옳게 추측하면 또 다른 단어를 제시할 수 있다. 페이지의 수는 학생들의 수준과 그림들에 묘사된 이미 알고 있는 단어들에 대한 새 단어들의 비율에 따라 좌우된다. 페이지들을 모두 다 제시했을 때 교사는 첫 페이지를 다시 펴들고 처음에 했던 것과 동일한 단어를 제시한다. 학생은 두 번 다시 똑같은 실수를 저지르지 않도록 그가 옳게 추측했는지 그리고 어느 것을 추측했는지 기억하고 있어야 한다. 학생들은 '저 친구가 그 단어를 옳게 추측할까?' '나는 기억하고 있는데 저 녀석은 잊어 먹었군'과 같은 생각을 하면서 이런 활동에 항상 커다란 관심을 갖게 된다.

앞에서 살펴 본 어휘 교육 방법들에는 공통된 점이 많다. 모든 방법들이 이미 알고 있는 단어들의 의미를 교정하고 확장하는 반면에 새로운 단어들을 도입하고 특히 학습자에게 창의력을 부여해주고자 노력한다. 그러나 그 방법들을 실제 교육현장에서 사용하고자 할 경우에 문제가 될 사항들이 없지 않다. 대체적으로 배열, 연속 변이, 어군은 교사 중심으로 단어들의 대비에 의해서 학습시키는 방법이고 빈칸 메우기, 문맥, 창의성, 추측은 학습자 중심으로 언어 내적 및 외적 맥락에 의해서 학습하는 방법이라고 할 수 있다. 배열과 어군에서 학생들은 예측할 수 없는 단위들을 수 없이 제시할 수도 있을 것이므로 그것들이 쓰이는 빈도, 미묘한 의미 차이에 따른 어군 내의 위치, 그리고 결합에 따른 미묘한 의미 변화를 설명하는 일이 무척 까다롭게 될 것이다. 물론 교과서의 어휘 목록 범위 내에만 한정시킬 수 있지만 그렇게 하면 학생들의 창의성과 추측이 크게 위축될 것이고 학생들 편에서는 사전을 이용하는 것도 불가능하게 될 것이다.

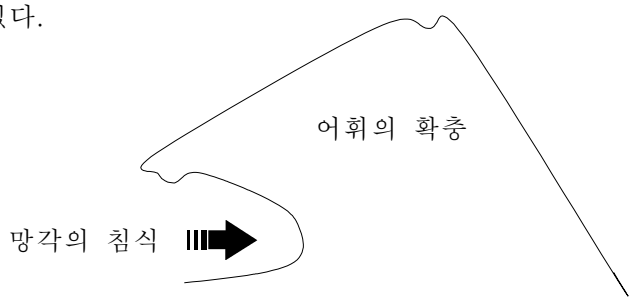
한편, 빈칸 메우기와 문맥, 특히 창의성과 추측에서는 학생들의 창의적인 사고가 활발하여 훨씬 더 다양하고 미묘한 단어들이 제시될 것이다. 일단 제시된 단어는 교사의 설명을 받게 되고 학생들은 교사의 설명으로 대개 받아들일 수 없는 단어

가 어떤 것이며 왜 받아들일 수 없는지 이해하게 될 것이다. 그러므로 학생의 열성을 최대로 활용하더라도 실제로 교사가 거의 전적으로 학습의 성패를 좌우하게 된다. 교사의 하찮은 실수도 학생들에게 커다란 혼란을 가져올 것이다.

앞에서 언급된 모든 방법들을 성공적으로 현장에서 사용하는 열쇠는 바로 교사에게 있는 것이다. 학습 대상 언어를 잘 모르는 학습의 초보 단계에서도 교사의 설명은 자세해야 할 것인데 그러자면 모국어의 사용이 불가피하게 된다. 또 학습의 후기 단계에서는 외국어로 미묘한 설명을 하게 되므로 외국어의 숙달이 필수적이다. 즉 교사는 모국어와 외국어의 언어능력을 동시에 지니고 있어야 한다. 또한, 거의 모든 활동에서 멀티미디어 프로그램들과 인터넷을 이용하기 때문에 교사는 물론이고 학생들도 멀티미디어 컴퓨터의 사용에 숙달되어 있어야 한다.

V. 결 론

모국어든지 외국어든지 그 어휘를 습득하는 일은 끝이 없는데 또한 불행하게도 어휘를 잊어먹는 일도 끝이 없다. 만약 어휘의 확충을 점점 높아지는 언덕으로 가정한다면 어휘의 망각은 그 언덕 밑바닥 부분에서 계속 발생하는 침식작용과 같다고 할 수 있다.



어휘 교육 전반에 걸쳐서 먼저 했던 활동이 새로 하는 활동보다 중요하다. 교사, 학생, 교재의 저자, 그리고 평가자는 이 점을 깨닫고 언덕의 밑바닥 부분을 약화시키지 않도록 계획을 세워야 한다. 그 언덕이 더 높아질수록 학생은 더 많은 일을 할 수 있고 더 많은 것을 알 수 있다. 그러나 어휘의 확충은 일직선적인 과정이 아니기 때문에 더 높이 올라가고자 한다면 언덕 주위를 왔다갔다 걸어 다녀야 하며

언덕 꼭대기에서 새 단어들이 오기를 그저 기다리고 있어서만은 안 된다.[12] 단어와 의미에 대한 학생의 열성적이고 창의적인 태도는 언어에 대해서 보다 많은 것을 학습하는 교사 자신의 습관에 의해서 가장 잘 길러진다.

언어 학습에서 어휘의 교수 학습은 대단히 중요하다. 멀티미디어를 이용한 영어 교육 방법론들을 이해하고 어휘 교수 학습 활동에 적극 도입함으로써 구성주의에서 주장하는 학습 성과에 효과적으로 접근할 수 있다. 4장에서 제시된 다양한 어휘 교수 학습 방법론들은 멀티미디어 인터넷을 가장 효과적으로 활용할 수 있는 것들이다. 멀티미디어를 활용한 영어 어휘 교육은 다른 언어 단위들의 교육에도 크게 도움이 될 것이다. 교사의 멀티미디어 활용 능력은 어휘 교육에서 가장 중요한 요인이 될 수 있다.

그 어떤 교육에서든 교육의 성패를 좌우하는 가장 큰 요인은 바로 교사이기 때문에 교사의 훌륭한 태도와 능력은 모든 교수 방법들에 포함되어 있는 모든 가치들을 능가하며 어휘 확충이란 언덕을 지배하게 된다고 할 수 있다. 예외 없이 앞에서 살펴본 어휘 교육 방법들도 교사의 태도와 능력에 따라 좌우된다고 할 수 있다.

교사는 관련된 정보통신 기술들과 멀티미디어를 이해하고 사용 능력을 숙달하여 언어 교실에서 적극 활용해야 할 것이다.

---

12) T. S. Eliot는 'The Four Quartets' in *Collected Poems* 1909~1962 (London: Faber, 1963)에서 다음과 같이 말한다. 단어들은 시인들에게 뿐만 아니라 언어를 사용하는 모든 사람에게 문제가 된다.
"The intolerable wrestle with words and menaing"

참 고 문 헌

곽동수. (2001). *인터넷 활용 테크닉.* 서울: (주)테크북.

김준규. (1988). *구성주의 수업원리에 기초한 아동용 멀티미디어 타이틀 제작 기법에 관한 연구.* 한국 지방교육 경영학회 171-190.

류승렬. (2001). *학습을 위한 멀티미디어와 인터넷 활용 방안.* 석사학위 논문. 계명대학교 교육대학원.

신성철 외 3인. (1999). *현대영어교육: 멀티미디어(Multi-Media)학습.* 서울: 문경출판사.

이진영. (2002). *인터넷의 채팅 기능을 활용한 영어 의사소통능력 향상 방안.* 석사학위 논문. 조선대학교 교육대학원.

이태욱. (2000). "2000년대를 대비한 교육정보화 확산을 위한 전략." *21세기 교육정보화 확산 전략 발표집.* 이화여자대학교. pp. 3-17.

정현준. (1999). *인터넷을 활용한 영어 읽기 교수-학습 방안에 관한 연구.* 석사학위 논문. 한국교원대학교.

최병진・김정자・양기철. (2000). "인터넷을 이용한 멀티미디어 독일어 학습 시스템." *독어독문학.* 한국독어독문학회. pp. 403-425.

최수영. (2000). 멀티미디어 영어교육. 서울: 박문각.

최형규. (2001). *영어 교수-학습에서 인터넷 활용에 관한 연구.* 석사학위 논문. 전남대학교 교육대학원.

Brown, H. Douglas. (1980). *Principles of Language Learning and Teaching*. Englewood cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

Canale, M. and M. Swain. (1980). "Theoretical Bases for Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing." *Applied Linguistics* 1. 1-47.

Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax.* Cambridge, Mass.: MIT Press.

Dewey, John. (1940). "To those who aspire to the profession of teaching." In J. A. Boydston (Ed.), *The later works of John Dewey, 1925-1953.* Volume 13 (Carbondale: Southern Illinois University Press 1981-1991). 343-345.

Duffy, Thomas M. & David H. Janassen. (1991). "Constructivism: New implications for instructional technology." *Educational Technology* 31(5). 9-10.

Eliot, T. S. (1963). 'The Four Quartets' in *Collected Poems* 1909~1962. London: Faber.

Elzbieta Muskat Tabakowska. (1968). "The Notions of Competence and Performance

in Language Teaching." *Language Learning* 18. 41~54.

Forman, George and Peter B. Pufall. (1988). *Constructivism in the Computer Age.* (Jean Piaget Symposium Series). Lawrence Erlbaum Associagtes, Inc. 3-15.

George, H. V. (1972). *Common Errors in Language Learning: Insights from English.* Rowley, Mass.: Newbury House.

Hymes, Dell H. (1972). "On Communicative Competence." Sociolinguistics: Selected Readings. ed. J. Pride and J. Holmes. Harmondsworth, Middlesex: Penguin Books.

Johnson, K.(1982). *Communicative Syllabus Design and Methodology.* Oxford: Pergamon.

Krashen, S. & Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach.* Ca.: The Alemany Press.

Lee, C. H. (1999). "Why Use and Not Use Computers." *Journal of Multimeia-Assisted Language Learning*, 2(2), 9-46.

Maturana, Humberto R. & Varela, Francisco J. (1998). *The Tree of Knowledge: The Biological Roots of Human Understanding.* Dordrecht, Holland: D. Reidel Pub Co.

Nation, I.S.P. (1979). *Language Teaching Techniques.* Wellington: Victoria University of Wellington.

Peacock, M. (1997). "The effect of authentic materials on EFL learners." *ELT Journal, 51*(2), 144-156.

Selfe, C. L., & Hilligoss, S. (1994). *Computers and literacy: The complications of teaching and learning with technology.* New York: Modern Language Association.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society.* Cambridge. MA: Harvard University Press.

Yager, R. (1991). "The Constructivist learning model towards real reform in science education." *The Science Teacher 58 (6).*