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

[UCI]I804:24011-200000263652

2013년 2월
교육학석사(영어교육)학위논문

멀티미디어를 활용한 수업이 학습자의 영어 능력과 흥미도, 자신감에 미치는 효과

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

김 소 현

멀티미디어를 활용한 수업이 학습자의 영어 능력과 흥미도, 자신감에 미치는 효과

The Effect of Instructions through Multimedia Materials on Students' Academic English Improvement, Interest, and Self-Confidence.

2013년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

김 소 현

멀티미디어를 활용한 수업이 학습자의 영어 능력과 흥미도, 자신감에 미치는 효과

지도교수 정 희 정

이 논문을 교육학석사(영어교육)학위
청구논문으로 제출함.

2012년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

김 소 현

김소현의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 류 관 수 인

심사위원 조선대학교 교수 김 경 자 인

심사위원 조선대학교 교수 정 희 정 인

2012년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

Abstract ····· v

Ⅰ. 서 론 ····· 1

1.1 연구의 필요성 ····· 1
1.2 연구의 목적 ····· 3
1.3 연구문제 ····· 3
1.4 논문의 구성 ····· 4
1.5 제한점 ····· 5

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 6

2.1 멀티미디어를 활용한 영어 교육 ····· 6
2.2 멀티미디어를 활용한 영어 학습의 장점 ····· 9
2.3 멀티미디어를 활용한 영어 학습의 단점 ····· 11
2.4 멀티미디어 기반 영어 교수 이론 ····· 12
2.5 정의적 영역 ····· 16
2.6 선행연구 ····· 19

Ⅲ. 연구방법 ····· 26

3.1 연구 목적 ····· 26
3.2 연구 대상 ····· 27
3.3 연구 기간 및 절차 ····· 28
3.4 연구 방법 ····· 29
3.5 연구 자료 ····· 30
3.6 평가 자료 ····· 32

Ⅳ. 연구 결과 분석 및 논의 ····· 33
4.1 평가지 분석 ····· 33
4.2 설문지 분석 ····· 40
4.3 사후 인터뷰 ····· 47

Ⅴ. 결론 및 제언 ····· 49
5.1 결론 ····· 49
5.2 제언 ····· 52

참 고 문 헌 ····· 53

부록 : 설문지 ····· 58

표 목 차

<표 1> CD-ROM Title을 활용한 듣기 능력 신장 유형 ····· 20
<표 2> 비디오 자료의 활용 ····· 21
<표 3> 김인석 멀티미디어 교수-학습 모형 ····· 23
<표 4> 연구 기간 및 절차 ····· 28
<표 5> 연구 방법 ····· 29
<표 6> 실험 전, 실험 후 평가 분석 결과 ····· 34
<표 7> 프로그램 적용 전, 후의 대응표본 t-test 결과 ····· 35
<표 8> 프로그램 적용 전, 후의 대응표본 t-test 결과 ····· 36
<표 9> 상, 중, 하 그룹별 평가점수의 대응 t-test 결과 ····· 37
<표 10> 남. 여 그룹별로 본 t-test 결과 ····· 38
<표 11> 실험 전 과 실험 후 흥미도 설문지 결과 ····· 40
<표 12> 실험 전 과 실험 후 흥미도 대응 t-test 결과 ····· 43
<표 13> 실험 전과 실험 후 자신감 설문지 결과 분석 ····· 44
<표 14> 실험 전 과 실험 후 자신감 대응 t-test 결과 ····· 47

도 목 차

<그림 1> 통합형 멀티미디어 언어학습 모형 ····· 14

<그림 2> Software 중 학습화면 ····· 30

Abstract

The Effect of Instructions through Multimedia Materials on Students' Academic English Improvement, Interest, and Self-Confidence.

Kim, So-Hyun
Advisor: Prof. Hee-Jung Ph.D.
Major in English Education
Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study is to investigate the effects on elementary school students' academic English improvement, interest, and self-confidence through the use of multimedia materials in learning English. The research was carried out over the period of 8 weeks. The experimental group was progressed forty-one third and forth elementary school students in GwangJu. Learners were provided computer-based English study program as homework. The survey and English level test were conducted before and after the experiment to find out the differences in English ability and interest, self-confidence towards English. The research findings are as follows.

First, students showed remarkable improvement of listening ability. specially, low level students showed higher improvement than the other students.

Second, there was significant difference in terms of interest as the result of the lesson using multimedia program. It was shown that the use of multimedia which is interesting and motivating has a positive effect on young learners' interests.

Third, there was significant difference in terms of self-confidence. Effective use of the multimedia helped stimulate interest and resulted in more self-confidence.

In conclusion, this study shows that multimedia can be a useful material for English class. According to the result, it is highly recommended that teachers make a full use of multimedia to inspire students' interest and self-confidence as well as to improve students' listening ability. Moreover, the findings in this study suggest that teachers have to provide students constant attention and reward in order to maintain the interest of the students.

Ⅰ. 서 론

1.1 연구의 필요성

오늘날 전 세계는 지구촌이라고 불리는 만큼 서로 빈번하고 밀접하게 연결되어있다. 그에 따라서 영어가 세계 공용어로써 서로 다른 문화적 배경과 다른 언어를 사용하는 사람들을 이해하고 의사소통하는 중요한 역할을 가지고 있다. 이에 따라 미래를 살아갈 우리 학생들의 영어를 이해하고 구사하는 능력은 필수적이라고 할 수 있다. 그중 특히 초등학교 영어 교육의 목표는 음성언어를 중심으로 의사소통 능력이 바탕이 되는 언어 기능 교육에 중점을 둔다. (교육과학기술부, 2011)

의사소통 수단으로써의 영어의 기능, 듣고 말하기, 기능이 강조되면서 말하기 수업과 함께 듣기 수업이 중요시 되고 있다. 의사소통이 되려면 말하기, 읽기, 쓰기, 읽기 이 4가지 기능 모두의 전반적인 향상이 필요하지만, 그중에서 듣기 능력은 다른 언어 기능에 전이가 빠르고 가장 필수적인 능력으로 영어 학습 시 가정 먼저 배우고 가르쳐야할 기능으로 여겨지고 있다.(Slobin, 1971) Peterson(2001)은 교실수업에서 말하기, 읽기, 쓰기에 선행해서 듣기를 가르쳐야 한다고 하면서 듣기에 많은 시간을 투입하고 흥미 위주로 수업을 진행해야한다고 하였다. 이러한 듣기 능력의 중요성을 인식하고 우리나라도 1982년 11월부터 전국의 중. 고 학생들을 대상으로 영어 듣기 평가를 실시하였고. 이후 해마다 듣기 평가의 비중을 늘려가고 있으면서 듣기의 중요성이 계속 강조 되고 있음을 알 수 있다. (박찬님, 2001 재인용) 그러나 듣기 학습에 대한 중요성이 강조 되고 있음에도 불구하고 우리나라의 EFL(English as Forein Language) 환경이 학생들이 일상생활 속에서 목표언어 및 목표 언어권 문화에 직접 노출되면서 영어를 학습하기 어려운 상황이다. 더불어 교과서 상의 듣기 부분은 단원 초기에 일부분이며 이러한 부분도 카세트를 이용해서 단순히 듣기 능력만을 평가하는 수준으로 다루어져서 본질적인 듣기 수업이 제대로 이루어지지 못하고 있다.

현대 사회는 최신 정보 기술의 발달로 정보화 사회와 지식 기반 사회로 발전해 가고 있다. 이러한 시대적 변화에 능동적으로 대처하기 위해 새로운 방향을 설정하고자 하는 시도가 계속 진행되고 있다. 이러한 시도와 더불어 가장 관심을 가지고 있는 것이 멀티미디어 학습 방법이다. 보고, 듣는 것뿐만 아니라 상호 작용까지 강조하는 멀티미디어를 활용한 학습 환경에서 학습자들은 보다 큰 효과를 억을 수 있다. 멀티미디어를 활용한 학습을 하는 경우 학생들의 흥미를 유발 시킬 수 있으며, 보다 적극적으로 학생들을 듣기 수업에 참여 시킬 수 있다. 또한 학생들의 흥미를 보다 크게 일으킬 수 있고, 개인적으로 필요한 부분을 신속하게 반복학습 하도록 할 수 있으며, 끊임없는 상호작용으로 학습자들에게 피드백을 줄 수 있다.

교육과학 기술부(2011)의 2009년 개정 교육과정에 따른 영어과 교육과정을 살펴보면, 초등학생은 호기심이 강하고 실생활에서 겪는 감각과 경험이 사고와 행동에 깊이 작용한다. 그러므로 초등학교 영어교과에서의 교수. 학습활동은 학생들의 실생활에 연관된 감각 및 놀이활동, 챈트와 노래부르기 등을 주로 하고 체험 학습을 통해 발견의 즐거움을 경험할 수 있도록 하는 것이 효과적이다. 또한, 초등학교 학생들은 쉽게 배우지만 집중하는 시간이 짧기 때문에 다양한 교수. 학습 방법을 적용하고, 멀티미디어 자료와 정보통신기술(ICT)도구 등 흥미로운 교육 매체를 통해 창의적으로 학습할 수 있게 해야 한다고 하면서 멀티미디어를 활용한 영어 학습의 중요성을 강조하고 있다.(교육과학기술부, 2011)

또한, 이러한 멀티미디어 영어 학습은 학습자들의 정의적 측면에서 볼 때 효과적인 교육 자료이다. 학습자들에게 기존의 일반적인 듣기 자료를 사용한 수업 보다는 좀 더 다양한 활동이 포함되어있는 멀티미디어 학습에 더 큰 흥미와 관심을 가지고 수업에 임할 수 있다. 그리고 멀티미디어를 활용한 영어 학습을 하면서 학습자들은 공간적 제약을 뛰어 넘어서 학생들에게 문화의 다양한 간접 체험의 기회를 제공하여 의사소통을 목표로 하는 영어 수업에 효과적인 수업 자료로 사용할 수 있다.(Underwood, 1989; Rost,2002; Mendelssohn, 1998)

1.2 연구의 목적

본 연구의 목적은 다음과 같다. 초등학생들의 영어 학습에 효율적인 방안의 하나로 제시된 멀티미디어를 활용한 영어 학습이 학생들의 영어 능력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자한다. 또한 영어 학습자의 영어 학습에 중요한 영어에 끼치는 정의적 측면의 요소 중 흥미도와 자신감에 멀티미디어를 활용한 학습이 어떠한 영향을 학습자에게 미치는지 학습자의 학업성취도 와 성별에 따라 분류하여 살펴보고자 한다.

1.3 연구문제

본 연구는 영어 수업을 진행 할 때 멀티미디어를 활용한 수업을 진행하면 기존의 수업방식의 수업과 비교했을 때 학생들의 영역별 영어 능력에 향상과 정의적 영역들 중 흥미도와 자신감에 어떠한 영향을 끼치는지 살펴보고 그 효율성을 알아보는데 목적이 있다.

연구를 진행하기에 앞서 연구에서 중점적으로 다룰 문제는 아래와 같다.

첫째, 멀티미디어를 활용한 영어 지도가 초등학교 학생들의 영어 능력 향상에 영향을 미치는가?

둘째, 멀티미디어를 활용한 영어 지도가 초등학교 학생들의 흥미도와 자신감에 영향을 미치는가?

셋째, 멀티미디어를 활용한 영어 지도가 초등학교 학생들의 영어 학습에 효과를 높이기 위한 개선방안은 무엇인가?

1.4 논문의 구성

본 연구는 총 5장으로 구성되어있다.

제 1장은 서론으로써 초등학생 영어 학습에 멀티미디어를 활용하는 학습의 필요성 및 목적을 살펴본다.

제 2장은 본 연구의 이론적 배경으로 멀티미디어 영어 교육에 대한 정의 및 멀티미디어를 활용한 영어 듣기 학습의 장. 단점, 그리고 멀티미디어 영어 교습에 대한 학습 이론들에 대해서 알아보고 마지막으로 정의적 영역 중 흥미도와 자신감에 대해 살펴보면서 본연구와 관련된 선행 연구들을 살펴본다.

제 3장에서는 연구 방법 및 절차, 연구 도구 및 평가 자료에 대해 살펴본다.

제 4장에서는 본 연구자가 평가 도구로 사용한 평가지 와 사전. 사후 설문지의 결과를 분석하고 사후 인터뷰를 실시하여 결과를 분석한다.

마지막으로, 제 5장은 결론 및 제언으로 설문지 및 평가지 결과와 학생들의 사후 인터뷰를 바탕으로 결론을 요약 및 제한점 과 후속 연구에서 다뤄야할 것들에 대해 제언해 본다.

1.5 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한 점을 가지고 있다.

첫째, 본 연구는 연구대상을 학원에 수강하고 있는 비슷한 수준과 비슷한 학습 경력을 가진 학생들 41명을 대상으로 실시하면서 비교집단 없이 실험 집단만으로 연구를 실시하였기 때문에 결과를 일반화하는데 제한이 따른다.

둘째, 연구가 소도시의 초등학교 3,4학년을 대상으로 2개월이라는 짧은 기간의 실험을 통해 얻어진 결과이기 때문에 모든 학년의 초등학생들에게 적용 시켜 일반화 시키는데 한계가 있다.

셋째, 연구자가 한 브랜드의 온라인 프로그램을 임의로 선정해서 실험을 실시하였기 때문에 다른 프로그램을 사용할시 나타날 변인을 예측할 수 없으므로 연구결과를 일반화하는데 제한이 따른다.

넷째, 사전, 사후에 실시된 설문지에 대한 응답을 좋게 보이려는 학생들의 경향으로 자신의 의견과 다르게 좀 더 긍정적으로 응답했을 수도 있고 반대로 무성의하거나 장난스럽게 자신의 의견을 고려하지 않은 응답을 체크했을 가능성이 있으므로 측정 결과에 대한 신뢰도를 검증하기가 어렵다.

다섯째, 멀티미디어 자료를 활용한 영어 학습이 영어 듣기 능력과 흥미도, 자신감에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 얻었으나, 이러한 변인들 중 어떠한 변인이 실험결과의 중요한 원인으로 작용했는지 분명하게 밝히지는 못했다.

Ⅱ. 이론적 배경

이 장에서는 본 연구에서 시행한 실험과 실험에 사용된 멀티미디어 영어 학습에 바탕이 되는 이론적 배경들에 대해서 설명하고자 한다. 멀티미디어를 활용한 영어 교육과 멀티미디어를 활용한 영어 학습의 장점, 멀티미디어를 활용한 언어 학습 이론들과 정의적 영역에 대한 정의를 통해 본 연구의 이론적 배경을 살펴보도록 하겠다.

2.1 멀티미디어를 활용한 영어 교육

멀티미디어를 활용한 영어 교육에 대해 알아보기 전 멀티미디어 그 자체만의 정의에 대해서 설명해보고자 한다. 우선 멀티미디어의 사전적 의미는 multi라는 단어의 뜻인 다중의 복수의 의미와 media의 뜻인 매체의 합성어로 사전적으로는 '다중매체' 또는 '복수매체'를 의미한다. 일반적으로 멀티미디어란 비디오, 사진, 그래픽, 문자, 그림, 음향 등을 디지털화하여 각 매체 사이의 차이를 없애고 하나로 통합하여 동시에 제시할 수 있는 기능을 갖춘 매체를 의미한다.(신용진, 1997) 멀티미디어는 '여러 가지 미디어'라는 의미로 보고 여기서 '미디어'는 문자, 그래픽, 사진, 애니메이션, 소리 등을 가리키며 최근 과학 기술의 진보로 비디오와 인터넷 등의 매체 등이 추가되어 시각과 청각적인 정보망을 만들고, 저장하고, 발송하고, 재생해 내는 컴퓨터로 유도되는 상호적인 통신체제를 포함하는 광의의 의미로 알려져 있다.

멀티미디어 교육이 등장하기 전 시청각적 교육은 1960년대부터 학교 교육현장에서 도입이 되었고 언어 교육 분야에서도 시청각 교수법이라고 소개되었다. 그 뒤를 이어 1980년대 초반부터 CAI(Computer-aided Instruction)라는 용어로 시작된 멀티미디어 언어 교육은 시청각적 교육과

동일시하는 견해들과 별개의 학습법으로 보는 견해로 나뉘었다. 전자의 경우에 멀티미디어 교육은 넓은 의미의 시청각적 교육이라고 주장한 반면에 후자의 경우에 멀티미디어 교육이란 컴퓨터를 사용한 상호작용이 가능한 다매체로 한정한 좁은 의미의 관점에서 보는 것으로 학습자 중심이고 조직적이고 능동적이라고 주장하였다. 이덕봉(1999)은 멀티미디어 언어교육은 기존의 시청각적 언어교육과 현재의 컴퓨터를 이용한 언어교육을 모두 포함하는 다양한 조작 기능과 다양한 교수방법을 포함하는 교수법이라고 말하고 있다.

디지털 문명의 발전과 더불어 멀티미디어는 외국어 학습에 없어서는 안될 도구로 계속해서 변화하고 발전하고 있다. 멀티미디어를 활용한 영어 학습은 문자, 그림, 사진, 애니메이션, 음성, 동영상 등을 통한 학습법으로 학생들에서 생생하고 사실적인 언어 사용 상황을 제공해 줄 수 있다는 점에서 기존의 아날로그 방식에 의한 학습 효과보다 훨씬 뛰어나다는 것은 이미 많은 연구와 검증으로 알려져 있다.

이러한 멀티미디어를 활용한 영어 교육의 장점들을 나열해 보겠다. 첫째, 멀티미디어를 활용한 영어 학습은 학습자의 오감을 자극하면서 효과적인 학습을 기대 해 볼 수 있다. Heinich(1996)은 사실적인 상황의 학습이 파지에 깊은 영향을 준다고 주장하였다. 즉, 인간이 기억할 수 있는 양의차이를 퍼센트로 나타내보면 읽기만 한 것은 10%, 듣기만 한 것은 20%, 보기만 한 것은 30%, 보고 들은 것은 50%, 소리 내어 읽는 것은 70%, 직접 경험 한 것은 90%정도 장기 기억 속에 저장된다고 하였다. 따라서 가장 좋은 학습 방법은 학습자가 직접 경험해 보는 것인데, 교실에서의 영어 학습 상황을 사실적인 학습 환경으로 만든다는 것은 쉬운 일이 아니다. 멀티미디어를 사용하여 교사는 학습자가 교사의 도움을 받아서 직접 활동을 해볼 수 있는 다양한 학습 방법을 제공할 수 있고 이렇게 구성된 사실적인 학습 환경에서 학습한 내용이 학습자에게 훨씬 오래 파지 될 수 있다.

두 번째, 멀티미디어를 활용하여 영어 교육은 학습자 개개인들의 학습

스타일과 레벨에 맞는 콘텐츠를 제공해 준다. Pennington (1996)은 멀티미디어를 활용한 영어 학습은 학습자에게 다양한 종류의 정보를 제공해 주면서 학습기회의 다양성과 학습 경험의 질을 높여준다고 말하였다.

세 번째, 생생한 애니메이션과 영상은 학습자들 특히 초등 학습자들에게 영어 학습에 대한 흥미도를 높여주고 컴퓨터를 통한 피드백은 학습자들의 오류에 대한 수치심과 두려움을 극복하고 자신감을 심어 줄 수 있다는 점에서 볼 때 정의적 측면에서 긍정적인 영향을 주고 있다.

네 번째, 개별 학습과 교사와 학습자 간의 상호 작용 활동이 가능해 질 수 있다.

모든 학생들이 정해진 텍스트를 가지고 공부하는 것이 아니라 자신에게 부족한 부분이나 자신이 하고 싶은 내용을 바로 찾아서 반복해서 학습할 수 있으므로 학습자가 수동적인 학습을 최소화하고 학습활동에 적극적으로 참여할 수 있다.(Dalton,1990(Lee, 1998b)에서 재인용) 또한 이러한 개별적 학습과정을 통해 자기 통제 능력과 독립심을 키우는 기회가 되기도 한다.

마지막으로 멀티미디어를 활용한 영어 학습은 컴퓨터를 통해서 학습자와 교사 간, 학습자와 학습자들 간 상호 작용적인 학습 활동을 가능하게 하여 다양한 종류의 피드백이 가능해지면서 교사의 지속적인 격려와 학습자간의 경쟁심이나 학습 동기를 고취 시킬 수 있다.

이미 나열한 바와 같이 멀티미디어를 활용한 영어 교육은 학습자에게 다양한 흥미와 자신감, 상호작용을 통해 학습자에게 학습 동기를 부여한다. Jakobovits(1970)는 인간이 언어를 배울 수 있는 능력을 100으로 봤을 때 동기가 33%를 차지한다고 주장하였다. 효과적인 학습을 위한 가장 큰 요소 중 하나가 동기 하는 것이다. 이제 우리는 우리의 학습자들에 성향과 학습 능력에 따라서 어떠한 멀티미디어를 사용하여 어떻게 교실에서 활용하여 학습자들에게 가장 효과적인 학습을 제공할 것인가를 고민해 봐야 할 것이다.

2.2 멀티미디어를 활용한 영어 학습의 장점

멀티미디어 학습 자료들이 학습자들의 학습 스타일에 따라 알맞은 학습 활동을 할 수 있게 해 주는 없어서는 안 되는 도구가 되어가고 있다는 점에서 멀티미디어를 활용한 영어 학습이 학습자들에게 효과적인 영어 학습에 구체적인 도구가 되어 가고 있다.

여러 학자들의 주장과 연구 결과들을 토대로 멀티미디어를 활용한 영어 학습의 장점을 5가지로 정리 해 보았다.

첫째, 학습자 개개인의 학습 능력과 학습 스타일에 따라 학습 수준이나 진도를 조절할 수 있다. 이러한 학습방법은 학습자들이 외국어 학습 자료를 대할 때 느끼는 긴장과 압력을 줄여 줄 수 있다.(Morley, 2001) 이러한 주장에 대해서 김인석(1997)은 Krashen & Terrell의 다섯 가지 가설(습득-학습 가설, 모니터 가설, 자연적 순서가설, 입력가설, 정서적 필터 가설)을 컴퓨터 학습에 적용하여 실험을 하였는데 먼저 이해할만한 입력을 주면 감정적인 여과기를 통해서 언어습득 장치(LAD)에 도달하게 되고 이때 학습자의 심리적인 상황이 상당히 큰 영향을 미치는데 학습에 대한 불안이나 수치심등이 컴퓨터를 활용한 학습 시 제거되어 질수 있다고 하였다. 학습 시 학습자는 타인의 감시의 눈길이 없기 때문에 자신의 실수나 오답에 대한 심리적 불안감이 사라지고 자신이 어렵다고 생각하는 부분은 몇 번이고 반복해서 학습해 나갈 수 있는 학습 환경을 통해 학습이 효율적으로 이루어진다고 하였다.

둘째, 자신이 취약한 부분이나 흥미 있는 부분만을 골라서 무제한 반복 학습이 가능하다.

Flowerdew 와 Miller(2005)는 듣기자료를 반복해서 듣다보면 학습자들이 듣기 자료의 세부사항에 집중해서 듣기 활동을 할 수 있고 집중적 듣기 활동으로 이어 질수 있다. 이와 관련된 연구 중에서, 최수영(1996)은 CD-ROM을 활용한 실험에서 각 컴퓨터 당 3대의 헤드셋을 연결하고 각 컴퓨터 당 비슷한 영어 학습 수준의 학생들로 3명씩 그룹을 만들어서

가운데 학생이 마우스를 작동하면서 듣기 학습을 하도록 설계한 후 야간 자율학습 시간과 점심시간을 이용해서 듣기 학습을 실시하였다. 이 실험에서 원어민의 생생한 발음과 생동감 넘치는 화면이 지원되었기 때문에 학습자들은 보다 적극적으로 학습에 임하며 계속적인 반복학습을 진행하게 되면서 시간이 흐름에 따라 정확한 듣기 능력뿐만 아니라 말하기 능력에도 향상을 가지고 왔다고 하였다.

셋째, 특히 인터넷 기반 멀티미디어 학습 자료는 다양하고 방대한 양의 자료들을 클릭 한번으로 제공 받을 수 있다는 장점이 있다.

넷째, 생생하고 사실적인 원어민의 음성을 학습자들이 멀티미디어 학습 도구를 통해 접할 수 있다. 실제 원어민들의 발음, 억양, 강세, 대화중의 나타날 수 있는 습관들과 같은 실제 대화에서 나타나는 일상 대화적 특징들을 쉽게 학습자들에게 제공해 줄 있다.(Underwood, 1989 ; Rost, 2002 ; Mendelssohn,1998) 그러나 이러한 학습법이 학습자들에게 반드시 효과적이라고 할 수 는 없다. Ur(1984)는 영어를 처음 접하는 학습자들에게 실제적인 입력을 주는 것은 학습자들에게 좌절감을 줄 수도 있다고 실제적인 입력을 그대로 사용하는 것을 주의했다. 그러한 문제를 해결하기 위해서 교사가 학습자들의 부담을 줄이기 위해서 자료의 재생 속도를 느리게 조정하는 것과 같은 방법을 채택하여 학습자들에게 보다 효과적인 학습방법을 제시 할 수 있다.

다섯째, Rost(2002), 와 Mayer, Heiser, Lonn(2001)등의 학자들은 학습자가 비디오나 동영상 같은 영상물을 사용하여 듣기 활동을 할 때 스크립터를 제공하면 듣기학습에도 효과적일 뿐만 아니라 영상물에 나온 어휘나 숙어적인 표현들 까지 익힐 수 있다고 주장하였다. 학습자가 듣기 학습을 할 때 모르고 있던 단어나 숙어적인 표현이 나오면 듣기에 어려움을 갖고 두려움을 갖게 되는데 이러한 어려움을 해소하기 위해서 수준 높은 어휘나 특정의미를 가지고 있는 표현들을 주석으로 달아두면 학습자가 듣기 지문을 이해하여 듣기 학습에 효과를 줄 뿐만 아니라 자연스럽게 어휘 학습에도 긍정적인 효과를 줄 수 있다.

이와 같이 멀티미디어를 통한 영어 학습은 기존의 아날로그 방식의 한계를 뛰어 넘어 다양한 방식으로 학습자들에게 구체적인 학습을 제공할 수 있는 역할을 담당하고 있다고 할 수 있다.

2.3 멀티미디어를 활용한 영어 학습의 단점

앞에서 언급한 것처럼 멀티미디어를 이용한 영어 학습의 여러 가지 긍정적인 면과 동시에 멀티미디어를 활용한 학습의 문제점도 지적되고 있다. 예를 들어 수업시간에 CD-ROM의 활용도가 높아지게 된다면 교사와 학생사이의 상호작용이 부족해서 역효과를 발생할 수 있기 때문에 영어 듣기 수업 시 일방적인 CD-ROM중심의 수업이 되지 않도록 주의해야 한다. 본문에 나오는 대화 지문은 CD-ROM으로 듣고 동시에 교사의 적절한 질문과 내용에 대한 설명이 추가가 된다면 학생들이 수업을 더 잘 이해하고 집중할 수 있을 것이다. 임희정, 박은영(2005)의 멀티미디어 활용교육에서 “영어 교과서CD-ROM 듣기 부분을 5분 이상 연속적으로 운영하면 학습자들의 집중력을 저하시키고 산만하게 만들 수 있으므로, CD-ROM의 내용은 학생의 수준에 맞게 적절하게 나누어 들려주고 교사의 상호작용이 지속되어야 한다.”라고 하였다.(p.300) 즉, 중요 부분에서는 교사의 보충 설명과 함께 반복 학습을 시키고 학생들의 수준에 따라서 학습 순서 나 반복 횟수 등을 조절해서 사용해야한다.

또 다른 멀티미디어 활용 방법인 비디오를 활용한 수업은 움직이는 화면과 음성을 제공하기 때문에 학생들에게 시각적 자극을 주고 비디오를 통해 실제 생활에서 사용되는 표현들을 제공하면서 흥미와 동기를 유발한다는 긍정적인 면을 가지고 있는 반면에 최영선(2001)은 무분별한 비디오 학습은 학습자에게 지루함을 느끼게 하여 학습효과를 떨어지게 할수 있으며 학생들이 단순히 시각적인 요소에만 집중하게 되면 언어 학습에 대한 관심이 분산되어 질수도 있다고 지적하였다.

마지막으로 e-learning을 활용한 영어 학습도 많은 장점과 긍정적인 가능성을 지니고 있지만 또한 여러 단점을 가지고 있다. 첫 째, 교사와 학생 모두 적절한 사양의 컴퓨터와 사양을 갖춰야 한다. 둘째, 교사와 학생 모두 학습 전 사전 예비 교육이 필요하다. 셋째, 시간적 제약이 없기 때문에 교사는 학생들의 질문에 24시간 내내 답해야한다는 부담감을 가지게 되고 학생은 자신의 질문에 대한 답을 즉각적으로 받지 못하게 되면 불만을 가지게 되고 학습 효과가 떨어지게 될 수도 있다. 넷째, 직접적인 의사소통의 부재로 교사와 학생 사이의 인간적 피드백의 기회가 줄어들게 된다. (김영환, 1998) 이외에 스스로 해야 하는 자기 주도 학습에 대한 부담감이 크고 강제성이 없으므로 학생들이 과제를 미룰 가능성이 크다는 단점을 수반하고 있다. 따라서 학생들에게 학습에 대한 동기 부여를 꾸준하게 제공해야한다. 또한 학습의 접근에 있어 기존의 오프라인 상의 학습은 단순히 교재만 펼치면 가능하지만 온라인상의 학습은 인터넷에 접속해야하고 컴퓨터에 에러가 생겼을 때 학습이 불가능하다는 단점이 있다. (채은주, 2004)

2.4 멀티미디어 기반 영어 교수 이론

1960년대부터 멀티미디어를 활용한 언어학습론이 거론되었고 1980년대 후반부터 컴퓨터가 널리 보급됨에 따라 멀티미디어를 활용한 외국어 교육의 이론적인 연구가 본격적으로 이루어지게 되었다.

컴퓨터 학습과 연관되는 대표적인 영어 학습 이론은 Sinner(1957)의 프로그램 학습 이론(Programmed Instruction Theory), Merrill(1983)의 내용 제시 이론(Component Display Theory), McLaughlin, Rossman, McLead(1983)의 정보처리 이론(Information processing theory), Hatch(1983), Long(1980), Dought & Pica (1986)의 상호 작용 이론

(Interaction Theory), Shneiderman(1998)의 참여이론(Engagement Theory), 김인석(200)의 통합형 멀티미디어 언어 학습(Integral MALL Model)등이 있다. 위에 이론들 중에서 멀티미디어 학습도구를 효율적으로 사용하는데 합리적인 타당성을 주는 이론 인 참여이론(Engagement Theory)과 통합형 멀티미디어 언어 학습(Integral MALL Model)에 대해 무엇을 주장하고 있는지 알아보고 어떻게 멀티미디어 언어학습과 관계가 있는지 알아보겠다.

2.4.1 참여이론 (Engagement Theory)

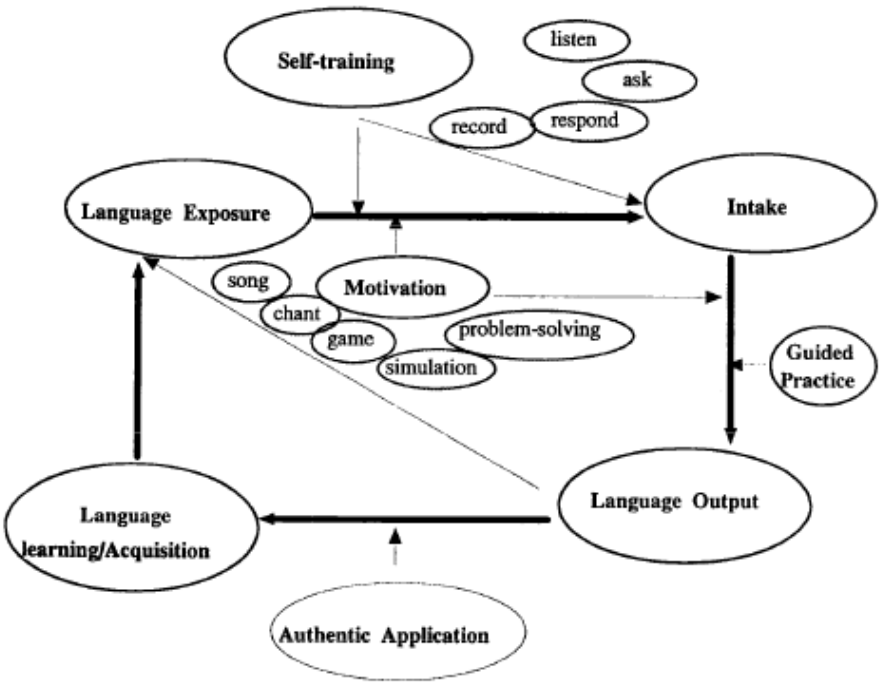
참여이론은 인터넷 학습 원리를 규명하기 위해서 Kearseley와 Shneiderman(1998)에 의해 만들어진 학습 이론으로 유의미한 과업에 적극적으로 참여함으로써 효과적으로 학습이 일어날 수 있다는 주장에 뿌리를 두고 있다. 이 이론에 따르면 모든 학습은 협동, 문제 해결, 사실성의 세 가지 특성을 가지고 있다고 한다. 이러한 참여이론은 구성주의 학습 원리(Constructivism)에 근거를 두고 있다.(김인식, 2004) 구성주의자들 중 Piaget(1972)에 따르면 학습자들은 자신의 학습 환경을 스스로 만들어 낼 때 가장 효율적인 학습 효과를 기대할 수 있다고 하였다. 참여이론은 상황 학습(Situated learning), 체험 학습 이론(Experiential learning), 그리고 협동과 팀 학습 이론(Cooperative, team learning)을 토대로 만들어진 학습이론이라고 볼 수 있다.

멀티미디어를 활용하여 기존의 전통적인 수업 방법과는 다르게 학습자들의 참여를 높이고 학습자간에 또는 학습자와 교사 간에 상호 교류를 높이면서 즉각적인 피드백을 기대할수 있으며 실제적인 상황에서 협동해서 문제를 해결해 나가도록 하므로 학습의 효율성을 극대화 시킬 수 있다고 주장하는 이론이다.(김인식, 2004; 한혜영,2007; 김은정,2009)

2.4.2 통합형 멀티미디어 언어 학습(Integral MALL Model)

통합형 멀티미디어 언어학습 이론은 김인식(2000)이 제시한 것으로 기존의 언어 학습 이론들을 통합하고, 각각의 구성요소들이 어떻게 멀티미디어 언어학습에 관련이 있는지 설명하고 있다. 아래 <그림 1>은 이 이론에 대한 모형도이다.

<그림 1> 통합형 멀티미디어 언어학습 모형



<그림 1>에서 실선으로 된 6개의 타원형(language Exposure, intake motivation, self-training, language output, guided practice)은 언어 학습의 핵심 구성 요소이고 점선으로 그려진 타원형(authentic application, language learning/acquisition)은 선택적 요소이다. 실선의 화살표는 필

수적으로 이루어져야하는 학습 경로를 나타내고, 점선의 화살표는 선택적 학습경로를 보여주고 있다.(이인숙, 2001; 김인식, 2004)

(1) 언어 노출(language Exposure)

외국어 학습은 학습자들의 학습 흡수량(intake)에 비례해서 언어 학습량이 결정된다. 기존의 학습 방법에서 학습자는 교사 와 오디오 또는 비디오 자료들로 영어입력을 흡입하는데 이러한 방법의 학습은 입력을 극대화하기에 어렵다. 그러나 멀티미디어 언어 교육 환경에서 언어 입력의 극대화가 가능하다.

(2) 동기 유발(motivation)

동기 유발은 학습자가 학습자의 관심을 사로잡을 수 있는 흥밋거리를 학습 자료에 반영할 때 일어난다. 멀티미디어를 활용한 영어 학습은 멀티미디어를 통해서 학습 자료를 제시하기 때문에 학습자의 관심을 모을 수 있다.

(3) 상호작용(Interaction)

기존의 영어 학습은 테이프나 비디오를 이용해서 수업을 하기 때문에 학습자가 듣거나 본 장면을 다시 보기위해서 필요한 부분을 찾아 재생시키는 것이 어렵기 때문에 상호작용을 기대하기가 어렵다. 그러나 멀티미디어를 활용한 영어 학습에서는 무작위로 원하는 부분을 정확하게 반복해서 이동할 수 있기 때문에 상호 작용이 매우 크다.

(4) 자기 훈련(self-training)

언어 학습의 기본적인 요건은 지속적인 자기 훈련과정이다. 멀티미디어

를 활용한 영어 학습은 다양한 학습기능들(듣기, 따라서 하기, 녹음하기, 받아쓰기 등) 가지고 무한대로 자기 훈련이 가능하다.

(5) 실제 적용(authentic application)

멀티미디어를 활용한 영어 학습을 하고난 학습자들은 배운 내용을 토대로 원어민과 실제적인 학습을 하면서 자신이 부족한 부분을 파악 하고 다음단계의 학습 때 반영될 수 있다.

2.5 정의적 영역

정의적 특성이란 감정이나 정서를 나타내는 인간의 속성으로 개념이 모호하고 추상적이어서 학자들 마다 정의적 영역의 요인으로 분류하고 언급하는 요소들이 다양하다. Anderson(1981)은 학습과 관련된 정의적 요인을 태도, 흥미, 가치, 선호, 자기존중, 그리고 불안이라고 하였다. Brown(2000)은 정의적 요인을 자기 존중, 억압, 모험시도, 불안, 감정이입, 외향성, 동기 등으로 분류 하면서 그 밖의 요인들도 많다고 주장하였다. 이렇게 학습자의 학업성취에 영향을 주는 정의적 요인들을 나타내는 개념들은 명백하게 구분하기 쉽지 않지만 분명한 것은 정의적 요인들이 학습자의 학업성취에 직. 간접적으로 중요한 역할을 한다는 것이다.

(1) 흥미(Interest)

Izard(2000)는 흥미란 어떤 대상에 대한 적극적이면서 선택적인 마음가짐을 말하고 그것은 인간 행동 방향 설정에 결정적인 역할을 한다고 정의하였다. 사전에서 흥미라는 단어를 살펴보면 어떤 대상에 대해 더 알고

싶거나 더 배우고 싶어 하는 감정, 혹은 더 알고 싶도록 주의를 끄는 힘이라고 정의하고 있다. (Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2000) 교육에서 흥미가 중요하다고 처음 주장한 학자는 J.F. Herbart이고 이것을 교육의 수단으로 처음 접목 시킨 사람은 John Dewey이다. Dewey (1913)은 교육적 의미에서 흥미란 학생과 학습 자료와 관계에서 학생의 학습 활동을 유발시키고 지속시키는 원천적인 역할을 하는 것으로 보고, 교수 학습이나 진로 지도와 같은 교육과정에서 흥미를 중시되어야하며 교사는 학생들의 능력뿐만 아니라 학습자의 흥미에 대해서도 주의를 기울여야한다고 하였다.

이처럼 다양한 흥미에 대한 정의들을 종합해보면 흥미는 학습에 있어서 학습 활동을 유발하고 지속시키는 원천이면서 동시에 어떤 활동에 대해서 더 알고자 하는 학습자 개개인의 일반화된 행동 경향이다. 또한, 학습자들이 학습에 대한 흥미가 강하면 학습 동기가 높게 되고 흥미가 약하면 동기 또한 낮아지게 되므로 앞에서 언급한 동기와도 밀접한 관계를 가지고 있다. 특히 외국어 학습에서는 학습자들이 가지는 흥미는 학습 동기를 자극하고, 지속적인 학습을 유도하며, 학습을 촉진시키는 요소가 된다.(Krashen, 1975) 예를 들어 보면, 멀티미디어를 활용한 학습 중 애니메이션을 이용한 학습은 오락적 측면이 강해서 학습자들에게 학업에 대한 부담감 없이 수업을 참여하게 만들어 준다. 이때 학습자들이 애니메이션에 대해 흥미를 갖게 되고 그것이 자연스럽게 듣기 수업에 전이가 되어서 듣기 수업에 적극적으로 참여하게 만들어 줄 수 있다.

(2) 자신감(Confidence)

Brown(2000)은 자신감이란 한 개인이 언어적 보고나 다른 공공연한 표현, 행동에 의하여 타인에게 전달하는 주관적 경험이고 인간은 주변 환경에 대한 자기 평가와 경험 및 타인들과의 경험을 축적하여 자기 자신에

대한 자신감의 개념을 가지게 된다고 주장하였다. 또한, Brandura(1977)은 자신감이란 낯선 또는 스트레스 받는 상황 속에서 목표하는 결과를 초래하는 데 요구되는 행동을 얼마나 성공적으로 실행할 수 있는가에 대한 개인의 주관적 확신이라고 말했다.

종합해서 보면 자신감이란 개개인이 자기 자신의 능력을 믿고 자신을 중요하고, 가치 있는 존재이며 성공할 것이라고 믿는 태도라고 볼 수 있다.아울러 자신감은 수행에 직접적인 영향을 미치고 개인의 생산성 목표와 관계가 있을 뿐만 아니라 능력, 목표, 과제전략과 함께 목표 선택에 대한 중요한 예측 요인이 된다. 이러한 자심감은 사고, 감정, 동기부여 그리고 행위 등에 영향을 미치면서 개인의 행위에 중심적인 역할을 수행한다. 이러한 점들 때문에 Wtkins, Briggs, and Regmi(1991), Gardner and Lambert(1972)외에 여러 학자들이 언어학습 연구에 자신감이 차지하는 영향을 고려대상으로 포함 시켰고 결과 자신감이 제2언어 습득의 성공에 중요한 요인으로 작용한다고 말하였다.

자신감이 높은 학습자는 자신의 능력을 좀 더 개발하기 위해서 더 많은 기회를 찾고 좀 더 많은 시간을 할애하면서 노력하지 때문에 제2언어 습득에 자신감이 낮은 학습자들보다 높은 학업 성취 결과를 가질 수 있다. 그러므로 교사는 학습자들의 자신감을 높여주기 위해서 학습자들에게 충분한 격려와 용기를 북돋아 주어야한다.

위에서 본 것처럼 정의적 요인은 외국어 학습에 중요한 요인으로 알려져 있다. 더 나아가 본 연구에서의 연구 목적과 비슷한 멀티미디어를 활용한 언어학습에서 정의적 요인의 중요성에 대한 연구들이 많이 있는데 그 중에서 김현영(2001)은 인터넷을 영어 학습에 활용하여 학습자들에게서 영어 학습에 대한 흥미도 및 자신감의 향상을 알아보기 위해서 초등학교 3학년 4개 학급을 대상으로 진단 평가를 실시하여 동일 집단으로 판정된 두 개 학급을 대상으로 실험 집단 과 비교 집단으로 나누고 실험집단을 상·하로 나누어서 실험하고 자료를 분석한 결과, 인터넷을 활용한 집단의 흥미도와 듣기 이해도, 어휘력의 향상을 볼 수 있었으며 성적 그

룹 중 상그룹의 흥미도가 높게 나타났으며 듣기 이해와 어휘력의 향상은 상·하 그룹 관계없이 향상되었으나 상그룹이 시간상 좀 더 빠른 향상을 보였다고 하였다.

또 다른 연구로 최유경(2007)은 학생들에게 애니메이션을 활용한 듣기 학습이 흥미와 동기를 높여주고 자신감을 향상시킬 수 있는지 또한 듣기 수업에서 학습한 어휘와 표현을 얼마나 습득하는지를 연구하기 위해서 서울 시내에 위치하고 있는 한 학원에서 중학교 2학년, 3학년 학생 중 고등학교 1학년 전국 연합고사 시험지로 시험을 보고 뽑힌 상위권 학생들 12명을 대상으로 애니메이션을 활용한 수업을 주 2회(월, 금) 약 9주 동안 실시하였다. 그 결과 수업자료로 사용한 애니메이션이 주는 재미, 오락적 효과가 동기와 흥미에 큰 영향을 준 것으로 나타났고 듣기에 대한 불안감으로 인해 듣기에 자신이 없어하던 학습자들이 애니메이션이라는 부담감이 적은 학습 자료를 사용하여 듣기 수업에 대한 불안이 크게 줄면서 자신감이 상승하였다고 주장하였다.

2.6 선행연구

그동안 영어 수업에 CD-ROM, 애니메이션, 비디오, 인터넷 등의 멀티미디어를 활용한 영어 듣기 학습의 효과에 대해 많은 연구들이 이루어져 왔다.

그 중 먼저 CD-ROM을 활용한 영어 학습에 관련된 선행 연구에 대해서 알아보자. 김미경(2004)은 듣기 활동 시 CD-ROM의 자막 기능을 활용하여 영문 듣기 텍스트를 제시 했을 때 전체 집단의 듣기 능력이 향상되고 자아 존중감이 높아지고 불안감이 감소하는 긍정적인 변화가 나타났다고 하였다. 그 중에서 듣기 능력 하위 집단 학습자와 듣기보다 읽기 능력이 우수했던 학습자들의 듣기 능력이 크게 향상 되는 효과가 있었으므로 수준별 학습에 관련하여 자막제시를 효과적으로 활용할 수 있다고 하

였다. 채경석(2004)은 CD-ROM을 활용한 듣기 능력 신장 방안에 대해서 다음과 같이 분류하였다.

<표 1> CD-ROM Title을 활용한 듣기 능력 신장 유형

유형	특징
팝송과 우리 노래 번역 이용	팝송을 통해서 발음이나 어휘, 문법지도는 물론 목표언어의 문화 지도 가능
대화문 이용	일상생활에서 일어날 수 있는 많은 내용을 담음
영화 이용	영화는 청각, 시각, 오디오의 종합
소설, 시, 동화 이용	듣기 지도에 있어 다양한 흥미를 유발할수 있음
받아쓰기 이용	듣기 능력을 향상하는데 효과적임

위의 표를 참고하여 수업을 활용할 수 있으며, 학생들도 간단하게 방과 후 복습이 가능하다고 주장하였다. 마지막으로 김동현(2000)은 동화를 활용한 초등학교 영어 멀티미디어 CD-ROM타이틀 개발 및 적용에 대한 연구로 우리나라 창작동화를 멀티미디어 저작 도구인 칵테일 98을 이용하여 CD-ROM을 제작해서 초등학교 5학년 학생들을 대상으로 실험을 하였고 실험 후 학습자의 97%가 영어 학습에 도움을 준다고 했으며, 92%의 학습자가 외국인과 대화를 하겠다고 하였으므로 동화를 가지고 만들어진 CD-ROM이 학습자들의 흥미와 자신감에 긍정적인 효과가 있다고 하였고 특히 듣기와 말하기에 가장 많은 도움을 주었다고 하였다. 거기에 덧붙여서 초등학생들의 학습에서는 영어와 우리말을 동시에 들려주는 것이 더욱 효과적이라고 결론지었다.

다음으로 비디오자료를 활용한 영어 수업에 대한 선행 연구에서, Macknight(1983)은 교사 입장에서 비디오를 활용한 수업을 선호 하는 이유가 학습자들에게 학습 동기를 부여하는데 효과 적이며 실제생활을 교

실에 옮겨 놓은 것 같은 기능들을 가지고 있다. 또한 실생활의 언어활동을 학습자에게 제공함으로써 통제된 환경 안에서도 학습자가 실제적인 영어를 경험할 수 있는 기회를 제공해주기 때문이라고 하였다. 그는 영국의 여러 어학 연구소에서 어떠한 면의 언어 학습을 신장시키기 위해서 비디오를 사용하는가에 대한 조사 결과는 다음과 같다.

<표 2> 비디오 자료의 활용

숙달 (Skill)	퍼센트 (%)
Extensive listening	75
Intensive listening	73
Interpretation of non verbal signals	45
Oral production	43
Student awareness of progress towards Target language behavior	41
Writing	25
Extensive reading	11

위의 조사결과에서 보듯이 듣기 기능을 신장 시키는데 비디오 활용한 수업을 많이 진행하고 있다는 것을 알 수 있다. 이렇듯 비디오를 시청하면서 듣기 학습을 하는 것은 청각적이면서 시각적인 활동을 제공하기 때문에 학습자들이 집중하는데 도움이 된다.

김옥주(2002)는 초등학교 5,6학년 학생을 대상으로 6개월 동안 일주일에 한 차시 씩 듣기 비디오를 활용한 듣기 수업을 진행 하였다. 수업은 시청 전, 중, 후의 세 단계로 구성되었다. 시청 전 단계에서는 비디오를 보기 전에 학생들에게 주제, 주요표현, 숙어 등을 제시 해 주었고 시청 중 단계에서는 자막 없이 비디오를 시청하게 하였다. 시청 후 단계는 Brain storming, Role play, Dictation을 학생들에게 실시하였다. 시청 후

단계 중 Brainstorming과정에서는 교사는 학생들이 영화 시청 중에 들은 단어를 20개 까지 적게 하고 그 단어들을 가지고 문장을 만들게 하였고 이 과정을 통해 학생들은 단어의 의미를 알게 되고 영상 속 상황을 이해하게 되었다. Role play과정에서는 학생들을 2~3그룹으로 나눠서 배역을 정하고 교사의 도움으로 대본을 만든 후 연극을 실시하여 학생들에 말하기와 듣기 신장에 영향을 주는 동시에 학생들 상호이해와 협동심을 기르게 해주었다. 마지막으로 Dictation과정을 통해 화면 속 자막을 통해 읽었던 내용을 귀로 듣고 받아쓰게 하면서 청취력의 향상에 도움을 주게 하였다. 수업을 실시한 결과, 비디오가 학생들에게 대단한 동기를 부여하였고 실제적인 영어를 배울 수 있기 때문에, 단어나 숙어가 더 잘 기억되고 듣기 능력이 향상 되었다고 하였다. 또한, 듣기 능력의 향상은 학생들의 다른 기능에도 전의가 되었고 role play를 통해서 학생들에게 협동심이 생겼다고 주장하였다. 이렇게 비디오를 활용한 영어 수업은 기존의 교재들 보다 학생들에게 강한 동기와 흥미를 유발하기 때문에 학생들의 능동적인 수업참여를 유도 할 수 있다고 주장 하였다.

윤정옥(2000)은 애니메이션자료들이 영어 듣기, 말하기 능력신장에 미치는 효과에 대해서 알아보기 위해서 초등학교 3학년 상, 중, 하 그룹으로 나눠서 연구하였다. 수업시간에 총7가지 종류의 자료(애니메이션 장면을 캡처해서 만든 만화카드, CD-ROM, storytelling 만화 학습지, 녹음테이프, 이야기 캡션과 만화로 그리고 말해요, 만화 일기 학습지)를 이용하여 학습을 하였고 그 결과 애니메이션을 통한 학습이 학생들의 듣기. 말하기 능력 신장과 영어 학습에 대한 흥미 및 자신감 향상에 유의미한 영향을 준다는 결론을 얻게 되었다. 특히 학습능역이 낮은 학생들의 경우에 더 효과적인 능력신장을 보여주었고 학생들의 영어 학습에 대한 흥미와 자신감이 높아진다고 하였다.

또한 인터넷을 활용한 영어 수업에 대한 연구에서, 김인석(1999)은 멀티미디어 매체를 활용한 영어 학습 방법을 인트라넷 기반 영어 학습과 인터넷 기반 영어 학습으로 분류 하였다. 멀티미디어 영어 학습을 효과적으

로 진행하기 위해서는 4단계 학습 방법으로 진행 되어야 한다고 주장 하였다.

<표 3> 김인석 멀티미디어 교수-학습 모형

도입을 위한 제시 단계(presentation)
학생들이 학습할 내용을 화면을 통해 보여주고 학습내용을 수지시킨다.

↓

친숙화 단계(familiarization)
언어 기술 습득(skill-getting)단계 학습자료에 대한 친숙함을 주기 위해 따라서 말하기, 문장 연습하기, 듣고 대답하기 등의 다양한 활동들을 충분히 학습시킨다.

↓

의사소통의 단계(communication)
언어기술 사용(skill using)단계 이미 배운 학습내용에 대해 교사와 학생간의 심화 연습. 학습한 내용을 소그룹이나 짝을 이루어 학생들 앞에서 발표

↓

마무리 단계(wind-up)
학생들의 학습 목표 성취도 확인

박한기 외 2명(2005)은 대학 1학년 3개 반의 134명의 학생들을 대상으로 한 학기 동안 인터넷을 활용한 온라인. 오프라인 통합 학습을 진행하였다. 이 실험을 위해서 Network English라는 교재를 개발하고 홈페이지를 통해 3차 테스트를 진행하였다. 학생들은 테스트를 하고난 후 그 결과에 따라 각자의 취약부분을 찾아내서 그 부분의 단계를 높이는 학습을 하고 다시 테스트를 하였다. 오프라인에서는 강사가 학습자의 질문과 필요한 부분을 보충하며, 교재 전반주의 미국 문화 소개와 간단한 대화 지문과 작문을 학습하는 방식으로 진행 되었고 그 결과 진단테스트가 450점 이상이었던 학생들에게 긍정적인 결과를 얻어낼 수 있다고 평가 되었다. 전반적으로 학습자들이 이러한 학습 방식에 만족을 했고 영어에 대한 흥미가 증가 하였고, 2차시를 통해 실시된 듣기. 읽기 테스트 결과가 향상되었다.

권영환(2001)은 인터넷 음성 지원 사이트를 이용한 학습이 초등영어 듣기 이해력과 향상과 흥미도에 미치는 효과에 대한 연구를 위해서 홈페이지를 제작 후 이 홈페이지에 다양한 음성 지원 사이트를 들어갈 수 있게 만들어서 총 3차에 걸쳐 학생들을 상. 중. 하로 나누어 각각의 학생들의 듣기 이해도 및 흥미도를 평가하였다. 그 결과 성적이 높은 학생일수록 이해도가 높았고 시간이 지날수록 듣기 이해력은 향상 되었고 흥미도를 지속시켜주는 효과가 있다고 주장 하였다.

또한 CD-ROM과 인터넷 두 가지 멀티미디어를 활용한 선행연구로 김길선(2000)은 영어 교과 시간에 인터넷과 CD-ROM 타이틀의 게임 및 퀴즈를 활용하여 영어를 지도하여 아동들에게 게임과 퀴즈활동에 많이 노출시킴으로써 아동들의 듣기와 말하기 영역의 어휘를 향상 시켰다고 보고하였다. 그 외의 멀티미디어자료를 활용한 연구 결과를 살펴보면, 전현주(2003)와 윤숙영(2001)은 영어 노래와 애니메이션 자료를 활용하여 지도한 결과 아동들의 듣기와 말하기 능력이 현저히 향상 되었고 학습에 대한 흥미와 관심, 자신감들의 정의적 영역에 긍정적인 변화를 가져왔다고 밝히고 있다.

위와 같은 연구들을 종합해 보면 학습자들에게 전통적인 방식의 교재 중심 수업 보다는 다양한 멀티미디어를 활용해 영어 수업을 진행하는 것이 학습자들의 영어 능력을 향상 시키는데 더 효과적 이었고, 학습자의 정의적 측면에서 긍정적인 효과가 있을 수 있다. 초기 멀티미디어 활용한 영어 학습에 대한 수업은 초등학생들을 대상으로 실시한 경우가 많았지만 위에 연구들처럼 점차 초, 중, 고 더 나아가 성인들에게도 실시되어지고 있고 효과 또한 긍정적이라는 것을 알 수 있다.

위와 같은 선행 연구들을 살펴보면 영어 학습에 중요한 역할을 하고 있는 자신감과 흥미도와 같은 정의적 요인들의 향상이 멀티미디어를 활용한 영어 수업 시 극대화 된다고 주장 하고 있으며 이러한 연구들을 바탕으로 본 연구자는 멀티미디어를 활용한 수업을 실시하여 학생들이 영어 학습을 하면서 꾸준하게 흥미도를 가지고 동시에 자신감을 가지면서 적극적인 수업 참여로 영어 능력 향상에도 기여할 수 있다고 가정하면서 실험을 시작하였다.

Ⅲ. 연구방법

본 연구는 초등학교 3,4학년 학생들을 대상으로 영어 학습에 교실 수업 내용을 바탕으로 한 멀티미디어 동영상을 숙제 학습으로 활용했을 때 영어 듣기 능력 과 정의적 영역 중 특히 자신감과 흥미에 어떠한 영향을 미치는가를 조사하고자 하는 연구이다. 따라서 이 장에서는 본 연구에서 사용한 구체적인 연구 방법에 관한 내용을 설명하고자 한다.

3.1 연구 목적

본 연구는 최근 영어 교육에 다양한 멀티미디어를 활용한 영어 학습에 대한 중요성을 인식하고 멀티미디어를 활용한 영어 학습의 효과를 알아보기 위한 것이며 본 연구의 목적은 다음과 같다.

1. 멀티미디어를 활용한 초등 영어 수업이 학생들의 영어 능력 향상에 어떠한 영향을 미치는지 알아보자.

2. 멀티미디어를 활용한 초등 영어 수업이 학생들에게 미치는 정의적 영향을 알아보자.

3. 멀티미디어를 활용한 영어 수업이 영어 수업의 학습 효과를 향상시키기 위한 개선 방안을 알아보자.

3.2 연구 대상

광주 소재 G 영어 학원에서 3,4 학년으로 구성 되어 있는 반을 중심으로 41명(남학생 13명 , 여학생 28명)을 연구 대상으로 선정하였고 반 편성은 학원에 입학 전 학원 내 레벨테스트와 각 학생들의 과거 영어 학습의 정도에 따라 편성되어 있기 때문에 동질 집단으로 볼 수 있다. 이번 연구에 참여하게 된 학생들은 모두 초등학교 3,4학년 들을 대상으로 학교에서 이루어지는 영어 교육 이외에 사교육 경험이 1년 미만인 학생들을 대상으로 하고 있다. 학생들의 대부분은 방과 후 수업 또는 학습지 정도의 학습 경력을 가지고 있으나 학생들과 부모님 모두 영어에 대한 많은 관심을 가지고 적극적인 태도를 가지고 있었다. 연구의 편의성을 위해서 본 연구자가 속해있는 학원 학생 31명과 같은 프랜차이즈 학원에서 비슷한 교육 경험을 가진 동일한 레벨의 수업을 받고 있는 학생 10명을 선정하였고 비교집단 없이 실험 집단만 가지고실시하였고 실험 실시 전 사전 설문지와 테스트를 실시하였다.

3.3 연구 기간 및 절차

본 연구의 연구 기간은 2012년 7월 2일부터 2012년 11월 30일 까지 실시하였으며 연구 절차는 다음과 같다.

<표 4> 연구 기간 및 절차

단계	기간	내용
연구 계획 및 자료 수집	2012.7.2~ 8.31	1. 관련 문헌과 연구 자료를 통해서 연구 주제를 구체화 하고 연구 계획 수립 2. 멀티미디어 자료 조사하고 선정 3. 영어에 대한 사전, 사후 설문지 제작 4. 학생들의 영어 듣기 능력을 평가할 사전 테스트지 제작
실험 단계	2012.9.3~10.31	1. 조사. 선정한 멀티미디어 자료를 연구 대상 학생들에게 적용, 실험함
실험 결과 분석단계	2012.9.3~11.20	1. 정의적 영역 조사를 위한 서전, 사후 설문지 결과 분석 2. 영어 듣기 능력 서전, 사후 테스트 결과 분석 3. 자료 분석 및 논의 4. 연구 결과 정리

3.4 연구 방법

본 연구는 수업시간에 배웠던 내용을 바탕으로 학습하게 되는 멀티미디어 동영상 학습을 학생들의 숙제로 제공하면서 학생들의 영어 능력과 정의적 영역에 미치는 효과를 조사하였다.

<표 5> 연구 방법

사전 검사 및 평가	지도	사후 검사 및 평가
1. 멀티미디어 자료 선정 2. 영어에 대한 정의적 영역 설문조사 3.사전 테스트 실시	1. 영어 수업 시간에 배운 내용을 바탕으로 만들어진 멀티미디어 동영상을 학생들의 숙제로 제공 2. 매일 동영상 학습 여부를 온라인으로 확인 후 학습하지 않은 학생들은 따로 모아서 보충 수업으로 이용	1. 영어에 대한 정의적 영역 설문조사 2. 영어 능력 사후 평가 실시 3. 통계 결과 분석 및 연구 결과 정리

3.5 연구 자료

초등학생들의 영어 능력과 자신감과 흥미를 향상시키기 위한 멀티미디어 자료는 본 학원에서 사용하고 있는 교재에 포함되어 있는 동영상 학습을 사용하였다. 학생들이 홈페이지에 접속 후 학생들의 교재 뒤에 있는 각기 다른 시리얼 번호를 저장을 하게 되면 각자 학생의 아이디 마다 학생이 공부하게 되는 교재의 동영상 내용이 생성 되게 된다. 또한 학생들이 처음 아이디를 만들고 나서 마이크 테스트와 음성인식 단계를 통해서 학생들 고유의 목소리가 저장되어 학생만이 학습 할 수 있다.

한 단원마다 단어예습공부를 위한 Voca-Race, 무한반복 듣기 학습을 위한 Listen Up, 영어발음인식엔진을 활용한 말하기 연습용 Software 프로그램으로 구성 되어 있고 학습 진행상황 및 결과를 매일 확인하고 관리할 수 있는 Study Manager로 구성되어있다.

<그림 2> Software 중 학습화면

그 중 항상 먼저 학습하는 Voca-Race는 각 단원 내 모든 단어를 발음기호와 함께 단어의 소리와 철자의 관계, 단어의 의미를 확인하고 철자 Typing 2회 연습 하고 원어민의 발음을 듣고 발음기호와 의미만을 보면

서 철자 Typing 1회 연습 마지막으로 의미만을 보고 해당 영어단어 철자 Typing 1회 연습으로 학습한다. 그리고 Listen Up은 학습할 단원을 체크하고 선택듣기를 클릭하면 해당 단원이 재생이 되며 각 단원별로 MP3로 저장하여 휴대용 기기에서도 학습할 수 있다. 마지막으로 말하기 연습용 Software 프로그램에서 제일먼저 학습하는 Caption 창은 영어, 한국어, 영어·한국어, 무 자막을 선택해서 학습할 수 있는 기능이고 그다음으로 나타나는 Thought Unit 창은 원어민 발음을 먼저 듣고 문장을 주어 동사 순으로 끊어서 말하기 학습을 하는 것이고 마지막 Role Play창은 동영상 속 등장인물들의 역할을 번갈아 해봄으로써 익힌 영어표현들을 실제상황에서 활용해 볼 수 있는 Conversation(대화)연습을 위한 Role Play학습을 제공한다.

학생들은 매일 교실에서 수업한 내용을 집으로 돌아가서 순서대로 위에서 언급한 프로그램을 학습하도록 지도하였다. 이러한 학생들의 학습 내용은 교사가 컴퓨터로 바로 확인이 가능하다. 만약 학생이 숙제를 이행하지 못할시 따로 학원에 남아서 전날 못한 숙제를 보충수업하고 가도록 하였다.

3.6 평가 자료

본 연구는 멀티미디어를 이용한 영어 학습이 초등학생들의 영어 학습능력과 자신감과 흥미도에 미치는 영향을 알아보기 위해서 자신감과 흥미도에 대한 사전,사후 설문지와 영어 학습능력 측정을 위한 사전, 사후 테스트를 실시하였다.

사전. 사후 테스트지는 총 32 문항으로 흥미도에 관련된 9문항과 자신감에 관련된 11문항으로 이루어졌고 실험 사전 설문지는 초등학교 3,4학년들의 영어 학습에 대한 자신감과 흥미도를 중심으로 해서 구체적으로 영어 학습에 대한 선호도와 컴퓨터를 활용한 영어 교육에 대한 반응 과 영어 수업 중 불안감과 긴장감 등에 대해서 조사하고자 실시하였다. 그리고 사후 설문지는 사전 설문지와 비슷한 구성으로 멀티미디어 수업 실시 후 학생들의 자신감과 흥미도 중심의 정의적 요인과 컴퓨터를 활용한 영어 수업에 대한 선호도 변화 등을 알아보기 위해 실시하였다.

사전 평가지 는 Etopia에서 제공한 레벨 테스트지로 총 32문항으로 듣기 8문항, 읽기 8문항, 말하기 8문항, 그리고 쓰기 8문항으로 이루어 졌으며 수업 시작 전 20분 동안 실시하였다. 사후 테스트를 총해서 실험 전 학생들의 영어 학습 능력을 확인하게 되었다. 사후 테스트는 각 교재마다 끝나고 나면 제공되는 final test를 사용하였고 교재가 끝나고 나는 마지막 날 20분의 시간을 가지고 읽기 문항과 듣기 문항 그리고 듣고 받아쓰기 문항, 빈칸 채우기 문항으로 이루어져있다. 실험 수업을 마치면서 final test를 가지고 그동안의 수업에 따른 학습 능력 변화를 확인 할 수 있었다.

Ⅳ. 연구 결과 분석 및 논의

본 연구는 멀티미디어를 활용한 영어 학습이 영어 능력 향상과 정의적 요인-흥미도 및 자신감에 어떠한 영향을 주는지 알아보기 위해 실시하였다. 먼저 멀티미디어를 활용한 영어 수업이 학습자의 영어 능력과 정의적 요인에 어떠한 영향을 미쳤는지 알아보기 위해 실험 전, 후에 자신감과 흥미도에 대한 설문지와 영어 실력에 대한 레벨테스트를 실시하였다.

4.1 평가지 분석

본 연구는 멀티미디어를 활용한 영어 수업 전 과 후에 각각의 레벨테스트를 실시하여 학생들의 영어 능력이 어떠한 변화가 이뤄졌는지 알아보았다. 수업 전 학생들이 본 평가지의 결과는 학생들이 가지고 있던 각각의 영어 능력을 나타내는 것이고 실험 후 실시한 평가지 결과는 수업 중 학습을 통하여 학생들이 습득한 지식의 결과로 해석 할 수 있다. 실험 전 평가지는 총 32문항으로 듣기 8 문항, 말하기 8문항, 읽기 8문항, 쓰기 8문항으로 구성되어져있고 CD-ROM으로 시험 결과를 입력하면 학생들마다의 개별 성적표가 영역별 세부 분석과 함께 제공이 된다. 또한 사전 테스트 후 2달간의 실험 후 사후 테스트를 실시하였는데 평가지 형식과 문항은 사전 평가지 와 동일하다. 다음 <표 6>은 실험 전 과 실험 후에 실시한 평가지에 대한 결과를 비교한 것이다.

<표 6> 실험 전, 실험 후 평가 분석 결과

전체		듣기	말하기	읽기	쓰기	총점
실험 전	총점	257 /328	170 /328	247 /328	169 /328	843 /1312
	평균 (표준편차)	6.27 /8 (1.38)	4.15 /8 (1.11)	6.02 /8 (1.81)	4.12 /8 (1.19)	20.56 /32 (4.94)
실험 후	총점	307 /328	186 /328	280 /328	179 /328	697 /820
	평균 (표준편차)	7.49 /8 (1.08)	4.37 /8 (1.28)	6.83 /8 (1.34)	4.32 /8 (1.29)	23.00 /32 (4.25)

(맞은 개수 / 총 문항 수. 평균은 소수점 셋째자리에서 반올림 함.)

위 표에서 각각의 영역별 평균을 살펴보면, 듣기부분은 사전 평가의 평균은 6.27점에서 사후 평가의 평균 7.49점으로 1.22점의 점수 향상을 볼 수 있었다. 다음으로 말하기 부분의 평균은 실험 전 4.15에서 실험 후 4.54로 점수 향상을 볼 수 있었으며 세 번째 영역인 읽기 부분에서는 실험 전 6.02에서 6.83으로 0.81점의 점수 향상을 볼 수 있었다. 마지막으로 쓰기 영역에서는 멀티미디어 프로그램 적용 전에 4.12에서 4.37로 0.25점 점수가 향상되었으나 네 영역 중에서는 가장 미약하게 향상된 것을 볼 수 있었다. 영역을 향상된 순서대로 정리해 보면, 듣기(1.22점 상승) > 읽기(0.81점 상승) > 말하기(0.39점 상승) > 쓰기(0.25점 상승) 순이었다. 이러한 결과는 본 연구에서 적용한 멀티미디어 학습 도구의 특성에 따른 것으로 보인다. 멀티미디어 학습 과정 중에 듣기와 읽기가 말하기와 쓰기에 비해서 상대적으로 많은 학습이 이루어졌다고 해석할 수 있다.

다음은 이러한 영역별 차이를 통계적으로 검증하였다. 본 연구에서는 동일 집단을 대상으로 하여 프로그램 적용 전과 적용 후의 평가 점수를 두 번 반복 측정하였기 때문에 대응표본(상관표본) t-test를 실시하였다. 프로그램 적용 전과 적용 후의 평가 점수에 대한 분석 결과는 아래 표와 같다.

<표 7> 프로그램 적용 전, 후의 대응표본 t-test 결과

	N	M	SD	t	p
프로그램 적용 전 평가점수	41	20.56	4.94	-7.09	.000
프로그램 적용 후 평가점수	41	23.00	4.25		

위 표에서 볼 수 있는 바와 같이 프로그램 적용 전에 비해서 프로그램 적용 후에 평가점수가 더 높게 나타났다. 프로그램 적용 전과 적용 후의 평가점수의 차이를 t-test한 결과, 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=-7.09$, $df=40$, $\alpha < .001$). 이 결과는 본 연구에서 적용한 프로그램이 학생들의 영어에 대한 평가점수를 향상시키는데 유의미하다는 것을 통계적으로 보여주는 것이라고 할 수 있다.

다음으로 영역별로 대응표본 t-test를 실시하였다. 멀티미디어 프로그램 적용 전과 적용 후의 평가 점수에 대한 분석 결과는 아래 표와 같다.

<표 8> 프로그램 적용 전, 후의 대응표본 t-test 결과

		N	M	SD	t	p
듣기 영역	프로그램 적용 전 평가점수	41	6.27	1.38	-6.78	.000
	프로그램 적용 후 평가점수	41	7.49	1.08		
말하기 영역	프로그램 적용 전 평가점수	41	4.15	1.11	-2.15	.037
	프로그램 적용 후 평가점수	41	4.37	1.28		
읽기 영역	프로그램 적용 전 평가점수	41	6.02	1.81	-4.33	.000
	프로그램 적용 후 평가점수	41	6.83	1.34		
쓰기 영역	프로그램 적용 전 평가점수	41	4.12	1.19	-1.84	.073
	프로그램 적용 후 평가점수	41	4.32	1.29		

위의 표의 내용을 정리하면 다음과 같다. t통계치와 유의수준을 감안하여 영역별로 멀티미디어 프로그램의 효과가 큰 영역을 순서대로 정리하면, 첫째, 듣기영역은 프로그램 적용 전과 적용 후의 평가 점수가 유의미하게 증가하였다(t= -6.78, df=40, p< .001). 둘째, 읽기 영역이 실험 전에 비해서 실험 후의 평가점수가 유의미하게 증가하였다(t= -4.33, df=40, p< .001). 셋째, 말하기 영역의 평가 점수가 실험 전에 비해서 실험 후에 유의미하게 증가하였다(t= -2.15, df=40, p< .05). 듣기 영역,

읽기 영역에 비해서 유의 수준이 0.05 수준으로 높아지기는 하였지만 역시 통계적으로 유의미한 결과를 보여주고 있다. 마지막으로 쓰기 영역은 프로그램 적용 전과 적용 후에 통계적으로 유의미한 차이가 없었다(t=-1.84, df=40, p> .05). 프로그램 적용 전과 적용 후 평가 점수의 평균 사이에는 0.2점의 차이가 보였지만 통계적으로는 유의미하지 않은 차이였다.

다음은 멀티미디어 프로그램을 적용하기 전의 평가점수를 기준으로 하여 41명의 대상 학생을 상, 중, 하 그룹으로 구분하여 어떤 그룹에서 프로그램이 가장 효과적이었는지 통계적으로 검증하였다. 상위 그룹은 사전 평가점수를 100점 만점으로 환산했을 때 85~100점 사이에 해당하는 12명이었으며 같은 방법으로 중위권(70~85 미만) 그룹 15명, 하위권(70점 미만) 그룹 14명으로 구분하였다.

아래 <표 9>는 사전 검사 결과를 바탕으로 상. 중. 하 집단으로 나눈 뒤 사전 평가와 사후 평가 점수를 영역별로 보여주고 있다.

<표 9> 상, 중, 하 그룹별 평가점수의 대응 t-test 결과

	N	사전 평가점수		사후 평가점수		t	p
		M	SD	M	SD		
상위권	12	26.08	1.62	26.92	1.68	-1.56	.147
중위권	15	21.07	1.53	23.87	1.68	-8.98	.000
하위권	14	15.29	3.47	18.71	3.93	-4.89	.000

위의 표에서 볼 수 있는 바와 같이 상위권 학생 12명의 사전, 사후 평가점수의 평균은 각각 26.08(1.62), 26.92(1.68)으로 0.84점 증가하였다. 중위권 학생 15명의 사전, 사후 평가점수의 평균은 각각 21.07(1.53), 23.87(1.68)으로 2.8점 증가하였다. 마지막으로 하위권 학생 14명의 프로

그램 적용 전과 적용 후의 평가점수 평균은 각각 15.29(3.47), 18.71(3.93)으로 3.42점 증가하였다. 멀티미디어를 활용한 수업 후에 평가점수의 향상된 정도로 보았을 때 하위권 > 중위권 > 상위권 순으로 효과가 있었음을 알 수 있다.

그룹별로 상위권 학생들의 사전 평가점수-사후 평가점수의 대응표본 t-test 결과 통계적으로 유의미하지 않았다(t=-1.56, df=11, p> .05). 중위권 학생들의 사전 평가점수-사후 평가점수의 분석 결과 통계적으로 유의미하였다(p=-8.98, df=14, p< .001). 하위권 학생들의 사전 평가점수-사후 평가점수의 차이에 대한 통계분석 결과는 유의미하였다(p=-4.89, df=13, p< .001). 중위권과 하위권 그룹 학생들의 평가 점수는 멀티미디어를 활용한 수업 후에 통계적으로 유의미한 차이를 보여주었지만 상위권 그룹에서는 그렇지 않았다.

마지막으로 <표 10>은 실험에 참가한 학생들을 남. 여로 나누어 평가 결과를 분석한 결과이다.

<표 10> 남. 여 그룹별로 본 t-test 결과

성별	유형	듣기	말하기	읽기	쓰기	총점
남학생 (13명)	사전	5.38	3.85	5.77	3.69	18.69
	사후	7.23	4.08	6.62	3.85	21.77
	t	-5.82	-1.90	-2.09	-1.00	-5.61
	p	.000	.082	.059	.337	.000
여학생 (28명)	사전	6.68	4.29	6.14	4.32	21.43
	사후	7.61	4.50	6.93	4.54	23.57
	t	-4.67	-1.54	-3.90	-1.54	-5.00
	p	.000	.136	.001	.136	.000

(각 영역 8점 만점. 총점 32점 만점. 평균은 소수점 셋째자리에서 반올림 함.)

실험에 참가한 전체 41명 중에 남학생 13명, 여학생 28명이었다. 위의 표에 나타난 남학생의 사전. 사후 평가 결과를 살펴보면 사전 평가에서 총점 평균이 18.69점이고 사후 평가에서의 총점 평균은 21.77점으로 3.08점의 큰 향상을 나타내었다. 특히 듣기 영역을 살펴보면 사전 5.38점에서 사후 7.23점으로 1.85점의 향상이 나타났다. 읽기, 쓰기, 말하기 영역에서 미미하지만 점수가 상승한 것을 볼 수 있다.

여학생의 경우에는 사전 총점 평균점수는 21.43점이고 사후 총점 평균점수는 23.57점으로 2.14점의 점수 향상을 보여주었고 각각의 영역별 점수들을 살펴보면, 특히 듣기 영역에서는 사전에 비해 사후에 0.93점의 점수 향상을 보여주었다.

이러한 결과를 보면 남. 여 두 그룹 모두 영어 듣기 능력이 가장 크게 향상된 것을 볼 수 있다. 특히 남학생의 경우 컴퓨터를 사용한 영어 학습에서 여학생보다 좀 더 효과적인 결과를 나타낸다고 할 수 있다. 이것은 남학생들이 컴퓨터에 기기에 대한 높은 흥미도를 바탕으로 적극적인 학습에 임하였다고 생각해 볼 수 있다.

대응 t-test 결과를 중심으로 살펴보면, 먼저 남학생의 경우 듣기 영역($t=-5.82$, $df=12$, $p<.000$)과 전체 평가점수($t=-5.61$, $df=12$, $p< .000$)는 사전-사후 평가 점수 사이에 유의미한 차이가 있었다. 읽기 영역의 경우에는 유의도 수준이 .05오 가까운 것을 볼 수 있는데 실험에 참가한 남학생의 수가 더 많았다면 의미있는 결과를 도출할 수 있었을 것이다. 여학생의 경우 듣기($t=-4.67$, $df=27$, $p< .000$), 읽기($t=-3.90$, $df=27$, $p< .01$), 전체 평가 점수($t=-5.00$, $df=27$, $p< .000$)에서 유의미한 차이를 보였다.

4.2 설문지 분석

멀티미디어를 활용한 영어 수업이 흥미도 및 자신감에 대해서 수업 이전과 이후에 설문을 실시하였다. 사전 설문지는 흥미도에 관한 문항 9문항, 자신감에 관한 문항 11문항으로 이루어 졌고 사후 설문지는 사전설문지와 비슷한 질문들로 동일한 문항으로 이루어 져있다.

4.2.1 흥미도에 미치는 영향 분석

설문조사의 흥미도에 관한 9문항을 사전과 사후 설문조사에서 학생들의 응답을 비교 하였다. 아래의 <표 11>는 실험 전과 실험 후 학생들의 흥미도에 대한 문항과 학생들의 응답을 나타낸 것이다.

<표 11> 실험 전 과 실험 후 흥미도 설문지 결과

설문 내용	유형	매우 그렇지 않다 (1점)	그렇지 않다 (2점)	보통이다 (3점)	그렇다 (4점)	매우 그렇다 (5점)	평균	표준편차
1. 나는 영어 배우는 것이 정말 멋진 일이라고 생각한다.	사전	2(5)	0(0)	13(32)	13(32)	13(32)	3.536	5.912
	사후	2(5)	1(2.4)	8(20)	11(27)	19(46)	4.073	6.554
2. 나는 영어 배우는 것이 시간 낭비라고 생각한다.	사전	22(54)	11(27)	6(15)	1(2)	1(2)	1.731	7.833
	사후	23(56)	8(20)	6(15)	1(2.4)	3(7)	1.853	7.782
3. 나는 영어 배우는 것이 정말 재미있다.	사전	2(5)	4(10)	12(29)	8(20)	15(37)	3.731	4.833
	사후	2(5)	2(5)	9(22)	11(27)	17(41)	3.951	5.706
4. 나는 영어를 어른이 되어서도 공부하겠다.	사전	5(12)	6(15)	9(22)	13(32)	8(20)	3.317	2.785
	사후	4(10)	5(12)	13(32)	8(20)	11(27)	3.414	3.429

설문 내용	유형	매우 그렇지 않다 (1점)	그렇지 않다 (2점)	보통이다 (3점)	그렇다 (4점)	매우 그렇다 (5점)	평균	표준편차
5. 나는 영어가 싫다.	사전	22(54)	7(17)	8(20)	2(5)	2(5)	1.902	7.332
	사후	19(46)	10(24)	7(17)	3(7)	2(5)	2.0	6.112
6. 나는 영어 공부 시간이 늘어났으면 좋겠다.	사전	9(22)	4(10)	17(41)	6(15)	5(12)	2.853	4.707
	사후	8(20)	11(27)	16(39)	1(2)	5(12)	2.609	5.114
7. 나는 영어 수업이 항상 재미있고 기다려진다.	사전	5(12)	4(10)	14(34)	7(17)	11(27)	3.365	3.762
	사후	2(5)	3(7)	18(44)	9(22)	9(22)	3.487	5.706
8. 나는 컴퓨터로 영어 공부를 하고 싶다.	사전	8(20)	7(17)	12(29)	5(12)	9(22)	3.0	2.315
	사후	3(7)	3(7)	12(29)	8(20)	15(37)	3.707	4.791
9. 나는 컴퓨터로 영어공부를 하면 재밌을 것 같다.	사전	9(22)	3(7)	14(34)	4(10)	11(27)	3.121	4.166
	사후	3(7)	6(15)	12(29)	13(32)	7(17)	3.365	3.762

(명(%), %는 소수 첫째자리에서 반올림함)

컴퓨터를 활용한 영어 학습에 대한 흥미도에 관한 학생들의 응답을 사전. 사후로 비교하여 살펴보면 실험 전 학생들의 흥미도에 대한 문항들에 대한 대부분의 응답이 '보통이다.'로 실험 전 학생들의 영어에 대한 흥미도가 부정적이지 않다고 보이며 실험 후 학생들의 응답들의 대부분이 '보통이다.' 와 '그렇다.',그리고'매우 그렇다.'인 것으로 보아 학생들의 영어 학습에 대한 흥미도가 향상되었음을 짐작해 볼 수 있다. 1번 항목의 '나는 영어 배우는 것이 정말 멋진 일이라고 생각한다.'를 보자. 사전 학생들의 응답이 '보통이다.','그렇다.', 그리고 '매우 그렇다.'에 각각 32%에 응답률이 사후 설문지에서 '매우 그렇다.'에 46%의 응답으로 학생들이영어 학습에 대한 흥미도 향상을 볼 수 있으며 이와 비슷한 항목인 3번의 '나는 영어 배우는 것이 정말 재미있다.'를 보면 '그렇다.'에 대한 학생들의

응답이 사전에 20%에서 사후에 27%로'매우 그렇다.' 7%로의 증가와 '매우 그렇다.'에 대한 학생들의 사전 응답 37%에서 사후 41%의 4%의 증가는 실험 후 학생들이 영어 학습에 대한 더 많은 흥미를 가지고 있다는 것을 알 수 있었다.

다음으로 컴퓨터를 활용한 영어 학습에 대한 학생들의 흥미도를 살펴보자. 설문지 8번 문항의 '나는 컴퓨터로 영어 공부를 하고 싶다.'을 보면 사전 설문지에서 학생들의 29%가 '보통이다.'에 응답한 것에 비해 실험 후 학생들은 '매우 그렇다.'에 37% 응답하였고 9번 문항인 '나는 컴퓨터로 영어공부를 하면 재밌을 것 같다.'에서 사전 학생들은 '보통이다.'에 34% 응답하였고 사후에 '그렇다.'에 32%응답한 것으로 보아 학생들이 컴퓨터를 활용한 영어 학습을 하면서 멀티미디어 기기를 활용한 영어 학습에 더 많은 흥미를 가지게 되면서 실험 학습에 활용된 학습 방식에 대한 만족감이 향상된 것으로 볼 수 있다.

그러나 2번 문항인 '나는 영어 배우는 것이 시간 낭비라고 생각한다.'를 보면 '매우 그렇지 않다.'라는 응답에 사전 보다 사후에 2%의 증가를 보여주면서 동시에 '매우 그렇다.'에 사전 2%가 사후 7%의 응답으로 5%의 증가를 나타내고 있다. 또한 4번 문항 '나는 영어를 어른이 되어서도 공부하겠다.'에서도 사전 설문지에서는 '그렇다.'라는 응답에 학생들의 32%가 응답하였는데 사후 설문지 에서는 '보통이다.'에 32%의 학생들이 응답하였다. 이는 학생들이 컴퓨터를 활용한 프로그램으로 반복학습을 하면서 느끼게 되는 지루함을 나타내는 것으로 보이며 학습 동기 상승과 더불어 컴퓨터 학습에 대한 교사들의 적절한 보상이 효율적으로 제공이 되어야 학생들이 지루함을 느끼지 않고 흥미도를 더욱 촉진 시킬 수 있다고 결론 내릴 수 있다.

컴퓨터 온라인 프로그램을 활용한 영어 수업은 사전. 사후 설문지 중 흥미도를 분석한 결과, 멀티미디어를 활용한 영어 수업은 학습자의 학습에 대한 흥미도를 향상 시키는 것으로 나타났고 자신들 또한 영어에 대한 흥미가 향상되었다고 인지하고 있으며 계속 이러한 형태의 수업을 진행하

고 싶어 했다. 그러나 학생들이 컴퓨터를 활용한 영어 학습 시에 오는 반복되고 동일한 패턴의 학습 진행에 지루함을 느끼게 되므로 학생들에게 멀티미디어를 활용한 학습동안 효율적이며 지속적인 보상이 제공 된다면 더 큰 교육적 효과를 나타낼 수 있다고 할 수 있다.

다음은 프로그램 적용 전과 적용 후의 흥미도를 t-test 하였다. 본 연구에서는 동일한 집단을 대상으로 하여 프로그램 적용 전과 적용 후에 두 번 측정한 반복 표집을 사용하였기 때문에 상관표본(대응표본) t-test를 실시하였다. 프로그램 적용 전 흥미도와 프로그램 적용 후의 흥미도를 비교한 결과는 아래 표와 같다.

<표 12> 실험 전 과 실험 후 흥미도 대응 t-test 결과

	N	M	SD	t	p
프로그램 적용 전 흥미도	41	3.56	.83	3.55	.001
프로그램 적용 후 흥미도	41	3.86	.68		

위 표에서 밝혀진 바와 같이 프로그램 적용 전에 비해서 프로그램 적용 후에 흥미도가 더 높게 나타났다. 프로그램 적용 전과 적용 후의 흥미도의 차이를 검증한 결과, 의미있는 차이가 있는 것으로 나타났다(t=3.55, df=40, α= .001). 이 결과는 본 연구에서 적용한 프로그램이 학생들의 영어에 대한 흥미도를 향상시키는데 유의미 하다고 해석 할 수 있다.

4.2.2 자신감에 미치는 영향 분석

본 연구는 학생들이 멀티미디어를 활용한 영어 수업에 참여한 후 자신감에 어떠한 변화를 주었는지 알아보았다. <표 13>는 설문지에서 자신감 영역에 대한 문항과 그에 대한 학생들의 사전. 사후 응답 나타낸 것이다.

<표 13> 실험 전과 실험 후 자신감 설문지 결과 분석

설문 내용	유형	매우 그렇지 않다 (1점)	그렇지 않다 (2점)	보통이다 (3점)	그렇다 (4점)	매우 그렇다 (5점)	평균	표준편차
1. 나는 영어 시험을 볼 때 떨린다.	사전	11(27)	7(17)	8(20)	10(24)	5(12)	2.780	2.135
	사후	12(29)	4(10)	14(34)	4(10)	7(17)	2.756	4.118
2. 나는 수업시간에 영어 듣기를 할 때 긴장이 많이 된다.	사전	16(39)	6(15)	13(32)	4(10)	2(5)	2.268	5.381
	사후	17(41)	6(15)	10(24)	3(7)	5(12)	2.341	4.956
3. 나는 영어 듣기를 할 때 내가 듣고 있는 내용이 이해가 되지 않는다/된다.	사전	20(49)	11(27)	9(22)	1(2)	0(0)	1.780	7.305
	사후	1(2)	5(12)	10(24)	7(17)	18(44)	2.146	6.615
4. 나는 영어 수업을 안 했으면 좋겠다.	사전	17(41)	7(17)	11(27)	1(2.4)	5(12)	2.268	5.455
	사후	19(46)	9(22)	8(20)	0(0)	5(12)	2.098	6.242
5. 나는 수업시간에 수업 내용이 어려우면 짜증이 난다.	사전	18(44)	7(17)	10(24)	5(12)	1(2)	2.122	5.706
	사후	16(39)	9(22)	11(27)	3(7)	2(5)	2.171	5.192
6. 나는 수업시간에 선생님이 질문을 하시면 내 대답이 틀릴까봐 걱정이 된다.	사전	9(22)	8(20)	17(41)	5(12)	2(5)	2.585	5.036
	사후	16(39)	14(34)	8(20)	1(2.4)	2(5)	2.0	6.079

설문 내용	유형	매우 그렇지 않다 (1점)	그렇지 않다 (2점)	보통이다 (3점)	그렇다 (4점)	매우 그렇다 (5점)	평균	표준편차
7. 나는 외국인과 만나서 영어로 재미있게 이야기 해 보고 싶다.	사전	5(12)	4(10)	16(39)	2(5)	14(34)	3.390	5.671
	사후	2(5)	2(5)	9(22)	8(20)	20(48)	4.024	6.585
8. 나는 영어를 잘 못하는 친구가 있으면 도와주고 싶다.	사전	5(12)	5(12)	19(46)	5(12)	7(17)	3.098	5.455
	사후	5(12)	1(2.4)	15(37)	8(20)	12(29)	3.512	4.956
9. 나는 영어를 잘 한다고 생각한다.	사전	2(5)	6(15)	21(51)	5(12)	7(17)	3.220	6.615
	사후	3(7)	3(7)	17(41)	9(22)	9(22)	3.439	5.154
10. 나는 새로운 단원이 시작되면 불안 하다.	사전	21(51)	9(22)	7(17)	3(7)	1(2)	1.878	6.997
	사후	21(51)	10(24)	10(24)	0(0)	0(0)	1.732	7.808
11. 나는 나의 영어 실력이 점점 나아지고 있다고 생각한다.	사전	3(7)	6(15)	13(32)	5(12)	14(34)	3.512	4.445
	사후	3(7)	1(2)	11(27)	8(20)	18(44)	3.902	6.046

명(%), %는 소수 첫째자리에서 반올림함.

위 표에서 보면 실험 전 학생들의 영어 학습에 대한 자신감이 실험 후 얼마나 향상 되었는지 알 수 있는데, 먼저 학생들의 영어 학습에 대한 불안감이 해소 여부에 대해 알아보자.

1번 문항 '나는 영어 시험을 볼 때 떨린다.'에서 사전 학생들은 '그렇다.'에 24%가 응답하였고 사후에 설문지에서는 학생들의 34%가 '보통이다.'에 응답을 하였다. 2번 문항인 '나는 수업시간에 영어 듣기를 할 때 긴장이 많이 된다.'에서는 '매우 그렇지 않다.'라는 응답이 사전 39%에서 사후 41%로 2% 증가를 나타내었고 마지막으로 6번 문항인 '나는 수업시간에 선생님이 질문을 하시면 내 대답이 틀릴까봐 걱정이 된다.'를 보면 사전 설문지에서 학생들의 41%가 '보통이다.'에 응답하였는데 실험 후 학생들은 '매우 그렇지 않다.'에 과반수인 39%가 응답하여 오답에 대한 학

생들의 불안감이 없어진 것으로 보인다. 앞에서 언급한 문항을 다시 살펴보면 학생들이 온라인 프로그램을 사용한 영어 학습이 개별적으로 행해지면서 오답에 대한 두려움과 불안감을 점점 해소 하고 있다고 해석 할 수 있다. 이러한 불안감의 해소는 학생들이 자발적으로 수업을 참여하게 되는 긍정적인 결과를 가지고 온다고 할 수 있다.

다음으로 학생들의 영어에 대한 자발성과 관련된 자신감의 향상 여부를 살펴보도록 하겠다. 7번 문항인 '나는 외국인과 만나서 영어로 재미있게 이야기 해 보고 싶다.'에서는 사전 학생들의 39%가 '보통이다.'인데 사후에는 '매우 그렇다.'에 48%가 응답하였다. 또한 8번 문항인 '나는 영어를 잘 못하는 친구가 있으면 도와주고 싶다.'에서는 사전 설문지에서는 학생들의 46%가 '보통이다.'에 응답하였고 '그렇다.'에 12%, '매우 그렇다.'에 17%로 응답한 것에 비해 사후 설문지에서는 '보통이다.'에 37% 응답하고 '그렇다.'에 20%, '매우 그렇다.'에 29% 응답하였다. 이는 학생들이 컴퓨터를 활용한 영어 학습을 진행하면서 영어 학습에 대한 불안감이 해소 되고 더 나아가 학생들의 영어에 대한 자발적인 태도 또한 증가 하였다고 말해준다.

마지막으로 컴퓨터를 활용한 영어 학습 후에 자신의 영어 학습 능력에 대한 자신감에 대해 알 수 있는 11번 문항 인 '나는 나의 영어 실력이 점점 나아지고 있다고 생각한다.'를 보면 학생들이 '매우 그렇다.'라는 문항에 대해서 사전 응답이 34%였는데 사후에는 44%로 10%의 증가를 보면 학생들이 실험 후 마침내 자신감이 향상된 것으로 확인 할 수 있다.

컴퓨터 온라인 프로그램을 활용한 영어 수업은 사전. 사후 설문지 중 흥미도를 분석한 결과, 멀티미디어를 활용한 영어 수업은 학습자의 학습에 대한 자심감은 흥미도와 비교 했을 때 훨씬 더 많은 향상을 보여주고 있다. 이는 교실 안에서와 달리 개별적인 멀티미디어를 활용한 학습이 학생들의 오답에 대한 불안감, 자신의 발음에 대한 불안감을 해소해주면서 자발적인 학습을 유도하고 결국 자신감을 향상시킨다고 결론지을 수 있다.

다음은 프로그램 적용 전과 적용 후의 자신감을 t-test 하였다. 자신감에 대한 분석 역시 동일한 집단을 대상으로 하여 프로그램 적용 전과 적용 후에 두 번 측정한 반복 표집을 사용하였기 때문에 상관표본(대응표본) t-test를 실시하였다. 프로그램 적용 전 자신감과 프로그램 적용 후의 자신감을 비교한 결과는 아래 표와 같다.

<표 14> 실험 전 과 실험 후 자신감 대응 t-test 결과

	N	M	SD	t	p
프로그램 적용 전 자신감	41	3.70	.76	2.94	.005
프로그램 적용 후 자신감	41	3.97	.55		

위 표에서 밝혀진 바와 같이 프로그램 적용 전에 비해서 프로그램 적용 후에 자신감 점수가 더 높게 나타났다. 프로그램 적용 전과 적용 후의 자신감 점수의 차이를 검증한 결과, 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(t=2.94, df=40, α= .005). 이 결과는 본 연구에서 적용한 프로그램이 학생들의 영어에 대한 자신감을 향상시키는데 유의미한 결과를 가져왔다고 볼 수 있다.

4.3 사후 인터뷰

멀티미디어를 활용한 영어 학습에 대한 학생들의 구체적인 의견을 얻기 위해서 사후 평가 완료 후에 마지막 절차로 전체 학생들 중 학생 10명을 선정해서 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰 문항은 학생들에게 멀티미디어를 활용한 영어 수업의 장점과 단점은 어떤 것이고 보완해야할 점은 무엇인

지에 대해 자신의 의견을 자유롭게 말하도록 구성 하였다. 10분정도의 시간 동안 교사와 학생 1대1 인터뷰로 이루어졌다.

학생들이 으뜸으로 꼽는 멀티미디어를 활용한 영어 수업의 장점은 학습에 재미를 가질 수 있다는 것이다. 기존의 교재만을 가지고 실시하던 숙제와는 달리 학습자들이 의도적으로 집중하지 않아도 컴퓨터를 가지고 눈으로 영상을 보고 귀로 음향을 들으면서 음성 인식 엔진을 바탕으로 한 말하기 연습까지 즐겁게 영어 학습을 할 수 있으면서 학습 내용과 연관된 도전적이고 감각적인 오락 형식의 게임이 접목되어 학생들이 자발적으로 학습할 수 있는 것이 장점이라고 하였다. 실제로 연구자가 직접 컴퓨터를 가지고 학습을 하는 것을 지켜보면 학생들이 생각했던 것보다 훨씬 더 집중해서 학습한다는 것을 알 수 있었다. 이러한 멀티미디어를 활용한 영어 학습의 재미로 학생들의 영어 수업에 대한 흥미도가 높아진다고 할 수 있겠다.

또한, 자신의 학습 중 오답에 대한 불안감이 적다는 것도 장점이라고 말하였다. 일반적으로 영어 수업 중에 학생들이 여러 또래 친구들 앞에서 발표를 할 때 오답에 대한 불안감이 큰데 이러한 멀티미디어를 활용한 수업은 각자의 집에서 또는 학원에서 개별 학습을 실시하기 때문에 자신이 학습을 할 때 나타나는 오답에 대한 불안감이 적게 되고 이러한 학습이 반복되면서 학생들이 빠지지 않고 꾸준하게 영어 학습을 하게 되면서 영어 학습에 대한 자심감도 높아졌다고 학생들이 인터뷰 하였다.

멀티미디어를 활용한 영어 학습의 단점 과 개선해야 할 점으로 학생들이 답한 내용 대표 적인 것으로 각 교재 안에 있는 각각의 단원들 마다 학습 패턴이 동일함 하기 때문에 반복되는 학습 패턴이 쉽게 실증이 난다고 하였고 각자의 집에 있는 컴퓨터 작동이 서툰 저학년들은 컴퓨터 작동에 따르는 오류나 오작동에 대한 단점이라고 꼽았다.

Ⅴ. 결론 및 제언

5.1 결론

언어를 학습하는데 중요한 요소 중 하나는 목표 언어에 대한 노출 양과 노출의 질 이라고 할 수 있다. 그러나 우리나라와 같은 EFL 언어 학습 환경에서 학습자가 목표언어와 목표언어의 문화권에 직접 노출이 되어 학습하기 어려운 상황이다. 또한, 초등학교 영어 교육의 목표는 영어에 대한 흥미와 자신감을 갖게 하고 기초 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 것으로 되어있고 7차 교육과정에서는 멀티미디어와 CD-ROM의 사용을 강조하고 있다. 영어를 막 시작한 초등학교 저학년들의 경우 영어에 대한 학습 의욕이 높고 영어에 대한 기대감이 높고 학습 내용 또한 잘 흡수 하고 이해한다. 따라서 본 연구는 멀티미디어 기자재 중 컴퓨터를 활용해서 초등학생 학습자들이 컴퓨터에 대한 흥미와 자발적으로 하고자 하는 마음을 가지고 영어 교육에 접목 시켜서 학생들이 수업 시간이후에도 영어 학습을 하게 함으로써 노출 양을 늘리고 동영상 속의 영어권 문화들을 자연스럽게 보여줄 수 있게 하였고 이것이 초등학생들의 영어 능력의 향상과 정의적 요인 중 흥미도와 자신감 영역에 어떠한 영향을 주는지 밝히고자 한다.

위의 연구 목적을 달성하기 위해서 컴퓨터 프로그램을 활용하여 수업 이후 시간에도 학생들이 영어 학습을 흥미를 가지며 꾸준하게 할 수 있게 하는 것에 초점을 맞추고 이러한 변인들이 초등학생들의 영어 능력의 향상과 흥미도와 자신감에 미치는 효과를 조사하고자 하였다.

위 연구를 위해서 광주광역시 G 프랜차이즈 영어 학원 2곳(용봉동, 운암동)의 3,4학년 학생 중심의 영어 학습 경험 1년 미만의 학생들 41명(남학생13명, 여학생28명)을 대상으로 2개월에 걸쳐 정규 학원 내에 영어 수업 주 5회 50분을 실시하고 난 후 교재에 나온 내용을 토대로 짜인 컴퓨터 프로그램 학습을 과제로 제공하였고 숙제를 하지 못한 학생들은 학

원에서 보충 수업을 하는 것으로 실시하였다. 학생들의 온라인 프로그램 학습 시간은 약 30분에서 40분 정도의 시간이 소요가 되며 각 단원에 나오는 단어들을 듣고 따라 쓰기 연습을 하고 난 후 지문을 먼저 전체적으로 듣고 각 문장별로 들리는 소리를 듣고 따라 말하기 연습과 롤 플레이 학습, 몇 가지 학습 내용과 관련된 게임들로 구성 되어있다. 학생들의 흥미도를 유지시키기 위해서 컴퓨터를 활용한 숙제를 해오면 달란트를 주는 등의 상벌 제도를 실시하였다.

이와 같은 연구 절차를 가지고 연구한 결과로 도출된 결론은 다음과 같다. 첫째, 컴퓨터를 활용하여 학생들의 영어 학습에 노출 양과 질 높은 자료를 제공함으로써 학생들은 영어 학습에 대한 흥미도가 향상되었으며, 영어 학습에 대한 불안감이 적어지면서 상대적으로 적극적이고 자신감 있는 태도로 영어 학습에 임하였다는 것으로 나타났다. 흥미도와 자신감 두 영역에서 모두 향상을 보여주고 있으나 특히 자신감 영역에 많은 향상을 기대할 수 있었다. 이는 컴퓨터 프로그램을 가지고 학생들이 개별 학습을 실시하면서 주변에 시선을 의식하지 않게 되면서 오답에 대한 두려움이나 불안감이 줄어들면서 자발적인 학습을 이루어 졌고 이것이 학생들의 자신감 향상에 큰 요소로 볼 수 있다. 이렇게 멀티미디어를 활용한 영어 학습은 초등학생들의 영어 학습에 대한 정의적 영역에 긍정적인 영향을 미쳤음을 나타낸다.

둘째, 학생들이 영어 학습에 자신감 있는 태도로 학습을 한 결과 영어 능력이 향상 되었고 특히 듣기 부분에서 많은 향상이 있었음이 나타났다. 이는 멀티미디어를 활용하여 학생들에게 영어 학습을 실시함으로써 학생들이 영어 학습에 대한 흥미도가 없어지지 않고 꾸준하게 나타나면서 나아가 적극적이고 자신감 있는 태도로 학습하게 하였고 특히 원어민의 생생한 입모양과 발음을 꾸준히 학습하면서 이러한 학습자의 정의적 측면이 영어 능력 중 특히 듣기 부분에 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있다.

셋째, 학생들이 듣기 능력과 더불어 읽기 와 말하기 영역에서의 향상

은 나타났으나 쓰기 영역의 실험 전과 후의 차이가 없는 것으로 나타났다. 이는 영어 학습에서 쓰기 영역은 다른 영역과 다르게 장기적인 계획을 가지고 꾸준히 학습했을 때 향상을 기대할 수 있는 영역이라고 말할 수 있다.

넷째, 멀티미디어를 활용한 영어 학습 시 흥미도와 자신감에서 성별에 상관없이 남녀 모두 향상된 것으로 나타나지만, 특히 남학생의 경우 컴퓨터를 사용한 영어 학습에 여학생들보다 좀 더 효과적인 결과를 나타낸다. 이는 남학생들이 컴퓨터 기기에 대한 더 높은 관심을 바탕으로 여학생들보다 더 적극적으로 학습에 임하였음을 나타낸다. 따라서 멀티미디어 중 컴퓨터를 활용한 영어 학습에 남녀 모두 관심이 많지만 특히 남학생의 관심이 더 큼을 알 수 있다.

종합해 보면 외국어 학습에서 흥미는 긍정적인 학습 태도와 동기를 자극하고 성공적인 학습 경험을 통해 학습자들이 자신감을 갖게 하고 이러한 정의적 영역은 외국어를 배울 수 있는 지속적인 학습 활동을 유도하고 학업 성취에 중요한 영향을 미친다(Krashen, 1975)라고 할 수 있다.

5.2 제언

멀티미디어를 활용한 영어 학습이 더욱더 많이, 효과적으로 사용되기를 바라면서 본연구와 관련된 후속 연구를 위한 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 교사는 학생들의 학년에 따른 발달과 지적 수준을 고려해서 온라인 학습에 대한 학생들의 꾸준한 흥미와 자발성을 이끌기 위해서 매일 온라인 학습 유무를 살피고 교실 안에서 학생들의 학습에 대한 다양한 동기유발을 위한 방법들을 고민하고 제공해야한다. 만약 온라인 학습에 대한 관리를 완벽하게 하지 못한다면 특히 초등학생들의 처음에 느낀 흥미도는 쉽게 없어지면서 학습에 대한 거리감을 갖게 할 수 있기 때문이다.

둘째, 온라인 프로그램의 패턴이 각 단원 마다 일정하게 세팅되어져 있기 때문에 자칫 지루함을 느끼게 되면서 지속적인 학습이 진행되지 않을 수도 있기 때문에 교사가 온라인 학습의 한계를 보충할 수 있는 오프라인 수업을 다양한 방식으로 진행하는 것도 필요하고 덧붙여서 온라인 프로그램을 개발하는 개발자들은 학생들의 여러 변인을 예측하고 끊임없는 변화를 주면서 학습내용에 대한 흥미적인 요소를 향상 시켜서 학생들의 동기부여와 지속성에 관심을 가져야한다.

셋째, 실험집단의 영어에 대한 듣기 능력이나 흥미도, 자신감 영역에 향상을 가져왔지만 그렇게 큰 변화를 보이지 않는 것으로 나타났다. 이는 학습자들의 영어 듣기 능력과 흥미도, 자신감 영역은 짧은 기간의 연구로는 큰 향상시키기에 어렵다고 볼 수 있다. 따라서 학생들이 자신의 영어 능력과 학습 속도에 맞게 학습할 수 있게 도와주면서 오답에 대한 두려움이나 불안함 등을 줄이고 점차적으로 영어 학습에 자신감을 가지고 학습할 수 있는 장기간에 걸친 꾸준한 학습 방법이 필요하다.

참고문헌

1. 국내문헌

교육과학기술부. 『2009 개정교육과정에 따른 영어과 교육과정』. 서울: 교육과학기술부, 2001.

권영환, 김영. “인터넷 음성 지원 사이트를 이용한 학습이 초등영어 듣기와 흥미도에 미치는 효과. 영어 교육 연구.” 『팬코리아영어교육학회』, 13, no.2, (2001), pp.145-166.

김길선. “컴퓨터를 이용한 게임 및 퀴즈를 이용한 학습이 초등학생의 영어 어휘력 향상에 미치는 영향.” 석사학위논문, 부산교육대학교, 2000.

김동현. “동화를 활용한 초등학교 영어 멀티미디어 CD-ROM 타이틀 개발 및 적용에 관한 연구.” 교육대학원 석사학위논문, 한국교원대학교, 2000.

김미경. “영문 듣기 텍스트 제시가 아동의 듣기능력 및 정의적 영역에 미치는 영향.” 교육대학원 석사학위논문, 대구교육대학교, 2004

김영환. 『Web기반 가상수업의 교수전략과 평가에 관한 토론, 가상대학과 열린 원격교육』. 한국방송대학교 방송통신교육연구소 세미나 자료집, 1998.

김옥주. “영화 비디오를 활용한 영어듣기 지도 연구.” 교육대학원 석사학위논문, 중앙대학교, 2002.

김인석. “A Study on the CALL Systems and Their Pedagogical Implications to Teaching English in the Korean University.” 『응용언어학』, 13 no.2, (1997), pp23-59.

_____. 『멀티미디어 초등영어교수의 이론과 실제』. 한국문화사, 1999.

_____. 『21세기 멀티미디어 영어 교육론』. 한국문화사, 2004.

김현영. “인터넷을 활용한 영어 학습이 초등학교 3학년 학생들의 영어 학습에 대한 흥미도, 듣기 이해, 어휘력의 향상에 미치는 영향.” 교육대학원 석사학위논문, 부산교육대학교, 2001.

박한기, 양승갑, 오관영. “대학 영어 교육의 활성화 방안 연구.” 『영어어문교육』, 11, no.3, (2005), pp.113-137.

박찬님. “영어듣기능력 향상 연구-제 7차 교육과정을 중심으로.” 교육대학원 석사학위논문, 연세대학교, 2001.

신용진. 『영어 교수 공학』. 서울: 한신 문화사, 1997.

임희정 등. 『멀티미디어 활용 영어교육』. 북 코리아, 2005.

윤숙영. “애니메이션을 통한 효율적인 초등영어 지도방안 연구.” 교육대학원 석사학위논문, 안양대학교, 2001.

윤정옥. “만화자료를 통한 학습활동이 초등영어 듣기, 말하기 능력 신장에 미치는 효과.” 교육대학원 석사학위논문, 부산교육대학교, 2000.

이덕봉. “멀티미디어 언어 학습의 언어교육의 이론과 실제.” 『한국멀티미디어 언어학회』, 5, no.2, (1999), pp.307-309.

이인숙. “멀티미디어 매체를 활용한 초등학교 학생들의 영어 교육 효과성에 관한 연구.” 석사학위논문, 동덕여자대학교, 2001.

전현주. “노래를 통한 초등영어교육.” 교육대학원 석사학위논문, 서강대학교, 2003.

채경석. “CD-ROM과 Video를 활용한 영어듣기 향상 방안.” 교육대학원 석사학위논문, 영남대학교, 2004.

채은주. “초등 영어교육의 효과적인 혼합학습(Blended learning)에 관한 사례 연구.” 정보과학대학원 석사학위논문, 이화여자대학교, 2004.

최수영. 『멀티미디어 CD-ROM을 활용한 현장 영어교육. 멀티미디어와 영어교육』. 육군사관학교 멀티미디어 세미나 논문집, 1996.

최유경. “애니메이션을 활용한 영어듣기 수업의 효과 연구.” 교육대학원

석사학위논문, 한양대학교, 2007.
최영선. “CD-ROM을 이용한 중학생의 듣기 영어 교육.” 석사학위논문, 동아대학교, 2002.

2. 국외문헌

Asher, J. “The Total physical response approach to second language learning,” *Modern Language Journal,* 53, no.1, (1961), pp.3-17.
_____. *Learning Another Language Through Actions: The Complete Teacher's Guidebook*. 2nd rd. Los Gatos, CA.: Sky Oaks Productions, 1977.
Bandura, A. *Self-efficacy: Toward unifying of bioculturalconflicts.* NY:Harper& Row, 1977.
Brown, H. D. *Principles of language learning and teaching.* (4rd ed.). Englewood Cliffs NJ : Prentice Hall, 2000.
Dewey, R. *Interest and Effort in Education.* Boston : Hougton Mifflin, 1913.
Flowerdew, J. and Miller, L. *Second language listening : Theory and practice.* Cambridge: Cambridge University Press, 2005.
Gardner, R. C. and Lambert, W. E. *Attitudes and motivation in second language learning.* Rowley, MA: Newbury House Publishers, 1972.
Heinich, R. et al. *Instructional media and technologies for learning.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1996.
Jakobovits, L. A. *Foreign Language Learning: A Psycholinguistic Analysis of the Issues.* Rowley: Newbury House Language

Series, 1970.

Krashen, S. D. *Lateralization, language learning and teaching.* Engle wood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1975.

Krashen, S. D. and Terrell, T. D. *The Natural approach language acquisition in the classroom.* New York: McGraw-Hill, 1995.

Lee, C. H. "On multimedia in foreign language teaching and learning," *Multimedia-Assisted Language Learning*, 1, no.1, (1998), pp.25-50.

Mayer, R. E., Heiser, J., and Lonn, S. "Cognitive constraints on multimedia learning: when presenting more material results in less understanding," *Journal of Educational Psychology,* 93, no.1, (2001), pp.187-198.

Mendelssohn, D. J. "Teaching listening," *Annual Review of Applied Linguistics*, 18, (1998), pp.81-101.

Morley, J. *Aural comprehension instruction : Principles and practices.* In M. Celce-Murcia (Ed.), 2001.

_____. *Teaching English as a second or foreign language (3rd ed.)* Boston: Heinle & Heinle Publishers, 2001.

Macknight, M. *Review and analysis of present video use in EFL teaching*. MA Thesis, University of Wales (UCC cardiff), 1983.

Nord, J. R. *Three steps leading to listening fluency: A beginning. In Harris Winitz, The Comprehension Approach to foreign Language Instruction.* Rowley. MA: Newbury House Publishers, 1981.

Pennington, C. M. *The Power of CALL*. Athelstan Publications, 1996.

Peterson, P. W. *Skills and strategies for proficient listening. In M. Celce-Mulcia (3rd Ed.)*, Boston, MA: Heinle & Heinle, 2001.

Rost, M. *Teaching and researching listening*. London: Pearson Education, 2002.

Slobin, Dan. I. *Psycholinguistics.* Glenview, IL: Scott Foresman, 1979.

Underwood, M. *Teaching listening*. NY: Longman, 1989.

Watkins, D, Biggs, J., and Regmil, M. "Does confidence in the language of instruction influence a student's approach to learning," *Instructional Science,* 20, no.4, (1991), pp.331-339.

부록 : 설문지

흥미도. 자신감에 대한 사전 검사지

어린이 여러분, 다음의 내용은 여러분이 배우고 있는 영어에 대해 어떻게 생각하고 있는지를 알아보기 위한 질문들입니다. 잘 읽고 해당하는 번호에 O 표시해주세요.

(　　)초등학교 (　　)학년 이름(　　)

다음은 여러분들의 영어공부에 대한 흥미도를 알아보기 위한 질문입니다.

① 매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다.
④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

1. 나는 영어 배우는 것이 정말 멋진 일 이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
2. 나는 영어 배우는 것이 시간 낭비라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
3. 나는 영어 배우는 것이 정말 재미있다.	①	②	③	④	⑤
4. 나는 영어를 어른이 되어서도 계속 공부하겠다.	①	②	③	④	⑤
5. 나는 영어가 싫다.	①	②	③	④	⑤
6. 나는 영어 공부 시간이 늘어났으면 좋겠다.	①	②	③	④	⑤
7. 나는 영어 수업이 항상 재미있고 기다려진다.	①	②	③	④	⑤
8. 나는 컴퓨터로 영어 공부를 하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
9. 나는 컴퓨터로 영어공부를 하면 재미있을것같다.	①	②	③	④	⑤

다음은 여러분들의 영어공부에 대한 자신감을 알아보기 위한 질문입니다.

① 매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.					
1. 나는 영어 시험을 볼 때 떨린다.	①	②	③	④	⑤
2. 나는 수업시간에 영어 듣기를 할 때 긴장이 많이 된다.	①	②	③	④	⑤
3. 나는 영어듣기를 할 때 내가 듣고 있는 내용이 이해가 되지 않는다.	①	②	③	④	⑤
4. 나는 영어 수업을 안 했으면 좋겠다.	①	②	③	④	⑤
5. 나는 수업시간에 들려주는 수업 내용이 어려우면 짜증이 난다.	①	②	③	④	⑤
6. 나는 수업시간에 선생님이 질문을 하시면 내 대답이 틀릴까봐 걱정이 된다.	①	②	③	④	⑤
7. 나는 외국인과 만나서 영어로 재미있게 이야기 해보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
8. 나는 영어를 잘 못하는 친구가 있으면 도와주고 싶다.	①	②	③	④	⑤
9. 나는 영어를 잘한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
10. 나는 새로운 단원이 시작되면 불안하다.	①	②	③	④	⑤
11. 나는 나의 영어 실력이 점점 나아지고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤

흥미도. 자신감에 대한 사후 검사지

어린이 여러분, 다음의 내용은 여러분이 배우고 있는 영어에 대해 어떻게 생각하고 있는지를 알아보기 위한 질문들입니다. 잘 읽고 해당하는 번호에 O 표시해주세요.

(　　)초등학교 (　　)학년 이름(　　)

다음은 여러분들의 영어공부에 대한 흥미도를 알아보기 위한 질문입니다.

① 매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다.
④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

1. 나는 영어 배우는 것이 정말 멋진 일 이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
2. 나는 영어 배우는 것이 시간 낭비라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
3. 나는 영어 배우는 것이 정말 재미있다.	①	②	③	④	⑤
4. 나는 컴퓨터로 영어 공부를 계속 해보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
5. 나는 영어가 싫다.	①	②	③	④	⑤
6. 나는 컴퓨터로 영어 공부 하는 시간을 늘리고 싶다.	①	②	③	④	⑤
7. 나는 영어 수업이 항상 재미있고 기다려진다.	①	②	③	④	⑤
8. 나는 컴퓨터로 영어 공부를 하는 것이 도움이 된다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
9. 나는 컴퓨터로 영어공부를 하는 것이 재미있다.	①	②	③	④	⑤

다음은 여러분들의 영어공부에 대한 자신감을 알아보기 위한 질문입니다.

① 매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.					
1. 나는 컴퓨터로 영어 공부를 한 후 듣기시험을 볼 때 떨리지 않는다.	①	②	③	④	⑤
2. 나는 컴퓨터로 영어 공부를 한 후 수업시간에 듣기를 할 때 긴장이 되지 않는다.	①	②	③	④	⑤
3. 나는 컴퓨터로 영어 공부를 한 후 듣기를 할 때 내가 듣고 있는 내용이 이해가 된다.	①	②	③	④	⑤
4. 나는 영어 듣기를 안 했으면 좋겠다.	①	②	③	④	⑤
5. 나는 수업시간에 들려주는 듣기 내용이 어려우면 짜증이 난다.	①	②	③	④	⑤
6. 나는 수업시간에 영어 듣기를 하고나서 선생님이 질문을 하시면 내 대답이 틀릴까봐 걱정이 된다.	①	②	③	④	⑤
7. 나는 외국인과 만나서 영어로 재미있게 이야기 해보고 싶다.	①	②	③	④	⑤
8. 나는 영어를 잘 못하는 친구가 있으면 도와주고 싶다.	①	②	③	④	⑤
9. 나는 영어 듣기를 잘한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
10. 나는 새로운 단원이 시작되면 불안하다.	①	②	③	④	⑤
11. 나는 컴퓨터로 영어 공부를 한 후 나의 영어 실력이 점점 나아지고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤