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]I804:24011-200000276259

2014년 8월

교육학 석사(영어교육)학위논문

멀티미디어를 활용한 영어수업이 중학생의 정의적 요인과 학업성취도에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

최윤선

dCollection @ chosun

멀티미디어를 활용한 영어수업이 중학생의 정의적 요인과 학업성취도에 미치는 영향

The Effect of English Lesson by Using Multimedia Materials on Middle School Students' Affective Factors and Academic Achievement

2014년 8월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

최윤선

Collection @ chosun

멀티미디어를 활용한 영어수업이 중학생의 정의적 요인과 학업성취도에 미치는 영향

지도교수 최영주

이 논문을 교육학석사(영어교육)학위 청구논문으로 제출함.

2014년 8월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

최윤선

Collection @ chosun

최윤선의 교육학 석사학위 논문을
인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 김귀석 인

심사위원 조선대학교 교수 김경자 인

심사위원 조선대학교 교수 최영주 인

2014년 6월

조선대학교 교육대학원

dCollection @ chosun

목차

ABSTRACT ····· V
I. 서론 ····· 1
1.1 연구의 필요성 ····· 1
1.2 연구의 내용과 방법 ····· 3
1.3 연구의 목적 ····· 4
II. 이론적 배경 ····· 5
2.1 멀티미디어와 영어교육 ····· 5
2.1.1 멀티미디어 교육 ····· 5
2.1.2 멀티미디어 도구 ····· 7
2.1.3 멀티미디어를 활용한 영어수업의 장점과 단점 ····· 11
2.2 선행연구 ····· 15
2.2.1 만족도 ····· 15
2.2.2 흥미도 ····· 16
2.2.3 자신감 ····· 17
2.2.4 참여의지 ····· 17
2.2.5 학습지속의향 ····· 18
2.2.6 학업성취도 ····· 19
III. 연구 방법 ····· 20
3.1 연구의 문제 및 가설 ····· 20
3.2 연구 대상 ····· 21
3.3 자료 수집 방법 ····· 23
3.4 자료 분석 방법 ····· 26
IV. 연구 결과 분석 및 논의 ····· 27

dCollection @ chosun

4.1 연구결과 분석 방법 ····· 27
4.2 사전·사후 평가지 결과 분석 ····· 28
4.2.1 만족도 ····· 28
4.2.2 흥미도 ····· 31
4.2.3 자신감 ····· 34
4.2.4 참여의지 ····· 37
4.2.5 학습지속의향 ····· 40
4.2.6 학업성취도 ····· 46
V. 결론 및 제언 ····· 48
참 고 문 헌 ····· 51
부록 ····· 56

dCollection @ chosun

<표목차>

<표 1> 교육정보화 정책 변화 ····· 6
<표 2> 연구대상의 구성 ····· 22
<표 3> 수업도구 ····· 22
<표 4> 연구기간 및 절차 ····· 23
<표 5> Unit.8~9 교과내용 및 수업활동 ····· 25
<표 6> 실험집단의 만족도 조사 내용 ····· 29
<표 7> 비교집단의 만족도 조사 내용 ····· 31
<표 8> 실험집단의 수업 흥미도 조사 내용 ····· 32
<표 9> 비교집단의 수업 흥미도 조사 내용 ····· 34
<표 10> 실험집단의 자신감 조사 내용 ····· 35
<표 11> 비교집단의 자신감 조사 내용 ····· 36
<표 12> 실험집단의 참여의지 조사 내용 ····· 38
<표 13> 비교집단의 참여의지 조사 내용 ····· 39
<표 14> 실험집단의 학습지속의향 조사 내용 ····· 41
<표 15> 비교집단의 학습지속의향 조사 내용 ····· 42
<표 16> 실험집단과 비교집단의 정의적 요인 사전-사후 검사 차이 ····· 43
<표 17> 집단에 따른 만족도,흥미도,자신감,참여의지,학습지속의향의 차이 비교 ·· 43
<표 18> 실험집단의 정의적 요인 사전-사후 검사 ····· 44
<표 19> 실험집단의 성별에 따른 정의적 요인 차이 비교 ····· 45
<표 20> 실험집단과 비교집단의 2학기 2차 성적평균 ····· 46
<표 21> 학업성취도에 미치는 영향 ····· 47
<표 22> 실험집단과 비교집단 1차시 수업활동 ····· 56
<표 23> 실험집단과 비교집단 2차시 수업활동 ····· 56
<표 24> 실험집단과 비교집단 3차시 수업활동 ····· 57
<표 25> 실험집단과 비교집단 4차시 수업활동 ····· 57
<표 26> 실험집단과 비교집단 5차시 수업활동 ····· 58
<표 27> 실험집단과 비교집단 6차시 수업활동 ····· 58
<표 28> 실험집단과 비교집단 7-8차시 수업활동 ····· 59
<표 29> 실험집단과 비교집단 9차시 수업활동 ····· 59

dCollection @ chosun

<표 30> 실험집단과 비교집단 10차시 수업활동 ····· 60
<표 31> 실험집단과 비교집단 11차시 수업활동 ····· 60
<표 32> 실험집단과 비교집단 12차시 수업활동 ····· 61
<표 33> 실험집단과 비교집단 13차시 수업활동 ····· 61
<표 34> 실험집단과 비교집단 14차시 수업활동 ····· 62
<표 35> 실험집단과 비교집단 15차시 수업활동 ····· 62
<표 36> 실험집단과 비교집단 16-17차시 수업활동 ····· 63
<표 37> 실험집단과 비교집단 18차시 수업활동 ····· 63

dCollection @ chosun

ABSTRACT

The Effect of English Lesson by Using Multimedia Materials on Middle School Students' Affective Factors and Academic Achievement

Choi Yoonsun
Advisor: Prof. Choi Youngju, Ph.D.
Major in English Literature
Graduate School of Education, Chosun University

The aim of this study is to examine the differences between the influence of multimedia English and non-multimedia English lessons on middle school students' affective aspects and academic achievement. The research was carried out for eight weeks. Affective area was divided into satisfaction, interests, confidence, participation willingness, and learning persistence. One hundred students from four classes of the second grade in A middle school in Gwangju were divided into two groups, an experimental group and a comparative group. The average English score of the two groups was similar in the first semester. The lesson content of each class was the same in both groups. The difference between the two groups was classroom

Collection @ chosun

materials. In the experimental group, instruction with multimedia materials was applied, whereas the students in the comparative group were not provided with multimedia materials. The research findings are as follows:

First, the experimental group showed meaningful difference in satisfaction, interests, confidence, participation willingness, and learning persistence compared to the comparative group. The result shows that multimedia materials are effective tools for raising students' satisfaction, interests, confidence, participation willingness, and learning persistence in English class.

Second, the male and female students in the experimental group showed similar satisfaction and interests in the English lesson with multimedia materials. However, the male learners in the experimental group showed more meaningful difference in confidence, participation willingness, and learning persistence parts than the female learners.

Third, the use of multimedia materials in English class had a positive effect on the improvement of students' exam score. The average score of the experimental group was higher than the comparative group.

Fourth, in the experimental group, the male students showed a larger improvement in their exam scores than the female students.

In conclusion, the use of multimedia materials in classes has positive effects on students' affective domain and academic achievement. Moreover, the male students are affected by the use of multimedia materials more than the female students in confidence, participation willingness, and learning persistence. There is a need to

Collection @ chosun

develop multimedia teaching-learning methods which have been approved by many studies for appropriate multimedia English lessons.

dCollection @ chosun

I. 서론

1.1 연구의 필요성

전 세계의 많은 언어 중 영어는 21세기 지구촌에서 중요한 국제어로서의 역할을 하고 있고 영어의 중요성은 더욱더 커지고 있는 시점에서 영어의사소통 능력은 여러 나라의 문화를 이해하고 아울러 우리나라의 문화를 세계에 알리는 데 필수적인 요소라고 볼 수 있다(교육과학기술부, 2011; 박의재, 정양수, 2003). 중학교 영어는 학습자의 초등학교 때부터 형성된 영어에 대한 관심과 흥미를 지속시키고, 자신감을 가지고 적극적으로 영어말하기에 도전하는 기회를 많이 주는 영어수업을 통해 영어의사소통능력이 자연스럽게 높아지는 체계적인 교수·학습활동을 지향 한다(교육과학기술부, 2011). 현재 한국의 7차 영어 교육 과정에서도 중요시하고 있는 영어의사소통능력을 효과적으로 높이고 학생들의 효과적인 영어 학습을 위해 영어 교수 방법과 교수 도구에 많은 시도와 변화가 이루어져왔다.

중학교 영어의 교육 방향에 다양한 시도의 수업방법중 하나는 멀티미디어를 활용한 수업이라고 볼 수 있다. Heinich, Molenda, Russell, Smaldino(1999)에 따르면 인간의 학습은 80%의 시각과 10%의 청각을 사용하여 이루어지게 되는데, 이때, 학습자가 직접 경험할 경우에는 학습한 것의 90%가, 보고 들은 경우는 학습한 것의 50%가, 보기만 한 경우는 학습한 것의 30%, 듣기만 한 경우에는 학습한 것의 20%가, 읽기만 한 경우에는 학습한 것의 10%가 장기기억 속으로 저장된다고 밝힌바 있다. 이러한 연구내용으로 미루어 볼 때, 멀티미디어를 활용한 수업은 다양한 감각을 사용하게 하므로 외국어 학습의 장기기억에 효과적으로 작용

dCollection @ chosun

된다고 할 수 있다. 또한 영어 학습에 멀티미디어를 활용하면 학습자들에게 다양한 문화에 대한 간접체험을 제공해 줄 수 있고, 효과적인 의사소통 수업을 실현할 수 있다(Rost, 2002).

이재은과 김혜숙(2003)이 실시한 '중학교 영어교육의 개선'에 대한 설문조사에서 학생들이 희망하는 영어수업은 지루하지 않고 재미있는 수업방식, 흥미를 높이는 다양한 수업 보조 자료와 교재, 멀티미디어, 어학실습실과 같은 시설과 기자재 확충이라고 응답한 결과에서도 알 수 있듯이 멀티미디어 도구 활용은 각각 수업 방법과 수업 도구로서 학습자의 영어학습에 대한 요구를 충족시킬 수 있는 영어수업설계에 효과적인 요소라고 할 수 있다.

이처럼 멀티미디어 활용 수업의 중요성은 갈수록 높아지고 있고 멀티미디어 도구는 빠른 속도로 발전하고 있고, 이에 맞춰 새로운 멀티미디어 도구를 활용한 다양한 영어 수업에 대한 시도가 이루어지고 있다. 1990년대 멀티미디어 도구는 는 컴퓨터, TV, 오디오, 헤드폰, 비디오 등으로 교실 내에서 보조 도구로 사용이 되었다면 2000년도에 들어서면서 멀티미디어 도구는 컴퓨터, 랩탑, 스마트 폰, 스마트 패드, 스마트 TV, 전자칠판, 실물 화상기 같이 더욱더 다양화되어졌고 교실뿐만 아니라 인터넷 망 보급의 기초적인 인프라 구축과 함께 학습자 중심의 자기주도적인 학습 또한 가능하게 하였다(교육과학기술부, 2011; 정현철, 2011).

2009년부터 본격적으로 많은 초등학교, 중학교, 고등학교에선 멀티미디어 영어수업 제공을 위한 교실을 구축하기 시작했지만, 현재 모든 학교에서 멀티미디어 도구 활용 가능한 교실을 구축한 것은 아니며 한 학교 내에서 멀티미디어 교실 수의 부족과 수준별 수업으로 인해 같은 시간에 실시하는 영어수업이 늘어남에 따라 모든 학생들이 멀티미디어 환경 속에서 영어수업을 받고 있지 않다. 실제로 본 연구자가 근무한 A학교에서는

dCollection @ chosun

영어교과교실이라고 하는 다양한 멀티미디어 도구를 활용 할 수 있는 교실이 있다. 하지만 두 학년이 같은 시간에 영어수업을 할 경우 2학급을 2+1 체제로 수준별 수업을 하므로 총 6개의 영어교과교실이 필요하다. 하지만 멀티미디어도구가 충분한 영어교과교실이 부족하기 때문에 동시에 수준별 영어 수업이 있을 경우 몇몇 학생들은 멀티미디어 도구가 부족한 일반교실에서 수업을 해야 하는 경우가 많았다. 본 연구자는 교육에 새롭게 제시되고 있는 다양한 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업과 멀티미디어도구를 활용하지 않는 영어수업을 할 경우 중학생들의 정의적 요인과 학업성취도에 어떠한 영향을 주는가에 의문점을 갖게 되었다.

이에 따라 본 연구에서는 영어수업에서 멀티미디어 도구 활용의 유무가 중학생의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향 영역과 학업성취도에 미치는 영향을 비교, 분석하고 연구결과에 근거하여 앞으로 더욱더 새로워지고 다양해지는 멀티미디어 도구를 활용한 효과적인 영어수업발전을 위한 연구에 토대를 마련하고자 한다.

1.2 연구의 내용과 방법

본 연구는 실험연구로서 서론, 이론적 배경, 연구방법, 연구결과 분석 및 논의, 결론 및 제언을 제시한 총 5장으로 구성되어있다. 본 연구의 연구문제를 구체적으로 검증하기 위해 실시한 내용은 다음과 같다.

1장에서는 서론으로 멀티미디어를 활용한 영어수업의 필요성을 제시하고, 연구의 내용과 방법, 본 연구의 목적을 제시한다.

2장에서는 본 연구의 이론적 배경을 살펴본다. 멀티미디어 활용 영어수업 배경과 멀티미디어 수업의 장점 및 단점, 멀티미디어에 관련한 정의적 요인, 학업성취도영역을 살펴본다. 정의적 요인은 만족도, 흥미도, 자

dCollection @ chosun

신감, 참여의지, 학습지속의향으로 세분화하여 기술한다.

3장에서는 본 연구의 결과를 검증하기 위한 연구방법 내용이 구체적으로 소개된다. 본 연구 문제와 더불어 연구 대상, 연구 기간 및 절차, 연구 방법을 설명하고, 연구 자료 수집 방법에서는 연구기간 동안 사용되는 수업 모형을 구체적으로 설명한다. 자료 분석 방법에서는 실험집단과 비교집단을 대상으로 실시한 사전·사후 평가지 항목을 살펴본다.

4장에서는 연구결과의 분석 및 논의에 대한 부분으로 실험집단과 비교집단을 대상으로 실시한 실험연구의 학업성취도 성적 비교와 실험전과 실험 후에 실시한 평가지를 통계 처리한 내용을 비교, 분석하고 결과를 구체적으로 논의한다.

5장에서는 결론 및 제언 부분으로 본 연구의 전체적인 내용과 실험연구의 결과를 요약하고 연구 결과에 근거한 앞으로의 영어 교육이 나아가야 할 방향에 대해 제언한다.

1.3 연구의 목적

본 연구의 목적은 영어교육에서 사용되어지고 있는 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업에서 중학생들의 학습에 정의적 영역과 학업성취도 면에서 어떤 영향을 미치는지 알아보고자 함이다. 정의적 영역은 만족도, 흥미도, 자신감, 수업 참여의지와 학습지속의향의 다섯 영역으로 세분화하여 분석하고자 한다. 또한 학습자의 성별에 따라 만족도, 흥미도, 자신감, 수업 참여의지, 학습지속의향, 학업성취도 영역에 차이가 있는지에 대해서도 연구하고자 한다.

dCollection @ chosun

II. 이론적 배경

2.1 멀티미디어와 영어교육

2.1.1 멀티미디어 교육

사전적 의미로는 멀티미디어가 Multi와 Media의 합성어로 '두 가지 이상의 서로 다른 매체가 결합된 것'을 의미하는데, 신용진(1997)은 멀티미디어를 비디오, 사진, 그래픽, 문자, 그림, 음향 등을 하나로 통합하여 동시에 제공 가능한 기능을 가진 매체로 본다. 또한 Heinich외 3인(1999)과 박의재(2003)는 컴퓨터 기술의 발달로 컴퓨터 이외에 추가적인 다른 종류의 매체의 도움 없이 다양한 형태의 정보가 전달 될 수 있게 되었는데, 이를 멀티미디어로 일컫게 되었다고 언급하였고, 멀티미디어의 정의를 한 매체가 전달할 수 있는 다양한 형태의 정보가 서로 결합된 것으로 본다. 최수영(2004)은 문자, 그래픽, 사진, 소리, 음악, 애니메이션, 동화상 비디오 같은 여러 가지 유형의 미디어를 단일 컴퓨터 응용으로 통합한 것으로 정의한다. 즉, 현재 멀티미디어는 여러 매체가 합쳐진 것으로 정의하는 사전적 의미보다는, 매체 속에서 연결되는 다양한 정보의 연합이라고 정의하는 것이 바람직하겠다.

과거부터 현재 초등학교, 중학교, 고등학교의 영어 학습을 위한 멀티미디어 환경은 많은 변화를 가졌다. 교육과학기술부(2011)에서는 교육정보화 변화를 크게 4단계로 구분한다. 1~3단계는 교육정보화 기본단계로, 4단계는 교육과학기술정보화 기본 계획으로 나뉘고 각 단계별 변화를 요약하면 다음과 같다: 1단계는 교육 정보화 기반 조성기로 1996~2000년에 해당한다. 이 시기에는 모든 학교와 교실에 PC와 교단 선진화 기기를

dCollection @ chosun

설치하였고, 2000년에는 인터넷 연결을 구축하였다. 2단계는 교육 정보화 확산 및 정착기로 2001~2005년도에 이루어졌다. 정보화 인프라를 활용한 수업개선과 사이버 자율학습을 위한 지원, 초·중·고등학교의 정보화 추진이 가속화되었다. 3단계는 교육정보화 고도화기로 유러닝 체제가 도입된 2006년 이후의 시기를 말한다. 이 시기에는 디지털교과서를 시범 운영하였고, 정보화 기반이 고도화된 시기이다. 4단계는 교육과학기술정보화 기본단계로서 교육방법 면에선 ICT 기반의 수업, 더 나아가 스마트 교육의 추진 전략 수립이다.

<표 1> 교육정보화 정책 변화

단계	시기(년도)	단계 명칭	추진 계획
1	1996~2000	교육 정보화 기반 조성기	- 교실의 PC와 교단 선진화 기기 설치 - 인터넷 연결 구축
2	2001~2005	교육 정보화 확산 및 정착기	- 정보화 인프라를 활용한 수업개선 사이버 자율 학습 - 초·중·고등학교의 정보화 추진
3	2006~	교육 정보화 고도화기	- 디지털 교과서 시범 운영 - 고도화된 정보화 기반
4	2010~	교육과학기술정보화 기본단계	- ICT 기반의 수업 - 스마트교육 추진

과거의 멀티미디어 환경의 영어 교육적 용도로는 영어 듣기, 말하기 향상을 위한 반복학습 공간으로 주로 어학실습실 속에서 이루어져 왔다. 어학실습실에서 사용가능한 멀티미디어 도구는 오디오, 헤드폰, 교사용 컴퓨터 등으로 볼 수 있다. 반면에 현재는 영어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 향상 공간이면서 반복적 학습이 아닌 학생들의 학습의 주도권을 갖고 다

dCollection @ chosun

양한 활동이 가능한 새로운 멀티미디어 도구 활용 공간으로 바뀌었다. 멀티미디어 도구는 교사용 컴퓨터뿐만 아니라 교과서 CD-ROM, 학생용 미니 노트북, 전자칠판, TV, 사진, 동영상 촬영, 편집, 학습 어플리케이션을 사용 할 수 있는 스마트 태블릿 PC, 가상 체험 공간, 인터넷 구축망 등 다양해져 영어 교수·학습에 커다란 발전을 가져오게 되었다고 볼 수 있다. 특히, 교육정보화정책 4단계 추진 계획에 해당하는 스마트교육은 가장 최신의 멀티미디어 도구를 활용하는 수업을 이끌 수 있다.

스마트 교육이란 21세기 교육체계를 변화시키는 동력으로 학습자의 역량을 높이기 위해 자기 주도적 학습(Self-directed), 흥미(Motivated), 수준과 적성(Adaptive), 풍부한 자료(Resource Enriched), 정보 기술 활용(Technology)을 지향하는 지능형 맞춤학습체계이므로 최신 멀티미디어 도구를 활용할 수 있는 스마트 교실은 전통적이고 제한된 교실 공간을 뛰어 넘어 학교 전체가 교실이 되고, 학교를 벗어난, 가정, 병원, 박물관, 체험활동 등의 야외에서 교수학습이 이루어질 수 있는 모든 공간이 교실이 됨으로써 교사와 학생이 서로 협력자로서 새로운 가치와 지식을 만들 수 있는 환경이라고 본다(율하중학교, 2012).

2.1.2 멀티미디어 도구

멀티미디어 환경을 결정짓는 중요한 요소는 멀티미디어 도구라고 할 수 있다. 교육에 적용되는 멀티미디어의 도구는 계속해서 새로워지고 있다. 멀티미디어 도구의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

1) 전자칠판

전자칠판(Interactive White Board)는 영국과 미국을 중심으로 학교

dCollection @ chosun

현장에서 사용되고 있고, 우리나라의 학교 현장에도 점차적으로 사용되어지고 있다. 전자칠판은 컴퓨터와 프로젝터를 연결한 큰 화면의 보드로 접촉에 민감(Touch-sensitive)하다(BECTA, 2004; 김경철, 2009 재인용).

전자칠판의 기능은 다양하다. Hustem 업체에서 제공하는 전자칠판은 크게 전자기장을 사용한 전면 투사형과 LED 터치보드의 평판형으로 나뉜다. 전면 투사형은 대형화면을 제공하며, 평판형은 TV 형태이다. 전자칠판과 연결된 컴퓨터의 마우스를 움직이지 않고 직접 전자칠판을 터치하여 아이콘을 클릭, 파일을 열 수 있다. 전자펜으로 전자칠판에 다양한 색깔과 굵기를 선택하여 판서하는 것을 기본으로 수업할 내용의 프리젠테이션이나 한글 파일, 그림, 동영상 파일 등의 외부자료를 열어 그 위에 자유롭게 밑줄을 긋거나 판서를 할 수 있다. 판서한 내용을 PDF, JPG, GIF, PNG, TIFF, BMP 등의 다양한 포맷으로 저장 또는 인쇄할 수 있다. 또한 전자칠판 스크린의 일부분을 가리거나 특정부분에 빛을 밝혀 특정한 부분에 집중할 수 있도록 하는 기능도 첨가되어있다.

홍지희(2010)의 수업 연구에서는 하위 수준에 속하는 중학생을 대상으로 전자칠판을 활용한 수업을 10차시 실시하였다. 전자칠판을 활용한 교사수업이 초반에는 학습부진학생들의 관심을 유발하였으나 갈수록 떨어지는 결과를 얻었다. 학생들이 직접 전자칠판을 사용할 경우 학생들의 흥미는 높아지는 것을 알 수 있었다. 또한 전자칠판을 사용한 수업이 영어학습의 내적동기를 불러 일으켜 학습부진학생들의 학업성취도에도 긍정적인 영향을 가져왔다. 멀티미디어 도구가 교사 위주의 시각적 학습에만 사용하는 것이 아니라 학습자가 직접 멀티미디어 도구를 활용하면서 학습할 수 있는 기회를 주는 것이 중요하다고 볼 수 있다.

2)Tablet PC(TPC)

dCollection @ chosun

태블릿 PC(tablet PC)는 필체인식기능을 갖춘 문자, 그림을 워드파일이나 오피스에 입력이 가능하고, 무선랜을 이용하여 어느 곳에서든지 인터넷접속이 가능한 모바일 PC라고 정의한다. 2010년 미국의 애플(Apple)사가 아이패드(iPad)를 출시하면서 태블릿 PC가 급속히 발전되었다. 삼성전자 또한 갤러시탭을 출시하면서 교육 분야에 스마트 교육의 대표적인 수업도구로 활용되고 있다.

TPC는 노트북의 키보드 같은 입력 장치인 부분을 제외하고도 터치스크린 기능을 가진 휴대용 컴퓨터로서 키보드, 마우스뿐만 아니라 디지털 펜과 음성입력으로도 PC조작이 가능하고, 화면에 직접 디지털 펜으로 필기하여 저장 또는 텍스트로 변환하여 다른 응용 프로그램에 입력할 수 있다는 장점을 지닌다(정현철, 2011). 박인우(2006)는 TPC를 활용하면 한 교실에서도 여러 활동을 할 수 있을 뿐만 아니라 학교 이외의 공간에서도 언제든지 자료를 볼 수 있고 교사는 학생들이 TPC에 입력한 내용을 바로 확인할 수 있기 때문에 즉각적인 피드백이 가능하다고 언급한다.

3) 스마트폰

스마트폰을 '휴대폰과 PC, 혹은 PDA 기능이 결합된 단말기' 로서 일반 휴대폰이 갖는 이동성과 일반 전화 기능에 인터넷 접속기능, 이미지, 텍스트, 이메일, 동영상, Social-media 등의 다양한 멀티미디어 활용이 접목된 것을 말한다(이성수, 2010). 또한, 다양한 어플리케이션을 다운로드 받을 수 있는 '손안의 작은 PC'로 본다(Ofcom, 2011).

스마트폰의 사용 인구는 갈수록 늘어나고 있다. 여성 가족부·한국 언론학회(2013)가 발표한 자료에 따르면, 청소년 10명 중 8명 정도가 스마트폰을 보유하는 것으로 조사되었다. 스마트폰이 인터넷 정보 검색이나 게임, 채팅, 음악 감상만을 위한 도구가 아닌 교육적 용도의 가능성은 무

dCollection @ chosun

궁무진하다. 하지만 여기에 우려하는 의견도 적지 않다. 수업시간에 활용할 경우 학생들의 사용 통제가 어렵다. 한국정보화진흥원(2013)에 따르면 2011년도부터 2013년도까지 스마트폰중독 측정 결과 청소년이 스마트폰 중독 위험군에 속하는 비율이 매년 높아지고 있다. 그러므로 스마트폰 활용 수업에 앞서 스마트폰 사용을 스스로 통제하고 스마트폰을 이용하여 교과학습에 유용한 정보를 검색하는 능력을 먼저 길러줘야 할 것이다.

4)어플리케이션

스마트기기에 사용되는 어플리케이션 중에서 수업에 필요한 어플리케이션을 적절하게 선택하여 사용하면 교육에 효과적일 수 있다. 영어수업에 널리 사용되어지고 있는 어플리케이션 중 대표적인 것이 socrative이다. socrative를 이용하면 수업시간에 학습자가 테블릿 PC, 스마트폰, 랩탑 등을 이용하여 웹사이트에 접속한 후 교사가 미리 만들어놓은 문제를 풀 수 있다. 학생들이 문제를 푼 결과는 교사가 실시간으로 확인 할 수 있다.

QR(Quick Response)코드는 흑백 격자무늬 패턴의 사각형 모양 바코드 인터넷 주소를 링크시킬 수 있다. QR코드를 읽는 어플리케이션을 이용하여 교사가 미리 지정해놓은 인터넷 웹사이트의 내용을 읽거나 과제를 수행할 수 있다.

교육에서 두드러진 특징은 스마트 교육의 영어교육에 다양한 멀티미디어 매체의 변화가 있었지만 유범, 임창근, 한종임, 이충현, 정규태, 임희정, 김인옥, 박은영, 신인호, 윤미현(2005)이 언급했듯이 이러한 기술의 장점과 기여도, 영어 학습목표인 학업성취도와 언어능력의 향상을 위한 멀티미디어의 효율적 활용이 중요하다고 본다. 본 연구에서는 실험기간동안 실험집단에게 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업을 실시하였는데, 이

dCollection @ chosun

때 사용되어지는 멀티미디어도구는 위에서 언급한 전자칠판, 스마트폰, 어플리케이션 같은 새롭게 생겨나고 있는 도구를 사용하였다. 새로운 멀티미디어 도구에 대한 효과성을 분석하는 선행연구는 많이 이루어지지 않았다는 점에서 이번 연구를 통해 새로운 멀티미디어 도구가 학습자에게 정의적 영역뿐만 아니라 영어 학습목표인 학업성취도에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 한다.

2.1.3 멀티미디어를 활용한 영어수업의 장점과 단점

멀티미디어를 활용한 영어교육의 특징에서 장점은 다음과 같다.

첫째, 영어의 단어 개념을 이해시키기에 효율적이다. 영어 단어학습을 할 때 사진이나 영상을 이용하면 학습자의 이해를 도울 수 있다. Davey(1995)의 연구에서도 교실수업에서 멀티미디어를 활용하여 언어를 학습하게 하였을 때 실제적인 학습경험을 쌓게 된다고 본다. 예를 들면, St. Patrick's Day 같은 경우 한국에는 없는 축제일 이름이다. 텍스트로 설명하는 것 보다 멀티미디어 매체를 이용한다면 학습자에게 단어의 개념뿐만 아니라 문화에 대해서도 이해시킬 수 있다. 인터넷 이용은 적은 노력과 비용으로 다양한 문화의 접근을 용이하게 한다(정동빈, 2000).

둘째, 장기기억에 영향을 준다. Heinich외 3인(1999)의 연구결과에서 인간은 직접 경험한 것의 90%를 기억하고, 보고 들은 것은 50%, 보기만 했을 경우는 30%, 읽기만 한 것은 10%만 장기 기억한다고 했듯이, 영어 학습에서 사진, 영상을 이용한다면 30% 이상을 장기 기억 할 수 있게 된다. 더 나아가 멀티미디어 활용은 여러 요소들을 하나로 통합하여 학습자에게 복합적으로 전달이 되므로 인간의 여러 감각기관을 자극해서 생생한 정보를 전달하므로 현실과 유사한 경험을 하는 것을 가능하게 한다(양영

dCollection @ chosun

선, 이재경, 1997). 현재 초·중등교육에 사용되는 가상현실 시스템은 시뮬레이션이 가능하기 때문에 간접적으로 경험할 수 있어 영어학습의 장기기억에 도움을 준다고 본다.

셋째, 다양한 학습 자료를 제공한다. 인터넷은 학생들의 지식정보 제공에 큰 기여를 하였다. 누구나 쉽게 정보를 이용할 수 있다는 점에서 교육 분야에서의 정보의 공급원이라 할 수 있다. 특히, 인터넷상에서 공용어로 영어가 사용되기 때문에 영어교육 분야에서 인터넷 활용가능성은 방대하다(정동빈, 2000).

넷째, 개별화학습을 이끌어낼 수 있다. 인터넷상으로 영어 학습을 할 경우 자신의 영어능력과 학습속도에 맞춰 배울 수 있고, 실수에 대한 창피함, 두려움을 적게 가지게 되어 영어 학습에 부담감을 낮출 수 있어 개별화 학습에 효과적이다(김정렬, 1999). 이덕만(2000) 또한 멀티미디어를 활용한 영어교육은 학습자의 개인차를 고려한 수준별 수업과 개별화 학습을 가능하게 하여 학습자들의 능력에 맞게 학습내용과 진도를 선정하여 보충학습과 심화학습까지 가능하다고 언급한다. 이러한 개별화 학습과정을 통해 자신감이나 지식이 부족한 학습자는 쉽게 접근하여 배울 수 있고, 자기 통제와 독립심을 키울 수 있다(Perzylo, 1993).

다섯째, 학습자의 학습의욕을 높여준다. Jakobovits(1970)이 언어를 배우는 능력이 100일 때 동기가 33% 차지한다고 말한 것처럼 학습 의욕이 언어학습에 차지하는 비중은 높다. 인간은 시각, 청각적 자료에 흥미를 느끼는데 멀티미디어는 영어 학습자의 흥미와 관심을 갖게 하는데 최적의 도구로 활용되어질 수 있다. 멀티미디어를 영어교육에 사용하는 목적으로 강대철(2002)은 멀티미디어를 통한 영어듣기와 말하기 능력을 향상시키고, 멀티미디어의 반복적 활동이 학습자의 관심과 흥미를 갖게 하여 동기를 계속해서 부여하며, 동영상 매체를 이용한 반복적 훈련으로 인

dCollection @ chosun

하여 영어 듣기, 말하기 능력이 향상하기 위함이라고 본다. 따라서 멀티미디어의 사용은 학습자의 정의적 영역 뿐 만 아니라 학습능력에 긍정적인 영향을 미치게 하기 위해 사용되어진다고 볼 수 있다.

하지만 멀티미디어의 활용에는 단점 또한 따른다. 정희정(2007)의 멀티미디어를 통한 영어교육의 한계에 대한 연구에서 언급한 단점은 다음과 같다.

첫째, 교사들의 수업 부담감을 야기할 수 있다. 멀티미디어 영어교실 환경에서의 여러 가지 활동들은 학생들로 하여금 다양한 활동을 계속 기대하게 만들고, 학생들이 수업에서 멀티미디어를 활용한 수업활동에 참가할수록 익숙해졌기 때문에 교사가 멀티미디어를 이용한 새로운 수업활동을 준비하지 못하거나 기존의 학습방법을 사용할 경우 학생들이 흥미를 잃어버리거나 금방 지루해 할 수 있다. 차지영(2006)의 예비 중등영어 교사들의 설문조사에선 컴퓨터 및 인터넷 활용 수업을 할 때의 문제점으로 '과다한 수업 자료를 준비하고 제작해야 하는 시간이 요구 된다'라는 문항에 가장 많은 응답을 하였다.

둘째, 학생들끼리의 직접대화 수 있는 기회가 줄어들 수 있다. 수업시간에 소프트웨어가 많이 차지하는 수업에선 급우들 간의 토의 할 수 있는 기회가 줄어들게 됨을 뜻하기 때문에 멀티미디어 수업을 계획하는 경우에는 학생들이 직접 대화할 수 있는 기회를 제공하는 것이 중요하다. 김영환(1998) 또한 e-learning에서의 학습은 직접적인 의사소통의 어려움이 있으므로 교사와 학습자간의 인간적인 피드백이 결여된다고 본다.

셋째, 교사와 학생 모두 능숙한 멀티미디어 사용을 위해서는 많은 시간이 요구된다. 교사들은 수업이외의 행정적인 일처리와 컴퓨터 기기 사용능력 부족으로 인해 멀티미디어 수업준비에 어려움을 겪고, 새로운 기기가 나올수록 교사와 학생 모두 수업 내용 학습 보다는 사용방법을 익히

dCollection @ chosun

는데 많은 시간이 걸릴 수 있다.

이어 다른 연구에서의 언급한 단점은 다음과 같다.

넷째, 멀티미디어는 학습자의 주의력을 분산시키고 학습과정을 방해하는 요인이 될 수 있다. 학습자들은 멀티미디어 매체를 접하는 동안 스스로 유익한 학습을 하고 있는지 또는 매체를 효율적으로 학습할지에 대한 망각을 할 수 있다(유범 외 9인, 2005). 최영선(2001) 또한 비디오 학습이 시각적 자료로서 긍정적 도구로 사용되기도 하지만 시각적 자료에만 집중하다보면 영어 학습이 목표인 수업의 흐름에 방해를 할 수 있고, 계속적인 비디오 시청은 학습자로 하여금 따분함을 느끼게 하여 학습효과가 낮아질 수 있다고 언급한다. 박은영(2005)의 연구에선 영어 교과서의 듣기영역을 CD-ROM으로 연속적으로 5분 이상 지속시킬 경우 학습자들의 집중력을 저해한다고 한다.

다섯째, 멀티미디어는 학습자의 인지적 학습, 문제해결학습, 상호작용 학습능력에 방해요인으로 작용 할 수 있다. 멀티미디어가 즉각적인 자료를 제공하는 장점을 지니고 있지만, 이는 별다른 노력 없이도 쉽게 문제를 해결 할 수 있고, 즉각적이고 다량의 피드백으로 학습자의 인지적 학습과 상호작용을 저해할 수 있다(유범 외 9인, 2005).

이러한 멀티미디어 도구를 활용에 대한 한계점을 교사와 학습자가 인지하고 멀티미디어를 수업에 효율적인 도구로 사용하기 위한 노력이 필요하다. 본 연구에서는 멀티미디어 도구가 갖는 단점을 최소화 한 상태에서 연구를 실시하기 위해 실험 전 멀티미디어 사용 도구에 관한 사용법을 미리 익혀보는 시간을 갖고, 주의력 분산을 최소화하기 위해 다양한 수업활동을 계획하였다.

dCollection @ chosun

2.2 선행연구

본 연구는 멀티미디어 도구가 중학생들의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향과 학업성취도에 어떠한 영향을 미치는가를 비교·분석하고자 하는 것이므로. 실험에 측정될 영역들의 선행연구에 근거하여 본 연구의 연구결과를 예상해보고자 한다.

2.2.1 만족도

수업에서 만족이라는 용어는 수업에 대한 태도의 하나로 개인이 수업 또는 경험에 대한 평가에서 발생하는 유쾌하고 긍정적인 정서적 상태라고 정의한다(신유근, 1985). 최승희(2011)은 초등학교 과학수업에서 멀티미디어콘텐츠를 활용한 실험집단이 비교집단에 비해 흥미도가 높았다고 하였다. 학생들이 소리, 애니메이션, 동영상을 통한 학습방법에서 감각적, 미학적인 면에서 훨씬 만족감을 느끼고 있다고 보았고, 학업 성취도 면에서도 효과적 이였다고 했다.

우수진(2006)은 영어 수업에 대한 만족감은 능동적으로 참여하는 것, 수업의 효과, 교육환경, 수업방식의 차이에 따라 변화된다고 한다. 따라서, 학생들의 만족감을 높이기 위해 멀티미디어의 기능을 다양하게 활용하고 교사들 스스로가 창의성을 발휘하여 교수활동에 필요한 설계와 자료 선택을 할 수 있는 능력을 가져야 하겠다. 본 연구에서는 수업의 방식은 같지만 수업활용도구, 즉 교육환경의 변화에 차이를 주었다. 본 연구자는 멀티미디어 도구의 기능을 각 수업차시의 다양한 수업활동에 적절하게 적용할 계획이다.

dCollection @ chosun

2.2.2 흥미도

Deci와 Ryan(1985)는 흥미를 '사람들이 근본적으로 접근하는 행동에 있어서 내적으로 동기화된 행동에 중요한 직접적인 역할을 하는 것'으로 정의한다. 흥미는 어떤 대상에 가지는 적극적이고 선택적인 마음가짐을 뜻하고, 인간의 행동 방향을 결정하는 역할을 한다. 흥미가 학습자가 가지는 수업에 대한 행동을 변화 시킬 수 있다고 볼 수 있다. 유정수, 이지영(2010) 연구에선 초등학교 영어수업에 UCC 동영상을 이용한 미국문화 수업은 미국문화 이해도와 영어교과에 대한 흥미도에 효과가 있다고 설명한다. 곽철원(2007)은 연구에서 멀티미디어 자료의 활용과 노출량의 증가가 초등학생들의 영어에 대한 흥미도와 영어능력에 미치는 영향을 알아보기 위해 초등학생들을 실험집단과 통제집단으로 나누어 실험 전, 후를 비교한 결과 멀티미디어 자료의 노출량이 높았던 실험집단의 학생들이 비교집단보다 영어 학습에 대한 흥미도가 높았고, 적극적이고 자발적인 학습태도와 자신감 있는 태도를 가졌다고 밝혔다.

반면에 윤경미(2005)는 수학 수업에서 멀티미디어를 활용하였을 때 하위 집단 학생들의 흥미도 영역에는 긍정적인 영향을 미쳤지만, 상위 집단은 평상시 수학에 대한 자신감과 흥미가 높았으므로 멀티미디어를 활용한 수업방법에 크게 영향을 받지 않고 흥미도에서 변화가 없었다고 하였다. 본 연구는 영어 수준별 수업 중 상·중 그룹에 속하는 학생들은 대상으로 실시할 예정이다. 과목에 대한 자신감이 높을 경우 흥미도에 영향을 주지 않을 수도 있다는 점을 고려하여 실험 전 설문을 통해 실험집단과 비교집단의 영어에 대한 자신감과 흥미도가 어느 정도인지를 측정하고, 실험결과에서 흥미도 영역을 자신감 영역과 연관 지어 살펴볼 필요가 있겠다.

dCollection @ chosun

2.2.3 자신감

자신감이란 개인이 갖는 주관적인 확신으로 스트레스를 받거나 낯선 상황에서 목표를 달성하는데 필요로 하는 행동을 얼마나 성공적으로 실행하는가에 대한 믿음이라고 본다(Bandura, 1997). 진성희, 신수봉(2011)은 학습자의 영어 학습동기와 자신감이 영어강의에 대한 만족도를 높인다고 본다. Dornyei(2001) 은 학습자가 외국어 학습에서 자신감을 갖게 만들기 위해서는 교수자로서 학생들이 교수자의 능력이 조절 가능한 것이라는 믿음을 갖게 하고, 학습자들에게 성취할 수 있는 과제를 제공하며, 학습활동에 참여하게 하여 소속감을 갖게 해야 한다고 한다.

서유선(2007)은 중학생을 대상으로 멀티미디어 어학실을 활용한 수준별 소집단 수업에서 학생들의 사전, 사후 설문조사를 비교한 결과 정의적 태도에 긍정적인 영향을 준다고 하였다. 그 중에서 상·중·하위 그룹의 학생들 모두 자신감이 증가되었다고 하였다. 본 연구의 수업은 멀티미디어 도구를 활용한 그룹 활동을 계획하였기 때문에 모든 학생이 학습활동에 소속되어 참여할 수 있을 것이라고 생각한다. 또한 연구대상자는 상·중위 그룹의 학생들로 서유선(2007)의 선행연구 결과에 비교해봤을 때 멀티미디어 도구가 남·녀 학습자들의 자신감 향상에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 본다.

2.2.4 참여의지

참여의지는 만족도와 밀접한 관련이 있다고 볼 수 있다. 멀티미디어를 활용한 수업방식이 강의식 수업방식보다 학생들을 수업에 적극적으로 참여하게 하였으며 수업에 대한 만족감도 더 높게 한 것으로 나타난다(우수

dCollection @ chosun

진, 2006). 이지현(2007)은 초등학교 4학년을 대상으로 멀티미디어를 학교에서 심화·보충형 수준별 수업에 활용한 연구에선 심화집단보다는 보충집단 학생들이 실험 수업 전에 비해 영어 학습에 참여한다고 한다.

정병영(2001)은 멀티미디어를 활용한 영어수업이 중학생의 영어 학습에 대한 흥미와 태도에 긍정적이 영향을 주었고, 영어 수업에 대한 참여의지와 이해력, 주의 집중력을 높였다고 하였다. 멀티미디어 문법 게임 활동을 상위, 중위, 하위 집단에게 실시하였는데, 세 집단 모두 문법에 대한 흥미도가 높아진 것으로 나타났고, 수업의 집중하는데 도움이 되었다고 응답하였다. 그 중, 상위 집단에서 흥미도와 참여의지가 가장 높게 나타났다. 참여의지요인은 연구마다 다른 결과를 보였다. 이는 멀티미디어 도구의 수업에서의 활용 방법과 성별에 따라 차이가 있을 것으로 본다.

2.2.5 학습지속의향

Muller(2008; 김경철, 2009 재인용)은 학습자가 정해진 교육적 목표에 도달하기 위하여 교육적 프로그램에 지속적으로 참여해서 과정, 학위를 끝까지 마치는 것으로 정의한다.

학습지속의향은 학습자가 성인 학습목표를 달성하기 위해 꾸준히 코스에 등록하고자 하는 의지로도 정의된다(Shin, 2003). 송상호(2000)는 지속동기를 학습자가 현재 참여한 수업에 포기하지 않고 끝까지 지속하려는 동기라고 보고 계속동기를 수업이 종료된 이후에도 같거나 비슷한 교과목 수업을 스스로 선택해서 계속적으로 참여하고 싶어 하는 동기라고 한다.

위의 정의들을 바탕으로 본 연구에서의 학습지속의향은 멀티미디어 활용 수업을 앞으로도 선택하고 싶어 하고 참여하고 하는 동기로 개념화하겠다. 멀티미디어 도구를 활용한 수업이 중학생들의 교과에 대한 선호를

dCollection @ chosun

높이고 수업시간마다 과제에 대한 도전의식을 가지고 참여하고 싶은 계속적인 동기가 생기게 한다면 학습지속의향 요인에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

2.2.6 학업성취도

학업성취도는 학습을 한 내용의 학습 성과를 측정하는 기준으로 본 연구에서는 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업에서의 학습 내용일 시험문제로 출제되었던 2학기 2차 지필평가 성적을 분석하였다. 멀티미디어 도구가 가지는 장점 중의 하나가 장기기억에 긍정적인 영향을 끼친다는 것이다. 멀티미디어를 활용할 경우 문자뿐만 아니라 그림과 소리, 비디오 등의 시청각 매체를 활용하기 때문에 주의력과 이해력, 집중력이 증가되면서 아울러 기억력 또한 증가되므로 학습효과를 높일 수 있기 때문이다(김기석, 2002). 물론, 영어 학습 효과를 높이기 위해서는 수업에서 교사의 적적한 지도와 학습내용 설명에 영향을 끼치기는 하나 멀티미디어 학습을 병행할 경우 기계적 학습에 비해서 효과적 이였다(신숙희, 2004). 이는 수업에서 멀티미디어 도구가 사용될 경우 학습자가 학습과제를 이해하는데 있어 도움을 주기 때문인 것으로 볼 수 있다.

최지아(2004)는 멀티미디어를 활용한 수준별 수업이 중학생의 과학 학업성취도에 긍정적 효과를 가져 온다는 결론을 실험을 통해 증명하였다. 특히 성취수준이 하위인 그룹에 효과적 이였으며 상위그룹에게는 효과적이지 않았다. 멀티미디어 도구가 정의적 요인에 긍정적인 영향을 미친다면 학업성취도가 높아질 것으로 예상되나, 본 연구는 8주간의 짧은 기간 동안 진행되었고 상위그룹의 학생들이 속해 있기 때문에 멀티미디어 도구에 의해 실험집단과 비교집단의 성적이 크게 차이가 나지는 않을 것으로 보인다.

dCollection @ chosun

III. 연구 방법

3.1 연구의 문제 및 가설

본 연구는 멀티미디어를 활용한 영어수업을 통해 중학생의 정의적 요인과 학업성취도에 미치는 영향에 대해 검증하고 영어수업에 대한 효율적인 방안을 제안하고자 한다. 본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업과 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업이 중학생의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업이 중학생의 성별에 따라 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향에 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업과 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업이 중학생의 학업성취도에 어떠한 영향을 미치는가?

넷째, 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업이 중학생의 성별에 따라 학업성취도에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제의 가설은 다음과 같다.

첫째, 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업이 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업보다 중학생들의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향에 더 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

둘째, 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업에서 여학생보다 남학생에게 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향에 더 긍정적인 영향이

dCollection @ chosun

미칠 것이다.

셋째, 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업이 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업보다 학업성취도에 더 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

넷째, 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업이 여학생보다 남학생에게 학업성취도에 더 긍정적인 영향이 미칠 것이다.

3.2 연구 대상

본 연구를 위해 광주 A 중학교 2학년 8개 학급의 상·중반 학생들이 실험집단과 비교집단으로 참여하였다. 광주 A 중학교는 2+1 체제의 영어 수준별 수업방식을 채택하고 있다. 즉, 2개 학급을 상·중반 2개 학급, 하반 1학급으로 나누어 영어 수준별 수업을 실시하고 있다. 또한 광주 A 중학교는 1학기 영어성적을 가지고 2학기에 새롭게 수준별로 반편성이 이루어진다. 하여 2학기에 실시한 본 실험 연구의 연구대상의 영어능력은 가장 변동이 없는 상태라고 볼 수 있겠다. 본 연구에는 수준별로 나누어진 상·중반 4학급을 실험집단 2학급, 비교집단 2학급으로 나누었다. 실험집단과 비교집단 모두 동일한 수업내용과 수업활동을 동시에 실시하되, 수업도구의 변화를 주었다. 실험집단은 멀티미디어 기자재가 구축되어있는 영어전용교실에서 영어수업을 실시하고, 비교집단은 멀티미디어 기자재가 없는 일반 교실에서 영어수업을 실시하였다.

두 집단 학생들의 평균성적은 77.04~79.21 점으로 비교집단이 평균 2.16 높다. 남·녀 학생수 비율은 실험집단의 남학생이 25명 여학생이 27명, 비교집단의 남학생이 25명, 여학생이 27명이고 각 그룹의 1학기말 영어 성적 평균은 다음과 같다.

dCollection @ chosun

<표 2> 연구대상의 구성

구분	학생수(명)		1학기말 성적 평균		
	남	여	남	여	전체
실험집단(N=52)	25	27	76.54	77.55	77.04
비교집단(N=52)	25	27	75.84	82.58	79.21

수업은 다음 <표 3>과 같이 계획하였다. 수업방식은 실험집단, 비교집단 모두 교과서 사용을 하고, 수업내용과 방식도 동일하게 진행하되 수업도구의 차이를 두었다. 실험집단의 경우 멀티미디어 도구를 활용하였고, 비교집단의 경우 비전자형 수업도구를 활용하는 것으로 계획하였다.

<표 3> 수업도구

구분	수업환경	수업에 활용 가능한 도구
실험집단	멀티미디어 교실	컴퓨터, 미니 넷북, 스마트폰, 전자칠판, 실물 화상기, 전자사전
비교집단	일반교실	비전자형 수업교구(화이트보드, 지우개, 마커, 칠판, 칠판부착용 종이, 자석), 종이사전

dCollection @ chosun

3.3 자료 수집 방법

<표 4> 연구기간 및 절차

연구단계	추진기간	연구추진내용
계획단계	2013. 7.1 ~9.30	·연구계획수립 ·관계문헌 및 선행연구 고찰 ·멀티미디어 도구 활용 교수학습 과정안 연구 ·실험집단과 비교집단 사전 설문조사 실시
실험수업 실행 단계	2013. 10.7 ~12.4	·실험집단과 비교집단 Unit8~Unit9 수업 실시
검증 평가 단계	2013. 12.5 ~12.31	·실험집단과 비교집단 사후 설문조사 실시 ·사전·사후 설문조사 결과 및 지필평가 성적 분석 및 논의 ·연구 결과 정리

본 연구는 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업과 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업에서 학생들의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향 요인과 학업성취도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험을 실시하였다. 실험은 사전에 실험집단과 비교집단에게 동일한 설문조사를 실시한 후, 실험집단은 멀티미디어를 활용한 영어수업을, 비교집단은 멀티미디어를 활용하지 않는 영어수업을 실시하였다. 그리고 사후에 사전 설문조사내용과 동일한 내용의 설문조사를 실시하는 순서로 진행되었다.

본 연구자는 2학년 천재교육 출판사의 영어 교과서 Unit8. Make Life Easier ~ Unit9. Art Around Us 의 내용을 가지고 수업을 계획하였으며 실험수업을 실시하기 1주일 전에 사전설문조사를 실시하였다. 이후인

dCollection @ chosun

2013년 10월7일부터 2013년 12월 4일까지 18차시의 수업을 실시하였다. 18차시의 수업 이후 실험집단과 비교집단 모두 1주일 이내에 사후 설문조사를 실시하였다. 실험집단과 비교집단의 학업성취도 영역은 Unit8. Make Life Easier ~ Unit9. Art Around Us 가 시험범위인 2학기 2차 지필평가 점수를 가지고 비교하였다.

다음은 본 연구자의 수업지도안이다. 천재교육의 출판사의 김덕기 외 6인(2009)이 저서한 중학교 2학년 교과서를 사용하였고, 교과서 영역과 교과내용 설명은 천재교육 교사용 지도서를 참고하였다. 본 연구자는 다음 <표 5>와 같은 단계로 수업을 하였다. Unit8. Make Life Easier~Unit9. Art Around Us 의 수업은 총 18차시로 계획하였다. 교과내용을 학습할 시, 실험집단의 경우에는 교과서와 교과서CD-ROM을 이용하여 항상 전자칠판에 띄운다. 판서가 필요할 경우 전자펜을 이용하여 전자칠판에 직접 작성하면서 설명을 한다. 비교집단의 경우에는 교과서만을 가지고 수업을 진행하며 판서는 칠판에 한다. 각 수업 활동은 교과내용과 연관하여 계획하였으며 영어수업에서 널리 사용되어지고 있는 활동들을 수업에 맞게 수정하여 제작하였다. 각 차시별 수업활동은 다음과 같고 수업활동내용은 부록에 첨부하였다.

dCollection @ chosun

<표 5> Unit.8~9 교과내용 및 수업활동

단원	Unit 8. Make Life Easier		
차시	교과서 영역	교과 내용	수업 활동
1	Words	단어 학습	Speed Quiz
2	Listen and Talk 1 -Are You Sure?	확신 여부 묻고 답하기	True or False
3	Listen and Talk 2 -I'm Sorry?	다시 말해줄 것을 요청하며 대화 지속하기 Broken English	Broken English Bingo
4	Real-Life Activity -The Bright Ideas Contest	기발한 아이디어 대회에 응모하기	Unscrambled Sentence
5	Grammar	동명사, to 부정사	Sentence Auction
6	Read and Do -Be an Inventor!	문제점들과 그 문제점을 해결해 준 발명품에 관한 글 읽기	Guess and Answer 「Which country invented it?」
7	Read and Do	본문해석I	본문해석하기
8	Read and Do	본문해석II	본문해석하기
9	Language Focus & Wrap Up	단원 마무리	Wrap Up Quiz (Socrative)
단원	Unit 9. Art Around Us		
차시	교과서 영역	교과 내용	수업 활동
10	Words	단어 학습	단어 뜻 빨리 쓰기 (Socrative)
11	Listen and Talk 1 -You Know What?	주의 끌기 제안하고 답하기	제안하고 답하는 대화문 완성하기
12	Listen and Talk 2 -Help!	도움 요청하기	도움을 요청하는 글 완성하기
13	Real-Life Activity -The Art Museum	정보 완성하기	우리나라의 음식을 소개하는 글의 빈칸에 들어가는 말 적기
14	Grammar	something+형용사 make+목적어+동사원형	문제풀기 (Socrative)
15	Read and Do	예술작품 소개를 요청하는 글과 그에 대한 답글	예술작품 종류 영어로 표현하기
16	Read and Do	본문해석I	본문해석하기
17	Read and Do	본문해석II	본문해석하기
18	Language Focus & Wrap Up	단원 마무리	Wrap Up Quiz (Socrative)

dCollection @ chosun

3.4 자료 분석 방법

사전·사후 설문지는 동일한 질문으로 구성되어있다. 정의적 요인은 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향의 총 5요인으로 나누었고, 각각 5문항씩 이루어져 있다. 5점 척도법의 설문지로서 각 문항에 전혀 그렇지 않다(1점), 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점) 중에서 선택하도록 구성되어있다. 사전, 사후 설문 내용의 차이는 t-test를 이용하여 검증한다.

만족도는 김희숙 (2010:113)의 연구에서 사용된 만족도 영역 설문지에서 본 연구에 필요한 내용에 맞게 재구성하였다.

흥미도는 이진영(2012:69)의 연구에 사용되었던 흥미도 설문지에서 질문 9개 중 5개를 선택하여 본 연구에 사용하였다.

자신감 영역은 이진영(2012:69)의 연구에 사용되었던 자신감 영역 설문지 10문항에서 본 연구에 필요한 내용을 5개 선택, 재구성하여 사용하였다.

참여의지 영역은 이진영(2012:70)의 연구에 사용되었던 참여의지 영역 설문지의 10문항 중 본 연구에 필요한 5개를 선택하여 사용하였다.

학습지속의향 설문지 문항은 조성아(2013:85~86) 연구에서 사용된 학습만족도 및 학습지속의향 검사지에서 학습지속의향에 관한 질문지를 4개 선택하여 본 연구에 맞게 재구성하였고 1문항은 제작하여 함께 사용하였다.

실험집단과 비교집단의 학업성취도 비교는 Unit.8과 Unit.9가 시험범위로 포함된 2학기 2차 지필평가 영어교과 성적일람표를 가지고 분석한다.

dCollection @ chosun

IV. 연구 결과 분석 및 논의

본 연구에서는 실험연구를 통해 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업과 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업이 중학생의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향에 어떠한 영향을 미치는가? 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업과 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업이 중학생의 성별에 따라 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향에 어떠한 영향을 미치는가? 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업과 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업이 중학생의 학업성취도에 어떠한 영향을 미치는가? 멀티미디어 도구를 활용한 영어 수업이 중학생의 성별에 따라 학업성취도에 어떠한 영향을 미치는가? 에 대해 살펴보았다.

4.1 연구결과 분석 방법

본 연구는 멀티미디어를 활용한 영어수업과 멀티미디어를 활용하지 않은 영어수업이 중학생의 정의적 요인인 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향과 학업성취도에 미치는 영향에 대해 알아보았다. 사전·사후 설문지를 통해 멀티미디어를 활용한 영어수업과 멀티미디어를 활용하지 않은 영어수업을 받은 학생들의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향 면에서 실험 전과 실험 후에 정의적 변화가 있는지 알 수 있다. 그리고 변화가 있을 경우 성별에 따라서는 어떤 차이가 있는지도 살펴 볼 수 있다. 또한 실험집단과 비교집단의 2차 지필평가 성적의 결과는 실험 기간 동안 수업하였던 Unit.8과 Unit.9의 수업내용을 얼마나 습득하였는가 하는 학습의 결과로 해석할 수 있다.

dCollection @ chosun

4.2 사전·사후 평가지 결과 분석

멀티미디어를 활용한 수업과 멀티미디어를 사용하지 않은 수업을 적용한 후에 자기 평가지를 통해 학습자들의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지도, 학습지속의향에 어떠한 변화가 있었는가와 멀티미디어를 활용한 수업을 받은 실험집단과 멀티미디어를 사용하지 않은 수업을 받은 비교집단의 성적에 차이가 있었는지를 알아볼 수 있었다. 실험집단과 비교집단의 각 요인별 사전 · 사후 결과는 다음과 같다. 각 요인별 표는 남학생/여학생 응답수와 남 · 녀 전체 학생 중 각 문항에 대한 응답의 비율을 정수로 나타낸 것이다.

4.2.1 만족도

실험집단의 멀티미디어를 활용한 영어수업 만족도에 대한 사전·사후 검사의 비교 결과내용은 다음 <표6>과 같다.

멀티미디어를 활용한 수업을 받은 실험집단의 수업에 대한 만족도는 큰 변화가 있었다. 사전검사에서 학생들은 '현재 수업방식이 수업시간에 공부를 하고 싶은 마음이 생기게 한다'에 '그렇다' 이상으로 응답한 학생수는 2명(4%)에 불과하였으나 멀티미디어 활용 수업 후 30명(60%)의 학생들이 '그렇다' 이상에 응답을 하였다. '현재 수업방식은 수업내용에 흥미를 불러일으키는데 도움이 되었다'라는 질문에 사전검사에서 15명(30%)이 그렇다 이상으로 응답한 반면 사후검사에서는 35명(70%)의 학생들이 '그렇다' 또는 '매우 그렇다'로 응답을 하였다.

이러한 변화는 학습자들이 영어수업에서 새로운 멀티미디어 도구 활용에 긍정적인 반응을 보였다고 할 수 있겠다. 특히, 사전검사에서는 4명의 남학생만이 현재 수업방식은 수업내용에 흥미를 불러일으키는데 도움이 된다고 응답하였지만 사후검사에서는 16명의 남학생들이 도움이 된다고

dCollection @ chosun

<표 6> 실험집단의 만족도 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	현재 수업방식은 수업시간에 공부를 하고 싶은 마음이 생기게 한다.	사전	5/0 10%	8/5 26%	11/19 60%	1/1 4%	0/0 0%
		사후	0/0 0%	0/2 4%	10/8 36%	9/7 32%	6/8 28%
2	현재 수업방식은 수업내용에 흥미를 불러일으키는데 도움이 되었다.	사전	3/1 8%	5/4 18%	13/9 44%	4/6 20%	0/5 10%
		사후	0/0 0%	1/1 4%	8/5 26%	10/10 40%	6/9 30%
3	현재 수업방식은 내용을 이해하는데 도움이 되었다.	사전	2/0 4%	3/2 10%	12/15 54%	8/8 32%	0/0 0%
		사후	0/0 0%	0/0 0%	5/8 26%	11/10 42%	9/7 32%
4	현재 수업방식에 전반적으로 만족한다.	사전	3/0 6%	4/2 12%	13/15 56%	5/8 26%	0/0 0%
		사후	0/0 0%	0/1 2%	6/8 28%	11/8 38%	8/8 32%
5	현재 수업방식이 계속 진행되었으면 좋겠다.	사전	5/0 10%	5/4 18%	11/17 56%	4/4 16%	0/0 0%
		사후	0/0 0%	1/0 2%	8/9 34%	8/10 36%	8/6 28%

*남/여 응답수

응답한 것으로 보아 멀티미디어를 활용한 수업이 남학생들에게 영어수업에 대한 관심과 흥미를 불러일으키는데 긍정적인 영향을 크게 끼쳤다고 볼 수 있겠다. 또한 '멀티미디어를 활용한 수업방식이 내용을 이해하는데 도움이 되었다'에 '그렇다' 이상으로 응답한 학생이 16명(32%)에서 37명(74%)으로 다양한 멀티미디어도구가 가진 장점이 학생들의 자연스러운 영어 학습을 이끌어냈다고 볼 수 있다. 현재 수업방식에 대한 전반적인 만족도를 묻는 질문에서는 사전검사에 13명(26%)이 긍정적인 응답을 하였으나 사후에 35명(70%)의 학생들이 긍정적으로 답변하였다. '현재 수업방식이 계속 진행되었으면 좋겠다'는 설문내용에는 사전검사에는 8명

dCollection @ chosun

(16%)의 학생이 긍정적으로 응답하였으나 사후검사에서 30명(64%)의 학생들이 긍정적으로 응답하였다. 이러한 만족도가 전체적으로 높아진 이유는 수업시간에 사용한 컴퓨터, 미니 넷북, 스마트 폰, 전자칠판, 실물 화상기, 전자 사전과 같은 멀티미디어 도구사용에 대한 학습자의 지속적인 흥미와 관심이 생겼고, 학습자가 컴퓨터 속 시각, 청각적 학습 자료 덕분에 내용 이해가 쉬웠다고 느끼고 수업의 질을 만족스럽게 생각한다고 볼 수 있겠다. 비교집단의 영어수업 만족도에 대한 사전·사후 검사의 비교 결과내용은 다음 <표 7>과 같다.

'현재 수업방식은 수업시간에 공부를 하고 싶은 마음이 생기게 한다'라는 질문에 '그렇다' 또는 '매우 그렇다'라고 응답한 학생 수는 7명(14%)에서 5명(10%)이였고 사전 검사에서 '전혀 그렇지 않다' 와 '그렇지 않다'라고 응답한 학생 수는 12명(24%)이였으나 사후 검사에서는 18명(36%)으로 늘어난 것을 볼 수 있다. 항목 4번의 수업에 대한 전반적인 만족도는 긍정적으로 응답한 학생 수가 사전검사에서는 15명(30%), 사후검사에서는 13명(26%)으로 변동이 거의 없었다. 하지만 부정적으로 생각하는 학생들의 응답이 소폭 늘어난 것을 볼 수 있었다. 짧은 실험 기간 동안 이였으나 멀티미디어 도구를 활용하지 않고 수업을 하였을 경우 만족도가 낮은 학생들의 수업에 대한 흥미를 더욱더 떨어뜨려 수업에 대한 만족이 더욱더 낮아졌다고 볼 수 있겠다.

'현재 수업방식은 수업시간에 공부를 하고 싶은 마음이 생기게 한다'라는 질문에 '그렇다' 또는 '매우 그렇다'라고 응답한 학생 수는 7명(14%)에서 5명(10%)이였고 사전 검사에서 '전혀 그렇지 않다' 와 '그렇지 않다'라고 응답한 학생 수는 12명(24%)이였으나 사후 검사에서는 18명(36%)으로 늘어난 것을 볼 수 있다. 항목 4번의 수업에 대한 전반적인 만족도는 긍정적으로 응답한 학생 수가 사전검사에서는 15명(30%), 사후

dCollection @ chosun

검사에서는 13명(26%)으로 변동이 거의 없었다. 하지만 부정적으로 생각하는 학생들의 응답이 소폭 늘어난 것을 볼 수 있었다. 짧은 실험 기간 동안 이였으나 멀티미디어 도구를 활용하지 않고 수업을 하였을 경우 만족도가 낮은 학생들의 수업에 대한 흥미를 더욱더 떨어뜨려 수업에 대한 만족이 더욱더 낮아졌다고 볼 수 있겠다.

<표 7> 비교집단의 만족도 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	현재 수업방식은 수업시간에 공부를 하고 싶은 마음이 생기게 한다.	사전	3/0 6%	5/4 18%	12/21 62%	4/2 12%	1/0 2%
		사후	3/0 6%	8/7 30%	11/18 54%	1/2 6%	2/0 4%
2	현재 수업방식은 수업내용에 흥미를 불러일으키는데 도움이 되었다.	사전	4/0 8%	2/4 12%	14/18 60%	3/5 16%	2/0 4%
		사후	2/1 6%	10/4 28%	10/19 54%	2/3 10%	1/0 2%
3	현재 수업방식은 내용을 이해하는데 도움이 되었다.	사전	3/0 6%	2/5 14%	13/17 56%	5/4 18%	2/1 6%
		사후	1/0 2%	6/3 18%	11/15 48%	4/7 22%	3/2 10%
4	현재 수업방식에 전반적으로 만족한다.	사전	3/0 6%	3/4 14%	12/15 50%	4/7 22%	3/1 4%
		사후	1/0 2%	5/3 16%	14/17 58%	3/6 18%	2/1 6%
5	현재 수업방식이 계속 진행되었으면 좋겠다.	사전	3/0 6%	1/6 14%	16/17 62%	3/3 12%	2/1 6%
		사후	2/1 6%	6/3 18%	15/18 62%	2/4 12%	0/1 2%

*남/여 응답수

4.2.2 흥미도

실험집단의 멀티미디어를 활용한 영어수업 흥미도에 대한 사전·사후 검사의 비교 결과내용은 다음 <표 8>과 같다.

dCollection @ chosun

<표 8> 실험집단의 수업 흥미도 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 영어에 관심이 많다.	사전	3/1 8%	1/4 10%	15/11 48%	5/6 22%	1/5 12%
		사후	0/0 0%	6/4 20%	5/10 26%	5/7 24%	9/6 30%
2	나는 영어시간이 즐겁다.	사전	3/1 8%	7/4 22%	9/16 46%	5/6 22%	1/0 2%
		사후	0/1 2%	3/2 10%	7/7 24%	6/9 30%	11/8 38%
3	나는 영어를 잘하고 싶다.	사전	2/0 4%	0/0 0%	3/6 14%	8/5 26%	12/16 56%
		사후	0/0 0%	1/0 2%	2/3 6%	6/4 20%	16/20 72%
4	나는 다음 영어시간에 무엇을 배울지 궁금하다.	사전	3/1 8%	8/6 28%	9/16 46%	4/4 16%	1/0 2%
		사후	0/1 2%	1/3 8%	10/8 32%	7/6 26%	7/9 32%
5	나는 영어공부 하는 것이 재미있다.	사전	3/1 8%	3/4 14%	14/12 48%	4/8 24%	1/2 6%
		사후	0/0 0%	5/3 16%	5/8 22%	6/10 32%	9/6 30%

*남/여 응답수

전반적으로 사전보다 사후에 ‘그렇다’ 와 ‘매우 그렇다’의 응답이 높아진 것을 볼 수 있다. 항목 1번의 ‘나는 영어에 관심이 많다’라는 설문내용에 사전검사에서 6명(12%)이 ‘매우 그렇다’에 응답한 반면 사후검사에서는 15명(30%)이 ‘매우 그렇다’에 응답하였다. 사전검사에서 영어를 잘하고 싶다는 질문에 ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’로 응답한 학생이 41명(82%)인 것에 반해 영어에 관심이 많다고 응답한 학생은 11명(32%)으로 학생들이 영어성적 또는 영어능력의 향상을 원하지만 영어에 대한 관심과 흥미도는 낮았었다. 하지만 항목 1번의 사후검사 결과로 미루어 보아 멀티미디어 활용 수업이 영어에 대한 관심을 높이는데 긍정적인 영향을 끼쳤다고 볼 수 있다.

dCollection @ chosun

특히, 영어에 대한 관심을 묻는 질문의 응답자 중 여학생의 응답은 1명이 '매우 그렇다'로 늘어난 반면, '매우 그렇다'로 응답한 남학생이 사전에 1명에서 사후에 9명으로 늘어난 것으로 보아 멀티미디어 도구 활용 수업이 남학생에게 더 영어에 대한 관심을 높여주는 계기가 되었다고 볼 수 있겠다. 항목 2번의 '나는 영어시간이 즐겁다'라는 내용에는 남학생과 여학생 모두 비슷한 비율로 '매우 그렇다'에 응답하였다. 항복 4번의 '나는 다음 영어시간에 무엇을 배울지 궁금하다'의 설문내용에 '그렇다' 이상을 응답한 학생 수 가 9명(18%)에서 29명(58%)으로 늘어났다. 실제로 본 연구자가 멀티미디어 활용 수업을 하면서 실험집단의 반의 학생들이 수업시간 전과 후 쉬는 시간에 다가와 오늘 수업시간에 무엇을 배우는지, 다음시간엔 어떤 활동을 할 것인지, 스마트폰을 이용하는지 넷북을 사용할 것인지 등의 질문을 많이 받았다. 처음에는 영어수업에서 다양한 멀티미디어 도구를 사용하는 것에 재미를 느끼고 영어수업이 즐거워지면서 자연스럽게 학습이 이루어지면서 영어에 대한 관심과 흥미가 더욱더 높아졌다고 본다. 비교집단의 영어수업 흥미도에 대한 사전·사후 검사의 비교 결과내용은 <표 9>와 같다.

비교집단의 수업만족도는 사후에 낮아졌다고 볼 수 있다. 특히 항목 2번의 '나는 영어시간이 즐겁다'라는 질문에 남학생이 여학생에 비해 부정적으로 답하였다. 항목 3번의 '영어를 잘 하고 싶다'라는 설문내용에 '그렇다' 또는 '매우 그렇다'라고 응답한 여학생의 수는 사전·사후 각각 17명(34%)으로 변화가 없었으나 남학생은 사전검사 15명(30%)에서 사후검사 4명(8%)으로 수업의 형태가 남학생의 흥미도에 크게 영향을 준다고 볼 수 있다. 남학생의 경우 영어수업에 대한 관심과 흥미도가 낮아지면 영어를 잘 하고 싶은 마음까지 부정적으로 바뀔 수 있다고 본다.

dCollection @ chosun

<표 9> 비교집단의 수업 흥미도 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 영어에 관심이 많다.	사전	3/0 6%	6/8 28%	9/10 34%	3/7 20%	4/2 12%
		사후	4/3 14%	8/10 36%	11/11 40%	1/2 6%	0/1 2%
2	나는 영어시간이 즐겁다.	사전	3/0 6%	5/7 24%	12/18 56%	3/2 10%	2/0 4%
		사후	3/2 10%	10/6 32%	10/16 48%	2/2 8%	0/1 2%
3	나는 영어를 잘하고 싶다.	사전	2/0 4%	1/1 4%	7/9 28%	10/8 36%	5/9 28%
		사후	1/1 4%	7/2 18%	13/7 36%	4/8 24%	0/9 18%
4	나는 다음 영어시간에 무엇을 배울지 궁금하다.	사전	3/2 10%	7/7 28%	14/17 58%	0/1 2%	1/0 2%
		사후	1/3 8%	7/11 36%	14/10 44%	3/3 12%	0/0 0%
5	나는 영어공부 하는 것이 재미있다.	사전	2/0 4%	2/5 14%	16/16 60%	3/5 16%	2/1 6%
		사후	2/2 8%	6/9 30%	15/11 48%	2/4 12%	0/1 2%

*남/여 응답수

4.2.3 자신감

실험집단의 멀티미디어를 활용한 영어수업이 학습자의 자신감에 미치는 영향에 대한 사전·사후 검사의 비교 결과내용은 다음 <표 10>과 같다.

항목 1번의 '나는 영어시간에 틀려도 자신 있게 말한다'라는 질문에 '전혀 그렇지 않다'와 '그렇지 않다'에 응답한 학생이 22명(44%), '그렇다'라고 응답한 학생이 5명(10%), '매우 그렇다'에 응답한 학생은 0명(0%)이였다. 하지만 멀티미디어 도구 활용 수업을 통해 남학생과 여학생 모두 '그렇다'에 15명(30%), '매우 그렇다'에 14명(28%) 응답한 것을 볼 수 있

dCollection @ chosun

다. 실험집단의 학습자들은 상·중 레벨의 학생들로 정확한 정답이 아닐 경우 자신 있게 발표하기를 꺼렸었다.

<표 10> 실험집단의 자신감 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 영어시간에 틀려도 자신 있게 말한다.	사전	3/2 10%	5/12 34%	13/12 46%	4/1 10%	0/0 0%
		사후	1/1 4%	3/3 12%	7/8 26%	5/10 30%	9/5 28%
2	나는 친구들이나 선생님 앞에서 영어로 자신 있게 말할 수 있다.	사전	4/3 14%	4/5 18%	14/16 56%	3/3 12%	0/0 0%
		사후	0/1 2%	2/1 6%	11/9 36%	3/12 30%	9/4 26%
3	나는 앞으로 지금보다 영어를 더 잘 할 수 있다.	사전	2/2 8%	1/0 2%	11/16 50%	10/7 34%	1/2 6%
		사후	0/0 0%	2/2 8%	4/11 26%	10/9 38%	9/5 28%
4	나는 외국인을 보면 영어로 말하고 싶다.	사전	2/3 10%	2/4 12%	10/9 34%	7/5 24%	4/6 20%
		사후	0/3 6%	2/5 14%	7/10 30%	6/4 20%	10/5 30%
5	나는 영어를 잘 못하지만 자신감을 갖고 말하다.	사전	4/4 16%	3/3 12%	11/16 50%	5/3 16%	2/1 6%
		사후	1/3 8%	3/2 10%	6/17 42%	7/2 18%	8/3 22%

*남/여 응답수

특히, 실험집단이 영어 상·중 레벨의 학생들로서 중위권 학생들은 상위권 학생들에 비해 발표나 참여하는데 더욱더 자신감이 낮을 것이다. 하지만 수업에서 멀티미디어 도구 활용의 장점이 학습자의 자연스러운 참여를 이끌었고 심리적인 부담을 줄여준 것으로 볼 수 있겠다. 또한 직접 손을 들고 발표하는 것 보다 멀티미디어 도구를 활용하는 수업활동 속에서 간접적으로 의사전달을 하고 수업 참여를 하면서 수업에 소외당할 수 있다는 심리적 불한요소가 줄고 두려움이 경감되면서 자연스럽게 자신감의

dCollection @ chosun

향상으로 이어졌다고 본다. 항목 5번의 질문에 '영어를 잘 못하지만 자신감을 갖고 말한다'에 11명(22%)이 '그렇다' 또는 '매우 그렇다'로 응답한 반면 멀티미디어 활용 수업 이후 20명(40%)의 학생들이 '그렇다' 또는 '매우 그렇다'로 응답한 것으로 볼 수 있듯이 멀티미디어 활용 도구가 학생들의 자신감 향상에 긍정적인 기여를 하였다고 볼 수 있다. 특히 남학생의 긍정적인 응답이 높아 멀티미디어 활용 영어수업이 여학생 보다는 남학생의 경우에 영어를 잘 하지 못하더라도 자신감을 갖고 발표할 수 있도록 유도했다고 볼 수 있겠다. 비교집단의 영어수업 흥미도에 대한 사전·사후 검사의 비교 결과내용은 다음 <표 11>과 같다.

<표 11> 비교집단의 자신감 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 영어시간에 틀려도 자신 있게 말한다.	사전	2/0 4%	2/10 24%	13/10 42%	5/6 22%	3/1 8%
		사후	1/2 6%	7/4 22%	11/15 48%	6/4 20%	0/2 4%
2	나는 친구들이나 선생님 앞에서 영어로 자신 있게 말할 수 있다.	사전	2/0 4%	5/9 28%	9/14 42%	5/4 18%	4/0 8%
		사후	1/2 6%	6/6 24%	13/14 50%	5/4 18%	0/1 2%
3	나는 앞으로 지금보다 영어를 더 잘 할 수 있다.	사전	2/0 4%	1/3 8%	12/14 48%	7/7 28%	3/3 12%
		사후	0/1 2%	3/5 16%	8/11 34%	8/8 32%	6/2 16%
4	나는 외국인을 보면 영어로 말하고 싶다.	사전	4/1 10%	3/3 12%	7/15 40%	7/6 26%	4/2 12%
		사후	5/3 16%	10/2 24%	8/15 42%	2/5 14%	0/2 4%
5	나는 영어를 잘 못하지만 자신감을 갖고 말하다.	사전	2/0 4%	3/4 14%	15/17 60%	3/4 14%	2/2 8%
		사후	1/2 6%	8/3 22%	11/16 50%	3/4 14%	2/2 8%

*남/여 응답수

dCollection @ chosun

비교집단의 자신감 요인은 사전·사후 변화가 크게 없었다. 기존의 수업방식을 계속적으로 해왔고 실험기간이 짧았기 때문에 수업이 자신감에 영향을 미치지 않았다고 볼 수 있다. 각 항목의 긍정적 응답이 소폭 하락한 것은 2학년 교과 내용이 후반부로 갈수록 난이도가 높아짐에 따라 학생들이 영어를 어렵게 느끼고 자연스럽게 영어에 대한 자신감이 전보다는 낮아지고 있는 현상이라고 본다. 하지만 비교집단의 응답자들은 2학년 영어 상·중 레벨에 해당하는 학생들이고 계속적으로 영어를 학습할 것이므로 앞으로 지금보다 영어를 더 잘할 수 있을 거라고 생각하고 있다.

4.2.4 참여의지

다음은 실험집단의 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업이 학습자의 참여의지에 어떠한 영향에 미치는지 대한 사전·사후 검사의 비교 결과내용으로 다음 <표 12>과 같다.

참여의지의 변화와 관련된 질문에 사전검사보다 사후검사에 '그렇다' 또는 '매우 그렇다'라고 응답한 비율이 높았다. 항목 1번의 질문 '수업시간에 다른 아이들보다 발표를 많이 한다'에 사전검사에서 '그렇다'라고 응답한 학생이 6명(12%)에 불과하였으나 사후검사에서 20명(40%)의 학생이 '그렇다'와 '매우 그렇다'에 응답하였다. 특히 여학생은 다른 아이들보다 발표를 많이 한다고 응답한 학생이 4명인데 비해 남학생은 16명이 발표를 많이 한다고 응답했다.

앞서 남학생의 자신감이 여학생보다 높게 나타난 것으로 미루어 볼 때 멀티미디어 도구 활용 수업에서 남학생들이 자신감을 갖고 수업에 참여하면서 여학생보다 적극적으로 발표를 많이 하였다고 볼 수 있다. 항목 2번의 조별활동 참여도에선 사전검사에서도 24명(48%)으로 어느 정도 높았

dCollection @ chosun

으나 멀티미디어 도구 활용 수업 이후 36명(72%)으로 더 늘어난 것을 볼 수 있다.

<표 12> 실험집단의 참여의지 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	수업시간에 다른 아이들 보다 발표를 많이 한다.	사전	3/2 10%	7/11 36%	12/11 42%	3/3 12%	0/0 0%
		사후	0/1 2%	1/7 16%	8/15 42%	5/2 14%	11/2 26%
2	수업시간 조별활동에 열심히 참여한다.	사전	2/1 6%	3/2 10%	8/12 36%	9/10 38%	3/2 10%
		사후	0/0 0%	0/1 2%	5/10 26%	10/10 40%	10/6 32%
3	수업시간에 내준 과제를 완성한다.	사전	2/1 6%	1/2 6%	10/10 36%	8/6 28%	4/8 24%
		사후	0/0 0%	0/0 0%	2/6 12%	13/11 48%	10/10 40%
4	수업시간에 선생님이 질문하면 대답하려고 노력한다.	사전	2/1 6%	1/0 2%	7/13 36%	11/9 40%	4/4 16%
		사후	0/0 0%	1/0 2%	5/9 24%	7/8 30%	12/10 44%
5	수업시간에 선생님이 지시하는 수업활동에 빠짐없이 참여하려고 노력한다.	사전	2/1 6%	1/0 2%	11/13 44%	9/9 36%	2/4 12%
		사후	1/0 2%	0/0 0%	4/13 30%	10/7 34%	10/7 34%

*남/여 응답수

특히, 조별활동에 '열심히 참여하지 않는다'와 '전혀 참여하지 않는다'에 응답한 학생이 8명(16%)이었으나 수업 이후 1명(2%)만 '열심히 참여 하지 않는다'라고 응답하였다. 이는 학습의욕이 낮은 학생들에게 멀티미디어 도구 활용 수업이 긍정적으로 작용했다고 볼 수 있다.

또한 멀티미디어 도구를 이용하여 수업시간에 주어진 활동 과제를 했기 때문에 스스로 참여를 잘 하였다고 응답하였고, 특히 부정적으로 응답한 학생들이 사후검사에서 '보통이다' 이상으로 응답한 것으로 보아 학생

dCollection @ chosun

들이 멀티미디어 도구를 활용하면서 자연스럽게 과제를 완성할 수 있었다고 볼 수 있다. 또한 항목 5번의 '수업시간에 선생님이 지시하는 수업활동에 빠짐없이 참여하려고 노력 한다'라는 내용에 '그렇다' 와 '매우 그렇다'로 응답한 학생 수가 24명(48%)에서 34명(68%)으로 늘고 '그렇지 않다'와 '전혀 그렇지 않다'로 응답한 학생 수가 4명(8%)에서 1명(2%)로 줄어든 것으로 보아 멀티미디어 도구를 활용한 수업이 학생들이 흥미를 갖게 하고 수업활동에 참여하고 싶은 마음이 들게 하는데 긍정적인 영향을 기여했다고 하겠다. 비교집단의 영어수업 참여의지에 대한 사전·사후 검사의 비교 결과내용은 다음 <표 13>과 같다.

<표 13> 비교집단의 참여의지 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	수업시간에 다른 아이들 보다 발표를 많이 한다.	사전	4/2 12%	6/6 24%	12/14 48%	2/5 14%	1/0 2%
		사후	5/3 16%	5/10 30%	12/9 38%	2/2 8%	1/3 8%
2	수업시간 조별활동에 열심히 참여한다.	사전	2/2 8%	1/2 6%	17/17 64%	3/5 16%	2/1 6%
		사후	3/0 6%	3/2 10%	8/17 46%	10/4 28%	1/4 10%
3	수업시간에 내준 과제를 완성한다.	사전	2/0 4%	1/1 4%	14/15 54%	6/8 28%	2/3 10%
		사후	2/0 4%	3/1 8%	11/16 50%	8/5 26%	1/5 12%
4	수업시간에 선생님이 질문하면 대답하려고 노력한다.	사전	2/0 4%	1/2 6%	14/18 60%	5/7 24%	3/0 6%
		사후	1/0 2%	4/1 10%	11/15 48%	7/9 32%	2/2 8%
5	수업시간에 선생님이 지시하는 수업활동에 빠짐없이 참여하려고 노력한다.	사전	2/0 4%	1/2 6%	16/15 58%	4/9 26%	2/1 6%
		사후	3/0 6%	4/0 8%	12/18 56%	5/8 26%	1/1 4%

*남/여 응답수

dCollection @ chosun

항목 3번의 수업시간에 내준 과제를 완성하는데 있어서 실험전과 후의 응답에 변화가 거의 없었다. 항목 5번의 '수업시간에 선생님이 지시하는 수업활동에 빠짐없이 참여하려고 노력 한다'라는 질문에서도 응답에 '그렇다' 와 '매우 그렇다'라고 응답한 학생 수가 사전·사후검사에서 각각 15명(30%)으로 같았다. 이러한 결과가 나온 이유로는 본 연구자의 수업 학교 학생들 중 상위 레벨에 속하는 학생들은 수행평가 점수가 깎이는 것에 민감해 하는 것으로 볼 수 있다. 본 연구자의 수업에서 주어진 과제를 다 하지 못할 경우 수행평가 점수가 깎이기 때문에 평소에도 수업시간에 내준 과제를 끝까지 마치는 학생들이 계속적으로 해 온 것이라고 해석할 수 있겠다.

4.2.5 학습지속의향

실험집단의 멀티미디어를 활용한 영어수업이 학습자의 학습지속의향에 미치는 영향에 대한 사전·사후 검사의 비교 결과내용은 다음 <표 14>와 같다.

항목 1번의 '현재 수업방식으로 영어수업을 하는 것이 좋다'라는 설문 내용에 사전검사에서 4명(8%)이 '그렇다'로 응답한 반면, 사후검사에서 '그렇다'와 '매우 그렇다'로 응답한 학생수가 29명(58%) 늘어났음을 볼 수 있다. 항목5번의 '나는 앞으로도 현재 수업방식대로 계속 받고 싶다'라는 질문에 '그렇다'에 응답한 학생 수가 4명(8%)이였으나 사후검사에 35명(70%)이 '그렇다' 이상에 응답하였다. 이는 학생들이 멀티미디어 활용 수업에 흥미와 만족도를 느끼기 때문에 앞으로의 멀티미디어 활용 수업에도 긍정적으로 생각하고 있음을 알 수 있다. 특히 항목 2번에서 '현재 수

dCollection @ chosun

업방식으로 공부하는 것은 나에게 가치 있는 일이다'라는 질문에 '그렇다' 이상에 응답한 학습자 중 남학생이 19명(38%), 여학생이 4명(8%)인 것

<표 14> 실험집단의 학습지속의향 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	현재 수업방식으로 영어수업을 하는 것이 좋다.	사전	7/0 14%	5/3 16%	11/22 62%	2/2 8%	0/0 0%
		사후	0/0 0%	0/2 4%	7/14 38%	8/8 32%	10/3 26%
2	현재 수업방식으로 공부하는 것은 나에게 가치 있는 일이다.	사전	4/1 10%	5/1 12%	13/25 72%	3/0 6%	0/0 0%
		사후	0/0 0%	2/1 6%	4/22 48%	8/2 20%	11/2 26%
3	수업방식을 선택할 수 있다면 현재 수업방식을 선택할 것이다.	사전	5/1 12%	5/2 14%	11/22 62%	4/2 12%	0/0 0%
		사후	0/0 0%	1/2 6%	9/8 30%	6/13 38%	9/4 26%
4	수업방식을 선택할 수 있다면 현재 수업방식을 다른 사람에게도 추천하고 싶다.	사전	5/2 14%	6/2 16%	12/14 62%	2/2 8%	0/0 0%
		사후	0/0 0%	2/2 8%	8/18 48%	6/5 22%	9/2 22%
5	나는 앞으로도 현재 수업방식대로 계속 받고 싶다.	사전	6/1 14%	3/1 8%	13/24 70%	3/1 8%	0/0 0%
		사후	0/0 0%	1/0 2%	5/11 28%	9/9 36%	10/7 34%

*남/여 응답수

으로 보아 남학생이 여학생보다 더욱더 멀티미디어 수업에 긍정적인 의미를 두고 있는 것으로 볼 수 있다. 비교집단의 학습지속의향에 대한 조사 내용은 <표 15> 와 같다.

항목1번~3번 설문내용의 사후·사전 검사에서는 큰 변화는 없었지만 부정적 응답이 소폭 높아지고 긍정적 응답이 다소 낮아진 것을 볼 수 있다. 수업 방법과 수업 활동이 이전과 같았기 때문에 수업의 만족이 높아

dCollection @ chosun

지지는 않되 흥미를 점차 잃어가는 것을 볼 수 있었다.

<표 15> 비교집단의 학습지속의향 조사 내용

항목	설문내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	현재 수업방식으로 영어수업을 하는 것이 좋다.	사전	3/0 6%	3/5 16%	14/17 58%	4/5 18%	1/0 2%
		사후	2/0 4%	8/4 24%	11/19 56%	3/4 14%	1/0 2%
2	현재 수업방식으로 공부하는 것은 나에게 가치 있는 일이다.	사전	3/0 6%	1/7 16%	17/16 62%	3/4 14%	1/0 2%
		사후	2/1 6%	8/3 22%	13/19 60%	1/4 10%	1/0 2%
3	수업방식을 선택할 수 있다면 현재 수업방식을 선택할 것이다.	사전	3/0 6%	1/6 14%	15/15 56%	4/5 18%	2/1 6%
		사후	1/1 4%	6/4 20%	15/18 62%	3/3 12%	0/1 2%
4	수업방식을 선택할 수 있다면 현재 수업방식을 다른 사람에게도 추천하고 싶다.	사전	3/1 8%	3/8 22%	16/14 56%	2/3 10%	1/1 4%
		사후	1/2 6%	9/2 22%	14/18 60%	1/5 12%	0/0 0%
5	나는 앞으로도 현재 수업방식대로 계속 받고 싶다.	사전	3/0 6%	2/6 16%	15/17 60%	3/3 12%	2/1 6%
		사후	2/2 8%	8/5 26%	14/16 56%	1/4 10%	0/0 0%

*남/여 응답수

항목 5번의 ‘나는 앞으로도 현재 수업방식대로 계속 받고 싶다’에 ‘그렇지 않다’와 ‘매우 그렇지 않다’에 응답한 학생이 17명(34%)으로 10%늘어난 것을 볼 때 짧은 실험 기간 이였지만 학생들의 학습지속의향이 낮아지고 있고 현재 방식보다는 다른 방식의 수업을 받기를 희망하는 것으로 볼 수 있겠다. 실험집단과 비교집단의 실험 전 정의적 요인 사전검사 차이를 알아보기 위해 독립표본 t-test를 실시한 결과 <표 16>과 같이 나타났다. 검정결과, t=-.917(p>.05)로 유의미한 차이가 나타나지 않아 동

dCollection @ chosun

질적인 집단이라 할 수 있다. 실험 후에는 실험집단이 3.86으로 비교집단의 평균점수 2.91보다 높게 나타났고 t=24.922(p<.05)로 유의미한 차이가 나타나 멀티미디어 도구를 활용이 영어수업에 효과적인 것을 알 수 있다.

<표 16> 실험집단과 비교집단의 정의적 요인 사전-사후 검사 차이

구분	실험집단		비교집단		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
정의적 요인(사전)	3.01	0.9919	3.05	0.9266	-.917	.395
정의적 요인(사후)	3.86	0.9778	2.91	0.9198	24.922	.038*

*.p<.05 **.p<.01 ***.p<.001

실험집단과 비교집단에 따른 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향의 차이를 알아보기 위해 독립표본 t-test를 실시한 결과 <표 17>과 같이 나타났다.

<표 17> 집단에 따른 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향의 차이 비교

구분	실험집단		비교집단		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
만족도	3.95	0.8346	2.92	0.8492	13.652	.000***
흥미도	3.94	1.0560	2.74	0.9547	13.605	.000***
자신감	3.63	1.1020	2.97	0.9853	7.059	.000***
참여의지	3.98	0.9247	3.14	0.9820	9.847	.000***
학습지속의향	3.78	0.9027	2.80	0.7605	13.128	.000***

*.p<.05 **.p<.01 ***.p<.001

검정결과, 만족도 t=13.652(p<.001), 흥미도 t=13.605(p<.001), 자신

dCollection @ chosun

감 t=7.059(p<.001), 참여의지 t=9.847(p<.001), 학습지속의향 t=13.128(p<.001)에서 유의미한 차이가 나타났다. 만족도에서는 실험집단이 평균점수 3.95로 비교집단 평균점수 2.92보다 높게 나타났으며, 흥미도 에서는 실험집단이 평균점수 3.94로 비교집단 평균점수 2.74보다 높게 나타났다. 자신감에서는 실험집단이 평균점수 3.63으로 비교집단 평균점수 2.97보다 높게 나타났고, 참여의지에서는 실험집단이 평균점수 3.98로 비교집단 평균점수 3.14보다 높게 나타났다. 학습지속의향 역시 실험집단이 평균점수 3.78로 비교집단 평균점수 2.80보다 높게 나타났다. 멀티미디어를 활용한 수업이 학생들의 만족도, 흥미도를 높이면서 아울러 참여의지와 자신감에 긍정적인 영향을 미치고 참여의지, 앞으로도 멀티미디어 수업을 희망하는 생각을 갖게 되었다고 볼 수 있다.

실험집단의 사전과 사후 검사 결과는 <표 18>와 같이 만족도 t=-14.721(p<.001), 흥미도 t=-7.407(p<.001), 자신감 t=-7.285(p<.001), 참여의지 t=-7.604(p<.001), 학습지속의향 t=-14.219(p<.001)에서 유의미한 차이가 나타났다.

<표 18> 실험집단의 정의적 요인 사전-사후 검사

구분	사전검사		사후검사		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
만족도	2.88	0.7995	3.95	0.8346	-14.721	.000***
흥미도	3.24	1.1078	3.94	1.0560	-7.407	.000***
자신감	2.93	1.0333	3.63	1.1020	-7.285	.000***
참여의지	3.31	1.0476	3.98	0.9247	-7.604	.000***
학습지속의향	2.70	0.7988	3.78	0.9027	-14.219	.000***

*.p<.05 **.p<.01 ***.p<.001

실험집단의 성별에 따른 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속

Collection @ chosun

의향의 차이를 알아보기 위해 독립표본 t-test를 실시한 결과 <표 19>과 같이 나타났다.

<표 19> 실험집단의 성별에 따른 정의적 요인 차이 비교

구분	남자		여자		t	p
	평균	표준편차	평균	표준편차		
만족도	3.97	0.8126	3.94	0.8590	.303	.762
흥미도	3.95	1.0517	3.94	1.0649	.043	.966
자신감	3.84	1.0731	3.42	1.0939	3.094	.002**
참여의지	4.18	0.8525	3.78	0.9553	3.423	.001**
학습지속의향	4.03	0.9240	3.53	0.8090	4.588	.000***

*.p<.05 **.p<.01 ***.p<.001

검정결과, 만족도와 흥미도 에서는 유의미한 차이가 없었지만, 자신감 t=3.094(p<.01), 참여의지 t=3.423(p<.01), 학습지속의향 t=4.588(p<.001)에서 유의미한 차이가 나타났다. 자신감에서는 남자가 평균점수 3.84로 여자 평균점수 3.42보다 높게 나타났으며, 참여의지에서는 남자가 평균점수 4.18로 여자 평균점수 3.78보다 높게 나타났으며, 학습지속의향에서는 남자가 평균점수 4.03으로 여자 평균점수 3.53보다 높게 나타났다. 멀티미디어 도구를 활용한 수업이 남학생과 여학생의 만족도와 흥미도 모두 긍정적인 영향을 주었으나 남학생의 경우, 멀티미디어 도구 활용 수업이 자신감, 참여의지, 학습지속의향에 여학생보다 더 긍정적인 영향을 주었다는 것을 알 수 있었다. 이는 멀티미디어 도구 특성상 남학생들이 여학생보다 기계적인 부분을 다루는 것을 선호하고, 승·패를 가리는 게임 수업활동들에서도 여학생보다는 대다수의 남학생들이 더 활동적이고 적극적인 참여를 보였기 때문인 것을 해석된다.

dCollection @ chosun

4.2.6 학업성취도

실험집단과 비교집단의 2학기 2차 지필평가 점수를 비교하면 <표 20>과 같다. 실험연구기간동안 수업 단원 이였던 Unit.8~Unit.9가 포함된 2차 지필평가 점수로 실험집단과 비교집단의 학업성취도를 비교한 결과 남·녀 합계 평균에서 실험집단이 비교집단보다 0.85점이 높았다. 비록 평균점수 차이가 적지만 1학기말 영어성적에서는 비교집단이 실험집단보다 학업성취수준이 높은 상태인 것에 비하면 2학기 2차 성적 평균은 실험집단이 높았다. 난이도는 1학기 보다는 2학기에 영어수준이 높아지고 문제도 어려워졌기 때문에 실험 전·후의 성적비교를 할 수는 없다고 본다. 다만 비교집단이 실험집단보다 성취수준이 약간 높은 상태에서 실험 이후 성취수준이 실험집단보다 낮아졌다는 것에서 멀티미디어 수업이 실험집단에 어느 정도 긍정적인 영향을 미쳤다고 본다. 짧은 기간 동안 연구를 실시하였기 때문에 좀 더 장기적으로 본다면 멀티미디어 활용 수업이 학업성취도에 효과적인 영향을 미칠 수 있을 것으로 본다.

<표 20> 실험집단과 비교집단의 2학기 2차 성적평균

구분	학생수(명)		2학기 2차 성적 평균		
	남	여	남	여	전체
실험집단(N=52)	25	27	67.96	68.88	68.38
비교집단(N=52)	25	27	67.36	67.7	67.53

멀티미디어 도구를 활용한 실험집단의 영어수업이 성별에 따라 학업성취도에 어떠한 영향을 미치는 가를 알아보기 위해 단순회귀분석을 실시하였다. 분석결과 <표 21>와 같이 t=3.858(p<.001)로 유의미하게 나타났

dCollection @ chosun

다.

<표 21> 학업성취도에 미치는 영향

독립변수	비표준화 계수		표준화 계수	t	유의확률
	B	표준오차	베타		
(상수)	67.893	.837		81.131	.000
남자더미	4.541	1.177	.108	3.858	.000***
R=.108 R^2=.012 수정된R^2=.011 F=14.884 p=.000					

*.p<.05 **.p<.01 ***.p<.001 (남자=1, 여자=0)

즉, 멀티미디어 활용 수업이 학업성취도에 미치는 영향은 남자가 여자보다 더 긍정적인 영향이 있는 것으로 볼 수 있다. 이는 여학생보다는 남학생의 학습에 집중하는 정도가 수업방식에 영향을 더 크게 받기 때문인 것을 본다. 본 연구에서 영어수업은 교사가 멀티미디어 도구를 활용하는 것 보다 학습자가 멀티미디어도구를 활용하는 시간이 더 많았다. 남학생들의 경우 컴퓨터 전자기계를 다루고 적응하는 속도가 여학생보다는 빠르기 때문에 남학생들에게 이 수업이 더 긍정적인 반응을 가져온 것으로 본다. 또한 활동적인 성격의 남학생들에게는 직접 멀티미디어 도구를 사용하는 것이 수업내용을 듣는 것 보다 더 자연스럽게 집중하게 된 계기가 되었다고 볼 수 있다.

Collection @ chosun

V. 결론 및 제언

본 연구는 새롭고 다양해지는 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업이 중학생들의 정의적 요인 중 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향과 학업성취도 영역에 어떠한 영향을 미치는가를 분석하여 그 결과가 영어교육현장에서 보다 효과적으로 멀티미디어 도구 활용 교육의 발전을 가져올 수 있는 근거로 제시하고자하였다. 연구 결과를 종합한 내용은 다음과 같다.

첫째, 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업을 받은 중학생 보다 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업을 받은 중학생들의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향 영역에 유의미한 결과가 있었다. 각 요인의 설문내용을 종합해보면, 다양한 멀티미디어 도구를 활용하는 수업이 학생들의 이해를 높일 뿐만 아니라 도구 활용에 있어서 호기심과 흥미를 불러일으켰고, 영어수업에 자연스럽게 참여하게 되면서 영어에 흥미를 느끼고 심리적인 소외감과 불안요소가 줄어들면서 자신감이 향상이 되었다고 본다. 또한 멀티미디어 도구 활용의 영어수업에서의 긍정적인 반응이 멀티미디어 활용 수업을 계속적으로 희망하는 생각을 갖게 하였다고 볼 수 있다.

둘째, 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업이 남·녀 중학생들의 만족도, 흥미도, 자신감, 참여의지, 학습지속의향에 모두 긍정적인 영향을 끼쳤다. 그 중에서 만족도, 흥미도는 남·녀 중학생 모두 같은 수치로 긍정적인 영향을 주었으나 자신감, 참여의지, 학습지속의향 영역은 여학생에 비해 남학생에게 더 긍정적인 영향을 끼쳤다. 본 연구에서는 멀티미디어 도구를 교사뿐만 아니라 학생들이 직접 사용하면서 수업에 참여하였다. 다양한 멀티미디어 도구의 사용이 남·녀 중학생에게 흥미를 일으키고 수업의 만

dCollection @ chosun

족도를 높여 주었다. 하지만, 남학생들이 컴퓨터 관련 기계나 어플리케이션을 다루고 사용법에 적응하는 속도가 빠르고, 거의 매 수업시간마다 활동 수업이 있었기 때문에 대부분의 남학생들이 적극적으로 참여하여 자신감, 참여의지, 학습지속의향영역에서 여학생보다 좀 더 긍정적인 반응이 나왔다고 볼 수 있다.

셋째, 멀티미디어 도구를 활용하지 않은 영어수업보다 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업이 학업성취도면에서 더 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 결과를 얻었다. 이는 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업에서의 학생들이 수업에 참여하면서 자연스럽게 영어 학습이 이루어지는 것으로 볼 수 있다.

넷째, 학업성취도 면에서 멀티미디어 활용 영어수업이 여학생보다는 남학생에게 더 효과가 있었다. 본 연구는 멀티미디어 도구를 학생들이 직접 사용하는 영어수업을 진행하였기 때문에 남학생들의 만족도, 참여의지, 학습지속의향 영역이 여학생에 비해 높았고 이러한 결과가 학업성취도면에도 긍정적 영향을 주었다고 볼 수 있다.

본 연구 결과는 다음과 같은 제한점이 있었음을 밝힌다.

첫째, 본 연구는 광주 A중학교 2학년 학생들만을 대상으로만 하였기 때문에 연구 결과가 전체 중학생들에게 일반화시키는데 제한점 따른다.

둘째, 실험기간이 비교적 짧은 관계로 장기간에 걸친 연구결과와 다를 수 있음을 밝힌다.

셋째, 영어능력이 상·중에 해당하는 학생들을 대상으로 연구가 되었기 때문에 영어능력이 하에 해당하는 학생들이 배제되었다.

본 연구 결과를 토대로 후속연구를 위해 몇 가지 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 약 8주 동안 18차시에 걸친 이루어졌다. 단기간에 이루어졌기 때문에 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업을 장기간 실시했을

dCollection @ chosun

때의 효과를 입증할 수 있는 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구의 비교집단과 실험집단에서 하위 그룹의 학생은 제외되었다. 그러므로 하위 그룹의 학생들을 대상으로 한 멀티미디어 도구 활용 영여수업의 효과를 알아볼 필요가 있다. 또한 상·중 그룹을 세분화한 연구가 이루어진다면 앞으로 영어수준별 수업에서 멀티미디어 도구 활용을 보다 효과적으로 적용 시킬 수 있을 것이다.

셋째, 멀티미디어도구를 활용한 영어수업이 효과적이기는 하나 수업을 계획하고 준비하는 시간이 많이 걸리고 새로운 멀티미디어 도구가 다양하게 생겨나고 있지만 이러한 도구의 사용 방법을 습득하고 수업에 적용하는 과정이 교사에게는 부담이 될 수도 있다. 앞으로 연구를 통해 미리 검증된 다양한 멀티미디어 도구를 활용한 영어수업 교수-학습 과정안이 제시된다면 교사의 효과적인 수업준비에 대한 부담감을 줄여 줄 수 있을 뿐만 아니라 효과가 입증된 양질의 멀티미디어 도구 활용 영어수업을 할생들에게 제공할 수 있을 것이다.

dCollection @ chosun

참 고 문 헌

1.국내문헌

강대철. (2002). *멀티미디어를 결합한 영어 교수 학습 모형 연구*. 석사학위논문, 제주대학교 교육대학원.

곽철원. (2007). *멀티미디어 자료의 활용과 노출량 증가가 초등학생들의 영어 듣기 능력과 흥미도에 미치는 영향*. 석사학위논문, 진주교육대학교 교육대학원.

교육과학기술부. (2011). *영어과 교육과정 제 2011-361호*. 교육과학기술부.

김경철. (2009). *전자칠판을 이용한 초등영어 상호작용적 수업의 효과성 연구*. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.

김기석. (2002). *멀티미디어를 활용한 국어과 교수 학습 방안 연구*. 박사학위논문, 고려대학교 대학원.

김정렬. (1999). *멀티미디어를 통합한 초등학교 수업모형 개발 연구*. 멀티미디어 언어 교육, 2(1), 74-99.

김영환. (1998). *Web기반 가상수업의 교수전략과 평가에 관한 토론, 가상대학과 열린 원격교육*. 한국방송대학교 방송통신교육연구소 세미나 자료집.

김희숙. (2010). *멀티미디어를 활용한 국어과 교육이 학습 성과에 미치는 영향*. 박사학위논문, 동양대학교 대학원.

박의재,정양수. (2003). *새로운 영어교수법*. 한신문화사.

박인우. (2006). *교수-학습 환경의 변화와 u-Class의 발전 전망*. 한국교육학술정보원.

서유선. (2007). *멀티미디어 어학실을 활용한 수준별 소집단 활동이 중학*

dCollection @ chosun

생의 영어의 사소통능력 및 정의적 태도에 미치는 영향. 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원.

송상호. (2000). *동기적으로 적응적인 웹기반 수업 설계 방안의 고찰*. 교육공학연구, 16(2), 37-54.

신숙희. (2004). *멀티미디어 활용 영어교육 방법의 효과 비교*. 석사학위논문, 성신여자대학교 교육대학원.

신용진. (1997). *영어교육공학*. 한국문화사

신유근. (1985). *조직행위론*. 다산출판사.

양영선,이재경. (1997). *멀티미디어 환경에서의 교수-학습 형태와 지도방안*. 교육공학연구, 13(1), 21-42.

여성가족부. (2013). 청소년의 건강한 스마트폰 이용문화조성을 위한 토론회 자료집. 한국언론학회자료집.

우수진. (2006). *멀티미디어를 활용한 영어학습과 강의식 영어학습의 비교분석*. 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원.

유범, 임창근, 한종임, 이충현, 정규태, 임희정, 김인옥, 박은영, 신인호, 윤미현. (2005). *멀티미디어 영어교육*. 북코리아.

유정수, 이지영(2010). *UCC 동영상을 활용한 수업이 미국문화 이해도와 영어수업 흥미도에 미치는 영향*. 정보교육학회논문지, 14(1), 45-52.

윤경미. (2005). *수학과의 도형영역에서 멀티미디어 자료 활용이 학업성취도 및 학습흥미에 미치는 영향*. 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.

율하중학교. (2012) *스마트교육 교수·학습방법 개발 및 적용을 통한 스스로 지식을 구성하는 협력교실 수업구현 방안*. 스마트교육 모델 연구학교 교직원 이해 연수 자료집.

dCollection @ chosun

이덕만. (2000). *멀티미디어 영어교육의 문제점 해결방안.* 인문학연구, 24, 1-29.

이성수. (2010). *스마트폰을 통한 영어교육프로그램의 만족도 분석 연구.* 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.

이재은, 김혜숙. (2003). *중학교 영어교육에 대한 학생 만족도 조사 연구.* 석사학위 논문, 연세대학교 교육대학원.

이지현. (2007). *멀티미디어를 활용한 수준별 영어수업이 소규모 4학년 학급에 미치 는 영향.* 석사학위논문, 전주교육대학교 교육대학원.

이진영. (2012). *영어 수준별 이동수업에 관한 학생과 교사의 인식비교.* 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.

전현주. (2003). *노래를 통한 초등영어교육.* 석사학위논문, 서강대학교 교육대학원.

정동빈. (2000). *외국어 교수 학습 방법 개발을 위한 응용 언어학 활용의 새로운 경향.* English Linguistic Science, 4, 107-120.

정병영. (2001). *멀티미디어를 활용한 수업이 중학생의 영어 학습에 미치는 영향.* 석사 학위논문, 순천대학교 교육대학원.

정현철. (2011). 멀*티미디어를 활용한 영어교육의 발전방향 연구 및 교수-학습 모형개발.* 석사학위 논문, 건국대학교 교육대학원.

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

조성아. (2013). *대학 이러닝 환경에서 학습자의 수강경험과 자기주도 학습전략 수준에 따른 학습만족도 및 학습지속의향 차이 분석.* 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.

진성희, 신수봉. (2011). *영어활용능력, 영어학습동기, 영어성취욕구, 영어*

Collection @ chosun

자신감이 영어강의 만족도 및 효과인식에 미치는 영향. 공학교육연구, 14(6), 16-23.

차지영. (2006). *예비 중등영어 교사의 멀티미디어 활용 영어수업에 대한 태도*. 석사학위논문, 한국외국어교육대학교 교육대학원.

최승희. (2011). *멀티미디어컨텐츠를 활용한 과학수업이 학업성취도와 정의적 특성에 미치는 영향*. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.

한국정보화진흥원. (2013). *2013년 인터넷 중독 실태조사*. 미래창조과학부.

홍지희. (2010). *전자칠판 활용수업에서의 동기 유발 및 과업 개발을 위한 실행연구*. 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.

Hustem. http://www.hustem.com/

2. 국외문헌

Bandura, A. (1977). *Self-efficacy: Toward a Unifying of Biocultural Conflicts*. NY: Harper & Row.

Davey, D., Jones, K.G & Fox, J. (1995). *Multimedia for Language Learning: Some Course Design Issues*. Computer Assisted Language Learning, 8, 31-44.

Deci, E. L., Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-determination in Hauman Behavior*. New York: Plenum.

Domyei, Z.(2001). *New Themes and Approaches in Second Language Motivation Research. Annual Review of Applied Linguistics*, 21: 43-59.

dCollection @ chosun

Heinich, Robert; Molenda, Michael; Russell, James; and Smaldino, Sharon. (1999). *Instructional Media and Technologies for Learning (6th ed.)*. Columbus, OH: Prentice-Hall.

Jakobovits, Leon A. (1970). *Foreign Language Learning; A Psycholinguistic Analysis of the Issues.* Massachusetts. Newbury House.

Ofcom. (2011). Communications Market Report: UK. http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/cmr/cmr11/UK_CMR_2011_FINAL.pdf.

Shin, N. (2003). *Transactional Presence as a Critical Predictor of Success in Distance Learning*. Distance Education, 24(1), 69-86.

Perzylo, L. (1993). *The Application of Multimedia CD-ROMs in Schools*. British Journal of Educational Technology, 24, 191-197.

Rost, M. (2002). *Teaching and Researching Listening. London,* Pearson Education.

dCollection @ chosun

[부록1] 수업 지도안 및 수업활동

1) 1차시 수업활동

<표 22> 실험집단과 비교집단 1차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 수업활동내용을 설명한다. 2명씩 1조를 이루게 한다.	① 수업활동내용을 설명한다. 2명씩 1조를 이루게 한다.
② 조별로 스마트폰 1개를 사용한다.	② 조별로 화이트보드, 지우개, 마커 1개씩을 사용한다.
③ 교사는 20개의 단어의 영영풀이를 전자칠판에 제시한다.	③ 교사는 20개의 단어의 영영풀이가 써져있는 종이를 칠판에 부착한다.
④ 학생들은 1~20번까지의 단어를 스마트폰의 메시지 보내기함에서 작성하고 교사의 스마트폰으로 보낸다.	④ 학생들은 1~20번까지의 단어를 화이트보드에 작성하고, 끝낸 조는 화이트보드를 교사에게 제출한다.
⑤ 전자칠판에 학생들이 보낸 메시지를 띄운 후 함께 정답을 확인해 본다. 점수가 가장 높은 팀에게 칭찬도장을 찍어준다.	⑤ 서로 다른 조의 것을 채점하도록 교사는 화이트보드를 각각 바꾸어서 나누어 준다. 점수가 가장 높은 팀에게 칭찬도장을 찍어준다.

2) 2차시 수업활동

<표 23> 실험집단과 비교집단 2차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 교사는 사진을 전자칠판을 이용하여 학생들에게 보여주고 사진에 대해 영어로 설명한다. 학생들이 사진이 실제로 존재하는 것이라면 왼쪽의 True쪽으로, 거짓이라 생각하면 오른쪽의 False쪽으로 이동하도록 지시한다.	① 교사는 사진을 학생들에게 보여주고 사진에 대해 영어로 설명한다. 학생들이 사진이 실제로 존재하는 것이라면 왼쪽의 True쪽으로, 거짓이라 생각하면 오른쪽의 False쪽으로 이동하도록 지시한다.
② 학생들은 True 또는 False 쪽으로 이동한다.	② 학생들은 True 또는 False 쪽으로 이동한다.
③ 각 문제마다 학생에게 Are you sure 표현을 이용하여 질문을 한다. 학생은 I'm sure +긍정문 또는 I'm sure +부정문을 이용하여 자신의 생각을 영어로 표현한다.	③ 각 문제마다 학생에게 Are you sure 표현을 이용하여 질문을 한다. 학생은 I'm sure +긍정문 또는 I'm sure +부정문을 이용하여 자신의 생각을 영어로 표현한다.
④ 가장 마지막에 남은 학생은 칭찬도장을 받는다.	④ 가장 마지막에 남은 학생은 칭찬도장을 받는다.

dCollection @ chosun

3) 3차시 수업활동

<표 24> 실험집단과 비교집단 3차시 수업활동

실험집단	비교집단
① (교사는 웹사이트 bingobaker.com 을 사용하여 25개의 각각 다른 bingo cards를 만든다.) 학습한 Broken English 의 25개가 적힌 bingo 표를 학생들에게 나누어준다. ② 한 그룹씩 한 단어의 Broken English 를 설명하다. 다른 그룹의 학생들은 설명을 듣고 해당 단어에 체크를 한다. ③ Bingo 표에서 체크한 단어들이 H 모양이 되어야 하고, 모양을 완성한 팀은 'Bingo'를 외친다. ④ 'Bingo'를 빨리 외친 학생 3명이 칭찬도장을 받는다.	① 학습한 Broken English 의 25개를 5x5 bingo표를 그려 종이에 작성한다. ② 한 그룹씩 한 단어의 Broken English 를 설명하다. 다른 그룹의 학생들은 설명을 듣고 해당 단어에 체크를 한다. ③ Bingo 표에서 체크한 단어들이 H 모양이 되어야 하고, 모양을 완성한 팀은 'Bingo'를 외친다. ④ 'Bingo'를 빨리 외친 학생 3명이 칭찬도장을 받는다.

4) 4차시 수업활동

<표 25> 실험집단과 비교집단 4차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 3그룹으로 나눈다. ② PPT를 이용하여 화면에 단어를 순서 없이 제시한다. ③ 학생들은 순서 없이 나열된 단어들을 보고 단어를 바르게 나열하여 말한다. ④ 가장 먼저 손을 들고 정확한 문장을 말한 팀에겐 1점씩 주어진다. ⑤ 가장 많은 점수를 받은 팀이 칭찬도장을 받는다.	① 3그룹으로 나눈다. ② 순서 없이 나열된 단어가 적힌 종이를 칠판에 부착한다. ③ 학생들은 순서 없이 나열된 단어들을 보고 단어를 바르게 나열하여 말한다. ④ 가장 먼저 손을 들고 정확한 문장을 말한 팀에겐 1점씩 주어진다. ⑤ 가장 많은 점수를 받은 팀이 칭찬도장을 받는다.

dCollection @ chosun

5) 5차시 수업활동

<표 26> 실험집단과 비교집단 5차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 6그룹으로 나누고 각 그룹에겐 auction money 150달러가 주어진다.	① 6그룹으로 나누고 각 그룹에겐 auction money 150달러가 주어진다.
② 학생들은 미니 넷북에 있는 Sentence Auction 이라는 한글파일을 연다. 조별로 동명사, to 부정사가 포함된 15개의 문장을 가지고 맞는 문장이 무엇인지 의논한다. 인터넷을 이용하여 문법 내용, 단어 뜻을 검색할 수 있다.	② 동명사, to 부정사가 포함된 문장이 15개 적힌 종이를 각 조별로 나누어주고 맞는 문장이 무엇인지 의논한다.
③ 각 문장에 베팅을 한다. (베팅은 핸드폰을 이용해 베팅할 문장의 번호와 돈의 액수를 적어 보낸다. 그럼 교사는 보낸 문자들을 전자칠판에 기입한다. 각 문장 번호 당 최고 50 달러를 베팅할 수 있다.)	③ 각 문장에 베팅을 한다. (베팅은 각 문장 번호 당 베팅 할 액수를 화이트보드에 적어 동시에 들어올린다. 교사는 칠판에 기입한다.
④ 맞는 문장이 무엇인지 확인하고 틀린 문장은 다시 올바르게 고치게 한다. 맞은 팀에게는 보너스 money가 주어진다.	④ 맞는 문장이 무엇인지 확인하고 틀린 문장은 다시 올바르게 고치게 한다. 맞은 팀에게는 보너스 money가 주어진다.
⑤ 가장 많은 돈을 획득한 그룹이 칭찬도장을 받는다.	⑤ 가장 많은 돈을 획득한 그룹이 칭찬도장을 받는다.

6) 6차시 수업활동

<표 27> 실험집단과 비교집단 6차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 2명이 한 조가 되어 활동한다.	① 2명이 한 조가 되어 활동한다.
② 교사는 물건의 그림을 ppt를 이용해 보여준다.	② 교사는 물건의 그림을 사진으로 보여준다.
③ 학생들은 어느 나라가 먼저 발명했는지 맞춘다. 맞춘 팀은 ppt 룰렛을 마우스 포인터로 클릭하여 해당 점수를 받는다.	③ 학생들은 어느 나라가 먼저 발명했는지 맞춘다. 맞춘 팀은 칠판에 그려진 룰렛 판에 종이비행기를 던져 해당 점수를 받는다.
④ 가장 높은 점수를 받은 팀이 칭찬도장을 받는다.	④ 가장 높은 점수를 받은 팀이 칭찬도장을 받는다.

dCollection @ chosun

7) 7-8차시 수업활동

<표 28> 실험집단과 비교집단 7-8차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 교사는 Game Template를 이용하여 PPT를 제작한다. (학생들은 과제로 본문의 내용, 문장해석, 숙어 등의 문제 1개를 만들어 메일로 보낸다.)	① (학생들은 과제로 학생들이 종이에 본문의 내용, 문장해석, 숙어 등의 문제 1개를 만들어서 제출한다.)
② PPT Game을 한다.(Game Template 사용)	② 교사는 학생들에게 문제를 읽어준다.
③ 문제를 풀고 주어진 점수를 받는다.	③ 맞춘 팀은 주사위를 굴려 주어진 점수를 받는다.
④ 가장 높은 점수를 받은 팀에게 칭찬도장을 준다.	④ 가장 높은 점수를 받은 팀에게 칭찬도장을 준다.

8) 9차시 수업활동

<표 29> 실험집단과 비교집단 9차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 4~5명이 한 조가 되고, 미니 넷북을 이용하여 Socrative에 접속하도록 한다.	① 4~5명이 한 조가 되고 각각의 조에게 화이트보드, 지우개, 마커를 나누어준다.
② 문제를 풀게 한다.	② 교사는 질문을 한다.
③ 교사에게 전송된 학생들의 답안을 화면에 보여준다.	③ 학생들은 질문의 답을 보드에 빨리 쓰고 든다.
④ 가장 먼저 정답을 제출한 팀의 정답을 먼저 확인한다.	④ 가장 먼저 든 팀의 정답을 먼저 확인한다.
⑤ 정답을 가장 많이 맞춘 조에게 칭찬도장을 준다.	⑤ 정답을 가장 많이 맞춘 조에게 칭찬도장을 준다.

dCollection @ chosun

9) 10차시 수업활동

<표 30> 실험집단과 비교집단 10차시 수업활동

실험반	비교반
① 4인 1조가 되어 스마트폰 1개를 사용한다. socrative-student paced Quiz 실행한다.	① 4인1조가 되어 문제를 푼다.
② 학생들은 socrative 어플리케이션을 실행하고 room number를 적고 단어 문제를 푼다.	② 단어문제 20문항 학습지를 나누어준다.
③ Live Result를 확인하여 20문항 중 맞은 점수가 가장 높은 팀에게 칭찬도장을 준다.	③ 채점한 후 가장 높은 점수를 받은 그룹에게 칭찬도장을 준다.

10) 11차시 수업활동

<표 31> 실험집단과 비교집단 11차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 교사는 Single Question Activites-Short Answer을 실행하고 문제점(고민)을 ppt로 제시한다.	① 교사는 문제점(고민)을 제시한다.
② 학생들은 socrative를 실행하고 문제점을 해결을 위한 제안하는 영어문장을 작성하여 보낸다.	② 학생들은 문제점(고민)을 해결하기 위한 제안하는 영어문장을 화이트보드에 작성한다.
③ 실시간으로 나온 문장들을 읽어보고 Vote on Responses를 클릭하여 학생들은 가장 맘에 드는 해결문장을 선택하고(자신의 조에 투표할 수 없음) 가장 투표점수를 많이 받은 팀에게 칭찬도장을 준다.	③ 각 조는 작성한 문장을 읽는다. 가장 맘에 드는 해결문장을 적은 팀의 번호를 화이트보드판에 적는다.(자신의 조를 적을 수 없음) 가장 투표점수르 많이 받은 팀에게 칭찬도장을 준다.

dCollection @ chosun

11) 12차시 수업활동

<표 32> 실험집단과 비교집단 12차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 교사는 각 그룹에게 dialogue를 주고 빈칸을 완성하게 한다.	① 교사는 각 그룹에게 dialogue를 주고 빈칸을 완성하게 한다.
② 학생들은 문맥에 맞게 빈칸을 작성한 후 role-play 연습을 한다.	② 학생들은 문맥에 맞게 빈칸을 작성한 후 role-play 연습을 한다.
③ role-play 연습 이후 미리 준비한 카메라 또는 휴대폰을 이용하여 role-play 동영상을 촬영하고 교사의 컴퓨터로 옮긴다.	③ 각 조별로 앞에 나와 role-play를 한다.
④ 각 그룹의 role-play를 보고 피드백을 준다.	④ 각 그룹의 role-play를 보고 피드백을 준다.

12) 13차시 수업활동

<표 33> 실험집단과 비교집단 13차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 교사는 학생들에게 각 그룹 당 1개씩 스마트폰을 수업시간에 준비해오게 한다.	① 우리나라 음식사진이 있는 학습지를 나누어 준다.
② QR코드를 인쇄하여 준다. (비빔밥에 관한 Youtube동영상)	② 음식 소개에 대해 빈칸에 들어갈 말을 유추하여 적게 한다.
③ 학생들은 QR코드에 링크된 인터넷에 접속하여 2명은 이어폰을 이용해 동영상을 보고 듣고 학습지 문장에서 주어진 빈칸에 들어갈 말을 알려주고 다른 1명이 받아 적는다.	③ 앞에 나와서 작성한 내용을 발표한다.

dCollection @ chosun

13) 14차시 수업활동

<표 34> 실험집단과 비교집단 14차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 4인 1조가 되어 스마트폰 1개를 사용한다. socrative-student paced Quiz를 실행한다.	① 각 조에게 문법 worksheet를 나누어 준다.
② 학생들은 socrative 어플리케이션을 실행하고 room number를 적고 문법에 관한 문제를 푼다.	② 각 조원은 의논하여 문법문제를 푼다.
③ Live Result를 확인하여 20문항 중 맞은 점수가 가장 높은 팀에게 칭찬도장을 준다.	③ 채점한 후 가장 점수가 높은 팀에게 칭찬도장을 준다.

14) 15차시 수업활동

<표 35> 실험집단과 비교집단 15차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 예술작품에 대한 내용을 PPT를 이용하여 감상하고 종류에 대해 이야기한다.	① 예술작품에 대한 사진을 보여주고 종류에 대해 이야기한다.
② 다른 작품을 PPT로 보여주고 종류에 대해 맞춰보게 한다.	② 다른 작품에 대한 사진을 보여주고 종류에 대해 맞춰보게 한다.
③ 맞춘 학생에게 칭찬도장을 준다.	③ 맞춘 학생에게 칭찬도장을 준다.

dCollection @ chosun

15) 16-17차시 수업활동

<표 36> 실험집단과 비교집단 16-17차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 교사는 Game Template를 이용하여 PPT를 제작한다. (학생들은 과제로 본문의 내용, 문장해석, 숙어 등의 문제 1개를 만들어 메일로 보낸다.)	① (학생들은 과제로 학생들이 종이에 본문의 내용, 문장해석, 숙어 등의 문제 1개를 만들어서 제출한다.)
② PPT Game을 한다.	② 교사는 학생들에게 문제를 읽어준다.
③ 문제를 풀고 주어진 점수를 받는다.	③ 맞춘 팀은 주사위를 굴려 주어진 점수를 받는다.
④ 가장 높은 점수를 받은 팀에게 칭찬도장을 준다.	④ 가장 높은 점수를 받은 팀에게 칭찬도장을 준다.

16) 18차시 수업활동

<표 37> 실험집단과 비교집단 18차시 수업활동

실험집단	비교집단
① 3팀(각 1분단이 한 팀)으로 나누어 PPT를 이용해 Jeopardy Game을 한다.	① 3팀(각 1분단이 한 팀)으로 나누어 wrap up 게임을 한다.
② 정답을 먼저 맞힌 팀에게 점수를 부여한다.	② 각 팀의 학생이 순서대로 점수 뽑기를 하고 그 점수에 해당하는 문제를 교사가 읽는다.
③ 가장 많은 점수를 받은 팀에게 칭찬도장을 준다.	③ 정답을 맞힌 팀에게 점수를 부여하고 가장 많은 점수를 받은 팀에게 칭찬도장을 준다.

dCollection @ chosun

[부록2] 사전/사후 설문지

(성별: 남/ 여)

1) 다음은 수업 만족도 영역 묻는 문항입니다. 질문을 읽고 해당사항에 ∨해 주시기 바랍니다.

문항	항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	현재 수업방식은 수업시간에 공부를 하고 싶은 마음이 생기게 한다.	1	2	3	4	5
2	현재 수업방식은 수업내용에 흥미를 불러일으키는데 도움이 되었다.	1	2	3	4	5
3	현재 수업방식은 내용을 이해하는데 도움이 되었다.	1	2	3	4	5
4	현재 수업방식에 전반적으로 만족한다.	1	2	3	4	5
5	현재 수업방식이 계속 진행되었으면 좋겠다.	1	2	3	4	5

2) 다음은 수업 흥미도 영역을 묻는 문항입니다. 질문을 읽고 해당사항에 ∨해 주시기 바랍니다.

문항	항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 영어에 관심이 많다.	1	2	3	4	5
2	나는 영어시간이 즐겁다.	1	2	3	4	5
3	나는 영어를 잘하고 싶다.	1	2	3	4	5
4	나는 다음 영어시간에 무엇을 배울지 궁금하다.	1	2	3	4	5
5	나는 영어공부 하는 것이 재미있다.	1	2	3	4	5

dCollection @ chosun

3) 다음은 수업 자신감 영역을 묻는 문항입니다. 질문을 읽고 해당사항에 ∨해 주시기 바랍니다.

문항	항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 영어시간에 틀려도 자신 있게 말한다.	1	2	3	4	5
2	나는 친구들이나 선생님 앞에서 영어로 자신 있게 말할 수 있다.	1	2	3	4	5
3	나는 앞으로 지금보다 영어를 더 잘 할수 있다.	1	2	3	4	5
4	나는 외국인을 보면 영어로 말하고 싶다.	1	2	3	4	5
5	나는 영어를 잘 못하지만 자신감을 갖고 말하다.	1	2	3	4	5

4) 다음은 수업 참여의지를 묻는 문항입니다. 질문을 읽고 해당사항에 ∨해 주시기 바랍니다.

문항	항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	수업시간에 다른 아이들 보다 발표를 많이 한다.	1	2	3	4	5
2	수업시간 조별활동에 열심히 참여한다.	1	2	3	4	5
3	수업시간에 내준 과제를 완성한다.	1	2	3	4	5
4	수업시간에 선생님이 질문하면 대답하려고 노력한다.	1	2	3	4	5
5	수업시간에 선생님이 지시하는 수업활동에 빠짐없이 참여하려고 노력한다.	1	2	3	4	5

dCollection @ chosun

5) 다음은 학습지속의향 영역을 묻는 문항입니다. 질문을 읽고 해당사항에 ∨해 주시기 바랍니다.

문항	항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	현재 수업방식으로 영어수업을 하는 것이 좋다.	1	2	3	4	5
2	현재 수업방식으로 공부하는 것은 나에게 가치 있는 일이다.	1	2	3	4	5
3	수업방식을 선택할 수 있다면 현재 수업방식을 선택할 것이다.	1	2	3	4	5
4	수업방식을 선택할 수 있다면 현재 수업방식을 다른 사람에게도 추천하고 싶다.	1	2	3	4	5
5	나는 앞으로도 현재 수업방식대로계속 받고 싶다.	1	2	3	4	5

dCollection @ chosun