creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000265679

2016년 8월

교육학석사(영어교육)학위논문

멀티미디어를 활용한 영어 수업에 대한 학생들의 인식 조사

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

김 하 라

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

멀티미디어를 활용한 영어 수업에 대한 학생들의 인식 조사

Exploring EFL Students' Perception on Multimedia enhanced English classroom

2016년 8월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

김 하 라

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

멀티미디어를 활용한 영어 수업에 대한 학생들의 인식 조사

지도교수 정 희 정

이 논문을 교육학석사 영어교육학위 청구논문으로 제출함.

2016년 8월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

김 하 라

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김하라의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 이 남 근 (인)

심 사 위 원 조선대학교 교수 강 희 조 (인)

심 사 위 원 조선대학교 교수 정 희 정 (인)

2016년 8월

조선대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

표목차 1
ABSTRACT 5
제 1장. 서 론 1
1.1 연구의 필요성 1
1.2 연구의 목적 2
1.3 연구의 내용 3
1.4 연구의 제한점 4

제 2장. 이론적 배경 5
2.1 멀티미디어의 정의 5
2.2 멀티미디어를 활용한 영어 교육 8
2.3 멀티미디어 활용 영어 교육의 장점 12
2.4 멀티미디어 활용 영어 교육의 단점 17
2.5 선행연구 20

제 3장. 연구방법 24
3.1 연구 대상 24
3.2 연구 절차 26
3.3 연구 도구 27
3.3.1 설문지 조사 27
3.3.2 인터뷰 조사 30
3.4 분석 방법 31

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제 4장. 결과분석 32
4.1 영어 공부에 활용하는 멀티미디어 조사 32
4.1.1 .학생들의 멀티미디어 활용 수업 횟수 및 과제 이용 횟수 32
4.1.2 학생들이 경험 해 본 멀티미디어 종류 35
4.1.3 학생들이 영어 수업 시간에 활용하는 멀티미디어 36
4.2 멀티미디어 활용 수업에 대한 학생들의 인식 조사 39

제 5장. 결론 및 제언
5.1 결론 51
5.2 제언 53
참고문헌 55
<부록> 설문지 60

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표 1> 설문 참여자수 24
<표 2> 연구 절차 26
<표 3> 설문지 문항Ⅰ 28
<표 4> 설문지 문항Ⅱ 29
<표 5> 인터뷰 질문..... 30
<표 6> 멀티미디어 활용 수업 이용 횟수 32
<표 7> 멀티미디어 활용 과제 이용 횟수 33
<표 8> 학생들이 경험 해 본 멀티미디어 종류 35
<표 9> 멀티미디어 활용 수업..... 36
<표 10> 멀티미디어 활용 수업에 대한 학생들의 인식 조사 39
<표 11> 멀티미디어 활용 수업에 대한 학생들의 선호 정도 39
<표 12> 학생들의 멀티미디어 활용 수업의 유용성 및 시간 이용 정도
..... 41
<표 13> 학생들의 멀티미디어 활용 수업의 효율성 43
<표 14> 멀티미디어 활용 수업을 통한 자신감 향상 44
<표 15> 멀티미디어 활용 수업을 통한 학생들의 성적 향상..... 45
<표 16> 멀티미디어 활용 수업을 통한 학생들의 학습 정도..... 46
<표 17> 멀티미디어 활용을 통한 학생들의 다양한 가능성..... 48
<표 18> 멀티미디어 활용 수업의 필요성 49
<표 19> 멀티미디어 활용 수업의 흥미 정도..... 50

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

<그림 1> 멀티미디어 활용 영어 과제 제출..... 34
<그림 2> 멀티미디어 활용 영어 수업..... 37

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

Exploring EFL Students' perception on Multimedia enhanced English classroom

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

The purpose of this study is to understand students' perception on multimedia in the English class. To reach this purpose, three researches are followed: 1) How do the middle school students make use of the multimedia to apply to their English class?
2) How is the middle school students' perception on multimedia application?
3) What is the improvement point in English class based on multimedia?
To collect the data, the questionnaires were distributed 165 students in the 2 local middle schools. Also, 20 students who wants to interview were interviewed with the detailed questions. The collected data were analysed based on the research questions. Finally, some implication and suggestions were made.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Based on the findings:

First, most of teachers are using PPT, TV screen, CD, UCC during the English classes. Students spent the multimedia for studying for 20 minutes and three times a week. The use of multimedia will help students to create a positive attitude in learning English and its nature.

Second, the effectiveness, necessity, preference, confidence of multimedia usage and the students interest rate showed a positive reaction. It will also encourage students to participate in interactive communication. The study also shows that most of the students recognized that they enhanced their accomplishment and their English ability and interests through the using of the multimedia.

Third, the environment of the English class (letter's size and color, volume) should be changed. The teacher should considered student's level and provide student with interactive class method. The retraining programs for English teacher should be provided to upgrade the technique and quality.

So we need to make an effort for the effective way to use multimedia in the English class.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ. 서 론

1.1 연구의 필요성

오늘날 세계는 지구촌이라 불릴 만큼 국가 간의 교류가 빈번하고 서로 긴밀하게 연관되어 있다. 많은 나라의 영어를 사용하는 사람들과 원활한 의사소통을 하기 위해서는 영어가 의사소통의 수단이 되며 의사소통을 통하여 서로 다른 나라에서 살고 있는 사람들과 유대감을 형성하고 다른 문화를 이해 할 수 있다 (김종찬,2000). 또한 다양한 정보를 얻고 개인의 경쟁력을 강화하고 발전시키기 위해 영어를 이해하고 구사하는 능력은 필수적인 부분이다. 영어가 글로벌 시대를 능동적으로 살아갈 수 있는 도구로서 학생들의 의사소통 능력을 향상시키는데 다양한 매체를 이용할 수 있어야한다. 특히 국제사회의 통합으로 영어의 필요성이 커졌고 영어 교육의 중요성이 강조되고 있다.

그러나 영어를 교실에서만 이론적으로 학습하고 실질적으로 원어민과 의사소통을 할 수 있는 기회가 적은 영어 학습 환경은 한계가 있다. 우리나라처럼 영어를 외국어로 학습하고 있는 상황에서는 수업 시간 이외에 목표 언어를 접촉 할 수 있는 기회가 적고, 자연스러운 상황에서 언어 사용 기회를 늘리는 것은 거의 불가능한 상황이다(한종임, 2004). 이런 환경을 고려하여 의사소통 능력을 향상 시킬 수 있고 영어 교육을 시행을 도와줄 수 있는 웹컨텐츠, 웹기반 프로그램이나 CD-ROM 등 학습 보조 기기의 활용이 다양하게 제시되었다. 멀티미디어를 활용한 영어 학습이 학습자들에게 흥미를 불러 일으켜 동기부여를 갖게 하고 학습자가 참여하여 학습 자료를 제작하는 것은 긍정적인 영향이 있는 것으로 보여 진다. 컴퓨터와 멀티미디어, 인터넷이 보급됨에 따라 멀티미디어 학습 자료 제작을 통한 학습 효과에도 영향력이 있음을 연구에서도 증명하고 있다. 초중등학교 정보 통신 기술 교육 운영지침(교육인적자원부,2005)에서 인터넷, 오디오, 동영상을 활용한 영어

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

수업이 권장 되고 있으며, 정보통신 기술 활용 영어교육에 관한 관심이 높아지고 있다. 멀티미디어의 활용은 언어 교육의 효과를 높일 수 있어서 외국어 교육에 적합한 것으로 받아들여지고 있다. 다중 매체의 멀티미디어 학습은 다양한 교육매체를 동시에 사용하여 소리, 문자, 애니메이션 등의 다양한 교육 자료를 통해 서로 의사소통을 할 수 있는 기회를 제공해주기 때문에 영어 교육 현장에서 이에 대한 검토가 필요할 것이다. 지식 정보화와 멀티미디어 시대에 요구되는 영어 의사소통 능력을 향상시키기 위해서는 멀티미디어를 활용한 자기주도적인 학습에 대한 연구가 필요 할 것이며, 실제로 일상 생활에 활용 할 수 있는 의사소통 중심의 수준별 멀티미디어 교육 과정에 대한 현장 연구가 중요하다고 생각한다.

멀티미디어 활용 영어 교육에 관한 많은 연구가 이루어졌으며 학습도구를 활용함으로서 긍정적인 결과를 증명하였다. 따라서 본 연구의 목적은 중학교 학생들의 멀티미디어 활용 실태와 인식을 알아보고 실제적으로 멀티미디어를 활용함에 있어서 개선할 점이 무엇인지 알아보고자한다.

1.2 연구의 목적

멀티미디어의 유용성이 증가하면서 많은 프로그램들이 개발되고 외국어 학습에 있어 관심이 집중되고 있다. 단순한 문자 인식과 이해를 넘어서 음향과 영상이 조화를 이룬 통합적 영어 학습은 학습자들로 하여금 흥미와 호기심을 이끌 수 있고 학습자 중심의 환경을 조성할 수 있다.

정보가 빠르게 증가하고 지식이 폭넓게 확장되는 정보사회에서는 지식과 정보가 중요한 부분이 될 것이고 이에 발 맞춰 사회 변화에 적절히 대응 할 수 있어야한다. 일방적인 전통적인 교육 방식에서 벗어나 학습자 중심의 새로운 학습방법으로 교육 받을 수 있는 환경 조성이 필요할 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이에 본 논문에서는 중학교 영어 수업 시간에 멀티미디어 활용정도에 관해 실태를 조사하고 학생들의 멀티미디어 영어 수업에 관한 인식 조사를 실시하여 개선 방안을 찾고자 한다. 본 연구 목적을 달성하기 위한 연구 질문은 다음과 같다.

첫째, 현재 영어 수업에서 멀티미디어 활용을 어떻게 적용하고 있는가?
둘째, 멀티미디어 활용수업에 대해 학생들의 인식은 어떠한가?
셋째, 멀티미디어를 활용한 영어 수업의 개선점은 무엇인가?

1.3 연구의 내용

본 연구는 멀티미디어 활용에 관한 고찰을 주요 목적으로 전체 Ⅴ장으로 구성된다. 제Ⅰ장은 본 연구의 필요성과 목적을 제시하고 연구 방향을 제시하였다. 제 Ⅱ장'멀티미디어의 이론적 배경'에서는 멀티미디어의 개념과 구성 및 특징, 멀티미디어 활용 영어 교육 장,단점에 대해 고찰해본다. 또한 이론적배경과 더불어 멀티미디어에 관한 선행연구를 살펴보면서 멀티미디어 활용 수업의 필요성에 대한 이론적 기틀을 마련하고자 한다. 제 Ⅲ 장에서는 연구 방법 및 절차에 대해 언급할 것이다. 연구 대상의 선정 기준과 학습자를 대상으로 실시한 설문 조사의 방법과 내용 그리고 학생들의 인식을 알아보기 위해 인터뷰를 바탕으로 본 연구의 진행 방향과 과정을 보여주고 연구 조사에 관한 분석 방법을 제시하고 연구의 제한점을 언급할 것이다. 제 Ⅳ 장에서는 Ⅲ장의 연구 자료를 토대로 질문에 맞게 분석 하고 그 결과를 기술할 것이다. 본 연구의 마지막 제Ⅴ장에서는 연구의 결론을 제시하고 앞으로 나아가야할 방향에 대해 생각해 볼 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1.4 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

첫째, 본 연구의 대상자는 2학년 학생으로 제한되어 있고, 성별 수의 차이가 심각하여 성별 분포에 따른 비교가 어려워 보인다(표1). 양적 연구를 하는데 있어 성별에 대한 연구는 기본적인 연구 조사 항목으로 요구되고 있으나 본 연구의 대상자들의 학교의 특성상 조사 연구자의 수의 남녀 편차가 크게 보여 성별 연구는 하지 못하였다.

둘째, 설문에 응답한 연구대상이 광주지역 학생으로 한정되어 있다. 기타 다른지역 학생들의 설문지를 수집할 수 있다면 현재 멀티미디어 활용 실태 및 학생들의 인식 정도를 살펴 볼 수 있는 기회가 될 것으로 예상한다.

셋째, 보다 효과적인 연구 결과를 위해서는 고정변수의 수를 확대하는 것이 바람직 할 것으로 보인다. 학생들의 인식뿐만 아니라 교사들의 인식 조사도 함께 비교를 한다면 실제 우리나라 영어 교육의 현실 상황과 교사들의 교육 방법을 보다 구체적으로 알 수 있는 기회가 될 것으로 기대한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 멀티미디어의 정의

멀티미디어란 사전적 의미로 표현할 때 여러 매체의 동시적으로 사용하는 것으로 오디오, 텍스트, 비디오, 그래픽 그리고 이미지와 같은 여러 자료형태를 사용하는 게시물 또는 프로그램이라고 할 수 있다(정양수,1999). 멀티미디어는 우리가 생활하면서 보고, 읽고, 말하고, 느낄 수 있는 그림, 문자, 음성 등이 통합된 복합적인 매체라고 할 수 있다. 초기 멀티미디어는 아날로그와 디지털로 구별 없이 사용되었으나 1980년대 초부터 멀티미디어의 디지털화와 컴퓨터가 보급됨으로서 서로 다른 형태의 미디어를 통합할 수 있는 새로운 기술이 나타났고 멀티미디어라는 단어를 사용하기 시작했다. 이후 컴퓨터관련 기술의 발달로 그래픽, 텍스트, 애니메이션, 비디오 등의 다양한 매체 정보가 단일 컴퓨터 시스템 혹은 네트워크로 통합되어 생성되었다(정현철,2010). 두 가지 이상의 미디어를 결합하여 하나의 형태의 디지털 프로그램으로 만들어 사용하는 사용자와 상호작용 하는 것을 의미한다. 또한 미디어라는 단어에서처럼 신문, 잡지, 방송과 같이 여러 가지 정보들을 수집하여 하나의 형태로 전달되는데 사용된다. 인간이 원하는 정보를 컴퓨터를 이용하여 정보를 선택 및 편집 할 수 있고, 공간에 참여가 가능 하도록 한다.

멀티미디어의 정의에 대해 학자들마다 다양하게 정의하고 있다.

멀티미디어(multimedia)의 어원으로 '여러 개를 뜻하는 접두어 멀티(multi)와 매체라고 바꿔 말할 수 있는 medium의 복수형인 미디어(media)가 결합된 것으로 표현하고 정보를 전달하는 다중매체라는 뜻이다.(박용기2002,황규완1999).

이충현(2005)은 멀티미디어는 텍스트, 그래픽, 정지화상 등의 정보를 전달 할 수 있는 단일 컴퓨터 시스템 혹은 네트워크를 통하여 생성되는 미디어의 집합체(p13)라고 정의하였다. Schwiser와 Misanchuk(1993)에 의하면 멀티미디어는 음성, 문자, 입체 조작 등을 동시에 다양한 정보로 결합시켜 전달하는 기능을 지니고 있을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

뿐만 아니라 정보 전달의 새로운 효과를 창출해 내는 것이라고 하였다.

Johnston(1980)은 멀티미디어란 텍스트, 데이터, 이미지, 특수 효과 등과 같은 다양한 매체를 한 번에 컴퓨터상에서 나타낼 수 있는 기능을 갖고 있다고 정의 내리고 있다. Gayeski(2003)는 멀티미디어란 시간과 청각적인 정보망을 형성하고, 저장하고, 발송하고, 재생해내는, 컴퓨터로 이동되는 상호적인 통신체계라고 정의 내리고 있다.

김희수(1995)는 멀티미디어가 동영상, 소리, 애니메이션, 사진, 그림 등을 통합할 수 있으며, 개인용 pc는 일종의 멀티미디어 시스템이라고 하였다. 컴퓨터를 중심으로 다양한 형태의 매체를 디지털 방식으로 통합하여 상호작용이 가능하게 하는 것이 멀티미디어이다. 최근의 컴퓨터가 문자 정보, 음악, 애니메이션, 그래픽, 정지사진, 음향 등을 통합하여 나타낼 수 있게 됨에 따라 다양한 기능을 가진 '멀티미디어 컴퓨터'또는 그래픽, 문자, 들리는 네트워크를 통해 정보를 생성, 전송, 재생 가능하게 하는 '컴퓨터가 운용하는 상호보완적 커뮤니케이션'이라고 정의되고 있다(이칭찬,신민희,2000).

멀티미디어를 활용한 교육은 학습자에게 영어에 대해 흥미를 유발시키고 자기주도 학습을 가능하게 한다. 또한 학습자가 원하는 정보를 다양한 방법을 통해서 찾을 수 있고 학습자의 학습 욕구도 충족시킬 수 있다. 멀티미디어 교육은 기존 교육현장에서 제공하지 못했던 시각적인 자료와 정보를 학습자에게 실제 상황과 비슷한 간접 경험의 기회를 제공해 줄 수 있다. 멀티미디어를 통해 교사 중심이 아닌 학습자 중심으로 상호작용이 가능하며 일관성 있고 체계적인 학습 환경을 제공한다(이효주,2013). 멀티미디어 활용 수업은 대체적으로 웹기반 멀티미디어 콘텐츠와 컴퓨터를 기반으로 이용한 수업이고, 멀티미디어 자료의 전달 방식에 따라서 CD-ROM기반과 웹기반으로 나눌 수 있다. CD-ROM 멀티미디어 학습은 대용량의 동영상, 애니메이션 및 사운드가 포함된 학습 자료로서 학습자의 흥미와 욕구를 최대한 만족 시킬 수 있고, 불안감이나 수업 불안에 대한 두려움을 최소화 할 수 있다. 또한 학습자 스스로 수준별 개인별 학습을 함으로써 학습의 효과를 배가시켜준다. 웹기반 학습은 컴퓨터프로그램 뿐만 아니라 다른 학습자, 교사, 전 세계의 다른

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학습자들과 채팅,e-mail로 상호작용 할 수 있으며 학습자가 원하는 시간과 장소에서 실제적인 자료를 활용할 수 있다. 인터넷 기술이 개발함에 따라 자료를 검색이고 쉽고 편리하여 웹기반 자료의 비중이 높아지고 있지만 지금도 CD-ROM기반의 자료들도 사용되고 있다. 텍스트에 비해 멀티미디어에 사용되는 동영상, 그래픽이 용량이 커서 양질의 자료를 제공하기 어렵다는 단점이 있다. 따라서 에러가 적고 고화질의 자료 활용이 가능한 CD-ROM이 여전히 사용된다(정현철,2010).

강근영(2001)은 멀티미디어 활용 수업의 유형을 자료 설계 방식에 맞게 6가지 유형으로 특징들을 정리하였다.

첫째, 개인교수형(tutorial)은 특정영역에 관한 정보를 가르치고, 확인하고, 강화함으로서 학습자가 스스로 학습 할 수 있도록 만들어진 프로그램이다. 교사가 학생들에게 수업하듯이 프로그램이 정보, 지식, 기술 등을 컴퓨터가 가르친다. 프로그램이 교사의 역할을 수행하고 학생들과 일대일로 상호작용 할 수 있는 시스템의 형태이다.

둘째, 반복학습형(drill&practice)은 이미 배운 지식을 연습을 통해서 익숙하게 하고 숙련도를 높이기 위해 설계된 프로그램으로 대표적인예로는 한글타자연습을 들 수 있다. 하나의 개념 또는 기능을 반복적으로 연습함으로서 기대하는 수준의 성취도를 달성할 수 있게 한다. 단순한 반복이 요구되는 외국어 학습과 수학의 반복 계산능력을 향상시키기 위한 보충, 심화 학습 보조 자료로서 사용된다면 효과적일 것이다.

셋째, 모의실험형(simulation)은 실제모습과 유사한 학습 환경을 컴퓨터가 제공함으로서 실제 상황에 필요한 표현 및 방법들을 제공하는 프로그램이다. 가상적인 실험 환경을 조성하기 때문에 실제로는 해보기 힘든 연습과 위험부담이 있는 실험에 적합한 환경을 제공한다.

넷째, 게임형(game)은 게임의 흥미를 유발하여 학습과제를 해결해 나갈 수 있는 프로그램이다. 학습자들의 학습 동기를 유발하며 단순하고 반복적인 학습을 할 때 유용하게 사용할 수 있다. 교육적 목적으로 사용되는 게임은 학생들을 몰입할 수 있게 하고 생활과 관계된 학습을 가능하게 한다는 이점이 있다. 그러나 너무 지나

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

친 게임 몰입은 학습자의 내적 학습 동기를 저해하고 게임을 즐기려고 하는 부작용을 초래할 수도 있는 단점도 있다.

다섯째, 문제해결형(problem solving)은 컴퓨터가 학습자에게 창의력을 욕하는 문제 해결 상황을 제시하고 해결하는 사고력을 기르도록 하는 프로그램이다. 학습자가 문제를 설정 하고 문제 해결을 위한 가설과 자료 수집 및 결과 처리의 과정을 거쳐 문제를 해결할 수 있고, 또는 컴퓨터가 문제를 설정하여 문제를 푸는데 필요한 자료를 제공해주고 학습자가 문제를 해결하는데 힌트나 조언을 하면서 해결력을 향상 시킬 수 있도록 제시하는 형식으로 나눌 수 있다.

여섯째, 자료제시형(data display)은 학습 자료를 많이 저장하고 있어서 학습자가 필요할 때 원하는 정보를 찾을 수 있도록 하는 프로그램이다. 학습내용이 많아서 조직 및 설계 방법에 따라 효과성이 좌우되며, 음향, 사진, 동영상 자료 제시가 가능하다.

2.2 멀티미디어를 활용한 영어 교육

영어 교육의 목표 중 하나로서 의사소통 능력을 길러 세계화, 정보화에 맞춰 다양한 정보와 지식을 공유하고, 다른 문화를 잘 이해하고 수용 할 수 있도록 하는 것이다. 다시 말해 실용적으로 현장에서 사용할 수 있는 교육을 해야 한다. 영어 교과에 멀티미디어를 활용한 수업을 한다면 지문을 읽고 독해 위주의 기존 수업 방식에서 시청각 자료를 통해 좀 더 정확하고 구체적인 방법으로 의도한 학습 목표에 쉽게 도달하도록 할 수 있다. 외국어 학습의 특성상 학문적으로 접근하기 보다는 실습수업의 중요성을 강조하고 있다. 영어는 의사소통의 수단으로 실제 생활에서도 가능한 의사소통을 하는 것이 학습의 목표이다. 의사소통 능력을 향상시키기 위해서 일방적인 교사 중심의 문법이나 암기를 위주로 하는 수업이 아니라 주어진 실제 상황에서 자신의 의사를 언어적으로 표현해서 상대방에게 의미전달을 할 수 있도록 해야 한다(한종임,1998).

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

처음 영어를 접하는 학습자에게 확실한 동기가 없으면 영어 학습에 부정적인 느낌을 가질 수도 있다. 이러한 경우에 교재와 함께 학습자에게 맞는 멀티미디어 자료를 활용한다면 학습자의 동기 유발에 많은 긍정적인 영향을 끼칠 수 있을 것이다. 영어 학습을 하는데 있어 성취도와 동기 사이에는 상관관계가 있으며, 학습태도는 동기에 많은 영향을 받는다. 영어를 학습한 후 현장에서 사용하기에 현실적으로 불가능하므로 다른 매체를 통해서 간접적으로 사용할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 이에 따라 우리나라 초, 중, 고등학교에서 수업 방법에도 새로운 접근이 요구되면서 교수학습방법을 변화 시킬 수 있는 도구인 정보통신 기술의 중요성이 강조되고 있다. 또한 교사는 학생 개개인에게 궁금한 점들을 만족시켜줄 수 있고 학생들의 필요성이나 수준에 맞는 학습 활동과 자료를 제공해줄 수 있어야한다. 교사는 더 이상 일방적으로 지식을 전달하는 사람이 아니라 학생들이 주어진 정보를 선행지식에 적용하고 정보를 활발하게 해석하며 조직할 수 있도록 도와주는 조력자로서의 역할을 해야 한다(Dole, Duffy, Roehler & Pearson,1991).

다양한 매체를 통합적으로 관리하고 사용하여 학습효과를 높일 수 있도록 하는 것이 멀티미디어 활용 영어 학습의 주된 목적이다. 그러므로 다양한 매체들을 교수학습 매체를 통해서 한 번에 보여줄 수 있도록 하는 경향이 있다. 다른 매체들이 서로 상호보완적으로 잘 통합될 수 있도록 하는 대안을 찾는 것이 멀티미디어 학습의 중요한 부분이기도 하다.

박의재와 정양수(2003)는 멀티미디어를 활용해 정보를 전달할 때의 교육이 단일 매체를 활용할 때 보다 교육적 효과가 높게 나타났으며 복합적으로 정보를 제공하는 멀티미디어가 영어 교육에 미치는 효과를 여섯 가지로 정리하였다.

첫째, 멀티미디어는 사람의 다양한 감각 기관을 사용하는 학습 환경을 바탕으로 하기 때문에 보다 쉽고 흥미롭게 배울 수 있고 장기적인 기억을 가능하게 한다. 또한 학습자들이 다양한 상황을 경험하는 학습을 하고 실생활에 유용한 지식 습득하는 등 학습적인 효과도 상당할 것이다.

둘째, 멀티미디어 학습 환경에서는 학습자의 수준과 문제 해결 능력에 따라 속도

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

조절을 할 수 있기 때문에 각자의 상황에 맞춰서 학습을 할 수 있다는 장점이 있다. 시청각자료를 통해서 학습자의 흥미 및 동기유발을 이끌어내 부담 없이 영어를 경험할 수 있는 학습자 중심의 환경을 조성 할 수도 있다. 최수영(1999)은 멀티미디어 코스웨어는 텍스트나 그래픽 혹은 하이퍼링크를 가능하게 해서 학습자의 흥미를 올리고 자기주도 학습을 할 수 있는 자율 학습 도구로 활용된다.

셋째, 멀티미디어 활용 수업은 학습자가 가지는 심리적인 부담감을 줄일 수 있다. 박명화(2001)는 중학교 3학년 영어 학습의 부진 학생들을 대상으로 하는 수업에서 멀티미디어를 이용한 수업이 학생들의 영어 학습에 대한 자신감과 흥미유발에 효과가 있음을 밝혔다. 비슷한 레벨의 학생들 사이에서 모둠활동을 하는 동안 학습자간에 의사소통이 활발하게 이루어졌음을 보여줬다. 멀티미디어 활용 영어 교육은 학습자가 능동적으로 멀티미디어와 상호작용하여 학습 할 수 있다는 점에서 학습자 중심의 수업이 가능하게 되었다. 학습에 대한 두려움, 실패, 낯설음에 대한 감정을 쉽게 극복할 수가 있다. 멀티미디어를 활용하여 교육을 함으로서 학습자들이 그림, 사진, 음성, 동영상 등을 이용할 수 있고, 보다 사실적인 언어학습현장을 접할 수가 있다.

넷째, 언제 어디서든 다양한 학습 정보를 쉽게 접할 수 있다. 시간적 공간적 제약이 적어서 필요한 누구나 쉽게 이용 가능하다. 멀티미디어를 사용함으로서 학습자는 시간과 장소에 상관없이 학습을 할 수 있다. 교실에서만 이루어지던 학습은 온라인으로 까지 확장되어 학습자들이 교실 밖에서도 학습을 이어나갈 수 있게 되었다(정희정,2007).

다섯째, 학습자가 필요로 하는 정보의 저장과 재생이 쉽기 때문에 반복 기능을 통해 학습자의 요구를 만족시킬 수 있다. 멀티미디어 자료들은 복잡한 생각을 명료하게 보여주고, 기억하기 쉽고, 학습자들의 감정을 불러일으키기도 한다. 눈에 보이는 정보는 학습자의 흥미를 유발시킬 수 있고 주의를 집중하게하고 감정적인 반응을 일으키게 할 수 있기 때문이다(하정민,2012).

여섯째, 멀티미디어는 상호작용이 가능하기 때문에 양방향적인 의사소통 및 학습을 가능하게 한다. 멀티미디어의 가장 큰 특징은 상호작용을 할 수 있다는 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학습자에게 일방적인 정보 전달을 강요하지 않고, 학습자가 스스로가 원하는 정보를 선택할 수 있게 한다. 멀티미디어를 활용한 영어 교육은 학습자에게 다양한 자료를 제공하고, 직접적인 경험의 기회를 제공하고 다른 사람과 상호작용할 수 있게 한다(김인철,2000). 다양한 학습 방법과 매체를 통한 학습은 학습자의 동기와 의욕 향상에 효과적일 뿐만 아니라 교사와 학습자간에 쌍방향으로 상호작용이 가능하게 된다.

이와 같이 멀티미디어를 활용한 수업은 학습 경험의 기회를 제공하고 학습 내용을 효과적으로 전달 할 수 있기 때문에 영어 교육에서 교육적 도구로서 멀티미디어는 여러 매체의 기능을 기술적으로 통합하여 학습자에게 다양한 방식으로 정보를 제공하고, 효과적으로 전달하는 방법으로 인식되어 긍정적인 평가를 받고 있다. 최근의 외국어 교육 이론의 정의는 언어 학습의 확실성, 개별화교육 그리고 언어능력보다 의사소통능력에 더 많은 초점을 두고 있다고 한다(Kitao,1998). 멀티미디어를 이용한 학습은 학습자가 수업의 주체가 되어 상호작용하여 의사소통 능력을 향상 시키고, 적극적으로 경험할 수 있도록 하고 있다.

영어 교육에 멀티미디어를 활용하는 방법으로는 교과서 관련 CD-ROM, 제한된 공간에서 정보를 제공하는 소프트웨어 방식, 학습관련 매체를 활용하는 방식, 그리고 인터넷을 이용해서 필요한 정보를 학습자에게 제공하는 방식으로 나눌 수 있다.

첫째, 학생들의 흥미를 유발할 수 있는 자료로서 CD-ROM을 활용해 수업 내용과 맞는 동영상 자료를 보고 소리를 들을 수 있다. 보고 듣기 후에는 학생들의 소리를 녹음해서 재생할 수 있으며 교사가 바로 피드백을 할 수 있다. 학생들이 이해하기 쉬운 부분의 영화나 애니메이션을 편집해 간단한 대사를 활용해서 수업에 적용할 수도 있다.

둘째, 멀티미디어 활용의 대표적 교수매체인 소프트웨어이다. 멀티미디어(문자, 음성, 영상) 자료를 처리 할 수 있는 기능의 컴퓨터를 이용해 학습에 활용하는 것이다. 소프트웨어의 장점으로 (신정아,1999;백일엽,2004)는 다음과 같이 나타내고 있다. 사용방법이 쉽고 학습내용을 저장 할 수 있기 때문에 학습자의 능력과 수준에 따라 진도 및 학습 방법들을 다양화 할 수 있다. 또한 소프트웨어를 통하여 여

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

러 상황에 노출될 수 있고 원어민의 발음을 들을 수 있어서 잘못된 부분들을 즉각적으로 피드백 받은 후 반복학습을 할 수 있다.

셋째, 스캐너와 디지털 카메라를 사용해 영상이나 사진 찍고 자료를 편집한 후 화면을 통해서 학생들에게 보여줄 수 있다. 교사가 하고자 하는 목표에 맞춰서 자료를 편집해 수업에 활용하면 더 생생하고 현실감 있는 수업이 가능할 것이다.

넷째, 인터넷을 통한 외국어 교육은 많은 장점들을 가지고 있다. 최근 초고속 인터넷 멀티미디어 환경이 보편화되면서 컴퓨터를 이용한 영어 학습이 보편적인 학습 방법 중의 하나가 되었다.

정현준(2000)은 인터넷은 학습자에게 자연스러운 환경에서 스스로가 자기 주도적으로 개별학습을 할 수 있도록 하는 무한한 잠재력을 가진 학습 매체라고 이야기한다. 또한 영역에 맞추어 골고루 학습 할 수 있고, 여러 문화를 접할 수 있기 때문에 외국어 학습의 효과를 높일 수 있을 것이다. 멀티미디어를 활용한 수업은 인터넷, 동영상, PPT, 게임 같은 자유로운 형태의 학습방법으로 학습 할 수 있는 환경을 제공하며 학습자들에게 다양한 정보를 제공하는 자료가 된다.

2.3 멀티미디어를 활용 영어 교육의 장점

이전의 매체로서 책, 신문을 통해서 문자 정보를 얻을 수 있었고, TV, 오디오를 통해서 음성정보를 얻을 수가 있었다. 멀티미디어는 디지털 매체로 이런 문제들을 해결 할 수 있는 상호작용이 가능한 대화형 매체이고, 다양한 분야의 정보들을 얻을 수 있는 역할을 하고 있다. 멀티미디어를 활용함으로서 학습자들은 그림, 사진, 동영상 등을 통해 실질적인 상황들을 접할 수 있고, 실제적인 상황 속에서 경험한 학습을 오랫동안 기억할 수 있게 된다.

Heinich(1998)은 사람이 기억할 수 있는 양의 차이를 백분율로 나타냈는데 직접 경험 한 것은 90%, 보고들은 것은 50%, 보기만 한 것은 30%, 듣기만 한 것은 20%, 읽기만 한 것은 10% 정도 기억 속에 저장된다고 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

멀티미디어를 활용한 수업은 학습자의 다양한 인지 구조를 바탕으로 다양한 형태의 개별적이고 차별화된 방법의 수업방법을 제공할 수 있고, 상호작용을 통하여 보다 높은 수준의 수업의 가능성을 보장한다고 한다(김회수,1995; 김희정,1999). 효과적인 수업이해를 위해서 실제적인 상황 및 환경을 제시하는 것이 좋은 방법이나 현실적으로 어려움이 있기 때문에 멀티미디어를 활용한 시청각 자료 수업을 통해 의미를 추측하도록 하는 것이 도움이 된다. 스마트폰과 같은 휴대장비의 등장과 인터넷에 발전에 따라서 멀티미디어 활용 영어교육에 사용되는 매체가 다양해졌고 학습의 형태도 모바일 러닝 및 온라인 학습으로 범위를 점차 넓혀가고 있는 추세이다(이충현,2009 Yoon, Lee &Lee ,2013). 또한 학습자의 학습에 대한 동기 유발이 용이해졌고, 자기주도적인 학습이 가능하게 되었다.

실제로 언어학습을 하는데 개방된 환경에서 영어를 배운 학습자가 기존의 영어학습 환경에서보다도 언어 숙달도가 향상되었음을 증명한 연구가 있다. 강복남(1998)은 '언어는 기본적으로 구두, 청각현상이므로 청각매체와 인쇄된 단어가 욕구를 충족시키지만 문화적 차이를 이해하기 위해서는 시각적 매체와 실물을 이용하는 것이 유용하다'라고 말했다.

멀티미디어의 활용이 학교 수업에서 교사의 인지도를 높일 수 있고, 학습자의 흥미와 동기를 유발해서 학업 성취를 높이고, 기억이나 파지효과를 높일 수 있다고 보았다. 다양한 종류의 매체를 통합할 수 있고 역동적 상호작용을 가능하게 하는 멀티미디어는 교육에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다. 멀티미디어 매체를 효과적으로 학습에 적용하기 위해서는 학습상황에서 교사와 학습자간에 상호보완적으로 적절히 학습 내용에 알맞게 제시할 수 있도록 해야 한다.

멀티미디어는 정보를 수집하고 선택할 수 있고 다양한 표현 방법으로 정보를 조합하는 능력을 향상시킬 수 있으며 정보 사이를 연관 짓는 사고력육성에도 효과적이다. 또한 다양한 정보를 조합해서 사용할 수 있다면 다면적 이해가 가능하고 유사한 학습 환경에서 학습이 가능하며 정보를 제작할 때 특성에 맞는 정보를 수집할 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Lee(1998b)는 멀티미디어 활용 영어 교육의 장점으로 다음과 같이 제시한다.

첫째, 학습자의 동기 유발을 가능하게 한다. 영어 학습에 대한 긍정적인 인식을 통해 긴장 및 불안감을 감소시킬 수 있고, 멀티미디어의 다양한 자료를 통해서 학습자의 학습동기 및 흥미를 높일 수 있다. 멀티미디어 학습은 개인의 흥미, 관심도를 고려해 다양한 미디어를 활용하면 효과적인 학습이 가능할 것이다. 이덕봉(1999)은 정보를 수집하고 새로운 콘텐츠를 학습자가 학습 할 수 있도록 하는 컴퓨터를 이용한 멀티미디어 교육을 감각적인 교수법이라고 부른다.

둘째, 멀티미디어는 학습자의 여러 감각을 이용함으로서 이해와 기억을 향상시켜준다. 다시 말해 학습자의 보기, 듣기, 말하기 감각을 멀티미디어가 제공하는 자료에 이용함으로서 기억과 이해에 도움을 줄 수 있게 된다. 멀티미디어를 교육적으로 활용하는데 가장 큰 장점은 학습자가 시청각 자료를 통해 학습한 내용을 오랫동안 기억할 수 있다는 점이다. 이를 토대로 학습자에게 직접 경험해보는 대신에 멀티미디어를 활용한 상황 속에서 체험을 통한 학습을 강조하고 있다. 우리나라와 같은 상황에서는 수업 시간 이외에 영어를 사용할 수 있는 상황과 원어민을 만날 수 있는 기회가 적어 멀티미디어를 활용한 학습을 통해 그 효과를 높이고자 한다(최형심,2011). 우리나라와 같은 EFL(English as a Foreign Language)상황에서 학생들에게 교과서에 제시된 텍스트와 그림을 이용해 학습 목표에 도달하는데 어려움이 따른다.

셋째, 학습자 각각의 개별 학습이 가능하다. 학습자 개개인의 수준 및 속도에 맞춰서 다양한 주제와 학습내용을 진행 할 수 있다. 개별 학습은 학습자의 자기 통제 능력과 스스로 해결할 수 있는 자립심을 키울 수 있는 기회를 제공해줄 수 있다. Benson(2001)은 멀티미디어를 활용한 학습은 학습자로 하여금 교사에 대한 의존성을 낮출 수 있으며, 학습자 스스로 학습을 관리하고 통제할 수 있는 기회를 제공해주기 때문에 학습자의 자율성을 키울 수 있다고 한다. 윤만근(2009)은 컴퓨터를 활용하는 학습 방식은 이전의 전통적인 학습 방법과 다른 다양성이 존재하며 학습자 중심의 수업을 가능하게 한다는 점에서 매우 효과적인 교수법으로 이해된다고 한다. 멀티미디어를 활용하면 학생들의 개별화 수업이 가능해짐으로서 개인차를 인

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

정하고 개인특성을 고려한 수업이 가능하게 될 것이다. 또한 사고력, 창의력, 문제해결 능력을 가질 수 있는 교육을 통해 단순히 배우는 것이 아닌 학생 스스로가 학습을 구성하고 만들어 나갈 수 있는 경험중심의 수업 체계를 구성할 수 있을 것이다.

넷째, 멀티미디어 활용 수업은 쌍방향 전달 방법으로 대화식 학습이 가능하다. 학습자간의 상호작용은 유대를 강화하면서 흥미와 동기 유발에 영향을 준다. 효과적인 학습 수단을 제공하여 능동적인 학습을 할 수 있게 도와준다. 멀티미디어 활용으로 동시적 상호 작용 뿐만 아니라 e메일, 게시판을 이용한 비동시적인 상호작용이 용이해져 학습자간의 협동학습이 가능한 환경을 제공할 수 있다(한국소프트웨어진흥원, 2009). 언어의 읽기, 말하기, 쓰기, 듣기 기능은 표현 방법이 다를 뿐 분리해서 생각할 수 없는 통합적인 학습 기능들이다. 언어의 숙달정도를 높이기 위해서는 각각의 영역들을 상호보완적으로 활용할 수 있도록 해야 한다.

다섯째, 멀티미디어 매체는 정보 처리 기능을 지니고 있어서 다양한 자료들에 쉽게 접근할 수 있게 하며 통합적으로 활용할 수 있다. 학교 현장에서는 멀티미디어 시스템을 활용함으로서 자료 검색이 쉽고, 교사들의 수업준비 시간이 단축되었다. 웹을 기초로 한 멀티미디어 사용은 많은 양의 정보를 빠른 시간에 학습자에게 제공하고 계속적인 수정, 확장 시킬 수 있다(한국소프트웨어진흥원,2009). Sullivan과 Pratt(1996)에 의하면 컴퓨터를 사용해서 토론에 참여한 학생들은 쓰기에서 눈에 띄는 효과가 있었다고 한다. 멀티미디어의 기술이 발달하면서 모든 정보가 디지털 신호로 바뀌어서 정보의 손실이 적고 고화질의 화면과 음질을 제공해준다. EBS와 사이버가정학습은 교육기회의 불평등 해소와 사교육비 절감이라는 효과를 학부모와 학습자에게 가져다주고 다양한 자료의 활용은 교사의 부족한 부분을 보충할 수 있는 긍정적인 영향을 미칠 수 있다(최형심,천승미,2011; Yoon & Lee,2009).

여섯째, 멀티미디어매체는 학습자에게 시공간적 독립성을 제공해준다. 시공간적 독립성은 학습자에게 다양한 문화를 가진 다른 학습자들과 교류 할 수 있는 기회를 제공해 다문화적인 관점을 가질 수 있도록 도와준다(한국소프트웨어진흥원,2009). 정해진 시간과 장소에 상관없이 학습자가 원하는 곳에서 학습을 할 수

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

있다. 이로 인해 학습자의 편리성이 향상되고 장소를 옮기지 않아도 되어 비용절감 부분에서도 효과가 보여 진다(hubbard,2009). 전통적인 교육 방법은 한 장소에서 정해진 시간에 교과서를 이용해 텍스트 자료에만 의지한 교사 중심으로 정보를 제공하는 형식으로 정적이고, 수동적인 학습전달 방식으로서 교사가 학습자에게 일방적으로 전달하는 방식으로 수업이 진행 되었다.

그러나 기술의 발달로 인하여 멀티미디어를 이용한 방법은 교사와 학습자에게 다양한 정보를 경험 할 수 있는 기회를 제공 한다. 교사는 다양한 학습 내용을 학습자에게 제공하며, 학습자는 본인에게 맞는 학습 내용을 선택하고 사용해서 보다 효율적인 학습 기회를 제공받게 되었다. 이전과 비교해 보면 교재중심의 일방적이고 제한적인 학습 환경에서 다양한 형태의 정보를 학습자가 필요로 한 시간과 장소에서 제공 받을 수 있는 멀티미디어 교육 환경으로 변화하고 있는 것이다. TV와 컴퓨터 같은 영상매체에 익숙한 세대에게 멀티미디어를 학습에 도입하는 것은 수업의 성패를 결정짓는 일이라고 볼 수 있다 (이효주,2013).

김인석(1998)은 멀티미디어를 활용한 학습자들의 영어 학습의 효과를 다음과 같이 보여준다.

첫째, 학습자 중심의 수업이 가능하다. 교실 안에서 일반적인 수업은 교사 중심의 지식을 전달하는 수동적인 방식의 학습을 하기 쉽다. 그러나 학습자마다 이해 정도와 지식 수준이 다를 수 있기 때문에 멀티미디어 매체를 이용한다면 학습자 수준에 맞게 학습량과 속도 조절이 가능해 자기 주도 학습 시스템이 가능하게 된다.

둘째, 내향적인 성향의 학습자에게 효과적인 학습을 할 수 있다. 학습을 하는데 있어서 학습자들의 성향도 중요한 부분 중에 하나이다. 외향적인 학습자는 수업 중 교사와 또래친구들과 함께 교감하면서 수업을 할 수 있지만, 내향적인 학습자는 학습의 참여에 있어서 상대적으로 쉽지 않다. 이런 경우 멀티미디어 프로그램을 이용한다면 내향적인 학습자가 부담 없이 학습에 참여 할 수 있고 성공적인 학습을 기대할 수도 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

셋째, 멀티미디어 활용 학습은 학습자의 동기 유발을 할 수 있다. 새로운 매체를 적용해 수업을 진행 한다면 듣기만 하는 수업에서 벗어나 학습자가 적극적으로 참여하는 흥미로운 수업이 가능하게 될 것이다.

넷째, 부담 없는 오류 수정이 가능하다. 영어 학습 시 학습자가 오류를 범할 때 교사가 직접적으로 바로 피드백을 주는 것은 학습자의 불안감과 두려움을 높이고 말하는 것을 주저하거나 포기하게 만드는 결과를 발생시킬 수가 있다. 그러나 매체를 활용한다면 불안감을 낮추고 학습자가 틀린 부분들을 알아차리면서 문제 해결 능력을 키울 수 있기 때문에 학습 효과도 높일 수 있다.

다섯째, 프로그램을 이용한 학습 시 학습자의 부족한 부분들을 공개되지 않는 방법으로 알 수 있고 어려움이 있는 부분들은 반복적인 학습을 통한 self-training이 가능하기 때문에 개별화 학습이 용이 하다.

여섯째, 영어를 말할 때 다른 사람의 시선을 의식하거나 실수를 할까봐 불안해하는 것 없이 영어를 사용할 수 있는 기회를 제공함으로서 배운 내용들을 충분히 연습하고 문법을 활용해 다른 문장 만들기까지 도전한다면 실력 향상 및 자신감 형성에도 도움이 될 것이다.

2.4 멀티미디어를 활용 영어 교육의 단점

멀티미디어의 활용은 많은 장점과 가능성을 제공하지만 단점도 적지 않다. 멀티미디어의 높은 수준의 기술은 학습자의 흥미와 주의 환기에는 큰 관심을 받을 수 있지만, 이런 부분들이 학습자의 학습 효과와 과정에는 방해요소가 될 수도 있다.

권미니(2006)는 멀티미디어 학습의 단점으로 다음과 같이 제시하고 있다.

첫째, 교사와 학교의 권위 약화를 초래할 수 있다. 최근 많은 멀티미디어 학습 자료들은 교사의 도움 없이 학습자 스스로가 학습할 수 있도록 되어있기 때문에 교사와 학교의 정체성에 위협을 줄 수도 있다. Lee(1999)는 소프트웨어의 사용이 교사와 학생의 상호작용보다는 다른 매체를 이용하기 때문에 서로 교감할 수 있는

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부분이 적을 것이고 학습 진도와 사용될 수 있는 프로그램이 제한될 수 있다는 단점을 지적하고 있다.

둘째, 자료에 대한 신뢰성이 약해질 수 있다. 다양한 자료들의 출처가 정확하지 않아서 최종 확인된 자료라는 신뢰성이 없기 때문에 학습자 스스로가 검토할 필요가 있다.

셋째, 멀티미디어의 대표적인 매체인 컴퓨터는 학습자에게 부정적인 영향을 끼칠 수 있다. 컴퓨터 게임중독이나 성인물의 접촉으로 인해 학습자의 학습동기를 낮추고 학습효과를 저해하는 걸림돌이 될 수도 있다. 또한 김정렬(1999)은 멀티미디어 컴퓨터를 활용할 수 있는 실습실이 외국어 학습의 문제점을 극복하는 좋은 보조수단으로서 효과적인 학습의 기회를 제공해 줄 수는 있겠지만 멀티미디어 컴퓨터가 외국어교육 학습에 많은 문제를 해결해 줄 수 있는 것은 아니라고 말한다. Kim(2002)은 학습자들이 교사와 직접적인 상호작용을 할 수 있는 면대면 수업을 더 선호하고, 기술적인 부분에서도 학습자들이 어려움이 겪고 있음을 보여주고 있다. 멀티미디어 매체를 활용한 학습의 경우에 학습자 스스로 하려고 하는 의지가 중요한데 그렇지 못한 학생들은 혼란을 느낄 수도 있다(김준희,2007). 특히 관리자가 없는 매체와 학습자사이에서 학습을 하는 동안 스스로 의지가 부족한 학생들은 학습을 포기할 수 있음을 알려주고 있다.

넷째, 수업비용이 많이 든다. 공짜로 이용할 수 있는 프로그램도 있지만 대다수의 자료들이 일정한 비용을 지불해야한다. 또한 새로운 멀티미디어의 업그레이드는 필수적이며 기자재의 수리에도 비용이 들고 수업이 지체될 수도 있다. 멀티미디어를 활용한 교육에서의 변화 속도는 빠르고 역동적이다. 새로운 교수매체를 비싼 비용을 들여 구축했지만 사용 지속 기간이 짧아서 지속적으로 교체해야하는 제한적인 상황이 되는 경우도 있다. 그렇기 때문에 영어 학습에 매체를 적용할 때 매체 자체 보다 교실의 상황적 맥락, 사회 문화적인부분도 고려해서 사용해야 한다.

다섯째, 다양한 자료들을 교사의 수업 목적에 따라서 분류하고 제작해야하기 때문에 교사들의 보수교육이 필요하다. 교사가 교육하고자 하는 목적에 따라서 시청각 자료를 문서자료로, 문서자료에서 시청각 자료로의 전환할 수 있는 전문적인 편

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

집능력이 필요로 되기도 한다. 또한 멀티미디어 프로그램을 효과적으로 사용하기 위해서는 새로운 소프트웨어의 기술을 습득할 수 있는 능력이 필요하다. 장비구입 및 프로그램 개발에 많은 비용이 들고 멀티미디어를 능숙하게 다룰 수 있는 끊임없는 연구와 노력이 필요할 것이다. 이런 부분들을 염두 해두고 수업준비를 한다면 효과적인 수업이 가능할 것이다.

여섯째, 광대한 정보 속에서 교사가 원하는 자료를 찾기 위해서는 많은 시간이 필요로 된다. 수업 준비에 많은 에너지와 시간을 소비하면서 교사들의 의욕이 약화될 수 있다.

김종찬(2000)은 멀티미디어를 활용한 효과적인 수업을 위해서 몇 가지 유의할 사항들을 정리하였다.

첫째, 수업을 시작하기 전에 교사는 멀티미디어 시스템이 문제없이 작동되는지를 확인해야한다. 수업이 시작된 후에 문제가 발생한다면 노력해 만든 수업 자료들이 제대로 이용되지 못하는 경우가 발생할 수 있기 때문이다.

둘째, 많은 자료들 중에서 수업해야 할 단원에 필요한 자료를 미리 찾아보고 분석해야한다. 영어 수업에 적용할 수 있는 자료들은 무수히 많이 존재한다. 미리 준비하지 않는다면 수업 중에 자료를 찾는데 허비되는 시간들이 많을 수 있다.

셋째, 멀티미디어 매체들에 어떤 기능들이 있는지를 알고 사전에 미리 작동시켜보고 수업을 어떻게 진행 할 것인지 생각하고 정리해 두어야한다.

멀티미디어를 이용해 수업을 할 때 고려할 점으로 멀티미디어는 효율적인 학습을 위한 매체로서 사용될 수 있고 교사는 멀티미디어가 가진 장점을 잘 생각해서 수업에 적용해야 한다고 지적하고 있다. 전적으로 멀티미디어에 의존하다보면 창의적인 사고와 문제를 해결하고자 하는 의욕을 잃게 되고 기계에 의존하게 될 가능성이 크기 때문에 학습 내용에 맞게 적절히 멀티미디어 매체를 사용하여 효과적인 결과를 얻을 수 있도록 노력해야한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.5 선행연구

멀티미디어를 활용한 영어 수업에 대한 연구는 교육적 효과가 어떠한지에 관하여 다양하게 진행되어왔다. 다음의 연구들은 멀티미디어를 활용하는 것에 대한 영향을 미치는 인식 및 멀티미디어 활용 학습이 학습자들의 영어 실력 향상에 어떤 영향을 미치는지를 보여주고 있다.

Lee와 Park(2012)는 중학교 3학년 학생 395명을 대상으로 사이버가정학습에 대한 인식조사를 실시한 결과 학생들이 스스로 학습하는데 어려움이 있다고 대답하고 있다. 연구에서 컴퓨터가 학생들이 학습을 하는데 방해가 되고, 채팅이나 게임 인터넷 검색 등으로 집중하는데 어려움이 있다고 응답하고 있다. 박미정(2012)은 사이버 가정 학습에 대한 학생과 학부모의 인식조사를 실시했다. 연구 결과 학생과 학부모 둘 다 사이버 학습에 대한 인식 및 정보가 부족하고, 사이버 학습에 대한 막연한 기대감을 가지고 있어 효과적으로 사용하지 못하고 있다고 조사되었다.

사이버 가정 학습에 관해 학부모의 60%가 인식하고 있고 35.8%는 잘 모르고 있으며 5.3%는 전혀 알지 못한다고 제시하고 있다. 김현옥(2011)은 멀티미디어를 활용한 영어 수업에서 교사들의 인식 조사와 변화 및 필요성을 알아보고자 중, 고등 교사 190명을 대상으로 연구를 시행했다. 입시의 부담 때문인지 고등학교 보다 중학교 교사들의 멀티미디어 사용 빈도가 높게 조사 되었고, 예전에 비해 다양한 멀티미디어 매체로 UCC, Blog, SNS를 자주 사용하고 있다고 교사들은 이야기하고 있다. 정희정(2011)은 중등교사들의 멀티미디어 활용한 영어교육에 관한 인식 조사를 연구하였다. 새로운 정보기술에 대한 경험이 있는 교사일수록 멀티미디어를 사용하는 것이 유용하다고 생각했고 교육환경에서 다양한 지원이 있을수록 멀티미디어의 유용성을 더 많이 인지하고 사용이 쉬울수록 매체의 사용의도가 높아진다는 결과를 보여주었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

멀티미디어의 활용에 관한 관심이 높아지면서 소프트웨어를 이용한 학습에 관한 연구도 다양화되었다.

양현주(2008)는 학생들이 학습에 자주 사용하는 멀티미디어의 종류에 대해 조사를 하였다. 소프트웨어가(49,7%)로 가장 높게 나타났고 다음으로는 인터넷(34.4%),비디오(28%) 순으로 나타났다. 파워포인트, 스크린사용은 19.7%로 거의 동일하게 적용되었다. 백인엽(2004)은 영어 수업에서 학생들에게 멀티미디어 활용 정도가 높음을 보여주었다. 영어 수업에서 소프트웨어 활용이 반복연습을 가능하게 한다는 장점으로 작용하였다. 멀티미디어가 학생들의 수업에 도움을 주는 정도로는 높다, 매우 높다 라는 긍정적인 답변이 많았다. 우종현(2002)은 소프트웨어를 활용한 영어학습의 효과를 알아보기 위해 듣기, 쓰기, 문법, 읽기, 어휘 부분으로 나눠서 사전, 사후 설문지를 통해 가설을 검증했는데 소프트웨어를 이용한 그룹의 성적이 더 높게 나왔다. 또한 소프트웨어를 활용한 그룹의 정서적인 부분과 학업에 대한 의욕에 효과성이 있음을 입증했다.

멀티미디어를 활용한 영어 학습이 어떤 효과들이 있는지 알아보기 위한 많은 연구들이 진행되었다. 영어 학습을 할 때 멀티미디어를 활용한다면 학생들의 학업 성취 및 정서, 태도에도 어떤 영향을 미치는지에 관한 연구 결과들이 다음과 같다.

이경범(2005)은 멀티미디어를 활용한 영어 수업이 학생들의 영어 실력 향상에 영향을 미쳤는지를 알아보는 연구를 하였다. 기존의 학습 방법 그룹과 소프트웨어, 인터넷과 같은 멀티미디어를 활용한 그룹으로 나누어 효과성을 입증하였는데 멀티미디어를 활용한 그룹이 듣기능력과 영어 발음이 향상 되었으며, 영어 성적에도 우수한 결과를 보여주었다. 곽철원(2008)은 멀티미디어 활용과 노출량의 증가가 초등학생의 영어듣기 능력과 흥미에 영향을 줄 수 있을 것 이라는 전제로 연구를 진행하였다. 초기영어학습자 4학년 학생들에게 흥미를 유발 시키는 친숙한 영어동화, 애니메이션, 학습용 게임 등의 다양한 멀티미디어 자료를 3개월 동안 노출시켰다. 연구 결과 멀티미디어 자료에 노출된 학생들이 그렇지 않는 학생들 보다 흥미도가 높아졌고 영어 수업을 하는데 있어서 자신감 있는 모습을 보여주었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김가영(2011)은 초등학교 6학년을 대상으로 멀티미디어 활용 수업이 학생들의 영어 학습향상과 자아효능 및 동기유발에 연관성이 있는지를 알아보기 위해서 두 그룹으로 나누어 연구를 하였다. 두 집단 사이에서 동기 및 효능감에 유의미한 차이를 보여주었다. 학생들이 영어 학습을 하는데 자신감과 자기조절능력이 향상되었고 내적동기가 향상됨을 알 수 있었다.

최성희,이연주(2003)는 멀티미디어 매체를 활용한 과제가 학생들의 실력에 어떤 영향을 주는지 알아보기 위한 연구하였다. 중학생1학년 64명을 대상으로 인터넷 활용 영어 과제가 영어 학습 능력에 미치는 영향을 알아보았는데 듣기능력과 정의적 영역에서 긍정적인 효과가 있음을 확인했다. 다양한 멀티미디어 자료를 학습자 수준에 맞춰 활용함으로서 학습의 흥미 및 동기를 유발시킬 수 있고, 개별화학습이 가능해 학습자 중심으로 성취 욕구를 충족시킬 수 있게 되었다. 김희숙(2001)은 중학교 3학년 학생들을 두 그룹으로 나눠서 소프트웨어를 활용한 수업을 진행한 후 조사했더니 학생들 중 63%가 멀티미디어를 학습에 사용한다고 대답을 했고, 23%는 전혀 사용하지 않는다고 응답했다. 설문조사에서 학생들이 느끼는 영어 학습의 흥미도, 관심도, 동기 유발의 가능성이 있음을 발견했고 멀티미디어를 활용한 학습이 학생들의 실력향상에도 효과가 있음을 알아냈다.

오철록,최수영(2010)은 멀티미디어를 활용한 영어 수업이 속독 능력향상에 미치는 영향을 살펴보았다. 인문계 고등학생 124명을 대상으로 실시한 연구에서 멀티미디어 활용 속독 훈련이 속독 능력에 효과가 있음을 확인했다. 백춘난(2002)은 대학생을 대상으로 인터넷 활용 웹 기반 코스웨어가 듣기 실력 향상에 영향을 주었고 영어 학습의 흥미도에 긍정적인 태도를 가질 수 있게 한다고 결론지었다. 이는 오디오테이프를 이용한 기존의 반복 청취의 불편함을 없앨 수 있고 직접 필요한 부분을 찾아 편리하게 최신 자료와 영상을 볼 수 있다는 멀티미디어의 긍정적인 학습 결과라고 볼 수 있다.

정병영(2002)은 멀티미디어를 활용한 영어 듣기 수업을 할 때 사전, 사후테스트를 통해 듣기에 어떤 영향을 미치는지를 알아보았는데 실험 전에는 거의 차이가 없었던 두 반이 수업 후에 실험반과 비교반의 사후 듣기 능력 평가에서 7.15,11.0

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

점의 큰 차이를 보였다. 또한 김희숙(2002)은 위 실험처럼 중학교 3학년을 대상으로 듣기 실력 향상에 있어 멀티미디어를 활용한 수업을 한 실험반이 우위를 차지함을 알아냈다. 이 결과 멀티미디어를 활용한 수업이 학생들의 의사소통 능력을 향상시키고, 지식을 축척하고, 듣기 능력 향상에 영향을 끼치는 것을 알 수 있었다.

신상금, 오주연(2009)은 컴퓨터 어휘학습 프로그램을 이용한 활동이 중학생들의 어휘학습에 영향을 미치는지를 살펴보았다. 중학생 73명을 3그룹으로 나눠 조사했더니 자동목록화와 모든 기능을 사용한 그룹의 성취도가 가장 높았고 다음으로 자동목록화외 나머지 기능사용 그룹, 전통적 교실 수업 그룹의 성취도가 가장 낮게 향상됐음을 알 수 있었다. 전통적인 수업보다 멀티미디어를 활용한 수업이 학습자의 흥미를 유발시켜 영어 학습에 흥미를 증가시켰다.

멀티미디어를 활용한 학습이 어떤 것들이 있으며, 학습자들에게 자연스러운 의사소통의 기회를 제공하여 말하기, 쓰기, 읽기, 듣기 등 전반적인 영향으로 영어 실력 향상에 긍정적인 영향을 미치는 연구들을 살펴보았다. 더불어 실제 학습을 하는 학습자들은 멀티미디어에 대해 얼마나 알고 있고 어떻게 적용하고 있으며 영어 수업에 활용할 때 개선점들이 무엇인지를 논의해 보고자한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 연구 방법

3.1 연구대상

본 연구의 대상은 광주광역시에 위치하고 있는 2개의 중학교를 선택하였고 2학년 학생 총 165명 학생을 대상으로 영어 수업시간 멀티미디어 활용에 대한 학생들의 인식에 관한 설문지 및 인터뷰를 실시하였다. 실험 기간은 2016년 3월3일부터 약 2주간에 걸쳐 진행 되었다. A 중학교의 주당 수업시간은 3차시로 영어 수업이 진행되었고 전체 학생 수가 많지 않아서 수준별 수업은 상/중, 하반 두 그룹으로 편성되었다. 일주일에 한 차시 원어민선생님이 수업이 포함되어있으며 2학년 1-2반 총 2학급의 학생들이 설문지에 답해주었다. B 중학교는 2학년 학생을 대상으로 5~8반 총 4학급의 학생들이 참여하였고, 주당 3차시 영어 수업 중 red(상), blue(중), yellow(하) 수준별 수업이 진행되고 한 차시 원어민 수업도 포함되어 있다.

< 표 1 > 설문 참여자수

중학교		빈도(명)	백분율(%)
성별	남	56	33
	여	109	67
설문지 응답자	2학년	165	100
인터뷰 응답자	2학년	20	12.1

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

실험에 참여한 학생 수는 총 165명 중 여학생 109명, 남학생 56명이 참여하였다. 영어 수업시간에는 교과서와 액티비티 북을 바탕으로 수업이 진행되었고, 교과서 내용에 해당하는 CD 와 파워 포인트, 동영상을 수업 중에 많이 이용하였다. 원어민선생님은 수업이 시작하기 전에 유투브를 이용해서 pop-song를 틀어주어 자연스럽게 학생들이 노출될 수 있게 하고, 수업에서는 교과서의 Listen-up, Speaking 파트를 그룹 활동을 중심으로 할 수 있는 파워 포인트를 사용하면서 수업을 진행하고 있다.

방과 후 학생들은 영어 학습을 위해서 학원을 가거나 인터넷을 통해서 EBS 강의, 인터넷 강의를 통해 스스로 학습을 하고 있다. 학원 수업 전 후에 동영상 강의를 듣거나 전자 사전을 이용해 단어를 찾고, Voca 프로그램으로 매일 단어 테스트 후에 수업에 참여하고 있었다. 수업 시간 이외에도 각자 공부 방법들로 영어 공부에 매일 1-2시간정도 소요하고 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.2 연구 절차

본 연구 기간은 2015년 11월부터 약 7개월 동안 연구 계획 및 준비, 문헌 연구와 설문지 작성 및 설문 조사, 결과 분석과 논문 구성 등이 연구의 단계이다. 구체적인 연구 절차는 다음과 같다.

.

< 표 2 > 연구 절차

연구 기간	연구 절차	연구 내용
2015년 11월~12월	연구 계획	연구 주제 조사 및 설정 연구 방법 선정 및 계획 설립 사전,사후 설문지 제작
2016년 1월~2월	문헌 연구	주제 관련 문헌 연구 선행 연구 조사 및 연구 자료 수집 및 분석 방법 연구 연구 계획서 작성
2016년 3월	설문조사 및 인터뷰	연구 대상 학생들 설문 조사 설문지 배부 및 회수, 인터뷰
2016년 4월~	결과 분석 및 도출	사전, 사후 설문지 결과 분석 연구 결과 정리 결론 도출 및 제안점 제시

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.3 연구 도구

3.3.1 설문지 조사

영어 수업시간에 활용하는 멀티미디어에 대한 실태 및 만족도, 중학생들의 인식을 조사하기 위한 자료수집 도구로 설문조사를 시행하였다. 설문은 2016년 3월3일부터 2주간 두 학교의 학생 총 170명에게 설문지를 지인에게 요청하여 배포하고 방문하여 수거하였으며, 배부된 설문지 총 170부가 회수되었고(회수율 100%) 무응답 및 불성실한 응답을 제외한 165부의 설문지가 최종 분석에 사용되었다.

본 연구의 자료 수집을 위한 도구인 설문지는 멀티미디어의 실태와 환경, 이용횟수, 만족도 및 학습효과를 알아보기 문항으로 구성되었다. 윤만근(2009),이충현(2009), 최윤서(2015)의 문항을 본 연구의 목적에 맞게 수정 보완하여 사용하였다.

설문지는 4가지 영역으로 멀티미디어 활용실태 3문항, 멀티미디어 활용 환경 7문항, 만족도 11문항, 이용횟수 3문항 총 31개 문항으로 구성하였다. 각 설문지 문항은 응답자가 현재 상황을 체크하는 객관식 질문과 응답자가 해당하는 점수에 체크하는 리커트(Likert) 5점 척도를 사용하여 '⑤매우 그렇다 ④그렇다 ③보통이다 ②아니다 ①전혀 아니다'로 응답하도록 하였다. 각 설문지에 대한 영역은 다음과 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

< 표 3 > 설문지 문항

영역	문항	내용
멀티미디어 활용 실태	문항 6	여러분이 수업시간에 도움이 된다고 생각하는 멀티미디어를 표시해 주세요.
	문항 7	여러분이 수업시간에 이용한 멀티미디어 활용수업은 무엇입니까?
	문항 8	여러분이 수업시간외에 영어공부를 위해 사용하는 멀티미디어의 종류에 대해 적으세요.
멀티미디어 활용 환경	문항 1	나는 멀티미디어에 대해 잘 알고 있다.
	문항 2	나는 수업시간에 멀티미디어를 이용하여 학습하는 것을 좋아한다.
	문항 3	나는 멀티미디어를 자주 이용하는 편이다.
	문항 4	나는 멀티미디어를 통해 유용한 영어 자료를 얻을 수 있다.
	문항 5	나는 멀티미디어를 활용해 영어 학습 하는데 많은 시간을 투자한다.
	문항 6	나는 멀티미디어를 통해 다양한 경험을 할 수 있다고 생각한다.
	문항 7	선생님께서 수업시간에 멀티미디어를 자주 이용하신다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

< 표 4 > 설문지 문항

영역	문항	내용
멀티미디어 활용수업 만족도 및 학습효과	문항 1	나는 멀티미디어를 활용한 수업을 통해 자신감을 향상 시킬 수 있다고 생각한다.
	문항 2	나는 멀티미디어를 통한 수업이 효율적이라고 생각한다.
	문항 3	나는 멀티미디어를 통한 영어수업으로 인해 성적이 향상된다고 생각한다.
	문항 4	나는 멀티미디어를 활용한 영어수업이 꼭 필요하다고 생각한다.
	문항 5	나는 멀티미디어를 활용한 영어수업을 통해 긍정적인 경험을 했다고 생각한다.
	문항 6	나는 멀티미디어를 활용한 수업이 기존의 수업보다 재미있다고 생각한다.
	문항 7	나는 멀티미디어를 활용한 수업이 꼭 필요하다고 생각한다.
	문항8	문법이 더 간결하고 체계적으로 이해된다.
	문항9	학습한 회화를 응용하는데 도움을 준다.
	문항10	수업시간에 사용되는 CD나 DVD자료는 영어 듣기 연습하는데 유용하다.
	문항11	수업시간에 사용되는 PPT, CD 혹은 동영상 자료는 영어 쓰기 향상에 도움이 된다.
멀티미디어 활용수업 이용횟수	문항 1	멀티미디어 활용 수업을 얼마나 자주 받고 있습니까?
	문항 2	1회 수업 중 총 이용하는 시간을 얼마나 됩니까?
	문항 3	일주일 중 멀티미디어를 활용하여 과제를 하는 경우는 몇 번 입니까?

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.3.2 인터뷰조사

설문이 끝난 후 사후 인터뷰를 통해서 학생들의 의견을 들어보았다. 학생들에게 설문지를 통한 객관적인 답변으로 진행하기에 부족한 점이 있다고 판단되어 방과 후에 각 학교의 빈 교실에서 한명에 5-10분정도 1:1 면담 형식으로 인터뷰를 진행하였다. 설문에 참여한 학생 중 인터뷰를 원하는 학생 20명을 실시하였고, 인터뷰 질문으로는 총 4가지 질문으로 구성되어있다. 다음은 인터뷰 내용 질문이다.

< 표 5 > 인터뷰 질문

문항	인터뷰 문항
1	멀티미디어를 영어 수업에 활용하는 것이 성적 향상에 도움이 되는가? 그 이유는 무엇인가요?
2	멀티미디어를 활용하여 영어 수업을 들을 때 좋은 점과 불편한 점은 무엇인가요?
3	기존 수업과 멀티미디어 활용 수업을 비교할 때 어떤 수업이 더 도움이 되나요? 그 이유는 무엇인가요?
4	멀티미디어 활용 수업에 추가적으로 하고 싶은 이야기는 무엇인가요?

인터뷰 동안에 학생들의 동의를 얻어 녹음을 하였고 필요한 부분들은 메모를 하면서 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 질문에 논리정연하게 답한 학생들도 있었고, 단답형으로 대답하는 학생들에게는 예를 들거나 보충 설명을 해주어 학생들이 생각하는 이야기를 할 수 있도록 도움을 주었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.4 자료 분석 방법

본 연구의 주요 도구인 설문지로 얻은 자료에 대해 빈도 분석을 하여 백분율로 전반적인 결과내용을 살펴보았다. 20명의 인터뷰 자료 분석은 인터뷰 당시 학생들의 동의를 얻어 녹음 하였고, 녹음 자료를 바탕으로 질문에 해당하는 내용을 한글 파일로 정리하였으며 연구 질문을 바탕으로 필요한 파트에 맞게 재정리 하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 결과 분석

4.1 영어 공부에 활용 하는 멀티미디어 조사

4.1.1 학생들의 멀티미디어 활용수업 이용횟수 및 과제 이용횟수

학생들의 멀티미디어 활용 수업에 대한 이용 횟수 및 과제 이용 횟수를 알아보기 위한 설문 내용이다. 결과는 다음과 같다.

< 표 6 > 멀티미디어 활용 수업 이용 횟수

문항 1. 멀티미디어 활용 수업을 얼마나 자주 받고 있습니까?

단위: 명(%)

항목	주 1회	주 2회	주 3회	주 4회	주 5회
2학년	41(24.8)	31(18.7)	76(46)	17(10.3)	0(0)

문항 2. 1회 수업 중 총 이용하는 시간은 얼마나 됩니까?

(수업 시간 총 45분) 단위:명(%)

항목	5분 미만	10분 미만	15분 미만	20분 미만	25분 미만
2학년	18(10.9)	22(13.3)	38(23)	63(38.1)	24(14.5)

얼마나 자주 멀티미디어를 활용해 수업을 하고 있는지에 대한 질문에 주 3회(46%) 멀티미디어 활용 수업이 가장 높게 나타나는 것으로 보아 대부분의 수업 시간에 멀티미디어를 활용한 것으로 보여 진다. 다음으로는 주 1회, 주2회, 주4회 순으로 나타났다. 학생들마다 각자 다르게 체크가 되는 이유는 교사마다 멀티미디어 활용 수업의 횟수가 다르기 때문에 학생들이 다르게 느낄 수 있을 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1회 총 이용 시간은 45분 수업 시간 중 20분미만(38.1%)이 가장 높게 나타났으며 그 뒤로 15분(23%),10분(13.3%)순으로 멀티미디어를 수업 중 이용하고 있음을 알 수 있다. 전체 수업시간에 멀티미디어를 사용하기 보다는 교사들의 수업 형태에 따라 다르지만 warm up으로 학생들을 집중을 시키기 위해 동영상을 보여준다거나 수업 중간에 필요한 부분의 영상이나 듣기 자료, 수업 마지막에 테스트를 위한 파워 포인트 등을 이용한다고 한다.

< 표 7 > 멀티미디어 활용 과제 이용 횟수

문항 3. 일주일 중 멀티미디어를 활용하여 과제를 하는 경우는 몇 번 입니까?

단위: 명(%)

항목	주 1회	주 2회	주 3회	주 4회	주 5회
2학년	78(47.2)	39(23.6)	31(18.7)	15(9)	2(0.1)

일주일 중 멀티미디어를 활용해 과제를 제출하는 경우로 주 1회가 가장 많았으며 다음으로는 주2회 주3회순으로 보여 진다. 멀티미디어를 활용한 과제를 하는 방법으로는 교사가 학교 홈페이지에 올려놓은 자료를 다운받거나 출력해서 제출하는 방식이다. 또는 교사가 개인 카페를 운영하면서 수업에 필요한 자료 및 과제를 바로 업로드 할 수 있도록 사용하기도 한다. 올린 순서대로 저장이 되기 때문에 누가 언제 제출했는지를 확인할 수 있고, 열린 공간이라 다른 학생들의 숙제를 보면서 다른 사람의 의견과 아이디어를 얻을 수도 있다. 때에 따라서 마감 시간을 정해두고 교사의 개인 e-mail로 과제를 제출하라는 교사들도 있었다. 설문지와 인터뷰를 통해서 학생들이 멀티미디어를 활용한 수업을 받고 있으며, 과제에도 멀티미디어를 사용하고 있음을 알 수 있었다. 이처럼 동일한 교사에서 수업을 받고 있는데도 각 질문에서 학생들이 체크하는 횟수가 다르게 나타나는 이유는 학생들이 생각하는 멀티미디어의 개념이 다르기 때문에 결과가 다르게 보여 지고 있는 것으로 보인다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

< 그림1- 멀티미디어 활용 과제 제출 >

인터뷰에 따르면 과제 제출을 하기 위해 멀티미디어를 사용하고 있었으며 사용하는 과정에서 생기는 단점들도 발견 할 수 있었다. 인터뷰 내용을 바탕으로 정리하였다.

OO 선생님은 홈페이지에 올려놓은 파일을 다운 받아 프린트한 후에 숙제를 하라고 하시는 대요. 집에 프린터가 없어서 홈페이지에 올려놓은 자료를 다운 받을 때는 친구한테 부탁을 해야 해서 번거로울 때가 있어요. 차라리 선생님이 복사물로 나눠주신 후에 숙제를 하라고 하면 좋을 것 같아요. (인터뷰 학생 B)

가끔 과제를 할 때 마감시간을 정해서 선생님 메일로 보낼 때도 있는데 PPT 파일이나 자료를 검색해서 바로 연결될 수 있게 하니까 편리하긴 한데 정해진 시간에 제출해야 해서 깜박 잊어버릴 때가 있어요. 그것만 아니면 손으로 쓰거나 따로 제출하는 번거로움이 없어서 편리한 것 같아요. (인터뷰 학생 C)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4.1.2 학생들이 경험 해 본 멀티미디어의 종류

학생들의 설문지를 바탕으로 멀티미디어 활용 현황을 알아보았다. 2학년의 주당 영어 수업 시간은 3차시로 진행이 되고 있으며, 학습자들이 경험 해 본 멀티미디어 종류는 다음과 같다.

< 표 8 > 경험 해 본 멀티미디어의 종류

(중복체크)

멀티미디어의 종류		빈도(명)
인터넷 (web search)	무선	163
	유선	150
전자사전		158
비디오(UCC)		155
파워포인트		153
빔프로젝트		153
동영상강의 (EBS 교육방송)		145
전자칠판		98
CD-ROM		76
아이패드		35

학생들이 가장 많이 경험해 본 멀티미디어의 종류로 인터넷을 다수의 학생들이 선택한 것으로 보아 인터넷이 가장 손쉽게 접할 수 있는 기기로 생각된다. 인터넷을 무선과 유선 나누어서 조사했더니 무선이 유선보다 조금 더 높게 나왔는데 이는 스마트 폰의 사용이 수치에 영향을 주는 것으로 보인다. 그 뒤를 이어 전자사전의 사용이 많이 활용하고 있음을 위와 같은 수치를 통해 확인할 수 있다. 또한 유투브를 통해서는 학생들이 원하는 영상을 쉽게 찾아 볼 수 있어서 자주 활용 되는 것으로 생각된다. 파워 포인트, 빔 프로젝트, 전자칠판과 CD-ROM 같은 멀티미디어는 수업시간에 많이 활용되어지기에 있는 것으로 보인다. 요즈음 사교육 현장에서 아이패드나 인터넷을 통한 동영상 강의를 많이 활용하고 있으며, 학원을 다니지 않는 학생들은 개인적으로는 EBS를 통해 학습하는 것을 알 수 있었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4.1.3 학생들이 영어 수업 시간에 활용한 멀티미디어

수업 시간 중 이용한 멀티미디어 활용 수업에 관한 질문이다. 수업 중 많이 이용되는 순서대로 정리하였다.

< 표 9 > 멀티미디어 활용 수업

(중복체크)

멀티미디어 활용 수업 종류	빈도(명)
PPT를 이용한 수업	146
TV 스크린 활용	132
교과서 CD를 활용한 수업	124
UCC를 활용한 영상 보기	98
전자칠판	87
사이트 검색을 이용한 자료 찾기	66

수업 중에 이용한 멀티미디어 활용 수업은 학생들이 직접 사용하기 보다는 교사들이 준비해온 자료를 통해 수업을 받고 있기에 설문지에 체크된 결과와 학생들의 인터뷰에서 설명을 들을 후 정리하였다.

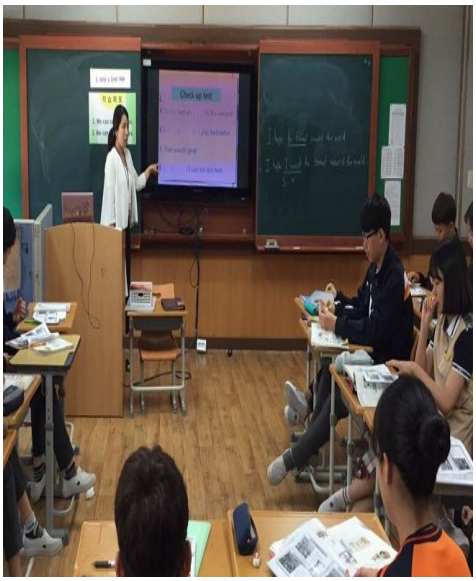
멀티미디어를 활용한 수업에서 가장 많은 부분을 차지한 것은 PPT를 활용한 수업이다. 수업 전 교사가 중요한 표현들을 자료로 만들어서 전체적으로 설명을 한 후에 필요한 부분만을 교과서에서 찾아 수업을 진행 한다고 한다. 과목의 특성상 보여주고 들려주어야 할 부분들이 많기 때문에 많은 교사들은 PPT를 이용해서 수업을 진행하고 있었다. 다음으로 TV 스크린과 교과서 CD를 이용한 수업에 체크를 많이 했는데 PPT활용 수업과 비슷한 이유로 보인다. 교과서의 80%이상이 듣는 활동을 기초로 하고 있기 때문에 교사들에게 수업에 필요한 듣기 자료는 CD로 배부가 되고 이를 활용해 수업을 진행하고 있다. 그 CD안에는 듣기 자료뿐만 아니라 본문 내용, dictation, role play가 가능하도록 구성되어있다. 또한 일반 교실에는

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

빔 프로젝트보다 큰 화면의 평면 TV가 준비되어 교사들의 노트북과 연결해서 PPT 및 CD를 동시에 활용할 수 있다. 빔 프로젝트를 이용할 때 보다 전원을 켜고 끄는데 시간을 절약 할 수 있고 컴퓨터와 연결하면서 발생되는 문제를 줄일 수 있을 것으로 보인다. UCC를 활용한 영상 보기는 수업 중에도 이용되지만 원어민 교사가 수업 시작 전 팝송화면을 틀어주면서 이동하는 학생들의 수업 준비를 도와준다. 교생 수업 중 관찰한 결과 영상이 없을 때는 수업 종이 치기 전까지 돌아다니거나 장난치는 학생이 많았는데, 영상이 틀어진 교실에 들어와서는 자리에 앉아서 화면을 보고 전보다 산만하지 않는 모습을 관찰할 수 있었다. 그리고 원어민 교사가 들리는 단어가 무엇인지 물어보고 그 단어들을 바탕으로 가사내용을 전달해 주었다. 전자칠판이 준비된 학교에서는 수업 중 다른 기기와 더불어 수업 중에 이용하고 있다. 사이트 검색을 이용한 자료 찾기는 수업 중에 이용하기 보다는 과제를 할 때 모르는 부분들을 찾을 때 사용한다고 이야기 한다.

< 그림2 - 멀티미디어 활용 영어 수업 >



Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

멀티미디어를 활용한 수업에서 학생들이 생각하는 좋은 점과 불편한 점들을 인터뷰를 통해서 발견할 수 있었다. 공통된 이야기를 하는 학생들도 있어서 그 중 3명 학생의 인터뷰를 정리하였다.

영어 교실에서는 각자 정해진 자리에 앉는데 저희 그룹은 맨 뒤쪽 줄이라서 수업 중 PPT 글씨가 작아서 잘 안 보이거나 듣기를 할 때 소리가 잘 안 들릴 때가 있어요. 그리고 빈칸 채우기를 할 때는 너무 빨리 지나가서 옆 친구 것을 보고 할 때도 있어요. 이런 부분들만 보완된다면 좋겠어요. (인터뷰 학생 E)

선생님께서 준비하신 영상을 보여주신다고 해서 엄청 기대하고 있었는데 갑자기 컴퓨터가 멈춰 버렸어요. 다운 받아온 파일도 안 열리고 엄청 실망했어요. 선생님은 다시 작동을 시키려고 했지만 애들은 그동안에 시끄럽게 떠들고 이야기 하느라 수업시간의 반은 지나가 버린 것 같아요. (인터뷰 학생 A,C)

멀티미디어를 이용하면 지루하지 않고 재미있어요. 그냥 책으로만 수업을 하면 졸리거나 집중이 잘 안되는데 소리와 화면을 동시에 볼 수 있어서 기억에 오래 남아요. 그리고 수업 중에 영어로 나온 지문들은 CD를 통해서 들려준 다음 따라하게 해 주시는데 여러 번 친구들이랑 연습한 후에 다시 읽으면 처음보다 잘 따라할 수 있게 되고 발음도 좋아지는 것 같아요. 말하기와 듣기 실력 향상도 되고요. (인터뷰 B,D)

인터뷰에 응해준 20명 학생들 중 14명의 학생은 멀티미디어를 활용해서 수업을 하는데 긍정적인 의견을 가지고 있다. 나머지 학생들은 기계적인 결함으로 인한 수업의 중단 및 흐름이 깨지는 것에 대한 불편 사항들을 이야기하고 있다. 이런 부분들이 보완된다면 더 효율적인 수업이 진행될 것으로 보여 진다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4.2 멀티미디어 활용 수업에 대한 인식조사

< 표 10 > 멀티미디어 활용 수업에 대한 학생들의 인식조사

문항 1. 나는 멀티미디어에 대해 잘 알고 있다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	5(3)	16(9.6)	76(46)	36(21.8)	32(19.3)

학생들에게 얼마나 멀티미디어에 관해 잘 알고 있는지 조사한 결과 보통이다(46%),그렇다(21.8%),매우 그렇다(19.3%)로 대다수의 학생들이 긍정적으로 대답했다. 보통이다(46%)라고 답하는 학생의 비율이 높은 이유는 요즘은 멀티미디어 기기를 흔하게 접할 수 있고 스마트 기기의 사용의 급증으로 인해서 학생들이 멀티미디어에 대해 낯설게 느끼지 않음을 알 수 있다. 반면 전혀 아니다(3%),아니다(9.6%)라고 답한 학생들은 멀티미디어를 사용하고 있음에도 질문에서의 멀티미디어라는 단어에 익숙하기 보다는 멀티미디어의 종류에 대해 더 잘 알고 있는 것으로 추측해 본다.

< 표 11 > 멀티미디어 활용 수업에 대한 학생들의 선호정도

문항 2. 나는 멀티미디어를 이용해 학습하는 것을 좋아한다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	8(4.8)	15(9)	47(28.4)	57(34.5)	36(21.8)

멀티미디어를 이용해서 학습 하는 것에 대한 선호도를 묻는 질문(문항 2)에서 매우 그렇다(21.8%),그렇다(34.5%)라고 긍정적으로 응답하였다. 다음으로 아니다(9%),전혀 아니다(4.8%)라고 응답한 학생들도 전체 학생의 12%정도를 차지하고

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

있다. 긍정적으로 대답한 학생들(55%)는 멀티미디어를 활용하면 재미있고 더 쉽게 이해할 수 있다고 대답하는 반면 인터뷰에 따르면 '그렇지 않다'고 답변한 학생들(12.8%)은 멀티미디어를 활용하면 집중이 힘들고, 주요 내용이 무엇인지 모르는 경우가 있어서 멀티미디어를 활용해 학습하는 것을 선호하지 않는다고 응답했다.

두 명의 학생의 인터뷰 내용을 간략하게 정리해 보았다.

> 저는 수업 중에 멀티미디어를 활용하면 소리와 화면을 동시에 볼 수 있어서 선생님이 말로 하는 것 보다 설명 후에 영상을 보여주면 집중도 잘 되고 기억에도 오래 남는 것 같아요. 전부다 필기 하지 않고 중요한 부분들만 체크하면 돼서 편리하고 지루하지 않아요. (인터뷰 학생 B)

> 수업을 할 때는 지루하지 않고 좋은데, 끝나고 나면 학습 내용보다는 영상만 기억에 남거나 시험공부를 할 때 무엇을 공부해야할지 모르겠어요. 그래서 가끔 멀티미디어를 이용 하는 건 좋은데 매번 사용하면 안 좋을 것 같아요. (인터뷰 학생 C)

문항 3. 나는 멀티미디어를 자주 이용하는 편이다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	9(5.4)	20(12.1)	55(33.3)	48(29)	33(20)

멀티미디어를 자주 사용하는지를 물어본 문항3에서는 그렇다(29%),매우 그렇다(20%) 총 49%의 학생들이 자주 사용하고 있다고 대답했고, 보통이다(33.3%)라는 중립적인 답변을 한 학생들도 높은 비율을 차지하고 있다. 이는 설문지에 응답한 학생들이 멀티미디어와 학습관계만을 생각하고 대답한 것으로 추측된다. 학생들의 스마트 폰의 이용을 생각한다면 그렇다, 매우 그렇다 비율이 훨씬 높을 것으로 예상한다. 인터넷을 통한 동영상강의(EBS포함), 자료 찾기 위한 인터넷 검색, 스마트

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

폰을 이용한 SNS활동등도 학생들이 자주 이용하는 멀티미디어 활용으로 보여 진다. 전혀 아니다(5.4%), 아니다(12.1%)라고 응답한 학생들도 개인마다 생각하는 정도의 차이가 있음을 예상해본다.

문항 7. 수업 중 선생님께서 멀티미디어를 자주 이용하신다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	9(5.4)	13(7.8)	33(20)	73(44.2)	37(22.4)

교사들이 수업 중 멀티미디어를 얼마나 자주 사용하는지 묻는 질문에서는 66% 정도가 선생님께서 수업 중 멀티미디어를 자주 이용하는 편이라고 답변했다. 보통이다(20%)라고 응답한 학생의 수를 더한다면 총 86%이상이 긍정적인 답변을 했다. 이는 영어 과목의 특성상 수업 시간에 멀티미디어를 자주 사용하는 것으로 보여 진다. 또한 학생들과 인터뷰를 통해 교사가 매 수업 시간에 교과서 CD와 PPT 자료를 가장 많이 사용하고 있고 학생들이 멀티미디어를 활용한 수업을 자주 받고 있음을 알 수 있었다.

< 표 12 > 학생들의 멀티미디어 활용 수업의 유용성 및 시간 이용 정도

문항 4. 멀티미디어를 통해 유용한 영어 자료를 얻을 수 있다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	12(7.2)	14(8.4)	55(33.3)	59(35.7)	25(15.1)

멀티미디어를 활용하여 유용한 영어 자료를 얻을 수 있다는 질문에 80%이상의 학생들이 보통이다 이상의 긍정적인 답변을 해주었다. 학생들은 주로 학습 내용과 과제에 따라서 인터넷 사이트를 이용해 정보를 찾고 영상 매체들을 이용하며 많이 이용하는 사이트로는 네이버, 다음카페, 구글, You-tube 등이 있다. 또한 수업 시

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

간에 필요한 자료 및 내용들을 학교 홈페이지를 통해서 다운로드 받아 이용 할 수도 있다. 멀티미디어를 통해 영어 자료를 얻을 수 없다고 답변한 학생들은 본인들이 직접 멀티미디어를 이용하기 보다는 학원 강사나 교사에게 전달 받은 정보를 이용하거나 교재에 나온 내용들을 위주로 학습을 하고 있는 것으로 보인다.

문항 5. 멀티미디어를 활용해 영어 학습 하는데 많은 시간을 투자한다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	10(6)	24(14.5)	63(38.1)	40(24.2)	28(16.9)

문항 5는 멀티미디어를 활용해 영어 학습을 하는데 시간을 얼마나 투자하는지를 묻는 질문이었는데 문항 4와 마찬가지로 80%이상의 학생들이 긍정적인 대답을 해주었다. 멀티미디어를 이용해 어떤 방법으로 영어 학습을 하는지 알아보니 대다수의 학생들이 독해 문제를 풀 때 모르는 단어를 찾을 수 있는 전자 사전을 이용하거나 동영상 강의를 듣는다고 했다. 동영상 강의는 학원에서 정해진 인터넷 강의를 듣거나 개인적으로는 EBS 교육 방송을 언급했으며 EBS 교재에서 정해진 진도에 해당하는 부분이 중간, 기말고사에 그 내용이 출제된다는 것을 알 수 있었다.

전혀 아니다, 아니라 라고 답한 20%정도의 학생들은 EBS 교재내용과 학습지 및 학원 교재의 내용과 중복되는 부분들이 많아서 따로 멀티미디어를 활용해 영어 학습을 하지는 않는다고 답변했다. 설문과 인터뷰를 통해서 대다수의 학생들이 직, 간접적으로 멀티미디어가 영어 학습에 보조 자료로 사용되고 있음을 알 수 있었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

< 표 13 > 학생들의 멀티미디어 활용 수업의 효율성

문항 2. 멀티미디어를 활용한 수업이 효율적이라고 생각한다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	8(4.8)	15(9)	47(28.4)	58(35.1)	37(22.4)

멀티미디어를 활용한 수업이 효율적인지를 묻는 질문에 그렇다(57%), 보통이다(28%)를 응답했으며 전혀 아니다(4.8%), 아니다(9%)순으로 나타났다. 많은 학생들이 긍정적인 답변을 한 것을 볼 수 있다. 긍정적인 답변을 한 학생들의 설문지와 인터뷰에 따르면 그 이유를 3가지 결과로 찾아 낼 수 있었다. 첫째, 멀티미디어를 활용한 수업이 효율성면에서는 학생들의 동기부여와 흥미를 이끄는데 효과적이다. 둘째, 수업 중에 재미있는 영상과 그림 등을 보면 지루하거나 졸리지 않아서 좋다고 이야기하는 학생도 있었다. 셋째, 시각적 청각적인 효과로 인해 수업이 끝나고도 기억력이 오래 남았다. 반면 부정적인 답변을 한 학생들의 의견으로는 오히려 영상이 시작하고 끝날 때 수업 내용으로 돌아오는데 공백시간이 정신없고 산만하다고 응답하는 학생들도 있다. 인터뷰에 응답한 학생 중 긍정적, 부정적 답변을 한 학생 각 1명의 내용을 정리해보았다. 인터뷰와 설문지를 통해 멀티미디어의 활용에 효율성을 높이기 위해서는 수업을 준비하는 교사의 노력과 꾸준한 준비과정이 필요로 되어 짐을 알 수 있었다.

수업 중에 선생님 혼자 일방적인 설명은 수업 시작 후 얼마 지나지 않아 졸리고 옆에 친구랑 장난하거나 다른 생각들을 하는 경우가 많아요. 그런데 c 선생님은 수업 전에 그림이나 영상을 보여주고 오늘 배울 내용이 무엇인지 우리가 추측할 수 있게 한 다음에 본 수업으로 들어가고 수업 중간에도 깜짝 퀴즈를 내서 다른 생각을 할 수 없게 하세요. (인터뷰 학생 D)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

선생님이 준비하신 파일을 열려고 하면 에러가 생기거나 켜졌다가 금방 꺼지는 문제들이 종종 발생해요. 매번 똑같은 패턴의 영상들만 보여줘서 재미있지도 않고 시간 아깝다고 생각될 때도 있어요. 준비 과정이 오래 걸리고 수업 내용과 상관없는 경우들도 있어요. (인터뷰 학생 P)

다음은 학생들이 멀티미디어를 활용한 수업을 통해 자신감을 향상 시킬 수 있는지를 알아보기 위한 설문이다. 결과는 다음과 같다.

< 표 14 > 멀티미디어 활용 수업을 통한 자신감 향상

문항 1. 멀티미디어를 활용한 수업을 통해 자신감을 향상 시킬 수 있다고 생각한다. 단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	5(3)	9(5.4)	74(44.8)	51(30.9)	26(15.7)

멀티미디어를 활용한 수업을 통해 학생들의 자신감 향상에 영향을 끼치는지를 알아본 결과 그렇다(30%),매우 그렇다(15%),보통이다(44%)를 더하면 90%정도의 학생들이 멀티미디어 활용 수업이 자신감 향상에 영향을 끼친다고 응답했다.

이런 설문 결과가 나올 수 있었던 것은 학생들이 수업에 흥미를 가지게 되면 더 집중해서 수업을 들을 수 있고 결과적으로 자신감 부분에서 긍정적인 효과를 가져올 수 있다. 학생들이 말하길 교과서 설명을 들은 후에 필기 하는 수업보다 멀티미디어를 활용하면 눈에 더 잘 들어오고 중요한 부분만 체크하면 돼서 수업 내용이 오랫동안 기억에 남는다고 답변했다. 학생들은 수업 내용을 이해하고 있기 때문에 교사가 묻는 질문에 자신 있게 대답할 수 있고, 조별로 모여서 학습 할 때도 자신의 의견을 가지고 적극적으로 참여 할 수 있었다. 전혀 아니다(3%)와 아니다(5.4%)라고 대답한 학생들은 모니터가 잘 보이지 않았다 또는 무슨 말인지 잘 모르겠다는 개인적인 이유로 멀티미디어를 활용한 수업이 자신감 향상과 무관하다고 대답했다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다음은 멀티미디어 활용 수업을 통한 학생들의 성적 향상에 관한 질문이다. 결과는 다음과 같다.

< 표 15 > 멀티미디어 활용 수업을 통한 학생들의 성적 향상

문항 3. 멀티미디어를 통한 영어 수업으로 인해 성적이 향상된다고 생각한다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	3(1.8)	22(13.3)	72(43.6)	60(36.2)	8(4.8)

멀티미디어 활용 수업과 학생들의 성적 향상에 관련성이 있는지를 알아보기 위한 질문에서 그렇다(36%), 매우 그렇다(4.8%)라고 총 40%의 학생들이 응답했고, 보통이다(43%)라는 중립적인 답변을 한 학생들의 비율이 더 높게 나타났다. 이는 멀티미디어의 활용 수업과 학생들의 성적의 상관관계를 객관적으로 알아보기에는 어려움이 있는 것으로 보인다. 긍정적으로 답한 학생들이 느낄 때 멀티미디어를 활용한 수업 내용이 잘 이해되고 모르는 부분들을 빠르게 해결 할 수 있어서 성적 향상에 도움이 된다고 생각하고 있었다. 특히 여러 영역 중에서 듣기와 말하기 분야에서 향상이 된 것 같다고 답하기도 했다. 성적 향상과 관련된 인터뷰 내용이다.

멀티미디어를 활용하면 듣기 공부하는데 많이 도움이 되요. 듣기는 쉽게 성적향상이 어려운데 하루에 정해진 양 만큼 꾸준히 했더니 듣기 시험에서 10점 이상 올랐어요. (인터뷰학생B)

전에는 단어 시험을 쪽지 시험 형태로 봤었는데 지금 학원에서 수업 전에 Voca 프로그램으로 매일 단어 시험을 보고 있어요. 프로그램의 경우 틀렸던 단어가 맞을 때까지 반복 되서 50개를 통과하는데 시간이 걸리긴 하지만 어휘 실력 향상에는 영향을 주는 것 같아요. (인터뷰학생 C)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

멀티미디어 활용과 성적과의 관계를 묻는 질문에 전혀 아니다(1.8%)와 아니다(13.3%)고 답변한 학생들은 멀티미디어 활용 수업이 흥미 있고 즐겁기는 하지만 성적 향상에는 직접적인 영향을 끼치지 않는다고 언급했다. 2명 학생의 인터뷰 내용에서 부연 설명을 하도록 하겠다.

> 처음에는 흥미도 있고 지루하지 않아서 좋았는데 종종 준비 과정에서나 중간에 화면이 안 나올 때가 있어요. 수업 흐름이 끊기고 집중하는데 어려움이 있어요. 또 선생님이 준비하신 자료들이 수업 시간에 마저 정리가 되지 않았을 때 다시 볼 수 없어서 그냥 넘어갈 때도 있어요.
> (인터뷰 학생 D,K)

< 표 16 > 멀티미디어 활용 수업을 통한 학생들의 학습 정도

문항 5. 멀티미디어를 활용한 영어수업을 통해 긍정적인 경험을 했다고 생각한다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	1(0.06)	5(0.3)	57(34.5)	64(38.7)	38(23)

멀티미디어를 활용한 수업에서 학습 정도를 알아보기 위한 질문에서 다수의 학생들이 그렇다(38%), 매우 그렇다(23%)고 답변을 했고, 보통이다(34%)를 포함한다면 거의 모든 학생들(95%이상)이 멀티미디어를 활용한 영어 수업을 통해 긍정적인 경험을 했다고 응답했다. 본 설문을 통해서 많은 학생들이 긍정적인 답변을 하였고 이를 통해 멀티미디어 활용 수업이 학생들에게 크게 기여하고 있음을 알 수 있다. 영어 교과목의 특성상 교과서만을 가지고 수업을 하기에는 한계가 있다. 현실적으로 학생들이 원어민과 접촉 할 수 있는 기회도 적어서 멀티미디어를 활용해 영어학습에 적용 한다면 부족한 부분들을 보충 할 수 있는 학습의 기회로 보여 진다. 어느 분야에서 효과가 있었는지 묻는 질문에서는 4가지 영역 중에서 듣기와 말하기가 많이 향상 되었다고 한다. 멀티미디어를 활용해서 원어민의 발음을 듣고 반

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

복적으로 연습한다면 영어실력향상에도 영향을 끼칠 것이다. 다른 과목들과 달리 영어 수업에서 멀티미디어의 역할은 많은 부분을 차지하고 있다. 학생들에 따르면 수업 중 교사는 교과서의 CD와 PPT를 사용하기도 하고 교사들마다 추가적으로 동영상을 보여주거나 학습 게임 프로그램 등을 사용한다고 한다. 학생들이 경험한 긍정적 경험을 인터뷰를 통해서 알아보았다.

> 원어민 선생님은 수업 전에 you-tube로 팝송을 틀어주세요. 처음에는 노래가 좋아서 들었는데 일주일정도 수업 전 계속 듣다 보면 중간 중간 아는 단어도 들리고 표현들도 들렸어요. 그리고 수업 중에 원어민 선생님이 묻는 질문을 이해하고 단어를 대답하면 그 단어를 가지고 간단한 문장으로 따라하게 해주세요.(인터뷰 학생 K)

멀티미디어를 통해 긍정적인 경험을 했냐는 질문에 전혀 아니다(0.06%)와 아니다(0.3%)고 응답한 소수의 학생들은 멀티미디어를 통해 배운 것 보다는 선행학습과 예습을 통해 알고 있던 것이고, 멀티미디어는 보조적인 요소로 작용할 뿐이지 학습 효과나 성적에는 크게 영향을 끼치지 못한다고 생각하고 있다.

> 수업 중에 선생님의 자료는 이미 알고 있는 것들이 많아요. PPT로 설명을 하면 다 적지 않고 빨간색으로 된 부분만 교과서에 표시하면 돼서 편리해요. 멀티미디어(PPT)는 칠판 대신에 사용하는 도구 일뿐이지 그걸 통해서 많이 배운 것은 아닌 거 같아요. 어떤 때는 멀티미디어 사용으로 인해 정신없이 산만 할 때도 있거든요. (인터뷰 학생 P)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다음은 멀티미디어를 통해 다양한 경험을 할 수 있는지 가능성에 관한 설문 내용이다. 결과는 다음과 같다.

< 표 17 > 멀티미디어 활용을 통한 학생들의 다양한 가능성

문항 6. 멀티미디어를 통해 다양한 경험을 할 수 있다고 생각한다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	2(0.1)	16(9.6)	56(33.9)	58(35.1)	33(20)

멀티미디어를 통해 다양한 경험을 할 수 있다고 응답한 학생은 그렇다(35%),매우 그렇다(20%)라는 긍정적 답변을 하였다. 절반 이상의 학생들이 멀티미디어를 통한 경험이 가능하다고 생각한다. 학생들이 실제로 가보지 못한 곳을 사진, 영상을 통해서 미리 체험 할 수 있다고 이야기한다. 또한 멀티미디어를 통해서 경험 할 수 없는 일들을 간접적으로 접해 볼 수 있고, 다양한 시각에서 보고 들을 수 있다. 언어를 배우기 전에 그 나라의 문화를 알면 쉽게 이해할 수 있다고 하듯이 멀티미디어를 활용을 통해서 학생들이 실제로 경험하기 힘든 상황들을 접해 볼 수 있는 기회 제공의 장이 되고 있다. 전혀 아니다(0.1%)와 아니다(9.6%)고 부정적으로 응답한 학생들은 멀티미디어를 학습의 도구로만 생각하고 이를 통한 다양한 경험을 할 수 있다고는 생각하지 않는다는 것을 알 수 있다.

Irish culture 본문 내용을 공부할 때 OO 선생님이 대학 시절 친구들이랑 유럽 배낭여행을 다니면서 겪었던 에피소드를 이야기 해 주신 적이 있어요. 여행 중 만났던 사람들과의 사진, 우리와 다른 점들을 이야기 해주시는데 나도 대학생이 되면 꼭 배낭여행을 해보고 싶다는 생각을 했어요. (인터뷰학생 F)

수업 중에 선생님께서 영화 장면이나 다큐멘터리를 보여주시는데 영어뿐만 아니라 다른 나라의 문화, 음식, 사람들의 생활 등을 볼 수 있는 기회가 되는 것 같고, 교과서 이외의 것들을 배울 수 있어서 좋아요.(인터뷰 학생 D)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

< 표 18 > 멀티미디어 활용 수업의 필요성

문항 4. 멀티미디어 활용 영어 수업이 꼭 필요하다고 생각한다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	4(2.4)	13(7.8)	49(29.6)	71(43)	28(16.9)

영어수업에 있어 멀티미디어의 필요성에 대한 질문에 60%정도의 학생이 필요하다고 응답했고, 30%정도는 보통이다, 나머지 10%는 필요 하지 않다고 응답했다. 멀티미디어의 필요성에 대해 긍정적으로 대답한 학생들(90%)은 수업 시간이 지루하지 않고 이해하기가 쉬웠다고 이야기 하는 반면, 나머지 학생들(10%)는 오히려 수업에 집중하기가 힘들고 산만하다고 응답했다. 그래서 몇몇 학생들은 인터뷰에서 수업시간 마다 멀티미디어를 사용하기 보다는 학습 내용과 교사의 판단에 따라 적절하게 사용을 한다면 더 효과적인 영어 수업시간이 될 수 있을 것 이라고 생각하는 것으로 보였다. 이런 부분들을 보완하기 위해서는 멀티미디어 활용 수업을 하기 전에 교사가 철저하게 준비를 하고 발생할 수 있는 문제에 대한 대책들도 마련한다면 수업의 질도 향상 시킬 수 있고, 수업의 몰입도도 높일 수 있을 것으로 보인다.

문항 7. 멀티미디어를 활용한 수업이 다른 과목에서도 필요하다고 생각한다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	3(1.8)	4(2.4)	52(31.5)	67(40.6)	39(23.6)

영어수업 뿐만 아니라 다른 과목에서도 멀티미디어의 필요성에 대한 질문에 긍정적으로 대답한 학생들이 영어 수업에서보다 5%정도 높게 나타났다. 멀티미디어의 필요성에 대해 긍정적으로 생각하는 것으로 보이고 다른 교과에서도 멀티미디어 활용 수업을 한다면 수업에 더 집중 할 수 있을 것 이라고 학생들은 언급했다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

< 표 19 > 멀티미디어 활용 수업의 흥미 정도

문항 6. 멀티미디어를 활용한 수업이 기존의 수업보다 재미있다고 생각한다.

단위: 명(%)

항목	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
2학년	3(1.8)	4(2.4)	48(29)	67(40.6)	43(26)

멀티미디어를 활용한 수업이 기존의 수업보다 재미있다고 긍정적인 대답을 한 학생이 전체 학생의 90%이상을 차지하고 있다. 수업 중 교과서만을 가지고 본문 내용과 문법을 학습하기에는 학생들의 흥미 유발도 힘들고, 지루하다고 느끼는 학생들이 많았다. 영어수업은 반복이 많고, 연습을 필요로 하는 과목이라서 교과서만으로 학습하기에는 어려움이 있는듯하다. 학생들은 멀티미디어를 활용해 영어 수업을 할 때 수업을 즐기면서 적극적으로 참여했다. 모둠 활동을 할 때도 개인적으로 한 다음에 그룹으로 활동 하면서 각자의 의견을 잘 표출하는 것으로 보인다. 멀티미디어를 활용한 언어 학습은 시각적, 청각적으로 학생들에게 자극을 줄 수 있고, 모둠 학습을 통해 서로의 의견을 교환할 수 있는 방법이다. 인터뷰를 통해서 기존의 수업보다 멀티미디어를 활용한 영어 수업의 흥미도 정도를 더 잘 알 수 있었다.

> 기존 수업보다 멀티미디어를 활용해서 수업을 하면 지루하지가 않아서 집중할 수가 있어요. 수업 중간에 앞에서 배운 내용들로 퀴즈를 내는데 답을 안보여주고 풀게 한 다음 애니메이션 효과로 보여주시는 것도 기억에 오래 남아서 좋은 것 같아요. (인터뷰 학생 V)

본 설문을 통해 학생들이 멀티미디어 활용 영어 수업과 기존 수업을 비교했을 때 멀티미디어 활용 수업에 더 흥미를 가지고 있다는 것을 알 수 있었으며, 부족한 부분들을 보충한다면 긍정적인 효과를 기대할 수 있을 것으로 보인다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅴ. 결론 및 제언

본 연구는 멀티미디어를 활용한 영어 수업에 대한 학생들의 전반적인 인식을 알아본 연구이다. 설문지를 통해 현재 학생들이 사용하고 있는 멀티미디어의 실태를 조사하고, 멀티미디어 활용 수업에 대해 학생들은 어떻게 인식 하는지를 알아보았다. 또한 멀티미디어 활용 수업의 불편한 점은 무엇인지를 알아보고 보다 바람직하고 효과적인 수업을 위해 필요한 방향을 제시해 보고자 하였다.
이에 대한 결론은 다음과 같다.

5.1 결론

본 연구를 위해 광주광역시에 소재하고 있는 2개의 중학교 2학년 170명을 대상으로 설문지를 배포하여 수집하였다. 수거한 170장의 설문지중 불성실한 응답을 제외한 165장의 설문지를 최종 분석에 사용하였다. 보충 설명이 필요한 부분에 대해서는 인터뷰를 실시하였다.

첫 번째 연구 문제는 학생들의 설문 조사를 통하여 멀티미디어의 활용 실태를 알아보았다. 학생들이 경험해본 멀티미디어 종류 중에 인터넷이 가장 높은 비율을 차지했다. 인터넷 유선 ,무선 중에서는 무선이 높게 나왔는데 이는 스마트 폰의 사용이 수치에 영향을 주는 것으로 보인다. 2학년의 경우 일주일에 3차시 영어 수업이 진행 되고 있다. 멀티미디어 활용 수업의 횟수를 묻는 질문에 대다수의 학생들은 주 3회의 수업을 받는다고 이야기하고 있으며 다음으로 주1회, 주2회 순으로 나타났다. 이는 교사들마다 사용하는 횟수가 달라서 이런 결과가 나온 것으로 보인다. 총 45분 수업에서 평균 20분미만으로 멀티미디어를 활용하여 영어 수업을 진행하고 있으며, 과제를 제출 할 때도 학교홈페이지나 이메일을 이용해서 시간에 맞추어 제출하고 있음을 알 수 있었다. 수업 중 교사들은 개인용 노트북을 이용해서 PPT, TV 스크린, 교과서 CD를 주로 활용해서 수업에 사용하고 있다. 교과서 CD를 기초로 해서 중요한 표현들은 PPT로 다시 한 번 강조를 해주는 방식으로 진행하고

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

있다. 학습 시에는 전자사전을 이용해 단어 찾기, 인터넷 강의로 EBS나 동영상 수업을 보는 것으로 나타났다. 시대의 흐름에 따라 멀티미디어의 종류도 다양해지고 바뀌고 있음을 연구들 통해 알 수 있었다. 수업 중 멀티미디어 기기의 오류로 인해 생기는 문제 등을 줄이기 위해서는 수업을 준비하는 교사가 꼼꼼하게 체크하고 필요하다면 멀티미디어 관련 교육 연수를 받는 것도 고려해볼 사항으로 보인다.

둘째, 멀티미디어 활용에 대한 학생들의 인식 정도를 알아본 결과 대다수의 학생들은 긍정적인 인식을 가지고 있음이 입증되었다. 학습을 할 때 멀티미디어를 다양하게 활용 할 수 있고, 수업의 이해를 높일 수 있는 필요한 도구로 생각하고 있었다. 멀티미디어를 통해 학습을 할 때 자신감이 향상되고 집중할 수 있어서 성적 향상에도 영향을 미친다고 이야기한다. 많은 시간을 멀티미디어를 활용해 영어 학습하는데 보내고 있고 그로 인해 듣기 실력의 많이 향상됐으며 말하기 실력에도 영향을 주는 것을 알 수 있었다. 또한 멀티미디어를 통해 영어를 학습하는 것뿐만 아니라 다른 나라의 문화, 생활을 볼 수 있는 기회로서 간접적으로 접해 볼 수 있고 다양한 시각에서 보고 들을 수가 있다.

셋째, 멀티미디어를 활용한 영어 수업의 한계점도 발견 할 수 있었다. 기계를 활용한 수업이다 보니 예상치 못한 기계적인 결함이 발생하는 경우가 많았다. 잘 나오던 스크린이 나오지 않거나 화면이 넘어가지 않는 문제로 수업이 지연되는 문제가 발생 할 때도 있다. 학생들에 따라 PPT의 글씨가 작아서 안보이거나 색깔이 눈을 아프게 하는 경우도 있다고 지적하고 있다. 동영상등이 수업을 산만하게 하는 요소로 작용되기도 한다.

넷째, 기존의 수업과 멀티미디어 활용 수업의 선호도를 묻는 설문에서 멀티미디어 활용 수업이 높은 비율을 차지했다. 멀티미디어가 흥미유발과 시각적 ,청각적으로 자극을 줄 수 있는 장점이 있지만 기존 수업을 선호하는 학생들은 교사의 자세한 설명이 들어간 수업을 선호하고 있는 것으로 보인다. 수업 초반에 멀티미디어 활용 수업으로 학생들의 동기 유발을 하고 메인 수업에서는 교사의 설명이 주를 이루는 수업을 접목시킨다면 더 효과적인 수업이 될 것으로 보인다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5.2 제언

본 연구 결과 토대로 멀티미디어를 활용한 영어 수업의 효율성을 높이기 위한 방안으로 학생들의 인터뷰를 바탕으로 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 효과적인 멀티미디어 수업을 위해서는 학생들의 수준과 학습 욕구를 고려해야한다. 예전과 달리 수준별 수업이 진행 되지 않는 학교도 많아서 한 교실에는 다양한 레벨의 학생들이 분포되어있다. 듣기 위주의 수업들이 진행 될 때 빠르기와 속도를 조절하여 dictation이나 role play 진행시 학생들이 어려움 없이 이해하고 따라 갈수 있도록 해야 한다.

둘째, 교사가 멀티미디어 자료를 준비할 때 영어 수업을 체계화 할 수 있는 커리큘럼학습과 수업환경을 고려해야한다. 적절한 시간 분배와 내용의 적합성을 생각하고 듣기, 말하기, 읽기 ,쓰기에 따라 다양한 컨텐츠를 개발하여 수업중 학생들도 적극적으로 참여할 수 있는 기회가 제공되어져야한다. 또 그룹 활동을 하기 위해 자리배치가 된 경우 뒤쪽에 자리한 학생들을 위해 적절한 크기와 색깔을 이용해야 한다. 오디오의 소리 및 기계의 오작동을 수업 전에 미리 확인하고 수업 중에 지체없이 진행될 수 있도록 해야 한다. 정해진 수업 교실에서 뿐만 아니라 일반 교실에서도 멀티미디어 기기를 설치하여 수업 시간에 활용할 수 있도록 배치되어야할 것이다.

셋째, 교사와 학생이 함께 할 수 있는 수업을 하고 싶다고 하였다. 현재 수업은 교사가 준비한 자료를 보여주고 들려주는 방식으로 진행이 되는데 상호 작용이 가능한 활동이 가능 하면 참여를 할 수 있는 프로젝트를 일주일에 한번 정도 그룹으로 자료를 찾고 발표하는 방식으로 하는 창의적이고 개성을 살릴 수 있는 수업 방식을 바라고 있음을 알 수 있었다.

넷째, 학생들도 수업 중에 멀티미디어 기기를 사용하고 싶다고 하였다. 수업시간에 앉아서 수업을 듣고 교사의 퀴즈에 손을 들고 답을 하는데 개인용 Tablet PC나 교과서가 아이패드로 되어 있다면 적극적인 수업이 가능할 것이라고 보인다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다섯째, 교사들의 멀티미디어 활용도를 높이기 위해 멀티미디어 활용 지식 습득, 효과적 활용을 위한 방안 분석과 양질의 자료 제작 등 많은 부분이 개선되어야 할 것이다. 또한 멀티미디어 관련 교사 연수의 기회를 늘리고 발전된 멀티미디어 활용 예시 등을 제시하여 현장의 교사들의 멀티미디어 활용 능력을 높여주는 것이 필요하다. 폭넓은 활용을 위해서는 일회성이 아닌 지속적인 연수 프로그램이 단계적으로 제공되어야 할 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

강명희. (1997). 인터넷 학습자료 개발 모델. 21세기를 향한 교육공학의 이론과 실제, 서울: 교육과학사.

곽철원. (2008). 멀티미디어 자료의 활용과 노출량 증가가 초등학생들의 영어 듣기 능력과 흥미도에 미치는 영향. 석사학위논문. 진주교육대학원.

권동비. (2014). 웹을 활용한 영어듣기 지도에 대한 예비영어교사의 인식. 미출간 석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원.

김가영. (2011). ICT 활용 영어교육에 따른 초등학생의 정의적 요인 변화 연구. 석사학위논문, 대전대학교 교육대학원.

김아영, 박인영. (1999). 학업적 자기효능감 척도 개발 및 타당화 연구, 한국 교육 평가 학회 발표 눈문.

김영환. (1997). *학교 교육을 위한 멀티미디어의 특성과 과제.* 김영수, 강명회, 정재삼(편)(1997). *21세기를 향한 교육 공학의 이론과 실제.* 서울 : 교육 과학사

김은정. (2002). 유치원에서의 멀티미디어 활용에 관한 교사의 인식과 실태 조사. 미출간 석사학위논문. 전남대학교 대학원 유아교육학과.

김인석. (1998). 21세기 멀티미디어 영어 교육의 새로운 패러다임. 김인석 (편저) *멀티미디어 언어교육의 이론과 실제.* 서울: 박문각.

김인철. (2000). 멀티미디어 영어교육의 이론과 실제. *Athenaeum,6*, 95-124.

김준희. (2007). 웹 기반 학습에서 메타인지 요소 인터페이스가 기억에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 연세대학교.

김현옥. (2011). 영어수업에서의 멀티미디어 활용에 관한 중등 교사들의 인식의 변화와 교사교육의 방향성. *멀티미디어 언어교육,* 14(1),193-210.

김희숙. (2001). 멀티미디어 CD ROM을 활용한 영어 듣기 말하기 능력신장 연구. 석사학위논문. 대전대학교 교육대학원.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김희정. (1999). 멀티미디어를 이용한 유아의 수 개념 학습의 효과. 미출간 석사학위논문. 동아대학교 교육대학원.

길현. (2014). 멀티미디어 언어교육 및 영어 학습 환경에 대한 중학생 학부모의 인식. 미출간 석사학위논문. 한국외국어대학교 교육대학원.

민덕기. (2000). 초등학교 영어 수업 개선 방안

박미정. (2012). 영어 사이버가정학습 촉진 프로그램 운영이 초등영어 학습에 미치는 효과. 미출간 석사학위논문. 경인교육대학교.

박의재,정양수. (2003). *새로운 영어 교수법.* 고양: 한신문화사.

박숙희, 염명숙. (2002). 교수*학습과 교육 교학. 서울: 학지사

박성익,임철일,이재경,최정임. (2008). *교육방법의 교육공학적 이해.* 서울: 교육과학사.

백일엽. (2004). 초등학교 고학년 영어교육에서의 멀티미디어 자료 활용 실태 분석. 석사학위논문. 전주교육대학교 교육대학원

백춘난. (2002). *인터넷을 활용한 영어 듣기 능력 향상에 관한 연구.* 미출간 석사학위논문. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.

손현용. (2008). 멀티미디어 활용 스토리텔링 영어수업이 초등 영어 읽기능력과 정의적 영역에 미치는 영향. 석사학위논문. 한국외국어대학교 교육대학원.

송준용. (1995). *상호작용 멀티미디어를 활용한 영어 교육 방안,* 호남대학교 논문집 16.

심상탁. (1999). 멀티미디어형 교수-학습 매체의 결합 유형이 학업 성취도 및 태도에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 서강대학교 교육대학원.

신정아. (1999). 유아교육기간에서의 CD ROM Title을 활용한 수업 방안. Vol, 14 No, 2 영어언어과학.

안이숙. (1999). 인터넷 활용 수업이 아동의 자기 주도 학습 능력에 미치는 영향. 미출간 석사학위논문. 한양대학교 교육대학원.

왕세빈. (2009). 멀티미디어를 활용한 고등학교 중국어 쓰기 교육. 석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

양현주. (2008). 멀티미디어 저작도구를 활용한 중학교 영어교과서 연계 교수 학습 방안. 석사학위논문. 성신여자대학교 교육대학원.

엄우용. (1999). 학습자 통제형 학습 환경으로서의 하이퍼미디어와 자기조절학습 전략. 산업교육연구,5,123-145.

오주연, 신상금. (2009). 컴퓨터 어휘 학습 프로그램을 이용한 어휘 활동이 한국 중학생들의 영어 어휘 학습에 미치는 영향. 멀티미디어 언어교육.

오철록, 최수영. (2010). 멀티미디어를 활용한 영어 속독 능력 신장 방안 연구. 멀티미디어 언어교육.

윤만근. (2009). *중학교 영어 듣기 수업에서 영어교사의 교육경험에 따른 멀티미디어 활용에 관한 인식.* 미출간 석사학위논문. 한국외국어대학교 교육대학원.

이경우, 한정선, 임은미 (1999). *유아를 위한 온라인 멀티미디어 컨텐츠의 설계 전략.* 유아교육연구.19(1).

이경범. (2005). 영어교육에서의 멀티미디어 활용의 효율성 분석. 석사학위논문. 상명대학교 교육대학원.

이준, 이충현. (2009). 초중등교육의 외국어 원격교육연수에 대한 인식과 개선 방안. 멀티미디어 언어교육.

이충현, 한종임. (2000). 효율적 멀티미디어 영어교육을 위한 교사연수 프로그램 모형에 관한 연구. 외국어 교육.

이충현. (2005). 멀티미디어 영어교수학습의 원리 및 적용. 유범, 한종임, 이충현 외 (공저).멀티미디어 활용 영어교육(p10-46).

이충현. (2009). 온라인 멀티미디어 영어교육 수업을 위한 효율적인 콘텐츠 유형과 교수, 학습방안. 외국어교육연구.

이효주. (2013). 멀티미디어 활용을 통한 초등영어 문법 능력 향상 방안에 관한 연구 . 석사학위논문. 국민대학교 교육대학원.

정병영. (2002). 멀티미디어를 활용한 수업이 중학생의 영어 학습에 미치는 영향. 석사학위논문. 순천대학교.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

정양수. (1999). 학생, 교사 그리고 학부모를 연결하는 매개체로서의 인터넷과 영어 교육: 새로운 이론 정립을 위한 제언, 멀티미디어 언어교육.

정현준. (1999). 인터넷을 활용한 영어 읽기 교수 학습 방안에 관한 연구. 석사 학위논문. 한국 교원대학교 대학원.

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

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

조세경. (2009). 스마트 폰을 활용한 외국어 학습. 멀티미디어 언어교육 12(3)211-228

최수영. (1999). 효과적인 영어교육을 위한 멀티미디어 컴퓨터 코스웨어의 현장 적용 연구. 한국 멀티미디어 언어교육학회

최윤서. (2015). 멀티미디어를 활용한 영어수업에 대한 교사와 학생 인식조사. 석사학위논문. 조선대학교 교육대학원.

최성희, 이연주. (2003). 중등 영어 교육에서 인터넷을 활용한 영어 과제 학습의 효과. 멀티미디어 언어교육,6(2),175-193.

최형심, 천승미. (2011). 이러닝을 활용한 영어교육의 효과에 관한 연구. 멀티미디어 언어교육,14(1),225-248.

한국소프트웨어진흥원. (2009). 2008년 해외 디지털 시장조사: 이러닝, 전자책, 정보 콘텐츠, 디지털콘텐츠 솔루션편. 한국소프트웨어진흥원.

한종임. (2004). 웹 기반 어휘학습 과제의 활용 및 저작활동이 한국 대학생 영어 학습자의 어휘학습에 미치는 영향. *외국어교육, 11*(4), 183-206.

Bednar, A. K. Cunningham, D. Duffy, T. M. & Perry, J. D. (1992). Theory into practice: How do we link? In T. M. Duffy & D. H. Joanssen (Eds), *Constructivism and the technology of instruction: A conversation* (pp.17-34). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Benson, P. (2001). *Teaching and researching autonomy in language learning.* Harlow: Longman

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

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

Dole, J. A, Duffy, G. G, Roehler, C. R & Pearson, P.D.(1991). Moving from the old to the new research on reading comprehension instruc tion. *Review of Educational Research* 61,239-264.

Hubbard, P.(2009). "General introduction." In P. Hubbard (Ed.) *Computer Ass isted Language Learning, Volume1: Foundation of CALL. critical concepts in linguistics* (pp.1-20). New York.

Kwon, C. J. (2003). The analysis of high school students' views on CALL *Multimedia-Assisted Language Learning, 6*(1),35-52.

Lee. C. H. (1998b). On multimedia in foreign language teaching and learning. Multimedia-Assisted Language Learning.

Lee, C .H. (1999). Why use or not use computer? *Multimedia-Assisted Language Learning, 2*(2),9-46.

Lee, J. J & Park, M. S. (2012). Korean secondary students' perceptions toward the Cyber Home Learning System-based ELT contens. *English Teaching, 67*(1),157-185.

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning.* Cambridge: Cambridge University Press.

Rulmann, F. (1990). "Towards Replacement of the Teaching Process The Emulitation of the Teaching Process with CALL Turorial." *Computer-assisted Language Teaching,* 6.

Schwiser, R. A & Misanchuk, C. K. (1993). *Interactive video.* Engle wood cliffs. NJ : Educational Technology Publications.

Sohn, H. J. & Yun, J. H.(2011). The overall effects of technology use on English language learning in Korea: A meta-analysis. *Korean Journal of Applied Linguistics, 27*(4), 215-233.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Sullivan, N. & Pratt, E. (1996). A comparative study of two ESL writing environments. A computer-assisted classroom and a traditional oral classroom. *System.* 24(4), 491-501.

The pidiginization hypothesis. Language Learning. 26, 391-408.

Yoon, S. Y, Lee, J, Lee, C. H. (2013). *Interacting with screenagers in class rooms.* Paper presented at 13th international educational technology conference, Kuala Lumpur, Malaysia

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

부록 : 설문지

안녕하십니까?
본 설문은 멀티미디어를 활용한 영어 수업에 관한 연구를 위한 설문지입니다. 여러분들의 의견은 본 연구에 사용되어 통계를 위한 자료로 이를 통해 학위논문에 참고하고자 합니다.
문항들을 꼼꼼히 읽어 보시고 진솔한 답변 부탁드립니다.
어려운 시간을 내주셔서 다시 한 번 감사드립니다.

I. 다음은 설문 조사의 바탕이 되는 사항들입니다.
해당 항목에 √ 표시해 주시기 바랍니다.

1. 성별은 무엇입니까?
① 남 ② 여

2. 학생의 학년에 표시해주세요.
① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

3. 수준별 수업을 받고 있다면 본인의 반에 표시해주세요.
① 1학년 상 ② 1학년 중 ③ 1학년 하
④ 2학년 상 ⑤ 2학년 중 ⑥ 2학년 하
⑦ 3학년 상 ⑧ 3학년 중 ⑨ 3학년 하

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 학생이 수강하고 있는 과목을 선택해주세요.

① 영어 ② 영어 회화1

5. 학생은 일주일에 영어 수업을 몇 시간 수업 하고 있습니까?

① 1학년 (시간) ② 2학년 (시간) ③ 3학년 (시간)

6. **수업 시간 중** 이용한 멀티미디어 활용 수업은 무엇입니까?(복수선택가능)

① UCC 동영상을 이용한 수업

② 교과서 CD를 활용한 수업

③ PPT를 이용한 수업

④ TV 스크린을 활용

⑤ 전자칠판

⑥ 사이트 검색을 이용한 자료 찾기

7. 수업시간에 도움이 된다고 생각하는 멀티미디어에 표시해주세요. (복수선택가능)

① 인터넷 ② 빔프로젝터 ③ 파워포인트 ④ 비디오 ⑤ 전자칠판

⑥ 워드프로세서 ⑦ 전자우편 ⑧ CD ⑨ 아이패드 ⑩ 라디오

⑪ LED TV ⑫ Mobile 기기 ⑬ EBS

8. **수업 시간 외에** 영어 공부를 위해 사용하는 멀티미디어 종류에 대해 체크하세요. (복수선택가능)

① E-book 리더

② 태블릿 pc(ipad, 갤럭시노트)

③ 스마트폰

④ PMP

⑤ IPTV

⑥ 노트북

⑦ 휴대용 오디오 (mp3)

⑧ 전자사전

⑨ 개인 PC

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 다음은 **멀티미디어 활용 환경**에 관한 문항입니다.

해당 항목에 √ 표시해 주시기 바랍니다.

문 항		설 문 내 용	체 크 문 항				
			① 전혀 아니다	② 아니다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
환경	1	멀티미디어에 대해 잘 알고 있다.					
	2	수업시간에 멀티미디어를 이용하여 학습하는 것을 좋아한다.					
	3	멀티미디어를 자주 이용하는 편이다.					
	4	멀티미디어를 통해 유용한 영어 자료를 얻을 수 있다.					
	5	멀티미디어를 활용해 영어 학습 하는데 많은 시간을 투자한다.					
	6	멀티미디어를 통해 다양한 경험을 할 수 있다고 생각한다.					
	7	선생님께서 수업시간에 멀티미디어를 자주 이용하신다.					

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 다음은 **멀티미디어 활용수업 만족도**에 관한 문항입니다.

해당 항목에 √ 표시해 주시기 바랍니다.

문 항		설 문 내 용	체 크 문 항				
			① 전혀 아니다	② 아니다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
만족도	1	멀티미디어를 활용한 수업을 통해 자신감을 향상 시킬 수 있다고 생각한다.					
	2	멀티미디어를 통한 수업이 효율적이라고 생각한다.					
	3	멀티미디어를 통한 영어수업으로 인해 성적이 향상된다고 생각한다.					
	4	멀티미디어를 활용한 영어수업이 꼭 필요하다고 생각한다.					
	5	멀티미디어를 활용한 영어수업을 통해 긍정적인 경험을 했다고 생각한다.					
	6	멀티미디어를 활용한 수업이 기존의 수업보다 재미있다고 생각한다.					
	7	멀티미디어를 활용한 수업이 꼭 필요하다고 생각한다.					

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

9. 멀티미디어를 활용하여 영어 수업을 들었을 때, 영어의 4가지 영역 중 가장 효과가 있는 영역은 어디입니까?

① 듣기 ②말하기 ③ 쓰기 ④ 읽기

10. 수업 중 멀티미디어를 활용한 수업을 얼마나 자주 하는 편입니까?

① 일주일 1회 ② 일주일 2회 ③ 일주일 3회

④ 매 수업시간 ⑤ 사용하지않는다.

Ⅱ. 다음은 **멀티미디어를 활용수업에 관한 이용횟수**에 관한 문항입니다.
해당 항목에 √ 표시해 주시기 바랍니다.

문 항		설 문 내 용	체 크 문 항				
활용 빈도	1	멀티미디어 활용 수업을 얼마나 자주 받고 있습니까?	① 주 1회	② 주 2회	③ 주 3회	④ 주 4회	⑤ 주 5회
	2	1회 수업 중 총 이용하는 시간은 얼마나 됩니까? (수업시간 50분 기준)	① 5분 미만	② 10 분 미만	③ 15 분 미만	④ 20 분 미만	⑤ 25 분 미만
	3	일주일 중 멀티미디어를 활용하여 과제를 하는 경우는 몇 번 입니까?	① 주 1회	② 주 2회	③ 주 3회	④ 주 4회	⑤ 주 5회

(설문에 응해 주셔서 감사합니다. 귀하의 자료를 소중하게 잘 사용하겠습니다.)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(학생용 Interview 설문지)

1. 멀티미디어를 영어 수업에 활용하는 것이 성적 향상에 도움이 되는가?
그 이유는 무엇인가요?

2. 멀티미디어를 활용하여 영어 수업을 들을 때 좋은 점과 불편한 점은 무엇인가요?

3. 기존의 수업과 멀티미디어 활용 수업을 비교할 때 어떤 수업이 더 도움이 되나요? 그 이유는 무엇인가요?

4. 멀티미디어 활용 수업에 추가적으로 하고 싶은 이야기는 무엇인가요?

(설문에 응해 주셔서 감사합니다. 귀하의 자료를 소중하게 잘 사용하겠습니다.)

Collection @ chosun