

모바일 환경에서 TV드라마를 통한 듣기 및 어휘 교수 학습 모형 연구

강 남 희 (중앙대학교)

김 지 영 (중앙대학교)

Kang, Nam-Hee, & Kim, Jie-Young. (2007). Mobile contents for teaching and learning English listening skills and vocabulary using TV Drama. *English Language Teaching*, 19(1), 113-134.

The purpose of this study is to present the teaching and learning model for English listening skills and vocabulary in a mobile environment using a TV drama. The strength of mobile learning is that it is easy to carry a mobile device and to access the Internet to get information whenever and wherever users want. It could provide self-directed learning opportunities to learners. As a learning resource, TV drama is useful to improve English listening skills and vocabulary because it uses authentic language in English-spoken culture as well as makes learning interesting. The model for the mobile learning using TV drama presented here is expected to improve English listening skills and vocabulary for university students. The model is designed for a specific mobile device, a PDA and it consists of 6 steps for a week. The first step on Monday is designed for a real classroom with a teacher and the consecutive five steps from Tuesday to Saturday can be applied at anytime and anyplace that learners want. This study is expected to contribute to better understanding of English mobile learning contents and design of them.

I. 서 론

현 영어교육의 패러다임은 이러닝(electronic learnig: e-learning)을 최대한 확대 시킴으로서 유러닝(ubiquitous learning: u-learning)을 실현시키는 방향으로 진행하고 있다. 이를 위해 모바일 러닝(mobile learning: m-learning)을 활용하는데, 그 실

례로 2005년 교육인적자원부는 전국 18개 초·중·고교를 u-러닝 시범학교로 지정하여 운영하고 있으며, 이 중 u-러닝 기반의 9개 학교에서는 PDA(Personal Digital Assistant) 또는 Tablet PC를 이용하여 학습을 진행하고 있다. 이러한 모바일 러닝(m-러닝)이 각광을 받고 있는 이유는 학습자의 이동성과 학습 정보의 편재성 때문일 것이다. 학습자가 원하는 시간에 원하는 장소에서 학습을 할 수 있다는 것은 한 곳에 고정되어 학습을 하는 상황과 비교해 획기적인 학습방법임에 틀림이 없는 것이다. 결국 모바일 러닝은 학습자의 자기 주도적인 학습을 유도해 낼 수 있으므로, 구성주의의 패러다임에 부합하는 학습 도구로서의 역할을 할 수 있게 될 것이다(진미경, 2006; 최은주, 김지영, 2006).

휴대용 단말기를 활용함으로써 제공될 수 있는 학습자의 이동성과 학습 정보의 편재성으로 학습의 효과를 기대해 본다면, 그 학습 콘텐츠와 제공 방법이 모바일 러닝을 성공시키는 중요 관건이 될 것이다. 우리의 학습 환경이 EFL임을 고려한다면, 가장 실제적인 언어 환경을 제공해 줄 수 있는 TV드라마 또는 영화를 활용할 수 있을 것이다(이자원, 2001). 학습이론상 입력단계에서 듣기가 선행된다는 점과 다른 언어 기능으로의 전이가 가장 크다는 점을 고려한다면, TV 드라마 또는 영화를 통한 듣기 학습이 가능하도록 학습 콘텐츠를 설계하는 것이 현명한 방법일 것이다. 더불어, 기존의 공교육에서 시험위주의 어휘학습을 해 온 성인 학습자(대학생)들은 구어체적 어휘 표현과 적재적소 어휘 사용 능력이 부족하여 실제 의사소통 시 어려움을 겪는 경우가 많이 있다. TV드라마 또는 영화는 실제적인 언어 환경에서 어휘 사용의 예를 접할 수 있게 해 주므로 궁극적으로 학습자의 어휘 능력 신장에 도움을 줄 수 있을 것이다. TV드라마 또는 영화의 시청은 얼마 전까지만 해도 고정된 매체를 통한 고정된 장소에서만 가능한 경우가 대부분이었으나, 최근에는 휴대용 단말기를 이용해 장소에 구애 받지 않고 실시간으로 정보를 이용하거나, 다운로드를 받아 접근 할 수 있게 되었다(스카이벤처, 2006). 휴대 편리성과 단말기의 화면 크기를 고려해 보았을 때, 휴대용 단말기 중 PDA를 활용하여 TV드라마 또는 영화를 활용한 모바일 콘텐츠를 구현해 볼 수 있을 것이다.

이에 본 논문의 연구 목적은 휴대용 단말기의 장점과 TV드라마 시청의 장점을 살려 영어학습의 교육적 효과를 극대화 할 수 있는 교수·학습 모형을 설계하는데 있다. 특히 듣기와 어휘 학습에 중점을 두어 교수·학습 모형을 제시 하고 휴대용 단말기 중 PDA를 선택하여 구현해 보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 듣기

언어 학습에서 듣기의 역할을 고려할 때 교사가 유념해야하는 것은 실제로 학습자들이 듣게 되는 모든 입력들(input)이 정보 처리 장치에 의해 실제적인 언어능력으로 흡수(intake)되는 것이 아니라는 사실과 대부분의 외국어 학습자들은 듣는 방법을 잘 모른다는 사실이다. 따라서 입력들을 흡수로 전환 가능하도록 조장할 수 있는 활동들과 학습자들이 교실 밖에서도 실제 활용할 수 있는 듣기 전략을 갖출 수 있는 활동들을 반드시 듣기에 포함시키는 것이 중요하겠다(Brown, 2001). Brown(2001)은 듣기 활동을 크게 듣기 전, 듣기 중, 듣기 후 활동으로 구분하였다.

듣기 전 활동 단계에서는 학습자가 이미 알고 있는 배경 지식과 언어적 지식을 최대한으로 이용하여 듣기 중 활동에 대한 준비를 한다(이운정, 2004; Brown, 2001). Brown(2001)은 주제에 대해 토론, 브레인스토밍, 게임, 내용 관련 질문을 제안한다. 김진철(2002)은 예측해 보기, 내용의 목록 읽기, 중요 단어 미리 보기, 제안·가능성·예측 등을 해보기, 질문부터 읽기, 배경지식 알려주기를 제안한다.

듣기 중 활동에서는 학습자가 어떤 내용을 들으면서 하는 활동으로 학습자들은 내용을 바탕으로 필요한 내용을 이끌어 낼 수 있는 기술을 개발해 주는데 목적이 있다(이운정, 2004). Brown(2001)은 듣기 과제에 따라, 집중적인(intensive) 듣기 연습이나, 선별적인(selective) 듣기 연습 등 광범위한(extensive) 듣기 연습 등을 통해 상향식 전략과 하향식 전략을 통한 상호작용적(interactive) 듣기 연습을 제안한다. 그 활동으로, 듣기 전 활동과 비교하기, 과제를 수행 또는 신체동작으로 지시 사항 따르기, 정보 차 연습하기, 반복하기, 듣고 다른 점 찾아내기, 듣고 삭제 또는 분류하기(빙고), 정보교환하기, 순서화 하기, 듣고 답하기, 대본의 빈칸 채우기, 매칭하기를 제안한다.

듣기 후 활동은 듣기 활동이 성공적으로 이루어졌는지의 여부를 확인하는 것, 일부 학습자가 이해하지 못한 부분에 대한 보충 듣기 시간을 갖는 것, 학습자가 듣기 자료에 나타난 등장인물의 태도를 고려할 기회를 갖는 데 목적이 있다(이운정, 2004). Brown(2001)은 선다형문제 또는 진위형 문제 등의 내용 이해에 답하기, 문제해결하기, 요약하기, 지그소우 듣기, 듣기 활동에 따른 쓰기, 듣기 활동에 따른 말하기를 제안한다. 이운정(2004)은 들은 내용을 순서에 맞게 배열하

기, 들은 내용을 바탕으로 주어진 항목을 확장하기, 들은 내용과 쓰여진 내용을 일치시키기, 듣기 중 활동 시 기입한 주석을 이용하여 요약문 쓰기, 읽기 지문의 내용을 바탕으로 문제 해결하기, 표현된 의미 외에 대화자의 관계·분위기 및 태도 파악하기, 역할 놀이 및 시물레이션을 제안한다.

본 연구논문에서는 이러한 활동을 바탕으로 듣기 전, 듣기 중, 듣기 후 활동으로 구분하여 교수 학습 모형을 설계한다. 듣기 전 활동으로 브레인스토밍, 중요 단어 미리보기, 배경지식 알려주기 등을 활용하고, 듣기 중 활동으로 집중적인 듣기 연습, 광범위한 듣기 연습, 듣고 다른 점 찾아내기, 대본의 빈칸 채우기, 매칭하기 등을 활용하며, 듣기 후 활동으로 듣기 활동에 따른 쓰기, 듣기 활동에 따른 말하기, 역할 놀이 등을 활용하여 교수 학습 모형을 설계한다.

2. 어휘

어휘학습은 의도적 어휘 학습과 우연적 어휘학습으로 구분할 수 있다(김연진, 정동빈, 2006). 의도적 어휘학습은 어휘를 학습하기 위한 명시적인 설명이나 어휘암기법, 핵심어 기법, 사전 이용한 어휘 학습 등의 어휘 관련 연습활동이 이루어지는 경우를 지칭한다(김연진, 2006). 의도적 어휘학습의 장점은 모국어의 어휘 체계의 도움을 받을 수 있고, 짧은 시간에 많은 양의 어휘를 다룰 수 있으며, 애매한 어휘 또는 추상적인 어휘를 보다 명확하게 효율적으로 이해할 수 있게 해 준다는데 있다. 그러나, 이 방법에 지나치게 의존하다 보면 그 어휘가 지니는 문화적 뉘앙스나 감정적 태도, 사회적 의미와 같은 부분을 이해하지 못하게 된다(Nation, 2003).

우연적 어휘학습은 의미에 집중하면서 문맥 중심의 읽기나 듣기를 하는 과정에서 별도의 설명 또는 명시적 노력 없이 자연스럽게 새로운 어휘학습이 이루어지는 경우를 지칭한다(김연진, 2006). 어휘를 맥락 안에서 학습하면 Schmidt(1994)의 주의가설에서 말하듯, 학습자는 인지적 도움을 수 있고 또한 어휘들을 기억할 확률이 더 높은 장점이 있다. 반면, 문맥에 의존한 어휘 습득이 늘 정확한 의미를 전달해 줄 수 없고, 심지어는 이미 알고 있는 어휘의 의미마저도 왜곡할 수 있다는 단점이 있다(Frantzen, 2003).

따라서, 본 연구논문에서는 학습설계시 학습활동에서 의도적 어휘학습과 우연적 어휘학습을 함께 병행하도록 설계한다. 의도적 어휘학습을 위한 학습활동은 명시적인 설명에 해당되는 어휘를 매칭하는 활동으로 설계하고, 우연적 어휘학습을 위한 학습활동은 문맥 안에 적합한 어휘를 찾는 활동으로 설계한다.

3. TV드라마

TV드라마 또는 영화 등이 교육학적으로 지니는 가치는 첫째, 흥미를 유발하여 학습동기를 제공(Moor & Kearsley, 1996; Rogers & Medley, 1988; Shim & Baik, 1997), 둘째, 학습자에게 문화적 배경을 제공(Rings, 1992; Voller & Widdows, 1993), 셋째, 편집된 것이 아닌 실제적인 언어자료의 가치(Underwood, 1989; Yorio, 1980), 넷째, 실제적 담화(authentic discourse)를 들음으로써 감정적, 인지적 이득(Bacon, 1992; Herron & Seay, 1991)등이 있겠다.

이자원(2001)은 영화의 대화문들은 생생한 언어 표현을 학습하는데 도움이 된다고 주장하며, 그 특징들에 대해 논하고 있다. 유은실(2003)은 영화비디오를 활용하여 영어학습을 한 결과 듣기와 쓰기 기술 향상에 도움이 된다는 설문결과를 제시하였고, 김정희(2003)는 영화를 활용한 학습이 듣기와 말하기 능력에 도움이 된다고 하였다. 박우균(2005)은 문서로 학습하는 방법보다 영화 속 문장을 활용할 때 어휘가 기억이 더 잘된다는 설문결과를 제시하고 있다. 김성연(2004)은 대 학생을 대상으로 한 드라마 활용 수업의 효과에 관한 연구에서 말하기 능력과 협동학습 능력의 향상을 기대할 수 있다는 설문결과를 나타냈다. 따라서, 본 연구논문에서는 교수 학습 모형 설계 시, TV드라마를 활용하여 듣기와 어휘 학습이 이루어지도록 설계한다.

4. 모바일 러닝(M-learning)

모바일 러닝은 무선인터넷을 기반으로 하는 휴대용 단말기들을 활용하여, 언제 어디서든 필요한 학습 자원에 접근하고 이용하는 등의 학습활동을 가능하게 해주는 새로운 형태의 학습 방법이다(양유정, 2005; 최은주, 김지영, 2006). 모바일 러닝이 영어 학습에서 지니는 가치는 자기 주도 학습을 유도할 수 있다는 점이다(김동현, 2005). 박우균(2005)은 영화를 활용한 어휘학습을 제안하면서, 고려할 사항 중의 한 가지로 시간 및 공간의 제약을 극복해야 한다고 제안하는데, 이는 자기 주도 학습과 모바일 기술의 장점인 이동성이 합쳐지면 TV드라마 또는 영화를 이용한 학습에서 그 효과를 기대할 수 있다고 하겠다.

Thornton과 Houser(2005)는 일본 대학생을 대상으로 하루에 한 단어를 3회(오전 9시, 오후 12시, 오후 5시)에 걸쳐 e-mail 전송을 통한 단어 학습을 한 결과, pc보다 휴대폰을 통한 e-mail 전송(71%)이 높았으며, 93%가 가치 있는 교수학습 방법이라고 답하였다. 이 연구는 학습자들에게 물리적 공간의 한계성을 벗어나 정보의 편재성(ubiquity)을 보장해주는 수단으로 휴대용 단말기를 활용한 모바일

러닝을 선호함을 시사한다고 볼 수 있겠다.

Garcia(2002)는 스마트폰을 위해 비디오 클립, 연습문제, 그리고 용어집(glossary)을 포함하는 스페인어 비즈니스 코스(business spanish course)를 학습자들에게 평가하도록 한 결과, 학습자들은 특히 비디오와 멀티미디어 기능에 매우 동기화되었다고 한다. 그러나, 포인터 사용과 가상의 키보드를 사용하는 데는 어려움을 나타냈다고 한다. Thornton과 Houser(2003)는 3, 4학년으로 구성된 일본 대학생 팀에게 영어숙어를 설명하는 웹사이트를 만들도록 하고 2학년 학생들(31명)에게 PDA와 모바일 비디오 폰을 이용해 평가를 하도록 하였다. 웹사이트는 크게 4페이지로 설계되었는데, L1으로 숙어 설명하는 페이지, L2 스크립트와 15초에 해당되는 비디오 그리고 선다형 객관식 이해도문제 페이지로 구성되었다. 평가 결과, 모바일 비디오 폰과 PDA의 평가점수는 거의 대부분 유사했지만, 스크린 크기와 밝기, 4배가량의 픽셀(pixels), 5배의 비디오 전송률(bitrate) 때문에 비디오의 질과 숙어학습 측면에서 PDA가 상당히 더 높은 점수를 보였다. 최은주, 김지영(2006)은 휴대폰을 이용한 어휘학습에서는 학습자들의 설문 조사 결과, 듣기가 가능했으면 학습효과가 더 컸을 것이라는 결과를 제시하였다. 배인한, 배종식(2002)은 청소년을 위한 휴대전화에서 게임방식으로 영어 단어를 학습할 수 있는 모바일 콘텐츠들을 개발하였는데, 향후 연구 과제는 영어 단어의 뜻과 원어민의 단어 발음을 오디오로 제공하는 학습 기능을 갖는 모바일 영어 단어 학습 콘텐츠를 개발하는 것이라 한다. 이 연구들은 정지된 화면을 통한 학습보다는 동영상과 같은 멀티미디어 기능을 갖춘 학습 환경을 더 선호함을 나타내는 연구라 할 수 있고, 이를 위해 휴대용 단말기 중 보다 적합한 환경을 제공해 줄 수 있는 단말기를 더 선호함을 나타내는 연구라 할 수 있겠다.

PDA를 활용한 모바일 러닝 콘텐츠를 제안한 연구논문들은 다음과 같다. 성정은(2003)은 PDA용 영어듣기평가 콘텐츠를 설계하였고, 강정순(2006)은 초등 6학년 대상으로 PDA를 활용한 모바일 환경에서 팟송을 통한 듣기 영어학습 콘텐츠를 설계하였으며, 안희진(2006)은 초등 5, 6학년을 대상으로 애니메이션을 이용한 모바일 듣기 수업 모형을 제안하였다.

따라서, 본 연구 논문에서는 교수 학습 모형 설계 시, 보고 들을 수 있는 멀티미디어 기능을 갖춘 학습 자료를 활용하고자 하며, 이를 위해 TV드라마를 이용한다. TV 드라마를 모바일 환경에서 제공해 줄 수 있는 학습 도구로서는 PDA를 활용하도록 설계한다.

Ⅲ. 학습 모형

1. 교수·학습 설계

본 교수 학습 모형은 한문섭(2006)의 연구결과를 참고로 하여, 교실수업과 교실 외에서의 모바일 러닝이 함께 이루어지는 비러닝(blended learning: b-learning)의 형태로 설계한다. 대학 교양 수업에 활용 가능하도록, 총 15주로 구성하며, 한 주 간 이루어지는 교수 학습은 교사와 학습자가 함께 교수 학습하는 모바일 교실 수업 활동 1회(월요일)와 학습자가 스스로 학습하는 모바일 러닝 활동 5회(화요일부터 토요일까지)로 설계한다. 학습 노출의 빈도수를 높임으로서 학습의 효과를 기대하고자 매일매일의 학습으로 구성한다. 대부분의 학습 활동이 수행되는 동안 학습자의 역할 비중이 크며, 교사는 가이드 또는 조력자로서의 역할을 하여 자기 주도 학습을 유도하도록 설계한다.

1회 학습은 Brown(2001)의 듣기 활동 제안을 참고로 하여 크게 듣기 전, 듣기 중, 그리고 듣기 후 활동으로 구분하며, 듣기 전과 듣기 중 활동은 교실수업 1회(월요일) 동안 이루어지고, 듣기 중과 듣기 후 활동은 나머지 5회(화요일부터 토요일까지) 동안 이루어지게 하여 한 주 동안 1회 학습이 이루어지도록 설계한다.

월요일 학습은 오프라인 교실에서 이루어진다. 동영상 시청 전에 듣기 전 과제를 수행하는데, 듣기 전 과제는 브레인스토밍, 중요 단어 미리보기, 배경지식 알려주기 등을 활용하여 구성한다. 동영상을 시청한 뒤, 진위형 과제를 통한 전반적인 내용 이해와 함께 중요 어휘 표현을 정리하도록 한다. 동영상 내용은 TV 드라마 중에서 시트콤 프렌즈로 선정한다. 김현주(2005)와 서경채(2005)의 연구는 문에서도 시트콤 프렌즈를 활용하여 웹상에서의 듣기학습사이트를 개발한 사례가 있다. 시트콤 프렌즈는 각 에피소트마다 다른 주제를 사용하고 있기 때문에 학습 시 다양한 주제를 다룰 수 있다는 장점이 있으며, 한 에피소드 안에서도 두 서너 가지의 이야기가 진행되기 때문에 한 주간의 학습을 위해 약 5분 정도의 동영상으로 편집을 하는데 별 무리가 없게 해준다. 화요일 학습은 음성만 제공되는 대화내용을 듣고 내용 이해를 묻는 4지 선다형 과제와 해당내용에 일치하는 스냅사진을 고르는 과제를 수행하도록 한다. 시각적 정보가 없는 상황에서 듣기를 수행하도록 음성 정보만을 제공해 주며, 그 음성 정보를 듣고 알맞은 상황을 찾을 수 있는지를 알아보고자 스냅사진을 고르는 과제로 설계한다. 수요일 학습은 화요일 과제에 이용되었던 내용을 듣고 빈칸을 채우는 과제와 동영상 내용 중의 어휘를 이용한 어휘 학습으로 이루어진다. 듣고 빈칸 채우는 과제는 세부 사항 듣기가 가능한지를 측정하고자 하며 또한 오프라인 교실 수업에서 학습

했던 중요 어휘 표현에 대한 복습의 차원에서 이와 같은 과제를 설계한다. 어휘 학습은 우연적 어휘학습과 의도적 어휘 학습이 가능하도록 설계하는데, 우연적 어휘학습을 위해서는 문맥 안에서 적합한 어휘를 찾는 과제로 설계하고, 의도적 어휘학습을 위해서는 명시적인 설명에 해당되는 어휘를 매칭하는 과제로 설계한다. 목요일 학습은 학습자들이 팀별(4명 한 팀, 총 5-7팀)로 학습한 어휘를 활용하여 대화문(1분 정도 분량)을 만들고 그 대화문을 실제 자신들의 육성으로 녹음을 해서 게시하도록 설계한다. 또한 대화문에 대한 이해도 문제를 2문항씩 만들어 함께 게시하도록 한다. PDA의 녹음 기능을 이용하여 녹음한다. 학습자들이 학습한 어휘를 활용하여 대화문을 작성하도록 함으로써, 어휘 복습과 함께 실제 어휘 활용능력을 키울 수 있도록 설계한다. 금요일 학습은 각 팀이 게시한 대화문을 듣고 그에 대한 이해도 문제를 수행하도록 설계한다. 학습자는 학습한 어휘를 다른 문맥에서 사용한 예를 접할 수 있으며, 듣기 연습을 할 수 있는 기회가 될 수 있다. 토요일 학습은 동영상의 내용과 관련하여 학습자의 의견을 묻는 질문에 대해 글을 쓰는 과제로 설계한다. 과제 수행분량은 주장과 근거 형태로 5-6줄 정도로 간략하게 정리할 수 있도록 설계한다.

TV드라마를 이용한 모바일 콘텐츠 제공은 네이버에서 제공하는 카페(cafe)를 이용한다. 이는 교사에게 모바일 콘텐츠 제공을 위한 기술적인 부담을 줄일 수 있을 뿐만 아니라, 학습자에게는 웹상에서도 카페를 이용 시, 필요한 학습자료를 자신의 블로그(blog)에 저장시킬 수 있으며, 이를 모블로그(moblog) 상에서 이용함으로써 자기 주도 학습을 유도해 낼 수 있다는 장점이 있다. 학습도구는 휴대 편리성과 동영상 시청의 편리성을 고려하여 모바일 기기 중에서 PDA를 이용한다.

교수 학습 설계 모형에 대한 이론, 방법 및 듣기 전, 듣기 중, 그리고 듣기 후 활동을 요일별로 구분하여 각 요일별로 수행해야 할 학습 과제를 요약 정리하자면 표 1과 같다.

2. 교수·학습 지도안

대학 교양 수업을 위해 총 15주로 구성한다. 1주차는 전반적인 학습내용과 PDA 사용법에 대해 소개하며, 7주차와 14주차는 중간고사와 기말고사 이전에 학습한 전체 내용들을 정리하는 시간을 갖고, 8주차와 15주차에는 오프라인 교실에서 중간고사와 기말고사를 실시하도록 설계한다. 각 주마다 시청하는 동영상 학습 내용은 표 2와 같다.

표 1. 교수·학습 설계 모형

이론 방법	구성주의 학습, 자기 주도 학습 모바일 러닝, 비러닝, TV드라마를 통한 듣기와 어휘 학습
절차 및 기술	
듣기 전	① 듣기 전 활동 ② TV드라마 동영상 시청
듣기 중	월 ③ 내용 이해를 묻는 진위형 과제 ④ 중요 어휘 표현 정리
듣기 중	화 ① 내용 이해를 묻는 4지선다형 과제 ② 내용과 스펠사진 매칭 4지선다형 과제
듣기 중	수 ① 본문 스크립트를 완성하는 빈칸 채우기 과제 ② 문맥 속에서 어휘 찾는 4지선다형 과제 ③ 어휘와 의미 매칭 과제
듣기 후	목 ① 팀별로 학습한 어휘를 활용해 대화문 만드는 과제 ② 대화문을 PDA를 이용해 녹음하는 과제 ③ 대화문에 대한 이해 질문 만드는 과제
듣기 후	금 ① 각 팀이 만든 대화문을 듣고 이해 질문에 답하는 과제 ② 각 팀의 팀장은 정답 제시해주는 과제
듣기 후	토 ① 동영상의 주제에 관련된 자신의 의견을 제시하는 과제

표 2. 주별 동영상 학습 내용

주	Season_Episode_Scene : 주제	동영상 학습 내용
1	Introduction	
2	Season 5 ep 8 scene 1 : 추수감사절 1	추수감사절에 Joy가 칠면조를 머리에 썼다가 빠지질 않아서 일어났던 이야기
3	Season 5 ep 8 scene 2 : 추수감사절 2	추수감사절에 Chandler가 Monica에게 똥똥하다고 놀려서 일어났던 이야기
4	Season 5 ep 8 scene 3 : 추수감사절 3	추수감사절에 Monica가 Chandler에게 복수하는 이야기
5	Season 10 ep 2 scene 1 : 입양 1	Monica와 Chandler가 입양을 위해 입양 기관에 대한 정보를 찾는 이야기
6	Season 10 ep 8 scene 2 : 입양 2	Monica와 Chandler가 입양을 한 Bill과 Colleen 부부 집을 방문하여 상담을 하는 동안 일어났던 이야기
7	복습(Review)	
8	중간고사	
9	Season 5 ep 4 scene 1 : 사랑과 우정	Ross는 여자친구가 Rachael과 절교할 것을 요구하면서 사랑과 우정 사이에서 갈등하는 이야기
10	Season 10 ep 11 scene 1 : 동창회 회상 1	Ross와 Chandler가 동창회에서 옛날 이야기를 회상하며 일어나는 이야기 1
11	Season 10 ep 11 scene 2 : 동창회 회상 2	Ross와 Chandler가 동창회에서 옛날 이야기를 회상하며 일어나는 이야기 2
12	Season 10 ep 11 scene 3 : TV 게임쇼	Joy가 TV 게임쇼에 출연하여 일어나는 이야기
13	Season 10 ep 11 scene 4 : 총각파티	총각파티(Bachelor party)에 관한 이야기
14	복습(Review)	
15	기말고사	

총 15주 수업 중 5주차 교수 학습 지도안을 소개하자면 표 3과 같다. 동영상 내용은 Monica와 Chandler가 아이를 입양하고자 관련 정보를 얻는 동안 일어나는 이야기로 구성된다.

표 3. 교수·학습 지도안

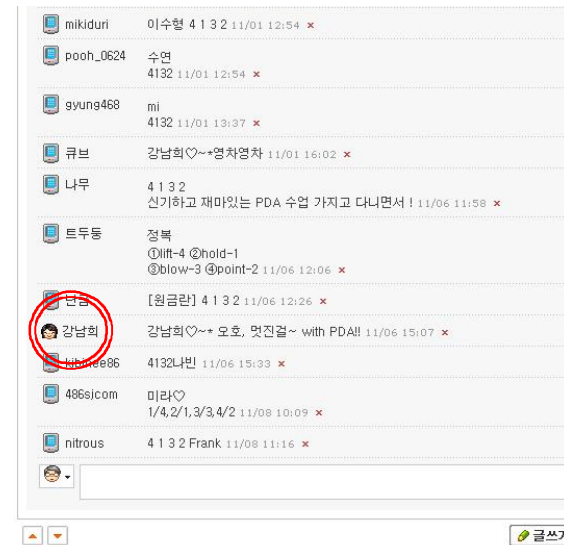
단원	Season 10 episode 2 scene 1		
학습목표	1) 동영상 전체적인 내용을 듣고 이해할 수 있다. 2) 어휘 표현을 익혀 활용할 수 있다. 3) 그룹 별로 익힌 표현을 활용해 대화문을 만들고, 그 대화문의 이해 확인 문제를 만들며 대화문과 대화문 이해 확인 문제를 녹음할 수 있다. 4) 팀 별로 만든 대화문을 듣고 이해 확인 문제를 풀 수 있다.		
수업방법	월요일: 교실수업	화-토: PDA	
요일	교수·학습 활동		
시간			
월	시청전과제	1. 학습자는 시청 전 학습주제 관련 과제를 수행한다.	3-5분
개	무음성과 무자막으로 시청하기	2. 학습자는 동영상을 시청한다. 음성과 자막(대본) 없이 스크린만을 보며 상황 추측하도록 한다.	5분
별		스크린 음성 자막(대본)	
활		○ × ×	
동	2회 시청	3. 학습자는 듣기를 2회 수행한다.	10분
		스크린 음성 자막(대본)	
		○ ○ ×	
		○ ○ ×	
	진위형과제	4. 학습자는 제시된 문제를 읽고 정답을 입력한다. (또는 학습자의 듣기훈련을 위해서는 교사가 읽어 주고 학습자가 대답하는 방법도 있다.)	10분
	어휘설명	5. 학습자는 교사와 함께 중요 어휘 표현을 학습한다.	10분
	시청	6. 학습자는 진위형과제의 정답을 교사와 함께 확인한다.	10분
		스크린 음성 자막(대본)	
		○ ○ 영어 ○	

화	개별 활동	내용 이해 4지선다형 과제	7. 학습자는 내용 이해와 어휘표현 복습을 위해 4지선다형 이해 확인과제를 수행한다. (이해 확인 과제는 전체 소리 파일을 여러 파일로 나누어서 각각의 음성파일에 해당 되는 내용에 대해 <사실확인>, <추론>, <주제문찾기>로 구성된다.)	스크린 x	음성 ○	자막(대본) x
		스냅사진 매칭 과제	8. 학습자는 음성만 제공되는 대화문을 듣고 해당 스냅사진을 고르는 과제를 수행한다.	스크린 x	음성 ○	자막(대본) x
수	개별 활동	빈칸 채우기 과제	9. 학습자는 내용 이해와 어휘표현 복습을 위해 스크립트 세부 내용 채우기 과제를 수행한다.			
		문맥 속 어휘 찾기 과제	10. 학습자는 문맥 속에서 어휘 찾는 4지선다형 과제를 수행한다.			
		어휘와 의미 매칭과제	11. 학습자는 어휘와 의미를 매칭하는 과제를 수행한다.			
목	팀 활동	대화문과 대화문질문 작성과제	12. 학습자들은 대화 중 제시된 어휘표현들을 활용하여 각 팀별로 대화문과 그 대화문의 이해확인문제를 작성하여 PDA의 녹음기능을 이용해 녹음한다. 문서와 음성파일을 게시한다. 학습한 어휘표현을 활용했을 경우 그 표현은 붉은색으로 표기를 해서 게시한다.			
금	개별 활동	대화문질문 답하기과제	13. 학습자는 각 팀이 만든 대화문을 듣고 질문에 답한다.			
토	개별 활동	의견쓰기	14. 학습자는 자신의 의견을 글로 게시한다.			

월요일 교실 수업시간에 학습자는 3-5분간 학습주제와 관련된 시청 전 과제를 수행한다. 시청 전 과제를 수행한 뒤, 학습자들은 각자의 PDA를 이용해 동영상 시청하는데, 우선 음성과 자막(대본) 없이 스크린만을 보며 상황을 추측하도록 한다. 이는 학습자에게 새로운 상황에서 대화를 창의적으로 생각하는 장점이 있다(김지은, 2005). 학습자는 자막(대본)없이 동영상을 2회 시청한 뒤, 진위형 과제를 수행한다. 정답은 아래 공란에 작성하도록 하여 학습자 간에 의견을 공유할 수 있도록 한다. 그런 다음 학습자들은 동영상 내용의 중요 어휘 표현들을 교사와 함께 살펴본다. 학습자는 다시 한번 동영상을 시청하고 진위형 과제의 정답을 체크한다. 이때 학습자는 보다 정확한 이해를 위해 필요한 경우 자막(대본)을 참조하도록 한다.

교실 수업이 끝나면, 화요일부터 토요일까지 학습자 스스로 학습 과제를 수행하도록 한다. 각 과제에 대한 정답은 학습자들의 과제 수행이 마무리되면 저녁11시에서 자정 사이에 교사에 의해 제공하여 피드백을 준다. 학습자가 학습을 수행했는지의 여부는 웹상의 댓글이 작성된 날짜와 시각을 통해 확인가능하며, 또한 학습자가 PDA를 사용하여 답을 입력했는지 아니면 웹상에서 답을 입력했는지의 여부는 댓글의 아이콘을 통해 확인가능 하므로 평가 시 반영할 수 있다. 그림 1과 같이 PDA를 사용하여 답을 게시했을 경우 학습자의 아이디 앞에 PDA 아이콘 모양이 생기고, 웹상에서 답을 게시했을 경우에는 사람 얼굴 모양의 아이콘이 생기게 된다.

그림 1. 웹상에서의 댓글



3. 교수 · 학습 모형의 구현

그림 2는 네이버에서 제공하는 PDA용 카페의 메인 홈페이지이다. 로인을 하고 해당 카페에 들어가면 그림 3과 같이 메인 게시판 목록이 있으며, week1을 클릭하면 그림 4과 같은 1회 분량으로 한 주(월-토)동안 수행해야 할 학습 과제 목록을 볼 수 있다.

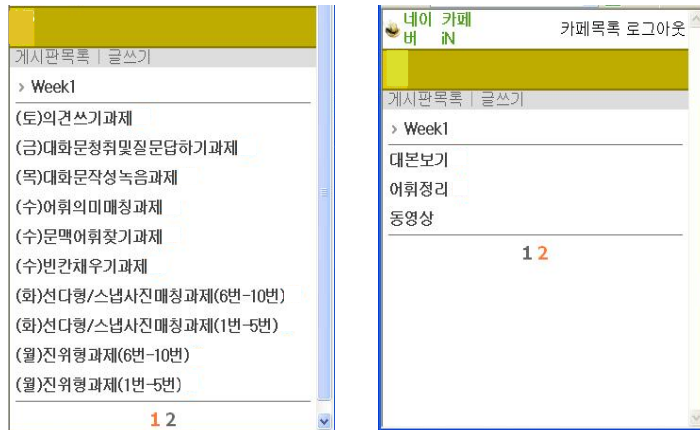
그림 2. 네이버 PDA 홈페이지



그림 3. 메인 게시판 목록



그림 4. 1회 분량의 학습 과제



각각의 학습 과제에 대한 세부 설계는 다음과 같다.

1) 동영상

대학 교양 수업이므로 45-50분의 수업시간을 고려하여 동영상 내용을 제공한다. VirtualDub 프로그램을 이용하여 5분정도로 편집하여 제공한다. 대본의 분량은 2페이지정도에 해당된다. 웹상으로는 그림 5와 같이 확인 가능하나, 아직 PDA용으로는 동영상 서비스가 제한되고 있으므로, 그림 6과 같이 실시간으로

접속이 가능한 동영상 목록 사이트를 제작하여 제공하도록 한다.

그림 5. 웹상 동영상 학습

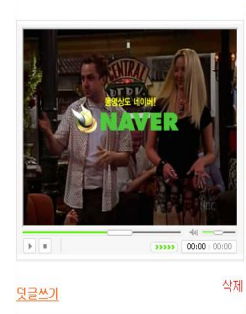


그림 6. PDA상 동영상 학습



2) 중요 어휘 표현의 근거 및 기준

어휘 표현은 단단어(single word) 및 다단어(chunks)의 형태로 제공한다. 어휘 표현 선정은 McCarthy가 감수한 시트콤 잉글리쉬 351 교재, 인터넷 사이트 BNC(British National Corpus)와 Word Neighbors를 참고하여 어휘 표현과 예문들을 제공한다. 스크린 크기를 고려하여 어휘 의미는 수업시간에만 영어 설명(듣기)으로 해 주고, 예문들만을 제공해 주는 방법도 있다. 그림 7은 PDA의 스크린 상의 중요 어휘 표현 내용이다.

3) 진위형 과제

그림 8과 같이 진위형 과제는 스크린 크기를 고려하여 한 페이지에 5문항씩 두 페이지에 걸쳐 총 10문항을 게재한다. 5문항 정도는 스크롤을 다운시키면서 정답을 게재하거나 정답을 확인할 때 수월한 반면 그 이상이 되면 스크롤을 업다운 시키는데 불편을 야기할 수 있기 때문에 이와 같이 설계한다. 정답 게재 시, 진위형 과제는 포인터로 자판의 문자를 입력하게 되면 자판이 차지하는 불필요한 공간이 생기게 되므로, 1_T 1_F라고 진술문 옆에 표기함으로서 복사하여 붙이는 기능으로 보다 효율적으로 정답표기를 하도록 설계한다. 반면에, 대본 빈칸 채우기 과제는 쓰기의 교육적 효과를 고려하여 직접 입력하도록 설계한다. 문항 번호는 다른 색(파란색)으로 나타냄으로써 줄이 바뀔 경우 들어쓰기 등을 하지 않고도 시각적 구분에 도움이 되도록 설계한다. 1_T 1_F도 다른 색(빨간색, 파란색)으로 나타내준다.

그림 7. 중요 어휘 표현

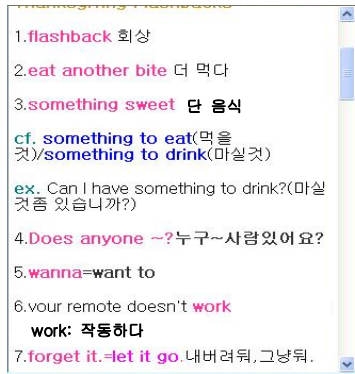


그림 8. 진위형 과제



4) 내용 이해 묻는 4지 선다형 과제와 스냅사진 매칭 과제

내용 이해를 묻는 4지 선다형 과제는 주제문 찾기, 추론하기 그리고 세부정보 이해하기의 유형으로 제공한다. 월요일에 시청한 동영상의 일부 내용을 듣고 과제에 답하는데, 듣기는 음성으로만 제공한다. 그림 9에서와 같이 왼쪽 상단의 스냅사진 버튼을 통해 듣기를 제공하거나 그림 6과 같이 제작하여 듣기를 제공한다.

스냅사진 매칭 과제는 동영상 장면들 중에서 발췌하고, 한 페이지에 들어갈 스냅사진은 스크린 크기를 고려하여 3장으로 구성한다. 두 유형의 과제를 한 페이지에 함께 구성하는데, 한 페이지에 제공하는 총 문항 수는 3-5문항 정도로 구성하여, 두 페이지에 걸쳐 6-10문항을 제공한다. 문항번호, 문항의 질문 문장, 문항의 항목들은 다른 색을 사용하여 시각적 구분을 해 준다.

그림 9. 내용 이해 선다형 과제와 스냅사진 매칭 과제



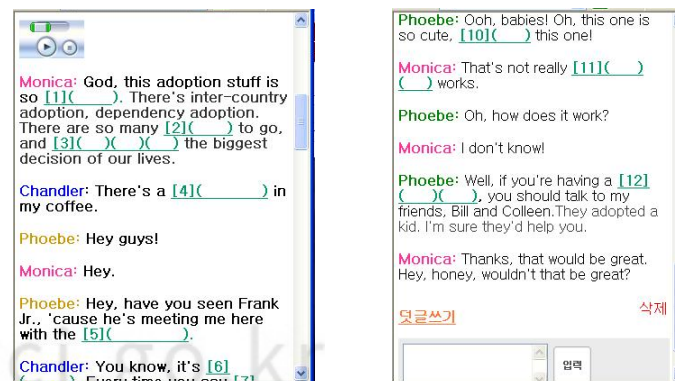
표 4. 내용 이해 선다형 과제와 스냅사진 매칭 과제 듣기 대본

M: God, this adoption stuff is so overwhelming. There's inter-country adoption, dependency adoption. There are so many ways to go, and this is like the biggest decision of our lives.
C: There's a hair in my coffee.
P: Hey guys!
M: Hey
P: Hey, have you seen Frank Jr., 'cause he's meeting me here with the triplets.
C: You know, it's funny. Every time you say "triplets," I immediately think of three hot blonde 19-year olds.
M: That's sweet. Drink your hair.
P: Hey, what's all this stuff?
M: Oh, they're brochures from different adoption agencies.
P: Ooh, babies! Oh, this one is so cute, get this one!
M: That's not really how it works.
P: Oh, how does it work?
M: I don't know!
P: Well, if you're having a hard time, you should talk to my friends, Bill and Colleen. They adopted a kid. I'm sure they'd help you.
M: Thanks, that would be great. Hey, honey, wouldn't that be great?

5) 빈칸 채우기 과제

스크린 크기를 고려하여 그림 10과 같이 화요일 과제에서 이용되었던 내용을 듣고 빈칸을 채우는 과제로 설계한다. 쓰기의 교육적 효과를 고려하여 진위형 과제와 달리 아래 공란에 포인터로 PDA 하단에 제공되는 자판의 문자를 직접 입력하여 정답을 제시한다.

그림 10. 빈칸 채우기 과제



6) 문맥 속에서 어휘 찾기 과제와 어휘와 의미 매칭 과제

문맥 속에서 어휘를 찾는 과제는 스크린 크기를 고려하여 5문항 정도로 구성하며, 한 문항 당 3가지 예문을 제공하는데, 예문은 BNC와 Word Neighbors에서 발췌하여 제공한다. 첫 번째 예문은 동영상에서 학습한 예문을 동일하게 제공하고, 나머지 두 가지 예문은 새로운 문장으로 제공하여 학습자들에게 i+1의 입력이 이루어지도록 설계한다. 어휘와 의미 매칭 과제는 5-7개의 어휘에 대해 그 의미를 찾아내도록 구성한다.

그림 11. 문맥 속 어휘 찾기 과제

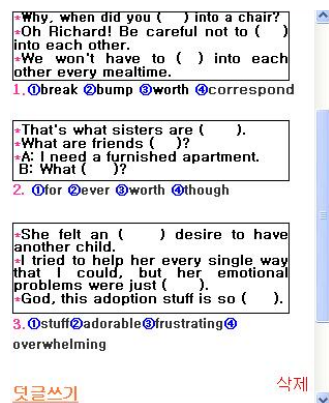
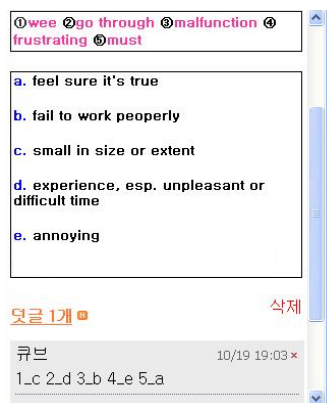


그림 12. 어휘와 의미 매칭 과제



7) 대화문 만들기의 근거 및 기준

특별로 대화문과 대화문 이해 질문 2문항을 만들도록 설계한다. 학습한 어휘 표현을 대화문에 사용하도록 하여 어휘복습을 하면서 동시에 새로운 문맥에서 어휘들을 재사용해 볼 수 있게 한다. 이해 질문 2문항은 학습자들이 서로의 대화문을 직접 듣고 이해했는가의 여부를 확인할 수 있는 방법이 될 수 있다. 대화문 녹음은 PDA의 녹음기능을 이용하며, 그 절차는 우선 대화문에 대한 설명(제목, 주제, 등장인물, 상황 등)을 하고, 대화문과 대화문에 대한 이해 확인 질문을 녹음한 뒤, 음성파일을 게시하도록 한다.

8) 의견 쓰기 과제

각각의 동영상의 내용과 관련하여 학습자의 의견을 묻고 그에 대해 글로 쓰도록 하는 과제를 설계한다. 과제 수행분량은 주장과 근거 형태로 5-6줄 정도로

간략하게 정리할 수 있도록 설계한다.

그림 13. 의견 쓰기 과제



IV. 결 론

본 연구논문은 모바일 환경에서 TV 드라마를 활용하여 영어 듣기와 어휘 교수 학습을 위한 모형을 설계하고자 하였다. 대상은 재학 중인 대학생들이고, 오프라인의 교실학습과 함께 교실 외에서 매일매일 PDA를 활용하여 모바일 러닝이 함께 이루어지는 비러닝을 지양하고자 하였다. 이는 학습자에게 자신이 원하는 때 원하는 장소에서 학습이 이루어지고, 또한 자투리 시간을 이용하여 매일 매일 학습을 통해 학습에 대한 노출 빈도수를 높이게 된다면 장기간 학습시 그 효과를 기대해 볼 수 있을 것이라는데 그 의도가 있었다. 또한 학습과제는 이해와 표현이 함께 이루어지도록 설계하고자 하였다.

이 교수 학습 모형은 학습적인 측면에서 뿐만 아니라, 교사가 네이버에서 제공하는 카페를 이용함으로써 비용적인 큰 부담 없이 실제 구현 가능하도록 디자인적 측면 정보를 제공한다는 점에서도 그 의의가 있다고 하겠다. PDA의 작은 스크린 크기를 고려하여 각 과제는 한 페이지에 5문항 정도로 설계한 점과 문항 번호와 항목 번호의 색을 달리함으로써 들여쓰기나 줄 바꿈을 하지 않고도 시각적 구분이 용이하도록 설계한 점 등이 그러하겠다.

이 교수 학습 모형을 실제 구현하는데 제한점이 있다면, 동영상 시청할만한 휴대용 단말기의 보급률이 아직은 저조하기 때문에 약간의 시일이 걸린다는 점과 모바일 기기가 아직 익숙하질 않아서 오히려 노트북이나 고정된 장소에서 데스크탑 컴퓨터를 이용하여 학습하는 것을 편리하게 여길 수도 있다는 점이다. 그러나, 실제 경기도 소재의 Y대학에서는 PDA 단말기 50대를 구비하여 학생들에게 대여해 주고 있으며, 교내에 설치된 네스팟을 이용하여 무선인터넷 서비스를 이용할 수 있는 시스템을 갖추고 있는 실정이다. 따라서, 모바일 콘텐츠를 활용한 수업이 현실과 동떨어진 이야기도 아닐 뿐만 아니라, 학습자들이 모바일 기기에 익숙해지게 되면 오히려 자투리 시간을 이용하여 얻을 수 있는 학습의 효과는 기대 이상이 될 수 있을 것이다.

최근 KTF 통신에 기반을 둔 해커스 모바일 토익과 같은 상품 개발이 하나 둘 이루어져 상용화 되어 가고 있는 영어교육분야의 시류에 발맞추어 본 연구논문은 대학에서도 수업시간에 활용 가능한 모바일 교수 학습 모형을 제안함으로써 대학영어교육에 일조하고자 하는데 그 의의가 있다고 하겠다.

참 고 문 헌

- 강정순. (2006). 팟송을 활용한 모바일 영어 듣기 학습 콘텐츠 설계 및 구현: 초등학교 6학년을 중심으로. *한국조기영어교육학회지*, 3(1), 17-32.
- 김동현. (2005). 성공적인 m-learning 구현을 위한 핵심 요인에 대한 연구. 미출간 석사학위논문. 연세대학교, 서울.
- 김성연. (2004). 드라마 활용 영어수업의 효과. *영어교육연구*, 16(2), 101-125.
- 김연진. (2006). 동시적 CMC를 활용한 어휘집중과제가 어휘 습득에 미치는 효과. 미출간 박사학위논문. 중앙대학교, 서울.
- 김연진, 정동빈. (2006). EFL 학습자들의 어휘습득을 위한 동시적 CMC 과제의 설계와 그 효과. *영어교육연구*, 18(2), 203-224.
- 김정희. (2003). 영화를 활용한 영어의사소통능력 방안. 미출간 석사학위논문. 단국대학교, 서울.
- 김지은. (2005). 영화를 활용한 학습이 의사소통 능력 향상에 관한 연구: Silent viewing 방법으로. 미출간 석사학위논문. 국민대학교, 서울.
- 김진철. (2002). 초등영어 교수법. 서울: 학문출판주식회사.
- 김현주. (2005). TV 드라마를 활용한 웹기반 듣기 수업모형: 미국 TV 드라마 "Friends"를 중심으로. 미출간 석사학위논문. 중앙대학교, 서울.

- 박우균. (2005). 영화를 활용한 효과적인 영어 어휘 학습 연구. 미출간 석사학위논문. 한국외국어대학교, 서울.
- 배인한, 배종식. (2002). 휴대폰, 무선인터넷을 위한 모바일 영어단어 학습 콘텐츠 개발. *멀티미디어학회논문지*, 6(1), 82-87.
- 서경채. (2005). 어휘덩어리(chunk)를 활용한 영어듣기학습사이트 개발연구. 미출간 석사학위논문. 국제영어대학원대학교, 서울.
- 성정은. (2003). PDA용 영어듣기교육 콘텐츠의 개발. 미출간 석사학위논문. 부경대학교, 부산.
- 스카이번처. (2006). 통신서비스의 미래 모바일콘텐츠에 맡겨! (1). 월드와이드웹: <http://www.dpc.or.kr>에서 2006년 8월 11일에 검색했음.
- 안희진. (2006). 애니메이션을 활용한 모바일 영어 듣기 수업 모형 연구: 초등학교 5, 6학년을 중심으로. *한국조기영어교육학회지*, 3(1), 33-48.
- 양유정. (2005). m-learning 활용의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. *교육정보미디어연구*, 11(1), 147-165.
- 유은실. (2003). 영화 비디오를 이용한 영어 학습 효과 연구: 중학교 학생을 중심으로. 미출간 석사학위논문. 경희대학교, 서울.
- 이윤정. (2004). 영어 청취력 향상을 위한 교수법. 미출간 석사학위논문. 홍익대학교, 서울.
- 이자원. (2001). 영화의 다이얼로그. *영어교육연구*, 13(1), 163-177.
- 진미경. (2006). 읽기지도를 위한 교육용 모바일 게임모형 연구: 초등학교 6학년을 대상으로. *한국조기영어교육학회지*, 3(1), 143-158.
- 최은주, 김지영. (2006). 모바일 학습용 콘텐츠 활용이 영어 어휘학습에 미치는 영향. *영어교육*, 61(4), 297-320.
- 한문섭. (2006). e-러닝, b-러닝, 그리고 교실수업이 내용지식 습득과 영어능력 향상에 미치는 효과. *영어교육연구*, 18(2), 323-339.
- Bacon, S. M. (1992). Authentic listening in Spanish: How learners adjust their strategies to the difficulty of the input. *Hispania*, 75, 398-412.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed). New York: Pearson Education.
- Frantzen, D. (2003). Factors affecting how second language Spanish students drive meaning from context. *The Modern Language Journal*, 87(2), 168-199.
- Garcia, J. C. (2002). Tele-enREDando.com: A multimedia WEB-CALL software for mobile phones. *International Journal of English Studies*, 2(1), 167-178.

- Herron, C. A., & Seay, T. (1991). The effect of authentic oral texts on student listening comprehension in foreign language classroom. *Foreign Language Annals*, 24, 487-495.
- Moor, M., & Kearsley, G. (1996). *Distance education: A system's view*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Nation, P. (2003). Materials for teaching vocabulary. In B. Tomlinson (Ed.), *Developing materials for language learning* (pp. 394-405). London: Continuum Press.
- Rings, L. (1992). Authentic spoken texts as examples of language variation: Grammatical, situational, and cultural teaching models. *IRAL*, 30(1), 21-23.
- Rogers, C. V., & Medley, F. W. (1988). Language with a purpose: Using authentic materials in the foreign language classroom. *Foreign Language Annals*, 21, 467-478.
- Schmidt, R. W. (1994). Deconstructing consciousness in search of useful definitions for applied linguistics. *AILA Review*, 11, 11-26.
- Shim, J., & Baik, J. (1997). Using movies in language classrooms: Rationale and methods. *English Teaching*, 52(1), 59-88.
- Thornton, P., & Houser, C. (2003). Using mobile web and video phones in English language teaching: Projects with Japanese college students. In B. Morrison, C. Green, & G. Motteram (Eds.), *Directions in CALL: Experience, experiments & evaluation* (pp. 207-224). Hong Kong: English Language Centre.
- Thornton, P., & Houser, C. (2005). Using mobile phones in English education in Japan. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21, 217-228.
- Underwood, M. (1989). *Teaching listening*. London: Longman.
- Voller, P., & Widdows, S. (1993). A framework for classroom use: Feature films as text. *ELT Journal*, 47(4), 342-353.
- Yorio, C. A. (1980). Conventionalized language norms and the development of communicative competence. *TESOL Quarterly*, 14(4), 433-442.

교육단계(Applicable levels): 대학교육(tertiary education)
주제어(Key words): 모바일 러닝(m-learning), PDA, 듣기(English listening skills), 어휘 (vocabulary), TV 드라마(TV drama)

강 남 희(책임)
중앙대학교 영어언어학과
(156-756) 서울 동작구 흑석동 221
Tel: 011-9986-2740
E-mail: knh2740@hanmail.net

김 지 영(공동)
중앙대학교 외국어대학 영어학과
(456-756) 경기도 안성시 대덕면 내리
Tel: (031) 670-3145
E-mail: jk221@cau.ac.kr

Received in December, 2006
Reviewed in January, 2007
Revised version received in February, 2007