

온라인 결합 초등영어커리큘럼: 애플사례연구¹⁾

김혜영 (중앙대학교)

Kim, Heyoung (2007). ICT-integrated English language curriculum for elementary school students: A case study of Apple Project. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 10(1), 177-200.

The purpose of this study is to introduce "e-Apple," a newly developed ICT-integrated language curriculum and to explore the appropriateness of implementing "e-Apple" into English classes for six graders in Korea. "e-Apple" is e-NIE (electronic News in Education) project, which was designed for learning English with *My Apple News*, English newspaper for children, weekly issued by *Joonang Ilbo*. The goal of this project is to improve quality of English curriculum for non-regular/extra classes offered by most of the elementary schools by suggesting standardized ICT-enhanced English lessons. The data analysis from the qualitative research of implementing "e-Apple" into the two elementary school English classes yielded the meaningful finding. "e-Apple" seems to have strong potential to effectively function as a standardized English curriculum and to improve the problems in Korean elementary English classes if the following study results are more carefully reconsidered. First, too specific lesson plans were not applicable to fairly different educational settings whereas the sample activities and worksheets were effectively utilized. Second, assigning a clearer instructional role of each content area was needed to design the web functions more appropriately. Third, theme-based content and instruction attracted students' interest and also helped students' understanding of insufficiently graded English texts. Fourth, some entertaining elements, jokes and problem-solving tasks, held students' attention more than other motivating elements, such as visual attractions or advanced technology.

1) 이 연구는 2006년도 중앙일보사와 중앙대학교 영어교육연구소의 산학협력 프로젝트로 수행되었음.

I. 서론

현재 우리나라 7차 교과과정 내에 초등학교 영어수업은 중학년 경우 주당 한 시간, 고학년은 두 시간으로 편성 되어있다. 그러나 실제 주당 일 이회의 영어수업만 실시하는 초등학교는 그리 많지 않다. 일반적으로 공립초등학교의 경우에는 특기적성, 방과 후 수업 등의 방식으로 정규수업 외 영어수업을 실시하고 있으며, 사립의 경우 많게는 주 5회의 정규 영어수업을 편성하는 등 실제 영어수업은 교육부 지침을 훨씬 초과하고 있는 실정이다. 따라서 대부분의 일선 초등학교는 교육 부로부터 제시된 교과과정 이외의 수업을 진행하기위해 더 많은 영어교사를 채용하고, 커리큘럼과 교재를 재량껏 선택하는 등 초기 영어교육에 막대한 책임을 지고 있다.

이러한 정규 교과과정외의 학교재량 영어 교육이 증가하는 현상은 우리나라의 학생, 학부모의 요구, 학교 밖 사교육시장과의 경쟁력 강화 등의 이유를 고려한다면 불가피하다고 보인다. 어찌면 초등학교 영어수업의 시수를 주 1회로 통제하는 것이 오히려 학교 영어교육의 중요성을 경시하는 결과를 초래할 수 도 있다. 그러나 여기서 분명한 것은 이러한 학교재량 영어교육 증가 현상은 다음과 같은 몇 가지 중대한 문제점을 지니고 있다는 점이다.

첫째, 검증된 자질을 갖춘 양질의 영어 교사수급이 쉽지 않다. 초등 저학년부터 시작되는 어린이 영어교육에 있어 교사로부터 받게 되는 영어 투입은 특히 중요하다. 더욱이 이들 교사들이 제 2언어습득이나, 효과적인 영어교수법에 충분히 훈련이 되어 있지 않은 경우, 영어 학습에 있어서 심각한 부정적인 영향을 미치기 쉽다. 여기에 원어민 교사의 자질까지 논의한다면, 그 문제는 보다 훨씬 더 심각하다.

둘째, 해당 연령대의 학습자에게 적절한 커리큘럼 및 교재의 선정, 교수법의 선정에 있어서도 어려움이 있다. 상당수 학교에서는 몇 가지 자주 사용되는 수업교재를 선정하여, 교재의 순서별로 수업을 진행시키는 것이 대부분이나, 이때 학생들의 요구가 반영되거나, 지도에 있어서, 교재의 사용의 효과성에 대한 검토를 하는 경우는 거의 없는 실정이다.

마지막으로, 효과적인 지도를 위하여 멀티미디어를 활용하는 경우도 정규 수업보다 훨씬 적다. 7차 교육과정에서 ICT (Information and Communication Technology)의 역할이 강화되어, 영어 교육수업 내에 멀티미디어를 활용한 지도를 권장하고 있고, 실제로, 모든 초등 교과서에는 시디롬 교재가 별도로 제작되어있어 교실수업 및 개별 학습에 있어서 반드시 필요한 시청각 교육 및 상호 작용 의사소통 훈련 등에 도움을 받고 있다. 그러나 정규 수업 외의 수업에 있어서는 멀티미디어 활용률이 매우 낮으며, 단순히 칠판과 종이 교재에만 의존하는 경우가 대부분이다. 수업 교재에는 대부분 여전히 따라 하기용 테이프 교재만이 제공되어, 듣고 따라 하기 식의 낡은 교육방식에 머물러 있다.

이러한 문제점에도 불구하고, 초등영어교육의 수업시수는 여러 가지 명목 하에 계속적인 증가 추세에 있다. 따라서 초등학교의 추가적인 영어수업을 위한 커리큘럼, 교재, 교사훈련 등의 체계적인 가이드라인과 제반 지원이 급선무이다.

이와 같은 현실에 대한 합리적인 대안 중의 하나가 바로 온라인 결합 표준화 커리큘럼이다. 온

라인 결합 커리큘럼이란 컴퓨터결합형 교실수업으로 교재, 교안, 수업활동, 시청각자료, 평가 등이 모두 통합적인 온라인 기반 커리큘럼 하에서 설계되는 것이다. 이를 통하여 이론적으로 검증된 양질의 커리큘럼과 이에 관련된 각종 수업자료를 표준화하여 제공하는 것이다. 이렇게 되면 영어수업이 교사의 역량에 의해서 크게 좌우되는 일이 없으며, 원어민 교사가 감당하여야 하는 부분도 상당 부분 줄일 수 있다. 또한 멀티미디어 활용 교육이 가지는 기본적인 특성인 동기 부여, 상호작용 학습의 기회증가, 풍부한 시청각 학습의 기회 등을 함께 제공할 수 있다. 그러므로 결과적으로 ICT를 통한 표준화 커리큘럼은 일정한 수준의 고른 영어 수업을 학교에서도 제공 가능하게 된다.

본 연구는 앞서 언급한 문제점을 해결하는 방안인 온라인 결합 표준화커리큘럼의 목표로 하여 개발된 e-Apple 프로젝트의 설계방향을 소개하고자 한다. 또한 더 나아가 실제 초등학교 현장에서 이러한 온라인 결합 커리큘럼을 적용하였을 때 이것이 현장에 얼마나 적절하게 설계되었으며 또한 어떠한 개선점이 드러나는지를 검토해보고자 한다. 이를 위하여 본 연구는 이 전체 연구과정에 특별히 주목하고자 질적 연구방법을 통하여 구체적 상황 하에서의 반복되는 패턴을 상세히 기술해보고자 한다.

이를 위하여 본 연구는 다음과 같은 방식으로 연구 결과를 전개한다. 첫째, e-Apple의 근거가 되는 교육이론 및 언어교수이론에 대하여 소개하고 e-Apple 커리큘럼의 특성과 구성을 예시와 함께 소개하기로 한다. 둘째, e-Apple을 두개의 초등학교 정규영어수업시간에 적용해본 결과를 토대로 온라인 결합 커리큘럼의 적절성 및 문제점 등을 분석한다. 셋째, 이를 통하여 ICT를 기반으로 하는 커리큘럼의 표준화를 실현하기 위하여 앞으로 필요한 개선 방향 등을 논의해본다.

II. e-Apple 커리큘럼과 이론적인 배경

1. e-Apple Project

1) e-Apple의 배경 및 특성

e-Apple 프로젝트는 중앙대학교 영어교육연구소와 중앙일보사가 공동협력하여 2006년 2월부터 약 1년간 진행되고 있는 주니어 영자신문을 활용한 e-NIE (electronic News in Education) 프로젝트이다. e-Apple의 기본 목표는 검증된 실제자료(authentic material)인 종이신문으로 제공되는 어린이 영자신문(My Apple News™)을 네트워크 멀티미디어의 장점을 최대한 활용하여, 이러닝 영어교수자료를 설계하여 이를 표준화된 커리큘럼으로 학교 영어 수업 내에서 활용하도록 하는 것이다.

앞서 문제점으로 지적한 바와 같이, 초등 영어 수업은 실제 교육부에서 지정한 주 1회 정규 수업 외에 다양한 명목 하에 진행되고 있으나, 양질의 원어민, 영어교사 수급, 교재, 커리큘럼의 선정 등의 어려움으로 지역별 편차가 심하고, 교육의 질이 검증된 바 없다. 이에 우수한 내용의 어린이 영자 신문 교재를 기본으로 선정하여, 멀티미디어 이러닝의 특성을 최대한 활용한 표준화 커리큘럼이 제공된다면, 앞선 문제점이 상당부분 해결될 수 있을 것이라는 가정에 근거하였다.

e-Apple 프로젝트는 NIE(News In Education)와 사회인지주의 언어교수이론에 근거하였으며, 모든 온라인 학습자료를 설계하는 데에 있어서 과업중심교수법(Task-Based Language Teaching), 내용중심교수법(Content-Based Instruction), 프로젝트중심학습법(Project-Based Learning), 코퍼스어휘지도법(Lexical Approach) 등의 영어교수이론이 철저히 검토되고 적극적으로 반영되었다. e-Apple 프로젝트의 기본특성은 다음과 같다.

첫째, 살아있는 지식중심의 신문정보를 주제별로 매주 제공한다. 중앙일보사의 My Apple News는 다른 주니어 신문과는 달리, 최신 사회이슈보다는 교과영역에 해당하는 주제(예를 들어 ‘별자리(constellation)’를 중심으로 지식과, 최근 관련 정보, 어린이 인터뷰, Q & A 등으로 구성되어 있다. 여기에 e-Apple에서는 주제와 관련된 보다 더 다양한 멀티미디어 자료와 함께, 신문 본문을 원어민 음성으로 듣거나, 신문 어휘 학습, 전문 해석 등의 자료도 제공한다.

둘째, e-Apple은 영어교육을 기본 목표로 한 다양한 과업을 제시한다. 종이신문은 영어교육을 목표로 하였다기 보다는 어린이들을 위한 글로벌 지식 콘텐츠를 영어로 신문형식을 통하여 제공하는 이른바 실체자료이다. 그러나 인터넷 사이트로 제공되는 e-Apple 콘텐츠는 영어교육을 목적으로 종이신문의 내용을 재가공하였기 때문에, 이에 동영상 테마무비, 언어영역별 웹 과업, 온라인 어휘학습게임, 작문연습등 주제와 관련된 온라인 영어 학습 활동이 다수 포함되었다.

셋째, 교실 결합 수업을 목표로 한 수업 교안, 수업 내 지도 자료 등 교사중심의 ICT 결합 수업으로 설계되었다. 기존의 영어 학습 사이트와는 달리, e-Apple은 수업시간에 전통교실의 교사용 컴퓨터를 이용하여 영화를 보고, 프레젠테이션을 하고, 전체 그룹 활동으로 게임 등을 할 수 있도록 레이아웃을 설계하였고, 초등영어수업시간에 실제 사용할 수 있는 자세한 교안을 제공하였다. 또한 소집단 활동을 위한 다양한 활동이 인쇄하여 사용할 수 있는 워크시트와 함께 제공된다. 따라서 e-Apple 자체가 하나의 별도 영어교과(예를 들어 특기적성, 방과 후 수업)의 커리큘럼으로 활용될 수 있다.



[그림 1] 종이신문 My Apple News의 커버페이지와 e-Apple 웹사이트의 첫 화면

2. e-Apple의 구성

e-Apple은 한주에 한 번씩 새로운 주제와 관련 과업을 제공한다. 한 주간 학습할 기본 내용은 다음과 같이 구성되어 있다.

[표 1] e-Apple 주간학습내용의 구성

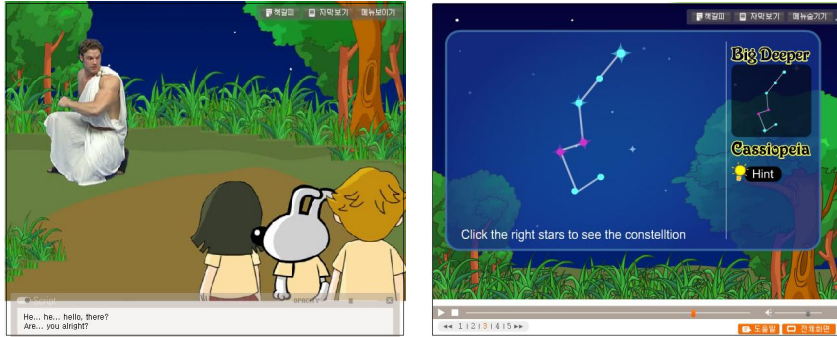
테마무비	신문 주제와 관련된 8~10분 정도의 스토리 동영상. 비디오와 플래쉬를 결합하여 문제풀이, 듣기과제 등 학습자와의 인터랙션 기능이 포함. 영어, 한글자막 선택
주요표현	Topical Terms: 주제에 대한 배경지식이 되는 단어설명 Apple Picks: 의사소통에 자주 사용되는 말뭉치를 예시와 발음 함께 설명. Focus Words: 신문에 나오는 주요어휘. 발음 예시 포함 Games: 학습한 어휘를 연습하는 단어게임, 크로스워드 퍼즐, 워드 스캐램블, 행맨 등.
심화과제	Listening 1, 2: 동영상 및 주제 관련 내용에 대한 듣기 과제 약 8-10문항 Reading 1, 2: 신문 내용 및 주제관련 추가 자료의 심화 읽기과제. Writing 1, 2: 간단한 structured writing 과 심화작문인 Free writing Speaking : Role Play 형식의 인터랙티브 말하기 연습
수업교안	일반: 일반 초등 5 - 6학년 수업용 교안 고급: 초등 5학년 이상 심화과정용 수업교안



[그림 2] 주간학습내용의 웹사이트 레이아웃

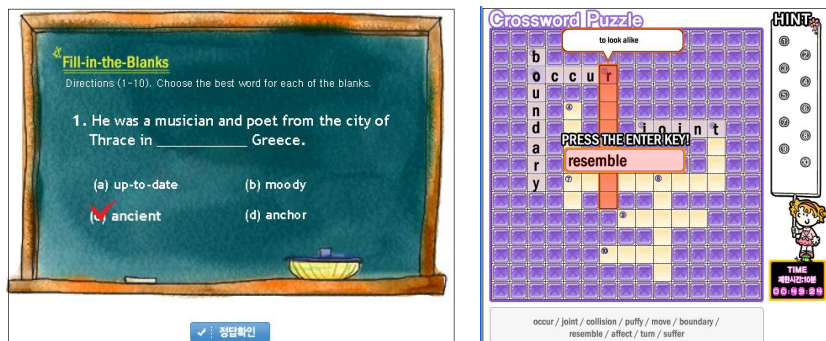
테마무비는 메인 캐릭터인 애플 (Appy)와 친구들을 주인공으로 한 약 10분짜리 영화이다. [그림 3]과 같이 플래시 동영상상을 기본으로 비디오 인물 촬영을 합성하는 크로마키기법으로 사실감을 더하였고, 주제 관련된 지식을 더 재미있게 이해하도록 이야기를 구성하였다. 여기에 문제 풀이

질문이나, 간단한 듣기과제를 해결하게 하는 식의 상호작용을 더하여, 학습자가 수동적으로 관람하는 것이 아닌 능동적인 듣기 학습이 되도록 하였다. 내용은 한글과 영문 자막을 선택할 수 있도록 하였고, 음성파일로 학습자가 개별 저장하여 다시 듣기를 할 수 도 있다.



[그림 3] “별자리”에 관련된 데미무비 캡처화면

주요표현은 신문내용과 영화내용에 나온 어휘들을 네 가지 부분으로 나누어 설명하였다. 첫째, “Topical Terms”에서는 영화의 배경지식을 사진에 쌓기 위한 목적으로 주요 배경지식이 될 만한 단어들을 (별자리가 주제인 경우 “Summer Triangle” “North star” 등) 우리말로 자세히 설명하고 이해를 돕는 사진을 첨부하였다. 둘째, “Apple Picks”에는 동영상 스크립트 중 의사소통에 빈번히 사용되는 단어 (lexis)를 선정하여, 의사소통 시에 사용되는 문장표현의 예문과 함께 제시하였고, 원어민 발음 재생기능도 첨가하였다. 셋째, “Focus Words”는 신문의 기사 중 주요어휘에 해당하는 단어를 모두 모아 본문의 예시와 원어민 발음을 함께 첨부하였다. 마지막으로 “Exercises & Games”에서는 학습한 어휘를 토대로 사지선다형 문제풀이, 크로스워드퍼즐, 워드 스캐램블, 행맨 등과 같은 온라인 단어 게임을 제시하여 학습한 어휘를 복습하도록 하였다.

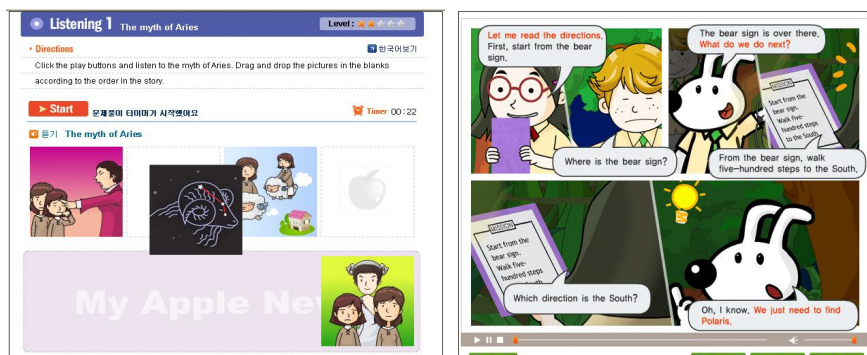


[그림 4] 주요표현의 Exercises & Games 캡처 화면

심화 과제는 듣기, 읽기, 듣기, 말하기로 나누어 웹 인터랙티브 형식의 개별 과제를 제시하였

다. 주로 동영상과 신문에 있는 내용을 다루는 과제 영역과 주제 관련 추가 응용 음성, 텍스트 자료를 제시하고, 문제를 해결하는 방식으로 설계되어 있다. 과제는 모두 과업중심교수법의 기본 특성에 맞추어 주어진 과제를 듣거나 읽기, 혹은 쓰기를 함과 동시에 스스로 생각하여 해결 가능하도록 하였으며, 모두 문법이나 형태보다는 지식습득을 우선 목표로 하였다. 모든 과제에는 풍부한 시청각 효과를 주었고, 학습자의 인터랙티브 기능을 살려서, 보다 흥미롭고, 다이내믹한 형태의 문제풀이를 하도록 하였다. 모든 과제에는 개별 난이도가 제시되어 학습자가 선별적으로 과제를 학습할 수 있으며, 주요 과제는 타이머와 자동채점 피드백기능이 있어 스스로 자가 평가가 가능하도록 되어있다. 말하기 과제는 동영상 스틸화면과 역할극을 하도록 되어있어, 대화를 반복 연습한 후, 동영상의 주인공과 서로 대화를 나누는 듯이 말하기를 연습할 수 있다.

마지막으로 수업 교안 1)에는 교사가 교실 수업에서 e-Apple을 활용하여 수업을 할 수 있는 수업교안을 제시한다. 교안은 일반과 고급으로 나누어 학습자의 연령 혹은 영어능력을 고려하여, 선택가능하고, 수업목표, 수업절차 및 수업활동 등이 소요시간등과 더불어 상세히 설명되어 있다. 또한 교사가 영어로 수업할 수 있도록 수업시간에 학생들에게 이해를 확인하거나 배경지식을 쌓기 위한 질문과 답변이 제시되어있다. 또한 소그룹 활동 시 필요한 워크시트나 핸드아웃이 인쇄상태로 디자인 되어 첨부되어 있다.



[그림 5] 심화과제의 듣기 말하기의 예

2. e-Apple의 이론적 배경

1) e-NIE(electronic News In Education)

최근 국내외 교육 분야에서 크게 주목받고 있는 것이 바로 NIE (News in Education)이다. 신문을 활용한 교육방법인 NIE는 1930년대 미국의 대표적 일간지인 《뉴욕타임스》가 신문을 교실에 배포하며 처음 시작되었다. 이후 청소년의 문자 기피 현상이 심화되고 학교 수업에 신문 활용

- 1) 애플의 수업교안은 한 레슨 당 5-6페이지정도 분량으로 <http://www.applenews.co.kr>에서 볼 수 있으며 부록 1에 무비에 해당하는 교안 일부를 예시로서 제시한다.

의 중요성이 부각되자 1958년 미국신문발행인협회 (ANPA)가 NIE의 전신인 NIC(Newspaper In the Classroom)를 주도하면서 본격 확산되었다. 미국에서는 2004년 현재 모두 950여 개 신문사가 NIE를 실시하고, 10만여 개의 학교가 NIE를 실천하고 있다. 또 세계 신문협회(WAN)의 조사에 따르면 2002년 말 현재 세계적으로 52개국이 NIE를 도입했다.²⁾ 미국의 경우 NIE운동은 매우 적극적이면서도 체계적으로 이루어지고 있어, 현재 종이신문의 유통을 주도할 만큼의 규모로 확대되어, 주별, 도시별 교육구 단위로 NIE 웹사이트를 운영하고 있기도 하다.³⁾

NIE의 목적은 본질적으로 신문을 읽고자 하는 흥미를 돋우어 주고, 신문에 실린 매일의 최신 주요정보를 배우고 이를 통해 보다 살아있는 현장을 교실 내에 불러들이는 교육적인 효과를 기대할 수 있다. NIE가 하나의 구체적인 교수방법으로 우리나라에 제시된 것은 1994년 한국 신문 협회를 통해서이었으며 현재 주요 일간지에서 NIE를 소개하고 별도의 신문 내의 NIE섹션이나 별도의 부록의 형태로 NIE교육을 도입하고 있어서 국내의 많은 유치원, 초, 중, 고교에서 NIE 활동을 수업에 적용하고 있다.

NIE의 방법은 연령, 교육 목적 등에 따라 얼마든지 다양하게 활용가능하나, 우선 신문내의 자료활용 측면에서 보면 신문의 기본 구성 요소인 기사를 활용하는 방법뿐만 아니라, 사진, 시사만화, 광고 등의 자료를 활용하거나 신문 전체 구성을 활용하는 방법도 가능하다. NIE 활동 또한 단순히 글자찾기에서 부터, 그림보고 추측하기, 제목이해하기, 신문내용으로 퀴즈문제 만들기, 특정이슈에 대한 토론까지 연령이나, 발달단계에 맞게 단순과업부터 복잡한 프로젝트까지 다양하게 제시할 수 있다. 이미 검증된 교육 효과로는 ①종합적인 사고 및 학습능력 향상 ②독해 및 쓰기능력 향상 ③논리성과 비판력 증진 ④창의력 증진 ⑤문제해결 및 의사결정 능력 배양 ⑥정보 및 자료의 검색·분석·종합·활용 능력제고 등을 들 수 있다 (중앙일보사 NIE 연구소).

최근 NIE 교육은 인터넷을 활용하여, 더욱 체계적이고, 효과적으로 발전되고 있다. e-NIE(electronic News in Education)의 확산은 종이신문이 인터넷 전자신문으로 전환되어가고 있는 것이 그 주요한 원인이지만, 인터넷이 가지는 학습자 스스로 접근 가능한 정보검색 기능과 상호작용의사소통기능이 NIE의 특성과 일치하여 신문 활용 교육의 수준을 획기적으로 향상시켰기 때문이다. 더욱이 이를 통하여, 학교 간, 지역 간 NIE 운동을 확산시키기에도 매우 용이하다는 것도 e-NIE의 강점이다. 우리나라에도 최근 몇 년간 e-NIE의 개념이 도입되면서, 빠르게 보급되어, 학교교육청 별, 지역별 e-NIE를 위한 인터넷 웹사이트가 많이 소개되고 있다.

2) 자료출처: 네이버 백과사전

3) <http://www.nieonline.com/> <http://nie.dailyherald.com/> 등



[그림 6] 에듀넷의 e-NIE 우수사례 소개 웹사이트

2) 사회인지주의 영어교수법

NIE 혹은 e-NIE 모두 교육 목적별, 교과별로 다양하게 활용되고 있으며, 영어교육에 있어서도 예외가 아니다. 특히 영어교육에서의 신문활용 교육의 가능성은 영어로 출간되는 해외 신문이나, 국내 영자신문을 통하여 이미 오래 전부터 논의되고 널리 활용되고 있으나, 최근 e-NIE의 교수이론에 따라 새롭게 재조명되고, 연구될 필요가 있다. e-NIE의 접근법은 사회인지적 관점에서의 멀티미디어 영어교육인 네트워크기반 언어교수법 (Network-Based Language Teaching, NBLT) 과 정확히 일치한다. 영어신문을 활용한 e-NIE가 사회인지적인 영어교육의 이론과 일치하는 점은 다음과 같다.

첫째, e-NIE는 실제적인 언어담화의 환경에 학습자를 참여시킨다. 영어신문은 영어교육을 위하여 만들어진 것이 아닌, 실제 목표언어를 사용하는 집단의 사회적 목적을 위하여 만들어진 이른바 실제자료(authentic materials)이며, “실제적인 담화집단 (authentic discourse community, Warschauer & Kern 2000, p. 7)의 커뮤니케이션이 이루어지고 있는 환경이다. 따라서 인터넷을 통하여, 영자신문을 활용하여 학생들로 하여금 정보를 읽고, 서로 대화하며, 이러한 담화에 참여시키는 것은 NBLT의 효과적 영어교수법과 일치한다.

둘째, e-NIE 활동은 대부분 의사소통적인 과업이다. 학습자는 주어진 과업을 하기위해 스스로 인지적 활동을 통해, 문제를 해결하거나, 의사결정을 해야 한다. 이때 대부분의 경우, 문자와 학습자, 학습자간, 학습자와 제3의 목표언어 사용자간의 의미협상이 요구된다. 즉 의미를 교환하는 상호작용을 통하여, 과업을 수행하고, 비언어적인 결과물을 생성하게 된다. 이는 지난 수십 년간 영어교수이론에서 제시된 과업(task)의 가장 빈번하게 지적된 특성 (Ellis, 2003)이며, NBLT에서 말하는 사회인지적 관점의 의사소통적 과업 (Warschauer & Kern, 2000)은 전형적인 예이다.

셋째, e-NIE 활동은 목표문화를 포함한 내용 중심적 교수법이다. 신문에는 모든 주제영역을 포함한 다양한 지식 정보들을 담고 있다. 영자신문을 활용하여 e-NIE 활동을 만드는 경우, 문법, 표현 구문, 어휘 등의 형태중심의 교육이 아닌, 경제, 과학, 사회, 문화 등의 내용을 학습하고, 거기

에 투영된 목표언어문화의 사고방식, 의미상징체계, 관습 등의 소 문화 요소를 학습자 스스로 발견하고 이해할 수 있다. 즉 e-NIE 활동은 가장 주된 목표는 내용지식의 습득에 있어 내용중심교수법의 좋은 예가 될 수 있다.

해외 영자신문은 인터넷을 통하여 다양하게 접할 수 있으나, 내용이 국내의 학습자 사정을 반영하지 못하거나, 영어 어휘 등이 지나치게 어려워 학습자에게 언어적, 심리적 부담을 줄 수 있다는 점이 단점이다. 이러한 경우 우리나라에서 최근 발간되는 주간 주니어 영자신문 등⁴⁾을 이용해 볼 수 있다.

3) ICT결합 커리큘럼 설계

언어교육 교과과정 설계에 있어 ICT 결합의 효과성의 연구는 끊임없이 계속되어 오고 있다. 최근에는 보다 효과적인 외국어 교육을 위한 ICT의 부분적인 활용의 차원이 아니라, 커리큘럼의 설계 전반, 즉 수업설계, 운영, 평가에 있어서 ICT를 파트너로서 고려한다는 것이다. 싱가포르 교육부의 최근 미래교육을 위한 마스터플랜에 보면 교육에 있어서의 ICT 는 체계적이고 전체적인 접근방식 (systemic and holistic approach) 으로 지원되어야 함을 강조하는데 그 의미를 다음과 같이 규정하고 있다.⁵⁾

mp2 adopts a systemic and holistic approach in which all the key pieces - **curriculum, assessment, instruction, professional development, pupil learning and culture of the school** are integrated and addressed (Singapore Ministry of Education, 2004)

우리의 ICT 활용이 여전히 교사의 새로운 교수법이나 학생들의 개별학습이라는 국부적인 차원에 머물러 있는데 반해 싱가포르의 ICT의 교육적 역할은 교육과정, 평가, 교수법, 교사훈련, 개별학습, 문화의 교육전반에 걸친 총체적인 시각으로 계획되어있다. 싱가포르의 이러한 ICT 역할 정립은 최근 미국 및 선진유럽 국가들의 학문적, 교육 정책적 흐름과도 일치한다. ICT 결합 교육과정은 커리큘럼의 e-portfolio system 도입으로 최근 5년간 미국 교육정책 전반에 큰 변화를 일으켰고, 홍콩, 영국 등에서도 학생, 교수 평가 교수법 개발 등에 활발히 확대 적용되고 있다. 또한 최근 활발히 연구가 되는 학습자 자동성(learner autonomy) 연구에서 비롯된 SALC (Self-Access Learning Center) 등 언어학습 및 교수자료의 웹의 활용은 개별학습, 학습자 중심 커리큘럼의 근간을 이루기도 한다.

온라인 결합 학습설계에 있어 가장 기본이 되는 원리는 주로 구성주의적, 사회인지적관점에서 논의되어 왔다. Harris (1995)는 의미 있는 ICT 설계원리에 기본은 “정보교환,” “대인교류,” “문제해결프로젝트”가 기본이라고 하였고, Richards (2005) 역시 여러 문헌을 요약한 결과 정보자료제시 (information resourcing), 의사소통(communication), 학습상호작용(learning interactivity)이

4) 국내 주니어 영자신문은 My Apple News, The Kids Times, Junior Herald, The Journal, Teen Times 등이 있다.

5) 싱가포르 교육부의 ICT Master Plan II <http://www.moe.gov.sg/edumall/mp2/mp2.htm>

학습설계의 기본으로 볼 수 있다고 하였다. 또한 Richards (2005)는 이러한 온라인 결합 활동 및 교육과정 설계의 예시로서 다양한 사례 등을 분석하여 설명하였는데, 이미 여러 학술대회나 학술지를 통해서 소개되어왔던 Webquests (Dodge, 1997; 김혜영, 2003), Monster Exchange⁵⁾와 Six A's Project (Sternberg, 1997) 등이 ICT 결합 원리에 부합하는 활동으로 설명하고 있다.

III. 연구방법

표준화된 온라인 결합 교육과정을 설계하여 학교 현장에 적용하기 위해서는 많은 현장연구가 필요하다. 그 일차적인 시도로써 e-Apple을 초등학교 6학년 수업에 적용하여 가능성을 검토해보자 한다. 설계에 참고가 될 다양한 요인과 적절성 여부를 판단하기 위해서는 과정을 보다 면밀히 들여다보는 질적 연구가 적절하다. 그러므로 본 연구의 연구문제와 방법은 아래와 같이 제시한다.

1. 연구문제

본 연구에서 탐색하고자 하는 기본 문제와 두 가지 세부연구문제를 아래와 같이 제시한다.

e-Apple을 통한 온라인 결합 영어커리큘럼은 현장에 효과적으로 적용가능한가?

- (1) e-Apple에서 제공되는 교안은 초등영어교사들이 수업에 활용하기에 적절한가?
- (2) e-Apple의 콘텐츠는 초등 영어수업에서 활용하기에 적절한가?

이러한 연구문제에 충실한 답을 찾기 위해서는 장기적이고, 또한 총체적인 수업 운영을 시도하는 것이 바람직하다. 그러나 본 연구의 결과는 여러 가지 여건상의 이유로 단기적이고, 부분적인 활용만을 토대로 검토하였다. 또한 비정규수업을 위하여 설계된 커리큘럼을 정규수업에 적용시켜 검토 하였음도 본 연구의 제한점으로 사전에 밝힌다. 따라서 본 연구의 결과는 적용 초기에 나타날 수 있는 일회적인 결과도 있을 수 있음을 인정한다.

2. 연구현장 및 연구 참여자

본 연구의 현장은 서울 양천구 소재 A초등학교 6학년 두개반과 인천소재 B 초등학교 6학년 1개 반이다. 학교선정은 기준은 다음과 같았다. 첫째, 멀티미디어 기반 영어교육에 대한 일정한 지식과 관심이 있는 두 명의 교사를 먼저 선정하였다. 멀티미디어 기반의 새로운 커리큘럼의 효과성을 검증하기 위해서는 교사훈련이 필수적이다. 따라서 본 연구에서는 이미 훈련된 교사를 선정하여, 이 두 교사가 재직 중인 학교를 선정하였다. 둘째, 학생수준을 고려하였다. e-Apple을 활용하기 적당한 연령인 5, 6학년 중 학생의 영어실력정도에 따라 다른 결과가 나타날 것을 예측하여, 영어실력과 학교 외 교육환경이 다소 차이가 있다고 판단되는 2개의 학교를 선정하기 위해 서울시에

5) <http://www.monsterexchange.org/>

서 특히 사교육 환경이 발달되어 있는 한 지역과 인천시에서 특별히 사교육이 활발하지 않은 한 지역을 선정하였다. 선정된 두개의 학교와 수업을 진행한 교사는 다음과 같다.

1) 참여 교사

① A 초등학교 6학년 두개반과 영어전담 이지영⁷⁾ 선생님

A 초등학교는 서울시 양천구에서도 학구열이 높고 주변의 학부모로부터 선호도가 높은 공립초등학교이다. 학교 영어전담 교사에 따르면 이들 두 반 학생들의 영어 학습에 대한 열의는 상당히 높고, 영어실력도 국가교육과정의 성취기준을 상회하는 학생이 많다. 영어수업은 영어전담교사가 담당하며 우리말과 영어를 약 3대 7정도로 사용하여 수업을 진행한다. 정규 영어수업시간 50분 2회 수업을 e-Apple을 활용하여 진행하였다. 학생들의 수업참여도는 매우 높았으며, 교사의 질문에 손을 들어 답하고자 하는 학생도 많았다.

이지영 교사는 영어교육을 전공하고, 영어교육 석사학위를 가진 교육경력 7년차 선생님이로 멀티미디어 영어교육에 특별한 관심이 있어 학위논문 또한 이 분야에 대한 연구를 하였다. 연구자가 e-Apple을 처음 소개하였을 때 매우 깊은 관심을 보였으며, 기꺼이 수업시간에 적용해 보기를 희망하였다.

② B 초등학교 6학년 4반과 담임교사 송미선 선생님

B 초등학교는 인천 시 소재 공립 초등학교로 담당 교사의 설명에 따르면 학생들의 영어실력은 교육과정의 성취기준 정도이며, 영어 학습 동기는 높은 편이나 학교의 사교육을 많이 받지 않은 학생들이 대부분이다. 영어수업은 영어전담교사가 담당하나, 본 수업은 담임교사가 재량활동 시간을 활용하여 1회 50분간 진행하였다. 교실언어는 영어와 우리말 약 5대 5정도 사용하여 진행하였다.

송미선 교사는 영어교육을 전공하고, 영어교육석사학위를 가진 교육경력 8년차 교사로 이지영 교사와 마찬가지로 멀티미디어 영어교육에 대한 관심과 활용지식을 가지고 있다. 학교에서는 IT 연구담당교사로도 활동하고 있으며, e-Apple에 대하여 연구자로부터 소개받았을 때 자신의 담임 반 학생들에게 활용해 보고자 하는 강한 관심을 보였다.

2) 연구자

연구자는 본 프로젝트를 책임 제작 하였고, 본 연구에 적극적인 참여자 (active participant) 역할을 하였다. 연구자가 참여한 부분은 다음과 같다. 첫째, 제작된 콘텐츠와 레슨 플랜을 가지고 선정된 교사와 각각 만났다. 선정된 교사에게 애플웹사이트를 보여준 후 참여 동의를 얻었고, 그 이후에 수업에 대한 논의는 하지 않았다. 교사는 몇 시간짜리 수업으로 언제 어떻게 진행한다는 구체적인 계획을 제시된 교안을 바탕으로 교사가 직접 세웠으며 수업참관 이전까지 연구자와 별도의 상의는 하지 않았다. 이후 연구관찰, 수집자료 분석 등의 모든 연구 업무를 하였다.

7) 참여교사의 이름은 모두 가명으로 처리하였다.

3) 연구보조원

본 연구에는 3인의 연구보조원이 있었다. 이들은 대학원생으로 본 애플프로젝트의 콘텐츠개발에 일부 참여하였으며, 본 연구의 수업 관찰과 교사 면접에 참여하였다. 각각의 연구보조원은 관찰 일지를 작성하였고, 교사 면접과 설문지 조사를 시행하였다.

2. 수업자료

수업자료는 e-Apple에서 제공하는 주제별 레슨 중 참여교사가 흥미 있어 하고, 적절하다고 판단한 자료를 각각 하나씩 선정하였다. 학생들에게는 해당 주제가 담긴 영자신문을 일인당 한 부씩 사전 배포하였고, 수업시간에는 전통 교실에서 종이신문과 교사컴퓨터를 통하여 보는 e-Apple의 동영상 화면을 함께 보며 수업을 받았다. 따라서 두 학교에서 사용된 자료는 다르며, 제시된 자료에 접근하는 방식도 또한 교사의 생각에 따라 매우 달랐다. 그러나 애플이 제시하는 표준커리큘럼의 구성과 제시방식, 교안은 매우 일정하며, 제시된 교안에 따른 수업의 길이, 난이도 또한 거의 동일하다고 볼 수 있다. 사용된 주제와 자료영역, 수업진행방식은 아래의 표와 같이 요약될 수 있다.

[표 2] e-Apple을 적용한 두개 초등학교의 수업 비교

	A 초등 수업	B 초등수업
주 제	Seven Wonders of the Ancient World	A Mother's Day
수업시간	2차시 수업 2개 반	1차시 수업 (1개 반)
사용된 자료	교사교안, 학생용 워크시트, 종이신문, 테마무비, 역할극,	교사교안, 학생용 워크시트, 종이신문, 테마무비
수업내용	1. 신문자료를 읽고, 주제 관련된 내용과 어휘를 익힌다. 2. 소집단 활동을 통하여 읽기학습을 한다. 3. 테마 비디오의 앞부분을 보여주고 뒤의 내용을 추측케 한다. 4. 비디오를 보여주고 내용이해를 돕는 여러 가지 전체, 소집단활동을 한다. 5. 역할극을 통한 말하기 연습을 한다.	1. 주제관련 어휘를 다양한 방법으로 익힌다. 2. 비디오를 단위별로 보여주면서 내용이해활동을 한다. 3. 비디오와 신문의 내용을 참고해가면서 카네이션을 만드는 활동을 진행한다.

3. 데이터 수집 및 분석 절차

연구 데이터는 다음과 같은 방법으로 수집되었다. 첫째, 모든 수업을 관찰하였고 일지를 작성하였다. 처음으로 시도되는 웹 결합 수업이어서, 참여교사에게 부담이 되지 않도록 비디오 촬영을 하지 않았으나, 매 수업 당 연구 보조원이 3인 이상 (교사를 제외) 참여하여 각각 개별적으로 관찰 일지를 작성하였기 때문에 비교적 구체적이고 다각적인 시각의 관찰 기록을 완성할 수 있었다. 둘

제, 수업 후 교사 인터뷰를 각각 50분가량 1회씩 진행하였다. 인터뷰 내용은 녹음하여 모두 전사하였다. 셋째, 제시된 e-Apple 교안과 교사들이 스스로 작성한 교안, 사용된 웹자료, 핸드아웃, 신문 자료 등의 자료를 분석하였다. 마지막으로 두 개 학교에서 참여한 112명의 학생들에게 총 10 문항으로 구성된 간단한 설문지 조사 (부록 참조) 를 하여 분석하였다.

수집된 자료는 반복적인 검토를 통하여 코딩되었고, 이후 연구 문제에서 도출된 분석의 틀에 의해 세 가지 영역으로 분류 된 후 이를 Lofland 와 Lofland (1995)의 생각단위(thinking units)로 다시 나누어 데이터를 분류하였다. 이렇게 분류된 데이터에서 반복적으로 발견되는 패턴을 추출하여, 주제 (theme)로 발전시켰고, 이러한 주제를 통하여 연구 문제에 답을 낼 수 있는 결과를 판단하였다.

IV. 결 과

1. e-Apple의 수업 활용 적절성

e-Apple을 초등학교 6학년 수업 내에 적용해본 결과 그 적절성 면에서 여러 가지 의미 있는 결과들이 도출되었다. 첫 수업 참관을 마치고, 참여했던 관찰자들이 공통적으로 느낀 것은 수업이 기대이상으로 무리 없이 진행되었다는 점이다. 수업 전 우려했던 다양한 돌발 상황이나 난이도 조절, ICT활용상의 문제점들이 그다지 크게 부각되지 않았다. 교사는 계획되었던 수업내용을 모두 마쳤고, 준비했던 활동도 모두 끝내었다. 학생들도 새로운 수업에 별로 낯설어하는 것 같지 않았다. 교사의 지시를 대부분 쉽게 이해했고, 주어진 질문과 소집단 과업을 문제없이 해내었다. 그러나 데이터 분석결과 예상했던 대로 웹으로 제공되는 e-Apple을 현장수업에 그대로 활용하기에는 여러 가지 점에서 부족했다.

1) 단일 표준교안 제시의 문제

첫째, e-Apple의 표준 교안은 실제 수업시간에 그대로 활용하기에 부적절했다. e-Apple은 특정 연령(본 연구에서는 초등 6년)을 위한 별도의 교과과정으로 설계되지 않았기 때문에 현재의 한 가지 표준 교안으로는 교사가 수업을 진행시키는데 무리가 있었다. 현재의 표준교안의 다양한 활동 아이디어를 선택적으로 수업에 맞게 활용하기를 기대하였으나, 두 참여교사 모두 이를 거의 활용하지 않았고, 스스로 새로운 교재를 이해하는 방식과 학생과 교실상황을 고려하여 교유한 교안을 따로 설계하였다.

애플이 제공한 레슨플랜은 참고만 했다. 첫 번째 시간의 그림 맞추기 같은 건 그대로 사용했는데, 수준이 초등학교에서 그대로 쓰기엔 어려웠다. 차시별로 만들어져 있지 않고, 구성하고 있는 항목별로 만들어져서 재구성을 해야만 했다. 그것을 하는데 시간이 많이 걸렸다 (이지영 교사, A 초교 첫 두개 반을 마친 후 인터뷰에서)

애플이 수업에 그냥 갖다가 바로 쓸 수 있는 자료인 줄 알았는데 실제로는 그렇지 않았다…….(레슨플랜이) 아이들하고 좀 맞지 않다는 생각이 들었다. 레슨플랜에 제시된 소요시간을 보니 실제로 그렇게 실행하기가 불가능했다 (송미선교사, 수업을 마친 직후 인터뷰에서)

즉 교사들은 제시된 표준교안을 그대로 따르거나, 필요한 부분만을 선택적으로 사용하기 보다는, 자신의 독립적인 개별 교안을 별도로 만들기를 원했으며, 이를 위해 추가적인 수업준비 시간을 사용하였다. 이는 초등 6학년 수업에 맞는 구체적이고 적절한 교안을 제시하지 못한 데에도 원인이 있겠으나 단일화 된 표준교안은 다양한 학생, 교실환경, 교사의 선호를 맞추기 어렵다는 증거이기도 하다. 송미선 교사의 지적은 이러한 가정의 신빙성을 실어준다.

Apple에서 가이드라인만을 제시해도 나쁘지 않을 것 같다. 전체적인 가이드라인과 예시자료를 제시하는 정도로만...지금 정도도 나쁘지는 않다.

다양한 표준교안을 학년별, 난이도별, 수업의 종류별로 제시하는 것도 방법이었으나, 아무리 많은 교안을 제시한다고 해도 모든 개별 학교상황을 정확히 맞추기는 불가능하므로 같은 문제점이 반복될 수 있다. 따라서 송미선 교사의 지적처럼 다양한 활동 예시와 가이드라인만을 제시하고 이를 기본으로 교사의 재량을 발휘하여, 융통성 있게 수업을 진행시킬 수 있도록 하는 것도 효과적인 방법이 될 수 있을 것으로 보인다.

2) 웹 설계상의 적절성

e-Apple은 웹 화면 설계상에서 몇 가지 교실 활용상의 문제점을 가지고 있었다. 첫째, 화면과 화면 내의 글자크기가 충분히 크지 않았다. 교실 뒤에 위치한 관찰자 대부분이 화면크기가 집중을 하기에는 다소 작다고 지적하였다. 또한 전체 수업에서 보여주어야 하는 글자의 크기나 색상이 뚜렷하지 않아 알아보기 어려웠다고 지적하였다. 이는 수업을 진행하는 교사에게도 여러 가지 지장을 주었다. 면접분석결과 두 참여교사 모두 수업시간에 글자크기를 우려하여 수업자료를 그대로 사용하려던 계획을 변경하였다고 하였다.

둘째, 동영상이나 음성 파일을 교사가 원하는 대로 자유롭게 이동하고 반복하고 조절하기에 기술적인 지원이 부족했다. e-Apple에는 다양한 동영상 플레이 기능이 있어, 이동과 반복, 음소거, 한국말 번역 등이 가능했음에도 불구하고, 실제 교사들이 의도하는 바를 충족시킬 만큼 섬세하게 오디오 비디오 작동이 가능하지 못했다. 또한 사진 수업설계를 위하여 오디오 비디오파일의 시간설정기능 등이 필요함을 지적하였다.

셋째, 실제 자료와 흡사한 동영상자료를 활용하는데 있어서의 근본적인 단점도 드러났다. 먼저 동영상의 길이가 여러 번 반복하여 보기에 너무 길다는 지적을 하였다. e-Apple은 신문의 내용에 근거한 완결된 스토리를 가진 영화이기 때문에 일반 영어교육 플래시 동영상 (약 2-3분)이 비하여

상당히 길다 (8-10분). 따라서 데이터 분석결과 초등수업시간에 두 번 이상 반복하여 보여주는 것은 무리라는 결론이 도출되었다. 또한 원어민 전문 성우들이 실제 감을 살리기 위해 다양한 캐릭터와 고유한 성격에 맞는 말투와 높낮이 (pitch), 속도를 가지고 연기를 하였는데 이는 학생들이 대사를 이해하는데 오히려 방해가 주었다. 송미선 교사는 연기가 보다 또박또박하고 정확하게 말하는 것이 더 좋겠다는 지적을 하였으며, 참여 학생 대상 설문조사결과를 분석한 바에 따르면 여러 가지 이유로 25%(응답자 112명중 29명) 이 동영상 이해하기 어려웠다고 응답했다.

도출된 설계상의 문제점들은 개별학습과 교실학습을 두 가지 목적에 모두 다 만족하는 자료를 설계하려는 데에서 빚어진 딜레마였다. 설계에 있어 영역별로 보다 분명한 한 가지 목적, 즉 ‘개별 학습용’, 혹은 ‘교실수업용’으로 규정하여 설계를 하는 것이 보다 효과적이라는 결론을 내릴 수 있다.

2. e-Apple의 제시자료의 적절성

e-Apple의 웹컨텐츠에 대한 적절성에는 다음의 몇 가지에 초점을 두고 분석하였다. 첫째는 실재자료 활용의 적절성이다. e-Apple은 신문과 ICT의 결합인 e-NIE 프로젝트이다. 따라서 실재자료에서 예상되는 문제점인 언어의 난이도 문제이다. 실재자료인 영자신문을 기반으로 하고, 또한 실재자료의 강점을 살리도록 설계된 테마 비디오 자료 등은 어휘나 언어의 복잡성면에서 학습자의 수준을 특별히 고려하지 않고 쓰여졌기 때문에 이에 대한 문제점이 어떻게 실제 나타날지에 주목하였다. 둘째로 컨텐츠의 흥미도인데, 지식 위주의 주제별 영어학습자료에 대해 학생들이 얼마나 흥미를 가지며, 어떠한 내용에 특별히 주목하는지에 대해서도 알아보려고 하였다. 이 두 가지 면에서 본 연구에서는 기대이상으로 긍정적인 결과를 도출하였다.

1) 언어의 난이도

실재자료인 영자신문을 기반으로 하여 실재자료와 유사한 멀티미디어교재를 제공하는 것을 목표로 하였기 때문에 e-Apple의 내용은 상당히 난이도가 높다. 가이드에는 초등학교 5학년부터 활용하도록 제안 하였으나, 실제 평균 초등학생의 영어 능숙도를 고려한 것은 아니었다. 어휘, 말하기 속도, 정보의 양, 지식내용 등이 현 7차 초등교과서와 비교하였을 때 모두 쉽지 않았다. 다음은 이지영교사와 송미선 교사가 각각 선택한 주제인 "Seven Wonders" 와 "A Mother's Day"의 비디오 스크립트의 일부를 발췌한 것이다.

[표 3] 수업에 활용된 두 개의 테마무비의 스크립트 일부

Seven Wonders of the Ancient World	A Mother's Day
Appy: Excuse me! Hello! I am a little surprised to find you here, but it is nice to meet you. Actually I thought I was the only one here. He...hello? Can't you see me? Howard: Ssshhhhh...please be quiet! I'm busy reading these ancient Egyptian numbers. I really don't have time to talk to you. Appy: Oh, I'm sorry if I interrupted you. Are they really numbers? They look quite different from the numbers that we use today. In fact, they look much more like pictures. Can you explain why you are reading these ancient Egyptian numbers on the wall? Aha~ You are a mathematician! Howard: No! I'm not a mathematician. I'm an archaeologist. Appy: Archi....? Excuse me? Ar-chae-o-lo-gist! What is an archaeologist? I've never heard of it before. Howard: Archaeologists study ancient people and cultures and I happened to be interested in ancient Egypt. That is why I am here. By the way, my name is Howard Carter. How about you, Mr. Pooch? What brings you here?	Ms. Knowhow: Now, today's project is..... This! Wow. It looks cool. I'm sure mom will love it. Now let's start with a carnation. First, we need to organize a few things to make this pretty flower. We need... crinkled paper, small green pieces of paper, regular scissors, green wire, special tape used by florists, some pink ribbon, card paper folded in half. Are you ready? Ok, let's start. 1. First, cut this crinkled paper about fifty centimeters long and five centimeters wide. When you use scissors, you should be very careful not to cut your finger with them. OK? Be very careful~. 2. Stretch the edges of the paper by pulling it a little bit with your fingers. This will become the curly petals of the carnation. 3. Now, cut the green wire thirteen centimeters long with your scissors. Be careful again when you do this. Then, attach the wire to the crinkled paper like this.

* 초등학교 6학년 어휘수준 이상인 단어에 굵은체로 표시함

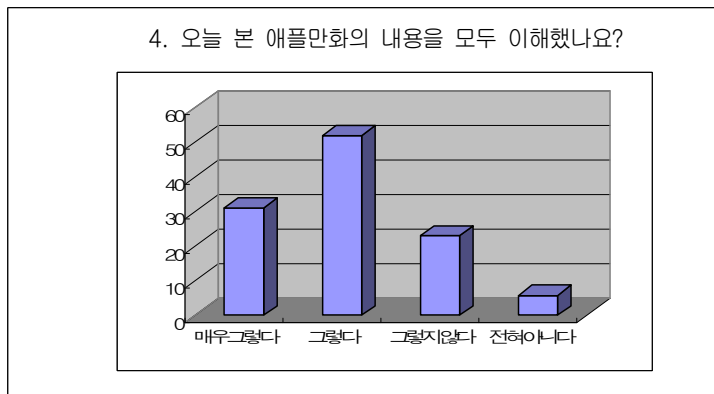
위의 표에서 보는 것처럼 두 개의 비디오자료 모두 어휘와 구문의 복잡성 면에서 초등학교의 성취기준 이상임이 분명하다. "Seven Wonders of the Ancient World"에서는 6개 이상의 단어가 7차 영어교과과정 중고등학교의 어휘목록에조차 포함되지 않는 단어이다. "A Mother's Day"에서는 이보다 더 많은 7개의 어휘가 어휘목록에 포함되지 않은 것이다. 영문 스크립트와 우리말 번역이 제시되기는 해도 이는 개별 학습자용이어서 실제 교실수업에서는 활용될 수 없었다. 이지영 교사는 어려운 어휘 (예를 들어 ancient)를 시간을 들여 상세히 칠판에 써서 설명을 하였으나, A 초등학교의 상당수의 학생이 이미 단어를 알고 있는 듯 한 반응을 보였다. 송미선 교사 역시 어려운 단어를 사전에 상세히 설명하였다. 이때 학생들이 이미 알고 있는 것 같은 표현은 하지 않았다.

데이터 분석 결과 학생들은 이해에 있어서 큰 어려움이 없었으며, 수업을 그렇게 어렵다고 느끼지 않는 것 같았다. 다음의 몇 가지 자료 분석 결과에서 그러한 사실을 확인할 수 있었다. 첫째,

관찰 분석 결과 학생들은 제시 자료의 내용에 대한 교사의 질문에 활발하게 참여하였고, 정확한 반응을 보였다. 이지영 교사는 동영상을 분단위로 나누어 보여준 후 이해 확인을 위한 질문을 계속적으로 던졌고, 많은 학생들이 교사의 질문에 비교적 큰소리로 즉각적인 답을 하였다. 질문은 주로 내용에 대한 것으로 이집트 피라미드와 파라오, 7대 불가사의에 관한 것이었는데 학생들은 예상 외로 내용을 어려워하지 않았다. 또한 송미선 교사의 수업에서는 어머니에게 선물할 카네이션을 만드는 동영상을 보면서 따라 만들기를 하였는데, 이 역시 교사나 테마무비의 원어민 배우의 지시내용을 따라가는데 특별한 어려움을 보이는 학생은 많지 않았다.

둘째, 설문조사결과 학생들은 동영상의 내용이 어렵지 않다고 응답했다. 아래 그림과 같이 거의 70%정도(아주 그렇다 25% (112명중 31명), 그렇다 43% (112명중 52명))의 학생들이 비디오의 내용을 잘 이해했다고 응답하였다.

[표 4] 수업에 활용된 두 개의 테마무비의 스크립트 일부



이러한 결과는 다소 예상 밖이어서 이러한 결과가 나오게 된 이유를 자료의 반복적인 분석을 통하여 추론하여보았다. 첫째, 종이신문을 통한 비교 확인학습이 이해에 많은 도움을 준 것으로 분석되었다. 두 교사 모두 신문을 먼저 나누어주고, 수업에서 다룰 부분을 함께 읽었고, 추가적인 내용확인 활동도 사전 제시하였다. 둘째, 교사에 의해 난이도가 사전 조절되었다. 인터뷰와 자료 분석 결과 두 교사가 교안을 사전 설계할 때 난이도를 학생수준으로 낮추기 위하여 각종 장치를 하였다. 예를 들어 비디오를 보여주기 전에 어휘를 사전에 알려주거나, 내용이해를 돕는 질문, 또한 짧게 반복적으로 끊어서 보기, 쉬운 과업으로 바꾸기 등이 그것이다. 셋째, 내용중심적인 지도였으므로, 언어의 복잡성이 학생들이 내용을 이해하고 과업을 수행하는데 큰 영향을 미치지 않은 것으로 추측되었다. 이는 내용중심지도에 있어서 언어의 난이도는 학생들 과업수행과 내용이해에 큰 영향을 미치지 않는다는 김혜영과 장희진(2005)의 연구결과와도 일치한다.

2) 내용의 흥미도

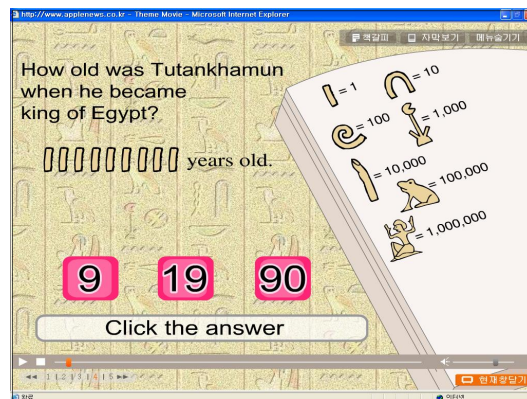
학생들은 e-Apple에서 제시하는 온라인 콘텐츠와 온라인 결합 영어수업에 대해서 대체적으로

흥미 있어 하였다. 우선 설문조사결과 학생들은 수업의 비디오자료(72.5%) 와 조별학습활동(68%) 이 흥미로웠다고 말하였다. 그러나 이는 단지 “새 것이나 반짝이는 것(glitz)에 대한 흥미” 일 수 있어 그렇게 주목할 만 한 결과로 볼 수 없을지 모른다. 따라서 보다 구체적으로 학생들이 흥미를 보였던 것은 어떠한 것이었는지에 대해 관찰일지와, 설문지 개방형 응답, 교사인터뷰를 토대로 분석하여 다음과 같은 세 가지 흥미 유발 요소들을 발견하였다.

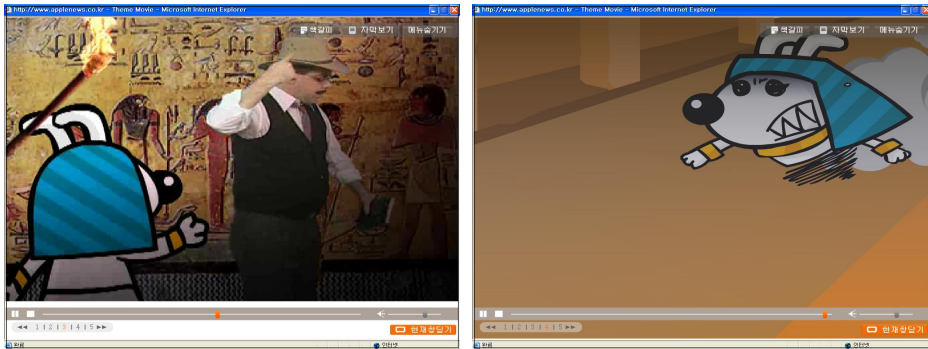
첫째, 학생들은 영어 외적인 지식적인 내용을 배운 것을 가장 흥미 있는 것으로 꼽았다. 이지영교사 수업의 학생들은 ‘이집트 문자에 대한 것 (Howard Carter 혹은 7대 불가사의에 대한 것) 을 배웠던 것이 가장 흥미 있었다’라고 말한 학생이 대다수였고, 송미선 교사수업에서는 ‘카네이션 접는 법을 배운 것이 가장 흥미 있었다.’ 대답한 학생이 가장 많았다. 수업시간에도 소재인 이집트 역사나 문자, 고고학자에 대한 내용, 학생들이 익히 역사상식으로 배워 알고 있었던 내용들이 나오자 자신의 배경지식을 활용하여 활발한 답변을 하는 학생들이 많이 눈에 띄었다.

둘째, 학습자 중심 문제해결 과제에 흥미를 보였다. 테마무비 “Seven Wonders of the World”의 에서 나왔던 과제 중에는 고대 이집트의 숫자를 지칭하는 문자를 해독하는 방법을 가르쳐주고, 가상의 문자를 보고 해석하는 문제가 있었다. 또한 이지영 교사는 이를 확장하여, 학생들이 실제 문제를 스스로 만들고, 나머지 학생들이 맞추는 간단한 학습자 중심 활동을 하였다. 참여 학생 설문응답자 중 41%의 학생이 그날 수업에서 가장 재미있었던 것으로 고대 숫자 풀기 퀴즈가 가장 재미있었다고 말했다. 이는 앞서 언급한 온라인결합 커리큘럼 설계의 원리에서 지적된 문제해결 프로젝트 (Harris, 1995)에 해당하는 것으로 원리에 부합하는 효과적인 설계로서 해석할 수 있다. “A Mother’s Day”의 카네이션 만드는 과제 역시 문제해결과제의 예라고 볼 수 있다.

셋째, 학생들은 흥미로운 이야기 전개 나 화려한 화면 등 보다는 내용전개와 무관한 가벼운 웃음요소(joke)에 예상보다 강한 흥미를 보였다. 수업 관찰 시에 두드러졌던 것 중의 하나가 학생들이 비디오자료에서 다소 과장 되다고 느끼는 가벼운 웃음요소들에 특별한 반응을 보였다. 예를 들어 고고학자의 몸동작이나 만화주인공의 얼굴표정 등 농담 요소들에서 학생들은 집중력을 보였으며, 폭소를 터뜨렸다.



[그림 7] 흥미유발요소인 문제해결과제의 예



[그림 8] 가벼운 웃음 요소의 예 “이 녀석 돌았군” 하는 손동작 (좌) 미이라를 보고 출행랑(우)

V. 온라인 결합 영어커리큘럼 표준화의 제언

e-Apple은 온라인 결합을 통하여 보다 표준화된 커리큘럼을 제시함으로써 정규영어수업외의 초등영어교육에 있어 질적인 면에 향상을 꾀하는데 그 목적이 있다. 더 나아가서 e-Apple의 설계 원리를 바탕으로 학교 영어교육에 있어 ICT를 총체적으로 결합한 블렌디드 커리큘럼 (blended curriculum) 혹은 이러닝 커리큘럼 (e-learning curriculum)을 본격적으로 도입하는 데에 참고자료로서 활용되기를 희망한다. 온라인 결합 영어교육과정으로 제시된 e-Apple의 기본속성을 정리 하면 다음과 같다.

첫째, 교육공학에서 제시하는 ICT 결합원리에 부합하는 설계인 정보제시, 대인상호작용, 문제 해결을 제시하였다. 둘째, ICT와 가장 잘 부합하는 사회인지적 관점의 영어교육 이론 내에서 설계 되었다. 과제중심, 내용중심, 학습자 중심 등이 고려되었다. 셋째, 교육과정을 총체적으로 제시하였다. 일정별 자료제시뿐만 아니라, 학습교안, 개별학습, 평가 등을 교실전체수업과 개별학습으로 나누어 설계하였다.

본 연구의 결과로 도출된 e-Apple의 개선방향과 나아가서 ICT 결합 영어교육과정의 기본 설계방향 제안은 다음과 같이 구체적으로 논의될 수 있다.

첫째, 교사를 위한 수업 교안 제시는 필요하나, 표준화된 단일 교안 제시는 쉽지 않으며 풍부한 예시와 더불어 가이드라인을 제시하는 것이 바람직하다. 학생들의 영어성취능력에 있어 지역 간 또한 개인별 편차가 계속적으로 심화되고 있다. 따라서 학년별일지라도 전체 모든 모집단에게 적절한 교안을 제시하는 것은 불가능하며, 또한 바람직하지 않을 수 있다. 뿐만 아니라 교사가 자신의 학생, 교실환경, 믿음, 선호도에 맞추어 교육내용을 조정하는 것은 필요하다. 이것이 온라인결합 커리큘럼의 강점일 수도 있으므로, 이를 살려 선택적으로 가져다 쓸 수 있는 다양한 활동을 제시하고, 평가나 수업운영의 다양한 예시를 주는 것이 보다 효과적일 것이다.

둘째, 웹 기능 설계에 있어 사용목적을 분명히 해야 한다. 교실의 전체 활동을 위해 설계된 부분에 대해서는 글자크기, 색상, 음향, 비디오 플레이어의 기능 등에 있어서 보다 세심한 배려가 요구된다. 교실의 컴퓨터 환경은 여전히 프로젝션 TV의 모니터의 크기에 불과하고, 스피커 상태도

그리 좋지 못하다. 따라서 이에 대한 충분한 고려가 있어야 한다. 영화의 스크립트를 쓰거나 스토리보드를 작성할 때에도 섬세한 표현은 전체 수업 내에서는 전달상의 어려움이 있을 수 있다.

셋째, 내용설계에 있어서 언어 난이도를 우선시하기 보다는 과제의 난이도를 조정하는 것이 더욱 바람직하다. 본 연구의 결과에서 보듯이 학생들의 동기를 유발하고, 긍정적인 반응을 나타내는 것은 내용 중심적, 문제해결식의 과제이다. 따라서 과제의 복잡성을 조절하여, 학생들의 어려움을 조절한다면, 언어의 난이도에 대하여 느끼는 어려움이 예상보다 훨씬 덜하다.

넷째, 학생들의 흥미를 유발하는 요소를 강화하는 것이 좋다. 화면자체의 화려함이나 캐릭터의 미적인 부분에 대해서 학생들의 반응은 예상보다 강하지 않았다. 이는 이미 컴퓨터 게임 등에 익숙한 시각적인 세대인 초등생들은 화려하고 멋진 화면에 이미 많이 노출이 되어 시각적 자극에 대해서는 매우 높은 기대치를 가지고 있다는 데에서 그 이유를 찾아볼 수 있을 것이다. 실질적인 지식이 되는 내용이나 문제 해결과제 등의 요소와 농담이나 행동 등의 가벼운 웃음유발 요소를 제시하는 것이 흥미유발에 더욱 효과적일 것이다.

앞서 밝힌 바와 같이 본 연구는 구체적인 맥락(context)을 들여다보는 질적 연구로서, 보다 장기적으로 연구되어야 했으며, 제시된 e-Apple의 다양한 과제와 내용 등을 보다 충분히 검토해보아야 했으나, 매우 단기적이고 부분적으로만 연구되었다는 제한점이 있다. 따라서 본 연구결과가 보다 신빙성 있고, 신뢰할 만한 것으로 인정받기 위해서는 계속적인 검토가 요청된다. 또한 앞으로 이와 연계된 추가적인 연구가 계속적으로 진행되기를 희망한다.

참고문헌

- 김혜영 (2003). 웹기반 영어읽기 전략지도 방안. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 5(2), 83-102.
- 김혜영, 장희진 (2005). 이러닝 대학영어 교과 설계 사례연구. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 8(2), 89-112.
- 중앙일보 NIE 연구소 (2006). *NIE 란?* Retrieved September 1, 2006 from the World Wide Web <http://www.jnie.co.kr/>
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Dodge, B. (1997). *Some thoughts about WebQuests*. San Diego State University. Retrieved June 1, 2006, from the World Wide Web http://edweb.sdsu.edu/courses/EDTEC-596/About_WebQuests.html.
- Harris, J. (1995). Educational telecomputing activities: Problem-solving projects. *Learning and Leading with Technology*, 22(8), 16-48.
- Lofland, J., & Lofland, L. (1995). *Analyzing social settings: A guide to qualitative observation and analysis*. Belmont, CA: Wadsworth.

- Richards, C. (2005). The design of effective ICT-supported learning activities: Exemplary models, changing requirements, and new possibilities. *Language Learning & Technology*, 9(1). 60-79. Retrieved January 12, 2007 from the World Wide Web <http://lt.msu.edu/vol9num1/richards/>.
- Singapore Ministry of Education (2004). *Masterplan II for ICT in education*. Retrieved January 12, 2007 from the World Wide Web <http://www.moe.gov.sg/edumall/mp-2/mp2.htm>.
- Sternberg, A. (1997). Real learning, real work: *School-to-work as high school reform*. New York: Routledge.
- Warschauer, M., & Kern, R. (2000). *Network-based language teaching: Concepts and practice*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

부록 I : 애플 교안의 예시 (테마무비부분 일부분 발췌 p.2)

수업 절차

(단, '그룹 유형'의 분류와 적용은 학교수업의 경우에만 해당)

활동 내용	소요 시간 (상영 시간)	활동 방법 및 절차	그룹 유형
Theme	15분 (7분)	Scene 1 (Theme Movie Page : Page 1~2) 1. 컴퓨터 화면을 통해 Scene 1-1과 1-2를 보여주고 Appy에게 일어난 일들에 대해서 이야기를 나눈다. 2. Scene 1-3을 보기 전에 어떤 일들이 일어날지에 대해 상상하는 이야기를 나눈다. 3. Scene 1의 마지막까지 보여준 후 이미 알고 있었던 내용들과 새롭게 알게 된 내용들에 대해 이야기를 나눈다.	전체 소그룹 개별
	15분 (7분)	Scene 2 (Theme Movie Page : Page 3~5) 1. Scene 2 전체를 본 후 이집트 상형문자의 문제들과 해결할 때마다 나왔던 유물들에 대해 이야기를 나눈다. 2. 특별히 인상적이었던 장면이나 재미있었던 장면에 대한 묘사를 해본다.	전체 소그룹 개별
	7분 (3분)	Scene 3 (Theme Movie Page : Page 6) 1. Scene 3의 문제를 하나씩 함께 푼다.	개별
	추천 활동 예1. 기억하여 말하기 (Memorize and Say) 세계의 7대 불가사의를 하나씩 말해보고 그것에 관련된 설명이나 특징 중에 가장 기억에 남는 것들을 서로 이야기 나누어 보도록 한다. <Teacher's Talk> Now, let's talk about this movie. Do you think it was interesting? Tell us about the Seven Wonders of the Ancient World as best you can remember. What impressed you most about the Seven Wonders of the Ancient World? Was it the tombs, the clothing, or something else? How tall are the tombs and statues? Let's compare the pyramid with the buildings that we can see around us now. Do you think they would be taller or shorter than those buildings? 예2. 들은 내용 확인하기 (Listening Comprehension Checkup) 학습자에게 내용에 관한 질문을 한다. 아래의 질문은 듣기 후 활동으로 사용하거나 My Apple News 중이신문을 결합한 읽기 활동으로 활용할 수 있다. - After Appy disappeared, where did he go? - Who did Appy meet in the pyramid? - We know what a teacher does, what does an archeologist do?		

부록 II: 학생용 설문지

* 다음의 질문을 읽고, 대답을 써 주세요.

1. 애플무비에 나오는 글씨 크기는 보기에 적당했나요?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그렇지 않다 ④ 전혀 그렇지 않다

2. 소리는 잘 들렸나요?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그렇지 않다 ④ 전혀 그렇지 않다

3. 오늘 본 애플무비는 재미있었나요?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그렇지 않다 ④ 전혀 그렇지 않다

4. 오늘 본 애플무비의 내용을 모두 이해했나요?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그렇지 않다 ④ 전혀 그렇지 않다

5. 오늘 한 수업활동(만들기, 또는 조별활동 등)은 재미있었나요?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그렇지 않다 ④ 전혀 그렇지 않다

6. 오늘과 같은 수업을 계속 하고 싶은가요?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그렇지 않다 ④ 전혀 그렇지 않다

7. 오늘 수업 중 가장 재미있었던 부분을 짧게 적어 주세요.

8. 오늘 수업 중 가장 어려웠던 부분을 짧게 적어 주세요.

9. 오늘 수업을 통해 알게 된 것 2가지를 적어 주세요.

10. 애플 학습에 바라는 점이 있다면 짧게 적어 주세요.

Key words: NIE, language curriculum, ICT-integrated curriculum, tasks, curriculum design

Author: Kim, Heyoung (Chung-Ang University); englishnet@cau.ac.kr

received: January 5, 2007

accepted: March 15, 2007