



## 저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

프렌체테이션 수퍼트윈클 화학의 학습의 학습의 미친 영향에 관한 연구 남흥모 2012년

석사학위논문

프레젠테이션 소프트웨어를 활용한 학습이  
학습동기에 미치는 영향에 관한 연구

A study of the impact of presentation software  
on learning motives

제주대학교 교육대학원

초등컴퓨터교육전공

남 충 모

2012년 12월



석사학위논문

프레젠테이션 소프트웨어를 활용한 학습이  
학습동기에 미치는 영향에 관한 연구

A study of the impact of presentation software  
on learning motives

제주대학교 교육대학원

초등컴퓨터교육전공

남 충 모

2012년 12월



프레젠테이션 소프트웨어를 활용한 학습이  
학습동기에 미치는 영향에 관한 연구

A study of the impact of presentation software  
on learning motives

지도교수 김 종 우

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등컴퓨터교육전공

남 충 모

2012년 12월

남 충 모의  
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장      박 남 제    인

심사위원        김 중 우    인

심사위원        김 중 훈    인

제주대학교 교육대학원

2012년 12월

## 목 차

|   |    |
|---|----|
| 국문 초록 .....                               | iv |
| <b>I. 서론</b> .....                        | 1  |
| 1. 연구의 필요성 .....                          | 1  |
| 2. 연구내용 및 방법 .....                        | 2  |
| <b>II. 이론적 배경</b> .....                   | 3  |
| 1. 프레젠테이션의 개념과 원리 .....                   | 3  |
| 2. 선행연구 분석 .....                          | 11 |
| 3. 프레젠테이션용 소프트웨어의 종류 .....                | 12 |
| 4. 프레지의 교육적 특징 .....                      | 14 |
| 5. 파워포인트와 프레지의 비교 .....                   | 16 |
| <b>III. 프레젠테이션을 위한 프로그램 설계 및 제작</b> ..... | 17 |
| 1. 프레젠테이션을 위한 교육계획 .....                  | 17 |
| 2. 프레지와 파워포인트를 활용한 프레젠테이션 수업의 실제 .....    | 21 |
| <b>IV. 연구 방법 및 현장 적용</b> .....            | 30 |
| 1. 연구 가설 .....                            | 30 |
| 2. 연구 대상 .....                            | 30 |
| 3. 연구 설계 및 절차 .....                       | 30 |
| 4. 검사 도구 .....                            | 31 |
| 5. 현장 적용 결과 및 해석 .....                    | 33 |
| <b>V. 결론 및 제언</b> .....                   | 48 |
| <b>참고 문헌</b> .....                        | 49 |
| <b>ABSTRACT</b> .....                     | 50 |
| <b>부 록</b> .....                          | 51 |

## 표 목 차

|  |    |
|--|----|
| 〈표 II-1〉 파워포인트와 프레지의 비교                              | 16 |
| 〈표 III-1〉 프레젠테이션 교육계획                                | 17 |
| 〈표 III-2〉 교수·학습지도안(프레지를 활용한 수업)                      | 21 |
| 〈표 III-3〉 교수·학습지도안(파워포인트를 활용한 수업)                    | 25 |
| 〈표 IV-1〉 연구 대상 집단과 사례 수                              | 30 |
| 〈표 IV-2〉 연구의 실험설계                                    | 31 |
| 〈표 IV-3〉 학습동기 검사지의 구성요소별 문항                          | 32 |
| 〈표 IV-4〉 실험집단과 비교집단 간 학업성취도 평균의 t-검정 결과              | 33 |
| 〈표 IV-5〉 실험집단과 비교집단 간 프레젠테이션 경험 수준 t-검정 결과           | 34 |
| 〈표 IV-6〉 사용소프트웨어에 따른 학습동기 지수 t-검정 결과                 | 35 |
| 〈표 IV-7〉 사용하고 싶은 소프트웨어에 따른 학습동기에 대한 t-검정 결과          | 37 |
| 〈표 IV-8〉 과목에 따른 학습동기에 대한 t-검정 결과                     | 39 |
| 〈표 IV-9〉 도움받고 싶은 사람에 따른 학습동기에 대한 t-검정 결과             | 41 |
| 〈표 IV-10〉 프레젠테이션 장점에 따른 학습동기에 대한 일원변량분석 결과           | 43 |
| 〈표 IV-11〉 프레지의 장점에 따른 학습동기에 대한 일원변량분석 결과             | 45 |
| 〈표 IV-12〉 프레지가 파워포인트보다 더 좋은 점에 따른 학습동기에 대한 일원변량분석 결과 | 47 |

## 그림 목 차

|  |    |
|--|----|
| [그림 II-1] 교육용 프레젠테이션 설계 모형 .....                   | 3  |
| [그림 II-2] 아이패드로 편집하는 모습 .....                      | 9  |
| [그림 II-3] 프레젠테이션도구 .....                           | 12 |
| [그림 II-4] 프레지를 활용한 SBS뉴스 .....                     | 14 |
| [그림 III-1] 프레젠테이션 화면 디자인 .....                     | 19 |
| [그림 III-2] 프레젠테이션 대본 .....                         | 20 |
| [그림 III-3] 프레지를 활용하여 개발하는 모습 .....                 | 23 |
| [그림 III-4] 프레지를 활용하여 만든 프레젠테이션 화면 .....            | 24 |
| [그림 III-5] 파워포인트를 활용하여 개발하는 모습 .....               | 27 |
| [그림 III-6] 파워포인트를 활용하여 만든 프레젠테이션 화면 .....          | 28 |
| [그림 III-7] 프레지와 파워포인트를 활용하여 프레젠테이션을<br>하는 모습 ..... | 28 |
| [그림 IV-1] 사용하고 싶은 소프트웨어_사전검사 .....                 | 36 |
| [그림 IV-2] 사용하고 싶은 소프트웨어_사후검사 .....                 | 36 |
| [그림 IV-3] 프레젠테이션이 필요한 과목_사전검사 .....                | 38 |
| [그림 IV-4] 프레젠테이션이 필요한 과목_사후검사 .....                | 38 |
| [그림 IV-5] 제작할 때 도움받고 싶은 사람_사전검사 .....              | 40 |
| [그림 IV-6] 제작할 때 도움받고 싶은 사람_사후검사 .....              | 40 |
| [그림 IV-7] 프레젠테이션의 좋은 점_사전검사 .....                  | 42 |
| [그림 IV-8] 프레젠테이션의 좋은 점_사후검사 .....                  | 42 |
| [그림 IV-9] 프레지의 장점_사전검사 .....                       | 44 |
| [그림 IV-10] 프레지의 장점_사후검사 .....                      | 44 |
| [그림 IV-11] 파워포인트보다 프레지가 더 좋은 점_사전검사 .....          | 46 |
| [그림 IV-12] 파워포인트보다 프레지가 더 좋은 점_사후검사 .....          | 46 |

국 문 초 록

# 프레젠테이션 소프트웨어가 학습동기에 미치는 영향에 관한 연구

남 충 모

제주대학교 교육대학원 초등컴퓨터교육전공  
지도교수 김 종 우

파워포인트가 개발되면서 다양한 프레젠테이션이 양산되고 있는 가운데 학습자로 하여금 중요한 내용에 접근하는데 오히려 불필요한 애니메이션 효과나 수많은 텍스트로 구성된 것들이 많다. 이러한 프레젠테이션 구성이나 파워포인트 기술을 어려워하는 학습자들에게는 프레젠테이션이 어렵게 느껴지기 마련이다.

현재 학교에서 가장 많이 사용되는 프레젠테이션 소프트웨어는 파워포인트이다. 하지만 몇몇의 학습자들만 파워포인트를 자신있게 다루는 실정이다. 최근 프레지라는 프레젠테이션 소프트웨어가 무료로 보급되고 제작 과정 또한 어렵지 않아 빠른 속도로 사용자 수가 증가하고 있다.

연구목적으로 프레지와 파워포인트를 사용한 프레젠테이션의 경험이 학습동기에 미치는 영향을 알아보고자 하였다.

본 연구를 통하여 무의미한 지식 전달에 초점을 두는 화려한 프레젠테이션이 아닌 자신의 스토리를 손쉽게 만들고 싶어하는 학습자들의 학습동기에 미치는

요인을 파악하여 분석함으로써 학생들이 자신있는 프레젠테이션을 만들었으면 한다.

주요어 : 프레지, 파워포인트, 프레젠테이션, 학습동기

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성

1960년대 교육공학이 대두되기 시작하면서 다양한 교수 방법과 교수·학습매체, 교수자료들을 교육에 이용하고 수업의 질을 높이려는 노력들이 시도되었으며, 첨단기술의 발전과 영향력으로 인해 멀티미디어를 활용한 교육매체의 효과성에 대한 연구들이 활발하게 진행되었다. 연구의 결과에 따르면, 교육현장에서 디지털 테크놀로지를 활용한 그림, 소리, 동영상 등과 같은 멀티미디어적 요소들이 글자와 함께 제공될 때 매우 흥미롭고 다채로운 교육적 경험을 제공할 수 있다는 것으로 밝혀졌다(성태제 등, 2009).

초등교육은 학습자의 특성을 고려할 때 이처럼 다양한 청각적, 시각적 자료의 제시가 반드시 필요하다. 파워포인트(PowerPoint)와 같은 프레젠테이션 도구를 활용한 교수·학습 자료를 개발하는 방법이 가장 많이 활용되고 있다. 학습자의 발달단계를 고려할 때 사진, 음악, 영상, 텍스트 등 매우 다양한 종류들의 자료들을 통합적으로 재구성하고 효과적으로 제시할 필요가 있다. 따라서 파워포인트 등의 다양한 프레젠테이션 도구들이 더욱 더 많이 활용되어질 것이고 앞으로 스마트(Smart)교육시대에 걸맞는 새로운 도구들의 활용 또한 생각해보아야 할 것이다.

프레젠테이션 도구로 가장 널리 보급된 파워포인트는 학교, 회사 등 사용하지 않는 곳이 없을 정도로 활용범위가 확산되었다. 하지만 지금의 파워포인트로 만든 프레젠테이션은 정해진 형식을 추구하며千篇일률적인 자료들이 넘치고 있다. 단조로운 패턴의 프레젠테이션과 지루한 발표는 청중들에게 전달하고자 하는 목적을 달성하지 못하고 발표자에 대한 이미지 또한 좋지 않은 기억으로 남게 되는 경우를 많이 경험하였을 것이다.

2008년 새롭게 개발된 프레젠테이션 도구인 프레지는 기존의 프레젠테이션 도구인 파워포인트 같은 차트개념의 슬라이드 방식이 아니다. 무한의 캔버스(Canvas) 속에서 각 아이디어들 간의 상, 하위 요소들을 마인드맵 형식의 자료로 제시할 수 있다(조준성, 2011). 또한 프레지는 자신의 이야기를 하고 싶어 하는

학습자의 기본 욕구도 가장 잘 만족시켜줄 수 있는 소프트웨어이다.

이와 같이 애초부터 발표자료를 만드는 과정 자체부터 자신의 이야기를 그려 나가는 과정으로 이루어지기 때문에 소프트웨어를 다루는 학습자들도 부담을 덜 수가 있다. 프레지를 통해 자신의 이야기를 쉽게 만들어보고 발표해봄으로써 흥미를 유발하고, 학습동기를 지속시켜 학습효과를 향상시키는 데 본 연구의 목적이 있다.

## 2. 연구내용 및 방법

본 연구에서는 새로운 프레젠테이션 패러다임에 맞추어 학습자의 흥미를 유발하고 학습동기를 지속시키기 위하여 슬라이드 방식의 기존의 진부한 프레젠테이션에서 벗어나 스토리 라인을 가진 프레젠테이션을 개발하기 위하여 다음과 같은 과정으로 연구하였다.

첫째, 연구의 기초로 프레젠테이션 소프트웨어인 파워포인트와 프레지의 개념과 특성에 대해 파악하고 프레지의 특징적인 요소들에 대해 고찰하여 교육적 가능성을 탐색하였다.

둘째, 학생들 모두가 프레지를 활용할 수 있도록 프레지 소양교육을 실시하였다.

셋째, 학습자가 직접 준비하고 진행한 프레젠테이션이 학습동기에 미치는 효과를 프레지와 파워포인트로 구분하여 비교 검증하였다.

넷째, 프레지와 파워포인트를 활용한 프레젠테이션이 학습자의 학습동기에 유의미한 영향을 주는 요인에 대하여 학습자 반응을 분석하고 정립하였다.

## II. 이론적 배경

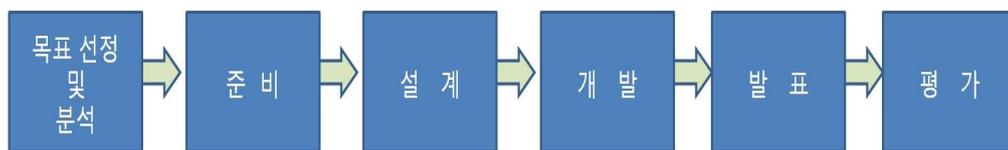
### 1. 프레젠테이션의 개념과 원리

#### 가. 프레젠테이션의 개념

우리는 때로 누군가를 설득해야하는 경우가 발생한다. 설득이라 함은 상대로 하여금 '변화'가 일어나는 것을 가정하는 데 이는 궁극적으로 인간의 생각이나 행동이 변화하는 것을 목적으로 한다. 우리가 살아가면서 많은 순간들을 설득하거나 또는 설득을 따르고 있다. 웨이텔은 '청자와 화자가 결합하여 화자는 시청각적인 상징적 자극을 전달함으로써 계속적으로 청자의 행동에 영향을 미치기 위해 시도하는 행동'으로 정의하였다(김영석, 2005). 또한 고흥식은 '프레젠테이션은 제한된 시간 내에 알려주어야 할 모든 정보를 정확하게 전달해 듣는 이로 하여금 신속한 의사 결정을 할 수 있도록 설득하는 의사소통 과정이다.'라고 하였다(고흥식, 2004). 이렇듯 상대방과 영향을 주고받는 의사소통을 통하여 생각의 변화를 일으키게 하는 것을 프레젠테이션이라 정의하겠다.

#### 나. 프레젠테이션 설계 모형

교육용 프레젠테이션의 설계 모형은 웹기반 교수·학습 모형의 기본적인 틀을 토대로 만들어 진다. 그 과정은 다음과 같다.



[그림 II-1] 교육용 프레젠테이션 설계 모형

##### 1) 목표선정 및 분석

프레젠테이션은 누군가를 설득하거나 내용을 알리기 위한 것으로 제작하기 전 우선적으로 생각해야 할 것은 '무엇을 위해서 만들 것인가'라고 할 수 있다. 자신에게 주어진 과제가 무엇인지 명확하게 인지하지 못한다면 더 이상 일을

진행하는 것은 무의미하다.

목표를 설정하였다면 어떤 내용이 들어가야 할 것인가, 자신이 설득해야 할 대상은 누구인가, 자신의 프레젠테이션 개발 수준과 발표해야 할 곳의 환경이 어떠한지를 알아야 한다.

첫째, 내용분석은 어떤 구조로 프레젠테이션을 만들 것인가, 어떤 내용의 전달에 중점을 둘 것인가에 대한 것이다.

둘째, 청중에 대한 분석이 있어야 한다. 청중이 어느 특정 조직에 속해 있다면 그들에 대한 지식과 그들이 무엇에 대해 관심이 있는지 알 수 있다.

셋째, 현재 자신의 프레젠테이션에 대한 프로그램 사용 수준을 미처 파악하지 못한 채 많은 것을 벌여 놓아서 안하느니만 못하는 상황을 초래한다. 그리고 프레젠테이션 제작이 가능한 환경이 갖춰졌느냐 또한 중요하다.

## 2) 준비

준비 단계에서는 브레인스토밍, 그룹 짓기와 핵심 요소 찾아내기, 스토리보드 제작하기와 같은 세 가지의 순서를 거친다.

### 가) 브레인스토밍

브레인스토밍의 사전적 정의는 일정한 주제에 관하여 회의형식을 채택하고, 구성원의 자유발언을 통한 아이디어의 제시를 요구하여 발상을 찾아내려는 방법을 말한다. 초등학교 수업시간에도 브레인스토밍은 사용된다. 브레인스토밍이 필요한 이유는 창의적인 생각을 하기 위함이다. 창의적인 생각을 하기 위해서는 어떻게 해야하는가?

첫째, 어린아이와 같은 자세를 갖는 것이다. 어린아이는 매일매일이 신기하고 호기심이 가득한 세상을 맞이한다. 새로운 시도를 통하여 새로운 것을 발견하고 불가능하다는 생각에 앞서 어떻게 해볼까하는 마음으로 문제에 접근한다. 전문가는 검증된 과거 방식만을 고수하여 새로운 방식에 도전하는 데에 주저한다. 또한 그들의 자만심이 '그런 식으로 하면 안돼'라고 일방적인 판단을 강요한다. 하지만 어린아이의 마음이라면 새로운 시도를 하게 될 것이다. 아이들은 누가 시키지 않아도 창조적이고 장난기가 넘치며 실험적이기 때문이다.

둘째, 실수할 준비가 되어 있지 않다면 창조적인 사람이 된다는 것은 매우 어려운 일이다. 위험을 피하고 두려운 마음을 가지고 있다면 실패를 하지 않기 위하여 과거에 성공했던 방법만을 고집하게 된다. 익숙한 것이 훌륭한 답이 되는 경우도 존재하지만 그 외의 새로운 가능성에 대한 마음을 닫아놓은 채 익숙한 것만 찾는다는 것은 옳지 않다.

셋째, 혼자만의 시간을 가진다. 아무것도 하지 않고 있는 것도 때로는 중요하다. 항상 무언가를 해내야 한다는 강박관념에서 벗어나 시간을 보내고 있는 동안 새로운 아이디어가 떠오르기도 한다. 여유로운 휴식을 취하거나 하고 싶은 일에 몰두하면서 창의력에 힘을 신게 된다.

넷째, 열정을 쏟는다. 열정이 없다면 창의력도 나타나지 않는다. 다른 사람을 감동시키기 위함도 아니고 다른 사람들이 자신의 열정을 어떻게 생각하는 지 그것은 중요하지 않다. 남들이 보는 데서든 혼자 조용히 있는 데서든 진정으로 열정을 가지면 된다.

이러한 준비과정에서 언제든지 제약조건이 발생할 수 있다. 이러한 제약조건을 역으로 자신에게 유리하게 사용해야 한다. 자신에게 제약을 가할수록 더 좋은 창의성의 기반이 되기 때문이다.

#### 나) 그룹 짓기와 핵심요소 찾아내기

사람들은 대부분 시작부터 프로그램을 사용하여 프레젠테이션을 준비한다. 그런 방식이 잘못된 것은 아니고 개개인의 성향에 따라 달라지겠지만 더욱 집중하기 위해 우리는 디지털 기기를 잠시 접어두고 아날로그식의 작업을 할 필요가 있다. 종이와 펜, 화이트보드에 자신의 생각을 스케치하며 전체를 들여다 봐야 한다. 하나의 작은 가지들을 나무라고 한다면 종이에 그려진 전체의 틀을 숲이라고 할 수 있을 것이다. 나무만 볼 것이 아니라 숲을 볼 수 있어야 프레젠테이션을 만들어 나갈 수 있다.

#### 다) 스토리보드 제작하기

아날로그에서 디지털로 옮겨가기 전, 즉 종이 위에 그려놓은 아이디어를 파워포인트나 프레지에 옮겨놓기 전에 어떻게 청중을 감동시킬지 파악해야 한다. 쉽

게 잊혀지는 프레젠테이션이 되지 않으려면 다음과 같은 공통적인 규칙을 지켜야 한다. 그 규칙들은 단순성(Simplicity), 의외성(Unexpectedness), 구체성(concreteness), 신뢰성(Credibility), 감정(Emotion), 스토리(Story)이다.

정보의 수준을 낮추지는 않되 곁가지를 쳐 내는 것이 단순성이다. 노력한다면 아이디어는 본질적인 의미로 응축될 수 있다.

놀라게 만드는 것이 의외성이다. 사람의 궁금증을 불러일으키기 위하여 청중의 지식의 허점을 일깨우고 그것을 이용하는 방법이다.

구체성은 실물이 등장하는 실제적 예를 들며 자연스럽게 이야기를 풀어가는 것이다. 구체적인 시각적 이미지를 활용하는 것이 좋다.

신뢰성은 통계자료를 무작정 활용한다고 얻을 수 있는 것이 아니다. 다른 사람의 말을 인용하거나 신문 기사를 언급하는 것이 그 방법이다.

감성은 사람들에게 존재하는 것이기 때문에 무미건조하게 슬라이드를 설명할 것이 아니라 느낌을 줄 수 있어야 한다. 이미지 이용이 그 방법이 된다.

스토리가 필요한 이유는 사람들이 매력을 느끼기 때문이다. 스토리는 인간이 항상 사용해 온 커뮤니케이션 방법이며 우리를 주목하게 만든다.

### 3) 설계

설계를 함에 있어서 중요한 요소는 단순함, 자연스러움, 우아함, 암시적, 여백, 본질적이지 않은 가치의 제거 등이 중요한 요소이다.

여기에서 말하는 단순함이란 지나친 축소판이 아니다. 그렇다고 대충 얼버무려 놓은 것은 더더욱 아니다. 쉬운 것은 아니지만 사용하는 사람이 쉽다고 느껴지는 것, 그것이 단순함이다. 단순함은 내용을 명확하기 만들기 위한 수단이자 결과이다.

오케스트라에서 자신의 악보 이외에 부분에서 꾸밈음을 넣어 음악을 아름답게 만들려 하다가는 오히려 음악을 망치는 결과가 나오듯이 슬라이드에서 전달하고자 하는 메시지 이외에 무언가를 첨가하고자 한다면 자연스러움이 떨어지고 만다.

우리 삶에 있어서 우아함을 추구하는 경우가 많다. 더구나 이미지와 말을 적절하게 조합하는 것만으로도 우아함을 나타낼 수 있다.

뛰어난 디자인은 여백을 넉넉하게 활용한다. 뭔가를 더하기보다는 빼는 방향으로 생각해야한다. 다음은 실질적으로 슬라이드를 디자인하는데 필요한 원리들이다.

#### 가) 신호 대 잡음 비의 원리

불필요한 요소가 슬라이드상에 남아 있으면 디자인의 효율성이 감소하고 의도하지 않은 결과를 낼 가능성이 높아지는 것이 일반적이다. 슬라이드를 흥미롭게 만들 수 있을지언정 내용을 더 명확하게 만들어주지는 못하는 경우가 많다. 적어도 도표나 수치, 그래프 등의 계량적 정보를 나타내는 경우에는 아무장식이 없는 신호 대 잡음 비를 높이는 디자인이 데이터만으로도 강력한 이미지가 될 수 있다.

#### 나) 그림 우위의 원리

단어보다 그림이 기억에 더 남는다는 의미로 특정 정보에 대한 노출 시간이 짧고 사람들이 정보를 무심코 보는 경우에 더 그렇다. 흔히 글보다 그림이 기억하는 정도에 있어서 오래간다는 것은 누구에게나 알려진 일반화된 사실이다. 중요한 정보를 인식시키고 기억을 향상시키고 싶다면 그림 우위의 효과를 사용해야 한다.

#### 다) 여백의 원리

흔히 동양화에는 여백의 미가 있다고 한다. 우리 조상들이 그린 그림에서 나타나는 공통점이기도 하다. 그려진 그림을 보고 여백을 찾아내기란 쉽지만 프레젠테이션을 적용하면서 이를 적용하기에는 많은 어려움이 따른다.

슬라이드를 구성하는데 있어서 흔히들 범하는 오류는 화면에 무언가를 가득 채워놓겠다는 것이다. 처음 디자인을 하는 사람은 여백을 쉽게 인식하지 못한다. 하지만 슬라이드에서 여백이 살아있는 공간이 있다면 슬라이드에 힘을 실어준다.

#### 라) 대비의 원리

대비는 차이이다. 사람은 사물을 볼 때 비슷한 점과 차이점을 찾아내려는 본능이 있다. 하지만 비슷한 점보다 차이점이 눈에 잘 띄기 마련이다. 디자인의 힘은 이러한 차이에서 나온다. 그러므로 차이가 나게 디자인을 해야 한다. 이러한 대비의 원리를 이용하면 하나를 눈에 띄게 만들 수 있으므로 강조하는데 효과적이다.

#### 마) 반복의 원리

유사하거나 같은 요소를 여러 번 사용하는 것을 뜻한다. 특정한 요소를 반복해서 사용하면 일관성 있게 보이며 강하게 표현할 수 있다. 하지만 지나치게 반복이 잦아지면 식상해지고 어울리지 않는 상황을 초래할 수도 있다. 또한 식상한 느낌을 주게 된다면 청중의 흥미를 떨어뜨릴 수 있다.

#### 바) 정렬의 원리

각각의 슬라이드상 여러 요소들이 일체감을 가지게 하는 것이다. 시각적 연속성 뿐만 아니라 다른 요소와 정렬되게 하는 것이 요령이다. 이를 간과하는 슬라이드들은 세련미가 떨어지고 전문성이 결여되어 보이기도 한다. 청중이 비록 알아채지 못하더라도 깔끔해 보이는 슬라이드는 보기에 쉽고 이해도 빠르다.

#### 사) 근접의 원리

요소들을 서로 가깝거나 멀리 떨어뜨려 놓음으로써 정돈된 느낌을 주는 원리이다. 서로 가까이 있지 않다면 상관관계가 없어 보이고 서로 근접해 있는 요소는 같은 단위로 이해한다. 연관성이 강한 요소들을 한 그룹으로 묶는다.

#### 4) 개발

목표설정 및 분석, 준비, 설계의 단계를 거쳐 프레젠테이션의 틀을 잡았다면 이제 살을 붙이면 된다. 프레젠테이션 제작 전 디자인 단계에서 만들어 놓은 스토리보드를 토대로 제작을 시작하면 된다.

프레젠테이션 제작은 대부분 파워포인트를 사용하고 있다. 하지만 프레지는 기존의 스토리나 새로운 스토리를 구성하는 창의적인 비즈니스 프레젠테이션에

매우 적합하다고 볼 수 있다. 이에 따라 혁신과 변화를 필요로 하는 기업에서는 이미 프레지를 다수 사용 중에 있으며, 창의성을 중요시하는 교육분야에서도 빠르게 확산되고 있는 추세이다. 또한 터치스크린을 통한 응용도 가능하여 새롭게 출시된 아이패드 전용 앱을 통한 의학 분야나 비즈니스 분야에서도 다양하게 접목되고 있다(이도원, 2011).



[그림 11-2] 아이패드로 편집하는 모습

##### 5) 발표

프레젠테이션을 할 자료를 개발하였으면 그 자료를 가지고 발표를 효과적으로 해야한다. 이 단계에서 필요한 것이 몰입과 주의집중 그리고 쉬운 설명이다.

몰입(flow)은 주의의 모든 잡념, 방해물들을 차단하고 원하는 어느 한 곳에 자신의 모든 정신을 집중하는 일이다. 심리학자 칙센트 미하이는 몰입했을 때의 느낌을 ‘물 흐르는 것처럼 편안한 느낌’, ‘하늘을 날아가는 자유로운 느낌’이라고 하였다. 일단 몰입을 하면 몇 시간이 한순간처럼 짧게 느껴지는 ‘시간개념의 왜곡’ 현상이 일어나고 자신이 몰입하는 대상이 더 자세하고 뚜렷하게 보인다. 몰입대상과 하나가 된 듯한 일체감을 가지며 자아에 대한 의식이 사라진다. 몰입현상은 학습과 노력을 통하여 도달할 수 있다. 자신이 몰입하고 있는 대상에 대해서는 단시간에 혹은 빠르게 흡수할 수 있지만 반대로 관심이 없거나 집중도가 떨어지는 대상에 대해서는 기억조차 못할 수도 있다.

주의(Attention)는 개인이 관심을 기울일 대상을 선정하는 능력으로 자신이 처한 상황으로부터 지속적으로 정보를 수용하고 인지하는 것이고, 집중(Concentration)은 주의로부터 받아들인 정보를 개인이 처한 상황에 맞게 가장 적합한

주의를 유지하는 것이다. 이렇듯 주의와 집중은 상호보완적이고 유기적인 관련성을 지니고 있어 주의가 전제되어야 집중이 가능해진다.

쉬운 설명이란 프레젠테이션을 할 때 참가자의 목적에 따라 필요한 정보를 선별한 다음, 중요한 대목을 강조해 제공하는 것을 말한다. 정보전달을 목적으로 하는 프레젠테이션인 경우 듣는 사람의 수준을 고려해 이해하기 쉬운 용어나 단어를 선택하고 설명 방식을 고심해서 자신이 말하고자 하는 내용을 충분히 전달할 수 있어야 한다.

## 6) 평가

프레젠테이션의 발표가 끝이 났다고 해도 프레젠테이션이 끝난 것은 아니다. 프레젠테이션을 통해 피드백 과정을 거쳐야 한다. 피드백을 통해 향후 프레젠테이션시 개선안을 도출해낼 수 있다. 자체 평가를 통해 냉정한 평가가 필요하다. 개선사항을 최종점검하고 각 단계에서 나온 여러 자료나 정보는 따로 모아두어 다음 프레젠테이션에 대비해야한다. 이 단계에서는 유형적인 자료나 정보뿐만 아니라 무형의 인적 자산과 시행착오 등의 과정도 자료로 정리하여 모아두는 것이 중요하다.

## 2. 선행연구 분석

선행연구는 프레젠테이션의 설계에 대한 연구, 프레지를 활용한 수업에 관한 연구로 나누어 고찰하였다.

이성실(2010)은 교수자가 많은 시간과 노력을 기울여 교육용 프레젠테이션을 만들어 낸다면 굳이 많은 텍스트와 화려한 애니메이션으로 학습자의 시선을 붙잡아두려고 할 것이 아니라 하나의 슬라이드에 하나의 메시지를 담더라도 좀 더 심사숙고하여 제작한다면 교육용 프레젠테이션의 가치를 더 인정받을 수 있을 것이라고 하였다.

오민애(2011)는 중학교 3학년 교과서의 20세기 음악을 분석하고 음악 감상에 보다 쉽게 접근하기 위한 방법으로 시각자료를 활용하였다. 활동의 방법으로 주제 그림악보, 사진과 동영상을 이용한 감상자료, PPT자료, 감상모듈, 느낌카드, 악기 그림카드 등을 제시하여 감상지도안을 개발하였고, 음악 감상 활동에 있어서 학생들의 적극적인 참여가 바탕이 되어야 함을 강조하였다.

프레지를 활용한 수업에 관한 연구는 김아영과 류성현의 논문이 있다.

김아영(2012)은 프레지를 활용한 다문화 음악수업 교수·학습 자료를 개발하여 중학교 1학년 학생을 대상으로 터키 민요 수업을 적용하였다. 그 결과 주의 집중도와 이해도, 기억력, 배경지식의 학습과 음악활동의 학습에 모두 긍정적인 영향을 끼치는 결과를 보여주었다.

류성현(2012)은 프레지의 ZUI를 활용한 사회과 학습에 대한 학습자의 흥미도를 알아보기 위하여 사회과 마인드맵 수업을 연구하였다. 프레지의 ZUI를 활용하여 연대표에 기반한 사회과 교수·학습 콘텐츠를 개발하여 수업에 활용한 결과 학업 성취도를 신장시키는데 효과적이었다고 하였다. 또한 학습 흥미도에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

이상의 연구 논문들은 프레젠테이션의 중요성을 알 수 있었다. 그리고 기존의 프레젠테이션 도구와 새롭게 등장한 프레젠테이션에 관한 비교의 필요성과 체계화시켜 수업에 적용하였을 때 학습자들에게 미치는 학습동기의 영향을 보여주고 있다.

### 3. 프레젠테이션용 소프트웨어의 종류

#### 가. 파워포인트

파워포인트는 1990년 처음 윈도우용이 도입되면서 사용되기 시작하였다. 파워포인트가 처음 만들어졌을 때 기능의 활용범위가 좁고, 단순한 그래픽을 보여주었다. 하지만 새로운 버전이 프로그램이 개발되면서 많은 회사에서 만들어진 파워포인트를 이용한 프레젠테이션은 화면구성뿐만 아니라 배경의 화려함과 입체감 있는 차트를 도입하여 우리의 시선을 사로 잡았다(이성실, 2010).

프레젠테이션 소프트웨어(presentation software)분야에서 파워포인트는 오랫동안 학교 및 직장에서 지배적으로 사용되어 왔다. 현재 파워포인트라는 소프트웨어 명칭은 마치 프레젠테이션 소프트웨어와 동의어처럼 사용되고 있다. 또한 세계적으로 2억 5천만 대 이상의 컴퓨터에 파워포인트 프로그램이 탑재되어 있고, 하루 3천만 건의 회의에서 이를 활용한 프레젠테이션이 진행된다는 통계적 발표가 있다(장은미, 2008). 하지만 웹기반 소프트웨어의 폭발적인 증가에 따라 프레젠테이션 소프트웨어 분야에서도 변화의 조짐이 보이고 있다(Kevin Yee · Haris, 2010).

2000년대 파워포인트 및 유사프로그램은 쓰기 영역뿐 아니라 말하기 영역에 엄청난 영향을 미치며 의사소통의 형태를 바꾸었다(강혜순, 2010). 그럼에도 불구하고 파워포인트가 가지는 차트개념의 슬라이드 방식은 시간이 지날수록 청중이 쉽게 피로감을 느끼고 집중력을 저하시키는 등 여러 가지 단점들이 발견되었다.



[그림 II-3] 프레젠테이션도구

## 나. 키노트

키노트는 애플의 CEO인 스티브 잡스가 맥월드 엑스포 기조연설에서 사용하기 위해 만들었다. 초기 키노트의 모습은 넥스트스텝의 라이트하우스 디자인 컨커런스(Lighthouse Design Concurrence) 프레젠테이션 소프트웨어와 비슷하였다. 현재 애플의 임원이자 과거 라이트하우스 디자인을 세운 로저 로즈너(Roger Rosner)가 키노트 개발과 아이디어를 많이 기여한 것으로 알려져 있다.

맥 오에스 텐의 퀴즈, 오픈GL, PDF 등 차세대 그래픽 기술을 구현하여 제작하였으며 수많은 그림 형식을 지원하고 초보자도 쉽게 발표 슬라이드를 제작할 수 있게 하였다. 또한 GPU를 이용한 그래픽 가속 기술인 퀴즈 익스트림을 사용한 3차원 애니메이션과 전환 효과 등은 경쟁 제품인 파워포인트에서는 그 당시 쉽게 구현할 수가 없는 모습이었다.

2003년 1월에 단독 프로그램으로 처음 출시되었으며, 2005년 2.0 버전부터 문서 작성 프로그램인 페이지와 함께 아이워크로 합쳐져 판매되었다. 2006년 3.0 버전으로 아이워크 06로 출시된 키노트는 HD 지원과 3D 차트와 그래프 생성 기능, 그림 크기 조절 기능과 자유형식 마스크 도구를 추가하였다.

2007년 8월에 출시된 아이워크 08에는 키노트, 페이지와 함께 스프레드시트 프로그램인 넘버가 새로 추가되었다. 그리고 스마트 빌드와 새로운 테마, 전환 효과 등을 추가하였다.

## 다. 프레지

프레지는 클라우드 기반의 프레젠테이션 도구이다. 프레지란 이름은 프레젠테이션의 앞부분에서 따온 말이며, 줌 효과로 화면을 인터페이스(Zommable User Interface, ZUI)로 유명하다. 최근 2012년 SBS에서는 프레지를 활용한 뉴스 프레지를 선보이기도 했다(Wikipedia, 2012). 프레지는 헝가리 출신 건축가인 Adam Somlai-Fischer에 의해 개발된 프레젠테이션 소프트웨어로서 프레젠테이션에 있어 완전히 다른 방식의 접근을 통해 기존 프레젠테이션 소프트웨어들과는 많은 차별성을 지니고 있다.



[그림 11-4] 프레지를 활용한 SBS뉴스

프레지는 기존 마이크로소프트(Microsoft)사의 파워포인트나 애플(Apple)사의 키노트(Keynote) 같은 슬라이드에 의한 선형적 자료 제시와는 다른 방식으로 신선함을 가져다주었다. 프레지는 하나의 스토리텔링 틀 안에서 다양한 내용과 자료들을 영상적, 작동적으로 제시할 수 있는 도구이다. 즉, 기존의 슬라이드 방식이 아닌 마인드맵 방식을 채택함으로써 오프라인에서 사용하던 창의적 발상법을 온라인으로 확장시켜 발표자와 청중의 창의적인 사고 발상을 유도하였다. 또한 줌인, 줌아웃의 화면전환을 주요 기능으로 하여 이야기의 시간적 전개를 통한 스토리텔링적 구성을 강조할 수 있도록 하였다(김아영, 2012)

#### 4. 프레지의 교육적 특징

##### 가. 스토리텔링적 구성

프레지가 가지는 가장 큰 특징이 바로 스토리 라인을 만들어 콘텐츠를 제작한다는 점이다. 컴퓨터 네트워크와 멀티미디어의 등장으로 디지털 스토리텔링이 가능하게 되었다. 음악, 음성, 이미지 등을 통해 정서적 경험을 만들어내고 청자로 하여금 이야기에 몰입하게 하고, 이야기의 구성요소들을 생각하고 정리하게끔 만든다. 그리고 그것은 또 다른 서사적 감정을 불러일으켜 감정적인 경험을 가능하게 한다(강예정 2005). 그렇기 때문에 프레지의 스토리텔링적 구성의 특

정은 학습자의 흥미와 상호작용을 통해 학습자들을 몰입시키는데 도움이 된다. 또한 학습자에게 일정한 지식과 정보를 전달하는 교육적 목표에 도달하면서도 그 과정을 교육적인 과정이 아닌 것처럼 감출 수 있기 때문에 교육적 활용가치가 높다.

#### 나. 제작의 측면

프레지는 제작의 측면에서도 기존의 파워포인트가 가진 단점들을 해소시킬 수 있는 장점들을 가지고 있다. 프레지는 웹을 기반으로 하고 있어 웹상의 동영상 및 이미지를 바로 검색하여 삽입이 가능하고, 삽입을 위한 동영상 파일의 변환작업의 번거로움이 없다. 기존의 파워포인트에 동영상 파일을 탑재하기 위해서는 오직 WMV의 동영상 파일만이 가능했기 때문에 AVI나 FLV등의 동영상 파일은 WMV 파일로 변환시키는 재작업이 필요했다. 그러나 프레지는 AVI나 FLV, WMV 모두 삽입이 가능하고 심지어 PDF와 파워포인트 파일 등의 삽입도 가능하다. 또한 프레지는 결과물마다 배당되는 웹주소를 통해 인터넷 환경이 보장된 장소라면 언제 어디서나 교수자가 수업자료를 학습자와 공유할 수 있다 (박찬욱, 2011). 이러한 프레지의 장점은 기존의 웹카페의 대안이 될 수 있으며, 교수자와 학습자간 또는 학습자와 학습자간의 온라인콘텐츠 공유의 장으로도 활용가능하다.

#### 다. 학습자를 위한 배려

초등학교 컴퓨터실에서 사용되는 프로그램은 수없이 많다. 한글, 파워포인트, 엑셀, 포토샵 등 다양하다. 그러나 대부분의 프로그램이 유료이면서 배우기가 어렵다. 그렇지만 프레지는 유료 버전이 있기는 하지만 무료 사용자도 거의 대부분의 기능을 활용할 수 있다. 라이선스에 대한 안내에서 무료인 'Public'을 선택하기만 하면 된다.

또한 프레지는 기능이 몇 개 되지 않기 때문에 기존 프레젠테이션 프로그램의 여러 가지 기능에 익숙해 있는 학습자들에게는 평이한 프로그램이다. 학습자들이 한두 시간만 투자하면 모든 기능을 익힐 수 있는 정도이다.

학습자들은 마음껏 상상하고 표현하고 싶어한다. 그러한 학습자들에게 프레지

는 전혀 상상할 수 없을 만큼 아주 커다란, 단 한 장의 캔버스(Canvas)만 제공한다. 이 안에 무엇을 어디에 배치하고, 어떠한 방식으로 보여 줄 것인지는 전적으로 학습자의 몫이다.

그리고 프레지 인기의 원동력은 자유로운 확대·축소(Zooming)와 이동(Panning)을 통해 역동적인 프레젠테이션을 매우 쉽게 만들 수 있다는 것이다. 기존의 정적인 프레젠테이션에 지루해 하던 학습자들에게 프레지를 보여 주면 일단 자세가 달라지고, 집중하여 몰입하라는 것을 알 수 있다.

## 5. 파워포인트와 프레지의 비교

<표 11-1> 파워포인트와 프레지의 비교

| 구분   | 파워포인트   | 프레지  |
|------|---|--|
| 형식   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 슬라이드</li> <li>- 한 장 한 장 완성해가는 형식</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 캔버스</li> <li>- 한 장의 도화지에 모든 내용을 넣을 수 있음</li> </ul>  |
| 설치   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사용자 PC에 설치해야함</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 클라우드 기반</li> </ul>  |
| 가격   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 한글 MS 파워포인트 정품 14만원대</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Public - 무료</li> <li>· Enjoy - 연간 59달러</li> <li>· Pro - 연간 159달러</li> <li>*Pro - 오프라인에서도 사용가능, 프레지 마크 삭제</li> </ul>   |
| 운영체제 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 윈도우</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 윈도우나 Mac의 OS X</li> </ul>   |
| 주요기능 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 다양한 디자인서식</li> <li>· 기본 제공되는 도형</li> <li>· 클립아트</li> <li>· 애니메이션 효과</li> <li>· 차트제작</li> <li>· 워드아트</li> <li>· 엑셀 등 다른 프로그램과 연동</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 쉬운 버블메뉴</li> <li>· ZUI(Zoomable User Interface)</li> <li>· Panning 기능</li> <li>· 구글 검색을 통한 쉬운 이미지 삽입</li> <li>· 유튜브 검색을 통한 쉬운 동영상 삽입</li> <li>· 사용자가 공유한 프레지 작품들의 재활용 가능</li> </ul> |

### Ⅲ. 프레젠테이션을 위한 프로그램 설계 및 제작

#### 1. 프레젠테이션을 위한 교육계획

본 연구에서는 프레지와 파워포인트를 활용한 교수·학습이 학습자의 학습동기에 미치는 영향을 검증하기 위하여 프레지와 파워포인트를 활용한 초등학교 6학년 재량(컴퓨터)시간을 다음과 같이 설계하였다.

프레지를 수업에 활용하기에 앞서 프레지의 특징과 기능에 대한 사전 교육을 2차시부터 7차시까지 6차시에 걸쳐 실시함으로써 교수·학습 매체로 활용하는데 기능적인 어려움이 발생하지 않도록 하였다.

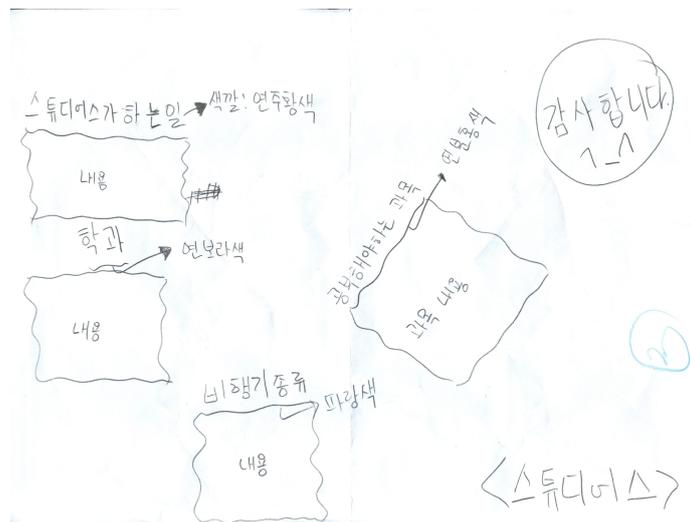
<표 III-1> 프레젠테이션 교육계획

| 차시 | 주제            | 지도내용   | 대상 |
|----|---------------|--|----|
| 1  | 프레젠테이션이란?     | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 스티브잡스의 프레젠테이션 시청하기</li> <li>· 좋은 프레젠테이션 요건 알기</li> </ul>  | 전체 |
| 2  | 프레지 가입 및 탐색하기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프레지 웹사이트 특징 살펴보기</li> <li>· 프레지 계정 만들기</li> </ul>   | 전체 |
| 3  | 지브라           | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지브라 메뉴 사용하기</li> <li>- 텍스트 입력하기 및 삭제하기</li> <li>- 개체 크기 조절 및 회전하기</li> <li>- 텍스트 및 이미지 세부 편집하기</li> <li>- 줄레벨 변경을 통해 개체 선택 쉽게 하기</li> </ul> | 전체 |
| 4  | 버블메뉴(1)       | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Insert 메뉴 사용하기</li> <li>- Shapes - Image</li> <li>- PPT - YouTube</li> <li>- Drawing &amp; Diagrams</li> <li>- File(PDF, SWF)</li> </ul>    | 전체 |

| 차시                | 주제           | 지도내용  | 대상     |
|-------------------|--------------|---|--------|
| 5                 | 버블메뉴(2)      | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지브라 메뉴로 편집하기</li> <li>· Frame 메뉴 사용하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bracket Frame</li> <li>- Circle Frame</li> <li>- Rectangle Frame</li> <li>- Hidden Frame</li> </ul> </li> <li>· 프레임을 사용한 그룹 복사 및 그룹 이동</li> <li>· 지브라 메뉴로 편집하기</li> </ul> | 전체     |
| 6                 | 버블메뉴(3)      | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Path 지정 및 수정하기</li> <li>· 경로에 Hidden Frame 활용하기</li> </ul>   | 전체     |
| 7                 | 버블메뉴(4)      | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Colors &amp; Fonts 변경하기</li> </ul>   | 전체     |
| 8<br>(목표 선정 및 분석) | 프레젠테이션 주제 선정 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 자신이 말하고 싶은 주제 선정하기</li> </ul>  | 전체     |
| 9<br>(준비)         | 프레젠테이션 준비    | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 브레인스토밍</li> <li>· 그룹 짓기와 핵심요소 찾아내기</li> <li>· 스토리보드 제작하기</li> </ul>  | 전체     |
| 10<br>(설계)        | 프레젠테이션 설계    | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프레젠테이션 디자인하기</li> </ul>  | 전체     |
| 11<br>(개발)        | 프레젠테이션 개발    | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프레지와 파워포인트를 활용하여 프레젠테이션 작성하기</li> </ul>  | 집단별 활동 |
| 12<br>(개발)        |              | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프레지와 파워포인트를 활용하여 프레젠테이션 작성하기</li> </ul>  |        |

| 차시         | 주제             | 지도내용                  | 대상 |
|------------|----------------|-----------------------|----|
| 13<br>(발표) | 프레젠테이션<br>및 평가 | · 친구들 앞에서<br>프레젠테이션하기 | 전체 |
| 14<br>(평가) |                | · 상호평가                |    |

교육용 프레젠테이션 설계모형의 절차에 따라 8차시에는 프레젠테이션의 주제를 선정하고 9차시에는 브레인스토밍, 그룹짓기와 핵심요소 찾아내기, 스토리보드 제작하기 활동을 통해 프레젠테이션을 준비하였다. 10차시에는 프레젠테이션을 설계하는 시간을 갖고 11-12차시에서는 집단별로 프레지와 파워포인트를 가지고 학습자가 직접 발표할 프레젠테이션을 개발하도록 하였다.



[그림 III-1] 프레젠테이션 화면 디자인

학습자는 프레젠테이션을 제작하기 앞서 10차시에서 위의 그림처럼 자신이 프레젠테이션을 할 화면을 디자인하였다. 각 집단별 사용할 소프트웨어에 맞게 디자인을 하도록 유도하였다. 프레지 집단은 하나의 캔버스에 그림을 그리고

설명할 문구를 간단히 적었다. 파워포인트 집단은 여러 장의 슬라이드를 활용하여 설명을 해야 하므로 각 슬라이드마다의 디자인과 설명할 내용을 적었다.

저는 *Big* 고민이 남다 *프로그래밍* *신세* *다* *다*,  
네, 지금부터 나의꿈 프레젠테이션을 시작하도록 하겠습니다.

제가 되고싶은꿈은 바로 프로듀서 인데요,

제가 프로듀서를 꿈꾸게 된일은 바로

한 시트콤을 통해서 꿈꾸게 되었습니다.

여러분은 스태비아라는 mbc 시트콤을 아시나요?

스태비아는 방송국에서 일어나는 일상이야기를 그려낸 작품인데요,

그 프로그램으로 아, 프로그램은 출연자 뿐만 아니라 pd 작가 카메라 감독

등등 다양한 스태프들이 함께 하는것을 알게되고, 그 계기로 나도 저렇게

안보이는 곳에서 열심히 일하고 있는 스태프이 되고자 프로듀서라는 직업을

꿈꾸게 되었습니다.

여러분들은 프로듀서가 과연 무엇인지, 또 어떤일을 하시는지 알고 계십니까?

프로듀서는 아시다시피 방송이나 연극 또는 영화에서 제작자라는 뜻의 텔레비전 방송국의 프

로그램기획자로 작품의 선정(選定), 인력관리, 예산 통제를 담당한다.라디오에서는 거의

프로듀서가 연출을 겸하고 있으나 텔레비전에서는 업무 내용이 복잡하여 차차 연출과 분리되

는 경향이 있다

프로듀서의 종류에는 프로듀서장, 주임프로듀서, 그리고 조 프로듀서가 있습니다.

대부분의 PD들은 다 공개채용으로 이루어 지구요, 제가 개인적으로 가고싶은

방송국은 바로 mbc입니다. 그리고 PD는 무조건 4년제 대학교를 나와야 하고요,

주로 명문대학교가 유리하며 흠, 개인적으로 *서울대*가 좋다고 생각합니다. 전공은 상관 없

요,

제가 가장 가고싶은 고등학교는 *서울공연예술고등학교* 방송연예과, 영상예술과라고도 하는데

저는

편집을 제대로 배우고 싶어서 *서울공연예술고등학교* 방송연예과를 가고싶습니다.

이 사진은 저의 꿈 mbc의 부조정실이구요, 브라우니가 편집을 하고있는데

이 사진은 kbs 인기 프로그램 개그콘서트의 편집실입니다.

제가 존경하는 프로듀서네요, 1박2일의 나영석 PD 그리고 개그콘서트의 *똥방민*

서수민 PD 입니다. 여러분들도 프로그램하나지만 여러 스태프이 함께 한다는 사실 잊지 마시

길

바라면서 부족한 제 프레젠테이션을 마치도록 하겠습니다.

감사합니다.

[그림 III-2] 프레젠테이션 대본

프레젠테이션 개발을 다 한 학습자는 마지막 프레젠테이션 발표시간에 자신이 발표할 대본을 작성하여 청중에게 쉬운 설명과 주의집중을 이끌어 낼 수 있

게 연습을 하였다.

## 2. 프레지와 파워포인트를 활용한 프레젠테이션 수업의 실제

초등학교 6학년을 대상으로 프레지와 파워포인트를 활용하여 프레젠테이션을 작성하는 지도안을 작성하였다. 이 지도안에서는 프레지를 활용하는 집단과 파워포인트를 활용하는 집단으로 나누어 교사가 교수·학습을 하고 있다. 대부분 학습자는 5학년과 6학년 1학기 발표수업을 준비하면서 파워포인트 프로그램에 대한 기초 기능은 알고 있었다. 따라서 사전에 선택한 소프트웨어에 대한 기능은 간략하게 떠올리는 정도의 발문과 대답을 유도하고 자유롭게 자신이 디자인한 스토리보드를 갖고 프레젠테이션을 설계하는 시간을 마련하였다.

### 가. 프레지를 활용한 수업의 교수·학습 지도안

<표 III-2> 교수·학습지도안(프레지를 활용한 수업)

|          |   |      |                                     |
|----------|---|------|-------------------------------------|
| 단원       | 프레젠테이션                                  | 일 시  | 2012. 11. 15. ( 목 )<br>9:00 ~ 10:20 |
| 제재       | 나의 미래를 소개하기                             | 대 상  | 6학년 3반                              |
|          |   | 장 소  | 컴퓨터 1실                              |
| 학습<br>목표 | 프레지를 활용하여 나의 미래를 소개하는 프레젠테이션을 작성할 수 있다. | 차 시  | 11-12 / 14                          |
|          |   | 수업모형 | 문제해결학습모형                            |

| 단계       | 학 습<br>요 소 | 교 수 · 학 습 활 동  | 시간<br>(분) | 자료(★) 및<br>유의점(※)            |
|----------|------------|--|-----------|------------------------------|
| 문제<br>확인 | 동기<br>유발   | <p>◆ 선생님의 미래 모습</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선생님은 어떤 미래를 꿈꾸고 있을까요?</li> <li>- 많은 사람들에게 자신의 미래를 얘기할 때 효과적으로 말할 수 있는 방법은 무엇일까요?</li> </ul> | 5         | ★ 선생님의 미래 관련 프레젠테이션 ( 프레 지 ) |

| 단계       | 학 습<br>요 소          | 교 수 · 학 습 활 동   | 시간<br>(분) | 자료(★) 및<br>유의점(※)         |
|----------|---------------------|---|-----------|---------------------------|
|          | 공부<br>할<br>문제<br>확인 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구들 앞에서 여러분이 꿈꾸는 미래를 프레젠테이션할 자료를 만들어봅시다.</li> </ul> <b>◆ 공부할 문제 파악</b>   |           | 활용)                       |
|          | 활동<br>안내            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프레지를 활용하여 나의 미래를 소개하는 프레젠테이션을 작성해보자.</li> </ul> <b>◆ 활동안내</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 1. 미래 모습 설명하는 글 넣기</li> <li>- 활동 2. 이미지 삽입하기</li> <li>- 활동 3. 강조하는 효과사용하기</li> <li>- 활동 4. 프레젠테이션 작성하기</li> </ul>  |           |                           |
| 정보<br>수집 | 해결<br>방안            | <b>◆ 활동 1. 미래 모습 설명하는 글 넣기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 캔버스에 글을 삽입하는 방법을 안내한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한글을 입력하려면 어떻게 해야했나요?</li> </ul> </li> <li>▶ 지브라 메뉴를 활용하여 효과를 넣게 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 입력한 글을 회전하는 방법은 무엇일까요?</li> <li>- 강조하고 싶은 부분에 형광펜 효과를 넣어 보세요.</li> </ul> </li> </ul> | 5         |                           |
|          |                     | <b>◆ 활동 2. 이미지 삽입하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 버블 메뉴를 활용하여 이미지를 넣는 방법을 안내한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프레젠테이션과 관련있는 이미지를 검색하여 삽입해볼까요?</li> <li>- 이미지를 자르기 위한 방법은 무엇일까요?</li> </ul> </li> </ul>   | 5         |                           |
|          |                     | <b>◆ 활동 3. 강조하는 효과사용하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 프레지의 특징을 떠올리며 효과를 사용해 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프레지의 줌인-줌아웃 기능은 어떻게 사용</li> </ul> </li> </ul>   | 5         | ※ 프레지의 특징을 살리는 효과를 강조해준다. |

| 단계                        | 학 습<br>요 소           | 교 수 · 학 습 활 동  | 시간<br>(분) | 자료(★) 및<br>유의점(※)                          |
|---------------------------|----------------------|--|-----------|--|
|                           |                      | 할까요?<br>- 경로를 설정하여 이동시켜 설명하고 싶은<br>내용을 이동해볼까요?   |           |  |
| 해결<br>계획<br>및<br>문제<br>해결 | 프레<br>젠테<br>이션<br>작성 | ◆ 활동 4. 프레젠테이션 작성하기<br>▶ 프레지를 활용해 자신의 미래에 관한 이야기<br>를 만들어본다.<br>- 지난 시간에 작성한 프레젠테이션 디자인을<br>참고하며 프레젠테이션을 완성해봅시다. | 55        | ★ 사전에<br>작성한 스토<br>리 보드, 프<br>레젠테이션<br>디자인 |
| 평가                        | 결과<br>의<br>고찰        | ◆ 이번 시간에 완성한 프레젠테이션을 가지고<br>발표 연습을 해봅시다.   | 5         |  |
|                           | 차시<br>예고             | ◆ 차시예고<br>- 다음 시간에는 나의 미래를 주제로 친구들<br>앞에서 프레젠테이션을 하겠습니다.   |           |  |

실제 수업에서 학생들은 프레지를 활용하여 자신의 미래 이야기를 작성했다. 수업시간 내에 작성하지 못한 학생들은 과제로 제시하여 집에서라도 이어 작성할 수 있게 하였다. 프레지의 경우 로그아웃하기 전 saving 버튼을 클릭하면 간단하게 저장할 수 있었다.



[그림 III-3] 프레지를 활용하여 개발하는 모습



[그림 III-4] 프레지를 활용하여 만든 프레젠테이션 화면

## 나. 파워포인트를 활용한 수업의 교수·학습 지도안

프레지를 활용하여 프레젠테이션을 작성하는 수업과 파워포인트를 활용하여 프레젠테이션을 작성하는 수업이 같은 공간에서 진행되었으므로 먼저 프레지를 활용한 집단에게 동기유발을 및 활동 안내를 하고 있을 때 파워포인트를 활용하는 집단은 미리 준비한 스토리보드를 보며 자신의 이야기를 파워포인트로 제작할 수 있게 안내를 하였다. 프레지를 활용하는 집단의 안내가 끝난 후 파워포인트로 프레젠테이션을 제작하는 집단에게 마찬가지로 동기유발 및 활동안내를 하고 파워포인트에 대한 기능을 떠올리는 발문을 통해 기능을 다시 확인하였다. 그 후 자유롭게 프레젠테이션을 작성하는 수업을 하였다.

<표 III-3> 교수·학습지도안(파워포인트를 활용한 수업)

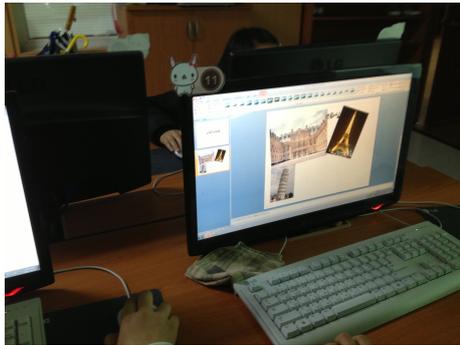
|          |   |      |                                     |
|----------|---|------|-------------------------------------|
| 단원       | 프레젠테이션                                    | 일시   | 2012. 11. 15. ( 목 )<br>9:00 ~ 10:20 |
| 제재       | 나의 미래를 소개하기                               | 대상   | 6학년 3반                              |
|          |   | 장소   | 컴퓨터 1실                              |
| 학습<br>목표 | 파워포인트를 활용하여 나의 미래를 소개하는 프레젠테이션을 작성할 수 있다. | 차시   | 11-12 / 14                          |
|          |   | 수업모형 | 문제해결학습모형                            |

| 단계       | 학습<br>요소            | 교수·학습<br>활동  | 시간<br>(분) | 자료(★) 및<br>유의점(※)             |
|----------|---------------------|--|-----------|-------------------------------|
| 문제<br>확인 | 동기<br>유발            | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 스토리보드 참고하며 프레젠테이션 작성</li> <li>◆ 선생님의 미래 모습                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선생님은 어떤 미래를 꿈꾸고 있을까요?</li> <li>- 많은 사람들에게 자신의 미래를 얘기할 때 효과적으로 말할 수 있는 방법은 무엇일까요?</li> <li>- 친구들 앞에서 여러분이 꿈꾸는 미래를 프레젠테이션할 자료를 만들어봅시다.</li> </ul> </li> </ul> | 5         | ★ 선생님의 미래 관련 프레젠테이션(파워포인트 활용) |
|          | 공부<br>할<br>문제<br>확인 | ◆ 공부할 문제 파악<br><br>파워포인트를 활용하여 나의 미래를 소개하는 프레젠테이션을 작성해보자.  |           |                               |
|          | 활동<br>안내            | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 활동안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 1. 미래 모습 설명하는 글 넣기</li> <li>- 활동 2. 이미지 삽입하기</li> <li>- 활동 3. 강조하는 효과사용하기</li> <li>- 활동 4. 프레젠테이션 작성하기</li> </ul> </li> </ul>  |           |                               |
| 정보<br>수집 | 해결<br>방안            | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 활동 1. 미래 모습 설명하는 글 넣기</li> <li>▶ 슬라이드에 글을 삽입하는 방법을 안내한다.</li> </ul>   | 5         | ※ 프레젠테이션 화면에                  |

| 단계                        | 학 습<br>요 소           | 교 수 · 학 습 활 동  | 시간<br>(분)  | 자료(★) 및<br>유의점(※)  |
|---------------------------|----------------------|--|------------|--|
|                           |                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 슬라이드에 글을 입력하려면 어떻게 할까요?</li> <li>▶ 다양한 텍스트 효과를 안내한다.</li> <li>- 워드아트를 사용해 제목을 만들어봅시다.</li> <li>- 글의 모양과 색을 바꿔 눈에 띄게 만들어봅시다.</li> </ul> <p>◆ 활동 2. 이미지 삽입하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 슬라이드에 이미지를 삽입하는 방법을 안내한다.</li> <li>- 다음 슬라이드로 넘어가는 방법은 무엇일까요?</li> <li>- 슬라이드에 이미지를 넣기 위해 어떻게 해야할까요?</li> </ul> <p>◆ 활동 3. 강조하는 효과사용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 파워포인트의 특징을 떠올리며 효과를 사용해 봅시다.</li> <li>- 글이나 이미지가 나타날 때 소리효과를 넣어봅시다.</li> <li>- 다음 슬라이드가 나타날 때 효과를 넣어봅시다.</li> </ul> | 5<br><br>5 | <p>글이 너무 많지 않도록 유도한다.</p> <p>※ 파워포인트의 특징을 살리는 효과를 강조해준다.</p> |
| 해결<br>계획<br>및<br>문제<br>해결 | 프레<br>젠테<br>이션<br>작성 | <p>◆ 활동 4. 프레젠테이션 작성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 파워포인트를 활용해 자신의 미래에 관한 이야기를 만들어본다.</li> <li>- 지난 시간에 작성한 프레젠테이션 디자인과 스토리보드를 참고하며 프레젠테이션을 완성해 봅시다.</li> <li>- 작성한 프레젠테이션 파일은 반카페 업로드하거나 자신의 메일에 첨부하여 보냅니다.</li> </ul>  | 55         | ★ 사전에 작성한 스토리 보드, 프레젠테이션 디자인                                 |
| 평가                        | 결과                   | ◆ 이번 시간에 완성한 프레젠테이션을 가지고   |            |  |

| 단계 | 학 습<br>요 소 | 교 수 · 학 습 활 동  | 시간<br>(분) | 자료(★) 및<br>유의점(※) |
|----|------------|--|-----------|-------------------|
|    | 의<br>고찰    | 발표 연습을 해봅시다.   | 5         |                   |
|    | 차시<br>예고   | <b>◆ 차시 예고</b><br>- 다음 시간에는 나의 미래를 주제로 친구들<br>앞에서 프레젠테이션을 하겠습니다. |           |                   |

파워포인트를 활용하여 프레젠테이션을 제작한 학생들은 여러 장의 슬라이드를 만들었다. 대부분 USB 메모리를 가지고 있지 않아서 수업 종료 후 파일을 자신의 이메일이나 반카페에 업로드를 하여 집에서도 편집할 수 있게 안내하였다.



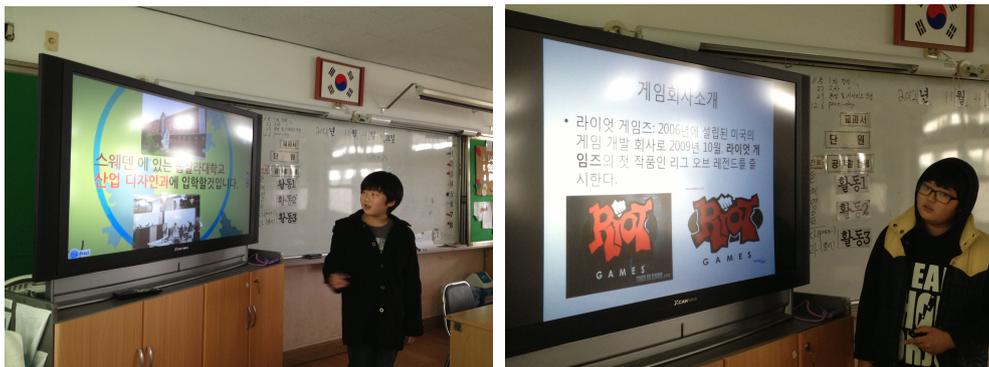
[그림 III-5] 파워포인트를 활용하여 개발하는 모습



[그림 III-6] 파워포인트를 활용하여 만든 프레젠테이션 화면

#### 다. 프레지와 파워포인트를 활용한 발표 모습

13-14차시에서 모든 학생이 자신이 만든 프레젠테이션을 친구들 앞에서 발표하였다. 학생들은 조사학습이 아니라 자신의 미래 이야기를 발표하는 것에 큰 어려움을 느끼지 않는 모습이였다. 이야기의 주인공이 자신이며 직접 만든 프레젠테이션에 뿌듯함을 느끼는 모습도 보였다.



[그림 III-7] 프레지와 파워포인트를 활용하여 프레젠테이션을 하는 모습

프레젠테이션 소프트웨어별로 집중하는 모습과 흥미를 갖는 모습에서는 약간의 차이를 발견할 수 있었다. 프레지는 줌인-줌아웃 효과 및 경로 이동 그 자

체가 효과를 준 것과 같은 느낌을 주어 학생들이 신기해하였고 몇몇 학생들은 프레지에서 유튜브 동영상을 링크하여 보여주는 등 다양한 프레젠테이션을 하였다. 파워포인트는 대부분의 학생들이 기존의 파워포인트처럼 소리효과 및 나타내기에 의존하거나 효과를 거의 주지 않아 단조로운 모습을 보였다. 집에서 작성한 파워포인트의 버전과 학교 컴퓨터의 파워포인트의 버전이 달라서 글자 크기가 달라지는 모습도 나타났다.

발표 준비과정에서는 프레지는 다음 발표자를 위해 로그아웃을 하면 되고 발표 순서가 된 발표자는 로그인을 하면 간단하게 발표준비가 되었지만 파워포인트는 메일에서 다운을 받고 실행을 하거나 USB를 연결하여 인식된 후 복사 후 실행하는 번거로운 과정이 있었다.

## IV. 연구 방법 및 현장 적용

### 1. 연구 가설

본 연구의 목적은 프레젠테이션 소프트웨어가 초등학교 학습자의 학습동기에 미치는 영향을 분석하고자 하는 것이다. 이러한 연구 목적 달성을 위해 설정한 가설은 다음과 같다.

연구 가설 : 프레젠테이션 소프트웨어는 초등학교 학습자의 학습동기에 유의미한 영향을 미친다.

### 2. 연구 대상

본 연구의 대상은 제주도에 위치한 D초등학교 6학년 1개 반을 각각 실험집단과 비교집단으로 나누어 구성하였다. 모든 연구 대상은 과외포인트에 대해 기초적인 지식이나 소양은 있었지만, 프레지에 대한 사전 지식이나 기초적 소양은 없는 집단이다.

<표 IV-1> 연구 대상 집단과 사례 수

| 실험집단 |   |    | 비교집단 |   |    | 계  |
|------|---|----|------|---|----|----|
| 남    | 여 | 계  | 남    | 여 | 계  |    |
| 8    | 8 | 16 | 9    | 7 | 16 | 32 |

### 3. 연구 설계 및 절차

#### 가. 연구 설계

본 연구에서는 연구를 시작하기에 앞서 연구대상으로 실험집단과 비교집단의

학업성취도 결과에 대한 t-test를 통해 실험집단과 비교집단간이 동질집단임을 확인하고, 실험처치 후 사후검사 비교집단설계를 사용하였다.

## 나. 연구절차

본 연구에서 독립변인은 프레젠테이션을 위한 프레지와 파워포인트의 활용여부이며, 종속변인은 학습자의 학습동기 수준이다. 실험집단은 프레지를 활용하여 교수·학습지도안에 따라 프레지를 조작하면서 프레젠테이션을 작성하는 방식으로 진행하였으며, 비교집단은 일반적인 프레젠테이션 도구인 파워포인트로 연습문제를 해결하는 방식으로 학습이 진행되었다. 학습동기지수는 학습에 관한 행동주의적, 인지주의적 이론을 통합하여 효과적인 교수 상황을 제공해주고 있는 Keller의 학습동기 설계모형(ARCS모형)을 선택하여 검사하였다. 학습동기 설계모형의 4가지 구성요소인 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)과 관련된 리커드 5점 척도의 12문항의 평균 점수를 이용하였다. 이러한 연구의 실험설계를 도식화하면 다음과 같다.

<표 IV-2> 연구의 실험설계

| 실험집단 | $O_1$ | $X_1$ | $O_2$ |
|------|-------|-------|-------|
| 비교집단 | $O_1$ | $X_2$ | $O_2$ |

$O_1$  : 사전검사(학습동기 검사)  
 $O_2$  : 사후검사(학습동기 검사)  
 $X_1$  : 프레지를 활용한 프로그램 운영  
 $X_2$  : 파워포인트 활용한 프로그램 운영

## 4. 검사도구

본 연구에서는 사용된 설문지는 프레지와 파워포인트를 활용한 프레젠테이션이 학생들의 학습동기에 미치는 영향을 비교하는 척도로 사용되었다.

학습동기 검사도구는 Keller의 학습동기 설계(ARCS 모형)의 4가지 구성요소

인 주의집중, 관련성, 자신감, 만족감과 관련된 리커트 5점 척도의 12문항으로 구성되었다. 문헌과 선행연구 분석을 토대로 4가지 구성요소에 따르는 12가지 세부요소의 해당하는 문항에서 프레지와 파워포인트를 활용한 프레젠테이션을 비교할 수 있는 질문을 구성하여 개발하였다.

<표 IV-3> 학습동기 검사지의 구성요소별 문항

| ARCS 구성요소 | 하위요소   | 문항내용  |
|-----------|--------|---|
| 주의집중 (A)  | 지각적 자성 | 수업에서 사용된 프레지가 신기하고 놀라웠습니까?                                    |
|           | 탐구적 자성 | 수업 주제에 대하여 더 알고 싶은 궁금증이 생겼습니까?                                |
|           | 변화성    | 수업에서 사용된 프레지가 흥미 있고 다양한 것들이었습니까?                              |
| 관련성 (R)   | 목적지향성  | 수업시간에 익힌 기능이 나중에 도움이 될 것 같습니까?                                |
|           | 친밀성    | 수업시간에 배운 기능 중에서 전에 필요하다고 생각한 부분이 있습니까? (알고 있었으면~ 하는 부분)       |
|           | 부합성    | 프레지의 기능을 활용하여 나타내고 싶은 것이 생겼습니까?                               |
| 자신감 (C)   | 성공기회   | 쉬운 연습문제를 따라하면서 기능을 익힌다면 쉽게 배울수 있을 것 같습니까?                     |
|           | 성공기대   | 프레지의 기능을 익히고 난 후 스스로 프레젠테이션을 준비한다면 잘 할 수 있을 것 같습니까?           |
|           | 개인적 통제 | 프레지를 사용하면 자신의 이야기를 만드는 속도를 조절하며 맞추어 발표준비를 할 수 있도록 구성되었습니까?    |
| 만족감 (S)   | 내재적 강화 | 수업 시간에 익힌 기능을 이용해서 발표자료를 만들었을 때, 스스로 기분이 좋았습니까?               |
|           | 외재적 강화 | 프레지를 사용하여 프레젠테이션을 준비한다면 친구나 선생님으로부터 칭찬을 들을 것 같습니까?            |
|           | 공정성    | 자신이 만든 자료(프레지)를 이용하여 다른 교과의 발표수업 때 활용한다면 공부하는 데 도움이 될 것 같습니까? |

## 5. 현장 적용 결과 및 해석

### 가. 집단 비교를 위한 사전검사

#### 1) 실험집단과 비교집단 간 학력수준 검사

학업성취에 따른 두 실험집단과 비교집단 간 학습동기 지수와 학력수준이 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 2012학년도 2학기 학업성취도(국어, 수학, 사회, 과학)평가의 평균을 활용하였다. <표 II-6>에 따르면 학업성취도에 따른 실험집단과 비교집단 간에는 분산의 동질성을 검증한 결과 유의차가 없으므로 투입된 집단의 분산은 등분산성으로 나타났다.

<표 IV-4> 실험집단과 비교집단 간 학업성취도 평균의 t-검정 결과

|       |              | Levene의<br>등분산 검정 |      | 평균의 동일성에 대한 t-검정 |        |      |
|-------|--------------|-------------------|------|------------------|--------|------|
|       |              | F                 | 유의확률 | t                | 자유도    | 유의확률 |
| 학업성취도 | 등분산이 가정됨     | 2.177             | .151 | -1.82            | 30     | .078 |
|       | 등분산이 가정되지 않음 |                   |      | -1.82            | 25.407 | .080 |

실험집단과 비교집단의 동질성 여부를 판정하기 위해 학업성취도 평균의 독립표본 t-검정을 실시하였으며, 실시된 “Leven’s Test for Equality of Variances : 등분산 검정”에서 F 값에 대한 유의확률(p=.151)이 유의수준 0.05보다 크므로 유의차가 없는 것으로 나타났다. 따라서 실험집단과 비교집단은 동질집단임이 입증되었고, 이에 따라서 통합분산 추정치(Equal variances assumed)에 해당하는 통계량을 사용했다. 실험집단과 비교집단의 출발점에서의 학업성취도는 자유도(df)가 30이며 t값에 대한 유의확률은 .078로 5%수준에서 유의차가 없는 것으로 분석되어 실험집단과 비교집단은 출발점에서의 학력차이가 없었다고 볼 수 있다.

2) 실험집단과 비교집단 간 프레젠테이션 경험 수준 검사

실험집단과 비교집단 간 프레젠테이션 경험 수준이 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이를 보이는지 알아보았다. <표 II-7>에 따르면 프레젠테이션 경험 수준에 따른 실험집단과 비교집단 간에는 분산의 동질성을 검증한 결과 유의차가 없으므로 투입된 집단의 분산은 등분산성으로 나타났다.

<표 IV-5> 실험집단과 비교집단 간 프레젠테이션 경험 수준 t-검정 결과

|           |              | Levene의 등분산 검정 |      | 평균의 동일성에 대한 t-검정 |        |      |
|-----------|--------------|----------------|------|------------------|--------|------|
|           |              | F              | 유의확률 | t                | 자유도    | 유의확률 |
| 프레젠테이션 경험 | 등분산이 가정됨     | 7.275          | .011 | 1.275            | 30     | .212 |
|           | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | 1.275            | 27.129 | .213 |

실험집단과 비교집단의 동질성 여부를 판정하기 위해 프레젠테이션 경험의 독립표본 t-검정을 실시하였으며, 실시된 “Leven’s Test for Equality of Variances : 등분산 검정”에서 F 값에 대한 유의확률(p=.011)이 0.05보다 작으므로 유의차가 있는 것으로 나타났다. 따라서 실험집단과 비교집단은 동질집단임이 입증되었고, 이에 따라서 통합분산 추정치(Equal variances assumed)의 등분산이 가정되지 않은 통계량을 사용했다. 실험집단과 비교집단의 출발점에서의 프레젠테이션 경험 수준은 자유도(df)가 27.129이며 t값에 대한 유의확률은 .213로 5% 수준에서 유의차가 없는 것으로 분석되어 실험집단과 비교집단은 출발점에서의 프레젠테이션 경험 수준차이가 없었다고 볼 수 있다.

## 나. 집단 비교에 따른 사후검사

### 1) 학습동기의 변화

사용소프트웨어에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기 지수가 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 사용소프트웨어에 따른 독립표본 t검정을 실시하였다.

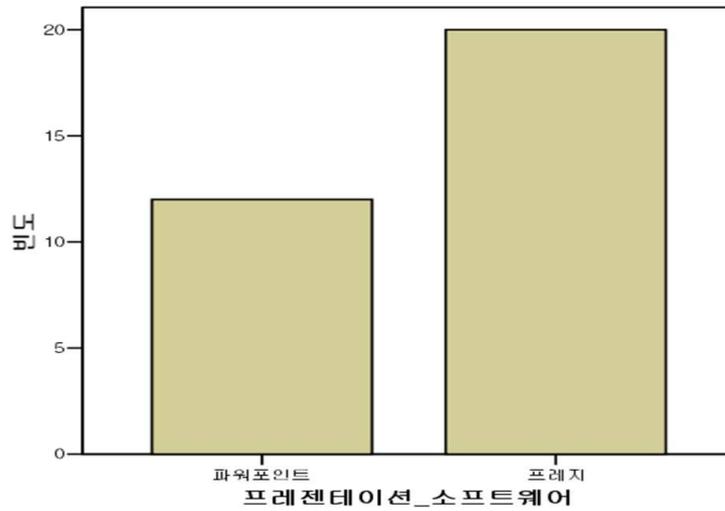
<표 IV-6> 사용소프트웨어에 따른 학습동기 지수 t-검정 결과

| 프레지와 파워포인트      |       | 대응차     |         |          |              |         | t      | 자유도 | 유의확률  |
|-----------------|-------|---------|---------|----------|--------------|---------|--------|-----|-------|
|                 |       | 평균      | 표준편차    | 평균의 표준오차 | 차이의 95% 신뢰구간 |         |        |     |       |
|                 |       |         |         |          | 하한           | 상한      |        |     |       |
| 실험집단<br>(프레지)   | 주의 집중 | .12500  | 1.70783 | .42696   | -.78504      | 1.03504 | .293   | 15  | .774  |
|                 | 관련성   | -.50000 | 1.86190 | .46547   | -1.49214     | .49214  | -1.074 | 15  | .300  |
|                 | 자신감   | -.68750 | 2.15155 | .53789   | -1.83398     | .45898  | -1.278 | 15  | .221  |
|                 | 만족감   | .00000  | 1.75119 | .43780   | -.93314      | .93314  | .000   | 15  | 1.000 |
| 비교집단<br>(파워포인트) | 주의 집중 | -.37500 | 2.39096 | .59774   | -1.64905     | .89905  | -.627  | 15  | .540  |
|                 | 관련성   | -.93750 | 2.48914 | .62229   | -2.26387     | .38887  | -1.507 | 15  | .153  |
|                 | 자신감   | -.87500 | 2.30579 | .57645   | -2.10367     | .35367  | -1.518 | 15  | .150  |
|                 | 만족감   | .31250  | 1.99060 | .49765   | -.74822      | 1.37322 | .628   | 15  | .539  |

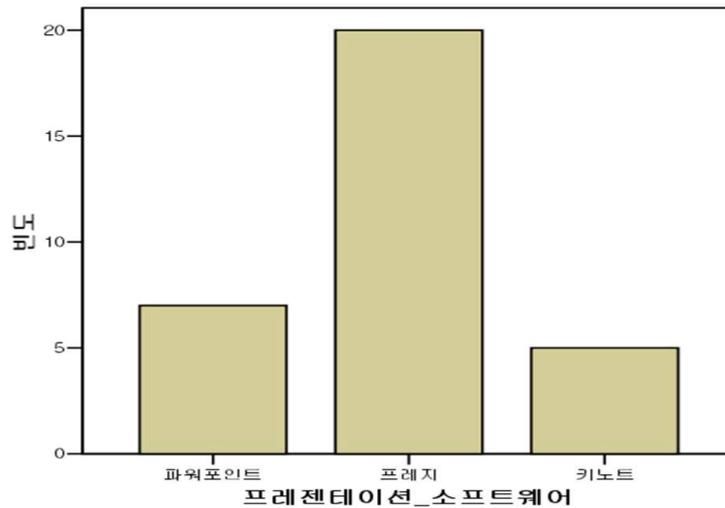
소프트웨어에 따른 두 집단 간 학습동기 지수 수준에서는 네 가지 항목이 모두 유의확률이 0.05보다 크므로 차이가 없는 것으로 나타났다. 소프트웨어에 따른 프레젠테이션의 경험이 학습동기에 미치는 영향은 거의 없다고 볼 수 있다. 이것은 프레지의 소양교육을 실시하면서 학습자들이 이미 프레지에 대한 흥미와 학습동기를 느꼈기 때문이라고 생각된다.

2) 소프트웨어에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기의 변화수준

프레젠테이션을 하게 된다면 사용하고 싶은 소프트웨어를 응답하는 설문의 응답 결과는 다음과 같다.



[그림 IV-1] 사용하고 싶은 소프트웨어\_사전검사



[그림 IV-2] 사용하고 싶은 소프트웨어\_사후검사

사전검사에서 학생들은 프레지를 사용하고 싶다는 학생이 20명, 파워포인트를 사용하고 싶다는 학생은 12명이었다. 사후검사에서 학생들은 프레지를 사용하고 싶다는 학생이 20명, 파워포인트를 사용하고 싶다는 학생이 7명, 키노트를 사용하고 싶다는 학생이 5명으로 나타났다. 사용하고 싶은 프레젠테이션 도구로 프레지가 가장 많았고, 두 번째로 파워포인트로 나타났다. 새로운 프레젠테이션 도구에 대한 관심이 높아진 것을 알 수 있다.

프레젠테이션을 하게 된다면 사용하고 싶은 소프트웨어에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기수준이 변화가 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 소프트웨어에 따른 단일표본 t검정을 실시하였다. 소프트웨어에 따른 두 집단 간 학습동기 지수 수준에서는 주의집중, 관련성 요소에서 각각 .006, .039로 유의미한 차이를 보였다.

<표 IV-7> 사용하고 싶은 소프트웨어에 따른 학습동기에 대한 t-검정 결과

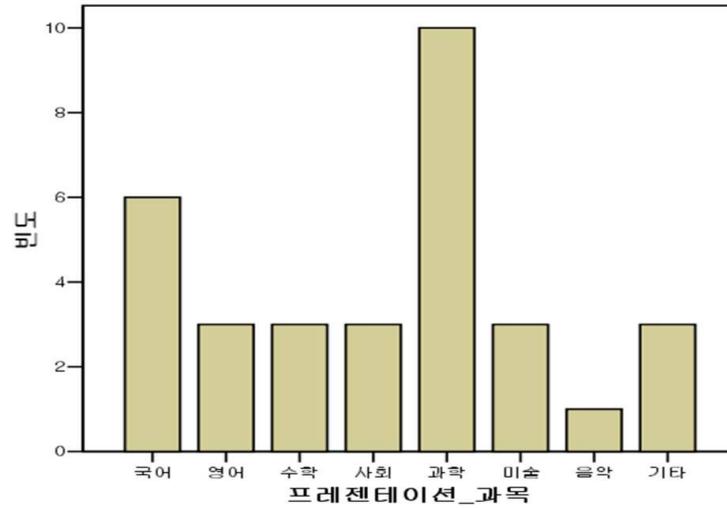
| 소프트웨어 |              | Levene의 등분산 검정 |      | 평균의 동일성에 대한 t-검정 |        |       |
|-------|--------------|----------------|------|------------------|--------|-------|
|       |              | F              | 유의확률 | t                | 자유도    | 유의확률  |
| 주의집중  | 등분산이 가정됨     | .750           | .393 | -2.948           | 30     | .006* |
|       | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | -3.319           | 27.774 | .004  |
| 관련성   | 등분산이 가정됨     | .056           | .815 | -2.159           | 30     | .039* |
|       | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | -2.188           | 24.272 | .039  |
| 자신감   | 등분산이 가정됨     | .684           | .415 | -.228            | 30     | .821  |
|       | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | -.242            | 27.532 | .810  |
| 만족감   | 등분산이 가정됨     | .127           | .724 | -1.681           | 30     | .103  |
|       | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | -1.687           | 23.567 | .105  |

\*p<.05

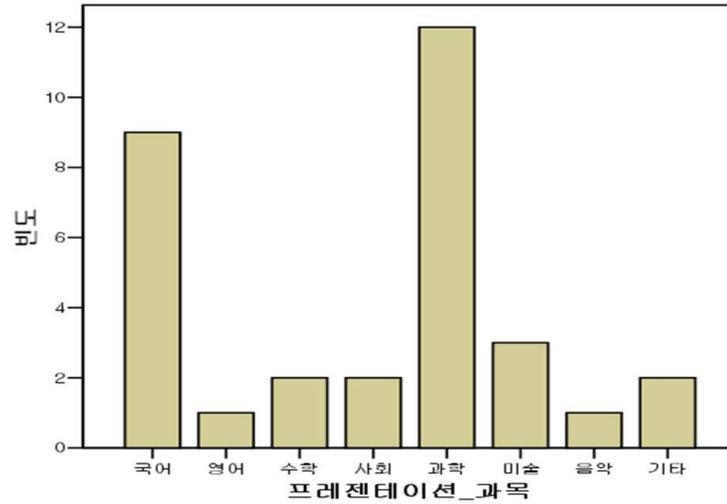
### 3) 과목에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기의 변화수준

프레젠테이션이 필요하다고 생각하는 과목에 대한 설문 응답결과는 다음과

같다.



[그림 IV-3] 프레젠테이션이 필요한 과목\_사전검사



[그림 IV-4] 프레젠테이션이 필요한 과목\_사후검사

사전검사에서는 과학이 10명, 국어가 6명으로 뒤를 이어 나타났다. 마찬가지로 사후검사에서도 과학이 12명, 국어가 9명으로 프레젠테이션이 필요하다고 생

각하는 과목으로 나타났다. 스토리텔링이 필요한 국어를 선택한 학생이 증가하였고 개념을 표현하고 안내하는 과학을 선택하는 학생이 증가하였다.

프레젠테이션이 필요하다고 생각하는 과목에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기수준이 변화가 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 과목에 따른 독립표본 t검정을 실시하였다. 과목에 따른 두 집단 간 학습동기 지수 수준에서는 관련성 요소에서 .024로 유의미한 차이를 보였다.

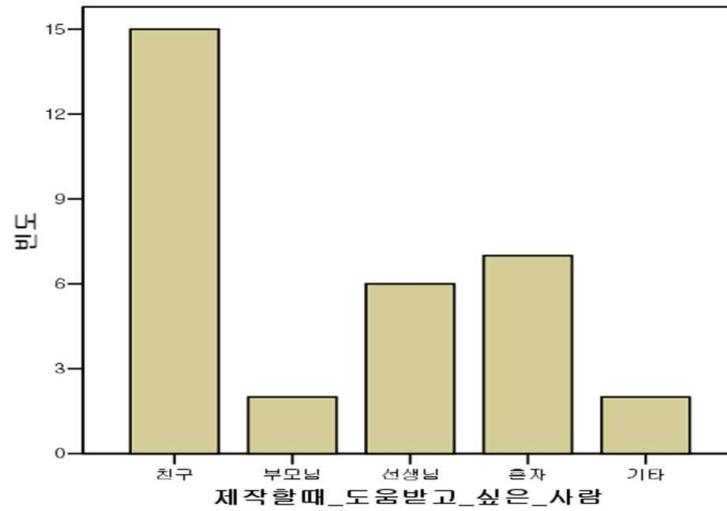
<표 IV-8> 과목에 따른 학습동기에 대한 t-검정 결과

| 과목   |              | Levene의 등분산 검정 |      | 평균의 동일성에 대한 t-검정 |        |       |
|------|--------------|----------------|------|------------------|--------|-------|
|      |              | F              | 유의확률 | t                | 자유도    | 유의확률  |
| 주의집중 | 등분산이 가정됨     | 2.292          | .109 | .818             | 14     | .427  |
|      | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | .749             | 8.085  | .475  |
| 관련성  | 등분산이 가정됨     | .067           | .799 | 2.477            | 14     | .027* |
|      | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | 2.579            | 12.014 | .024  |
| 자신감  | 등분산이 가정됨     | .124           | .730 | .700             | 14     | .496  |
|      | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | .669             | 9.263  | .520  |
| 만족감  | 등분산이 가정됨     | .291           | .291 | 1.071            | 14     | .302  |
|      | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | .956             | 7.489  | .369  |

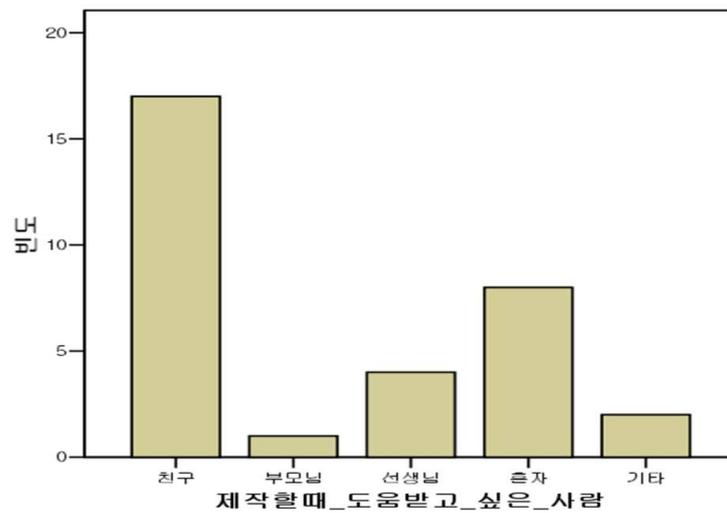
\*p<.05

4) 도움받고 싶은 사람에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기의 변화수준

프레젠테이션을 제작할 때 도움을 받고 싶은 사람에 대한 설문 응답결과는 다음과 같다.



[그림 IV-5] 제작할 때 도움받고 싶은 사람\_사전검사



[그림 IV-6] 제작할 때 도움받고 싶은 사람\_사후검사

사전검사에서 프레젠테이션을 제작할 때 도움받고 싶은 사람은 친구가 15명, 혼자가 6명이었다. 사후검사에서는 친구가 17명, 혼자가 8명이었다.

프레젠테이션을 제작할 때 도움받고 싶은 사람에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기수준이 변화가 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이를 보이는지 알

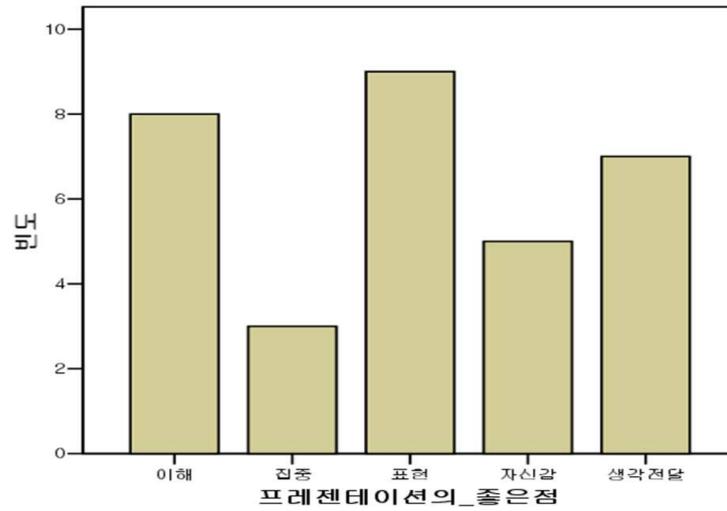
아보기 위해 제작할 때 도움받고 싶은 사람에 따른 단일표본 t검정을 실시하였다. 제작할 때 도움받고 싶은 사람에 따른 비교집단 간 학습동기 지수 수준에서는 자신감 요소에서 .048로 유의미한 차이를 보였다.

<표 IV-9> 도움받고 싶은 사람에 따른 학습동기에 대한 t-검정 결과

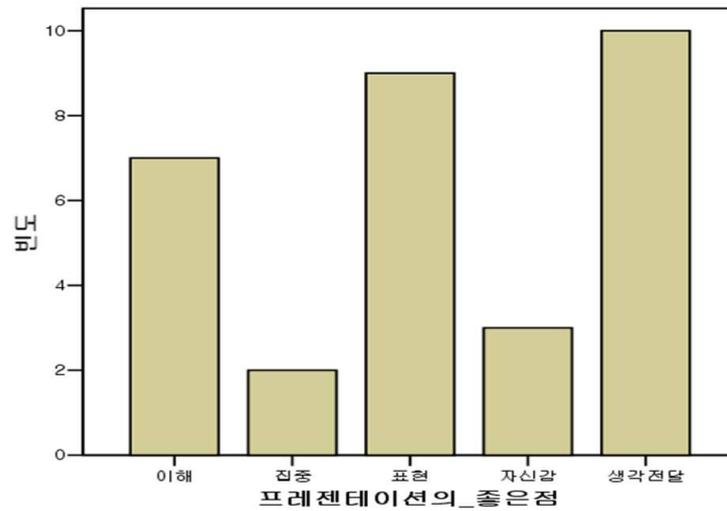
| 도움받고 싶은 사람 |              | Levene의 등분산 검정 |      | 평균의 동일성에 대한 t-검정 |        |       |
|------------|--------------|----------------|------|------------------|--------|-------|
|            |              | F              | 유의확률 | t                | 자유도    | 유의확률  |
| 주의집중       | 등분산이 가정됨     | 1.220          | .282 | -1.166           | 20     | .257  |
|            | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | -1.339           | 16.784 | .198  |
| 관련성        | 등분산이 가정됨     | .369           | .550 | -1.953           | 20     | .065  |
|            | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | -2.167           | 15.442 | .046  |
| 자신감        | 등분산이 가정됨     | .104           | .751 | -2.108           | 20     | .048* |
|            | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | -2.095           | 11.626 | .059  |
| 만족감        | 등분산이 가정됨     | 2.268          | .148 | -.175            | 20     | .863  |
|            | 등분산이 가정되지 않음 |                |      | -.150            | 8.511  | .884  |

\*p<.05

5) 프레젠테이션의 장점에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기의 변화수준  
 프레젠테이션을 하는 것의 좋은 점을 묻는 설문에 대한 응답결과는 다음과 같다.



[그림 IV-7] 프레젠테이션의 좋은 점\_사전검사



[그림 IV-8] 프레젠테이션의 좋은 점\_사후검사

사전검사에서는 ‘표현하기가 편리하다.’가 9명, ‘이해를 쉽게 할 수 있다.’가 8명, ‘생각을 잘 전달할 수 있다.’가 7명으로 나타났다. 사후검사에서는 ‘생각을 잘 전달할 수 있다.’가 10명, ‘표현하기가 편리하다.’가 9명, ‘이해를 쉽게 할 수 있다.’가 7명 순서로 나타났다. 프레젠테이션을 생각을 잘 전달할 수 있는 소프

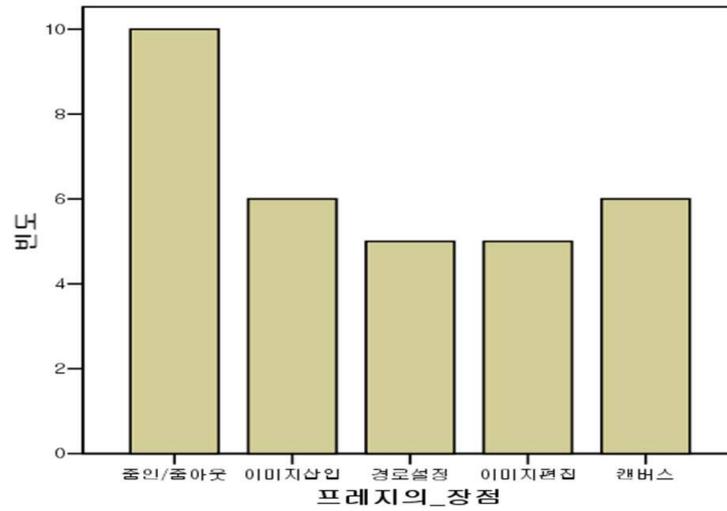
트웨어로 인식하는 학생이 늘어난 것을 확인할 수 있다.

프레젠테이션의 장점에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기수준이 변화가 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 프레젠테이션의 장점에 따른 일원변량분석(ANOVA)을 실시하였다. 그 결과 학습동기 요소에서 유의미한 차이는 없었다.

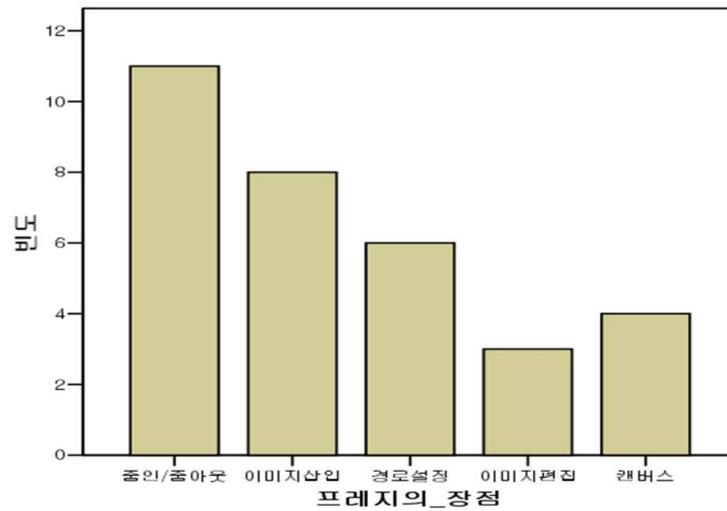
<표 IV-10> 프레젠테이션 장점에 따른 학습동기에 대한 일원변량분석 결과

| 프레젠테이션의 장점 |      | 제공합     | 자유도 | 평균제공  | F     | 유의확률 |
|------------|------|---------|-----|-------|-------|------|
| 주의집중       | 집단-간 | 24.974  | 4   | 6.124 | 1.249 | .315 |
|            | 집단-내 | 127.503 | 26  | 4.904 |       |      |
|            | 합계   | 152.000 | 30  |       |       |      |
| 관련성        | 집단-간 | 22.775  | 4   | 5.694 | 1.318 | .290 |
|            | 집단-내 | 112.322 | 26  | 4.320 |       |      |
|            | 합계   | 135.097 | 30  |       |       |      |
| 자신감        | 집단-간 | 24.202  | 4   | 6.050 | 1.298 | .297 |
|            | 집단-내 | 121.217 | 26  | 4.662 |       |      |
|            | 합계   | 145.419 | 30  |       |       |      |
| 만족감        | 집단-간 | 10.953  | 4   | 2.738 | .482  | .749 |
|            | 집단-내 | 147.757 | 26  | 5.683 |       |      |
|            | 합계   | 158.710 | 30  |       |       |      |

5) 프레지의 장점에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기의 변화수준  
프레지의 장점을 묻는 것에 대한 설문에 대한 응답결과는 다음과 같다.



[그림 IV-9] 프레지의 장점\_사전검사



[그림 IV-10] 프레지의 장점\_사후검사

사전검사에서는 ‘줌 인-줌 아웃 기능’이 10명, ‘쉬운 이미지 삽입’이 6명, ‘무한한 캔버스(Canvas)’가 6명 순서로 나타났다. 사후검사에서는 ‘줌 인-줌 아웃 기능’이 11명, ‘쉬운 이미지 삽입’이 8명, ‘경로 설정 효과’가 6명으로 나타났다. 학생들은 줌 인- 줌 아웃 기능을 프레지의 가장 큰 장점으로 생각했다. 그리고

프레젠테이션 후 ‘쉬운 이미지 삽입’ 기능과 ‘경로 설정 효과’에 대해 긍정적인 반응을 보인 것을 알 수 있다.

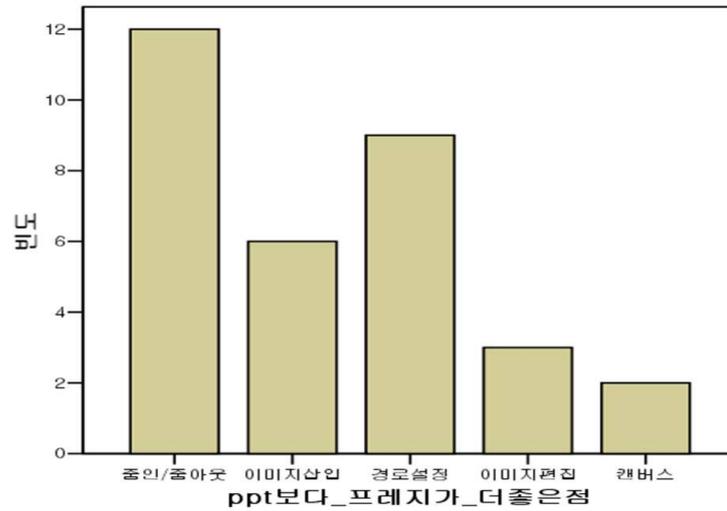
프레지의 장점에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기수준이 변화가 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 제작할 때 프레지의 장점에 따른 일원변량분석(ANOVA)을 실시하였다. 그러나 학습동기 요소에서 유의미한 차이가 없었다.

<표 IV-11> 프레지의 장점에 따른 학습동기에 대한 일원변량분석 결과

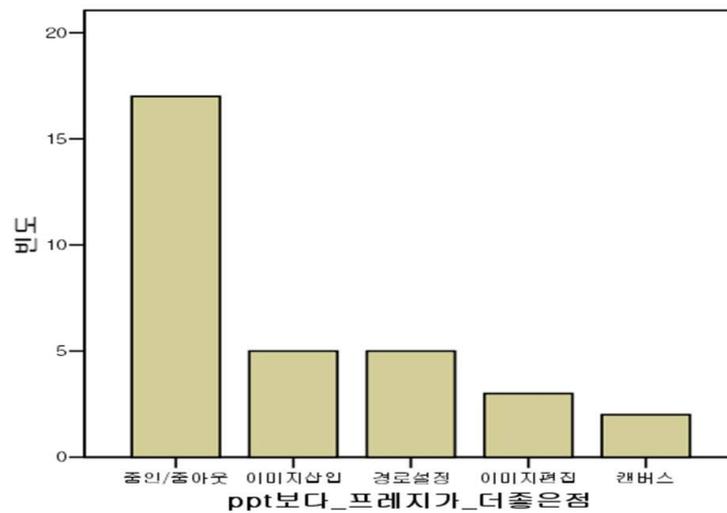
| 프레지의 장점 |      | 제공합     | 자유도 | 평균제공  | F     | 유의확률 |
|---------|------|---------|-----|-------|-------|------|
| 주의집중    | 집단-간 | 23.023  | 4   | 5.756 | 1.205 | .332 |
|         | 집단-내 | 128.977 | 27  | 4.777 |       |      |
|         | 합계   | 152.000 | 31  |       |       |      |
| 관련성     | 집단-간 | 21.530  | 4   | 5.383 | 1.260 | .310 |
|         | 집단-내 | 115.345 | 27  | 4.272 |       |      |
|         | 합계   | 163.875 | 31  |       |       |      |
| 자신감     | 집단-간 | 23.060  | 4   | 5.765 | 1.272 | .306 |
|         | 집단-내 | 122.409 | 27  | 4.534 |       |      |
|         | 합계   | 145.469 | 31  |       |       |      |
| 만족감     | 집단-간 | 36.124  | 4   | 9.031 | 1.989 | .125 |
|         | 집단-내 | 122.595 | 27  | 4.541 |       |      |
|         | 합계   | 158.719 | 31  |       |       |      |

6) 프레지가 파워포인트보다 더 좋은 점에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기의 변화수준

프레지가 파워포인트보다 더 좋은 점을 묻는 것에 대한 설문에 대한 응답결과는 다음과 같다.



[그림 IV-11] 파워포인트보다 프레지가 더 좋은 점\_사전검사



[그림 IV-12] 파워포인트보다 프레지가 더 좋은 점\_사후검사

사전검사에서는 ‘줌 인-줌 아웃 기능’이 12명, ‘경로 설정 효과’가 9명, ‘쉬운 이미지 삽입’이 6명 순서로 나타났다. 사후검사에서는 ‘줌 인-줌 아웃 기능’이 17명, ‘쉬운 이미지 삽입’이 5명, ‘경로 설정 효과’가 5명으로 나타났다. 학생들은 줌 인- 줌 아웃 기능을 프레지가 파워포인트보다 더 좋은 점으로 응답하였다.

프레지가 파워포인트보다 더 좋은 점에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기수준이 변화가 두 집단 간 통계적으로 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 제작할 때 프레지가 파워포인트보다 더 좋은 점에 따른 일원변량분석(ANOVA)을 실시하였다. 그러나 학습동기 요소에서 유의미한 차이가 없었다.

<표 IV-12> 프레지가 파워포인트보다 더 좋은 점에 따른 학습동기에 대한 일원변량분석 결과

| 프레지의 장점 |      | 제공합     | 자유도 | 평균제공  | F     | 유의확률 |
|---------|------|---------|-----|-------|-------|------|
| 주의집중    | 집단-간 | 18.118  | 4   | 4.529 | .913  | .470 |
|         | 집단-내 | 133.882 | 27  | 4.959 |       |      |
|         | 합계   | 152.000 | 31  |       |       |      |
| 관련성     | 집단-간 | 13.267  | 4   | 3.317 | .724  | .583 |
|         | 집단-내 | 123.608 | 27  | 4.578 |       |      |
|         | 합계   | 136.875 | 31  |       |       |      |
| 자신감     | 집단-간 | 19.243  | 4   | 4.811 | 1.029 | .410 |
|         | 집단-내 | 126.225 | 27  | 4.675 |       |      |
|         | 합계   | 145.469 | 31  |       |       |      |
| 만족감     | 집단-간 | 37.354  | 4   | 9.339 | 2.078 | .112 |
|         | 집단-내 | 121.365 | 27  | 4.495 |       |      |
|         | 합계   | 158.719 | 31  |       |       |      |

## V. 결론 및 제언

초등교육은 학습자의 특성을 고려할 때 다양한 청각적, 시각적 자료의 제시가 필요하다. 기존 프레젠테이션 도구인 파워포인트가 널리 활용되고 있지만 2008년 새롭게 개발된 프레젠테이션 도구인 프레지는 프레젠테이션 제작과정이 두세 시간이면 그 기능을 쉽게 익힐 수 있어 학습자의 부담을 덜어줄 수 있다.

본 논문에서는 새로운 프레젠테이션 패러다임에 맞추어 학습자의 흥미를 유발하고 학습동기를 지속시키기 위하여 가장 널리 사용되는 파워포인트와 학습자가 쉽게 제작 가능한 프레지를 사용하여 프레젠테이션을 제작하여 그 효과를 입증하고자 하였다. 연구 과정에서 프레지의 기초 소양교육을 실시하였고, 프레젠테이션의 설계 모형에 따라 프레젠테이션을 제작하고 발표하였다.

그 결과 사용소프트웨어에 따른 학습동기지수는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 하지만 프레젠테이션을 하게 된다면 사용하고 싶은 소프트웨어에 따른 학습동기지수는 학습에 대한 주의집중, 관련성 요소에서 유의미한 영향을 주었고, 과목에 따른 학습동기지수는 관련성 요소에서 유의미한 차이를 보였고, 도움받고 싶은 사람에 따른 학습동기지수는 자신감 요소에서 유의미한 차이를 보였다. 이러한 결과로 미루어 볼 때 프레젠테이션 소프트웨어가 학습동기에 미치는 영향은 거의 없었지만 국어과 학습과 과학과 학습에서는 프레젠테이션을 사용하는 것에 관련이 있다는 것, 프레젠테이션의 경험이 자신감을 신장시킨다는 것을 확인할 수 있었다.

끝으로 본 연구의 결과를 바탕으로 후속 연구의 방향을 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 다양한 과목을 대상으로 지속적인 연구가 이루어져 교수·학습 매체로서 프레지 및 파워포인트의 효과성이 명확히 밝혀지기 바란다. 본 연구는 재량(컴퓨터) 시간에 진행하였기에 교과목을 대상으로 효과성을 밝히기에 제한점이 있다.

둘째, 다양한 종류의 소프트웨어를 활용한 프레젠테이션 학습이 이루어지기 바란다. 프레지와 파워포인트 외 키노트, haiku deck, Dryfork 등 간단한 조작이나 3D효과에 중점을 둔 소프트웨어가 개발되어 있다. 프레젠테이션 본래의 취지에 맞는 소프트웨어의 효율성을 검증하는 것도 좋은 연구과제가 될 것이다.

## 참 고 문 헌

- 강샤론. (2011). 스토리보드를 활용한 무소르그스키 「전람회의 그림」 감상 지도 방안 및 적용. 이화여자대학교 교육대학원.
- 김아름. (2012). 스마트교육을 활용한 고등학교 미술교육 방안 연구. 숙명여자대학교 교육대학원.
- 김아영. (2012). 프레지를 활용한 다문화 음악수업 교수·학습 자료의 개발. 이화여자대학교 교육대학원.
- 류성현. (2012). 프레지의 ZUI를 활용한 학습이 학습자의 흥미와 학업 성취도에 미치는 영향. 대구교육대학교 교육대학원.
- 위키백과 한국어판(2012). <http://ko.wikipedia.org>.
- 이상훈. (2011). (최고의 프레젠테이션을 위한) 프레지 실무테크닉. 성안당.
- 이성실. (2010). 교육용 프레젠테이션의 설계와 구현. 인제대학교 교육대학원.
- 임결. (2011). 스마트러닝 교수-학습 설계모형 탐구. 한국컴퓨터학회 논문지 Vol.14 No. 2, 33-45.
- 정순옥. (2010). 디자인으로 승부하는 프레젠테이션. 에이콘.
- 최수진. (2007). 프레젠테이션 자료작성기법. 서울 : 한울출판사.
- Keller, J., 송상호. (1999). 매력적인 수업설계 : 주의집중, 관련성, 자신감 그리고 만족감. 서울: 교육과학사.
- Adam Somlai-Fischer, Laszlo Laufer, Peter Halacsy. (2011). Prezimeeting: collaboration in a zoomable canvas based environment. Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems. 749-752.
- Brian E. Perron ,Alyson G. Stearns. (2010). A Review of a Presentation Technology : Prezi. study on Socia IWork Practice May 2011, 21-3, 376-377.

# A B S T R A C T \*

Nam, Choong Mo

Major in Elementary Computer Education  
Graduate School of Education  
Jeju National University

Supervised by Professor Kim, Chong Woo

As Powerpoint has now developed various styles of presentations this has meant an increase in animation effects.

For many students it does not help with their learning, and some find it distracting. It also gives them less confidence when they attempt to make their own presentations.

Currently the most used software to make presentation is Powerpoint. But a few learners can use that program confidently. Lately free software called Prezi is available to many users. Prezi is friendly to many users.

To evaluate the experiences of making presentation by Powerpoint and Prezi effects on the learning motive is the purpose of study.

In conclusion, my goal of this study is that by using convenient Prezi, I would like to prove that it will really work it out when learners is being taught through Prezi not unuseful Powerpoint.

---

\* A thesis submitted to the committee of Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education conferred in December, 2012.

## 부 록

[부록 1] 학생용 설문지

이 설문은 최근 많은 관심을 받고 있는 프레지를 활용한 프레젠테이션이 학습동기에 미치는 효과와 프레지 사용의 필요성과 타당성을 검증하기 위한 것입니다. 본 설문 결과는 오직 연구 목적으로만 활용되며, 초등교육연구에 도움을 줄 수 있을 것이므로 성실하게 답변해주세요. 재량 컴퓨터 시간에 배운 것을 생각하며 적어주세요.

< 제주대학교 초등컴퓨터교육전공 석사과정 남충모 >

(일반적 특성)

1. 나는 ( ① 남자, ② 여자 ) 어린이입니다.
2. 나는 ( ① 3학년 ② 4학년 ③ 5학년 ④ 6학년 )입니다.
3. 나는 프레젠테이션을 해본 경험이 ① 있다, ② 없다.
4. 내가 프레젠테이션을 하게 된다면 사용하고 싶은 소프트웨어는 무엇입니까?  
① 파워포인트 ② 프레지 ③ 키노트 ④ 기 타 (                    )
5. 프레젠테이션이 필요하다고 생각하는 과목을 선택해주세요.  
① 국어 ② 영어 ③ 수학 ④ 사회 ⑤ 과학 ⑥ 미술 ⑦ 음악 ⑧ 기 타(            )
6. 프레젠테이션을 하는 모습을 어떤 경우에 가장 많이 볼 수 있습니까?  
① 수업시간 ② 광고 ③ 뉴스 ④ 드라마 ⑤ 회의시간 ⑥ 기 타(            )
7. 프레젠테이션을 하는 것의 좋은 점은 무엇일까요?  
① 이해를 쉽게 할 수 있다. ② 집중을 하게 된다. ③ 표현하기가 편리하다.  
④ 자신감을 기를 수 있다. ⑤ 생각을 잘 전달할 수 있다.
8. 프레젠테이션을 제작할 때 도움을 받는다면 누구랑 하는 것이 좋을 까요?  
① 친구 ② 부모님 ③ 선생님 ④ 혼자한다 ⑤ 기 타(            )
9. 프레지의 기능 중 가장 큰 장점은 무엇이라고 생각합니까?  
① 줌 인-줌 아웃 기능 ② 쉬운 이미지 삽입 ③ 경로 설정 효과  
④ 쉬운 이미지 편집 ⑤ 무한한 캔버스(Canvas)
10. 프레지가 파워포인트보다 더 좋은 점은 무엇이라고 생각합니까?  
① 줌 인-줌 아웃 기능 ② 쉬운 이미지 삽입 ③ 경로 설정 효과  
④ 쉬운 이미지 편집 ⑤ 무한한 캔버스(Canvas)

(학습동기 수준)

|  |              |          |             |          |              |     |
|--|--------------|----------|-------------|----------|--------------|-----|
| 11. 수업에서 사용된 프레지가 신기하고 놀라웠습니까?                                     | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CA1 |
| 12. 수업 주제에 대하여 더 이야기하고 싶은 마음이 생겼습니까?                               | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CA2 |
| 13. 수업에서 사용된 프레지가 흥미 있고 다양한 것들이었습니까?                               | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CA3 |
| 14. 수업시간에 익힌 기능이 나중에 도움이 될 것 같습니까?                                 | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CR1 |
| 15. 수업시간에 배운 기능 중에서 전에 필요하다고 생각한 부분이 있습니까? (알고 있었으면~ 하는 부분)        | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CR2 |
| 16. 프레지의 기능을 활용하여 나타내고 싶은 것이 생겼습니까?                                | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CR3 |
| 17. 쉬운 연습문제를 따라하면서 기능을 익힌다면 쉽게 배울수 있을 것 같습니까?                      | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CC1 |
| 18. 프레지의 기능을 익히고 난 후 스스로 프레젠테이션을 준비한다면 잘 할 수 있을 것 같습니까?            | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CC2 |
| 19. 프레지를 사용하면 스스로 자신의 이야기를 만드는 속도를 조절하며 맞추어 발표준비를 할 수 있도록 구성되었습니까? | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CC3 |
| 20. 수업 시간에 익힌 기능을 이용해서 발표자료를 만들었을 때, 스스로 기분이 좋았습니까?                | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CS1 |
| 21. 프레지를 사용하여 프레젠테이션을 준비한다면 친구나 선생님으로부터 칭찬을 들을 것 같습니까?             | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CS2 |
| 22. 수업 시간에 익힌 기능을 활용하여 프레젠테이션을 만든 결과물이 계획한 대로 잘 만들어졌습니까?           | 확실히 그렇다<br>⑤ | 그렇다<br>④ | 잘 모르겠다<br>③ | 아니다<br>② | 절대로 아니다<br>① | CS3 |