



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

EBS컨텐츠 활용 블렌디드 러닝이
초등학생의 듣기·말하기 능력과
학습태도에 미치는 영향

Effects of Blended Learning with EBS
Contents on Elementary School Children's
Listening, Speaking and Affective Domain

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

김혜영

2014년 8월

EBSe콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이
초등학생의 듣기 · 말하기 능력과
학습태도에 미치는 영향

Effects of Blended Learning with EBSe
Contents on Elementary School Children's
Listening, Speaking and Affective Domain

지도교수 홍 경 선

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

김 혜 영

2014년 5월

김혜영의
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 고 경 희 인

심사위원 김 익 상 인

심사위원 홍 경 선 인

제주대학교 교육대학원

2014년 6월

목 차

국문 초록	v
I. 서론	1
1. 연구의 필요성	3
2. 연구문제	4
3. 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	5
1. EBS(e) (EBS 영어교육방송) 콘텐츠와 영어학습	5
2. 블렌디드 러닝(혼합형 학습)의 방법	8
3. 선행 연구 자료 분석	14
III. 연구 방법	17
1. 연구 문제	17
2. 연구 대상	17
3. 연구 설계 및 도구	21
IV. 블렌디드 러닝 수업 모형 구안 및 적용	62
1. 본 연구에서 적용한 블렌디드 러닝 수업 모형	26
2. EBS(e) 교사맞춤형 홈페이지 사이버©클래스의 활용	28
3. 블렌디드 러닝을 위한 매체 유형 분석 및 선정	34
4. 차시별 블렌디드 러닝 운영	55
V. 연구 결과	69
1. 블렌디드 러닝 방법이 학생들의 영어 듣기·말하기 능력에 미치는 영향	69
2. EBS(e) 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 학생들의 학습태도에 미치는 영향	70
3. 블렌디드 러닝이 사교육 정도에 따라 듣기·말하기 능력 및 학습태도에 미치는 영향	71
4. EBS(e) 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝에 참여하는 학습태도에 대한 질적인 분석	75
VI. 블렌디드 러닝 수업 모형 구안 및 적용	62
1. 결론	84
2. 제언	86

참고문헌	i
ABSTRACT	iii
부록	vii

표 목 차

<표 II-1> 교실과 사이버 환경에서의 학습 전략의 특징과 장단점	10
<표 III-1> 영어 학습에 대한 기초 실태 조사 결과	17
<표 III-2> 컴퓨터 사용 환경에 대한 기초 실태 분석 결과	19
<표 III-3> 컴퓨터 활용 능력에 대한 기초 실태 분석 결과	20
<표 III-4> 연구 설계	21
<표 III-5> 연구 기간 및 절차	21
<표 III-6> 연구 도구 및 수집 방법	22
<표 III-7> 말하기 능력 평가지 구성	23
<표 III-8> 듣기 능력 평가지 구성	24
<표 III-9> 학습태도 설문지 구성	25
<표 IV-1> 초등학생 대상 EBSe 콘텐츠 목록	35
<표 IV-2> 초등학생 대상 방송프로그램 누적 인기도	40
<표 IV-3> 대교 영어교과서 구성 체제 예시	42
<표 IV-4> ‘Go For It’ 방송 프로그램 주요 클립	45
<표 IV-5> ‘Go For It’ 방송 프로그램 차시별 구성	46
<표 IV-6> ‘Here We Go’ 방송 프로그램 주요 클립	47
<표 IV-7> ‘Here We Go’ 방송 프로그램 차시별 구성	48
<표 IV-8> ‘Go For It, Here We Go’ 방송 프로그램 문화 관련 콘텐츠 분석	50
<표 IV-9> ‘Go For It, Here We Go’ 방송 프로그램 스토리텔링 관련 콘텐츠 분석	52
<표 IV-10> EBSe 콘텐츠 활용 차시별 수업지도 계획	56
<표 IV-11> 의사소통 중심 교수법 적용 수업 모형	60
<표 IV-12> 1차시 ‘스토리텔링’ 지도를 위한 EBSe 콘텐츠 활용 교수·학습 모형	61
<표 IV-13> 2차시 ‘역할극과 문화’ 지도를 위한 EBSe 콘텐츠 활용 교수·학습 모형	62
<표 IV-14> 1차시 - EBSe 콘텐츠 활용 의사소통 중심 교수·학습 모형 적용	63
<표 IV-15> 2차시 - EBSe 콘텐츠 활용 의사소통 중심 교수·학습 모형 적용	65
<표 IV-16> 사이버©클래스의 주요기능 및 활용	68
<표 V-1> EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 영어 듣기·말하기 능력에 미치는 영향	69

<표 V-2> EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 학습태도에 미치는 영향	70
<표 V-3> 사교육 정도에 따라 블렌디드 러닝이 듣기 능력에 미치는 영향	72
<표 V-4> 사교육 정도에 따라 블렌디드 러닝이 말하기 능력에 미치는 영향	72
<표 V-5> 사교육의 정도에 따라 블렌디드 러닝이 학습태도에 미치는 영향	73
<표 V-6> EBSe 영어 학습 체크리스트 학생 반응	80
<표 V-7> 개인 면담 및 관찰 학생	81

그림 목차

<그림 II-1> 학교 교육을 위한 블렌디드 러닝의 유형	13
<그림 IV-1> 연계활동 적용 블렌디드 러닝 수준별 수업 모형	26
<그림 IV-2> 연계활동 비적용 블렌디드 러닝 수준별 수업 모형	27
<그림 IV-3> 본 연구에 적용한 블렌디드 러닝 학습 모형	27
<그림 IV-4> EBSe 교사맞춤 홈페이지 메인 화면	28
<그림 IV-5> ©지도안 메인 화면	30
<그림 IV-6> ©지도안 만들기 메인 화면	31
<그림 IV-7> ©테스트 메인 화면	32
<그림 IV-8> ©클래스 메인 화면	33
<그림 IV-9> 초등학생 대상 EBSe 콘텐츠 메인 화면	34
<그림 IV-10> ‘Go For It, Here We Go’ 방송 프로그램 메인 화면	44
<그림 V-1> 사이버©클래스의 학생 쪽지	76
<그림 V-2> 자유게시판의 학생 글모음	79

초 록

EBSe콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 초등학생의 듣기·말하기 능력과 학습태도에 미치는 영향

초등영어교육전공 김혜영
지도교수 홍경선

본 연구는 EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 영어 학습 방법이 초등학생의 말하기·듣기 능력과 학습태도에 미치는 영향을 알아보는데 목적이 있다. 또한, 온라인 학습을 동반한 블렌디드 학습방법이 비사교육 집단의 학습자에게 미치는 영향이 어떠한지 알아보고자 하였다.

이러한 목적을 달성하기 위하여 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

첫째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 영어 학습은 초등학교 3학년 학생들의 듣기·말하기 능력 향상에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 영어 학습은 학습태도에 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 방법은 사교육 정도에 따라 학습자에 어떤 영향을 미치는가?

이를 위하여 EBSe 콘텐츠 효과 및 사이버클래스 기능 분석, 블렌디드 러닝을 위한 학습 모형에 대한 이론적 배경을 고찰하였고, 실험 수업에 활용할 EBSe 콘텐츠를 선정하였다. 그리고 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 위한 사이버클래스를 개설하고 이에 따른 차시별 지도 계획을 수립하고 사이버지도안을 작성하여 사이버클래스로 제시하였다.

연구 대상은 제주 소재 B초등학교 3학년 1개 학급 28명(남학생16명, 여학생 12명)이며 창의적 재량활동 시간을 활용하여 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 실험 수업을 2014년 4월 3주부터 6월 1주까지 총 7주간 12차시 실시하였다.

실험에 따른 결과를 측정하기 위하여 사전, 사후 듣기·말하기 평가, 정의적 영역에 대한 설문조사를 실험연구 실시 사전, 사후 각 1회씩 실시하였고, 사이버e클래스의 쪽지 및 게시판, EBSe 학습 진도표의 학생 반응을 사후 분석하였다. 이를 통하여 도출된 연구 결과를 다음과 같다.

첫째, EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝은 학생들의 듣기, 말하기 능력 향상에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다. 이는 EBSe 콘텐츠를 교실 수업에 활용하고 사이버e클래스에 탑재하여 접근성을 높이고 학생들의 영어 노출 시간을 확대했으며 쪽지, 자유게시판 기능 등을 활용하여 꾸준히 독려한 것이 효과적이었다고 본다.

둘째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝은 학생들의 정의적 영역에서 학습참여태도를 제외한 흥미도, 자신감, 자발성에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다. 이는 흥미로운 EBSe 콘텐츠의 활용, 사이버e클래스의 쪽지 및 자유게시판, EBSe 학습 진도표를 바탕으로 학생과 교사 간 개별적인 칭찬, 독려, 확인이 이루어졌으며 사이버e클래스에서 자신과 친구들의 학습현황을 확인하고 비교할 수 있는 기능이 효과적으로 작용했을 거라고 판단된다. 학습참여태도는 본 실험연구가 단기간에 이루어진 것이고 학생들의 감정에 비해서 학습태도는 단기간에 변화를 보이기에 어렵기 때문이라고 판단된다.

셋째, 사교육의 정도에 따른 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝의 효과는 사교육 집단과 비사교육 집단의 듣기·말하기 능력이 향상되었으나, 정의적 영역에서는 사교육 집단이 학습참여도를 제외한 흥미도, 자신감, 자발성 영역에 효과가 있다고 나타났으며, 주 1시간 미만으로 사교육을 거의 받지 않는 학생들에게는 자발성을 제외한 흥미도, 학습참여도, 자신감 영역에서 효과를 보이지 않았다. 두 집단 모두에서 학습 참여도의 차이가 없는 것은 단기간에 변화를 보일 수 있는 영역이 아니기 때문으로 추정된다.

이러한 연구결과를 종합해 보면 EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝은 학생들의 듣기, 말하기 능력 및 정의적 영역에 전반적으로 매우 긍정적인 영향을 줄 것이나, 사교육 경험이 거의 없거나 혜택을 받지 않는 학생들의 경우에 개인별 영어 능력을 확인하여 부담이 가지 않도록 콘텐츠의 수준과 내용을 선정하여야 학생들의 흥미도, 자신감, 자발성을 유지할 수 있다는 점이 암시되었다.

I. 서 론

1. 연구의 필요성

오늘날 전 세계는 교통수단과 정보화 기기의 발달로 지구촌이라 불릴 만큼 국가 간의 교류가 빈번하고 정치, 경제, 사회, 문화 전반에 이르기까지 서로 밀접하게 연결되어 있다. 또한 강력한 IT 환경을 구축함에 따라 수많은 정보와 지식이 네트워크로 공유되고 세계는 더욱 빠르게 하나의 사회 문화적 환경으로 통합되어가고 있다. 이런 환경에서 영어는 국제적으로 의사소통을 하는데 가장 널리 쓰이는 언어로서 서로 다른 문화적 배경과 다른 언어를 사용하는 사람들끼리의 의사소통 및 유대를 촉진시키는 국제어로서의 중요한 역할을 수행하고 있다.

국제어로서 영어의 중요성이 커지면서 우리나라는 1997년 초등학교 3학년을 시작으로 연차적으로 영어를 정규 교과로 도입하였고, 2008 개정 영어과 교육과정에 의해 3~6학년의 영어 수업시수를 1시간씩 증대하였다. 이후 2009 개정교육과정에서는 ‘실질적 의사소통 능력 신장을 위한 실용영어 교육 강화’에 방점을 두고 ‘의사소통 기능’ 및 ‘문화’ 관련 내용을 더욱 구체화하고 강화했다. (교육과학기술부, 2009) 그러나 우리나라와 같은 EFL(English as a foreign Language) 환경에서 단순한 시수 증대를 통한 공교육만으로 영어 의사소통 능력을 기르기에는 부족함이 있다는 인식이 만연해 각종 영어 사교육이 등장하였고 사회적 빈부의 차이에서 야기되는 영어 교육 기회 격차의 문제가 야기되었다.

현재의 영어 사교육 시장은 다른 교과목에 비하여 상당히 규모가 크다. 통계청이 제시한 조사 결과에 따르면 2009년 기준 초등학생의 영어 과목 사교육 참여율은 62.4%였으며, 이는 다른 주요 교과들 중 가장 높은 비율이었다. 또한 한 달 평균 영어 과목 사교육비가 8만4천원으로 수학과목 사교육비가 3만3천원인 것에 비하여 매우 많은 비용이 지출되고 있었고 대도시와 농산어촌 및 소외 계층과의 격차는 더욱 커지고 있다.

이러한 농산어촌 및 소외 계층의 영어 사교육 격차를 줄이고 의사소통 능력 신장을 극대화하기 위한 방안으로 2007년 4월 EBS 영어교육방송(EBSe)이 개국되었다. EBS 영어교육방송은 다양한 멀티미디어 자료, 생생한 의사소통 상황, 각국의 문화

이해 자료 등 폭넓은 간접 경험을 제공하여 학습자들의 영어 노출 시간을 확대하고 흥미를 높임으로써 영어 의사소통 능력 향상을 도모하고 있다. 2011년부터는 학교 현장의 EBSe 콘텐츠 활용을 위해 교사맞춤홈페이지인 사이버©클래스 서비스를 시작하였는데, 여기에는 EBSe 콘텐츠를 오프라인 교실수업에 활용할 수 있는 온라인 학습 자료 센터 기능, 선생님과 의사소통을 위한 쪽지 및 자유게시판 기능, 과제 제시 및 평가 기능 등 사이버교실을 구현하였다.

이나경(2011)은 EBS 영어교육방송에 대한 초등 현장에서의 현실과 효과적인 활용을 위한 프로그램 분석에서, 영어 사교육을 하는 이유로 학생, 학부모 모두 ‘어른이 되었을 때 영어가 필요해서’라고 답하였다. 다음 이유로는 학부모의 경우에는 ‘학교 영어 성적을 올리기 위해서’라고 대답하였고, 학생들은 ‘학교 영어 성적을 올리기 위해서’와 ‘나만 하지 않으면 뒤떨어질까봐’의 이유가 뒤따랐다. 대체적으로 영어 사교육은 학생, 학부모 모두가 어른이 되었을 때 영어가 필요한 실용적인 필요성과 영어 성적을 올리기 위해 실시하고 있다는 것이다. 학생과 학부모 역시 실용 영어 능력 향상을 영어 학습의 목표로 삼는다는 점을 볼 때 전 국민의 영어 의사소통 능력 신장을 목표로 2007년 개국되어 현재까지 이르고 있는 EBSe를 학교현장에서 효과적으로 활용할 필요가 있다.

황정희와 김영미(2012)의 EBSe 운영현황 및 만족도 설문에서는 학생, 학부모가 EBSe 프로그램의 만족도에 대해 긍정적인 반응(66.2%)을 보였으나, 가정에서 EBSe를 스스로 활용하지 않는다는 대답이 68.9%로 활용도는 저조하였다. 이는 좋은 내용의 영어 교육콘텐츠가 제공되고 있고 접근할 수 있는 인터넷 기반 환경이 잘 조성되었다 하더라도 학생들이 실제로 활용하여 효과를 거두기 위해서는 학교현장에서 교사들의 역할이 필요함을 보여준다. 학교에서뿐만 아니라 가정에서도 학생들 스스로가 EBSe 콘텐츠를 영어 학습에 활용할 수 있도록 학습 환경을 제공하고 관리할 필요가 있다는 것이다.

우리나라의 학교 및 가정환경은 교육 수요자가 원하기만 한다면 언제 어디서나 인터넷 공간에 탑재된 콘텐츠에 접속할 수 있는 초고속 인터넷 기반이 잘 갖춰져 있어, 이러한 이러닝이 제대로 이루어진다면 초·중등교육의 문제점인 막대한 사교육비 부담과 이에 따른 공교육 약화, 지역적·경제적 이유에 의한 교육 격차를 해결하는 데 기여할 수 있을 것이다. 학생들 또한 인터넷 기반 원격학습과 영상 매체

에 익숙하므로 질 높은 EBSe 콘텐츠를 수업 시간에 활용하고 가정에서도 적극 활용할 수 있도록 흥미를 유발하고 여건을 마련한다면 수업 시간 이외의 영어 노출 기회를 극대화할 수 있을 것이며, 이는 실용적인 의사소통 능력 향상과 사교육 격차 해소에 이어질 것이라 본다.

여러 선행연구들에서 EBSe 콘텐츠 활용 학습 프로그램을 수업 현장에 도입하였을 때 EBSe 콘텐츠가 학생들의 영어 능력과 정의적 영역에 긍정적인 영향을 미치는 교수·학습 매체임이 입증되고 있으며, 비교적 컴퓨터 활용 능력이 잘 갖추어진 초등학교 고학년을 대상으로 이러닝을 통한 자기주도 학습 능력 신장에 대한 연구가 많이 이루어지고 있다. 하지만 영어 학습을 처음 시작하여 영어에 대한 두려움과 기대감이 많은 초등학교 3학년을 대상으로 하여 EBSe 콘텐츠를 바탕으로 교실 수업과 가정에서 온라인과 오프라인 학습을 병행하는 블렌디드 러닝에 대한 연구가 부족하고, 특히 2011년부터 시작된 교사맞춤형 홈페이지인 사이버©클래스의 학교 현장 적용에 대한 연구도 필요하다.

따라서 본 연구자는 EBSe 콘텐츠 활용 사이버©클래스를 통한 블렌디드 러닝 학습 방법이 초등학생의 듣기·말하기 능력과 학습태도에 미치는 영향을 알아보고 사교육의 정도에 따른 효과성은 어떠한지 살펴보고자 한다.

2. 연구문제

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

첫째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 영어 학습은 초등학교 3학년 학생들의 듣기·말하기 능력 향상에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 영어 학습은 학습태도에 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 영어 학습은 사교육의 정도에 따라 어떤 영향을 미치는가?

3. 연구의 제한점

본 연구는 특정지역의 소규모집단인 초등학교 3학년 28명을 대상으로 7주간(12차시) 수업을 적용하여 단기간 수행한 연구이므로 일반화하는데 제한이 있다.

EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 위해 개발한 교수·학습 모형은 2009 개정 영어 교육과정에서 강조된 ‘의사소통 기능’과 ‘문화’를 지도하기에 유리한 ‘3학년 대교 영어 교과서의 통합 차시’에 한정하여 일반화에 제한점이 있다.

II. 이론적 배경

1. EBS(e)(EBS 영어교육방송) 콘텐츠와 영어학습

가. 교육방송과 영어학습

교육방송은 방송매체가 갖는 대량성, 신속성, 광범위성 등의 특성을 이용하여 생동감 있는 자료를 제시하고 학교 교육이 제공하는 정보의 한계를 극복할 수 있도록 하며 교육기회의 균등을 실현하는 것을 목적으로 한다.(김미경, 2012)

이완기(1985)는 영어 교육에 대한 교육방송 매체의 활용 가능성을 세 가지로 제시했는데 첫째, 소재를 풍부하게 제시하고 입체적인 묘사가 가능하여 영어 원어민을 직접 접할 기회가 적은 EFL상황에 있는 초등학생들에게 의미 있는 학습 자료를 제공하여 기억력을 증진시키며, 둘째, 언어행동을 사회 문화적인 맥락 속에서 자연스럽게 보여주고, 셋째, 언어가 실제로 사용되는 상황을 관찰할 수 있어 언어 행동에 관련된 배경지식을 얻고 들은 말의 적절한 의미를 파악하게 할 수 있다고 하였다. 이것은 교육방송이 목표언어인 영어를 생생하게 보고 들으면서 학습할 수 있다는 장점을 언급한 것이다.

즉, 교육방송을 영어교육에 활용함으로써 의미의 시각적 단서와 청각적 단서를 학생들에게 이해하기 쉽도록 제공하고 교실 밖 세계를 교실 안으로 가져오며, 목표 언어와 문화를 교실에 소개함으로써 실제 언어가 쓰이는 상황을 맥락 있게 제시할 수 있다. 영어 교육방송은 일상생활 속에서 영어를 접할 기회가 많지 않은 EFL 상황에 있는 우리나라 학생들에게 의사소통이 일어나는 사회 문화적 맥락에서 외국어를 소개함으로써 학습자들로 하여금 유의미하고 흥미로운 학습을 할 수 있게 한다. 원어민의 생생한 발음을 들려주고 가정에서 다시 보거나 추가적인 학습이 가능하여 정규 수업의 학습 효과를 지속시키고 향상시킬 수 있어서 사교육비 부담으로 영어학습의 기회를 제한받는 학생들에게도 학습의 기회를 균등하게 제공할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

나. EBSe(EBS 영어교육방송) 콘텐츠의 특징

교육인적자원부는 2007년 4월 급증하는 영어 관련 사교육비를 경감하고 지역과 계층의 차이에 따른 영어학습 격차를 해소하고 국민 모두에게 양질의 영어 학습 콘텐츠를 제공하기 위한 교육혁신 사업으로 EBS 영어교육방송 개국 및 무료 영어 학습 인터넷 사이트를 개설하였다. 그 시작 배경은 핀란드, 네덜란드와 같이 국민의 70%이상이 영어를 자유자재로 구사할 수 있는 유럽 국가들의 사례인데 방송을 통한 영어 노출의 중요성을 파악하고 이를 벤치마킹해서 학생뿐만 아니라 학부모, 교사, 일반인을 대상으로 하여 영어를 쉽게 접할 수 있도록 하여 국민 전체의 실용 영어 능력을 올리는데 주력하고 인터넷사이트(www.ebse.co.kr)를 통해서 방송 VOD, MP3, PDF교재, Script등 다양한 자료를 제공하고 있다.

김정렬(2006)은 인터넷은 시·공간의 한계를 초월하여 영어학습자와 교사를 영어권 국가 및 영어권 문화와 강력하게 연결시켜 주는 교육내용이자 교수매체로서, 실제적이고 유의미한 의사소통 및 상호작용을 가능하게 하며 학습자의 학습동기 유발에 있어서도 매우 유용하다고 하였다. 방송과 인터넷을 통해 제공되는 EBSe 콘텐츠는 다양한 학습자를 대상으로 프로그램의 위계성과 연계성을 고려하여 개발되고 있으며 지속적으로 업데이트되므로 영어 교육에 적극적으로 활용한다면 학생들의 인지적·정의적 면에서 효과적인 접근이 가능하고 교육기회의 불균형과 교육격차를 해소하는 긍정적인 결과도 기대할 수 있을 것이다.

특히, 2011년부터 제공되고 있는 교사맞춤형홈페이지인 사이버@클래스는 다양한 학습자들을 대상으로 방대한 양의 콘텐츠를 일방적으로 제시하는 전달과 다시보기 위주의 교육방송의 한계를 넘어서 영어학습을 위해 교사가 특정한 콘텐츠를 계획적으로 선정하여 제시하고 피드백과 의사소통이 가능한 온라인상의 '교실'을 만들 수 있도록 하였다. 즉 학교 현장에서 교사와 학생의 상호작용을 통해 질 높은 EBSe 콘텐츠를 활용할 수 있는 방안이 제시되어 EBSe 콘텐츠에 대한 활용은 더 커졌다고 할 수 있다.

다. EBSe(EBS 영어교육방송) 콘텐츠를 활용한 학습의 효과

초등학교 영어과 교육과정 해설서(2009)에서는 초등학교 영어는 '의사소통이 바

탕이 되는 언어 기능교육’, 그 중에서도 ‘음성 언어 교육’이 추가 되며, ‘문자 언어는 음성 언어와 연계하여 가르치고 그 수준은 쉽고 간단한 내용의 글을 읽고 쓸 수 있을 정도’로 제시하고 있다. 또한 타문화권 사람들의 다양한 의사소통 방식과 그에 관련된 생활 방식을 이해함으로써 영어 의사소통 능력이 더욱 신장됨을 인식하고, ‘문화’와 관련된 학습 목표가 교과서에 분명히 제시되도록 하고 학습자의 연령에 맞는 ‘문화적 내용과 관련 언어’가 교수·학습 활동에 적극 반영되도록 해야 함을 강조하고 있다. 이는 초등학교 영어 교육에 있어 교사들이 주안점을 두어야 하는 것은 음성 언어 중심의 영어 의사소통 능력 향상과 그것을 촉진할 수 있는 문화 관련 지도를 보강해야 한다는 것이다. EBS의 다양한 시청각 자료는 이를 위해 효과적이라 볼 수 있다.

Stempleski(1993)은 청각 자료와 비교할 때 시청각 자료가 듣기 능력의 향상에 기여하는 장점으로 첫째, 실생활에서 사용할 수 있는 살아 있는 언어를 제공한다는 점, 둘째, 문화에 대한 이해를 도와준다는 점, 셋째, 학습자에게 동기를 부여한다는 점 등을 들고 있다. 시청각 교재를 활용하여 영어를 학습할 경우, 음성에만 의존하였던 단조로움에서 탈피하여 다양하고 흥미 있는 방법으로 영어를 배울 수 있다.(하기상, 2007 재인용)

Holden(1982)에 의하면 실생활에서 대화하는 사람들은 주저도 하고 반복, 중단하기도 하며, 화도 내고 더듬기도 하는 등 언어뿐만 아니라 얼굴 표정, 몸짓, 동작과 비언어음(mm, hm, er, etc)을 통하여 의사전달을 하는데, 이러한 모든 의사전달 상황을 담아 만든 EBS 영어교육방송 프로그램을 이용해서 교실에서 유사한 상황을 만들어낼 수 있다. 상황 중심의 비디오 사용은 학습자를 목표언어로 의사소통해야 하는 상황 속에 몰입시켜서 구두 의사소통 연습뿐만 아니라 감정, 배경, 관계, 상태, 몸짓 언어 등을 포함한 진정한 의사소통의 중심인 듣기, 말하기 능력을 길러 줄 수 있다는 점에서 영어 수업에서 EBS 콘텐츠를 활용하는 것이 유용하다고 할 수 있다.(백혜영, 2013 재인용)

즉, EBS 콘텐츠는 언어교육에서 폭넓은 간접경험을 제공하여 다양한 언어행위의 상황을 이용한 듣기·말하기 중심의 수업이 가능하며 이러한 수업은 학습자를 참여자로 변화시킬 수 있다는 점에서 수업에 활용할 만하다. 또한 일상에서 영어를 접할 기회가 많지 않은 EFL상황에 있는 우리나라 학생들에게 의사소통이 일어나는

사회 문화적인 맥락에서 언어를 제시함으로써 듣기·말하기 중심의 실용적인 의사소통 능력을 향상시키고 학습자들로 하여금 유의미하고 흥미로운 학습을 가능하게 하며, 사교육비의 부담으로 영어 학습의 기회를 제한받는 아동들에게 학습의 기회를 균등하게 제공해 줄 수 있는 좋은 학습 매체가 될 수 있다. 따라서 학생들의 듣기·말하기 능력 신장과 흥미를 지속시키기 위하여 ‘문화’관련 내용을 포함하여 학생들의 듣기·말하기 능력 신장에 효과적인 EBSe 콘텐츠를 선정하고 효과적으로 투입할 수 있어야 하겠다.

2. 블렌디드 러닝(혼합형 학습)의 방법

본 연구에서는 EBSe 콘텐츠를 탑재한 사이버©클래스를 교실 정규 수업과 가정 학습에 활용하는 온·오프라인 혼합형 학습(Blended learning) 형태를 말한다. 교사와 학생간의 쌍방향 교수·학습을 위해 EBSe에서 제공하는 교사전용 맞춤형페이지인 사이버©클래스를 활용한 교수·학습 형태이다.

가. 블렌디드 러닝의 개념

블렌디드(Blended)는 무언인가를 ‘섞다’, ‘결합하다’, ‘혼합하다’, ‘조화시키다’의 의미를 갖고 있다. 김정렬(2008)은 블렌디드 러닝에 대해 이러닝(e-Learning) 교육방식에 전통적인 면대면 교육방식의 교실 수업이 갖고 있는 교육적 장점을 결합하여 학습 효과를 극대화하기 위한 설계 전략이라고 하였고, 교육주체가 블렌디드 러닝을 도입할 때는 전달 방법보다는 학습 객체의 활용성에 중점을 두고 개인의 학습 스타일에 맞는 다양한 접근 전략을 개발하여야 하며, 서로 다른 지식과 콘텐츠를 학습에 개입시키고 학습자가 원하는 내용을 원하는 시점에 받을 수 있도록(just-what-I-need, just-in-time) 구성하는 것을 고려해야 한다고 하였다

블렌디드 러닝(Blended learning)은 일반적으로 이러닝(e-learning)을 통해 전통적인 면대면 교육방식이 갖고 있던 시간과 공간상의 제약 및 상호작용성의 한계를 극복하려던 노력에서 한 걸음 더 나아가, e-learning 교육 방식에 전통

적인 면대면 교육방식이 갖고 있는 교육적 장점을 결합, 적절히 활용함으로써 학습효과를 높이는 방식이어야 한다는 것이다. 이것은 단순히 온라인 환경과 오프라인 환경을 결합·활용함으로써 학습효과를 향상시키려는 것이 아니라 오히려, 오프라인, 온라인과 같은 학습 환경의 결합보다는 특정 교과내용이나 수업 목적에 따라 다양한 매체와 교수학습 방법을 적절히 혼합하여 활용하는 방식을 뜻한다. 혼합형 학습은 전혀 새로운 것이 아니라 과거부터 교실 현장에서 학습 효과를 향상시키기 위하여 많은 교수자들이 자연스럽게 수행해 왔던 교수학습 방식일 수도 있다. 이러한 블렌디드 러닝, 혼합형 학습의 개념 설정을 바탕으로 초등 영어 교육에 활용하기 위한 구체적인 활용 전략을 살펴 보았다.

나. 블렌디드 러닝을 활용한 초등 영어 교육

1) 교실 및 사이버환경에서의 학습전략 비교

교실 수업은 교실이라는 제한된 공간에서 교사 주도적으로 교수-학습 활동이 진행되며 주로 강의식 수업이나 소집단 활동 형태로 이루어지는데 반해, 사이버 학습은 가상의 사이버공간에서 학습자 주도적으로 자료를 탐색, 정보를 습득하거나 온라인 커뮤니티 속에서 상호작용 활동을 통해 지식을 체득한다. 교실 수업과 사이버 학습 간에는 나름대로의 특징이 있기 때문에 가르치고자 하는 수업 목표나 교수-학습 활동이 무엇이냐에 따라 교실 수업이 더 적합하거나 사이버 학습이 더 적합한 상황이 발생할 수 있다.

임정훈(2004)은 교실 환경과 사이버 환경에서의 학습 전략을 상호 비교하여 <표 II-1>과 같이 제시하고 있다. 교사는 이처럼 오프라인 형태의 학습 전략과 온라인 형태의 학습 전략이 갖고 있는 장단점을 이해하고 혼합형 학습을 위한 설계 요소들을 찾아서 초등 영어 교육에 적용 가능한 교수·학습 활동을 구안해야 한다.

<표 II-1> 교실과 사이버 환경에서의 학습 전략의 특징과 장단점

교실 환경에서의 학습 전략	사이버 환경에서의 학습 전략	특징 및 장단점 비교
교사의 학습지표 설명	사이버 교실에서 제공되는 학습자료 읽기 혹은 음성 파일을 이용한 설명 제공	사이버 환경은 교수자의 언어적 미묘성, 사실적인 표현, 신체적 언어가 상실될 수 있음.
교사의 예문 제시	일반문서 자료나 시뮬레이션을 이용한 제시 혹은 음성파일을 이용한 제시	시뮬레이션은 애니메이션, 동영상 등으로 제작될 수 있는데 제작비용과 상황에 따라 제시되는 방식이 달라질 수 있음.
교사의 내용 정리 자료 제공	자료실에 관련 학습자료 제시	다양한 형태로 제공 가능
교사의 참고 자료 제시	게시판 자료실과 웹사이트를 이용한 참고자료 제시 가능	다양한 형태로 제공 가능
교사에게 질문하기	전자우편, 전자게시판의 질의/응답 코너 등을 이용하여 가능	구어 질문과 전자 텍스트 질문 작성 각각에 장·단점이 있을 수 있음
학습자 질문 및 교사 답변	전자게시판, 화이트보드 등을 이용하여	사이버 환경은 즉시성이 떨어질 수 있으나 실시간 컨퍼런싱으로 어느 정도 극복 가능
학습자간 그룹토의 및 그룹학습	전자게시판을 이용한 토론실, 전자우편, 대화방 등을 이용하여 구현	학습자들은 이러한 상호작용 도구를 이용하기 위해 많은 시간과 노력을 필요로 함
수업시간 외의 비공식적 면담 활동	게시판, 전자우편, 대화망을 이용하여 가능	학습자들 간의 상호작용의 시간이 확장되므로 학습시간과 장소를 제한할 필요가 없음
수업시간 중 실습	학습 장소에서 사전에 개발된 특정 프로그램을 이용하여 구현	프로그램이나 환경 여하에 따라서 사이버에서의 실습은 어려울 수 있음
수업시간 중 연습문제 풀이	다양한 연습문제의 반복적 제공 가능, 결과의 즉각적 확인이 가능	즉각적 결과 확인은 가능하나 교수의 직접적인 도움이 제공되기 어려울 수 있음
수업시간 이외의 학습 과제물 작성	시공을 초월해 교실 수업 이외 시간에 편한 장소에서 학습과제물 작성 가능	노트 정리 기능, 책갈피 기능, 검색 기능 등 여러 가지 지원기제 활용 가능

2) 초등 교육에서의 블렌디드 러닝의 활용

다양한 EBSe 콘텐츠가 인터넷상으로 실시간 제공되고 있으며 영어 교육에서 시청각 자료를 활용하여 맥락 있는 듣기·말하기 의사소통 상황을 생생하게 제공해줄 수 있음을 볼 때, 이러한 인터넷상의 자료를 교실 수업에 끌어들이고 가정에서 학생들이 학습할 수 있도록 제공함으로써 영어 학습 효과를 극대화할 수 있는 방안으로 블렌디드 러닝을 활용할 수 있다.

본 연구의 블렌디드 러닝을 설계하기 위하여 고려해야 하는 혼합형 학습 영역과 요소들을 임정훈(2004)이 제시한 내용을 참고하여 아래와 같이 요약 정리하였다.

① 학습 환경: 오프라인과 온라인의 혼합

온라인 활동을 오프라인 수업을 단순히 보조해 주는 수단에서 벗어나 주어진 학습 목표 달성을 위해 반드시 필요한 필수적인 교수-학습 활동으로 적극 활용하는 것이다. 진정한 의미의 혼합형 학습이 되기 위해서 온라인 학습이 핵심적 활동으로 부각된다. 즉, 교실 수업에서 EBSe의 콘텐츠를 주요 학습활동으로 끌어들이는 전략과 가정학습으로 꾸준히 이어지도록 하는 수업 설계와 전략이 필요하다.

② 학습 목표: 인지적·정의적·심체적 영역의 혼합

오프라인 교실수업에서는 인지적, 정의적, 심체적 영역을 적절히 혼합하여 활용하고 있다. 블렌디드 러닝에서는 온라인 활동을 추가함으로써 달성이 더욱 용이한 목표영역에 대한 교사의 계획이 필요하다. 정보의 수집, 분석, 공유, 종합, 활용 등과 같은 정보 활용 능력 및 상대방에 대한 존중, 대인관계 기술, 커뮤니케이션 스킬 등이 해당된다. 이를 위해서 학생들의 정보 활용 능력을 사전에 파악하고 블렌디드 러닝이 수월하게 이루어질 수 있도록 컴퓨터 기기 활용, 동영상 상을 보기 위한 프로그램 설치, 사이버©클래스 활용을 위한 인터넷 사용 예절 등 사전 안내와 교육이 있어야 한다.

③ 학습 내용: 구조화된 학습 내용과 비구조화된 학습 내용의 혼합

학교교육 환경에서 구조화된 학습 내용이란 정해져 있는 교육과정과 관련된 교과

서, 참고자료 등을 의미하고, 비구조화된 학습 내용은 정해진 학습내용을 더욱 풍부하게 하는 다양한 정보원을 말한다. 동료 학습자로부터 얻은 새로운 정보나 인터넷 등에서 정보검색을 통해 찾아낸 관련 자료 등을 들 수 있다. 또한, 지식 유형의 혼합뿐만 아니라 영어과에 과학과를 혼합하는 등 교과목의 혼합을 말하기도 한다. 블렌디드 러닝을 위해 활용되는 사이버©클래스는 EBS의 콘텐츠뿐만 아니라 인터넷 상에서 제공되는 콘텐츠와 교사 개발 자료에 대한 링크 및 저장 기능 갖추어져 있으므로 교과서를 넘어서는 다양한 자료의 활용이 가능함을 참고하여 수업을 설계한다.

④ 학습 시간: 실시간과 비실시간의 혼합

교실에서 교사와 함께 수행하는 수업활동은 실시간으로, 교실 밖에서 인터넷을 이용해 관련 활동을 수행하는 것은 비실시간으로 이루어지는 것으로 본다. 그렇지만 온라인에서 웹채팅 또는 메신저의 활용을 통해 사이버공간에서도 실시간으로 커뮤니케이션 활동이 일어날 수도 있다. 사이버©클래스에 탑재된 EBS 콘텐츠는 자료는 교실 영어 수업에서 활용하고 가정에서도 학생들 스스로 꾸준한 학습이 이루어질 수 있도록 적극적인 안내와 점검이 필요하다.

⑤ 학습 장소: 교실 안 수업과 교실 밖 학습

교실 내에서 이루어지는 학습과 교실 밖, 가정이나 사회에서 이루어지는 학습이다. 블렌디드 러닝은 컴퓨터실을 주로 활용하여 사이버©클래스에 교사가 제시해 놓은 EBS 콘텐츠를 활용하여 학생들이 교실에서 서로 상호작용하면서 활동할 수 있도록 하며, 가정에서도 배운 내용에 대한 복습이 이루어지도록 한다.

⑥ 학습 형태: 개별학습, 협동학습, 일제학습의 혼합

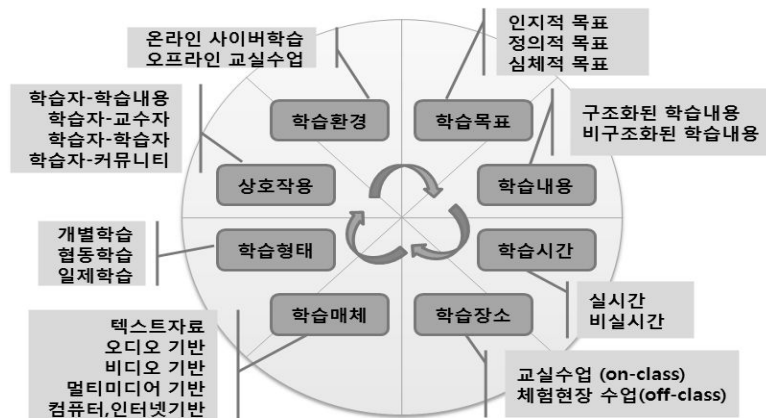
학습을 수행하는 단위 중심으로 학습 형태를 구분한 것으로 오프라인과 온라인 어느 환경에서든지 활용 가능하다. 본 연구 대상이 컴퓨터 활용 능력이 고학년에 비해 다소 부족하고 영어 교과를 처음 접하게 되는 초등학교 3학년임을 고려하여 협동학습은 다소 지양한다.

⑦ 학습 매체: 텍스트, 오디오, 비디오, 멀티미디어, 인터넷 기반 매체의 혼합
 다양한 교수·학습 매체 중 특정 학습목표 달성을 위한 특정 학습조건에 가장 적합한 매체로서 어떤 것을 사용하느냐 하는 전략을 의미한다. 초등학교 3학년 학생들을 대상으로 한 듣기·말하기 위주의 학습이므로 텍스트는 지양하고 EBS에서 제공하는 비디오와 멀티미디어 자료를 적극적으로 활용한다.

⑧ 상호작용 유형: 학습-학습내용, 학습자-학습자, 학습자-교수자, 학습자-커뮤니티 간의 상호작용 혼합

커뮤니케이션의 중요성을 바탕으로 학습자가 무엇과 혹은 누구와 상호작용하는 활동을 중요시할 것인가에 따라 여러 가지 유형이 혼합된 설계전략을 구상할 수 있다. 상호작용은 교실 수업에서는 듣기·말하기 능력 신장을 위해서 사이버@클래스에 탑재된 EBS 콘텐츠 학습내용으로 하여 듣기·말하기 의사소통 능력 신장을 위한 학습자들 간의 학습활동에 중점을 두고, 가정에서의 지속적인 학습을 위하여 자유게시판과 쪽지 기능을 활용한 학습자와 교수자, 학습자와 커뮤니티 간의 상호작용을 활발히 하도록 하여 학습효과를 극대화한다.

임정훈(2004)은 위에서 살펴본 학습 환경, 학습 목표, 학습 내용, 학습 시간, 학습 장소, 학습형태, 학습 매체, 상호작용 유형 등 초등학교에 도입 가능한 8가지 학습 설계 영역과 주요 하위 요소들을 도식화시켜 그림 <II-2>와 같이 제시하고 있다.



<그림 II-1> 학교 교육을 위한 블렌디드 러닝의 유형

이상에서 살펴본 바에 따르면 EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝을 위하여 교수자는 활발한 상호작용과 동기유발자이며 과제촉진자로서의 역할을 인식하고 학생들의 수준과 정보통신 기기 활용 능력을 파악하여 학습목표, 내용, 시간, 장소, 매체, 형태, 상호작용의 유형, 학교와 가정이라는 학습 환경에 대한 사전 계획을 바탕으로 영어수업을 진행하여야 하겠다.

3. 선행 연구 자료 분석

본 연구를 위해 앞서 살펴본 이론적 배경과 선행 연구 자료를 고찰한 결과 시사점 및 본 연구에 반영할 점은 다음과 같다.

진규식(2010)은 블렌디드 러닝을 적용한 영어 교육이 아동의 학업 성취도 및 흥미에 미치는 연구에서 일반 수업을 적용한 반, 온·오프라인 연계를 하지 않고 개별적인 이러닝을 한 집단과 온·오프라인 연계 학습을 한 집단을 대상으로 온·오프라인을 연계한 블렌디드 러닝이 초등학교 6학년 학습자의 영어 학업성취도와 흥미도에 어떤 영향을 주는지 분석하였다. 그 결과, 온·오프라인을 연계한 블렌디드 러닝을 수행한 집단은 수업 시간에 배운 내용을 가정에서 복습하고 공부할 수 있는 환경을 제공받을 수 있어 학업성취도와 흥미가 향상되었고, 학교 오프라인 영어 수업을 온라인을 통해 지켜볼 수 있어서 학부모의 만족도 또한 높았다고 하였다. 그리고 효과적인 블렌디드 러닝을 위한 온라인 학습공간이 중요하므로 표준화된 학습 공간 또는 연계활동이 제공되었으면 좋겠고, 교사의 시간적 제약과 콘텐츠 개발이 어려움이 있으므로 다양한 콘텐츠를 개발하여 교사와 학생들이 쉽게 활용할 수 있는 방안이 필요하다고 제안하였다.

김아름(2012)은 사이버가정학습에서의 초등 영어 교과 활성화 방안 연구에서 초등학교 5학년 학생들을 대상으로 인천 지역에서 운영하는 사이버가정학습에서의 영어 학습에 대한 활용실태와 만족도 및 선호도를 설문조사와 인터뷰를 통해 분석하였는데, 학습자들은 교육청에서 제공되는 사이버가정학습의 영어 콘텐츠가 기존의 교과서를 바탕으로 단순하게 반복되는 형태이므로 지루하고 흥미가 떨어지며 사교육을 대체하기엔 모자람이 있다고 답하였다. 따라서 에듀테

인먼트 효과를 균형 있게 활용한 흥미로운 콘텐츠의 개발, EFL 환경에서 교과서의 내용을 넘어서는 콘텐츠의 개발, 학습 동기를 높이기 위한 적절한 보상체제나 자극 체제가 필요하다고 제안하였다.

이나경(2011)은 EBS영어교육방송에 대한 초등 현장에서의 현실과 효과적인 활용을 위한 프로그램 분석에서 학생과 학부모는 시간과 정보 부족으로 EBS에 콘텐츠에 대한 인지도와 활용도가 낮으므로 EBS의 효과성을 인식하고 활용하고자 하는 의욕을 높이기 위한 홍보 및 정보제공이 필요하다고 하였다. 교사는 학부모, 학생에 비해서 인지도가 높았으나 교과 내용과 관련된 내용을 찾는 번거로움과 수업 중 투입 시간이 부족함을 EBS 콘텐츠를 학교 현장에서 활용하는 데 저해 요인이라고 하였다. 따라서 학생, 학부모, 교사가 현재까지 제작 방송된 수많은 프로그램 중에서 학습자의 특성과 요구에 맞는 프로그램을 취사·선택할 수 있는 매뉴얼의 개발과 활용 방안이 필요하다고 제안하였다.

김미경(2012)은 EBS 내용중심 프로그램 활용 수업이 어휘력과 정의적 영역에 미치는 효과에 대한 연구에서 초등학교 1학년 교과서와 연계할 수 있는 EBS 내용중심 프로그램을 선택하여 영어 사교육 혜택을 받지 못하는 교육복지투자대상학교 학생들을 대상으로 수업을 진행하였고, 듣기 능력, 자신감, 흥미도, 자기주도력, 참여도 영역에서 긍정적인 효과를 보였으며 특히 자기주도력 향상이 두드러졌다고 하였다. 아울러 EBS 활용이 재량 수업 시간이나 아침 활동 시간에 집중되면 실효성이 떨어질 것이며 수업 시간에 활용할 수 있도록 EBS 활용 가이드가 필요하고, 학급 홈페이지 활용 등 교사와 학생이 상호 커뮤니케이션을 하면서 학습을 격려할 수 있는 지속적인 동기 강화 전략이 필요하다고 제안하였다.

위의 선행연구들을 통해 얻은 본 연구자는 다음과 같은 시사점을 얻었다.

효과적인 영어 학습을 위해서는 EBS에서 제공되는 방송 프로그램을 분석하여 학습자와 학습할 내용에 알맞은 콘텐츠를 선정해야 한다는 것, 흥미를 끄는 콘텐츠뿐만 아니라 교사와 학습자 간 상호작용이 가능하고 EBS 콘텐츠를 활용한 온·오프라인 연계 블렌디드 러닝을 운영하기에 적합한 온라인 학습 공간이 적절하게 마련되어야 한다는 것, 교실 수업 시간과 가정에서 EBS 콘텐츠를 활용하는 방안이 필요하다는 것이다. 또한 앞서 제시한 선행연구들이 EBS 콘

텐츠가 아닌 시중의 교재나 교육청 차원에서 제공되는 콘텐츠를 활용하여 초등학교 고학년을 대상으로 한 블렌디드 러닝의 효과성을 알아보았거나, 초등학교 저학년을 대상으로 수업 시간이 아닌 방과후 활동 시간에 EBS의 내용중심 콘텐츠를 활용한 연구라는 제한점이 있었다.

따라서 본 연구자는 영어를 정식 교과로 처음 접하게 되는 초등학교 3학년 학생을 대상으로 개정 영어 교육과정에서 요구하는 학습목표와 성취기준이 반영된 EBS 콘텐츠를 선정하여 지도계획을 수립하고, 이를 적용하기 위한 수업에 적용하기 위한 교수·학습 모형을 구안하고, 블렌디드 러닝을 위한 온라인 학습공간을 마련하고 학습에 활용하면서 이러한 EBS 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 학생들의 듣기·말하기 능력과 흥미도, 참여도, 자신감 등 학습 태도에 미치는 영향을 살펴보고자 하였다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 문제

- 첫째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 영어 학습은 초등학교 3학년 학생들의 듣기·말하기 능력에 어떠한 영향을 미치는가?
- 둘째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 영어 학습은 초등학교 3학년 학생들의 학습태도에 어떠한 영향을 미치는가?
- 셋째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 방법은 영어 사교육 집단과 비사교육 집단의 학습자들에게 어떤 영향을 미치는가?

2. 연구 대상

본 연구는 연구자가 근무하고 있는 제주 소재 B초등학교 3학년 1개 학급 28명(남학생 16명, 여학생 12명)을 대상으로 실험 연구를 수행했으며 영어 사교육 집단과 비사교육집단을 구분해서 블렌디드 러닝 방법의 영향력을 살펴보고자 하였다.

블렌디드 러닝 방법을 도입하기 위해서 김은미(2014)의 기초 조사 설문지를 참고하여 학생들의 영어 학습 경험, 컴퓨터 사용 환경, 컴퓨터 활용 능력에 대한 기초 실태를 조사하였고, 그 결과는 <표 Ⅲ-1>, <표 Ⅲ-2>와 같다.

<표 Ⅲ-1> 영어 학습에 대한 기초 실태 조사 결과

조 사 내 용	조사결과(N=28)	
	응답 내용	응답자 수(%)
영어 학습에 어느 정도 관심이 있나요?	매우 많다	8(28.5)
	많다	4(14.2)
	보통이다	9(32.1)
	적다	3(10.7)
	매우 적다	4(14.2)
인터넷을 활용한 영어 학습을 해 본 경험이 있	예	13(46.4)

나요?	아니요	15(53.5)
EBSe 사이버 공부방을 활용한 영어 학습에 관심이 있나요?	매우 높다	4(14.2)
	높다	2(7.1)
	보통이다	10(35.7)
	낮다	6(21.4)
	아주 낮다	6(21.4)
학교 영어 수업 이외에 영어공부를 어떻게 하고 있나요? (사교육 정도)	전혀 안함	4(14.2)
	혼자서 공부함	2(7.1)
	영어 학원	19(67.8)
	과외, 방문 선생님	3(10.7)
	전화영어	0(0)
학원, 과외나 방문선생님, 전화영어 등에서 영어 학습 횟수는 어느 정도인가요? (사교육 정도)	전혀 안함	4(14.2)
	혼자서 공부함	2(7.14)
	주1회	1(3.5)
	주2회	0
	주3회	8(28.5)
	주4회	0
	주5회	13(46.4)
학원, 과외나 방문선생님, 전화영어 등에서 1회에 몇 시간 정도 공부하나요? (사교육 정도)	전혀 안함	4(14.2)
	혼자서 공부함	2(7.1)
	1시간미만	1(3.5)
	1시간 이상 2시간 미만	20(71.4)
	2시간 이상 3시간 미만	1(3.5)
	3시간 이상	0
	3시간 이상	0

영어 학습에 대한 관심도가 높은 학생은 12명(42.7%) 인터넷을 활용한 영어 학습을 해 본 경험이 있는 학생은 13명(46.4%), EBSe 사이버 공부방을 활용한 영어 학습에 대한 관심도는 6명(21.3%)으로 전반적으로 영어 학습에 대한 관심이 높은 편은 아니다. 이는 영어 학습에 대한 학생들의 부담이 작용한 것으로 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 위한 가정학습 시 숙제처럼 학생들이 부담을 느끼지 않도록 주의해야 하였다. 사교육 현황을 보면 사교육을 받는 학생이 22명(78.5%), 받지 않거나 혼자 공부하는 학생이 6명(21.4%)이었으며, 주 1시간미만 영어 사교육을 받는

학생은 7명(24.8%)으로 21명(74.9%)의 학생들은 주1회 이상 회당 1시간 이상의 영어 사교육을 받고 있었다.

<표 Ⅲ-2> 컴퓨터 사용 환경에 대한 기초 실태 분석 결과

조 사 내 용	조사결과(N=28)	
	응답 내용	응답자 수(%)
집에 컴퓨터가 있나요?	예	27(96.4)
	아니요	1(3.5)
집에서 인터넷을 할 수 있나요?	예	26(92.8)
	아니요	2(7.1)
일주일에 인터넷을 얼마나 접속하나요?	거의 매일	9(32.1)
	3~4회	3(10.7)
	1~2회	6(21.5)
	거의 하지 않는다	10(35.7)
한 번 접속하면 몇 시간 정도 사용하나요?	3시간 이상	1(3.5)
	2~3시간	1(3.5)
	1~2시간	3(10.7)
	30분~1시간	13(46.4)
	30분미만	10(35.7)
컴퓨터나 인터넷으로 주로 무엇을 하나요?	게임	10(35.7)
	숙제	14(50)
	편지 보내기	0(0)
	블로그, 홈페이지 방문	3(10.7)
	채팅	0(0)
	학습사이트 이용	1(3.5)

<표 Ⅲ-2>의 컴퓨터 사용 환경에 대한 기초 조사를 결과를 보면 1명을 제외하고 27명(96.4%)의 학생이 컴퓨터를 갖고 있고 인터넷 접속이 가능하다고 응답하였다. 인터넷에 접속하면 주로 하는 일은 게임과 숙제하고 응답한 학생이 24명(85.7%), 접속 시간이 30분에서 1시간이라고 응답한 학생이 23명(82.1%)이었다. 거의 모든 학생들이 가정에서 컴퓨터와 인터넷이 가능하여 온라인 학습을 할 수 있는 여건을 갖추었다고 볼 수 있다.

<표 Ⅲ-3> 컴퓨터 활용 능력에 대한 기초 실태 분석 결과

조 사 내 용	조사결과(N=28)	
	응답 내용	응답자 수(%)
컴퓨터를 작동시킬 수 있으며 게임 등을 할 수 있다.	예	26(92.8)
	아니요	2(7.1)
한글 타자를 칠 수 있다.	예	28(100)
	아니요	0(0.0)
영문 타자를 칠 수 있다.	예	14(50.0)
	아니요	14(50.0)
E-mail(전자우편)을 받거나 보낼 수 있다.	예	21(75.0)
	아니요	7(25.0)
인터넷을 활용하여 필요한 자료를 검색하여 찾을 수 있다.	예	25(89.2)
	아니요	3(10.7)
인터넷 게시판에 글이나 자료를 올릴 수 있다.	예	12(42.8)
	아니요	16(57.1)
원하는 인터넷 주소를 입력하여 접속할 수 있다.	예	15(53.5)
	아니요	12(42.8)
주어진 사이트에서 프로그램을 찾아 동영상을 재생할 수 있다.	예	22(78.5)
	아니요	6(21.4)
쪽지나 대화방(채팅)을 통해서 의견을 나눌 수 있다.	예	12(42.8)
	아니요	16(57.1)

<표 Ⅲ-3>의 컴퓨터 활용 능력에 대한 기초 조사 결과를 보면 컴퓨터를 작동시킬 수 있으며 한글타자를 칠 수 있는 학생이 28명(100%), 주어진 사이트에서 동영상을 재생할 수 있는 학생이 22명(78.5%)이나, 원하는 인터넷 주소를 입력할 수 있다는 학생이 15명(53.5%) 정도이므로 EBSe 가입과 접속을 위하여서는 학생들의 능력을 고려한 안내가 필요하였다. 또한 쪽지나 게시판을 이용하여

대화를 나눌 줄 아는 학생이 각각 12명(42.8%) 정도이므로 사이버@클래스의 게시판과 쪽지 기능 등을 활용하는 방법에 대한 안내가 필요하며 25명(89.2%)의 학생들이 포털 사이트를 이용하여 접속이 가능하므로 EBSe 사이트에 접속하는 방법을 다양하게 안내할 필요가 있었다.

3. 연구 설계 및 도구

가. 연구 설계

본 연구는 초등학교 3학년 1개반을 대상으로 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 초등학생들의 말하기·듣기 능력 및 학습태도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 사전·사후 평가결과를 비교하는 양적 연구와 질적 연구의 방식을 사용하였으며, 실험 연구 설계는 <표 III-4>와 같다.

<표 III-4> 연구 설계

O1-----X1-----O2
O1: 학습자 기초 실태 조사 설문, 사전 검사(말하기·듣기 능력, 학습태도)
X1: 실험 처치(1~12차시의 수업 진행 및 사이버@클래스 운영)
O2: 사후 검사(말하기·듣기 능력, 학습태도의 양적 분석, 학생과 교사의 학습 일지 분석을 통한 질적 분석)

나. 연구 기간 및 절차

본 연구의 기간은 2014년 3월부터 2014년 6월까지이며 연구 계획 및 문헌 조사, 사전 준비, 실험 운영 실시, 실험 결과 분석 및 처리 등의 과정으로 연구를 진행하였다. 구체적인 절차는 <표 III-5>와 같다.

<표 III-5> 연구 기간 및 절차

연구기간	단계	연구내용
2013년 12월~2014년 2월	계획 및 문헌 조사	· 연구주제 선정 및 연구문제 수립

		· 이론적 배경, 선행 연구 조사 · EBSe 콘텐츠 분석
2014년 3월	기초 실태 조사 및 설계	· 연구대상 선정, 기초 실태 조사 · EBSe 프로그램 선정 및 적용 방안 구안 · 블렌디드 러닝을 위한 사이버@클래스 구성 및 과정안 작성
2014년 4월 1일~11일	사이버@클래스 개설 등 사전 준비	· 종속 변인 사전 조사 및 분석 · 사이버@클래스 학생 가입 · 사이버@클래스 활용 방법 사전 교육
2014년 4월 21일~6월 9일	실험 연구 수행	· 블렌디드 러닝 운영 · 종속 변인 사후 조사 및 분석
2014년 6월 10일~20일	결과 분석	· 자료의 결과 분석 및 정리

다. 평가 도구

본 연구를 위한 양적 자료는 학급 전체 28명의 학생을 대상으로 하였으며 영어 사교육을 받지 않는 학생 7명을 대상으로 하여 질적 자료를 수집하였다. 연구 자료의 도구 및 수집 방법은 <표 Ⅲ-6>과 같다.

<표 Ⅲ-6> 연구 도구 및 수집 방법

분석 방법	평가 영역 및 방법	평가 내용	시기	
양적 분석	기초 실태 분석 설문지	· 연구 설계를 위한 기초 자료 수집-영어 학습 경험 및 인터넷 활용 능력	3월3주	
	말하기 능력	· 사전·사후 평가지	· 3학년 1학기 수준의 영어 말하기 평가	4월1주 6월1주
	듣기 능력	· 사전·사후 평가지	· 3학년 1학기 수준의 영어 듣기 평가	4월1주 6월1주
	학습태도	· 사전·사후 설문지	· 흥미도, 참여도, 자신감, 자발성의 정도	4월1주 6월1주
질적 분석	학생의 학습 진도 체크리스트, 자유게시판, 쪽지	· 사이버@클래스 학습 진도 정리표 · 자유게시판 및 쪽지 내용	수시	
	교사의 면담자료	· 학생 면담 및 관찰 자료		

라. 통계적 분석

- 1) 기초 실태 분석 설문지의 처리

김은미(2014)의 기초 조사 설문을 토대로 학생들의 영어 학습 경험 및 현황, 컴퓨터 활용 능력 및 여건을 조사하여 블렌디드 러닝 설계를 위한 자료로 활용하였다.

2) 영어 듣기·말하기 능력

영어 말하기 능력 평가지는 사전·사후 학생들의 말하기 능력의 변화를 알아보기 위한 것으로 3학년 수준의 소재 및 의사소통 기능을 중심으로 대교와 천재교육의 영어지도서의 단원평가 문항을 토대로 <표 III-7>과 같이 10문항을 구성하여 실시하였다. 실험 수업 전과 사후에 평가를 실시하고 통계처리 프로그램을 이용하여 T-검정을 실시하였다.

<표 III-7> 말하기 능력 평가지 구성

문항	소재	의사소통 기능	평가 내용	배점
1-2	인사 및 자기소개	· 만나고 헤어질 때 인사하기	· Hi/Hello, Bye.	10
		· 자기소개 하고 답하기	· What's your name?/I'm OO.	10
3-4	사물 묻고 답하기	· 가까이에 있는 사물 묻고 답하기	· What's this?/ It's a dog/pen.	10
		· 멀리 있는 사물 묻고 답하기	· What's that?/ It's a cake/cat.	10
5-6	감사와 축하	· 생일 축하의 말하기	· Happy birthday!	10
		· 선물을 줄 때와 받을 때 하는 말하기	· This is for you./ Thank you.	10
7-8	수세기 및 소유	· 동물의 수를 묻고 답하기	· How many cows?/ Two cows.	10
		· 물건의 소유 묻기	· Do you have a pencil?	10
9-10	가능과 불가능	· 어떤 것을 할 수 있는지 묻고 답하기	· Can you swim?/ Yes, I can.	10
		· 할 수 있는 것과 할 수 없는 것 말하기	· I can't skate. I can sing.	10
문항별 평가 기준		· 말을 머뭇거리지 않고 정확하게 할 수 있다. (매우 잘함)		10
		· 말을 머뭇거리지 않고 대부분 잘 할 수 있다. (잘함)		8
		· 말을 어느 정도 할 수 있지만 생각하는 데 시간이 필요하다. (보통)		6
		· 말을 거의 하지 못한다. (노력 요함)		4

영어 듣기 능력 평가지는 사전, 사후 학생들의 듣기 능력의 변화를 알아보기 위한 것으로 3학년 수준의 소재 및 의사소통 기능을 중심으로 대교와 천재교육의 영어지도서의 단원평가 문항을 토대로 평가자가 <표 Ⅲ-8>과 같이 42문항을 구성하여 실시하였다. 사전, 사후 평가를 하고 t-검정을 실시하였다.

<표 Ⅲ-8> 듣기 능력 평가지 구성

문항	소재	평가 내용	배점
1~7	인사 및 자기소개	· 만나고 헤어질 때 인사하기 · 자기소개 하고 답하기	7
8~14	교실용품 및 동물	· 가까이와 멀리 있는 사물을 구분하여 묻고 답하기 · 크기 묘사하기	7
15~21	일상생활	· 요청하고 답하기 · 날씨 묻고 답하기	7
22~28	축하와 감사	· 생일 축하와 감사의 말, 감정 표현하는 말 · 선물을 줄 때와 받을 때 하는 말	7
29~35	수세기와 선호도	· 동물의 수 묻고 답하기 · 좋아하고 싫어하는 것 묻고 답하기	7
36~42	소유와 묘사	· 소유 묻고 답하기 · 학용품 소유 여부, 색깔 묻고 답하기	7
평가 방법		· 듣기 평가는 원어민의 녹음자료를 활용하여 1번 들려준다.	42

3) 학습태도 설문지의 처리

학습태도 평가지는 사전, 사후 학생들의 정의적 영역의 변화를 알아보기 위해 배지영(2013)의 정의적 영역 평가지를 <표 Ⅲ-9>와 같이 재구성하여 활용하였다. 흥미도, 학습 참여태도, 자신감, 자발성의 영역에 대해 총 20문항으로 구성하여 사전, 사후 실시하였다. 학생들의 자기평가는 5단계로 하였다.

<표 Ⅲ-9> 학습태도 설문지 구성

영역	문항 번호	설문 내용
흥미도 (6문항)	1	나는 영어 시간이 기다려진다.
	2	나는 영어 과목이 재미있다.
	3	영어 시간에 무엇을 배울지 궁금하다.
	4	EBS를 집에서 보고 듣는 것은 재미있다.
	5	영어 시간에 배운 말을 외국인에게 사용하고 싶다.
	6	나의 말을 외국인이 알아들을 수 있을지 궁금하다.
학습 참여도 (4문항)	7	나는 영어 수업 시간에 듣기 활동에 열심히 참여한다.
	8	나는 조별 역할극 활동에 적극적으로 참여한다.
	9	나는 영어 수업 시간에 장난을 치지 않고 잘 참여하는 편이다.
	10	영어 시간에 발표를 하기 위해 손을 자주 든다.
자신감 (5문항)	11	나는 영어 과목이 다른 과목보다 더 쉽다고 생각한다.
	12	나는 외국인을 만나면 간단한 인사말을 자신 있게 말할 수 있다.
	13	영어 시간에 배운 내용을 선생님께서 질문하시면 자신 있게 말할 수 있다.
	14	영어로 말할 때 틀려도 별로 두려워하지 않는다.
	15	내가 말하는 것을 외국인이 알아들을 수 있을 거라고 생각한다.
자발성 (5문항)	16	나는 집에서 영어 과목의 예습을 EBS를 활용하여 스스로 한다.
	17	나는 집에서 영어 과목의 복습을 EBS를 활용하여 스스로 한다.
	18	집에서 EBS를 자주 보고 듣는다.
	19	영어 시간에 재미가 없어도 들어보려고 노력한다.
	20	나는 스스로 자기평가를 진지하게 하려고 노력한다.

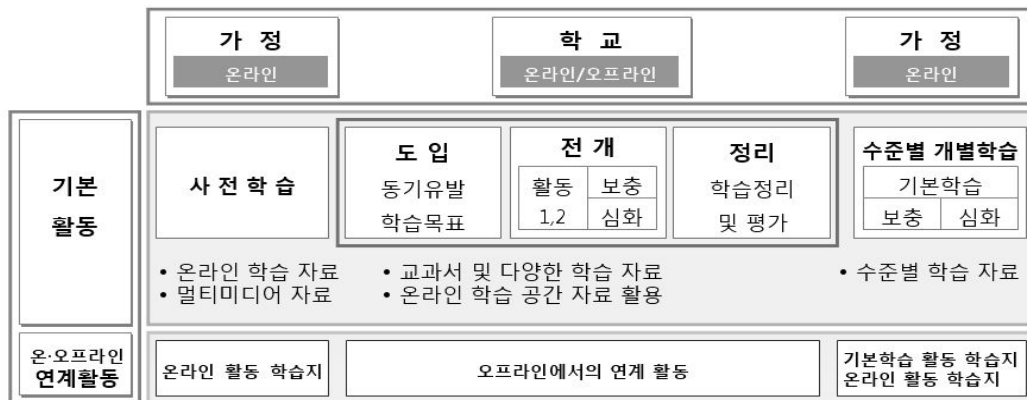
4) 질적 분석 자료의 처리

질적 분석을 위하여 학생들이 사이버@클래스를 학습하고 <부록 3>과 같이 학생들이 자발적으로 기록한 학습 진도체크리스트와 사이버@클래스의 자유게시판, 쪽지를 통한 학생반응, 면담 및 관찰을 통해 EBS 블렌디드 러닝에 대한 소감을 수집하고 분석하였다.

IV. 블렌디드 러닝 수업 모형 구안 및 적용

1. 본 연구에서 적용한 블렌디드 러닝 수업 모형

본 연구를 위하여 서지연(2011)이 제시한 수준별 학습을 위한 블렌디드 러닝 모형을 참고하여 수업 모형을 구안하였다. 서지연(2011)은 블렌디드 러닝이 실제로 운영될 때 온라인 교육과 오프라인 교육의 적절한 혼합은 교실수업 실시 후 온라인에서 연계하거나, 온라인에서 사전학습을 실시한 후 교실 수업을 연계하는 것으로 구분하고, 온라인과 오프라인을 사전학습, 본시학습, 사후학습에 어떻게 사용하느냐에 따라서 <그림 IV-1>, <그림 IV-2>와 같은 블렌디드 러닝 수업 모형을 제시하고 있다.



<그림 IV-1> 연계활동 적용 블렌디드 러닝 수준별 수업 모형

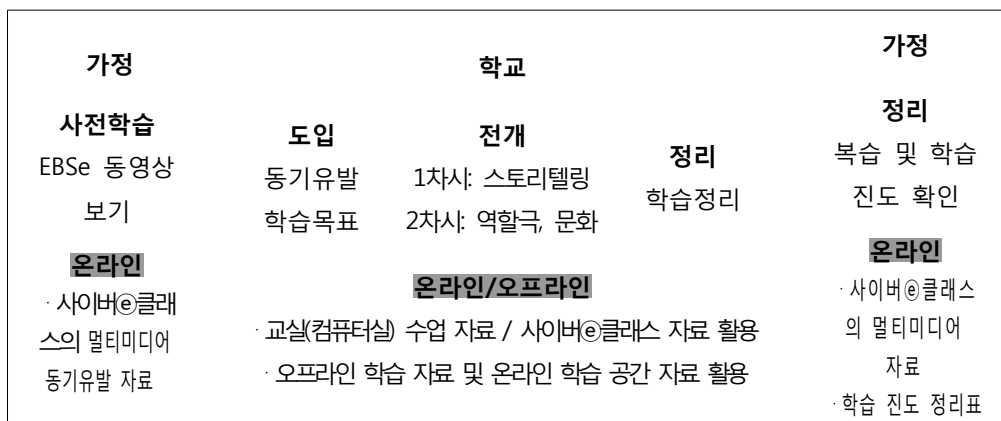
<그림 IV-1>에서 제시한 연계활동 적용 블렌디드 러닝 수업 모형은 교실수업과 사후 온라인 수업에서 수준별 학습이 이루어지도록 구성한 것으로 학생들에게 사전·사후 온라인 학습과 연계하여 학습하거나 점검할 수 있는 학습지 등을 제공하고 오프라인 수업에서 온라인 학습 공간의 다양한 학습 자료를 활용한다.



<그림 IV-2> 연계활동 비적용 블렌디드 러닝 수준별 수업 모형

위 <그림 IV-3>에서 제시한 연계활동 비적용 블렌디드 러닝 수업 모형은 교실 수업과 온라인 수업에서 모두 수준별 학습이 이루어지도록 구성하였으나, 온라인 학습 공간의 학습 자료를 활용하는 것 이외의 온라인 연계활동으로 이루어지는 학습지나 점검 자료 등을 제공하지 않는다.

이상의 블렌디드 러닝 수업 모형을 토대로 본 연구에서는 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 위한 학습 모형을 그림<IV-3>와 같이 재구성하여 활용하였다.



<그림 IV-3> 본 연구에 적용한 블렌디드 러닝 학습 모형

본 연구에서는 교실 수업이 학습의 주가 되고 온라인 학습은 교실 수업의 보조 역할을 하였다. 학습자들은 사전학습으로 온라인 교실인 사이버㉠클래스에 교사가 탑재해 놓은 EBSe콘텐츠를 가정에서 학습하였다. 본시학습으로 교실에서는 사이버㉠클래스의 멀티미디어 자료를 활용하여 스토리텔링과 역할극, 문화 이해 활동을 실시하였다. 사후 학습으로는 가정에서 사이버㉠클래스에 접속하여 교실 수업에서 활용했던 자료 또는 교사가 추가로 제시한 멀티미디어 자료를 다시 복습하고 개별 학습 진도 정리표에 학습 내용과 소감을 기록하도록 하였다.

2. EBSe 교사맞춤형 홈페이지 사이버㉠클래스의 활용

가. 사이버㉠클래스의 구성

EBSe의 교사맞춤 홈페이지는 EBSe 교사 회원에게 제공되는 개인 홈페이지이다. 본 연구자는 EBSe에서 해당 서비스를 시작함을 메일을 통해 접하고 <그림 IV-4>과 같이 2011년 11월 23일 홈페이지를 처음 개설하였고, 본 연구를 실행하면서 통합 차시 연간 지도계획에 따라 3학년 12차시의 ㉠지도안을 만들고 관련하여 EBSe 콘텐츠를 링크하였다.



<그림 IV-4> EBSe 교사맞춤 홈페이지 메인 화면

<그림 IV-4>의 교사맞춤 홈페이지 구성 메뉴는 ‘㉠클래스, ㉠지도안, ㉠테

스트, 홈페이지 관리'이다. 교사는 홈페이지 내에 학생들을 대상으로 여러 개의 ©클래스를 개설할 수 있고, EBSe나 교사가 개발한 지도안과 테스트를 '©지도안, ©테스트'에 탑재하여 영어 수업 시 활용할 수 있고 '©클래스'에 학생들을 대상으로 공개할 수 있다. 교사맞춤 홈페이지를 통해서 EBSe의 다양한 VOD와 플래시 자료, 교재 등을 자신이 가르치는 학생들의 수준과 수업 목표에 맞추어 재구성하여 수업과 평가에 능동적으로 활용할 수 있어서 영어과 자료센터로서의 기능이 가능하다.

수업에 활용한 EBSe의 콘텐츠와 학생들에게 제시하고 싶은 콘텐츠는 학급 학생들이 접속할 수 있는 사이버공부방인 ©클래스에 적용하여 학생들의 자기 주도 학습을 위한 과제 제시, 동기유발, 영어에 대한 노출 시간 확대가 가능하고 이를 통해서 듣기·말하기 능력 향상의 발판인 지속적인 학습과 동기유발에 기여할 수 있다. 이러한 면에서 EBSe 교사맞춤 홈페이지는 학생들의 요즘 화두가 되고 있는 신개념의 온·오프라인 블렌디드 러닝 서비스를 제공하고 있다. 따라서 별도의 웹페이지를 활용하는 것이 아니라 EBSe의 콘텐츠를 효율적으로 활용할 수 있는 최적의 환경을 제공하는 사이버©클래스를 본 연구에 적극 활용할 필요성이 있는 것이다.

나. ©지도안과 ©테스트의 활용

<그림 IV-5>의 ©지도안은 EBSe의 다양한 콘텐츠 및 교사의 개인자료를 활용하여 교사가 직접 설계하는 사이버 수업지도안이다. ©지도안은 공개, 비공개 설정을 할 수 있고, 공개 시 타 교사에게 지도안이 공유된다. 지도안 명, 학교급 별로 검색도 용이하여 공개 ©지도안을 통해서 자신이 목표한 수업에 맞는 다른 교사의 지도안을 가져와 편집 또는 바로 수업에 활용이 가능하다. 또 자신의 ©지도안을 공유함으로써 EBSe 교사 맞춤 홈페이지를 사용하는 다른 교사에게 도움을 줄 수 있음은 물론이다.

The screenshot shows the EBS@ class management interface. At the top, there are navigation tabs: Home, 클래스 (Class), @지도안 (Lesson Plan), 테스트 (Test), and 홈페이지관리 (Home Page Management). The current page is titled '김혜영 선생님 홈페이지' (Ms. Kim Hye-yeong's Home Page) with a URL 'http://class.ebse.co.kr/laylani'. Below the navigation, there's a section for '@지도안 관리' (Lesson Plan Management) with a sub-header '지도안은 교실수업 및 방과후 숙제로 학생들에게 제시할 수 있습니다'. There are buttons for '내 @지도안' (My Lesson Plan) and '공개 @지도안' (Public Lesson Plan). A search bar is present with '지도안명 검색' (Search Lesson Plan Name) and buttons for '검색' (Search) and '전체 보기' (View All). Below the search bar, it says '총 30건이 검색되었습니다.' (30 items found) and '방과후 영어 교재 다운' (Download English Materials for After-school). There are buttons for '지도안 만들기' (Create Lesson Plan) and '지도안 불러오기' (Load Lesson Plan). A table lists the search results:

번호	선택삭제	지도안명	공개여부	클립수	등록일	@클래스	다운로드/지도안복사
30	<input type="checkbox"/>	3학년_Storytime1(1/2)_Storytelling(백설공주)_소개와인사	공개	1개	2013.01.20	1개	다운로드 지도안복사
29	<input type="checkbox"/>	3학년_Storytime1(2/2)_Role-play(인사와이름)_Culture(이름)	공개	6개	2013.01.19	1개	다운로드 지도안복사
28	<input type="checkbox"/>	3학년_Storytime2(2/2)_Role-play(생일)_Culture(생일,파나다)	공개	8개	2013.01.20	1개	다운로드 지도안복사

<그림 IV-5> @지도안 메인 화면

2011년에 EBSe의 방과후영어 콘텐츠가 강화되면서 교육과학기술부에서는 TaLK방과후영어교실을 우선으로 학교현장에서의 EBSe 콘텐츠 활용을 독려했으나, 아직은 일선의 영어 교사들의 호응이나 활용은 활발하지 못하다고 본다. 이후 2012년에 연구회를 중심으로 EBSe의 다양하고 질 높은 콘텐츠를 활용한 단기집중영어캠프 프로그램 등을 내놓았고 EBSe 교사 게시판에서 수천 번의 다운로드수를 기록하고 있다. EBSe에서는 교사 전용 콘텐츠라는 이름으로 다양한 분절 콘텐츠 자료를 제공하고 있어 @지도안 만들기가 더욱 용이하다.

<그림 IV-5>의 @지도안 만들기에서는 지도안명을 입력하고 교사전용 다운로드 서비스가 가능한 콘텐츠를 클립 가져오기 기능을 통해 쉽게 끌어올 수 있다. 또한 EBSe에서 제공하는 동영상 편집 프로그램인 나모 액티브무비 또는 동영상 편집 프로그램을 활용하면 교사가 원하는 부분만 분절·편집하여 업로드가 가능하다. 교사 개인 자료는 자료당 10메가까지 탑재할 수 있고, 유용한 웹사이트까지 링크가 가능하다는 점에서 EBSe의 콘텐츠 활용에만 그치지 않고 외부의 영어 학습 자료까지 탑재 및 공유가 가능하다는 점에서 다양한 멀티미디어 자료와 웹 자료를 활용하는 영어과 교수·학습 활동에 매우 효과적이다.

영어 학습을 위해서는 다양한 동영상과 플래시 자료, 워크시트 등 많은 자료

가 필요한데 유튜브, 영어CD, 인터넷 등의 자료를 온라인상에 한데 모아놓을 수 있고 한 번의 클릭으로 쉽게 연결할 수 있으며 다운로드와 백업 또한 가능하다.

단점은 교사 간 쪽지나 메일이 불가능하여 피드백이 안 되고 콘텐츠를 가져와서 쓸 때 간단히 교사의 활용 코멘트를 넣을 수 있는 기능이 없다. 교사 개인 자료, VOD 편집 자료, 웹 주소는 저작권 문제로 본인의 ©지도안에 업로드하고 오프라인 수업에 활용이 가능하나 타 교사와의 공유는 불가하다. 또한 EBSe VOD의 일부 클립만 수업의 특정 단계에 활용할 때 편집을 거치지 않을 시 통째로 VOD를 가져와야 하는 불편함이 있다. EBSe에서 교사 전용 콘텐츠인 분절화된 VOD 콘텐츠를 제공하고 있긴 하나 아직은 일부 프로그램에 한정돼 있다. 이용하고자 하는 VOD의 일부분만 사용함에도 통째로 해당 차시의 사이버 ©지도안에 탑재해야 하므로 지도안을 공유하는 타교사와 학생들을 위해서 ‘본 VOD의 Culture 부분을 활용 한다’ 등의 안내를 넣을 수 있는 코멘트 기능이 필요하다.

기본정보

지도안명: 3학년_Storytime5(2/2)_Role-play(가능불가능)_Culture(언어예절)

공개여부: ©클래스 학습하기와 공개지도안에 공개합니다.

저장

클립구성 (총 8건)

클립가져오기 | 내©지도안 | 공개©지도안 | 방과후영어 | 방송프로그램 | ©클립링크 | 평가지

내 자료 등록 | 웹주소 등록

순서변경

순번	클립명	공개설정	속성	재생시간	보기
1	[전개]Fun!Fun!Fun!	<input checked="" type="checkbox"/> 공개	VOD	2분 28초	보기
2	[전개]Let's Talk	<input checked="" type="checkbox"/> 공개	VOD	3분 13초	보기
3	[전개]Let's Practice	<input checked="" type="checkbox"/> 공개	VOD	0분 28초	보기
4	[전개]Fun!Fun!Fun!	<input checked="" type="checkbox"/> 공개	VOD	2분 40초	보기
5	[전개]Let's Talk	<input checked="" type="checkbox"/> 공개	VOD	2분 36초	보기
6	[전개]Let's Practice	<input checked="" type="checkbox"/> 공개	VOD	0분 32초	보기
7	Review unit 2	<input checked="" type="checkbox"/> 공개	VOD	-	보기

<그림 IV-6> ©지도안 만들기 메인화면

<그림 IV-7>의 ©테스트는 방과후영어 콘텐츠와 연계된 EBSe 평가를 끌어오거나 혹은 활용해 직접 평가를 만들어 학생들을 평가할 수 있는 메뉴이

다. 평가유형(단원, 형성, 총괄평가) 및 학교급별로 평가지 검색이 가능하다.
 ©테스트에는 2013년 1월 기준 296건의 평가지가 이미 탑재되어 있고 학년별, 주제별, 수준별로 검색할 수 있고 평가를 통째로 가져올 수 있을 뿐만 아니라 문항별로 가져와서 교사가 재구성하는 것도 가능하다. 교사가 평가를 생성하여 학생이 응시하면 바로 자동 채점되어 결과도 확인할 수 있고 첨삭이 필요한 말하기/쓰기 주관식 문제는 교사가 직접 채점 및 코멘트를 남길 수도 있다.



<그림 IV-7> ©테스트 메인화면

다. 사이버©클래스의 활용

<그림 IV-8>의 ©클래스는 반 학생들의 사이버공부방이다. ©클래스는 교사 맞춤 홈페이지 내에 개설할 수 있으며 클래스별로 학생들을 등록·관리할 수 있다. 교사는 필요에 따라서 ©클래스를 여러 개 개설할 수 있고 학생들을 다른 ©클래스에 중복 수강시킬 수도 있다. 따라서 수준별 ©클래스 운영도 가능하다.



<그림 IV-8> @클래스 메인 화면

사이버@클래스의 주요 구성 메뉴는 위<그림 IV-8>와 같이 ‘학습하기, 알림, 숙제관리, 시험관리, 학습현황, 학습관리, 가정통신문 관리’이다. ‘학습하기’는 학습 자료가 제공되는 공간이다. 저작권이 문제되는 교사 개인 자료와 웹 사이트 링크 자료는 교사 보기만 가능하고 학생들에게는 접근이 제한되나, 학생들이 학습했으면 하는 EBSe 콘텐츠를 끌어와 제시할 수 있다. ‘숙제관리’와 ‘시험관리’는 학생들에게 숙제와 시험을 제시할 수 있는 공간이다. @클래스에서는 교사가 ‘쪽지와 숙제하기의 첨부 기능’을 활용하여 학생들과 소통할 수 있다. 특히, ‘쪽지’ 기능을 통해 담임교사와 개인적으로 대화를 나눌 수 있어서 학생들의 호응이 높고, 교사 또한 학생들을 개별적으로 관리하고 격려할 수 있다. 부끄럽고 소심한 학생도 온라인에서는 적극적으로 영어를 학습하고 교사와 학습에 대해 이야기할 수 있는 기능이다. 본 연구에서도 이 쪽지 기능을 적극 활용하였다.

‘학습현황’을 통해서는 학생별·과제별 학습 진도, 숙제와 시험, 출석률 등 @클래스의 다양한 통계치를 확인할 수 있어 교사가 학생 개인에 초점을 두어 세심하게 관리할 수 있다. 이러한 통계치를 바탕으로 @클래스를 활용하면 학생

의 영어 수준에 따라서 개인차를 인정하고 맞춤 과제를 제시할 수 있다. 학생들 또한 사이버㉠클래스에 접속하여 학습을 하면 자신의 학습현황 즉, 진도를 실시간으로 확인하고 점검할 수 있다.

우리나라와 같은 EFL 환경에서는 교실 문을 열고 나가는 순간 영어를 접할 기회가 사라져서 학습한 내용이나 목표 어휘를 실제 맥락 있는 장면에서 활용하기보다 암기 위주의 영어 학습이 되기 쉬운데, EBSe의 교사맞춤홈페이지 사이버㉠클래스를 통한 블렌디드 러닝을 활용하면 학생들의 영어 노출 시간을 극대화하고 목표 어휘를 활용할 수 있는 다양한 상황을 제시할 수 있다. 또 ㉠클래스 운영이 학교 영어 수업과 연계하여 진행되므로 담임교사와 다른 친구들과 지속적인 피드백과 자극을 주고받을 수 있다.

3. 블렌디드 러닝을 위한 매체 유형 분석 및 선정

가. 초등학생 대상 EBSe 콘텐츠 분석

본 연구에서 활용하는 초등학생 대상 EBSe 콘텐츠의 메인 화면은 <그림 II-10>과 같다.



<그림 IV-9> 초등학생 대상 EBSe 콘텐츠 메인 화면

초등학생 대상 프로그램은 이머전 입체학습 프로그램, 초등학교 1~6학년 정
규 교육과정을 반영한 교과 영어 프로그램, 수준별 맞춤학습 프로그램으로 구분
된다. EBSe사이트를 참고하면 2013년 1월 기준으로 79편의 프로그램이 제공되
고 있으며 최근 등록순, 인기순 프로그램을 확인할 수 있다.

초등학생 대상 방송 프로그램의 목록은 <표IV-1>와 같다. 특징은 영어의 듣
기·말하기, 읽기, 쓰기의 언어 기능별 향상에 프로그램의 목표를 분명히 하고 있
으며 거의 전 프로그램이 **교사전용**서비스와 **교재**나 **자료**를 제공하여 교육 기능을
충실히 수행하고 있다. 또한, 어휘와 문법 학습을 위한 프로그램, Step으로 표시
된 수준별 (구)방과후영어 방송 프로그램도 사이트 체제가 정비되면서 초등대상
프로그램으로 위치가 바뀌어 서비스되고 있다.

<표 IV-1> 초등학생 대상 EBSe 콘텐츠 목록

- ▶ 대상 : 2013년 1월 현재 EBSe인터넷사이트 탑재된 방송프로그램 79편
- ▶ 방송연도 : 예) '07(2007년 방영)
- ▶ **저작권** : 저작권으로 인해 일정한 방송 기간만 VOD 재생 가능
- ▶ **다시보기** : 교사 전용 서비스인 다운로드 서비스는 불가하나 인터넷에서 항상
재생 가능
- ▶ **교사전용** : 교사 전용 서비스인 VOD·MP3·스크립트 등의 다운로드, 항상 재
생 가능
- ▶ **자료** : 학생을 위한 워크시트·대본·사진·가사 등 인터넷으로 제공
- ▶ **교재** : 교재(시판교재, 인터넷 탑재 PDF교재)
- ▶ ①~ : 구분별 인기도 순위(2013.1.15. 기준)

대상	구분	영역	수준		
			초급	중급	고급
초등 학생	이멀 전 입체 학습	듣기			레이의우주대모험(영어버전) '09, 교사전용 , ⑨
					우당탕탕 아이쿠 '11, 교사전용 , ①
		말하 기	Milk Time-moomoo '07, 교사전용 , ⑮		

		Milk Time-moomoo(II) '07, 교사전용 , 자료 18				
		[2008]Milk Time - moomoo '08 교사전용 , 자료 14				
			Wooly Bully Magic English '08 교사전용 , 자료 6			
			톡톡 스토리텔링 '10 교사전용 , 자료 8			
				Math in English '07, 교사전용 , 자료 20		
		이해			the little Thinker's Story '08, 교사전용 , 자료 12	
					다큐동화 달팽이(영어) '10 교사전용 , 자료 5	
					달려라 도라라(영어) '10 교사전용 , 자료 4	
					신나는 과학애니메이션 why(영어) '10 교사전용 , 자료 2	
					어떻게 만들까? [영문판] '08 교사전용 , 자료 7	
		어휘, 말하 기	Boom Boom Musicland ' '07, 교사전용 , 자료 19			
			[2008]Boom Boom Musidand '08 교사전용 , 자료 11			
					La La La Happy School '08 교사전용 , 자료 17	
		어휘, 이해		동물대탐험 구리 구리 땡땡 [영문판] '08 교사전용 , 자료 11		
				레이와함께하는 영어과학교실 '10 교사전용 , 자료 16		
				세계대탐험 구리 구리 땡땡 [영문판] '08 교사전용 , 자료 16		
			영어로 배우는 신나는 과학WHY '10, 교사전용 , 자료 3			
초등 1,2학 년	교과 영어	SEL 1 (1학기)-Alice's Wondergarden '07, 교사전용 , 자료 , 교재 2				
		SEL 1 (2학기)-Alice's Wondergarden '09 교사전용 , 자료 , 교재 3				
		영어로 배우는 초등교과 Yo! Yo! PLAYTIME '09 교사전용 , 자료 , 교재 1				

초등 3,4학 년		SEL 2 (1학기)-Go Go Timegirl '07 [교사전용] [교재] ③	
		SEL 2 (2학기)-Word Circus '07 [교사전용] [교재] ⑪	
		SEL 3 (1학기)-Wow! Gameland '07 [교사전용] [교재] ⑫	
		SEL 3 (2학기)-Gra Gra Grammar '07 [교사전용] [교재] ⑥	
		영어로 배우는 초등교과 Yo! Yo! PlayTime 2 '10 [교사전용] [교재] ④	
		영어로 배우는 초등교과 Yo! Yo! PlayTime 3 '12 [교사전용] [교재] ③	
		초등 3학년 영어 '07 [교사전용] ⑤	
		초등 3학년 영어 Go For It! '10 [교사전용] [교재] ①	
		초등 4 교과서 영어 '08 [교사전용] [자료] ⑩	
		초등 4학년 영어 '07 [교사전용] ⑨	
		초등 4학년 영어 Here We Go! '10 [교사전용] [교재] ②	
	초등 5,6학 년		초등3 교과서 영어 '08 [교사전용] [자료] ⑦
			SEL 4 (1학기)-Spy Zone '07 [교사전용] [교재] ③
			SEL 4 (2학기)-New Spy Zone '07 [교사전용] [교재] ⑤
			SEL 5 (1학기)-Tok Tok English '07 [교사전용] [교재] ⑩
			SEL 5 (2학기)-Cyber tales '07 [교사전용] [교재] ⑨
			초등 5 교과서 영어 '08 [교사전용] [자료] ④
			초등 5학년 영어 '07 [교사전용] ③
			초등 5학년 영어 Fly High '11 [교사전용] [교재] ②
			초등 6 교과서 영어 '08 [교사전용] [자료] ⑦
			초등 6학년 영어 '07 [교사전용] ⑥
		초등 6학년 영어 Ready Set Go	

				'11 교사전용 교재 ①
초등 통합	통합	디지털영어교재 - level1 '09 다시보기 교재 ②		
			디지털영어교재 - level2 '09 다시보기 교재 ④	
			초등영어통합정복 STEP1 '09 교사전용 자료 ⑤	
			초등영어통합정복 STEP2 '09 교사전용 자료 ⑥	
				EBSe 초등영어 '09 교사전용 ①
				this and that English '08 교사전용 자료 ⑦
				디지털영어교재 - level3 '09 다시보기 교재 ③
Fun Fun 어휘, 영문 법	어휘	만화로 배우는 영어속담 '12 교사전용 자료 ①		
		초등 필수영단어 '10 교사전용 ②		
			EBSe 스토리 퀴즈 '11 교사전용 ⑤	
				Word Champ '07 교사전용 ⑥
	문법		초등 Grammar 완성 STEP1 '09 교사전용 교재 자료 ③	초등 Grammar 완성 STEP2 '09 교사전용 교재 자료 ④
초등 듣기· 말하 기	듣기		드라마 잉글리시 '11 교사전용 자료 ①	Aesop's Fables '08 교사전용 ⑦
			초등 Listening 완성 STEP 1 '09 교사전용 자료 ③	초등 Listening 완성 STEP 2 '09 교사전용 자료 ⑩
	어휘, 말하 기	Alice's Wonderland 2(Story) '10 교사전용 ③ Alice's Wonderland 2(Word) '11 교사전용 ②	Salad English '07 다시보기 ④	
	말하 기	초등-글로벌 에티켓 '11 교사전용 교재 ⑨	Magic English '07 교사전용 ⑤ Magic Word '07 교사전용 ⑥	어린이 영어말하기 대회 도전 Speaking '10 교사전용 ⑪
초등 읽기 쓰기	읽기	I Can Read! '12 교사전용 ①	I Love Reading '10 교사전용 자료 ⑥	Enjoy Reading '07 교사전용 자료 ③
		초등 Reading 완성 STEP1 '09 교사전용 교재 자료 ⑤	초등 Reading 완성 STEP2 '09 교사전용 자료 ④	
	쓰기	나의 첫 번째 영어쓰기 노트 '10 교사전용 자료 ②	Key Key Writing '09 교사전용 자료 ③	

위 <표 IV-1>를 토대로 초등학생 대상 방송 프로그램의 가장 큰 특징은 학년별로 수준이 뚜렷이 구분되도록 구성되어 있다는 것이다. 교과 관련 영어의 주요 방송 프로그램은 다음과 같다.

SEL프로그램은 2007년 제작되었는데 SEL1(1,2학기)은 초등학교 저학년을 대상으로, SEL2(1,2학기)는 초등학교 3학년, SEL3(1,2학기)는 초등학교 4학년, SEL4(1,2학기)는 초등학교 5학년, SEL5(1,2학기)는 초등학교 6학년을 대상으로 하였다. SEL프로그램은 초·중·고 총10단계 프로그램으로서 당시 2007년의 교육과정에 맞추어 단계별, 심화·보충형 영어 학습 프로그램을 지향하여 제작되었고, SEL2(2학기)Gra Gra Grammar처럼 이름에서 해당 프로그램이 중점을 두는 영역을 드러내는데, SEL프로그램마다 어휘나 문법, 말하기, 쓰기 등 중점을 두는 영역이 있다.

Yo! Yo! PLAYTIME은 학교에서 배우는 수학, 사회, 과학 등의 내용을 기본적인 영어능력 향상 과정과 연계하는 몰입교육(내용중심 통합교육)과정이며, 2009년부터 한편씩 제작되어 현재 초등학교 3~4학년 과정이 제작·방송 중이다.

교과 영어 프로그램인 ‘초등3학년 영어 Go For It, 초등4학년 영어 Here We Go, 초등5학년 영어 Fly High, 초등6학년 영어 Ready Set Go’는 개정 영어 교육과정과 개정 교과서에 맞추어 2010년부터 새롭게 제작된 프로그램이다. 특징은 교육과정에 따른 의사소통 기능 및 4개 영역에 대한 내용을 학습하는데, 각 Lesson당 4차시로 구성되며 1,2차시는 교과서 진도에 맞추고, 3,4차시는 심화차시로 나누어 수준별 맞춤 학습을 구현하고자 하였고 무엇보다 흥미로우면서도 일관성 있는 전개로 진행되고 교사전용 콘텐츠인 분절 방송클립을 제공하여 본 방송 프로그램의 수업 현장 활용성을 높이고 있다.

EBS사이트에서는 **교사전용**서비스가 가능한 초등 방송프로그램에 대한 누적 히트순 정보를 제공하고 있다. 2013년 1월 14일을 기준으로 인기 있는 방송 프로그램의 특징과 활용 방안은 <표 IV-2>과 같다.

<표 IV-2> 초등학생 대상 방송프로그램 누적 인기도

순위	방송 프로그램	시간	특징 및 활용 방안
1	SEL 1 (1학기)-Alice's Wondergarden '07, 교사전용 , 자료 , 교재 ②	20	초등1~2학년을 대상으로 이상한 나라를 탐험하듯 챗트, 율동, 노래, 플래시 애니메이션, 상황극 등을 파닉스 교수법과 조합하여 소리 이해와 단어 읽기를 중점적으로 교육함. 짝수 강에서는 재미있는 동화를 활용하여 홀수 강 학습 내용을 심화 보충함. 흥미 있는 구성과 전개도 좋으며 특히 관련 교재가 PDF로 제공되는데 질이 높고 자세함. 학교 현장에서는 파닉스 학습과 스토리텔링에 주로 활용 가능함.
2	드라마 잉글리시 '11 교사전용 자료 ①	20	초6~중3 수준 학생의 말하기 능력 향상에 중점을 둬 내가 자주 쓰는 이런 문장을 영어로는 어떻게 표현할 수 있을지 의문을 푸는 형식으로 진행됨. 드라마로 제공되며 매회 퀴즈를 제시하고 시청자들과 EBS사이트를 통해서 정답을 게시하도록 하는 방법 활용하여 교류함. 의사소통 중심 상황극, 역할놀이에 적용이 유용함.
3	SEL 1 (2학기)-Alice's Wondergarden '09, 교사전용 , 자료 , 교재 ③	20	초등1~2학년을 대상으로 장모음과 이중모음을 중심으로 파닉스 교육을 하는데 노래와 스토리, 율동, 애니메이션, 게임 등 다양한 포맷과 구성으로 즐겁게 배울 수 있음. 관련 교재가 PDF로 제공되는데 질이 높고 자세함. 파닉스와 스토리텔링에 활용하고 교재 구성이 잘 되어 학교 현장에서도 활용성이 높음.
4	초등 3학년 영어 Go For It! '10 교사전용 교재 ①	20	초등3학년을 대상으로 2010년부터 초등학교 영어 수업 시수가 확대되었는데 개정된 교과서와 교육과정에 맞춘 프로그램. Lesson당 4차시 구성으로 1,2차시는 교과서 진도, 3,4차시는 심화차시로 구성됨. 영미문화, 파닉스, 교실영어, 스토리텔링이 특징 있음. 코믹한 콩트와 스토리텔링, 문화 이해 관련 내용이 아주 잘 구성되어 정규 영어 수업에 활용성이 높음.
5	초등 4학년 영어 Here We Go!	20	초등4학년을 대상으로 2010년부터 초등학교 영어 수업 시수가 확대되었는데 개정된 교과서와 교육과정에

	<p>'10 교사전용 교재 ②</p>	<p>맞춘 프로그램. Lesso당 4차시 구성으로 1,2차시는 교과서 진도, 3,4차시는 심화차시로 구성됨. 영미문화, 단어 학습, 교실영어, 스토리텔링이 특징 있음. 초등3학년 영어 Go For It과 유사한 형식으로 진행되고 정규 영어 수업에 활용성이 높음. 3,4학년의 의사소통 기능 및 표현이 증복되는 경우가 맞아서 Go For It과 함께 수업에 활용할 수 있음.</p>
--	------------------------------------	--

나. 개정 교육과정의 의도 반영

개정 교육과정에서는 초등학교 영어 교과서의 주당 수업 시간이 한 시간씩 증가하여 3~4학년은 주당 2시간으로 확대되었고 국정 교과서에서 검정 교과서로 운영되고 있으나, 시수 증대가 학습 내용의 양과 수준을 확대한 것을 의미하는 것은 아니다. 오히려 학습 부담은 줄이고 배운 내용은 충분히 발화하며 의사소통 능력 신장을 도모하고자 하였다.

이제 영어의 개념은 국제어로써 원어민(native speaker)간의 의사소통이 아닌, 문화 간 화자(intercultural speaker)를 키우기 위한 개념으로 변모하였다. 이는 영어 수업 중에 학생들이 배워야 할 문화의 범위가 영어권 국가에 국한되지 않고 전 세계로 확장되었음을 의미하며 초등학교 영어 교육이 영어에 대한 흥미와 관심을 가지고, 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 것을 목표로 함에 있어서 학습과정 안에 언어 기능뿐 아니라 문화까지 이해하는 과정을 포함해야 한다는 것이다.(이소영, 2012)

안지영(2013)은 개정 영어 교육과정의 취지에 맞추어 각 검정 교과서에서는 기존의 언어기능에만 초점을 맞추던 것에서 벗어나 교과서 내에 다양한 문화 섹션을 따로 구성하고 있다고 하면서, 문화교육을 위해서 학습자 특성에 맞는 다양한 학습 자료와 구체적 활동이 제시되어야 하며 언어 기능 학습과 문화 학습이 연계성을 가지고 통합되어 지도될 때 효과적이라고 하였다. 또한, 조성경(2012)은 문화 학습 시 가장 효과적이며 선호하는 문화 교육자료 유형으로 동영사와 역할극, 게임을 이용한 학습이라고 하였다.

본 연구에서는 블렌디드 러닝을 위한 온·오프라인 학습 내용 구성을 위하여

<표 IV-3>에 드러난 것과 같이 시수증대를 통한 반복과 문화 관련 내용 강화라는 개정 영어교육과정의 취지를 잘 반영한 대교 영어교과서의 통합 차시와 천재 교과서를 바탕으로 본교 초등학교 3학년 학생들에 적합한 온·오프라인 교육 내용을 구성하였다.

<표 IV-3> 대교 영어교과서 구성 체제 예시

Unit	Lesson	차시	Unit	Lesson	차시
1	Lesson 1	4	4	Lesson 7	4
	Lesson 2	4		Lesson 8	4
	Story time 1	2		Story time 4	2
2	Lesson 3	4	5	Lesson 9	4
	Lesson 4	4		Lesson 10	4
	Story time 2	2		Story time 5	2
3	Lesson 5	4	6	Lesson 11	4
	Lesson 6	4		Lesson 12	4
	Story time 3	2		Story time 6	2
	Review 1	2		Review 2	2
	합계	32		합계	32

검정 교과서에 드러난 의사소통 기능의 반복 및 문화 관련 내용을 보면 대교 영어교과서는 매 2단원마다 스토리와 역할극, 문화 관련 내용을 학습하는 통합차시 Story time을 두고 있으며, 천재영어 교과서는 매 단원 4차시에 Show time을 두어 스토리텔링과 역할극, 문화 관련 내용을 제시하고 있다. 두 검정 교과서의 이야기 및 문화 관련 취지와 내용을 살펴보면 다음과 같다.

이야기는 학생들에게 풍부하고 지속적인 언어 경험을 제공하며 진정한 의사소통이 이루어지는 자연스러운 상황을 제공하며, 역할극은 학생들이 실제와 유사한 의사소통 상황에서 특정 역할을 맡아 유용한 표현을 말해 보는 기회를 제공한다. 의사소통 기능들이 이야기 상황 속에 자연스럽게 녹아 있는 장면들을 설정하여 학생들에게 이야기를 들려주고, 맥락 있는 이야기의 상황 속에서 역할을 부여 받아 자연스럽게 배운 표현을 말해 봄으로써 의사소통 능력을 신장시키는 것이다.

문화 학습에서도 역할극을 시연하면서 의사소통 기능을 익히고, 각 문화 주제마다 우리나라를 비롯하여 영어권과 비영어권 나라를 중심으로 세 나라의 상황을

제시하면서 나라별로 차이가 있음을 소개하고 관련된 영어 표현을 복습한 후 간단한 활동을 하면서 문화적인 차이점을 알 수 있도록 하고 있다. 제시된 문화들은 우열 관계가 아닌 서로 대등한 관계임을 인식시키고 우리 문화와 관련지어 각각의 문화가 나름대로의 가치와 장점을 지니고 있음을 이해시키고자 한다.

이처럼 개정 영어 교육과정에서 스토리와 문화 관련 요소를 중심으로 한 의사소통 능력 신장을 위한 학습활동이 전개됨을 이해하고 본 연구에서는 스토리, 역할극, 문화 관련 소재를 중심으로 전개되어 초등학교 3학년 학생의 말하기, 듣기 능력 신장에 효과적이라 기대되는 대교 영어 교과서의 통합 차시, 천재교육의 스토리, 역할극, 문화 관련 소재가 중심이 되는 4차시를 바탕으로 블렌디드 러닝을 위한 EBSe 콘텐츠를 선정하였고 사이버©클래스의 내용으로 구성하였다.

다. 블렌디드 러닝을 위한 EBSe 콘텐츠 구성

1) 콘텐츠 선정의 기준

영어교과서와 함께 제시되는 교과서CD 이외에도 다양한 멀티미디어 자료를 활용하는 것은 성공적인 영어 수업을 위해서 중요하다. 통합 차시 내용에 적합한 EBSe 콘텐츠를 선정하는 데에는 앞서 분석한 통합 차시의 특성과 김정렬(2008)이 제시한 웹기반 영어 교수-학습 자료 선정 기준을 참고하였다.

첫째, 모든 교수·학습 자료는 뚜렷한 목표를 가지고 있어야 한다.

둘째, 정확한 정보를 가지고 있어야 한다.

셋째, 학습자의 현재 언어능력에 적합한 수준의 내용을 다루어야 한다.

넷째, 화면상의 지시문은 이해하기 쉬워야 한다.

다섯째, 교수·학습 자료는 영어사용권의 문화적 배경을 내재하고 있어야 한다.

여섯째, 컴퓨터상에서 일어나는 학습자들의 반응에 대해 적절한 피드백을 제공해야 한다.

위와 같은 자료 선정의 기준과 <II-2>의 초등학교 대상 EBSe 콘텐츠의 목록을 토대로 3·4학년 개정 영어 교육과정에 맞추어 제작·방송되었고 말하기, 듣기 중심의 의사소통 기능과 문화 관련 내용이 잘 제시되어 있는 ‘초등학교 3학년 Go For It’, ‘초등학교 4학년 Here We go’를 <그림 IV-1>과 같이 본 연구에 활용할 콘텐츠로 선정하였다.

방송 프로그램 명칭으로는 초등학교 3,4학년이라고 언급되고 있으나 2009 개정 영어교육과정에서는 영역 및 학습내용 성취 기준을 학년군으로 묶어서 제시하고 있고 실제 의사소통 기능 및 표현에서도 중복되거나 검정교과서에 따라 학년이 바뀌어 제시되고 있으므로 ‘Go For It’, ‘Here We go’ 두 프로그램은 심화·보충적 자료로 활용이 가능하다. 따라서 본 연구에서는 두 방송 프로그램을 묶어서 3학년 지도 자료로 활용하였다.



<그림 IV-10> ‘Go For It, Here We Go’ 방송 프로그램 메인 화면





2) ‘Go For It’과 ‘Here We Go’ 방송 프로그램 분석

<그림 IV-10>의 ‘Go For It’, ‘Here We Go’ 방송 프로그램은 새로운 교과서와 교육과정에 맞추어 제작된 20분 분량의 3·4학년용 프로그램이다. 각 단원별 4차시로 구성되며 1-2차시는 교과서 진도에 맞추고, 3-4차시는 심화 차시로 나누어 수준별 맞춤 학습이 가능하며 드라마, 콩트, 애니메이션, 노래, 스토리텔링, 문화 등 학습자의 흥미를 고려한 다양한 학습 콘텐츠로 구성되어 있다. 또한 단원별 20쪽에 이르는 분량의 PDF 교재와 워크북이 제공되는데 방송 프로그램의 내용에 따라 교사가 워크북으로 활용하거나 학생 개인이 자기주도 학습이 가능하다. 또한 교사맞춤 홈페이지 ©지도안 만들기에서 교사전용 분절 콘텐츠를 별도로 제공하고 있어 수업 활용에 더욱 용이하다.

‘Go For It’, ‘Here We Go’ 프로그램은 일정한 내용적 구성과 특징을 유지하면서 매회 흥미 있는 소재를 활용하고 있는데, 프로그램의 주요 구성을 보면 다음<표 IV-4>, <표 IV-5>과 같다.

<표 IV-4> 'Go For It' 방송 프로그램 주요 클립

단계 (시간)	Warm-up	Opening	Fun Fun FUn	(Let's Talk)
화면 구성				
주요 내용	구한말, 조선에 온 선교사 아이작1세와 영아이를 모르는 민수의 만남 에피소드가 매회 펼쳐짐	아이작3세, 상미, 애무새 쿠쿠와 함께 오늘의 표현 익히기	재미있는 콩트로 오늘의 표현 이해하기	콩트의 핵심 대화 보면서 오늘의 표현 확인하기
단계 (시간)	Let's Practice (It's your Turn)	Let's Do it (Let's Practice)	Let's Sing	Phonics
화면 구성				
주요 내용	목음 처리된 화면을 보면서 콩트에 나온 주요 표현 익히기	앞서 익힌 표현을 활용해서 역할극 꾸미기	오늘의 표현을 노래와 챗트로 익히기	파닉스 익히기. 교과서에 없는 심화 코너
단계 (시간)	Culture	In the Classroom	Quiz Quiz	Storytelling
화면 구성				
주요 내용	영미문화권과의 차이를 알아보는 코너	교실에서 쓸 수 있는 표현 익히기	오늘의 표현을 애니메이션으로 확인하는 코너	매 Lesson4차시마다 1-3차시에서 배운 표현이 들어간 스토리 듣기

단계 (시간)	Ani-story	Project	Closing	Wrap-up
화면 구성				
주요 내용	아이작이 읽어준 스토리를 애니메이션으로 다시 보기	만들기 등 다양한 동을 통해서 배운 어를 복습심화하기	아이작3세, 상미, 앵무새 쿠쿠와 함께 오늘의 표현 정리하기	Warm-up에서 제시한 상황과 관련해 오늘의 표현 정리하기

‘Go For It’ 프로그램은 단원별로 4차시이며 다음 <표 IV-5>와 같은 차시별 구성 형태를 갖는데, 1-3차시는 매회 폰트가 제공되며 관련해서 연습하고 역할극으로 발화해보는 형태의 듣기·말하기 중심의 의사소통 활동을 제안하고 있다. 4차시에서는 앞서 익힌 표현이 잘 드러난 스토리텔링과 문화 콘텐츠를 제공한다.

<표 IV-5> ‘Go For It’ 방송 프로그램 차시별 구성

순 서	교과서 진도에 맞춘 과정		심화 차시	
	1차시	2차시	3차시	4차시
1	Warm up	Warm up	Warm up	Opening
2	Opening	Opening	Opening	Story telling
3	Fun Fun Fun	Fun Fun Fun	Fun Fun Fun	Ani story
4	(Let's Talk)	(Let's Talk)	(Let's Talk)	Culture
5	Let's Practice (It's your Turn)	Let's Practice (It's your Turn)	Let's Practice (It's your Turn)	Project
6	Let's do it (Let's Practice)	Let's do it (Let's Practice)	Let's do it (Let's Practice)	Say Say/Phonics
7	Let's Sing	Let's Sing	Let's Sing	Closing
8	Culture(Word world)	Say Say Phonics	Say Say Phonics	
9	In the Classroom	In the Classroom	In the Classroom	
10	Quiz Quiz	Quiz Quiz	Quiz Quiz	
11	Closing	Closing	Closing	
12	Wrap up	Wrap up	Wrap up	

‘Here We Go’ 방송 프로그램의 구성은 기본적으로 ‘Go for It’과 유사하나 쓰기와 어휘 학습이 추가된다는 점에서 심화되었다고 할 수 있다. ‘Here We Go’ 방송 프로그램의 주요 클립은 <표 IV-6>와 같다.

<표 IV-6> ‘Here We Go’ 방송 프로그램 주요 클립

단계 (시간)	Warm-up	Opening	Fun Fun FUN	(Let's Talk)
화면 구성				
주요 내용	무인도에 비행사 파선에 표류되어 철수	아이작3세, 상미, 무새 쿠쿠와 함께 놀의 표현 익히기	재미있는 공트로 오늘의 표현 이해하기	공트의 핵심 대화 보면서 오늘의 표현 확인하기
단계 (시간)	Let's Practice (It's your Turn)	Let's Do it (Let's Practice)	Let's Sing	Phonics
화면 구성				
주요 내용	목음 처리된 화면을 보면서 공트에 나온 주요 표현 발화하며 익히기	공트의 대사를 활용하여 학생들이 역할극으로 꾸며보기	오늘의 표현을 노래와 찬트로 익히기	파닉스 익히기. 교과서에 없는 심화 코너
단계 (시간)	Culture	In the Classroom	Quiz Quiz	Storytelling
화면 구성				
주요 내용	영미문화권과의 차이를 알아보는 코너	교실에서 쓸 수 있는 표현 익히기	오늘의 표현을 퀴즈로 풀며 확인하는 코너	매 Lesson4차시마다 1-3 차시에서 배운 표현이 들어간 스토리 듣기

단계 (시간)	Ani-story	Project	Let's Write	The Picture Dictionary
화면 구성				
주요 내용	아이작이 읽어준 스토리를 애니메이션으로 다시 보기	만들기 등 다양한 활동을 통해서 배운 영어를 복습심화하기	배운 간단한 표현을 애니메이션을 보면서 직접 말하면서 써보는 활동	명화를 통해서 어휘를 익히는 픽처 딕셔너리 활동
단계 (시간)	Closing	Wrap-up		
화면 구성				
주요 내용	아이작3세, 상미, 무새 쿠쿠와 함께 늘의 표현 정리하기	Warm-up에서 제시한 상황과 관련해 오늘 의 표현 정리하기		

‘Here We Go’ 방송 프로그램 차시별 구성은 ‘Go For It’과 유사하며 <표 IV-7>와 같다. 여기에서도 통합 차시 지도에 활용할 수 있는 스토리텔링과 문화 관련 콘텐츠를 포함하며 콩트를 활용하여 듣기와 말하기를 연습할 수 있는 의사소통 중심 활동이 제공된다.

<표 IV-7> ‘Here We Go’ 방송 프로그램 차시별 구성

순 서	교과서 진도에 맞춘 과정		심화 차시	
	1차시	2차시	3차시	4차시
1	Warm up	Warm up	Warm up	Opening
2	Opening	Opening	Opening	Story telling
3	Fun Fun Fun	Fun Fun Fun	Fun Fun Fun	Ani story
4	(Let's Talk)	(Let's Talk)	(Let's Talk)	Culture

5	Let's Practice (It's your Turn)	Let's Practice (It's your Turn)	Let's Practice (It's your Turn)	Project
6	Let's do it (Let's Practice)	Let's do it (Let's Practice)	Let's do it (Let's Practice)	Let's Sing
7	Let's Sing	(Let's Write)	Let's Sing	Culture
8	Say Say	Let's Sing	Let's Write	The picture Dictionary
9	Culture	Say Say	In the Classroom	Closing
10	In the Classroom	In the Classroom	Quiz Quiz	
11	Quiz Quiz	Quiz Quiz	Closing	
12	Closing	Closing	Wrap up	
13	Wrap up	Wrap up		

본 연구에서 의도하는 듣기·말하기 능력 향상을 위한 학습에 연계한 EBSe 콘텐츠는 위 두 프로그램에서 공통으로 제공되는 1~3차시의 'Fun Fun Fun (퐁트) - Let's Talk(주요 장면 표현 이해) - Let's Practice(화면 보면서 말풍선 넣으며 주요 표현 연습하기) - Let's Do It(아이들이 역할극 꾸미기)', 4차시의 'Storytelling과 Ani-story', 1,4차시의 'Culture' 부분이다.

'Fun Fun Fun(퐁트) - Let's Talk(주요 장면 표현 이해) - Let's Practice(화면 보면서 말풍선 넣으며 주요 표현 연습하기) - Let's Do It(아이들이 역할극 꾸미기)'는 의미를 전달하는데 사용할 수 있는 어휘를 이해하고 유사한 상황의 설정을 통해 이를 충분히 연습하도록 하는 의사소통 중심 교수법에 잘 부합되는 콘텐츠이다. 또한 Let's Practice와 Let's Do It는 제시되는 영상에서 빠진 부분을 찾아내고 문제를 해결하는 과업 중심의 기능적 의사소통 활동과 역할극을 통해서 발화하는 상호작용적 의사소통 활동이 구현된 콘텐츠로서 말하기, 듣기 능력 신장을 위하여 수업에 활용하기에 유용하다.

<표 IV-8>은 'Go For It', 'Here We Go' 방송 프로그램을 수업에 활용하기 위하여 방송 회차별로 문화와 스토리텔링 관련 콘텐츠를 중심으로 분석한 내용이다.

<표 IV-8> 'Go For It, Here We Go' 방송 프로그램 문화 관련 콘텐츠 분석

방송 회차	Go For It			Here We Go		
	목록	문화 소재	내용 및 관련 어휘	목록	문화 소재	내용 및 관련 어휘
1	Hello, I'm Minsu	이름	Family name, Last name	How's the weather?	호칭	Mister. Mrs. Miss Mrs. 선생님을 부를 때
4	Review unit 1	인사	각국의 인사말과 인사법	Review unit 1	영어의 미들네임	미들네임의 의미와 사례
5	What's this?	행운	2달러 지폐 등 세계 각국의 행운의 물건	Watch out!	감탄사	Oops!, 앓 나의 실수 Ouch! 아! 아파
8	Review unit 2	언어예절	Sorry vs Sorry?	Review unit 2	언어 예절	Please, Magic word
9	Are you Minsu?	이름	First name이 같은 사람이 많은 영미문화권	I like sunny days	사계절	각국의 날씨
12	Review unit 3	상징 동물	Tiger, Pander, Eagle, Elephant	Review unit 3	언어예절, 날씨	날씨로 대화 시작하는 영미문화권
13	Happy Birthday!	생일	Invitation card, Thank card, 서양의 생일파티	Good morning	인사	Good morning과 Good afternoon, Good evening이 쓰이는 시간
16	Review unit 4	가정 행사	Father's Day, Mother's Day	Review unit 4	나이	나이세는 법의 차이
17	Open your eyes, please.	수신호, 수세기	Okay, No, I love you, Come here, 몸짓 언어와 이해	What time is it?	시간	같은 나라이면서 시간이 다른 뉴욕과 LA
20	Review unit 5	음식	나라마다 다른 음식 도구	Review unit 5	식사	영미문화권의 아침, 점심, 저녁 식사의 메뉴와 특징
21	Close your eyes, please.	생일	멕시코의 생일 축하 놀이 알아보기	How old is he?	예절	나이를 중요시하지 않는 서양의 문화
24	Review	선물	타문화에서의 꽃 선	Review	미국	미국과 한국의 학교의

	unit 6		물의 의미와 주의할 점	unit 6	초등학교	같은 점과 다른 점
25	I like apples	식사 시 언어예절	Excuse me. It's okay.의 사용	Who is she?	직업과 이름	서양에서 이름의 성과 직업의 관계
28	Review unit 7	간식	각국 어린이드의 간식 메뉴	Review unit 7	가족	가족을 부르는 호칭의 차이
29	How many cows?	의성어	나라마다 다른 동물 울음소리	Is this your cap?	Cap과 Hat	모자의 용도에 따른 여러 가지 이름
32	Review unit 8	동물	Pig / piglet, dog / puppy, Chicken/chick 동물과 새끼를 부르는 말	Review unit 8	색깔	You look blue/red. 흰색과 검은색 등 색깔이 상징하는 의미
36	Review unit 9	과일	pear, melon등 동서양 과일의 차이	Review unit 9	T.G.I.F.	미국에서 금요일에 쓰는 T.G.I.F.라는 인사말의 뜻
40	Review unit 10	스포츠	Soccer, baseball등 각국의 국민 스포츠	Review unit 10	긴급 상황	구급차, 소방차 등이 출동 시 미국과 우리나라의 대처법. 영미권의 긴급 전화번호 등
44	Review unit 11	눈사람	서양의 3단 눈사람과 snow angel 놀이	Review unit 11	미국 동전	동전마다 이름이 있는 미국
48	Review unit 12	일광욕	일상생활에서 일광욕을 즐기는 사람들	Review unit 12	화폐 단위	미국, EU, 중국, 일본의 우리나라의 화폐 단위 기호와 읽는 법
52	Review unit 13	Classroom pet	미국과 유럽의 학교의 Classroom pet	Review unit 13	언어예절	Excuse me vs Excuse me?의 다양한 활용
56	Review unit 14	크리스마스	영국, 미국, 남반구 등의 크리스마스 풍경	Review unit 14	국경일	미국, 영국, 아일랜드의 최대 국경일
60	Review unit 15	각국의 감사 표현	Thank you	Review unit 15	예절	상대방과 눈 맞추기
64	Review unit 16	R.S.V.P. 생일	초대 예절과 응하는 예절	Review unit 16	캠핑	캐나다와 미국의 주말 캠핑 문화

<표 IV-8>을 보면 두 방송 프로그램의 3, 4학년의 문화 콘텐츠의 내용이 유사함을 알 수 있다. 따라서 교사는 학년을 구분하지 말고 학습 내용에 따라서

적절히 선택하면 될 것이다. 본 방송 콘텐츠의 시간은 2~3분 분량으로 부담이 적고 타문화의 실제 장면을 생생한 화면으로 제시하고 있으며 출연자의 설명이 부가적으로 따라가므로 수업에 활용하기에 유용하다.

‘Go For It’, ‘Here We Go’ 두 방송 프로그램에 포함된 스토리텔링 관련 콘텐츠를 분석한 내용은 <표 IV-9>과 같다.

<표 IV-9> ‘Go For It, Here We Go’ 방송 프로그램 스토리텔링 관련 콘텐츠 분석

방송 회차	차시 (스토리)	Go For It	차시 (스토리)	Here We Go
		의사소통 주요 표현		의사소통 주요 표현
4	Review unit 1 (Snow white)	인사와 이름 묻고 답하기 Hello./ My name is _./ I am _./What's your name?/ What' his name?/ Bye.	Review unit 1 (The wizard of OZ)	인사와 소개 How's the weather?/ It's cloudy./Are you Ok?/I'm Dorothy./Nice to meet you./This is my Puppy, Toto./Who is he?
8	Review unit 2 (Snow white)	물건과 음식 묻고 답하기 What's this?/ What are these?/ What are those? This is a _./ It's a _(Food)	Review unit 2 (The wizard of OZ)	도움 요청하기 Hello./Nice to meet you./This is _./Help me, please./I'm coming./Thank you./Are you Okay?/Yes, I'm Okay.
12	Review unit 3 (Snow white)	동물 묻고 답하기 Are you Snow white?/ Are you Prince?/ What's that? It's a _(animal)/ Are you okay?	Review unit 3 (The wizard of OZ)	날씨와 안부 묻기 What kind of weather do you like?/ I like sunny days.(weather)/Help me, please./Are you Okay?/Don't do that./ Who is she?
16	Review unit 4 (Snow white)	생일 축하와 감사 Today is Snow white's Birthday./ Happy birthday! Thank you./ This is for you./ You're welcome	Review unit 4 (The wizard of OZ)	나이와 도움 요청하기 What's your name?/ How old are you?/I'm 8 years old./Sure./Pull up the turnip./We cannot pull up the turnip./Can you help me?
20	Review unit 5 (Snow white)	지시문 말하기 Sit down./ Stand up. Close your eyes./ Open your	Review unit 5 (The	시간과 때 묻고 답하기 What time is it now?/It's 12 o'clock./It's time for

	white)	eyes./ Touch your feet/ Wash your hands. Open your mouth.	wizard of OZ)	lunch./What's this?/I'm hungry?/That's right./I'm late./What time is it Kansas?/ It's time for bed.
24	Review unit 6 (Snow white)	축하와 지시문 말하기 This is for you./ Close/Open your eyes./ Open your mouth./ Thank you./ Yummy	Review unit 6 (The wizard of OZ)	나이와 시간 묻고 답하기 How old are you?/I'm 11 years old./He is 11./What time is it in Emerald City?/It's nine thirty./It's time for bed./
28	Review unit 7 (Snow white)	음식 선호 묻고 답하기 Do you like green apple?/ I don't like apple./ What's your favorite food?/ I like it very much./ Help me.	Review unit 7 (The wizard of OZ)	가족소개 묻고 답하기 Who is she?/She is Dorothy?/Can you help me?/This is Toto./This is my family.
32	Review unit 8 (Peter Pan)	동물과 수세기 Do you have animal friends?/ How many animals are there?/ Do you like monkeys?/ How many monkeys?/ I have 7 cats	Review unit 8 (The wizard of OZ)	소유와 가능 묻고 답하기 Who are you?/Nice to meet you./Is that your hat?/My cap is red./Can you help me?/This is for you.
36	Review unit 9 (Peter Pan)	소유와 수세기 Do you have two brothers?/ I have three chairs./ How many chairs?/ Do you like fish?/ I have an apple tree/ There are 10 apples.	Review unit 9 (Hungbu and Nolbu)	허락 묻고 답하기 May I come in?/Thank you./Who is he?/He is my son./May I have some rice, please?/No, you may not./ Please.
40	Review unit 10 (Peter Pan)	가능과 불가능 묻고 답하기 I can't(can) fly./ Can you swim?/ Can you skate?/ Can you play baseball?/ No, I can't./ Can you jump?	Review unit 10 (Hungbu and Nolbu)	제안과 몸 상태 묻고 답하기 I'm bored./Let's play soccer./Are you OK?/No, I'm not OK./I have a headache./You need to take a rest./Are you all right?/Are you sick?
44	Review unit 11 (Peter	날씨와 제안하기 It's snowing outside./ Put on your coat/mittens/	Review unit 11 (Hungbu	원하는 것 묻고 답하기 What do you want?/I want a video game machine./He wants

	Pan)	earmuffs /Let's make a snowman.	and Nolbu)	a bike./Abracadabra./I want everything.
48	Review unit 12 (Peter Pan)	제안과 소유 Can you dance?/ Let's go to the party./ I don't have a dress./ Put on this dress./ It's snowing./ I'm so cold./ Put on this coat./ Let's dance./ She can dance well.	Review unit 12 (Hungbu and Nolbu)	제안과 답변 말하기 It's hot. Let's go swimming./Sorry, I'm busy now./That's too bad./ May I help you?/Sure, thank you.
52	Review unit 13 (Peter Pan)	지시와 상태 묻고 답하기 Are you ready?/ By bus/Be quiet, please./Sit down./open the door	Review unit 13 (Hungbu and Nolbu)	경험과 위치 묻고 답하기 Did you see the fox? Where is your house?/Go straight and turn left./Excuse me?
56	Review unit 14 (Peter Pan)	원하는 것과 기분 묻고 답하기 Let's decorate./ Can you find the angel/star?/I'm so glad/happy/ What do you want for Christmas?/ I want a dog./ Let's make a card.	Review unit 14 (Hungbu and Nolbu)	요일과 과목 묻고 답하기 It's Monday./I have music class./What day is it today?/Do you have PE class today?
60	Review unit 15 (Peter Pan)	시간과 제안하기 What time is it./ It's 12o'clock./ It's lunch time./ It's snack/bed time./ I'm hungry./ Let's eat together./ I made them for you.	Review unit 15 (Hungbu and Nolbu)	하루 일과와 시간 묻고 답하기 What time do you get up?/I usually get up at 6 o'clock./It's 4./Wake up.
64	Review unit 16 (Peter Pan)	허락과 의복 묻고 답하기 May I come in?/ Sure, come on in./ Wow, look at old clothes/ Look at this crown./ May I try this hat/vest/boots on?/ Sure./ Watch out!/ Be careful./ May I use a bathroom?/I am hook.	Review unit 16 (Hungbu and Nolbu)	주말 경험 묻고 답하기 How was your weekend?/It was good. What did you do last weekend?/I made a bat./That's too bad.

<표 IV-7>에 제시된 두 방송 프로그램은 일정한 주인공을 바탕으로 한 다양한 에피소드를 진행자인 아이작의 3~5분 분량의 스토리텔링과 2분 이내의 애니메이션을 통해서 제공하고 있다. 학기별로 주인공을 달리하여 1학기에 'Go For It'은 백설공주 이야기, 'Here We Go'는 오즈의 마법사 이야기를, 2학기에 'Go for it'은 피터팬 이야기, 'Here We Go'는 흥부와 놀부 이야기를 중심으로 주요 의사소통 표현이 드러난 재미있는 에피소드를 제공한다. 영어 교과서 CD에서 제공되는 스토리는 앞서 배운 두 단원의 의사소통 표현을 잘 포함하고 있으나 한편으론 의사소통 주요 표현을 제시하는 데 치중하여 억지스러운 장면 연출로 인해 학생들에게 실감을 주지 못하거나 단조로워 흥미가 떨어지는 면이 있는데 EBSe의 콘텐츠는 목표 어휘를 중심으로 하고 있으나 다양한 어휘도 포함하고 있다. 따라서 본 연구에서는 개정 교육과정의 3,4학년군 의사소통 기능의 소재와 학습내용 성취기준을 바탕으로 <표 IV-7>와 같이 스토리텔링 콘텐츠를 정리하였다.

4. 차시별 블렌디드 러닝 운영

가. EBSe 콘텐츠 연계 차시별 지도 계획 수립

앞서 분석한 통합 차시의 의사소통 기능과 언어 표현, 학습내용 지도에 적합한 EBSe 콘텐츠를 해당 수업에 담아서 사용하기 위해서 교사맞춤 홈페이지인 ©클래스의 ©지도안 만들기 기능을 활용하였다. ©지도안 만들기를 활용하면 EBSe사이트의 원하는 콘텐츠를 인터넷상의 교사 개인 자료실에 담기와 수정하기, 관련 웹사이트 링크시키기, EBSe 방과후영어에서 개발된 평가지를 담기와 수정하기 등이 가능하고 개발된 ©지도안은 인터넷상에 항상 탑재되어 수업 중 활용하고 타교사와 학생에게 공유가 가능하다. 또한 EBSe의 콘텐츠를 수업 중 직접 재생하여 활용하거나 다운로드받아서 필요한 부분만 편집하여 ©지도안에 업로드 시켜서 활용할 수도 있다.

EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 위한 ©지도안 작성을 위해 연간 지도 계획을 <IV-10>과 같이 수립하였다.

<표 IV-10> EBSe 콘텐츠 활용 차시별 수업지도 계획

단원명	주요 의사소통 기능	주요 학습활동	EBSe 콘텐츠		
			방송 프로그램	회차별 차시 및 클립명	내용 및 활용
Story Time 1	1. 만나고 헤어질 때 인사하기	<1차시> ▷ 이야기 듣고 이해하기 ▷ 역할 놀이하기	『Go For It』 『Here we go』	(4)Review Unit 1 【Snow white】 【The wizard of OZ】 - Story-telling - Ani-story	-백설 공주와 난장이, 오즈의 마법사 이야기 -스토리텔링과 애니스토리 보고 배운 표현 활용해 역할극 꾸미기
	2. 자기 소개하기 -I'm __./My name is __.	<2차시> ▷ 역할 놀이하기 ▷ 이름에 대한 문화 이해하기	『Go For It』	(3)What's her name?/ (5)What's this? - Fun Fun Fun - Let's Talk - Let's Practice	-신데렐라를 찾으러 다니다가 신데렐라를 만나는 이야기 보고 말하기와 역할극하기 -공원에서 만난 두 사람 이야기 보고 따라 말하기
	3. 소개에 답하기 -Nice to meet you.			(1)Hello, I am Minsu. - Culture 【이름】	-Family name, Last name
	4. 사물 묻고 답하기 - W h a t ' s this?/that?			(1)How's the weather? - Culture 【호칭】	-Mister. Mrs. Miss Mrs. 선생님을 부를 때
Story Time 2	1. 지시하기 -Touch __. -Stand up./ Sit down. - Open (Close) your __.	<1차시> ▷ 이야기 듣고 이해하기 ▷ 역할 놀이하기	『Go For It』	(4)Review Unit 1 - Culture 【영어의 미들네임】	-백설공주가 데려온 피노키오 괴롭히는 그림피 -스토리텔링과 애니스토리 보고 배운 표현 활용해 역할극 꾸미기
				(20)Review Unit 5 【Snow white】 - Story-telling - Ani-story	

	2. 축하와 감사하기 -Happy Birthday! -Thank you. 3.감정 표현하기 -Oh, nice!/ Good!	<2차시> ▷ 역할 놀이 하기 ▷ 생일에 대한 문화 이해하기	『Go For It』	(14)This is for you - Fun Fun Fun - Let's Talk - Let's Practice (24)Review unit 6 - Culture 【선물】 (1 3) H a p p y birthday! - Culture 【생일】 (21)Close your eyes, please. - Culture 【생일】 (64)Review unit 4 - Culture 【가정행사】	-원더우먼의 생일 공트 보고 따라 말하기와 역할극 하기 -타문화에서의 꽃 선물의 의미와 주의할 점 -Invitation card, Thank card, 서양의 생일파티 -멕시코의 생일 피냐다 놀이 -Father's Day, Mother's Day
Story Time 3	1. 동물의 수 묻고 답하기 -How many ___?	<1차시> ▷ 이야기 듣고 이해하기 ▷ 역할 놀이 하기	『Go For It』	(32)Review unit 8 【Snow white】 - Story-telling - Ani-story	-백설공주 성에 놀러간 난장이들의 수세기와 동물 -스토리텔링과 애니스토리 보고 배운 표현 활용해 역할극 꾸미기
	2. 좋아하는 것 말하기 -Do you like ___? -I like ___.	<2차시> ▷ 역할 놀이 하기 ▷ 숫자 세는 방법에 대한 문화 이해하기	『Go For It』	(34)Do you like oranges? - Fun Fun Fun - Let's Talk - Let's Practice	-백설 공주와 난장이가 좋아하는 사과 공트 보고 따라 말하기와 역할극 하기
	3. 동의하기 -Me, too.		『Go For It』	(17)Open your eyes, please - Culture 【수신호와 수세기】 20)Review Unit5 - Culture 【음식】	-Okay, No, I love you, Come here, 몸짓 언어와 이해 -나라마다 다른 식사 도구
Story Time 4	1. 날씨 묻고 지시	<1차시> ▷ 이야기 듣고 이해하기	『Go For It』	(44)Review Unit 11 【Peter Pan】	-눈사람을 만들기 위해 밖으로 나간 피터팬과 텅커벨 -스토리텔링과 애니스토리

	<p>하기</p> <p>-How's the weather? / t's __.</p> <p>-Put on your __.</p> <p>2. 지시하기</p> <p>-Look at his __</p> <p>3. 크기와 감정 묻고 답하기</p> <p>-It's big/small.</p> <p>-Are you happy?</p>	<p>> 역할 놀이 하기</p> <p><2차시></p> <p>> 역할 놀이 하기</p> <p>> 날씨에 대한 문화 이해하기</p>	<p>『Go For It』</p> <p>『Here we go』</p> <p>『Go For It』</p> <p>『Go For It』</p>	<p>- Story-telling</p> <p>- Ani-story</p> <p>(30)It's small</p> <p>- Fun Fun Fun</p> <p>- Let's Talk</p> <p>- Let's Practice</p> <p>(1)How's the weather?</p> <p>- Fun Fun Fun</p> <p>- Let's Talk</p> <p>- Let's Practice</p> <p>(48)Review unit 12</p> <p>- Culture</p> <p>【일광욕】</p> <p>(44)Review unit 11</p> <p>- Culture</p> <p>【눈사람】</p> <p>(56)Review unit 14</p> <p>- Culture</p> <p>【크리스마스】</p>	<p>보고 배운 표현 활용해 역할극 꾸미기</p> <p>-부자 부부와 개미 부부의 콩트 보고 따라 음식과 크기 따라 말하기와 역할극 하기</p> <p>-사람이 되고 곰과 호랑이 콩트 보고 날씨 따라 말하기와 역할극 하기</p> <p>-일상생활에서 일광욕을 즐기는 사람들</p> <p>-서양의 3단 눈사람과 snow angel 놀이</p> <p>-영국, 미국, 남반구 등의 크리스마스 풍경</p>
Story Time 5	<p>1. 사실적 정보 묻고 답하기</p> <p>-What time is it?/It's __.</p> <p>2. 사과하고 답하기</p> <p>-Sorry./That's OK</p> <p>3. 가능성 묻고 답하기</p> <p>-Can you__?</p> <p>-Yes, I can./No, I can't.</p>	<p><1차시></p> <p>> 이야기 듣고 이해하기</p> <p>> 역할 놀이 하기</p> <p><2차시></p> <p>> 역할 놀이 하기</p> <p>> 언어 예절에 대한 문화 이해하기</p>	<p>『Go For It』</p> <p>『Go For It』</p>	<p>(60)Review Unit 15</p> <p>【Peter Pan】</p> <p>- Story-telling</p> <p>- Ani-story</p> <p>(37)Can you swim?</p> <p>(45)Can you sing and dance?</p> <p>- Fun Fun Fun</p> <p>- Let's Talk</p> <p>- Let's Practice</p>	<p>-소풍 나간 피터팬과 친구들의 점심시간을 위협하는 후크 선장</p> <p>-스토리텔링과 애니스토리 보고 배운 표현 활용해 역할극 꾸미기</p> <p>-수영장과 오디션에서 가능과 불가능, 사과와 답하는 상황 보면서 따라 말하기와 역할극하기</p>

			『Go For It』	(8)Review unit 2 - Culture 【언어예절】 (60)Review unit 15 - Culture 【각국의 감사표현】	-Sorry vs Sorry? -중국, 일본, 독일, 프랑스, 스페인의 감사표현
			『Here we go』	(8)Review unit 2 - Culture 【언어예절】 (60)Review unit 15 -Culture 【예절】	-Please, Magic word -상대방과 눈 맞추기
Story Time 6	1. 소유 묻고 답하기 -Do you have a(an) ___? / I (don't) have a(an) ___. 2. 제안하고 답하기 -Let's go out and play. Sorry, I can't/ OK. 3. 괜찮은지 묻고 답하기 -Are you OK?/ Yes, I'm OK.	<1차시> ▷ 이야기 듣고 이해하기 ▷ 역할놀이하기	『Go For It』	(48)Review Unit 12 【Peter Pan】 - Story-telling - Ani-story	-드레스를 차려입고 파티에 가는 피터팬과 웬디 -스토리텔링과 애니스토리 보고 배운 표현 활용해 역할극 꾸미기
			『Go For It』	(25)I like apples - Fun Fun Fun - Let's Talk - Let's Practice	-차, 비행기, 우주선을 가진 부자 콩트 보고 숫자를 넣어서 따라 말하기와 역할극 하기
		<2차시> ▷ 역할놀이하기 ▷ 학교 생활에 대한 문화 이해하기	『Go For It』	(46)Let's go out and play - Fun Fun Fun - Let's Talk - Let's Practice	-개미와 베짚이 콩트 보고 따라 말하기와 역할극 하기
			『Go For It』	(52)Review unit 13 - Culture 【Classroom pet】	-미국 초등학교의 Classroom pet
			『Here we go』	(24)Review unit 6 - Culture 【미국 초등학교】	-미국 초등학교 하루 일과

나. EBSe 콘텐츠 활용 교실 수업을 위한 교수·학습 모형 구안

본 연구에 활용된 블렌디드 러닝 학습 모형과 EBSe 콘텐츠 차시별 지도 계획에 따라 EBSe 콘텐츠 활용 교실 수업을 위한 교수·학습 모형을 구안하고 수업에 활용하였다.

스토리, 역할극, 문화 관련 학습은 학생들에게 좀 더 많은 발화의 기회를 제공하고 타문화 이해를 통해서 실질적 의사소통 능력을 신장시킬 수 있다. 따라서 단원 설정 취지와 개정 영어 교육과정에서 강조한 실용 영어 능력과 문화 강조의 공통점을 토대로 EBSe의 콘텐츠를 활용한 교수·학습 모형을 구안하였고 <표 IV-11>와 같이 김정렬(2008)이 제시한 영어과 의사소통 중심 교수법 적용 수업 모형을 참고하였다.

<표 IV-11> 의사소통 중심 교수법 적용 수업 모형

단계	과정	활동
도입 (Introduction)	학습 동기 유발 (Motivation)	▷인사 ▷전시학습 상기 ▷동영상과 실물 제시 ▷학습 활동 및 목표 확인
전개 (Development)	상황 제시 및 의사소통 표현 이해 (Presentation)	▷시각 자료를 통한 의사소통 상황 이해 ▷언어표현과 상황의 개략적 이해
	의사소통 전 활동 (Pre-communicative Activities)	▷어휘, 주요 구문 연습(Exercise) ▷의사소통 기능을 이해 및 표현 (게임 준비물 점검)
	의사소통 활동 (Communicative Activities)	▷게임을 통한 의사소통 활동 ▷활동을 통한 의사소통 활동 ▷역할극을 통한 의사소통 활동
정리 (Consolidation)	평가 및 확인 (Confirmation)	▷의사소통 기능 숙지

<표 IV-11>에서 제시된 의사소통 중심 교수법 적용 수업 모형의 일반적인 절차를 분석하여 ‘Go For It’, ‘Here We Go’의 콘텐츠를 연계할 차시별

교수·학습 모형을 구안하였다. <표 IV-10>은 1차시인 스토리텔링 지도를 위한 EBSe 콘텐츠 활용 교수·학습 모형이며, <표 IV-11>은 2차시인 역할극과 문화 지도에 활용한 교수·학습 모형이다.

<표 IV-12> 1차시 '스토리텔링' 지도를 위한 EBSe 콘텐츠 활용 교수·학습 모형

단계	과정	활동
도입	학습 동기 유발 (Motivation)	▷ Warm up - 인사 및 학습 분위기 조성 ▷ Review - 전시학습 상기 ▷ Background - 스토리에 관련된 배경지식 활성화 ▷ Objective and Order - 학습 활동 및 목표 확인
전개	상황 제시 및 의사소통 표현 이해 (Presentation)	▷ EBSe 콘텐츠 Story telling 내용 제시 - 시각 자료를 통한 의사소통 상황 이해 ▷ 언어표현과 상황의 개략적 이해
	의사소통 전 활동 (Pre-communicative Activities)	▷ EBSe 콘텐츠 Ani-story 내용 제시 ▷ Practice 1 - 어휘, 주요 구문 연습(Exercise)
	의사소통 활동 (Communicative Activities)	▷ Practice 2 - 역할극을 통한 의사소통 활동
정리	평가 및 확인 (Confirmation)	▷ Wrap up - 학습 내용 정리하기 ▷ Evaluation - 학습 내용 평가하기 ▷ Closing - 끝인사

위 <표 IV-12>에서는 앞서 분석된 'Go For It'과 'Here We Go의' 스토리텔링 콘텐츠를 반영하는데 도입 단계에서는 전개에서 사용될 스토리 화면 제시 등을 통해서 상황과 느낌을 말하게 하면서 배경지식을 활성화 하고, 전개 단계에서는 스토리텔링 자료와 애니메이션을 제공하고 이야기에 대한 느낌과 소감을 말해보며 주요 구문을 확인하고 연습하며, 모듈별로 장면과 역할을 정하여 앞서 배운 표현과 스토리텔링 자료에서 확인한 구문을 토대로 자유롭게 역할극을 꾸미고, 정리 단계에서는 시연하도록 하였다. 수업을 진행할 시 유의할 점은 교사는 의사소통 상황 및 맥락 있는 역할극이 가능하도록 보조하고 학생들이 발화하는 동안 오류가 있어도 수정하기보다는 적극적인 발화에 치중하여

분위기를 조성하였다. 또한, 수업에 활용한 EBSe 콘텐츠는 교실 오프라인 수업에 활용할 뿐만 아니라 온라인에서도 사이버㉔클래스를 통해 학생들에게 콘텐츠를 공유하고 학습하도록 하였다.

다음 <표 IV-13>은 2차시의 역할극과 문화 지도를 위해 구안된 EBSe 콘텐츠 활용 교수·학습 모형이다.

<표 IV-13> 2차시 '역할극과 문화' 지도를 위한 EBSe 콘텐츠 활용 교수·학습 모형

단계	과정	활동
도입	학습 동기 유발 (Motivation)	▷Warm up - 인사 및 학습 분위기 조성 ▷Review - 전시학습 상기 ▷Objective and Order - 학습 활동 및 목표 확인
전개	상황 제시 및 의사소통 표현 이해 (Presentation)	▷EBSe 콘텐츠 역할극 관련 내용 제시 - 시각 자료를 통한 의사소통 상황 이해 ▷언어표현과 상황의 개략적 이해
	의사소통 전 활동 (Pre-communicative Activities)	▷Practice 1 - 어휘, 주요 구문 연습(Exercise)
	의사소통 활동 (Communicative Activities)	▷Practice 2 - 게임, 활동, 역할극을 통한 의사소통 활동
정리	평가 및 확인 (Confirmation)	▷World Tour - EBSe 콘텐츠 Culture 내용을 통한 타문화 이해 ▷Wrap up - 학습 내용 정리하기 ▷Evaluation - 학습 내용 평가하기 ▷Closing - 끝인사

위 <표 IV-13>의 전개 단계를 보면 'Go For It'과 'Here We Go' 방송 프로그램의 1~3차시에서 일관되게 제공하는 'Fun Fun Fun(꿍트) - Let's talk(주요 표현만 모아보기) - Let's practice(화면 보면서 빈칸에 맞게 말해보기) - Let's do it(역할극으로 발화하기)'의 의사소통 중심 교수법에서 제안하는 기능적 의사소통 활동과 상호작용 활동이 잘 구현된 EBSe 콘텐츠를 선정하

여 듣기·말하기 능력을 신장하는데 목표를 두고 활용하였다.

정리 단계에서는 해당 차시의 의사소통 기능 및 주요 표현과 관련하여 지도할 문화를 생생한 화면과 함께 학습하도록 하였고 관련 상황극을 하면서 실제 의사소통 장면에서 이해할 수 있도록 하였다. 학습에 활용한 EBSe 콘텐츠는 사이버©클래스에 탑재하여 공유하였다.

다. EBSe콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 교수·학습 과정안의 실제

앞서 구안된 EBSe 콘텐츠 활용 교수·학습 모형을 토대로 <표 IV-14>, <표 IV-15>과 같이 교수·학습 과정안을 작성하였다.

<표 IV-14> 1차시 - EBSe 콘텐츠 활용 의사소통 중심 교수·학습 모형 적용

단원	Story Time 1		차시	1/2	
주제	이야기 듣고 역할극 하기		수업모형	의사소통 중심 교수·학습 모형	
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 1,2단원에서 학습한 주요 표현이 들어간 이야기를 듣고 이해할 수 있다. ▶ 1,2단원에서 학습한 주요 표현을 상황에 자연스럽게 말할 수 있다. 				
의사소통 기능	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 만나고 헤어질 때 인사하기 : Hi. Hello. Good bye. ▶ 자기 소개하기 : I'm __. What's your name? ▶ 사실적 정보 묻고 답하기 : What's this(that)?/ It's a __. 				
학습자료	EBSe 콘텐츠, 역할극 소품				
EBS 콘텐츠 활용	프로그램명	Go For It			
	분절 콘텐츠명(시간)	(4) Review unit 1 - Storytelling(5') - Ani-story(2')			
Steps	Procedures	Contents	Teaching-Learning Activities	Time	Materials(☆)/ Remarks(*)
Introduction	Motivation	Warm up Review Motivation	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Greeting(Song) ◎ 전시학습 상기 ◎ 스토리에 관련된 배경지식 -Look at the picture. What story is this? -Can you guess what they are talking? 	8'	*EBSe 콘텐츠의 Ani-story를 소리 없이 보여주고 추측하는 활동을

		Set up the aims	▶ 인사와 자기 소개하는 말을 상황에 맞게 해 봅시다.		하면서 이야기의 맥락과 주인공에 대해 대강의 사전지식 가지기 ☆EBSe 콘텐츠
Development	Prese ntatio n	Let's listen to the story	◎ EBSe 콘텐츠 Storytelling 보면서 듣기 -아이작의 스토리텔링 듣기 -이야기에 나온 의사소통 기능 이해 확인하며 듣기	10'	*EBSe 콘텐츠의 Storytelling에서 출연자인 아이작이 의사소통 기능을 확인하는 장면 활용 ☆EBSe 콘텐츠 Storytelling 자료
	Pre-co mmun icative Activit ies	Listen and repeat Let's practice(1)	◎ EBSe 콘텐츠 Ani-story 보면서 듣기 -주요 표현을 다시 한 번 확인하며 듣기 -When Snow White first met dwarf, What did she say? -When Snow White introduced herself, what did she say? ◎ Practice 1 - 어휘, 주요 구문 연습 (Exercise)	7'	*EBSe 콘텐츠의 Ani-story 보면서 듣고 어휘와 주요 구문을 교사의 가이드에 따라 연습하기 ☆EBSe 콘텐츠 Ani-story 자료
	C o m munic ative Activit ies	Let's practice(2)	◎ Let's role-play -Make groups of 5 -Choose two or three scenes you want to play. -Use the expressions what you learn before.	7'	*그룹별로 이야기의 내용 중 장면을 정하고 1,2단원에서 배운 표현을 이용하여

			-Add the expressions what you learn before.		역할극 꾸미기 ☆역할극 소품
Conclution	Confirmation	Wrap up Evaluation Closing	◎ Let's review - 역할극 발표하기 ◎ Best group! - 상호평가하기 ◎ This is your homework & Good bye	8'	*역할극 시연 시 주의 깊게 볼 수 있도록 지도

<표 IV-15> 2차시 - EBSe 콘텐츠 활용 의사소통 중심 교수·학습 모형 적용

단 원	Story Time 2		차시	2/2
주 제	역할놀이하고 생일 관련 타문화 이해하기		수업모형	의사소통 중심 교수·학습 모형
학 습 목 표	▶ 역할놀이를 하면서 학습한 주요 표현을 상황에 맞게 자연스럽게 말할 수 있다. ▶ 여러 나라의 생일잔치의 모습에 대해 알아보고, 다른 나라의 문화를 이해할 수 있다.			
의사소통 기능	▶ 지시하기 : Touch your __. Stand up. Sit down. Open(Close) your __. ▶ 축하하기 : Happy birthday! This is for you. ▶ 감정 표현하기 : I'm happy(sad, angry), Oh, nice!			
학습자료	EBSe 콘텐츠, 역할극 소품			
EBS 콘텐츠 활용	프로그램명	Go For It		
	분절 콘텐츠명(시간)	역할놀이	문화이해	
		(14)This is for you. - Fun Fun Fun(3') - Let's Talk(2') - Let's Practice(1')	(24)Review unit 6 - Culture(나라마다 다른 꽃 선물, 1'33") (13)Happy birthday! - Culture(각국의 생일잔치, 2') (21)Close your eyes - Culture(생일 피냐타 행사, 1'30") (64)Review unit 16 - Culture(R.S.V.P, 생일초대장, 2'30")	
Steps	Procedures	Contents	Teaching-Learning Activities	Time Materials(☆)/ Remarks(*)
Introducti	Motiv	Warm up	◎ Greeting(Song)	6' *EBSe 콘텐츠

on	ation	Review Motivation Set up the aims	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 전시학습 상기 ◎ 나라마다 다른 꽃 선물의 의미 <ul style="list-style-type: none"> -프랑스에서 카네이션은 어떤 의미일까요? ▶ 생일 축하의 말을 상황에 맞게 해보고 나라마다 다른 생일잔치의 모습을 알아봅시다. 		<p>활용</p> <p>-Culture(나라마다 다른 꽃 선물의 의미, 1'33")</p>
Development	Presentation	Look and listen	<ul style="list-style-type: none"> ◎ EBSe 콘텐츠 Talk! Talk! 폰트 보면서 듣기 <ul style="list-style-type: none"> -타잔과 제인의 폰트 보기 ◎ EBSe 콘텐츠 Let's talk 보면서 듣기 <ul style="list-style-type: none"> -폰트에 나온 주요 표현 확인하기 	6'	☆EBSe 콘텐츠 Talk Talk 자료
	Pre-communicative Activities	Let's practice(1)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ EBSe 콘텐츠 Let's talk에 포함된 It's your turn 보면서 빈칸에 알맞은 말 하면서 연습하기 <ul style="list-style-type: none"> -핵심 구문 유추하고 말해보기 -교사가 제시한 상황에 맞는 말 해보기 ◎ EBSe 콘텐츠 Culture <ul style="list-style-type: none"> -여러 나라의 생일잔치 모습 감상하기 	6'	☆EBSe 콘텐츠 - Culture(각국의 생일잔치, 2) ; 역할극 하기 전에 동기 유발에 활용
	Communicative Activities	Let's practice(2)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ EBSe 콘텐츠 Let's practice 참고해서 역할극 꾸미고 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> -Let's role-play -Make groups of 5 -Choose two or three scenes you want to play. -Use the expressions what you learn before. -Add the expressions what you learn before. 	12'	*그룹별로 이야기의 내용 중 장면을 정하고 1~4 단원에서 배운 표현을 이용하여 역할극 꾸미기 ☆역할극 소품
Conclusion	Confirmtion	World tour	<ul style="list-style-type: none"> ◎ World Tour - EBSe 콘텐츠 활용 <ul style="list-style-type: none"> -멕시코의 피냐타 생일 행사 모습과 생일 초 	10'	☆(21)Close your eyes

	on	Wrap up Evaluation Closing	대장 보낼 때 쓰는 R.S.V.P. 의 뜻 알아보며 타문화의 생일잔치 문화 이해하기 -우리나라의 돌잔치 모습과 비교해보기 ◎ 학습 내용 정리하기 -제시한 장면에 맞는 말 해보기 ◎ This is your homework & Good bye	-Culture(생일 피나타 행사, 1'30") ☆(64)Review unit 16 -Culture(R.S.V.P , 생일초대장, 2'30")
--	----	----------------------------------	--	--

라. 온라인 학습 지도 방법

사이버㉠클래스는 교사가 한 개 또는 여러 개의 ㉠클래스를 개설하여 클래스 별로 학생을 등록하고 관리할 수 있다. ㉠클래스를 활용하여 사이버상에서 교사-학생 간 의사소통뿐만 아니라 ㉠지도안에 탑재한 EBSe 콘텐츠를 활용해 교실 수업 및 가정에서 학습을 할 수 있는 사이버 교실이다.

본 연구를 위해 연구자는 3학년 1개 클래스를 개설하여 운영하였고 클래스 운영을 위한 절차는 <그림 IV-2>와 같다.



<그림 IV-2> 사이버㉠클래스 개요도

사이버㉠클래스의 여러 기능 중 본 연구에서는 학습관리, 학급관리, 쪽지와 자유게시판 기능을 주로 활용하였다. 학습관리 기능에는 학습하기, 숙제관리, 시

협관리, 학습현황, 자료실, 학습Q&A가 있고, 학급관리 기능에는 학생관리, 알림, 가정통신문 관리, 공지, 쪽지, 자유게시판이 있다. 사이버㉠클래스의 주요 기능 및 본 연구자가 활용한 기능은 다음 <표 IV-16>와 같다. 앞서 <표 IV-10>에서 계획한 지도계획에 따라 EBSe 콘텐츠를 사이버교실인 ㉠클래스에 구성하여 교실 수업에서뿐만 아니라 가정에서도 학생들이 활용할 수 있도록 하였다.

<표 IV-16> 사이버㉠클래스의 주요기능 및 활용

구성	주요기능	적극적인 활용 ○ 소극적인 활용 △
학습하기	학습일을 지정하여 e지도안을 학생들에게 제시할 수 있음	○
알림	학생들 접속 시 알림 사항 등록할 수 있음	△
숙제관리	숙제 제시가 가능함	△
학습현황	학습자별, 지도안별 학습 이력과 진도율 확인이 가능함	○
학생관리	e클래스에 가입한 학생현황 확인, 승인, 등록이 가능함	○
쪽지	학생들과 쪽지를 주고받을 수 있음	○
자료실	수업에 필요한 자료나 유용한 정보를 공유할 수 있음	△
자유게시판	교사와 학생 간 자유로운 의견 공유가 가능함	○
학습Q&A	질문과 답변이 가능함	△

V. 연구 결과

초등학생들의 EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝이 초등학교 3학년 학생들의 듣기·말하기 능력과 흥미도, 학습 참여도, 자신감, 자발성 등 학습태도에 효과적이었는지 알아보고자 사전·사후 조사를 실시하여 통계적으로 분석하였다. 또한 사교육을 많이 받는 학생과 적게 받는 학생들에 대한 차이는 어떤지 양적 분석 결과를 비교 제시하였다. 아울러, 일부 학생들에 대한 학습 진도표 분석, 사이버©클래스의 쪽지 및 자유게시판의 학생 반응 분석, 개인면담 자료 분석 등 질적인 분석을 함께 제시하였다.

1. 블렌디드 러닝 방법이 학생들의 영어 듣기·말하기 능력에 미치는 영향

EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 학생들의 영어 듣기·말하기 능력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 학생들을 대상으로 사전·사후 평가결과 및 분석 결과는 <표 V-1>과 같다. 듣기 평가는 총42문항 42점 만점으로 산정하여 동일 문항으로 사전·사후 담임교사가 실시하였다. 말하기 평가는 총10문항 100점 만점의 환산 점수로 산정하여 동일 문항으로 사전·사후 담임교사가 실시하였다.

<표 V-1> EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 영어 듣기·말하기 능력에 미치는 영향

	평균	N	표준편차	t	p
말하기(전)	82.36	28	12.184	-8.406	* .001
말하기(후)	87.29	28	11.460		
듣기(전)	33.43	28	5.947	-7.060	* .001
듣기(후)	37.82	28	3.991		

(*p < .05)

분석결과 블렌디드 러닝 적용 시 말하기 능력의 사전·사후 비교에서 유의확률이 *p < .05 이므로 프로그램 수행에 따른 사전·사후의 말하기 성취도 수준

은 유의한 차이가 있으며, 사후 말하기 점수(평균은 87.29점)가 사전 말하기 점수(평균 82.36점)보다 향상되었으며 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝은 학생들의 말하기 능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 적용 시 듣기 능력에 따른 사전 사후 비교에서는 유의확률이 *p <.05 이므로 프로그램 수행에 따른 사전 사후의 듣기 성취도 수준은 유의한 차이가 있다는 의미로, 사후 듣기 점수(평균 37.82점)가 사전 듣기 점수(평균 33.43점)보다 향상되어 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝으로 학생들의 듣기 능력이 향상되었다고 할 수 있다.

2. EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 학생들의 학습태도에 미치는 영향

EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 실시한 후 학생들을 대상으로 학습태도에 대한 사전·사후 설문을 실시한 결과 및 문석결과는 <표 V-2>와 같다. 학습태도 영역은 흥미도, 학습 참여도, 자신감, 자발성의 4개 하위 영역으로 구성된다.

<표 V-2> EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 학습태도에 미치는 영향

	평균	N	표준편차	t	p
흥미도(전)	21.89	28	4.003	-3.544	* .001
흥미도(후)	24.54	28	4.970		
학습 참여도(전)	14.61	28	4.894	-1.115	.275
학습 참여도(후)	15.29	28	3.640		
자신감(전)	18.25	28	4.461	-3.925	* .001
자신감(후)	21.14	28	4.161		
자발성(전)	12.93	28	4.936	-7.195	* .001
자발성(후)	21.50	28	4.194		

(*p < .05)

분석결과 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 실시 후 흥미도에 따른 사전·사후 비교에서는 유의확률이 $*p < .05$ 이므로 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝으로 흥미도에 유의미한 변화가 있었으며, 사후 흥미도(평균 24.54점)가 사전 흥미도(평균 21.89점)보다 향상되었다.

학습 참여도에 따른 사전·사후 비교에서는 사후 학습 참여도(평균 15.29점)가 사전 참여도(평균 14.61점)보다 다소 증가하기는 하였으나, 유의확률이 $*p < .05$ 이므로 프로그램 수행에 따라 학습 참여도에 유의미한 차이가 있다고 할 수 없어 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 적용에 따라 학습 참여도가 향상되었다고 말할 수 없다.

자신감의 사전·사후 비교에서는 유의확률이 $*p < .05$ 이므로 프로그램 수행에 따른 사전·사후는 유의미한 차이가 있다. 사후 자신감(평균 21.14점)은 사전(평균 18.25점) 자신감보다 향상되었다.

자발성에 따른 사전·사후 비교에서 $*p < .05$ 이므로 프로그램 수행에 따른 사전·사후는 유의미한 차이가 있다는 의미로 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝은 학생들의 자발성 향상에 유의미한 영향을 주었다고 할 수 있다. 사전 자발성(평균 21.50점)이 사전(평균 12.93점)보다 향상되었다.

3. 블렌디드 러닝이 사교육 정도에 따라 듣기·말하기 능력 및 학습태도에 미치는 영향

EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 비사교육집단의 학생들에게 미치는 영향을 알아보기 위하여, 28명의 학생을 사교육 정도에 따라 두 집단으로 구분하여 각각의 듣기·말하기 능력과 학습태도에 미치는 영향을 살펴보고 비교 분석결과는 아래와 같다.

<표 V-3> 사교육 정도에 따라 블렌디드 러닝이 듣기 능력에 미치는 영향

사교육의 정도		평균	N	표준편차	t	p
사교육 주1시간 이상 받는 학생	듣기(전)	34.95	21	4.738	-7.167	* .000
	듣기(후)	39.05	21	2.889		
사교육 안 받거나 주1시간 미만	듣기(전)	28.86	7	7.198	-3.706	* .010
	듣기(후)	34.14	7	4.776		

(*p < .05)

<표 V-3>의 듣기 평가 결과를 보면 사교육 정도에 따른 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 적용 시 듣기 능력의 사전·사후 비교에서 사교육을 주 1시간 이상 받는 집단의 유의확률이 *p <.05 이므로 프로그램 수행에 따른 듣기 능력의 사전·사후는 유의한 차이가 있다. 또한, 사교육을 안 받거나 주1시간미만 받는 비사교육 집단의 경우에도 유의확률이 *p <.05 이므로 프로그램 수행 사전·사후는 유의한 차이가 있다. 즉, 사교육 정도에 상관없이 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝은 학생들의 듣기 능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

<표 V-4> 사교육 정도에 따라 블렌디드 러닝이 말하기 능력에 미치는 영향

사교육의 정도		평균	N	표준편차	t	p
사교육 주1시간 이상 받는 학생	말하기(전)	86.19	21	7.897	-7.167	* .000
	말하기(후)	90.57	21	7.983		
사교육 안 받거나 주1시간 미만	말하기(전)	70.86	7	15.952	-4.831	* .003
	말하기(후)	77.43	7	15.131		

(*p < .05)

<표 V-4>의 말하기 능력 평가 결과를 보면 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 적용 시 말하기 능력 사전·사후 비교에서 사교육을 주 1시간이상 받는 집단의 유의확률이 *p <.05 이므로 프로그램 수행 사전·사후는 유의한 차이가 있다. 사교육을 안 받거나 주1시간미만 받는 학생의 경우에도 유의확률이 *p <.05 이므로 프로그램 수행 사전·사후는 유의한 차이가 있어, 사교육 정도에 상관없이 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝은 학생들의 말하기 능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

<표 V-5> 사교육의 정도에 따라 블렌디드 러닝이 학습태도에 미치는 영향

사교육		평균	N	표준편차	t	p
사교육 주1시간 이상 받는 학생	흥미도(전)	22.57	21	4.261	-3.118	* .005
	흥미도(후)	24.76	21	4.625		
	학습참여도(전)	14.24	21	4.657	-1.071	.297
	학습참여도(후)	14.90	21	3.727		
	자신감(전)	19.10	21	3.820	-3.195	* .005
	자신감(후)	21.76	21	4.011		
	자발성(전)	13.19	21	5.618	-5.187	* .000
	자발성(후)	21.24	21	4.636		
사교육 안 받거나 주1시간 미만	흥미도(전)	19.86	7	2.268	-1.852	.114
	흥미도(후)	23.86	7	6.256		
	학습참여도(전)	15.71	7	5.794	-0.427	.684
	학습참여도(후)	16.43	7	3.359		
	자신감(전)	15.71	7	5.559	-2.170	.073
	자신감(후)	19.29	7	4.348		
	자발성(전)	12.14	7	1.864	-0.545	* .000
	자발성(후)	22.29	7	2.563		

(*p < .05)

<표 V-5>는 사교육의 정도에 따라 EBSe콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 학습 태도에 미치는 영향을 분석한 결과로, 사교육을 주1시간 이상 받는 집단은 EBSe콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 실시 후 흥미도, 자신감, 자발성의 사전·사후 비교에서 유의확률이 * $p < .05$ 이므로 프로그램 적용이 유의미하게 나타났으나, 학습 참여도에는 유의한 차이가 없었다. 즉, EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝은 주1시간이상 사교육을 받는 집단의 흥미도, 자신감, 자발성 향상에 긍정적 영향을 미쳤으나 학습 참여도에는 영향을 주지 않았다고 할 수 있다.

사교육을 받지 않거나 주1시간미만 받는 집단의 EBSe콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 실시 후 흥미도, 학습 참여도, 자신감은 유의확률이 * $p < .05$ 이므로 유의미한 차이가 없으며, 자발성은 유의확률이 * $p < .05$ 이므로 유의미하다. EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝이 사교육을 안 받거나 주1시간미만 받는 집단의 흥미도, 학습참여도, 자신감 향상에는 영향을 미치지 못했으나 자발성 향상에는 긍정적 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

앞서 제시된 표에서 주1시간 이상 사교육을 받고 있는 학생들의 듣기, 말하기, 학습태도 등의 사전·사후 평균점이 주1시간미만 사교육을 받는 학생들에 비해 전반적으로 높음을 알 수 있다. 두 집단 모두 사전·사후 듣기와 말하기 능력, 자발성이 향상되었으나 흥미도와 자신감 영역에서는 주1시간 이상 사교육을 받는 집단만이 유의미한 결과를 얻었다. 따라서 듣기와 말하기 학업성취가 뒤떨어지는 비사교육 집단의 학생들의 학습부담을 줄이고 흥미를 높일 수 있는 방안으로 학습 진도 조절 및 점검, 수준별 제시나 보충 학습 등이 필요하다.

학습 참여도의 경우 두 집단 모두에서 사전, 사후 유의미한 차이가 없었고, 자발성은 두 집단 모두 유의미한 차이가 있었다. 이는 학습 참여도는 학습자가 수업 시간에 역할극과 발표 등에 참여하는 평소 모습으로 짧은 시간에 바뀌기가 힘들고, 자발성은 교사의 꾸준한 과제 제시와 칭찬, 독려 등으로 학생들이 EBSe콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 실시하기 이전보다 두 집단 모두 적극적으로 사이버©클래스에 접속하여 학습한 결과로 보인다.

4. EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝에 참여하는 학습태도에 대한 질적인 분석

EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝에 참여하는 학생들의 반응과 학습태도의 변화를 구체적으로 살펴보기 위하여 사이버@클래스에서 학생들이 남긴 ‘자유게시판의 글’과 ‘쪽지’, 가정학습을 하면서 학생들이 기록한 ‘EBSe 학습진도 체크리스트’, 학생 개별 면담 및 관찰 자료를 분석하였다.

가. 사이버@클래스의 자유게시판의 글과 쪽지 분석

사이버@클래스는 사이버교실로 교사에게는 영어 교수·학습 자료센터이며, 학생들에게는 영어공부방 역할을 하는 인터넷 공간이다. 교사는 사이버@클래스의 자유게시판과 쪽지 기능을 활용하여 학생들에게 전체 메시지 또는 개별 메시지를 주고받으며 학습을 독려하여 꾸준한 학습, 노출 시간 확대, 동기유발을 유지하고자 하였다.

The image shows three screenshots of student messages from a forum. Each message is contained within a rounded rectangular box with a light green border. The messages are as follows:

- Message 1:** From '학생S' on 2014-04-18 08:40. The text says: "선생님~ 제가 동영상 많이 봐서 진도율이 확! 올랐어요^^ 다른 친구들에게도 많이 봐 달라고 전해주세요 ^^". There are '답장' (Reply) and '삭제' (Delete) buttons to the right.
- Message 2:** From '학생J' on 2014-04-21 07:01. The text says: "선생님~ 자료실은 뭐를 하는 곳인가요? 우리동생이 거기에 합부로 뭘 적어놀라고 해서,....". There are '답장' (Reply) and '삭제' (Delete) buttons to the right.
- Message 3:** From '학생A' on 2014-04-20 08:06. The text says: "sorry.... i saw this time... 죄송해요.. 이제야 봤어요.. i will study hard! 공부 열심히 할게요!". There are '답장' (Reply) and '삭제' (Delete) buttons to the right.

- 학생Y** 2014-05-11 01:22

선생님!주말 잘 지내셨어요~~? 쪽지 보내주세요.

답장
삭제
- 학생A** 2014-05-03 09:46

선생님! 주무시고계실지모르겠지만 좋은밤되시고 내일도 공부 열심히 할게요. 아~즐리네오 선생님!좋은밤 되세요

답장
삭제
- 학생J** | 2014-05-29 09:03

선생님, 오늘 기분은 안좋으셨죠? 오늘 일기,백록비법노트 때문에, 많이 화나셨을 꺼예요. 힘내세요~ 사랑합니다

답장
삭제
- 학생E** | 2014-05-28 11:12

그런데선생님 집중이잘안돼용~~ㅠ.ㅠ

답장
삭제
- 학생P** 2014-06-06 11:02

숙제 하나밖에 못했어요ㅠㅠ

답장
삭제
- 교사** 2014-06-06 10:19

우리 승찬이 최고!! 학교에는 안 출거? 오늘 현충일이야. 뉴스와 신문 등을 보면서 어떤 날인지 알아보렴.

삭제
- 교사** 2014-06-06 10:19

성민이 대단해. 오늘 현충일인데 선생님이 자세히 안내해주지 못했어. 뉴스와 인터넷, 신문 등에서 어떤 날인지 알아보렴

삭제
- 학생M** | 2014-06-05 08:28

100%뒀어요

답장
삭제
- 학생C** 2014-06-05 04:24

전 진도율이 100%예요,,!!

답장
삭제
- 학생O** 2014-06-11 11:34

선생님저진도를100%예요!

답장
삭제
- 학생A** 2014-06-10 07:38

300있으면 좋은데...

답장
삭제

<그림 V-1> 사이버@클래스의 학생 쪽지

자유게시판에 나타난 학생들의 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝에 대한 반응은 <그림 V-1>과 같다. 교사는 학생들을 대상으로 EBSe 콘텐츠를 활용한 학습의 좋은 점을 자유게시판 공지사항을 활용하여 조사하였는데, 학생들의 답변을 보면 EBSe로 공부하는 것은 학원에서보다 재미있고 숙제가 없으며 쉬워서 좋다는 반응이 많았다. 또한 자유게시판을 활용하여 학생 간 이야기를 나누는 경우도 많았는데 학생들이 개별적으로 접속하는 사이버㉔클래스에서 자기 진도율을 확인할 수 있고 학급에서 학습을 가장 많이 한 학생들의 순위를 볼 수 있어서인지 진도율 높이는 데에 관심이 많았다.

사이버㉔클래스는 학생 간 쪽지 기능은 불가능하기 때문에 학생들은 자유게시판을 활용하여 소통하였고 진도율이 높은 학생들을 서로 물으면서 인정해주고 열심히 하자는 이야기들도 주고받았다. 또한 사이버㉔클래스 활용 초기에는 자유게시판을 활용하는 사이버예절이 성숙하지 못하여 잠시 혼란이 있었으나 교사의 사이버예절 교육 이후에 학생들 스스로 조심하자는 이야기를 주고받으면 사이버㉔클래스에 적응해나갔다.

선택	번호	제목	첨부	작성자	등록일	조회수
<input type="checkbox"/>	110	학교 [7]			2014.06.07	20
<input type="checkbox"/>	109	로라 언니 [3]			2014.06.06	23
<input type="checkbox"/>	108	ebse를 많이 합시다! [4]			2014.06.06	14
<input type="checkbox"/>	107	6.25! [10]			2014.06.06	16
<input type="checkbox"/>	106	설문조사 한 사람~~~ [3]			2014.06.05	13
<input type="checkbox"/>	105	진도율 100%인 사람 [11]			2014.06.05	25
<input type="checkbox"/>	104	진도율 랭킹 [4]			2014.06.05	30
<input type="checkbox"/>	103	요즘 답지? [5]			2014.06.03	15
<input type="checkbox"/>	102	슬픈날 [7]			2014.05.29	15
<input type="checkbox"/>	101	그렇게 하면 안돼~~ [5]			2014.05.28	17

삭제하기 등록하기

« < 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 > »

선택	번호	제목	첨부	작성자	등록일	조회수
<input type="checkbox"/>	120	우리반 애들 독서기록장은 몇권 [13]			2014.06.11	18
<input type="checkbox"/>	119	ebse [8]			2014.06.11	27
<input type="checkbox"/>	118	↳ 누구나채팅방			2014.06.20	1
<input type="checkbox"/>	117	숙제하면종다 [10]			2014.06.09	31
<input type="checkbox"/>	116	야후~~~~~ 진도를100 [4]			2014.06.09	29
<input type="checkbox"/>	115	EBSe 이용하면 좋은 점 설문 해주세요.. [4]			2014.06.09	22
<input type="checkbox"/>	114	진도를 100% 빨리 올립니다! [12]			2014.06.09	24
<input type="checkbox"/>	113	휴우~~~~~ [6]			2014.06.09	25
<input type="checkbox"/>	112	친구들 [16]			2014.06.08	27
<input type="checkbox"/>	111	수민,지원,예주가 분수대를 봤다 [6]			2014.06.08	27

삭제하기 등록하기

<< < 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 > >>

선택	번호	제목	첨부	작성자	등록일	조회수
<input type="checkbox"/>	발독	Ebse로 공부하면 좋은 점 [설문] [33]			2014.06.05	86
<input type="checkbox"/>	129	조사표			2014.06.22	5
<input type="checkbox"/>	128	애들아, 너의가 좋아하는 과목은 뭐니..			2014.06.22	3

	나의 진도율을 높여서 등위를 높이고 싶어서 꾸준히 해서 100%다왔어요 2014.06.06 
	사랑하는 제자들. 벌써 4명이나 썼군.^^ 오늘 현충일이야. 선생님이 미처 자세히 말해주지 못해서 미안해. 뉴스와 신문 보면서 어떤 날인지 알아보렴. 2014.06.06 
 학생 답변	영어학원에서 배우는 영어는 어렵고, 따분한데, ebse에서 배우는 영어는 쉽고, 재밌어요. 2014.06.05 
	영어를 더 많이 배우고 싶어요 2014.06.05 
	영어 공부 하는게, 더욱 재미있어지고, 많은 것을 쉽게 알 수 있어요. 2014.06.05 
	영어를 많이 알수 있어요,, 2014.06.05 



<그림 V-2> 자유게시판의 학생 글모음

나. EBSe 학습 진도 체크리스트 분석

교사는 EBSe 학습 진도 체크리스트를 학생들에게 제공하여 가정에서 EBSe를 활용하여 공부하면서 학습한 내용을 글과 그림으로 표현해보기, 어려웠던 점 또는 더 공부하고 싶은 점, 학습 난이도 등을 점검하도록 하였다. Story Time 1~3에 대한 학생들의 반응을 정리하면 <표 V-6>과 같다.

<표 V-6> EBSe 영어 학습 체크리스트 학생 반응

<Story Time 1에 대한 반응>

- 신데렐라를 찾고 있었는데 알고 보니 신데랄라였다. 신데렐라가 아닌 다른 사람의 이름이 비슷해서 헷갈렸다. 이름을 정확히 물어보아야겠다. 여러 가지 표현이 나왔는데 헷갈리는 것을 정확히 알아내야겠다.
- 자기 소개하는 법을 알려주었고 묻고 답하는 법을 알려주었다.
- 다른 나라의 문화 인사법을 배우고 싶다.
- 다른 영어 인물의 이름을 배우고 싶다.
- 나이를 배우고 싶다.
- 여러 가지 표현이 나왔는데 헷갈리는 것을 정확히 알아냈다.

<Story Time 2에 대한 반응>

- 피노키오가 정말 귀엽다. 피노키오에 나오는 단어를 더 공부하고 싶다.
- 피노키오랑 백설공주 이야기를 섞어서 들려준다.
- 다른 여러 가지 영어 이야기를 더 공부하고 싶다.
- 나는 지시하는 말을 원래 알고 있어서 많이 쉬웠다. 그리고 축하하는 말도 많이 익힐 수 있었다. 다른 축하하는 말도 많이 알고 싶다.
- 영웅들이 여자에게 선물을 많이 주었는데 여자는 싫어했다. 선물이라고 다 좋아하면 안 된다. 중요한 날에 쓰이는 단어를 더 공부하고 싶다.
- 다른 나라에서는 생일에 다양한 파티를 한다. 피냐타는 공처럼 생겼는데 터뜨리면 안에서 간식이 나온다. 피냐타를 더 알아보고 싶다.
- 생일에 만들어 먹는 음식에 대해 더 알아보고 싶다.
- 여러 나라의 문화를 알고 싶다.

<Story Time 3에 대한 반응>

- 백설공주가 빨간 사과를 먹어야하는데 난쟁이가 먹어버렸다. 너무 맛있게 먹어서 마녀도 먹었는데 마녀는 기절했다. 영어의 여러 가지 문장을 알게 되었다.
- 나는 How many-?라는 단어를 알고 있어서 쉬웠다. 그리고 Thank you라는 표현을 많이 써야겠다는 생각이 들었다.
- Thank you 대신 고마울 때 쓰는 말을 더 알고 싶다.
- Thank you 처럼 더 예쁜 말을 배우고 싶다.
- 백설공주 이야기에서 오렌지가 나와서 깜짝 놀랐다. Do you like oranges? 다른 꾸며낸 이야기를 더 보고 싶다.
- 가지고 있니? 가 많은 이야기를 읽으며 공부하고 싶다.
- 다른 나라의 수세는 방법이 재미있다.

EBSe 학습 진도 체크리스트는 학생들이 자율적으로 기록하도록 하였으며 사교육을 통해 영어 능력이 우수한 학생들도 있었으나, 정규 교육과정 상으로 초등학교 3학년은 영어학습을 시작하는 단계이므로 배운 내용을 글과 그림으로 나타내도록 하였다. 학생들의 기록을 살펴보면 영어 학업성취가 우수한 학생들은 EBSe 콘텐츠에 흥미와 학습 열의가 높았고 알아보고 싶은 내용도 구체적으로 기록하였으나, 영어 학업성취가 다소 낮은 학생들은 기록이 미비하거나 공부한 내용, 더 알아보고 싶은 내용을 구체적으로 제시하지 못하는 모습을 보였다. 또한 학습의 난이도를 묻는 질문에는 기존 받아왔거나 주1시간 이상 받는 학생들의 경우 ‘쉽다’를, 사교육을 받지 않거나 주1시간미만 받는 학생들은 ‘보통이다’를 가장 많이 선택하였다.

학생들은 신데렐라, 백설공주, 피노키오, 슈퍼맨, 개미와 베짚이 등 기존의 이야기에 의사소통 주요 표현을 넣어 재미있게 각색한 점, 주요 표현을 제시하거나 연습하는 활동에서 아이들에게 친숙한 캐릭터들이 등장하는 점 등을 좋아했다. 또한 다른 나라의 문화를 소개하는 콘텐츠에도 흥미가 높았다.

다. 면담 및 관찰 자료 분석

학급 학생들 중 주1시간 이상 영어 사교육을 받는 학생 2명과 사교육을 받지 않거나 주1시간미만 받는 학생 2명에 대한 면담 및 관찰 자료를 분석하였다.

<표 V-7> 개인 면담 및 관찰 학생

구분	이름	성별	말하기 (100)	듣기 (42)	학습태도			
					흥미도 (30)	학습 참여도 (20)	자신감 (25)	자발성 (25)
사교육 주1시간 이상 받는 학생	김**	여	92	37	28	18	23	18
			98	42	30	20	25	25
	임**	남	90	38	23	6	21	25
			92	40	18	8	10	11
사교육 안 받거나 주1시간 미만 받는 학생	고**	여	56	21	20	14	12	9
			64	31	12	12	13	18
	이**	남	48	18	16	4	10	14
			58	26	20	12	16	21

<표 V-7>에서 주1시간 이상 사교육을 받는 학생 중 ○○○(여)은 EBSe 콘텐츠 사용에 열의가 높았는데 EBSe 학습의 좋은 점은 스토리로 배워서 이해가 더 잘 되고 재미있다고 했으며, 힘든 점은 숙제가 적었기 때문에 특별히 없다고 하였다. 가장 기억에 남는 점으로는 진도율을 학급에서 제일 먼저 100% 만든 것을 꼽았고, 앞으로도 계속 공부하고 싶고 그 이유로 영어스토리가 좋고 친구들과 게시판에서 이야기할 수 있기 때문이라고 하였다. 아쉬웠던 점은 진도율이 100%까지만 표시되어서 EBSe 콘텐츠를 반복하여 보아도 학습한 진도가 진도율에 반영되지 않아서 아쉽다고 하였다. 김**은 조용하지만 학습태도가 성실하고 타 과목 역시 우수한 학생이다. 적극적으로 사이버@클래스에 접속하여 학습하고 EBSe 콘텐츠뿐만 아니라 쪽지, 자유게시판을 활용하여 교사, 학생 간 교류에도 적극적이었다. 영어 실력은 본래 상위권이었으나 사이버@클래스를 통해 공부하면서 더욱 자신감이 생겼다고 하였다. 교사와 쪽지 등을 통해 이야기를 주고받으며 교류하길 좋아하였고 자유게시판에서도 주도적으로 활동하는 등 교사와 친구들 간에 주고받는 지속적인 피드백이 가능하여 사이버@클래스에 흥미가 높았다.

◇◇◇(남)은 학생들에게 친숙한 신데렐라, 슈퍼맨, 개미와 베짚이 등이 등장하여 의사소통 표현을 코믹하게 제공하는 FUN FUN FUN 내용이 웃겨서 좋고 자유게시판 댓글 다는 것이 재미있었다고 했으나 가만히 앉아서 오래 들어야 해서 힘들다고 하였다. 하지만 웃긴 내용이 많아서 앞으로도 EBSe 콘텐츠로 공부하고 싶다고 말하였다. ◇◇◇(남)은 일반 교과 성적이 우수하고 이해력도 좋으나 평소의 수업태도는 차분하지 못한 편이었다. 학습의욕이 높아서 주어진 과제를 빠뜨리는 법이 없으나 과제를 빨리 해치우는 것을 좋아하는 특성이 있는 학생이었다. ◇◇◇(남)은 EBSe 학습 초반에는 적극적이었으나 점차 접속률과 진도율이 떨어지는 모습을 보였다. 매우 영민한 학생이나 직장 관계로 어머니와 떨어져서 아버지와 생활하면서 가정에서의 지속적인 학습이 부족했고 과제 해결과 피드백이 즉시 이루어지는 것이 아니어서 과제해결에 대한 긴장감을 갖고 있지 않은 것이 원인이었다.

영어 사교육을 받지 않는 학생인 △△△(여)은 사이버@클래스를 시작하면서 집에서 처음으로 컴퓨터를 사용하게 되었다. 학습 초반에는 가정의 컴퓨터가

인터넷이 불가하고 부모님이 외국인이어서 가입 및 이용 방법을 몰라서 학습에 어려움이 있어, 주말과 방과후에 학교 컴퓨터를 이용하여 접속할 수 있도록 개별지도 하였다. △△△(여)은 사이버㉔클래스에서 가장 재미있는 것은 자유게시판이고 앞으로도 EBSe로 영어를 공부하고 싶다고 하였다. △△△(여)은 다문화 학생으로서 명랑한 성격으로 교사에게 붙임성 있게 행동하지만 교과 성적이 다소 뒤쳐지고 과제를 어떻게 할지 모를 때에는 학습지 등을 숨겨버리는 경우가 있는 학생이다. EBSe 콘텐츠를 활용한 학습은 인터넷에 접속하여 컴퓨터로 학습해야 한다는 점, 영어를 처음 배운다는 점이 부담스럽다고 하였으나 학습 과정에서 교사의 개별적인 확인과 칭찬을 받으면서 열심히 하기 시작하였다. <표 V-7>에서 보듯이 △△△(여)은 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 통해서 듣기·말하기 학업성취가 향상되었으나 학습량이 많아질수록 학습을 부담스러워했으며 흥미도, 학습 참여도, 자신감이 떨어지는 모습을 보였다. EBSe 콘텐츠를 활용한 성공적인 블렌디드 러닝을 위해서는 학업성취가 낮은 학생을 위한 수준에 맞는 콘텐츠의 제공과 컴퓨터 활용 방법에 대한 안내가 있어야 하겠다.

영어 사교육을 받지 않는 □□□(남)은 사이버㉔클래스가 좋은 점으로 ‘영어를 잘 알 수 있어서 좋았다. 숙제가 귀찮은데 EBSe는 숙제를 안 내서 좋았다. 또 컴퓨터를 해도 엄마가 싫어하지 않았다. 영어 실력이 조금 늘어난 것 같고 자유게시판과 쪽지, FUN FUN FUN이 재미있다’고 답하였다. □□□(남)은 평소 스마트 폰과 컴퓨터 사용 문제로 부모님과 갈등이 있었으나 사이버㉔클래스에 접속해서 공부하는 것은 부모님이 허락하여서 EBSe 콘텐츠로 공부하는 것을 좋아하였다. 건강상의 이유로 평소 교실 수업에서는 다소 소극적인 학생으로 주어진 과제는 성실하게 하는 편이었으나 사이버㉔클래스의 ‘자유게시판, 쪽지’등을 활용하는 온라인 공간에서는 친구들과 교사에게 먼저 말을 걸고 적극적으로 행동하는 모습을 보였다. 평소에 짜증이 많고 부정적인 성향이 강하며 매사에 찡그린 얼굴로 책상에 엎드려 있는 경우도 잦았는데, EBSe 콘텐츠 학습을 하고나서 많이 달라진 모습을 보여주었다. □□□(남)은 학급에서 영어 학업성취가 높은 편이 아니었으나 사이버㉔클래스에서 공부하는 것에 자발적으로 열심히 참여하여 <표 V-7>에서 보듯이 영어 듣기 및 말하기 성적뿐만 아니라 정의적 영역인 학습태도에서도 상승하였다.

IV. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 영어 학습 방법이 초등학생의 듣기·말하기 능력과 학습태도에 미치는 영향을 알아보는데 목적이 있다. 또한, 온라인 학습을 동반한 블렌디드 러닝 학습방법이 사교육의 정도에 따라 학습자에 미치는 영향이 어떠한지 살펴보고자 하였다.

이를 위하여 EBSe 콘텐츠 효과 및 사이버©클래스 기능 분석, 블렌디드 러닝을 위한 수업 모형을 분석하여 본 연구에 활용할 수업 모형을 구안하였고, 개정 영어 교육과정에서 추구하는 실용 영어 능력 향상을 위해 검정 교과서에서 많이 활용된 이야기와 문화를 소재로 주요 의사소통 표현을 익히기에 적합한 2개의 EBSe 방송 프로그램(Here We Go, Go For It)을 선정하였다. 그리고 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 위한 사이버©클래스를 개설하고 앞서 선정한 2개의 방송 프로그램에서 학생들에게 제시할 콘텐츠를 분석하고 EBSe 콘텐츠 활용 차시별 지도 계획에 따라 작성된 ©지도안을 사이버©클래스에 제시하였으며 실험 결과 측정을 위한 검사 도구를 마련하였다.

본 연구는 제주 소재 B초등학교 3학년 1개 학급 28명(남학생16명, 여학생 12명)을 대상으로 2014년 4월 3주부터 6월 1주까지 총 7주간 창의적 재량활동 시간을 활용하여 12차시의 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝을 온·오프라인에서 실시하였다.

실험에 따른 결과를 측정하기 위하여 사전, 사후 듣기·말하기 평가 및 학습태도에 대한 설문조사를 실험연구 실시 사전과 사후에 각 1회씩 실시하였고, 사이버©클래스의 쪽지 및 자유게시판, EBSe 학습 진도 체크리스트, 교사의 개별 면담 및 관찰을 통해 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝에 대한 학생의 반응 및 학습태도의 변화를 분석하였다. 이를 통하여 도출된 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝은 초등학교 3학년 학생들의 듣기·말하기 능력 향상에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다. EBSe 콘텐츠를 교

실 수업에 활용하여 컴퓨터실에서 듣고 말해보기, 이야기와 문화 관련 소재로 역할극, 상황극 해보기 등의 활동이 효과적이었으며 수업 전, 수업 후에 온라인 학습 공간인 사이버㉠클래스에 탑재하여 예습, 복습을 자율적으로 하도록 함으로써 콘텐츠에 대한 접근성을 높이고 학생들의 영어 노출 시간을 확대할 수 있었다. 이는 학생들에게 친숙하고 호감이 큰 캐릭터가 등장하는 재미있는 EBSe 콘텐츠의 활용, 사이버㉠클래스의 쪽지, 자유게시판 기능을 통하여 흥미를 유발하고 꾸준한 활용을 독려한 것이 효과적이었다고 본다.

둘째, EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝은 초등학교 3학년 학생들의 학습태도에서 학습 참여도를 제외한 흥미도, 자신감, 자발성에 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다. 이는 흥미로운 EBSe 콘텐츠의 활용, 사이버㉠클래스의 쪽지 및 자유게시판을 통한 격려와 칭찬, EBSe 학습 진도 체크리스트를 통한 점검, 사이버㉠클래스에서 자신과 친구들의 학습현황을 확인하고 비교할 수 있는 기능 등이 효과적으로 작용하여 초등학교 3학년 학생들의 영어에 대한 흥미를 높이고 자신감을 높이고, 자신의 진도율을 확인하면서 가정에서 꾸준히 사이버㉠클래스에 접속하여 자발적으로 학습한 결과이다. 단, 듣기 활동, 역할극, 발표 등에 참여하는 영어 학습에 대한 적극성을 측정하는 학습 참여도는 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 적용에 따른 유의미한 결과를 얻을 수 없었다. 이는 본 실험연구가 단기간에 이루어진 것이어서 학생들의 감정에 비해서 학생들의 성향이 반영되어 오랜 기간 형성되어 온 학습태도는 단기간에 변화를 보이기에 어렵기 때문으로 추정된다.

셋째, 사교육 정도에 따른 EBSe 콘텐츠 활용 블렌디드 러닝의 효과는 주1시간 이상 사교육을 받는 집단과 사교육을 받지 않거나 주1시간미만 받는 집단 모두의 듣기·말하기 능력이 향상되었으나, 학습태도에서는 주1시간 이상 사교육을 받는 학생들은 학습 참여도를 제외한 흥미도, 자신감, 자발성 영역에 효과가 있다고 나타났으며, 사교육을 받지 않거나 주1시간미만 받는 학생들은 자발성을 제외한 흥미도, 학습참여도, 자신감 영역에서 효과를 보이지 않았다. 두 집단 모두에서 학습 참여도는 사후에 향상되긴 하였으나 유의미한 결과를 얻지 못하였고, 사교육을 받지 않거나 주1시간미만 받는 학생들은 영어학습 능력이 다소 뒤쳐진 학생들이 있었는데, 3,4학년군 영어 교육과정에서 3학년 수준의 의

사소통 표현이 잘 드러난 EBSe 콘텐츠를 제시하였으나 교과서 CD에 비해 다른 영어 표현도 부가적으로 들어가 있는 콘텐츠들이어서 학습 진도를 나갈수록 재미는 있으나 어려워진다는 생각이 들었다고 답변하였다. 반면에 사교육 경험이 많거나 주1시간 이상 받는 학생들은 영어 학습 능력이 다소 갖춰진 학생이 많아서 교사가 제시한 EBSe 콘텐츠가 학원에서 제시한 숙제처럼 부담을 주거나 지루하지 않고 쉽다는 의견이 많았다. 사교육 경험이 거의 없거나 혜택을 받지 않는 학생들의 경우에 개인별 영어 능력을 확인하여 부담이 가지 않도록 콘텐츠의 수준과 내용을 선정하여 투입한다면 이러한 학생들의 흥미도와 자신감을 높일 수 있을 것이라고 기대한다.

2. 제언

본 연구 결과를 바탕으로 EBSe콘텐츠 활용 블렌디드 러닝 영어 교육 방법에 대하여 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 영어교육에 있어 블렌디드 러닝을 효과적으로 운영하기 위해서는 EBSe 프로그램처럼 양질의 콘텐츠 확보와 교실에서 있었던 영어 학습 경험을 가정으로 가져갈 수 있는 잘 구성된 교사맞춤형 홈페이지인 사이버㉹클래스처럼 여건 조성이 기본적이나, 가장 중요한 것은 교사와 학생이 지속적으로 소통할 수 있는 공간을 유지하는 것이다. 물론 여기에는 교사의 간섭이 아닌 교육적 개입과 관리가 필요하다. 사이버㉹클래스 운영 초기에는 자유게시판에서 남의 눈치를 보면서 이야기를 나누다가 학교홈페이지와 달리 우리만의 공간이라는 의식이 강해지자 사이버예절에 어긋나는 말을 주고받다가 학급 전체 학생들과 진지하게 이야기를 나누기도 하였다. 여기서 교사가 예절만을 강조하며 아이들 간의 의사소통 상황에 너무 개입했다면 경직된 사이버공간이 되어서 학생들이 흥미를 잃고 찾지 않았을지도 모른다. 또한, 교사가 사이버㉹클래스를 교사가 주인이라는 생각에 수업 자료를 올리거나 과제를 내는 학습만을 위한 공간으로 만들 때에도 학생들에게 부담이 될 것이다. 또한 충분한 규모의 비사교육 집단을 대상으로 조사한 것이 아니라 일반화시키기는 어려우나, 본 연구를 토대로 나온 결과를 보면 듣기·말하기 능력, 학습태도의 향상 등을 위해 EBSe 블렌디드 러

닝 학습 방법이 비사교육집단 학생을 위해서 더욱 유용하리라 여겼으나 오히려 학생들의 영어에 대한 흥미도, 자신감, 학습 참여도를 높이는 데 유의미한 결과를 얻지 못했다. 이는 전반적으로 사교육 경험이 적으면서 듣기·말하기 능력이 비교적 낮은 학생들의 능력을 고려한 적절한 수준의 콘텐츠를 제공하고 학생을 지도하는 방안에 대한 연구가 필요하다고 하겠다.

둘째, 본 연구자는 EBSe 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝을 위하여 초등학생 대상 EBSe 방송 프로그램을 분석하고 블렌디드 러닝에 활용하기 위한 EBSe 콘텐츠를 선정하여 연간지도계획과 수업 모형을 구안하여 적용하였으나 연구자 본인의 판단이 많이 작용하였다. EBS 영어교육방송은 전 국민의 실용 영어 능력 향상뿐만 아니라 학교 현장의 영어교육 개선과 지원을 또 다른 목적으로 표명하고 있다. 그렇다면 교사들의 현장 활용이 용이하도록 콘텐츠에 대한 의미 있는 정보를 제공하고 실제 교실수업에 적용할 수 있도록 다양한 안내 및 예시 자료가 필요하다. EBSe 인터넷 사이트는 방대한 콘텐츠에 비해서 콘텐츠 목록들과 그 특징을 한눈에 알아볼 수 있는 자료가 부족했고 그마저 사용자가 쉽게 찾기 어려웠다. 이러한 상황에서 교사들이 현장 수업을 위해서 EBSe 방송프로그램의 수많은 콘텐츠를 하나하나 클릭해서 목차와 내용을 확인해가며 취사선택하기엔 한계가 있고 그렇다면 활용성이 떨어질 수밖에 없다. 따라서 현직 교사들을 대상으로 전년도까지 탑재된 콘텐츠와 앞으로 기획될 콘텐츠, 일회성 수업이 아닌 연속되는 수업에 활용할 수 있는 실제 사례 등에 대한 EBSe 콘텐츠 프로그램북이나 활용 가이드북을 제공하면 좋겠다.

셋째, 교사맞춤 홈페이지 사이버@클래스는 영어학습 자료센터와 사이버학습 공간의 역할을 잘 수행할 수 있도록 구성되었고 EBSe의 콘텐츠를 끌어와서 공유하기에 매우 편리했다. 그러나 @지도안을 생성할 때 교사가 자율성을 발휘해서 코멘트할 수 있는 기능과 공유한 @지도안에 대해 타 교사와 의견을 나눌 수 있는 공간이 없었다. EBSe가 학교 현장 영어 교육의 개선과 지원에 초점을 두고 있는 만큼 학교 현장의 소리를 듣는 공간과 교사들이 수업을 계획할 때 자율성을 발휘할 수 있도록 교사 간 쪽지 기능, 활용 의견을 나누는 게시판, 수업 단계별 활용 콘텐츠에 대한 코멘트 달기 기능 등의 보완이 있다면 현장에서 영어 수업에 대한 활용성을 높이고 도움을 줄 수 있을 것이라고 본다. 아울러,

매년 교사와 학부모를 대상으로 이루어지고 있는 EBSe 설명회도 학교 교사들만을 대상으로 하여 EBSe 홍보 연수가 아닌 EBSe 활용 연수에 초점을 두어 실시한다면, EBSe 콘텐츠를 활용한 학교와 가정에서의 영어학습을 가능하게 하는 블렌디드 러닝을 효율적으로 운영할 수 있는 교사 역량을 기르는 데 도움이 될 것이며, 이는 EBSe 활용을 가정으로까지 더욱 확산할 수 있는 계기가 될 것이라 기대한다.

참 고 문 헌

- 교육과학기술부(2009). **초등학교 교육과정 해설 외국어(영어)**.
- 교육과학기술부(2010). **2008년 개정 초등학교 영어과 교육과정 아하!**. 교육과학기술부 영어교육강화추진팀.
- 김미경(2012). **EBSe 내용중심 프로그램 활용 수업이 어휘력과 정의적 영역에 미치는 효과**. 석사학위논문. 부경대학교 교육대학원. 부산.
- 김아름(2012). **사이버가정 학습에서의 초등 영어교과 활성화 방안 연구**. 석사학위논문. 숙명여자대학교 교육대학원. 서울.
- 김은미(2014). **EBSe 사이버 공부방 학습이 학습자의 자기 주도적 학습 능력에 미치는 효과**. 석사학위논문. 대구교육대학교 교육대학원.
- 김정렬(2006). **초등영어교육의 이론과 실제**. 서울: 한국문화사. pp.217-251.
- 김정렬(2008). **e-Learning과 영어교육**. 서울: 한국문화사.
- 배지영(2013). **EBS 영어교육방송을 활용한 초등학생의 자기주도적 영어 학습 능력 신장**. 교과교육학연구 제17권 2호. pp.347-368.
- 백혜영(2013). **EBSe 프로그램이 초등영어 능력에 끼치는 영향**. 석사학위논문. 인하대학교 교육대학원. 인천.
- 서지연(2011). **블렌디드 러닝을 활용한 초등영어의 수준별 학습의 효과**. 석사학위논문. 경인교육대학교 교육대학원(2011)
- 안지영(2013). **개정 영어과 교육과정에 따른 초등학교 5, 6학년 영어 교과서의 문화적 내용 분석**. 석사학위논문. 서강대학교 교육대학원. 서울.
- 이나경(2011). **EBS 영어교육방송에 대한 초등 현장에서의 현실과 효과적인 활용을 위한 프로그램 분석**. 석사학위논문. 부산교육대학교 교육대학원.
- 이소영(2012). **‘2009 개정 영어과 교육과정’에 대한 이해 및 고찰**. 교과교육학연구. 제16권 3호(2012). pp.731-747.
- 이완기(1985). **영어의 청취이해력 증진을 위한 텔레비전 영어 학습 프로그램의 방향**. 석사학위논문. 서울대학교. 서울.
- 임정훈(2004). **혼합형 학습(blended learning) 전략의 초·중등학교 현장 적용 가능성 탐색**. 한국교육학회. Vol.42 No.2.

- 조성경(2012). **교사와 학생들의 문화 교육에 대한 인식과 3, 4학년 김인정 영어 교재에 나타난 문화 내용 분석**. 석사학위논문. 대구교육대학교 교육대학원. 대구.
- 진규식(2010). **블렌디드 러닝을 적용한 영어 교육이 아동의 학업 성취도 및 흥미에 미치는 연구**. 석사학위논문. 고려대학교 교육대학원. 서울.
- 초등학교 영어 3 지도서 **Teacher's Guide**(2013). 서울:(주)대교
- 초등학교 영어 3 지도서 **Teacher's Guide**(2014). 서울:(주)천재교육
- 하기상(2007). **EBS 초등영어 VOD 프로그램 활용 수업이 듣기 이해력과 정의적 영역에 미치는 효과**. 석사학위논문. 부산교육대학교 교육대학원. 부산.
- 황정희, 김영미(2012). 「**EBS English 방과후영어**」의 운영현황 교사와 학생의 만족도에 관한 연구. 영어어문교육.영어어문교육, Vol.18 No.2

A B S T R A C T

Effects of Blended Learning with EBSe Contents on Elementary School Children's Listening, Speaking and Affective Domain

Kim, Hye Young

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

Supervised by Professor Hong, Kyung Sun

The purpose of this study is to explore the effect of blended English learning method using EBSe contents on speaking and listening ability and learning attitude of primary school students, and to investigate the effect of blended learning method accompanied by online learning on the learners of non-private education group.

For these purposes, following research questions were set;

First, what effect does blended English learning method using EBSe contents have on speaking and listening ability of 3rd-grade primary school students?

* 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 August, 2014.

Second, what effect does blended English learning using EBSe contents have on the learning attitude?

Third, what effect does blended English learning using EBSe contents have on non-private education group learners?

For these purposes, this study analyzed the effect of EBSe contents and the functions of Cyber eClass, and investigated theoretical background on learning models for blended learning and selected EBSe contents to be used in experimental classes. In addition, this study opened Cyber eClass for blended learning using EBSe contents, established teaching plan by proposing Cyber eGuidance plan for Cyber eClass.

The subjects of this study were 28 third graders (16 males, 12 females) in 1 class of B primary school located in Jeju and, by using the time for creative discretionary activities, 12 sessions of blended learning classes using EBSe contents were conducted for 7 weeks from 3rd week of April 2014 to 1st week of June.

To measure the result of experiment, prior and post questionnaire surveys were conducted once respectively regarding listening and speaking assessment and affective domains, and post analysis was implemented on the student responses to notices and bulletin board of Cyber eClass and EBSe learning process charts. Study results drawn out are as follows;

First, it was demonstrated that blended learning using EBSe contents has positive effect on enhancement of students' listening and speaking ability. This effective result is considered possible by the heightened approachability with the use of EBSe contents in class equipped with Cyber eClass, expansion of students' exposure time to English and continuous encouragement though the function of notices and free bulletins.

Second, it was shown that blended learning using EBSe contents has positive effect on affective domains of interest, confidence and spontaneity except class participation attitude, which is judged to be affected by the use

of intriguing EBSe contents, individual teacher-student compliment, encouragement and confirmation based on notices, free bulletin of Cyber eClass and EBSe learning progress charts and the function of Cyber eClass that enables students to check and compare learning progress of themselves and others. It is judged that the reason class participation attitude was not affected is that this experiment was conducted for a short period of time and learning attitude cannot be changed in a short period of time when compared with feelings of students.

Third, for the effect of blended learning using EBSe contents based on the degree of private education, listening and speaking ability of both private education group and non-private education group was improved and yet, in affective domains, private education group was affected in interest, confidence and spontaneity domains except class participation while students with almost no private education with less than 1 hour per week were not affected in interest, class participation and confidence domains except spontaneity. It is presumed that the reason why class participation was not affected is that it is not a domain to be changed in a short period of time.

To sum up, although blended learning using EBSe contents generally has very positive effect on students' listening and speaking ability and affective domains. The results of this study implies that to sustain interest, confidence and spontaneity of students without private education, through the confirmation of ability of individual student's English ability, the level of contents should be selected not to burden those students to an excessive degree.

[부록 1] <기초 실태 조사 설문>

어린이 여러분, 이 설문지는 여러분의 영어 학습을 하는 데 도움을 주기 위해서 만들었습니다. 자신의 경험을 솔직하게 표시하여 주시기 바랍니다.

[영어 학습 경험에 대하여]

1. 영어 학습에 어느 정도 관심을 가지고 있습니까?

① 매우 많다. ② 많다. ③ 보통이다. ④ 적다. ⑤ 매우 적다.

2. 인터넷을 활용한 영어 학습을 해 본 경험이 있습니까?

① 있다. ② 없다.

3. EBSe 사이버 공부방을 통한 영어 학습의 관심이 어떠합니까?

① 매우 높다. ② 높다. ③ 보통이다. ④ 낮다. ⑤ 아주 낮다.

4. 학교 영어 수업 이외에 영어 공부를 어떻게 하고 있습니까?

① 전혀 하지 않는다. ② 혼자서 공부한다.
③ 영어 학원에 다닌다. ④ 과외 선생님이나 방문 선생님과 공부한다.
⑤ 전화 영어로 공부한다.

5. 학원, 과외나 방문선생님, 전화영어 등에서 영어 학습 횟수는 어느 정도입니까?

① 전혀 안 함 ② 혼자서 함 ③ 일주일에 1회
④ 일주일에 2회 ⑤ 일주일에 3회 ⑥ 일주일에 4회 ⑦ 일주일에 5회

6. 학원, 과외나 방문선생님, 전화영어 등에서 1회에 몇 시간 정도 공부하나요?

① 전혀 안함. ② 혼자서 공부함 ③ 1시간미만
④ 1시간 이상 2시간미만 ⑤ 2시간 이상 3시간미만 ⑥ 3시간 이상

[컴퓨터 사용 환경에 대해]

1. 집에 컴퓨터가 있습니까?

① 있다. ② 없다.

2. 집에서 인터넷을 할 수 있습니까?

① 있다. ② 없다.

3. 일주일에 인터넷을 얼마나 접속합니까?

- ① 거의 매일 ② 3~4회 ③ 1~2회 ④ 거의 하지 않는다.

4. 한 번 접속하면 몇 시간 정도 사용합니까?

- ① 3시간 이상 ② 2-3시간 ③ 1-2시간 ④ 30분-1시간 ⑤ 30분 미만

5. 컴퓨터나 인터넷으로 주로 무엇을 합니까?

- ① 게임 ② 학교 또는 학원 숙제 ③ 편지 보내기
④ 개인블로그나 홈페이지 방문 ⑤ 채팅 ⑥ 인터넷 학습 사이트 이용

[컴퓨터 활용 능력에 대하여]

번호	질문	예	아니요
1	컴퓨터를 작동시킬 수 있으며 게임 등을 할 수 있다.		
2	한글 타자를 칠 수 있다		
3	영문 타자를 칠 수 있다.		
4	E-mail(전자우편)을 받거나 보낼 수 있다.		
5	인터넷을 활용하여 필요한 자료를 검색하여 찾을 수 있다		
6	인터넷 게시판에 글이나 자료를 올릴 수 있다		
7	원하는 인터넷 주소를 입력하여 접속할 수 있다.		
8	주어진 사이트에서 프로그램을 찾아 동영상 재생 할 수 있다.		
9	쪽지나 대화방(채팅)을 통해서 의견을 나눌 수 있다.		

[부록 2]

<듣기 평가지>

단원평가

3학년 5반 ()번 이름()

1-2. 그림과 일치하면 ○표, 일치하지 않으면 ×표를 하세요.

1.



()

2.



()

3. 그림에 알맞은 말을 고르세요.



① ② ③ ④ ⑤

4. 이어질 대화를 고르세요.

① ② ③ ④ ⑤

5. '만나서 반가워'라는 의미의 말을 고르세요.

① ② ③ ④ ⑤

6. 가장 자연스러운 대화를 고르세요.

① ② ③ ④ ⑤

7. 대화가 끝난 후, 두 사람이 할 행동이 무엇인지 우리말로 쓰세요.

()

8-9. 잘 듣고 알맞은 그림을 골라 번호를 쓰세요.



8. ()

9. ()

10-11. 잘 듣고 그림에 알맞은 말을 고르세요.

10.



- ① ② ③ ④ ⑤

11.



- ① ② ③ ④ ⑤

12. 잘 듣고 알맞은 응답을 고르세요.

- ① ② ③ ④ ⑤

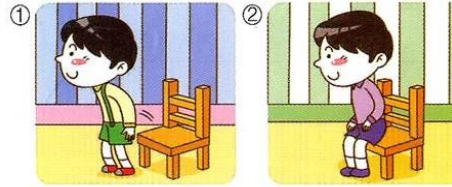
13. 남자아이는 무엇을 받았습니까??

()

14. 여자아이는 무엇을 보고 감탄하고 있습니까?

()

15. 잘 듣고 대화와 일치하는 그림을 고르세요.



16.



17. 잘 듣고 그림에 알맞은 말을 고르세요.



- ①
②
③
④
⑤

18. 잘 듣고 그림에 알맞은 말을 고르세요.



- ①
②
③
④
⑤

19. 대화가 끝난 후 여자아이가 할 행동을 우리말로 쓰세요.

()

20. 대화가 끝난 후 남자아이가 할 행동을 우리말로 쓰세요.

()

21. 대화의 마지막에 이어질 응답으로 알맞은 것을 고르세요.

- ① ② ③ ④ ⑤

22-23. 그림과 내용이 일치하면 ○표, 일치하지 않으면 ×표를 하세요.

22.



()

23.



()

24. 그림에 알맞은 말을 고르세요.



- ① ② ③ ④ ⑤

25. 남자아이가 받은 것은 무엇인가요?



26. 대화를 듣고 알맞은 응답을 고르세요.

- ① ② ③ ④ ⑤

27. 대화가 끝난 후에 남자아이는 어떤 행동을 할지 우리말로 쓰세요.

()

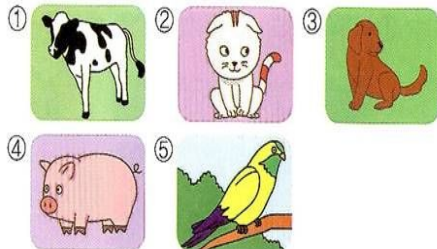
28. 대화를 하는 오늘은 무슨 날인지 우리말로 쓰세요.

()

29. 들려주는 두 수의 합을 숫자로 쓰세요.

()

30. 잘 듣고 알맞은 그림을 고르세요.



31-32. 들려주는 대화에 알맞은 응답을 고르세요.

31.

- ① ② ③ ④ ⑤

32.

- ① ② ③ ④ ⑤

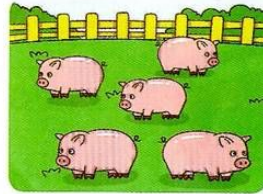
33. 대화에 등장하는 동물은 무슨 동물이고 몇 마리인지 우리말로 쓰세요.

()

34. 잘 듣고 그림 속 동물들이 몇 마리가 있는지 숫자로 쓰세요.



35. 그림에 알맞은 응답을 고르세요.

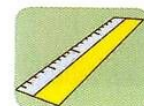


- ① ② ③ ④ ⑤

36. 대화를 듣고 여자아이가 가지고 있는 물건에는 ○표, 가지고 있지 않은 물건에는 ×표를 하세요.



()



()

37. 잘 듣고 알맞은 응답을 고르세요.

- ① ② ③ ④ ⑤

38-39. 잘 듣고 그림에 알맞은 말을 고르세요.

38.



- ① ② ③ ④ ⑤

39.



- ① ② ③ ④ ⑤

40. 남자아이가 가지고 있는 것은 무엇인가요?

- ①펜 ②자 ③공책
④연필 ⑤ 지우개

41. 대화에 어울리는 그림을 고르세요.

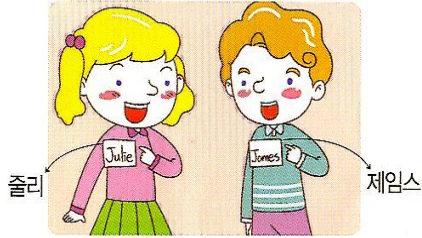


42. 짝지어진 대화가 어색한 것을 고르세요.

- ① ② ③ ④ ⑤

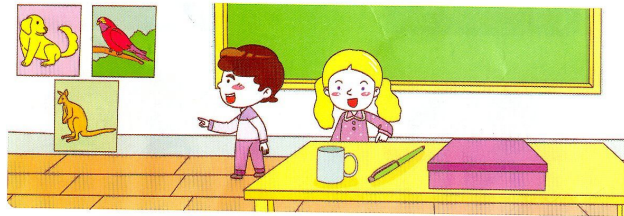
[부록 3] <말하기 평가지>

1. 다음 그림을 보고 상황에 알맞은 말을 하세요.



2. 다음 그림의 상황에 어울리게 말해 보세요.

- 1) 가까이와 멀리 있는 사물을 보고 무엇인지 물어보고 말해 봅시다.
- 2) 동물과 교실용품의 이름을 말해 봅시다.



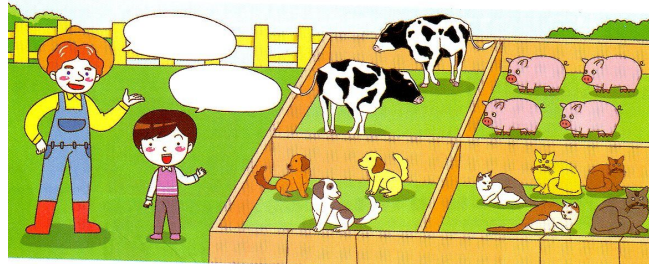
3. 다음 그림을 보고 상황에 알맞은 말을 하세요.

- 1) 생일을 축하의 말하기
- 2) 선물을 주고받으며 하는 말 해보기



4. 다음 그림을 보고 상황에 알맞은 말을 해 봅시다.

- 1) 농장 주인과 농장을 방문한 손님이 되어 그림 속 동물의 수를 묻고 답하는 말하기
- 2) 동물 그림 카드를 하나 뽑고 어떤 동물을 갖고 있는지 선생님의 물음에 대답하기

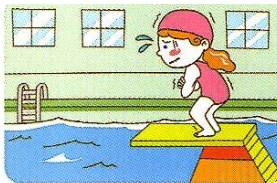


5. 다음 그림의 상황에 어울리게 말해 봅시다.

- 1) 다음 그림의 주인공이 되어 할 수 있다고 말해 보세요.



- 2) 다음 그림의 주인공이 되어 할 수 없다고 말해 보세요.



- 3) 다음 그림의 행동을 할 수 있는지 묻고 답해 보세요.



[부록 4] <학습태도 영역 검사지>

어린이 여러분, 안녕하세요? 이 질문지는 맞거나 틀린 답이 없으며 즐겁고 재미있는 영어 공부를 위해 여러분의 솔직한 생각을 알아보는 설문지입니다. 질문을 잘 읽고 자신의 생각과 비슷하거나 같은 내용에 해당하는 칸의 숫자에 ○표 해 주세요.

※ 다음 문장을 읽고 여러분에게 해당되는 번호에 ○표 하세요.

영역	문항	내용	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
흥미도	1	나는 영어 시간이 기다려진다.	1	2	3	4	5
	2	나는 영어 과목이 재미있다.	1	2	3	4	5
	3	영어 시간에 무엇을 배울지 궁금하다.	1	2	3	4	5
	4	EBSe를 집에서 보고 듣는 것은 재미있다.	1	2	3	4	5
	5	영어 시간에 배운 말을 외국인에게 사용하고 싶다.	1	2	3	4	5
	6	나의 말을 외국인이 알아들을 수 있을지 궁금하다.	1	2	3	4	5
학습 참여도	7	나는 영어 수업 시간에 듣기 활동에 열심히 참여한다.	1	2	3	4	5
	8	나는 조별 역할극 활동에 적극적으로 참여한다.	1	2	3	4	5
	9	나는 영어 수업 시간에 장난을 치지 않고 잘 참여하는 편이다.	1	2	3	4	5
	10	영어 시간에 발표를 하기 위해 손을 자주 든다.	1	2	3	4	5
자신감	11	나는 영어 과목이 다른 과목보다 더 쉽다고 생각한다.	1	2	3	4	5
	12	나는 외국인을 만나면 간단한 인사 말을 자신 있게 말할 수 있다.	1	2	3	4	5
	13	영어 시간에 배운 내용을 선생님께서 질문하시면 자신 있게 말할 수 있다.	1	2	3	4	5
	14	영어로 말할 때 틀려도 별로 두려워하지 않는다.	1	2	3	4	5
	15	내가 말하는 것을 외국인이 알아들을 수 있을 거라고 생각한다.	1	2	3	4	5
자발성	16	나는 집에서 영어 과목의 예습을 EBSe를 활용하여 스스로 한다.	1	2	3	4	5
	17	나는 집에서 영어 과목의 복습을 EBSe를 활용하여 스스로 한다.	1	2	3	4	5
	18	집에서 EBSe를 자주 보고 듣는다.	1	2	3	4	5
	19	영어 시간에 재미가 없어도 들어보려고 노력한다.	1	2	3	4	5
	20	나는 스스로 자기평가를 진지하게 하려고 노력한다.	1	2	3	4	5