



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](#)

碩士學位論文

교구를 활용한 자기 주도적 활동이  
영어 학습에 미치는 영향: 중학교  
학습자를 중심으로

濟州大學校 教育大學院

英語教育專攻

文 成 美

2016年 8月

교구를 활용한 자기 주도적 활동이  
영어 학습에 미치는 영향: 중학교  
학습자를 중심으로

指導教授 申 昶 元

文 成 美

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

2016年 6月

文成美의 教育學 碩士學位 論文을 認准함

審査委員長

김 종 훈

委

員

양 창 용

委

員

신 창 원

濟州大學校 教育大學院

2016年 8月

<국문초록>

## 교구를 활용한 자기 주도적 활동이 영어 학습에 미치는 영향: 중학교 학습자를 중심으로

文 成 美

濟州大學校 教育大學院 英語教育專攻

指導教授 申 昶 元

본 연구는 영어를 처음 접하는 유아 혹은 초등학교 학습자 대비 학습량이 누적될수록 내적 동기가 점차적으로 낮아지는 중학교 학습자들의 영어 학습 동기를 높이기 위한 다양한 교수법의 필요성에서 시작되었다. 중학교 영어교육은 초등학교에서 학습한 영어에 대한 흥미를 유지하고 향후 지속적으로 영어학습의 토대를 마련해 주는 단계로의 역할을 다해야 할 것이다. 이에 따라, 교실수업을 근본적으로 개선하기 위하여 다양한 종류의 수준별 교구를 제공하여 학습자들이 자기 주도적 영어 학습을 하게 함으로써 그 효과성을 검증하고자 하였다. 즉, 본 연구는 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 활동이 학습자들의 영어 학업성취도 및 정의적 영역에 어떠한 영향을 미치는지 알아보았다.

이러한 연구를 위해 J도 J시 소재 D중학교 학습자들을 대상으로 사전 동질성 검사를 통해 실험집단과 통제집단을 선정하였다. 실험집단과 통제집단 각각 22명을 대상으로 실험집단에는 읽기 후 활동으로 다양한 종류의 수준별 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습을 적용하고, 통제집단은 교사 주도적 영어 학습을 적용하여 약 2개월간 총 11차시에 걸쳐 실험을 실시하였다. 실험수업 이후 사후 능

---

\* 본 논문은 2016년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

력 평가 및 설문조사를 실시하여 교구를 활용한 자기 주도적 영어 활동이 학습자들의 학업성취도와 영어 학습 흥미 및 태도에 영향을 미쳤는지 알아보았다. 이에 따른 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 활동은 중학교 학습자들의 영어 학업성취도에 긍정적인 영향을 미쳤음을 확인할 수 있었다. 또한 사전 읽기능력 평가 점수 순위에 따라 상·중·하위의 세 그룹으로 분류하여 사전과 사후 읽기능력을 성취도별로 비교한 결과 중·상위 그룹의 학습자들에게 특히 큰 변화가 일어났다. 그러나 하위 그룹의 학습자들에게는 거의 영향을 미치지 않은 것으로 나타났다. 다양한 학습자들의 개별 능력이나 적성에 맞게 수준별·맞춤형 프로그램을 제공하고자 하였던 본 연구의 목적이 하위 그룹의 학습자들에게는 적용되지 않았다. 이는 국내 많은 연구자들의 연구에서처럼 하위 그룹 학습자는 별도의 시간을 할애하여 교사의 특별지도가 필요할 것으로 보여진다.

둘째, 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 활동은 중학교 학습자들의 영어 학습에 대한 태도에 변화가 있음을 보여주었다. 실험 수업이 끝난 뒤 실시되었던 교구를 활용한 자기 주도적 영어 활동에 대한 개방형 설문을 분석한 결과 교구활동이 재미있다는 의견이 가장 많았고, 교구활동을 즐기는 동안 자연스럽게 학습이 되고 또한 그 기억은 오래 남으며, 교구를 활용한 자기 주도적 영어 수업을 기다리게 되고, 학습자 개개인마다 자신이 원하는 것을 골라 활동할 수 있어 만족스럽다는 의견이 있었다.

결론적으로 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 영어 활동은 학습자들의 학업성취도 및 정의적 영역에 영향을 미친 것으로 드러났다. 이러한 연구결과는 각기 다른 수준 및 적성을 가진 학습자들이 한 공간에서 같은 수업을 들어야만 하는 현 공교육의 문제점을 해결할 수 있는 방안 중 하나가 될 수 있음을 보여주고 있다.

# 목 차

국문초록 .....	i
목 차 .....	iii
표 목 차 .....	v
사진목차 .....	vi
I. 서 론 .....	1
1.1 연구의 필요성 및 목적 .....	1
1.2 연구 문제 .....	3
II. 이론적 배경 .....	5
2.1 교구 .....	5
2.2 자기 주도적 학습 .....	9
2.2.1 자기 주도적 학습의 정의 .....	10
2.2.2 자기 주도적 학습 모형 .....	12
2.2.3 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 학습 .....	16
2.2.4 자기 주도적 영어 학습 관련 국내 선행연구 .....	18
III. 연구의 방법 및 절차 .....	21
3.1 연구 대상 .....	21
3.2 연구기간 및 절차 .....	23
3.2.1 연구 계획 및 사전준비 단계 .....	23
3.2.2 실험수업 단계 .....	23
3.2.3 자료 분석 및 결론 도출 단계 .....	24
3.3 연구 도구 .....	24
3.3.1 읽기 능력 사전·사후 평가지 .....	24
3.3.2 영어 학습방법 및 학습 흥미도 설문지 .....	25
3.3.3 교구를 활용한 자기 주도적 활동 모형 .....	26
3.4 자료 분석 방법 .....	49
IV. 연구 결과 및 논의 .....	51
4.1 연구 결과 .....	51
4.1.1 사전·사후 읽기 능력 평가지의 난이도 검증 .....	51

4.1.2 연구 집단 선정에 대한 검증 .....	52
4.1.3 연구 집단 간 읽기능력 차이 분석 .....	52
4.1.4 실험집단 학습자들의 성취도별 읽기능력 변화 분석 .....	54
4.1.5 설문 자료 분석 .....	55
4.1.5.1 일반적인 영어 학습에 대한 흥미 및 태도에 따른 설문 분석 .....	56
4.1.5.2 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습에 대한 설문 분석 .....	58
V. 결론 및 제언 .....	64
5.1 결론 .....	64
5.2 연구의 한계점 및 후속 연구에 대한 제언 .....	65
참고문헌 .....	67
Abstract .....	73
부    록 .....	76

## 표 목 차

<표 1> Knowles의 교사 주도 학습과 자기 주도 학습의 비교 .....	11
<표 2> Tough의 자기 주도적 수업 모형 .....	12
<표 3> Knowles의 자기 주도적 학습 모형 .....	14
<표 4> 실험집단과 통제집단의 수업모형 .....	15
<표 5> 교구를 활용한 자기 주도적 읽기 후 활동 수업의 진행 과정 (실험집단) .....	16
<표 6> 정기고사 시험대비 학교 수업 외 수강경험 유무 .....	22
<표 7> 사후 설문지 문항 분류 .....	25
<표 8> 9단원 시간 할당표 (Time Allotment) .....	27
<표 9> 교과서 읽기 자료 9단원 지문 내용 .....	29
<표 10> 9단원 읽기의 단계별 지도 .....	30
<표 11> 9단원 예시에 대한 교구를 활용한 자기 주도적 읽기 후 활동 모형 .....	31
<표 12> 메모리게임 카드 예시 - 수준별 하 I .....	37
<표 13> 메모리게임 카드 예시 - 수준별 상 .....	38
<표 14> 빙고판의 예시 - 수준별 중 .....	41
<표 15> 빙고게임 카드들의 질문 내용과 그에 따른 답 - 수준별 중 .....	42
<표 16> JIGSAW PUZZLE의 퍼즐판 .....	44
<표 17> JIGSAW PUZZLE의 퍼즐의 퍼즐 조각 예시 - 수준별 하 I .....	44
<표 18> JIGSAW PUZZLE의 퍼즐의 퍼즐 조각 예시 - 수준별 상 .....	45
<표 19> 단원별 문제지 예시 - 수준별 하 .....	47
<표 20> 단원별 문제지 예시 - 수준별 상 .....	48
<표 21> 임의집단의 사전·사후 읽기능력 평가지의 평균비교 .....	51
<표 22> 연구 집단 간 읽기능력 동질성 검증 .....	52
<표 23> 통제집단의 사전·사후 읽기능력 평가 결과 .....	53
<표 24> 실험집단의 사전·사후 읽기능력 평가 결과 .....	53
<표 25> 성취도별 읽기능력 변화 .....	54
<표 26> 일반적인 영어 학습에 대한 흥미 및 태도 (실험집단·통제집단) .....	56
<표 27> 일반적인 영어 학습에 대한 개방형 설문 분석 (실험집단·통제집단) .....	57
<표 28> 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습에 대한 학습 흥미 및 태도 .....	58
<표 29> 일반적인 영어 수업과 교구활동 영어 수업에 대한 흥미 및 태도 비교 .....	59
<표 30> 교구를 활용한 영어읽기학습에 대한 개방형 설문 분석 (실험집단) .....	61
<표 31> 개별 학습지 문제풀이를 선호했던 한 학습자의 응답 (실험집단) .....	62



## 사 진 목 차

<사진 1> 교구를 활용한 자기 주도적 학습자의 활동 예시 .....	33
<사진 2> 교구사진 모음 .....	35
<사진 3> 메모리게임 .....	36
<사진 4> 빙고게임 .....	39
<사진 5> 빙고 4줄 완성의 예(A팀) .....	40
<사진 6> JIGSAW PUZZLE .....	43
<사진 7> 테블릿 PC .....	46
<사진 8> 단원별 문제지 예시 .....	47

# I. 서론

## 1.1 연구의 필요성과 목적

외국어 학습은 21세기 세계화·정보화 시대에 선택이 아닌 필수적인 요소라 할 수 있다. 성공적인 외국어 학습을 위해서는 학습자들의 동기가 성공 여부에 큰 영향을 미치는 것으로 인식되면서 국내외 다수의 외국어 교육 학자들의 많은 연구가 이루어져 왔다(서은우, 2007; 이수진, 2013; Broady, 2005; Hiam, 2009). 서은우(2007)의 연구에 따르면, 중학교 학습자들이 초등학교 학습자들에 비하여 상대적으로 내적 동기 및 외적 동기가 둘 다 낮은 것으로 나타났다. 또한 학습자들이 영어를 처음 접할 때보다 시간이 흐름에 따라, 그리고 학습량이 누적될수록 내적 동기가 낮아진다고 밝혔고 이에 대한 해결 방안으로 다양한 교수법이 모색되어야 한다고 주장하였다. 그러나 놀이와 체험 중심으로 흥미 위주의 초등학교 영어교육을 받았던 중학교 학습자들에게 중학교 영어는 시험을 잘 치르기 위해 공부해야 하는 입시 과목 중 하나로 여겨지고 있으며, 사교육을 통한 선행학습과 시험이나 입시위주의 교수법 등으로 인하여 영어 학습에 대한 흥미와 동기를 잃고 있는 것도 사실이다.

따라서 본 연구에서는 중학교 영어 학습자들의 학습 동기를 높이는 방안의 하나로 교실수업에 다양한 수준별 교구를 제공하여 학습자들이 직접 선택하여 활동할 수 있는 학습자 중심의 교수법을 탐구해 보고자 한다. “교구”라 함은 교육의 효과를 높이기 위하여 활용할 수 있는 모든 자료를 말하는데, 이는 교사와 학습자간의 활발한 상호작용을 도울 수 있는 교육 매개체로 정의된다(교육과학기술부, 2012). 다시 말해, 효과적인 교육을 위하여 수업에 사용되는 모든 자료를 교구라고 말할 수 있는데, 여기에서 ‘효과적’이라는 말은 사전적 의미로 ‘보다 많은 사람들에게, 빨리, 즐겁게, 손쉽게’ 등의 의미가 포함되어 있다. 교육과학기술부(2009)에서는 제7차 교육 과정 개정을 발표하면서 각 중·고등학교마다 영어 교과교실을 구축하여 교실수업의 근본적인 개선을 위해 영어 교과의 특성에 맞는 교실환경을 지원하였고, 이와 관련하여 C도 C시에 위치한 한 고등학교

에서는 다양한 교구와 기자재를 활용한 영어 교수·학습 활동을 전개함으로써 수업 방법을 개선하였던 사례를 발표<sup>1)</sup>하기도 하였다. 교육부는 교사와 학습자간의 활발한 상호작용과 학습자 중심의 수업을 돕기 위하여 다양한 교구 확보의 필요성을 점차적으로 강조하고 있으며, 이에 따라 각 시·도 교육청에서는 2015년부터 각 학교마다 교과별 교구 담당자들을 선정하여 2016년부터 본격적으로 교구보유현황을 관리 및 지도에 나섰다. 이는 교육 현장의 교실 수업에서 교구 활용의 중요성이 점점 강조되어 가고 있음을 보여주고 있다. 한편, 현 공교육 현장은 다양한 수준별·취향별 학습자들이 같은 공간에서 같은 수업을 받고 있기에 모든 학습자 개개인의 능력과 특성에 맞추어 교육프로그램을 진행하기란 쉽지 않다. 이러한 맹점을 극복해 보고자 본 연구는 개별 학습자들이 각각 자신에게 맞는 수준의 교구를 선택·활용할 수 있도록 모든 교구를 수준별로 제공할 것이다. 이처럼 다양한 교구를 제공하여 학습자들이 학습의 주체자로서 선택적으로 참여하게 하는 수업은 학습자들의 관심을 끌고 나아가 흥미를 지속시켜 줄 것으로 기대된다. 이러한 학습 방법은 학습자 중심의 수업, 즉 자기 주도적 학습과 함께 살펴볼 수 있는데 김태은(2012)은 자기 주도적 학습을 학급 내 학습자들의 영어 수준 격차의 문제점을 해결하는 데 효과적이라 하였고, 김지은(2011)은 자기 주도적 학습능력이 성공적인 학업 성취를 위한 핵심 요소라고 주장하였다. 특히 2009년 제 7차 개정 교육과정 지침에 따르면 자율적이고 창의적인 청소년 육성을 위해서는 학습자 개개인의 흥미 및 능력을 고려하여 수준별·맞춤형 지도로 학습 동기를 높이고, 다양한 기회와 방법을 제공함으로써 학습자들이 학습의 주체자로서, 자기 주도적으로 학습에 임할 수 있도록 도와야 한다고 하였다. Knowles(1975)는 자기 주도적 학습을 학습자 스스로가 학습을 위한 계획과 실행 및 평가까지 주도적으로 하는 것이라 정의하면서 더불어 학습자들의 효율적인 자기 주도적 학습을 위해 구체적이고 체계적인 자기 주도적 학습 모형을 제시하였다. 그의 자기 주도적 학습 모형은 학교와 같은 집단교육에서 자기 주도적 학습을 하는 개인 학습자에게 초점을 맞추고, 교수자나 동료 학습자 및 학습 환경 등의 협조와 지원이 필요함을 강조했다. 본 연구는 이러한 Knowles의 수업 모형을 참고하여 학습자 개개인의 동기유발을 위해 다양한 종류의 교구들을 연구·

1) 교육과학기술부 보도자료, 교과교실제 운영 우수 학교 사례 발표, 2011. 12. 26.

제작하여 자기 주도적 학습 환경을 제공하고, 학습자들이 학습의 주체자로서 교육목표를 스스로 설정하고 실행하며 평가하는 일련의 과정을 거쳐 효율적인 자기 주도적 학습을 할 수 있도록 도울 것이다.

또한 교구를 활용한 자기 주도적 활동을 언어의 네 가지 기능, 즉 말하기·듣기·읽기·쓰기 중 읽기에 적용하여 중학교 학습자들의 학습 동기뿐만 아니라 학업성취도에도 영향을 미치는지도 함께 살펴보겠다. 김보경(2011)과 김혜령(2008)은 외국어 학습의 가장 중요한 기능인 읽기가 성공적으로 이루어진다면 그에 따라 학습자의 전반적인 영어 능력향상에도 도움이 클 것이며 특히 인터넷 혹은 책을 통해 다양한 정보를 얻는 우리나라 같은 EFL 환경에서 읽기는 영어 학습에서 가장 필수적이면서 동시에 중요한 방법이라고 하였다. Krashen(1981)도 언어의 네 가지 기능 중 읽기는 가장 기본적이면서 중요한 기능으로, 외국어 학습의 높은 학업성취도를 위해서는 필수적이라고 하였고, 읽기는 언어를 배우는데 있어 최고의 방법이 아니라 유일한 방법이라고 주장하며 읽기를 통해 어휘나 독해뿐만 아니라 쓰기 및 문법 등 실력이 다양하게 향상되는 구체적인 증거를 보여주었다.

이에 따라 본 연구에서는 학습자들의 자기 주도적 활동에 다양한 교구를 활용함으로써 기대할 수 있는 장점을 영어 읽기에 접목시켜 그 효과에 대한 실증적인 연구를 하고자 한다. 다시 말해, 태블릿 PC를 비롯하여 게임판을 이용한 보드 게임 및 다양한 종류의 학습지뿐만 아니라 벽 게시판과 칠판에 부착할 수 있는 읽기 자료에 대한 게시물과 같은 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 활동이 중학교 학습자들의 영어 학습에 미치는 영향을 학업 성취도 및 정의적 영역의 변화를 통해 알아보겠다. 교구를 활용한 자기 주도적 학습과 관련된 연구가 매우 제한적이며 주로 수학 교과 및 유아를 대상으로 한 연구에 국한되어 있다는 점에서, 본 연구는 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습의 효과성에 대한 연구의 폭을 넓힐 수 있을 것이다.

## 1.2 연구문제

본 연구의 목적에 따라 설정된 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 교구를 활용한 자기 주도적 활동이 중학교 학습자들의 영어 학습에 미치는 영향은 어떠한가?

둘째, 교구를 활용한 자기 주도적 활동이 중학교 학습자들의 영어 학습에 대한 흥미 및 태도에 미치는 영향은 어떠한가?

## II. 이론적 배경

본 연구의 주요한 관심사는 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 영어 활동이 중학교 학습자들의 학업성취도에 미치는 영향을 알아보고, 다양한 종류의 수준별·맞춤별 교구제공이 영어 학습에 대한 학습자들의 흥미 및 태도에 미치는 영향은 어떠한지 알아보고자 하는 것이다. 이에 따라 이론적 배경으로서 교구에 대하여 먼저 살펴보고, 학습자들이 다양한 교구를 활용시 사용될 학습형태인 자기 주도적 학습에 관하여 좀 더 자세히 살펴보고자 한다.

### 2.1 교구

교구의 개념은 넓고 다양하다. 일반적으로 효과적인 교육을 위하여 수업을 위해 사용된 것이라면 모두 교구라고 할 수 있는데, “교구”는 교육 목표의 효과적인 달성을 위해 교수 및 학습 활동에 직접적으로 활용 가능한 모든 종류의 교육매체로서 교과별로 필요한 도서, 기계 및 기구 등을 말한다(제주특별자치도교육청, 2015). 조형숙(2016)은 학습 목표를 달성하기 위한 수업의 내용을 다양한 형태로 제시하는데 쓰이는 교육 물품이라 하였고, 홍은주(2015)는 학습을 구체화 및 직관화하고 효과적인 지도를 위해 사용하는 도구 즉, 가르치고자 하는 학습 내용을 구체적이고 효과적으로 나타낼 수 있는 교육 수단의 총체를 교구라고 하였다. 또한 이영자(2003)는 모든 종류의 교수 자료 및 학습 자료, 그리고 교사의 지도 방법이나 기술 및 학습 분위기까지 모두 통틀어 교구로 보았고, 심지은(2008)은 학습을 위한 교육매체뿐만 아니라 놀이 수단이 되는 동시에 학습의 통로가 되는 각종 소재를 모두 교구라 기술하였다. 특히 교구의 연구는 수학교과에서 매우 활발하게 이루어져 왔는데, 김미화·김성준(2006)은 초등 수학의 조작 교구에 대한 연구의 필요성을 논의하면서 수학의 교수 활동 및 학습 활동에 직접 활용할 수 있는 것으로 학습자들이 느낄 수 있고 만질 수 있으며, 학습 도구로서 다룰 수 있고 움직일 수 있는 구체적 모델이라고 언급하였다.

이러한 다양한 정의를 바탕으로 본 연구에서의 교구는 효과적인 영어 학습을 위하여 학습자들이 직접 만지면서 체험할 수 있는 구체적인 학습 도구라 정의하겠다. 다시 말해 본 연구의 학습자들은 교육환경으로 제공된 다양한 종류의 수준별 교구들 중 원하는 교구를 선택하여 단독 혹은 동료 학습자들과 함께 가지고 놀면서 동시에 자연스러운 학습이 이루어지도록 유도될 것이다.

교구 사용의 역사적 흐름은 아동 중심의 교육관을 가졌던 여러 학자들을 통해 살펴볼 수 있다. 본 연구의 교구들은 초등학교와는 달리 시간이 흐를수록 낮아지는 중학교 학습자들의 학습동기를 높이기 위하여, 반복적으로 사용하더라도 지루함 없이 즐길 수 있고 놀면서 학습이 이루어질 수 있도록 특별히 제작에 신중함을 더했다. 교구는 최초의 교육적 놀잇감인 ‘은물’을 고안한 Piaget(1962)에 의해서 시작되었다고 할 수 있는데, 그는 아동들이 놀이를 즐기는 동안 사회적인 능력과 인지적인 능력을 발달시켜 간다고 했다. 뿐만 아니라, 놀이를 하는 동안 이루어지는 교사나 다른 동료 학습자의 적당한 도움을 통해서 현재 수준의 발달 단계보다 더 높은 수준의 단계로 인지력을 발달시키고, 놀이를 통해 아는 것에 대한 즐거움을 경험하고 성취감을 느낀 아동들은 자기 주도성을 갖게 되며 놀이에 대한 계획을 세우고 목표를 설정하고, 또한 그것을 달성하고자 노력한다고 하였다(Erikson, 1950; Vygotsky, 1976). 이와 같이 교구는 유아의 놀잇감으로 시작하여 그 놀잇감이 주는 교육 효과는 이제 학교 현장 교실수업의 교육매체로까지 자리잡게 되었고, 그 중요성 또한 점차적으로 강조되고 있다. 특히 홍은주(2015)는 유아·교수 학습에서 교재·교구가 중요한 의미를 갖는다고 하였는데, 유아기는 발달에 있어서 개인차가 매우 큰 시기라는 것을 그 이유로 들었다. 다양한 수준의 교재·교구는 유아 개개인의 발달에 적합한 활동을 가능하게 하며, 유아들이 적극적인 탐색활동을 할 수 있도록 유발하고 자극하여 학습을 촉진시키는 데 중요한 역할을 한다고 하였다. 우리는 여기에서 유아기에는 발달에 있어서 개인차가 매우 크기 때문에 다양한 수준의 교재·교구를 제시해야 한다는 점에 주목할 필요가 있는데 정희정(2001)은 유아뿐만 아니라 초등학교 이상의 학습자들 또한 다양한 수준의 학습자들로 이루어진 학급에서 학습자 개개인의 능력에 맞는 수업은 불가능하기에 단계별·수준별 학습을 따르는 교구의 연구와 개발이 필요하다고 주장하였고, 김금석(2012)은 중학교 학습자들 역시 개개인의 잠재력의 성

장과 교육의 효율성을 극대화하기 위하여 학습자 능력 수준에 따른 개인차를 고려하는 것은 매우 중요하다고 주장하였다. 다시 말해, 중학교 학습자들 또한 현재 공교육 현장에서는 다양한 수준의 학습자들이 한 교실에서 같은 수업을 받고 있는 것이 사실이기에 다양한 단계별·수준별 교구를 연구·개발하여 제시하는 것이 필요하다.

이신유·황병희(2002)에 따르면 학습자들의 자발적인 학습 욕구를 유도하는 흥미 있는 영어수업을 위해서는 다양한 학습 자료를 다양한 방법으로 제시하는 것이 학습자들의 학습동기를 높인다고 주장하였다. 나아가 교육목표의 효과적인 달성을 위해서는 교수·학습과정은 학습자들에게 재미가 있어야 하며, 학습자들이 흥미와 즐거움을 가지고 학습에 능동적으로 참여하게 하는 것은 매우 중요하다. 이를 위하여 본 연구에서는 학습자들에게 다양한 교구를 제공함으로써 학습자들의 각기 다른 능력이나 적성에 맞게 선택적으로 활용 가능하도록 하여 능동적인 참여를 유도할 것이다. 학습자들에게 제공할 수 있는 교구라 함은 교실 벽 게시판이나 칠판에 부착할 수 있는 학습 자료뿐만 아니라 직접 만지면서 체험할 수 있는 입체적인 학습 자료 등 가능한 한 다양하게 수준별로 제시하고 동시에 학습자들이 즐길 수 있는 것이라면 더 효과적일 것이다. 김성신·부경순(2009), 정희정(2001), 신용진(1984), 천유진(2008), Carrico(2001)은 생동감 넘치고 흥미 있는 영어 수업을 위해서는 다양한 게임을 활용하는 것이 좋은 방법 중 하나이고, 학습자들의 학습동기를 끌어올리는 데 매우 효과적이라고 하였다. 더 나아가, 게임은 계획된 교육목표를 달성하기 위하여 조직화된 활동으로서, 인간은 이를 통해 인지 능력을 발달시킬 수 있으며, 학습자들이 게임을 하는 동안 스스로의 행동에 책임을 지고, 학습 결과가 일어나도록 자기 조절을 하면서 그에 맞게 적절히 행동하는 동안 자연스럽게 학습이 이루어진다(천유진, 2008; Reiber, 1996; Schank, 1990). 임병빈(1998)은 영어 수업에서 게임을 활용할 경우 학습자들의 주의를 집중시킬 뿐만 아니라, 학습을 강화시키며, 자연스러운 복습을 가능하게 하고 나아가 발전의 촉매 기능을 한다고 했다. 또한 훌륭한 학습자와 뒤쳐진 학습자 모두를 참여시키며, 학습자의 연령과 수준에 따라 조정될 수 있고, 적절한 긴장감을 주면서 자연스러운 학습이 이루어지도록 한다.

이렇듯 생동감 있는 교실수업을 위해서는 학습자들이 다양한 학습 자료를 지



루함 없이 접할 수 있도록 다양한 방식으로 교구를 제공하는 것이 필요하고, 뿐만 아니라 앞서 많은 연구자들의 주장처럼 게임의 긍정적인 교육적 효과로 볼 때, 게임으로 활용이 가능한 다양한 수준과 방법의 교구를 개발한다면 중학교 학습자들의 학습 동기를 높이는 방안의 하나로 활용이 가능할 것으로 보인다. 이에 따라 본 연구에 활용될 다양한 교구들 중 동기유발에 주요 역할을 할 것으로 여겨지는 게임 교구는 Holderness(1991: 장미자, 2004에서 재인용)의 조언을 참고하여 제작에 신중함을 더하였다. 그는 영어 교육에 있어서 게임을 활용할 때 언어적 요소 외에 다음과 같은 몇 가지 요소를 고려하면 효과적인 언어 교육이 가능하다고 조언했다.

첫째, 행운의 요소를 가미하는 것이다. 행운의 요소가 가미된 게임은 수준이 서로 다른 학습자들의 차이를 감소시키고, 상위 수준의 학습자들이 계속해서 이기는 것을 막아주어 하위 수준의 학습자들의 흥미 또한 함께 증가시킨다.

둘째, 경쟁과 협동의 요소를 고려해라. 팀을 이루어 게임을 진행할 시 상대팀을 이기기 위해 같은 팀 동료 학습자들끼리 도움을 주는 과정에서 서로 언어적 협동을 하게 된다.

셋째, 정확하지 않은 기억의 불확실성에 도전하게 만들어라. 알듯 말듯 정확하지 않은 기억을 떠올리며 불확실하지만 도전해 보는 과정에서 학습자들의 흥분은 증가되고, 이는 학습자들로 하여금 게임을 더욱 즐기게 만들어 준다.

Byrne(1986, 재인용; 장미자, 2004)도 영어 학습에 효과적이고 이에 적용할 수 있는 게임유형을 소개하면서, 특히 읽기를 위한 동기유발에 매우 좋은 게임으로 게임판을 이용한 게임(board games)을 들었다. 학습자들은 게임에 참여하기 위해서 게임의 규칙과 방법을 알아야 하기 때문에 다른 동료 학습자들의 이야기에 귀를 기울이게 되고 게임 안에 내포되어 있는 내용들을 반복해서 접하게 되면서 이러한 과정은 읽기 향상에 매우 도움이 될 것이라고 하였다. 이러한 점들을 고려하여 게임으로 활용이 가능한 다양한 교구를 제작하여 중학교 영어 교실에도 적절히 적용한다면 중학교 학습자들의 주의를 집중시킴과 동시에 학습 동기를 높이고, 영어 학습의 목표를 효과적으로 달성하는 데 긍정적인 영향을 미칠 것으로 보여진다.

교구는 학습 목표 및 방법에 따라 여러 가지 방법으로 활용이 가능하겠지만,

본 연구에서는 학습자들이 교구를 활용할 때 크게 개별학습과 협동학습 두 가지로 나누어 이루어질 수 있도록 제작할 것이다.

첫째, 현 공교육 현장에서의 교실수업에는 다양한 학습자들이 공존하기에 다른 동료 학습자들과 모둠을 이루어 하는 게임을 선호하지 않는 일부 학습자들을 위해 테블릿 PC 및 Word Search, Jigsaw Puzzle, Cryptogram 등과 같은 교구를 제공하여 단독으로 활동하기를 원하는 학습자들은 개별학습이 가능하도록 한다.

둘째, 다양한 게임판을 이용한 게임(board games) 교구를 제공하여 동료 학습자들과 함께 협동학습을 가능하게 한다. 특히, 동료 학습자들과의 협동학습인 경우 게임을 하는 동안 학습자들이 게임의 원활한 진행을 위하여 서로 묻고 알려주게 되고, 적절한 긴장감을 갖게 하여 효과적인 학습이 일어나도록 도울 것이다. 또한 교사가 혼자 처리해야 했던 모든 학생 관리를 학습자들끼리 상호보완하며 직접 처리할 수 있게 되면서 교사는 일부 어려움을 겪는 개별 학생과 소규모 동질집단을 지도하는 직접 교수 시간을 가질 수 있게 된다(김남순·김경신, 2008).

이처럼 본 연구에서는 다양하게 활용할 수 있는 교구를 제공하여 학습자 개인의 능력이나 적성에 따라 협동학습뿐만 아니라 개별화 학습 또한 가능하도록 하여 효율적인 자기 주도적 학습을 돕고자 한다. 다시 말해, 혼자 하는 활동을 선호하는 일부 학습자들은 개인 교구를 별도로 제공받을 수 있고 단체 활동 시 소외되었던 그들을 수업 중심으로 끌어들이 수 있을 것이다. 학습자들로 하여금 학습의 주체자로서 다양한 교구활동에 선택적으로 참여하게 하는 것은 우수한 학습자들은 더욱 더 능률적인 학습으로 유도하고, 열등한 학생은 부족한 부분을 보충하여 각자의 학습목표를 달성하도록 돕는 것이다. 이처럼 다양한 교구를 활용한 영어 학습은 자기 주도적 학습을 가능하게 하여 종래 집단 교수방법이 갖는 맹점을 극복할 수 있을 것으로 보인다.

## 2.2 자기 주도적 학습

교육부(2009)는 21세기 세계화·정보화시대를 이끌어갈 자율적이고 창의적인 청소년 육성을 위하여 이에 적응할 수 있는 자기 주도적 능력의 신장과 학습자

중심의 교육 실천이 필요하다고 하였다. 교구를 활용한 영어 학습에서 학습자들은 학습목표를 스스로 설정하고 실행하며 평가하는 학습의 주체자이기에 이 장에서는 자기 주도적 능력의 신장을 도울 수 있는 자기 주도적 학습에 대하여 살펴보고자 한다.

### 2.2.1. 자기 주도적 학습의 정의

자기 주도적 학습은 1961년 성인을 대상으로 다양한 학습 활동에 초점을 맞추어 책을 출간한 시카고 대학의 Houle 교수에 의해 주목을 받기 시작하였다. 그 이후 1975년 Knowles가 자기 주도적 학습의 일련의 과정을 보여주는 학습모형을 제시하면서 보다 더 구체화되고 체계화되었다. 자기 주도적 학습의 개념은 교육 현장에 오랫동안 적용되어 왔지만 성인을 위하여 처음 개발되었기 때문에 어린 학습자들에게 적용하는 것은 적합하지 않다는 비판을 받아왔다. 그러나 Dam(1982)은 어린 학습자들도 학습하는 방법을 스스로 깨우침으로써 효과적인 학습 결과를 얻을 수 있음을 보여주었고, Gremmo와 Riley(1995: 김명식, 2012에서 재인용)도 다양한 방법과 언어적 자원을 학습자들에게 제공한다면 그들도 스스로 학습하는 방법을 찾아간다고 연구를 통하여 증명하였다.

자기 주도적 학습이란 학습자 스스로가 교사의 도움과는 관계없이 학습의 필요성을 알고 주도적으로 자신의 학습요구를 진단하고, 학습목표를 세우며, 학습에 필요한 자료를 탐색하고, 적절한 학습전략을 사용하여 이뤄낸 학습결과를 학습자 스스로 평가하는 일련의 과정이다(Knowles, 1975). Dam et al. (1990)은 자기 주도적 학습자란 적극적으로 학습과정에 참여하고 새로운 지식을 받아들이며, 어떻게 학습해야 하는지 스스로 알고 학습 결과로 얻은 지식을 언제 어디서나 적절하게 사용할 수 있는 사람이라고 주장하였다. 또한 Gardner와 Miller(2005)는 자기 주도적 학습자를 학습자료 및 다양한 교육 기기를 스스로 계획하고 실행하는 자로 정의하였다.

이를 좀 더 명확히 하기 위해서는 자기 주도적 학습의 내용을 교사 주도적 학습과 비교하여 살펴볼 수 있다. Gibbons(2002)는 자기 주도적 학습을 개인 발달을 향상시키기 위해 자발적인 노력으로 학습자 스스로 선택하고 초래하는 결과

라고 언급하는 한편, 교사 주도적 학습은 학습자 스스로가 아니라 교사가 학습자의 지식과 기술을 향상시켜주는 것으로 학습 목표 설정과 과제 제시뿐만 아니라, 활동, 평가에 대한 모든 선택을 교사가 하는 것이라고 지적하였다. 이와 비슷하게 Knowles(1975)도 <표 1>과 같이 자기 주도적 학습을 교사 주도적 학습과 비교하여 설명하였다.

<표 1> Knowles의 교사 주도 학습과 자기 주도 학습의 비교

교사 주도 학습	자기 주도 학습
학습자는 본질적으로 의존적인 존재이며, 교사가 학습내용과 방법을 결정할 책임이 있음	성숙한 인간으로서 자기 주도적이 되기 위한 능력 내지 욕구를 가지고 있는 존재
학습자로서 학습자 경험이 교사 혹은 학습자료 제작자의 경험보다 덜 가치가 있음	전문가의 자원뿐 만 아니라 학습자의 경험 또한 학습을 위한 풍부한 자원이 됨
동일한 성숙수준의 학습자는 동일한 내용의 학습 준비가 되어 있어야 함	자신에게 맞는 대처를 하기 위해 필요한 내용을 학습할 준비가 되어있어야 하므로 개인에 따라 학습준비도가 다름
학습경험은 교과 중심으로 내용의 단위에 따라 조직되어야 함	학습경험은 과업이나 문제를 중심으로 과업수행 내지 문제해결을 위한 학습과제의 형태로 조직되어야 함
학습 동기는 외적인 보상이나 처벌에 대한 두려움에 의해 학습이 일어남	학습 동기는 내적 자극에 의해 동기를 부여받음(자존감, 성취감, 성장에 대한 충동, 알고자 하는 욕구, 호기심 등)

〈표 1〉에서 보듯이 Knowles는 교사 주도 학습에서의 학습자들은 의존적인 존재이며 학습 자원으로서 학습자의 경험보다 교사·저자 및 학습 자료를 제작한 제작자의 경험이 가치가 있다고 본 반면, 자기 주도 학습에서의 학습자들은 자기 주도성을 가지기 위한 능력이나 욕구를 가지고 있는 존재이며 학습자의 경험 또한 전문가의 자원들과 함께 학습을 위한 풍부한 자원이 될 수 있다고 하였다. 또한 외적인 보상이나 처벌에 대한 두려움으로 학습을 하고, 성숙 수준이 같은 학습자는 같은 내용을 학습할 준비가 되어 있어야 하는 교사 주도 학습과는 달리, 자기 주도 학습에서 학습자는 개인에 따라 학습준비도가 다름을 인정하고, 내재적인 동기에 의해서 자기 주도 학습이 일어난다고 하였다.

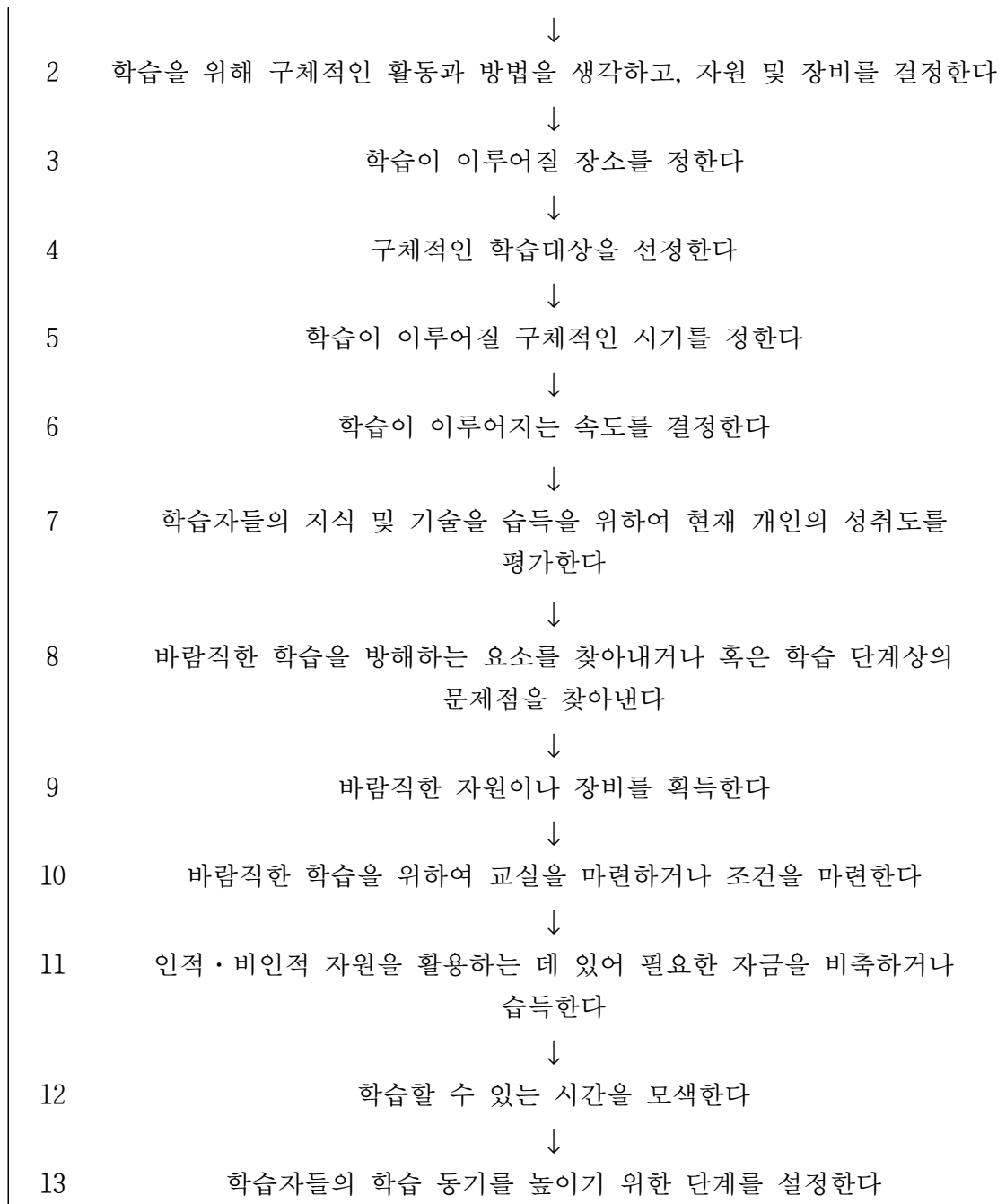
결국 자기 주도적 학습이란 학습의 주체자로서 자발적으로 학습하고자 하는 욕구를 가지고 자기 주도적 학습 환경을 적극적으로 잘 활용할 수 있는 존재이다. 이 경우 교사는 학습자들의 역할을 잘 수행해 낼 수 있도록 상황에 따른 적절한 안내자이자 촉매자로서 역할을 하게 된다고 정리할 수 있겠다. 다시 말해, 자기 주도적 학습이란 교사 중심에서 학생 활동 중심 즉, 학습자 중심의 교육이라고 할 수 있겠다.

### 2.2.2. 자기 주도적 학습 모형

자기 주도적 학습 모형은 Tough(1979)와 Knowles(1975)의 연구를 통하여 살펴볼 수 있다. 이들은 자기 주도적 학습 모형을 학습자들의 학습행동에 초점을 두어 설계하였는데, Tough는 자기 주도적 학습의 진행 과정과 절차를, Knowles는 학습자들로 하여금 자기 주도적 학습이 효율적으로 이루어지도록 도울 수 있는 학습 환경 조성을 강조하였다. 먼저 Tough의 수업 모형을 〈표 2〉로 제시하였다.

〈표 2〉 Tough의 자기 주도적 수업 모형 (Tough, 1979, p. 95-96)

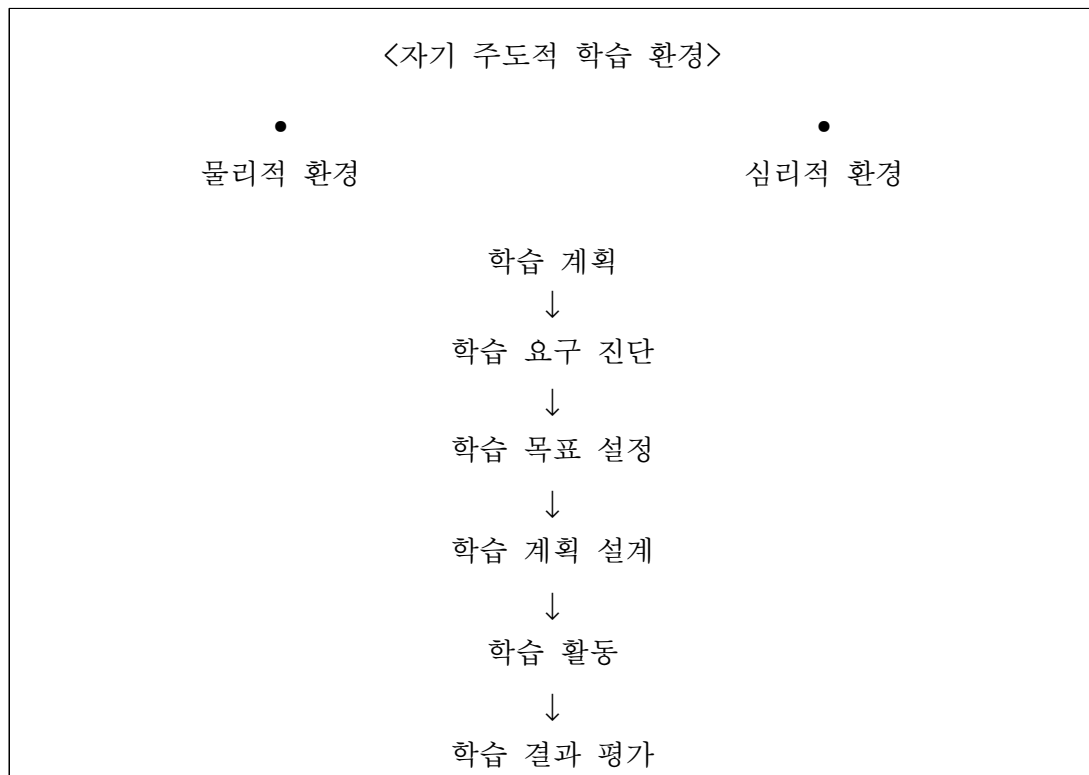
단계	내용
1	학습할 지식과 기술이 무엇인지를 결정한다



<표 2>와 같이 Tough는 학습자들의 자기 주도적 학습을 위하여 프로그램 설계의 준비과정을 13단계로 제시하였다. 학습자들은 자신의 학습을 계획 및 실행할 수 있는 능력이 있다고 가정한 Tough의 모형에서의 학습자는 먼저 무엇을 학습할지 결정하고, 학습을 위한 구체적인 활동과 방법을 생각하며, 장소 및 학습대상과 시기를 선정한다. 적절한 속도의 학습이 이루어지고 나면 개인의 성취도를

평가하며, 바람직한 학습의 방해 요소나 문제점을 찾아내어 적절한 자원이나 장비 및 조건을 마련하고, 인적·비인적 자원을 활용하는 데 있어 필요한 자금을 비축하거나 습득한 뒤, 학습할 수 있는 시간을 모색하여 학습자들의 학습 동기를 높이기 위한 단계를 설정한다. 이는 학습자가 교수자 없이 단독으로 학습할 때 자기 주도적 학습을 하는 개인 학습자에게 초점을 맞추었다. 한편, Knowles의 모형은 자기 주도적 학습 환경을 설계할 교사 역할의 중요성을 강조한다. Knowles는 자기 주도적 학습의 촉진을 위해서는 학습자가 학습할 환경을 다양하게 구성하는 것이 중요하다고 하였다. 그는 자기 주도적 학습 환경을 물리적·심리적 환경으로 나누고, 자기 주도적 학습이 이루어질 물리적인 환경뿐만 아니라 학습자의 동기와 같은 심리적인 환경도 중요함을 강조하면서 학습자들이 학습 계획에서 평가에 이르기까지 하고자 하는 능동적인 욕구를 가지고 학습의 주체자로서의 역할을 다할 수 있도록 도와야 한다고 했다. Knowles의 자기 주도적 학습 모형은 <표 3>과 같다.

<표 3> Knowles의 자기 주도적 학습 모형 (Knowles, 1975, p. 18)



<표 3>에서 보듯이 Knowles의 모형은 학습자들의 효율적인 자기 주도적 학습을 위해 자기 주도적 학습 환경의 중요성을 강조하고 있으며, 구체적 학습에 대한 세밀한 구성과 환경 조성의 중요성을 시사하고 있다. 이는 학습의 계획 단계에서 평가 단계에 이르기까지의 학습자가 스스로 효율적인 자기 주도적 학습을 위하여 주도권을 가지고 스스로의 학습 욕구를 진단하고, 자신에게 알맞은 학습 전략을 직접 선택하며 실행하고 성취한 학습 결과를 스스로 평가하는 일련의 과정을 잘 보여주고 있다. 본 연구 실험에 사용될 수업 모형은 통제집단은 기존의 교사 주도의 읽기 후 활동을 실시하였고, 실험집단은 위와 같은 Knowles의 자기 주도적 학습 모형을 참고하여 교구를 활용한 자기 주도적 활동을 영어 읽기 후 활동에 적용하여 설계하였다. 본 연구 실험의 구체적인 수업 모형은 <표 4> 및 <표 5>와 같다.

<표 4> 실험집단과 통제집단의 수업모형

수업대상	실험집단	통제집단
수업자료	다양한 교구 (교실 벽 게시판 및 칠판에 부착된 읽기 자료 포함)	교사용 CD-ROM
읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습자 스스로 읽기 후 활동으로 할 교구를 선택, 계획한다.</li> <li>• 개인 혹은 그룹 간 교구활동을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사의 주도하에 읽기 내용을 복습하고 교사의 읽기 이해질문에 답하기 활동을 한 뒤 내용 이해와 관련된 문제 풀이를 한다.</li> </ul>
평가	이번 차시에 했던 교구활동과 다음 차시에 하고 싶은 교구활동을 생각해보고 느낀 점과 함께 기록한다.	질문을 통해 학습자의 내용 이해를 확인하고 다음 차시에 이루어질 수업을 소개한다.



위와 같은 수업모형으로 실험집단에 실시했던 교구를 활용한 자기 주도적 영어 읽기 후 활동 수업의 진행은 다음 <표 5>에 요약되어 있다.

<표 5> 교구를 활용한 자기 주도적 읽기 후 활동 수업의 진행 과정 (실험집단)

교구를 활용한 자기 주도적 학습을 위한 학습자들의 활동 진행순서

1. 자기 주도적 학습 다이어리에 수업단원·일시 및 장소·오늘의 목표까지 기록한다. (혹은 미리 기재)
2. 개인에 따른 오늘의 목표를 달성하기 위하여 교구를 선택하여 단독 혹은 모둠을 이루어 교구활동을 한다.
3. 활동이 끝난 후 자기 주도적 학습 다이어리에 오늘 한 교구활동을 체크하고 누구와 함께 했는지, 다음 차시에 하고 싶은 교구활동은 무엇인지 기록한 뒤, 끝으로 오늘의 활동에 대한 자기평가를 한다.

<표 5>와 같이 실험집단의 학습자들은 Knowles의 모형과 같이 학습의 계획 단계에서 평가 단계에 이르기까지의 학습자가 스스로 효율적인 자기 주도적 학습을 위하여 주도권을 가지고 다양한 교구들 중 직접 하고 싶은 활동을 선택하고 실행하며, 성취한 학습 결과를 스스로 평가하는 일련의 과정을 거치게 된다.

### 2.2.3. 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 학습

양애경·조호제(2010) 및 Ife(2000)는 성공적인 자기 주도적 능력의 신장의 중요한 요소로 학습자들의 개방적인 성격을 들면서 적극적으로 학습하고자 하는 열성이 자기 주도적 학습자를 만든다고 주장하였다. 이는 자기 주도적 학습을 학습자의 인성적 측면에서 본 Dave(1976)와 Guglielmino(1977)의 주장과 일치하는 부분이다(김명식, 2012에서 재인용). 따라서 우리는 학습자들의 자발적인 학습의 욕을 불러일으키는 데 초점을 맞출 필요가 있다. Gardner와 Miller(1999)는 학습

자들이 스스로 학습의 주체자로서 성장할 수 있도록 하기 위해서는 자기주도 환경을 만들어주는 것이 필요하다고 하였다. 다시 말해, 교실 환경을 적절한 자기주도 환경으로 만들어 줌으로써 학습자들이 적극적인 자기표현을 하게하고 자발적인 학습 활동의 행동을 유도하는 것이 바람직하다. 이에 본 연구에서도 학습자들이 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 학습이 가능하도록 실험 교실환경을 자기주도 환경에 적절하도록 구축하는 것이 필요하다. 학습자들의 자발적인 학습 의욕을 불러일으키기 위하여 본 연구에서는 학습 내용을 보다 쉽게 접근할 수 있도록 교실 벽과 게시판에 다채로운 그림과 함께 학습 자료를 부착하여 학습 내용을 노출시키고, 이 외에 학습자들이 직접 만지고 체험할 수 있는 다양한 수준별·맞춤별 교구를 제공하여 자기 주도적 학습이 좀 더 효율적으로 이루어질 수 있도록 도울 것이다. 학습자들은 제공되는 다양한 교구활동을 선택적으로 하게 되면서 자기 주도적 학습자로서의 역할을 다하게 된다.

지금까지 교구를 활용하여 수업에 적용한 연구는 주로 수학교과 및 유아를 대상으로 국한되어 있었다. 직접적이고 구체적인 교구의 활용, 특히 수학교과에서는 교구를 활용한 수업의 효과성이 김미화·김성준(2009), 허필준(2005) 외 다수의 연구자들에 의해 입증되면서 수학 교과서와 연계되어 제작된 시판되는 교구 상품들이 해를 거듭할수록 다양해지고 있고, 선택의 폭도 넓어지고 있다. 교과서와 연계된 교구를 쉽게 접할 수 있게 되면서 실제 공교육 현장에서도 점차적으로 많은 교사들이 교구를 활용한 수업을 실시하고 있고, 이는 생동감 있는 교실 수업에 이바지하고 있다. 한편, 교구를 활용한 자기 주도적 학습에 대하여는 유아 대상에서 특히 더 많은 연구를 찾아볼 수 있는데, 이진(2011)은 수업 활동에 유아영어교재교구를 활용하여 자기 주도적 학습태도와 학업성취도에 미치는 영향을 연구하였으며, 인지적·정의적 영역에 모두 긍정적인 효과가 나타났음을 밝혔다. 김해영(2012)은 유아의 자기활동에 의한 조작적 놀이식 교구활동이 영어 학습에 미치는 영향을 연구하고 그 효과를 검증하였으며, 장기기억에도 효과가 있음을 증명하였다. 또한 홍은주(2015)는 유치원 수학영역 교구활동의 개선으로 인해 교사가 일방적으로 교구를 선택하고 제시하던 이전의 수업교실과 다르게 유아들이 직접 교구를 선택하고 활동하며, 또래와의 놀이경험을 통해 교구를 직접 변형하기도 하는 등 변화된 교실수업을 연구결과로 보여주었다. 그러나 정희

정(2001)은 초등학교 영어 학습자들도 유아기와 마찬가지로 단계별·수준별 교구를 개발하여 선택적으로 활용이 가능하도록 해야 한다고 했고, 김금석(2012)은 중학교 영어 학습자들 역시 개인차를 고려하여 다양한 교수법으로 교육의 효율성을 높일 필요가 있다고 하였다. 이밖에 김지은(2011)은 중학교 학습자들도 초등학교 학습자들과 마찬가지로 모두 영어를 재미있게 배우기를 원하고, 자발적인 영어공부는 자기 주도적 영어 학습능력에 매우 큰 영향을 미친다는 것을 밝혔다. 또한 초등학교 학습자들뿐만 아니라 중학교 학습자들을 위해서도 흥미롭고 다양한 학습 방법을 개발하는 것이 필요하며, 동시에 후속 실험 연구가 필요함을 제안하였다.

그러나 본 연구자가 선행연구를 조사한 결과 중학교 학습자들을 대상으로 다양한 교구를 활용하여 학습자들의 자기 주도적 영어 학습을 유도한 연구는 찾아볼 수 없었다. 분명한 것은 학습자들의 흥미를 중요시하고 개인별 발달 특성을 이해하며 존중해야 하는 교육은 유아 및 초등학교 학습자들뿐만 아니라 중학교 학습자들에게도 매우 중요하는 점이다. 영어교과인 경우, 교과서와 연계된 교구는 여전히 단순한 학습지 정도로만 그치기에 학습자들이 직접 만지고 체험할 수 있는 좀 더 다양한 교구의 확보가 이루어진다면 보다 생동감 넘치고 흥미 있는 교실수업이 될 것으로 보여진다.

이에 본 연구에서는 자기 주도적 영어 학습에 다양한 교구를 제공하여 선택·활용하게 함으로써 중학교 학습자들의 학습 동기를 높일 수 있을지 살펴보고자 한다. 본 연구 실험집단의 학습자들은 교구활동을 통한 영어 학습에 있어서 자기 주도적 학습자로서 목표를 직접 설정하고 계획하며 실행하는 학습의 주체자가 되고, 교사는 상황에 따른 적절한 안내자이자 촉매자 역할로서 다양한 학습자들의 흥미, 환경 및 여러 변인들을 고려하여 바람직한 자기 주도적 학습이 이루어질 수 있도록 돕는 역할을 할 것이다.

#### 2.2.4. 자기 주도적 영어 학습 관련 국내 선행연구

우리나라에서는 1990년대에 들어서면서부터 자기 주도적 학습과 관련하여 관심이 집중되면서 많은 연구들이 진행되고 다양한 전략들이 제시되고 있다. 열린

교육에 대한 이론과 방법을 적용한 개별 학습을 연구한 이보령(1999)은 자기 주도적 학습이 학습자들의 학습 흥미도와 성취도를 높였다고 하였고, 과제 유형을 제시하여 자기 주도적 학습을 유도하였던 김복현(2000)은 자기 주도적 영어 학습이 학습자들의 말하기 능력과 영어 학습에 대한 자신감을 향상시켰다고 밝혔다. 자기 주도적 영어 학습과 관련해서는 특히 컴퓨터를 기반으로 한 실험연구들이 주로 진행되었는데, 영어 학습 사이트, EBS 교육방송, e-러닝 등을 활용한 웹기반 학습이 자기 주도적 영어 학습 능력뿐만 아니라 정의적 영역에도 긍정적인 영향을 미친 것으로 밝혀졌다(고혜아, 2006; 김정렬, 2000; 김현숙·박은영, 2007; 김현희, 2003; 정경희, 2006).

최희정(2014)은 자기 주도적 학습과 인터넷을 활용한 수업을 연구하면서, 2009년 교육과학기술부의 개정 영어과 중학교 2학년 교수·학습 운영 지침과 자기 주도적 학습의 연관성을 분석하였다. 2009년 교육과학기술부의 개정 영어과 교수·학습 운영 지침에 따르면 학습자들의 능력이나 수준을 고려하고, 학습자와 학습자 및 교사와 학습자 간의 상호작용을 중시하며, 흥미 유발을 위하여 활동 중심 수업을 지향하고, 협동·협력 학습을 유도해야 한다고 하였다. 또한 자기 주도적 학습 태도나 공동체 의식을 기를 수 있도록 지도해야 하고, 수준별 수업으로 학습자들의 흥미 및 능력의 차이를 고려하여 내재적 동기를 끌어올리는 효율적인 수업이 이루어질 수 있도록 해야 한다고 했다. 이러한 지침은 모두 자기 주도적 학습자의 학습 특성인 자율성, 개발성 및 창의성뿐만 아니라, 개방성, 문제해결력 및 내재적 동기와 연관이 있다 할 수 있겠다. 즉, 과거와는 달리 학습자들의 개별적인 적성이나 능력 등을 고려하여 학습자들이 자기 주도적으로 학습 목표에 도달할 수 있도록 다양한 학습방법을 활용하여 효율적인 학습의 기회 및 방법제시를 요구하고 있다. 이와 같이, 최희정(2014)은 2009 개정 영어과 교수·학습 운영 교육과정이 다양한 교수·학습 방법에 따라 제시되고 있음을 밝히면서 다양한 교수·학습의 방안 중 하나로 교과서 내 인터넷 활용을 들었고, 인터넷 활용 활동들을 분석한 결과 이는 자기 주도적 학습에 매우 적합하나 인터넷을 활용한 교육시스템의 실제적인 적용까지는 오랜 시간이 필요하다고 하였다.

박일수·방미란·권낙원(2009)은 고등학교 학습자들을 대상으로 교육매체를

이용한 자기 주도적 학습과 협동 학습에 대한 실험을 하였고, 자기 주도적 학습이 영어 학습 향상에 영향을 미쳤다는 연구 결과를 밝혔다. 또한 학습자 개인의 특성 변인에 따라 학습 유형 역시 알맞게 적용해야 한다고 하였다. 이는 곧 다양한 특성 변인을 가진 학습자들을 위하여 교사는 그들의 다양함에 따른 준비가 되어 있어야 함을 뜻하며, 효과적인 교육이 이루어질 수 있도록 개별 학습자들의 다양한 특성 변인 및 상황적 변인을 고려하여 본 연구에서 활용될 교구를 연구·제작하는 것이 필요하다 할 수 있다.

위와 같은 선행연구를 볼 때, 학교 교육 현장의 영어 수업에서 활용할 수 있는 다양한 자기 주도적 수업 형태가 제시되고 있지만, 실제 국내 학습자들의 자기 주도적 영어 학습 능력은 일반적인 자기 주도적 학습 능력과 비교할 때 현저히 낮은 수준으로 나타났다(김지은, 2011). 더불어 김혜영·김민진(2009)의 연구에서도, 학년이 올라갈수록 자기 주도적 영어 학습 능력 또한 높아질 것이라는 기대와는 달리, 중학교 학습자들이 초등학교 학습자들에 비해 자기 주도적 영어 학습 능력이 유의미하게 낮은 수준으로 나타났다. 이에 대한 원인으로 학습에 대한 낮은 흥미와 의지를 들면서 학습자들에게 영어 학습 의지를 심어주는 방안이 무엇보다 우선적으로 필요하다고 강조하였다. 또한 자기 주도적 영어 학습 능력의 신장을 위해서는 영어 학습자로서의 자신을 이해하는 것이 필요하고, 영어공부를 즐길 수 있어야 하며, 자신만의 방법으로 영어 학습을 해 나가는 것이 중요하다고 하였다.

결론적으로 학습자들의 자기 주도적 학습 능력을 높여 자신만의 방법으로 영어를 즐기면서 학습해 나갈 수 있는 방안을 마련하여 주는 것이 필요하며, 이는 학습자들의 정의적 영역뿐만 아니라 나아가 학업 성취도에도 영향을 미칠 것으로 기대되어진다. 따라서 본 연구는 앞서 살펴보았던 다양한 수준별 교구를 자기 주도적 영어 학습에 적용하여 그 효과를 살펴보고자 한다.

### Ⅲ. 연구 방법 및 절차

본 연구에서는 교구를 활용한 자기 주도적 학습을 언어의 네 가지 기능 중 읽기에 적용하여 실험하였다. 외국어 학습의 가장 중요한 기능인 읽기가 성공적으로 이루어진다면 그에 따라 학습자의 전반적인 영어 능력향상에도 도움이 클 것이며 특히 인터넷 혹은 책을 통해 다양한 정보를 얻는 우리나라 같은 EFL 환경에서 읽기는 영어 학습에서 가장 필수적이면서 동시에 중요한 방법이다(김보경, 2011; 김혜령, 2008; Krashen, 1981). 영어 읽기 지도는 단계별로 읽기 전·읽기 중·읽기 후 과정으로 나눌 수 있는데, 김명식(2012), 김혜령(2008), 염태철(2015) 및 Anthony와 Raphael(1987)은 배운 것을 연습하고 강화하는 데 효과적이며, 학습의 결과를 내면화하는 단계로서 읽기 후 활동을 잘 활용하는 것이 중요하다고 하였다. 이를 참고하여 교구를 활용한 자기 주도적 학습을 읽기 지도 중 읽기 후 활동으로 실시하였으며, 학업성취도에 미치는 영향을 읽기에 한정시켜 평가지를 설계하고 결과에도 활용하였다. 본 장에서는 연구 대상과 연구 기간 및 절차, 연구도구를 살펴보고 특히, 실험집단의 학습자들이 자기 주도적 학습자로서 어떻게 교구활동을 하였는지 교구활용에 대하여 자세히 알아보도록 하겠다.

#### 3. 1 연구 대상

본 연구는 J시 소재 D중학교 2학년 2개 학급(44명)을 대상으로 하여 실시하였다. D중학교는 수업의 질 제고를 위하여 2학년 총 10개 반을 학습 수준에 관계 없이 2개 반을 3개로 나누어 총 15개 반으로 수업을 실시하는 소수정원의 분반 수업<sup>2)</sup>을 실시하고 있다.

본 연구의 실험연구를 위하여 2학기 1차 고사에서 받은 전체 성적 중 읽기능력을 평가하는 문제의 성적만을 산출하여 평균점수가 같은 2개 반을 선정하여

2) 2009년 제 7차 교육과정 개정에 따른 교육부의 수준별 수업 추진 이후 제주특별자치도는 2014년 수준별 이동 수업 방식의 학교 자율성 보장을 추진하면서 일선 학교에 수준별 이동 수업 지원과 관련한 공문을 시달하였다. 이에 따라 2015년에는 직전년도 37개교 대비 13개교에서만 수준별 이동 수업을 실시하였고, 사실상 수준별 수업은 단계적으로 폐지 수순을 밟고 있다(한라일보 보도자료, 2015. 4. 2).

실험집단과 통제집단으로 나누었다. 교구를 활용한 자기 주도적 활동이 중학교 학습자들의 영어 학습에 미치는 영향을 알아보기 위하여 사용될 사전·사후 읽기 능력 평가지는 학교 정기고사 2학기 1차 고사와 2차 고사 문제들로 구성되어 있다. 따라서 학교 시험 특성상 학교 수업만이 아닌 학원 및 과외수업이 평가결과에 영향을 미칠 가능성을 고려하여 학교 시험 성적 향상을 목적으로 학교 수업 외 학원 및 과외수업을 받았는지 1차 고사(중간고사)와 2차 고사(기말고사)로 나누어 2문항으로 구성하여 응답하도록 하였다. 그 결과는 <표 6>에 제시되어 있다.

<표 6> 정기고사 시험대비 학교 수업 외 수강 경험 유무

항목	실험집단 (n=22)		통제집단 (n=22)		계
	그렇다	그렇지 않다	그렇다	그렇지 않다	
2학기 중간고사 시험대비로 학교수업 외 수강경험이 있나요?	13 (59.1%)	9 (40.9%)	13 (59.1%)	9 (40.9%)	44 (100%)
2학기 기말고사 시험대비로 학교수업 외 수강경험이 있나요?	13 (59.1%)	9 (40.9%)	14 (63.6%)	8 (36.4%)	44 (100%)

학교 정기고사 시험대비로 학교수업 외에 학원 및 과외선생님으로부터 지도를 받았는지에 대한 질문에 실험집단과 통제집단 모두 50% 이상의 학습자들이 그렇다고 응답하였다. 그러나 학교수업 외 지도받은 학습자 수는 1차고사와 2차고사 대비 거의 차이를 보이지 않았고 통제집단인 경우 1차고사에 비해 2차고사에서 한 명의 학습자가 학교수업 외 학원 및 과외지도를 받았다고 추가로 응답한 것에 불과하여 학교수업 외 학원 및 과외지도가 사전·사후 읽기능력평가에 영향을 미치지 않은 것으로 해석할 수 있겠다. 실험집단과 통제집단의 읽기 능력 변화 분석을 위한 사전·사후 읽기 능력 평가지의 난이도 검증을 위하여 1개반의 임의집단을 선정하였다. 실험집단에는 영어 읽기 후 활동으로 개인 혹은 그룹 간 각각 원하는 교구활동을 통한 자기 주도적 학습의 수업방식이 실시되었고, 통제

집단에는 기존의 읽기 후 활동 수업이 그대로 적용되었다. Harris(1969: 염태철, 2015에서재인용)는 변별력 계산에 있어 상·하위 27%가 교육 평가를 하는데 가장 효과적 비율이라고 밝혔는데 이 원칙에 따라 실험집단을 사전 읽기능력 평가 점수를 기준으로 전체 22명 중 상위 27%(6명), 중위 46%(10명), 하위 27%(6명)로 분류하여 교구를 활용한 영어 학습이 어떤 그룹의 학습자들에게 가장 큰 영향을 미쳤는지도 알아보았다.

### 3. 2 연구 기간 및 절차

본 연구의 실험 기간은 2015년 10월 12일부터 12월 11일까지이며, 실험 수업은 영어 교과서의 각 단원별 12차시 중 3차시를 할애하고 읽기만으로 구성된 마지막 단원의 2차시를 포함하여 총 11차시에 걸쳐 실시하였다. 구체적인 연구 기간 및 절차는 다음과 같다.

#### 3.2.1 연구 계획 및 사전 준비 단계 (2015. 03 ~ 2015. 09)

교구 및 자기 주도적 학습과 관련된 이론 연구를 검토하여 연구 주제를 선정하고 교구를 활용한 자기 주도적 학습과 관련된 문헌을 수집하여 방향을 설정한 뒤 영어 교구 개발 및 제작에 들어갔다. 제작한 영어 교구들은 <부록>으로 각각 사진으로 담아 활용 방법과 함께 수록하였다. 또한 주제와 관련된 선행 연구를 검토하여 연구방법과 내용을 계획하고 실험 대상을 선정하였다. 교구를 활용한 자기 주도적 학습이 학습동기를 높이는 데 영향을 미치는지 알아보기 위하여 학생 설문지를 개발하여 설문지는 <부록 12>에 수록하였으며, 실험 수업 적용 가능한 지도 방안을 모색하였다.

#### 3.2.2 실험수업 단계 (2015. 10 ~ 2015. 12)

실험집단은 읽기 후 활동으로 교구를 활용한 자기 주도적 영어 읽기 수업을 실시하였고, 통제집단은 교사 주도적 영어 읽기 수업 방식이 적용되었다. 실험



전 사전 읽기 능력 평가지는 학교에서 실시되었던 2학기 1차 고사에서, 실험 후 사후 읽기 능력 평가지는 2학기 2차 고사에서 읽기 능력을 평가하는 문제들만을 산출하여 결과에 활용하였다. 사전·사후 평가지는 각각 <부록 16>와 <부록 16>에 수록하였다. 본 연구를 위한 실험수업은 총 11차시에 걸쳐 실시되었다. 실험 대상이었던 D중학교에서는 점심시간을 활용하여 영어교과실 개방이 이루어지고 있었는데, 이때 학생들은 자유롭게 영어교과실에 내실하여 영자신문, 영어도서, 개인별 영화감상 및 영어보드게임을 즐길 수 있었다. 수업시간만으로는 교구활동이 부족하고 아쉽다는 학생들은 이를 활용하여 보충할 수 있도록 허용하였고, 단 원별로 시기에 맞춘 영어 교구를 보드게임 공간에 진열하여 수업시간에 이어서 학생들이 자유롭게 교구를 활용할 수 있도록 하였다. 실험수업이 모두 끝난 후 통제집단과 실험집단 모두에게 설문조사를 실시하였는데, 실험집단 학습자들에게는 교구활동을 통한 영어 학습에 대한 사후 설문 문항을 추가로 더하여 실시하였다.

### 3.2.3 자료 분석 및 결론 도출 단계 (2016. 01 ~ 2016. 4)

수집된 자료를 분석하고 이를 종합하여 결론을 도출하였으며, 중학교 영어 학습자들의 영어 학습에서 읽기 후 활동으로 실시하였던 교구를 활용한 자기 주도적 활동에 관한 시사점을 제시하였다.

## 3. 3 연구 도구

### 3.3.1 읽기 능력 사전·사후 평가지

교구활동을 통한 자기 주도적 영어 활동이 중학교 학습자들의 학업성취도에 미치는 영향을 검증하기 위하여 본 연구에서 사용된 연구도구는 J시 소재 D중학교 2학기 1차 고사와 2차 고사 문항들 중 읽기능력을 요구하는 문항들을 선별하여 각각 사전·사후 평가도구로 사용하였다(부록 참조). 실험집단과 통제집단을

제외한 임의집단의 사전·사후 평가 결과를 산출하여 사전·사후 읽기 능력 평가지 난이도의 동질성 여부를 확인하였다.

### 3.3.2 영어 학습 방법 및 학습흥미도 설문지

본 연구의 설문지는 교구를 활용한 자기 주도적 영어 활동 이후 영어 학습에 대한 중학교 학습자들의 학습 흥미 및 태도의 변화를 살펴보기 위한 목적뿐만 아니라 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습이 중학교 학습자들의 학업성취도에 미치는 영향에 대한 결과를 해석하는 데 참고하기 위해 제작되었다. 다시 말해 본 연구의 설문지의 목적은 영어 읽기 후 활동에서 제공된 다양한 종류의 수준별 교구를 활용한 자기 주도적 학습이 학습자들의 영어 학습 동기를 높이는 데 영향을 미치는 지 알아보고자 함이고, 또한 실험 결과의 해석 및 논의를 하는데 있어 이해를 돕기 위함이다. 설문은 실험이 모두 끝난 후에 실험집단과 통제집단 학습자 모두에게 동시에 이루어졌고, 실험집단 학습자들에게는 교구활동을 통한 영어 학습의 흥미 및 태도에 대하여 폐쇄형과 개방형 질문을 더하여 설문지를 구성하여 총 12문항으로 설계하였으며, 통제집단 학습자들은 실험집단의 12문항 중 교구활동에 대한 설문은 없이 총 8문항의 물음에만 응답하도록 구성하였다(부록 참조).

설문지 문항은 <표 7>에서 보는 바와 같이 연구결과에 영향을 미칠 수 있는 연구대상자들의 특징을 이해하기 위하여 먼저 학교 수업 외 학원 및 과외 수업을 받았는지에 대한 폐쇄형 2문항에 대해 응답하도록 하였다. 이어서 영어 학습에 대한 학습자들의 일반적인 흥미 및 태도에 관한 폐쇄형 5문항과 연구 결과의 이해를 돕기 위해 개방형 1문항을 추가하고, 끝으로 실험집단 학습자들만을 대상으로 교구활동을 통한 영어 학습의 흥미 및 태도에 대하여 폐쇄형의 질문 3문항과 개방형 질문 1문항을 더하여 설문지를 구성하였다.

<표 7> 사후 설문지 문항 분류

설문영역	영역별문항수	문항번호	문항유형
------	--------	------	------

영어 학습 방법	중간고사 학교 외 수강 유무	1	1	폐쇄형
	기말고사 학교 외 수강 유무	1	2	
영어 학습에 대한 흥미 및 태도		5	3, 4, 5, 6, 7	폐쇄형
		1	8	개방형
교구활동을 통한 자기 주도적 영어 학습		3	9, 10, 11	폐쇄형
		1	12	개방형

### 3.3.3 교구를 활용한 자기 주도적 활동 모형

앞서 이론적 배경에서 성공적인 자기 주도적 학습을 위해서는 자기 주도적 학습 환경을 만들어주는 것이 중요하다고 지적하였다. 이에 따라 본 연구 실험집단의 학습자들이 있는 영어교실은 각 단원별 시기에 맞는 교과서 읽기 자료를 활용한 태블릿 PC를 비롯하여 게임판을 이용한 보드게임 및 학습지뿐만 아니라 벽 게시판과 칠판에 부착되어 있는 여러 가지 읽기 자료 또한 모두 교구로 제공하여 자기 주도적 학습 환경을 구축하였다. 읽기 자료는 학습자들의 눈길을 끌기 위함과 동시에 학습자들의 내용 이해를 돕기 위하여 다채로운 그림을 삽입하였고, 이는 읽기 후 활동이 읽기 전과 읽기 중 과정에서 이미 학습한 내용을 연습하고 강화하는 단계이기 때문에 학습자들이 학습 내용을 반복적으로 접할 수 있게 된다. 여기서 학습자들은 영어 읽기를 특별히 목적하지 않아도, 혹은 별도의 시간을 할애하지 않아도, 오며 가며 실험 수업의 틈나는 시간은 물론이거니와 쉬는 시간이나 점심시간을 통하여 읽기 자료를 자연스럽게 반복하여 접할 수 있는 이점이 있다.

본 연구를 위하여 활용된 교구들은 앞서 밝혔듯이 학습자들이 적극적으로 직

접 만지면서 체험할 수 있는 구체적인 학습 도구로서 여러 가지로 활용이 가능한 교육매체이다. 본문 수업이 끝난 후 읽기 후 활동으로서 실험집단은 다양한 교구를 활용하여 자기 주도적 학습을 하게 되는데, 이때 학습자들은 매 시간마다 자기 주도적 학습 다이어리를 작성하도록 하였다. 자기 주도적 학습 다이어리를 통해 실험집단의 학습자들은 학습의 주체자로서 스스로 학습목표를 설정하고 실행하며 평가까지 하게 된다. 실험집단의 영어수업은 단원별로 어떻게 이루어지는지 이해를 돕기 위하여 9단원을 예시로 먼저 총 12차시 수업에 대한 시간 할당표(Time Allotment)를, 그리고 실험 수업이 읽기에 적용되었기에 9단원 읽기자료를 제시하고, 다음으로 교구를 활용한 자기 주도적 학습이 적용된 읽기 지도의 단계별 활동을 살펴본 뒤, 끝으로 교구활동의 수업 진행 과정 순으로 제시하겠다. 먼저 9단원에 대한 시간 할당표(Time Allotment)이다.

<표 8> 9단원 시간 할당표 (Time Allotment)

Time Allotment (12 Periods 45 minutes each)			
Period	Part		Goal
	Textbook		
1	Before You Begin	138-139	To ask and answer how often students do certain activities ·To ask for information
	Listen and Talk1	140	
	Listen and Talk2	141	
2-3	Put It Together (Listening and Speaking)	142-143	To listen to the dialogue and comprehend it To ask and answer what exercise students do frequently and how often they work out
4	Before You Read (Video Clip)	144	To watch video clip about the reading text To classify healthy and unhealthy habits
	Enjoy Reading1	145	To read the text about unhealthy habits in daily life and understand it
5	Enjoy Reading2	146	To read the text about unhealthy habits in daily life and understand it To answer the questions about the text

	Enjoy Reading3	147	To introduce 'Teaching Aids' the next lesson
6	After You Read (After-reading Activity)	148, 145-147	To review last lesson by summarizing the reading text Self-directed English Learning through Teaching Aids
7	After You Read (After-reading Activity)	145-148	Self-directed English Learning through Teaching Aids
8	After You Read (After-reading Activity)	145-148	Self-directed English Learning through Teaching Aids
9	Language in Use (Grammar & Writing)	149	To make sentences using 'see/hear+objective+~ing' To connect two sentences using 'since' To make sentences using 'so+adjective/adverb+that~'
10	Think and Write	150	To write a health diary
11	Project, Around the World	151	To understand the text about the world's top 5 healthy food
12	Check Up	152-153	To answer the questions for the lesson 9

<표 8>과 같이 총 4개 단원 중에서 3개 단원은 각각 12차시 중 3차시에 걸쳐서, 읽기만으로 구성된 1개 단원은 7차시 중 2차시에 걸쳐 실시되어 교구 활동 자기 주도 학습은 총 43차시 중 11차시 실시되었다. 표에서 보는 바와 같이 1회차에서 3회차까지는 말하기와 듣기 활동인데, 말하기·듣기 영역은 원어민 보조 교사와 함께 이루어진다. 4회차는 읽기 전 활동으로서 읽기를 이해하는 데 도움을 줄 수 있는 영상(Video Clip)을 보고 교과서 및 학습지를 통해 읽기 개념들을 소개한 뒤 읽기를 시작하였다. 5회차에 읽기를 마무리한 후 6회차부터 3차시에 걸쳐 읽기 후 활동으로 이루어질 교구활동에 대하여 다음 차시 예고로서 교구

소개 및 활동 내용을 전달하였다. 이때 시간절약을 위하여 자기 주도적 학습 다 이어리를 미리 제공하여, 원할 경우 다음 차시 수업 전 미리 그 날의 목표까지 기록하는 것을 허용하였다. 6회차에는 4·5회차 때 학습하였던 읽기를 간단히 복습한 후 <표 8>에서 음영 처리된 6회차부터 8회차까지 읽기 후 활동으로서 본 연구의 실험수업인 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 학습이 이루어졌다. 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 학습이 3차시에 걸쳐 이루어졌으나 시간이 짧아 아쉽다는 실험집단의 많은 학습자들의 요구에 의해 영어교과실 개방이 이루어지는 점심시간을 이용하여 추가적인 학습을 허용하였다. 읽기 후 활동으로 8회차 이후 9회차부터 12회차까지는 문법, 쓰기, 프로젝트 활동 및 단원 마무리 활동이 이루어졌다.

읽기 지도 설명에 앞서 이해를 돕기 위하여 D출판사 중학영어 2학년 교과서 단원 중 9단원에 해당하는 읽기 자료를 <표 9>로 제시하였다. 실험집단의 학습자들은 표에 나타난 읽기 자료를 이용하여 읽기 전과 읽기 중 활동을 끝낸 후 읽기 후 활동으로서 교구를 활용한 자기 주도적 학습을 통해 읽기 이해도를 확인하고 배운 것을 연습하고 강화하였다.

<표 9> 교과서 읽기 자료 9단원 지문 내용

<p><b>Lesson 9</b></p> <p style="text-align: center;"><b>How Healthy Are You?</b></p> <p>We all want to be healthy. However, sometimes we do things without knowing that they are bad for our health. Read about Minjun's day. What kind of mistakes is he making? Are you making the same mistakes?</p> <p><b>08:00 AM</b> I skipped breakfast again. I usually get up late. I don't feel hungry in the morning, either.</p> <p>Skipping breakfast is not a good idea. According to a study, students who eat breakfast do better in the classroom. Also, if you skip breakfast, you'll eat more later.</p>
--

**02:00 PM**

I've already washed my face three times today. Since I have acne, I try to wash my face as often as possible.

Washing your face is good for controlling acne. However, washing too often can make your skin dry. When this happens, your skin will produce more oil, and that will cause even more acne.

**05:00 PM**

I was almost hit by a car on my way home. I was listening to loud music through my headphones, so I didn't know the car was coming.

•  
•  
•

다음으로 <표 10>은 읽기 후 자기 주도적 학습 전 단계인 읽기 전과 읽기 중 활동과 함께 나타낸 것이다.

<표 10> 9단원 읽기의 단계별 지도

읽기 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배경지식 활성화하기 (쉽게 착각할 수 있는 건강한 생활 &amp; 건강하지 않은 생활에 대한 비디오 보기)</li> <li>• 참여 유도하기 (읽을 내용에 대해 흥미를 가질 수 있도록 건강이라는 주제에 대하여 이야기 나누기)</li> <li>• 예측하기 ( ‘Staying Healthy’ 라는 제목과 민준이의 하루 생활 그림을 보고 어떤 내용이 나올지 미리 생각해 보기)</li> <li>• 브레인스토밍하기 (건강에 대한 단어나 표현들을 적어보기)</li> <li>• 훑어보기 ( “민준이가 건강한 생활로 착각하는 여러 가지 중 여드름과 관련된 것은 민준이의 하루 중 언제일까요?” 라는 질문에 알맞은 대답을 위해 특정 정보를 빠르게 훑어보기)</li> <li>• 개인화하기 (민준이의 습관과 비슷한 나의 습관 생각해 보기)</li> </ul>
------------	--

읽기 중 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주어진 내용 중 선택적으로 주의 집중하여 듣기 (강세 있는 낱말을 들으려고 노력하기)</li> <li>• 속도 조절하며 읽기(단계별 읽기-1st: __분__초, 2nd: __분__초)</li> <li>• 소리 내어 읽기</li> <li>• 추측하기 (밑줄 친 낱말의 뜻이 무엇인지 대략적으로 추측해 보기)</li> <li>• 주제 찾기 (주제가 가장 잘 드러난 부분을 찾아 밑줄 긋기)</li> <li>• 단락별 내용 파악하기</li> <li>• 읽기 중 이해질문하기</li> </ul>
읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교구를 활용한 자기 주도적 활동을 시작하기 전 복습 개념으로 읽기 자료에 대해 간단히 시각화하기 (민준이와 조언자의 그림을 보고 맞는 것끼리 연결해보면서 간략하게 복습하기)</li> <li>• 학습자 스스로 읽기 후 활동으로 하고 싶은 교구를 선택, 계획하기</li> <li>• 개인 혹은 그룹 간 교구활동 하기</li> </ul>

학습자들은 <표 10>의 읽기 전과 읽기 후 활동이 끝나면 6회차부터 8회차까지 3차시에 걸쳐 읽기 후 활동을 하게 되는데, 그에 대한 예시는 <표 11>과 같다.

<표 11> 교구를 활용한 자기 주도적 읽기 후 활동 모형 (9단원)

수업단원	Lesson 9. Staying Healthy
수업일시 및 장소	2015. 10. 6(화) 영어교과실 2
학습목표	읽기 후 활동으로서 읽기 중 단계에서 배운 것을 연습하고 강화할 수 있다.



수업대상	실험집단
수업자료	다양한 교구 (교실 벽 게시판 및 칠판에 부착된 읽기 자료 포함)
읽기 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습자 스스로 읽기 후 활동으로 하고 싶은 교구를 선택, 계획한다.</li> </ul> <p>&lt;다음 중 선택하여 자유롭게 활용 가능&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테블릿 PC, 메모리게임, 빙고게임, 사다리게임, 누가누가 빨리찾나 게임, 젓가락 게임, Jigsaw Puzzle, Cryptogram, Word Search, Crossword Puzzle, 단원별 문제지</li> <li>• 개인 혹은 그룹 간 교구활동을 한다. 다양한 교구 사용 횟수의 제한은 없으며 학습자들이 선택한 교구의 특성에 따라 한 차시에 한 종류의 교구활동만으로 이루어질 수도 있고, 여러 종류의 교구를 사용할 수도 있다.</li> </ul>
평가	이번 차시에 했던 교구활동과 다음 차시에 하고 싶은 교구활동을 생각해보고 느낀 점과 함께 기록한다.

더불어 이러한 수업 진행 과정을 따라 실제 교실수업에서 어떻게 자기 주도적 학습으로써 이루어졌는지 한 학습자의 자기 주도적 학습 다이어리를 통해 명확히 하도록 하겠다.

교구를 활용한 자기 주도적 학습 다이어리			
		학년	반
		이름	
수업단원	Lesson 9. Staying Healthy		
수업일시 및 장소	2015. 10. 8 (목) 영어교과실 2		
오늘의 목표	9과 단어 외우기!! 지난 시간에 빙고게임을 하는데 단어를 너무 몰라서 질문이 아빠가 연리고 그래서 이기지 못하는것 같다. 많은 메모리게임하면서		
오늘 한 교구활동	테블릿 PC		젯가락 게임
	사다리게임		빙고게임 ✓
	Jigsaw Puzzle		Cryptogram
	Crossword Puzzle		문제풀이
	메모리게임	✓	Word Search
	누가누가 빨리찾나 게임		
누구와 함께 했나요?			
다음시간에 하고 싶은 교구활동	테블릿 PC		젯가락 게임 ✓
	사다리게임		빙고게임
	Jigsaw Puzzle	✓	Cryptogram
	Crossword Puzzle		문제풀이
	메모리게임 ( )		Word Search
	누가누가 빨리찾나 게임	✓	
느낀 점 (오늘 한 교구활동에 대한 느낌 & 다음 시간에 하고 싶은 교구활동에 대한 느낌 등)	<p>오늘은 계획한 대로 아주 잘됐다 게임에서 이겨서 기분이 좋았고 단어를 이제 거의 다 외울 것 같다. 빙고게임 정말 재밌다 다음시간에는 젯가락 게임을 해보고 싶다. 다음 이랑 지현이가 하는 걸 봤는데 정말 재밌어 보였다. 젯가락 게임으로 단어암기를 확실히 끝낼 수 있을 것 같다.</p>		

<사진 1> 교구를 활용한 자기 주도적 학습자의 활동 예시

<사진 1>은 앞서 소개했던 수업진행 과정에 따라 어떻게 활용하였는지 실제 실험수업에 참여한 한 학습자의 기록물을 사진으로 담은 것이다. 교구를 활용한 자기 주도적 학습 다이어리로서 이는 실험집단 학습자들이 실험에 참여하면서

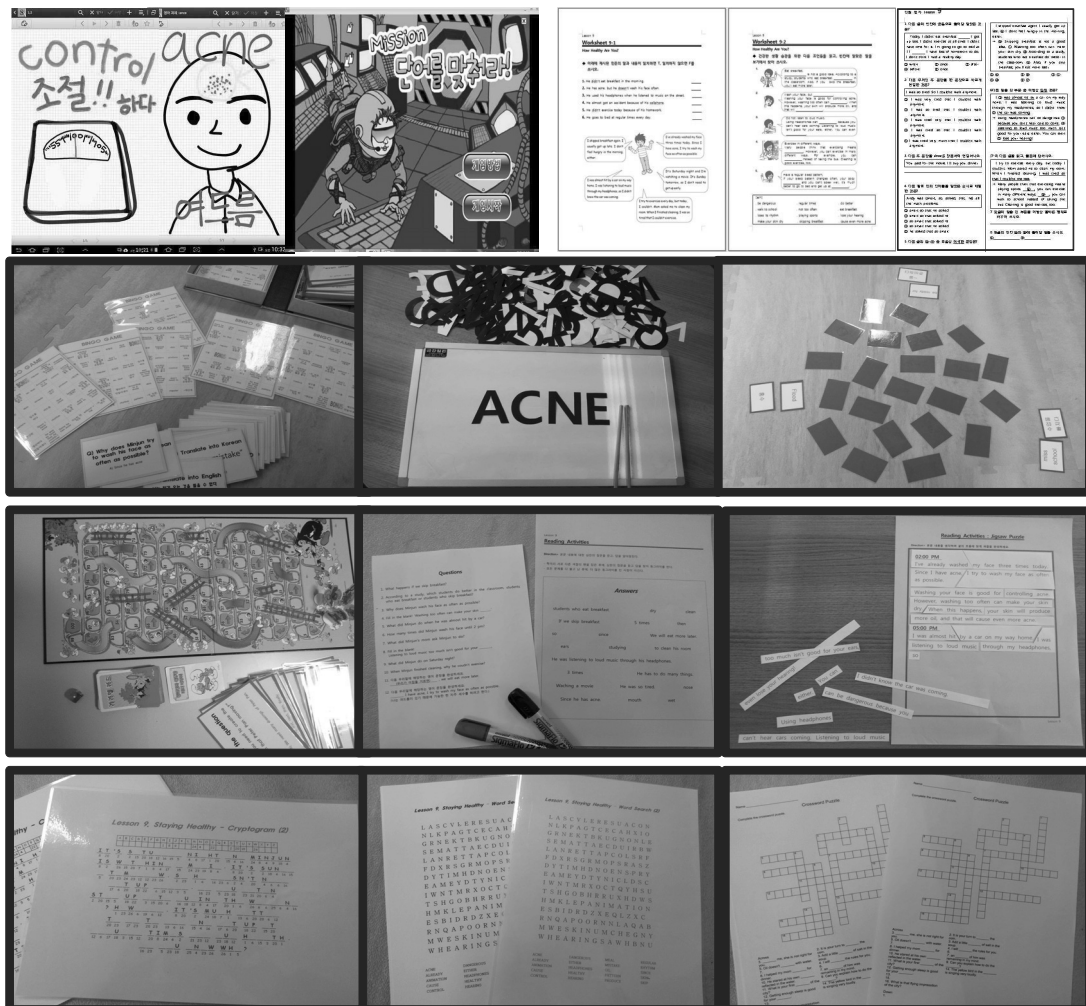
스스로 계획하고 실행하며 평가까지 할 수 있도록 한다. <사진 1>이 보여주듯이 이 학습자는 목표를 ‘9과 단어 확실하게 외우기’로 설정하였는데, 그 이유로 지난 차시에 빙고게임을 하는데 단어를 암기하는 것이 필요하다고 느꼈고 또한 단어암기를 위해서 적합한 게임인 메모리게임을 하겠다고 계획한 것을 볼 수 있다. 이 학습자는 게임 위주의 교구활동, 특히 ‘빙고게임’을 즐기고 있고 이기는 것을 목표로 하는 게임 활동에서 스스로 만족하기 위해 노력하고 있음을 알 수 있다. ‘빙고게임’인 경우 교과서 읽기 지문에 대한 읽기이해도를 묻는 질문이 다수 포함이 되어 있기 때문에 내용을 이해하고 숙지하여야 게임에 참여할 수 있다. 교과서 지문 이해를 위해서는 단어 암기가 우선시 되어야 하므로 이 학습자는 또 다른 게임교구인 메모리 게임으로 단어 암기를 확실히 하고자 하는 의지를 보였다. ‘다음시간에 하고 싶은 교구활동’으로 ‘젓가락 게임’과 ‘Jigsaw Puzzle’ 및 ‘누가누가 빨리찾나 게임’을 선택했는데, 단어중심의 게임인 ‘젓가락 게임’을 즐기면서 단어암기를 확실히 한 후 교과서 지문에 대한 이해질문 중심인 ‘누가누가 빨리찾나 게임’과 글을 흐름을 파악해야 하는 ‘Jigsaw Puzzle’을 즐기기 위한 것으로 보인다. 끝으로 느낀 점을 기록하면서 스스로 매우 만족한 평가를 했으며, 다음 차시를 계획하는 데 있어, 이번 차시와 연결시키며 계획하는 바람직한 자기 주도적 학습을 하는 모습을 보이고 있다.

<사진 1>의 예와 같이 모든 학습자들은 ‘수업단원’과 ‘일시 및 장소’, ‘오늘의 목표’까지 수업 전에 기록을 하고, 수업 후에는 ‘오늘 한 교구활동’과 ‘누구와 함께 했나요?’, ‘다음시간에 하고 싶은 교구활동’을 포함하여 ‘느낀 점’까지 기록을 한다. 이로 인해 학습자들은 학습의 주체자로서 학습목표를 스스로 설정하고 실행하며 스스로 학습의 평가까지 하게 되는 자기 주도적 학습자로서의 역할을 다하게 된다.

본 연구 실험집단의 학습자 대부분은 위 예시의 학습자와 같이 주로 게임 교구들을 이용하여 자기 주도적 영어 학습을 하였다. 이 교구들은 게임판을 이용한 게임(board games)들이 주를 이루는데, 이는 영어 학습에 적용할 수 있는 게임유형 중 특히 동기유발에 매우 좋은 게임이라고 하였던 Byrne(1987)의 주장을 잘 반영하고 있다.

위와 같이 학습자들의 자기 주도적 학습을 돕는 교구는 읽기 후 활동에 쓰이

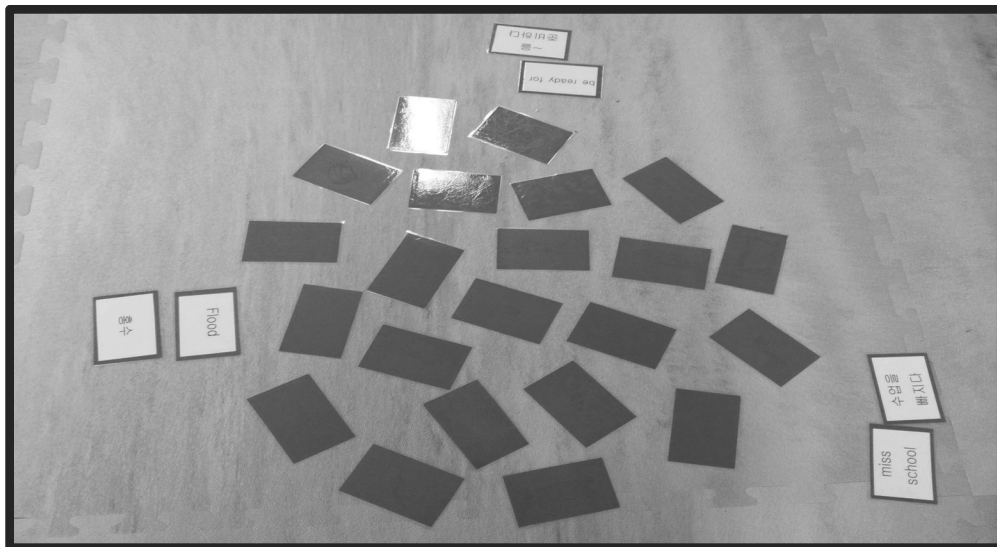
는 도구로서 학습자들이 선택적으로 활용이 가능하다. 실험집단의 학습자들에게 읽기 후 활동으로 수업시간에 제시되었던 교구는 <사진 2>에서 볼 수 있듯이 테블릿 PC를 비롯하여 연구자가 직접 제작한 메모리게임, 빙고게임, 사다리 게임, 누가누가 빨리찾나 게임, 젓가락 게임, Jigsaw Puzzle, Cryptogram, Word Search, Crossword Puzzle과 각 단원의 읽기 이해도를 점검하기 위한 문제들이 인쇄되어 있는 학습지들이다(부록 참조). 다양한 교구들을 게임으로 활용할 학습자들의 재미를 더하기 위하여 원할 경우 모래시계와 뿔망치를 사용할 수 있도록 교실에 비치하였다. 교구의 일반적인 활용방법은 제시해 주었으나 원할 경우, 학습자들이 스스로 다양하고 흥미롭게 변형하여 진행 가능하도록 자율성을 주었다.



<사진 2> 교구사진 모음

학습자들의 교구를 활용한 영어 학습이 전반적으로 어떻게 이루어졌는지를 좀 더 이해하기 위하여 본 연구에 사용된 교구들의 예시를 들어 상세한 설명을 하고자 한다. 크게 세 가지 종류로 구분할 수 있는데 첫째, 테블릿 PC, 메모리게임, 젓가락 게임, Word Search, Crossword Puzzle은 단어학습 중심의 교구들이며 중·하위 수준의 학습자들이 활동하기에 적합하게 제작되었으나 상위 수준의 학습자들도 가벼운 교구 활동을 원할 경우 선택할 수 있도록 상위 수준도 한 종류씩 추가로 제작하였다. 이를 ‘교구 I’로 부르겠다. 둘째, 빙고게임과 사다리 게임, 누가누가 빨리찾나 게임, Jigsaw Puzzle, Cryptogram은 지문 내용을 파악하고 어느 정도 이해해야 활동할 수 있는 교구들로 중·상위 수준의 학습자들이 활동하기에 적합하다. 이 교구들은 ‘교구 II’로 칭하고, 끝으로 모든 수준의 학습자들이 각자 자신의 수준에 맞게 선택 활용할 수 있는 테블릿 PC와 다양한 종류의 학습지들을 ‘교구 III’으로 명명하겠다.

먼저 교구 I에 해당하는 것들을 살펴보자. 테블릿 PC를 비롯하여 메모리게임, 젓가락 게임, Word Search, Crossword Puzzle은 단어학습 중심의 교구들이며 중·하위 수준의 학습자들을 중심의 교구들이지만 일부 상위 수준의 학습자들도 단어 학습을 희망할 경우를 대비하여 추가로 제작하였다. <부록>에 교구 사진들과 활용방법들을 제시하였으나 실제 활동이 전반적으로 어떻게 이루어졌는지 예를 통해 명확히 하도록 하겠다.



<사진 3> 메모리게임

위에 보이는 <사진3>는 메모리게임으로써 영어단어 및 숙어와 그에 대한 뜻의 카드 두 장을 일치시키는 짝 찾기 카드게임이다. 이 교구 활동을 위해서는 수준별 영어 카드와 뜻 카드가 필요한데, 교과서 지문을 이해하기 위해 알아야 하는 영어단어 및 숙어 중 새로운 단어들과 숙어들을 발췌하여 카드를 만들었다. 게임 방법은 모든 카드들을 글자가 보이지 않도록 뒤집어 놓은 뒤 자신의 차례가 되면 두 장의 카드를 뽑고 영어카드와 그 뜻이 일치한지 확인한다. 일치할 경우 뽑은 두 장의 카드를 가져가고, 일치하지 않을 경우 그 자리에 다시 뒤집어 놓는다. 이때 게임에 참여하는 다른 학습자들도 그 위치를 기억해 두면 다음 자기 차례에서 맞출 확률을 높일 수 있다. 게임이 끝났을 때 카드를 가장 많이 가져온 자가 승자가 된다.

다양한 수준의 학생들이 게임을 즐길 수 있도록 단어들을 수준별로 제공되 하위집단의 학습자들은 단어 수를 적게, 그리고 쉬운 단어를 선별하여 부담 없이 가볍게 게임할 수 있도록 하였고, 상위집단으로 갈수록 좀 더 어려운 수준의 단어나 숙어 카드를, 또한 카드 수도 많게 하여 게임할 수 있도록 하였다. 이 단원에서 수준별 메모리게임은 하위 수준 Ⅰ,Ⅱ와 중위 수준 Ⅰ,Ⅱ, 그리고 상위 수준으로 총 5가지 수준별로 제작하였다. 그에 대한 예시로 하위 수준과 상위 수준 2 종류의 수준별 영어카드와 뜻 카드를 각각 <표 12>, <표 13>으로 정리하였다.

<표 12> 메모리게임 카드 예시 - 수준별 하 Ⅰ

영어 카드	뜻 카드	영어 카드	뜻 카드
however	하지만	possible	가능한
sometimes	때때로	try	노력하다
without	~없이	control	조절하다
mistake	실수	skin	피부
same	같은	dry	건조한

again	다시	if	만약 ~라면
skip	거르다, 건너뛰다	later	나중에, 후에
usually	보통	already	이미

〈표 13〉 메모리게임 카드 예시 - 수준별 상

영어 카드	뜻 카드	영어 카드	뜻 카드
stay up	자지 않고 깨어있다	since	(이유를 나타내는 접속사) ~때문에
even	① 심지어 ②(비교급 강조) 훨씬	according to	~에 따르면
cause	~을 야기하다, ~을 초래하다	study	연구
don' t need to	~할 필요가 없다	on my way home	집에 가는 길에
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.

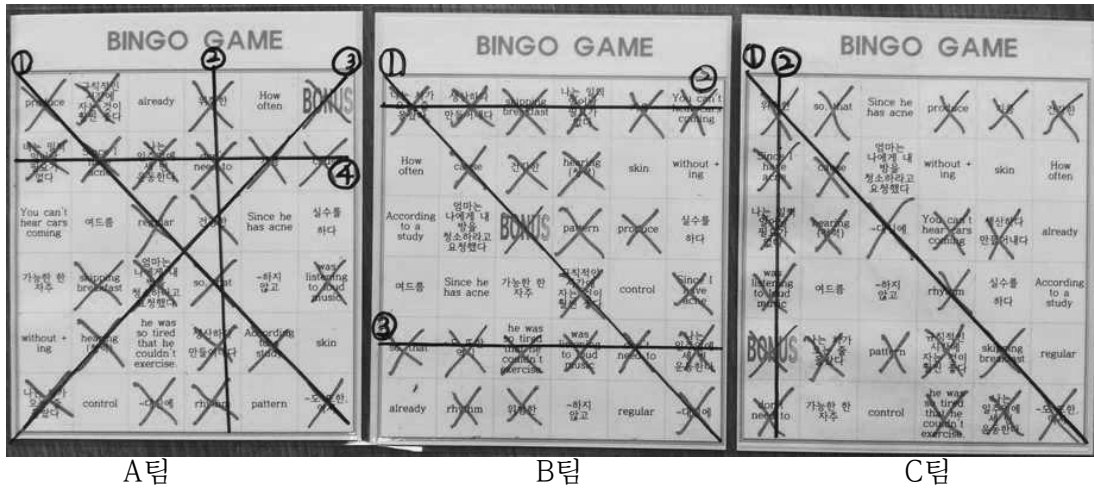
교구 II로 분류한 것들은 빙고게임, 사다리 게임, 누가누가 빨리찾나 게임, Jigsaw Puzzle, Cryptogram이다. 이 교구들은 읽기 내용을 어느 정도 이해하고 파악할 수 있어야 활동할 수 있는 교구들이기에 중·상위 수준의 학습자들이 주로 선택하여 활동할 수 있도록 제작되었으나, 일부 교구들은 하위 수준의 교구들이 포함되어 하위 수준의 학습자들도 선택하여 활동이 가능하다. 교구 II로 분류한 교구들은 특히 읽기 이해도를 확인하는 이해질문이 다량 포함되어 있고, 단어중심이 아니라 문장 중심의 교구활동이 이루어지기에 좀 더 상세한 설명이 필요할 것으로 여겨진다. 따라서 교구 II의 예시는 특별히 ‘빙고게임’과 ‘JIGSAW PUZZLE’ 두 가지 예를 들어 교구의 활용방법을 차례대로 살펴보도록 하겠다. 먼저 ‘빙고게임’이다.



<사진 4> 빙고게임

‘빙고게임’을 위해서는 위의 <사진 4>과 같이 빙고판 2~6개와 보드마카 2~6개, 그리고 질문카드들이 필요하다. 최대 6명 혹은 6팀이 게임을 할 수 있는데 각각의 빙고판은 질문에 대한 답들로 모두 채워져 있고 답은 하나의 단어나 구 혹은 문장이 될 수도 있다. 한 칸은 BONUS로서 빙고판마다 다른 곳에 위치해 있으며 이는 재미를 더하기 위하여 제공하였다. 각 팀이 빙고판을 한 장씩 가지고 게임이 시작되는데 문제카드들을 골고루 섞은 뒤 한 명이 문제카드를 한 장 뽑아 문제를 읽어주고 게임 참가자들이 모두 다함께 그 문제에 대한 답을 맞춘다. 이 게임 교구의 경우 빙고를 완성하는 것이 목적이기 때문에 게임 진행 과정에서 잘 모르는 참가자가 있더라도 다른 참가자가 가르쳐 줄 수 있다. 자신의 빙고판에 정답이 있을 경우 ‘X’ 표시를 하고, 없을 경우 운이 없는 경우가 된다. 해당하는 답이 쓰여 있는 빙고판의 칸을 준비된 보드펜으로 X표시를 하여 가로, 세로, 대각선 등 총 4줄 빙고를 가장 빨리 완성하는 자가 이기는 게임이다.





〈사진 5〉 빙고 4줄 완성의 예 (A팀)

위의 〈사진 5〉는 교구활동으로 빙고게임을 선택한 학습자들이 세 팀으로 나누어 게임을 진행한 모습이다. 빙고판은 BONUS 칸을 포함하여 총 36칸이고, 그에 따른 질문카드도 그보다 많이 하여 BONUS 칸 이외에 행운의 요소를 추가로 가미하였기에 게임에 참여한 학습자들은 게임을 시작하기 전 자신의 빙고판에서 BONUS 칸에 먼저 ‘X’ 표시를 한 후에 게임을 진행하였다. 왼쪽에 위치한 빙고판을 가진 A팀이 가장 먼저 빙고 4줄을 완성하였으니 승리는 A팀이 된다. 이 빙고 게임은 동료학습자들이 적절한 도움을 준다 하더라도 기본적으로 읽기 자료의 단어들이나 전체적인 내용이나 흐름 정도는 파악해야 진행이 어느 정도 수월하고 본인 또한 즐길 수 있는 게임이다. 역시 수준별로 제작하여 학습자들이 자신에게 맞는 교구를 선택하여 활동할 수 있도록 하였고, 예시로 보여지는 빙고게임은 중위 수준이다. 〈표 14〉은 빙고판의 예시이며, 〈표 15〉에는 질문카드의 내용들을 수록하였다. 예를 들어 게임 참가자 한 명이 〈표 15〉에서 볼 수 있는 질문카드 중 1번을 뽑았다면 카드에 적혀 있는 질문 내용을 참가자 전원이 들을 수 있도록 큰 소리로 문제를 읽어준다. 그리고 게임에 참가한 모든 학습자들이 각각 자신의 빙고판에서 그 질문에 맞는 정답을 찾아내어 ‘X’ 표시를 하는데 〈표 14〉에서 살펴보자면 음영을 준 부분이 해당된다. 다시 말해, 게임 참가자 한 명이 뽑은 질문카드의 질문 내용은 「Answer the following question! “Why couldn’ t Minjun exercise today?” 」 이고, 학습자 각각의 빙고판에서는 「He was

so tired that he couldn't exercise.] 와 같은 정답을 찾는 것이다. 이때 정답을 찾아내지 못하는 참가자가 있으면 동료학습자들의 도움을 받을 수 있고, 참가자 모두가 모르는 질문이 나오면 교사의 도움을 요청하여 해결할 수 있다. 이런 방법으로 빙고게임의 참가자들은 돌아가며 문제카드를 뽑아 큰 소리로 읽어주고, 함께 답을 찾아보면서 앞서 언급했던 협동학습이 가능하게 된다.

<표 14> 빙고판의 예시 - 수준별 중

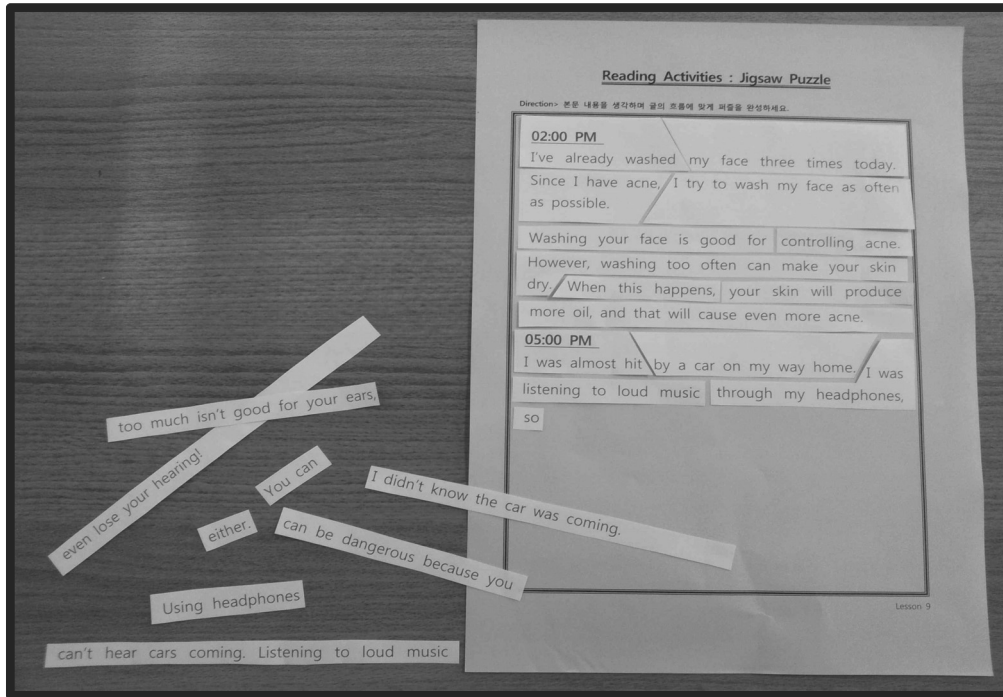
BINGO GAME					
나는 차가 오는 줄 몰랐다	생산하다 만들어내다	skipping breakfast	나는 일찍 일어날 필요가 없다	기름	You can't hear cars coming
How often	cause	건강한	hearing (청력)	skin	without + ing
According to a study	엄마는 나에게 내 방을 청소하라고 요청했다	BONUS	pattern	That's because he has acne.	실수를 하다
여드름	Since he has acne	가능한 한 자주	규칙적인 시간에 자는 것이 훨씬 좋다	control	Since I have acne
so, that	~도 또한, 역시	He was so tired that he couldn't exercise.	was listening to loud music	don't need to	나는 일주일에 세 번 운동한다
He was listening to loud music through his headphones.	rhythm	위험한	Our body loses its rhythm, and we can't sleep well.	regular	~대신에

<표 15> 빙고게임 카드들의 질문 내용과 그에 따른 답 - 수준별 중

1	Question) Answer the following question! "Why couldn't Minjun exercise today?" Answer) He was so tired that he couldn't exercise.
2	Question) Translate into English! "너는 차가 오는 소리를 들을 수 없다" Answer) You can't hear cars coming
3	Question) Fill in the blank! "Melody, Harmony, ____ are 3 important things of music" Answer) rhythm
4	Question) Answer the following question! "Why does Minjun try to wash his face as often as possible" Answer) That's because he has acne.
5	Question) Translate into English "~ 하지 않고" Answer) without + ing
6	Question) Fill in the blank! Stripe is a beautiful _____ Answer) pattern
7	Question) Translate into Korean! "~를 야기하다" Answer) cause
8	Question) Translate into English "I exercise three times a week" Answer) 나는 일주일에 세 번 운동한다
9	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•
•	•

다음으로 'JIGSAW PUZZLE'이다. 이 경우 단독 혹은 협동하여 퍼즐 맞추기 활

동이 가능하고, 사진에 보이는 퍼즐판과 퍼즐 조각 세트를 원하는 팀의 수만큼 더 준비하여 둘 혹은 원하는 수만큼의 팀을 구성하여 게임으로 진행할 수도 있다. 게임으로 진행할 경우 <사진 6>과 같은 퍼즐판과 퍼즐 조각 세트가 게임 인원에 따라 필요하다.



<사진 6> JIGSAW PUZZLE

퍼즐 조각들은 교과서 9단원 지문의 내용을 단락별로 발췌하여 만들었다. 흐름에 맞게 문장을 바르게 나열하는 퍼즐 게임으로 수준에 따라 단어, 구, 절 혹은 문장으로 불규칙하게 조각나 있다. 퍼즐 완성을 위해서는 전체 내용의 흐름을 생각하여야 하며, 그리고 흐름에 맞게 조각들을 바르게 맞추어야 하는 놀이이다. 내용의 흐름을 완전히 파악하지 못한다 하더라도 다양한 모양으로 잘린 퍼즐 조각들은 이러한 퍼즐을 완성하는데 도움을 줄 것이고, 이 교구를 게임으로 활용할 경우 퍼즐을 가장 빠르게 완성하는 자가 승자가 된다. 이 교구에 필요한 퍼즐판은 <표 16>으로, 퍼즐 조각들은 역시 수준별로 제작하여 개개인의 수준에 맞는 교구를 골라 선택하여 활동할 수 있도록 하였다.

〈표 16〉 JIGSAW PUZZLE의 퍼즐판

## Reading Activities : Jigsaw Puzzle

**Direction>** 본문 내용을 생각하며 글의 흐름에 맞게 퍼즐을 완성하세요.

‘조각들을 완성하는 퍼즐판’  
(실제 크기와는 달리 작게 조정하였음.)

Lesson 9

〈표 16〉의 퍼즐판에 맞는 퍼즐 조각들은 수준별로 제작하였는데, 하위 수준 I 과 중위 수준 I, II, 그리고 상위 수준 I, II로 총 5가지 수준별로 제공하였다. 〈표 17〉은 하위 수준의 예시로서 하위 수준에 맞게 교과서 읽기 자료를 단락별로 크게 잘라 글의 흐름에 맞게 퍼즐 조각을 완성해야 하는데 글의 내용이 다소 헛갈리더라도 다양한 모양의 조각들은 퍼즐 완성을 무난하게 도울 것이다. 또한 이 교구인 경우 게임 진행 시간이 다소 긴 빙고게임에 비해 짧은 시간으로도 완성이 가능하기에 하위 수준의 학습자라 하더라도 한번 시도해 볼 만한 교구로 보다 많은 학습자들의 참여를 유도할 수 있다.

〈표 17〉 JIGSAW PUZZLE의 퍼즐 조각 예시 - 수준별 하 I

조각	내용
1	<p><b><u>02:00 PM</u></b></p> <p>I've already washed my face three times today. Since I have acne, I try to wash my face as often as possible.</p>
2	<p>Washing your face is good for controlling acne. However, washing too often can make your skin dry. When this happens, your skin will produce more oil, and that will cause even more acne.</p>
3	<p><b><u>05:00 PM</u></b></p>

	I was almost hit by a car on my way home. I was listening to loud music through my headphones, so I didn't know the car was coming.
4	Using headphones can be dangerous because you can't hear cars coming. Listening to loud music too much isn't good for your ears, either. You can even lose your hearing!

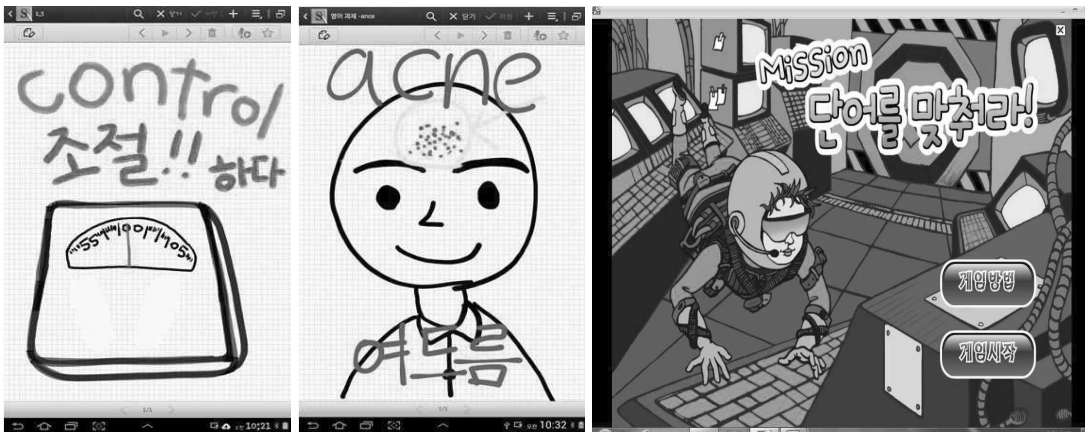
한편 <표 14>는 상위 수준의 학습자들이 시도할 만한 퍼즐로 문장 단위가 아닌 단어, 구, 혹은 절로 나뉘어 작은 조각들로 이루어져 있어 글의 흐름뿐만 아니라 어휘 및 문장의 구조까지 파악이 되어야만 한다. <표 18>의 조각들은 교구의 활용방법을 이해하기 쉽도록 글의 흐름에 맞게 1부터 22까지 차례대로 나열하였으며 실제 학습자들에게는 모두 섞인 상태에서 주어진다. 즉, 학습자들은 모두 섞인 퍼즐 조각을 글의 흐름에 맞게 조각 1의 'I've already washed' 다음에 이어질 내용으로 조각 2인 'my face three times today.' 를 연결하면 된다.

<표 18> JIGSAW PUZZLE의 퍼즐 조각 예시 - 수준별 상

조각	내용
1	<b>02:00 PM</b> I've already washed
2	my face three times today.
3	Since I have acne, as possible.
4	Washing your face is good for
5	controlling acne.
6	However, washing too often can make your skin dry.
7	When this happens,
8	your skin will produce
9	more oil, and that will cause even more acne.
10	•
•	•

--	--

끝으로 교구 III에 해당하는 테블릿 PC 및 다양한 종류의 학습지들은 모든 수준의 학습자들이 자신에게 맞는 것을 선택하여 활용하고 싶은 만큼 할 수 있도록 준비해 주었다. <사진 7>은 테블릿 PC<sup>3)</sup>로, 학습자들은 테블릿 PC를 활용하여 그림판이나 다양한 애플리케이션을 이용하여 영어단어장을 제작하거나, 디지털교과서에 따른 다양한 참고자료와 학습지원기능 및 교사용 CD 프로그램을 활용하여 여러 가지 게임 및 학습을 할 수 있도록 하였다.



<사진 7> - 테블릿 PC

또한 학습지 종류로는 <사진 8>에서 살펴볼 수 있듯이 단독 혹은 게임으로 가능한 학습지부터 단어 학습을 위한 학습지, 읽기 이해도를 확인하는 단원별 학습지, 그리고 단원 평가까지 다양하다. 단원별 문제지는 교과서 지문 읽기 이해도를 묻는 질문들을 수준별로 준비하여 선택할 수 있도록 하였고, 학습자들은 이 교구를 활용하여 개별 활동이 가능하고, 원할 경우 팀을 이루어 함께 풀며 게임 형식으로도 할 수 있다. 이러한 학습지는 모두 하위부터 상위까지 각각 수준별로 다양하게 제공하였으며, 학습자들이 문제풀이를 하는 동안 궁금한 점이 있을 때

3) 교육부는 2011년 모든 교과서의 서책형 교과서를 '디지털교과서'로 전환하여 자기 주도적 학습 실현이 가능하게 하는 스마트교육 추진 전략을 발표하였다. 이에 따라 2015년까지 초·중·고 단계별 디지털 교과서를 개발하고 모든 학교에 무선 인터넷망을 설치하여, 클라우드 교육 서비스 환경을 구축하였다. 중학교인 경우, 전국 시도 교육청에서는 2014년 모든 학교에 스마트교실을 구축하여 1인 1테블릿 PC로 수업에 활용할 수 있도록 지원하였다(교육과학기술부 보도자료, 2011. 06. 29).

에는 교사의 도움을 요청하도록 했다.

More Activities		2학년 반 번 이름	
Reading B			
Direction> 다음 습관 카드와 조연카드의 짝을 맞추세요. 두 명 혹은 두 모둠으로 나누어서 습관 카드와 조연 카드의 짝을 맞추는 게임을 할 수도 있습니다.			
I try to exercise every day, but today I couldn't. Mom asked me to clean my room. When I finished cleaning, I was so tired that I couldn't exercise.	Many people think that exercising means playing sports. However, you can exercise in many different ways. For example, you can walk to school instead of taking the bus. Cleaning is good exercise, too.		
I was almost hit by a car on my way home. I was listening to loud music through my headphones, so I didn't know the car was coming.	Skipping breakfast is not a good idea. According to a study, students who eat breakfast do better in the classroom. Also, if you skip breakfast, you'll eat more later.		
I skipped breakfast again. I usually get up late. I don't feel hungry in the morning, either.	Washing your face is good for controlling acne. However, washing too often can make your skin dry. When this happens, your skin will produce more oil, and that will cause even more acne.		
Using headphones can be dangerous because you can't hear cars coming. Listening to loud music too much isn't good for your ears, either. You can even lose your hearing!			
It's Saturday night and I'm watching a movie. It's Sunday tomorrow, so I don't need to get up early.			
I've already washed my face three times today. Since I have acne, I try to wash my face as often as possible.	If your sleep pattern changes often, your body loses its rhythm and you can't sleep well. It's much better to go to bed and get up at regular times.		

단원 별가 Lesson 9	
1 다음 글의 빈칸에 관동사로 올바른 알맞은 것을 골라라.	<p>Today, I didn't eat breakfast. I got up late. I didn't exercise at all since I didn't have time to. E. I'm going to go to bed at 11. I have lots of homework to do. I don't think I had a healthy day.</p> <p>㉠ when    ㉡ since    ㉢ after            ㉣ before    ㉤ once</p>
2 다음 주어진 두 문장을 한 문장으로 바르게 연결한 것을 골라라.	<p>I was so tired so I couldn't walk anymore.</p> <p>㉠ I was very tired that I couldn't walk anymore.            ㉡ I was so tired that I couldn't walk anymore.            ㉢ I was tired very that I couldn't walk anymore.            ㉣ I was tired so that I couldn't walk anymore.            ㉤ I was tired very much that I couldn't walk anymore.</p>
3 다음 두 문장을 know를 활용하여 연결하시오.	<p>You paid for the movie. I'll only see it once.</p>
4 다음 절로 빈칸의 단어를 알맞은 순서로 배열한 것을 골라라.	<p>Andy was (saw, so, solved, that, no) all the main problems.</p> <p>㉠ so that he solved            ㉡ so that solved he            ㉢ so that that solved he            ㉣ so solved that he solved            ㉤ he solved that so solve</p>
5 다음 글의 빈칸에 순 목적사 알맞은 것을 골라라.	<p>I skipped breakfast again. I usually get up late. I don't feel hungry in the morning, either.</p> <p>→ ㉠ Skipping breakfast is not a good idea. ㉡ Waking too often can make you so in dry. ㉢ According to a study, students who eat breakfast do better in the classroom. ㉣ Also, if you skip breakfast, you'll eat more later.</p> <p>㉠ ㉡ ㉢ ㉣</p>
6 다음 밑줄 친 부분을 순 어법상 돌린 것을 골라라.	<p>I was almost hit by a car on my way home. I was listening to loud music through my headphones, so I didn't know the car was coming.</p> <p>→ using headphones can be dangerous. ㉠ because you can't hear cars to come. ㉡ listening to loud music too much isn't good for you. ㉢ it is here. You can even lose your hearing!</p>
7-개 다음 글을 읽고, 물음에 답하시오.	<p>I try to exercise every day, but today I couldn't. Mom asked me to clean my room. When I finished cleaning, I was so tired that I couldn't exercise.</p> <p>→ Many people think that exercising means playing sports. ㉠ you can exercise in many different ways. ㉡ you can walk to school instead of taking the bus. Cleaning is good exercise, too.</p>
8 다음 글의 밑줄 친 부분을 어법상 올바른 형태로 바꾸어 쓰시오.	<p>9 다음 글의 빈칸에 올바른 말을 쓰시오.</p> <p>㉠ ㉡</p>

<사진 8> - 단원별 문제지 예시

이해를 돕기 위해 단원별 수준별 문제지를 예시로써 하위 수준과 상위 수준 두 가지를 각각 <표 19>와 <표 20>으로 제시하였다. <표 19>와 같이 하위 수준인 경우 단어를 중심으로 학습할 수 있도록 하고, 단어 혹은 문장을 그림과 연결하기 등 좀 더 가볍게 접근할 수 있도록 하였다. 반면, 상위 수준인 경우 <표 20>과 같이 문장 중심으로, 읽기자료의 단순한 이해뿐 만 아니라 다양한 분석과 적용을 해야 하는 심화 수준의 문제들이 실려 있다.

<표 19> 단원별 문제지 예시 - 수준별 하

Lesson 9	
<b>Worksheet 9-3 Reading</b>	2학년 반 번 이름
<b>How Healthy Are You?</b>	



A. 빈칸에 알맞은 철자를 넣어 단어를 완성한 후, 각 철자를 조합하면 어떤 단어가 나오는지 아래에 써 봅시다.

• \_\_earing 청력

• con\_\_rol 조절하다

• patt\_\_rn 경향

• headp\_\_one 헤드폰

• \_\_cne 여드름

• rh\_\_thm 리듬

• regu\_\_ar 규칙적인

h □ □ □ □ □ □ life

B. 다음 민준이의 말과 그에 적절한 조언을 연결해 봅시다.

•  
•  
•

<표 20> 단원별 문제지 예시 - 수준별 상

Lesson 9

## Worksheet 9-3 Reading

2학년 반 번 이름

### How Healthy Are You?

A. 주어진 단어를 알맞게 배열하여 건강한 생활습관을 위한 전문가의 조언을 완성하시오.

#### a. Eat breakfast

According to a study, students \_\_\_\_\_ (breakfast / who / eat) do better in the classroom. Also, if you \_\_\_\_\_ (breakfast / skip), you'll eat more later.

**b. Don't wash too often**

Washing too often can \_\_\_\_\_ (your skin / dry / make).  
When this happens, your skin will produce more oil, and that will  
\_\_\_\_\_ (acne / even more / cause).

·  
·  
·

### 3. 4 자료 분석 방법

교구를 활용한 자기 주도적 영어 읽기 후 활동이 중학교 학습자들의 학업성취도에 미치는 영향은 어떠한지 알아보기 위하여 사전·사후 읽기능력 평가지를 제작하고 난이도 검증을 위하여 실험집단 및 통제집단을 제외한 임의 집단을 대상으로 사전·사후 영어읽기능력평가를 실시한 후 그에 대한 결과를 대응표본 t-검정을 통해 분석하였다. 또한 두 개의 연구 집단을 선정하기 위해 2학기 1차고사 성적 중 읽기능력을 요구하는 문항의 성적만을 산출한 뒤 그 결과가 동일한 두 개의 학급을 선정하여 통제집단과 실험집단으로 규정하였다. 두 집단 간 영어 읽기능력의 동질성 검증을 위해 독립표본 t-검정을 실시하였다.

실험수업이 모두 끝나고 실험집단과 통제집단 학습자들은 사후 읽기능력평가로 활용될 2차 정기고사를 치르고, 두 집단 간의 읽기능력의 차이를 검증하기 위해 독립표본 t-검정을 실시하였다. 또한 사전 읽기능력평가 점수 순위에 따라 학습자의 읽기 수준별로 성취도에 차이가 있는지 확인하기 위하여 실험집단 학습자들 총 22명을 상(6명)·중(10명)·하위(6명)의 세 그룹으로 분류한 뒤 교구활동을 통한 자기 주도적 영어 학습이 어떤 그룹에 가장 큰 영향을 주었는지도 알아보았다.

통제집단과 실험집단을 대상으로 일반적인 영어에 대한 흥미 및 태도를 알아보기 위하여 리커트식 5점 척도를 이용하여 응답하게 한 뒤 각 문항별 평균에 대한 독립표본 t-검정을 실시하였다. 더불어 실험집단 학습자들만을 대상으로 교

구를 활용한 자기 주도적 영어 읽기 후 활동이 학습자들의 학습 흥미 및 태도에 영향을 미치는지 알아보기 위하여 3개의 문항을 제시하고 역시 리커트식 5점 척도를 이용하여 응답하게 하였고, 마지막 1문항을 개방형으로 응답하게 한 뒤 내용 분석을 통하여 실험 결과를 해석하는 데 있어 참고하고자 하였다.

## IV. 연구 결과 및 논의

본 장에서는 자기 주도적으로 교구를 활용한 영어 읽기 후 활동이 중학교 학습자들의 학업성취도에 미치는 영향은 어떠한지 연구 결과를 분석하였다. 또한 설문자료의 분석을 통해 영어 학습에 대한 중학교 학습자들의 학습 흥미 및 태도와 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습에 대한 실험집단 학습자들의 태도를 알아보았다.

### 4. 1 연구 결과

#### 4.1.1 사전·사후 영어읽기능력 평가지의 난이도 검증

교구를 활용한 자기 주도적 영어 읽기 후 활동이 중학교 학습자들의 학업성취도에 어떠한 영향을 미치는 영향을 알아보기 위하여 실험집단과 통제집단의 사전·사후 읽기능력 평가 결과의 변화를 살펴보고자 한다. 이를 위해 사전과 사후 읽기능력 평가지가 동일한 난이도로 제작되었음을 검증하는 것이 필요한데, 실험의 연구대상인 D중학교 2학년 15개 반 학습자들은 2015년 2학기, 1차고사와 2차고사를 치렀고, 그 중 읽기능력을 요구하는 문항의 성적만을 산출하여 실험집단과 통제집단을 제외한 임의집단의 사전·사후 영어읽기능력평가 결과를 대응 표본 t-검정을 통해 분석하였다. 그 결과는 아래의 <표 21>과 같다.

<표 21> 임의집단의 사전·사후 영어읽기능력 평가지의 평균비교

임의집단	n	평균	표준편차	t	df	p
사전	22	68.86	25.23	.320	21	.752
사후	22	68.72	24.86			

<표 21>에서 보는 바와 같이 사전 영어읽기능력평가의 평균은 68.86이고 표준

편차는 25.23이었으며, 사후 읽기능력평가의 평균은 68.72이고 표준편차는 24.86이었다. 유의도는 0.752로  $p < 0.05$  수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 발견할 수 없었다. 따라서 본 연구를 위한 사전·사후 영어읽기능력 평가지는 동일한 난이도로 제작되었음을 확인할 수 있었다.

#### 4.1.2 연구 집단의 선정에 대한 검증

두 개의 연구 집단을 선정하기 위해 학습자들의 실험 전 영어읽기능력이 동일한지 확인하고자 2학년 2학기 1차고사 성적 중 역시 읽기능력을 요구하는 문항의 성적만을 산출한 뒤 그 결과가 동일한 두 개의 학급을 선정하여 통제집단과 실험집단으로 규정하였다. 또한 두 집단 간 영어읽기능력의 동질성을 검증하기 위해 독립표본 t-검정을 실시하였다.

아래의 <표 22>에서 보는 바와 같이 통제집단의 사전 영어읽기능력평가의 평균은 68.50이고 표준편차는 25.94였으며, 실험집단의 사전읽기능력평가의 평균은 68.54, 표준편차는 26.25이었다. 유의도는 0.995으로서 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나지 않았기에, 두 집단은 비슷한 영어읽기능력을 가진 동질집단으로 검증되어, 각각 통제집단과 실험집단으로 선정하게 되었다.

<표 22> 연구 집단 간 읽기능력의 동질성 검증

집단	n	평균	표준편차	t	df	p
통제집단	22	68.50	25.94	0.006	42	.995
실험집단	22	68.54	26.25			

#### 4.1.3 연구 집단 간 읽기능력의 차이 분석

교구를 활용한 자기 주도적 영어 읽기 후 활동이 실험집단 학습자들의 읽기

능력에 영향을 미쳤는지 알아보기 위하여, 실험수업을 모두 마친 뒤 통제집단과 실험집단의 학습자들은 2015년 2학기 2차고사를 치렀고 그 중 읽기능력을 요구하는 문항의 성적만을 산출한 뒤 1차고사의 성적과 함께 통제집단과 실험집단의 평가 결과를 각각 대응표본 t-검정을 통해 분석하였다. 통제집단과 실험집단의 분석 결과는 다음과 같다.

〈표 23〉 통제집단의 사전·사후 영어읽기능력 평가 결과

통제집단	n	평균	표준편차	t	df	p
사전	22	68.50	26.25	0.076	21	.940
사후	22	68.68	26.20			

〈표 24〉 실험집단의 사전·사후 영어읽기능력 평가 결과

실험집단	n	평균	표준편차	t	df	p
사전	22	68.54	25.94	2.371	21	.027
사후	22	72.72	28.39			

〈표 23〉과 〈표 24〉에서 보는 바와 같이 통제집단의 사전 읽기능력평가의 평균은 68.50, 표준편차는 26.25였고 사후 읽기능력평가의 평균은 68.68, 표준편차는 26.20이었다. 유의도는 .940으로 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았던 데 반해, 실험집단의 경우 사전 읽기능력평가의 평균 68.54에 표준편차 25.94, 사후 읽기능력평가의 평균 72.72에 표준편차 28.39로, 유의도는 .027로서 통계적으로 사전·사후 읽기능력의 유의미한 차이를 확인할 수 있었다. 다시 말해 이 결과를 통해 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습이 중학교 학습자들의 읽기 능력 향상에 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

또한 본 연구에서 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습은 읽기의 여러 지도

단계 중 읽기 후 지도 단계에서 실시되었다. 이러한 실험 결과는 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습이 읽기 후 활동에 매우 적합함을 시사한다. 다양한 방법으로 읽기자료의 이해질문이 포함된 교구활동은 배운 것을 연습하고 강화하는 읽기 후 활동에 효과적임을 유추할 수 있다. 실험집단의 학습자들은 읽기 자료가 교구로서 게시되어 있는 교실 환경에서 직접 만지면서 경험할 수 있는 다양한 교구를 통하여 학습 내용을 반복적으로 접했기에 이러한 학습자들의 반복 학습은 장기 기억에 도움을 주었고, 이는 사후 읽기 능력 평가 결과에도 영향을 미친 것으로 보인다.

특히 다수의 학습자들은 제공된 교구들을 게임으로 활용하여 즐기면서 활동을 하였고, 게임의 특성상 이기기 위해서는 게임과 관련된 모든 지식을 완벽하게 이해해야 하며, 학습자의 주의가 언어 학습 목표가 아닌 이기고자 하는 게임의 목표에 집중되어 있음에도 불구하고 학습은 이루어진다고 하였던 Carrico(2001)와 Reiber(1996)의 이론을 뒷받침하고 있다.

#### 4.1.4 실험집단 학습자들의 성취도별 읽기능력 변화 분석

본 연구에서는 사전영어읽기능력평가 결과에 따라 실험집단 22명의 학습자들을 상위 27%(6명), 중위 46%(10명), 하위 27%(6명) 세 그룹으로 분류하여 사전과 사후 영어읽기능력에 대한 평가 점수를 성취도별로 비교하였다.

<표 25> 성취도별 읽기능력 변화

그룹	상(n=6)		중(n=10)		하(n=6)	
	평균	사전	94.00	사전	74.40	사전
	사후	97.66	사후	81.20	사후	33.66

<표 25>에서처럼 상위 그룹은 영어읽기능력평가 점수가 사전 94.00에서 사후 97.66으로, 중위그룹은 사전 74.40에서 사후 81.20으로 교구를 활용한 영어 학습

이 학습자들의 읽기능력평가 점수에 영향을 미쳤음을 확인할 수 있다. 그러나 상위그룹과 중위그룹과는 달리 하위그룹에서 사전읽기능력평가 점수는 33.33이고, 사후 읽기능력평가 점수는 33.66으로 점수 변화가 거의 없는 것으로 나타났다.

김연숙(2010)은 영어 학습 부진 중학생의 읽기 능력에 관하여 연구하면서 영어 학습 부진 학습자들에게는 다양한 학습 자료를 활용하고 현장 교사들의 노력으로 개별학습자들의 수준과 흥미를 고려하여 그들의 수업 참여도와 흥미도를 높이고 눈높이에 맞는 전략 지도가 필요하다고 제언한 바 있다. 이에 본 연구자는 교구를 활용한 영어 학습이 중학교 학습자들의 읽기 능력에 미치는 영향을 연구하고자 주제로 선정하였을 때, 다양한 수준과 특성을 가지고 있는 개별학습자들이 수준별·취향별로 선택적으로 참여가 가능한 교구활동이 그동안 수업에서 소외되었던 학습 부진 학습자들의 동기를 유발시키고 나아가 그들의 학력 향상 결과까지 가져 올 것이라 기대했다. 그러나 <표 25>에서 살펴볼 수 있듯이 사전·사후 읽기능력평가 점수 변화가 거의 없는 것으로 보아, 하위그룹 학습자들에게는 교구를 활용한 영어 학습이 학습자들의 읽기능력에 영향을 거의 미치지 않았음을 알 수 있다. 이러한 결과로 미루어 볼 때 다양한 수준과 방식의 교구를 스스로 선택하여 참여할 수 있게 환경을 조성한다 하더라도 기초 지식이 없는 하위그룹 학습자들을 수업 중심으로 끌어들이기에는 무리가 있는 것으로 보인다. 김연숙(2010) 외 많은 국내 연구자들의 연구에서처럼 하위그룹 학습자는 정규수업 외에 별도의 시간을 할애한 교사의 특별 지도가 필요할 것으로 보여진다.

#### 4.1.5 설문 자료 분석

11차시의 실험이 모두 끝난 후 실험집단과 통제집단에 실시한 사후 설문을 통하여 학습자들의 영어읽기수업에 대한 흥미 및 태도에 관해 알아보고, 실험집단 학습자들에게는 읽기 후 활동으로 실시되었던 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습에 대한 학습자들의 생각을 폐쇄형 설문과 개방형 설문 문항을 더하여 그 결과를 분석하였다.



#### 4.1.5.1 일반적인 영어 학습에 대한 흥미 및 태도에 따른 설문 분석

통제집단과 실험집단의 학습자들을 대상으로 평소 영어에 대한 흥미 및 태도를 알아보는 문항은 총 6개로 구성되어 있으며 그 중 5문항은 리커트식 5점 척도로, 1문항은 ‘그렇다’ 혹은 ‘그렇지 않다’를 고르는 폐쇄형으로 응답하게 한 뒤 그 응답에 따른 이유를 개방형으로 자유롭게 쓰게 하였다. 먼저 폐쇄형 설문에 관한 실험집단과 통제집단의 흥미 및 태도 결과를 표로 제시하면 <표 26>과 같다.

<표 26> 일반적인 영어 학습에 대한 흥미 및 태도 (실험집단·통제집단)

항목	실험집단 (n=22)	통제집단 (n=22)	t	p
	M(SD)	M(SD)		
나는 영어수업 시간이 기다려진다.	3.18 (.90)	3.13 (.83)	.173	.863
나는 영어수업 시간에 적극적으로 참여한다.	3.86 (.77)	3.81 (.85)	.185	.854
나는 모르는 내용이 나오면 꼭 물어본다.	3.27 (.98)	3.18 (1.13)	.283	.778
나는 영어를 잘하고 싶다.	4.50 (.74)	4.50 (.74)	.00	1.00
나는 영어수업 시간이 끝나는 것이 아쉽다	2.41 (1.22)	2.41 (.73)	.00	1.00

<표 26>을 분석하기 전 표에 보이는 설문 문항들은 사후에 실시되었으나 실험수업과 관계없이 학습자들의 평소 영어 수업에 대한 생각을 묻는 질문들이며 학습자들을 대상으로 설문을 실시할 때 이 부분을 명확히 알렸음을 밝힌다. 위 결과와 같이 실험집단과 통제집단 간 설문 결과는 조금씩 차이가 있으나, 통계적으로 유의한 차이는 나타나지 않았다. 흥미로운 점은 실험집단과 통제집단 모두 대체적으로 평소 영어수업에 대하여 긍정적인 태도를 가지고 있다는 것이다.

‘영어수업 시간이 기다려진다’, ‘영어수업 시간에 적극적으로 참여한다’, ‘모르는 내용이 나오면 꼭 물어본다’ 라는 설문 문항에 대하여 실험집단은 각각 3.18, 3.86, 3.27, 통제집단은 각각 3.13, 3.81, 3.18이라는 결과가 나타났고, 특히 두 집단 모두 ‘영어를 잘하고 싶다’ 항목에서 평균 4.50으로 대체로 영어를 잘하고 싶은 욕구는 매우 큰 반면에 ‘나는 영어수업 시간이 끝나는 것이 아쉽다’ 항목에서는 평균 2.40으로 수업에 대한 욕구는 매우 낮은 것을 확인할 수 있었다.

다음은 평소 영어에 대한 학습자들의 흥미 및 태도에 따른 개방형 설문 결과이다. 평소 영어 공부가 즐거운지에 대하여 ‘그렇다’ 와 ‘그렇지 않다’ 로 응답하게 한 뒤 그 이유를 각각 개방형으로 자유롭게 서술하게 하였다. 이에 관한 설문 결과를 다음 <표 27>과 같이 정리하였다.

<표 27> 일반적인 영어 학습에 대한 개방형 설문 분석 (실험집단·통제집단)

영어 공부가 즐거운가요?	이유
그렇지 않다 (실험집단 22명 중 17명, 통제집단 22명 중 16명, 총 33명, 75%)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 어려워서 (단어, 문법, 해석)</li> <li>•본문내용이 이해가 잘 안 돼서 (친구들 의식으로 질문을 못한다)</li> <li>•흥미가 없어서 (잘 몰라서)</li> <li>•점점 더 복잡해지고 어려워지는 것 같아서 (영어 성적이 안 나온다)</li> </ul>
‘그렇다’ 에 체크했으나 그에 대한 이유는 중립 (통제집단 22명 중 1명)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•독해가 재밌긴 하지만 문과체질은 아니다. 모르는 단어들이 많아서 단어암기가 질린다.</li> </ul>
그렇다 (실험집단 22명 중 5명, 통제집단 22명 중 6명, 총 11명, 25%)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•뿌듯해서 (새로운 지식 습득, 혼자서 해석할 수 있는 것, 좋은 영어성적)</li> <li>•한국어 외에 또 다른 언어를 알아간다는 것에 자부심을 느끼고 국제적인 사람이 되어간다는 느낌이 들어 즐겁다.</li> </ul>

<표 27>에서 살펴볼 수 있듯이 평소 영어 공부가 즐거운지에 대한 설문에 실험집단 22명과 통제집단 22명 중 각각 17명이 ‘그렇지 않다’ 고 응답하고, ‘그렇다’ 고 응답한 학습자는 실험집단 6명과 통제집단 5명에 그친 것으로 보아 두 집단 대부분의 학습자들이 공통적으로 영어 공부가 즐겁지 않다고 느끼는 것으로 확인되었다. 또한 그 이유에 대하여 개방형 응답을 분석한 결과, 영어 공부가 즐겁지 않은 이유로는 단어, 문법, 해석이 어렵고 본문내용 이해가 잘 안된다고 하였고, 잘 모르기 때문에 흥미가 없고 흥미가 없다보니 점점 공부를 하지 않게 되고 이는 또한 낮은 영어성적을 만든다. 또한 수업 중 잘 모르는 부분이 있더라도 자신의 낮은 영어실력으로 인해 다른 동료 학습자들을 지나치게 의식하는 것도 문제로 보여진다. 다양한 수준별 학습자들이 한 공간에서 수업을 들어야만 하는 공교육 현장에서 학습자들은 개개인의 특성과 필요 또는 능력을 숨기고, 이는 또한 학습 동기 상실을 만들어내기도 한다. 따라서 학생들 개개인의 흥미와 필요 또는 능력을 최대한 소중하게 다루고 효과적인 언어 학습을 위해 개별성과 상호작용성, 통합성의 요소가 교육과정에 반영된 학습자 중심 교육이 필요하다(신헌재·이재승, 1994). 다시 말해, 많은 학습자들에게 기존의 수업방식이 아닌 새로운 흥미로운 수업방식의 도입으로 학습자들의 흥미와 이해도를 높일 필요가 있음을 확인할 수 있었다.

#### 4.1.5.2 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습에 대한 태도 분석

교구를 활용한 자기 주도적 영어 읽기 후 활동은 단원별 수업 12차시 중 읽기 후 활동으로 3차시에만 적용하여 실시하였다. 실험집단의 학습자들을 대상으로 실험수업 후 실시한 세 문항에 대한 결과는 <표 28>과 같다.

<표 28> 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습에 대한 흥미 및 태도

항목	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통	대체로 그렇다	매우 그렇다	계 (%)	평균	표준편차

교구활동 영어수업시간이 기다려진다	1 (4.5%)	-	4 (18.2%)	4 (18.2%)	13 (59.1%)	22 (100)	4.27	1.07
교구활동 영어수업시간에 적극적으로 참여한다	1 (4.5%)	-	1 (4.5%)	5 (22.7%)	15 (68.2%)	22 (100)	4.50	0.96
교구활동 영어수업시간 이 끝나는 것이 아쉽다	1 (4.5%)	-	1 (4.5%)	3 (13.6%)	17 (77.4%)	22 (100)	4.59	0.95

<표 28>에서 살펴볼 수 있듯이 ‘나는 교구활동 영어수업시간이 기다려진다’는 항목에서 ‘매우 그렇다’는 13명이, ‘대체로 그렇다’와 ‘보통’을 4명씩 선택하였고, ‘전혀 그렇지 않다’를 1명이 선택하였다. ‘나는 교구활동 영어수업시간에 적극적으로 참여한다’ 항목에서는 ‘매우 그렇다’를 15명이, ‘대체로 그렇다’를 5명이 ‘보통’을 1명이 선택하였고, ‘전혀 그렇지 않다’는 1명이 선택하였다. 마지막 문항인 ‘나는 교구활동 영어수업시간이 끝나는 것이 아쉽다’에서는 ‘매우 그렇다’를 17명이, ‘대체로 그렇다’는 3명, ‘보통’을 1명이 선택하였고, ‘전혀 그렇지 않다’는 이전 문항과 마찬가지로 1명이 선택하였다. 다시 말해, 교구활동 영어수업시간에 대한 긍정적인 답변은 각각 77.3%, 90.9%, 91%를 차지했다. 이러한 결과는 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습이 학습자들의 학습 흥미도 및 태도에 매우 긍정적인 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 또한 이러한 결과는 앞서 살펴보았던 학습자들의 평소 영어 수업에 대한 생각을 묻는 설문 문항과 연관 지어 살펴본다면 조금 더 의미 있는 해석이 가능할 것으로 보인다.

<표 29> 일반적인 수업과 교구활동 수업에 대한 흥미 및 태도 비교

실험집단	교구활동	평균	표준편차	t	df	p
------	------	----	------	---	----	---

영어시간이 기다려진다	전	3.18	.90	4.15	21	.000
교구활동 영어시간이 기다려진다	후	4.27	1.07			
영어시간에 적극적으로 참여한다	전	3.86	.77	2.73	21	.013
교구활동 영어시간에 적극적으로 참여한다	후	4.50	.96			
영어시간이 끝나는 것이 아쉽다	전	2.40	1.22	7.68	21	.000
교구활동 영어시간이 끝나는 것이 아쉽다	후	4.59	.95			

<표 29>에서 살펴볼 수 있듯이 학습자들의 평소 영어 수업에 대한 생각을 묻는 설문 문항의 내용과 교구를 활용한 영어 수업의 설문 문항 내용은 조금씩 다르나 교구를 활용한 자기 주도적 학습 실험을 실시한 실험집단 학습자들의 영어 흥미 및 태도의 변화를 관찰하는 데에는 무리가 없어 보인다. ‘영어시간이 기다려진다’ 항목에서는 평균이 3.18에서 4.27로, ‘영어시간에 적극적으로 참여한다’ 항목에서는 3.86에서 4.50으로 향상되었으며, 특히 ‘영어시간이 끝나는 것이 아쉽다’ 항목에서는 교구활동을 통한 영어 학습 전 2.40에서 후 4.59로, 유의도는 .000으로 매우 향상된 것으로 밝혀졌다. 따라서 교구를 활용한 영어 학습이 학습자들의 영어 학습 흥미도 및 태도에 매우 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있다.

이는 다양한 종류의 수준별 교구를 제시하고 자기 주도적으로 선택하여 활용할 수 있게 하였으며, 또한 제공된 교구들은 모두 게임으로 활용이 가능하도록 제작하였던 것이 학습자들로 하여금 교구활동을 학습이라 여기지 않고 놀이로 접근하게 하여 학습자들의 자발적인 학습을 유도하고 변화된 태도에 기여한 것으로 보인다. 이는 학습자가 게임을 하는 동안 언어에 매우 집중하는 반명 긴장감을 느끼지 않는다고 하였는데, 이는 게임이 즐거움 및 만족감을 주고, 자기성

찰적인 특징을 지니고 있기 때문이라고 했던 Case(1992: 정희정, 2001에서 재인용)의 이론을 뒷받침한다고 할 수 있겠다. 다시 말해, 다양한 교구를 통한 자기 주도적 활동은 학습자들의 영어 학습 동기를 높이는 데 매우 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있겠다.

끝으로 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습에 대한 개방형 설문으로, 새로운 방식의 수업을 접하면서 학습자들이 직면할 수 있는 정의적 반응들에 대해 좀 더 구체적으로 살펴보았다. <표 30>은 교구를 활용한 자기 주도적 활동에 대한 학습자들의 개방형 응답을 정리한 것이다.

<표 30> 교구를 활용한 영어 학습에 대한 개방형 설문 분석 (실험집단)

교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습	
<p>긍정적 의견 (실험집단 22명 중 19명, 86.36%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 재미있다 (친구와 함께 하는 게임, 공부라는 느낌이 안 듦)</li> <li>• 자기 주도적 학습이라 좋다 (하고 싶은 교구활동을 직접 선택하여 활용할 수 있다는 것)</li> <li>• 자연스러운 지식습득이 된다 (게임을 하는 사이 자신도 모르게 단어를 알게 되고 본문내용이 이해되는 것)</li> <li>• 교구의 종류가 다양하다 (학습자들의 개성과 능력 중시)</li> </ul>
<p>중립적 의견 (실험집단 22명 중 2명, 86.36%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “아이들이 너무 떠들지만 앓는다면 아주 즐겁게 참여할 수 있을 것 같다”</li> <li>• “자기 주도적 학습은 모든 아이들이 다 즐거워하는 것 같아서 참 좋은 것 같다. 하지만 나는 가끔 선생님이 설명을 많이 해 주는 수업이 더 좋은 것 같다”</li> </ul>
<p>부정적 의견 (실험집단 22명 중 1명, 13.64%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “영어 기초 지식이 없다. 빙고게임 같은 게임도 영어에 대한 거라면 나에겐 어렵다”</li> </ul>

<표 30>에서 살펴볼 수 있듯이 많은 학습자들이 교구를 활용한 자기 주도적

학습에 대한 긍정적인 답변을 하였고 게임 위주의 교구활동이 재미있다는 의견이 가장 많았다. 이러한 결과는 정희정(2001)의 주장처럼 게임은 학생들의 흥미를 일으키고 영어 학습에 대한 동기유발을 돕고, 학생들이 실제로 듣고, 말하고, 행동해 봄으로써 좀 더 구체적이고 생동감 있게 영어수업이 진행되도록 도왔음을 알 수 있다. 많은 학습자들이 왜 재미있는지 상세한 이유를 기록한 것을 확인할 수 있었는데, <표 30>의 주요 답변들을 다음과 같이 종합해 보았다.

첫째, 게임중심의 교구활동은 재미있고 흥미롭다.

둘째, 게임 중심의 교구활동을 즐기는 동안 자연스럽게 학습이 되고, 또한 그 기억은 오래 남는다.

셋째, 자기 주도적 학습은 수업시간을 기다리게 하고, 또한 계속되길 희망하게 한다.

넷째, 다양한 종류와 방식의 교구가 제공되어 수준별 · 취향별로 다양한 학습자들이 개별적으로 원하는 것을 선택하여 참여할 수 있어서 만족스럽다.

또한 많은 학습자들이 게임 교구를 선호하였던 것에 비해 개별 학습지 문제풀이를 선호했던 한 학습자의 응답이 다소 흥미로웠는데 그 내용을 일부 발췌하여 <표 31>에서 제시하였다.

<표 31> 개별 학습지 문제풀이를 선호했던 한 학습자의 응답 (실험집단)

---

“난 알고 싶은 것이 아주 많다. 특히 영어는 내가 제일 좋아하는 과목이기도 하지만 영어만큼은 다른 친구들보다 더 잘하고 싶다. 훗날 성인이 되어서 하고 싶은 것도 영어와 관련된 거라 놓치기 싫은 것도 있는 것 같다. 선생님이 아주 많은 자료를 제시해 주셔서 하고 싶은 만큼 원 없이 공부를 할 수 있고, 개별적으로 질문도 많이 할 수 있고 대답도 잘 해 주셔서 너무 너무 좋았다. 수업시간마다 잘난 척 한다고 할까봐 친구들이 늘 신경 쓰였는데 친구들은 친구들대로 재밌어하고 나는 나대로 만족스럽고 이런 기분은 정말 처음이다....”

---

이와 같이 교구를 활용한 영어 학습은 게임위주의 수업을 선호하는 학생들뿐만 아니라 다양한 수준별 · 취향별 학습자들을 대부분 만족 시킨 것으로 드러났

다. 뿐만 아니라 많은 학생들이 수업 때 짧은 시간으로 인하여 느꼈던 아쉬움을 달래기 위해 앞서 언급한 점심시간 개방 시간에 영어교과실에 내설하여 게임을 계속하였고, 심지어 점심시간을 보충해서도 시간이 부족했다는 학습자들도 많았다. 이러한 결과는 학습자들이 교구를 활용한 영어 학습을 ‘학습’ 이라고 여기지 않고 즐거운 게임이라고 여기고 있다는 것을 유추할 수 있다.

반면에, 일부 학습자들은 교구를 활용한 영어 학습에 대해 부정적인 응답을 하였다. 오히려 교사의 주도와 교사의 상세한 설명을 더 원하는 학습자도 있었고, 동료학습자들이 교구활동을 즐기면서 만들어내는 소음문제를 거론하기도 하였으며, 영어에 대한 기초 지식이 없어 쉬운 게임조차도 어렵게 느껴지는 자신에게는 힘들다는 응답도 있었다. 이러한 응답은 실험집단 학습자들의 성취도별 읽기능력 변화 분석에서 교구를 활용한 영어 학습이 하위그룹 학습자들의 읽기능력에는 거의 변화가 없었던 것과 더불어 살펴볼 필요가 있는데, 앞서 밝혔듯이 하위그룹의 학습자들을 대상으로 별도의 프로그램을 마련하여 그들의 학습동기를 높이고, 하위 그룹의 학습자들을 대상으로 학습자들을 수업 중심으로 끌어들이는 방안이 시급한 것으로 보여진다.



## V. 결론 및 제언

### 5. 1 결론

본 연구에서는 중학교 학습자들이 자기 주도적 학습을 교구를 활용하여 영어 읽기 후 활동으로 하게하고, 교구를 활용한 자기 주도적 활동이 학습자들의 학업 성취도 및 영어 학습에 대한 정의적 영역에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 J시 소재 D중학교 2학년 2개 반, 44명을 실험집단 22명과 통제집단 22명으로 나누고 실험집단을 대상으로 읽기 후 활동으로 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습을 수업에 적용시켜 총 11차시에 걸쳐 실험을 실시하였다. 실험에는 배운 것을 연습하고 강화하는 읽기 후 수업의 교육목표를 효과적으로 달성하기 위하여 게임으로 활용이 가능한 다양한 종류의 수준별 교구가 제공되어, 수준별·취향별로 학습자들이 직접 계획하여 선택하고 활동할 수 있도록 하였다. 실험 전·후 실험집단과 통제집단을 대상으로 사전·사후 읽기능력 검사를 실시하였으며, 실험이 모두 끝난 후 연구 결과의 이해를 돕기 위해 실험집단과 통제집단 모두에게 영어 공부 방법 및 영어 학습에 대한 흥미 및 태도를 묻는 설문 조사를 실시하였다. 또한 실험집단에게는 읽기 후 활동으로 적용되었던 교구를 활용한 영어 학습에 대하여 학습자들의 생각을 폐쇄형 설문과 개방형 설문을 실시하였다.

이상과 같은 연구 내용을 바탕으로 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 교구를 활용한 자기 주도적 영어 읽기 후 활동이 중학교 학습자들의 학업성취도에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험집단과 통제집단 학습자들을 대상으로 사전·사후 읽기능력 평가를 실시하였다. 실험 전 읽기 능력 평가에서는 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았던 반면, 실험집단 대상으로는 11차시에 걸쳐 교구를 활용한 자기 주도적 영어 읽기 수업을 적용, 통제집단은 기존의 수업 방식을 적용한 후 실시한 사후 읽기 능력 평가에서는 통계적으로 매우 유의한 차이를 보였다. 이러한 결과는 교구를 활용한 학습자 중심의 자기

주도적 활동이 중학교 영어 학습자들의 학업성취도 향상에 효과적임을 알 수 있다.

둘째, 실험집단에 실시한 교구를 활용한 자기 주도적 활동은 중학교 학습자들의 영어 학습 흥미 및 태도에 영향을 미친 것으로 나타났다. 교구를 활용한 영어 학습에 대한 개방형 설문에는 재미있어서, 자기 주도 학습을 할 수 있어서, 즐겁게 게임을 하면서 공부까지 할 수 있어서 등 긍정적인 응답을 하였다. 이는 게임을 통해 우연적으로 이루어진 어휘 학습이 중학교 영어 학습자들의 영어 학습 태도에 전반적으로 긍정적인 영향을 미치는 데 효과적임을 보고한 천유진(2008)의 연구 결과와 부분적으로 일치하는 결과이다. 또한 재미가 있으며, 생동감 넘치고 흥미 있는 수업의 영어 교실을 위해 게임을 활용하라고 했던 신용진(1984)의 연구에 대한 실증적인 결과를 나타내고 있다.

이상의 결과를 종합해 보면 자기 주도적 영어 학습에 다양한 교구를 활용하는 것은 중학교 학습자들의 영어 학습에 대한 흥미 및 태도뿐만 아니라 학업성취도 향상에도 효과가 있다는 결론을 내릴 수 있다. 다시 말해 다양한 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습은 중학교 학습자들의 낮은 학습 동기를 높이고, 자기 주도적 영어 학습에 다양한 교구활용을 영어 읽기 후 활동에 적용함으로써 나아가 학업성취도까지 영향을 미치는 결과를 가져왔다. 이러한 연구결과는 중학교 학습자들 또한 유아 및 초등학교 학습자들과 마찬가지로 학습자 개인의 흥미를 중요시하고 개인별 발달 특성을 이해 및 존중하는 수준별·맞춤형 교육이 필요하며, 종래의 교실수업을 근본적으로 개선할 필요가 있음을 보여주고 있다.

## 5. 2 연구의 한계점 및 후속 연구에 대한 제언

본 연구의 한계점 및 후속 연구의 필요성은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 연구 대상은 J시 지역의 한 중학교 학습자들을 대상으로 하였다. 따라서 본 연구의 결과를 모든 중학교 학습자들에게 적용하여 일반화하기에는 다소 무리가 있다.

둘째, 본 연구의 실험수업은 총 11차시에 걸쳐 실시되었으나 수업시간이 짧아

아쉽다는 실험집단 학습자들의 요구에 의해 점심시간을 활용한 추가적인 교구 학습을 허용하였다. 이는 실험집단의 학업성취도 결과에 영향을 미쳤을 가능성을 간과할 수 없다. 그러나 이러한 결과는 수업시수의 부족으로 지도에 어려움을 겪고 있는 학교 현장에서의 한계점을 극복해 줄 수 있는 방안이 될 수 있을 것으로 보인다. 다양한 교구활동을 통해 나타나는 학습자들의 자기 주도적 학습 능력을 활용하여 수업시간을 제외한 학습자들의 자투리 시간만으로 학업성취도 및 학습 동기와 관련하여 나타날 수 있는 효과에 대한 후속 연구가 이루어지길 바란다.

셋째, 실험집단 학습자들의 설문 조사 내용과 성취도별 읽기능력 변화의 내용을 분석해 본 결과, 일부 최하위 그룹 학습자들은 게임마저도 학습에 관한 것이라면 적극적인 참여를 하지 못한 것으로 나타났고, 또한 읽기 능력에도 영향을 주지 못하였다. 현 공교육 현장에서는 학습 부진의 일부 학생들을 대상으로 과목별 지도교사들이 각각 별도의 시간을 할애하여 지도에 임하고 있다. 그러나 사실상 학습 부진 학생들의 의욕 상실로 인해 대부분의 담당교사들이 지도에 어려움을 겪고 있는 것도 사실이다. 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습의 장점을 살려 수업에서 소외되고 있는 영어 학습 부진 학생들의 동기유발을 시도함으로써 그들을 수업 중심으로 끌어들이 수 있는 사후 연구가 또한 이루어지기를 바란다.

## 참 고 문 헌

- 고혜아. (2006). 웹 기반 영어 과제를 통한 자기 주도적 학습 태도의 개선: 영어 듣기 사이트를 중심으로. 부산외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 교육과학기술부. (2009). 고시 제 2009-30호.
- 교육과학기술부. (2009). *외국어과 교육과정*. 서울: 교육부.
- 교육과학기술부. (2011. 06. 29). ‘인재대국을 향한 교실혁명’ 스마트교육 본격 도입. 보도자료, pp. 2, 5.
- 교육과학기술부. (2011. 12. 26). 특색 있는 교실, 수준별·맞춤형 즐거운 학교. 보도자료, p. 3.
- 교육과학기술부. (2012). *영어과 교육과정*. 서울: 교육과학기술부.
- 교육부. (2015). *2015 개정 교육과정*. 서울: 교육부.
- 김금석. (2012). *중학교 영어 수준별 이동수업의 실태와 효율화 방안*. 대진대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김남순·김경신. (2008). 협동학습 모형을 이용한 정인지체아동의 교과지도 교수·학습전략. *한국특수교육학회 학술대회*. 217-240.
- 김명식. (2012). *자기 주도적 영어 읽기 학습 모형의 효과에 관한 연구*. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김미화·김성준. (2009). ‘Maths With Attitude’ 조작교구의 활용방안 탐색. *한국학교수학회논문집*, 12(4). 523-544.
- 김보경. (2011). *읽기 전 활동이 중학생의 영어 독해력 향상에 미치는 영향*. 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김복현. (2000). 과제 수행을 통한 자기 주도적 영어 의사소통 능력 신장방안. *초등영어교육*, 6(1), 185-216.
- 김성곤 외 10인. (2013). Middle School English 2. [DVD-R]. 두산동아.
- 김성곤 외 10인. (2013). Middle School English 2. 교실수업자료의 모든 것. <http://www.douclass.com/index.asp>에서 2015. 06. 25 검색.
- 김성신·부경순. (2009). 게임을 이용한 초등영어 문자언어 지도가 읽기·쓰기에

- 미치는 효과. *초등영어교육*, 15(1), 41-70.
- 김연숙. (2010). *영어 학습부진 중학생의 어휘전략수업이 읽기 능력과 읽기 전략 사용 및 흥미도에 미치는 영향: 형상화(Imagery) 전략 및 연상(Association) 전략을 중심으로*. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김재영. (2014). *EBS 교육방송 프로그램을 활용한 중학생의 자기 주도적 영어 학습에 관한 실태*. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김정규 · 이광자 · 조정숙. (2003). *교과 · 교재 연구 및 지도법*. 서울: 정민사.
- 김정렬. (2000). 웹기반 자기 주도적 영어 학습에 관한 연구. *외국어교육*, 7(1), 143-163.
- 김지은. (2011). *초등학생 및 중학생의 자기 주도적 영어 학습능력 연구*. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김태은. (2012). *아날로그적 환경에서의 자기 주도적 영어 읽기 · 쓰기 학습 프로그램 적용에 관한 연구*. *초등영어교육*, 18(2), 147-171.
- 김현숙 · 박은영. (2007). 웹기반 영어교육에서 자기 주도적 학습 계약이 학업 성취도 및 학습시간에 미치는 영향과 반응. *영어교육연구*, 19(1), 161-181.
- 김현희. (2003). *영어 학습 사이트를 활용한 학습자의 자기 주도적 학습력 신장 방안 연구*. 전주교육대학교 석사학위논문.
- 김혜령. (2008). *읽기 후 활동이 고등학교 학생의 영어 읽기 능력에 미치는 효과*. 서울시립대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김혜영 · 김민진. (2009). 초등학생용 자기주도학습능력 검사의 탐색 및 개발. *The Journal of Educational Research*, 8(1), 21-42.
- 김해영. (2012). *유아의 자기활동에 의한 조작적 놀이식 교구활동이 알파벳 학습과 기억에 미치는 효과*. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박란규. (2005). *연령별, 생활주제별, 흥미영역별 교구의 실태 및 질적 수준에 관한 연구*. 배재대학교 대학원 석사학위논문.
- 박일수 · 방미란 · 권낙원. (2009). 자기주도학습능력과 협동학습 유형이 영어과 학업성취에 미치는 효과. *중등교육연구*, 56(2), 119-142.
- 송복승. (1996). 학습자의 활동을 중심으로 한 교과 운영에 대하여. *국어교육연구*, 3(0), 47-76.

- 서은우. (2007). *영어 학습에 대한 동기와 동기 상실 연구*. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 송혜영. (2011). *중학생의 영어효능감이 학업성취에 미치는 영향*. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신용진. (1984). *영어 교수 학습 이론과 실제*. 서울: 한신문화사.
- 신현재 · 이재승. (1994). *학습자 중심의 국어교육: 그 원리와 방법*. 서울: 서광학술자료사.
- 심정애. (2002). *학습자 중심 국어교육의 방법 연구*. 신라대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 심지은. (2008). *게임 교구를 활용한 수학 활동이 유아의 수학적 능력 발달에 미치는 영향*. 배재대학교 대학원 석사학위논문.
- 양애경 · 조호제. (2010). 자기 주도적 학습과 학업성취도간의 관계. *한국교육논단*, 8(3), 61-82.
- 염태철. (2015). *읽기전략지도가 고등학생 영어읽기능력 향상에 미치는 영향 연구*. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 원정현. (2007). *효율적인 중학교 영어읽기 지도방안: 중학교 3학년을 중심으로*. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이보령. (1999). *초등학교 영어과 열린 수업을 적용한 학습자의 자기 주도적 학습에 관한 연구*. 한국교원대학교 교육대학원 미출간 석사학위논문.
- 이신유 · 황병희. (2002). 흥미 있는 영어수업을 위한 학습동기부여 방안 연구. *교육연구논집*, 19. 45-77.
- 이영자. (2003). ‘영어로 진행되는 영어수업’ 지원을 위한 중학교 교수, 학습자료 개발. *영어과교육연구회*. 1-124.
- 이진. (2011). *유아영어교재교구를 활용한 수업활동이 자기 주도적 학습태도와 학업성취도에 미치는 영향*. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이수진. (2013). *중학생 학습자들의 영어 학습 동기와 학습전략과의 상관관계*. 한국의국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임병빈. (1998). 게임과 노래를 통한 초등영어 학습지도. *영어어문교육*, 4, 85-116
- 장미자. (2004). *게임을 통한 초등영어 읽기 지도 방안*. 춘천교육대학교 교육대학

- 원 석사학위논문.
- 정경희. (2006). *e-Learning을 통한 초등학교 학생들의 자기 주도적 영어학습이 영어 사용능력과 정의적 영역에 미치는 영향에 관한 연구*. 청주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정희정. (2001). *제 7차 교육과정에 따른 초등영어 3학년 교과서의 수준별 놀이, 게임, 역할놀이 모형제시*. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 조형숙. (2016). 5세 유아를 위한 유-초 연계 스토리텔링 수학교육 프로그램 개발. *유아교육학논집*. 20(1). 241-264.
- 제주특별자치도교육청. (2015). 고시 2015-3호, 제 2조.
- 천유진. (2008). *보드게임을 통한 우연적 어휘 학습이 중학교 영어 학습자의 어휘 의미 습득과 읽기 능력 향상에 미치는 영향*. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최희정. (2014). *자기 주도적 구성학습과 인터넷 활용 수업에 대한 연구: 중학교 2학년 영어 교과서를 중심으로*. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한라일보. (2015. 04. 02). 중학교 1·2학년 수준별 이동수업 폐지. 보도자료.
- 함영기. (2009). 교사를 위한 인터넷 활용 수업. <http://wbi4u.net>에서 2015. 07. 07 검색.
- 홍은주. (2015). *유치원 교실 수학영역의 교구활동 개선을 위한 실행연구*. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허필준. (2005). *교구 활용 수업이 수학적 태도에 미치는 영향 연구*. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황학영. (2014). 구성주의 교육학 강의. <http://user.chollian.net/~hansol87>에서 2015. 07. 23 검색.
- Anthony, B. B., & Raphael, T. H. (1987). Reading and questioning in content area lessons. *Journal of reading behavior*, 23(1). 35-60.
- Byrne, D. (1987). *Techniques for classroom interaction*. Essex: Longman Group UK Limited.
- Carrico, R. L. (2001). *Meaningful games : exploring language with game theory*. Cambridge: MIT Press.

- Dam, L. (1982). *Beginning English: An experiment in learning and teaching pupils in 5th year karlsunde skole*. Copenhagen: Danmarks Laererhoskole.
- Dam, L. R., Eriksson, D. L., Miliander, J., & Trebbi, T. (1990). *Towards a definition of autonomy In proceedings of Developing Autonomous Learning in the FL Classroom*, Bergen: Universitetet i Bergen.
- Dave, R. H. (1976). *Foundation of lifelong education*. Oxford: Pergamon Press.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. New York: Norton.
- Gardner, D., & Miller, L. (2005). *Establishing self-access from theory to practice* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Gibbons, M. (2002). *The self-directed learning handbook*. San Francisco: John Willy & Sons, Inc.
- Guglielmino, L. M. (1977). *Development of the self-directed learning readiness scale*. Unpublished doctoral dissertation. University of Georgia.
- Hiam, Y. C. F. (2009) The Impact of Motivation on Second Language Learning: A Case Study, *Anthology Series - Seameo Regional Language Centre, 50*. 38-43.
- Houle, C. O. (1961). *The inquiring mind*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- Ife, A. (2000). Language learning and residence abroad: how self-directed are students?. *Language learning journal, 22*. 30-37.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Chicago, IL: Follett Publishing Co.
- Krashen, S. D. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Oxford: Pergamon Press.
- Krashen, S. D. (2008). *The power of reading* (2nd ed.). Oxford: Pawprints.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton & Company, Inc.



- Reiber, P. L. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43-58.
- Schank, R. C. (1990). *Tell me a story: A new look at real and artificial memory*. New York: Scribner.
- Tough, A. (1979). *The adult's learning projects: A fresh approach to theory and practice in adult learning*. Toronto: Ontario Institute for studies in education.
- Vygotsky, L. S. (1976). *Play and it's role in the mental development of the child*. New York: Penguin Book.

<Abstract>

The Effects of Self-directed English Learning through Varied Teaching  
Aids on English Academic Achievement for Middle School Students

*Moon, Sungmi*

English Education Major

Graduate School of Education, Jeju National University

Jeju, Korea

Supervised by Professor *Shin, Changwon*

The purpose of this study is to investigate the effects of self-directed English learning through varied teaching aids on English academic achievement and motivation for middle school students. The self-directed classroom environment was built while providing level-oriented and varied teaching aids for students of different levels and personalities. “Teaching aids” are defined as any material directly related to the class objectives for attaining the goal of the class efficiently. In contrast with

---

\* A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2016.

the elementary school students, the more middle school students study, the more their intrinsic motivation is reduced. Some reasons, for example, prerequisite learning from an extracurricular education and the burden of English tests are causal. For the successful acquisition of a foreign language, motivation is one of the most important factors. Therefore, the role of middle school education should be to hold middle school students' interest on English acquired from elementary school.

For this study, 44 middle school second grade students participated. The control group consisting of 22 students and the experimental group of 22. For 11 periods spanning approximately two months, the experimental group received self-directed English learning through teaching aids during English reading activities. In contrast, the control group was given teacher-directed English learning during the same English reading activities. The results of this study are as follows:

First, there was a statistically significant difference of the academic achievement test results between the control and the experimental groups. This proves the positive effects on English reading abilities of self-directed English learning through teaching aids. The experimental group was divided into three sub-groups through pre-reading proficiency tests conducted as part of this study. Namely, high-, mid- and low-levels. The high- and mid-level students in the experimental group showed statistically significant improvement in their post-academic

achievement test, but the low-level students did not. As several researchers have insisted, low-level students require additional reinforcement with special guidance teachers.

Secondly, self-directed English learning through teaching aids showed a significant effect on the interest and attitude of middle school students. The open questionnaire showed students' following opinions; They had been interested in self-directed English learning through teaching aids and they enjoyed activities with varied teaching aids. Activities with varied teaching aids helped students retain what they had learned and fostered anticipation for the next class. Furthermore, they noted one of the advantages in this activity being that they could individually choose what they wanted to do.

In conclusion, there were positive effects of self-directed English learning through teaching aids on English academic achievement for middle school students. Additionally, self-directed English learning through teaching aids motivated them for English reading class. The results of this study show that self-directed English learning through varied teaching aids could be one of the methods for being able to solve the problem in which students of different levels and personalities must take the same lesson in one class.

## 부록

- <부록 1> 교구 - 테블릿 PC
- <부록 2> 교구 - 메모리게임
- <부록 3> 교구 - 빙고게임
- <부록 4> 교구 - 사다리 게임
- <부록 5> 교구 - 누가누가 빨리 찾아 게임
- <부록 6> 교구 - 젓가락 게임
- <부록 7> 교구 - JIGSAW PUZZLE
- <부록 8> 교구 - CRYPTOGRAM
- <부록 9> 교구 - WORD SEARCH
- <부록 10> 교구 - CROSSWORD PUZZLE
- <부록 11> 교구 - 단원별 문제지
- <부록 12> 영어에 대한 흥미 및 태도에 관한 설문지
- <부록 13> 자기 주도적 학습 다이어리 표본
- <부록 14> 사전 읽기 능력 평가지
- <부록 15> 사후 읽기 능력 평가지

## <부록 1> 교구 - 태블릿 PC

준비물 : 태블릿 PC, 프로그램 CD

2014년 제주특별자치도 교육청에서는 각 학교에 스마트교실을 구축하여 1인 1 태블릿 PC로 수업에 활용할 수 있도록 지원하였다. 이를 이용하여 본 연구자는 학습자들이 태블릿 PC의 그림판이나 다양한 애플리케이션을 이용하여 영어단어장을 제작하거나 디지털교과서에 따른 다양한 참고자료와 학습지원기능 및 교과서에 따른 교사용 CD 프로그램을 활용하여 여러 가지 게임 및 학습을 할 수 있도록 하였다. 영어단어장은 본문에 있는 새 단어들을 PC 프로그램인 그림판이나 애플리케이션에서 그림을 그리거나 첨부하여 단어를 좀 더 쉽게 암기할 수 있도록 만든다. 본 연구의 실험집단 학생들이 만든 단어장은 학교 홈페이지 과제물 제출방에 업로드를 했고 교사는 단원마다 한꺼번에 모아서 음악을 첨부해 동영상상을 만든 뒤 수업 전 시청할 수 있도록 하였다.



사진 - 태블릿 PC

## 〈부록 2〉 교구 - 메모리게임

준비물 : 영어단어 카드와 뜻 카드

영어단어와 그에 대한 뜻의 카드 두 장을 일치시키는 짝 찾기 카드게임으로써 교과서 지문에 나와 있는 새로운 영어단어 및 숙어를 발췌하여 카드들을 만들었다. 다양한 수준의 학생들이 골라 게임을 즐길 수 있도록 단어들을 수준별로 제공하였는데, 상위집단의 학생들은 좀 더 어려운 수준의 단어나 숙어 카드를 많이 만들어 게임할 수 있도록 하였고, 하위집단의 학생들로 갈수록 단어 수를 적게 그리고 쉬운 단어를 선별하여 수준별로 게임할 수 있도록 하였다. 게임방법은 모든 카드를 단어가 보이지 않도록 뒤집어 놓은 뒤 자기차례가 되면 두 장의 카드를 뽑고 단어와 뜻이 일치할 경우 가져가게 된다. 일치하지 않을 경우 그 자리에 다시 뒤집어 놓는데 이때 게임에 참여하는 다른 학습자들도 그 위치를 기억해 두면 다음 자기 차례에서 맞출 확률을 높일 수 있다. 게임이 끝났을 때 카드를 가장 많이 가져온 자가 승자가 된다.

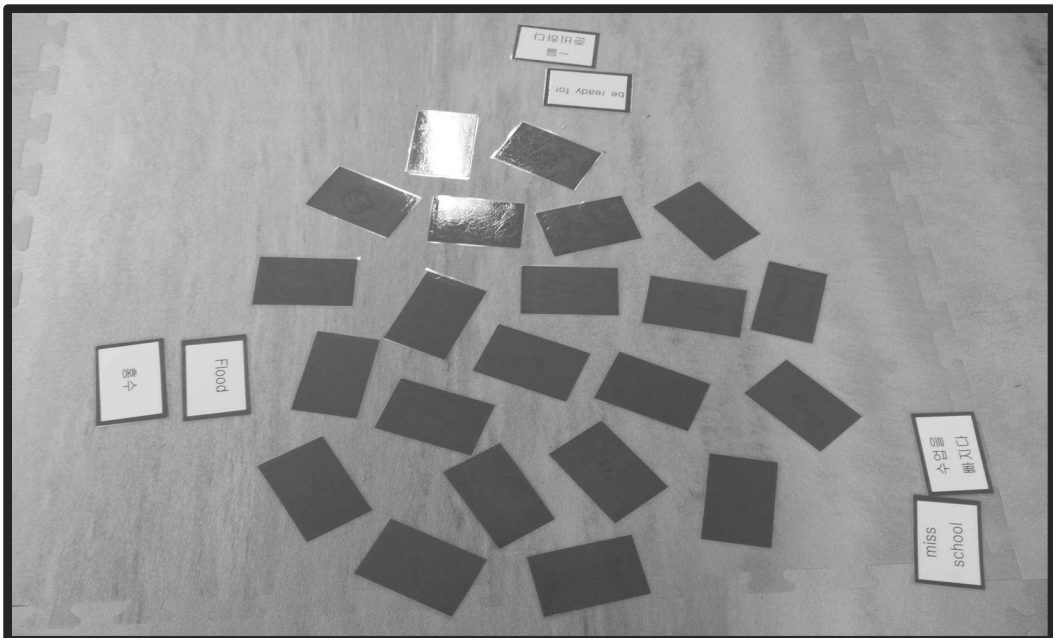


사진 - 메모리게임

### 〈부록 3〉 교구 - 빙고게임

준비물 : 빙고판 2~6개, 보드마카 2~6개, 질문카드

최대 6명 혹은 6팀이 게임을 할 수 있다. 빙고판은 6장이며 질문에 대한 답들로 다 채워져 있고 답은 하나의 단어가 될 수도 있고, 문장이 될 수도 있다. 한 칸은 BONUS로써 빙고판마다 다른 곳에 위치해 있으며 재미를 더하기 위하여 제공했다. 각 팀이 빙고판을 한 장씩 가지고 돌아가면서 문제카드를 한 장씩 뽑아 문제를 읽어주고 게임 참가자 모두 다함께 답을 맞춘다. 해당하는 답이 쓰여 있는 빙고판의 칸을 준비된 보드펜으로 X표시를 하여 가로, 세로, 대각선 등 총 4줄 빙고를 만들면 이기는 게임이다. 이 빙고 게임 역시 여러 개를 제작하여 하나의 게임을 일부 학생들이 사용하고 있더라도 다른 빙고게임(내용은 같으나 빙고판 배열이 조금씩 다름)으로 게임을 할 수 있도록 하였다.



사진 - 빙고게임



#### <부록 4> 교구 - 사다리 게임

준비물 : 게임판, 주사위, 가가멜카드, 질문카드, 말(인원 팀만큼)

주사위를 굴러 1부터 100까지 빨리 도착하는 사람이 이기는 게임으로 시중에  
서 구입할 수 있는 스머프 사다리 게임에서 카드만 따로 제작하여 게임을 할 수  
있도록 했다. 따로 제작한 카드에는 교과서 지문에서 발췌한 문제들이 적혀있고  
보이지 않게 뒤집어서 한쪽에 쌓아놓는다. 주사위를 굴러 나온 숫자만큼 말을 이  
동시키되 문제를 풀어야만 이동이 가능하다. 가가멜이 그려진 숫자에 도착하면  
가가멜카드를 한 장씩 확인하고 지시에 따라야만 하는데, 선두말과 자리 바꾸기,  
펼지말과 자리 바꾸기, 5칸 앞으로, 3칸 뒤로 등 다양한 지시가 포함되어 있다.  
개인 혹은 팀을 이루어 게임을 할 수 있으며, 사다리 꼭대기에 가장 먼저 도착하  
는 자가 승자가 된다.

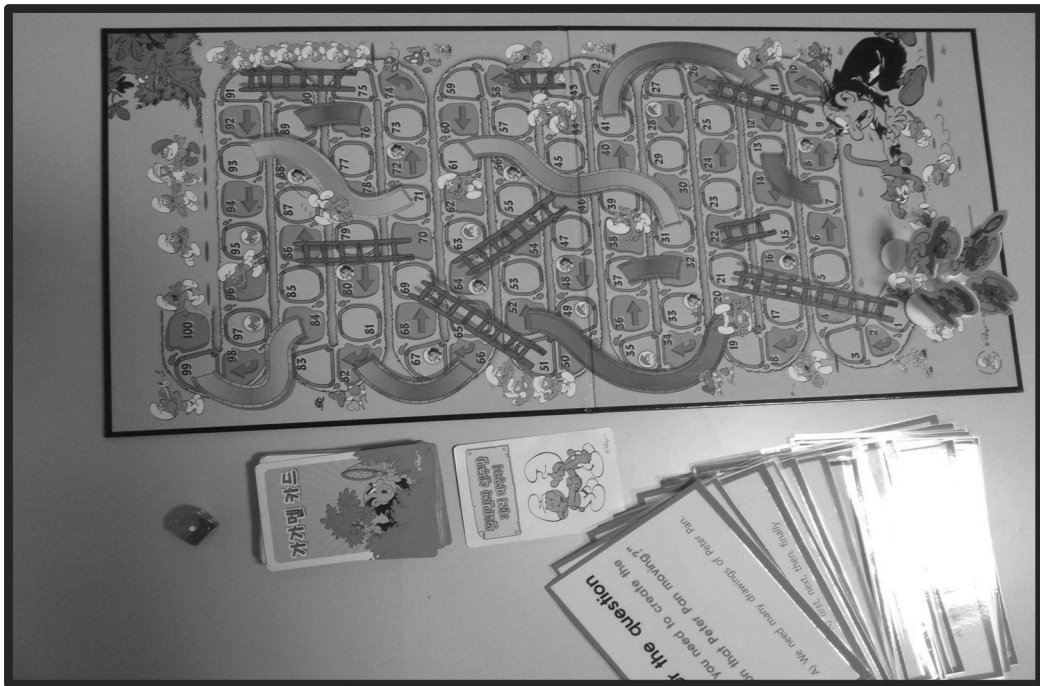


사진 - 사다리 게임

## 〈부록 5〉 교구 - 누가누가 빨리 찾아 게임

준비물 : 다른 색깔의 펜 2개, 정답 판 2개, 질문지

질문을 하는 심판 한 명과 두 명의 학생이 하는 게임(혹은 팀을 이루어 두 그룹으로 만들어 게임 가능)으로 각각 서로 다른 색깔의 펜을 잡은 후에, 질문자의 질문을 듣고 질문에 대한 답을 종이 위에서 찾아 동그라미를 한다. 질문에 대한 답은 하나밖에 없기 때문에 자신의 펜으로 상대방보다 빨리 동그라미를 해야 한다. 모든 문제를 다 풀고 난 후에, 더 많은 동그라미를 친 사람이 이기는 게임이다. 종이에선 질문에 대한 정답과 함정들이 숨어 있다. 문제를 읽어주는 학생은 질문자이며 1번부터 차례대로 문제를 읽어주는 역할을 하며 동시에 심판 역할도 한다.

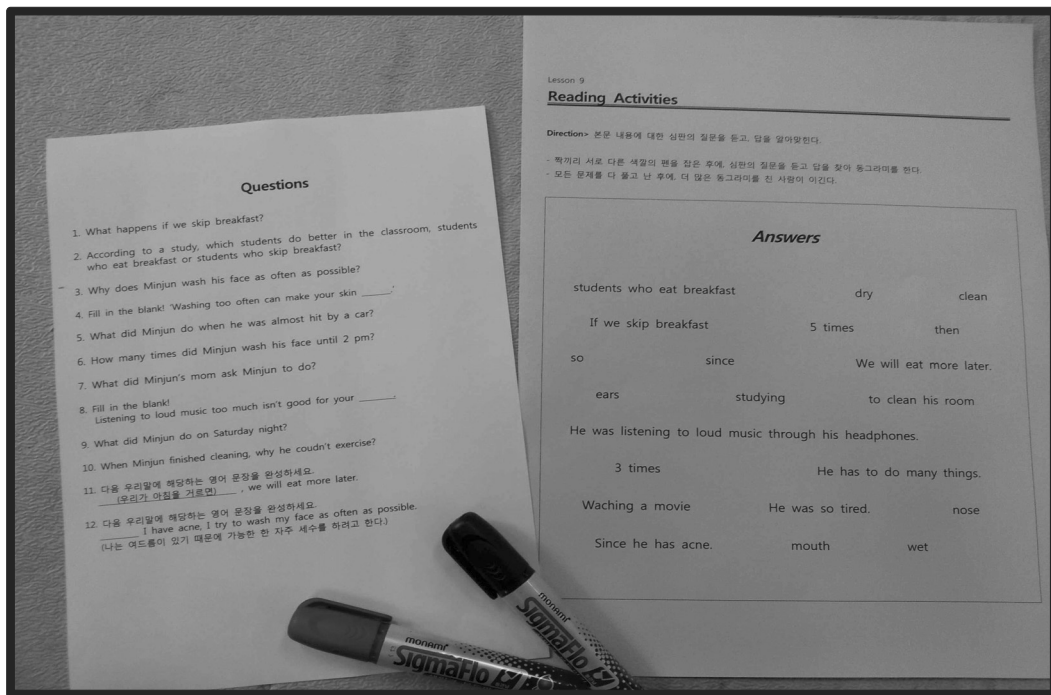


사진 - 누가누가 빨리찾나 게임

## <부록 6> 교구 - 젓가락 게임

준비물 : 소형 칠판 2개, 젓가락 두 쌍, 알파벳

심판 한 명과 두 명 혹은 두 팀이 하는 게임으로 읽기에 나온 새로운 단어 혹은 문장을 빠르게 나열하는 팀이 이긴다. 단어나 문장은 돌아가면서 뽑고 어떤 단어나 문장인지 확인은 심판이 한다. 심판이 종이에 쓰여진 단어나 문장을 큰 소리로 읽어주고 게임을 하는 사람은 듣는 즉시 젓가락을 쥐고 알파벳들을 판에 올려놓는다. 글자는 얇은 종이로 되어 있어 젓가락을 이용해 알파벳들을 올려놓는 것은 쉽지 않다. 철자가 틀리면 빨리 완성하더라도 다시 나열하여야 하며 알맞게, 빨리 완성하는 자가 승자가 된다.



사진 - 젓가락 게임

## <부록 7> 교구 - JIGSAW PUZZLE

준비물 : 퍼즐판 2개, 퍼즐 조각 2세트

교과서 지문의 내용을 단락별로 발췌하여 조각들을 만들었다. 흐름에 맞게 문장을 바르게 나열하는 퍼즐 게임으로써 단어, 구, 절 혹은 문장으로 불규칙하게 조각나 있다. 전체 내용의 흐름을 생각하며, 그리고 흐름에 맞게 바르게 퍼즐을 빠르게 완성하면 승자가 된다. 게임은 단독으로도 가능하고, 둘 혹은 원하는 수만큼의 팀을 구성하여 진행할 수 있다. 모래시계와 뿔망치를 제공하여 학생들이 스스로 다양하고 흥미롭게 게임을 진행할 수 있도록 하였다.

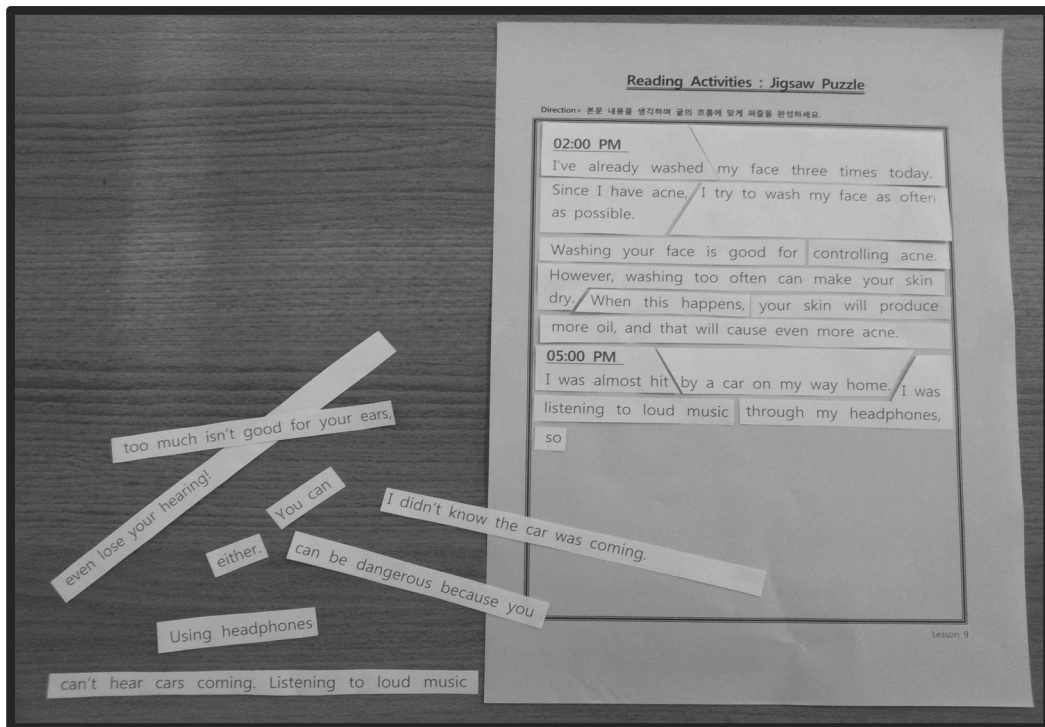


사진 - JIGSAW PUZZLE

<부록 8> 교구 - CRYPTOGRAM

준비물 : Cryptogram Worksheet

교과서 지문을 발췌하여 내용을 조금씩 변경하여 학습자들의 의견을 묻는 문장으로 마무리했다. 혼자 혹은 친구와 의견을 나누어가며 문장을 완성할 수 있는데, 이때 전체적인 문장 흐름에 따라 추측하며 실마리를 하나씩 풀어간다. 상단 박스에 있는 알파벳마다 숫자들이 일부 제공되어 실마리를 푸는데 도움을 줄 것이며 문장을 조금씩 완성할 때마다 알파벳 빈칸에 숫자를 채울 수 있다. 예를 들어 상단 박스에 ‘H’ 라는 알파벳에는 ‘1’ 이라는 숫자가 적혀 있는데 아래 문장에서 ‘1’ 에 해당하는 빈칸을 ‘H’ 로 모두 채운다. 그리고 나서 단어들을 살펴보다 보면 전체적인 문장 흐름에 따라 일부 단어들을 추측할 수 있게 되고, 또 이로 하여금 나머지 문장도 완성할 수 있다.

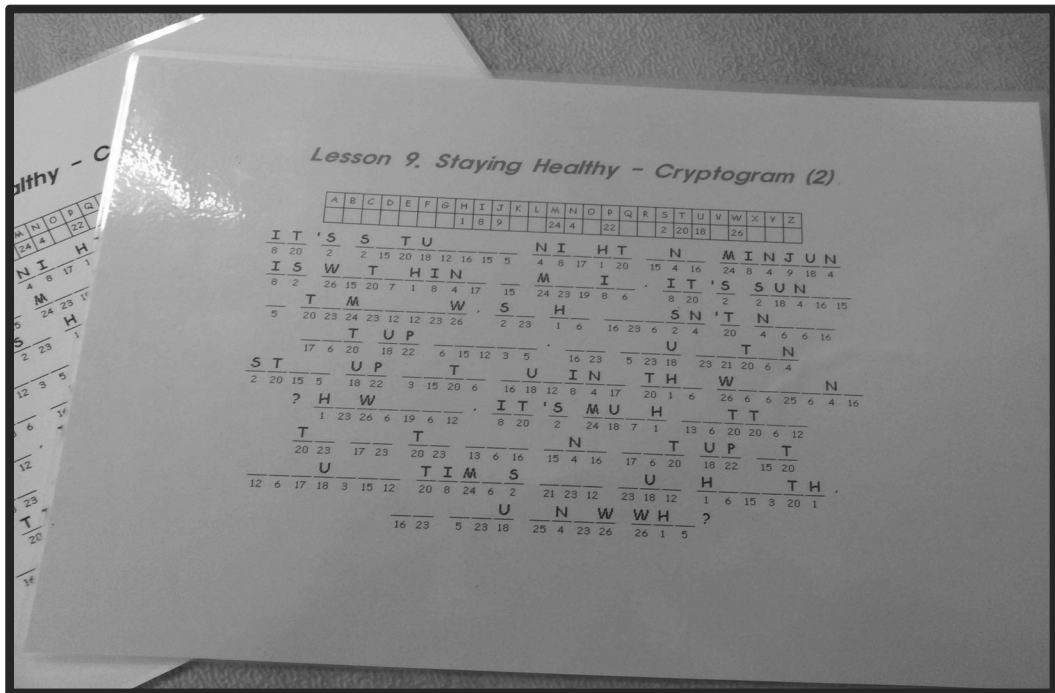


사진 - CRYPTOGRAM

〈부록 9〉 교구 - WORD SEARCH

준비물 : Word Search Worksheets

교과서 본문에 있는 새로운 단어들을 뽑아 알파벳 사이에 단어를 배열하였다. 가로, 세로, 대각선 방향으로 숨은 단어를 찾으려 한다. 수준별로 구성하여 학습자들이 선택하여 활동을 할 수 있도록 하였다. 개인별 학습을 할 수 있도록 허용하였고, 원할 경우 팀을 이루어 게임 형식으로도 가능하도록 뽕망치와 모래시계를 제공하였다.

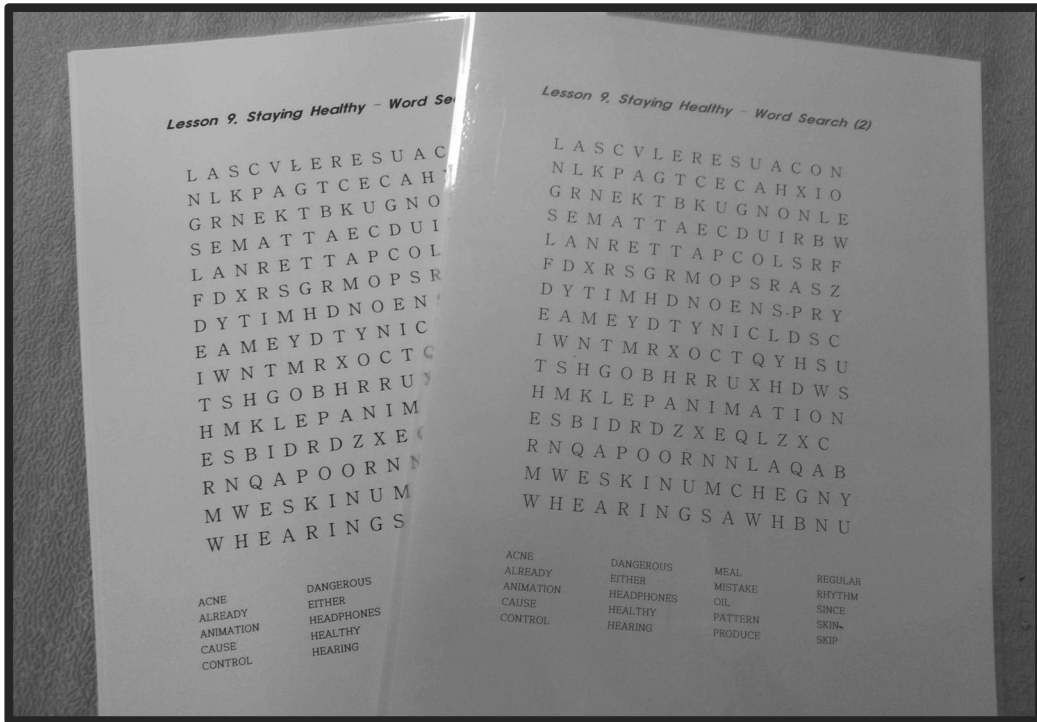


사진 - WORD SEARCH

〈부록 10〉 교구 - CROSSWORD PUZZLE

준비물 : Crossword Puzzle Worksheets

교과서 본문에 있는 새로운 단어들로 구성된 퍼즐의 가로, 세로 설명을 읽고 빈칸들을 완성한다. 역시 개인별 학습을 할 수 있도록 허용하였고, 원할 경우 팀을 이루어 게임 형식으로도 가능하도록 뽕망치와 모래시계를 제공하였다.

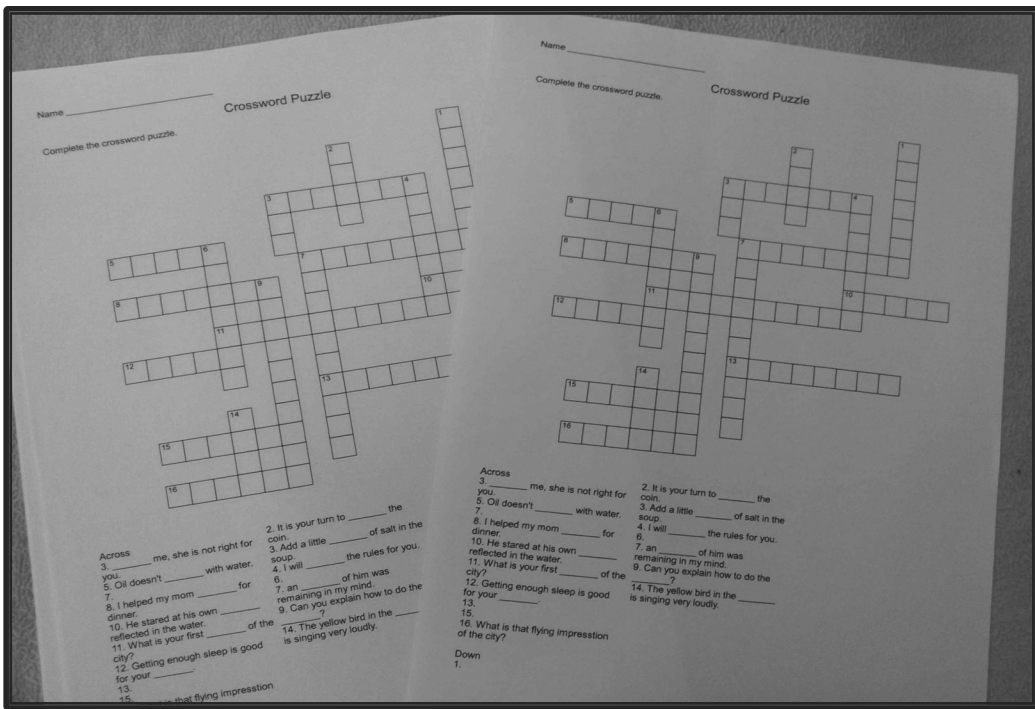


사진 - CROSSWORD PUZZLE

<부록 11> 교구 - 단원별 문제지

준비물 : 수준별 · 종류별 Worksheets

단원별 문제지는 교과서 지문 읽기 이해도를 묻는 질문들을 수준별로 준비하여 선택할 수 있도록 하였고, 학습자들은 이 교구를 활용하여 개인별 학습과 원할 경우 팀을 이루어 함께 풀며 게임 형식으로도 할 수 있다.

이해를 돕기 위해 단원별 수준별 문제지 예시를 추가로 제시하겠다. 같은 내용을 기본 수준과 심화 수준으로 나눈 문제들이다. 교과서 지문을 이해하고 글의 흐름을 파악하는 종류의 문제들을 포함하여 단어 학습을 목표로 하는 문제지와 학교 정기고사와 같은 단원평가들이 있다. 이러한 문제들은 모두 수준별로 제공하였으며, 학습자들은 문제풀이를 하는 동안 궁금한 점이 있을 때에는 교사의 도움을 요청하도록 했다.

More Activities		2학년 반 번 이름	
<b>Reading B</b> Direction> 다음 습관 카드와 조언카드의 짝을 맞추세요. 두 명 혹은 두 모둠으로 나누어서 습관 카드와 조언 카드의 짝을 맞추는 게임을 할 수도 있습니다.			
I try to exercise every day, but today I couldn't. Mom asked me to clean my room. When I finished cleaning, I was so tired that I couldn't exercise.	Many people think that exercising means playing sports. However, you can exercise in many different ways. For example, you can walk to school instead of taking the bus. Cleaning is good exercise, too.		
I was almost hit by a car on my way home. I was listening to loud music through my headphones, so I didn't know the car was coming.	Skipping breakfast is not a good idea. According to a study, students who eat breakfast do better in the classroom. Also, if you skip breakfast, you'll eat more later.		
I skipped breakfast again. I usually get up late. I don't feel hungry in the morning, either.	Washing your face is good for controlling acne. However, washing too often can make your skin dry. When this happens, your skin will produce more oil, and that will cause even more acne.		
It's Saturday night and I'm watching a movie. It's Sunday tomorrow, so I don't need to get up early.	Using headphones can be dangerous because you can't hear cars coming. Listening to loud music too much isn't good for your ears, either. You can even lose your hearing!		
I've already washed my face three times today. Since I have acne, I try to wash my face as often as possible.	If your sleep pattern changes often, your body loses its rhythm and you can't sleep well. It's much better to go to bed and get up at regular times.		

단원 별가 Lesson 9	
1. 다음 글의 빈칸에 순동사로 들어갈 알맞은 것을 고르시오. Today, I didn't eat breakfast. _____ I got up late. I didn't exercise at all since I didn't have time to. _____ I'm going to go to bed at 11. _____ I have lots of homework to do. _____ I don't think I had a really busy day.	I skipped breakfast again. I usually get up late. _____ I don't feel hungry in the morning, either. → B) Skipping breakfast is not a good idea. D) Washing too often can make you skin dry. C) According to a study, students who eat breakfast do better in the classroom. E) Also, if you skip breakfast, you'll eat more later.
2. 다음 주어인 두 문장을 한 문장으로 바꾸어 연결한 것만 고르시오. I was so tired so I couldn't wait any more. I was very tired that I couldn't wait any more. I was so tired that I couldn't wait any more. I was tired very that I couldn't wait any more. I was tired so that I couldn't wait any more. I was tired very much that I couldn't wait any more.	6. 다음 말을 전부 순 어법상 들린 것만 고르시오. I _____ almost hit by a car on my way home. I was listening to loud music through my headphones, so I didn't know _____ the car was coming. → Using headphones can be dangerous _____ because you can't hear cars coming. _____ listening to loud music too much isn't good for your ears, either. You can even _____ lose your hearing!
3. 다음 두 문장을 since로 연결하여 연결하십시오. You paid for the movie. I'll buy you dinner.	7. 빈칸의 말을 빈 부분을 머릿산 줄바꿈 형식으로 바꾸어 쓰시오. I try to exercise every day but today I couldn't. Mom asked me to clean my room. When I finished cleaning, I was so tired that I couldn't exercise. → Many people think that exercising means playing sports. _____, you can exercise in many different ways. _____, you can walk to school instead of taking the bus. Cleaning is good exercise, too.
4. 다음 절의 인칭 대명사를 알맞은 순서로 배열한 것만 고르시오. Andy was (saw), so (solved), that (he) all the math problems. A) so that he solved B) so that he solved me C) so that he solved D) he solved that so saw	8. 빈칸의 빈칸에 들어갈 알맞은 순서로 고르시오. _____
5. 다음 글의 빈칸에 순 동사를 써서 빈칸을 채우시오.	

사진 - 단원별 문제지 예시





5	나는 모르는 내용이 나오면 꼭 물어본다.					
6	나는 영어를 잘하고 싶다.					
7	나는 수업이 끝났을 때 아쉽고 수업을 계속했으면 하는 생각이 든다.					

8. 영어공부가 즐거운가요?

(만약 그렇다면 6-1로 가세요. 그렇지 않다면 6-2로 가세요.)

8-1. 영어공부가 즐거운 이유는 무엇인가요?

---

8-2. 영어공부가 즐겁지 않은 이유는 무엇인가요?

---

**(9-12) 다음은 교구활동(혼자 혹은 친구들과 함께 Word Search, Criptogram, 빙고게임, 메모리게임 등 교구활동을 통한 자기 주도적 학습)을 통한 영어 학습에 관한 질문입니다.**

문항	설문내용	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통	대체로 그렇다	매우 그렇다
9	나는 교구활동 영어수업시간이 기다려진다					
10	나는 교구활동 영어수업시간에 적극적으로 참여한다					
11	나는 교구활동 영어수업이 끝났을 때 아쉽고 수업을 계속했으면 하는 생각이 든다					

12. 영어 읽기 수업시간에 실시하였던 교구를 활용한 자기 주도적 영어 학습에 대한 자신의 생각을 자유롭게 쓰세요.

<부록 13> 자기 주도적 학습 다이어리 표본

<b>교구를 활용한 자기 주도적 학습 다이어리</b> _____학년 _____반 이름 _____				
수업단원				
수업일시 및 장소				
오늘의 목표				
오늘 한 교구활동	테블릿 PC		젓가락 게임	
	사다리게임		빙고게임	
	Jigsaw Puzzle		Cryptogram	
	Crossword Puzzle		문제풀이	
	메모리게임 ( )		Word Search	
	누가누가 빨리찾나 게임			
누구와 함께 했나요?				
다음시간에 하고 싶은 교구활동	테블릿 PC		젓가락 게임	
	사다리게임		빙고게임	
	Jigsaw Puzzle		Cryptogram	
	Crossword Puzzle		문제풀이	
	메모리게임 ( )		Word Search	
	누가누가 빨리찾나 게임			
느낀점 (오늘 한 교구활동에 대한 느낌 & 다음 시간에 하고 싶은 교구활동에 대한 느낌 등)				

<부록 14> 사전 읽기 능력 평가지

[1-2] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

Each team in the Boat Race has eight rowers and one more person who does not row, a cox. We call the first rower the bow, and the last rower the stroke. (the other/ order/ is/ Each/ rowers/ in/ of/ numbered). The eight rowers and the cox have different roles. The bow and “two” keep the balance of the boat. The middle four rowers are the powerhouse of the boat. They are usually less skillful but more powerful than the other rowers. “Seven” and the stroke set the stroke rate and rhythm.

All the eight rowers face backward, but the cox faces forward. The cox plays many important roles. He not only guides the boat but also motivate the rowers. Because he does not row, he should be light. That is why a woman can also be the cox.

1. 다음 글의 내용과 일치하지 **않는** 것은?

- ① bow와 ‘two’는 배의 균형을 잡는다.
- ② ‘seven’과 stroke는 노를 젓는 속도와 리듬을 정한다.
- ③ cox는 배를 이끌 뿐만 아니라 조수(rouer)들을 격려한다.
- ④ cox는 가벼워야 하기 때문에 여자가 해야 한다.
- ⑤ 여섯 번째 조수(rouer)는 ‘six’라 부른다.

2. 윗글의 괄호 안의 단어들을 다음 우리말에 맞게 바르게 배열한 것은?

각각의 다른 조수(rouer)들은 순서대로 번호가 매겨진다.

- ① Each rowers of the other is numbered in order.
- ② Each of the other rowers is numbered in order.
- ③ Each is numbered of the other rowers in order.
- ④ Each order of the other is numbered in rowers.
- ⑤ Each in other rowers of the numbered is order.

3. 다음 글의 주제를 가장 적절하게 표현한 속담은?

The most important thing in the Boat Race is harmony and teamwork. Unlike basketball or soccer, there are no stars on a rowing team. Everyone in the boat has to work together as a team. The Boat Race may not look very interesting. After all, everyone seems to be doing the same thing! But if you understand the true nature of the Boat Race, you will see the real beauty of it: the importance of teamwork.

- ① No pain, no gain.
- ② Two heads are better than one.
- ③ Knowledge is power.
- ④ Too many cooks spoil the broth.
- ⑤ Slow and steady wins the race.

[4~5] 다음 글을 읽고, 물음에 답하시오.

Mattie Stepanek, the child poet, died Tuesday at Children's National Medical Center in Washington, D.C. He was 13. In his short life, Stepanek wrote five poetry books that sold millions of copies.

Stepanek began writing poetry at age 3 to deal with the death of a brother. In 2001, a small publisher published his poetry book called *Heartsongs*. Within weeks, ⑤ \_\_\_\_\_.

Stepanek was hospitalized many times over the years. He rolled around his home in a wheelchair. He had to rely on a feeding tube, a ventilator and various difficult treatments to stay alive. In spite of his condition, Stepanek was upbeat. He said he was not afraid of death. His work was full of life and hope.

He is survived by his mother.

4. 위 글의 밑줄 친 'his condition'과 거리가 먼 것은?

- ① He was hospitalized many times.
- ② He had to rely on various difficult treatments.
- ③ He was upbeat and full of hope.
- ④ He rolled around his home in a wheelchair.
- ⑤ He used a ventilator to stay alive.

5. 위 글의 제목으로 가장 알맞은 것은?

- ① Mattie Stepanek's New Book Is a Best-seller
- ② Mattie Stepanek Published a New Poetry Book
- ③ Mattie Stepanek Is Hospitalized Again
- ④ Mattie Stepanek Met Jimmy Carter
- ⑤ Mattie Stepanek Died at 13

6. 윗글의 내용으로 보아, 다음 질문에 대한 응답으로 알맞은 것은?

Q: Which of the following is correct about Mattie Stepanek?

- ① His first poetry book was published at age 3.
- ② His poems were about Oprah Winfrey and former President Jimmy Carter.
- ③ He began writing poems when he was three years old.
- ④ He started to write poems after his mother's death.
- ⑤ He loved Oprah Winfrey's poems.

[7-8] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

①Mattie J.T. Stepanek was born in the U.S. in 1990. Ever since he was a baby, he suffered from a serious illness. When he was nine years old, he became too sick to go to school. However, he was still full of hope, and he wrote many beautiful poems.

When he was ten years old, Mattie made three wishes on the Internet. ②He wanted to publish a poetry book, to meet former President Jimmy Carter, and to appear on *The Oprah Winfrey Show*, a famous television talk show.

Mattie's second wish came true after only a few days. President Carter called him. He was Mattie's hero, and Mattie wanted to be a peacemaker like him when he grew up.

Mattie's first wish came true in 2001. ③His hopeful poems touched many people's hearts.

④As for Mattie's third wish, Oprah Winfrey asked Mattie to appear on her show. On the show, Mattie read his poems and talked about his love for life. ⑤People deeply moved by his story.

7. 위 글의 밑줄 친 표현 중에서 글의 흐름상 잘못 쓰인 것은?

- ①            ②            ③            ④            ⑤

8. 위 글의 내용과 다른 것은?

- ① Mattie couldn't go to school, but he was hopeful.  
 ② Mattie's three wishes all came true.  
 ③ Mattie started to suffer from illness since he was a baby.  
 ④ Mattie's first poetry book was published in 2001.  
 ⑤ Mattie wanted to be a peacemaker like Oprah Winfrey.

9. 다음 글에서 Boat Race에 관한 내용으로 알맞지 않는 것은?

It is a warm, sunny day in April in London, and there are over 200,000 people on the banks of the Thames River. What are they all trying to see? It is the Boat Race between Oxford University and Cambridge University. The Boat Race is a rowing contest between Oxford and Cambridge, England's two oldest and most famous universities. It started in 1829 and has now become a major international sporting event. It is usually held every year.

- ① 런던의 템스강에서 개최되는 조정 경기이다.  
 ② 가장 오래되고 유명한 조정 경기이다.  
 ③ 보통 매년 개최된다.  
 ④ 지금은 주요 국제 스포츠 행사가 되었다.  
 ⑤ 옥스퍼드와 케임브리지 대학교 간의 경기이다.

[10-11] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

Then Mr. Easton raised his right hand a little. It was handcuffed to the left hand of the other man.

Miss Fairchild looked surprised. The older man saw her face and said, "Excuse me, Miss, but I guess you know the police officer here. He's taking me to prison. I'll be there for seven years for making fake money." "Oh!" said the woman. "So, Mr. Easton, you're a police officer now." "I've had many different jobs, but now ..." said Mr. Easton. "Yes, he is. And he's a very good one," said the older man.

The train stopped. The two men stood up. Mr. Easton said, "I must say goodbye, Miss Fairchild. I'm on duty now, you know." He held out his free hand for a goodbye.

10. 다음 중 Mr. Easton의 대사로 알맞은 것은?

- ① He's taking me to prison.
- ② I guess you know the police officer here.
- ③ He is very good one.
- ④ I'll be there for seven years for making fake money.
- ⑤ I'm on duty now.

11. 위 글에 따르면 Mr. Easton의 직업은 무엇인가? (영어문장으로 답하시오.)

정답

12. 다음 글의 흐름으로 봤을 때 Mr. Easton의 대사로 알맞은 것은?

Then Mr. Easton raised his right hand a little. It was handcuffed to the left hand of the other man.

Miss Fairchild looked surprised. The older man saw her face and said, "Excuse me, Miss, but I guess you know the police officer here. He's taking me to prison. I'll be there for seven years for making fake money." "Oh!" said the woman. "So, Mr. Easton, you're a police officer now." "I've had many different jobs, but now ..." said Mr. Easton. "Yes, he is. And he's a very good one," said the older man.

The train stopped. The two men stood up. Mr. Easton said, "I must say goodbye, Miss Fairchild. I'm on duty now, you know." He held out his free hand for a goodbye.

- ① He's taking me to prison.
- ② I guess you know the police officer here.
- ③ He is very good one.
- ④ I'll be there for seven years for making fake money.
- ⑤ I'm on duty now.

[13~14] 다음 글을 읽고, 물음에 답하시오.

Sue and Johnsy lived in a small apartment in Greenwich Village. One day Johnsy got pneumonia. She became very ill. ㉠ \_\_\_\_\_ Outside her window was an old ivy vine, and only a few leaves remained on it. Johnsy said to Sue, ㉡ “When the last leaf falls, I will die, too.”

Sue was worried. She went downstairs and talked to Mr. Behrman, who was an unsuccessful artist. “Only one leaf remains on the vine,” said Sue, and even Mr. Behrman was worried. They had a severe storm that night.

The next morning, when Sue and Johnsy looked out the window, the last leaf was still there. It remained there for the next couple of days. Johnsy was surprised. She got back her will to recover. She got better slowly.

Later, Sue learned that Mr. Behrman had pneumonia and died. She told Johnsy that on the stormy night when the last leaf was about to fall, Mr. Behrman took a ladder, climbed the wall and painted a true masterpiece—a picture of the last leaf on the wall.

13. 위 글의 문장 ㉡의 내용의 흐름과 어울리는,

㉠에 들어갈 문장으로 알맞은 것은?

- ① She still had hope of getting better.
- ② She wanted to get well soon.
- ③ She lost hope of recovering.
- ④ She really wanted to see the last leaf.
- ⑤ She lost hope of seeing the last leaf.

14. 위 글 내용으로 답할 수 없는 질문은?

- ① When did Sue and Johnsy move to the apartment?
- ② Where did Sue and Johnsy live?
- ③ When did Johnsy think she would die?
- ④ Why was Johnsy surprised the next morning of the stormy night?
- ⑤ Who painted the last ivy leaf on the wall?

15. 다음 글을 읽고 답할 수 없는 질문은?

The train for Washington, D.C., came into the station. A lot of people ① hurried into the train. A young woman ② was sitting in the train. She was very beautiful. Two men came in and ③ sat across from her. One was handsome, and he had good manners. The other was older, and he looked mean. The two men ④ handcuffed together.

The young woman looked at the two men. Then with a lovely smile, she ⑤ held out her hand.

- ① Where was the train going?
- ② What was the older man like?
- ③ What was the young man like?
- ④ Where did the two men sit in the train?
- ⑤ When did the train leave for Washington D.C.?



<부록 15> 사후 읽기 능력 평가지

[1~2] 다음 글을 읽고, 물음에 답하시오.

Afterimages can make us see colors that are not there. For example, if we stare at a yellow circle for about 15~30 seconds and then look at a white wall, we get to see a blue circle there. This is for the following reasons. Our eyes use cones to see colors. When we focus our eyes on a certain color, our cones work extra hard to help us see that color. So if we stare at a certain color for a long time, they get very tired. When we look away, the cones for that color relax and don't work for a short time. As a result, we come to see everything except the original color. The color we see as an afterimage is the complementary color of the original color we saw. This is why we get to see the blue circle in the above experiment.

1. 위 글을 다음과 같이 하나의 문장으로 요약할 때 빈 칸에 적절한 단어는?

When we stare at a certain color too long, we can see a(n) \_\_\_\_\_ color as an afterimage.

- ① original    ② complementary    ③ blue  
④ yellow    ⑤ white

2. 위 글의 내용에서 답을 찾을 수 없는 질문은?

- ① How do our eyes distinguish colors?  
② What do our eyes use to see colors?  
③ Why do we see a blue circle after we see a yellow circle for a long time?  
④ What is the complementary color of yellow?  
⑤ Why don't the cones work for a short time?

3. 밑줄 친 ㉠~㉥ 중 흐름상 어울리지 않는 것은?

㉠People often have incorrect ideas about healthy food. ㉡An example is people's ideas about salad. Many people think that salad is always a healthy choice. ㉢Salad, however, can be as good and fattening as regular food. ㉣It all depends on what's in your salad. For example, if your salad has fried chicken, it means that it has lots of fat and lots of calories. ㉤You should be especially careful with dressings. Dressings like mayonnaise have lots of oil in it.

- ① ㉠                      ② ㉡                      ③ ㉢  
④ ㉣                      ⑤ ㉤

4. 다음 질문 중 아래 글을 보고 답할 수 없는 것은?

**Minjun 08:00 PM**

I try to exercise every day, but today I couldn't. Mom asked me to clean my room.

When I finished cleaning, so/ couldn't/ was/ I exercise/ tired/ I/ that.

**Health teacher**

Many people think that exercising means playing sports. However, you can exercise in many different ways. For example, you can walk to school instead of taking the bus. Cleaning is good exercise, too.

**Minjun 11:30 PM**

It's Saturday night and I'm watching a movie. It's Sunday tomorrow, so I don't need to get up early.

**Health teacher**

If your sleep pattern changes often, your body loses its rhythm and you can't sleep well. It's much better to go to bed and get up at regular times.

- ① What day is it today?
- ② What is Minjun doing tonight?
- ③ Why doesn't Minjun need to get up early tomorrow?
- ④ What happens if we change our sleep pattern often?
- ⑤ What will Minjun do tomorrow?

5. 위 글의 밑줄 친 부분을 다음 우리말에 맞게 알맞게 배열하시오.(주어진 단어 모두 사용할 것)

나는 너무 피곤해서 운동할 수 없었다.

정답

6. 다음 글의 주제로 가장 알맞은 것은?

We all want to be healthy. However, sometimes we do things without knowing that they are bad for our health. Read about Minjun's day. What kind of mistakes is he making? Are you making the same mistakes?

**Minjun 08:00 AM**

I skipped breakfast again. I usually get up late. I don't feel hungry in the morning, either.

**Health teacher**

Skipping breakfast is not a good idea. According to a study, students who eat breakfast do better in the classroom. In addition, if you skip breakfast, you'll eat more later.

- ① Tips for Avoiding Mistakes
- ② How to Be Healthy
- ③ Minjun's Unhealthy Habit
- ④ Minjun's Daily Schedule
- ⑤ Minjun's Bad Eating Habits

7. 다음 글의 내용과 일치하지 **않는** 것은?

*Juliet is looking in the bathroom mirror. She talks to herself.*  
 Juliet: I'm so full of happiness. I'm worried about my family and my school life.  
*Juliet hears her mom and dad to fight.*  
 Dad: What happened to my study?  
 Mom: Juliet needs her own room. I told you that many times. You didn't move your things out, so I did it for you. Now your study is Juliet's room.  
 Juliet: Oh, no. They're fighting because of me again.  
*At the school cafeteria, Hugh, the meanest boy at her school picks on Juliet.*  
 Hugh: Hey, Juliet! What's this? A sandwich?  
*He pushes Juliet so hard but her sandwich falls on the floor.*  
 Juliet: Why do you pick on me at the time?  
 Hugh: It's just fun to pick on you. That's why.

- ① Hugh is the meanest boy at Juliet's school.
- ② Juliet's father moved his things out of the study.
- ③ Juliet dropped her sandwich on the floor because of Hugh.
- ④ Hugh picked on Juliet because he thought it was fun.
- ⑤ Juliet thought her parents fought because of her.

[8~9] 다음 글을 읽고, 물음에 답하시오.

*In Juliet's new room, she finds an old painting of a tree behind the wallpaper while ①she is cleaning the room. Right then, her grandma comes in.*  
 Juliet: What's ②this, Grandma?  
 Grandma: It's a Worry Tree, my dear. Your great grandmother drew ③it. (A)  
 Juliet: What's a Worry Tree? And why are the animals on the tree? (B)  
 Grandma: They're your friends, Juliet. If you tell them about your worries, they'll do the worrying for you while you sleep.  
 Juliet: Wow! Have you tried ④it, Grandma? (C)  
 Grandma: Yes, I have. When I was your age, I talked to ⑤them about my problems every night. (D)  
 Juliet: Sounds great! (E)

8. 윗글에서 밑줄 친 부분이 가리키는 것이 **잘 못된** 것은?

- ① she-Juliet
- ② this-an old painting
- ③ it-Worry Tree
- ④ it-to do the worrying
- ⑤ them-the animals

9. 위 대화의 (A)~(E) 중 다음 문장이 들어갈 위치로 알맞은 곳은?

I'll try that tonight.

- ① (A)
- ② (B)
- ③ (C)
- ④ (C)
- ⑤ (E)

[10~11] 다음 글을 읽고, 물음에 답하시오.

Mount Everest is the highest mountain in the world. Sir Edmund Hillary and Tenzing Norgay were the first people ever to climb Mount Everest. ㉠They climbed it in 1953.

Junko Tabei from Japan was the first woman to make this difficult climb. A Tokyo newspaper-television company organized the Mount Everest climb in 1975. ㉡They chose fifteen women from mountaineering clubs to go to Nepal. The group climbed for several days. Then there was an avalanche. The heavy ice and snow injured ten of the women. They had to stop climbing. ㉢The other five continued.

Only Ms. Tabei was able to climb the last 70 meters. She was standing on top of the world. ㉣She climbs a mountain about every three years. She was the first woman there.

Ms. Tabei was 35 years old at that time. She started climbing mountains in 1960. She still climbs mountains. ㉤Her goal is to climb the highest mountain in every country in the world.

10. 위 글의 내용과 일치하지 않는 것은?

- ① Tabei는 산을 오르던 중 눈사태로 인해 부상 당했다.
- ② Edmund와 Tenzing은 세계 최초로 에베레스트 산 정상에 올랐다.
- ③ Tabei는 1975년 가장 최초로 에베레스트 산을 오른 여성이다.
- ④ 에베레스트 산은 세계에서 가장 높은 산이다.
- ⑤ Tabei는 여전히 산을 오르고 있다.

11. 위 글의 밑줄 친 ㉠~㉤중 내용의 흐름 상 어색한 문장은?

- ① ㉠    ② ㉡    ③ ㉢    ④ ㉣    ⑤ ㉤

12. 다음 글의 제목으로 가장 적절한 것은?

Sometimes we see an object even after we stop looking at it. For example, we can still see the headlights of a car even after we have closed our eyes or the car has turned away. This happens because of afterimages. To see what afterimages are, let's do a simple experiment.

- ① The Headlights of a Car
- ② What are Afterimages?
- ③ A Simple Experiment
- ④ How to Use Afterimages
- ⑤ How do Afterimages Happen?

13. 다음을 알맞은 순서로 배열하면?

**Steps for a Simple Experiment**

- (A) Draw a bird on one piece of paper and a cage on the other.
- (B) Spin the pencil quickly between your hands.
- (C) Prepare two pieces of paper and a pencil.
- (D) You can see the bird in the cage.
- (E) Then tape each piece of paper, back to back, to the top of the pencil.

- ① (C)-(A)-(E)-(B)-(D)
- ② (A)-(D)-(B)-(C)-(E)
- ③ (C)-(A)-(B)-(E)-(D)
- ④ (A)-(B)-(C)-(D)-(E)
- ⑤ (B)-(A)-(C)-(E)-(D)

[14~15] 다음 글을 읽고, 물음에 답하시오.

Afterimages also make animated pictures possible. When you see Peter Pan flying on TV, he isn't actually flying. He is just a drawing on paper. To create the impression of movement, you need many drawings of Peter Pan. Each drawing has to be a little bit different from the one before it. If these drawings are shown to you fast enough, one image blends into the next, and **this** gives the impression of movement.

14. 위 글의 밑줄 친 **this**가 의미하는 것은?

- ① 잔상이 만화영화를 가능하게 하는 것
- ② 우리가 TV에서 피터팬이 날아다니는 것을 보는 것
- ③ 영화 속 피터팬이 단지 그림에 불과하다는 것
- ④ 연속된 그림들을 빠르게 보여 주었을 때 앞 그림과 뒷 그림이 섞이는 것
- ⑤ 각각의 피터팬 그림이 조금씩 다르다는 것

15. 윗글은 무엇에 관한 내용인가?

- ① Why do we have afterimages?
- ② When do we see Peter Pan flying?
- ③ When do we have afterimages?
- ④ How many drawings of Peter Pan do we need to see him fly?
- ⑤ How do afterimages make the impression of movement?