



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

석사학위논문

블렌디드 러닝에서 패들렛(Padlet)을
활용한 개인화 활동이 영어 의사소통 역량
및 학습 자기주도성 신장에 미치는 영향

The effect of personlization using Padlet
in Blended learning on communication competency
and self-directed learning.

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

양혜연

2023년 2월



석사학위논문

블렌디드 러닝에서 패들렛(Padlet)을
활용한 개인화 활동이 영어 의사소통 역량
및 학습 자기주도성 신장에 미치는 영향

The effect of personlization using Padlet
in Blended learning on communication competency
and self-directed learning.

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

양혜연

2023년 2월

블렌디드 러닝에서 패들렛(Padlet)을
활용한 개인화 활동이 영어 의사소통 역량
및 학습 자기주도성 신장에 미치는 영향

The effect of personlization using Padlet
in Blended learning on communication competency
and self-directed learning.

지도교수 고 경 희

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등영어교육전공

양 혜 연

2022년 11월

양 혜 연의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 김 익 상 인

심사위원 고 경 희 인

심사위원 김 지 연 인

제주대학교 교육대학원

2022년 12월

목 차

국문초록	iv
I. 서 론	1
II. 이론적 배경	
1. 블렌디드 러닝(Blended learning)	5
2. 패들렛(Padlet)	6
3. 개인화(Personalization)	9
4. 의사소통 역량	10
5. 학습 자기주도성	12
6. 선행연구 고찰	14
III. 연구 방법	
1. 연구 대상	17
2. 연구 설계 및 측정 도구	17
3. 패들렛을 활용한 개인화 활동 교수·학습방안	23
4. 자료 수집 및 분석 방법	38
IV. 연구 결과 및 논의	
1. 패들렛을 활용한 개인화 활동이 영어 의사소통 역량에 미치는 영향	39
2. 패들렛을 활용한 개인화 활동이 학습 자기주도성 신장에 미치는 영향	58
V. 결론 및 제언	
1. 결론	78
2. 제언	80
참고문헌	83
부 록	89

표 목차

〈표 III-1〉 실험설계 모형	18
〈표 III-2〉 의사소통 역량 구성요인 및 문항 내용	19
〈표 III-3〉 의사소통 역량 구성요인 신뢰도 분석	20
〈표 III-4〉 영어학습주도성 측정(SDLLRS)의 신뢰도 분석	21
〈표 III-5〉 질문지 문항	22
〈표 III-6〉 패들렛을 활용한 개인화 활동 수업 구성 방안	25
〈표 III-7〉 통제반 영어 수업 구성 방안	27
〈표 III-8〉 수업 설계의 예	28
〈표 IV-1〉 패들렛을 활용한 개인화 활동에 대한 의사소통 역량 자가평가 사전-사후 검사	40
〈표 IV-2〉 패들렛을 활용한 개인화 활동에 대한 의사소통 역량 자가평가 사전-사후 검사: 하위 문항별 요소	42
〈표 IV-3〉 패들렛을 활용한 개인화 활동에 대한 영어학습주도성 측정 사전-사후 검사	59
〈표 IV-4〉 패들렛을 활용한 개인화 활동에 대한 영어학습주도성 측정 사전-사후 검사: 하위 문항별 요소	62

그림 목차

[그림 II-1] Blended Block	5
[그림 II-2] 패들렛 포스팅 화면	7
[그림 II-3] 패들렛에서 제공하는 템플릿	8
[그림 III-1] 대면 수업과 온라인 수업의 'Blended Block model'	23
[그림 III-2] 성찰 학습지의 예시	24
[그림 III-3] 학습 도입 학습지	29
[그림 III-4] 학생들의 패들렛 포스팅 예시(주제3)	30
[그림 III-5] 지도 템플릿을 활용한 패들렛 장면	31
[그림 III-6] 학생들이 직접 찍은 사진을 포스팅한 게시물	31
[그림 III-7] 패들렛 댓글 기능 활용	32
[그림 III-8] 포스팅된 게시물에 댓글 달기 활동	33
[그림 III-9] 포스팅된 게시물 수정하기 활동	34
[그림 III-10] 대면 수업 상황 장면	34
[그림 III-11] 미래의 명함 공유하기	35
[그림 III-12] 버킷리스트 공유하기	35
[그림 III-13] 초대장 공유하기	36
[그림 III-14] 자가평가 및 성찰 학습지	37
[그림 IV-1] 영어 성취수준 '상' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화	45
[그림 IV-2] 영어 성취수준 '상' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화	46
[그림 IV-3] 영어 성취수준 '중' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화	47
[그림 IV-4] 영어 성취수준 '중' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화	47
[그림 IV-5] 영어 성취수준 '하' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화	48
[그림 IV-6] 영어 성취수준 '하' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화	49
[그림 IV-7] 영어 성취수준 '하' 자기주도성을 통한 게시물의 변화	70

국 문 초 록

블렌디드 러닝에서 패들렛(Padlet)을 활용한 개인화 활동이 영어 의사소통 역량 및 학습 자기주도성 신장에 미치는 영향

양 혜 연

제주대학교 교육대학원 초등영어교육전공
지도교수 고 경 희

2019년 코로나 팬데믹으로 학교 수업은 대면 수업과 온라인 수업의 형태를 통합하여 진행하는 블렌디드 러닝을 진행하게 되었다. 영어 교과의 특성상 상호작용을 기반으로 하는 의사소통을 주로 하는 특성을 갖고 있다. 온라인 수업은 대면 수업보다 의사소통의 한계가 있어 온라인 영어 수업에서도 효과적인 의사소통이 이루어질 수 있는 방법에 대해 모색해야 한다. 또한, 온라인 수업에서는 학생 스스로 참여하려는 의지와 개인적 책임이 중요하기 때문에 학생들이 스스로 학습을 이끌어 나갈 수 있는 학습 자기주도성의 중요성이 커지고 있다. 이에 본 연구는 오프라인과 온라인 학습을 통합한 블렌디드 러닝을 활용한 활동을 통해 학생들의 영어 의사소통 역량과 학습 자기주도성을 신장하는 데에 그 목적이 있다. 이를 위해 교수·학습방법으로는 개인화를, 도구적 측면으로는 온라인 게시판인 패들렛(Padlet)을 선택하였으며, 연구를 실행하고 그 결과를 분석하였다.

패들렛은 온라인 게시판으로 동시 접속이 가능하고 실시간으로 게시물이 포스팅되어 이미지, 링크, 파일 첨부 등이 가능하다. 패들렛은 많은 사람들의 게시물을 한눈에 볼 수 있고, 게시물을 통해 의견 등을 공유할 수 있다는 점 등의 장점이 있다. 한편 내용적인 측면에서 학생들이 게시하는 자신의 자료나 이야기는 수업에서 학생들에게 중요한 영향을 미치는 요인이 된다. 이때 활용하는 교수·학습방법으로 학생들에게 개인화 활동을 제공한다. 개인화(Personalization)는 학습자들에게 유의미한 언어 학습과 사용의 기회를 제공하고, 학습자의 경험이나 생활에 관련이 있기 때문에 실제적인 의사소통에 효과적으로 활용할 수 있는 방안이다. 이에 패들렛을 활용한 개인화 활동이

학생에게 영어 의사소통 역량 및 학습 자기주도성의 증진을 가져오는지 탐색하기 위한 연구를 계획하여 실시하였다. 이를 위하여 설정한 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝에서 패들렛(Padlet)을 활용한 개인화 활동이 영어 의사소통 역량 함양에 도움이 되는가?

둘째, 블렌디드 러닝에서 패들렛(Padlet)을 활용한 개인화 활동이 영어 학습 자기주도성 증진에 도움이 되는가?

먼저, 관련 이론적 배경과 선행연구를 분석하여 초등영어교육에서의 패들렛의 활용 방법과 개인화 영어학습의 교수·학습활동을 분석하고 연구 방법을 개발하였다. 코로나 팬데믹 로 인하여 블렌디드 러닝 교육 환경에 있었던 제주도 S 초등학교 6학년 2개 학급, 총 58명을 대상으로 실험반과 통제반을 설정하여 영어 수업 시간의 16주간 21차시의 실험 수업을 진행하였다. 양적연구의 도구로는 사전-사후 영어 의사소통 역량 자가평가, 사전-사후 영어학습주도성 측정(SDLLRS), 질적 연구의 도구로는 패들렛을 활용한 개인화 영어 활동 관찰 및 질문지와 면담 자료 등을 수집하고 분석하였으며 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝에서 패들렛을 활용한 개인화 활동은 통계적으로 통제 집단에 비해 초등 학습자의 영어 의사소통 역량 향상에 유의미한 차이를 보였다. 영어이해능력, 표현능력, 의사소통전략 모두 유의미한 결과를 보였다. 더불어 학생들의 게시물 관찰 결과 의사소통의 이해능력과 표현 능력이 향상되었고, 댓글로 소통하는 등 의사소통의 간극을 줄여 의사소통의 효율을 높였다. 또한, 다른 학생들의 게시물을 통해 모델링이 되며, 게시가 곧 발표가 되는 특수한 환경으로 모든 학생들이 수업에 참여하는 모습을 통해 의사소통 역량 함양에 도움이 되는 것으로 나타났다.

둘째, 블렌디드 러닝에서 패들렛을 활용한 개인화 활동은 초등 학습자의 영어 학습 자기주도성에 통계적으로 유의미한 결과를 보였다. 이는 패들렛을 활용한 개인화 영어 활동은 온라인 수업에서 학생들에게 학습에 대한 자신감과 책임감, 영어학습 동기, 영어학습방법의 주도성 등을 향상하는 데 도움이 되었다. 학습자들은 패들렛을 활용한 영어학습에 많은 흥미와 책임감을 느끼고 있었으며, 실력이 향상되어 뿌듯하다거나 더 공부해야겠다는 학습 동기 증진의 면모를 보여주어 자기주도성이 증진된것으로 보인다. 또한, 개인화는 학습자 중심 교육으로 이어질 수 있어 학습자의 주도성을 높일 수 있는 것으로 보인다. 그러나 학습자들의 독립적 학습에는 통계적으로 유의미하지 못하여 온라인 수업 상황에서 초등 학습자의 독립적 학습에 대한 깊이 있는 탐색이 필요한 것으로 보인다.

이상의 연구 결과를 종합하여 볼 때, 블렌디드 러닝에서 패들렛을 활용한 개인화 영어학습은 초등 학습자들에게 의사소통 역량과 자기주도성 향상에 효과가 있었다는 결론을 내릴 수 있었다. 본 연구에서는 초등영어 학습자들의 의사소통 역량을 제고하고, 자기주도적 영어학습능력을 향상하여 앞으로 코로나 팬데믹이나 4차 산업혁명의 변화하는 교육 현장에 다양하게 적용할 수 있는 활동의 예들을 제시하였다. 패들렛을 초등 영어 수업에 적용하고, 교수·학습방법의 측면으로 학생들의 개인화 활동을 도입하여 온라인 수업과 대면 수업의 적절한 활용을 통해 영어 수업 방법의 변화를 가져올 수 있을 것이다. 나아가 교육 현장에서 다양한 온라인 도구와 학생들의 의사소통 역량을 높일 수 있는 개인화 영어활동은 학생들의 긍정적인 영어학습의 인식과 기초 형성에 기여할 수 있을 것이다.

* *주요어: 초등영어, 패들렛(Padlet), 개인화, 의사소통 역량, 자기주도성

I. 서론

2019년부터 코로나(Covid-19) 팬데믹으로 인해 우리의 삶에 많은 변화가 찾아왔다. 교육계 역시 이러한 팬데믹 상황에서 자유로울 수 없었고, 기존의 교육방식과는 다른 패러다임으로의 변화가 요구되었다. 각급 학교에서는 학교 및 학생 상황에 맞게 등교 단계를 조정하여 대면 수업과 온라인 수업을 혼합하여 진행하였다. 이러한 수업 형태의 변화로 대면 수업과 온라인 수업의 형태를 통합하여 진행하는 블렌디드 러닝(Blended learning)이 기본 패러다임이 되었다. 이러한 변화는 기존의 대면수업 위주의 교육방식에서 온라인 수업을 필수 요소로 도입하는 변화를 요구하였을 뿐 아니라, 실행 비중에 있어서 온라인 수업의 비중이 더 커져 일상적이 되는 변화에 대응할 것을 요구하였다. 이러한 변화는 학교 영어 교육에도 큰 도전이 되고 있다.

영어 교과는 의사소통 능력 그 자체를 목표로 하는 특수성으로 인하여 온라인 수업 구성과 운영 측면에서 교사들이 큰 어려움을 겪고 있다(오지수, 2020). 특히 영어 교과는 의사소통과 학생들 간의 상호작용을 주 활동으로 하고 있기 때문에 온라인상에서 효과적으로 의사소통을 할 수 있는 방안에 대해 모색해야 할 시점이 도달한 것이다. 이를 위해 학생들에게 효과적으로 영어 의사소통을 할 수 있는 방안으로 온라인 게시판인 '패드렛(Padlet)'을 활용하였다. 온라인 게시판인 패드렛은 전통적으로 읽기와 쓰기 학습 향상을 위하여 자주 활용되어왔으나 현재는 동시에 접속하여 한눈에 정보를 교류하는 역동적인 모습으로 발전해나가고 있다(전수인, 2020). 또한, 초등학생의 수준과 특성을 고려하였을 때 영어학습을 하는 데에 있어 스캐폴딩(scaffolding)과 같은 상호작용이 이루어질 수 있도록 교사, 또래 친구들과의 협력은 필수적인 요소이다. 패드렛은 실시간 협업이 가능하고 게시물에 대한 댓글이나 반응 등을 실시간으로 표현할 수 있다. 이뿐만 아니라 패드렛은 접근성에 대한 편리성을 갖추었으며 사용의 직관성을 갖추고 있기 때문에 사용이 용이하여 초등 학습자에 적합하다. 패드렛 활용에 핵심을 둔 부분은 학생들이 온라인상에서 의사소통에서 생길 수 있는 의사소통 부재의 구간을 줄이며 실시간 댓글 활용이나 이미지 등 다양한 매체를 활용하여 영어학습에 대한 흥미나 학습 동기를 이끌어내는 것이다. 학습에 대한 흥미나 학습 동기는 자기주도성의 요인으로 보고 있으며, 학습자들의 흥미나 학습 동기는 곧 자기주도성으로 이어질 수 있다. 특히 블렌디드 러닝 방식은 학습자 중심의 학습이 가능하여 학습자의 자기주도성을 발휘할 수 있으며, 개인별·수준별 수업도 활용 가능하다는 장점을 가지고 있다.

이와 같이 본 연구에서는 영어 교육의 필수 요소인 상호작용과 의사소통을 촉진시키는 교육환경을 패들렛이라는 온라인 도구를 활용하여 구축하는 한편, 교수·학습방법 측면에서도 개인화(Personalization)를 채택함으로써 상호작용과 의사소통이 활성화 되는 교수·학습 환경을 제공하려 한다. 자신과 주변의 사람과 사물에 관해 의사소통하도록 하는 개인화는 진정한 의사소통이 일어나도록 하는 교수·학습방법이기 때문이다(고경희, 2006). 본 연구에서는 대면 수업이 불가능하거나 대폭 축소되는 교육환경의 변화에 온라인 도구를 활용하여 영어 교육의 필수 요소인 상호작용과 의사소통의 요소가 결여되거나 축소되지 않는 교수·학습 환경을 구축함으로써 학생들의 유의미한 의사소통 능력이 발휘되는가를 조사하고자 한다.

한편, 대면 수업이 축소되고 온라인 수업의 비중이 커진 수업 형태의 변화로 학습자가 스스로 학습을 이끌어갈 수 있는 자기주도성의 중요성이 부각되고 있다. 특히 온라인 학습은 학습자 스스로 참여하려는 의지와 책임이 중요하다. 학습 동기나 흥미, 자신감 등의 변인은 자기주도성에 영향을 미치기 때문에 학습자 스스로가 자기주도성을 갖출 수 있도록 다양한 장치를 마련하는 것이 필요하다. 특히, 영어에서의 의사소통과 상호작용의 즐거움은 학생들에게 중요한 내재적 동기가 될 수 있다. 사회적 동물인 인간은 상호작용과 의사소통은 기본적인 욕구이며, 사람들은 이러한 욕구를 배움과 지속적인 활동 등을 통해 만족하고자 한다. 따라서 본 연구에서는 패들렛은 상호작용과 의사소통을 촉진하는 장치로서 동기 유발제의 역할을 통해 학생들에게 환경을 제공하고자 하며, 개인화 영어 활동을 통해 학생들이 자기주도적으로 영어를 표현할 수 있는 교수·학습방안을 제안하고자 한다.

본 연구에서는 이러한 시의적 요구로 온라인에서 영어학습의 의사소통이 효과적으로 이루어질 수 있는 학습 도구인 패들렛과 학습자의 유의미한 영어 사용을 용이하게 하는 교수·학습방법인 개인화를 통해 학생들에게 미치는 영향을 다음과 같이 연구 문제를 설정하고 연구를 진행하고자 한다.

첫째, 블렌디드 러닝에서 패들렛(Padlet)을 활용한 개인화 활동이 영어 의사소통 역량 함양에 도움이 되는가?

둘째, 블렌디드 러닝에서 패들렛(Padlet)을 활용한 개인화 활동이 영어 학습 자기주도성 증진에 도움이 되는가?

그동안 영어 교육에 있어 온라인 교육과 개인화에 대한 연구는 각각 진행되어 왔지만 두 요소를 통합하여 동시에 활용한 연구는 없었다. 선행연구를 조사한 결과 영어 교육에 있어 패들렛을 활용한 기존 선행연구는 소수 찾아볼 수 있었으나 주로 성인 학습자

나 중·고등학생 이상 연령층의 학습자들을 대상으로 한 경우가 대부분이었다. 지금까지 연구자가 조사한 바로는 초등 학습자를 대상으로 한 연구는 송용창(2021)의 연구가 유일하였다. 또한, 교육과정의 일환으로 이루어진 초등학교 교육과정 개인화 영어 학습을 활용한 온라인 교육에 대한 연구는 더욱 찾기 어려웠다. 아직 초등 현장에서는 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습에 대한 연구가 없다는 점에 비추어 이 연구는 개인화라는 교수·학습방법과 온라인 도구인 패들렛을 통합하여 그 효과의 양상을 살펴보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 블렌디드 러닝(Blended learning)

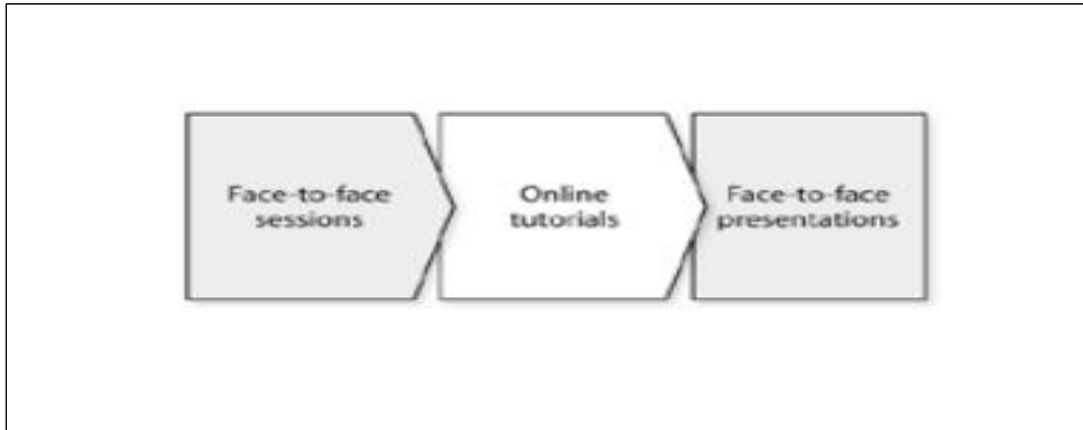
블렌디드 러닝이란 학습의 효과성과 만족도를 향상시키기 위해 온라인과 오프라인 학습을 융합한 학습 방법을 의미한다. 블렌디드 러닝의 개념은 학자들에 따라 조금씩 다른 의미를 가지고 있으나 가장 큰 특징은 오프라인 학습과 온라인 학습을 통합한 것이라고 할 수 있다(이상수, 2007). 블렌디드 러닝은 온라인 수업과 대면 교실 수업을 융합한 혼합형 학습으로 전통적인 수업 방법과 함께 정보 기술을 이용하여 다양한 매체와 방법을 이용하여 효과적인 학습을 끌어내는 데에 그 목적이 있다(Driscoll, 2002; Garrison & Kanuka, 2004).

실제 국내에서 실시된 블렌디드 러닝의 효과성에 대한 메타분석 결과를 살펴보면 블렌디드 러닝으로 학습자의 학습 효과에서 인지적, 정의적 영역에서 모두 유의미한 것으로 나타났다(권희림, 문은경, 박인우, 2015). 특히 정의적 영역의 학습성과 그 영역을 세부적으로 분석한 결과 창의적 인성, 몰입, 만족도, 수업 참여, 학습 태도, 교과 태도, 자기 효능감, 흥미도, 학습 동기에서 효과가 있는 것으로 나타났다(배운주, 이정민, 2021). 최은희(2021)는 블렌디드 러닝의 효과로 개인의 언어 구사 수준에 따른 수준별 학습 제공이 가능하며 자기 주도적 학습 습관 정착에 효과적이라고 강조하였다. 이러한 선행연구를 토대로 본 연구에서도 블렌디드 학습 환경에서 학습자들이 패들렛을 활용한 개인화 활동을 통해 의사소통 역량 증진과 흥미도, 학습 동기 등의 학습 자기주도성 향상 효과를 알아보고자 한다.

블렌디드 러닝 모형은 면대면의 학습에서 온라인 활동을 하게 하거나 각 차시별로 면대면 수업 또는 온라인 수업을 구성하는 등 블렌디드 러닝의 형태는 다양하게 나타날 수 있다(Cleveland & Wilton, 2018). 아래 [그림 II-1]의 모델은 블렌디드 러닝의 세 가지 모델 중 하나의 형태로, 두 번째 모델인 'Blended block'을 활용하여 연구를 진행하였다. 이 모델은 활동 순서나 블록에 따라 대면학습과 온라인 학습으로 구성되어 학습 목표나 구성요소에 따라 구성할 수 있다. 코로나 팬데믹 상황으로 정책상 등교 방안이 정해져 있기 때문에 대면 수업과 온라인 수업이 두 번째 모델인 'Blended block'처럼 수업 세션을 나누어 이루어지기 때문이다. 이 모델에서는 '대면 수업-온라인 수업-대면 발표'로 구성되어 각 등교 상황에 맞게 교수·학습방법을 조정하는 것이

가능하다.

[그림 II-1] Blended Block (Cleveland & Wilton, 2018)



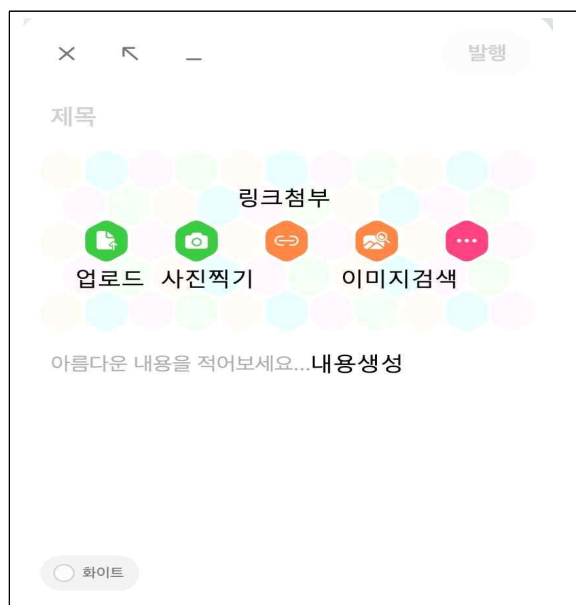
2000년 말부터 온라인 교육과 오프라인 교육 간의 ‘혼합’이라는 새로운 키워드가 대두되면서 학습 효과를 극대화하기 위한 혼합형 학습방법으로 영어 교육에 있어서도 새로운 패러다임으로 등장하기 시작하였다(김정렬, 한희정, 신수범, 2008). 이때의 논의는 대면 수업이 기본적으로 가능한 상황에서 온라인 교육의 활용에 관한 것이었다. 그러나 2019년 코로나 팬데믹 이후로는 대면 수업이 가능하지 않은 상황에서 대면 수업을 대체하는 여건에서의 온라인 교육 활용이라는 큰 차이점이 있다. 본 연구는 후자의 상황에서 이루어지는 것으로 대면 수업과 겹하여 선택적, 추가적으로 이루어지는 온라인 교육이 아니라 대면 수업을 대체하는 필요 불가결한 상황에서는 온라인 교육의 중요성에 비례하는 교육 방법에 대한 관심이 필요하다.

블렌디드 러닝은 효과적인 학습 목표 달성을 위해 상황에 알맞게 적용하고 활용 가능한 활동 방법들을 적절히 조합하여 대면 수업과 온라인 수업의 통합을 전제로 해야 한다(김소연, 김정렬, 2022). 특히, 영어 수업은 내용과 기능에 따라 그 학습 목표가 정해져있기 때문에 학습자들의 교육 효과를 극대화할 수 있도록 효과적인 교수·학습접근 방법이 중요하다. 이에 본 연구에서는 모든 수업에서 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등의 다양한 기능들이 쓰이지만 특히 대면 수업에서는 듣기, 말하기 기능을 통해 주제에서 활용하는 기능과 표현을 익힌다. 그 후 온라인 수업에서는 읽기와 쓰기 기능 목표로 하여 패들렛을 활용한 개인화 활동을 실시하고, 다시 대면 수업에서는 발표 및 공유하는 시간을 통해 위의 [그림 II-1] ‘Blended block’ 모델을 활용하여 수업을 진행하려 한다.

2. 패들렛(Padlet)

패들렛(Padlet)은 월위셔(Wallwisher)라는 온라인 게시판의 후속 개발품으로 2000년에 출시되었다. 패들렛은 온라인 접속자들과의 실시간 게시로 의사소통을 하는 전통적인 방법과 멀티미디어 친화적인 기능을 접목시킨 웹 어플리케이션이다. 패들렛은 하나의 작업공간에 많은 사람들이 동시에 들어와서 접촉식 메모지를 붙여 놓는 작업이 가능하여 많은 사용자들이 같은 시간에 게시판에 텍스트와 이미지 등을 업로드할 수 있다. 교실에서 칠판에 붙이는 메모지를 웹상에서 공유한다고 볼 수 있다. 많은 사람들이 동 시간에 활용할 수 있기 때문에 수업 시간에 할 수 있는 대부분의 활동이 패들렛 상에서도 가능하다. 자신이 만들어놓은 메모지에는 글, 사진, 오디오 및 비디오 클립, 일반 문서, 링크 등의 첨부 게시가 가능하며 실시간으로 상호작용이 가능하다. 아래의 [그림 II-2]는 포스팅할 때 장면이며, 학생들이 활용할 수 있는 기능들을 볼 수 있다. '업로드'는 자신이 가지고 있는 파일이나 이미지 등을 직접적으로 올릴 수 있는 기능이다. '사진 찍기' 기능은 노트북이나 휴대전화와 같은 모바일 기기에서 직접 사진을 찍어 올릴 수 있다. '링크 첨부' 기능은 자신이 보여주고자 하는 홈페이지나 유튜브 등의 링크를 첨부하여 올릴 수 있다. '이미지 검색'은 구글과 바로 연동이 되어 자신이 원하는 사진이나 그림을 바로 검색하여 함께 첨부할 수 있는 기능이다.

[그림 II-2] 패들렛 포스팅 화면



이러한 패들렛의 장점은 첫째, 교육 도구로서 호환성과 시스템의 편리성이다. 패들렛은 데스크톱 컴퓨터뿐만 아니라 휴대전화나 태블릿 PC와 같은 모바일 기기에서도 자유롭게 접속하여 게시 활동을 할 수 있다. 이쌍철과 김정아(2018)에 따르면 온라인 수업에서 시스템의 편리성이 높으면 높을수록 학습자들의 수업 만족도가 높게 나왔다. 학습 도구 사용의 편리성은 무엇보다 초등 학습자에 고려해야 할 요소 중 하나이다. 학습자는 특별한 훈련이 없이 게시판 생성 및 게시 활동이 매우 간단하게 할 수 있으며 구글과 연동이 되어 바로 검색한 이미지나 동영상 등을 바로 탑재할 수 있다. 어떠한 프로그램을 내려 받을 필요도 없으며, 회원가입의 절차 역시 필요하지 않다. 또한 교수의 입장에서 패들렛의 다양한 템플릿을 활용하여 학습의 형태나 그 내용을 다양화할 수 있다. 예를 들어 패들렛에서는 담벼락, 그리드, 셀프, 지도, 타임라인, 캔버스 등의 다양한 형식의 템플릿을 제공해주기 때문에 필요한 때에 따라서는 다양한 템플릿으로 수업을 구성할 수 있다는 점이 장점이다. 아래의 사진은 패들렛 게시물을 만들 때 제공되는 템플릿이다. 교사는 수업을 시작하기 전 수업 주제에 맞게 템플릿을 선택할 수 있다.

아래의 [그림 II-3]에서 제공하는 템플릿 화면 중 ‘담벼락’은 벽돌 형식의 레이아웃으로 메모지를 마음대로 붙일 수 있다. 벽면에 메모지를 붙이면 자동으로 차례대로 붙여진다.

[그림 II-3] 패들렛에서 제공하는 템플릿



‘스트림’은 한 줄로 순서대로 메모지가 나열이 된다. 한 줄로 계속해서 내려가기 때문에 시간상의 순서를 보기가 좋고 모바일 기기에서 볼 때 편리하지만 메모지 수가 너무 많아지면 길어져 보기 불편하다는 단점이 있다. ‘그리드’는 담벼락과 비슷하지만 줄지어 배치한다는 점이 다르다. ‘셀프’는 주제를 지정하여 섹션을 추가할 수 있고 주제에 맞는 게시물을 모아 볼 수 있다는 장점이 있다. 혹은 한 사람당 하나의 셀프를 지정하거나 모듈에 지정하면 개인 혹은 모듈별 학습이 모두 가능하다. ‘캔버스’는 벽면에 붙인 메모지를 마음대로 위치시킬 수 있다. 특히, 메모지끼리 서로 화살표로 연결하여 연결성이나 관련성을 표시할 수 있다. ‘타임라인’은 역사적 사건이나 개인의 성장 과정 등 시간별 혹은 시대별로 흐름상 주제를 보여줄 때에 적합하다.

두 번째 장점은 공유의 용이성이다. 텍스트, 파일, 이미지, 영상, 녹음 파일, 링크 등 다양한 콘텐츠를 업로드할 수 있으며, 학생들이 동시다발적으로 작업을 할 수 있기 때문에 다른 학생들의 산출물을 바로 확인할 수 있다. 즉, 자신의 생각이나 의견도 댓글이나 ‘좋아요’와 같은 반응을 통해 표현할 수 있으며 다른 사람의 의견이나 산출물을 확인하고, 즉각적 피드백이 가능하다. 이러한 특징은 소통을 용이하게 하는 교육 환경을 조성해준다.

세 번째 장점은 온라인 환경에서의 저장성이다. 대면 수업의 경우 수업을 하고 나면 산출물 등을 따로 모아 두어 게시를 하거나 학생들이 가정으로 가져가기 때문에 다시 보기 어렵다는 점이 있다. 그러나 패들렛은 모든 게시물이 저장이 되어 휘발성이 없기 때문에 저장된 학습자들의 산출물들을 이용한 후속 활동이 가능한 장점이 있다. 예를 들어 비대면 상황에서 패들렛에서 생성된 활동 결과물을 대면 수업 상황에서 활용하여 연계성 있는 수업 구성이 가능하고, 학생들의 게시물을 시·공간을 초월하여 볼 수 있기 때문에 원할 때 자신이 쓴 글을 수정하여 편집할 수 있다.

네 번째, 성찰성이다. Levine(2007)에 의하면, 온라인 게시판은 종종 교실 내에서의 면대면 교류를 대체할 수 있고 교실 밖에서는 교사와 학습자, 학습자와 학습자들 사이를 시간이나 장소로 분리하지 않으면서 자연스러운 의사소통 환경을 만들어준다고 하였다. 오히려 면대면 교류에서는 일어나기 어렵지만 온라인 게시판은 성찰적인 측면에서 생각을 재고해볼 수 있다는 장점을 가지고 있다.

이처럼 패들렛은 학습자의 참여를 도모하는데 효율적인 학습 도구가 될 수 있으며(Dunbar, 2017), 학습자들에게 온라인상의 의사소통의 간극을 줄여줄 수 있는 환경을 조성해줄 수 있다. 또한, 학생들이 스스로 내용을 선택하고, 학습자들에게 다양한 콘텐츠로 흥미를 일으켜 학습 동기를 부여할 수 있다. 본 연구에서는 호환성, 편리성, 공유성 등의 장점들을 이용하여 학생들이 편리하고 의사소통이 활발한 영어 학습 환경을 제공하고 이러한 학습 도구를 이용한 활동이 학습자의 의사소통 역량과 학습 자기

주도성에 미치는 영향을 조사하고자 한다.

3. 개인화(Personalization)

1970년대 후반 이래로 언어 학습에서 그 내용은 학습자와 관련이 있어야 하며 학습자에게 의미 있는 것이어야 한다는 학습자 중심의 외국어 교육과정이 강조되어 왔다. 고경희(2006)는 학생들에게 유의미한 언어 학습과 사용의 기회를 제공하기 위해서 학습자의 경험이나 생활과 관련 있는 내용으로 학습 내용 및 활동을 구성하는 교수·학습 방법이 개인화를 활용한 것을 제안하였다. 이러한 교수·학습방법은 학습자의 의사소통 능력 향상으로 연결되는 것으로 여러 학자들은 학습자 자신과 관련 있는 실질적인 의사소통 경험 제공을 통한 연습을 제안하면서 실제적인 언어 사용 경험의 중요성을 강조한다(박약우, 1999; Bloor, 1991; Widdowson, 1978). 의사소통 중심 교수법에 서는 언어는 사용하면서 학습이 되며, 언어학습의 초기부터 자신의 언어로 표현하는 의사소통 활동을 권장한다.

이에 고경희(2006)는 여러 학자들(Griffiths & Keohane, 2000; 박약우, 1999; Edge & Wharton, 1998; Bloor, 1991)의 논의를 종합하여 개인화의 정의를 잠정적으로 다음과 같이 내리고 있다. '개인화는 학습자 자신이나 주변의 사람·사물과 관련된 경험, 생각, 느낌, 기호 등을 학습 내용·방법의 계획 및 학습활동에 반영하여, 학습자 자신에게는 유의미한 언어 학습·사용의 기회를 제공하고 학습자 상호 간에는 실질적인 의사소통의 기회를 제공하려는 교수·학습 방안이다.' 본 연구는 고경희(2006)의 정의를 토대로 '패들렛'이라는 온라인 도구를 통해 학생들이 직접 자신의 어휘를 선택하고 자신이나 주변의 사람·사물과 관련된 경험이나 생각 등을 반영한 자신의 게시물을 포스팅하고, 자신에게 유의미한 언어 사용이 이루어질 수 있도록 교수·학습 방법을 재구성한 활동들을 제고하고 패들렛을 활용한 개인화 영어학습이 의사소통 역량과 학습 자기주도성에 미치는 영향을 조사하고자 한다.

4. 의사소통 역량

‘의사소통’은 초등교육의 목표에 가장 중요한 역량 중 하나로서 우리 사회에서 중요하게 여기고 있는 능력이다. 사회적 동물인 인간에게 소통은 가장 중요하게 여기는 능력이며, 이를 함양하기 위해 각 학교급 별로 학생들에게도 강조하는 역량이다.

2015 개정 교육과정에서는 영어 교과 성격의 기반으로 ‘영어 의사소통 역량’을 첫 번째 핵심역량으로 내세우고 있다. 영어 의사소통 역량이란 ‘일상생활 및 다양한 상황에서 영어로 의사소통할 수 있는 역량을 의미하며 영어이해능력과 표현능력을 포함한다.’ 영어 교과는 학습자들의 영어 의사소통 능력을 길러주는 것을 총괄 목표로 삼으며, 하위 목표에서도 ‘자기 주변의 일상생활 주제에 관하여 영어로 기초적인 의사소통을 할 수 있다.’로 제시되어 있다. 이러한 영어과 교육과정(교육부, 2015)에서 제시한 영어 의사소통 역량은 영어이해능력과 표현능력 등의 기술만이 명시적으로 기술되어 있어 의사소통의 내용과 언어적, 비언어적 상호작용의 정의적 내용 보충이 필요해 보인다.

배두본(2002)은 의사소통 기능의 측면에 주목하여 의사소통 기능을 의사소통하려는 목적과 의도를 포함하는 것이라고 정의하고 구체적으로는 개인의 느낌, 생각, 친교 활동, 요청, 지시와 명령, 정보의 교환, 의견 교환, 문제 해결 등에 필요한 기능이라고 하였다. 영어의사소통 역량이 영어로 이해하고 표현하는 능력만으로 정의되어 충분하지 않아, 배두본(2002)이 논의하는 이런 기능의 수행 역량들도 포함하여야 할 것인지에 대한 검토도 필요한 것으로 보인다. 이에 목적과 의도를 포함하는 어떤 내용을 담을 것인지, 어떤 기능을 활용할 것인지 염두에 놓고 의사소통 역량의 정의를 재고할 필요가 있다 하겠다.

조금 더 넓은 범위에서 의사소통을 바라보아 2015 개정 교육과정 총론의 의사소통 역량의 정의를 참고하면, 총론에서는 ‘의사소통 역량’을 ‘다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 역량(교육부, 2015)’으로 정의하고 있다. 즉, 총론에서의 의사소통 역량은 언어 기능적 역량 외에도 소통의 내용과 태도적 역량을 포함시키고 있다. 총론의 의사소통 역량은 다양한 상황에 적합한 언어, 상징, 텍스트, 매체를 활용하여 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력, 타인의 말과 글에 나타난 생각과 감정을 올바르게 이해하는 능력, 다른 사람의 의견을 경청하고 존중하며 갈등을 효과적으로 조정하는 능력 등을 포함한다(이영석, 장용규, 윤여범, 이재승, 김동식, 2021). 본 연구에서는 영어 의사소통 역량이 이해하고 표현하는 언어적 역량 외에 2015 개정 교육과정 총론에서 기술하고 있는 태

도적 역량까지 포함하는 것에 동의하며 본 연구에서 영어 의사소통 역량을 다음과 같이 정의하겠다. 첫째, 다양한 상황에 적합한 언어, 상징, 텍스트, 매체 등을 활용하여 영어로 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력이다. 둘째, 영어로 표현된 타인의 말과 글에 나타난 생각과 감정을 올바르게 이해하는 능력이다. 셋째, 영어를 이용한 의사소통 상황에서 다른 사람의 의견을 경청하고 존중하며 갈등을 조정하는 능력으로 정의하여 본 연구를 진행하겠다.

한편, 코로나 팬데믹으로 대면 수업이 불가능한 상황에서 음성언어를 활용한 상호작용과 의사소통이 어려워지는 환경이 되어 학습자들의 영어 의사소통 능력 발달을 꾀하기가 어려워진다. 팬데믹과 같은 상황은 공간을 달리하는 온라인 수업을 주로 하게 되는데 이런 상황에서는 대면 소통이 어려운 것은 당연하고, 화상 수업의 경우에도 학습자들이 대면 상황보다는 의사소통에 제약이 따른다. 이에 온라인 수업에서는 음성언어로 대화하는 상황보다 문자 언어로 대화를 하는 상황이 많이 발생하게 된다. 온라인 학습 환경 상 문자 언어의 대화가 더 효과적일 수 있다. 패들렛을 활용한 웹 기반의 문자 언어 의사소통에 대해 살펴보면 이상수(2003)는 웹은 문자 중심의 의사소통을 주로 하기 때문에 학습자들의 사고를 정교화시키는 역할을 한다고 주장한다(Sherry, 2000). 문자 기반 동시적 의사소통 도구는 학습자들이 매개를 통해 자신의 생각을 표현하게 되므로 실제 구두 언어 표현보다 언어 사용에 대해 생각하고 처리할 수 있는 시간이 주어지게 된다. 문자를 통한 동시적 의사소통은 음성 언어의 즉각적인 상호 작용과 문자로 쓰인 글이 가지는 성찰성을 함께 가지고 있는 독특한 의사소통의 양상을 띄게 된다(Warschauer, 1997). 문자채팅 등을 활용하였을 때 교사 주도적인 전통적 수업과는 달리 학생들의 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있었으며 학습자간에도 소수의 학생들이 독점하기 쉬운 면대면 토론과 비교하여 소극적이고 내성적인 학습자들의 참여를 증가시킬 수 있다(Beauvois, 1992). 이를 토대로 온라인 게시판인 패들렛을 사용할 경우 문자 언어로 의사소통을 실시하기 때문에 학생들이 자신의 생각을 표현할 수 있는 충분한 시간이 주어지게 되고, 성찰성이 있기 때문에 자신의 글을 수정할 수 있다는 장점이 있다. 더 나아가 소수의 학생들의 독점이 아닌 다양한 학생들의 수준과 참여를 이끌어 낼 수 있다는 점에서 블렌디드 러닝에서 실시간 온라인 게시판인 패들렛의 장점이 돋보일 것이다. 문자 언어를 기반으로 하여 표현하는 기회를 갖고, 이러한 역량이 대면에서도 음성으로 표현하는 데 토대를 쌓아주는 역할을 할 수 있는 것으로 보인다.

또한, 우리나라의 영어 의사소통 환경을 살펴볼 필요가 있다. 2015 개정 교육과정(교육부, 2015)에 따르면 우리나라는 일상생활에서 영어를 사용하지 않는 상황이기 때문에 학교 밖 영어 사용 기회가 매우 제한적임을 제시한다. 이를 보완하기 위하여 영

어 사용 기회를 충분히 제공할 수 있는 학교 영어 교육을 실현해야 하며, 학교 영어 교육은 학습자에게 가능한 한 영어 사용 기회를 충분히 제공할 수 있는 교수·학습 방법을 계획 및 실천하여 다양한 멀티미디어 자료와 정보 통신 기술 등을 활용한 교수·학습 활동을 통해 학습의 효율성을 극대화할 것을 강조한다. 이러한 교수·학습 환경을 제공하기 위하여 본 연구에서는 패들렛과 개인화를 활용하고자 한다.

5. 학습 자기주도성

2015 개정 영어과 교육과정에서는 영어 의사소통 역량, 자기관리 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량의 네 가지 역량을 교과역량으로 제시하고 있다. 이 중 자기관리 역량은 '영어에 대한 흥미와 관심을 바탕으로 학습자가 자기주도적으로 영어 학습을 지속할 수 있는 역량으로 정의되고 있으며(교육부, 2015), 이 역량은 4차 산업혁명 시대를 대비하고 성공적인 영어 학습 성취를 위해 갖추어야 할 역량임을 강조하고 있다. 본 연구에서는 자기관리 역량의 하위 개념이라고 할 수 있는 영어 학습의 자기주도성으로 초점화하여 연구하고자한다. 영어 학습의 자기주도성이 가능해진다면 자기관리 역량은 이에 수반하여 높아질 수밖에 없다. 특히 '자기주도성'의 신장은 학생들이 미래 사회에 대비할 수 있도록 가장 효율적으로 도와주는 방법이라고 많은 학자들(김영숙, 2016; 김대현, 김석우, 2005; 진영은, 조인진, 2001)은 주장하고 있다. 코로나19로 인해 블렌디드 러닝의 중요성이 대두되면서 학생들이 스스로 학습을 인식하고 과정을 충실히 이행하는 것이 중요해졌으며, 블렌디드 러닝은 학습자 중심의 영어교육을 실천할 수 있는 발돋움의 출발이 될 것이다.

자기주도성은 자기 스스로 선택하고 행동한다는 의미에서 매우 포괄적인 의미로 사용된다. 자기주도성과 유사하게 사용되고 있는 단어들은 자기주도학습, 자기조절학습, 자율적 학습으로 다양하다. 김아영(2014)은 자기주도성을 개인이 자신의 행동을 스스로 선택하고 주체가 되어 이끌어나가는 성향으로 수행이 포함된 상황에서 행동을 시작하게 하는 동기유발 변인으로 제시하였다. 또한, 자기주도성이란 자율적으로 모든 일을 스스로 기획하고 처리하며 그 결과에 대한 책임을 지는 자율적, 독립적, 진취적 성향을 뜻한다(조정운, 2011). 자기주도성은 자기주도 학습과 자기조절학습 등을 일어나게 하는 학습들의 기본 역량(이정민, 2017)이다. 이에 본 연구에서는 자기주도성 의미 범위를 좁혀 학습과 관련한 자기주도학습으로 초점을 맞추며, 자기주도성과 자기주도학습의 용어를 동일시하고자 한다.

자기주도학습 개념의 정의는 다양한 학자들이 제기하고 있으나 가장 자주 인용되는

정의는 Knowles(1975:15)의 정의이다. Knowles(1975)는 자기주도학습이란 '학습자 스스로 타인의 도움과는 상관없이 학습 목표를 설명하고, 인적·물적 자원을 학습에 도움이 되게 확보하고 그 적절한 학습전략을 선택하여 실행하여 성취한 학습 결과를 스스로 평가한 과정과 활동'이라고 하여 온전히 학생 주도적인 역할을 강조하였다. Gugliemino(1977)는 자기주도학습 준비도(Self-directed learning readiness)의 개념을 통해 학습자가 자기주도학습을 수행할 수 있는 준비 정도는 학습자의 긍정적인 마인드, 자아존중감 등 학습자 개인의 인성과 정의적 특성의 복합체로 결정된다고 하였다. 준비도란, 학생이 스스로 학습을 책임질 수 있는 준비 정도를 말한다. 자기주도적 학습자는 자발성, 독립성, 학습 지속성이 있으며 학습에 대해 책임감을 갖고 문제를 장애가 아닌 도전으로 생각한다.

자기주도성의 구성요소에 대해서는 학자별로 다양한 의견(Knowles, 1975; Long, 1993; Skager, 1978; Oddi, 1986)을 제시하고 있는데, Long(1993)은 학습 과정 측면에서 자기주도성을 규정하는 결정적 요소는 학습자의 자유의지라고 강조하였다. 편, Pintrich와De Groot(1990)은 자기관리 행동, 인지 전략, 상위 인지 전략을 요소로 보고 있다. 본 연구의 맥락에서는 Gugliemino(1977)는 학습의 주도성 및 독립성, 자기 자신의 학습에 대한 책임 수용, 학습에 대한 사랑, 미래에 대한 긍정적 지향, 학습 기회에 대한 개방성, 효과적인 학습자로서의 자아개념, 창의성, 기본 학습기능과 문제 해결 기능을 사용하는 8가지를 자기학습능력의 구성요소로 보고자 한다.

자기주도성은 자기 자신의 학습을 책임지는 데 필요한 일정 단계의 준비도로 특징지어 질 수 있는데(Dam et al., 1990), 이러한 준비도를 측정하기 위해 Gugliemino(1977)는 SDLRS(Self-Directed Learning Readiness Scale)를 개발하였다. 자기주도학습에 대한 연구가 증가함에 따라 국내 학습자용 검사 개발이 점차적으로 이루어지고 있지만, 그 중 Gugliemino(1977)의 SDLRS는 가장 보편적으로 활용되고 있는 검사(김혜영, 김민진, 2009)이다. 한 가지 도구로 자기주도성의 여러 측면에 대한 검사가 가능하여 보다 세밀한 학습자 진단이 가능하며, 다양한 수정 검토가 진행되어 왔고 자기주도성 측정 결과가 추후 국제적인 비교가능성이 있기 때문에 SDLRS를 초등학생의 영어 자기주도성을 측정할 수 있도록 수정한 SDLLRS(김혜영, 김민진, 2009)을 활용하고자 한다.

6. 선행연구 고찰

가. 패들렛을 활용한 영어 학습

패들렛을 활용한 영어 학습에 대한 선행연구를 조사한 결과, 많은 연구자들이 대학생 을 대상으로 연구해왔음을 알 수 있었다. 특히, 언어 방면의 다양한 교과에서 활용하고 있는 것으로 나타났다(차윤정, 김혜숙, 김나영, 2022; 염미란, 2022; 기유미, 2020). 패들렛을 활용한 영어 학습의 선행연구는 대부분 학습자들의 활용 선호도, 효 과성 인식에 대한 연구였다(전수인, 2021; 김혜정, 2022; 송고은, 2022). 전수인 (2021), 김혜정(2022)의 연구는 본 연구와 동일하게 코로나 팬데믹의 영향으로 온라인 수업을 해야 하는 상황을 전제로 연구가 진행되었다.

이 연구들은 학생들의 정의적 영역에 대한 인식에 주목하였다. 학생들은 패들렛 사용 에 대해 만족도가 긍정적이었으며, 학생들은 적극적인 의사소통이 가능하다는 점을 언 급하였다(전수인, 2021; 김혜정, 2022; 송고은, 2022). 특히, 전수인(2021)의 연 구에서는 학생들은 온라인 고유의 장점을 활용하면서도 오프라인 학습과 다름이 없는 학습자간 또는 학습자와 교수자간의 효과적 교류를 가장 큰 장점으로 꼽았다.

학습자들의 정의적 영역에 대해 연구한 결과 흥미도가 높고, 낮은 학습 부담감을 느 껴 만족스러웠다는 의견이 주를 이루었다(전수인, 2021; 김혜정, 2022). 또한, 학생 들은 ‘이미지를 사용해서 흥미로웠다.’, ‘이미지를 활용하여 이해가 더 잘됐다.’ 등과 같 이 인식하고 있어 다양한 매체를 함께 사용하는 것이 효과적 의사소통에 도움이 됨을 알 수 있었다(전수인, 2021).

또한, 선행연구들에서 공통적으로 나타나는 학습자의 효과성은 상호작용에 대한 만족 감이었다. 특히 비대면 상황에서는 많은 사람들 간의 상호작용이 어려울 수 있는데 패 들렛이 학생들 간의 상호작용을 쉽게 도와주었다는 점에서 그 의의가 있다. 또한, 협업 을 하는 과정에서 실시간으로 공유가 가능하다는 점도 만족감을 높이는 장점으로 보인 다.

앞에서 살펴본 대학생을 대상으로 한 패들렛 수업에 대한 학습 효과성, 인식 및 태도 에 대한 조사와는 달리 초등학습자를 대상으로 학습 효과성에, 인식 및 태도에 관한 연 구는 없었다. 또한, 패들렛을 활용한 영어 수업에 대한 연구 자체가 많지 않기 때문에 초등학습자를 대상으로 한 패들렛 활용한 수업에 연구가 필요할 것으로 판단된다. 패 들렛을 활용하는 것에 대한 초등학습자를 대상으로 한 인식과 학습의 효과성이 앞으로 의 블렌디드 러닝, 비대면 수업, 현장 수업의 콘텐츠 공유 방식에 있어서 도움이 될 것 으로 보인다.

나. 개인화와 영어 학습

고경희(2006)는 초등영어 교육에서 교재 내용을 기계적으로 반복하거나 암기하는 방법을 지양하고 학습자들의 실제 언어 사용과 연결하여 학습자 중심의 교육활동을 강조하였다. 언어를 학습함에 있어 학습자는 모국어든 외국어든 자신과 관련되거나 중요한 것에 대해 이야기하고 싶어 하며, 이러한 표현 욕구를 목표어를 활용하여 의사소통하는 기쁨을 누릴 기회를 제공하는 것이 중요하다고 하였다. 이를 위해서 초등영어 교육에서는 유창성에 중점을 두고 사용하는 할 어휘 수에 제한을 두지 않을 것을 제안하였다. 개인화를 통해 초등학습자들이 자신과 주변의 사람과 사물에 대해 하고 싶은 말을 가능하게 할 것이며, 교과서가 제시하는 학습 내용의 범위를 넘어 스스로 표현하는 과정을 통해 의사소통의 역량의 증진을 가져올 것이다.

또한 우미혜와 고경희(2022)에 따르면 개인화는 정의적 영역에서 학습자들을 추동하여 학습자의 의사소통 능력의 발달을 촉진함을 강조한다. 실질적 의사소통은 학습자들이 활동에 몰입하게 하며, 소통의 내용에 흥미를 갖게 한다. 이는 영어 학습에 대한 동기유발로 이어지게 되며, 이는 개인화의 대표적인 특징(Griffiths & Keohane, 2000)이라고 할 수 있다. 동기유발은 학생들에게 의사소통 능력의 증진뿐만 아니라 자기주도학습 능력의 증진으로 이어질 수 있는 중요한 교수·학습방안이다.

초등학교 현장에서 개인화에 대한 연구들이 실행되었다(정은미, 2016; 신미경, 권영환, 2013; 허선희, 2010). 초등학생 3, 5학년을 대상으로 한 연구들은 의사소통 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향(정은미, 2016; 신미경, 권영환, 2013; 허선희, 2010)을 조사하였다. 연구결과 개인화 학습 내용 및 과업 수행 활동이 학습자의 의사소통 능력 중 말하기 능력과 쓰기 능력 향상에 효과가 있었으며 공통적으로 흥미도 및 참여도에 긍정적인 영향을 미쳤다는 결론을 도출하였다. 정은미(2016)와 허선희(2010)는 어휘와 표현의 확장도 함께 언급하여 학생들의 의사소통 능력의 기반이 되는 어휘와 그에 따른 표현의 확장에도 효과가 있는 것으로 나타났다.

신미경(2013)의 연구에서 학습자들은 영어 구사력이 부족하지만 스스로 새로운 내용을 학습하는 것을 즐거워하였으며 자신의 생활을 영어로 표현하는 활동에 큰 관심을 보였다고 한다. 그러나 통계적으로 참여도 향상에는 효과가 적은 것으로 나타났다. 위의 선행연구에서 참여도 향상의 효과가 적은 것을 토대로 학생들의 영어 사용에 대한 적극적으로 학습에 참여할 수 있는 방법으로 온라인 도구인 패들렛을 도입하여 학생들의 참여를 높일 수 있는 후속 연구를 설계하였다. 특히, 개인화는 의사소통 능력 중 쓰기 능력 향상에 효과가 있다는 점(신미경, 2013)을 토대로 학생들이 온라인 게시판인 패들렛에 적극적으로 참여하여 정의적 영역과 의사소통 능력을 함께 증진시킬 수 있는 방안이 될 것이다.

다. 자기주도성과 영어 학습

초등학교 영어 학습자들의 자기주도성에 관한 선행연구를 살펴보면 대표적으로 김혜영과 김민진(2009)의 연구가 있다. 이 연구에서는 학습 동기와 자기주도성이 매우 밀접한 관계가 있으며, 영어 학습이 재미있다고 느끼는 학생은 영어 학습이 스트레스이거나 학습에 대한 특별한 느낌이 없다고 말한 학생에 비해 0.8 이상이나 자기주도학습 능력이 높았다는 사실을 발견할 수 있다. 영어를 즐겁고 재미있게 느끼는 것이 성공적인 영어학습을 지속할 수 있다는 것이 입증된 것이다. 그러나 우리나라 초등학생 학습에 있어서 영어 과목 학습에 대한 자기주도성은 다른 과목에 비해 더 낮은 것으로 나타났다. 영어 자기주도성 능력을 함양하기 위해 본 연구에서는 학습자들에게 자기주도성을 함양할 수 있는 환경을 마련하기 위한 온라인 도구와 교수·학습방안에 대해 제시한다. 실제 교과교육을 통해 초등 학습자의 자기주도성 효과성을 점검하고자 한다.

김미리(2017)와 최신형(2022)은 모두 영어 쓰기를 통한 자기주도성에 대해 연구하였으며 모두 학생들이 쓰기에 대한 채널을 마련함으로써 쓰기 활동에 대한 동기와 흥미를 불러일으켰다. 최신형(2022)은 6학년 학습자들을 대상으로 어플리케이션과 플랫폼을 활용한 쓰기 교수·학습모형을 개발하여 검사한 결과 자기주도학습 능력의 요소인 동기, 책임감, 적극성, 메타인지, 자기효능감의 모든 영역에서도 유의미한 결과를 보였다. 김미리(2017)의 연구에서는 영어 낙서장이 학습자 중심으로 흥미와 수준에 맞게 자기주도학습을 실시하면서 효과를 보였다고 한다. 또한, 교실 중심에서 일상생활로의 영어 활용의 장을 전환함으로써 교육과정에서 수업시수의 부족으로 채우지 못하는 EFL환경의 학습자들에게도 일상 속에서 영어를 활용하고, 의사소통을 위한 언어의 목적을 살려 학습할 수 있는 기회를 마련해주었다고 밝혔다.

위의 선행연구를 통해 영어 교과에서도 자기주도성에 대한 방안은 꾸준히 연구되고 있는 분야임을 알 수 있다. 본 연구도 웹 기반의 글쓰기를 통해 자기주도성의 효과성을 알아보려 한다. 온라인 어플리케이션과 플랫폼, 낙서장 등과 같은 다양한 매체를 활용하여 학생들의 자기주도성의 효과성을 입증하였다(최신형, 2022; 김미리, 2017). 본 연구 역시 자기주도성을 높이기 위해 학생들이 시·공간을 뛰어넘는 온라인 도구인 '패들렛'을 도입하였다. 온라인 도구는 학생들이 쉽게 활용할 수 있고, 동시에 다른 친구들의 게시물도 확인할 수 있도록 공유의 범위를 넓혀볼 수 있는 방안이 될 것이다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 제주시에 위치한 S 초등학교에 재학 중인 6학년 실험집단 29명, 통제집단 29명으로 총 학생 58명을 대상으로 실시되었다. S 초등학교는 전교생 약 1,000명의 36학급 규모의 학교이며 제주 시내권에 위치해있는 곳이다. 본 연구 학생들은 주당 3시간의 영어 수업을 받고 있으며 주당 1시간은 담임교사와 원어민 보조교사, 주당 2시간은 영어회화 전문 강사에게 수업을 받고 있으며 연구자는 실험반의 담임교사이다. 실험반을 제외하여 4반이 있으며, 연구를 실시하기 전 두 집단의 동질성을 확보하기 위해 영어 의사소통 역량 자가평가와 자기주도성에 대한 사전 검사를 실시하였다. 의사소통 역량 자가평가의 사전 검사에서는 영어이해능력($t=.563, p>.05$), 영어표현능력($t=.806, p>.05$), 의사소통전략($t=-1.205, p>.05$) 모두 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 영어학습주도성 측정 사전 검사($t=-1.683, p>.05$)로 모두 동질성이 확보되었다.

실험반의 경우 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습의 의사소통 역량과 자기주도성에 대한 학생들의 인식을 알아보기 위하여 평소 영어 수업 시간의 관찰과 6학년 1학기의 수행평가의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 4가지 영역을 모두 고려하여 상, 중, 하로 구분하여 성취 수준을 나누게 되었다. 6학년 1학기 수행평가는 총 4번으로 이루어졌으며 각각 상 수준을 25점, 중 수준은 20점, 하 수준은 15점으로 환산하여 총 100점으로 계산하였다. 학습자들의 수준별 학습에 대한 인식에 대해 알아보기 위해서 상 수준 9명(상위 약 30%), 중 수준 11명(약 40%), 하 수준 9명(하위 약 30%)으로 집단을 구분하였다.

2. 연구 설계 및 측정 도구

2021년 9월~12월까지 S 초등학교 6학년 29명을 대상으로 블렌디드 러닝에서 패들렛을 활용한 개인화 영어학습의 교육적 효과에 대해 알아보기 위해 연구 수업에 임하였다. 약 16주차 동안 학습 주제를 가지고 학생들이 온라인 수업에서는 실질적인 자신의 이야기를 패들렛에 게시할 수 있도록 하였고, 대면 수업에서는 이를 활용하여 공유

및 성찰 활동을 진행하였다. 아래의 <표 III-1>는 약 16주차 동안 진행할 실험설계 모형이다.

<표 III-1> 실험설계 모형

대상	사전검사	실험처치	사후검사
실험집단	O ₁	X	O ₂
통제집단	O ₃		O ₄

O₁, O₃ : 의사소통 역량 자가평가, 영어학습주도성 측정 사전검사

O₂, O₄ : 의사소통 역량 자가평가, 영어학습주도성 측정 사후검사

X: 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습 프로그램

본 연구를 위해 측정한 도구들은 1) 영어 의사소통 역량 자가평가(구경연, 2020), 2) 초등학생의 자기주도 영어학습능력을 측정하기 위하여 사용한 영어학습주도성 측정인 SDLLRS(김혜영, 김민진, 2009), 3) 질문지 및 면담 데이터 및 활동 결과물이다. 의사소통 역량과 영어학습주도성 측정은 양적으로 측정하였고, 이와 비교하여 학생들이 느낀 의사소통 역량과 영어 자기주도성 증진의 변화를 알기 위해 질적 자료로 질문지와 질문지를 바탕으로 면담을 실시하게 되었다. 질문지 내용은 학생들에게는 패들렛을 활용한 개인화 영어학습에 관해 전반적인 내용과 소감에 대해 물어보았고, 질문지의 답변 중 심층적으로 이해하고 싶은 답변에 대해 해당 학생들과 인터뷰를 진행하였다.

가. 영어 의사소통 역량 자가평가

본 연구에서는 구경연(2020)의 연구에서 소개한 초등학교 고학년과 중학생을 대상으로 한 영어과 핵심역량 자가평가 중 의사소통 역량 문항을 사용하였다. 본 문항은 초등학교 고학년과 중학교 학생들의 영어과 핵심역량을 평가할 수 있는 척도 개발을 위해 개발된 것이며, 의사소통 역량의 하위 요인을 이해, 표현, 전략 활용 능력으로 나누었다. 이해와 표현에 있어서도 음성언어와 문자 언어 사용 능력으로 구별하였다. 이 평가도구는 영어교과에서 요구하고 있는 핵심역량의 정의를 개념화하고 각 역량별로 하위요인을 도출하였다. 초등학교 고학년(5~6학년)과 중학교(1학년)들을 대상으로 만든 평가 도구이기 때문에 본 연구의 대상인 6학년에게 적합한 도구이다. 2015개정 교육과정 이후 영어과 핵심역량의 개념 확립과 역량의 하위요인에 대한 평가도구가 없었

기 때문에 이 평가도구는 핵심역량 목표 달성 정도를 비교하는 데에 용이할 것이다. 무엇보다 자가평가 도구는 영어 학습자 스스로 자신의 역량을 평가하는데 활용되므로 학습자의 자기주도적 학습능력 함양에도 기여할 것으로 생각된다(구경연, 2020).

다음 <표 Ⅲ-2>와 같이 의사소통 역량 구성요인 및 문항 내용을 선정하여 리커트 5점 척도를 사용하였다.

<표 Ⅲ-2> 의사소통 역량 구성요인 및 문항 내용(구경연, 2020)

핵심역량	구성요인	문항내용
영어 의사소통 역량	영어 이해능력	1. 영어교과서에 나오는 단어의 의미 알기
		2. 글을 읽고 중심 내용 파악하기
		3. 모르는 단어가 있어도 전체 내용 파악하기
영어 의사소통 역량	영어 표현능력	1. 원어민 교사 질문에 영어로 대답하기
		2. 영어시간에 친구들과 영어로 대화하기
		3. 영어로 일기나 편지 쓰기
의사소통 전략	의사소통 전략	1. 이해가 되지 않으면 되묻기
		2. 다양한 방법으로 의사 전달하기
		3. 친구나 선생님께 도움 요청하기

다음 <표 Ⅲ-3> 본 연구 도구에 사용한 도구의 신뢰도 분석 결과이다. 본 연구에서의 의사소통 세 가지 요인 간의 신뢰도 결과 Cronbach's alpha 계수가 .886으로 높은 수준의 신뢰도를 가지고 있다. 본 문항으로 바탕으로 연구 설계는 사전-사후 설계를 사용하였고, 통제-실험집단으로 나누었다. 실험집단은 사전검사를 실시한 후, 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습 프로그램을 모두 진행한 후 사후 검사를 실시하였고, 통제 집단은 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습 프로그램을 실시하지 않은 집단으로 설정하여 사전-사후 검사를 실시하였다.

<표 Ⅲ-3> 의사소통 역량 구성요인 신뢰도 분석

	구성요인	총 문항	해당 문항	신뢰도(α)
1	영어 이해능력	3	1, 2, 3	.801
2	영어 표현능력	3	4, 5, 6	.830
3	의사소통 전략	3	7, 8, 9	.780

나. 영어학습주도성 측정 (SDLLRS)

본 연구에서는 김혜영, 김민진(2009)의 연구에서 소개한 SDLLRS(2009)를 사용하였다. SDLLRS는 Guglielmino(1997)의 SDLR(Self-Directed Learning Readiness Scales)을 어린이와 청소년 연령을 대상으로 수정, 보완한 자기주도학습 준비도 척도(SDLRS-KE-2010, 김혜영, 김금선, 2010)를 초등학생도 이해하기 쉬운 표현과 문맥을 수정하여 만든 측정도구이다. 이 측정도구는 어린이와 청소년 연령을 대상으로 개발되었고, 다양한 수정 검토가 진행되어왔으며 타 국가에서도 유사한 수정방식으로 널리 활용되는 SDLRS(Guglielmino, 1997)를 활용하여 국제적 비교가 가능하다는 점에서 의의가 있다.

김혜영, 김민진(2009)의 연구에서 문항5 ‘나는 영어선생님께서 우리에게 정확하게 하나하나 설명해 주시기를 바란다.’는 재검토해야 할 문항으로 나타났다. 따라서 본 연구에서도 문항 5를 삭제하고 19개의 문항에 대한 응답 결과를 토대로 분석하였다. <표 Ⅲ-4>는 본 연구에서의 SDLLRS 19개 문항에 대한 신뢰도 검사를 실시하였다. 검사의 Cronbach alpha 계수 .802 로 신뢰도가 높은 것으로 나타났다.

<표 Ⅲ-4> 영어학습주도성 측정(SDLLRS)의 신뢰도 분석

	구성요인	총 문항	해당 문항	신뢰도(α)
1	영어자신감, 책임감	9	2,3,6,7,8,9,10,17,20	.778
2	영어학습동기 (학습사랑, 미래계획)	7	1,4,13,15,16,18,19	.738
3	영어학습방법의 주도성	2	12,14	.378
4	독립적 학습	1	11	.635

본 문항으로 바탕으로 연구 설계는 사전-사후 설계를 사용하였고, 통제-실험집단으로 나누었다. 실험집단은 사전검사를 실시한 후, 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습 프로그램을 모두 진행한 후 사후 검사를 실시하였고, 통제 집단은 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습 프로그램을 실시하지 않은 집단으로 설정하여 사전-사후 검사를 실시하였다.

다. 질문지 및 면담 조사

양적 연구는 어떤 사회 현상을 숫자로 환산하여 분석하는 통계적 검정을 활용하여 연구 문제의 가설을 검증한다. 그러나 양적 연구는 관찰된 참가자와 그룹 전체에 걸쳐 그 반응을 평균화하여 평균 개념을 사용하여 개인의 주관적 다양성을 정의하는 것이 불가능하다. 본 연구에서는 데이터와 함께 학습자들의 경험을 토대로 패들렛을 활용한 개인화 학습의 영향을 검사하기 위해 질문지를 통해 개방형 질문을 실시하였다. 실험 참가자 29명에게 자료가 연구 목적으로 활용된다는 사실에 대한 동의 절차를 구하였다.

아래 <표 Ⅲ-5>는 질문지의 문항 내용이다. 질문지는 조금 더 세부적으로 질문하기 위해 패들렛과 개인화를 구분 지어 질문을 구성하였으며, 그 외 학생들의 생각이나 느낌, 인식 등을 알고 싶어 기타 문항 한 가지를 개방형으로 구성하였다. 우선 패들렛의 영향을 알아보기 위해, 패들렛을 활용하기 전의 수업과 비교하는 질문을 실시하였다. 실험반의 1학기 영어 수업은 교과서 활용 위주의 수업이었기 때문에 패들렛을 활용한 개인화 영어학습과의 비교를 위해 교과서 활용 위주의 기존 수업이라고 표현하였다. 다음은 패들렛을 활용한 개인화 영어학습에서 개인화라는 용어의 어려움으로 개인화는

‘자신이 하고 싶은 말, 나의 말로 표현하다.’ 등처럼 6학년 학생들이 이해하기 쉬운 단어를 선택하여 질문지를 구상하였다. 마지막 문항으로 이 문항에는 포함되어 있지 않으나 이와 관련된 학생들의 느낀 점에 대해 전반적으로 질문하였다.

<표 Ⅲ-5> 질문지 문항

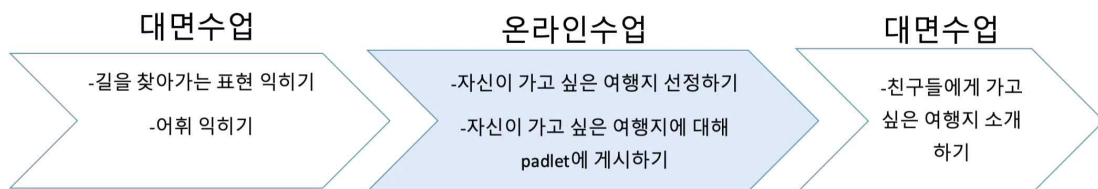
번호	관련 구분	문항 내용
1	패들렛	패들렛을 활용하여 영어 공부했던 것은 교과서 활용 위주인 기존의 수업 방식과 다른 점은 무엇이 있었나요?
2	패들렛	패들렛을 활용한 영어 수업이 교과서 활용 위주인 기존 영어 수업과 비교했을 때, 패들렛 활용의 좋은 점은 무엇이 있었나요?
3	패들렛	패들렛을 활용한 영어 수업이 교과서 활용 위주인 기존의 영어 수업과 비교했을 때, 좋지 않은 점은 무엇이 있었나요?
4	개인화	패들렛을 활용하여 나의 꿈, 내가 가보고 싶은 곳, 버킷리스트, 명함 등을 만들어봤습니다. 특히, 이 활동을 통해 자신이 하고 싶은 말을 글로 써보고 발표하기도 하며 친구들의 글을 읽어보기도 했습니다. 이러한 활동들이 교과서 활용 위주인 영어 수업 방식과 다른 점은 무엇인가요?
5	개인화	패들렛을 활용하여 나의 말로 표현했던 활동들이 영어 학습에 좋았던 점은 무엇인가요?
6	개인화	패들렛을 활용하여 나의 말로 표현했던 활동들이 영어 학습에 좋지 않았던 점은 무엇입니까?
7	기타	패들렛을 활용한 영어 활동들을 통해서 느낀점이 있나요?

3. 패들렛을 활용한 개인화 활동 교수·학습방안

패들렛을 활용한 개인화 영어 학습은 2021년 9월~ 12월까지 영어 교과 시간을 통해 이루어졌으며, 각 차시는 초등학교 수업 시간인 40분을 기준으로 배당하였다. 수업의 전체적인 흐름은 1) 도입 단계, 2) 전개 단계 3) 공유 및 평가 단계로 진행하였다.

본 연구 학생들은 주당 3시간의 영어 수업을 받고 있으며 주당 1시간은 담임교사와 원어민 보조교사의 팀티칭 수업, 주당 2시간은 영어회화 전문 강사에게 수업을 받고 있다. 담임교사가 할당된 차시들은 대부분 영어회화 전문 강사가 기능을 익히면 활용 부분을 할당되어 학생들과 주요 기능은 이미 익힌 상태로 진행을 하게 되었다. 다음 [그림Ⅲ-1]은 대면 수업과 온라인 수업을 ‘Blended block(Cleveland & Wilton, 2018)’으로 나타낸 것이며, 주제2인 ‘자신이 가고 싶은 여행지 가는 방법 소개하기’의 예시로 Blended block model를 활용하여 나타내었다.

[그림Ⅲ-1] 대면 수업과 온라인 수업의 ‘Blended block model’




가. 패들렛을 활용한 개인화 활동 수업 구성

패들렛을 활용한 개인화 영어 학습은 학생들이 패들렛에 자신과 관련이 있거나, 자신이 하고 싶은 말을 포스팅하는 것이다. 온라인 도구인 패들렛은 온라인 플랫폼으로서 최신행(2022)은 플랫폼을 적용한 쓰기 활동은 학습자가 플랫폼을 활용하여 개인교수 방식의 쓰기 피드백을 받을 수 있으므로 과정중심 쓰기 활동에 적합하다고 하였다. 과정중심 쓰기 활동은 계획하기(planning), 초안 쓰기(drafting), 반성하기(reflecting)와 고쳐 쓰기(revising)의 단계를 아우르는 편집하기(editing)의 일련의 단계로 구성된다(Brown, 2007). 이를 활용하여 학생들에게 과정중심쓰기를 적용하여 수업을 구성하였다. 수업의 도입부 단계에서는 학생들에게 주제를 제시하고, 하고자 하는 말을 한글 혹은 아는 영어 단어를 활용하여 미리 적어보고 조사하는 활동 등을 통해 계획하기와 초안 쓰기를 쓰기 전 단계로 구성하였다. 전개 단계에서는 자신이 조

사한 내용을 바탕으로 패들렛에 사진과 내용을 포스팅하기, 즉 글을 쓰는 시간을 가졌다. 학생들이 스스로 검색하고, 파파고 등을 활용하여 자신이 하고자 하는 말을 쓸 수 있도록 하였으며 학생들이 도움을 주고받을 수 있도록 장려하였다. 공유 및 평가 단계에서는 다른 친구들이 패들렛에 게시한 내용을 보고 댓글을 달거나, 대면 수업 때에는 여행지 가는 방법을 직접 소개하거나, 명함 만들어 공유하기, 버킷리스트를 만들어 친구들에게 자신에 대해 소개하고, 학생들이 모든 활동이 끝난 후에는 성찰 학습지를 통해 자신의 글을 고쳐 쓰거나 성찰하는 활동을 통해 블렌디드 수업이 효과적으로 달성될 수 있도록 구성하였다. 아래의 [그림Ⅲ-2]은 성찰 학습지의 예시이다. 다른 주제의 성찰 학습지는 부록을 참고하길 바란다.

[그림Ⅲ-2] 성찰 학습지의 예시



Project 3-What do you want to be?

6학년 () 반
이름: _____

스스로 영어 학습 돌아보기

1. 이번 단원을 통해 나의 생각에 동그라미표를 해 봅시다.

질문	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
나의 영어 학습에 있어서, 이 활동이 도움이 되었나요?	5	4	3	2	1
내가 되고 싶은 장래의 꿈을 친구들에게 설명할 수 있나요?	5	4	3	2	1
명함 만들기 활동은 즐거웠나요?	5	4	3	2	1
패들렛과 명함 만들기 활동을 통해 영어에 대한 흥미를 가질 수 있게 되었나요?	5	4	3	2	1
내가 영어로 말할 수 있다는 성취감을 느꼈나요?	5	4	3	2	1
선생님이 주신 예시를 참고하여 창의적으로 문장을 재구성하였나요?	5	4	3	2	1
실생활에서 이 영어표현을 활용할 수 있을까요?	5	4	3	2	1
나의 말로 표현하는 것이 즐거웠나요?	5	4	3	2	1

2. Padlet을 활용한 학습을 토대로 나의 장래의 꿈을 영어로 소개해봅시다.

다음 <표 Ⅲ-6>는 패들렛을 활용한 실험반의 개인화 영어 학습을 차시별로 수업을 구성한 내용이다. 총 차시는 21차시로 구성하였으며 차시는 초등학생의 수업 시간인 40분으로 구성하였다.

<표 Ⅲ-6> 패들렛을 활용한 개인화 활동 수업 구성 방안

차레	차시	제재	주제 및 학습활동	패들렛을 활용한 개인화 수업 내용	
주제1	1~3차시	과거 표현 익히기	여름 방학 동안 했던 일 소개하기	쓰기 전	-쓰기 내용 구상하기, 초안쓰기
				쓰기 중	-사진에 맞는 방학동안 했던 일 포스팅하기
				쓰기 후	-공유 및 자기 성찰하기
주제2	4~8차시	1. 길을 찾는 표현 묻고 답하기	여행지 가는 방법 소개하기	쓰기 전	-내용 생성하기: 패들렛 지도 템플릿을 활용하여 가고 싶은 여행지 선정하기 -구글맵을 활용하여 가는 방법 검색하여 초안 쓰기
		2. 대중교통 표현 익히기		쓰기 중	-여행지 가능 방법 포스팅하기
		쓰기 후		-친구들에게 여행지에 가는 방법 소개하기(대면수업)	
주제3	9~12차시	직업 표현	자신의 장래 희망에 대해 소개하기	쓰기 전	-쓰기 내용 구상하기, 초안쓰기
				쓰기 중	-장래희망에 대해 포스팅하기
				쓰기 후	-나의 장래 희망의 명함 만들기

					-친구들과 자신의 명함 공유하기(대면수업)
주제4	13~15 차시	미래 표현 익히기	버킷리스트 작성하기	쓰기 전	-쓰기 내용 구상하기, 초안쓰기
				쓰기 중	-버킷리스트에 대해 포스팅하기
				쓰기 후	-버킷리스트 작성하기(대면수업)
주제5	16~18 차시	정보 전달	자신이 소개하고 싶은 것에 대해 묻고 답하기	쓰기 전	-쓰기 내용 구상하기, 초안쓰기
				쓰기 중	-자신이 소개하고 싶은 것을 포스팅하기
				쓰기 후	-자신이 소개하고 싶은 것에 대해 이야기하기: 전통, 운동 종목, 게임, 인물 등 관심이 있는 것에 대해 찾아보고 이야기하기(대면수 업)
주제6	19~21 차시	초대하기	졸업 파티 초대하기	쓰기 전	-쓰기 내용 구상하기, 초안쓰기
				쓰기 중	-예시문을 참고하여 졸업 초대장 쓰기
				쓰기 후	-초대장 만들기(대면수업)

총 21차시로 구성하였으나, 학생들이 느끼는 학습 난이도에 따라 차시를 증배하기도 하였다. 특히 4~8차시인 '여행지 가는 방법 소개하기'의 경우 학생들이 직접 여행지를 가는 방법을 조사해야 하기 때문에 조사 시간에서 시간 소요가 되어 1차시 더 증배하였다.

다음은 <표 III-7> 통제반의 영어 수업 구성 방안이다. 통제반은 교과서 중심 활용 수업을 진행하였으며, 게임 등의 수업 내용을 구성하였다. 이는 6학년 대교(이재근, 2019) 영어 교과서를 바탕으로 구성한 방안이다.

<표 III-7> 통제반 영어 수업 구성 방안

차레	차시	제재	주제 및 학습활동	영어 수업 내용
주제1	1~3차시	과거 표현 익히기	여름방학 동안 했던 일 소개하기 What did you do during summer vacation?	여름방학 동안 했던 일을 그림 그리고 소개하기
주제2	4~8차시	1. 길을 찾는 표현 묻고 답하기 2. 대중교통 표현 익히기	How Can I get to the museum?	-덕수궁을 소개하는 글 읽기 -외국인에게 소개하고 싶은 우리나라 관광지를 조사하여 쓰기
주제3	9~12차시	직업 표현	자신의 장래 희망에 대해 소개하기	장래희망 관련 표현 게임하기(말하기 게임)
주제4	13~15 차시	미래 표현 익히기	I'm going to go on a trip.	-주말에 할 일 떠올려 쓰기 -해당 기능 표현 게임하기 (쓰기 게임)
주제5	16~18 차시	전통문화 소개하기	Do you know anything about Hanbok?	외국 친구에게 소개하고 싶은 우리나라 전통 문화를 떠올려 마인드맵 나타내기 -듣기·말하기 게임하기

주제6	19~21 차시	초대하기	Would you like to come to my graduation?	-파티 계획하기 -친구를 초대하는 편지 읽기 -말하기 게임하기
-----	-------------	------	---	--

나. 수업의 실제

1) 수업의 계획

수업을 시작하기에 앞서 학생들에게 어떻게 수업을 운영할 것인지에 대한 계획을 미리 구성하여 시작한다. 학생들에게 어떤 목표 기능과 어휘, 차시는 어떻게 구성할 것인지에 대한 설계의 예가 <표 III-8>에 나와 있다. 참고로 <표 III-8>는 주제3, '자신의 장래 희망에 대해 소개하기'가 그 학습 주제이다.

<표 III-8> 수업 설계의 예

수업의 구성 의도
미술시간과 통합하여 구성 미래에 내가 하고 싶은 장래 희망 혹은 목표에 대해 표현하기 학생들의 다양한 어휘 학습과 표현의 욕구, 학습동기 유지를 위해 파파고 등 번역기 사용 허용
주요 표현 및 어휘
1. 주요 표현: I want to be a ~. 2. 장래희망에 관련된 어휘: teacher, cook, scientist,...등 실제적으로 자신의 장래희망에 관한 어휘 찾기 3. What do you want to be?
활동 시간
▶온라인 수업: 2차시- 쓰기 전 계획, 초안 작성, 글 포스팅하기 ▶대면 수업: 2차시-명함 만들고 공유하기 *주요 표현은 영어전문회화강사와 익힌 상태

1) 도입 부분(쓰기 전 단계)

도입 부분에는 먼저 표현을 익힐 수 있도록 목표 표현과 주제를 제시하였다. 예를 들

어 아래의 그림처럼 예시를 주고 자신이 하고 싶은 이야기를 적을 수 있도록 하였다. 이번 주제가 장래 희망이라면 예시처럼 “I want to be a ~.” 라는 표현을 제시하고 그 이유에 대해 간단하게 적었다. 자신이 하고 싶은 이야기를 적을 때에는 한글과 영어 모두 사용 가능하게 하였다. 학생들이 처음부터 영어로 적으면 흥미나 자신감이 낮아질 수 있어 둘 다 허용하였다. 이후 학생들이 이 내용을 바탕으로 전개 부분에서 패들렛으로 적을 수 있게 하였다. ‘성취기준 [6영04-05] 예시문을 참고하여 간단한 초대, 감사, 축하 등의 글을 쓸 수 있다.’에 따르면 학생들이 예시문을 참고하거나 응용하여 초대, 감사, 축하 등의 내용을 영어로 써보게 함으로써 영어로 글을 쓰는 것에 흥미를 붙일 수 있는 단계(교육부, 2015)이기 때문에 교사가 다양한 예시를 활용하여 학생들이 스스로 응용하여 글을 쓸 수 있도록 안내하였다.

[그림 Ⅲ-3] 학습 도입 학습지

1. 나의 장래희망을 영어로 나타내봅시다.
 예시: I want to be a teacher. (단어를 모르면 한글로 써도 좋습니다.)

I want to be a teacher

2. 장래희망을 갖게 된 이유는 무엇인가요? (영어로 적어도 좋고, 한글로 적어도 좋습니다.)
 혹은 장래희망에 관하여 앞으로 하고 싶은 것이 있나요?
 (일주일에 한 번의 축구 연습을 한다, 월드컵에 나가고 싶다 등)

아이들한테 가르쳐주고싶어.

3. 나는 어떤 사람이 되고 싶나요? (예시: 아이들에게 꿈과 희망을 주는 사람)

아이들에게 꿈을 주는 사람

4. 내가 만들고 싶은 명함을 디자인 해 봅시다. (간단한 스케치)

이름: 김재민
 학업관: 0344444444
 생년월일: 2000년 01월 01일

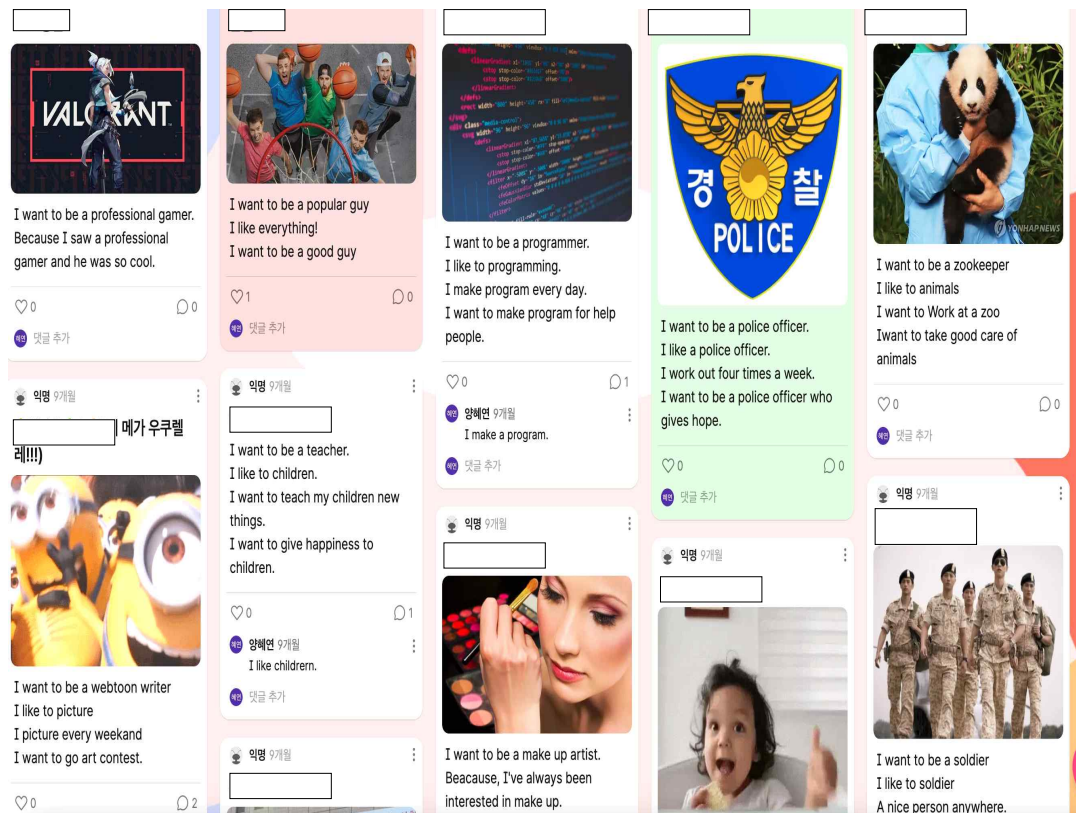
2) 전개 단계(글쓰기 단계)

전개 단계에서는 각 주제마다 수업의 구성 내용은 조금씩 다를 수 있으나 대부분 학습지에서 정리한 내용을 바탕으로 패들렛에 포스팅하고 단어 등을 찾아보는 시간을 가

졌다. 아래 그림은 학생들의 패들렛 포스팅 장면으로서, 각각의 주제는 장래 희망과 우리나라 소개이다. 학생들이 주제에 맞는 글을 쓰고 그림이나 사진 등을 넣을 수 있도록 하였다.

개인화 영어 학습에 해당하는 단계로 학생들에게 스스로 문장을 만들어보고, 수정할 수 있는 기회를 자주 주었으며, 포스팅 활동이 끝난 학생들은 다른 친구들의 포스팅을 도와주거나 다른 친구들의 게시물을 보면서 반응을 남길 수 있도록 하였다. 특히, 영어 학습은 개인별 수준차로 학생마다의 소요 시간이 천차만별이다. 교사도 순회 지도를 통해 학생들이 어려운 점을 도와줄 뿐만 아니라, 또래 교사를 지정하여 영어 학습이 어려운 친구들을 도와줄 수 있도록 하였다. 다음 [그림 III-3] 학생들의 패들렛 포스팅 예시이며, 자세한 내용은 [부록]을 참고하길 바란다.

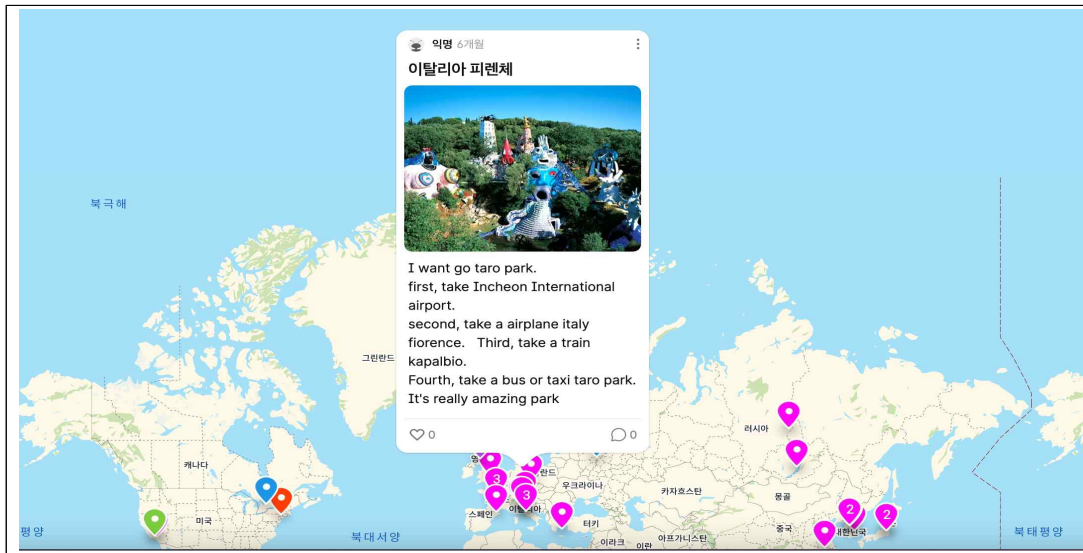
[그림 III-4] 학생들의 패들렛 포스팅 예시(주제3:장래희망 소개하기)



이와 다른 템플릿을 활용한 수업의 포스팅의 예시는 다음과 같다. 다음 [그림 III-5]는 실제 수업의 내용은 사회과 수업과 통합하여 구성한 것으로 나라에 대해 배우고 있어 자신이 가고 싶은 여행지 하나를 꼽아 친구들에게 제주도에서 그 나라까지 가는 방법을 조사하여 알려주고 있는 모습이다. 이 주제는 다른 주제와는 달리, 지도 템플릿을

이용하여 학생들이 지리적 위치까지 한 번에 볼 수 있다는 장점이 있다.

[그림 Ⅲ-5] 지도 템플릿을 활용한 패들렛 장면



또한 학생들이 자신이 찍은 사진을 소개할 때 같이 올리는 등 친구들과 실제적인 공유를 할 수 있도록 포스팅하기도 하였다. 다음 [그림 Ⅲ-6]는 학생들이 직접 자신이 찍은 사진과 글을 올린 게시물이다. 이를 통해 학생들이 기계적으로 그 기능을 반복하거나 암기하는 방법이 아닌 실제적인 자신의 유의미한 사용으로 이어진 것을 볼 수 있다.

[그림 Ⅲ-6] 학생들이 직접 찍은 사진을 포스팅한 게시물



name.y
I went to the beach.

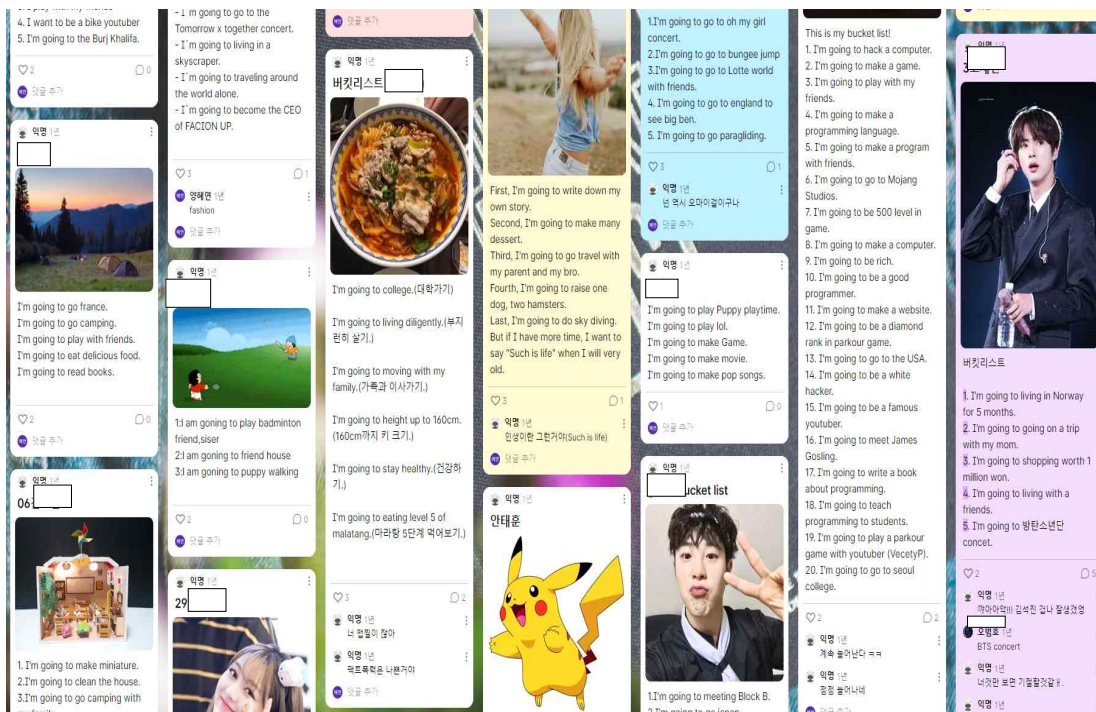


-I went to the Busan
-I did covid19 checking

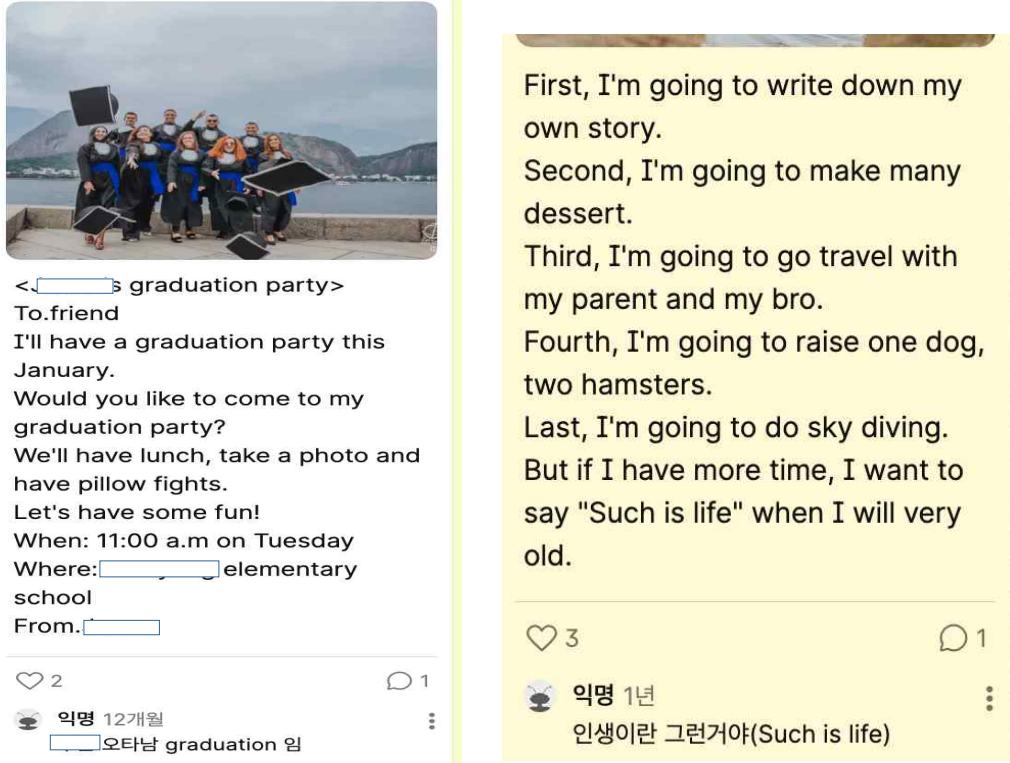
3) 공유 및 평가 단계(고쳐쓰기 및 성찰단계)

공유 및 평가 단계에서는 학생들이 패들렛을 공유하고 댓글을 달 수 있도록 하였다. 댓글을 달기도 하고, 교사가 직접 학생들에게 구두점이나, 비문 등에 대해 피드백을 주기도 하였다. 이러한 피드백을 가지고 학생들이 자신의 글을 수정하기도 하였다. 아래 사진을 보면 학생들이 반응으로 하트를 눌러주기도 하고, 서로 대화하는 것처럼 실시간으로 댓글을 달아주기도 하였다. 아래 [그림 Ⅲ-7] 패들렛의 댓글과 좋아요 반응의 기능을 활용하여 학생들이 실시한 활동이다.

[그림 Ⅲ-7] 패들렛의 댓글 기능 활용



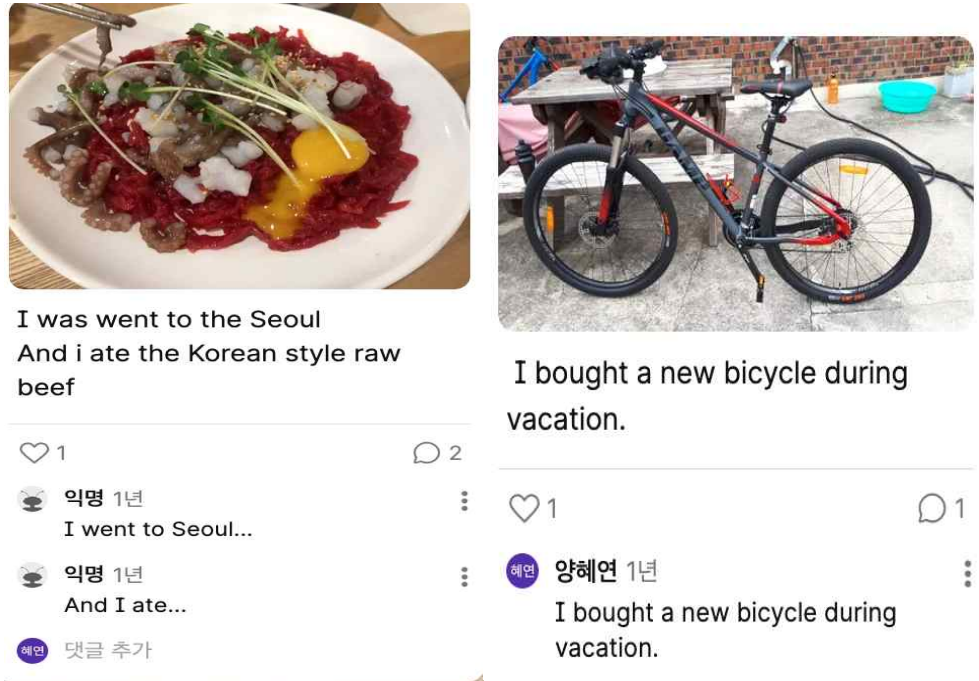
[그림 Ⅲ-8] 포스팅된 게시물에 댓글 달기 활동



위의 [그림 Ⅲ-8]을 보면 학생들이 서로 댓글을 단 모습을 보인다. 한 학생이 'graduation'의 철자가 오타가 난 것을 확인하고 그 친구의 게시물에 오타가 났다고 말해주는 상황을 볼 수 있다. 또, 다른 학생은 버킷리스트를 보며 '인생이란 그런거야.'라며 다른 친구의 게시물을 보고 명언을 다시 남기고는 하였다.

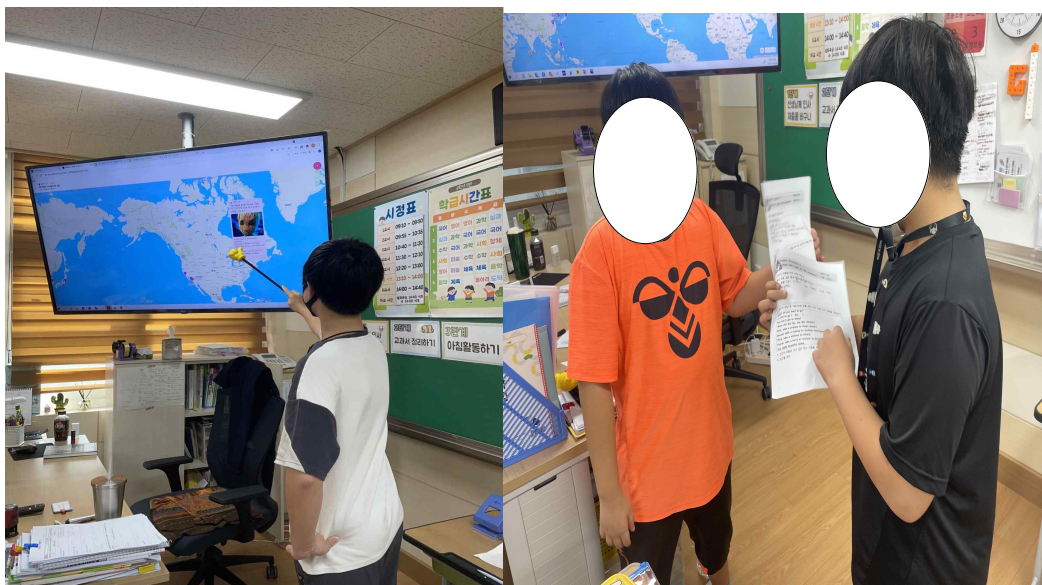
아래의 [그림 Ⅲ-9]은 학생들의 게시물을 보고 담임교사나 원어민 교사가 직접 댓글을 통해 수정 사항을 말해주기도 하였다. 한 학생이 "I went to the Seoul" "And i ate the Korean..."의 게시물을 남긴 것을 원어민 교사가 확인하고 이를 수정하여 "I went to Seoul." "And I ate"으로 고쳐주어 관사나 대문자 사용 등에 대해 알려주기도 하였다. 또한 다른 학생은 교사가 고쳐준 것을 보고 자신의 게시물을 다시 수정하기도 하였다.

[그림 Ⅲ-9] 포스팅된 게시물 수정하기 활동



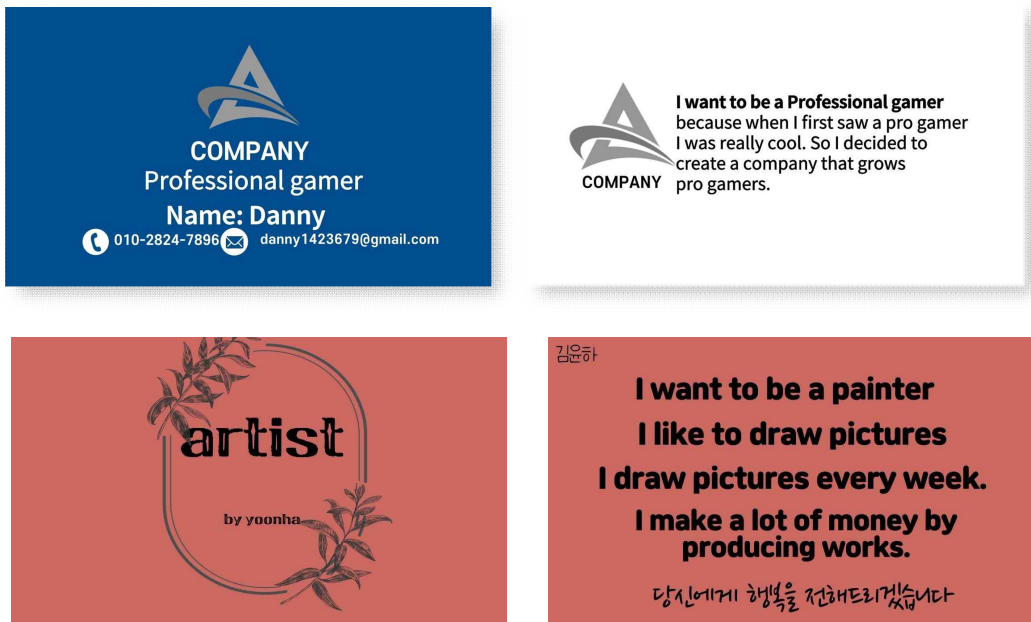
블렌디드 러닝 상황으로 대면 수업에서는 온라인 수업에서 작성한 패들렛을 활용하여 직접 발표하거나 짝을 지어 포스팅한 내용을 직접 공유하기도 하였다. 다음 사진은 자신이 가고 싶은 여행지에 대해 공유하여 발표하고 서로 소개하는 내용이다.

[그림 Ⅲ-10] 대면 수업 상황 장면

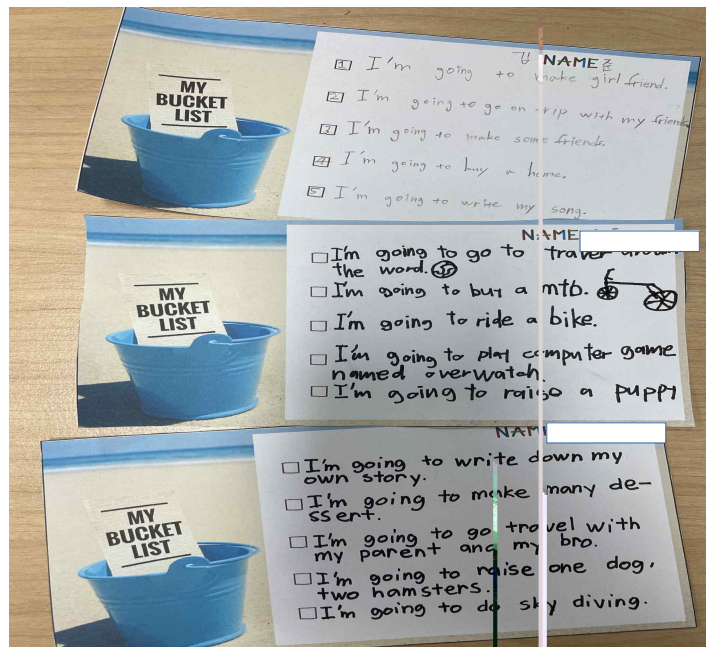


공유의 또 다른 방법으로는 시각적 디자인이다. [그림 Ⅲ-11]는 자신이 온라인 명함을 직접 만들어 패들렛에 게시하여 다른 친구들과 공유하기도 하고, 아래의 [그림 Ⅲ-12]은 버킷리스트를 영어로 작성하여 앞으로 하고 싶은 일에 대해 공유하였다.

[그림 Ⅲ-11] 미래의 명함 공유하기



[그림 Ⅲ-12] 버킷리스트 공유하기



[그림 Ⅲ-13] 초대장 공유하기



온라인 수업 상황 때의 산출물 공유 방법은 학생들은 미리캔버스나 프레젠테이션 등의 온라인 도구를 활용하여 산출물을 만들었다. 이를 학급 게시판이나 패들렛에 다시 올리는 등 zoom의 소그룹 등을 활용하여 학생들이 이를 가지고 직접 이야기를 하는 시간을 가졌다.

다른 친구들과 공유하는 활동과 함께 활동의 마무리 단계에서는 스스로 평가하는 단계를 거쳐 성찰하는 시간을 가졌다. 활동지를 통해 자가평가를 하고, 자신이 익힌 표현을 다시 적어보는 활동으로 구성하였다. 다음 [그림 Ⅲ-14]은 학생들이 수행한 활동 후 학습지 내용의 예시이다.

[그림 III-14] 자가평가 및 성찰 학습지

Project 3-I'm going to go on a trip.

스스로 영어 학습 돌아보기

1. 이번 학습을 통해 나의 생각에 통그라미표를 해 봅시다.

질문	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
나의 영어 학습에 있어서, 이 활동이 도움이 되었나요?	5	4	3	2	1
나의 버킷리스트를 친구들에게 영어로 설명할 수 있나요?	5	4	3	2	1
영어 비언의 버킷리스트 만들기 활동은 즐거웠나요?	5	4	3	2	1
패들렛과 버킷리스트 만들기 활동을 통해 영어에 대한 흥미를 가질 수 있었나요?	5	4	3	2	1
내가 영어로 말할 수 있다는 성취감과 자신감을 느꼈나요?	5	4	3	2	1
선생님이 주신 예시를 참고하여 정서적으로 문장을 재구성하였나요?	5	4	3	2	1
실생활에서 이 영어표현을 활용할 수 있을까요?	5	4	3	2	1
이 활동들을 통해 혼자 혹은 친구들과 영어 공부를 함께 할 때 즐거웠나요?	5	4	3	2	1

2. 나의 버킷리스트를 영어로 소개해봅시다. (모르는 단어는 한글로 적어도 좋습니다^^)-배운 표현 복사하기

I going to make miniait.
 I going to camping with my family.
 I going to 여행 with my family.
 I going to Clean the house.
 I going to buy the house.

스스로 영어 학습 돌아보기

1. 이번 학습을 통해 나의 생각에 통그라미표를 해 봅시다.

질문	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
나의 영어 학습에 있어서, 이 활동이 도움이 되었나요?	5	4	3	2	1
내가 조사한 것을 친구들에게 영어로 설명할 수 있나요?	5	4	3	2	1
다른 사람들에게 우리의 문화를 영어로 소개할 수 있나요?	5	4	3	2	1
새로운 단어나 표현을 공부하면서 이전의 경험을 떠올렸나요?	5	4	3	2	1
내가 영어로 말할 수 있다는 성취감과 자신감을 느꼈나요?	5	4	3	2	1
선생님이 주신 예시를 참고하여 정서적으로 문장을 재구성하였나요?	5	4	3	2	1
실생활에서 이 영어표현을 활용할 수 있을까요?	5	4	3	2	1
이 활동들을 통해 혼자 혹은 친구들과 영어 공부를 함께 할 때 즐거웠나요?	5	4	3	2	1

2. 내가 조사한 우리나라의 문화를 소개해봅시다. (모르는 단어는 한글로 적어도 좋습니다^^)-배운 표현 복사하기

소개 주제: Kimchi pancake (김치전)
 Kimchi pancake is traditional Korean food. It's spicy but delicious.
 It's outside is crispy but inside is very soft. My family always
 put some tuna inside.
 I love this pancake!!

[그림 III-14]을 보면 학생이 배운 표현을 복사하고, 목표 문장을 잘 활용하는지 살펴 보았다. 한글로 적는 것도 허용함으로써 학생들이 부담감을 갖지 않도록 하였다. [그림 III-14]에서는 위의 학생은 여행이라는 단어를 잊어버려 영어 대신 한글로 '여행'이라고 표현하였다. 후속 학습지를 통해 자신이 학습한 단어를 한 번 더 확인함으로써 단어를 다시 볼 수 있기도 하고, 학생이 스스로 자신이 하고자 하는 문장과 단어를 명확하게 인식할 수 있다.

4. 자료 수집 및 분석 방법

패들렛을 활용한 개인화 영어 학습 프로그램의 효과성에 대해 정량적 자료 수집과 정성적 자료 수집을 활용하였다. 정량적 자료는 수집된 의사소통 역량 자가평가와 영어 학습주도성 측정(SDLLRS)으로 자료를 수집하였다. 정성적 자료는 학생들의 패들렛을 활용한 개인화 수업에 대한 의사소통 역량 및 학습 자기주도성 등에 대한 인식을 질문지와 추후 면담을 통해 자료를 수집하였다.

첫째, 실험집단과 통제집단이 의사소통 역량 자가평가와 영어학습주도성 측정에서 같은 동질의 집단임을 확인하기 위하여 사전 검사 결과에 대한 동질성 검증을 통해 가장 유사한 집단을 선정하였다. 통계 프로그램인 Spss 28.0을 사용하여 의사소통 역량 자가평가 사후 검사 결과를 독립표본 t-test로 분석하였다.

둘째, 의사소통 역량, 자기주도성에 대해 학생들이 직접 느끼는 학습 효과성을 살펴 보기 위해 면담을 진행하였다. 질문지를 바탕으로 질문지의 답변이 모호하거나 심층적인 답변이 필요한 것과 실험 학생들을 상, 중, 하 학생을 무작위로 선출하여 심층 면담을 진행하여 분석을 통해 학생들이 패들렛을 활용한 개인화 학습에 대한 교육적 효과의 결과를 도출하게 되었다. 수집된 내용에 대한 자료 분석은 스트로스(Strauss, 1987)에 따라 개방형 코딩(open coding)을 실시하여 범주를 나누고, 그 체계에 따라 코딩하는 선택적 코딩 방식(selective coding)을 택하였다. 질문지와 면담을 통해 핵심 개념을 도출하고, 면담의 내용을 사례 간 분석을 통해 학생들이 패들렛을 활용한 개인화 학습에 대한 교육적 효과의 결과를 도출하게 되었다.

IV. 연구 결과 및 논의

1. 패들렛을 활용한 개인화 활동이 영어 의사소통 역량에 미치는 영향

가. 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습의 의사소통 역량에 관한 효과: 양적 분석

영어 의사소통 역량 자가평가(구경연, 2020)를 사전 평가를 실시한 결과 실험집단과 통제집단 간의 영어이해능력($t = .303, p > .05$), 영어표현능력($t = .96, p > .05$), 의사소통전략($t = .735, p > .05$)에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단임을 확인하였다.

다음은 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습이 영어 의사소통 역량 함양에 효과성이 있음을 검증하기 위해 사전-사후검사의 독립표본 t-test 검증을 실시하였다. 사후 검사의 실시 결과는 아래 <표 IV-1>와 같다.

<표 IV-1>

패들렛을 활용한 개인화 활동에 대한 의사소통 역량 자가평가 사전-사후검사

변수	구분	집단		t	p
		실험(n=29)	통제(n=29)		
영어이해능력	사전	실험	3.66	.303	.763
		통제	3.57		
	사후	실험	4.02	3.14*	.003
		통제	3.34		

	실험	3.13	.96		
사전	-----		.96	.096	
	통제	3.10	.87		
영어표현능력	-----				
	실험	3.57	.92		
사후	-----		3.126*	0.003	
	통제	2.90	.72		
	실험	3.36	.98		
사전	-----		.735	.161	
	통제	2.97	1.11		
의사소통전략	-----				
	실험	3.44	.79		
사후	-----		2.647*	.011	
	통제	2.90	.76		

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

위의 <표 IV-1>에서 나타난 실험집단의 의사소통역량 자가평가에 대한 결과를 자세히 살펴보면, 실험집단은 영어이해능력($t=3.14$, $p<.01$), 영어표현능력($t=3.126$, $p<.01$), 의사소통전략($t=2.647$, $p<.05$) 모두 유의미한 차이를 보였다. 영어이해능력 항목을 분석한 결과 사전 평균 3.66에서 사후 평균 4.02로 상승하였고, 사전·사후의 차이를 알아보기 위해 통계처리를 한 결과 의미 있는 차이($t=3.14$, $p<.001$)를 보이는 것으로 분석되었다. 학생들이 패들렛을 활용한 개인화 영어학습에서는 기본적인 영어 수업에서 사용되는 영어 단어의 의미뿐만 아니라 자신에게 필요한 단어를 추가적으로 활용하기 때문에 단어 의미 파악에서 용이했을 것이다. 또한, 다양한 주제를 통해 의사소통 능력이 향상되어 모르는 단어가 있어도 이미지 등 다른 매체의 도움을 받으며, 친구들의 글을 읽으면서 글의 내용을 파악하는 데 도움이 된 것으로 보인다.

영어표현능력 항목 분석을 실시한 결과 사전 평균 3.13에서 사후 평균 3.57로 평균이 상승하였으며, 통계처리를 한 결과 유의미한 차이($t=3.126$, $p<.01$)를 보였다. 영

어 표현능력은 영어시간에 친구들과 패들렛을 활용하여 영어로 대화를 하였으며, 영어로 일기나 편지를 쓰는 것과 같은 맥락으로 패들렛에 자신에 대한 이야기를 통해 학생들의 유의미한 표현능력이 신장되었을 것으로 보인다. 이는 블렌디드 러닝에서 학습자들의 의사소통의 부재를 극복하고 학생들이 이해하거나 표현하는 능력에 있어서 학습자들이 충분히 의사소통을 할 수 있는 환경을 구성하여 제공한 노력이 반영된 결과라고 분석된다.

의사소통전략의 항목을 분석한 결과 사전 평균 3.30에서 사후 평균 3.44로 약간 상승하였고, 통계처리를 한 결과 의미 있는 차이($t=2.647, p<.05$)를 보인 것으로 분석되었다. 가장 평균 차이가 적게 난 것은 의사소통 전략에 대한 별도의 지도가 없었기 때문으로 유추된다. 물론, 학생들이 의사소통 전략을 활용하는 것은 개인차가 있겠지만, 학생들에게 상대방이 나의 글을 읽었을 때 글에 대한 이해를 묻거나 확인을 하는 작업을 따로 요청하지 않았기 때문이다. 이는 온라인 수업의 상황과도 맞물려있는데, 학생들이 비대면 수업이다 보니 상대방이 의견을 나의 게시물의 의견을 표시할 때까지는 어떠한 정보 제공이 가려져 있기 때문에 상대방의 의견을 묻는 것이 어려울 수 있던 것이 원인일 것이라는 추측을 해 본다. 대면 상황에서도 학생들이 발표를 하거나 짝으로 소개하고 공유하는 시간을 가졌는데, 이때 학생들이 다시 이해를 되묻거나 확인하는 전략을 따로 활용하지 않았다. 이에 학습상황이 온라인 수업 상황에서 나의 글을 이해했는가를 확인하는 방법, 이해가 되지 않는 부분에 대해서는 예를 들어 댓글을 쓰는 등 적극적으로 알려고 하는지에 대해 표현할 수 있도록 전략을 지도하는 방법을 보충하여 지도할 수 있을 것이다. 또한, 측정 도구가 대면 상황을 전제로 하고 있기 때문에 온라인 수업 상황에 맞는 측정 도구가 마련되어야 한다는 점이 요구된다.

통계 집단인 경우 영어이해능력, 표현능력, 의사소통 전략 모두 평균이 하락하였으며 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 이는 학생들이 온라인 수업이 많은 환경에서는 영어 의사소통 역량을 함양하는 데 어려운 점이 많다는 것을 보여준다. 학생들이 스스로 느끼는 자가평가기기 때문에 학생들이 느끼는 의사소통 역량에도 어려운 점이 많아 보인다. 이를 통해 영어 활동에서 학생들에게 의사소통의 간극을 최소화할 수 있는 환경을 조성해야 한다는 시사점을 보여준다.

아래 <표 IV-2>는 하위요인의 문항별로 사전-사후의 결과이다. 하위요인의 문항별로 살펴보면, 패들렛을 활용한 개인화 영어학습이 영어이해능력에 효과가 있는 것으로 나타난다. 학생들이 패들렛을 활용하면서 텍스트에 대한 이해가 높아지고, 모르는 단어가 있더라도 전체적인 내용을 파악하는 이해능력이 효과적이었다는 것을 알 수 있다. 문항1과 문항2에서 통계적으로 유의미한 차이를 나타내었다. 문항1은 '나는 영어 수업에서 사용하는 단어의 의미를 알고 있다.'에서 학생들은 통계적으로 유의미한 변화

($t=2.766$, $p<0.1$)를 보였다. 통제반의 경우에는 수업시간에 교사와 함께 단어를 읽어보고, 표현을 익히기 때문에 학생들이 따로 시간을 내어 외우지 않는 이상 단어를 숙지하는 것이 어려웠을 것이다. 실험반의 경우에는 패들렛에 글을 포스팅할 때 수업 때 활용하는 단어와 문장을 활용하고 있기 때문에 학생들이 자연스럽게 자신이 활용하고자 하는 단어와 문장을 습득한 것으로 보인다

영어표현능력 1번 문항에서는 ‘나는 친구나 선생님의 질문에 영어로 대답할 수 있다.’는 평균이 3.31에서 3.59로 크게 상승하였으며, 통계적으로도 유의미한 차이($t=2.848$, $p<0.1$)가 나타났다. 이는 실험반 학생들이 영어 교과에서 실질적인 의사소통에 대한 자신감이나 스스로 자신이 대답할 수 있다는 자신감을 보여준다고 볼 수 있다. 영어표현능력 3번 문항인 ‘나는 영어로 일거나 외국인 친구에게 보내는 편지를 쓸 수 있다.’의 통계적으로 유의미한 결과($t=2.875$, $p<0.1$)가 나타났다. 연구자가 학생들의 패들렛 게시물을 관찰한 결과 그 향상도가 눈에 띄게 발전이 되었다. 학생들이 패들렛을 활용한 개인화 영어학습에서 꾸준한 글쓰기를 통해 자신이 전하고자 하는 영어 쓰기에 자신감이 있는 것으로 보인다. 상, 중, 하의 모든 성취수준의 학생들의 자신을 표현하는 문장의 길이나 구조 등에서도 확인한 변화를 발견할 수 있다. 아래의 [그림 IV-1], [그림 IV-2], [그림 IV-3], [그림 IV-4], [그림 IV-5], [그림 IV-6]을 참고하면 학생들의 의사소통 역량에서 변화된 모습을 확인할 수 있다.

<표 IV-2> 패들렛을 활용한 개인화 활동에 대한 의사소통 자가평가 사전-사후검사:
하위 문항별 요소

문항 번호	구분	집단		t	p
		실험(n=29)	통제(n=29)		
영어이해능력(1)	사전	실험	3.79	.472	.639
		통제	3.66		
	사후	실험	4.24	2.766*	.008
		통제	3.55		

		실험	3.66	1.14		
	사전	통제	3.59	1.02	.243	.809
영어이해능력(2)		실험	4.07	.84		
	사후	통제	3.24	1.06	3.297*	.002
		실험	3.52	1.09		
	사전	통제	3.48	1.12	.119	.906
영어이해능력(3)		실험	3.76	1.12		
	사후	통제	3.24	0.99	1.863	.068
		실험	3.31	1.04		
	사전	통제	3.24	.91	.269	.789
영어표현능력(1)		실험	3.59	.91		
	사후	통제	2.86	1.03	2.848*	.006
		실험	3.34	.97		
	사전	통제	3.59	.98	-.940	.351
영어표현능력(2)		실험	3.90	1.01		
	사후	통제	3.34	0.86	2.240*	.029

영어표현능력(3)	사전	실험	2.72	1.19	.840	.404
		통제	2.48	0.99		
	사후	실험	3.24	1.21	2.875*	.006
		통제	2.48	0.74		
의사소통전략(1)	사전	실험	3.07	1.19	1.074	.287
		통제	2.72	1.19		
	사후	실험	3.48	1.15	2.309'	.025
		통제	2.83	1.00		
의사소통전략(2)	사전	실험	3.38	1.08	1.1444	.258
		통제	3.03	1.21		
	사후	실험	3.28	.92	1.162'	.250
		통제	3.00	.89		
의사소통전략(3)	사전	실험	3.62	1.21	1.535	.130
		통제	3.14	1.19		
	사후	실험	3.55	0.99	2.659'	.010
		통제	2.86	0.99		

*p<.05, **p<.01, ***p<.001



아래의 [그림 IV-1], [그림 IV-2] 학생들은 영어 성취 수준은 '상'인 학생으로 평소 영어시간에 적극적인 학생이며 수행평가 등의 학업 성취에도 높은 성적을 유지하는 학생들이다. 이러한 학생들도 처음에는 자신이 하고 싶은 이야기를 쓰는 것을 어려워하

였지만, 점차적으로 글을 쓰는 데에 익숙해지면서 그 내용이 풍부해지고 구체적으로 내용을 영어로 쓰기 시작하였다. 주제1(방학 때 한 일 소개하기)에서는 1~2문장으로 자신이 어휘를 선택하여 자신의 경험이나 생각을 쓰곤 했는데, 주제 4(버킷리스트 소개하기) 정도가 되면서 학생들이 자신이 표현하고자 하는 바를 생각하고 의미를 형성하는 과정이 다른 성취 수준의 학생들보다 빨리 표현을 익히고 익숙해졌다. 다양한 예시를 보여주기 위해 [그림 IV-1], [그림 IV-2]는 다른 주제를 선택하였다.

[그림 IV-1] 영어 성취수준 '상' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화(오OO학생)



<p>주제1: 방학 때 한 일 소개하기</p>	<p>=></p>	<p>주제6: 졸업식 초대하기</p> <div data-bbox="922 734 1332 1070" style="text-align: center;"> </div> <p>Oh []'s graduation party</p> <p>To: []</p> <p>I'll have a graduation party this January. Would you like to come to my graduation? We'll play games, watch movies and eat chicken, pizza. Let's have some fun!</p> <p>> When: 11:00^{AM} on Tuesday > Where: [] school</p> <p>From. Oh []</p>
<p>What did you do during vacation?</p> <p>Name: Oh []</p> <ul style="list-style-type: none"> - I played computer game. - I went to the haewoondae beach. <p>♡ 1 💬 0</p>		

[그림 IV-2] 영어 성취수준 '상' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화(김OO학생)

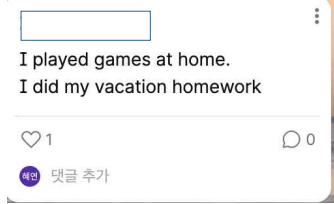
<p>주제1: 방학 때 한 일 소개하기</p>  <p>- I went to shinhwa waterpark. name : Kim <input type="text"/></p> <p>♡ 1 💬 0</p>	<p>⇒</p>	<p>주제4: 버킷리스트 작성하기</p>  <p>I am going to spend 200000won for give my parents. (When I was a student)</p> <p>I am going to make short hair.</p> <p>I am going to got accepted to Ewha Wonans university.</p> <p>I am going to learn professional baking</p> <p>I am going to succeed diet.</p> <p>♡ 3 💬 0</p>
---	----------	---

아래의 [그림 IV-3]의 학생은 은 영어 성취 수준은 '중'인 학생으로 평소 영어 수업 시간에 적극적인 학생이지만 처음에는 자신이 하고 싶은 이야기를 쓰는 것을 어려워하던 학생이었다. 주제3(장래희망 소개하기)에서 보면 이 학생은 1~2문장으로 간단했으나, 주제6(졸업 초대하기)에서는 문장의 길이가 확연히 늘어난 것을 발견할 수 있다. 또한 주제1(방학 때 한 일 소개하기)에서는 구두점 사용이 미흡했던 학생이었으나, 구두점 피드백을 받은 이후에는 달라진 모습을 관찰하여 '성취기준 [6영04-02] 알파벳 대소문자와 문장부호를 문장에서 바르게 사용할 수 있다.'가 자연스럽게 도달된 것으로 보인다. [그림 IV-4] 학생 역시 처음에는 정말 간단한 문장으로 시작했지만, 추후에는 이미지를 삽입하는 등의 다양한 매체를 활용하여 졸업식을 초대하는 문구를 쓰는 모습을 보였다. 이는 앞서 정의한 의사소통 역량에서 '다양한 매체를 상황에 적합한 언어, 텍스트, 상징 등을 활용하여 영어로 자신의 생각과 감정으로 효과적으로 표현하는 능력'을 통해 의사소통 역량이 증진한 것으로 보인다.

[그림 IV-3] 영어 성취수준 '중' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화(송OO 학생)

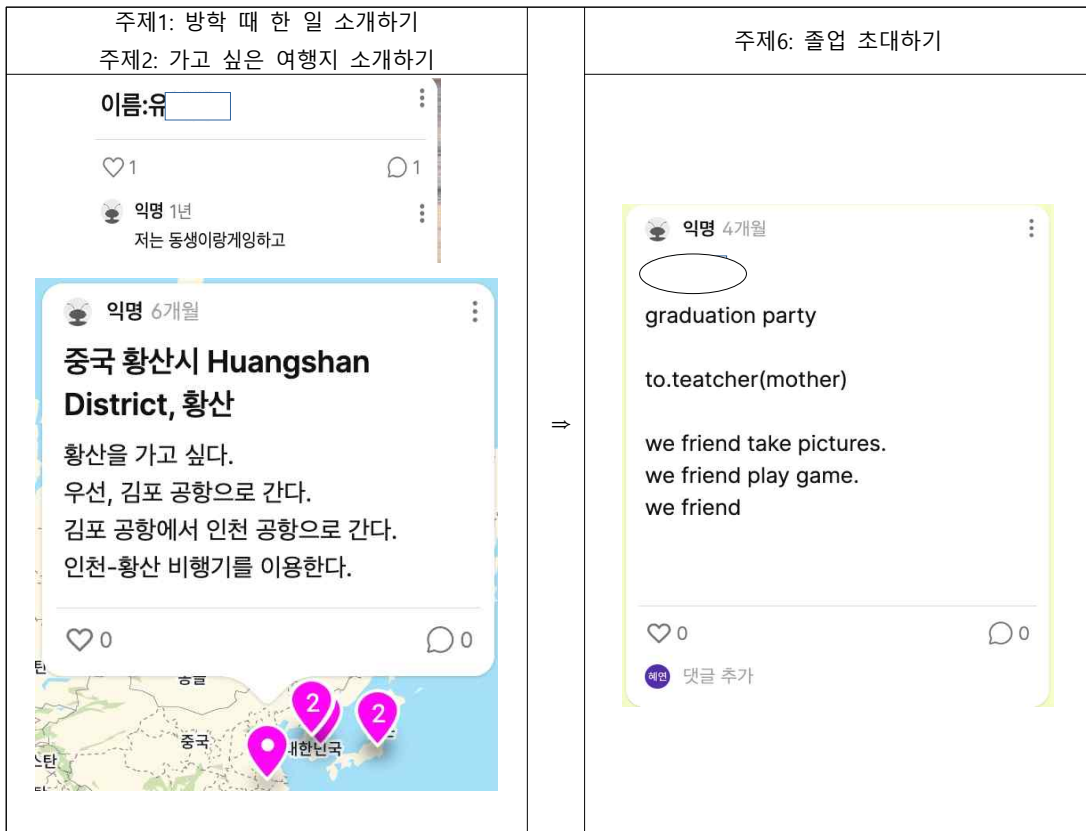
<p>주제3: 장래희망 표현하기</p> 	<p>⇒</p>	<p>주제6: 졸업 초대하기</p> 
--	----------	---

[그림 IV-4] 영어 성취수준 '중' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화(선OO 학생)

<p>주제1: 방학 때 한 일 소개하기</p> 	<p>⇒</p>	<p>주제6: 졸업 초대하기</p> 
---	----------	--


다음은 영어 성취수준이 '하'인 학생으로 처음에는 아예 영어로 글을 쓰지 못하는 학생이었다. 이 학생들은 글을 쓰기 위해 교사와 친구들의 도움을 받고 의사소통 표현기능의 많은 발전이 있었다. 온라인 수업 때에는 Zoom을 활용하여 교사와 메시지를 주고 받으며 쓰기도 하고, 친구들과 소그룹으로 도움을 받기도 하였다. 아래 [그림 IV-5] 학생은 'mountain, airplane' 등의 영어 단어도 알지 못해 어려워하던 학생이지만, 본 수업시간이 아닐 때에도 주제에 대한 자신이 알고 싶은 어휘를 가져와 교사와 함께 학습하는 등 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하기 위해 노력하였다. 아래의 게시물을 살펴보면 주제1(방학 때 한 일 소개하기)에서는 방학 때 한 일을 '동생이랑 게임하고'로 표현하고, 주제2(가고 싶은 여행지 소개하기)에서는 중국의 황산에 가고 싶은 이야기를 '황산에 가고 싶다. 우선, 김포공항으로 간다.' 등을 영어 어휘를 알지 못하기 때문에 한글로 풀어내었다. 그러나 16주차 후인 주제 6(졸업 초대하기)에서는 문장의 어순이 여전히 바르지 않아 완전하다고 보기는 어렵지만, 자신이 표현하고자 하는 바로 친구들과 소통하는 부분에서 큰 도약을 이루었다고 볼 수 있다.

[그림 IV-5] 영어 성취수준 '하' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화(유OO 학생)



아래 [그림 IV-6]의 강OO 학생 역시 알파벳도 어려워하며 방과 후에 영어 학습역량 지도를 받는다. 이 학생은 '주제1: 방학 때 한 일 소개하기'에서 보면 방학동안 자신이 찍은 사진 등을 올리는 등 자신이 하고자 하는 말에 대한 의지가 있으나, 내용을 보면 'It's not a hand. it's a dozen gemsNext time..' 등 표현하고자 하는 바가 전달이 되고 있지 않다. 특히, 이 학생은 파파고 번역기를 이용하였지만 이 문장이 잘못된 것을 인지하지 못하고 그 자체를 복사하여 포스팅하고 있는 상황이었다. 그러나 '주제6: 졸업 초대하기'에서는 이 학생이 파파고에 의지하지 않고 자신이 하고 싶은 말을 표현하는 등 의사소통 역량이 발전하는 모습을 보여주었다. 문장은 아니지만 짧은 어구로 'play games, watch movies...'등 자신이 하고자 하는 말을 표현하는 모습을 통해 성취 수준인 '하' 학생들도 많은 변화가 일어났음을 알 수 있다.

[그림 IV-6] 영어 성취수준 '하' 의사소통 역량 중 표현능력의 변화(강OO 학생)

주제1: 방학 때 한 일 소개하기	주제6: 졸업 초대하기
 <p><i>It's not a hand, it's a dozen gemsNext time there's Dad's boat, I'll go</i></p>	 <p>익명 12개월</p> <p><[]'s graduation> 1 play games 2 watch movies [] graduation 1월 4일</p>

나. 학습자들의 영어 의사소통 역량 효과에 관한 인식 분석: 질적 연구

1) 의사소통 역량에서의 이해와 표현능력의 증진

동 ○ 학생은 “직접 단어를 써서 철자도 외울 수 있어서 좋았다.” ○ 윤 학생은 “교과서와 같이 반복되는 문장이 아닌 정말 스피치 능력을 키울 수 있었다.” 성 ○ 학생은 “글로 쓸 수 있으니까 영어를 더 잘 배울 수 있다.” 정 ○ 학생은 “문장 외우기가 쉬웠다.” 연 ○ 학생은 “자신이 생각하여 써서 영어 실력이 더 향상되었다.” 등의 학생들의 답변을 볼 수 있었다. 이렇게 답변한 학생들은 성취수준 ‘상’이거나, 중으로 분류는 했지만 ‘중상’에 해당하는 학생들이었다.

위 학생들의 공통점을 살펴보면 한 학생의 표현을 빌리자면 ‘자신이 생각하여 써서’ ‘내가 하고 싶은 말’ 등을 활용한 것을 보아 위 학생들은 개인화 영어학습에 초점을 두어 의사소통의 이해와 표현능력이 향상된 것으로 느끼고 있다. 개인화 영어 학습에 대해 더 알기 위해 심층 면담을 진행해보았다.

연구자: ○윤 학생은 교과서와 같이 반복되는 문장이 아닌 스피치 능력을 키울 수 있다고 했는데 조금 더 자세히 말해줄 수 있어요?

○ 윤: 기존에 교과서는 저 혼자 작문하는 것이 없잖아요? 거의 객관식이거나 빈칸 쓰기 정도가 다인데, 패들렛을 활용한 영어 수업에서는 저 스스로 기본적인 문장들을 써야 하니까 작문 능력을 기를 수 있다는 뜻이었어요.

연구자: ○윤이는 평소에도 영어 수업에 적극적으로 참여했는데, 기존의 수업과는 다른 점이 또 있나요?

○ 윤: 우선, 조사학습을 해야 한다는거? 영어 수업에서 조사학습도 하니까 제가 하고 싶은 말을 더 찾아볼 수 있었어요. 교과서는 조사 수업 같은 거는 거의 없어서...

연구자: 그래서 ○ 윤이는 어땠어?

○ 윤: 제가 작문 수업을 따로 받지 않아도 느는 느낌이 들고, 지루하지 않아서 좋았어요.

기본적으로 의사소통 역량이 발휘되기 위해서는 학생들이 의사소통의 그에 맞는 조건들이 충족이 되어야 한다. 특히 학생들이 하고자하는 말을 잘 표현하고 이해하는가이다. 이때, 학생들이 패들렛을 활용한 개인화 영어학습을 통해 의사소통의 이해와 표현 기능 등을 익힐 수 있었는지 확인해보았다.

2) 공유와 소통

본 연구의 질문지를 통해 29명의 학생 중 9명의 학생들이 공유라는 단어를 직접 사용하지 않거나 의견을 주고받는다라는 답변을 하였다. 김○○ 학생은 “다른 애들과 생각을 나누고 자신의 생각도 공유한다는 것이 좋았다.” 범 ○ 학생은 “많은 사람들의 의견을 빠르게 볼 수 있다. 직접 발표하지 않아도 게시물로 친구들의 생각을 알 수 있다.” 준 ○ 학생은 “친구들의 의견에 댓글을 다는 play가 좋았다.” 수 ○ 학생은 “다른 친구들이랑 공유하며 생각을 나누니 좋았어요. 자기 생각을 새롭게 공유하니 더 많이 배웠다.” 등을 패들렛의 공유적 부분에 초점을 두어 질문지에 답변을 하였다.

수업 시간의 공유는 대부분 발표나 모둠 친구들과끼리 이야기 나누기, 작품 전시하기 등의 제한된 공유를 하게 된다. 공유의 목적 중 하나는 누군가와 소통을 하기 위함도 있는데, 특히 수업 시간에는 학생들이 자신의 의견이나 만든 작품 등을 통해 다른 친구들의 의견을 듣거나 생각을 알게 되는 과정을 중요하게 여긴다. 패들렛은 전통적 방식의 공유에서 벗어나 학생들이 온라인 게시판을 이용하여 다양한 학생들의 모든 게시물을 볼 수 있어 공유가 소통으로 이어지는 장면을 볼 수 있게 된다. 이에 학생들이 생각하는 공유에 대해 알아보고, 그 장점에 대해 구체적으로 알기 위해 학생들과 심층 면담을 실시하였다.

다음 학습자는 영어 학습의 성취 수준이 상인 학생으로, 패들렛을 통한 소통의 효과를 인터뷰하였다.

연구자: 범 ○이는 직접 발표하지 않아도 친구들의 생각을 알 수 있다고 했는데, 자세히 말해줄래?

범 ○: 패들렛에 쓰면 발표하지 않아도 모든 친구들의 생각을 제 눈으로 확인할 수 있잖아요. 그런 모습이 교과서 활동과는 다르다고 생각했어요. 발표하면 시간도 많이 걸리고, 모든 친구들의 생각을 알 수는 없어서요.

연구자: 패들렛을 활용해서 다른 친구들의 생각을 알 수 있어서 어땠어?

범 ○: 우선, 많은 사람들의 의견을 빠르게 확인할 수 있어서 좋았어요. 또, 저희가 갑자기 온라인 수업을 할 때가 있었잖아요. 그때, 굳이 교과서가 없어도 핸드폰이나 컴퓨터만 있어도 수업을 할 수 있어서 좋았어요. 대부분 저희가 의견 쓰고, 얘기하고 하는 것인데 패들렛은 그게 가능해서 좋았어요.

연구자: 그런 장점이 있구나, 맞아. 갑자기 온라인 수업을 해야할 때 소통을 쉽게 할 수 있어서 좋구나. 또, 패들렛으로 활동할 때 어떤 생각이 들었어?

범 ○: 사실 저는 타자가 빠른 편이라 쓰는 것에는 별로 어려움은 없었는데, 다른 친

구들 같은 경우에는 특히 영어로 타자 쓰는 것이 어려워서 오래 걸리고 불편할 수도 있겠다는 생각이 들었어요.

위 학습자는 그동안의 수업은 소수의 발표하는 학생들만 공유하는 기존의 전통적인 방법이 아닌 모든 학생들의 게시물을 함께 공유할 수 있다는 점을 장점으로 꼽았다. 또한, 모든 학생들의 게시물을 빠르게 공유할 수 있는 점을 인터뷰하였다. 한편, 갑작스러운 온라인 수업의 전환은 학습 측면에 많은 장애와 한계를 가져올 수 있는데 패들렛을 활용한다면 갑작스러운 수업 형태의 변화에도 유연하게 대처할 수 있다는 의견이었다. 그러나 단점으로는 영어 타자에 대해 언급하면서, 다른 학생들은 영어로 타자를 쓰는 것이 익숙하지 않아 오래 걸리기도 하고 불편할 수도 있겠다는 이야기를 하였다.

공유는 소통에서 학생들의 정서적 라포(rapport)와 유대감에서 굉장히 중요한 역할을 한다. 기존의 영어 활동들은 주어진 시간 내에 몇몇의 친구들에게 의견을 물어보거나 서로 역할극을 주고받는 등의 제한적이고 협소한 소통만이 가능하였다. 그러나 패들렛은 다양한 학생들의 게시물을 볼 수 있으며, 주어진 시간 내에 많은 친구들과 소통을 할 수 있다는 점이 가장 큰 장점이라고 볼 수 있다.

3) 공유를 통한 모델링의 효과

29명 중 4명의 학생들은 패들렛을 활용한 개인화 영어학습에서 처음 어려움을 겪었는데, 다른 학생들의 게시물을 보고 해당 표현이 괜찮거나, 내용적인 면에서 보충하는데 도움을 많이 받았다고 하였다. “이렇게 쓸 수도 있구나를 느꼈어요.” “제가 무엇을 쓰면 될지에 대한 힌트를 얻었다.” “애들 것을 보고 기억이 안 나면 다시 볼 수도 있다.” 등의 답변을 하였다.

다음 학습자는 ‘영어 성취수준이 하’인 여학생으로 다른 친구들의 게시물을 보고 힌트를 얻었다고 하여 그 내용에 대해 심층 면담을 진행하였다.

연구자: 기존 교과서 활용 수업과 패들렛 활용 수업이 어떻게 달랐어요?

수 ○: 교과서는 공유하는 것이 힘들었는데, 패들렛은 공유하는 것이 좋았어요.

연구자: 공유라는 것을 구체적으로 말해줄 수 있어요?

수 ○: 그냥 각자 생각이 다 다르잖아요. 그 생각들을 서로 알 수 있게 된, 그런거?

연구자: 그럼 수○이는 공유하는 것이 중요하다고 생각해?

수 ○: 딱히 중요하다는 생각은 안 드는데 그래도 공유할 때는 자기 생각이 약간 안

맞는다고 생각하면 다른 애들 생각도 다 봐보고 그래야 해요.

연구자: 수 ○이는 이 활동을 하면서 힌트를 얻었다고 했는데, 어떤 점을 보고 말한 거야?

수 ○: 제가 영어가 힘들 때 다른 친구들 것을 참고로 볼 수 있어요. 아니면 아까 말한 것처럼 제 생각이 안 맞는다고 자신없을 때? 친구들 것을 보고 힌트를 얻어요.

연구자: 수○아, 그럼 교과서 할 때는 어때?

수 ○: 교과서 할 때는 다른 친구랑 하는 것도 있는데 그래도 혼자 할 때는 약간 어려웠던 것 같아요.

연구자: 그럼 패들렛으로 할 때는?

수 ○: 패들렛은 제가 먼저 안 올려도 모를 때 다른 친구가 먼저 올리는 데 그 내용 보고 이해할 수 있어서 교과서보다 나아요.

이 학생의 경우 본인이 영어학습이 어려울 때는 공유를 통해 본인이 이해 못한 것을 친구들의 게시물을 ‘참고’하여 글을 쓸 수 있다는 점을 장점으로 이야기했다. 즉, 모델링으로 하여 학습에 도움이 된다는 점이다. 공유를 통해 다양한 친구들의 답변을 보면서 참고할 수 있다는 점에서 기존의 교과서의 전통적인 방식보다는 패들렛으로 학습하는 과정을 선호한다는 것을 알 수 있었다.

다음은 영어 수준 중인 학생의 인터뷰 내용이다. 이 학생은 영어 작문에서 내용 생성 면에서 어려움을 겪었는데, 다른 친구들의 내용을 보고 신기하고 자신도 하고 싶다는 생각이 들었다고 한다. 버킷리스트 작성을 하기 어려웠는데 다른 친구들의 내용을 보고 자신의 버킷리스트도 생겼다는 답변을 하였다.

지 ○: 원래는 버킷리스트가 아예 없어서 책에 쓰기에도 머뭇거리고 그랬는데 패들렛에서 저 친구가 어디 대학가기 아니면 2층 집에 살기 그런 신기한 것이 올라왔을 때, 나도 저런 거 하면 신기하고 재밌는 경험이 되겠다라는 생각이 들었어요.

연구자: 친구들 것 보고?

지 ○:네, 다른 친구들 거 보고 저도 저희 버킷리스트가 생겼어요.

위의 학생들은 공유를 통해 다른 학생들의 게시물이 모델링이 된다고 언급하였다. 즉, 학생들은 또 다른 학생들의 모델이 되어 다른 학생들의 의사소통의 모델이 되어 서로가 도움이 되고 있었다. 학생들이 형식적 측면이나 내용적 측면 모두 다른 학생들의 게시물을 보고 참고하고 자신의 것을 작성하는 등의 의사소통의 표현 능력에 도움이

된다는 것을 알 수 있다.

4) 게시를 통한 발표 부담의 경감

질문의 답변 중에는 학생이 게시를 통해 발표 부담을 덜었다는 답변이 있었다. “발표하는 것은 부끄러운데 패들렛은 글로 써서 안 부끄럽다.” “발표를 가끔 시키면 하는데 패들렛으로 하면 발표를 안 해도 되니까 좋다.” 이 두 명의 학생은 각각 성취수준이 하와 상인 학생으로 성취수준에 상관없이 발표 부담에 대한 이야기가 나와 이에 대해 심층적으로 면담을 실시하였다.

다음은 ‘영어 성취 수준이 하’인 학생으로 발표에 대한 부담이 있었는데, 패들렛을 활용한 수업은 발표를 굳이 하지 않아도 돼서 좋았다고 이야기를 하였다.

연구자: 이제까지 했던 영어 수업과 패들렛을 활용한 수업의 다른 점은 무엇이라고 생각해?

허 ○: 발표를 하지 않고 글로 써서 작성하니까 편했어요.

연구자: 허○이는 영어 시간에 발표하는 것을 어떻게 생각해?

허 ○: 잘 못하니까 하기 싫었어요.

연구자: 왜?

허 ○: 잘 못하니까 부끄럽잖아요.

연구자: 그럼 패들렛에 쓰는 것은 안 부끄러워?

허 ○: 네, 어차피 다른 애들도 써서 부끄럽지는 않아요.

이 학생뿐만 아니라, 다른 학생 역시 영어 시간에 발표하는 데에 많은 부담을 느꼈다고 하였다. 아래의 학생은 영어학습 성취 수준이 상인 학생이지만, 자신의 성격상 발표가 힘들었던 학생이었다. 아래 학생의 인터뷰를 살펴보면 이와 같다.

연구자: 은 ○이는 패들렛을 활용한 영어 수업에서 기존의 수업과는 어떤 점이 달랐다고 생각해?

은 ○: 저는 패들렛을 활용한 영어 수업에서 직접 글을 쓰고 발표한다는 점이 달랐다고 생각해요.

연구자: 은 ○이는 사실 발표하는 것을 좋아하는 편이야? 잘하지 않아서 발표하는 것에 대해 어떻게 생각해?

은 ○: 저는 사실 영어를 발표하는 것이 쉽지 않았어요. 제가 좀 발표하는 것을 싫어

하기도 하고...별로 하고 싶지 않았어요.

연구자: 은 ○이가 발표라고 느낀점은 어떤 점이야?

은 ○: 저는 게시할 때가 곧 발표라고 생각이 들었어요. 게시를 하면 친구들이 볼 수 있어서 발표보다는 공유의 느낌이 가깝긴 한데...!!

연구자: 그래서 은 ○이는 패들렛을 활용하니까 더 마음이 편해?

은 ○: 네, 저는 발표하지 않아서 사실 좋았어요!! 그래도 친구들 것도 같이 볼 수 있으니까 발표 부담이 없어서 좋았어요.

위 학생은 영어 성취수준이 '상'에 속해있지만, 수업 시간에 거의 말을 하지 않고 발표하는 것을 좋아하지 않는 학생이었다. 자신의 성격상 다른 친구들 앞에서 이야기하는 것을 좋아하지 않는데, 패들렛을 활용하니 자신의 부담감이 줄어 좋았다는 인터뷰를 하였다. 패들렛은 학생들이 직접 손을 들고 주목을 받고 말해야 하는 발표의 형식을 벗어나 게시 자체가 곧 발표이기 때문에 학생들에게 공유의 기능뿐만 아니라 무언가 발표해야 한다는 심리적 압박을 벗어날 수 있게 해준다. 이는 영어 학습에 대한 정서적 안정감으로 이어질 수 있다.

패들렛을 활용했을 때 가장 두드러지는 특징은 게시가 곧 발표가 된다는 것이다. 영어 수업에서는 말하고, 발표하고 듣는 활동이 주를 이루었는데 다인수 학급에서는 모든 학생들이 발표하는 것은 시간적 여유가 없을뿐더러 학생의 성향에 따라 발표는 소수 학생들만 계속해서 하는 경향이 있다. 특히나 이 학생들의 발표 내용에 따라 수업이 진행되는 현상이 있기 때문에 모든 학생들의 학습 수준 등을 파악하기 어려움이 있다. 대면 수업에서는 교사가 일일이 검사하지 않는 이상 학생들의 모든 산출물을 확인할 수 없지만, 패들렛을 활용하면 모든 학생들의 의사소통 기능 수준과 어려움 등을 파악하는 데 용이하다. 모든 학생들이 주제에 맞게 글을 써서 게시를 해야 하는 온라인 도구적 특성으로 의사소통 역량을 높여주는 데 도움이 된다.

다. 학습자들의 성취수준에 따른 의사소통 역량 효과 인식 분석: 질적 연구

1) 영어 성취 수준 '상'인 학생들의 인식

영어 성취수준 상인 학생들은 수행평가가 모두 상이며, 영어 수업에 적극적으로 참여하고, 활용하는 영어 단어 수준이 높고 원어민과 간단한 대화가 가능하다. 영어 작문 시 자신이 하고 싶은 이야기를 대략적으로 쓸 수 있는 학생들이다. 29명 중 상위 30%인 9명을 선정하였으며, 이 학생들의 질문지와 인터뷰를 바탕으로 인식을 살펴보고자 한다. 9명 중 8명의 학생이 '자유롭게'라는 단어를 활용하여 질문지를 작성하였다. 이 학생들은 패들렛을 활용한 개인화 영어학습에 대해 자유롭게 자신의 의견과 말을 쓸

수 있다는 점을 그 특징으로 꼽았다. “직접 글을 쓰기 때문에 실력이 향상되었다.” “더 자유로운 답변을 할 수 있었다.” “자유롭게 나의 의견을 적을 수 있었다.” “나에 대한 이야기를 할 수 있어서 작문 실력이 늘었다.” 위 학생들은 의사소통 역량에서 9명의 학생 모두 흥미라는 느낌으로 구체적으로 답했다. “친구들의 의견에 답글을 다는 것이 좋았다.” “다음에도 이런 식으로 수업을 해보고 싶다.” 등의 답변을 통해 게시물에 댓글을 다는 것 즉, 상호작용과 의사소통의 즐거움에 대해 이야기를 하였다. 다양한 상황에 적합한 언어, 상징, 텍스트, 매체 등을 활용하여 영어로 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력이 증진되었다고 볼 수 있다. 이에 성취수준 상인 학생 중 무작위로 그 중 한 학생을 심층 면담을 실시하였다.

연구자: 주 ○이는 자유롭게 나의 의견을 적을 수 있다고 했는데 어떤 의미야?

주 ○: 교과서는 적어야 하는 게 정해져 있는데 저희가 한 수업은 제가 하고 싶은 말을 쓸 수 있다는 점이 달라서 썼어요.

연구자: 교과서는 어떤데?

주 ○: 교과서는 기껏해야 카드놀이? 정도의 활동들 뿐인데 여기서는 제 것을 써야 하니까 새로운 경험이었어요.

연구자: 교과서에서의 활동들은 주 ○이에게 난이도가 어때?

주 ○: 쉬운 편이긴 해요!

연구자: 주 ○이는 나에 대한 것을 영어로 쓰는 것은 어때?

주 ○: 처음에는 힘들었는데 금방 익숙해지고 제 영어 실력이 늘기도 하고, 친구들과 추억을 쌓는 기분이라 좋았어요.

성취수준이 상인 학생들은 교과서를 넘어 자신이 하고 싶은 말을 작성할 수 있는 개인화 영어 학습의 장점과 이를 패들렛을 활용하여 상호작용할 수 있다는 흥미까지 언급하였다.

나. 영어 성취수준 ‘중’인 학생들의 인식

영어 성취수준이 ‘중’인 학생들은 영어 수업에 적극적으로 참여하기도 한 학생이 있기도 하고, 그렇지 않은 학생들이 있다. 영어 발화 및 단어 수준이 제 학년이며 교과에 나오는 정형화된 문장이나 예시문을 참고하여 문장을 쓸 수 있는 수준이다. 29명 중 40%로 11명을 영어 성취수준 중으로 배정하였으며, 학생들의 질문지와 인터뷰를 바탕으로 인식을 살펴보고자 한다. 위 학생들은 ‘자신이 원하는, 자신이~’ 등의 단어를 활용하여 11명 중 7명이 질문에 응답하였다. “자신이 원하는 말을 영어로 쓰고 발표할

수 있다.” “자기의 생각을 글로 나타낸다.” “패들렛은 나에게 대한 것을 쓰는 것이라면 교과서는 일상생활에서 쓰는 기본적인 것이다.” 등으로 답변을 하였다. 이는 학습자들이 언어 능력은 학습자 자신의 관점에서 자기가 표현하고자 하는 생각으로 스스로 표현해 보는 과정을 거쳐 개발된다(Bloor, 1991)의 맥락과 같다. 학생들은 자신이 표현하고자 하는 것을 스스로 표현하는 과정을 거쳐 사고와 표현의 주체로서의 언어학습(고경희, 2006)을 실현하는 것으로 볼 수 있다.

또한, 성취수준이 중인 학생들의 큰 특징 중 하나는 11명 중 8명이 학습적인 측면에 대한 이야기가 많았다는 점이다. 학습에 있어서 두 가지 반응으로 나뉠 수 있는데 첫 번째 반응은 “실력을 기를 수 있어서 좋았다.” “영어를 조금 더 쉽게 외울 수 있었다.” 등의 학습에 도움이 된다는 반응이다. 두 번째 반응은 “영어를 잘 몰라 많이 쓰지 못했다.” “내가 모르는 단어가 많아서 더 공부를 해야겠다는 생각이 들었다.” 등의 반응이었다. 이 학생들은 영어 성취수준 상인 학생들보다 영어 학습적 측면에서 답변을 하였으며 의사소통 역량과 관련한 학습 동기에 대한 답변이 많아, 이 중 한 학생을 심층 면담 하였다.

연구자: 효 ○이는 패들렛은 나에게 대한 것이라면, 교과서는 일상생활에 대해 많이 쓰는 것을 배우는 것이다라고 답했는데 어떤 의미일까?

효 ○: 패들렛 수업은 저에 대해 쓸 수 있는 것이 많았어요! 교과서는 일상생활에서 많이 쓰는? 기초적인 회화?라고 생각해서요.

연구자: 또, 어떤 점이 교과서와는 다르다고 생각해?

효 ○: 제가 원하는 말을 영어로 쓸 수 있다는 점이 다르다고 생각해요.

연구자: 이 수업을 하면서 느낀점은 무엇이 있어?

효 ○: 제가 모르는 단어가 많아서 아쉬웠어요.

연구자: 앞으로 어떻게 해 볼 생각이야?

효 ○: 제가 모르는 단어를 공부해봐야 할 것 같아요. 그래도 조금 는 것 같아 뿌듯해요.

다. 영어 성취수준 ‘하’인 학생들의 인식

영어 성취수준이 ‘하’인 학생들은 영어 수업에서 어려움을 겪으며, 교사의 도움을 받아 수업 활동에 함께 참여하는 학생들이다. ‘하’의 수준에도 알파벳 정도나 간단한 단어를 쓸 수 있는 학생이 있는 반면 알파벳도 잘 모르는 학생이 있다. 29명 중 30%로 9명을 영어 성취수준 하로 배정하였으며, 학생들의 질문지와 인터뷰를 바탕으로 인식을 살펴보고자 한다. 이 학생들은 뚜렷하게 패턴이 나오지 않아 특징짓기는 어려우나 학

생들이 적극적으로 수업에 참여하고 흥미를 느낀다는 점을 볼 수 있었다. 9명 중 한 명과 심층 면담을 실시하였다.

연구자: 수 ○이는 패들렛을 활용한 수업과 기존의 수업이 달랐다고 생각해?

수 ○: 제 생각을 다른 애들과 공유하며 할 수 있다는 점이 달랐어요. 다른 애들이랑 생각을 공유하니 좋았어요.

연구자: 수 ○이는 처음에 이 수업을 힘들어했었는데 지금은 어때?

수 ○: 처음에는 저 혼자 해야 한다는 사실에 아는 것이 없어서 힘들었어요. 파파고를 써도 잘 모르니까... 그래서 친구들에게 도움을 요청했어요. 다른 친구들이 제가 하고 싶은 말을 영어 문장으로 잘 만들어주었어요.

연구자: 맞아, 채 ○이나 서 ○이가 많이 도와주는 모습을 봤어. 수 ○이는 지금은 어때?

수 ○: 친구들이 많이 도와주고 함께 할 수 있으니까 재밌어요. 교과서 수업은 친구들이 다해도 멀리 있어서 수업 중이라 멀리 있어서 부르기 어려운데, 온라인에서는 채팅으로 물어봐도 되니까 좋았어요.

위 수 ○학생은 다른 친구들의 도움을 많이 받아 패들렛을 활용한 개인화 영어학습을 할 수 있었다고 한다. 특히 친구들의 도움을 받을 때 기존 수업의 경우 물리적으로 떨어져 있는 친구에게 도움을 요청하기 어려운데, 온라인 수업의 경우 다른 친구들에게 쉽게 도움을 요청할 수 있다는 장점을 통해 의사소통 역량을 향상시켜 갈 수 있게 되었다.

2. 패들렛을 활용한 개인화 활동이 학습 자기주도성 신장에 미치는 영향

가. 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습 자기주도성의 효과: 양적 분석

영어학습주도성 측정(김혜영, 김민진, 2009)을 사전 평가를 실시한 결과 실험 집단(n=29)과 통제 집단(n=29) 간의 평균($t=-1.683$, $p>.05$)에 대해 통계적으로 유의미한 차이가 없어 동질 집단임을 확인하였다.

패들렛을 활용한 개인화 영어 학습이 영어 의사소통 역량 함양에 효과성이 있음을 검증하기 위해 사전-사후검사의 독립표본 t-test 검증을 실시하였다. 다음 <표 IV-3>는 구성요인별로 사전-사후 독립표본 t-test 검증을 실시한 결과이다.

<표 IV-3>

패들렛을 활용한 개인화 활동에 대한 영어학습주도성 측정 사전-사후 검사

세부 변수	구분	집단		t	p
		실험(n=29)	통제(n=29)		
영어자신감, 책임감	사전	실험	3.45	1.484	.143
		통제	3.21		
	사후	실험	3.95	3.944***	<.001
		통제	3.38		
영어학습동기 (학습사랑, 미래계획)	사전	실험	3.77	1.779	.081
		통제	3.38		
	사후	실험	4.22	3.62***	<.001
		통제	3.55		
영어학습방법의 주도성	사전	실험	3.43	.228	.820
		통제	3.4		
	사후	실험	3.97	5.781***	<.001
		통제	2.95		

	실험	4.07	.80		
사전	-----			.736	.465
	통제	3.9	.98		
독립적 학습	-----				
	실험	4.14	0.88		
사후	-----			1.653	.104
	통제	3.76	0.87		

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

위 결과를 통해서 학생들의 영어 학습주도성 능력이 유의미하게 향상한 것으로 나타났다. 영어자신감과 책임감 항목을 분석한 결과 평균이 3.45에서 3.95로 상승하였으며 유의미한 차이($t=3.944$, $p<.001$)를 보였다. 이는 학생들이 패들렛을 활용한 개인화 활동을 통해 학습에 대한 자신감이 생기고, 온라인 상황에서는 스스로 학습을 해야 하는 책임감으로 이 요소가 유의미한 결과가 나온 것으로 분석된다.

영어학습동기의 항목을 분석한 결과 평균은 3.77에서 4.22로 향상되었다. 통계적으로도 유의미한 결과($t=3.62$, $p<.001$)를 보여준다. 학생들이 패들렛을 활용한 개인화 활동이 흥미를 통한 학습 동기를 가져온 것으로 보인다. 개인화 영어 학습에서 동기 유발은 학생들에게서 나타나는 대표적 특징(Griffiths & Keohane, 2000)과 패들렛을 활용하였을 때 흥미도가 높다(전수인, 2021)는 두 가지의 요인이 모두 작용한 것으로 보인다. 이를 더 자세히 알아보기 위하여 학생들과 면담을 실시하였다.

연구자: 패들렛을 활용하여 나의 말로 표현했던 활동이 기존 교과서를 활용한 영어 수업과 다른 점은 무엇이었어요?

준 ○: 재미가 있고, 친구와 모여서 하지 못한 것이 아쉬웠어요.

연구자: 어떤 점이 재밌었어요?

준 ○: 친구들이 한 것을 볼 수 있어서 재밌었어요.

범 ○: 저는 친구들의 의견에 댓글 다는 것이 재밌었어요.

가 ○: 저는 자신의 꿈이나 제가 하고 싶은 말을 할 수 있어서 영어에 대한 흥미가 높아졌어요.

연구자: 가 ○이는 자신이 하고 싶은 말을 쓰는 것이 즐거웠나요?

가 ○: 네, 그리고 친구들과 대화를 해서 좋았어요.

윤 ○: 저도 제 생각을 이야기할 수 있어서 좋았어요.

연구자: 어떤 생각이요?

윤 ○: 교과서는 제가 하고 싶은 이야기를 쓰는 것이 아닌데, 패들렛으로 하는 것은 제가 하고 싶은 이야기를 쓸 수 있어서 재밌었어요.

면담 내용을 살펴보면 준 ○과 범 ○ 학생은 패들렛의 시스템적 장점을 활용하여 공유하는 것을 흥미롭게 생각하였다. 반면, 가 ○과 윤 ○ 학생은 ‘내가 하고 싶은 말~, 생각’ 등의 단어를 활용하여 개인화 활동에 흥미를 갖는다는 것을 알 수 있었다. 위의 면담을 통해 학생들의 흥미가 패들렛과 개인화 활동을 이분법적으로 바라보아 흥미의 변인을 찾을 수는 없을 것으로 판단되었다. 패들렛과 개인화 활동은 동시에 일어나기도 하며, 학생들이 내용과 방법적인 측면을 따로 생각하는 것이 아니라 어떤 학생은 자신이 하고 싶은 말을 쓰고, 친구들과 그 내용을 공유한다는 점에서 흥미를 느끼기도 하기 때문에 학생들의 흥미적 요인은 패들렛과 개인화 활동 모두 해당된다. 교수·학습방법과 도구적 측면이 서로 상호보완적으로 맞물려 활동이 진행되기 때문에 학생들에게 흥미를 이끄는 방법이 될 수 있다는 점이 큰 의의로 볼 수 있다.

영어학습방법의 주도성의 항목을 분석하면 평균은 3.43에서 3.97로 상승하였으며 통계적으로도 유의미한 결과($t=5.781, p<.001$)를 보였다. 개인화 활동에서 실제적인 언어 사용을 통해 실질적인 의사소통의 경험은 학습자들이 자신의 이야기를 할 수 있다는 점에서 학습방법의 주도성이 상승할 수 있었던 것으로 보인다. 학생들이 실질적인 대화나 자신이 하고자 하는 것을 선택하여 주도적으로 그 내용을 찾아보는 과정에서 자신이 학습을 이끌고 있다는 느낌을 받았을 것이다. 또한, 온라인 학습은 학생들이 스스로 학습을 해야 하는 환경적 요인이 있기 때문에 송고은(2022)의 연구에서처럼 자발적인 교류로 학생들의 자기주도성을 이끌 수 있는 주요 요인으로 꼽을 수 있을 것이다.

독립적 학습의 항목을 분석해보면 평균은 4.07에서 4.14로 약간 상승하였으나 통계적으로는 유의미한 효과가 없는 것($t=1.653, p>.05$)으로 나타났다. 독립적 학습의 구성요인은 5번이 삭제되어 11번 단독문항으로 실시되었다. 한 가지 문항으로 이를 측정하기에는 한계가 있어 측정 도구의 보강이 필요하다. 통제반의 경우 평균이 3.9에서 3.76으로 하락한 것으로 보아 온라인 학습 상황이 독립적 학습 요인에 영향을 끼칠 수 있다. 온라인 학습상황에서는 초등학생의 특성상 스스로 학습을 점검하는 데 어려움이 있었을 것으로 예상된다.

이를 통해 패들렛을 활용한 개인화 영어학습이 학생들이 자기주도학습 중 영어자신감과 책임감, 영어학습동기, 영어학습방법의 주도성을 길러주는 데 도움이 된다는 것을

알 수 있다. 위 문항을 자세히 살펴보면 다음 <표 IV-4>와 같다.

<표 IV-4>
패들렛을 활용한 개인화 활동에 대한 영어학습주도성 측정 사전-사후검사:
하위 문항별 요소

문항 번호	구분	집단 실험(n=29) 통제(n=29)	평균	표준편차	t	p
SDLLRS(1)	사전	실험	3.97	.87	1.250	.216
		통제	3.62	1.21		
	사후	실험	4.21	0.90	1.528*	0.132
		통제	3.79	1.15		
SDLLRS(2)	사전	실험	3.21	.86	-1.419	.161
		통제	3.55	.99		
	사후	실험	3.86	.64	1.694	0.096
		통제	3.48	1.02		
SDLLRS(3)	사전	실험	3.45	.95	.629	.532
		통제	3.28	1.13		
	사후	실험	3.93	0.8	2.99**	0.004
		통제				

		통제	3.24	0.95		
		실험	3.62	0.9		
	사전				1.844	.07
		통제	3.07	1.33		
SDLLRS(4)						
		실험	4.31	0.6		
	사후				4.482 ^{***}	<.001
		통제	3.31	1.04		
		실험	3.14	0.95		
	사전				1.776	.081
		통제	2.66	1.11		
SDLLRS(6)						
		실험	3.76	0.74		
	사후				1.893	0.063
		통제	3.31	1.04		
		실험	3.66	0.81		
	사전				.285	.777
		통제	3.59	1.02		
SDLLRS(7)						
		실험	4	0.89		
	사후				1.692	0.096
		통제	3.62	0.82		
		실험	3.34	0.94		
	사전				1.838	.071
		통제	2.86	1.06		
SDLLRS(8)						
		실험	3.62	0.68		
	사후				2.067 [*]	0.043
		통제	3.14	1.06		

SDLLRS(9)	사전	실험	3.28	1	1.341	.185
		통제	2.93	0.96		
	사후	실험	4	0.8	4.202**	<.001
		통제	3.07	0.88		
SDLLRS(10)	사전	실험	4	0.85	1.137	.260
		통제	3.72	1		
	사후	실험	4.66	0.61	4.271**	<.001
		통제	3.86	0.79		
SDLLRS(11)	사전	실험	4.07	0.8	.736	.465
		통제	3.9	0.98		
	사후	실험	4.14	0.88	1.653*	0.104
		통제	3.76	0.87		
SDLLRS(12)	사전	실험	3.24	0.99	-.967	.337
		통제	3.48	0.91		
	사후	실험	3.97	0.68	4.114**	<.001
		통제	3.1	0.9		

SDLLRS(13)	사전	실험	3.48	0.91	1.153	.254
		통제	3.14	1.33		
	사후	실험	4.66	0.55	5.52**	<.001
		통제	3.38	1.12		
SDLLRS(14)	사전	실험	3.62	0.82	1.453	.152
		통제	3.31	0.81		
	사후	실험	3.97	0.73	5.052**	<.001
		통제	2.79	1.01		
SDLLRS(15)	사전	실험	3.86	0.88	.820	.415
		통제	3.62	1.32		
	사후	실험	3.93	0.84	0.532	0.597
		통제	3.79	1.11		
SDLLRS(16)	사전	실험	3.9	0.82	1.523	.133
		통제	3.48	1.21		
	사후	실험	4.1	0.77	1.621*	0.111
		통제	3.72	1		

SDLLRS(17)	사전	실험	3.38	0.94	.858	.395
		통제	3.14	1.19		
	사후	실험	3.97	0.82	3.005**	0.004
		통제	3.28	0.92		
SDLLRS(18)	사전	실험	3.97	0.78	1.786	.080
		통제	3.45	1.35		
	사후	실험	4.17	0.85	2.423*	0.019
		통제	3.52	1.18		
SDLLRS(19)	사전	실험	3.62	0.82	1.186	.241
		통제	3.28	1.33		
	사후	실험	4.14	0.88	2.918**	0.005
		통제	3.34	1.17		
SDLLRS(20)	사전	실험	3.59	0.73	1.915	.061
		통제	3.14	1.03		
	사후	실험	3.79	0.77	1.391*	0.17
		통제	3.45	1.09		

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

위 문항은 5번을 삭제하여 측정하여 5번 문항은 제외하고 결과를 분석하였다. 모든 문항의 평균이 실험 전보다 실험 후에 높게 나타났다.

위의 표와 함께 문항의 구성요인과 함께 분석한 결과를 살펴보면 '영어 자신감과 책임감'은 총 9문항(2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 17, 20번)으로 구성되어있다. 이 문항 중 유의미한 문항은 문항3($t=2.991, p<.01$), 문항9($t=4.202, p<.001$), 문항10($t=4.271, p<.001$), 문항17($t=3.005, p<.01$), 문항20($t=1.391, p<.05$) 총 5문항이다. 특히, 문항10의 경우 '내 영어 실력은 나만이 책임을 진다.'로 학생이 학습에 대한 동기를 가지고 내가 책임질 수 있는 학습이 얼마나 중요하고, 학생들 역시 패들렛을 활용한 개인화 영어학습이 자신에게 책임감 있는 학습이라는 데에서 유의미한 효과가 있다고 볼 수 있다. 이는 자기주도성의 자기 자신의 학습에 대한 책임 수용(Gugliemino, 1977)이 나타나고 있음을 알 수 있다.

영어학습동기(학습사랑, 미래계획)의 문항은 1, 4, 13, 15, 16, 18, 19번 문항으로 총 7문항으로 이루어져있다. 그 중 유의미한 문항은 문항1($t=1.528, p<.05$), 문항4($t=4.482, p<.001$), 문항13($t=5.52, p<.001$), 문항16($t=1.621, p<.05$), 문항19($t=2.918, p<.01$)이다. 그 중 가장 주목해야 할 문항은 문항4와 문항 13이다. 문항4는 '나는 영어 배우는 것을 좋아한다.', 문항13은 '영어를 배우는 것은 즐겁다.' 학생들에게 학습을 좋아하고 즐겁게 느끼게 해주는 것이 가장 유의미한 변화라고 볼 수 있다. 스스로가 학습을 즐긴다는 것이 학생들이 그 무엇보다 영어학습에 대한 흥미가 올라갔다고 볼 수 있다.

나. 학습자들의 영어 자기주도성 증진 효과에 관한 인식 분석: 질적 연구

1) 흥미 및 자신감 및 학습 동기에 미치는 영향

질문지를 통해 29명의 학생 중 15명의 학생이 '재미있다, 즐겁다, 좋았다' 등으로 학습의 흥미를 표현하였으며, '뿌듯하다, 더 잘 배울 수 있다, 향상되었다.' 등의 단어를 통해 학습동기에 대해 표현하였다. 흥미의 측면에서는 오OO학생은 "재밌고, 친구들이 한 것을 볼 수 있어서 좋았다." 고OO학생은 "재미도 있고 지루하지 않았다." 이OO학생은 "교과서는 교과서에만 있는 것으로 해서 지루한데, 패들렛으로 하면 다양한 활동을 할 수 있어서 재밌다." "다음에도 이런 식의 수업을 해보고 싶다." 등의 답변을 해주었다. 학습 동기의 측면에서는 "자신이 생각하여 써서 영어 실력이 더 향상되었다." "내가 참여하여 내 영어 실력을 키울 수 있어서 좋았다." 등의 답변이 있었다. 위 반응들은 성취수준이 상, 중, 하에서 모두 나타난 현상이었다. 심층 면담은 성취수준 상, 중, 하 학생들을 모두 한 명씩 위의 답을 한 학생 중 한 명과 진행하였다.

아래의 인터뷰 학생은 영어 성취 수준이 중인 학생으로 수업 후 자신이 더 발전을 하기 위해 학습을 지속하려는 내재적 동기가 향상된 것으로 보인다.

연구자: 가○이는 친구들과 대화를 해서 좋았다고 했는데, 이 대화가 어디에서 대화를 말하는 건지... 우리가 수업시간에 말로 하는 대화 아니면 인터넷상에서의 댓글 쓰고 그런거?

가 ○: 댓글 쓰고 하는 거예요.

연구자: 댓글 쓰는 거...이 대화를 해서 왜 좋았을까?

가 ○: 이게 얼굴로 보고 하면 약간 뭐라 해야 하지... 그냥 각자의 의견을 말하고 그냥 딱 짓하는 친구도 있고 집중도 안 하고 있는데, 패들렛에 쓰면 누군지 모르지만, 응원을 해 주던가 하니까 이게 더 좋았던 것 같아요.

연구자: 또 어떤 점을 느꼈어?

가 ○: 이런 활동들을 하니까 재밌겐 했는데 처음에 영어를 잘 몰라서 어렵고 힘들었어요. 아쉽기도 했구요.

연구자: 지금은 어때?

가 ○: 잘 못 쓰는 것은 여전하지만, 그래도 영어 공부를 해야겠다고 느꼈어요! 제가 하고 싶은 말을 제가 쓸 줄 알아야 하니까...영어 공부를 더 해야겠다는 생각을 했어요.

위의 가 ○ 학습자는 패들렛 활용에서는 친구들이 댓글 쓰는 것에 흥미를 느끼고 있었는데, 처음 패들렛을 활용한 개인화 영어학습을 할 때에는 영어를 잘 몰라서 어려웠다고 하였다. 학생들이 영어로 글을 쓰는 활동을 많이 해본 적이 없어서 처음에는 많이 서툴고 헤매기도 하였다. 개인화 영어 학습에서는 자신이 하고 싶은 말을 하기 위해서는 영어학습을 해야 함을 스스로 느끼고 있어 학습 동기에 도움이 되었다고 볼 수 있다.

다음 시 ○ 학생은 영어 성취 수준이 하로, 처음에는 많은 어려움을 겪었는데 교사의 관찰에 따르면 패들렛을 활용한 개인화 수업에서 많은 향상을 보인 학생으로 다음 인터뷰를 진행하였다.

연구자: 시 ○이는 처음에 많이 어려웠다고 했는데, 어떤 점이 가장 어려웠어?

시 ○: 저는 처음에 영어를 쓰는 것부터가 너무 어려웠어요. 알파벳도 잘 모르는데 문장까지 쓰려고 하니까 정말 힘들었어요. 타자로 영어를 치는 것도 오래 걸려서 자

꾸 포기하게 되었어요.

연구자: 나중에는 글을 정말 많이 쓰려고 노력하던데, 그 비결은 무엇에 있을까?

시 ○: 선생님과 친구들이 정말 많이 도와줬어요. 아침마다 모르는 단어도 외우고, 친구들이 제가 하고 싶은 말들을 찾아서 쓰는 것을 도와줬어요. 그래서 같이 하니깐 잘 될 수 있었던 것 같아요. 저도 사실 열심히 노력했어요!

연구자: 선생님도 시 ○이가 많이 노력한 모습을 자주 봐서 대견했단다. 지금은 패들렛을 활용한 학습을 하니깐 어때?

시 ○: 교과서로 하는 수업보다 재밌어서 포기하지 않고 할 수 있었던 것 같아요. 사실 수업 시간에는 잘 집중을 못하는데, 패들렛에 쓰면 제가 쓴 글이 보여서...제가 안 쓰면 티 나잖아요? 그래서 친구들한테 물어봐서 글을 썼던 것 같아요. 그리고 친구들이랑 같이 공유하면서 하니깐 재밌었어요.

위의 시 ○ 학생은 친구들에게 자신이 모르는 것을 자주 물어보며, 이를 통해 자기주도성을 계속해서 개발하고 있다는 점이 관찰이 되었다. 자신이 모르는 점을 먼저 친구들에게 가서 물어보기도 하고, 단어를 찾아보기도 하는 등 학습에 대한 책임감도 드러내었다. 또한, 개인화 영어학습에 대해 언급하며 자신이 흥미와 자신감을 가질 수 있는 것이 자신이 하고 싶은 말을 쓰기 때문이라고 하였다. 시 ○ 학생은 자발성, 학습지속성이 있으며 학습에 대해 책임감을 갖고 문제를 장애가 아닌 도전으로 생각(Gugliemino, 1977)하는 자기주도적 학습자라고 볼 수 있다.

다음 인터뷰는 위의 인터뷰와 이어 한 이야기이다.

연구자: 어떤 점이 재미있었어?

시 ○: 제가 하고 싶은 말을 쓰기도 하고, 친구들이 제 게시물에 반응도 하니깐 힘이 났던 것 같아요. 그전에는 교과서에서 쓰라고 하는 것들만 쓰는 느낌이었는데, 제가 하고 싶은 말을 쓰니까 어려워도 재밌었어요.

연구자: 교과서랑 수업할 때와는 달랐어?

시 ○: 교과서로 하면 제가 얼마나 하고 있는지, 제가 무엇을 좋아하는지 친구들은 잘 모르잖아요? 근데 패들렛은 저를 소개하는 느낌이 들어서? 부끄럽기도 했지만 그래도...재밌었어요.

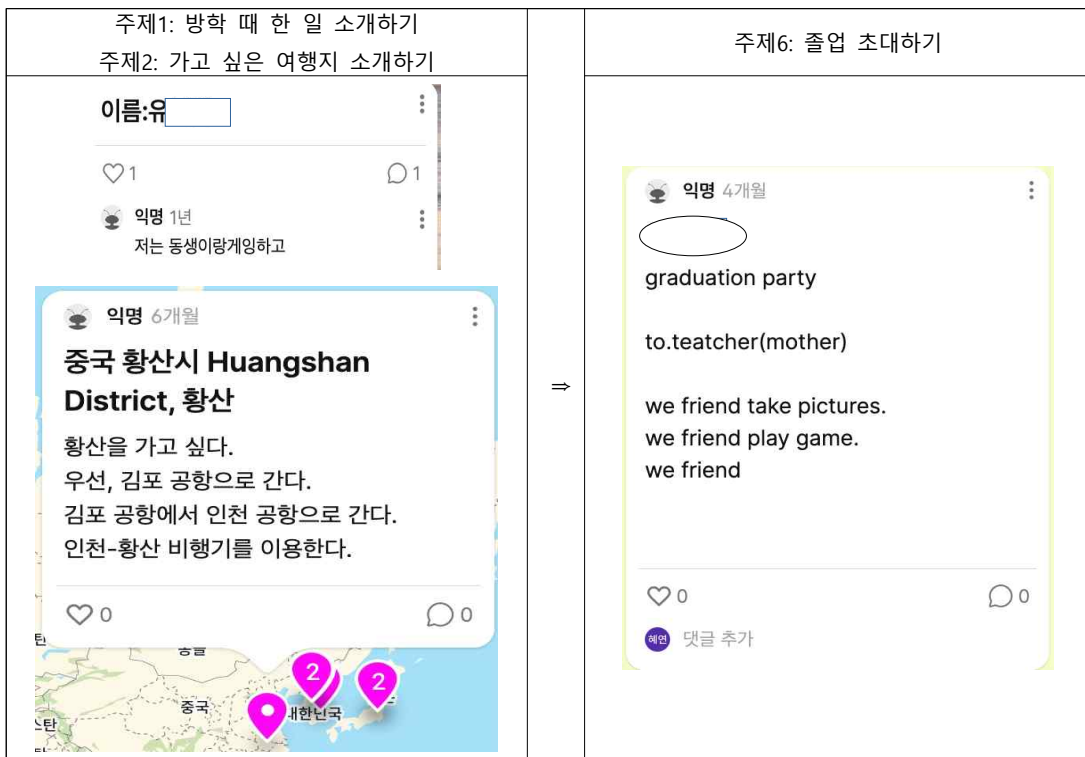
연구자: 시 ○이가 재밌었다니 선생님도 기분이 좋구나. 선생님은 시 ○이가 포기하지 않고 하니깐 실력이 많이 늘었다고 생각하는데 시 ○이는 어떻게 생각해?

시 ○: 저도 영어 실력이 늘어서 뿌듯했어요. 사실 저 영포자였거든요? 근데 6학년

때 이렇게 해보니까...처음 게시물이랑 지금 게시물이랑 달라져서 좀 놀랐어요. 저
도 많이 는 것 같아요.

위 학생은 기본적인 초등 수준의 영어 단어도 모르는 수준의 학생이었는데, 게시물의
향상도를 보면 학생이 얼마나 노력했는지 알 수 있었다. 처음에는 학생이 영어로 쓸 수
가 없어서 한글로 게시물을 쓰던 학생이었다. 마지막 주제에는 학생이 친구들의 도움
을 먼저 요청하여 글을 쓸 수 있게 되었다. 이 학생은 영어에 대한 관심과 흥미가 거의
없던 상태였는데, 연구의 마지막쯤에는 흥미가 생겨 스스로 더 열심히 수업에 임하는
모습을 보였다. 또한 포기하지 않고 끈기있게 해내는 모습에서 효과적인 학습자로서의
자아개념과 미래에 대한 긍정적 지향(Gugliemino, 1977)의 요소를 가지고 있는 것
으로 보인다. 아래의 그림은 앞의 [그림 IV-7]은 [그림 IV-5] 와 같은 그림으로 해당
학생의 유의미한 변화를 보여주기 위해 다시 언급하고자 한다.

[그림IV-7] 영어 성취수준 '하' 자기주도성을 통한 게시물의 변화(유OO 학생)



다음 인터뷰 학생은 성취 수준이 '상'인 학생으로 패들렛을 활용한 개인화 영어 수업
에서 영어 실력 향상을 언급하여 이에 대해 심층 면담을 진행하였다.

연구자: 연 ○이는 PadIt을 활용한 수업이 기존의 교과서 활용 수업과 비교했을 때 어떤 점이 달랐어?

연 ○: 제가 생각하면서 쓴다는 생각이 들었어요.

연구자: 생각하면서 쓴다는 것은 무엇을 의미할까?

연 ○: 제가 하고 싶은 이야기를 쓴다는 거? 저에 대한 이야기? 교과서는 뭔가 쓰라는 것이 나와있거나 꼭 들어가야하는 말을 쓸 때가 있잖아요? 이 수업에서는 제가 생각해서 쓴다는 느낌이 들었어요.

연구자: 연 ○이가 생각하면서 쓰니까 어떤 느낌이 들었어?

연 ○: 제가 생각하면서 쓰니까 영어 실력이 더 향상된다는 느낌이 들었어요.

연구자: 오! 실력이 향상되니까 어때?

연 ○: 글을 쓰고 친구들에게 발표를 하니까 실력이 향상된 것 같아 뿌듯했어요.

연구자: 연 ○이가 말하는 발표는 어떤 형식을 말하는 거야?

연 ○: 패들렛에 올리는거요. 올리는 게 발표니까?

위 인터뷰 학생은 패들렛을 활용한 공유의 즐거움과 개인화 학습을 통하여 자신이 하고자 하는 말('저에 대한 이야기')을 직접 쓸 수 있어서 '뿌듯하다.'라고 표현을 하였다. 인터뷰를 통해 교수·학습방안으로는 개인화 영어학습을, 도구로는 패들렛을 활용한 장점을 볼 수 있었다.

초등영어교육의 목표 중 하나는 학습자들이 영어학습에 흥미와 자신감을 기르는 것이다. 2015개정 영어과 교육과정에 따르면 초등학교 학생의 인지적, 정의적 특성을 고려하여 실생활에서 접할 수 있는 활동 등을 활용하고 체험 학습을 통하여 발견의 즐거움을 경험할 수 있도록 할 것을 강조하였다. 특히, 영어 교과목의 세부 목표로 평생교육으로서의 영어에 대한 흥미와 동기 및 자신감을 유지하도록 할 것을 제시하였다.

위의 측정영역의 요인에도 영어 자신감과 책임감, 영어 학습 동기가 제시되어 있다. 자기결정성 이론(Deci & Ryan, 1985)에 따르면 학습 동기는 내재적 동기와 외재적 동기로 구분된다. 내재적 동기는 학습자가 자신의 호기심과 흥미를 위해 학습 활동에 참여하는 것이며 외재적 동기는 학습자 외부로부터 주어질 것이라고 보이는 보상에 대한 기대 때문에 학습을 하는 것을 의미한다. Noels, Pelletier, Clément와 Vallerand(2000)는 외재적 동기보다 내재적 동기를 갖고 있는 학습자가 자신의 제 2 언어 지식의 발전을 위해 학습을 지속하는 경향이 있다고 한다. 흥미, 자신감, 동기는 분리하여 보기에 어려운 정의적 영역으로 자연스럽게 따라오는 조건으로 학생들의 인식을 살펴보았다.

2) 학습 내용의 자율화를 통한 학습자 중심의 수업 실현

개인화를 활용한 패들렛 게시 활동은 정해진 표현이나 문장, 어휘가 없기 때문에 자신이 쓰고자 하는 그림, 사진, 의견 등이 모두 포스팅이 가능하다. 이는 학습자들에게 내용의 자율화를 부여하여 자기주도성의 요인인 학습의 주도성과 독립성, 학습 기회에 대한 개방성(Gugliemino, 1977)의 요소와도 관련이 있다. 또한, 학생들의 언어 능력은 학습자 자신의 관점에서 자신이 표현하고자 하는 생각을 스스로 표현해보는 주체로서 개발(Bloor, 1991)되기 때문에 학생이 스스로 내용을 표현해보는 것이 중요하다. 학습 기회의 개방성은 영어 수준과 관계없이 학습자들은 마음껏 자신의 의견을 적을 수 있으며 본 연구자는 파파고, 구글 번역기 등의 사용을 허용했기 때문에 학생들이 자유로운 분위기에서 다양한 게시가 가능한 것으로 장치를 마련하였다. 질문지의 대한 답변으로는 “내가 참여하여 재미있고 독특한 영어 수업이었다.” “자유롭게 나의 의견을 적을 수 있었다.” “내가 직접 찾아봐야 하는 수업이었다.” “주제가 다양하여 제 이야기를 할 수 있어 좋았습니다.” “기존 영어 수업 방식에는 이러한 과정이 없다.”의 답변이 있었다. 특히 영어 성취 수준 상인 9명 중 8명이 ‘직접, 자유롭게’라는 단어를 사용하여 답변을 하였다. 자신의 영어 학습을 선택하고 하고자하는 말을 할 수 있다는 점을 장점으로 꼽았다.

패들렛을 활용한 개인화 영어학습의 단점을 쓰는 질문지에서 “수업이 산만해진다.”라는 답변이 있었다. 아래 학생은 영어 성취 수준은 중이며, 학생들이 스스로 찾고 다른 친구들이랑 공유하는 과정에서 한 학생이 산만해졌다고 답을 하여서 학습 분위기와 학생들의 참여도에 대한 인터뷰를 진행하게 되었다.

연구자: 가○이는 패들렛을 활용한 수업시간이 좀 산만해졌다고 썼는데, 왜 산만하다고 느껴졌어?

가 ○: 패들렛을 할 때는 친구들끼리 뭘 썼는지 구경하니까 좀 산만해졌어요. 뭘가 좀 떠드는 느낌?

연구자: 그럼 그 때 애들은 뭘하고 있었어?

가 ○: 애들은 자기 글 보고, 친구들이랑 글을 구경하고 있었어요.

연구자: 그럼 가○이는 수업 시간은 어때야 한다고 생각해?

가 ○: 좀 조용해야 한다고 생각해요. 더 집중을 해야 되긴 하니까?

연구자: 애들이 서로 무엇을 썼는지 공유할 때에는 어때?

가 ○: 그때는 서로 얘기를 해야 하니까 떠드는 느낌이 들 수밖에 없을 것 같아요. 애들이 서로 이야기를 하는 시간이니까?

위 학생은 수업 시간이란 늘 조용해야 하고 자신의 일을 각자 하는 것을 원래의 수업 분위기라고 생각하였다. 그러나 인터뷰를 통해 학생들이 서로 자신의 것을 공유하는 과정에서 서로 이야기하는 시간이 길어지면서 수업 시간에 학생들이 주도하여 참여한다는 것을 알게 되었다. Knowles(1975)의 자기주도학습이란 ‘학습자 스스로 타인의 도움과는 상관없이 학습 목표를 설명한다.’의 정의처럼 학생들이 스스로 자신이 이야기 하고 자 하는 바를 설명하여 학습 목표에 대해 자연스럽게 도달한 것으로 볼 수 있다.

아래 인터뷰 학생은 영어 성취 수준이 상으로, 더 자유로운 답변을 할 수 있어서 자신이 만들어가는 수업이라고 느껴졌다고 답했다. 위에 언급한 것처럼 성취수준 상인 학생들이 이 응답을 많이 했기 때문에 이에 대해 심층 면담을 진행하였다.

연구자: 그동안의 수업이랑 다른 점을 이야기해보자면 무엇이 있을까?

동 ○: 더 자유로운 답변을 할 수 있었어요.

연구자: 더 자유로운 답변이라는 것은 무엇을 의미하는 거야?

동 ○: 교과서는 주어진 답변을 하는 느낌인데, 패들렛에 하는 것은 좀 제가 하고 싶은 것을 적는 느낌?

위 학생은 자신이 하고 싶은 말을 할 수 있다는 개인화 수업의 장점을 이야기하면서도, 말로 하는 것보다 패들렛을 활용하였을 때 이해가 가지 않는 부분이나 넘어갔던 내용을 다시 볼 수 있어서 좋았다는 장점을 이야기하였다. 패들렛 게시를 통해 학생들이 이해가 안 되는 부분에 대해 스스로 알고 싶은 점을 더 찾아보거나, 친구들의 이야기를 말로 주고받는 대화가 아닌 텍스트로 바라보게 되어 담화에 대한 이해를 높일 수 있었다. 자신이 이해가 가지 않아서 다시 점검한다는 것은 학생이 학습에 대한 책임감을 가지고 임한다고 볼 수 있다. 학습에 대한 책임감은 영어학습주도성 측정(김혜영, 김민진, 2009)의 요인의 하나로서 학생의 인터뷰에서도 이를 발견할 수 있었다.

다른 학생도 위 학생과 비슷한 인터뷰를 하였다. 아래 인터뷰 학생은 영어 성취 수준이 하인 학생으로 방과 후에 맞춤형 지도를 받는 학생이다. 이 학생은 오히려 자신이 잘 모르기 때문에 글로 한 번 더 확인할 수 있어서 좋다고 답을 하였다.

연구자: 재 ○이는 패들렛을 통해 어떤 점이 좋았어?

재 ○: 저는 사실 영어가 되게 어려운데... 애들 것을 보고 기억이 안 나면 다시 볼 수 있어서 좋았어요.

연구자: 다시 보는 것이 재 ○에게 도움이 되었어?

재 ○: 네, 제가 다시 보면 기억도 잘 나고, 친구들이 자세히 글로 설명해놓으니까 저는 좋았어요. 한 번에 들으면 잘 이해 안 되는 부분도 글로 자세히 써주니까 좋았어요. 또, 제가 보고 싶은 부분을 한눈에 볼 수 있어서 굳이 찾아보지 않아도 되니까 편했어요.

위 재 ○학생은 학업 성취가 하지만, 자신이 모르는 부분을 직접 찾아서 볼 수 있다는 점이 편리하고 좋았다고 한다. 학생 수가 29명이다 보니 교사가 놓치는 부분이나 학생이 질문하지 않으면 모르는 부분을 스스로 채우고 있다는 점을 알 수 있었다.

다음 인터뷰 학생은 영어 성취 수준이 역시 상으로 댓글을 달면서 자유롭고 차별화된 느낌을 받아서 좋았다고 하였다. 이 학생은 평소에도 영어에 대해 관심이 많고, 영어 수업 시간에 활발하게 이야기를 잘하며, 자신의 이야기에 대해 곧잘 발표하는 학생이다.

다음 준 ○학생은 수업 내용에서 자유로움을 느끼며 자신이 하고자하는 말을 포스팅 할 수 있다는 점에서 학습의 주인의식을 느끼고 있다는 점을 발견할 수 있었다. 학생들에게 수업의 주인의식을 느끼는 것은 학습자가 능동적으로 수업을 구성하고 이끌어 나간다는 것을 의미한다.

연구자: 기존 교과서를 활용한 영어 수업과 비교하여 자유롭다고 하였는데, 구체적으로 어떤 점이 자유롭다고 느꼈어?

준 ○: 기존에 교과서는 정해진 느낌이 강하게 들었지만, 패들렛에 쓸 때에는 자신의 의견이나 주장을 자유롭게 쓸 수 있어서 차별화된 느낌을 받았어요.

연구자: 의견이나 주장은 어떤 것을 말하는 걸까?

준 ○: 친구들이 쓴 내용을 보고 제 의견을 바로 댓글을 달 수 있어서 좋았어요. 버킷리스트의 경우에는 공감도 할 수 있었고, 초대장 올리는 패들렛에는 저도 가고 싶다고 댓글을 써 넣었어요! 제가 하고 싶은 말들을 쓸 수 있으니까 자유로운 느낌이 들었어요.

3) 편리한 기능의 활용

29명의 학생 중 9명의 학생들이 패들렛을 활용한 영어학습에의 장점 중 하나를 '편리함'으로 꼽았다. 온라인 수업에서 시스템의 편리성이 높으면 높을수록 학습자들의 만족

도가 높은 것(이쌍철, 김정아, 2018)을 통해 학생들이 편리함을 통해 온라인 학습의 도구 상 어려움을 제거하여 불안감 등을 낮출 수 있다는 장점이 있다. 이는 불안감을 낮추는 것은 학습에 긍정적인 영향을 미치며 학생들이 도구에 대한 진입장벽을 낮추어 자기주도적학습을 실현하는 데 도움이 될 것이다. 질문지에서 우선 손으로 쓰지 않아도 되어 편리하다는 장점을 많은 학생들이 이야기를 했다. “손으로 직접 쓰지 않아도 돼서 편리하다.” “편리해서 재미있다.” 학생들은 직접 글로 쓰는 것보다는 휴대전화나 컴퓨터로 타자로 치는 것이 더 편해서 손이 아프지 않다는 것이 좋다고 말했다. 학생들은 패들렛을 할요할 때 이미 휴대전화나 태블릿 pc를 쓰고 있어 파파고나 사진을 쓰는 것이 편리하다는 답변을 하였다. “모르는 단어가 있으면 파파고로 바로 찾아볼 수 있어서 좋다.” “모르는 단어가 있을 때 파파고로 본다.” “틀린 단어가 있을 때 빨간 줄로 뜨니까 뭐가 틀린지 알 수 있다.” 등 교정부호가 표시되어서 좋다고 이야기하였다. 또, “사진을 넣을 수 있어서 좋다.” 등의 온라인 도구의 활용으로 편리한 점을 이야기 하였다.

다른 학생은 “갑자기 온라인 수업으로 해야 할 때 굳이 교과서가 없어도 핸드폰이나 컴퓨터로 바로 수업을 할 수 있어서 온라인에서 쉽게 할 수 있어서 좋다.” 등의 시·공간에 구애받지 않는 편리성을 이야기했다. 다른 학생은 “영어 수업은 글을 쓰면 다시 보기 어려운데, 패들렛은 쓴 것을 다시 쉽게 볼 수 있어서 좋다.” “패들렛이 추억이 되니까 좋다.” 등의 패들렛이 곧 학생들의 포트폴리오가 될 수 있다는 점도 알 수 있었다.

편리성에 대한 답변은 영어 성취수준 상, 중, 하의 학생들에게 공통적으로 나타난 응답으로 이는 학생들의 성취수준과는 상관없이 학생들의 편리성을 통해 학습에 대한 흥미가 증가하고, 다시 볼 수 있다는 점과 자기 점검이 가능하다는 점을 통해 자기주도성과 관련이 있다는 것을 알 수 있다. 그 중 상, 중, 하 학생들 중 심층 면담을 실시하였다.

아래는 영어 성취수준 하인 학생으로 온라인 도구인 패들렛에서 교정부호가 표시됨을 이야기하며 자기 점검이 가능하다는 면담을 진행하였다. 자기 점검은 흔히 말하는 학습전략으로 표현할 수 있으며 이는 자기주도성(Pintrich & De Groot, 1990)의 요인 중 하나이다.

연구자: 패들렛으로 영어를 쓰니까 편리한 점이 있었어?

지 ○: 네, 손으로 쓰는 것보다 이렇게 타자로 치는 게 더 쉽고 손도 아플 일도 없고 해서 좋았던 것 같아요.

연구자: 혹시 다른 점도 있을까?

지 ○: 그리고...손으로 쓰면 이게 틀린 줄도 모르고 하잖아요. 근데 쓰다가 거기서 빨간 줄로 이렇게 표시가 되잖아요. 틀리면 그런게...

연구자: 표시되니까 틀린 것을 확인할 수가 있구나! 좋은데, 그러면 교과서에서는 불편한 점이 있었어?

지 ○: 불편하지는 않았는데, 그냥 패들렛이 좀 더 편했다? 이 정도요.

다음 인터뷰 학생은 영어 성취수준이 중인 학생으로 손으로 쓰지 않아 글씨가 이상한 친구가 없어서 보기가 편했다, 그리고 사진 등을 넣을 수 있는 멀티미디어 기능이 좋다고 이야기하였다. 패들렛은 사진, 움직이는 사진, 동영상, 파일 등을 탑재할 수 있는 기능이 있다. 특히 구글로 바로 연동이 되기 때문에 패들렛에서 바로 검색하여 사진을 함께 자신의 글과 함께 올릴 수가 있다. 글과 함께 이미지를 첨부하면 글의 내용이 더 풍성해지고, 이해하기가 쉬워진다는 답변을 하였다.

연구자: 교과서 수업이랑 패들렛을 활용한 수업의 차이점을 구체적으로 이야기해 줄 수 있을까?

민 ○: 책은 그냥 손으로 글을 쓰고, 자기가 읽어야 되는 건데, 패들렛은 자기가 쓰고 인터넷이나 그런 걸 알아보면서 쓸 수가 있잖아요.

연구자: 찾아보면서 글을 쓸 수 있다는 이야기지?

민 ○: 네, 사전이나 번역기를 쓰면 제가 하고 싶은 말을 쉽게 쓸 수 있어요.

연구자: 또 다른 점도 있어?

민 ○: 사진도 넣을 수 있어요.

연구자: 사진을 넣으면 더 좋아?

민 ○: 더 재밌고, 눈이 더 가요.

다양한 멀티미디어 기능의 활용뿐만 아니라 글씨 보정, 글 편집이 쉽다는 점도 하나로 볼 수 있다. 자신이 틀린 단어를 확인하는 것이 용이하다는 것은 학생들에게 직접 피드백을 주지 않아도 자가 검토나 자기 평가를 할 수 있다는 것을 의미한다.

위의 정량적·정성적 자료를 통해 학생들의 의사소통 역량과 자기주도성에 대한 증진, 학생들이 인식한 패들렛을 활용한 개인화 영어학습의 효과에 대해 알 수 있었다. 특히 질문지와 면담을 통해 학생들이 인식한 의사소통 역량과 자기주도성을 더욱 세부적으로 접근할 수 있었다.

학습자들의 의사소통 역량에 대한 효과성으로는 기본적인 의사소통에서의 이해와 표현 능력의 증대, 공유와 소통, 모델링, 게시를 통한 발표 부담의 경감 등에 대해 인식함을 알 수 있었다. 패들렛을 통해 학생들이 비대면 수업 상황에서도 다른 친구들의 게시를 보며 자신의 학습 과정을 재점검하고, 직접 말하고 대화하는 것처럼 실시간으로 소통하는 효과를 얻을 수 있었다. 또한 학생들은 모델링 과정을 통해 형식적인 면이나 내용적인 면에서 다른 친구들의 게시물을 보며 영어 표현능력에서 도움을 얻었다고 하였다. 학생들은 포스팅이라는 특별한 발표 형식을 통해 손을 들고 일어나 발표를 하는 등의 전통적인 발표 방식을 대체할 수 있다는 점에서 부담을 덜 수 있었다. 특히 다인수 학급에서는 모든 학생들의 발표를 듣기란 어려운 뿐더러 소수의학생들 위주의 발표가 이루어지는 것이 대부분이다. 발표에 소극적인 학생들도 게시가 곧 발표가 된다는 형식을 통해 의사소통에 적극적으로 참여할 수 있고, 이를 통해 소통의 간극을 줄일 수 있다는 것을 보여준다.

자기주도성에서는 학생들이 패들렛을 활용하는 도구적 측면과 개인화 영어학습이라는 내용적 측면에서 모두 긍정적인 효과로 인식한다는 것을 알 수 있었다. 우선 도구적 측면에서 학생들은 전통적 수업 방식이 아니고 댓글을 쓰는 등의 소통으로 즐겁다, 재밌다 등을 이야기 하였다. 학생들은 소통에서의 흥미와 즐거움을 느끼고 있는 것을 알 수 있었다. 또한 내용적 측면으로는 학생들이 ‘자신의 이야기를 할 수 있어서, 자신이 생각하고 쓰기 때문에 영어 실력이 향상되어 뿌듯하다.’ 등의 학습으로서 흥미와 자신감 그리고 학습 동기를 느끼고 있는 것을 발견하였다. 또한, 학생들의 인터뷰에서 개인화 영어 학습은 학습자들에게 내용적 측면으로 자율화를 주기 때문에 학습자 중심의 수업 실현할 수 있다는 점을 볼 수 있었다. 영어 수업에서 학생 주도성이 가장 발휘될 수 있는 순간은 학생들이 ‘내가 하고자 하는 수업, 이야기’일 것이다. 개인화 영어학습을 패들렛이라는 도구와 함께 만났을 때 학생들은 내가 하고 싶은 의사소통을 할 수 있어 자유롭고, 친구들의 이야기를 들을 수 있다는 장점을 함께 일석이조의 효과를 누릴 수 있었다. 마지막으로, 패들렛은 온라인 도구이다 보니 자료의 활용이 자유롭고, 학생들의 편집이 쉽다는 점에서 편리함이 학생들에게는 자기주도성에 도움이 되었다. 이쌍철과 김정아(2018)의 선행연구에 따르면 온라인 수업에서 시스템의 편리성이 높으면 높을수록 학습자들의 수업 만족도가 높게 나왔는데, 이를 확인할 수 있었다. 면담 내용에서 학생들은 영어 사용에서 철자가 틀릴 수도 있는데, 온라인에서는 교정표시가 있기 때문에 학생들이 학습점검이 가능하다고 하였다. 또한, 이미지, 유튜브 링크, 파일 첨부 등이 자유롭기 때문에 글에 대한 이해를 높일 수 있는 다양한 자료를 활용한다는 점에서 편리하여 만족감이 높다는 것을 확인하였다.

V. 결론 및 제언

본 장에서는 블렌디드 러닝에서 패들렛을 활용한 개인화 활동 연구의 결과를 바탕으로 결론을 논의하고자 한다. 본 연구에서 활용한 패들렛을 활용한 개인화 영어활동을 진행하려는 연구자에게 도움이 되는 제언을 하고자 한다.

1. 결론

본 연구에서의 결과로 코로나 팬데믹 상황과 4차 산업혁명 등으로 변화하는 교육 환경과 현장에 대응하여 새로운 교육방식의 패러다임의 전환의 요구로 현장 수업과 온라인 수업의 블렌디드 수업에서 필요한 수업 도구와 교수·학습 방법을 제안하고자 한다. 2015 개정 교육과정 총론에서는 창의·융합인재 양성이라는 목표 아래 영어 교과에서는 영어 의사소통 역량, 자기관리 역량, 공동체 역량과 지식정보처리 역량을 제시하였다. 영어학습에서 가장 중요한 의사소통 역량은 영어 교과의 가장 큰 목표이며 일상생활 및 다양한 상황에서 영어로 의사소통할 수 있는 능력을 말한다. 의사소통 역량을 갖 추기 위해서는 학생들이 진정한 의사소통을 가능하게 할 수 있는 교수·학습 방안의 도입이 필요하다. 이때, 개인화는 학습자들의 경험이나 생활과 관련 있는 내용으로 학습 내용 및 활동을 구성하는 것으로 학습자들의 학습 동기를 자극하여 의사소통 능력을 향상시킬 수 있다(고경희, 2006). 학습 동기는 학습자들의 자기주도성의 중요한 요인 중 하나이며, 결국 학습자들의 자기주도학습 능력의 증진은 영어 의사소통 능력의 향상을 수반할 수 있다. 이는 개인화를 활용한 영어학습의 선행연구(정은미, 2015; 신미경, 2013; 허선희, 2010)에서도 검증이 되었다.

온라인 수업 상황 시 학습자의 학습주도성이 매우 중요하기 때문에 기존 수업에서 활용이 검증되었던 도구들 중 영어 교과에 적합하고 학습 자율성을 높일 수 있는 도구를 고려하게 되었다. 초등학습자의 수준에 맞추어 사용이 쉽고, 멀티미디어의 활용이 자유로운 패들렛을 선정하게 되었다. 이를 위해 대면수업과 온라인 수업의 블렌디드 러닝, 수업 도구인 패들렛, 개인화 영어 학습과 관련된 이론적 배경 및 선행연구들을 살펴보고 초등영어 교육에 활용할 수 있는 효과적인 방법을 분석하였다.

양적 연구를 통해 통계적으로 유의미한 효과 더불어 학생들이 직접 느낀 효과성에 대해 알아보기 위해 면담을 통한 질적 자료를 수집하였으며 본 연구가 가져온 학습자들의 변화와 향후 수업 활용을 위한 개선점을 찾고자 하였다. 본 연구는 6학년 2개 학급 총 58명을 대상으로 정규 수업 시간을 활용하여 2021년 9월부터 12월까지 16주 동

안 차시의 실험 수업을 진행하였다. 교과서 주제 등을 고려하여 패들렛을 활용한 개인화 영어학습을 진행하고, 블렌디드 러닝이기 때문에 대면 학습과 온라인 학습을 정칙과 등교 방안에 따라 병행하였다. 이러한 실험 환경에서 학습자의 의사소통 역량, 자기주도학습, 학습자들이 느끼는 효과성에 대해 측정 및 관찰하였다.

첫째, 블렌디드 러닝에서 패들렛을 활용한 개인화 영어학습은 영어 의사소통 역량에 통계적으로 유의미한 영향을 준 것으로 나타났다. 연구 대상 학생들의 실험 수업 전과 후의 의사소통 역량 자가평가를 비교하였을 때, 의사소통 역량 자가평가의 영어이해능력($t=3.14$, $p<0.1$), 영어표현능력($t=3.126$, $p<0.1$), 의사소통전략($t=2.647$, $p<0.5$)의 모든 영역에서 유의미한 결과를 보였다. 학생들이 글을 쓰고 다른 친구들의 글을 읽으면서 글의 전체적인 내용을 이해하고, 자신의 경험이나 이야기를 표현하는 방면에서 의사소통의 역량을 촉진시킬 수 있음을 관찰할 수 있었다. 학습자들은 다른 학생들의 게시물을 보고 내용적 혹은 형식적 측면에서 피드백이나 모델링을 할 수 있다는 점에서 영어 성취수준이 중, 하인 학생들에게 의사소통 역량 증진에 도움이 되었다. 패들렛을 활용한 의사소통은 모든 학생들의 게시물을 함께 공유할 수 있고 즉각적으로 반응과 피드백이 가능하기 때문에 학생들이 영어 의사소통 역량을 증진하는 데에 있어 긍정적인 결과가 입증되었다.

둘째, 블렌디드 러닝에서 패들렛을 활용한 개인화 영어학습은 자기주도학습에 있어 긍정적인 변화를 가져왔다. 영어 교과의 자기주도학습의 연구는 꾸준히 있었으나 패들렛과 같은 온라인 도구를 활용한 연구는 거의 없었다. 온라인 학습에는 학습자의 학습 주도성과 자기주도학습 능력이 중요하기 때문에 온라인 도구를 적절하게 활용하는 것이 중요하다. 이에 온라인 도구를 어떻게 활용하고, 투입하여 학생들의 자기주도성 향상에 유의미하게 적용하는 것이 중요하다. 본 연구의 패들렛을 활용한 개인화 영어학습은 학생들에게 자기주도학습 능력에 통계적으로 유의미한 차이가 있다는 결과를 보여준다. 연구 대상 학습자들의 영어학습주도성 측정에서 영어자신감과 책임감, 영어학습동기, 영어학습방법의 주도성의 3가지 요인에서 모두 유의미한 차이($p<.001$)를 보였다. 그러나, 독립적 학습에는 효과가 없는 것으로 나타났다. 온라인 학습 상황에서는 초등 학습자가 혼자 학습을 점검하고 진행하는 독립성은 힘들 수 있을 것이라 보인다.

이러한 패들렛을 활용한 개인화 활동이 영어 의사소통 역량과 학습 자기주도성 신장에 효과가 있다는 것은 질적 연구에서도 확인할 수 있었다. 송고은(2022)의 선행연구와 같이 초등 학습자에서도 게시판 활동의 장점으로 적극적인 의견 공유와 흥미라 볼 수 있다. 29명의 학생 중 15명의 학생들이 '흥미, 재미' 등으로 대답을 하였다. 특히 비대면 상황에서는 상호작용의 극간이 생길 수 있는데, 패들렛은 이러한 극간을 최소화할 수 있고, 오히려 전통적인 발표의 형식에서 벗어나 모든 학생들의 의견을 함께 공

유할 수 있다는 점에서 만족감이 큰 장점이라고 할 수 있다. 학생들이 실시간으로 의견을 공유하면서 친구들과 함께하고 있다는 느낌을 받을 수 있고, 흥미가 높아졌다는 사실을 알 수 있었다. 또한, 개인화 활동은 학습자들에게 내용의 자율성 제공하여 학습자가 주인의식을 갖고, 흥미도나 학습 동기가 높아졌다는 점을 발견할 수 있었다. 자연스럽게 학습자 중심의 수업이 되면서 패들렛을 활용한 개인화 영어학습이 학생들이 주도하여 수업을 이끌어갈 수 있게 되었다. 마지막으로 학생들은 온라인에서는 교정표시가 있기 때문에 학생들이 학습 점점이 가능하다고 하다. 이는 학습자들의 메타인지의 전략을 활용하여 자기주도학습을 이끄는 요인으로 볼 수 있다. 또한, 패들렛은 이미지, 유튜브 링크, 파일 첨부 등 다양한 자료의 활용이 편리하다는 점에서, 이쌍철과 김정아(2018)의 선행연구와 같이 편리성이 높아 학습자들의 수업 만족도가 높게 나온 것을 토대로 해석하자면, 학습자들의 흥미나 만족감을 높여 자기주도성을 고취하는 데 도움이 될 것으로 유추할 수 있다.

면담 내용을 분석하여 보면 패들렛을 활용한 개인화 영어학습에서 의사소통 역량과 자기주도성의 두 가지 요소를 분리하여 이분법적으로 연구의 효과를 증명하기 어렵다. 현행 초등 영어과 교육과정에서 학습자들이 의사소통 역량을 기르기 위해서는 학습자들이 실질적으로 필요한 소통을 해야 하며, 학습자들에게 필요한 소통은 학습자들이 영어로 표현하고자 하는 의지나 자기주도성의 요인 중 흥미, 자신감, 동기 등에 직접적인 영향을 미치기 때문이다. 자신에게 필요한 소통은 자연스럽게 학습자들에게 영어학습에 대한 동기유발로 이어지기 때문에 개인화 영어학습에 대한 활용이 활발해질 수 있도록 해야 한다. 학습자들에게 활발하게 소통할 수 있는 환경을 제공하는 것 역시 중요하다. 본 연구가 초등영어교육에서 블렌디드 러닝에서의 의사소통의 학습 환경의 제공, 교과에 적절한 온라인 도구의 활용, 학습자들이 목소리를 낼 수 있는 개인화 영어 학습 등을 통해 학습자들이 세계시민으로서 발돋움할 수 있기를 바란다.

2. 제언

본 연구는 블렌디드 수업 상황에서 의사소통을 기반으로 실시하는 영어학습의 효과성을 높이기 위해 실시되었다. 영어학습은 제 2언어의 습득이라는 특수성으로 적극적인 참여가 더욱 필요하다. 이 연구에서는 영어 교과의 의사소통의 내용적 방법으로는 개인화를 교수·학습방법으로, 도구적 방법으로는 패들렛을 활용하였다. 본 연구가 주는 시사점과 제한점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 패들렛을 활용한 개인화 영어학습은 읽기와 쓰기 표현기능에 치중되어있다. 듣

기와 말하기도 보완할 수 있지만, 비대면 상황에서는 패들렛만을 활용하기보다는 Zoom과 같은 쌍방향 매체를 함께 활용하는 것이 더욱 효과적이다. 교사가 실시간 피드백이 가능하고, 글을 쓸 때 방향을 제시하는 것이 학생들이 내용적 측면에서의 어려움을 해소할 수 있을 것이다. 학생들이 충분한 어휘 습득, 듣기, 말하기 수업을 대면 수업 상황에서 실시하고 후속 활동으로 비대면 상황에서 패들렛을 활용한 개인화 영어 학습이 더욱 도움이 될 것이다.

둘째, 본 연구 결과 학생들의 학습의 양상은 영어학습의 수준에 따라 차이를 보였다. 패들렛 게시가 개인화 영어학습으로 진행되다 보니 학생들이 하고자 하는 말을 적는 것이 초등 학습자 수준에서는 어려운 수준으로 판단된다. 성취 수준이 높은 학생들은 단어를 많이 알고 있고 문장 구성 수준이 높았지만 영어학습 성취 수준이 낮은 학생들은 절대적으로 단어량이 부족했으며 문장 구성을 하는 것을 어려워했다. 이럴 때에는 영어학습 성취수준이 높은 학생이 또래 교사가 되어 학생들을 도와주기도 하였다. 또한, 파파고와 같은 번역기, 온라인 사전 등을 활용하여 다른 온라인 보조도구 사용을 가능하게 하였다. 학생들이 번역기를 사용하기 전과 사용한 후에는 학습에 대한 의욕이 달라졌음을 확인할 수 있었다. 제2 언어를 활용한 실제적 의사소통이 목적이기 때문에 학생들에게 보조로 사용할 수 있는 다양한 어플리케이션을 활용하는 것도 좋은 방법이다.

셋째, 온라인 도구가 익숙하지 않은 학생들에 대한 후속 교육이다. 온라인 도구가 익숙하지 않은 학생들은 도구를 익힐 시간이 필요하다. 또한, 영어로 타자를 입력해야 하기 때문에 이 실험을 하기 전에는 학생들이 영어 타자를 연습할 필요가 있다. 본 실험 연구 전에도 학생들이 영어 타자를 연습할 수 있도록 창의적 체험활동 시간 등을 활용하여 타자 연습을 하였다. 패들렛 사용은 직관적이라 쉽긴 하지만, 어려움을 겪는 학생들은 함께 도구에 대해 설명하는 시간을 가질 필요가 있다.

넷째, 본 연구는 6학년 1개의 실험반과 동질성이 확보된 1개의 통제반으로 4개월간 연구 수업을 실시하였다. 동질성이 확보되었다고는 했지만, 각 반의 다른 환경적 변인이 있을 수 있다. 따라서 향후 후속 연구는 영향이 되는 변인들을 최소화하여 효과를 분석할 필요가 있다. 다음의 표본 집단만으로는 연구 결과를 일반화하여 적용하기에는 어려움이 있다. 후속 연구에는 다양한 학년의 학습자들을 대상으로 장기간의 연구를 진행하고, 학교 현장에 미칠 수 있는 변인들을 최소화한다. 또한, 자기주도학습 능력이란 단기적으로 달성하는 데 한계가 있기 때문에 장기간의 연구를 제안한다.

코로나 팬데믹으로 인하여 학교 현장에서는 블렌디드 수업이 활성화되고 특히 스마트 기기 및 온라인 환경을 활용하는 교육에 대한 필요가 증가하였다. 앞서 언급한 제한점을 극복하여 초등영어 교육 현장에서 효과적으로 사용한다면 초등영어교육에서 학습

자 주도의 수업을 가능하게 하며 다양한 도구의 활용은 글로벌 미래 인재 양성에 도움이 되어 영어 교육 발전에 기여할 것으로 기대된다.

참 고 문 헌

- 고경희. (2006). 개인화를 통한 학습자 중심의 초등영어교육. **초등 영어교육의 이론과 실제**. 서울: 한국문화사, pp. 371-398.
- 교육부 (2015). **초·중등학교 교육과정 총론**. 교육부 고시 제2015-74호.
- 구경연. (2020). 초등학교 고학년과 중학생을 대상으로 한 영어과 핵심역량 자가평가 도구 개발 및 타당화 연구. **영어영문학**, 25(2), 135-161.
- 권희림, 문은경, 박인우 (2015). 국내 블렌디드 러닝의 효과에 관한 메타분석. **교육정보미디어연구**, 21(3), 333-359.
- 기유미. (2020). Zoom+Padlet을 활용한 쌍방향 온라인 수업 사례 연구 - 중국어 교과목을 중심으로. 부산외국어대학교
- 김대현, 김석우. (2005). **교육과정 및 교육평가**. 서울: 학지사
- 김미리. (2017). 영어낙서장을 활용한 초등영어 학습 효과 : 초등학교 6학년을 대상으로. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김미영, 강혜정, 임은미. (2021). 초등학생 핵심역량 척도의 구성 및 타당화. **초등교육연구**, 34(1), 317-342.
- 김소연, 김정렬. (2022). 디지털 영어 교과서를 활용한 블렌디드 러닝 수업 실천 연구. **학습자중심교과교육연구**, 22(1), 1-15.
- 김정렬, 한희정, 신수범. (2008). E-Learning 체제에서의 효과적 교수 및 학습방안. **한국연구재단**
- 김아영. (2014). 미래 교육의 핵심역량. **教育心理研究**, 28(4), 593-617.
- 김영숙. (2016). 자기주도적 초등영어 방안. **영어영문학**, 21(1), 367-391.
- 김정환, 박용희. (2003). 초등학교 고학년용 자기 주도적 학습능력 진단 척도의 타당화. **교육평가연구**, 16(1), 183-199.
- 김지자, 김경성, 유귀옥, 유길한. (1996). 초등학교 교사를 위한 자기주도적학습준비도 측정도구의 개발과 활용방안. **사회교육학연구**, 2(1), 1-25.
- 김현지, 류영규, 김명성, 김은주. (2022). 블렌디드 러닝에 대한 교사의 관심도 분석 : B 교육청을 중심으로. **교육혁신연구**, 32(3), 79-102.
- 김혜영, 김금선. (2010). 초등학생용 자기주도학습능력 검사의 탐색 및 개발. **교육종합연구** 8(1), 21-42.
- 김혜영, 김민진. (2009). 초등학생의 자기 주도적 영어 학습능력 조사연구. **초등영어교육**, 15(3), 37-55.
- 김혜영, 김은화. (2012). 우리나라 초, 중, 고 학습자의 영어학습주도성 연구. **영어**

- 교육연구, 24(1), 145-165.
- 김혜정. (2022). 비대면 교양 영어 수업에서의 패들렛(Padlet) 학습 활용과 학습자 인식 연구. *STEM Journal*, 23(1), 1-12.
- 노경희. (2002). *초등영어 습득론*. 서울: 한국문화사
- 박약우. (1999). *초등영어 말하기 지도*. 김진철 외(편). *현장 수업 적용을 위한 초등영어지도법* (pp.105-114). 서울: 한국문화사.
- 박형근. (2010). 동기요인과 자기주도학습의 관계에서 학습몰입의 매개효과 분석. 박사학위논문, 홍익대학교 대학원.
- 배두분. (2002). *영어교육학 총론*. 서울: 한국문화사
- 배윤주, 이정민 (2021). 국내 블렌디드 러닝의 효과에 대한 메타분석. *학습자중심 교과교육연구*, 21(6), 307-325.
- 송고은. (2022). 패들렛 활용한 e-블렌디드 러닝 능동성 강화: 대학 예체능 전공자들을 중심으로. *외국학연구*, 61, 141-160.
- 송용창. (2021). 디지털 플랫폼 기반 쓰기 워크숍 프로그램 개발 연구 - 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원.
- 신미경, 권영환. (2013). 개인화(Personalization)가 초등영어 학습자의 의사소통 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향. *영어교과교육*, 12(3), 69-89.
- 한국여성연구소. (2022). 초등학교 고학년의 학업적 자기효능감, 학습동기, 학습몰입, 자기주도 학습능력 간의 관계 분석. *인문사회* 21, 13(3), 249-263.
- 염미란. (2022). 비대면 수업의 블렌디드 러닝 실천 연구 - 패드렛과 구글 문서 활용을 중심으로 -. *日本文化學報*. 93 : 315-332.
- 오지수, 심창용. (2020). 초등영어 온라인 수업: 도전과 극복, 남은 과제. *초등영어교육*, 26(3), 203-228.
- 우미혜, 고경희. 의사소통역량 증진을 위한 교수·학습 방안으로서 개인화와 초등영어 교육과정 및 교과서에서 개인화. 미출간논문.
- 이경미, 김혜련. (2019). 초등학생의 영어 자기주도성 검사도구 개발 및 타당화 연구. *초등영어교육*, 25(2): 5-25
- 이경미, 김혜련. (2020). 초등학교 고학년 학생의 영어 자기주도성 조사 연구. *교육논총*, 40(3), 205-225.
- 이상수. (2003). 웹 기반 학습 환경과 면대면 학습 환경에서의 개별적 성찰전략과 협력적 성찰전략이 인지구조와 간주관성에 미치는 영향. *교육공학연구*, 19(4), 55-73.
- 이상수 (2007). Blended learning의 의미와 상호작용 설계원리에 대한 고찰. *교*

- 육정보미디어연구, 13(2), 225-250.
- 이쌍철, 김정아. (2018). 학생의 온라인수업 만족에 영향을 주는 요인 분석. **교육행정학연구**, 36(2), 115-138.
- 이아영, 김혜련. (2017). 초등영어 플립러닝 활용 수업이 영어 성취도와 자기주도 학습능력에 미치는 영향. **교육논총**, 37(2), 175-198.
- 이영석, 장용규, 윤여범, 이재승, 김동식. (2021). 초등학생들의 의사소통역량 함양을 위한 융합 교육과정의 구안: 5~6학년 국어, 영어, 체육교과를 중심으로. **한국초등교육**, 31(특집), 57-76.
- 이완기, 정용주, 신재철, 조경숙, 김재혁, 나기연 등.(2002). **초등영어지도법**. 서울: 문진미디어
- 이재근 외 18인. 2019. 영어(5~6학년군). 6 지도서. 대교.
- 이정민. (2017). 자기주도성 향상을 위한 과정중심 연극 만들기 연구. 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원.
- 이지혜. (2009). 자기결정성 학습동기, 메타인지, 자기주도적 학습능력 및 학습몰입과 학업성취간의 구조적 관계 분석. 충북대학교 대학원 박사학위논문.
- 임미란, 조진현. (2015). 블렌디드 러닝이 대학생의 영어 학업성취도와 자기주도 학습능력에 미치는 영향. **인문사회** 21, 6(4), 1061-1078.
- 임향미. (2011). 초등학교 3, 4학년 영어 교과서의 개인화 활용 연구. 국내석사학위논문, 제주대학교 교육대학원
- 임희주. (2022). 교양영어 수업에서 Padlet 활용에 대한 학생들의 학업성취도와 수업동기에 관한 연구. **문화와융합**, 44(6), 311-326.
- 전수인. (2020). 온라인 대학 영어 수업에서의 Padlet 학습 활용 방안 및 학습 태도 고찰. **Multimedia Assisted Language Learning** 23(3), 378-391.
- 전수인. (2021). 멀티미디어 온라인 게시판 Padlet의 학습 효과성에 대한 대학생 학습자들의 인식. **STUDIES IN ENGLISH EDUCATION**, 26(3), 485-506.
- 정성희. (2020). 학습자가 원하는 전공 영어 블렌디드 러닝 수업 유형 조사 연구. **학습자중심교과교육연구** 2020, 20(21), pp. 1337-1363.
- 정은미. (2016). 개인화를 활용한 말하기 활동의 영어 교육적 효과. 국내석사학위논문, 제주대학교 교육대학원, 2015.
- 정지윤. (2021). 콘텐츠 활용형 온라인 영어 수업에 대한 초등학생과 학부모의 인식 및 태도 연구. 국내석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원.

- 정효준, 이재영. (2017). 자기관리 역량 기반 초등영어 쓰기 교수·학습 모형에 대한 초등교사의 요구와 인식. **영어영문학**, 22(3), pp. 237-259. 미래영어영문학회
- 조정운. (2011). **청소년의 야영수련활동 경험이 자기주도성에 미치는 영향**. 국내 석사학위논문, 대구한의대학교 대학원.
- 진영은, 조인진. (2001). **교과교육의 이해**. 서울: 학지사
- 차윤정, 김혜숙, 김나영. (2022). An Application of Padlet to English Reading at Three Reading Stages. **멀티미디어 언어교육**, 25(3), 9-38.
- 차정선; 김태영. (2013). 초등 영어 학습동기와 불안감이 의사소통의지와 말하기 학습에 미치는 영향. **초등영어교육**, 19(1), 271-294.
- 최가영, 윤택남. (2020). 온라인 초등영어 수업의 방향: 온라인 영어 수업에 관한 초등학습자들의 인식도 조사. **한국초등교육**, 31(4), 145-160.
- 최신형. (2022). 자기주도학습 능력 향상을 위한 애플리케이션과 플랫폼 활용 초등 영어 쓰기 교수·학습 모형 개발. **초등영어교육** 28(3), p. 79-112.
- 최은희. (2021). **시리즈 애니메이션을 활용한 블렌디드 러닝 수업이 초등학생 영어 어휘력과 정의적 영역에 미치는 영향**. 석사학위논문, 단국대학교.
- 한지영. (2013). 블렌디드 이러닝(Blended e-learning)환경에서 간호대학생의 내재동기, 이러닝 학습전략이 학습만족도에 미치는 영향. **한국간호교육학회지**, 19(1), 16-23.
- 허선희. (2010). **초등 영어 학습자의 개인화 과업 수 활동이 의사소통 능력과 태도에 미치는 영향**. 대구교육대학교 교육대학 석사학위논문.
- 홍기철. (2014). 초등학생용 자기주도학습력 검사의 타당화. **사고개발** 10(2), pp.1-30.
- Beauvies. M. H. (1992). Computer-Assisted Classroom Discussion in the Foreign Language Classroom: Conversation in Slow Motion. *Foreign Language Annals*, 25(5), 455-464.
- Bloor. M. (1991). The Role of information in teaching English to young learners. In c. Brumfit, J. Moon & R. Tongue (Eds), *Teaching English to children* , pp.127-141. Harlow, England: Longman.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching (5th Ed.)*. New York: Longman
- Cleveland-Innes, M., & Wilton, D. (2018). Guide to blended learning. Vancouver: *COMMONWEALTH OF LEARNING*.

- Dam, L., Eriksson, R., Little, D., Miliander, J., & Trebbi, T. (1990). Towards a Definition of Autonomy. In T. Trebbi (Ed.), *Third Nordic Workshop on Developing Autonomous Learning in the FL Classroom*. Bergen: University of Bergen.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Berlin: Springer Science & Business Media.
- Driscoll, M. (2002) Blended Learning: Let's Get beyond the Hype. *E-learning*, 3(3), 54-56.
- Dunbar L. (2017). Using Padlet to Increase Student Interaction With Music Concepts. *General Music Today*. 30(3), 26-29.
- Edge, J. & Wharton, S. (1998). Autonomy and development: Living in the material world. In B. Tomlison (Ed.), *Development for language teaching*.
- Garrison D R ,& Kanuka H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet And Higher Education*, 7(2), 95-105.(pp.295-310). Cambridge: Cambridge University Press.
- Guglielmino, L. M. (1977). *Development of the self-directed learning readiness scale*. Unpublished doctoral dissertation. University of Georgia.
- Griffiths, G. & Keohane, K. (2000). *Personalizing language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Knowles, L. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learner and teachers*. Chicago: Association Press Folett Publishing Company.
- Levine, S. J. (2007). The online discussion board. *New Directions for Adult & Continuing Education*, 2007(113), 67-74.
- Long, M. H., & Porter, P. A. (1985). Group Work, Interlanguage Talk, and Second Language Acquisition. *TESOL Quarterly*, 19(2), 207 - 228.
- Long, H. B., & Associates. (1993). Emerging perspectives of self-directed learning. Norman. *Oklahoma Research Center for Continuing Professional and Higher Education*.

- Noels, K. A., Pelletier, L. G., Clément, R., & Vallerand, R. J. (2000). Why are you learning a second language? Motivational orientations and self-determination theory. *Language Learning*, 50(1), 57 - 85.
- Oddi, L. F. (1986). Development and Validation of an Instrument to Identify Self-directed Learning Readiness Scale. *Journal for the Education of the Gifted*, 3(2), 10-21.
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and Self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33 - 40.
- Sætra, S. H. (2021). Using Padlet to Enable Online Collaborative Mediation and Scaffolding in a Statistics Course. *Education Science*, 11, 219-229.
- Sherry, L. (2000). The Nature And Purpose of Online Discourse: a brief synthesis of current research as related to the WEB project. *International Journal of Educational Telecommunications*, 7(1), 19-51.
- Skager, R. w. (1978). *Organizing schools to encourage self-Direction in learners*. Hamburg: Pergamon, UNESCO Institute for Education.
- Singh, H. and Reed, C. (2001) *Achieving success with blended learning*. A White paper.
- Strauss, A. L. (1987). *Qualitative analysis for social scientists*. Cambridge University Press.
- Warschauer, M. (1997). *Computer-mediated collaborative learning*. Theory and prac.
- Widdowson, H. G. (1978). *Teaching language as communication*. London: Oxford University Press.

[부록 1]

의사소통 역량 자가평가 설문지

문 항	설문 내용	전 혀 그 렇 지 않 다	그 렇 지 않 은 편 이 다	중 간 이 다	그 런 편 이 다	아 주 그 렇 다
1	나는 영어 수업에서 사용하는 단어의 의미를 알고 있다.	5	4	3	2	1
2	나는 영어로 된 글을 읽고 중심 내용을 파악할 수 있다.	5	4	3	2	1
3	나는 영어로 된 글을 읽을 때 모르는 단어가 있어도 전체적인 내용을 파악할 수 있다.	5	4	3	2	1
4	나는 친구나 선생님의 질문에 영어로 대답할 수 있다.	5	4	3	2	1
5	나는 수업 시간에 친구들과 영어로 대화할 수 있다.	5	4	3	2	1
6	나는 영어로 일기나 외국인 친구에게 보내는 편지를 쓸 수 있다.	5	4	3	2	1
7	나는 수업 시간 영어로 대화할 때 친구나 선생님께서 한 말을 이해하지 못하면 무슨 말인지 다시 물어본다.	5	4	3	2	1
8	나는 수업 시간 영어로 대화할 때 상대방이 나의 말을 이해하지 못하면 다양한 방법(표정, 몸동작, 그림 등)으로 내 생각을 전달하려고 노력한다.	5	4	3	2	1
9	나는 상대방이 내 말을 이해하지 못하면 주변에 있는 친구나 선생님께 적절한 단어나 표현을 물어본다.	5	4	3	2	1

[부록 2]

영어자기주도성 측정 (SDLLRS) 설문지

문 항	설문 내용	전 혀 그 렇 지 않 다	그 렇 지 않 은 편 이 다	중 간 이 다	그 런 편 이 다	아 주 그 렇 다
1	영어 공부는 평생 필요한 것이다	5	4	3	2	1
2	나는 이해하기 힘든 단어나 문장을 보면 그냥 지나친다.	5	4	3	2	1
3	영어 공부를 하다가 모르는 것이 있을 때 해결하는 방법을 알고 있다.	5	4	3	2	1
4	나는 영어 배우는 것을 좋아한다.	5	4	3	2	1
5	나는 영어 선생님께서 우리에게 정확하게 하나하나 설명해 주시기를 바란다.	5	4	3	2	1
6	나는 영어 공부를 혼자서는 잘하지 못한다.	5	4	3	2	1
7	내가 알고자 하는 단어나 문장의 내용 등을 찾아내는 방법을 알고 있다.	5	4	3	2	1
8	나는 다른 아이들 보다 혼자 힘으로 더 잘 영어를 배울 수 있다.	5	4	3	2	1

9	나는 영어 공부를 할 때 무슨 내용을 학습할 것인지, 어떠한 방식으로 할 것인지를 결정하는 것을 좋아한다.	5	4	3	2	1
10	내 영어 실력은 나만이 책임을 진다.	5	4	3	2	1
11	나는 내가 하는 영어 공부가 잘되고 있는지 아닌지를 느낄 수 있다.	5	4	3	2	1
12	영어시험 성적이 잘 나왔다면 범위의 내용 중에 아직 모르는 것이 있어도 넘어간다.	5	4	3	2	1
13	영어를 배우는 것은 즐겁다.	5	4	3	2	1
14	영어 공부할 때 새로운 방법보다 사람들이 좋다고 말하는 학습법을 따르는 것이 더 낫다.	5	4	3	2	1
15	나는 앞으로 성공한 사람이 되기 위해 영어를 더 많이 배우고 싶다.	5	4	3	2	1
16	영어 공부는 삶의 도구이다.	5	4	3	2	1
17	나는 학원(학교)에서나 혼자서나 영어 공부가 잘 된다.	5	4	3	2	1
18	나는 수업 시간에 배우는 영어가 앞으로 나의 미래에 어떻게 쓰일지 종종 생각해본다.	5	4	3	2	1
19	나는 영어권(미국, 영국) 문화에 관해 호기심을 갖고 있다.	5	4	3	2	1
20	나는 내 방식대로 영어를 공부해 보는 것을 좋아한다.	5	4	3	2	1

[부록 3] 주제1- 여름방학 동안 있었던 일 소개하기


:Padlet

양혜연 + 29 + 1분

What did you do during vacation?

방학 때 무엇을 했나요?

예시)What did you do during vacation?



예시
-I went to the beach.
-I did covid19 checking.

문장을 영어로 쓰기 어려운 친구는 구글 번역기 혹은 네이버 번역기 모두 사용 가능합니다.
<https://papago.naver.com/>

♡ 1 0

댓글 추가

What did you do during vacation


I had a coronavirus test.
I stayed at home.

이름:

♡ 2 0

댓글 추가

What did you do during vacation




I played league of legends with my friends it was so fun!!!

I played the character Trundle in the game.
(plz buff trundle!)

♡ 1 0

댓글 추가

What did you do during vacation?




I played games and did my vacation homework at home.

Name:

♡ 1 0

댓글 추가

What did you do during your vacation?




name:

I went to the beach.

♡ 1 0

댓글 추가

What did you do during vacation?



- I went to shinhwa waterpark.
name : Kim ga yoon


♡ 1 0

댓글 추가

I played games at home.
I did my vacation homework

♡ 1 0

댓글 추가



I bought a new bicycle during vacation.

♡ 1 1

양혜연 1년
I bought a new bicycle during vacation.

댓글 추가


What did you do during vacation?

I read book.
I did my vacation homework.

♡ 1 0

댓글 추가


What did you do during vacation



I played Minecraft with my friends at home.

♡ 1 0

댓글 추가



I was went to the Seoul
And i ate the Korean style raw beef


♡ 1 2

익명 1년
I went to Seoul...

익명 1년
And I ate...

댓글 추가

What did you do during vacation?



-I went to the Busan
-I did covid19 checking

Writer:

♡ 1 0

댓글 추가

Do you know the Dothanbeing cafe?

Writer:

1. I went to the Dolharbang cafe.
2. I took a lot of pretty pictures atthe Dolhbar bang cafe

♡ 2 0

댓글 추가


What did you do during vacation

I played Battleground with my friend.

♡ 1 0

댓글 추가

What did you do during vacation?



Name:

- I played computer game.
- I went to the haewoondae beach.

♡ 1 0

댓글 추가

I played game and did my vacation homework at my grandparents home


♡ 1 0

댓글 추가

♡ 2 0

댓글 추가

What did you do during vacation????(name:dong)



I did covid 19 checking. I played Minecraft with my friend it so funny and I played leage of legends with my friends it so excited

♡ 1 2

댓글 추가

익명 1년
...it was so exciting.

익명 1년
Leage → League

댓글 추가


What did you do during vacation?

I played a game with my friend.

♡ 2 0

댓글 추가

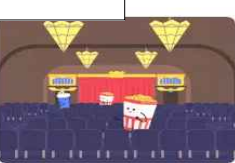
what did you do during vacation?



It's not a hand, it's a dozen gemsNext time there's Dad's boat, I'll go

♡ 0 1

댓글 추가




I watched a movie during vacation

♡ 2 0

댓글 추가

What did you do during the vacation?



-I ate shaved ice with my dad and mom

♡ 1 0

댓글 추가


이름:

♡ 1 1

익명 1년
저는 동생이랑게임하고

댓글 추가

What did you do during vacation?



I rode with my dad this weekend. It's hard...

♡ 0 0


댓글 추가

- I went to the naewonuae beach.

♡ 1 0

댓글 추가

what did You do during vacation




-I went to old supermarket. (노형 슈퍼마켓)

이름:

♡ 2 0

댓글 추가

What did you do during your vacation?




I went to the U-do. Then, I made the U-do peanut cookies with my bro. And most of fun, I swam in the sea with family. It was great.

♡ 1 0

댓글 추가

what did you do during your vacation



- I swam at my brother and grandmother's house

이름:

♡ 2 0


댓글 추가

grandparents home

♡ 1 0

댓글 추가

What did you do during vacation?



Name:

-I swam in the front yard of my house during vacation.

-I slept at home.

♡ 2 0


댓글 추가

During the vacation,i had a normal day at home,during personalities and jumping rope,but it wasn't bad to stay

♡ 1 0

댓글 추가

what did you do during vacation?



I drew a cartoon. and I solved the workbook at home, I made and ate shaved ice myself at home.

name:

♡ 3 0

댓글 추가

I played a games

♡ 0 0

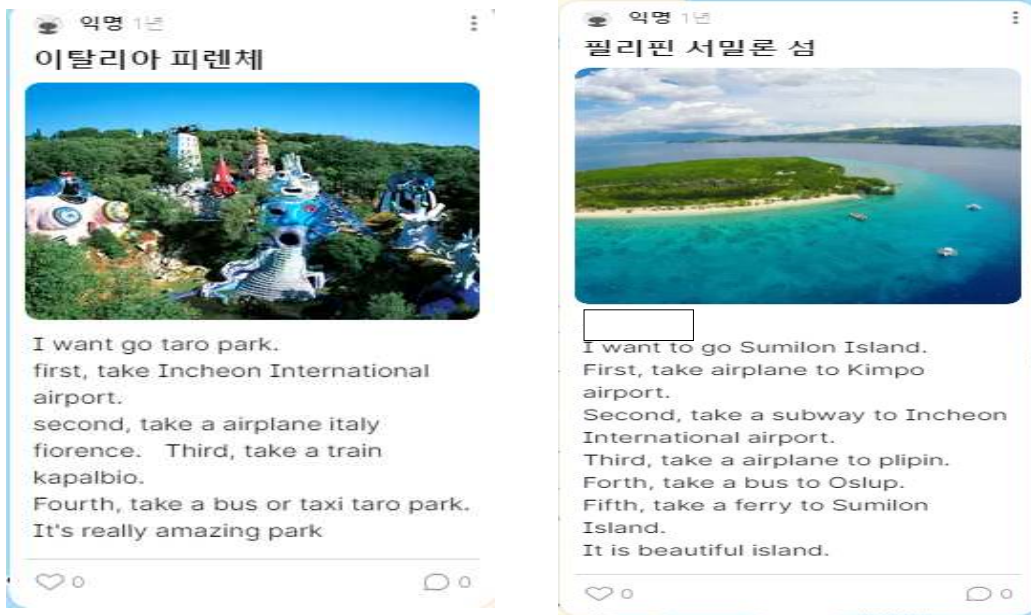
댓글 추가

[부록 4]

주제2- 여행지 가는 방법 소개하기

본 차시는 한 번에 모든 게시글을 볼 수 없어 표로 그 내용을 대신함.

본문 내용



익명 1년

이탈리아 베네치아



I want to go venice
 First, take a airplane to kimpopo airport
 Second, take a subway to Incheon International airport
 Third, take a airplane to Paris, France
 Fourth, take a airplane Rome, Etaly
 Fifth, take a train Venice, Etaly


Venice, Italy was called the city of water

익명 1년

일본 지바현 우라야스시 마이하마 1-1 도쿄 디즈니랜드

I want to go to Disneyland in Japan. The departure is from Jeju Airport to Incheon Airport. And we're going from Incheon Airport to Japan Airport. Let's take the bus and subway to Disneyland and have fun.

0 0



익명 1년

러시아 바이칼 호



Russia's Baikal Lake.
 Reason I want to go: The deepest lake in the world.
 I was attracted to the story. From Jeju Island to Russia.
 How to go: You can take a plane to get there's
 In Russia's Baikal Lake, there are a lot of fish, so they fish a lot
 I said I'd do it. I think it'll be a great lake.


1 1

익명 1년

Tokyo Disneyland, 1-1 마이하마 우라야스시 지바현 일본(29 디즈니 월드

I want to go Disneyland
 First take a airplane to Kimpopo airport
 Second , take a subway to Incheon International airport
 Third, take a airplane to jepen
 Fourth take a bas or subway Disneyiand
 You can go on rides

0 0



익명 1년

[Redacted]




[Redacted] 몰디브 릴리 비치
리슨 켈필리!!!!!!I want to go to the maldives.
First,take airplane dehan airline and second airplane etihad airline.Third,take a water plane at the lili beach. And lets play the swim.

♡ 1 0

아라비아 해 영남 반

익명 1년

러시아 모스크바 [Redacted]



I want to go moscow
First, take a airplane to kimpo airport.
Second, take a subway to Incheon International airport.
Third, take a airplane to moscow

♡ 0 0

익명 1년


중국 황산시 Huangshan District, 황산

황산을 가고 싶다.
우선, 김포 공항으로 간다.
김포 공항에서 인천 공항으로 간다.
인천-황산 비행기를 이용한다.

♡ 0 0

익명 1년

이탈리아 콜로세움 [Redacted]




I want to go colosseum
First, take an airplane tokimpo airport
Second, take a subway to Incheon Internationa airport Third, take an airplane to roma Forth, take a bus to colosseum

♡ 0 0

3 리아

익명 1년

체코 프라하 올드 타운 광장
성 니콜라스 교회



i want to go Nicholas Cathedral.
First, take a aiplane to Kimpo airport.
Second, take a subway to Incheon International airport.
Thirth, take a Vaclav Havel International Airport.
Fourth, take a taxi to Nicholas Cathedral.
It's really beautiful City



익명 1년



런던 타워브릿지

First,take a plane to England.
Second,get off at Tower hill station and London bridge station and walk.
It's really beautiful tower.

♡ 0

익명 1년

Mojang Studios, Söder
Mälärstrand, Stockholm, 스웨덴



MOJANG STUDIOS LOGO

I want to go Mojang Studios.
First, take an aiplane to Kimpo Airport.
Second, take a subway to Incheon International Airport.
Third, take an aiplane to Sweden Stockholm.
Fourth, take a taxi or bus to Mojang Studios.

Mojang Studios made a famous game Minecraft.

-Written by -

♡ 1

익명 1년

프랑스



I want go paris.
First, take a plane to Incheon International airport.
Second, take a plane to paris de Gaull airport.
Paris is such a beautiful place.

♡ 0

익명 1년

영국 런던 빅 벤



I want to go England.
 first,take a airplane to Kimpo
 airport.
 second, take a subway to Incheon
 International airport.
 Third, take a airplane to England.
 Fourth,Take a Bus London or
 Underground to Westmr pier.
 It's near the Big ben.
 It's a really beautiful Tower.

♡ 0 💬 0



The reason I want to France is see
 the Eiffel Tower How to get there I
 am going to France by plane.

♡ 0 💬 0

익명 1년



I want go Louvre museum in
 France FR.
 First, take a airplane to Kimpo
 airport.
 Second, take a airplane to Incheon
 airport.
 Third, take a airplane to Syaleul
 deu gol airport. (샤를 드골)
 Last, take subway line 1 and get
 off at Palais Royal Musee du
 Louvre. (팔레 루아얌)
 You have buy a ticket.
 It will be interesting.

익명 1년

이탈리아 피사 피사의
 사탑



I want go Torre di Pisa
 first take Gimpo Airport
 second take asubway to Incheon
 International a airport and get of
 roma
 third take a sudaway and get of at
 the pisa

익명 1년

135 West 50th Street, 시어터 디스트릭트 뉴욕 미국 뉴욕시 (마블 코믹스)




I want to go marvel comics company
 First, take a airplane to kimpo airport and get off at the New York airport.
 Second take a taxi and get off at the marvel comics company

♡ 0 ◻ 0

익명 1년

캐나다 온타리오 스카버러
 Dean Park Road, 카마르그 II



작성자 [redacted]

I want to go Camarg.
 First, take a airplane to Kimpopo airport.
 Second, take a subway to Incheon International airport.
 Thred, take a bus and subway to Camarg.
 It's very beautiful pink salt field.

♡ 0 ◻ 0

[redacted] 2년

Riot Games Inc., 웨스트 올림픽 대로 로스앤젤레스 캘리포니아 미국



라이엇 게임즈
 I want to go riot games
 First, take a airplane to kimpopo airport.
 second, take a airplane to California,
 third, take a texi get off and at the riot games
 It's my favirite game company.

♡ 1 ◻ 0

익명 1년

Barcelona, 스페인

I want to go barcelona

♡ 0 ◻ 0




[부록 5] 주제3- 장래희망 소개하기

Padlet

양혜연 + 26 · 1분


What do you want to be?

나의 장래 희망




I want to be a professional gamer.
Because I saw a professional gamer and he was so cool.

0 댓글 추가




I want to be a popular guy
I like everything!
I want to be a good guy

1 댓글 추가



I want to be a programmer.
I like to programming.
I make program every day.
I want to make program for help people.

0 댓글 추가




I want to be a police officer.
I like a police officer.
I work out four times a week.
I want to be a police officer who gives hope.

0 댓글 추가


I want to be a teacher.
I like to children.
I want to teach my children new things.
I want to give happiness to children.

0 댓글 추가




I want to be a zookeeper
I like to animals
I want to Work at a zoo
I want to take good care of animals

0 댓글 추가




I want to be a webtoon writer
I like to picture
I picture every weekend
I want to go art contest.

0 댓글 추가




I want to be a soldier
I like to soldier
A nice person anywhere.

0 댓글 추가




I want to be a make up artist.
Because, I've always been interested in make up.
I want people with low self-esteem to be people who raise their self-esteem.

0 댓글 추가




I want to be a nursery teacher.
I like to children.
I children Taking care of her
Every day.
I want to baby.

0 댓글 추가




I like to draw picture.
weekend

0 댓글 추가




I want to be prosecutor.
I like to discuss.
I study Chinese characters
4page every day.
I want to create a where there are no unfair people.

0 댓글 추가




want to be a chef.
I like cooking.
I cook at least once a week.

0 댓글 추가




I take care of my sister every day.

0 댓글 추가




I want to be a ceo of luxury items.




 I want to be a chef.
 I like cooking.
 I cook at least once a week.


0
 댓글 추가


 I want to be a writer
 I like writer
 I want to make money by publishing the books i have written.
 Some one who makes people fun.

0
 1
 양혜연 1년 publishing
 댓글 추가


 I want to be a interior designer.
 I like design a house.
 I want give nice interior for my guest.
 And i will saving money.
 And i will buy so nice house

0
 댓글 추가


 I want to be a cook.
 I like to cook.
 I cook once a week.

0
 댓글 추가


 I want to be a baker
 I like to make bread
 I like bread
 So I want to be baker


0
 댓글 추가


 I want to be a Fashion designer.
 I like to making.
 I will made animal clothes, and people clothes.


0
 2
 양혜연 1년 will
 양혜연 1년 make
 댓글 추가


 I want to be a painter.
 I like to draw pictures.
 I draw pictures every week.
 I want make a lot of money by producing works.

0
 댓글 추가


 I want to be a bike youtuber.
 I like to ride a bike.
 I ride a bike everyday.

0
 댓글 추가


 I want to be teacher
 I like students.
 So I want to be a teacher

0
 댓글 추가


 I want to be a ceo of luxury items.
 I like to money.
 I make luxury close and bag.
 I want to win other competitors.

0
 2
 양혜연 1년 I like money.
 양혜연 1년 clothes
 댓글 추가


 I want to be a cook
 I like cooking
 I cooked to become a chef.
 I want to be a cook who makes people full.


0
 댓글 추가


 My dream is to be a chef. I'm going to cook delicious dishes and eat them all.

0
 댓글 추가


 I want to be a baker.
 I like bread.
 So,i want to be a baker.

0
 댓글 추가


 I want be a famous writer like J.K rowling.
 So, my favorite book is 'Harry Potter'.
 And I like to read fantasy story or book.
 I want to give dream and laugh to children!★

0
 댓글 추가


 I want to be a Voice actor
 I like to dubbing
 I want to become a good voice actor

0
 댓글 추가


 I want to be happy.
 I want to help people.

0
 댓글 추가

[부록 6] 주제4- 버킷리스트 작성하기

My Bucket List
나의 버킷리스트를 만들어봅시다.

익명 1년
I'm going to go to Disneyland all over the world.
I'm going to go abroad.
I'm going to go see aurora.
I'm going to play with my friends.
I'm going to spend 2 million won to shopping.

익명 1년
I'm going to go to traver around thr word.
I'm going to buy a mtb.
I'm going to ride a bike.
I'm going to play over watch.
I'm going to eat Rose tteokbokki.

익명 1년
I'm going to read books.
I'm going to meet friends.
I'm going to go shopping.
I'm going to make cookies.
I'm going to watch a baseball game.

익명 1년
I'm going to be a pro gamer.
I'm going to buy a good computer.
I'm going somewhere else with my friends.
I am going on a trip with my friends.
I'm going to eat spicy food.

익명 1년
My Bucket List
I'm going to go to U.S.A.
I am going to eat Tteokbokki.
I am going to go camping.
I am going to sleep for 24 hour.
I am going to make a game.
I am going to become to pro gamer.

익명 1년
My Bucket List
I'm going to grandfather's house.
I'm not going to English academy.
I'm going to switzerland.
I'm going to my Aant and grandmother's house.
I'm going to cameping.


익명 1년
Not **확실 no 승부 not study?** (리스트)
I'm going to make girl friend.
Second, I'm going to go on trip with my friend.
Third, I'm going to buy a home.
Forth, I'm going to make some friends.
Fifth, I'm going to writing novel.
Until I die!

익명 1년
My Bucket List<<
first, I'm going to raising pets. (첫번째, 애완동물 키우기.)
Second, I'm going to go aboard. (두번째, 해외여행가기.)
Third, I'm going to go to the BTS concert. (세번째, 방탄 콘서트가기.)
Forth, I'm going to Bungee jumping as an adult. (네번째, 성인때 번지하기.)
Fifth, I'm going to I live with friends. (다섯번째, 친구와 살기.)

익명 1년
1. I'm going to go space.
2. I'm going to buy 100 pyeong.
3. I'm going to watch the aespa concert.
4. I'm going to so expensive food to eat.
5. I'm going to Riding a bicycle in the mountains.

익명 1년
I'm going to go to the U.S.A.
I'm going to eat Tteokbokki.
I'm going to go camping.
I'm going to sleep for 24 hour.
I'm going to make a game.
I'm going to become to pro gamer.

익명 1년
1. I am going to go camping.
2. I am going to go France.
3. I am going to be platinum in Over Watch.
4. I am going to master English.
5. I am going to become baker.




1.I'm going to meeting Block B.
2.I'm going to go japan
3.I'm going to good at drawing.
4.I'mgoing to drawing webtoons.
5.I'm going to raising a cat.

♡ 1 1

익명 1년
와 너 아닌척 하줘마

댓글 추가

익명 1년




1. I'm going to go camping.
2. I'm going to go sea floor.
3. I'm going to make a game.
4. I'm going to play a game.
5. I'm going to ride a bike.

♡ 1 1

익명 1년
TWITTER BIKE

댓글 추가

익명 1년




1.Going to Russia to catch Pokemon.
2.Traveling to Russia.
3.Enjoying the Baikal Lake in Russia.
4.Going to ride a super car.
5.Go to Marvel agency.

♡ 1 1

익명 1년
Привет

댓글 추가


익명 1년



-I'm going to buy a Haikyu comic book.
-I'm going to Shinhwa Theme Park with my friemds.
-I'm going to Seoul with my family.
-I'm going to TWICE's fan signing event.
-I'm going to buy a lot of Haiktu goods.

♡ 2 0

댓글 추가




1. I'm going to make miniature.
2.I'm going to clean the house.
3.I'm going to go camping with my family.
4,I'm going to travel with my family.
5.I'm going to buy a house.

♡ 2 0

댓글 추가


익명 1년



I'm going to Piercing my ears.
I'm going to Making cookies.
I m going to Let's turn on the show and talk about it.
I m going to Eating malatang.


♡ 1 0

댓글 추가




Tteog is traditional Korean food. Tteog has a lot of taste. And it make from rise. And also taste dilisious.


If you don't know about it, itneu looks like alien language (me too). I want to learn it.




Kimchi pancake is traditional Korean food. It's spicy but delicious. It's outside is crispy but inside is very soft. My family always put some tuna inside. I love this pancake.



It's a traditional Korean clothes. habok is colorful, and differs on the status. hanbok is very pretty. :)




Kimchi is traditional Korean food. Kimchi is very delicious. And Asak Asak bite feel good man!




Hanboks are traditional Korean clothes. And it's pretty and cool.


Kimchi is a traditional Korean food. It's little bit spicy but delicious. It's delicious but more delicious when eat kimchi witu another food. Also taste isn't salty




한복 is a traditional Korean cloth. It has bright and colorful. 한복 is very beautiful.



Hanbok Hanbok is a traditional Korean clothe. Because the skirt is long and pretty. And there are various kinds. I'm so proud of it.




Hanok is a traditional Korean house. The roof is made of tiles. There is also an ondol on the floor.




Bibimbab is korean traditional food. It is healthy food becauseIt have many vegetables. I like Bibimbab and proud of it.

Mask dance()




Mask dance. Wearing a mask in the shape of a human face and performing a masque Nice and gorgeous.


Hanok is korean house. Hanok is wonderful. Hanok is very beautiful. :>




BTS is 7 members. the AMA first grand prize in korea All members are korea.



Han bok is tradition korean clothes. It's really beautiful. han bok is colorful.



BTS is 7 members. the AMA first grand prize in korea All members are korea.




Han bok is tradition korean clothes. It's really beautiful. han bok is colorful.

[부록 8] 주제5- 초대하기

Padlet

알려면 +27 · 2분
Invitation
 초대하기

익명 11개월




<Jueun's graduation party>
 To: friend
 I'll have a graduation party this January.
 Would you like to come to my graduation party?
 We'll have lunch, take a photo and have pillow fights.
 Let's have some fun!
 When: 11:00 a.m on Tuesday
 Where: Samyang elementary school
 From: [redacted]

♡ 2 💬 1

익명 11개월
 님 오후남 graduation 임
 댓글 추가

익명 11개월




<허지유 's graduation party.>

To: family
 I'll have a graduation party this January
 Would you like to my graduation party?
 We'll play games, eat pizza and stay up late at night
 Let's have some fun!!!
 When: 11:00 a.m on Tuesday
 Where : [redacted]
 From. [redacted]

♡ 0 💬 0

댓글 추가

익명 11개월



OhBeomho's graduation party

To. Yum dong gyun

I'll have a graduation party this January.
 Would you like to come to my graduation?
 We'll play games, watch movies and eat chicken, pizza.
 Let's have some fun!

> When: 11:00AM on Tuesday
 > Where: [redacted] elementary school
 From. OhBeomho

♡ 1 💬 0

댓글 추가

익명 11개월


[redacted]'s graduation party

I'll have a party this January .
 Would you like to my graduation party?
 We'll eat chicken , play games and stay up late at night.
 Let's have some fun!
 When : 11:00 a.m on Tuesday
 Where : [redacted] elementary school
 From. 정현

♡ 1 💬 0

댓글 추가

익명 11개월



[redacted]'s graduation party.>

To: family

I'll have a party this January .
 Would you like to to my graduation party?
 We'll have lunch, watch movies and play games.
 • When :09 : 00 a.m January 4th on Tuesday.
 • Where : [redacted] elementary school
 From. [redacted]

♡ 1 💬 4

익명 11개월
 너 교통천차라친찬 이잖아


고동찬 아니라니까요 11개월 ?

익명 11개월
 ㅋㅋ

익명 11개월
 ●□●

댓글 추가

익명 11개월



[redacted]'s graduation party》


To. my family

I will have a graduation party this January.
 Would you like to come to my graduation?
 We will have lunch, sing a song and take a picture.
 Let's have some fun!
 >when: 11 : 00 a.m on Tuesday.
 >where: Samyang elementary school.
 From [redacted]

♡ 1 💬 0

댓글 추가

익명 11개월



[redacted]'s graduation party)

To. family
 I'll have a graduation party this January.
 Would you like to come to my graduation?
 We'll have lunch, take a photo and greet for my friends.
 Let's have some fun!


-When : 11:00 a.m on Tuesday
 -Where [redacted] elementary school
 From. [redacted]

♡ 2 💬 1

익명 11개월
 ?????????

댓글 추가

익명 11개월



[redacted] graduation party>


To: my parents.

I'll have graduation party this January.
 Would you like to come to my graduation party?
 We're eat a chicken and pizza.
 And we'll play the board games.
 Let's have a great time 🥰🥰
 ✓When :11:00a.m January 4th on Tuesday.
 ✓where [redacted] elementary school.
 From jun seo

♡ 1 💬 0

댓글 추가

익명 11개월




[redacted] graduation party>

To: older brother
 I'll have a graduation party this January 4.

♡ 1 💬 0

댓글 추가

익명 11개월



Will you come to my graduation ceremony on January 4th?
 I want to take a picture with a bouquet of candy after graduation. And I want to go out to eat!

♡ 1 💬 0

댓글 추가


익명 11개월

[redacted]'s graduation party

To: family
 I'll have a graduation party this January.
 Would you like to come to my graduation?
 we'll have a eat 마라탕 and take a picture.
 Lets have some fun!

▷When : 11 :00A.M on

익명 11개월




[redacted] graduation party>

To. my parents

I'll have a graduation party this January.
 Would you like to come to my graduation?
 We'll have lunch, take a picture and sing a song.
 Let' have some fun!
 • When : 11:00 a.m on Tuesday
 • Where : [redacted] Elementary school
 From [redacted]

♡ 2 💬 0

댓글 추가



익명 11개월

Will you come to my graduation ceremony on January 4th? I want to take a picture with a bouquet of candy after graduation. And I want to go out to eat!

<[]'s graduation party>

To:older brother
I'll have a graduation party this January 4.
Would you like to come to my graduation?
We'll eat pizza, watch movies and play games.
Let's have some fun!!
>When : 11:00 a.m on Tuesday
>Where : [] elementary school

From: []

♡ 3 댓글 추가

Will you come to my graduation ceremony on January 4th? I want to take a picture with a bouquet of candy after graduation. And I want to go out to eat!

♡ 1 댓글 추가

익명 11개월

[]'s graduation party

To:family
I'll have a graduation party this January.
Would you like to come to my graduation?
we'll have a eat 마라탕 and take a picture.
Lets have some fun!

>When : 11 :00A.M on Tuesday
>Where : [] elementary school

From: []

♡ 1 댓글 추가

Let' have some fun!

- When : 11:00 a.m on Tuesday
- Where : Sanyang Elementary school

From: []

♡ 2 댓글 추가

익명 11개월

<[]'s graduation party.>

To: family.

I'll have a graduation party this January.
Would you like to come to my graduation?
We'll have lunch, play games and take a picture.
Let's have some fun!
When :11:00 a.m on Tuesday
Where : [] elementary school

From: []

♡ 0 댓글 추가

익명 11개월

To. mother.

I'll have a party this January .
Would you like to my graduation party?
We'll watch movies, take a photo and play games.
Let's have some fun!
When : 11 : 00 a.m January 4th on Tuesday.
Where : [] elementary school

From: []

♡ 1 댓글 추가

익명 11개월

To:family
I'll have a graduation party this January.
Would you like to have lunch to my friends?
We'll play games,watch movies and sing a song.
Let's have some fun!
> When :11:00 a.m on Saturday.
> Where : [] elementary school

From: []

♡ 1 댓글 추가

익명 11개월

To:Parents
I'll have a Graduation party this January.
Would you like to come to my Graduation?
We'll Take a picture,Watching movies and Hanging out all night.
Let's have some fun !!
•When : 11 : 00 a.m on Wednesday
•When : [] elementary school.

From: [] Faom.

♡ 3 댓글 추가

익명 11개월

To: my family

I'll have a graduation party this January.
Would you like to come to my graduation party?
We'll play games,stay up late at night and Watch movies.
Let's have some fun!
(🍷🍷🍷) 🍷When:11:00a.m on Tuesday.
🍷Where:[] elementary school

From: []

♡ 1 댓글 추가

익명 11개월

「Someone's graduation party」

To.anybody

I'll have a party this January.
Would you like to come to my graduation?
We'll play games, watch a movie and stay up late.
Let's have some fun!

- When : 11:00 a.m January 3rd on Monday
- Where [] elementary school

From : Someone you know

♡ 1 댓글 추가

익명 11개월 ?

익명 11개월 ?

익명 11개월 no

댓글 추가

익명 11개월

<성준's graduation party>

To:mom

I'll have a graduation party this January.
Would you like to come to my graduation?
We'll have lunch,take a picture and play with my friends.
Let's have some fun!
When: 11:00a.m on Tuesday.
Where:[] elementary school.

From: []

♡ 1 댓글 추가

The festival will be held in January on the graduation day. You'll be so excited. It's going to be held at 12 o'clock on Tuesday a [] Elementary School.

♡ 1 댓글 추가

익명 11개월


이 아님 새롭고 신기

Hyunmin's graduation party

To:friend

I'll have a graduaion party this January.
Would you like to come to my graduation?
We'll have lunch, sing song and play games.
Let`s have some fun!!
>when: 11:00 a.m on Tuesday
>where: [] elementary School

익명 11개월



Graduation party>

To. family

I'll have a Graduation party this January.

Would you like to come to my graduation?

We'll take a pictures, 친구들과 인사하기 and 선생님과 인사하기.

Let's have some fun!!

▶ When : 11 : 00 a.m on Tuesday


▶ Where : elementary school

From.

♡ 2 0

댓글 추가

익명 11개월



<kim so eun's graduation party>

To. parents

I'll have a graduation party this January.

Would you like to come to my graduation?

we'll have lunch, watch movies and sing a song.

Let's have some fun!

When: 11:00 a.m on tuesday.

Where: elementary school

From.

♡ 1 0

댓글 추가

익명 11개월

s graduation party>

To. MoM

I'll have a graduation party this January.

Would you like to come to my graduation?

We'll take a picture, play games and stay up late at night.

Let's have some fun!

* When : 11 : 00 a.m on Tuesday

* Where : elementary school

From. 은서

♡ 1 0

댓글 추가

익명 11개월

graduation party

to.teacher(mother)

we friend take pictures.

we friend play game.

we friend

♡ 0 0

댓글 추가

>where elementary School

♡ 1 2

익명 11개월

재밌네 하.하

익명 11개월

와 잘했다.

댓글 추가

s graduation party>

To.friend

I'll have a graduation party this January.

Would you like to come to my graduation?

We'll play games, play soccers and eat ramen.

Let's have some fun!

->When: 11:00 A.m on Tuesday


->When: elementary school

From.

♡ 0 0

댓글 추가

익명 11개월



<'s graduation>

1play games 2 watch movies

's graduation 1/4

♡ 0 0

댓글 추가

[부록 9] 주제2: 내가 가고 싶은 여행지 -수업 전 학습지

Where I want to go?

1. 내가 가고 싶은 곳은 어디인가요?

2. 내가 가고 싶은 곳은 어떻게 갈 수 있나요? 인터넷에서 조사하여 가는 방법을 정리해봅시다.

단, 출발은 제주 공항에서부터 합니다.

제주 공항 -> 김포 공항 : 비행기
김포 공항 -> 인천 공항 : 전철

3. 예시를 보고, 내가 가고 싶은 여행지를 영어로 나타내어 봅시다.

(영어로 쓰지 못하면, 한국어로 적어도 좋고, 영어 단어 중 아는 단어만 적어도 좋습니다.)

예시

I want to go Santorini.
First, take a airplane to Kimpo airport.
Second, take a subway to Incheon International airport.
Third, take a airplane to Athens.
Fourth, take a ferry or airplane to Santorini.
It's a really beautiful island.

Where I want to go:

[부록 10] 주제2: 내가 가고 싶은 여행지 -수업 후 자가평가 및 성찰 학습지

스스로 영어학습 돌아보기

1. 이번 단원을 통해 나의 생각을 알아봅시다.

질문	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
나의 영어 학습에 있어서, 이 활동이 도움이 되었나요?	5	4	3	2	1
가고 싶은 여행지 가는 방법을 친구들에게 설명할 수 있나요?	5	4	3	2	1
스스로 여행지를 가는 방법을 터득할 수 있었나요?	5	4	3	2	1
영어 학습에 자신감을 가질 수 있게 되었나요?	5	4	3	2	1

2. 내가 선택한 여행지 가는 방법을 설명해 봅시다.

제주 공항	교통수단:	김포공항	교통수단:	인천공항	교통수단:	목적지:	교통수단:	목적지:
-------	-------	------	-------	------	-------	------	-------	------

3. 내가 정리한 방법을 영어로 나타내봅시다.

[부록 11] 주제3: 장래희망 소개하기-학습 전 학습지

Project 3

What do you want to be?

1. 나의 장래희망을 영어로 나타내봅시다.

예시: I want to be a teacher. (단어를 모르면 한글로 써도 좋습니다.)

2. 장래희망을 갖게 된 이유는 무엇인가요? (영어로 적어도 좋고, 한글도 좋습니다.)

혹은 장래희망에 관하여 앞으로 하고 싶은 것이 있나요?

(일주일에 한 번씩 축구 연습을 한다, 월드컵에 나가고 싶다 등등)

3. 나는 어떤 사람이 되고 싶나요? (예시: 아이들에게 꿈과 희망을 주는 사람)

4. 내가 만들고 싶은 명함을 디자인 해 봅시다. (간단한 스케치)

[부록 12] 주제3: 장래희망 소개하기-학습 후 자가평가 및 성찰 학습지

스스로 영어 학습 돌아보기

1. 이번 단원을 통해 나의 생각에 동그라미표를 해 봅시다.

질문	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
나의 영어 학습에 있어서, 이 활동이 도움이 되었나요?	5	4	3	2	1
내가 되고 싶은 장래희망을 친구들에게 설명할 수 있나요?	5	4	3	2	1
명함 만들기 활동은 즐거웠나요?	5	4	3	2	1
패들렛과 명함 만들기 활동을 통해 영어에 대한 흥미를 가질 수 있게 되었나요?	5	4	3	2	1
내가 영어로 말할 수 있다는 성취감을 느꼈나요?	5	4	3	2	1
선생님이 주신 예시를 참고하여 창의적으로 문장을 재구성하였나요?	5	4	3	2	1
실생활에서 이 영어표현을 활용할 수 있을까요?	5	4	3	2	1
나의 말로 표현하는 것이 즐거웠나요?	5	4	3	2	1

2. 나의 장래희망을 영어로 소개해봅시다.

[부록 13] 주제4: 버킷리스트 작성하기-학습 전 학습지

1. 주말 혹은 방학 동안 하고 싶은 일이 있나요?

2. 나의 주말 계획 혹은 방학 계획을 영어로 적어봅시다.
(영어와 한글을 섞어도 좋고, 한글로 적어도 좋습니다.)

예시: I'm going to go to a BTS concert.

3. 내가 방학 때 하고 싶은 일에 대해 버킷리스트 작성하기



[부록 14] 주제4: 버킷리스트 작성하기-학습 후 자가평가 및 성찰 학습지

스스로 영어학습 돌아보기

1. 이번 학습을 통해 나의 생각에 동그라미표를 해 봅시다.

질문	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
나의 영어 학습에 있어서, 이 활동이 도움이 되었나요?	5	4	3	2	1
나의 버킷리스트를 친구들에게 영어로 설명할 수 있나요?	5	4	3	2	1
영어 버전의 버킷리스트 만들기 활동은 즐거웠나요?	5	4	3	2	1
패들렛과 버킷리스트 만들기 활동을 통해 영어에 대한 흥미를 가질 수 있게 되었나요?	5	4	3	2	1
내가 영어로 말할 수 있다는 성취감과 자신감을 느꼈나요?	5	4	3	2	1
선생님이 주신 예시를 참고하여 창의적으로 문장을 재구성하였나요?	5	4	3	2	1
실생활에서 이 영어표현을 활용할 수 있을까요?	5	4	3	2	1
이 활동들을 통해 혼자 혹은 친구들과 영어 공부를 함께 할 때 즐거운가요?	5	4	3	2	1

2. 나의 버킷리스트를 영어로 소개해봅시다. (모르는 단어는 한글로 적어도 좋습니다.)-배운 표현 복습하기

[부록 15] 주제5: 우리나라에 대해 소개하기-학습 전 학습지

외국 친구들에게 소개하고 싶은 우리나라의 문화를 떠올려봅시다.

(다른 나라의 전통문화를 조사해도 좋습니다.)

종류		느낌이나 의견
	우리나라 문화	
특징1	특징2	특징3

2. 예시처럼 소개하고 싶은 전통문화에 대해 글을 써봅시다.

예시	
<p>김치 김치는 한국의 전통 음식이다. 맵지만 맛있다. 그리고 건강하며 나는 무척 자랑스럽다.</p>	<p>부채춤 한국의 전통적인 춤이다. 춤을 추는 사람들은 한복과 부채를 활용하여 춤을 춘다. 아주 아름답다.</p>

--

3. 쓴 글을 토대로 필요한 영어로 간단하게 써 봅시다.

<p>예시 Kimchi is a traditional Korean food. It' s spicy but delicious! Also, it's a healthy food. I'm proud of it.</p>	
---	--

[부록 16] 주제5: 우리나라에 대해 소개하기-학습 후 자가평가 및 성찰 학습지

스스로 영어학습 돌아보기

1. 이번 학습을 통해 나의 생각에 동그라미표를 해 봅시다.

질문	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
나의 영어 학습에 있어서, 이 활동이 도움이 되었나요?	5	4	3	2	1
내가 조사한 것을 친구들에게 영어로 설명할 수 있나요?	5	4	3	2	1
다른 사람들에게 우리의 문화를 영어로 소개할 수 있나요?	5	4	3	2	1
새로운 단어나 표현을 공부하면서 이전의 경험을 떠올렸나요?	5	4	3	2	1
내가 영어로 말할 수 있다는 성취감과 자신감을 느꼈나요?	5	4	3	2	1
선생님이 주신 예시를 참고하여 창의적으로 문장을 재구성 하였습니다?	5	4	3	2	1
실생활에서 이 영어표현을 활용할 수 있을까요?	5	4	3	2	1
이 활동들을 통해 혼자 혹은 친구들과 영어 공부를 할 때 즐거운가요?	5	4	3	2	1

2. 내가 조사한 우리나라의 문화를 소개해봅시다. (모르는 단어는 한글로 적어도 좋습니다^^)-배운 표현 복습하기

소개 주제:

[부록 17] 주제6: 졸업 초대하기-학습 전 학습지

1. Let's make an invitation card!

-쓸 수 있는 만큼만, 모르면 한글로 적어도 좋아요^^

파티의 종류	<ul style="list-style-type: none"> • 졸업식(graduation)
파티에서 하는 일들	<ul style="list-style-type: none"> • have lunch / dinner (점심/저녁 식사를 하다) • eat pizza / chicken / hamburgers (피자/치킨/햄버거를 먹다) • stay up late at night (밤을 지새우며 놀다) • play games (게임을 하다) • watch movies (영화를 보다) • have pillow fights (베개싸움을 하다) • sing a song (노래를 부르다)

Invitation
(↓아래에 따라 써 봅시다.)