

## 초보 영어능력 향상 위한 스마트폰 앱 활용과 강의전략

박강희\*

|| 차례 ||

1. 서론
2. 본론
  - 2.1 연구조사, 환경설정
    - 2.1.1 이론배경, 학습자 조사와 SWOT 분석
    - 2.1.2 BL SNS 활용한 PVS 환경
    - 2.1.3 학습자 보상을 통한 교육
    - 2.1.4 스마트폰 활용 능력 강화
  - 2.2 BL SNS 활용한 PVS 강의 운영전략
    - 2.2.1 PVS 교육과정 재구성, 강의계획 수립 및 설계
    - 2.2.2 효과적인 PVS 강의활동 전략
    - 2.2.3 교육 결과 변화정도
3. 결론

### [국문초록]

본 연구는 스마트폰 매체를 학습 플랫폼으로 하여 학습자가 다양한 애플리케이션을 통해 스스로 자료들을 만들어내고, 이 자료들을 활용한 학습 환경과 수업이 초보 학습자의 성취도 및 학습태도에 미치는 영향을 알아보고자 한다. 본고에서는 초보 학습자를 대상으로 메신저 애플리케이션, 사진활동, 노래활동, 소셜네트워크시스템(SNS)을 활용하고, 스스로 만들어가는 PVS 학습자료를 사용하는 강의활동전략을 통해서, BL SNS를 활용한 PVS 강의 운영과정을 구성하고 수립 설계하려고 하여, 보다 효과적인 PVS 강의 활동전략을 모색하려고 하였다. 또한 강의실에서 완전하게 이루어지지 않은 수업을 보충하기 위해서, 모바일 앱 schoology 및 블렌디드 소셜네트워크시스템(SNS)를 활용하

\* 위덕대학교 영어학과 교수. khpark@uu.ac.kr

여 영어표현 능력을 향상할 수 있는 애플리케이션 활용하여, 실질적으로 초보학습자들에게 매체를 활용한 교육을 통하여 효과적으로 영어 표현 구사 능력을 향상시킬 수 있는 방안을 고찰하고자 하였다. 스마트폰 애플리케이션을 활용한 PVS 활동전략으로, 학습자 스스로 참여 제작한 학습자료 이용전략이 초보영어 학습자의 영어에 대한 학습태도에 유의미한 변화를 가져왔다는 것도 중요하다고 본다. 영어 학습에 대한 태도가 놀랄만한 변화를 가져오게 되었고, 영어 학업 성취도가 향상되었으며, 실생활에서도 영어 사용하는 정도와 빈도수가 증가 하는 결과를 보였다. 또한 스마트폰 활용정도과 교육적 측면에서의 인식 변화가 확연하게 달라져 있음을 알 수 있었다.

주제어 : Smart BL SNS(smart blended learning SNS), 모바일앱 schoology, PVS 자료이용전략, 학습 플랫폼, Youtube Song

## 1. 서론

학생들에게 영어 학습에의 흥미를 유발하여 학습효과를 높이고 유발된 흥미를 지속적으로 유지시켜 자기 주도적으로 학습할 수 있는 힘을 길러 주기 위해서는 강의실 안에서 뿐 아니라 강의실 밖에서도 배움이 이루어 질 수 있는 활동이 필요하다. 이에 학생들이 흥미를 보이는 스마트폰을 학습 매체로 활용하여, 유용한 앱들을 이용하여 본인들의 모습을 내 수준과 적성에 맞는 동영상, 사진, 노래로 담아 자신만의 학습 자료를 학생주도, 또는 교수 주도로 만들어 강의실 수업에 학생들의 상호 작용에 활용하고 친구들 및 교수와 blended learning 플랫폼을 통해 영어로 꾸준히 소통한다면 학생들의 창의적 영어표현 능력을 길러 줄 수 있다고 본다. 즉, SNS를 학습플랫폼으로, Picutres, Videos, Song(이하 PVS로 기술) 자료 이용 전략으로 교수와 초보 학생 간, 학생과 학생간의 상호작용을 강화하여 학생들의 잠재적 언어 표현 능력을 향상시키고자, 첫째, 스마트폰 애플리케이션 활용 PVS 자료이용전략 적용을 위한 On & Off 학습기반을 조성하고, 둘째, 스마트폰 애플리케이션 활용하여 PVS 자료이용전략을 수업에 적용·전개하고, 셋째, 실생활 속에서 자기주도로 스마트폰 애플리케이션을 활용하고 PVS 언어 상호 작용활동으로

창의적 영어 표현 체험 기회를 지속적으로 제공하는데 본 연구의 목적이 있다.

## 2. 본론

### 2.1 연구조사, 환경설정

#### 2.1.1 이론적 배경, 학습자 조사와 SWOT 분석

##### (1) 블렌디드 러닝 학습의 영향

블렌디드 러닝(blended learning, BL)이란 ‘통합 또는 혼합학습’이란 의미이지만 최근에는 학습자들에게 이상적이고 효과적인 교육목표를 달성하기 위한 미디어인 테크놀로지, 활동(activities), 이벤트, 형태를 조합시키는 좀 더 좁은 의미로 사용된다. 블렌디드 러닝을 적용한 연구의 수가 점점 늘어나고는 있지만 그 수가 굉장히 많은 편은 아니다.

김혜숙(2013)은 모바일 SNS 중 카카오토티를 활용하여 블렌디드 러닝 학습 모형을 개발하고 적용하여 학습자의 영어문법 이해와 흥미도에 미치는 영향 연구를 통하여 학습자들은 자신에게 친숙하고 편리한 모바일 SNS를 사용하여 언제 어디서든 과제를 수행함에 있어서 자신에게 편리함과 재미를 느끼게 하였다고 한다. 나아가 읽기, 듣기의 이해영역에서도 활용가치가 높다는 것을 발견함으로써 블렌디드 러닝 학습이 표현력, 독해력, 청취력 향상에 더욱 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 김정렬 외(2015)은 온·오프라인을 오고가는 블렌디드 러닝을 통해 학습자에게 강의실 밖에서의 학습활동을 촉진하여 학습에 대한 흥미와 동기를 높여주고, 학습자간의 긴밀한 상호작용을 통해 긍정적인 상호의존성을 개발시켜 적극적인 학습참여로 이끈다고 주장한다. 온라인 학습에서 학습자가 정보를 검색, 수집, 활용하여 자기주도적 학습능력을 강화시켜 오프라인 수업에서 이를 활용할 수 있다는 점에서 그 필요

성이 크다고 보고 있다. 또한 최수희(2014)는 Blended Learning(BL)을 학습 성과를 향상시키기 위하여 두 가지 이상의 제시 방식, 혹은 전달 방식을 결합하는 학습 방법이라고 보고 있다. 이 BL과 1인 미디어, 1인 커뮤니티, 정보공유들을 포괄하는 온라인 인맥들과 소통을 위한 서비스를 의미하는 SNS(Social Network Service)를 바탕으로 본고에서는 Smart BL SNS를 영어노출이 부족한 초보 학생들을 위해 면대면 교실에서 취약하고 부족한 부분을 스마트폰을 적극적으로 활용하여 SNS 통해 온라인과 오프라인 교육을 결합하고, 다양한 학습 방법을 혼합 하여 연구한다.

(2) PVS 이용전략

PVS(Picture, Video, Song)를 활용하여, 즉, 스마트폰의 다양한 앱을 활용하여 학습자들이 주체적으로 찾고 만들어가는 학습자료를 생성해내고, 다양한 학습전략 중 인지 전략, 그중에서도 학습자료 이용전략을 활용한다. 본 연구는 이를 바탕으로 PVS 이용전략을 학습의 목표를 달성하기 위하여 다양한 자료(학습자 스스로 찍은 사진, 비디오, 노래 및 스스로 찾은 자료)들을 강의 중 활용하여 쌍방향적으로 영어상호작용을 강화하는 다양한 전략을 사용하였다. 연구는 2016년 3월부터 6월까지 초급영어 레벨1, 초보 학습자 31명을 대상으로 진행하였다. 1학기에 걸쳐 앱 활용 연구와 사전 사후 영어학습 성취도 평가를 실시하고, 설문조사 및 심층면담을 실시하고 분석하였다.

<표 1> 사전 조사 내용 및 방법

영역	조사내용	방법	시기
영어 학습 실태	영어 학습 흥미도, 선호 학습 자료, 실생활 영어사용 정도	자작 설문지법 (3문항)	2016. 4월 첫 주
스마트폰 관련	스마트폰 소유, 스마트폰 흥미도, 스마트폰 활용 정도	자작 설문지법 (2문항)	
영어 성취수준	영어 청취력, 독해력, 말하기 수준 분석	영어기초 총괄평가(30문항)	2016. 3월 첫 주

<표 2> 사전 조사

<영어 학습 관련정도>

1. 영어 흥미도 - **보통이다 70%** . 재미있다 25%, 재미없다 5%
2. 학습자료 선호도 - **동영상 30%**, 사진 25%, 노래 자료 25%, 실물 20%
3. 실생활 영어사용 정도 - **영어수업 이외에 따로 사용하지 않는다 70%**

<스마트폰 관련 정도>

1. 스마트폰 흥미도 - **매우 관심이 있다 100%** 관심 없다 0%
2. 스마트폰 소유 여부 - **스마트폰 있음 80%**, 스마트폰 없음
3. 스마트폰 활용정도 - **게임 100%**, SNS 20%, 검색 70%, 교육용 10%

<영어 성취 결과>

1. 청취- 문항(23문항) 정답률 80%
2. 말하기- 문항(22문항) 정답률 50%
3. 독해- 문항(13문항) 정답률 42%
4. 영작- 문항(12문항) 39%

<일반학습자들의 스마트폰의 교육적 사용에 대한 의식정도>

1. 스마트폰은 교육적 활용가치가 높다. - **높다 80%**, 보통이다 10%, 없다 0%
2. 학습자들이 스마트폰을 교육적으로 활용한다. -  
**많이 활용한다. 10%** 그저 그렇다 **전혀 활용하지 않는다. 90%**

SWOT 분석은 실험학습자와 일반학습자들을 바탕으로 하여 SWOT 분석을 하였다.

<표 3> SWOT 분석 조사 내용 및 결과

<p>Strength</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 스마트폰 활용하기를 좋아함</li> <li>▶ 다양한 학습 활동과 학습자료 선호함</li> <li>▶ 새로운 교육 패러다임 요구정도</li> </ul>	<p>Weakness</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 영어 흥미도가 그리 높지 않음</li> <li>▶ 실생활 영어사용 정도가 매우 낮음</li> <li>▶ 학습자들의 강의실외 학습참여 한계</li> </ul>
---	--

강함	
Opportunity ▶ 새로운 교육의 패러다임 대두됨 ▶ 국가차원의 SMART교육 확산 노력 ▶ 다양한 교육적 어플리케이션이 보급됨	Thread ▶ 스마트폰의 역기능 ▶ 단순 재미를 위한 스마트폰 사용 ▶ 몇몇의 학생 스마트폰 미보유

SWOT 분석 후 약점들을 극복하고 기회를 살리는 방법을 고려하여, 스마트폰 활용 수업 전개 및 SNS 활용 집단 학습으로 언어상호 작용을 강화하고, 자기 주도적 학습 자료로 영어 흥미를 높이고, 실생활 창의적 영어 표현 기회를 지속적으로 제공하고, SMART교육 패러다임을 실제 수업 속에서 구현하며, 정보통신윤리의 강조를 통해 학생들의 Media Literacy를 함양하도록 한다.

### 2.1.2 BL SNS 활용한 PVS 환경

BL SNS활용 PVS 학습자료 이용전략의 수업 투입 전 학생 수준에 맞는 SNS활용에 친숙한 환경을 구성하여 PVS 영어 학습 준비를 하며, SNS를 웹 및 모바일에서 활용하기 전, 실제 생활하는 학교 공간에서 SNS에서 일어나는 활동들을 꾸준히 연습하고 익숙해져 PVS 자료이용 전략의 기틀을 마련하는 것이 중요하다.

학습자들이 어려움을 많이 느끼는 쓰기 영역에 부담을 줄이고, 자유롭게 SNS를 사용할 수 있는 공간인 1 day 1 self-writing 코너를 마련하여 참여하게 한다.

<표 4> 1 DAY 1 Self-writing 코너 활용

<p>▶ 학습자 31명의 개인별 상체 사진을 찍고 “BigHead” app을 사용하여 학생들의 얼굴을 비정상적으로 크게 만든 사진을 개인별로 1 Day 1 Writing 아이콘을 만들었다. 같은 아이콘을 5개씩 마련하여 최대 5번까지 문장쓰기 기회를 제공하였다.</p>
<p>▶ 영어체험 코너의 문을 열어두고 시간이 날 때마다 학습자들이 방문하여 자신의 생각이나 기분, 또는 수업시간 활용했던 사진들에 대한 생각을 영어로 쓰고 문장 끝에 작성 시각도 표기하도록 한다.</p>
<p>▶ 자신들이 쓴 짧은 글들을 강의시간 greetings에 이용, 학생들은 서로의 기분이나 하고 싶은 것들을 이야기하며 강의를 시작한다.</p>

1 Day 1 Self-Writing 코너를 설치하고 틈새시간을 활용하여 자신의 감정이나 하고 싶은 말을 영어로 적고 학습자와 교수가 함께 영어로 댓글을 달았고, 수업시간 Daily Routine에서 학습자들의 기분을 함께 살펴보았다.

또한 Fun & Fun Weekly Expressions 게시판으로 Weekly expression 코너를 구성한다. 15주 단원별 핵심 대화문을 추출하여 일주일 마다 공지하고, 추출한 32개의 대화문을 정리하여 학생들에게 나눠 주고, 게시물이 교체되어도 언제든지 확인하고 연습할 수 있도록 하였다. 학생들의 교우관계와 영어 성취수준을 관찰분석하여 mento-mentee로 학습자들을 짝 지우고, 연습하고, 한주 첫 시간을 활용하여 일주일에 한번 해당되는 주의 대화문을 활용 역할극으로 수업 참여 학습자들 앞에서 발표한다.

### 2.1.3 학습자 보상을 통한 교육

학습자 개인 보상 및 단체 보상을 통하여 학습들의 영어 말하기 및 수업 참여에 대한 동기를 높이고자 하였다. 그룹별 보상으로 페이지별로 새롭게 이질 집단을 5개의 색깔(Green, Orange, White, Blue, Yellow)로 color Sticks를 이용하여 구성하였다. 4명의 학습자들이 Captain, Praiser, Material Helper, Collector의 역할로 하나의 그룹을 Color sticks로 이질 모듬을 형성한다. 각 그룹별 같은 번호끼리 경쟁하고, 팀원끼리 협력할 수 있는 ‘Me Game’을 개

발하여 수업시간에 활용한다. 성취도 측면과 태도 협동의 정의적 측면의 모든 영역에서 그룹원 개인이 최선을 다하고 서로 협력할 수 있도록 개인 및 팀별 포인트를 제공하였고, 이를 KEP Bank saver와 연계시킨다.

<표 5> 그룹 구성원의 배치, 역할

Roles	what to do
Captain	각 그룹의 1번 자리에 배치되는 학습자의 역할로 PVS이용전략 수업을 할 때 순서를 정하거나 배역을 정하는 등의 역할
Praisier	각 그룹의 2번 자리에 배치되고 강의실에 배치된 '101 영어칭찬하기'를 익혀 팀 교우들이 잘했을 때 다양한 표현의 영어로 칭찬을 하는 역할
Material Helper	강의 시간 중 팀별 활동에 필요한 자료들을 준비하는 역할
Collector	영어 수업에 쓰인 자료나 결과물을 정리하고 수업 후 활용 용도를 익혀서 팀 교우들과 수업을 마치고도 학습 활동을 한 것을 복습하도록 한다.

개인 보상으로는 NEP(Novice English Pond) English Bank Saver 체제를 활용하여 가상의 통장을 개설하여 각 Unit Sheet의 1 Point를 10 dollars로 계산하여 각 unit 별로 개인 포인트와 팀 포인트를 합하여 통장에 기입한다. 영어강의 이외 시간에도 영어로 말하고 포인트를 적립하여 지속적인 동기를 부여한다.

### 2.1.4 스마트폰 활용 능력 강화

교수의 스마트폰 활용 능력이 본 연구의 문제들의 해결과 깊은 관련이 있기 때문에 연구자 개인의 스마트폰 사용 능력을 향상시키고자 하였다.<sup>1)</sup>

1) 온라인 교육연수 '티처빌'의 “똑똑한 교실을 만드는 스마트폰 활용”이용한다. 안드로이드 체제와 아이폰의 IOS 운영체제와 연동 방법 확인과 다양한 앱 검색, 특성 및 활용에 대하여 강의 내용 및 주제와의 관련성 활용한다.

<표 6> App 활용 노트 일부

Facebook	학습자 및 교습자와 영어 playground	강의시간 중 학습자의 과업확인 수시활용
Songify	노래가사 만들고 노래를 랩으로 바꾸기	각 주 마지막 시간 활용
Kakaotall	교수와 하루 한번 영어 카톡 및 음성 영어대화	Misson Words with Me Game 및 Daily 카톡 활용
Wowcam	얼굴의 형태를 바꾸어 다양한 모습의 사진 찍기에 활용	학습자 인물 묘사하기에 활용

학습자들에게 Google Gmail 계정을 가지고 이메일 친구가 되도록 한 후, Gmail 계정을 가지고 유튜브 사용을 시작하여, 동영상 업로드 방법과, 동영상 댓글 다는 법, 동영상 검색 방법을 학습하였다. 페이스북(Facebook) 웹사이트에 가입 후 교육용으로 만들어놓은 그룹에 학습자들을 참가시키고 활용하는 방법을 취했다.

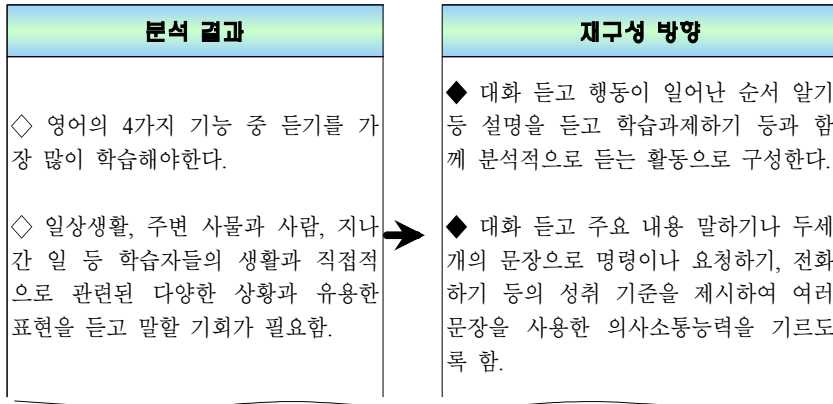
## 2.2 BL SNS 활용한 PVS 강의 운영전략

영어를 원활히 구사하기 위해서는, 단편적·제한적·기계적인 표현보다, 자신이 하고 싶은 말을 즉각, 쉬운 영어표현으로 할 수 있는 능력을 길러주는 수업이 핵심이다. 그러므로 쉬운 영어 즉각 반응 수업, 스스로 참여하는 수업에 초점을 맞추는 것이 중요하다.

영어 활동 4가지 영역별 교육과정 성취 기준을 확인, 분석하여 PVS 학습자료 이용을 위한 방향으로 설정하였다. 이때, 무엇을, 어떤 순서에 따라, 어떻게 가르치는지 기준이 되는 교육과정을 분석하여 PVS 활동 설계를 위한

기본 방향으로 삼아야 한다. 어휘는 초급영어 교재의 36개 의사소통 기능과 언어규칙을 추출하여 사용한다.

<표 7> 재구성 방향

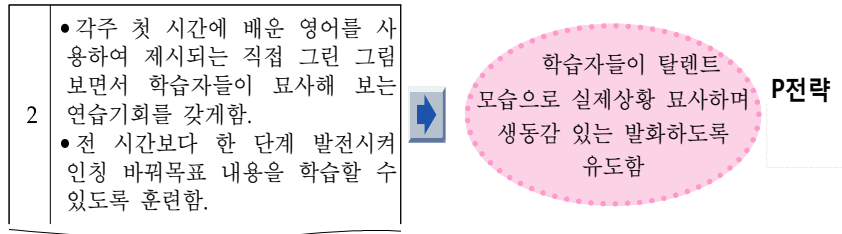


### 2.2.1 PVS 교육과정 재구성, 강의 계획 수립 및 설계

시간별, 단계별 활동 분석 후 시간별로 효과적인 중점 PVS 활동 강의지도 전략을 설정하여 효과적인 교수법이 되도록 시도하였다.

<표 8> 시간별 효과적인 중점 PVS 활동 강의지도전략





앞에서 재구성한 SNS 활용한 PVS 교육과정을 수업 속에 녹이기 전, 수업 모형을 구성해 봄으로써 PVS 수업의 기틀을 마련하고자 하였다. 기본적으로 표현중심학습모형을 바탕으로하여 SNS 활용 PVS 수업모형을 구안해보고자 하였다.

표현중심학습모형에서는 다양한 활동을 이용하여 목표언어가 제시되고, 재미있는 활동을 통해 흥미롭게 언어를 연습하고 실제 상황에서 말한다. 창의적 영어표현력을 신장시키기 위해서 가장 필요한 것은 실제로 말을 하고 글로써 표현하는 것이다. 실제로 표현하기 위해서는 표현을 할 수 있는 상황이 만들어져야 하며 이때 가장 적합한 수업모형이 표현중심학습모형이 된다 하겠다. 미를 표현하기 위한 체계인 언어를 학생들 스스로 제작한 학습자료로 상호작용과 의사소통적 상황 속에서 사용(use)하고 익히기를 하는 표현중심 수업모형을 SNS활용 PVS 상호작용활동에 적용하였다

PVS 활동에 효과적인 자료 선정 기준은 다음 세 가지로 정하였다. 첫째, 교재에 주어진 자료와 주변에서 쉽게 구할 수 있는 자료 활용을 최대화하고, 둘째, PVS 관련 학생들의 실생활과 관련된 자료들을 활용하고, 셋째, 스마트폰의 다양한 앱들을 적극 활용하여 자료제작 및 강의 자료로 활용하도록 하였다. PVS 활동 활용은 수업운영, 동기유발, 학습자료(교수주도형자료, 학습자주도형자료), 보상자료 5개의 영역으로 나눠 계획한다.

흥미로운 동기유발을 위해 스마트폰, 화상전화프로그램, 화상캠 같은 다양한 매체를 수업에 투입하였고, 특히 Youtube의 동영상이나 인적자원과 교수가 직접 제작한 동영상, 학습자들이 스스로 만든 동영상을 활용하였다.

<표 9> PVS 수업 동기유발을 위한 자료

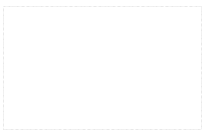
내용	동기유발	투입 자료	활용모습
I don't know how beautiful She is!	남학생을 애니메이션화하여 여학생으로 바꾸고 학생의 얼굴 부분을 따로 붙여 넣어 하나의 얼굴로 만들어냄	학생 사진으로 만든 플래시 제작 자료	

### 2.2.2 효과적인 PVS 강의 활동전략

첫 번째로, 학습자들이 직접 찍은 사진을 활용하여 동기유발을 유도한다. 새로운 단원에 들어가기 전 학생들에게 과제를 제시하고 그에 맞는 상황 모습을 연출하고, 3컷의 사진을 그룹별로 찍어 페이스북에 올리는 것으로 과제를 부여한다. 각 주 1교시에 교재에 제시된 영상을 본 뒤, 학습자들에게 언어 규칙을 찾게 하고 과제로 부여한 그룹별로 다양한 사진을 함께 보면서 상황에 대해 이야기 한다.

두 번째로 학습자가 제작한 사진을 활용하여 연습하여 확장한다. 각 주 1교시에서 배운 어휘를 과제로 부여, 새로 나온 어휘에 해당하거나 그와 관련된 다양한 사진들, 또는 본인이 그 어휘를 표현하거나 자신의 주변에서 찾아 스스로 사진을 찍거나 검색하여 페이스북에 업로드한다. 각 주 두 번째 시간에 페이스북에 올라온 다양한 사진들을 보면서 함께 어휘, 내용을 학습한다. 어휘에 해당되는 사진들을 찾으면서, 그에 해당되는 범주 및 주제와 관련된 어휘를 다양하게 학습자들이 가지고와 연관된 어휘를 확장시키고, 다양한 창의적 표현을 할 수 있게 한다.

<표 10> Pictures를 활용한 확장된 상호작용과 연습

내용	의사소통기능	Picture 활용 상호작용	자료
13. She looks unhappy.	1. 사람의 감정이나 상태 묘사하기	다양한 감정을 나타내는 사진들 검색하여 페이스북에 업로드, 수업에 활용	
	She looks sad/mournful	자신의 기분을 나타낸 사진들을 직접 찍어 페이스북에 업로드, 사진에 대해 어떤 기분인지 함께 맞춰본다.	

셋째로, 학습자들이 직접 찾은 V(video동영상)를 활용하여 동기유발을 한다. 교수 주도로 각 단원과 관련된 주제나, 학습해야할 내용과 관련된 광고, 스포츠, 애니메이션, 무비 클립 등을 검색하여 페이스북에 업로드해 둔다. 특히, 각 주 1교시에 기본적인 언어 내용을 배운 후, 두 번째 시간에 동기유발 자료로 사용하여, 학습자들이 동영상을 보고 해야 할 말들을 떠올려 봄으로써, 학습자들의 흥미를 유발하고 자연스럽게 학습 포인트를 알아보고 수업을 진행할 수 있었다.

<표 11> 실제 수업 모습

① 학습포인트 : Do you want some more ?	◆ Let's watch the commercial without sounds and guess what happens there.
② 활동방법 :	- Panda is angry.
▷ '판다광고'를 보고 판다가 하고 싶은 말을 생각해 본다	- Panda want Cheese.
▷ 판다가 하고 싶은 말을 실제 해본다.	◆ What would panda want to say to people?
▷ 학습할 문제를 함께 이야기한다.	

넷째, 학습자가 제작한 동영상을 동기유발 자료로 활용하였다. 전시간에 학습한 내용을 바탕으로 다음시간 용으로 그룹별 과제를 주어, 학생들이 직접

짧고 간단한 동영상 제작하고 바로 페이스북에 업로드 하도록 하였다. 세 번째 시간에 함께 동기 유발 자료로 활용하거나, 지속적인 연습을 통해 자연스러운 영어발화를 이끌어 내었다. 활동방법으로 동기유발 책으로 학생들이 과제로 업로드한 짧은 동영상을 함께 시청고, 동영상을 의도적으로 중간 중간 끊고 질문을 통해 학생들이 학습목표를 찾아 갈 수 있도록 안내한다.

또한, 팀 동영상 제작을 공동작업으로 하게 하였다. 공통시간에 제공된 내용을 한번 확인한 뒤 학습자들이 자신의 이야기로 바꾸어 볼 수 있도록 재구성된 Role-Play를 위한 학습지에 새로운 내용으로 팀원들끼리 내용을 각색, 새로운 script로 만들고 연습하게 한다. 필요한 소품들은 자율적으로 준비하였다. 새로 만든 Role-Play를 시연 시 스마트폰으로 영상으로 찍고 페이스북에 바로 업로드하여 학생들과 다함께 다시 영상을 보면서 서로가 서로에게 피드백을 주었다.

다섯째, PVS 중 S에 해당하는 Youtube Song을 활용하여 수업에 적용하게 하였다. 교습자 주도로 각 단원과 관련된 주제나, 학습해야할 언어 내용이 포함된 노래들을 유튜브에서 검색하고 관련성이 있는 노래들은 본인 채널에 담아 두었다. 세 번째 시간 챗트는 간단하게 확인하고, 가사를 이해하는 것으로 짧게 학습하고, 학생들이 좋아할 만한 노래로 챗트와 노래 파트를 대신하였다.

<표 12> 실제 강의 활용 모습

	① 핵심내용: What day is/was it today/yesterday/the day before yesterday? ② 활동방법 : ▷ chant 활용하여 새로운 노래를 제시하였다. ▷ 함께 손뼉을 치고, 발 박자 맞추며 연습하였다.
--	---

또한, 더 나아가 앱을 활용하여 간단한 노래를 제작하고 활용하도록 확장

하여 교육하였다. 우선 노래를 간단하게 확인하고, 가사를 이해하는 것으로 짧게 학습하고, 노래 가사를 바탕으로 “Guitar Tuner”와 “Touch Piano” 앱을 활용하여 학생들이 직접 기타와 음악의 음색을 바탕으로 새로운 노래로 창작하여 휴대폰 녹음 기능을 활용하여, 페이스북에 업로드 한 후 전체가 함께 듣고 이야기하도록 하여 흥미와 영어가사에 대한 몰입을 극대화 하도록 하였다.

특히, Songify 앱을 사용하여 랩송으로 듣기 쓰기 영역 강화하게 하였다. 앱 “Songify”를 활용하여 학생들이 흥미 있어 하는 랩형식의 노래를 만들어 보고 공유하였다. 가사를 개사하고, 친구들과 연습한 후, 앱을 사용하여 녹음하게 하였다. 노래를 만든 후에는 함께 들으면서 Dictation 활동을 할 수 있어서 듣기와 쓰기, 이해 기능과 표현 기능을 고루 키울 수 있게 하였다.

BL SNS 활용한 PVS 강의실 밖 활동전략으로 상호작용 및 통합적인 영어 사용을 과제로 제시하여 일상생활에서도 창의적인 영어표현의 기회를 지속적으로 제공해주고자 하였다. 교실 밖 교수와 소통을 위해 카카오톡을 활용하여 활동하게 하였다. 3월 개강 수업시간 후에 학습자들과 카카오톡을 설치하고 한 학생은 카카오톡의 컴퓨터 버전에서 ID를 등록하여, 반 전체와 교사가 카카오톡으로 연결되게 한다. 학기 중 일주일에 3번 과제로 영어로 문자를 보내게 하였다. 특히, 카카오톡의 사진보내기, 음성보내기 등의 다양한 기능을 활용하여 학습자들에게 쓰기영어뿐만 아니라, 다양한 영어 소스를 나누게 하였다.

영어연기 SNS 콘테스트를 개최하기 위하여 강의시간에 Joyful Actor Contest 신청서를 나누어 주고 원하는 상황을 고르고 독백형식으로 짧은 script를 둘째 주 까지 짜오게 했다. 학습자들이 전원이 참가하여 자신의 연기 실력을 영어로 뽐냈다. 이들의 연기를 스마트폰으로 찍어 페이스북에 올려, 페이스북 게시물을 전체 공개로 해두고 다른 학습자들이 보고 “좋아요”투표를 하도록 유도하고 보상을 실시하였다.

2주에 한번 영어 동화구연 SNS 콘테스트를 실시하였다. 친구들 앞에서의 발표를 동영상으로 찍고 페이스북에 업로드하고, 댓글로 피드백을 주고받아 참여와 흥미를 유도하고, 탈렌트 수준의 숙달도를 자연스럽게 이루게 유도 하

였다.

### 2.2.3 교육 결과 변화 정도

스마트폰 애플리케이션을 활용한 PVS 전략으로, 학생 스스로 제작한 학습 자료 이용전략이 초보영어 학습자의 영어에 대한 학습태도에 유의미한 변화를 가져왔다는 것이 중요하다 할 것이다. 영어 학습에 대한 태도가 놀랄만한 변화를 가져오게 되었다. 영어 학업 성취도가 향상되었으며, 실생활에서도 영어 사용하는 정도와 빈도 수가 증가 하는 결과를 보였다, 또한 스마트폰 활용 정도와 교육적 측면에서의 인식 변화가 확연하게 달라져 있음을 알 수 있었다. 이들을 구체적으로 보면 다음과 같다.

#### (1) 영어 학습에 대한 태도

스마트폰 애플리케이션 활용 학습자료 이용전략에 따른 학습 태도의 변화를 알아보기 위해 사전 설문지와 사후 설문지 결과를 비교 분석해 보았다. 먼저 영어 수업에 대한 흥미는 사전 설문지에서는 재미있다 25%, 보통이다 70%, 재미없다 5%의 결과를 얻었는데 사후 설문지에서는 ‘재미있다’가 90%, 보통이다 10%로 영어수업에 대한 흥미도가 매우 향상되었음을 알 수 있다.

#### (2) 영어 학습 성취도

학기 초 영어기초 총괄평가 30문항을 통하여 학습들의 영어 학업 수준을 파악하였다. 한 학기 연구를 종료한 후 총괄 평가를 30문항으로 사전검사와의 영역을 같게 하여 사후 검사로 시행하였다. 사후검사 결과는 사전 검사에 비하여, 듣기 10%, 말하기 35%, 읽기 30%, 쓰기 35%씩 증가하였다. 사후 평가 결과가 좋은 것은 연구 실행 과정 중 강의시간 및 밖의 시간에서도 지속적인 영어학습 강화에 대한 긍정적인 부분이 있음을 알 수 있다.

#### (3) 실생활 영어 사용 정도

사전 설문지 조사에서 연구대상 학습자들의 실생활에서 영어 사용 정도는

일주일에 1번 이상 수업시간 외에 해당하는 학습자들이 30%에 그쳤으나, 사후 설문조사에서는 100%로 정규 영어수업이외 학습자들이 영어를 사용하고 있음을 보여주었다.

#### (4) 스마트폰 활용정도와 교육적 측면 인식 변화

사후 설문조사를 통해 학습자들의 스마트폰 활용 변화를 확인해 본 결과, 5개 항목 중 학습자들은 본인이 해당하는 항목에 복수 응답을 할 수 있었다. 결과는 게임 100%, SNS 95%, 검색 90%, 교육용 98% 나타났다. 여전히 게임을 즐기기는 하지만 학습자들의 스마트폰 활용이 더욱 다양해지고, 교육적으로 다들 활용하고 있는 것으로 나타났다.

### 3. 결론

새로운 학습매체로 대두하고 있는 스마트폰의 애플리케이션을 활용한 학습자가 만들어 가는 학습자료 이용전략을 통한 초보자 영어학습이 학습자의 영어수업에 대한 태도와 영어 학업 성취에 어떠한 영향 및 수업에 어떻게 적용할 수 있을지에 대한 사례를 연구하고자 실행되었다. 또한 앞으로 스마트폰을 활용한 영어 수업 및 영어 학습에 대한 가능성을 살펴보고자 하였다. 사전·사후 영어학업 평가, 학습자 설문조사, 심층 면담, 관찰을 통해 자료를 수집, 분석하여 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다.

첫째, SNS를 활용한 PVS 학습자료이용 전략을 위한 환경조성으로 학습자들의 영어에 대한 흥미가 높아졌다. 스마트폰 애플리케이션 활용 학습자료 이용전략에 따른 학습 태도의 변화를 알아보기 위해 사전 설문지와 사후 설문지 결과를 비교 분석해 보았다. 먼저 영어 수업에 대한 흥미는 사전 설문지에서는 재미있다 25%, 보통이다 70%, 재미없다 5%의 결과를 얻었는데 사후 설문지에서는 ‘재미있다’가 90%, 보통이다 10%로 영어수업에 대한 흥미도가 많이 향상되었음을 알 수 있다. SNS활용 PVS 학습자료 이용전략을 위한 환

경을 조성하고, 관련된 활동을 통해서 학생들이 늘 영어를 접할 수 있게 되어 영어에 대한 두려움이 많이 사라졌고 이것은 영어 학습에의 지속적인 흥미로 이어져 자기 주도적으로 학습할 수 있는 기반을 마련해 주었다고 보여진다.

둘째, SNS를 활용한 실제 PVS 상호작용 활동을 통하여 자신의 생각을 영어로 표현하는 범위가 확대되었다. 학습자들의 듣기, 말하기, 읽기 영어의 4 기능 및 기초의사소통능력 뿐만 아니라 자신이 하고 싶은 말을 상황에 맞게 영어로 표현하는 범위가 확대 되었고, 학습자들의 흥미까지 반영한 학습자들만을 위한 영어 수업이 가능했다.

셋째, 실생활에서 지속적인 실제 PVS 상호작용을 통하여, 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있게 되었다. 자기 스스로, 친구들과 함께, 선생님과 함께하는 SNS활용 PVS 학습자료 이용전략 활동들이 학습자들의 실생활 영어 사용량을 늘이고, 개개인의 영어의사소통 능력을 길러주었다.

[ABSTRACT]

A Case Study of Using Smart Phone Applications for Improvement of Ability of Expression in English for Novice Students

Park, Kang-Hee

By using the smart phone media as learning platform, novice learners make materials for themselves by the various applications. The purpose of this study is to investigate the influence on the novice learner's accomplishment and learning attitude by learning environment and teaching method to use these materials. In this study, I use deep interviews and case studies in order to know the teaching cases making your own materials, utilizing the messenger application, the editing of pictures, the editing of songs and SNS.

To compensate the incomplete teachings in a classroom, I use the blended learning teaching method to improve the ability of expression in English by using mobile app, schoology and SNS. This study tries to consider the method to improve the ability of English expression and speaking by using the social media for the novice learners, while the teaching methods to utilize those applications help the novice learners.

Key words : Smart BL SNS(smart blended learning SNS), Mobile app schoology, PVS materials strategy, Learning platform, Youtube Song.

## 참고문헌

- 강정화, 「스마트러닝 활성화를 위한 SNS 활용 방안 연구」, 『디지털정책연구』 9(5), 2011, 265-274면
- 김봉호, 「고등학생 영어 문법 학습을 위한 앱 활용사례 연구」, 석사학위논문, 한국교원대학교, 2015
- 김선영, 「Social Networking을 통한 학습 효과 및 만족도 증대 관한 연구」, 석사학위논문, 2011
- 김정렬, 서민원, 정명기, 『스마트 영어교육 웹 & 앱』, 한국문화사, 서울, 2015
- 김혜숙, 「스마트폰 게임 앱과 학습일지를 활용한 어휘학습이 학습자의 어휘 능력에 미치는 영향」, 석사학위논문, 이화여자대학교, 2013
- 최수희, 「스마트폰 애플리케이션 활용 학습부진아의 어휘학습」, 석사학위논문, 서울교육대학교, 2014
- 박강희, 「발표교육 실험이 영어교육에 미치는 영향」, 『국제언어문학』 26권, 2012
- Drake, S. M., *Planning Integrated Curriculum : The Call to Adventure*. Virginia : ASCD, 1993
- Dressel, P. L., *The integration of educational experiences*. Chicago, IL: University of Chicccago. Press, 1958
- Halliwell, S., *Cross curricular approaches with young language learners*. Young Learners Special Interest Group. 17(3), 3-5면, 1997
- Halliwell, S., *Teaching English in the primary classroom*. London : Longman, 1992
- Ingram, J. B., *Curriculum integration lifelong education*. New York : Pergamon Press Inc, 1979
- Krashen, Stephen &Robin, Scarcella, "On Routines and Patterns in Language Acquisition and Performance," *Language Learning*, 28.2, 1982
- Oller, J., *Communication Theory and Testing : What and How*. The 2nd TOEFL International Conference, 1984
- Peterson, P. W., *A synthesis for interactive listening*, in M. Celce-Murcia(ed.) *Teaching English as a Foreign Language*. Boston, MA : Heinle & Heinle Publishers, 1991

이 논문은 2016년 06월 30일 접수되어 07월 29일까지 심사받아 08월 5일 게재 확정됨.

