

영어교육, 61권 2호 2006년 여름

## 온·오프라인을 연계한 초등학교 영어 프로젝트 학습의 적용 및 효과

김 정 렬(한국교원대학교)

최 수 진(서울동구로초등학교)

**Kim, Jeong-ryeol & Choi, Soojin. (2006). Application and effectiveness of the integrated on/off-line community-based project learning to an elementary school English classroom. *English Teaching*, 61(2), 71-92.**

This study attempted to use the project-based learning integrating on/off-line techniques in order to offer students a variety of learning opportunities and to improve their self-regulated learning, creative thinking skills, and furthermore their English communicative competence in meaningful contexts. Participants for the study were 72 sixth graders in two experimental classes that male students outnumbered female students by 10. They were from S elementary school in Gyeonggi Province where the English and computer accessibility of students is just a little below the national average. The findings of study were as follows: There were significant changes in students' learning attitudes, and the same changes were observed in the students' use of meta-cognitive strategies in their own learning. Also, when they run into difficulties in solving problems by themselves, they incrementally increased the use of socio-affective strategies during the experimental period. However, the cognitive development did not reach to the level of statistical significance, which is subject to the further investigation.

### I. 서론

제 7차 교육과정은 21세기의 세계화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성을 교육의 기본 방향으로 설정하고 있으며, 획일적인 공급자 중심의 교육에서 탈피하여 수요자 중심으로서의 교육 체제를 강조하고 있다. 이는 학생들이 자율적이고 능동적인 자세로 학습에 임하는 학습자 중심의 새로운 교육 방법과, 학교의 지역적 특색을 살려 다양하게 편성·운영하는 교육과정 재구성 등의 연구가 더욱 필요해진 근거가 된다.

교육이 점차 학습자가 주체가 되고, 자기 주도적 학습력 및 창의력과 사고력을 신장시킬 수 있는 방향으로 나아가면서 다양한 형태의 프로젝트 학습이 그 효과를 검증받고 있다. 프로젝트 학습법은 단순히 언어 지식을 습득하기 위한

학습이 아니라 학생들에게 친숙하고 실용적인 것들을 학습 내용으로 선정함으로써 학습 동기를 상승시키는 대표적인 학습 방법이며, 경험을 활용한 학습을 주장하는 다양한 학자들에 의하여 모국어 학습에 적용되었고, 모든 교과 활동에 많은 영향을 미치기도 하였다(Hedge, 1993). 김정렬(1999)은 프로젝트가 가장 필요하다고 생각되는 곳이 교과간 연계를 활용한 프로젝트의 구성이라고 하였고, 영어 교과는 도구 교과이므로 학습자가 흥미를 느끼는 내용, 학습에 도움이 되는 재미있는 내용을 다른 관련 교과로부터 도입해서 수업에 이용할 수 있다고 하였다.

프로젝트 학습은 여러 가지 통합적인 환경에서 경험한 일상적인 일들을 주제나 문제 혹은 체험 중심으로 교수·학습의 장으로 이끌며, 자주적 선택 학습, 탐구적이고 개방적인 교수·학습 방법으로 고등 정신 기능을 신장시킨다(Katz & Chard, 1989). 또한 문제 해결이나 과제 목표 성취를 위한 자료를 수집, 분석, 종합, 토의하게 되고 수행 활동 전반에 대한 자기 성찰로서 학습이 일어나며, 이러한 과정을 거쳐 궁극적으로 자율성과 상위 인지적 사고 능력을 배양할 수 있다. Fried-Booth(1987)는 프로젝트 학습이 언어 사용자와 언어 학습자의 차이를 줄여주고, 학습자와 교사들에게 학습과 교수의 동기를 부여하며, 초급 수준의 학생들에게도 유용하게 쓰일 수 있는 장점을 지니고 있음을 언급하였다.

한편, 프로젝트 학습과 관련하여 초등 영어 교육에서 활발하게 적용되고 있는 통합 수업을 현행 초등 영어 수업 시수와 교육과정의 목표 도달과의 관계 측면에서 논의할 필요가 있다. 영어 학습의 목표가 학습자가 영어를 유의미한 맥락에서 자연스럽게 사용할 수 있도록 하는데 있다면, 주당 한 두 시간의 수업으로는 이를 달성하는데 무리가 있다. 따라서 영어 시수를 더 이상 늘릴 수 없는 현실은 통합 교육의 필요성을 더욱 커지게 하였다. 또한 초등학교 영어 통합 수업이 타 교과와의 통합적 주제나 소재를 중심으로 이루어지므로 해당 교과의 예습 및 복습이 가능하고, 다양한 분야의 내용을 영어로 배울 수 있어 교과 내용의 학습, 언어적 학습 능력 신장에 효과적이라는 사실은 선행 연구에서도 입증되고 있다(권영환, 손순익, 2001; 신연옥, 2000; 이선아, 문태혁, 2004)

또한 협력을 통한 과제 수행을 강조하는 프로젝트 학습의 특성은 학생들의 영어 학습에 대한 태도에 긍정적인 변화를 이끌어내며, 영어 학습 동기를 유발할 수 있다. 영어 학습에 대한 긍정적인 태도와 학습에 대한 흥미를 가지게 됨으로써 학생들은 좀 더 다양한 전략을 사용하게 되고, 그 중에서도 상위 인지 전략과 인지 전략, 사회적 전략을 더 많이 사용하게 된다(이효웅, 2002). 프로젝트 학습 과제 수행을 통해 형성되는 긍정적 학습 태도와 학습 동기는 구체적이고 장기적인 학습 전략의 훈련 과정이 없이도 다양한 학습 전략을 사용할 수 있는 기회를 충분히 제공할 수 있다는 사실을 선행 연구에서도 확인할 수 있다(이선아, 김윤정, 문태혁, 박정화, 양형욱, 엄지현, 최수진, 2005).

자기 주도적 학습력을 기를 수 있는 또 하나의 방안으로 대두된 온라인 교육 방법인 이-러닝(e-Learning)은 컴퓨터나 인터넷, 인트라넷 등의 네트워크와 테크

놀로지, 다양한 매체를 기반으로 언제, 어디서든 원하는 학습 자원을 제공해 주며, 단순한 정보 제공 차원이 아닌 다양한 학습 활동을 가능하게 해주는 학습의 한 형태이다. 최근 교육 정보화 사업이 진행되면서 이-러닝의 개념도 점차 블렌디드 러닝(Blended Learning)쪽으로 바뀌어가고 있다.

일반적으로 이-러닝이 기존의 면대면 교육 방식이 갖고 있던 시간과 공간상의 작용 및 상호작용의 한계를 극복하려고 시도했다면, 블렌디드 러닝은 한 걸음 더 나아가 이-러닝의 교육 방식에 전통적인 면대면 교육 방식이 갖고 있는 교육적 장점을 결합한 형태이며 온라인 교육과 오프라인 교육 양 측면의 장점을 적절히 활용함으로써 학습 효과를 극대화할 수 있다. 특히 블렌디드 러닝은 학습자가 주변에서 찾을 수 있는 온·오프라인 상의 무한한 학습 자원 가운데 자신이 필요한 자원을 직접 찾아 학습에 이용할 수 있는 자기 주도적 학습력을 길러주는데 큰 역할을 한다.

그러나 현 초등학교 영어 교육 환경은 학생들의 자기 주도적 학습력 및 창의력을 신장시킬 수 있는 여건을 충분히 갖추지 못하고 있다. 따라서 부족한 수업 시수의 제약을 극복하고 학생들이 주체가 되어 스스로 학습을 계획하고 적극적, 능동적, 창의적으로 학습할 수 있는 힘을 길러줄 필요가 있다. 이를 위해 본 연구에서는 학생들의 자기 주도적 학습력 및 창의력을 신장시킬 수 있고, 학교의 여건 및 상황에 따라 교육과정을 다양하게 재구성 할 수 있으며, 유의미한 상황에서 영어로 의사소통이 가능하도록 하고 온 클래스(on class) 수업이 가진 한계를 극복할 수 있도록 온·오프라인 환경을 통합한 주제 중심 통합 프로젝트 학습법을 영어과 교수·학습에 적용하여 그 효과를 알아보았다.

## II. 이론적 배경

### 1. 커뮤니티 기반 프로젝트 학습 모형

커뮤니티 기반 프로젝트 학습은 강인애(2003)의 프로젝트 코리아와 같이 교과통합적인 프로젝트 학습의 형태로 모형들이 간혹 제안 및 적용되었고, 교과별로도 국어, 과학, 사회, 실과 등 여러 교과에서는 적용된 사례들을 쉽게 찾을 수 있다. 그러나 온라인 커뮤니티 기반 프로젝트 학습 모형을 영어과에서 제안한 연구는 찾아 볼 수 없었기 때문에 범교과적 목적으로 제안된 임정훈(2003)의 절차적 모형을 중심으로 살펴보고 교과 특성에 맞도록 다소 수정 보완해서 적용하기로 했다. 그 모형을 절차별로 살펴보면 다음과 같다.

#### 1) 프로젝트 수행 준비

프로젝트 주제를 이해하고 앞으로 해결해야 할 문제 및 목표를 확인하며, 협

동 활동의 기반이 되는 팀을 기획하고 조직하는 단계이다. 블랜디드 러닝 전략 상 오프라인-온 클래스로 이루어지는 것이 바람직하며, 온라인 공동체 구성 및 이용에 대한 세부 계획, 공동체 이용 시 지켜야 할 규칙을 정립한다.

## 2) 관련 자원 탐색 및 공유

프로젝트 수행 과정에서 해결해야 할 문제, 달성해야 할 목표와 관련된 다양한 자료 및 정보를 개인별, 팀별로 수집하여 모으고 이를 분석·종합하는 단계이다. 이 단계의 블랜디드 러닝 전략은 오프라인-오프 클래스 중심으로 협동 학습이 이루어지도록 하며, 참여 구성원들의 활발한 의사소통을 촉진시키도록 한다.

## 3) 협동 학습과 과제 해결

전 단계의 자료를 토대로 협동 학습이 이루어지고, 팀원간의 상호작용과 정해진 목표 달성을 위한 활동을 통해 최종 결과물 산출이 이루어지게 된다

## 4) 결과물 작성 및 프리젠테이션

최종 산출물을 함께 공유하는 단계로 종합·정리된 보고서를 발표하는 활동이 주가 된다. 전 팀원이 함께 보고서를 작성하고 피드백을 주고 받는다.

## 5) 성찰 및 평가

학습자들은 성찰 활동을 통하여 상위 인지적 사고력을 향상시키며, 자신의 활동을 되돌아보게 된다. 평가의 경우 학습자는 팀 간 평가를 통해 최종 결과물을 평가하고 이에 대한 피드백을 주고받으며, 교사는 학습자 개인의 성취와 활동, 성찰 노트, 팀 별 결과물에 대한 평가 후 피드백을 제공한다.

## 2. 초등 영어 통합 교육

영어 교과와 타 교과가 담고 있는 내용을 통합하기 위해서는 각 교과와 내용을 담고 있는 일정의 기준이 필요한데 이 중 하나가 바로 주제(theme)이다. 주제는 주된 교육과정의 단원(units)을 구성하는 중심 개념이며, 주제를 탐색하는 내용은 화제(또는 소재)라고 하는데 이 두 개념은 맥락에 따라 구분 없이 사용되기도 한다(김정렬, 2003; 이선아, 문태혁, 2004). Halliwell(1992)은 영어 수업에서의 교과 통합은 영어를 주로 하되 타 교과 내용을 영어 학습의 수단으로 하는 형태의 수업이 적절하다고 지적하고, 이에 맞는 네 가지 방법을 제시하였

다.

첫째, 영어 수업의 내용을 타 교과 수업 내용의 기초 자료로 활용한다. 이 방법은 담임교사로서 영어를 지도하는 경우에 해당된다.

둘째, 효과적인 영어 수업을 위해 타 교과의 학습 기법을 이용한다. 이 방법은 교사가 큰 부담 없이 사용할 수 있으며, 다양한 적용이 가능하다.

셋째, 영어 수업에 다른 교과의 주제(혹은 소재)를 도입하는 방법으로서, 교사에게 일정 수준의 영어 구사력이 있다면 사용 가능하다.

넷째, 타 교과를 영어로 가르치는 방법으로 교사의 영어 구사력뿐만 아니라 아동들의 언어 능력을 고려할 때 적용이 매우 어렵다고 볼 수 있다.

결론적으로 초등학교 영어 교육에 가장 적합한 형태의 통합은 세 번째에 언급된 간 학문적, 융합적, 교과 연합적 특징을 지니고 있는 주제 중심 통합 형태라고 할 수 있다.

### 3. 초등 영어와 학습 전략

세계화 시대에 발맞추어 외국어 교육에 대한 관심이 증가하고 제 2언어 습득의 성공 요인에 관한 연구가 이루어지면서 학습 전략에 대한 관심도 점차 높아지게 되었다. 특히 성공적인 외국어 학습자들이 사용한 전략을 분석하여 좀 더 효과적인 교수·학습 방법을 개발하려는 많은 연구들이 이루어져 왔다.

학습 전략에 대한 정의 및 유형 분류는 학자마다 다양하나, 많은 연구자들이 O'Malley와 Chamot(1990), Oxford(1990)의 분류 방법을 인용하고 있다(이효웅, 2002). O'Malley와 Chamot(1990)는 학습 전략을 상위 인지 전략(meta-cognitive strategies), 인지 전략(cognitive strategies), 사회·정의적 전략(socio affective strategies)으로 구분하였다.

상위 인지 전략은 학습의 성공을 위해 좀 더 고차원적인 정보 처리 수준에서 학습의 전반을 관리, 감독하는 전략으로서 이 영역의 하위 전략으로는 선택적 집중(selective attention), 계획하기(planning), 감시하기(monitring), 평가(evaluation) 등이 있다. 인지적 전략은 학습을 하기 위해 학습자가 입력된 정보를 조직하는 기술로서, 이 영역의 하위 전략으로는 총연습(rehearsal), 조직(organization), 추론하기(inferencing), 요약하기(summarizing), 연역(deducing), 심상(imagery), 전이(transfer), 정교화(elaboration) 등이 있다. 사회·정의적 전략은 타인과의 상호작용 또는 협력 학습을 통해 불안을 줄이거나 스스로 보상을 제공하는 기술로 이 영역의 하위 전략으로는 협력(cooperation), 명료화를 위한 질문하기(questioning for clarification), 혼잣말(self-talk)이 있다.

Oxford(1990)는 학습에 영향을 미치는 전략을 크게 직접 전략과 간접 전략으로 나누고, 해당 전략의 하위 범주로 각각 세 가지의 하위 전략을 설정하였다.

직접 전략은 학습의 정신적 과정을 요구하며 하위 범주로 기억 전략(memory strategies), 인지 전략(cognitive strategies), 보상 전략(compensation strategies)을 포

함하며, 간접 전략은 언어 학습을 도와주는 전략으로서 상위 인지 전략(meta-cognitive strategies), 정의적 전략(affective strategies), 사회적 전략(social strategies)을 포함한다. 학습 전략에 관련된 대부분의 연구가 O'Malley와 Chamot, Oxford의 연구를 기초로 크게 둘로 나뉘어져 왔으나 지금까지 ESL 환경에서의 외국어 학습 전략에 관한 연구는 주로 Oxford(1990)의 분류를 기준으로 이루어지고 있다(이효웅, 2002).

#### 4. 초등 영어와 온·오프라인 연계 학습

온·오프라인 연계, 즉 블랜디드 러닝은 다음과 같은 네 가지 형태로 이루어질 수 있다. 온라인-온 클래스(교실에서 인터넷을 활용하는 수업), 오프라인-온 클래스(일반적인 영어 수업으로 교실에서 수업이 이루어지되, 인터넷을 사용하지 않는 수업), 온라인-오프 클래스(교실 이외의 장소에서 인터넷을 이용하여 이루어지는 수업), 오프라인-오프 클래스(교실 밖에서 이루어지는 체험 학습) 등이 그것이다.

실제로 오프라인-온 클래스 수업에서 교과서와 CD-ROM 타이틀을 이용하여 진행되는 수업은 온라인 환경에 익숙해진 학생들에게 다소 단조로운 느낌을 줄 수 있다. 학습자 중심의 수준별 교육과정 운영의 근본 취지를 살리면서 현재 당면한 제한된 수업 시수의 문제를 해결하기 위해서는 온·오프라인을 연계한 수업을 도입하여 실시하고, 학습 과제나 학습 활동의 특성에 따라 온라인 활동이나 오프라인 체험 활동을 추가하여 학습 목표를 좀 더 용이하게 달성하도록 하는 방법이 효과적일 것으로 생각한다.

### III. 연구 방법

#### 1. 대상

본 연구에서는 경기도 오산시 소재 S초등학교 6학년 6개 학급 중 piloting 대상반을 제외한 5개 학급 중 임의 추출한 두 개 반 72명을 대상으로 하였다. 비교반 없이 실험반으로만 구성하였으며 남학생의 수가 여학생의 수에 비해 10명이 더 많았다.

표 1  
연구 대상자의 구성

성별	남		여	
	학생수	백분율(%)	학생수	백분율(%)
연구 대상 (실험반A+B)	41	57.0	31	43.0

연구 대상의 기초 조사를 실시한 결과, 56.9%의 학생들이 정규 수업 이외에 영어 학습을 따로 하고 있는 것으로 나타났다. 학교에서 배우는 영어 수업에 대해서는 65.3%의 학생들이 큰 어려움을 느끼지 않고 있다고 응답하였으나, 69.4%의 학생들은 영어로만 진행되는 수업에 대해 어려움을 느끼고 있었다. 선호하는 학습 활동 유형에 대한 질문에는 72.2%의 학생들이 모둠 활동과 반 전체 활동을 좋아한다고 답하였다.

온·오프라인 연계 수업에 필요한 온라인 학습 환경 및 컴퓨터 소양 능력을 묻는 질문에서는 86.1%의 학생들이 가정에서 인터넷을 할 수 있다고 답하였으며, 95.8%의 학생들이 인터넷 정보 검색을 잘 하거나 어렵지만 할 수 있다고 응답하였다. 프로젝트 학습 경험을 묻는 질문에서는 81.9%의 학생들이 프로젝트 학습에 대해 모르며, 8.3%의 학생들만이 프로젝트 학습을 해 본 경험이 있다고 답하였다.

## 2. 자료 수집과 분석

초등학교 6학년 두 개 학급을 선정하여 비교반 없이 실험반으로만 운영하였고, 주당 두 시간의 영어 시간과 온라인을 이용한 교실 수업의 진행을 위해 재량 활동 시간(컴퓨터) 및 오프 클래스를 이용, 총 12주간 영어과 주제 중심 통합 프로젝트 학습을 진행하였다. 비교반 없이 실험반 만을 구성한 이유는 이미 구성된 자연학급을 연구대상으로 하고 학생들이 좋아하는 컴퓨터 활동이 투입되는 온라인 커뮤니티 활동이 있기 때문에 실험반과 조건이 다른 비교반을 두어 차별화된 수업을 하는데 대해서 학교나 학생들의 불만과 저항이 예상되었기 때문이다.

연구의 설계에서 독립 변인은 초등학교 6학년 교육과정을 분석한 범위 내에서 최대한 해당 교과목의 목표를 달성할 수 있도록 계획된 영어과 주제 중심 통합 프로젝트 과제이며, 종속 변인은 영어 프로젝트 학습 수행을 통한 학습 태도 및 책략, 학습 성취도의 긍정적인 변화 여부이다.

### 1) 학습 태도 검사지

선행 연구의 내용을 참고하여 학습 참여 태도, 협동 학습 태도, 자기 주도적 학습 태도의 세 개 영역 11개 문항으로 구성된 학습 태도 검사지를 자기 평가 형태의 5단계 문항으로 구성하였다(부록 1 참조). 학습 태도 검사지는 SPSS 12.0 프로그램으로 사전-중간-사후 검사를 일반 선형 모형의 반복 측정을 이용하여 통계적으로 분석하였다.

### 2) 상위 인지 학습 책략 검사지

인지 학습 책략 검사지는 영어 학습 시 학생들의 각 범주별 학습 책략 사

용 여부를 알아보는 지표로서 선행 연구의 내용을 참고하여 문항을 구성하였다(부록 2 참조). 주의 집중 책략, 목표 수립 및 실천 계획 책략, 연습 기회 활용 책략, 자기 조정 및 자기 평가 책략과 관련한 증거에 맞추어 사전-중간-사후 검사를 일반 선형 모형의 반복 측정을 이용하여 통계적으로 분석하였다.

### 3) 사회·정의적 학습 책략 검사

사회·정의적 학습 책략 검사는 박영예(1999)가 제시한 사회·정의적 책략에 대한 여섯 가지 지도 방법 중 본 프로젝트 학습 활동 수행과 관련이 있는 격려와 칭찬 책략, 감정 상태 점검 책략, 질문 책략, 협동 책략의 네 가지 영역을 선별하였다. 별도의 검사지 없이 학생들이 온라인 학습방의 게시판에 작성하여 올린 성찰 노트와 자기 평가를 분석하여 해당 책략 사용의 질적·양적 변화 여부를 살펴보았다. 성찰 노트는 내용 및 작성 횟수를 학습 초기와 후기로 나누어 비교하고, 자기 평가지는 사회·정의적 학습 책략의 하위 영역과 관련이 있는 3, 5, 6번 문항의 사전-사후 결과를 대응 표본 t-검정하였다.

### 4) 영어 학업 성취도 검사지

교육부의 학업성취도 검사지 영어 평가지 중 사전·사후 각 30문항을 선별하여 검사의 평균을 비교하고 그 결과를 기술하였다. 학생들의 영어 학업 성취도는 4월 말에 실시한 사전·7월 초에 실시한 사후 검사 결과를 대응 표본 t-검정하여 비교·분석하고, 유의한 차이가 있는지를 살펴봄으로써 프로젝트 학습 적용의 인지적 측면에서의 효과 여부를 파악하는 참고 자료로 활용하였다.

### 5) 자기(모둠) 평가지

자기 평가지는 ‘나의 프로젝트 활동 돌아보기’라는 제목의 평가지로 2회 실시하였으며, 5단계 척도로 응답하도록 하였다. 또한 프로젝트 활동 과제를 하면서 좋았던 점, 반성할 점, 앞으로의 각오 등을 적어보도록 하였다.

모둠 평가지에서는 프로젝트 학습을 수행하는 과정에서 산출된 모둠별 활동 결과물을 보고 학생들이 스스로가 상호평가 할 수 있는 평가 증거를 제시하였다. 활동 내용에 따라 상 이름을 선정하고 학생들에게 온라인 학습방에 탑재된 타모듬의 활동 내역을 평가하도록 하였다. 자기 평가지는 대응 표본 t-검정하였으며, 모듬 평가지는 학생들이 각 모듬에 영역별로 부여한 점수를 합산하여 해당 영역의 최우수 모듬을 지정하고, 영역별 점수를 합산하여 최고 점수를 얻은 모듬의 시상 및 평가 증거로 활용하였다.



## 6) 프로젝트 학습에 대한 의견지

프로젝트 학습에 대한 의견지는 학생들이 프로젝트 학습을 하는 동안 영어 수업에 대한 인식의 변화가 있었는지를 알아보기 위해 총 여덟 개 문항으로 구성되어 학습 종료 시점에서 실시하였다. 5단계 평정하도록 하였고 그 결과는 빈도 분석으로 처리하였다.

## 7) 학생 면담지

면담 문항은 다음의 네 가지로 구성하였다. 프로젝트 수행 과정에서 좋았던 점과 힘들었던 점, 온라인 학습방을 이용한 학습에 대한 자신의 생각, 앞으로 학습하고 싶은 프로젝트 주제, 이번 프로젝트 과제 수행이 영어 학습에 도움이 되었는지를 묻고 그 내용을 기록하였다. 학생 면담지는 면담 문항별로 유사한 답변을 범주화하여 빈도 분석하고, 프로젝트 학습을 통해 학생들이 느끼는 정서적, 인지적 영역에서의 어려움, 블랜디드 러닝을 실시할 때 발생하는 문제점 및 해결 방안, 본 프로젝트 학습에 대한 학생들의 요구 사항 및 개선점을 추출하여 보다 효과적인 프로젝트 학습 적용 방안에 대한 제언 및 시사점을 도출하는데 반영하였다.

# IV. 연구 내용

## 1. 교육과정 분석 및 주제 선정

영어 교과를 중심으로 하고 타 교과를 도구 교과로 하여 영어 교과서 6학년 1학기 단원 및 전 교과의 1학기 교육과정을 검토하였다. 과제를 쉽게 이해할 수 있으면서 학생들의 실생활과 밀접하게 관련되어 있는 진로 관련 주제(나의 꿈, 나의 미래: My dream, my future)를 선정한 후 관련 교과 단원을 분석하였다.

## 2. 프로젝트 학습 운영 방법

### 1) 프로젝트 학습 활동 결정

프로젝트 대주제를 학생들에게 인지시키고 난 후, 20년 후 나의 꿈은 무엇이며, 내가 원하는 꿈을 이루기 위해 어떤 활동들을 단계별로 해 나가야 하는지에 대한 학생들의 의견을 조사하여, 각 수행 단계에 맞는 활동 계획을 수립하였다.

**표 2**  
**단계별 프로젝트 활동 계획표**

수행 단계	활동 내용
프로젝트 수행 준비	▶미래의 꿈에 다가서기 위한 준비 작업 (온라인 학습방 가입, 자기 소개, 모듈 구성, 프로젝트 과제 파악, 활동 계획 수립 및 역할 분담, 개별 학습 계획서/모듈 학습 계획서 작성 및 탑재)
관련 자원 탐색 및 공유	▶미래에 종사하게 될 직업의 이름을 인터넷 영어 사전에서 찾아보기 ▶해당 직업에 대한 자료 및 정보를 검색하여 요약하고 온라인 학습방의 '모듈 활동방' 자료실에 탑재하기 ▶20년 후의 내 모습을 그리고 해당 직업에 대한 영어 단어를 적어 온라인 학습방의 'dream 갤러리' 게시판에 탑재하기 ▶영어 명함 작성하고 결과물을 'dream 갤러리' 게시판에 탑재하기
협동 학습과 문제 해결	▶가상 인터뷰 및 역할극 대본을 작성하고 온라인 학습방의 'dream 방송국' 게시판에 탑재하기 ▶가상 인터뷰 및 역할극을 실시하고 해당 내용을 캠코더나 디지털 카메라로 찍기
결과물 작성 및 프 리젠테이션	▶앞 단계의 모든 결과물을 모듈별 파워포인트 파일로 제작하여 '결과물 작성 및 프리젠테이션' 게시판에 탑재하기
성찰 및 평가	▶학습 단계별로 성찰 노트를 작성하고 결과물 프리젠테이션에 대한 모듈간 평가, 프로젝트 학습에 대한 자기 평가 하기

## 2) 단계별 활동 개요 및 온·오프라인 연계전략

교사와 학생이 함께 수행하는 활동들은 온 클래스 수업, 교사의 별도 동행이 필요 없이 모듈별, 혹은 개인별로 수행이 가능한 학습의 경우 오프 클래스로 전략을 세웠다. 인터넷을 통한 정보 검색, 학습지 및 설문지 작성 후 온라인 학습방에 결과물을 탑재해야 하는 경우는 온라인 수업, 체험 학습, 일반 자료 검색·수집은 오프라인 수업 전략을 세웠다. 그리고 온라인 학습 과제의 경우에 과제별로 오프클래스 온라인 활동량이 30분에서 1시간 정도면 끝낼 수 있도록 계획하였다.

## 3) 온라인 학습방 구성 및 개설

온·오프라인이 연계된 프로젝트 과제의 수행을 위해 에듀넷 커뮤니티에 온라인 학습방(<http://community.edunet4u.net/~dreams>)을 개설하였다.

**표 3**  
**온라인 학습방 메뉴 구성**

메뉴명	내용	기획의도
학습 개요	본 학습에 대한 전반적인 내용 소개	학습 개요 이해
프로젝트 알림방	학습 과정 중 발생할 수 있는 여러 가지 공지 사항을 안내하는 게시판	학습 과정 및 활동 안내
프로젝트 도우미	학습자가 프로젝트 수행 과정 중 모르는 부분이 있을 때 교사와의 질의응답을 통해 의사소통을 할 수 있는 게시판	학습자 의사소통의 장 마련
프로젝트 수행 준비 (4개의 하위 메뉴)	프로젝트 참가자 : 본 프로젝트에 참가하는 학생 리스트 서로 친구가 되요 : 참가 학생간의 상호 교류의 장 개별 학습 계획서 : 개별 학습 계획서 완성하여 탑재 모둠 학습 계획서 : 가상 인터뷰 또는 역할극과 관련된 모둠별 체험 학습 계획서를 작성하여 탑재	수업에 필요한 다양한 양식 제시 및 프로젝트 수행 준비에 필요한 절차 안내
관련 자원 탐색 및 공유 (1개의 하위 메뉴)	협동 학습 및 문제 해결에 필요한 웹 정보 및 자료 안내(인터넷 주소 명시) 모둠 활동방 : 프로젝트에 참여하는 두 개의 실험반 학생들이 자료를 올려놓는 게시판	다음 단계 학습에 필요한 자료 수집 및 정리
협동 학습과 문제 해결 (2개의 하위 메뉴)	dream 갤러리: 앞 단계에서 학생들이 만든 영어 명함, 20년 후의 나의 모습을 디지털 자료로 만들어 탑재하는 게시판 dream 방송국 : 가상 인터뷰 및 인터뷰와 관련한 대본, 동영상 파일, 사진 파일 등을 탑재하는 게시판	결과물 작성 및 프리젠테이션에 필요한 체험 학습 자료 제작 및 탑재
결과물 작성 및 프리젠테이션	모둠 사진, 모둠원 소개, 영어 명함, 20년 후 나의 모습, 우리 모둠에서 닦고 싶은 인물에 대한 가상 인터뷰 및 역할극 등 앞 단계의 산출물을 하나의 파일로 제작하여 탑재.	전체 학습 내용을 정리한 종합적인 결과물 완성
성찰 및 평가 (2개의 하위 메뉴)	성찰 노트: 학습 단계별로 학습 과정을 돌아볼 수 있는 기회를 일기 형식으로 작성(횟수 제한 없음) 누가누가 잘 했다 : 모둠간 평가 자료 탑재	성찰 노트 작성 및 모둠간 평가 실시를 위한 공간
포토 앨범	학생들의 활동 내용이 담긴 사진 탑재	활동사진 탑재

## V. 결과

### 1. 학습 태도 검사지

프로젝트 과제를 수행하면서 학생들의 학습 태도 변화 정도를 살펴보기 위해

학습 태도 사전-중간-사후 검사(부록 1 참조)의 평균을 일반 선형 모형의 반복 측정을 이용해 분석하였다. 표 4와 같이 개체 내 효과 검정을 한 결과, 5% 이내의 유의 수준에서 유의한 차이를 보였다. 그에 따른 사후 검정을 한 결과, 표 5와 같이 사전-사후, 중간-사후 검사가 5% 이내의 유의 수준에서 유의한 차이를 보였다.

표 4  
학습 태도 검사지 개체 내 효과 검정

Source	자승합	자유도	평균자승	F	유의도
요인	2401.231	2	1200.616	77.163*	.000
요인오차	2209.435	142	15.559		

\*:  $p < .05$

표 5  
학습 태도 사후 검증

(I) 검사	(J) 검사	평균차이 (I-J)	표준편차	유의도
사전(I)	중간(J)	-.847	.678	.215
	사후(J)	-7.458(*)	.662	.000
중간(I)	사전(J)	.847	.678	.215
	사후(J)	-6.611(*)	.632	.000

\*:  $p < .05$

학습 참여 태도, 협동 학습 태도, 자기 주도적 학습 태도에 대한 영역별 개체 내 효과 검정을 한 결과, 5% 이내의 유의 수준에서 유의한 차이를 보였다. 그에 따른 사후 검정을 한 결과, 전 영역에서 사전-사후 검사가 5% 이내의 유의 수준에서 유의한 차이를 보였다. 그러나 사전과 중간 사이의 사후 검증은 유의한 차이가 나타나지 않았다. 이와 같은 결과는 프로젝트 학습 과제 수행을 통해 학생들의 학습 태도에 유의한 차이가 나타나기까지는 수업의 기간이 고려되어야 될 요소로 보인다. 결과의 사전과 사후 검증의 유의한 차이는 본 연구에서 도입한 프로젝트 학습이 영어 수업에 적극적으로 참여하고, 협동 학습에 대한 긍정적인 태도를 갖게 했으며, 문제 해결을 위해 스스로 정보와 자료를 찾고 정리하면서 자기 주도적 태도를 갖게 하는데 도움이 된 것으로 보인다.

## 2. 상위 인지 학습 전략 검사지

프로젝트 과제를 수행하면서 학생들의 상위 인지 학습 전략 사용의 변화를 알아보기 위해 네 개 영역 아홉 개 문항으로 구성된 학습 전략 사전-중간-사후 검사(부록 2 참조)를 실시하고, 검사 평균을 일반 선형 모형의 반복 측정을 이용해 분석 하였다.

상위 인지 학습 전략 사전-중간-사후 검사를 표 6과 같이 개체 내 효과 검정을 한 결과, 5% 이내의 유의 수준에서 각각 유의한 차이를 보였다. 그에 따른 사후 검정을 한 결과, 표 7과 같이 사전-사후, 중간-사후 검사가 5% 이내의 유의 수준에서 유의한 차이를 보였다.

**표 6**  
상위 인지 학습 전략 검사지 개체 내 효과 검정

Source	자승합	자유도	평균자승	F	유의도
요인	2324.787	2	1162.394	86.244*	.000
요인오차	1813.880	142	13.478		

\*p< .05

**표 7**  
상위 인지 학습 전략 사후 검증

(I) 검사	(J) 검사	평균차이 (I-J)	표준편차	유의도
사전(I)	중간(J)	-.958	.600	.115
	사후(J)	-7.389(*)	.654	.000
중간(I)	사전(J)	.958	.600	.115
	사후(J)	-6.431(*)	.578	.000

\*: p< .05

주의 집중 전략, 목표 수립 및 실천 계획 전략, 연습 기회 활용 전략, 자기 조정 및 자기 평가 전략에 대한 영역별 개체 내 효과 검정을 한 결과, 5% 이내의 유의 수준에서 유의한 차이를 보였다. 그에 따른 사후 검정을 한 결과, 전 영역에서 사전-사후 검사가 5% 이내의 유의 수준에서 유의한 차이를 보였다. 그러나 학습태도의 경우와 마찬가지로 사전과 중간 사이의 사후 검증은 유의한 차이를 보이지 않고 있다. 이러한 결과는 상위인지전략의 적용도 프로젝트 과제 수행의 기간이 어느 정도 지나서야 효과가 나타나는 것으로 보인다. 실험 결과는 일정 기간이 지나면 프로젝트 과제 수행을 통해 영어에 대한 학생들의 흥미와 관심이 높아지면서 수업 내용에 좀 더 집중하게 되고, 영어 학습에 대한 계획을 세우고 실천에 옮기고자 하는 의지가 생기는 것으로 보인다.

특히 부록 2의 상위인지전략 사용 검사지 5번과 6번의 사전과 사후 검사 결과의 현저한 차이는 교실 이외의 장소에서도 배운 표현을 적극적으로 연습하거나, 자신의 학습 과정을 돌아보는 성찰의 기회를 통해 부족한 부분을 보충하고 학습 계획을 수정하는 학생들의 모습은 프로젝트 학습 수행을 통해 별도의 훈련이 없어도 학습 전략 사용의 긍정적인 변화가 가능함을 알 수 있게 하였다.

### 3. 사회·정의적 전략 검사

표 8은 박영예(1999)가 제시한 사회·정의적 전략의 세부 영역과 내용으로서,

이를 근거로 프로젝트 학습 과정을 전반부와 후반부로 나누어 성찰 노트 및 자기 평가지에 대한 분석을 실시하고 학생들의 학습 책략 사용 변화를 알아보았다.

**표 8**  
사회·정의적 책략의 세부 영역

	세부 영역	내용
사회적 책략	질문 책략	내용을 좀 더 잘 이해하기 위해 자신보다 실력이 우수한 학생 또는 교사에게 질문을 하거나 또는 상대방에게 좀 더 쉽게 이해할 수 있는 방법으로 표현해 주기를 요청하는 책략
	협동 책략	주위의 친구들, 혹은 자신보다 뛰어난 실력을 가진 사람들과 협동하여 문제를 해결하려는 책략
정의적 책략	격려와 칭찬 책략	학습 과정에서의 실수나 성취의 측면들을 격려하거나 칭찬함으로써 자신감과 성취감을 얻을 수 있는 책략
	감정 상태 점검 책략	학습 과정 중 스스로의 감정 및 태도를 점검하여 부정적인 요소들은 소멸시키고, 긍정적인 요소들은 계속 유지시켜 나가는 책략

1) 질문 책략

학생들의 질문 책략 사용 여부의 변화를 알아보기 위해 성찰 노트와 1·2차 자기 평가지 내용 중 자신보다 실력이 우수한 학생 또는 교사에게 질문을 하거나 또는 상대방에게 좀 더 쉽게 이해할 수 있는 방법으로 표현해 주기를 요청하는 것과 관련 있는 내용을 찾아보았다.

**표 9**  
성찰 노트 분석 결과

학습 전반부 성찰 노트 작성 횟수										학습 후반부 성찰 노트 작성 횟수										
53	54	524	530	531	62	63	67	68	총계	610	614	621	622	628	71	75	76	713	715	총계
24	1	20	1	25	1	5	3	12	92	1	27	35	1	5	25	40	1	1	5	141
질문 책략 사용 횟수																				
4										2										

학습 전반부에 질문 책략 사용과 관련된 내용의 성찰 노트는 4회, 학습 후반부에는 2회로 성찰 노트 작성 내용에는 학생들의 질문 책략 사용 변화 차이가 두드러지게 나타나지 않았다. 자기 평가지의 경우 질문 책략과 관련 있는 3번 문항의 사전·사후 결과 비교를 통해 학생들의 질문 책략 사용 변화 정도를 알

아보았다.

**표 10**  
질문 책략 관련 자기 평가지 문항 분석 결과

문항	문항 내용	구분	사례수	평균	표준편차	표준오차	t	자유도	유의도
3	과제 해결 시 모르는 부분이 있으면 친구나 선생님과 물어보고 해결하였다	사전	72	3.22	1.178	.139	-2.873*	71	.005
		사후	72	3.64	.983	.116			

\*: p < .05

사전-사후 검사를 비교한 결과, 평균이 0.42 상승하였다. 이를 대응 표본 t-검정한 결과 5% 이내의 유의 수준에서 유의한 차이를 보였다. 이는 프로젝트 학습 후반부로 갈수록 효과적으로 과제를 수행하기 위해 질문 책략을 좀 더 사용하였기 때문으로 생각된다. 성찰 노트와 자기 평가지 분석 결과에 다소 차이를 보이는 이유는 학생들이 성찰 노트를 기록할 때 대부분 그날의 영어 수업에 대한 소감문 위주의 내용을 작성했기 때문으로 생각할 수 있다.

## 2) 협동 책략

성찰 노트 분석 결과 협동 책략과 관련한 내용은 학습 전반부에 2회, 학습 후반부에 6회로 전반부에 비해 후반부로 갈수록 협동 책략을 좀 더 많이 사용하려는 태도의 변화를 찾아볼 수 있었다. 협동 책략과 관련한 학생들의 성찰 노트를 살펴보면 주로 컴퓨터와 관련된 내용이 많은데, 이는 학습 후반부의 프로젝트 학습 결과물 작성을 파워포인트 파일로 만드는 과정에서 컴퓨터 소양 능력이 다소 부족한 학생들이 결과물 완성을 위해 주변 친구들에게 도움을 요청했기 때문으로 생각된다.

자기 평가지의 경우 여섯 개의 문항 중 5, 6번 문항의 사전-사후 결과 비교를 통해 학생들의 협동 책략 사용의 변화 정도를 알아보았다.

**표 11**  
협동 책략 관련 자기 평가지 문항 분석 결과

문항	문항 내용	구분	사례수	평균	표준편차	표준오차	t	자유도	유의도
5	다른 사람의 프로젝트 과제 결과에서 좋은 점을 발견하고 나의 과제 해결에 참고하여 도움 받았다	사전	72	3.00	1.048	.124	-3.280*	71	.002
		사후	72	3.47	1.061	.125			
6	다른 사람의 충고를 잘 받아들이고 다음 과제 해결에 참고하였다	사전	72	2.89	1.157	.136	-3.768*	71	.000
		사후	72	3.39	.943	.111			

\*: p < .05

5번, 6번 문항 모두 5% 이내의 유의 수준에서 유의한 차이를 보였다. 이를 통해 과제를 해결하기 위해 자신보다 뛰어난 학생들의 과제물을 참고하거나 그들의 도움을 받아 문제나 과제를 해결해가는 협동 전략 사용이 프로젝트를 수행하는 과정에서 꾸준히 증가하고 있음을 알 수 있었다.

### 3) 격려와 칭찬 전략

성찰 노트의 내용을 분석하여 격려와 칭찬 전략과 관련한 부분을 찾아본 결과, 전반부와 후반부 모두 학생들이 해당 전략을 꾸준히 사용하고 있는 것을 알 수 있었다. 특히, 학습 후반부로 갈수록 대본 작성이나, 영어 명함 제작, 동영상 촬영, 프리젠테이션 자료 제작 등 산출해야 할 결과물이 학습 초반부에 비해 좀 더 어려워지면서도 해결 시 성취감을 느낄 수 있는 활동에 의한 것이 많았으므로, 실수가 있더라도 격려하고 과제를 성공적으로 해 냈을 때 스스로를 칭찬하는 격려와 칭찬 전략을 꾸준히 사용하게 된 것으로 생각된다.

### 4) 감정 상태 점검 전략

성찰 노트 분석 결과 학생들은 감정 상태 점검 전략을 학습 전반부와 후반부 모두 꾸준히 사용하고 있었다. 대부분 영어 수업이나 프로젝트 과제 수행을 통해 얻은 느낌이나 소감을 기술하였고, 앞으로 영어를 좀 더 재미있게 학습하고 실력을 향상시키며, 과제 수행을 성공적으로 해내기 위해서 자신의 영어 실력에 대한 부정적 시각을 버리고 자신감 있게 행동할 것을 다짐하는 내용이 많았다.

## 4. 영어 학업 성취도 검사지

검사 결과 사후 검사의 평균이 사전 검사 보다 1.22점 낮았다. 사전 검사는 5학년에서 배운 내용을, 사후 검사는 6학년에서 학습한 내용을 평가하도록 되어 있어 사전-사후 검사 비교 결과의 비교가 다소 어려운 면이 있다. 그럼에도 불구하고 프로젝트 학습 적용이 영어 학습에 인지적으로 부정적인 영향을 주는 것으로 나온 것은 몇 가지의 해석 가능성을 시사해 주고 있다. 첫째는 본 프로젝트 학습 방법이 영어 학업 성취도에는 큰 영향을 주지 못 하는 경우이고, 둘째는 본 연구와 관련된 프로젝트 학습의 기간이 학업 성취도에 영향을 주기 위해서는 보다 긴 기간이 필요한 경우이다. 이에 대한 결론은 적어도 연구 기간이 1년 정도 지속되는 후속 연구를 통해서 검증해 보는 수밖에 없다. 물론 본 연구에서도 사전 검사지의 문제가 쉽고 사후 검사지의 문제가 어려워 생길 수 있는 연구도구간 비교 신뢰도의 문제를 완전히 배제할 수는 없다.



## 5. 자기(모둠) 평가지

프로젝트 학습 진행 단계 중간 시점에 실시했던 1차 검사 결과와, 프로젝트 과제 수행에 익숙해진 학습 후반, 즉, 좀 더 스스로를 정확하게 평가할 수 있는 안목이 생긴 이후에 실시한 2차 검사 결과는 서로 유의한 차이를 보였다.

표 12  
자기 평가지 1·2차 분석 결과

	문항	구분	사례 수	평균	표준 편차	표준 오차	t	자유도	유의도
1	나는 프로젝트 활동에서 내가 맡은 역할을 잘 이해하였다	사전	72	3.22	1.201	.142	2.454*	71	.017
		사후	72	3.57	.901	.106			
2	나는 내가 맡은 역할을 약속한 날짜에 맞춰 실천하려고 노력하였다	사전	72	3.04	1.131	.133	4.220*	71	.000
		사후	72	3.57	.853	.101			
3	과제 해결 시 모르는 부분이 있으면 친구나 선생님께 물어보고 해결하였다	사전	72	3.22	1.178	.139	2.873*	71	.005
		사후	72	3.64	.983	.116			
4	맡은 역할을 진지하게 실천하며 항상 더 잘하기 위해 노력하였다	사전	72	3.03	1.074	.127	2.822*	71	.006
		사후	72	3.42	1.045	.123			
5	다른 사람의 프로젝트 과제 결과에서 좋은 점을 발견하고 나의 과제 해결에 참고하여 도움받았다	사전	72	3.00	1.048	.124	3.280*	71	.002
		사후	72	3.47	1.061	.125			
6	다른 사람의 충고를 잘 받아 들이고 다음 과제 해결에 참고하였다	사전	72	2.89	1.157	.136	3.768*	71	.000
		사후	72	3.39	.943	.111			

\*:  $p < .05$

## 6. 프로젝트 학습에 대한 의견지

프로젝트 학습에 대한 의견지를 빈도 분석한 결과 39.8%의 학생들이 프로젝트 학습을 통해 영어를 즐겁게 공부하였는지를 묻는 1번 문항에 대해 ‘약간 그렇다’와 ‘그렇다’의 긍정적인 응답을 하였다. 협동 학습에 대한 의견을 묻는 2번 문항에서는 73.6%의 학생들이 협동 학습을 통한 프로젝트 과제 수행이 좋은 경험이 되었다고 응답하였다.

친구들의 과제 참고를 통해 개인 또는 모둠 과제 해결에 도움을 받았는지를 묻는 3번 문항에서는 61.1%의 학생들이 긍정적인 답변을 하였으며, 온라인 커뮤니티 활용에 대한 선호 및 유용성을 묻는 4번 문항에서는 69.5%의 학생이

그렇다고 답변하였다.

프로젝트 학습을 통해 배운 유의미한 맥락에서의 의사소통 표현들이 기존의 수업 방법에서 배웠던 표현보다 더 잘 이해되는지를 묻는 5번 문항에서는 51.3%의 학생들이 긍정적으로 응답하였다. 또한 배운 문장들이 영어 학습에 도움이 되었는지를 묻는 6번 문항에서도 52.8%의 긍정적인 답변이 나왔다. 프로젝트 학습이 영어 학습에의 흥미와 관심을 높였는지를 묻는 7번 문항과 8번 문항에서도 각각 72.3%와 63.9%의 학생들이 긍정적인 답변을 하였다.

여덟 개 문항의 빈도 분석 결과를 종합해 볼 때, 프로젝트 학습은 학생들의 영어 학습에 대한 관심과 흥미를 높이는데 도움이 되었다. 또한 협동 학습의 경험이 학생들에게 매우 유익하였고, 창의적인 과제 해결 노력을 하게 되었으며, 기존의 수업 방식에 비해 배운 내용들이 좀 더 잘 이해되고 영어 학습에 많은 도움을 주었다. 결국 프로젝트 학습이 전반적으로 학생들의 영어 학습에 대한 정의적 측면에 긍정적인 변화를 가져왔다고 생각할 수 있다.

## 7. 학생 면담지

학생 면담지의 경우 72명의 학생 중 총 67명의 학생들이 면담에 참여하였다. 면담지의 내용은 프로젝트 수행을 통해 가장 좋았던 점과 힘들었던 점, 온라인 학습방을 이용하여 학습한 소감, 앞으로 수행하고 싶은 프로젝트 주제, 프로젝트 학습이 영어 학습에 도움이 되었는지의 여부를 묻는 네 개 문항으로 구성되었고, 연구자들이 각 문항에 대하여 면담하고 결과를 기록하고 분석하였다.

학생들은 프로젝트 학습이 쉽고, 재미있고 흥미로운 활동이 많았으며, 모둠끼리 협동하여 좋았고, 컴퓨터, 온라인 학습방을 이용하여 학습하였던 것이 재미있었다고 답하였다. 그러나 컴퓨터를 이용하여 과제를 하는 과정이 어렵고, 영어로 말하는 것이 힘들었으며, 정해진 기간 내에 과제를 수행해야 했던 점이 어려웠다고 응답하였다. 또한 온라인 학습방을 이용한 수업은 매우 흥미롭고 재미있었으며, 이를 통해 영어 과목이 좀 더 재미있게 느껴졌고, 온라인 학습방을 통해 다른 학급과의 교류 학습을 할 수 있는 점이 좋다고 답하였다.

결론적으로 영어 과목과 타 교과와 주제를 통합하여 프로젝트 학습을 실시하는 것이 학생들에게 영어 교과뿐만 아니라 타 교과의 학습에도 흥미와 관심을 가지게 하였고, 많은 학생이 프로젝트 과제 수행이 영어 학습에 많은 도움이 되었다는 긍정적인 생각을 갖게 된 것으로 분석 결과 나타났다.

## VI. 결론

본 연구는 학습자들이 자기 주도적이고 통합적인 지식을 습득하도록 하고, 창의적 사고력과 종합적 영어 사용 능력을 신장시키는데 그 목적을 두었다. 이

를 위한 교수-학습 방안을 주제 중심 통합 프로젝트 학습으로 보고 온·오프라인 환경을 연계한 학습을 실시하였다. 즉, 영어 교과를 중심으로 하고 주제 선정을 위해 국어, 수학, 도덕, 미술 및 재량 활동 교재를 분석하여 통합형 프로젝트 학습 형태로 운영하였다. 특히 본 연구는 온라인 커뮤니티의 특성을 살려 학급 간 교류 학습의 장을 계획하고 학습의 폭을 넓히고자 의도하였다.

연구의 결과를 보면 전반적으로 온·오프라인 블렌딩 커뮤니티 기반 프로젝트 학습이 학습자들의 학습태도 향상과 상위인지책략, 사회적 책략 및 정의적 책략의 사용을 활성화 시키고 이를 통해서 학습자들의 자기주도적인 학습태도 향상에 이바지 한 것으로 보인다. 그러나 본 연구는 단일집단 사전 사후 설계에 의한 연구이므로 비교집단의 설정을 통한 변인 통제가 이루어지지 않았다는 제한점이 있다. 아울러, 학습자들의 학습태도와 자기주도적 학습능력 향상에도 불구하고 아쉽게도 인지적인 영어 능력 검사의 비교에서 사전 사후 값에 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 따라서 이와 같은 결과는 후속 연구를 통해서 다시 검증되어야 될 문제로서 실제로 학습자의 태도나 자기주도적 학습능력 향상과 영어 능력 향상과는 상관관계가 약한 것인지 아니면 이들 사이에 밀접한 관계가 있으나 영어 능력의 향상으로 연결되기까지는 좀 더 많은 시간이 걸리는 것인지를 살펴볼 필요가 있어 보인다.

이번 연구에서 얻은 온·오프라인을 연계한 초등학교 영어 프로젝트 학습 방법을 학생들에게 적용한 결과 현장에서 거둘 수 있는 효과를 나열해 보면 다음과 같다.

첫째, 프로젝트 학습은 온·오프라인 활동을 연계한 커뮤니티 기반 학습 환경을 단계별 학습 전략에 맞추어 효과적으로 활용함으로써 학습 공간과 시간의 제약을 극복하고 범교과 교류 학습 방안을 촉진하는 계기가 될 수 있다. 이는 학교의 여건 및 상황에 따라 교육과정을 다양하게 재구성하는 기회를 제공할 수 있다는 측면에서 매우 바람직한 결과이다.

둘째, 프로젝트 학습을 통해 학생들의 학습 태도 및 학습 책략 사용에 긍정적인 변화를 가져왔다. 이는 학생들이 교육의 주체가 되고, 자기 주도적 학습력 및 창의력, 사고력을 신장시킬 수 있는 계기를 마련해줄 수 있다.

끝으로, 온·오프라인 연계 주제 통합 프로젝트 학습은 학생들에게 교과 내용이 실생활과 괴리된 것이 아니라 이를 일상생활에서 언제든지 활용할 수 있고, 의미 있는 맥락 내에서 영어 의사소통 연습의 기회를 가지도록 하여 영어가 재미없고 어려운 과목이 아니라 흥미롭고 다양한 방법으로 학습해보고 싶은 과목임을 스스로 느낄 수 있는 기회를 제공할 수 있었다.

## 참고문헌

강인애. (2003). 인터넷 안에 새로운 교실이 있어요. *온라인 PBL 프로젝트 코리*



순서	문항	전혀 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	아주 그렇다
1	영어 시간에 적극적으로 참여한다.					
2	영어 시간에 발표하려고 노력한다.					
3	선생님의 말씀을 귀 기울여 듣는다.					
4	영어 시간에 혼자 활동할 때 보다 모둠으로 활동할 때가 더 좋다.					
5	모둠 활동을 할 때 내가 맡은 역할을 열심히 해내려고 노력한다.					
6	모둠 활동을 할 때 내 의견만 고집하지 않고 친구들과 의논한다.					
7	영어 시간 전에 그날 배울 곳을 미리 공부한다.					
8	모르는 문제가 있으면 스스로 해결하려고 노력한다.					
9	새로운 영어 단어나 표현을 배우면 수업 시간 이외에도 꼭 사용해본다.					
10	길을 가다 외국인을 만나면 영어로 이야기해보고 싶다.					
11	영어 실력을 향상시키기 위해 목표를 세우고 열심히 공부한다.					

## 부록 2

### 학습 책략 검사지

안녕하세요? 이 설문지는 평소 여러분의 학습 태도를 알아보고자 하는 것입니다. 여러분이 학습하면서 스스로의 학습 태도에 대해 생각했던 바를 솔직하게 답해주면 고맙겠습니다. 각 문항을 끝까지 읽은 후, 해당되는 칸에 √표 하세요.

6학년 (     )반    성별:( 남 / 여 )(     )번    이름 (                     )

순서	문항	전혀 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	아주 그렇다
1	영어 수업시간에 선생님이 안내해주시는 내용을 잘 들은 후 학습한다.					
2	CD-ROM 타이틀이나 비디오, 인터넷 학습 시 제시되는 안내에 따라 필요한 내용을 집중하여 듣거나 본다.					
3	영어 공부를 할 때 오늘 공부할 분량을 정하고 시간에 맞춰 공부한다.					

- 영어 실력을 키우겠다는 목표를 세우고  
 4 여러 가지 방법(영어 비디오, TV 프로그램, CD-ROM 타이틀, 학습지, 학원 등)을 이용하여 이를 실천한다.
- 5 영어시간에 배운 표현을 주변 사람들(친구, 가족 등)과 함께 연습한다.
- 6 길거리에서 외국인을 만나면 내가 배운 표현을 사용하여 대화하려고 노력한다.
- 7 영어 연극, 웅변대회 등 영어 관련 행사에 참여하여 영어 실력 향상을 할 수 있는 기회로 삼는다.
- 8 상대방(짝, 친구, 외국인 등)과 영어로 대화할 때 제대로 알아듣지 못한 부분이 있으면 다시 말해달라고 부탁한다.
- 9 영어 학습 기록장에 그날 학습한 내용을 기록한다.
- 

교육단계(applicable levels): 초등학교

주제어(key words): 프로젝트 학습(project learning), 커뮤니티 기반 학습(community-based learning), 온·오프라인 연계 학습(on/off-line integrated learning)

김정렬

한국교원대학교

363-791 충북 청원군 강내면 다락리

Tel: (043) 230-3537

Email: jrkim@knue.ac.kr

최수진

서울동구로초등학교

152-841 서울특별시 구로구 구로 6동 93번지

Tel:(02) 853-2407

Fax:(02) 851-0053

Email: italiana1999@hanmail.net

Received in February, 2006

Reviewed in March, 2006

Revised version received in May, 2006