

영어과 학습주제별 콘텐츠 유형

김정렬
(한국교원대학교)

영어과 학습주제별 콘텐츠 유형 선정을 위해 본 연구에서는 도출된 학습 주제 범주에 따라 영어과 교실 수업에서 가장 일반적인 교재로 활용되는 교과서와 그 부속 CD-ROM Title을 일차적으로 분석하였다. 이것은 영어과 교육과정의 구체적 실현 형태로서 영어 교과서와 그것에 담긴 주요 학습 내용을 멀티미디어라는 매체적 속성과 결합시킨 필수 학습 콘텐츠로서 교과서 부속 CD-ROM Title을 가장 기본적으로 고찰하고자 한 것이다. 뿐만 아니라, 현재 16개 시도에서 서비스되고 있는 사이버가정학습 영어과 콘텐츠가 소재만 바꾼 채 교과서 부속 CD-ROM의 콘텐츠 유형 및 학습 흐름을 그대로 답습하는 교과서 따라하기 형태로 되어 있어, 본 작업을 통해 기 개발된 사이버가정학습 영어과 콘텐츠 실태 분석까지 포함할 수 있을 것으로 기대된다. 이상과 같은 논리로, 영어 교과서와 부속 CD-ROM Title, 기 개발된 사이버가정학습 영어과 콘텐츠에서, 도출된 영어과 학습 주제를 어떤 형태로 반영하고 구현하고 있는지 분석함으로써 그 문제점과 한계를 진단하였다.

다음으로, 본 연구에서 도출하고자 하는 영어과 콘텐츠 유형에 보다 직접적인 시사점을 얻기 위해 영어과 학습 주제 범주별로 적용된 우수 온라인 학습 사이트를 찾아 분석하였다. 이를 위해, 사전에 영어과 학습 콘텐츠가 갖추어야 할 조건을 6가지로 정리해 선정된 우수 온라인 콘텐츠의 분석 준거로 삼았는데, 이는 해당 콘텐츠 속성을 효과적으로 구현하기 위해서는 어떤 콘텐츠 유형이 적절한 지 콘텐츠 유형의 적용 패턴에 따른 일관성을 발견하기 위한 시도이기도 하거니와 나아가 이후 해당 온라인 콘텐츠에서 구체적으로 어떤 측면의 효과적 설계 전략을 시사받을 것인가를 알 수 있도록 의도된 접근이었다.

이렇게 도출된 영어과 콘텐츠 유형은 최종적으로, 영어과 교수-학습 모형 및 교수법 등의 관련 이론을 근거로 그 정당성을 확보하고 용어나 교수-학습 흐름이 정교화되어짐으로써 확정되었다. 이상과 같은 최적 콘텐츠 유형 선정 과정을 거쳐, 영어과 학습 주제별 콘텐츠 유형을 관련 교수-학습 모형 및 방법을 근거로 보완 및 정교화하여 아래의 4가지로 최종 확정하였다.

- I. 상황중심 반복연습형
- II. 에듀테인먼트형(전체 게임형, 부분 게임형)
- III. 스토리활용형
- IV. 과제수행형
 - (1)
 - (2) I. 상황 중심 반복연습형

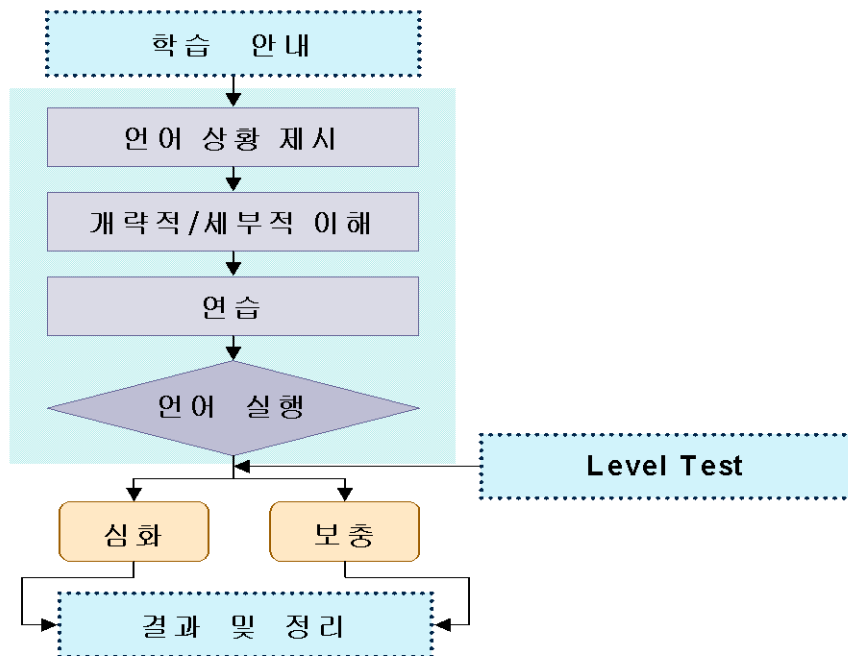
상황 중심 반복연습형은 실제와 유사한 의사소통 상황에서의 대화를 가상적으로 경험하게 함으로써 맥락화된 이해를 바탕으로 주요 단어나 구, 문장 및 표현 등을 연습하고 익힘으로

써 의도한 학습 목표를 달성하도록 하는 형태이다.

본 유형은, 반복 연습과 피드백에 주로 의존했던 기존의 반복연습형이 갖는 기계적 암기 방식의 한계를 보완하면서 동시에 기능 교과에서 도외시할 수 없는 ‘연습’이라는 주요 학습 방법을 상황과 경험이 중시되는 언어학습 아이디어와 접목시켰다.

본 유형에서는 학습 주제에 맞는 의사소통 상황 또는 언어적 문제 상황을 제시하고 일종의 이해 점검 전략으로써 전체 및 세부 내용과 핵심적 의사소통 기능을 확인한다. 주요 표현은 다양화된 유사한 상황에서 반복적으로 연습하며, 충분히 학습 되었을 경우 스스로 발화할 수 있는 기회를 제공한다. 학습자 스스로 관련 언어 상황을 가상적으로 설정하고 익힌 의사소통 기능 및 언어 표현을 다양하고 창의적으로 확장시켜 구현한다. 본 유형의 학습 흐름을 도식화하여 나타내면 아래와 같다.

그림 1: 상황중심 반복연습형 콘텐츠의 구조 및 교수-학습 흐름



(3) II. 에듀테인먼트형

에듀테인먼트형은 학습에 오락적인 면을 가미해서 학습자가 지루하지 않고 흥미를 가지고 몰입할 수 있는 방식으로 즐겁게 학습하게 함으로써 일정한 학습 목표를 달성하도록 의도된 형태이다. 주로 발전된 컴퓨터 기술 기반의 멀티미디어적 요소를 활용한 게임 소프트웨어가 이에 해당되는데, 이러한 에듀테인먼트형은 학습에 경쟁, 흥미, 도전 등과 같은 게임 요소를 도입함으로써 보다 재미있는 학습이 되도록 하여 학습자의 능동적인 참여를 유도한다.

본 유형은 컴퓨터의 수치 조작 능력, 그래픽 및 애니메이션 제공 능력 덕택에 교육 게임의 매체로서도 이상적이며 이미 학습한 개념이나 정보의 강화용 및 심화용으로 많이 활용되는

데, 영어과에서 적용 시에는 그 범위를 다소 확장하는 것이 필요할 것으로 판단된다. 즉, 영어 교과에서 빈번히 적용되는 흥미 중심의 학습 방법인 게임이나 놀이 외에 노래나 챗 등도 결국 학습과 오락이 겸비된 활동으로, 본 에듀테인먼트형에 포함시키는 것이 적절할 것으로 본다. 따라서 본 연구에서는 에듀테인먼트형 콘텐츠를, 학습 내용 자체가 하나의 완전한 스토리 기반 게임을 이루는 완전 게임형과 부분적인 게임을 중심으로 챗나 노래, 놀이 등의 다양한 오락적 요소가 가미되어 복합적으로 구성되는 부분 게임형으로 나누어 제안한다.

에듀테인먼트형 콘텐츠는 학습 내용을 게임 등과 같은 오락적 활동에 내재시켜 보다 재미있게 학습하도록 구성하는 것이 중요하며, 학습이라는 내용에 재미라는 방법을 어떻게 통합할 것인가에 관한 전략이 요구된다.

1. 교수-학습 흐름

본 유형에서의 교수-학습 흐름은 콘텐츠 구성 방식에 따라 조금씩 달라질 수 있다. 앞서 간략히 언급한 바와 같이, 영어과에서 학습 콘텐츠를 에듀테인먼트 형태로 구성하는 방안에는 두 가지가 있다. 그 중 한 가지는, 전체의 구조를 일관된 하나의 스토리로 구성으로 하는 방식으로 주로 어드벤처(adventure)나 롤플레이(role playing) 형태로 구현된다. 이 경우 게임의 스토리 속에 학습의 내용이 내재되어 있어, 학습자는 스토리의 맥락화된 상황과 게임이라는 흥미로운 수행 방식으로 잘 포장된 학습 내용을 도전 의식을 가지고 자연스럽게 학습할 수 있다.

또 다른 방식은, 모듈 형태로 구성된 작은 단위의 게임으로 전체를 형성하는 경우이다. 여기서의 게임들은 일관된 하나의 스토리에 기반하는 것이 아니라, 주요 학습 내용을 최소 학습 요소 단위의 독립적이고 분화된 다수의 게임 모듈 형태로 구성하여 전체 학습 내용을 이루도록 한 것이다. 이 경우 게임의 스토리와 학습의 내용이 분리되며 게임이 반드시 스토리에 기반하는 것이 아니라 노래나 챗, e-play 등의 다양한 오락적 활동에 기반할 수 있다. 따라서 전체적인 내용 구조로는 각각의 게임 모듈로 구성된 주요 활동 간의 필연성은 고수되지 않으며 형식적으로는 다소 단조로울 수도 있지만 학습 내용이 명확하고 전달이 분명하다.

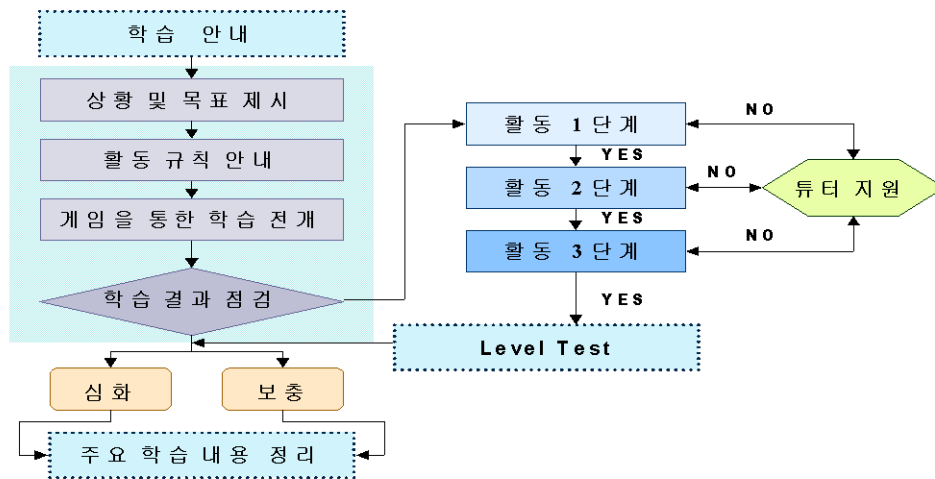
요컨대 학습 방식에서 두 유형의 확연한 차이는, 전자의 경우 게임의 진행 과정에서 학습 내용을 만나 해당 단계의 학습이 완성되어야 게임이 다음 단계로 진행이 되어지는 반면, 후자에서는 게임으로 구성된 주요 학습을 수행하는 데 필요한 핵심 요소를 먼저 예비 학습하고 그것을 바탕으로 일종의 문제 해결로서의 게임 형식의 본 학습에 임하도록 한다.

이상과 같은 본 유형의 학습 흐름을 도식화하여 제시하면 아래와 같다.

1) 학습 전체를 하나의 스토리로 구성하는 방식(완전 게임형)

언어적 문제 상황 및 학습 목표 제시(미션 제시) → 학습 활동(게임) 규칙 안내 → 게임을 통한 학습 전개(문제 해결) → 주요 학습 내용 정리

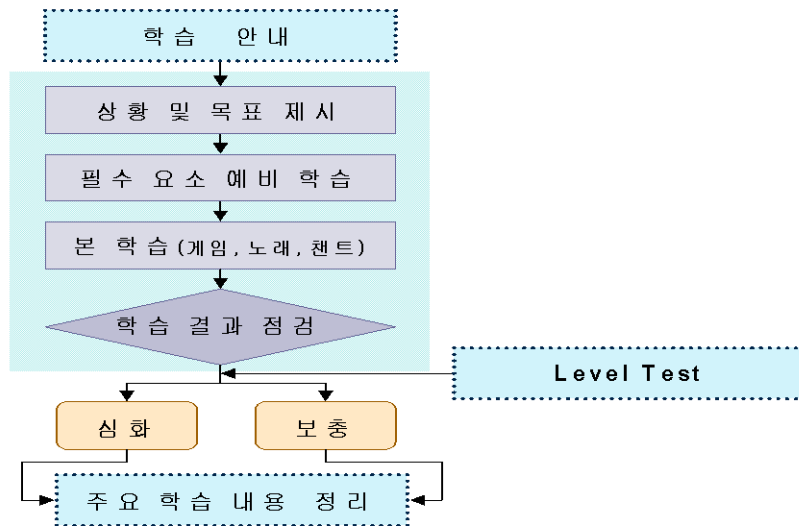
그림 2: 에듀테인먼트형(완전 게임형) 콘텐츠의 구조 및 교수-학습 흐름



2) 다수의 모듈형 독립적 게임으로 전체를 구성하는 방식(부분적 게임형)

언어적 문제 상황 및 학습 목표 제시 → 예비 학습(필수 요소) → 본 학습 전개(1-2-3,,,) → 주요 학습 내용 정리

그림 3: 에듀테인먼트형(부분 게임형) 콘텐츠의 구조 및 교수-학습 흐름



(4)

(5) III. 스토리활용형

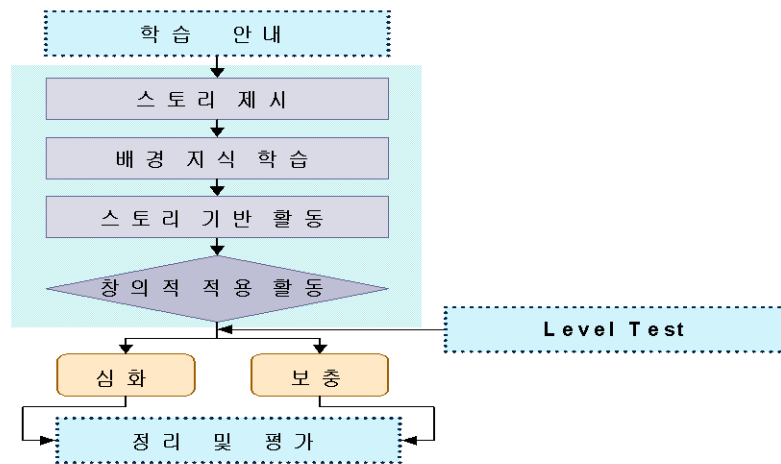
스토리활용형은 학습 주제가 포함된 이야기(주로 동화나 우화 중심의 문학 작품)를 실감나게 들려주거나 읽게 한 후 그것의 줄거리 내용과 구성을 바탕으로 다양한 학습 활동이 전개되는 콘텐츠 유형이다. 주로 off line 영어 교실 수업에서 자연스런 언어 체득을 목적으로 학습자에게 동화나 우화를 들려주는 스토리텔링 형태가 이에 해당되며, on line상에서는 이에 대한 언어기능별 변형적 접근이 매우 용이하므로 스토리텔링형의 보다 다양화되고 확장

된 형태로서 스토리활용형으로 적용 가능하다.

1. 교수-학습 흐름

스토리활용형은 스토리를 매개로 학습 내용을 전달하고 학습자의 적극적인 참여를 이끌어 내야 한다. 스토리 소개 등으로 이루어지는 스토리텔링 전 활동에서부터 이해점검이 주가 되는 스토리텔링 본 활동, 그리고 스토리텔링 후 활동으로서 스토리 재구성과 같은 창의적 적용 단계에 이르기까지 학습 주제와 스토리를 자연스럽게 연결시키고 언어 이해 기능을 표현 기능으로 통합시키는 효과적인 의사소통 전략이 요구된다. 본 유형의 교수-학습 흐름을 도식화하여 제시하면 아래 <그림 4>와 같다.

그림 4: 스토리활용형 콘텐츠의 구조 및 교수-학습 흐름



(6) IV. 과제수행형

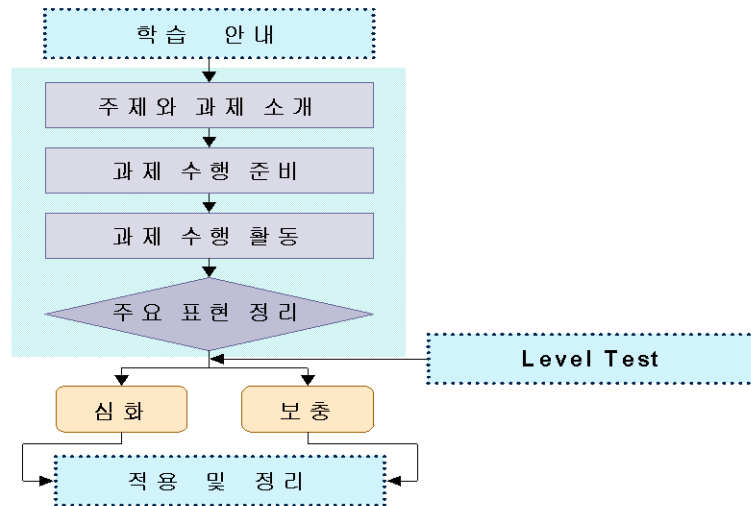
과제수행형 콘텐츠는 목표 언어를 사용해서 달성해야 할 과제를 중심으로 학습 내용을 조직하여 학생들이 그것을 수행하는 과정동안 간접적으로 목표 언어를 배우게 됨으로써 의도하는 학습이 이루어지도록 하는 유형이다. 따라서 본 유형은 과제를 어떻게 구성하느냐에 따라 매우 다양한 적용이 가능하며, 기본적으로 목표 언어의 언어 요소 그 자체에 초점을 두는 것이 아니라 과제 해결을 위한 언어 사용으로서의 역동적 상호작용, 즉 실제적 의사소통을 중시하므로 통합적 언어 사용능력 신장에 효과적이다.

1. 교수-학습 흐름

본 유형에서는 과제를 기반으로 학습을 전개하고 학습자의 참여를 보장해야 하므로, 우선 학습자가 과제에 대해 명확하게 인식하고 그것의 수행을 통해 궁극적으로 달성해야 할 학습 목표를 인지해야 한다. 과제 수행 단계에서는 과제 수행에 필수적인 의사소통기능을 익히고 이해와 표현이 통합된 상호작용을 통해 과제를 해결하며 그 결과를 보고 및 전시한다. 그런 다음 과제 수행시 활용되었던 주요 표현을 정리하고 그 표현에 대한 적용과 전이로 활동을 확장한다. 이상과 같은 본 유형의 교수-학습 흐름을 도식화하여 제시하면 아래 <그림 5>와

같다.

그림 5: 과제수행형 콘텐츠의 구조 및 교수-학습 흐름



김정렬

전화: 043)230-3537

이메일: jrkim@knue.ac.kr