

## **The Implementation of an Elementary School Program for English Gifted Students through the Application of the PBC Model**

Seunghyeon Lee

(Gunsan Jigok Elementary School)

Hyesook Park

(Kunsan National University)

### **ABSTRACT**

This study has been implemented to suggest the effects of a student-centered Problem-based learning(PBL) model on communication skills of English-gifted students in elementary school. The main contents of this study are as follows. First of all, a special English program for English-gifted elementary students that meets the learners' needs and level was designed. Second, English-gifted classes were conducted by applying the Problem-Based Learning(PBL) model with the designed program. Third, after applying the Problem-Based Learning(PBL) model with the specially designed program, the results of key activities and issues were found. Finally, conclusions and recommendations were suggested.

### **I. 서론**

본 연구는 초등학교 영어 영재 학생의 의사소통능력 신장을 위하여 학생 중심의 프로그램의 구안 및 문제중심학습(Problem-Based Learning) 모형을 적용한 교실 수업의 효과를 알아보고자 실시되었다. 이러한 연구의 주요 과정은 다음과 같다.

첫째, 학습자의 요구와 수준에 부합되는 영어 영재 프로그램을 제작하였다.

둘째, 제작된 초등 영어 영재 프로그램에 문제중심학습(Problem-Based Learning) 모형을 적용하여 수업을 실시하였다.

셋째, 초등 영어 영재 수업 활동과정에서 문제중심학습(Problem-Based Learning) 수업 모형을 적용을 통한 학생들의 영어 의사소통능력 신장과 관련하여 주요 활동의 결과 및 문제점을 알아보고 시사점 및 개선점을 도출하였다.

본 연구는 군산시 J초등학교 영어 영재학급에 소속된 19명의 학생을 대상으로 약 8개월간 30차시의 영재 수업활동 과정에서 얻어진 자료를 기초로 이루어졌다.

## II. 이론적 배경

### 1. 문제중심학습(Problem-based learning, PBL)

#### 가. 문제중심학습의 개념

문제중심학습(영어: Problem-based learning, PBL) 또는 문제기반학습은 학습자들에게 제시된 실제적인 문제를 협동적으로 해결하기 위하여 학습자들이 공동으로 문제해결 방안을 논의한 후, 개별학습과 협동학습을 통해 공동의 해결안을 마련하는 과정에서 학습이 이루어지는 학습자 중심의 학습 환경이자 모형이라고 할 수 있다.

이러한 문제중심학습(Problem-Based Learning; PBL)은 잘 정의되고 통제된 상황 속에서 나타나는 현상이나 사실을 다루기보다는 복잡한 실제 세계에서 나타나는 현상을 비구조화된(ill-structured)문제의 형태로 제시하여 학생 스스로 의미 있는 해결방법을 찾아내게 함으로서 교과지식과 과정지식뿐만 아니라 문제 해결전략을 동시에 가르치는 구성주의적 접근방법을 적용한 교수전략이라고 할 수 있다.

#### 나. 문제중심학습의 구성 요소

문제중심학습에서는 학습자의 적극적인 참여, 통합적인 교육과정의 조직, 교사의 역할이라는 세 가지의 요소를 상호 보완적으로 포함하고 있는데 각각의 요소는 다음과 같은 특징을 갖는다.

첫째, 학습자는 문제 이해의 당사자이며 해결자로서 문제점을 찾아내고 문제 해결에 관련되는 상황을 판단하며, 궁극적으로 자기주도적인 학습자로 성장한다.

둘째, 문제중심학습에서는 학습자의 흥미를 충분히 유발하도록 실제와 밀접한 문제 상황과 교육과정에서 다루는 교과 내용을 종합적으로 연계하여 제시한다.

셋째, 문제중심학습에서는 교사가 학습의 주도자가 아니라 문제 해결의 조력자이기 때문에 학생의 상위

사고력을 안내하고 탐구를 지도하는 교수학습 전략을 활용하게 된다.

다. 문제중심학습 모형의 장점

문제 중심 학습 모형의 장점은 다음과 같다.

- 1) 자기주도적인 학습능력을 향상시킨다.
- 2) 언어사용 능력 및 의사소통 능력의 향상을 가져올 수 있다.
- 3) 창의적이고 다양한 산출물을 이끌어낼 수 있다.
- 4) 동료와의 협동심을 기를 수 있다.
- 5) 수준별 교육이 이루어질 수 있다.

## 2. 창의성(Creativity)

가. 창의성의 개념

창의성(creativity)이란 먼저 성취하다 혹은 실현하다(to fulfill)의 의미를 가진 그리스어 'krainein'에 어원을 두고 있으며 자신의 잠재성이나 가능성 또는 능력을 실현한다는 뜻과 관련이 있다고 보는 과정(process) 중심 입장이 있다. 이외에도 만들다(to make)의 의미를 지닌 라틴어 'creare'에서 유래되어 창의성이란 잠재성이나 능력이 표현된 결과인 산출물을 중시한다는 것과 연관된다고 보는 산물(output)중심 관점도 있다.(하주현, 2007).

이처럼 학자들마다 제시한 다양한 창의성의 정의는 다음과 같다.

- 1) 창의성이란 새롭고 신기한 것을 낳는 힘 (Guilford, 1956)
- 2) 창의성은 창의적 산출물을 자주 생성하게 하는 개인의 능력과 성향의 집합체 (Nickerson, Perkins, & Smith, 1985)
- 3) 창의성은 새롭고 적절한 아이디어, 행동이나 산출물 (Amabile, 1989)
- 4) 창의성은 과제 조건에 맞는 새롭고 독창적인 작품을 생성하는 능력(Lubart, 1994)
- 5) 창의성은 주어진 문제나 직접 발견한 문제로부터 통찰력을 동원하여 새롭고 신기하고 독창적인 산물

을 내는 능력 (Urban, 1995)

6) 창의성은 한 개인이나 집단이 특정 사회적 맥락 내에서 새로우면서도 유용한 결과나 산출물을 생성해내는 능력과 과정 간의 상호작용 (Plucker & Beghetto, 2004)

#### 나. 창의성 교육의 필요성

오늘날의 사회는 창의성이 더욱 중시되고 있다. 이러한 시대적 요구 상황 속에서 앞으로는 지식보다는 문제해결력이 중요하며, 이것이 미래 사회 발전의 잠재적 원동력이 될 것이라는 점에서 창의성 교육의 필요성이 더욱 필요하다 하겠다.

최근 세계의 주요 선진국들은 국가의 미래를 위해 학생들의 창의성을 강조하고 이를 발달시키기 위한 정책을 실시하고 있는데 수월성교육의 일환으로 다양하게 전개되고 있는 영재교육의 취지 역시 창의성 교육이 학교 현장에서 발현될 수 있게 하기 위한 정책이라고 할 수 있다.

### Ⅲ. 연구의 실제

#### 1. Stage 1-Design : Exploring for our island ☞ 문제 설정 및 탐색

##### 가. 교수·학습 지도의 중점

본 과정은 수업 초기 과정으로서 학생들로 하여금 지역 사회의 무인도를 직접 찾아 발견 및 탐색하게 하여 보고 무인도의 위치와 주변적 환경을 알아보는 단계이다. 수업 활동 과정 속에서 무인도의 크기 및 개발 가능성을 토론하고 위성 사진을 통한 사전 탐색 및 직접적인 답사를 통하여 흥미와 관심을 불러넣은 기회가 되기도 하였다. 특히 본 활동에서는 우리 고장의 지역·지리적 특징과 관련된 자료를 수업 시간에 도입하여 학생들로 하여금 지역에 관한 관심을 갖고 수업에 임하는 데에도 부가적 강조점을 두었다.

학생들이 인터넷과 각종 자료 수집 및 탐색을 통하여 가상으로 개발 가능한 섬을 탐색 및 선정한 결과 군산시 H동 해변가에 위치한 무인 인공 섬이 대상 지역으로 선정되었다. 또한 해당 인공 섬을 □ARIUL

island□라고 이름을 붙였다.

#### 나. 지도 내용 및 문제 해결 과정

- 1) 세계 여러 나라의 유명한 섬을 다양한 매체를 이용하여 조사해보고 각각의 특징을 영어로 표현해보고 의견 교환하였다.
- 2) 우리 고장에서 여러 장소의 섬을 찾아보고 탐구할 만한 섬을 찾아보게 하였다.
- 3) 탐구 대상 섬에 대한 관련 요소를 영어 마인드 맵으로 작성하고 토론해보게 하였다.
- 4) 탐구 대상으로 선택·결정된 섬에 대한 위치, 정보 등을 영어로 기술해보고 지도를 직접 그려서 나타내고 의견을 교환하게 하였다.

#### 다. 수업활동 지도 결과

- 1) 학생들은 세계 여러 나라의 섬 지명을 영어로 새롭게 익힐 수 있었다.
- 2) 우리 고장의 지형적 특징과 지리적 요소를 새롭게 알 수 있었으며, 관련 영어 어휘를 풍부히 익힐 수 있었다.
- 3) 영어로 대화하는 의사소통 활동을 통하여 기본적인 문장력을 기를 수 있었고, 전문적 기술 용어에 대한 탐색의 기회가 되었다.
- 4) 새로운 문제에 대한 발견력과 호기심을 통하여 탐구력을 기를 수 있었고, 영어 학습 과정에서 사회적 요소가 통합되어 세계적인 시야에서 지역적인 시야에 이르기까지 학생들의 안목이 확대되었다.

라. 활동 결과 산출물 : New ARIUL island map, 브레인스토밍 자료

## 2. Stage 2-Building up : Making the symbol, Drawing up a Blueprint about our ARIUL island ☞ 문제 해

### 결 계획 세우기

#### 가. 교수·학습 지도의 중점

본 교수·학습 활동 단계는 이전 단계에서 학생들이 탐색하고 발견한 문제에 대한 구체적 해결 계획을 수립하는 활동이 주를 이루게 된다. 먼저, 상징성을 창조해내는 주요 활동으로써 세계 여러 나라의 국기

를 먼저 살펴보고 그 국기에 담겨진 상징의 의미를 찾는 과정이다. 그 후에 이제 학생들이 직접 설계하고자 하는 새로운 섬의 상징인 깃발을 만들고 그 의미를 부여하게 되는 활동을 전개하였다.

특히 본 수업 활동은 이전 차시의 활동과 연계하여 새로운 섬에 대한 구역별 주요 청사진을 제시하는 단계이다. 다른 여타의 활동 과정보다도 가장 창의력이 요구되는 활동이었으며, 학생들의 언어적 창의성뿐만 아니라 종합적 판단력과 사고력이 요구되는 활동이 전개되었다.

학생들은 섬을 다섯 구역으로 분할하고 각각의 지역마다 기능적 요소와 특징을 창조해냄으로써, 무인도를 세계적인 위상을 지닌 다기능 복합적 관광지의 역할을 지닌 섬(New ARIUL island)으로 개발시키려는 구상이 시도되었다.

본 학습활동 과정에서는 학생들의 자유로운 토론과 탐색을 최대한 허용하였으며, 새로운 섬의 기능과 역할을 고장이나 나라에 국한시키지 않고, 전세계적 관광지로서 활용 가능성을 고려하여 계획하도록 독려했다. 다만, 현실적 가능성을 고려하여 지나치게 과장되거나 비현실적인 요소 등은 학생들의 문제 탐구 및 해결 과정에서 교사가 직접 참여하여 그 내용을 수정 및 보완할 수 있도록 조언하였다.

학생들은 본 과정을 통하여 세계 속의 우리나라와 더불어 세계 속의 우리 고장이라는 인식을 더욱 확고히 하였고, 모든 과정을 영어 의사소통을 매개로 하여 활동함으로써, 국제 공용어로서의 영어의 위상을 다시 한 번 실감함과 동시에 심화적 영어 활동 기회를 체험하는 기회가 되었다.

#### 나. 지도 내용 및 문제 해결 과정

- 1) 세계 여러 나라의 국기가 담긴 책을 살펴보고 국기의 이름, 모양 등과 관련 된 상징성의 의미 파악해보고 영어로 토론해보게 하였다.
- 2) 브레인스토밍을 통하여 새로운 섬에 대한 상징 깃발을 구상해보고 직접 상징성이 담기도록 그림으로 나타내게 하였다.
- 3) 학생들이 각각 구상한 내용을 토대로 상징성이 담긴 깃발을 소개하고 그 내용을 발표해보게 하였다.
- 4) 다섯 등분으로 섬의 땅을 분할하고 지역적 위치에 따라 각각의 기능을 구상해보고, 그 기능적 특성이 가져올 효용성에 대하여 의견을 나누게 하였다.

5) 부분 구역으로 분할된 섬의 설계도를 작성해보고 영어로 각 지역마다의 특징을 자세하게 기술해보고 발표해보게 하였다.

#### 다. 수업활동 지도 결과

- 1) 학생들이 세계 여러 나라의 국기 이름과 모양 그리고 상징성을 적절 영어로 설명할 수 있는 계기가 되었다.
- 2) 학생 스스로가 상징성이 담긴 깃발을 만들고 그 의미를 영어로 기술하는 과정에서 새로운 어휘들을 습득할 수 있었다.
- 3) 학생 상호간에 힘을 모아 문제를 구상하고 해결하는 과정에서 협동심을 발휘할 수 있었고, 영어 의사소통 과정에서 상호간의 생각에 대한 다양한 의견의 공유가 이루어졌다.
- 4) 각자의 역할 분담에 의거하여 다섯 등분으로 나눈 섬의 지역적 위치에 따라 각각의 기능을 산출해보고, 그 기능적 특성이 가져올 효용성에 대하여 탐색 해봄으로써 학생 상호간의 협동성과 더불어 자발적 탐구력을 기르는 계기가 되었다.
- 5) 부분 구역으로 분할된 섬의 설계도를 작성해보고 영어로 각 지역마다의 특징을 자세하게 기술해보고 발표해봄으로써 영어를 사용한 종합적인 문장력 과 발표력을 기르는 기회가 되었다.

**라. 활동 결과 산출물 : 상징성이 담긴 새로운 섬의 깃발 및 기호, 기능적으로 분할된 섬의 지도, 섬의 각 지역적 특징을 묘사한 blueprint**

### 3. Stage 3-Activation : I'm a poet(writing lyrics), Welcome to our new ARIUL island ✎ 해결책 만들고 수행하기

#### 가. 교수. 학습 지도의 중점

본 Activation 단계는 『Welcome to our new ARIUL island』 라는 주제로 학생들이 가상으로 새롭게 설계하고 개발한 섬에 대한 노래 가사를 영시 짓기를 통하여 문장으로 만들어 보고, 가상으로 새롭게 단장된 섬을 세계인들에게 소개하고 홍보하기 위한 안내문을 만드는 활동을 하는 과정이 주를 이루었다.

### 나. 지도 내용 및 문제해결 과정

- 1) 영어 단어와 문구를 이용하여 가상으로 개발한 섬에 관람객을 초대하기 위 한 초대장을 만들어보게 하였다.
- 2) 새로운 기능을 가진 가상 섬의 박람회 행사 기획 및 진행을 위한 역할 분담 이 이루어지게 하였다.
- 3) 학생들로 하여금 관람객 홍보를 위한 안내 문구 만들고 「Brochure」 를 꾸미 게 하였다.
- 4) 세계인들에게 가상 섬을 널리 소개하기 위한 박람회 개최를 학생 스스로 준 비하게 하였다.

### 다. 수업활동 지도 결과

- 1) 관람객 초대를 위한 초대장을 문구를 기술하는 과정에서 초대장에 적합한 영어 어휘를 검색하고 영 어 문장을 구성할 수 있었다.
- 2) 박람회 행사의 기획 및 진행을 위한 역할 분담하여 수업 활동을 전개함으로 써 학생들 상호간의 독립 심과 더불어 협동심이 고취되었다.
- 3) 관람객 홍보를 위한 안내 문구 만들고 「Brochure」 를 준비하는 과정에서 안 내문이나 설명서의 영어 문구 형식을 습득하고 이를 적용해보는 기회가 되 었다.

### 라. 활동 결과 산출물 : Invitations, Brochure, Plan of an event

## 4. Stage 4-Presentation : New ARIUL island fair 🗨 발표 및 평가하기

### 가. 교수.학습 지도의 중점

본 활동 단계에서는 그동안 학생들 스스로 조사, 수집, 작성 및 기획하였던 여러 자료를 제시하고 가상 박람회를 꾸며보는 활동이다. 수업 과정의 제 1단계에서부터 시작된 여러 가지 계획과 활동 과정 속에 서 이루어진 산출물들을 한데 모아 전시하고 새롭게 설계된 「New ARIUL island」 에 대하여 널리 소개 하고 알리는 시간이라 할 수 있겠다. 특히 본 활동은 무에서 유를 창조해 낸 학생 스스로의 창의적 사고 과정의 최종적 결과라 할 수 있으며, 결과물을 학생 상호간에 평가해보고 피드백해보는 시간도 함께 가 졌다.



학생들은 아래 <표-1>의 내용과 같이 섬을 5개 구역으로 분할하여 각각의 구역마다 특색있는 기능 도시로서의 역할을 부여하는 청사진을 설계하였다.

<표-1> 「New ARIUL island」의 구역별 기능

| 1구역                | 2구역            | 3구역            | 4구역            | 5구역             |
|--------------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| Water land         | Flower land    | Jewelry        | Hulake         | Promise land    |
| 워터파크, 온천<br>수영장 조성 | 각종 화훼 단지<br>조성 | 보석 가공 단지<br>조성 | 첨단 과학 도시<br>조성 | 천연 바이오<br>지역 조성 |

#### 나. 지도 내용 및 문제해결 과정

- 1) 지금까지의 수업활동 과정에서 수집, 정리 및 작성해 온 자료들을 모아서 새롭게 단장된 「New ARIUL island」에 대한 모의 박람회를 개최하는 시간을 가졌다.
- 2) 섬의 홍보자료로 제작된 여러 가지 「Brochure」를 다양하게 전시하고 안내 발표하여 보게 하였다.
- 3) 학생들이 직접 설계하고 구상한 섬의 주요 5대 지역의 기능 중심으로 핵심 역할을 영어 문장으로 묘사하고 발표하는 활동을 가졌다.
- 4) 지금까지의 활동 과정 돌아보기, 수업 과정에서의 드러난 문제점을 분석하고 피드백을 통해 학생 상호간에 의견을 공유하며 수업 활동 과정의 자체 평가를 하는 기회를 가졌다.

#### 다. 수업활동 지도 결과

- 1) 새롭게 단장된 「New ARIUL island」에 대한 박람회 개최를 하는 과정에서 학생들은 자기주도적으로 행사를 기획, 실행, 점검하고 하나의 프로젝트를 완수하는 과정에서 협동적 의식을 기를 수 있었다.
- 2) 홍보자료로 제작된 Brochure 전시하고 안내 발표하는 과정을 통하여 학생들은 영어 홍보 문구의 문형을 익히고 유창한 스피치 능력을 키울 수 있었다.
- 3) 학생들은 설계된 섬의 주요 5대 지역을 중심으로 핵심 기능을 영어로 묘사하고 발표해봄으로써 무인도에서 복합 기능 중심의 새로운 섬을 창출해냈다는 보람을 느낄 수 있었고, 우리 고장을 세계에 널리 알릴 수 있었다.

리 소개하고 고장의 미래 발전 가능성에 대한 시사점을 도출하였다.

4) 지금까지의 활동 과정 돌아보기, 활동 과정에서의 문제점 분석하고 피드백하기를 통하여 학생 스스로 학습 활동 과정에 대한 반성적 활동이 이루어졌고, 문제점 분석을 통한 새로운 심화 발전의 문제 탐구에 대한 호기심도 길러졌다.

**라. 활동 결과 산출물 : 5가지 복합 기능 지도, 안내 Brochure, New ARIUL island 통합 도면**

#### IV. 결과 및 제언

공교육 현장에서 수월성 교육의 측면으로 볼 때, 인문 사회 영재의 필요성과 더더불어 언어 영재의 조기 발굴 및 프로그램 구안 및 적용이 절실히 요구되는 실정이다. 이러한 상황에서 본 연구는 초등학교 영재 아동들의 조기 영재성을 계발시켜줄 수 있는 심화 언어 학습 프로그램을 구안하고, 문제중심학습(Problem-Based Learning) 모형의 적용을 통하여 학생 스스로 자기주도적인 언어 심화 학습을 이루어갈 수 있는 기회를 제공하고 가능성을 제시하였다.

본 연구 과정을 통하여 얻어진 결과는 다음과 같다.

첫째, 『Making a new ARIUL island』라는 주제로 구안된 초등영어 심화학습 프로그램의 개발 및 문제중심학습(Problem-Based Learning)모형의 적용을 통하여 학생들의 자기주도적 학습 능력과 영어 의사소통 능력이 신장되었다. 특히 영어 영재 교수. 학습 프로그램 활동을 통하여 언어의 4가지 기능이 통합적으로 수업 과정에 활용되고 학생들에게 연습 및 습득할 수 있는 기회를 제공하였다.

둘째, 프로그램의 주제 자체를 지역사회와 관련된 내용으로 통합하여 구성함으로써, 학생들이 스스로 흥미와 호기심을 가지고 진지하게 수업과정에 참여하였으며, 다양한 자료 수집과 조사 탐구를 통하여 고장에 대한 이해와 애향심을 고취함으로써, 교육과 사회와의 긴밀한 관련성을 학생들 스스로 체득하는데 도움이 되었다.

셋째, 교수. 학습의 전반적인 활동에 대하여 학생들이 영어를 사용함으로써, 세계속의 공용어인 영어 학습의 필요성을 절실히 실감하였으며, 고장의 무인도를 세계속의 관광지로 개발시키고 창조해나가는 과

정 속에서 우리나라의 자랑거리와 문화유산 등을 세계속에 소개하고자 하는 정의적 측면의 자부심과 의지도 확립할 수 있었다.

넷째, 영어 영재 프로그램 활동 과정 속에서 각각의 산출물을 서로 비교해보고 공유하며, 평가해보는 가운데 의미있는 피드백이 이루어졌고 새로운 문제 해결을 위한 대안도 제시할 수 있는 기회가 되었다.

끝으로 본 연구를 통해 향후 초등 영어 영재 프로그램 운영과 관련된 몇 가지의 제안을 하고자 한다.

첫째, 여전히 특정 과목에 집중적으로 치중되어 있는 초등 영재 프로그램 운영과 관련하여, 인문 분야의 언어 영재 프로그램 운영에 대한 심도있는 논의를 통하여 일선 초등학교 현장에 조기 언어 영재 학생들을 위한 효과적인 교육 정책이 수립되어야 할 것이다.

둘째, 영재교육의 질은 우수한 영재 교사의 확보에 근간을 둘 수밖에 없다. 일선 학교 현장에서 영재교육 담당 교사에 대한 행정적, 재정적 지원이 확대되어 질높은 영재교육의 근간을 확립하고 각종 현장 연수를 통하여 영재교육 담당 교사가 꾸준히 영재교육 교수·학습 방법을 모색할 수 있는 기회를 제공하여야 할 것이다.

셋째, 영재 교육의 주인공은 영재교육의 대상자인 학생들이다. 영재교육 지도자는 영재 교수·학습 프로그램 구안 과정에서 늘 학생들의 요구와 흥미에 부합되는 의미있는 주제를 선정하고 수업 활동 과정에서 학생들의 자기주도적인 학습 분위기가 형성되도록 배려하여야 할 것이다.

### 참고문헌

교육과학기술부(2009) 초·중등학교 교육과정 총론(고시 제 2009-41호)

김영철. (2011). *학생 중심의 초등영어 교육과정 심층분석*. 글로벌콘텐츠

김영철. 김정훈. (2009). *초등영어 통합교과 지도방법*. 글로벌콘텐츠

이수경. (2007). *e-러닝 기반 문제중심학습 e-PBL 모형 개발*. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문

전도근. 정구영. (2013). *영어 자기주도학습 지도 전략*. 학지사

전미란. (2010). *영재 학습자의 자율 연구*. 아카데미 프레스

한국교원연수원. (2011). *창의적 리더로 키우는 영재교수법*

하주현. (2007). *눈이 번쩍 띄는 창의력 : 대학생과 직장인을 위한 아이디어 개발서*. 서울 : 시그마 프레스

한기순. (2013). *창의성의 이해*. 한국교총 영재교육원

Barrows, H. (1996). *Problem-Based Learning in the Medicine and Beyond*. Jossey-Bass Publishers

Barrows, H. & Myers, A. (1994). *Problem based learning in secondary schools*. Springfield

Craft, A. (2007). *Creavity : A handbook for teachers*. Singapore:World Scientific

Delisle, R. (1997). *How to use problem-based learning in the classroom*

Duch, B. J. (2001). *Writing problems for deeper understanding*. Stylus publishing

Savery, J. & Duffy, T. (1994). *Problem-based learning*. *Educational Technology*

Torp, L. T. & Sage, S. M. (2002). *Problems as possibilities*. Alexandria

\*인터넷 참고 웹 사이트

<http://terms.naver.com/>

(네이버 지식백과 인터넷 웹)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page)

(위키피디아 영문판 웹)

<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9C%84%ED%82%A4%EB%B0%B1%EA%B3%BC:%EB%8C%80%EB%A>  
C%B8

(인터넷 위키백과 한글판)

## BIODATA

Seunghyeon Lee teaches English at Gunsan Jigok Elementary School. He is under the Ph.D. program of Kunsan National University and His main research subject is associated with English-gifted students' learning and English learning strategy. Hyesook Park works at Kunsan National University. Her special fields are SLA and English writing.