

웹 2.0기술을 활용한 혼합형 영어교수법 설계

변진석*, 김정태**

요약

웹 2.0 기술의 발달은 언어 교수 설계에 있어서 학습자들 간의 상호작용과 동기부여 측면에 크게 기여하였으며, 스토리텔링 활동을 웹 2.0 기술과 적절히 결합하면 다양한 교수 활동을 구현할 수 있다. 이러한 온라인 활동과 오프라인 활동을 적절히 조합한 혼합형 학습법은 학습의 효과를 크게 높일 수 있다. 온라인의 장점인 시간과 공간의 제약을 벗어난 학습자 위주의 반복 및 선행학습과 오프라인의 장점인 교수자와 학습자간, 학습자들간의 상호작용의 증진 효과를 극대화한 교수법이 혼합형 교수법이다. 이러한 혼합형 영어교수법을 설계함에 있어서 Phrasr, Dumpr, Jaycut, Prezi, Dipity 등의 web 2.0 온라인 활동을 오프라인 교수 활동과 적절히 융합하여 다양한 수업 활동을 설계하여 학습자들의 상호작용과 동기부여를 제공할 수 있다.

Designing a Teaching Method of Blended English Language Instructions Using Web 2.0 Technologies

Jin-Suk Byun*, Jungtae Kim**

ABSTRACT

The development of web2.0 technology has contributed to language instructional design in terms of increasing interaction between learners and their motivation. Also the combination of web2.0 technology and storytelling activities would diversify instructional activities. A blended teaching method through the appropriate combination of both offline and online activities would enhance the effect of learning greatly. The blended teaching method is an instructional method that maximizes the effect of online instruction whose advantage is learner-centered repetitive and/or preview study free of the limitation of time and space and that of offline instruction whose advantage is direct interaction between the teacher and learners or between different learners. In designing such a blended English teaching method, integrating several web2.0 technologies such as Phrasr, Dumpr, Jaycut, Prezi, Dipity into offline teaching activities would surely increase learners' interaction and motivation in learning.

Key Words : Web 2.0 technologies, instructional design, Phrasr, Dumpr, Jaycut, Prezi, Dipity

* Department of Childhood Education, University of North Florida (✉jinsbyun@gmail.com)

** 배재대학교 TESOL영어과

· 제1저자(First Author) : 변진석 · 교신저자(Correspondent Author) : 김정태

· 접수일(2011년 10월 28일), 수정일(1차 : 2011년 11월 25일), 게재확정일(2011년 11월 28일)

1. 서론

언어 교수 설계에 있어서 교수자와 학습자 간, 또는 학습자들 간의 상호작용과 학습자의 동기부여는 언어 습득함에 있어서 가장 중요한 요인들 중 하나이다 [1]. 위키백과에 의하면 웹 2.0은 “단순한 웹사이트의 집합체를 웹 1.0으로 보고, 웹애플리케이션을 제공하는 하나의 완전한 플랫폼으로의 발전을 웹 2.0이라고 지칭한다. 이 용어는 O'Reilly Media에서 2003년부터 사용되기 시작하여 대중화되었다[2]. 웹 2.0의 특징을 정리하면 다음과 같다: 1) 사회성과 상호작용 = 공유, 2) 당신=의미부여, 3) 무료, 4) 유비쿼터스.

첫째, 외국어습득이론에서 매우 중요한 개념인 "사회성과 상호작용"은 웹 2.0 기술의 "온라인"이라는 특성상 매우 쉽게 획득될 수 있다[3]. UCC와 같이 사용자가 생산한 콘텐츠를 웹에 게시하여 자료를 공유함으로써 사회성이 매우 높고, 이렇게 게시된 자료에 대하여 타인이 편집을 하거나 댓글을 달아 코멘트를 할 수 있으므로 매우 상호작용성이 높다. 따라서 다양한 웹 2.0 멀티미디어 기술을 활용한다면 영어교육에서 매우 중요한 상호작용성을 획득할 수 있는 것이다 [3][4].

둘째, 사용자가 직접 만든 자료를 웹에 게시함으로써 본인에게 매우 "의미가 있는" 실제성 높은 미디어 자료를 생산하고 공유할 수 있다[5][6]. 학습자들에게 직접 자신의 이야기를 그림, 소리, 동영상 등의 멀티미디어 자료로 개발하게 하여 동기부여와 참여를 이끌어 낼 수 있을 것이다[3].

셋째, 많은 웹 2.0 멀티미디어 소프트웨어들은 무료로 사용할 수 있다. 오픈소스 정책에 따라서 엄청난 양질의 기술이 세계 곳곳에서 생산되고 온라인에 게시되어 공유되고 있기 때문이다[4].

넷째, 기존의 데스크탑이나 노트북 컴퓨터에서 운용되던 영어교육 자료들이 스마트폰이나 태블릿PC에서 언제 어디서나 기능이 잘 구현되는 유비쿼터스 시

대가 도래하여 이미 언어교육에 활발히 적용되고 활용되고 있다. 예를 들어, "English Restart Basic"은 아이폰 앱으로 개발되어 인기가 매우 높다.

이러한 환경 속에서 웹 2.0 기술을 영어교육에 적절히 잘 활용한다면 매우 교육적인 효과가 높을 것이다. 이와 같이 이러한 온라인 활동과 오프라인 활동을 적절히 조합한 혼합형 학습법은 학습의 효과를 크게 높일 수 있다[4]. 온라인의 장점인 시간과 공간의 제약을 벗어난 학습자 위주의 반복 및 선행학습과 오프라인의 장점인 교수자와 학습자 간, 학습자들 간의 상호작용의 증진 효과를 극대화한 교수법이 혼합형 교수법이다[7]. 본 논문에서는 이러한 유용한 웹 2.0 기술들을 언어 교육에서 활발히 활용되고 있는 스토리텔링을 활용하여 언어 교수 설계를 하고자 한다.

II. 스토리텔링

2.1 스토리텔링 범주

언어 교수에서 활용할 수 있는 스토리텔링의 주제를 다음과 같이 4개의 이야기 원형과 약 20여 개의 플롯으로 정의될 수 있다[8].

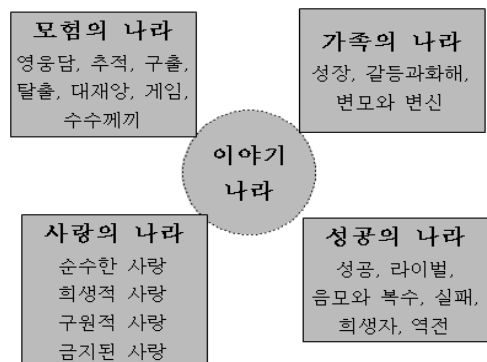


그림 1. 이야기 원형과 플롯
Fig. 1 Story and Plot

동서고금을 막론하고 모험, 가족, 사랑, 성공의 네 가지 종류에 모든 이야기는 분류될 수 있다고 한다. 언어교육에서 스토리텔링 활동을 적용할 때, 학습자들에게 자기 자신의 이야기를 언어생산으로 연결하도록 함으로써 동기유발을 할 수 있다.

2.2 스토리 아이디어 윤곽 잡기

학습자들에게 자신의 스토리를 준비하게 할 때, 먼저 예제를 제공함으로써 효율을 높일 수 있다. 다음 “Cinderella story”를 참조하여 아이디어를 정리하고 전개하여 자신의 스토리텔링 제작에 활용할 수 있다(<http://www.slideshare.net/RowanManahan/power-point-20th-anniversary-cinderella?src=embed>).

2.3 스토리보드 활동 기법

이제 학습자들에게 직접 자신의 이야기를 간단한 스토리보드로 제작하게 한다. 단순히 워드프로세서를 활용하여 2열로 구성된 여러 행의 표를 먼저 삽입한다.

	I traveled abroad to the U.S. by airplane last summer. It was United airline. I am ready to board the aircraft at the departure gate at Incheon International airport.
	I stayed at an inn named "Mrs. Margaret's Bed and Breakfast" in Pulaski, Tennessee. I was served a great breakfast.
	Pulaski was full of farms and ranches. I wanted to lie down on the green pastures.

그림 2. 스토리보드 샘플
Fig. 2 Storyboard Sample

그리고 왼쪽 옆에는 사진을 한 장씩 삽입하게 하고, 오른쪽 옆에는 영어로 간단한 핵심 이야기를 기술하게 한다. 그림 2는 간단한 스토리보드 샘플을 보여주고 있다. 또한 flicker 웹사이트는 재미있는 이미지를 검색할 수 있는 좋은 리소스이다(<http://www.flickr.com/creativecommons/>).

III. 워밍업

수업을 시작할 때 편안하고 재미있는 학습 분위기를 만들고 참여 동기를 부여하기 위하여 간단한 워밍업 활동을 5분 이내로 할 수 있다. Phrasr과 Dumps와 같은 이미지를 활용한 스토리텔링은 매우 유용한 워밍업 활동을 제작할 수 있다.

3.1 Phrasr

Phrasr 웹사이트 활동은 개인 또는 짝, 그룹을 구성하여 간단한 캐치프레이즈를 만들고 온라인에서 검색된 이미지를 보여주거나 자신이 준비한 사진을 보여줄 수 있다(<http://www.pimpampum.net/phrasr>).

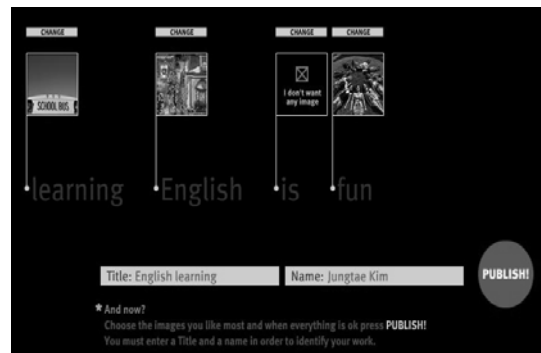


그림 3. Phrasr을 활용한 이미지 검색 활동
Fig. 3 Image Search Activity Using Phrasr

영어교수 활동은 첫째, Phrasr 웹사이트를 조별, 또는 개인별로 방문한다. 둘째, 개인, 짝, 그룹의 캐치프레이즈를 작성하도록 한다. 셋째, 개인, 짝, 그룹이 토론을 하여 사진을 교체한다. 넷째, Title, Name을 입력한 후 Publish를 클릭한다. 마지막으로 결과물을 가지고 영어로 공개 발표를 하도록 한다.

3.2 Dumpr

Dumpr 웹사이트를 활용하여 개인적으로 재미있는 사진을 준비하게 한 후 온라인에서 사진을 편집하게 한다. 사진을 편집한 후 영어로 공개 발표를 통해 공유한다(<http://www.dumpr.net>). 영어교수 활동은 첫째, 웹사이트 방문하여 사용법을 교수한다. 둘째, 학습자 개인의 사진을 업로드하여 사진을 교체한다. 셋째, 결과물을 가지고 영어로 공개 발표를 시킨다.



그림 4. Dumpr를 활용한 온라인 사진 편집
Fig. 4 Online Picture Editing Using Dumpr

준비시킨다. 디카를 활용하여 현장 사진을 찍을 수도 있고, 자신의 홈페이지 또는 학습자 자신, 친구의 facebook에서 사진을 다운로드하거나 링크를 걸어 보여줄 수 있다. 또는 공개 이미지를 활용할 수도 있다. 예를 들어, facebook, flickr, naver, daum 등에서 이미지를 검색하여 5개 정도 다운로드 받는다.

4.2 사진 및 음성파일 제작 기법

Jaycut을 활용하여 매우 쉽게 자신의 사진에 음성 설명을 추가할 수 있다. 첫째, Jaycut 웹사이트 방문하여 회원가입을 한다 (<http://www.jaycut.com>). 둘째, 자신의 사진이나 동영상 업로드 한다. 셋째, 마이크를 활용하여 사진이나 동영상에 대한 설명을 영어로 녹음한다. 이때 여러 번의 사전 연습을 요구한다. 또한, 한국인 학습자들은 원어민의 교정을 받도록 한다. 넷째, Publish/Download Movie를 클릭하여 결과물을 생산한다. 마지막으로 공개 발표를 영어로 하도록 한다.



그림 5. Jaycut 활용한 동영상 제작
Fig. 5 Developing Videos Using Jaycut

IV. 멀티미디어 자료 제작 기법

4.1 이미지 제작 기법

학습자 자신에게 관련되거나 의미 있는 이미지를

V. 영어 교수법 설계

5.1 Prezi를 활용한 역동적인 프리젠테이션 제작 기법

Prezi를 활용하여 역동적인 프리젠테이션 제작을 통하여 자기소개 활동을 진행할 수 있다. 자기소개는 위에서 제시한 스토리텔링 기법을 활용하여 자신의 스토리를 준비시키고 프리젠테이션을 준비하여 영어로 발표를 시킨다.

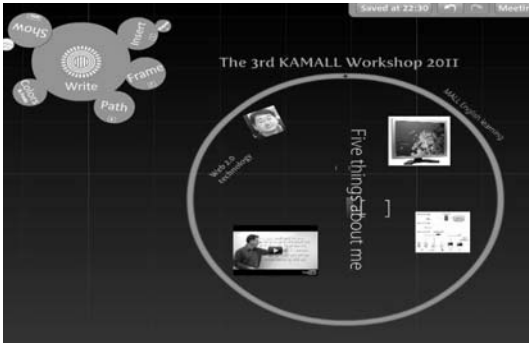


그림 6. Prezi를 활용한 프리젠테이션 제작
Fig. 6 Making Presentations Using Prezi

본 활동은 다음과 같이 구성될 수 있다. 첫째, 자료 준비하기를 위하여 자기소개용 사진 또는 동영상 준비하도록 한다. 둘째, 개인별 또는 조별로 스토리보드 제작을 한다. 셋째, 자료 배치 스케치 활동에서는 종이를 활용하여 텍스트, 이미지, 비디오 등의 배치를 계획한다. 넷째, 학습자가 개인별 또는 조별로 프리젠테이션을 직접 제작한다. 이때 먼저 웹사이트 방문하여 회원 가입을 하여야 한다(<http://www.prezi.com>). 다섯째, 텍스트 삽입을 위해 캔버스 더블클릭하고 확대축소/회전/이동을 선택한다. 또한, 자료 삽입은 Insert를 통하여 파일업로드를 선택한다. 이때 Youtube 동영상을 올릴 수 있다. Frame은 줌인과 줌아웃 기능을 추가할 수 있다. 배경 변경은 Colors를 클릭하여 할 수 있다. Path 지정을 통하여 프리젠테이션의 순서를 결정한다. 이때, 미리보기 기능은 Show기능을 활용한다. Publishing 기능은 프리젠테이션을 출판할 수 있도록 하여준다. 마지막으로 학습자가 개인별로 또는 조별로 영어로 공개 발표를 하여 영어 말하기 능력을 향상

시킨다.

5. 2 Dipity를 활용한 동영상 타임라인 제작

영어 교수에서 Timeline 제작 도구를 활용하여 온라인에서 자기소개 활동을 할 수 있다. Timeline이란 자신의 인생을 연대기적으로 제시할 수 있는 도구이다. 이 활동은 첫째, 자기소개용 사진 5개, 또는 동영상 준비를 통하여 자료 준비를 할 수 있다. 둘째, 스토리보드 제작을 통하여 타임라인의 윤곽을 잡는다. 셋째, 자료 배치 스케치를 통하여 작업의 흐름을 계획한다. 넷째, 개인별 또는 조별로 Timeline을 실제로 제작하여 본다. 이때 웹사이트를 방문하여 회원가입을 함으로써 사용할 수 있다(<http://www.dipity.com>). 다섯째, 이메일로 친구 초대하기를 함으로써 자기 조원을 초대할 수 있다. 여섯째, Add events를 통하여 자신의 사진이나 관심 있는 Youtube 비디오를 검색하여 등록할 수 있다.



그림 7. Timeline을 활용한 활동 제작
Fig. 7 Developing Activities Using Timeline

VI. 결론

웹 2.0 기술의 발달은 다양한 온라인 교수 설계 활동을 촉진시켜 왔다[9]. 이 기술들을 적절히 오프라인 활

동과 결합하여 언어 교수 활동을 설계하면 매우 효과적인 언어 교수 설계를 구현할 수 있다[10]. 이러한 혼합형 언어 교수 설계는 교수자와 학습자들 간, 학습자들 간의 상호작용을 증진시키는 동시에 학습자들의 동기부여를 고취시켜 학습의 효과를 높이는데 매우 효과적이다. 더 나아가 이러한 혼합교수법은 평가 개발에도 적절히 활용되어 온라인 기술을 문항개발과 연계하여 그 특성을 발휘할 수 있다[11]. 마지막으로 이러한 모든 교수설계 활동은 온라인 인터페이스 디자인 규칙을 적용한 간결하고 일관성 높은 인터페이스를 학습자들에게 제공하여야 한다[12].

참고문헌

[1] Brown, H. D. *Principles of Language Learning and Teaching*, Pearson, Longman, 2007.

[2] 위키백과. 웹2.0. 월드와이드웹: <http://ko.wikipedia.org/wiki/웹2.0>에서 2011년 1월 10일에 검색했음. 2010.

[3] Dudeney G, and Hockly N, *How to teach English with technology*, Pearson Longman, 2007.

[4] 김혜영, 김은주. *말하기수행능력 강화를 위한 온라인결합 대학영어 교육과정 개발*. *Multimedia Assisted Language Learning*, 13(3), 197-214, 2010.

[4] Erben T, Ban R, and Castañeda M. *Teaching English Language Learners Through Technology*, Routledge, 2008.

[5] Nation, I S P. *Teaching ESL/EFL reading and writing*. Routledge, 2009.

[6] Nation I S P and Newton J. *Teaching ESL/EFL listening and speaking*, Routledge, 2009.

[7] Bonk C J & Graham, C R. *The Handbook of Blended Learning*, Pfeiffer, San Francisco, 2006.

[8] Tobias R. B. *20 master plots and how to build them*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books. 1993.

[9] Lee C H. *Computers and four language skills development*. *Language and linguistics*, 38, 59-87, 2006.

[10] Yoon S Y & Lee C-H. *The perspectives and effectiveness of*

blended learning in L2 writing of Korean university students. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 13(2), 177-204. 2010.

[11] 김정태, *말하기평가 시행 도구 기술과 문항 유형간의 관계성 연구*. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 12(1), 177-202, 2009.

[12] Kim, J T. Validation of a test interface design, *Multimedia-Assisted Language Learning*, 10(1), 62-80, 2007.

저자소개

변진석(Jin-Suk Byun)



2000년 University of Illinois at Urbana-Champaign (TESL 석사)
 2001년 University of Illinois at Urbana-Champaign (언어학석사)
 2006년 University of Illinois at Urbana-Champaign (언어학박사)

2007년~현재 University of North Florida TESOL 교수
 ※ 관심분야: SLA, 응용 언어학, TESOL 프로그램 개발



김정태 (Jung-Tae Kim)

2002년 University of Illinois at Urbana-Champaign (TESOL 석사)
 2006년 University of Illinois at Urbana-Champaign (영어교육 박사)

2008년~현재 배재대학교 테솔영어과 조교수
 ※ 관심분야: 영어교육, 언어평가, 컴퓨터활용영어교육