

## 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝이 초등학생의 읽기 성취도와 자기주도적 학습능력에 미치는 영향\*

한지희<sup>†</sup>, 임희정<sup>‡</sup>

양진초등학교, 서울교육대학교

**Jihee Han, & Hee-Jeong Ihm. (2011). Effects of digital English textbook-based blended learning on reading achievement and self-directed learning ability. *Modern English Education*, 12(3), 384-405.**

The educational paradigm has been shifted to emphasize learner's creativeness and self-directed learning since the entry of digital era. Along with the new direction of education, innovative technology based instruction has been supported. This study aims to reveal the effects of blended learning with digital English materials on reading achievement and self directed learning ability. For this purpose a treatment group was compared with a control group after digital English textbook based blended learning in terms of reading skill and self-directed learning ability. The results indicated that the blended learning has a positive effect on the treatment group. Also in depth interview and investigation of the students in the blended learning group revealed that their positive attitude toward the blended learning activities. Various and interesting functions of digital English textbooks helped the students to raise their interest and to participate actively in blended learning activities. Follow-up research is needed for students to utilize effectively the characteristics of digital English textbooks in their self-directed blended learning.

[blended learning/digital materials /self-regulated learning/블렌디드 러닝  
/디지털 교재/자기주도적 학습]

---

\* 이 논문은 한지희(2011)의 석사학위논문을 토대로 수정 보완한 연구임.

<sup>†</sup> 제1저자

<sup>‡</sup> 교신저자

## I. 서론

정보통신기술의 발달에 따른 지식기반사회와 디지털시대로의 진입, 교수자 중심에서 학습자 중심으로의 교육 패러다임의 변화는 학교 교육에도 그 영향을 끼쳐왔다. 특히 교육의 내용적인 측면에서 창의적이고 생산적인 지식을 요구하고 있으며, 창의적이며 자기주도적 학습능력을 지닌 인재를 요구하고 있다. 이러한 사회적 변화와 요구로 기존의 학교 중심의 지식 습득과 학습 형태에서 벗어나 인터넷을 기반으로 한 이러닝 교육이 도입되고 멀티미디어의 긍정적 특성을 반영한 외국어 교수·학습에 대한 필요성도 높아져가고 있다. 최근의 외국어 교육은 학습자의 의사소통 능력 신장과 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 통합적 언어능력 신장과 멀티미디어 활용에 대한 중요성을 강조하고 있다. 이러한 외국어 교육의 최신 경향에도 부합하며, 역동적이고 다양한 학습 자료와 피드백을 통해 실제적인 외국어 학습 환경을 제공 할 수 있어 (김성억, 2000; 한종임, 2003; Chapelle, 2001), 멀티미디어를 활용한 다양한 교수·학습 활동에 대한 연구가 꾸준히 이어져오고 있다. 최근 교육과학기술부는 영어교육 혁신방안의 일환으로 국가 주도 영어교육의 내실화를 위해 디지털 영어교재 사업을 정책화하여 2008년도에 전국적으로 보급, 방과후 영어 교재 및 정규 교육과정에서 수준별 보조 교재로 활용할 수 있도록 하였다.

그러나 멀티미디어를 활용한 이러닝이 학교, 가정, 지역사회를 유기적으로 연계하고, 교수·학습의 질을 높이며, 학생들의 창의성 및 자기주도적 학습능력을 높일 수 있는 대안이 될 수 있지만 학습자도 교사의 이미 정해진 교수법과 콘텐츠를 접할 뿐 전통적인 면대면 수업에서 느낄 수 있는 교수자의 인격적 측면이나 글이나 말로써 전달할 수 없는 암묵적 지식에 대해서는 전달받을 수 없다는 한계를 가지고 있다(김보나, 2006). 이러닝 교육이 갖는 이러한 한계점을 보완하기 위하여 최근에는 면대면 교실수업이 가지고 있는 장점을 충분히 살리고, 온라인과 오프라인을 연계한 블렌디드 러닝 (Blended-Learning)이 대안으로 떠오르고 있다. 블렌디드 러닝 환경에서 온라인 학습은 학습자가 스스로 학습 자료를 검토하고, 게시판에 의견을 게시하고, 자신의 학습 속도를 조절하는 등의 학습자가 자기주도적 역할을 하며 효과적인 학습을 수행할 수 있게 된다(Lefoe & Hedberg, 2006). 그러나 블렌디드 러닝이 주로 기업교육 분야에서 업무성과의 향상을 목적으로 도입·활용되고 있는 개념이었기 때문에 학교 교육 수준에서 블렌디드 러닝의 개념을 도입하여 기존의 교육방법과 새로운 매체를 전략적으로 적용해 본 구체적인 사례를 찾아보기 힘든 실정이다. 이에 본 연구는 이러닝 학습 도구인 디지털 영어교재를 기반으로 하는 블렌디드 러닝수업을 읽기 영역에 적용했을 때 학생들의 영어 읽기 성취도 및 자기주도적 학습능력에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고 실제 교실 현장에 적용 할 수 있는 블렌디드 러닝 방법을

알아보고자 한다. 이를 위해 본 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정했다.

1. 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝이 읽기 성취도에 미치는 영향은 무엇인가?
2. 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝이 학습자의 자기주도적 학습능력에 미치는 영향은 무엇인가?
3. 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝이 학습자의 흥미도에 미치는 영향은 무엇인가?

## II. 이론적 배경

### 1. 디지털 영어교재

디지털 교재의 개념은 연구자 및 연구 기관에 따라 상이하다. 넓은 의미로는 ‘시공간에 구애 받지 않고 교육 서비스를 제공하기 위해 학교 또는 가정에서 모두 사용될 수 있는 멀티미디어 형태의 학습 교재로서, 기존의 교과서에 비해 다양하고 풍부한 자원과 기술을 동원하여 학습자와의 상호작용이 가능하며 학습자의 특성과 능력 수준에 맞추어 학습할 수 있도록 만들어진 전자도서로 정의된다. 좁은 의미로는 ‘기존의 인쇄 교과서의 기능을 전자화 된 교과서가 대신할 수 있도록 만든 디지털 형태의 교과서’로 정의된다. 교육과학기술부는 디지털 교재의 개념을 ‘학교와 가정에서 시간과 공간의 제약 없이 기존의 교과서, 참고서, 문제집, 용어사전 등의 내용을 포함하고, 이를 동영상, 애니메이션, 가상현실 등의 멀티미디어와 통합 제공하며, 다양한 상호작용 기능과 학습자의 특성과 능력 수준에 맞추어 학습할 수 있도록 구현된 학생용의 주된 교재이다’라고 정의하였다.

위에서 언급한 디지털 교재의 한 형태 중 본 연구에서 활용한 디지털 영어교재는 교육과학기술부가 초등 현장에서 방과 후 영어 교재 및 정규 교육과정에 있어 수준별 보조교재로 활용할 수 있도록 2006년도부터 개발하여, 보급하고 있는 교재이다. 이 디지털 영어교재는 인쇄물 형태의 영어교재와 CD-ROM 기능이 하나로 통합될 수 있도록 서책 형태로 개발되었으며 멀티미디어 교수·학습 자료가 하이퍼텍스트 형태로 구현된 인터넷 기반의 영어 학습 서비스이다. 또한 서책형 교재가 지니는 기능적, 교육적 한계를 보완하여 학생들의 영어 사용능력을 제고할 수 있는 기회를 제공함으로써 방과후 학교 영어교재로서의 역할 뿐만 아니라 자기주도적 자율학습 교재 및 정규수업의 심화, 보충 영어교재로서의 역할을 수행 할 수 있는 기능을 갖추고 있다. 그 외에도 디지털 영어교재를 활용하여 얻을 수 있는 장점은 다음과 같다.

첫째, 게임, 플래시 애니메이션, 동영상, 동화, 애니메이션 등 다양한 활동을 포함하고 있어 학생들은 재미있게 학습을 하는 가운데 자연스럽게 영어를 접하게 된다. 둘째, 영어 학습에서 중요한 요소인 말하기 학습을 위해서, 컴퓨터 음성인식 기능을 활용하여 컴퓨터와 학습자가 서로 대화하는 활동을 할 수 있다. 셋째, 디지털 영어교재에서는 자연언어처리(NLP, Natural Language Process) 기술을 활용한 글쓰기 연습기능이 있어, 학생들은 영어 글쓰기를 하고, 자신이 쓴 영어 글에 대한 오류를 점검 받아서 영작문을 연습할 수 있게 된다. 넷째, 학습관리시스템(LMS, Learning Management System)을 통해 학습 이력이 관리됨으로써 체계적인 학습이 가능해진다. 다섯째, 멀티미디어의 편리한 도구를 활용함으로써 매 활동 교사의 개입이 없이도 학생 스스로 활동을 할 수 있는 자기주도적 학습 환경이 가능하게 구성되어있다.

## 2. 블렌디드 러닝

블렌디드 러닝은 일반적으로 이러닝을 통해 전통적인 면대면 교육방식이 갖고 있던 시간과 공간상의 제약 및 상호작용성의 한계를 극복하려던 노력에서 한 걸음 더 나아가, 이러닝 방식에 전통적인 면대면 교육방식이 갖고 있는 교육적 장점을 결합, 적절히 활용함으로써 학습효과를 극대화하기 위한 설계전략으로 알려져 있다(임정훈, 2004). 또한 다양한 학습방법과 매체를 결합하여 활용하는 학습방식이며(Smith, 2001), Driscoll(2002)의 경우 교육목표 달성을 위해서 가상강의, 자기주도학습, 협력학습, 비디오, 오디오, 텍스트 등의 웹 기반 테크놀로지를 조합하거나 섞는 것을 블렌디드 러닝이라고 했다. 이처럼 블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 학습 환경뿐만 아니라 다양한 학습 방법과 매체를 결합, 활용하기 위한 전략이기 때문에 교실 수업에 온라인상에서 발생하는 사이버 학습을 적절히 연계함으로써 학습 결과를 도출해낼 수 있는 효과적인 방법이라고 할 수 있다(임정훈, 2004). 블렌디드 러닝을 적용함으로써 오프라인 교육과 온라인 교육에서 제기되는 많은 문제점이 최소화되고, 기존의 폐쇄적인 학습 환경이 개방되고, 획일화된 학습과정이 다양화되며, 제한된 학습 참여 및 상호작용의 기대가 확대될 수 있다는 점에서 우리의 교육 환경에 긍정적인 효과를 가져 올 것으로 기대된다.

주연경(2009)은 학교 수업에 적용할 수 있는 5가지 유형의 블렌디드 러닝으로 '학습 공간의 통합', '학습 형태의 통합', '학습 유형의 통합', '학습 내용의 통합', '교육과 훈련의 통합'을 제안했다. 초등영어 블렌디드 러닝 수업모형에 관한 주연경(2009)의 연구에는 수업 전 활동, 상황 제시, 통합적 의사소통 활동, 수준별 과제 수행 활동, 발표 및 공유, 정리 및 적용, 수업 후 활동의 7단계로 구성된 수업모형을 연구했다. 이 수업모형은 영어과 수준별

수업을 지원하고 자기주도적 영어 학습을 유도하고, 교실에서의 영어 수업만이 아닌 가정에서의 영어 학습도 함께 실현할 수 있는 방안을 제시하고 있다. 그러나 이 수업모형은 일반 영어 교과서를 활용한 블렌디드 러닝에 그쳐 본 연구는 이 수업모형을 기반으로 디지털 영어교재를 적용한 블렌디드 러닝 수업 모형으로 개발하고자 한다.

### 3. 자기주도적 학습

성인교육 관점에서 시작된 자기주도적 학습은 그 동안 여러 학자들에 의해 다양하게 정의되어왔다(김수은, 오마리아, 2010; 김정렬, 2000; 양명희, 2000; Garrison, 1997; Knowles, 1975; Long, 1994). 이들 연구 중 Knowles(1975)는 학습자 스스로 학습에 있어서 주도권을 가지고 학습목표를 설정하며, 학습에 필요한 인적, 물적 자원을 확보하고, 적합한 학습전략을 선택, 실행하여 성취한 학습결과를 스스로 평가하는 과정과 활동을 자기주도적 학습으로 보았다. 또한 양명희(2000)는 자기주도적 학습을 학습자 스스로가 자신의 학습형태를 파악하여 학습목표를 설정하고, 자신의 학습속도에 맞추어 학습을 조절하고, 학습이 진행되는 동안 달성하고자 하는 학습목표를 향해 제대로 학습하고 있는지 끊임없이 점검하고 평가하는 학습이라고 정의하였다. 여러 학자들의 이러한 자기주도적 학습에 관한 개념을 종합한 결과 자기주도적 학습은 인성적 특성이자 하나의 교수-학습 전략으로 학습자가 자신의 학습 과정을 주도해서 자신에게 유의미한 지식을 구성하고 필요한 기술을 습득하는 과정이라고 볼 수 있겠다. 또한 학습 환경의 변화로 인해 교사, 지도자, 동료, 교재, 교육기관 등 다양한 형태의 조력자들과의 협력 및 학습 환경과의 상호작용을 통한 다양한 자기주도적 활동도 제안 되었다(김수은, 오마리아, 2010).

### 4. 선행 연구

국내 디지털 영어교재 관련한 선행연구는 김우리(2008), 임희정, 김정은(2010)의 연구를 꼽을 수 있다. 이들 연구는 디지털 영어교재의 사용 결과를 매우 긍정적으로 평가했다. 김우리(2008)는 초등학교 디지털 영어교재 활용 교육이 학습 효과에 미치는 영향을 연구한 결과 디지털 영어교재 활용 영어수업이 일반적인 강의식 영어수업보다 학업성취도를 향상시키며, 특히 학습자 주도로 디지털 영어교재를 활용했을 경우가 교사 주도일 때보다 더 높은 학습 효과가 나타난다고 하였다. 디지털 영어교재를 활용한 초등학생들의 학습전략을 연구한 임희정, 김정은(2010)의 연구에서는 디지털 영어교재 학습을 통해 학습에 자신감을 갖게 되고 컴퓨터를 활용한 영어 학습에 대해 긍정적인 태도를 갖게 됨으로써 정의적 전략 사용이 가장 크게 증가한 것으로 나타났다.

또한 디지털 영어교재 학습이 진행되면서 학생들은 자기주도적 학습에 대해서 자신감과 긍정적 태도를 갖게 된 것으로 드러났다.

한편, 영어교육에서의 블렌디드 러닝의 연구는 채은주(2004), 조한나(2007), 양윤희(2008), 형영란(2010)의 연구가 있다. 사교육 프로그램의 블렌디드 러닝 효과를 연구한 채은주의 연구에서 사용자들은 오프라인 교재보다 멀티미디어 온라인 콘텐츠를 더 흥미롭게 생각하였으나, 컴퓨터 학습 환경의 문제, 오프라인 학습에 대한 이중적인 부담감, 기술적인 문제로 인해 학습이 제대로 수행되지 못하는 것에 부정적인 평가를 내렸다. 그러나 조한나(2007)는 방과 후 교실 5, 6학년을 대상으로 블렌디드 러닝을 통한 주제중심 영어 학습이 학습자의 읽기, 쓰기 능력에 미치는 영향을 연구하여 학습자들의 쓰기 능력과 영어 학습에의 흥미를 향상시켰다는 결과를 얻었다. 또한 양윤희(2008)는 어린이 영자 신문을 활용한 블렌디드 러닝 수업 결과 교과서를 활용한 일반적인 읽기 학습보다 학습자의 읽기 능력과 흥미도가 향상 된 것을 알 수 있었다. 이상과 같이 블렌디드 러닝에 관한 선행 연구들은 대체로 수업 효과 면에서 긍정적인 반응을 나타내고 있어 블렌디드 러닝이 학교 교육 분야에서의 적용 가능성과 필요성을 뒷받침할 수 있는 관련 근거로서 의의가 있다고 할 수 있다.

### III. 연구방법

#### 1. 연구배경 및 절차

본 연구는 서울시 광장동에 소재한 Y초등학교 4학년 2개 학급 70명의 학생들을 대상으로 2010년 1학기 기간 중 총 10주 동안 이루어졌다. 실험집단은 컴퓨터실에서 개인 컴퓨터를 할당 받고 디지털 영어교재를 직접 실행하면서 블렌디드 러닝 수업을 실시했으며, 비교집단은 교실에서 교사 주도로 교실에 비치되어 있는 교사용 개인 컴퓨터와 연결된 프로젝션 TV에 디지털 영어교재의 학습 내용을 제시하는 수업을 진행하였다. 실험집단과 비교집단의 수업의 흐름은 비슷하나 수업 전 비교집단은 학습지를 활용한 활동을, 실험집단은 온라인 활동이 이루어졌다. 또한 본 수업활동 중 실험집단은 학생들이 개별적으로 디지털 교재를 학습 했으나 비교집단은 학급 전체가 프로젝션 TV 하나로 학습했다. 수업 후 과제 수행방식도 다르게 부여되었다. 비교집단은 학습지로 배운 내용을 연습하도록 했으나, 실험집단에게는 학급홈페이지를 활용한 온라인 가정학습을 할 수 있는 과제를 부여하였다.

연구 진행 절차는 읽기 성취도 사전 검사와 자기주도적 학습능력 사전 검사(부록 참조)를 통해 실험 전 두 집단 간에 읽기 성취도와 자기주도적 학습능력의 동질성 여부를 독립표본 t-test 분석을 실시하여 알아보았다. 둘째, 실험집단과 비교집단 각각 10주간의 학습을 수행한 후 읽기 성취도 사후 검사와 자기주도적 학습능력 사후 검사를 수행하여 실험 후 두 집단 간에 읽기 성취도와 자기주도적 학습능력에 대한 차이가 있는 지를 확인하였다. 또한 두 집단 학생을 대상으로 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝에 대한 흥미도 설문조사를 실시해 학생들의 반응을 빈도와 백분율로 산출하고, 학생과의 개별 면담을 실시하여 학생들의 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝에 대한 학생들의 의견을 묻고 일지에 기록했다. 마지막으로 실험 수업 전 과정에서 수집된 자료들을 토대로 실험집단의 자기주도적 학습태도와 흥미도에 미치는 영향을 분석했다.

2. 블렌디드 러닝 기반 수업모형

본 연구의 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝의 수업 모형은 대구 용전초등학교(2006)의 기본유형을 토대로 임정훈(2007)의 블렌디드 러닝을 활용한 문제중심학습의 절차 모형과 주연경(2009)의 영어과 온·오프라인 혼합형 교수-학습 모형을 참고로 하여 그림 1과 같이 구안하였다.

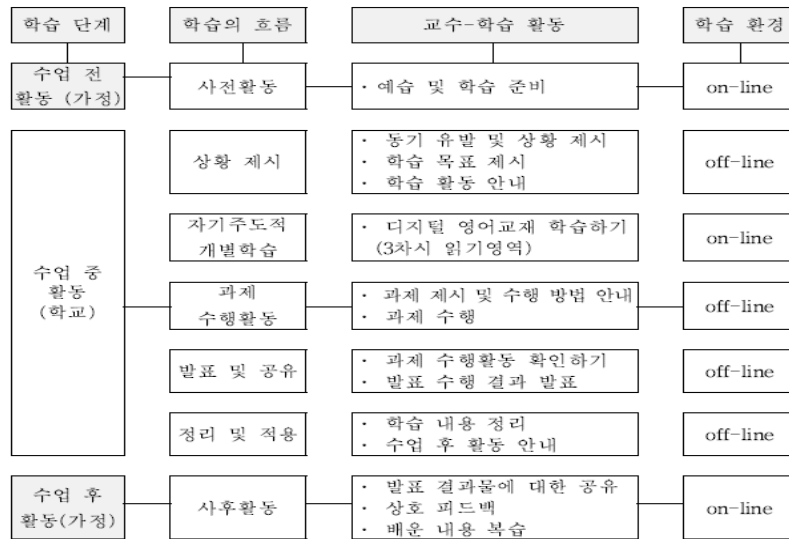


그림 1. 디지털 영어교재 기반 블렌디드 수업 모형.

수업은 2008개정 영어교과서의 관련 단원 순서대로 계획함으로써 영어시간에 배운 표현들과 연계시켜 수업의 효과를 높이도록 구성하였다. 이 수업 모형에서 주요 활동은 디지털 영어교재 학습 활동이 끝난 후 이어지는 과제 수행활동으로 학생들은 본 차시에서 배운 표현과 내용을 상기하며 개인 혹은 모둠별로 활동했다. 이 활동에서는 학습지, 인터넷, 멀티미디어 등을 온라인과 오프라인을 병행하여 과제를 수행할 수 있다. 이렇게 수행한 과제를 개인 또는 모둠별로 발표하여 나머지 학생들과 결과를 공유한 후 수업을 정리했다. 수업 후 활동은 학생들이 가정에서 배운 내용을 복습하는 차원에서 디지털 영어교재의 'Review'와 'Check-up' 활동을 할 수 있으며, 읽기와 쓰기가 통합된 숙제를 한 후 학급 홈페이지에 게시하여 댓글을 통해 학생 상호간에 피드백을 주고받을 수 있도록 했다.

### 3. 연구도구

본 연구에서 사용된 연구도구는 디지털 영어교재, 학급 홈페이지, 읽기 성취도 평가지, 자기주도적 학습능력 검사지, 흥미도 설문지, 학습자 개별 면담자료이다. 각 연구도구의 세부 내용은 다음과 같다.

#### 1) 디지털 영어교재 및 웹 게시판

본 연구에서는 교육인적자원부에서 영어교육혁신방안의 일환으로 2006년 11월에 개발된 3, 4학년 수준의 디지털 영어교재 Level I과 4, 5학년 수준의 디지털 영어교재 Level II를 활용하였다. 게임, 플래시 애니메이션, 동영상, 동화 애니메이션 등 다채로운 활동을 포함하여 재미있는 학습을 지향하는 웹 기반 서책형 교재로서 6단원의 레슨형과 4단원의 스토리텔링형을 합해 전체 100차시 분량으로 구성되어 있다. 학습의 재미요소를 부각시키며 디지털 교재만이 가질 수 있는 특성인 생동감 넘치는 멀티미디어 자료의 활용, 양방향 학습, 정보 활용 학습, 수준별·단계별 학습, 정보 생성 및 첨가 활동을 통한 학습이 실현 될 수 있게 그림 2와 같이 설계되었다.

연구에 사용된 디지털 영어교재의 각 단원은 사용하고 있는 영어 교과서 단원과 연계하여 선정하였으며, 학습자의 읽기 성취도 향상을 살펴보기 위해서 각 단원 4기능 중 읽기 영역을 학습하도록 하였다. Level I의 읽기 단원은 대소문자 식별에서 시작하여 단어, 구, 간단한 읽기와 쓰기를 포함하여 교사의 도움 없이 혼자서 스스로 단어나 문장을 읽고 소리 내어 학습할 수 있게 해주는 초급 수준의 읽기가 가능하게 하도록 구성되어 있으며, Level II는 학습자들이 정확한 언어를 습득하고, 이를 바탕으로 유창한 독해활동을 자기주도적으로 할 수 있도록 돕기 위한 활동이 가능하도록 구성되어 있다.



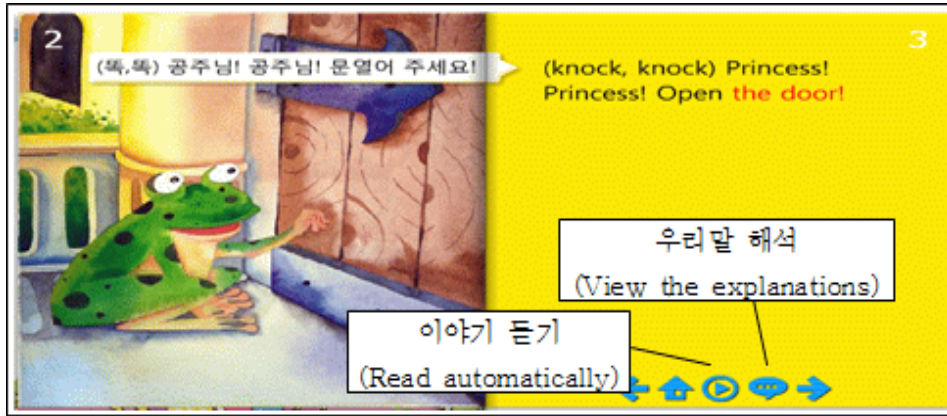


그림 2. 디지털 영어교재 주요 기능화면 (Level II).

디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝을 활용한 읽기 수업을 진행하기 위해 학급홈페이지에 ‘디지털 영어교재방’이라는 웹 게시판을 개설하였다. 게시판의 하위 메뉴로 ‘자료실’, 학교에서의 본시 학습 전에 사전 가정 학습으로 해야 할 과제 및 동기유발 자료를 탑재해놓는 ‘Quiz방’, 학생들이 사후 영어 학습을 하면서 수행한 과제를 올려놓는 ‘숙제방’, 학생들이 자유롭게 그 날 배운 내용 및 자신의 일과에 대한 영어 일기를 올리고 교사 및 동료들에게 답 글을 받을 수 있도록 구성된 ‘학습 일기방’, 사진, 사후 학습 시 또는 그 날의 학습내용 중 궁금한 점을 질문할 수 있는 ‘질문방’을 만들어 활용하였다.

## 2) 영어 읽기 성취도 평가지

학생들의 영어 읽기 능력 성취도를 알아보기 위한 영어 성취도 평가는 한국외국어평가원이 주관하여 시행하고 있는 초등 수준의 영어 능력 자격 검정 시험인 PELT Jr.의 평가를 활용하였다. PELT Jr.는 초등학생이나 초보 수준의 영어 학습 경험을 갖고 있는 학생의 영어 듣기, 읽기 능력과 어휘, 문법의 지식 수준을 측정하는 초등 수준의 영어 능력 평가이다. 본 연구의 평가문항은 한국외국어평가원의 홈페이지의 시험자료실의 기출문제를 활용하였고, 학생들의 수준을 고려하여 2급 평가문항 중 읽기 영역의 문항으로 사전과 사후로 나누어 각각 20문항을 40분 동안 평가하였다.

## 3) 자기주도적 학습능력 검사지, 흥미도 설문지, 학습자 면담 자료

블렌디드 러닝의 수업 후 학습자의 자기주도적인 학습 능력 향상도 여부를 검사하기 위해 이미 국내 연구에서 활용된(김혜영, 김미진, 2009), Guglielmino(1997)의 자기주도적 학습준비도 검사(SDLRS: Self-Directed Learning Readiness Scale)를 김지자, 김정성, 유귀옥, 유길한(1996)와 안이숙(1998)이 초등학생 수준에 맞게 변안한 것을 토대로 번역하여 사용 했다. 이 검사도구에는 학습 기회에 대한 개방성, 효율적인 학습자로서의 자아개념, 학습에 대한 술선수범 및 독립심, 자신의 학습에 대한 책임감, 학습에 대한 애정과 열정, 미래지향성, 창의성, 그리고 기본학습 기능과 문제해결 기능이 자기주도적 학습능력의 구성요소로 제시되고 있다. 또한 실험 수업 후 학생들의 흥미도를 알아보기 위해 표미정(2007)의 검사지를 본 연구의 목적에 맞게 수정하여 사용하였다. 수집된 자료의 양적 분석을 위해 SPSS Win 12.0을 사용하여 통계 처리하여 그 결과를 분석하였다, 또한 학생들의 학습 결과물 및 피드백 내용, 활동의 전 과정을 관찰하여 질적 분석을 실시하였다. 그리고 학생들이 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝에 대해 어떻게 생각하는 지에 대한 학생들의 반응을 알아보기 위해 학생과의 개별 면담을 실시하였다. 개별 면담은 정보 수집이 필요할 때 수시로 이루어졌으며 특히, 실험 후에는 서면 인터뷰 결과를 활용하여 학생 개인별 심층 면담을 실시하였다.

#### IV. 연구 결과 및 논의

##### 1. 읽기 성취도 사후 검사 비교

본 연구는 실험집단에는 디지털 영어교재를 기반으로 하는 블렌디드러닝 방식의 영어 읽기 학습을 실시하였으며, 비교 집단에는 디지털 영어교재를 기반으로 하되 교사주도의 일반적인 방법으로 영어 읽기 학습을 실시하였다. 10주간의 수업 후에 두 집단의 사후 영어 읽기 성취도 검사를 실시하였다. 검사 결과는 표 1과 같다.

표 1  
실험 전, 후 읽기 성취도 검사 결과

연구대상	평가시기	학생수	평균	표준편차	t	p
실험집단	사전	36	12.11	5.74	-5.9767	0.0000***
	사후	36	14.92	5.16		
비교집단	사전	34	12.32	4.79	-0.2153	0.8302
	사후	34	12.59	5.33		

실험집단의 사전 읽기 성취도 검사 평균은 12.11이고, 사후 평균은 14.92로 2.81이 향상되었으며 이 점수를 *t*-test로 분석한 결과 통계적으로 99.9% 신뢰수준에서 유의한 차이가 있었다( $t=5.98$ ,  $p<.001$ ). 반면 비교집단은 평균점수에서는 0.27점의 향상이 있었으나 이 점수는 통계적으로는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 이로써 디지털 영어교재기반의 블렌디드러닝이 읽기 성취도를 향상시켰음을 알 수 있었다.

## 2. 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝이 자기주도적 학습능력에 미치는 영향

### 1) 검사지 양적 결과

자기주도적 학습능력의 사전 검사 점수가 실험집단과 비교집단에 따라 차이가 있는지를 자기주도적 학습능력 검사지를 사용하여 독립표본 *t*-test 통해 분석한 결과 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타나 동질 집단으로 확인되었다. 10주간의 실험 수업을 거친 후 독립표본 *t*-test를 통해 분석한 결과 표 2와 같이 전체 평균에서 실험집단이 4.465점, 비교집단이 3.965점으로 99.9% 신뢰수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

표 2

실험 전·후 자기주도적 학습능력 검사 결과

구분	검사시기	학생수(N)	평균(M)	표준편차(SD)	<i>t</i> 값	유의확률
실험집단	사전검사	36	3.766	0.714	-5.18	0.000***
	사후검사	36	4.465	0.383		
비교집단	사전검사	34	3.734	0.548	-1.651	0.103
	사후검사	34	3.965	0.601		

이는 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 읽기 수업을 실시한 실험집단이 비교집단에 비해 자기주도 영어 학습능력이 향상되었다는 것을 뜻한다. 자기주도적 학습능력의 8가지 하위영역 중에서 학습에 대한 애정과 열성, 미래 지향적인 자기이해 영역은 99.9%, 학습 기회에 대한 개방성, 자신의 학습에 대한 책임감, 기본 학습기능과 문제해결 기술은 99%, 창의성은 95% 신뢰수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 그러나 학습에 대한 솔선수범 및 독립성 영역에서는 실험집단과 비교집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

2) 자기주도적 영어학습 태도에 미치는 결과

디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝이 학생들의 자기주도적 영어 학습 태도에 미치는 영향을 피드백(댓글)을 통한 활발한 상호작용과 결과물 공유를 통한 학습전략 획득이라는 두 가지의 분석 관점을 정하여 질적으로 분석하였다.

(1) 피드백을 통한 활발한 상호작용

성공적인 영어 학습을 하기 위해서는 학습자간 또는 학습자와 교사간의 원활한 피드백이 오가는 것이 중요하다. 그러나 대부분의 우리나라 영어 교실에서는 과밀학급 등의 이유로 학습자간 또는 학습자와 교사간의 상호작용이 제대로 일어나지 않고 있다(Choonghyun Lee, 1998). 반면, 인터넷을 통한 학습활동에서는 교수자와 학습자 또는 학습자와 학습자간의 역동적인 상호작용이 가능하며, 학습자들은 이러한 상호작용을 통해서 의사소통 기술뿐만 아니라 문제해결 능력과 학습능력을 개선할 수 있다(최정임, 1999). 본 연구에서 학생들은 학급 홈페이지에 개설된 ‘디지털 영어교재방’의 메뉴들을 활용하면서 사전, 사후 온라인 가정활동의 결과를 공유하고 교사와 친구들의 피드백을 받는 활동에 참여하였다. 이러한 활동은 상호작용 측면에서 봤을 때 긍정적인 이점이 많았다. 그 예로 학생들은 학급 홈페이지에 자신의 활동 결과물을 공유시켰을 때 그것을 보게 될 교사와 친구들을 의식하고 그들에게서 받게 될 피드백에 많은 관심을 보였다. 그 결과 더 많은 댓글을 받기 위해 활동의 내용과 형식에 보다 심혈을 기울이며, 댓글이나 질문에 활발하게 반응하며 상호작용하는 모습을 보였다(그림 3 참조).



그림 3. 댓글을 통한 상호작용.

디지털 영어교재 기반의 블렌디드러닝 수업 후에 학생들의 반응 중 댓글에 대한 내용을 살펴보면 아래와 같다.

친구들이 숙제 올린 것을 보고 댓글을 다는 것이 재미있고, 내 숙제에도 친구들이 무슨 댓글을 달아줬을까 확인할 때 재미있었다. (심채원, 소감문)

내가 올린 숙제에서 틀린 점을 선생님께서 댓글로 알려 주셔서 그 댓글을 보고 틀린 부분을 고쳐서 다시 올렸다. 그랬더니 친구들이 내 숙제를 보고 잘했다고 칭찬해줘서 좋았다. (이예찬, 소감문)

우리의 작품에 칭찬해주는 것을 보니 정말로 기분이 좋았다. 그리고 선생님께서 우리의 (작품을) 보셨다는 게 정말로 좋다. 또 우리가 엄두도 못냈던 컴퓨터의 여러 가지 기능도 배워서 정말로 좋았다. 이렇게 많은 기능을 알려주신 선생님께 감사하다. (김지혜, 소감문)

소감문에서 알 수 있듯이 학생들은 친구들이 홈페이지에 공유시킨 숙제를 확인해보고 그것에 대해 댓글을 다는 것을 즐거워함을 알 수 있다. 또 자신의 숙제에 교사나 친구들이 달아 준 댓글을 확인하는 것은 학습자의 흥미를 높여줌을 확인할 수 있다. 학생들은 자신의 숙제가 친구들에게 공유됨을 의식하여 숙제의 내용을 보다 정교화 하여 완성도를 높이고 다양한 색을 사용하거나 글의 내용과 관련된 그림을 삽입하는 등 형식이나 디자인 면에서도 자신의 숙제가 친구들의 관심을 끌게 하기 위한 노력을 기울였다. 학생들은 댓글로 친구들의 활동 결과에 칭찬 및 대화식 반응을 할 뿐만 아니라 친구의 오류를 수정해주며 서로 상호작용하기도 했다.

## (2) 동료 학습자 지원을 통한 자기주도적 학습활동

디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝을 활용한 읽기 수업에서는 학생들은 자신의 활동 결과물을 홈페이지에 공유함으로써 자신보다 영어 실력이 좋은 친구들의 결과물을 홈페이지에서 확인하여 자신의 활동에 참고하거나 활용하는 모습을 보였다. 자기주도적 학습능력에 대한 장상필(1997)의 정의에서 보듯이 자기주도적 학습은 학습에 있어서 학습자 개인 스스로의 책임과 자율성뿐만 아니라 여러 형태의 조력자와의 협력도 함께 병행해서 이루어짐을 알 수 있다. 즉, 자신보다 수준이 높은 학생의 활동 결과물이 상대적으로 영어 실력이 낮은 학생들에게 스캐폴딩 역할을 함으로써 학습이 가능하도록 하는 것이다.

자신감이 생겼다. (친구들의 숙제를 보고) 아이디어를 얻었다. (이선표, 소감문)

숙제를 어떻게 해야 할 지 생각이 나지 않을 때 친구들이 홈페이지에 미리 올려놓은 숙제들을 보고 어떻게 숙제를 할 것인지를 알게 될 때가 있었다. (이상민, 소감문)

사전·사후 온라인 가정학습을 위해 학급 홈페이지에 활동을 안내하면 일반적으로 영어에 자신감을 보이는 상위 그룹 학생이 먼저 활동을 한 후 자신의 결과물을 홈페이지에 탑재하는 모습을 보였다. 학생들은 게시판에 공유되어 있는 상위 그룹 학생의 숙제를 보고 어떻게 숙제를 해야 할지 방향을 잡지 못했을 때 친구들의 숙제에서 아이디어를 얻기도 하며, 자신이 표현하고 싶은 어휘나 문장을 따라 쓰기도 했다. 이는 학생과의 면담에서도 확인할 수 있다. 나영이는 영어 과목에서 중위 그룹에 속하는 학생으로 단어와 짧은 문장을 읽을 수 있으나 문장을 구성하여 쓰는 것을 어려워하는 학생이었다.

교사: 나영아, 이번 일기는 짧긴 하지만 문장을 갖춰 잘 썼더구나.

나영: ... 현식이 일기가 도움이 되었어요.

교사: 현식이 일기가 어떤 도움이 됐는데?

나영: 친구들 일기를 보다가 현식이가 쓴 일기에 제가 쓰고 싶은 내용이 있어서 그걸 따라 저한테 맞게 살짝 고쳐 썼어요.

교사: 잘했네. 그렇게 하면서 실력이 느는 거야. (김나영, 면담)

### 3) 흥미도에 미치는 영향

디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝에 대한 학생들의 흥미도를 알아보기 위하여 실험집단 학생들을 대상으로 실험기간이 종료된 후 설문을 실시하여 설문 결과를 문항별로 빈도와 백분율을 산출하였다. 그 결과 표 3과 같이 대체로 긍정적인 것으로 나타났다. 문항별로 구체적으로 살펴보면 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 학습을 통한 읽기 학습이 흥미로웠는가에 대한 질문에 86%의 학생이 긍정적인 답변을 보여 대부분의 학생이 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝을 적용한 수업에 흥미를 느꼈음을 알 수 있다. 또한 72%의 학생들이 영어 읽기 학습에 도움이 되었다고 응답했다. 영어 읽기 실력이 향상되었는가에 대해서는 72%의 긍정적인 답변을 보였으며, 69%의 학생이 영어 읽기 학습이 이전보다 흥미나 자신감이 향상되었다고 응답했으며 이전의 학습 방법보다 더 도움이 된다는 응답한 학생 비율은 72%였다. 이로써 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 읽기 수업은 학생들에게 흥미로웠고,

읽기 학습에 도움이 되었음을 알 수 있으며 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 읽기 수업의 흥미도는 대체로 높은 편이라 할 수 있다.

표 3

## 흥미도 설문조사 결과

설문 문항	설문 결과 (N=36)
1. 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 학습을 통한 영어 읽기 학습이 흥미가 있었습니까?	매우 그렇다 21명(58%)
	조금 그렇다 10명(28%)
	보통이다 4명(11%)
	조금 아니다 0명(0%)
	전혀 아니다 1명 (3%)
2. 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 학습이 영어 읽기 학습에 실제적인 도움이 되었습니까?	매우 그렇다 18명 (50%)
	조금 그렇다 8명 (22%)
	보통이다 6명 (17%)
	조금 아니다 2명 (6%)
	전혀 아니다 2명 (6%)
3. 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 학습 이후 영어 읽기 실력이 향상 되는 것 같습니까?	매우 그렇다 14명 (39%)
	조금 그렇다 12명 (33%)
	보통이다 7명 (19%)
	조금 아니다 2명 (6%)
	전혀 아니다 1명 (3%)
4. 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 학습 이후 영어 읽기에 대한 흥미나 자신감이 향상 되었습니까?	매우 그렇다 21명 (58%)
	조금 그렇다 4명 (11%)
	보통이다 8명(22%)
	조금 아니다 1명(3%)
	전혀 아니다 2명 (6%)
5. 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 학습이 이전의 학습 방법보다 더 도움이 된다고 생각합니까?	매우 그렇다 18명 (50%)
	조금 그렇다 8명 (22%)
	보통이다 8명 (22%)
	조금 아니다1명(3%)
	전혀 아니다1명(3%)
6. 앞으로도 계속 블렌디드 러닝 학습을 통해서 영어 읽기를 공부할 생각이 있습니까?	매우 그렇다14명(39%)
	조금 그렇다10명(28%)
	보통이다 7명(19%)
	조금 아니다4명(11%)
	전혀 아니다1명(3%)

정미영(2007)은 학생이 보다 자기주도적으로 학습해야 하는 사이버 가정학습 상황에서 학생의 지속적인 참여와 동기부여를 위해서는 학습 방식을 다양화하고, 흥미 요인을 고려한 운영 전략이 중요하다고 지적하였다. 디지털

영어교재 기반의 블렌디드 러닝을 통한 읽기 학습에 학생들은 자신과 관련된 재미있고 흥미로운 과제를 수행하고 컴퓨터의 다양한 기능을 활용하면서 컴퓨터가 갖는 편리함을 경험하면서 학습자에게 친근함을 주는 사이버 공간에서 활동하는 것이 학생들에게 흥미를 갖게 한 것으로 보인다. 이는 학생들의 소감문에서도 확인할 수 있었다.

영어 읽기가 좋아졌다. (안유림, 소감문)

컴퓨터를 이용한 숙제가 쉽고 재미있었다. 특히, 홈페이지에 내 사진을 올리고, 내가 갖고 싶어 하는 장난감의 사진도 인터넷으로 찾아 올리니까 더 재미있었다. (윤용균, 소감문)

선생님에 관한 수수께끼를 푸는 게 재미있었고 내가 좋아하는 뽀로로 동영상을 보고 문제 푸는 것도 재미있었다. (이예찬, 소감문)

학생들은 자신이나 선생님과 관련된 활동에 특히 흥미를 보였다. 학생들의 참여도를 기준으로 학생들이 흥미를 보인 활동들을 살펴보면 학생과 직접적으로 관련이 있는 활동인 장난감 소개하기, 생일카드 만들기 등이나 선생님에 관한 수수께끼나 퀴즈 등이었다. 학생들은 컴퓨터와 인터넷의 기능을 이용해 자신의 사진이나 예쁜 그림을 함께 올리는 등 다른 친구들에게 관심을 받기 위한 추가적인 활동들을 하기도 했다. 이는 다른 친구들의 반응을 의식한 활동으로 학생들은 자신의 과제에 달아준 친구들의 댓글을 확인하거나 친구들의 과제에 댓글을 다는 것에 흥미를 보였다.

위에서 살펴보았듯이 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝은 학생 자신과 관련된 재미있고 흥미로운 사전·사후 온라인 가정학습을 위한 과제와 댓글을 이용한 동료 학습자들의 반응 살피기 및 디지털 영어교재의 다양하고 재미있는 기능을 활용한 읽기학습 등으로 학습자들의 동기를 자극해 학습자의 흥미도에 긍정적인 영향을 미친 것을 확인할 수 있다. 그러나 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝을 하면서 학생들은 어려운 점도 있다고 답했다. 학생들의 답변을 분석한 결과 접속 시간이 오래 걸리고 프로그램이 느리게 실행되거나 다운되는 것과 같은 학습 외적인 요소들이 본 연구를 진행하면서 나타난 가장 큰 문제점이었다. 이러한 환경의 불안정성은 학습자로 하여금 심리적 불편을 느끼게 하고 학습에의 흥미를 감소시킬 수 있다. 따라서 블렌디드 러닝이 성공적으로 이루어지기 위해서는 시스템의 안정성 확보를 위한 노력이 무엇보다도 필요하다고 하겠다. 또한 일부 학습자들은 사전, 사후 온라인 가정학습을 학교 수업 이외에 해야 하는 또 다른 학습으로 받아들여 학습 양에 부담을 느꼈다. 이를 해결하기 위해 블렌디드 러닝의 효용성에 대한 안내와 홍보를 지속적으로 하고, 학습자들이 흥미를 가질 수 있는 학습 활동을 제시함으로써 학습자의 학습 동기를 고취시킬 필요가 있을 것이다.



## V. 결론 및 제언

본 연구는 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 수업이 초등학생의 읽기 성취도와 자기주도적 학습능력과 흥미도에 미치는 영향을 살펴보고자 하였다. 실험 수업 후 디지털 영어교재 기반의 블렌디드러닝의 효과성을 검증하기 위하여 사후 읽기 성취도평가와 자기주도적 학습능력 검사 및 흥미도 설문조사를 실시하였다. 본 연구의 주요 결과를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝을 실시한 실험집단이 일반적인 수업을 실시한 비교집단에 비해 더 높은 읽기 성취도를 보였다. 블렌디드 러닝을 활용한 학습이 학습자의 흥미와 관심을 증대시킬 수 있도록 다양하고 흥미로운 과제를 부여하고, 교사와 동료 학습자의 피드백이 학습자의 동기를 유발시켰기 때문에 학습 효과가 높게 나타난 것으로 보인다.

둘째, 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝을 실시한 실험집단이 일반적인 수업을 실시한 비교집단보다 자기주도적 학습능력에 유의한 차이를 나타내어 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝이 학습자의 자기주도적 학습능력 향상에 효과가 있는 것으로 나타났다. 블렌디드 러닝을 활용하여 학습을 하는 과정은 교사가 주도하여 일방적으로 이끌어 나가는 수업과는 달리 학습자 스스로가 능동적으로 참여하여 자신의 수준과 속도에 맞게 학습을 이끌어 가는 학습자 주도로 진행할 수 있기 때문에 학습자의 부담이 줄어들어 자기주도적 학습에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타난 것이다. 또한 사전-사후 온라인 가정학습의 과제물을 학급 홈페이지에 공유시킴으로써 다른 학습자들의 반응을 의식하여 자신의 과제물의 완성도에 보다 신경을 쓰려고 노력하고 친구들의 과제를 확인하면서 자신의 학습전략을 획득해 나가는 과정에서 자기주도성이 향상되었다. 그러나 본 연구에서는 자기주도적 학습능력의 8가지 하위영역 중 ‘학습에 대한 솔선수범 및 독립성’ 영역이 두 집단 간에 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 학습과제를 교사가 직접 제시하고 확인함으로써 학습자들이 학습과정에서 새로운 학습을 계획하여 시작하려는 독립적인 시도보다는 교사 의존적인 성향을 보인 것으로 파악된다.

셋째, 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝이 학생들의 흥미도에 긍정적 영향을 미친 것으로 학생 설문 결과를 분석한 결과 나타났다. 즉, 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝 수업은 학생들에게 흥미로웠고, 읽기 학습에 도움이 되었음을 알 수 있다. 이를 학습자들의 활동 결과물과 학생들 상호간의 피드백, 사후 소감문, 면담 등을 포함한 활동의 전 과정을 관찰, 분석하여 디지털 영어교재 기반의 블렌디드러닝이 자기주도적 학습태도와 흥미도에 미치는 영향을 살펴보았다.

본 연구의 결론을 토대로 후속 연구를 위해 다음과 같은 제언을 하고자 한다. 첫째, 본 연구는 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝이 읽기 성취도에

효과적이었다는 연구결과를 얻었다. 읽기 외에 영어의 다른 영역에도 블렌디드 러닝이 긍정적인 결과를 가져올 지에 대한 후속 연구가 필요하다. 둘째, 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝은 교사의 적극적인 안내와 피드백을 가능하게 하고 아동 간 상호작용의 기회를 제공하여 자기주도적 학습태도를 기르고 학습에 대한 흥미를 준다는 측면에서 효과적이었다. 앞으로 온오프라인 학습이 가능하도록 바람직한 교육환경이 마련되어야 할 것이며 교사는 온오프라인을 통하여 적극적으로 이러한 기회를 마련해 주어야 할 것이다. 셋째, 디지털 영어교재 기반의 블렌디드 러닝을 진행함에 있어 학생들이 보인 부정적 반응을 극복하기 위해 학습자들이 흥미를 가질 수 있는 학습 활동을 제시함으로써 학습자의 학습 동기를 고취시키고, 학습자들에게 기본적인 컴퓨터 활용 능력을 갖추도록 함으로써 블렌디드 러닝을 활용한 학습이 보다 원활히 이루어지도록 해야 할 것이다.

### 참고문헌

- 김보나. (2006). *대학에서 블렌디드 러닝과 전통적인 면대면 수업의 수업 효과 비교 연구*. 석사학위논문, 성신여자대학교 교육대학원.
- 김성익. (2000). 멀티미디어 영어 학습에 관한 현장 연구: 의사소통 능력 배양 중심으로. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 3(1), 139-166.
- 김수은, 오마리아. (2010). EBS 인터넷사이트를 활용한 농촌 초등 3학년 6명의 자기 주도적 영어학습 사례 연구. *Studies in English Education*, 15(1), 104-144.
- 김우리. (2008). *초등학교 디지털 영어교재 활용 교육이 학습 효과에 미치는 영향*. 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.
- 김정렬. (2000). 웹 기반 자기 주도적 영어학습에 관한 연구. *Foreign Languages Education*, 7(1), 143-163.
- 김지자, 김경성, 유귀옥, 유길한. (1996). 초등학교 교실을 위한 자기주도적 학습 준비도 측정 도구의 개발과 활용방안. *사회교육학 연구*, 2(1), 1-25.
- 김혜영, 김민진. (2009). 초등학생의 자기 주도적 영어 학습능력 조사연구. *초등영어교육*, 15(3), 37-55.
- 안이숙. (1998). *인터넷 활용 수업이 아동의 자기주도 학습 능력에 미치는 영향*. 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원.
- 양명희. (2000). *자기조절학습의 모형탐색과 타당화 연구*. 박사학위논문, 서울대학교 대학원.

- 양윤희. (2008). *어린이 영자신문을 활용한 블렌디드러닝이 초등영어 읽기능력과 흥미도에 미치는 영향*. 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 용진초등학교. (2006). *Blended Learning을 통한 자기주도적 학습력 신장 방안*. 교육부지정 이러닝 연구학교 운영보고서.
- 임정훈. (2004). 혼합형 학습 전략의 초·중등학교 현장 적용 가능성 탐색. *한국교육학회*, 42(2), 399-431.
- 임정훈. (2007). Blended Learning 기반 문제중심 학습의 초등학교 현장 적용 가능성 탐색. *한국교육포럼*, 6(2), 15-45.
- 임희정, 김정은. (2010). 디지털 영어 교재 학습활동에서의 초등학생의 학습전략 연구. *현대영어교육*, 11(1), 213-235.
- 장상필. (1997). *자기주도적 학습이 학업성취 및 학습태도에 미치는 영향*. 석사학위논문, 한양대학교대학원.
- 정미영. (2007). *사이버가정학습을 통한 수학과 자기주도적 학습 능력 향상에 관한 연구*. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- 조한나. (2007). *혼합학습(Blended-Learning)을 통한 주제중심영어 학습이 학습자의 읽기, 쓰기 능력에 미치는 영향*. 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 주연경. (2009). *초등학교 영어과 온·오프라인 혼합형 학습을 위한 효과적인 교수-학습 모형 개발*. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- 채은주. (2004). *초등 영어교육의 효과적인 혼합학습(Blended Learning)에 관한 사례 연구*. 석사학위논문, 이화여자대학교 정보과학대학원.
- 최정임. (1999). 웹 기반 수업에서 상호작용 증진을 위한 교수전략 탐구. *교육공학연구*, 15(3), 129-154.
- 표미정. (2009). *블렌디드러닝 전략이 학업 성취도와 학습 태도에 미치는 효과*. 석사학위논문, 부산교육대학교 교육대학원.
- 한종임. (2003). 영어교육에서의 효과적인 컴퓨터 매개 의사소통도구 활용 방안, *Multimedia-Assisted Language Learning*, 6(2), 241-262.
- 현정숙. (1999). *초등학교 아동의 자기주도학습력 향상을 위한 수업모형 개발*. 박사학위논문, 동아대학교 대학원.
- Chapelle, C. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing, and research*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Driscoll, M. (2002). Blended learning. *E-learning*, 3(3), 54-46.
- Garrison, D. R. (1997). Self-directed learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18-33.
- Guglielmino, L. M. (1997). *Development of the self-directed learning readiness scale*. Unpublished doctoral dissertation, University of Georgia.

Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Chicago, IL: Follett.

Lee, C. H. (1998). The use of computers in foreign language teaching and learning effectively: Rethinking key issues. *The Applied Linguistics Association of Korea, 14*(1), 87-111.

Lefoe, G. & Hedberg, J. G. (2006). Blending on and off campus. In C. Bonk & C. Graham (Eds.), *Handbook of blended learning* (pp. 325-337). San Francisco: Pfeiffer.

Long, H. B. (1994). *Challenging some myths about self-directed learning research: New Ideas about self-directed learning*. Norman, OK: Oklahoma Research Center for continuing Professional and High-Education of the University of Oklahoma.

Smith, J. (2001). *Blended learning: An old friend gets a new name*. Retrieve September 1, 2005 from the World Wide Web: <http://www.gwsae.org/executiveupdate/2001/March/blended.htm>.

부록

학습자의 자기주도 영어 학습능력 검사지

어린이 여러분, 안녕하세요? 이 질문지는 여러분의 <b>영어 학습태도</b> 를 알아보기 위한 것입니다. 이 질문지는 성적이나 평가와는 아무 상관이 없습니다. 각 질문을 꼼꼼하게 읽고, 평소의 자신의 느낌과 생각을 솔직하고 성의 있게 답해주시기 바랍니다. 여러분이 답한 이 질문지는 연구를 위한 목적 외에는 사용하지 않을 것이며 비밀이 보장될 것을 약속 드립니다. <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">서울교육대학교 교육대학원 영어교육학 전공 한 지 희</div>		
학년/ 반/ 번호	성별(○)	이름
4학년 ()반 ()번	남(), 여()	

**\* 다음 질문을 읽고 답해보세요.**

번호	문 항	1	2	3	4	5
1	나는 항상 영어를 공부하기를 원한다.	⑤	④	③	②	①
2	나는 영어를 공부 할 때 잘 모르는 것이 있으면 그것을 꼭 알아내고 싶다.	⑤	④	③	②	①
3	나는 영어 공부하는 것을 좋아한다.	⑤	④	③	②	①
4	나는 영어공부 할 때 부모님이나 선생님의 도움 없이 혼자서는 잘 하지 못한다.	⑤	④	③	②	①
5	나는 영어를 공부할 때 내가 그것을 잘 이해하고 있는 지 못하고 있는지를 구분할 수 있다.	⑤	④	③	②	①

6	나는 영어를 공부하기로 결심했으면 아무리 바빠도 시간을 내서 공부한다.	⑤ ④ ③ ② ①
7	내가 영어를 잘하고 못하는 것은 모두 내 책임이다.	⑤ ④ ③ ② ①
8	나는 나에게 필요한 영어공부를 언제 더 해야 하는 지 잘 알고 있다.	⑤ ④ ③ ② ①
9	나는 영어에서 어떤 새로운 것을 공부할 때 여러 가지 공부 방법을 찾는다.	⑤ ④ ③ ② ①
10	나는 영어를 공부할 때 계획을 세워서 공부한다.	⑤ ④ ③ ② ①
11	나는 나에게 필요한 영어공부를 내 스스로 할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①
12	나는 영어문제에 대한 답을 찾는 것이 재미있다.	⑤ ④ ③ ② ①
13	나는 영어문제를 풀 때 답이 하나인 문제보다 답이 여러 가지인 문제를 더 좋아한다.	⑤ ④ ③ ② ①
14	나는 영어에 대해 호기심이 많다.	⑤ ④ ③ ② ①
15	나는 영어를 공부할 때 무엇인가 밝혀 내고자 결심하면 그것을 꼭 해낸다.	⑤ ④ ③ ② ①
16	나는 영어를 공부할 때 새로운 방법을 잘 생각해 낸다.	⑤ ④ ③ ② ①
17	나는 내 장래에 대하여 생각하기를 좋아한다.	⑤ ④ ③ ② ①
18	나는 영어를 공부할 때 내 또래 다른 아이들보다 무엇인가를 잘 알아낸다.	⑤ ④ ③ ② ①
19	영어 문제를 풀 때 어려운 문제라도 나는 포기하지 않는다.	⑤ ④ ③ ② ①
20	나는 영어를 공부 할 때 내가 해야 한다고 생각하는 것을 혼자서도 할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①
21	나는 영어를 공부할 때 새로운 것을 배우는 것을 좋아한다.	⑤ ④ ③ ② ①
22	영어를 공부하는 것은 재미있다.	⑤ ④ ③ ② ①
23	나는 영어에서 어떤 새로운 것을 공부할 때 알고 있는 공부방법을 그대로 쓰는 것보다 새로운 공부방법을 찾는다.	⑤ ④ ③ ② ①
24	나는 더 나은 사람이 되기 위하여 영어 공부를 더 하기를 원한다.	⑤ ④ ③ ② ①
25	영어를 공부하는 것은 내게 달려있는 것이지 선생님이 대신 해줄 수 있는 것은 아니다.	⑤ ④ ③ ② ①
26	영어를 공부할 때 공부하는 방법을 아는 것이 중요하다고 생각한다.	⑤ ④ ③ ② ①
27	아무리 나이가 많이 들어도 영어 공부는 계속할 수 있을 것이다.	⑤ ④ ③ ② ①
28	영어 공부를 열심히 하면 내 인생을 변화시킬 수 있다고 생각한다.	⑤ ④ ③ ② ①
29	나는 영어시간에 공부할 때는 물론 혼자서도 영어 공부를 잘 할 수 있다.	⑤ ④ ③ ② ①
30	남을 지도하는 사람은 항상 공부하는 사람이다.	⑤ ④ ③ ② ①

한지희

양진초등학교

143-812서울 광진구 광장동 414-1번지

Tel: (02)454-9071

Email:unipooh@hanmail.net

임희정

서울교육대학교 영어교육과

137-742 서울시 서초구 서초동 167번지

Tel: (02)3475-2549

Email:hjihm@snue.ac.kr

Received 17 July 2011

Revised 24 August 2011

Accepted 4 September 2011