



## EBSe 교과서 영어 프로그램의 현황 및 사용자 의견 분석

배은실 (단국대학교)

맹은경 (아주대학교)

Received: 15 October 2024  
Revised: 11 November 2024  
Accepted: 21 November 2024

**Bae, Eunsil, & Maeng, Unkyoung. (2024). Analyzing user perceptions and improvement demands for the EBSe Textbook English Program. *Modern English Education*, 25, 376-395.**

### Keywords

EBSe Textbook English Program, EBS English (EBSe), EBSe program  
EBSe 교과서 영어, EBS 영어, EBSe 프로그램

**Eunsil Bae** (First author)  
Invited professor  
Liberal Arts College  
Dankook University  
[esb0579@naver.com](mailto:esb0579@naver.com)

**Unkyoung Maeng**  
(Corresponding author)  
Professor  
Graduate School of Education/English Education  
Ajou University  
[my5329@ajou.ac.kr](mailto:my5329@ajou.ac.kr)

\* 이 논문은 맹은경 외(2024) EBSe 운영성과 분석 보고서 일부 자료를 활용하여 재분석하여 작성함.

### Abstract

The present study aimed to examine effects of the EBSe Textbook English Program and suggest further directions for its improvement. A total of 381 EBSe users participated in a survey, including 160 students, 157 parents, and 64 teachers. They responded to questionnaires about usage experience, the program's effects, suggestions for improving the EBSe Textbook English Program, and others. Their responses were analyzed based on descriptive statistics, including means, standard deviations, and frequencies. Results showed that 45.7% of participants (54.7% of the teachers, 51.6% of the parents, and 48.1% of the students) had experience of using the EBSe English Textbook Program. Regarding the program's effects, the overall average score was 4.21 based on a 5-point Likert scale analysis, with all items receiving scores of more than 4 points. The program's effect in supporting school English education was the most positively appreciated by participants, followed by its effect in establishing students' regular English study habits, and its effect in reducing both need and expenses for private education. Finally, 79.8% of participants expressed willingness to use the program when it is updated with its contents improved. Their suggestions about content development and program improvement were also analyzed with their implications discussed.

## 서론

4차 산업혁명으로 시작된 디지털·AI 기술의 발달은 우리의 세상을 하루가 다르게 변화시키고 있다. 사회, 문화, 경제를 넘어 의료, 법률, 서비스 등 다양한 산업 및 학문 분야에까지 지대한 영향을 끼치며 급속한 혁신을 불러오고 있으며 교육 분야에서도 AI를 기반으로 미래의 인재를 양성하는 다양한 정책들이 추진되고 있다(Chun et al., 2021; Im, 2022; Maeng, 2024). 교육부에서는 이러한 시대적 변화에 맞춰 AI 국가 전략 및 AI 교육 종합방안 등을 발표하였다(Lee & Kim, 2022; Ministry of Education (MOE), 2020; Ministry of Science and ICT, 2019). 구체적으로 고교 AI 기초·융합 선택 과목 신설, AI융합 교육 교사 역량 강화, AI전문인재 양성 등을 통해 체계적인 AI교육을 시도하고 있으며 2022 개정 교육과정에서는 AI 및 디지털 기술 기반 에듀테크를 활용한 교수학습을 강조하고 있다(Korea Institute for Curriculum and Evaluation (KICE), 2020; Lee & Kim, 2022; MOE, 2020; MOE, 2022).

이러한 AI 디지털 기술 발전에 따른 교육 환경의 변화는 영어교육 분야에서도 활발히 진행 중이다(Maeng et al., 2023). 정부에서는 영어 학습을 위해 EBS와 협력하여 ‘뽕톡’을 개발하여 활용 중에 있으며, 기업들은 앞다투어 차별화된 AI 기술을 활용한 다양한 메타버스 및 에듀테크 학습 플랫폼 개발에 박차를 가하고 있다(Lee & Kim, 2022). 학생들은 디지털 플랫폼을 활용하여 다양한 멀티미디어 학습 자료와 상호작용 콘텐츠를 접하며 맞춤형 자기주도적 학습을 시도하고 있다(Jeong, 2020; Maeng et al., 2023; Yun & Maeng, 2017). AI 디지털 기술을 활용한 애플리케이션을 통해 읽기 및 듣기뿐 아니라 보기(viewing)를 하여 실제적 언어자료 입력 기회가 확대되고 있으며, 문법 확인 및 교정, 온라인 번역기, 챗봇 등 다양한 AI 기반 도구를 활용하여 영어 쓰기 및 말하기 학습에 활용하고 있다. AI 기반 도구 및 플랫폼들이 학습자의 언어 네 기능(듣기, 읽기, 말하기, 쓰기)을 총체적으로 향상시킬 수 있다는 결과가 보고되고 있다(N. Y. Kim, 2022; E. Park, 2023; Park & Kim, 2021). 이러한 교육적 환경 변화에 발맞추어 2022 개정 영어과 교육과정은 영어를 ‘다양한 언어와 문화 배경을 가진 사람들 간의 주요한 의사소통 수단’으로 규정하였다. 또한 디지털 소양 개발, AI 디지털 교수학습 및 평가 체계 구축에 중점을 두고 미래 사회에서 요구하는 주도적 인재 육성을 추진하고 있다. 정부는 이러한 교수 학습 환경의 변화 및 이에 따른 교육과정 개정의 가치와 목표를 반영하여 구현할 수 있는 일환으로 ‘AI 디지털교과서 추진 방안(MOE, 2023a)’을 발표하였다. 디지털 교육 혁신의 핵심 요소로서 AI 디지털교과서를 2025년부터 순차적으로 학교 현장에 도입할 예정이다. AI 디지털교과서 도입을 통해 AI 디지털 시대에 걸 맞는 디지털 소양 개발 및 창의적이고 자기주도적인 학습의 기회를 제공하고자 한다.

EBS English(EBSe)는 2007년 개국한 이래로 공교육 보완 및 영어 사교육비 경감, 지역·계층 간 교육 격차 해소, 실생활 중심의 영어 교육 내실화 등을 목적으로 국가 공익 채널로서 역할을 지속적으로 수행하여 왔으며 현재까지 다양한 양질의 영어 학습 콘텐츠를 무료로 제공하고 있다(EBS English, n.d.a; Kim & Lee, 2011; Maeng et al., 2024). 멀티미디어 영상과 소리, 학습자들의 동기를 유발할 수 있는 여러 가지 기술을 활용한 수준별 듣기, 읽기, 말하기 학습 자료를 지원하고 있으며 실제적 상황별 영어 체험학습을 할 수 있도록 다양한 콘텐츠를 제공하고 있다(Kim & Lee, 2011). 특히, 2020년에는 공교육 지원 기능을 보강하고 사교육비 경감의 효과를 좀 더 강화하고자 주요핵심사업으로 교과서 기반 학교 현장 활용 콘텐츠를 제작했다. 그 중 교과서 영어 프로그램은 가장 대표적인 프로그램으로써 학교에서 배우는 교과서를 선택하여 그 내용을 쉽고 재미있게 배울 수 있도록 지원하고 있다(Hong et al., 2021a). 학생들은 EBS 교과서를 자신이 공부하는 교과서와 연계하여 차시별로 원어민 강사가 진행하는 콘텐츠를 통해 학습할 수 있으며 관련 학습 자료를 활용할 수 있다. 영어교과서 프로그램에 대한 평가 또한 보고되어져 왔다. EBSe 사용자를 대상으로 한 조사에서 EBSe 교과서 영어 프로그램의 이용율은 2020년 이후 꾸준히 증가 추세에 있으며(Maeng et al., 2024), 학교 영어교육 보완 및 사교육비 경감 등 교과서 영어 프로그램 효과에 대해서도 2020년 이래로 5점 만점 중 4점 이상의 높은 점수를 보이고 있다(Hong et al., 2021b, 2022; Sangwon Lee et al., 2023; Maeng et al., 2024). 그러나 현 EBSe 교과서 영어 프로그램은 2015 교육과정을 기반으로 하고 있다. 또한 EBSe의 다른 프로그램들에 대한 연구에 비해 비교적 충분한 연구가 이루어지지 않은 상태이다(Hong et al., 2021a; Sangwon Lee et al., 2023). 특히, EBS는 공영 교육방송사로서 2022 개정 교육과정 시행 및 AI 디지털교과서 도입의 상태에서 빠르게 변화하고 있는 영어교육의 교수학습 상황을 반영하고 새로운 교육과정 및 AI 디지털교과서와 연계된 프로그램 개발이 반드시 필요한 실정이다. 그러므로 현재의 EBSe 교과서 영어 프로그램의 현황을 진단하고 앞으로의 변화 및 개선 사항을 탐색할 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 현재 활용되고 있는 EBSe 교과서 영어 프로그램 현황 및 효과에 대해 사용자들의 의견을 다각적으로 조사하고 이를 기초로 향후 EBSe 교과서영어 콘텐츠 개발에 대한 방향성을 2022 개정 영어과 교육과정과 AI 디지털교과서 도입과 연결하여

탐색하고자 한다. 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, EBS 교과서 영어 프로그램의 현황은 어떠한가?

둘째, EBS 교과서 영어 프로그램 개발에 대한 사용자의 의견은 무엇인가?

## 이론적 배경 및 선행연구

### 2022 개정 영어과 교육과정 및 AI 디지털교과서

21세기 AI 디지털 기술의 급속한 발달은 사회 전반 특히 교육 분야에 막대한 변화를 불러일으키고 있으며 학습자는 AI 디지털 기술을 기반으로 필요한 자료를 검색하고 지식을 있는 그대로 받아들이는 것이 아니라 스스로 지식을 생성하여 학습한다. 즉, 모바일 환경 및 디지털 기술은 학습자들에게 개별화된 맞춤형 학습 환경을 제공하고 있으며 정형화되지 않은 자기주도적 학습 방식으로 나아가고 있는 것이다(H. Kim, 2021; Maeng et al., 2023). 이러한 교육 환경 및 패러다임의 변화는 영어교육에서도 그대로 반영되어 나타나고 있다. 가상현실(VR), 증강현실(AR), 메타버스(metaverse) 등 최첨단 디지털 기술을 활용한 교수학습 방법 및 활동 수업이 다양하게 시도되어지고 있다. 코로나19 시기 이후 실시간 웹기반 교수학습이 급격히 확산되었고 AI 기반 온라인 맞춤형 교수 학습으로의 전환이 빠르게 이루어지고 있다(H. Kim, 2021; Maeng, 2024; Maeng et al., 2023; Shemshack & Spector, 2020).

2022 개정 영어과 교육과정은 이러한 급격한 시대적 변화에 부응하여 새로운 교육 환경 및 패러다임의 변화를 반영하고 있다. 미래사회가 요구하는 창의성과 포용성을 갖춘 주도적인 인재를 육성하고 다양한 세계인과의 의사소통, 디지털 소양 개발, AI 디지털 교수학습 및 평가 체계 구축 등에 개정의 중점을 두고 있다(Maeng et al., 2024; MOE, 2022). 영어교육의 목적인 영어 의사소통 능력 향상에 있어서도 영어의 ‘다양한 언어와 문화 배경을 가진 사람들 간 주요 의사소통’ 기능에 방점을 두고 있으며, 창의성, 포용성, 시민성, 자기 주도성 등 2022 개정 교육과정의 핵심 가치를 총괄 목표로 두고 있다. 창의적 사고, 공동체 의식, 협력적 소통, 자기주도적 학습, 감성적 요소, 지식정보 처리 등을 하위 교과 역량으로 하여 세부목표를 설정하였다(Maeng et al., 2024; MOE, 2022). 2022 개정 영어과 교육과정은 2015 개정 영어과 교육과정에서의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 4개 언어기능 영역을 이해(reception)와 표현(production) 2개의 영역으로 나누고 두 영역이 다양한 방식으로 서로 결합하여 상호작용이 일어날 수 있도록 구성되어 있는 데 특징이 있다. 이해 영역에서 학습자들이 다양한 언어 입력을 수집하고, 표현 영역에서는 자신의 생각과 감정을 다양한 방식으로 표현할 수 있도록 분류한 것이다. 또한 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’의 세 범주로 교육 내용을 나눠 학년군 및 학교급별로 제시하고 있으며 관련 언어 지식과 항목, 영어 사용의 사회 문화적 상황 등을 다루고 있다(Maeng et al., 2024). 따라서 공영 교육방송사로서 공교육 보완의 역할을 지향하고 있는 EBS 교과서 영어 프로그램에서도 위에 언급된 2022 개정 영어과 교육과정의 분류 방식에 맞게 콘텐츠를 재구성하고 점검해야 할 필요가 있다. 새로운 교육과정의 목적, 내용 및 체계의 변화에 맞춰 EBS 교과서 영어 프로그램의 콘텐츠 점검 및 정비가 필요해 보인다.

AI 디지털교과서는 디지털 교육 혁신의 핵심요소로써 교육부는 2023년 ‘AI 기반 교육혁신 방안’을 통해 도입 계획을 발표한 바 있으며 2025년 영어 AI 디지털교과서가 우선적으로 채택되어 활용될 예정이다. AI 디지털교과서의 핵심 서비스(안)는 학생들의 학습 진단 및 분석을 통해 학생별 최적의 학습경로 및 콘텐츠를 추천하고 맞춤형 학습지원 즉, AI 튜터링 기능을 제공할 예정이다. 또한 교사들에게는 AI 보조 교사 기능을 통해 수업설계와 맞춤 처방을 지원하고 콘텐츠를 재구성 혹은 추가하여 학생들의 학습이력 등 데이터 기반 학습 관리를 지원한다. 뿐만 아니라, 대시보드를 통해 학생의 학습데이터 분석을 제공하고 학생, 교사, 학부모 간 소통을 지원할 뿐 아니라, 쉽고 편리한 통합 로그인, UI/UX 구성 및 접근성 보장 등 서비스를 계획하고 있다(MOE, 2023). AI 디지털교과서에서 관리하는 데이터란 학생의 특성 및 학업 성취뿐 아니라 학습 행태를 분석할 수 있는 메타인지 데이터이며 학생 개인의 학업 흥미 데이터까지 수집 분석하여 반영하는 것이다. ‘인공지능(AI) 디지털교과서 개발지침(MOE, 2023b)’의 AI 디지털교과서 개발에 관한 가이드라인에 따르면 ‘자율성과 창의성을 바탕으로 한 양질의 인공지능(AI) 디지털교과서를 개발하고 맞춤형 학습을 지원하기 위한 인프라’를 구축하도록 하고 있으며, 이 외에도 학습 데이터 수집, 관리, 전송 등의 핵심 기능, 클라우드 기반에 학습 데이터 분석 정보 보안 지원 방안도 포함하여 AI 디지털 시대에 걸 맞는 다양한 교수학습 체계와 내용 및 시스템 지원이 도입될 예정이다. 그러므로 공교육 보완의 역할을 하고 있는 EBS 교과서 영어 프로그램 또한 이에 따른 프로그램 서비스 보완 및 콘텐츠

점점이 필요하며 새로운 교육과정 및 교과서 도입에 즈음하여 학습자들의 요구에 부응하고 있는지 점검이 필요하다.

종합적으로, 2022 개정 교육과정과 AI 디지털교과서 도입은 AI 기반 디지털 기술 혁명이라는 시대적 상황과 맞물려 급변하고 있는 전환기의 영어교육의 향후 방향성에 대한 이정표를 제시하고 있다. 이에 따라 AI 디지털 기술을 활용한 영어교육 연구 또한 다각적으로 이루어지고 있다. 구체적으로 문법 검수 및 교정 도구, 번역기 및 AI 기반 챗봇 등 다양한 웹기반 디지털 AI 기반 영어 학습 도구에 대한 연구들이 진행되었고(N. Y. Kim, 2022; Park & Kim, 2021; E. Park, 2023), 학습자의 학습 시간 단축 및 발화 기회 확대, 학습 동기와 자신감 향상 등 정의적 요인 개선을 위해 AI 기반 영어 학습도구가 효과적으로 활용될 수 있다는 보고가 이루어져 왔다(Chun et al., 2021; H. S. Kim et al., 2020; Sumo & Bah, 2021). AI 도구가 학습자들의 과제 및 시험을 자동으로 채점하고, 오류를 분석하여 개별 피드백을 제공함으로써 교사의 업무를 효율적으로 지원하고 교수 능력을 향상시킬 수 있다는 보고가 제시되었고(Hong, 2023; Jarvis, 2023; Joe & Han, 2022; Maeng et al., 2023; Park & Yang, 2020; Yun & Maeng, 2021), AI 기반 영어교육 플랫폼 활용 및 인식에 대한 연구가 진행되었으며(Chang et al., 2019; Hwang, 2021; Hyun & Im, 2019; Seungjun Lee et al., 2022; Oh et al., 2022; Yoon, 2020), AI 기반 플랫폼이 다양한 형태로 교사 지원 및 학생 지원 도구로 활용되고 있다는 연구결과가 제시되었다(Chun et al., 2021; H. Kim et al., 2020; Maeng et al., 2023; Park & Yang, 2020). 그러나 우리나라 공교육 보완 및 학습 지원의 중요한 역할을 담당하고 있는 EBSe 교과서 영어 프로그램과 관련하여서는 여전히 연구가 충분하지 않으며 AI 디지털 교육 환경을 기반으로 하는 향후 영어교육과 관련하여 개선점 및 나아가야 할 바에 대한 논의가 부족한 실정이다(Hong et al., 2021b; Maeng et al., 2024). 따라서 2022 개정 교육과정 시행과 AI 디지털교과서 도입으로 영어 교육 환경과 패러다임이 급변하고 있는 현 시점에서 EBSe 영어 교과서 프로그램의 현황 콘텐츠 점검, 이에 기초한 개선 및 개발 방향에 대한 논의가 반드시 필요하며 사용자 의견 및 요구에 기초한 향후 나아가야 할 바를 점검하여 반영하여야 할 것이다.

## EBSe 교과서 영어 프로그램 및 선행연구

EBSe 교과서 영어는 2020년 공교육 보완 및 사교육비 경감을 위한 주요핵심 사업으로서 2015 개정 교육과정을 기반으로 기획·제작된 멀티미디어 콘텐츠 프로그램이다. EBSe는 현재 초등 4개 출판사(YBM, 대교, 천재, 동아) 5종 교과서 별로 연계된 다양한 학습 콘텐츠를 제작하여 제공하고 있다. 학습자들이 실제적 영어에 노출될 수 있도록 대부분 원어민 강사에 의한 3-5분 정도의 길이로 영상물이 제공되고 있으며 반복 시청을 통한 학습이 가능하다. 또한 5종 교과서를 기반으로 한 단원별 어휘, 주요 표현을 배울 수 있는 클립형 멀티미디어 콘텐츠로써(Hong et al., 2021a) 초등학생들의 발달 단계와 특징에 맞춰 흥미와 관심을 끌어 학습 동기를 불러일으킬 수 있도록 제작되었다. 비대면 수업 환경에서도 학생들이 스스로 예·복습을 통해 자기주도적 학습이 가능하도록 구성되었다(EBSe English, n.d.b). 학생들은 EBSe 웹사이트 및 애플리케이션을 활용하여 시간 및 장소에 구애받지 않고 자기주도적 학습을 할 수 있다(Hong et al., 2021a; S. Kim, 2015; Y. Park, 2010).

EBSe 교과서 영어의 구성을 좀 더 구체적으로 살펴보면, EBSe 교과서 영어는 교과서를 기반으로 단원별 주요 내용을 3주 차 각 15분 길이의 영상으로 구분하여 제공하고 있다. 각 주차 별로는 1주 차는 듣기·말하기 중심, 2주 차는 읽기·쓰기 중심, 3주 차는 문화 요소 및 단원 복습으로 구성되어 있으며, 각 주차마다 2차시 5~7개의 코너로 구성되어 학습자들이 반복 심화학습을 할 수 있도록 제작되었다(Hong et al., 2021b). 각 단원마다 단어 게임, 표현 및 쓰기 게임, 듣기·읽기 게임 등 초등 학습자들을 위한 게임형 복습 활동을 제공하고 있으며 학습자들이 좀 더 흥미롭게 반복 연습할 수 있도록 제작하였다(EBSe English, n.d.b). 학교 교과서 내용에 따라 3~4분 정도의 클립형 분절된 영상으로 제작하여 학교 수업에서의 활용성을 극대화하여 교사에게도 도움이 될 수 있도록 하였다. 즉, 학교 수업의 보완 자료로 활용할 수 있도록 교과서의 각 차시 내용을 원어민 강사 수업으로 구성하여 영어와 우리나라 말로 진행되는 짧은 영상을 제공하고 있다. 교사는 이를 활용하여 학생들에게 좀 더 다양한 양질의 학습 기회를 제공할 수 있을뿐 아니라 EFL 상황의 교실에서 TEE(Teaching English in English)를 실현할 수 있는 기회로 활용할 수 있는 것이다. 또한 학생들은 교과서 밀착형 코너들을 활용하여 원어민 교사가 제공하는 자연스럽게 실제적인 언어 입력을 통해 좀 더 심화된 학습을 경험할 수 있다(Hong et al., 2021b; Sangwon Lee et al., 2023).

EBSe 콘텐츠 분류체계(EBSe English, n.d.b)를 살펴보면 레벨테스트, 방송프로그램, 교사지원센터, 편리당, 자기주도적 학습으로 구성되어 있으며 교과서 영어 프로그램과 연계하여 활용할 수 있다. 교과서 영어 외에도 학습자들은 레벨테스트 결과에 따라 알맞은 학습 콘텐츠를 추천받을 수 있다. 교과서 영어와 더불어 방송프로그램에서는 기초학력

항상 프로그램으로 ‘영어에 반하다 초등 4, 5, 6, 초등 발음 클리닉, 중학 영어 클리어 1, 2, 3학년, All in One 중학영어’ 등을 제공하고 있다. 활동 중심 액티비티 잉글리시는 맞춤형 교과 보충 프로그램으로 ‘Coding English, Tweet English, K-Culture’ 등이 제공되고 있다. 의사소통 함양 프로그램으로는 ‘왕초보영어, EBSe 생활영어’ 등이 활용될 수 있으며, 유아 및 초등 저학년을 위한 Play English와 The Academic & After-School English 과정, 중고등 학생들을 위해서는 The Academic English 과정에서 다양한 교과 연계 학습 콘텐츠를 활용할 수 있다. 온라인 콘텐츠로써 펀리딩, e-클립, 필수 영단어, 방과후 영어 콘텐츠가 제공되어 교과서 영어 프로그램과 함께 공교육의 효과를 높일 수 있도록 지원하고 있다. 종합적으로 볼 때 EBSe 프로그램은 공교육을 지원하고 EFL 상황에서의 다양한 학습자들의 효과적 영어 학습을 위해 실제적인 언어 입력을 지향하며 자기주도적 온라인 영어 학습 기회를 제공하고 있는 것으로 나타났다. 학습자의 학년과 수준에 따라 학교 공부를 보완·심화할 수 있는 콘텐츠를 제공함으로써 학습자들의 사교육 부담을 경감시키고 공교육 효과의 극대화를 지향하고 있는 국민을 위한 공익 교육과정으로 평가될 수 있다(Hong et al., 2021b; Sangwon Lee et al., 2023; Maeng et al., 2024).

이러한 EBSe 영어프로그램 및 프로그램 효과에 대한 선행 연구들이 다양하게 제시되어 왔다. 우선 교과서 영어 및 교과 관련 콘텐츠를 중심으로 연구들을 살펴보면, Kim과 Oh(2010)는 EBS 인터넷사이트를 활용한 초등학생의 자기주도적 영어 학습 사례연구에서 교과영어 프로그램인 SEL(School English Level)을 활용한 주 3회 개인별 영어 학습을 수행하여 학습일지, 교사의 관찰면담일지, 소감문, 활동 결과물 등을 분석한 결과 대부분 학습자들의 자기주도적 학습능력이 개선되었으며 특히 영어 학습에 대한 태도가 긍정적으로 개선되었다고 보고하였다. 또한 좀 더 효과적인 자기주도적 학습을 위해 학습 후 정리평가 점수 확인 기능, 고학년들을 위한 학습일지 작성에 대해 제안하였다. Kim과 Lee(2011)는 교과서영어 프로그램이 별도로 개발되기 전 EBS 영어교육방송 프로그램을 놀이영어, 교과영어, 방과후영어, 에듀테인먼트, 교양영어로 분류하여 초등학교 영어교육 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 EBSe 프로그램을 분석하였으며 교과서 기반 교과영어를 포함한 EBSe 프로그램의 활성화를 위해 시청 절차를 간소화하고 시청 방법에 대한 적극적 홍보가 필요하다고 제안하였다. Bae(2013)는 EBSe 영어교육방송의 자기주도적 영어 학습능력에 대한 효과를 초등학생 3-6학년을 대상으로 실험연구를 통해 검토하였다. 주당 2-3시간 10개월 동안 가정에서 Yo! Yo! Playtime 등 교과영어 프로그램을 포함한 EBS 영어교육방송을 통해 자기주도적 맞춤 학습을 실시하고 기록장 및 플래너를 작성하도록 한 결과 EBSe를 활용한 학생의 자기주도적 영어 학습이 초등학생의 영어 능력(듣기 및 읽기) 향상에 긍정적 영향을 미쳤으며 학생들의 자기주도적 영어 학습에 대한 동기 강화 및 이해도 향상의 결과를 얻을 수 있었다고 보고하였다. 또한 영어 학습에 대한 정의적 영역에 긍정적 결과를 가져왔음을 검증하였으며 EBSe 활용 가이드 및 매뉴얼, 홍보의 필요성을 제안하기도 하였다. 또한 Y. H. Kim(2015)은 대학생을 대상으로 EBSe 고교 쓰기 Level 8을 활용한 결과 대다수의 학생들이 쓰기 능력이 향상되었으며 온라인을 통한 피드백 활동이 가장 도움이 되었다고 보고하였다. 또한 일관성과 즉각성이 떨어지는 피드백이 학습 동기를 저하한다는 결과를 지적하며 좀더 학습의 효과를 향상시키기 위한 즉각적인 온라인 피드백을 언급하였다. 그 외에도 교과 영어 및 이를 보완하는 방과후영어 등 EBSe 방송프로그램의 효과와 관련된 연구들이 다수 진행되었다(Baik, 2013; Chang & Hong, 2020; Chang & Min, 2013; Jeon & Lee, 2019; Lee, 2012; Maeng et al., 2024; Y. Park, 2010).

EBSe 프로그램의 활용 실태 및 현황, 사회적 효과와 관련하여도 조사 연구가 진행되었다. EBSe 활용목적과 관련하여서는 학생, 학부모, 교사 집단 모두에서 영어 수업 보완을 가장 많이 응답한 것으로 조사되었으며 학부모와 교사는 학생들에게 주로 무료로 이용할 수 있고 콘텐츠가 알차서 EBSe 활용을 권유하고 있는 것으로 나타나 대부분의 사용자들은 EBSe 프로그램의 주요 목적인 공교육 보완 및 사교육비 절감의 목적으로 활용하고 있는 것으로 나타났다(Hong et al., 2021b; Jeon & Lee, 2019; Sangwon Lee et al., 2023; Maeng et al., 2024). EBSe 콘텐츠 만족도에 있어서도 5점 중 4점 이상의 점수를 보여주며 공교육 강화, 의사소통 능력 향상, 사교육비 경감, 계층·지역간 영어 학습 격차 해소 등에 있어서 높은 점수를 나타내 EBSe 프로그램 효과를 입증하였다(Hong et al., 2021b; Jeon & Lee, 2019; Sangwon Lee et al., 2023; Maeng et al., 2024). EBSe 교과서 영어 프로그램이 도입된 2020년 이후 S. H. Hong 외 3인(2021b)은 EBSe 교과서영어 프로그램의 효과에 대해 학생, 학부모, 교사 집단 모두 교과서영어 프로그램이 학교 영어 교육 보완에 효과가 있을 뿐 아니라 사교육의 필요성을 줄이고 읽기를 비롯한 쓰기, 듣기, 말하기 능력을 향상시키는 등 매우 긍정적 인식을 보여주었다고 보고하였다. Sangwon Lee 외 2인(2023)의 연구에서도 EBS 교과서 영어 프로그램의 효과에 대해 학교 ‘영어교육 보완에 효과가 있다’ 항목에서 4.25로 가장 높은 점수를 얻었으며 ‘사교육 필요성’과 ‘사교육비 부담이 줄었다’ 등 사회적 효과뿐 아니라 영어 공부에 흥미가 생기고 듣기/말하기, 읽기/쓰기 등 영어능력이 향상되었으며 규칙적인 영어습관이 생겼다고 보고하였다. 또한 5-

6학년 교과서 영어 관련 콘텐츠 개발 시 사용 의사를 묻는 질문에 과반수 이상의 많은 응답자들이 교과서 영어 프로그램 활용에 흥미를 갖고 긍정적인 응답을 보여주었다(60.5%). 이용하지 않는 이유로는 홍보가 부족해서라는 의견이 가장 많이 접수되었으며 콘텐츠의 설명이 부족해서라는 의견을 나타내 개선의 여지를 보여 주었다. 또한 교과서 영어 콘텐츠 개발 제안에 대해 학생들의 경우 교과서 내용을 보충하고 심화학습이 가능한 콘텐츠, 짧은 영상 형태의 제작, 세분화된 테스트 형식의 프로그램, 활동지 업데이트, 퀴즈 게임 등의 흥미로운 콘텐츠 등 제안이 있었고 교사는 학습자 수준에 따른 다양한 보충 활동 제공, 학생들의 참여를 불러올 수 있는 이벤트 및 혜택 제공, 챗봇 등을 활용한 상호소통 프로그램 등을 제안하였으며, 학부모의 경우 영어 지도 역량을 강화할 수 있는 프로그램도 제안하여 눈길을 끈다(Sangwon Lee et al., 2023).

선행연구의 결과를 볼 때 교과서 영어 프로그램에 대한 효과성이 입증되고 있으나 여전히 다른 EBSe 프로그램 콘텐츠 관련 연구에 비해 그 수가 충분하지 않으며 여전히 많은 개선점이 보이고 있다. 또한 EBSe 사용자들의 교과서 영어 프로그램의 이용률 또한 2020년 41.1%, 2022년 35.7%로 과반수에 훨씬 못 미치는 수치를 보이고 있는 실정이다(Hong et al., 2021b; Sangwon Lee et al., 2023). 더욱이 언급된 선행 연구들은 모두 2015 교육과정에 기반하고 있으므로 새로운 2022 개정 교육과정 기반 연구가 필요하다. 특히, 새로운 교육과정 하에 AI디지털교과서 도입을 앞두고 있는 만큼 EBSe 교과서 영어 프로그램의 현황을 새롭게 점검하고 직접적으로 교과서 영어와 관련된 이용자들(학생, 학부모, 교사)의 의견을 통해 향후 EBSe 교과서 영어 프로그램의 개선점 및 제안점을 다각적으로 분석해 볼 필요가 있다.

## 연구방법

### 연구 대상 및 절차

연구 대상은 EBSe 홈페이지를 통해 온라인 설문에 참여한 학생, 학부모, 교사 총 381명으로 구성되어 있다. 표 1에서 볼 수 있듯이 세 집단 중 학생이 160명으로 가장 많고 학부모 157명, 교사가 64명이다. 남녀 비율을 살펴보면 남자가 130명, 여성이 251명으로 여성 응답자가 2배 가까이 많이 설문에 참여한 것으로 나타났다. 참여자 모두 EBSe 사이트에 있는 이벤트 페이지 링크를 통해 온라인 설문지를 집단별로 선택하여 참여하였으며, 설문 결과는 데이터베이스에 저장된 후 구글 스프레드시트를 통해 출력되었다. 학생 집단은 초·중·고에 재학중인 학생들이며, 학부모 집단은 초·중·고 자녀를 둔 학부모들이다. 교사들은 현재 초·중·고 학교에서 교사로서 근무하고 있다. 응답자의 인구통계학적 특성은 표 1과 같다.

**TABLE 1**  
*Description of Participants*

	Participants	Number	Ratio (%)
Group	Student	160	42.0%
	Parent	157	41.2%
	Teacher	64	16.8%
Gender	Male	130	34.1%
	Female	251	65.9%

### 자료 수집 및 분석

본 연구는 EBSe 사이트의 온라인 이벤트 설문조사를 통해 4주에 걸쳐 자료를 수집하였다. 설문 내용은 선행연구의 결과와 비교 분석할 수 있도록 Hong 외 3인(2021a)과 Sangwon Lee 외 2인(2023)의 설문 문항을 활용하여 학생, 학부모, 교사 세 집단에 모두 적용될 수 있는 구조화된 공통 문항을 작성하고 각 집단에 알맞게 문항을 수정 추가하여 설문지를 구성하였다(부록 참조). 설문 내용은 표 2에서 정리한대로 인구통계학적 정보, EBSe 교과서

영어 프로그램 사용 여부, 프로그램 효과, 사용하지 않는 이유, 교과서 영어 콘텐츠 업데이트 시 사용 의사, 향후 교과서 영어 개발 콘텐츠에 대한 제안 및 개선점이다. 질문 문항은 영역에 따라 선택형, 리커트 5점 척도, 개방형으로 구성하였다. 구체적인 설문지 구성은 표 2와 같다.

**TABLE 2**  
*Survey Questions for Evaluating the EBSe Textbook English Program*

Category	Description	Items (scale)
User background	Demographic information (gender, school level, grade, region)	4 (multiple choice)
Effectiveness of the current program	Use of textbook English content	1 (multiple choice)
	Effectiveness of using textbook English content	9 (sub -Items: Likert scale)
User suggestions on further program development and improvement	Reasons for not using textbook English content	1 (multiple choice – multiple responses)
	Willingness to use textbook English content when it updates	1 (multiple choice)
	User suggestions for improving textbook English content	2 (open-ended)

설문 결과는 집단간 결과 비교 분석을 위해 하나의 데이터 세트로 통합한 후 IBM SPSS 21 프로그램을 활용하여 분석하였다. 통계적 분석 방법은 기술통계(평균, 표준편차), 빈도분석, 다중응답 빈도분석이며 이를 통해 집단 특성을 살펴보았으며, 집단간 차이 분석은 카이자승 검증 및 일원분산 분석을 통해 실시하였다. 또한 사후검정(Shaffé)을 하여 구체적인 집단간 차이 양상을 확인하였다. 마지막으로, 교과서 영어 프로그램 개발 및 개선에 대한 사용자 제안의 설문 결과에 대해서는 연구자가 반복적 읽기를 통해 키워드를 추출하고 이를 범주화하여 빈도 분석 후 결과를 설명하였다.

## 결과 및 논의

### EBSe 교과서 영어 프로그램 사용 현황 및 효과

#### 교과서 영어 콘텐츠 사용 여부

설문에 참가한 381명을 대상으로 교과서 영어 프로그램 콘텐츠를 사용해 본 경험이 있는지 설문을 실시하였으며 EBSe 교과서 영어 프로그램 사용 여부에 대한 응답 결과는 표 3과 같다.

**TABLE 3**  
*Usage of the EBSe Textbook English Program*

Reponses	Students	Parents	Teachers	Total
Has used	77 (48.1%)	81 (51.6%)	35 (54.7%)	193 (50.7%)
Has not used	83 (51.9%)	76 (48.8%)	29 (45.3%)	188 (49.3%)
Total	160 (100%)	157 (100%)	64 (100%)	381 (100%)

$\chi^2 = .881, df = 3, p = .644$

Note. \* $p < .05$

분석 결과, 전체 응답자 381명 중 과반수가 조금 넘는 193명(50.7%)이 EBSe 교과서 영어 관련 프로그램을 사용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 이는 2022년 35.7%에(Sangwon Lee et al., 2023) 비해 대폭 상승한 수치이다. 집단별로 살펴보면 교사가 54.7%로 가장 높은 사용률을 보였고, 학부모 51.6%, 학생 48.1%의 순으로 나타났으며 집단간

통계적으로 유의미한 차이는 발견되지 않았다( $\chi^2 = .881, p = .644$ ). 결과를 살펴볼 때 학교 및 가정에서 학생을 지도하고 교육하는 교사와 학부모가 학생 및 자녀의 영어 교육에 좀 더 관심을 가지고 교과서 영어 콘텐츠를 우선적으로 이용해 본 결과로 해석해 볼 수 있으며, 학생의 경우 과반을 못 미치는 비교적 낮은 사용률을 보이고 있으므로 그 원인에 대해 좀 더 구체적인 조사가 필요해 보인다. 지난 2022년 조사 결과와 비교하면(Sangwon Lee et al., 2023) 교사의 경우 지난해 56%와 유사하거나 소폭 하락하였으나 학생과 학부모는 각각 29.7%, 45.8%에서 크게 상승하여 교과서 영어 콘텐츠에 대한 관심이 증대된 것을 관찰할 수 있다. 이는 더 많은 학생들과 학부모들이 교과서 영어 콘텐츠에 대해 관심을 가지게 되었다는 점에서 매우 긍정적으로 해석할 수 있으며 가정에서 자기주도적 학습을 위해 콘텐츠를 활용한 결과로 추측해 볼 수 있다. 그러나 여전히 과반수 이상의 학생들(51.9%)은 EBSe 교과서 영어 프로그램을 활용한 경험이 없으며 학부모와 교사들의 경우에도 50%를 조금 웃도는 수준에서 이용 경험을 보이고 있으므로 콘텐츠 개선 및 제안에 대한 분석을 통해 그 이유에 대해 좀 더 자세히 검토할 필요가 있다. 또한 그 결과를 반영하여 더 많은 학생, 학부모, 교사들이 교과서 영어 프로그램을 활용할 수 있도록 향후 프로그램 개발과 개선에 반영하여야 할 것이다.

### EBSe 교과서영어 프로그램의 효과

EBSe 교과서영어 프로그램을 사용해 본 경험이 있다고 답한 193명의 응답자를 대상으로 교과서 영어 콘텐츠의 효과성을 구체적으로 살펴보기 위해 ‘학교 영어교육 보완에 효과가 있었다’, ‘규칙적인 영어 학습 습관이 생겼다’, ‘사교육 필요성이 줄었다’, ‘사교육비가 줄었다’, ‘영어 공부에 흥미가 생겼다’, ‘듣기/읽기 실력이 향상되었다’, ‘말하기/쓰기 실력이 향상되었다’, ‘외국인에 대한 두려움이 사라졌다’, ‘영어를에 대한 자신감이 생겼다’의 9개 5점 리커트 척도 기반 문항을 구성하여 설문하였으며 응답 결과는 표 4와 같다.

**TABLE 4**  
*The Effects of EBSe Textbook English Program*

Items	M	SD
Effective in supporting/supplementing school English education	4.33	.77
Helped establish a regular English study habit	4.27	.77
Reduced the need for private education	4.23	.86
Decreased expenses for private education	4.20	.93
Increased interest in studying English	4.17	.83
Improved listening/speaking skills	4.19	.83
Improved reading/writing skills	4.19	.83
Reduced fear of interacting with foreigners	4.19	.83
Increased confidence in English	4.16	.88
Overall average	4.21	.84

분석 결과를 살펴보면, 전체 평균 4.21점으로 모든 항목에 있어서 4.16이상의 높은 점수를 보였다. 이는 지난 해 Sangwon Lee 외 2인(2023)이 보고한 효과 점수 평균 4.14에 비해 다소 향상된 수치이다. 항목별로 좀 더 자세히 살펴보면 ‘학교 영어교육 보완에 효과가 있었다’가 4.33으로 가장 높은 점수를 보였고, ‘규칙적인 영어 학습 습관이 생겼다(4.27)’, ‘사교육 필요성이 줄었다(4.23)’, ‘사교육 비가 줄었다(4.20)’순으로 높게 나타났으며, ‘듣기/말하기 실력이 향상되었다’, ‘읽기/쓰기 실력이 향상되었다’, ‘외국인에 대한 두려움이 사라졌다’가 모두 4.19로 뒤를 이었고, ‘영어 공부에 흥미가 생겼다’가 4.17, 영어에 자신감이 생겼다가 4.16으로 나타나 여전히 4점을 상회하는 높은 점수를 보여 응답자들은 교과서 영어 프로그램의 효과에 대해 전반적으로 매우 높은 평가를 한 것으로 나타났다. 이러한 결과는 EBSe 교과서 영어 프로그램에 대한 높은 만족도, 학생들의 긍정적인 학습 태도 변화, 듣기·말하기·읽기·쓰기 능력 향상, 사교육비 경감 등을 보고하고 있는 선행연구 결과를 뒷받침하는 결과로써(Bae, 2013; Hong et al., 2021b; Jeong & Lee, 2019; Sangwon Lee et al., 2023) EBSe 교과서영어 프로그램의 효과성을

시사한다. 또한 Sangwon Lee 외 2인(2023)이 보고한 2022년 결과에 비해 모든 항목에서 상승하였으며 특히, ‘규칙적인 영어 학습 습관이 생겼다’와 ‘사교육비가 줄었다’ 항목에서는 다른 항목들에 비해 각각 4.13, 4.09에서 가장 많이 상승하여 EBSe 교과서 영어 프로그램이 EBSe 개국 목표인 공교육 보완 및 사교육 부담 해소에 효과가 있을 뿐 아니라 학생들의 규칙적인 영어 학습에도 도움이 되는 것으로 조사되었다. 이는 2022 개정 교육과정의 창의적 사고, 공동체 의식, 협력적 소통 등 외에도 자기주도적 학습을 교과역량의 한 축으로 설정하고 있다는 점에서 더욱 의미가 있다(Maeng et al., 2024; MOE, 2022). 또한 교육부가 발표한 ‘AI 디지털교과서 추진방안’에 따르면(MOE, 2023a) 2025년 도입될 AI 디지털교과서에서는 학생들의 학습 진단 및 분석을 통해 학생별 최적의 콘텐츠 및 학습 경로를 추천하는 AI 튜터링 기능을 제공할 예정이므로 자기주도적 학습역량이 매우 중요하다. 이러한 점에서 이번 결과는 EBSe 교과서 영어 프로그램이 공교육 지원 콘텐츠로서 2022 개정 교육과정 및 AI 디지털교과서와 궤를 같이 하고 있다 것을 나타내는 예시로 볼 수 있다. 이러한 분석 결과에 있어서 집단별 인식의 차이가 있는지 살펴보기 위해 일원분산 분석을 실시하였으며 그 결과는 표 5와 같다.

**TABLE 5***The Effects of EBSe Textbook English Program: Between-Group Differences*

Items	Groups	N	M	SD	F	p	Scheffé
Effective in supporting school English education	Students (a)	77	4.45	.79	2.308	.102	n/a
	Parents (b)	81	4.20	.77			
	Teachers (c)	35	4.37	.69			
Helped establish a regular English study habit	Students (a)	77	4.39	.78	1.633	.198	n/a
	Parents (b)	81	4.17	.79			
	Teachers (c)	35	4.23	.69			
Reduced the need for private education	Students (a)	77	4.36	.86	1.709	.184	n/a
	Parents (b)	81	4.11	.87			
	Teachers (c)	35	4.23	.84			
Decreased expenses for private education	Students (a)	77	4.42	.85	4.117*	.018	b < a
	Parents (b)	157	4.00	.99			
	Teachers (c)	64	4.17	.86			
Increased interest in studying English	Students (a)	77	4.35	.79	3.877*	.022	b < a
	Parents (b)	157	3.99	.89			
	Teachers (c)	64	4.17	.71			
Improved listening/speaking skills	Students (a)	77	4.36	.81	3.930*	.021	b < a
	Parents (b)	81	4.00	.85			
	Teachers (c)	35	4.23	.77			
Improved reading/writing skills	Students (a)	77	4.36	.81	3.930*	.021	b < a
	Parents (b)	81	4.00	.85			
	Teachers (c)	35	4.23	.77			
Reduced fear of interacting with foreigners	Students (a)	77	4.36	.81	3.930*	.021	b < a
	Parents (b)	81	4.00	.85			
	Teachers (c)	35	4.23	.77			
Increased confidence in English	Students (a)	77	4.31	.85	4.065*	.019	b < a
	Parents (b)	81	3.95	.95			
	Teachers (c)	35	4.31	.72			

Items	Groups	N	M	SD	F	p	Scheffé
Overall average	Students (a)	77	4.38	.73	3.941*	.021	b < a
	Parents (b)	81	4.05	.74			
	Teachers (c)	35	4.24	.67			

\* $p < .05$ 

표 5의 분석 결과를 토대로 전체 항목 평균을 통해 집단간 차이를 살펴보면, 학생이 4.38로 가장 높은 평가를 보여주었고, 교사 4.24, 학부모 4.05로 순으로 교과서 영어 프로그램의 효과에 대해 긍정적인 것으로 나타났다. 또한 집단간 통계적으로 유의미한 차이가 나타났으며, 사후검사(Shaffé) 결과 학생이 학부모에 비해 유의미하게 교과서 영어 프로그램의 효과에 대해 높은 점수를 준 것으로 나타났다( $F = 3.941, p = .021$ ). 항목들을 전체적으로 살펴본 결과에서도 전반적으로 학생 집단이 다른 두 집단에 비해 평균값이 높은 경향을 보였으며, 총 9개 항목 중 6개 항목에서 집단간 차이가 통계적으로 유의미하게 나타났다. 구체적으로 ‘사교육비가 줄었다( $F = 4.117, p = .018$ )’, ‘영어공부에 흥미가 생겼다( $F = 3.877, p = .022$ )’, ‘듣기/말하기 실력이 향상되었다( $F = 3.930, p = .021$ )’, ‘읽기/쓰기 실력이 향상되었다( $F = 3.930, p = .021$ )’, ‘외국인에 대한 두려움이 사라졌다( $F = 3.930, p = .021$ )’, ‘영어에 자신감이 생겼다( $F = 4.065, p = .019$ )’ 항목에서 통계적 유의미한 집단간 차이가 검증되었으며, 사후검정을 실시한 결과 학생집단이 학부모 집단에 비해 상기 6개 항목에서 유의미한 차이로 더 긍정적인 평가를 한 것으로 나타났다. 학생 집단과 교사 집단 사이에서는 학생이 교사보다 전반적으로 높은 점수를 보여주었으나 사후검정 결과 집단간 유의미한 차이 양상은 발견되지 않았다. 그러므로 직접 학습 및 교수 현장에서 콘텐츠를 활용하는 학생과 교사 집단이 교과서 영어 프로그램의 효과에 대해 상대적으로 학부모에 비해 더 높은 평가를 하는 것으로 해석할 수 있으며, 학생들의 경우에는 유의미한 차이로 학부모보다 더 높은 효과를 체감하고 있는 것으로 나타났다. 또한 EBSe 교과서 영어 프로그램 본래의 취지인 ‘학교 영어 교육 보완’, ‘사교육 필요성 경감’뿐 아니라 위에서 언급한 자기주도적 학습과 관련된 ‘규칙적 영어습관이 생겼다’ 항목에서는 학생, 학부모, 교사 모두 고른 4.11이상의 점수를 보여 다시 한번 2022 개정 교육과정 및 AI 디지털교과서의 방향성을 같이하고 있다는 결과를 시사하였다. 이는 EBSe 교과서 영어 관련 프로그램이 공교육 보완 및 사교육 부담 경감에 도움이 될 뿐 아니라 학생들의 자기주도적 학습 능력 향상에 효과적이라는 선행연구(Bae, 2013; Hong et al., 2021b; Kim & Oh, 2010; Kim et al., 2020; Sangwon Lee et al., 2023; Maeng et al., 2024; Sumo & Bah, 2021)를 뒷받침하는 결과로 이해할 수 있다.

종합적으로, 사용자들은 EBSe 교과서영어 프로그램의 효과에 대해 4점 이상의 긍정적 평가를 한 것으로 나타났다. 가장 직접적으로 활용해 본 경험이 있는 학생과 교사 집단이 학부모 집단에 비해 전체적으로 긍정적인 인식을 가지고 있으며 특히 학생 집단의 경우 학부모 집단에 비해 9개 항목 중 6개 항목에서 통계적으로 유의미한 차이를 보여주며 더욱 높은 평가를 하였다. 이는 학생들이 EBSe 교과서영어 프로그램을 직접적으로 사용하여 영어 학습을 해야 하는 주체라는 점에서 긍정적으로 받아들일 수 있으나 학생들의 학습 태도와 콘텐츠 선택에 지대하게 영향을 끼치는 학부모의 효과성에 대한 인식도 중요하므로 학부모의 의견을 조사하여 향후 EBSe 교과서영어 콘텐츠 개발 및 프로그램 서비스 운영에 반영할 필요가 있다.

## EBSe 교과서 영어 프로그램에 대한 개선 의견

### EBSe 교과서 영어 콘텐츠를 이용하지 않는 이유

향후 EBSe 교과서 영어 프로그램의 콘텐츠 개발 및 서비스 개선을 탐색하기 위해서는 교과서 영어를 이용하지 않는 이유에 대해 조사할 필요가 있다. 이에 EBSe 영어 방과후 콘텐츠를 이용해 본 적이 ‘없다’라고 응답한 188명을 대상으로 EBSe 교과서 영어 프로그램에 참여지 않은 이유를 조사하여 빈도분석을 실시하였으며 그 결과는 표 6과 같다.

TABLE 6

Responses Regarding Reasons for Not Using EBSe Textbook English Content

Items	Students (N = 83)	Parents (N = 76)	Teachers (N = 29)	Total (N = 188)
Content is outdated	10 (7.4%)	14 (11.6%)	3 (7.3%)	27 (9.1%)
Lack of promotion	46 (34.1%)	41 (33.9%)	10 (24.4%)	97 (32.7%)
Insufficient explanation of content	15 (11.1%)	19 (15.7%)	6 (14.6%)	40 (13.5%)
Sufficient with other programs	31 (23.0%)	28 (23.1%)	17 (41.5%)	76 (25.6%)
Lack of interest	14 (10.4%)	11 (9.1%)	3 (7.3%)	28 (9.4%)
Lack of listening/speaking skills content	3 (2.2%)	3 (2.5%)	2 (4.9%)	8 (2.7%)
Lack of reading/writing content	5 (3.7%)	3 (2.5%)	0 (0.0%)	8 (2.7%)
Lack of assessments	11 (8.1%)	2 (1.7%)	0 (0.0%)	13 (4.4%)
Total responses	135 (100%)	121 (100%)	41(100%)	297 (100%)

집단 전체의 응답 결과를 우선 살펴보면, ‘홍보가 부족해서’가 32.7%로 가장 높게 나타났고 그 뒤를 이어 ‘다른 프로그램이 부족해서(25.6%)’, ‘콘텐츠에 대한 설명이 부족해서(13.5%)’, ‘재미가 없어서(9.4%)’, ‘콘텐츠가 오래되어서(9.1%)의 순으로 나타났으며, ‘듣기/말하기 내용이 부족해서’와 ‘읽기/쓰기 내용이 부족해서’, ‘평가가 부족해서’는 모두 4.4% 이하의 낮은 응답률을 보였다. 이는 앞선 선행연구(Hong et al., 2021a; Kim & Lee, 2011; Sangwon Lee et al., 2023)에서도 지적되었듯이 여전히 홍보가 충분히 이루어지지 않은 결과로 보이며 특히, ‘홍보가 부족해서’와 ‘콘텐츠에 대한 설명이 부족해서’를 합치면 46.2%에 이르러, 이는 EBSe 교과서 영어 프로그램을 이용하지 않는 주요 원인으로 나타났다. 이는 여전히 프로그램에 대한 홍보 및 안내 부족의 결과로 해석할 수 있으므로 프로그램 콘텐츠에 대한 내용, 장점, 활용 방법 등에 대한 좀 더 적극적인 홍보와 상세한 안내 및 교육이 필요해 보인다. 특히 학생과 학부모의 경우 교사에 비해 ‘홍보가 부족해서’를 선택한 비율이 높으므로(34.1%, 33.9% > 24.4%), 가정에서 학생들이 효과적으로 교과서 영어 프로그램을 활용하여 자기주도적 학습을 할 수 있도록 학생과 학부모를 대상으로 하는 프로그램 홍보 및 콘텐츠 안내가 필요해 보인다. 한편 다른 프로그램으로 충분해서라는 의견 또한 25.6%에 이르고 있으며 특히 교사의 경우 41.5%의 높은 비율을 나타내므로 이용하고 있는 다른 영어 콘텐츠들에 비해 EBSe 교과서 영어 프로그램이 보완하고 개선해야 하는 것이 무엇인지 좀 더 심도있게 조사할 필요가 있다.

### EBSe 교과서 영어 콘텐츠 개발 및 업데이트 시 사용 의사

향후 EBSe 교과서 영어 프로그램에서 교과서 관련 영어 콘텐츠를 추가적으로 개발하여 업데이트를 할 경우 사용할 의사가 있는지를 조사하였으며 그 결과는 표 7과 같다. 함께 결과를 살펴보면, 총 381명 중 79.8%에 해당하는 304명이 향후 교과서 영어 콘텐츠가 업데이트 될 경우 EBSe 교과서 영어 프로그램을 사용할 의사가 있다고 응답하여 교과서 영어 프로그램에 대한 사용자들의 기대가 높은 것으로 나타났다. 또한 집단간 유의미한 차이가 검증되지 않아 세 집단 모두 높은 관심을 보였다( $\chi^2 = 5.040, df = 2, p = .080$ ). 이는 표 3에서 교과서 영어 프로그램을 사용한 적이 ‘있다’는 응답 50.7%에 비해 29.1%가 더 높은 수치이므로 이용해 본 경험이 없는 응답자들도 교과서 영어 프로그램 활용에 높은 관심과 흥미를 보이고 있으며 관련 콘텐츠 개발 및 서비스 개선이 이루어진다면 좀 더 많은 콘텐츠 사용이 활성화될 수 있다는 의미로 해석할 수 있다. 집단별로 살펴보면, 교사 집단이 84.4%로 가장 높은 사용 의사를 보였고 학부모 집단도 83.4%를 나타내 대부분의 교사와 학부모들은 향후 EBSe 교과서 영어 콘텐츠 사용에 대해 매우 긍정적인 응답을 하였다. 이어서 학생 집단은 74.4%인 119명의 학생들이 향후 교과서 영어 콘텐츠를 활용할 의사를 밝혔는데 이는 교사, 학부모 집단에 비해 9% 차이로 적은 비율이다. 학습의 당사자인 학생들의 사용 의사가 다른 두 집단에 비해 낮으므로 그 이유에 대한 조사가 필요하다고 판단된다. 이는 학생들의 교과서 영어 프로그램 사용 여부가 상대적으로 다른 집단에 비해 낮은 비율을 표 3에서 보였던 반면 교과서 영어의 효과에 대해서는 학생들이 대부분의 항목에서 학부모와 교사에 비해 긍정적으로 평가했으므로 다시 한번 학생들을 위한 콘텐츠 홍보 및 가이드 제공, 활용법 등에 대한 홍보가 매우 필요하며 학생들의 개선 및 개발 제안에

대해 좀 더 면밀한 분석이 필요하다고 할 수 있다.

**TABLE 7**  
*Use of EBSe Textbook English Content after Updates*

	Students (N = 160)	Parents (N = 157)	Teachers (N = 64)	Total (N = 381)
Will use	119 (74.4%)	131 (83.4%)	54 (84.4%)	304 (79.8%)
Will not use	41 (25.6%)	26 (16.6%)	10 (15.6%)	77 (20.2%)

$\chi^2 = 5.040, df = 2, p = .080$

\* $p < .05$

이와 같은 결과를 통해, EBSe 교과서 영어 프로그램을 이용해 본 경험이 있는 EBSe 사용자들뿐만 아니라 이용 경험이 없는 사용자들도 향후 EBSe 교과서 영어 프로그램에 대한 관심과 기대가 높다는 것을 알 수 있다. 또한 앞에서 살펴보았듯이 EBSe 교과서 영어 프로그램의 효과성에 대해 학습자들이 매우 긍정적으로 인식하고 있으며 여러 선행연구에서도 이와 관련된 효과성을 보고한 바 있으므로(Hong et al., 2021b; Jeon & Lee, 2019; Sangwon Lee et al., 2023) 향후 교과서 영어 콘텐츠 개발 및 개선을 위해 사용자들의 요구를 자세히 분석 반영할 필요가 있다. 또한 2022 개정 교육과정 및 AI 디지털교과서와 연계된 다양한 자기주도적 AI기반 학습 콘텐츠를 개발하고 AI, VR, AR, 메타버스 등 디지털 에듀테크 기반 콘텐츠 기능들을 적극 도입하여 프로그램 서비스를 개선한다면 더 많은 사용자들이 교과서 영어 프로그램을 적극적으로 활용할 것이다. 이를 위해 향후 EBSe 교과서 영어 콘텐츠 개발 및 개선에 대한 사용자 의견을 좀 더 자세히 조사하여 반영할 필요가 있다.

### EBSe 교과서 영어 콘텐츠 개발 및 개선에 대한 사용자 의견

향후 EBSe 교과서 영어 관련 콘텐츠가 어떤 형식으로 개발되었으면 하는지에 대한 EBSe 사용자들의 의견을 묻고 자유롭게 응답하도록 설문하였으며, 응답 결과를 반복적으로 읽고 범주화하여 대범주와 소범주로 나누고 빈도 분석하였다. 분석한 결과는 표 8과 같다.

대범주를 중심으로 우선 살펴보면, 콘텐츠 내용에 대한 의견이 전체 215건 중 138건(64.2%)로 가장 많았고, 콘텐츠 기능 및 형식에 대한 의견이 43건(20%), 콘텐츠 접근 및 이용(UX/UI)에 대한 의견이 18건(8.4%), 콘텐츠 프로그램 운영 및 서비스와 관련하여 16건(7.4%)의 순으로 접수되었다. 이와 같은 결과를 통해 EBSe 사용자들은 향후 EBSe 교과서 영어 개발 및 개선에 있어서 콘텐츠 내용에 대해 가장 관심이 많음을 알 수 있다.

**TABLE 8**  
*User Suggestions on Further Improvement of EBSe Textbook English Content*

Category	Student Suggestions	Parent Suggestions	Teacher Suggestions	Total	
School curriculum/textbook-aligned	17 (32.7%)	18 (29.5%)	9 (36%)	44 (32.4%)	
Fun, interest, activity-based	22 (42.3%)	15 (24.6%)	11 (44%)	48 (35.3%)	
Test practice and explanation	3 (5.8%)	2 (3.3%)	0 (0%)	5 (3.7%)	
Language skills	5 (9.6%)	15 (24.6%)	1 (4%)	21 (15.4%)	
Theme/content-based (culture, stories)	3 (5.8%)	6 (9.8%)	2 (8%)	11 (8.1%)	
Others	2 (3.9%)	5 (8.2%)	2 (8%)	9 (5.1%)	
Subtotal	52 (100%) (70.3%)	61 (100%) (61%)	25 (100%) (61%)	138 (100%) (64.2%)	
Functionality and format, service	Assessment function	1 (12.5%)	10 (33.3%)	0 (0%)	11 (25.6%)
	Progress monitoring & self-directed Learning	0 (0%)	7 (23.3%)	0 (0%)	7 (16.3%)
	Interactive/AI- EdTech features	2 (25%)	9 (30%)	3 (60%)	14 (32.4%)

Category		Student Suggestions	Parent Suggestions	Teacher Suggestions	Total
Functionality and format, service	Short video format	3 (37.5%)	3 (10%)	1 (20%)	7 (16.3%)
	Others	2 (25%)	1 (3.3%)	1 (20%)	4 (9.3%)
	Subtotal	8 (100%) (10.8%)	30 (100%) (30%)	5 (100%) (12.2%)	43 (100%) (20%)
Access and UI/UX		6 (100%) (8.1%)	4 (100%) (4%)	8 (100%) (19.5%)	18 (100%) (8.4%)
Program service	Learning & teaching material support	3 (37.5%)	1 (20%)	3 (100%)	7 (43.8%)
	User education and promotion events	5 (62.5%)	4 (80%)	0 (0%)	9 (56.3%)
	Subtotal	8 (100%) (10.8%)	5 (100%) (5%)	3 (100%) (7.3%)	16 (100%) (7.4%)
Total		74 (100%)	100 (100%)	41 (100%)	215 (100%)

가장 많은 의견이 개진된 ‘콘텐츠 내용’에 대해 우선 자세히 살펴보면 ‘재미·흥미·활동 중심 콘텐츠’가 총 48건(35.3%)으로 가장 많았고, 바로 뒤를 이어 ‘교과 연계 및 확대’에 대한 의견이 44건(32.4%)으로 비슷한 수를 보였다. 이는 콘텐츠 내용과 관련된 의견 중 2/3 이상은 사용자들이 교과서 영어 콘텐츠가 재미있고 흥미로운지 또한 학교 수업과 잘 연계되어 학습에 도움이 되는지에 대해 가장 큰 관심을 보이고 있다는 것을 나타낸다. 그 뒤를 이어 회화, 문법 등 언어능력 콘텐츠가 21건으로 15.4%, 주제·내용중심 콘텐츠가 11건 8.1%, 문제풀이 콘텐츠가 5건 3.7% 순으로 나타났다.

집단 별 특징을 살펴보면, 학생과 교사의 경우 두 집단 각각 모두 42.3%, 44%의 가장 많은 응답률로 재미있고 흥미로운 활동중심의 콘텐츠이기를 기대했으며, 이중 학생이 22건으로 가장 많은 의견을 개진하였다. 특히, 학생들의 의견에서는 ‘재미있게’ 혹은 ‘재미있는’이라는 어휘가 10회 이상 반복적으로 등장했다. 이에 비해 교사의 경우에는 ‘학생들의 흥미를 끌 수 있는 다양한 활동’, ‘다양한 놀이 자료’ 등 학교 수업에서 학생들의 흥미를 일으킬 수 있는 수업 활동용 콘텐츠를 제안하였고, 재미·흥미·활동 중심 내용의 콘텐츠 또한 기본적으로 교과 연계를 전제하고 있음을 짐작할 수 있어 여전히 교과연계의 특징이 우선되어야 함을 시사하였다. 학생(32.7%)과 교사(36%) 두 집단 모두에서 ‘교과 연계 및 확대’에 대한 의견을 두번째로 가장 많이 언급하였으며, 교사가 학생과 부모(29.5%)보다 더 높은 비율로 교과연계 콘텐츠의 필요성을 느끼고 있는 것으로 보인다. 즉, 교사는 프로그램이 ‘교과서 영어’인 만큼 당연히 학교 수업 교과서와 효율적으로 연계하여 수업에 활용할 수 있는 콘텐츠를 가장 많이 기대하고 있다. 구체적으로 교사들은 ‘학교 수업 활용도가 높은 것’, ‘차시 별로 나누어 제작’ 등 교과서 단원별로 학교 수업 현장에서 주요한 내용, 핵심 표현 및 구문 등 바로 활용할 수 있는 수업 자료로써 콘텐츠를 희망하는 것으로 나타났다. 그 중 ‘AI 디지털교과서 내용 반영’이라는 2025년 도입 예정인 AI 디지털교과서에 대한 관심도 접수되었는데 이는 AI 디지털교과서 활용시에도 공교육 지원의 역할을 효과적으로 수행하기 위해 EBSe 교과서 영어 프로그램의 콘텐츠 점검이 시급함을 다시 한번 나타내는 예시라고 판단된다. 학생들은 교과연계 콘텐츠에 대해 ‘교과서에 대한 설명과 단어 암기 프로그램’, ‘교과 별로 설명해주는 형식’, ‘교과서 핵심 포인트’, ‘예·복습’, ‘심화학습’ 등의 의견을 제시했으며, 여기에 중·고등학교 콘텐츠 개발에 대한 의견도 포함되어 있어 현 3-6학년 이상의 교과서 영어 콘텐츠에 대한 요구를 확인할 수 있었다. 이와 비교하여 학부모는 교과 연계 및 확대 콘텐츠를 가장 많이 언급하여(29.5%) 자녀들이 학교에서 배운 학업을 보충하는 데 큰 관심을 갖고 있음을 나타냈다. 구체적으로 ‘압축해서 짧은 시간에 예·복습 가능하게’, ‘교과서별 세분화’, ‘학교 수업과 비슷하게’ 등을 언급하였다. 그 뒤를 이어 동물로 재미·흥미 있는 콘텐츠(24.6%)와 언어능력 향상 콘텐츠(24.6%)에 대한 의견이 접수되었다. 학부모들은 ‘좀 더 흥미를 유발하여 수업에 집중할 수 있는’, ‘인기 캐릭터를 활용한 영어수업’, ‘웹툰 형식’ 등 재미·흥미를 통해 학습동기를 향상시킬 수 있는 콘텐츠를 제안하였고 ‘쉬운 문법’, ‘생활형 스피치 영어’, ‘꼭 알아야 할 영단어’, ‘라이팅’ 등과 같이 학교 수업에 도움이 될 뿐만 아니라 자녀들의 기초적인 영어능력을 전반적으로 향상시켜줄 수 있는 다양한 영역의 언어능력 향상 콘텐츠를 희망하고 있는 것으로 나타났다.

그 외 학생들은 ‘초급문법’ 등 언어능력 콘텐츠(9.6%), ‘시험 대비 예상 문제’와 같은 문제풀이와 시험대비 콘텐츠, 주제·내용·활동 중심 콘텐츠를 각각 5.8%의 비율로 선택하였고, 교사는 ‘문화 이해’와 같은 주제·내용중심 콘텐츠에 대한 의견이 8%, 언어능력 콘텐츠로는 ‘문법 설명’ 1건(4%)을 제시했다. 학부모는 ‘영어 문화 콘텐츠’, ‘주제의 다양화’ 등 주제·내용 중심 콘텐츠 9.8%, 기타 8.2%, 문제풀이, 시험대비 콘텐츠에 대해 각각 3.3% 의견을 제시하였다. 기타 의견에는 ‘원어민’, ‘외국의 초등 학교’ 등의 의견이 포함되어 있어 저학년시기에 좀 더 자연스러운 영어 환경 노출을 기대하는 것으로 보이며 e북에 대한 언급도 보여 AI 디지털 시대에 적합한 미래 학습 교재에 대한 검토도 필요해 보인다. 학생들의 경우에는 ‘콘텐츠 업데이트’에 대한 필요성을 제기하였는데 2022개정 교육과정 및 AI 디지털교과서에 적합한 콘텐츠를 업데이트 한다면 더욱 더 학습자들의 요구에 맞고 흥미로울 뿐 아니라 학교 영어 교과 연계도 동시에 충족하는 콘텐츠 개발이 가능할 것으로 기대할 수 있다. 학부모의 경우에도 ‘AI 디지털교과서와 연계된 학습 프로그램’이 언급되어 학부모들 또한 향후 AI 디지털교과서에 대해 기대하고 있으며 이에 따른 EBSe 교과서 영어 콘텐츠의 업데이트가 필요해 보인다. 콘텐츠 내용에 대한 학습자들의 의견을 정리하면, 사용자들은 재미있고 흥미로운 형식의 교과 연계 내용의 콘텐츠를 기대하고 있는 것으로 나타났다. 이는 현재 교과서 영어 프로그램이 초등 3-6학년 대상의 콘텐츠만을 제공하고 있고 특히 ‘재미’의 요소가 교과와 연계되어 학생들의 학습 보충을 실현시키는 데 가장 효과적인 요소로 작용하기 때문이며 이를 통해 교과 연계 및 학습 보충의 목적을 달성할 수 있기 때문으로 해석할 수 있다. 또한 중·고등학교 교과서 영어에 대한 의견도 일부 학생들로부터 접수되었으므로 프로그램 확대에 대한 가능성을 탐색하여야 할 것이다.

콘텐츠 기능 및 형식에 대해서는 인터랙티브/AI 기반 기능 형식이 32.4%로 가장 많은 의견이 개진되었고, 학습 확인 평가 기능이 25.6%, 진도 확인 및 자기주도 학습 기능과 쇼츠 등 짧은 영상 형식이 각각 16.3%로 뒤를 이었다. 인터랙티브 AI 기반 기능의 경우 세 집단 모두에서 의견을 제시했으며 그 중 학부모가 9건으로 가장 많은 제안을 하였다. 즉, 학부모들은 ‘AI를 활용한 형식’, ‘VR을 활용한 실감나는 콘텐츠’, ‘상호작용’ 기능을 콘텐츠에 탑재하여 자녀들이 좀 더 흥미롭고 효과적으로 교과서 영어 콘텐츠를 활용하기를 기대하고 있는 것으로 나타났다. 또한 교사의 경우 3개의 의견으로 학부모에 비해 적은 의견 수이나 다른 주제 보다 높은 비율(60%)을 보이고 있어 해당 주제에 대한 상대적으로 높은 관심을 표명하였는데 이는 교사들이 새로운 AI 디지털교과서를 현장에서 활용할 예정이므로 이와 연계하여 활용할 수 있는 에듀테크 기반의 콘텐츠에 대한 기대가 높은 것으로 추측할 수 있다. 구체적으로, ‘AI 기술을 활용하여 개인별 피드백 제공’, ‘각 장 주제별로 인터랙티브한 오디오·비주얼 콘텐츠’ 등의 의견이 제시되었다. 집단 별 비교를 하였을 때 가장 많은 개수로 접수된 의견은 학부모들이 제시한 학습 평가 기능으로 10건(33.3%)의 의견이 있었다. 구체적으로 ‘확인 테스트가 있었으며’, ‘개별, 단계적 AI 기반 테스트’, ‘평가문제가 수준별로 다양했으면’ 등 학습한 내용을 확인할 수 있는 평가 기능이 보완되기를 기대하였다. 또한 학부모들은 진도 및 자기주도적 학습을 할 수 있는 기능에 대한 의견에 대해서도 7건의 의견을 제시하여 가정에서 자녀들이 자율적으로 콘텐츠를 학습하고 스스로 이해 정도를 확인하면서 자기주도적 학습을 할 수 있는 형식으로 교과서 영어가 구성되기를 희망하는 것으로 나타났다. 그 밖에 학생과 학부모는 쇼츠 등 짧은 길이의 핵심만 짚어주는 강의 영상에 대한 의견을 제시하여 학교 수업 내용과 연계하여 짧은 시간에 가정에서 학습할 수 있는 콘텐츠 형식을 요구하는 것으로 나타났다. 즉, 교사들은 학교 현장에서 학생들이 교과서와 연계하여 상호작용 방식으로 개별학습을 가능하게 해주는 에듀테크를 활용한 콘텐츠를, 학부모의 경우에는 가정에서 자녀가 자기주도적 학습과 평가를 동시에 할 수 있도록 도와주는 기능을 지닌 콘텐츠를 희망하는 것으로 나타났다.

그 밖에 콘텐츠 접근과 UI/UX와 관련된 의견 18건(8.4%), 온라인 프로그램 운영 및 서비스 관련 의견이 16건(7.4%)이 개진되었다. 사이트 접근 및 콘텐츠 UI/UX에 대한 의견을 우선 살펴보면, 교사가 8건으로 19.5%, 학생 6건으로 8.1%, 학부모 4건으로 4% 순으로 나타나 실제 교수학습 상황에서 자주 활용하는 교사와 학생이 학부모에 비해 더 많은 의견을 제안한 것으로 보인다. 특히 교사의 경우 다른 집단보다 이와 같은 의견을 더 많이 제시하였는데, 이는 교실 수업에서 교과서 영어 콘텐츠를 활용하여 수업을 진행할 때 좀 더 불편함을 자주 경험했기 때문인 것으로 추정해볼 수 있다. 구체적인 의견으로는 ‘흥미로운 디자인’, ‘배경 화면 개선’요구가 있었으며 ‘콘텐츠가 광범위하므로 콘텐츠 맵 제시’ 등 UI/UX와 콘텐츠 접근성에 대한 의견이 제시되었다. 또한 학생들의 회원가입에 대한 언급이 돋보였는데 ‘한번의 회원가입으로 교과서 영어와 팽톡 등 모든 걸 활용할 수 있었으면’ 의견이 제시되었다. 학생들의 경우에도 ‘화질이 좋았으면’, ‘순서대로 볼 수 있었으면’ 등 유사한 의견이 제시되었고 ‘학교 클래스의 별다른 선택 없이 학습이 가능했으면’ 등 자동 로그인 기능에 대한 의견도 개진되었다. 학부모의 경우 ‘가독성 좋게’, ‘보기 쉽게’ 등의 의견이 언급되었다.

프로그램 운영 및 서비스와 관련하여서는 ‘홍보를 잘 해주세요’, ‘학교 교사를 통해 유도’, ‘아이들이 좋아하는

이벤트' 등 홍보와 관련된 의견이 9건(56.3%)으로 가장 많이 접수되었으며 모두 학생과 학부모로부터 제시된 의견이다. 이에 비해 교사의 경우 전체 의견 3건이 모두 교수학습 자료 지원과 관련되어 있으며 '교수학습 자료와 연계되어 있으면 한다', '즉시 사용할 수 있는 활동지' 등 교실 현장에서 수업에 바로 사용할 수 있는 활동지 및 교수 자료 지원 서비스를 희망하였다. 이 중 홍보의 문제는 앞서 제시된 교과서 영어 프로그램을 사용하지 않는 이유로 학생과 학부모가 가장 많이 제시한 이유였으며 선행연구에서도 꾸준히 언급이 된 바 있다(Bae, 2013; Hong et al., 2021b; Kim & Lee, 2011; Sangwon Lee et al., 2023). 그러므로 향후 교과서 영어 프로그램 서비스 운영 및 개선에 이를 반영하여 교사뿐만 아니라 학생 및 학부모 대상 홍보를 활성화하고, 활용 콘텐츠 맵, 교과 연계 사용법 등에 대해 이벤트 및 상호작용 방식의 눈높이에 맞는 홍보 방식을 개발 강화하여야 할 것이다.

## 결론 및 제언

본 연구는 EBSe 교과서 영어 콘텐츠 사용 여부, 교과서 사용 효과, 사용하지 않는 이유, 콘텐츠 업데이트 시 사용 의사, 향후 교과서 영어 개발 및 개선 의견에 대해 학생, 학부모, 교사 총 세 집단 381명을 대상으로 설문을 실시하여 '공교육 보완' 및 '사교육 경감'이라는 EBSe 교과서 영어 프로그램의 효과와 이용 실태를 조사하고 이를 기초로 향후 교과서 영어 프로그램의 개발 방향에 대해 조사 분석하였다. 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 교과서 영어 콘텐츠 사용 여부와 관련하여 설문에 참가한 전체 인원 381명 중 50.7%인 193명이 EBSe 교과서 영어 콘텐츠를 사용해 본 경험이 있는 것으로 나타났다. 그 중 가장 많이 사용해본 집단은 교사 집단으로 54.7%에 달하며 학부모가 51.6%, 학생이 48.1%로 나타나 학생과 자녀를 지도하는 교사와 학부모가 영어 교과서 프로그램 사용 경험이 조금 더 많은 것으로 조사되었다. 학생의 학습에 직접적으로 영향력이 있는 학부모와 교사가 과반 이상의 비율을 보인 것은 긍정적이나 여전히 경험이 없는 응답자가 50% 가까이에 이르므로 교과서 영어 프로그램에 대한 홍보 및 콘텐츠 개발 개선의 필요하다. 특히, 학생 집단의 경우 2022년 결과(29.7%)에 비해 사용률이 대폭 상승하였으나 여전히 세 집단 중 사용 경험이 가장 적은 실정이다(48.1%). 그러므로 향후 좀 더 많은 학생을 비롯한 사용자들이 교과서 영어 콘텐츠를 활용하여 학교 수업 보충에 도움을 받을 수 있도록 개선이 필요하다.

둘째, EBSe 교과서 영어 프로그램의 효과에 대해 사용 경험이 있는 193명의 응답자를 대상으로 조사한 결과 5점 리커트 척도에서 전체 평균 4.21로 높은 효과가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로 '학교 영어교육 보완에 효과가 있었다'가 4.33으로 가장 높은 평가를 받았고, 그 뒤를 이어 '규칙적인 영어 학습 습관이 생겼다', '사교육 필요성이 줄었다', '사교육비가 줄었다' 순으로 4.2 이상의 효과성이 있다고 조사되었으며, 그 다음으로 '듣기/말하기 실력이 향상되었다', '읽기/쓰기 실력이 향상되었다' 외 모든 항목에서 4.16 이상의 점수를 보여 응답자들이 교과서 영어 콘텐츠의 효과에 대해 높게 평가하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 교과서 영어 프로그램의 효과에 대한 선행연구의 결과(Bae, 2013; Hong et al., 2021b; Jeon & Lee, 2019; Y. H. Kim, 2015; Maeng, 2024)를 지지하는 것으로 실생활 중심의 영어교육 내실화와 공교육 보완, 영어 사교육비 경감이라는 EBSe 교과서 영어 프로그램의 목적을 상당 부분 성취한 것으로 볼 수 있다. 특히, '규칙적인 영어 학습 습관이 생겼다'와 '사교육비가 줄었다'가 지난해와 비교해 가장 많이 상승하였으며 이는 2022 개정 교육과정의 목표로 하는 핵심역량 중 자기주도적 학습역량(MOE, 2022) 향상에도 이바지할 수 있는 요소로도 간주할 수 있다. 집단간 비교에서 '사교육비가 줄었다', '영어공부에 흥미가 생겼다', '듣기/말하기/읽기/쓰기 실력이 향상되었다', '영어를 자신감이 생겼다' 등 6개 항목에서 학생 집단이 학부모 집단에 비해 유의미하게 더 높은 평가를 보였다. 또한 학교 현장에서 직접 콘텐츠를 활용하는 학생과 교사가 전반적으로 높은 평가를 보이고 있는 것이 관찰되었다. 공교육 보완의 기능을 담당하는 프로그램의 특성상 이를 긍정적으로 해석할 수 있으나 반면 가정에서 자녀 학업 수행에 영향력이 지대한 학부모의 경우 상대적으로 조금 낮은 평가를 보였으므로 이를 개선할 수 있는 방안이 필요하다.

셋째, EBSe를 사용해 본 경험이 없는 188명에게 교과서 영어 콘텐츠를 이용하지 않는 이유를 묻고 향후 EBSe 교과서 영어 콘텐츠를 개발 업데이트 할 경우 사용 의사가 있는지 설문한 결과 교과서 영어 콘텐츠를 이용하지 않는 이유로 '홍보가 부족해서'라고 응답한(32.7%) 경우가 가장 많았다. 그 뒤를 이어 '다른 프로그램으로 충분해서(25.6%)', '콘텐츠에 대한 설명이 부족해서(13.5%)', '재미가 없어서(9.4%)', '콘텐츠가 오래되어서(9.1%)', '평가가 부족해서(4.4%)' 순으로 응답하였다. 선행연구(Hong et al., 2021b; Kim & Lee, 2011; Sangwon Lee et al., 2023)에서 언급된 바와 같이 여전히 홍보 부족이 사용률에 영향을 미치는 가장 큰 요인으로 나타났으며 이와 더불어 콘텐츠 내용의 설명 문제, 즉 안내

및 홍보 방식에 대한 문제도 함께 언급되었다. 특히, 홍보 부족에 대해 학생과 학부모가, 콘텐츠 설명 부족에 대해서는 학부모와 교사가 다른 집단 보다 더 많은 비율로 응답한 결과로 볼 때, 학생과 학부모를 위한 홍보를 좀 더 활성화하고 교사들이 개진한 바와 같이 좀 더 효과적인 방법으로 콘텐츠에 대한 내용, 장점 및 활용 가이드 등이 충분히 제공될 수 있도록 콘텐츠 홍보 개선이 필요해 보인다. 그 외 교사들이 압도적으로 ‘다른 프로그램으로 충분해서’라는 의견을 가장 많이 개진하였다(41.5%). 따라서 흥미로운 교과서 영어 콘텐츠로 업데이트하고 학생들의 자기주도적 학습을 도울 수 있는 학습평가 기능 등을 개선할 필요가 있다. 향후 EBSe 교과서 영어 콘텐츠 개발 및 업데이트를 할 경우 사용 의사가 있는지 살펴본 결과 사용할 의사가 ‘있다’고 응답한 경우가 교과서 사용 경험이 있다고 응답한 경우 보다 29.1% 더 높게 나타나 향후 교과서 영어 콘텐츠에 대한 높은 관심이 있음을 시사하였다. 특히, 교사와 학부모의 비율은 각각 84.4%와 83.4%에 이르며 학생도 74.4%의 매우 긍정적인 의사를 밝혔으므로 앞으로 EBSe 교과서 영어 프로그램 개선 의견을 기초로 콘텐츠 업데이트 및 개발을 한다면 교과서 영어 프로그램이 더욱 활성화될 수 있을 것으로 예상된다.

넷째, 교과서 영어 콘텐츠 개발 및 개선에 대한 사용자 의견을 개방형 질문을 통해 설문하고 범주화를 통해 질적분석 한 결과, 사용자들은 교과서 영어 콘텐츠의 내용 개선 및 개발에 대해 가장 많이 의견을 제시하였다(64.2%). 주요 의견으로는 재미와 흥미를 유발하는 활동 중심 콘텐츠와 교과와 연계된 콘텐츠에 관한 내용으로 나타났다. 특히 학생들은 재미있는 콘텐츠에 대한 관심이 높았고, 교사들은 학생들의 흥미를 끌 수 있는 다양한 활동 중심 콘텐츠를 강조하였다. 학부모들은 자녀의 학습을 보충할 수 있는 교과 연계형 콘텐츠를 중요하게 생각했으며, 재미와 흥미를 동시에 고려한 콘텐츠도 선호하였다. 콘텐츠 기능 및 형식과 관련해서는 20%의 의견이 제시되었으며, AI 기반 인터랙티브 기능, 학습 평가 기능, 진도 확인 등 자기주도 학습을 지원하는 기능에 대한 요구가 높았다. 교사들은 AI 기반의 에듀테크 기능을 특히 강조했으며, 이는 교실에서 효과적으로 활용할 수 있는 콘텐츠 개발을 바라는 기대와 연결됨을 시사한다. 학생들은 짧고 핵심적인 영상 형식의 콘텐츠를 선호했으며, 학부모는 가정에서 자녀가 스스로 학습할 수 있도록 평가와 진도 확인 기능이 필요함을 개진하였다. 이와 같은 의견은 여러 선행연구에서 AI 기반 영어 학습 도구가 학습자의 영어능력을 향상시키며(Chun et al., 2021; H. S. Kim et al., 2020; N. Y. Kim, 2022; Park & Kim, 2021; Sumo & Bah, 2021), 효과적인 학습자 및 교사 지원 도구로 활용될 수 있음(Chun et al., 2021; H. S. Kim et al., 2020; Maeng et al., 2023; Park & Yang, 2020)을 보여주고 있는 것과 궤를 같이하고 있다. 프로그램 운영 및 서비스 개선과 관련해서는 학습 자료 제공, 콘텐츠 홍보, 그리고 사용자의 학습 참여를 유도하는 이벤트에 대한 요구가 제시되었다. 특히, 학생과 학부모가 교사 보다 프로그램의 홍보와 참여형 이벤트에 대해 높은 관심을 보였다.

연구 결과를 기초로 향후 교과서 영어 콘텐츠 개발과 프로그램 운영과 관련하여 다음과 같이 제언하고자 한다. 첫째, 2022년 개정 교육과정을 반영한 학교 공교육 보완 및 학습 지원 콘텐츠 개발이다. 2022 개정 교육과정은 포용성, 창의성, 시민성, 자기주도성을 갖춘 미래 세계 인재를 육성하고 다양한 언어·문화 배경의 세계인들과 의사소통, 디지털 소양 개발 및 AI 디지털 교수학습 및 평가체계 구축 등을 목표로 하고 있다(Maeng, 2024; Maeng et al., 2024; MOE, 2022). 또한 내용 구성은 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 세 범주로 나뉘며 학교 및 학년 별로 언어·사회·문화적 상황 등을 함께 다루고 있으며, 언어기능을 기존 4개 영역이 아닌 이해와 표현 2개 영역으로 나누어 제시하고 있다(Maeng et al., 2024; MOE, 2022). EBSe 교과서 영어 프로그램의 목적은 학교 교육과정에 따른 공교육 교수 학습 지원하는 것이다. 그러나 현 EBSe 교과서 영어는 2015 개정 교육과정을 기반으로 하고 있으므로 교과서 영어 프로그램 목적인 공교육 지원 및 사교육비 경감을 달성하기 위해서는 새로운 2022 개정 교육과정에 맞게 콘텐츠 내용을 업데이트 하고 재정비하는 것이 필수적이다(Maeng et al., 2024). 즉, 학생과 교사가 2022 개정 교육과정을 기반으로 개발된 교과서를 효과적으로 활용할 수 있도록 관련 콘텐츠 내용을 재정비할 필요가 있다. 특히, 학생들이 학교 진도에 맞춰 교과서 영어 콘텐츠를 용이하게 선별하여 학교 수업과 연계된 콘텐츠를 주도적으로 학습할 수 있도록 관련 콘텐츠 내용을 재정렬할 필요가 있다. 이는 2022 개정 교육과정에서 언급한 창의적 자기주도적 인재로서 성장(MOE, 2022)할 수 있도록 하는 것이며 이를 위해선 사용자 의견에서와 같이 교과연계성이 강화된 교과서별/단원 차시 별 흥미롭고 재미있는 내용의 활동 중심의 콘텐츠, 회화 문법 등 언어능력 향상 콘텐츠, 문화 등 주제 내용중심 콘텐츠, 교과서 및 시험 문제풀이 콘텐츠 등과 관련된 개발 및 개선 내용을 참고하여 콘텐츠 내용을 업데이트 할 필요가 있다. 또한 기존 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기 영역의 콘텐츠를 2022 개정 영어과 교육과정에서 제시하고 있는 이해와 표현 2개 영역으로 새롭게 콘텐츠를 통합하여 제공할 수 있도록 콘텐츠를 재정렬할 필요가 있으며, 이때 주제·내용 중심 범주에서 교사가 ‘문화’를 제안했듯이 언어기능과 연결하여 통합적으로 제공하는 콘텐츠 내용 및 형식을 검토해야 할 것이다.

둘째, AI 디지털 기반 에듀테크 탑재 콘텐츠 및 UX/UI 지원이다. 학생들이 학습을 통해 있는 그대로 지식을 받아들이는 것이 아니라 창의적이고 자기주도적으로 정보를 받아들이고 학습을 주도하는 모습은 2022 개정 교육과정에서 목표로 하는 인재상이라고 할 수 있다(H. Kim, 2021; Maeng et al., 2023; MOE, 2022). 상기 언급한 콘텐츠 내용을 기초로 2022 개정 영어과 교육과정의 목표를 실현하는 학습 경험을 제공하기 위해서는 AI 디지털 기술 등 에듀테크 기반 콘텐츠 기능과 효율적이고 심미적인 인터페이스, 용이한 사용 접근성의(UI/UX)이 함께 제공되어야 완성될 수 있다. 즉, 콘텐츠 개선 및 개발 제안에서 나타났듯이 사용자들은 AI 기반의 개별 피드백 제공, 개인별/수준별 AI 기반 테스트 등 AI 디지털 학습 도구를 요구하고 있으며, 이러한 요구는 여러 선행연구에서 보고하고 있듯이 인터랙티브/AI 디지털 기반 에듀테크가 학습자들의 학습 시간 단축, 발화 기회 확대 등 학습의 효과를 높일 뿐 아니라 학습 동기와 자신감 등 정의적 영역 개선에 기여하고(N. Y. Kim, 2022; E. Park, 2023; Park & Kim, 2021) 있기 때문에 제시한 것으로 추측할 수 있다. 또한, AI 도구가 교사의 교수능력을 향상시키고 학생들의 개별 학습 경로를 지원할 수 있는 효과적인 수단(Chun et al., 2021; H. S. Kim et al., 2020; Maeng et al., 2023; Park & Yang, 2020)이라고 인식한 결과로 볼 수 있다. 따라서 EBSe 교과서 영어의 향후 콘텐츠 내용, 기능, 서비스의 업데이트 및 개선, 재정비는 필수적이며 콘텐츠를 학교 교과와 연계하여 학습자에게 최적의 경로로 제공하는 콘텐츠 인터페이스 및 UX/UI 개발 개선이 요구된다.

셋째, EBSe의 교과서 영어에 대한 홍보 및 이벤트 등 프로그램 관리 및 운영 강화이다. 이용자와의 소통 지원이 성공적인 프로그램 운영에 반드시 필요하다. EBSe 콘텐츠 홍보의 문제는 선행연구를 통해 꾸준히 언급되어져 왔으며(Hong et al., 2021a; Sangwon Lee et al., 2023; Maeng et al., 2024), 본 연구에서도 46.2%의 응답자가 ‘홍보가 부족해서’와 ‘콘텐츠의 설명이 부족해서’ 등과 같이 홍보의 부족 문제를 언급하였다. 특히 학생과 학부모는 프로그램에 대한 정보제공과 흥미를 유발하는 이벤트를 통해 참여를 유도할 필요가 있다고 의견을 제시하였다. 따라서 이를 반영하여 여러 선행연구에서 언급되었듯이 사용자의 참여와 인지도를 높이기 위한 홍보 전략을 꾸준히 개발할 필요가 있다.

## References

- Bae, Ji-young. (2013). A study on elementary students' self-directed learning by using EBS English (EBSe). *The Journal of Curriculum and Instructional Studies*, 17(1), 347-368.
- Baik, Hye Young. (2013). *A study on the effects of the EBSe English program on listening and speaking abilities in elementary school*. [Unpublished master's thesis]. Inha University.
- Chang, Heesun, Kim, Sungwoo, & Lim, Wan Chul. (2019). An analysis of the differences in the perception of elementary and secondary teachers of English learning platform based on artificial intelligence. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 19(22), 1143-1170.
- Chang, Hyo-Jeon, & Hong, Sun-Ho. (2020). Effects of English learning by 3rd graders using EBSe broadcasting programs. *Primary English Education*, 26(4), 95-114.
- Chang, Mi, & Min, Chan Kyoo. (2013). The effect of using EBSe on the improvement of elementary school students' writing abilities. *Journal of the Korea English Education Society*, 12(2), 81-101.
- Chun, Hilie., Lee, Sangmin, & Park, Ilee. (2021). A systematic review of AI technology use in English education. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 24(1), 87-103.
- EBS English. (n.d.a.). *EBSe Textbook English*. <https://www.ebse.co.kr/apps/engBook/engBookIntro.do?use=Y>
- EBS English. (n.d.b.). *South Korea's leading English education channel EBS English*. [PowerPoint slides].
- Hong, Sun-Ho, Joo, Sung Jae, Jeon, Jaeho, & Yu, Jihye. (2021a). A study on the improvement direction of the EBSe English textbook program. *Journal of Linguistic Studies*, 26(2), 183-202.
- Hong, Sun-Ho, Joo, Sung Jae, Jeon, Jaeho, & Yu, Jihye. (2021b). *2020 EBSe unyeongsungwa bunsuk* [Analysis of 2020 EBSe program performance]. Korea Educational Broadcasting System (EBS).
- Hong, Sun-Ho, Joo, Sung Jae, Jeon, Jaeho, & Yu, Jihye. (2022). *2021 EBSe unyeongsungwa bunsuk* [Analysis of 2021 EBSe program performance]. Korea Educational Broadcasting System (EBS).
- Hong, W. C. H. (2023). The impact of ChatGPT on foreign language teaching and learning: Opportunities in education and research. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 5(1), 37-45.
- Hwang, Yohan. (2021). A study on the educational effectiveness and potential of using an AI speaker for English education. *Studies in English Language & Literature*, 47(1), 225-251.
- Hyun, Joeun, & Im, Heejoo. (2019). Analysis and implications of AI speakers as English learning tools. *The Journal of Mirae English Language and Literature*, 24(1), 201-219.
- Im, Tami. (2022). *A study on how to apply AI education to K-12* (D20500001). Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity.

- Jarvis, R. (2023, March 16). *Inside the latest version of ChatGPT* [Video]. ABC News. Retrieved March, 31, 2024, from <https://abcnews.go.com/WNT/video/inside-latestversion-chatgpt-9792508>
- Jeon, Young-Joo, & Lee, Je-Young. (2019). A study on the purpose and perception of using EBSe in English education: Focusing on private education expense for English. *The Journal of English Language and Literature*, 24(1), 181-199.
- Jeong, Gyoung Youl. (2020). A study on the learning effect of multimedia literacy education. *The Journal of the Convergence on Culture Technology*, 6(1), 63-68.
- Joe, Yoon Gene, & Han, Dong Kyun. (2022). Exploring the possibility of development and application of AI chatbot for localization learning in elementary social studies. *Korean Journal of Elementary Education*, 33(4), 1-18.
- Kim, Dongkyu, & Lee, Na-kyong. (2011). The analysis of EBSe programs for effective use of EBSe in elementary English classrooms. *STEM Journal*, 12(20), 167-193.
- Kim, Heyoung. (2021). The future direction and challenges of English education in the post-COVID-19 era. *English Teaching*, 76(s1), 87-105.
- Kim, Hyeonjin, Park, Jungho, Hong, Sunjoo, Park, Yeonjeong, Lee, Hangseop, & Lee, Insook. (2020). *A study on policies to support implementation of the national curriculum for the AI era*. Ministry of Education.
- Kim, Han Sung, Jun, Soojin, Choi, Seong Yune, & Kim, Sungae. (2020). Development and application of education program on understanding artificial intelligence and social impact. *The Journal of Korean Association of Computer Education*, 23(2), 21-29.
- Kim, Na-Young. (2022). A comparative study on AI-directed and human-directed MALL: The effects on L2 comprehension skills. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 25(2), 44-63.
- Kim, Sook. (2015). Pletpom gwaing sidae, EBS contents yutong jeollyagyae daehan shogo [A study on EBS content distribution strategy in the era of platform overload]. *Media & Education*, 5(1), 37-43.
- Kim, Soo Eun, & Oh, Maria. (2010). A study on internet-based self-directed English learning of six third-graders in a Korean rural area. *Studies in English Education*, 15(1), 104-144.
- Kim, Youn-Hee. (2015). The effectiveness of the EBSe learner-centered online English writing program and the writing portfolio method: From the students' perspectives. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 15(11), 487-508.
- Korea Institute for Curriculum and Evaluation (KICE). (2020). Exploration of artificial intelligence and EdTech applications in school education (2020 KICE Issue Paper, 18). [www.kice.re.kr/resrchBoard/view.do?seq=691&s=kice&m=030109](http://www.kice.re.kr/resrchBoard/view.do?seq=691&s=kice&m=030109)
- Lee, Jeong-Kyeong. (2012). *The cognitive and affective effect by using EBSe English in an elementary after school* [Unpublished master's thesis]. Inha University.
- Lee, Seungkwon, & Kim, Jeongryeol. (2022). A research trend analysis of elementary English education using AI technology. *Journal of the Korea English Education Society*, 21(3), 165-182.
- Lee, Seungjun, Park, Chanjun, Seo, Jaehyung, & Lee, Heuseok. (2022). Error analysis of recent conversational agent-based commercialization education platform. *Journal of the Korea Convergence Society*, 13(3), 11-22.
- Lee, Sangwon, Kim, Sunmi, & Cho, Hwalwon. (2023). *2022 EBSe unyeongsungwa bunsuk* [Analysis of 2022 EBSe program performance]. Korea Educational Broadcasting System (EBS).
- Maeng, Unkyoung. (2024). Roles and improvement strategies for EBSe in AI-digital-based English education. *Secondary English Education*, 17(3), 121-149.
- Maeng, Unkyoung, Ko, Ho Kyoung, & Son, Bok Eun. (2023). Utilizing digital · AI in English education: Research trends through text network analysis and topic modeling. *Modern English Education*, 24, 156-170.
- Maeng, Unkyoung, Kim, Sunghye, Bae, Eunsil, & Kim, Hyunjung. (2024). *2023 EBSe unyeongsungwa bunsuk* [Analysis of 2023 EBSe program performance]. Korea Educational Broadcasting System (EBS).
- Ministry of Education (MOE). (2020, March 2). *2020 Eommu gyehwek* [2020 Operational plan]. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=020402&opType=N&boardSeq=79912>
- Ministry of Education (MOE). (2022). *2022 Revised national curriculum*. Ministry of Education. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=141&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=0404&opType=N&boardSeq=93458>
- Ministry of Education (MOE). (2023, February 23). *Opening the era of personalized education for everyone through AI-powered digital education*. [www.korea.kr/briefing/pressReleaseView.do?newsId=156554267](http://www.korea.kr/briefing/pressReleaseView.do?newsId=156554267)
- Ministry of Education (MOE). (2023a). *AI digital textbook promotion plan* [Press release, June 8]. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=340&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=020201&opType=N&boardSeq=95278>
- Ministry of Education (MOE). (2023b). *AI digital textbook development guidelines* [Press release, August 30]. <https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=72770&lev=0&statusYN=W&s=moe&m=0315&opType=N&boardSeq=96529>
- Ministry of Science and ICT. (2019). *National strategy for artificial intelligence (AI)*. Ministry of Science and ICT.
- Oh, Jiyoung, Lee, Sak, Jeon, Jaeho, & Hong, Seon-Ho. (2022). The role and application of AI PengTalk in elementary English education. *Korean Journal of Elementary Education*, 33(2), 35-50.
- Park, Eunjeong. (2023). Meta-analysis on the effect of English education programs using AI chatbots on language education effectiveness. *Journal of the Korea English Education Society*, 22(3), 113-132.
- Park, Ji-Hyun, & Yang, In Young. (2020). Utilizing an Ai-based grammar checker in an EFL writing classroom. *Korean Journal of Applied Linguistics*, 36(1), 97-120.
- Park, Myung ho, & Kim, Jeong Ryol. (2021). An analysis of high school students' task interaction using AI chatbots. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 21(9), 1-13.

- Park, Young Ye. (2010). An analysis of elementary school teachers' perceptions and uses of EBS English (EBSe) program. *Modern Studies in English Language & Literature*, 54(1), 99-120.
- Shemshack, A., & Spector, J. M. (2020). A systematic literature review of personalized learning terms. *Smart Learning Environments*, 7, 33. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00140-9>
- Sumo, D. S., & Bah, M. L. (2021). Chinese language education in the era of artificial intelligence: Innovation development, pedagogy & the smart classroom. *Education Quarterly Reviews*, 4(4), 264-270.
- Yoon, Yeo Bom. (2020). AlphaGo and Papago: Relationships between artificial intelligence and English education. *The Journal of Korea Elementary Education*, 31(4), 213-224.
- Yun, Kwangjin, & Maeng, Unkyoung. (2017). A meta-analysis of the effectiveness of web-based English instruction on L2 learning. *The Journal of Linguistic Science*, 83, 193-224.
- Yun, Kwangjin, & Maeng, Unkyoung. (2021). The effect of PBL based blended instruction utilizing AI platforms on L2 learning. *Modern English Education*, 22(3), 45-56.

## Appendix

### Survey questionnaire

1. Have you ever used the textbook-related English content? (1) Yes (2) No

2. If you selected (1) 'Yes', what effects/changes did you notice after studying the EBSe textbook English content?

2-1	It was effective in supporting school English education.	1	2	3	4	5
2-2	It helped me develop a regular English study habit.					
2-3	It reduced the need for private education.					
2-4	It reduced private education expenses.					
2-5	It made me more interested in studying English.					
2-6	My listening/speaking skills improved.					
2-7	My reading/writing skills improved.					
2-8	I became less afraid of interacting with foreigners.					
2-9	I gained confidence in English.					

3. If you selected (2) 'No', what are the reasons you have not used the EBSe textbook English content? (You may select multiple answers.)

- ① The content is outdated.
- ② There was insufficient promotion.
- ③ There was insufficient explanation about the content.
- ④ Other programs were sufficient.
- ⑤ It was not interesting.
- ⑥ There was a lack of listening/speaking content.
- ⑦ There was a lack of reading/writing content.
- ⑧ There was a lack of assessments.

4. If textbook-related content such as 'English for 5th-6th Grade Textbooks' is updated, would you be willing to use it?  
(1) Yes (2) No

5. Please feel free to suggest how you would like the 'Textbook English' content to be developed in the future.