

## 멀티미디어 CD-ROM을 활용한 영어현장 적용연구

최수영<sup>7)</sup>

### 1. 서론

컴퓨터의 발명은 우리의 일상생활은 물론 교육기관, 기업체, 그리고 사회의 모든 분야에 큰 변화를 가져왔다. 최근 컴퓨터 기술의 급속한 발달과 멀티미디어의 통합으로 멀티미디어 컴퓨터의 출현이 있게 되었다. 가격도 인하되면서 기능은 강력해지고 사용하기 편리하게 되면서 멀티미디어 컴퓨터의 보급이 확산되고 있다. 이제는 컴퓨터가 전문가들의 전유물이 아니라 사회 각 분야의 거의 모든 계층의 사람들에게 중요한 역할을 하고 있다. 이러한 시대의 흐름에 따라 컴퓨터는 교육자의 중요한 관심사가 되었고, 많은 교육기관과 현장 학교들이 컴퓨터 교육과 컴퓨터를 활용한 종합 교육 체제를 구축하고 있다.

요근래 멀티미디어 컴퓨터를 활용한 대화형(interactive) 외국어 학습 코스웨어(courseware)들이 국내·외에서 많이 개발되고 있다. 그러한 대화형 멀티미디어 코스웨어는 의사소통 중심의 교수요목에 따른 다양한 주제에 대한 것들이 있으며 흥미 있는 제시방법과 원어민의 즉각적인 음성 지원과 피드백은 SPOKEN ENGLISH의 효과적인 학습을 가로막았던 제한점을 해결한 획기적인 코스웨어들이며, 효과적인 영어교육에 활용할 수 있는 기회를 더욱 더 증가시키고 있다.

컴퓨터와 멀티미디어의 결합은 예전에는 상상도 못했던 다양하고 흥미 있는 방법으로 영어 학습을 할 수 있는 환경을 조성하고 있으며 미래지향적인 현장 영어 교사들은 컴퓨터를 영어교육에 어떻게 활용할 수 있으며 또한 어떤 코스웨어들이 의사소통 중심의 교육과정 목표를 달성하는데 어떻게 도와줄 수 있는지 알고 싶어한다. 또한 잘 계획되고 컴퓨터의 기능을 잘 활용한 양질의 멀티미디어 코스웨어는 영어교육에 크게 공헌할 수 있는 여러 가지 장점을 지니고 있으며, 영어교육의 환경을 바꾸어 놓을 수 있는 힘을 가진 존재가 되었기 때문에 다각도에 걸친 다학문적인 접근이 필요하게 되었다(나일주, 1995).

7) 한국교원대학교, 한국 멀티미디어 언어교육학회 부회장

그리하여 본 논고는 컴퓨터와 멀티미디어 코스웨어들이 의사소통 능력을 개발하려는 현장 영어교사들과 학생들에게 어떠한 코스웨어들이 교육과정과 연계성을 가질 수 있으며, 효과적인 영어 교수·학습 어떻게 활용될 수 있는지 현장 학교에서 시범 적용한 사례를 들어 한국적 상황에서 그러한 영어학습 코스웨어들이 어떻게 영어 원어민을 대신할 수 있으며 학생들의 의사소통 능력을 신장시켜 줄 수 있는지 방안을 제시하고자 한다. 국제화와 세계화의 시대적 요청에 의한 의사소통 능력 신장이라는 영어교육 목표를 달성하려고 하는 미래지향적인 영어교육자와 학습자들, 그리고 영어교육 관련자들에게 영어교육의 현대화에 적합한 교수·학습 방안을 제시하고, 영어교육에 멀티미디어 컴퓨터를 활용함으로써 영어교육의 현대화뿐만 아니라 우리 나라가 선진국 대열에 참여할 수 있고 선진화할 수 있는 한 지름길이라고 주장한다. 그렇게 주장하는 배경과 이유는 다음과 같다.

1950년대 미국과 소련의 우주 경쟁에서 1957년 소련이 먼저 인공위성 스푸트니크호를 발사하자, 미국은 우주 경쟁에서 뒤떨어진 것을 극복하기 위하여 컴퓨터 분야에 많은 투자와 연구를 거듭하였고 전략적 목적으로 군사 정보망을 구축하였다. 이런 배경 하에, 1969년 국방성의 산하 기관인 ARPA(Advanced Research Projects Agency) 부서에서 인터넷의 시초인 ARPANET을 구축하였다. ARPANET이 인터넷의 통신망을 처음으로 구축했지만, 인터넷과 컴퓨터를 이용한 영어 교육의 발전에 지대한 공헌을 한 기관은 미국의 국립과학재단(National Science Foundation)으로, 이 재단에서는 미국의 젊은 세대에게 앞서가는 과학과 컴퓨터 마인드를 길러 주기 위해 컴퓨터를 활용한 과학, 수학, 그리고 덤으로 언어 교육에 컴퓨터를 활용하기 시작했다.

우선 미국과학재단은 1970년대에 텍사스 대학과 유타주 브리검 영 대학에 막대한 예산을 투자하여 과학, 수학, 언어 특히 영어교육(TESOL) 분야의 코스웨어를 개발하여 그 효과를 실험해 보았다. 과학, 수학 분야에서는 전통적인 방법과 비교하여 월등한 효과가 없는 편이었으나, 언어 특히 영어교육(TESOL) 분야에는 대단한 호응과 효과가 있었다. 그 이유는 컴퓨터가 가장 잘 할 수 있는 분야는 반복 연습이며 언어 교육만큼 반복 연습이 요구되는 분야가 드물기 때문이다. 그리하여 컴퓨터는 과학 분야보다는 반복 연습이 필요한 언어 교육에 더 효과적으로 활용될 수 있다는 결론에 도달하였다. 결국 미국은 소련과의 우주 경쟁에서 뒤떨어진 경험을 계기로 컴퓨터에 많은 투자와 연구를 거듭하여 컴퓨터 분야에서

소련을 앞서 갔으며 미국의 젊은이들에게 컴퓨터 마인드를 길러 주어 선진국이 될 수 있었다.

우리 나라도 선진국 대열에 진입하기 위하여 여러 분야에서 여러모로 노력하고 있다. 선진화에 동참하는 영어교육에 종사하는 교육자로서 우리가 할 수 있는 가장 확실한 한 가지는 컴퓨터가 가장 잘 도와줄 수 있는 분야 즉 영어교육에 멀티미디어 컴퓨터를 잘 활용하여 미래를 짊어질 새로운 세대에게 의사소통 능력과 컴퓨터 마인드를 길러 주는 일이다. 영어교육에 종사하는 우리 자신이 의사소통 능력이 부족하지만 컴퓨터와 멀티미디어를 잘 활용하면 새 세대에게는 세계의 공통어인 영어를 잘 구사하고 과학적 사고방식의 첨경인 컴퓨터 마인드를 길러 주어 국제 사회의 시민이요 유능한 미래의 일꾼들을 기를 수 있다는 희망을 가져 본다. 현대 사회에서 영어와 컴퓨터를 모르면 퇴보하는 데, 멀티미디어를 영어교육에 활용하면 이 두 가지를 해결하는 데 안성맞춤이다.

## 2. 멀티미디어 CD-ROM 코스웨어의 특징

컴퓨터의 교육적 활용에 있어서 가장 뛰어난 장점중의 하나는 학습의 개별화를 촉진시킬 수 있는 것이다. 컴퓨터 보조 학습은 학습자 각 개인의 능력수준과 학습 속도에 적절히 맞추어 교육함으로써 개인을 존중하는 인본주의적 개별화 교육을 가능케 하였다(최인철, 1991). 1960년경에 등장한 CAI(Computer Assisted Instruction)가 30여년의 성장 과정을 거치면서 그 개념 및 활용 방법이 여러모로 발전 진화되어 왔다. 초창기의 개별화 학습 형태에서 점차 소집단 학습 형태의 활용으로, 단순한 주제의 제시 및 반복연습의 형태에서 시뮬레이션과 게임을 이용한 다양한 문제해결력 중심 환경으로, 문법연습등 단일 기능 학습에서 다양한 기능을 통합한 교육과정 접근형태로, 그리고 최근에는 단순한 텍스트 제시에서 그래픽과 애니메이션의 차원을 넘어 멀티미디어 학습 환경의 창출에까지 진화되어 왔다(허운나, 1993 : 26)

멀티미디어 코스웨어의 장점은 상호작용적이므로 교사가 일방적으로 진행시키지 않고 학생들이 선택을 하도록 유도하고 상호작용적 피드백을 받으며 필요시 그러한 선택의 결과에 대한 평가를 받으며, 평가에 대한 기록을 학습자와 교사가 추후 학습에 활용할 수 있다. 이러한 대화형 코스웨어들은 능동적인 학생들의 참

여를 유도할 수 있고, 학생들의 수준과 능력에 따라 교수의 설명과 피드백을 첨가하고, 음성 지원 반복연습과 피드백이 고속으로 처리되어 재래적인 CALL (Computer Assisted Language Learning)의 한계를 넘어선 획기적인 발전으로 대단히 좋은 평가를 받고 있다. 멀티미디어 컴퓨터와 코스웨어 보급의 일반화 추세는 멀티미디어 영어 교수·학습 시기를 앞당기게 하고 있으며, 새로운 교수·학습 방법을 창출해야 하는 과제와 도전이 기다리고 있다.

재래식의 어학실습실은 수업에만 활용되었을 뿐 개별화 학습에는 별 도움이 되지 않았으며, 설령 학생들이 개별화 학습에 활용하더라도 곧 지루해 하였으나 멀티미디어 코스웨어들은 재미있고 다양하여 학생들이 몇 시간씩 자리를 비우지 않아 시간을 제한할 만큼 자리다툼이 일어나기도 한다. 실제로 한국교원대의 도서관 음영자료실에 멀티미디어 컴퓨터 10대를 비치하고 Dynamic English와 Active English CD-ROM을 비치하여 교양영어를 택하는 학생들 100여명에게 일주일에 2시간을 활용하게 하였던 바 한번 자리를 차지하는 학생들이 3-4 시간 동안 자리를 내 주지 않아, 2시간 이상 사용하지 않도록 시간을 제한하고 예약도 가능하게 하여 대단한 호응을 받고 있다(제 8장의 교원대 학생들 소감 참조). 사실 교원대에서 컴퓨터를 제일 잘 활용하고 있는 곳이 도서관 음영자료실의 멀티미디어 CD-ROM 학습장이다.

학생들이 자리를 차지하여 3-4 시간을 자리를 비우지 않고 흥미 있게 영어 학습에 몰두하게 하는 멀티미디어 코스웨어의 일종인 CD-ROM 코스웨어는 다음과 같은 특징을 지니고 있다.

- ① 생생한 원어민의 음성과 함께 관련된 그림이 지원된다.
- ② 학습자가 원하는 부분을 쉽게 찾아 학습할 수 있다.
- ③ 언어 학습에서 가장 필요한 반복 학습이 용이하다.
- ④ 학습 내용을 찾거나 반복하는데 거의 시간이 들지 않는다.
- ⑤ 학습자가 끊임없이 컴퓨터와 상호 작용을 할 수 있다.
- ⑥ 컴퓨터에 대한 지식이 전혀 없어도 학습을 할 수 있다.
- ⑦ 학습자의 능력에 맞게 학습의 수준과 진도를 조절할 수 있다.
- ⑧ 고가의 코스웨어는 코스웨어 관리시스템이 제공되어 진단과 평가에 도움이 되고 학생과 교사에게 평가 자료를 제공한다.

### 3. 영어학습을 위한 대표적인 멀티미디어 CD-ROM 코스웨어

멀티미디어 컴퓨터의 보급이 일반화 되어 가고 있는 추세에 따라 대화형 멀티미디어 프로그램이 많이 개발되고 있다. 그러한 프로그램 중에 현재 한국에 보급되어 있고 한국의 중·고등학교와 대학의 영어 교육 과정에 부합되며 듣고 말하기의 학습에 크게 도움을 줄 수 있는 CD-ROM (이하 CD) 프로그램은 다음과 같다. 미국 DynEd (Dynamic Education International)의 Dynamic English, 미국 CPI (Courseware Publishing International)의 Active English와 Accelerated English, 미국 CALI사의 ELLIS(English Language Learning Instructional Systems), 영국 BBC의 New English Course, 그리고 이스라엘 Edusoft사와 미국 Berlitz회사가 합작으로 개발한 English Discoveries 등이 있다. 이러한 프로그램들은 세계적인 평판을 갖고 있으며 의사소통 중심의 교수요목에 따른 다양한 주제에 대한 것들이며 다양한 제시 방법과 즉각적인 음성 지원과 피드백으로 영어 학습에 도움이 되는 획기적인 멀티미디어 코스웨어이다.

Dynamic English와 Active English는 미국의 DynEd와 CPI사 그리고 삼성전자가 합작 개발하였고 서일 시스템에서 보급하고 있으며, Accelerated English는 미국의 CPI가 개발하고 서일시스템이 보급하고 있다. 위의 코스웨어들의 특징은 한국 학생들의 취약점인 청취 학습에 도움이 되도록 체계적인 내용 중심으로 구성되었으며, IBM-PC 호환용 286과 칼라 모니터에 CD 드라이브만 장착하면 사용할 수 있는 초기 도스 버전(version)도 있고, 발음 연습과 회화에 도움이 되는 음성 인식도 가능한 최근의 버전들도 있어서 컴퓨터 환경에 따라 적절한 코스웨어를 선택할 수 있다.

ELLIS는 미국 대학에 입학할 외국인 학생들을 위하여 미국의 실제 상황 중심으로 제작되었으며, 미국 생활을 보여주는 동화상은 미국 유학을 동경하는 학생들에게는 훌륭한 학습 도구로 생동감이 넘친다. ELLIS의 일부인 Master Pronunciation은 원어민의 발음 모습을 보여주는 비디오 화면, 발음 기관을 보여주는 천연색 그림, 음소 발음 연습 문제가 있어서 음성학의 이론을 실제의 원어민 발음 자료를 남-녀로 선택하여 확인 연습할 수 있다. 또한 학습자의 발음을 녹음해서 원어민의 것과 비교하여 확인할 수 있다. ELLIS는 학습자의 이름을 등록하여 학습의 기록, 학습 후의 평가 결과가 기록으로 남기 때문에 학업 성취 여부를

확인할 수 있도록 되어 있다. ELLIS는 IBM-PC 호환용 486 이상의 기종에 MPEG 보드가 필수적이며, 한국에서는 중앙 시스템에서 보급한다.

BBC New English Course는 대화 및 노래 등 다양한 상황을 재미있게 가르친다. 또 하나의 특징은 녹음을 하여 원어민의 발음과 비교할 수 있을 뿐만 아니라, 원어민의 발음과 학습자의 발음의 스펙트럼 즉 파형을 비교할 수 있어서 발음 교정에 필요한 도구를 더 갖추었다. 중요한 표현도 다양한 상황에서 반복 연습하도록 구성되었고, 노래도 노래방 형식으로 잘 꾸며져서 흥미를 자아내게 한다. IBM-PC 호환용 486-33MHz 이상의 기종에 ROM 메모리 8MB 이상으로 CD 드라이브와 사운드 카드를 기본으로 갖추어야 한다. 한국에서는 어학실 설치에 관력이 있는 WICOM이 보급하고 있다.

English Discoveries는 미국의 Berlitz 출판사와 이스라엘의 Edusoft사가 합작 개발하였으며 총 12장의 CD로 구성되어 있으며 초급, 중급, 고급 I, 고급 II로 나누어져 있다. 각 CD 마다 100 여 시간의 알차고 흥미 있는 학습을 할 수 있고, 전체적인 과정은 8년 동안의 교육과정의 학습 분량에 해당한다. 학습환경은 기초부터 고급 수준인 비즈니스 관리 과정에 이르기까지 자신의 수준에 맞추어 학습할 수 있도록 체계적으로 구성되었다. English Discoveries는 미국식 영어를 표준으로 기획되었으나 미국식과 영국식 영어에 치우치지 않고 다양한 나라의 다양한 액센트와 다국적 등장 인물의 영어를 통해 광범위하고 포괄적인 국제어로서의 영어 학습을 할 수 있도록 하였다. 멀티미디어 기능을 갖춘 IBM-PC 호환용 486 이상이 필요하며 사운드, 칼라 그래픽, 사진, 애니메이션, 그리고 비디오를 총집합시켜서 영어의 듣고 말하기 기능뿐만 아니라 영어의 총체적 체험을 제공하며 특히 발견 학습에 뛰어나며, 한국에서는 AHE Corporation에서 보급하고 있다.

Games in English(Syracuse Language Systems) : 게임형식으로 영어 단어와 간단한 문장을 이해하는 데 도움이 되도록 3단계로 구성되었다. 각 단계에는 9개의 다양한 Lesson이 있고 각 Lesson에도 수준에 따라 1 단계부터 몇 단계로 복잡해지게 구성되었다. 영어를 처음 배우는 초등학생들에게 대단히 유용한 프로그램이다. 영어 외에 5개국어를 선택해서 배울 수 있는 프로그램도 개발되어 All-in-one Language Fun이라는 이름으로 판매되고 있다.

Triple Play English(Syracuse Language Systems) : Games in English를 발전시켜서 단어를 이해(1단계)할 뿐만 아니라, 무엇에 대한 설명을 이해(2단계)하



며, 대화를 듣고 이해하고 또한 대화가 일어난 상황을 맞추는(3단계) 게임형식으로 되었다. 최근의 음성인식 기술이 도입되어 한 단계 발전시킨 프로그램이 Triple Play English Plus 이며 한국의 전자상가에서 판매되고 있다.

Q Step(아해) : 영어에 첫걸음을 내딛는 5-12 세의 어린이들을 위하여 듣기와 말하기 위주로 제작되었다. 메뉴에는 Q Step 마을에 8개의 흥미 있는 건물이 8개의 단원을 가르친다. 8개의 단원은 Numbers, Colors, Family, Clothes, The Body, School, Food, and Feeling로서 어휘와 문장들을 익힐 수 있다. 펭귄 위니가 친근하게 어휘들을 소개하고 게임과 노래 등 풍부하고 다양한 학습활동으로 반복학습을 하게 된다. 각 단원은 이전에 배웠던 단어와 문장들이 계속적으로 응용되어 나오기 때문에 자연스럽게 복습할 수 있도록 구성되어 있고, 각 단원마다 배운 어휘와 문장들로 만들어진 재미있는 노래가 제공된다. 높은 수준의 읽기나 쓰기보다는 이스라엘의 독특한 교육법을 바탕으로 듣기와 말하기 능력을 강조하여 모국어 습득과정을 고려한 첨단 멀티미디어 프로그램이다.

Living Books Series (Broderbund & 아리수미디어) : 어린이 동화책을 다양한 애니메이션으로 제공하며, 이것들은 그 장면의 많은 인물과 물체와 다양하면서도 재미있게 연결되어 있다. 전체적으로 재미있고 살아 있는 혁신적이고 놀라울 정도로 세밀하다. 현재 아리수미디어에서 보급하고 있으며 현재까지 Dr. Seuss's ABC, Just Grandma and Me, Arthur's Teacher Trouble, The Tortoise and The Hare, Ruff's Bone, The New Kids On The Block, Arthur's Birthday, Little Monster At School, Harry and The Hunted House, and Berenstain Bears Get In A Fight 등 10편이 나와 있다.

#### 4. 영어학습을 위한 멀티미디어

구분	번호	제목	제작사	주제 및 내용	대상
초 급	1	유아 초등 학생 영어	생동컴피아	그림을 통한 기본적인 단어 익히기	
	2	영어 산책	생동컴피아	일상생활에 필요한 기본적인 표현 학습	
	3	나의 말하는 사전	명제	어린이 영어 어휘 학습	6세이상
	4	쉽게 배우는 영어 단어	명제	어린이 영어 어휘 학습	6세이상
	5	알파벳 하우스	삼성전자	알파벳 및 단어 학습	5-13세
	6	영어단어 그림사전	KBC정보시스템	그림을 통한 영어 단어 학습	5-13세
	7	어린이 영어사전	시사영어/솔빛	어린이 영어 어휘 교육 프로그램	5-13세

초 급	8	잃어버린 단어를 찾아서	미원정보통신	과제를 통한 영어 기초 어휘 학습	5-13세
	9	몬테소리 영어	한택정보통신	이해력을 최대한 살려서 알파벳부터 간단한 읽기까지 상황 제시하며 발견 학습을 유도	
	10	굿모닝 하니	KBS/LG 소프트	만화보기, 문장 공부, 단어장으로 구성	
	11	니키-배키 영어 교실	아이넥스미디어	16단원의 애니메이션, 학습, 테스트	
	12	닥터 빌리의 영어 첫걸음	COMPEDIA	알파벳과 기본 어휘 92개 학습	
	13	Little Big English	대신정보통신	문제를 해결하면서 122개의 단어 학습	
	14	매직 스토리	세광데이터	5편의 이솝 이야기를 통해 89개의 어휘	
	15	내 친구 영어박사	대교/솔빛	20개의 단어 마을을 통해 200개의 단어	
	16	어린이 영어박사	대교컴퓨터	500개의 단어, 20곡의 영어 노래	
	17	코리의 영어나라	LG 미디어	단어와 문장, 색칠하기, 134개의 어휘	
	18	크리스틴 어린이 (기초편 & 응용편)	LG 소프트	발견 학습을 통해 233개의 어휘(기초편)와 문장을 이해하고 만드는(응용편)	
	19	탐험! 영어나라	웅진미디어	애니메이션을 통한 233개의 어휘 학습	
	20	샘통이 영어나라	웅진미디어	주인공과 함께 여행을 하며 명사 120, 동사 100, 12의 의사소통 장면	
	21	케니의 영어 교실	다우기술	기초 영어 회화 학습	
	22	찬이의 모험	내외반도체	만화 영화 형식의 영어 회화 교육	8-13세
	23	Magic School 영어나라	삼성출판사	대화 형식의 영어회화 학습	8-13세
	24	빼빼의 영어 첫걸음	파스텔	퍼즐, 색칠하기, 시간맞추기 등 영어회화	5세 이상
	25	Fun School English	쌍용	산수, 영어, 그림, 음악, 시계 학습	4-7세
	26	지트백 박사와 영어를	백두와 사람들	지트백 박사의 동화 설명을 듣고 학습	6-13세
	27	Alphabet Block	Sierra	Animation을 통한 영어 알파벳 및 문장	8-13세
	28	Bukbig's Adventure	Longman Asia & 서일시스템	화려한 animation으로 영어 논리교육	초등
	29	Let's Play 1-2	두산동아(교과서)	노래, 동화상, 애니메이션으로 재미있게 학습	초등
	30	Fun English	두산동아(교과서3)	8개의 행성 탐험으로 100단어와 듣고 말하기	초등
	31	열려라 영어	두산동아(교과서3)	애벌레 '그린'이 이끄는 영어세계 10과	초등
	32	Games in English	Syracuse Language System	음성 언어로 3단계x9개과로 구성된 게임을 통해 단어 학습과 음성 지시 이해 학습	초등
	33	Reader Rabbit 1-3	Learning Co.대교	Whole Language Approach를 통한 총체적 학습	
	34	Reading Journey	Learning Co.대교	Whole Language Approach를 통한 읽기 학습	
	35	Roseta Stone	Fairfield Lang.Tech.	슬라이드를 통한 어휘 학습	
	36	Let's Go Series	DynEd & 서일시스템	Oxford사의 Let's Go series를 CD-ROM으로 제작(현재까지는 2권까지 제작됨)	
	37	Living Book Series	Broderbund & 아리수미디어	동화와 애니메이션으로 재미있게 학습	
	38	Q-Step : English for Kids	아해	영어에 첫걸음의 어린이들을 위하여 듣기와 말하기 위주로 8개의 마을/단원으로 구성.	5-12세



중 급 및 통 합	39	서일 중학 영어	서일시스템	중급 수준의 듣기, 읽기, 쓰기 학습	14 - 19세
	40	NHK Visual English 1 - 2	IBM	일본 NHK의 방송 교재를 멀티미디어화	10 - 19세
	41	Dynamic English 1 - 6	DynEd, 서일시스템	듣기 학습에 초점을 둔 내용중심	일반인
	42	Active English 1 - 4	CPI, 서일시스템	한국 고등학생이 미국 생활 경험	일반인
	43	BBC English	BBC, WICOM	다양한 상황의 총체적 영어 학습	일반인
	44	English Discoveries	Berlitz, 아해	총체적 발견학습에 뛰어난 제품	일반인
	45	Accelerate English	CPI, 서일시스템	미국대학에서의 유학을 토대로 구성	일반인

회 화	46	만화로 배우는 영어회화	한텍정보통신	일상적 100가지 상황을 만화와 동화상	초급이상
	47	곽영일 생활영어	대신정보통신	멀티미디어를 통한 영어회화 학습	일반인
	48	오성식 생활영어 SOS(1-2)	동아출판사	오성식 생활영어 교재의 멀티미디어화	일반인
	49	민병철 생활영어(1-2)	대우 Telecom	미국에 체류한 한국 가족의 생활 경험	일반인
	50	English Alive(1-2)	서일시스템	다양한 상황의 비디오 클립을 듣고, 보고, 쓰기	일반인
	51	이것이 미국 영어다(1-3)	솔빛조선미디어	조화유의 생활영어를 멀티미디어화	일반인
	52	Quick English(1-4)	다우기술	일상 영어회화 및 발음 학습	일반인

노 래	53	Sing - Along Kids	Sirius Pub.	영어권 어린이들의 영어노래 모음집	
	54	어린이 영어박사	대교컴퓨터	20곡의 영어 노래, 500개의 단어	
	55	Tuneland	7thLevel, 두산동아	영어권 어린이들의 동영상 노래	
	56	곽영일 팝스 다이제스트	대신정보통신	팝송을 통한 청취력 향상	일반용
	57	곽영일 팝스 아카데미	대신정보통신	팝송을 쉽게 배울 수 있는 프로그램	14세이상
	58	Welcome to Pop House (1-8)	동아출판사	영어 표현 이해, 팝송 배우기 프로그램	일반인

어 휘 학 습	69	기적의 영어 단어 암기	서일시스템	단어 빈도수에 따른 10,000여 단어 수록	일반용
	70	꼬리에 꼬리를 무는 영어	솔빛미디어	멀티미디어를 통한 어휘 교육	13세이상
	71	동아 프라임 영한사전	동아출판사	멀티미디어 전자사전	일반용
	72	딕션 스타	서일시스템	인터넷 접속에 필요한 단어, 속어 수록	일반용
	73	American Heritage Children's Dictionary	DK	멀티미디어를 통한 영어 단어 학습	13 - 19세
	74	Dictionary & Languages	Chestnut	8개국 이상의 언어들과 워드프로세서 프로그램이 내장된 언어 교육	일반용

토 익 및 토 플	59	로얄 TOEIC LC.	오름 기획	토익 청취력 훈련	19세이상
	60	TOEIC 2,000	정보소프트	멀티미디어 환경을 통한 토익 학습	일반인
	61	스크린 TOEIC	LG 미디어	생활영어를 영화를 보며, 토익 100문제 학습	일반인
	62	OPEN TOEIC	지오정보	토익학습 및 생활영어 75과 학습	일반인
	63	토익 핵심강의 I Speed TOEIC	솔다	토익 강사로 부터 직접 듣는 토익 강좌	일반인
	64	Perfect TOEIC	한택정보통신	멀티미디어를 통한 영어 학습	일반인
	65	홍익 토익 1, 2, Trial	홍익미디어	홍익 토익 시리즈 중 중급편	일반인
	66	Win TOEIC Test 1 - 2	서일시스템	실전시험, 연습문제, 사전기능, 단어게임	일반인
	67	TOEIC 세미나	솔다	실전 영어 청취력 향상 학습	일반인
68	Longman TOEFL	지오정보	멀티미디어를 통한 토플 연습	19세이상	

독 해 학 습	75	로빈 훗	토플	이야기를 통한 영어 교육	14 - 19세
	76	영어로 배우는 동시 낭송	명제	유명한 동시 수록	5 - 13세
	77	세계명작시리즈(아라비안 나이트, 톨소여의 모험, 오만과 편견, 로빈 훗)	지오정보	영국 LONGMAN CLASSICS 토대로 영어 듣기와 읽기를 학습	일반인
	78	American The 19th Century	Poetry : DK	미국 문학의 명시 소개	일반인
	79	Compton's Interactive Encyclopedia	Compton	멀티미디어가 제공되는 백과사전	일반인
	80	Encarta	MicroSoft	멀티미디어가 제공되는 백과사전	일반인
81	The Road Ahead	MicroSoft, 교보	Bill Gates가 저술한 멀티미디어 책	일반인	

스 크 린	82	스크린 English	두우기술	줄리아 로버츠의 영화 "I Love Trouble."을 통한 영어 회화 학습	일반
	83	스크린 English 또마	솔다	Animation을 통한 효과적인 영어 학습	6 - 13세
	84	Movie English(CCFE)	가산전자	CCFE(Closed Caption for Education) Video CD	일반

## 5. 고등학교에서의 CD-ROM 코스웨어 활용 사례

대학생들에게 다년간 교양영어를 가르쳐 보면서 경험한 바는 한국의 대학생들이 중-고등학교에서 의사소통 능력 개발의 경험이 부족하여, 대부분의 대학생들

이 영어로 강의를 듣고 영어 비디오나 영화를 보고 영어로 토의할 수 있도록 준비되어 있지 않다는 것이다. 이러한 훈련은 영어를 배우는 초기부터 시작하는 것이 바람직하다. 대학에 와서 영어를 통한 의사소통을 원활히 하기 위하여 중·고등학교부터 의사소통 능력을 기르는 훈련을 하는 것이 바람직하다는 판단 하에 우선 한국교원대의 부속고에서 CD-ROM을 활용해 의사소통 능력을 신장해 보기로 하였고, 1995년에 부속고 2학년을 대상으로 2학기 현장 실험 연구(최수영, 1996c)를 하였으며 그 연구를 요약하면 다음과 같다.

### 1. 연구 목적

- ① 학습자의 의사소통 능력의 신장을 돕기 위해 멀티미디어 코스웨어를 현장 학교에서 어떻게 효율적으로 활용할 수 있으며, 한국적 상황에서 멀티미디어 코스웨어가 어떻게 영어 원어민을 대신할 수 있으며 학생들의 의사소통 능력을 신장시켜 줄 수 있는지 알아본다.
- ② 제 6차 영어 교육과정의 교육 목표를 달성하려고 하는 영어교육 현장 교사들과 학습자들, 그리고 영어교육자들에게 영어교육의 현대화에 적합한 교수·학습 한 방안과 모형을 제시하고자 한다.
- ③ 외국어 교육에 관심이 있는 교육자들에게 어학실습실과 컴퓨터실을 겸한 멀티미디어실 설치에 관한 방안을 제시하여 비효과적인 재래식 어학실습실에 대한 대안을 제시하고자 한다.

### 2. 연구 방법

한국적인 상황과 현장 영어 교육의 연계성을 고려하여 신중하게 선정한 멀티미디어 CD-ROM 코스웨어를 현장 고등학교에 시범 적용하였다. 1차 실험으로 47명의 고교 2학년 학생들이 자율 학습 시간과 점심 시간에 CD-ROM 학습을 주당 2-3시간 한 학기 동안 사용하였다. 학습자들의 반응과 태도의 변화는 설문 조사와 관찰을 통하여, 듣기 기능의 향상은 매 학기 두번 실시되는 교육방송과 교육청 주관 듣기 평가의 성적(20문항으로 20점 만점)을 비교하였다.

제 1차 CD-ROM 활용반 구성 (1995년 1월 11일~6월 31일까지).

구분	인원	활용시간	주당시간	비고
CD-ROM A 실험반	30명	수, 목, 금 자유허 시간	200분	2학년 희망자
CD-ROM B 실험반	17명	매일 점심 시간	150분	우수반 희망자

1차 실험에서의 대단한 호응에 따라 다른 학생들에게도 기회를 제공하기 위하여 2차에서는 2학년 중에서 희망자에 의해 추가로 CD-ROM 실험반을 모집하여 각 반 40명 씩 3개반으로 편성하여 자유허 학습시간과 점심 시간(주당 100분)을 이용하여 2학기 동안 활용하였다. CD-ROM을 한 학기 활용한 집단과 두 학기 활용한 집단 그리고 전혀 활용하지 않은 집단간의 듣기 평가의 점수를 비교 분석하였으며 듣기와 이룬 점수의 상관 관계도 검증하였다.

제 2차 CD-ROM 활용반 구성 (1995년 9월 5일~12월 21일)

집단 구분	인원	활용시간	주당시간	CD 프로그램	비고
CD-ROM A 반	40명	자유허 1교시 (월, 수)	100 분	Dynamic 1-3	2학년 희망자
CD-ROM B 반	40명	자유허 1교시 (화, 목)	100 분	Dynamic 1-3	2학년 희망자
CD-ROM C 반	40명	점심 시간 (월 - 금)	100 분	Dynamic 1-3 & Active 1-4	2학년 우수반 희망자와 1학기실험반 희망자

### 3. 연구 결과

1-2차 실험에서 학습자들은 CD-ROM 학습에 대단한 흥미를 가졌고 영어 듣기와 원어민의 수업에 대한 긍정적인 태도와 자신감, 그리고 발음 교정에 많은 향상이 있었다. 설문 조사에 의한 학생들의 반응은 다음과 같다.

설문 응답에서 CD 학습이 '영어 학습에 도움이 되었다' 는 97%, '듣기에 도움이 되었다' 는 98% '말하기에 도움이 되었다' 는 87%가 긍정적으로 평가했다. 또한 통합적으로 평가해 보면 CD 학습이 전체적인 영어 학습에 도움이 되었는가에는 94%가 긍정적으로 답했고 오직 6%만이 부정적으로 답했다.

또한 학생들의 수필식 반응을 몇 개 소개하면 다음과 같다.

CD 학습이	도움이 안되었다	조금 도움이 되었다	상당히 도움 되었다	많은 도움 되었다	아주 많은 도움되었다	응답수
영어 학습에	4명	57명	46명	15명	3명	125명
듣기 평가에	3명	52명	41명	24명	5명	125명
말하기에	16명	73명	27명	6명	1명	123명
전 체 비 율	23명 45명	6% 12%	182명 9명	49% 2%	114명 373명	31% 100%

**A 학생 :** 처음엔 컴퓨터를 사용해야 하는 줄 알고 겁을 먹었다. 하지만 막상 시작하니 사용 방법은 쉬었고, 획일적이 아닌 내 방식대로 공부를 할 수 있어서 좋았다. 오늘 듣기 평가가 어렵기는 했지만 CD-ROM에서 적지 않는 도움을 받은 것 같다. CD-ROM과 내용이 겹치는 것도 더러 있었고 단어도 중복되었다. 그럴 때마다 기분이 좋았고 이런 혜택을 받게 되어 기쁘다. CD-ROM을 하지 않았더라면 생소한 내용이 조금은 많았으리라 생각된다. 무엇보다도 CD-ROM에서 생활 영어도 많이 다루어 주어서 오늘 듣기 평가하는데 어느 정도나마 도움이 되었다. 지금 당장 커다란 도움을 받았다고 자신 있게 말할 수는 없지만 오늘 듣기 시험에서만 보더라도 나에게 도움을 주고 있음이 틀림없기 때문에 계속적으로 하고 싶고 CD-ROM의 혜택에 감사한다.

**B 학생 :** 우선 다양한 프로그램이 흥미 있었고 말하기 듣기 능력이 조금은 향상된 것 같아 기분이 좋다. 그리고 멀게만 느껴지던 컴퓨터가 조금은 가까워진 것 같다.

**C 학생 :** 지금은 조금 어려운 단계라서 짜증날 때도 있지만 흥미롭다. 또한 많은 학생들이 참여할 수 있는 기회가 주어졌으면 좋겠다.

**D 학생 :** 그 동안 하기 싫고 지겹게 느꼈던 적도 많았지만 대체적으로 재미있었고, 또 내가 생각하고 있던 것과 다른 발음을 들었을 때 제일 흥미로웠다.

**E 학생 :** 원하는 기능을 내 능력에 맞게 이용할 수 있어서 좋고 전문적인 지식도

늘리고, 형식에 접근하는 영어보다는 실용적인 영어를 가르쳐 이해하기가 쉬었다.

**F 학생 :** 우선 듣기에 대한 두려움이 덜해졌다. 그리고 우리들이 영어시간이나 일상으로 쓰는 영어 발음과 CD-ROM에서의 발음이 다른 것이 많아서 좀 어렵다. 어느 경우는 10번을 들어도 우리들이 생각하는 발음과는 전혀 다른 단어의 발음도 있었다.

**G 학생 :** 처음엔 그저 막막하고 생각만 앞섰는데 지금은 듣고 따라 할 때 노련미가 붙어서 자신감이 점점 생긴다. 한번에 확 티가 나는 건 아니지만, 오늘 듣기 평가에도 도움이 되었고, 무엇보다도 영어라는 것에 대한 공포가 없어졌다. 조금은 지겹기도 하지만, 내가 열심히 하면 내 것이 된다는 생각을 가지고 졸업할 때까지 열심히 최선을 다할 것이다.

**H 학생 :** CD-ROM에서 듣는 발음은 분명하고 좋은데 듣기 평가 방송은 발음이 너무 나쁘다.

그리고 교육 방송과 교육청 주관 듣기 평가에서도 CD-ROM을 한 학기 활용한 집단, 두 학기 활용한 집단, 전혀 하지 않는 집단 사이의 듣기 성적에는 현저한 차이가 있었다. 2학년 1학기에 실시한 1차 실험에서 CD-ROM을 한 학기 활용한 집단 ( $n=47$ )의 듣기 평균 점수는 20점 만점에 14.19이었고 사용하지 않은 집단 ( $n=147$ )은 평균이 10.79이었다. 실험전 듣기 성적을 공변량으로 처리하여도 두 집단의 성적 향상 차이는 대단하였다( $F=18.17, p<.001$ ).

집단 구분	인원	주당CD시간 총사용회수 평균사용	듣기 평균 점수		듣기 평균 향상 점수
			실험전 1년말	실험후 2년 1학기	
통제 집단	140명	00 분 사용 안함	10.62 SD=2.65	10.79 SD=3.08	0.17
실험반 A+B	47명	한학기 평균 29시간 사용	12.84 SD=2.25	14.19 SD=2.47	1.35
전 체	187명	통제집단과 실험반 비교	$F=26.42^{***}$ $p<.001$	$F=47.23^{***}$ $p<.001$	$^{***}p<.001$



2학년 2학기의 2차 실험에서 CD를 전연 사용하지 않은 집단(n=47), 한 학기 사용한 집단(n=91), 두 학기 활용 집단(n=34) 간의 듣기 평균 점수(각각 11.71 ; 12.87 ; 15.43)의 차이는 유의미하며, 실험전 듣기 점수를 공변량으로 감안하더라도 그 차이는 대단하였다( $F=5.041, p<.007$ ). 또한 듣기와 이룬 점수의 상관 계수는  $r>.70$ 으로 높은 상관 관계가 있었다.

집 단	학생수 듣기 평균	1학년 2학기	2학년 2학기			향상된 듣기 점수
			듣 기	표준편차	자승화	
NO - CD 집단	47	10.33	11.71	3.19	466.87	1.38
한 학기 집단	91	10.77	12.87	3.20	922.42	2.10
두 학기 집단	34	12.88	15.43	2.20	160.07	2.55
전 체	172	11.06	13.06	3.03	1549.36	2.00

#### 4. 교원대 부속고 실험의 결론 및 제언

CD를 통한 멀티미디어 영어 학습의 효과에 대하여 실험 학교의 반응은 “기대 이상의 성공”이라고 한다. 듣고 말하기에 미숙한 영어 교사라 할지라도 CD를 수업에 활용하고 또한 학생들이 자율 학습 시간에 활용한다면 의사소통의 기능을 신장시키는 데 좋은 효과를 기대할 수 있다. 또한 원어민이 없는 교육 현장에서는 멀티미디어 컴퓨터가 원어민을 대신할 수 있으며, 원어민이 있다면 컴퓨터를 활용하여 상호보완적인 역할을 할 수 있어서 더욱 더 효과적인 영어 교육을 할 수 있을 것이다. 또한 비효율적인 재래식의 어학실습실을 더 이상 만들지 말고 멀티미디어 어학실을 만들어 컴퓨터실과 어학실을 겸한다면 어학실 따로 컴퓨터실 따로 하는 이중적인 투자 없이 효과적인 어학 교육은 물론 재정적인 면에서도 효율이 증대될 것이다. 나날이 변모하고 있는 현대 사회에서 영어 교사 및 영어 교육 관계자들은 교육과정의 목적을 이해하고 이러한 목적을 달성하기 위해 컴퓨터가 어떻게 도와줄 수 있는가 알 필요가 있고 필요한 분야에 적절히 사용하여 그의 목적을 달성하는데 큰 도움을 받을 수 있을 것이다. 결론 및 제언을 요약하면 다음과 같다.

- ① 학생들이 듣기에 대한 자신감을 갖게 되었다. 수학 능력 시험에서 강조되고 있는 듣기 평가에 대한 자신감과 아울러 전국적으로 매년 4회에 걸쳐 이루

- 어지는 듣기 평가에 자신감을 갖게 되었다.
- ② 영어에 대한 관심과 흥미를 유발하는 계기가 되어 종전의 문법 중심 교육에서 의사 소통 중심의 수업으로 전환하는 계기를 마련하였다.
  - ③ 학습자가 학습 내용을 선택하기 때문에 높은 학습 동기를 유발하였다.
  - ④ 학습자의 발음 교정에도 대단히 긍정적인 영향을 주었으며, 원어민의 정상적인 속도의 발음에 익숙하게 되었다.
  - ⑤ 외국인과의 실제 대화에 자신감을 갖도록 해주었으며 상호 보완적인 역할을 하고 동기 유발에 큰 도움이 되었다.
  - ⑥ 처음에는 적극적인 반응을 보이지 않은 학생들이 다수 있었으나 현재는 참여하는 학생들이 적극적이고 희망과 자신감을 갖고 학습에 임하고 있다.
  - ⑦ 각급 학교에서 거의 사장되어 있는 어학실 환경을 멀티미디어 어학실로 개선할 필요가 있다.
  - ⑧ 각 학교에 보급되어 있는 컴퓨터에 CD 드라이브를 장착하여 컴퓨터 실습실과 멀티미디어 어학실로 활용하는 것이 바람직하다.

## 6. 재래식 어학실과 교실에서의 멀티미디어 코스웨어 활용 방안

멀티미디어 코스웨어들은 컴퓨터가 교과과정의 통합적 운영에 활용되어 획기적인 변화를 주고 있는 사례가 되고 있으며 교육자들이 컴퓨터를 교육과정의 목적을 성취하는데 어떻게 활용할 수 있는가 새로운 교수 방법과 자원의 재조정을 요구하게 되었다. 한국의 현 상황에서 아직까지는 멀티미디어 코스웨어들을 학교 수업에 응용해 볼 수 있도록 시설을 갖추고 있는 학교는 드물다. 그러나 종래의 어학실습실에 1대의 멀티미디어 컴퓨터를 설치하거나, TV와 VTR이 설치된 기존의 교실에서 멀티미디어 코스웨어들을 활용하고 학생들을 지도할 수 있는 방안이 있다.

### 1. 재래식 어학실습실과 교실의 장비를 멀티미디어화 한다.

일반적으로 기존의 어학실습실의 비디오 영상은 VTR을 통해 NTSC방식으로 TV화면에 전달된다. 컴퓨터의 화면을 비디오와 마찬가지로 VTR을 통해 TV화면으로 전달할 수 있는 간단하고 편리한 장치가 있다. 이 장치는 ENCODER라고 하며 컴퓨터의 디지털 신호를 아날로그 신호로 변환해서 TV로 시청할 수 있게 해준다.

다. 그리하여 기존 실습실의 교사 조종대에 컴퓨터를 설치하고 ENCODER를 연결하여 VTR과 TV를 통해 컴퓨터 화면을 학생들도 볼 수 있고 교사는 LAB실의 마이크를 통해 화면을 설명하면 된다. 이 때 리모컨 무선 마우스를 활용하면 교사는 컴퓨터 앞이 아니라 교실을 돌아다니면서 컴퓨터를 작동할 수 있어서 더 생동감 있는 수업을 진행할 수 있다. 기존의 교실에 TV와 VTR이 있다면 멀티미디어 컴퓨터를 ENCODER의 S-VHS 단자로 TV를 연결하거나 S-VHS 단자가 없는 구형의 TV라면 ENCODER의 비디오 선을 VTR에 연결하고 VTR을 통해 TV화면으로 전송한다.

## 2. 멀티미디어 코스웨어의 활용 방안

멀티미디어 코스웨어는 영어 학습과 수업에 상당한 도움을 줄 수 있으나 대부분의 학생들은 무엇을 어떻게 시작해야 하는지 두려움을 갖고 있다. 그리하여 교사는 ENCODER가 부착된 멀티미디어 컴퓨터를 활용하여 코스웨어에 대한 작동법과 개요 및 시범을 보여주고 학생들로 하여금 개별적으로 혹은 소그룹으로 컴퓨터 실습실이나 개인용 컴퓨터에서 활용하게 하면 효과적이다. 또한 교사는 영어 수업에 직접 멀티미디어 코스웨어를 작동하면서 들은 내용에 대한 질의 응답을 하고 원어민의 CD음성을 반복해 듣고 받아쓰기도 시키고, 한 학생이 일어나 영어로 원어민의 음성을 따라서 말하고 다른 학생은 통역도 하는 등 교실 수업에 적극적으로 활용할 수 있다. 또한 일주일에 한번 정도는 딱딱한 교과서를 떠나 어학실에서 CD를 활용하게 하거나, 어학실이 없는 학교는 교실에서 직접 교사가 위에서 언급한 다양한 활동을 하면서 코스웨어를 진행한다. 마치 컴퓨터는 원어민 역할을 하며 정확한 발음으로 교사를 도와주는 역할을 하게 될 것이다. 상당수의 학생들은 LAB실에서 오디오 어학 교재를 듣는 것은 지루해 하나 멀티미디어 CD 코스웨어(앞에서 언급한 대표적인 코스웨어 외에도 Living Books, Triple Play Plus, Oregon Trail II, Carmen Sandiego Series 등)를 하는데는 많은 시간을 투자한다. 이러한 코스웨어를 활용할 때 소집단 학습으로 영어로 토의하며 문제해결을 해 나가면 지루하지도 않고 동료 친구들과 서로 협력하여 배우게 되어 협동심과 동료의식을 느끼면서 재미있게 학습한다.

## 3. 멀티미디어 어학 실습실

영어교육의 현대화를 위해서 멀티미디어 어학 실습실이 필요하게 된다. 어학실

을 새로 구상한다면 종래의 칸막이식 오디오-비디오 설치는 예산 낭비이며, 멀티미디어 컴퓨터와 코스웨어를 구입하여 학생들이 자율적으로 실습할 수 있도록 개방되어야 한다. 가능하다면 윈도우 95를 기본으로 하여 LAN카드를 장착하고 코스웨어 관리 시스템을 설치하는 것이 바람직하다. 코스웨어 관리 시스템을 활용하면 학생들의 학습 진도와 성적 관리가 자동으로 처리되어 학생들의 진척 상황을 점검하고 평가하는 데 대단히 편리하다. 만일 종래의 어학실을 멀티미디어화하려면 멀티미디어 컴퓨터 한 대에 ENCODER를 부착하여 대형 TV나 모니터에 연결하여 교사가 시범적으로 활용법을 보여주거나 수업을 할 수 있다. 중요한 것은 수업에 CD를 다양하게 활용할 수 있지만 학생들은 실습실에서 자율적으로 학습할 필요가 있다. 종래의 어학실이 실패한 이유는 개별 학습을 시킬 수 없었기 때문이다.

필요한 기자재 산출은 실습실을 어떻게 그리고 얼마나 이용하는가에 좌우된다. 만일 실습실이 한 두 가지 용도로만 사용된다면 기자재는 그에 알맞게 구입되어야 할 것이고, 다양하게 사용되는 경우에는 일반적인 목적의 기자재가 구입되어야 할 것이다. 요사이 개발되는 디지털 비디오, CD-I, 그리고 레이저 비디오 디스크, DVD(digital vasatile drive)를 활용하기 위한 장비와 코스웨어도 배려해야 할 것이다. 요사이 제작되는 코스웨어는 음성 인식이 가능하므로 양질의 이어폰과 스피커가 같이 부착된 일체형을 구입하는 것이 좋다. 그리고 교육 행정가들은 하드웨어에는 투자를 잘 하는 편이나 코스웨어에의 투자는 인색하는 편인데, 멀티미디어를 활용하려면 양질의 코스웨어와 하드웨어가 함께 구입되어야 한다. 어학 실습실에 필요한 컴퓨터 수 혹은 단말기 수는 실습실을 사용하는 학생의 수와 하루에 학생당 사용하는 시간수, 그리고 하루에 열람 가능한 시간 수에 좌우된다. 그 변수들의 관계는 다음 공식에 따른다(최수영, 이태욱, 1990 ; Merrill외 6인, 1996).

$$\text{필요한 컴퓨터 수} = \frac{\text{학생수} \times \text{개인당 하루 사용 시간수}}{\text{실습실 하루 열람 시간수}}$$

## 7. 대학에서의 멀티미디어 활용 사례

한국교원대학교에서는 멀티미디어 컴퓨터에 ENCODER를 부착하여 대형 모

너터의 S-VHS단자에 연결하여 영어 청해와 회화 수업에 CD 코스웨어를 활용하고 있다. 이러한 코스웨어의 장점은 상호 작용적이므로 교사가 일방적으로 진행시키지 않고 학생들이 선택을 하도록 유도하고 교사는 그들을 대신하여 입력하고 상호작용적 피드백을 받으며 필요시 그러한 선택의 결과와 피드백에 대하여 교사의 설명을 첨부한다. 또한 학생들은 짝 활동이나 소그룹으로 CD의 원어민 음성을 따라서 말하고 상대의 짝이나 그룹은 한국말로 통역을 하고, 교사는 학생들이 어려움이 있는 긴 문장은 마우스를 클릭하여 몇 번 더 들려주면서 피드백을 주고, 또한 소집단 경쟁 게임으로도 활용한다. 이러한 CD 자료들은 능동적인 학생들의 참여를 유도할 수 있고, 학생들의 수준과 능력에 따라 교수의 설명과 피드백을 첨가하고, 음성 지원 반복연습과 피드백이 고속으로 처리되어 재래적인 CALL의 한계를 넘어선 획기적인 발전으로 대단히 좋은 평가를 받고 있다. 또한 학생들 자율적으로 어학 실습실에서 CD를 활용하게 하고 코스웨어 관리 시스템을 통하여 학생들의 학습 진전 상황을 점검할 수 있고 평가할 수 있어서 대단히 편리하다. 관리 시스템이 없었을 때는 일주일에 2시간 쯤 활용하도록 하고 학생들의 보고와 어학실 조교의 보고에 의하여 평가를 하였으나, 관리 시스템 도입 이후 컴퓨터가 모든 것을 관리하고 학습 과정의 역사를 소상히 보여주는 장치가 있어서 학생들도 놀라워하며 정직한 노력을 경주한다.

### 1. 멀티미디어 영어학습에 대한 영어교육과 학생들의 반응

#### A. 영어교육과 3학년 윤성희

교원대 부속고 실습을 나가서 CD를 이용한 영어학습실을 보고 솔직히 큰 충격을 받았었다. 명색이 사범대 영어교육과 학생이고, 고등학교 실습까지 나간 선생님의 입장이 되어서, 가르칠 제자들이 한발 앞선 영어교육을 받고 있다는 데 대해, 또 여태껏 그런 실습실이 있는지도 몰랐다는 데 대해 무척 부끄러웠었다. 수업시간에 컴퓨터 보조학습이라는 것에 대해 배우기는 했었지만, 현실적으로 불가능한 먼 훗날의 일 일거라 생각했던 나는 부속고에서 학습한 것을 보고 우리가 얼마나 뒤떨어진 생각들을 가지고 있었는지를 깨달았다.

그곳 지도교사 선생님의 도움으로 Dynamic English를 처음 듣게 되었는데 우선 발음이 명확하고 정확하여 랩실에 있는 Tape들과는 비교가 되지 않았다. 미래에 영어교사가 될 우리들에게 “발음” 이라는 것이 얼마나 중요한지 모른다. 학생

들은 교사의 발음을 가장 많이 접할 것이고, 영어 발음과는 판이하게 대조되는 한국어의 발음 방법, 억양들은 유창한 영어를 막는 가장 큰 장애가 될 수 있기 때문이다. 컴퓨터는 간단한 손동작 하나로 정확하게 듣고자 하는 발음을 두번, 세번, 다시 들려주고, 또 명확하고 분명한 음으로 들려준다.

실습을 다녀온 후, 최수영 교수님께 부탁을 드려 컴퓨터 몇 대를 lab실에 갖다 놓고, 사용하게 되었는데 너무 신기하고 컴퓨터 화면에 나타나는 영상에 흥미를 느끼기도 하여 공부하고자 하는 의욕이 무척 높았다. 간혹 몇몇 친구들은 더 높은 수준을 요구하곤 했는데 다행히 그런 욕구는 랩실에 설치된 STAR TV가 충족시켜 주곤 하였다.

영어과 학우들은 랩실에 비치된 수많은 tape들엔 더이상 관심이 없다고 해도 과언이 아니다. 그도 그럴 것이 랩실에 있는 tape들은 현사회의 빠른 정보와 변화가는 영어 시험 제도에 맞지 않는 것이 많기 때문이다. 대부분의 학생들이 다 정기구독을 하거나 단행본을 개별적으로 사서 보고 있다. 게다가 1-2 학년 후배들은 랩실에 발걸조차 들여놓지 않는다. 따분하기 때문이다. 굉장한 향학열이 아니고는 칸막이가 쳐진 좁은 책사에 앉아 귀로만 듣고, 눈은 멍하니 딴 곳을 바라보다가 졸기가 십상이고 tape에서 나오는 기계적인 패턴들에 신물이 나기 때문이다. 그래서 학생들은 자기들이 구입한 tape에 있는 드라마나 영화, 정치, 시사 등 흥미가 있는 내용을 듣거나 STAR TV를 시청하는 경우가 많다.

컴퓨터는 적어도 학생들의 학습 동기를 일으키고, 흥미를 일으키는데 랩실보다 월등하다고 할 수 있다. 우리 과는, 아니 다른 모든 과도, 변화하는 사회에 맞춰 발 빠른 대응을 해야 할 필요가 있다. 세계는 너무나 빨리 변화하고 있고, 더 나은 교사가 되기 위해, 우리는 거기에 맞는 교육이 필요하다. 우리 학교는 더더구나 전문적인 교원양성이 목적인 만큼 영어교육에 있어서 타 사범대의 본보기가 되는 것이 당연하다고 여긴다. 그런데 CD-ROM도 모르는 창피를 당하였으니.... 아직 CD-ROM을 이용한 영어학습 프로그램이 많지 않아 아쉽긴 하지만 머지 않아 곧 CD-ROM 컴퓨터를 이용한 컴퓨터 보조학습을 확산되리라고 믿는다.

#### B. “CD-ROM을 들으며 재미있게 영어를 배우자” 93202004 영어교육과 김병호

영어가 좋아서 영어교육과에 오긴 했지만, 대학에까지 와서 문법과 독해를 위주로 공부하자니 너무나 지루하고 따분하기 그지없었다. 특히, 요즘같이 회화를 강조하는 시대의 흐름에 따라 이제 문법이니, 독해니 하는 말은 구태의연해지고



있는 것 같다. 임용고시의 부담도 있고, 영어교사로서의 최소한의 자존심이랄까 하는 회화공부에 대한 욕구는 강했지만, 사실 테이프를 들어보고 여러 가지 잡지도 보곤 했지만, 나의 영어 실력, 특히, 회화에 있어서는 나는 주눅이 들어 있었다. 또, 세계 여러 나라로 언어 연수를 다녀오는 선배들을 보면서 역시 회화를 하려면 외국에 나가야만 한다는 생각밖에 들지 않고 거의 회화공부는 포기한 상태에 있었다.

하지만, 3학년 때에 있었던 부속고교로의 교생실습은 나에게 커다란 희망을 안겨다 주었다. 그것은 실험학교답게 영어를 CD-ROM으로 공부하고 있었는데, 나에게 커다란 충격이었다. 학생들 모두가 열의를 가지고 이용하고 있었으며, 그 성과 또한 눈에 보일 정도였다. 사실 그것은 내 눈으로도 확인한 사실이었다.

첫 번째로 CD-ROM으로 영어를 학습하면 우선 재미가 있다. 우리 영어 교육에서 가장 Material로 선호하고 있는 것이 Authentic Material인 것처럼 CD-ROM 영어 학습기는 우선 거의 우리가 눈으로 직접 볼 수 있고, 귀로 들을 수 있어서 아무리 많이 해도 싫증이 나지 않고 흥미를 계속 유발시킬 수 있다. 또, 우리의 실생활과 거의 연관되어 있는 내용이 많아 기억도 쉽게 되었다.

또 하나의 개인적으로 좋았던 것은 나의 가장 큰 Complex였던 발음에 관한 것이었다. 원래 전라도 사람이라 영어 발음을 해도 사투리가 자주 섞여 나와 실습기간에도 수업을 하면 아이들에게 웃음을 살만 하게 발음에 자신이 없었을 때, 이번 CD-ROM은 발음에 자신감을 가져다주었다. 그것은 원어민(Native Speaker)의 발음을 정확히 듣고 따라 할 수 있게 제작이 되어 있고, 잘 듣지 못하면 녹음기처럼 계속 반복해서 들을 수 있기 때문이었다. 이처럼 구체적이고 실질적인 도움 이외에도 나에게 커다랗게 더 다가오는 것은 자신감이었다. 실제로 외국인을 만나면 영어 전공자로서 이야기를 한번은 해야 한다는 부담감만 있었지 다가가지는 못했었다. 기껏해야 우리 모두가 아는 이야기인 “How are you?” 나 “Where are you from?” 이 전부였었다. 하지만, 이제는 다르다. 우선은 친숙함이 있다. 그것은 영어가 내 몸에 점점 베어든다는 것이 아닐까? 영어로 생각을 하고 자연스럽게 말을 하려는 것은 CD-ROM의 역할이 컸다. 이제는 어느 누구 앞에서도 자신감이 있다. 비록 틀리는 말을 할지언정 이제 그것이 부끄럽거나 미안하지는 않다. 그럼으로써 배워 나가는 것이니까.....

사실 영어를 CD-ROM을 이용해서 공부한다는 것은 상상도 못할 일이었다. 우

선은 값이 너무나 비싸고, 아직 많은 사람들에게 그 효율성과 실용성이 알려져 있지도 못하다. 하지만, 이제 우리는 멀티미디어 시대를 살고 있다. 우리의 lab실을 가보면 잘 알 수 있다. 이제는 아무도 구태의연하게 테이프를 영어공부를 하려는 사람은 없다. 모두에게 성능이 좋은 소형 녹음기가 있고, 테이프도 얼마든지 구할 수 있기 때문이다. 우리 나라 교육의 선도를 자처하는 한국교원대학교에 멀티미디어 어학실의 필요성은 이렇기에 더욱 필요하다고 생각한다. 영어를 가르쳐야 할 교사가 아이들에게 발음을 제대로 하지 못해, 또한 외국인을 만나도 자신 있게 이야기하지 못한다는 것은 너무 창피한 일이지 않는가?

좋은 기회가 되어 최수영 교수님께서 노력해 주신 결과로 몇몇 학생들은 이 CD-ROM을 가지고 열심히 공부하고 있다. 나도 이번 겨울방학에 자취하며 공부하려 했던 주된 관심사가 이 CD-ROM에 있었다. 하루에 1시간 정도의 조그만 시간이지만, 이 시간은 영어를 너무나 재미있고 친숙하게 해주는 마치 나의 가정교사를 둔 것처럼 즐겁기만 하다. 이제 영어공부가 짜증나는 것이 아니라 우리에게 즐거움과 기쁨을 주며 자연스럽게 이야기할 수 있어야 한다고 생각한다. 이를 위해 많은 사람들에게 CD-ROM을 이용한 영어공부를 소개해 주고 싶다.

### C. 영어교육과 94202006 김 정애

CD-ROM을 처음 접했을 때 이런 프로그램도 다 있구나 하는 생각을 하니 너무나 충격적이었다. 내가 영어를 공부하던 방식은 문법 사항을 외우고 틀리면 선생님께 혼나고 고작 영어를 접한다고 하면 영어 테이프 몇 개로 듣기 시험 준비를 하는 정도였다. 그런데 그런 테이프도 아니고 최첨단을 걷는 CD-ROM이라니!

나는 Dynamic English를 공부하면서 느낀 점은, 무엇보다도 우선 참 재미있게 구성이 되어 있고, 또 아이들이 처음 접해 보는 것이어서 아이들의 흥미를 끌 수 있을 거라는 것이다. 영어를 공부하는 데에 있어서 지루한 문법식 수업으로 인해 영어 시간은 잠자는 시간이라는 선입견을 가지고 있던 아이들에게 이젠 영어 시간은 더이상 잠자는 시간이 아니라 아주 재미있는 시간이라는 인상을 줄 수 있을 거란 생각이 든다. 이 CD-ROM은 시각, 청각, 촉각(마우스를 이용해야 하므로)을 모두 이용해야 하기 때문에 상당한 집중력을 요하는 것 같다. 그리고 모르는 문장은 쉽게 계속해서 반복할 수가 있고, 멈추고 싶을 때 자유자재로 멈출 수 있고(학습자가 조작 가능하고), 우선은 듣고 나서 그래도 모르는 경우 영어 문장을 보고

이해할 수 있어서 학습 효과가 더 클 것 같다. 또 혼자 앉아서 그 외국인의 발음을 계속 따라 하다 보면 우리가 구식 교육 방법(문법 위주의 수업 방식)에 의해 습득하지 못한 Intonation이나 발음에서 많은 진전이 있을 거란 생각이 든다. 그리고 하나의 내용이 끝나면 Comprehension check을 통해서 내용을 다시 점검해 주고, 또다시 Question을 통해서 self-check을 할 수가 있다. 그리고 "That's correct. Wonderful. Good job" 등등 칭찬의 말을 많이 해주니깐 이것이 더 강화요인으로 작용할 수 있을 것 같다. 그리고 그림이 많아서 시각적으로도 더 좋은 효과를 낼 수 있는 것 같다. 그런데 한 가지 아쉬운 점이 있다면 Dictations부분이 있긴 있지만, 실제 한 번 직접 써 보는 것보다는 효과가 더 없을 것 같기도 하다. 그리고 정말로 학습자 자신의 내적 동기가 없다면(5월에 부속고등학교 학생과 인터뷰를 했었는데, 그 결과에 의하면) 더 좋은 학습 효과를 낼 수 있는 이 CD-ROM조차도 보통 영어 테이프 정도의 역할밖에 못할 것이다. 그러므로 무엇보다도 중요한 것은 선생님이 어떻게 동기 부여를 해줄 것인가 하는 문제이다. 그러면 이 CD-ROM은 선생님의 꾸준한 노력과 학생 자신의 동기 유발로 인해 더 좋은 학습 프로그램이 될 수 있을 것이다.

## 2. 멀티미디어 영어학습에 대한 초등교육과 학생들의 반응

다음은 1995년 한국교원대학교 교양영어 강좌를 수강한 A반(38명)의 초등교육과 일 학년 학생들이 교원대 부속고등학교의 컴퓨터 어학실습실에서 멀티미디어 CD-ROM 코스웨어인 Dynamic English를 사용한 후 소감을 적은 것이다. 그 강좌는 2학점으로 재래식 어학실습실에서 한 시간을 Show and Tell, 오디오와 비디오를 활용한 수업을 하고 나머지 한 시간은 부속고 컴퓨터 어학실습실로 이동하여 2-3명이 한 그룹이 되어 Dynamic English를 해 보도록 하였다. 그들은 Dynamic English 코스웨어를 너무 좋아하여 두 시간 전부 컴퓨터실에서 자율적인 CD-ROM 학습을 하기 원했다. 학생들의 반응은 앞으로 대학에서 교양영어를 어떻게 운용할 것이며 미래의 어학실습실은 어떻게 해야 할지 도전과 방향을 제시하고 있다.

951081 이경희

요즘 부속고등학교에 가서 하는 컴퓨터 CD-ROM은 굉장히 흥미로운 것 같습니다. 카세트 테이프처럼 되돌려야 하는 번거러움도 없고 마우스로 한번만 자기

가 원하는 부분을 누르면 되니까 너무 간편하고 딱딱한 책이 아닌 원색의 예쁜 화면을 보고하니 TV를 보는 것처럼 생동감이 느껴졌습니다. 발음도 좋고, 컴퓨터가 생활화되니 요즘 컴퓨터를 이용한 그러한 프로그램은 정말 유용한 것 같습니다. 부속 고등학교 학생들이 부러웠습니다. 또한 그런 프로그램들이 많이 개발되어야 할 것이고, 더욱이 많이 보급되어야 할 것으로 생각합니다. 방학 동안 그것을 이용해 보려고 저번에 연준흠 선생님께 여쭙어 보았더니 생각했던 것보다 좀 비싸더군요. 쉽게 구할 수는 없을 것 같습니다. 그러나 이 가격 문제가 해결된다면 정말 꼭 해보고 싶은 프로그램입니다. 이렇게 2학기 영어 II 시간을 거의 마쳐가고 있는데요, Show and tell과 CD-ROM등이 아주 재미있었고, 이런 report를 통해 조금이라도 영어에 대해 고민을 해 볼 수 있어서 좋았고, 가장 중요했던 것은 CD-ROM이라는 컴퓨터 프로그램이 좀 더 많은 사람들에게 보급되어 이용되었으면 좋겠네요. 제가 교직에 나갈 때나 그것이 가능할까요? 하여튼 2학기 영어 II 시간은 좋았고, 교수님께 감사드리며, 앞으로 영어 공부를 열심히 할 것을 다시 한번 다짐합니다.

95102082

환상의 CD-ROM시간... 가장 적극적인 수업 시간이었고(물론 교수님과 수업을 못해서 아쉬웠지만요), 남의 눈치를 보거나 하지 않고 나의 수준에 맞게 여러 본들을 수 있어서 참 좋았어요.. 멋진 남녀 성우가 나와서 영어를 읽고, 해석해 주고, 또 움직이는 칼라 화면까지....1학기 영어시간에 연준흠 선생님께서 부속고 아이들이 매일 CD-ROM으로 공부하면서 영어 실력도 늘고 발음도 좋아진다고 매일 같이 자랑하시던 그 심정을 알 것 같아요. 그때는 CD-ROM이란 것에 대해 어떻게 작동되는지도 몰랐었어요. 특별한 컴퓨터 지식을 사용하지 않고도 마우스를 작동시켜 이용할 수 있고, 반복적으로 들을 수 있어서 많이 도움이 되었어요. 처음에는 너무 빨라서 무슨 말을 하는지 하나도 몰라서 자꾸만 해석이 듣고 싶었는데 지금은 무슨 말인지 꼭 듣고 말해야 하는 오기가 생기는 거 있죠?

CD-ROM수업을 듣고 와서 친구들에게 막 자랑을 해요. 제가 1학기때 제가 그랬던 것처럼 친구들도 이 CD-ROM에 대해서 잘 몰라요. 우리 학교에도 빨리 이것이 들어왔으면 좋겠어요. 혼자 영어 공부를 하기에는 참 적합한 프로그램이라고 생각해요. 영어 시간이 기다려지고, 1시간이 짧게 느껴지니, 한 학기 동안 많은

변화가 있었던 것 같아요. 방학만 다가오면 영어를 공부해야겠다고 매번 느끼는데 마음먹은 데로 안됐는데 이번 방학 때, 확실하게 공부를 하려고 계획 중입니다. 방학때 컴퓨터 동아리에서 합숙이 있는데 그 때 CD-ROM장치가 설치된다니까 잘 활용할 생각입니다.

이 수업은 한마디로 정말 좋았다. 재미있었다. CD-ROM을 통해 영어 듣기를 공부하면서 고등학교 시절 나도 이런 식으로 영어 듣기를 두려워하지 않아도 되었을 텐데. 그리고 그러한 시설이 우리 학교에 가능한 한 빨리 마련되었으면 하는 생각이 들었다. 우리와 같은 수고를 덜고 우리 후배들은 CD-ROM으로 공부할 수 있었으면 좋겠다. 아니 우리 학교뿐만 아니라 전국 각 학교에 널리 보급되었으면 하는 바람이다.

95102083

우리 집에는 컴퓨터가 있고 거기에는 CD로 영어공부도 할 수 있게 되어 있다. 그래서 처음에는 안 신기했다. 그런데 가서 보니까 우리 집에 있는 것보다 내용도 풍부하고 우스운 내용도 있고 해서 자꾸 흥미가 생겼다. 다른 반애들은 안한다고 하니 정말 안됐다. 그리고 한가지 화가 나는 것은 대학생들도 다 못쓰는 것을 고등학생들은 매일해도 괜찮다는 것이다. 얼마나 억울한가? 우리 학교 컴퓨터실은 정말 고물이 아닐 수 없다. 방학때 집에 가서 엄마를 졸라서 CD를 구입해야겠다.

95102084

CD-ROM을 처음 사용했을 때의 흥분을 잊지 못할 것 같다. 얼마나 신기하고 재미있었는지. 고등학생이 공부하는 수준이라 충분히 쉽게 이해할 수 있었던 점이 즐거웠기도 했지만, 그냥 카세트 테이프를 듣는 것과는 달리, 결코 긴장을 풀 수 없게 하며, 단계별로 질문이 나오고, 예쁜 그림이 나오고, 정확한 발음을 해석본까지 내가 듣고 싶은 만큼, 반복해서 들을 수 있다는 점이 너무 좋았다. 영어 공부를 해야 하는 사람에게 꼭 권해 주고 싶은 교재다. 우리 학교에도 있다면 좋겠는데 수업시간엔 항상 영어로 말씀하시며 수업을 진행시킨, 교수님의 방법도 좋았던 것 같다. 긴장을 늦추지 않으며, 제대로 들으려고 열심히 하였으니까.

95102085

이번 영어 수업을 받는 동안 가장 기억에 남고 다시 한번 해 보고 싶은 영어 수

업 방법을 찾는다면 재미있는 CD-ROM 수업입니다. 비록 아직은 우리 학교에 시설이 되어 있지 않아서 부속 고등학교에 가야 한다는 불편함이 있지만 이러한 방법의 수업은 남녀노소를 떠나 누구나 신기해하며 즐거워하는 수업이 될 것입니다. 저 또한 이렇게 즐겁게 영어 공부를 할 수 있나 놀랐습니다. 영어라는 것은 흥미를 붙일 수 없다면 결코 함께 할 수 없는 것이기 때문에 CD-ROM을 통한 교육을 실시하면 없던 관심도 생길 것이라고 생각합니다. CD-ROM을 들으면서 어려웠던 점은 그리 어려운 문장을 알아듣지 못하는 것이 답답했던 것이고 소홀하게 여겨 왔던 전치사와 같은 것에 주의를 기울여 영어를 듣게 되었습니다. 하지만 이러한 점들보다 더욱 마음에 드는 것은 알아들을 수 있을 때까지 반복하여 들을 수 있다는 것입니다. 일반적인 영어교재는 몇 번만 들으면 다음 단계로 넘어가는 것인데 CD-ROM은 알 때까지 들어 자신의 영어를 만들 수 있다는 것입니다. 그리고 화면에 나타나는 그림을 통하여 이해가 잘 안되는 문장을 추론할 수 있다는 것이 다른 것들과는 다른 장점이라고 할 수 있습니다. 잘은 모르지만 그림을 통해 보면서 단어나 의미를 상상할 수 있어서 단지 주는 것을 받는 영어 수업이 아니고 혼자 힘으로 알아 가는 영어 공부를 할 수 있어 효과적인 공부를 할 수 있는 길을 마련하는 것이라고 생각합니다. 이러한 좋은 점이 있는 CD-ROM을 이용한 수업을 하기 위해 학교에서도 이번 겨울 방학에 CD-ROM을 이용한 수업을 하기 위해 학교에서도 이번 겨울 방학에 CD-ROM을 설치한다고 하니 내년에는 좀 더 많은 학생들이 이러한 시설의 혜택을 누렸으면 좋겠습니다. 욕심이 있다면 국민학교에서 세계화를 위한 조기 영어교육을 실시하는 것이라면 아동들의 흥미를 끌 수 있는 이러한 시설을 설치하여 효과적인 교육을 실시했으면 합니다.

### 3. 멀티미디어 코스웨어에 대한 일반 대학생들의 반응

다음은 1996년 한국교원대학교 교양 영어 청해 강좌를 수강하는 학생들이 학기초에는 교원대 부속고등학교의 컴퓨터 어학실습실에서 Dynamic English를 사용하다가 학기말에는 도서관에 멀티미디어 코스웨어를 설치하고 활용하게 한 후 소감을 적은 것이다. 그 강좌는 3학점으로 어학실습실에서 두 시간을 Show and Tell, 오디오와 비디오를 활용한 수업을 하고 나머지 한 시간은 부속고 컴퓨터 어학실습실로 이동하여 2-3명이 한 그룹이 되어 Dynamic English를 해 보도록 하였다. 또한 도서관에 멀티미디어 코스웨어가 비치된 후에는 도서관에서 일



주일에 2시간을 활용토록 하였다.

초등교육과 96102089 원정심

학기 초 교수님께서 CD-ROM의 장점을 말하시고 권유하실 때부터 그것에 대해 흥미를 가지게 되었다. 하지만 영어 청해 초기에는 부속고등학교까지 가서 수업을 했으며 시설이 미비한 탓에 인원수도 많아 처음 가졌던 호기심마저 잃어 가는 듯 했다. 그 와중에 우선 도서관에 8대나 CD-ROM을 공부할 수 있는 시설이 생기게 되어 기쁘다 그러나 아직까지는 적은 CD-ROM의 숫자 때문에 공간시간을 이용 짬을 내보기도 해도 컴퓨터 자리 맡기가 정말이지 쉽지 않다.

영어공부에 있어서 CD-ROM이 굉장히 도움이 된 것이 사실인 것 같다. 우리 학교 같이 외국어학원을 다니기 힘든 곳에서는 더욱 그렇다. 또한 우리 학교의 외국인 교수가 드물어 영어과가 아닌 다른 과에서 영어를 접하기란 매우 어려운 일이 아닐 수 없다. 그런데 컴퓨터를 이용한 학습은 그럴 필요가 없이 생생한 외국인의 원음을 접해 볼 기회가 있다. 그러므로 혼자서 공부하기에 가장 편한 것이 CD-ROM이라고 생각한다. 다만 Dynamic English 2의 경우에 그리 어렵다고 할 수는 없으나 듣고 따라 하기 또는 듣고 쓰기에는 조금 빠른 감이 있었다.

초등교육과 95102148 최은정

즉각적인 피드백이 있고, 다채로운 내용과 멀티미디어를 활용한 흥미와 학습의 욕의 상승은 정말로 대단하다. 몇번 부속고등학교에서 들었을 때는 정말이지 너무 재미있었다. 오히려 수업시간에 꼭 막힌 책상에 앉아 교재의 테이프를 들을 때는 지루하기도 했지만 CD-ROM 수업은 오히려 시간이 빨리 간다는 생각이 들었다. 다만 한 컴퓨터 앞에 서너 명씩 앉아 하려니까 내 실력이 제대로 측정해 보지 못했다는 것이 아쉽지만 가능하다면 그런 학습 형태의 영어 청해 수업이 이루어진다면 정말 그 효과가 대단할 것이라 생각한다.

국어교육과 96201020 손예희

대학교에 들어와서 처음으로 CD-ROM을 접하게 되었습니다. 언제나 드는 생각이지만, 영어 청해를 공부하는 사람이라면 CD-ROM을 많이 접해보아야하지 않을까 합니다. CD-ROM 학습은 정말 매일 들을 수 없다는 것이 아쉬울 정도로 너무나 재미있었습니다. 외국인만 보면 피해 다니던 예전과는 달리 이제는 외국

인을 봐도 반가운 마음이 앞섭니다. 지금의 중·고등학생들 뿐만이 아닌 영어를 배우고자 하는 모든 이들이 아직은 이 CD-ROM을 사용할 수 없다는 사실이 못내 아쉬움으로 남습니다.

윤리교육과 94205015 이효정

CD-ROM으로 영어를 공부하는 것은 상당히 효과적이라고 생각합니다. 어학 공부에 있어서 가장 중요한 것은 반복청취를 통한 귀의 훈련과 동시에 소리내어 말해 보는 것이라 생각합니다. 도서관에 마련되어 있는 CD-ROM을 통하여 이런 학습의 방법을 실제로 적용할 수 있어서 제게는 많은 도움이 되었습니다. CD-ROM 영어학습 프로그램은 영어를 유창하게 하고 싶어하는 학습자에게 아주 효과적인 교재이며, 학습방법 이라고 생각합니다. 좀 아쉬운 점이 있다면, 학생 수에 비해서 이용할 수 있는 COMPUTER 수가 턱없이 부족하다는 것입니다. 곧 개선될 것이라 믿습니다.

## 8. 결론 및 제언

멀티미디어 컴퓨터와 멀티미디어 코스웨어의 활용은 한국적인 상황에서 의사소통 중심의 영어 교육 과정의 목표를 달성하는 데 큰 공헌을 할 수 있다. 여태까지 검토해 본 실 예들은 한국적 상황에서 멀티미디어 코스웨어를 영어 학습과 교수에 어떻게 적용하고 활용할 것인가 더욱 더 깊은 연구의 동기를 제공한다.

현재 유행하고 있는 멀티미디어 컴퓨터와 멀티미디어 코스웨어의 결합은 예전에는 상상도 못했던 다양하고 흥미 있는 방법으로 영어 학습을 할 수 있는 환경을 조성하고 있다. 최근에 한국에도 도입되어 유통되는 선진국들의 코스웨어들과 한국에서도 개발 붐을 타고 있는 멀티미디어 코스웨어들은 여태까지 제한적으로 사용되었던 CALL의 활용 기회를 다각도로 검토할 필요가 있게 되었다. 기존의 어학실습실을 컴퓨터에 ENCODER를 장착하여 다인수 교실 수업에 활용할 수 있으나, 개별화 학습에 필요한 CALL 실습실이 설치된다면 더욱 더 영어교육의 현대화에 도움이 되겠다. 종래의 어학실습실 활용은 수업에만 활용되었을 뿐 개별화 학습에는 별 도움이 되지 않았으며, 설령 학생들이 개별화 학습에 활용하더라도 곧 지루해 하였으나 CALL 실습실의 멀티미디어 코스웨어들은 재미있고 다양

하여 학생들이 2-3시간씩 자리를 비우지 않아 시간을 제한할 만큼 자리다툼이 일어나고 CALL 학습에 너무 많은 시간을 보내 다른 공부에는 지장을 초래하는 사례가 발생하기도 한다.

요 근래 교육부에서도 국제화 세계화에 발 맞추어 원어민 영어 보조 교사들을 초빙하여 1996년 6월부터 년 1,000 여명을 각 시·도 교육 현장에 파견하여 영어 교육 목표에 부합되는 의사소통 능력을 함양하는데 돕고자 한다. 의사소통 능력을 기르는 데 원어민의 도움도 필요하나 한국교원대 부속고의 실험 연구로 비추어 보건대 학습자들이 멀티미디어 코스웨어로 학습과 연습을 열심히 하고 원어민을 만났을 때 자신감도 갖게 되고 효과도 있게 된다. 원어민 교사의 현장 투입과 아울러 멀티미디어 어학실습실과 멀티미디어 코스웨어의 현장 활용이 병행되면 하는 바램이며, 멀티미디어 코스웨어의 활용 방안에 관한 현장 영어교사들의 연수가 필요하게 된다.

나날이 변모하고 있는 현대 사회에서 영어교사는 교육과정의 목적을 이해하고 교사가 이러한 목적을 달성하기 위해 컴퓨터가 어떻게 도와줄 수 있는가 알 필요가 있고 필요한 분야에 컴퓨터를 적절히 사용하여 그의 목적을 달성하는데 큰 도움을 받을 수 있을 것이다. 또한 영어교육자는 컴퓨터가 영어교육이라는 전체적인 시스템에서 어떻게 적절히 활용될 수 있는지 연구하고 적용해 볼 필요가 있겠다. 급속히 발전하는 멀티미디어 코스웨어를 분석하고 연구하여 한국적 상황에 맞는 코스웨어 개발이 필요하다. 이렇게 하기 위해서는 영어에 관한 지식과 능력, 영어 교수와 학습에 관한 이론, CALL에 관한 지식을 겸비한 영어교사, 영어교육 전문가, 교육공학 전문가, 컴퓨터 전문가들이 체제 접근 방식(systems approach)으로 협력하여 기존의 CALL이 갖는 문제점을 발견하고 이를 개선하고 한국인의 기호와 의식구조에 맞게 양질의 CALL 코스웨어 개발이 이루어 져야 하겠다.

멀티미디어 컴퓨터와 코스웨어는 영어교육의 모든 문제를 해결해 줄 수 있는 만병통치약의 역할은 할 수 없다. 그러나 인간이 도구와 기계의 활용으로 인간의 능력을 크게 확장시켰듯이 교육과정을 고려해 체제 접근 방식으로 개발된 멀티미디어 코스웨어는 영어교사와 영어학습자들의 의사소통 능력을 바람직한 방향으로 확대시켜줄 수 있는 현대 문명의 총아이다.

## **Information Literacy and Student Empowerment**

**Tim Newfields<sup>8)</sup>**

This presentation examines the concept of “information literacy”, considers ways to promote it, and explores its role in empowering students.

Information literacy could be defined in a variety of ways. The Northeastern University Information Literacy Interest Group (1997) describes it as, “the ability to identify, obtain, process and effectively use the information necessary for ones work or education. It includes the ability to critically evaluate the quality of information, whether it is incorrect, inaccurate or incomplete.” A generation ago, information literacy implied familiarity with card catalogs and bibliographic indexes. Today it also includes proficiency with Internet search engines and online databases. A large amount of key scientific information is now on the Internet and students who aren't “net savvy” will find it increasingly hard to do some forms of research.

Computer literacy, which is a multidisciplinary set of skills involving the ability to read, type, write, assess, and manage information, is an important component of information literacy. Another important component is a capacity for “critical thinking”.

For general users, computer literacy is likely to have three components :

- (1) understanding basic computing principles,
- (2) gaining familiarity with at least one specific operating system, and
- (3) learning to use several software applications.

8) Tokai Univ. College of Marine Science Dept. of Foreign Languages