



구글폼을 활용한 초등영어 블렌디드 교수학습 모형의 개발, 적용, 평가 및 개선

박지윤 (부천남초등학교) 안경자 (서울교육대학교)



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons License, which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received: July 18, 2021
Revised: August 20, 2021
Accepted: August 23, 2021

Jiyeon Park (1st author)
Teacher, Bucheonnam
Elementary School
(070)7015-1921
qkrwldbs93@naver.com

Kyungja Ahn (corresponding author)
Professor, Dept. of English
Education, Seoul Nat'l Univ.
of Education
(02) 3475-2565
kjahn@snu.ac.kr

* This paper was based on the master's thesis of Jiyeon Park.

ABSTRACT

Park, Jiyeon and Kyungja Ahn. (2021). Development, application, evaluation, and improvement of a blended teaching and learning model for elementary English using Google Forms. *Korean Journal of English Language and Linguistics* 21, 771-794.

This study aims to develop a blended teaching and learning model for elementary English using Google Forms. It also investigates how learners' English abilities and affective aspects developed when the model was applied in the classroom. Additionally, it examines how the model was evaluated by elementary teachers and how it can be enhanced. Twenty-six elementary students in a comparison group were taught using the model for six class sessions, while twenty-five students in a control group were taught without the model. Three elementary teachers evaluated the model and made suggestions. The data included (1) students' surveys, pre-and post-tests, and artifacts, (2) interviews with six students, one native-speaking English teacher, and three elementary teacher-evaluators, (3) teacher-researcher log, and (4) the rubric for the model evaluation. The findings are as follows. First, the model was developed into three stages: pre-lessons (online), while-lessons (classroom), and post-lessons (online). Second, the students in the comparison group showed significant improvement in terms of their test scores in overall English and receptive skills as well as affective aspects. Third, the model was evaluated, and suggestions were made in terms of applicability, appropriateness, and effectiveness. Last, based on the student responses and teacher evaluations, an enhanced model was presented. The study provides an effective blended teaching and learning model for elementary English. Further important pedagogical implications regarding blended learning and teaching in English classrooms are also discussed.

KEYWORDS

elementary English, google form, blended learning, teaching and learning model, blended teaching and learning model

1. 서론

정보화 시대에 접어들면서 대다수의 국민들이 다양한 스마트 기기와 함께 일상을 보내게 되었고, 스마트 기기 활용 능력의 중요성은 날이 갈수록 커지고 있다. 스마트 기기가 가지고 있는 현대의 편리성, 학습자가 직접 콘텐츠의 선택이 가능하다는 유연성, 학습자 중심의 교육이 가능하다는 장점들은 스마트 교육의 필요성을 뒷받침하고 있다. 우리나라의 공교육 상황에서도 이러한 스마트 기기를 활용한 온라인 수업이 지속적으로 비중을 높여가고 있고, 오프라인 수업과 결합되면서 효과적인 수업 방식으로 자리매김해 가고 있다. 영어 수업의 경우 다양한 수업 자료가 필요하고 활발한 상호작용이 요구되고 있어 스마트 기기를 활용한 온라인 수업의 중요성과 효과는 지속적으로 주목을 받아 왔다.

나아가 최근 코로나 19 상황으로 대면 수업과 온라인 수업을 병행해야 하는 체제로 인해 초중등교육 현장에서는 스마트 기기를 활용한 블렌디드 러닝(blended learning)이 적극적으로 활용되고 있다. 블렌디드 러닝은 학습 환경의 측면에서 온라인과 오프라인을 혼합함과 동시에 다양한 학습 전략, 방법을 적재적소에 활용하여 학습자에게 효과적인 학습을 제공하고자 한다. 하지만 코로나 19 상황으로 인하여 급하게 실시된 블렌디드 러닝의 경우 시작부터 많은 우려와 걱정이 있어 왔다. 대부분의 교사들이 오프라인으로 진행되었던 수업에 익숙해 온라인 수업에 활용되는 자료 제작에 어려움을 호소하는 경우가 많았다. 온라인으로 수업이 진행될 경우, 학생들에 대한 통제가 대면 수업보다 어렵고, 단순한 영상 콘텐츠 제공 학습은 학생들의 학습 동기와 흥미를 유발하기 어렵다는 문제점도 지적되었다. 급작스러운 온라인 수업의 실시는 스마트 기기를 수월하게 다룰 수 있는 교사와 그렇지 않은 교사 간의 기기 활용도에 따른 제공 콘텐츠의 격차 등 다양한 문제를 양산하였다(도주현, 신혜원 2020). 본 연구는 이와 같은 문제점에 착안하여 학생들의 학습 능력 향상과 영어 학습에 대한 동기와 흥미를 유발할 수 있는 새로운 온라인 학습 애플리케이션 등장의 필요성에서 시작되었다.

본 연구는 구글폼을 활용하여 블렌디드 교수학습 모형을 설계하고자 하였다. 구글폼은 다양한 옵션을 활용하여 설문 제작할 수 있는 애플리케이션이다. 구글폼은 설문 제작자가 설문을 제작하기 쉬우며, 이미지, 동영상 등을 구글폼 내에 삽입할 수 있다는 장점 역시 갖고 있다. 뿐만 아니라 구글폼의 학습 평가 도구로서의 효과는 김정식(2020)에서도 입증된 바가 있다. 그러나 영어 공교육 현장에서 구글 애플리케이션 중에서 구글폼을 활용한 교수학습 관련 연구는 아직 미흡한 실정이다. 이에 본 연구는 구글폼을 기반으로 한 블렌디드 교수학습모형을 개발하고 이를 적용한 효과를 분석하여 교수학습 모형을 개선하고자 한다. 이를 위해 다음과 같은 연구문제를 탐구하였다: 구글폼 활용 초등영어 블렌디드 교수학습 모형은 (1) 어떠한 내용과 형태로 개발될 수 있는가? (2) 학생들의 영어 성취도와 정의적 영역에 어떠한 영향을 미치는가? (3) 초등영어교사들이 어떻게 평가하는가? (4) 어떻게 개선될 수 있는가?

2. 이론적 배경 및 선행 연구

2.1 블렌디드 러닝 및 교수학습 모형

블렌디드 러닝은 전통적인 면대면 학습과 온라인 학습을 혼합하여 실시하는 학습을 의미한다 (Romiszowski 2004, Thorne 2003). Mantyla(2001)와 박은주(2011)는 블렌디드 러닝에 대해 학습자의 효과적인 학습 성취를 위하여 다양한 교수학습 방법과 전략, 전달 방법을 혼합해 활용하는 학습 방법이라고 하였다. 박은주는 블렌디드 러닝에 사이버 가정학습 등 온라인 학습 방법을 활용하면 학생이 가정에서 스스로 학습 목표를 수립하고 학습할 수 있으므로 자기주도적 학습 능력이 배양된다고 보았다. 나아가 온라인 학습 플랫폼을 통해 교사, 학급 친구들과 상호작용 활동이 가능하다고 하였다. 이처럼 블렌디드 러닝은 학습자의 학습 이해도와 성취도를 극대화하기 위해 수업을 구성하는 수업 목표, 활동 등의 요소와 관련해 다양한 교수학습 방법과 전략을 적재적소에 활용하는 수업 방식으로 볼 수 있다.

영어 교과에서 블렌디드 러닝에 대한 연구는 그동안 다양한 방식으로 실시되어 왔다. 한종임과 강한나(2018)는 대학생들을 대상으로 블렌디드 러닝 기반 사전 학습 활동이 영어 학습자의 말하기 능력에 미치는 효과가 유의미했다고 밝혔다. 블렌디드 러닝 방식을 적용한 경우 자기 조절 학습 능력이 높은 학습자일수록 학습 성취도의 향상이 높았다. 형영란(2011)에서는 블렌디드 러닝 학습 방식 활용 결과, 고등학교 2학년 학생들의 영어 듣기, 말하기 영역에서 보이는 학습 성취도와 해당 영역에 대한 흥미도, 과제 수행 태도 변화가 유의미한 것으로 나타났다. 김현정과 나경희(2014)는 중학교 2학년 학생들을 대상으로 블렌디드 러닝 활용 시 영어 성취도와 영어 학습 만족도의 변화가 긍정적이었다고 보고했다. 도미나(2017)는 3개월 동안 블렌디드 러닝의 방식을 적용해 초등학교 6학년 학생들에게 영어 수준별 수업을 제공한 결과, 영어에 대한 관심과 흥미도가 높아졌고 학습한 지식을 적용하는 기회가 증가하였다고 보고했다. 이처럼 영어 교과에서 블렌디드 러닝 방식을 활용한 다양한 연구가 이루어져왔고, 학습자의 학습 성취와 정의적 영역에 유의미한 효과가 있었다.

블렌디드 러닝과 관련해 영어 교수학습 모형을 다룬 연구도 이루어져 왔다. 정명기(2017)는 온·오프라인 교육의 혼합 형태에 따라 3가지로 분류하였다. 첫째는 오프라인 중심 학습에 온라인 교육은 보조적인 역할을 하는 방식이다. 두 번째 방법은 온라인을 중심으로 학습이 실시되고, 오프라인 학습은 온라인 학습에 부가적인 방식으로 실시된다. 마지막 방식은 학습 내용에 따라 온라인과 오프라인을 혼합하는 학습 방식이다. 교사가 지도하려는 학습 내용에 맞는 학습 환경을 선택하고 적재적소에 학생들에게 제공하는 방식이다. 교사가 지도하는 학생의 수준, 특성 등을 고려해 맞춤형 수업을 제공할 수 있다는 장점이 있다.

대구 용전초등학교(교육인적자원부, 2006)에서는 앞서 제시한 블렌디드 러닝 모형을 실제 초등 교육 현장에 적합하게 응용하였다. 학생들은 본 학습 시작 전에 학급 홈페이지와 e-러닝센터를 통해 사전 학습에 참여한다. 이후 학생들은 학교에서 본 수업에 참여하며, 그 흐름은 일반적인 수업 형태와 유사하여 도입(학습 동기 유발, 학습목표 제시), 전개(학습 활동), 정리(학습 내용 정리)로 구분된다. 본 수업에서는 학교 홈페이지 내의 교수학습 도움센터, 대구 에듀넷 교수학습지원센터, 에듀넷 중앙교수학습센터 및 기타 사이트 등의 온라인 사이트를 사용한다. 사후 학습은

학습 내용에 대한 평가 및 과제의 형식으로 실시되고, 학습 홈페이지와 e-러닝센터를 활용해 진행된다. 학습 홈페이지는 학습 내용에 대한 질의응답, 과제 탑재, 학습 내용에 대한 피드백을 주고받는 공간으로 활용된다. 학습자는 학습 홈페이지를 통해 동료의 개인 과제나 프로젝트 등을 볼 수 있으며 개인 학습을 할 수도 있다.

본 연구는 앞서 제시한 정명기(2017)의 블렌디드 교수학습 모형 중에서 세 번째 모형을 참고하였고, 모형의 구체적인 활동은 대구 용전초등학교(교육인적자원부 2006)의 블렌디드 학습 모형을 기반으로 모형을 설계하였다. 이 모형은 사전 및 사후 학습이 온라인으로 실시되고, 본 수업에 대한 보충 학습이라는 점에서 학습자에게 부담이 적다. 개발한 모형의 적용 대상인 초등 학습자의 경우 학습에 대한 자율성과 지속성이 높지 않아 온라인 학습이 주가 되기보다는 온·오프라인 학습을 적절히 혼합한 학습 형태가 적절하다. 코로나 19 상황으로 인해 온라인 수업이 일반화됨에 따라 스마트 기기를 활용한 온라인 수업에 대한 관심은 상당히 높아져 있다. 이와 같은 상황에서 온라인과 오프라인 수업에서 활용하기 편리한 애플리케이션을 활용한 블렌디드 교수학습 모형의 제시를 교사와 학습자에게 유용할 것이다.

2.2 구글 애플리케이션 활용 수업

구글폼은 다양한 옵션을 선택하여 설문지를 만들 수 있는 애플리케이션이다. 구글폼은 구글 드라이브 내에서 저장이 가능하며 구글폼 작성에 다양한 멀티미디어 자료(이미지, 유튜브 동영상 등)를 활용할 수 있다. 또한 구글폼은 컴퓨터뿐만 아니라 모바일에서도 사용이 가능하여 설문지를 제작하기에 용이하고, 설문 제작자가 답변자의 응답 내용과 결과를 실시간으로 활용할 수 있다(황보연, 김승인 2019). 설문 제작자는 텍스트, 사진, 동영상 등 다양한 형태의 카드를 설문지에 삽입할 수 있다. 아울러 구글폼은 설문 제작자가 응답자의 답변에 대한 다양한 옵션(객관식 질문, 체크 박스, 드롭다운 등)을 적용해 응답하게 할 수 있다. 나아가 응답자 설문에 대한 개별적인 피드백 제공도 가능하다.

구글폼의 학습적 강점은 다음과 같다. 첫째, 구글폼은 설문 제작 시 동영상과 설문 형식을 동시에 활용하므로 학습 내용 제공과 학습 이해도 확인이 동시에 가능하다. 학생들은 동영상을 통해 학습하고 애플리케이션 내 설문 기능으로 학습에 대한 점검을 한다. 둘째, 접근이 용이하다. 구글폼은 특정 플랫폼에 가입할 필요 없이 링크만으로 접속이 가능하다. 셋째, 구글폼은 무료로 제공되는 애플리케이션이므로 교사에게 부담이 적다. 애플리케이션 가입에 대한 별도 안내도 필요 없기에 교사의 부담을 경감할 수 있다. 넷째, 학생 맞춤형 콘텐츠의 제공이 가능하다. 기존 학습 관련 애플리케이션들은 내용이 애플리케이션에서 이미 정해진 경우가 많기에 교사가 지도하고 싶은 내용을 지도하기 어려울 수 있었다. 하지만 구글폼 활용 수업은 교사가 직접 학습 콘텐츠를 제작하므로 지도하려는 내용을 학습 내용으로 손쉽게 제공할 수 있다. 다섯째, 구글폼 접속은 고도의 스마트 기기 사용 능력을 요구하지 않기에 학생들이 편리하게 학습할 수 있다. 여섯째, 구글폼은 응답자의 답변이나 질문을 실시간으로 확인 가능하기에 즉각적이고 개별적인 피드백을 제공할 수 있다. 일곱째, 구글폼은 만들어진 설문지를 공유하기 쉬우며 공동제작이 가능하다. 따라서 교사 집단지성을 통해 학습 내용을 수정보완해 학생들에게 양질의 교육 콘텐츠를 제공할 수 있다. 마지막으로, 구글폼은 분기 기능(김정식 2020)을 통해 선택한 답변에 따라 다음 질문의 섹션을 달리

구성할 수 있다. 교사들은 분기 기능으로 학생 수준을 진단해 수준별 학습지를 제공할 수 있다.

구글 애플리케이션 활용 수업 관련 선행연구는 그동안 활발하게 진행되었다. 구글에서는 구글 드라이브(Google drive), 구글 클래스룸(Google classroom), 구글 플러스(Google plus), 구글폼(Google form) 등 다양한 애플리케이션을 제공하고 있다. 변지현(2015)은 구글에서 제공하고 있는 SNS 서비스인 구글 플러스를 활용해 대학생들을 대상으로 영작문 수업과 영어 교과 관련 수업을 진행하고 학습자들의 인식을 알아보는 연구를 실시하였다. 학생들은 구글 플러스를 동료 학습자와 상호작용하기에 용이한 매체라고 생각하였다. 구글 플러스를 통해 이루어진 온라인 토론 활동에 대해서도 호의적으로 인식하고 있었다.

구글 드라이브 역시 쓰기 활동과 관련해 실제 수업에서 적용된 사례들이 많다. 구글 드라이브는 특정 프로그램 설치 없이 구글 웹 내에서 글을 작성하고 저장과 수정이 가능한 애플리케이션이다. 김현성(2013)은 구글 드라이브를 활용해 초등학교 6학년들을 대상으로 국어과 쓰기 수업을 실시하고, 정의적 영역에서 학생들의 변화를 관찰하였다. 학생들은 실험 수업 후에 글쓰기를 '여러 사람과 협동하는 즐거운 활동'이라고 인식하였다. 구글 드라이브를 활용한 글쓰기 활동은 학생들의 적극적인 수업 참여와 글쓰기에 대한 지속적인 관심을 이끌어 내었다. 오은진(2020)도 구글 드라이브를 사용해 협동 영어 글쓰기 수업을 실험연구로 시행하였고, 초등학교 5학년 학습자들은 쓰기 능력과 유창성이 향상되었다. 또한, 영어 글쓰기 불안감이 낮아지고 자신감이 생기는 등 정의적 영역에서도 유의미한 결과를 보였다.

구글 애플리케이션을 활용한 영어 수업 관련 연구는 다양한 학교급에서 이루어졌다. 그중에서도 구글폼은 학습자의 이해도를 점검하고 평가하는 도구로 활용되었다. 박성배(2020)는 다양한 온라인 강의 도구가 비대면 토익 수업의 수업 만족도에 미치는 영향을 분석하였다. 교양 토익 과목의 내용 이해도를 점검하기 위해 298명의 대학생들에게 구글폼 링크를 실시간으로 제공하였다. 구글폼 링크는 화상 강의의 채팅창이나 SNS 밴드에 올려 개별 학습자가 접속하였다. 그 결과 구글폼은 수업 만족도와 학습 동기를 향상시켰고 학습자의 내용 이해를 촉진하였다. 김정식(2020)도 구글폼을 학습 이해도를 점검하는 도구로 활용하였다. 구글폼을 사용해 과학 형성평가 내용을 방탈출 게임의 형식으로 제작해 중학교 3학년 학생들에게 적용한 결과 학생들은 배운 내용을 재미있게 확인할 수 있었다고 진술하였다.

그동안은 구글폼을 학습 이해도를 확인·점검하는 도구로 활용한 연구들이 진행되었다. 하지만 구글폼은 퀴즈 기능 외에 동영상 및 사진 삽입, 피드백 제공 등의 다양한 학습적인 기능을 지니고 있다. 본 연구는 구글폼의 다양한 기능이 블렌디드 러닝에 적합하다고 보았다. 구글폼 내에 동영상과 이미지 등의 다양한 자료를 삽입 가능하다는 점이 블렌디드 러닝 실시에 용이하며, 퀴즈 형식은 학생들의 학습 흥미, 동기 부여에 유익할 것으로 보았다. 구글폼은 조작법이 용이해 스마트기기 활용이 미숙한 초등 학습자에게 적용하기에도 적절하다. 학습과 학습 이해도 점검이 동시에 가능하고, 다양한 멀티미디어 자료를 활용해 학습 내용을 구성할 수 있다는 구글폼의 특징은 학습자는 물론 학습 내용을 제공하는 교사에게도 유용하다. 따라서 본 연구는 구글폼을 활용해 교사와 학습자가 사용하기에 편리하고, 실제 교육 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 블렌디드 교수학습 모형에 대해 살펴보고자 한다.

3. 연구 방법

3.1 연구 참여자 및 연구 맥락

본 연구는 경기도에 위치한 S초등학교 5학년 남학생 16명, 여학생 35명 총 51명을 대상으로 실시되었다. 연구자는 4년 경력을 가진 초등교사이며, 영어 지도 경력은 당해 연도가 2년째인 영어 전담 교사이다. 연구 대상인 5학년 수업은 코로나 19 상황으로 인해 주 2회는 온라인 수업으로, 주 1회는 대면 수업으로 진행되었다. 이와 같은 상황에서 e학습터나 학교 홈페이지 등에 학습 링크를 제공하는 기존의 방식을 활용하여 온라인 수업을 실시하였을 때 학생들의 영어 학습 참여도와 흥미도가 낮다는 문제점을 인식하여 블렌디드 교수학습 모형을 개발하였다. 교수학습 모형의 적용에 대한 효과를 알아보기 위하여 S초등학교의 5학년 총 1개 반 총 26명의 학생(남 8명, 여 18명)들을 실험 대상으로 설정하였다. 2020년 2학기 한 학기동안 실험 집단 학생들은 D 교과서의 3개 단원을 구글폼을 활용한 블렌디드 교수학습 모형에 따라 학습하였다. 비교 분석을 위하여 5학년 1개 반 학생들 총 25명(남 8명, 여 17명)은 통제 집단으로 정하였다. 통제 집단의 학생들은 사전 학습과 사후 학습이 없는 본 수업 형태의 학습을 실시하였다. 본 수업의 내용과 학습지 내용은 두 집단이 동일하였으나, 통제 집단에게 제공되는 학습지는 구글폼이 아닌 일반적인 형태의 학습지였다. 실험 집단 학생들은 개발된 블렌디드 교수학습 모형(사전, 본, 사후 수업) 수업에 참여하였다.

블렌디드 교수학습 모형을 평가한 모형 평가 교사 3명은 초등 영어교육 현장에서 5년 이상 영어 교과를 지도한 경험이 있는 교사들 중에서 영어교육에 관심이 많고 연구에 협조 의지가 높은 교사들로 선발하였다. 모형 평가 교사 A는 10년 교수 경력에 5년 동안 영어를 지도한 경험이 있으며, 평소 영어 지도 방법에 관심이 많아 관련 연구회 등에 활발하게 참여하고 있었다. 모형 평가 교사 B는 14년 교수경력 중에서 6년을 영어전담 교사로 근무한 경험이 있으며, 평소에 영어교육 관련 심화 연수 등을 꾸준히 이수하고 있었다. 마지막으로 모형 평가 교사 C는 7년의 교수 경력 중에서 영어를 5년 동안 지도한 이력이 있다.

3.2 자료 수집 및 자료 분석 방법

본 연구를 위해 수집된 자료는 학생 기초 조사 설문지, 사전·사후 영어 평가지, 사전·사후 정의적 영역 설문지, 학생 면담, 학생 구글폼 응답 및 교사 피드백, 교사 관찰 일지, 원어민 교사 심층 면담, 교수학습 모형 평가지, 모형 평가 초등 영어교사 면담이다.

학생 대상 수집자료는 (1) 학생 기초 조사 설문지는 영어 학습 실태, 스마트 기기 활용 환경, 스마트 기기 활용도, 구글 애플리케이션 인지도 등 기본 배경 요인을 알아보기 위해 실시하였다. (2) 사전·사후 영어 평가지는 학교에서 채택한 D 교과서 내용을 기반으로 문항을 제작하였다. 사전 영어 평가지는 1학기에 학습한 1~8단원 내용을 범위로 하였으며, 사후 영어 평가지는 실험 연구를 실시한 8~10단원 내용을 바탕으로 문항을 출제하였다. 사전·사후 영어 평가지는 각각 언어 4기능별로 고루 4문항씩 출제해 총 16개 문항으로 한 문항당 5점, 총 80점 만점으로 하였다. (3) 사전·사후 정의적 영역 설문지는 영어 학습에 대한 흥미(6문항)와 동기(4문항), 영어에 대한

자신감(6문항)과 불안감(4문항)이라는 4영역에서 총 20문항으로 설문지를 실시하였다. 설문지의 응답은 리커트 5점 척도로, 그렇지 않다(1점)에서 매우 그렇다(5점) 순으로 배점하였다. 사전 및 사후 정의적 영역 설문지는 신뢰도를 검증해 양호함을 확인하였다(.789, .768). (4) 학생들의 구글폼 응답 및 피드백 내용도 수집하였다. 실험 연구에 참여한 학생들은 매 차시마다 실시한 학습 관련 소감을 구글폼에 작성하였고, 응답 내용을 수집해 분석하였다. (5) 실험 집단 학생 대상 면담을 실시하고 결과를 정리하였다. 학습에 적극적으로 참여하고 연구 협조 의지가 높은 6명을 면담했다. 면담은 주로 구글폼 활용 영어 수업 선호도, 흥미롭거나 어려운 점에 관한 내용이었다.

교사 대상 수집자료를 살펴보면, (6) 교사의 관찰일지에는 구글폼 제작 과정과 실제 수업 적용 과정에서 일어난 일과 소감 등을 작성하였다. 실험 수업 과정에서 학생들의 태도 변화 등도 서술하였다. (7) 원어민 보조교사를 면담하여, 구글폼 활용 수업에서 인상적인 부분, 학생의 변화, 의견 등을 물었다. (8) 교수학습 모형 평가지는 정유진(2010)을 참고하여 제작했고, 교수학습 모형의 적용 가능성(4문항), 적합성(4문항), 효과성(3문항) 영역에서 총 11문항으로 구성되었다. 리커트 5점 척도로 구성하였으며, 그렇지 않다(1점)에서 매우 그렇다(5점) 순이었다. 모형의 단계별 장점과 개선점에 대한 서술식 문항도 마련하였다. 모형의 현장 적용 가능성을 위해 초등교사 3인이 모형을 평가하였다. (9) 모형 평가 초등 영어 교사 3인을 면담해 모형평가에 대한 부연 설명을 들었다.

사전·사후 영어 평가 결과와 정의적 영역 설문 결과를 SPSS 20.0을 활용하여 독립표본 t -검정으로 분석해 실험 수업 실시에 따른 학생들의 변화 결과를 추출하였다. 교사와 학생 대상 면담, 교사 관찰일지는 질적 자료 분석, 즉, 전사, 코딩, 주제 발견 과정을 거쳐 자료를 분석하였다(김영천, 2012). 질적 연구 결과의 신뢰성 향상을 위해 다양한 자료를 수집하는 다각화(triangulation)를 실행했고, 연구 맥락과 결과를 풍부하고 세밀하게 기술(rich and thick description)했으며, 동료 연구자 검토(peer debriefing)를 실행했다(Creswell 2003).

4. 연구 결과 및 논의

4.1 구글폼을 활용한 초등영어 블렌디드 교수학습 모형 개발

블렌디드 러닝 관련 선행 연구를 참고해 구글폼을 활용한 초등영어 블렌디드 교수학습 모형을 개발하였다(그림 1 참조). 임정훈(2004)의 학교 교육 현장을 고려한 블렌디드 러닝의 설계 영역 및 요소(학습 목표, 내용, 시간, 장소, 매체, 형태, 환경, 상호작용 유형)를 참고하였으며, 교수학습 모형의 기본 토대는 용전초등학교(교육인적자원부 2006) 모형을 사용하였다. 모형의 구조와 형식이 실제 교육 현장 사용에 적합해 보였기 때문이다. 셋째, 구체적인 활동 구성에 이야기 방식(Storytelling)과 게임형(Game mode) 방식을 활용하였다(최수영 1993, Cassidy 1983, Merrill 외 1996, Taylor 1980, Wyatt 1984). 이야기 방식과 게임형 학습 방식이 학습자들의 학습 동기 유발 및 유지에 유용할 것으로 기대되었기 때문이다.

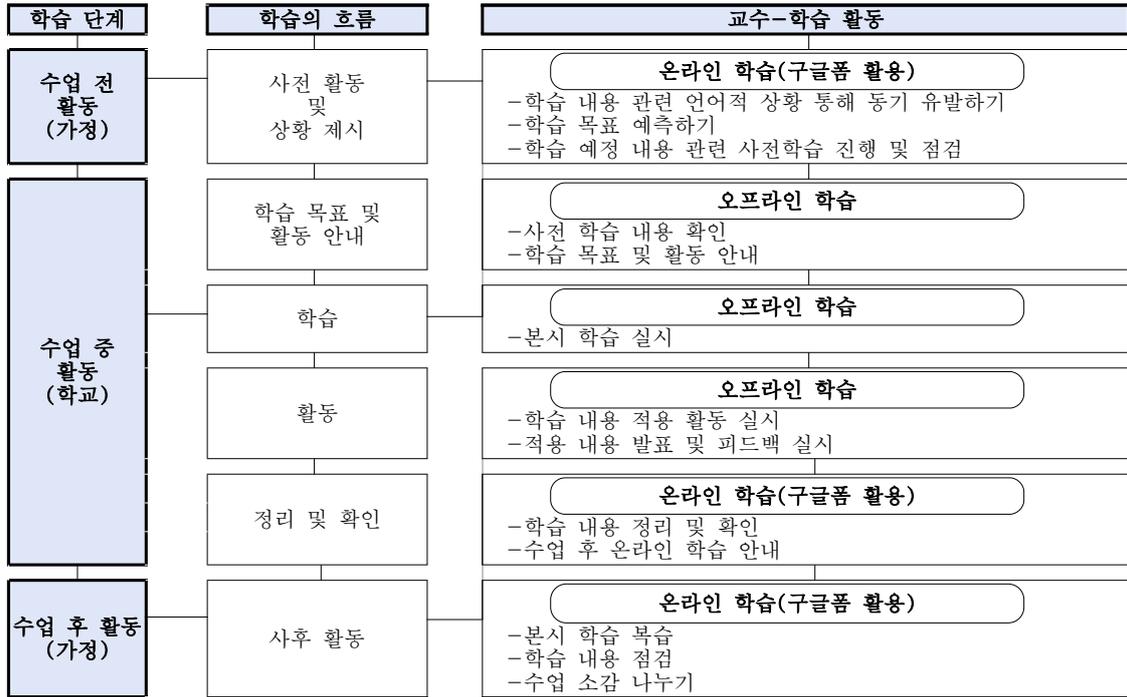


그림 1. 구글폼 활용 초등영어 블렌디드 교수학습 모형

개발 모형에서 첫 단계인 사전 학습은 온라인 가정 학습이다. 교사는 본 차시 학습 내용과 관련 있는 언어적 상황을 제시하고, 학생들은 본 차시에서 어떤 표현을 학습할지 생각하며 학습 목표를 예측한다. 사전 학습 후에는 구글폼의 퀴즈로 학습 내용을 점검한다. 궁금한 내용은 질문하고 피드백을 받는다. 두 번째 단계는 본 수업으로, 학습 목표 및 활동 안내, 학습, 활동, 정리 및 안내로 구성된다. 학생들은 사전 학습 내용을 교사와 간단한 활동이나 대화로 확인한다. 이후 본 차시에서 학습할 주요 핵심 표현을 학습한다. 학습 단계에서 교사는 교과서, CD-ROM 외의 다양한 멀티미디어 매체를 활용해 학생들이 핵심 표현을 이해하고 연습하도록 한다. 핵심 표현 학습 활동 후에는 표현 적용 활동이 이어진다. 본 수업의 마지막 학습 활동은 수업 내용 정리 및 확인 활동이다. 학생들은 학습 내용 정리 내용이 담긴 구글폼 링크로 오늘 학습한 내용을 확인한다. 마지막 단계는 사후 학습으로 온라인으로 실시된다. 학생들은 학습한 내용을 동영상, 그림 자료 등으로 복습한 후 구글폼으로 학습 내용을 점검한다. 마지막으로 수업 참여 소감을 나누며 전체 학습이 마무리된다.

모형 개발에 참고한 용전초등학교(교육인적자원부 2006) 모형과 구별되는 본 모형의 특징은, 첫째, 용전초 모형은 온라인 학습 활동에 학교 홈페이지, e-러닝센터 등 다양한 온라인 사이트를 활용한 반면, 본 연구 모형은 온라인 학습에 구글폼을 전면적으로 활용해 학습자의 편리를 극대화하였다. 둘째, 활동 구성의 큰 흐름은 용전초 모형을 활용했으나, 구체적인 활동은 다양한 학습 전략을 사용해 구성하였다. 사전 학습의 ‘학습 내용 관련 언어적 상황 통해 동기 유발하기’는 이야기 방식을, 사후 학습의 ‘본시 학습 복습’과 ‘학습 내용 점검’은 게임형 방식을 활용하였다. 셋째, 용전초 모형은 전개 활동을 대략 제시했지만, 본 연구는 모형 활용 편리성과 학습자 능력 향상을 위해 구체적인 수업 활동을 자세히 제시하였다.

구글폼 활용 블렌디드 교수학습 모형의 ‘사전 학습-본 수업-사후 학습’에 따라 설계되었다. 이에 따라 실험 집단 학생들에게는 구글폼 링크가 3번 제공되었다(그림 2 참조).

사전 학습 구글폼: 스토리텔링, 학습할 내용 관련 단어 학습

우리 반에 찾아온 전학생!

5학년 친구들, 안녕 나는 이번 5-2에 전학오게 된 전학생이야.

어엿...5-2반 분위기는 전에 있던 반 분위기와 다르네 친구들 앞에서 내 소개를 해야하는데 분위기도 다르고, 너무 떨어져서 소개를 못하겠어..



친구들 나를 좀 도와주겠어? *

도와줄게!

싫어. 자기 일은 자기가 스스로 해야지!

Review

전학생 훈이를 소개하기 위해 필요한 인물의 생김새와 옷차림을 설명하는데 필요한 영어 단어 및 표현들을 영상과 퀴즈를 통해 다시 한번 복습해봅시다.

Watch the video!



He () short hair.(그는 머리가 짧아) 문장을 활용하여 인물을 소개하고 실을 때 영어 표현의 빈 칸에 알맞은 표현은 무엇일까요? *

1. have

2. like

3. wear

4. has

본 수업 구글폼: 학습한 내용 복습 및 점검

훈이를 소개하는 글쓰기

훈이를 소개하는 글을 써봅시다.

훈이 소개글 완성하기 : 다음 글을 읽고, 훈이의 소개글을 완성해봅시다.

훈이 is my friend.
훈이 is very kind.
훈이 (has/wears) small eyes and (short/long) hair.
훈이 is (having/wearing) a green T-shirt and (red/blue) pants.
He likes (reading) very much.



훈이의 소개글 중 ㉠(has/wear)에 들어갈 말로 알맞은 것을 쓰세요. *

내 답변 _____

훈이의 소개글 중 ㉡(short/long)에 들어갈 말로 알맞은 것을 고르세요. *

short

long

훈이를 소개하는 글쓰기

훈이를 소개하는 글을 써봅시다.

훈이 소개글 완성하기 : 다음 글을 읽고, 훈이의 소개글을 완성해봅시다.

훈이 is my friend.
훈이 is very kind.
훈이 (has/wears) small eyes and (short/long) hair.
훈이 is (having/wearing) a green T-shirt and (red/blue) pants.
He likes (reading) very much.



훈이의 소개글 중 ㉢(having/wearing)에 들어갈 말로 알맞은 것을 고르세요. *

having

wearing

훈이의 소개글 중 ㉣(red/blue)에 들어갈 말로 알맞은 것을 쓰세요. *

내 답변 _____

사후 학습 구글폼: 학습 내용 점검

범인을 묘사하여 범인 잡기를 돕자!

훈이를 도와겠다는 수업을 듣고, 과난이 찾아왔어. 과난을 도와 범인을 잡자!

첫번째 사건의 범인은 바로 너! <이미지 출처: 대교티칭랩>



Q: What does she look like? / A: She has long () hair. *

curly

straight

tall

short

뒤로 다음

Q: What is she wearing? / A: She is wearing () T-shirt and red (). *

1. white - glasses

2. green - pants

3. yellow - pants

4. yellow - skirt

5. green - dress

뒤로 다음

그림 2. 사전, 본, 사후 수업 구글폼

사전 학습 구글폼 링크에는 학습할 내용 관련 단어, 문형 관련 영상 혹은 학습의 이해를 돕는 영상 등을 제시하였다. 통제 집단의 학생들은 사전 학습에 참여하지 않았으므로, 해당 내용을 학습하지 않았다. 본 수업 학습지의 구글폼 링크에는 학습 내용의 이해도를 측정하는 내용을 삽입하였다. 사후 학습 관련 구글폼에는 본 수업의 내용을 복습 및 점검하는 내용을 배치하였다. 실제 수업은 8, 9, 10단원의 2개 차시를 대면 혹은 비대면(Zoom을 활용한 실시간 화상 수업)으로 진행하였다. 통제 집단의 학생들에게는 동일한 내용을 구글폼이 아닌 종이에 인쇄하여 배부하였다. 사후 학습에서도 구글폼을 사용하여 본시 학습 복습, 학습 내용을 점검, 수업 소감을 나누었다. 사후 학습 역시 통제 집단 학생들은 학습하지 않았으며, 실험 집단의 학생들만 학습에 참여하였다. 모든 학습 자료는 교과서 내용을 기반으로 교사가 자체 제작하였다. 자세한 수업 내용의 예시는 표 1과 같다.

표 1. 초등영어 블렌디드 교수학습 모형 적용 수업 내용

단원 및 차시		구글폼 활용 내용
8단원 She has long curly hair.	2차시 대면	사전 · ‘명탐정 코난’을 통한 학습 동기유발 · 학습에 필요한 색깔, 의상 관련 어휘 학습 영상 시청 및 확인
		본수업 · 인물의 외모, 옷차림을 묘사하는 표현을 활용하여 증인의 진술 완성하기
	10.15	사후 · 학습한 표현 복습 · ‘범인 묘사하기’ 활동을 통해 내용 복습
		5차시 Zoom
	10.22	본 · 인물의 생김새, 옷차림을 설명하는 어휘, 영어 표현을 활용하여 전학생 소개하기
		사후 · ‘설록 홈즈가 되어 범인 찾기’ · 단원 핵심 어휘 및 영어표현 복습
9단원 Is Emily there?	1차시 대면	사전 · ‘스폰지밥: 전화받는 똥이’ 영상 시청을 통한 학습 동기 유발 · 단원 학습 관련 어휘 학습 실시 및 이해도 확인
		본 · 전화받는 상황 관련 대본 읽고 표현 완성하기
	10.29	사후 · 전화받는 상황을 활용하여 전화를 하거나 받을 때 사용하는 영어표현, 제안하고 답하는 영어표현 복습
		4차시 대면
	11.05	본 · 글 <Let’s Have Fun> 관련 이해도 확인
		사후 · <Telepathy Game> 실시 · 제안하는 표현과 이에 응답하는 표현 복습
10단원 Where is the market?	3차시 Zoom	사전 · ‘무한도전: 외국에서 Think cafe 찾기’ 영상 시청을 통한 학습 동기 유발 · ‘Direction Song’ 시청 후 길을 찾을 때 사용하는 어휘 및 영어 표현 복습
		본 · 교과서 <Read and Talk> 대화 완성하기
	11.19	사후 · <Reading Game> 실시 · 길을 묻고 답하는 영어 표현, 장소의 위치를 나타내는 영어표현 복습
		6차시 대면
	11.26	본 · 우리 마을의 지도를 보고 각 장소에 가는 방법 안내하기
		사후 · <에버랜드 안내 책자 완성하기> 실시 · 길을 묻고 답하는 표현, 장소의 위치를 묻고 답하는 표현 복습

4.2 구글폼을 활용한 초등영어 블렌디드 교수학습 모형 적용

4.2.1 영어 성취도 효과 분석

구글폼을 활용한 초등영어 블렌디드 교수학습 모형을 적용했을 때 학습적인 면에서의 변화를 관찰하기 위하여 실험 수업 전후에 영어 학습 성취도 평가를 실시하였다. 사전 성취도 평가를 통해 두 집단의 동질성 여부를 검사한 결과, 표 2에서 볼 수 있듯이 두 집단 간의 평균 차이는 유의미하지 않았다. 따라서 두 집단은 동질적인 집단을 확인할 수 있었다.

표 2. 실험, 통제 집단의 사전 성취도 평가 결과 분석

구 분	사례수	평균	표준편차	t	자유도	p
사전 성취도	실험 집단	26	47.21	19.27	.429	49
평가	통제 집단	25	44.90	19.25		

* $p < .05$

실험 수업 이후 두 집단의 학습 성취도 관련 변화를 알아보기 위하여 통제 집단과 실험 집단을 대상으로 사후 평가를 실시하고, 실시 결과를 SPSS 프로그램의 독립표본 t-검증을 활용하여 분석하였다. 분석 결과는 표 3과 같다.

표 3. 실험, 통제 집단의 사후 성취도 평가 결과 분석

구 분	사례수	평균	표준편차	t	자유도	p
사후 성취도	실험 집단	26	52.69	21.59	2.057**	49
평가 (전체)	통제 집단	25	40.40	21.06		
사후 성취도	실험 집단	26	12.69	4.95	2.899**	49
평가 (듣기)	통제 집단	25	8.80	4.63		
사후 성취도	실험 집단	26	14.04	6.64	1.234	49
평가 (말하기)	통제 집단	25	11.60	7.46		
사후 성취도	실험 집단	26	15.96	6.00	2.328**	49
평가 (읽기)	통제 집단	25	11.80	6.75		
사후 성취도	실험 집단	26	10.00	7.07	.867	49
평가 (쓰기)	통제 집단	25	8.20	7.76		

* $p < .05$

실험 집단 학생들의 사후 성취도 평가 평균 점수는 52.69점이고, 통제 집단 학생들의 평균 점수는 40.40점으로, 통계적으로 유의미한 차이를 보였다($t = 2.057, p < .05$). 구글폼을 활용한 교수학습 모형의 적용으로 학습자들의 학업 성취도가 향상되었다고 볼 수 있다. 본 모형의 다음과 같은 특징이 긍정적인 결과로 나타났다고 볼 수 있다. 첫째, 본 모형에서는 사전-본-사후 학습의 세 단계에서 반복 학습을 진행해 학습 내용을 공고히 다졌다. 둘째, 본 모형에서는 학습 내용에 대한 주기적인 확인이 이루어졌다. 학습 후에 학습 내용 점검 및 확인 활동에의 정기적 참여는 학습 내용 기억에 유용했다. 셋째, 학습자가 학습을 지속하도록 학습 활동을 구성하였다. 본 모형은

학습자 자율성이 증시되는 온라인 학습에서 효과적으로 학습하도록 다양한 학습 전략을 활용해 설계하였고 학습자의 학습 동기를 향상시켰다. 넷째, 학습한 표현 적용 활동으로 표현을 실제로 사용하며 이해도를 향상시켰다.

영어의 4기능별로는 듣기·읽기(표현 기능)에서 학습 효과가 통계적으로 유의미한 것으로 나타났고, 말하기·쓰기(이해 기능)에서 평균 점수는 실험 집단이 더 향상되었으나 통계적으로 유의미하지 않았다. 본 모형 적용이 듣기 학습에 효과적인 이유는 학습자들이 사전 학습, 사후 학습의 영상을 통해 단원의 필수 단어 및 표현을 반복 청취했기 때문으로 보인다. 읽기 학습 효과는 퀴즈를 통한 학습 이해 확인 과정을 통해 단어와 문장을 읽는 학습에 지속적으로 참여했기 때문으로 보인다. 본 모형이 학생들의 학업 성취도 증진에 영향을 미쳤음은 학생 면담을 분석한 결과를 통해서도 알 수 있었다. 특히 구글폼을 통하여 배운 내용을 퀴즈로 푸는 과정이 복습과 단어 학습에 효과적이라고 응답한 학생들이 많았다.

예전에 그냥 링크로 동영상만 보는 것보다 기억이 잘 나는 것 같아요. 이번에 공부할 때는 단어도 미리 배운 다음에 퀴즈도 풀고 수업을 하니깐 더 기억이 잘나요. 수업이 끝난 다음에도 퀴즈를 푸니까 복습도 잘되는 것 같아요. (S1, 면담, 11월 11일)

수업 전에 배울 단어를 미리 노래 같은 거로 배우니 더 오래 기억할 수 있어요. 단어 배운 후 바로 퀴즈로 푸니까 단어 다시 생각하는 것도 좋아요. (S2, 면담, 11월 11일)

이와 같은 내용은 매 차시마다 작성했던 구글폼 학습지 속 학생 소감을 통해서도 확인할 수 있었다(표 4). 학생들은 공통적으로 구글폼 학습이 단어를 복습하기에 효과적이며, 배운 내용을 퀴즈를 통해 확인할 수 있어 학습 이해에 도움이 된다고 답변하였다.

표 4. 9단원 1차시 사전 학습 학생 소감(S3)

구글폼 질문	이번 온라인 학습을 통해 학습한 내용이나 앞으로 수업 시간에 배울 내용에 대해서 질문이나 궁금한 점이 있다면 작성해주세요.
학생 응답	모르는 단어가 많았는데 알게되어 기쁘다.

4.2.2 정의적 측면 효과 분석

실험 수업 이전에 영어 학습 관련 사전 정의적 영역 설문을 실시하여 통제 집단과 실험 집단 사이의 관련 영역에 대한 동질성을 검증하였다(표 5). 실험 집단과 통제집단은 4가지 영역에서 모두 통계적으로 유의미한 차이가 없는 동질적인 집단으로 나타났다.

표 5. 실험, 통제 집단의 사전 정의적 영역 평가 결과 분석

구 분		사례수	평균	표준편차	t	자유도	p
영어 학습에 대한 흥미도	실험 집단	26	14.48	4.70	-1.629	49	.110
	통제 집단	25	16.58	4.49			
영어에 대한 자신감	실험 집단	26	15.54	4.55	-.502	49	.618
	통제 집단	25	14.92	4.22			
영어 학습에 대한 동기	실험 집단	26	12.27	3.41	-1.308	49	.197
	통제 집단	25	10.96	3.74			
영어에 대한 불안감	실험 집단	26	11.04	3.01	-.039	49	.969
	통제 집단	25	11.00	3.97			

* $p < .05$

실험 수업 실시 후에 학생들의 영어 교과에 대한 정의적 영역의 변화를 알아보기 위하여 정의적 영역 설문지를 활용해 해당 영역에 대한 검사를 실시하였다. 실험 수업 이후의 실험 집단과 통제 집단의 설문 결과를 정리한 것은 다음 표 6과 같다.

표 6. 실험, 통제 집단의 사후 정의적 영역 평가 결과 분석

구 분		사례수	평균	표준편차	t	자유도	p
영어 학습에 대한 흥미도	실험 집단	26	18.80	5.47	-2.261	49	.028
	통제 집단	25	15.52	4.88			
영어에 대한 자신감	실험 집단	26	16.88	4.77	-1.402	49	.167
	통제 집단	25	15.12	4.19			
영어 학습에 대한 동기	실험 집단	26	13.77	3.67	-2.096	49	.041
	통제 집단	25	11.48	4.12			
영어에 대한 불안감	실험 집단	26	10.27	3.46	.860	49	.394
	통제 집단	25	11.24	4.55			

* $p < .05$

구글폼을 활용한 블렌디드 교수학습 모형의 적용은 ‘영어 학습에 대한 자신감’과 ‘영어 학습 불안감’의 측면에서는 효과가 미미하였으나, ‘영어 학습에 대한 흥미도’와 ‘영어 학습에 대한 동기’의 측면의 상승에는 도움을 주었다고 해석할 수 있었다. 본 모형이 학생의 영어 학습 흥미도와 동기에 효과적이라는 결과는 교사 일지에서도 확인 가능하였다. 특히 학생들은 사전 학습에서 제공된 구글폼 속 이야기 방식 동기유발 내용에 흥미를 보였다. 동기 유발 내용을 실제 학습 내용과 연관시켜 학습 내용에 대한 관심으로 표현하는 모습도 보였다.

이번 시간에는 전화 받는 표현을 학습할 예정이었기에 학생들이 좋아하는 ‘스폰지 밥’의 캐릭터 중 하나인 똥이가 전화 받는 내용으로 사전 학습의 스토리텔링을 하였다. 수업을 시작하자 학생들이 “선생님이 준 링크에 똥이가 전화받는 거 있었잖아”라고 말하며, 학습 내용에 관심을 가지고 흥미로워하는 모습을 보였다. (교사일지, 10월 29일)

학생들은 구글폼 학습지 소감에서도 퀴즈 형식 복습이 재미있다고 하였다(“퀴즈로 풀면서 재미 있게 하니 더 좋아요,” Lesson 10 6차시 사후 학습 학생 소감). 면담에서 학생들은 휴대폰으로 학습지를 풀어 재미있다고 하였다(S4 면담). 특히 배운 내용을 퀴즈로 확인하는 형태와 이야기 방식의 동기 유발 활동에 흥미를 보였다. 다음 학생 면담에서도 나타나 있다.

좋아하는 코난이나 똥이 같은 스토리로 이야기를 듣다가 퀴즈를 푸는 게 재밌었어요. 전에 그냥 동영상으로 공부할 때에는 뭔가 재미가 없었는데 좋아하는 캐릭터들이랑 같이 공부하는 느낌이 들어서 좋았어요. (S5, 면담, 11월 11일)

협력 수업을 실시하는 원어민 영어 보조교사는 학생들이 핸드폰을 활용하여 학습지를 푸는 것 자체에 재미를 느끼는 것 같다고 진술하였다. 뿐만 아니라 이와 같은 형태의 학습이 학생들에게 학습 동기를 부여하는 것 같다고 다음과 같이 면담에서 언급하였다.

Because they love to using cell phones, they are really feel excited that they can use their cell phone during class. I think it was engaging for them. Plus, they liked showing their score to friends. I think they were interested in doing more lessons like this style. (원어민 영어 보조교사, 면담, 10월 27일)

학생들은 구글폼을 활용할 때, 기존 대면 수업 방식이나 다른 애플리케이션을 활용했을 때에는 질문하지 않았었던 영어 교과에 대해 개인적으로 궁금한 사항을 묻는 모습을 보이기도 하였다(표 7). 이는 영어 학습에 대한 흥미와 동기가 향상된 결과라고 볼 수 있다.

표 7. 10단원 6차시 사후학습 학생 소감(S6, S7)

구글폼 질문	이번 온라인 학습을 통해 학습한 내용이나 앞으로 수업 시간에 배울 내용에 대해서 질문이나 궁금한 점이 있다면 작성해주세요.
학생 응답	다른 단어도 배우고 싶어요. 답하는 말이 궁금해요.

4.3 구글폼을 활용한 초등영어 블렌디드 교수학습 모형 평가

본 연구에서 개발하여 적용한 구글폼 활용 초등영어 블렌디드 교수학습 모형에 대한 정교화 작업을 위해 초등교사 3인을 대상으로 모형 평가를 실시하였다. 모형 평가지는 정유진(2010)의 학습 부진아 대상 온·오프라인 모형 개발의 전문가 모형 평가지 내용을 참고해 제작하였다. 설문지의 응답은 리커트 5점 척도로 구성하였으며(1점: 그렇지 않다. 5점: 매우 그렇다), 모형의 단계별 장점 또는 개선 사항을 서술형으로 작성하는 문항을 마련하였다. 모형평가교사들이 응답한 설문 결과를 정리하면 표 8과 같다.

표 8. 교수학습 모형 평가 분석 결과

평가 항목	평가 내용	A	B	C	평균
적용가능성 (평균 4.37)	1) 개발한 교수학습 모형은 초등영어 학습자를 지도하기에 적절한가?	5	5	4	4.6
	2) 교수학습 모형은 실제 수업에 적용하기에 적절한가?	5	5	4	4.6
	3) 교사들이 활용하기 편리하도록 설계되었는가?	5	5	5	5
	4) 학생들의 가정 학습 환경 및 교실 학습 환경을 고려해 설계되었는가?	4	3	3	3.3
적합성 (평균 4.20)	5) 본 교수학습 모형은 학습 모형으로서 구성요소를 갖추고 있는가?	5	4	4	4.3
	6) 사전 학습, 본 수업, 사후 학습이 유기적으로 연계되어 있는가?	5	5	4	4.6
	7) 온라인과 오프라인 활동의 양과 순서는 적절한가?	5	4	4	4.3
	8) 본 교수학습 모형은 초등 학습자의 수준에 적합한가?	4	4	3	3.6
효과성 (평균 4.26)	9) 학습자의 주의집중에 효과가 있도록 구성되었는가?	5	5	4	4.6
	10) 학습자의 학습 동기를 유발할 수 있도록 설계되었는가?	5	5	4	4.6
	11) 학습자의 학습 목표 도달과 성취도 향상에 유용하게 구성되었는가?	4	4	3	3.6

전체 평균은 4.28로 대체로 높은 편이었다. 적용 가능성에 가장 긍정적인 반응을 보였고(4.37), 효과성(4.26), 적합성(4.20) 측면에서도 비슷한 반응을 보여주었다. 개별 항목에서는 교사들이 활용하기 편리하도록 설계되었다는 측면(5.0)에서 가장 높은 반응을 보였다. 이어서 개발한 교수학습 모형이 실제 수업에 적용하기에 적절하고, 초등학습자 지도에 적절하고, 유기적으로 연계되어 있으며, 학습자의 주의집중에 효과적이며, 학습 동기를 유발하도록 설계되었다는(4.6) 측면에서는 대체로 긍정적이었다. 유사하게 본 교수학습모형이 학습 모형의 구성요소를 갖추고, 온라인과 오프라인 활동량과 순서가 적절하다는 점(4.3)에 있어서도 긍정적인 편이었다. 반면, 학생들의 가정 학습 환경 및 교실 학습 환경을 고려하여 설계되었는지(3.3)에 대해서는 가장 낮게 평가하였다. 또한 초등 학습자의 수준에 적합한지(3.6), 학습자의 학습 목표 도달과 성취도 향상에 유용하게 구성되었는지(3.6)에 대해서도 다소 낮은 평가를 하였다. 교수학습 모형에 대해 교사의 관점에서 교수학습 모형을 활용하는 측면에서는 긍정적인 평가를 하였으나, 학습자의 가정 및 교실 학습 환경 측면, 학습자의 수준과 학습 목표 달성과 성취도 발전의 측면에서는 다소 미흡하다고 평한 것이다.

4.3.1 교수학습 모형의 적용가능성

교수학습 모형의 적용 가능성에 대한 반응(4.37)은 효과성, 적합성보다 조금 더 높은 수준이었다. 세부적으로 살펴보면, 첫째, 개발한 학습 모형이 초등영어 학습자들을 지도하기에 적절한지를 묻는 문항에 대한 답변의 평균 점수는 4.6점이었다. 모형평가교사들은 해당 질문에 대해 공통적으로 긍정적인 답변을 하였다. 초등 학습자의 경우, 학습에 대한 집중도와 지속성이 높은 편은 아니기에 학생들이 학습을 지속할 수 있도록 흥미로운 내용으로 학습이 구성되어야 한다. 모형 평가 교사들은 공통적으로 학생들의 학습 내용에 대한 흥미와 재미를 만족시킬 수 있는 활동으로 모형이 구성되어 있다고 평하였다. 모형에서 활용하는 구글폼이라는 애플리케이션이 초등 학습자를 지도하기에 적절하다는 답변도 있었다. 모형평가교사 C는 구글폼이 애플리케이션의 구성이 단순하여 초등 학습자에게 적합하다고 언급하였다.

초등학생들은 온라인 학습시 미숙한 스마트 기기 활용 능력이 학습 진행에 어려움이 되는 경

우가 많았어요. 하지만 구글폼은 학습 진행 애플리케이션이 단순하게 구성되어 있더라구요. 동영상 재생과 학습 점검이 사이트 내 이동 없이 한 URL에서 해결가능하고, 클릭만으로 학습 진행이 가능해서 편리했어요. 이런 점이 초등영어 학습자가 학습하기에 용이할 것 같아요. 저 학년에게도 활용 가능할 것 같아요. (모형평가교사 C 면담)

둘째, 교수학습 모형이 실제 수업 적용에 적절한지에 대해 4.6점의 평균을 보여 대체로 적절하다고 응답하였다. 모형평가교사들은 구글폼이 사용하기 쉬워 실제 수업에서도 충분히 적용할 수 있을 것이라고 답하였다. 또한 별도의 로그인이나 애플리케이션 설치가 필요하지 않아 실제 수업에서도 지연 없이 학습지로 활용할 수 있겠다고 평가하였다.

셋째, 교사들이 활용하기 편리하도록 설계되었는지에 대해 5점의 평균으로 가장 긍정적인 답변을 보여주었다. 모형평가교사 A는 교사가 블렌디드 러닝을 진행할 때, 다른 사이트나 애플리케이션보다 구글폼을 활용하는 것이 학습 자료 제작에 편리하다는 평을 하였다.

사실 올해 온라인 수업을 진행하면서 가장 힘들었던 점이 교수학습 자료 제작이었거든요. 컴퓨터 프로그램 다루는 것을 힘들어하는 사람이라 복잡한 편집 프로그램은 활용하기 힘들더라고요. 하지만 구글폼은 자료 제작 기능이 어렵지 않고, 간단하게 할 수 있는 시스템이라 교사들에게 매우 편리하다는 생각이 들어요. (모형평가교사 A 면담)

넷째, 학생의 가정 및 교실 학습 환경을 고려해 설계되었는지에 대해 3.3점의 평균을 보여 다른 문항보다 낮았다. 모형평가교사들은 해당 모형이 학생의 스마트 기기로 학습하므로, 교사가 사전에 학생 개인용 스마트 기기 소지 여부를 파악해야 한다고 답하였다. 학습자가 스마트 기기 미소지인 경우 학교에서 구비한 스마트 기기를 제공해야 한다고 하였다.

4.3.2 교수학습 모형의 적합성

교수학습 모형의 적합성에 대해 교사들은 전체적으로는 긍정적인 반응을 보였다(4.20). 세부적으로 살펴보면 첫째, 본 교수학습 모형이 학습 모형으로서 구성요소를 갖추고 있는지에 대해서는 4.3점으로 대체적으로 긍정적이었다.

둘째, 평가자들은 사전 학습, 본 수업, 사후 학습이 유기적으로 연계되었다고 보는 편이었다(4.6점), 각 활동이 연관된 활동으로 알맞게 구성되어 있다고 하였다. 모형평가교사 C는 이야기 방식의 동기 유발이 사전-본-사후 학습을 유기적으로 연결한다고 언급하였다.

동기 유발에서 활용한 내용을 사전-본-사후 학습에서 이어지도록 모형을 구성해 좋았어요. 사전-본-사후 학습이 유기적으로 연결되어 학생들이 수업 내내 표현을 배워야 하는 이유를 스스로 찾고 주도적으로 학습할 수 있을 거예요. (모형평가교사 C 면담)

셋째, 본 모형에서 온라인과 오프라인 활동의 양과 순서가 적절하다는 의견이 대부분이었다(4.3점). 모형평가교사들은 공통적으로 모형에서 제시하고 있는 활동량과 배열이 적절하다고 답하였

다. 모형평가교사 B는 본 모형의 장점이 적절한 학습량이라고 답하였다.

온라인 학습의 흥미 지속에 중요한 것은 학습량이라 생각합니다. 이 모형은 적정 학습량을 잘 제시하고 있어요. 가정 온라인 학습은 학생의 자기주도적인 학습에 의존하니까 과한 양을 제시하면 집중도와 흥미가 떨어져 효과가 없거든요. (모형평가교사 B 면담)

넷째, 본 교수학습 모형은 초등 학습자 수준에 적합한지(3.6)에 대해 다소 낮게 평가하였다. 개발한 모형이 다양한 학습자의 수준을 고려하지 못해 아쉽다는 평이 있었다. 다음 인용문처럼 영어 부진 학생 대상 수준별 학습이 진행되지 않은 것이 아쉽다는 것이다.

영어 교과는 학생간 편차가 대단히 큽니다. 영어 부진 학생들은 기초적인 영어 단어나 문장 읽기도 어려워하죠. 그런데 예시 학습들은 영어 단어나 문장을 읽을 줄 알아야 되더라고요. 이렇게 하면 파닉스가 안되는 학생들은 배운 내용을 말할 수는 있어도 문장을 읽을 수 없어 자신이 알고 있는 것마저 모르는 것으로 평가될 수 있어요. 부진 학생들을 배려하는 수준별 온라인 학습을 계획해야 합니다. (모형평가교사 B 면담)

4.3.3 교수학습 모형의 효과성

교수학습 모형의 효과성에 대해서는 대체적으로 긍정적인 평가를 하였다(4.27). 세부적으로 살펴보면, 첫째, 학습자의 주의집중에 효과가 있도록 구성(4.6점)되었는지에 대해서는 모두 긍정적이었다. 특히, 모형평가교사 C는 이야기 방식형의 활용이 학생들이 학습 내용에 집중하도록 도움을 줄 것이라고 평하였다. 둘째, 학습자의 학습 동기를 유발할 수 있도록 설계되었는지(4.6점)에 대해서는 호의적인 반응을 확인할 수 있었다. 모형평가교사 B, C는 이야기 방식, 게임형의 구성이 학생들의 학습 동기 고취에 효과적이라고 진술하였다.

동기 유발에서 이야기를 활용해 학습 내용에 대한 흥미와 동기를 유발시켜 좋았습니다. 특히 동기 유발 내용이 수업 후까지 이어져 흥미를 유지시켜 인상 깊었습니다. 구글폼이 게임 형식으로도 구성 가능해 학생들이 재미있어 할 거예요. (모형평가교사 B 면담)

구글폼으로 방 탈출 게임처럼 사후 활동을 구성한 것이 인상깊었어요. ... 학생들이 만화영화 속 주인공이 된 느낌을 받으면서, 미션을 풀어나가는 과정에 굉장히 흥미롭게 임할 것 같아요. 가정 온라인 학습에서 스스로 공부할 때에도 그림, 영상 등이 구글폼에 첨부되어 학습에 즐겁게 참여할 수 있을 것 같아요. (모형평가교사 C 면담)

마지막으로 학습자의 학습 목표 도달과 성취도 향상에 유용하도록 구성되었는지(3.6점)는 다소 낮은 점수를 보여주었다. 모형평가교사 모두 수업 내용에 대한 반복 학습 및 점검이 가능하다는 점을 긍정적으로 평가하였지만, 사후 활동에서 학습 내용을 점검할 때에 단어 중심으로 학습 내용을 확인하는 것이 아쉽다는 의견도 있었다.

보내주신 구글폼은 단어 학습 위주로 복습을 해요. ... 온라인 사후 학습에서도 학습한 표현을 실제로 말하는 기회를 주면 좋겠어요. 구글폼은 원격학습 링크가 가능하니 스피크 파이프 사이트와 같은 회화 연습 사이트 링크를 제공하면 학습 표현 연습에도 좋겠어요. (모형평가교사 C 면담)

4.4 구글폼 활용 초등영어 블렌디드 교수학습 모형 개선

4.4.1 교수학습 모형 적용 및 교수학습 모형 평가를 통한 개선 방안

학생들은 참여하는 매 차시의 구글폼 학습지마다 학습에 대한 느낀 점을 작성하였다. 하지만 학습을 실시할 때마다 소감을 작성하는 것이 부담스럽다는 학생들의 의견 및 반응이 있었다(표 9 참조). 최종 모형에서는 학습자들의 의견을 반영하여 활동을 수정하였다.

표 9. 10단원 3차시 사후 학습 학생 소감(S8)

구글폼 질문	이번 온라인 학습을 통해 학습한 내용이나 앞으로 수업 시간에 배울 내용에 대해서 질문이나 궁금한 점이 있다면 작성해주세요.
학생 응답	이거 안써도 되요?

모형평가교사 3인의 모형 평가 분석 결과 모형의 보완점은 다음과 같다. 첫째, 모형의 교수학습 활동명을 구체적으로 제시해 활용에 편리하도록 모형을 수정할 필요가 있다는 것이다. 활동명이 다소 모호해 활용시 어려울 수 있다고 하였다. 둘째, 개발 모형이 스마트 기기 활용을 전제로 하기에 학생의 스마트 기기 소지 여부를 파악하는 문구를 삽입할 필요가 있다고 평하였다. 셋째, 개발한 본시 학습 복습은 단어 복습에만 초점이 맞추어져 있으므로, 학생들이 학습한 표현을 말하기 연습하는 활동도 병행할 필요가 있다고 하였다. 넷째, 학습 부진아와 우수아 등 다양한 수준에 맞는 온라인 학습이 제공되어야 한다는 것이다.

4.4.2 구글폼 활용 초등영어 블렌디드 교수학습 모형 개선

개발한 교수학습 모형을 적용한 결과와 모형평가교사들의 평가 내용을 바탕으로 하여 도출한 모형의 개선방안은 다음과 같다. 첫째, 개발한 모형의 절차를 구체적으로 제시하는 것이 제안되었다. 이에 모형 내 교수학습 활동을 보다 구체적으로 제시하였다. 가령 ‘동기 유발하기’와 같은 다소 추상적인 활동명을 ‘학습 내용 관련 언어적 상황 스토리텔링 통해 동기 유발하기’로 변경하였다. 동기 유발에서 사용하는 학습 전략을 학습 명에 제시하여 활동에 대한 구체적인 구상이 가능하도록 하였다. 둘째, 본 모형 적용을 위해서는 스마트 기기 소지 여부 파악이 필수적이라는 의견이 있었다. 따라서 학습 실시 전에 학생들의 스마트 기기 소지 여부를 파악하는 안내 문구를 삽입하였다. 셋째, 본 모형에서 제시한 활동에는 학생들이 학습 표현을 말하기 연습할 수 있는 활동이 부족하다는 평이 있었다. 이에 학습한 표현을 말하기 연습할 수 있도록 구글폼 내에 스피크 파이프

프 등의 학습 사이트를 연결하였다. 넷째, 개발한 모형은 다양한 학생들의 수준을 고려하지 못하였다는 진술이 있었다. 따라서 수준별 학습이 가능하도록 사전, 사후 학습을 재구성하였다. 마지막으로, 매 차시마다 학습에 대한 느낀 점을 적는 것이 부담스럽다는 학생들의 의견이 있었다. 이에 느낌 나누기 활동을 생략할 수 있도록 괄호 표시하였다. 교수학습 모형 평가지 결과와 수정 보완 내용은 그림 3과 같다.

모형 보완점	수정 및 보완 내용
모형의 교수학습 활동이 비구체적	⇒ 교수학습 활동을 구체적으로 제시
학생 스마트 기기 소지 여부 파악 반영 필요	⇒ 학생 스마트 기기 소지 여부 파악 문구 추가
학습한 표현을 말하기 연습하는 활동 필요	⇒ 말하기 연습이 가능한 스피크 파이프 등 링크 제공
수준별 온라인 사후 학습 필요	⇒ 수준별 학습을 위해 온라인 사전, 사후 활동 재구성
매 차시마다 소감을 적는 부담 불필요	⇒ 느낌 나누기 활동을 생략 가능하도록 조치

그림 3. 교수학습 모형 평가지 결과 및 수정 보완 내용

학습자와 모형평가교사들의 모형에 대한 의견을 바탕으로 하여 개선한 구글폼 활용 초등영어 블렌디드 교수학습 모형은 그림 4와 같다. 단계별 절차를 살펴보면, 첫째, 사전학습으로 학생들은 가정에서 구글폼에 접속하여 사전 학습에 참여한다. 먼저 학생들은 학습할 내용과 관련된 언어적 상황을 보고 학습 목표를 예측한다. 개발한 모형에서는 ‘학습 내용 관련 언어적 상황을 통해 동기 유발하기’라고 명명하였던 활동을 ‘학습 내용 관련 언어적 상황 스토리텔링을 통해 동기 유발하기’라고 변경하였다. 적용한 학습 전략을 활동명에 구체적으로 제시하여 모형 활용에 불편함이 없도록 하였다. 해당 과정이 끝이 나면 교사들은 학습할 내용에 대한 퀴즈 문제를 구글폼으로 제공한다. 이 점검 문제를 통해 학생들은 학습 내용에 대해 어느 정도 알고 있는지를 점검하고, 점검 결과에 따라 수준별 학습을 실시한다. 개발한 교수학습 모형에서는 학습자들이 모두 동일한 수준의 사전 학습을 실시하였으나, 개선된 교수학습 모형에서는 다양한 수준의 학습 자료를 제공하여 수준별 학습이 가능하도록 하였다. 이에 따라 활동명 역시 ‘학습 예정 내용 관련 사전학습 진행 및 점검’에서 ‘학습 예정 내용 관련 점검 실시’와 ‘점검 결과에 따른 수준별 학습 실시’로 변경하였다. 따라서 교사는 학생들의 수준을 상, 중, 하의 세 단계로 예측하여 점수에 따라 학습할 수 있는 자료들을 다르게 구성해 제공한다.

*학습 진행 이전에 학생 대상으로 스마트 기기 소지 여부를 조사해 미소지 학생들은 학교 내 스마트 기기 제공

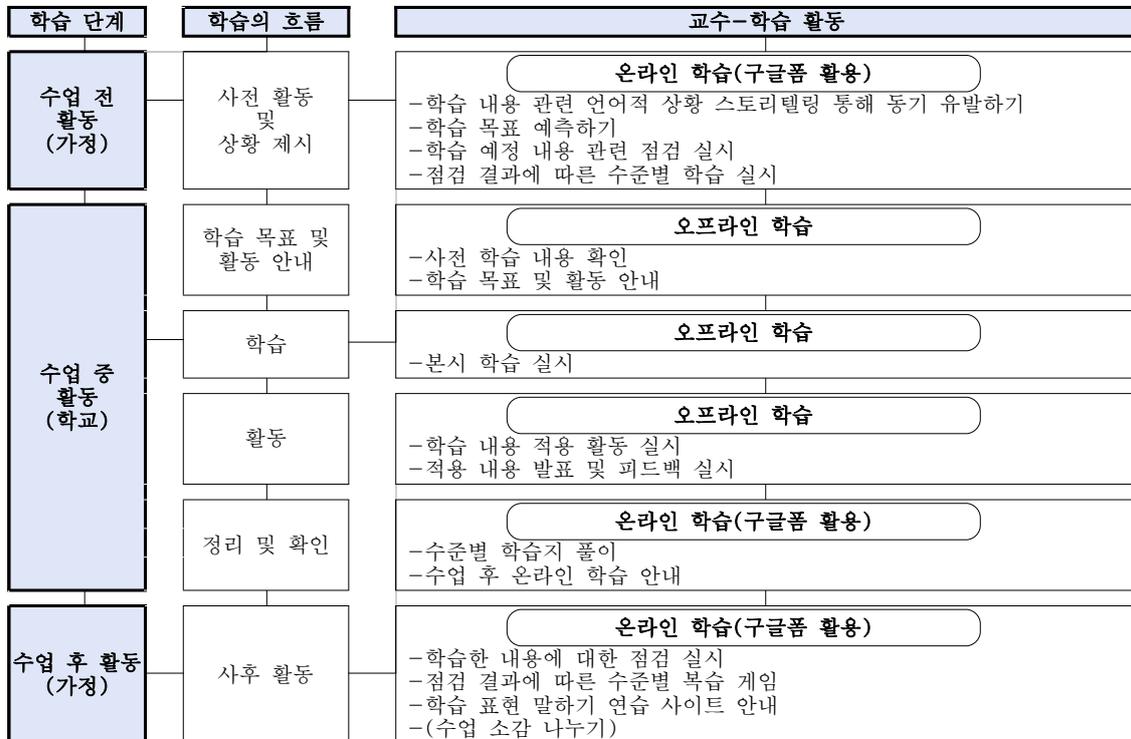


그림 4. 구글폼 활용 초등영어 블렌디드 교수학습 모형 개선

둘째, 본 수업은 학교에서 오프라인(대면)으로 참여한다. 본 수업의 학습 목표 및 활동 안내, 학습, 활동은 오프라인으로 진행된다. 오프라인 과정은 기존의 교수학습 모형과 동일하다. 학생들은 가정에서 학습한 사전 학습 내용을 확인하고, 교사로부터 학습 목표 및 활동을 안내받는다. 그리고 학습 표현을 공부한다. 후에 학생들은 학습한 표현을 적용하는 다양한 활동에 참여한다. 적용한 내용을 발표하고, 동료 학습자, 교사와 피드백을 주고받는다. 본 수업에서의 마지막 학습 활동인 ‘정리 및 확인’은 구글폼을 활용하여 온라인으로 진행된다. 다음 활동은 배운 내용을 확인하는 활동을 배치하였다. 개선된 교수학습 모형에서는 해당 단계의 활동명을 ‘학습 내용 정리 및 확인’에서 ‘수준별 학습지 풀이’로 수정하였다. 변경된 활동명에서 알 수 있듯이 교사들은 다양한 학습자의 수준을 고려해 구글폼 학습지를 제공한다. 학생들은 각자의 스마트폰이나 태블릿 PC 등으로 구글폼에 접속하고, 자신이 생각하는 본인의 영어 수준을 선택한다. 그리고 각자가 선택한 구글폼 학습지를 통하여 학습한 표현을 복습한다. 이 과정에서 교사들은 학생들이 자신의 수준보다 너무 쉽거나 어려운 수준의 학습지를 풀지 않도록 활용 방안을 충분히 안내할 필요가 있다.

셋째, 사후 학습이 가정에서 온라인으로 이루어진다. 각 가정에서 학생들은 구글폼을 통해 사후 학습을 할 수 있는 학습 링크에 접속한다. 기존에 개발한 교수학습 모형에서는 해당 단계의 활동명이 ‘본시 학습 복습’과 ‘학습 내용 점검’으로 제시되어 있다. 하지만 개선된 교수학습 모형에서는 해당 활동의 이름을 ‘학습한 내용에 대한 점검 실시’와 ‘점검 결과에 따른 수준별 복습 게임’으

로 변경하였다. 학습자들의 수준별 학습과 활용한 학습 전략을 활동명에 제시하여 관련 활동에 대한 구체적인 구상이 가능하게 하는 것이다. 이에 따라 교사들은 학생들의 수준을 상, 중, 하로 예측하여 각 수준에 맞는 복습 학습을 구글폼을 통해 제공한다. 학생들은 구글폼에 접속하여 본 수업에서 학습한 내용에 대한 간단한 점검 문제를 푼다. 점검 결과에 따라 학생들은 각자의 수준에 맞는 복습 학습에 참여한다. 개선된 교수학습 모형에는 기존에 개발한 교수학습 모형에서는 존재하지 않았던 ‘학습 표현 말하기 연습 사이트 안내’의 활동을 추가하였다. 학습한 영어 표현을 말하기 연습할 수 있는 활동이 필요하다는 의견을 반영한 결과였다. 따라서 학생들은 수준별 복습 게임 후 안내된 말하기 연습 사이트에 접속해 학습 표현에 대한 말하기 연습에 참여한다. 마지막 수업 소감 나누기 단계는 다소 부담스러워하는 학생들을 배려해 수업 활동을 생략할 수 있도록 하였다.

5. 결론

본 연구는 초등영어교육 맥락에서 예기치 못한 온라인 수업 전환에 따른 교사들의 수업 자료 제작 어려움과 온라인 수업 시 학생들의 집중도와 학습력이 낮다는 문제점에 착안하여 시작되었다. 따라서 본 연구는 교사들이 실제 온라인으로 학습 자료 제작에 용이하고, 학생들의 영어 성취도와 학습 동기 및 흥미를 유발할 수 있는 구글폼을 활용한 초등영어 블렌디드 교수학습 모형을 제시하기 위하여 실시되었다. 이를 위해 구글폼 활용 블렌디드 교수학습 모형을 개발하여 한 초등학교 5학년 1개 학급 총 26명(남학생 8명, 여학생 18명)의 학생들에게 적용하였다. 비교 분석을 위해 통제 집단의 학생 25명(남학생 8명, 여학생 17명)에게는 전통적 방식의 수업을 실시하였다. 나아가 초등교사 3인을 대상으로 모형 평가를 실시하였다. 모형 적용 후 학습자들의 소감과 모형 평가교사 3인의 의견을 반영하여 개선된 구글폼 활용 교수학습 모형을 최종적으로 제시하였다. 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 다양한 학습 전략과 방법을 적용하여 초등영어 블렌디드 교수학습 모형을 설계하였다. 용전초등학교(교육인적자원부 2006) 모형과 임정훈(2003)의 블렌디드 러닝 설계영역 및 요소를 참고하였다. 또한 학습자들이 진행되는 학습에 재미있게 참여하도록 이야기 방식과 게임형(최수영 1993, Cassidy 1983, Merrill외 5인 1996, Taylor 1980, Wyatt 1984)을 활용해 활동을 구체화하였다. 둘째, 개발한 교수학습 모형을 적용한 결과, 실험 집단의 평균 점수가 통제 집단의 평균 점수보다 유의미하게 높았다. 특히 개발한 교수학습 모형은 언어의 4기능 중에서 듣기와 읽기 영역에서 효과적이었다. 학생들은 구글폼 학습이 학습한 내용을 퀴즈로 확인하여 복습에 유용하다고 답변하였다. 또한 정의적 영역 설문에서도 실험 집단 학생들의 모든 영역 평균 점수가 통제 집단 학생들의 점수보다 높았다. 특히 영어 학습에 대한 흥미와 동기 영역에서 통계적으로 의미있는 차이가 있었다. 학생들은 구글폼 학습지의 소감과 면담에서도 구글폼 학습지로 공부하는 것이 재미있다고 응답하였다. 교사의 관찰 일지에서는 구글폼 학습이 학습자의 적극적 학습 참여 등의 변화를 촉진하였음을 확인하였다. 셋째, 모형평가교사 3인을 대상으로 모형 평가를 실시하여, 모형의 보완점과 개선 방향을 정리하였다. 넷째, 학습자와 교사들의 의견을 수렴하여 모형을 정교화하였다.

구글폼을 교육에 활용한 선행연구(김정식 2020, 박성배, 2020)는 구글폼의 다양한 기능 중 주로 설문 기능에 초점을 맞추었다. 학습 내용을 확인하고 점검하는 도구로만 구글폼을 활용한 것이다. 하지만 본 연구에서는 구글폼을 활용해 실제로 학습을 실시하고, 학습한 내용에 대한 점검도 함께 실시하였다. 따라서 본 연구는 구글폼을 전면적으로 활용하여 실제 교육 현장에서도 활용 가능한 블렌디드 교수학습 모형을 개발하였다는 점에서 의미가 있다.

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가지며 후속 연구에서 보완될 필요가 있다. 첫째, 본 실험 연구는 2개 반의 학생들을 대상으로 진행되었다. 따라서 제시한 교수학습 모형을 일반적으로 적용하기 위해서는 보다 많은 학생들을 대상으로 해당 모형의 효용성을 검증할 필요가 있다. 뿐만 아니라 해당 모형의 일반적인 활용을 위해서는 다양한 조건과 상황에 있는 학습자들을 대상으로 해당 교수학습모형을 적용하고 모형의 단계와 활동을 정교화할 필요가 있다. 둘째, 본 연구에서는 구글폼 활용 블렌디드 교수학습 모형을 적용했을 때 실험 집단 전체 학생들의 인지적, 정의적 효과를 분석하였다. 학생 수준별로 효과를 살펴본다면 수준별 지도 방안에 도움을 줄 것이다. 또한 개인별 발전 사례를 분석한다면 보다 심층적인 연구 결과를 통해 개별 맞춤형 교육의 기반을 제공할 수 있을 것이다. 셋째, 본 모형은 개발한 교수학습 모형에 대하여 실험 연구를 실시하고, 전문가 모형 평가를 실시하여 개선된 모형을 제시하였다. 따라서 개선된 모형에 대한 적용, 그로 인한 학습자의 학습적, 정의적 효과의 측면에 대한 후속 연구가 시행될 필요가 있다.

본 연구는 초등영어 학습자들의 적극적인 학습 참여를 유도하고, 학습력의 제고와 정의적 측면의 향상을 위한 블렌디드 교수학습 모형을 설계하였다는 데에 의미가 있다. 특히 실제 교육 현장을 고려하여 교사와 학습자가 활용하기에 편리한 교수학습 모형을 제안하였으며, 이를 기반으로 학생들의 반응과 현장교사들의 검증을 반영하여 모형을 개선하였다. 본 연구가 학습자 및 현장 중심의 초등영어 블렌디드 교수학습 발전에 기여할 것으로 기대한다.

참고문헌

- 교육인적자원부(Ministry of Education & Human Resources Development). 2006. 『e-Learning 연구학교 운영사례집: 초등학교』(*E-Learning Research School Management Casebook: Primary School*). 서울: 교육인적자원부(Seoul: Ministry of Education & Human Resources Development).
- 김영천(Kim, Y-C.). 2012. 『질적연구방법론』(*Qualitative Research Methodology*). 서울: 아카데미 프레스(Seoul: Academy Press).
- 김정식(Kim, J. S.). 2020. 구글 설문지 방탈출 게임을 이용한 온라인 형성 평가 도구(Room Escape Game for On-line Formative Assessment Using Google Questionnaire). 《현장과학교육》(*School Science Journal*) 14-2, 268-276.
- 김현성(Kim, H-S.). 2013. 구글 드라이브(Google Drive)를 활용한 국어과 글쓰기 지도 방안 연구(*A Study on the Teaching Guide of the Writing in the Korean Language Through the Google Drive*). 석사학위논문, 금오공과대학교, 구미(Master's thesis, Kumoh National Institute of Technology, Gumi).

- 김현정·나경희(Kim, H-J. and K-H Rha). 2014. 블렌디드 러닝 프로그램이 중학생의 영어 성취도에 미치는 효과(The effect of middle School students' participation in a blended learning program on their English achievement). 《중등영어교육》(*Secondary English Education*) 7-3, 49-74.
- 도미나(Do, M-N.). 2017. 블렌디드 러닝을 활용한 초등 영어과 수준별 수업(Elementary English level classes using blended learning). 《한국영어교육학회 발표논문집》(*Proceedings of Korea Association Of Teachers Of English*), 89-93.
- 도주현·신혜원(Do, J-H. and H-W. Shin). 2020. COVID-19가 가져온 초등영어 수업의 변화, 그리고 미래: 블렌디드 러닝초등영어 수업개선 연구(Primary education during Covid-19 and beyond: A case of blended learning in an EFL classroom). 《멀티미디어언어교육》(*Multimedia-Assisted Language Learning*) 23-4, 183-206.
- 박성배(Park, S-B.). 2020. 학습자 실재감과 온라인 강의 도구가 온라인 비대면 토익 수업의 수업 만족도에 주는 영향(The influence of learners' sense of presence and online teaching tools on the lecture satisfaction of an online non face to face TOEIC class). 《영미어문학》(*Studies in British and American Language and Literature*) 139, 83-104.
- 박은주(Park, E.). 2011. 블렌디드 러닝 기반 영어동화학습을 통한 초등학교 4학년 읽기 능력 신장에 관한 연구(The effects of instruction using stories in blended learning environment). 《영어영문학21》(*English 21*) 24-4, 261-287.
- 변지현(Byun, J. H.). 2015. 구글 플러스를 활용한 대학 영어과 수업에 대한 학습자 인식 조사 연구(A case study of learners' perspectives toward college English classes utilizing Google Plus). 《영어교과교육》(*Journal of the Korea English Education Society*) 14-1, 83-102.
- 오은진(Oh, E-J.). 2020. 구글드라이브를 활용한 초등영어 협력 글쓰기에 관한 실험연구(*Action Research on Collaborative Writing by Using Google Drive in the Elementary English Class*). 석사학위논문, 서울교육대학교, 서울(Master's thesis, Seoul National University of Education, Seoul)
- 임정훈(Lim, J-H.). 2004. 혼합형 학습 전략의 초, 중등학교 현장 적용 가능성 탐색 (A study on applicability of blended learning strategy in K-12 school setting). 《교육학연구》(*Korean Journal of Educational Research*) 42-2, 399-431.
- 정명기(Jeong, M-G.). 2017. 영어과 블렌디드 교수학습모형(English blended learning and teaching model). 《한국초등영어교육학회 SIG 발표논문집》(*Proceedings of SIG Korea Association of Teachers of English*) 81-84.
- 정유진(Jeong, E-G.). 2010. 초등영어 학습부진학생 지도를 위한 온.오프라인 혼합형 교수-학습 모형 개발(*Development of a Blended Learning Model for Teaching Lower Leveled Students in Elementary English Education*). 석사학위논문, 한국교원대학교, 청주 (Master's thesis, Korea National University of Education, Cheongju)
- 최수영(Choi, S-Y.). 1993. 효과적인 영어교육을 위한 컴퓨터의 활용 I(Call for effective

- English language learning and teaching I). 《영어교육》(*English Teaching*) 46-6, 31-65.
- 한종임·강한나(Han, J-I. and H. N. Kang). 2018. 블렌디드 러닝 기반 사전 학습 활동이 한국 대학교 영어학습자의 말하기에 미치는 영향(The effects of blended-learning pre-task activities on Korean college students' speaking skills). 《멀티미디어언어교육》(*Multimedia Assisted Language Learning*) 21-3, 175-205.
- 황보연·김승인(Hwang B. Y, and S. I. Kim). 2019. 온라인 설문조사 사용자 경험 연구: 구글과 네이버 폼을 중심으로(A study on online survey user experience: Focused on Google and Naver form). 《디지털융복합연구》(*Journal of Digital Convergence*) 17-8, 379-384.
- 형영란. (2011). 블렌디드 러닝을 활용한 고등학생 영어 듣기·말하기 학습의 효과(*Effects of Learning English Listening and Speaking for High School Students Using Blended Learning*) 석사학위논문, 아주대학교, 수원(Master's thesis, Ajou University, Suwon).
- Cassidy, J. E. 1983. Using computers to teach foreign language to adult. *Calico Journal*, 1-2, 136-157.
- Creswell, J. W. 2003. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mantyla, K. 2001. *Blended E-Learning: The Power Is in the Mix*. Alexandria, VA:ASTD.
- Merrill, P., K. Hammons, M. Tolman, L. Christensen, B. Vincent, and P. Reynolds. 1996. *Computers in Education*. New Jersey, NJ: Prentice-Hall.
- Romisowski, A. J. 2004. How's the e-learning baby? Factors leading to success or failure of an educational technology innovation. *Educational Technology*, 44(1), 5-27.
- Taylor, R. P. 1980. *The Computers in the School: Tutor, Tutee, Tool*. New York, NY: Teachers College Press.
- Thorne, K. 2003. *Blended Learning: How to Integrate Online & Traditional Learning*. London: Kogan Page Publishers.
- Wyatt, D. H. 1984. *Computers and ESL*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Regents.

예시 언어(Examples in): 영어(English)
 적용 가능 언어(Applicable Languages): 영어(English)
 적용 가능 수준(Applicable Level): 초등학생(Elementary)