

졸업 논문

멀티미디어 활용 영어교육 방안

지도교수 임정완



2022년 10월 30일

대구대학교 사범대학
영어교육과
홍길동

목차

I. 서론	1
II. 본론	
1. 멀티미디어의 도입에 따른 교육환경 변화	2
2. 과거 멀티미디어를 활용한 영어교육 기술	2
3. 최근 멀티미디어를 활용한 영어교육	3
4. 멀티미디어 활용한 영어교육의 장점	4
5. 멀티미디어 활용한 영어교육의 단점	5
6. 멀티미디어 활용에 따라 필요한 교사의 역량과 기술	6
III. 결론	7
참고문헌	8

I. 서론

현대 과학기술의 급속한 발전과 정보화 시대에 교실 현장에서는 미디어에 둘러싸여 생활하는 학생들의 모습을 볼 수 있다. 과거의 딱딱하게 느껴지는 영어 교과서가 아닌 학생들의 관심과 주의를 불러일으킬 수 있는 미디어의 활용이 교실 현장에서 절실히 요구되고 있다. 멀티미디어는 영어교육에 학습자의 흥미 유발과 상호작용을 높여주고 실제적인 학습자료 제공에 유용한 매체로 활용해 왔다. 새로운 미디어를 활용해 적합한 영어교육 교수 방법에 활용하는 것은 교사에게 중요하다.

영어교육을 더욱 효과적으로 하기 위해 교사가 고려해야 할 점은 학생들의 욕구를 충족하면서 시대와 흐름에 맞는 흥미로운 영어학습을 받아들일 수 있도록 수업을 구성해나가는 것이다. 그중 학생의 흥미를 고려한 학습자료는 학생들에게 배움에 대한 효율성을 더욱 증진할 수 있다. 교사가 영어 실력이 우수하고 학생에게 많은 학습 내용을 전한다고 하더라도 시대에 뒤떨어지는 영어 교수법은 영어학습이 지루하게 다가와 학생들의 동기유발을 하기 어려울 수 있다.

멀티미디어란 표준국어대사전에 따르면 컴퓨터를 매개로 하여 영상, 음성, 문자 따위와 같은 다양한 정보 매체를 복합적으로 만든 장치나 소프트웨어의 형태¹⁾를 뜻한다. 멀티미디어를 활용한 영어교육은 학습자의 흥미를 높여줄 뿐만 아니라 영어를 사용할 수 있는 환경을 만들어준다. 따라서 교사의 멀티미디어 활용도 현재 한국의 영어교육은 교과서 중심의 교육에서 벗어나 시대의 흐름에 맞는 다양한 이러한 멀티미디어와 관련하여 영어학습과 교수에 활용되고 있다. 현재 멀티미디어는 수업의 다양한 도구로 사용하고 있을 뿐만 아니라 교사와 학생, 학생과 학생 사이의 상호작용에 큰 역할을 하고 있다. 또한, 멀티미디어를 최대로 활용해 실제 영어 사용 자체이거나 유사한 환경에 학습을 노출할 수 있도록 만든다.

현재는 인공지능, 가상현실과 같은 4차 산업 혁명 시대의 발전으로 신기술이 등장하면서 영어교육에 큰 변화를 일으키고 있는 시점이다. 오늘날 영어교육 현장에서 멀티미디어는 아주 가까이 활용되기 때문에 기존의 교수 방법으로 실현하기 힘든 부분을 보완할 수 있으며 시공간을 초월한 교육도 가능하다. 외국어로 영어를 습득하는 것은 단순 학습활동으로 쉽게 지루해할 수 있는데 멀티미디어는 다양한 방법으로 학습 내용을 제공할 수 있다. 일반교실에서 멀티미디어를 활용하는 환경은 교수학습 활동에 교사들의 고민을 크게 만들고 있다.

특히 멀티미디어의 중요성이 많이 인식되었지만, 멀티미디어가 현장에서 어떻게 사용되어왔고, 최근에 어떻게 발전되어 사용되며 활용하면서 문제와 이에 대한 개선점과 방향을 인식하는 것이 필요하다. 이에 본 논문에서는 20세기에 들어서 영어교육의 멀티미디어 활용 연구를 분석함으로써 앞으로의 정보화 시대에 영어교육의 긍정적인 측면과 부정적인 측면에서 멀티미디어 활용이 영어교육에서의 필요성을 논하고자 한다.

II. 본론

1. 멀티미디어의 도입에 따른 교육환경 변화

멀티미디어의 도입에 따라 기존의 교육환경에서 변화가 나타나는데, 나일주(1996)는 다음과

1) 국립국어원 (1999). 「표준국어대사전」. 두산동아.

같이 주장한다. 첫째, 멀티미디어가 교육의 주요매체로 활용된다. 주요매체로 활용된다면 개인 교수, 반복연습 등 교육내용을 멀티미디어가 중심이 되어 전달한다. 이러한 교육은 인간과 멀티미디어 간의 상호작용으로 이루어지게 될 수 있다.

둘째, 멀티미디어가 교육의 보조 매체로 활용된다. 교사가 학생들에게 제시되는 자료를 통해 설명한다면 그것은 멀티미디어를 교육 보조 매체로 활용하는 것이다. 교육내용의 전달 주체는 교사이며 멀티미디어는 하나의 보조 수단으로 제시된다.

셋째, 지식 네트워크의 장으로 활용된다. 교사와 학생 각각 지식 네트워크에 참여할 수 있다. 각종 자료를 구할 수 있으며 다른 사람과 상호작용하면서 새로운 지식을 만들 수 있다. 이러한 멀티미디어 활용은 교사와 학생 또는 교사와 다른 교육자 간의 자료와 지식을 공유하는 데 활용될 수 있다.

2. 과거 멀티미디어를 활용한 영어교육 기술

4차 산업혁명과 정보화 시대에 영어교육 언어역량을 증진하기 위해 그동안 영어교육 현장에서는 컴퓨터를 활용한 멀티미디어가 활용되었다. Dudeney와 Hockly(2007)는 20세기에 들어서 사용되고 있는 멀티미디어를 다음과 같이 설명하고 있다.

컴퓨터 기반 시험(Computer-Based Testing: CBT)은 학생의 수준을 알기 위한 진단평가로 학생의 눈높이에 맞는 시험을 컴퓨터로 보는 것을 말한다. 즉 학습자가 수업을 시작하기 전에 컴퓨터로 치는 진단시험이다. CBT는 읽기, 쓰기, 듣기 그리고 정확한 발음의 기술 그리고 문법, 어휘에서 학습자의 언어 수준을 평가한다.

Electronic portfolios 또는 Digital portfolios는 비디오, 오디오, 블로그, 웹사이트를 문서화시켜서 자신의 작업을 모아두는 것이다. portfolios는 시험 점수보다 학습자의 성취나 산출물에 더 많이 제공한다.

IWB(Interactive white boards)는 화이트보드 자체와 IWB 소프트웨어가 설치되어있는 컴퓨터 그리고 프로젝터 또는 beamer 세 가지를 같이 사용하는 자체를 말한다. 교사가 컴퓨터 화면의 이미지를 조작하기 위해 마우스를 사용하는 대신 특수 펜을 사용해 화이트보드 자체의 내용을 수정할 수 있다.

CD-ROM은 글자를 보지 않고 귀로 듣고 입으로 연습할 수 있게 한다. 생생한 원어민의 음성과 관련된 그림이 지원된다. 영어학습과 관련된 학습자에게 음향, 그래픽, 그림 등을 제공할 수 있다.

Website는 교사가 가장 쉽게 활용할 수 있는 멀티미디어다. 학습자의 관심을 고려해 동기를 유지하기 위해 나라에서 목표 언어를 쓰고 있는 사람들이 실제로 사용하는 website를 활용할 수 있다. website를 선정할 때 accuracy, currency, content, functionality를 모두 고려해 평가하여 유용하고 적합한 웹사이트를 교실에서 사용할 수 있다.

Webquests는 웹에서 진행되는 탐색, 탐구로 질문을 기반으로 해서 할 수 있는 활동을 말한다. 학생들이 온라인에서 구할 수 있는 정보들을 통해 상호작용하면서 주어진 질문들을 해결해 나가는 작은 규모의 프로젝트이다. 문제를 학생들이 자신의 힘으로 정보를 습득해서 반드시 풀어내야 하는 과업의 일종이다. Webquests는 Introduction, Task, Process, Evaluation의 순서대로 진행된다.

Word processor는 문서를 작성하는 프로그램을 말한다. 학교뿐만 아니라 교실 밖에서도 프로그램을 사용할 수 있고, 혼자서 사용할 수 있지만 짝 활동, 그룹 활동으로도 활동시킬 수

있다. 사전, 문법 및 동의어 사전이 도구로 포함되어 있어 이용할 수 있다. Word processor를 사용하는 방법은 다음과 같다.

Markin은 워드 프로세서 작업을 수정에 도움이 되는 다른 Window 프로그램이다. 다양한 색상을 사용하여 문법 실수, 철자 오류, 단어 순서 및 일반적인 오류를 표시하기 위한 도구도 함께 제공된다. 교사가 텍스트 수정을 마치면 웹 페이지에 올리거나 메일을 통해 학습자에게 보낼 수 있다.

Trackchanges는 피드백, 추가사항을 알려주고 싶을 때 사용한다. 제안을 학습자가 볼 수 있게 하고 그들이 피드백을 적용할지 안 할지를 결정하게 된다. 교사는 Trackchanges를 학습자의 영어 글쓰기 작업에 피드백을 제공하는 데 주로 활용할 수 있다.

3. 최근 멀티미디어를 활용한 영어교육

최근 여러 기사에 따르면 현재 4차 산업혁명 시대로 접어들어 가상현실, 로봇 등 다양한 측면에서 영어교육과 접목한 학습용 교육 멀티미디어가 개발되고 활용되고 있다.

첫 번째, '챗봇 엘리'는 중앙대학교 영어교육연구소에서 주관해 영어교육과 교수진이 개발한 영어학습용 챗봇이다. 챗봇은 인간 사용자의 말과 글의 형식으로 대화를 나누면서 학습할 수 있다. 현재 '챗봇 엘리'는 모바일, PC 버전 모두 출시되어 학습자의 말을 듣고 자유 대화를 하며, 문제 해결 과제를 줌으로써 학습자가 대화하도록 만들어 영어 말하기 기술향상이 가능하다. 사람과 같은 캐릭터와 자연스럽게 대화할 수 있고 대화의 내용을 텍스트와 음성으로 다시 한번 확인이 가능하기에 학습자 발화의 정확도를 한 번 더 확인할 수 있다.

두 번째, 1:1 AI 튜터 아이뚜루다. 학습자들이 도움이 필요한 상황을 인지하고 바른 학습하는 습관을 지니고 문제 해결능력을 키울 수 있도록 돕는다. 학습 중에도 아이가 집중하지 못하는 모습을 보이면 노래 부르기 등 아이가 흥미를 잃지 않고 학습에 참여할 수 있도록 한다. 학습 코칭과 퀴즈게임의 기능이 있어 학습자 맞춤형 학습방법을 제공해줄 수 있다.

세 번째, 영어책 읽어주는 조명은 빅데이터와 인공지능을 활용하여 집중력이 약한 학습자가 영어를 학습할 때 흥미와 관심을 유발할 수 있는 학습패턴과 교육 콘텐츠로 구성되어 있다. 영어로 된 책을 읽어준다.

네 번째, 스피킹버디(Speaking buddy)다. 스피킹버디는 AI를 기반으로 한 대화형 영어학습 플랫폼이다. 자연어 처리 기술과 AI 음성인식을 기초로 해서 일대일 대화하기를 통하여 말하기를 교육하는데 적합한 기기이다. AI 챗봇과 대화를 하면서 영어 다섯 개의 종류의 교과서 기초로 개발된 학습 콘텐츠로 필수 교육 단어를 익힐 수 있다. 태블릿이나 PC 등과 달리 애플리케이션을 통해 차단해서 학습자가 학습에만 집중할 수 있도록 개발되어 있다.

마지막으로, AI 팽수이다. AI 가상 캐릭터가 된 인기 캐릭터 팽수가 영어 말하기를 돕는다. 음성인식 및 대화 처리 기술을 적용해 AI 팽수가 공교육에 도입했다. AI 팽수는 AI와 학생이 1대1로 대화하는 방식이다. 학습자는 스마트폰이나 PC를 이용해서 AI 팽수 애플리케이션을 설치하기만 하면 영어로 하는 대화 연습도 할 수 있다. 영어 수업 시간 이외의 시간에 영어 단어 및 말하기 표현을 학습할 수 있다. 또한, 교사와 학부모가 학생들의 진도 및 학습상황을 확인할 수가 있어 학습 상담에도 쉽다.

4. 멀티미디어 활용한 영어교육의 장점

멀티미디어 활용할 기회가 증가함에 따른 멀티미디어가 영어교육에 지닌 장점들은 다음과 같다. 기존의 전통적 영어교육과는 달리 멀티미디어 영어교육에 잠재된 장점은 다양하다. 멀티미디어를 활용한 영어교육이 지닌 장점들을 박미선과 이상도(2000), 서지혜(2006), 신수정(2004), 오정보(2008), 정현철(2011), Lai와 Kritsonis(2006)의 연구에 따라 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫 번째, 학생 개인의 차를 고려한 수준별 수업이나 개별화 학습이 가능하다. 애니메이션, 음성, 그래픽 등 정보를 자유롭게 통합하고 학습자가 참여할 기회를 제공함으로써 학습자 맞춤 수업이 가능해진다. 학습자들의 능력에 맞게 보충학습과 심화학습을 동시에 할 수 있다. 지식이나 학습에 자신이 없는 학습자라도 개별화된 학습을 언제 어디서든 접근해 연습할 수 있다.

두 번째, 교사의 일방적인 수업이 아닌 학생과 상호작용이 이루어져 능동적으로 수업에 참여할 수 있다. 학습자가 중심이 되는 다양한 학습할 수 있는 환경을 만들기 위해 멀티미디어는 가장 적합한 매체이다. 의사소통 중심 수업에서의 중요하게 여기는 상호작용도 쉽게 할 수 있다. 학습자가 끊임없이 상호작용하면서 영어를 학습할 수 있으므로 학습자 중심 학습 활동에 좋다.

세 번째, 즉각적인 피드백이 가능하고 기록되고 학생들은 피드백의 종류를 직접 선별하여 사용할 수 있어 원하는 정보 접근이 쉽다. 학습자의 반응을 즉각적으로 평가할 수 있다. 학습자에게 평가한 결과를 즉각적으로 알려주며 원활하게 도움을 줄 수 있다.

네 번째, 기기에 대한 호기심은 학습 동기를 유발해 영어학습을 흥미 있게 할 수 있다. 교실 상황에서 벗어나면 영어를 접할 기회가 거의 없으며 단순한 학습활동은 학생들에게 싫증을 일으킬 수 있는데 멀티미디어는 학습자의 관심을 불러일으키고 여러 가지의 방법으로 학습 내용을 제공한다. 수업 시간 중에 집중력을 높일 수 있으며 흥미롭고 지루하지 않게 한다. 현장감이 있는 멀티미디어 자료들은 학습자의 동기를 유도함으로써 학습자가 스스로 적극적으로 학습에 참여하도록 한다. 새로운 기기에 대한 호기심과 컴퓨터에서의 경쟁심리로 학습자의 동기를 촉진할 수 있다.

다섯 번째, 모든 자료와 미디어에 쉽고 즉각적으로 접근할 수 있다. 단어나 제목을 검색하거나 클릭하면 빠른 검색이 가능하다. 학습자는 시간을 절약할 수 있기에 학습에만 집중할 수 있다. 검색을 성공적으로 이끌어 문제 해결 능력을 향상하는 역할을 한다.

여섯 번째, 반복해서 연습하기에 쉽다. 영어를 학습할 때 어휘를 반복해서 연습하는 것이 필요하다. 멀티미디어를 활용하면 모든 내용을 자신이 원하는 대로 반복연습을 할 수 있다. 인간적인 오류나 편견을 배제해 학습자의 실수 교정을 위한 정확성과 반복 교육의 지루할 수 있는 부담을 교사로부터 덜어준다. 멀티미디어를 활용해 외국어 학습에서 반복연습을 할 수 있게 하는 것은 효과적인 학습하는 효과를 일으킬 수 있다.

일곱 번째, 자율학습에 효과적이다. 학습자는 멀티미디어 시스템을 가지고 있다면 원하는 시간과 장소에 있어 제약이 없기에 자율적으로 학습할 수 있다. 멀티미디어를 통한 학습 과정에서 자기통제와 독립심을 향상을 연습할 수 있다. 학습자는 멀티미디어를 통한 학습을 통해 학습에 대한 책임감을 기를 수 있다. 멀티미디어 시스템을 통한 성취감은 자신의 자기 주도적 학습능력을 향상할 수 있다.

여덟 번째, 학생들의 균형 있게 참여할 수 있다. 특정 학생들의 수업 참여보다 모든 학생이 균형이 있게 수업 참여의 기회를 제공한다. 기존의 교실 형태의 수업보다 유용성과 접근 가능성이 크기에 시간과 공간에서의 제약이 없어 모든 학생이 수업 참여의 도구로서 멀티미디어를

활용할 수 있다.

마지막으로, 막대한 양의 정보를 디지털로 전환해 저장할 수 있는 큰 용량을 가지고 있을 수 있다. 인터넷이나 웹을 통해서 다양하고 풍부한 종류의 정보와 자료를 저장하고 축적할 수 있다.

5. 멀티미디어 활용한 영어교육의 단점

멀티미디어 영어교육의 편리함과 효율성 이면에 아직 드러나지 않는 중요한 문제들이 많다. 교실 상황에서의 멀티미디어의 활용은 교사와 시설 부분에서 부족한 면이 드러난다. 박미선과 이상도(2000), 서지혜(2006), 신수정(2004), 오정보(2008), Lai와 Kritsonis(2006)의 연구에 따르면, 학교 현장 영어교육이 지닌 단점들은 다음과 같다.

첫 번째, 가르칠 수 있는 교육내용에 한계가 있다. 모든 멀티미디어가 교육내용과 접목하여 활용되기에는 쉽지 않다. 멀티미디어는 모든 교육내용을 담기에는 힘들기에 교육내용이 적당하게 적용되는 부분만 교사는 활용할 수 있다.

두 번째, 학습자의 사회적 관계가 단절될 수 있다. 반 친구들과의 말하기 연습 기회가 부족해질 수 있다. 인간적인 상호작용을 할 수 없기에 실수나 오류에 대한 관용을 기르기 어렵다. 기계와의 수동적인 상호작용은 인간적인 상호작용과는 거리가 멀다.

세 번째, 자료를 제작하거나 준비하는 데 시간이 너무 많이 소요된다. 멀티미디어 영어교육은 교사의 업무량을 지나치게 증가시킨다. 멀티미디어에 관심을 가지는 순간, 교사는 시간과 노력을 많이 쏟아야 한다. 준비하는 단계에서 컴퓨터나 멀티미디어 소프트웨어에 조작하는 능력을 길러 학생들이 원활하게 조작할 수 있도록 알려줘야 한다. 멀티미디어가 학교 현장에서 멀티미디어의 장점을 보고 도전한 교사 중 미숙한 지원체계에 지쳐 포기해버린 교사들이 많다.

네 번째, 멀티미디어 기기의 고장으로 인한 수업 지체가 생길 수 있다. 멀티미디어 프로그램과 기기는 예상치 못한 상황에서 종종 문제가 발생한다. 교사들은 문제가 발생했을 때 장비 조작에 서툰 뿐만 아니라 문제를 해결하는 능력이 없다. 기술의 문제로 작동되지 않거나 오류가 나타날 경우, 그날 학습해야 할 내용의 지체가 발생할 수 있다.

다섯 번째, 멀티미디어 조작이 어려워 지체가 생길 수 있다. 교사가 멀티미디어 조작 능력이 서툰 수 있지만, 학습자들의 컴퓨터 조작 능력 또한 다양하다. 학생들은 영어타이핑 등 조작 능력에 숙달되어 있지 않은 경우가 있다. 현대 미디어에 노출되어 있어 조작 능력이 능숙한 학습자라도 영어타이핑에 숙달되어 있지 않은 학생들은 영어교육용 프로그램 진행에 어려움이 있을 수 있다. 기술적인 문제뿐만 아니라 학습자의 컴퓨터나 멀티미디어 활용 실력을 일반화시키는 노력도 필요하다.

여섯 번째, 현장에서 이용할 수 있는 멀티미디어 시스템이 부족하다. 멀티미디어 영어학습용 프로그램이 다양하게 출시되었지만, 교육 현장에서 사용되고 있는 성공적인 시스템 또는 프로그램이 많이 없다. 아직 영어교육 프로그램에서 전문가가 부족하고 지속적인 투자가 이루어지지 않고 있기 때문이다. 막대한 비용을 투자하여 개발한 멀티미디어가 학습자에게 교육 현장에서 제대로 활용되지 못하고 있다.

일곱 번째, 교사의 부족한 기술과 부족한 시간은 영어학습 수업자료에 제한이 된다. 교사들은 학습자가 학습하는 데 도움을 줄 수 있는 자료가 많음에도 불구하고 교사의 부족한 검색 능력과 학교의 일 처리 등으로 인한 준비를 위한 투자 시간이 충분하지 않다.

여덟 번째, 멀티미디어 자료는 흥미와 동기를 지속하지 못한다. 멀티미디어를 활용한 수업 활동을 준비하지 못하거나 기존의 학습 방법을 적용하여 수업을 구상한다면 학생들이 흥미를 쉽게 잃거나 지루해질 수 있다. 초기에는 강력한 흥미와 동기를 불러일으키지만 이를 계속 유지하기는 어렵다. 흥미와 성취동기를 지속시키기 위해 단계별로 자극에 대한 교사의 체계적인 설계가 필요하다.

아홉 번째, 교사의 역할과 위상을 축소한다. 멀티미디어의 활용은 기존에 교사의 역할과 위상을 변화시키거나 축소한다. 교사는 지식의 제공자로서 안내자, 조력자의 역할로 학습자에게 학습을 제공해야 하는데 멀티미디어는 교사가 기존에 하던 지식 전달의 기능을 대신하고 있다.

마지막으로, 현장에서의 시설이 부족하거나 적절히 활용할 수 있도록 준비되어 있지 않다. 교실 현장에서 멀티미디어 시설이 부족해 영어교육에 사용할 수 없는 경우가 많다. 모든 학교 현장에서 최근에 개발된 영어교육 관련 멀티미디어 시스템을 활용하기에는 비용 등 여러 현실적인 문제가 발생한다. 멀티미디어 학습 시설 프로그램은 일회성이 아닌 장기적인 계획에 따르는 지속적인 많은 투자가 요구되어 진다. 이러한 단점들을 개선하면서 멀티미디어를 영어교육에 접목할 방안을 교사는 끊임없이 연구할 필요가 있다.

6. 멀티미디어 활용에 따라 필요한 교사의 역량과 기술

멀티미디어 활용이 영어교육에서 중요해짐에 따라 교사에게 필요한 역량과 기술이 기존의 역량과는 다르게 요구되고 있다. 4차 산업혁명 시대에 맞게 교사 또한 새로운 기술과 교수법에 익숙해져야 하는 필요성을 임영빈과 정동빈(2009)의 연구에 따라 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫 번째, 관찰자로서의 교사이다. 현재 나와 있는 영어교육용 멀티미디어와 같은 자료들을 점검하면서 어떻게 영어교육과 접목할 수 있을지를 구상하고 활용하기 위한 기초지식을 쌓아야 한다. 자신의 환경에서 사용할 수 있는 멀티미디어를 찾으며, 지금까지 개발된 멀티미디어에 관한 자료를 조사한다. 그런 다음, 멀티미디어가 수업에서의 학습 목표를 달성하는지와 학습자에게 무슨 효과를 가져오는지를 확인하기 위해 관찰해야 한다. 또한, 학생들의 멀티미디어 학습활동을 관찰하고 기록하는 것도 중요하다.

두 번째, 설계자로서의 교사이다. 최근 교사는 전문 프로그래머가 아니더라도 쉽게 익힐 수 있는 도구와 멀티미디어를 활용해 교육용 교재를 직접 제작할 수 있다. 기존에 제작된 멀티미디어 프로그램에 만족하지 못한다면 자신의 교육내용과 진도에 맞춰 교사는 디자인하고 설계할 수 있다. 교사는 학생들의 요구를 분석해 과제와 형태, 방법, 제작, 실행, 에러 제거하기를 고려해 설계에서 고려해야 할 점이다.

세 번째, 실행자로서의 교사이다. 교사는 멀티미디어 활용을 교육과정에 통합시켜서 실제 교실 현장에서 실행할 수 있도록 하기 위한 교수 방법과 기술을 개발하거나 활용해야 한다. 멀티미디어 사용을 하기 전에 수업내용과 사용하면서 수업내용 그리고 멀티미디어 사용 후의 수업내용을 미리 선정하고 각각의 활동마다 어느 정도 시간을 사용할 것인지를 고려해 수업을 진행하는 능력이 필요하다. 멀티미디어의 성격에 따라 개인 활동이 적합한지 그룹 활동이 적합한지도 교사가 판단하고 결정해야 한다.

네 번째, 평가자로서의 교사이다. 멀티미디어 활용에 따라 멀티미디어 선택과 활용을 하기 위한 평가가 매우 중요하다. 교사는 평가하기 위해 멀티미디어의 여러 기능과 특성에 대한 평

가 기준을 나열한 점검표를 사용해 수업에 적합한 멀티미디어를 선택하는 것이 중요하다.

마지막으로, 관리자로서의 교사이다. 교사는 멀티미디어 사용을 위한 실질적인 교육과정 체계를 세우고 교실에서 학생이 멀티미디어 쉽게 실행시키고 사용할 수 있도록 교사가 지도하는 것이 중요하다. 교사는 멀티미디어 선택과 사용에 대한 폭넓은 지식과 기술을 겸하고 있어야 한다. 이는 멀티미디어 활용 영어교육에 있어서 교사의 존재와 역할의 중요성을 잘 인식하는 것이 중요하다. 교사는 지식 향상뿐만 아니라 다른 역량과 기술이 필요함을 나타낸다.

Ⅲ. 결론

본 논문은 영어교육에서 과거와 최근의 멀티미디어 활용을 분석하고, 멀티미디어 활용에 따른 장단점에 대해 점검하여 멀티미디어의 영어교사의 바람직한 방향성과 앞으로의 영어교육의 필요성에 대해 제시하고자 하였다.

4차 산업혁명 시대가 급속하게 발전함에 따라 멀티미디어를 활용한 영어교육은 교사에게 더욱 새로운 모습으로 다가올 것이다. 이에 따라 영어교육에서 교육 방법과 교수 방법에 큰 변화가 나타날 것이다. 영어교육에서 멀티미디어는 활용하여 학습 방법에 교사와 학습자의 욕구를 충족시킬 수 있는 교육 수단으로 다가올 장점이 있지만, 그에 따라 그 이면의 모습에서 주의 기울일 필요가 있어 보인다. 또한, 교사가 시대의 흐름에 맞는 역량과 기술을 향상하는 것이 무엇보다도 중요한 역할이다.

영어교육에서 멀티미디어의 새로운 방법을 효율적으로 활용하기 위해 현대 멀티미디어의 특성과 동향을 파악하고 긍정적 측면과 부정적 측면을 분석해봄으로써 멀티미디어 영어교육이 나갈 방향성을 알려주는 지침을 마련할 수 있다. 새롭게 나오는 멀티미디어를 어떻게 활용할 것인가는 앞으로 교사가 고민해봐야 할 중요한 문제일 것이다. 영어교실에서 일어날 수 있는 다양한 일을 고려해 수업에 맞도록 수정하고 보완하여 멀티미디어 영어교육의 학습목적을 달성할 수 있다.

교실 수업에서 교사 개인의 능력과 교과서에 의존하여 수업을 진행할 때 멀티미디어의 활용은 유용하고 효율적인 교수 방법이 될 수 있다. 사회의 정보화가 가속화됨에 따라 영어교육은 우리에게 더욱 새로운 모습으로 다가올 것이며 교육 방법과 내용에도 변화가 나타날 것이다. 기존의 방식을 넘어서 더욱 편리하고 쌍방향으로 의사소통이 가능한 교사와 학습자 간의 원활한 소통이 교실 밖 현장에서도 이루어질 것이다. 이러한 정보화 시대의 멀티미디어를 활용한 영어교육이 고도의 질적인 서비스를 높여주며 개인의 능력을 개발하는 학습효과로 나타나야 한다. 교사는 멀티미디어를 올바르게 이해하고 사용 능력을 능숙하게 만들어 영어교육 교실에서 적극적으로 활용해야 한다. 또한, 학습자가 새로운 멀티미디어에 접해 다양한 학습효과를 불러일으킬 수 있도록 도와주는 것이 필요하다.

멀티미디어의 도입에 따른 교육적 변화와 과거와 현재 멀티미디어를 활용한 교육의 장단점과 개선 방향에 대해 고찰했으며 영어교육의 필요성을 살펴보았다. 논문에서 여러 문헌을 바탕으로 작성한 것으로 그 결과를 정리하고 도출하는 데 한계가 있었고, 앞으로 연구해야 할 부분이 많다. 앞으로 계속해서 발전하는 멀티미디어를 활용한 영어교육의 중요성이 자리 잡고, 교육내용과 영어교육이 접목하여 중요한 과제로 인식되고 다루어져야 한다. 차후 인터뷰 현장에서의 연구를 통해 더욱 연구하고자 한다. 교사의 멀티미디어에 대한 인식과 역량이 향상되어 미래의 영어교육 발전에 이바지하기를 기대한다.

참고문헌

- 국립국어원. (1999). 「표준국어대사전」. 두산동아.
- 강유진. (2020). *한국의 멀티미디어 활용 영어교육의 연구 동향 분석*. 건국대학교 석사학위 논문.
- 김영미. (1998). 효과적인 영어교육을 위한 멀티미디어 활용의 필요성. *영어교육연구*, 18(2), 1-18.
- 나일주. (1996). 멀티미디어의 교육적 활용. 한국아동학회 학술발표논문집, 127-155.
- 박미선, 이상도. (2000). 영어교육에서 멀티미디어와 인터넷의 효율적 활용을 위하여. *현대영어교육*, 1(1), 19-20.
- 성민창. (2020). 초등영어 예비교사들이 개발한 인공지능 챗봇. *어학연구*, 56(1), 97-115.
- 서지혜. (2006). *멀티미디어를 이용한 효과적인 영어 어휘 지도 방안*. 조선대학교 석사학위 논문.
- 신수정. (2004). 멀티미디어를 활용한 총체적 영어교육 방안. *신영어영문학*, 28(1), 229-244.
- 오정보. (2008). *멀티미디어 자료를 활용한 영어 교수·학습 모형 연구*. 제주대학교 석사학위 논문.
- 임영빈, 정동빈. (2009). *어린이 영어교육 2: 노래·멀티미디어 게임·로봇 등을 활용한 학습*. 한국문화사.
- 정희정. (2007). 멀티미디어를 통한 영어교육의 한계. *언어연구*, 23(1), 111-128.
- 정현철. (2011). *멀티미디어를 활용한 영어교육의 발전 방향 연구 및 교수-학습 모형 개발*. 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- Lai, C., & Kritsonis, W. (2006). The Advantages and Disadvantages of Computer Technology in Second Language Acquisition. *National Journal for Publishing and Mentoring Doctoral Student Research*, 3(1), 1-6.
- Dudenev, G., & Hockly, N. (2007). *How to teach English with technology*. England: Pearson Education.