

온라인 영작문 강의에서 상호작용을 활성화시키는 방안에 대한 연구*

조수근 · 김주혜 · 이정화
(고려사이버대학교)

Cho, Sookeun, Kim, Joohee and Lee, Jeong-Hwa. 2010. Research into How to Facilitate Interactions in On-line English Composition Courses. *Linguistic Research* 27(1), 19-39. The purpose of this paper is to investigate effective methods to facilitate interactions in on-line composition courses. This study addressed the following questions: (1) How are the interactions going in the class? (2) Which are the effective methods to increase the interactions? To achieve the goals, an on-line questionnaire has been conducted on 225 EFL students. The study found that the interactions mainly occur between learners and lecturers, between learners and contents, and between learners and LMS, and that a few of the present methods lead to a high level of interactions. Our study also found that in order to boost interactions in web-based composition classes, learners should receive encouraging comments from lecturers when lagging behind; also they should have supplementary materials or feedback from native speakers. When it comes to facilitating the interactions between learners and contents, it is necessary to provide learners with sums-up at the end of each course, or opportunities for deepening their understanding. In addition, our study found that in order to facilitate the interaction between learners and LMS, appropriate individual feedback should be given to the learners regarding their achievements, a variety of multimedia materials should be provided, and any changes in syllabus should be informed. Furthermore, teaching assistants and tutors need to respond to questions as to the lectures or technology. (**The Cyber University of Korea**)

Key Words interactions, on-line composition courses, effective methods, EFL, facilitate interactions

1. 서론

최근 컴퓨터가 보편화되고 정보통신 기술이 발달하면서 다양한 교육현장에서 온라인강의를 통한 이러닝(e-learning)이 실시되고 있다. 이러닝은 교수자가 달라져도 일관된 교수내용을 학습자에게 전달할 수 있고 시공을 초월한 학습이 가능하며, 학습자의 자기주도적 학습이

* 이 논문은 2009년도 정부재원(교육과학기술부 대학교육과정개발연구지원사업비)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2009-076-B00036). 이 논문을 심사해주신 익명의 심사위원께 감사드립니다.

가능하다는 장점을 가지고 있다. 그러나 이런 장점에도 불구하고 교육현장에서 이러닝 교육이 실패하는 경우가 많은데, 그 원인 중의 하나는 교수자나 동료 학습자와의 ‘상호작용(interaction)’의 부족이다. 상호작용이란 ‘학습자가 필요한 정보와 지식을 획득하기 위해 학습에 대한 능동적인 참여와 활발한 인지적 작용을 촉진시키는 쌍방향적, 역동적, 자기 주도적 교류활동’을 가리키는데(김미량, 1998; Moore & Kearsley, 1996), 이러닝 환경의 학습자들은 상호작용의 측면에서 새로운 경험을 하게 된다. 즉, 이러닝 학습자들은 전통적인 수업에서 경험했던 교수자나 다른 학습자와의 면대면 의사소통을 할 수 없고, 이러닝에서 상호작용 방법으로 제안되는 토론이나 채팅, 팀프로젝트 등의 의사소통 방식도 잘 모르거나 어색하게 느낀다. 결국 학생들은 이러닝 상황에서 상호작용이 부족하다고 생각하여 수업 자체를 소홀히 하거나 포기하기 쉽다.

현재 대학교육에서 영어과목은 전공강의와 교양강의로 개발되므로 대학 교육과정에서 차지하는 비중이 크다. 특히, 교양영어의 경우 많은 대학이 이러닝을 통해 비용과 공간을 절약하고자 한다. 따라서 영어 청취, 독해, 영어시험 과목 등이 온라인 수업으로 진행되는 경우가 많다. 그러나 이들 과목과는 달리 대인간 상호작용이 쉽지 않은 작문과목은 회화 과목과 더불어 학습효과가 낮을 것으로 예상되어 온라인 수업이 잘 이루어지지 않는 실정이다.

한편 여러 연구결과에 따르면, 다양한 정보통신 및 멀티미디어 기술과 학습관리시스템을 잘 이용하면 상호작용이 활성화되고, 동시에 영어학습에 대한 동기를 유발하는 것으로 나타났다. 이것은 온라인 영어과목에서도 충분히 상호작용이 활성화될 수 있다는 것을 말해준다. 따라서 온라인 영어교육을 위해, 특히 더욱 활발한 상호작용이 필요한 영어 회화와 작문수업에서 상호작용을 활성화시킬 수 있는 전략이 무엇인지를 알아보는 것은 아주 중요하다.

상호작용은 주로 학습자와 교수자 사이에 이루어지는 쌍방향적인 의사소통을 말하는 것으로 학습자들에게 학습에 대한 동기를 부여하고 긍정적인 학습 태도를 갖게 하여 학습을 촉진하는 중요한 역할을 한다. 상호작용은 전통적인 교실수업에서만 아니라 웹을 기반으로 하는 이러닝 교육에서도 중요한 것으로 지적되어 왔다. 그것은 이러닝 교육에서의 상호작용이 이러닝 교육 대상자들에게 학습 효과를 주기 때문이다(정인성 외, 2000; LaPointe & Gunawardena, 2004; Lobry de Bruyn, 2004).

이러닝 환경에서 가장 일반적으로 제시되고 있는 상호작용의 유형으로는 Moore와 Kearsley(1996)가 제안한 ‘학습자와 교수자간의 상호작용’, ‘학습자와 학습 내용간의 상호작용’, ‘학습자와 학습자간의 상호작용’의 3가지 유형이 있다. 학습자와 교수자간의 상호작용은 면대면 교육에서 가장 강조되어 왔고 동시에 이러닝 교육 환경에서도 구현하고자 하는 상호작용으로 질문답변 게시판, 자유게시판, 토론실의 이용, 전자우편 하기, 채팅과 같은 학습 활동이 여기에 포함된다. 학습자와 학습 내용간의 상호작용은 학습자가 온라인 교재나 다양한 디지털 자료와 같은 원격교육의 교재를 통하여 공부하는 과정에서 교재의 내용과 인지적으로 교류하는 것으로 이 과정을 통해 학습자는 특정 지식에 대한 이해와 인지구조 등에 변화가 이루어진다. 학습자의 강의 콘텐츠상의 질문에 대한 반응, 의견제시, 연습, 피드백, 평가 등이 이

에 해당한다. 학습자와 학습자 간의 상호작용은 최근에 발달한 정보 통신공학 기술에 의해 쌍방향 교류가 가능하게 되면서 이루어지기 시작한 것으로, 학습자들 간의 유대를 강화하면서 학습동기를 유지할 뿐만 아니라 협동학습을 통하여 흥미 진작과 동기 유발에 공헌하는 상호작용으로 교육적 파급 효과가 매우 큰 유형이다. 여기에는 학습자-교수자 상호작용에서 활용되는 게시판, 토론실, 전자우편 등에서 이루어지는 학습 활동뿐만 아니라, 팀 프로젝트, 개별 과제에 대한 상호 검토, 자유토론실 등의 활동이 있다.

상호작용과 관련된 지금까지의 연구는 주로 상호작용의 특성과 유형 및 상호작용 모형(Fulford & Zhang, 1993; McDonald & Gibson 1998; Paulson, 1995), 상호작용의 내용과 수준(백영균, 1999; 정혜선 · 최성희, 1998; Hillman, 1999), 그리고 상호작용의 학습적 효과(신진희, 2003; Fantuzzo et al., 1989; King et al., 1998) 등을 중심으로 이루어져 왔다. 그러나 아직까지 이러닝 학습에서 상호작용을 설계하는데 필요한 전략이나 상호작용의 활성화 방안을 중심으로 한 연구는 많지 않다. 임철일(1999)은 웹기반 수업설계 모형의 탐색에서 상호작용을 촉진하는 방안의 수업설계를 위하여 고려해야하는 전략들을 상호작용의 3가지 유형에 맞추어 세부적으로 제시하였는데, 다음은 그것들 중의 일부를 보여준다.

(1) 학습자-교수자간 상호작용 전략

- ① FAQ(Frequently Asked Questions)을 활용한다.
- ② 토론참여를 요구한다.
- ③ 학습자가 교수자에게 전자우편을 보내거나 채팅을 하게 한다.

(2) 학습자-학습내용간 상호작용 전략

- ① 명시적 학습목표와 관련된 내용을 세분화하여 제시한다.
- ② 사전지식의 활성화를 위하여 적절한 질문을 도입단계에서 제시한다.
- ③ 실제적 문제를 제시한다.

(3) 학습자-학습자간의 상호작용 전략

- ① 집단별 학습 활동에 학습자들이 참여하게 한다.
- ② 개별 과제 결과에 대하여 상호 검토를 요구한다.
- ③ 학습자 상호간에 전자우편이나 채팅을 하게 한다.

이러한 전략에 따라 상호작용을 활성화시키는 구체적인 방안도 제시되고 있는데, 이해경(2005)은 몇 개의 강의운영 사례를 소개하며, 오프라인 미팅과 채팅을 겸한 팀 프로젝트를 운영하고, 자기소개글과 같은 각종 이벤트를 통한 자유게시판을 운영하며, 핫이슈에 대한 토론방을 운영하는 것과 같은 학습자간의 상호작용 활성화 방안을 제시하였다. 김진숙(2005)은 원격대학 온라인 콘텐츠에 대한 연구에서, 조작을 통해 학습과정에 학습자의 참여를 유도하는

것과 학습자가 설정한 배경, 캐릭터, 시나리오에 따라 학습을 진행시키는 것과 같은 학습자와 학습내용간의 상호작용 활성화 방안을 제안하고 있다.

언어는 상호작용을 통해 보다 더 잘 배울 수 있다고 한다(Ellis, 1984; Long, 1985, 1990; Pica, 1987; Schachter, 1986, 1991). 다시 말해, 학습자들은 상호작용을 통해 자신의 언어체계와 목표 언어사이의 차이를 알아차리고, 문법 확립을 위한 언어입력과 피드백을 받으며, 유의미한 상황에서 언어를 사용할 기회를 갖는다. 또한 입력된 언어의 의미를 서로 타협하게 함으로써 입력된 언어내용을 더욱 쉽게 이해하여 보다 용이한 언어습득을 하게 된다. 이러닝 환경은 학습자가 아주 다양한 영어 관련 학습 자료를 하이퍼텍스트나 멀티미디어형태로 이용하여 학습할 수 있고 전자우편이나 채팅 등의 원거리 통신을 통해 전 세계의 사람들과도 실제 의사소통을 할 수 있는 풍부한 상호작용의 기회를 제공하고 있다. 따라서 상호작용을 활성화할 수 있는 전략과 방안을 찾는 것은 이러닝 영어교육에서 매우 중요하다고 할 수 있다.

이러닝 영어교육과 관련된 지금까지의 상호작용 연구는 극히 적지만, 그것도 주로 상호작용이 영어 학습에 미치는 효과(방명숙, 1999; 정양수 2002, 정구창, 2005)나 웹기반 교수-학습 모형(김정렬, 2000; 성명희, 2003; 이충현, 2004)에 중심을 두고 진행되어 왔다. 그러나 본 연구와 관련된 상호작용의 활성화 전략을 주제로 한 연구는 아직까지 이루어진 바가 없다.

최근 이러닝 영어교육의 상호작용과 관련된 연구들에서 상호작용의 활성화 전략들이 단편적으로나마 제시되고 있다. 정양수(2002)는 대학교 교양영어관련 과목을 수강한 학부생 197명을 대상으로 상호작용이 영어학습에 미치는 영향에 대한 조사를 실시한 후, 학습자와 학습자간에, 그리고 학습자와 교수자 간에 전자메일과 게시판을 활용하여 주어진 학습과제를 해결하는 상호 협동적 학습 전략이 긍정적인 온라인 영어학습의 효과를 위해 필요하다고 주장하였다.

김현숙과 박은영(2007)은 온라인 영어수업에서의 강의 활성화 전략에 대한 연구를 진행하였다. 이 연구에서 교수자는 매일 일정한 시간에 접속하여 학습자의 질문에 답을 하고, 학습자들이 지정된 영어의 단어를 이용하거나(예: grew up, like, plan to 등) 영어 예문을 이용하여(I'm ___, I like ___ but I don't like ___, When I was young ___ 등) 서로를 자유롭게 시판이나 토론방에 소개하고 피드백을 주게 하는 것과 같이 교수자-학습자간, 학습자-학습자간의 상호작용 활성화 방안을 제시하였다.

일반적으로 영어교육에서 회화와 작문은 독해나 문법과 같이 학습자의 이해(comprehension)가 중심이 되는 분야가 아니라, 발화(production)가 중심이 되는 분야이다. 다시 말해, 회화와 작문 과목은 학습자가 말하고 쓰는 결과물이 실제 밖으로 드러날 수 있도록 교수자가 학습자와 많은 상호 작용을 해야 하는 과목이라 할 수 있다. 상호 작용의 관점에서 볼 때 이러닝 환경은 회화에서 활발한 상호 작용을 가능하게 하는 많은 요소를 가지고 있다. 예를 들어, 이러닝 환경은 학습자가 온라인 채팅과 같은 동시적인 매체를 이용하여 실제의 원어민과 상호 반응하고 의미를 타협해 가며 의사소통능력을 함양할 수 있게 하며(최정민, 1999; Egbert & Jessup, 1996), 인종, 성, 장애, 지위에 관련된 사회 맥락적 단서를 감소시켜

학습자가 자유롭게 자신의 의견을 표출할 수 있게 한다(Dial-Driver & Sesso, 2000; Gonglewski et al. 2001; Singhal, 1997).

또한 이러닝 환경은 작문 과목에서도 상호작용의 활성화를 위한 요소를 가지고 있다. 예를 들면, 이러닝 환경에서는 온라인 채팅과 같이 텍스트 기반의 상호작용이 주로 일어나는데, 이것은 학습자의 쓰기 능력이 중심이 되는 작문 과목에서 긍정적으로 작용한다(김영서, 2002; 정양수, 2005; Berge & Collins, 1995; Carbone, 2000). 그리고 이러닝 환경은 팀프로젝트와 같은 협동학습의 기능도 제공하는데 협동학습을 통해 학습자들의 영어 작문 능력이 향상된다(안동환, 2001; 임희정, 2000; Carbone, 2000; Owston, 1991).

이러닝 회화와 작문 분야에서도 상호작용의 활성화 전략을 중심으로 한 연구는 아직 없지만, 최수영(2003)은 이러닝 영어학습 코스웨어를 설계하며, 학습자의 입력된 음성을 데이터와 비교하여 자동으로 피드백을 주고, 학습자가 1:1 언어 연습프로그램으로 대화를 연습하는 것과 같이 회화에 있어서 학습자와 학습내용간의 상호작용을 활성화할 수 있는 방안을 제시하였다. 김지영(2002)은 고등학교 학생을 대상으로 한 사례연구를 실시하여 이러닝 작문 수업에서의 활성화 방안을 제시하였다. 학습자간에 서로의 작문에 대해 칭찬과 같은 긍정적인 피드백과 상호 정서적 유대감을 형성할 수 있는 피드백을 주고받는 것이 그 예이다.

지금까지 이러닝 영어교육에서 제시된 상호작용의 전략들은 대부분이 교수자와 학습자 사이, 또는 학습자와 학습자 사이의 상호작용에 한정되어 실제 이러닝 교육 현장에서 일어나고 있는 학습자와 학습에 도움을 주는 인력(조교, 튜터, 시스템운영자) 사이, 또 학습자와 학습관리시스템(LMS) 사이를 포함하는 다양한 상호작용의 유형이 고려되지 않고 있으며, 또 제시된 전략도 그 숫자가 너무 적다는 아쉬움이 있다.

본 연구는 온라인으로 진행되는 영어 교육에서 작문 수업에 한정하고, 작문 수업에서 상호작용을 활성화시킬 수 있는 실제적이고 구체적인 방안이 무엇인지를 알아보는 것을 목적으로 한다. 이 전의 연구들과 다르게 본 연구는 학습자, 교수자, 튜터, 조교, 시스템운영자 등의 인적 요소들뿐 아니라 학습내용이나 학습관리시스템(LMS)과 같은 기계적인 요소들이 모두 관련된 다양한 상호작용의 유형을 모두 아우르고, 실제 교육현장에서 응용할 수 있을 정도로 충분한 활성화 방안을 포괄적으로 제시하도록 할 것이다.

본 연구에서는 연구의 목적을 달성하기 위해 온라인으로 진행되는 작문 수업에서 상호작용이 보통 어떤 형태로 이루어지고 있는지 실태를 파악하고 아울러 상호작용을 좀 더 활성화시킬 수 있는 방안을 찾는 것을 목표로 하였다. 따라서 연구를 위한 설문지는 이 두 가지 목표를 중심으로 구성되었다.

2. 연구 방법

2.1 연구대상

설문조사는 상호작용 실태와 상호작용 활성화 방안을 알아보기 위한 설문조사로 나뉘어

진행되었다. 설문조사에는 서울 소재의 한 사이버대학에서 영어작문 과목을 수강한 학생들이 참가하였는데, 상호작용의 실태 설문조사에는 120명의 학생들이 참가하였으며, 상호작용의 활성화 방안 설문조사에는 105명의 학생들이 참가하였다. 설문 참가 학생들의 배경 특색은 성별로는 여자와 남자가 비슷한 숫자이며, 학생들의 연령대는 20-50대로 넓게 분포하나 주로 20대와 30대가 많았으며, 학력은 대학을 졸업했거나 중퇴한 학생들이 많았고(각각 64.2%), 대학원 졸업과 혹은 대학원 중퇴자도 2.5%에 이르렀다. 학생의 연령대가 다양하고 학력이 높은 것은 일반적으로 온라인대학교의 학생들은 고등학교나 대학을 졸업하고 직장 생활을 하는 중 재교육을 받기위해 다시 온라인대학교에 입학하기 때문으로 볼 수 있다.

2.2 연구 도구

이 연구는 온라인으로 진행되는 영어 작문 수업에서 상호작용이 어떤 형태로 이루어지고 있는지의 실태를 알아보기 위한 설문조사와 상호작용을 좀 더 활성화시킬 수 있는 방안이 무엇인지를 알아보기 위한 설문조사로 나누어 구성하였다. 설문지를 구성하기 위하여 사이버대학에서 온라인 교육에 참여하고 있는 연구자 3인은 여러 차례에 걸친 논의와 온라인 학습자들과의 면담을 거쳐 두 설문지에 포함될 문항을 상호작용의 유형에 따라 각각 35개와 37개의 문항을 작성하였다. 다시 말해, 상호작용 실태조사에 사용된 문항들은 학습자와 교수자, 학습자와 학습자, 학습자와 학습내용, 학습자와 학습관리시스템(LMS), 그리고 학습자와 튜터/조교/시스템운영자 사이에서 상호작용을 일으키는 것으로 생각되고 실제로 본 연구자들이 수업에서 이용하고 있는 방법들을 포함하고 있으며, 상호작용 활성화 방안 조사에 사용된 문항들은 실제 이용하고 있는 방법들 중에서 좀 더 상호작용을 활성화시킬 수 있는 것으로 믿어지는 방법들과 현재 이용하고 있지는 않지만 앞으로 적극적인 활용이 가능할 것 같은 방법들을 포함하고 있다.

그리고 각 문항들에 대해서는 5단계의 리커트식(Likert-type) 척도가 이용되었다. 즉, 문항 밑에 “(1) 전혀 아니다. (2) 아니다. (3) 보통이다. (4) 그렇다. (5) 매우 그렇다.”와 같은 5단계의 선택항목을 주어, 상호작용 실태조사에서는 (5)번으로 갈수록 학생들이 해당 문항이 나타내는 방법을 잘 이용하고 있다는 것을 의미하게 하고, 상호작용 활성화 방안조사에서는 (5)번으로 갈수록 학생들이 해당문항이 나타내는 방법에 대해 높은 상호작용을 유발하는 것으로 간주하고 있다는 것을 의미하게 하였다. 그리고 각 문항에 대한 타당도가 양적으로(quantitatively) 측정될 수 있도록 하였다.

<표 1>과 <표 2>는 5가지의 상호작용 유형과 그것에 따라 두 설문지에 사용된 샘플 문항들을 각각 보여준다. 이 문항 외에도 나이, 성별, 학력 등과 같은 설문조사 참가자들의 배경 정보를 묻는 문항이 설문지 앞부분에 첨가되었다.

<표 1> 상호작용의 실태조사를 위한 설문지에 사용된 문항의 예

학습자-교수자 (11문항)	- 강의에 대하여 궁금한 점은 질문답변 게시판에 질문을 올려 확인한다. - 교수님께 리포트나 시험에 대한 피드백을 받는다.
학습자-학습자 (10문항)	- 토론실에서 다른 학생들과 의견을 주고받는다. - 다른 학생이 질문답변 게시판에 올린 질문에 대해 답변을 달아본 적이 있다.
학습자-학습내용 (5문항)	- 강의콘텐츠 안의 학습목표 소개와 강의 안내 부분을 읽어본다. - 강의에서 학습자가 직접 해볼 수 있는 연습활동(예: 문장 빈 칸 채우기)에 참여 한다.
학습자-LMS (6문항)	- 나는 강의실에 나오는 학습진도나 공지사항을 확인한다. - 나는 자료실에 강의와 관련된 자료를 올려놓은 적이 있다.
학습자-튜터/조교/ 시스템운영자 (3문항)	- 강의에 대하여 궁금한 점은 조교 선생님에게 물어본다. - 강의에 대하여 궁금한 점은 수업튜터 선생님에게 물어본다.

<표 2> 상호작용의 활성화 전략의 조사를 위한 설문지에 사용된 문항의 예

학습자-교수자 (9문항)	- 리포트 제출이 늦고 있을 때 교수님으로부터 리포트 제출에 대한 독려의 말을 꼭지나 이메일을 통해 들으면 영작 능력향상에 도움이 된다. - 영작리포트를 작성할 때, 교수님의 피드백을 받은 후 이를 바탕으로 리포트를 완성하는 과정을 거치면 영작 능력향상에 도움이 된다.
학습자-학습자 (8문항)	- 팀프로젝트를 통해 다른 학생들과 협동해 글을 써 보면 영작 능력향상에 도움이 된다. - 학기 초에 학생들끼리 서로를 소개하고 영작에 대한 두려움 등의 생각을 자유 게시판이나 토론실을 통해 말하게 하면 영작 능력향상에 도움이 된다.
학습자-학습내용 (9문항)	- 학습 중간이나 끝부분에 퀴즈가 첨가되면 영작 능력향상에 도움이 된다. - 평가나 리포트의 채점기준이 명확하게 제시되면 영작 능력향상에 도움이 된다.
학습자-LMS (6문항)	- 실시간 웹채팅(MSN 채팅 등)을 통해 교수님께 수업에 관해 질문을 하고 답변을 들을 수 있으면 영작 능력향상에 도움이 된다. - 등록 전 일정기간 동안 샘플강의를 통해 학습 참여 기회를 가지면 영작 능력향상에 도움이 된다.
학습자-튜터/조교/ 시스템운영자 (5문항)	- 학과의 조교나 수업 튜터가 강의 이용과 관련된(메뉴이용, 기능설명, 장애 등) 질문에 빨리 답변을 주면 영작 능력향상에 도움이 된다. - 기술적인 문제가 생겼을 때 컴퓨터 시스템 운영자가 지원해주면 영작학습에 도움이 된다.

2.3 연구 절차 및 자료 분석

설문 조사는 사이버강의실 안의 '설문' 메뉴를 통해 실시되었다. 수강생들은 공지사항의 설문조사안내 내용을 본 후 '설문' 메뉴에서 설문조사에 응하였다. 수강생들은 각 항목을 읽고 자기에게 해당되는 척도에 표시하였다. 예를 들어 '강의에 대하여 궁금한 점은 질문답변 게시

판에 질문을 올려 확인한다'는 문항을 읽고 '나에겐 정말 그렇다'라고 생각되면 척도 중 가장 높은 단계인 '5) 매우 그렇다'에 표시를 하는 것이다. 설문지에 대한 학습자의 응답은 평균이나 빈도수와 같은 기술통계(descriptive statistics)를 이용하여 분석하였다.

3. 연구 결과

3.1 상호작용의 실태조사에 대한 결과

각 문항에 대한 학습자의 응답 중에서 평균이 3.5 이상 나온 문항들을 높은 수준의 상호작용 실태를 나타내 주는 것으로 분류하였다. <표 3>에서와 같이 학습자와 학습 내용 사이에서는 상호작용 유발 방법들이 다양하고 모두 활발하게 이용되고 있으며(제시된 5개 문항에 대해 모두 높은 수준의 “그렇다, 매우 그렇다”와 같은 긍정적인 응답을 함), 학습자와 교수자 사이, 학습자와 학습관리시스템(LMS) 사이에서는 활발하게 이용되는 상호작용 유발 방법들이 수적으로 제한되어 있다(각각 제시된 11개와 6개의 문항 중 3개와 2개의 문항에 대해 높은 수준의 긍정적인 응답을 함). 그러나 학습자와 학습자, 학습자와 튜터/조교/시스템운영자 사이에서는 활발하게 사용되는 상호작용 유발 방법들이 보이지 않는다(제시된 문항들에 대해 하나도 높은 수준의 긍정적인 답변을 하지 않음).

상호작용을 위해 어떤 방법이 사용되는지를 보면, 학습자와 교수자 사이에서의 상호작용은 주로 교수님이 올린 공지사항을 확인하고, 질문에 대해 교수님으로부터 빠른 답변을 받으며, [그림 1]에서 볼 수 있는 것처럼 교수님이 올린 주제에 대해 토론에 참여하는 방법으로 이루어진다. 학습자들은 9번, 12번, 19번 문항에 대해 각각 73.3%, 63.3%, 61.7%가 “그렇다, 매우 그렇다”라고 응답하였다. 또한 학습자와 학습내용 사이의 상호작용은 학습자가 학습 내용에서 원어된 음성을 들어보고, 팝업 내용을 빠짐없이 확인하며, 연습활동에 참여하고([그림 2]), 학습 목표와 강의 안내 부분을 읽어보고, 온라인 영어사전을 이용하는 방법으로 이루어진다. 많은 학습자들이 32번, 34번, 33번, 30번, 31번 문항에 대해 “그렇다, 매우 그렇다”라고 긍정적인 응답을 하였다(각각 80%, 71.7%, 71.6%, 70.9%, 60.8%). 그리고 학습자와 학습관리시스템 사이의 상호작용은 학습진도나 공지사항과 같은 사용하기 쉽고 편리한 학습 메뉴의 이용을 통해 이루어진다(36번 문항에 대해 85.8%, 38번 문항에 대해 59.2%의 학생이 긍정적인 답변을 함).

<표 3> 높은 수준의 상호작용 실태를 나타내는 문항들 (평균 3.5 이상)

문항		1	2	3	4	5	평균
학습자-교수자 (3/11)	9. 나는 교수님이 올린신 공지사항을 확인한다.	0.8%	1.7%	24.2%	45.8%	27.5%	3.98/5
	12. 질문답변 게시판에 질문을 하면 교수님의로부터 빠른 시간 내에 답변을 받는다.	1.7	6.7	28.3	45.8	17.5	3.71
	19. 토론실이 열리면 교수님께서 올린 주제에 대해 글을 올리고 토론에 참여한다.	3.3	5.8	29.2	46.7	15.0	3.64
학습자-학습내용 (5/5)	32. 강의 콘텐츠에서 원어인 선생님의 음성을 클릭하여 들어본다.	.0	2.5	17.5	55.0	25.0	4.03
	34. 학습화면 안에 제시된 팝업 내용은 빠지지 않고 클릭한다.	.0	0.8	27.5	46.7	25.0	3.96
	33. 강의에서 학습자가 직접 해볼 수 있는 연습 활동(예: 문장 빈 칸 채우기)에 참여한다.	0.8	2.5	25.0	50.8	20.8	3.88
	30. 강의콘텐츠 안의 학습목표 소개와 강의 안 내 부분을 읽어본다.	2.5	3.3	23.3	51.7	19.2	3.82
	31. 모르는 단어가 나오면 강의에 연결된 온라인 영어사전을 사용해 확인한다.	5.0	10.8	23.3	43.3	17.5	3.58
학습자-LMS (2/6)	36. 나는 강의실에 나오는 학습진도나 공지사항을 확인한다.	0.8	.0	13.3	50.8	35.0	4.19
	38. 강의를 위해 사용하는 게시판은 사용하기 쉽고 편리하다.	1.7	5.0	34.2	42.5	16.7	3.68



<그림 1> 주제에 대해 글을 올리고 토론에 참여하는 예



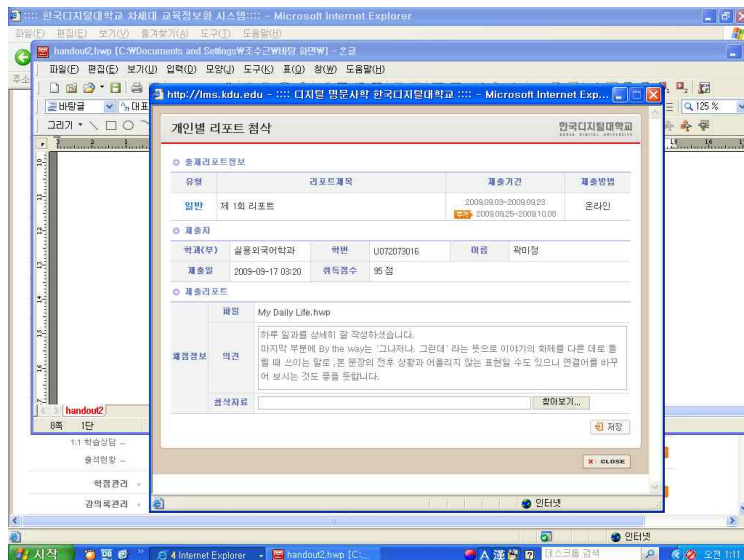
<그림 2> 강의에서 학습자가 직접 해 볼 수 있는 연습활동에 참여하는 예

<표 4>는 중간수준의 상호작용 실태를 나타내어 주는 문항들을 정리한 것이다. 학습자와 학습 내용 사이를 제외한, 학습자와 교수자, 학습자와 학습자, 학습자와 학습관리시스템(LMS), 그리고 학습자와 튜터/조교/시스템운영자 사이에서는 <표 4>에서 볼 수 있는 것처럼 중간 정도 빈도의 상호작용 유발 방법들이 제한적으로 사용된다(모든 유형에서 2~3 가지의 문항에 대해 중간 수준의 긍정적인 응답을 함). 상호작용의 방법을 보면, 11번, 18번, 10번의 문항에서 알 수 있듯 학습자들은 강의에 대하여 궁금한 점을 질문답변 게시판을 이용하거나 쪽지나 이메일을 통해 물어보고 또한 [그림 3]에서처럼 교수님께 리포트나 시험에 대한 피드백을 받는 것과 같은 방식으로 교수자와 어느 정도의 상호작용을 한다(각각 45%, 36.7%, 27.5%의 “그렇다, 매우 그렇다”의 답변). 그리고 토론실에서 다른 학생들과 의견을 주고받거나(20번 문항에 대해 25.9%의 긍정적인 답변) 다른 학생이 질문답변 게시판에 올린 질문에 대해 답변을 달고(28번 문항에 대해 30%가 긍정적인 답변을 함), 자유게시판에서 다른 학생들과 의견을 주고받으며(21번 문항에 대해 15.9%의 긍정적 답변) 다른 학습자들과 상호작용을 한다.

학습자들은 강의에 사용되는 이메일이나 학습을 격려하는 메일이나 쪽지를 보낼 수 있는 부진학생관리 메뉴의 이용을 통해 학습관리시스템(LMS)과 어느 정도의 상호작용을 한다. 37번, 35번 문항에 대해 각각 43.3%와 28.4%가 “그렇다, 매우 그렇다”의 긍정적인 답변을 하였다. 그리고 튜터/조교/시스템운영자와는 강의와 관련 궁금하거나 어려운 점에 대해 문의하며 상호작용을 한다(41번, 43번 문항에 대해 각각 49.2%와 21.7%가 긍정적인 답을 함).

<표 4> 중간 수준의 상호작용 실태를 나타내는 문항들 (평균 2.5이상 3.5미만)

문항		1	2	3	4	5	평균
학습자-교수자 (3/11)	11. 강의에 대하여 궁금한 점은 질문답변 게시판에 질문을 올려 확인한다.	4.2%	17.5%	33.3%	30.8%	14.2%	3.33/5
	18. 교수님께 리포트나 시험에 대한 피드백을 받는다.	6.7	25.0	31.7	30.0	6.7	3.05
	10. 강의에 대하여 궁금한 점은 교수님께 쪽지나 이메일을 보내 물어본다.	5.0	30.8	36.7	19.2	8.3	2.95
학습자-학습자 (3/10)	20. 토론실에서 다른 학생들과 의견을 주고 받는다.	9.2	20.8	44.2	21.7	4.2	2.9
	28. 다른 학생이 질문답변 게시판에 올린 질문에 대해 답변을 달아본 적이 있다.	19.2	26.7	24.2	26.7	3.3	2.68
	21. 자유게시판에서 다른 학생들과 의견을 주고 받는다.	11.7	30.0	42.5	14.2	1.7	2.64
학습자-LMS (2/6)	37. 강의를 위해 사용하는 이메일은 사용하기 쉽고 편리하다.	3.3	10.0	44.2	32.5	10.8	3.4
	35. 학습진도를 잘 따라가지 못할 때 학습을 격려하는 메일, 쪽지나 문자 메시지를 받는다.	15.8	66.7	22.5	24.2	4.2	2.68
학습자-튜터/조교/시스템운영자 (2/3)	41. 강의를 듣다가 생기는 기술적인 문제는 학교의 시스템 담당자에게 물어본다.	8.3	16.7	25.8	36.7	12.5	3.28
	43. 강의에 대하여 궁금한 점은 조교 선생님에게 물어본다.	15.8	40.0	22.5	21.7	.0	2.5



<그림 3> 교수님으로부터 리포트나 시험에 대한 피드백을 받는 예

<표 5>는 낮은 수준에서 상호작용이 일어나는 실태를 보여주는데, 13번, 14번, 16번, 17번, 15번 문항에 대한 응답에서처럼 교수님께 직접 전화나 문자를 보내고 1:1 상담이나 강의와 관련된 자료를 요청하거나 강의 운영에 대한 제안을 하는 것과 같이 교수자와 적극적으로 상호작용하는 방법은 잘 사용하지 않는다(평균 5%의 학생들만이 긍정적인 답변을 함). 특히 학습자들은 다른 학생들과 상호작용을 많이 하지 않는데(해당 항목들에 대해 평균 3%의 긍정적인 답변을 함), 즉 다른 학생들과 의견을 주고받고, 이메일이나 쪽지, 전화나 문자를 통해 연락하거나 오프라인 모임에서 함께 공부하는 것과 같은 방법은 잘 이용하지 않는다. 그리고 학습자들은 학습관리시스템에서 자료를 올려놓을 수 있는 자료실을 잘 이용하지 않으며(40번 항목에 대해 4.2%의 긍정적인 답변), 강의에 대해 궁금한 점을 학습 튜터에게 잘 묻지 않는다(42번 항목에 대해 18.3%의 긍정적인 답변).

<표 5> 낮은 수준의 상호작용 실태를 나타내는 문항들 (평균 2.5미만)

문항		1	2	3	4	5	평균
학습자- 교수자 (5/11)	13. 쪽지나 질문답변 게시판에서 교수님께 영어를 사용하여 질문한 적이 있다.	25.8%	48.3%	15.8%	10.8%	.8%	2.16/5
	14. 강의에 대하여 궁금한 점은 교수님께 일대일 개별 상담을 신청하여 물어본다.	25.8	47.5	19.2	6.7	.8	2.09
	16. 교수님께 강의와 관련된 자료를 요청한 적이 있다.	25.8	53.3	14.2	6.7	.0	2.02
	17. 교수님께 강의운영에 관한 제안을 한 적이 있다.	28.3	53.3	13.3	5.0	.0	1.95
	15. 강의에 대하여 궁금한 점은 교수님께 전화를 하거나 문자를 보내 물어본다.	32.5	46.7	15.8	5.0	.0	1.93
학습자- 학습자 (7/10)	27. 학기 초에 학생들끼리 자신에 대해 소개한다.	22.5	33.3	26.7	13.3	4.2	2.43
	29. 다른 학생들의 의견이나 과제를 보고 피드백을 준 적이 있다.	25.8	40.8	25.0	8.3	.0	2.16
	22. 다른 학생들과 영어로 의견을 주고받은 적이 있다.	28.3	57.5	10.8	3.3	.0	1.89
	23. 다른 학생들과 이메일이나 쪽지를 통해 연락을 한다.	44.2	42.6	10.0	3.3	.0	1.73
	25. 다른 학생들과 전화나 문자를 통해 연락한다.	50.0	35.8	9.2	5.0	.0	1.69
	26. 오프라인 모임(예: 스터디, 동아리)에서 다른 학생들과 만나 같이 공부한다.	48.3	43.3	5.0	2.5	0.8	1.64
	24. 다른 학생들과 온라인 채팅(예: MSN)	52.5	39.2	7.5	0.8	.0	1.57

	채팅)을 통해 연락을 한다.						
학습자- LMS (1/6)	40. 나는 자료실에 강의와 관련된 자료를 올려놓은 적이 있다.	25.8	52.5	13.3	6.7	1.7	2.06
학습자-튜터/조교/시스템운영자 (1/3)	42. 강의에 대하여 궁금한 점은 수업튜터 선생님에게 물어본다.	18.3	39.2	24.2	18.3	.0	2.43

3.2 상호작용의 활성화 전략에 대한 결과

각 문항에 대한 학습자의 응답 중에서 평균이 3.5이상 나온 문항들을 높은 수준의 상호작용을 유발하는 방법을 나타내어 주는 것으로 분류하였다. <표 6>에서와 같이 학습자와 학습자 사이를 제외한 학습자와 교수자, 학습 내용, 학습관리시스템(LMS), 그리고 튜터/조교/시스템운영자 사이의 모든 유형에서 높은 수준의 상호작용 활성화 방안이 다양하게 제시되었다(각각에 대해 7개, 8개, 4개, 3개의 높은 수준의 상호작용 활성화 방안이 제시됨).

상호작용 활성화 방안을 보면, <표 6>에서 볼 수 있는 것처럼 교수님께서 영작 리포트와 관련된 샘플 영작이나 보충 자료를 제공해 주고, 영작 리포트에 대해 피드백을 주며, 학생의 질문에 빨리 답변해 주는 것은 학습자와 교수자 사이의 상호작용 활성화에 매우 중요하다. 학습자들은 16번, 9번, 17번 문항에 대해 각각 86.6%, 76.2%, 67.6%가 “그렇다, 정말 그렇다”라고 응답하였다. 원어민 교수님께서 영작리포트에 대해 피드백을 주는 것도 좋은 방법이 된다(15번 문항에 대해 69.2%가 긍정적인 답을 함). 그리고 학생의 리포트 제출이 늦을 때, 교수님이 리포트 제출에 대한 독려의 말을 꼭지나 이메일을 통해 주고, 학습 진도가 늦을 때 수업 참여에 대한 격려의 말을 꼭지나 이메일, 또는 SMS 문자 메시지를 통해 주며, 오프라인 모임을 통해 추가적인 지도를 해 주시는 것도 상호작용 활성화에 큰 도움이 된다(11번, 12번, 14번 문항에 대해 각각 65.7%와 61.9%, 53.4%의 긍정적인 답을 함). 학습자와 학습자 사이의 상호작용을 활성화 시켜주는 방법으로는 친구에게 영어로 이메일을 써 보는 것이 중요하다(24번 문항에서 60%가 긍정적인 답을 함).

학습자와 학습 내용 사이에서는 32번, 27번, 34번, 26번 문항에 대한 응답이 나타내듯이 강의 마지막에 학습 내용의 요약 및 복습 코너가 있고, 영작을 하며 이용할 수 있는 인터넷 사전이 수업 화면에 링크되어 있으며, 필요한 부분만 선택하여 심화학습을 할 수 있도록 강의가 구성되고, 자동채점과 피드백이 제공되는 영작평가 프로그램이 있는 것이 상호작용의 활성화에 중요하다(긍정적인 답변이 각각 70.5%, 68.6%, 64.7%, 62.9%). 그리고 학습 내용에 강의의 구조와 내용을 파악할 수 있도록 강의 소개와 목표가 제공되고(31번 문항에 대해 62.9%의 긍정적인 답변), 강의 중간에 지루함을 덜어주는 유머, 만화, 퍼즐 등이 있으며(33번 문항에 대해 59%의 긍정적인 답변), 평가나 리포트의 채점 기준이 명확하게 제시되고(29번 문항에

대해 56.2%의 긍정적인 답변), 학습 중간이나 끝부분에 퀴즈가 첨가되면(28번 문항에 대해 57.1%의 긍정적인 답변) 학습자와 학습 내용 사이의 상호작용 활성화에 큰 도움이 된다.

학습자와 학습관리시스템(LMS)과의 보다 활발한 상호작용을 위해서는 학습자에게 개별적으로 학습 성과(평가결과, 개선 방향 등)를 보내주고(40번 문항에 대해 69.6%의 긍정적인 답변), 수업과 관련된 다양한 멀티미디어 자료(동영상, 화상강의, 애니메이션, 음성자료 등)를 제공해 주며(39번 문항에 대해 71.5%의 긍정적인 답변), 중요한 학습 일정의 변경 사항에 대해서는 변경 내용을 이메일이나 메시지 등을 통해 알려주며(38번 문항에 대해 60.9%의 긍정적인 답변), 실시간 웹채팅(MSN 채팅 등)을 제공하는 것(35번 문항에 대해 54.2%의 긍정적인 답변)과 같은 학습관리 메뉴가 유용하게 이용될 수 있어야 한다.

그리고 기술적인 문제가 생겼을 때 시스템 운영자가 도움을 주고(45번 문항에 대해 67.7%의 긍정적인 답변), 강의 이용과 관련된(메뉴이용, 기능설명, 장애 등) 질문에 대해 학과의 조교나 수업 튜터가 빨리 답변을 주며(20번 문항, 66.7%), 또 사이트에 일정기간 접속하지 않을 때는 수업참여를 유도해 주는 전화를 주는 것이(25번 문항, 54.3%) 학습자와 튜터, 조교, 시스템 운영자와의 활발한 상호작용에 중요하다.

<표 6> 높은 수준의 상호작용 활성화 전략을 나타내는 문항들 (평균 3.5 이상)

문항		1	2	3	4	5	평균
학습자- 교수자 (7/9)	16. 교수님께서 영작 리포트와 관련된 샘플 영작이나 보충 자료를 제공해 주시면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0%	3.8%	9.5%	53.3%	33.3%	4.16/5
	9. 교수님께서 영작 리포트에 대해 피드백을 주시면 영작능력향상에 도움이 된다.	1.0	2.9	20.0	48.6	27.6	3.99
	15. 원어민 교수님께서 영작리포트에 대해 피드백을 주시면 영작학습에 도움이 된다.	1.0	3.8	25.7	48.6	20.6	3.85
	17. 교수님이 학생의 질문에 빨리 답변할수록 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.0	5.7	25.7	45.7	21.9	3.82
	11. 리포트 제출이 늦고 있을 때 교수님으로부터 리포트 제출에 대한 독려의 말을 꼭지나 이메일을 통해 들으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.0	9.5	28.6	43.8	21.9	3.81
	12. 학습 진도가 늦을 때 교수님으로부터 수업 참여에 대한 격려의 말을 꼭지나 이메일, 또는 SMS 문자 메시지를 통해 받으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.0	2.9	34.3	40.0	21.9	3.79
	14. 교수님께서 오프라인 모임을 통해 추가적인 지도를 해 주시면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	6.7	39.1	32.4	21.0	3.67
학습자- 학습자 (1/8)	24. 교수님이나 친구에게 영어로 이메일을 써 보면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	33.3	35.2	46.7	13.3	3.67

학습자- 학습내용 (8/9)	32. 강의 마지막에 학습 내용의 요약 및 복습 코너가 주어지면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	4.8	24.8	48.6	21.9	3.88
	27. 영작을 하며 이용할 수 있는 인터넷 사전이 수업 화면에 링크되어 있으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	2.9	28.6	46.7	21.9	3.88
	34. 필요한 부분만 선택하여 심화학습을 할 수 있도록 강의가 구성되면 영작능력향상에 도움이 된다.	.0	1.0	34.3	49.5	15.2	3.79
	26. 자동채점과 피드백이 제공되는 영작평가 프로그램을 이용하여 작문 연습을 하면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.0	3.8	32.4	42.9	20.0	3.77
	31. 강의의 구조와 내용을 파악할 수 있도록 강의 소개와 목표가 제공되면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	3.8	33.3	54.3	8.6	3.68
	33. 강의 중간에 지루함을 덜어주는 유머, 만화, 퍼즐 등이 있으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.9	5.7	33.3	40.0	19.0	3.69
	29. 평가나 리포트의 채점기준이 명확하게 제시되면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.0	8.6	34.3	36.2	20.0	3.66
학습자- LMS (4/6)	28. 학습 중간이나 끝부분에 퀴즈가 첨가되면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	4.8	38.1	45.7	11.4	3.64
	40. 개별적으로 학습 성과(평가결과, 개선 방향 등)를 보내주면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.0	1.9	27.6	42.9	26.7	3.92
	39. 수업과 관련된 다양한 멀티미디어 자료(동영상, 화상강의, 애니메이션, 음성자료 등)가 자료실에 제공되면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	1.0	27.6	50.5	21.0	3.91
	38. 중요한 학습 일정의 변경 사항에 대해서는 변경 내용을 이메일이나 메시지 등을 통해 알려주면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	7.6	31.4	45.7	15.2	3.69
학습자-튜터/조교/시스템은 영자 (3/5)	35. 실시간 웹채팅(MSN 채팅 등)을 통해 교수님께 수업에 관해 질문을 하고 답변을 들을 수 있으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	5.8	39.0	37.1	17.1	3.65
	45. 기술적인 문제가 생겼을 때 컴퓨터 시스템 운영자가 지원해주면 영작학습에 도움이 된다.	1.9	3.8	26.7	39.1	28.6	3.89
	20. 학과의 조교나 수업 튜터가 강의 이용과 관련된(메뉴이용, 기능설명, 장애 등) 질문에 빨리 답변을 주면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.9	1.0	30.5	46.7	20.0	3.82
	25. 사이트에 일정기간 접속하지 않을 때 학과 조교나 과목 튜터가 전화로 연락을 주어 수업참여를 유도해 주면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.9	7.6	36.2	36.2	18.1	3.61

현재 상호작용을 유발하는 것으로 자주 이용되고 있는 방법으로 밝혀진 10개의 방법들 중 높은 수준의 상호작용을 유발하는 것으로 여겨지는 것들에는 학습자가 질문에 대해 교수님으로부터 빠른 답변을 받으며, 학습 목표와 강의 안내부분을 확인하고 온라인 영어사전을 읽어 보는 3가지 방법이 있다.(<표 3>의 (12), (30), (31)번 문항).

<표 7>은 중간수준의 상호작용 활성화 방법을 보여주는데, 10번과 13번의 문항에 대한 응답에서처럼 학습자들이 질문답변 게시판, 쪽지, 이메일을 통해 교수님께 수업과 관련한 사항을 질문하고 답변을 받으며, 교수님으로부터 받은 피드백을 이용해 리포트를 완성하는 과정을 거치는 것도 교수자와의 상호작용 활성화에 도움이 된다(각각 71.4%와 78.1%의 긍정적인 답).

그리고 다른 학생들과 영작을 하며 궁금한 사항에 대해 서로 질문답변 게시판이나 쪽지, 이메일, 토론실, 실시간 웹채팅을 통해 질문과 대답을 하면 상호작용에 좋다(22번, 18번, 23번 문항에 대해 각각 40%, 44.8%, 36.2%의 긍정적인 답변), 그리고 학기 초에 학생들끼리 서로를 소개하고 영작에 대한 두려움 등의 생각을 자유게시판이나 토론실을 통해 말하는 것과 팀 프로젝트를 통해 다른 학생들과 협동해 글을 써 보는 것, 그리고 다른 학생들과 영작 공부를 위한 오프라인 스터디 모임을 가지는 것도 상호작용에 필요하다(21번, 19번, 25번 문항에 대해 각각 31.5%, 11.4%, 43.8%의 긍정적인 답).

학습내용과의 상호작용의 활성화에는 작문리포트가 많이 주어지는 것도 어느 정도 필요하며(30번 문항, 47.5%), 강의게시판이 활성화되고 등록 전 샘플강의를 볼 수 있게 되면 학습관리시스템과의 상호작용 활성화에 도움이 된다(37번 문항, 44.8%).

<표 7> 중간 수준의 상호작용 활성화 전략을 나타내는 문항들 (평균 2.5이상 3.5미만)

문항		1	2	3	4	5	평균
학습자-교수자 (2/9)	13. 영작리포트를 작성할 때, 교수님의 피드백을 받은 후 이를 바탕으로 리포트를 완성하는 과정을 거치면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0%	1.9%	20.0%	56.2%	21.9%	3.48/5
	10. 질문답변 게시판, 쪽지, 이메일을 통해 교수님께 수업과 관련한 사항을 질문하고 답변을 받으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	1.0	27.6	51.4	20.0	3.39
학습자-학습자 (7/8)	20. 리포트 마감일 이후 다른 학생이 제출한 과제를 보고 참고할 수 있으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	3.8	14.3	28.6	35.2	18.1	3.5
	25. 학생들끼리 영작 공부를 위한 오프라인 스터디 모임이 있으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	5.7	50.5	35.2	8.6	3.47
	18. 토론실에서 다른 학생들과 영작 시 어려	1.9	12.4	41.0	34.3	10.5	3.39

	운 사항들에 대해 토론을 하면 영작 능력향상에 도움이 된다.						
	22. 영작을 하며 궁금한 사항에 대해 학생들끼리 서로 질문답변 게시판이나 쪽지, 이메일 등을 통해 질문과 대답을 할 수 있으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.9	9.5	48.6	32.4	7.6	3.34
	23. 실시간 웹채팅(MSN 채팅 등)을 통해 다른 학생들과 수업에 관해 질문을 하고 답변을 들 수 있으면 영작 능력향상에 도움이 된다.	.0	13.3	50.5	28.6	7.6	3.31
	21. 학기 초에 학생들끼리 서로를 소개하고 영작에 대한 두려움 등의 생각을 자유게시판이나 토론실을 통해 말하게 하면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.0	16.2	51.4	21.0	10.5	3.29
	19. 팀프로젝트를 통해 다른 학생들과 협동해 글을 써 보면 영작 능력향상에 도움이 된다.	2.9	13.3	52.4	3.8	7.6	3.2
학습자- 학습내용 (1/9)	30. 작문 리포트가 많이 주어질수록 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.0	9.5	41.9	40.0	7.6	3.44
학습자- LMS (2/6)	36. 강의게시판(예: 질문답변 게시판이나 자유게시판, 토론실)이 활성화되면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.0	6.7	52.4	29.5	10.5	3.42
	37. 등록 전 일정기간 동안 샘플강의를 통해 학습 참여 기회를 가지면 영작 능력향상에 도움이 된다.	1.9	10.5	42.9	38.1	6.7	3.37

4. 결론

우리는 온라인으로 진행되는 영어 작문수업에서 상호작용이 어떤 형태로 이루어지고 있는지에 대한 실태를 파악하고 나아가 상호작용을 좀 더 활성화시킬 수 있는 방안을 찾아보기 위해 웹기반 교육에 참가하고 있는 외국어학습자들을 대상으로 설문지를 통한 설문조사를 실시하였다.

상호작용 실태조사에 대한 결과는 온라인으로 진행되는 영어 작문수업은 주로 학습자와 교수자, 학습자와 학습내용, 그리고 학습자와 학습관리시스템 사이에서 비교적 빈번히 상호작용이 일어나고 있다고 보여준다. 즉, 많은 학생들은 수업과 관련하여 교수님이 올린 공지사항을 확인하며, 질문답변 게시판에 질문을 올리고 교수님으로부터 빠른 답변을 받으며, 교수님이 토론실에 올린 주제에 대해 글을 올리고 토론에 참여한다. 또한 학생들은 강의콘텐츠 안의

학습목표 소개와 강의 안내 부분을 읽어보고 강의에서 학습자가 직접 해볼 수 있는 연습활동(예: 문장 빈 칸 채우기)에 참여하며, 모르는 단어에 대해 강의 화면에 연결된 온라인 사전을 사용하며, 학습관리시스템 상의 학습 진도나 공지사항을 확인할 수 있는 학습관리 메뉴를 이용하는 것과 같은 방법들을 사용하여 활발한 상호작용을 한다.

그러나 이와 같이 현재 상호작용을 유발하는 것으로 자주 이용되는 방법 중에서 높은 수준의 상호작용을 유발하는 것으로 밝혀진 것이 학습자가 질문에 대해 교수님으로부터 빠른 답변을 받으며, 학습 목표와 강의 안내부분을 확인하고 강의에 연결된 온라인 영어사전을 참고하는 것의 3가지 방법에 불과하다는 것은 상호작용을 보다 활성화 시킬 수 있는 방안의 필요하다는 것을 알려준다.

학습자와 학습자, 학습자와 튜터/조교/시스템운영자 사이의 상호작용이 비교적 활발하지 못한데, 그것은 자기주도적인 학습개념이 강한 온라인 수업에서 학습자들은 주로 혼자 공부하며 도움이 필요할 때는 동료 학생이나 조교와 같은 행정 관리자보다는 교수자에게 의지하기 때문으로 생각된다.

상호작용 활성화 방안에 대한 설문조사 결과는 온라인으로 진행되는 영어 작문수업에서의 활발한 상호작용을 위해서는 교수자가 학생들의 학업에 대해 좀 더 세심한 배려를 해 주어야 할 필요가 있다는 것을 말해준다. 즉, 학생들은 학습 진도나 리포트제출이 늦을 때 교수님으로부터 격려의 말을 듣고, 영작 리포트에 대해서는 샘플영작이나 보충자료를 받고, 리포트에 대해서도 원어민의 피드백을 함께 받는 것이 필요하며, 또한 학습내용에 있어서도 강의 소개와 목표가 정확히 제시되고, 인터넷 사전이 수업화면에 링크되어 있으며, 강의 마지막에 학습 내용의 요약이나 복습 코너가 주어져 필요한 부분만 선택하여 심화학습이 가능하게 하는 것이 필요하다.

학습자와 학습관리시스템(LMS)과의 보다 활발한 상호작용을 위해서는 적절한 학습관리 메뉴를 이용해 학습자에게 개별적으로 학습 성과(평가결과, 개선 방향 등)를 보내주고, 수업과 관련된 다양한 멀티미디어 자료(동영상, 화상강의, 애니메이션, 음성자료 등)를 제공해 주며, 중요한 학습 일정의 변경 사항에 대해서는 변경 내용을 알려주며, 실시간 웹채팅(MSN 채팅 등)을 제공할 수 있어야 한다. 그리고 학과의 조교나 수업 튜터가 강의 이용과 관련된(메뉴이용, 기능설명, 장애 등) 질문에 빨리 답변을 주고 기술적인 문제가 생겼을 때는 컴퓨터 시스템 운영자가 빨리 지원해 주는 것도 상호작용의 활성화에 중요하다.

학습자-학습자 사이에서는 상호작용 활성화 방안으로 설문에 제시된 8개의 방법 중 '친구에게 영어로 글을 써 보기'의 방법만이 높은 수준의 상호작용 활성화 방법으로 간주되었다. 이것은 학습자들 사이에서의 상호작용 활성화 방안의 개발을 위해 보다 적극적인 노력이 필요하다라는 것을 나타낸다.

참고 문헌

- 김미량. 1998. "하이퍼텍스트 학습환경에서 상호작용성의 정도가 학습결과의 제 측면에 미치는 영향". 『교육학연구』, 36(4), 173-199.
- 김영서. 2002. "컴퓨터 중재학습과 영작에 대한 연구". 『영어교육연구』, 14(2), 253-276.
- 김정렬. 2000. "웹기반 자기주도적 영어학습에 관한 연구". 『외국어교육』, 6(1), 143-163.
- 김지영. 2002. "인터넷을 이용한 영어작문을 위한 상호작용에 대한 사례 연구: 고등학교 영어 학습자를 중심으로". 『이화교육논총』, 12, 319-336.
- 김진숙. 2005. "온라인 콘텐츠 상호작용의 특성과 증진전략. 사이버대학 학습자 상호작용에 대한 교육적 탐색". 『사이버대학 교육포럼』, pp.69-80.
- 김현숙·박은영. 2007. "온라인 영어수업의 강의 활성화 전략". 『교과교육연구』, 11(1), 39-56.
- 방명숙. 1999. "인터넷을 활용한 언어 교육의 이론과 실제". 한국 멀티미디어 언어교육학회 99주최 학술대회 발표논문집, 128-141.
- 백영균. 1999. 『웹기반 학습의 설계』. 서울: 양서원.
- 성명희. 2003. "상호작용 교수모형". 『현대영어교육』, 4(1), 92-109.
- 신진희. 2003. "또래교수가 수학학습부진아의 수학 성취도와 사회성 발달에 미치는 효과".
- 안동환. 2001. "한국 대학생들의 영어 독해 및 작문 능력 향상을 위한 인터넷 활용방안". 『언어과학』, 8(2), 63-91.
- 이충현. 2004. "효율적 영어교육을 위한 ICT의 활용". 『우송대학교 논문집』 9.
- 이해경. 2005. "사이버교육에서 학습자 간 상호작용 증진을 위한 수업전략. 사이버대학 학습자 상호작용에 대한 교육적 탐색". 『2005 사이버대학 교육포럼』, 37-57.
- 임철일. 1999. "상호작용적 웹기반 수업 설계를 위한 종합적 모형의 탐색". 『교육공학연구』, 15(1), 3-24.
- 임희정. 2001. "웹 기반 작문 수업에서 협동학습 사례연구". 『멀티미디어 언어교육』, 3(2), 175-197.
- 정구창. 2005. "웹기반 교육에서 교사 개입과 동료 상호작용이 자기주도적 학습에 미치는 효과". 충남대학교 박사학위논문.
- 정양수. 2002. "다양한 상호작용의 유형이 영어학습에 미치는 영향: CMC 기반의 학습환경을 중심으로". 『영어교육연구』, 14(1), 229-251.
- 정양수. 2005. "CMC기반의 언어학습 환경에서 행해진 영어 쓰기활동이 영어말하기 능력에 미치는 효과". 『언어연구』, 21(2), 1-20.
- 정인성·임철일·최성희·임정훈. 2000. "평생교육을 위한 웹기반 학습에서 상호작용 유형에 따른 효과 분석". 『교육공학연구』, 16(1), 223-246.
- 정혜선·최성희. 1998. "메시지 내용 분석을 통한 전자우편의 교육적 활용 연구". 『교육공학연구』, 14(2), 167-186.
- 최수영. 2003. 『멀티미디어기반 영어교육』. 서울: 한국문화사
- 최정임. 1999. "웹 기반 영어수업에서 상호작용 증진을 위한 교수전략 탐구". 『교육공학연구』, 15(3), 129-154.
- Berge, Z. & M. Collins. (1995). *Computer-mediated communication and the online classroom(III): Distance learning*. NY: Hampton Press.
- Carbone, N. 2000. *Writing online*. Houghton Mifflin Company.
- Dial-Driver, E. & F. Sesso. 2000. Thinking outside the (classroom) box: The transition from

- traditional to on-line learning communities. Paper presented at the annual conference of the National Council of Teachers of English, Milwaukee, WI. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 448 457)
- Egbert, J. L. & L. M. Jessup. 1996. Analytic and systematic analyses of computer supported language learning environment. *TESL-EJ*, 2(2), 1-17.
- Ellis, R. 1984. *Classroom Second Language Development*. Oxford: Pergamon Press.
- Fantuzzo, J. W., R. E. Riggio, S. Connelly, & L. A. Dineff. 1989. Effects of reciprocal peer tutoring on achievement and psychological adjustment: A component analysis. *Journal of Educational Psychology*, 81, 173-177.
- Fulford, C. P. & S. Zhang. 1993. Perception of interaction: The critical predictor in distance education. *American Journal of Distance Education*, 7(3), 8-21.
- Gable, R. K. & M. B. Wolf. 1993. *Instrument development in the affective domain*. Kluwer Academic Publishers.
- Gonglewski, M., C. Meloni, & J. Brant. 2001. Using e-mail in foreign language teaching: Rationale and suggestions. *The Internet TESL Journal*, 7(3), <http://iteslj.org/Techniques/Meloni-Email.html>.
- Hillman, D. C. A. 1999. A new method for analyzing patterns of interaction. King, A., A. Stafferi, & A. Adeganis. 1998. Mutual peer tutoring: Effects of structuring tutorial interaction to scaffold peer tutoring. *Journal of Educational Psychology*, 1, 134-152. *American Journal of Distance Education*, 13(2), 37-47.
- LaPointe, D. K. & C. N. Gunawardena. 2004. Developing, testing and refining of a model to understand the relationship between peer interaction and learning outcomes in computer-mediated conferencing. *Distance Education*, 25(1), 83-106.
- Lobry de Bruyn, L. A. 2004. Monitoring online communication: Can the development of convergence and social presence indicate an interactive learning environment? *Distance Education*, 25(1), 67-81
- Long, M. 1985. Input and second language acquisition theory. In S. Gass & C. Madden (Eds.), *Input in Second Language Acquisition* (pp.377-393). Rowley, MA: Newbery House.
- Long, M. 1990. The least a second language acquisition theory needs to explain. *TESOL Quarterly*, 24, 649-666.
- McDonald, J. & C. C. Gibson. 1998. Interpersonal dynamics and group development in computer conferencing. *American Journal of Distance Education*, 12(1), 7-25.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. 1996. *Distance Education*. Belmont: Wadsworth Publishing Company.
- Owston, R. D. 1991. The effects of word processing on student writing in a high computer access environment. *Technical Report 91(3)*, York Ontario: York University Centre for the Study of Computers in Education. (ERIC Document Reproduction Service ED 341-365).
- Paulson, M. F. 1995. The online report on pedagogical techniques for computer-mediated communication. <http://www.hs.nki.no/~morten/cmcped.htm>.
- Pica, T. 1988. Inter-language adjustments as an outcome of NS-NNS negotiated instruction.

- Language Learning*, 38(1), 45-73.
- Schachter, J. 1986. Three approaches to the study of input. *Language Learning*, 36, 211-226.
- Schachter, J. 1991. Corrective feedback in historical perspective. *Second Language Research*, 7, 89-102.
- Singhal, M. 1997. The Internet and foreign language education: Benefits and challenges. *The Internet TESL Journal*, 3(6). <http://iteslj.org/Articles/Singhal-Internet.html>.

조수근

110-800 서울시 종로구 계동 1-21
고려사이버대학교 아동영어학과
02-6391-1929, E-mail: sookeunc@kdu.edu

김주혜

110-800 서울시 종로구 계동 1-21
고려사이버대학교 실용외국어학과
02-6391-1926, E-mail: jhkim@kdu.edu

이정화

110-800 서울시 종로구 계동 1-21
고려사이버대학교 실용외국어학과
02-6391-1928, E-mail: eugenia@kdu.edu

접수일자: 2010. 03. 11

수정일자: 2010. 04. 03

게재일자: 2010. 04. 20