

**“2022 개정교육과정을 중심으로 한 대한민국 중학교  
영어 말하기 교육 활성화 방안 탐색: 에듀테크를  
활용하여”**

# 목 차

I. 서론 .....	4
1. 탐사배경	
2. 탐사주제 및 목표	
3. 탐사일정	
4. 인터뷰 사전 준비	
II. 본론 .....	12
1. 이론적 배경	
1) 2015 및 2022 영어과 개정 교육과정	
2) 영어 말하기 교육 개선의 필요성	
3) 핀란드 및 덴마크 영어 교육과정	
4) 디지털교과서	
2. 국내사전조사	
1) 이화여자대학교 덴마크 교환학생	
2) 핀란드 교육 종사자 임미나 선생님	
3) 은여울 중학교 영어 교사 문미경, 김지혜 선생님	
4) 교육과정평가원 주형미 박사님	
5) 이화여자대학교 영어교육과 이미진 교수님	
3. 해외탐사	
1) Sam Corporation	
2) Helsinki Education Hub	
3) University College Copenhagen	
4) Roskilde University	
5) Aalto University	
6) Absalon	
4. 종합	
1) 국내에서 얻은 의의	
2) 해외에서 얻은 의의	

- 3) 디지털교과서
- 4) 다큐멘터리 및 인스타그램 계정

Ⅲ. 결론 .....	51
1. 디지털교과서 의의	
2. 디지털교과서 한계	
3. 영어 말하기 교육 방향성 제안	
4. 참가소감	
Ⅳ. 참고문헌 .....	57

## I. 서론

### 1. 탐사배경

교육부는 지난 12월 23일에 2022 개정 교육과정을 발표했다. 다양한 변곡점들이 있는 가운데 그 중 영어과 개정 교육안은 많은 변화를 띤다. 첫째, 본래 영어과 영역은 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기였으나 이해(reception)와 표현(production)의 영역으로 통합됐다. 이해 영역은 기존의 듣기와 읽기에 보기(viewing)가 더해진 것으로, 말과 글뿐만 아니라 이미지, 동영상 등 다양하게 결합된 방식으로 제공되는 영어 지식정보를 처리하고 사용하는 능력을 목표로한다. 표현 영역은 기존의 말하기와 쓰기에 발표 등과 같은 제시하기(representing)가 더해진 것으로, 다양한 매체를 통해 말, 글, 시청각 이미지들을 활용하여 자신의 느낌, 생각, 의견 등을 전달하는 능력을 목표로한다. 이와 같은 영역 개편은 이미지, 동영상 등의 다양한 매체를 활용하여 자신의 생각과 의견을 전달하는 의사소통 중심의 수업을 목표로한다. 7차 교육과정(1997~2007) 이래 이례적인 사안으로 (최진아, 2018) 새로운 영어 교육의 시발점이라고 할 수 있다. 둘째, 교육과 기술을 접목시켜 2025년도부터 영어과를 포함한 수학, 정보 교과목에 디지털교과서의 도입이 예정 돼 있다. 서책형교과서와 달리 디지털교과서는 단순히 문제와 글 제공에 그치는 것이 아니라 다양한 학습 보조를 가능케 한다. 학습보조 기능인 인공지능, VR, AR을 사용하여 교과 지식의 이해에 도움을 주며 개개인이 가진 학습 역량에 따라 그에 맞춘 배움을 제공한다. 결과적으로 기존 교과서를 사용할 때 교사가 모든 정보를 제공하는 역할이었다면 디지털교과서의 도입으로 교사는 학습촉진자가 된다. 이처럼 교과서의 변화는 학생과 교사, 수업 방식, 그리고 평가 방식에 지대한 영향을 미칠 것으로 보인다.

그러나 2022 영어과 개정 교육안은 변화가 뚜렷한 만큼 한계점을 보인다. 첫째, 앞서 언급한 바와 같이 영역 통합은 이례적인 사안이다. 교육부에서는 구체적인 수업 모델을 제시하지 않아 개정 교육안을 실제 수업에 적용하는 데 있어서 어려움을 보인다. 또한, 교육부와 한국교육과정평가원에서 제시하는 수업 방향 및 목표는 현장 수업과 거리가 멀다. 2015 개정교육과정 중 중학교 영어과 목표는 의사소통 역량에 중점을 뒀으며 이전 개정교육안과 다른 현상을 띤다. 한혜정(2017) 연구에 의하면 중학교 의사소통 역량 함양을 위해 학년급별 교수학습 및 평가 자료를 개발 및 배포했음에도 불구하고 안무아(2017)에 따르면 영어 수업 시간에 비해 영어 말하기 능력 향상 정도가 부족하다는 것이 명시 돼 있다. 둘째, 새 형태의 교과서 도입은 다양한 변화를 요구한다. 교과서 제작뿐만 아닌 수업 모델, 평가 방식에도 새 요소를 추가하거나 이전의 형식을 삭제하게 될 것으로 보인다. 또 기술이 접목된 매체이기에 교사와 학생의 디지털리터시스를 높여야 하는 과제가 생긴 것이다. 이러한 한계점과 도전과제를 해결하고 성공적인 교육 시행을 위해 국외 영어 교육 현장 탐사를 하여 분명한 개선 방안을 모색할 필요가 있다.

이를 기반으로 핀란드(헬싱키)와 덴마크(코펜하겐)의 영어 교육 탐사를 목표로한다. 두 국가는 비영어권 국가 중 지수가 높은 10개의 나라에 해당함과 동시에 한국 영어 교육에 시사점이 될 교육을 지녔기 때문이다. 그 중 핀란드는 교육열이 높다는 면에서 한국과 비슷한 사회문화적 배경을 띤다. 작은 나라기에 국가 경쟁력을 길러야 한다는 동기가 강함에 따라 우리나라와 비슷한 맥락에서 교육열이 높다는 유사성을 가진다. 핀란드는 1980년대에 언어 몰입 교육(Language Immersion)을 도입한 후 2000년대에 들어 성공적인 결과를 나타냈다(유영삼, 2013). 목표 언어를 사용해 다른 교과목 수업을 하는 것으로 학생들의 반응과 효과를 관찰하며 서서히 시행해 성공적인 영어 말하기 교육을 이행한 나라이다.

덴마크는 대한민국의 영어 교육과정과 같은 틀을 지녔던 나라이다. 한국에서 영어를 외국어로 분류하는 것과 같이 덴마크 또한 영어를 EFL로 배운다. 자국어 사용이 주를 이루지만 한국과 달리 상당수의 국민들이 쉽게 영어를 구사하는 대표적인 나라이다. 이러한 결과가 가능했던 이유는 교육개혁 때문이다. 한학성(2004)에 따르면 19세기까지의 덴마크는 문법 및 번역식 영어교육, 기계적 암기에 의존, 입시 위주의 영어교육 등 현재 우리나라의 영어 교육과 다를 바가 없었다. 그러나 덴마크는 직접 교수법 (Direct Method)에 기반해 교육 개혁을 진행했다. 직접 교수법이란 외국어도 모국어와 유사한 방법으로 습득한다는 관점에서 이해와 추론을 통한 듣기와 말하기 방식의 접근을 중시하는 교수법이다. 이 교육법을 착안 후 영어 교육을 강화해 현재의 성공적인 결과를 낳았다.

본 팀은 이처럼 두 국가의 영어 말하기 교육을 탐색하고 분석함에 따라 한국에 도입가능한 개선 방안을 가지고 올 수 있을 것이라고 보아 탐사를 진행했다.

## 2. 탐사주제 및 목표

본 팀의 탐사 주제는 “2022 개정교육과정을 중심으로 한 대한민국 중학교 영어 말하기 교육 활성화 방안 탐색: 에듀테크를 중심으로”이다. 국내 영어과 개정 교육안과 실제 현장을 분석 및 탐사함으로써 실질적인 방안 도출을 위해 다음 세 가지의 목표를 선정하였다.

**첫째, 국내 영어 말하기 교육의 현황 탐사 후 발견한 한계를 해결하기 위한 해외 교육과 기술 탐사를 목표로 한다.** 실제 교육 현장 종사자들과 관련 전문가들의 경험과 견해를 들어봄으로써 국내의 영어 말하기 교육의 한계를 분석하고자 한다. 구체적으로 교과서, 교육과정, 교육평가, 현장사례로 카테고리를 나누어 살펴볼 것이며 그 이유는 영어 말하기 교육에 있어 포괄적인 지식과 관점을 얻기 위해서이다. 분석을 기반으로 핀란드와 덴마크 탐사를 진행해 북유럽의 공교육과 한국의 사례를 비교한 후 국내의 영어 말하기 교육과정을 성공적으로 활성화 할 방안을 모색하고자 한다. 이 두 나라 모두 영어 말하기 교육의 성공 사례이기에 해당 국가의 교과서, 교육과정, 교육평가, 교육기술(에듀테크)를 알아보고 한국에 도입 가능한 개선 방안을 구해올 것이다.

**둘째, 학생용 및 교사용 디지털교과서를 제안할 것이다.** 2022 개정교육과정에서 확연히 달라진 것 중 하나는 교과서이다. 본래 2015 개정교육과정에서는 서책형 교과서를 기반으로 했으나 기술의 발전과 함께 코로나19로 인해 비대면 및 가상현실에서의 교육이 늘어났다. 이러한 흐름에 맞추어 새로이 개편 된 교육과정에서 내세운 변화 중 하나는 디지털교과서의 도입이다. 그 중 영어과는 2025년부터 디지털교과서의 도입을 확정된 바이다. 이는 에듀테크, 즉 교육기술을 본격적으로 사용할 것을 뚜렷히 한 바임과 동시에 두 가지 변화를 가져온다. 하나는 교과목 수업에 다양성을 부여한다는 점이다. 기존 서책형 교과서는 단순히 보이는 것만 활용하는 일차원적인 수업에 한정되어 있다면 에듀테크를 접목한 교과서는 기존의 서책형 교과서와 함께 가상 현실, 인공지능 등 다차원적인 수업이 가능하다. 이를 통해 교사와 학생 모두 풍부한 학습 경험을 가능케 하며 특히 개별화 학습에서 그 역할이 뚜렷하게 드러난다. 수업 시수가 한정되어 있는 기존 수업시간에서 제공하기 어려운 개별화 학습을 지원함으로써 디지털 교과서는 영어 말하기 교육 분야에 있어 지대한 영향을 미칠 것으로 본다. 다른 하나는 2022 개정교육과정이 교육 역사상 처음으로 디지털교과서를 도입하는 사례이기에 누구나 교과서의 가이드라인을 제시할 수 있다는 점이다. 교육부에 따르면 2024년도에 출판사들이 제작한 디지털교과서를 모아 검사하고 적합한 교과서를 여러 선정하여 2025년도부터 본격적으로 실행에 옮기고자 한다. 이에 본 팀은 2022 개정 교육과정을 바탕으로 영어말하기 교육을 활

성화 할 수 있는 디지털교과서 모델을 제시하고자 한다. 모두 영어교육과 전공 학부생들로 이루어져 탐사를 통한 경험과 전공 지식, 경험을 활용하여 학생들로서, 미래 교육자들로서 팀만의 고유한, 사용가능한 결과물을 제시할 예정이다.

셋째, 국내 영어 말하기 교육 방향성 제시이다. 디지털교과서로 수업 모델을 제안하는 것과 별개로 교육 방향성 제시를 통해 영어 말하기 교육의 과정과 평가를 재설정하여 실질적인 개선 방안을 도모하고자 한다. 이와 같은 이유로 기존의 교육부에서 제공하는 방향과 달리 본 팀의 탐사와 경험으로 실질적인 제안을 하고자 하는 바이다.

### 3. 탐사일정

일자	지역	장소	현지 시간	한국시간	활동내용	비고
제1일 7/1(토)	한국	인천국제공항		19:40	항공기 이륙 및 출국 (ICN --> HEL)	
제2일 7/2(일)	핀란드	헬싱키 반타 국제공항	05:10	11:10	항공기 착륙 및 입국	
		숙소	11:00	17:00	Finland Education Hub 인터뷰 준비	
			15:00	21:00	현장 탐사 준비 및 답사 물품 제작	
제3일 7/3(월)	핀란드	Finland Education Hub	10:00	16:00	현장 탐사 및 인터뷰 진행	
		숙소	15:00	21:00	탐사 내용 정리	
제4일 7/4(화)	핀란드	숙소	10:00	16:00	결과물 제작 및 작성	
			12:00	18:00	2차 디지털교과서 수정본 만들기	
			15:00	21:00	Sam Corporation 및 Helsinki University 현장 탐사 사전 준비	

제5일 7/5(수)	핀 란 드	숙소	08:30	14:30	숙소 --> Maria 01	
		Maria 01	10:00	16:00	Sam Corporation 인터뷰	
		Helsinki University	12:00	18:00	현장 탐사 및 현장 인터뷰 진행	
제6일 7/6(목)	핀 란 드	헬싱키 반타 국제공항	17:55	23:55	항공기 이륙 및 출국 (HEL --> CPH)	
		덴 마 크	코펜하겐 카스트럽 국제공항	18:35	01:35	항공기 착륙 및 입국
	숙소		19:00	02:00	숙소 체크인	
제7일 7/7(금)	덴 마 크	숙소	11:00	18:00	University College Copenhagen 교수님과 비대면 인터뷰 진행	
		University College Copenhagen	14:00	21:00	현장 탐사 및 인터뷰 진행	
		Roskilde University	17:00	00:00	인터뷰 진행	
제8일 7/8(토)	덴 마 크	숙소	10:00	17:00	인터뷰 정리 및 현장탐사 정리	
			13:00	20:00	Absalon 답사 물품 제작 및 준비	
			15:00	22:00	2차 디지털교과서 수정본 만들기	
제9일 7/9(일)	덴 마 크	숙소	10:00	17:00	Absalon 인터뷰 준비	
		Absylon	17:15	00:15	Absalon 현장 탐사	

		숙소	20:00	03:00	Absalon 현장 탐사 인터뷰 회고 및 정리	
제10일 7/10( 월)	덴 마 크	숙소	10:00	17:00	Absalon 탐사 정리	
			15:00	22:00	덴마크 학생 인터뷰 사전 준비	
			17:00	00:00	결과물 제작 및 작성	
제11일 7/11( 화)	덴 마 크	University College Copenhagen	11:00	18:00	덴마크 코펜하겐 대학교 학생 인터뷰	
		숙소	14:00	21:00	탐사 내용 총정리	
제12일 7/12( 수)	덴 마 크	코펜하겐 카스트럽 국제공항	12:25	19:25	항공기 이륙 및 출국 CPH → HEL	경유
	핀 란 드	헬싱키 반타 국제공항	17:30	23:30	항공기 이륙 및 출국 HEL → ICN	
제13일 7/13( 목)	한 국	인천국제공항		11:20	항공기 착륙 및 입국	

#### 4. 인터뷰 사전 준비

##### 1) 사전 기관 컨택 과정

본 팀은 대사관 방문을 통해 핀란드와 덴마크의 교육 기관들에 대한 정보를 이메일로 받았다. 그 후 이메일, 인스타그램, LinkedIn 등의 다양한 경로를 통해 컨택했다. 개인과의 인터뷰는 연락처나 인스타그램 또는 이메일로 컨택을 진행했고, 기관 단위의 인터뷰는 이메일, LinkedIn으로 컨택을 진행했다. 특히, 해외 탐사 전 국제교류팀에 연락하여 현재 본교에서 교환학생으로 재학 중인 덴마크 학생과 인터뷰를 할 수 있었다.

## 2) 인터뷰 질문지 제작

인터뷰 질문은 크게 교육과정, 교육평가, 교육현장, 교과서, 에듀테크의 영역으로 카테고리화하여 선정했고 이를 바탕으로 인터뷰 질문지를 제작했다. 인터뷰는 사전에 이메일을 통해 인터뷰지를 전달하여 인터뷰이와의 원활한 인터뷰가 될 수 있도록 했다.



그림 1 (좌) 국내 인터뷰 질문지, (우) 해외 인터뷰 질문지

본 팀의 인터뷰 대상은 크게 학생, 교수님, 기관이었는데 각 대상마다 인터뷰 질문의 성격을 다르게 구성했다. 학생의 경우에는 교육 현장에서의 경험을 위주로 물어보고자 했다. 교수님의 경우에는 교육 전문가로서 교육과 관련된 정책, 방향 등 영어 교육에 초점을 둔 카테고리에 대해 신뢰성 있는 답을 얻고자 하는 질문으로 구성했다. 기관의 경우에는 각 기관의 특성에 맞게 인사이트를 얻을 수 있는 부분을 집중적으로 질문했다.

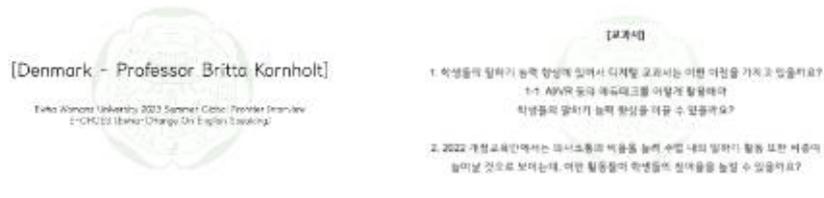


그림 2 (좌) 비대면 인터뷰 시작 화면, (우) 비대면 인터뷰 질문지

비대면 인터뷰의 경우에는 별도의 인터뷰용 PPT를 제작했다.



그림 3 Aalto Univeristy 현장탐사 준비

핀란드 Aalto university에서의 현장 탐사를 위해 핀란드의 영어말하기 교육에 대한 학생들의 경험을 알 수 있는 질문을 스케치북에 작성했다. 스티커를 붙이는 설문 방식을 채택하여 학생들의 접근성과 참여도를 높이고자 했다.

### 3) 현수막 제작

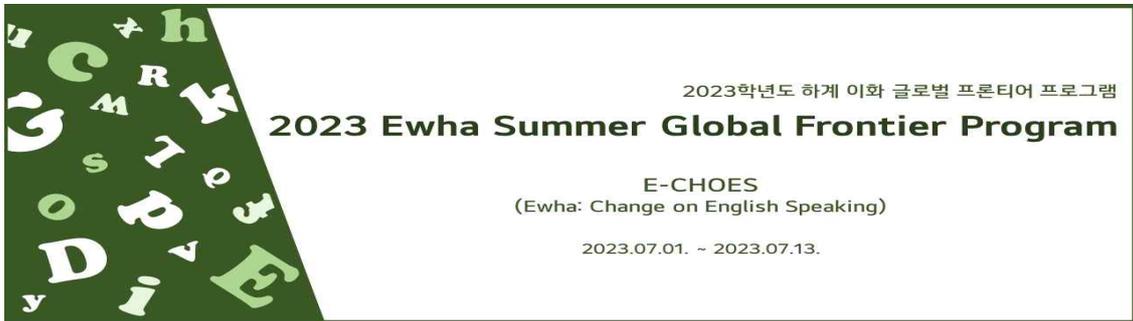


그림 4 현수막 디자인

### 4) 팜플렛 제작



그림 6 팜플렛 디자인 결면

그림 5 팜플렛 디자인 속지

인터뷰 전 본 팀의 탐사에 대한 전체적인 소개를 담은 팜플렛을 전달했다. 팜플렛은 본교 및 이화 글로벌 프론티어에 대한 소개를 시작으로 하여 본 팀에 대한 소개 및 사진, 본 팀의 목표 및 주제로 마무리하였다.

## 5) 기념품 준비



그림 7 (좌) 기념품 구성, (우) 기념품 포장

## II. 본론

### 1. 이론적 배경

본 연구는 2015 및 2022년도 개정 교육 과정 간 비교 분석에 기반을 두어 중학교 영어 말하기 교육 개선의 필요성을 찾고 이를 보완하기 위해 핀란드와 덴마크의 교육 과정을 참고한다. 더불어 에듀테크를 접목해 디지털교과서 모델의 선행연구 또한 포함하는 바이다.

#### 1) 2015 및 2022 영어과 개정 교육과정

2015 및 2022년도 중학교 영어 개정 교육 과정은 총 세 가지의 차이점을 보인다.

첫째는 언어 기능별 영역의 차이이다. 2022 개정 영어과 교육과정에서는 2015년도의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 네 가지 언어 기능 관점으로 교육 내용의 영역을 분류하던 기존 방식에서 탈피하여 언어의 사회적 목적 관점에 따라 ‘이해(reception)’와 ‘표현(production)’의 두 가지 영역을 설정하였다. 이해 영역에서는 담화와 글뿐만 아니라 이미지, 동영상 등이 다양하게 결합된 방식으로 제공되는 영어 지식 정보를 처리하고 사용하는 능력을 기른다. 표현 영역에서는 다양한 매체를 통해 말, 글, 시청각 이미지 등을 활용하여 자신의 느낌, 생각, 의견 등을 전달하는 능력을 기른다. 즉 2022 개정 영어과 교육과정은 기존과 비교했을 때 더욱 의사소통 능력을 중시하는 모습을 띤다.

둘째는 평가 방법이다. 기존 2015년도 평가 방식은 결과에 초점을 맞추었지만, 새 교육과정은 과정과 결과 모두 중시한다. 국가 교육 과정 센터에서 제공하는 자료에 의하면 전 교육과정은 평가 주체를 다양화하며 다양한 발화 기법과 학습자의 유창성과 정확성에 초점을 맞춘다. 반면 새 교육과정은 깊이 있는 영어 학습과 역량 중심 평가가 이루어지도록 하며 다양한 특성 및 영어 수준을 고려한 맞춤형 평가를 시행한다.

셋째는 교수학습 방식으로 기존 교육과정은 서책형 교과서를 기반으로 하나 새 교육과정은 디지털교과서를 도입해 2024년도부터 이용 계획에 있다. 이는 학습자들의 디지털 리터러시를 높이고 개별화 학습의 촉진을 도모한다.

#### 2) 영어 말하기 교육 개선의 필요성

이처럼 2022년도 개정 영어과 교육과정은 언어 학습보다는 언어 습득으로 나아가고자 하는 교육을 중시하는 것을 알 수 있다. 그러나 이 변화는 교육 환경에 있어 한계점을 지닌다. 한국은 영어를 제2외국어로 학습하는 EFL(English as a Foreign Language) 환경이기 때문에 실제 상황에서 영어를 활용할 기회가 거의 없다는 점이다. 적은 말하기 기회 외에도 발화에 대한 제한적인 개별 피드백, 실질적인 의사소통 기능의 활용에 초점을 맞추지 않은 교육(신동일, 김종국, 2009), 교실 상황에서 외국어로 말하는 것에 대한 학생들의 심리적 부담감 등이 의사소통 중심의 영어 말하기 교육으로 가는데 한계점으로 제시되고 있다(윤지환, 김소연, 권서경, 2014). 이를 통해 성공적인 새 교육과정의 시행을 위해선 학습 환경적 측면에서 개선이 필요함을 알 수 있다.

#### 3) 핀란드 및 덴마크 영어 교육과정

핀란드와 덴마크의 영어 교육은 총 네 가지 특성을 보인다. 첫째, 영어 수업이 의사소통 중심으로 초기부터 영어의 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기 네 기능을 균형 있게 다루고 있다. 둘째, 내용-언어 통합교육 방법의 도입으로 사회, 과학, 국어 등 다수의 과목에서 공통된 주제를 골

라 영어로 가르치고 있다. 셋째, 핀란드에서는 영어를 쉽게 접할 수 있는 환경을 만들어 모든 사람이 매체를 통하지 않고 영어에 노출되도록 하고 있다. 넷째, 의사소통 중심의 영어교육에 대한 평가 방식이 과정 중심, 서술식으로 이루어지고 있다. 다섯째, 수준 높은 영어교육의 전제조건인 하나로서 양질의 교사 양성을 들 수 있다.

#### 4) 디지털교과서

디지털교과서는 에듀테크 기술 중 하나이다. 에듀테크란 교육과 기술의 합성어로 교육에 ICT 기술을 적용함으로써 기존의 교육 서비스를 개선하거나 새로운 서비스를 제공하는 차세대 교육을 의미한다. 디지털교과서는 서책형 교과서에 다양한 기술을 접목한 매체라고 볼 수 있으나 그 범위가 넓어 본 팀은 해당 개념을 다음과 같이 제한한다. 본 탐사에서 디지털교과서는 학생이 시공간의 제약 없이 서책형 교과서를 활용할 수 있도록 디지털화된 형태의 교과서만 연구하고자 한다.



그림 8 디지털교과서 예시

위의 이미지와 같이 디지털 교과서는 서책형 교과서 화면에 다양한 콘텐츠가 더해진 모습이 다. 영어 말하기 학습의 경우 실질적인 의사소통 기회 제공과 실시간 피드백으로 학생들의 영어 사용 경험을 높일 수 있다는 장점이 있다. 또한, 실생활에서 쓰이는 다양한 예시를 보충 자료 콘텐츠로 제시하여 학습에 대한 학생들의 흥미를 이끌 수 있다. 학습자가 중요한 부분에 대해서 강조하고 싶을 때는 해당 내용을 드래그하여 하이라이트, 메모 등을 할 수 있는 기능도 사용할 수 있다. 이처럼 디지털교과서 속 다양한 콘텐츠는 교과 내용 학습에 많은 도움을 준다.

교육부가 제공한 ‘인공지능 디지털교과서로 1! 맞춤형 교육시대 연다’ 보도자료에 따르면 2025년에 AI 디지털 교과서를 수학, 영어, 정보, 국어(특수교육) 과목에 우선 도입하는 것을 목표로 하고 있으며, 이후 점차 확대될 것이라고 발표한 바 있다. 또한, 교육부는 ‘AI 디지털 교과서 개발 가이드라인’을 공개하여 에듀테크 개발사와 교과서 발행사들이 개발 시 지켜야 할 기본 지침을 명시하였다. 교육부는 가이드라인을 통해 ‘AI 디지털교과서 검정 심사 기준’을 곧 배포할 예정이며 AI 디지털 교과서 개발사 및 발행사들은 이를 바탕으로 2025년 도입을 목표로 AI 디지털 교과서 개발을 착수할 예정이다.

## 2. 국내 사전 조사



그림 9 (좌) 인터뷰 사진, (우) 인터뷰이 사진

### 1) 이화여자대학교 덴마크 교환학생 인터뷰

본팀은 덴마크의 영어 말하기 교육을 받은 학생과의 인터뷰를 통해서 학생 입장에서의 덴마크 영어 교육에 대해서 이해할 수 있을 것이라고 예상해서 해당 인터뷰 대상을 선정하였다. 해당 인터뷰 대상은 이화여자대학교의 대한민국 학생들과의 영어 말하기 경험을 통해 덴마크와 대한민국의 영어 말하기의 차이점에 대해서 이해할 것으로 예상하여 인터뷰 대상으로 선정하였다.

대상자	이화여자대학교에 재학 중인 덴마크 교환학생 Dashne Amein Ahmad
인터뷰	2023. 05. 23 대면 인터뷰
주제	덴마크의 영어 말하기 교육에 대한 전반적인 경험

Q1. 덴마크 공교육에서 영어 말하기 교육에 대한 경험은 어땠나요?  
(수업 분위기, 교사의 역할 등을 바탕으로 이야기해 주세요.)

우선, 수업 분위기는 매우 수용적이었습니다. 영어로 자유롭게 말할 수 있는 분위기였으며, 수업 시간에 완벽한 영어를 구사하는지는 중요한 요소가 아니었습니다.

덴마크의 학생들은 매우 어린 나이 때부터 영어를 배우기 시작합니다. 예를 들어, 4살부터 영어를 배우기 시작하는 아이들도 있습니다. 비록 스칸디나비아 국가에 있기 때문에 억양이 다소 다르긴 하지만, 어렸을 때부터 영어를 배우도록 하는 교육과정은 영어 말하기에 정말 큰 도움이 되었습니다.

교사는 학생들이 우선 영어로 말하도록 하고 학생이 이야기 한 주제로 대화를 이어나갑니다. 선생님께서는 절대 학생들의 이야기를 방해하거나 중간에 끊지 않습니다. 또한, 교사는 학생들이 정확한 단어를 사용하여 말하는 것보다 영어 말하기에 대한 자신감을 가지는 것을 목표로 가르칩니다.

Q2. 학교에서는 어떤 방식으로 영어 말하기 실력이 평가되었나요?

또한, 사용된 영어 말하기 평가 방식이 영어 말하기 실력 향상에 도움이 되었나요?
학생들은 중학교에 들어가면서부터 1년에 3번씩 평가를 받습니다. 평가는 주로 영어와 영어 말하기의 두 가지 영역으로 이루어져 있습니다. 평가요소는 문법을 올바르게 이해하였는지와 읽기 자료를 제대로 이해했는지로 이루어져 있습니다. 이러한 평가 방식은 학생들이 자신의 영어 말하기를 증진시키는 것에 도움이 되었습니다. 왜냐하면, 학생들은 그들의 영어가 완벽한지 아닌지와 관계없이 평가를 받기 때문입니다. 또한, 교사는 학생들이 영어 표현을 올바르게 사용하지 않거나 하더라도 지적하거나 수정해 주지 않기 때문입니다.
Q3. 덴마크의 학생들이 자신들의 영어 말하기 실력에 있어서 충분한 피드백을 받는다고 생각하시나요? 만약 그렇다면, 그러한 분위기가 일반적인가요?
일반적으로, 덴마크 사람들은 영어를 매우 어린 나이부터 배우기 시작합니다. 이는 영어 말하기 실력 향상을 위한 아주 좋은 시스템입니다. 학생들이 어린 나이에서부터 적절한 개인적인 피드백을 받기 때문입니다. 교사는 항상 학생들에게 왜 그러한 점수를 받게 되었는지 설명해 줍니다.  교사는 학생들에게 그 수업에 있어서 학생들이 어떤 것이 부족한지 이야기해주고 학생들이 수업 시간에 어떻게 하고 있는지에 대해 이야기해줍니다. 이는 학생들에게 어떤 부분을 해결해야 하는지 짚어주어 발전할 수 있는 기회를 주기 때문에 긍정적입니다.

### [의의 및 한계]

덴마크 교환학생과 진행한 인터뷰를 통해 본팀은 디지털 교과서를 제작하는 것에 있어 인사이트를 얻었다.

우선, 인터뷰에 따르면, 덴마크는 영어 말하기에 집중된 교육을 제공하되, 수업 활동 중에 학생들을 평가하지 않아 학생들의 평가에 대한 부담감을 줄여 자발적인 영어 사용이 가능하도록 한다. 이에 따라 본팀은 디지털 교과서를 제작할 때, 최대한 많은 활동들이 말하기와 연관되도록 제작하여 학생들에게 충분한 영어 말하기 경험을 제공하기로 하였다. 단, 덴마크에서 수업 시간에 학생들의 실수를 지적하거나 평가하지 않는 것은 학생들에게 정확성보다 유창성을 강조하여 교육한다는 것을 의미한다는 인터뷰 내용을 적극적으로 반영하기로 하였다. 따라서, 교과서 내의 영어 말하기 활동은 평가에서 자유롭도록 제작하여 이에 대한 부담에서 벗어나 유창성에 집중할 수 있도록 하였다. 한편, 덴마크는 평가 전에 모의평가를 실시하여 학생들이 직접 본 평가에 대한 예행연습을 할 기회를 제공한다고 한다. 따라서, 본팀은 이에 따라, 학생들이 디지털 교과서를 활용한 수업 내에 추후에 시행될 평가에 대해서 충분히 대비를 할 수 있도록 제작해야 함을 깨달았다.

### 2) 핀란드 교육 종사자

핀란드의 공교육 현장에 대해서 인지하고 있는 핀란드의 교육에 대해서 연구하시는 임미나 선생님과의 인터뷰를 진행하였다. 임미나 선생님은 대한민국의 이화여자대학교 영어교육과 석사 학위와 핀란드의 Tampere University Teacher Education 석사 학위를 모두 취득하신 분이다. 또한, 임미나 선생님은 대한민국에서 중학교 교육현장에서 교사로 근무한 것뿐 아니라 핀란드와 대한민국의 교육에 대해서 모두 연구하는 센터에서 근무한 분으로 핀란드와 덴마크 모두의 교육에 세밀히 알고 계신 분이다. 따라서 본팀은 해당 인터뷰 대상자는 핀란드의

교육에 대해서 연구한 것에 더불어 대한민국 공교육에 종사하셨던 분이기 때문에 전문가의 입장에서 대한민국과 핀란드의 교육의 차이에 대해 면밀히 알 수 있을 것이라고 예상하여 해당 인터뷰 대상자를 선정하였다.



그림 10 비대면 인터뷰 사진

대상자	핀란드, 대한민국 교육분야 종사자 임미나 선생님
인터뷰	2023. 06. 22 비대면 인터뷰
주제	핀란드의 공교육 현장에서 이루어지는 영어 말하기 교육 실태

1) 교육과정과 정책 영역	
Q1. 핀란드 교육현장에서 영어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 비율은 각각 어떻게 되나요?	핀란드는 교사에게 자율성을 매우 많이 부여합니다. 따라서, 교사는 교재를 선택하는 것과 학생을 평가하는 것에 있어 자유롭습니다. 교육과정에 있어서도 개괄적으로 학습목표가 나열되어 있는 형태로 이루어져 있습니다.
Q2. 핀란드의 영어 말하기 교육에서 가장 특징적인 교육 방식이나 제도라고 생각되는 것은 무엇인가요?	핀란드의 영어 말하기 교육에서는 학생들이 흥미를 유지하도록 하여 자율성을 존중합니다. 예를 들어, 학생들에게 영어를 사용하는 유머 동영상을 보여줍니다. 다만, 핀란드의 사회적인 문화는 소통을 중시하므로, 영상에서 등장하는 인물이 핀란드식 발음의 영어를 하더라도 그대로 받아들입니다.
2) 교육평가 영역	
Q1. 핀란드의 영어 말하기 교육의 평가 방식이 과정 중심, 서술 중심인 것으로 알고 있습니다. 혹시 구체적으로 예를 들어 주실 수 있나요? 루브릭이나 평가요소 같은 것에 있어 평가의 공정성과 객관성을 확보하기 위해서 어떤 노력을 하고 있나요?	핀란드는 루브릭이나 평가요소에 있어 평가의 공정성과 객관성을 확보하기 위한 노력을 하지 않고 있습니다. 핀란드의 영어 말하기 교육은 평가의 공정성과 객관성보다 교사의 자율성을 보존하려는 경향을 보입니다. 예를 들어, 핀란드 영어 말하기 교육은 학생에게 가장 좋은 성적을 주려고 합니다. 학생이 자신의 성적에 대해 만족스럽지 않아 다시 시험을

치르고 싶다고 한다면 허용하고 더 잘 나온 성적을 바탕으로 입력합니다. 이는 핀란드 교육의 목표가 근본적으로 모든 아이들이 뒤처지지 않고 교육을 받도록 하는 것이기 때문입니다.

### [의의 및 한계]

본팀은 핀란드 임미나 선생님과 인터뷰에서 다음과 같은 부분을 중요하게 보았다. 인터뷰에 따르면 핀란드는 대한민국과 달리 교사의 자율성을 적극적으로 존중하여 수업 구성, 평가 방식 등에 있어서 교사가 스스로 정할 수 있도록 한다. 핀란드는 더 나아가 학생의 자율성 역시 존중하였는데, 이는 학생들이 흥미를 유지하고 소통 중심의 영어교육을 하는 목표를 달성하도록 하기 위해서라고 한다. 따라서 핀란드는 학생들이 핀란드식 영어 발음을 하더라도 이에 대해 지적하지 않는다고 한다. 다만, 인터뷰에 따르면, 핀란드와 덴마크는 교육과정이 매우 다르다. 따라서 본팀은 핀란드에서 강조하는 교사의 자율성을 똑같이 적용할 수 없을 것이라고 생각한다. 결과적으로, 본팀은 해당 인터뷰를 참고하여 교과서에 교사가 자유롭게 활용 가능한 활동들을 구성하였다. 또한, 학생들이 흥미를 유지하고 소통을 할 수 있는 활동으로 구성하였다.

### 3) 은여울 중학교 영어 교사

현장 교사와의 인터뷰를 통해 디지털 교과서 구상 방향성에 대해 논하고자 탐사 대상으로 선정하였다. 또한, 해당 인터뷰를 통해 현장에서의 영어 말하기 교육을 시행하는 것에 대한 한계에 대해서 이해하고 이를 디지털 교과서를 통해 해결할 수 있는 방향에 대해서 탐구하고자 하였다. 동시에 디지털 교과서를 구상하기에 앞서 현장 교사의 교육적 경험을 통해 효과적인 활동, 디지털 교과서에 추가되었으면 하는 부분들에 대한 의견을 듣고자 하였다. 본 팀의 궁극적 목표는 학교 현장에서 실제로 사용할 수 있는 디지털 교과서를 제작하는 것이다. 따라서 해당 인터뷰를 통해 미래의 예상 사용자인 현장 교사들의 니즈에 대해 파악할 수 있을 것이라고 예상했다.



그림 11 대면 인터뷰 사진

대상자	은여울 중학교 영어 교사 문미경, 김지혜 선생님
인터뷰	2023. 05. 26. 대면 인터뷰
주제	우리나라 공교육 내 영어 말하기 교육 현황

1) 평가 영역
Q1. 현재 학교 현장에서 말하기 영역 평가는 어떻게 진행되고 있습니까? Q1-1. 이에 대한 문제점과 개선점은 무엇이라고 생각하십니까?
<p>현재 학교 현장에서 말하기 영역 평가는 주로 주제를 미리 제시하고 이에 학생들이 준비해 발표하는 방식의 수행평가로 이루어집니다. 은여울 중학교에서 제시하고 있는 평가 기준은 모든 평가 내용을 포함하고 있는지, 내용이 잘 전달되고 있는지, 어법이 틀렸는지, 지나치게 느린 속도로 말하고 있는지입니다. 이는 학생들을 모두 동일한 기준 하에 평가할 수 있다는 장점을 가지고 있습니다.</p> <p>영어 말하기 교육의 목표는 원활한 소통입니다. 소통은 서로 대본이 없는 상태에서 이루어져야 하는데 그러한 방식으로 학생들을 평가하게 된다면 30명의 학생들을 똑같은 기준으로 판단할 수 없기에 형평성에 있어 문제점이 발생할 수 있습니다. 따라서 교육현장에서는 학생들에게 사전에 발표 주제와 평가 기준을 고지하고 이에 따라 일률적으로 평가하게 됩니다. 그러나 이러한 영어 말하기 평가는 교사가 학생들의 의사소통 능력을 간접적으로 해야 한다는 문제점을 낳게 됩니다. 이는 학생들에게 상호적으로 소통할 수 있는 능력이 있는지 확인할 수 없다는 것을 의미합니다.</p>
2) 수업 영역
Q1. 현재 학교 현장에서 말하기 수업은 어떻게 이루어지고 있습니까? Q1-1. 만약 영어의 4가지 영역을 정해진 수업 시간 내에 얼마나 활용하는지, 그 비율을 말해보는다면, 말하기는 몇 퍼센트 정도인가요?
<p>현재 학교 현장에서 말하기 수업은 10% 이내로 이루어진다고 할 수 있습니다. 영어 말하기를 중점으로 하는 수업을 진행하는 것에 있어 어려움이 있기 때문입니다. 중학교 3학년 영어 수업 같은 경우에는 수업과 평가 사이의 비율 사이에서 진도에 대한 부담감이 있어 말하기만을 주력하는 수업은 현장에서 어려움이 있다고 볼 수 있습니다.</p>
Q2. 사용하였던 영어 말하기 교육 방법 중에서 가장 효과가 좋았던 것은 무엇인가요?
<p>특정한 구문을 활용할 수 있도록 학생들의 경험을 묻는 정도의 짧은 문답 수준의 말하기 수업이 효과가 있었다고 생각합니다. 또는, 예를 들어, 시장 보기 주제와 관련된 대화체를 열거한 후, 이 중 하나를 학생들이 선택하여 원어민 교사와 함께 말하기 연습을 시키는 것이 가장 효과적이라고 생각합니다. 다만, 이전에는 원어민 교사에게 할당된 시간이 영어 말하기 수업 교과로 지정되어 있었던 것에 비해 현재는 영어 수업 시수가 적기에 말하기만을 집중적으로 하는 수업을 개설하는 데 한계점이 있습니다.</p> <p>즉, 실생활과 관련된 특정 상황이나 맥락 속에서 특정 표현을 활용하는 평가가 학생들이 흥미로워하면서 가장 효과적이었습니다.</p>
3) 에듀테크 및 자료 영역

Q1. 영어교육과정이 개정됨에 따라 디지털 교과서를 주요한 자료로 활용하게 될텐데, 영어 말하기 교육 활성화를 위해 어떤 활동과 기능이 유용할 것 같은가요?

번역 프로그램들이나 AI 프로그램들을 이용해 많이 수업하시는 것으로 알고 있습니다. AI와 대화하면서 말하기 연습하는 활동이 학생들이 활자에서 벗어나 흥미를 느끼면서 학습할 수 있는 방향으로 활용되면 좋겠다고 생각합니다. 또한 실제적 맥락 안에서 말하기 활동이 이루어졌으면 좋겠습니다. 해당 활동들이 학생들의 능동성과 적극성을 이끌어낼 수 있는 요소가 추가되면 좋겠다고 생각합니다. 기능 측면에 있어서는 디지털 교과서에 Learning Management System (LMS) 기능을 내재하여 실제로 학생들이 수행하는 과제를 다른 플랫폼을 거치지 않고 교과서 내에서 확인하고 피드백을 줄 수 있으면 좋겠습니다.

또한, 개별화 학습을 할 수 있는 시스템이 구축되어 있으면 좋겠습니다. 수업 현장에서의 가장 큰 문제점은 학생들이 영어를 실제로 사용하는 환경에 많이 노출되어 있지 않기 때문에 수업을 소화할 수 있는 학생들이 적고, 교실 내에서도 학생들의 수준이 다양합니다. 이러한 학생들을 한 교실 안에서 가르치다 보니 모든 학생들이 완벽하게 이해할 수 있도록 하는 것이 불가능하기 때문에 학생들이 자신의 수준에 맞게 학습하고 복습할 수 있는 기회를 제공할 수 있는 교과서가 제작되었으면 좋겠습니다.

#### [의의 및 한계]

본팀은 해당 인터뷰를 통해 미래의 디지털 교과서 실사용자인 교사에게서 교육 현장에서 사용하기에 적합한 활동에 대해 알 수 있었다. 인터뷰에 따르면, 학생들의 영어 말하기 수준이 다양한 수업 현장에서 학생들이 수업 내용을 완벽하게 이해하도록 하기 위해서는 디지털 교과서를 활용한 개별화 학습이 필요하며 학생들이 주도적으로 예습과 복습을 할 수 있는 환경을 조성해야 함을 조언했다. 본팀은 해당 조언에 있어 교과서 내 활동들이 수준별로 나누어져 있고, 학생 개개인이 각자 개별적으로 자신에게 맞는 난이도로 복습할 수 있도록 제시하는 방향으로 나아갔다. 한편, 인터뷰에 따르면, 교육현장은 종이 텍스트에서 벗어난 흥미 있고 실제적인 활동과, LMS 기능을 통한 교과서 내의 확인 및 피드백 서비스를 요구하였다. 본팀은 해당 요구는 학생들의 자율성과 교사의 학생 관리에 있어 중요하다고 생각했다. 따라서 본팀은 디지털 교과서 내 기증 중 영상, 게임, LMS 기능으로 해결하는 방향으로 구성하였다.

#### 4) 교육과정평가원

교육과정평가원에서 2015 개정 교육과정에서 2022 개정 교육과정으로 변경하면서 초점으로 둔 부분에 대해서 구체적으로 이해하고 이를 바탕으로 디지털 교과서를 구상하는 방향을 설정하기 위하여 탐사 대상으로 선정하였다.

대상자	교육과정평가원 주형미 박사
인터뷰	2023. 05. 31 비대면 인터뷰
주제	교육과정평가원에서 제시하는 중학교 영어 교과서의 개선 방향

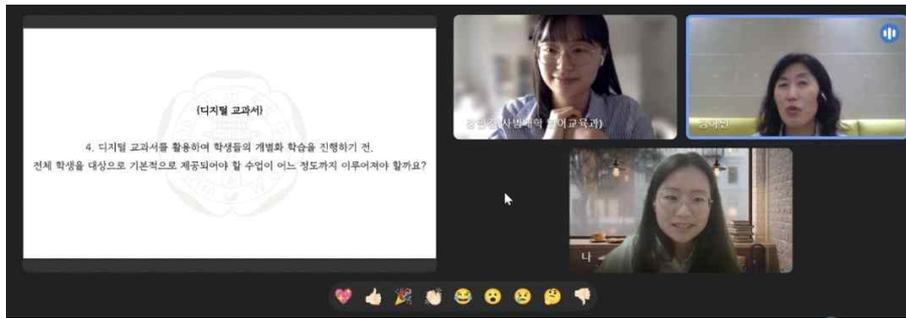


그림 12 비대면 인터뷰 사진

### [의의 및 한계]

교육과정평가원과의 인터뷰를 통해 디지털 교과서의 영어 말하기 평가는 한 가지 주제에 대해 학생들이 발표하는 회의형 평가가 아니라 모두가 소통하는 토의형 평가의 형태를 띠어야 함을 깨닫게 되었다. 이는 사전의 인터뷰에서 학생들에게 소통 형식의 말하기 활동을 제공해야 한다는 의견과 일치한다. 본팀은 이에 대해 학생들이 활동 후에 해당 목적이 달성되었는지 확인하기 위해서 비슷한 방식의 평가가 이루어져야 한다고 생각한다. 따라서, 본팀은 타 인터뷰와 교육과정평가원의 인터뷰에 따라 소통을 강조하는 토의형 평가 방식을 학생들이 여러 번 활용할 수 있도록 활동을 구성하고자 한다. 한편, 교육과정평가원에 따르면, 2023 개정 교육과정은 학습 주도성과 개별 맞춤형 교육에 초점을 두고 있다. 또한, 교육과정평가원에서는 디지털 교과서는 학생들의 학습 이력과 평가 결과를 모두 기록할 수 있는 교과서여야 함을 조언했다. 본팀은 해당 조언이 교사가 학생들의 학습 이수 상황을 확인하고 학생에게 올바른 피드백을 제공하는 것에 있어 중요하다고 생각했다. 해당 조언은 본팀에 있어 LMS 시스템을 활용하여 학생들이 지속적으로 자신의 말하기 활동에 있어 충분한 피드백을 받을 수 있는 환경을 조성하는 교과서를 만들 수 있는 방향으로 나아가도록 하는 것에 영향을 주었다.

### 5) 한국응용언어학회, 이화여자대학교 영어교육과 교수

한국응용언어학회는 사범대학 교수, 교육현장에서 재직 중인 교사 등 교육 분야에 종사 중인 다양한 사람들이 언어와 언어교육에 대해서 연구하는 학회이다. 따라서, 지속적으로 변화하는 언어 교육과정에 대해서 연구한 응용언어학회의 관점에서 다른 국가의 언어교육체제를 적용하거나 다양한 언어교육법을 시도하는 경우 가장 효과적이었던 방법에 대해 인터뷰하기 위해 해당 탐사 대상을 선정하였다.

대상자	한국응용언어학회 편집출판이사, 이화여자대학교 영어교육과 이미진 교수
인터뷰	2023. 06. 30. 비대면 인터뷰
주제	응용언어학회의 관점에서 본 2022 개정 교육과정을 바탕으로 한 디지털 교과서가 나아가야 하는 방향

1) 교육과정 영역
<p>Q1. 교육과정이 기존의 말하기 읽기 듣기 쓰기 네 가지 영역에서 이해와 표현 두 가지 영역으로 바뀐 것으로 알고 있습니다. 이를 바탕으로 평가원에서는 구체적으로 교육현장 측면에 있어서 어떠한 변화를 기대하시나요?</p>
<p>기존의 영어 교육은 언어의 네 가지 기능을 위주로 교육 내용을 구성했습니다. 그러나 사회의 의사소통 체제도 크게 변화하였고 매체 기술도 발전하였으며, 매체 자체도 다변화되어 언어의 네 가지 기능을 분리해서 학교 현장에서 가르치는 것이 실질적인 언어교육에 도움이 되지 않을 것이라는 우려가 떠올랐습니다. 따라서 현실적인 맥락에서 영어 교육 내용을 구성하고자 하는 틀의 변화의 필요하다는 의견이 많이 제기되었습니다. 이에 대해 교육과정평가원에서는 실생활에서 통합적으로 사용되는 언어의 기능을 읽기, 듣기, 말하기, 쓰기의 네 가지 기능에서 이해와 표현이라는 두 가지의 기능으로 변화하는 것에 대해서 기대하고 있습니다.</p>
2) 교육평가 영역
<p>Q1. 한국교육과정평가원은 평가측면에 있어서 영어 말하기 교육을 어떻게 개선하고자 하나요?</p>
<p>교육과정 평가원은 연구를 진행하고 교사에게 지원해 주는 기초 데이터를 만드는 기관이기에 많은 교사들의 의견을 바탕으로 답변드리도록 하겠습니다. 말하기 평가는 대부분 수행평가 즉, 발표하거나 자신의 이야기를 전달하는 회의 방식의 말하기 평가가 주가 되었습니다. 그러나 이제는 그것을 토의 방식의 평가 즉, 지금 어떤 상황 속에서 자연스럽게 상대방이 정보를 물으면 대답하는 방식의 평가로 진행되기를 기대하고 있습니다. 다만, 기존에는 학교 현장의 교사들이 많은 수의 학생들을 모두 토의의 방식으로 평가하는 것에 있어 한계를 느꼈다면, 현재는 다양한 기술들이 발전하면서 다양한 평가 도구들을 통해 말하기 교육을 개선할 수 있는 전제조건으로 활용할 수 있게 되었습니다.</p>
3) 디지털 교과서 영역
<p>Q1. 2015 개정 교육과정을 기반으로 연구하신 디지털 교과서와 비교하였을 때, 2022 개정 교육과정의 디지털 교과서는 어떤 목표점, 방향을 가지고 제작되어야 할까요?</p>
<p>2022 개정 교육과정에서 가장 주요 키워드 중 하나가 학생 주도성입니다. 학생들이 자기 학습을 계획하고 이끌어 나가며 주체적으로 학습을 완료해야 된다는 학습 주도성이 중요한 강조점이기 때문에 디지털 교과서는 해당 부분이 잘 활용될 수 있는 방향으로 제작될 가능성이 높습니다. 한편, 2022 개정 교육과정에서 초점을 두고 있는 것이 개별 맞춤형 교육입니다. 그러한 지향점과 같이 디지털 교과서가 제작되어야 한다고 유추하는 바입니다.</p>
<p>Q2. 2022 개정교육안에 따르면, 디지털 교과서는 서책형 교과서와 어떤 다른 점을 가지도록 제작될 예정인가요?</p>
<p>학생들의 학습 이력, 평가 결과가 기록될 수 있도록 되어야 개별 맞춤형 학습이 구현될 수 있는 교과서라고 생각합니다. 다만, 서책형 교과서와 동일하게 현장에서 사용되기에 적합한 지 검증 후 편찬할 예정이므로, 서책형 교과서에서 새로이 추가될 내용은 많지 않을 것이라고 생각합니다.</p>

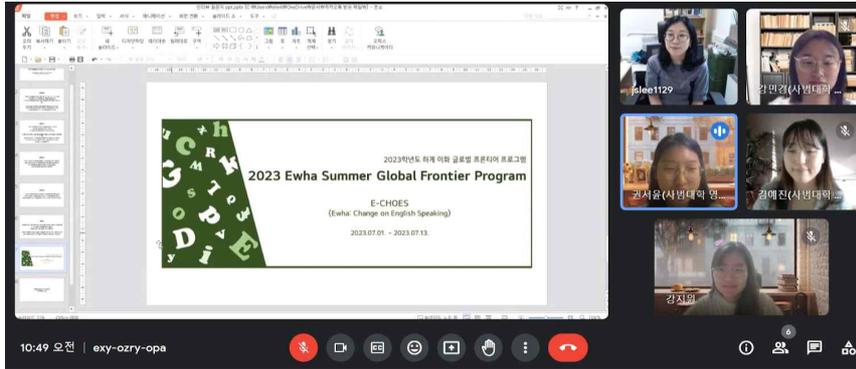


그림 13 비대면 인터뷰 사진

### [의의 및 한계]

응용언어학회의 인터뷰 후, 본팀은 다음과 같은 부분을 중요하게 생각하게 되었다. 응용언어학회에 따르면, 현재 대한민국은 루브릭이 활성화되어 있지 않다고 한다. 따라서, 새로 제작될 디지털 교과서에서는 루브릭을 제공할 때, CEFR과 같은 국제적인 지표를 활용할 것을 조언했다. 본팀은 이에 대해 신뢰도 확보를 위해 국제적 지표인 주니어 토플 CEFR이 적절하다고 본다. 따라서, 본팀은 교과서에서 단원별 루브릭을 제공할 때, 해당 지표를 활용하여 제작하였다. 한편, 응용언어학회에 따르면, 교과서 내에, 학생들이 정답이 정해지지 않는 자유로운 활동을 하도록 해야 한다. 본팀은 해당 조언에 대하여 학생들이 충분히 말할 수 있는 활동을 제공하기에 적합하다고 생각했다. 따라서 본팀은 해당 조언을 받아들여 교과서 활동을 제작할 때, 자유 대화 활동을 구성하였다.

## 3. 해외 탐사

### 1) Sam Corporation

Sam Corporation은 최초로 핀란드 국제 교육인증 EAF(Education Alliance Finland)를 획득한 에듀테크기업이다. 세계에서 좋은 평가를 얻고 있는 만큼, 핀란드 현지에 있는 회사에 방문한 후에 핀란드 영어교육에 대한 유용한 현장 정보를 얻고자 하였다. Sam Corporation은 현재 핀란드 내의 교사, education hub 등과 협업하여 다양한 교육을 진행 중이기에 그로부터 본팀이 원하는 현지의 교육 이야기를 들을 수 있기를 기대했다. 그뿐만 아니라, 에듀테크를 활용한 언어 학습 교구를 개발 중에 있어 본 팀의 연구 주제인 영어 말하기 교육을 활성화하기 위한 디지털 교과서 개발과 관련하여 다양한 조언을 구할 수 있으리라 예상하였다. 이를 바탕으로 핀란드 영어 말하기 교육의 현장 및 수업 도구 등에 대해 파악하고, 국내 영어 말하기 교육에 적용 가능한 아이디어를 얻기 위해 본 팀은 Sam Corporation을 탐사 기관으로 선정하였다.

1) 교육과정 영역
Q1. 각 나라마다 고유한 영어교육 체제가 있습니다. 한국의 교육 환경에 적용할 수 있는 교육과정이나 방법, 체제 등을 참고하고자 할 때, 어떤 점들을 고려해야 할까요?
영어를 학습하는 환경은 영어를 제2 외국어로서 학습하는 ESL(English as the Second Language) 환경과 영어를 외국어로서 학습하는 EFL(English as the Foreign Language) 환경으로 나뉘는데, 현재 한국은 ESL 환경으로 편중되어 있는 경향이 있습니다. EFL 환경에서는 학생들의 문화를 보호하며 모국어를 보호하고, 다문화 수용해야 한다는 것을 강조하는 편입니다. 그러나 한국에서는 같은 EFL 환경이지만 일반적인 EFL 환경에서 추구하는 목적과는 달리 입시나 취업 등과 같은 목적을 가지고 있습니다. 따라서 타국의 영어 교육 체제를 참고할 때에는 이러한 한국과 참고하고자 하는 국가의 문화적 차이점을 인지하고 한국의 정서에 맞게 적용하도록 해야 합니다.
2) 교육평가 영역
Q1. 교사가 학생들의 영어 말하기 능력을 활성화하기 위해서는 어떤 요소를 중점적으로 생각해야 할까요? (ex: 발음, 자신감, 속도, 내용, 구성, 단어 및 어법 등)
최근 영어 교육에 있어서 정확성, 즉 학생들이 영어 표현을 정확하게 구사하고 있는가에 대한 중요도는 감소하고 있는 추세입니다. 또한, 현재 원어민보다 영어를 제2외국어로 접하는 외국인의 경우가 많아지고 있기 때문에 학생의 발음도 중요도가 떨어지고 있는 추세입니다. 이에 비해 상대적으로 유창성과 상호작용 능력의 중요성이 높아지고 있기 때문에, 해당 요소들에 집중하여 학생들을 가르치는 것이 옳다고 생각합니다.
Q2. 교과서를 구상하면서 초급, 중급, 고급으로 수준을 나누어 학생들의 개별화 학습을 추구하고자 합니다. 이때 초급, 중급, 고급을 어떤 기준으로 나뉘야 할까요? 또, 각 레벨에서는 어떤 수준의 영어 말하기 능력을 요구해야 할까요? 그 질문의 예시도 궁금합니다.
학생들의 개별화 학습을 위하여 단계를 나누기 위해서는 국제적인 지표를 참고하는 것이 신뢰도 향상을 위해 효과적일 것이라고 생각합니다. 예를 들어, CEFR과 같은 지표가 가장 보편적입니다.
3) 교과서 영역
Q1. 어떤 활동들을 교과서에 포함하여야 수업 시간 내 학생들의 참여율을 높일 수 있을까요?
답이 정해져있지 않은, 학생들이 자유롭게 말할 수 있는 환경을 조성해 주는 것이 좋다고 생각합니다. 학생들끼리 공통적인 관심사에 대해 자유롭게 대화하는 시간을 제공하여 동기를 유발하는 것도 좋다고 생각합니다.



그림 15 (좌) We Creator 구성품, (우) Story Creator 구성품



그림 14 대면 인터뷰 사진

대상자	이방전 대표님
인터뷰	2023. 07. 05. 대면 인터뷰
주제	Sam Corporation의 에듀테크 활용 및 교육현장에서의 적용

1. 에듀테크 영역
<p>Q1. We creator와 Story Creator는 모두 실제 사진을 기반으로 하는 에듀테크 기술인 것으로 알고 있습니다. 여기서 실제 사진이라는 것은 AR의 개념에 해당하는 기술인 것으로 이해했는데요, VR이나 AI 등의 기술 대신 이 특정 기술을 사용한 이유는 무엇인가요?</p> <p>We Creator와 Story Creator 모두 보드게임형 학습 도구로, 이용자로 하여금 그림카드들을 자유롭게 조합하여 스토리를 만들도록 합니다. We Creator가 Sam Corporation에서 제작하고자 하는 스토리텔링 형 보드게임의 상위 모델이라면, Story Creator는 이용자들이 이야기를 전개하는 데 초점을 맞춘 하위 모델이라고 할 수 있습니다.</p> <p>과학 기술을 다양하게 접목시키는 것은 에듀테크를 발전시키는 데 큰 도움이 되지만, 그전에 고려해야 할 것은 타깃 사용자층이라고 생각합니다. 저희가 개발하는 교구가 타깃 연령층에 적합한지의 여부를 우선적으로 고려하고, 그 후에 기술을 적용하는 것이 필요하기 때문입니다. 예를 들어 현실과 가상현실 간의 차이를 충분히 이해하지 못하는 어린 학습자에게는 오히려 과학기술을 과도하게 적용하는 것이 문제가 될 수 있습니다. 이와 같은 이유로 저희가 개발한 We creator와 Story Creator는 실제 사진을 기반으로 제작되었습니다. 한편, 현재 개발 단계에 있는 English Creator의 경우에는 타깃 사용자 연령층이 기존보다는 높기 때문에 AI를 활용할 계획에 있습니다.</p>
<p>Q2. 자기주도적 스토리텔링 학습 기법으로 구조적 학습이 가능하도록 실습도구를 오프라인과 온라인으로 동시에 유도한다고 했는데, 구체적으로 어떤 방식으로 동시에 유도하고 있나요?</p> <p>We creator와 Story Creator 모두 애플리케이션과 연동 되기 때문에, 온라인과 오프라인 상에서 동시에 제품을 사용할 수 있고, 각각 따로 활용할 수도 있습니다. 수업 현장에서 We creator와 Story Creator를 활용할 때는 조금 더 원활한 수업 진행을 위해 오프라인으로만 활동을 구성할 수 있는데, 사용 연령층이 스마트폰 사용에 익숙한 경우에는 온라인</p>

과 병행하여 활용이 가능합니다. 이처럼 다양한 선택지를 제공하는 것이 교사와 학생이 수업 시간 내에 가장 효율적이고 적절히 사용할 수 있게끔 하는 데 도움이 됩니다.
Q3. We creator 혹은 Story Creator를 통해 EFL(English as a Foreign Language) 학습자가 스토리를 영어로 만들 때, 학생들이 문법적 오류 혹은 발화 오류를 범한 경우에는 어떻게 교정이 이루어지나요?
에듀테크 분야에서는 다양한 방식의 피드백 시스템을 제공하고 있습니다. 대표적으로 애플 리케이션 상에서 교사가 학생의 답변을 확인하고 피드백을 남기는 기능과 또래 학습자가 서로의 답변을 확인하고 동료 피드백을 남기는 기능이 있습니다.  현재 Sam Corporation에서 개발하고 있는 English Creator의 경우에는 AI를 활용하여 학생들의 답변을 고칠 수 있도록 기획하고 있습니다.
2. 교육 현장 영역
1) 학습자들이 그림을 보고 난 뒤에 이야기를 만들어내고, 아이디어를 전개하기 위해서는 학습자들의 사전 지식이 일정 수준 필요할 것 같은데, 이를 어떻게 활성화시킬 수 있나요?  물론 사전 지식이 필요하겠지만, 어느 수준이냐는 크게 중요하지 않습니다. 오히려 서로 다양한 배경지식과 경험을 가진 학습자들이 모여 제품을 사용한다면, 그만큼 다채롭고 창의적인 답변이 나오기 때문에 더 많은 자극을 줄 수 있습니다. 따라서 학습자의 사전 지식을 따로 활성화하지 않아도 충분히 제품을 활용할 수 있습니다.
3. 에듀테크 목표 영역
1) 현재 한국의 에듀테크 산업은 레드오션이라고 할 수 있습니다. 이와 함께 한국 교육에서도 디지털 교과서를 사용해 서서히 에듀테크 접목을 높이고 있습니다. 그러나 여전히 학교 현장에서의 에듀테크 도입 속도는 에듀테크의 발전 속도보다는 현저히 느립니다. 이 과정을 촉진하기 위해서는 어떻게 해야 한다고 생각하나요?  핀란드의 수도인 헬싱키시에서는 Education Hub를 운영하고 있습니다. Education Hub는 에듀테크를 개발하고 있는 회사와 학교를 연결해 주어 기술의 도입을 활성화해주는 단체입니다. 이때, Education Hub는 각 회사가 개발한 제품을 먼저 확인하고 검증하는데, 이를 통과한 회사만이 헬싱키 내의 학교와 연결됩니다. 연결된 학교는 지자체에서 검증된 각 회사의 제품을 사용해 볼 수 있습니다. 또 Education hub가 제공하는 프로그램 중 하나인 'testbed'가 있습니다. 이 프로그램을 통해 개발 중인 제품을 학교 현장에서 사용해 볼 수 있으며, 이때 학교 기관으로부터 받은 피드백은 제품을 개선하는데 큰 자원이 됩니다.  이처럼 정부 차원 혹은 지자체 차원에서 제공하는 지원은 에듀테크를 개발하고자 하는 기업, 특히 스타트업들에게 도움이 될 뿐만 아니라, 해당 국가 혹은 지역 교육 현장에서의 에듀테크 발전과 도입 속도 증가에 효과적으로 기여합니다.

### [의의 및 한계]

Sam Corporation을 탐사함으로써 본 팀은 다음과 같은 의의를 얻을 수 있었다. 우선, 과학 기술을 적용함에 있어 사용자층을 특정하는 것이 매우 중요하다는 점이다. 에듀테크를 이용하는 사용자에게 특정 기술이 적절한지를 확인해야 가장 효과적이고 바람직한 학습

수단을 제공할 수 있기 때문이다. 또, 디지털 교과서의 특성상, 40분~50분으로 한정된 수업 현장 내에서 효율적으로 활용되기 위해서는 온라인뿐만 아니라 오프라인 서비스 또한 제공해야 한다는 점이다. 실제 한국의 교육 현장에는 충분한 디지털 기기가 보급되지 않았을 뿐만 아니라, 수업을 진행하는 교사와 그 학생들 모두가 디지털 기기에 충분히 익숙하지 않다는 현실을 고려해야 하는 것이다.

한편, 본 팀은 Sam Corporation을 탐사하면서 다음과 같은 한계를 발견하였다. 우선, 에듀테크 기술이 수업 현장에서 얼마나 활용될 수 있는가는 교사의 개인 재량에 따라 많은 차이가 난다는 점이다. 다양한 기술을 활용하는데 익숙한 교사는 그만큼 수업 시간 내에 많은 에듀테크를 사용할 수 있고, 동시에 학습자에게 여러 학습적인 자극을 줄 수 있다. 그러나 이에 익숙하지 않은 교사의 경우, 에듀테크를 수업 현장 내에서 적극적으로 사용하는 데 어려움을 겪는다. 또, 학습자의 개별화된 학습을 추구하게 되면, 교사는 학생 개개인의 답변을 교정해 주고, 각각 피드백을 주게 되는데, 이는 수업 시간 내외로 교사에게 또 다른 과제가 될 수 있다. 마지막으로 AI의 특성으로 인한 어려움이 있다. AI는 사용자들이 입력한 데이터를 기반으로 학습하는데, 사용자가 많을수록, 그리고 입력된 데이터가 많을수록 그 정확도가 증가한다. 따라서 사용자가 비교적 적은 에듀테크에서의 AI의 경우, 정확도가 낮을 수 있으며 그 교육적인 효과에 대한 신뢰도 또한 감소한다.

## 2) Helsinki Education Hub

Helsinki Education Hub는 에듀테크 스타트업들의 상품 개발, 혁신, 그리고 생산력을 개선 시킴으로서 에듀테크를 통한 배움과 교육을 강화하는 데 목표를 둔다. 특히 핀란드의 에듀테크 기술 공유 중심지로 기능하며 허브를 통해 에듀테크 산업의 흐름을 살펴볼 수 있다. 해당 기관을 인터뷰함으로써 핀란드 교육의 흐름과 함께 변화하는 에듀테크의 사용을 탐색하고자 하였다.

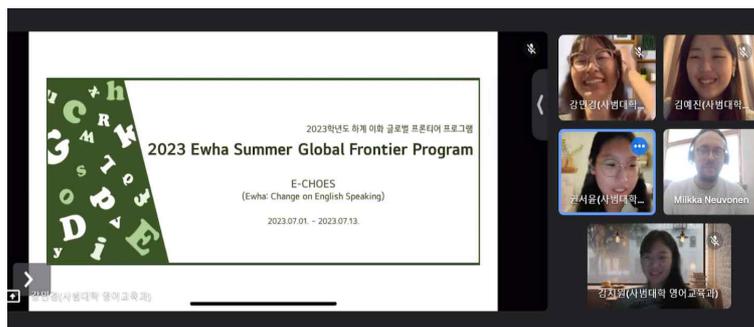


그림 16 비대면 인터뷰 사진

대상자	헬싱키 에듀 허브의 Miikka Neuvonen 커뮤니티 매니저
인터뷰	2023. 07. 03. 비대면 인터뷰
주제	핀란드의 에듀테크 산업에 대한 탐색 및 디지털 교과서 관련 인사이트 수집

1. 에듀테크 및 기술 영역
Q1. 핀란드 교육의 가장 큰 특징은 무엇인가요? 그리고 이 특징은 에듀테크 분야에 어떻

<p>게 적용되나요?</p>
<p>핀란드는 수업을 어떻게 구성하고, 어떤 교재를 사용하고, 어떻게 운영하는가 등, 수업에 대한 전반적인 것을 교사에게 맡깁니다. 따라서 핀란드의 교사들은 자율적으로 자신의 학급을 운영할 수 있으며, 어떤 에듀 테크 기술을 활용할 것인가 또한 교사에게 달려있습니다. 교사의 수업권이 확실히 보장되어 있기 때문에, 교사는 다양한 방식으로 자신이 원하는 수업을 구성할 수 있다는 장점이 있습니다.</p> <p>이는 핀란드의 에듀테크 기술 발전에도 크게 기여합니다. 교사의 자유로운 수업 운영이 보장되고, 여러 학습 도구를 선택하는 데 있어서 자율성도 부여하는 만큼, 여러 에듀테크 기술에 대한 교사의 수요가 존재하기 때문입니다. 덕분에 핀란드에서는 에듀테크 기술이 활발히 개발되고 있습니다.</p>
<p>Q2. 핀란드는 디지털 교과서를 교육에 적극적으로 활용하나요? 또, 디지털 교과서의 발전 방향성에 대하여 어떻게 생각하시나요?</p>
<p>코로나19 이후, 핀란드 역시 디지털 교과서에 대한 수요가 늘어났습니다. 이에 다양한 디지털 학습 자료가 만들어졌고, 그에 대한 이용도도 높아졌습니다. 그러나 물리적인 것을 디지털화했다고 해서 그것을 혁신으로 볼 수는 없는 것 같습니다. 학생들로 하여금 전자기기의 화면만을 통해서 공부를 하게 하는 것은 그들에게 제한된 학습 매체만을 제공하는 것에 불과하기 때문입니다. 따라서 교육현장에서는 디지털화만 추구하지 않고, 온라인과 오프라인 사이의 균형을 맞추기 위해 노력해야 합니다.</p>
<p>2. 에듀테크 목표 영역</p>
<p>Q1. 에듀테크 분야에 있어 Helsinki Education Hub의 궁극적인 목표는 무엇인가요?</p>
<p>에듀테크 스타트업과 기업들을 학교 기관과 연결해 주는 기관으로서 저희가 목표하는 것은 해외의 에듀테크 기업들의 제품과 아이디어, 기술을 핀란드에도 도입할 수 있을 만큼 그 영향력을 확장시키는 것입니다. 이를 통해 모든 교사와 학생들에 적재적소에 필요한 기술들과 프로그램들을 이용할 수 있고, 효과적이고 바람직한 학습을 할 수 있도록 지원하는 것이 저희의 궁극적인 목표라고 할 수 있습니다.</p>
<p>3. 디지털 교과서 영역</p>
<p>Q1. 에듀테크 분야에서 인공지능은 앞으로 어떻게 적용될 수 있을까요?</p>
<p>오늘날 Chat GPT와 같은 인공지능은 에듀테크 관련 전문가들을 비롯한 많은 사람들의 관심사입니다. 인공지능은 그만큼 다양한 분야에서 적용되고 있습니다. 여기서 문제는 인공지능이 우리의 미래에 어떤 영향을 줄 수 있는지는 아무도 모른다는 점입니다. 미래의 수업 현장에 어떤 변화를 가져올 것이며, 교사에게 어떤 영향을 줄 것인지 등, 우리는 아직 인공지능이 가져올 결과에 대해서 알지 못합니다. 한 가지 확실한 것은, 다음 세대는 우리보다 더 인공지능에 노출될 확률이 높아질 것이고, 결국 이는 우리와 우리 다음 세대의 도전 과제가 될 것입니다.</p>
<p>Q2. 에듀테크 분야에서의 VR(가상현실)과 AR(증강현실)의 전망은 어떠한가요?</p>
<p>VR이 등장한 이후로 많은 전문가들은 대부분의 가정집에 VR 기기가 생길 것이라고 예측했습니다. 그러나 실제로는 그렇지 않습니다. 반면, AR의 경우에는 이미 해당 기술을 효과적으로 개발하고 교육 분야에 적용한 기업들이 꽤 많이 존재합니다. AR의 경우에는 실제 환경을 바탕으로 전개되는 기술이기 때문에 현실 담화와 사회적 상황을 인식하고 배워야</p>

하는 학습자에게 좋은 도구가 되어줄 수 있기 때문입니다. 다만, 여전히 AR은 현실과 가상 현실을 구분하지 못하는 학습자에게는 그들의 학습을 저해하는 요인이 될 수 있기 때문에 그 사용에 유의해야 할 것으로 보입니다.

### [의의 및 한계]

Helsinki Education Hub를 탐사함으로써 본 팀은 에듀테크 분야와 관련하여 다음과 같은 인사이트를 얻을 수 있었다. 우선, 디지털 교과서를 만드는 데 있어 프로그램 내에서 지향해야 할 기술 방향과 교육 목표에 대한 태도와 관점에 대해서 알 수 있었다. 본 팀은 프로젝트 결과물로 디지털 교과서에 VR, AR, AI 등 다양한 기술들을 적용하고자 계획하고 있었는데, 이는 본 팀의 프로젝트에 있어 에듀테크 기술 사용에 대한 경각심을 심어주었고, 적절성을 판단하는 것의 중요성을 일깨워주었다.

한편, 본 팀은 다음과 같은 한계점을 발견할 수 있었다. 첫째, 수업 현장에서 디지털 교과서를 도입했을 때 발생하는 한계점이다. 양질의 인터넷 환경이 제공되고, 디지털 교과서를 이용할 수 있을 만한 사양의 디지털 기기가 충분히 보급되어야만 수업 현장에서 해당 기술을 문제없이 사용할 수 있다. 따라서 디지털 교과서를 도입하기 전에 해당 기술을 충분히 활용할 수 있고, 그로부터 학습 효과를 이끌어 낼 수 있을 만한 수업 환경이 조성되어야 한다는 조건이 필수적으로 달성되어야 한다는 한계가 존재한다. 둘째, AI는 아직 개발된 지 얼마 안 된 기술이기 때문에 아무도 그 기술이 가져올 결과에 대해서 알지 못한다는 점이다. AI가 많은 편리함을 가져다주고, 학습하는데 필요한 시간과 노력을 줄여주었다는 장점을 가지고 있지만, 여전히 AI를 장기적으로 사용했을 때와 인간이 해당 기술에 과도하게 의존했을 때의 결과에 대해서 알지 못한다. 따라서 학령기의 학생들에게 부정적인 영향이 있을지 모르기 때문에 해당 기술을 무분별하고 과도하게 사용하지 않도록 주의해야 한다.

### 3) University College Copenhagen



그림 17 비대면 인터뷰 사진

#### (i) 교수님

Britta Kornholt 교수는 코펜하겐 대학교 교사 교육(teacher education) 전공의 부교수의 자리에 있으며 전공은 playful learning에 연구를 진행하고 있는 사람이다. 본 팀은 Britta

교수와의 인터뷰를 통해 사범대 교수이자 연구자의 자리에서 바라보는 덴마크 교육의 목표에 대해 알아보고자 하였다. 또, 덴마크에서 적용하는 다양한 학습 이론들을 알아봄으로써 효과적인 영어 말하기 학습을 구상하는 데 있어서 인사이트를 얻을 수 있음을 기대하였다.

대상자	Professor Britta Kornholt
인터뷰	2023. 07. 07. 비대면 인터뷰
주제	덴마크 교육과정과 교사 교육

1. 교사 교육 영역
Q1. 한 학급 내에서 수준이 서로 다른 학생들이 모여 있을 때, 교사 교육 시에 어떠한 접근으로 다가가야 한다고 가르치시나요?
<p>모든 수업에는 학생들의 수준 차이가 꼭 있습니다. 따라서 그 어떤 활동들을 하기에 앞서, 수업 전반적으로 교사의 상세한 설명이 중요합니다.</p> <p>덴마크의 교사 교육 기관에서는 예비 교사들에게 학생들의 협력을 이끌어내는 교육법을 강조합니다. 학생들이 협력을 통하여 일상적인 상호 피드백을 줄 수 있고, 이를 통해 학생들을 많은 성장을 이루어 낼 수 있기 때문입니다.</p> <p>또, 학생들에게 다양한 워크샵에 참여할 수 있는 기회를 제공합니다. 일반적으로 워크샵은 수업 주제와 관련된 비디오 보기, 관련된 로봇을 설계해보기, 관련 도서 읽기 등의 다양한 과제들로 구성되어 있습니다. 제시된 여러 워크샵 중에서 선택함으로써 학생들은 자기 수준에 맞는 여러 과제들을 수행할 수 있습니다. 이때, 교사는 해당 과정에서 학생에게 적절한 과제를 추천하는 역할을 할 수 있습니다.</p>
2. 교육 평가 영역
Q1. 영어 말하기 교육의 루브릭에는 어떤 항목들이 들어가면 좋을까요?
<p>학생이 어떤 점을 충족시켜야 어떤 점수를 받을 수 있는지를 제시하는 것이 루브릭이라고 알고 있습니다.</p> <p>OECD가 제시하는 루브릭이 있습니다. 학생들을 어떻게 평가하는지에 대한 객관적인 기준 루브릭을 사용하는 것은 여전히 많은 논란을 가지고 있습니다. 대화에 있어서는 루브릭을 활용하는 것에 도움이 될 것 같습니다. 교사가 학생에게 어떤 기대를 가지고 있는지, 그리고 학생은 어떤 점에서 노력해야 하는지를 명시적으로 제시하는 것은 학생의 학습에 큰 도움이 됩니다.</p> <p>단순히 숫자로 된 성적만을 제시하는 것보다는 학생의 강점과 약점에 대해서 글로 설명하여 피드백을 준다는 점에서 루브릭은 큰 효과가 있을 것 같습니다.</p>

### [의의 및 한계]

Britta Kornholt 교수와의 인터뷰를 통해 본 팀은 덴마크의 교육 과정에 관련하여 다양한 인사이트를 얻을 수 있었다. 우선, 교사의 지원뿐만 아니라 또래 학습자 간의 상호작용 또한

학습자의 효과적인 영어 말하기 학습에 큰 도움이 된다는 점이다. 상호작용을 통해서 서로의 의견을 공유하고 생각을 표현할 수 있는 기회가 증가하고, 영어를 사용한 대화가 권장되는 교육적 환경에서 학생들은 더 빠르게 영어를 습득할 수 있기 때문이다. 이러한 인사이트를 바탕으로 본 팀은 디지털 교과서를 구상함에 있어 또래 학습자 간의 상호작용이 증가하도록 설계하였다. 또, Britta 교수는 본 팀이 제작하고자 하는 디지털 교과서의 영어 말하기 루브릭으로 CEFR 기준을 추천하였다. CEFR 외에도 EFL 학습자(영어를 외국어로서 학습하는 학생)에게 기대하는 영어 말하기 수준에 대하여 OECD 등의 여러 기관이 정의 내린 루브릭이 이미 존재하기 때문에, 이를 바탕으로 본 팀이 만들고자 하는 디지털 교과서의 루브릭을 제작할 경우, 평가 기준의 타당성에 대한 신뢰도를 확보할 수 있을 것이라 보았다.

한편, Britta 교수와의 인터뷰를 바탕으로 본 팀은 교육현장에서의 개별화 수업 적용 측면에서 한국 교육의 한계점을 발견하였다. 서로 다른 수준을 가진 학습자들의 개별화 학습을 촉진하기 위해서는 다양한 워크숍을 학생에게 선택지로 제공하는 것이 큰 효과가 있을 것으로 보이지만, 모두가 같은 기준에서 공평한 평가를 받도록 하는 것을 추구하는 한국의 교육적 환경에 적용하기 어렵기 때문이다.

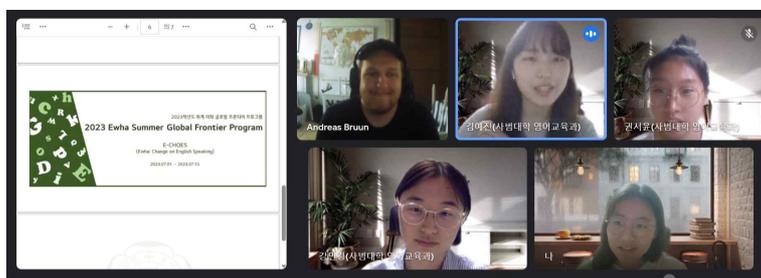


그림 18 비대면 인터뷰 사진

**(ii) 학생**

Andreas Bruun과 Carolina Stein Poulsen-Adrsersen은 덴마크 현지 교육을 받아 현재는 코펜하겐의 대학교에 재학 중인 학생들이다. 영어에 노출이 높은 코펜하겐에서 지냈으며 현지에서의 영어 말하기 교육 경험에 대한 다른 관점을 얻고자 현지 학생들의 인터뷰를 진행했다. Andreas Bruun은 코펜하겐에서 멀리 떨어진 지방에서 교육을 받은 경험자로 다른 관점을 제시해 줄 것으로 보아 영어 말하기 교육 내용의 다양성에 기여할 것으로 기대하였다. 한편, 덴마크와 한국에서 대학 생활을 경험한 Carolina를 통해 비교 분석적인 관점으로 본 팀이 얻고자 하는 각국의 영어 말하기 교육과 관한 인사이트를 얻고자 하였다.

대상자	Andreas Bruun
인터뷰	2023.07.11. 비대면 인터뷰
주제	덴마크의 영어 말하기 교육에 대한 경험

Q1. 덴마크 공교육에서 영어 말하기 교육에 대한 경험은 어땠나요?  
(수업 분위기, 교사의 역할, 수업 구조 등을 바탕으로 이야기해 주세요.)

<p>모든 학생들이 5학년부터 영어를 배우기 때문에, 영어를 말하는데 매우 익숙합니다. 수업 시간 내에서 학생들은 물건을 사고팔고, 다양한 동물들의 이름을 배우는 등, 영어를 통해 여러 담화 상황을 이해하고, 그에 맞는 영어 표현을 배웁니다. 교사는 학생들의 참여를 이끌어내기 위해 학생들을 적극적으로 격려합니다.</p>
<p>Q2. 학교에서는 어떤 방식으로 당신의 영어 말하기 실력이 평가되었나요? 또한, 그러한 영어 말하기 평가 방식이 당신의 영어 말하기 실력 향상에 도움이 되었나요?</p>
<p>덴마크의 영어 평가는 주로 두 가지 요인에 의해 구두 평가와 작문 평가로 나뉩니다. 교사는 1년 동안 수업 시간 내에 얼마나 적극적으로 참여했는가를 바탕으로 학생들의 구두 평가를 채점하고, 작문 시험을 기반으로 작문 평가를 채점합니다. 이러한 방식의 수업은 학생 간의 구두적인 상호작용을 촉진한다는 점에서 도움이 되었던 것 같습니다. 또, 제가 말하고자 하는 것을 구체적인 문장으로 바꾸어 표현할 수 있게끔 연습하는데 큰 도움이 되었습니다.</p>
<p>Q3. 덴마크의 학생들이 자신들의 영어 말하기 실력에 있어서 충분한 피드백을 받는다고 생각하시나요?</p>
<p>1년에 3번의 시험을 보지만, 마지막의 시험만이 성적에 들어갑니다. 앞선 두 번의 시험을 통해 저는 제 영어 실력에 대한 객관적인 지표를 파악할 수 있고, 이를 통해 어떤 부분에 노력해야 하는지 알 수 있습니다. 이때, 교사는 상담을 진행함으로써 학생에게 피드백을 제공합니다. 교사와의 상담을 통해 학생은 구체적으로 어떤 영역이 부족한지 알 수 있고, 이를 향상시키기 위한 효과적인 공부 방법에 대하여 논의할 수 있습니다.</p>

#### 4) A Student of Roskilde University



그림 19 대면 인터뷰 사진

대상자	Carolina Stein Poulsen-Adersen
인터뷰	2023. 07. 07. 대면 인터뷰
주제	덴마크의 영어 말하기 교육에 대한 경험

<p>Q1. 덴마크 공교육에서 영어 말하기 교육에 대한 경험은 어땠나요? (수업 분위기, 교사의 역할, 수업 구조 등을 바탕으로 이야기해 주세요.)</p>
--

<p>학생들은 수업에서 적극적으로 영어 말하기를 하며 참여하도록 격려되었습니다. 영어 말하기 수업에서는 또래 학생들과 그룹으로 대화하는 활동이 대부분이었습니다. 평가적인 요소 없이 친구들과끼리 영어로 대화하는 경험을 할 수 있었고, 덕분에 부담 없이 영어로 말할 수 있는 환경에서 자유롭게 제 의견을 표현할 수 있었습니다.</p> <p>말하기 과목을 따로 만들어 말하기 연습을 단독으로 하는 경우는 거의 없었습니다. 수업 시간에 기사를 읽고 그 주제에 관련하여 자신의 의견을 나누거나, 뉴스 영상을 보고 그룹 토의를 하는 경우도 있었습니다. 다양한 영어 능력과 더불어 영어 말하기 실력을 키워 나갔던 것 같습니다.</p> <p>또, 영어 시간에 정말 많은 매체를 접했던 것 같습니다. 영어를 처음 시작할 때는 소리를 따라 하고 영어에 노출되는 것이 가장 중요하다고 생각하는데, 이를 위해 덴마크 영어 수업 시간에는 영화, 짧은 영상, 만화, 음악 등 다양한 자료가 수업 시간에 사용됩니다.</p>
<p>Q2. 학교에서는 어떤 방식으로 당신의 영어 말하기 실력이 평가되었나요? 또한, 그러한 영어 말하기 평가 방식이 당신의 영어 말하기 실력 향상에 도움이 되었나요?</p>
<p>덴마크에도 학생들을 평가하는 기준이 있습니다. 이때 점수는 0부터 12까지 있습니다. 그러나 덴마크 학생들은 이 점수와 함께 교사의 자세한 피드백을 받습니다. 가장 높은 점수인 12점을 받았다고 해도, 여전히 교사는 학생에게 학생이 잘한 점에 대해서 피드백하고, 앞으로의 발전 방향성에 대해서 의견을 제시합니다. 이를 통해서 학생들은 자신이 어느 부분에 집중하여 노력해야 하는지를 이해할 수 있고, 더욱 효과적으로 자신의 실력을 향상시킬 수 있습니다.</p>
<p>Q3. 덴마크 사람들 대부분이 영어로 소통하는데 익숙한 이유는 무엇이라고 생각하시나요?</p>
<p>덴마크는 아주 작은 국가입니다. 따라서 덴마크어를 사용하는 것도 물론 중요하지만, 전 세계적으로 많이 사용되는 언어를 학습하는 것 또한 아주 중요합니다. 이로 인하여 많은 덴마크 사람들은 영어를 자신이 살아가는데 필요한 수단이라고 인식하며, 영어를 배우고자 하는 학습 동기가 어느 정도 있습니다. 또, 유튜브와 인스타그램과 같은 매체에서 영어로 된 영상을 덴마크어로 번역을 하거나 더빙을 해도 그만큼의 수요가 없기 때문에, 덴마크어 만으로는 여러 대중 매체를 즐기기에 한정적입니다. 따라서 많은 덴마크 사람들은 영어를 학습하고자 하며, 이러한 사회 문화적 배경이 덴마크 사람들의 영어 말하기 능력에 큰 영향을 미친 것 같습니다.</p>

### [의의 및 한계]

본 팀은 덴마크에서 영어 말하기 교육을 받은 두 학생을 인터뷰함으로써 다음과 같은 의의를 얻을 수 있었다. 우선, 영어 말하기를 학습하는 데 있어 대중 매체가 지니는 교육적인 효과가 상당히 크다는 점이다. 영어 수업 내에서 다양한 영상과 만화, 음악 등의 매체들을 활용하는 경우가 상당하며, 학생들 또한 이러한 수업 방식으로부터 영어를 효과적으로 인식했다는 답변이 있었다. 이러한 의견은 본 팀이 만들고자 하는 디지털 교과서에 다양한 매체를 활용하는 것을 고려하도록 하였다. 또, 학생들에게 피드백을 줄 때, 단순히 점수로만 주는 것보다는 그에 대한 교사의 구체적인 설명 또한 포함하는 것이 학생들의 영어 말하기 능력 향상에 효과적이라는 점이다. 해당 인사이트들은 본팀이 디지털 교과서를 제작하는 데 있어 필요한 루브릭 설정과 평가 시스템 설계에 큰 도움이 되었다.

한편, 본 팀은 덴마크에서 영어 말하기 교육을 받은 두 학생을 인터뷰함으로써 다음과 같은 한계를 발견할 수 있었다. 첫째, 수업 시수가 정해져있는 한국의 영어 시간에서 대중 매체를

적극적으로 활용하기에는 어려움이 있을 것이라고 예상된다. 평가가 굉장히 중요한 한국의 교육적인 환경에서 구체적인 평가 기준을 제시하기 어려운 대중 매체를 이용한 활동들은 한국에 적용되기 어려울 것으로 보이기 때문이다. 둘째, 한국은 덴마크와 다르게 한국어만으로도 충분히 생활할 수 있는 국가라는 점이다. 따라서 이러한 환경적 차이 때문에 한국에서 덴마크만큼 빠르고 효과적인 영어 말하기 능력 향상을 기대하기는 어려울 것으로 보인다.

### 5) Aalto University

Aalto 대학은 헬싱키에서 입지가 견고하고 규모가 큰 대학교들 중 하나로, 다양한 분야에서의 연구와 교육이 활발히 이뤄지는 곳이다. 특히 캠퍼스가 분산되어 있는 Helsinki 대학과는 다르게 Aalto 대학의 캠퍼스는 한 지역에 크게 자리하고 있어, 본 팀이 진행하고자 하는 즉석 인터뷰에 적합한 장소라고 판단하였다.

해당 기관을 방문하는 목적은 현지 학생들의 영어 교육 경험을 즉석 인터뷰를 통해 알아보기 위함이었다. 현지 학생들의 의견을 들어봄으로써 핀란드 영어 말하기 교육의 장단점을 배울 수 있었으며, 그중에서 본 팀에서 만들고자 하는 디지털 교과서에 반영할 수 있는 여러 인사이트를 얻을 수 있었다.



그림 20 (좌) 현장 인터뷰 진행, (우) 현장 인터뷰 종료

즉석 인터뷰 형식으로 진행된 현장 탐사이기 때문에 접근성과 답변 확률을 높이고자 질문지는 스케치북에 자필로 작성하였다. 질문을 총 두 가지로, 다음과 같이 구성하였다.

1. 공교육만으로도 영어를 자유롭게 말할 수 있게 되었나요?
1) 예 2) 아니오
2. 다음 중, 당신의 영어 말하기 교육에서 가장 도움이 되었던 요소는 무엇인가요?
1) 수업 2) 교과서 3) 기타

첫 번째 질문에서는 본 팀이 예상했던 대로 ‘예’를 택한 응답자 수가 더 많았다. 핀란드는 공교육으로도 충분히 영어 말하기를 학습할 수 있을 정도의 영어 수업을 제공한다고 답한 응답자가 대부분이었으며, 이들 모두 영어와 관련한 사교육을 경험한 적이 없다고 답변하였다.

두 번째 질문에서 3번 문항을 택한 응답자 수가 본 팀에서 예상했던 수보다 높았다. 이들은 수업과 교과서 외에 대중매체가 그들의 영어 말하기 실력에 영향을 크게 미쳤다고 대답했다. 그 이유로는 ‘학습에 대한 부담 없이 공부할 수 있음,’ ‘흥미 있게 영어 말하기를 접할 수 있음,’ ‘일상생활에서 자주 쓰이는 실용적인 영어 표현을 자연스럽게 학습할 수 있음,’ ‘역양과

발음을 학습할 수 있음' 등이 있었다.

Aalto 대학에서의 현장 탐사를 바탕으로 핀란드 학생들의 영어 말하기 능력 향상에는 공교육이 대부분의 비중을 차지하고 있다는 점, 그리고 수업 내에서 대중 매체를 활용하는 것의 효과가 상당했음을 알 수 있었다.

## 6) Absalon

Absalon은 코펜하겐의 대표적인 커뮤니티 공간으로 현지인들과 외부인들이 함께 모여 다양한 활동을 통해 하나가 되는 곳이다. 특히 저녁식사에 참여해 여러 분야의 사람들과 함께 대화를 나눌 수 있는 기회이기에 본 팀은 해당 기관을 방문하여 영어 말하기 교육에 관한 인터뷰를 진행하고자 하였다.



그림 21 현장 인터뷰 진행

특히, 해외 탐사에서 인터뷰를 함께했던 Britta 교수가 추천해 준 코펜하겐의 커뮤니티 공간이기도 했다. 덴마크 영어 말하기 교육 조사를 학생, 선생님, 교수님에 한하지 않고 보통의 시민들과 대화를 나눔으로써 다양한 교육 관점을 얻을 수 있었고, 이는 본 팀이 제작하고자 하는 디지털 교과서의 교수방법 구성에 있어 유용한 인사이트가 되었다.

식사를 하며 이야기를 나누는 자리였기에 대화를 녹음하거나 Aalto 대학에서처럼 설문조사를 진행하기에는 어려움이 있었다. 따라서 본 팀은 현장답사 전 물어봐야 할 질문 내용을 목록화한 뒤, 각자 다양한 사람들에게 해당 내용을 질문하기로 하였다. 질문 리스트는 다음과 같이 구성하였다.

1.	기억에 남는 말하기 수업 및 영어 수업이 있다면 소개해 주세요.
2.	수업 방식이 당신의 영어 말하기 실력을 향상하는 데 도움이 되었나요?
3.	학창 시절 어떤 방식으로 말하기 평가를 했나요?
4.	공교육만 받은 덴마크 학생들이 충분히 영어로 의사소통이 가능할 정도로 말하기 실력이 향상될 수 있을까요?

Absalon에서의 현장 탐사를 통해서 다양한 인사이트를 얻을 수 있었다. 우선, 영어 말하기 학습 과정에서 평가의 비중을 줄이는 것이 학생들의 영어 말하기에 도움이 된다는 것이다. 영어 말하기는 대부분 일상적인 수준에서 발생하기 때문에, 학생들이 자유롭게 자신의 의견을

표현할 수 있게끔 학습시키는 것이 그 목표이다. 그러나 평가요소가 많이 들어가게 될 경우, 학생에게 학습 부담감을 줄 수 있기 때문에 지양하는 것이 좋다는 피드백을 들었다. 덴마크의 경우, 영어 말하기 영역에 대한 학생들의 참여는 매우 격려되지만, 그 평가는 엄격하지 않다. 이러한 점을 바탕으로 본 팀은 디지털 교과서를 제작하는 데 있어 평가적인 요소를 최소화하고자 한다.

또, 수업 시간 내에 최대한 영어에 많이 노출시키고, 학생들이 영어를 많이 써보게끔 하는 환경 조성이 필요하다는 점이다. 한국의 많은 학교는 학생들의 이해를 위하여 한국어로 진행하고, 학습에 필요한 텍스트만을 영어로 학습한다. 그러나 이러한 방식의 수업은 영어 말하기 능력을 향상시키는데 큰 기여를 하지 않는다. 덴마크의 경우, 반에 영어를 잘 이해하지 못하는 학생이 있을지라도 영어 수업 내에서는 영어만으로 수업을 진행하는 방식을 적용한다고 한다. 이러한 점을 바탕으로 본 팀은 디지털 교과서를 제작하는 데 있어 최대한 영어를 사용하는 환경에 학생들을 노출시키고자 하였으며, 학생들이 영어를 사용해 보는 빈도수를 늘리고자 한다.

#### 4. 종합

##### 1) 국내에서 얻은 의의

국내에서의 탐사를 통해 본 팀은 대한민국 영어 말하기 교육의 문제점, 나아가야 하는 방향에 대해 면밀히 알고 이를 통해 결과물 및 해외 탐사에 대한 방향을 확정할 수 있었다.

첫째, 한국에 맞춘 영어 말하기 교육 방식을 적용해야 함을 알 수 있었다. 교육 현장에서 근무 중인 교사로부터 평가 기준의 공평성, 학생들 간의 개인차, 수업 시수 등의 현실적인 문제들에 대해 자세히 들을 수 있었다. 또한, 교육 전문가로부터는 핀란드와 덴마크의 체제와 방식을 무조건적으로 도입하는 것이 아닌 영어를 바라보는 대한민국의 관점과 정서를 이해하고 적용해야 한다는 것을 알 수 있었다. 이는 교육 현장과 환경을 파악하여 적절하게 적용해야 한다는 것이다.

둘째, 소통 중심의 말하기 교육을 기반으로 학생들의 자신감을 길러주어야 함을 알 수 있었다. 해외 탐사 전 핀란드와 덴마크에 대한 사전조사를 위해 덴마크 학생과 핀란드 교육전문가와의 인터뷰를 진행했다. 이를 통해, 두 국가 모두 교사의 자율성을 적극 존중하며 발음보다는 유창성을 강조한 소통 중심의 말하기 교육이 이루어진다는 것을 알 수 있었다. 또한, 학생들의 자율성을 존중하고 자신감을 길러주는 것을 중요하게 생각한다는 점을 알 수 있었다.

셋째, 개별화 학습이 가능한 교과서를 제작하되, 학생들의 흥미에 초점을 두는 것이다. 교육 현장 전문가들과의 인터뷰를 통해 예상 사용자의 요구를 파악할 수 있었고, 개별화 학습과 학생들의 흥미에 초점을 두어 디지털 교과서를 제작하는 것으로 결과물의 방향을 구체화했다. 이에 더하여, LMS 기능이 가능한 교과서를 만들어서 학생과 학부모 및 교사가 학습을 관리할 수 있도록 하는 방향으로 세부 기능을 더하고자 했다. 이에 본 팀은 개별화 학습에 초점을 둔 디지털 교과서를 제작한 후 기술적으로 가능하다면 LMS 기능을 추가하는 방향으로 결정했다.

##### 2) 해외에서 얻은 의의

해외에서의 탐사를 통해 본 팀은 핀란드와 덴마크의 영어 말하기 교육이 어떻게 이루어지는지 자세히 알 수 있었으며, 이를 바탕으로 우리나라의 영어 말하기 교육이 나아가야 할 방향과 결과물을 구체화할 수 있었다.

첫째, 사용자층에 따른 적절한 학습 수단을 제공하는 것이다. Sam corporation 과의 인터뷰를 통해 효과적이고 적절한 학습 수단을 제공하기 위해서는 기술 적용에 있어 사용자층을 특정하는 것이 중요하다는 조언을 들었다. 사용자층에 따라 학습 수단이 다르며, 그들에게 효과적으로 작용될 수단에 대한 파악을 위해서 필수적이기 때문이다. 따라서, 본 팀의 디지털 교과서 예상 사용자는 교사와 학생이기에 이를 바탕으로 학습 수단 제공의 적절성을 판단해야겠다는 인사이트를 얻었다.

둘째, 온라인과 오프라인 상의 교육 서비스를 동시에 제공하는 것이다. 디지털 기기를 사용할 환경이 잘 구축되지 않았을 경우를 생각해야 하며, 예상 사용자의 디지털 기기 사용 능력을 고려하여 오프라인 서비스의 제공도 필요하다는 조언을 얻었기 때문이다. 또한, Sam corporation과 Helsinki Education Hub와의 인터뷰를 통해 오프라인 교육의 효과성 및 교실 내에서의 높은 사용 가능성을 알 수 있었고, 온라인과 오프라인 교육 서비스를 동시에 제공하는 것이 중요함을 알게 되었다.

셋째, 다양한 매체를 통해 제공하는 것이다. 현장 탐사와 학생 개인 인터뷰를 통해 '매체의 중요성'에 대해 알게 되었다. 공교육을 통해 영어 말하기 능력이 향상되었다는 것에 동의했지만, 대중 매체 또한 영어 말하기 능력 향상에 큰 도움이 되었다는 의견이 대부분이었기 때문이다. 따라서, 디지털 교과서 내에 다양한 매체를 활용하여 학생들의 말하기 능력을 증진시키고자 한다.

### 3) 디지털교과서

국내 탐사와 해외 탐사를 통해 본 팀은 결과물의 방향성을 구체화할 수 있었다.

첫째, 대한민국의 영어 말하기 교육에 대한 관점과 정서를 고려할 것.

둘째, 소통중심의 말하기 교육을 위한 활동을 만들 것.

셋째, 개별화 학습이 가능한 디지털 교과서를 만들 것.

넷째, 적절한 학습 수단을 제공할 것.

다섯째, 오프라인 교육을 동시에 제공할 것.

여섯째, 다양한 매체를 활용하여 제작할 것.

이를 종합하여, 개별화 학습이 가능한 소통 중심의 말하기 교육 활동 제공을 교과서의 주 기능으로 한 후에 적절한 학습 수단과 다양한 매체 제공을 세부 기능으로 하여 디지털 교과서를 제작하고자 했다. 이는 온라인과 오프라인으로 동시에 제공할 것이다.

#### (i) 콘텐츠

본 팀이 제작한 디지털 교과서의 콘텐츠는 총 8개의 활동으로 구성하였다. 각 활동별 학습 목표, 기술 및 학습 전략, 학급 배치 등을 제시하였으며, 각 활동을 진행하기 전 알아야 할 사항들 또한 함께 설명하였다. 8개의 활동 모두 학생들의 영어 말하기 능력을 향상시키는데 초점을 두고 설계하였으며, 영어 말하기를 중심으로 영어 읽기, 쓰기, 듣기 영역을 융합하여 활동을 제작하였다. 또, 해당 단원에서 사용할 수 있는 루브릭을 함께 제시하여 학생들의 영어 말하기 활동에 대한 적절한 피드백을 제공할 수 있게 하였다.

디지털 교과서의 콘텐츠 부분은 다음과 같은 형식으로 구성되어 있다. 첫 번째와 두 번째 활동은 주로 학생들이 학습 내용과 핵심 표현을 포함한 문장 형식에 대한 배경지식을 떠올리

도록 하는 활동으로 구성되어 있다. 세 번째와 네 번째 활동은 교과서에 있는 지문을 통해 핵심 표현을 이해하고 해당 핵심 표현을 실제 상황과 비슷한 환경에서 활용하는 것으로 구성되어 있다. 다섯 번째와 여섯 번째 활동은 다른 학생들과 직접 핵심 표현을 활용하여 자유롭게 대화하는 것을 목표로 하는 것으로 구성되어 있다. 일곱 번째와 여덟 번째 활동은 수업 외 활동으로, 학생들이 수업 내에서 핵심 표현을 연습한 것을 바탕으로 개별화 학습을 통해 복습할 수 있는 것으로 구성되어 있다.

**[학습목표]**

1. 학생들은 영상+ guessing 통해 핵심 표현에 있는 중요 단어 활용하고 예측 능력을 기른다.
2. 학생들은 다양한 말하기 활동들을 통해 target expression을 직접 활용하여 대화할 수 있다.
3. 학생들은 미니북 활동을 통해 서로 다양한 문화권의 음식들을 이해하고 이에 대해 묻고 소개하며 추천하는 말을 할 수 있다.

**[핵심 표현]**

<음식 추천받기>	<음식에 대한 정보 묻기>
(학생1) Could you recommend a food for me? (학생2) I recommend A and B. (학생1) Do you prefer A or B? (학생2) I prefer B to A.	(학생1) What is this? (학생2) This is bulgogi. / This is called Bulgogi. (학생1) What is it made of? (학생2) This dish is made of a, b, c, and many other ingredients. (학생1) How does it taste? (학생2) It is ----- and -----. [ 맛: spicy/ sweet/ bitter/ salty/ sour ]

**[영어 말하기 교과서 활동]**

첫 번째 활동

1. 주어진 그림과 영상에 맞춰 제시된 문제에 답해보세요.

a. 주어진 그림을 보고 상황을 상상해보세요. 그 다음, 빈칸을 채워보세요.



What is this?  
 This is Sushi.  
 What is it made of?

This dish \_\_\_\_\_rice and fish.

I really like Sushi.

Sushi is my \_\_\_\_\_.



Do you prefer spicy food or sweet food?

I \_\_\_\_\_spicy food \_\_sweet food.



I really like tacos and nachos.

I \_\_\_\_\_ tacos and nachos.

b. 주어진 영상을 보고, 녹음 기능을 활용하여 주어진 질문에 대해 보세요.

1. What's going on?

a. They are talking about their favorite food.

b. They are talking about their trip.

c. They are talking about their own country.

2. What tastes of food does a man like?

a. He likes spicy food. / b. He likes sweet food. / c. He likes salty food.

3. What is the woman's favorite food?

a. Kimchi is her favorite. / b. Curry is her favorite. / c. Sushi is her favorite.

활동 목표	1) 이미지에 제시된 상황을 파악한 후, 적절한 표현을 사용하여 설명할 수 있다. 2) 주어진 담화의 앞 뒤 맥락을 파악하고, 그에 맞는 내용으로 답변을 구성할 수 있다.
기술 및 학습 전략	1) 학생들은 영상으로 제시된 담화의 내용을 파악한다. 2) 빈칸으로 들어갈 표현으로 올바른 것을 추측하고, 자유롭게 답변한다.
학급 배치	개인 활동
설명	이 활동은 학생들이 수업 주제에 관한 자신의 배경지식을 불러일으키고, 이를 활용하여 답변을 구성하도록 요구한다.  이미지 자료를 활용하여 수업 주제와 관련된 내용으로 대화하는 남녀의 상

	<p>황을 제시한다. 학생은 답화의 내용을 추측한 뒤, 초급-중급-고급으로 나누어진 각각 단계에서 요구하는 답변을 제시한다. 영어로 구 단위의 표현을 구사하는데 어려움을 겪는 초급자의 경우에는 제시된 답변을 따라 읽음으로써 수업시간에 배울 영어 표현을 연습할 수 있다. 중급자의 경우, 여러 선지를 보여주고 그 중에서 정답을 선택하여 읽도록 요구된다. 고급자의 경우에는 주관식 답변을 하도록 요구된다. 이때 본문에 사용된 핵심 표현이 함께 제시된다.</p> <p>이후, 해당 이미지의 영상 원본을 통해 학생들은 정확한 표현을 연습한다. 이때 교사는 학생들의 이해 수준에 맞추어 해당 영상을 여러번 재생할 수 있다.</p>
--	---

두 번째 활동

2. 다음 지시에 따라 좋아하는 음식에 대한 활동을 해보세요.
<p>각자 연필로 좋아하는 음식을 그리세요. 이에 대해 팀원들은 핵심 표현을 활용하여 질문하여 해당 음식이 무엇이었는지 맞추세요.</p> <p>준비물: 도화지, 연필</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>모듬 인원수: 4명 내외</li> <li>학생들은 모듬으로 앉아서 한명씩 돌아가면서 자신의 가장 좋아하는 음식을 그린다.</li> <li>나머지 팀원들은 해당 그림을 보고 차례대로 핵심 표현을 활용하여 설명하면서 해당 설명이 맞는지 확인받는다.</li> <li>모두가 질문을 한번씩 완료한 후, 질문한 학생이 좋아하는 음식이 무엇이었는지 맞춘다.</li> <li>모든 학생들이 한번씩 그림을 그린 후 활동을 마무리한다.</li> </ol>

활동 목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 학생들은 게임을 통해 수업 시간에 다룰 음식에 대한 내용에 대한 배경지식을 상기시킨다.</li> <li>2) 학생들은 게임을 통해서 수업에서 다룰 음식을 소개하는 대화 형식에 대한 형식에 대한 배경지식을 상기시킨다.</li> </ol>
기술 및 학습 전략	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 학생들은 다양한 음식들에 대한 표현을 듣고 어떤 음식인지 예측한다.</li> <li>2) 학생들은 게임을 통해 주요 단어들 간의 관계를 이해한다.</li> <li>3) 학생들은 말하기의 목적과 주제를 인식한다.</li> </ol>
학급 배치	모듬 활동
모듬 활동	<p>이 활동은 학생들이 내용 스키마와 형식 스키마를 효과적으로 자극할 수 있도록 하기 위해 제작되었다.</p> <p>이 활동은 4명으로 이루어진 한 모듬 당 1개 이상의 그림을 그릴 공간이 필요하다. 스케치북 혹은 디지털 교과서 사용을 위한 전자기기 중에서 수단을 선택하는 것은 교사의 재량에 따르지만, 학생들이 적</p>

	<p>절한 그림을 그리고 소통을 할 수 있는 준비물이 준비되어 있는지 사전에 확인해야 한다.</p> <p>교사는 4명의 학생이 모두 영어로 그 단어를 모를 경우, 가르쳐줄 수 있다. 학생들은 수업 시간 내에 최대한 영어를 사용해야 하나, 해당 표현을 영어로 모르는 경우, 한국어를 섞어서 사용할 수 있으며, 이는 모둠원 간의 적극적인 소통을 통해 해결하도록 교사가 유도해야 한다.</p>
--	--

### 세 번째 활동

3. 지문을 읽고, 핵심 표현을 사용하여 아래 질문에 답해보세요.
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. What might King Yeoungjo recommend to his officials?</li> <li>2. What are the ingredients of Sinsello?</li> <li>3. What is a half-moon shaped rice cake called?</li> <li>4. Among these three foods, which one is your favorite?</li> </ol>

활동 목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 한국의 특색있는 음식과 관련된 본문의 내용을 이해하고, 그 중에서 필요한 정보를 찾을 수 있다.</li> <li>2) 학습 핵심 표현을 사용하여 답변을 구성하고 영어로 말할 수 있다.</li> </ol>
기술 및 학습 전략	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 학생들은 제시된 텍스트에서 필요한 정보를 찾을 수 있다.</li> <li>2) 학생들은 문자 언어로 된 정보를 구두 언어로 적절히 변환할 수 있다.</li> </ol>
학급 배치	모둠 활동
설명	<p>이 활동은 학생들이 본문의 내용을 충분히 이해하고 있는지, 그리고 이를 활용한 답변을 구성할 수 있는지를 알아보기 위해 구성되었다.</p> <p>학생들은 본문의 내용을 질문하는 문제를 영어로 답변하도록 요구된다. 이는 학생이 해당 차시에서 목표로 하는 핵심 표현을 적절히 잘 활용할 수 있는지를 알아보기 위함이다. 또, 문자 언어로 작성된 텍스트 속의 정보를 구두 언어를 활용하여 표현하는 것을 연습시킨다는 점에서 의미가 있다.</p>

### 네 번째 활동

4. 짝공과 함께 영상에서 나오는 자료를 보고 직접 빈칸을 채우며 샌드위치를 직접 그려봅시다.
짝공과 함께 영상에서 나오는 자료를 보고 직접 빈칸을 채우며 샌드위치를 만들어보세요.
<대본>

(학생 1) What do you want to eat?  
 (학생 2) I have no idea.  
 (학생 1) Could you recommend a sandwich for me?  
 (학생 2) I recommend \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_ .  
 (학생 1) Do you prefer \_\_\_\_\_ or \_\_\_\_\_ ?  
 (학생 2) I prefer \_\_\_\_\_ to \_\_\_\_\_ .  
 (학생 1) Oh. Okay. I would choose \_\_\_\_\_ .  
 (학생 2) What is it made of?  
 (학생 1) It is made of \_\_\_\_\_ .

활동 목표	1) 실생활에서 직접 표현을 사용하는 상황을 가정한 게임을 통해 학생들은 직접 해당 상황을 재현할 수 있다. 2) 학생들은 샌드위치를 만드는 과정 속에서 직접 상대방과 원하는 것을 물어보며 핵심 표현을 사용해 볼 수 있다.
기술 및 학습 전략	1) 학생들은 대본을 보고 직접 빈칸을 채우며 키워드가 어떻게 사용되는 것인지 유추한다. 2) 학생들은 만들 샌드위치 종류를 정하고 샌드위치를 만드는 과정에서 음식을 추천하고 음식에 대한 정보를 묻는 활동을 한다.
학급 배치	짝 활동
설명	이 활동은 학생들이 대본을 활용하여 직접 빈칸을 채우며 색칠된 키워드들이 어떤 방식으로 문장에서 사용되는 것인지 이해하도록 하기 위해 만들어졌다.  학생들은 짝꿍과 한 조를 이루어 활동을 이어나간다. 해당 활동은 반드시 한 조 당 하나의 디지털 교과서가 필요하므로, 교사는 학생들이 모두 준비물을 갖추고 있는지 확인해야 한다.

다섯 번째 활동

5. 조별로 Jigsaw 활동을 해봅시다.

<안내>

1. 4명으로 구성된 조를 구성하세요.
2. 자신이 받은 종이의 모양을 확인하세요.
3. 같은 모양을 가진 친구들과 모이세요.
4. 각각의 모양은 특정한 음식을 나타냅니다. 해당 음식을 만드는데 필요한 음식, 음식의 맛에 대해서 그룹 멤버들과 이야기를 나누어 보세요. 이때, 수업시간에 배운 표현을 사용하도록 합니다.

♣	▲	♠	♥
<b>Pancakes</b> 	<b>Bibimbap</b> 	<b>Chicken Salad</b> 	<b>Pizza</b> 
[ingredients] flour, fruits, maple syrup, butter	[ingredients] carrot, meat, kimchi, eggs, sauce	[ingredients] cucumber, tomato, chicken, cheese	[ingredients] flour, peperoni, olive, tomato sauce, cheese
[taste] sweet	[taste] spicy, salty	[taste] fresh, sweet, salty	[taste] salty, cheesy

5. 수업 화면에서 제시된 재료들로 답변을 구성해도 되고, 전자기기를 활용하여 정보를 검색해도 좋습니다.

6. 첫번째 조로 돌아간 뒤, 각각 자신이 조사한 음식의 재료와 맛에 대해서 조원들에게 설명하세요. 이때, 수업시간에 학습한 표현을 사용하도록 합니다.

활동 목표	1) 단원의 핵심 표현을 사용하여 다른 학생에게 설명할 수 있다. 2) 전자기기를 활용하여 필요한 정보를 인터넷에서 찾고, 이를 영어로 표현할 수 있다.
기술 및 학습 전략	1) 조원들과 상호작용하고 협력함으로써 답을 찾을 수 있다. 2) 요구되는 정보를 다양한 매체를 통하여 조사할 수 있다. 3) 핵심 표현을 이해하고, 이를 일상적으로 사용할 수 있다.
학급 배치	모둠 활동
설명	교사는 4-5명으로 이루어진 조를 구성한다. 각 조원은 서로 다른 모양이 있는 종이를 받는다. 그 후, 자신과 같은 모양을 받은 학생들끼리 모여 또다른 조를 이룬 뒤, 학생들은 자신의 두번째 조에 있는 조원들과 조별로 정해져 있는 음식의 재료, 맛 등에 대하여 조사한다. 이때 학생들은 전자기기를 활용하여 정보를 검색할 수 있다. 조사를 끝낸 학생들은 자신의 첫번째 조로 돌아가서 자신이 조사해온 음식에 대하여 다른 조원에게 설명한다. 이때 교사는 학생이 해당 차시의 핵심 표현을 사용하며 설명하도록 적극적으로 격려해야 한다. 이 활동은 학생들의 영어 말하기 빈도수를 높이고, 학생들의 흥미를 높일 수 있다.

#### 여섯 번째 활동

6. 조별로 반 친구들에게 소개하고 싶은 음식을 조사하고, 미니북을 만들어 발표하세요. <안내> 1) 4-5명으로 된 조를 구성하세요. 2) 각 조마다 조사하고 싶은 음식 1가지를 정하세요. 3) 인터넷을 활용하여 그 음식의 재료, 맛, 이름, 유래 등 다양한 정보를 찾아봅시다. 이
--

때, 아래의 필수 내용은 꼭 포함시켜야 합니다.  
 [필수 내용: name, ingredients, taste]  
 4) 찾은 정보를 활용하여 미니북을 만들어보세요.  
 5) 자신의 조에서 조사한 음식을 반 친구들에게 소개하세요. 이때, 수업시간에 학습한 표현을 사용하도록 합니다.

활동 목표	1) 학생들은 학습한 내용을 바탕으로 프로젝트형 과제를 수행할 수 있다. 2) 인터넷 조사를 바탕으로 정리한 음식에 대한 특징을 핵심 표현을 활용하여 효과적으로 전달할 수 있다. 3) 구두 언어로 설명할 내용을 문자 언어를 활용하여 텍스트로 전환할 수 있다.
기술 및 학습 전략	1) 학습한 영어 말하기 표현을 상황에 맞추어 적절히 활용할 수 있다. 2) 조원들과 상호작용하고 협력함으로써 답을 찾을 수 있다.
학급 배치	모둠 활동
설명	<p>이 활동은 핵심표현을 활용하여 단원에서 학습한 주제와 내용에 대해서 복습하게 한다.</p> <p>교사는 4-5명으로 구성된 조를 구성한다. 각 조는 학급 학생들에게 소개하고 싶은 음식 한가지를 선택한 뒤, 해당 음식의 맛, 재료, 유래에 대하여 조사한다. 조사한 내용을 바탕으로 학생들은 정보를 문자 언어로 정리하여 미니북에 기록한다. 이때, 해당 단원에서 학습한 영어표현을 중심으로 사용할 수 있도록 격려한다.</p> <p>미니북을 완성한 이후, 각 조에서는 음식에 대하여 소개하는 발표를 한다.</p> <p>이때, 음식을 추천할 때 사용할 수 있는 영어 표현을 활용하여 학급 학생들에게 자신의 조에서 선택한 음식에 대하여 소개할 수 있으며, 음식의 맛과 재료를 소개하는 표현을 이용하여 음식의 특징에 대해 발표할 수 있다.</p>

일곱 번째 활동

7. 친구들과 자유롭게 좋아하는 음식에 대해서 핵심 표현을 최대한 활용하여 음성 녹음 기능을 통해 대화해보세요.

교과서에 있는 LMS 시스템으로 자유대화 카테고리에 학생들이 들어오면, 교사가 설정한 학생 수 만큼의 조가 랜덤으로 형성됩니다. 다만, 교사용 지도서에는 우선 랜덤 배정 후, 교사가 임의적으로 팀을 수정할 수 있다고 안내를 합니다.

학생들은 랜덤으로 형성된 조로 시스템 내에 있는 채팅방으로 이동하게 됩니다.

학생들은 시스템 내에 있는 채팅방에서 제시한 과일에 대해서 음성 녹음 기능을 통해 자유롭게 대화합니다. 이때, 언어는 관련 없으며, 만약 영어로 표현하기 어려워하는 학생이

있다면 조에서 도움을 주거나 사전 기능을 활용할 수 있도록 합니다. (학생들이 녹음한 것들은 모두 LMS 시스템에 기록됩니다.)  
 학생들은 자유롭게 대화한 내용을 통해 다음 시간에 교실 내에서 발표합니다.

활동 목표	1) 학생들은 자유로운 대화를 통해 자신이 좋아하는 음식을 소개하거나 음식을 추천할 수 있다. 2) 학생들은 사전을 찾거나 다른 학생들의 도움을 받아 더 다양한 음식에 대해 표현할 수 있다.
기술 및 학습 전략	1) 학생들은 자신이 좋아하는 음식에 대해 표현한다. 2) 학생들은 모둠원들이 좋아하는 음식에 대해 물어보고 추천받는다. 3) 학생들은 모둠원들이 좋아하는 음식을 듣고 음식의 재료와 맛 등을 물어보며 정보를 얻는다.
학급 배치	모둠 활동
설명	<p>교과서에 있는 LMS 시스템으로 자유대화 카테고리에 학생들이 들어오면, 교사가 설정한 학생 수 만큼의 조가 랜덤으로 형성됩니다. 그러나 교사는 우선 랜덤 배정 후 임의적으로 팀을 수정할 수 있다. 또 학생들이 채팅방에서 녹음하여 전송한 모든 것은 LMS 시스템 내에 기록된다.</p> <p>학생들은 모르는 단어나 표현이 있는 경우, 자유롭게 한국어와 영어를 모두 사용하여 대화할 수 있다. 학생들은 상호 간 모르는 표현에 대해 알려줄 수 있다. 활동 내에 사전 기능도 포함되어 있어, 학생들은 단어를 검색할 수 있다.</p> <p>활동을 통해 학생들이 단원 핵심 표현들을 자유롭게 사용할 수 있는 것으로 활동과 관련한 단어를 사전에서 찾거나 활동을 하며 다른 학생들에게 도움 받은 횟수로 평가될 수 없다. 교사는 학생들이 표현을 활용하는 것에 있어 큰 문제가 있지 않은 경우, 학생들이 자유롭게 서로 수정하고 도우며 활동할 수 있도록 해야 한다.</p>

여덟 번째 활동

8. 자유롭게 모드를 선택하여 빈칸 채우기 게임을 진행하세요.

핵심 표현

<음식 추천받기>

(학생 1) Could you recommend a food for me?  
 (학생 2) I recommend A and B.  
 (학생 1) Do you prefer A or B?  
 (학생 2) I prefer B to A.

<음식에 대한 정보 묻기>  
 (학생 1) What is this?  
 (학생 2) This is bulgogi. / This is called Bulgogi.  
 (학생 1) What is it made of?  
 (학생 2) This dish is made of a, b, c, and many other ingredients.  
 (학생 1) How does it taste?  
 (학생 2) It is \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_.  
 [ 맛: spicy/ sweet/ bitter/ salty/ sour ]

활동 목표	1) 학생들은 활동을 통해 자신의 수업 이해 정도를 확인할 수 있다. 2) 학생들은 개별화 학습을 통해 자신의 난이도에 맞게 자기주도적으로 수업을 복습하는 시간을 가질 수 있다.
기술 및 학습 전략	1) 학생들은 활동을 통해 복습이 필요한 부분을 인지한다. 2) 학생들은 자신에게 적절한 단계의 난이도를 선택하여 복습할 수 있다.
학급 배치	모둠 활동
설명	학생들은 스토리텔링을 통해 자신에게 맞는 난이도를 선택하여 복습하는 시간을 가질 수 있다. 학습 이력을 통해 학생들이 활동을 이행 정도를 교사가 열람할 수 있다. 학생들은 복습을 위해 여러 번 연습할 수 있다.

[평가 기준]

학생들의 영어 말하기를 평가하기 위하여 본 팀은 CEFR(유럽공동 언어평가 기준)을 사용하고자 하였다. CEFR은 “언어능력을 설명해주는 국제적으로 공인된 표준”으로, 유럽을 비롯한 전세계의 영어 사용자의 영어 구사 능력을 6단계로 나눈다. A1, A2, B1, B2, C1, C2로 나뉘어져 있으며 각각의 단계가 나타내는 영어 구사 수준은 다음 표와 같다.

A1	일상생활에서 사용되는 간단한 영어표현을 이해하고 구사할 수 있다. 자기 자신 또는 타인을 소개하고, 신상정보를 파악하기 위한 기초적인 질문과 대답이 가능하다.
A2	자주 사용되거나, 직접적으로 연계된 언어적 표현을 이해하고 구사할 수 있다. 자신과 관련된 분야나 주변 환경 등 연관성이 있는 사항에 대한 묘사와 정보 교류가 가능하다.
B1	친숙한 주제들, 예를 들면 하는 일, 학교 생활, 여가 등의 이야기들을 표준어로 분명하게 표현해주면 대화의 핵심을 이해할 수 있다. 주제에 관련된 내용은 간단하게 자신의 생각을 표현할 수 있다. 희망, 목적, 의도 등을 묘사하거나 설명하고, 개인적 관심사에 대한 대화는 준비 없이도 참여할 수 있다.
B2	세부적이고, 추상적인 상당히 복잡한 글을 이해하고, 일부 분야에 대해서는 전문적인 토론이 가능하다. 원어민과 큰 불편없이 주어진 주제에 관해 즉흥적으로 정확하고 유창한 대화가 가능하며, 세부적인 묘사가 가능하다.

C1	긴 담화 내용을 들으면서 그 텍스트 구조가 복잡하고 명확하지 않아도 내재된 의미를 잘 이해하고 정리할 수 있다. 광범위한 분야의 전문적인 문장 속에서 자신만의 정보와 의견, 아이디어를 공유하고 사용할 수 있다. 사회적 또는 학업에서 해당 언어를 효과적이고 유동적으로 사용할 수 있다.
C2	발음이 불분명하고, 대화가 아주 빨라도 큰 어려움 없이 이해할 수 있다. 해당 언어를 사용하는 원어민과 어려움 없이 실질적인 대화를 할 수 있다. 다양한 필적, 구어적 정보를 요약하고 복잡한 상황에서 즉흥적으로 매우 유창하고 정확하게 표현할 수 있다.

그러나 해당 기준은 영어를 모국어로 사용하는 학습자를 포함한 전세계 영어 사용자를 대상으로 만들어진 표이기 때문에, 요구하는 수준이 상당히 높았다. 따라서 중학교 영어교육과정을 바탕으로 진행되는 본 팀의 프로젝트에 곧바로 적용하기에는 어려움이 있었다. 이에 본팀은 청소년을 대상으로 하는 공인어학시험 중 하나인 Junior TOEFL에서 CEFR을 활용하여 제시한 평가 기준을 바탕으로 루브릭을 제시하였다.

등급	시험 평가 설명	세부 등급
Superior	복잡한 언어 구조와 어휘 지식을 바탕으로 복잡한 글과 말하기 자료들을 지속적으로 이해하는 것으로 보인다.	3 / 2 / 1
Accomplished	복잡한 언어 구조와 어휘의 지식을 바탕으로 복잡한 글과, 말하기 자료를 자주 이해하는 것으로 보인다.	3 / 2 / 1
Expanding	기초적인 언어 구조와 어휘를 바탕으로 약간의 복잡한 쓰기, 말하기 자료와 대부분의 기초 자료들을 이해하는 것으로 보인다.	3 / 2 / 1
Progressing	기초적인 언어 구조와 어휘를 바탕으로 한 기초 쓰기 말하기를 때때로 이해하는 것으로 보인다.	3 / 2 / 1
Emerging	기초 언어 구조와 어휘에 기반한 아주 기초적인 글, 말하기 자료를 이해 할 수 있다. 그러나 이러한 언어 기술과 이해력을 더 개발해야 한다.	3 / 2 / 1
교사 피드백	잘한 점: 노력해야 하는 점:	

국내 탐사와 해외 탐사에서 받은 피드백을 바탕으로 국제적으로 공인된 표준을 사용하여 디지털교과서의 평가 기준을 작성하였다. 또, 단순히 점수와 등급만을 제시하는 방식이 아니라 교사의 구체적인 피드백을 포함 시킬 수 있게끔 설계하였다.

## (ii) 기술

구상한 내용을 바탕으로 이를 기술적으로 구현한 디지털 교과서를 만들고자 했다. 디지털 교과서 제작은 “Smart Maker”라는 앱을 이용하여 제작했으며 각 활동에 다음과 같이 기술을 삽입했다.



그림 26 첫 번째 활동

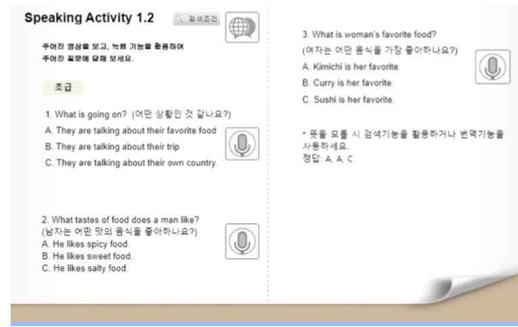


그림 27 첫 번째 활동

첫 번째 활동에는 이미지 및 영상 매체와 음성 인식 기능을 활용했다. 학생들이 사진을 통해 어떤 내용에 대해 학습할지 미리 추측할 수 있도록 하기 위해 이미지를 사용했다. 또한, 영상 매체를 활용하여 학생들이 제시된 담화의 내용을 미리 파악하고 해당 담화를 음성 인식 기능을 통해 스스로 답해볼 수 있도록 구현했다.

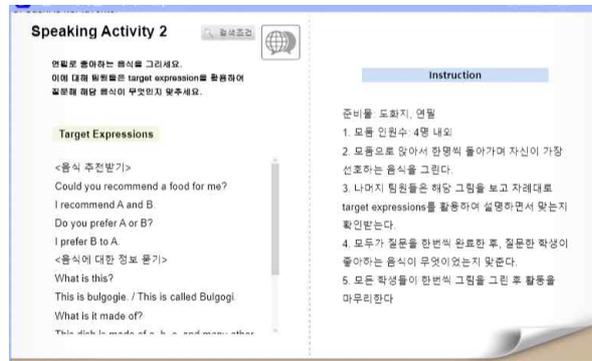


그림 28 두 번째 활동

두 번째 활동에는 디지털 교과서를 통해 그림을 그릴 수 있도록 구현했다.



그림 29 세 번째 활동



그림 30 세 번째 활동

세 번째 활동은 읽기와 말하기가 결합된 활동으로, 학생들이 지문을 읽고 핵심 표현을 사용하여 질문에 답하는 것이다. 이를 음성 인식 기능을 활용하여 문자 언어로 된 정보를 구두 언어로 변환하여 말할 수 있도록 했다. 학생들은 지문에서 필요한 정보를 찾아 답변을 구성하여 스스로 말할 수 있다.

### Speaking Game

박종과 함께 직접 빈칸을 채우며 자유롭게 샌드위치를 만들어보세요.

A: What do you want to eat?  
B: I have no idea. (나도 잘 모르겠어)  
A: Could you **recommend** a sandwich for me?  
B: I **recommend** \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_  
A: Do you **prefer** \_\_\_\_\_ or \_\_\_\_\_?  
B: I **prefer** \_\_\_\_\_ to \_\_\_\_\_.  
A: Oh, I would \_\_\_\_\_.  
A: It is **made of** \_\_\_\_\_.

대본 없이 박종과 연습해보세요!

Draw your sandwich!

그림 31 네 번째 활동

네 번째 활동은 이미지, 영상 매체와 텍스트 및 그림 입력 기능을 활용했다. 학생들이 영상 매체를 통해 담화의 흐름을 미리 학습하고 활동의 내용을 파악할 수 있도록 했다. 또한, 학생들이 이미지를 활용하여 주어진 대본에 빈칸을 직접 채울 수 있도록 했다. 마지막에는 학생들이 짝꿍과 나눈 대화를 바탕으로 자신의 샌드위치를 직접 그려볼 수 있도록 그림 입력 기능을 사용했다.

### Jigsaw Game

조별로 Jigsaw 활동을 체험한다.

<Target Expression 1>  
A: Could you recommend a food for me?  
B: I recommend A and B.  
A: Do you prefer A or B?  
B: I prefer B to A.

<Target Expression 2>  
A: What is this?  
B: This is bulgoggi. / This is called Bulgoggi.  
A: What is it made of?  
B: This dish is made of a, b, c, and many other ingredients.  
A: How does it taste?  
B: It is \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_.  
[ It's spicy/ sweet/ bitter/ salty/ sour! ]

Introduction  
1. Make a group of 4.  
2. Check the shape on the page.  
3. Make a group with your peers with the same shape.  
4. Each shape represents specific food. Discuss about the ingredients that are needed to make the food, and the taste of the food with your group members. Try to use the expression used in the class.  
5. Then get back to your original group and introduce the food and its ingredients with your electronic devices. Try to use the expression used in the class.

예시  
1. 4명으로 조를 구성하세요.  
2. 자신의 형상의 모양을 확인하세요.  
3. 같은 모양의 친구를 찾아주세요.  
4. 각각의 모양은 특정한 음식이 나타냅니다. 해당 음식의 재료와 맛을 소개하고, 맛을 설명하세요. (이때, '맛'은 반드시 'spicy, sweet, bitter, salty, sour' 중 하나를 포함합니다.)  
5. 본래 조로 돌아와 뒤, 친구의 조에서 음식이나 재료를 소개하면서 본래 조에 소개한 음식의 재료와 맛을 소개하세요.

Shape	Shape 1	Shape 2	Shape 3	Shape 4
How does your group member like?	spicy, salty	spicy, sweet, bitter, salty	sweet, salty	salty, bitter

그림 33 다섯 번째 활동

### Making Mini-Book

조별로 반 친구들에게 소개하고 싶은 음식을 조사하고, 미니북을 만들어 발표합니다.

<미니북 만들고 발표하기>  
1) 4-5명의 학생으로 구성된 조를 만들며주세요.  
2) 각 조마다 조사하고 싶은 음식 1가지를 선정합니다.  
3) 연미장을 활용하여 그 음식의 재료, 맛, 이름, 유래 등 다양한 정보로 장미장식합니다. 이때, 장미의 잎은 내용을 꼭 포함시켜야 합니다.  
4) 첫은 정보를 활용하여 미니북을 만들어주세요.  
5) 자신의 조에서 조사한 음식을 반 친구들에게 소개해보세요. 이때 target 표현을 적극적으로 활용해도 좋습니다.

<Target Expression 1>  
A: Could you recommend a food for me?  
B: I recommend A and B.  
A: Do you prefer A or B?  
B: I prefer B to A.

<Target Expression 2>  
A: What is this?  
B: This is bulgoggi. / This is called Bulgoggi.  
A: Do you prefer A or B?  
B: This dish is made of a, b, c, and many other ingredients.  
A: How does it taste?  
B: It is \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_.  
[ It's spicy/ sweet/ bitter/ salty/ sour! ]

예) We recommend Bulgoggi. This dish is made of rice cakes, green onions, and fish cakes. It is spicy and sweet.

그림 32 여섯 번째 활동

다섯 번째와 여섯 번째 활동은 온라인 교육서비스와 오프라인 교육 서비스를 적절히 사용해야 한다는 인사이트를 바탕으로 오프라인 상에서 가능한 활동을 구상했다. 따라서, 디지털 교과서 상에서 특별히 추가된 기능은 없지만, 예시 및 활동 소개 등을 자세히 제시하여 학생들이 언제든지 참고할 수 있도록 했다.

### Speaking Activity 7

진구님과 자유롭게 좋아하는 음식에 대해서 target expressions을 최대한 활용하여 음성 녹음 기능을 통해 대화해보세요.

Target Expressions

<음식 추천받기>  
Could you recommend a food for me?  
I recommend A and B.  
Do you prefer A or B?  
I prefer B to A.

<음식에 대한 정보 묻기>  
What is this?  
This is bulgoggi. / This is called Bulgoggi.  
What is it made of?  
This dish is made of a, b, c, and many other ingredients.

Instruction

자유태화 활동에 참여하려면 위의 아이콘을 클릭하십시오.

0%

그림 34 일곱 번째 활동

일곱 번째 활동에는 LMS 기능, 음성 인식 기능, 사전 검색 기능을 활용했다. 학생들이 자유롭게 조별로 대화할 수 있는 LMS 내 채팅방 기능을 구현하여 원활한 소통을 가능하게 했다. 또한, 사전 검색 기능을 활용하여 모르는 단어표현들에 대해 찾아서 말하고자 하는 바를 표현하는데 도움을 줄 수 있도록 구현했다. 또한, 음성 인식 기능을 사용하여 학생들이 말하기 연습을 할 수 있도록 구현했고, 이는 LMS 시스템에 자동 기록되어 교사가 열람하고 학생들에게 피드백을 줄 수 있도록 했다.



그림 35 여덟 번째 활동

여덟 번째 활동에는 개별화 학습 기능과 LMS 기능을 사용했다. 학생들이 자신에게 적절한 난이도를 선택하여 배운 표현에 대해 복습하고 스스로의 수업 이해도를 파악할 수 있는 것이다. 학생들의 학습 이력은 LMS 시스템에 자동 기록되어 교사는 학생들의 활동 이행도 및 수업 이해도를 파악하고 적절한 수업 방향을 계획할 수 있도록 구현했다.

### (iii) 교사용 디지털 교과서

본 팀은 학생용 디지털 교과서 뿐만 아니라 교사용 디지털 교과서도 동시에 제작하고자 했다. 국내외 탐사를 통해 얻은 인사이트를 효과적으로 적용하기 위해서는 교사에게도 적절한 가이드를 주는 것이 필요하다고 생각했기 때문이다. 또한, 단지 교과서 활동의 변화 뿐만 아니라 수업 자체에 대한 변화를 위해서는 교사의 역할이 중요하기 때문에 교사용 디지털 교과서를 통해 참고할만한 내용을 전달하고자 했다.



그림 36 교사용 디지털교과서

사진과 같이 피드백과 학생들의 말하기에 대한 의견을 줄 수 있는 기준이 되는 루브릭과 활동에 대한 설명 및 목표를 함께 제시하여 교사의 수업 구성 및 평가에 도움이 될 수 있도록 구성했다.

#### 4) 다큐멘터리 및 인스타그램 계정

##### (i) 다큐멘터리 제작

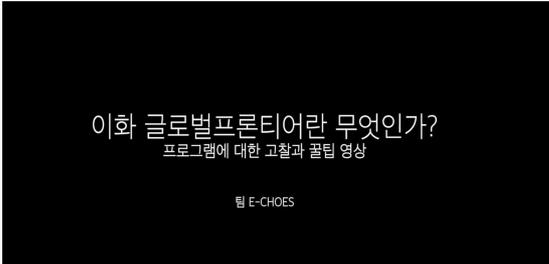


그림 38 다큐멘터리 1부 시작 화면



그림 37 다큐멘터리 3부 중 화면

본 팀은 탐사 목적, 인터뷰, 탐사 현장 및 디지털 교과서를 제작하는 과정을 담은 에피소드 형식의 다큐멘터리를 제작했다. 이는 현 영어 교육 관계자들을 위한 인사이트 제공에 초점을 두며 현장의 내용을 전하고자 한다. 탐사 전, 중, 후로 나누어 만들었으며 전반적인 탐사 과정과 내용을 담는다. 영상의 접근성이 용이한 Youtube 채널에 업로드했으며 영어 교육 관계자들 이외에도 많은 사람들이 시청할 수 있도록 하고자 한다. 또 영상을 남김으로써 추후 연구자료 또는 참고 자료로 쓰이기 기대하는 바이다.

##### (ii) 인스타그램 계정 운영



그림 39 인스타그램 계정

본 팀은 탐사의 목적에 대해서 알리고 해외 기관과 소통하고 국내 및 해외 탐사에 대해서 기록하기 위해 인스타 계정을 제작하였다. 모든 인스타 계정의 게시물은 영어로 제작되었으며, 이는 해외 탐사를 하는 곳에게 본 팀에 대해서 알리며 소통할 뿐 아니라 영어 교육에 종사하는 다양한 사람들이 손쉽게 해당 계정을 찾고 볼 수 있도록 하기 위해서였다. 모든 결과물의 과정 및 탐사 경과는 해당 계정에 기록되었다.

### III. 결론

#### 1. 디지털교과서의 의의

본 팀이 제작한 디지털교과서는 영어 말하기 교육을 촉진할 수 있는 방향을 제안한 결과물로서 교과서 제작 가이드라인이자 수업 모델과 평가 방식을 새롭게 재구성한 바이다. 국내 및 해외 탐사를 통해 얻은 내용을 분석하고 2022 영어과 개정 교육안에 기반해 만들었다. 특히 본 팀만의 관점을 중심으로 제작하였는데 다음 세 가지에 초점을 맞췄다. 첫번째는 대한민국의 영어 말하기 환경, 두번째는 학생들의 자기주도성, 마지막은 교사의 역할이다. 이에 따라 결과물은 총 세가지 의의를 지닌다.

**첫째, 이 연구는 교육 환경을 넘어서 우리나라 영어 말하기 환경을 고려해 디지털교과서를 제안했다.** 2022 영어과 개정 교육안은 ‘영어 의사소통 역량’을 가장 널리 통용되는 소통의 수단인 영어로 제시된 다양한 정보를 습득하고, 문화적 산물을 향유하며, 영어로 자신의 생각을 창의적으로 표현하고, 영어 사용 공동체 참여자들과 협력적으로 상호 작용할 수 있는 역량으로 정의한다. 이는 실생활에서 영어를 거의 쓰지 않는 우리나라 환경과는 다소 거리감이 있다. 이러한 이유로 본 팀은 영어 의사소통 역량을 일상 생활 소통이 자유롭게 가능한 정도로 제한한다. 역량의 재정립에 기반하여 디지털교과서 콘텐츠의 목표를 일상 생활에서 사용하는 표현을 배우는 것으로 잡고 그 안에서 자료를 이해하고 본인의 의견을 설명할 수 있는 능력을 기르는 것에 초점을 뒀다. 이는 한국어만 사용하는 우리나라의 언어 환경에 맞춘 것에 더불어 교과 수업 내 환경 또한 고려한 바이다. 국내 탐사 인터뷰에 따르면 영어 말하기 실력 증진이 부진한 이유 중 하나는 수업 시간 내 영어로 말하는 것을 꺼려하는 분위기때문이다. 특히 발음과 유창성에 자신감을 가지지 못해 선불리 영어 말하기 활동에 참여하지 못한다는 것이다. 이러한 특성을 고려해 콘텐츠를 제작할 때, 학생이 홀로 얘기를 하는 일방향성 활동을 구성하지 않고 ‘소통’의 의미에 중점을 둔 쌍방향성 활동을 제작하였다.

**둘째, 이 연구는 학생들의 자기주도성을 극대화할 수 있는 방안을 구축하였다.** 서책형 교과서에서 디지털교과서로 넘어간 교육과정에서 주목해야 할 부분은 기술이 아닌 활용 방안이다. 서책형 교과서는 일방적인 문제 전달에 그친다면 디지털교과서는 양방향적 활용이 가능하다. 이는 곧 개인의 교과서 활용 정도에 따라 학습의 차이가 난다는 것이다. 그만큼 학생의 자기주도성이 더욱 중요해진 시점이다. 이에 기반해 디지털교과서를 제작할 때 학습 동기가 될 수 있는 LMS 기능들을 추가하여 개별화 학습을 가능하게 했다. 이 기능에는 학습 진도를 확인, 음성 인식, 검색 기능과 같이 스스로 학습을 할 수 있게끔 유도한다. 이와 더불어 학생들이 실생활에서 경험할 수 있는 상황과 관련된 활동을 구성을 해 ‘공부’의 개념에 더해 ‘실생활’의 영역까지 나아가 자기주도적으로 학습을 할 수 있도록 활동을 구성했다.

**셋째, 이 연구는 교사의 역할을 재정립하였다.** 국내 및 국외 탐사를 통해 공통적으로 얻은 것은 교사는 일방적 정보 전달자가 아닌 학습 촉진자이자 피드백 제공자라는 점이다. 특히 개별화 학습의 비중도 올라가 교사가 학생들의 학습을 완전히 통제하는 것은 교육과정과는 거리가 있다. 이러한 이유로 디지털교과서에 루브릭, 즉 개인의 수행 능력을 확인할 수 있는 표를 삽입하였다. 교사는 이 루브릭을 통해 학생들에게 피드백을 줄 수 있으며 어느 부분에서 개인의 장점을 띄는지 또는 개선이 필요한지에 대한 가이드라인을 제공해줄 수 있다.

이처럼 본 팀의 디지털교과서는 이전과는 다른 영어과 개정 교육안의 목표에 초점을 두고

탐사에 기반하여 가장 개선이 필요한 요소들을 선정해 제작하였다. 아직 디지털교과서 모델이 제시되지 않은 현시점에서 탐사를 통한 모델 제공에 의의를 두며 또 미래 영어 말하기 교육이 나아가야 할 방향을 제시한 점에서 의의를 지닌다.

## 2. 디지털교과서의 한계

본 팀은 'Smart Maker'라는 앱을 이용하여 기술적 구현을 하고자했다. 음성 인식, 사전 검색, LMS 등의 기능을 활용하여 콘텐츠를 실제 사용 가능하도록 적절히 접목시키는 것이 목표였다. 그러나, 디지털 교과서를 만들면서 비상업용 무료 라이선스로 이용할 수 있는 기능에 제약이 있어서 모든 기능을 구현하기에는 어렵다는 한계에 부딪혔다.

음성 인식 기능을 이용하여 학생들이 교과서 상에서 자신의 말하기를 녹음하고 점검할 수 있고 교사는 이를 통한 피드백을 할 수 있는 기술을 구현하고자 했다. 음성 녹음 기능은 첫번째, 두번째, 세번째 그리고 일곱번째 활동에서 사용된다. 그러나, 음성 인식 기능의 언어 입력 도구 아이콘을 넣었지만 앞서 언급한 한계에 부딪혀 구현하지 못했고, 실제로 시행이 되지는 않는다는 점이 기술적 한계 중 하나이다. 이는 음성 인식 기능 아이콘 사용으로 대체하였다. 또한, AI를 수업 시간에 활용하는 활동은 학생들에게 있어 핵심 표현을 활용한 넓은 범위의 대화가 가능하도록 할 수 있다. 그러나 AI는 검색 기록을 기반으로 딥러닝하여 그 결과를 바탕으로 대화를 이어나가기 때문에 악용될 수 있으며, 그 결과는 맹신하기 어렵다. 따라서, AI를 효과적인 교육적 도구로 활용하기에는 아직 한계가 있으며 지속적인 감시가 필요하다는 한계가 있다. 사전 검색 기능을 이용하여 학생들이 모르는 단어가 있을 경우 단어 위에 마우스를 올리면 단어의 의미가 뜨거나 검색이 가능하도록 하는 기술을 구현하고자 했다. 이는 학생들이 모르는 단어를 바로 찾을 수 있도록 하기 위함이었으며 이를 기반으로 한 학생들의 문제해결능력의 향상을 기대한 기술이었다. 그러나, 비상업용 무료 라이선스의 기능 이용의 제약으로 인해 기능이 실제로 시행되지 않는 한계에 부딪혔다. 따라서, 작업 버튼을 활용하여 단어장을 사용할 수 있게끔 가상으로 구현했다. LMS(Learning Management System) 기능을 이용하여 학생, 학부모 및 교사의 학습 관리가 가능하게 하고자 했으며 이는 전반적인 활동에 사용될 예정이었다. LMS 기능은 원래 디지털 교과서 내에 함께 구현하고자 했지만, 구조상 분리될 수 밖에 없으며 오히려 LMS 기능 내에 디지털 교과서가 구현되어야 하는 계획 변경의 가능성이 존재했다. 또한, 스마트 메이커의 시스템 상 LMS 기능을 동시에 구현하는 것에는 어려움이 있다는 한계에 부딪혔다. 따라서, 디지털 교과서 옆에 LMS 기능을 간단하게 예상 이미지로 삽입하여 구현했다.

개별화 학습은 본 팀이 국내 탐사를 통해 가장 많은 요구를 받은 것이었고 학생들의 개인별 수준 정도에 따른 학습을 가능하게 하는 것이 본 팀의 목표 중 하나였다. 그러나, 개별화 학습을 위한 난이도 조절에 있어서 기능적 어려움이 존재했고 이를 위해선 코딩 및 웹 개발적 요소가 필요했지만 스마트 메이커 상에서는 불가하다는 한계에 부딪혔다. 따라서, 난이도 상 중하를 클릭했을 때의 예상 화면으로 대체하여 디지털 교과서를 제작했다.

본 팀이 해외 탐사를 하며 얻은 인사이트 중 하나는 다양한 매체를 적용하여 학생들의 영어 노출을 늘리는 것이었다. 핀란드와 덴마크의 경우 학교 밖에서도 영어를 많이 사용하는 환경이며 교사의 자율성이 보장되기 때문에 다양한 매체의 사용이 용이하지만, 한국의 경우 학교 밖에서는 영어를 거의 사용하지 않으며 영어가 입시를 위한 도구로서 큰 역할을 한다는 대한민국의 특성과 수업 구조 상 다양한 매체를 적용하여 수업을 하는데에는 한계가 있었다. 그럼에도 불구하고, 이미지 및 영상 매체 등 구현 가능한 선에서 다양한 매체를 활용하여 제작했

다.

본 팀은 기술적 한계로 인해 원래 구현하고자 하는 기능들을 전부 실현하지는 못했지만, 예상 사용 이미지 및 아이콘 등으로 대체하여 디지털 교과서를 제작했다. 비록 현재는 실제적인 기술적 실현까지 이루어지지 못했지만 본 팀이 얻은 인사이트를 교육 전문가들과 나누고, 기술적 실현이 이루어질 수 있도록 자문을 구하고 연구를 할 예정이다.

### 3. 영어 말하기 교육 방향성 제안

**첫째, 교육 현장에서 영어 말하기 수업의 주관성과 자율성을 충분히 보장해야 한다.** 언어를 활용해서 타인과 소통하는 것에는 정답이 정해져 있지 않기 때문에 영어 말하기를 객관적인 기준으로 평가하는 것에는 어려움이 있다. 완벽한 문장을 구사하지 않았다고 하더라도 말의 핵심이 제대로 전달되었다면, 소통이 제대로 이루어졌다고 볼 수 있기 때문이다. 따라서 문법의 쓰임과 정확한 표현 사용에 치중하며 객관성을 강조하는 오늘날의 영어 말하기 평가 방식은 모순적이라고 볼 수 있다. 또한, 교사는 수업 시간 내에 다양한 교수 방식과 자료를 활용하여 수업을 진행할 수 있어야 한다. 현재 영어 말하기 수업에는 다양한 제한 요소가 존재한다. 현재 교육 현장에서는 수업 시간 내에 전국적으로 동일한 수업 목표를 통해 학생들을 교육하기 위해 정해진 국가에서 선정한 출판사의 교과서를 활용하여 수업하여야 했기 때문에 교사는 지면 교과서에 의존하고 있다. 그러나 이러한 방식은 일반적인 언어를 습득하는 환경과는 괴리가 있다. 따라서 교사는 수업 시간 내에 자연스러운 언어 습득 환경을 학생들에게 제공하기 위해 자율적으로 다양한 매체를 활용한 자료를 학생들에게 제공할 수 있어야 한다. 언어는 자유롭게 묻고 답하는 의사소통의 과정에서 효과적으로 향상되기 때문이다. 따라서 일반적으로 언어가 습득되는 상황과 비슷한 환경에서 학생들에게 영어 말하기를 교육하기 위해서 교사는 교과서에 치중한 수업이 아닌 다양한 일상생활 속 매체를 활용하여 수업할 수 있어야 한다.

**둘째, 학생들에게 기존과는 다른 방식의 평가를 제공해야 한다.** 현재 교육 현장에서는 학생들에게 공정한 기준으로 채점된 점수를 주는 평가가 일반적이다. 그러나 이러한 평가 방식은 언어를 학습하기에 지나치게 객관적이라는 문제점을 가지고 있으며, 나아가 학생들이 구체적으로 어떤 부분에 있어 노력해야 영어 말하기 실력을 향상할 수 있는지 알 수 없게 한다. 따라서 본 팀은 디지털교과서를 활용하여 학생들에게 루브릭을 기준으로 충분히 개별화된 피드백을 제공하는 방식을 제안한다. 본 팀이 제작한 루브릭은 국제적인 지표인 CEFR을 기준으로 한 것으로, 학생들이 영어로 소통하는 것에 있어 충분히 이해하고 표현하였는지를 기준으로 피드백을 제공한다. 이 루브릭을 바탕으로 교육 현장에서는 점수와 상관없이 개별적인 피드백을 구체적으로 제공해 학생들이 영어를 부담 없이 말할 수 있도록 해야 하며, 동시에 자신의 개선 방향에 대해서 알 수 있어야 한다. 이때, 학생들에게 성적으로 부여되는 점수는 참여 점수에 한하여야 하는데 이는 오직 학생들의 영어 말하기 활동을 격려하기 위해서이다.

**셋째, 영어 말하기 교육의 효과를 극대화하기 위해서는 개별화 학습과 수준별 학습이 촉진되어야 한다.** 현재 한국 학생들의 영어 말하기 실력의 편차가 크고, 그로 인한 학습 자신감 하락, 수업 참여율 저조, 영어 말하기 학습 효과 부진 등 영어 말하기 수업 내의 문제점이 크다는 것을 국내 사전 답사를 통해 알 수 있었다. 또, 개별화 학습과 수준별 학습이 현재 영어 말하기 교육현장에서 충분히 이루어지지 않아 학생들의 학업적 성장을 저해하고 있다는 사실 또한 확인할 수 있었다. 이에 본 팀은 다양한 난이도의 도전적인 영어 말하기 활동을 제시함으로써 수준별 학습을 제공하고자 하였다. 영어 말하기의 경우, 학생들의 수준이 다양하기 때

문에 그에 맞춘 적합한 수준별 학습이 중요하다. 따라서 본 팀은 학생들이 자신의 수준에 맞는 난이도를 선택하여 활동을 진행할 수 있게 하였다. 이러한 수준별 학습을 제공함으로써 학생이 적절한 학업적 성취를 느끼게 하고, 도전 의식을 자극한다는 점에서 그 의미가 있다. 또한, 학생들이 디지털 교과서를 통해 자기 주도적으로 개인의 학습 속도에 맞춰 공부할 기회를 제공해 영어 말하기 학습 환경의 범위를 교실 밖으로도 확장하고자 하였다. 교과 수업 내에서 할 수 있는 활동뿐만 아니라 교실 밖에서 학생 스스로 영어 말하기 연습을 촉진하는 활동들을 고안하였으며, 교사가 자율적으로 학생들에게 내고자 하는 과제를 설계하여 교실 밖 학습을 장려할 수 있게끔 하였다. 이 맥락에서 본 팀은 영어 말하기 교육을 위한 디지털 교과서를 설계했으며, 개별화 학습과 수준별 학습의 중요성을 강조하는 바이다.

**넷째, 영어 말하기 수업 내에서의 한국어 사용을 엄격하게 제한해야 한다.** 한국은 일상생활에서 영어를 충분히 활용할 수 있는 환경이 아니기 때문에 수업에서의 영어 사용 빈도수를 최대한 높이는 것이 가장 중요하다. 그러나 교과서 내의 텍스트 범위에 맞춰 공부하고 이를 연습하는 오늘날의 영어 말하기 교육 방식은 학생들에게 충분한 영어 말하기 사용의 기회를 제공해 주지 못한다는 한계를 가지고 있다. 한편, 본 팀은 해외 답사를 통해 영어를 외국어로서 공부했던 이들이 수업 시간에 영어만을 사용했다는 공통점을 파악할 수 있었다. 이들은 수업 시간에 모국어 사용이 제한된 환경에서 학생들의 적극적인 영어 사용을 촉진하고, 이를 통해 영어 말하기 실력을 향상할 수 있었다고 밝혔다. 이에 기반하여 수업 시간 내에 이루어지는 모든 의사소통을 영어로 진행함으로써 학생들의 영어 말하기 실력을 효과적으로 향상하게 시킬 수 있는 적절한 환경을 조성하는 것의 중요성을 알 수 있었다. 영어만을 사용하는 교실 내 분위기를 형성하는 것은 학생들에게 일상 언어 표현을 학습하고 활용할 수 있다는 점에서 의미를 지닌다.

#### 4. 참가소감

##### [팀장 강민경]

글로벌 프론티어를 통해 약 5개월간 주제에 대한 실전적인 탐사를 진행할 수 있는 기회였습니다. 막연히 생각만 하고 있는 주제를 실질적으로 탐구하고 현장에 있는 전문가들을 인터뷰해 인사이트를 얻어 팀 고유의 결과물을 만들 수 있어 좋은 경험이라고 생각합니다. 기관 및 전문가 탐색부터 컨택, 인터뷰 준비, 실제 탐사, 그리고 결과물 만들기까지 많은 과정을 거치오며 힘든 순간도 있었지만 그만큼 배우는 것이 많았으며 팀원들과 함께 쉽게 경험해보지 못할 추억들을 만들어 나갈 수 있었습니다. 특히 인터뷰를 통해 좋은 인연들을 만들어 나갈 수 있었는데 실제로 연구를 같이 진행할 수 있는 기회까지 주어져 예상했던 것 보다 큰 스케일의 연구로 팀이 나아갈 수 있게 되었습니다. 또 개인적으로 관심이 깊은 에듀테크와 관련해 실제 현장에서의 쓰임과 기술을 다양하게 접해볼 수 있어 귀중한 경험이었습니다. 팀원들과 함께 시작한 불확실한 탐구가 실제로 옮겨지며 새로운 것을 시도하고 도전적인 경험을 하게 되어 오래도록 뜻 깊은 경험이자 좋은 추억으로 남게 될 것 같습니다. 이러한 기회를 제공해준 이화여자대학교 학생지원팀, 그리고 팀원들에게 감사한 마음을 전합니다.

##### [팀원 강지원]

사범대학생으로서 사범대학과 관련된 한 가지의 주제를 가지고 깊게 해외탐사를 한 경험이 없던 저에게 글로벌 프론티어 프로그램은 목표에 대한 도전과 실현의 계기가 되었습니다. 그동안 막연하게 아이디어로써만 존재하던 것들을 아쉬워하며 연구하거나 실현하지 못 해왔는데 직접 경험하고 부딪히는 것은 저에게 또다른 도전의 계기가 되었습니다. 항상 영어 교육에 대한 공부를 하면서 어려웠던 부분에 대해 동기들과 함께 열의를 가지고 문제 해결을 위해 연구했던 것은 정말 저에게 새로운 경험이자 큰 의미가 되었습니다. 다양한 국적의 다양한 배경을 가진 사람들과 함께 소통하고 많은 분들의 도움을 받아 결과물까지 낼 수 있었던 것은 글로벌 프론티어 프로그램이라는 소중한 기회를 얻었기 때문이라고 생각합니다. 이러한 기회를 말미암아 앞으로도 더욱 글로벌하게 소통하면서 문제를 해결하는 과정의 소중함을 기억하고 도전해 나가도록 하겠습니다. 다시 한번 이 자리를 빌려 글로벌 프론티어 프로그램에 참여하고 연구하는 것까지 도움을 주신 모든 분들께 감사함을 전합니다.

##### [팀원 권서운]

글로벌 프론티어는 저에게 앞으로 더 나아갈 수 있게 하는 터닝포인트였습니다. 이 프로그램에 도전하여 얻은 '기회와 경험'을 통해 앞으로의 방향과 걸음에 용기를 주었다고 생각합니다. 항상 생각해왔던 '우리나라의 영어말하기 교육의 개선'에 대해 동기들과 국내 및 해외 탐사를 하고 유의미한 결과물을 도출하는 그 과정은 잊을 수 없는 경험이었습니다. 자신의 전공 분야를 학교의 지원을 받고, 동기들과 함께 적극적으로 탐사주제선정부터 모든 탐사를 함께한 것은 누구나 할 수 있는 경험이 아니기에 더욱 더 의미있었다고 생각합니다. 또한, 앞으로 저의 전공분야에 있어서 제가 무엇이 관심이 있는지에 대해 알 수 있었고 고민하고 있었던 부분들에 대한 해답이 되었기 때문에 더욱이 터닝포인트라고 생각합니다. 크게는 '교육', 구체적으로는 '영어 말하기 교육'이라는 주제를 가지고 해외에서 여러 사람들과 소통하면서 우리나라와 다른 핀란드와 덴마크의 교육 체제 및 문화 등을 알게 되었고, 한국에만 있었다면 이 프로그램에 참가하지 않았다면 몰랐을 그들의 이야기를 들을 수 있었습니다. 탐사를 준비하면서 여

러 시행착오도 있었지만 팀원들과 함께해서 해결하고 도전하여 끝까지 잘 마무리할 수 있었던 것 같습니다. 이러한 기회를 제공해준 이화여자대학교, 학생지원팀, 인터뷰에 참여해주신 분들 그리고 우리 팀원들에게 감사의 마음을 전합니다.

[팀원 김예진]

글로벌 프론티어에 참가하는 것은 제게 큰 도전이었습니다. 하나의 팀을 구성하고, 팀원들과의 열띤 아이디어 회의를 통해 주제를 구상하고, 프로젝트의 하나부터 열까지 직접 준비하여 실행해 나가는 경험은 저에게 색다른 자극을 주었습니다. 영어교육이라는 분야에 관심을 가지고 해당 분야와 관련하여 탐사를 진행한다는 것은 제 전공을 더 의미있게 받아들일 수 있게 해주는 또다른 동기부여가 되어주었습니다. 글로벌 프론티어를 통해 해외 탐사 경험을 쌓고, 이를 기반으로 국내에서 유의미한 결과물을 만들어 낼 수 있었습니다. 이 과정에서 다양한 국내외 기관들과 인터뷰를 진행하고, 여러 연구 자료를 조사하고, 직접 개발해보는 등 학부생으로서 경험하기 어려운 것들을 시도해 볼 수 있었습니다. 특히 해외에서 진행한 탐사를 통하여 다양한 문화와 아이디어들을 접할 수 있었고 많은 영감을 얻을 수 있었습니다. 이런 의미에서 글로벌 프론티어는 무수히 많은 도전들의 집합체였고, 저로 하여금 열정을 다하여 도전하고 실천할 수 있도록 해주었습니다. 또, 팀원들과 5개월 동안 힘을 합해 하나의 프로젝트를 위해 협력하는 경험은 소통을 통한 조화로운 팀워크의 중요성을 다시 한번 일깨워주었습니다. 소중한 팀원들과 하나의 주제에 대한 호기심에서 시작한 이 프로젝트는 모두의 노력을 통하여 완성이 수 있었고, 이는 앞으로의 저에게 있어 큰 양분이 되어줄 수 있는 경험이자 자원이라고 믿습니다. 보람차고 가치있는 경험을 함께 해준 우리 팀원들과 저희를 아낌없이 지지해주신 학생지원팀, 저희 프로젝트에 선뜻 도움을 주신 교수님들, 그리고 탐사에 참여해주신 많은 분들께 감사 인사를 전합니다.

#### IV. 참고문헌

교육부(2015). 2015 개정 영어과 교육과정. 교육부 고시 제 2015-74-14호

교육부(2022). 2022 개정 영어과 교육과정. 교육부 고시 제 2022-33호

교육부(2023), “인공지능(AI) 디지털교과서로 1:1 맞춤 교육시대 연다”, 교육부 보도자료실 (6월 23일자)

김하정, 원효현(2019). 의사소통 능력 향상을 위한 영어교육 개선방안 모색 - 덴마크와의 비교를 중심으로. 수산해양교육연구, 31(4), 1009-1018.

이인철. (2022). 에듀테크 기반 수업활동이 영어 말하기 능력 향상에 미치는 영향 연구. 미출간 박사학위논문. 공주대학교, 전북.

최진아. "교육과정 변화에 따른 중학교 1학년 영어 교과서의 변화 분석." 국내석사학위논문 서강대학교 교육대학원, 2018. 서울.

Yealim Kim(2020). Comparison between South Korean and Finnish education: curricula and oral tasks in textbooks in English education for high schools. Helsingin yliopisto. 1-27.

한국교육과정평가원(2023). 2022 개정 교육과정에 따른 검정도서 개발을 위한 편찬상의 유의점 및 검정기준 편찬상의 유의점 및 검정기준. <https://www.suneung.re.kr/boardCnts/fileDown.do?fileSeq=779e93103606ac55a6f26da2e02f83d7>

한국교육과정평가원(2017). 2015 개정 총론 및 교과 교육과정 적용 방안. [https://www.kice.re.kr/upload/brochureBoard/3/2017/09/1505892078735\\_15523417373218623.pdf](https://www.kice.re.kr/upload/brochureBoard/3/2017/09/1505892078735_15523417373218623.pdf)