

웹기반 토론을 통한 영어 학습자의 상호작용에 대한 연구

한미향

진주교육대학교

A Study on English Learners' Interaction through Web-based Discussion

Han, Mihyang

Jinju National University of Education



<https://doi.org/10.18627/jslg.35.2.201908.221>

pISSN : 1225-4770

eISSN : 2671-6151

Received: July 15, 2019

Revised: August 06, 2019

Accepted: August 15, 2019

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

Copyright©2019 the Modern Linguistic Society of Korea

본인이 투고한 논문은 다른 학술지에 게재된 적이 없으며 타인의 논문을 표절하지 않았음을 서약합니다. 추후 중복게재 혹은 표절된 것으로 밝혀질 시에는 논문게재 취소와 일정 기간 논문 제출의 제한 조치를 받게 됨을 인지하고 있습니다.

ABSTRACT

The Journal of Studies in Language 35.2, 221-236. This study aims to examine interaction types and cognitive processes involved in Web-based discussions among first-year university students in Korea. 38 students performed 20 minute synchronous written communication by using their Smartphone Kakao Talk application. Their 4 week discussion transcripts were collected and analyzed. The results reveal that two-way messages were more prevalent (75.5%) than one-way interactions and that the cognitive process of Exploration was much more frequently employed (96%). The Web-based discussion is assumed to have contributed to sharing opinions or experiences rather than integrating their ideas as well as promoting confidence in English writing and communication.

(Jinju National University of Education)

Keywords: web-based discussion, cognitive process, interaction, synchronous, asynchronous communication

1. 서론

영어교육의 궁극적 목표는 영어로 자유롭게 의사소통 할 수 있는 능력을 갖추게 하는 것이다. Cummins(1984)에 따르면 자유로운 의사소통은 일상생활에 기본이 되는 대인간 의사소통 기술(basic interpersonal communicative skills)과 인지적 능력인 학술적 언어 숙달도(cognitive academic language proficiency)를 필요로 한다. 후자는 논리적 사고와 배경지식의 활용 능력으로서 체계적인 지식과 토론 등의 지속적인 의사소통 경험들이 요구된다. 그러나 영어로 의사소통할 수 있는

기회가 상대적으로 적은 환경의 EFL 학습자들이 일상적 의사소통 능력과 더불어 학문적 지식을 바탕으로 한 논리적 영어 구사능력을 갖춘다는 것은 결코 쉽지 않지만, 발달된 멀티미디어 기술을 접맥하여 다양한 주제들에 대한 과업들을 통해 그들의 영어 의사소통능력이 효과적으로 발달될 수 있을 것이다(Ahmed, 2018; Jung, 2015).

컴퓨터와 인터넷의 보급은 EFL 영어 교육환경에 커다란 변화를 가져왔다. 무엇보다 시공간적 제약을 벗어나서 학습자들 간 다양한 상호작용이 가능하며 웹 게시판, 메일, 채팅, 화상회의, 블로그 및 SNS 등 웹기반 의사소통 도구들을 활용하여 영어로 의사소통을 다양하게 할 수 있게 되었다. 특히 교실 수업과 결합된 웹기반 온라인 토론은 EFL 학습자들의 영어 학습 동기와 흥미를 높이고 영어로 토론을 하면서 관련 주제를 더 잘 이해하게 되며, 학습자의 인지적 학문적 사고능력을 높인다고 주장된다(정양수, 2009; 한종임, 2009; Chang, 2003; Cho and Shin, 2004; Gunuc and Babacan, 2017; Kim, 2008; Lee, 2003; Li, 2000; Shim, 2007).

웹기반 토론을 위해 웹 게시판이나 토론방, 메신저와 이메일 등이 활용되었으나 최근에는 스마트미디어가 보편화되면서 카카오톡, 트위터, 페이스북 등을 활용하여 학습자들의 온라인상 상호작용이 다양해지고 있다. 웹상에서 문자나 음성으로 의사소통 기회가 더욱 많아지는 만큼 신속 정확하게 영어를 사용하는 능력이 더욱 요구되는 현실이다(김재경·송기상, 2012). 이러한 영어교육환경의 변화와 영어 의사소통 능력의 필요성과 더불어 요즘의 영어 학습자들은 ‘디지털 네이티브(digital native)’라고 명명할 만큼 정보통신기술에 익숙하다(서정목, 2015)는 점을 감안할 때 영어 학습방법으로 웹기반 토론의 유용성이 커진다고 볼 수 있다.

2000년도 이후부터 국내에서도 EFL 학습자들을 대상으로 웹기반 토론에 대한 연구가 꾸준히 이루어져왔다. 그러나 웹 토론에서 어떠한 상호작용 패턴이 이루어지며 어떠한 인지적 능력이 활용되는가에 대한 논의가 보다 다양하게 이루어질 필요가 있다. 본 연구는 영어 교양과목을 수강하는 대학생들을 대상으로 스마트 폰의 카카오톡 앱을 활용하여 일정 주제에 대해 서로의 의견을 공유하는 과정에서 일어나는 상호작용의 유형과 내용에 대해 밝혀보고자 한다. 이러한 웹기반 토론의 특징을 분석함으로써 웹기반 토론을 교실수업에 적용할 수 있는 효과적인 수업모형을 모색할 수 있을 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 웹기반 영어 토론

웹기반 의사소통 도구는 문자 채팅과 화상 토론 같은 실시간(synchronous) 활동과 이메일, 웹 게시판, 뉴스그룹과 같은 비실시간(asynchronous) 활동으로 구분된다. 실시간 화상 채팅 및 토론은 면대면 의사소통과 거의 유사한 환경을 제공한다. 스마트미디어의 발달로 실시간 의사소통 도구는 시간적, 공간적 제약이 거의 없으며 실제 의사소통과 거의 유사한 환경을 제공한다. 비실시간 의사소통 도구는 개인이 편리한 시간에 접속해서 일정 주제에 대해 학습자들이 자신의 의견을 개진할 수 있다. 즉시성이 요구되는 실시간 활동과 달리 비실시간 토론은 학습자들이 자신의 생각을 정리하고 논리적으로 제시하는 과정을 가질 수 있게 한다.

그러나 비실시간 토론은 상호 의견 교환보다는 독백식의 메시지 전달로 끝날 수 있으며 지식의 상호 구축이 어려울 수 있다(Cho and Shin, 2004; Kanuka and Anderson, 1998). 면대면 상호작용이 적어 학습에 대한 불안감이나 고립감을 느

낄 수 있으며 표층적인 학습이 되기 쉽다고 지적되기도 한다. 사실 웹 매체 활용만으로 학습자의 활발한 상호작용이 보장 되지 않으며 웹기반 영어 토론의 실행을 위해 체계적이고 효율적인 방법의 모색이 이루어져야 한다(Tiene, 2000). 가령 교수의 관심과 피드백은 학습자의 불안감을 줄일 수 있으며, 학습자들 간의 면대면 활동이 접맥시켜 웹상의 토론을 보다 역동적으로 이루어지게 할 수 있다. 또한 학습자들이 토론 및 학습활동에 적극적으로 참여하도록 전략을 개발하거나 웹 기반 영어학습의 전반적인 운영 계획을 세워 학습자들에게 인지도로써 보다 의미 있는 상호작용이 이루어지게 하는 것이 중요하다(Kim, 2008; Kamhi-Stein 2000).

잘 구성된 웹기반 영어 학습은 다음과 같은 교육적 장점이 있다. 먼저, 웹기반 영어 학습은 컴퓨터와 인터넷에 익숙한 학습자들이 역동적인 의사소통을 경험하면서 자연스럽게 영어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 향상시킬 수 있다(한종임, 2009; Chang, 2003; Sullivan and Pratt, 1996). 또한 시공간의 제약이 적어 영어로 의사소통 기회가 많이 제공되며 서로의 생각과 지식, 문화를 교류함으로써 이해와 유대를 높일 수 있다. 무엇보다 웹상에서 의사소통하는 것이 교실이라는 면대면의 상황에서 영어를 사용하는 것보다 불안감이 덜 하기 때문에 학습자들의 참여가 높고 자율성이 향상될 수 있다(김성연, 2011; 정양수, 2009; Shim, 2007; Smith, 2003). Sullivan과 Pratt(1996)의 연구 결과에서는 면대면 토론에서는 50%의 수업 참여를 보였으나 웹기반 토론에서 학습자들의 참여도가 100%가 가능했으며 대화의 독점이 적고 학습자들이 함께 대화를 구성하는 경향이 많았다. 한편, 웹기반 토론은 Cummins(1984)가 강조했던 대인간 의사소통 기술과 함께 인지적인 학문적 언어 숙달도를 함께 발달시킬 수 있다. 여러 사람들이 동시에 의사소통하면서 보다 다양한 의견과 경험 이 공유되고 이를 바탕으로 학습자들은 체계적이고 논리적인 의견을 구성해 나갈 수 있기 때문이다(김희배 · 연고운, 2015; Garrison et al., 2001; Gunuc and Babacan, 2017; Sullivan and Pratt, 1996; Warschauer and Healey, 1998).

한국 학생들을 대상으로 한 웹 기반 토론의 연구들 중에서 Chang(2003)은 토론 문화의 경험이 적은 한국 학생들의 경우 면대면 수업 상황에서보다 비실시간 웹 토론에서 더 많은 적극성을 보였다고 보고한다. 전자메일이나 게시판, 토론방 같은 문자 중심의 비실시간 웹 토론에서 학습자들이 자신의 생각을 구조화하고 인지 처리를 심화시키는 시간을 갖게 하기 때문에 학습자의 사고력과 학습의 질을 높인다고 주장된다(Garrison, 2003; Hara et al., 2000; Smith, 2003). 그러나 실제의 의사소통과 유사한 실시간 웹 토론의 즉시성과 역동성을 경험하는 것이 중요하며 특히 디지털 네이티브라고 할 수 있는 지금 세대의 학습자들에게 스마트 폰 매체가 의사소통에 더 친숙한 도구이며 메시지 작성 속도도 매우 빠르다. 이런 점들을 고려한다면 웹 토론에서 스마트 폰의 유용성에 대한 연구는 앞으로 다양하게 이루어져야 할 것이다.

2.2 웹기반 토론의 상호작용

사회 구성주의 학습이론에서는 언어 학습을 학습자들 간의 상호작용을 통해 지식을 함께 구성하는 과정으로 본다. 언어 학습에서 상호작용의 유형은 학습자와 학습자료, 학습자와 학습자간, 그리고 학습자와 교수자간의 상호작용으로 구분되며 참여자의 수에 따라 개별학습, 학습자간의 일대일 상호작용, 일대다 상호작용, 다대다 상호작용으로 구분된다. 웹기반 토론은 학습자 간의 다대다 상호작용을 촉발하며 일정 주제에 대한 상호 의미교섭과정을 통해 언어 학습의 효과를 높인다. 다시 말해 웹기반 토론은 일정 주제에 대한 협동 학습을 강화한다는 점에서 사회 구성주의 학습이론에 부합한다.

학습자의 상호작용은 유대감을 형성하는 사회·정의적 상호작용과 학습과제의 내용 중심의 상호작용으로 구분될 수 있다(Gilbert and Moore, 1998). 웹기반 토론은 인간적 유대감 형성에 환경적 제약이 있으므로 사회·정의적 상호작용이

강화될 수 있도록 교실과 같은 면대면 상호작용이 보완되는 것이 필요하다(Archer et al., 2001). 한편, 이상수(2004)는 면대면 학습 환경과 온라인 학습 환경에서의 상호작용 패턴을 분석하였는데, 면대면 수업에서 과제수행과 관련 없는 상호작용이 더 많았으며, 오히려 비언어적 정보가 부족한 온라인 토론에서 서로 이해를 도모하기 위해 사회·정의적 상호작용이 더 많이 나타났다고 보고한다. 이는 온라인상의 의사소통에서 학습자들 간의 사회·정의적 상호작용이 상이한 방식으로 이루어질 수 있음을 보여준다.

온라인상의 토론도 매체를 달리 하였을 때 학습자들의 상호작용도 다르게 나타난다. 김희배와 연고운(2015)은 한국 대학생들을 대상으로 스마트미디어와 컴퓨터를 활용한 두 개의 다른 온라인 토론에서 상호작용을 비교한 결과, 공간 제약이 적은 스마트미디어 사용이 학습동기와 학습몰입, 학습만족도를 더 높였으며 학습자간의 상호작용이 더 활발했다고 밝히고 있다. 그러나 이 연구는 영어 토론이 아니라 한국어 토론을 분석한 것이었으며 학습자가 온라인 토론에 있어 언어적 제약이 없이 한국어로 자유롭게 의사소통이 가능하였기 때문에 나온 결과로 볼 수 있다. 달리 말해, EFL 학습자가 스마트 폰으로 영어 토론에 참여하는 것과 게시판이나 이메일처럼 비실시간 토론에 영어로 참여하는 것은 상호작용의 형태가 위의 연구결과와 다를 수 있을 것이다. 한편, 웹 토론은 아니지만 윤경옥과 나양온(2015)의 연구에서는 스마트 폰 앱을 이용하여 토익 읽기와 듣기 훈련을 시켰으며 스마트 폰이 영어 학습을 위한 편리성, 접근성을 갖추고 있으나 영어실력 향상에 반드시 긍정적인 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

웹기반 토론의 상호작용에 대해 Garrison, Anderson과 Archer(2001)의 실제적 탐구 모형(practical inquiry model)이 여러 연구들에서 분석 틀로 사용되고 있다. 실제적 탐구 모형은 대학과 같은 고등 교육에서 활용되는 웹 토론이 성공적으로 이루어지기 위한 근본 요소들을 제시하고 있으며, 비판적 사고의 논리적 연속과정의 네 단계, 즉 토론의 제기(triggering), 탐색(exploration), 통합(integration), 해결(resolution) 단계를 설정하고 있어, 웹상의 토론에서 일어나는 인지적 과정들을 포착하기에 보다 체계화된 모형으로 여겨진다(Pawan et al., 2003). Garrison(2003)은 웹 토론에서 인지적 과정은 논리적인 사고의 연속을 통해 비판적 사고 과정을 형성하는 것으로 보았다. 인지과정의 제기 단계는 특정 논제나 문제들을 제시하는 단계이며 참여자는 문제를 인식하여 관련 정보를 개인적으로 또는 상호 작용을 통해 당면 주제를 반추하거나 정보를 찾고 공유하는 탐색 단계를 거치게 된다. 이러한 비판적 사고과정은 통합 단계로 나아가는데 참여자들은 공유된 생각이나 정보를 주제에 적용해보고 새로운 생각들을 통합한다. 인지적 통합 단계 여부는 전반적인 토론 과정들을 통해 추론될 수 있다. 마지막으로 해결 단계에서는 문제에 대한 해결책이 실제 상황에서 시험되고 적용되는 행동으로 이어진다. 영어 학습을 위한 웹기반 토론에서 이러한 포괄적인 인지과정이 어떻게 진행되는가를 실제적 탐구 모형을 통해 분석해봄으로써 웹 토론이 학습자의 어떠한 인지적 처리를 강화하는가를 밝혀볼 수 있을 것이다.

본 연구에서는 한국 대학생들을 대상으로 스마트 폰을 활용한 영어 웹기반 토론에서 어떠한 상호작용이 일어나는가를 살펴보고 분석 도구로 실제적 탐색 모형을 사용하고자 한다. 연구과제는 다음과 같다.

- 첫째, 한국 대학생의 웹기반 영어토론에서 어떤 상호작용이 이루어지는가?
- 둘째, 웹기반 영어토론에서 어떤 인지적 처리가 가장 많이 사용되는가?
- 셋째, 웹기반 영어토론에 대한 학습자들의 인식은 어떠한가?

3. 연구 방법

본 연구는 한국 대학생들을 대상으로 영어 교양과목 수업에서 웹기반 토론을 활용하여 학습자들의 상호작용이 어떻게 이루어지는가를 밝히고, 토론에서 특정 주제에 대해 학습자들이 의견을 개진하고 논의하는 과정에서 학습자들의 인지적 처리는 어떻게 이루어지는가를 살펴보고, 웹기반 토론 활동에 대한 참여자들의 인식을 조사하는데 목적을 두었다. 먼저 웹기반 도구와 관련하여, 태블릿 PC, PDAs, 스마트 폰 등 모바일 기기를 활용하는 모바일 언어 학습에서 특히 스마트 폰은 실시간, 동시적 의사소통을 가능하게 하며 특히 한국 학습자들이 쉽게 접근하고 사용한다는 점에서 본 연구의 웹기반 토론에 스마트 폰의 카카오톡 앱을 활용하였다.

연구 참여자들은 부산광역시 소재의 A 대학교 1학년 학생들로 2017년 2학기에 교양영어 과목을 수강한 두 개 반인 A반 17명과 B반 27명 총 44명이었으며 남자 14명 여자 30명의 비율로 구성되었다. 설문조사에 참여하지 않은 3명을 제외한 41명의 설문조사결과에 따르면 참여자들의 평균 나이는 21세이며 영어능력과 관련하여 상급(토익 800점 이상)은 7명, 중급(토익 600점에서 800점 사이)은 35명, 하급(토익 600점 이하)은 9명으로 대부분 중급 수준이었다. 한편, 4주간의 두 반의 웹기반 토론 활동에서는 매주 결석한 학생들이 있어 참여자 수는 평균 38명이었다.

영어교육 현장에서 10여년의 경력을 가진 연구자는 교사로서 교양영어 수업 두 반을 2017년 9월 1일에서 12월 8일까지 담당하였으며 본 연구를 위한 활동들을 직접 진행하였다. 수업은 매주 2시간 진행되었고 교과목표는 학습자의 영어 의사소통능력을 높이기 위해 영어 듣기, 말하기, 읽기와 쓰기를 통합적으로 연습하는 것이었다. 연구자는 학습자들이 특정 주제에 대한 생각과 의견을 영어로 조직할 수 있는 영어 말하기 활동을 가능한 많이 조직하였으며 개인 발표와 모둠 발표, 모둠별 자유토론 등을 수행하게 하였다. 특히 단원 별 주제와 관련된 단어를 익히고 주요 표현들을 연습한 후, <표 1>과 같이 교사가 제시한 단원 별 주제와 연관된 특정 논제에 대해 5분간 빠르게 영어로 자신의 생각을 적게 하였다. 자신의 생각을 정리한 후 3-4명의 임의로 구성된 모둠 별로 15분에서 20분간 영어로 의견을 나누었으며 마무리 단계로 각 모둠은 대화 내용을 간단히 요약하여 발표하게 하였다. 교재와 관련하여 모둠 토론에서 다루어진 주제는 <표 1>과 같다.

표 1. 영어 수업 모둠 토론의 주제

Unit	토론 주제
1	10 years from now
2	Merits & demerits of driving a car
3	Pros and cons of drinking and smoking
4	Which is better to be married or single?
5	What animal would you like to raise?
6	Good & bad points of playing computer games
7	The best place you've ever been. Why?

연구자는 수업 개시 2주부터 8주까지 매주 특정 주제에 대해 임의로 구성된 모둠별로 면대면 토론을 진행하였다. 카카오톡을 활용하여 9주째 부터 쓰기인 문자 중심의 모둠별 웹기반 토론을 실시하였다. 토론의 용이성을 위해 A반 2개 모

둠 AG1와 AG2, B반 3개 모둠 BG1, BG2, BG3로 나누었으며 각 모듬은 6명에서 9명으로 이루어졌다. 웹기반 토론은 수업시간에 평균 20분 동안 진행되었으며 먼저 교사가 토론 주제를 제시하고 참여자들은 자신의 의견을 정리하여 올린 후 다른 학생들의 글을 읽고 그에 대한 답 글을 올렸다. 웹기반 토론 주제는 <표 2>와 같다.

표 2. 카카오톡 활용한 웹기반 모듬 토론의 주제

주	토론 주제
9	Orientation, Greeting Chat & School Bullying
10	Korean culture of eating dog soup
11	Good & bad points of using computers by teenagers
12	Good & bad points of traveling
13	How to keep English ability developing

먼저 9주에는 카카오톡 앱을 이용한 모듬별 토론의 실행에 대한 설명이 이루어졌고 참여자들에게 모듬 구성을 위한 선택권을 주었다. 구성된 모듬은 13주까지 웹 토론을 함께 하였다. 모듬을 구성한 후 웹 토론 연습을 위해 모듬 구성원들 간 채팅 형식으로 인사와 잡담을 잠깐 하게 한 후, 교사는 학교 폭력이란 주제를 제시하고 10분간의 웹 토론을 진행하였으며 각 참여자는 적어도 5문장 이상의 개인 의견을 올리게 하였다. 이처럼 9주에 웹 토론 방법을 익숙하게 한 후, 본격적으로 10주부터 13주까지 4주 동안 카카오톡을 이용한 웹 토론이 진행되었다. 매주 제시된 주제에 대해 모듬 구성원은 영어로 10문장 이상의 글을 올리고, 올라온 글들을 읽고 질의, 동의 또는 반론 등의 20분 정도 토론에 참여하였다.

연구자는 4주간의 토론 원고들을 수집하여 참여자들의 상호작용의 유형과 토론 내용을 분석하였다. 먼저 탑재 글들을 일방적 상호작용과 쌍방적 상호작용으로 구분하였는데 탑재 글에 대해 다른 사람의 반응이 한 번이라도 이어진 경우 쌍방적 상호작용으로 코딩하였다. 인지적 과정들을 밝히기 위해 Garrison, Anderson과 Archer(2001)의 실제적 탐구 모형을 분석 틀로 하여 주제 제기, 탐색, 통합 및 해결의 4 단계에 따라 탑재 글들을 분류하였다. 제기 단계는 관련된 토론 주제를 제시하는 글, 탐색 단계는 앞의 글에 대해 정보의 교환, 질문, 반박 또는 동의를 하는 글, 통합 단계는 개인 또는 학생들의 생각을 모으고 종합하는 글, 마지막으로 해결 단계는 통합된 생각과 결론이 현실에 적용되는 글들이 포함되었다. 연구자는 코딩 절차를 한 달 간격을 두고 두 번 실시하여 최종 코딩 결과를 조절하였다. 마지막으로 웹기반 영어 토론에 대한 학습자들의 생각을 살펴보기 위해 학기 말 설문조사를 실시하였고 참여자들의 서술형 답변을 분석하였다.

4. 연구 결과

4.1 웹기반 토론의 참여와 상호작용 유형

아래의 <표 3>은 스마트 폰을 활용한 웹 토론에서 문자를 기반으로 한 토론 참여 정도를 보여준다.

표 3. 모듈별 웹기반 토론의 참여

주/ 참여자 수	집단별 참여자수	탐재 글 총합 (개인/대응글)	탐재 글 평균횟수	탐재 글 평균단어	개별 글 평균단어	대응 글 평균단어
10주 N=38	AG1 (n=9)	16 (9/ 7)	1.8	91	118	62
	AG2 (n=6)	12 (5/ 7)	2.0	65	78	53
	BG1 (n=9)	18 (9/ 9)	2.0	70	86	55
	BG2 (n=7)	14 (7/ 7)	2.0	77	98	55
	BG3 (n=7)	13 (7/ 6)	1.9	71	91	48
11주 N=37	AG1 (n=9)	19 (9/ 10)	2.1	52	73	32
	AG2 (n=6)	12 (6/ 6)	2.0	41	58	24
	BG1 (n=7)	15 (7/ 8)	2.0	62	89	38
	BG2 (n=8)	17 (8/ 9)	2.1	66	96	40
	BG3 (n=7)	11 (7/ 4)	1.6	75	90	48
12주 N=39	AG1 (n=9)	18 (9/ 9)	2.0	52	76	28
	AG2 (n=7)	14 (7/ 7)	2.2	38	57	18
	BG1 (n=9)	19 (9/ 10)	2.1	61	93	32
	BG2 (n=8)	14 (8/ 6)	1.8	72	96	41
	BG3 (n=8)	12 (8/ 4)	1.5	61	73	37
13주 N=39	AG1 (n=8)	16 (8/ 8)	2.0	55	67	42
	AG2 (n=6)	11 (6/ 5)	1.8	59	73	63
	BG1 (n=9)	20 (9/ 11)	2.2	55	80	35
	BG2 (n=9)	18 (9/ 9)	2.0	57	70	35
	BG3 (n=7)	12 (7/ 5)	1.7	65	93	33
평균 합	N=7.5	15 (8/ 7)	1.94	62	83	41

<표 3>에서 알 수 있듯이 웹 토론에서 모듈별 약간의 차이는 있으나 개별 참여자는 주제에 대한 평균 1개의 개인 글과 평균 1개의 대응 글을 올렸다. 평균 20분의 토론 시간 내에 제시된 주제에 대해 자신의 생각을 영어로 작성해서 올리고 다른 학생들의 글을 읽은 후 대응 글을 올리기 위해 신속한 영어 쓰기 능력과 읽기 능력이 요구되었다. 탐재 글들은 평균 62단어이며 개별 의견 개진 글은 평균 83단어, 대응 글은 평균 41단어였으며 탐재 횟수가 적은 것에 비해 탐재 글의 길이는 길었다. <표 4>는 탐재된 글들의 길이를 보여준다.

표 4. 매 주별 탐재 글의 길이

주	1-40	41-80	81-120	121-160	161-200	합 계
10	8	37	23	4	1	73
11	25	30	16	3	0	74
12	29	32	12	4	0	77
13	24	37	14	2	0	77
합계	86	136	65	13	1	301

채팅처럼 짧은 글이나 문장들로 실시간 대화하는 방식이 아니라 짧은 시간에 일정 주제에 대해 자신의 의견을 조직하고 구성하는 과정이 요구되었다. 가령 가장 긴 189단어 글에서 작문의 오류가 적고 논리적으로 구성되었으며 디지털 내이티브라고 할 만큼 스마트폰 자판 사용에 능숙했다.

연구과제 1과 관련하여 웹기반 토론에서 참여자들의 상호작용의 유형을 보여주는 <표 5>를 살펴보자. 관련 주제에 대해 탑재된 글이 다른 참여자의 대응 글과 연결되면 쌍방향 상호작용으로, 연결되지 않고 단독의 글이 되면 일방적 상호작용으로 분류된 결과, 쌍방향 상호작용이 75.5%, 일방적 상호작용은 24.5%로 쌍방향 상호작용이 훨씬 우세했다.

표 5. 웹 토론 상의 일방적 및 쌍방향 상호작용

주	일방적 상호작용 (%)		쌍방향적 상호작용 (%)		합 계
10	21	(29%)	52	(71%)	73
11	18	(24%)	56	(76%)	74
12	18	(23%)	59	(77%)	77
13	17	(22%)	60	(78%)	77
합계(평균)	74 (18.5)	(24.5%)	227 (56.8)	(75.5%)	301

아래의 토론 글들은 AG2 모듈 참여자들이 웹기반 토론에서 이루어졌던 쌍방향적 상호작용의 과정을 잘 보여준다. 한국의 개고기 음식문화에 대한 AG2-5의 의견에 대해 AG2-1이 반대 의견을 제시하자 AG2-6가 AG2-5의 입장을 옹호해주며 AG2-4가 다시 반박하자 AG2-5이 보편성이란 점에서 자신의 주장을 강조하고 있다.

- AG2-5 I understand that people eat dog meat soup. Because that is one of the Korean cultures. But I hope if possible people don't eat them. Nowadays, many people live with dogs. I live with my dogs, too. But I don't think that they are just 'dogs'. I think that they are also our family! It's like mom and dad. We shouldn't eat our 'family'. So I hope if possible we protect dogs.
- AG2-1 I don't agree with AG2-5. Like someone think dog as a family, there would be someone who think cow and pig as family. Considering those people we can't eat anything. All animals are someone's family. Also, many people who don't raise dog think dog is just protein.
- AG2-6 I agree with AG2-1 but I can understand what AG2-5 says! I don't have any pet but I can imagine the feeling of people who have pet. I guess, to someone who raises a dog, dog is not just dog. Dog is a family and friend to them. So eating dog must be sad and cruel thing to them. So we should consider their feelings.
- AG2-4 I don't agree with AG2-5. I understand loving dog but not all the people love dog. and also, if I say people shouldn't eat pig because I love them, it wouldn't be received.
- AG2-5 Ohhh... I understand AG2-1 and AG2-4! But I didn't say that we never eat dogs. TT. I want to say that just, I hope 'if possible' we don't eat dogs.. I want to say about "generality" Most people think dogs are family.

위의 웹기반 토론에서 볼 수 있듯이 참여자들은 영어로 일대일, 일대다 또는 다대다 상호작용을 통해 의미교섭을 강화하였다. 이는 김희배와 연고운(2015)의 연구 결과와 상이하지 않으며 Chang(2003)의 주장처럼 웹기반 영어 학습 환경이 학습자들의 주도적인 참여를 높일 수 있음을 시사한다.

4.2 웹기반 토론의 인지적 처리

웹기반 영어 토론에서 사용되는 인지적 처리과정은 어떠한가라는 연구과제 2에 대해 살펴보자. <표 6>은 실제적 탐구 모형에 근거하여 탐재 글들을 제기, 탐색, 통합 및 해결 단계에 따라 구분한 결과이다. 토론 실행의 용이성을 고려하여 매 주 교사가 토론의 주제를 제시하였기 때문에 제기 단계의 탐재 글은 없었으며, 토론의 통합된 생각과 결론이 현실에 적용 되는 해결 단계의 글 또한 없었다. 탐색 글은 이전의 글에 대해 정보의 교환, 질문, 반박 또는 동의하는 내용이며 통합 글은 참여자들의 생각을 요약, 종합하는 내용이다.

표 6. 웹기반 토론에서의 인지적 처리

주	제기	탐색		통합		해결	합 계
10	0	69	(95%)	4	(5%)	0	73
11	0	68	(92%)	6	(8%)	0	74
12	0	76	(99%)	1	(1%)	0	77
13	0	75	(97%)	2	(3%)	0	77
합계	0	288	(96%)	13	(4%)	0	301

<표 6>에서 탐재 글들은 96%가 탐색의 단계이며 통합 단계의 글들은 4%에 불과하며 두 단계의 탐재 글 횟수에 있어 차이가 매우 큰 것을 알 수 있다. 이는 Pawan et al. (2003)의 연구에서 탐색 66%, 통합 11% 보다 더 현격한 차이가 난다. 반면 미국 대학원생들의 웹 게시판 비실시간 토론을 다룬 Han(2006)의 연구에서 탐색 43.5%, 통합 44%로 두 단계의 글의 빈도가 거의 비슷하였다. 이러한 차이는 평균 20분의 제한된 토론 시간과 영어 사용 능력의 차이 때문인 것으로 분석된다. 본 연구의 웹기반 토론에서는 제기된 주제에 대한 의견의 교환, 동의 또는 반박하는 인지적 탐색이 주로 이루어졌으며 전체 글들을 읽고 요약 또는 종합하는 인지적 통합 단계를 거치기에는 짧은 토론시간과 다소 제한된 영어 작문능력 때문인 것으로 추측된다. 다시 말해, 인지적 탐색 단계의 다양한 처리들이 웹 토론에서 실행되었지만 인지적 통합 단계의 처리는 거의 이루어지지 못하였다.

아래의 웹 토론 글들은 문자 기반의 의사소통에서 참여자들이 토론 주제와 관련하여 탐색과 통합의 인지적 처리를 통해 결론에 이르는 과정을 보여준다.

BG1-9	In my case watching a BBC or CNN news is a good way to improve listening skills. I tried to expose myself to english as much as I can. So when I prepare to go out in the morning I just turn on the TV and listen to the BBC news. Dictation english news is also a good way to improve your listening and grammar. I could learn a natural english accent from that. In fact we dont need a lot of vocabularies in daily life. Of course other normal foreigners dont speak in a clear pronunciation like a professional announcer of BBC. But I believe that it does work to improve your english.	탐색
BG1-6	BG1-9, I am very happy that you have confidence in speaking English. It's too hard to start. But you cut the starting line and you'll be good speaker	탐색
BG1-2	As I read your opinions, many friends regard speaking is very important point of developing English skill. I agree to that opinion. We have had few chances to speak in English during our school life so I am afraid of speaking English too. However, overcome the fear and be confident to speak is very important.	통합
BG1-4	As I read your opinions, I think it is good to us to learning by interesting things. Just memorizing and studying is boring. When we study by watching movies, news or documantary, we can learn English much more joyfully.	통합

위의 예에서 알 수 있듯이 BG1-9는 영어 능력을 향상시키는 효과적인 방법들에 대한 주제에 대해 의견을 제시하고 BG1-6는 BG1-9에게 격려의 대응 글로 토론을 전개하고 있다. 그리고 BG1-2와 BG1-4는 참여자들이 올린 글들을 종합하여 영어 말하기 기회를 많이 가지고 자신감을 가져야 하며 흥미 있는 학습 매체들을 활용하는 것이 필요하다고 결론을 내린다. 이처럼 학습자들이 친숙한 스마트 폰을 이용한 웹 토론에서 복합적인 인지적 과정들이 처리되며 따라서 웹기반 토론은 영어 학습자의 쓰기와 읽기, 말하기와 토론 등의 영어 사용 능력을 높여줄 수 있을 것이다.

4.3 참여자의 웹기반 토론에 대한 인식

웹기반 토론 활동에서 교사가 어느 정도의 관여가 필요한가에는 여러 변수가 작용할 수 있다. 웹 매체 활용만으로 학습자의 활발한 상호작용이 보장되지 않으며 오히려 수동적이고 형식적인 학습이 되거나 학습의 동기와 참여가 낮아질 수 있다. 본 연구의 웹기반 토론에서 교사는 토론의 주제를 제시하는 것 외에는 개입하지 않았으며 토론 지침으로 토론 주제에 대해 10문장 정도의 글을 적어도 하나 이상 탑재할 것을 요청하였다. 웹기반 토론 활동 이전에 6-7주 동안 교실 수업에서 면대면 영어 토론과 스피드 영어 쓰기 활동이 진행되었었고 참여자들이 중급 수준의 영작 실력과 스마트 폰 자판 사용 능력을 갖추고 있어 웹기반 토론에서 다양한 상호작용과 인지적 처리가 가능했던 것으로 보인다. 결국 학습자의 영어 능력과 토론 경험에 따라 교사의 관여 정도는 달라질 수 있으며 성공적인 웹기반 토론을 위해 세부 지침이 세워질 필요가 있다. 사후 설문조사에서 참여자들은 영어 쓰기에 자신감이 생기고 스마트 폰을 사용하여 서로의 의견들을 보고 상호 작용할 수 있어서 재미있었다고 보고한 반면 모두의 토론 인원 축소, 흥미 있고 다양한 토론 주제, 채팅형식의 자유로운 토론 분위기 등이 필요하다고 제안하였다.

참여자들의 인식에 관한 설문 조사 결과 가장 자신이 있는 영어 기술로 읽기(18명), 듣기(13명), 말하기(8명), 쓰기(1명) 순으로 나타났으며 참여자의 75% 이상이 영어 읽기와 듣기에 자신감이 더 많으며 산출능력 중 쓰기에 대해 자신감이 상대적으로 매우 낮았다. 71%가 말하기가 가장 중요한 영어 능력이라고 답변했다. 웹기반 영어 문자 토론에 대해 88%가 도움이 되었다고 답변하였으며 그 대표적인 이유들은 다음과 같다.

- S1 그전까지는 막연하게 못쓰겠거나 힘들겠거나 했는데 자주 쓰기를 하였더니 적어도 자신감을 얻었으며 점점 쓰는 게 더 자연스러워진 느낌을 받았다.
- S2 다른 친구들의 생각도 읽고 피드백해주면서 영어 읽기, 쓰기 모두 할 수 있었다.
- S3 주어진 주제에 대해 고민하고 그에 맞는 영어적 표현을 쓸 때 실력이 느는 느낌이었다.
- S4 전자기기를 사용하여 글쓰기를 하여 손으로 쓰는 것보다 도움이 되었고 실시간으로 다른 학생들의 의견을 볼 수 있어서 좋았다.
- S5 개인적으로 쓰는 것보다 더 재미있었고 동기들이 본다는 생각에 더 열심히 쓴 것 같다.
- S6 일상생활에서 친숙히 활용하는 카카오톡을 통해 영어쓰기활동을 진행하니 영어에 대한 부담감을 덜고 편안하게 참여할 수 있었다.
- S7 친숙한 소재라 그런지 마치 원어민 친구와 대화하듯 진심어린 글을 적을 수 있었다.
- S8 시간이 너무 짧아 아쉬웠다. 듣기 말하기에 더 중점을 두었으면 좋겠다.
- S9 직접 말하기가 더 효과적인 것 같다.
- S10 너무 단시간에 작문해야 해서 힘들었다.

요약하면 스마트 폰을 활용한 웹기반 토론에서 교사의 관여가 없어도 참여자들이 모둠으로 주제 토론에 적극적으로 참여하였다. 설문 결과에서 웹기반 토론이 영어 쓰기에 대한 자신감을 높였으며 토론에 대한 부담감을 줄였으며 재미있게 활동에 참여하면서 영어 능력을 자연스럽게 향상시켰다고 참여자들은 보고하였다. 무엇보다 특정 주제에 대해 서로의 생각을 실시간으로 볼 수 있고 피드백을 하는 과정에서 사고가 깊어지고 영어 학습 동기가 더 높아졌다는 것을 설문 결과를 통해 알 수 있다. 그러나 너무 짧은 토론 시간 내에 작문하는 것이 쉽지 않았으며 웹상보다 실제적인 영어 대화가 더 필요하다고 지적되었다.

5. 결론 및 제언

웹기반 영어 토론은 일정 주제에 대해 학습자들의 생각과 의견을 공유, 통합, 응용하며 협력적 상호작용을 가능하게 한다. 본 연구의 결과 웹기반 토론에서 주제와 관련하여 일반적 상호작용에 비해 쌍방적 상호작용이 75.5%를 차지하였으며 모둠 별로 탑재한 글들의 96%가 탐색적 인지 처리와 관련되었다. 참여자들은 주로 이전의 글에 대해 정보의 교환, 질문, 반박 또는 동의와 격려 또는 부언 등의 내용으로 토론을 이끌어갔다. 반면에 요약 또는 종합하는 통합 단계의 인지 처리가 거의 없으며 이는 동시적 의사소통 활동의 제한점을 보여주며, 수업 시간 중 짧게 배정된 토론 시간과 영어 작문 능력 부족 등을 원인으로 볼 수 있다.

스마트 폰을 활용한 웹기반 토론에 대한 참여자들의 인식은 설문 결과를 통해 알 수 있었는데 웹기반 토론이 영어 쓰기에 대한 자신감을 높였으며 토론에 대한 부담감을 줄였으며 재미있게 활동에 참여하면서 영어 능력을 자연스럽게 향상시켰다고 보고되었다. 특정 주제에 대해 서로의 생각을 실시간으로 볼 수 있고 피드백을 하는 과정에서 사고가 깊어지고 영어 학습 동기가 더 높아졌다는 의견이 제시된 반면 짧은 시간 내에 영어로 자신의 의견을 기술하는 부담감이 컸으며 실제적인 영어 대화가 더 필요하다고 지적되었다.

본 연구의 결과들은 웹기반 토론이 중급 이상의 학습자들이 주제와 대한 의견들을 신속하게 교환하면서 영어 작문 능력과 사고 능력을 향상시키는 효과적인 영어 학습 도구가 될 수 있음을 시사한다. 웹기반 토론이 영어 말하기, 듣기, 읽기 및 쓰기 능력을 향상시키고, 토론을 통해 통합적 인지 처리도 결합될 수 있도록 교사는 토론 주제와 토론 방식 등에 대해 다양한 모색을 시도해야 할 것이다. 예를 들어 3-4명 정도로 구성된 모둠에서 스스로 토론 주제를 선택하여 모둠 구성원이 편리한 시간과 장소에서 스마트 폰을 이용해 문자로가 아니라 실제 면대면 토론처럼 웹상의 커퍼런스를 실행할 수 있다. 학습자들이 자율적으로 참여할 수 있도록 토론 지침을 설정한다면 웹기반 토론은 주도적 협력 학습 모형을 구현할 수 있을 것이다.

그럼에도 본 연구는 아래와 같은 한계점들이 있다. 먼저 웹 기반 토론에 참여자의 수가 적고 토론에 참여한 기간도 짧아 웹 토론을 통해 학습자의 인지적 처리의 특성과 변화를 파악하기에 한계가 있다. 무엇보다 제한된 짧은 시간 내에 문자를 통한 의사소통이 실제의 음성을 통한 자연스런 의사소통 환경과는 차이가 있어 참여자들이 충분히 상호작용하며 자신의 영어 토론 능력을 발휘하기에 제한점이 많았다. 따라서 연구 결과들을 일반화하기에 어려움이 있다. 따라서 후속 연구에서 보다 많은 참여자들을 대상으로 보다 오랜 기간 동안 웹 기반 토론을 진행하여 참여자들의 상호작용과 인지적 처리 과정에 대한 분석이 일반성을 갖도록 지속적인 노력이 요구된다.

또한 웹 기반 토론에 작용하는 다양한 변수들 중에서 웹 도구의 기술적 요인들뿐 아니라 웹 토론에 참여한 학습자 요인들 가령, 학습 동기, 자기 효능감, 학습 스타일, 태도와 신념 등에 대한 연구가 심층적으로 이루어져야 한다(Shih, Chu, Hwang and Kinshuk, 2010). 또한 웹 기반 토론을 실시한 실험 집단과 실시하지 않은 통제 집단을 설정하여 두 집단의 비교를 통해 웹 기반 토론의 상대적 효과를 검증하는 후속 연구도 유용할 것으로 여겨진다. 앞으로 웹기반 토론이 한국의 영어 학습자들에게 자율적, 협력 학습의 모형으로 활용되고, 영어 의사소통 능력을 실제로 높이는 효과적인 방법으로서 웹기반 토론에 대한 논의와 실행이 다양하게 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

- 김성연. 2011. 영어 쓰기 수업에서의 의미협상: 실시간 CMC 활용 쓰기 과업을 중심으로. 『영어교육연구』 16, 135-66.
- 김재경 · 송기상. 2012. 웹기반 쓰기와 스마트 미디어를 활용한 모바일 기반 영어쓰기의 비교. 『한국정보기술학회논문지』 10, 197-204.
- 김희배 · 연고운. 2015. 스마트미디어를 활용한 토론수업의 효과분석: 웹기반 수업과의 비교를 중심으로. 『교육정보미디어연구』 21, 645-65.
- 박인우 · 박은실. 2000. 영어회화수업에서 의사소통 방식과 학습자 특성 간의 상호작용 효과. 『교육공학연구』 16, 114-36.
- 윤경옥 · 나양온. 2015. 대학 영어 수업에서 스마트 폰 앱의 활용과 그에 대한 인식 조사. 『인문학연구』 101, 513-33.
- 서정목. 2015. 플립러닝을 활용한 교양교과목의 융복합적인 운영에 관한 연구-스크린 영어, SNS 영어 및 TED 영어를 중심으로. 『교양교육연구』 9, 193-214.
- 이상수. 2004. 면대면 학습 환경과 온라인 실시간/비실시간 학습 환경에서의 상호작용 패턴 분석. 『교육공학연구』 20, 63-88.
- 정양수. 2009. CMC 기반의 영어 학습에서 과제형태에 따른 상호작용의 유형에 관한 연구. 『영어학 연구』 27, 69-91.
- 한종임. 2009. 동시성 컴퓨터 매개 문자기반 표현 활동의 영어말하기 능력에의 전이가능성 연구: 코퍼스와 엔비보 분석을 중심으로. 『영어교육』 64, 439-67.
- Ahmed, M. K. 2018. Multimedia Aided Language Teaching: An Ideal Pedagogy in the English Language Teaching of Bangladesh. *American Interactional Journal of Social Science Research* 3. 39-47.
- Archer, W., D. Garrison, R. Anderson, and L. Bourke. 2001. *A Framework for Analyzing Critical Thinking in Computer Conference*. Paper presented at EURO-CSCL 2001, Maastricht, The Netherlands.
- Chang, J. 2003. Quasi-Spoken Interactions in CMC: E-mail and Chatting Content Analysis. *English Teaching* 58, 95-122.
- Cho, Y. and S. Shin. 2004. The Effects of Asynchronous On-line Discussion Boards on International Students' Participation and Academic Confidence. *Korean Journal of Applied Linguistics* 20, 17-35.
- Cummins, J. 1984. *Bilingualism and Special Education: Issues in Assessment and Pedagogy*. Clevedon, England: Multilingual Matters.
- Garrison, D., R. Anderson, and W. Archer. 2001. Critical Thinking, Cognitive Presence, and Computer Conference in Distance Education. *American Journal of Distance Education* 15, 7-23.
- Gilbert, L. and D. Moore. 1998. Building Interactivity into Web Courses: Tools for Social and Instructional Interaction. *Educational Technology* 38, 29-35.
- Gunuc, S. and Babacan, N. 2017. Technology Integration in English Language Teaching and Learning. *The Journal of Teaching English for Specific and Academic Purposes* 5, 349-358.

- Han, M. 2006. Interaction through Web-based Discussions in Teacher Education. *English Language Teaching* 18, 25-48.
- Hara, N., C. Bonk, and C. Angeli. 2000. Content Analysis of Online Discussion in an Applied Educational Psychology Course. *Instructional Science* 23, 115-52.
- Jung, H. J. 2015. Fostering an English teaching environment: Factors influencing English as a Foreign Language Teacher's Adoption of Mobile Learning. *Informatics in Education* 14, 219-241.
- Kamhi-Stein, D. 2000. Looking to the Future of TESOL Teacher Education: Web Based Bulletin Board Discussions in a Methods Course. *TESOL Quarterly* 34, 423-56.
- Kanuka, H. and T. Anderson. 1998. Online Social Interchange, Discord, and Knowledge Construction. *Journal of Distance Education* 13, 57-74.
- Kim, S. H. 2008. Moderating Effect of Job Relevance and Experience on Mobile Wireless Technology Acceptance: Adoption of a Smartphone by Individual. *Information & Management* 45, 387-393.
- Lee, S. 2003. Korean ESL Learners' Experiences in Computer Assisted Classroom Discussion. *English Education* 58, 371-95.
- Li, Y. 2000. Linguistic Characteristics of ESL Writing in Task-based E-mail Activities. *System* 28, 229-245.
- Pawan, F., T. Paulus, S. Yalcin, and C. Chang. 2003. Online Learning: Patterns of Engagement and Interaction among In-service Teachers. *Language Learning & Technology* 7, 119-40.
- Shih, J. L., H. Chu, G. Hwang, and Kinshuk. 2010. An Investigation of Attitudes of Students and Teachers about Participating in a Context-aware Ubiquitous Learning Activity. *British Journal of Educational Technology* 42, 373-394.
- Shim, Y. 2007. Negotiation of Meaning between an L2 Teacher and Students in Face-to-face Interactions and CMC. *English Teaching* 62, 265-88.
- Smith, B 2003. Computer-mediated Negotiation Interaction: An Expanded Model. *Modern Language Journal* 87, 38-57.
- Sullivan, N. and E. Pratt. 1996. A Comparative Study of Two ESL Writing Environments: A Computer Assisted Classroom and a Traditional Oral Classroom. *System* 29, 491-501.
- Tiene, D. 2000. Online Discussions: A Survey of Advantages and Disadvantages Compared to Computer-assisted Classroom and a Traditional Oral Classroom. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 99, 371-84.
- Warschauer, M. and D. Healey. 1998. Computer and Language Learning: An Overview. *Language Teaching* 31, 57-71.

부록

1. A Group (9명)의 Computers by teenagers 주제의 카카오톡 토론 샘플

11주	Computers by teenagers (10:24~10:43, 19분)	
AG1	<p>Using computer has many good points./ First, we can search much information./ if we want to know something, just 지식인 would help us. Second, interaction. / We can interactive with all around people in the world. So we can use E-pal easily. But using computer also has bad points. First, do not go outside./ Many children just sit on computer and use only their finger. /It is not healthful/ Second, antisocial./ ot is diffierent between On-line friends and off-line friends./ We should learn how to hang around with off-line friends. /But using computer interrupt it. (94 words)</p>	<p>AG1에 동의 및 제안 (Coding 2) In the think that serching can give us many information, i agree with AG1./ But many information in internet is not right./ So we need to find right information. (29 단어)</p> <p>AG1에 반대 및 결론 (Coding 3) I agree with G1's opinion that we can get a lot of information./ However, ironically, because there is to much information on the internet he or she will need to be capable to use the right information from it. / For G1's arguement that a person can become anti-social, I do not agree with it./ If we can learn the proper way about using internet, we could become more social./ I think proper education is needed in order to prevent someone becoming aniti-social due to computer addiction. (86 단어)</p>
AG2	<p>I think the good point of using computer is that it is useful for getting jobs./ Nowadays computers are widely utilized in every area so it is important for teenagers to get used to computers. / Also they can share their daily lifes by using internet or sns such as facebook or instagram./ However using computers too much is bad for teenager's eyesight and interrupt their study. (66 단어)</p>	<p>AG2에 동의 및 통합 결론 (Coding 3) I agree with AG2! Comeputer has good point of speed./ It can useful to get information of job./ So, we can find useful information and more specific information about what teenager's curious about. (33 단어)</p> <p>AG2에 동의 및 통합 (Coding 3) AG2's opinion is very impressive./ As she said, I agree about using computer is useful for getting jobs./ So, I think teenagers need to know how to using the internet well./ And we have to educate well them about it (40 단어)</p>
AG3	<p>I think good points of using computers or internet for teenagers are fast speed of getting and finding information./ On the other hand, Bad things are addiction of games and sometimes getting wrong information from the internet because nearly 70% information is not true on the internet. (47 단어)</p>	
AG4	<p>There are few children that have never played computer games./ So computer games can make children communicate with friends./ And it can lessen stress./ But if played it too much, it makes stress more and more. / And it makes people cruel and aggressive, so people who played it too much speak bad words and express angry easily. (57 단어)</p>	
AG5	<p>I think it is important for teenagers to learn about computer./ Nowadays sometimes i realize the imformation gap in some parts between my parents and me. Because my parents is not familiar with the computer./ So For teenagers who will live next generation, it is much more important to use computer skills such as searching information on the internet, making vidoes, managing files. / Despite the importance of using computer, there is a liite concern about using computer./ Because teenagers are easy to get addicted something such as computer games, internet./ There's possibility of them to live only computer world./ So they need to interact with the real world and control their computer-use. (112 단어)</p>	<p>AG5에 동의 (Coding 2) I agree with AG5. I think using computer skills is important, too./ Also agree with there is a little concern about using computer. (23 단어)</p>

AG6	Good points of using computers is that we can get a lot of information in computer./ And we can enjoy fun things. For example computer games, youtube etc./ Bad points of using computer is first it is bad for our health./ Second especially if we are addicted to computer game, we spend a lot of time playing computer game./ We can't do what we should do. (66 단어)	
AG7	When teenage, we can understand something easily. /So many teenager use computer better than adult and make there own culture./ Using computer can make them get more knowledge./ And also can make them feel free while playing computer./ But it also can have bad points. /Using Media like youtube young teenagers can see many bad things. (56 단어)	AG7에 동의 (Coding 2) AG7, i agree with your opinion./ Youtube gives us good information./ but it can not also filtering. (18 단어) AG7에 동의 (Coding 2) I agree with AG7. (4 단어) AG7에 동의 및 제언 (Coding 2) The time AG7 says right things is first./ So i want to praise her./ But i think if she says about bad things more specifically, it was better. (28 단어)
AG8	These days using computers in a proper way is very essential./ However, for teenagers, good points and bad points of using computers co-exist./ One of the good points about using computers is that it helps your study./ You could search for resources for your report or search a word you do not know./ Another advantage is that you can have bond with your group./ This is very important for teens because they think getting along is essential./ On the other hand, there are also bad points about using computers./ First, it is easy for teenagers to get addicted to it.(100단어)	
AG9	I think the good points of using internet is it's convenience./ We can get useful and professional information just by clicking./ But I think the bad point is...sometimes the internet has violent videos. / For example, children spend a lot of time watching YouTube./ And some videos can have negative effects to them./ So I think we have to teach children about using internet right. (64 단어)	
	전체 통합 및 동의 (Coding 3) I agree with most of members but i especially agree that we speak bad words more while playing computer games. (20 단어) 전체 통합 (Coding 3) comment: many people point that computer can give teenager a lot of merits such as getting imformation, getting along with their friends. And in the other espects, most of us agree the dangerous of using computer recklessly. (37 단어)	
	전체 979 단어/ 85문장 1인 평균 51.53 단어/ 4,47 문장	

2. 영어수업 사후 설문지

본 설문은 여러분의 개인적 배경과 영어 학습에 대한 간단한 조사를 위한 것입니다. 아래 사항에 솔직한 답변을 주시면 연구에 많은 도움이 되겠습니다. 설문 결과는 연구 목적으로만 사용될 것임을 약속드립니다. 감사합니다.

1. 이름:

2. 나이: _____

3. 학과:

4. 성별: 남 / 여

5. 본인이 생각하는 영어능력의 수준: 상 (토익 800점 이상)

중 (토익 600-800점)

하 (토익 600점 이하)

6. 영어 능력 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기 중 가장 자신 있는 부분부터 순서대로 적어주세요.

7. 영어 능력 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기 중 가장 중요하다고 생각하는 부분부터 순서대로 적어주세요.

8. 영어수업에서 1)모둠별 영어대화, 2)영어발표, 3)영어쓰기 중 도움 되었다고 생각하는 순서대로 적어주세요.

9. 카카오 톡 영어쓰기활동이 영어 학습에 도움 되었는지, 도움 되지 않았는지 답변하고 이유를 간단히 적어주세요.

10. 카카오 톡 영어쓰기 활동에 대한 제안 사항이 있으면 적어주세요.

한미향, 강사

경상남도 진주시 진양호로 369번길 3 (신안동 380)

진주교육대학교 영어교육과

E-mail: mhhhan108@hanmail.net