

# e-Learning 환경에서 영어 말하기와 듣기 학습자의 몰입경험(flow) 척도개발에 관한 탐색적 연구

강정화<sup>†</sup> · 한금옥<sup>\*\*</sup> · 신동로<sup>\*\*\*</sup>

A Study on the Flow State Scale of English Speaking and Listening in the e-Learning Environment

Jung-Hwa Kang<sup>†</sup> · Kum-Ok Han<sup>\*\*</sup> · Dong-Ro Shin<sup>\*\*\*</sup>

## ABSTRACT

The purpose of this study is to explore 'Flow Experience' of those studying English speaking and listening in the e-Learning environment. The exploration of flow experience in this study is based on the literature research of Csikszentmihalyi's flow models and other studies. There have been many studies on flow experience focusing on arts, leisure and sports in accordance with Csikszentmihalyi's original theory, however, his flow theory has recently been adapted to the educational field. Nonetheless, it is in the e-learning environment, rather than the face-to-face traditional learning environment, that there is not enough flow state measurement scale. Therefore, it is important to develop as a stepping stone a flow state scale for those who study English speaking and listening by the cyber-native-speaker on e-Learning environment to improve their satisfaction and achievement.

**Key words** : e-Learning, flow experience, English

## 1. 서론

### 1.1 연구의 필요성 및 목적

제 7차 교육과정에서 영어교육은 음성언어 즉, 말하기와 듣기에 중점을 두고 읽기와 쓰기의 문자언어는 음성언어 학습을 위한 보조수단으로 사용하도록 하고 있

다. 이에 따라 초등 영어교육의 경우에는 음성언어와 문자언어의 비중을 81:19로 늘 정도로 음성교육을 강조하고 있다[8].

면대면 상황이 아닌 웹을 기반으로 하는 학습이 21세기 지식·정보화 시대에서 학습자들에게 이제 더 이상 새로운 현상이 아니며, 특히 영어 학습에 있어서는 더욱 그러하다. 웹 기반 학습이 주는 많은 장점들 가운데 하나는 원어민의 발음으로 말하기와 듣기를 동시에 할 수 있으며 또한 언제 어디서나 학습자의 편리한 시간과 장소에서 영어 학습이 가능하다는 것이 있다. 또한 영어의 다른 영역들 즉 읽기와 쓰기는 원어민의 발음이 직접적으

<sup>†</sup> 전북대학교 교육학과 박사과정(교신저자)

<sup>\*\*</sup> 전북대학교 교육학과 박사과정

<sup>\*\*\*</sup> 전북대학교 교육학과 교수

논문접수 : 2008년 8월 10일, 심사완료 : 2008년 9월 5일

로 필요하지 않지만, 말하기와 듣기는 다르다. 따라서 원어민과의 직접적인 수업에 비하면 웹 기반의 원어민의 발음으로 말하기와 듣기 학습은 비용을 절감할 수 있을 뿐만 아니라, 편리함, 학습자의 주도적인 학습 등의 많은 장점들이 있다.

Rosenberg[32]는 이러닝은 언제 어디서나 자유로운 접근이 가능하며, 반복 학습이 용이, 콘텐츠의 적시성과 신뢰성 확보, 다양한 콘텐츠의 보유를 통해 학습자에게 다양한 학습 기회를 부여할 수 있으며, 학습자 수준에 맞는 학습 프로그램의 제공, 최첨단 멀티미디어 기술의 도입을 통한 효율적 상호작용 등의 특성 및 효과성을 지니고 있다고 했다. Trevino & Webster[34]와 Ghani & Deshpande[26] 등은 웹에서의 상호작용을 재미있고 탐사적인 활동으로 느껴 웹 활동에 몰입하게 된다고 연구 발표하였으며, Webster, Trevino & Ryan[35]은 컴퓨터와의 상호작용을 통한 몰입을 통제, 집중, 호기심 그리고 내재적 흥미의 4가지 차원으로 설명하면서 몰입이 이러닝 환경에서의 학습 활동을 촉진할 수 있는 가능성이 있다고 했다. 또한 학습과정에서의 몰입은 학업성취도 향상과 동기부여를 한다는 연구결과들이 보고되고 있다 [20, 12]. 이러한 연구 결과들을 토대로 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기에 대한 연구가 단순한 학습 효과 차원의 연구를 넘어 학습자의 도전과 수준의 조화로 인한 몰입의 경험에 관련하여 연구될 필요성이 제기된다.

1975년 Csikszentmihalyi가 발표한 몰입경험이론에서는 예술가들이나 과학자 그리고 스포츠 종사자들과 같이 창조조적인 일을 수행하는 사람들이 일 그 자체의 즐거움을 위해 일을 한다고 하였는데, 최근에는 몇몇 학자들과 연구자들이 교육 분야에 접목한 몰입경험에 대한 연구들이 이루어지고 있다.

하지만, 웹기반 학습을 포함한 e-Learning 환경에서의 학습이 점점 증가하는 추세에서 특히나 관심과 주목을 받고 있는 영어 학습 중에서도 말하기와 듣기, 즉 사이버 원어민(cyber native speaker)과의 1:1 학습과정 중에 경험하게 되는 학습자의 몰입경험에 대한 연구가 미흡한바, e-Learning 환경에서 영어말하기와 듣기 학습자의 몰입경험에 대한 연구가 필요하다. 따라서 이러한 상황에서 학습의 효율을 높이기 위해 학습자의 몰입경험을 측정할 수 있는 몰입경험 측정도구가 선행되어야 하는바 이를 위해 이 연구에서는 측정도구 개발을 탐색하는 것을 주목적으로 한다.

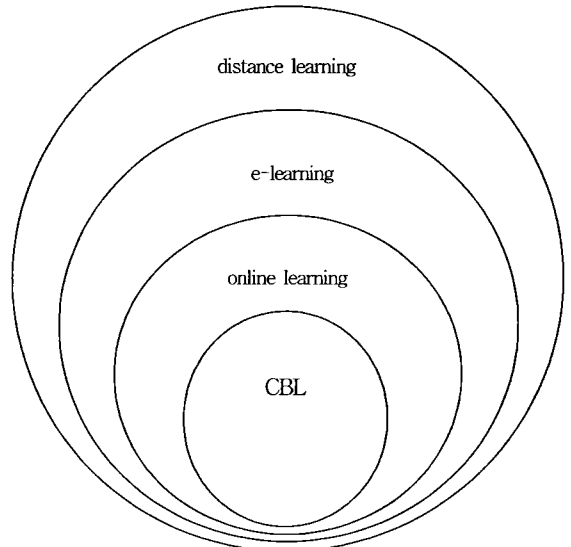
## 2. 이론적 배경

### 2.1 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기 학습

#### 2.1.1 e-Learning의 개념 및 특징

##### 1) e-Learning의 개념

e-Learning에서 'e'는 시공간을 초월한다는 의미이고, 'Learning'은 자기주도형 학습을 의미한다. 인터넷상의 각종 유료학습 사이트, 가상대학, 위성 TV 학습등이 e-Learning을 활용한 예가 되겠다[17]. e-Learning이란 네트워크를 중심으로 학습 내용을 전달하고 학습자와 상호작용하며 학습을 촉진시키는 일련의 과정으로 정의한다[13]. e-Learning은 언제, 어디서나, 누구나, 자기에게 알맞은 학습을 할 수 있게 하는 것을 목적으로 하며 이를 그림으로 나타내면 <그림 1>과 같다. 즉 e-Learning은 기존의 컴퓨터기반 학습과 웹 기반 학습, 가상학습을 포함하는 온라인 학습 모두를 총칭한다. 따라서 본 연구에서 사용된 e-Learning환경이란 컴퓨터기반학습과 웹기반학습, 가상학습을 포함하는 온라인 학습 모두를 의미한다.



<그림 1> e-Learning의 범위

##### 2) e-Learning의 특징

e-Learning의 핵심 요소는 학습자이며, 전통적인 먼대면 학습상황과는 다르게 학습자에게 다양한 장점을 제공하고 있는데 특히 언제, 어디서, 누구나 수준별 맞춤형으로 학습할 수 있는 체제이다[17].

효과적인 e-Learning을 위해서는 먼저, 자기 학습방식

으로 교육이 이루어지는 각자의 수준과 능력, 여건에 맞는 교육이 가능한 자기주도적학습, 학습자의 요구에 중점을 두어 학습자가 스스로 선택하고 그에 대한 책임감을 주는 학습자 중심의 성과형 학습, 다양한 수준별 과정과 개인별 진도관리에 의한 맞춤형 학습방식, 정보통신기술(ICT)을 활용하여, 언제, 어디서, 누구나 손쉽게 학습할 수 있는 접근 용이성, 시설비 절감을 통한 직접비용의 절감과 교육생과 강사 모두에게 시간절감 등을 통한 교육비용의 효과 등을 기대할 수 있다[17].

2.1.2 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습  
1) 영어 말하기와 듣기 학습

언어의 4가지 기능 즉, 듣기, 말하기, 읽기 그리고 쓰기는 상호보완적으로 발달되는 것이다[27]. 통합적교수-학습이론에 의하면 두 가지 이상의 언어기능을 통합하여 지도하는 방법을 권장하여 듣기와 말하기를 통합하며 읽기와 쓰기를 통합해서 지도한다.

언어 기능(language skills)은 크게 음성언어와 문자언어 그리고 이해와 표현으로 구분한다. 음성언어에는 듣기와 말하기가 포함되며, 읽기와 쓰기는 문자언어에 해당한다. 그리고 듣기와 읽기는 이해에 속하는 반면, 말하기와 쓰기는 표현에 포함된다. 다음의 <표 1>은 이들의 관계를 보여준다[36].

언어 기능에 근거한 네 가지 교수방법은 ‘이해 우선교수방법(Comprehension-first approach)’, ‘음성우선 교수방법(Sound-first approach)’, ‘문자우선 교수방법(Written-oriented methods)’ 그리고 ‘통합적 지도방법(Integrative approach)’ 등이 있다. 첫째, 이해 우선교수방법은 인간의 언어습득 순서에 따라 먼저 언어를 이해한 다음에 표현하는 능력을 습득하므로, 음성언어와 문자언어의 이해를 우선적으로 지도하고 이해가 된 다음에 표현하는 능력을 기르도록 유도하며, 전신반응교수법(Total physical response)과 자연교수법(Natural approach) 등이 있다. 둘째, 음성우선교수방법은 언어는 음성으로 전달되는 언어가 가장 중요하므로 음성언어를 먼저 지도하여 익숙하게 한 다음에 문자언어를 가르쳐야 한다는 접근방법을 말하며, 청화식 교수법(Audio-lingual method), 침묵식 교수법(Silent way) 그리고 공동체언어학습법(Community language

learning)등이 있다. 셋째, 문자 우선교수방법은 언어는 가시적으로 제시된 문자를 의미하므로 음성언어보다는 문자언어를 중시하여 이를 먼저 가르치는 방법을 말하며, 문법-번역식 교수법(Grammar-Translation Method)과 독해지도법(Reading Method)등이 이에 속한다. 마지막으로 통합적 지도방법이란 학습자의 필요와 욕구에 따라 영어를 가르치는 것이 중요하므로 언어기능의 제시순서를 미리 정하지 않고 지도하는 방법을 의미하며, 의사소통중심언어교수법(Communicative Language Teaching), 과업중심언어교수법(Task-based Language Teaching) 그리고 총체적 언어 교수법 (Whole Language Approach) 등이 있다[37].

2) e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습

방과 후 영어 말하기와 듣기능력 신장에 있어서 학습자의 가능한 시간과 장소에서 컴퓨터와 1:1의 개별학습이 가능하다. 정경희[15]는 e-Learning의 방법을 영어에 적용하여 학생들이 학교에서의 학습을 떠나 가정에서나 장소에 구애받지 않고 다양한 방법으로 영어 학습에 임하고, 시간에 구애받지 않고 학습에 참여함으로써 영어학습의 능력을 신장할 수 있으며 영어의 흥미를 높일 수 있다고 한다.

정경희[15]는 e-Learning을 통한 영어학습은 컴퓨터를 사용하여 혼자서 공부함으로써 학생들의 심리적인 부담감을 줄일 수 있게 해며, 또한 연습과 복습을 통하여 학습에 의욕적으로 참여할 수 있고 과업의 해결을 통해 자신의 수준을 스스로 파악하고 feedback의 기회로 삼을 수 있으며 질의응답을 통해 심화·보충을 함으로써 열린 교육의 수업형태 속에서 자연스럽게 학습이 이루어진다고 한다. 손현성[9]은 효과적인 외국어 교육을 실행하는데 있어서 가장 중요한 요소는 외국어 교육에 대한 사고의 전환과 그것이 이루어지는 학습 환경이라고 했으며, 또한 영어교육에서 지식은 ‘선언적 지식’(declarative knowledge)과 실제로 주어진 상황에서 적절하게 영어로 의사소통 행위를 할 수 있는 ‘절차적 지식’(procedural knowledge)이 있는데, 인터넷은 학습자의 자율적 동기에 의한 ‘선언적 지식’의 습득 도구로서 활용될 수 있다고 한다.

<표 1> 음성언어와 문자언어의 표현의 특징

	이해(comprehension)	표현(production)
음성(oral)	듣기 (Listening)	말하기 (Speaking)
문자(written)	읽기 (Reading)	쓰기 (Writing)

## 2.2 몰입 이론

### 2.2.1 몰입의 개념

몰입이란 어떤 일의 수행 중에 자신이 수행하고 있는 그 활동에 완전히 빠져있는 상태로 몰입 중에 즐거운 심리적 상태를 경험하게 된다[21].

Csikszentmihalyi[21]가 처음으로 몰입의 개념을 제시했을 때는 예술가나 과학자 등의 창조적인 일을 하는 사람들이 자신이 수행하고 있는 일의 높은 성취 수준을 목표로 하지 않고 다만, 수행하고 있는 일 그 자체의 즐거움을 위해 일을 수행한다는 것을 발견하게 된 데에서 유래되었다. 또한 그는 스포츠와 여가, 일반 몰입을 경험하는 것은 아니며 누구나 일상생활 속에서 몰입을 경험한다고 하였다. 몰입은 개인의 기술이나 능력이 도전 및 과제 난이도 수준이 균형을 이루는 최적의 경험 상태 즉, 개인이 직면한 과제를 수행함에 있어서 자신이 가지고 있는 잠재적 능력을 최대한 발휘하면서 느끼는 주관적인 만족감과 행복감을 느끼고 있는 상태이다. 몰입 상태에 있을 때 개인의 모든 의식과 신체의 각 기관은 하나의 목표로 초점을 맞추고, 몰입의 과정을 통해서 즐거움과 자기 충족감을 맛보게 된다.

### 2.2.2 몰입의 특성

Csikszentmihalyi[23]는 몰입의 특성을 9가지로 세분하여 이를 다시 크게 두 가지로 그룹화 하였는데, 하나는 몰입이 촉진되는 조건이며, 또 다른 하나는 몰입 상태에서 경험하는 현상이다. 몰입 상태가 촉진되는 조건으로는 도전과 기술의 조화, 분명한 목표, 구체적인 피드백 등의 4개의 요소가 해당된다. 몰입상태에서 경험하는 현상은 행위와 의식의 일치, 과제에 집중, 통제감, 자의식의 상실, 시간 감각의 왜곡 그리고 자기 목적적 경험 등 5개의 요소가 해당된다.

#### 1) 도전과 기술의 조화(challenge-skill balance)

수행하려는 과제의 수준이 그의 잠재적인 기술이나 능력과 균형을 이루는 것인데[21], 몰입 모형은 이 특성에 기반을 두고 있으며 그가 초기에 제시했던 3-채널 몰입 모형 <그림 2>은 이 특성의 요인만을 포함하고 있다. 과제에 대한 도전과 기술이나 능력의 수준에 따라 불안, 지루함, 몰입을 경험할 수 있는데, 도전과 기술 수준이 균형을 이루면 몰입상태를 경험하며, 도전보다 기술수준이 높으면 지루함의 상태를 경험하고 그리고 기술보다 도전수준이 높으면 불안의 상태를 경험하게 된다.

#### 2) 명확한 목표(clear goals)

사전에 명확한 목표를 설정함으로써 몰입 경험이 가능해진다. 적절한 대응을 요구하는 일련의 명확한 목표가 앞에 있을 때 몰입할 가능성이 높으므로 사전에 구체적인 목표를 설정함으로써 정확히 무엇을 해야 할지 아는 것이 중요하다[22].

#### 3) 구체적인 피드백(unambiguous feedback)

분석이나 어떤 의견을 요구하는 것이 아닌 목표 달성에 대한 분명하고 즉각적인 피드백의 전달이 몰입 상태를 촉진한다[22]. 수행에 대한 즉각적이고 구체적인 피드백은 자신의 목표 수행을 지속할 수 있는 정보를 제공한다.

#### 4) 행위와 의식의 일치(action-awareness merge)

몰입상태에서 수행자가 완전히 수행활동에 빠져들어 행위와 의식 사이에 구분이 없어지고 자신의 흥미 있는 행동을 별 다른 의식적인 노력 없이 행하게 되는 것이다[23].

#### 5) 과제에 대한 집중(concentration on task)

집중의 대상은 한정된 당면 과제로 제한되며 과제와 무관한 다른 생각, 근심, 걱정은 순간적으로 의식에서 차단되도록 하는 상태이다[23]. 몰입이 경험되는 상태를 가장 잘 나타내는 특징으로 주변의 다른 사람이나 환경에 무관심해지면서 자신의 과제에만 빠져있는 현상이다.

#### 6) 통제감(sense of consciousness)

Csikszentmihalyi[22]는 통제감을 몰입 과정의 부산물로 여기며, 몰입하는 동안 실질적으로 통제하려고 노력함이 없이 수행자가 통제 감각을 스스로 가지는 것을 말한다. 몰입은 외부의 압력이나 강제에 의한 상황이 아닌 자발적인 상황이므로 개인은 자신이 처한 상황에 대해 스스로 통제감을 가진다.

#### 7) 자의식의 상실 (loss of self-consciousness)

이 요인은 수행자 자신의 존재자체를 인식하지 못할 만큼 몰입상태 경험으로 인해 수행활동과 자신이 하나가 되는 현상을 말한다. 이런 의미에서 자의식은 몰입 경험에 장애 요소이며, 자신의 능력을 최대한 발휘하는 데 있어서 부정적인 영향을 주는 요소이다. 몰입상태 경험을 통해 이러한 자의식이 사라져 과제 수행에 대한 두려움이 사라질 뿐만 아니라 자아 경계가 넓어지는 것을 의미한다[23].

#### 8) 시간 감각의 왜곡(sense of time distortion)

몰입 상태에서는 시간에 대한 의식이 변화되고 시간

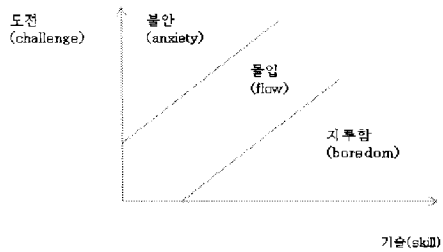
개념의 왜곡이 일어나며, 과제를 수행하는 동안 주의를 집중하고 몰입하게 되므로 시간에 대한 의식이 변화되어 물리적인 시간과 심리적인 시간이 격리되는 것을 경험하게 된다[23].

9) 자기 목적적 경험(autotelic experience)

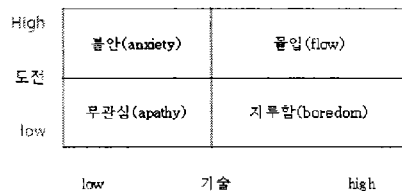
어떤 외적인 보상이나 결과를 바라지 않고 수행행위 그 자체가 흥미있고 그 자체의 활동을 유지하고 증진하는 것이 목적인 활동을 하게 되는 데 이런 활동을 자기 목적적 활동이라고 한다[23].

2.2.3 몰입 이론의 모형(Flow Models)

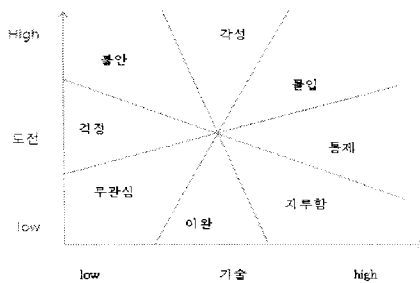
Csikszentmihalyi가 최초로 제시했던 몰입모형은 3-채널 모형 <그림 2>으로써 과제에 대한 도전과 기술수준에 따라 불안함, 지루함, 몰입의 상태를 경험한다. 도전수준과 기술수준이 균형을 이루면 몰입상태가 되며, 도전감이 높는데 기술수준이 낮으면 불안감을 느끼고 반대로 기술수준은 높는데 도전수준이 낮을 때는 지루함을 느끼게 된다. 하지만, 도전수준과 기술수준 모두가 낮을 때에는 몰입과 정반대인 무관심(apathy) 상태[그림 3]가 된다는 것을 많은 실증적 연구들에 의해서 밝혀지고 추가되었다 [18]. 이후 Massimini & Carli[30]와 Csikszentmihalyi & Nakamura[24]는 도전과 기술의 균형을 기본 축으로 하되, 두 수준이 아닌 여러 수준으로 세분화하여 도전과 기술의 균형의 정도에 따라 여덟 가지의 다른 경험이 일어난다고 8-채널 모형 <그림 4>을 제시하였다[21].



<그림 2> 3-채널 몰입모형



<그림 3> 4-채널 몰입모형



<그림 4> 8-채널 몰입모형

<표 2> 몰입경험에 대한 선행연구

몰입경험에 대한 선행연구	저 자
무용 활동의 몰입경험과 자아실현의 관계	박소윤, 2008
댄스스포츠 참여자의 몰입경험에 대한 현상학적 접근	박현진, 2008
대학 축구선수의 경기력 수준과 경기몰입경험과의 관계	이기형, 2007
베드민턴 동호인의 운동수준에 따른 목표성향과 몰입경험	김공수, 2007
기혼여성의 생활체육 참가와 운동 몰입경험 및 가정생활만족의 관계	임승연, 2000
고등학생의 몰입형 여가경험이 여가기능, 여가관태, 여가만족에 미치는 영향	박수경, 1995
학교와 학원의 비교를 통해 본 청소년의 플로우 및 내적경험	김기욱 외, 2004
Observable Indicators of Flow Experience: A Developmental Perspective on Musical Engagement in Young Children from Infancy to School Age	Lori A. Custodero, 2005
Flow Experience in Sport: Construct Validation of Multidimensional, Hierarchical State and Trait Responses	H. W. March & S. A. Jackson, 1999
Aesthetic flow experience in the teaching of pre-service language arts teachers	S.M. Augustire & M. Zoss, 2006
Online learners flow experience: an empirical study	N.M. Shin, 2006
Optimal Flow Experience in Web-Based Instruction	I.J. Ra, et al., 2005
Flow Experience and Positive Affect during Hypermedia Learning	U. Konradt, et al., 2003

2.2.4 몰입경험 관련 선행 연구

1975년 Csikszentmihalyi가 몰입경험이론에 대한 연구를 발표한 이래 <표 2>에서 보듯이 국내·외의 몰입에 대한 많은 연구들이 예술가활동이나 여가활동의 몰입경험에 대한 연구가 주를 이루고 있다. 그러나 새로운 분야인 교육에 대한 연구가 이루어져 오고 있는데 최근 들어 김영희[3]의 영어쓰기 학습에서의 몰입, 교수몰입 척도의 개발 및 타당화[16], 웹기반학습 환경에서의 최적의 몰입경험[31], e-learning 환경에서의 몰입경험을 위한 교수-학습전략연구[11]등이 교육학에서 이루어지고 있다.

3. e-Learning 환경에서 영어 말하기와 듣기 학습자의 몰입경험(flow) 척도개발 절차 방안

3.1 예비연구 절차

e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기 학습의 몰입을 측정하는 문항을 개발하기 위해서 먼저 문헌연구를 통한 예비연구를 실시한다. 먼저 문헌연구를 통해 e-Learning 환경에서 영어 말하기와 듣기 학습에 대한 개념을 정의하고, 몰입경험에 대해서는 Csikszentmihalyi의 몰입에 대한 개념은 물론 그의 9가지 하위요인 개념을 e-Learning 환경에 맞는 조작적 정의를 한다.

본 연구가 e-Learning 환경에서 영어를 학습하는 학습자들을 대상으로 연구하면서 특히 영어 말하기와 듣기 학습에 중점을 둔다. 영어말하기와 듣기 학습은 원어민 즉 영어가 모국어인 영국, 미국, 캐나다, 호주등의 원어민과의 학습을 의미한다. 하지만 원어민과 면대면 학습이 아닌 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기 학습은 원어민의 음성만을 들으면서 학습함으로써 이 연구에서는 e-Learning상의 원어민을 '사이버원어민(cyber-native speak)'이라고 정의한다.

둘째로, 몰입경험에 관한 검사도구의 선행연구들의 분석을 통해 하위개념 각각에 해당하는 문항을 개발한다. 이 때, 김영희[3]와 이은경[11]의 온라인 영어쓰기와 e-Learning 환경에서의 몰입경험의 각각의 척도를 참고하여 영어 말하기와 듣기로 수정하였으며, 이를 근거로 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기 학습과 관련된 다양한 문항들을 보완·추가하여 예비설문지를 완성했다. 설문지의 내용은 Csikszentmihalyi가 개발한 몰입의 9가지 하위요인의 골격은 유지하면서 수정·보완하였으며, 각 하위요인을 측정하는 문항 수는 5-7 개로 구성하였다. 본 연구에서 탐색적으로 연구한 예비검사용 설문지

는 [부록 1]과 같다. 이 설문지는 심리측정 교수님과 영어 교사들을 통해 예비검사(pilot test)를 의뢰하여 부적합한 문항이나 부적절한 용어 등은 제거하고 수정하여 내용타당도 검증 절차를 거쳐 최종 설문지가 완성된다.

이렇게 완성된 설문지는 연구자가 예상하는 연구대상자들의 일부를 대상으로 인터넷을 통하여 설문 의뢰하여 실질적으로 e-Learning 환경에서 영어 말하기와 듣기 학습을 하고 있는 학습자들을 통해서 문항구성의 타당도와 신뢰도를 조사하고 필요에 따라 수정·보완하도록 한다.

3.2 본 연구 절차

예비검사에서 얻어진 최종문항들은 문항분석을 통하여 문항내용의 적절성에 대해서 검토한 뒤 수정 보완하여 본 검사를 실시한다. 본 검사는 예비검사에서 사용했던 학습자들을 제외하고 현재 e-Learning 환경에서 영어 말하기와 듣기 학습을 하고 있는 학습자들을 대상으로 인터넷을 통해 사전 설문을 의뢰하여 수거한다. 그리고 한 학기 동안 학습을 마친 뒤에 동일한 대상자들에게 동일한 방법으로 사후 설문을 의뢰하여 본 연구에서 측정하고자 하는 e-learning 환경에서 영어 말하기와 듣기 학습자들의 몰입경험을 측정한다.

3.3 측정도구

Csikszentmihalyi의 9가지 하위 요인들을 기반으로 한 문헌연구 및 이은경[11]과 김영희[3]의 척도 등을 참고하여 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기 학습 상황으로 수정, 보완, 추가 등의 과정을 거쳐 제작하였다. 모든 문항은 4점 척도로 '전혀 아니다'가 1점 그리고 '매우 그렇다'가 4점으로 점수가 높을수록 몰입수준이 높은 것을 의미한다.

4. 결론 및 시사점

본 연구의 목적은 Csikszentmihalyi의 몰입개념과 하위 요인들을 e-Learning 환경의 학습상황에 접목시켜 학습자들이 영어 말하기와 듣기 학습하는 동안에 경험할 수 있는 몰입의 정도를 측정하는 몰입척도 개발을 위한 탐색적 연구였다. 이를 위하여 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기 학습의 효과를 높이기 위한 학습자의 몰입 경험 척도 개발을 위해 Csikszentmihalyi의 9가지 하위 요인들을 기반으로 문헌연구를 하였다. 현재 많은 분야에서 몰입에 대한 이론을 적용하고 있지만 e-Learning 환경에

서 특히 사이버-원어민과의 영어 말하기와 듣기 학습에 대한 몰입경험 척도개발은 아직 이루어지지 않고 있는 실정이다. 따라서 이번 탐색적 연구를 통해 실제 우리나라 영어 교육을 효과적으로 하기 위해서는 Csikszentmihalyi가 제시한 몰입의 9가지 하위 요인들 가운데 어느 분야가 강조되어야 하며 보완되어야 하는지를 찾기 위한 연구는 매우 중요하다 하겠다.

이런 관점에서 개발된 척도는 9개 하위검사에 대하여 총 48개 문항으로 이루어져 있다. 그리고 검사의 하위검사 즉 하위 요인에 관한 학생들의 의견을 사정하는 4점-Likert 척도로 한다. 실제로 제작된 9개 하위 검사가 9개의 요인을 각각 독립적으로 측정하고 있는가를 확인하기 위하여 요인분석을 하였다. 그 결과 같은 하위 검사들 간 중복되는 평가문항을 삭제하는 방법으로 척도를 개발하였다. 수정된 척도를 다시 학습자들에게 검사를 실시하였는바, 부분적으로 중복되는 측정요인이 발견되기는 하지만 그 정도가 확률적으로 무시할 만하여 총 48개 문항을 그대로 사용하였다.

본 탐색적 연구를 기반으로 e-Learning 환경의 영어 학습자들과 사이버원어민과의 상관관계 및 몰입경험의 요인에 대한 후속연구가 이루어지게 될 것이다. 학습자의 내재적 동기 상태를 가장 잘 나타내주는 학습자의 몰입경험과 학업만족도와 학업성취도의 상관관계 또한 흥미 있는 후속연구가 될 것이다.

특히 우리나라는 IT 강국으로 이미 충분한 인프라가 전국 곳곳에 갖추어져 있으므로 영어학습을 효과적으로 하기 위한 적절한 e-Learning 기법을 도입하여 학업만족과 학업성취를 이룬다면 많은 조기유학을 줄일 수 있을 뿐만 아니라 궁극적으로 우리의 고질적 교육문제인 사교육비도 절감 할 수 있을 것으로 기대된다.

## 참 고 문 헌

- [1] 김공수(2007), 석사학위: 배드민턴 동호인의 운동수준에 따른 목표성향과 몰입경험, 고려대학교 대학원.
- [2] 김기욱, 현운자, 최인수, 유현정(2004), 학교와 학원의 비교를 통해 본 청소년의 플로우 및 내적경험, 대한가정학회지, 42(4), pp. 127-142.
- [3] 김영희(2006), 박사학위논문: 온라인 영어쓰기 학습에서 학습자 개인차 변인과 몰입(flow), 언어학습전략, 성취도, 만족도의 관계규명, 이화여자대학교.
- [4] 박성택(2006), 석사학위논문: 스노우보드 매니아의 몰입 경험 요인 분석, 연세대학교.
- [5] 박소윤(2008), 석사학위: 무용활동의 몰입경험과 자아실현의 관계, 숙명여자대학교 교육대학원.
- [6] 박수정(1995), 석사학위: 고등학생의 몰입형 여가경험이 여가기능, 여가권태, 여가만족에 미치는 영향, 이화여자대학교 사회복지대학원.
- [7] 박현진(2008), 석사학위: 댄스스포츠 참여자의 몰입경험에 대한 현상학적 접근, 숙명여자대학교 대학원.
- [8] 세계일보(2006), 초등영어교육 10년, 2월20일.
- [9] 손현성(2003), 석사학위: 다중지능이 웹기반 영어교수학습에 따른 영어 학업성취도에 미치는 효과, 전북대학교 영어영문학과.
- [10] 이기형(2007), 석사학위: 대학 축구선수의 경기력 수준과 경기몰입경험과의 관계, 용인대학교.
- [11] 이은경(2005), 석사학위논문: e-Learning 환경에서의 몰입(flow)경험을 위한 교수학습 전략연구.
- [12] 이은주(2001), 몰입에 대한 학습동기와 인지전략과의 관계, 교육심리연구 15(3), pp.199-216.
- [13] 이화여자대학교 교육공학과(2004), 교육공학, 교육과 학사.
- [14] 임승엽(2000), 석사학위: 기혼여성의 생활체육 참가와 운동 몰입경험 및 가정생활만족의 관계, 서울대학교 대학원.
- [15] 정경희(2006), 석사학위논문: e-Learning을 통한 초등학교 학생들의 자기주도적 영어 학습 이 영어사용능력과 정의적 영역에 미치는 영향에 관한 연구, 청주교육대학교 교육대학원.
- [16] 최기연(2006), 석사학위논문: 교수몰입 척도의 개발 및 타당화, 이화여자대학교.
- [17] 한태인, 박덕훈(2006), 이러닝 유러닝, (주)한독산학협동단지.
- [18] 허균, 나일주(2003), 웹기반교육에서 최적몰입경험, 한국컴퓨터교육학회 6(2), pp.71-79.
- [19] Augustire, S.M. & Zoss, M.(2006), Aesthetic flow experience in the teaching of preservice language arts teachers, *English Education*, 39(1), pp. 72-95.
- [20] Csikszentmihalyi, M. & Larson, R.(1984), *Being adolescent: Conflict and growth in the teenage years*, New York: BasicBooks.
- [21] Csikszentmihalyi, M.(1975), Play and intrinsic rewards, *Journal of Humanistic Psychology*, 15(3), pp.41-63.
- [22] Csikszentmihalyi, M.(1990), *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: HarperCollins.
- [23] Csikszentmihalyi, M.(2000), *Beyond boredom and*

anxiety, San Francisco: Jossey-Bass.

[24] Csikszentmihalyi, M., & Nakamura, J.(2002), The Concept of Flow, Snyder, C & Lopez, S. (Eds.), *Handbook of Positive Psychology*, pp.89-105.

[25] Custodero, L.A.(2005), Observable Indicators of Flow Experience: A Developmental Perspective on Musical Engagement in Young Children from Infancy to School Age, *Music Education Research*, 7(2), pp.185-209.

[26] Ghani, J., & Deshpande, M.(1994), Task characteristics and the experience of optimal flow in human-computer interaction. *The Journal of Psychology*, 128(4), pp.381-391.

[27] Goodman, K. S.(1986), *What's Whole in Whole Language?*, Portsmouth, NH: Heinemann.

[28] Konradt, U., & Filip, R., Hoffmann, S.(2003), Flow Experience and Positive Affect during Hypermedia Learning, *British Journal of Educational Technology*, 34(3), pp.309-27.

[29] March, H.W. & Jackson, S. A.(1999), Flow Experience in Sport: Construct Validation of Multidimensional, Hierarchical State and Trait Responses, *Structural Equation Modeling*, 6(4), pp.343-71.

[30] Massimini, F., & Carli, M.(1988), The systematic assessment of flow in daily experience, In Csikszentmihalyi, M & Csikszentmihalyi, I. (Eds.), *Optimal Experience: Psychological studies of flow in consciousness*, pp.266-287, New York: Cambridge University Press.

[31] Ra, IlJu, Williams, Michael D., Heo, Gyun(2005), Optimal Flow Experience in Web-Based Instruction, *Asia Pacific Education Review*, 6(1), pp.50-58.

[32] Rosenberg, M.J.(2001), *e-Learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age*. McGraw-Hill.

[33] Shin, N.M.(2006), Online learners flow experience: an empirical study, *British Journal of Educational Technology*, 37(5), pp.705-720.

[34] Trevino, L.K., & Webster, J.(1992), Flow in Computer-Mediated Communication. *Communication Research*, 19(5), pp.539-573.

[35] Webster, J., Trevino, L.K., & Ryan, L.(1993), The dimensionality and Correlates of Flow in Human

computer Interactions. *Computers in Human Behaviour*, 9(4), pp. 411-426.

[36] <http://blog.daum.net/ceta21>.

[37] <http://www.ceta21.com>.



## 강정화

1997 University of Wales  
경영학과(학사)

2002 University of Wales  
컴퓨터과학(석사)

2007~현재 전북대학교 교육학과  
박사과정

2002~2003 Shelter Cymru

2005~2006 NZIS 기획이사

관심분야 : e-Learning, 몰입경험(Flow), 영어교육

E-mail : kangjh\_uk@nate.com



## 한금옥

2002 한국방송통신대학교  
유아교육과 졸업

2003 전북대학교 교육대학원  
유아교육전공 졸업

2007~현재 전북대학교 교육학과  
박사과정

2008~2009 정읍시 초등학교 국·공립 유치원 교원협의  
회 회장

관심분야 : 초등학교 병설유치원 교육과정

E-mail: hko60@hanmail.net



## 신동로

1973 서울대학교 교육학과

1976 서울대학교 대학원 교육학과

1987 The University of Texas at  
Austin Curr. & Instruction

현재 : 전북대학교 교육학과 교수

관심분야 : 교육과정, 교육방법, 디지털교과서, 이러닝

E-mail : shdoro@chonbuk.ac.kr



[부록 1]

<e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기 학습자의 몰입경험 척도개발>

- 예비 검사용

[도전과 기술의 조화]

번호	문 항 내 용
1	수준별 말하기와 듣기가 몰입하는데 도움이 된다
2	학습자의 수준 판단을 위한 진단평가 실시는 학습 몰입에 도움이 된다
3	진단평가 결과보다 조금 더 높은 수준의 말하기와 듣기가 몰입에 도움이 된다
4	진단평가 결과와 동일한 수준이 나에게는 더 도전이 되며 내 능력을 최대로 발휘된다.
5	내 실력은 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습하기에 적합하다고 생각한다.
6	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습에서 내가 말하고 듣는 수준을 잘 안다.
7	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습이 어려울 때 이 문제를 해결할 충분한 능력이 있다고 생각한다.
8	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습하기에 필요한 도전 수준과 영어실력을 충분히 갖추었다고 생각한다.

[명확한 목표]

번호	문 항 내 용
1	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습에서 내가 무엇을 공부해야하는지를 명확히 알고 있다.
2	나는 내가 영어로 어느 정도로 말하고 들을 수 있도록 공부해야 하는지를 안다.
3	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습을 하는 목적이 무엇인지 명확히 안다.
4	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습 할 때마다 이번 수업에 대한 목표를 세우고 시작한다.
5	수준별로의 영어 말하기와 듣기의 목표를 분명하게 세울 수 있다.

[구체적인 피드백]

번호	문 항 내 용
1	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습을 하는 동안 얼마나 잘 하고 있는지 살핀 뒤 다음 내용을 학습한다.
2	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습에서 만족스럽지 못한 부분은 계속 반복한다.
3	학습 때마다 세운 목표에 근접하고 있는지 수시로 자기 점검한다.
4	학습 중 예정된 학습계획대로 잘 따라가고 있는지를 느낌으로 알 수 있다.

[행위와 의식의 일치]

번호	문 항 내 용
1	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습을 할 때, 의식적으로 생각하지 않고도 자연스럽게 말하기와 듣기가 된다.
2	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습 하는 동안 자유자재로 말하기와 듣기를 할 수 있다고 느낀다.
3	나의 영어 실력은 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습할 때 영어로 말하기와 듣기가 자동적으로 이루어진다고 느낀다.
4	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습할 때 깊이 생각하지 않고도 영어가 자동적으로 잘 써진다.
5	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습이 몸 흐르듯 자연스럽다.

[과제에 집중]

번호	문 항 내 용
1	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습에서 나의 진적인 관심은 영어 말하기와 듣기에 집중되어 있다.
2	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습할 때 말하기와 듣기 이외의 나쁜 일에 대해서는 생각하러 하지 않는다.
3	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습하는 동안 완전히 주의집중한다.
4	나는 요즘 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습에만 전적으로 관심이 있다.
5	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습하는 동안 밖에서 수업을 방해하는 소음이 들려도 나는 집중하고 학습을 계속할 수 있다.

[통제감]

번호	문항내용
1	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습에서 내가 어느 정도 수준으로 말하기와 듣기를 하고 있는지 안다.
2	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습 하는 나를 내 스스로 통제할 수 있다고 느낀다.
3	나는 어느 정도로 영어 말하기와 듣기 실력을 길러야 하는지를 안다.
4	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습할 때 내가 나를 완전히 조절할 수 있다고 느낀다.
5	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습할 때 나의 신체까지도 통제할 수 있다고 느낀다.
6	e-Learning 환경에서의 다른 학습에서는 방해거리에 반응을 할 수 있지만, 영어 말하기와 듣기학습에서는 스스로 통제할 수 있다.

[자아의식의 상실]

번호	문항내용
1	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습하는 동안은 영어 말하기와 듣기 이외의 것은 생각하지 않는다.
2	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습을 할 때 나 자신을 어떻게 나타낼지에 대해서는 관심을 두지 않는다.
3	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습할 때는 다른 걱정을 하지 않을 정도로 잡념이 들지 않는다.
4	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습 하는 동안 내가 다른사람들에게 어떻게 보일지는 신경 쓰지 않는다.
5	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습 하는 동안 내가 누구인지조차도 생각하지 않는다.

[시간감각의 왜곡]

번호	문항내용
1	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습을 하는 동안 시간 감각을 잃어버린다.
2	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습을 하는 동안 시간이 보통 때와 다르게 지나간다고 느낀다.
3	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습하는 동안은 시간이 멈추어 있다고 느낀다.
4	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습할 때는 시간이 멈추어 천천히 가는 것 같은 느낌이 든다.
5	정해놓은 학습분량이 끝나고도 계속해서 하려고 하는 때가 많다.

[자기 목적적 경험]

번호	문항내용
1	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습 하는 것이 즐겁다.
2	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습을 하는 동안 나의 말하기와 듣기의 점수결과에 대해 걱정하지 않는다.
3	나는 e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습을 좋아하고 또 다시 하기를 원한다.
4	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습이 내게는 대단한 것이라는 생각이 든다.
5	e-Learning 환경에서의 영어 말하기와 듣기학습을 하면 나에게서는 도움이 되는 좋은 경험이라고 생각한다.