

프레지 학습이 학습동기에 미치는 영향에 관한 연구

남충모 · 김종우

제주대학교 교육대학원 초등컴퓨터교육전공

요 약

현재 초등학교에서 가장 많이 사용되는 발표용 소프트웨어는 파워포인트이다. 그러나 단지 지식 전달용으로 파워포인트를 사용하고 있으며, 최근에 소개되고 있는 프레지는 프레젠테이션 소프트웨어로서 일반 사용자에게 무료로 제공되며, 풍부한 기능에 비해 제작 과정이 어렵지 않아 빠른 속도로 사용자 수가 증가하고 있다. 기본적인 접근을 달리하는 프레지와 파워포인트를 사용한 프레젠테이션의 특성을 규명하고, 현장 실험으로 디지털 스토리텔링 제작을 통해 프레지와 파워포인트 활용 학습이 학습동기에 미치는 영향을 주의집중, 관련성, 자신감, 만족감의 측면에서 분석하였다.

키워드 : 프레지, 파워포인트, 학습동기, 프레젠테이션

A study of the impact of Prezi on learning motives

Choong Mo Nam · Chong Woo Kim

Major in Elementary Computer Education Graduate School of Education, Jeju National University

ABSTRACT

Currently the most used software to make presentation is Powerpoint. But a few learners only can use that program to present. Lately free software called Prezi is available to many users. Prezi is free to general users. To evaluate the experiences of making presentation by Powerpoint and Prezi effects on the learning motive is the purpose of study. In conclusion, my goal of this study is that by using convenient Prezi, I would like to prove that it will really analyze the learning motives(attention, relevance, confidence, satisfaction) when learners is being taught through Prezi not unuseful Powerpoint.

Keywords : Prezi, Powerpoint, Learning motives, Presentation

이 논문은 2013학년도 제주대학교 학술진흥연구비 지원사업에 의하여 연구되었음.

교신저자 : 김종우(제주대학교 교육대학 초등컴퓨터교육전공)

논문투고 : 2013-03-12

논문심사 : 2013-03-12

심사완료 : 2013-03-20

1. 서론

초등교육은 학습자의 특성을 고려할 때 다양한 청각적, 시각적 자료의 제시가 반드시 필요하다. 파워포인트(PowerPoint)와 같은 프레젠테이션(presentation) 도구를 활용한 교수·학습 자료를 개발하는 방법이 가장 많이 활용되고 있다. 학습자의 발달단계를 고려할 때 사진, 음악, 영상, 텍스트 등 매우 다양한 종류의 자료들을 통합적으로 재구성하고 효과적으로 제시할 필요가 있다. 따라서 파워포인트 등의 다양한 프레젠테이션 도구들이 더욱 더 많이 활용되어질 것이고 앞으로 스마트(Smart)교육시대에 걸맞은 새로운 도구들의 활용 또한 생각해보아야 할 것이다 [5,9,10].

프레젠테이션 도구로 가장 널리 보급된 파워포인트는 학교, 회사 등 사용하지 않는 곳이 없을 정도로 활용범위가 확산되었다. 하지만 지금의 파워포인트로 만든 프레젠테이션은 정해진 형식을 추구하며 친편일률적인 자료들이 넘치고 있다. 단조로운 패턴의 프레젠테이션과 지루한 발표는 청중들에게 전달하고자 하는 목적을 달성하지 못하고 발표자에 대한 이미지 또한 좋지 않은 기억으로 남게 되는 경우를 많이 경험하였을 것이다[1].

2008년 새롭게 개발된 프레젠테이션 도구인 프레지는 기존의 프레젠테이션 도구인 파워포인트 같은 차트개념의 슬라이드 방식이 아니다. 무한의 캔버스(canvas) 속에서 각 아이디어들 간의 상, 하위 요소들을 마인드맵 형식의 자료로 제시할 수 있다[11,14]. 또한 프레지는 자신의 이야기를 하고 싶어 하는 학습자의 기본 욕구도 가장 잘 만족시켜줄 수 있는 소프트웨어이다[4,7,12,15].

이와 같이 애초부터 발표자료를 만드는 과정 자체부터 자신의 이야기를 그려나가는 과정으로 이루어지기 때문에 소프트웨어를 다루는 학습자들도 부담을 덜 수가 있다. 프레지를 통해 자신의 이야기를 쉽게 만들어보고 발표해봄으로써 흥미를 유발하고, 학습동기를 지속시켜 학습효과를 향상시키려 한다.

2. 이론적 배경

2.1 프레젠테이션의 개념

우리는 때로 누군가를 설득해야하는 경우가 발생한다. 설득이라 함은 상대로 하여금 ‘변화’가 일어나는 것을 가정하는데 이는 궁극적으로 인간의 생각이나 행동이 변화하는 것을 목적으로 한다. 우리가 살아가면서 많은 순간들을 설득하거나 또는 설득을 따르고 있다. 웨이델은 ‘청자와 화자가 결합하여 화자는 시청각적인 상징적 자극을 전달함으로써 계속적으로 청자의 행동에 영향을 미치기 위해 시도하는 행동’으로 정의하였다[3]. 또한 고흥식은 ‘프레젠테이션은 제한된 시간 내에 알려주어야 할 모든 정보를 정확하게 전달해 듣는 이로 하여금 신속한 의사 결정을 할 수 있도록 설득하는 의사소통 과정이다.’라고 하였다[2]. 이렇듯 상대방과 영향을 주고받는 의사소통을 통하여 생각의 변화를 일으키게 하는 것을 프레젠테이션이라 정의하겠다.

2.2 프레젠테이션 설계 모형

교육용 프레젠테이션의 설계 모형은 웹기반 교수·학습 모형의 기본적인 틀을 토대로 만들어 진다. 그 과정은 다음과 같다[8,13].



(그림 1) 교육용 프레젠테이션 설계 모형

2.3 프레지의 교육적 특징

2.3.1 스토리텔링적 구성

프레지가 가지는 가장 큰 특징이 바로 스토리라인을 만들어 콘텐츠를 제작한다는 점이다. 컴퓨터 네트워크와 멀티미디어의 등장으로 디지털 스토리텔링이 가능하게 되었다. 음악, 음성, 이미지 등을 통해 정서적 경험을 만들어내고 청자로 하여금 이야기에

몰입하게 하고, 이야기의 구성요소들을 생각하고 정리하게끔 만든다. 그리고 그것은 또 다른 서사적 감정을 불러일으켜 감정적인 경험을 가능하게 한다[16]. 그렇기 때문에 프레지의 스토리텔링적 구성의 특징은 학습자의 흥미와 상호작용을 통해 학습자들을 몰입시키는 데 도움이 된다. 또한 학습자에게 일정한 지식과 정보를 전달하는 교육적 목표에 도달하면서도 그 과정을 교육적인 과정이 아닌 것처럼 감출 수 있기 때문에 교육적 활용가치가 높다.

2.2.2 제작의 측면

프레지는 제작의 측면에서도 기존의 파워포인트가 가진 단점들을 해소시킬 수 있는 장점들을 가지고 있다. 프레지는 웹을 기반으로 하고 있어 웹상의 동영상 및 이미지를 바로 검색하여 삽입이 가능하고, 삽입을 위한 동영상 파일의 변환작업의 번거로움이 없다. 기존의 파워포인트에 동영상 파일을 탑재하기 위해서는 오직 WMV의 동영상 파일만이 가능했기 때문에 AVI나 FLV 등의 동영상 파일은 WMV 파일로 변환시키는 재작업이 필요했다. 그러나 프레지는 AVI나 FLV, WMV 모두 삽입이 가능하고 심지어 PDF와 파워포인트 파일 등의 삽입도 가능하다. 또한 프레지는 결과물마다 배당되는 웹주소를 통해 인터넷 환경이 보장된 장소라면 언제 어디서나 교수자가 수업 자료를 학습자와 공유할 수 있다[7,16]. 이러한 프레지의 장점은 기존의 웹카페의 대안이 될 수 있으며, 교수자와 학습자간 또는 학습자와 학습자간의 온라인 콘텐츠 공유의 장으로도 활용가능하다.

2.2.3 학습자를 위한 배려

초등학교 컴퓨터실에서 사용되는 프로그램은 수없이 많다. 한글, 파워포인트 엑셀, 포토샵 등 다양하다. 그러나 대부분의 프로그램이 유료이면서 배우기가 어렵다. 그렇지만 프레지는 유료 버전이 있기는 하지만 무료 사용자도 거의 대부분의 기능을 활용할 수 있다. 라이선스에 대한 안내에서 무료인 'Public'을 선택하기만 하면 된다.

또한 프레지는 기능이 몇 개 되지 않기 때문에 기

존 프레젠테이션 프로그램의 여러 가지 기능에 익숙해 있는 학습자들에게는 평이한 프로그램이다. 학습자들이 한두 시간만 투자하면 모든 기능을 익힐 수 있는 정도이다.

학습자들은 마음껏 상상하고 표현하고 싶어한다. 그러한 학습자들에게 프레지는 전혀 상상할 수 없을 만큼 아주 커다란, 단 한 장의 캔버스(Canvas)만 제공한다. 이 안에 무엇을 어디에 배치하고, 어떠한 방식으로 보여 줄 것인지는 전적으로 학습자의 몫이다.

그리고 프레지 인기의 원동력은 자유로운 확대·축소(Zooming)와 이동(Panning)을 통해 역동적인 프레젠테이션을 매우 쉽게 만들 수 있다는 것이다. 기존의 정적인 프레젠테이션에 지루해 하던 학습자들에게 프레지를 보여 주면 일단 자세가 달라지고, 집중하여 몰입한다는 것을 알 수 있다.

프레젠테이션에 주로 사용되고 있는 파워포인트와 프레지를 비교하면 다음 <표 1>에서 제시된 바와 같이 프레지가 매우 사용에 효과적이다.

<표 1> 파워포인트와 프레지의 비교

구분	파워포인트	프레지
형식	· 슬라이드: 한 장 한 장 완성해가는 형식	· 캔버스: 한 장의 도화지에 모든 내용을 넣을 수 있음
설치	· 사용자 PC에 설치해야함	· 클라우드 기반
가격	· 한글 MS 파워포인트 정품(14만원대)	· Public - 무료 · Enjoy - 연간 59달러 · Pro - 연간 159달러(오프라인에서도 사용가능, 프레지 마크 삭제)
운영체제	· 윈도우	· 윈도우나 Mac의 OS X
주요기능	· 다양한 디자인서식 · 기본 제공되는 도형 · 클립아트 · 애니메이션 효과 · 차트제작 · 워드아트 · 엑셀 등 다른 프로그램과 연동	· 쉬운 버블메뉴 · ZUI(Zoomable User Interface) · Panning 기능 · 구글 검색을 통한 쉬운 이미지 삽입 · 유튜브 검색을 통한 쉬운 동영상 삽입 · 사용자가 공유한 프레지 작품들의 재활용 가능

3. 프레젠테이션을 위한 프로그램 설계 및 제작

3.1 프레젠테이션을 위한 교육계획

본 연구에서는 프레지와 파워포인트를 활용한 교수·학습이 학습자의 학습동기에 미치는 영향을 검증하기 위하여 프레지와 파워포인트를 활용한 초등학교 6학년 재량(컴퓨터)시간을 다음과 같이 설계하였다.

프레지를 수업에 활용하기에 앞서 프레지의 특징과 기능에 대한 사전 교육을 <표 2>에서와 같이 2차시부터 7차시까지 6차시에 걸쳐 실시함으로써 교수·학습 매체로 활용하는 데 기능적인 어려움이 발생하지 않도록 하였다. 교육용 프레젠테이션 설계모형의 절차에 따라 8차시에는 프레젠테이션의 주제를 선정하고 9차시에는 브레인스토밍, 그룹 짓기와 핵심요소 찾아내기, 스토리보드 제작하기 활동을 통해 프레젠테이션을 준비하였다. 10차시에는 프레젠테이션을 설계하는 시간을 갖고 11-12차시에서는 집단별로 프레지와 파워포인트를 가지고 학습자가 직접 발표할 프레젠테이션을 개발하도록 하였다.

<표 2> 프레젠테이션 교육계획

차시	주제	지도내용	대상
1	프레젠테이션이란 ?	·스티브잡스의 프레젠테이션 시청하기 ·좋은 프레젠테이션 요건 알기	전체
2	프레지가입 및 탐색하기	·프레지 웹사이트 특징 살펴보기 ·프레지 계정 만들기	전체
3	지브라	·지브라 메뉴 사용하기 - 텍스트 입력하기 및 삭제하기 - 개체 크기 조절 및 회전하기 - 텍스트 및 이미지 세부 편집하기 - 줄레벨 변경을 통해 개체 선택 쉽게 하기	전체
4	버블메뉴 (1)	·Insert 메뉴 사용하기 - Shapes - Image - PPT - YouTube - Drawing & Diagrams - File(PDF, SWF) ·지브라 메뉴로 편집하기	전체
5	버블메뉴 (2)	·Frame 메뉴 사용하기 - Bracket Frame - Circle Frame	전체

		- Rectangle Frame - Hidden Frame ·프레임을 사용한 그룹 복사 및 그룹 이동 ·지브라 메뉴로 편집하기	
6	버블메뉴 (3)	·Path 지정 및 수정하기 ·경로에 Hidden Frame 활용하기	전체
7	버블메뉴 (4)	·Colors & Fonts 변경하기	전체
8	프레젠테이션 (목표선정 및 분석)	·자신이 말하고 싶은 주제 선정하기	전체
9	프레젠테이션 (준비)	·브레인스토밍 ·그룹 짓기와 핵심요소 찾아내기 ·스토리보드 제작하기	전체
10	프레젠테이션 (설계)	·프레젠테이션 디자인하기	전체
11	프레젠테이션 (개발)	·프레지와 파워포인트를 활용하여 프레젠테이션 작성하기	집단별 활동
12	프레젠테이션 (개발)	·프레지와 파워포인트를 활용하여 프레젠테이션 작성하기	
13	프레젠테이션 (발표)	·친구들 앞에서 프레젠테이션 하기	전체
14	발표 및 평가	·상호평가	

3.2 프레지와 파워포인트를 활용한 프레젠테이션 수업의 실제

초등학교 6학년을 대상으로 프레지와 파워포인트를 활용하여 프레젠테이션을 작성하는 지도안(<표 3>)을 작성하였다. 이 지도안에서는 프레지를 활용하는 집단과 파워포인트를 활용하는 집단으로 나누어 교사가 교수·학습을 하고 있다. 대부분 학습자는 5학년과 6학년 1학기 발표수업을 준비하면서 파워포인트 프로그램에 대한 기초 기능은 알고 있었다. 따라서 사전에 선택한 소프트웨어에 대한 기능은 간략하게 떠올리는 정도의 발문과 대답을 유도하고 자유롭게 자신이 디자인한 스토리보드를 갖고 프레젠테이션을 설계하는 시간을 마련하였다.

실제 수업에서 학생들은 프레지를 활용하여 자신의 미래 이야기를 작성했다. 수업시간 내에 작성하지 못한 학생들은 과제로 제시하여 집에서라도 이어 작성할 수 있게 하였다.

<표 3> 교수·학습지도안

단원	프레젠테이션		일시	2012. 11. 15. (목) 9:00 ~ 10:20			
제재	나의 미래를 소개하기		대상	6학년 3반			
			장소	컴퓨터 1실			
학습 목표	프레지를 활용하여 나의 미래를 소개하는 프레젠테이션을 작성할 수 있다.		차시	11-12 / 14			
			수업모형	문제해결학습모형			
단계	학습 요소	교수·학습 활동		시간 (분)	자료(★) 및 유의점(※)		
문제 확인	동기 유발 / 공부 할 문제 확인	◆ 선생님의 미래 모습 - 선생님은 어떤 미래를 꿈꾸고 있을까요? - 많은 사람들에게 자신의 미래를 얘기할 때 효과적으로 말할 수 있는 방법은 무엇 일까요? - 친구들 앞에서 여러분이 꿈꾸는 미래를 프레젠테이션 할 자료를 만들어봅시다. ◆ 공부할 문제 파악 프레지를 활용하여 나의 미래를 소개하는 프레젠테이션을 작성해보자.		5	★ 선생님의 미래 관련 프레젠테이션 (프레지 활용)		
	활동 안내	◆ 활동안내 - 활동 1. 미래 모습 설명하는 글 넣기 - 활동 2. 이미지 삽입하기 - 활동 3. 강조하는 효과사용하기 - 활동 4. 프레젠테이션 작성하기					
정보 수집	해결 방안	실험집단(프레지)		5	※ 프레젠테이션 화면에 글이 너무 많지 않도록 유도한다.		
		◆ 활동 1. 미래 모습 설명하는 글 넣기 ▶ 캔버스에 글을 삽입하는 방법을 안내한다. -한글을 입력하려면 어떻게 해야 했나요? ▶ 지브라메뉴를 활용하여 효과를 넣게한다. - 입력한 글을 회전하는 방법은 무엇일까요? -강조하고 싶은 부분에 형광펜 효과를 넣어보세요.				비교집단(파워포인트) ◆ 활동 1. 미래 모습 설명하는 글 넣기 ▶ 슬라이드에 글을 삽입하는 방법을 안내한다. -슬라이드에 글을 입력하려면 어떻게 할까요? ▶ 다양한 텍스트 효과를 안내한다. -워드아트를 사용해 제목을 만들어봅시다. -글의 모양과 색을 바꿔 눈에 띄게 만들어봅시다.	
		◆ 활동 2. 이미지 삽입하기 ▶ 버블 메뉴를 활용하여 이미지를 넣는 방법을 안내한다. -프레젠테이션과 관련 있는 이미지를 검색하여 삽입해볼까요? -이미지를 자르기 위한 방법은 무엇일까요?				◆ 활동 2. 이미지 삽입하기 ▶ 슬라이드에 이미지를 삽입하는 방법을 안내한다. -다음 슬라이드로 넘어가는 방법은 무엇일까요? -슬라이드에 이미지를 넣기 위해 어떻게 해야 할까요?	
		◆ 활동 3. 강조하는 효과사용하기 ▶ 프레지의 특징을 떠올리며 효과를 사용해 봅시다. -프레지의 줌인-줌아웃 기능은 어떻게 사용할까요? -경로를 설정하여 이동시켜 설명하고 싶은 내용을 이동해볼까요?				◆ 활동 3. 강조하는 효과사용하기 ▶ 파워포인트의 특징을 떠올리며 효과를 사용해 봅시다. -글이나 이미지가 나타날 때 소리효과를 넣어봅시다. -다음 슬라이드가 나타날 때 효과를 넣어봅시다.	
해결 계획 및 문제 해결	프레 젠테 이션 작성	◆ 활동 4. 프레젠테이션 작성하기 ▶ 프레지를 활용해 자신의 미래에 관한 이야기를 만들어본다. -지난 시간에 작성한 프레젠테이션 디자인을 참고하며 프레젠테이션을 완성해봅시다.		55	★ 사전에 작성한 스토리 보드, 프레젠테이션 디자인		
평가	결과 의 고찰	◆ 이번 시간에 완성한 프레젠테이션을 가지고 발표 연습을 해봅시다. -작성한 프레젠테이션 파일은 반카페 업로드 하거나 자신의 메일에 첨부하여 보냅니다.		5			
	차시 예고	◆ 차시예고 -다음 시간에는 나의 미래를 주제로 친구들 앞에서 프레젠테이션을 하겠습니다.					

파워포인트를 활용하여 프레젠테이션을 제작한 학생들은 여러 장의 슬라이드를 만들었다. 대부분 USB 메모리를 가지고 있지 않아서 수업 종료 후 파일을 자신의 이메일이나 카페에 업로드를 하여 집에서 편집할 수 있게 안내하였다.

3.3 연구 방법 및 현장 적용

프레젠테이션 소프트웨어 프레지가 초등학교 학습자의 학습동기에 미치는 영향을 분석하기 위한 연구 가설은 다음과 같다.

가설 : 프레지 소프트웨어는 학습자의 학습동기에 유의미한 영향을 미친다.

본 연구의 대상은 제주도에 위치한 D초등학교 6학년 1개 반을 각각 실험집단과 비교집단으로 나누어 <표 4>와 같이 구성하였다. 모든 연구 대상은 파워포인트에 대해 기초적인 지식이나 소양은 있었지만, 프레지에 대한 사전 지식이나 기초적 소양은 없는 집단이다.

<표 4> 연구 대상 집단과 사례 수

실험집단			비교집단			계
남	여	계	남	여	계	
8	8	16	9	7	16	32

독립변인은 프레젠테이션을 위한 프레지와 파워포인트의 활용여부이며, 종속변인은 학습자의 학습동기 수준이다. 실험집단은 프레지를 활용하여 교수·학습 지도안에 따라 프레지를 조작하면서 프레젠테이션을 작성하는 방식으로 진행하였으며, 비교집단은 일반적인 프레젠테이션 도구인 파워포인트로 연습문제를 해결하는 방식으로 학습이 진행되었다. 학습동기 지수는 학습에 관한 행동주의적, 인지주의적 이론을 통합하여 효과적인 교수 상황을 제공해주고 있는 Keller의 학습동기 설계모형(ARCS모형,[6])을 사용하여, 학습동기 설계모형의 4가지 구성요소인 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)을 문헌과 선행연구 분석을 토대로 12가지 세부요소의 문항으로 개발 하였다. 각 문항은 프레지와 파워

포인트를 활용한 프레젠테이션을 비교할 수 있는 질문으로 구성하였으며, 평가 척도는 리커트 5점 척도의 평균점수를 이용하였다.

이러한 연구의 실험설계를 도식화하면 아래의 <표 5>와 같다.

<표 5> 연구의 실험설계

구 분	실험 전	실험	실험 후
실험집단	O_1	X_1	O_2
비교집단	O_1	X_2	O_2

O_1 : 사전검사(학습동기 검사지)
 O_2 : 사후검사(학습동기 검사지)
 X_1 : 프레지를 활용한 프로그램 운영
 X_2 : 파워포인트 활용한 프로그램 운영

3.4 검사도구

문헌과 선행연구 분석을 토대로 4가지 구성요소에 따르는 12가지 세부요소의 해당하는 문항에서 프레지와 파워포인트를 활용한 프레젠테이션을 비교할 수 있는 질문을 구성하여 개발하였다(표 6).

<표 6> 학습동기 검사지의 구성요소별 문항

구성 요소	하위 요소	문항내용
주의 집중 (A)	지각적 자성	수업에서 사용된 프레지가 신기하고 놀라웠습니까?
	탐구적 각성	수업 주제에 대하여 더 알고 싶은 궁금증이 생겼습니까?
	변화성	수업에서 사용된 프레지가 흥미 있고 다양한 것들이었습니까?
관련성 (R)	목적 지향성	수업시간에 익힌 기능이 나중에 도움이 될 것 같습니까?
	친밀성	수업시간에 배운 기능 중에서 전에 필요하다고 생각한 부분이 있습니까? (알고 있었으면~ 하는 부분)
	부합성	프레지의 기능을 활용하여 나타내고 싶은 것이 생겼습니까?
자신감 (C)	성공 기회	쉬운 연습문제를 따라하면서 기능을 익힌다면 쉽게 배울수 있을 것 같습니까?
	성공 기대	프레지의 기능을 익히고 난 후 스스로 프레젠테이션을 준비한다면 잘 할 수 있을 것 같습니까?
	개인적 통제	프레지를 사용하면 자신의 이야기를 만드는 속도를 조절하며 맞추어 발표준비를 할 수 있도록 구성되었습니까?

만족감 (S)	내재적 강화	수업 시간에 익힌 기능을 이용해서 발표자료를 만들었을 때, 스스로 기분이 좋았습니까?
	외재적 강화	프레지를 사용하여 프레젠테이션을 준비한다면 친구나 선생님으로부터 칭찬을 들을 것 같습니까?
	공정성	자신이 만든 자료(프레지)를 이용하여 다른 교과의 발표수업 때 활용한다면 공부하는 데 도움이 될 것 같습니까?

4. 현장 적용 결과 및 해석

4.1 사용 소프트웨어에 따른 학습동기 수준

사용 소프트웨어 프레지와 파워포인트에 따른 실험집단과 비교집단 간 학습동기 지수가 유의한 차이를 보이는지 알아보기 위해 사용 소프트웨어에 따른 독립표본 t-검정을 실시하였다(표 7).

프레젠테이션용 소프트웨어 사용 경험에 따른 두 집단 수준 차이는 유의확률이 0.05보다 크므로 차이가 없는 것으로 나타났다. 따라서, 실험집단과 비교집단은 동질한 수준으로 나타났다. 이것은 프레지의 소양 교육을 실시하면서 학습자들이 이미 프레지에 대한 흥미와 학습동기를 갖고 있기 때문이다.

<표 7> 실험집단과 비교집단 간 프레젠테이션 경험 수준 t-검정 결과

분석영역	Levene의 등분산 검정		평균의 동일성에 대한 t-검정		
	F	유의 확률	t	자유도	유의 확률
프레젠테이션경험	7.28	.011	1.28	30	.21

4.2 프레젠테이션 교육에 따른 학습동기의 변화

프레젠테이션 교육에서 실험집단과 비교집단 간에 학습동기에 나타난 변화의 요인을 독립표본 t-검정으로 분석하였다(표 8).

<표 8> 프레젠테이션 교육에 따른 학습동기의 변화에 대한 t-검정 결과

분석영역	Levene의 등분산 검정		평균의 동일성에 대한 t-검정			
	F	유의 확률	t	자유도	유의 확률	
소프트웨어 선택	주의집중	.75	.39	-2.95	30	.01*
	관련성	.06	.82	-2.16	30	.04*
	자신감	.68	.42	-.23	30	.82
과목선택	만족감	.127	.72	-1.68	30	.10
	주의집중	2.29	.11	.82	14	.43
	관련성	.07	.80	2.48	14	.03*
도움받고 싶은 사람	자신감	.12	.73	.70	14	.50
	만족감	.29	.29	1.07	14	.30
	주의집중	1.22	.28	-1.17	20	.26
	관련성	.37	.55	-1.95	20	.07
	자신감	.10	.75	-2.11	20	.05*
	만족감	2.27	.15	-.18	20	.86

*p<.05

이러한 결과는 다음과 같은 시사점을 주고 있다.

첫째, 사용하는 소프트웨어의 선택에 따른 학습동기의 변화에서 주의집중, 관련성 요소에서 각각 .01, .04로 유의미한 차이를 보였다.

둘째, 과목에 따른 두 집단 간 학습동기 지수 수준에서는 관련성 요소에서 .03로 유의미한 차이를 보였다. 특히 과목별 분석에서 국어과, 과학과의 관련성이 크게 나타나고 있다.

셋째, 제작할 때 도움 받고 싶은 사람에 따른 비교집단 간 학습동기 지수 수준에서는 자신감 요소에서 .05로 유의미한 차이를 보였다.

5. 결론 및 제언

본 논문에서는 새로운 프레젠테이션 패러다임에 맞추어 학습자의 흥미를 유발하고 학습동기를 지속시키기 위하여 가장 널리 사용되는 파워포인트와 학습자가 쉽게 제작 가능한 프레지를 사용하여 프레젠테이션을 제작하여 그 효과를 입증하고자 하였다. 연구과정에서 프레지의 기초 소양교육을 실시하였고, 프레젠테이션의 설계 모형에 따라 프레젠테이션을 제작하고 발표하였다.

그 결과 프레지와 파워포인트 사용에 따른 학습동기 지수는 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 하지만 프레젠테이션을 하게 된다면 사용하고 싶은 소프트웨어와 학습동기 지수의 관련요인은 학습에 대한 주의집중, 관련성 요소에서, 과목에 따른 학습동기 지수는 관련성 요소에서, 도움 받고 싶은 사람에 따른 학습동기 지수는 자신감 요소에서 유의미한 차이를 보였다.

이러한 결과는 프레젠테이션 소프트웨어의 차이는 학습동기에 미치는 영향은 거의 없었지만, 프레젠테이션의 교육이 주의집중과 자신감을 신장시키며, 과목과의 관련성 이 높다는 것을 확인할 수 있었다.

끝으로 본 연구의 결과를 바탕으로 후속 연구를

첫째, 각 교과목의 효과성이 높은 교과내용에 대한 분석이 필요하며,

둘째, 다양한 종류의 프레젠테이션용 소프트웨어 (키노트, haiku deck, Dryfork 등)를 활용한 프레젠테이션 학습 효과에 대한 분석이 필요하다.

참 고 문 헌

[1] 강사론(2011), 스토리보드를 활용한 무소르그스키 「전람회의 그림」 감상 지도방안 및 적용. 이화여자대학교 교육대학원.

[2] 고흥식(2004), IT 제안서 작성과 프리젠테이션 기법. 넷모어 정보통신 교육센터.

[3] 김영석(2005), 설득커뮤니케이션, 나남출판사.

[4] 류성현(2012), 프레지의 ZUI를 활용한 학습이 학습자의 흥미와 학업 성취도에 미치는 영향. 대구 교육대학교 교육대학원.

[5] 박지연, 전석주(2010), 효과적인 e-NIE 수업설계 방안에 관한 연구, 한국정보교육학회: 학술대회논문집, 한국정보교육학회 2010년도 하계학술대회, 127-134.

[6] 위키백과한국어판(2012), <http://ko.wikipedia.org>.

[7] 이상훈(2011), (최고의 프레젠테이션을 위한) 프레지 실무테크닉. 성안당.

[8] 이성실(2010), 교육용 프레젠테이션의 설계와 구현. 인제대학교 교육대학원.

[9] 임결(2011), 스마트러닝 교수-학습 설계모형 탐구. 한국컴퓨터학회 논문지, 14-2, 33-45.

[10] 전수진, 한선관(2012), 최신 정보기술에 대한 초등

교사의 인식과 태도에 관한 연구 : S-Learning, SNS, Web3.0 기술 중심으로, 정보교육학회 논문지, 16-1, 1-10.

[11] 조준성(2011), 프레지 가이드북, e비즈북스.

[12] 최수진(2007), 프레젠테이션 자료작성기법. 서울 : 한울출판사.

[13] Keller, J., 송상호(1999), 매력적인 수업설계 : 주의집중, 관련성, 자신감 그리고 만족감. 서울: 교육과학사.

[14] Adam Somlai-Fischer, Laszlo Laufer, Peter Halacsy(2011), Prezimeeting: collaboration in a zoomable canvas based environment. Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems, 749-752.

[15] Brian E. Perron, Alyson G. Stearns(2010), A Review of a Presentation Technology : Prezi. study on Socia IWork Practice May 2011, 21-3, 376-377.

[16] Prezi(2013), <http://prezi.com>에서 2013.3.11.에 인출

저 자 소 개



남 충 모

2005 제주교육대학교 졸업
 2013 제주대학교 교육대학원 졸업
 현재 : 제주남초등학교 교사
 관심분야 : ICT활용 교육지도, 로봇 활용 교육
 e-mail : moyanika@naver.com



김 종 우

1980 한양대학교 수학과졸업(이학사)
 1997 동국대학교 대학원졸업 (이학박사)
 1989~ 제주대학교 교육대학
 초등컴퓨터교육전공 교수
 관심분야 : 컴퓨터교육, computational thinking
 e-mail : woo@jejunu.ac.kr