

EFL 상황에서의 프로젝트 학습법 활용 방안¹⁾

김 남 순
(한남대학교)

Kim, Namsoon. (2005). Using a project-based learning approach in Korean EFL classrooms. *English Language & Literature Teaching*, 11(1), 57-76.

This study provides a rationale for using project-based learning with Korean students of English in Korea; in addition, it describes the process of creating and implementing project-based learning in the classroom and gives examples of how this unique teaching and learning method has been used successfully to teach learners with different levels of English proficiency. The first two chapters of the study examine the nature of project-based learning by comparing it with related fields of study, such as language teaching syllabi and methods, cognitive psychology, constructivists' views and interaction theory. The latter part of the study deals with issues related to applying project-based learning in Korean English classes. It emphasizes the importance not only of motivating active group effort and participation, but also in creating a trusting, cooperative relationship between group members in order to have a successful accomplishment of a project. The study concludes with implications for future studies.

[project-based learning/learner-generated syllabus, 프로젝트 학습법/학습자 주관 교수요목]

I. 연구의 필요성과 배경

프로젝트 중심 학습법(project-based learning approach)은 의사소통과 상호작용

1) 이 논문은 2004년도 한남대학교 학술연구 조성비 지원을 받아 연구되었음

을 중시하는 7차 교육과정에서 매우 잘 활용할 수 있는 교수 학습법이다. 그동안 7차 교육과정에 따라서 영어교실에서는 학습자중심의 선택형 학습과 학습 과정을 중시하는 수행 평가 등이 도입되었고, 많은 변화가 시도되어 왔지만, 교수법이나 수업 기교분야에서는 이렇다 할 큰 변화는 보이지 않았다고 본다. 이 연구는 프로젝트 학습법의 이론적인 배경으로, 언어 학습 이론과 언어 교수법과 관련된 이론을 분석 비교하고, 일선 교육 현장에서 프로젝트 학습법을 적용할 수 있는 가능성을 다진하기 위하여 시도 되었다. 프로젝트 학습법은 의사소통적이고 학습자중심 학습법으로서 서양에서 개발되어 사용되어 왔으며, 우리나라에서는 주로 유아교육 등 다른 교과목에서 활발하게 사용되어 왔으나 영어교실에서 아직은 활발하게 사용되지 않은 학습법이다.

프로젝트 학습법에서 학습자들은 영어로 의사소통을 하는 실제 상황을 만들어 내며, 그룹 활동 속에서 주제와 목표를 선정하고, 목표를 이룰 수 있도록 프로젝트를 계획하고, 자료를 수집하며, 결과물을 제출한 뒤에 다른 학습자들과 경험을 나눈다. 이 학습법에서는 언어의 4가지 기술(speaking, listening, reading, writing)이 통합되어 사용된다. 프로젝트 학습법은 총체적이고도 적극적인 언어 학습법으로서 좀 더 다양하게 활용될 필요가 있으며, 우리 중등 영어교실에서 7차 교육 과정에서 필요로 하는 의사소통적(communicative)이고 학습자 중심(learner-centered)의 교수법으로 활용 될 수 있도록 많은 연구가 필요하다.

이 연구는 다음과 같은 연구 질문에 답하기 위하여 진행되었다. 즉, (1) 프로젝트 학습법에서는 무엇을 가르치는가?, (2) 프로젝트 학습법에서는 어떻게 영어를 학습하는가?, (3) 프로젝트 학습법을 어떻게 우리 중등 영어교실에 적용할 수 있는가?

II. 프로젝트 중심 학습의 언어관과 이론적 배경

프로젝트 학습법은 90년 전에 미국 교육학자인 Dewey(1916)가 제시한 경험 중심의 교육 철학을 근간으로 하고 있으며, EFL(English as a foreign language) 영어 교육 분야에서는 1980년대 이후에 관심을 갖게 되었고, 주로 중, 고급수준의 학생들을 위하여 활용되어 왔다(Fried-Booth, 1982). 미국에서는 최근에 영어를 제2언어로 사용하는 성인들을 위하여 영어와 미국 사회와 문화에 대한 교육을 동시에 할 수 있는 영어 학습 프로그램으로서 각광받고 있다(Eyring, 2001).

프로젝트 학습법에서 학습자들은 목표를 얻어내기 위하여 그룹으로 서로 상호 작용하며 의미 있는 학습 활동을 만들어 낸다(Legutke & Thomas, 1991). 그리하여 학습자들은 그룹 속에서 함께 협력하는 가운데에 문제를 해결하는 경험과 정보를

연게 되고(Swain & Lapkin, 1998), 그룹에서 서로 간에 의사소통을 통하여 목표물을 얻어내기 위한 활동을 함으로서 더욱 학습에 대한 강한 동기 감을 갖게 된다(Dörnyei, 1997).

프로젝트 학습법은 그동안 다양한 이름으로 사용되어 왔다. 즉, 프로젝트 중심 학습법(Weinstein, 2001), 프로젝트 작업(project work: Fried-Booth, 1986), 경험과 협상중심 언어학습법(experiential and negotiated language learning: Eyring, 2001), 혹은 사회중심 학습법(community based learning: Eyring, 2001)등으로 사용되었으며, 이 연구에서는 프로젝트 학습법으로 총칭되었다. 위의 용어 중에서 사회중심 학습법은 사회와의 연관성을 보여주는 프로젝트 학습법의 특징을 가장 잘 나타내고 있다. 즉, 이 학습법의 특징 중의 하나는 사회 체험 학습(Eyring, 2001)으로 학습자들은 사회 현장과 관련된 문제에 대하여 함께 토의하고 해결책을 제시하기 위하여 그룹 프로젝트를 만들고, 교실 밖에 있는 사회현장에 가서 사람들과 인터뷰를 하거나 자료를 직접 수집하는 가운데 언어를 사용하는 경험을 갖는다.

프로젝트 학습법은 목표와 결과물을 도출해내기 위하여 행해지는 체험 중심의 학습법이며, 학습자가 주체가 되어 그룹 활동 중심으로 상호 작용하는 가운데 목표를 이루고자 하는 과정중심 학습법이다(Eyring, 2001; Fried-Booth, 1986; Larsen-Freeman, 2000). 프로젝트 학습법에서는 학습의 주 대상을 언어가 아닌 프로젝트의 완수에 두고 있으며, 동시에 언어 학습을 위하여 언어의 사용에 대한 지식과 언어 능력의 증진은 프로젝트를 완수하는 가운데 자연스럽게 얻어지는 것으로 인지하고 있다. Larsen-Freeman(2000)은 프로젝트 학습법을 한 번에 두 개를 동시에 얻어내는 '일석이조'의 매우 효율적인 방법이라고 지적하였다. Eyring(2001)도 프로젝트 학습법은 영어를 제2언어로 사용하는 성인들이 미국 사회를 이해하는 과정을 겪으면서 동시에 영어를 자연스럽게 습득하는 과정으로 구성되어 매우 효율적이라고 주장하였다. 학습자들은 자신들이 주체가 되어서 학습 내용과 활동, 그리고 목표를 세우고 실천하는 학습 활동을 모국어가 아닌 목표언어를 사용하면서 실행한다.

Larsen-Freeman(2000)은 프로젝트 학습법을 의사소통 교수법(CLT: communicative language teaching)의 일종으로 분류하고 있다. 왜냐면, 프로젝트 학습법에서 학습자들은 상호작용하는 가운데 의사소통을 실제로 행하고 있으며, 과업, 또는 정보 지식 배우기 등의 언어기능을 학습하게 되기 때문이다. 이 장에서는 프로젝트 학습법의 언어관에 대한 이론적 배경으로 의사소통 교수법과 관련된 관점이 분석되었다. 여기서 CLT는 70년대의 의미, 기능중심의 의사소통적 교수법(communicative approach)에서 출발하여 최근까지 폭넓게 사용되고 있는 절충식(eclectic) 의사소통 교수법(Richards & Rodgers, 2001)을 의미한다.

1. 언어관

프로젝트 학습법에서 언어의 사용에 관한 지식과 언어기능을 중시하는 관점은 CLT의 언어관과 맥락을 같이 한다. Richards와 Rodgers(2001, p.161)는 CLT의 언어에 대한 관점을 다음의 네 가지로 요약하고 있다. 즉, (1) 언어는 의미(meaning)를 전달하기 위한 기호체계이며, (2) 언어의 주요 기능(function)은 상호작용(interaction)과 의사소통(communication)이다. 그리고 (3) 언어구조는 언어의 기능적(functional)이고 의사소통적 사용(communicative uses)을 반영하고 있으며, (4) 언어의 일차적 단위는 단지 문법적 및 구조적 특징뿐만 아니라, 담화에서 예시된 바와 같은 기능적 및 의사소통적 의미의 범주이다. 언어는 기호의 형식(form)과 규칙, 그리고 의미와 기능을 가진 체계로서, 타인과 의사소통하기 위하여 서로 상호작용하는 가운데서 비로소 구체화된다. 언어는 의미를 전달하기 위한 도구로서 전달 과정에 관련된 제반 요인들인 대화자, 주변 상황의 구성, 언어형식과 문맥, 그리고 주변의 사회요인 등과 상호작용한다. 정리하면, 언어가 사용되면서 새로운 의미를 형성하는 과정 그 자체가 의사소통적이고 상호작용적이다.

프로젝트 학습법에서 언어 능력은 구성원간의 상호작용이라는 행위를 통하여 얻어지는 것으로 보고, 언어 사용에 관한 지식은 체험을 통하여 구성되는 것으로 본다(Larsen-Freeman, 2000). 따라서 프로젝트 학습법은 언어의 특성인 의사소통의 도구적 역할을 반영하고 있으며, 의사소통적인 학습 활동(communicative task)은 학습자가 언어의 형식보다는 의미와 유창성(flucy)에 중점을 두고 상호작용하는 것을 의미한다.

2. 언어 학습 이론

체험을 중시하는 프로젝트 학습법은 경험을 중시하는 Dewey(1916)의 교육철학 이론에 근원을 두고 있다. Dewey식 교육은 교사의 일방적인 지식 전달이 아닌, 학습자들의 체험을 강조한다. 프로젝트 학습법에서는 사회적인 상황을 교육의 내용에 포함하여 학습자들이 직접 체험하면서 학습하도록 되어 있다. 학습자는 교실에서 절제되고 통제된 지식을 일방적으로 전달하고 학습하는 대신에, 소사회인 교실의 안과 밖에서 교사의 자문과 도움을 받으며, 프로젝트의 실행 활동에 참여한다.

즉, 학습자들은 언어를 사용하면서, 사람들이 사회에서 서로 의사소통하고, 협동하는 삶의 현장처럼 사회를 교실 안으로 끌어 들여서 그룹으로 연구하고, 실제의 사회 현상을 이해하고 문제를 해결하는 경험을 체험할 수 있는 교육 내용을 설계한다. 교실에서도 언어의 사회적인 특성인 타인과 상호 작용하는 활동이 주요 학습활

동이 되며, 교실 활동은 전통적인 교사 위주의 교실보다는 학생들이 한 사회의 일원으로서 그룹 안에서 서로 협동하고 정보를 교환하고 타인의 권리를 보장하는 민주적인 학습 활동으로 이루어져 있다.

프로젝트 학습법의 학습 원리는 1960-70년대의 인지 심리학(cognitive psychology)과 인본주의 심리학(humanistic psychology), 그리고 상호작용을 중시하는 구성주의(constructivism) 이론에서 찾아볼 수 있다. 인지 심리학적인 관점에서는 학습자들이 발견 학습을 통하여 학습한다. 학습자들은 목표를 향하여 자기 주도적으로 문제를 해결해 나가는 데에 학습의 의미를 부여하며, 학습에 대한 강한 동기 감을 갖는다(Ausubel, 1968). 프로젝트 학습법에서는 학습자가 자신들이 관심 있고 흥미 있어 하는 주제를 선택하여 그룹 활동을 한다. 또한 일상생활과 사회참여 활동을 연관시킨 프로젝트는 학생들에게 더욱 학습에 대한 흥미를 안겨주고 내적인 동기를 부여하면서 학습을 촉진시킨다. 그래서 새로운 지식은 유의미(meaningful)하게 기존의 지식 체계와 연관되어 전달되도록 하고, 영어를 사용하는 체험을 통하여 장기간의 기억으로 이어지는 학습이 되도록 하고 있다(Ausubel, 1968). 학습자는 교사의 직접적이고 일방적인 지식 전달 대신에, 학습자가 스스로 학습의 주체자로서 목표를 세우고, 그룹안의 다른 학습자와 함께 학습 과제를 해결하는 가운데 언어를 통하여 상호 작용하며, 체험을 통하여 지식을 습득한다. 곧, 상호작용적인 학습 과정 자체가 학습의 초점이며, 그 과정 속에는 학습자가 주체가 된다.

인본주의 심리학의 관점에서는 학습상황과 학습자를 존중해주는 학습을 중요시한다. 교사와, 주위 학생들과의 교류, 그리고 주변 환경과의 지속적인 상호 작용을 통하여 능동적으로 활동할 수 있는 교육 환경은 매우 중요하다(Brown, 2000). 인본주의 관점은 교사가 학습자를 존중하여 교사와 학습자간에 상호 인간적인 관계를 형성하는 학습상황(context)을 계획하고 실시한다. 즉 교사는 학습자가 원하는 학습 상황을 고려하여 수업 내용을 계획하고, 학습자가 타인과 자유롭게 의사소통하도록 하는 학습 환경을 만들며 조력자의 역할을 한다. 교사의 도움으로 학습자는 다른 학습자들과 그룹 활동을 하고 동료들과 협동하며 편안한 자세로 학습에 임하게 된다. 학습자들은 언어를 사용하는 체험을 통하여 언어에 대한 통찰력과 새로운 지식을 구성한다.

구성주의적인 관점에서는 학습자들이 경험을 바탕으로 지식을 구성한다(Vygotsky, 1978). 학습자는 경험을 통하여 능동적으로 지식을 구성하는 주체자이며, 학습은 학습자에 의해서 능동적으로 얻어지는 것으로 본다. 지식의 습득은 상호 작용하는 가운데 개인적인 경험을 통하여 구성되며, 개개인의 다양성과 창조성은 과정과 경험 속에서 창출된다고 본다. 제2언어를 습득하는 경우 언어학습은 대화를

통한 상호작용을 통하여 이루어진다(Long & Porter, 1985). 교실에서도 학습자들은 실제상황에서 서로 협력하며 끊임없이 의사소통하는 것과 같은 환경을 필요로 한다.

이올러 프로젝트 학습법은 협동 학습을 근간으로 하여 학습자들이 서로 협력하고 의미를 협상하면서 문제를 해결해가는 고차원적인 학습 전략 (O'Malley & Chamot, 1990; Slavin, et. at. 1985)을 사용하고 있다. 학습자들은 그룹 활동을 통하여 학습의 동기 감을 극대화시키고(Dörnyei, 1997), 서로 협력하여 문제를 해결하는 가운데에 자연스럽게 언어를 사용하는 경험을 갖게 된다(Richard-Amato, 2003; Swain and Lapkin, 1998).

앞에서 제시한 언어관과 언어학이론에서 프로젝트 학습법의 특징은 다음과 같이 추출 될 수 있다. 즉, (1) 학습활동은 상호 작용중심이며, (2) 의사소통적이고, (3) 학습자는 자기 주도적 (self-directed)으로 학습을 행하는 주체자의 역할을 하며, (4) 실제 상황 속에서 언어를 사용해보는 체험위주의 학습으로, (5) 프로젝트를 달성하기 위하여 문제를 해결하는 전략을 사용하고, 협동 학습을 지향한다. 또한 (6) 언어의 4가지 기술을 의사소통 상황에 따라서 통합적으로 사용하며, (7) 실생활의 언어를 의사소통 활동 속에서 체험을 통하여 얻도록 하고, (8) 학습자들이 분명한 방향과 목표를 향하여 과업을 이행하는 데에 학습의 초점을 둔다.

3. 교수요목의 문제

프로젝트 학습법에서는 학습자들이 주체자로서 학습할 내용을 선정하고, 순서화 하며, 그 내용을 전달할 교수법과 수업 기교 및 평가와 관련된 교수요목(syllabus)을 창출해낸다. Larsen-Freeman(2001)은 교수요목을 구조주의 교수요목(structural syllabus), 텍스트중심 교수요목(text-based syllabus), 의미-기능 교수요목(notional-functional syllabus), 의사소통 교수요목(communicative syllabus), 학습자주관 교수요목(learner-generated syllabus)으로 나누고 있다. 프로젝트 학습법의 교수요목은 이 중에서 학습자주관 교수요목과 의사소통 교수요목에 속한다. 프로젝트 학습법은 실생활 언어(authentic language)의 사용과 과업을 수행하는 활동, 그리고 언어가 수행되는 과정을 중시하는 의사소통적 교수요목의 특징과 함께 학습자가 주체가 되어 창출해내는 교수요목인 학습자주관 교수요목의 특징도 있다. 프로젝트 학습법은 교사가 교수요목을 준비하는 구조주의 교수요목인 문법 번역식 교수법(grammar-translation method)이나 청화식 교수법(audiolingual method)과 다르다. 또한 의사소통 교수요목은 프로젝트 학습법외에도 과업중심 접근법(task-based approach)과 참여 접근법(participatory approach)을 포함한다. 또한 학습자주관 교

수요목은 교사 대신에 학습자가 교수요목을 만들어내는 점에서 집단 언어 교수법 (community language learning)과 프로젝트 학습법을 포함할 수 있다 (Larsen-Freeman, 2001).

특히 프로젝트 학습법은 그룹 활동 속에서 과업을 이루어내는 과업중심 학습법과 혼동될 수 있다. 두 학습법은 다음과 같은 점이 유사하다(Erying, 2001; Nunan, 1989; Willis, 1996). 즉, (1) 학습자들의 협력 학습을 중시하는 것, (2) 실생활 언어의 사용, (3) 과정을 중시하는 교수요목, (4) 과업이나 프로젝트에 초점을 맞추면서, 동시에 언어 능력을 증강시키는 방법, (5) 언어의 의미를 협상하는 과정, (6) 언어의 형식보다는 의미에 초점을 두는 것, (7) 의사소통적인 과업에 초점을 두는 것, (8) 문제를 해결하는 학습 활동 등이다. 그러나 차이점이 있다면, 과업 중심 교수법에서는 교사가 교육 내용과 교수요목을 만든다면, 프로젝트 학습법에서는 학생이 만들어낸다(Larsen-Freeman, 2000). 또한, 과업 중심 교수법에서는 학습 활동이 교실 안에서의 학습을 위하여 주로 과업 활동이 이루어지는 데에 반하여, 프로젝트 학습법에서는 교실의 안과 밖에서 프로젝트를 수행하며, 교실 밖의 세계와 연결하여 실생활 언어를 사용한다(Erying, 2001).

반면에 참여 접근법은 프로젝트 학습법처럼 의사소통 교수요목의 범주에 속하며, 학습자들의 상호작용과 동기 감을 극대화 시키는 학습법이다(Freire & Macedo, 1987). 참여 접근법에서는 학습자들의 동기 감을 극대화시키기 위하여 학습자들과 밀접하게 관련이 있는 학습 내용과 주제를 학습자들이 선택하게 하여 의미를 부여하고, 학습자들의 학습 참여도를 높이면서, 학습자가 속해 있는 사회와 역사나 문화에 대한 이해도를 증진시키고자 한다. 또한 학습자들은 자신들이 관심이 있는 주제에 따라서 언어 내용과 자료를 준비하여 다른 학생들과 토의하고 발표한다.

참여 접근법은 학습자들이 학습 자료를 만들어낸다는 데에서는 프로젝트 학습법과 유사하지만, 자료를 만들어내는 과정은 그룹보다는 각자 개인적으로 자신에게 해당하는 자료를 만들어오는 데에 차이가 있다. 참여 접근법에서는 학생들이 자신들이 학습하고 배운 것을 다른 학습자들에게 표현하면서 피드백(feedback)을 갖는 반면에, 프로젝트 학습법에서는 프로젝트의 완성 자체가 피드백을 제공하는 것이며, 프로젝트를 완성하는 가운데 얻게 된 경험이나 문제점 등을 프로젝트의 완성 후에 서로 주고받는 피드백의 기회를 갖는 점도 다르다.

또한 언어가 전달되는 방식에 따라 과정 중심 교수요목(process-oriented syllabus)과 결과 중심 교수요목(product-oriented syllabus)으로 나눈다면(박경자와 장복명, 2002), 프로젝트 학습법은 언어가 학습되는 방식에 초점이 맞춰지며, 학습 과정에서 교사와 학습자 사이의 대화 과정도 교수요목에 결합시키는 과정 중심 교수요목에 속한다. 과정중심 학습법은 학습되어야 하는 내용에 중심을 두는 결과 중

심 교수요목과 다르다. 결과 중심 교수요목은 문법 번역식 교수법이나, 직접식 교수법(direct method), 독해 지도법(reading method), 또는 청화식 교수법에서처럼 학습자의 특성에 대한 고려도 없이 교사나 외부기관이 학습될 내용을 선정하며, 학습되어야 하는 내용에 초점을 둔다. 프로젝트 학습법은 과정지향적인 학습법으로 학습자들이 학습 내용을 구성하고, 학습 활동은 학습자들이 상호 작용하는 활동 자체에 초점을 맞춘다. 그리고 실생활 언어를 실제 상황의 자료와 주제를 가지고 결과물을 이루어내며, 의사소통하는 가운데, 자연스럽게 영어를 학습하는 과정자체가 학습으로 간주된다.

4. 교수법의 운영과 수업기교

프로젝트 학습법은 보통 3단계로 진행된다. Fried-Booth(1986)는 프로젝트 학습법의 3단계를 계획단계, 실행단계, 그리고 평가단계로 분류하고 있다. 즉, (1) 제1단계는 교실에서 교사의 도움아래 프로젝트의 내용과 범위 및 전략을 계획하며, 이윽터 프로젝트를 운영할 때에 사용하게 되는 언어 표현이나 기술 등을 익히는 단계(classroom planning), (2) 제2단계는 교실 밖의 사회 속에서 필요한 정보를 수집하는 프로젝트 운영 단계(carrying out the project)이며, 그리고, (3) 제3단계는 교실로 돌아와서 결과물을 제시하고, 평가 하며, 피드백을 갖는 단계(reviewing and monitoring the work)로 되어 있다.

프로젝트를 진행하는 과정은 우선, 학습자들이 그룹을 나누어 프로젝트의 주제를 선정한다. 그리고 주제가 선정이 되면, 프로젝트에 대한 계획을 세우고, 업무를 분담한다. 그룹 활동에 앞서서 영어로 의사소통할 때에 필요한 여러 표현과 의사소통 기술, 즉, 문제를 풀어내는 전략, 협상하는 전략, 효과적으로 계획을 세우는 방법 등 언어 사용과 관련된 기술과 능력은 사전에 준비한다. 동시에 프로젝트를 실행하는 과정 중에 인터뷰를 하거나 정보를 수집하는 등 특정한 언어표현 기술도 아울러 사전에 학습한다.

프로젝트는 그룹에서 세운 계획에 따라 진행되며, 연구 및 수집, 조사를 통하여 마지막에 결과물(product)을 산출한 뒤에, 교사에게 제출하거나(written products), 전체 학생에게 구두 발표(oral presentation)를 하고, 그동안의 경험이나 정보를 서로 교환하는 것으로 끝이 난다. 아울러 프로젝트의 결과를 사회 기관이나 관련된 사람들에게 전달하여 서로 정보를 공유할 기회를 가질 수 있다면, 더욱 의미 있는 학습이 될 것이다. 전체적인 평가는 프로젝트 자체 평가와 자신을 포함하여 프로젝트에 관련된 사람들(예: 그룹의 조원과 교사 등)을 평가하는 과정을 포함한다.

III. 영어교실에서의 적용방안

프로젝트 학습법은 학습 계획에 따라 단기간 동안에 시도할 수도 있고, 일정 기간을 두고 장기간에 시행할 수도 있다. 이 장에서는 프로젝트 학습법과 관련된 현장수업의 실례를 조사하고 우리나라의 영어교실에 적용할 수 있는 방안이 제시되었다.

1. 현장수업의 실례(프로젝트의 실행단계)

다음은 2004년 11월에 대전의 모 고등학교에서 실행된 수업 내용을 본 논문에 맞도록 재구성하였다. 수업은 총 2시간으로 구성되어 있고, 전반부인 처음 1시간은 영어 학습 단계와 그룹의 구성 및 프로젝트의 계획 등에 쓰였다. 그 다음의 1시간은 프로젝트의 실행 및 평가 단계로 구성되었다. 학생들은 지난 영어 시간에 프로젝트에서 사용하게 될 언어 표현과 장터행사(garage sale)에 관한 문화적인 정보와 지식을 교사와 함께 학습하였다. 그리고 학생들은 자신들이 희망하는 학생들과 그룹을 구성하였고 각각의 역할을 분담하였다. 그룹조원의 역할(예: 조장, 부조장, 도우미조 등)은 자신들의 영어 말하기와 듣기 능력에 따라서 자율적으로 정하였다. 각 그룹은 장터행사에서 실행할 주제를 정한 뒤에 자기조의 주제에 맞는 물품을 나누어서 준비하고 자료들을 수집하는 방안, 행사를 실시하는 방안 등 구체적인 계획을 세웠다. 다음은 후반부인 프로젝트의 실행단계로 표 1과 같은 수업계획에 따라서 전개되었다.

이곳은 OO고등학교 2학년 8반의 영어수업 현장이다. 교사 1인과 총 38명의 학생으로 구성된 이 반에서 오늘은 6명의 학생이 1조가 되어 장터 행사를 실시하고 있다. 칠판에는 학습 목표가 제시되어 있고 교실은 마치 장터 모습 그 자체 같이 보인다. 여러 사진과, 그림, 옷, 컴퓨터, 책, 전자제품과 장신구 등이 여기 저기 탁자위에 전시되어 있다.

학생들은 전 시간에 이미 그룹을 정하여, 각 그룹이 해야 할 내용을 계획하고, 장터에서 판매할 물건들을 준비하여 왔으며, 이번 시간에 해야 할 일을 이미 잘 파악하고 있다. 교사가 워밍업(warming-up) 단계로 학생들과 노래연습을 시도한다. 그리고 각 조의 준비 상황을 점검한 뒤에 장터 개시를 공표한다. 학생들은 조별로 자기조의 탁자에 모여서 진행과정과 조원의 역할에 대해서 토의한다. 일단 장터가 시작되자, 학생들은 조원을 판매자와 구매자로 나누어 장터를 돌아다니며 물건을 사고파는 활동을 한다. 정리 단계에서는 교사와 학생들이 전체 그룹으로 돌아와서 각 그룹별로 사고 팔은 물건의 이름을 보고하고, 판매 수입을 보고한다. 그런 다음에

표 1
수업 계획서

1. 프로젝트의 목표	<p>학생들은</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 장터행사(garage sale)의 뜻을 이해한다. (2) 장터행사에서 쓰이는 영어표현을 익힌다. (3) 장터행사를 실행하고 결과를 제시한다. (4) 한국의 재생 산업에 대해 생각해본다. (5) 영어 독해 활동을 한다. 					
2. 이번시간의 목표	<p>학생들은</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 장터행사를 실시한다. (2) 영어를 사용하여 물건을 사고판다. (3) 장터행사를 실시한 뒤에 결과를 제시한다. 					
3. 수업자료	프린트 유인물, 컴퓨터, 각종 물건, 사진, 가짜 종이돈					
4. 언어능력	<ol style="list-style-type: none"> (1) 듣기: 교사와 학생들이 쓰는 영어를 듣고 이해한다. (2) 말하기: 장터에서 동료와 대화를 주고받는다. (3) 읽기: 광고를 읽고 이해한다. (4) 쓰기: 영어로 광고를 작성하고 유인물에 답을 작성한다. 					
5. 그룹의 구성	<ol style="list-style-type: none"> (1) 조장: 영어 고급수준, 조를 대표하고 조원의 영어 학습을 도움 (2) 부조장: 영어 고급수준, 자료수집 및 정리, 조원의 영어 학습을 도움 (3) 조원 1 & 2: 영어 중급, 안내 광고자료 수집 및 제작 (4) 조원 3 & 4: 영어 초급, 영어사전담당, 장터 자료 수집 					
6. 그룹의 이름	책	기타 등등	CD	인형	장신구	전자기종
수업의 진행과정	1) 도입 (10')	(1) 인사 (2) 노래 활동 (3) 동기부여 활동 (4) 오늘의 수업 목표 제시				
	2) 전개 (32')	(1) 장터 행사실시 (2) 준비물 나열 및 정리 (3) 물건 사고팔기 (4) 장터행사의 결과 보고 및 제시				
	3) 정리 (8')	(1) 형성 평가와 게임(Swatting game) (2) 과제 제시 (3) 작별 인사				

다른 조와 비교하여 최고로 많이 수업을 올린 그룹이 상과 칭찬을 받고나서, 서로의 경험담을 발표한다.

위와 같은 수업을 실제 실행하고 난 뒤에 학생들의 학습태도에 대한 설문 조사가 실시되었다. 설문 조사의 결과를 참조하면, 다음과 같다(유미란, 2004).(부록 참조)

표 2
학생들의 프로젝트 학습법에 관한 흥미도(전체 38명)

아주 좋아한다	조금 좋아한다	그저 그렇다	좋아하지 않는다
8 (21%)	15 (39.5%)	9 (23.7%)	6 (15.8%)

프로젝트 학습법으로 학습해 본 학생들은 적어도 38명중에 23명(60.5%)이 프로젝트 학습법에 보통 이상의 흥미를 갖게 되었다. 비록 적은 수의 학생들에게 실시하였기에 일반화하기에는 무리가 있으나, 이 방법으로 단 기간에 학습해 본 학생들 중 절반이상의 학생들이 프로젝트 학습법에 보통이상의 관심을 갖게 된 것으로 보아 프로젝트 학습법에 대한 견해는 긍정적이다.

또한 프로젝트 학습법이 기존의 다른 영어 학습 방법보다 더욱 효과적이지의 여부에 대해서도 학생들은 긍정적인 견해를 보여주고 있다.

표 3
프로젝트 학습법의 효과성에 대한 평가도(전체 38명)

아주 효과적이다	조금 효과적이다	그저 그렇다	효과적이지 않다
8 (21%)	17 (44.7%)	8 (21%)	5 (13.2%)

프로젝트 학습법을 경험해 본 학생들에게 프로젝트 학습법이 다른 학습법보다 효과적이라고 생각하는 지의 여부를 묻는 질문에 대하여 적어도 38명중에 25명(약 66%)의 학생이 보통이상의 긍정적인 반응을 보였다. 앞으로 프로젝트 학습법과 다른 학습법을 비교한 연구가 더욱 개발되어 프로젝트 학습법의 효과가 증명 될 필요가 있겠지만, 일단 긍정적인 결과를 보여주는 한 예로 볼 수 있다.

2. 성인을 위한 프로젝트 학습법의 실례

다음에 연구된 프로젝트 학습법(표 4 참조)은 나이와 영어능력의 차이가 다양한 학습자들이 함께 영어를 학습할 수 있는 프로젝트 학습의 가능성을 보여 주고 있다.

표 4
미국의 성인과 아동을 위한 프로젝트 학습법의 실례

프로젝트 주제	버지니아주 알링턴시의 시민을 위한 정보 안내책자를 제작하고 출판하기
1단계 (준비/계획 단계)	<ol style="list-style-type: none"> 1) 어린이와 학부모가 함께 주제에 대한 브레인스토밍(brainstorming) 시간을 갖는다. 2) 학습자들은 안내책자에 필요한 정보와 내용, 그림과 주제 등을 결정한다. (예: 지역 사회 기관에 대한 안내서와 주소, 그리고 전화번호 등을 수집하고 학습자들이 즐겨 찾는 쇼핑지역 정보를 수집하고 정리한다)
2단계 (실행단계)	<ol style="list-style-type: none"> 1) 중급수준의 학부모들은 책자 출판을 담당하고 주제에 대한 자료를 수집한다 (예: 방역체계, 지역학교). 그리고 응급 전화번호부가 들어갈 페이지를 디자인한다. 2) 어린이들은 책자에 들어갈 그림을 그리고 색칠한다.
3단계 (정리단계)	<ol style="list-style-type: none"> 1) 책을 출판한 뒤에 관한 지역에 있는 초등학교의 교장에게 제출한다. 2) 어떤 가족은 지역 도서관에서 개최되는 '저자와의 대화' 모임에 참가하여 출판된 책에 대해서 발표한다. 3) 어린이와 학부모들은 자신들의 작업모음집(portfolios)을 구성하고 설문지에 응답한다. 4) 평가결과를 교환하고, 자신들의 작품에 대해 자평하며 그 배경이나 현상을 발표한다. 5) 교사는 학부모들의 영어능력과 그룹 참여도, 그리고 과업이 성공적으로 완성되었는지의 여부를 평가한다.

여기서 사용된 학습법은 1998년에 미국의 버지니아 주의 알링턴 직업 훈련 영어 교육 프로그램(Arlington Education and Employment Program)에서 실시되었다(Moss & van Duzer, 1998). 이 프로젝트 학습법에서는 영어를 제2언어로 사용하는 초등학생과 학부모들이 함께 참여하여 함께 영어를 학습하는 계획을 세우고 실행한다. 특히 가족과 함께 배울 수 있는 학습 환경의 구성도 학습자에게 편안함을 줄

수 있으며, 언어능력과 연령이 다양한 그룹을 섞어서 구성한 학습 환경의 가능성을 보여주고 있다. 지역사회에 공헌 할 수 있는 프로젝트의 주제 또한 여러모로 학생들에게 흥미를 주고 의미를 주는 학습이다. 학생들은 자신들이 속해 있는 주변의 환경과 관련된 주제를 선정하고, 자신을 포함한 지역 사회에 유익한 정보를 수집하여 책자를 만들면서 지역사회에 더욱 관심을 갖게 되고, 실생활에 쓰이는 영어를 체험하면서 언어사용 능력을 자연스럽게 습득한다.

또한 위에서 제시한 프로젝트를 완수하는 데에는 주변의 ESL(English as a second language) 언어 환경이어서 가능하다. 학습자들은 일상생활에 영어로 의사소통하면서 실생활영어와 실제적인 자료에 접할 수 있는 기회가 풍부하다. ESL 환경에서는 학생들이 항상 주위에서 영어를 접할 수 있으므로 교사는 목표언어인 영어를 사용하는 환경을 만들기 위하여 특별한 배려나 별도의 준비가 필요 없으며, 프로젝트를 장기간동안 실시하는 것도 가능하다. 프로젝트가 장기간동안 진행되는 동안에 교사는 강의대신에 학생들의 프로젝트 진행 과정을 점검하고 도와주는 시간을 더 많이 할애할 수 있을 것이다(Fried-Booth, 1986).

그러나 우리나라와 같은 EFL 환경에서는 프로젝트를 이행하는 데에 어려움이 있을 수 있다. 왜냐면, EFL 환경에서는 실생활 영어를 접할 수 있는 영어 환경이 상대적으로 빈약하기 때문이다. 그 대신에 국내에서는 영어를 사용하고 있는 외국 기관이나 사회 기관을 이용할 수 있는 주제를 선정하여 프로젝트를 계획할 수 있겠다. 국내에는 외국 투자 기관이나 영사관 혹은 대사관, 외국계 은행, 보험회사, 항공사, 여행사, 외국계 음식점 등과 같이 영어를 국제어로서 의사소통하는 곳이 많이 있다. 그러한 기관들과 연관된 주제를 선정하거나, 또는 컴퓨터의 월드와이드웹(WWW; world wide web)이나 전자메일 등, 인터넷환경을 이용하여 언어 환경의 부족함을 극복할 수도 있을 것이다. Fried-Booth(1986)에 따르면, 환경이 프로젝트의 성공 여부를 결정하는 것은 아니며, 오히려 프로젝트를 운영하는 학습자들의 동기과 끊임없는 참여가 프로젝트의 성공여부에는 더욱 중요한 요인이다.

3. 프로젝트 학습법의 적용방안

우리의 7차 교육과정은 의사소통 교수법, 학습자 중심의 창의성 학습의 구현, 협동 학습과 수행 평가를 통한 과정 중심 교육, 체험 학습 등을 강조하고 있다. 프로젝트 학습법은 7차 교육과정에서 요구하고 있는 학습법의 하나의 대안으로 이용될 가치가 있을 것이다. 프로젝트 학습법은 의사소통 영어 교수법의 특징과 유용성을 더욱 확대 개발시키면서 7차 교육과정에서 요구하고 있는 교육내용을 충분히 반영할 수 있을 것이다. 물론 정해진 시간에 정해진 학습내용을 교수해야하는 우리

의 현 상황에서 별도의 시간과 학습계획을 필요로 하는 프로젝트 학습법은 교사나 학생에게 부담이 될 수도 있다.

프로젝트를 활용 할 수 있는 방안으로 교사는 별도의 수업 계획을 세우도록 한다. 우선 프로젝트에 소요될 시간과 횟수 등을 정하고 수업을 계획한다. 교사는 시기를 구분하여 한 학기 동안에 몇 회를 실시할 것인지, 주제별로 교과서의 한 과(unit)가 끝날 때마다 할 것인지, 또는 한 학기에 1-2회만 실시할 것인지를 정한다.

고등학생들을 위한 프로젝트 학습법 활용 방안으로는 다음 쪽에 있는 표 5와 같은 선정 기준을 참조하여 수업 계획서를 작성한다.

1) 교사와 학생의 역할

프로젝트 학습법에서 교사는 언어규칙과 내용을 전달하는 지식 전달자라기보다 개별 학생과 그룹에 대하여 자문을 해주거나, 상담자 및 조력자의 역할을 한다. 교사는 학생들의 그룹 활동을 격려하고, 자연스럽게 언어를 사용하도록 도와주는 의사소통의 촉진자 역할을 하며, 학생들이 필요한 언어 자료를 제시해주는 언어입력자가 된다(Shin, 2003). 또한 교사는 학생들이 언어를 잘못 사용할 경우, 진행의 흐름을 막지 않도록 하기 위하여 즉석에서 실수를 지적하고 정정해 주는 대신에 별도로 메모해두고, 학생들의 실수는 학생들의 학습 단계를 확인하는 참고 자료로 이용하며, 프로젝트의 달성 이후 정리시간에 전체적으로 정리해 준다. 교사는 프로젝트가 진행 되는 가운데 학생들을 관찰하고 학생들이 사용하는 언어 표현이나 언어 기술 현상과 실수 등을 기록해둔다.

대신에 학생들은 프로젝트의 주체자겸 진행자이며, 프로젝트를 운영하는 운영자가 된다. 학생들은 프로젝트의 계획과, 실행, 그리고 결과물을 직접 체험하면서 교육 내용을 스스로 구성해내는(learner-generated learning) 창조적인 교육 과정의 주체자의 역할을 한다. 학생들은 학습과 관련된 언어적인 지식과 사용 방법을 교사로부터 배우기도 하지만, 또한 프로젝트를 진행하면서 새로운 언어 사용에 관련된 지식 등을 함께 공유하고 창조해내기도 한다(Weinstein, 2001).

2) 프로젝트의 학습법의 장점과 단점

프로젝트 학습법의 장점은 다음과 같이 요약할 수 있다. 프로젝트 학습법에서는

표 5
프로젝트 학습을 활용한 수업의 교수요목 선정 기준

단계	내용
프로젝트 단계	<ol style="list-style-type: none"> 1) 준비, 계획단계: 교실 내에서 언어 연습, 프로젝트 계획 2) 실행단계: 사회 속에서 실행, 실생활 영어사용 3) 정리 단계: 교실 내에서 보고하기, 평가하기, 경험 나누기
언어목표	<ol style="list-style-type: none"> 1) 언어의 유창성이 정확성보다 더 강조한다. 2) 언어의 4가지 기술을 통합적으로 사용한다. 3) 의사소통 능력을 향상할 수 있도록 학습자들이 배워야할 언어 목표는 언어의 의미와 기능 위주로 편성하고 언어의 형식은 의미와 기능을 표현할 때에 필요한 언어유형과 문법규칙을 선정한다. 4) 언어의 목표는 언어의 기능을 나타내는 동사나 동명사로 표시한다. (예: 보고하기, 조사하기, 결과를 제시하기, 정보를 주고받기, 명령, 지시하기, 승낙하기, 거절하기, 요청하기, 사과하기, 감사하기, 묘사하기, 분석하기, 질문하기, 평가하기 등)
주제선정	<p>사회와 연관되고, 학습자들에게 유익한 경험이 될 수 있는 주제를 선정한다. 또한 학생들의 언어의 수준에 맞는 주제를 선정한다(Fried-Booth, 1986). 주제는 학습자들의 수준과 실시하는 시기에 적절한 것 중에서 선정한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 기본적인 의사소통 연습단계: 의사소통 활동, 역할극, 게임 등 —정보 여백 채우기, 기차표 시간표 수집하기, 도서관의 자료 찾기, 등 2) 사회와 연계한 활동단계: 실생활과 관련된 자료를 가져와서 교실이나 학교 내에서 소규모 프로젝트를 실시한다. 모의 역할극, 비디오 만들기, 신문내용 수집하고 재편집하기, 음식물표지 안내서 작성하기, 전자지구 사용 설명서 작성하기 3) 프로젝트 운영단계: 안내서 만들기(예: 도시의 장애인 안내서, 버스 노선 변경 제안서, 취미활동 기관안내, 사회 봉사기관 안내, 대학 선택 요령 안내, 외국인 관광안내, 외국계 은행의 이용 안내, 지역 쇼핑 안내, 시정 건의서, 인터넷을 이용 안내서, 소비자 안내서, 등), 인터넷 활용 방안 세우기, 면접 안내 및 이력서 작성하기, 인터넷 문화 비교하기, 등
그룹 활동	그룹의 선정, 프로젝트 목표설정, 계획, 조원의 역할 분담, 자료 수집, 프로젝트의 실행, 결과물 도출 및 보고하기, 피드백 갖기
그룹의 선정 기준	<p>그룹은 다음과 같은 여러 방법 중에서 선택한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 학습자들이 자율적으로 선정 2) 무작위 추첨식으로 선정 3) 학습자들의 이름순서, 앉은 자리, 키(height) 등으로 결정 4) 영어수준이 다양한 그룹과 유사한 그룹의 선정여부 결정

(1) 교육의 현장과 내용을 사회와 연관시켜 진행하며 교실 안에 사회를 끌어 들여 교육의 장을 확장시킨다. (2) 실생활에 쓰이는 언어를 직접 체험해보고, 상호작용하는 가운데 습득하며, 의사소통하는 경험을 갖는다. (3) 학생들이 만들어 내는 결과물과 사회 체험 현장 교육은 전통적인 교실에 주로 의존하는 기존의 교육의 개념을 뛰어넘어 사회 속으로 확장시킨 미래 지향적인 교육으로 사회 문화적으로도 중요한 의미를 가진다. (4) 문제를 해결하고 결과물을 만들어내는 학생들의 경험은 장차 학생들이 사회에 나가서 생활할 때에 필요한 문제 해결 능력을 배우게 될 것이다. (5) 언어를 문맥 속에서 파악하며 4가지 기술을 총체적으로 사용한다.

프로젝트 학습법의 단점으로는 (1) 학습자들이 학습 활동과 내용에 꾸준한 관심과 적극적인 동기를 갖도록 해야 하는 교사의 노력이 필요하며, 교사에게 많은 부담을 줄 수 있다. (2) EFL 환경에서는 목표 언어에 노출할 수 있는 환경이 부족하여 별도의 준비가 필요하다. (3) 언어의 형식과 기능이 체계적으로 전달되는 기존의 학습과정과 다르므로 학습자가 적응해야 하는 시간이 별도로 필요할 수 있다. 특히, 학습자가 주체가 되는 그룹 활동이나 다양한 의사소통 활동에 익숙하지 않은 우리나라의 현실(Kim, 2004)에서는 교사와 학생 모두 별도의 적응훈련이 필요하겠다.

프로젝트 학습법은 학습자들이 적극적으로 참여하며, 교사와 공동으로 만들어가는 민주적인 학습 환경을 필요로 한다. 또한 사회를 교실 안으로 끌어들이고 또한 프로젝트 학습의 결과를 사회 기관 등과 공유하여 사회에도 기여한다. 이 학습법이 성공하기 위하여서는 그룹의 노력과 적극적인 동기감이 절대로 중요하다. 학습자들이 그룹 내의 조원들과 신뢰감을 쌓고, 서로 협력하는 자세를 갖는 것도 필수이다. 교사 또한 언어 자체에 대한 지식과 관련된 수업 내용을 준비해야 할 뿐 아니라, 그동안 많은 교사들이 등한시 해왔던 학생의 학습참여와 그룹 활동에 대한 관심(Kim, 2004) 등에 관하여 재고하고 노력할 필요가 있다. 교사는 개성이 다양한 학생들이 만들어내는 다양한 프로젝트를 열린 마음으로 받아들이면서 융통성 있게 학습자들을 이끌어 나가야 한다.

IV. 결론

프로젝트 학습법은 학습자가 주체가 되는 학습법으로, 또한 사회와 교육 현장을 연계한 학습법의 특색이 있다. 전통적인 학습법은 교실 안에서 주로 이루어지지만, 이 학습법에서는 학습자의 사회 체험 경험을 학습 활동의 근간이 되고 있고, 학생들은 다른 학습자들과 협동하면서 문제를 해결하는 방안을 구상하고 실행에 옮긴다. 프로젝트 학습법은 우리나라의 7차 교육과정에서도 적극 권장하고 있는 학습자

중심의, 자기 주도적이며, 결과보다는 학습과정을 중시하며, 체험 중심의 적극적인 교수 학습법으로서 우리나라에서도 매우 필요한 교수 학습법이다. 또한 프로젝트 학습법은 학습자 중심의 자기 주도적이고도 창조적인 학습내용을 구성해내는 민주적인 서구사회의 전통 속에 기반을 두고 있으며, 언어 사용과 체험에 초점을 맞추고, 목표인 결과물의 산출에 초점을 맞추고 있다. 학습자들은 목표를 달성하기 위하여 그룹 활동과 과업에 주의를 집중하며, 실제 체험을 통하여 언어를 사용할 수 있는 능력을 키우면서 자연스럽게 언어를 습득한다.

학습자들은 그룹 활동과 협동 학습을 통하여 감성적인 것과 사회적인 욕구 등을 충족시키고 사회적 적응 능력을 증진시킬 수 있다. 또한 그룹 활동을 하는 가운데에 일상생활에서도 필요한 타인과 협상하고 타협하며, 이상적인 의견을 이끌어 내는 교육 경험을 미리 경험하고 능력을 개발할 수 있다. 그룹 활동을 통하여 의견을 협의하고, 새로운 의미를 추론하고, 토론하면서 문제를 함께 해결하며, 서로 협동하여 결과를 도출해내는 서양 학습문화는 동양적인 한국 사회에서는 매우 이질적이고, 실행하기에는 매우 힘든 도전이 될 수 있다. 교사에게도 그러한 새로운 학습 지도 방법은 큰 도전이 될 것이다.

언어는 사회 문화와 전통적인 가치관 등을 함께 익히는 가운데에서 학습 된다. 프로젝트 학습법은 언어 자체에 대한 학습이외에도 서구적인 문제 해결 학습이나 토론중심, 체험 학습등과 관련된 학습문화도 함께 체험하게 하는 학습법이다. 학습자들은 자신이 학습의 주체가 되어 계획하고, 문제를 해결하며, 협동 학습을 체험하고, 언어의 실제적인 사용을 통하여 언어를 습득하며 의사소통 능력과 사회적인 능력을 함께 개발하면서 학습을 극대화 시킨다. 프로젝트 학습법은 서구의 언어와 문화를 동양 세계에 접목시킬 수 있는 새로운 학습법으로서 우리 영어교육 분야에 시도해보고 적용시킬 수 있는 교수 학습법이다. 앞으로 프로젝트에 관한 보다 많은 연구가 계속되어 우리나라의 영어교실이 더욱 다양한 교수 학습법을 사용하는 풍부한 교육 현장이 되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 박경자와 장복명. (2002). 영어교재론. 서울: 박영사.
 유미란. (2004). A project-based learning: focused on 'a garage sale'. *프로젝트 학습법을 활용한 문화 지도 방안* (pp. 3-16). 대전: 대전광역시 교육청 영어과 태스크포스단.
 지옥정역. (1995). *프로젝트 접근법*. 서울: 창지사.

- Ausubel, D. A. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Breen, M., & Candlin, C. (1980). The essentials of communicative curriculum in language teaching. *Applied Linguistics, 1*(2), 89-112.
- Brota, F. (1985). L2 project work in L1 context. *Problems and Experiences in the Teaching of English, 2, 2*.
- Brown, H. D. (2000). *Principles of language learning and teaching* (4th ed.) White Plains, NY: Addison Wesley Longman.
- Celce-Murcia, M. (Ed.). (2001). *Teaching English as a second or foreign language* (3rd ed.). Boston: Heinle and Heinle.
- Chandler, A. F. Jr. (1962). *Strategy and structure: Chapters in the history of the industrial enterprise*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Crookes, G., & Gass, S. (Eds.). (1993). *Tasks and language learning: Integrating theory and practice*. Clevedon, England: Multilingual Matters.
- Derkinderen, F. G. J., & Crum, R. L. (1979). *Project set strategies*. Hingham, MA: Martinus Nijhoff.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. New York: MacMillan.
- Dornyei, Z. (1997). Psychological processes in co-operative language learning group dynamics and motivation. *The Modern Language Journal, 81*(4), 482-493.
- Eyring, J. (2001). Experiential and negotiated language learning. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language* (3rd ed.) (pp. 333-344). Boston: Heinle & Heinle.
- Freire, P., & Macedo, D. (1987). *Literacy: Reading the word and the world*. South Hadley, MA: Bergin-Garvey.
- Fried-Booth, D. L. (1982). Project work with advanced classes. *ELT Journal, 36*(2), 98-103.
- Fried-Booth, D. L. (1986). *Project work*. Oxford: Oxford University Press.
- Haines, S. (1989). *Projects for the EFL classroom*. Edinburgh: Thomas Nelson.
- Henry, J. (1994). *Teaching through projects*. London: Kogan Page.
- Kim, Y. (2004). Teaching English overseas: From EFL instructors' perspectives. *English Language & Literature Teaching, 10*(3), 67-88.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning*

- and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and principles in language teaching* (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Larsen-Freeman, D. (Ed.). (2001). Language teaching approaches: An overview. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language* (3rd ed.). (pp. 3-11). Boston: Heinle & Heinle.
- Legutke, M., & Thomas, H. (1991). *Process and experience in the language classroom*. Harlow, UK: Longman.
- Long, M. H., & Porter, P. (1985). Group work, interlanguage talk, and second language acquisition. *TESOL Quarterly*, 19, 207-228.
- Moss, D., & van Duzer, C. (1998). Project-based learning for adult English language learners. ERIC Document Reproduction Service, ED 427 556.
- Nunan, D. (1989). *Designing tasks for the communicative classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nunan, D. (1995). Closing the gap between learning and instruction. *TESOL Quarterly*, 29(1), 133-158.
- O'Malley, J. M., & Chamot, A. U. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richard-Amato, P. A. (2003). *Making it happen: From interactive to participatory language teaching* (3rd ed.). White Plains, NY: Pearson Education.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Shin, S. (2003). The teachers' perspectives on students' language anxiety. *English Language & Literature Teaching*, 9(1), 67-82.
- Slavin, R. Sharan, S., Hertz-Lazarowitz, R., Webb, C., & Schmuck, R. (Eds.) (1985). *Learning to cooperate, cooperating to learn*. NY: Plenum Press.
- Swain, M., & Lapkin, S. (1998). Interaction and second language learning: Two adolescent French immersion students working together. *The Modern Language Journal*, 82(3), 320-327.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Weinstein, G. (2001). Developing adult literacies. In M. Celce-Murcia (Ed.) *Teaching English as a second or foreign language* (3rd ed.) (pp.

171-186). Boston: Heinle & Heinle.

Willis, J. (1996). *A frame work for task-based learning*. Harlow, Essex: Addison Wesley Longman.

부록

A survey questionnaire on students' attitudes towards English

1. Are you interested in English?
 A) a lot B) so-so C) a little D) no interest
- 1-2. If your answer is "no interest" in number 1, please write down the reason(s).

2. How long do you usually study English a day except for the regular class?
 A) no study B) 1 hr. C) 2 hrs. D) more than 2 hrs.
3. What part do you usually study? (more than one answer will be acceptable)
 A) reading B) vocabulary and idioms C) grammar D) listening
4. What kinds of contents do you want to learn in classes?
 (more than one answer will be acceptable)
 A) popular song B) movie C) game D) culture in English-speaking countries
5. What do you think about the project-based learning?
 A) like it very much B) like it a little C) so-so D) don't like it
6. Do you think the project-based learning is more effective than the traditional way of learning English?
 A) very effective B) a little effective C) so-so D) not effective

예시 언어(Examples in): English

적용가능 언어(Applicable Languages): English

적용가능 수준(Applicable Levels): Elementary/Secondary/Tertiary

김남순

한남대학교 사범대학 영어교육과

306-791 대전광역시 대덕구 오정동 133번지

Tel: (042) 629-7411

FAX: (042) 629-8395

Email: nsk@hannam.ac.kr

Received in Jan. 2005

Reviewed by Feb. 2005

Revised version received in Mar. 2005