

영어수업에서의 캡스톤디자인 수업 모델

A Teaching Model for Capstone Design Class in English Education

김지은
가톨릭관동대학교

Ji-Eun Kim(jieunkim@cku.ac.kr)

요약

본 연구는 지금까지 연구가 많이 이루어지지 않았던 사범계열이면서 인문사회분야인 영어교육에서의 (1)캡스톤디자인 수업 설계와 실제 운영의 예시를 제시하고 (2)캡스톤디자인 수업의 성과와 만족도를 포함한 학생들의 인식을 알아보는 것을 목적으로 하였다. 대상은 영어교육과에 재학 중인 4학년 학생들이었고 영어교육과 전공수업인 '영미문화' 교과목의 과목명을 '영미문화교육 캡스톤디자인'으로 변경 후 수업 모델을 개발, 적용, 성과를 확인하였다. 본 연구에서는 수업의 설계와 수행 절차, 도출된 주제, 수행 결과물의 예시 등을 제시하였고 영미문화 이해도 평가, 과제 수행 및 최종 결과물 평가, 학생들의 서술형 만족도 조사와 강의평가, 교사의 자기 성찰 평가도 수행하였다. 과제수행의 평가 결과 2017년과 2018년의 모든 팀이 비교적 높은 성취도를 보였다는 것을 알 수 있었고 영미문화 이해도의 경우, 캡스톤디자인을 적용하지 않고 강의와 학생들의 발표로 이루어진 수업과 캡스톤디자인을 적용한 수업에서 유의미한 차이가 없었다. 강의평가 점수의 경우는 캡스톤디자인을 영미문화 수업에 적용한 수업의 강의평가 점수가 높았다.

■ 중심어 : | 캡스톤디자인 | 영어교육 | 성과 | 수업모델 | 영미문화 |

Abstract

The purpose of this study is (1) to present a model for Capstone design class in English education, and (2) to recognize students' performance and perceptions about Capstone design class in English education. The participants were senior students majoring in English education. The Capstone design class model was developed, applied, and evaluated after changing 'English-American Culture' subject to 'Capstone Design for English-American Culture Education.' In this study, the class design, performance procedures, derived topics, and examples of performance outcomes were presented. The classes were also evaluated through an understanding evaluation of English-American culture, task performance and final outcome evaluation, a descriptive satisfaction assessment of students, a lecture evaluation, and a teacher's self-reflection assessment. As the result, the average score of a class that applies Capstone design was higher than that of a class that does not apply the Capstone design. There were many positive opinions regarding the Capstone design class. In addition, the teacher's self-reflection indicated that students should be exposed to such design from the beginning.

■ keyword : | Capstone Design | English Education | Outcome | Teaching Model | English Culture |

I. 서론

최근 대학교육도 혁신과 변화를 요구하고 있다. 교수자 중심의 수업에서 학습자 중심으로 변화해야 하고 사회에서 요구하는 실무 능력을 갖춘 인재, 융합형 인재를 양성할 수 있는 교육이 요구되고 있다. 최근 교육부 보도자료(2017)에서도 '학교에서 현장으로의 원활한 이행'을 강조하고 있다[1]. 이러한 요구에 부응할 수 있는 수업 중 하나가 캡스톤디자인 수업이라고 할 수 있는데, 여기서 캡스톤(Capstone)은 기둥이나 벽 등에서 최고 정점에 놓인 것돌이나 관석을 의미하며 건축에서는 마지막 마무리를 뜻한다고 할 수 있다[2]. 이러한 캡스톤디자인은 대학에서 배운 전공 및 전공 외 지식을 통합적으로 적용하거나 융합을 함으로써 그 분야에서 요구되는 결과물을 기획하거나 제작하는 것으로 마무리를 하는 것으로 '창의적 종합 설계'라고 불리기도 한다. 선행 연구들에 의하면 이러한 캡스톤디자인 수업은 학생들의 창의성, 문제해결 능력, 의사소통 능력, 공동체 의식 함양 및 학습동기와 만족도를 증진시킬 수 있다[3][4].

캡스톤디자인은 초기에는 미국의 공학교육 인증기준을 따랐으며 국내에서도 공학분야에서 주로 개설되었다[2]. 최근에는 사범계열이나 인문사회분야를 포함한 다양한 학문분야까지 확대하고자 하는 움직임이 있으나 아직까지도 사범계열이나 인문사회분야에서는 캡스톤디자인 수업이 활발히 이루어지지 않고 있으며 따라서 연구도 매우 적다.

따라서 본 연구는 영어교육에서의 캡스톤디자인 수업의 실재를 공유하여 활성화하는 것을 목적으로 하며 구체적인 연구문제는 다음과 같다. 사범계열이면서 인문사회분야인 영어교육에서의 (1)캡스톤디자인 수업 설계와 실제 운영의 예시를 제시하고 (2)캡스톤디자인 수업에 대한 성과와 강의평가와 만족도 조사를 포함한 학생들의 인식을 알아본다. 이 외에도 연구 결과를 바탕으로 좀 더 효과적으로 운영하기 위하여 보완되어야 할 점은 무엇인지를 제안한다.

II. 선행연구

2003년 이후의 캡스톤디자인에 관련된 연구들은 초기에는 대부분 공학계열에서의 연구였고 최근에도 공학계열에서의 적용과 연구가 활발히 이루어지고 있다[5][6]. 2012년 이후부터 보건, 간호, 사회과학, 경제, 예술 등으로 확대되는 분위기이지만[7-10] 아직까지도 영어 관련 캡스톤디자인 수업은 활발히 이루어지지 않고 있으며 연구도 많지 않다. 소수의 연구 중 오성록(2017a)의 연구에서는 영어번역 교과목에 캡스톤디자인을 적용하였는데 이 수업에서는 협력을 통해 영어 소설을 번역하며 사회현장에서의 비즈니스 절차나 방법 등을 체험하도록 하였다[11]. 이 연구에서는 영어교육 분야도 좀 더 개방적으로 캡스톤디자인과 같은 시대의 요구에 부응할 수 있는 방법을 적용할 필요가 있다는 것을 주장하고 있다. 오성록(2017b)의 또 다른 연구에서는 캡스톤디자인을 적용한 영어번역 수업에서의 미팅의 중요성을 강조하였다[12]. 학생주도형 미팅의 중요성을 알아보기 위해 질적 연구를 시행했는데, 인터뷰를 통해 학생주도형 미팅이 학생들의 자신감과 영어 학습에 대한 동기, 자기 효능감의 향상에 도움이 되었다는 것을 알 수 있었다. 이 외에도 김인영(2017)은 외국어전공 대학생의 실무능력을 함양하여 취업역량 강화를 하는 것을 목표로 캡스톤디자인 수업 모델을 개발하여 적용하고 효과를 검증하였다[13]. 효과검증 결과, 캡스톤디자인을 적용한 수업모델은 학습자의 영어 작문 능력과 문제해결능력, 의사소통능력, 대인관계능력 등 7개의 능력을 향상시키는 데에 효과적이라는 것을 알 수 있었다.

본 연구는 인문사회분야인 영어 관련이면서 한편으로는 사범계열인 영어교육 캡스톤디자인 수업에 대한 연구인데, 사범계열에서의 캡스톤디자인에 대한 연구 또한 매우 적어 세 편 밖에 찾을 수가 없었다. 김정연(2018)은 사범계열에서도 교사 외의 다양한 진로와 차별화된 교육과정을 제공할 필요성을 제기하는 등 최근에는 사범계열에서도 캡스톤디자인 수업이 요구되고 있고 연구가 이루어지기 시작하고 있다[14]. 김정연의 연구에서는 사범계열과 비사범계열 대학생들을 대상으로 캡스톤디자인 수업을 수강한 학생들 258명을 대상으로 수업에 대한 학습경험과 학습 성과에 대한 인식의 차이를 분석하였고, 연구결과에 나타난 유의미한 차이

들을 바탕으로 사범계열에서의 캡스톤디자인 수업 개선을 위한 제언을 하였다[11]. 이 외에도 김지윤과 이태욱(2018)의 연구에서는 예비 정보교사들이 교육현장의 요구와 문제를 해결하는 방법 모색의 방법으로 캡스톤디자인을 설계하였다[15]. 또한 김영옥(2016)은 사범대학 수학교육학과에 개설된 ‘수학교육캡스톤디자인’ 교과목을 통한 예비수학교사들의 창의교육 역량 함양에 대한 사례를 소개하였다[16]. 융복합적 역량을 길러 줄 수 있을 뿐 아니라 자기주도적 학습을 가능하게 하여 사범계열 학생들이 다양한 분야에서 혁신 주도 인재가 되는 데에 도움을 줄 수 있는[17] 캡스톤디자인 수업이 사범계열에서도 좀 더 활발히 적용되고 연구도 활발히 이루어질 필요가 있을 것이다.

III. 연구방법

본 연구는 영어교육과에 재학중인 4학년 학생들을 대상으로 수행한 캡스톤디자인 수업의 모델과 실제 적용의 결과를 보여준다. 대상 학생들을 2017년은 23명이었으며, 2018년은 24명이었으며 수업형식은 실기, 3학점 전공심화과 과목을 수강하는 학생들이었다. 영어교육과 전공수업인 ‘영미문화’ 교과목의 과목명을 ‘영미문화교육 캡스톤디자인’으로 변경 후 수업모델을 개발, 적용, 수업의 성과와 만족도를 알아보았다.

수업의 모형은 ADDIE 모형인 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 단계를 따라 개발되었다[18]. 분석단계에서는 졸업생의 진로현황이나 시대적 요구 등을 포함한 영어교육과의 외적 및 내적 환경 및 학생들의 요구를 분석하였으며, 설계단계에서는 ‘영미문화’ 교과목의 학습 목표 및 내용 설정을 하였다. 세 번째 단계인 개발단계에서는 평가도구를 개발하고 수업모델을 만들었다. 실행단계에서는 15주간 동안의 수업을 실행하였으며 마지막 단계인 평가에서는 영미문화 이해도 평가, 과제 수행 및 최종 결과물 평가를 수행하였다. 이 외에도 학생들의 서술형 만족도 평가와 강의평가, 교사의 CQI(Continuous Quality Improvement) 자기 평가를 통한 수업 실행을 평가하였다. 영미문화에 대한 이해 테스트와 강의평가의 경우에는 교수자와 교재는 동

일하지만 캡스톤디자인을 적용하지 않고 강의와 학생들의 발표로 이루어진 2015년과 2016년 ‘영미문화’ 수업과 캡스톤디자인을 적용한 2017년과 2018년의 ‘영미문화교육 캡스톤디자인’ 수업의 영미문화 이해도 평가 점수와 강의 평가 점수를 비교하였다. 영미문화의 이해도 점수는 ANOVA test로 그 차이가 유의미한지 알아보았으며, 과제 수행 및 최종 결과물은 루브릭을 활용하여 그 점수를 평가하였다. 이 외 학생의 만족도 평가와 교사의 CQI평가 등은 질적 평가방법을 적용하였다.

IV. 연구결과 및 논의

1. 수업 내용 및 구성

본 수업의 목표는 영미 문화 교육에 대한 심도 있는 연구를 하고 중고등학교 현장에서 요구되는 과제나 문제를 협업을 통하여 기획하거나 해결할 수 있으며 영미 문화 교육 관련 교재나 교구에 대한 아이디어를 창출하는 것이었으며 각 팀은 2명이상 5명 이하로 구성되었으며 각 팀은 영미문화에 대한 학습과 토론을 통하여 주제를 탐색, 주제탐색 후 팀원별 역할을 정하였다.

학생들은 향후 게임이나 소프트웨어 프로그래밍과 융합하는 것을 전제고 이를 위한 영어교육 콘텐츠를 제공하는 것을 목적으로 하였다. 수행절차는 캡스톤디자인과 영미문화교육에 대한 이해, 학교현장이나 산업체 방문, 면담 또는 현황 조사를 통하여 영미문화교육 관련 요구 파악--> 과제 수행 계획서 작성 --> 개별 과제 수행 --> 과제수행 결과 발표 --> 팀별 과제 수행 --> 과제에 대한 장단점 분석과 개선사항 피드백 --> 최종 보고서 작성 --> 지도교수 평가 --> 프레젠테이션 및 경진대회 --> 우수 결과물 전시 순이었다.

2. 수업의 결과물

영미문화교육 캡스톤디자인 수업은 2017년과 2018년 2년간 수행되었는데, 2017년에는 교내 캡스톤디자인 경진대회에서 최우수상과 장려상을 수상하였고 2018년도에는 장려상을 수상하였다. 학생들이 선정한 주제의 예시는 [표 1]과 같다.

표 1. 선정 주제 예시

년도	과제명	주제
2017	뚜잇뚜잇 (Do eat do eat)	영미음식문화와 영어교육을 위한 교육용 게임 제작을 위한 콘텐츠 아이디어
	타로카드를 이용한 문화학습	여행 시뮬레이션을 통해서 영어와 미국문화를 배울 수 있는 프로그램을 위한 아이디어
	영미문화 홈스쿨링 가이드	좀 더 효과적으로 영어와 영미문화를 접목하여 홈스쿨링을 할 수 있는 안내서
	영활책 (영미문화활동책)	흥미있는 활동 중심의 영미문화 접목 영어 보조 교재
	영어마을의 멀티미디어 도입과 그에 따른 활용방안	스마트기기를 활용하여 영어 학습에 대한 흥미를 유발할 수 있는 영어마을 프로그램 아이디어
2018	미국문화체험을 적용한 방탈출 프로그램	이론으로 배운 미국 문화의 개념을 실제적으로 체험할 수 있는 '방탈출' 프로그램 콘텐츠 아이디어
	OH! (Our House)	다양한 종류의 활동을 통해 학습자가 재미있고 자연스럽게 영어를 사용하도록 유도하는 캠핑 프로그램 아이디어
	E.P.(Earth Protector)	환경문제에 대한 인식을 돕고 영어교육을 병행할 수 있는 E.P.(Earth Protector) 앱 콘텐츠 아이디어
	폴리스라인 (Police Line)	다양성을 존중하는 미국의 법문화와 영어를 함께 배울 수 있는 교육용 게임 콘텐츠 아이디어
	ETS	빅데이터를 활용한 수업 연구용 프로그램 아이디어

[그림 1]은 학생들의 전시를 위한 시제품의 예시를 보여주고 있는데 포스터, 실제 책자, 모형 등이 포함되었다.



그림 1. 시제품의 예시

3. 수업의 성과 및 만족도 분석

수업의 성과 및 만족도 분석은 (1)영미문화 이해도 테스트와 캡스톤디자인 과제 수행과 결과물 평가를 포함한 학생들의 수업 성과 분석과 (2)학생들의 서술형 만족도 평가와 공식적 강의평가, 교사의 CQI 자기 성찰 평가를 통한 수업에 대한 인식을 바탕으로 이루어졌다.

(1) 수업 성과 분석

-과제수행평가

과제수행의 평가는 과제 수행 계획서와 중간 발표, 최종 결과 보고서를 바탕으로 다음의 루브릭을 활용하여 평가하였다. 루브릭은 '영미문화교육 캡스톤' 과목의 수업 목표에 맞게 본 연구자에 의해 제작되었다. 과제 수행 평가 결과 2017년과 2018년의 모든 팀이 평균 80점 이상으로 성취도가 높다는 것을 알 수 있었다.

표 2. 과제수행 평가 루브릭

평가 항목	배점	우수	보통	미흡
1. 영미문화와 영어교육의 접목정도	10			
2. 수업의 목표 이해	5			
3. 결과물 구성 및 내용	30			
4. 영미 문화 이론과 결과물의 연결	10			
5. 보고서 작성의 완성도	5			
6. 중간 발표 (영미 문화에 대한 이론 이해 포함)	10			
7. 결과물의 완성도	10			
8. 시간 활용 및 기한준수	10			
9. 협동 및 팀 활동 기여	10			

- 영미문화 이해도 평가

영미문화 이해도 평가는 발표와 서술형 3문항과 논술형 1문항으로 구성된 지필시험으로 이루어졌는데, 캡스톤디자인을 적용하지 않고 강의와 학생들의 발표로 이루어진 2015년과 2016년 '영미문화' 수업과 캡스톤디자인을 적용한 2017년과 2018년의 '영미문화교육 캡스톤디자인' 네 수업의 점수를 바탕으로 ANOVA test를 수행한 결과, F=1.459. p=.221로 p<.05보다 커서 그 차이가 유의미하지 않았다.

(2) 수업에 대한 인식과 만족도 조사

수업에 대한 인식과 만족도를 알아보기 위하여 학생

들의 공식 강의평가, 서술형 만족도 평가, 교사의 cqi 보고서 작성을 통한 자기 성찰 평가를 실시하였다.

- 공식적 강의평가

강의평가는 캡스톤디자인을 적용하지 않고 강의와 학생들의 발표로 이루어진 2015년과 2016년 ‘영미문화’ 수업과 캡스톤디자인을 적용한 2017년과 2018년의 ‘영미문화교육 캡스톤디자인’ 수업의 점수를 비교하였다. [표 3]은 2015년, 2016년, 2017년과 2018년의 강의평가 전체평균 점수와 강의평가의 11개 항목 중 공통항목인 7개 항목들의 평균 점수를 비교하여 보여주고 있다. 본 강의평가는 학기가 끝난 후 대학에서 일괄 실시하는 공식 강의평가 점수이다. 본 점수는 대학에서 평균만을 보여주기에 통계분석은 할 수가 없었다.

표 3. 대학에서 실시한 공식 강의평가 점수 비교

	캡스톤디자인 미적용		캡스톤디자인 적용	
	2015 (n=23)	2016 (n=19)	2017 (n=21)	2018 (n=22)
강의평가 평균	91.62	92.92	95.15	95.29
교수님은 수업관리를 철저히 하였으며, 열의를 가지고 수업을 진행하였다.	9.1	9.1	9.5	9.5
교수님은 학생들의 토론이나 과제, 학습에 적극적으로 참여하도록 유도하였다	9.3	9.2	9.5	9.6
수업 내용은 교과목의 목적에 맞게 체계적으로 구성되었다	9.1	9.2	9.5	9.6
시험 및 과제가 강의와 일관성 있고 학습 목표 달성에 도움이 되었다	9.1	9.2	9.5	9.6
성적평가 기준이 명확하고 공정하게 제시되었다	9.3	9.1	9.5	9.5
수업을 통해서 해당분야에 대한 이해가 깊어졌다	9.1	9.1	9.5	9.4
나는 이 수업을 다른 학생에게도 추천하고 싶다	9.1	9.2	9.5	9.7

강의평가 점수를 비교해보면, 캡스톤디자인을 적용하지 않는 2015년과 2016년의 영미문화 강의평가 평균 점수보다 캡스톤디자인을 영미문화 수업에 적용한 수업의 강의평가 점수가 높은 것을 알 수 있다. 또한 서술형 의견의 경우에도 캡스톤디자인을 적용한 수업에서는 모두 긍정적인 의견으로 그 수가 더 많았다. [그림 2]는 캡스톤디자인 수업을 적용한 수업에 대한 서술형 의견의 예시를 보여주고 있는데 즐겁고 유익했다는 내용이 많았고 지금까지 배웠던 것을 종합하여 적용할 수

있어서 의미 있었다는 내용과 협동하여 과제를 수행하였다는 것에 의의를 둔다는 내용들이 있었다.

- “처음엔 생소한 수업이어서 어떻게 풀어나가야할까 막막했지만 하면 할수록 재미있기도 했고, 도움이 많이 되었습니다!”
- “지금까지 배웠던 모든 요소들을 되돌아보고 활용할 수 있었던 유익한 수업입니다.”
- “영어공부를 위한 프로그램을 디자인해보는 수업이어서 의미 있었고 즐거웠다.”
- “영미문화교육과 캡스톤디자인 수업을 통해 왜 문화교육이 필요한지와 미국 문화에 대해 더욱 잘 이해할 수 있었고 캡스톤 제작하는 과정을 통해 직접 프로그램 개발 연구를 하면서 어떻게 효과적으로 교육을 할 수 있는가에 대해 생각해 보게 되었습니다.”
- “실제로 작품을 설계하며 겪는 어려움을 헤쳐 나가는것이 공동문제해결능력배양에 도움이 되었습니다.”
- “새롭고 재밌는 수업이었다.”
- “같은 팀원과 소통하며 뜻을 모아 과제를 이뤄나가는 게 즐거웠다. 협동심과 타인에 대한 이해심, 융통성을 기를 수 있었던 시간인 것 같다.”
- “미국의 문화에 대해서 단순히 지식적으로만 숙지 한 것이 아니라 우리나라와의 차이점등을 파악 할 수 있었습니다. 또한 그것을 전공 지식과 융합하여 캡스톤에 적용시킨 부분이 저의 전공 지식 활용 부분에 있어서 큰 도움이 되었습니다.”
- “쉽지 않은 내용이었지만 교수님의 지도로 정말 즐겁게 한 학기 공부했습니다. 팀원 간의 협력을 통한 작품의 완성을 통해 큰 성취감도 맞은 훌륭한 강의였습니다.”

그림 2. 캡스톤디자인을 적용한 수업의 서술형 강의평가의 예시

- 만족도 조사

대학에서 실시하는 공식적인 강의평가 외에도 수업에 대한 만족도 조사를 별도로 실시하였는데, 만족도 조사는 좀 더 구체적인 인식을 알아보기 위해 강의평가와는 달리 (1).수업의 장점 (2).수업의 단점 (3).그룹활동에 대한 의견 (4).영미문화에 대한 지식 습득과 캡스톤 수행 실습과의 유기적인 관련에 대한 피드백 (5).기타건의사항 등 서술형 문항으로만 구성하였다.

‘수업의 장점’에 대한 의견이 가장 많았는데 임용이 아닌 취업을 준비하는 학생들에게 크게 도움이 될 수 있을 것이다, 조원들과의 협력을 통해 결과물을 만들어 내서 의미가 있었다, 창의력을 발휘해 볼 수 있는 시간을 가질 수 있게 되어 좋았다, 4년간 배웠던 모든 내용들을 전반적으로 종합해 볼 수 있는 시간이어서 좋았다, 학생들과 아이디어를 공유하며 영미문화에 쉽게 접근이 가능하고 생각의 폭도 넓어진다, 의사소통 능력도

향상될 수 있었다 등의 의견이 많았다.

‘수업의 단점이나 보완할 점’에 대한 의견으로는 캡스톤 자료 출품 방법 등에 대한 좀 더 간결하고 명확한 가이드라인 필요하다는 의견과 시간이 생각보다 많이 소요된다는 의견이 있었다.

‘그룹 활동’에 대해서는 서로 의견을 조율하거나 타인의 의견을 들으면서 배우는 점이 많았다. 전공 과목에서 그룹활동을 이런식으로 체계적으로 오랫동안 할 수 있는 기회가 없었는데 좋은 경험이 되었다. 마음에 맞지 않는 조원들이 있는 경우는 어려움이 있을 것 같다는 의견들이 있었다.

‘영미문화에 대한 지식 습득과 캡스톤 수행 실습과의 유기적인 관련에 대한 피드백’의 경우에는 과제 수행 시 캡스톤 관련 아이디어 뿐 만 아니라 문화에 대한 지식도 많이 습득했다는 의견이 많았다.

서술형 만족도 조사결과, 즐겁고 유익했으며 지금까지 배웠던 것을 종합하여 적용할 수 있어서 의미 있다고 느끼는 학생들이 많아 수업에 대한 만족도가 비교적 높다는 것을 알 수 있었다.

- 교사의 자기 수업 수행 성찰

본 수업에서는 공식적인 강의평가와 수업 만족도 설문 그리고 학생들의 과목 상담을 전반적으로 종합하여 CQI 보고서에 포함될 교수자 자기 성찰 평가를 실시하였다. CQI 보고서에 포함된 일부 내용은 아래와 같다.

“학생들 수업 상담이나 중간 강의평가, 학기말 강의평가, 그리고 만족도 설문을 종합하여 분석해 봤을 때, 전반적으로 본 수업에 대한 만족도는 높은 편이었다. 강의평가에서는 특히 교수님의 열의와 과목의 목표 달성 부분, 일관성, 실험/실습의 목적과 목표 제시 등에서 높은 점수를 받았다. 한편 가장 점수가 낮은 항목은 '실험, 실습에 대한 시간 활용이 적절하였다'였다. 영어교육과 학생들의 경우 이러한 형태의 수업에 익숙치가 않아서 시간을 배분하는 것을 어려워해 마지막에 시간에 쫓기는 학생들도 있었다.”

“학생들이 처음 경험해보는 수업이어서 처음에 많이 어려워하는 것을 느꼈다. 특히 발표와 전시자료를 만드

는 데에 있어서 규격 등에서 어려움을 겪는 학생들도 많았고 시간 배분에 어려움을 겪는 팀도 있었다. 교수자도 새로운 방법을 적용한 과목이라 수업 준비에 많은 시간을 투자했음에도 불구하고 학생들에게 충분한 가이드를 주지 못한듯하여 아쉽다. 향후 수업에서는 학생들에게 구체적인 가이드를 초반부터 주어야 할 듯하다.”

CQI의 내용을 바탕으로 영어교육에 본 연구에서 제안하는 캡스톤 수업 모델을 적용하는 것은 긍정적인 효과가 있으나 학생들이 익숙치 않은 과목이므로 캡스톤 수업의 절차나 방법에 대한 구체적인 지시가 있어야 함을 알 수 있었다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 지금까지 연구가 많이 이루어지지 않았던 사범계열이면서 인문사회분야인 영어교육에서의 (1)캡스톤디자인 수업 설계와 실제 운영의 예시를 제시하고 (2) 캡스톤디자인 수업에 대한 성과와 만족도를 포함한 학생들의 인식을 알아보았다.

영어교육과 전공수업인 ‘영미문화’ 교과목의 과목명을 ‘영미문화교육 캡스톤디자인’으로 변경 후 캡스톤 디자인 수업의 기본이 되는 팀활동으로 영미문화 관련 과제나 문제를 기획하거나 해결, 또는 관련 교재나 교구에 대한 아이디어를 창출 하는 수업모델을 개발, 적용, 평가하였다. 또한 본 연구에서는 수업의 설계와 수행 절차, 도출된 주제, 수행 결과물의 예시 등을 제시하였으며 영미문화 이해도 테스트, 과제 수행 및 최종 결과물 평가, 학생들의 서술형 만족도 평가와 강의평가, 교사의 CQI 자기 성찰 평가 등도 수행하였다. 과제수행의 평가는 영미문화교육 캡스톤 과목의 수업 목표에 맞게 연구자가 개발한 루브릭을 활용하여 평가하였는데, 평가 결과 2017년과 2018년의 모든 팀이 평균 80점 이상으로 비교적 높은 성취도를 보였다는 것을 알 수 있었다. 영미문화 이해도의 경우, 캡스톤디자인을 적용하지 않고 강의와 학생들의 발표로 이루어진 2015년과 2016년 ‘영미문화’ 수업과 캡스톤디자인을 적용한

2017년과 2018년의 '영미문화교육 캡스톤디자인'의 테스트 결과를 비교해 봤을 때 유의미한 차이가 없었다.

강의평가 점수의 경우, 캡스톤디자인을 적용하지 않는 2015년과 2016년의 영미문화 강의평가 평균 점수보다 캡스톤디자인을 영미문화 수업에 적용한 수업의 강의평가 점수가 높았다. 또한 캡스톤디자인을 적용한 수업의 강의평가 서술형 의견과 만족도 조사 모두에서 즐겁고 유익했으며 지금까지 배웠던 것을 종합하여 적용할 수 있어서 의미 있었다는 내용 등 긍정적인 의견이 많았다. 교사의 CQI 자기 성찰에서는 비교적 목표대로 수업이 이루어졌으나 향후 수업에서는 학생들에게 구체적인 가이드를 초반부터 주어야겠다는 것을 언급하였다.

본 연구에서는 캡스톤디자인을 적용한 수업이 수업의 성과에서도 강의 발표시 수업보다 부족한 점이 없고 학생들의 흥미나 만족도는 더 높아졌다는 것을 알 수 있었다. 따라서 사범계열에서도 교사 외의 다양한 진로를 준비할 수 있도록 하고, 교사가 되었을 때에도 학교 현장에 좀 더 익숙한 인재로 양성하기 위한 캡스톤디자인 수업의 확대가 필요할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 교육부, *세계와 함께 진로교육의 미래를 논하다*, 교육부 보도자료, 2017.
 [2] J. H. Jung, "A study on the effect and the development of creative engineering technology education program based on capstone design in elementary," *Journal of Korean Practical Arts Education*, Vol.25, No.4, pp.195-215, 2012.
 [3] P. D. Moore, S. Cupp, and N. L. Fortenberry, *Linking student learning outcomes to instructional practices*, phase i. Paper presented at the American Society for Engineering Education Annual Conference, Salt Lake City, 2004.
 [4] T. C. Wagenaar, "The capstone course," *Teaching Sociology*, Vol.21, pp.209-214, 1993.

[5] 김나영, 이소영, "공과대학 캡스톤디자인의 학습성과에 대한 자기조절학습전략의 매개효과 검증," *한국공학교육학회*, 제20권, 제5호, pp.34-42, 2017.
 [6] 이희원, 김성환, 박근, 김정엽, "공학인증 : 캡스톤디자인 교과목 기반의 프로그램 학습성과 평가 연구," *한국공학교육학회*, 제13권, 제6호, pp.143-151, 2010.
 [7] 송지영, *전문대학 시각디자인 분야 캡스톤디자인 평가 체계 개발*, 부경대학교 대학원, 박사학위논문, 2017.
 [8] 문경자, "간호학에 적용한 캡스톤디자인의 적용사례 및 결과," *한국콘텐츠학회논문지*, 제17권, 제6호, pp.194-202, 2017.
 [9] 윤명한, "디자인분야의 캡스톤디자인 적용사례 및 성과 고찰," *한국콘텐츠학회논문지*, 제12권, 12호, pp.111-118, 2012.
 [10] 신승훈, 김찬우, "탐타칭 교수법을 적용한 캡스톤디자인과목의 주관적 인식연구," *한국콘텐츠학회논문지*, 제19권, 제6호, pp.450-460, 2019.
 [11] 오성록a, "캡스톤디자인을 활용한 융합적인 영어번역 학습," *인문사회*, 제21권, 제8-1호, pp.1-16, 2017a.
 [12] 오성록b, "융합적인 영어번역 캡스톤디자인에서 미팅의 중요성," *한국융합학회논문지*, 제8권, 제8호, pp.247-253, 2017b.
 [13] 김인영, "캡스톤디자인 교육과정을 적용한 영작문 수업모델의 개발," *학습자중심교과교육연구*, 제17권, 제15호, pp.443-466, 2017.
 [14] 김정연, "사범계열과 비사범계열 대학생의 캡스톤디자인 수업에 대한 학습경험과 학습성과 인식 차이," *통합교육과정연구*, 제12권, 제44호, pp.227-250, 2018.
 [15] 김지윤, 이태욱, "예비 정보교사를 위한 교과교육영역 캡스톤디자인 교과목 개발," *한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집*, 제22권, 제2호, pp.151-154, 2018.
 [16] 김영옥, "수학교육캡스톤디자인 교과목 운영을 통한 예비수학교사의 창의교육역량 함양," *한국수학교육학회 학술발표논문집*, Vol.3, p.162, 2016.
 [17] E. Hyun, "The present status for understanding and recognition of STEAM education in pre-service teachers majoring in teaching profession of engineering system," *Journal of Engineering Education Research*, Vol.20, No.2, pp.3-8, 2017.

- [18] R C. Richey, J. D. Klein, and M. W. Tracey,
The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, and Practice, New York: Routledge, 2011.

저 자 소 개

김 지 은(Ji-Eun Kim)

정회원



- 2004년 5월 : The University of Texas(언어학 박사)
- 2008년 3월 ~ 현재 : 가톨릭관동대학교 영어교육과 교수

〈관심분야〉 : 영어교육, 음성학