

Blended Learning(BL) 전략을 활용한 실천적 문제 중심
가정과 교수·학습 과정안 개발
- ‘청소년과 소비생활’ 단원을 중심으로 -

이진희*·채정현**
함지고등학교*·한국교원대 가정교육과**

Development of Practical Problem-Based Home Economics
Teaching·Learning Process Plans by Blended Learning Strategy

- Focusing on a Unit ‘the Youth and Consumer Life’ -

Lee, Jin-Hee*·Chae, Jung-Hyun**
*Hanji High School**
*Prof. Home Economics Education Department of Korea National University of Education***

Abstract

The purpose of this study was to develop practical problem-based home economics teaching·learning process plans about a unit ‘the youth and consumer life’ of middle school eighth-grade Technology and Home Economics by applying blended learning(BL) strategy. According to ADDIE instructional design model, this study was conducted in the following procedure: analysis, design/development, implementation, and evaluation.

In the stage of design and development, the selected unit was converted into a practical problem-based unit, and practical problem-based teaching·learning process plans were designed in detail by using BL strategy. An online study room for practical problem-based home economics instruction grounded in BL strategy was prepared by using Edunet(<http://community.edunet4u.net/~consumer2>). Eight-session lesson plans were mapped out, and study aids for students and materials for teachers were prepared. In the implementation stage, the first-session teaching plans that dealt with a minor question ‘what preparations should be made to become a wise consumer’ were utilized when instruction was provided to 115 eighth graders who were in three different

1) 교신저자: Chae, Jung-hyun, San 7 Darakri, Gangnaemyeon, Cheonwongun, Chungbuk 363-791, Republic of Korea

Tel: 043-235-3758 Fax: 043-231-4087 E-mail: jchae@knue.ac.kr

2) 이 논문은 한국교원대학교 2008년도 기성회계 학술 연구비 지원에 의해서 수행되었음.

classes. Out of the classes, two belonged to a middle school in the city of Cheongju, north Chungcheong province, and the other one was in a middle school in the city of Daejeon. The experimental teaching was implemented for two weeks in the following procedure: preliminary program, pre-online learning, main instruction and post-online learning. The preliminary program was carried out in a session in the classroom, and pre-online learning was provided before the main instruction was given in a session in the classroom. After the main instruction was completed, post-online learning was offered. In the evaluation stage, a survey was conducted on all the learners and teachers to find out their opinions and suggestions.

Key Words: 혼합형 학습(Blended Learning: BL), 실천적 문제 중심 가정과 교수·학습(Practical Problem-Based Home Economics Teaching·Learning), 개발(Development), 평가(Evaluation). ‘청소년과 소비생활’ 단원(Unit ‘the Youth and Consumer Life’)

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

1990년대 중반 이후로 여러 가정교육학자들(유태명, 2003; 이수희, 2006; 채정현, 1996; 최유현·유태명, 2001 등)은 가정과교육과정의 내용을 실천적 문제로 구성하고, 의사결정 능력, 문제해결능력, 창의력 등과 같은 고등사고 능력을 기를 수 있도록 수업을 진행해야 한다고 주장하면서 이 수업에 대한 연구를 활발하게 하고 있다. 이들의 연구 결과 가정과의 실천적 문제 중심 수업은 학습자의 도덕성(문성희, 1999; 채정현·유태명·박미정·이지연, 2003), 의사결정능력(채정현, 1999), 비판적사고(변현진·채정현, 2002), 문제해결능력(윤복순, 1998; 성은주, 2000; 최영미, 2002; 조현주·이가희, 2004), 창의성(이현미, 1999) 등의 고등사고능력을 함양시키고 자존감을 높이며(채정현·유태명, 2006), 더 나아가 가정교과가 현대사회에 필요하고 중요한 교과라는 긍정적인 인식을 갖게 하는(채정현·유태명·박미정, 2007) 수업 방식임이 밝혀지고 있다. 하지만 실천적 문제 중심 수업이 교실 현장에 도입되었을 때 시수나 시간부족(이현미, 1998; 김재광, 1999; 채정현, 1999; 성은주, 2000), 학생들이 참고할 수 있는 자료 부족(김재광, 1999), 많은 학생 수와 공간부족으로 인한 상호작용 부족(윤복순, 1998; 이현미, 1998; 김재광, 1999; 채정현, 1999; 성은주, 2000) 등으로 현장에서 쉽

게 실행하기에 어려움이 있는 것으로 나타났다.

이에 이러한 한계점을 해결 할 수 있는 새로운 대안으로 최근 교육공학 분야에서 대두되고 있는 Blended Learning(BL: 혼합형 학습)전략, 즉 온라인과 오프라인 학습 환경뿐만 아니라 다양한 학습방법과 매체를 결합·활용하는 교수·학습 전략(한국교육학술정보원, 2003)을 활용해 볼 수 있을 것이다. 타 교과에서 BL 전략을 적용한 학습 결과에 의하면 이 전략은 필요한 정보를 수집하는 데 용이하고(지혜원, 2004), 다양한 상호작용(지혜원, 2004; 임수기, 2005) 및 활발한 의사소통(최수진, 2006)이 가능하여 학습 효과의 극대화시킨다고 보고하고 있다.

따라서 가정과의 실천적 문제 중심 수업에 BL 전략을 활용하게 되면 시공간을 초월하여 진행하도록 설계되기에 시수나 시간 부족 문제를 보완할 수 있으며, 다양한 정보 접근 및 검색을 할 수 있기에 참고할 자료 부족의 문제를 해결할 수 있다. 또한 시공간을 초월하여 교사와 학생의 상호작용을 활발하게 하기에 많은 학생 수와 공간부족으로 인한 상호작용 부족의 문제점을 극복할 수 있을 것으로 기대된다. 하지만 이러한 BL 전략을 활용한 학습의 효과에도 불구하고 아직 가정과교육에서는 BL 전략을 활용한 연구가 거의 이루어지지 않고 있어, 본 연구는 가정과의 실천적 문제 중심 수업에 BL 전략을 활용한 교수·학습 과정안을 개발하고 실행하여 평가하고자 한다.

BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 교수·학습 과정안을 개발하기 위하여 기술·가정교과의 다양한 내용 중 ‘소

비자 교육’ 내용을 선정하였다. 그 이유는 학생들이 당면한 문제 중 청소년의 소비생활이 성인기까지 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 청소년은 소비생활에 대한 지식과 경험의 부족, 물질문화, 대중매체의 영향으로 과소비, 충동소비, 모방소비와 같은 성향이 짙어지고 있으며 이는 성인이 될 때까지 지속되어 성인 소비자 행동에도 영향을 미칠 수 있다. 하지만 지금까지의 학교 소비자 교육을 담당하는 가정과교육은 학생들이 당면하는 문제를 다루거나 가치판단을 할 수 있는 교육을 하지 않아 새로운 교육내용과 방법이 고려되어야 할 필요가 있다(함현정·유두련, 2004). 이에 학생들이 당면하고 있는 실천적 문제를 구조화하고 그 문제를 해결하는 과정에서 현명한 가치판단을 할 수 있는 능력을 기르게 하는 실천적 문제 중심 수업이 청소년의 ‘소비자 교육’에도 효과적이라 기대된다.

따라서 본 연구는 중학교 2학년 기술·가정 교과와 ‘청소년과 소비생활’ 단원을 실천적 문제 중심으로 재구성한 후 BL 전략을 활용한 구체적인 수업 진행절차를 설계하고, 이를 토대로 실제 수업에 적용 가능한 교수·학습 과정안을 개발하여 교실 수업에 실행한 후 평가하는데 목적이 있다.

본 연구의 목적을 달성하기 위한 구체적인 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, ‘청소년과 소비생활’ 단원을 중심으로 Blended Learning(BL) 전략을 활용한 실천적 문제 중심 교수·학습 과정안을 개발한다.

둘째, ‘청소년과 소비생활’ 단원을 중심으로 Blended Learning(BL) 전략을 활용한 실천적 문제 중심 교수·학습 과정안을 실제 수업에 실행하여 평가한다.

위의 연구 내용으로 이루어진 본 연구는 가정과교사들에게 21세기 지식정보화 사회에 적합한 BL 전략을 활용한 가정과수업의 본보기를 제공함으로써 교실현장에서 손쉽게 이 수업을 적용해보거나 보완하여 재실행 할 수 있게 하는데 도움을 줄 것으로 기대된다.

2. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점이 있다.

첫째, BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업은 2주 동안 두 차례의 온라인 수업과 세 차례의 오프라인 수업으로 실행하였다. 두 차례의 온라인 수업, 즉 교실 수업에서 첫 번째에는 이 수업에 대한 전체적인 소개를 하는 예비수업을 하였고 두 번째에는 1차시에 해당하는 본시 수업을 하였다. 컴퓨터로 이루어지는 온라인 학습은 1차시의 본시 수업에 해당하는 내용으로 세 차례(수업 전의 학습 활동지 작성, 수업 후의 행동계획 작성, 실천 후 성찰 일기 작성) 진행하였다. 비록 온라인 학습을 세 차례나 하였으나 이 학습이 1차시 본시 수업에 해당하는 내용이고 온라인 학습을 차시로 규정하는 것이 애매하기에 차시의 합계에 포함시키지 않았다. 따라서 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업 모두를 실행한 것이 아니기에 이 연구의 평가 결과를 일반화하기에는 제한이 있다.

둘째, 이 수업을 두 학교에서 총 115명의 학생들을 대상으로 실행하고 이 수업에 대해서 어떠한 생각을 하고 있는지 평가하였는데 이 평가방식은 자유 응답식 평가이었다. 이 평가방식은 수업을 받은 학생들이 자신의 생각을 마음껏 적는 것이기에 솔직하고 열려있는 평가를 하리라는 인식이 있지만 평가시간이 충분하지 않거나 성실하지 않은 학생은 응답하지 않는다는 단점이 있다. 본 연구에서도 115명의 학생 중 45명에서 67명의 적은 학생들이만 응답하였기에 이 평가 결과를 일반화하기에는 무리가 있다.

II. 관련 문헌 고찰

1. Blended Learning(BL: 혼합형 학습)의 의미

Blended Learning(BL)은 일반적으로 온라인과 오프라인 학습의 통합 전략으로 알려져 있다. 그러나 최근 BL이라는 용어가 주목 받고 이에 대한 관심이 고조되면서, BL은 온라인과 오프라인 학습의 통합 전략의 의미를 넘어서 보다 포괄적이고 광의적 의미로 해석되고 있다. Mantyla(2001)는 BL을 ‘학습자의 학습내용과 학습경험을 강화하기 위하여

두 가지 이상의 전달 및 확산 방법을 취하여 조합하는 것으로 개념화하였는데, 여기에서 전달 및 확산의 방법이란 테크놀리지를 의미할 뿐만 아니라 강의, 사례연구, 토론, 코칭, 멘토링, 개별학습, 협력학습 등과 같은 다양한 학습방법을 의미한다고 하였다. Dirscoll(2002)은 BL은 첫째, 교육목표를 달성하기 위한 가상강의, 자기주도 학습, 협력학습, 비디오, 오디오, 텍스트 등의 웹 기반 테크놀로지들의 결합, 둘째, 최적의 학습결과를 창출하기 위하여 구성주의, 인지주의, 행동주의와 같은 다양한 교육학적 접근방법들의 결합, 셋째, 면대면 교수자 중심의 교육에 교육매체(비디오 테이프, CD-ROM, 웹-기반 교육, 필름)의 접목, 넷째, 학습과 업무의 조화로운 결과 창출을 위해 실제적인 업무 과제에 교육매체를 접목하는 것이라 하였다.

우리나라 학자들도 BL을 ‘집합형태의 교실수업과 e-Learning 형태의 교수·학습 활동을 총체적으로 기획하여 수업을 진행하는 형태(이인숙, 2002)’, ‘학습효과를 극대화하기 위하여 비용 효과적으로 두 가지 이상의 다양한 학습 전략과 학습방법 및 기술들을 결합하여 학습 환경을 최적화하는 전략적 학습과정(송영수, 2003)’, ‘학습의 효과성을 향상시키기 위하여 온라인과 오프라인 학습 환경뿐만 아니라 다양한 학습방법과 매체를 결합·활용하기 위한 전략(한국교육학술정보원, 2003)’ 등으로 개념화하고 있다.

이들 개념 정의에서 알 수 있듯이, BL은 단지 온라인과 오프라인 학습 환경만을 결합하는 것이 아니라 학습목표, 학습방법, 학습시간과 공간, 학습활동, 학습매체, 상호작용 방식 등 다양한 학습요소들의 결합을 통해 최상의 학습효과를 도출해 내어서 그 개념과 영역이 확장되고 있다(한국교육학술정보원, 2003).

본 연구에서는 이들 개념을 종합하여 중등 학교교육을 위한 BL을 ‘교실의 면대면 수업과 온라인 사이버 학습의 결합뿐만 아니라 다양한 학습매체와 학습방법을 적절히 결합하여 교수·학습 활동을 총체적으로 기획하는 학습전략’으로 정의한다.

2. 초·중등 학교교육에서의 BL 선행연구

최근 학교 교육 분야에서의 BL의 적용 가능성을 모색하는 연구들과 BL 전략을 활용한 수업사례들이 보고되면서 학교교육에서의 BL에 대한 다양한 연구가 점차 확대되고 있다.

초·중등 학교교육에서 이루어진 BL에 대한 연구 동향을 연구 방법에 따라 살펴보면 BL 전략 수업을 위한 개발 연구(한국교육학술정보원, 2003; 이영란, 2005; 정찬길, 2005; 김미용, 2006; 김지숙, 2006)와 교수·학습 과정안 개발 및 효과 연구(김명순, 2004; 지혜원, 2004; 김경옥, 2005; 여미애, 2005; 오경희, 2005; 임수기, 2005; 김미라, 2006; 김새롭, 2006; 김성중, 2006; 변철약, 2006; 서지룡, 2006; 최수진, 2006)로 나누어 볼 수 있다.

먼저 BL 전략 수업을 위한 개발 연구로 교수·학습 모형 개발연구를 살펴보면 한국교육학술정보원(2003)에서 문제 중심학습, 프로젝트학습, 토론학습, 탐구학습, 체험학습에 BL 전략을 도입한 각각의 커뮤니티기반 교수·학습모형을 개발하여 학교교육현장 적용 가능성을 제시하였다. 정찬길(2005)은 초·중등 학교교육에서 BL 전략의 프로젝트 교수·학습을 위한 온라인 시스템을 개발하였고, 이영란(2005)은 중학교 컴퓨터 워드프로세서 수업에서 수준별·단계별 개별학습이 가능하고 활발한 상호작용이 가능한 온라인 시스템을 개발하였다. 김미용(2006)은 초등학교 고학년을 대상으로 정보화 사회에 필요한 윤리의식 함양을 위해 덕 윤리를 반영한 정보통신윤리 BL 온라인 시스템을 설계하고 구현하였다. 김지숙(2006)은 고등학생을 대상으로 ‘음악과 생활’수업에서 BL 전략을 활용한 문제 중심 수업을 학교 현장에서 실행할 수 있도록 온라인 학습 환경을 구축하고 구체적인 교수·학습 과정안을 개발하였다.

교수·학습 과정안 개발 및 효과 연구 중 먼저 실험연구로 BL의 효과를 본 선행 연구들을 살펴보면 김명순(2004)은 BL을 활용한 토론 학습이 토론능력 향상에 긍정적인 영향을 미치며, 오경희(2005)는 블렌디드 토론 환경에서 토론촉진전략이 온라인 오프라인 토론촉진전략보다 상대적으로 학업 성취도, 학습참여도, 토론 수업에 대한 만족도에서 긍정적인 영향을 미치는 것으로 보고하였다. 김경

옥(2005)은 혼합형 학습을 적용한 탐구학습이 학업 성취도, 자기주도적 학습능력 면에서 매우 긍정적인 학습효과를 가져다주며, 김새롬(2006)의 연구에서는 중학교 2학년 국어 지식과 문학 영역에서 BL 전략을 활용한 커뮤니티 기반 탐구학습이 학생들의 만족도와 성취도를 증가시킨다는 것을 알 수 있었다. 김성중(2006)은 BL 전략을 활용한 웹기반 과학과 탐구학습 시스템을 개발하여 초등학교에 적용한 결과 BL 전략 집단에서 과학과 탐구학습에 대한 관심과 흥미도가 높아졌고 게시판 활용을 통해 다양한 의견을 주고받음으로서 학업 성취도가 향상되고 탐구 능력이 신장되는 것을 볼 수 있었다.

컴퓨터 플래시 프로그램 실습수업에 BL 전략을 도입한 김미라(2006)는 실업계 고등학교 3학년 학생들이 BL 방식을 적용한 이론 학습 및 기능 학습에서 상당한 긍정적인 효과가 있음을 검증하였고 학습결손을 보이는 학생 수도 상당수 줄어들었음을 보여주었다. 서지룡(2006)은 혼합학습 전략을 활용한 프로젝트 학습이 학습공동체 의식과 학업 성취도 향상에 효과가 있으며, 자기주도성의 하위 영역인 개방성과 문제해결력에서 긍정적인 영향을 주는 것으로 보고하였다. 최수진(2006)은 온·오프라인을 연계한 초등학교 영어 프로젝트 학습은 학생들의 협동 학습 태도, 학습 참여도, 자기 주도적 학습 태도에 긍정적인 영향을 주었으며, 주어진 과제를 창의적으로 해결할 수 있는 상위 인지적 학습 책략과 아울러 유의미한 맥락 내에서 자연스러운 의사소통을 가능하게 한다고 보고하였다.

다음으로 실험설계 없이 개발한 교수·학습 과정안을 수업에 적용하여 학생들의 반응을 본 선행 연구들을 살펴보면 지혜원(2004)은 혼합형 학습원리를 활용한 탐구학습 모형 및 교수·학습 과정안을 개발하여 초등학교 6학년 학생들에게 수업을 실시한 결과 문제 해결을 위한 자료 및 정보 수집이 용이하고, 활발한 상호작용이 가능하여 수업 전반에 대한 만족도와 효과성이 높고 새로운 수업 방식에 상당한 흥미를 보였음을 알 수 있었다. 여미애(2005)는 초등학교를 대상으로 커뮤니티기반 프로젝트 학습의 만족도를 조사한 결과, 수업 방법에 흥미를 가졌으며 학습에 대한 집중도와 학습자간의 협력적인 태도를 높일 수 있으며 학습자들의 문제해결력과 학습 만족에 긍정

적인 영향을 미친 것으로 보고하였다. 임수기(2005)는 문제 중심 학습에 BL 기법을 도입하여 '정보사회와 컴퓨터' 수업을 설계하고 고등학생을 대상으로 적용한 후 수업 만족도를 조사하였다. 그 결과 학습자에게 온라인과 오프라인 상에서 다양한 상호작용을 줄 수 있어 학습자의 적극적인 참여를 유도할 수 있었고, 다양한 모둠 활동을 통해 협동심과 친밀감 등을 향상시켜 주었다고 보고하였다.

변설악(2006)은 초등학교 6학년 학생들을 대상으로 BL 전략을 활용한 커뮤니티 기반 프로젝트 학습의 학교 현장 적용 가능성을 검증하기 위하여 영어과를 중심으로 교수·학습 설계안을 개발하고 적용하였다. 그 결과 BL 전략을 활용한 커뮤니티기반 프로젝트 학습은 학습 내용에 대한 이해를 풍부히 하면서 학습하는 방법을 배우며 사고력과 문제해결력, 종합적 언어사용능력을 신장시켰으며, 학습 만족도에 긍정적인 영향을 준 것으로 나타났다. 또한 학생과 학생, 학생과 교사간의 긴밀한 상호작용으로 정의적인 친밀감과 결속력을 더욱 견고히 하며 협동의 소중함을 느끼게 하는 등 학습에 대한 흥미와 학습 태도 면에서 그 교육적 효과를 확인할 수 있었다.

이상의 선행연구에서 BL 수업의 효과와 평가결과를 종합하면 BL 수업은 토론 능력(김명순, 2004), 탐구능력(김성중, 2006), 자기 주도적 학습능력(김경옥, 2005; 최수진, 2006)을 향상시키며, 학습에 대한 흥미(지혜원, 2004; 여미애, 2005; 임수기, 2005; 김성중, 2006; 변설악, 2006), 학업성취도(오경희, 2005; 김새롬, 2006; 김성중, 2006; 서지룡, 2006), 학습참여도(오경희, 2005; 임수기, 2005; 최수진, 2006) 수업만족도(지혜원, 2004; 여미애, 2005; 오경희, 2005; 김새롬, 2006)를 높이며, 협동 학습 태도(여미애, 2005; 변설악, 2006; 최수진, 2006)에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 여러 연구자들은 BL 전략을 활용한 수업은 학습에 필요한 정보를 수집하는 데 용이하고(지혜원, 2004), 다양한 상호작용(지혜원, 2004; 임수기, 2005) 및 활발한 의사소통(최수진, 2006)이 가능하여 학습 효과의 극대화를 가져온다. 이러한 결과들은 BL 전략 수업의 학교 현장 도입 가능성을 제시해 주고 있었다.

하지만 이러한 긍정적인 평가에도 불구하고 가정과교육에서는 BL 전략을 활용한 수업에 대한 연구는 전무하였다.

따라서 가정과교육에서 BL전략 수업에 적합한 학습 모형과 학습 주제를 선정하여 수업을 설계하고 실제 학교 현장에 적용하여 수업을 평가받는 것은 의미가 있다고 하겠다.

III. 연구 방법

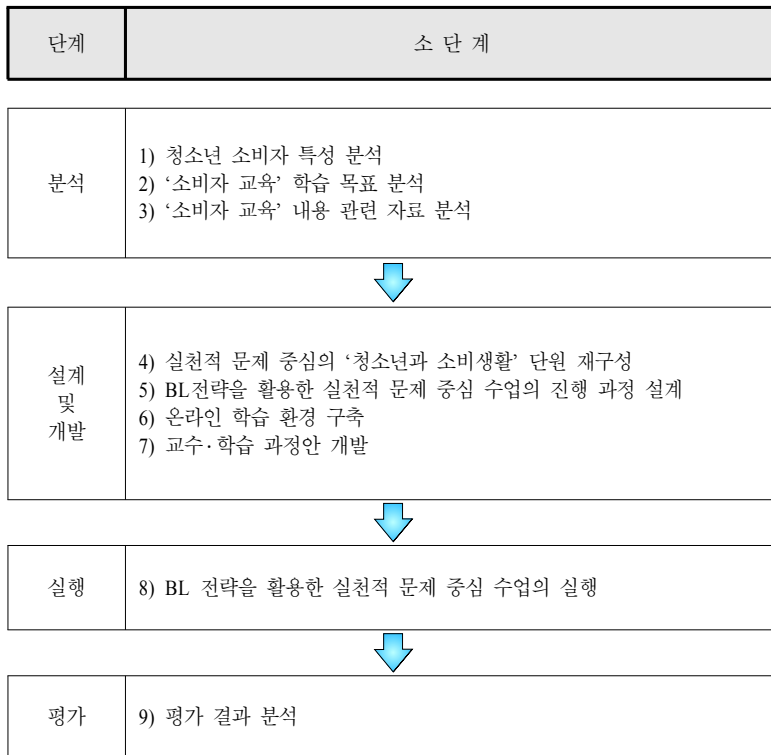
1. 연구진행 과정

본 연구의 과정은 [그림 III-1]과 같이 ADDIE 교수설계 모형에 따라 분석(Analysis), 설계(Design) 및 개발(Development), 실행(Implement), 평가(Evaluation) 단계로 진행되었다.

첫째, 분석 단계에서는 청소년과 소비생활에 관련된 선행연구와 문헌, 제7차 기술·가정 교육과정에서 제시하고

있는 교과 교육의 목표, 기술·가정 10종 교과서의 ‘소비자 교육’ 관련 단원의 내용, 소비자 교육 내용에 대한 요구도 및 지식 정보화 사회에서 요구되는 소비자 교육 내용을 분석하여 청소년 소비자 특성을 파악하고 중학교 2학년 소비자 교육에 적합한 학습 목표와 내용을 추출하였다.

둘째, 설계 및 개발 단계에서는 분석 결과를 토대로 ‘청소년과 소비생활’ 단원을 실천적 문제 중심으로 재구성하고, BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 구체적인 진행 과정을 설계하였다. 에듀넷을 이용하여 수업에 필요한 온라인 학습 환경으로 『BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 가정과 수업(<http://community.edunet4u.net/~consumer2>)』 홈페이지를 개설하였다. 그리고 교수·학습과정안은 미국 오하이오주의 ‘일과 가족 생활 지침서(Work and Family Life Program)’의 형식을 참고하여 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업을 위한 총 8차시의 교수·학습 과정안을 개발하였으며, 원활한 수업 진행을 위해 학생용 학습 활동지(48개), 읽기자료(9개), 교사용 자료(8개) 등과 같은



[그림 III-1] 연구 진행 과정

다양한 학습 자료를 함께 개발하였다.

셋째, 실행단계에서 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업을 위해 개발된 8차시 교수·학습 과정안 중에서 실천적 문제 ‘현명한 소비자가 되기 위해 나는 무엇을 준비해야 하는가?’의 1차시 교수·학습 과정안을 학교 수업에 실행하여 실행하였다. 그 이유는 실행한 학교 여건상 8차시를 다 실행할 만큼의 시간이 허락되지 않았기 때문이다. 여기에서 1차시는 교실수업 즉, 오프라인 수업만의 차시를 의미한다. 온라인 학습은 학생들 개인 시간에 의존하기에 차시로 한정하기에 어려움이 있다.

실행대상은 편의로 선정한 두 개 학교 학생들로 충청북도 청주시 소재의 중학교 2학년 두 개 학급 81명과 대전광역시 소재의 중학교 2학년 한 개 학급 34명의 학생들에게 실행하였다. 실행 기간은 청주시 소재 중학교는 2007년 11월 2일부터 2주간 실행하였다. 대전광역시 소재 중학교도 2007년 10월 30일부터 2주간 실행하였다. 2주간의 실행 기간 동안 두 차례의 교실 수업(예비 프로그램, 1차시 본시 수업)과, 세 차례의 온라인 학습(수업 전의 학습활동지 작성, 수업 후의 행동계획 작성, 실천 후 성찰일기 작성)이 진행되었다.

수업 처치 전 본 연구자는 수업을 지도할 각 학교 가정과 교사들과 한 차례의 상호 대면과정을 통해 수업내용과 학습 자료의 사용법, 그리고 수업 진행방법에 대해 소개하였다. 실행 과정에서 지도 교사와 학생들의 학습을 돕기 위하여 각 교사 개인별로 워크샵을 실시하였다. 워크샵에서 본 연구자는 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 의의와 수업 진행 방법을 설명한 ‘예비 프로그램’ 교수·학습 과정안과 오프라인 교실 수업에 대해서 소개하였다. 수업 실행 기간에는 본 연구자가 온라인 학습방에 접속하여 학생들의 활동을 관찰하면서 자기소개 글에 댓글을 달고 ‘개인 과제 제출방’ 게시판에 탑재되는 학습결과물에 대해서 피드백을 하여 학습자들의 활동을 촉진하였으며, ‘온라인 학습 알리미’ 게시판 등을 통해 학습 시 유의점이나 공지사항을 올려 학습이 원활히 진행될 수 있도록 학습을 도왔다.

수업 처치 전 대상 학생 모두 학교 전산실에서 1차시(45분) 분량의 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업

‘예비 프로그램’을 통하여 수업의 개요 및 수업 진행 방법에 대해 학습하고 ‘에듀넷’ 홈페이지에 각자 회원 가입을 하였다. 학생들은 다음 오프라인 교실수업 전에 개인별로 수행해야하는 온라인 학습에 대해 교사에게 안내를 받고, 수업 전 단계인 온라인 학습을 각 가정에서 수행하여 온라인 학습방에 결과물을 탑재하고 교사와 친구들의 피드백을 받았다.

그리고 그 이후 본시 수업 단계에서는 교수·학습 과정안에 따라 오프라인 교실 수업으로 1차시(45분) 학습이 교사의 지도하에 실시되었다. 학생들은 오프라인 교실 수업 후 각 가정에서 수업에서 배운 내용을 토대로 온라인 학습으로 스스로 실천 계획을 세우고 계획대로 일주일 동안 실천한 후 온라인 학습방의 ‘성찰 노트’ 게시판에 실천 과정과 결과에 대한 자기 평가를 작성하였다.

마지막으로, 평가 단계에서는 수업에 참여한 두 개 중학교 2학년 학생 115명을 대상으로 모든 수업이 끝난 후 ‘이 수업을 받은 후 소비생활에서 가장 변화된 행동’, ‘학습에서 가장 재미있었던 점’, ‘가장 어려웠던 점’, 그리고 ‘수업에 대한 개선점’에 대해서 개방형 질문으로 응답하게 하여 그 내용을 분석하였다.

IV. 연구결과

1. ‘청소년과 소비생활’ 단위에서의 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 교수·학습 과정안과 평가

1) BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 개요

BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 개요는 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 진행 과정을 설계하기 위하여 고려한 사항과 설계된 수업 진행 과정, 온라인 학습 환경 개요 및 특성을 제시하였다.

(1) BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 진행 과정을 설계하기 위하여 고려한 사항

BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 가정과 수업의 진행 과정을 설계하기 위해 고려한 사항은 다음과 같다.

첫째, 실천적 문제 중심 수업의 시수 부족 문제, 다양한 학습 자료 부족 문제, 상호작용 부족 문제를 해결하여 수업의 효율성을 증진시키기 위해 BL 전략을 도입하여 교실 수업과 사이버학습의 연계 및 다양한 교수·학습 활동이 가능하도록 설계하였다.

둘째, 비판적 사고력, 문제해결능력, 의사결정력, 창의성, 도덕성과 같은 고등사고 능력을 기를 수 있고 학습자간의 협동학습을 지향하는 실천적 문제 중심 수업의 한 모형인 Laster(1987)의 ‘실천적 행동 가정과 교수법’을 기본 토대로 한다. 여기에 미국의 오레곤주에서 개발한 실천적 추론 가정과 수업모형(유태명 외 4인, 2004 재인용)에서 제시된 실천적 추론 과정요소를 참고로 실천적 추론 단계의 사고과정 명칭을 간단히 변경하였다.

셋째, BL 전략 요소는 ‘교실수업-사이버학습 연계를 위한 커뮤니티 기반 교수·학습 모형 개발연구(한국교육학술정보원, 2003)’에서 개발한 ‘학교교육에서의 BL 영역과 요소’를 참고하였다. BL 전략의 다양한 요소 중 학습환경(on-line/off-line) 측면에서의 혼합 이외에도 학습장소(on-class/off-class), 학습형태(개별학습/협동학습/일제학습)를 적절히 결합한 형태의 교수·학습 활동으로 설계하였다. BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심의 수업의 핵심 전략은 오프라인 교실수업과 온라인 사이버학습을 연계한 교수·학습 활동으로 온라인 사이버학습 활동이 단지 오프라인 교실수업을 보조하는 수단으로서가 아니라 교수·학습에서 빠질 수 없는 하나의 수업 과정으로 진행되도록 설계하였다. 그러기 위해서는 오프라인 교실 수업과 온라인 사이버 학습 활동 두 가지를 별도로 설계하는 것이 아니라 두 환경 사이의 상호작용을 잘 고려하여 설계하여야 하는데 특히 오프라인 교실 수업과 온라인 사이버 학습의 순서를 고려하여 본 연구에서는 온라인 사이버 학습이 먼저 이루어지고 오프라인 교실 수업이 진행되며 그 후 온라인 사이버 학습으로 수업을 마무리하는 순서로 계획되어 졌다.

오프라인 교실수업의 학습형태는 소그룹 협동학습을 기본으로 하며 학습 내용에 따라 학습자 중심의 개별학습과 교수자 중심의 일제학습을 혼합하여 구성 하였다. 온라인 사이버 학습의 경우에도 협동학습과 개별학습을 혼합하여 구성하였다. 교실환경이 안고 있는 시공간의 제약에서 벗어나 온라인에서도 학습자들은 자기 주도적 학습과 동료와의 협동학습 활동을 병행하여 학습활동을 수행하게 된다.

넷째, 상호작용 유형은 교실 수업의 교사와 학생, 학생과 학생간의 상호작용 외에 온라인에서도 교사와 학생, 커뮤니티와 학생, 학생과 학생간의 상호작용이 이루어지도록 계획하여 활발한 상호작용이 가능하도록 설계하였다.

다섯째, 오프라인 교실 수업의 경우 거의 대부분이 교수자 일인이 역할을 수행하지만, 온라인 사이버 학습에서 교사는 분석, 설계, 개발, 운영, 평가 전 단계에서 교수자, 설계자, 개발자 등의 다양한 역할이 필요하다. 따라서 두 환경을 적절히 조화시키기 위해서는 교수자의 역할에 대한 설계가 필요한데 본 연구에서는 한국학술정보원(2005)의 ‘사이버선생님 역량분석 보고서’에 제시된 ‘사이버선생님 학습단계별 핵심행동 정의’를 참고하여 온라인에서의 교사의 역할을 수업 진행 과정에 상세히 제시하였다. 그 뿐만 아니라 오프라인 교실 수업에서의 교사의 역할도 제시하였다.

(2) BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 진행 과정

BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 진행 과정도는 [그림 IV-1]과 같이, 전체적으로 수업 전 활동, 본시 수업 활동, 수업 후 활동의 세 단계의 흐름을 가진다.

BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 교수·학습 진행 과정을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 수업 전의 문제 정의 단계에서는 학습자들이 교실 밖의 장소 즉, 가정이나 PC가 있는 장소에서 온라인 학습을 하게 된다. 주요 교수·학습 활동으로는 학습내용과 관련된 동영상, 신문기사, 만화 등과 같은 자료를 교사가 온라인 학습방의 해당 게시판에 게시하고 학생들은 학습자료를 본 소감을 작성하거나, 실천적 문제를 분명히

과정	기본 단계	주요 내용	주요 교수·학습 활동	BL전략
수업 전	문제 정의	· 문제 인식	<교사> 학생들의 동기유발 및 실천적 문제를 인식시키기 위한 학습 자료를 올리고 학생들의 결과물에 피드백 한다. <학생> 온라인 학습방에 올려진 학습 자료를 보고 질문에 답을 작성하여 올린다.	off-class* on-line 개별학습
본시 수업	실천적 추론	· 기대하는 목표 세우기 · 문제의 배경 이해하기 · 바람직한 대안 탐색하기 · 행동의 결과 고려하기	<교사> · 온라인 학습내용을 상기시키기 위한 질의 응답시간을 갖는다. · 학습 목표를 제시한다. · 실천적 문제를 해결하기 위한 학습자료 제시 및 질문 제시한다. · 차시 예고 - 온라인 사이버 수업, 면대면 교실수업에서 이루어질 학습 내용을 예고한다. <학생> · 교사의 질의에 응답하면서 실천적 문제를 해결한다.	on-class off-line 개별학습/ 협동학습/ 일제학습
수업 후	행동	· 행동 계획 · 실천	<교사> 학생의 행동 계획에 대한 피드백으로 행동을 촉진한다. <학생> 온라인 학습으로 행동 계획 수립(모둠별 or 개별)하여 온라인 학습방에 올리고 계획한 대로 실천한다.	off-class on/off-line 협동/개별학습
	행동 평가	· 개인별 행동 평가	<교사> 행동 후 개인별 평가에 대해 추후 실천을 촉진할 수 있는 피드백을 제시한다. <학생> 온라인 학습방에 성찰일기를 쓰면서 행동과정 및 결과에 대해 반성한다.	off-class on-line 개별학습

[그림 IV-1] BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업 진행 과정도

* on-class와 off-class의 개념과 on-line과 off-line의 개념은 서로 다른 개념으로써, on-class와 off-class는 학습 “장소”를 강조하며, 반대로 on-line과 off-line의 개념은 인터넷에 접속하여 학습을 수행하느냐 그렇지 않느냐를 강조한다. 예컨대 on-class, off-line이란 교실에서 인터넷 활용 없이 수업을 하는 경우를 말하고, on-class, on-line이란 교실에서 인터넷에 접속하여 학습활동을 수행하는 경우를 말한다. 그리고 off-class, on-line이란 교실 밖 가정이나 야외 현장에서 인터넷에 접속하여 학습활동을 수행하는 경우를 의미하며, off-class, off-line이란 교실 밖 가정이나 야외 현장에서 인터넷을 사용하지 않고 면대면 모임을 갖거나 자료수집, 현장학습 활동 등을 수행하는 것을 의미한다.

인식할 수 있도록 교사가 제시한 일련의 질문에 답을 하여 본시 수업에서 이루어질 학습에 동기를 유발하고 실천적 문제를 인식 할 수 있도록 하였다.

이 단계에서의 BL전략은 학습 자료를 보고 충분히 생각할 수 있는 시간을 부여하고, 면대면 교실수업의 시간·시수 부족의 문제를 해결할 수 있도록 off-class, on-line, 개별학습으로 진행되도록 구성하였다. 온라인 학습을 위해 학습 자료와 활동지는 교사가 미리 온라인 학습방에 탑재하여 학생들의 학습을 돕고, 학습자들이 해결한 결과물은 온라인 학습방의 과제 제출란에 탑재하도록 하여 자신의 정보를 공개하고 다른 학습자와 정보를 공유하도록 한다. 교사는 학습자들이 개별학습을 잘 진행 할 수 있도록 계속해서 온라인 학습방을 모니터링 하고 학생들의 결과물

에 교사의 의견을 달아 학습자들의 자기주도적 학습과정을 촉진하도록 하였다.

둘째, 오프라인 교실 수업으로 진행되는 본시 수업은 실천적 추론 단계로 구성되어진다. 주요 교수·학습 활동으로 교사는 먼저 온라인 학습으로 진행되었던 학습 내용을 본시 수업과 연결시키기 위해 온라인 학습 내용과 관련된 질문을 제시하여 학생들에게 답을 하게 한다. 학생들이 이 과정에서 본시 수업의 학습 내용을 유추할 수 있다.

다음으로 교사는 본시 수업에서 다루게 될 학습 목표를 제시한다. 교사는 실천적 문제를 학생 스스로 해결 할 수 있도록 실천적 문제 배경을 이해하기 위한 학습 자료와 질문을 제시하여 학생들의 깊은 사고과정을 유도한다. 또한 바람직한 대안을 찾을 수 있는 질문과 최선의 선택을

할 수 있는 질문을 제시하여 학생들이 실천적 문제를 해결 할 수 있도록 한다. 본시 수업은 모둠별 또는 개별 학습 활동이 진행되며 학습 결과물은 발표를 통해 동료들에게 공개하여 학습 내용과 생각을 공유할 수 있도록 한다. 이 과정에서 교사와 학생, 학생과 학생간의 상호작용이 활발히 이루어진다. 교사는 오프라인 교실 수업이 끝나기 전에 온라인 학습과 다음 오프라인 교실수업에 대한 안내를 하고 학생들은 본시 수업이 끝나면 온라인 학습을 할 준비를 한다.

이 단계에서의 BL 전략은 인간적인 피드백이 가능하고 모뎀된 상호간, 교사와 학습자 간의 충분한 의사소통이 이루어져 실천적 추론과정이 원활히 수행될 수 있도록 off-line, on-class, 협동학습으로 설계하고 학습내용에 따라 개별학습 또는 일제학습을 진행하도록 하였다. 한편 시간이 부족하여 교실에서 진행하지 못한 학습 활동, 심도 있는 토론이 필요한 학습 활동, 다양한 정보가 필요한 학습 활동인 경우는 심화·보충 활동으로 온라인 학습을 진행할 수 있도록 하였다. 본시 수업에서 학습목표나 학습 자료를 제시할 때는 교실에 설치되어 있는 정보화 기기로 온라인 학습방에 탑재 되어있는 학습목표 PPT, 동영상, 신문 기사 등 같은 학습 자료를 제시하여 수업이 너무 지루하지 않도록 한다.

셋째, 온라인 학습으로 진행되는 수업 후 단계에서는 행동과 행동 후 평가 단계로 이루어진다. 주요 교수·학습 활동으로는 온라인 학습으로 본시 수업에서 세웠던 행동 목표를 바탕으로 실천 가능한 행동 계획을 수립하고 정해진 기간 동안 실천한 뒤 온라인 학습방의 '성찰노트' 게시판에 성찰 일기를 써 행동의 과정과 결과를 학생 스스로 평가할 수 있도록 하였다. 교사는 온라인 학습방의 성찰 일기를 확인하고 교사의 의견을 달아 학생들이 계속해서 실천이 이루어질 수 있도록 지도한다. 또한 다른 학습자들도 동료들의 결과물에 피드백을 제공 할 수 있도록 하여 학습을 통해 얻은 교훈을 공유할 수 있도록 한다. 경우에 따라 학습 활동의 결과들은 오프라인 교실 수업에서 피드백 자료로 활용될 수 있다.

이 단계의 BL 전략은 주로 off-class, on-line, 개별학습으로 진행된다. 하지만 교사가 모뎀별 온라인 학습 과제를

제시한 경우, 본시 수업 시간에 시간이 부족하여 온라인 학습으로 수업을 보완 할 경우는 off-class, on-line, 협동학습으로 진행된다. 이 경우는 학습자 상호간의 협동학습이 잘 이루어 질 수 있도록 교사가 온라인 학습방을 모니터링 하여 상호작용을 촉진시키고, 학생의 질문에 즉각 답을 하여 학생들의 학습에 차질이 생기지 않도록 한다. 개인별로 행동 계획을 수립하거나 학생들이 행동 후 결과와 과정을 평가할 할 경우에는 off-class, on-line, 개별학습이 진행된다. 교사는 온라인 학습방의 게시판이나 쪽지 발송 등의 기능을 활용하여 학생들의 행동을 효과적으로 촉진할 수 있으며, 행동에 대한 평가에 있어서도 온라인 학습방의 '성찰 노트' 게시판을 활용하게 되면 상시 피드백이 가능하고, 학생들도 자유롭게 자신의 이야기를 할 수 있어서 면대면 교실 수업에서 보다 더 효과 높은 수업을 진행할 수 있다.

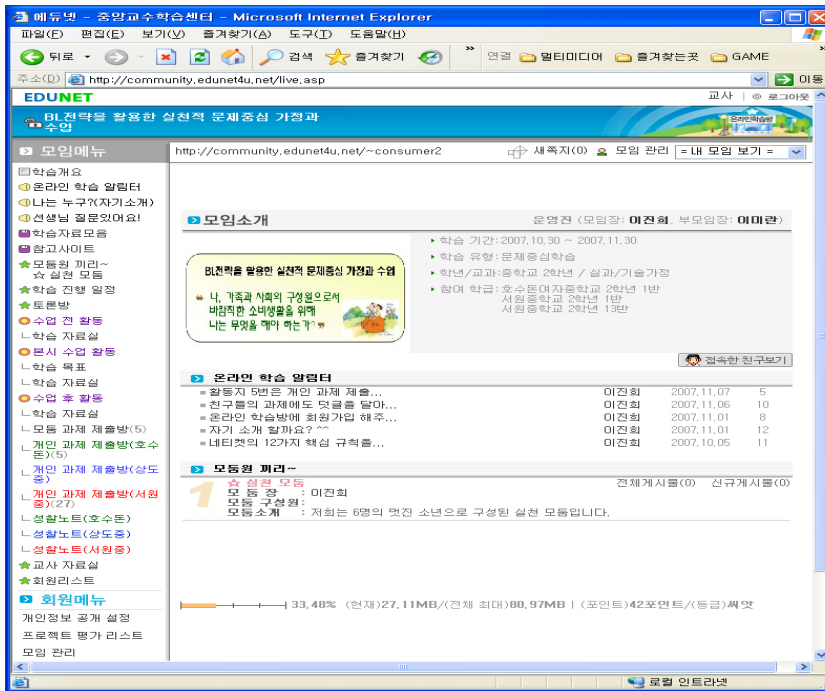
(3) 온라인 학습 환경 개요 및 특성

BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 가정과 수업을 진행하기 위해서 사용되는 핵심적인 교수·학습 매체는 학생과 교사의 상호작용 공간인 온라인 학습 환경이다.

본 연구에서는 에듀넷-중앙교육학습센터(<http://www.edunet4u.net>)에서 지원하는 '온라인 학습방'을 이용하여 『BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 가정과 수업 (<http://community.edunet4u.net/~consumer2>)』 홈페이지를 개설하였다.

온라인 학습방은 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 진행 절차에 따라 '수업 전', '본시 수업', '수업 후' 단계와 이를 지원하는 하위기능으로 조직되어 있고, 그 외 교수·학습 활동에 필요한 모뎀방, 토론방, 과제제출방 등으로 메뉴를 구성하였다. 특히, 온라인 학습방은 학습자, 교수자 사이의 상호작용을 지원하고, 학습자들이 원하는 정보를 검색, 수집, 분류, 저장 할 수 있도록 하였으며, 다양한 사람들과의 의사소통과 수많은 자료들을 토대로 자신의 지식을 재구성하여 문제를 해결할 수 있는 학습 환경을 제공하는데 초점을 두었다.

에듀넷 온라인 학습방의 전체적인 구성은 [그림 IV-2]와



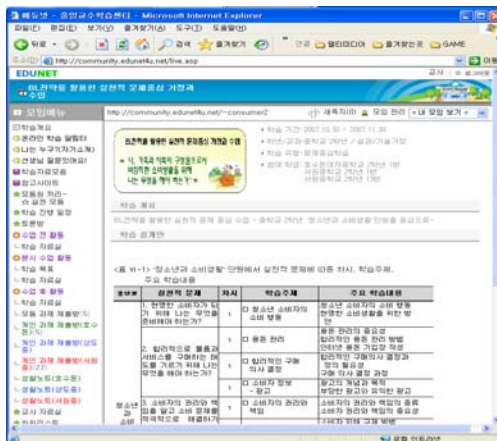
[그림 IV-2] 에듀넷 온라인 학습방의 구성

같다.

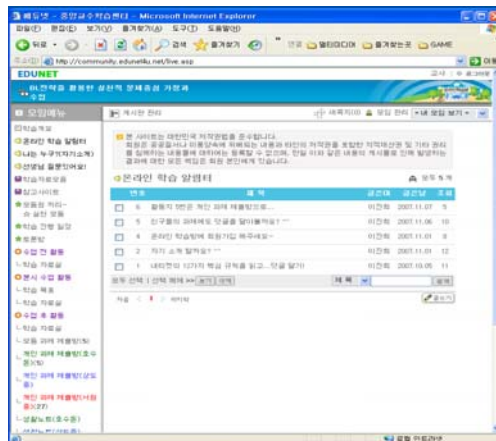
메인 화면의 주요 기능은 모임방 이름과 주소, 쪽지, 모임 소개, 접속한 친구 보기, 온라인 학습 알리터, 모듬원 소개, 모임 메뉴가 보이도록 구성되어 있다. 모임 소개는 학습기간, 학습유형, 학년/교과, 참여 학급의 정보를 제공

하며, 접속한 친구보기를 통해 현재 온라인 학습방으로 접속한 친구들의 정보를 알 수 있다. 쪽지 기능은 수업시간에 모듬 구성원끼리 상호작용 하거나, 교사에게 수업과 관련된 의문사항을 실시간으로 질문하는데 이용한다.

온라인 학습방의 모임 메뉴의 하위 메뉴는(그림 IV-2)



[그림 IV-3] 학습개요



[그림 IV-4] 온라인 학습 알리터



[그림 IV-5] 나는 누구?



[그림 IV-6] 학습 자료 모음

학습개요, 온라인 학습 알림터, 나는 누구, 선생님 질문 있어요, 학습 자료 모음, 참고사이트, 모듬원 끼리, 수업 전 활동-학습 자료실, 본시 수업 활동-학습목표, 학습 자료실, 수업 후 활동-학습 자료실, 토론방, 학습 진행 일정, 모듬 과제 제출방, 개인 과제 제출방, 성찰노트, 교사 자료실, 회원리스트로 구성되어져 있다. 회원메뉴의 하위메뉴는 알람쪽지 설정, 개인정보 공개 설정, 프로젝트 평가 리스트, 모임 관리로 구성되어 있다. 온라인 학습방의 모임 메뉴의 각 하위별 영역의 기능을 살펴보면 다음과 같다.

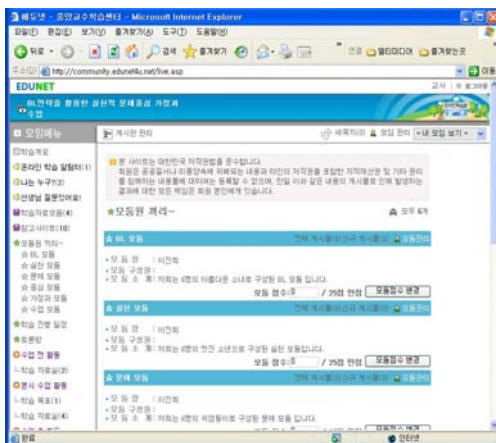
‘학습 개요’(그림 IV-3) BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업을 진행하기 위해 사전에 학습자들에게 학습에 대한 전반적인 안내가 이루어지는 곳이다. 학습에 대한

개요와 학습 목표를 제시하고, 학습 진행과정과 온라인 학습방의 활용에 대해 설명해 준다. BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 진행 절차에 대한 안내와 온라인 학습방의 하위 메뉴들에 대해서 소개를 한다. ‘온라인 학습 알림터’(그림 IV-4)는 학습과 관련된 각종 알림 사항과 과제 공지 등 교사가 학생들에게 필요한 공지사항들을 수시로 올리는 곳이다.

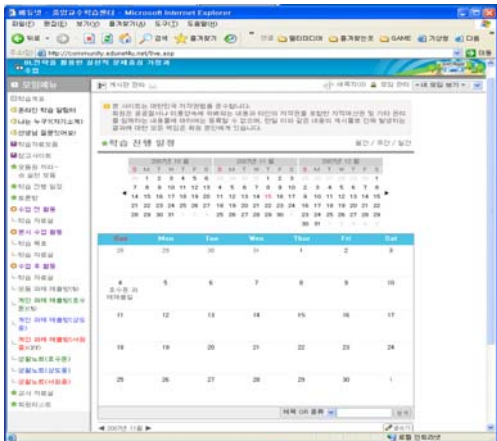
‘나는 누구?’에서는 교사와 학습자들이 간단한 자기소개를 올리고 이를 본 학생과 교사는 댓글 쓰기 기능으로 서로 인사를 나눌 수 있다. 이를 통하여 학습자간, 학습자와 교사간의 친근감을 갖고, 공동체 의식이 형성될 수 있다 (그림 IV-5 참조). ‘선생님 질문 있어요!’에서는 학습과 관



[그림 IV-7] 참고사이트



[그림 IV-8] 모듬원 끼리



[그림 IV-9] 학습 진행 일정



[그림 IV-10] 수업 전 활동

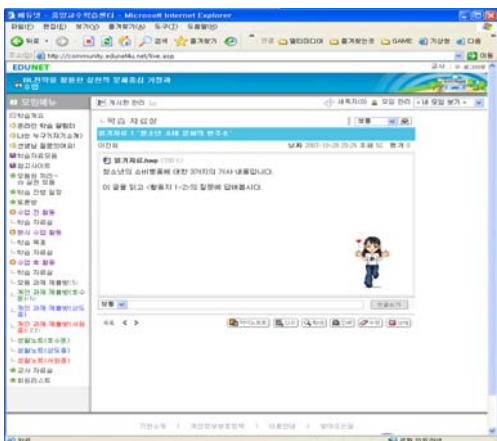
러던 각종 질문을 자유롭게 하도록 하여 교사의 도움을 받아 학습을 원활히 진행할 수 있다. 학생들의 질문에 교사는 즉각적으로 답을 할 수 있어야 한다.

‘학습 자료 모음’에서 동영상, 사진, 신문기사, 문헌 등과 같은 학습 관련 자료를 교사가 제시하여 학생들이 학습을 진행하는데 도움을 주며, 학생들이 자신이 발견한 정보를 탑재하여 다른 학생들과 정보를 공유할 수 있다(그림 IV-6 참조).

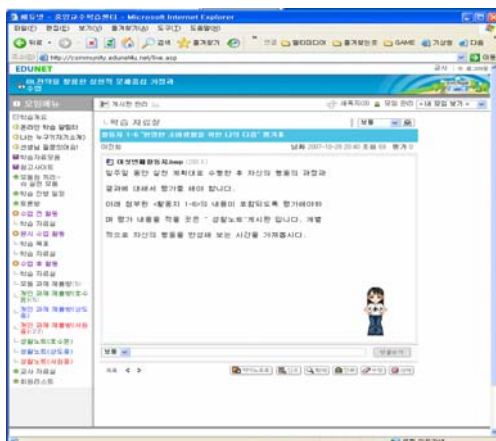
‘참고 사이트’는(그림 IV-7) 수업 관련 자료와 정보를 교사가 제시하는 곳이다. ‘모둠원 끼리’에서는 모둠별로 학습방을 따로 개설할 수 있으며 모둠원끼리 문제해결을 위해 상호작용하며, 수집한 자료를 공유할 수 있다(그림

IV-8 참조). ‘학습 진행 일정’에서는 모둠원의 문제해결을 위한 일정을 조정하거나 교사가 학습 진행 일정을 제시한다(그림 IV-9 참조). ‘토론방’에서는 교사와 학생, 학생과 학생 간 상호작용의 통로로서 학생들의 의견을 묻거나 찬·반 토론을 할 수 있게 하여 생각을 나눔으로써 상호관계를 증진시키며 논리성을 키운다.

[그림 IV-10]에 제시된 수업 전 활동’에서는 본시 수업 전에 학생들이 온라인 학습을 진행하는 곳으로 학습해야 할 자료를 올리는 곳이다. 즉, 실천적 문제와 관련이 있는 동영상 및 신문기사 등을 제시하여 실천적 문제를 인식하게 하고 학습 동기를 유발시켜 준다. 일련의 질문들이 제시된 활동지를 올려 학생들이 다룬 받을 수 있도록 하였다. 문



[그림 IV-11] 본시 수업 활동



[그림 IV-12] 수업 후 활동

제를 해결하여 개인 과제 제출방에 제시하게 되면 댓글 쓰기 기능으로 교사와 학생들의 피드백이 이루어진다.

‘본시 수업 활동’에서는 본시 수업에 사용할 수 있도록 학습목표와 학습 자료를 제시한다. 본시 수업은 면대면 교실 수업으로 진행되지만 학생들의 흥미를 유발하기 위하여 교실에 설치된 정보화 기기로 온라인 학습방에 있는 자료들을 이용할 수 있도록 하였다. 학습목표와 학습자료를 따로 올려 구분 짓고 본시 수업에서 주어진 학습 과제물도 이 게시판에 탑재된다(그림 IV-11 참조).

‘수업 후 활동’에서는(그림 IV-12) 본시 수업 후에 모둠 학습 또는 개별학습으로 해결해야 할 학습 자료를 제시하는 곳이다. 결과물은 모둠 과제 제출방에 올린다. 교사는 학생들이 문제 해결과정을 항상 모니터링하고 피드백 해 줄 수 있다. 행동 계획을 세우고 ‘성찰노트’를 통해 성찰 일기를 쓰면서 개인별로 실천 과정과 실천 후 결과를 평가하여 학습과정을 돌이켜 볼 수 있도록 하고, 그 결과에 대해서는 학생과 교사가 댓글로 피드백을 한다.

그 외 교사에게 필요한 게시판으로 ‘교사 자료실’이 있으며 ‘회원 리스트’, ‘프로젝트 평가 리스트’, ‘모임 관리’가 있다. 교사 자료실에는 교사가 교수·학습 과정에서 필요한 교사용 자료를 제공하며, 회원 리스트에서는 온라인 학습방에 가입한 학생들의 정보를 알 수 있다. 프로젝트 평가 리스트는 학습자가 몇 번 온라인 학습커뮤니티에 접속했는지, 게시판에 남긴 글 수는 몇 개인지, 과제를 제출했는지 안했는지 등을 점검할 수 있어 학생들의 온라인 학습의 참여도를 관찰할 수 있도록 되어 있다. 모임 관리는 교사가 희망에 따라 온라인 학습의 메뉴를 수정·편집할 수 있도록 구성되어 있다.

2. 개발된 ‘청소년과 소비생활’ 단원에서의 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 교수·학습 과정안

‘청소년과 소비생활’ 단원에서의 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 교수·학습 과정안은 본 교수·학습 과정안의 특징, 총 8차시의 교수·학습 과정안의 소개로 이루어졌다.

1) 본 교수·학습 과정안의 특징

본 연구에서 개발한 교수·학습 과정안의 특징은 다음과 같다.

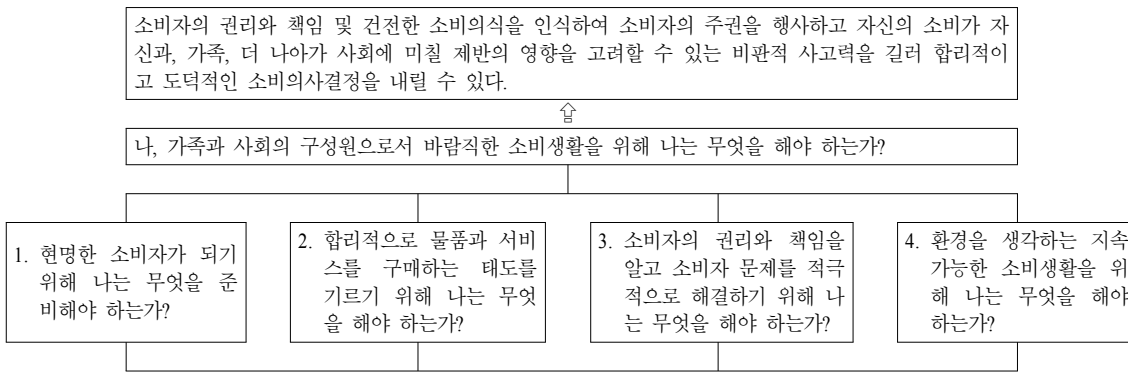
첫째, 교수·학습 과정안의 형식은 미국 오하이오주의 ‘일과 가족생활 지침서(Work and Family Life Program)’의 형식을 참고로 하였으며, 각 차시별로 단원명, 학습 주제, 실천적 문제, 일반 목표, 구체적 목표, 학습 내용, 지도 시 유의점, 문제 해결 단계, 학습 활동, Teacher Note가 포함되어 있다.

둘째, 실천적 문제 중심 수업을 효율적으로 진행할 수 있도록 BL전략을 도입한 수업 진행 과정에 따라 교수·학습 과정안을 개발하였다. 진행 단계별로 BL전략에 대한 설명과 지도 시 유의점을 상세히 기록하였다.

셋째, 본시 수업 전 활동과 본시 수업, 수업 후의 활동을 하나의 교수·학습 과정안에 포함하였다. 온라인 학습 활동이 오프라인 교실수업을 보조하는 것이 아니라 교수·학습의 한 과정으로 계획되어 있기 때문에 학습자가 수업 전 활동을 하지 않거나 수업 후의 활동을 하지 않으면 완전한 수업을 하였다 할 수 없다. 따라서 하나의 주제로 개발되어진 교수·학습 과정안에는 온라인과 오프라인의 수업과정이 모두 표현되어 있다.

넷째, 실천적 문제에 따라 개발된 하나의 교수·학습 과정안은 각각 오프라인 교실수업 1차시(45분) 분량의 내용으로 계획되어 있다. BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업은 온라인과 오프라인 활동이 동등한 가치와 비중을 가지도록 설계된 수업으로 오프라인 교실수업뿐만 아니라 온라인 학습활동 역시 수업시수에 포함이 되어야 한다. 하지만 온라인 학습의 시수는 학습자의 여건이나 환경에 따라 달라지므로 본 연구의 교수·학습 과정안에는 온라인 학습의 시수를 제외한 면대면 교실수업에서의 시수만 제시하였다.

다섯째, 실천적 문제 중심 수업 중 ‘행동’과 ‘행동에 대한 평가’ 단계는 학교 현장에서 면대면 교실 수업으로 진행하기에 어려움이 많으나, 본 연구에서는 온라인 학습으로 진행하도록 하여 행동 계획을 세우고 행동 후 평가를 온라인 학습방의 성찰 노트를 게시판에 개인별로 작성하



[그림 IV-13] ‘청소년과 소비생활’ 단원의 총괄 학습목표와 실천적 문제

도록 구성하여 학생들의 변화된 모습을 확인하고 피드백하기 수월해진 특징이 있다.

여섯째, 교사는 학습활동을 조직하고 촉진하는 역할을 하고 학습자가 주도적이고 적극적인 활동을 할 수 있도록 하였으며, 소규모 협동학습을 기본 전제로 하여 학습자 간의 긴밀한 상호작용을 통하여 학습 과정을 촉진하고, 학습하는 문화를 형성할 수 있도록 하였다.

일곱째, 수업 전 단계인 문제 인식은 on-line, off-class로, 본시 수업 단계인 실천적 추론과정은 off-line, on-class로, 수업 후 단계는 on/off-line, off-class로 진행하므로 각각의 진행 절차에 맞는 효과적인 학습 자료를 개발하였다. 학습 자료는 실제 청소년들이 소비 생활을 하면서 발생한 실제 사례나 한국 소비자원의 자료 및 기사내용이나 보도 내용들, 소비자 관련 문헌이나 신문 기사, 인터넷 정보들의 내용에서 청소년과 직접적으로 관련이 있는 자료들을 추출하여 개발하였다.

2) 개발된 교수·학습 과정안

개발된 교수·학습 과정안에는 단원의 총괄 학습목표, 실천적 문제, 학습 주제, 내용, 차시가 포함된다.

‘청소년과 소비생활’ 단원의 총괄 학습목표는 [그림 IV-13]과 같이 “소비자의 권리와 책임 및 건전한 소비의식을 인식하여 소비자의 주권을 행사하고 자신의 소비가 나와 가족, 더 나아가 사회에 미칠 제반의 영향을 고려할 수

있는 비판적 사고력을 길러 합리적이고 도덕적인 소비의사결정을 내릴 수 있다.”로 정의하였다.

이러한 목표를 달성하기 위한 실천적 문제는 청소년 소비자 소비 행동 실태를 바탕으로 ‘나와 가족과 사회의 구성원으로서 바람직한 소비생활을 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’라는 큰 단위의 실천적 문제를 정하였다. 그리고 ‘현명한 소비자가 되기 위해 나는 무엇을 준비해야 하는가?’ ‘합리적으로 물품과 서비스를 구매하는 태도를 형성하기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’ ‘소비자의 권리와 책임을 알고 소비자 문제를 적극적으로 해결하기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’ ‘환경을 생각하는 지속가능한 소비생활을 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’의 소단위의 4 가지 실천적 문제를 정하였다.

8차시 교수·학습 과정안에 따라 개발된 학습 자료 내용을 요약하면 <표 IV-1>과 같다.

‘청소년과 소비생활’ 단원은 본 연구에서 이루어지는 온라인 학습의 시수를 제외하고 총 8차시의 오프라인 교실 수업으로 구성된다. 1차시 교수·학습 과정안은 청소년 소비자의 소비 행동의 문제를 파악하고 문제를 해결해야 하는 이유를 인식하게 하여 현명한 소비생활을 위한 실천 방안을 계획하고 실천할 수 있도록 하였다.

2차시 교수·학습 과정안은 한정된 용돈으로 원하는 것을 구매하기 위해서는 용돈을 잘 관리하는 것이 필요하다는 것을 인식하게 하였다. 또 청소년기의 용돈을 잘 관리하는 습관은 미래의 자신과 가족과 사회에 긍정적인 영향을 미치므로 합리적으로 용돈을 관리할 수 있는 습관을

<표 IV-1> ‘청소년과 소비생활’ 단원에서 실천적 문제에 따른 차시와 학습주제 및 주요 학습내용

중단원	실천적 문제	차시	학습주제	주요 학습내용	
청소년 과 소비 생활	1. 현명한 소비자가 되기 위해 나는 무엇을 준비해야 하는가?	1(1/8)	① 청소년 소비자의 소비 행동	· 청소년 소비자의 소비 행동 · 현명한 소비생활을 위한 방안	
	2. 합리적으로 물품과 서비스를 구매하는 태도를 기르기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?	1(2/8)	② 용돈 관리	· 용돈 관리의 중요성 · 합리적인 용돈 관리 방법 · 인터넷 용돈 기입장 작성	
		1(3/8)	③ 합리적인 구매 의사 결정	· 합리적인 구매의사 결정과 정의 필요성 · 구매 의사 결정 과정	
		1(4/8)	④ 소비자 정보 - 광고	· 광고의 개념과 목적 · 부당한 광고와 유익한 광고	
	3. 소비자의 권리와 책임을 알고 소비 문제를 적극적으로 해결하기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?	1(5/8)	⑤ 소비자의 권리와 책임	· 소비자의 권리와 책임의 종류 · 소비자 권리와 책임의 중요성	
		1(6/8)	⑥ 소비자 문제 해결	· 소비자 피해 구제 방법 · 인터넷 쇼핑물의 피해 구제 방법	
	4. 환경을 생각하는 지속가능한 소비생활을 위해 나는 무엇을 해야 하는가?	1(7/8)	⑦ 지속가능한 소비 생활	· 지속가능한 소비 생활의 정의와 필요성 · 지속가능한 소비 생활 실천 방안	
	▼				
		나, 가족과 사회의 구성원으로서 바람직한 소비생활을 위해 나는 무엇을 해야 하는가?	1(8/8)	⑧ 바람직한 소비 생활	· 청소년으로서 바람직한 소비 생활에 대한 실천 방안

※ 여기서의 차시는 오프라인 교실 수업에서 이루어지는 시수를 말함.

가지도록 하였다. 인터넷으로 제공되는 용돈 기입장을 활용하면 용돈을 편리하게 관리할 수 있으므로 이를 체험할 수 있는 시간을 가져 스스로 절약하고, 저축하는 습관을 가질 수 있도록 학습내용을 구성하였다.

3차시 교수·학습 과정안은 상품을 구입할 때 합리적인 구매의사 결정 과정을 거쳐서 구입한 것과 그렇지 않은 것의 만족도 차이를 인식하게 하여 상품이나 서비스를 구매할 때 구매 의사 결정과정의 각 단계를 신중하게 고려하고 현명하게 판단하여 합리적인 구매가 이루어 질 수 있도록 내용을 구성하였다.

4차시 교수·학습 과정안은 소비자 정보 중 광고에 대한 내용으로 광고는 소비자의 선택에 가장 큰 영향을 미치는 소비자 정보이므로 청소년 소비자들이 광고의 목적을 알고 부당한 광고와 유익한 광고를 바로 볼 수 있는 안목을 길러 상품이나 서비스 구매 시 광고로 인해 피해를 겪는 일이 없도록 학습내용을 구성하였다.

5차시 교수·학습 과정안은 소비자의 권리와 책임을 알고 소비자 권리를 올바르게 행사하고 책임을 성실히 수행

하는 것이 자신과 가족과 사회에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알게 하여 소비자 주권을 행사할 수 있도록 내용을 구성하였다.

6차시 교수·학습 과정안은 소비자 피해 구제 방법을 알아 소비자 권리를 침해당했을 때 적극적으로 대처하여 소비자 문제를 현명하게 해결 할 수 있도록 하였다.

7차시 교수·학습 과정안은 점점 오염되고 있는 지구 환경을 되살리기 위한 작은 실천으로 지속가능한 소비생활의 정의와 필요성, 실천 방안을 알아 생활 속에서 실천하는 청소년 소비자가 될 수 있도록 내용을 구성하였다.

8차시 교수·학습 과정안은 청소년과 소비생활’ 단원의 마지막 시간으로써 큰 단위 실천적 문제인 ‘나, 가족과 사회의 구성원으로서 바람직한 소비생활을 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’에 관한 내용으로 구성된다. 지금까지 1차시부터 7차시까지 학습한 내용을 종합하여 바람직한 청소년 소비자가 되기 위한 목표를 세우고 구체적인 실천계획을 세워 실천할 수 있도록 내용을 구성하였다.

<표 IV-2> 소비생활에서 가장 변화된 행동

내 용	N
· 용돈 계획을 세우고 반성하게 되었다.	13
· 청소년의 소비생활을 담은 동영상상을 보고 심각성을 깨달아 용돈 기입장을 쓰게 되었다.	10
· 온라인 학습에서 동영상을 보면서 문제를 푸는 과정에서 과소비를 줄여야겠다고 생각 했다.	8
· 물건을 구입하기 전에 몇 번이고 생각한 후 사야겠다고 마음먹었다.	4

3. BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업에 대한 전반적인 평가

1) 이 수업을 받은 후 소비생활에서 가장 변화된 행동

“이 수업을 받은 후 소비생활에서 가장 변화된 행동은 무엇인가?”에 대한 개방형 질문에 45명의 학생이 응답한 결과를 보면 “용돈 계획을 세우고 반성하게 되었다.”, “용돈 기입장을 쓰게 되었다.”, “과소비를 줄여야겠다고 생각 했다.”, “물건을 구입하기 전에 몇 번이고 생각한 후 사야겠다고 마음먹었다.”고 답하여 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업이 학생들의 소비 생활 태도 변화에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있었다(표 IV-2 참조).

2) 학습에서 가장 재미있었던 점

‘학습에서 가장 재미있었던 점’에 대한 개방형 질문에 대해 86명이 응답하였다. 이 중에서 반 이상의 학생(52명)

은 ‘온라인 학습’을 가장 재미있었던 점으로 인식하였는데 ‘컴퓨터를 이용한 학습’, ‘동영상을 보면서 학습한 것’, ‘친구들과의 정보공유’, ‘온라인을 통한 자기소개’, ‘정보 탐색의 재미’에 대한 의견을 주었다. 그 다음으로 ‘협동학습’을 할 수 있어서 재미있었다는 의견이 있었으며, 그 외 소수의 의견으로 ‘학습 자료로 신문기사를 이용한 점’, ‘소비생활에 대해 실천 계획을 세운 점’, ‘활동지 작성한 것’, ‘나의 소비생활과 비슷해서’를 수업에서 가장 재미있었던 점으로 인식하고 있었다.

이러한 의견에서 학생들은 자기소개를 하면서 친구들과 의사소통하고, 온라인 학습 환경에서 친구들과 정보를 공개·공유하며, 문제를 해결하는 과정에서 친구들의 생각과 경험을 함께 나눌 수 있다는 점 즉, 온·오프라인에서 친구들과의 활발한 상호작용을 할 수 있는 수업이라는 점에서 이 수업을 긍정적으로 받아들이고 있다는 것을 알 수 있다(표 IV-3 참조).

<표 IV-3> 학습에서 가장 재미있었던 점

내 용		N
온라인 학습	· 컴퓨터를 이용한 학습 · 동영상을 보면서 학습한 것 · 친구들과의 정보공유 · 온라인을 통한 자기소개 · 정보 탐색의 재미	52
협동학습	· 친구들과의 협동학습	23
기타	· 학습 자료로 신문기사를 이용한 점	11
	· 소비생활에 대해 실천 계획을 세운 점	
	· 활동지 작성한 것	
	· 나의 소비생활과 비슷해서	
	· 모두 재미있음	

<표 IV-4> 학습에서 가장 어려웠던 점

내 용	N
· 컴퓨터를 잘 다룰 줄 몰라서	15
· 학습 활동지가 많아서	13
· 수업 시간이 부족해서	10
· 소비생활 문제점에서 해결방안을 제시하는 것이 어려워서	8
· 어려운 단어로 인해 학습 내용을 이해하기 힘들어서	5
· 에듀넷 가입 절차가 복잡해서	5
· 온라인 학습 방법을 이해 못해서	4
· 컴퓨터 작동이 잘 안되어서	3
· 안 하던 생각을 많이 하게 되어서	2
· 친구들의 의견을 모으는 것이 힘들어서	2

3) 학습에서 가장 어려웠던 점

‘학습에서 가장 어려웠던 점’에 대한 질문에 응답한 67 명의 학생 중 많은 학생은 ‘컴퓨터를 잘 다룰 줄 몰라서’ 수업이 어려웠다고 응답하였으며, 그 다음으로 ‘학습 활동지가 많아서’, ‘수업시간이 부족해서’, ‘소비생활 문제점에서 해결방안을 제시하는 것이 어려워서’, 다음으로 ‘어려운 단어로 인해 학습 내용이 이해하기 어려워서’라는 의견을 제시하였다. 또한 소수의 학생은 ‘에듀넷 가입 절차가 복잡해서’, ‘온라인 학습 방법을 이해 못해서’, ‘컴퓨터 작동이 잘 안되어서’ 등을 어려운 점으로 제시하였다(표 IV-4 참조).

4) 수업에 대한 의견 및 개선점

마지막으로 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업에 대하여 학생들의 의견 및 개선점을 온라인 학습과 오프라인 교실 수업으로 나누어 질문하였다. 그 결과 온라인 학습은 재미있고 유익했으며 새롭고 좋았다는 의견이 많았다. 그 외 동영상을 보면서 학습할 수 있는 점, 정보 탐색의 용이성, 수업이 지루하지 않았고, 친구들과의 정보 공유를 긍정적으로 인식하였다. 반면 인터넷 속도가 느리고 컴퓨터가 잘 작동 하지 않은 점, 에듀넷 가입이 잘 되지 않은 점, 게시판에 글을 올리는 것 등의 부정적인 의견도 있었다.

이에 학생들은 온라인 학습에 대해 재미있고 최근에 나온 동영상으로 업데이트 할 것과 에듀넷 가입 절차를 간소화하고, 좀 더 체계적으로 수업하며, 새로운 학습 방법으로

<표 IV-5> 온라인 학습에 대한 의견과 개선점

내 용	N	
긍정적 의견	· 재미있고 유익했다.	17
	· 새롭고 좋았다.	13
	· 동영상을 보면서 학습할 수 있어서 좋았다.	4
	· 찾고자 하는 정보를 쉽게 찾을 수 있어서 좋았다.	3
	· 지루하지 않아서 좋았다.	2
	· 정보를 공유할 수 있어서 좋았다.	2
	· 인터넷 속도가 느리고 컴퓨터가 잘 작동하지 않았다.	7
부정적 의견	· 에듀넷 가입이 힘들었다.	5
	· 게시판에 글을 올리는 것이 힘이 들었다.	2
	· 집중이 잘 되지 않는다.	1
	· 재미있는 동영상을 올려주세요	3
개선점	· 에듀넷 가입 절차를 간소하게 하면 좋겠다.	2
	· 체계적으로 수업을 하면 좋겠다.	2
	· 새로운 학습방법으로 학습을 더 늘리면 좋겠다.	1

학습을 더 늘려달라는 의견을 제안하였다(표 IV-5 참조).

오프라인 교실 수업에서도 “친구들과 협동학습을 할 수 있어서 좋았다”, “재미있고 새롭고 좋았다”는 의견이 많았다. 그 외 “수업에 집중할 수 있었으며”, “교사와 학생간의 활발한 상호작용이 좋았다”는 의견이 있었다. 반면 “학습 활동지가 너무 많아 힘들다.” “시간이 부족하였다”는 부정적인 의견도 있었다.

이에 “활동지 양을 줄이고 문제를 좀 더 쉽게 해주고 차근차근 설명을 해주었으면 좋겠다”는 의견과 “학습할 수 있는 시간을 넉넉하게 주었으면 좋겠다”는 제안과 “지루함을 없애기 위해서는 수업 중에 온라인 학습을 하는 것도 좋겠다”는 의견을 제시하였다(표 IV-6 참조).

습 과정안을 개발하고 이를 실제 수업에 실행한 후 평가 하는데 목적을 두었다.

연구 결과를 교수·학습 과정안 개발과 학생의 평가 측면으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 본 교수·학습 과정안은 온라인 학습과 오프라인 교실 수업을 연계하고 다양한 학습 매체와 학습방법을 혼합하는 BL전략을 가정과의 실천적 문제 중심 수업에 도입하여 구체적인 수업 진행 과정을 설계하고, ‘청소년과 소비생활’ 단원을 실천적 문제로 재구성하여 개발된 것이 특징이다. 특히, 이 교수·학습 과정안을 개발하는 과정에서 수업 전 온라인 학습, 오프라인 본시수업, 수업 후 온라인 학습으로 진행되는 BL전략의 도입으로 교실 현장에서 실천적 문제 중심 수업으로 수업을 진행하였을 때의 한계점인 시간이나 시수 부족의 문제, 참고할 학습 자료 부족의 문제, 많은 학생 수와 공간부족으로 인한 상호작용 부족의 문제 등을 해결하는데 역점을 두었다. 중학교 2학년의 ‘청소년과 소비생활’ 단원을 ‘나와 가족과 사회의 구성원으로서 바람직한 소비생활을 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’라는 큰 단위의 실천적 문제를 해결하기 위해서 4개의 작은 단위의 실천적 문제, 즉 ‘현명한 소비자가 되기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’ ‘합리적으로 물품과 서비스를 구매하는 태도를 기르기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’ ‘소비자의 권리와 책임을 알고 소비 문제를 적극

V. 요약 및 논의

본 연구는 BL전략이 가정과의 실천적 문제 중심 수업의 한계점을 극복하여 효율성과 효과성을 향상시킬 수 있는 새로운 대안이 될 수 있다는 전제 하에 중학교 2학년 기술·가정 교과와 ‘청소년과 소비생활’ 단원을 중심으로 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업을 위한 교수·학

<표 IV-6> 오프라인 교실 수업에 대한 의견 및 개선점

내 용		N
긍정적 의견	· 협동학습을 할 수 있어서 좋았다.	10
	· 재미있었다.	7
	· 새롭고 좋았다.	5
	· 수업에 집중할 수 있었다.	3
	· 선생님과 친구들과 이야기해서 즐거웠다.	2
	· 지금까지의 소비 생활 습관을 바꿀 수 있는 계기가 되어서 좋았다.	1
	· 신문자료를 이용해서 이해하기가 쉬웠다.	1
	· 내가 생각하면서 학습한 것이라 이해에 도움이 되었다.	1
부정적 의견	· 학습 활동지가 너무 많다.	13
	· 시간이 부족하였다.	6
	· 조금 지루하였다.	4
	· 글 쓰는 것이 너무 힘들다.	1
개선점	· 활동지 양을 줄이고 문제를 좀 쉽게 해주고, 차근차근 설명을 하면 좋겠다.	1
	· 시간을 넉넉히 주었으면 좋겠다.	1
	· 약간 지루한 면이 있어서 수업 중에 온라인 학습을 하는 것이 좋겠다.	1
	· 온라인 상태에서 면대면 수업을 해보면 좋겠다.	1

적으로 해결하기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’ ‘환경을 생각하는 지속가능한 소비생활을 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’와 그에 따른 학습 내용으로 재구성하여 총 8차 시의 분량의 교수·학습 과정을 개발하였다. 학습 자료 내용은 주로 학생들이 실생활에서 접하고 있는 소비생활과 직접적으로 관련이 있는 동영상, 신문자료, 인터넷 정보 등을 바탕으로 구성하였다.

둘째, 수업에 참여한 학생들은 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 학습이 다양한 학습매체 사용과 정보 공개·공유가 가능하고, 정보 탐색이 용이하며, 자기 주도적 학습과 협동학습을 할 수 있을 뿐만 아니라 활발한 상호작용이 가능하다고 하였다. 또한 학습한 내용을 실천하고 반성할 수 있고, 수업에 흥미가 있어 수업의 참여가 촉진되며, 수업 내용을 이해하는 데 도움이 될 뿐만 아니라 가정과 수업에 만족을 주어 그들의 소비생활 태도에 긍정적인 변화를 주는 것으로 평가하였다. 하지만 부족한 수업시간에 비해 학습 자료량이 너무 많고, 수업을 위한 물리적 환경 시설이 미비하며, 에듀넷 회원 가입이 어렵고, 자신들의 정보 소양 능력이 미숙하고, 학습 방법을 이해하지 못한 점을 단점으로 평가하였다.

이상의 연구의 과정 및 결과에서 나타난 몇 가지 논의점은 다음과 같다.

첫째, BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업은 다양한 정보 접근 및 검색이 가능하고, 교사와 학생, 학생과 학생간의 활발한 상호작용이 가능하게 하였다. 온·오프라인 학습의 연계로 학생들은 문제 해결에 필요한 정보 접근과 검색이 수월해 졌고, 모듈별 활동을 통하여 학습자들끼리 서로 의견을 나누고, 다른 학습자들의 과제를 참고하면서 자신의 과제를 반성하고 발전시킬 수 있는 기회가 있어서 학습자들 간의 활발한 상호작용을 촉진시킬 수 있었다. 교사는 학생들의 활동을 계속해서 모니터링 함으로써 학생 개개인의 학습 진행 상황을 인지하고 반응할 수 있어 학생과의 활발한 상호작용이 가능하였다. 이는 실천적 문제 중심 수업에 BL전략의 도입이 오프라인 교실 수업에서 많은 학생 수와 교실 환경 여건으로 인한 상호작용 부족 문제와 학습 정보량 부족 문제를 온라인 학

습을 통하여 보완하고 촉진할 수 있는 긍정적인 의의를 가진다고 할 수 있다.

둘째, 온라인 학습에 있어서 학생들이 어려움을 토로하며 혼란스러워 하였다. 온라인 학습 방법이나 온라인 학습방의 이용에 대해 사전에 안내가 충분하지 않은 이유도 있지만 수업을 위한 물리적인 환경의 미흡함, 학생들의 정보 소양 능력의 부족, 에듀넷 회원 가입에 어려움을 겪은 것을 보인다. 따라서 BL전략을 활용한 수업이 학교 현장에서 제대로 실행되기 위해서는 수업을 원활하게 진행할 수 있는 물리적인 환경이 확충과 학생들의 정보 소양 능력의 신장, 온라인 학습방의 회원가입 절차 간소화와 같은 소프트웨어 측면의 개선이 요구된다.

셋째, 본 연구의 실행과정에서 지도 교사와 학생들의 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업에 대한 이해 부족과 학생들의 적극적인 활동 부족의 문제점이 있었다. 온라인 학습과 교사의 지도하에 오프라인 교실 수업이 진행하기는 하였지만 온라인으로 실천계획을 세워 행동하고 행동을 평가하는 단계까지 원활히 수행하지 못한 문제가 발생하기도 하였다. 더구나 온라인 학습에 적극적이지 못한 학생들이 있어 교실 수업에서 온라인 학습 부분까지 수행해야 하는 상황이 발생 되었고 그 결과 수업 시간이 부족하여 어려움을 겪기도 하였다. 이는 이 수업을 경험하지 못한 교사에게 수업 진행 과정에 대한 사전 협의가 부족했던 것으로 해석되며, 학생들도 학습 방법에 대한 인지가 충분하지 않은 상태에서 수업을 진행한 것으로 판단된다. 따라서 학생들에게 새로운 수업 방법에 대한 전체적인 안내 과정을 보다 체계적으로 실시해야 하며, 자기 주도적이고 적극적인 학습 참여를 위해서는 학습에 있어서 주도적인 참여의 의미와 방식에 대한 안내를 보다 강화해야 할 필요가 있다. 뿐만 아니라 학생들의 학습 동기를 부여할 수 있는 교사의 적절한 피드백 제시, 학습 과제량 조절, 수업 과정에 대한 평가를 강화하는 등의 방법을 강구할 필요가 있다.

넷째, 온라인 학습이나 오프라인 교실 수업 모두 수업을 위한 사전 준비 시간이 많이 든다는 교사의 의견으로 미루어보아 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업은 교사의 노력이 더 많이 요구되는 수업임을 알 수 있다.

즉, 교사는 학습의 개발자, 안내자, 촉진자, 사이버 교사로서의 역할이 부여되어 수업에 적지 않은 부담으로 작용할 것으로 보인다. 하지만 가정과교육의 목표 달성과 진정한 교육적 효과를 거두기 위해서는 새로운 수업 방식에 대해 긍정적으로 받아들이고 적극적으로 실행하려는 교사의 의지가 필요하다고 할 수 있다.

본 연구는 가정과교육에서 지식정보화 사회에 적합한 교수·학습 방법인 실천적 문제 중심 수업을 효과적으로 학교 현장에 실행시킬 수 있는 구체적인 BL전략을 제시하였음을 물론 실제 수업에 실행할 수 있는 교수·학습 과정안을 개발한 점은 교수·학습 방법의 개선 및 다양화 측면에서 교육적 의의가 있다고 할 수 있다. 또한 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업은 교실에서만 수행되던 학습의 공간을 온라인의 사이버 학습 공간으로 확장하고, 다양한 학습 매체나 학습 방법들이 혼합되면서 실천적 문제 중심 수업의 한계점이었던 학습 정보량 부족의 문제, 상호작용 부족의 문제를 보완할 수 있었으며, 다양한 활동이 가능한 온라인 학습과 협동학습으로 학생들의 흥미와 수업 참여도를 증대시켜 효과적인 수업이 가능하다는 점에서 교육적 의의를 가진다고 할 수 있다. 하지만 학생과 교사 모두 부족한 시간이나, 많은 학습 분량을 문제점으로 인식하고 있어 시수의 부족이나 수업 시간 부족의 문제와 적정 수업 분량은 아직도 해결해야 할 과제를 알 수 있다.

본 연구에서 미비한 점과 한계점이 있기에 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업이 학교 현장에 활용될 때 고려해야 할 점과 후속 연구를 위해 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업이 학교 현장에서 수행되기 위해서 학생들은 ICT 활용능력이나 정보 활용 능력, 학습자간의 토론능력이 준비되어 있어야 하고 교사는 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업에 대하여 충분한 이해가 있어야 한다. 또 과제 수행 능력이 떨어지거나, 학습의욕이 낮은 학생들을 어떻게 수업에 참여시킬 것인지에 대한 방안과 수업이 원활히 이루어지기 위한 1인 1 PC 공급, 학교 전산실 확충과 같은 물리적인

지원이 체계적으로 마련되어야 한다.

둘째, BL전략을 활용한 수업을 위해서는 온라인 사이버 학습에 대한 구체적인 연구가 필요하다. BL전략의 수업은 학생들의 적극적인 온라인 학습의 참여를 유도하기 위해서는 교사의 학생 활동에 대한 반응이 무엇보다 중요한데 학교 현장에서 5학년 이상, 즉 다수의 학습자를 대상으로 수업을 실행할 경우 교사의 수업 운영에 대한 부담이 크게 작용할 것으로 보이며 온라인 학습방의 계사관 활용에 있어서도 많은 혼선이 있을 것으로 생각된다. 따라서 이러한 문제를 해결하기 위한 노력이 수업에 앞서 선행되어야 한다.

셋째, BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 평가를 위한 후속연구가 필요하다. 본 연구는 BL전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업 교수·학습 과정안을 개발하는데 중점을 두어 실행 결과를 수업에 대한 효과로 일반화하기에는 무리가 있다. 따라서 이 수업에 대한 효과를 제대로 평가하기 위해서 개발된 교수·학습 과정안을 좀 더 장기적으로 실행하고 실험집단과 비교집단으로 나누어서 사전과 사후 검증을 할 필요가 있다. 그리고 관찰법과 면담법 등도 병행하여서 이 수업의 질적인 평가와 더불어 수업 이외에 다른 특성 변인, 즉 학생 변인, 교사 변인, 학급풍토 변인 등 이 수업에 직접 또는 간접으로 관계하는 변인 간의 관계도 알아볼 필요가 있다.

마지막으로, 가정과교육에서 BL전략을 활용한 수업의 확대 연구가 필요하다. 다양하고 창의적인 교수·학습 모형을 고안하고 실제로 실행 가능한 교수·학습 과정안을 개발·실행·평가하는 과정을 통해서 많은 문제점들이 수정·보완 될 것이며 다른 교사들에게 확대되어 알려짐으로써 교실 현장에서의 실현 가능성이 커질 수 있다. 이러한 노력들은 가정과교육의 목표를 달성시킬 수 있는 효과적이고 더 발전적인 교수·학습 방법을 개발하는데 기여할 것으로 보인다.

참고문헌

- 김경옥(2005). **혼합형 학습을 실행한 탐구수업이 자기 주도적 학습 능력 및 학업성취도에 미치는 영향**. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김명순(2004). **혼합형 학습(BL)을 활용한 토론학습이 토론능력 및 토론학습에 미치는 영향**. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김미라(2006). **Blended Learning을 통한 컴퓨터 기능 중심 교과 학습 결손 최소화 연구**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김미용(2006). **덕 윤리를 반영한 정보통신윤리 Blended Learning 시스템 설계 및 구현**. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김새롬(2006). **중등 국어교육에서 블렌디드 러닝 전략을 활용한 커뮤니티 기반 탐구학습 모형의 효과 연구**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김성중(2006). **웹기반 과학과 탐구학습 시스템의 개발 및 실행**. 대구교육대 교육대학원 석사학위논문.
- 김재광(1999). **교사의 관점에 기초한 실천적 추론 가정과 수업의 실행 과정에 대한 연구**. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김지숙(2006). **음악과 PBL의 Blended-Learning 설계: “음악과 생활”을 중심으로**. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 문성희(1999). **식생활 단원에 적용한 실천적 추론 수업이 여고생의 도덕성에 미치는 효과**. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 변설악(2006). **Blended Learning 전략을 활용한 커뮤니티 기반 프로젝트 학습의 설계 및 적용: 초등학교 영어과를 중심으로**. 서강대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 변현진·채정현(2002). **실천적 추론 가정과 수업이 비판적 사고력에 미치는 효과 검증: 가족관계와 자원관리 단원을 중심으로**. 한국가정과교육학회지, 14(3), 1-9.
- 서지룡(2006). **혼합학습전략을 활용한 프로젝트학습이 공동체 의식 및 학업성취도에 미치는 효과**. 창원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 성은주(2000). **중학교 가정교과 의복구매 단원의 실천적 문제 해결 모형을 적용한 수업 개발 및 효과**. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 송영수(2003). **새로운 인재양성 패러다임과 Blended Learning의 등장**. 인사관리, 167, 17-21.
- 여미애(2005). **커뮤니티기반 프로젝트 학습의 설계 및 적용: 초등학교 사회과를 중심으로**. 서강대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오경희(2005). **커뮤니티 기반 토론학습에서 온라인과 오프라인 및 블렌디드 환경에 따른 토론 촉진 전략이 학습효과에 미치는 영향**. 숙명여자대학교 원격교육공학대학원 석사학위논문.
- 유태명(2003). **가정과 교육과정 구성을 위한 가정과의 성격, 내용구조, 가정과교육을 통하여 갖추어야 할 소양에 대한 기초 연구(I): 텔파이 조사연구**. 대한가정학회지, 41(10), 149-171.
- 유태명·장혜경·유지연·김주연·김향아·김효순(2000). **중학교 가정과 ‘인간발달과 가족관계’ 영역의 교육자료(CD-ROM)개발 및 현장 적용 연구**. 한국가정과교육학회지, 12(3), 115-127.
- 유태명·장혜경·김주연·김향아·김효순(2004). **생각을 넓히는 실천적 가정과 수업 I**. 서울: 신광출판사.
- 윤복순(1998). **남녀 고등학생이 인식한 실천적 문제 중심 가정과 수업의 효과: ‘인간발달’ 영역을 중심으로**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이수희(2006). **실천문제 중심의 가정생활문화교육. 2005년 한국가정과교육학회 동계학술대회발표집**. 105-129.
- 이영란(2005). **수요자 중심의 Blended Learning형 시스템 설계 및 구현: 중학교 컴퓨터 워드프로세서**. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이인숙(2002). **e 러닝- 사이버 공간의 새로운 패러다임**. 서울: 문음사.
- 이현미(1998). **실천적 추론 가정과 수업이 여고생들의 창의성에 미치는 효과: ‘인간발달과 가족관계’ 영역을 중심으로**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임수기(2005). **효율적인 문제중심 학습을 위한 Blended Learning 기법 연구**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정찬길(2005). **ICT 활용 프로젝트 교수·학습 설계 및 활성화 방안: Blended Learning 기반중심으로**. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 조현주·이가희(2004). 7차 교육과정 중학교 기술·가정교과의 의생활 단원 내용 분석 및 실천적 문제해결모형을 적용한 학습효과. **경북대학교 사범대학 부속 중등 교육연구**, 52(2), 385-417.
- 지혜원(2004). **혼합형 학습 원리를 활용한 탐구 학습 모형 개발 및 현장 적용 가능성 탐색**. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 채정현(1996). 중·고등학교 가정과 교육목표에 대한 필요평가. **한국생활과학회지**, 5(1), 89-98.
- _____(1999). 실천적 추론 가정과수업과 다른 요인이 한국 여고생들의 의사결정 능력에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 37(3), 43-61.
- 채정현·유태명·박미정·이지연(2003). 실천적 추론 가정과 수업이 중학생의 도덕성에 미치는 효과. **대한가정학회지**, 41(12), 53-68.
- 채정현·유태명(2006). 실천적 추론 수업이 중학생의 자아존중감에 미치는 효과. **한국가정과교육학회지**, 18(1), 31-47.
- 채정현·유태명·박미정(2007). 실천적 추론 가정과 수업이 중학생의 가정교과 인식에 미치는 효과. **한국가정과교육학회지**, 19(1), 65-79.
- 최수진(2006). **온·오프라인을 연계한 초등학교 영어 프로젝트 학습의 적용 및 효과**. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 최영미(2002). **실천적 추론 가정과 수업이 문제해결능력에 미치는 효과**. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최유현·유태명(2001). **실과(기술·가정) 교육 목표 및 내용 체계 연구(I)**. 한국교육과정 평가원 연구보고서, RRC 2001-2.
- 한국교육학술정보원(2003). **교실수업·사이버학습 연계를 위한 커뮤니티 기반 교수·학습 모형 개발 연구**. 한국교육학술정보원 연구보고서, KR 2003-22.
- 함현정·유두련(2004). 중학생의 과소비성향과 소비자교육 프로그램 개발에 관한 연구. **한국생활과학회지**, 13(4), 581-598.
- Laster, J. F. (1982). A Practical Action Teaching Model. *Journal of Home Economics*, 74(3), 41-44.
- Mantyla, K. (2001). *Blending E-learning: The Power is in the mix*. Alexandria, VA: ASTD.

<국문요약>

본 연구의 목적은 중학교 2학년 기술·가정 교과의 '청소년과 소비생활' 단원을 중심으로 Blended Learning(BL: 혼합형 학습) 전략을 활용한 실천적 문제 중심 가정과 수업을 위한 교수·학습 과정안을 개발하고 평가하는데 있다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위하여 ADDIE 교수설계 모형에 따라 분석(Analysis) 단계, 설계(Design) 및 개발(Development) 단계, 실행(Implement) 단계, 평가(Evaluation) 단계를 수행하였다.

분석 단계에서는 청소년과 소비생활에 관련된 선행연구와 문헌, 제7차 기술·가정 교육과정에서 제시하고 있는 교과 교육의 목표, 기술·가정 10종 교과서의 '소비자 교육' 관련 단원의 내용, 소비자 교육 내용에 대한 요구도 및 지식 정보화 사회에서 요구되는 소비자 교육 내용을 분석하여 청소년 소비자 특성을 파악하고 중학교 2학년 소비자 교육에 적합한 학습 목표와 내용을 추출하였다. 설계 및 개발 단계에서는 분석 결과를 토대로 '청소년과 소비생활' 단원을 실천적 문제 중심으로 재구성하고, BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업의 구체적인 진행 과정을 설계하였다. 에듀넷을 이용하여 수업에 필요한 온라인 학습 환경으로 『BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 가정과 수업(<http://community.edunet4u.net/~consumer2>)』 홈페이지를 개설하였다. 그리고 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업을 위한 총 8차시의 교수·학습 과정안을 개발하였으며, 수업에 활용할 수 있는 학생용 학습 활동지 및 교사용 자료를 개발하였다. 실행 단계에서는 개발된 8차시 교수·학습 과정안 중에서 소단위 실천적 문제 '현명한 소비자가 되기 위해 나는 무엇을 준비해야 하는가?'의 1차시 교수·학습 과정안을 학교 수업에 적용하였다. 적용 대상은 충청북도 청주시 소재의 중학

교 2학년 두 개 학급과 대전광역시 소재의 중학교 2학년 한 개 학급, 총 115명을 대상으로 하였다. 이 수업은 2주 동안 두 차례의 온라인 수업과 세 차례의 오프라인 수업으로 실행하였다. 두 차례의 온라인 수업, 즉 교실에서 행해진 수업의 첫 번째에는 이 수업에 대한 전체적인 소개를 하는 예비수업을 하였고 두 번째에는 1차시에 해당하는 본시 수업을 하였다. 컴퓨터로 이루어지는 온라인 학습은 1차시의 본시 수업에 해당하는 내용으로 세 차례(수업 전의 학습 활동지 작성, 수업 후의 행동계획 작성, 실천 후 성찰일기 작성) 진행하였다. 비록 온라인 학습을 세 차례나 하였으나 이 학습이 1차시 본시 수업에 해당하는 내용이고 온라인 학습을 차시로 규정하는 것이 애매하기에 차시의 합계에 포함시키지 않았다. 평가 단계에서는 모든 수업이 끝나고 수업에 참여한 학습자를 대상으로 수업에 대한 전반적인 의견과 수업의 효과, 수업에 대한 제언점 등에 대하여 자유응답식 개방형 질문지로 물어 분석하였다.

본 연구 결과를 교수·학습 과정안 개발과 이 수업에 대한 학생들의 평가 측면으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 본 교수·학습 과정안은 온라인 학습과 오프라인 교실 수업을 연계하고 다양한 학습 매체와 학습방법을 혼합하는 BL 전략을 가정과의 실천적 문제 중심 수업에 도입하여 구체적인 수업 진행 과정을 설계하고, ‘청소년과 소비생활’ 단원을 실천적 문제로 재구성하여 개발된 것이 특징이다. 특히, 이 교수·학습 과정안을 개발하는 과정에서 수업 전 온라인 학습, 오프라인 본시수업, 수업 후 온라인 학습으로 진행되는 BL 전략의 도입으로 교실 현장에서 실천적 문제 중심 수업으로 수업을 진행하였을 때의 한계점인 시간이나 시수 부족의 문제, 참고할 학습 자료 부족의 문제, 많은 학생 수와 공간부족으로 인한 상호작용 부족의 문제 등을 해결하는데 역점을 두었다. 이 교수·학습 과정안의 내용은 중학교 2학년의 ‘청소년과 소비생활’ 단원명을 ‘나와 가족과 사회의 구성원으로서 바람직한 소비생활을 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’라는 큰 단위의 실천적 문제를 해결하기 위해서 4개의 작은 단위의 실천적 문제, 즉 ‘현명한 소비자가 되기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’ ‘합리적으로 물품과 서비스를 구매하는 태도를 기르기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’ ‘소비자의 권리와 책임을 알고 소비 문제를 적극적으로 해결하기 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’ ‘환경을 생각하는 지속가능한 소비생활을 위해 나는 무엇을 해야 하는가?’로 정한 후에 총 8차시의 분량을 개발하였다. 학습 자료 내용은 학생들이 주로 실생활에서 접하는 소비생활과 직접적으로 관련이 있는 동영상, 신문자료, 인터넷 정보 등을 바탕으로 구성하였다.

둘째, 수업에 참여한 학생들은 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 학습이 다양한 학습매체 사용과 정보 공개·공유가 가능하고, 정보 탐색이 용이하며, 자기 주도적 학습과 협동학습을 할 수 있을 뿐만 아니라 활발한 상호작용이 가능하고, 학습한 내용을 실천하고 반성할 수 있고, 수업에 흥미가 있어 수업의 참여가 촉진되며, 수업 내용을 이해하는 데 도움이 될 뿐만 아니라 가정과수업에 만족을 주어 그들의 소비생활 태도에 긍정적인 변화를 주는 것으로 평가하였다. 하지만 부족한 수업시간에 비해 학습 자료량이 너무 많고, 수업을 위한 물리적 환경 시설이 미비하며, 에듀넷 회원 가입이 어렵고, 자신들의 정보 소양 능력이 미숙하고, 학습 방법을 이해하지 못한 점을 단점으로 평가하였다.

본 연구의 결과 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업이 교실에서만 수행되던 학습의 공간을 온라인의 사이버 학습 공간으로 확장하고, 실천적 문제 중심 수업의 한계점이었던 학습 정보량 부족의 문제와 상호작용 부족의 문제를 보완할 수 있었으며, 다양한 활동으로 학생들의 흥미와 수업 참여도를 증대시킨 점에서 효과가 있는 수업이라는 것이 밝혀졌다. 하지만 앞으로 BL 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업이 학교 현장에서 좀 더 잘 수행되기 위해서는 이 수업에 참여한 학생과 교사들이 지적인 문제들, 즉 학생들의 정보 소양 능력 및 토론능력, 교사의 수업에 대한 이해, 학생들의 수업 참여 방안, 물리적 환경 확충 등을 체계적으로 해결하는 방안이 마련되어야 할 것이다.

■ 논문접수일자: 2008년 7월 1일, 논문심사일자: 2008년 7월 4일, 게재확정일자: 2008년 10월 6일