

간호학과 학생들의 블렌디드 러닝에 대한 인식 -포커스 그룹 인터뷰를 중심으로-

김수진

제주한라대학교 간호학과 교수

Nursing students' Perception of Blended Learning - Based on Focus Group Interview -

Soo-Jin Kim

¹Professor, Department of Nursing, Cheju Halla University

요약 본 연구는 블렌디드 러닝에 대한 간호학과 학생들의 인식을 파악하기 위하여 포커스 그룹 인터뷰를 적용한 질적연구이다. 간호학과 4학년 학생 21명을 4개의 그룹으로 나누어 인터뷰를 통해 자료를 수집하고 내용분석을 실시하였다. 연구결과, 블렌디드 러닝에 대한 간호학생의 인식은 '철저히 준비 되지 않은 적용과 운영', '방향감 상실과 학습 이탈', '일방향 듣기', '편리함'이라는 4개의 주제로 범주화되었다. 학생들은 블렌디드 러닝에 대해 시공간의 제약 없는 반복학습에 대한 만족감을 느끼고 있었지만, 온라인 콘텐츠의 질적 수준, 시스템, 블렌디드 러닝을 적용하기 위한 준비 등에 있어서 미흡함과 불만족스러움을 느끼고 있었다. 향후 간호학 수업에서 블렌디드 러닝의 적용을 위해 먼저 교과과정을 고려한 온-오프라인 수업의 효과적인 설계를 기반으로 수준 높은 온라인 콘텐츠가 개발되어야 한다. 또한 온라인 과정을 지원할 수 있는 시스템적, 행정적, 재정적, 제도적 기반이 마련되어야 할 것이며, 학생들의 자기주도 학습활동을 가이드 해 줄 수 있는 온라인 지원체계가 만들어져야 할 것이다.

주제어 : 블렌디드 러닝, e-learning, 온라인-오프라인 수업, 포커스 그룹 인터뷰, 질적연구

Abstract This study is a qualitative study in which a focus group interview is applied to explore nursing students' perception of blended learning. 21 students in the 4th grade of nursing department were divided into 4 groups to collect data through interviews and content analysis was conducted. As a result of the study, it was categorized into four topics: 'Application and operation that are not thoroughly prepared', 'Loss of direction and departure from learning', 'One-way listening', and 'Convenience'. Students were satisfied with blended learning which is free from time and space constraints and repetitive, but felt inadequacy and unsatisfactoriness about quality of online contents, system, and preparation for applying blended learning. In order to apply blended learning in the future nursing classes, high-quality online content should be developed based on the effective design of online and offline classes considering the curriculum, and a systematic, administrative, financial, and institutional foundation to support online course should be prepared. In addition, a support system should be created to guide students' self-directed learning activities in online classes of blended learning.

Key Words : Blended Learning, e-learning, Online-Offline Class, Focus Group Interview, Qualitative Research

*Corresponding Author : Soo-Jin Kim(sjk5634@hanmail.net)

1. 서론

정보통신기술의 비약적인 발전은 사회 뿐만이 아니라 교육 전반에도 영향을 끼쳤다. 21세기 지식정보화 시대에서는 단순히 지식을 소유한 사람보다는 다양한 정보를 탐색·통합하여 새로운 지식을 만들어내는 창의적인 인재를 요구한다. 이에 분야를 막론하고 기존의 전통적인 교수법만으로는 변화하는 시대에 부응하기 힘들다는 판단 하에 학습자 중심의 교수법 그리고 컴퓨터, 인터넷, 모바일 기기 등 ICT 기술의 발전을 활용한 교육방법에 대한 관심이 그 어느 때보다 높다[1]. 이 가운데 이러닝은 다량의 새로운 지식과 정보를 신속하게 제공하고 자기주도적인 학습을 열어준다는 점에서 중요한 교육 수단으로 자리잡았다. 하지만 이러닝이 여러 영역에서 폭넓게 활용되면서 학습환경, 운영 및 관리에 관한 한계점이 드러났고, 이를 극복하기 위한 방안으로 면대면 학습과 오프라인 학습이 혼합된 블렌디드 러닝이 화두가 되었다[2].

블렌디드 러닝은 학습효과의 향상을 위해 두가지 이상의 학습요소를 혼합하는 것을 의미한다. 넓은 의미로는 서로 다른 학습방법의 통합, 학습도구의 통합 등으로 정의되기도 하지만, 최근에는 대부분의 연구에서 이러닝과 면대면 전통적 강의의 통합으로 정의된다[3]. 블렌디드 러닝은 강의실의 교육과 온라인 교육의 혼합을 통해서 각 장점들을 동시에 활용할 수 있어서 기존의 학습환경을 개선시키고, 교육의 효과성을 증진시킨다. 그리고 대형 강의 보완, 반복학습 지원, 강의실 부족 해소, 해외 대학들과의 강의교류 및 학점교류 등에 용이하다[4]. 이러한 유용성으로 인해 대학은 학령인구 감소 등 대학이 직면한 외부환경과 새로운 사회변화에 보다 효과적으로 대처하기 위한 전략으로써 블렌디드 러닝을 정책적으로 도입·운영하고 있다. 간호계에서도 교실과 교과서 중심의 전통적인 수업방식으로는 지식정보화 시대의 21세기형 인재를 양성하기에는 한계가 있다는 목소리가 높아지면서 블렌디드 러닝을 포함한 다양한 교육방법을 모색하게 되었다. 특히 이론수업과 임상실습을 병행하는 간호학과 의 경우 기존 일회성의 강의식 수업보다 블렌디드 러닝은 이러닝으로 반복학습이 가능할 뿐만 아니라 시간을 적절히 활용할 수 있게 함으로써 자기주도적 학습을 이끌어 낼 수 있으며, 면대면 수업으로 드러난 이러닝의 문제점을 보완할 수 있어 매우 활용성이 높은 학습법이 될 수 있다[5]. 하지만 현재 다양한 분야에서 블렌디드 러닝에 대한 연구가 활발

히 진행되고 있는데 반해 간호학에서는 블렌디드 러닝에 대한 연구가 상대적으로 많지 않고 그조차도 온라인 혼합학습을 활용한 간호과정 교과목의 운영 효과[6], 간호학 전공수업에 적용한 블렌디드 러닝이 학업성취도 및 자기주도적 학습능력에 미치는 효과[7], 블렌디드 이러닝 환경에서 간호대학생의 내재동기, 이러닝 학습전략이 학습만족도에 미치는 영향[8] 등 효과에 관한 양적연구가 대부분으로, 블렌디드 러닝에 대한 간호학생의 인식이나 경험에 관한 연구를 드물었다.

본 대학의 경우 2019년부터 대학 정책으로 블렌디드 러닝을 적극적으로 장려하면서 기존의 면대면 수업들이 짧은 기간내에 빠르게 블렌디드 러닝으로 전환되고 있다. 대학교육에 새로운 교육체제를 도입하고 정착시키는 과정에는 수많은 과제와 전략이 필요하다. 새로운 체제를 확산시키기 위해서는 항상 현실적인 장애요소들이 존재하기 마련이며, 이러한 장애를 인식하지 못하고 강압적으로 추진하는 체제는 수요자들의 호응을 얻지 못하고 사라지게 되기도 한다[9]. 새로운 체제의 도입은 이러한 체제를 활용하는 수요자의 수용 의지 및 수용 속도에 따라 확산이 정도가 결정되기 때문이다[9]에서 재인용]. 따라서 블렌디드 러닝이 기존의 오프라인이나 이러닝 교육과는 다른 만큼 그에 따른 어려움과 도전이 있을 수 밖에 없고 특히 교육의 주체인 학습자들이 느끼는 그들의 인식과 생각을 심층적으로 살펴볼 필요가 있다.

이에 본 연구는 포커스 그룹 인터뷰를 통해 블렌디드 러닝에 대한 간호학생의 인식을 탐색하고자 한다. 포커스 그룹 인터뷰는 연구자가 특정 연구 주제에 대하여 그 집단의 사람들이 어떻게 생각하고 느끼는지를 자세하게 알아보기 위하여 소집단을 구성하는 연구방법이다[10]. 포커스 그룹 인터뷰를 통해 수집된 데이터는 특정한 연구 주제를 이해하는데 도움을 줄 뿐 아니라, 통찰력을 얻는데 효과적이다[10]. 본 연구의 결과는 향후 간호학 수업에서 블렌디드 러닝을 설계·운영하는데 유용한 정보를 제공할 수 있을 것이며, 많은 대학들이 블렌디드 러닝을 확장하고 있는 상황에서 시행착오를 줄이고 정책적, 재정적 지원을 수립하기 위한 기초자료를 제공할 수 있을 것이다.

2. 연구방법

2.1 연구설계

본 연구는 블렌디드 러닝에 대한 간호학과 학생들의

인식을 이해하기 위해 포커스 그룹 인터뷰를 적용한 질적 연구이다.

2.2 연구참여자 선정 및 포커스 그룹 구성

포커스 그룹 인터뷰의 대상은 연구 주제에 대한 정보와 통찰을 얻기 가장 적합하고 생산적인 토의 참여자여야 하므로 목적 표집을 사용한다[10]. 그룹의 동질성이 확보되어 보다 역동적이고 심층적인 토의가 이루어질 수 있기 때문이다[10].

본 연구에서는 간호학과 4학년이면서 연구 참여에 동의한 21명을 선정하여 총 4개의 포커스 그룹을 구성하였다. 4학년의 경우 다른 학년보다 가장 많은 블렌디드 러닝이 운영되었고 블렌디드 러닝 외에 다양한 교수 학습법을 경험하여 블렌디드 러닝에 대해 보다 객관적이고 풍부한 토의가 이루어질 수 있기 때문이다. 총 21명 중 남학생 8명, 여학생 13명이며, 22~26세이다.

Table 1과 같이 4학년 1, 2학기 동안 총 5개의 블렌디드 러닝 강좌가 운영되었다. 4개의 과목이 전공선택이었으며, 1개의 과목이 전공필수였다. 5개의 과목 모두 피피티로 제작한 교안을 강 의자가 음성으로 설명하는 방식의 사전 녹화된 영상 콘텐츠를 온라인 수업에 활용하였다. 교과목에 따라 온라인과 대면수업이 격주로 진행되거나 한 주에 온라인과 대면수업이 동시에 운영되었다.

Table 1. Operation method of blended learning class

	Course	Credit /hour	Operation method of blended learning class
1st semester of 4th grade	Course A	1/1	•Online and offline classes held alternatively every other week for 13 weeks •Video-oriented contents(VOD)
	Course B	1/1	•Online and offline classes held alternatively every other week for 13 weeks •Video-oriented contents(VOD): PPT with recorded voice
2nd semester of 4th grade	Course C	2/2	•Online and offline classes held every week(1:1) for 13 weeks •Video-oriented contents(VOD)
	Course D	2/2	•Online and offline classes held every week(1:1) for 13 weeks •Video-oriented contents(VOD): PPT with recorded voice
	Course E	2/2	•Online and offline classes held every week(1:1) for 13 weeks •Video-oriented contents(VOD): PPT with recorded voice

2.3 윤리적 고려

연구자는 참여자에게 연구의 목적과 절차, 비밀보장 및 녹음이 될 것이라는 점에 대해 설명하고 동의서를 받았다. 또한 참여자의 정보와 인터뷰 내용은 연구 목적 외에는 사용되지 않는다는 점과 연구 도중 언제라도 중단할 수 있음을 안내하였다. 인터뷰에서 진술된 내용은 철저히 비밀을 유지하고, 신원을 알 수 있는 인명은 기호화하며, 자료 분석 후 일체의 기록물 등은 즉시 폐기할 것임을 설명하였다. 참여한 모든 대상자에게 소정의 사례금을 지급하였다.

2.4 자료 수집

자료수집 기간은 2019년 11월 4일~2020년 1월 8일까지이며 참여자가 원하는 장소에서 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 시간은 평균 1시간 정도였고, 인터뷰가 진행되는 동안 녹음을 하고 연구자는 인터뷰 내용 중 의미 있는 내용을 메모하였다. 또한 인터뷰가 끝날 때마다 연구자는 인터뷰에서 나온 단어 및 생각들을 참여자들과 공유하고 더 논의할 사항이나 빠진 점들이 있는지 검증받았다. 포커스 그룹 인터뷰를 위한 질문은 Krueger와 Casey가 제시한 질문방식과 과정을 참고하여 아래와 같이 진행하였다.

- 도입 및 소개 질문: 간호학과는 2019년부터 다수의 과목들에서 블렌디드 러닝을 적용하고 있습니다. 이에 대해 경험해 보신 적이 있으시지요?
- 전환 질문: 블렌디드 러닝 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇인가요?
- 주요 질문:
간호학 수업에서 블렌디드 러닝의 긍정적인 측면은? 이유는 무엇입니까?
간호학 수업에서 블렌디드 러닝의 부정적인 측면은? 이유는 무엇입니까?
간호학 수업에서 블렌디드 러닝에 대한 제안을 한다면 무엇입니까?
- 마무리 질문: 지금까지 내용 외에 더 하고 싶은 말씀이 있습니까?

2.5 자료 분석

녹음된 내용은 인터뷰 당시의 현장감과 주요 내용을 놓치지 않기 위해 인터뷰를 마친 후 바로 전사하였고 녹음된 내용과 비교하였다. 먼저 연구자는 전사내용을

정독하면서 의미 있는 단어나 구에 밑줄을 그어 비슷한 개념을 찾아 명명하였다. 다음으로 전사내용을 문장 혹은 단어별로 해제하고 해제된 자료간의 비교와 분석을 반복하여 유사하거나 반복되는 의미 또는 주제들은 하나의 주제로 분류하였다. 다음으로 생성된 범주들을 묶어 소범주화 하였으며, 마지막으로 소범주를 통합적으로 묶어 대범주를 도출하였다.

2.6 연구의 타당도

먼저 연구자는 연구 참여자에게 연구결과의 초안을 읽고 연구자가 도출한 분석과 결론이 맞다고 할 수 있는지, 연구 참여자의 세계를 얼마나 근접하게 이해했는지를 참여자로부터 확인을 받아 기술적 타당도를 높이려고 하였다. 또한 연구자의 방법적, 해석적, 절차적 오류를 줄이기 위해 질적연구로 박사학위를 받았고 질적연구 경험이 다수인 간호학 교수 1인의 점검을 받았다. 이를 통해 연구의 신빙성이 향상될 수 있도록 하였다.

3. 연구결과

블렌디드 러닝에 대한 학습자들의 인식은 Table 2와 같이 4개의 범주와 10개의 하위범주로 분석되었다.

Table 2. Nursing students' perceptions of blended learning in nursing classes

Categories	Sub categories
Application and operation that are not thoroughly prepared	Online and offline design that does not take advantage
	Online classes that are worse than internet lessons of cram school
	Inconvenient online system
	Where my tuition fees go?
Loss of direction and departure from learning	Difficulty in efficiency of class and concentration on lesson
	Defect in learning contents
One-way listening	Absence of interaction
	Lack of dynamics of offline classes
Convenience	Classes available anytime, anywhere
	Satisfaction with repetitive learning

3.1 철저히 준비되지 않은 적용과 운영

3.1.1 장점을 살리지 못한 온-오프라인 설계

참여자들은 간호학과 교과과정 이수체계, 교과목의 특징, 교·강사의 강의 능력 등을 고려하지 않은 일괄적

인 블렌디드 러닝 적용과 그 적용에 있어 학습자의 의견 수렴이나 반영이 이루어지지 않은 것에 대하여 마구 잡이식 온-오프라인 수업이라고 느끼고 있었다.

“굳이 블렌디드를 해야 한다면 전필이나 국시 과목은 안했으면 해요. 단순 반복하고 이런 과목이 더 나올 거 같은데, 국시는 일단 봐야 하잖아요, 임상에도 나가야 하고, 그런데 온라인은 한계가 있는 게 이제 깊숙하게 들어가질 못하니까, 교수님들이 더 알려주고 싶은 게 있어도 동영상만으로는 부족한 뭔가가 있을 것 아니에요, 표면적인 것만 배우는 느낌? 틀이 확실하지 않은 상태에서 그냥 해 본다는 식으로 하면... 정말 제대로 틀을 만들지 않는 이상 간호학과는 블렌디드를 확대하는 건, 무리인 것 같아요.”(참여자6)

“강의력이 어마어마한 교수님들이 있어요. 그 경은 정말 몰입도가 장난 아니고 이해도 잘되거든요. 근데 이게 학교에서 블렌디드 하세요 하니까 그냥 다 오프라인 수업들이 블렌디드화 되는 거예요. 그런 교수님들 수업까지 대체하는 건... 좀 제가 들을 수업인데 학생들한테 물어보고 했으면 좋겠어요.”(참여자13)

“교수님들마다 강의능력이 달라요, 그냥 죽 읽기만 하거나 수업의 대부분을 개인적이거나 다른 얘기로 때우는 교수님은 온라인으로 바뀌니까 수업으로만 채워져서 차라리 온라인이 낫다 싶었어요, 근데 반대로 진짜 강의 잘하는 교수님들까지 모두 온라인으로 하는 건 아닌 거 같아요.”(참여자10)

3.1.2 학원의 인강보다 못한 온라인 콘텐츠

참여자들은 온라인 콘텐츠에 대하여 교수자의 전문성 결여, 낮은 수준, 단순한 내용, 어설피름으로 인해 질적 수준이 떨어지는 것으로 느끼고 있었고 이에 대한 개선 요구도도 높은 것으로 나타났다.

“고등학교때 일타 강사들 인강 보면 진짜 수업 그대로, 고크일이잖아요. 근데 피피티에 얼굴 없이 목소리 나오는 이러닝은 많이 어설피서... 지금 유튜브 보면 대학 강의 수준의 영상도 널려 있고 영어만 되면 외국 명문대 강의하는 것도 볼 수 있는데, 학교 온라인은 그 정도 짜진 아니니까...”(참여자11)

“간호학과 교수님들은 사이버 대학 교수님들이 아니니까 사이버 강의 전문가 아니잖아요, 근데 왜 힘들게

전문이 아닌걸 만드는지 모르겠어요, 그래서 사이버 전문도 아닌 교수님들이 만든 걸 들어야 하나? 그냥 인터넷에 OO같은 곳에서 간호학 동영상 듣는 게 차라리 더 싸게 먹히고 질도 좋을 것 같아요”(참여자2)

“지금 올라간 거 보면 음성 녹음된 피피티가 대부분이고, 교수님 얼굴 나오는 영상은 잠음 때문에 집중이 안돼요. 사이버 하려면 잘 만들어야 애들도 ‘아, 온라인 괜찮네, 오프라인보다 시간도 절약되고’ 생각하지 않을까요?”(참여자8)

3.1.3 불편한 온라인 시스템

참여자자는 온라인 시스템의 lag, 인터넷 끊김 현상 등의 잦은 시스템 장애와 장애 발생시 해결할 수 있는 기술지원 인력이나 조직의 부재에 대하여 면대면 수업에서 경험하지 못했던 힘들과 불편함을 느끼고 있었다.

“온라인이 강의실 수업보다 공부하기 어려웠어요, 파일이 안 열려요, 못 알아듣고, 자막도 없고, 교수님 목소리가 작아서 최대로 켜놨다가 갑자기 굉광 소리 들리고. 그 사이버 캠퍼스부터 좀.. 싱크 안 맞는 거, 재생 속도 같은 거, 서버 다운되는 거. 도무지 집중을 하려고 해도 할 수 없는 환경? 온라인이 아무 때나 들을 수 있으니까 시간이 절약돼야 하거든요? 간호학과가 학생수가 많잖아요, 또 다들 비슷한 시간에 접속하니까 버퍼링 걸리면 하염없이 붙잡고 있는 거예요. 그거 피하려고 새벽이나 밤 늦게 해야 하고. 과에 말하면 우리 아니다, 교수님한테 말하면 기다려봐라, 바로 해결해 주는 데가 없으니 제가 녹아요 녹아”(참여자15)

“자꾸 렉 때문에 출석이 안돼서 다른 것을 할 수 없으니까 엄청 짜증났죠. 또 분명히 영상을 다 듣고, 학습 완료를 눌렀는데 나중에 지각이나 결석인거예요, 오프라인에서는 한 번도 지각이나 결석 한 적이 없었는데, 온라인에서는 렉으로 지각이나 결석처리 되니까 노이로제 걸릴 것 같았어요”(참여자1)

“2초 보고 1분 기다리고, 영상 보다가 소리가 끊기거나 날아가 버리거나 그래서 교수님께 문의하면 어쩔 수 없으니 강의안 보고 공부하라 하고, 온라인 문제 생기면 그걸 우리끼리 왜 이런거냐 서로 물어봐요, 바로 해결해 주는 곳이 없으니까. 내용도 이해 안돼서 그거 붙잡고 있는데 시스템까지 걸치면 불편함은 온전히 우리 몫이구나”(참여자18)

3.1.4 나의 등록금은 어디로?

참여자들은 기존 면대면 수업이 온라인 수업으로 대체된 만큼의 등록금 환불이나 감면이 당연하다고 생각하고 있었으나 이와 관련된 변화가 없어 불만과 손해를 보고 있다고 인식하고 있었다.

“온라인 하고나서 애들이 가장 많이 한 말이 여러번 강의 하던 게 줄었으니 우리 등록금도 같이 줄어야 하는 거 아닌가? 저희도 돈 내고 수업 듣는데 강의실 수업이 줄었는데도 똑같은 등록금을 내면 억울하다고 하는 친구들이 진짜 많았어요, 저희가 사이버 대학을 온 것도 아니고”(참여자16)

“어떻게 인강하고 직장 가격이 같아요? 학원도 인강이 더 싸요, 이렇게 한꺼번에 인강으로 바뀌면 환불은 당연한 거라고 생각해요. 저희 등록금은 어디로 사라진 걸까요?”(참여자6)

“온라인 강의 할거면 그냥 녹화해놓고 매 학기 틀어 주고 말죠, 대학이 교육방송이 아니잖아요, 방통대도 아니고 사이버 대학도 아니고, 온라인 수업이 뭐니까? 그럼 대학교가 있을 필요가 없죠. 사이버대학이라고 해야지, 오프라인 하다가 온라인으로 하면 줄어든 만큼 등록금은 돌려주든가, 아니면 싸게 게 해주든가, 아예 사이버대학이다 하면 그만큼 등록금이라도 싸지, 돈은 그 대로면, 등록금을 기부하는 느낌이 들어요”(참여자17)

3.2 방향감 상실과 학습 이탈

3.2.1 수업능력, 수업집중의 어려움

참여자들은 블렌디드 러닝에서 온라인 수업의 한계점으로 수업의 긴장을 부여해줄 교강사의 부재와 동기 부여의 어려움을 꼽았다. 또한 단독 학습이다보니 아무 생각 없이 들을 경우 명한 상태에 빠지면서 집중의 어려움, 뒤쳐짐, 몰아듣기 등으로 인해 콘텐츠에서 핵심내용을 파악하여 스스로 공부하는 것에 적지 않은 어려움을 느끼고 있었다.

“일단 집중이 진짜 넘 안돼요, 강의실에서는 그래도 교수님이 앞에 계시니 다시 집중하게 되고. 나중에 공부할 때 교수님 그 사람 같은 거 떠올리면서 아, 그때 이렇게 설명했지 이런 게 있는데 온라인은 딱 들어오는 게 없으니까, 출석 하고 그냥 틀어놓고 흘려버리는 게 많죠. 온라인은 듣고 나면 성취감은 드는데 이게 뭘 알

고 이해했다가 아니라, 이걸 다 들었다 하는 그런 성취 감만 들어요”(참여자13)

“온라인은 말 한마디, 한 마디에 집중이 안돼요, 눈도 너무 아프고, 10분밖에 안 들었는데 나는 체감상 1시간이예요. 오프라인으로는 별 게 아닐 텐데 온라인은 10분도 힘들어요, OO과목은 다 듣는데 2시간 정도 걸렸는데, 와, 인내심 테스트도 아니고, 왜 온라인을 섞어 하는지 모르겠어요, 그냥 하던 대로 오프라인에서 다 했으면 좋겠어요, 몰아서 듣게 되고 집중도 잘 안돼요”(참여자2)

“인강은 제가 혼자 공부하는 거다 보니 듣다 보면 자연스럽게 딴짓을 하게 돼요. 창 띄워놓고 게임 할 때도 있고, 검색하기도 하고, 내 손해고 돈 아까운 거 알면서도 집중이 되질 않아요”(참여자15)

3.2.2 학습내용의 결손

참여자들은 블렌디드 러닝 중 온라인 수업과정에서 자신이 제대로 학습하고 있는 건지, 실력이 어느 정도 인지 객관적으로 판단하기 힘들고, 듣기모만 끝나는 학습으로 인해 학습공백에 대한 불안을 느끼고 있었다.

“딴 짓 안하고 성실히 수업 들어도 강의실 수업보다 내용이 전달 안되는 건 사실이에요”(참여자1)

“오프라인때는 어쨌든 학교 왔으니까 공강때 공부도 하고 그러는데 온라인은 만나와도 되네? 그럼 시간 남은 만큼 더 하는게 아니예요. 학교 왔으면 뭐라도 건지고 갈텐데, 학교 안 나가니까 노는 날 되고, 그러다 계속 밀려서 마감 가까우면 이해 안돼도 한번에 들을 수 밖에 없어요, 다 듣고 완료하면 교수님들은 학습했다 생각하시겠지만 실은 듣기만 했지, 알고 끝난 게 아니거든요. 온라인은 진도만 쫓 나가고 정작 보충이나 심화가 안돼요. 그냥 제일 공부 못했던 것 같아요”(참여자10)

“저희 처음에 딱 온라인 들어왔을 때, 그럼 우리 시험은? 학점은? 우리 진짜 공부 안하겠다, 그 얘기부터 했어요. 진짜 공부를 하려면 온라인을 하면 안돼요. 처음에는 애들이 편하니까 와 좋다, 괜찮다 했는데 중간 시험 본 다음에 그냥 다 아닌 것 같아 그랬어요. 강의실에선 교수님들이 임상예시를 더 들어 주면서 이해를 돕으려고 하시는데 온라인은 그런 게 없으니까 듣는 학생은 답답하고 불안하고, 차라리 이럴 거면 그냥 내가 책 보고 공부하겠다, 그런 말도 많이 했어요”(참여자14)

3.3 일방향 듣기

3.3.1 상호작용 부재

참여자들은 블렌디드 러닝 중 특히 온라인 수업에서 면대면 수업에서와 같은 즉각적인 피드백이 없음에 대한 답답함, 그리고 학습 주체들 간의 라포와 관계 형성, 이에 따른 상호작용이 제대로 이루어지지 않음을 표현하였다.

“강의실에선 그 자리에서 교수님께 질문도 하고 피드백도 받을 수 있는데 온라인은 그런 부분이 안되니까 답답하고, 질문을 적어놔어도 흐지부지 되고. 화면 보면서 그냥 듣기만 해야 하는 거예요, 강의실에서는 하다 못해 교수님하고 아이컨택이라도 하잖아요”(참여자19)

“오프라인에선 궁금한 건 교수님 하면서 잡고 물어보고 바로 피드백 받는데, 온라인은 바로바로 해결이 안되니까, 온라인에선 모르는 거 질문하면 한참 있다 답이 오거나 확인도 잘 안하시는 거 같아요. 블렌디드 할 거면 피드백을 좀 자주, 구체적으로 주셨으면 해요. 쫓지 같은 간단한 피드백 말고 잘했다면 어느 부분을 잘했는지, 발표는 어떤 걸 위주로 하면 좋을지, 대부분 피드백 없음이거나 몇 자 안되니까, 피드백 받은 기억보다 공지만 엄청 쏟아졌던 것 같아요”(참여자4)

“블렌디드가 우리만 교수님들하고 안되는게 아니라 교수님들도 학생하고 자주 만나지 못하니까 저희가 부족한 부분도 모르고, 서로가 알지를 못하는 거예요”(참여자12)

3.3.2 현장 역동 반영 안됨

참여자들은 블렌디드 러닝에서 온라인 수업의 경우 면대면 수업에서의 현장감, 이를테면 반별, 학생별 이해도 차이에 대한 교·강사의 인지, 교·강사마다의 독특한 수업 운영방식 등이 반영되지 않는다고 느끼고 있었다.

“강의실에선 교수님이 강의하다 애들이 이해 안되는 것 같으면 다시 다른 식으로 설명하고, 그러면서 이해도 되는데, 온라인은 미리 만들어놓은 것을 듣는 거니까 직장에서만 가능한 그런 부분들이 전혀 없죠”(참여자17)

“반마다, 학생마다 받아들이는데 차이가 있잖아요, 현장에선 그 차이 같은 걸 교수님이 감 잡고 같은 내용이어도 반마다 더 쉽게 설명하거나 예를 더 들어주거나

하는 게 있는데, 온라인은 녹화 한거 틀어주니까 강의 실 수업처럼 안되는 거예요”(참여자11)

“교수님들마다 수업 스타일이 다른데 온라인은 그게 반영이 안돼요. OO교수님은 칠판 다 써가며 그, 그려 가는 그림, 손짓, 이런 거가 포인트고, 또 OO교수님은 설명하다 질문하고 시원치 않으면 폭풍같이 설명하고 하는데, 온라인은 어쨌든 이게 다 영상으로 남는 거니까 원래 그 교수님 스타일이 안 나와요. 그냥 비슷한 스타일? 다 포괄하게? 좀 위축되는 듯한? 교수님마다 독특한 개성들이 사라지는 것 같아요”(참여자20)

3.4 편리함

3.4.1 원하는 시간, 어디서나 온라인 수업 가능

참여자들은 블렌디드 러닝의 장점으로 온라인 수업으로 인해서 시공간의 제약을 받지 않고 학습이 가능하다는 점에 일치된 생각을 가지고 있었다.

“오프라인은 시간표대로 수업을 하니까 무조건 그 시간에 맞춰야 해서 알바나 개인적인 일을 포기한 경우가 많았어요, 근데 온라인을 하면 아무래도 면접 준비나 영어 같은 것도 준비할 수 있고, 제 일정을 소화할 수 있으니까 편리했어요”(참여자3)

“일단 몸 편한 거, 학교 안 나와도 되는 거, 간호학과가 진짜 빠빠하잖아요, 임상실습에 더블 수업할 땐 보강 잡히면 학교에서 살다 밤에 갔는데 온라인 하나까 집에서 아무 때나 들으니까 좋았어요”(참여자14)

“전 멀리서 통학하는데 그런 점에선 온라인이 버스 타서 아니면 기다리면서 짜투리 시간을 활용할 수 있으니까 그게 좋았던 점이지요”(참여자8)

3.4.2 반복학습에 대한 만족스러움

면대면 수업에 비해 참여자들은 온라인 수업이 자신이 놓치거나 잘 이해하지 못한 내용을 무한 반복 학습할 수 있다는 것에 만족감을 나타냈다.

“강의실 수업은 한번이니까 듣다가 놓친 부분은 녹음을 하지 않는 이상 끝인데 온라인 강의는 그런 경우 계속 반복할 수 있어 좋았어요”(참여자20)

“블렌디드는 현장에서 놓쳤거나 들었지만 잊어버린 부분을 인강으로 다시 들을 수 있다는게 큰 장점이지요”(참여자9)

“듣다가 이해 안되면 다시 듣고 또 듣고 그래서 이해하기가 좀 쉬웠던 거요, 오프라인은 그때 뿐이니까 수업때 긴장해서 듣게 되고 스트레스 받고 그랬는데 쉬어서 하나까 또 듣지 뭐, 다시 들을 수 있어서 부담 없었어요”(참여자5)

4. 논의

본 연구는 포커스 그룹 인터뷰를 통해 블렌디드 러닝에 대한 간호학과 학생들의 인식을 파악하기 위해 수행되었다. 연구결과 혼합학습인 블렌디드 러닝에 대한 학습자의 인식은 대부분 e-learning과 관련된 것들로, ‘철저한 준비 없는 적용과 운영’, ‘방향감 상실과 학습 이탈’, ‘일방향 듣기’, ‘편리함’의 4가지 주제와 10가지의 하위주제로 나타났다.

첫 번째 범주는 ‘철저한 준비 없는 적용과 운영’이다. 체계적인 설계 없이 블렌디드 러닝을 운영함으로써 학습자들이 블렌디드 러닝의 의미 있는 교육경험을 느끼지 못하고 있었다. 현재 대학에서 행해지는 블렌디드 러닝에서 e-learning은 면대면 수업의 운영형태와 매우 유사하고, 본질적인 의미의 e-learning의 장점을 제대로 구현하지 못한 채 강의실 교육의 패러다임에서 크게 벗어나지 못하고 있다[11]. 온-오프라인 수업의 결합만으로는 블렌디드 러닝의 효과를 살릴 수 없으며, 단순히 오프라인 교육을 복사하게 되면 오히려 온-오프라인 수업 각각이 가지는 장점이 전혀 부각되지 않는다. 따라서 블렌디드 러닝 설계시 여러 변인들, 이를테면 이수체계, 교과목 특징, 학습규모, 학습자, 교수자 역량, 시스템 인프라 등을 고려하여야 한다. 특히 대학정책으로 블렌디드 러닝을 전면 운영할 경우, 합리적인 기준(학습규모, 대상학년, 교과내용 등)을 가지고 블렌디드 러닝, e-learning 혹은 면대면 수업으로 운영할 교과목들을 구분하여 입학부터 졸업까지의 전체 이수체계 안에서 상호보완적으로 운영될 수 있도록 설계가 이루어져야 한다[12]. 본 연구에서도 교육 혁신의 일환으로 대학정책에 따라 기존의 면대면 수업들이 짧은 기간 내에 빠르게 블렌디드 러닝 등으로 전환되었다. 그러다보니 교과과정의 전체 틀 안에서 학습자, 교수자, 시스템 등 모든 변인을 철저히 고려하지 못한 채 ‘우선 시작’부터 하게 되었다. 이로 인해 학습자의 시각에서도 교과목의 특징이나 교수자의 강의 역량 등에 따라, 블렌디드 러닝이 더 적합한 교과목이 있음에도 마구잡이

식 적용으로 비춰진 면이 있었다. 또한 이 과정에서 교육요소자인 학습자의 의견 수렴과 반응이 미흡했고, 이는 곧 새로운 교수학습에 대한 혼란과 갑자기, 왜?, 굳이? 라는 도입에 의문을 가지게 하였다. 블렌디드 러닝은 단순히 온라인과 오프라인의 학습 환경만을 결합하는 것이 아니라, 학습목표, 학습방법, 학습시간과 공간, 학습활동, 학습매체, 상호작용 방식 등 다양한 학습요소들의 결합을 통해 최상의 학습효과를 도출해 내기 위한 웹기반 학습이다[2]. 따라서 블렌디드 러닝의 도입과 운영과정에서 '오프라인 학습환경에 맞는 지식 및 학습영역과 온라인 학습환경 특성에 맞는 지식 및 학습영역이 무엇인가', '면대면 교육(혹은 온라인 학습)을 보완하기 위해 e-러닝(혹은 강의실 수업)을 어떻게 적절히 조직하고 배치해야 하는가'와 같은 문제들이 철저히 고려되어야 한다[13]. 학급규모 역시 블렌디드 러닝의 학습효과에 영향을 미치는 요소이다. 블렌디드 러닝에 대한 메타분석을 시도한 연구[2]에서 학급규모가 증가할수록 블렌디드 러닝의 학습효과가 통계적으로 유의하게 감소하는 것으로 나타나 간호학과처럼 학생수가 많은 경우, 학급규모를 고려하여 설계되어야 함을 보여준다. 더불어 대학의 제도적 뒷받침도 중요하다. 행정상 관리의 수월성을 내세워 블렌디드 러닝의 정형화된 틀을 따르도록 하기보다는 학과, 교과목, 교수, 학습자의 특징 등에 따라 다양한 설계를 시도할 수 있는 융통성 있는 학사운영의 제도적 지원이 필요하다.

블렌디드 러닝에 대한 철저한 준비가 이루어지지 않았을 때 학습자들의 불만이 집중되는 것이 '질 낮은 온라인 콘텐츠'와 '불편한 온라인 환경'이다. 이는 나아가 학비 반환의 갈등으로까지 번지게 된다. 본 연구에서도 참여자들은 블렌디드 러닝에서 온라인 콘텐츠의 대부분이 이미지, 텍스트, 사운드 등의 자료만을 일 방향으로 나열한 것에 대해 불만을 표시하였다. 현재의 학습자들은 이미 중고교를 거치면서 EBS나 대형 입시학원의 질 높은 인터넷 강의에 익숙하다. 또한 지금은 누구나 직접 동영상을 제작하여 동영상 플랫폼에 다양한 장르의 영상을 게시·공유하는 시대이다. 검색조차 어려울 만큼 양질의 온라인 콘텐츠가 넘쳐나는 시대에 면대면 강의를 그대로 사이버 공간에 올려놓은 듯한 수준의 온라인 강의를 블렌디드 러닝의 확산에 강력한 방해 요인으로 작용할 수 있다. 이미 많은 연구에서 e-learning의 성공에 있어 콘텐츠가 가장 핵심적인 요

인임을 제시하고 있다[12,14]. 현재 온라인 콘텐츠 개발 방식을 보면 전문 인력에 의한 방식보다는 담당 교수가 개별적으로 수행하는 경우가 대부분이다. 물론 집필은 내용전문가인 교수가 담당하더라도 설계 및 제작은 전문 인력에 의하여 이루어질 때 우수한 콘텐츠가 개발될 수 있다. 온라인 콘텐츠 개발 과정에서 얼마나 전문성 있는 조직이나 전문가의 도움을 받느냐는 콘텐츠의 질을 좌우하는 매우 중요한 요소이기 때문이다 [12]. '간호학과 교수님은 사이버 대학 교수님이 아니잖아요, 사이버 강의 전문이 아닌데, 굳이 온라인 강의를 (비전문가인 교수님이) 왜 만들며, 그것을 우리가 왜 들어야 하는지'라는 연구 참여자의 언급을 통해 알 수 있듯이 비전문가에 의한 콘텐츠의 제작은 결과적으로 사이버 교육의 질을 떨어뜨릴 수 있다는 점에서 해결되어야 할 문제이다. 이를 개선하기 위해 교수자는 온라인 콘텐츠의 원고 개발에 집중하고, 기타 콘텐츠의 개발에 있어 기술적인 지원을 해줄 수 있는 전문인력과 전담기관의 확보가 이루어져야 한다. 또한 대학은 사이버교육에 대한 정책적 방향을 수립하고, 관련 규정과 지침을 마련하여 주먹구구식의 강좌 운영이나 특정 담당자에게만 업무가 쏠리지 않도록 체계를 먼저 갖추어야 할 것이다[12].

온라인 콘텐츠 못지않게 학습자들이 가장 큰 불만을 드러낸 부분이 사이버 환경이다. 블렌디드 러닝에 대한 학습자의 만족도를 조사한 김수진의 연구[15]를 보면 '학습콘텐츠', '기술지원 및 시스템', '튜터, 학생간의 상호작용' 세 개의 범주에서 학생들은 1순위로 '기술지원 및 시스템'의 개선을 꼽았다. 온라인 강의는 강의 영상을 촬영하는 것으로 끝나지 않는다. 영상을 편집할 수 있는 기반이 있어야 하며, 강의를 업로드 할 수 있는 플랫폼도 있어야 한다. 또한 시스템적인 문제 발생 시 이를 해결해줄 수 있는 부서와 인력이 필요하다. 전통적인 강의실 교육과 비교할 때, 학습요소와 테크놀로지를 조화시켜야만 하기 때문에 더 많은 준비와 시간이 필요하다. 이신남[16]은 블렌디드 러닝에서 특히, 시스템 환경은 다른 요인에 비해 학업성취도에 강력한 영향을 미친다고 하였다. 본 연구에서도 시스템적인 문제 발생시 '노이로제', '2초 듣고 1분 기다리고'와 같은 참여자의 언급에서 학습자들은 시스템의 편리성과 품질을 콘텐츠 못지않게 중요하게 여기는 것을 알 수 있다. 하지만 현재 온라인 강의를 제공하는 대부분의 대학은 추가적인 시스템 보완이 필요한 상태다. 현재 시스템으로는

온라인 강의 확대 시 동시 접속에 따른 트래픽 관리 등에서 한계가 있기 때문이다[17]. 흔히 e-learning이 다른 교육 형태에 비해 비용 효율적이며 수익 창출에 기여할 것이라는 믿음이 있지만 현실은 쉽지 않다는 것을 보여준다. 서버 증설 등의 시스템 구축을 위해선 행재정적 투자가 필요하지만 온라인 강의 비율이 높은 성공 관례의 경우 4,100개 교과목의 2주차 수업 준비에 약 8억원의 비용이 드는 것으로 추산했다[17]. 맞물려 단순 녹화형 온라인 콘텐츠의 향후 방안으로 화상강의가 대두되는데 화상강의의 경우 기술비용 문제가 온라인 영상 강의보다 더 많이 든다[17]. 따라서 블렌디드 러닝 등의 웹 기반 학습을 확대할 때 대학에서는 구체적인 계획을 세우고 대학 정책과 예산 편성에서 이것의 중요성이 우선적으로 강조되어야 한다.

온라인 콘텐츠의 수준과 시스템의 문제는 등록금 반환이라는 이슈까지 이어진다. 학생들의 의견수렴 없이 면대면 수업이 온라인 수업으로 전환되고, 질적 수준을 확보하지 못한 콘텐츠와 시스템의 불편함까지 겹치게 되면 이에 대한 해결 없이는 등록금 반환이나 감면에 대한 학생들의 요구에 대해 단 한마디도 반론을 할 수 없을 것이다.

블렌디드 러닝에 대한 간호학생의 또 다른 인식은 '방향감 상실과 학습 이탈', '일방향 듣기'로 나타났다. 블렌디드 러닝에서 온라인 교육은 면대면 교육의 획일적인 방식에서 벗어나 테크놀로지를 이용한 효과적인 수업방식으로 기대되었으나 학습자들의 집중력 확보와 상호작용이 어렵다는 문제가 제기되고 있다[18]. 먼저 참여자들은 온라인 수업의 한계점으로 집중력의 부족과 학습내용의 결손을 들었다. 온라인 수업은 학습자에게 더 많은 자유를 주지만, 이를 다루는 방법을 모르는 학습자에게는 문제가 될 수 있다. 이는 교수자와의 면대면 접촉 없이 온라인으로 진행되는 수업에서 학습자들은 시간관리를 효율적으로 하며 자기주도 적으로 학습을 수행해야 한다는 것을 의미한다[18]. 이러한 자기주도형 학습은 어느 순간 습득되는 것이 아니라 적절한 시기에 교수자로부터의 코칭이나 타 학습자와의 경험과 지식의 공유를 통해 더욱 촉진될 수 있으므로 온라인 콘텐츠에서 자기주도적 학습을 안내할 튜터링(tutoring)과 코칭(coaching)의 설계가 요구된다. 또한 임정훈이 제안한 바와 같이 성찰활동을 고려해 볼 수 있다. 왜냐하면 성찰전략은 자기조절학습과도 매우 밀

접한 관련이 있기 때문이다[14]. 자기조절학습은 학습자가 학습목표를 달성하기 위해 학습과정을 스스로 조절하여 유의미한 학습결과를 산출해 내는 능력으로, 이는 결국 자신의 학습경험과 학습과정을 점검하고 되짚어봄으로써 학습전략이나 방법을 개선하기 위한 성찰적 활동과 매우 유사하다고 볼 수 있기 때문이다[14].

간호학생들은 학습내용의 결손과 집중을 어렵게 하는 또 다른 원인으로 과도한 온라인 콘텐츠의 분량과 운영기간을 들었다. 본 연구의 경우 학생들에게 제공된 블렌디드 러닝 강좌 모두 한 학기동안 운영되었고, 100분 이상의 강의형 온라인 콘텐츠가 제공된 경우도 있었다. 이와 관련하여 주목할만한 연구가 있다. 대학교 2학년 학생을 대상으로 온오프라인 수업 기간에 따른 자기조절학습과 학업성취를 살펴본 임정훈의 연구이다[14]. 연구 결과 연구에 참여한 학생들 대부분이 온라인 수업의 비중이 4주~6주 정도가 가장 적합하다고 제안하였다. 왜냐하면 그 정도의 분량이 제공된다면 온라인 콘텐츠에 집중할 수 있고 스스로 계획을 세워 학습내용을 복습정리할 수 있는 반면에 8주 이상 온라인 수업이 제공되면 온라인 수업의 비중이 너무 높아져서 온라인 수업에 큰 부담을 느끼게 되고, 학습을 수행할 때 자신이 주요 내용을 제대로 학습하고 있는지에 관한 걱정이 생기며, 특히 시험을 준비할 때 핵심내용을 체계적으로 정리할 수 있는 오프라인 수업에 비해 크게 어려움을 겪었다고 하였다. 이에 임정훈은 모든 유형의 블렌디드 러닝에서 온라인 활동을 4주~6주로 운영하는 것이 학업성취에 효과적이라고 말하기는 곤란하지만, 블렌디드 러닝을 설계할 때 온라인 수업을 많이 포함시킨다고 해서 반드시 효과가 높아지는 것은 아니며, 그렇기 때문에 적절한 수준으로 온라인 수업을 배정해야 할 필요가 있다고 하였다.

간호학생들은 블렌디드 러닝 중 온라인 수업에 대해 단순한 동영상 시청이 아닌, 긴밀한 상호작용이 요구되는 온라인 수업을 원하는 것으로 나타났다. 현재의 온라인 콘텐츠는 일방향적인 성격이 강하여 학습자는 클릭만을 통하여 자학자습하는 수동적인 역할에 그치고 있다. 따라서 블렌디드 러닝에서 온라인 수업은 학생들과의 다양한 상호작용과 학습과정에 대한 개별적인 관리가 이루어져야 한다. 이를 위해 먼저, 교수자의 역할에 대한 본인의 패러다임을 변화시켜야 한다. 블렌디드 러닝에서 교수자의 역할은 특정 영역의 지식을 전달하

는 기존의 역할에서 촉진자 혹은 지원자(tutor)로 바뀌어야 한다[10]. 온라인 수업에서 교수자는 학습자의 개별학습을 안내하는 진정한 e-learning tutor의 역할을 수행해야 하며, 블렌디드 러닝에 참여하는 주체들 간에 상호·협력적 학습이 이루어질 수 있는 수업전략을 고민해야 한다. 또한 블렌디드 러닝에서 온라인 수업은 교육주체들 간에 인격적 만남이 없다는 한계를 갖는다. 본 연구의 참여자들도 면대면 수업에서의 교수자와 학습자 간의 라포, 신뢰 형성이 이루어지지 않음에 대한 아쉬움을 드러냈다. 실제 온라인 수업에서 교수들의 수업 방식이 기계적이고 동일한 경향이 있으며 교수자의 인격적 측면을 전달하는데 한계가 있어 대다수의 학습자들은 인간적인 상호작용이 있는 강의를 희망한다. 실시간 화상 수업의 경우에서도 서로를 볼 수는 있지만, 면대면 교육과 같은 견고한 상호작용을 받을 수는 없다. 앞으로 최첨단의 테크놀로지와 완벽하게 짜여진 온라인 수업이 진행된다 하더라도, 결코 면대면 수업을 통해 형성되는 인성교육, 잠재적 교육과정의 효과, 인격적 감화를 통한 정서적 영역의 교육을 대신하기에는 한계가 있을 것이다[19]. 따라서 블렌디드 러닝에서 e-learning이란 기존의 면대면 수업방식의 '대체'가 아니라 '조화와 활용'에 방점을 두어야 할 것이다.

블렌디드 러닝에 대한 간호학생들의 마지막 인식은 '편리함'이다. 기존 면대면 수업과 달리 시공간의 제약으로부터 자유롭다는 점이다. 온라인 수업은 누구에게나 같은 방식으로 보이는 같은 콘텐츠를 언제 어디서나 접근할 수 있다는 점에서 반복 학습이 가능하다. 특히 간호학과 학생들은 수업과 임상실습이 병행되어 학사 일정애 여유가 없고 과정 이수 후 국가시험을 치러야 한다. 또한 타 과에 비하여 상대적으로 방대한 양의 지식과 기술을 학습해야 하는 점을 감안해 볼 때, 온라인 수업은 시간을 절약할 수 있고, 이동에 따른 불편과 비용을 줄일 수 있어 효율적이라 할 수 있다. 또한 기존의 면대면 수업은 일회성 집단 강의가 대부분이었기 때문에 반복학습이 사실상 어려웠다. 하지만 온라인 수업은 주변 사람을 의식하지 않고 자신이 이해하지 못했을 때 다시 반복해서 들을 수 있어 학습에 도움이 된다고 학습자들은 느끼고 있었다.

본 연구는 일개 대학의 간호학과 학생을 대상으로 하여 연구의 결과를 일반화하는데 제한이 있을 수 있다.

5. 결론

지식정보화 사회에서 전통적인 수업이 갖는 한계로 인해 블렌디드 러닝에 대한 관심이 뜨겁다. 블렌디드 러닝은 학업 성취도의 향상, 교육 행정의 효율성 그리고 수업 운영의 비용 절감이라는 경제적 효과를 동시에 충족시킬 수 있다고 여겨진다. 하지만 철저히 준비되지 않은 경우 블렌디드 러닝에서 기대하는 성과를 거두기란 쉬운 일이 아니다. 이에 블렌디드 러닝에 대한 간호학과 학생들의 인식에 관한 본 연구결과는 여러 가지 시사점을 던진다. 먼저 블렌디드 러닝은 기존 교육에 인터넷 테크놀로지를 사용한 것만으로 양질의 교육이 일어나는 것이 아니라, 대학의 제도적 기반 위에 전문적 교수설계 전략을 이용하여 제대로 만들고 운영해야 효과적인 학습이 일어날 수 있다. 그리고 질적으로 우수한 온라인 콘텐츠의 개발과 제작, 접근 용이한 온라인 환경을 위한 전문가의 양성과 지원, 그리고 재정적 투자가 요구된다. 또한 온라인 수업에서 자기주도 학습 활동을 가이드 해 줄 수 있는 지원체계가 마련되어 학생들에게 실질적인 도움을 제공해야 한다.

본 연구의 대상은 블렌디드 러닝 경험이 많은 4학년으로, 블렌디드 러닝을 처음 경험한 학습자들의 인식과 경험은 다를 것이라 생각한다. 또한 블렌디드 러닝에 대한 학습자의 인식만큼이나 교수자의 인식 역시 블렌디드 러닝의 도입과 운영에 있어 중요한 시사점을 줄 것이라 생각한다. 따라서 향후 블렌디드 러닝을 처음 경험한 학습자들과 교수자의 인식에 대한 질적 연구가 이루어지기를 제안한다.

REFERENCES

- [1] J. E. Lee. (2016). A Survey on T&I Trainers' Perspectives on Online & Blended Teaching and Learning. *The Journal of Translation Studies*, 17(1), 81-106.
- [2] H. L. Kwon, E. K. Moon & I. W. Park. (2015). A meta-analysis on effects of blended learning in Korea. *The Journal of Educational Information and Media*, 21(3), 333-359.
DOI : 10.15833/KAFEIAM.21.3.333
- [3] Y. S. Kim. (2015). Analysis of Student Satisfaction Survey on Computer Practice Subject by Applying Blended Learning. *Journal of The Korean Association of information Education*,

- 19(3), 372-284.
DOI : 10.14352/jkaie.2015.19.3.373
- [4] D. I. Kim., H. J. Lee & J. Y. Son. (2005). Practical Solutions for Establishing Blended e-Learning System to Improve the Quality of University Education. *Asian Journal of Education*, 6(4), 97-123.
- [5] J. Y. Han & E. H. Lee. (2011). Learner's perception and learning satisfaction on e-learning in the university blended learning environment. *The Journal of Korean association of computer education*, 13(6), 69-76.
- [6] N. Y. Kim. (2016). Effects of Online Blended Learning-based Nursing Diagnosis Course in Undergraduate Nursing Education. *Journal of The Korean Data Analysis Society*, 18(5), 2843-2855.
- [7] S. M. Kim. (2017). The Effect of Blended Learning Approach on Academic Achievement and Self Directed Learning Skills of Nursing Undergraduate Students. *The Journal of the Korea Contents Association*, 17(12), 330-338. DOI : 10.5392/JKCA.2017.17.12.330
- [8] J. Y. Han. (2013). The Effects of Intrinsic Motivation, and e-Learning Strategies on Learning Satisfaction of Nursing Students in Blended e-Learning Environment. *The Journal of Korean Academic Society of Nursing Education*, 19(1), 16-23. DOI : 10.5977/jkasne.2013.19.1.16
- [9] H. J. Lee & S. H. Lee. (2007). An investigation of professors' needs to activate blended e-learning system in a conventional university. *The Journal of Educational Information and Media*, 13(4), 77-102.
- [10] E. H. Ji. (2019). *High school students' perceptions of parenting education in the technical and home economics class : focus group interviews*, Master's thesis. Korea National University of Education, Seoul.
- [11] B. N. Lim & J. Lee. (2007). Current Status of e-Learning Contents in Higher Education. *The Journal of Educational Information and Media*, 13(2), 277-307.
- [12] B. N. Lim, J. H. Leem & I. S. Jung. (2003). Current status of cyber education in korean higher education and quality control: the year of 2002. *Korea Journal of Educational Research*, 41(3), 541-569.
- [13] D. H. Kim & W. J. Choi. (2003). The Development & Evaluation Research of Leadership Training Program Through Blended Learning. *Journal of Korean Association for Educational Information and Media*, 9(4), 147-176.
- [14] J. H. Leem. (2007). Effects of Blending Type of Online-Offline and Reflective Activity on Self-Regulated Learning and Learning Achievements in Higher Education Course Based on Blended Learning. *The Journal of Educational Information and Media*, 13(4), 49-76.
- [15] S. J. Kim. (2019). A Study on Nursing Students' Satisfaction in Blended Learning. *Journal of The Korea Convergence Society*, 10(7), 411-419. DOI : 10.15207/JKCS.2019.10.7.411.
- [16] S. N. Lee. (2010). A study on the effects of blended learning on satisfaction and academic achievement. *Korean Journal of Accounting Research*, 15(3), 113-131.
- [17] <http://www.veritas-a.com/news/articleView.htm?idxno=315176>
- [18] Y. H. Kee., & H. K. Rho. (2005). A comparison study on the effects of blended learning course and on-line course in a university class. *Korea Lifelong Education*, 1(1), 63-79.
- [19] E. J. Lm. (2009). Possibilities and Limitations of E-learning in Medical Education. *Korean Medical Education Review*, 11(1), 21-33. DOI : 10.24985/kjss.2009.20.4.885

김수진(Soo-Jin Kim)

[정회원]



- 1995년 2월 : 중앙대학교 간호학과(간호학사)
- 1998년 2월 : 중앙대학교 일반대학원 간호학과(간호학석사)
- 2002년 2월 : 중앙대학교 일반대학원 간호학과(간호학박사)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 제주한라대학교 간호학과 부교수
- 관심분야 : 문제중심학습법(PBL), 간호교육, 삶의 질
- E-Mail : sjk5634@hanmail.net