

# 온라인 대학영문법 강의에서 상호작용과 정의적 요인이 교육효과에 미치는 영향

## Effects of Interactions and Affective Factors in On-line English Grammar Courses of High Education

박덕재

광운대학교 인문대학 영문학과

Deok-Jae Park(park@kw.ac.kr)

### 요약

본 연구는 온라인 대학영문법 강의에서 의사소통을 통한 상호작용과 정의적 요소가 어떤 영향을 주고 있는지 알아보고자 하였다. 연구를 위하여 다음 두 가지 연구 질문을 갖는데 첫째, 온라인 영문법 강의에서는 상호작용이 어떻게 진행되고 있는가? 둘째, 정의적 요소가 온라인 영문법 강의의 교육효과에 영향을 주고 있는가? 이다. 이 문제를 알아보기 위해서 K 대학교 영문법 온라인 강의 수강생 170명에게 설문조사를 실시하였고, 300명 수강생의 강의에 대한 평가 답변을 분석하였다. 그 결과 긍정적인 면과 부정적인 부분을 발견할 수 있었다. 부정적인 답변이 17%이고 반면에 긍정적인 견해는 49.3%, 중간입장은 33.3% 였다. 면대면 수업이 아니기 때문에 발생하는 온라인 강의의 한계점을 극복하기 위해서는 즉각적인 피드백과 Q&A 게시판을 통하여 상호작용을 활성화 시킬 수 있고 정의적 거리감도 해결할 수 있다는 가능성을 알 수 있었다. 온라인 강의로 인한 부정적인 문제는 단지 혼합교육(blended learning)이라는 새로운 방법으로 대처하기 보다는 이론적인 기반과 잘 계획된 프로그램의 온라인 강의가 최대의 효과를 얻을 수 있다고 예상할 수 있었다.

■ 중심어 : | 영어교육 | 온라인 교육 | 상호작용 | 정의적 요소 | 혼합교육 |

### Abstract

The purpose of this study is to investigate how interactions and affective factors are influencing on-line English Grammar courses of higher education. This study addressed the following questions: (1) How are the interactions going in on-line English Grammar courses? (2) Are affective factors influencing effective learning in on-line English Grammar courses? The questionnaire was conducted on 170 college students who have taken on-line English course of K University. The data analysis of 300 college students' responses on their courses showed that e-learning has both positive and negative effects compared to face to face classroom instructions. Analysis showed that the percentage of students who have got negative opinions on e-learning was 17%, while that of students who have got positive opinions was 49.3%. The percentage of those in the middle was 33.3%. However, results demonstrated that immediate feedback and affective factors could be facilitated through Q&A bulletin and feedback program for completing on-line learning. Negative effects of on-line learning can be solved by a planned and well-supported on-line approach that includes a theory-based instructional model rather than the new method replaced by 'blended learning' that combines face-to-face classroom instruction with on-line learning.

■ keyword : | English Education | On-line Learning | Interaction | Affective Factors | Blended Learning |

\* 이 논문은 2009년도 광운대학교 연구년에 의해서 연구되었음.

접수번호 : #120125-002

심사완료일 : 2012년 04월 02일

접수일자 : 2012년 01월 25일

교신저자 : 박덕재, e-mail : park@kw.ac.kr

## I. 서론

테크놀로지와 정보통신 기술의 발달은 소위 디지털 세대라는 신세대를 탄생시켰으며, 많은 학습자들은 스마트폰, 아이폰의 사용과 컴퓨터 게임을 즐기는 것은 물론 온라인 강의나 다양한 동영상 강의를 경험하고 있다. 최근 세계 이러닝 시장에 대한 전망을 보더라도 이러닝 환경이 표준화되고, 고품질의 교육과정들이 제공될 수 있어서 앞으로 교육비용을 더 낮출 수 있다고 예견하고 있다. 이에 발맞추어 국내 대학들도 강의실 부족이라는 공간문제 해결과 대형 강의를 할 수 있다는 경제적인 이유를 들어서 온라인 강의를 권장하고 있는 실정이다.

사이버교육 또는 온라인 교육이라는 용어로 사용되고 있는 이러닝(e-Learning)은 포괄적으로 'e 테크놀로지를 활용하는 교수-학습 활동' 이라고 정의하기도 하고, 경험을 통한 학습을 의미하며 동시에 학습 선택권의 확장과 학습 기회의 확대를 의미하기도 한다. 이러닝은 기존의 교실수업에서 교사와 학생이 얼굴을 마주하고 하는 면대면 수업방식과는 달리 학습자와 교수자에게 다양한 편의성과 기술을 제공하고 있다. 온라인 강의의 교육적 효과를 보면[1], 첫째, 언제 어디서나 학습이 가능하므로 공간과 시간의 제약을 받지 않는다. 둘째, 다양한 멀티미디어를 통합하여 흥미 있는 학습을 가능하게 한다. 셋째, 학습자가 주도적으로 학습을 할 수 있다. 넷째, 다양한 의사소통 채널을 통한 상호작용이 가능하며, 이메일, 게시판, 실시간 채팅, 등 다양한 방식의 교수-학습 활동이 이루어질 수 있다. 다섯째, 협력학습을 통하여 학습자들의 사회적, 협력적 능력을 키울 수 있다. 여섯째, 수업내용과 과제물, 토론 내용 등이 저장되고 수업 자료들이 기록으로 남아서 다음 학기에 효율적으로 활용될 수 있다는 장점들이 있다.

미국의 경우, 2010년 10월 31일 자 The Chronicle of Higher Education에 실린 내용을 보면, "미국의 많은 대학들이 온라인 강의 비용을 점점 늘려가고 있는 추세에 있고, 학생들의 학점 이수를 위한 시간과 비용의 절감 효과는 물론 대학들의 공간 활용문제에도 새로운 해결책이 되고 있다"는 기사이다. 또한 "미국 University of Central Florida 56000명 재학생의 절반 이상이 온라

인, 또는 혼합형태의 강의를 들을 것이다. 그러므로 이제 UCF는 하이브리드 대학(hybrid university)이 되었다"고 했다. 그 이유는 학교 당국의 적극적인 온라인 강의의 개설과 학습자의 편리성이 합일점을 이루어 이러한 증가 추세를 보이고 있는 것 같다. 이와 같이 최근 이러닝의 확산과 더불어 관련 연구 논문들이 증가하고 있는데, 이는 마치 이러닝 교육은 긍정적인 효과만 있는 것으로 인식될 수 있지만, 보다 중요한 논쟁의 핵심은 교육효과를 제고해야 한다는 측면으로 보인다.

20세기 중반 이후 인터넷의 보급과 함께 교수학습 분야에서 이러닝 교육은 시간적, 공간적, 비용적 제약이 최소화된 교육방법으로서 그 영향력을 넓혀왔다. 또한 다양한 학습자에게 학습자의 편에서 참여의 가능성을 넓혀 주었으며, 구성주의 교육의 발달과 함께 교육의 효율성을 높이는데 큰 역할을 해오고 있다. 그러나 이러닝은 이러한 많은 장점에도 불구하고 학습자들에게 사회성을 제공하지 않으며 교실수업의 장점을 갖고 있지 못하다는 이유 때문에 비판을 받아왔다[2]. 면대면 수업이 아닌 온라인 수업에서는 학습자의 역할과 경험, 정의적 요인이 반영되지 못한다는 사실이 가장 큰 이유로 보인다. 그 취약점과 한계를 보완하기 위한 대안으로 혼합형 수업인 블렌디드 러닝(Blended Learning)이 탄생하였으며 급속도로 확산되고 있다.

이러한 학습 문화의 급격한 변화에 대하여 학습자와 교수자는 어떤 반응을 하고 있으며 어떻게 교육적인 대비를 하고 있는지에 대한 연구가 활발해지고 있다. 블렌디드 러닝에 대한 한 연구결과[3]는 매우 긍정적인 결과를 내 놓았다. 학습자들의 교육효과에 대하여 온라인, 오프라인, 블렌디드 러닝 세 가지 방법을 비교하였는데 2001년에서 2003년까지 일곱 번 강의를 한 결과, 블렌디드 러닝은 전체 일곱 번 강의 가운데 네 번 우세한 것으로 나타났다. 즉 75%의 분포를 나타내어 가장 우세한 결과를 보여주었다. 오프라인과 온라인의 비교에서는 더 효과적이거나 같은 결과로 나온 경우가 똑같이 네 번씩 있어서 평균적으로 같은 결과를 보여주었으며, 숫자 면에서는 오프라인이 오히려 2명의 학생이 더 많았다. 그러나 수강 포기 학생 수를 비교한 결과는 단연 온라인 강의가 가장 많았다. 이 부분은 본 논문에서 다루려고 하는 온라인 교육의 의사소통과 정의적인 부

분의 중요성을 시사해주고 있다. 현재의 추세를 볼 때, 가장 합리적인 보완책은 블렌디드 러닝으로 보인다. 그러나 온라인과 오프라인 수업의 문제점을 해결하고 대체하기 위한 방법으로 블렌디드 러닝을 택한다면 또 다른 문제점이 나타날 수 있다. 서울 K 대학에서도 온라인의 보완책으로 블렌디드 러닝을 실시하였으나 1년 후 다시 교실 수업으로 전환하였다. 선례를 보더라도 블렌디드 러닝이 성공하기 위해서는 그 특성에 맞는 체계적 교수설계, 학습자의 특성과 학습 과제를 분석하여 최적화된 콘텐츠 개발이 우선되어야 할 것이다. 이 문제는 선행연구를 통한 이론적 배경에서도 언급할 것이다.

2010년 미국 교육부 연구에서 발표한 이러닝 연구자료[4]에 의하면 1996년부터 2008년까지 천 개가 넘는 이러닝 학습에 관한 연구가 있었다고 한다. 이러닝에 대한 기존 연구들은 교육 효과 면에 있어서 기술적으로 크게 다르지 않고 면대면 수업이 불가능한 조건인 환경에서 학습자들에게 제공한 필요가 있음을 주장했다. 이와 같이 이러닝에 대한 낙관적인 견해가 많이 있지만 그렇지 못한 의견도 많이 있는 이유는, 아직 이러닝 학습에 대한 확실한 효과와 신뢰가 제대로 자리 잡고 있지 못하기 때문이다. 지리적으로 물리적으로 우리와 다른 미국의 교육환경과 달리 한국의 경우는 꼭 이러닝의 장점만을 부각시켜서 교육의 효과를 얘기하기는 어렵다고 보인다. 특히 교실 수업의 면대면 학습 환경을 대신할 수 없기 때문에 해답을 찾기는 쉽지 않다고 여겨진다.

많은 요소들이 교육효과에 영향을 미치고 있지만 그 가운데서 새로운 학습형태인 온라인 학습에 대한 정의적인 요소와 상호작용을 통한 학습[5][6]이 매우 중요한 요소이며 큰 영향을 미치고 있다는 시각이 있으므로, 교육현장에서 일어나는 교육환경을 자세히 들여다보고 그 요인을 찾아낼 필요가 있다.

본 논문에서는 대학에서 다양하게 이루어지고 있는 이러닝 수업 현장을 통하여 학습자와 교수자간의 의사소통과 학습자의 학업성취도에 미치는 정의적 요소의 역할을 연구하고자 한다. 현재 대학교육에서 교양영어나 영어청취, 독해, 영작문 등의 과목들이 온라인 수업으로 진행되는 경우가 많고 동기를 유발하는 것으로 나타났다[7]. 그러나 영문법 강의는 특히 문법의 정확성에 대한 설명이 요구되고 즉각적인 피드백이 필요한 강의

이다. 온라인 강의를 통하여 학습자의 요구에 얼마만큼 부응할 수 있는지 조사하기 위하여 2년간 온라인 강의를 한 자료와 설문조사를 통한 연구에서 밝히고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 언어교육인 온라인 영문법 강의가 의사소통을 통한 상호작용이 교육효과에 영향을 주고 있는가?

둘째, 이러닝 수업에서 학습자의 정의적 측면이 학습에 미치는 영향은 무엇인가?

## II. 이론적 배경

이러닝의 구성 요소에 대하여 콘텐츠 개발 및 운영, 학습자 관리와 지원 서비스, 행정, 인적자원, 연구의 다섯 가지를 들 수 있다. 외형적인 구성체제와 내적인 구성을 구별해보면, 외적으로 콘텐츠, 교육시설 및 인프라, 지원체제, 관리 및 운영, 그리고 인적자원으로 나눌 수 있다. 반면에 내적인 구성요소를 이러닝 학습 현장에서 살펴서 그 교육효과와 학습자의 성취도를 조사하려고 한다면, 학습동기, 참여도, 상호작용 등 정의적 요소와 관련된 분야가 중요한 요소로 부각된다.

정보 전달과 상호작용이라는 온라인 강의의 명목상의 목적은 실제와 달리 또 다른 문제점을 갖고 있을 수 있다. 이러닝은 학습자가 정해진 시간과 정해진 장소에 있지 않고서도 면대면 교육에 못지않은 교육이 가능하다는 논리도 실제로 가능할 수 있고, 시간과 공간의 제약 없이 벗어날 수 있다는 장점이 이러닝의 최대 명분이기도 하다. 그러나 실제로 국내의 경우, 온라인 강의 콘텐츠를 교수자가 직접 만드는 경우 이외에 콘텐츠 개발업체의 설계에 따라 만들어지거나, 다른 교수자의 콘텐츠를 사용하는 경우도 있다.

먼저 이러닝 콘텐츠는 오프라인 콘텐츠와의 차이가 중요하므로, 사운드, 그래픽 등을 사용하여 학습동기를 유발하는 것이 중요하다[8]. 또한 콘텐츠 개발을 할 때는 개발에 앞서 학습자의 특성과 학습목표를 확실히 정할 필요가 있다. 이해를 촉진 시킬 수 있는 학습 동기 유발이 매우 중요한 요소이다. 콘텐츠 제작을 위해서는 그래픽 전문가, 멀티미디어 전문가의 참여와 역할이 중요하며 무엇보다도 이러닝 학습을 실행하기 위해서는

교수자, 튜터, 운영자의 역할이 중요하다. 교수자는 콘텐츠를 학생들에게 제시하고 상호작용을 할 수 있는 프로그램을 운영한다. 교수자를 돕는 튜터는 교수자와 함께 질문과 토론 답변에 참여하고 출석 체크 등 수업 참여를 위하여 학생들을 독려하는 역할을 한다. 최근에는 강의와 퀴즈 실행 중에 교수자와 학습자간 또는 학습자와 학습자간의 실시간 메시지 질문 응답을 하도록 양방향 상호작용이 가능한 프로그램이 개발되고 있다[9]. 그러나 이러닝의 구성요소 가운데서 학습자의 정의적 요소가 부각되어야 하는 원인을 밝혀내는 일이 아직은 미흡한 상태이다.

국내 대학에서 이러닝이 활성화되기 시작한 것은 최근 10 여 년 전부터이다. 그동안 각 대학의 이러닝 학습 성취도나 학습만족도에 영향을 미치는 요인에 대한 연구가 이루어져 왔는데, 이러한 연구는 효과적인 이러닝을 위한 교수설계 전략이나 방법을 분석하거나, 학습자의 학업성취도와 학습만족도를 변인으로 한 통계적 검증을 하는 연구 방법이었다. 그 이외에 대학의 이러닝에 대한 전반적인 실태 및 현황에 대한 연구가 많이 이루어지고 있다[10][11]. 그러나 이러닝에 대한 문제점과 해결방안을 제시할 수 있는 연구는 아직 미흡하다고 보여진다.

교수-학생을 대상으로 요구분석을 실시한 연구 결과[12], 교수와 학생 모두 이러닝의 필요성에 대하여 동의는 하였지만 교육효과에 대해서는 회의적인 성향이 나타났다. 그 이유는 이러닝의 특성을 반영하지 못한 교육방법과 운영 때문에 교수와 학생간의 상호작용에 어려움이 많았고, 온라인 위주의 강의보다는 온라인과 오프라인이 병행되는 블렌디드 러닝의 형태를 선호하는 것으로 나타났다. 타 연구[13]에서도 교수자의 교수법 훈련과 학습스타일에 따른 상호작용과 시뮬레이션이 보장될 때 효과적일 수 있다고 했다.

그러나 K 대학의 사례를 보면, 1학년 교양영어를 위한 블렌디드 러닝을 계획하여 2009년 1학기부터 시작하였다. 언어교육원에서는 블렌디드 러닝 실시에 대한 학생들의 의견수렴을 위한 설문조사를 2009년 4월 온라인으로 실시하였다. 블렌디드 강의는 16명의 교수, 강사가 27개 클래스를 운영하였다. 응답자 488명이 만족도 설문조사에 응답하였으며, 온라인과 교실수업을 병

행하는 블렌디드 러닝 수업의 만족도에 대한 '보통이다' '다소 그렇다'와 '매우 그렇다'는 답변은 각각 26.0%, 38.6%를 차지하였다. 특이한 사항은 교수자에 따라서 설문결과가 큰 차이를 보였는데, 10%, 6%의 찬성을 보인 두 개의 클래스가 있는 반면에 60%이상의 찬성 의견을 나타낸 두 개의 클래스가 있었다. 그 이유는 담당 교수, 강사의 영향을 받은 것으로 보였는데 2명을 제외한 대다수 교수, 강사의 반대가 있었다. 교수, 강사의 반대 의견과 설문조사 결과로 인하여 블렌디드 러닝은 1, 2학기 진행 후에 중지하게 되었다.

이러닝 현황의 부정적인 부분을 제시한 연구[14]도 있다. 이러닝에 대한 과도한 기대감을 경계하면서 현재 이러닝 수업이 면대면 수업에 비해 질적으로 우수한 점을 찾기 어렵고 이러닝을 통한 학습자 주도적 학습을 입증하기도 어렵다고 지적했다.

국내 대학들의 온라인 수업 현황을 보면 온라인 강의로 등록된 경우와 교수 개인 사이트와 학교 U-캠퍼스 사이트를 통하여 강의 보조 자료나 참고자료로 활용하는 경우로 나눌 수 있다. 블렌디드 러닝이나 온라인 활용 강의가 아니고 전적으로 100% 사이버상에서 강의가 진행될 경우 강의 콘텐츠의 정보 이외에도 고려되어야 할 요소들이 많다. 면대면 수업과 차별되는 새로운 교수-학습 형태가 요구되고 학습자들이 흥미를 갖고 강의에 참여할 수 있는 다양한 형태의 강의 자료를 개발할 필요성이 있다. 학습자 선호도 분석에 대한 연구[15]에 의하면, 온라인 수업은 오리엔테이션 시간을 갖고 학습자에게 이러닝 수업에 대한 긍정적인 인식을 하게 하는 것이 중요하다. 교수자와 학습자가 게시판이나 문자를 이용한 소통이 가능하다 하더라도 학습자의 적극적인 참여와 동기유발을 위한 많은 노력이 요구되며, 이러한 정의적 요소를 위한 전략이 추가되지 못한다면 성공적인 교수-학습이 되기 어렵다고 보인다.

별도의 수업운영전략을 활용하여야 할 것이라는 제안[16]처럼 교수자의 역할이 단순한 지식 전달의 역할이 아니라 학습자들의 입장에서 동기를 유발할 수 있도록 유도하는 역할에 중점을 두어야 할 것이다. 그러나 면대면이 아닌 환경에서 게시판 토론을 유도하고, 이메일로 수업참여를 독려하고, 조교를 활용하여 지속적인 수업참여를 체크하는 것이 한계가 있다는 것을 본

연구를 통하여 알게 되었다. 교육환경은 교수자-학습자가 면대면 수업을 할 수 있는 교육공간이 필요하다는 것을 알 수 있었다. 중간, 기말 고사를 통하여 교실에서 대면을 하지만 시험기간 중에 감독교수에 대한 관심은 적을 수 밖에 없다. 대부분의 학생들은 시험문제에 대한 질문에 관심이 있을 뿐이었고 마치 쉽고 편리한 방법으로 학점을 취득하기 위하여 온라인 수업을 채택했다고 여겨졌다.

수업운영전략[16]에서 언급한 바 있지만, 학습자들의 소통이 가장 중요하다고 인식하였으므로, 수강생들의 질문을 체크하기 위하여 온라인 강의를 하는 동안 가능한대로 거의 시간 마다 U-캠퍼스에 접속하여 게시판 확인을 하였다. 조교와 시간 분담을 하여 최대한 빠른 시간에 피드백을 하려고 노력을 하였다. 강의평가에서 수강생들이 답변한 것처럼, 교수자의 노력에 대하여 고마움을 표시한 학생들도 있었다. 학생들이 온라인 강의의 편의성을 충분히 고려하고 선택한 학생이라면, 자신이 시간 관리를 하면서 충분히 강의를 따라 올 수가 있었다고 본다. 이 부분도 학생들이 강의평가와 설문지를 통하여 답변한 바가 있다. 그러나 많은 수강생들이 수업참여에 소극적이고, 강의가능시간을 놓쳐서 결석을 하게 되거나 시험 전에 밀린 강의를 한꺼번에 듣기 때문에 비효율적인 성적이 나올 수밖에 없었다. 지금까지 온라인 강의에 대하여 교수자와 학습자의 요구를 파악하고 개선 방안을 도출하기 위한 경험적인 연구가 부족한 상황이다.

### III. 연구방법

본 연구에서는 2008년부터 서울 소재 K대학의 교양 영어 영문법 수업을 온라인 강의로 실시한 강의의 진행 상황과 2008년 2학기, 2009년 1학기 및 2010년 1학기까지 3학기 동안 강의에 참여한 학습자 300명의 평가내용을 분석한 후, 학습자들의 설문 조사를 실시하였다. 설문 조사 대상은 영문법을 온라인으로 신청해서 강의를 받은 수강생 170명을 대상으로 2010년 학기말에 실시하였고, 응답률은 문항에 따라서 평균 94.5%로 나타났다.

### 1. 온라인 강의 내용과 진행 상황

100명씩 두 개의 강의를 개설하였고, 동영상 강의 녹화는 전임교수 두 명이 나누어 촬영을 하였다. 앞부분과 뒷부분으로 나누어 강의하였으며, 퀴즈, 중간 기말고사, 과제물 문제 출제 등을 모두 상의하여 나누어 분담 실시 하였다. 무엇보다도 강의 Q&A 활용을 통하여 학생들의 질문에 충실히 답하려고 많은 노력을 하였고, 강의시간과 교수 회의 시간 등 온라인 접속이 어려운 때는 조교와 분담을 하여 가장 빠른 시간 내에 학생들의 요구를 충족시키기 위한 노력을 하였다.

#### 1.1 온라인 학습지원실 이용

K대학 온라인 강의시스템은 온라인 학습 지원실과 온라인 참여 학습관리로 나뉘어 있다. 온라인 학습 지원실은 공지사항, 강의자료실, 강의 Q&A로 구성되어 있고, 온라인 참여 학습관리는 학습현황관리, 온라인 콘텐츠 진도관리, 온라인 시험, 온라인 퀴즈관리, 과제관리의 시스템을 갖추고 있다.

교수자와 학습자는 온라인 학습 지원실의 공지사항과 강의 Q&A를 통하여 의사소통을 할 수 있다. 2009년 1학기 강의에서는 32개의 공지사항이 게시되었으며, 퀴즈시험과 과제에 대한 공지 및 정답공지, 온라인 퀴즈에 대한 주의사항, 출석률과 시험에 대한 공고 등이 공지되었다. 공지사항 내용에 따라서 400번 내지 500번 확인하는 경우도 있어서 매주 2번 정도 공지되는 내용에 대해서 대부분 학생들이 여러 번 접속을 한 것으로 나타났다. 강의 Q&A는 시험 관련 문의사항, 강의 내용에 대한 질문, 과제에 대한 질문 등 다양하게 질문을 하고 있고, 때로는 이메일이나 전화로 문의하기도 한다. 학생들 간에 공감대를 형성하고 토론을 유도하기 위해서 공개로 질문 할 것을 여러 차례 주문하였지만, 대부분 비공개로 질문을 하였다. 이 문제는 차 후에 성적에 반영하는 것으로 수정할 수밖에 없다는 결론을 얻게 되었다. 서로 얼굴을 모르는 학생들 일지라도 공개적인 질문을 하지 않으려는 의도가 있으므로 자발적인 참여가 많지 않았다.

1.2 온라인 참여 학습관리

온라인 참여 학습관리는 학습현황관리, 온라인 콘텐츠 진도관리, 온라인 시험, 퀴즈 관리, 과제관리를 할 수 있는 부분이다. 학습현황관리를 보면 학습자들이 얼마큼 출석을 하고 시험성적이 얼마이고, 과제를 제출했는지 여부를 알 수 있다. 출석률이 낮은 학생들에게는 이메일이나 SMS를 통해서 출석을 관리를 하도록 지도하고 때로는 면대면 상담을 하기도 한다. 2008년도 1학기 수강생의 출석율(동영상 청취율) 94%, 2009년 1학기 출석율 87%, 2010년 92%로 나타났다. 다른 연구 자료와 비교해보면[17]

학생들의 매주 게시판 방문 횟수는 2회 이하가 54.4%였으며, 평균이 5회(표준편차 10.31)로 나타났으며, 응답학생 596명의 53.5%가 가상강의에 포함된 동영상 상을 100% 보았다고 응답했으며, 70%의 학생이 동영상 상의 90% 이상 보았다고 답변하여 평균 88.5%가 시청하는 것으로 분석되었다.

1.3 강의에 대한 평가내용

강의에 대한 평가 응답자 총 105명 중에 긍정적인 평가와 부정적인 평가를 나누어서 선별하여 보았다. 단, 중복되거나 유사한 표현은 제외하였다.

표 1. 온라인 강의에 대한 긍정적인 평가 내용

1	교수님이 친절하게 Q&A 답해 주시는 것이 좋았다.
2	인터넷 강의라서 출석의 부담이 없어서 좋았다.
3	원하는 시간에 수강할 수 있었던 것이 좋았던 것 같다.
4	시간 날 때 강의를 들을 수 있어서 좋았습니다.
5	영문법을 배우기에 최고의 강의였다고 생각한다. 이 강의를 듣고 나니 자신감이 생긴다.
6	자세한 강의였고 강의 프로그램도 좋았고 학습지원 기능이 잘 되어있다.
7	강의 콘텐츠도 우수하였고 교수님의 강의가 명료하여 이해하기 수월하였습니다.
8	교수님의 강의를 오프라인으로 직접 들어보고 싶습니다.
9	온라인 수업이라 좀 아쉬웠지만 그만큼 편한 부분도 많았던 과목.
10	영문법이 무엇인지 이제 감이 오기 시작했다.
11	온라인 과목이라 원하는 때에 수업을 반복해서 들을 수 있어서 부족한 부분의 실력을 향상 시키는 데에 도움이 되었습니다.
12	알찬 온라인 강의였습니다.

13	온라인 강의는 자신과의 싸움이 제일 큰 것 같습니다. 온라인이다 보니 한 치의 오차도 없이 계속 진행되어 가는 진도에 맞춰 꾸준히 묵묵히 노력해야 하는 자신과의 싸움이 제일 큰 것 같습니다. 처음에 퀴즈라고 해서 직접 학교에서 치는 줄 알았는데 온라인으로 치다 보니 저는 자취생이라 혼자 풀었는데 가만히 보는 다른 애들은 모여서 같이 풀 수도 있었구나 라는 생각이 들어서 억울해서 더 열심히 했던 것 같습니다. 하지만 그만큼 교훈도 많이 받았습니다. 수업 하루 들 나가려고 편하게 집에서 보려고 했던 초기 욕심이 지금은 사라졌습니다. 오히려 전공과목보다도 더 칼같이 철저한 공부 양을 필요로 하는 과목에 열심히 학교에서 더 공부해야겠다고 생각했습니다. 확실히 한 학기 동안 '아 공부 좀 했다' 라는 느낌이 들었습니다.
14	실제로 수업자체는 매우 알차고 좋았습니다. 온라인 수업이라 이색적이었지만, 시간대비 오프라인 수업보다 실용적인 것 같습니다.
15	온라인 강의의 이 수업은 다른 오프라인 수업보다 알차다. 지루할 수도 있지만 내용이 알차 좋았다.

표 2. 온라인 강의에 대한 부정적인 평가 내용

1	인터넷 강의는 한계가 있는 듯 하다
2	온라인 강의에 집중할 수 없었다.
3	컴퓨터 오류 때문에 온라인 퀴즈 때 피해를 보아 아쉽다.
4	학생의 이해보다는 진도만 나가는 것 같아서 아쉽습니다.
5	동영상 강의가 처음이라 얼굴을 마주보고 하는 흥미도가 떨어져서 아쉬웠습니다.
6	약간 딱딱한 수업이어서 좀 힘들었습니다.
7	퀴즈 때 두 번이나 접속을 못하는 사고가 일어났는데 다음 번에는 오프라인으로 치지 않을 거면 안 하는 것이 좋을 듯합니다.
8	서로 얼굴을 알 수 없었던 온라인 강의 특성상 강의의 가끔 집중 안 할 때가 있다.
9	인터넷 수업을 원활하게 진행하기에는 아직 부족한 점이 많은 것 같다. 강의와 내용은 좋았지만 수시로 과제와 퀴즈를 치르기에 아직 불편한 점이 많았다.
10	전체적인 강의는 좋았지만 퀴즈 시험 때마다 벌어지는 접속문제는 심각할 정도였습니다.
11	좀 더 흥미를 유발할 수 있는 강의였다면 더 좋았을 것 같다는 생각이 들고 진도가 너무 빨리 진행되었습니다.
12	영어능력을 향상시키는 데에 많은 도움이 되었다. 그러나 온라인 상에서 벌어지는 많은 문제 점들이 보였다.(퀴즈 시 서버 과부하로 인해 문제 등) 퀴즈를 볼 때 인원을 나누어 다른 시간 대에 본다던가 조치가 필요합니다.
13	분량이 너무 많아 집중적으로 공부를 할 수 없었습니다.
14	생방향 의사소통이 아니라 일방적인 의사소통이므로 내용 이해가 어려웠습니다.
15	인터넷 강의라 제가 소홀해지는 게 많네요.

IV. 설문조사 결과 및 논의

총 170명의 수강생이 설문조사에 참여하였다. 그 중

에 문항에 따라서 답변을 하지 않은 경우가 있어서 159명에서 163명의 답변을 구할 수가 있었다. 설문조사 문항은 10개의 질문으로 구성되었으며, 답은 1번 ‘전혀 아니다’에서 5번 ‘매우 그렇다’까지 다섯 스케일로 나누었다.

질문의 구성은 다섯 부분으로 나누었다.

첫째, 교재와 강의내용에 관련된 부분으로 강의진도, 강의내용, 강의분량, 시간절약에 대한 문의 둘째, 강의 전달에 관한 온라인 강의와 오프라인 강의의 비교

셋째, 교수-학습자간의 의사소통을 게시판과 Q&A를 통하여 잘 할 수 있었는가?

넷째, 학습자의 학습스타일, 학습전략, 문제해결 능력을 온라인 강의에서 찾을 수 있었는가?

다섯째, 앞으로도 온라인 강의에 참여할 것인가?에 대한 10 문항의 질문이었다.

표 3. 온라인 강의에 대한 설문조사 결과

	부정적인 답변 (%인원수)	중간입장의 답변 (%인원수)	긍정적인 답변 (%인원수)
1.나는 온라인 강의수강을 하면서 강의 진도를 놓치지 않고 잘 따라 갈 수 있었다.	18 (29)	34 (55)	48 (77)
2.나는 온라인 강의를 청취하면서 주위환경을 정리하고 집중을 잘 할 수 있었다.	20 (32)	41 (67)	39 (64)
3.강의 교재와 강의 내용의 수준이 나에게 적합하였다.	9 (15)	39 (62)	52 (83)
4.강의 내용의 분량이 적절하다고 생각합니까?	33 (52)	37 (60)	30 (48)
5.강의 내용이 교실 강의와 비교할 때 잘 전달되었다고 생각합니까?	29 (47)	40 (64)	31 (50)
6.나는 게시판 활용을 하고 강의 관련 질문에 대해서 답변을 쉽게 구할 수 있었다.	16 (26)	38 (61)	45 (72)
7.나는 온라인 강의를 선택하여 시간 절약이 많이 되었다.	6 (9)	15 (25)	79 (127)
8.나는 대학 강의이지만 강의내용보다는 재미가 가미된 강의 스타일을 선호한다.	10 (16)	25 (41)	65 (104)
9.나는 온라인 강의를 통해서 새로운 공부 방식과 문제해결 능력을 얻을 수 있었다.	21 (33)	40 (64)	39 (62)
10.나는 앞으로도 새로운 온라인 강의가 개설되면 참여할 생각이 있다	11 (17)	24 (39)	65 (104)
평균	17%	33.3%	49.3%

Q1에서 Q10까지 세 항목의 평균을 보면, 부정적인 답변이 17.3%, 중간입장의 답변 33.3%, 긍정적인 답변이 49.3% 이다.

다음은 설문내용에 대한 분석을 다섯 분야로 나누어 본 것이다.

(1) 교재와 강의내용에 관련된 부분으로 강의진도, 강의내용, 강의분량, 시간절약에 관한 질문은 1, 3, 4, 7번 문항에 해당된다.

- 18%의 학생은 부정적인 의견을 표시하였으며 48%의 긍정적인 답변과 34%의 중간입장의 의견을 고려했을 때, 대다수의 수강생들이 강의 진도를 놓치지 않고 잘 따라 왔다.
- 강의 내용의 수준은 9% 학생 만 어렵다고 했고 52%의 학생이 적합하다고 답변하였다.
- 강의 분량에 대한 의견은 강의 평가에서도 언급되었지만 33%의 학생들이 너무 진도가 빠르고 강의 분량이 많다고 하였다.
- 시간 절약에 관하여는 대다수 79%의 학생이 매우 긍정적이었고 온라인 강의의 장점으로 꼽았다.

(2) 5번과 2번 질문은 강의 전달에 관한 온라인 강의와 오프라인 강의의 비교 문항이다.

- 29%의 학생이 오프라인 강의와 비교해서 부정적인 견해를 표시하였는데, 이는 강의분량과 집중력 문제와 관련된 사항이다. 집중력에 관하여 41%의 학생들은 중간입장이었고 39%는 긍정적인 의견을 표시했다. 한 학기 진도를 맞추기 위하여 다소 강의가 빠르게 진행된 점이 부정적인 면에 포함될 수 있다.

(3) 6번 질문은 교수자-학습자간의 의사소통이 게시판과 Q&A를 통하여 잘 진행되었는지에 대한 문항이다.

- 의사소통의 상호작용에 대하여 16%의 부정적인 답변이 있었으나 45%의 학생들은 매우 긍정적인 답을 하였고 중간입장은 나머지 38%에 속했다. 온라인 강의에서 가장 문제가 되는 의사소통의 장이 활발하게 이용될 수 있도록 하는 것이 교수자의 큰 역할 중의 하나이므로 효과적인 교육을 위한 매우 중요한 요소에 해당된다.

(4) 학습자의 학습스타일, 학습전략, 문제해결 능력을 온라인 강의에서 찾을 수 있었는가에 관한 문항은 8번 9번 문항이었다.

- 교실 수업이 아닌 온라인 수업에서 가장 중요한 부분은 학습자 스스로 자기주도 학습을 할 수 있는 능력을 갖추고 있는지가 매우 중요한 문제로 여겨진다. 그렇지 못한 경우, 학습자는 중도에서 탈락하거나 포기할 수가 있기 때문이다. 21%의 답변은 부정적이었으나, 40% 학습자가 중간입장이고 39% 학습자가 긍정적인 답변을 하였다. 다수의 학습자들이 새로운 공부 방식을 경험함으로써 문제해결 능력을 갖게 되었음을 설문조사와 강의평가답변에서 표현하였다.
- 10%의 학생은 강의내용이 중요하고 강의스타일이나 학습스타일은 중요하지 않은 것으로 간주하고 있지만, 대부분 65%의 학습자들은 재미가 가미된 시각적으로도 지루하지 않은 강의를 원하고 있었다. 그러므로 학습자의 흥미를 고려하여 온라인 강의 제작과 콘텐츠 개발에 더 많은 신경을 써야 할 것으로 보인다.

(5) 앞으로도 온라인 강의에 참여할 것인가? 에 대한 질문은 10번 문항이었다.

- 11%의 학생을 제외하고 나머지 학생들은 긍정적이었으며 24%가 중간입장의 의견이었고 65%의 학습자들은 다시 참여할 의사가 있음을 나타내었다.

결론적으로 많은 문제점이 아직 해결되지 못하고 있지만, 대부분의 학생들이 긍정적인 태도를 가지고 앞으로도 온라인 강의를 선호할 것임을 표시하였다고 볼 수 있다.

## V. 결론

본 연구에서는 온라인 강의의 문제점을 보완하기 위한 새로운 방법인 블렌디드 러닝의 활용이 문제 해결을 위한 최선의 방안이 아님을 사례를 통하여 밝혔으며, 그 대신에 온라인 강의의 교육효과를 높일 수 있는 방법을 강구하고자 하였다. 본 연구에서 특히 온라인 학습자의 입장에서 정의적인 요소와 학습전략에 관한 부분을 어느 정도 인식하고 수업에 참여하는지를 살펴보았으며, 의사소통을 통한 상호작용이 원활하게 진행되기 위한 방법으로 교수자의 역할과 제도적인 장치가 필

요함을 논의하였다. 특히 언어교육에서는 즉각적인 피드백이 매우 중요하므로 학습자의 학습동기를 유발시킬 수 있는 상호작용이 강조되어야 한다.

효과적인 교육의 특성에 대한 연구를 살펴보면 공통적으로 학생들에 대한 배려, 강의내용에 대한 지식, 흥미유발, 학생들에게 충분한 시간을 할애함, 토론장려, 명확한 설명, 열의, 그리고 강의준비의 여덟 가지 요소가 발견된다고 한다. 온라인 강의에서 위의 여덟 가지 교육 요소를 찾아본다면 과연 모두 포함할 수 있을까? 면대면 수업이 아닌 온라인 강의에서 가장 어려운 점은 학생들의 반응에 따른 의사소통이 어렵기 때문에 학생들에 대한 배려와 토론을 하면서 학생들에게 이해시킬 수 없는 문제점을 지적할 수밖에 없다. 그럼에도 불구하고 이러닝 교육 효과는 전통적인 면대면 수업방법보다 효과적인 것으로 확인되고 있다[18]. 앞서 언급한 바와 같이 이러닝의 특성을 반영하지 못한 교육방법은 회의적이라는 연구결과와 교육효과의 차이가 있다는 연구[19]가 있다. 따라서 이러닝을 통한 교육 효과를 얻기 위해서는 이러닝으로 충족시킬 수 없는 교육요소를 보충하여 교육 효과를 높일 필요가 있다고 보인다.

본 연구에서는 72%의 수강생이 강의진도에 따라 수강을 했지만 29%의 학습자는 면대면 수업이 아니므로 집중력이 떨어졌으며 일반적인 강의진도에 대해서 부정적인 견해를 나타냈다. 16%의 수강생은 의사소통을 통한 상호작용이 부족함을 지적하였고 65%의 학습자는 혼자 학습하기 때문에 결핍되기 쉬운 학습동기유발이 필요함을 언급했다. 다시 온라인 강의를 수강하고 싶은가?에 대한 질문에 대하여 11%의 수강생은 부정적으로 답했지만 65%의 수강생은 매우 긍정적인 답을 했다.

다양한 정보통신 및 멀티미디어 기술과 학습관리시스템을 잘 이용하면 의사소통을 통한 상호작용이 활성화되고 동시에 영어 학습에 대한 동기를 유발하는 것으로 나타났다는 연구가 있기도 하고, 언어교육 분야 중 에서 영문법 과목은 이론 부분이 많은 과목 특성상 예상보다는 의사소통의 문제가 심각하지는 않았다. 최대한 시간을 할애하여 Q&A를 활용한 점이 그 문제를 보완할 수 있었고, 콘텐츠의 구성이 부정적인 요소를 줄일 수 있었다고 보인다. 그러나 부정적인 평가부분에서 언급된 바와 같이 면대면 수업이 아니므로 집중력이 떨어



어지고 흥미를 잃게 된다는 온라인 강의의 한계점을 지적하였다.

본 연구의 연구자의 의도를 학습자가 인식하지 않도록 하기 위해서 학습태도에 비치는 정의적 부분을 직접적으로 질문하지 않았다. 그 결과 우회적인 답변을 얻을 수 있었다. 설문지 9번의 질문, '나는 온라인 강의를 통해서 새로운 공부 방식과 문제 해결 능력을 얻을 수 있었다.'에 대하여 21%의 학생이 '전혀 아니다'와 '아니다'에 답하였고, 설문지 10번의 '나는 앞으로도 새로운 온라인 강의를 개설되면 참여할 생각이 있다'라는 질문에 대하여 11%의 학생은 '전혀 아니다'와 '아니다'에 답하였다. 또한 강의평가에서 부정적인 답변의 80% 이상이 '쌍방향 의사소통이 아니라 일방적 의사소통이므로 이해가 어려웠다'와 '직접 얼굴을 볼 수 없어서 집중이 안되고 진도만 나가는 것 같았다'는 의견이었다. 즉 의사소통을 통한 상호작용이 부족하였다는 결과이다. 이러한 온라인 강의의 한계점을 과제와 퀴즈, 면담을 통해서 좁혀보려는 노력을 했으나 기술적인 면에서 나타나는 불편함과 학생들의 이해가 부족한 것으로 나타났다.

본 연구에서는 온라인 강의이므로 학습자들과의 직접 인터뷰가 어려운 상황이므로 강의 게시판과, 강의 평가 그리고 설문 조사를 통하여 학습자에게 미치는 영향을 조사하였다. 앞서 K대학에서 실시한 블렌디드 러닝 강의 결과에서 언급한 바와 같이, 단순히 온라인 강의의 문제점이 블렌디드 러닝으로 해소될 수 있으리라는 대체안은 적절한 해답이 아니라고 생각한다. 오히려 전공과목에 따라서 온라인 강의방법을 보충하는 방법, 즉 강의 콘텐츠의 전문적인 제작과 교수자-학습자간의 의사소통을 통한 상호작용문제가 해결되어야 할 가장 큰 숙제라고 생각된다. 온라인과 블렌디드 러닝이 각각 과목 및 학습자의 특성과 요구에 따른 맞춤형 웹기반 교육이 될 수 있을 때 교육 효과를 기대할 수 있을 것이다. 외국어 관련 수업이라면, 그 특수성을 인식하여서 각 과목마다 다른 시스템으로 운영되어야 한다. 영문법 강의의 경우, 토론수업이 지속적으로 운영되기 어려우므로 토론보다는 즉각적인 피드백이 명확하게 이루어지는 것이 더 효율적인 상호작용으로 보인다.

보다 긍정적으로 온라인 강의를 성공하기 위해서는 앞으로 다양한 연구방법을 통한 이론적이고 체계적인

전공분야별 학습스타일 연구가 이루어져야 하며, 학습자들도 온라인 수업의 한계점을 인식하여 정의적인 요소를 극복해가고 자기주도적 역할을 하는 과정이 필요할 것이다.

#### 참고 문헌

- [1] 이경순, 한승연, 김재은, "대학에서의 이러닝: 배려하는 교수, 생각하는 학생을 위한 수업 아이디어", 한국교육학술정보원 연구보고 RR 2008-5, pp.1-115, 2008.
- [2] J. Bersin and Associates, *Blended Learning: What Works?* Oakland, CA: Bersin & Association, 2003.
- [3] C. D. Dziuban, J. L. Hartman, and P. D. Moskal, "Blended Learning," *Educause Center for Applied Research*. Vol.7, pp.1-12, 2004.
- [4] U.S. Department of Education, Office of Planning, Evaluation, and Policy Development, "Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies," pp.1-94, 2010.
- [5] 박성익, *교수학습방법의 이론과 실제 (II)*, 서울: 교육과학사, 1997.
- [6] 이인숙, *e 러닝: 사이버 공간의 새로운 패러다임*, 서울: 문음사, 2002.
- [7] 조수근, 김주혜, 이정화, "온라인 영작문 강의에서 상호작용을 활성화시키는 방안에 대한 연구", *Linguistic Research*, Vol.27, No.1, pp.19-39, 2010.
- [8] 김덕중, "e-Learning Contents의 기술적 이해", *E-Learning +*, No.9, pp.64-71, 2002.
- [9] 임낙권, 이혜영, "3차원 다중 사용자 온라인 게임 기반 강의 시스템", *한국컴퓨터그래픽스학회*, Vol.16, No.1, pp.21-27, 2010.
- [10] 임병노, 임정훈, 정인성, "전국 일반대학의 사이버교육 운영실태와 질관리 현황분석", *교육학연*

구, Vol.41, No.3, pp.541-569, 2003.

- [11] 임병노, 이준, 임정훈, “고등교육 e-러닝 현황조사 분석 연구”, 한국교육학술정보원 연구보고 KR 2006-2, pp.1-177, 2006.
- [12] 양영신, 최정임, “대학에서의 가상교육 운영을 위한 요구분석: Keogkr의 사례를 중심으로”, 교육정보방송학회, Vol.9, No.4, pp.33-72, 2003.
- [13] N. Christou, “A Study of Students’ Learning Styles, Discipline Attitudes and Knowledge Acquisition in Technology-Enhanced Probability and Statistics Education,” MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, Vol.6, No.3, pp.546-572, 2010.
- [14] 이장익, “대학교육의 정보화: 환상에서 현실로의 연계를 위한 관점들”, 정보화정책, Vol.11, No.4, pp.86-95, 2004.
- [15] 유평준, “원격대학원 온라인 수업의 학습참여도, 학습성취도 및 학습만족도에 미치는 학습자 관련 변인”, 교육정보방송연구, Vol.9, No.4, pp.229-268, 2003.
- [16] 김동일, 한안나, “대학에서의 온라인 수업 유형 분석 서울대학교의 사례를 중심으로”, 서울대학교 사대논총, 제66집, pp.1-22, 2003.
- [17] 신나민, “원격현존감과 인터페이스에 대한 지각이 학습자의 사이버강좌 평가 및 학습활동에 미치는 영향”, 교육공학연구, Vol.2, No.3, pp.27-42, 2005.
- [18] 신종호, 박인우, 김동일, “e-러닝에서의 학업성취도 영향요인 연구”, 한국교육학술정보원 연구보고 KR 2005-35, pp.1-186, 2005.
- [19] D. Siegle, “Encouraging online bulletin board participation,” Academic Exchange Quarterly, Vol.6, No.1, pp.120-125, 2002.

저 자 소 개

박 덕 재(Deok-Jae Park)

정회원



- 1974년 2월 : 한국외국어대학교 영어교육과(문학사)
  - 1978년 2월 : 한국외국어대학교 영어과(문학석사)
  - 1987년 2월 : 한국외국어대학교 영어과(문학박사)
  - 1981년 3월 ~ 현재 : 광운대학교 영어영문학과 교수
- <관심분야> : 영어교육, 이러닝교육, 담화분석