

블렌디드 액션러닝프로그램이 대학생의 자기주도적 학습능력에 미치는 영향

An effect of Blended Action Learning Program on the Self Directed Learning Skills

김연철*, 이은철**

단국대학교 교직교육과*, 한국교육개발원**

Yeon-Chul Kim(kimyeonchul@hanmail.net)*, Eun-Chul Lee(godlec@hanmail.net)**

요약

본 연구는 블렌디드 액션러닝프로그램이 대학생의 자기주도적 학습능력 향상에 미치는 영향을 탐색하였다. 이를 위해 수도권 D 대학의 사범대학 학생들을 대상으로 실험집단 30명, 통제집단 30명을 구성하여 연구를 수행하였다. 연구대상의 평균연령은 22.3세이며, 2-4학년 재학생으로 인구통계학적 배경은 비교적 동질적이다. 교육사회학(교직과목) 수업에서 실험을 수행하였다. 연구는 학기 초에 자기주도적 학습 능력을 사전 검사하였다. 이후에 실험집단은 블렌디드 액션러닝프로그램으로 수업을 진행하였고, 통제집단은 액션러닝프로그램으로 수업을 진행하였다. 학기가 종료되는 시기에 사후 검사를 실시하였다. 자료 분석은 사전 검사 점수를 고려하여 집단 간 사후 검사 점수를 비교하기 위해 공분산분석(ANCOVA)을 수행하였다. 그 결과 첫째, 대학생들의 자기주도적 학습능력 향상을 위해서는 액션러닝프로그램 보다 블렌디드 액션러닝프로그램이 효과적인 것으로 나타났다. 둘째, 인지적, 경험적 수준이 낮은 학습자 대상의 수업에서는 액션러닝프로그램 보다 블렌디드 액션러닝프로그램이 더욱 효과적인 것으로 나타났다. 셋째, 학습자원 관리와 학습전략 활용 측면에서는 액션러닝프로그램과 블렌디드 액션러닝프로그램 공히 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 이상의 내용을 종합해볼 때 대학생의 자기주도적 학습능력을 향상하기 위해서는 다양한 교수방법 중 전통적 집단강의보다 학습자들의 참여 및 실천학습 방법인 액션러닝프로그램이 효과적인 교수방법이지만, 대학생들의 지적, 경험적 측면의 초보적 수준을 고려할 때 블렌디드 액션러닝프로그램의 적극적 활용이 요구된다.

■ 중심어 : | 블렌디드 액션러닝 | 자기주도적 학습능력 | 학습욕구 | 자기관리 |

Abstract

The present study explores the effect of blended action learning program on the improvement of the self-directed learning skills of university students. For this, students in the college of education at D University located in the capital area were selected to form 30 students of the experimental group and 30 of the control group. The average age of the subjects is 22.3. They are students in the 2nd to 4th year of university and the demographic background is relatively homogeneous. The experiment was conducted in the Sociology of Education class (a teacher training course). The self-directed learning skills were pre-tested at the beginning of the term. After that, the experimental group had the class with blended action learning program, and the control group had the class with action learning program. The post-test was carried out at the end of the term. For data analysis, ANCOVA was carried out to compare the scores on post-test of the two groups in consideration of the scores on the pre-test. The results show that first, for the improvement of self-directed learning skills of university students, blended action learning program is more effective than action learning program. Second, in the class for learners with lower degree of cognition and experience, blended action learning program was more effective than action learning program. Third, in terms of management of learning resources and utilization of learning strategies, both action learning program and blended action learning program were not effective. In summary, for improvement of the self-directed learning skills of university students, action learning program, which is a learning method focused on learner's participation and practice, is more effective than the traditional collective lecture among diverse teaching methods. Yet in consideration of the elementary level of university students in terms of intelligence and experience, active use of blended action learning program is required.

■ keyword : | Blended Action Learning Program | Self Directed Learning Skills | Learning Needs | Self Management |

1. 서론

지식기반 사회에서 부가가치 창출의 원천은 지식과 인재이다. 지식기반사회에서의 인재란 신지식인으로 명명되기도 하는데, 끊임없는 자기주도적 학습을 통해 정보를 탐색, 분석, 재가공하여 새로운 지식을 창출하는 사람이다[25]. 사회가 원하는 유능한 인재란, 지식의 소유자 보다는 지식을 재구성하여 문제해결에 적용할 수 있고 팀 구성원으로서의 역할과 기능을 다 할 수 있는 사람이다.

산업사회에서 부가가치를 창출할 수 있는 재화는 고급 기술이 집약된 물품이었고, 이에 전문적인 기술을 갖추고 있는 인력들이 부를 창출할 수 있었다. 그러나 지식기반 사회로 진입하면서 부를 창출할 수 있는 것이 고급 기술이 집약된 물품에서 정보를 탐색, 분석, 재가공을 할 수 있는 사람으로 변화하게 되었고, 이를 위해서 끊임없이 학습을 해야 하는 평생교육 사회로 진입하게 되었으며 이와 같은 이유로 자기주도적 학습 능력이 주목 받게 되었다.

이에 미래의 인재를 양성하는 각 대학들은 학생들의 자기주도적 학습 능력을 향상시키기 위해서 교육 프로그램 및 컨설팅 등을 시행하며 노력하고 있다. 그러나 자기주도적 학습 능력이 몇 번의 교육과 컨설팅으로 향상되기는 매우 어렵다. 자기주도적 학습 능력은 학습 능력과 습관의 중간 형태로서 지속적으로 행동하여 습관화 하지 않으면 향상되기 어려운 능력이라고 할 수 있다. 따라서 대학에서도 사회에서 요구하는 인재를 양성하기 위해 학습자들에게 문제해결학습과 협동학습 방법이나 학습자의 학문, 직업, 생활 영역에서 과업과 역할을 능숙하게 수행할 수 있는 능력을 키워주는 역량 기반학습이 필요하다[10]는 주장이 설득력을 얻고 있다. 그럼에도 불구하고 각 대학의 대부분의 수업들은 여전히 일방적인 전달식 강의로 이루어지고 있고 이와 같은 분위기에서 학생들의 자기주도적 학습 능력이 향상되기란 많은 제한들이 있다.

직업능력개발원 연구보고서[22]에 의하면 대학생들에게 요구되는 직업기초역량은 직종이나 직위에 상관없이 대부분의 직종에서 직무를 성공적으로 수행함에

있어 공통적으로 요구되는 지식, 기술, 태도 등이며 구체적인 직업기초역량으로는 자기관리 역량, 대인관계 능력, 자원정보기술의 활용 능력, 글로벌 역량, 의사소통 능력, 종합적 사고력 등이다. 이러한 시대적 요구는 자연스럽게 대학교육의 변화를 요구한다. 이제 대학에서 이루어져야 하는 교육의 모습은 교수가 지식을 효율적, 효과적으로 전달하는 것이 아니라, 학생들이 참여하고 활동하고 생각할 수 있는 기회가 많은 수업이어야 한다[20].

학습효과에 관한 Braun의 연구[23][27]는 현장에서 적용가능한 지식의 효과성에서 '자기 스스로 학습할 때 80% 이상'으로 나타났고, Kornikau & McElroy의 연구[20]에서는 '학생들이 직접 행동하고 말할 경우 학습내용의 90%를 기억'하는 것으로 나타났는데, 학습효과를 기억으로 한정할 수는 없지만 분석, 적용, 평가 등 상위 수준의 학습효과를 높이기 위해 일방적 지식전달은 최선이 아님을 알 수 있다. 이제 수업은 교수자가 아니라 학습자들이 많이 이야기 하고 생각하고 행동할 수 있도록 운영해야 할 것이다.

학습자 중심의 교육이 이루어지기 위해서는 학습자들이 스스로 자료를 수집, 정리, 적용하여 이론적으로만 학습하는 것으로부터 실제 맥락에서 어떻게 활용되는지 경험할 수 있어야 한다. 이러한 역량을 개발하기 위해서는 교수자 위주의 교육 형태로부터 실천을 통한 학습(learning by doing)이 필요하고 교수자, 학습자, 학습매체 간의 상호작용을 극대화 하기 위해서는 블렌디드 액션러닝이 유용하다[5-7]. 또한 학습은 스스로 학습 목표를 세우고, 학습을 위한 계획, 방법 등을 수립하고, 학습을 수행하여 그 결과를 분석하여 피드백을 도출하여 자신의 학습 목표와 계획을 수정하는 자기주도 학습이 유용한 학습방법이다[34]. 블렌디드 액션러닝프로그램과 자기주도적 학습방법은 상호 밀접한 관계를 갖고 있는데, 블렌디드 액션러닝프로그램을 통해 대학수업을 진행하면 자연스럽게 자기주도적 학습을 할 수 있을 것으로 유추할 수 있기 때문이다.

본 연구는 블렌디드 액션러닝프로그램이 대학생의 자기주도적 학습능력을 향상하는 교수방법으로 효과적임을 입증함에 목적을 두었다. 매학기 반복되는 교육사

회학 수업에서 본 연구의 연구자가 안타깝게 생각한 것은 학생들의 수동적 학습태도와 암기위주의 지식축적 학습방법을 탈피하지 못하는 것이었다. 강의중심의 수업방식으로는 학습자들이 향후 교사가 되어 교육사회학적 지식을 학생지도와 수업운영에 적용하기에 부족하다고 느꼈다. 따라서 교수자 강의중심으로부터 학습자 참여중심 학습방식으로서의 전환이 필요하다고 생각하게 되었고, 이러한 학습과정을 통해 학습자의 자기주도적 학습능력을 제고할 수 있다고 판단하였다. 액션러닝프로그램과 블렌디드 액션러닝프로그램을 구분하는 이유는 기업에서 문제해결을 목적으로 하는 액션러닝 프로그램을 대학 강의실에서 그대로 활용하기에는 다소 어려움이 따르기 때문이다. 예컨대 액션러닝의 구성요소인 실질적이고 난해한 과제, 다양한 경험을 소유한 학습 팀, 러닝코치, 학습의지, 실행의지, 질문과 성찰 등을 제대로 구성하여 대학생에게 적용하기에는 현실적으로 곤란한 점이 많다. 반면 학습방식에 있어서는 매우 실용적이고 효과적이기 때문에 교수방법으로써 대학생의 전문성을 향상시키는데 매우 효과적이다. 따라서 액션러닝의 모든 요소를 다 갖추지 못한 상태에서 학습자, 학습 팀, 실행, 협동, 학습동기 유발 및 유지, 온라인 및 오프라인학습의 결합, 성찰 등의 요소를 활용하는 자기주도적 학습을 블렌디드 액션러닝으로 정의하고, 블렌디드 액션러닝이 대학교육의 효과적인 교수방법임을 입증하고자 하였다. 연구대상은 수도권 D대학의 교육사회학 학습자들이다. 이들을 연구대상으로 한 이유는 과목의 특성이 이론적 측면과 현실적용의 측면이 있기 때문이었다.

이에 본 연구에서는 영역 지식에 대한 교육 없이 액션러닝의 형태를 그대로 적용하는 액션러닝 집단과 수업 초반부에 영역 지식을 강의식으로 교육하고, 후반부에 액션러닝의 방법을 적용하는 블렌디드 액션러닝 집단을 통해 자기주도적 학습능력의 차이가 어떻게 나타나는가를 실증적으로 분석, 규명하고자 하였다. 또한 블렌디드 액션러닝이 대학생의 자기주도적 학습방법으로 효과적임을 입증하고자 했으며, 연구결과를 대학교육 담당자들에게 공유하여 대학교육에 기여하고자 하였다. 이를 위한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 액션러닝 프로그램이 대학생의 자기주도적 학습에 어떠한 영향을 미치는가?

둘째, 블렌디드 액션러닝과 액션러닝프로그램이 대학생의 자기주도적 학습에 미치는 영향은 차이가 있는가?

II. 이론적 배경

1. 블렌디드 액션러닝

액션러닝이란, 조직의 문제를 해결하기 위해 구성원 모두가 협동하여 해결안을 마련해 나가는 과정[33]이며, 조직의 목표달성을 위하여 구성원들이 자발적으로 참여하여 진행해 나가는 학습 및 성찰 과정[32][35][36]이다. 봉현철은 학습자들이 팀을 구성하여 직무과제를 중심으로 러닝코치와 함께 과제의 내용적 측면과 과제 수행의 프로세스적 측면을 학습하는 과정이라 하였다[8][9].

액션러닝의 구성요소는 일반적으로 6대 요소로 설명되어 지는데, 과제와 학습 팀 그리고 구성원들의 학습 및 실행의지, 학습 속에서의 질문과 성찰 및 피드백, 학습을 지원하는 스폰서와 러닝코치로 구분할 수 있다[6][18].

첫째, 과제는 교육에 참가한 개인과 팀이 현장에서 당면하고 있는 실제 과제여야 한다. 과제를 팀 전체가 다루는 팀 과제(single project)와 각각의 구성원들이 각기 다른 내용으로 각자의 문제를 과제로 해서 팀원들의 도움으로 해결하는 개인과제(open group project)가 있다. 과제의 유형은 교육 참가자의 유형과 성격에 의해서 결정된다.

둘째, 학습 팀은 교육과 학습을 통해서 과제를 해결하는 조직으로서 일반적으로 4-8명으로 구성한다. 팀 구성 시 유의할 점은 소수의 인원이 팀을 독점하거나 장악하도록 하는 것을 방지하고, 모든 구성원들이 과제 해결을 위한 토의와 피드백이 원활하게 이루어지며 무임승차자나 방관자 없이 적극적으로 과제 해결을 위한 팀 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 팀을 구성하는 것이 필요하다.

셋째, 학습 및 실행의지는 여러 학자들이 매우 강조하는 요소로서 액션러닝의 핵심이라고 해도 과언이 아니다. 액션러닝은 학습의 과정에 매우 높은 수준의 자율성이 보장되기 때문에 강력한 학습동기가 수반되지 않으면 효과적으로 운영되기 어렵다. 구성원들은 과제를 해결해서 문제 상황을 해결하겠다는 강력한 실행의지가 있어야 한다.

넷째, 질문과 성찰 그리고 피드백은 액션러닝과 다른 학습 방법을 구별하는 매우 독특한 액션러닝의 요소이다. 액션러닝은 스스로 탐구하고, 스스로 질문해야 하며, 자신과 팀의 질문에 대해서 스스로 답변해야 한다. 그리고 질문에 대한 답변이 정확한 피드백이 수행되어야 하며 이와 함께 성찰이 추가적으로 수행되어야 한다.

다섯째, 액션러닝에서 매우 중요한 구성 요소로 스폰서가 있다. 스폰서는 액션러닝을 수행하는 팀에게 과제를 부여하는 사람으로 일반적으로 최고경영자 또는 부서장과 학습자의 상급 관리자가 대부분이다. 때로는 학습자 스스로의 문제를 해결하기 위해 개별과제를 수행할 때는 스폰서가 학습자 자신이 되기도 한다.

마지막으로 러닝코치는 액션러닝의 가장 중요한 개념이자 가장 핵심적인 특징이기도 하다. 일반적인 교육 방법에서는 교수자들이 학습의 중심에 있다. 그러나 액션러닝은 러닝코치가 학습의 중심에 서게 된다. 액션러닝에서 러닝코치는 학습자들이 과제를 수행하는 과정에서 학습이 효과적으로 수행되도록 지원하는 역할을 담당한다. 직접적으로 지식과 기술을 전달하는 것은 아니지만 과제를 해결하는 과정에서 실행의지를 고취시키거나 토론이 활성화 되도록 촉진자의 역할을 한다.

액션러닝은 접근방법에 따라 과학적 접근을 강조하는 학파(scientific school), 경험을 중시하는 학파(experiential school), 비판적 성찰을 강조하는 학파(critical reflection school), 암묵적 학습을 강조하는 학파(tacit school), 통합을 강조하는 학파(integration school)등으로 발전되었으나 국내에서 실행되고 있는 대부분의 액션러닝프로그램은 통합적 입장으로 직무지식 학습, 실행, 질의 및 답변, 성찰 등을 포함하여 프로그램을 구성하고 있다[2][3].

블렌디드 러닝은 다양하게 논의되고 있다. 과거에는

온라인과 오프라인의 학습환경이 결합된 것으로 생각했으나 최근에는 온 오프라인의 결합과 학습목표, 학습방법, 학습시간과 공간, 학습활동, 학습매체, 학습경험, 상호작용 방식 등 학습의 내용이나 목적에 따라 다양한 학습요소들의 결합을 통해 최상의 학습효과를 도출하기 위한 학습전략으로 확장되고 있다[1][12][15][17][24].

이상의 블렌디드 러닝 개념은 액션러닝과 결합하여 블렌디드 액션러닝으로 자리매김 되고 있다. 블렌디드 액션러닝은 학습자의 역량을 강화하기 위해 학습자의 학습수행을 지원하고 학습방법, 학습시간과 공간, 학습활동, 학습매체, 상호작용 방식 등 다양한 학습요소들의 결합을 통해 최상의 학습효과를 도출해내기 위한 학습자 중심의 액션러닝 기법과 연결된다[5].

따라서 본 연구에서의 블렌디드 액션러닝 프로그램은 액션러닝의 구성요소를 모두 갖춘 프로그램은 아니지만, 온 오프라인 학습 환경을 바탕으로 팀 학습, 협동 학습, 경험학습, 실천학습 등의 복합적 형태로 운영되는 학습프로그램으로 학습목표, 학습방법, 학습시간과 공간, 학습활동, 학습매체, 학습경험 등이 결합된 형태의 학습방식을 말한다[표 II-1].

표 II-1. 액션러닝과 블렌디드액션러닝

구분	액션러닝	블렌디드 액션러닝
정의	문제해결과 학습자의 실력향상을 위한 실질적 과제기반의 팀학습	온오프라인을 통합한 all line 학습환경에서 수행되는 학습자중심의 액션러닝 교육기법
구성요소	과제, 학습팀, 지식(내용, 프로세스), 질문, 성찰 및 피드백, 실행의지, 러닝코치 등	학습방법, 학습시간과 공간, 학습활동, 학습매체, 상호작용 방식 등의 다양한 학습요소들의 결합

이상의 내용을 정리하면 블렌디드 액션러닝이란 실제 해결해야 하는 과제와 실천을 중심으로 운영되는 학습프로그램이며 학습자의 자율성이 매우 높은 수준에서 보장된 실행, 경험, 성찰 학습방법이다. 대학 교육사 회학 수업에서는 영역 지식을 충분히 가지고 있는 전문가의 지도를 통해서 수행될 때 효과적인 학습방법이라고 할 수 있다.

2. 자기주도적 학습능력

자기주도적 학습(self-directed learning)은 자기계획

학습(self-planned learning), 독립학습(independent study), 자기교수(self-teaching), 개별학습(individual learning), 탐구학습(inquiry learning), 자율학습(autonomous learning), 자기교육(self-regulated learning) 등 다양한 용어로 사용되고 있다[14]. 일반적으로 자기주도적 학습이란 학습자가 교사나 타인의 도움과 상관없이 스스로 학습에 대한 주도권을 가지고, 학습자 스스로 자신의 학습욕구를 진단하고 학습목표를 설정하며 그 학습에 필요한 인적, 물적 자원을 확보하고 적절한 학습전략을 선택하고 실행하며 자신이 성취한 학습결과를 스스로 평가하는 과정이다[11][31][33].

최근 자기주도적 학습은 타인주도적 학습 보다 학습자의 동기를 유발하고 자기능력 수준에 맞도록 학습 진도를 조절할 수 있게 하여 학업성취에 효과적이라는 점에서 그 중요성이 부각되고 있으나 자기주도적 학습의 의미를 교육의 목표로 보는 관점[28], 학습과정으로 보는 관점[33][34] 그리고 교육의 목표인 동시에 학습과정으로 보는 관점[30] 등이 있다.

첫째, 교육의 목표로 보는 자기주도적 학습은 학습자의 특징적 학습방식으로 학습과정의 결과로서 기대되는 자기주도적 학습능력이나 학습자 내부의 의식변화이다.

둘째, 학습의 과정으로 보는 자기주도적 학습은 학습자가 필요성을 진단하는 일부부터 학습의 목표설정, 적절한 학습전략 선택, 적용 및 결과를 평가하는 과정 또는 학습자 스스로의 통제와 관리에 의하여 어떤 학습상황에 임하고 집중하며 의문점을 가지고 비교, 대조하는 메타 인지적 행동과정이다.

셋째, 교육의 목표이자 학습과정으로 보는 자기주도적 학습은 학습자가 자기주도적 학습참여, 학습계획 수립, 실천할 내용의 선택 및 결정을 자율적으로 할 수 있는 자기관리능력 향상과 교수학습과정에서 학습자에게 주도권을 부여함으로써 훈련될 수 있다는 과정의 의미를 포함하는 과정이다.

한편 가장 일반적으로 사용된 용어인 자기주도적 학습은 개인학습만을 의미하는 것이 아니라 교사(teacher), 개인교사(tutor), 지도자(mentor), 동료(peer), 교재, 교육기관 등 매우 다양한 협조자들의 도움 하에 이루어지

는 것이며, 학습자 스스로 학습 전체의 계획, 실행 및 평가 등의 책임을 지는 학습이다[28].

자기주도적 학습능력의 구성요소도 다양한데, Guglielmin은 학습개방성, 자아개념성, 솔선수범성, 책임감, 학습열성도, 미래지향적 자기이해도, 창의성, 자기평가력 등 8가지 측면의 하위요소를 제시하였고[28], Baumert. et. al.은 자기주도적 학습능력에 인지적 요소와 학습동기 측면을 강조하면서 학습전략, 동기유발, 목표지향성, 자아개념, 행동통제, 사회적 능력, 학습에 대한 잠재력 등 7가지 하위요소를 제시하였으며[26] Williamson은 기존 하위영역의 복잡함을 단순화시켜 학습전략, 학습활동, 자신에 대한 인지, 평가, 대인관계 기술 등 5가지 하위요소로 구분하였다[36].

국내에서도 양예경은 Long의 논의를 바탕으로 우리나라 수준에 맞게 자기주도적 학습능력 척도를 만들어 주체성(초인지), 성취지향성, 내적 동기, 과제해결력 등 네 가지 하위요소를 구분하였고[13][33] 이석재 외는 국가수준에서 생애능력의 표준을 설계하는 과정에서 요구되는 생애능력을 기초문제력, 핵심능력, 시민의식, 직업특수능력 등으로 구분하고 핵심능력의 하위영역으로 의사소통능력, 문제해결능력, 자기주도적 학습능력으로, 자기주도적 학습능력 요소를 학습계획, 학습실행, 학습평가로 구분하였다[16]. 학습계획의 하위요소는 학습욕구 진단, 학습목표 설정, 학습자원 파악으로, 학습실행의 하위요소는 기본적 자기관리 능력, 학습전략 선택, 학습실행의 지속성으로, 학습평가의 하위요소는 결과에 대한 노력 귀인, 자기성찰 등으로 도출하였다.

우리나라의 경우 자기주도적 학습은 학교교육의 개혁방안으로 소개되고 있으며, 학습자 중심의 교육으로 교육개혁을 가장 잘 실천할 수 있는 학습원리로 사용[12]되고 있음을 감안하여 본 연구에서는 이석재 외의 자기주도적 학습능력 척도를 사용하였다.

이상의 내용은 자기주도적 학습 능력은 내적 동기와 자율성을 기본으로 하고 있고 블렌디드 액션러닝의 결과에 자기주도적 학습 능력이 주요한 영향을 미칠 것으로 추정된다. 또한 블렌디드 액션러닝을 수행하는 과정에서 자기주도적 학습 능력이 향상될 수도 있다고 판단된다.

3. 선행연구 및 시사점

블렌디드 액션러닝과 자기주도적 학습에 관한 선행 연구 중 본 연구와 관련된 국내 연구들을 살펴보면, 먼저 대학에서 교수방법의 일환으로 액션러닝에 관한 연구[8][9][18-20]와 블렌디드 액션러닝에 관한 연구 [7][21] 그리고 자기주도적 학습에 관한 연구 [4][12-14][16][17] 등으로 구분할 수 있다.

이러한 연구결과 중 액션러닝에 관한 연구는 액션러닝의 구성요소를 중심으로 프로그램을 실행하는 내용이 주를 이루었고 블렌디드 액션러닝은 온 오프라인 중심의 러닝을 중심으로 실행하는 내용을 주로 다루고 있다. 또한 자기주도적 학습은 학습자 자신이 학습 전반을 통제하고 조절하는 것을 핵심으로 하고 있다. 액션러닝의 구성요소를 중심으로 프로그램을 운영한다면 대학 수업에서 액션러닝에 충실할 수도 없고 주지교육에 충실할 수도 없는 어려움이 있고, 블렌디드 액션러닝은 온 오프라인 교육을 중심으로 학습방법, 학습시간과 공간, 학습활동, 학습매체, 상호작용 방식 등 다양한 학습요소들의 결합을 통해 학습효과를 도출한다고 하지만 학습방식이 명확하지 않은 측면이 있다. 그리고 자기주도적 학습은 학습자가 학습에 대한 자기주도권을 가지고 학습욕구를 진단하고 학습목표를 설정하여 학습에 필요한 자원을 확보한 후 적절한 학습전략을 선택, 실행하여 성취한 학습결과를 스스로 평가하는 과정이라 하지만 수동적 교과학습에 익숙한 대부분의 대학생에게 자기주도적 학습을 기대하는 것은 다소 무리가 있다고 생각된다.

사회가 원하는 유능한 인재란, 지식의 소유자 보다는 지식을 재구성하여 문제해결에 적용할 수 있고 팀 구성원으로서의 역할과 기능을 다 할 수 있는 사람이라고 할 때, 대학에서의 수업은 여기에 부응할 수 있도록 지식교육과 지식의 적용교육이라는 두 마리 토끼를 잡아야 할 것이다. 이를 위해 학기 전반부에 영역 지식을 강의식으로 교육하고, 후반부에 블렌디드액션러닝 방식 적용을 통해 자기주도적 학습능력의 차이가 어떻게 나타나는가를 실증적으로 분석하였다.

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 수도권 D대학교에서 교육사회학 수업을 수강하는 학생들이다. 이들을 연구대상으로 선정된 이유는 과목의 특성이 블렌디드 액션러닝프로그램과 부합되었기 때문이다. 교육사회학 내용을 크게 구분하면 이론 학습과 현실적용 학습으로 구성되어 있다. 학기 전반부에는 교육사회학의 배경, 이론 등을 학습하고 후반부에는 학습한 이론을 학교현장 및 사회현상에 적용하여 실질적인 학습효과를 높일 수 있도록 구성되어 있다. 본 연구의 참여자는 2013년 2학기 D대학교에서 교육사회학 수업을 수강하는 학부 학생 중 액션러닝 과정에 참여한 30명과 블렌디드 액션러닝과정에 참여한 30명으로 연구대상은 총 60명이다. 양 집단의 평균 연령은 22.3세이고 이들의 전공은 다양하며 사범대학 2-4학년에 재학 중인 학생들로서 비교적 동질적이다. [표 III-1].

표 III-1. 연구 참여자의 일반적 특성

구분	학습과목	남/여	학년	연령
액션러닝	사범대 교육사회학	13/17	2-4	22.3세
블렌디드 액션러닝	사범대 교육사회학	12/18	2-4	22.3세

2. 실험 설계

본 연구의 목적은 액션러닝프로그램과 블렌디드 액션러닝프로그램의 사용 유형에 의해서 자기주도적 학습능력 수준이 어떠한가를 탐색하는 것이다. 연구 목적을 달성하기 위해서 본 연구에는 이질 집단 사전 사후 실험설계를 구성하였다. 본 연구에서 독립변인은 액션러닝프로그램과 블렌디드 액션러닝프로그램의 사용 유형이며, 종속변인은 자기주도적 학습 능력이다[표 III-2].

표 III-2. 이질집단 사전 사후 실험 설계

집단	사전 검사	실험 처치	사후 검사
G1	자기주도적 학습 능력	액션러닝	자기주도적 학습 능력
G2	자기주도적 학습 능력	블렌디드 액션러닝	자기주도적 학습 능력

3. 실험절차

본 연구의 실험절차는 다음과 같다. 학기 초 수업이 시작되면서 연구자에 의해 6명 단위로 팀 빌딩을 하였다. 액션러닝프로그램 참여자 집단은 연구자와 함께 1-3주차 동안 액션러닝이해, 액션러닝 학습방법 등을 공유하고 4주차부터 과제를 중심으로 액션러닝프로그램을 수행하였고, 블렌디드 액션러닝프로그램 참여자 집단은 연구자가 1-3주차 동안 영역 지식을 습득할 수 있도록 강의를 진행한 후, 4-6회차 동안에는 연구자와 함께 블렌디드 액션러닝 방식의 학습을 공유한 후 7주차부터 과제를 부여하고 블렌디드 액션러닝프로그램을 수행하였다. 13회차 수업에서 액션러닝프로그램 및 블렌디드 액션러닝프로그램을 적용한 수업이 모두 마무리 되고 자기주도적 학습 능력에 관한 사후 측정을 수행하였다[표 III-3].

표 III-3. 실험처치 내용

구분	통제집단	실험집단
프로그램	액션러닝	블렌디드액션러닝
교수자 (동일)	러닝코치	강사/러닝코치
학습 프로세스	1주 : 액션러닝 이해 2주 : 액션러닝학습 방법 이해 3주 : 액션러닝학습 실습 4-13주 : 교재중심으로 주제별 예습 후 액션러닝 방식의 팀 학습 운영 러닝코치는 5개 팀 학습촉진	1-3주 : 이론 중심의 강의 진행, 기초지식 (이론)습득 4-6주 : 액션러닝 이해 및 액션러닝 학습방법 공유 7-13주 : 교재 중심으로 주제별 allline 자기학습 후 액션러닝 방식의 팀 학습 운영 러닝코치는 5개 팀 학습촉진

4. 실험도구

가. 실험 처치

본 연구를 위한 처치 도구는 블렌디드 액션러닝프로그램의 사용 유형이다. 실험집단은 블렌디드 액션러닝프로그램으로 수업 초기에 학습자들에게 교과목에 대해서 이론수업을 진행함으로써 영역에 대한 지식을 습득할 수 있도록 지도하였다. 이후 수업의 중반부에 과제를 제시하고 블렌디드 액션러닝을 수행할 수 있도록 지원하였다. 다음으로 통제집단은 액션러닝프로그램만을

사용하였는데, 수업 초기에 교과목에 대한 이론 강의를 진행하지 않았으며 교수자는 러닝코치로서 학습자들에게 과제를 제시하고 학습자들이 스스로 과제를 해결하는 과정에서 학습이 될 수 있도록 지원하였다

나. 종속변인 측정 도구

본 연구를 위한 종속변인 측정 도구는 이석재와 그의 동료(2003)들이 개발한 자기주도적 학습능력 측정 설문지를 사용하였다. 하위요인은 학습욕구(.77), 학습목표(.85), 학습자원(.71), 자기관리(.74), 학습전략(.88), 학습실행(.75), 결과귀인(.79), 자기성찰(.71) 등 45문항으로 구성되었으며 5점 척도를 사용하였고 각 하위요인별 측정치가 높을수록 해당 능력이 높은 것으로 판단하였다. 측정도구의 타당도 확보를 위해서는 액션러닝 전문가(교육공학 교수 2명, 기업교육 컨설턴트 및 강사 2명) 4명의 검토와 평가를 거쳤고, 전체 신뢰도는 .89로 나타났다.

IV. 연구결과

액션러닝프로그램만 사용한 집단과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 자기주도적 학습 능력의 차이를 검증하였다. 이를 공분산분석을 통해서 검증한 결과는 다음과 같다.

1. 학습 욕구

액션러닝프로그램만 사용한 집단과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 자기주도적 학습 능력 하위 요인 가운데 학습 욕구에 미치는 영향을 공분산분석을 통해서 검증한 결과는 다음과 같다. 먼저 집단 간의 동질성을 검증한 Levene 검정 결과 유의확률 .959 수준에서 집단 간 분산이 동질적인 것으로 나타났다. 그리고 사전 수준에 의한 차이가 유의 확률 .000 수준에서 유의하므로 사전 수준을 공변량으로 통제하는 것이 적절하다고 판단하고, 사전 수준을 공변량으로 통제하고 사후 수준을 검증한 결과 유의 확률 .041 수준에서 블렌디드 액션러닝프로그램으로 수업한 집단이 통계적으로

유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이를 통해서 교정 후 평균을 비교한 결과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 평균이 3.92, 액션러닝프로그램만 활용한 집단은 3.77로 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 학습 욕구가 높은 것으로 나타났다.

표 IV-1. 학습욕구의 수준에 대한 기술 통계량

	N	교정 전 평균		교정 후 평균	
		M	SD	M	SE
액션러닝	30	3.68	0.51	3.77	0.06
블렌디드 액션러닝	30	4.00	0.42	3.92	0.06

표 IV-2. 공분산 분석 결과

	Type I SS	df	MS	F
절편	886.273	1	886.273	8428.878***
사전 학습 욕구	7.863	1	7.863	74.777***
집단	.311	1	.311	2.962*
오차	5.993	57	.105	
합계	900.440	60		

*** $p < 0.001$, ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$

2. 학습 목표

액션러닝프로그램만 사용한 집단과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 자기주도적 학습 능력 하위 요인 가운데 학습 목표에 미치는 영향을 공분산분석을 통해서 검증한 결과는 다음과 같다. 먼저 집단 간의 동질성을 검증한 Levene 검정 결과 유의확률 .072 수준에서 집단 간 분산이 동질한 것으로 나타났다. 그리고 사전 수준에 의한 차이가 유의 확률 .000 수준에서 유의하므로 사전 수준을 공변량으로 통제하는 것이 적절하다고 판단하고, 사전 수준을 공변량으로 통제하고 사후 수준을 검증한 결과 유의 확률 .032 수준에서 블렌디드 액션러닝프로그램으로 수업한 집단이 통계적으로 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이를 통해서 교정 후 평균을 비교한 결과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 평균이 3.78, 액션러닝프로그램만 활용한 집단은 3.52로 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 학습 목표가 높은 것으로 나타났다.

표 IV-3. 학습목표의 수준에 대한 기술 통계량

	N	교정 전 평균		교정 후 평균	
		M	SD	M	SE
액션러닝	30	3.50	0.59	3.52	.08
블렌디드 액션러닝	30	3.81	0.64	3.78	.08

표 IV-4. 공분산 분석 결과

	Type I SS	df	MS	F
절편	802.273	1	802.273	4010.194***
사전 학습 목표	10.997	1	10.997	54.967***
집단	.967	1	.967	4.836*
오차	11.403	57	.200	
합계	825.640	60		

*** $p < 0.001$, ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$

3. 학습 자원

액션러닝프로그램만 사용한 집단과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 자기주도적 학습 능력 하위 요인 가운데 학습 자원에 미치는 영향을 공분산분석을 통해서 검증한 결과는 다음과 같다. 먼저 집단 간의 동질성을 검증한 Levene 검정 결과 유의확률 .193 수준에서 집단 간 분산이 동질한 것으로 나타났다. 그리고 사전 수준에 의한 차이가 유의 확률 .000 수준에서 유의하므로 사전 수준을 공변량으로 통제하는 것이 적절하다고 판단하고, 사전 수준을 공변량으로 통제하고 사후 수준을 검증한 결과 유의 확률 .235 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다. 이에 블렌디드 액션러닝프로그램과 액션러닝프로그램만 활용한 방법에 의한 차이는 학습 자원에 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다.

4. 자기관리

액션러닝프로그램만 사용한 집단과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 자기주도적 학습 능력 하위 요인 가운데 자기관리에 미치는 영향을 공분산분석을 통해서 검증한 결과는 다음과 같다. 먼저 집단 간의 동질성을 검증한 Levene 검정 결과 유의확률 .989 수준에서 집단 간 분산이 동질한 것으로 나타났다. 그리고

사전 수준에 의한 차이가 유의 확률 .000 수준에서 유의하므로 사전 수준을 공변량으로 통제하는 것이 적절하다고 판단하고, 사전 수준을 공변량으로 통제하고 사후 수준을 검증한 결과 유의 확률 .029 수준에서 블렌디드 액션러닝프로그램으로 수업한 집단이 통계적으로 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이를 통해서 교정 후 평균을 비교한 결과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 평균이 3.88, 액션러닝프로그램만 활용한 집단은 3.61로 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 자기관리가 높은 것으로 나타났다.

표 IV-5. 자기관리의 수준에 대한 기술 통계량

	N	교정 전 평균		교정 후 평균	
		M	SD	M	SE
액션러닝	30	3.59	.62	3.61	.08
블렌디드 액션러닝	30	3.91	.57	3.88	.08

표 IV-6. 공분산 분석 결과

	Type I SS	df	MS	F
절편	843.750	1	843.750	3937.241***
사전자기관리	8.829	1	8.829	41.199***
집단	1.081	1	1.081	5.044*
오차	12.215	57	.214	
합계	865.875	60		

*** $p < 0.001$, ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$

5. 학습전략

액션러닝프로그램만 사용한 집단과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 자기주도적 학습 능력 하위 요인 가운데 학습전략에 미치는 영향을 공분산분석을 통해서 검증한 결과는 다음과 같다. 먼저 집단 간의 동질성을 검증한 Levene 검정 결과 유의확률 .363 수준에서 집단 간 분산이 동질한 것으로 나타났다. 그리고 사전 수준에 의한 차이가 유의 확률 .000 수준에서 유의하므로 사전 수준을 공변량으로 통제하는 것이 적절하다고 판단하고, 사전 수준을 공변량으로 통제하고 사후 수준을 검증한 결과 유의 확률 .772 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다. 이에 블렌디드 액션러닝프로그램과 액션러닝프로그램만 활용한 방법에

의한 차이는 학습전략에 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다.

6. 학습 실행

액션러닝프로그램만 사용한 집단과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 자기주도적 학습 능력 하위 요인 가운데 학습 실행에 미치는 영향을 공분산분석을 통해서 검증한 결과는 다음과 같다. 먼저 집단 간의 동질성을 검증한 Levene 검정 결과 유의확률 .319 수준에서 집단 간 분산이 동질한 것으로 나타났다. 그리고 사전 수준에 의한 차이가 유의 확률 .000 수준에서 유의하므로 사전 수준을 공변량으로 통제하는 것이 적절하다고 판단하고, 사전 수준을 공변량으로 통제하고 사후 수준을 검증한 결과 유의 확률 .035 수준에서 블렌디드 액션러닝프로그램으로 수업한 집단이 통계적으로 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이를 통해서 교정 후 평균을 비교한 결과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 평균이 3.66, 액션러닝프로그램만 활용한 집단은 3.55로 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 학습 실행이 높은 것으로 나타났다.

표 IV-7. 학습실행의 수준에 대한 기술 통계량

	N	교정 전 평균		교정 후 평균	
		M	SD	M	SE
액션러닝	30	3.52	.42	3.55	.07
블렌디드 액션러닝	30	3.69	.51	3.66	.07

표 IV-8. 공분산 분석 결과

	Type I SS	df	MS	F
절편	780.483	1	780.483	5055.528***
사전학습실행	4.332	1	4.332	28.059***
집단	.146	1	.146	.944*
오차	8.800	57	.154	
합계	793.760	60		

*** $p < 0.001$, ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$

7. 결과 귀인

액션러닝프로그램만 사용한 집단과 블렌디드 액션러

닝프로그램을 활용한 집단의 자기주도적 학습 능력 하위 요인 가운데 결과 귀인에 미치는 영향을 공분산분석을 통해서 검증한 결과는 다음과 같다. 먼저 집단 간의 동질성을 검증한 Levene 검정 결과 유의확률 .925 수준에서 집단 간 분산이 동질한 것으로 나타났다. 그리고 사전 수준에 의한 차이가 유의 확률 .000 수준에서 유의하므로 사전 수준을 공변량으로 통제하는 것이 적절하다고 판단하고, 사전 수준을 공변량으로 통제하고 사후 수준을 검증한 결과 유의 확률 .040 수준에서 블렌디드 액션러닝프로그램으로 수업한 집단이 통계적으로 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이를 통해서 교정 후 평균을 비교한 결과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 평균이 3.83, 액션러닝프로그램만 활용한 집단은 3.72로 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 결과 귀인을 더 많이 하는 것으로 나타났다.

표 IV-9. 결과귀인의 수준에 대한 기술 통계량

	N	교정 전 평균		교정 후 평균	
		M	SD	M	SE
액션러닝	30	3.68	.50	3.72	.08
블렌디드 액션러닝	30	3.86	.54	3.83	.08

표 IV-10. 공분산 분석 결과

	Type I SS	df	MS	F
절편	855.793	1	855.793	3965.864***
사전학습실행	3.874	1	3.874	17.954***
집단	.153	1	.153	.709*
오차	12.300	57	.216	
합계	872.120	60		

*** $p < 0.001$, ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$

8. 자기 성찰

액션러닝프로그램만 사용한 집단과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 자기주도적 학습 능력 하위 요인 가운데 자기 성찰에 미치는 영향을 공분산분석을 통해서 검증한 결과는 다음과 같다. 먼저 집단 간의 동질성을 검증한 Levene 검정 결과 유의확률 .745 수준에서 집단 간 분산이 동질한 것으로 나타났다. 그리고

사전 수준에 의한 차이가 유의 확률 .000 수준에서 유의하므로 사전 수준을 공변량으로 통제하는 것이 적절하다고 판단하고, 사전 수준을 공변량으로 통제하고 사후 수준을 검증한 결과 유의 확률 .027 수준에서 블렌디드 액션러닝프로그램으로 수업한 집단이 통계적으로 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이를 통해서 교정 후 평균을 비교한 결과 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단의 평균이 3.75, 액션러닝프로그램만 활용한 집단은 3.67로 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단이 자기 성찰을 더 잘하는 것으로 나타났다.

표 IV-11. 자기성찰의 수준에 대한 기술 통계량

	N	교정 전 평균		교정 후 평균	
		M	SD	M	SE
액션러닝	30	3.68	.60	3.67	.06
블렌디드 액션러닝	30	3.74	.38	3.75	.06

표 IV-12. 공분산 분석 결과

	Type I SS	df	MS	F
절편	827.331	1	827.331	2953.944***
사전학습실행	5.094	1	5.094	18.189***
집단	.091	1	.091	.324*
오차	15.964	57	.280	
합계	848.480	60		

*** $p < 0.001$, ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$

V. 결론 및 논의

본 연구의 목적은 대학생들을 대상으로 하여 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용하였을 때 학생들의 자기주도적 학습 능력에 미치는 영향이 어떠한 지를 검증하는 연구였다.

첫 번째 연구문제인 블렌디드 액션러닝프로그램이 대학생의 자기주도적 학습능력에 영향을 미치는가? 에 대한 연구결과는 긍정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 학습과정의 관찰과 토론을 통해 학습자들을 통해 얻은 내용은 다음과 같다. 첫째, 다양한 온 오프라인

채널을 통해 팀 학습 자료를 수집하는 과정에서 교육 사회학 이론의 현실적응능력이 신장되었다. 둘째, 무임승차를 허용하지 않고 전원참여의 룰에 따라 운영되는 팀 학습활동을 통해 적극적인 학습태도가 형성되었다. 셋째, 팀원들과의 토론과정에서 다양하면서도 균형 잡힌 시각(기능주의, 갈등이론, 신교육사회학 이론 등)으로 사회현상 및 교육현상을 이해하고 보게 되었다. 넷째, 반복되는 팀 학습과정에서 스스로 학습하는 요령을 터득하고 팀원과의 대화를 통해 학습동기가 유발될 뿐만 아니라 편견 없이 경청하는 습관이 형성되었다. 마지막으로 교수자를 중심으로 하는 스쿨식 자리배치로부터 팀 학습을 위한 자리배치로 학습팀원 간의 인적네트워크를 강화할 수 있는 부가적 장점도 있었다.

두 번째 연구문제인 블렌디드 액션러닝과 액션러닝 프로그램이 대학생의 자기주도적 학습에 미치는 영향은 차이가 있는가? 에 대한 연구결과는 액션러닝프로그램만 사용한 집단 보다 블렌디드 액션러닝프로그램을 사용하였을 때 자기주도적 학습 능력 가운데 학습 욕구, 학습 목표, 자기관리, 학습 실행, 결과 귀인, 자기성찰 능력이 향상되는 것으로 나타났다. 그리고 학습 자원과 학습 전략 요인은 두 집단 간의 차이가 나타나지 않았다. 이와 같은 결과는 다음과 같이 해석할 수 있다. 먼저 액션러닝프로그램은 현업의 전문가들이 현장에 대두된 문제들을 해결하기 위해서 자발적이고 자생적인 학습 조직을 형성해서 현장의 문제를 확인하고, 서로의 전문성과 지식을 공유해서 문제를 해결하는 것에서부터 시작하였다. 이를 통해서 볼 때 액션러닝프로그램은 초심자들을 대상으로 이루어지는 교육에서 활용할 때 몇 가지 제한점이 나타날 수 있다. 먼저 초심자들은 관련 지식이 부족하기 때문에 적극적으로 지식이 공유되지 않고, 새로운 내용들을 스스로 학습하면서 지식을 공유해야 하기에 부정확한 지식이 공유될 수도 있다. 이에 학습자들은 학습에 대해서 높은 수준의 난이도를 경험하게 될 것이다. 결국 액션러닝프로그램만 활용한 집단의 학습 욕구 수준이 낮은 이유는 학습자들의 높은 수준의 난이도를 경험하면서 학습 동기가 저하된 것으로 판단할 수 있다. 반면에 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단에서 학습 욕구 수준이 높게 나타난

것은 수업 초기 강의를 통해서 관련된 지식을 학습함으로써 관련 영역의 지식을 습득한 상태에서 블렌디드 액션러닝프로그램을 수행하였기 때문에 학습에 대한 과도한 부담이 부여되지 않았을 것으로 판단된다. 다음으로 액션러닝프로그램만 진행한 집단의 학습자들은 영역에 대한 지식이 부족하기에 문제의 정의와 문제 해결을 위해서 필요한 지식을 결정하는 것이 힘들다. 이에 무엇을 새롭게 학습해야 하는지도 불명확해진다. 이에 학습 목표를 명확하게 수립하는 것이 어렵다. 이에 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 집단 보다 학습 목표를 명확하게 세우지 못하는 것으로 판단할 수 있다. 그리고 학습 목표를 명확하게 설정하지 못함으로 인해 자기 관리와 학습의 실행에도 부정적인 영향이 미치는 것으로 판단할 수 있다. 반면에 강의를 통해서 영역 지식을 습득한 집단의 학습자들은 블렌디드 액션러닝프로그램이 가지고 있는 자발적이며 주도적인 학습을 할 수 있다는 효과가 충분히 나타났다고 판단할 수 있다.

본 연구의 결과를 고려해 볼 때 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 첫째, 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용한 수업 형태는 대학생들의 자기주도적 학습능력을 향상시키는 긍정적인 효과가 나타났다고 볼 수 있다. 최근 각 대학들은 학생들의 자기주도적 학습능력을 향상시키기 위해서 다양한 프로그램과 워크숍을 운영하고 있는 상황에서 수업 운영 방식을 통해서 학생들의 자기주도적 학습능력을 향상시킬 수 있다는 것은 매우 큰 의의가 있다고 할 수 있다. 둘째, 전문가가 아닌 초심자들을 대상으로 액션러닝을 활용할 때는 블렌디드 액션러닝프로그램을 활용해야 한다는 함의 점을 도출할 수 있다. 대학 수업에서 액션러닝을 활용할 때 학생들은 대부분 초심자이다. 그러므로 대학의 수업에서 액션러닝을 활용하고자 할 때 블렌디드 액션러닝프로그램으로 수업을 설계하는 것이 효과적일 것이다. 마지막으로 학습 자원의 관리나 학습 전략의 활용은 블렌디드 액션러닝프로그램 활용에 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 이는 학습 자원 관리나 학습 전략이 메타인지적 영역으로 이는 단기간에 향상되기 어려운 영역이다. 이에 학생들의 자기주도적 학습능력을 골고루 향상시키기 위해서 액션러닝의 활용이 일회성으로 이루어지

는 것보다 장기적으로 계획되어 시행되는 것이 효과적일 것으로 제안한다.

본 연구의 제한점과 향후 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 수도권에 소재한 하나의 대학에서 제한된 연구 대상을 통해서 실험 연구로 진행되었다. 이에 연구 결과를 일반화하기에는 무리가 있다. 이에 다양한 수준의 학습자들을 대상으로 광범위한 실험 연구를 수행하여 일반화 할 수 있는 연구를 수행할 것은 제안한다. 둘째, 본 연구는 한 학기 동안 수행되었다. 학습 능력이 단기간에 향상되기에는 많은 제한들이 있다. 이에 두 학기 이상의 기간 동안 액션 러닝과 블렌디드 액션러닝을 활용하였을 때 학습자들의 학습 능력의 변화를 관찰할 수 있는 연구를 제안 한다. 마지막으로 연구 참여자들이 수강신청을 한 결과로 구성된 집단이라는 점에서 동질성 확보의 문제에 약점을 갖고 있다. 향후 동질성 확보를 위해 많은 연구대상을 확보하고 무선헌당 방법 등을 통한 다양한 연구를 제안한다.

참 고 문 헌

- [1] 김도현, 최우재, “블렌디드 러닝을 통한 리더십 훈련 프로그램의 개발 및 평가 연구,” 한국교육정보미디어학회지, 제9권, 제4호, pp.147-176, 2003.
- [2] 김연철, “기업체 직무교육 참여자의 액션러닝프로그램 경험의미 탐색: F.G.I접근,” 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제9호, pp.598-612, 2014.
- [3] 김연철, 한상길, “실천학습기법이 재무설계사 교육 프로그램 참가자의 학습동기와 문제해결능력에 미치는 효과,” 한국직업교육학회지, 제32권, 제1호, pp.39-62.
- [4] 김은경, “NIE 경험과 중학생의 자기주도적 학습능력,” 교과교육학회지, 제16권, 제3호, pp.771-797, 2012.
- [5] 김윤민, 김윤희, “간호관리학 임상실습에서 액션러닝의 개발 및 평가,” 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제2호, pp.302-322, 2010.
- [6] 박수홍, 안영식, 정주영, “핵심역량강화를 위한 체계적 액션러닝 프로그램 개발- 부산지역 관광권 벤선산업중심으로-,” 교육정보미디어학회지, 제11권, 제4호, pp.95-124, 2005.
- [7] 박수홍, 이정아, 홍광표, “대학 미술수업에서 팀역량 강화를 위한 블렌디드 액션러닝프로그램 개발,” 한국교육공학학회지, 제24권, 제2호, pp.71-104, 2008.
- [8] 봉현철, 봉현철교수의 성공적 학습을 위한 *Action Learning Workbook*, 다산서고, 2006.
- [9] 봉현철, *성공하려면 액션러닝하라*, 행성: B웨이브, 2011.
- [10] 성낙돈, “대학에서의 역량기반 수업설계 방식의 적절성에 대한 탐색적 연구,” 한국열린교육학회지, 제10권, pp.117-136, 2007.
- [11] 심미정, 오효숙, “간호학생의 학업적 자기효능감, 학습동기 및 자기주도적 학습태도가 문제해결 능력에 미치는 영향,” 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제6호, pp.328-337, 2012.
- [12] 심혜숙, 신영애, “성격유형과 자기주도 학습능력의 관계,” 한국심리유형학회지, 제13집, pp.25-44, 2006.
- [13] 양애경, 감성지능, 학습동기, 학습자 스트레스 및 자기주도적 학습이 학업 성취도에 미치는 영향, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2007.
- [14] 양애경, 조호제, “자기주도적 학습과 학업성취도 간의 관계,” 한국교육논단학회지, 제8권, 제3호, pp.61-82, 2010.
- [15] 이상수, “Blended learning을 위한 수업설계 원리,” 한국교육공학학회지, 춘계학술대회, pp.83-98, 2006.
- [16] 이석재, 장유경, 이현남, 박광엽, *생애능력 측정 도구 개발연구: 의사소통능력, 문제해결능력, 자기주도적 학습능력을 중심으로*, 교육개발원, 2003.
- [17] 이현주, “블렌디드 러닝을 통한 대학생 영어학습에서의 상호작용과 자기주도적 학습의 효과,” 교육정보미디어학회지, 제18권, 제1호, pp.1-24, 2012.

- [18] 장경원, "학습자 중심 교육에서 '블랭크 차트'의 활용전략에 대한 연구," 한국교육방법 학회지, 제 23권, 제2호, pp.299-321, 2011.
- [19] 장경원, 이지은, "학습자 중심 교육에 대한 교육 행정가, 교사, 예비교사의 인식 비교연구," 학습자 중심교과교육학회지, 제9권, 제1호, pp.315-339, 2009.
- [20] 장경원, 고수일, *액션러닝으로 수업하기*, 학지사, 2013.
- [21] 정주영, *블렌디드 액션러닝(Blended Action Learning)지원시스템의 개발*, 부산대학교 대학원, 박사학위논문, 2007.
- [22] 직업능력개발원, *대학생 직업기초능력 진단평가 체제 구축*, 한국직업능력개발원, 2009.
- [23] 천대운, *현장중심 액션러닝 변화혁신 리더십*, 북코리아, 2008.
- [24] 한국교육공학회, *교육공학용어사전*, 교육과학사, 2005.
- [25] 한상길, *평생교육론*, 공동체, 2009.
- [26] J. Baumert, H. Fend, O'Neil, and J. L. Peschar *Prepared for life-long learning Frame of reference for the measurement of self-regulated learning as a cross-curricular competency in the PISA Project* Paris: OECD, 1998.
- [27] Braun, Wolfgang, Daimler Chrysler: Global Leadership Development Using Action-Oriented and Distance Learning Approaches, In Boshyk, Yury(Ed), *Business Driven Action Learning: Global Best Practice*, New York: St. Martin's Press, 2000.
- [28] S. D. Brookfield, *Self-Directed Learning :From Theory to Practice(New Direction for Continuing Education)*, pp. 87-90, San Francisco, CA : Jossey-Bass, 1985.
- [29] R. S. Caffarella and J. M. O'Donnell, "Self-directed adult learning : A Critical paradigm revisited," *Adult Education Quarterly*, Vol.37, pp.199-234, 1987.
- [30] P. Candy, *Self-Direction for life long learning: A Comprehensive guide to theory and practice*, San Francisco, CA : Jossey-Bass, 1991.
- [31] L. M. Guglielmino, *Development of the self-directed learning readiness scale* University of Georgia, Unpublished doctoral dissertation, 1997.
- [32] S. Inglis, *Making the most of action learning*, Aldershot, England: Gower, 1994.
- [33] M. Knowles, *Self-Direction Learning : A Guide for Learners and Teacher*, NY:Association Press, 1975.
- [34] H. B. Long, Philosophical, Psychological and Practical Justification or Studying Self-direction in Learning, In H. B. Long & Associates eds. *Self-Directed Learning. Application and Research*(pp.9-24).
- [35] I. McGill and L. Beaty, *Action Learning: A Guide for professional, management & educational development. 2nd ed.*, London:Kogan Page, Ltd. 2001.
- [36] S. N. Williamson, *Development of a self-rating scale of self-directed learning*, *Nurse Researcher*, Vol.14, No.2, pp.66-83, 2007.

저 자 소 개

김 연 철(Yeon-Chul Kim)

정희원



- 1982년 2월 : 전북대학교 사회학
과(사회학사)
- 1987년 2월 : 중앙대학교 사회학
과(사회학 석사)
- 2012년 8월 : 단국대학교 교육학
과(교육학 박사)

• 1983년 9월 ~ 1987년 6월 : 육군사관학교 교수부 사
회학 강사 및 전임강사

- 1987년 8월 ~ 2009년 4월 : 대한생명 지점장, 지원단장 및 인재개발원 교수
 - 2009년 9월 ~ 현재 : 단국대학교 사범대학 교직교육과 및 교육대학원 강사
- <관심분야> : 액션러닝, 기업교육, 학습동기, 문 제해결 등

이 은 철(Eun-Chul Lee)

정회원



- 2008년 8월 : 중앙대학교 교육학과(교육학석사)
- 2012년 8월 : 단국대학교 교육학과(교육학박사)
- 2013년 10월 ~ 현재 : 한국교육개발원 부연구위원

<관심분야> : 이러닝, 이러닝교수 설계, 온라인 협력 학습환경에서의 상호작용 등