

## 대학 수업에서의 블렌디드 러닝 만족에 영향을 미치는 학습자 변인 연구\*

전 병 호\*\*

### *A Study on the Learner's factors affecting the Satisfaction of BL in Universities*

Jun Byoungho

#### 〈Abstract〉

Considered as the "new normal" mode of learning, BL has become popular in recent years especially in University education. BL is defined as a learning approach that combines e-learning and face-to-face classroom learning. BL allows for more interactive and reflective learning environment resulting in enhancing learner-directed learning. The adoption of BL in university has made it significant to probe the crucial determinants that would entice instructors and learners to use BL and enhance learning satisfaction.

The primary purpose of this study is to investigate the affecting factors of the satisfaction of BL in universities in terms of learner's aspects. Learner's role is very important in BL, because learner should self-directed study for effective performance and satisfaction in BL environment. Based on prior studies motivation, self-efficacy, and educational expectancy were identified as affecting factors of satisfaction in BL. According to the result of multiple regression, all factors(motivation, self-efficacy, and educational expectancy) were found to be significantly related to the learner's satisfaction in BL. It can provide practical guideline on effective operation strategy for BL in universities.

Key Words : Blended Learning, Satisfaction, Motivation, Educational Expectancy, Self-efficacy

## I. 서론

정보통신기술의 발전은 교육체계의 변화를 가속시키고 있으며, 구성주의 학습 이론의 출현으로 교수자 중심에서 학습자 중심으로 교수학습의 패러다임이 변화하고 있다. 이러한 변화에 부응하고자 기

업과 대학에서는 인터넷 기반의 이러닝을 적극 도입하였다[1-2].

그러나 교육의 시공간적 제약을 최소화시켜줄 수 있다는 이러닝의 장점에도 불구하고 학습자와의 소통 부족과 학습자의 태도와 흥미를 확인할 수 없다는 한계가 지적되었다[3]. 이러한 이러닝의 단점을 보완하기 위해 온라인 수업과 전통적인 면대면 수업이 혼합된 블렌디드 러닝(BL, Blended Learning)이 대두되었다[4]. 강의실 수업과 이러닝을 혼합하여

\* 본 연구는 2017년도 서울여자대학교 교내학술연구비의 지원을 받았음.

\*\* 서울여자대학교 기초교육원 부교수

운영하는 블렌디드 러닝은 기존의 학습 환경을 개선시켜 교육의 효율성을 증진시켜줄 수 있는 것이라는 기대감으로 특히 최근 대학 강좌에서 블렌디드 러닝을 활용한 교과목들이 확산되고 있다[5].

블렌디드 러닝은 면대면 수업 뿐 아니라 시공간의 제약없는 이러닝을 통해 학습 과정이 진행되기 때문에 학습자의 역할이 중요하다. 학습자의 노력 결과가 자신의 기대에 어느 정도 일치하는지에 따라 학습 만족도에 차이를 보이게 때문이다[6].

기존의 블렌디드 러닝 분야의 연구들은 주로 교육 모형의 설계, 운영과정상의 연구들과 실험설계들이 다수를 차지하고 있으며, 대학 수업에서 학습자 및 교수자의 관점을 고려한 실증적 연구들은 다소 제한적이다[5]. 이에 본 연구에서는 학습자의 관점에서 블렌디드 러닝 만족에 영향을 미치는 요인을 분석해 보고자 한다. 연구의 결과는 블렌디드 러닝에 관심을 갖는 대학들이 효과적으로 블렌디드 러닝을 구현할 수 있는 지침을 제공할 수 있을 것이다.

## II. 이론적 배경

### 2.1 블렌디드 러닝

최근 들어 블렌디드 러닝이 확산되고 있는 경향은 전통적 면대면 교육과 온라인 교육 시스템이 가지고 있는 학습상의 한계를 극복하기 위한 노력이라고 볼 수 있다[5].

일반적으로 블렌디드 러닝은 전통적인 면대면 교실 수업과 온라인 수업의 결합으로 정의된다[1, 7]. 그리고 이러한 블렌디드 러닝은 단순히 온라인과 오프라인 학습 환경만을 결합하는 것이 아니라 학습목표, 학습방법, 학습시간과 공간, 학습활동, 학습매체, 상호작용 방식 등 다양한 학습요소들의 결합을 통해

최상의 학습효과를 도출해 내기 위한 웹기반 학습으로 그 개념과 영역이 확장되고 있다[8].

블렌디드 러닝은 웹 기술 간의 조합, 웹 기반 학습과 면대면 학습의 조합, 교육학적인 다양한 접근 방법의 조합 등으로 분류할 수 있지만[9], 일반적으로 혼합 방식과 보조 방식으로 분류되고 있다[1]. 혼합 방식은 온라인과 오프라인을 절충하는 수업의 형태이고, 보조 방식은 온라인을 활용하여 오프라인 정규 수업을 보조하는 온라인 보충 방식과 사이버 대학과 같이 온라인으로 정규수업이 진행되고 오프라인 활동이 그를 보충하는 오프라인 보충 방식을 말한다. 최근 등장하고 있는 플립 러닝도 수업 내용을 미리 온라인상에서 동영상 등을 통해 학습하고, 오프라인 수업 때는 그 내용을 토대로 토론을 하거나 과제 수행 활동 중심으로 교육이 이뤄진다는 점에서 블렌디드 러닝의 유형으로 간주될 수 있다.

### 2.2 대학 수업에서의 블렌디드 러닝

대학 수업에 있어서도 전통적인 오프라인 형태의 수업보다는 블렌디드 러닝 형태의 수업이 대학교육의 환경에서 많은 장점들을 가질 수 있다[5]. 초중등 교육의 경우 매일 학생들이 등교하여 교실에서 수업이 이루어지기 때문에 온라인으로만 진행되는 이러닝을 효과적으로 결합시키기가 어렵고, 기업교육의 경우 교육대상자들이 원격지에 떨어져서 근무하는 경우가 많기 때문에 현업의 손실 없이 면대면으로 집합시켜 교육하는 것이 쉽지 않다. 그러나 대학에서는 교수자의 직접적 설명이 필요한 주간에는 오프라인으로 수업을 진행하고, 학습자의 자율적 학습이 요구되는 주간에는 온라인으로 수업을 진행하는 등 상황에 따라 온라인 및 오프라인 활동을 융통성 있게 적용할 수 있다[10]. 즉 강의실 중심의 수업에서는 제한적인 교수자와 학생들간의 다양한 의사소통

의 경로들을 개발함으로써 수업진행시 상호작용의 효과를 보다 더 높일 수 있다[5].

블렌디드 러닝에서의 온라인 학습은 오프라인 학습과는 다른 부분이 있으며, 학습자가 스스로 학습 자료를 공부하고, 게시판 등을 이용한 자기의견의 게시와 학습자 자신의 학습속도를 조절하는 등의 학습자 역할이 충분히 이루어져야만 효과적인 학습을 수행할 수 있다[11]. 즉 온라인 교육의 효과성을 높이기 위해 학습자의 특성을 고려하여 대학 수업에서의 블렌디드 러닝 과목을 설계되어야 한다[5].

본 연구에서는 기존의 연구들을 바탕으로 매체활용 효능감, 학습 동기, 그리고 교육적 기대가치라는 학습자의 관점에서 대학 수업에서의 블렌디드 러닝 만족에 미치는 영향을 분석해 보고자 한다.

학습자의 특성 중 우선적으로 고려될 수 있는 것이 학습 동기이다. 학습 동기는 학습자가 주어진 과제를 학습할 수 있게 하는 원동력으로[6], 교육 환경에서 학습자의 태도와 행동을 결정하는 매우 중요한 요인이다[12]. 이러한 학습 동기가 높을수록 이러닝 및 플립 러닝에서의 학습 만족도와 학습 성취도가 높은 것으로 나타나고 있다[6, 13-15].

온라인 환경의 학습 환경에서 매체 활용에 대한 자기 효능감은 학습자 만족에 영향을 미치는 또 다른 요인이다. Bandura(1997)의 자기효능감을 컴퓨터와 같은 매체에 적용한 개념이 매체활용 효능감이다[16-17]. SNS, 이러닝 및 플립 러닝과 같이 정보통신 기술이 활용되는 교육 환경에서도 매체활용 효능감은 학습 만족에 영향을 미치는 중요한 요인임으로 나타나고 있다[13-15,18-19]. 즉 블렌디드 러닝을 활용을 위해 노력을 기울이지 않고 손쉽게 적용하고 습득할 수 있다고 지각하는 학습자의 정도가 클수록 학습자 만족 역시 높아지게 된다는 것이다.

마지막으로 블렌디드 러닝 활용을 통해 학습활동 및 성취에 도움을 받을 수 있을 것이라는 학습자의

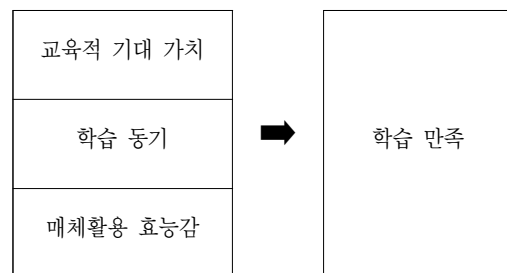
기대도 블렌디드 러닝 만족도를 위한 학습자 특성으로 고려되어야 하는 중요 요인이다. TAM의 유용성의 관점에서 분석될 수 있는 교육적 기대 가치는 정보기술 및 컴퓨터 활용 교육 분야에서 사용자 태도 및 행동에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다[20]. 블렌디드 러닝 환경에서도 교육적 기대 가치는 학습자의 만족과 태도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다[5,19].

### III. 연구 방법

#### 3.1 연구모형 및 가설

본 연구의 목적은 그림과 같이 대학 수업에서의 블렌디드 러닝 만족에 미치는 영향을 교육적 기대 가치, 학습 동기, 매체활용 효능감이라는 학습자의 관점에서 분석해 보고자 하는 것이다.

기존의 블렌디드 러닝과 관련한 연구들을 초중고 교육 분야에 치중되고 있으며, 그 마저 교육 모형의 설계 및 교육 사업 관련에 국한되고 있다. 이에 본 연구에서는 대학 수업에서 활용되고 블렌디드 러닝의 학습 만족을 학습자 관점에서 분석해 보고자 한다.



<그림 1> 연구 모형

전통적 면대면 학습과 온라인 학습이 결합된 환경에서는 무엇보다 학습자의 역할이 중요하다. 블렌디드 러닝 활용을 위한 기울여야 하는 노력이 적을수록, 블렌디드 러닝 활용을 통해 유용한 가치를 많이 얻을수록, 그리고 학습에 대한 동기가 높을수록 높은 만족도를 보이는 것이다. 학습자 만족은 학습자가 느끼는 교육적 경험의 긍정적 정도이기 때문에 학습자들의 요구가 충족되었는지 판단할 수 있는 지표가 되며[21], 학습자의 학습 성과를 측정하기 위한 가장 보편적인 지표이다[22]. 이는 이러닝, 플립 러닝 및 블렌디드 러닝 등 정보기술이 활용된 교육 환경에서도 적용될 수 있다.

블렌디드 러닝이 높은 학습 성과를 가져다 줄 것이라는 교육적 기대가치는 학습자 성과 및 만족과 밀접한 관계를 갖는다. TAM의 유용성(usefulness)와 유사한 맥락에서 정의되는 교육적 기대가치는 온라인 환경의 교육 환경에서 학습자 만족과 성과에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다[5, 19-20]. 이에 다음과 같은 가설을 설정하였다.

*H1. 교육적 기대가치는 대학수업의 블렌디드 러닝에서 학습 만족에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.*

블렌디드 러닝은 본질적으로 학습자의 적극적 참여와 활동이 요구되기 때문에 학습자의 동기가 중요하다. 교수자의 물리적 지원이 실시간으로 이뤄지기 어려운 환경이기 때문에 학습 동기가 중요하다. 온라인 환경이 가미된 학습 환경에서 이러한 학습 동기가 높을수록 학업성취도와 만족이 높은 것으로 나타나고 있다[6, 13-15]. 이에 다음과 같은 가설을 설정하였다.

*H2. 학습 동기는 대학수업의 블렌디드 러닝에서 학*

*습 만족에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.*

블렌디드 러닝 수업을 무리없이 수행할 수 있을 것이라는 활용 능력에 대한 학습자의 인식 정도인 매체 활용 효능감 역시 학습자 만족에 긍정적인 영향을 미치게 된다. 자기효능감과 용이성의 개념과 유사한 맥락에서 정의되는 매체활용 효능감 역시 온라인 환경의 교육 환경에서 학습자 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다[13-15,18-19]. 이에 다음과 같은 가설을 설정하였다.

*H3. 매체활용 효능감은 대학수업의 블렌디드 러닝에서 학습 만족에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.*

### 3.2 측정척도

본 연구의 설문에 사용된 개별 문항들은 내용 타당성의 확보를 위해 기존 연구들에서 사용되었고 그 타당성이 실증적으로 검증된 항목들로부터 선택하여 본 연구의 환경에 맞도록 적절하게 수정을 하여 사용하였다.

<표 1> 측정 척도

요인	문항수 및 조작적 정의	관련 연구
교육적 기대 가치	BL 활용이 학습 수행이나 성과에 도움이 된다는 인식 정도(3)	[5, 19-20]
학습 동기	학습 행위를 유발하고 유지시키는 심리적 상태(5)	[6, 12]
매체활용 효능감	BL 활용 능력에 대한 학습자의 인식 정도(3)	[13-15, 18-19]
학습 만족	BL 활용에 대한 긍정적 태도 및 추천 의도(8)	[21-22]

각 변수에 대한 측정 척도는 <표 1>과 같다. 각

측정 항목은 “매우 그렇지 않다”에서 “매우 그렇다”에 이르는 값의 범위를 갖는 5점 Likert 척도를 이용하여 측정되었다.

학년 90명, 3학년 32명, 4학년 37명의 분포를 나타내고 있다.

#### IV. 분석 결과

#### 4.2 자료 분석 방법 및 연구모형의 특성

##### 4.1 자료의 수집 및 표본의 특성

본 연구는 서울소재의 모 여자대학교에서 블렌디드 러닝을 활용한 수업을 수강하는 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 직접 면접 또는 온라인을 통해 설문이 회수되었으며, 이 중에서 무응답 및 불성실한 설문을 제외하고 207부를 최종 분석에 이용하였다. 응답자의 특성을 살펴보면 1학년 48명, 2

수집된 자료는 SPSS를 이용하여 분석되었다. Cronbach's  $\alpha$ 를 이용한 신뢰성 분석과 탐색적 요인 분석을 각각 실시하였으며 각 요인들이 학습 만족에 미치는 영향은 회귀분석을 통해 실시되었다.

먼저 본 연구의 내적일관성에 의한 신뢰도를 검증하기 위해서 Cronbach's  $\alpha$ 의 신뢰도 계수를 이용하여 설문 항목의 신뢰도를 분석하였다. 그 값이 0.6 이상이면 측정도구의 신뢰성에 큰 문제가 없다고 알려져있다[23]. 모든 요인의 Cronbach's  $\alpha$  값이 0.6 이상으로 측정도구에 신뢰성이 있음을 확인하였다.

<표 2> 요인 분석 결과(독립 변수)

	교육적 기대 가치	학습 동기	매체활용 효능감
수업에서 블렌디드 러닝을 활용하면 학습 성과가 좋을 것이다.	0.893		
수업에서 블렌디드 러닝을 활용하는 것은 학습에 도움이 될 것이다.	0.884		
블렌디드 러닝을 활용하는 수업은 효과적인 강의가 될 것이다.	0.869		
좋은 성적을 받을 수 없을 것이라고 생각되는 수업이라도 내가 무언가를 배울 수 있는 것이라면 학습해보고 싶다.		0.778	
다소 어렵더라도 나의 호기심을 자극할 수 있는 수업(또는 과제)이라면 선호한다.		0.764	
수업을 통해 배우는 것은 나의 삶에 전반적으로 중요하다.		0.703	
내가 노력할수록 수업(또는 과제)에서 다루어지는 학습 내용을 잘 이해할 수 있을 것이다.		0.576	
이 수업에서 배운 내용을 일상생활에서도 활용할 수 있을 것이라 생각한다.		0.559	
컴퓨터 및 유무선 인터넷을 활용해서 내게 필요한 정보를 획득하는 것은 어렵지 않다.			0.850
온라인 강의를 듣기 위해 필요한 기능과 기술을 잘 알고 있다.			0.846
e-클래스를 통해 온라인 강의를 수강하는 것은 어렵지 않다.			0.783
고유치	5.466	1.291	1.98
분산율(%)	49.695	11.739	10.891
Cronbach' $\alpha$	0.943	0.860	0.797

연구 결과의 실질적인 유효성을 높이고 설문 항목의 타당성을 평가하기 위하여 각 요인의 문항들에 대한 탐색적 요인분석을 실시하였다. 요인추출은 구해진 자료의 손실을 최소화하면서 요인의 수를 적절히 줄이기 위한 주성분분석방식을 사용하였고 요인회전은 VARIMAX 방식을 선택하였다. 요인 적재값은 모두 0.5 이상으로 나타나 각 항목들이 구성하는 개념을 측정하는데 타당함을 보여주고 있다[24].

### 4.3 가설검증

교육적 기대 가치, 학습 동기, 매체활용 효능감이

학습 만족에 미치는 영향은 회귀분석을 통해 분석되었다.

회귀분석의 모형은 F값이 201.217(P=.000)으로 의미 있는 모델이라 할 수 있으며 그 결과는 <표 4>와 같다. 교육적 기대 가치, 학습 동기, 매체활용 효능감 모두 유의수준 1%에서 학습 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 표준화 계수의 절대값을 보았을 때 교육적 기대가치가 학습 만족에 가장 큰 영향을 미치며 그 다음으로 매체활용 효능감, 학습 동기의 순인 것으로 나타났다.

<표 3> 요인 분석 결과(중속 변수)

	학습 만족
블렌디드 러닝을 통해 많은 것을 배울 수 있었다.	0.920
블렌디드 러닝의 활용은 효과적인 교육 방법이라 생각한다.	0.918
블렌디드 러닝 활용 수업의 수강은 가치 있는 경험이었다.	0.914
나는 블렌디드 러닝에 전반적으로 만족한다.	0.904
블렌디드 러닝은 학습기회를 확대시킨다고 생각한다.	0.903
블렌디드 러닝 활용 수업이 많이 개설되면 좋겠다.	0.894
블렌디드 러닝 활용 과목을 친구에게 추천할 것이다.	0.868
다음 학기에도 블렌디드 러닝을 활용하는 과목을 수강할 것이다.	0.839
고유치	6.414
분산율(%)	80.176
Cronbach' α	0.964

<표 4> 회귀 분석 결과(학습 만족)

모형	B	SE	β	T	P	공선성 통계량	
						공차한계	VIF
교육적 기대 가치	.741	.035	.741	21.049	.000*	1.000	1.000
학습 동기	.314	.035	.314	8.908	.000*	1.000	1.000
매체활용 효능감	.317	.035	.317	9.014	.000*	1.000	1.000
$R^2 = .865$ $F = 201.217$ , $P = .000$							

\*P<0.01

## V. 맺음말

최근 거꾸로 교실의 열풍과 더불어 블렌디드 러닝에 대한 관심이 증대되고 있으며, 특히 대학교에서는 교육의 질적 수준 강화를 통한 경쟁력을 높이기 위한 대안으로 많이 활용되고 있다. 블렌디드 러닝은 온라인 학습과 면대면 교실 수업으로 이루어지는 오프라인 학습이 혼합된 교수법으로, 학습자의 요구에 부응하는 다양한 학습방법을 제공할 수 있고, 다양한 전달매체를 활용하여 효율적으로 지식에 접근할 수 있다[25].

국내 블렌디드 러닝에 대한 효과를 분석한 연구들의 메타분석 결과에 따르면 블렌디드 러닝을 활용한 교수법의 학습 효과가 블렌디드 러닝을 활용하지 않은 교수법에 비해 높은 학습효과를 보이는 것으로 나타났다[8]. 그러나 다수의 연구들이 초·중·등 교육에 치우치고 있으며, 교육 모형의 설계와 실험 설계에 그치고 있고 대학 수업에서의 활용에 대한 실증적 연구는 부족한 실정이다. 이에 본 연구는 학습자의 관점에서 대학 수업에서의 블렌디드 러닝의 학습 만족에 영향을 미치는 요인을 실증적으로 분석해 보았다.

시공간의 제약이 없는 블렌디드 러닝 환경에서 학습자의 능동적인 참여가 학습 효과를 가져오는 중요 요소라는 근거를 토대로 하여[5-6], 학습 동기, 교육적 기대 가치, 매체활용 효능감이라는 학습자의 관점에서 블렌디드 러닝 학습 만족에 미치는 영향을 분석해 보았다. 회귀분석 결과 3개의 모든 요인이 학습 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 중 교육적 기대 가치는 가장 크게 학습 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이러한 결과는 교수자가 교과목 설계 및 준비 시 블렌디드 러닝의 장점을 충분히 활용하는 것이 필요함을 제시해 주는 것이다[19]. 즉 수업에서 블렌디드 러닝

을 활용하는 것은 학습 효과를 증진시키고 학습 만족을 불러일으킨다는 믿음을 학생들에게 제공하는 것이 필요하다는 것이다. 매체 활용 효능감 역시 학습 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이는 블렌디드 러닝을 활용하는 데 있어서 학습자들로 하여금 쉬운 이용 환경을 제공해 주는 것이 중요하다는 사실을 보여주는 것이다. 블렌디드 러닝은 다양한 매체와 수단을 이용하기 때문에 학생들이 어떤 환경이나 매체를 통해서도 쉽게 수업에 접근할 수 있는 환경과 지원을 제공해 주는 것이 필요하다. 마지막으로 학습자의 내외재적 동기 역시 학습 만족에 유의한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 이는 블렌디드 러닝의 운영에 있어 교수자의 적절한 개입과 의사소통 과정이 중요하다는 사실을 보여주는 것이다[26]. 이클래스, SNS 등의 다양한 매체를 활용한 의사소통과 피드백 제공, 그리고 교수자의 적극적 참여가 효과적인 블렌디드 러닝을 위해 필요하다.

블렌디드 러닝이 양적으로 성장하고 있는 상황에서 대학 수업에서의 블렌디드 러닝 학습 만족에 영향을 미치는 요인을 학습자의 관점에서 분석하였다는 데 본 연구의 의의가 있다. 기존의 연구뿐 아니라 본 연구에서도 블렌디드 러닝의 긍정적인 효과가 나타나고 있는데, 이를 반영하여 많은 대학의 수업이 블렌디드 러닝을 활용하도록 격려하고 지원하는 것이 필요하다. 학습자 만족을 위한 쉬운 환경을 제공하는 것 뿐 아니라 다양한 교수자의 참여를 위한 교수학습 프로그램의 제공도 고려해야 할 것이다.

그러나 특정 대학의 학생들을 대상으로 분석을 시행하여 연구의 결과와 시사점을 일반화하는데 다소 무리를 갖는다. 향후 연구에서는 다양한 대학교를 대상으로 하여 학습자의 관점과 더불어 교수자의 특성을 고려한 연구가 추가된다면 대학 수업에서의 효과적인 블렌디드 러닝을 위한 의미있는 결과를 도출해 낼 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- [1] 우종정, 김보나, 이옥형, “대학에서 면대면 수업 대안으로서의 블렌디드 러닝에 대한 연구,” 한국정보기술학회논문지, 제7권, 제2호, 2009, pp. 219-225.
- [2] 한지영, 이은화, “블렌디드 러닝 환경에서 이러닝에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도 -S 대학 보건교육학 강좌를 중심으로-,” 한국컴퓨터교육학회 논문지, 제13권, 제6호, 2010, pp. 69-77.
- [3] 김동일, 이해정, 손지영, “대학교육의 질 제고를 위한 Blended e-Learning 체제 정착 방안 연구 - S대학교 사례를 중심으로,” 아시아교육연구, 제6권, 제4호, 2005, pp. 97-123.
- [4] Graham, C. R., Blended learning systems: definition, current trends, and future directions. In Bonk, C. & Graham, C. (Eds.), Handbook of blended learning. San Francisco: Pfeiffer, 2006.
- [5] 서용준, 박지윤, 하귀룡, “블렌디드 러닝 환경에서 학습몰입 및 성과의 영향요인에 관한 연구 - 경영학 교과목을 중심으로,” 경영연구, 제32권, 제2호, 2017, pp. 315-337.
- [6] 서남숙, 이상준, 하운주, “융복합 블렌디드 러닝 환경에서 간호대학생의 자기주도학습력, 학습동기가 학습만족도에 미치는 영향,” 디지털융복합연구, 제13권, 제9호, 2015, pp.11-19.
- [7] Hien M. Voa,b, Chang Zhua, Nguyet A. Diep, “The effect of blended learning on student performance at course-level in higher education: A meta-analysis,” Studies in Educational Evaluation, Vol.53, 2017, pp. 17-28.
- [8] 권희람, 문은경, 박인우, “국내 블렌디드 러닝의 효과에 관한 메타분석,” 교육정보미디어연구, 제21권, 제3호, 2015, pp. 333-359.
- [9] Driscoll, M., “Blended learning,” e-Learning, Vol.3, No.3, 2002, pp. 54-56.
- [10] 임정훈, “대학 Blended Learning 환경에서 온라인-오프라인 혼합방식 및 성찰활동이 자기조절 학습과 학업성취에 미치는 효과,” 교육정보미디어연구, 제13권, 제4호, 2007, pp. 49-76.
- [11] Lefoe, G., and Hedberg, J. G., Blending On and Off Campus, In Bonk, C. & Graham, Handbook of Blended Learning, San Francisco: Pfeiffer, 2006.
- [12] 전은화, 한재훈, “대학 블렌디드 학습 환경에서 학습자 특성과 온라인 학습 활동이 학업 성취에 미치는 효과: 학습분석 접근법,” 교육공학연구, 제31권, 제3호, 2015, pp. 431-457.
- [13] Ramazan Yilmaz, “Exploring the role of e-learning readiness on student satisfaction and motivation in flipped classroom,” Computers in Human Behavior, Vol.70, 2017, pp. 251-260.
- [14] Yungwei Hao, “Exploring undergraduates’ perspectives and flipped learning readiness in their flipped classrooms,” Computers in Human Behavior, Vol. 59, 2016, pp. 82-92.
- [15] 석말숙 “사회복지교육에서 플립드 러닝 수업의 효과성: 자기주도적 학습력, 학습동기, 자아효능감을 중심으로,” 한국사회복지교육, 제35권, 2016, pp. 1-29.
- [16] Bandura, A., Self-Efficacy. The Exercise of Control, New York: W. H. Freeman and Company, 1997.
- [17] 전병호, “대학교의 정보교육 만족과 성과의 영향 변인에 관한 연구,” 정보교육학회 논문지, 제



14권, 제4호, 2010, pp. 477-489.

[18] 전병호, “대학 수업에서의 SNS 활용에 대한 학습자의 태도와 지속적 이용의도 변인 연구,” 디지털산업정보학회 논문지, 제12권, 제2호, 2016, pp. 51-59.

[19] Wu, J. H, Tennyson, Hisa, “A study of student satisfaction in a blended e-learning system environment,” Computers & Education, Vol. 55, 2010, pp. 155-164.

[20] 전병호, 전병철, “대학 수업에서의 SNS 활용에 대한 연구: 경험자와 비경험자 학습자의 비교,” 디지털산업정보학회 논문지, 제12권, 제3호, 2016, pp. 205-214.

[21] Shin, N., “Transactional presence as a critical predictor of success in distance learning,” Distance Education, Vol.24, No.1, 2003, pp.69-86.

[22] 하여자, 하정희, “학습동기, 학습만족도 및 학업 성취의 관계에서 학습몰입의 매개효과 -이러닝 환경의 학습자 중심으로,” 교육정보미디어연구, 제17권, 제2호, 2011, pp. 197-217.

[23] Hair, J. T., R. E. Anderson and R. L. Tatham and W. C. Black, Multivariate Data Analysis, Fifth ed. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall, 1998.

[24] Nunnally, J. C., and I. H. Bernstein, Psychometric Theory, New York: McGraw-Hill, 1994.

[25] Digital Learning Now, Blended Learning Report, 2013 (<http://digitallearningnow.com>)

[26] 강민석, 임걸, “대학 이러닝 콘텐츠 기반 학습환경에서 자기조절학습과 학습동기가 학습자-교수자 상호작용 및 학업성취에 미치는 영향의 구조적 관계분석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제13권,

제11호, 2013, pp. 1014-1023.

■ 저자소개 ■



전 병 호  
(Jun Byoung-ho)

2008년 9월~현재  
서울여자대학교 기초교육원 부교수  
2008년 2월 고려대학교 디지털경영학과  
(경영학박사)

관심분야 : 전자상거래 전략, 중소기업 정보화,  
표준 및 적합성 평가, 표준경영,  
SNS 활용

E-mail : bojun00@swu.ac.kr

논문접수일 : 2017년 08월 17일  
수 정 일 : 2017년 08월 29일  
게재확정일 : 2017년 08월 31일