

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.5.897

JCCT 2023-9-108

블렌디드 러닝 수업 참여형태에 따른 성인대학생 수업만족도에 관한 연구

Study on Adult College Students' Class Satisfaction According to Blended Class Participation

정복임*, 김태희**

Bog Im Jeong*, Tae Hui Kim**

요약 본 연구는 블렌디드 러닝 수업 참여형태에 따른 성인대학생 수업만족도에 관한 연구로 성인학습자의 블렌디드 러닝 수업의 발전 방향을 모색하는데 목적이 있다. 이를 위하여 LiFE 사업(평생교육체계지원사업)을 수행하고 있는 2개교 성인학습자를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 분석한 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 성인학습자의 경우 블렌디드 러닝 과목으로는 교양+전문수업에 참여하는 비율이 77.8%로 나타났으며, 온라인 수업을 참여하는 장소로 자택이 69.8%로 가장 높게 나타났다. 둘째, 블렌디드 러닝 교·강사 교수법 만족도는 '보통' 이상이 95.2%로 전반적으로 만족하고 있었다. 셋째, 블렌디드 러닝 방식을 적용한 수업 만족도에 대해서는 '그렇다' 이상이 96.8%로 나타났다. 이상의 연구결과는 블렌디드 러닝은 일과 학습을 병행하는 성인학습자들에게 성인맞춤형으로 교육을 제공하는데 있어 중요한 교수학습방법 중의 하나이다. 블렌디드 러닝 교수법은 전통적 강의실의 교수중심의 일방향적 내용전달식 수업보다는 교수자와 학습자간의 쌍방향적 소통이 가능한 효과적인 교수법임을 알 수 있다.

주요어 : 평생교육 패러다임 전환, 블렌디드 러닝, 성인학습자, 학습만족도

Abstract The purpose of this study is to find out the development direction of adult learners' blended learning class as a study on the class satisfaction of adult college students according to the blended learning class participation type. To this end, a survey was conducted targeting adult learners at two schools that are carrying out the LiFE project (lifelong education system support project). The analyzed research results are as follows. First, in the case of adult learners, the proportion of participating in liberal arts + major classes as a blended learning subject was 77.8%, and home was the highest with 69.8% as a place to participate in online classes. Second, satisfaction with the blended learning teacher/instructor teaching method was generally satisfied with 95.2% of average or higher. Third, 96.8% of the students answered 'yes' or higher regarding the level of satisfaction with the blended learning method. The above research results show that blended learning is one of the important teaching and learning methods in providing adult-tailored education to adult learners who combine work and study. It can be seen that the blended learning teaching method is an effective teaching method that enables interactive communication between the instructor and the learner rather than the one-way teaching-oriented content delivery class of the traditional classroom.

Key words : Lifelong Education Paradigm Shift, Blended Learning, Adult Learners, Learning Satisfaction

*정희원, 성운대학교 스마트평생교육학부 조교수 (제1저자)

Received: August 1, 2023 / Revised: August 25, 2023

**정희원, 성운대학교, 스마트평생교육학부 조교수 (교신저자)

Accepted: September 5, 2023

접수일: 2023년 8월 1일, 수정완료일: 2023년 8월 25일

**Corresponding Author: kth83200@naver.com

게재확정일: 2023년 9월 5일

Dept. of Smart Lifelong Education, Sungwoon Univ, Korea

I. 서론

최근 과학 기술의 혁신과 함께 전 세계적으로 유행한 COVID-19의 영향으로 인해 교육에 있어서도 패러다임 전환이 요구되고 있다. 즉, 과학기술의 발달과 인간수명의 연장으로 순환적 평생학습의 시대가 도래하였다. 또한, COVID-19의 영향으로 다양한 원격학습매체를 활용해야하는 시대가 되었다. 따라서 오늘날은 학교나 대학뿐만 아니라 공공기관, 회사 등 사회의 다양한 분야에서도 화상회의 시스템과 같이 원격매체를 활용하는 등 교육뿐만 아니라 생활전반에 원격시스템이 활용되고 있다. 이러한 원격 매체의 활용은 언제 어디서나 누구라도 자신이 원하는 정보를 손쉽게 얻을 수 있어, 온라인플랫폼을 활용한 교육은 계속적으로 확대되고 있는 추세이다.

온라인 플랫폼을 활용한 교육은 COVID-19로 인하여 전 세계적으로 더 빠른 속도로 영향을 주었다. 예를 들어 2020년, COVID-19가 전 세계적으로 확산하여 대유행을 하면서 집합수업의 어려움을 극복하기 위해 온라인 개학을 처음으로 시행하였다. 이는 교육부에서도 기존과 같이 운영하는 대면수업의 학사운영이 어렵다고 판단하였기 때문이다.

이에 따라 정규 교과수업 등 학교의 수업 활동에 있어 학생들의 학습 공백과 결손을 최소화하고자 대면 접촉 없이 '원격수업'으로 진행하였다. 그러나 그동안 대면 수업을 전제로 운영하며 구축하여 온 학교현장에서의 시스템은 이러한 변화를 받아들일 사전준비나 충분한 논의의 시간이 부족함으로 인해 비대면(원격)수업 실시에 따른 여러 문제를 발생시켰다[1].

이러한 온라인학습에 대한 한계점이 부각되기 시작하자 이를 해결하고자 많은 학자와 교육전문가가 기존의 전통적 오프라인 학습과 온라인학습이라는 두 가지 학습방법의 특성을 혼합하려는 시도가 일어났다. 두 가지 학습을 혼합하여 학습의 효과성과 능률성을 제시하고자 하는 블렌디드 러닝은 각각의 교육전달 체계가 가진 특성을 강화하고 단점을 최소화 하는 방식으로 학습 효과를 극대화 할 수 있다고 하였다[2].

이러한 블렌디드 러닝은 평생학습시대가 도래한 현 시점에서 아주 중요한 교수-학습 방법의 하나이다. 이제 더 이상 학령기에 배운 지식으로 살아 갈 수 없고 끊임없이 배워야 하는 시대가 도래된 것이다. 즉 성인

이 되어서도 계속 학습해야하는 시대가 되었다.

이렇게 변화되는 사회는 교육제도에 영향을 줄 수밖에 없으며, 교육패러다임 전환으로 정부는 대학의 평생교육을 강화하고자 2008년부터 현재까지 평생학습체제 지원사업을 추진하고 있다. 2008년 '평생학습 중심대학 육성사업'으로 시작하여 2016년 '평생교육단과대학 사업', 2017년 대학의 평생교육체제 지원사업, 그리고 2019년 대학의 평생교육체제지원사업을 추진하고 있다 [3]. 이에 성인학습자들이 대학에 입학하여 일과 학습을 병행하기 위한 학습을 지원하고 있으며, 성인친화적 교육방법으로 성인학습자의 학습 수월성을 제고하고자 블렌디드 러닝을 운영하고 있다. 따라서 이 연구를 통해 성인학습자의 블렌디드 러닝과 온라인 교육이 나아가야 할 방향을 모색하는데 목적이 있다.

이에 본 연구를 통해 규명하고자 하는 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 패러다임에 따른 교육변화는 어떻게 되어왔는가?

둘째, 성인학습자의 블렌디드 러닝의 학습만족도는 어떠한가?

셋째, 성인학습자의 학습만족도 제고방안은 무엇인가?

II. 이론적 배경

1. 성인대학생의 교육 요구

오늘날 지식의 주기는 짧아지고 새로운 지식과 기술을 학습해야 할 필요성은 점점 더 증대되고 있다. 이 같은 시대를 맞아 개인이 건강한 삶을 누릴 수 있기 위해서는 개인뿐만 아니라 기업, 사회 조직 전체가 학습 조직으로 변화해 가야 한다. 점점 지식과 기술의 중요성이 강조되고 있는 시점에서 배움이라는 것은 이제 삶 속의 일부이며, 계속학습, 순환학습 구조 속에 놓여 있다[4].

이러한 삶 속의 일부인 교육은 이제 학령기 학생의 교육뿐만 아니라 성인학습자를 대상으로 하는 교육으로 확대되고 있다. 따라서 학교뿐만 아니라 지역의 주민자치센터, 평생학습관, 대학 평생교육원 등을 중심으로 지역의 학습자, 취·창업을 위한 학습자, 전문기술 취득을 위한 학습자 등 대부분 성인학습자를 대상으로 교육이 이루어지고 있다.

성인학습자들이 교육을 요구하는 이유로 4차 산업혁명 시대의 도래를 들 수 있다. 4차 산업혁명의 도래로 인간이 할 수 있는 일을 로봇이 대신하여 노동시장에도 많은 변화를 가져왔다. 노동시장의 수요와 변화, 외부 환경 변화에 인적자원이 빠른 변화에 대처하기 위해서는 자기계발이 계속 이루어져야 한다는 것이다. 학력에 따른 평생교육의 참여율에서 2018년 대졸이상 학력자의 52.3%가 평생학습에 참여하고 있는 것으로 나타났다. 이것은 결국 학력에 관계없이 새로운 것을 배우고 익히기 위해 시간과 비용을 투자하고 있는 현실이다[5].

이렇듯 평생학습 사회의 도래는 교육에 대한 요구와 학령기 학생을 넘어 이제는 성인학습자의 교육적 요구를 전문적으로 제공해야 하며, 교육에 있어서도 집합 교육뿐만 아니라 온라인 학습매체를 활용한 수업이 계속적으로 요구되고 있다.

표 1. 교육패러다임의 변화

Table 1. Changes in the educational paradigm

구분	기존의 교육 패러다임	새로운 교육 패러다임
교육 체계	특정인을 대상으로 한 단편 교육	누구라도 쉽게 교육을 받는 열린 교육
교수-학습 운용 관리	알고 있는 교수(지식 전달, 관리자) 모르는 학생	상호 작용하는 교수(학습 안내자) 학생의 개방적 변형 및 상호 참여
교육 콘텐츠 형태	아날로그 교안, 교재, 교과서	디지털 멀티미디어 콘텐츠
교육 형태	집단 경쟁위주 학습	상호 작용 중심 개별 학습
교육 과정	단일화 된 일괄 교육	학습자 수요에 맞춘 맞춤교육
교육 체제	주어진 시간과 장소 기반 형식 교육 기관 기반 교육 기회 접근의 제약	시간과 장소의 제약 탈피 형식, 비형식 교육 존중 교육 기회 접근성 장애 제거
교육 방법	폐쇄적, 일방적, 교수와 강의실 중심의 동기식 면대면 교육	개방적, 상호 작용적, 가상 교육, 교육 콘텐츠 중심의 비동기+동기식 면대면 교육의 보완
교육 수요	초, 중, 고, 대학생 제도권 내 교육	직업인을 위한 재교육, 전환교육, 맞춤형 교육, 직업교육, 교육, 대학 입학생-제도권의 교육
교육 비용	고비용	학위위주 저비용
정보 인프라 활용	수동적 정보 제공 서비스	정보 서비스의 능동적 활용

*출처: 한재경(2006)의 연구 재구성[6]

2. 온라인기반 교육

오늘날 사회는 4차 산업혁명과 함께 정보화시대를 아가고 있다. 그래서 교육에도 혁신적인 첨단 매체를 활용하여 수업을 진행하고 있으며, 언제 어디서나 교육을 받을 수 있는 수요자 중심의 교육체제로 바뀌고 있다. 즉, 오늘날은 학교 밖에서도 다양한 형태로 교육이 운영되고 있으며, 교육의 형태도 바뀌고 있다. 기존 전통적인 교육환경에서는 교수가 중심이 되고, 단일 시간, 단일 교육 장소에서 면대면 집합교육이 이루어졌다면, 이제는 학습자 중심 학습으로 온라인 학습 매체를 활용하여 공간의 제약 없이, 비동시적으로 학습의 개별 분산 교육이 이루어지고 있다. ZOOM, WEBEX, Mataverse, 온라인 강의실 등 혁신적 교육매체를 활용하여 새로운 교육환경으로 변화가 일어나고 있다.

표 2. 교육환경 변화의 특징

Table 2.. Changes in the educational paradigm

전통적인 교육 환경	새로운 교육 환경
교수자 중심 학습 단방향 teaching 단일시간, 단일 교육 장소 면대면 학습의 집합 교육	학습자 중심 학습 상호작용적 learning 공간 제약없는 교육 비동시적 학습의 개별 분산 교육 혁신적 교육매체 활용(AI, ZOOM, WEBEX, Mataverse 등)

*출처: 한재경(2006)의 연구 재구성[7]

교육형태에 있어서도 기존에는 학교를 중심으로 교육이 이루어졌다면, 이제는 학교를 포함하여 학교 밖에서도 교육이 운영되고 있다. 교육 형태의 변화는 기존의 학교중심교육이 지니던 집단학습을 개별학습으로, 암기학습을 실천학습으로, 수동적 학습을 능동적 학습으로 변화시키고 있고, 교사와 학생의 역할은 물론 양자 간의 관계, 그리고 기존 교육의 형태나 내용에도 큰 변화를 주었다[8].

3. 블렌디드 러닝

블렌디드 러닝(Blended Learning)은 두 가지 이상의 학습 체계나 환경을 혼합한다는 의미로, 원격수업과 등교수업 방식을 혼합하는 등 다양한 교육환경 및 상황 속에서도 학습효과를 극대화하기 위한 방법적 측면을 내포한다. 기존 교실수업 중심의 학습방식과 달리 온·오프라인 간의 연계, 실시간 양방향 수업, 다양하게 혼합(블렌디드)하여 수업에 적용 할 수 있다[9].

즉, 블렌디드 러닝은 온·오프라인의 혼합수업을 통하여 학습자의 학습 효과를 극대화 하고, 온라인의 경우

자기가 원하는 시간에 스스로 학습하고 또한, 반복 수업을 통하여 자기 주도적 학습을 위한 교육으로 정의할 수 있다. 이러한 블렌디드 러닝 활용은 일과 학습을 병행하는 성인학습자들에게 각자의 학습형태에 맞춤형으로 제공 할 수 있는 장점이 있다. 그리고 다양한 학습 전략 및 방법 제공으로 학습자에게 유의미한 학습 기회를 제공 할 수 있다는 측면에서 교수학습방법에 있어 접근성을 높이는 방법으로 제공된다.

III. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 목적을 달성하기 위해 LiFE 사업(평생교육체제지원사업)을 수행하고 있는 2개 대학 성인대학생을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문조사 기간은 2023년 7월 1일부터 7월 20일 사이이며, 온라인으로 실시하였다. 응답에 불성실 응답한 20부를 제외하고 126명의 응답 자료를 분석에 활용하였다.

1) 인구통계학적 특성

이 연구 대상의 인구통계학적 특성으로 여성 71.4%(90명), 남성 28.6%(36명)의 비율을 보였다. 남성에 비해 여성이 2.5배 더 응답하였다. 학년으로 보았을 때, 1학년 61.9%(78명), 2학년 38.1%(48명)로 1학년의 참여비율이 높게 나타났다.

표 3. 인구통계적 변인
Table 3. Demographic variables

구분	빈도	퍼센트
남성	36	28.6
여성	90	71.4
합계	126	100

표 4. 학년
Table 4. Grade

구분	빈도	퍼센트
1학년	48	61.9
2학년	78	38.1
합계	126	100

2) 성인학습자 연령대

연령대로는 50~59세 46%(58명), 40~49세 27%(34명), 60세 이상 19%(24명), 30~39세 8%(10명)로 50~59세 연령층이 가장 많이 참여 하였다. 또한 50세 이상의 성인 학습자 비율이 65%로 나이가 들어도 계속 교육과 자기

개발이 이루어지고 있음을 알 수 있다.

표 5. 연령
Table 5. Age

구분	빈도	퍼센트
20~29세	-	-
30~39세	10	8
40~49세	34	27
50~59세	58	46
60세이상	24	19
합계	126	100

3) 재직유무

재직유무로는 재직자 79.4%(100명), 구직자 20.6%(26명)로 나타났다. 재직하는 직종으로는 서비스직 31.7%(40명), 자영업 22.2%(28명), 전문기술직 19%(24명) 순으로 나타났다.

표 6. 재직유무
Table 6. Presence or absence

구분	빈도	퍼센트
예(재직)	100	79.4
아니요(구직)	26	20.6
합계	126	100

표 7. 재직하시는 직종
Table 7. Occupation

구분	빈도	퍼센트
서비스직	40	31.7
자영업	28	22.2
전문기술직	24	19
행정관리직	8	6.3
주부	20	16
구직중	2	1.6
현장근로	2	1.6
공무원	2	1.6
합계	126	100

4) 거주지역

거주하는 지역으로는 중소도시 44.4%(56명), 광역시 34.9%(44명), 읍/면/리 지역 15.9%(20명), 군지역 4.8%(6명) 순으로 나타났다.

표 8. 거주하는 광역시 현황

Table 8. Residential Metropolitan City Status

구분	빈도	퍼센트
광역시	44	34.9
중소도시	56	44.4
군지역	6	4.8
읍/면/리 지역	20	15.9
합계	126	100

2. 연구도구 및 방법

본 연구는 블렌디드 러닝 참여형태에 따른 성인대학생의 수업만족도를 알아보기 위해 실시하였다. 연구도구는 선행연구인 유현선(2012), 박순신(2010), 김은일(2022)의 자료를 토대로 본 연구에 맞게 수정·보완하여 설문 문항을 작성하였다.

연구도구의 내용은 인구통계학적인 특성인 성별, 학년, 연령, 지역, 고용상태를 알아보는 문항과 블렌디드 러닝 수업의 만족도에 대해 응답하는 형식으로 구성하였으며, SPSS 22.0 통계 프로그램을 활용하여 분석하였다.

IV. 연구결과

1. 블렌디드 러닝 참여시간과 과목 종류

1) 블렌디드 러닝 오프라인 참여 시간

1주일 기준으로 블렌디드 러닝 오프라인 수업 참여 현황을 살펴보면 3시간 이상 비율이 50.7%(64명)으로 가장 높았으며, 1시간 이상 2시간 미만이 17.5%(22명), 2시간 이상 3시간 미만이 15.9%(20명)으로 응답하였다. 성인학습자의 50.7%가 1주일 기준으로 3시간 이상 블렌디드 오프라인 수업에 참여하고 있다.

표 9. 오프라인 수업 참여 현황(1주일 기준)

Table 9. Offline class participation status (per week)

구분	빈도	퍼센트
1시간 미만	20	15.9
1시간 이상 2시간 미만	22	17.5
2시간 이상 3시간 미만	20	15.9
3시간 이상	64	50.7
합계	126	100

2) 블렌디드 러닝 온라인 참여 시간

1주일 기준 블렌디드 러닝 온라인 수업 참여 시간으로는 3시간 이상 57.2%(72명), 2시간 이상 3시간미만이 19%(24명) 순으로 나타났다.

표 10. 온라인 수업 참여 시간(1주일 기준)

Table 10. Online class participation time (per week)

구분	빈도	퍼센트
1시간 미만	10	7.9
1시간 이상 2시간 미만	20	15.9
2시간 이상 3시간 미만	24	19
3시간 이상	72	57.2
합계	126	100

3) 블렌디드 러닝 과목 종류

블렌디드 과목으로는 교양+전공수업에 참여하는 비율이 77.8%(98명)이 가장 높았으며, 전공수업 15.9%(20명), 교양수업 6.3%(8명)로 나타났다. 교양과 전공을 같이 듣는 경우가 많았으며, 교양에 비해 전공의 빈도가 높게 나타나고 있다.

표 11. 블렌디드 러닝 과목 종류

Table 11. Blended Learning Course Type

구분	빈도	퍼센트
교양수업	8	6.3
전공수업	20	15.9
교양+전공수업	98	77.8
합계	28	22.2
합계	154	122.2

2. 블렌디드 러닝 참여과목 수와 참여 학기

1) 블렌디드 러닝 과목 수

블렌디드 러닝 과목의 수강 현황으로는 5과목 이상이 63.5%(80명), 1과목~2과목 20.6%(26명), 3과목~4과목 15.9%(20명)으로 나타났다. 5과목 이상을 듣는 비율이 63.5%로 가장 높았으며, 성인학습자의 경우 일과 학습을 병행하기에 블렌디드 과목을 선호하는 것으로 나타났다.

표 12. 블렌디드 러닝 과목 수

Table 12. Blended Learning Courses

구분	빈도	퍼센트
1과목~2과목	26	20.6
3과목~4과목	20	15.9
5과목이상	80	63.5
합계	126	100

2) 참여 학기

참여 학기로는 1학기 61.9%(78명), 3학기 25.4%(32명), 2학기 7.9%(10명)로 나타났다.

표 13. 블렌디드 러닝 참여 학기

Table 13. Blended Learning Participation Semester

구분	빈도	퍼센트
1학기	78	61.9
2학기	10	7.9
3학기	32	25.4
4학기	2	1.6
5학기 이상	4	3.2
합계	126	100

3. 블렌디드 수업의 교수자

1) 블렌디드 러닝 온라인 수업 교수자

블렌디드 러닝 온라인 수업 교수자는 학과나 전공교수가 68.3%(86명), 다른 전공교수 19%(24명), 외래강사 12.7%(16명)로 조사되었다. 학과나 전공의 소속 교수님이 온라인으로 강의하는 경우가 68.3%로 높게 나타났다.

표 14. 온라인 수업 교수자

Table 14. Instructor of online class

구분	빈도	퍼센트
학과나 전공교수	86	68.3
다른 전공교수	24	19
외래강사	16	12.7
합계	126	100

2) 블렌디드 러닝 오프라인 수업 교수자

오프라인 수업의 교수자 역시 학과나 전공교수가 90.4%(114명), 다른 전공이나 외래강사가 각 4.8%(6명)으로 분석되었다.

표 15. 오프라인 수업의 교수자

Table 15. Instructor of offline class

구분	빈도	퍼센트
학과나 전공교수	114	90.4
다른 전공교수	6	4.8
외래강사	6	4.8
합계	126	100

4. 온라인수업 장소 및 오프라인수업에 참여하는 학교(강의실)의 편도 통학거리

1) 블렌디드 러닝 온라인 수업 장소

온라인 수업을 참여하는 장소로는 자택(거주하는집)이 69.8%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음을 사무실 25.4%(32명)로 나타났다. 다음으로 카페, 식당, 작업현장은 1.6%로 동일하게 응답하였다. 대부분의 학습자들이 일과 학습을 병행함에도 불구하고 사무실보다는 자

택에서 수업에 참여하고 있음을 알 수 있다.

표 16. 온라인 수업에 참여하는 장소

Table 16. Where to Join Online Classes

구분	빈도	퍼센트
사무실	32	25.4
자택(거주하는 집)	88	69.8
카페나 식당	2	1.6
자동차 안	2	1.6
작업현장(근무지)	2	1.6
합계	126	100

2) 오프라인 수업에 참여하는 통학거리

블렌디드 러닝에서 온라인으로 수업을 하면서, 오프라인 수업에 참여하기 위해 학교(강의실) 편도 통학거리를 확인해 본 결과 1시간 이상 1시간 30분미만이 38.1%(48명), 2시간 이상 23.8%(30명), 1시간 30분 이상 2시간미만이 20.6%(20.6%)로 나타났다.

표 17. 오프라인 수업에 참여하는 편도 통학거리

Table 17. One-way commute to attend offline classes

구분	빈도	퍼센트
30분 미만	2	1.6
30분 이상 1시간 미만	20	15.9
1시간 이상 1시간 30분 미만	48	38.1
1시간 30분 이상 2시간 미만	26	20.6
2시간 이상	30	23.8
합계	126	100

5. 온라인과 오프라인의 수업 연계성

블렌디드 러닝에서 온라인과 오프라인 수업 연계성을 살펴보면 ‘그렇다’ 44.5%(56명), ‘매우 그렇다’ 25.4%(32명), ‘보통이다’ 20.6%(26명)로 온라인과 오프라인이 연계성을 가지고 운영되고 있다고 볼 수 있다. ‘보통’ 이상으로 응답한 비율이 90.5%로 대부분의 학습자들이 수업에 연계성을 갖고 운영한다고 응답하였다.

표 18. 온라인과 오프라인 수업의 연계성 여부

Table 18. Whether online and offline classes are connected

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	8	6.3
그렇지 않다	4	3.2
보통이다	26	20.6
그렇다	56	44.5
매우그렇다	32	25.4
합계	126	100

6. 블렌디드 학습을 통하여 전공지식의 폭 확대 및 자신감 향상

1) 블렌디드 러닝을 통한 전공지식의 폭 확대
 블렌디드 러닝을 통하여 전공지식의 폭이 넓어졌는지 여부에 대해 ‘그렇다’ 47.7%(60명), ‘매우그렇다’ 22.2%(28명), ‘보통이다’ 20.6%(20%)로 나타났다. ‘보통’ 이상의 답변이 90.5%로 대부분의 학습내용에 대해 전공지식의 폭이 확대 되었다고 응답하였다.

표 19. 블렌디드 러닝을 통하여 지식의 폭 확대
 Table 19. Expansion of knowledge through blended learning

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	8	6.3
그렇지 않다	4	3.2
보통이다	26	20.6
그렇다	60	47.7
매우그렇다	28	22.2
합계	126	100

2) 블렌디드 러닝을 통한 자신감 향상
 블렌디드 러닝을 통하여 자신감이 향상 되었는지에 대해 ‘그렇다’ 49.2%(62명), ‘매우그렇다’ 17.5%(22명), ‘보통이다’ 23.8%(30명)가 응답하였다. ‘보통’ 이상의 답변이 90.5%로 블렌디드 러닝 이후에 공부에 대한 자신감이 향상되었다고 응답하였다.

표 20. 블렌디드 러닝 후 공부에 대한 자신감 향상
 Table 20. Improved confidence in studying after Blended Learning

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	8	6.3
그렇지 않다	4	3.2
보통이다	30	23.8
그렇다	62	49.2
매우그렇다	22	17.5
합계	126	100

3) 블렌디드 러닝을 통한 과목 이해도 향상
 블렌디드 러닝 온라인 수업의 병행으로 과목에 대한 이해도가 높아졌는지 여부에 대해서도 ‘그렇다’ 50.7%(64명), ‘보통이다’ 23.8%(30명), ‘매우 그렇다’ 17.5%(22명)로 응답하였다.

표 21. 온라인 수업 병행으로 과목 이해도 향상
 Table 21. Improve subject understanding through online classes

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	4	3.2
그렇지 않다	6	4.8
보통이다	30	23.8
그렇다	64	50.7

매우그렇다	22	17.5
합계	126	100

7. 온/오프라인 혼합식 수업 만족도와 적용 여부

1) 온/오프라인 혼합 방식 수업 만족도

블렌디드 러닝 즉 온라인과 오프라인을 병행하여 수업하는 방식에 대해 오프라인 수업만 하는 것 보다 만족하는지 여부에 대해서 ‘그렇다’ 46%(58명), ‘매우 그렇다’ 23.8%(30명), ‘보통이다’ 20.7%(26명)로 응답하였다. ‘보통’ 이상의 응답이 92.1%로 성인학습자들이 온라인과 오프라인을 혼합하여 수업하는 블렌디드 러닝에 대해 만족하고 있다고 응답하였다.

표 22. 온/오프라인 혼합방식 수업의 만족도
 Table 22.. Satisfaction with online/offline mixed class

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	10	7.9
보통이다	26	20.7
그렇다	58	46
매우그렇다	30	23.8
합계	126	100

2) 블렌디드 러닝 적용 여부

성인학습자에게 블렌디드 러닝을 적용하는 것이 좋다고 생각하지는 여부에 대해서 ‘그렇다’ 47.6%(60명), ‘매우 그렇다’ 30.2%(38명), ‘보통이다’ 14.3%(18명)로 성인학습자의 92.1%가 적용에 대해 좋다고 생각하고 있었다.

표 23. 성인학습자 블렌디드 러닝 적용 여부
 Table 23. Whether blended learning is applied to adult learners

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	8	6.3
보통이다	18	14.3
그렇다	60	47.6
매우그렇다	38	30.2
합계	126	100

8. 블렌디드 러닝 강의실수업과 온라인 수업 만족도

1) 블렌디드 러닝 중 강의실 수업 만족도

블렌디드 러닝 혼합 강의 중 강의실에서의 수업 만족도를 조사한 결과 ‘그렇다’ 44.4%(56명), ‘매우그렇다’ 27%(34명), ‘보통이다’ 22.2%(28명)로 응답하였다. 강의실 수업에서의 만족도는 ‘보통’ 이상이 93.6%로 강의실

수업의 만족도도 높게 나타났다.

표 24. 블렌디드 러닝 강의실 수업 만족도

Table 24. Changes in the educational paradigm

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	6	4.8
그렇지 않다	2	1.6
보통이다	28	22.2
그렇다	56	44.4
매우그렇다	34	27
합계	126	100

2) 블렌디드 러닝 온라인 수업 만족도

온라인 수업에 대한 만족도도 ‘그렇다’ 34.8%(44명), ‘매우그렇다’ 30.2%(38명), ‘보통이다’ 28.6%(36명)으로 나타났다. 온라인 수업 만족도에 있어서도 93.6%가 ‘보통’ 이상으로 응답하여 온라인 수업에 대한 만족도도 높게 나타났다.

표 25. 블렌디드 러닝 온라인 수업 만족도

Table 25. Satisfaction with blended learning online classes

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	4	3.2
그렇지 않다	4	3.2
보통이다	36	28.6
그렇다	44	34.8
매우그렇다	38	30.2
합계	126	100

9. 블렌디드 러닝 교수법과 교수자(강사) 만족도

1) 블렌디드 러닝 교수법 만족도

블렌디드 러닝 교수법 만족도를 분석한 결과 ‘그렇다’ 41.3%(52명), ‘매우 그렇다’ 31.7%(40명), ‘보통이다’ 22.2%(28명)으로 응답하였다.

표 26. 블렌디드 러닝 교수법 만족도

Table 26. Satisfaction with blended learning teaching method

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	4	3.2
그렇지 않다	2	1.6
보통이다	28	22.2
그렇다	52	41.3
매우그렇다	40	31.7
합계	126	100

2) 블렌디드 러닝 교수자(강사) 만족도

블렌디드 러닝 교수자(강사)에 대해 만족하는 여부에 대해서도 ‘그렇다’ 36.5%(46명), ‘보통이다’ 30.2%(38

명), ‘매우그렇다’ 28.5%(36명)로 응답하였다. ‘보통’ 이상으로 응답한 비율이 95.2%로 교수자(강사)에 대한 만족도도 높았다.

표 27. 블렌디드 러닝 교수자(강사) 만족도

Table 27. Satisfaction with blended learning instructors (instructors)

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	0	0
그렇지 않다	6	4.8
보통이다	38	30.2
그렇다	46	36.5
매우그렇다	36	28.5
합계	126	100

10. 강의실(오프라인)에 대한 만족도와 온라인 수업의 콘텐츠 만족도

1) 오프라인 강의실 수업 만족도

블렌디드 러닝 오프라인 강의 시설에 대한 만족도는 ‘그렇다’ 36.5%(46명), ‘매우그렇다’ 31.7%(40명), ‘보통이다’ 27%(34명)로 나타났다.

표 28. 블렌디드 러닝 강의실에 대한 만족도

Table 28. Satisfaction with the Blended Learning Classroom

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	2	1.6
보통이다	42	33.3
그렇다	46	36.5
매우그렇다	34	27
합계	126	100

2) 블렌디드 러닝 온라인 교육 콘텐츠 만족도

블렌디드 러닝 온라인 교육 콘텐츠 만족도에 있어서 ‘그렇다’ 36.5%(46명), ‘보통이다’ 33.3%(42명), ‘매우 그렇다’ 27%(34명)로 나타났다.

표 29. 블렌디드 러닝 교육 콘텐츠 만족도

Table 29. Satisfaction with blended learning training content

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	4	3.2
보통이다	44	34.9
그렇다	42	33.3
매우그렇다	34	27
합계	126	100

11. 블렌디드 러닝의 온라인 교육 플랫폼 만족도와 온-오프라인 수업 비중

1) 블렌디드 러닝 교육 플랫폼 만족도

블렌디드 러닝 온라인 교육플랫폼 만족도에 있어서 ‘보통이다’ 38.1%(48명), ‘그렇다’ 31.7%(40명), ‘매우그렇다’ 27%(34명)로 조사되었다. 교육플랫폼에 있어서는 ‘보통이다’의 응답률이 가장 높게 나타났다.

표 30. 블렌디드 러닝 온라인 교육 플랫폼 만족도
 Table 30. Satisfaction with Blended Learning Online Training Platform

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	2	1.6
보통이다	48	38.1
그렇다	40	31.7
매우그렇다	34	27
합계	126	100

3) 블렌디드 러닝 온-오프라인 비중 만족도

블렌디드 러닝의 온-오프라인 수업 비중에 대한 만족도는 ‘보통이다’ 34.9%(44명), ‘그렇다’ 33.3%(42명), ‘매우 그렇다’ 27%(34명)으로 조사되었다.

표 31. 블렌디드 러닝 온-오프라인 비중 만족도
 Table 31. Satisfaction with Blended Learning Online-Offline Percentage

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	4	3.2
보통이다	44	34.9
그렇다	42	33.3
매우그렇다	34	27
합계	92	73

12. 블렌디드 러닝의 교수자-학습자간 상호작용과 과제물에 대한 만족도

1) 블렌디드 러닝의 교수자-학습자간 상호작용

블렌디드 러닝의 교수자 학습자간의 상호작용 만족도에 대한 응답을 살펴보면 ‘보통이다’와 ‘그렇다’ 모두 34.9%(44명)로 동일한 결과가 나왔으며, ‘매우 그렇다’ 25.4%(32명) 나타났다. ‘보통’ 이상 응답자가 95.2%로 상호작용이 활발하게 일어나고 있다고 응답하였다.

표 32. 블렌디드 러닝 교수자 학습자 간의 상호작용 만족도
 Table 32. Interaction satisfaction between blended learning instructors and learners

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	4	3.2

보통이다	44	34.9
그렇다	44	34.9
매우그렇다	32	25.4
합계	126	100

2) 블렌디드 러닝 과제 만족도

블렌디드러닝의 과제물에 대한 만족도는 ‘보통이다’와 ‘그렇다’가 34.9%(44명)로 나타났으며, ‘매우 그렇다’ 25.4%(32명)로 나타났다. 과제물에 대해서도 대부분의 성인학습자들이 만족한 것으로 나타났다.

표 33. 블렌디드 러닝 과제물에 대한 수업 만족도
 Table 33. Class Satisfaction with Blended Learning Assignments

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	4	3.2
보통이다	44	34.9
그렇다	44	34.9
매우그렇다	32	25.4
합계	126	100

13. 블렌디드 러닝 수업 평가 만족도

블렌디드 러닝 수업 평가의 만족도에 대한 응답은 ‘보통이다’ 36.5%(46명), ‘그렇다’ 30.2%(38명), ‘매우 그렇다’ 28.5%(36명)로 나타났다.

표 34. 블렌디드 러닝 수업 평가에 대한 만족도
 Table 34. Satisfaction with the blended running class evaluation

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	4	3.2
보통이다	46	36.5
그렇다	38	30.2
매우그렇다	36	28.5
합계	90	71.5

14. 블렌디드 러닝 수업 전반적 만족도

블렌디드 러닝 방식을 적용한 수업 만족도에 대해서는 ‘그렇다’ 41.3%(52명), ‘매우 그렇다’ 28.5%(36명), ‘보통이다’ 27%(34명)로 나타났다. 블렌디드 러닝 방식을 적용한 수업에 대한 전반적인 만족도는 ‘보통’ 이상이 96.8%로 수업에 참여한 대부분의 성인학습자들이 만족하고 있다고 할 수 있다.

표 35. 블렌디드 러닝을 적용한 수업 전반적 만족도
Table 35. Overall Satisfaction with Classes Applying Blended Learning

구분	빈도	퍼센트
매우 그렇지 않다	2	1.6
그렇지 않다	4	3.2
보통이다	46	36.5
그렇다	38	30.2
매우그렇다	36	28.5
합계	126	100

V. 결론

이 연구는 성인학습자의 블렌디드 러닝 수업의 수업 참여형태에 따른 학생들의 만족도 조사를 통하여 블렌디드 교육의 개선 방향을 모색하는데 목적이 있다. 이 연구의 목적을 달성하기 위해 설문조사를 실시하였으며, 결과에 대한 제언은 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝 참여 시간과 과목 종류를 분석한 결과 1시간 이상 6시간 참여 비율이 63.5%로 나타났으며, 1주일 기준 오프라인 수업참여 현황으로 3시간 이상 비율이 50.7%로 나타났다. 그리고, 블렌디드 러닝 과목으로는 교양+전공수업에 참여하는 비율이 77.8%로 나타났다. 또한, 블렌디드 러닝에 참여하는 비율이 5과목 이상이 63.5%로 나타났으며, 블렌디드 러닝의 수업의 교수자는 학과나 전공교수가 68.3%를 차지하고 있었다. 온라인 수업을 참여하는 장소로 자택이 69.8%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 사무실 25.4%로 나타났다. 대부분이 자택에서 수업을 듣는 것으로 나타났다.

둘째, 블렌디드 러닝에서 온라인과 오프라인의 수업 연계성을 살펴보면 ‘보통’ 이상이 90.5% 온라인과 오프라인이 연계성을 가지고 운영되고 있다고 볼 수 있다. 또한, 블렌디드 러닝을 통하여 90.4%가 학습내용을 통하여 전공 지식의 폭이 확대 되었다고 응답하였다. 온/오프라인 혼합 방식 수업에 대한 만족도도 92.1%가 만족하고 있다고 응답하였다. 블렌디드 러닝 강의실 수업 만족도는 ‘보통’ 이상이 93.6%로 나타났으며, 온라인 수업 만족도는 93.6%로 나타났다. 블렌디드 러닝 교강사 교수법 만족도는 ‘보통’ 이상이 95.2%, 교수자(강사) 만족도는 95.2%로 교수법과 만족도에 전반적으로 만족하고 있었다.

셋째, 블렌디드러닝의 온-오프라인 수업 비중에 대한 만족도는 95.2%로 응답하였으며, 블렌디드 러닝 온

라인 교육 플랫폼 만족도는 ‘보통’ 이상이 96.8%로 응답하였으나 ‘보통이다’로 응답한 비율이 38.1%로 가장 높게 나타나 온라인 교육플랫폼 접근방법에 대한 고려가 필요하다. 블렌디드 러닝의 학습자간 상호작용과 과제물에 대한 만족도에서도 95.2%가 ‘보통’ 이상으로 응답하였으며, 블렌디드 러닝방식을 적용한 수업 만족도에 대해서는 ‘그렇다’ 이상이 96.8%로 나타났다. 블렌디드 러닝은 일과 학습을 병행하는 성인학습자들에게 성인 맞춤형으로 교육을 제공하는데 있어 중요한 교수학습방법중의 하나이다. 온-오프라인 교육이 연계성을 가지고 운영이 되어야 하며, 온라인 교육플랫폼이 누구나 쉽게 접근 할 수 있도록 접근성 강화가 필요하다. 그리고 원격수업의 문제점을 보완하기 위해 교수학습 과정에서 내용을 전달하는 교수 중심의 일방향적 의사소통보다는 상호작용의 중요성을 내용전달 위주에서 상호작용이 활발하게 이루어지기 위해 쌍방향으로 소통할 수 있는 방식으로 수업을 하거나 교수 학습과정에서 상호작용이 원활하게 이루어질 수 있도록 블렌디드 러닝의 교수학습 방법이 요구된다.

References

- [1] Eun-il Kim, “The Effect of Blended Learning Using Online Learning Platform on Science Learning Motivation, Self-directed Learning Ability and Creative Problem-solving Ability of Elementary Students”, Busan National University of Education, 2022.
- [2] Sang-soo Lee, “Design Principles of Interactions for Blended Learning”, vol 13, No. 2, pp.225-250, June 2007.
- [3] Beom-soo Lee, “Achievements and Challenges of Lifelong Education System Support Project (LIFE) for Universities”, Ministry of Education· National Institute for Lifelong Education, Seoul, 2023.
- [4] Bog-im Jeong, “A Study on the Construction of a New Paradigm for the Management of University-affiliated Lifelong Education Centers”, Daegu Haany University, 2020.
- [5] Bog-im Jeong, “A Study on the Construction of a New Paradigm for the Management of University-affiliated Lifelong Education Centers”, Daegu Haany University, 2020.
- [6] Jae Kyung Han, “A Study on Behavior of using

- on-line Studying Materials-Focused on The on-line Studying Materials of middle high school-, Journalism at sogang University, 2006.
- [7] Jae Kyung Han, "A Study on Behavior of using on-line Studying Materials-Focused on The on-line Studying Materials of middle high school-, Journalism at sogang University, 2006.
- [8] Hyun-joo Jeon, 'A Study on Interface Design for Enhancing Learning Effects of Online Education Sites', Journalism at sogang University, 2004.
- [9] Eun-il Kim, "The Effect of Blended Learning Using Online Learning Platform on Science Learning Motivation, Self-directed Learning Ability and Creative Problem-solving Ability of Elementary Students", Busan National University of Education, 2022.