

블렌디드 러닝을 통한 온라인 한국어 수업 방안 연구

김창희*

초록

이 연구의 목적은 포스트 코로나 시대에 급격히 바뀐 교육 환경 가운데서 교수자와 학습자가 효과적으로 한국어 수업을 진행하기 위한 방법으로 블렌디드 러닝을 통한 온라인 한국어 수업 방안에 대하여 연구하고 수업 모형을 제시하는데 있다.

블렌디드 러닝은 일반적으로 온라인 학습과 면대면 학습을 적절히 혼합해서 운영하는 것으로 정의되어 왔으나, 본 연구에서는 포괄적이고 넓은 의미의 블렌디드 러닝의 정의로 접근하였다. 즉, ‘적합한 시간에 개인의 적합한 학습 스타일에 맞추기 위해 적합한 학습관련 기술을 적용함으로써 학습 목표 성취에 초점을 두는 것’이라는 정의에 따라 다음과 같은 혼합 학습을 활용하였다. 사전학습을 진행하는 플립 러닝과 실시간 온라인 수업 그리고 모바일 러닝을 결합한 블렌디드 러닝을 통한 한국어 온라인 수업 방안이다. 이 수업은 ‘수업 전 단계(사전 학습) - 본 수업 단계 - 수업 후 단계’의 틀로 제시되었으며, ‘수업 전 단계’는 교수자가 제시한 동영상을 통해 학습자의 개별 학습이 이루어지는 것으로, 학습 내용 제시-점검-본 수업 활동 준비로 구성하였으며, ‘본 수업 단계’는 실시간 온라인 수업으로 진행되는데, 사전 학습 점검-과제 제시-활동-발표-정리와 안내로 구성하였다. ‘수업 후 단계’는 학습자의 보충/심화 학습 단계로 구성하여 제시하였다. 아무쪼록 포스트 코로나 시대에 급격히 바뀐 교육 환경에 본 연구가 조금이나마 도움이 되기를 바란다.

핵심어: 블렌디드 러닝; 온라인 수업; 플립 러닝; 모바일 러닝

* 까셋삿 대학교, 인문대학, 동양언어학과, 전임교수, 이메일: thaichangkim@naver.com

A Study on the Teaching Method for Online Korean Courses through Blended Learning

Changhee Kim*

Abstract

This research aims to present blended learning as a way for teachers and learners to effectively proceed Korean class among the rapidly changed educational environment in the post-COVID-19 period.

Blended learning is commonly defined as a mixture of online and offline learning, but this research approached the term more comprehensively. Namely, Blended learning is utilized in compliance with the following definition: ‘Applying right learning-related technology to adjust to an individual’s learning style at the right time and focusing on achieving the learning objective’. It is a teaching method for online Korean courses based on the mixture of prerequisite flip learning, live online classes, and mobile learning.

This class consists of three phases, which are ‘stage before the class (prerequisite learning) – stage of the class – stage after the class’.’Stage before the class’ is individual learning by learners watching a video that the teachers provide, and the content is composed of presentation -check -preparation for stage of the class.’Stage of the class’ is progressed in live online class, and is

* Lecturer, Department of Eastern Languages, Faculty of Humanities, Kasetsart University, e-mail: thaichangkim@naver.com

composed of check of prerequisite learning - provision of assignment- activities- presentation- conclusion and guidance. ‘Stage after the class’ is composed of supplement/in-depth learning.

Key words: Blended Learning; online class; Flipped Learning; Mobile Learning

1. 서론

1.1 연구 목적과 필요성

이 연구는 면대면 수업에서 온라인 수업으로 전환하고 있는 현재의 태국 대학의 한국어 교육 현장에 블렌디드 러닝을 기반으로 한 온라인 수업에서의 교수학습전략과 수업 방안을 고찰하는 데에 그 목적이 있다.

코로나 19가 확산됨으로 인해 태국을 비롯한 전 세계의 많은 교육기관들이 개학을 연기하고 부족한 수업에 대해서는 코로나 19 확산 방지를 위한 비대면 접촉인 온라인 수업¹을 제공하는 방법을 선택하고 있다. 이전부터 온라인 수업만을 제공하는 소수의 대학들도 있었지만, 대부분의 대학교는 일반적인 면대면 수업을 진행해 오고 있었기 때문에 현 상황에서 기존의 수업 형태를 온라인 수업 형태로 재설계하여야 하는 상황에 직면하였다. 온라인 수업을 진행해 본 경험이 없는 대다수 교수자의 경우 이러한 온라인 수업으로의 전환으로 다양한 문제점들에 봉착할 수 있다. 수업구조를 온라인 학습환경의 특성에 맞춰서 바꿔야 하고 기존 면대면 수업에서의 교수전략이 부적합한 부분은 새롭게 교수전략을 설계해야 하며, 면대면 수업에 익숙한 학생들과 교수자가 실시간 온라인 강의를 위한 기술적, 환경적, 정서적 준비가 되어 있지 않은 편이기 때문에 수업 외 활동들을 온라인 수업에서 어떻게 수행해야 할지 등의 어려움을 만나게 된 것이다(도재우, 2020, p. 161). 이러한 어려움이 있는 온라인 수업일지라도 면대면 수업과 같은 학업성취와 학습경험을 학습자들에게 제공해 줄 수 있어야 하는데, 기존의 면대면 수업 방식으로 온라인 수업에 그대로 임하는 것에는 이러한 목표를 달성하기에는 한계가 있다고 볼 수 있다. 이러한 한계를 극복하기 위해서는 기존의 방식이 아닌 학습자와 교수자 그리고 학습 환경에 의한 다양한 방법을 도입하여 수업설계를 하여야 한다.

벤자민 블룸이 1968년에 제안한 완전학습(Mastery Learning)이론에 의하면 95%의 학습자가 주어진 학습과제의 90% 정도의 목표를 달성하면 완전학습이라고 정의하였다. (Zhang Huimei, 2020, p. 23 재인용) 이러한 완전학습을 위해서는 학습의 전체적인 흐름과 특징에 있어서 수업 전 단계, 수업 활동 단계, 수업 후 단계로 나누어 진행하는 것이 효과적이라고 말하고 있다(김호권, 1970, pp. 116-124)². 이러한 단계로 진행하는 것은 기존의 면대면 수업에서 진행하던 방식 그대로 온라인 수업에서 진행한다면 학습자의 반응을 확인하기도 어렵고 적극적인 수업 참여로 이끌기가 쉽지 않다. 따라서

¹ 온라인 수업은 화상 수업, 온라인 화상 수업 등 다양한 용어로 사용되고 있는데 본고에서는 온라인 수업이라는 용어로 통일하고자 한다.

² Zhang Huimei (2020, p. 24) 재인용

수업 전 단계, 수업 활동 단계, 수업 후 단계로 학습 효과를 극대화할 수 있는 방법들을 혼합한 혼합 수업 방식인 블렌디드 러닝을 기반으로 하는 것을 제안한다. 블렌디드 러닝은 두 가지 이상의 다양한 학습 방법과 도구, 학습 전략, 기술을 활용하여 학습 환경을 최적화하고 학습 효과를 극대화하기 위한 전략적 학습 방법이기 때문이다. 블렌디드 러닝은 일반적으로 온라인 학습과 면대면 학습의 혼합 학습이라는 측면으로 연구가 많이 되어 왔으나 본 연구에서는 플립 러닝과 모바일 러닝 그리고 실시간 온라인 강의라는 혼합학습 측면으로써 블렌디드 러닝을 활용한 수업방안을 제시해 보고자 한다. 포스터 코로나 시대를 맞이한 수업 방식의 전환기에 태국 대학의 한국어 교육 현장에서 활용해 볼 수 있는 수업 방안으로 블렌디드 러닝을 활용한 온라인 수업에서의 교수 학습 전략과 수업 방안을 살펴보고자 한다.

1.2 선 행연구

블렌디드 러닝에 대한 연구는 외국어 교육 영역에서부터 꾸준히 진행되어 왔다. 한종임 외(2018)는 블렌디드 러닝 기반 사전 학습 활동이 한국 대학교 영어 학습자의 말하기에 미치는 영향을 연구하였는데 면대면 교실 수업 시간에 사용할 내용에 대한 개념화, 형상화, 조음화할 수 있는 기회를 사전에 제공해서 학습자가 정서적 불안감 없이 자신감을 가지고 수업에 참여하는 것이 중요하므로, 사후 활동보다는 사전 활동을 실시하는 것이 바람직하다고 이야기하고 있다. 블렌디드 러닝이 언어학습에 효과적이며 학습자의 자기조절학습 능력이 높은 학습자가 낮은 학습자에 비해 말하기 능력이 더 많이 향상된 것으로 검증하였고 블렌디드 러닝 기반 사전 학습을 수행한 실험집단이 학습자들의 태도와 인식이 긍정적으로 변화한 것으로 나타났다고 하였다. 즉 블렌디드 러닝을 한국어 교육에서 활용하는 경우에도 마찬가지로 사전 학습을 할 수 있는 기회를 주고 교수자와의 수업에 참여할 수 있도록 하는 것이 좋다고 볼 수 있다. 그러나 학습자가 스스로 사전 학습을 해야 할 경우, 학습자가 스스로를 조절하며 학습 목표를 달성하기 위해 노력하여야 하는데, 교수자는 학습자의 학습 동기가 떨어지지 않도록 도움을 주어야 한다.

유수연(2020)은 독일어 수업을 블렌디드 러닝의 형식으로 활용하기 위한 교사의 자질을 연구하였는데, 블렌디드 러닝을 위한 교사의 자질로 학습자에게 동기를 지속적으로 부여하고, 학습 목표를 놓치지 않도록 상기시키며, 과제를 통해 이러한 목표에 도달할 수 있게 하는 교사의 능력이 필수적이라고 말하고 있다. 또한 온라인 수업과 관련한 자료에 대한 모니터링과 피드백도 잘 하고, 교사의 역할을 거시적으로 이해하고 수행하는 자질이 필요하다고 말하고 있다.

한국어 교육 분야에서도 블렌디드 러닝에 대한 논의가 활발히 진행되고 있다. 1990년대부터 교육 내용을 온라인으로 제공하는 방안이 논의되었고, 면대면 수업이 갖는 제약들을 해소하고, 시공간의 제약 없이 한국어를 학습할 수 있다는 장점이 강조되어 왔다.

조진희 외(2018)는 국외에서의 한국어 교수의 애로사항인 수업 시간의 제약이 많음을 언급하고 있다. 많은 양의 어휘와 문법을 수업 시간 내에 가르칠 수밖에 없는 상황이기에 학습자들이 충분히 익히고 연습할 시간이 부족한 경우가 많아 의사소통 능력이 증진함에 더딜 수밖에 없는데 블렌디드 러닝으로 이러한 어려움을 극복할 수 있다고 말하고 있다.

장미라(2016)는 국내외 대학 또는 대학 부설 교육기관에서 가르치는 한국어 교사 156명을 대상으로 블렌디드 러닝에 대한 한국어 교사의 관심 단계를 연구하였다. 블렌디드 러닝 경험자는 67.3%였는데 국내보다 국외의 경험자 비율이 더 높았고, 운영에 대해서도 자신감이 있고 협력에 대한 관심도 많았다. 국외의 경우 블렌디드 러닝을 활용하여 면대면 수업에서의 부족함을 보충하려는 노력이 많다 보니 국외에 거주하는 한국어 학습자들을 위한 블렌디드 러닝에 대한 연구들도 다양하게 진행되고 있다.

서진숙 외(2016)는 체코 찰스대학교 한국학과를 대상으로 온라인 강의를 활용하여 블렌디드 러닝을 실시하였는데, 면대면 수업에서 온라인 강의를 활용한 것이었다. 먼저 교수자가 교실에서 학습 목표와 학습 내용을 소개하고 온라인 강의를 함께 시청 후, 교수자를 통하여 내용을 다시 확인하고, 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간 토론 활동을 하고 마무리하였다. 이러한 온라인 강의를 활용하는 것에 대해서 교수자나 학습자 모두가 긍정적이었으나 학습자가 강한 동기를 가지고 온라인 강의를 볼 수 있도록 수업 설계 및 준비에 교수자의 노력이 필요하다고 하였다. 이것은 교실에서 진행하는 블렌디드 러닝의 한 형태로 볼 수 있는데, 기준의 웹 기반온라인 강의³를 학습 목표에 맞게 취사선택하여 보여주는 방법도 취해 볼 수 있다.

한혜민 외(2016)는 홍콩이공대학의 ‘미디어 수업에 ‘누리-세종학당’의 온라인 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝을 시도한 연구이다. 이 연구에서는 전형적인 플립 러닝 수업을 진행하였는데, 수업 전 단계(사전 학습단계)-본 수업단계(면대면 수업)-수업 후 단계로 진행하였다. 사전 학습 과제로 학습자들이 부담스러워 하긴 하였지만 학습자의 자기주도적 학습을 유도하고, 교실 수업에서 의사소통 활동에 적극적으로 참여하게 한 요인이 되었다고 말하고 있다. 누리-세종학당의 온라인

³ 예) 누리-세종학당의 온라인 강의, 유튜브의 ‘바른 한국어’, ‘연세한국어’, 등

콘텐츠의 경우, 태국어 자막이 있기 때문에 학습자가 사전 학습 과제로 학습함에 접근성이 좀 더 용이할 수 있다.

이정희 외(2020, p. 179)는 현지 교원 대상의 요구조사 결과를 통해 블렌디드 러닝 교육과정 개발의 방향을 다음과 같이 제시하였다. 첫째, 현지의 환경을 고려하여, 전면적인 블렌디드 러닝 교육과정의 도입보다 점진적인 확대에 방향성을 두고 단계적 계획을 수립해야 한다. 둘째, 온라인 교육과정과 오프라인 교육과정의 비율 역시 단계적으로 확대되어야 할 것이며 이를 위한 교육 자료가 체계적으로 개발되어야 할 것이다. 셋째, 온라인과 오프라인 교육을 혼합할 경우 온라인에서는 어휘와 문법을 포함하여 언어 지식을 강화하는 내용을 다루며, 오프라인에서는 언어 기능을 강화하는 내용과 의사소통 활동이 중점적으로 이루어져야 한다. 넷째, 블렌디드 러닝 교육과정에서 예상되는 문제점 중 가장 많이 제기된 것이 ‘평가의 문제인데, 온라인 교육 내용이 확대될 경우에는 체계적인 연구가 필요하다고 하였다. 이 연구에서 제시한 방향성을 살펴볼 때, 블렌디드 러닝에 익숙지 않은 학습자들과 교수자들을 위해 잘 적응할 수 있도록 첫 수업 시간에 친절한 설명과 동기부여가 될 수 있도록 교수자가 지도하여야 하고, 지속적인 동기부여와 학습자들이 학습목표를 잘 이해하고 따라오는지 모니터링하면서 꼼꼼하게 점검을 할 필요가 있다. 온라인 수업의 평가에 대한 영역은 수업에 대한 참여도, 배운 어휘와 문법에 대한 간단한 온라인 퀴즈, 배운 내용에 대한 쓰기 과제, 중간시험, 기말시험, 말하기 시험 등을 온라인으로도 충분히 가능할 것이라고 본다.

이정희 외(2020, p. 181)에서 제시한 수업 모형⁴은 오프라인 수업 후에 온라인 수업을 진행하는 것으로, 온라인 수업은 복습과 확인의 과정으로 제시하였다. 즉, 먼저 오프라인 수업에서 기본적인 목표 문법과 어휘의 제시와 설명을 간단하게 설명한 후 기계적 연습으로 확인하고 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기의 의사소통 활동을 실시하는 것이다. 온라인 수업에서는 학습하였던 것을 횟수의 제한 없이 반복적으로 공부하고 연습하도록 학습자에게 제안하고 있다. 그런데 이러한 학습 모형은 학습자들로 하여금 좀 더 주도적으로 수업에 참여하게 함에 있어 한계가 있다고 볼

⁴ 이러한 방향성을 바탕으로 이정희 외(2020, p. 181)에서 제시한 블렌디드 러닝을 적용한 한국어 교육과정 수업 모형 예시는 다음과 같다.

수업공간	오프라인			온라인		
수업내용	어휘- 문법 학습	의사소통활동(말하기, 듣기, 읽기, 쓰기)	성취도 평가	어휘-문법 복습	연습 문제 풀이	형성평가

수 있다. 수동적으로 교수자의 설명을 듣고 의사소통 활동에 참여하기 때문에 좀 더 능동적이고 적극적인 참여를 유도하는 데에는 한계가 있다.

이러한 다양한 블렌디드 러닝의 장점과 방향성을 볼 때, 포스터 코로나 시대를 맞이한 수업 방식의 전환기에 태국 대학의 한국어 교육 현장에서 활용해 볼 수 있는 수업 방안으로 블렌디드 러닝을 활용한 온라인 수업에서의 교수 학습 전략과 수업 방안을 살펴보고자 한다.

2. 이론적 배경

본 장에서는 블렌디드 러닝을 통한 한국어 수업 방안을 모색하기 위해서 온라인 학습과 관련된 각각의 학습 용어 및 개념과 특징을 중심으로 살펴보겠다.

2.1 제 2 언어 교육에서의 이러닝

온라인 교육에서 일반적으로 활용하는 이러닝(e-learning)은 학습 체제와 정보 기술(IT: Informational Technology)이 결합되어 나타난 개념이다. 인터넷 네트워크를 기반환경으로 학습자의 인지구조에 디지털화된 학습 콘텐츠로 재구조화 하는 학습을 통해서 목표를 성취하는 학습 활동을 의미한다. 따라서 인터넷을 사용하는 모든 종류의 학습 체제로, 인터넷 기반 학습, 네트워크 학습, 온라인 학습, 웹 기반 학습, 사이버 교육, 가상 학습 등을 포함하는 총체적인 개념이다(박종선 2012, p. 98; 한상미 외, 2012, p. 414 재인용). 이러한 이러닝은 인터넷의 실제적 특성, 멀티미디어의 활용, 실시간적 자료 활용, 개별화의 특성으로 제 2 언어 교육에 큰 유익을 줄 수 있다고 보았다(한종임, 2001). 이러한 이러닝에서의 새로운 시도로 블렌디드 러닝(Blended Learning)이 있다.

2.2 블렌디드 러닝

블렌디드 러닝은 일반적으로 온라인 학습과 오프라인 면대면 학습을 적절히 혼합해서 운영하는 것으로 정의되어 왔다(Romiszowski, 2004; Thorme, 2003; 한종임 외, 2018, p. 179 재인용). 선행연구에서도 살펴보았듯이 대부분의 블렌디드 러닝이 이러한 정의를 기반으로 활용되고 있는 것을 볼 수 있다.

그런데 최근에는 더욱 포괄적이고 넓은 의미로 이해되고 있다. Singh/Reed (2001)는 블렌디드 러닝을 ‘적합한 시간에 개인의 적합한 학습 스타일에 맞추기

위해 적합한 학습관련 기술을 적용함으로써 학습 목표 성취에 초점을 두는 것'이라고 정의하였다(유수연, 2020, p. 92 재인용). Driscoll(2002)은 다양하게 적용되어 질 수 있는 네 가지의 블렌디드 러닝 모형을 제안하고 있는데, (1) 학습 목표를 이루기 위해 온라인 가상 수업, 학습자 주도 학습, 협동학습, 시청각 및 텍스트 학습자료와 같은 웹 기반 테크놀로지를 결합하는 방식, (2) 최상의 학습 성과물을 창출하기 위해 구성주의, 인지주의, 행동주의 등과 같은 교육적 이론들을 조합하는 방식, (3) 교사 중심의 면대면 강의식 교육에 온라인 기반 학습 매체를 조합하는 방식, (4) 교육 효과 극대화를 위해 실제 업무 과제에 교육 매체를 적용하여 학습과 업무 두 영역을 적절하게 결합하는 학습으로 분류될 수 있다(한종임 외, 2018, p. 179 재인용). 본 연구에서 취하고자 하는 모형은 첫번째 모형이다.

블렌디드 러닝의 장점은 면대면 수업만으로는 부족했던 개별학습의 기회를 좀 더 제공하여, 스스로의 수준에 맞게 반복 학습을 가능케 하고, 학습자들에게 시공간의 편리성을 제공하여 공부하고 싶은 학습내용과 공부하고 싶은 시간에 공부할 수 있도록 웹기반을 마련해 주는 것이다. 학습자들은 이를 통해 자기주도 학습 능력을 강화시킬 수 있다. 특히, 사전 학습 활동으로 웹 기반 자료를 미리 제공해 주어서 학습자들이 개인의 수준에 맞게 반복 학습을 하고 교수자와의 수업을 통해 자신의 학습 내용을 확인해 보며, 이후 필요한 경우 학습자의 편의에 따라 다시 반복할 수 있도록 한다면 학습자들이 학습 목표에 도달하는데 도움이 될 것이다. 이러한 사전 학습활동을 수업 전 단계에 진행하는 방식을 플립 러닝(Flipped Learning)이라고 한다.

2.3 플립 러닝

플립 러닝(Flipped Learning)은 “교실 수업 전에 테크놀로지를 활용하여 학습자 스스로 자신의 속도와 요구에 맞는 학습이 이뤄지도록 하고, 교실 수업 중에는 학습자 개인별 학습을 지원하거나 심층적으로 유의미한 학습이 이뤄질 수 있도록 다양한 능동적 상호작용 활동을 제공하는 수업 방법이다”(김윤영 외, 2017, p. 296). 또한, 학습자가 사전 수업으로 교수자가 제공한 학습 자료와 수업 동영상을 자기 주도적으로 학습한 후, 본 수업인 교실 수업에서는 스스로 습득한 지식을 사전 수업과 연계된 점검, 확인, 활동 등에 적용하게 되는 수업이다(Ash2012, Spino & Trego, 2015).⁵

⁵ 한혜민 외(2016, p. 398) 재인용. 또한 기존 수업과 플립 러닝 적용 수업의 과정을 비교한 표를 제시하였다. 한혜민 외(2016, p. 399)

이러한 온라인과 오프라인 학습을 유기적으로 혼합한 점과, 테크놀로지를 활용하여 다양한 교육 매체를 학습에 적용한 측면은 플립 러닝이 블렌디드 러닝 이론을 토대로 성립된 학습법이라는 것을 알 수 있다. 블렌디드 러닝과 플립 러닝과 같은 온라인 학습은 다음과 같은 장점이 있다. 첫째, 학습자가 사전에 동영상 강의나 학습자료를 가지고 학습할 내용을 미리 습득한 후 수업에 임하기 때문에 학습자의 수업 참여도가 높아질 수 있고, 자기 주도학습 능력 및 문제 해결 능력을 향상시켜 학습 성취도가 향상될 수 있다(Bergmann & Sams, 2012). 둘째, 교수자는 온라인 퀴즈나 텍스트를 통해 학생의 이해도를 즉각 검토할 수 있으며, 학습자의 수준과 이해 능력을 고려하여 교실수업 내 학습 활동을 설계, 계획함으로써 온라인과 오프라인 학습효과를 최대화할 수 있다. 셋째, 학습자가 시간과 장소에 구애 받지 않고 언제든 반복적으로 학습할 수 있기 때문에 완전 학습을 가능하게 한다(한종임 외, 2018, p. 180). 이러한 장점들을 그대로 적용하여 수업할 수 있다면 가장 효과적이겠지만, 현재의 태국 상황에서는 면대면 수업이 불확실한 상황이기 때문에 본 연구에서는 실시간 온라인 수업⁶으로 면대면 수업을 대체하여 연구하고자 한다.

기존 수업	구분	플립 러닝 적용 수업
<ul style="list-style-type: none"> 교수자: 본 수업 강의 준비(필수 사항) 학생들에게 과제 부여(선택 사항) 학습자: 교수자가 부여한 선수 과제가 있을 때 과제 수행 	수업 전	<ul style="list-style-type: none"> 교수자: 학습자를 위해 사전 학습 자료 제공과 본 수업에서 진행할 활동 준비(필수 사항) 학습자: 본 수업 내용을 사전에 학습해야 하고 이에 대한 질문 준비(필수 사항)
<ul style="list-style-type: none"> 교수자: 학습자가 충분히 이해 할 수 있도록 배울 내용을 설명하고 제시 학습자: 수업에서 교수자가 제시하는 대로 수업을 따라 감. 한국어 연습 시간 부족 	본 수업	<ul style="list-style-type: none"> 교수자: 목표 문법에 대한 간단한 설명 후 활동 진행, 활동 중 학습자 개별 피드백 학습자: 사전 학습으로 습득한 문법 및 어휘를 적극적으로 활용
<ul style="list-style-type: none"> 교수자: 지난 과제 평가 학습자: 과제 제출 후, 교수자의 과제 평가가 끝난 후 피드백을 받음 	수업 후	<ul style="list-style-type: none"> 교수자: 필요에 따라 자료나 부가적인 설명 제공 학습자: 본 수업 학습 내용 확실하게 이해한 후 계속 적용

⁶ 실시간 온라인 수업을 화상 교육(Video Conferencing)이라고도 칭한다. 화상 교육은 ‘화상’ 시스템을 통해 교육이 이루어 지는 것인데 실시간 화상 교육(Realtime Video Conferencing), 원격 화상

실시간 온라인 수업은 멀티미디어 장비를 활용한 방법 중의 하나이다. 실시간 온라인 수업은 사전 수업에서 교수자가 일방적으로 제시한 동영상이나 학습 자료의 전달과는 다르게 온라인 상에서 실시간 의사소통을 가능하게 한다. 즉 컴퓨터를 매개로 한 의사소통(CMC: Computer Mediated Communication)이 활발하게 이루어지게 하는 것이다(서진숙 외, 2017, p. 215). 이러한 화상 교육을 진행할 때 교수자와 학습자의 상호작용이 모바일 기기 또는 컴퓨터, 화상 교육 프로그램 등을 기반으로 연결되어 지기 때문에, 안정적인 시스템 구축과 두 화자에게 사용하기 편리한 기술 방식을 선택해야 하고 이것이 면대면이 아닌 원격 교육이라는 점을 감안한 교수법, 온라인을 통한 실시간 교육이라는 점을 고려하여 적절한 교수-학습 활동 시간의 확보 등을 고려하여 설계하여야 한다. 면대면 수업에서 교수자와 학습자는 상호작용을 함께 활발하게 진행할 수 있지만, 온라인 수업에서는 상호작용의 어려움이 있을 수 있다.

2.4 모바일 러닝

교수자와 학습자와의 활발한 상호작용을 위하여 모바일 러닝⁷을 활용하는 것이 도움이 된다. 특별히 학습자와의 상호작용을 위해 활용하는 것이 좋다. 모바일 러닝을 활용하였을 때의 기대 효과는 첫째, 학습이 수시로 이루어 질 수 있다. 교수자가 제공하는 여러 자료나 매체에 접속하여 언제든지 습득이 가능하다. 둘째, 한국어에 더욱 노출될 수 있다. 교수자와 학습자가 메신저를 통해 한국어로 대화하고, 동영상 링크나 사진 등을 적극적으로 올릴 수 있도록 동기를 자극하여 일상생활 속에서 좀 더 한국어 노출이 이루어 질 수 있도록 기회를 제공해 줄 수 있다. 셋째, 모바일을 통해 좀 더 다양한 정보로의 접근이 가능하다(McCarty, Sato Obari, 2017)⁸. 모바일 단체 채팅방을 통해 주고받는 다양한 대화들과 자료들로, 더욱 확장된 학습이 가능하며 심도 깊은 학습의 도구가 될 수 있는 것이다.

교육(Distance Video Education) 등 다양하다. 본 연구에서는 이러한 원격 실시간 화상 교육을 ‘실시간 온라인 수업’이라고 통일해서 사용한다.

⁷ 모바일 러닝(m-Learning)은 m-러닝(-Learning), 스마트 러닝(Smart learning) 등의 용어로 혼재되어 사용되고 있다. 학자들마다 모바일 러닝에 대한 정의는 조금씩 다르지만 한상미 외(2014, p. 410)가 정의한 것과 같이 ‘모바일(Mobile)’과 ‘이러닝(e-Learning)’의 합성어로 매체를 활용하여 공간과 시간의 제약 없이 무선 인터넷이나 다양한 자원과 상호작용을 통해 이루어지는 전자 교수, 학습 방법이라고 할 수 있다. 즉 모바일 기술을 사용하는 이러닝이라고 볼 수 있다.

⁸ 한혜민 (2018, p. 525) 제인용

따라서 본 연구에서는 적합한 시간에 개인의 적합한 학습 스타일에 맞추기 위해 적합한 학습관련 기술을 적용함으로써 학습 목표 성취에 초점을 두는 블렌디드 러닝의 정의에 따라 사전학습을 진행하는 플립러닝과 실시간 온라인 수업 그리고 모바일 러닝을 결합한 블렌디드 러닝을 통한 한국어 온라인 수업 방안을 제시하고자 한다.

3. 면대면 수업과 온라인 수업의 차이

일반적으로 대부분의 대학교는 면대면 수업을 진행해 오고 있었기 때문에 온라인 수업을 진행해 본 경험이 없는 대다수 교수자의 경우 다양한 문제에 봉착할 수 있다. 이러한 문제를 파악하기 위해서는 먼저 기존의 면대면 수업과 온라인 수업의 실질적인 차이를 살펴보고 준비하는 것이 필요하다.

한국에서 온라인으로만 대학교육을 제공하는 사이버 대학은 방송통신대학교를 포함하여 20 개가 설립되어 운영중이다.⁹ 사이버 대학 뿐만 아니라 각 대학에서도 온라인 강좌를 제공하고 있는데, 특히 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC)¹⁰는 교육부와 국가평생교육진흥원 외에 4 년제 대학, 전문대학, 방송대학 등이 협력하여 온라인 강의를 개발, 제공하고 있다(K-MOOC, 2020). 이러한 온라인 학습환경은 ‘언제, 어디서나 학습이 가능하다는 것으로 면대면 수업과의 차이를 보여주고 있다. 하지만, 최근의 상황에서 온라인 수업의 새로운 접근으로 실시간 온라인 수업으로의 활용이 높아지고 있는 현실이다. 즉 ‘언제든지’ 학습이 가능하다는 온라인 학습환경의 접근에서 교수자와 학습자가 정해진 같은 시간에 온라인 수업 플랫폼에 접속하여 수업을 진행하는 방식이다. 기존의 면대면 수업의 학습환경에서 온라인 수업으로의 전환은 학습자에게나 교수자에게나 적응하기가 쉽지 않다. 그러므로 면대면 수업에서 온라인 수업으로의 전환을 위해 고려해야 할 것들이 있다.

도재우(2020, p. 167)는 면대면 수업에서 성공적인 온라인 수업으로의 전환을 위한 시사점을 살펴보았는데 첫째, 면대면 수업을 온라인 수업으로 전환하는 것은 복잡하고 어려운 설계 과제이므로 대학은 교수자에게 수업 전환에 충분한 시간을 제공해야 한다. 둘째, 교수자는 온라인 수업 전환으로 인해 발생할 수 있는 수업 설계의 장애물을 미리 파악하고 방지할 필요가 있다. 셋째, 온라인 수업의 성공적인

⁹ 한국원격대학협의회 <http://www.cuinfo.net/home/eudc/statistics.sub.action?gnb=55&gubunNm=univ&sttYear=2018>

¹⁰ 무크(MOOC)란 Massive, Open, Online, Course 의 줄임말로 오픈형 온라인 학습 과정을 뜻한다. 이것은 강의실에 수용된 학생만이 강의를 들을 수 있었던 것에서 청강만 가능한 온라인 학습동영상으로 변화하고 현재는 질의응답, 토론, 퀴즈, 과제 제출 등 양방향 학습을 할 수 있는 모습으로 완성되었다.

전환을 위해서는 교수자만의 뜻이 아닌 대학의 역할이 중요하다고 기술하고 있다. 즉, 면대면 수업에서 성공적인 교수전략이 온라인 수업에서는 적합하지 않을 수 있기 때문에 교수자의 충분한 설계의 시간이 필요한 것이다. 면대면 수업에서는 교수자의 말과 행동, 칠판의 판서를 동시에 보여주면서 설명할 수 있는 것들을 학습자가 사용하는 도구의 모니터 화면을 통해서 제한적으로 제시할 수밖에 없기 때문에 교수자는 더 많은 자료와 준비가 필요할 수밖에 없는 것이다. 따라서 온라인 수업을 실행할 때 직면할 수 있는 설계 장애물을 예측하고 해결책을 개발해야 하는데, 실제로 온라인 수업을 실행해 보지 않고는 예측하기가 쉽지 않기 때문에 준비기간 동안 모의 수업을 진행해 보는 것도 필요하다. 이렇게 할 때 교수자의 온라인 수업에 대한 기술적인 문제나 말의 속도 등을 점검해 볼 수 있다. 이러한 기술적인 도움을 위해서는 각 대학에서 적합한 온라인 수업 플랫폼에 대한 정보를 제공하고 필요한 경우 그것을 활용하는 교육을 지원할 수 있어야 한다.

또한, 면대면 수업에서는 학습자들이 발표자료를 어떠한 형식으로 준비해 올지라도 발표가 가능하였지만, 실시간 온라인 수업에서는 플랫폼을 통해 공유 가능한 유형의 자료들만 발표가 가능하기에 특정 파일 포맷(파워포인트, PDF 등)으로 한정시켜야 한다. 또한 그룹 활동을 전과 같이 실행할 수가 없다. 이전에는 교수자가 그룹 활동 중에 그룹에 자유롭게 찾아가서 교정 및 지도를 해 줄 수 있었지만, 온라인 수업에서는 그러한 방식으로 점검할 수가 없다. 예를 들어 온라인 플랫폼 중에서 Zoom의 경우 학습자들 간에 그룹을 지어 일정한 시간 동안 그룹 활동을 할 수 있도록 소그룹 방을 지정해 줄 수 있지만 모든 소그룹 방에 교수자가 자유롭게 드나들며 점검할 수 없기 때문에 소그룹 활동 지도에 제약이 따를 수밖에 없다는 것을 교수자가 인식하고 지도해야 한다.

학습자의 태도 문제에 있어서, 면대면 수업에서는 교수자가 학습 활동 참여에 소극적인 학습자에게 직접 다가가 아이컨택하며 말을 걸거나 하는 등으로 적극적인 참여로 유도할 수 있지만, 온라인 수업에서는 수업 참여에 소극적인 학습자들을 효과적으로 끌어들이기가 쉽지 않다. 이러한 경우 수업의 참여도를 평가 점수에 반영하는 것 등의 동기 부여가 필요하다.

면대면 수업 환경에서 가능했던 수업 외적 활동들, 학습자-학습자간, 학습자-교수자 간 친밀감 형성, 학습자 개인 면담, 발표 및 과제를 위한 학습공간 제공 등을 공간적으로 떨어져 있는 온라인 수업에서 어떻게 수행해야 할 것인가 고려할 때, 면대면 수업의 경우 쉬는 시간이나 수업 종료 후에 수행하던 학습자들의 관계 형성을 위해 실시간 온라인 수업의 시작 시간 20-30 분 전에 플랫폼을 열어 놓고 접속하게 하는 것도 이러한 역할을 돋는 하나의 방법이 될 수 있다. 이 시간을 통해 수업에 먼저 온 학습자들과 교수자가 일상의 이야기를 나눌 수도 있고, 학습자 간의 대화도 촉진하여 친밀한 관계 형성을 할 수 있도록 지원할 필요가 있다. 또한

교수자의 연구실로 찾아와서 면담하던 것을 수업 전 준비 시간을 면담시간으로 공지하고 면담을 요청하는 학습자들에게 면담을 제공할 수도 있다.

4. 블렌디드 러닝을 활용한 온라인 수업 방안

수업의 질은 교수의 능력 그리고 강의 내용의 질에 의해 좌우된다. 블렌디드 러닝을 기반으로 한 온라인 수업을 위해서는 학습자의 흥미를 유도하고 지속시킬 수 있는 다양한 교수 학습전략이 필요하고 사전학습으로 제시하는 콘텐츠에 대해서도, 실시간 온라인 수업에 대해서도 다양한 콘텐츠와 자료의 개발이 필요하다. 사전 학습으로 제시하는 동영상 강의나 학습자료가 내용이 우수하더라도 참여를 확보하기가 쉽지는 않다.

4.1 플립러닝을 적용한 블렌디드 러닝의 수업

일반적으로 플립 러닝은 ‘수업 전 단계(사전 학습)-본 수업 단계-수업 후단계’로 이루어진다. 사전 학습을 진행하는 수업 전 단계는 온라인 매체를 통해 제시되는데 본수업과 관련된 이론 영상, 또는 학습 자료를 통해 학습자의 개별 학습이 이루어진다. 이러한 자료의 공유는 LMS(Learning Management System 학습 관리 시스템)를 통해 이루어진다. LMS는 PC를 접속해서 주로 이루어지지만 모바일을 접속해서도 가능하긴 하다. LMS로 활용할 수 있는 플랫폼은 다양하게 있다. ‘マイクロソフト 팀(Microsoft Team)’, ‘구글 클래스룸(Google Classroom)’ 등이다. 본 연구자는 구글 클래스룸을 사용해 왔는데, 사전 수업 자료 공유, 과제 제시, 과제를 학습자에게 할당, 학습자로부터 과제 반환, 반환 받은 과제의 점검과 피드백, 피드백 제공한 과제를 다시 학습자에게 반환하는 곳 등으로 사용하였다.

‘본 수업’은 보통 오프라인으로 진행되는데 ‘사전 학습’과 연계된 학습 내용을 점검한다. 질의-응답 형태로 이루어지며 학습자들의 성취도 수준을 보고 심화 학습

단계로 나아가거나 의사소통 활동이 이루어진다. 하지만, 현재 태국의 불확실한 교육 환경의 상황에서 오프라인 수업을 기대하기 어렵기 때문에 ‘본 수업’을 실시간 온라인 수업으로 대체하고자 한다. ‘수업 후 단계’는 학습한 내용을 바탕으로 학습자들이 스스로 이해도를 점검하거나 과제활동을 한다. 수업 후 단계 또한 ‘사전 학습’과 마찬가지로 학습자 개별 학습이다. 이러한 플립 러닝은 본 수업에서 교수자-학습자, 혹은 학습자-학습자 사이에 상호작용이 활발해질 수 있는 것이다.¹¹ 기존에는 교수자의 일방적인 전달식 수업으로 학습자는 그것을 수용하기에 바빴는데 사전 학습을 통해서 스스로 학습한 내용을 본 수업에서 확인하고 수정하고 의사소통 활동을 하면서 목표 언어의 사용량이 증대될 수 있다. 실시간 온라인 수업에서도 이러한 활동이 활발 할 수 있도록 교수자는 학습자를 자극하면서 지도해야 한다.

하지만 플립 러닝의 어려운 점도 있다. 학습자들이 사전 수업과 수업 후 과제로 인한 학습 부담감을 토로할 수 있고, 사전 학습을 하지 않고 본 수업에 참여할 경우 본 수업 활동 참여에 어려움을 가질 수 있다. 따라서 플립 러닝을 효과적으로 운영하기 위해서는 본 수업 전, 테크놀로지를 활용한 개인별 학습과 본 수업 중 유의미하고 능동적인 학습을 위한 환경을 조성하도록 학습 경험을 정교하게 설계해야 하며¹², 교수가 사전 학습 단계의 필요성에 대해 학습자들에게 충분하게 설명을 함으로써 사전 학습에 대한 부담감을 가지기 보다는 의미를 발견하도록 이끄는 것이 필요하다.

김재열 외(2017, p. 119)에서는 제 2 언어 수업을 위한 플립 러닝 설계의 원리를 제시하였는데 다음과 같다.

- 1) 사전 수업의 내용이 명시적이고 본 수업 활동에 기여할 수 있어야 한다.
- 2) 사전 수업에서 학습자가 수행할 내용이 제시되어야 한다.
- 3) 사전 수업에서 본 수업과 연계시킬 수 있는 장치가 있어야 한다.

¹¹ 김윤영 외(2017, pp. 315-316)의 연구에서 사례 수업 보고에 따르면 플립 러닝에서 가장 학습자의 만족도가 높았던 것은 수업 중 능동적인 적용, 참여 활동(33.3%)과 적극적 참여로 인한 수업의 흥미 증가 및 재미(19.6%)였다.

¹² 김윤영 외(2017, p. 296)

- 4) 본 수업에서는 사전 수업과 연계시킬 수 있는 장치가 있어야 한다.
- 5) 본 수업에서 학습자의 역할이 분명하게 제시되어야 한다.
- 6) 본 수업에서 학습자간 상호작용이 적극적으로 이루어져야 한다.
- 7) 본 수업에서 학습자는 내용을 통합하거나 개인화할 기회가 있어야 한다.
- 8) 본 수업에서 피드백을 주고받을 장치가 있어야 한다.
- 9) 본 수업에서 수업 후 활동과 사전 수업의 안내가 있어야 한다.
- 10) 학습자의 역할은 교사에 의해 설계되고 촉발되어야 한다.

플립 러닝이 익숙지 않은 학습자들은 사전 수업과 본 수업에서 무엇을 해야 할지를 수 있기 때문에 1)과 같이 수업 내용이 명확하고 본 수업 활동에 기여할 수 있게 제시되어야 한다. 2)와 같이 학습자가 수행해야 할 내용이 명확하게 제시되어야만 사전 수업에서 학습자의 개별 학습이 원활하게 이루어질 수 있고 본 수업에서 적용하거나 활용할 수 있게 된다. 학습자 주도 학습은 학습자 스스로가 무엇을 해야 할지 명확하게 드러날 때 원활하게 수행될 수 있다. 또한 4)와 같이 본 수업에 사전 수업을 활성화하고 연계시키기 위한 질의-응답이나 사전 학습에 대한 말하기 등이 포함되는 것도 중요하지만 3)과 같이 사전 학습에서 본 수업에 할 활동을 준비하도록 미리 지시하는 것도 사전 학습을 충실히 이행하고 본 수업에서의 참여 활동을 증진시킬 방법의 하나이다.

의사소통 연습을 위한 활동을 할 때에도 5)와 같이 교수자는 학습자에게 역할을 명확하게 부여해 주고 교수자가 시연을 보여주면서 원활한 활동이 이루어지도록 유도해야 한다. 특히나 본 수업이 교실이 아닌 실시간 온라인 수업으로 진행되는 환경이기 때문에 교수자의 친절하고 명확한 설명과 시연이 더욱 중요하다.

학습자가 소극적인 성격의 경우 6)과 같은 상호작용 활동을 어려워할 수도 있다. 이러한 경우 교수자는 학습자가 능동적이고 적극적으로 참여할 수 있도록 독려해야 한다. 또한 학습자 간 상호작용 활동 과제를 수행할 때, 7)과 같이 학습한 내용의 정보들이 학습자의 언어 세계와 통합되고 개인화 될 수 있는 기회를 가질 수 있게

해야 한다. 이를 위해서는 의사소통 활동의 결과를 개별적으로나 그룹별로 발표하게 하거나 다른 과제로 확장할 필요도 있다.

교수자는 8)과 같이 적극적인 피드백을 제공해야 한다. 상호작용을 통한 의사소통 활동이나 과제 후 결과를 발표할 때 피드백이 적극적으로 이루어지도록 해야 한다.

사전 학습이 이루어지지 못했을 경우 학습자가 수업 활동 참여가 어려울 수밖에 없다. 이것을 극복하기 위해서는 사전 학습과 본 수업이 긴밀하게 결합되어야 하는데, 9)와 같이 본 수업 중에 사전 학습에 대한 안내를 꼭 해야 한다.

플립 러닝을 통해서 학습자가 학습을 주도적으로 진행하고 수업에 참여할 수 있도록 하기 위해서 10)과 같이 교수자가 학습자를 계속적으로 격려하고 동기를 부여하면서 학습자를 촉발시켜야 한다. 학습자의 주도적인 학습을 진행하기 위해 교수자는 정교한 수업 설계와 수업 운영 전략이 필요하다.

4.2 모바일 러닝을 활용한 블렌디드 러닝

모바일 러닝 활용 방안에는 기존 기기와 인프라 활용방안, 기존 콘텐츠를 모바일 러닝 콘텐츠로 변환하는 방안, 모바일 러닝 전용 콘텐츠 개발 방안이 있다(홍은실, 2014). 본 연구에서는 기존 기기와 인프라를 활용한 방안을 제안한다. 이러한 메신저를 활용하는 것은 언제, 어디서나 학습자와 교수자, 학습자 간 협동 학습과 의사소통에 용이하다. 이미 많은 교수자들이 메신저를 통한 그룹방을 활용하고 있기도 하다.

그런데 LMS를 통해서도 학습자와 의사소통을 할 수도 있으나, 그러한 플랫폼이 학습자에게 과제 이외에는 적극적인 참여가 부족한 부분이 많았다. 과제나 학습 내용에 대한 질문을 할 수 있는 공간이 있었는데, 그러한 관련 질문들이 거의 없었다. 그런데 모바일 러닝을 활용하여 사전 학습 내용과 과제, 자료 등 동일한 것들을 공유하자 학습자들의 참여가 좀 더 적극적으로 변한 것을 볼 수 있었다. 메신저로 문법 자료를 공유하였을 때, 문법의 활용이나 용법에 대해서 좀 더

활발하게 질문하기 시작한 것이다. 이는 메신저가 주는 편안함과 채팅을 통한 교수자와 학습자간의 친밀감 생성 등이 원인이라고 볼 수 있다(한혜민, 2018, p. 528). 구글 클래스룸 같은 LMS 에 자료를 공유하였을 때 PC 로만 열람이 가능한 자료들이 있어서, 학습자가 장소와 시간에 상관없이 열람하고자 할 때, PC 로만 접속하여야 해서 번거로움이 있었다. 메신저의 단체 채팅방에 자료를 공유하였을 때, 학습자들이 좀 더 용이하게 자료 접속이 가능하였다¹³. 그러나 모바일 기기만을 LMS 로 사용하기에는 교수자가 관리함에 불편함이 있을 수 있으므로 구글 클래스룸과 모바일 기기의 메신저를 겸하여 사용하는 것을 권장한다.

다양한 메신저 중에서도 본 연구자는 ‘카카오톡(Kakaotalk)’을 활용하는 것을 제안한다. 태국에서는 대다수의 국민들이 메신저 ‘라인(Line)’을 사용한다. 본 연구자도 학습자의 접근성의 용이함을 위해 라인을 통해 학습자들과 의사소통을 해왔다. 하지만, 카카오톡은 한국인들이 대중적으로 사용하고 있고, 해외 학습자들이 한국의 SNS 문화를 체험할 수 있는 도구로 친숙함을 줄 수 있기 때문에 사용을 권장한다. 카카오톡의 한국어 이모티콘 등도 활용할 수 있기 때문에 좀 더 친숙하게 한국어를 대할 수 있는 도구가 될 수 있다.

4.3 블렌디드 러닝을 활용한 온라인 수업 모형

이러한 블렌디드 러닝을 바탕으로 김재열 외(2017, p. 122)에서 제시한 제 2 언어 수업의 플립 러닝 모형과 이정희 외(2020, p. 181)에서 제시한 블렌디드 러닝을 적용한 한국어 교육과정 수업 모형 예시를 참고하여 본 연구의 목적에 따라 일부 수정하여 다음과 같이 제시하였다.

¹³본 연구자의 수업에서 구글 클래스룸에만 자료를 공유하였는데, 학급의 한 학생이 단체 채팅방에 동일한 자료를 다시 공유하였다. 구글 클래스룸에서는 자료에 대한 질문이 거의 없었는데, 그 후 단체 채팅방에서는 좀 더 활발한 질문이 있었고, 학습자끼리 답글을 달기도 하였으며, 교수자인 본인 또한 답글을 다는 등 좀 더 활발한 의사소통이 이루어졌다.

표 1

블렌디드 러닝을 활용한 온라인 수업의 모형

수업 공간	교수 학습 단계		교수 학습 내용 및 교수 전략	학습 활동	수업 내용
온라인 개별활동	수업 전 단계 (사전학습)	학습 내용 제시 점검 준비	자료 제공-학습 안내 확인 질문 본시 활동 준비 지시	학습 학습 내용 확인 본시 활동 준비	어휘, 문법 학습 (말하기, 읽기, 듣기항목의 어휘 및 문장의 의미 파악) 연습 문제 제시
실시간 온라인 접속	본 수업 단계	사전 학습 점검 과제 제시 과제 활동 과제후 발표 정리와 안내	지시-질문 준비-질문 과제 제시, 시연 과제 진행 보조, 피드백 활동 촉진 발표에 대한 피드백 과제 정리, 수업 후	요약, 응답, 짝, 그룹 활동 과제 이해, 수용 과제 활동(짝, 그룹) 발표 수행, 피드백 정리와 준비	연습 문제 풀이 의사소통 활동 (말하기, 읽기, 듣기)

			활동 안내, 다음 차시 안내		
온라인 개별활동	수업 후 단계	보충/심화 학습	보충 자료 제시, 숙제 제시, 피드백	숙제 및 보충학습 수행	단원과 연계된 쓰기 과제 제시

수업 전 단계인 ‘사전 학습 단계’는 ‘학습 내용 제시-점검-본 수업 활동 준비’로 구성하였다. ‘학습 내용 제시’에서는 교수자가 동영상 자료나 문서 자료를 제공하고 그 자료로 학습자가 무엇을 해야 하는지를 안내한다. 플립 러닝에서는 사전 수업 자료로 동영상을 주로 제시하는데, 언어 수업에서는 다양한 자료를 사전 수업 재료로 제시할 수 있다고 본다.¹⁴ 동영상 자료는 교수자가 창작자로써 직접 제작할 수 있는데, 쉬운 예로는 파워포인트에서 동영상 기능을 실행하여 사전 수업 내용을 제작할 수도 있다. 기준에 제작되어 있는 웹 자료를 활용할 수도 있는데, 누리-세종학당(<http://www.sejonghakdang>), 유튜브의 연세대학교 한국어학당 채널, 고려 사이버대학교 채널, 토투미인 코리안(<http://talktomeinkorean.com>) 등을 활용할 수 있다. 특히 누리-세종학당의 경우, ‘세종한국어 1-8 권’까지 온라인 콘텐츠로 제공되고 있고 각 과마다 대화, 어휘, 문법 등이 메뉴로 분류되어 있어 필요한 부분을 선별하여 사용할 수 있다. 덧붙여 태국어로도 홈페이지 설정이 가능하기 때문에 태국인 학습자들에게 접근이 용이하다고 볼 수 있다. 그래서 각 웹 자료들에서 목표 문형이 제시된 부분을 지정하여 링크를 누르면 접속하여 학습할 수 있도록 하면 편리하다. 이러한 동영상 뿐만 아니라 목표 문법에 대하여 학습자

¹⁴ 한혜민 외(2016, p. 400)에서 사전 수업 자료를 구성하는 방식을 ‘창작자(creator)’의 입장과 ‘기획자(curator)’의 입장으로 나누어서 볼 수 있다고 하였다. 창작자는 동영상을 직접 제작하는 입장이고 기획자는 기준의 자료를 이용하는 입장이다. 창작자의 입장에서 각 단원을 사전 수업용 동영상으로 제작하는 것은 교수자에게 큰 부담이 아닐 수 없다. 현실적으로 교수자가 자신이 가진 자료를 가공하여 학습 자료를 제시해 주는 것이 효율적이라고 하였다.

모국어로 설명이 되어 있는 문서를 캡처하여 제시하는 것도 학습자의 사전 학습에 용이하다고 볼 수 있다.

‘학습 내용 점검’에서는 제시된 학습내용을 학습자 스스로 정리하며 연습해 보는 자료를 제시하는 것이 필요하다. 목표 문법과 관련한 연습 문제를 문서로 제시한다.

‘본시 활동 준비’는 본 수업에서 활용해 볼 수 있는 목표 문법에 대한 예문을 만들어 보게 한다. 더불어 본 수업에서 학습할 대화 내용에 대해 학습자 스스로 어휘와 문법을 조사하면서 대화 내용의 의미를 짐작하게하는 것이 필요하다.

‘본 수업’은 ‘사전 학습 점검 – 과제 제시 – 과제 활동 – 과제 후 발표 – 정리와 안내’로 구성하였다. 본 연구에서는 오프라인이 아닌 실시간 온라인 수업으로 본 수업을 진행한다.

‘사전 학습 점검’은 본 수업과 사전 학습을 연계시키기 위한 장치이다. 교수자가 사전 수업에서 제시한 목표 문법의 규칙에 대해서 질문하면서, 사전 학습에 제시한 연습 문제를 함께 확인해 보고, 목표 문법을 활용한 문장을 만들어 보게 하는 활동 등을 통해 사전 수업의 내용을 상기시키거나 적용해 볼 수 있다. 문장을 만들어 말하게 할 때, 학습자의 말이 겹칠 경우 한 사람만의 말만 들리기 때문에 활동을 독려하기 위해 카카오톡의 단톡방에 목표 문형의 문장을 만들어 올리게 한다.

‘과제 제시’와 ‘활동’은 의사소통을 발전시키기 위한 활동으로 학습자들이 짹 활동 또는 그룹 활동을 통해서 학습 단원의 어휘, 문법, 담화 등에 익숙해지는 연습을 하는 것이다. 이러한 활동을 실시간 온라인 수업에서 진행해야 하는데 교수자가 실시간 온라인 수업을 위해 사용하는 플랫폼에서 짹을 정해 주거나 그룹을 정해 준 후, 각 그룹에서 활동할 시간을 정해 주고 소그룹 방을 활용하게 한다. 이때, 교수자는 오프라인 수업처럼 각 그룹에 자유롭게 다니며 도움을 줄 수 없는 한계가 실시간 온라인 수업에 있다. 교수자는 한 그룹을 선정하여 그 그룹의 활동을 보고 피드백을 해 주고 다음 그룹 활동 시간에는 다른 그룹에 참석하면서 학습자들의 활동을 살펴보아야 한다. 과제 활동이 끝난 후에는 시간이 가능한 내에서 그룹이 발표하게 하여 목표 문법을 활용한 의사소통 활동이 원활하게 진행되고 있는지를 확인해야 하며, 발표 후 교수자의 적극적인 피드백을 통해 학습자가 지속적으로

참여할 수 있도록 유도하여야 한다. 또한 각 방에서 그룹 활동이 진행될 때 학습자들이 어휘나 문법에 대한 어려움이 있을 경우 카카오톡을 통해 교수자에게 질문할 수 있도록 안내한다. 그래서 학습자가 언어 사용에 두려움 없이 자신감을 가질 수 있도록 도와야 한다.

‘정리와 안내’ 단계는 ‘본 수업’의 내용을 정리하는 단계이다. 그리고 다음 차시의 ‘사전 학습’에 대한 안내와 ‘수업 후 단계’에서 해야 할 숙제를 제시한다.

‘수업 후 단계’는 마지막 단계로써, 그날 학습한 내용에 대한 심화 학습 또는 보충 학습으로 이루어진다. 문법에 대한 복습이나 그날의 과제 활동과 연관된 쓰기를 숙제로 제시할 수도 있다. 숙제를 제시할 때는 그 숙제에 대한 피드백을 주어야 한다. 피드백의 방법에 있어서 대면수업을 할 때는 학습자가 제출한 숙제에 직접적인 피드백을 줄 수 있지만, 비대면의 경우에는 과제 제출도 온라인으로 하기 때문에 피드백도 온라인으로 해 주어야 한다. 교수자가 필기가 가능한 태블릿 PC가 있다면 온라인으로 받은 과제에 직접 첨삭이 가능하다. 그렇지 못한 경우에는 학습자의 과제를 MS 워드로 불러와서 MS 워드의 편집 기능 중 ‘메모’ 기능을 사용하여 첨삭을 하거나 학습자의 과제를 일일이 프린트하여 수정하고 그것을 다시 사진을 찍거나 스캔을 해서 온라인으로 반환하는 등의 방법이 있다. 피드백의 방법은 교수자가 본인이 가지고 있거나 사용할 수 있는 기기를 가지고 고민을 해 보아야 한다. 필기가 가능한 태블릿 PC를 사용하는 경우가 직접 첨삭이 가능한 가장 간편한 방법으로 볼 수 있다.

5. 블렌디드 러닝을 통한 온라인 한국어 수업 지도안의 실제

현재 까셋삿대학교 부전공 학습자들이 사용하고 있는 통합 교재 ‘서울대 한국어 2B’ 12 과에 관한 교수-학습 지도안을 제시하였다. 12 과 ‘저는 좀 조용한 편이에요.’라는 제목으로 자신의 외모와 성격을 설명하는 것을 연습하는 단원이다.

표 2

학습 지도안

학습 단원	12 과 저는 좀 조용한 편이에요.	교재	76 쪽-84 쪽
교수 목표 및 주요 교수 내용	1. 성격을 표현할 수 있다. 2. 문법 ‘A-(으)ㄴ 편이다, V-는 편이다’를 이해하고 활용할 수 있다. 3. 문법 ‘A-계’를 이해하고 활용할 수 있다. 4. 친구에게 이상형을 묻고 어울릴 만한 사람을 소개할 수 있다. 5. 성격 테스트를 읽고 이해할 수 있으며 자신의 성격에 대해 설명할 수 있다.	수업 형태	온라인을 통한 개인 학습 및 실시간 온라인 수업
학습자 정보	태국 대학교에서 한국어 4 부전공 학생		
학습 단계	교수-학습 활동		
수업 전 (사전학습)	<p><동영상 강의 제공></p> <p>1. ‘A-(으)ㄴ 편이다, V-는 편이다’</p> <p>1) 학습 내용 제시</p> <p style="text-align: center;">_____ A _____ (으)ㄴ 편이에요.</p> <p>이 교실은 다른 교실보다 작다</p> <p>이 식당 김치찌개는 다른 식당보다 맵다</p> <p>의미설명: 어떤 사실에 대해 그것이 대체로 어떤 쪽에 가깝다고 평가할 때 사용한다.(태국어로 제시)</p> <p>2) 학습 내용 점검: 연습 문제를 문서로 제공한다. 학습자가 스스로 풀어보게 한다.</p> <p>3) 본시 활동 준비</p> <p>교재 76 쪽 예문의 의미를 생각해 보게 한다.</p> <p>연습 1에 있는 [보기]와 같이 가족이나 주변사람의 성격에 대해 말할 수 있도록 문장을 만들어 보게 한다.</p> <p>2. ‘A-계’</p> <p>1) 학습 내용 제시</p> <p style="text-align: center;">_____ A _____ V.</p> <p>글씨 좀 크다 써 주세요.</p> <p>머리를 짚다 잘랐어요.</p> <p>의미 설명: 뒤에 나오는 행위의 정도나 방식 등을 나타낸다.</p>		

	<p>(태국어로 제시)</p> <p>2) 학습 내용 점검: 연습 문제를 문서로 제공한다. 학습자가 스스로 풀어보게 한다.</p> <p>3) 본시 활동 준비</p> <p>교재 77 쪽에 있는 예문의 의미를 생각해 보게 한다.</p> <p>연습 1에 있는 [보기]와 같이 질문에 해당하는 사람을 찾아서 책에 써 보게 한다.</p>
--	--

본 수업	<p><실시간 온라인 수업></p> <p>1) 사전 학습 점검</p> <p>학습자 스스로 풀어 본 연습문제를 교수자와 함께 풀며 오답이 있는지 확인하게 한다.</p> <p>이해되지 않는 부분에 대해서 질문하게 한다.</p> <p>2) 문법 과제 제시 및 활동</p> <p>본시 활동 준비에서 작성하였던 연습 1을 활용하여 발표하게 한다.</p> <p>3) 교재 78 쪽 대화를 함께 읽어보고 의미를 생각해 본다.</p> <p>제시된 문형으로 교체연습을 하면서 교수자와 먼저 대화연습을 한다.</p> <p>소그룹 방을 만들어 짹 활동을 하게 한다.</p> <p>4) 짹 활동을 마친 후 두 팀 정도 선정하여 발표하게 한다.</p> <p>5) 79 쪽 친구에게 이상형을 묻고 어울릴 만한 사람을 소개하는 과제를 한다.</p> <p>교수자가 시연을 한다.</p> <p>다시 소그룹 방을 만들어 짹 활동을 하게 한다.</p> <p>6) 짹 활동을 마친 후 이전과 다른 팀을 선정하여 발표하게 한다.</p> <p>7) 교재 82 쪽 성격 테스트 항목을 함께 읽어 보고 풀어보게 한다.</p> <p>모르는 어휘에 대해서 질문하게 한다.</p> <p>8) 정리와 안내</p> <p>오늘 연습한 문법을 한 번 더 확인하며 정리한다.</p> <p>교재 83 쪽 쓰기를 숙제로 제시한다. 82 쪽의 성격 테스트 항목을 토대로 자신의 성격에 대해서 써 보게 한다.</p> <p>다음 수업 13 과의 사전 학습을 안내한다.</p>
------	--

수업 후	<p><개별 학습></p> <p>기한을 주어 쓰기 과제를 완성하게 하고 교사는 피드백을</p>
------	--

6. 결론

이 연구에서는 면대면 수업에서 온라인 수업으로 전환하고 있는 현재의 태국 대학의 한국어 교육 현장에 블렌디드 러닝을 기반으로 한 온라인 수업에서의 교수학습전략과 수업 방안을 살펴보았다.

먼저 면대면 수업과 온라인 수업의 차이에서 고려해야 할 점을 살펴보았는데, 면대면 수업에서의 성공적인 교수전략이 온라인 수업에서는 적합하지 않을 수 있기 때문에 교수자의 충분한 설계의 시간이 필요하고 각 대학에서는 적합한 온라인 수업 플랫폼에 대한 정보를 제공하고 필요한 경우 그것을 활용하는 교육을 지원할 수 있어야 한다. 또한 실시간 온라인 수업에서는 학습자가 발표할 때, 플랫폼을 통해 공유 가능한 유형의 자료들만 가능하기에 특정 파일 포맷(파워포인트, PDF 등)으로 한정시켜야 한다. 짹활동이나 소그룹 활동 지도에도 제약이 따를 수밖에 없다는 것을 교수자가 인식하고 지도해야 한다. 학습자의 태도 문제에 있어서도 온라인 수업에서는 수업 참여에 소극적인 학습자들을 효과적으로 끌어들이기가 쉽지 않은데, 이러한 경우 수업의 참여도를 평가 점수에 반영하는 것 등의 동기 부여가 필요하다.

이러한 점들을 고려하여 본 연구에서는 적합한 시간에 개인의 적합한 학습 스타일에 맞추기 위해 적합한 학습관련 기술을 적용함으로써 학습 목표 성취에 초점을 두는 블렌디드 러닝의 정의에 따라 사전학습을 진행하는 플립 러닝과 실시간 온라인 수업 그리고 모바일 러닝을 결합한 블렌디드 러닝을 통한 한국어 온라인 수업 방안을 제시하였다. ‘수업 전 단계(사전 학습) - 본 수업 단계- 수업 후 단계’의 틀로 제시하였으며, ‘수업 전 단계’는 교수자가 제시한 동영상은 통해 학습자의 개별 학습이 이루어지는 것인데, 학습 내용 제시-점검-본 수업 활동 준비로 구성하였으며, ‘본 수업단계’는 실시간 온라인 수업으로 진행되는데, 사전 학습 점검-파제 제시-활동-발표-정리와 안내로 구성하였다. ‘수업 후 단계’는 학습자의 보충/심화 학습 단계로 구성하여 제시하였다.

본 연구는 포스터 코로나 시대에 급격히 바뀐 교육 환경 가운데서 태국 대학의 한국어 교육 현장에서 적용해 볼 만한 교육 방법으로 블렌디드 러닝을 소개하였다. 소개한 수업 모형으로 실제 사례를 적용한 연구를 다루지 못한 부분에 대해 아쉬운 마음이 있으나, 다음 연구에서 이 수업 모형을 적용한 이후의 과정과 결과들을 통해 더 나은 모델을 제안해 볼 수 있길 기대해 본다.

참고문헌

- 김윤영, 정현미. (2017). 수업기본원리를 적용한 플립드 러닝의 설계 및 효과. *한국교육공학회*, 33(2), 295-326.
- 김재열, 김성조. (2017). 한국어 교육에서 의사소통 활성화를 위한 플립드러닝 수업 방안. *연세대학교 언어연구교육원 한국어학당*, 47, 109-142.
- 도재우. (2020). 면대면 수업의 온라인 수업 전환과정에서 발생하는 설계 장애물에 대한 탐색. *교육문화연구*, 26(2), 153-173.
- 서진숙, 방성원. (2017). 화상교육을 활용한 한국어 퓨터링 사례 연구. *이중언어학회*, 74, 213-237.
- 서진숙, 장미라. (2016). 온라인 강의를 활용한 해외 대학의 블렌디드 러닝 사례 연구. *이중언어학회*, 65, 223-256.
- 유수연. (2020). 효과적인 블렌디드 러닝을 위한 교사의 자질. *독일언어문학*, 87, 91-110.
- 이정희, 이수미, 류선숙. (2020). 국외 한국어 학습자를 위한 블렌디드 러닝 교육 과정 개발 기초 연구. *어문연구*, 48(1), 163-184.
- 장미라. (2016). 블렌디드 러닝에 대한 한국어 교사의 관심 단계 연구. *국제한국어교육학회*, 27(3), 289-321.
- 조진희, 지서원, 찬와이밍. (2018). 블렌디드 러닝을 통한 외국어대학에서의 한국어 교육: 플립 러닝을 적용한 NUS 한국어 수업 운영 중심으로. *국제한국어교육학회*, 978-989.
- 한상미, 김제열 외. (2012). 온라인 한국어 교육과정 개발을 위한 기초 연구. *연세대학교 언어연구교육원 한국어 학당*, 37, 411-448.
- 한상미, 김종인. (2013). 모바일러닝에 관한 한국어 학습자 의식 조사 연구. *연세대학교 언어연구교육원 한국어 학당*, 39, 407-445.
- 한종임, 강한나. (2018). 블렌디드 러닝 기반 사전 학습 활동이 한국 대학교 영어학습자의 말하기에 미치는 영향. *한국멀티미디어언어교육학회*, 21(3), 175-205.
- 한혜민. (2018). 모바일 러닝을 활용한 KFL 교수-학습 사례 연구. *학습자 중심 교과교육 학회*, 18(6), 519-535.
- 한혜민, 김선아. (2016). 해외 한국어 학습자를 위한 플립드 러닝 수업 개발과 활용 사례. *연세대학교 언어연구교육원 한국어학당*, 45, 391-418.
- 홍은실. (2014). 한국어교육의 스마트러닝 구현을 위한 기초 연구. *국어교육학연구*, 44, 585-612.
- Zhang Huomei. (2020). 플립러닝을 적용한 한국어 말하기 교수학습 설계 모형

개발 연구. 경희대학교 박사학위논문.

Received: July 7, 2020

Revised: October 20, 2020

Accepted: November 9, 2020