

블렌디드러닝을 도입한 일본어경어수업의 효율성 분석*

- 일본어 레벨의 차이가 만족도에 미치는 영향을 중심으로 -

배은정**
ejbae111@bufs.ac.kr

<目次>

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| 1. 서론 | 3. 블렌디드러닝 형태의 수업 만족도 조사 |
| 2. 선행연구의 검토 및 문제의 제기 | 3.1 조사방법 |
| 2.1 선행연구의 검토 | 3.2 조사의 결과 |
| 2.2 문제의 제기 | 4. 결론 |

주제어: 블렌디드 러닝(blended learning), 경어(Honorific), 온라인 수업(on line class), 오프라인 수업(off line class), 한국인일본어학습자(Korean Japanese learners), 인식도조사(Investigation of recognition degree)

1. 서론

본 연구는 부산 소재 B대학 일본어전공교과목인 ‘일본어경어와비즈니스매너’수업을 블렌디드 러닝 방식으로 진행한 후, 학습자들의 만족도를 조사하고 학습자의 일본어능력의 정도와 만족도 사이의 인과관계에 대해서 분석하고자 한 논문이다.

블렌디드러닝이란 쉽게 말해 ‘혼합교육’이라 칭할 수 있는데, 면대면 수업방식에 ICT (Information and Communication Technology, 정보통신기술)활용학습 등을 결합하여, 학습의 효과를 극대화 시키기 위한 학습형태라 할 수 있다¹⁾. 다양한 형태의 수업형태가 있을 수 있겠으나, 기존의 교실 중심의 면대면 오프라인 수업방식과 컴퓨터 시스템을 활용한 온라인 형태의 수업방식을 접목한 형태가 가장 일반적이라 말할 수 있겠다.

선행연구에서, 일본어 관련 교과목에 블렌디드 러닝 방식의 교수법을 적용한 경우는 많지 않았고 특히, 수강한 학습자들의 만족도 여부를 ‘종합적’으로 기술한 형태의 연구가 대부분이

* 이 논문은 2017년도 부산외국어대학교 학술연구조성비에 의해 연구되었음.

** 부산외국어대학교 일본어창의융합학부 부교수

1) Gail Wilson(2010)『Teacher in Blended Learning Environments』VDM, p.34

었다. 이에 본 연구에서는 학습자들의 일본어 능력의 레벨차이가 블렌디드 러닝 방식의 수업 만족도에 어떠한 영향을 미치는지에 초점을 맞춰 연구를 진행하고자 한다.

2. 선행연구의 검토 및 문제의 제기

2.1 선행연구의 검토

블렌디드 러닝을 적용하여 여러 언어에서의 효율성을 검증한 선행연구가 있으나 본 연구에서는 블렌디드러닝을 주로 ‘일본어’교과에 적용한 사례인 아래의 선행연구를 중심으로 주된 내용을 개관하고자 한다.

실제 블렌디드 러닝을 대학 내 일본어교과에 적용하여 수업을 실시하기 시작한 것은 최근 1, 2년 정도에 지나지 않아 선행연구의 수 역시 적은 편임을 알 수 있다.

2.1.1 조대하(2014)

조대하(2014)에서는 대학 전공교과목 중 「일본상용한자」에 블렌디드러닝을 적용한 사례를 소개하고 있다. 조(2014)에서는 「일본상용한자」교과목의 경우 타 교과목과는 달리 학습자의 동기과 의지가 중요하며 상당한 시간을 할애하여 학습해야 함에도 불구하고 실제 대학 내 교육과정에서는 한 학기만 개설되어 있다는 점에서 해당 교과목을 블렌디드 러닝 대학교과목으로 선정하였다.

해당교과목의 경우, 주 3시간의 오프라인 수업만으로는 소기의 목표 달성에 어려움이 있음에 착목하여, 블렌디드 러닝 방식의 교수법을 도입, 유튜브를 활용한 동영상 강의를 병행하는 형태로 수업을 진행하였다.

수업 진행 후 아래의 다섯 가지 항목을 통해 수업의 효율성에 관련된 설문조사를 진행하였고 그 결과 모든 항목에서 만족도가 오프라인 수업보다 높게 나타남을 확인하였다. 특히 ‘[3]반복학습의 효과’에 대한 설문에서는 상당히 높은 만족도(7.8점 / 10점)가 나타남을 확인하였다.

[1] 일반 강의실 수업과 비교할 때 블렌디드 러닝 수업을 통해 배운 내용은 어느 정도 기억이

- 된다고 생각하십니까?
- [2] 일반 강의실 수업과 비교할 때 블렌디드 러닝 수업은 학습 내용을 이해하는 데 어느 정도 효과가 있다고 생각하십니까?
- [3] 일반 강의실 수업과 비교할 때 블렌디드 러닝 수업은 학습 내용을 반복학습하는 데 어느 정도 효과가 있다고 생각하십니까?
- [4] 일반 강의실 수업과 비교할 때 블렌디드 러닝 수업은 학습동기를 유발하는데 어느 정도 효과가 있다고 생각하십니까?
- [5] 일반 강의실 수업과 비교할 때 블렌디드 러닝 수업의 전반적인 만족도는 어느 정도입니까?

대학 내 일본어교과에 블렌디드 러닝을 적용한 방식의 선행연구가 거의 없어 본 연구가 거의 시발점에 해당한다는 점에서 본 연구는 의의가 있다고 판단된다. 단, 블렌디드 러닝을 접목한 수업형태가 오프라인 수업만으로 이뤄진 수업형태보다 학습자의 만족도가 전반적으로 높았다, 라는 다소 개괄적인 결론만으로 마무리 지어진 부분은 다소 아쉽다고 할 수 있다.

이것은 학생들이 만족도를 객관식의 형태로만 선택하게 하였기 때문에 블렌디드러닝이 가지는 학생들의 만족 및 불만족 여부, 불만족한 부분이라면 상세히 어떠한 항목인지 등등을 보다 상세히 확인할 수 없었다고 판단된다.

또한 수강학생들의 일본어 능력의 레벨 차이 등, 수강학생의 개인적인 능력의 차이가 블렌디드 러닝의 효과와 관련이 있는지에 대해서는 언급되고 있지 않아 아쉬움으로 지적될 수 있다.

2.1.2 이현진(2015)

이현진(2015)에서는, ICT(Information and Communication Technology, 정보통신기술)를 활용한 일본어음성교육이 어떠한 효과를 지니고 있는지를 분석하였다. 대상이 된 교과목은 ‘일본어음성연습’으로, 본 교과목 수강자 32명을 대상으로 Evernote²⁾라는 메모용 애플리케이션을 사용한, 블렌디드 러닝 방식의 수업을 실시하였다.

실제 오프라인 수업에서는 교수 주도의 발음지도 수업을 진행했으며 교실 밖 학습으로

2) Evernote는 언제 어디서나 동일한 데이터에 접근할 수 있는 환경을 제공해주므로, 학습자는 필요시 언제든 개인의 스마트폰, PC를 통해 수업자료를 꺼내보고 자신의 발음을 점검해 볼 수 있는 효과가 있다.

Evernote를 활용하여 학생의 자율적 학습이 이뤄지도록 하였다. 이러한 형태의 블렌디드 러닝을 실시 후 학습자를 통한 자기성찰 노트의 분석 결과 1) Evernote를 활용한 학습자의 교실 밖 학습은 실현 가능하며, 2) Evernote를 활용한 녹음 및 자기성찰 노트작성은 발음학습에 효과적인 자기점검 전략사용을 촉진함과 동시에, 3) 학습자는 Evernote를 활용한 녹음 및 자기성찰 노트작성, 교사의 피드백 발음학습효과를 긍정적으로 평가하고 있다는 결론을 제시하고 있다.

자기성찰노트의 면밀한 분석을 토대로 ICT를 활용한 일본어음성교육의 효율성을 논리적으로 이끌어 낸 부분은 의의가 있으며 흥미로운 연구라 판단된다. 단, ICT를 활용한 일본어음성교육의 효율성만 언급되어 있어, 실제 ICT를 활용치 않은 일본어음성교육과 비교하여 본 연구가 가지는 장점이 극대화 되지 못했다는 아쉬움이 있다. 또한 ICT 중에서 다른 매체를 활용했을 때와 Evernote를 활용했을 때의 효율성의 차이 등도 비교분석 되어있다면 보다 흥미로운 연구가 되었으리라 판단된다.

2.1.3 蔡京希(2015)

채경희(2015)에서는, 블렌디드 러닝 전략을 도입한 일본과 대만, 그리고 한국의 일본어교육의 현장에서 실천하는 교수자의 역할과 관련된 연구사례를 분석하고 한국의 블렌디드 러닝 일본어 교육현장에서 실천 가능한 교수자의 역할을 제시하고자 하였다. 또한 기존 일본어교육에서의 교수자의 역할을 논하는 연구의 대부분이 ‘학습자’의 측면에서 이뤄진 것임을 지적하며, 일본어교육에 종사하는 한국인교원, 일본인교원 각 5명을 대상으로 ‘연구자’의 측면에서 바라본 블렌디드 러닝형식의 일본어교육에서 교수자의 바람직한 역할은 무엇인지에 대해 분석하였다.

종래 바람직한 교수자의 역할을 기술한 논문의 대부분이 ‘학습자’의 시선을 통해 본 것이었다고 한다면, 이를 ‘교수자’의 입장에서 바라본 형태로 전개했다는 면에서 본 연구는 의의가 있다고 판단된다. 그러나 문제는 본 연구가 ‘블렌디드 러닝’ 방식의 수업에서의 바람직한 교수자의 역할을 제시해야 하는데 단순히 바람직한 교수자의 역할만 기술하고 있어 제고의 여지가 있다고 판단된다.

다시 말해 본 연구는 ‘블렌디드 러닝’ 교수법을 취하는 수업에서 ‘학습자’가 바라본 바람직한 교수자의 역할과 ‘교수자’가 바라본 바람직한 교수자의 역할을 비교하는 형태로 진행되어야 타당하다. 그러나 실제 본 연구에서는 ‘일반적인 일본어수업에서 학습자가 바라본 바람직한 교수자의 역할과 ‘블렌디드 러닝 교수법을 취하는 수업에서 교수자가 바라본 바람직한

교수자의 역할’을 비교하는 형태로 기술되어 있어 비교 대상이 적절치 못함을 알 수 있다.

2.1.4 이선희(2016)

이선희(2016)에서는 ‘기초일본어1’ 수업에 블렌디드 러닝을 도입한 형태로 수업을 진행한 후 만족도조사를 행한 결과를 토대로, 블렌디드 러닝의 효율성을 주장하였다.

이(2016)에서는, ‘기초일본어1’ 수업은 교양교과목이며 총 수강생 33명 중 29명이 응한 설문조사를 토대로, 학습자들은 온·오프라인 병행수업에 만족하며 이러한 형태의 수업이 오프라인 수업에 비하여 일본어 실력향상 및 유지에 도움이 되고 있다는 긍정적인 평가를 하고 있음을 밝혔다. 또한 블렌디드 러닝으로 운영하는 해당 교과목의 시간배분 및 운영방식에 대해서도 만족하고 있음을 알 수 있었다.

실제 블렌디드 러닝 방식의 교수법을 일본어교과에 도입하고 운영한 사례를 소개하는 연구가 드물며, 일본어교과에서의 블렌디드 러닝 교수법의 도입이 시작단계라는 점에서 보았을 때 본 연구는 의의를 지니고 있다고 볼 수 있다. 단, 보통 교양교과목을 수강하는 학습자의 경우 초급학생들이 대부분이라는 점을 감안했을 때, 실제 일본어의 레벨 차이가 블렌디드 러닝 교수법에 미치는 영향까지는 제고할 수 없었다는 부분은 다소 아쉬움이 남는다.

실제 본 연구는 해당 교과목을 수강한 학습자들의 일본어 레벨은 고려하지 않은 상황에서, 블렌디드 러닝의 효용성을 일반적으로 설명한 형태의 논문이다. 때문에 본 교수법이 학습자 개개인에게 미치는 영향의 차이 및 긍정적으로 받아들여지는 정도가 다를 수 있다는 점까지는 고려의 대상으로 삼고 있지 못하다. 이제 블렌디드 러닝 방식의 교수법이 일본어교과목에 적용되는 초기 단계라 볼 수 있으므로 금후 학생의 어학능력 등 개인적인 부분까지 고려에 넣은 상태에서 블렌디드 러닝의 효용성을 검증할 수 있는 형태의 연구가 시도될 필요가 있다고 여겨진다.

2.2 문제의 제기

이상, 주로 일본어를 중심으로 시도된 블렌디드 러닝 방식의 교수법 관련 연구논문을 개관하여 보았다.

그 결과 앞서 언급했듯, 일본어교과목의 경우 블렌디드 러닝을 도입한 거의 초기 단계인 만큼 선행연구 역시 적었으며 연구 역시 다양하게 이뤄지고 있지 못함을 알 수 있었다. 특히 동영상으로 강의를 촬영하여 이를 온라인콘텐츠로 사용한 형태의 블렌디드 러닝 교수법을

취한 선행연구는 조대하(2015), 이선희(2016)정도에 그치고 있다. 최근 플립드 러닝, 블렌디드 러닝 등 교실 밖 수업이 각광을 받는 데 비해 일본어교과목에서의 이들 학습자 중심 교수법의 시도사례는 극히 적다 할 수 있는 것이다.

최근 교사(校舍)의 부족, 학습컨텐츠의 다양화 모색 등의 일련의 환경을 생각해 보았을 때 급후 온라인컨텐츠를 적절히 활용한 이들 학습자 중심 교수법은 일본어교과목에 있어서도 광범위하게 시도될 것임이 분명하다. 그렇다 한다면 보다 효율적으로 블렌디드 러닝을 진행할 수 있는 방법론의 모색 역시 적극적으로 이뤄질 필요가 있으며, 앞서 언급했던 것처럼 블렌디드 러닝 방식의 교수법이 미치는 영향력 역시 학생 ‘일반’ 모두를 대상으로 한 것에서 나아가, 학생 ‘개개인’의 어학능력까지 고려된 상태로 이뤄져야 할 것이라 사료된다.

이에 본 연구에서는 블렌디드 러닝방식의 교수법을 일본어교과목에 적용하여 수업을 진행 하되, 학생의 어학능력의 레벨차이가 본 교수법의 효용성에 어떠한 영향을 미치고 있는지 좀 더 자세히 알아보하고자 하였다.

본 연구를 통해, 이제 시작 단계인 ‘일본어 교과목’에서의 ‘블렌디드 러닝’의 도입이 보다 효율적으로 시도될 수 있을 것이라 판단하고 있다.

3. 블렌디드러닝 형태의 수업 만족도 조사

3.1 조사방법

본 장에서는 블렌디드 러닝 형태의 교수법을 도입하여 진행한 교과목의 소개 및 어떠한 방법으로 해당 교수법의 효과를 검증하고자 하였는지에 대한 조사방법에 대해 언급하고자 한다.

먼저 조사 대상으로 삼은 교과목 정보는 다음과 같다.

- 대상 : 부산소재 B대학교 일본어 전공교과목 ‘일본어경어와비즈니스매너’
- 수강인원 : 전공학생 22명, 부·복수 전공학생 1명, 총 23명
- 개설 시기 : 2016년 1학기
- 온라인 수업 형태 : B대학교 교수학습지원센터 내 1인강의실에서 촬영한 25분 분량의 총 14차시로 제작된 온라인 콘텐츠
- 온라인 콘텐츠의 내용 : 객관식으로 구성된, 틀리기 쉬운 일본어 비즈니스 경어 100문제를 풀이해 나가는 형태

‘일본어영어와비즈니스매너’ 교과목은 3학년 개설의 전공교과목이며, 한 학기 아래와 같은 형태로 수업이 진행되었다.

<표1> 주차별 수업 진행 내용

주차	수업 형태 및 내용	
	오프라인 수업 (주당 100분으로 진행되는 강의실 수업)	온라인 수업 (25분 분량의 온라인 콘텐츠를 자유롭게 시청)
1주차	오리엔테이션	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (1번~8번)
2주차	일본어 영어의 체계 설명 - ウチ・ソト의 관계 -	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (9번~15번)
3주차	존경어 설명	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (16번~23번)
4주차	겸양어 설명	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (24번~32번)
5주차	이중경어 및 정중어, 미화어 설명	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (33번~41번)
6주차	① 시나리오 형태의 주교재를 통해 일본어 영어 익히기 ② 일본어 영어가 사용되는 상황을 설정하여 조별 시나리오 작성하여 발표	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (42번~50번)
7주차	6주차와 동일하게 진행	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 - 복습
8주차	중간고사	
9주차	6주차와 동일하게 진행	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (51번~59번)
10주차	6주차와 동일하게 진행	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (60번~66번)
11주차	6주차와 동일하게 진행	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (67번~72번)
12주차	6주차와 동일하게 진행	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (73번~80번)
13주차	6주차와 동일하게 진행	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (81번~90번)
14주차	6주차와 동일하게 진행	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 (91번~100번)
15주차	보강주간	틀리기 쉬운 비즈니스일본어영어 100문제 풀이 - 총 정리
16주차	기말고사	

실제 본 교과목 ‘일본어경어와 비즈니스매너’ 수업의 경우, 이론에 실습이 접목된 형태로 진행해야 효율성이 배가되는 교과목인 만큼 보다 다양한 형태를 도입하여 강의를 진행하고자 하였다.

먼저 오프라인 수업의 경우, 처음 5주차까지는 문법적인 측면에서 일본어 경어의 체계를 파악하는 형태의 수업을 강의식으로 진행하였다. 5주간에 걸쳐 일본어 경어의 체계가 파악된 상태에서 6주부터는 오프라인 100분 중 50분은 시나리오 형태로 제작된 교재의 다양한 경어표현들을 배워보는 시간으로 수업을 진행하였다. 또한 나머지 50분은 경어가 사용될 수 있는 다양한 장면, 예를 들어 호텔, 음식점, 여행사, 영화관, 회사 등의 주제를 설정하여 학생들이 조를 짜서 해당 장면에서 사용되는 경어표현을 시나리오 형태로 작성하여 발표하게 하였다.

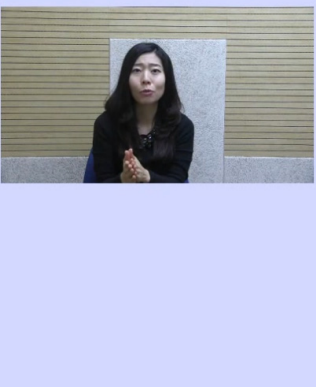
다음으로 온라인 수업의 경우, 틀리기 쉬운 비즈니스일본어경어 100문항풀이를 동영상으로 촬영 후 이를 e-class에 공개하고, 학습자가 시간이 될 때마다 자유롭게 들을 수 있는 방법으로 수업을 진행하였다. 참고로 문제풀이를 온라인콘텐츠의 내용으로 선택한 이유는 100문항이나 되는 방대한 내용을 오프라인 수업 내에서 끝까지 풀어내기에 한계가 있었기 때문이다.

실제 직전학기까지 오프라인 150분의 수업 중 100분은 상기 오프라인 수업의 내용으로 진행하고 나머지 50분을 문제풀이를 하는 형태로 진행하였으나, 문항의 숫자 대비 부족한 시간 때문에 한 학기 내에 70번 이상까지 풀이하는 것에 늘 무리가 따랐다. 학습자들은 풀이하지 못한 문항에 대해 늘 아쉬움을 드러냈고 답을 설명해 달라며 연구실로 찾아오거나 메일로 질문하는 경우가 많았다. 또한 수업 때 이미 풀이한 문제의 경우라도 이해하기 어려운 문항의 경우 재차 질문하는 학습자들도 많아 수업을 진행하며 답에 대해 반복적으로 설명을 해야 했다. 이런 단점을 보완하기 위해 온라인콘텐츠 제작이 적격인 상황이었다.

또한 수업내용이 문제풀이 형식으로 진행되는 형태의 교과목의 경우, ‘질문 - 선택지 - 답에 대한 설명’ 이 기계적으로 반복되는 다소 단조로운 구조를 취하게 된다. 이러한 형태의 수업을 오프라인 강의의 형태로 진행했을 때 학습자들은 다소 지루해 하거나 수업의 집중도가 떨어지는 경향을 보였다.

이러한 측면을 고려했을 때 ‘일본어경어와 비즈니스매너’ 교과목의 다양한 수업 내용 중 ‘틀리기 쉬운 비즈니스경어 100문제 풀이’가 가장 적합하다고 판단하였고 해당 내용을 14주에 걸쳐 온라인 동영상으로 제작하였다.

동영상 제작은 교내 교수학습지원센터의 1인 강의실에서 촬영하였으며, 촬영한 내용을 학부 서버에 업로드 한 후 도메인을 e-class에 공개하여 학습자들이 해당 동영상을 주차별로 시청할 수 있도록 하였다. 동영상 강의의 모습은 이하와 같다.



(4) 帰社した社員にける言葉

「ただいまあ」と言って外出先から戻ってきた先輩社員(または上司)に対して、かけるべき適切な言葉はどれでしょうか？。

- ① お帰りなさい。仕事はうまくいきましたか。
- ② お帰りなさい。どうもご苦労様でした。
- ③ お帰りなさい。お疲れ様でした。

<그림1> 온라인 강의 화면

한편 한 학기 수업이 종료되는 시점에 다음에 제시하는 형태의 설문조사를 수강자 전원을 대상으로 실시하였다. 참고로 수강인원은 총 23명이며 이중 부·복수 전공자는 1명, 22명이 전공학생이다.

설문조사의 문항은 다음과 같으며 1번부터 5번까지는 본 수업에 대한 만족도 및 학습자 본인의 수업태도를 점수화 할 수 있도록 객관식으로 문항화하였고 6번부터 11번까지는 학습자 개개인의 자유로운 의견을 들을 수 있도록 주관식으로 답하게 하였다.

블렌디드 러닝 형태 수업진행에 대한 만족도 조사

1. 블렌디드 러닝 형태 수업진행에 대한 만족합니까?
(1) 매우 만족 (2) 만족 (3) 그저 그렇다 (4) 만족하지 않는다
2. 본 수업은 블렌디드 러닝 방식을 적용할 만한 수업이었다고 판단됩니까?
(1) 매우 그렇다 (2) 그렇다 (3) 그저 그렇다 (4) 그렇지 않다
3. 본 수업이 일본어 경어능력에 향상에 도움이 되었다고 생각합니까?
(1) 매우 그렇다 (2) 그렇다 (3) 그저 그렇다 (4) 그렇지 않다
4. 본 수업을 다른 학생에게 추천하고 싶습니까?
(1) 매우 그렇다 (2) 그렇다 (3) 그저 그렇다 (4) 그렇지 않다
5. 온라인수업을 규칙적으로 수강했습니까?
(1) 매우 그렇다 (2) 그렇다 (3) 그저 그렇다 (4) 그렇지 않다

6. 「1」에서 「(1)또는(2)」를 선택한 학생의 경우에 한해 답해주세요.
- 만족스러운 이유는 무엇입니까?
()
7. 「1」에서 「(3)또는(4)」를 선택한 학생의 경우에 한해 답해주세요.
- 만족스럽지 못한 이유는 무엇입니까?
()
8. 「2」에서 「(1)또는(2)」를 선택한 학생의 경우에 한해 답해주세요.
- 만족스러운 이유는 무엇입니까?
()
9. 「2」에서 「(3)또는(4)」를 선택한 학생의 경우에 한해 답해주세요.
- 불만족스러운 이유는 무엇입니까?
()
10. 블렌디드 러닝 방식의 수업이 어떻게 개선되면 더욱 좋을 것 같습니까?
()
11. 온라인수업의 주된 청취 장소는 어디였습니까?
()

참고로, 1번부터 5번까지의 경우 「(1) 매우 만족 혹은 매우 그렇다」는 3점, 「(2) 만족, 혹은 그렇다」는 2점, 「(3) 그저 그렇다」는 1점, 「(4) 만족하지 않는다, 혹은 그렇지 않다」는 0점으로 계산하여 3점 만점에 평균 몇 점을 기록하였는지를 토대로 만족도 여부를 환산하였다.

또한 본고의 주된 연구목적이, 학습자의 어학능력의 레벨차이가 블렌디드러닝 교수법의 만족도에 미치는 영향을 알고자 하는 것에 있는 만큼 수강자 23명의 일본어 레벨도 함께 조사하였으며 내용은 이하와 같다.

총 수강자 23명 중 중급이상 13명, 중급이하 10명³⁾

이하 3.2에서는 본 설문조사의 결과를 설명하고, 학습자의 어학능력의 레벨차이와 블렌디드 러닝의 만족도와와의 관련성도 함께 분석해 나가고자 한다.

3) 일본어능력시험 N2~N1소지자 및 JPT시험 700점 이상의 학습자를 중급이상의 레벨로 분류하였다. 또한 일본어능력시험N3소지자 및 일본어관련시험 미수강자 중 수업 내 발표, 구두시험, 시나리오 읽기 등을 통해 일본어능력이 일정 수준에 이르지 못한다고 판단되는 학습자를 중급 이하의 레벨로 분류하였다.

3.2 조사의 결과

먼저 전체 학습자들의 블렌디드 러닝 수업 방식의 만족도 및 틀리기 쉬운 비즈니스영어 100문제가 블렌디드 러닝 방식에 적합한 내용이었는지를 조사한 결과부터 보도록 하자.

<표2> 학습자 전체 대상 수업의 만족도 결과

문항	만족도
1. 블렌디드 러닝 형태의 수업방식에 만족한다.	2.3 / 3.0
2. 본 교과목은 블렌디드 러닝 방식을 적용하기에 적합했다.	2.1 / 3.0
3. 본 수업이 일본어 영어능력에 향상에 도움이 되었다고 생각합니까?	2.2 / 3.0
4. 본 수업을 다른 학생에게 추천하고 싶습니까?	2.1 / 3.0
5. 온라인수업을 규칙적으로 수강했습니까?	1.8 / 3.0

먼저, 항목 1‘블렌디드 러닝 형태 수업방식의 만족도’의 경우 총 3.0점 만점에 2.3점을 기록하여 평균인 1.5점을 상회하는 비교적 높은 만족도를 나타내고 있다. 또한 본 교과목이 블렌디드 러닝 방식을 적용하기에 적합했느냐는 문항의 경우도 3.0점 만점에 2.1점을 기록, 학습자들의 긍정적인 평가를 받았음을 알 수 있다.

이외에도 항목 3‘본 수업 수강으로 인한 영어능력 향상 여부’ 및 항목 4‘본 교과목의 추천 여부’ 역시 높은 만족도를 나타냈다. 단, 온라인 수업의 규칙적 수강여부는 위 항목에 비해 상대적으로 낮은 점수인 1.8점을 기록하였다.

한편 위의 결과를 중급 이상 및 중급 이하의 학생으로 나누어 알아본 결과는 다음과 같다.

<표3> 중급 이상의 학생을 대상으로 한 수업의 만족도 결과

문항	만족도
1. 블렌디드 러닝 형태의 수업방식에 만족한다.	2.7 / 3.0
2. 본 교과목은 블렌디드 러닝 방식을 적용하기에 적합했다.	2.2 / 3.0
3. 본 수업이 일본어 영어능력에 향상에 도움이 되었다고 생각합니까?	2.3 / 3.0
4. 본 수업을 다른 학생에게 추천하고 싶습니까?	2.2 / 3.0
5. 온라인수업을 규칙적으로 수강했습니까?	2.1 / 3.0

<표4> 중급 이하 학생 대상 수업의 만족도 결과

문항	만족도
1. 블렌디드 러닝 형태의 수업방식에 만족한다.	1.9 / 3.0
2. 본 교과목은 블렌디드 러닝 방식을 적용하기에 적합했다.	2.0 / 3.0
3. 본 수업이 일본어 경어능력에 향상에 도움이 되었다고 생각합니까?	2.1 / 3.0
4. 본 수업을 다른 학생에게 추천하고 싶습니까?	2.0 / 3.0
5. 온라인수업을 규칙적으로 수강했습니까?	1.5 / 3.0

위의 두 표의 결과가 꽤나 다르게 나타난다는 점이 일단 눈에 띈다. 중급학습자의 경우 블렌디드 러닝 형태의 수업의 만족도가 2.7점을 기록, 상당히 높게 나타남을 알 수 있는 반면, 초·중급학습자의 경우 1.9점에 지나지 않아 큰 차이를 보이고 있다. 또한 본 교과목이 블렌디드 러닝 방식을 적용하기에 적합했는지의 여부 역시 상급 학습자와 중급 이하의 학습자가 큰 차이를 보이지는 않았으나 상급 학습자가 2.2점, 중급 이하 학습자는 2.0점을 나타내 상급 학습자가 보다 긍정적으로 본 수업에 임했던 것을 알 수 있다.

또한 항목 3과 항목 4 역시 상급학습자 그룹에 비해 중급 이하 학습자의 만족도가 전반적으로 낮게 나타남을 알 수 있었다. 특히 항목 5 ‘온라인수업을 규칙적으로 수강했습니까?’의 경우, 극히 낮은 점수를 나타내고 있음을 알 수 있었다.

즉, 학습자의 일본어 능력차이가 전반적으로 블렌디드 러닝의 수업방식에 대한 만족도에 어떠한 형태로든 영향을 미치고 있음을 확인할 수 있었다.

그렇다면 각기의 레벨의 차이를 보이는 학습자들이 위와 같은 의견을 가진 이유에 대해 주관식 답변을 확인한 결과 다음과 같은 의견들을 얻을 수 있었다.

<표5> 블렌디드 러닝방식의 수업에 불만족스러운 답변을 낸 학습자의 의견

- 자기 주도적 학습이 이뤄지지 않는 학생에게는 다소 부담스런 수업이다.
- 동영상컨텐츠는 결국 시험에 임박하여 몰아서 보게 되었다.
- 온라인 수업은 매주 출석체크를 하지 않아서 보지 않게 된다.
- 교수님께 바로바로 질문을 할 수 없어 답답한 부분이 있다.
- 영상이 좀 더 전문적이었으면 좋겠다.
- 매주마다 보지 않게 되어 규칙성이 떨어진다.

일본어 중급 이하의 학습자들의 경우, 대다수가 자기 주도적으로 학습하지 않는 학생의

경우, 온라인콘텐츠를 규칙적으로 보지 않으므로 실질적인 도움이 되지 않는다, 혹은 몰아서 보게 되어 효율이 떨어졌다는 쪽으로 의견이 모였다.

즉, 금후 가장 큰 보완점이라 생각되는 부분은 바로 이 점이라 판단된다. 즉 성적이 중·하위권에 위치하는 학습자일수록 자기주도적 학습능력이 떨어지는 경향이 큰데, 학생의 자율성을 중시하는 블렌디드 러닝 방식의 수업 진행이 큰 부담으로 다가왔던 것으로 판단되었다.

실제 「블렌디드 러닝 방식의 수업이 어떻게 개선되면 더욱 좋을 것 같습니까?」란 10번 문항에 대한 의견으로도 다수 제시된 것이 ‘매주 오프라인 수업 때 전 주의 온라인 수업 내용으로 짧은 테스트를 하는 것이 좋을 것 같다’ 또는 ‘온라인 수업이라도 매주 출석체크를 하는 시스템을 도입할 필요가 있다,’ 등 이었던 것을 감안한다면 금후 온라인수업의 수강여부 및 내용 파악에 대한 규칙적인 피드백이 필요할 것이라 판단되는 부분이다.

실제 매주 온라인 수업에 대한 수강 여부 확인을 위해, 오프라인 수업 때 테스트를 실시하는 등 규칙적인 수강 확인을 시도하게 되면 학습자들이 꺼려하지 않을까 우려했었던 부분도 없지는 않았다. 대학 3학년 이상의 전공자들이 수강자 대부분인 만큼, 학습자의 자율에 맡기는 것이 나을 것이라 판단했으나 실제 학습자들이 반드시 그렇게 만든 생각하고 있지 않다는 부분도 확인할 수 있었다.

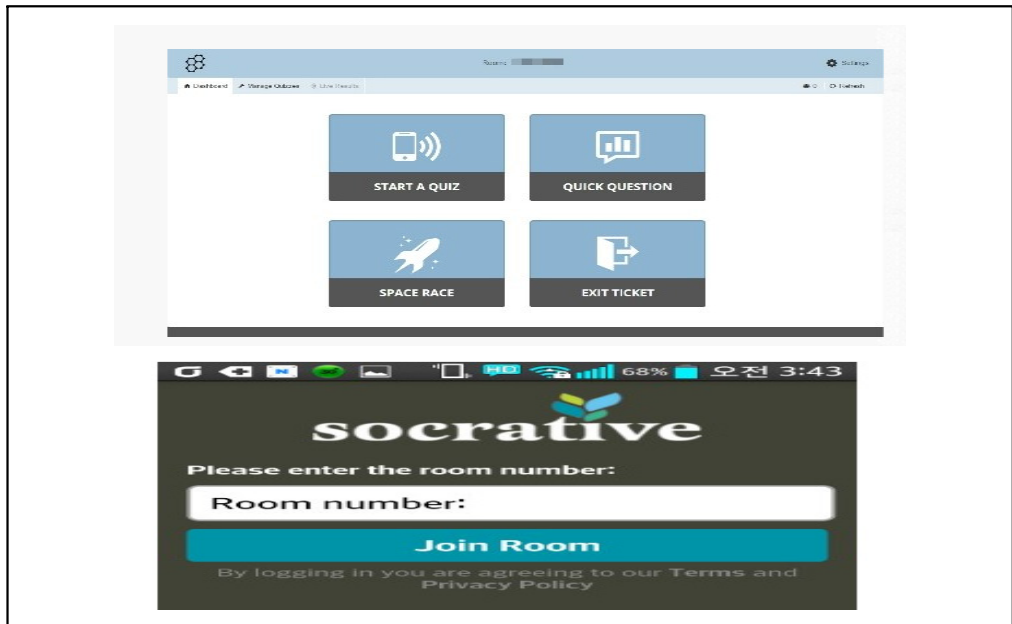
흥미로운 부분은 중급 이상의 학습자 13명 중 2명의 경우, 일본어능력 자체가 상당히 우수한 학습자임에도 불구하고 항목1. 「블렌디드 러닝 형태의 수업방식에 만족한다」에 ‘전혀 그렇지 않다’로 평가한 학습자가 있었다. 주관식 답변을 통해 불만족의 이유를 확인하니, 공통적으로 ‘자율적으로 맡겨진 수업수강을 규칙적으로 해야 하는 것이 힘들었다’ 혹은 ‘자기 주도적 수업을 하는 스타일이 아니어서 결국 동영상 콘텐츠를 몰아서 보게 되었다’라는 점을 언급하였다.

이러한 점으로 판단해보면, 일본어능력 중급 이상으로 중상위권 학생인 경우, 중하위권 학생에 비해 자기주도형 학습이 가능한 경우가 상대적으로 많기는 하나 중상위권 학생의 전부가 자기주도형 학습이 가능한 것은 아니므로 ‘일본어능력 상위권 = 블렌디드 러닝을 긍정적으로 인식’ 이 늘 성립하는 것만은 아니라는 점 또한 확인할 수 있었다. 즉 여러 가지 측면에서 볼 때, 블렌디드 러닝 교수법의 강의실 밖 수업인 온라인콘텐츠의 내용 이해를 위한 다양한 방법이 추가적으로 동원될 필요성에 있어서는 의심할 여지가 없다고 판단된다.

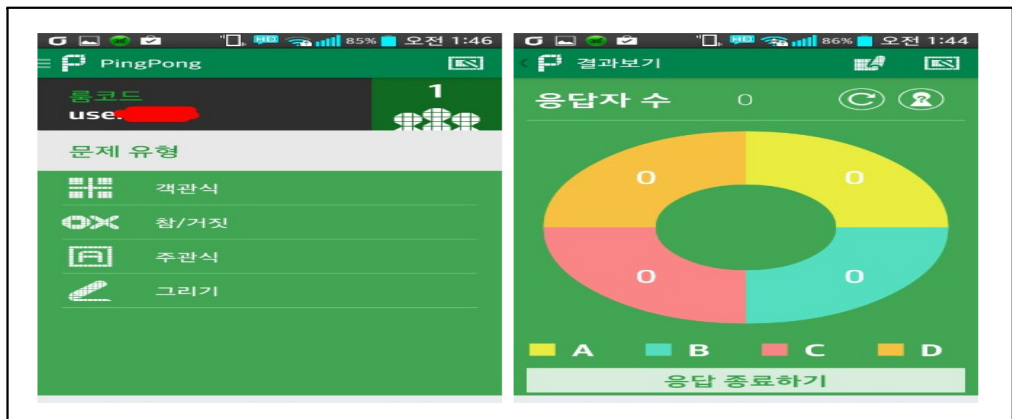
실제 최근 플립드러닝이 각광을 받기 시작하면서 온라인으로 진행된 강의실 밖수업에 대한 수업내용 파악을 위한 다양한 앱들이 출시되어 사용되고 있으며 Socrative, Ping Pong 등이 그것이다.

이들 다양한 앱들은 PC나 스마트폰등을 이용하여 온라인 학습 내용 등 강의실 밖 수업에 대한 객관식 혹은 주관식 테스트가 가능하게 되어 있다. 이들 앱의 경우, 테스트 시 학습자

간 부정행위를 방지할 수 있도록 문제의 순서 바꾸기, 시간 제한 테스트의 형태로 테스트를 할 수 있는 것도 있으며, 테스트를 치른 후 정답자의 비율 및 오답자의 비율 등을 바로 계산하여 그래프로 처리해주는 기능이 있는 앱도 있다. 또한 테스트 결과를 바로 엑셀데이터로 내려받을 수도 있어 종합평가 후 성적 부여 시에도 효율적이다.



<그림2> Socrative 앱 테스트 및 로그인 화면



<그림3> Ping Pong 앱 테스트 화면

금후 위의 다양한 앱들을 사용, 상기 블렌디드 러닝의 단점으로 지적된 자기주도적 학습의 동기부여를 위해 적극적으로 활용해야 할 필요성이 있다고 판단된다.

다음으로 블렌디드 러닝 방식의 수업 운영에 장점을 언급한 학습자의 의견은 다음과 같았다.

<표6> 블렌디드 러닝방식의 수업에 만족스러운 답변을 낸 학습자의 의견

- 학교에 가지 않아도 시간이 날 때 자유롭게 영상을 볼 수 있어 좋다.
- 궁금한 내용이 있을 때 영상을 멈추고 재차 돌려볼 수 있어서 좋다.
- 영상을 멈춰놓고 충분히 필기할 수 있어서 좋다.
- 모르는 부분에 대한 반복학습이 가능하다.
- 온라인 수업만 하는 것이 아니라 오프라인 수업도 있으므로 온라인 수업 중 모르는 내용은 오프라인 수업 때 질문 가능하여 좋다.
- 문항 수가 많아 오프라인 수업이라면 진도를 다 못 나갔을 텐데 온라인 수업이 병행되는 형태라 가능했던 것 같다.

대다수의 학습자가 지목한, 블렌디드 러닝의 장점은 역시 ‘시간과 공간의 구애를 받지 않는 자율적인 수업이 가능하다’ 라는 점이다. 총 3학점의 수업 중 두 시간만 오프라인 형태인 강의실 수업으로 진행되니 나머지 한 시간은 원하는 시간대에 자유롭게 수업을 들을 수 있어 시간적으로 유리하다 라는 점이다.

아이러니컬하게도 블렌디드 러닝의 이러한 장점은 바꿔 말하면 위에서 지적한 블렌디드 러닝의 단점이라고도 볼 수 있는 부분이다. 자율성이 부여된 수업형태가 가장 큰 장점이면서도 가장 큰 단점도 될 수 있다는 점을 엿볼 수 있는 것이다. 이는 앞서 지적한 바 대로 오프라인 수업 시 온라인 수업에 대한 퀴즈풀이 및 e-class를 통한 출석체크 등을 동반한 형태로 수업을 진행하며 어느 정도는 보완이 될 것이라 판단된다.

또한 영상을 반복하여 돌려보거나, 영상을 멈춘 상태로 추가 필기 및 검색을 할 수 있다는 점을 장점으로 든 학습자가 많았다. 또한 오프라인 수업 시 수업 내용 이외의 사항이 언급되는 경우도 많아 많은 양의 수업내용을 소화하기 어려운 단점이 있으나 온라인 콘텐츠의 경우 그런 점 또한 보완 가능하여 좋다는 의견도 얻을 수 있었다.

이상, ‘일본어영어와 비즈니스매너’ 교과목 수강자를 대상으로 한 블렌디드 러닝 교수법의 만족도에 대한 조사결과를 확인하였다.

4. 결론

본 연구에서는 부산 소재 B대학 일본어전공교과목인 ‘일본어경어와 비즈니스매너’수업을 블렌디드 러닝 방식으로 진행한 후, 학습자들의 만족도를 조사하고 학습자의 일본어능력의 정도와 만족도 사이의 인과관계에 대해서 분석을 행하였다.

선행연구에서, 일본어 관련 교과목에 블렌디드 러닝 방식의 교수법을 적용한 경우는 많지 않았고 특히, 수강한 학습자들의 만족도 여부를 ‘종합적’으로 기술한 형태의 연구가 대부분이었다. 본 연구에서는 이러한 점에 착목하여, 학습자들의 일본어 능력의 레벨차이가 블렌디드 러닝 방식의 수업만족도에 어떠한 영향을 미치는지에 초점을 맞춰 연구를 진행하였다.

그 결과 일본어능력이 중상위권인 학습자일수록 블렌디드 러닝 방식의 교수법을 선호하고 있으며 중하위권 학습자의 경우, 블렌디드 러닝 방식의 교수법에 만족하고 있지 않는 경향이 있음을 파악할 수 있었다. 이는 본 학기 온라인 수업의 경우, 출석 및 수강 여부를 학습자의 자율에 맡기는 형태로 진행하였기 때문이라 판단된다.

실제 자기주도형 학습력이 높은 일본어능력 중상위권자의 경우, 시간을 효율적으로 배분하며 규칙적으로 온라인 수업을 청취, 100% 오프라인 수업으로만 진행되는 수업에 비해 효율적으로 수업을 수강하여 만족도가 높았던 반면, 일본어능력 중하위권자의 경우, 자기주도형 학습력이 다소 떨어지는 만큼 퀴즈 및 출석체크를 하지 않았기에 규칙적으로 수업을 청취한 학생이 드물었다. 이는 그대로 만족도로 이어져, 전자의 경우 수업 전체의 만족도가 높았던 반면 후자는 낮은 만족도를 기록함을 알 수 있었다.

단, 소수이기는 하나 일본어능력 중상위권자라 할지라도 블렌디드 러닝 형식의 수업 만족도가 반드시 높지만은 않은 경우도 있었다. 그 이유를 살펴보니 역시 ‘온라인 수업의 규칙적 수강이 힘들’ ‘본인의 의지의 부족’ 등을 이유로 들고 있었다. 즉, 일본어능력의 높고 낮음에 선행하여 ‘자기 주도적 학습가능 여부’가 블렌디드 러닝의 만족도에 가장 큰 영향을 미치고 있는 요인임을 알 수 있는 부분이었다.

이후, 다양한 형태의 Tool을 사용하여 온라인 수업을 규칙적으로 수강할 수 있게 하는 방법을 모색해야 할 것으로 판단되며, 오프라인 수업을 통해 온라인 수업에서의 내용 보완 등이 복합적으로 이뤄져야 할 필요성이 확인되었다. 이러한 형태로 내용의 보완이 이뤄진다면, 보다 만족도가 높은 블렌디드 러닝수업이 가능해지리라 판단된다.

본 연구에서는 ‘일본어경어와 비즈니스매너’ 교과목에 적용한 블렌디드 러닝 교수법의 효율성에 초점을 맞춰 연구를 진행하였으나 금후 다양한 형태의 교과목에 위 교수법을 적용,

블렌디드 러닝에 적합한 혹은 부적합한 형태의 교과목을 추려내는 등의 작업이 동반되어야 할 것으로 보인다.

또한, 학습자의 주관식 답변 중, ‘제작된 온라인콘텐츠의 단조로움’을 불만족의 이유로 지적한 학습자도 있었다. 본 연구의 자료로 사용된 온라인콘텐츠의 경우, B대학 교수학습지원센터 1인 강의실에서 촬영된 내용으로 강의의 모습만이 반복된 것에 이유가 있지 않나 생각된다. 실제 영상제작 전문업체를 통해 제작된 온라인콘텐츠의 경우, 다양한 애니메이션 효과, 다채로운 편집기술이 동원되어 질적으로 우수한 반면, 1인 강의실에서 오로지 강의 영상만을 촬영한 콘텐츠는 상대적으로 내용이 단조로워 질 수 밖에 없다.

외부업체를 통한 동영상 제작의 경우 많은 예산이 투입되어야 하므로 실질적으로 개인 혹은 학교 차원에서의 영상제작의 형태를 취할 수 밖에 없는 현실이나, 동영상콘텐츠의 제작 시 이런 문제를 보완할 수 있는 다양한 형태의 노력이 동반되어야 할 것으로 보인다. 이상의 문제들은 모두 금후의 과제로 삼고자 한다.

【参考文献】

- 박찬욱(2012)「중국어 읽기 수업 환경 개선을 위한 제안 - 블렌디드 러닝을 중심으로」『비교문화연구』29, 경희대학교 비교문화연구소, pp.413-452
- 이현주(2012)「블렌디드 러닝을 통한 대학생 영어학습에서의 상호작용과 자기주도적 학습의 효과」『교육정보미디어연구』1, 교육정보미디어학회, pp.1-24
- 이현진(2015)「ICT를 활용한 일본어 음성교육 실천연구-Evemote와 교실 내 학습을 융합한 블렌디드 러닝」『일본언어문화』33, 한국일본언어문화학회, pp.229-254
- 조대하(2014)「블렌디드 러닝과 일본어교육- 유튜브를 활용한 수업 연구」『일어일본학연구』90, 한국일어일본학회, pp.223-239
- 채경희(2015)「블렌디드 일본어교육현장에서의 교수자의 역할」『日本語教育研究』32, 韓国日語教育学会, pp.22-239
- 최윤경(2011)「블렌디드 러닝을 활용한 ‘기초중국어’ 수업 모형 개발 및 적용」『중국어교육과 연구』10, 한국중국어교육학회, pp.1-21
- Gail Wilson(2010)『Teacher in Blended Learning Environments』VDM, p.34

논문투고일 : 2017년 03월 08일
 심사개시일 : 2017년 04월 18일
 1차 수정일 : 2017년 05월 11일
 2차 수정일 : 2017년 05월 15일
 게재확정일 : 2017년 05월 16일

<要旨>

블렌디드러닝을 도입한 일본어경어수업의 효율성 분석

- 일본어 레벨의 차이가 만족도에 미치는 영향을 중심으로 -

배은정

본 연구는 부산소재 B대학 일본어전공교과목인 ‘일본어경어와 비즈니스매너’ 수강학생을 대상으로, 블렌디드 러닝 교수법의 효율성을 검증하고자 한 논문이다.

종래 일본어교과목 관련 블렌디드 러닝 교수법에 대한 선행연구라, 학습자의 일본어능력의 레벨을 고려하지 않은 형태로 시도된 것에 착목하여, 실제 학습자의 일본어능력의 레벨 차이가 블렌디드 러닝 교수법의 만족도에 어떠한 형태로 영향을 미치고 있는지에 대해 분석하였다.

그 결과 일본어능력이 중급 이상인 학습자들의 경우 블렌디드 러닝 학습법에 대한 만족도가 높게 나타났으며 중급 이하인 학습자들의 경우 만족도가 낮게 나타남을 확인할 수 있었다. 이는 자율적으로 진행된 온라인콘텐츠 수강이, 자기 주도적 학습이 미숙한 중급 이하의 학습자들에게는 부정적인 영향을 미쳤던 것으로 사료된다. 본 교과목은 3학년 1학기에 개설된 전공교과목이나, 3학년 재학생 중 JLPT2급 이상을 소지하고 있지 않은 학습자들의 그룹은 역시 클래스 내에서도 중하위권에 속하게 되며, 자기 주도적 학습에 다소 무리가 있는 학습자로 분류될 수 있는 그룹이라 할 수 있다. 그랬던 것 만큼 자율적으로 수업을 듣고 이해해야 하는 블렌디드 러닝 형태의 수업방식이 버거웠던 것으로 짐작된다.

반면 일본어 능력 중급 이상의 학습자들의 경우, 대다수가 블렌디드 러닝 방식의 수업 운영에 만족도를 드러냈으며 자율적인 수업 운용에 대해 긍정적인 반응을 보였다.

단, 일본어 능력 중급 이상으로 클래스 내에서 중상위권에 속했던 학습자 중 소수이기는 하나, 블렌디드 러닝 방식의 수업운영에 불만족하고 있는 경우도 있었다. 이는 일본어 능력과는 상관없이, 자기 주도적·자율적 수업방식 자체가 버거우므로, 온라인 수업이라 할지라도 학습자의 자율에만 맡기지 말고 오프라인 수업을 통해 매주 퀴즈를 풀다던지, 출석체크를 주기적으로 해 주기를 바라는 등 교수자가 통제해 주기를 바라는 것으로 드러났다.

이번 연구를 통해 드러난 학습자의 개인별 특성 등을 충분히 고려한다면 급후, 보다 효율적인 블렌디드 러닝 수업이 가능해 지리라 판단되며, 아직 초기 단계인 일본어교과목의 블렌디드 러닝 교수법의 도입이 보다 활성화 되리라 기대해 본다.

**The analysis of the Efficiency of the Japanese honorific Class
which introduced a ‘Blended learning’**

Bae, Eun-Jeong

The study is aimed at verifying the effectiveness of the teaching methods of the curriculum, which is a major course of instruction in the Japanese language and business manner of the ‘B’University which is located in Busan.

Conventionally, the teaching method in conjunction with Japanese subject eyes has been tried in form not to consider the Japanese ability of the learner. Therefore I analyzed that the difference in Japanese level of the learner influenced the satisfaction of blended learning teaching method.

As a result, the satisfaction for blended learning teaching method in the learner who was higher than intermediate was high. On the other hand, in the case of the learner who was lower than intermediate, it was confirmed that satisfaction was low. In other words, the attendance of online contents performed autonomously means that it was negative to the learner who is lower than intermediate.

However, in the case of the learner that ability for Japanese was more than it in intermediate, most were satisfied with the administration of this class. If we consider the Japanese ability of the learner and a personal inclination, more effective class would be possible in future.