

# 블렌디드 러닝을 적용한 ‘기초일본어1’ 수업\*

이선희\*\*  
shlee@swu.ac.kr

## <目次>

- |                                   |                          |
|-----------------------------------|--------------------------|
| 1. 들어가며                           | 3.1 수업 설계 및 운영           |
| 2. 블렌디드 러닝을 적용한 일본어교육             | 3.2 온라인 콘텐츠 제작           |
| 3. 교수 설계-블렌디드 러닝을 적용한 ‘기초일본어1’ 수업 | 4. 교수 결과-블렌디드 러닝 도입의 가능성 |
|                                   | 5. 나오며                   |

主 題 語: 블렌디드 러닝(Blended Learning), 기초일본어(Basic Japanese), 한국인 일본어학습자(Korean Japanese Learners), 온라인 학습(online learning), 면대면 학습(face-to-face learning)

## 1. 들어가며

최근 정보통신 기술의 눈부신 발달로 교수-학습 현장에는 일대 혁신의 바람이 불고 있다. 이에 따라 교육현장에서는 온라인 수업을 통해 이론을 습득하고 오프라인에서는 실습이나 토론을 중심으로 수업을 진행하는 등 다양한 학습방법을 혼합해 교육하는 블렌디드 러닝(blended learning, 혼합교육)이 시도되고 있다. 블렌디드 러닝은 “학습 목표, 내용, 방법, 매체 및 상호작용 방식 등 다양한 요소들을 결합 및 활용함으로써 학습 성과를 극대화하기 위한 학습 설계 전략(교육공학 용어사전 2005:396)으로 학습 효과를 극대화하기 위하여 두 가지 이상의 학습 전략을 혼합하여 학습 환경을 구성하는 것을 의미한다. 최근에는 특히 온라인 학습과 면대면 수업을 혼합병행하는 방식을 주로 블렌디드 러닝이라 일컫는다. 이와 같이 블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 수업의 장점은 최대화하고 단점은 최소화하여 교수-학습 활동의 교육효과를 극대화하고자 하는 교육방식(김희진·이현구 2011:86)으로 정의할 수 있으며, 대학교육에서 블렌디드 러닝은 상당히 경쟁력이 있는 학습 환경이라고 보고되고 있다(woo, Kim & Lee 2009). 이에 따라 최근 외국의 주요 대학에서는 기존의 전통적인 강의와 이러닝(e-learning)을 병행한 블렌

\* 이 논문은 2014학년도 서울여자대학교 인문과학연구소 교내학술연구비의 지원을 받았다.

\*\* 서울여자대학교 일어일문학과 조교수

디드 러닝을 운영하는 추세이며 블렌디드 러닝의 운영에 대한 보고 및 효과 검증에 대한 연구도 활발히 진행되고 있다. 또한, 한국의 오프라인 대학교들에서도 온라인 활동과 기존의 오프라인 강좌를 결합하려는 다양한 시도들을 위한 정책 변화가 시도되어져 왔다(Kim 2001). 그러나 임정훈(2007)에서 지적한 바와 같이 실제로 대학 교육현장에서 블렌디드 러닝이 급증하고 있음에도 불구하고 온라인과 오프라인의 학습활동을 어떻게 연계하고 어떤 실행전략을 적용해야 하는가에 대한 준거체제는 명확히 제시되지 못하고 있다.

한편 외국어 교육 분야에서는 영어를 중심으로 블렌디드 러닝이 도입되고 있으며 그에 관한 논의 또한 활발히 이루어지고 있다. 이러한 가운데 蔡京希(2014:132)<sup>2)</sup>에서는 1)사회적 변화에 따른 미디어의 다양화·정보통신기술 및 기기의 비약적 발전과 인터넷 보급 2)언어학습 환경 변화·사·공간에 구애받지 않는 유비쿼터스 학습의 확산 3)언어교육 패러다임의 변화·종래 언어구조 중시의 교사주도형 학습에서 의사소통 중시의 학습자주도형 학습으로의 변환 등을 이유로 일본어교육에 있어서 블렌디드 러닝의 필요성을 제기하고 있다. 그러나 蔡京希(2014)가 지적한 바와 같이 일본어교육 분야에서 블렌디드 러닝을 다룬 연구는 그다지 많지 않으며, 특히 한국의 일본어교육 실정에 맞는 블렌디드 러닝 모델의 제안 및 이에 대한 연구는 상당히 부족한 실정이다.

이에 본 논문에서는 일본어를 처음 학습하는 대학생을 대상으로 블렌디드 러닝을 활용한 일본어 수업 모델을 제시하고 한국의 일본어교육 현장에서 블렌디드 러닝 도입의 가능성을 모색하고자 하는데 연구의 목적이 있다.

## 2. 블렌디드 러닝을 적용한 일본어교육

최근 언어교육 현장에서는 정보통신 기술의 비약적인 발전과 더불어 일상생활에서 컴퓨터와 인터넷 사용이 일반화되면서 다양한 형태의 블렌디드 러닝이 도입되고 있다. 일본어교육 분야에서도 효과적인 블렌디드 러닝 교수모형 개발 및 적용, 그 효과를 검증하기 위한 연구가 점진적으로 진행되고 있는 추세이다. 먼저 블렌디드 러닝을 통한 새로운 수업방식의 가능성을 논한 연구에는 品川(2008), 山田(2011) 등이 있으며 블렌디드 러닝의 효과를 검증한 연구에는

- 
- 1) 이러닝(e-learning)은 인터넷, 유선망, 웹 기술을 활용하여 학습자가 가정이나 학교 등 인터넷에 접속할 수 있는 장소에 있으면서 사이버공간을 통해 하는 학습이다. (시사상식사전, 박문각)
  - 2) 蔡京希(2014)는 한국에서의 블렌디드 러닝을 도입한 일본어 수업 현황을 파악하고 교실 안과 밖의 학습의 장에서 널리 활용 가능한 새로운 일본어교육의 전망과 가능성에 대한 고찰을 시도하였다.

宮地他(2009), 池田(2010), 篠崎(2010) 등이 있다. 그러나 이들 연구는 미국 학생들을 대상으로 한 일본어 수업이나 일본 대학에서의 수업 실천사례이다.

한국의 일본어교육 현장에서 블렌디드 러닝의 적용사례에 대한 보고는 八野(2013)와 같이 사이버대학을 중심으로 이루어지고 있으며, 일반 대학의 일본어 수업으로의 적용사례에 대한 보고로는 조대하(2014)가 유일하다. 일반적으로 블렌디드 러닝은 온라인 수업과 교실에서의 면대면 수업을 결합한 형태를 의미하는데 八野(2013)에서는 면대면 수업 대신에 교수자와 학습자가 웹 카메라와 헤드 세트 등을 이용하여 인터넷 상에서 정해진 시간에 실시간으로 공개채팅을 실시하는 실시간형 온라인 수업과 이러닝을 결합한 블렌디드 러닝을 시도하였다. 그 결과, 유비쿼터스 학습환경에서 블렌디드 러닝은 일본어교육 어프로치로서 유효하다고 보고하고 있다. 또한, 조대하(2014)는 서울소재 일반과 전공 선택 과목으로 개설된 ‘일본상용한자’에 블렌디드 러닝을 적용한 결과에 대한 보고로서, 수강생을 대상으로 블렌디드 러닝에 대한 만족도를 조사하였다. 그 결과, 학생들은 스마트기기를 통해 제공된 유튜브(Youtube) 활용 온라인 강의와 교실에서의 오프라인 수업을 혼합한 수업 방식이 교실 수업만을 했을 경우에 비해 보다 효과적이라고 하였다.

이처럼 한국의 일본어 교육 분야에서의 블렌디드 러닝에 관한 연구는 이제 시작단계라고 말할 수 있으며(채경희 2015:230)<sup>3)</sup>, 특히 일반 대학의 일본어수업에서 블렌디드 러닝을 활용한 강의 방식은 초기 단계인 만큼 효과적인 수업 운영을 위해 보다 폭 넓고 깊이 있는 데이터의 축적 및 연구가 필요하다(조대하 2014:237). 이에 본 논문에서는 일본어를 처음 학습하는 대학생을 대상으로 블렌디드 러닝을 도입한 기초일본어 수업 모델을 제시하고자 한다. 즉 본 논문은 서울 소재 4년제 대학에서 일반 교양과목으로 개설되어 있는 ‘기초일본어1’ 수업에 블렌디드 러닝을 적용한 결과에 대한 보고로서, 블렌디드 러닝으로 운영된 ‘기초일본어1’ 수업의 교수설계 과정을 제시하고, 학습자들을 대상으로 실시한 설문조사 결과를 분석하여 일본어 수업 환경 개선을 위한 블렌디드 러닝 도입의 가능성을 모색하고 효과적인 수업 운영을 위해 향후 보완되어야 할 점은 무엇인지에 대하여 검토하고자 한다. 나아가 일본어교육 분야에 있어서 온라인 수업과 교실에서의 면대면 수업을 혼합한 블렌디드 러닝의 효과적인 실천방안 및 전략을 모색하고 한국의 대학교육 실정에 맞는 실천 모델 구축을 위한 기초 자료로 삼고자 한다.

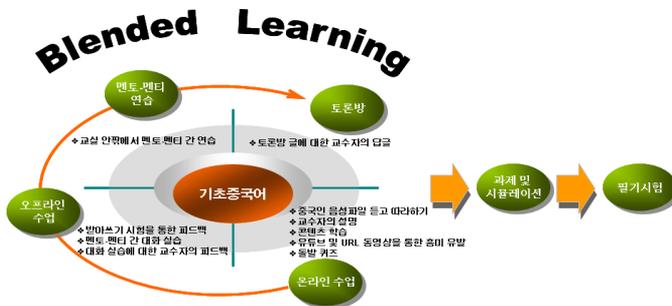
3) 채경희(2015)는 블렌디드 전략을 도입한 일본과 대만, 한국의 일본어교육 현장에서 교수자의 역할과 관련된 연구사례를 고찰·분석하여 한국의 블렌디드 일본어교육현장에서 실천 가능한 교수자의 역할 및 역량을 제시하였다. 그 결과, 블렌디드 러닝에서 요구되는 교사의 역할을 교수설계자 및 학습촉진자, 기술지원자, 평가자의 4개의 카테고리로 나누고, 그 하위항목으로서 11개의 세부역할을 정의하였으며, 11개 세부역할의 하위항목에 또 다시 세부역량을 제시하였다.



<표 1> 과목 개요

· 과목명	기초일본어1
· 개강시기	2015년도 2학기
· 수업시간 수	주 150분X1회 총 15주
· 대상자	일본어를 처음 접하는 학습자
· 학습자수	33명 (1학년:17명 2학년:7명 3학년:2명 4학년:7명)6)
· 일본어레벨	초급

블렌디드 러닝의 효과를 높이기 위해서는 온라인 강의와 오프라인 수업을 자연스럽게 연계하는 것이 중요하다. 국내 대학의 중국어 수업에 블렌디드 러닝을 처음으로 시도한 최윤경 (2011:2)은 온오프라인을 절충한 수업은 교육적 효과 측면에서 무의미하며, 온오프라인 수업 중 학습내용에 따라 효용 가치가 높은 학습 배경을 선택할 때 최대의 교육적 의미가 부여될 수 있다고 하였다. 이에 따라 <그림 1>과 같이 블렌디드 러닝을 활용한 기초중국어 수업 모델을 제안하였다.

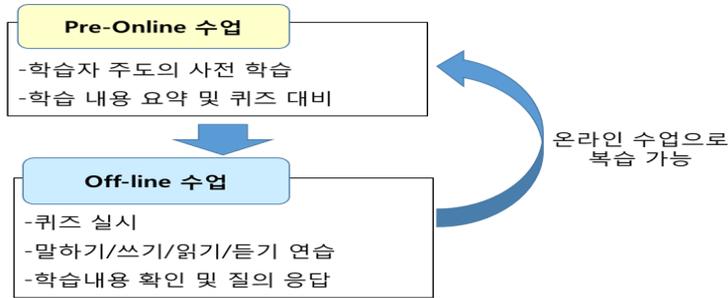


<그림 1> 블렌디드 러닝을 활용한 기초중국어 수업 모델 (최윤경 2011:4)

이 수업 모델에서는 학습자들은 먼저 온라인 수업을 통해서 교수자가 준비한 콘텐츠를 가지고 선행 학습을 하고, 오프라인 수업에서는 멘토-멘티 간 대화연습 및 받아쓰기 시험을 실시한 후 교수자에게 피드백을 받는다. 오프라인 수업 이후 교실 밖에서도 학습자들은 멘토-멘티간 연습을 하고 학습한 내용을 토대로 온라인 토론방에서 토론을 하게 된다.

6) 본 과목은 일반 교양선택이기 때문에 수강생들의 학년 및 전공 등은 다양했으며, 강의계획서에 수강요건을 [일본어를 처음 접하는 학생을 대상으로 한다]고 명시하였으나 실제 수강생 중에는 일본어를 학습한 경험이 있는 학습자가 일부 포함되어 있다.

‘기초일본어1’수업에서는 최윤경(2011)의 모델과 필자 소속 대학의 교수학습센터에서 제시한 블렌디드 러닝 모델(을 참고로 하여 <그림 2>와 같이 블렌디드 러닝을 도입한 일본어수업 모델을 개발하였다.



<그림 2> ‘기초일본어1’ 수업의 블렌디드 러닝 모델

‘기초일본어1’ 수업의 경우, 학습자는 교수자가 미리 제공한 온라인 콘텐츠를 학습하고 (Pre-Online) 이를 전제로 교실에서의 면대면 수업(Off-line)에 참여하도록 하였다. 즉 학습자 스스로 온라인으로 사전학습을 하고 학습한 내용을 요약하거나 오프라인 수업에서의 퀴즈를 대비하는 등 자기주도로 학습을 진행한다. 이후 오프라인 수업에서는 온라인 사전학습 내용을 바탕으로 말하기, 쓰기, 읽기, 듣기 등과 같은 연습 위주의 활동으로 수업이 진행된다. 또한 온라인 수업은 사전학습뿐 만 아니라 오프라인 수업 후에 복습에도 이용할 수 있다.

<표 2>는 블렌디드 러닝을 도입한 ‘기초일본어1’의 수업 설계 내용을 구체적으로 제시한 것이다. <표 2>와 같이, ‘기초일본어1’수업의 경우, 학습자들은 온라인 수업을 통해 일본어 문법이나 어휘(신출단어 및 표현) 등을 학습하고 오프라인 수업에서는 짝 활동이나 개별 활동, 전체 활동 등을 통해서 (학습자간 회화연습)과 읽기, 쓰기 연습 등을 하게 된다. 온라인

7) 필자가 소속된 대학에서는 학생들의 실제적인 학습량을 증가시키고 학습 효과를 높이기 위하여 온라인 학습과 오프라인 학습의 병행을 통한 블렌디드 러닝을 장려하고 있으며 본 대학에서 적용가능한 블렌디드 러닝 모형으로서 1)Flipped Learning 유형-오프라인 수업 전, 학습자 스스로 온라인으로 사전학습(예습)을 하고 요약이나 퀴즈 등을 통한 학습내용 정리를 함. 오프라인 수업에서는 온라인 사전학습을 바탕으로 문제풀이나 토의 활동을 함 2)PBL 유형-오프라인 수업 전 팀별/개별선행학습을 온라인으로 실시하며, 오프라인 수업에서는 효율적인 팀별 활동이 가능함. 수업 후 온라인에서의 동료 피드백과 교수의 온라인 강의를 통한 보충학습을 유도할 수 있음 3)보충학습 모형-오프라인 수업 후, 온라인 강의를 통한 개별 보충학습을 함-의 3가지를 제안하고 있다. 이 가운데 ‘기초일본어1’에서는 1)Flipped Learning 유형을 과목 특성을 고려하여 재구성하였다.

8) 최윤경(2011)에서는 온라인에 기반한 오프라인 수업을 설계하는 과정에서 멘토-멘티 간 대화 연습을 설정하였는데 이는 선-후배 간의 등급 간 차이 등을 토대로 한 것이 아니라 같은 수업을 수강하는 구성원을 대상으로 하고 있기 때문에 ‘기초일본어1’ 수업에서는 (학습자간) 회화연습이라는 용어를

강의를 성실하게 수강하고 온라인 강의에서의 집중도를 향상시키기 위하여 오프라인 수업 시작 전에 수강한 동영상 강의 내용을 간략히 요약해서 제출하게 하거나 퀴즈를 실시하였다. 이와 같은 일련의 과정에서 교수자는 학습자들의 학습 활동에 적극적으로 관여하여 피드백을 실시하고, 수강생들의 질의에 답하는 등 학습 내용을 확인, 점검하는 역할을 하였다.

<표 2> ‘기초일본어1’의 수업 설계

블렌디드 러닝		
수업방식	Pre-Online	Off-line
교재 및 교수 매체	· 교수자가 제작한 동영상 (강의록 작성 → 동영상 제작 → 구글드라이브 탑재 → e-class에 URL 공개)	· 교재 및 부교재 · 일본어 음성파일 · PC, 슬라이드
학습내용 및 진행 순서	1) (단원별) 수업목표 제시 2) 신출단어 및 표현, 주요 문법· 문형에 관한 교수자의 설명 3) 본문 독해 4) 과제 제시(강의내용 요약)	1) 온라인 선행학습 확인퀴즈 및 요약 과제 제출 2) 웨도잉-일본어 음성파일을 듣고 따라하기 3) (학습자간) 회화 연습·작활동 4) 읽기/쓰기/듣기 연습-전체 및 개별 활동 후 교수자의 피드백 5) (단원별) 학습 내용 정리 및 질의 응답 6) 차시예고
상호작용	· 교수자→학습자	· 교수자↔학습자 · 학습자↔학습자

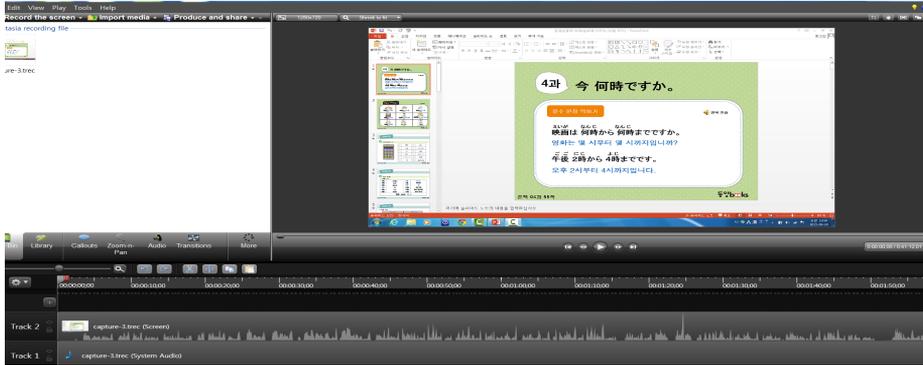
‘기초일본어1’ 수업의 경우, 오프라인 수업을 통해 학습 내용을 확인하고 온라인 게시판 운영이 교수자에게는 부담이 될 것이라 판단했기 때문에 온라인 토론방은 별도로 운영하지 않았다). 따라서 동영상 강의를 포함한 질문은 교실에서의 면대면 수업 및 이메일 등을 통해 해결하도록 하였으며 동영상 강의 일정 및 수업 운영에 관한 게시판을 운영하였다.

### 3.2 온라인 콘텐츠 제작

‘기초일본어1’수업에서는 마이크로 소프트사의 파워포인트로 작성된 강의록을 바탕으로  
 \_\_\_\_\_  
 사용하였다.

9) 박찬욱(2011:26)은 토론방이나 질문방과 같은 온라인 게시판의 운영이 자칫 교수자에게는 답글에 많은 시간을 할애해야하는 부담을 주고 학습자에게는 활자에 의한 설명으로 인해 만족스럽지 못한 답글 수혜의 우려를 낳을 수 있다고 하였다.

필자가 Camtasia Studio<sup>10)</sup>를 이용하여 동영상 강의를 제작하였다. <그림 3>은 Camtasia Studio 구동화면이다.



<그림 3> Camtasia Studio 구동 화면

완성된 동영상 강의는 구글 드라이브와 <그림 4>와 같이 필자 소속 대학의 가상강의시스템 (e-class)를 이용하여 수강생들과 공유하였다. 학교의 가상강의시스템을 이용할 경우 학번을 통해 로그인이기 때문에 수강생들에게만 콘텐츠가 제공된다.



<그림 4> 소속 대학의 e-class 시스템 화면

10) Camtasia Studio는 PC내 동영상 녹화는 물론 편집까지 가능한 프로그램으로 주요 사용법은 크게 1)녹화하  
기 2)편집하기 3)동영상 파일로 변환하기로 나눌 수 있다.

## 4. 교수 결과-블렌디드 러닝 도입의 가능성

‘기초일본어1’ 수업에서는 수강생들을 대상으로 블렌디드 러닝 수업 운영에 대한 설문조사를 실시하였다. 본 장에서는 설문조사 결과를 분석하여 일본어수업에 있어서 블렌디드 러닝 도입의 가능성을 모색하고 효과적인 수업 운영을 위해 향후 보완되어야 할 점은 무엇인지에 대하여 살펴보고자 한다. 설문지는 구글 닥스를 통해 제작하였으며 수강생들의 이메일을 통해 전달하였다. 설문대상은 수강생 전원이나 수강생 33명 가운데 29명이 설문조사에 응하였다. 설문문항은 총 23개 문항으로 설문조사 결과는 다음과 같다.

### 블렌디드 러닝에 관한 설문조사

\*본 설문지는 보다 향상된 온라인과 오프라인(Blended Learning) 일본어 수업을 위하여 학생 여러분의 의견을 수렴하고자 실시됩니다. 솔직하고 진지하게 여러분의 의견을 보여 주시면 대단히 감사하겠습니다. 이 자료는 본 연구 목적 외에는 사용하지 않을 것입니다.

1. 본 수업의 온·오프라인 병행수업이 자신의 일본어실력향상에 어느 정도 도움이 됩니까?

- |                       |     |
|-----------------------|-----|
| ① <b>실력향상에 도움이 된다</b> | 22명 |
| ② 실력유지에 도움이 된다        | 6명  |
| ③ 실력에 도움이 되지 않는다      | 1명  |

2. 온·오프라인 병행수업을 오프라인만의 수업과 비교해 어느 정도 만족합니까?

- |             |     |
|-------------|-----|
| ⑤ 매우 만족     | 8명  |
| ④ <b>만족</b> | 19명 |
| ③ 보통        | 2명  |
| ② 불만족       | 0명  |
| ① 매우 불만족    | 0명  |

3. 위의 2번 문항에서 <불만족> 혹은 <매우 불만족>이라면 개선할 점은 무엇이라고 생각합니까?(서술형)

4. 온라인 수업 동영상의 좋은 점은 무엇입니까? (복수선택 가능)

- |   |     |
|---|-----|
| ① <b>오프라인 수업에서 (말하기)연습의 기회가 많아졌다</b>    | 12명 |
| ② 수업 내용을 반복해서 볼 수 있다                    | 1명  |
| ③ <b>특정 시간과 장소를 초월해서 언제 어디서든 볼 수 있다</b> | 15명 |
| ④ 기타                                    | 1명  |

5. 4번에서 <기타>라고 답한 경우 동영상 수업의 좋은 점은 무엇입니까?(서술형)  
(자신이 원하는 시간에 반복적으로 볼 수 있다)

6. 온라인 동영상을 수업 전에 얼마나 자주 봅니다?

- |             |     |
|-------------|-----|
| ① <b>1번</b> | 19명 |
| ② 2번        | 9명  |
| ③ 3번 이상     | 1명  |

7. 온라인 동영상은 언제 봅니까?

- ①수업 전에만 본다 29명
- ②수업 후에만 본다
- ③보지 않는다

8. 온라인 동영상은 주로 어디에서 봅니까?

- ①집 26명
- ②학교 2명
- ③공공장소(버스, 지하철 등) 1명

9. 현재 온라인 동영상 콘텐츠에 어느 정도 만족합니까?

- ⑤매우 만족 10명
- ④만족 18명
- ③보통 1명
- ②불만족
- ①매우 불만족

10. 현재 온라인 동영상 콘텐츠에 대한 여러 분의 의견을 자유롭게 기술해 주십시오.(서술형)  
 (자신만의 속도로 습득하고 학습할 수 있어 좋다고 생각합니다/온라인으로 들은 부분을 수업 시간에는 안 하실 줄 알았는데 복습하면서 다시 짚어주셔서 만족스러웠습니다./반복이 가능해서 좋다/온라인이라서 이해가 힘든 부분이나 놓친 부분을 다시 돌아가서 공부할 수 있어서 좋은 것 같습니다./미리 예습차원에서 공부할 수 있어서 좋습니다. 또한 놓친 부분을 계속해서 반복할 수 있다는 점에서 만족합니다./온라인 동영상 강의의 좋은 점은 교수님의 발음을 반복해서 듣고 연습할 수 있다는 것이 오프라인 강의와 비교했을 때, 가장 큰 장점이라고 생각합니다. 하지만 오프라인 강의를 들었다는 것을 확인하기 위해서 쪽지시험을 보는 것은 일본어를 처음 접하는 저와 같은 학생들에게는 조금 부담이 됩니다. 요점정리 같은 부담이 덜 한 과제를 내 주셨으면 좋겠습니다. 그리고 강의계획서에도 퀴즈나 그런 것들이 있다고 미리 언급해 주셨으면 하는 바램이 있습니다./가끔 교수님의 목소리가 잘 들리지 않는다/시간이 길어도 상관이 없으니 조금만 더 친절히 설명을 해 주시면 좋을 것 같아요.ㅠㅠ/책갈피 기능이 생겼으면 좋겠다. 1회이상 영상을 본다는 것은 의문점이 있거나 재확인을 위해서 보는 것인데 일일이 찾는 것 보다 북마크기능을 만들어서 찾아보기 편하게 하면 더 좋을 것 같다.)

11. 온라인 수업의 가장 큰 단점은 무엇입니까?

- ①교사의 즉각적인 피드백 및 답변, 다른 학생들과의 교류 등 상호작용이 없다. 17명
- ②지루하고 단조롭다. 2명
- ③긴장감이 없어 자주 다른 사이트로 빠진다. 6명
- ④컴퓨터나 시스템의 문제가 생긴다. 0명
- ⑤수동적 학습, 일방적인 강의형태로 학습자 주도적이지 않다 3명
- ⑥기타 1명

12. 11번에서 <기타>라고 답한 경우 온라인 수업의 가장 큰 단점은 무엇입니까?(서술형)  
 (단순히 영상을 본다는 느낌이라서 오프라인수업보다 현장성이 떨어진다)

13. 온라인과 오프라인을 같이 수업하는 방식이 일본어 공부에 도움이 된다고 생각하십니까?

- ⑤매우 그렇다 4명
- ④그렇다 18명
- ③보통이다 6명
- ②그렇지 않다 1명
- ①전혀 그렇지 않다 0명

14. 현재 1.5시간은 온라인 수업으로 1.5시간은 오프라인 수업으로 진행하고 있는데 이에 대해 어떻게 생각합니까?

- ⑤매우 만족 14명

- ④만족 11명
- ③보통 3명
- ②불만족 1명
- ①매우 불만족 0명

15. 본인은 온라인에서 이 수업의 내용을 수업시간 전까지 예습을 하였습니까?

- ①예 28명
- ②아니오 1명

16. 15번에서 <아니오>라고 답한 경우, 그 이유는 무엇입니까? (서술형)  
(복습을 하느라 시간이 부족하다)

17. 오프라인 수업에서 퀴즈를 보는 것이 온라인 동영상 수업을 열심히 공부하도록 동기부여가 되었습니까?

- ⑤매우 그렇다 8명
- ④그렇다 13명
- ③보통이다 7명
- ②그렇지 않다 1명
- ①전혀 그렇지 않다 0명

18. 17번에서 <②아니다>, <①전혀 아니다> 대답을 했다면, 어떤 방법이 온라인 수업을 열심히 보도록 동기부여를 할 수 있을지 기술해 주십시오. (서술형)

(기초일본어를 배우고 나서 간단한 말하기가 되었으면 한다. 따라서 서술적인 시험보다는 말하기 시험을 추가하는 것도 좋다고 생각한다.)

19. 현재 온라인 수업에서는 어휘 및 문법, 표현 중심으로 오프라인 수업에서는 말하기, 쓰기 연습 위주로 수업을 진행하고 있는데 이와 같은 수업 방식에 대해서 어떻게 생각합니까?

- ⑤매우 만족 6명
- ④만족 19명
- ③보통 3명
- ②불만족 1명
- ①매우 불만족 0명

20. 일반 강의실 수업과 비교했을 때 블렌디드 러닝(온라인+오프라인 수업) 수업은 학습 내용을 이해하는데 어느 정도 효과가 있다고 생각합니까?

- ⑤아주 효과적이다 6명
- ④효과적이다 18명
- ③보통이다 4명
- ②그다지 효과가 없다 1명
- ①전혀 효과가 없다 0명

21. 이 수업에 제안하고 싶은 것이 있다면 자유롭게 기술해 주십시오. (서술형)

22. 온라인으로 일본어 수업을 수강한 것이 처음입니까? \*

- ①예 27명
- ②아니오 2명

23. 이전에 온라인 일본어 수업을 수강한 적이 있다면 어떤 과목이었습니까? (본교의 수업 이외라도 좋습니다)

(일본인과 한자/일본어학원수업)

22번 질문-온라인으로 일본어 수업을 수강한 것이 처음입니까?-에 대한 답변에서 ‘기초일본어1’ 수강생의 대부분(93.1%)은 온라인으로 일본어 수업을 듣는 것이 처음이라는 사실을 알 수 있다.

1번 질문에서 온-오프라인 수업이 일본어실력 향상에 도움이 된다는 응답은 전체 29명 가운데 22명(75.9%)이며, 일본어실력 유지에 도움이 된다고 응답한 학습자는 6명(20.7%)으로 대부분의 학습자는 온-오프라인 병행 수업이 자신의 일본어실력 향상 및 유지에 도움이 된다고 인식하고 있었다. 이와 관련하여 13번 질문-온라인과 오프라인을 같이 수업하는 방식이 일본어 공부에 도움이 된다고 생각하십니까?-에 대한 답변에서도 전체 응답자 중 75.9% (매우 그렇다:4명, 그렇다:18명)가 온라인과 오프라인을 같이 수업하는 방식이 일본어 공부에 도움이 된다고 응답하였다. 또한, 2번 질문에서 오프라인 수업과 비교했을 때 온-오프라인 수업에 어느 정도 만족하는지를 조사한 결과, 평균 4.2(매우 만족:8명, 만족:19명, 보통:2명, 불만족:0명, 매우 불만족:0명)로서 대부분의 학습자가 온-오프라인 수업에 만족하고 있음을 알 수 있다. 이상의 응답 결과를 통해 블렌디드 러닝은 ‘기초일본어1’ 수업에 적용이 가능한 수업 방식이라는 것을 알 수 있다.

4번 질문-온라인 수업 동영상의 좋은 점은 무엇입니까?-에서 ③특정 시간과 장소를 초월해서 언제 어디서든 볼 수 있다고 답한 학습자가 15명(51.7%)으로 가장 많았다. 이는 여러 선행 연구에서 지적된 바와 같이, 온라인 학습은 학습자들에게 학습을 위한 사-공간을 선택하게 하여 독립적으로 학습할 수 있는 환경을 제공할 수 있다는 점(Glikman, 2002 등)을 최대 장점으로 꼽을 수 있는데 이를 학습자들 역시 인식하고 있음을 알 수 있다. 다음으로 ①오프라인 수업에서 (말하기)연습의 기회가 많아졌다고 답변한 학습자가 12명(41.4%) 있었는데 이는 교수 설계 과정에서 온라인 수업을 통하여 개별학습을 하고 오프라인 수업에서는 학습자간 혹은 교수자-학습자간의 상호작용의 기회를 확대시키고자 한 부분과 관련이 있다고 할 수 있겠다. 반면, 11번 질문-온라인 수업의 가장 큰 단점은 무엇입니까?-에 대한 답변에서 알 수 있듯이, ①교사의 즉각적인 피드백 및 답변, 다른 학생들과의 교류 등 상호작용이 없다는 것을 온라인 수업의 단점으로 꼽는 학습자가 가장 많았다.

6번 질문(온라인 동영상을 수업 전에 얼마나 자주 봅니까?), 7번 질문(온라인 동영상은 언제 봅니까?), 8번 질문(온라인 동영상은 주로 어디에서 봅니까?), 15번 질문(본인은 온라인에서 이 수업의 내용을 수업시간 전까지 예습을 하였습니까?)에 대한 답변에서 알 수 있듯이, 대부분의 학습자들은 수업 전에 집에서 동영상 강의를 통해 예습을 하고 있었으며 동영상 강의 수강 횟수에 관해서는 1번 본다고 답한 학습자들이 가장 많았다. 이를 통해, 교수 설계 과정에서 온라인 수업은 사전학습뿐 만 아니라 오프라인 수업 후에 복습에도 이용할 수 있도

록 하였지만 실질적으로는 사전학습에만 국한되고 있음을 알 수 있다.

9번 질문(현재 온라인 동영상 콘텐츠에 어느 정도 만족합니까?)과 10번 질문(현재 온라인 동영상 콘텐츠에 대한 여러 분의 의견을 자유롭게 기술해 주십시오)에 대한 응답을 통해 학습자들은 현재 온라인 콘텐츠에 대해서는 대체적으로 만족하고 있었으나 교수자의 음성이 잘 안 들린다거나 책갈피 기능 추가 등 콘텐츠 제작에 있어서 기술적인 부분 등에 대해서는 개선의 필요성을 제기하였다. 이 역시 ‘기초일본어1’ 수업에서 블렌디드 러닝이 처음 도입된 만큼 수강생들의 의견을 적극 반영하여 향후 보완되어야 할 부분이라고 할 수 있다.

14번 질문에서 현재 블렌디드 러닝 방식으로 운영하고 있는 수업의 시간 배분(온라인1.5시간 오프라인 1.5시간)에 대해서는 전반적으로 만족하고 있었으며 19번 질문에 대한 답변에서 온라인 수업에서는 어휘 및 문법, 표현 중심으로 오프라인 수업에서는 말하기, 쓰기 연습 위주로 수업을 진행하였는데 이와 같은 수업 방식에 대해서 역시 대체적으로 만족하고 있음을 알 수 있다.

한편, ‘기초일본어1’ 수업의 경우, 수강생들의 동기부여 및 온라인 강의 수강 여부를 확인하기 위하여 오프라인 수업 시작 시 퀴즈를 실시하였다. 이에 대한 수강생의 의견을 묻는 질문 17번-오프라인 수업에서 퀴즈를 보는 것이 온라인 동영상 수업을 열심히 공부하도록 동기부여를 주었습니까?-에서 매우 그렇다 혹은 그렇다라고 응답한 학습자는 총 21명으로 전체의 72.4%를 차지하였다. 그러나 18번 질문-17번에서 <②아니다>, <①전혀 아니다> 대답을 했다면, 어떤 방법이 온라인 수업을 열심히 보도록 동기부여를 할 수 있을지 기술해 주십시오. (서술형)-에서 알 수 있듯이, [기초일본어를 배우고 나서 간단한 말하기가 되었으면 한다. 따라서 서술적인 시험보다는 말하기 시험을 추가하는 것도 좋다고 생각한다]와 같은 의견을 제시한 학습자도 일부 있었다. 마지막으로, 질문 21번에서는 이 수업에 제안하고 싶은 것을 자유롭게 기술하도록 하였는데 이에 관해서는 다음과 같은 의견이 있었다.

- 오프라인 수업에서 퀴즈를 보는 것이 온라인 강의를 더 열심히 듣게 하는 동기부여가 되는 것은 사실이지만, **조금 부담이 덜 한 과제**를 내 주셨으면 좋겠습니다.
- 여러 일본드라마나 애니메이션 대본을 활용하여 공부하는 것도 좋지 않을까 싶습니다.
- 오히려 문법적인 요소를 오프라인으로 수업하는 것도 좋다고 생각한다. 영상으로 문법을 접하는 경우에는 쉽게 지루해지는 것 같다. 말하기연습이 더 많았으면 합니다.

## 5. 나오며

본 논문에서는 서울의 4년제 대학에서 일반 교양과목으로 개설되어 있는 ‘기초일본어1’ 과목에 블렌디드 러닝을 적용한 결과에 대한 보고로서 블렌디드 러닝의 과정과 설계, 학습자를 대상으로 한 설문조사 결과에 대하여 검토하였다. 그 결과, 학습자들은 온오프라인 병행 수업에 만족하며 온오프라인 병행 수업이 오프라인 수업에 비하여 일본어 실력향상 및 유지에 도움이 된다는 긍정적인 평가를 하고 있었으며, 블렌디드 러닝으로 운영하고 있는 ‘기초일본어1’ 수업의 시간 배분 및 운영 방식(온라인 수업에서는 어휘 및 문법, 표현 중심으로 오프라인 수업에서는 말하기, 쓰기 연습 위주로 수업을 진행) 등에 대해서도 만족하고 있음을 알 수 있었다. 그러나, 콘텐츠 제작 기술 및 수업 운영 등에 있어서는 여러 가지 보완되어야 한다는 의견이 있었다. 특히, 동영상 강의 제작과 관련하여 수강생들의 다양한 의견들이 있었는데 이를 해결하기 위해서는 콘텐츠 제작에 필요한 여러 기기에 대한 제반 지식을 익히고 이를 보완해야만 한다. 이러한 점들이 금후의 과제라고 할 수 있겠다.

본 논문은 29명의 학습자를 대상으로 한 사례연구로 그 결과를 일반화하기 어려운 부분이 있지만 블렌디드 러닝을 일본어 수업에 적용한 결과를 분석하여 일본어교육 분야에 있어서 온라인 수업과 교실에서의 면대면 수업을 혼합한 블렌디드 러닝 도입의 가능성과 구체적인 실천 방안 및 전략을 모색하고자 시도했다는 점에서 연구의 의의가 있다고 할 수 있겠다.

### 【參考文獻】

- 김희진·이현구(2011)「효과적인 블렌디드 러닝 수업운영 방식 연구」『영어교과교육』10(2), 한국영어교과교육학회, pp.85-114
- 박찬욱(2011)「사례연구를 통한 블렌디드 러닝 기반의 중국어 회화수업 설계」『중국어교육과 연구』14, 한국중국어교육학회, pp.15-31
- 임정훈(2007)「Blended Learning기반 문제 중심 학습의 초등학교 현장 적용가능성 탐색」『한국교육논단』6(2), 한국교육포럼, pp.15-45
- 조대하(2014)「블렌디드 러닝과 일본어교육-유튜브(YouTube)를 활용한 수업연구」『일어일문학회연구』90집, 한국일어일문학회, pp.223-239
- 채경희(2015)「블렌디드 일본어교육현장에서의 교수자의 역할」『日本語教育研究』第32輯, 韓国日語教育学会, pp.227-239
- 최윤경(2011)「블렌디드 러닝을 활용한 ‘기초중국어’ 수업 모형 개발 및 적용」『중국어교육과 연구』10, 한국중국어교육학회, pp.1-21
- 한국교육공학회 저(2005)『교육공학 용어사전』교육과학사
- 池田伸子(2010)「ブレンディッドラーニング環境におけるeラーニングシステム利用の効果に関する研究-立教大学初級日本語コースを事例として」『ことば・コミュニケーション』第2号, 立教大学,

pp.1-12

- 品川恭子(2008)「Moodleを利用した協働学習コミュニティ」『関西外国語大学留学生別科日本語教育論集』18号, pp.135-150
- 篠崎大司(2010)「Moodleを活用した上級日本語聴解ラーニングコンテンツの開発と学習者評価-ブレンディッドラーニングモデルの構築に向けて-」『Memoirs of Beppu University』51, pp.21-34
- 蔡京希(2014)「ブレンディッドラーニングを活用した日本語教育-韓国の日本語授業の現況報告をめぐって-」『日本語教育研究』第28輯, 韓国日語教育学会, pp.129-143
- 宮地功 編著(2009)『eラーニングからブレンディットラーニングへ』共立出版, pp.96-99
- 山田智久(2011)「LMSを用いた日本語教育プログラムの試み-初級漢字クラスでの実践から-」『佐賀大学留学生センター紀要』第10号, pp.41-54
- 八野友香(2013.10)「サイバー大学におけるBlended Learning研究-リアルタイム型オンライン授業を活用した日本語作文授業の実践事例を中心に-」『日本語教育研究』第27輯, 韓国日語教育学会, pp.207-226
- Bersin, J.(2003). The blended learning book: best practices, proven methodologies, and lessons learned. San Francisco: Pfeiffer.
- 박병호 역(2006)『블렌디드러닝-이론과 실제』아카데미프레스
- Glikman, V. (2002). Des Cours par correspondance au “e-Learning”. Paris: PUF.
- Kim, S, H.(2001). Traditional face-to-face and web-based tutorials: A study of cyber and face-to-face education programs. *Korean Information Education Association*, 6(2), pp.691-705
- Woo, J., Kim, B., & Lee, O. (2009). Studies on Blended learning in face-to face classes at higher education. *The Korean Information and Technology Association*, 7(2), pp.219-225

---

논문투고일 : 2015년 12월 10일  
심사개시일 : 2015년 12월 20일  
1차 수정일 : 2016년 01월 08일  
2차 수정일 : 2016년 01월 14일  
게재확정일 : 2016년 01월 19일

---

---

 <要旨>
 

---

### 블렌디드 러닝을 적용한 ‘기초일본어1’ 수업

본 논문은 ‘기초일본어1’ 수업에 블렌디드 러닝을 적용한 결과에 대한 보고이다. 본 논문에서는 블렌디드 러닝으로 운영된 ‘기초일본어1’ 수업의 교수설계 과정을 제시하고, 학습자들을 대상으로 실시한 설문조사 결과를 분석하였다. 그 결과, 학습자들은 온·오프라인 병행 수업에 만족하고 있으며 온·오프라인 병행 수업이 오프라인 수업에 비하여 일본어 실력향상 및 유지에 도움이 된다고 하였다. 또, 블렌디드 러닝으로 운영된 ‘기초일본어1’ 수업의 시간 배분 및 운영 방식(온라인 수업에서는 단어 및 표현, 문법 중심으로 오프라인 수업에서는 말하기, 쓰기 연습 위주로 수업을 진행) 등에 대해서도 만족하고 있음을 알 수 있었다. 그러나, 온라인 강의 제작 및 학습 관리 등에 있어서는 여러 가지 보완되어야 한다는 의견이 있었다. 이러한 것들이 향후 개선되어야 할 점이라고 할 수 있겠다.

### A Case Study of Application of Blended Learning in Basic Japanese 1 Class

This paper is a report on the results of applying the blended learning in the class of “Basic Japanese 1”. In this study, we presented the instructional design process and analyzed the questionnaire results of the application of blended learning in basic Japanese 1 class. Through questionnaires, it was concluded that students showed higher satisfaction when we operated both online and offline classes, and they responded that online and offline combined classes are more helpful than offline classes in improving and maintaining Japanese language proficiency. In addition, it was found that they are even satisfied with the class hour allocation and class management methods of blended learning based “Basic Japanese 1” class. (Online classes were focused on words & expressions, grammar, whereas the focus of offline classes were speaking and writing practice.) But, with regard to producing online lectures and learning management system, students expressed many different opinions. These things will have to be further improved.