

중학교 블렌디드 러닝(Blended learning) 수업의 효과성과 교사 전문성에 관한 교사의 인식¹⁾

홍원준 (한국교육과정평가원 부연구위원)*

박상돈 (한국교육과정평가원 부연구위원)**

요약

본 연구는 블렌디드 러닝이 학교 현장에서 효과적인 교수·학습 방안으로 자리 잡을 수 있도록 하기 위한 다양한 실천적 지식을 탐구하고, 블렌디드 러닝을 활성화하기 위한 방안을 제언하는 것을 목적으로 한다. 연구에서는 학교 현장의 블렌디드 러닝 수업 현황, 효과성 및 교사 전문성에 관한 실질적인 내용을 파악하기 위해 교사 대상 설문 및 면접 조사를 실시하였다. 설문은 전국 중학교 중 유층 표집을 통해 선정된 약 5%인 160개교의 교사 690명을 대상으로 이뤄졌고, 면담은 블렌디드 러닝 수업 경험을 가진 교사 12명을 대상으로 실행되었다. 연구 결과, 코로나19(Covid-19) 이후 본격적으로 수행된 블렌디드 러닝은 코로나19가 안정화된 이후에도 여전히 학교 현장에서 실행되고 있거나 실행할 계획을 가지고 있는 것을 확인하였다. 또한 교사들은 블렌디드 러닝이 학습자의 흥미와 동기 유발, 맞춤형 수업, 자기 주도적 학습이나 상호 작용 등 다양한 교수·학습 측면에서의 효과를 가져 올 수 있다고 인식하고 있었다. 그럼에도 교사들은 블렌디드 러닝에 대한 전문성이 충분하지 못하다고 인식하고 있어 이에 대한 다각적인 지원이 필요함을 알 수 있었다. 이와 같은 연구 결과를 통해 본 연구에서는 블렌디드 러닝 수업 운영에 필요한 환경 분석 및 구축이 이루어져야 하며, 교사의 블렌디드 러닝 수업의 전문성 향상, 교과 특성을 고려한 블렌디드 러닝 교수·학습 방안에 대한 연구와 보급, 블렌디드 러닝 수업에서의 학습자의 정서적 지원 등을 포함한 체계적 학습 관리 시스템 구축이 필요하다는 점 등을 제언하였다.

주제어 : 블렌디드 러닝, 교사 인식, 수업 효과성, 교사 전문성

1) 본 논문은 동효관 외(2022)의 “블렌디드 러닝 환경에서 학습자 유형화에 따른 맞춤형 교수·학습 방안 탐색(1)” 연구보고서 중 일부를 발췌하여 재구성하였음.

* 제 1저자, hongkey@kice.re.kr

** 교신저자, psdorn@kice.re.kr

I. 서 론

2000년대 이후 지금까지 블렌디드 러닝(Blended learning)은 주로 온라인 교수·학습 지원 도구에 관심 있는 교사들을 중심으로 필요에 따라 학교 교육에 적용되었다. 그러나 코로나19(Covid-19)를 거치면서 블렌디드 러닝은 학교 현장에서 보편적인 교수·학습 방법이 되었다. 코로나19는 학교 교육 현장에서 LAN(local area network)이나 스마트패드 등의 인프라 확충, 온라인 교수·학습 자료 개발을 촉진하는 계기가 되었다. 이런 변화는 학생들의 등교가 불가능해진 교육적 재난 상황에 대한 국가적 대응에 따른 것이다. 이로 인해 학교 현장의 온라인 교수·학습 환경이 확충되었으며, 대다수의 교사와 학생들은 온라인 교수·학습을 경험하게 되었다. 이 과정에서 블렌디드 러닝은 학교 교육 현장에서 일상적인 교수·학습 방법으로 자리 잡게 되었고, 이제 더 이상 우리 학교 교육에서 새로운 개념이 아니게 되었다.

이 같은 급격한 교수·학습 환경의 변화는 충분한 준비가 이루어지지 않은 교사들에게 많은 혼란을 가져다주었다. 기존의 교실 환경에서의 수업과 달리 블렌디드 러닝 환경에서는 오프라인에서 효과적으로 학생들을 가르치기 위해 교사의 교수 역량 뿐 아니라 다양한 온라인 플랫폼 및 도구를 효과적으로 활용할 수 있는 역량이 필수적으로 요구된다(박성익 외, 2007). 하지만 코로나19 이후 급하게 도입된 온라인 플랫폼 및 교수·학습 도구는 이를 활용한 교수·학습 경험이 없는 교사들에게 많은 어려움을 경험하게 하였다. 그럼에도 교사들의 이 같은 상황을 극복하기 위한 헌신적인 노력은 코로나19로 인해 학생들의 등교가 불가능해진 상황에서 블렌디드 러닝 수업이 가능하게 한 가장 큰 동력으로 작용하였다.

블렌디드 러닝은 교육의 효과를 높여줄 수 있을 것이라는 기대와 함께 2000년대 초 우리 교육 현장에 보급되었다. 국내의 블렌디드 러닝에 관한 선행 연구는 크게 블렌디드 러닝을 활용한 수업 사례 연구(김현호, 조옥상, 2021; 정성우, 2023), 블렌디드 러닝 수업 설계 및 모형에 관한 연구(이호철, 2021; 이정연, 2023; 최은식, 정재은, 2021; 김은주, 2021; 김은미, 전은실, 2021; 정성우, 장승현, 2022), 블렌디드 러닝 수업 효과성에 관한 연구(배윤희, 원용호, 2023; 박희정, 신혜정, 2021, 배운주, 이정민, 2021) 등으로 구분할 수 있다. 이상의 선행 연구들을 통해서 학업 성취도 향상, 교수·학습에서의 상호 작용 증진, 자기 주도적 학습 촉진, 수업 만족도 및 효율성 향상, 자기 효능감 증가 등 블렌디드 러닝의 교육적 효과들을 확인할 수 있다.

특히, 코로나19라는 국가적 재난은 블렌디드 러닝이 더욱 확산되게 한 계기가 되었음은 부인할 수 없다. 하지만 블렌디드 러닝의 교육에서의 효용성에도 불구하고 코로나19 사태가 안정화되고, 다시 대면 수업이 본격화되면서 블렌디드 러닝을 수업에서 활용하는 비율이 줄어들고 있는 실정이다. 이 같은 대면 수업으로의 회귀는 대면 수업 방법에 익숙해져 있는 교사들의 러닝에서의 모호한 역할, 학습자 관리와 콘텐츠 구성의 어려움, 스마트 기기 사용 미숙 등의 다양한 이유에서 그 원인을 찾아볼 수 있다.

한편, 기존에도 블렌디드 러닝에 대한 교사들의 인식을 살펴본 많은 연구들이 수행되었다(김수진,

2020; 김지현, 2021; 이지은, 2016; 정성희, 2020). 하지만 대부분의 연구들은 특정 과목에 한정하여 연구를 수행하였거나, 연구의 결과를 일반화하기에는 충분하지 않은 숫자의 교사들을 대상으로 데이터를 수집한 한계점을 가지고 있었다.

이에 본 연구에서는 교사들의 블렌디드 러닝 수업 경험과 인식을 바탕으로 코로나19 이후 상황에서의 블렌디드 러닝의 효과성을 살펴보고, 블렌디드 러닝 전문성 신장 방안이나 요구 등을 파악하여 이에 근거한 블렌디드 러닝 활성화 방안을 모색해 보고자 하였다. 이 같은 연구 목적을 달성하기 위해 본 연구에서 밝히고자 하는 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 학교 현장에서의 블렌디드 러닝 수업 실행 여부와 유형, 비율 등의 현황은 어떠한지, 교사가 인식하고 있는 블렌디드 러닝 수업의 효과는 무엇인가?

둘째, 교사의 블렌디드 러닝 수업 전문성 향상 방안은 무엇인가?

셋째, 학교 교육 현장에서 블렌디드 러닝 수업을 안정적으로 실행하기 위해 필요한 지원은 무엇인가?

이를 위해 본 연구에서는 전국 단위의 설문 조사와 면담을 통해 블렌디드 러닝 수업 현황과 블렌디드 러닝 수업의 효과성, 교사 전문성 신장 방안 등을 파악하고, 블렌디드 러닝의 안정적 정착을 위한 지원 방안 등을 도출하고자 하였다. 본 연구에서의 이 같은 실천적 지식은 블렌디드 러닝이 점점 교사들의 관심 밖으로 멀어지고 있는 현 시점에서 블렌디드 러닝을 처방적 교수·학습 방법으로서의 작용을 넘어 학습 효과를 극대화 할 수 있는 교수·학습 방법으로 자리하게 할 수 있다는데 의의를 갖는다.

II. 이론적 배경

1. 블렌디드 러닝의 개념 및 구성 요소

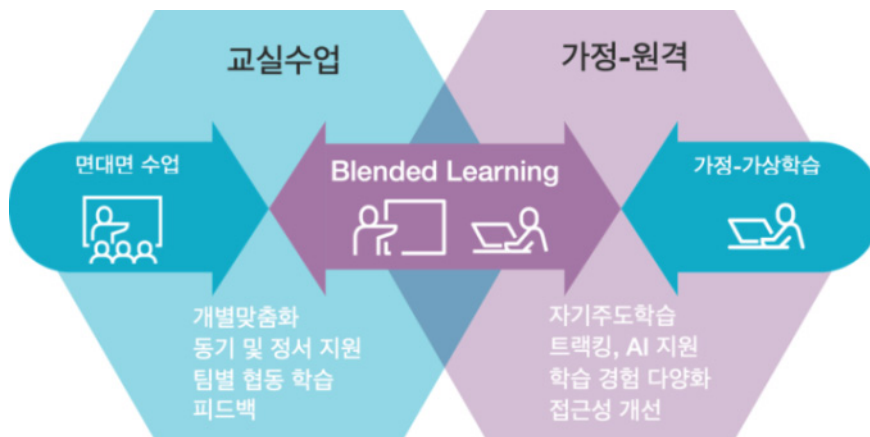
블렌디드 러닝(blended learning)은 2000년 초기에 웹을 기반으로 하는 교육에서 출발한 이러닝(e-Learning)을 초·중·고 교육이나 대학 교육에 적용하려고 하는 시도에서 시작된 교수·학습 방법이다. 이는 전통적으로 교실에서 이루어지던 면대면 교육이 가지고 있던 시간적, 공간적 제약을 극복하면서 동시에 학습자들의 수업 참여와 상호 작용을 증대시키고자 테크놀로지를 활용한 교수·학습 방법이라고 할 수 있다.

Mantyla(2001)는 블렌디드 러닝을 두 가지 이상의 학습 자료를 교수·학습 과정에서 제시하는 방식이나 수업 내용을 전달하는 방법을 혼합하여 학생의 학습 경험을 향상시키기 위한 것이라고 정의하면서, 이러닝이라는 원격교육의 새로운 방식을 전통적인 교수·학습 요소들과 다양하게 혼합하려는 시도를 하였다. Graham(2006)은 다양하게 정의되어 오던 블렌디드 러닝의 개념을 면대면 교수와 컴퓨터 매개 교수 활동의 통합된 형태로 정의하기도 하였으며, Friesen²⁾은 학생과 교사가 물리적으로 함께 수업하는 교실 수업과 인터넷과 디지털 미디어를 통한 폭넓은 학습이 통합된 학습의 형태라고 정의

2) 출처: Friesen, N. https://www.normfriesen.info/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf. (검색일: 2024.7.7.)

하면서, 블렌디드 러닝이 단순히 전통적인 수업에 온라인 자료를 추가적으로 더하는 것으로만 이루어지는 것이 아니라 교수·학습 과정에서 발생하는 학생들의 다양한 요구에 효과적으로 부응하기 위하여 다양한 수업 매체와 교수·학습 방법을 혼합하려는 총체적 접근임을 강조하였다.

2000년 중반에 접어들어 국내에서도 블렌디드 러닝에 관한 관심이 커지기 시작하면서 관련 연구가 활발히 진행되었다. 이상수(2007)는 블렌디드 러닝을 온라인과 오프라인 학습을 혼합하여 이러닝의 문제점을 극복하기 위한 교수·학습 방법으로 보고, 에듀테크 기술들을 학습 전략과 학습 방법에 적절하게 적용하여 최적의 학습 환경을 설계해야 함을 강조하였다. 김도현, 최우재(2003)는 블렌디드 러닝을 학습 환경 요소(온라인, 오프라인), 다양한 교수·학습 방법, 학습자의 개별적 학습 경험, 해결해야 하는 과제 등을 효과적으로 혼합하여 활용하는 전략적 관점에서 접근하여 단순히 테크놀로지의 활용을 넘어서 교수·학습의 효과를 제고할 수 있는 방향으로 블렌디드 러닝의 개념을 확장하고자 하였다.



[그림 1] 블렌디드 학습의 분산된 학습(Distributed Learning) 환경(Graham, 2006: p. 5)

임정훈(2004)은 블렌디드 러닝을 교수·학습 효과성을 제고하기 위해 온·오프라인 환경뿐만 아니라 다양한 학습 방법과 매체를 결합하고 활용하는 새로운 교수·학습 전략으로 정의하였다. Graham(2006)은 컴퓨터를 기반으로 이루어지는 학습 환경에 주목하며 분산된 학습(distributed learning)과 오프라인 면대면 수업의 혼합으로 정의하였다. Graham(2006)의 블렌디드 러닝에 대한 정의에 따르면, 블렌디드 러닝 환경에서는 테크놀로지 활용을 통해 교실 수업에서 그동안 수행하기 어려웠던 개별 맞춤형 교육과 협동 학습 등 다양한 교수·학습 활동이 가능하게 된다. 학생들은 컴퓨터를 활용한 온라인 수업에 참여하면서 데이터 기반의 테크놀로지 지원을 받아 자기 주도적인 학습을 수행할 수 있으며, 교사 및 다른 학습자들과의 상호 작용도 활발하게 이루어질 수 있다.

이상의 블렌디드 러닝 개념들을 통해서 블렌디드 러닝은 실행의 주체, 학습 환경, 교수·학습 맥락 등에 따라 다양하게 정의되고 있음을 알 수 있다. 이러한 다양성은 블렌디드 러닝 개념 자체가 그 개념을 구성하는 학습 방법, 학습 목표, 학습 공간 등의 블렌디드 러닝을 구성하는 요소들의 ‘혼합

(Blending)'을 가장 중요한 특징으로 고려하고 있기 때문이다. 블렌디드 러닝의 이러한 '혼합성'은 학습자들의 다양한 인지적, 정서적 유형에 따른 학습 요구를 충족시킬 수 있는 수업 설계 요소라는 측면에서 블렌디드 러닝을 맞춤형 교수·학습 전략 설계의 기반으로 작용하게 한다. 이에 본 연구에서는 상술된 블렌디드 러닝의 여러 정의와 개념적 특징들을 바탕으로 블렌디드 러닝을 적극적인 학습자 참여를 통한 효과적인 학교 교육을 위해 테크놀로지를 활용한 온라인 교육과 교실 수업 활동뿐만 아니라 다양한 교수·학습 방법, 자료와 매체, 교육 환경을 결합하고 수업에 활용하는 교수·학습 방법으로 정의하고자 한다.

한편 블렌디드 러닝 유형은 대표적으로 ①순환(Rotation), ②플렉스(Flex), ③ 알라카르테(A La Carte), ④ 가상학습 강화(Enriched Virtual)으로 구분된다(Staker & Horn, 2012). 순환 유형은 정해진 시간이 되면 모든 학생이 다음 학습 과정으로 이동하며 상황에 따라서 온라인 학습과 학습 토론(또는 프로젝트 수행)을 번갈아가며 수행하는 유형을 일컫는다. 플렉스 유형은 오프라인 학습 활동과 온라인 학습 활동을 모두 포함하지만 온라인 학습이 중심(근간)이 되도록 하는 수업 유형이다. 알라카르테 유형은 학생이 학교에 다니면서 학습을 하되 오로지 온라인으로만 학습하는 과목이 있는 경우를 말한다. 마지막으로 가상학습은 면대면 학습 시간을 필수로 제공하되 그 외 다른 학습에 대해서는 원하는 어떤 장소에서든지 온라인 강의를 들을 수 있도록 하는 학습 과정을 의미한다.

2. 블렌디드 러닝 수업에 영향을 미치는 요인

블렌디드 러닝에서는 교수·학습에 영향을 미칠 수 있는 외적 조건으로써의 다양한 요인에 대해 고려한다. 먼저, 온라인 도구 및 인프라 등은 기존의 교수·학습에서 고려되지 않았던 추가적인 환경 요인으로, 이는 성공적인 블렌디드 러닝 실행에서 가장 중요한 영향 요인으로 여겨지고 있다. 특히, 오프라인 환경인 교실에서 이루어져 오던 지금까지의 수업과는 다르게 컴퓨터 기반의 온라인이라는 새로운 교육 환경에서 학습자 스스로 학습을 수행하고 학습 상황에서의 제반 문제를 해결해야 하는 상황이 발생하기 시작하였다. 수업에서의 온라인 환경의 추가로, 교사들에게는 학생들이 디지털 플랫폼과 온라인 도구를 사용하여 효과적인 학습을 수행할 수 있도록 안내할 수 있는 디지털 플랫폼과 온라인 도구 활용 능력이 요구된다.

블렌디드 러닝 환경에서 성공적인 학습을 위해서는 블렌디드 러닝에 대한 교사의 전문성을 필요로 한다. Dick 외(2014)가 제안한 체제적 교수설계 모형에 따르면 학습자 및 학습 환경에 대한 분석은 교수설계에 있어 필수적인 과정이며, 교수자는 학습자와 학습 환경의 분석 결과에 따라 자신의 역량을 고려한 최적의 교수 전략을 설계할 수 있어야 한다. 특히, 학습 환경이 교실에서 온라인으로까지 확대되면서 효과적인 교수를 위한 교사의 더 많은 전문성이 요구된다.

수업을 수행하는 주체인 교사는 각자의 전문성에 따라 다양한 수준의 교수·학습 전략을 학습자에게 제공할 수 있어야 한다. 최근에는 학습 환경의 변화 및 확장으로 인해 이전에 비해 고려해야 할 학습자 원 및 전략이 증가하게 되었으며, 이에 맞추어 교사의 역할 또한 과거에 비해 변화되었다(홍선주 외, 2021). 특히 대면 수업에서의 교사의 역할은 온라인 환경이 접목된 블렌디드 러닝 환경에서는 상당 부분들이 디지털 플랫폼 및 도구가 대신하게 되었고, 기존의 오프라인 활동들을 어떻게 온라인으로 제공

할 수 있을지에 대한 전략이 중요한 전문성 중 하나로 고려된다(조은순, 2020).

박성익 외(2007)는 블렌디드 러닝 환경에서 학습에 영향을 미치는 요인을 온라인과 오프라인 환경으로 나누어 살펴보았다. 이를 위해 영향 요인의 범주를 학생, 교사, 학습풍토로 구분하여 탐색하였는데, 먼저 학생 요인으로는 학습자 간의 상호 작용, 학습 전략, 학습 시간과 장소의 선택, 주의 집중, 학습자간 상호 작용이 도출되었다. 이어서 교사 요인으로는 온라인 환경에서는 접근 용이성이 오프라인 환경에서는 내용 전문성, 학문적 열정, 학습자와의 사회적 상호 작용이 도출되었다. 학습풍토 요인의 온라인 환경에서의 요인으로는 심리적 부담의 부재가 도출되었으며, 오프라인 학습에서는 긴장감, 경쟁심, 학습 분위기가 중요한 요인으로 선정되었다. 관련 선행연구를 정리하면 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 블렌디드 러닝 수업에 영향을 미치는 요인

구 분	학습 영향 요인
권유진 외(2021)	원격수업 협업 역량, 원격수업 성찰 경험, 디지털 역량, 원격 수업 전문성과 자신감, 긴급 상황 인식과 민감성
박성익 외(2007)	(온라인) 접근 용이성 (오프라인) 학문적 열정, 내용 전문성, 학습자와의 사회적 상호 작용
박주현 외(2021)	상호 작용(학습자-교수자)
손미, 정현희(2007)	학습설계의문제, 상호 작용의 어려움, 화면설계의 문제
조은순(2020)	교과학습 지도, 콘텐츠 내용 및 설계 지식, 학생 생활 지도, 학급 관리, 시스템 관리
UNESCO(2020)	원격 학습에 필요한 모든 학년과 모든 교과의 콘텐츠 제공, 원격 학습 시 필요한 학습 관리, 적절한 피드백 제공 및 평가
홍선주 외(2021)	맞춤형 설계, 상호 작용 설계, 학습에 대한 안내 및 지원. 진단과 평가, 피드백과 교수·학습 개선, 학습 환경 관리, 학생 학습 관리, 수업 혁신
홍성연, 유연재(2020)	효과적 수업전략, 교수-학생 상호 작용
경기도교육청(2020)	배움의 촉진, 학습경험 설계, 멘토링, 교육과정의 자율성
Rasheed et al.(2020)	기술 리터러시 및 역량, 블렌디드 러닝에 대한 믿음

이상의 선행 연구들을 통해서 학교 현장에서 블렌디드 러닝이 안정적인 교수·학습 방법으로 활용하기 위해서는 블렌디드 러닝에 대한 다각적인 고려가 필요함을 알 수 있다. 이는 학습자의 학습 현상이나 학습 과정에서의 영향을 미치는 요인 등과 같이 통상적인 교수·학습에 관한 것들에 대한 고려를 넘어서는 것이다. 또한 블렌디드 러닝 수업 전후, 블렌디드 러닝 수업 중에서의 학습자와 교수자의 유기적 작용, 그 과정에서 발생할 수 있는 학습 내외의 다양한 상황과 학습자의 특성에 대한 고려 이상의 것을 의미한다. 더 나아가 블렌디드 러닝을 학교 교육에서 활성화 하기 위해서는 교수자와 학습자 모두가 블렌디드 러닝에 대해 이해할 수 있도록 충분한 계기가 제공되어야 한다.

대부분의 선행연구에서 확인할 수 있듯이 교사의 다양한 역량 및 역할이 효과적인 블렌디드 러닝 수업을 위해서는 필수적인 요인임을 확인할 수 있었다. 이는 충분한 교사의 전문성 함양이 전제되어야 효과적인 블렌디드 러닝 수업의 설계를 비롯해 학생과의 적극적인 상호작용을 기반으로 하는 수업 실행이 가능함을 보여준다. 본 연구에서는 이러한 선행연구를 바탕으로 블렌디드 러닝 수업을 위해

요구되는 교사의 전문성에 초점을 두고 이에 기반한 설문 및 면담을 통해 교사의 인식을 확인하고자 한다.

III. 연구 방법 및 대상

1. 연구 방법

본 연구에서는 학교 현장에서의 블렌디드 러닝 수업의 현황을 파악하고, 블렌디드 러닝 효과성과 교사 신장 방안에 대한 교사의 인식과 현장의 요구를 분석하여 블렌디드 러닝을 학교현장에 효과적으로 적용하기 위해 필요한 내용과 지원 방안을 파악하는 것을 연구의 목적으로 한다. 이에 블렌디드 러닝에 대한 학교 현장의 전반적인 현황을 알아보기 위해 전국단위 표집을 통한 설문을 실시하였다. 또한 설문 조사의 타당성을 높이고, 연구 문제 해결을 위한 순환적 과정으로 교사를 대상으로 면담을 실시하였다. 본 연구에서 면담은 학교 현장에서의 블렌디드 러닝 실제에 대한 앎의 과정으로 고려되었으며, 블렌디드 러닝의 현황이나 블렌디드 러닝의 활성화 등을 위해 필요한 구체적인 지식을 파악하기 위해 블렌디드 러닝 경험을 가진 교사들을 대상으로 실시하였다. 설문 조사와 면담에 활용된 질문지는 선행연구와 교사들과의 협의를 통해 초안을 도출하였으며, 국어교육 교수 1인, 교육공학 교수 1인, 중학교 교사 1인의 타당성 검토를 통해 최종 문항을 개발하였다.

가. 설문 문항 구성

교사 대상 설문 문항은 크게 블렌디드 러닝 수업 현황 및 수업의 효과, 블렌디드 러닝을 위한 지원, 교사 전문성을 묻는 질문으로 구분된다. 블렌디드 러닝 수업의 현황은 블렌디드 러닝 수업 실행 여부 및 도입 시기, 블렌디드 러닝 수업 유형³⁾ 및 비율, 블렌디드 러닝 수업 실행 계획 및 이유 등을 묻는 질문으로 구성되었으며, 수업의 효과성은 교수학습 상황을 고려하여 구체적인 효과성을 확인할 수 있는 문항으로 구성하였다. 블렌디드 러닝 수업을 위한 지원 요구는 블렌디드 러닝 수업 준비 및 실행을 위해 필요한 지원에 관한 내용의 질문으로 구성되었다. 블렌디드 러닝 수업에 대한 교사 전문성에 관한 질문은 교사 본인의 전문성, 전문성 미흡의 이유, 교사가 갖추고 있는 블렌디드 러닝 수업에 대한 전문

3) 본 연구에서는 블렌디드 러닝의 유형을 현장에서의 이해를 고려하여 온라인 수업의 비중을 고려하여 교실수업 중심 블렌디드 러닝 수업, 온라인-오프라인 연계 블렌디드 러닝 수업, 온라인 중심 블렌디드 러닝 수업으로 구분하고자 한다. 교실수업 중심 블렌디드 러닝 수업은 학습의 효과를 높이기 위해 교실에서의 면대면 수업 중에 온라인 학습 도구와 매체 등을 통해 학습 자료 검색 및 활용 등을 함께 수행하는 수업을 의미한다. 온라인-오프라인 연계 블렌디드 러닝 수업은 학습의 효과를 높이기 위해 온라인 수업 플랫폼(예: 구글 클래스룸)을 이용하여 학생이 교과 내용 학습을 하거나 과제를 수행하도록 하고 교실에서의 면대면 수업에서 교과 내용을 적용하거나 심화하는 활동을 수행하는 수업을 말한다. 마지막으로 온라인 중심 블렌디드 러닝 수업은 대부분의 수업이 온라인 학습 플랫폼이나 온라인 학습 도구를 이용하여 온라인 중심으로 진행되고 필요한 경우 일부 과정이 오프라인으로 진행되는 수업을 말한다.

성, 블렌디드 러닝 수업 전문성 향상 방안으로 구성되었다. 질문은 선택형, 기입형, 리커트형의 문항 형태로 구성되었다. 설문지의 세부 내용 및 문항 형태는 <표 2>와 같다.

<표 2> 설문 문항 구성(동효관 외, 2022: 69 재구성)

구분	세부 내용	문항 형태
블렌디드 러닝 수업 현황	블렌디드 러닝 수업 실행 여부	선택형
	블렌디드 러닝 수업 도입 시기	선택형
	블렌디드 러닝 수업 유형	선택형
	블렌디드 러닝 수업 비율	선택형
	블렌디드 러닝 수업 실행 계획 및 이유	선택형, 기입형
블렌디드 러닝 수업의 효과	블렌디드 러닝 수업의 효과	리커트형
블렌디드 러닝 수업을 위한 지원 요구	블렌디드 러닝 수업 준비 및 실행을 위해 필요한 지원	리커트형, 기입형
블렌디드 러닝 수업에 대한 교사 전문성	블렌디드 러닝 수업에 대한 교사 본인의 전문성	리커트형
	블렌디드 러닝 수업에 대한 전문성 미흡의 이유	선택형
	교사가 갖추고 있는 블렌디드 러닝 수업에 대한 전문성	선택형
	블렌디드 러닝 수업 전문성 향상 방안	선택형

나. 면담 내용 구성

면담은 설문조사의 내용과 연계하여 구성하였다. 특히, 면담을 통해서 블렌디드 러닝 수업 현황 및 지원 요구를 파악할 수 있도록 면담 내용 구성에 중점을 두었다. 면담을 통해서 학교 현장에서의 블렌디드 러닝 도입 시기 및 계기, 효과적인 블렌디드 러닝 수업 수행에 필요한 교사의 전문성과 수업 준비에 대해 알아보고자 하였다. 또한 블렌디드 러닝 수업 후 교사가 인지한 블렌디드 러닝 수업의 효과와 수업 과정에서 알게 된 블렌디드 러닝 수업을 위해 필요한 지원 등에 대해 구체적으로 파악하고자 하였다. 면담의 주요 내용은 <표 3>과 같다.

<표 3> 면담의 주요 내용 (동효관 외, 2022: 71 재구성)

구분	범주	면담 주요 내용
블렌디드 러닝 수업 현황 및 지원 요구	블렌디드 러닝 수업 현황	블렌디드 러닝 수업 현황
		블렌디드 러닝 수업에 대한 교사의 전문성
		블렌디드 러닝 수업 준비
		블렌디드 러닝 수업의 효과
		블렌디드 러닝 수업을 위한 지원
	기타	기타 자유 의견

2. 연구 대상

가. 설문 대상

설문은 2022년 4월 1일부터 18일까지 온라인으로 전국 중학교 교사를 대상으로 실시하였다. 설문 대상교는 2020년 교육통계연보(교육통계서비스, 2020) 자료를 기준으로 전국 3,261개 중학교 중 소재 지역(대도시, 중소도시, 읍면지역)을 고려한 유층 표집을 통해 전체의 약 5%인 160개교를 선정하였다. 표집된 학교를 대상으로 공문을 발송하여 각 학교별 교사 10명씩 설문에 참여하도록 요청하였으며, 본 설문에 응답한 교사는 결측치를 제외하고 총 690명으로, 6개(지역, 전체 학급 수, 성별, 교육 경력, 담당 학년, 담당 교과)의 변인으로 구분한 설문 응답 현황은 <표 4>와 같다.

<표 4> 설문 참여자 현황(동효관 외, 2022: 69 재구성)

구분		빈도	비율(%)		구분	빈도	비율(%)
지역	대도시	307	44.5	전체 학급 수	1~6학급	33	4.8
	중소 도시	306	44.3		7~12학급	97	14.1
	읍면 지역	77	11.2		13~18학급	190	27.5
					19학급 이상	370	53.6
성별	남	205	29.7	교육 경력	5년 미만	193	28.0
	여	485	70.3		5년 이상~10년 미만	117	17.0
담당 학년	중학교 1학년	366	복수응답		15년 이상~20년 미만	92	13.3
	중학교 2학년	336			20년 이상	204	29.6
	중학교 3학년	325				-	-
담당 교과	국어	75	10.9		정보	26	3.8
	사회	36	5.2	음악	38	5.5	
	수학	87	12.6	미술	36	5.2	
	과학	68	9.9	체육	49	7.1	
	영어	64	9.3	한문	28	4.1	
	기술·가정	53	7.7	환경	1	.1	
	역사	47	6.8	생활외국어	14	2.0	
	도덕	42	6.1	기타	26	3.8	
	전체	690	100.0		-	-	

나. 면담 대상

면담은 2022년 5월 23일부터 6월 20일까지 설문 조사와 연계된 면담지를 활용하여 실시하였다. 면담은 면담 가용 자원과 연구자의 역량 등을 고려하여 블렌디드 러닝 수업 경험을 가진 국어, 과학, 미술 교과의 포커스 그룹을 대상으로 이루어졌다. 또한 각 포커스 그룹은 비교 및 대조 대상이라기보

다는 연구 내용에 대한 이해를 증진 차원에서 구성되었다. 면담 참여자는 총 12명이며, 면담은 2회에 걸쳐 비대면으로 실시하였다. 면담 참여자의 현황은 <표 5>와 같다.

<표 5> 면담 참여자 현황(동호관 외, 2022: 70 재구성)

과목	성별	소속 학교	이름	교직 경력
국어	여	M중학교	전○○	13
	여	C고등학교	김○○	23
	여	S중학교	고○○	14
	남	C여자중학교	강○○	16
과학	여	B중학교	홍○○	20
	여	J중학교	장○○	19
	남	S중학교	현○○	4
	여	C여자중학교	강○○	17
미술	여	J중학교	정○○	13
	여	D여자중학교	하○○	14
	남	H중학교	권○○	13
	여	J중학교	나○○	13

IV. 연구 결과

1. 블렌디드 러닝 수업 현황

<표 6>은 담당 교과서에 블렌디드 러닝 실행 여부에 관한 응답 결과를 정리한 것이다. 응답 결과를 살펴보면 ‘부분적으로 실행하고 있다.’가 526명(76.2%)으로 가장 높았고, 이어서 ‘모든 수업에 적용하여 실행하고 있다.’ 86명(12.5%), ‘전혀 실행하지 않고 있다.’ 78명(11.3%)의 순으로 나타났다. 이는 대다수의 교사들이 블렌디드 러닝 수업을 실제로 수업에 적용하고 있으며, 학교 현장에서 블렌디드 러닝이 교수·학습에서 활용되고 있다는 것을 보여준다.

<표 6> 블렌디드 러닝 수업의 실행 여부

			단위: 명(%)
전혀 실행하지 않고 있다.	부분적으로 실행하고 있다.	모든 수업에 적용하여 실행하고 있다.	전체
78 (11.3%)	526 (76.2%)	86 (12.5%)	690 (100.0%)

〈표 7〉은 담당 교과서에 블렌디드 러닝 수업 도입 시기를 묻는 설문에 대한 응답 결과를 정리한 것이다. 담당 교과 수업에서 블렌디드 러닝 수업을 ‘부분적으로 실행하고 있다’, ‘모든 수업에 적용하여 실행하고 있다’고 응답한 교사를 대상으로 블렌디드 러닝 수업 실행 시기를 물어 보았다. 그 결과, ‘코로나19 확산 이후(2020년 이후)’에 블렌디드 러닝 수업을 시작했다고 응답한 교사가 443명(72.4%)이었고, ‘코로나19 확산 이전(2019년 이전)’이라고 응답한 교사가 169명(27.6%)으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 코로나19가 확산된 이후 학교 현장에서 블렌디드 러닝 수업이 본격적으로 도입되었음을 확인할 수 있었다.

〈표 7〉 담당 교과 수업의 블렌디드 러닝 수업 도입 시기

단위: 명(%)

코로나19 확산 이전 (2019년 이전)	코로나19 확산 이후 (2020년 이후)	전체
169 (27.6)	443 (72.4%)	612

면담에서 블렌디드 러닝 수업 도입 시기를 묻는 질문에 대해 교사들은 수업의 효율적 운영과 학습 효과의 증대를 위해 코로나19 확산 이전부터 자발적으로 블렌디드 러닝 수업을 실행하였다고 응답하였다. 코로나19 확산으로 학생들의 등교가 어려운 상황에서 전체 수업 대비 블렌디드 러닝 수업 비율이 높아지게 되었으며, 대면수업으로 전환된 2022년 이후부터는 블렌디드 러닝 수업이 교과 수업에 안정적으로 정착되어 실행되고 있음을 확인할 수 있었다.

코로나 19 상황이 닥치면서 전국의 모든 교사가 어쩔 수 없이, 누구나 다 블렌디드 러닝을 수행해야 하는 상황이 일어난 거죠. 2020년 이후부터 50% 이상, 심지어 70~80%까지도 블렌디드 러닝 수업을 할 수밖에 없는, 해야만 하는 상황이 되었고, 교사들은 어떤 형태로든 이를 익혀야만 했어요. 2022년부터는 어느 정도 블렌디드 러닝 수업을 배운 상태의 교사가 자발적으로 선택을 하면서 블렌디드 러닝 수업이 진행되고 있다고 생각합니다.

- 중학교 국어 교사 전○○ -

코로나 이전과 이후로 나뉘어야 할 것 같고요. 코로나 때는 모든 선생님이 블렌디드 수업을 당연히 했을 거고, 저도 그렇게 어쩔 수 없이 한 경우고요. 그전에는 과학 같은 경우에 조별 실험 결과나 데이터들을 구글 Docs에 넣으면 한 그래프 안에 그려지게끔 프로그램을 해놓고, 액체의 양별로, 종류별로 어떻게 달라지는지 한 그래프에서 보여주고 같이 토론하는 그런 수업은 했었거든요.

- 중학교 과학 교사 홍○○ -

〈표 8〉은 담당 교과 수업에서의 블렌디드 러닝 수업을 ‘부분적으로 실행하고 있다’, ‘모든 수업에 적용하여 실행하고 있다’고 응답한 교사를 대상으로 담당 교과의 블렌디드 러닝 수업 유형⁴⁾에 관한 질문에 대한 설문 결과를 정리한 것이다. 설문 결과를 살펴보면 ‘교실 수업 중심 블렌디드 러닝수업’이 468

4) 블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 수업의 연계 정도에 따라 크게 교실 수업 중심 블렌디드 러닝 수업, 온·오프라인 연계 블렌디드 러닝 수업, 온라인 수업 중심 블렌디드 러닝 수업으로 구분할 수 있다(동효관 외, 2022).

명(76.5%)로 가장 높았고, 이어서 ‘온라인-오프라인연계 블렌디드 러닝 수업’이 95명(15.5%), ‘온라인 수업 중심 블렌디드 러닝 수업’이 49명(8.0%)의 순으로 나타났다. 이러한 설문 결과는 학교 현장에서는 학습의 효과를 고려해 온라인 학습도구와 매체를 적극적으로 활용하고 있음을 의미한다.

〈표 8〉 담당 교과 수업의 블렌디드 러닝 수업 유형

단위: 명(%)

교실 수업 중심 블렌디드 러닝 수업	온라인-오프라인 연계 블렌디드 러닝 수업	온라인 수업 중심 블렌디드 러닝 수업	전체
468 (76.5%)	95 (15.5%)	49 (8.0%)	612 (100.0%)

블렌디드 러닝 수업 유형을 묻는 면담에서 국어 교사는 온라인-오프라인 연계 블렌디드 러닝 수업을, 실험이나 실습이 중요한 교과 활동인 과학 교과와 미술 교사는 교실 수업 중심 블렌디드 러닝 수업을 주로 실시하고 있다고 응답하였다.

거의 모든 단원을 블렌디드 러닝 수업으로 하고 있습니다. 주로 온라인-오프라인 연계 유형이며, 이때 온라인의 비율은 단원 특성에 따라 달라지기도 합니다. - 중학교 국어 교사 고○○ -

중학교 3학년 과학 교과 수업을 주당 3차시 맡고 있는데 교실 수업 중심 블렌디드 러닝 수업을 하는 정도입니다. 주로 사용하는 매체는 과학 원리나 실험을 가상의 공간에서 체험할 수 있는 스마트폰 앱을 사용하고 있습니다. - 중학교 과학 교사 강○○ -

수업의 과정이나 결과를 아이들이 직접 사진으로 찍어서 혹은 동영상으로 촬영을 해서 올리고 그것을 아이들과 나누는 활동을 진행했는데요. 이것을 유형으로 따지자면 교실 중심 블렌디드 러닝 수업이고 온라인의 비중은 한 20% 정도로 활용을 했던 것 같습니다. - 중학교 미술 교사 하○○ -

설문조사와 면담 결과를 종합해보면, 학교 현장에서 블렌디드 러닝 수업은 교실 수업 중심 블렌디드 러닝 유형이 주로 이루어지고 있기는 하지만 교과 특성이나 수업의 내용에 따라 블렌디드 러닝 수업의 유형이 다르게 적용되기도 한다는 점을 알 수 있다.

〈표 9〉는 담당 교과 수업에서의 블렌디드 러닝 수업을 ‘부분적으로 실행하고 있다’, ‘모든 수업에 적용하여 실행하고 있다’고 응답한 교사를 대상으로 담당 교과의 블렌디드 러닝 수업 비율을 묻는 질문에 대한 응답 결과를 정리한 것이다. 설문 결과 담당 교과 수업에서의 블렌디드 러닝 수업의 비율⁵⁾을 살펴보면 ‘0~24%’가 299명(48.9%)으로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 ‘25~50%’ 197명(32.2%), ‘51~75%’ 65명(10.6%), ‘76~100%’ 51명(8.3%) 순으로 나타났다.

5) 담당 교과 수업이 1주 4시간이고 블렌디드 수업을 주 1회 실행하였다면 25%에 해당되며, 4시간의 수업을 모두 블렌디드 수업으로 하였다면 100%에 해당함.

〈표 9〉 담당 교과 수업의 블렌디드 러닝 수업 비율

단위: 명(%)

0~24%	25~50%	51~75%	76~100%	전체
299 (48.9)	197 (32.2)	65 (10.6)	51 (8.3%)	612 (100.0%)

이와 관련된 면담 결과를 살펴보면, 교과 수업의 효율적 진행을 위해 블렌디드 러닝 수업을 실행하고 있으나, 해당 교과 수업에서의 학습 효과를 고려하여 그 적용 비율을 달리함을 알 수 있다. 또한, 코로나19 이후 교과 수업에서 블렌디드 러닝 수업 비율이 점차 줄어들고 있다는 것을 확인할 수 있었다.

2020년 그리고 2021년까지 비대면 수업에 많은 에너지를 투여하면서 교육 활동들을 또는 교육 과정을 운영했던 상황과는 다른 상황들이 지금 전개되고 있습니다. 많은 학교들이 혼합 수업의 형태, 즉 온라인을 이용한 혼합 수업의 형태들은 상당 부분 줄어든 것이 현실이라고 할 수 있을 것 같습니다.

중학교 국어 교사 전○○(2022.05.23.)

교실 수업 중심 블렌디드 러닝 수업을 월 1~2회 정도 실시하고 있습니다. 각 대단원에서 1~2회 정도 태블릿 PC와 실감형 콘텐츠를 활용한 수업을 실시하고, 학생들은 활동 및 수업 결과를 패들렛에 공유하도록 하고 저는 거기에 피드백을 합니다.

중학교 과학 교사 현○○(2022.06.20.)

저는 온라인 같은 경우에 한 30%, 40% 정도를 활용하고 있는 것 같습니다. 저는 자료 검색을 위해 노트북이나 스마트폰을 사용합니다.

중학교 미술 교사 하○○(2022.05.23.)

〈표 10〉은 전체 응답자 중 블렌디드 러닝 수업을 ‘전혀 실행하지 않고 있다’고 대답한 응답자를 대상으로 앞으로 담당 교과 수업에 블렌디드 러닝 수업을 실행할 계획이 있는지 질문한 응답에 대한 설문 결과를 정리한 것이다. 설문 결과 전체 응답자 78명 중 ‘담당 교과 수업의 일부에 부분적으로 실행할 것이다.’가 59명(75.6%)으로 가장 많았고, ‘실행하지 않을 것이다.’가 19명(24.4%)으로 나타났다. ‘담당 교과 수업에 전면적으로 도입할 것이다.’에 응답한 교사는 없었다.

〈표 10〉 담당 교과 수업의 블렌디드 러닝 수업 실행 계획

단위: 명(%)

실행하지 않을 것이다.	담당 교과 수업의 일부에 부분적으로 실행할 것이다.	담당 교과 수업에 전면적으로 도입할 것이다.	전체
19 (24.4%)	59 (75.6%)	0 (0.0%)	78 (100.0%)

〈표 11〉은 현재 블렌디드 러닝 수업을 수행한 경험이 없으며, 앞으로도 담당 교과 수업에 블렌디드 러닝 수업을 실행할 계획이 없다고 응답한 교사를 대상으로 그 이유를 묻는 질문에 대한 응답을 정리한 것이다. 설문 결과 ‘블렌디드 러닝 수업에 대한 전문성 부족’이 11명(57.9%)으로 가장 많았고, 그 다음으로 ‘교과 특성이 블렌디드 러닝 수업에 맞지 않음’이 4명(21.1%), ‘블렌디드 러닝 수업을 위한

학교 여건 미비’가 3명(15.8%), ‘블렌디드 러닝 수업을 위한 준비의 어려움’이 1명(5.3%)의 순으로 나타났다.

〈표 11〉 담당 교과의 수업의 블렌디드 러닝 수업 실행 계획이 없는 이유

단위: 명(%)

블렌디드 러닝 수업을 위한 준비의 어려움	블렌디드 러닝 수업을 위한 학교 여건 미비	교과 특성이 블렌디드 러닝 수업에 맞지 않음.	블렌디드 러닝 수업에 대한 전문성 부족	기타	전체
1 (5.3%)	3 (15.8%)	4 (21.1%)	11 (57.9%)	0 (0.0%)	19 (100.0%)

담당 교과 수업에서 블렌디드 러닝 수업을 실행할 계획이 없다고 응답하였다면, 그 이유가 무엇인지 묻는 질문에 대한 현장 교사들의 주요 기타 의견은 〈표 12〉와 같다.

〈표 12〉 담당 교과의 수업의 블렌디드 러닝 수업 실행 계획이 없는 이유에 대한 기타 의견

기타 의견
<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 수업과 오프라인 수업을 동시에 관리하고 준비하는 데, 2배의 시간과 노력이 소비됨. • 온라인 수업이 오프라인 수업에 비해 학습 성과가 미미함. • 전면등교라 온라인 수업을 운영하지 않음. • 학생들이 오프라인 수업일 경우에는 배움이 잘 일어나는데 온라인 수업에서는 소외되는 학생이 많음. • 블렌디드 러닝 수업이 효과적이라고 생각하지 않음. • 우수한 학생에게만 도움이 되는 수업이 될 가능성이 매우 크다고 생각함.

이와 같은 설문 결과를 통해 블렌디드 러닝 수업을 실행하지 않는 교사들을 대상으로 블렌디드 러닝 수업 전문성 신장을 위한 연수가 제공될 필요가 있음을 확인할 수 있었다. 또한, 기타 의견에서 제시된 내용들을 통해서 교사들은 블렌디드 러닝 수업이 전면 온라인 수업이라고 인식하고 있거나 학습에서의 효과가 없으며, 블렌디드 러닝 수업이 특정 학생에게만 유용하다고 인식하고 있음을 알 수 있었다. 이를 통해 블렌디드 러닝 수업 연수가 블렌디드 러닝 수업 전문성 신장 뿐 아니라 블렌디드 러닝 수업에 대한 인식 개선을 위한 연수로 연계되어야 함을 알 수 있었다. 또한 블렌디드 수업이 우수한 학습자에게만 도움이 된다고 생각하거나 온라인 수업에서 소외되는 학습자가 많다는 인식이 있어, 학생 맞춤형 블렌디드 러닝 수업에 대한 고려가 필요함을 확인할 수 있었다.

〈표 13〉은 교사들을 대상으로 블렌디드 러닝 수업의 효과에 대한 인식 정도에 대한 응답 결과를 정리한 것이다. 전체 문항 중 ‘블렌디드 러닝은 학생들의 흥미와 동기를 유발하는 데 효과적이다’라는 문항이 평균 3.84($SD=0.746$)로 가장 높게 나타났다. ‘블렌디드 러닝은 학생 수준에 맞는 수업을 진행하는 데 효과적’에 대한 평균은 3.63($SD=0.821$)이었다. ‘블렌디드 러닝은 학생들에게 학습 내용을 충분히 이해시키는 데 효과적’에 대한 평균은 3.65($SD=0.826$), ‘블렌디드 러닝은 교과에서 익혀야 할 기능과 태도의 함양에 효과적’에 대한 평균은 3.57($SD=0.846$)이었으며, ‘블렌디드 러닝은 학생들이 자기주도적으로 학습을 계획하고 수행하는 데 도움’에 대한 평균은 3.72($SD=0.837$)이었다. ‘블렌디드

러닝은 학생들이 서로 소통하고 상호 작용을 하는 데 효과적'에 대한 평균은 3.64($SD=.896$)이었고, '블렌디드 러닝은 개별 학생의 학습 과정 및 결과에 대해 피드백 하는 데 도움'에 대한 평균은 3.72($SD=.836$), '블렌디드 러닝에서는 학생들의 일상생활과 관련이 높은 내용을 다룰 수 있는지'에 대한 평균은 3.70($SD=.820$)이었다. <표 13>에서 볼 수 있듯이 전체적으로 '전혀 그렇지 않다'의 경우는 2% 미만으로 나타났으며, '그렇지 않다'의 경우에도 '블렌디드 러닝은 교과에서 익혀야 할 기능과 태도의 함양에 효과적이다.'라는 문항에서 8.7%로 가장 높게 나타났다. 종합해보면 블렌디드 러닝 수업의 효과를 부정적으로 보는 교사들은 10% 미만으로 나타나 대부분의 교사들이 블렌디드 러닝 수업이 교수·학습과 관련된 많은 내용에 대해 효과가 있다고 인식하고 있었다.

<표 13> 블렌디드 러닝 수업의 효과

단위: 명(%)

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체	평균	표준 편차
(가) 블렌디드 러닝은 학생들의 흥미와 동기를 유발하는 데 효과적이다.	2 (0.3%)	24 (3.5%)	170 (24.6%)	378 (54.8%)	116 (16.8%)	690 (100.0%)	3.84	.75
(나) 블렌디드 러닝은 학생 수준 에 맞는 수업을 진행하는 데 효과적이다.	5 (0.7%)	41 (5.9%)	251 (36.4%)	297 (43.0%)	96 (13.9%)	690 (100.0%)	3.63	.82
(다) 블렌디드 러닝은 학생들에 게 학습 내용을 충분히 이 해시키는 데 효과적이다.	6 (0.9%)	48 (7.0%)	220 (31.9%)	326 (47.2%)	90 (13.0%)	690 (100.0%)	3.65	.83
(라) 블렌디드 러닝은 교과에서 익혀야 할 기능과 태도의 함양에 효과적이다.	6 (0.9%)	60 (8.7%)	243 (35.2%)	297 (43.0%)	84 (12.2%)	690 (100.0%)	3.57	.85
(마) 블렌디드 러닝은 학생들이 자기주도적으로 학습을 계 획하고 수행하는 데 도움이 된다.	8 (1.2%)	35 (5.1%)	214 (31.0%)	321 (46.5%)	112 (16.2%)	690 (100.0%)	3.72	.84
(바) 블렌디드 러닝은 학생들이 서로 소통하고 상호 작용을 하는 데 효과적이다.	11 (1.6%)	54 (7.8%)	218 (31.6%)	297 (43.0%)	110 (15.9%)	690 (100.0%)	3.64	.90
(사) 블렌디드 러닝은 개별 학생 의 학습 과정 및 결과에 대 한 피드백을 하는 데 도움 이 된다.	6 (0.9%)	43 (6.2%)	201 (29.1%)	330 (47.8%)	110 (15.9%)	690 (100.0%)	3.72	.84
(아) 블렌디드 러닝에서는 학생 들의 일상생활과 관련이 높 은 내용을 다룰 수 있다.	6 (0.9%)	37 (5.4%)	217 (31.4%)	325 (47.1%)	105 (15.2%)	690 (100.0%)	3.70	.82

블렌디드 러닝 수업의 효과와 무엇이라고 생각하는지를 묻는 면담 질문에 국어 교사는 블렌디드 러닝 수업에서 학습자는 자신의 흥미나 능력에 맞게 학습을 수행할 수 있다는 응답을 제시하였다. 과학 교사는 학생들이 새로운 수업 방식에 대해 흥미와 기대감을 갖고 있다고 응답하였다. 또한 교사의 입장에서는 학생들의 활동 과정과 결과물을 수업 이후에 자세히 살펴 내실 있는 피드백을 제시해 줄 수 있다는 데 있다는 의견을 제시하였다. 미술 교사는 블렌디드 러닝이 학습자의 특성이나 흥미에 따른 맞춤형 학습과 피드백 제공, 다양한 수업 전략을 유연하게 적용할 수 있다는 측면에서 효과적이라는 의견을 제시하였다.

학습자가 본인의 흥미나 능력에 맞추어 수업에 참여하거나 학습을 해나갈 수 있다는 점이 가장 큰 블렌드 러닝 수업의 효과라 생각합니다. 중학교 국어 B교사 (전문가 자문 2022.06.20.)

학생들이 전통적인 수업 방식에서 접하지 못했던 수업을 진행하며 느끼는 흥미와 차시 수업에 대한 기대감 향상이라고 생각합니다. 중학교 과학 교사 현○○(2022.06.20.)

가장 큰 효과는 학생들의 지루함을 줄이고 흥미를 일으킨다는 것입니다. 교사 입장에서 학생이 활동하는 과정과 결과물을 수업 시간 이후에도 찬찬히 살펴볼 수 있습니다. 이에 학생 개개인에 대한 관심을 더 가질 수 있으며 학생에 대한 피드백 및 교사 자신의 수업에 대한 피드백도 내릴 있게 할 수 있습니다.

중학교 과학 교사 강○○(2022.06.20.)

학습자 개인별 특성 및 흥미, 요구에 따른 개인별 맞춤형 수업에 효과적이라고 생각합니다. 또 학습자 개인별 피드백을 제공하거나, 상황에 따라 다양한 수업 전략을 적용할 수 있는 장점이 있다고 생각합니다.

중학교 미술 교사 권○○(2022.06.20.)

블렌디드 러닝 수업의 효과에 대한 설문 및 면담 결과 교사들은 블렌디드 러닝이 학생들의 흥미와 동기 유발, 학생 수준과 관심에 맞는 수업 진행, 학습 내용에 대한 이해, 자기 주도적 학습 계획과 수행, 학생 상호간 상호 작용, 개별 학생의 학습 과정 및 결과에 대한 피드백 제공 등의 다양한 측면에서 효과적으로 작용하고 있다고 인식하고 있었다. 특히 교사들은 블렌디드 러닝이 학습자의 수업에 대한 흥미 증진에 효과가 있다고 생각하고 있었다. 이를 통해 블렌디드 러닝 수업이 학습자의 능력이나 요구 등이 충분히 반영될 수 있는 교수·학습 방법임을 알 수 있다.

2. 블렌디드 러닝 수업의 효과성 및 교사 전문성에 대한 인식

〈표 14〉는 교사 본인이 생각하는 블렌디드 러닝 수업에 대한 전문성을 묻는 질문의 응답을 정리한 것이다. 교사 본인이 블렌디드 러닝 수업에 대해 어느 정도 전문성을 갖추고 있다고 생각하는지를 질문에 대해 ‘보통이다’ 279명(40.4%), ‘약간 갖추고 있다’ 232명(33.6%), ‘상당히 갖추고 있다’ 126명(18.3%), ‘전혀 갖추고 있지 못하다’ 27명(3.9%), ‘충분히 갖추고 있다’ 26명(3.8)의 순이었으며, 응답의 전체 평균은 2.84($SD=$.896)로 나타났다.

〈표 14〉 블렌디드 러닝 수업에 대한 교사 본인의 전문성에 대한 인식

단위: 명(%)

전혀 갖추고 있지 못하다.	약간 갖추고 있다.	보통이다.	상당히 갖추고 있다.	충분히 갖추고 있다.	전체	평균	표준 편차
27 (3.9%)	232 (33.6%)	279 (40.4%)	126 (18.3%)	26 (3.8%)	690 (100.0%)	2.84	.90

면담에 참여한 교사들은 블렌디드 러닝 수업에 대한 자신의 전문성에 대해 서로 다르게 인식하고 있었다. 국어 교사는 자신의 블렌디드 러닝 수업에 대한 전문성이 중간 정도의 수준이라고 인식하고 있었다. 반면 미술 교사는 블렌디드 러닝 수업에 대한 자신의 전문성이 높다고 평가하고 있었다. 이와 같은 교사의 블렌디드 러닝 수업 전문성 인식은 블렌디드 러닝 수업에서 활용되는 매체 활용 능력을 바탕으로 판단하고 있음을 확인할 수 있었다.

하지만 전문성은 일반화하기 어려운 것이 본인이 주로 사용하는 방식과 도구에 특화된 정도에 따라 판단되는 경우가 많습니다. 매체는 늘 새로운 것이 나오고, 지속해서 사용하지 않으면 적응이 어려운 특성이 있어서 판단하기는 어렵습니다.
고등학교 국어 교사 하○○(2022.06.20.)

전문성은 낮은 편입니다. 교육청에서 제공하는 블렌디드 수업 자료나 블렌디드 수업 전문가가 집필한 책자를 보면 깊고 넓은 영역을 다루고 있습니다. 그에 비하면 저는 수업 내용을 보고 그때그때 필요한 앱을 찾아서 활용하고 다른 교사들이 흔히 사용하고 있는 패들렛이나 구글 사이트 정도를 활용하는 정도입니다.
중학교 과학 교사 강○○(2022.06.20.)

일반적인 중등학교 교사를 기준으로 중상 이상이라 생각합니다. 2017년부터 현재까지 6년간 온라인 수업 연구회에서 미술과 교과 교사로 활동하며 매 학기 약 100명 내외의 학생들을 대상으로 온라인 수업 중심 블렌디드 러닝 수업을 운영해 왔습니다.
중학교 미술 교사 권○○(2022.06.20.)

〈표 15〉는 앞선 교사 본인의 전문성을 묻는 질문에서 ‘전혀 갖추고 있지 못하다’, ‘약간 갖추고 있다’ 또는 ‘보통이다’를 선택한 경우(총 538명, 77.9%), 그 이유를 확인하기 위한 질문에 대한 복수 응답을 포함한 결과이다. 전체 응답 분석결과 ‘블렌디드 러닝 수업에 학생을 참여시키고 적절한 피드백을 주는 등의 수업 실행이 어렵다.’는 응답이 27.1%로 가장 많았고, 뒤이어 ‘블렌디드 러닝 수업을 설계하기 위한 전문성이 부족하다.’에 대한 응답이 23.3%, ‘블렌디드 러닝 수업을 위한 온라인 학습 도구나 온라인 학습 플랫폼 등에 익숙지 않다.’에 대한 응답이 20.8%, ‘블렌디드 러닝 수업에서 학생의 수준이나 특성 등 개별적 특성을 반영하는 방법을 알지 못한다’에 대한 응답이 14.8%, ‘블렌디드 러닝 수업 환경에 적절한 평가 방법에 대한 정보가 부족하다’에 대한 응답이 14.0%로 나타났다.

〈표 15〉 교사 본인이 블렌디드 러닝에 대한 전문성이 미흡하다고 생각하는 이유

단위: 명(%)

① 블렌디드 러닝 수업을 위한 온라인 학습 도구나 온라인 학습 플랫폼 등에 익숙지 않다.	② 블렌디드 러닝 수업을 설계하기 위한 전문성이 부족하다.	③ 블렌디드 러닝 수업에 학생을 참여시키고 적절한 피드백을 주는 등의 수업 실행이 어렵다.	④ 블렌디드 러닝 수업에서 학생의 수준이나 특성 등 개별적 특성을 반영하는 방법을 알지 못한다.	⑤ 블렌디드 러닝 수업 환경에서의 적절한 평가 방법에 대한 정보가 부족하다.	전체
174 (20.8%)	195 (23.3%)	227 (27.1%)	124 (14.8%)	117 (14.0%)	837 (100.0%)

〈표 16〉은 블렌디드 러닝 수업에 관한 교사의 전문성을 향상시킬 수 있는 효과적인 방안은 무엇이라고 생각하는지에 대한 질문의 응답 결과이다. 〈표 16〉에서 살펴보면 전체 응답자의 35.1%는 ‘블렌디드 러닝 수업을 위한 교내 또는 교외 전문적 교사 공동체 활동’이라고 응답하였으며, 이어서 ‘개별적 온라인 강좌 수강 및 교사 개인의 학습 및 연구 활동’이라는 응답이 33.6%이었다. ‘시·도교육청 및 관련 기관에서 제공하는 교사 연수’라는 응답은 27.1%이었고, ‘대학원에서의 관련 강좌 수강’에 대한 응답은 1.0%에 그쳤다.

〈표 16〉 교사의 블렌디드 러닝 수업 전문성 향상 방안

단위: 명(%)

시·도교육청 및 관련 기관에서 제공하는 교사 연수	블렌디드 러닝 수업을 위한 교내 또는 교외 전문적 교사 공동체 활동	대학원에서의 관련 강좌 수강	개별적 온라인 강좌 수강 및 교사 개인의 학습 및 연구 활동	기타	전체
187 (27.1%)	242 (35.1%)	7 (1.0%)	232 (33.6%)	22 (3.2%)	690 (100.0%)

블렌디드 러닝 수업에 관한 교사의 전문성을 향상하는 방안이 무엇인지 묻는 질문에 대한 주요 기타 의견은 블렌디드 러닝 수업을 진행하는데 필요한 프로그램지원, 교수·학습 지원, 수업환경 개선, 업무 경감, 교사 자율성 강조, 교사 연수 등에 관한 의견이 제시되었으며 이를 정리하면 〈표 17〉과 같다.

〈표 17〉 교사의 블렌디드 러닝 수업 전문성 향상 방안에 대한 기타 의견

구분	세부 내용
프로그램 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 사용하는 플랫폼(구글)이나 기타 퀴즐렛, 카훗 등의 다양한 프로그램 교사버전 유상지원 • 관련 프로그램 공급
교수·학습 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 관련 자료제공과 수업모형 제공 • 체육 교과에 활용할 수 있는 구체적인 수업 활용 방안에 대한 연수(실습 위주)
수업환경 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 수업시수 감축을 통한 교사의 수업 준비시간의 확보 • 수업 준비 및 진행에 온전히 집중할 수 있는 근무 환경 • 관련 기기의 넉넉한 제공 • 블렌디드 러닝 수업을 위한 교내 환경 구축 • 교내 온라인 플랫폼 구축

구분	세부 내용
업무 경감	<ul style="list-style-type: none"> • 행정 업무 경감 • 수업연구 제대로 할 수 있도록 업무 경감 • 균등한 업무 분장
교사 자율성 강조	<ul style="list-style-type: none"> • 본인의 의지와 전문성 향상을 위한 시간 • 필요한 사람에 한해서 자율적으로 연수를 듣는 것
교사 연수	<ul style="list-style-type: none"> • 교내 자체 연수 • 학교 자체 연수 • 블렌디드 러닝 수업의 필요성과 효과성 강조

블렌디드 러닝 수업에 대한 전문성 신장을 위한 효과적인 방안이 무엇인지를 묻는 면담에서 교사들은 블렌디드 러닝 수업에 대한 다양한 경험을 제공하는 것이 중요하다고 답하였다. 이를 위해서는 디지털 매체 활용 능력 신장, 학습자 특성 및 학습자 환경 이해 등을 위한 연수가 제공되어야 하며, 이를 실제 수업에 적용하고 정착시키기 위한 교사학습공동체를 통한 연구와 적용이 뒤따라야 한다고 응답하였다.

교사들에게 블렌디드 러닝에 대한 다양한 경험을 제공하는 것이 중요하다고 생각합니다. 물론 연수도 필요하지만 직접 현장에서 시행착오를 통해 경험하지 않으면 실효성이 없다고 생각합니다. 따라서 관심 분야에, 가급적 같은 현장에 근무하는 교사들끼리의 소모임, 예를 들면 교사학습공동체를 통한 연구와 적용이 가장 실효성이 있으리라 판단됩니다.

중학교 국어 교사 강○○(2022.06.20.)

교사의 블렌디드 러닝 수업에 대한 전문성을 향상하기 위해서는 무엇보다도 실제 교사들이 블렌디드 러닝 매체를 조작해 볼 수 있고, 활용해 볼 수 있는 연수 기회를 제공해 주는 것이 중요하다고 생각합니다.

중학교 과학 교사 현○○(2022.06.20.)

블렌디드 러닝 수업에 대한 교사의 전문성 신장을 위해서는 블렌디드 러닝 수업 환경에서의 학습자 및 학습 환경의 이해나 다양한 수업 활동 유형에 따른 효과적인 디지털 매체 활용 역량 향상을 위한 연수가 필요하다고 생각합니다.

중학교 미술 교사 권○○(2022.06.20.)

설문과 면담을 통해 블렌디드 러닝 수업에 대한 교사의 전문성 신장을 위해서는 블렌디드 러닝 교수·학습 연구를 위한 학습 공동체 활동 지원이나 교사 연수 등이 제공되어야 하며, 이때 디지털 기기 활용 능력, 교수·학습 방안 공동체 활동이 교사 연수의 주요한 내용으로 다뤄질 필요가 있음을 알 수 있다. 또한 교사가 블렌디드 러닝 수업을 원활하게 수행할 수 있도록 학교 환경을 개선하고 업무 경감이나 교사의 자율성 강조 등과 같이 블렌디드 러닝 수업을 지원하기 위한 행정적, 재정적 지원이 뒷받침되어야 함을 확인할 수 있었다.

V. 결론 및 제언

본 연구에서는 블렌디드 러닝의 현황, 수업의 효과성 및 교사의 전문성 향상 방안을 조사하기 위해 설문 조사와 면담을 실시하였다. 설문 조사는 전국 중학교를 대상으로 유층 표집을 통해 대표성을 확보하였으며, 면담은 블렌디드 러닝 경험이 있는 중·고등학교로 교사로 구성된 포커스 그룹을 대상으로 진행되었다.

설문과 면담 결과, 코로나19의 확산이 블렌디드 러닝의 활성화에 중요한 계기가 되었음을 확인할 수 있었다. 반면, 코로나19가 안정화된 이후에는 블렌디드 러닝이 감소하는 경향이 있었다. 그럼에도, 학교 현장에서는 여전히 학습 효과 제고를 위해 블렌디드 러닝이 부분적으로 실행되고 있었다. 한편, 블렌디드 러닝을 실행한 경험이 없는 교사들도 블렌디드 러닝을 실행할 계획을 가지고 있음을 확인할 수 있었다. 하지만 교사들의 전문성 부족은 여전히 블렌디드 러닝 수업을 계획하고 실행하는 데에 주요 장애물로 작용하고 있었다. 교사들이 가장 많이 활용하는 블렌디드 러닝 유형은 교실 중심의 블렌디드 러닝이었으며, 교사의 판단에 따라 블렌디드 러닝 수업의 비율이 달라졌다.

블렌디드 러닝 수업의 효과성에 대한 설문과 면담 결과, 교사들은 블렌디드 러닝이 학생들의 흥미와 동기 유발, 맞춤형 수업, 학습 이해 증진, 자기주도 학습, 상호 작용 및 피드백 제공에 효과적이라고 인식하고 있었다. 그리고 교사들은 블렌디드 러닝 수업 실행을 위한 전문성이 충분하지 않다고 판단하고 있었다. 이때의 전문성 부족은 온라인 학습 도구나 학습 플랫폼 활용 능력뿐 아니라 수업 설계와 운영, 학습자 특성 반영 등의 어려움을 포함한다. 블렌디드 러닝 수업에 대한 교사 전문성 향상을 위해서는 교내외 전문적 교사 공동체 활동, 개인의 학습 및 연구 활동, 교사 연수가 필요함을 확인할 수 있었다. 또한 학교 환경 개선, 업무 경감, 교사의 자율성 강조 등의 다각적인 지원이 필요함을 알 수 있다.

이러한 연구 결과를 바탕으로 학교 현장에서 블렌디드 러닝을 활성화하기 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝 수업을 효과적으로 운영할 수 있도록 수업 환경을 개선할 필요가 있다. 교사들이 제시한 블렌디드 러닝 수업의 효과적인 운영을 위한 전문성 향상 방안을 보면 수업 환경의 개선과 관련된 의견이 다양하게 제시되었다. 이는 교사가 일정 수준의 전문성을 갖추었다 하더라도 실제 이를 발휘할 수 있는 환경이 제공되지 못하면 효과적인 블렌디드 러닝 수업의 실행이 어렵기 때문이다. 이를 위해 디지털 기기를 충분히 보급하고 자유롭게 사용할 수 있는 환경을 마련하며, 기기의 유지와 보수를 위한 전문 인력을 배치해야 한다. 이를 무시하고 블렌디드 러닝 수업을 일반 수업과 동일한 학습 환경에서 운영할 경우, 학습 목표를 달성하지 못할 가능성이 크다. 나아가 블렌디드 러닝 수업을 준비할 수 있는 충분한 시간을 확보해 학생들에게 양질의 수업이 제공될 수 있는 환경을 만들 필요가 있다.

둘째, 교사의 블렌디드 러닝 수업 전문성을 향상시키기 위한 다각적인 지원이 필요하다. 블렌디드 수업의 원활한 운영을 위해서는 교수자의 역량이 중요하다. 특히 학습자를 분석하고, 이를 기반으로 온라인과 오프라인 수업을 유기적으로 연계하는 새로운 역량이 필요하다. 설문 결과에 따르면 약 78%의 교사가 블렌디드 러닝 수업에 대한 전문성이 충분하지 않다고 응답하였고, 실행 계획이 없는 교사

의 절반 이상(57.9%)이 전문성 부족을 이유로 꼽았다. 온라인 학습 도구나 플랫폼에 익숙하지 않거나(20.3%), 블렌디드 러닝 수업 설계 방법에 대한 전문성이 부족하다(23.3%)고 응답하였다. 따라서 블렌디드 러닝 수업 설계 방법, 학습자 분석 방법, 블렌디드 러닝에 대한 인식 등에 대한 연수, 교사 공동체 활동, 수업 연구 등을 지원할 필요가 있다.

셋째, 교과 특성을 고려한 블렌디드 러닝 수업 준비 및 실행을 쉽게 할 수 있는 교수·학습 방안에 대한 더 많은 연구와 현장 보급이 필요하다. 교사들은 학생의 학습 흥미와 요구, 학업 성취도를 분석하거나, 에듀테크 도구와 디지털 기기 현황 및 활용 양상, 학습자 참여 고취 방안, 피드백 제공 계획 등을 고려하고 있다. 이는 학생들의 흥미와 동기를 유발하는 데 블렌디드 러닝이 효과적이라고 인식하기 때문이다.

넷째, 블렌디드 러닝 수업에서 학생들의 상호 작용, 피드백 제공, 자기주도 학습, 정서적 지원 등을 포함한 체계적인 학습 관리 시스템을 구축해야 한다. 이를 통해 학생들이 온라인 학습 도구를 잘 활용하고 자기주도적으로 학습에 참여하여 자기효능감을 고취하고 높은 학업 성취를 이룰 수 있도록 해야 한다. 또한, 교사가 블렌디드 러닝 수업을 원활하게 수행하기 위해서는 학교 환경 개선, 업무 경감, 교사의 자율성 강조 등이 필요하다는 의견이 도출되었다. 이는 학교 환경 및 학교 문화 개선을 위한 정책적 지원이 필요함을 의미한다.

많은 학생들이 전통적 교실 수업에서 학습 동기와 흥미를 느끼지 못한다는 점에서 블렌디드 러닝은 효과적인 교수·학습 방법으로 적용될 수 있다. 블렌디드 러닝에서는 다양한 교수 방법과 학습 도구가 함께 사용되기 때문에 학생들의 흥미와 동기를 유발하는 데 효과적인 것이다. 또한 블렌디드 러닝은 자기주도적 학습을 촉진하고 학생들의 적극적 참여를 도와, 학생 주도 자율적 학습을 가능하게 한다. 이처럼 블렌디드 러닝은 학생들을 수업에 적극적으로 참여하게 하고, 자신의 학습을 주도할 수 있는 기회를 제공하는 효과적인 교수·학습 방법이라는 측면에서 학교 교육에서 지속적으로 적용되고 실행되어야 할 것이다.

참고문헌

- 경기도교육청(2020). **경기 블렌디드 러닝의 이해**. 경기도교육청.
- 권유진, 박준홍, 우연경, 이재진, 정연준, 홍미영, 김미지, 문혜선(2021). **초·중학교 원격수업에서의 학습 격차 완화를 위한 지원 방안 탐색**. (연구보고 RRI 2021-3). 한국교육과정평가원.
- 김도현, 최우재(2003). Blended Learning을 통한 리더십 훈련 프로그램의 개발 및 평가 연구. **교육정보미디어연구**, 9(4), 147-176.
- 김수진. (2020). 간호학과 학생들의 블렌디드 러닝에 대한 인식-포커스 그룹 인터뷰를 중심으로-. **융합정보논문지**, 10(6), 59-69.
- 김영미, 전은실(2022). 블렌디드러닝과 플립드러닝을 적용한 온라인 영어수업 모형 개발. **인문사회** 21, 13(1), 357-372.
- 김은주(2021). 초등학교 음악 수업과 과정중심평가를 위한 블렌디드 러닝 (Blended Learning) 수업 모형 개발. **음악교육공학**, 47, 103-126.
- 김지현. (2021). 초등음악교사의 블렌디드 러닝 (blended learning) 인식과 실행에 관한 사례 연구. **음악교육공학**, (46), 153-168.
- 김현호, 조옥상(2021). 블렌디드 러닝을 활용한 초등학교 체육수업 사례 연구. **한국체육과학회지**, 30(3), 751-776.
- 동효관, 김덕근, 박상돈, 홍원준, 이재진, 김중윤(2022). **블렌디드 러닝 환경에서 학습자 유형화에 따른 맞춤형 교수·학습 방안 탐색(I)**. 연구보고 RRI 2022-1. 한국교육과정평가원.
- 박성익, 이상은, 송지은(2007). 블렌디드 러닝에서 효과적 온/오프라인 학습에 영향을 미치는 요인: 대학 강좌를 중심으로. **열린교육연구**, 15(1), 17-45.
- 박주현, 동효관, 이인태, 장근주, 조보경, 홍원준, 김선영(2021). **학교 온라인 수업을 위한 교과별 교수·학습 설계 방안 탐색**. 연구보고 PRI 2021-5. 한국교육과정평가원.
- 박해영(2021). **블렌디드 러닝**. 서울: 라임하우스.
- 박희정, 신혜정(2022). 블렌디드러닝 수업이 학습만족도, 자기주도학습 능력, 자기효능감에 미치는 영향. **언어치료연구**, 31(3), 83-90.
- 배운주, 이정민(2021). 국내 블렌디드 러닝의 효과에 대한 메타분석. **학습자중심교과교육연구**, 21(6), 307-325.
- 배운희, 원용호(2023). 블렌디드 수업 요소가 수업 만족도에 미치는 영향. **교육공학연구**, 39(2), 565-593.
- 손미, 정현희(2007). 블렌디드 러닝 환경에서 학습효과 저해 요인 분석-초등학교를 중심으로. **교**

- 육정보미디어연구**, 13(2), 251-276.
- 이상수(2007). Blended learning의 의미와 상호 작용 설계원리에 대한 고찰. **교육정보미디어연구**, 13(2), 225-250.
- 이정연(2023). 블렌디드 러닝을 활용한 한국어 프로젝트 수업 모형 개발 연구. **외국어교육연구**, 37(2), 55-78.
- 이지은. (2016). 온라인 및 블렌디드 러닝에 대한 통번역 교수자들의 인식 조사 연구. **번역학연구**, 17(1), 81-106.
- 이현수(2019). 블렌디드 이러닝이 공학수학 교수·학습에 미치는 효과. **韓國學校數學會論文集**, 22(4), 395-413.
- 이호철(2021). 블렌디드 러닝 기반 초등학교 체육수업 설계 전략 고찰. **한국초등체육학회지**, 27(2), 1-20.
- 임정훈(2004). 혼합형 학습(blended learning) 전략의 초중등학교 현장 적용 가능성 탐색. **교육학연구**, 42(2), 399-431.
- 정성우(2023). 블렌디드 러닝 수업이 초등학교 동작도전 수업에 미치는 사례연구. **한국초등체육학회지**, 28(4), 1-14.
- 정성우, 장승현(2022). 초등학교 안전교육 블렌디드 러닝 수업을 위한 교수·학습자료 개발. **한국초등체육학회지**, 27(4), 35-50.
- 정성희. (2020). 대학 전공 영어 블렌디드-플립러닝 혼합수업 인식 및 선호도 변화 연구. **학습자중심교과교육연구**, 20(10), 1157-1179.
- 조은순. (2020). 포스트 코로나시대 비대면 수업을 위한 교육공학의 역할과 과제. **교육공학연구**, 36(3), 693-713.
- 최은식, 정재은(2021). 5G 테크놀로지 시대의 블렌디드 음악수업. **미래음악교육연구**, 6(2), 63-82.
- 홍선주, 오상철, 최정순, 이정찬, 이상민, 박연정(2021). **학교 교육에서의 블렌디드 러닝(Blended Learning) 실행 방안 탐색**. 한국교육과정평가원 연구보고 RRI 2021-2.
- 홍성연, 유연재(2020). 코로나19 로 인한 비대면 원격교육환경에서 학습성과 영향 요인 분석. **교육공학연구**, 36(3), 957-989.

Graham, C. R.(2006). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. In Bonk, C. J. & Graham, C. R. (Eds.), *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (pp. 3-21) Pfeiffer Publishing, San Francisco.

- Mantyla, K.(2001). *Blending e-learning: The power is in the mix*. Alexandria, VA: American Society for Training and Development Press.
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A.(2020). Challenges in the online component of blended learning: *A systematic review*. *Computers & Education*, 144, 103701.
- Staker, H., & Horn, M. B.(2012). Classifying K-12 blended learning. Retrieved from <https://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>

• 논문접수 : 2024.07.05. / 수정본접수 : 2024.07.31. / 게재승인 : 2024.08.12.

ABSTRACT

Teachers' Perceptions on the Effectiveness of Blended Learning Classes and Teacher Profession in Middle Schools

Wonjoon Hong

Associate Research Fellow, Korea Institute for Curriculum and Evaluation

Sangdon Park

Associate Research Fellow, Korea Institute for Curriculum and Evaluation

The purpose of this study is to explore various practical knowledge to establish blended learning as an effective teaching and learning method in schools and to propose strategies for its activation. To this end, survey and interview were conducted with teachers to understand the current status of classes, effectiveness, and teacher expertise related to blended learning in schools. The survey was conducted with 690 teachers from 160 middle schools, which is approximately 5% of all middle schools nationwide selected through stratified sampling. Additionally, interviews were conducted with 16 teachers who had experience with blended learning classes. The results indicated that blended learning, which was fully implemented after the onset of COVID-19, continues to be practiced or is planned to be practiced even after the stabilization of the pandemic. Moreover, teachers recognized that blended learning could have various positive effects on teaching and learning, such as enhancing students' interest and motivation, enabling personalized instruction, fostering self-directed learning, and facilitating interaction. Nevertheless, it was also found that teachers perceived their expertise in blended learning to be insufficient, highlighting the need for multifaceted support in this area. Based on these findings, this study suggests that there is a need for the analysis and establishment of the necessary environment for implementing blended learning, enhancement of teachers' expertise in blended learning instruction, research and dissemination of blended learning strategies tailored to specific subjects, and the establishment of a systematic learning management system that includes emotional support for learners in blended learning classes.

Key Words: *blended learning, teachers' perception, effectiveness, teacher profession*

